

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7307384号
(P7307384)

(45)発行日 令和5年7月12日(2023.7.12)

(24)登録日 令和5年7月4日(2023.7.4)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F 5/04 6 0 3 C
A 6 3 F 5/04 6 0 3 B

請求項の数 1 (全116頁)

(21)出願番号 特願2022-136896(P2022-136896)
 (22)出願日 令和4年8月30日(2022.8.30)
 (62)分割の表示 特願2021-111222(P2021-111222)
)の分割
 原出願日 平成28年5月12日(2016.5.12)
 (65)公開番号 特開2022-172240(P2022-172240)
 A)
 (43)公開日 令和4年11月15日(2022.11.15)
 審査請求日 令和4年9月26日(2022.9.26)
 早期審査対象出願

(73)特許権者	390031783 サミー株式会社 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友 不動産大崎ガーデンタワー
(72)発明者	吉野 純一 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住 友不動産大崎ガーデンタワー サミー株 式会社内
(72)発明者	小野 駿介 東京都品川区西品川一丁目1番1号 住 友不動産大崎ガーデンタワー サミー株 式会社内
審査官	岡崎 彦哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 スロットマシン

(57)【特許請求の範囲】**【請求項1】**

遊技履歴情報を表示可能な所定の表示手段を備え、
遊技履歴情報は、遊技履歴の種類に関する情報と、遊技履歴に関する数値情報とにより構成され、

遊技履歴情報として、所定遊技回数の役物比率情報を表示する場合と、累計の役物比率情報を表示する場合とを有し、

所定遊技回数の役物比率情報に対応する遊技履歴に関する数値情報は、所定遊技回数の役物比率（所定遊技回数における遊技媒体の総払出数に対する所定遊技回数における役物作動時の遊技媒体の払出数の割合）であり、

累計の役物比率情報に対応する遊技履歴に関する数値情報は、累計の役物比率（遊技媒体の総払出数に対する役物作動時の遊技媒体の払出数の割合）であり、

前記所定の表示手段の第1表示部と第2表示部により、遊技履歴の種類に関する情報を表示可能とし、

前記所定の表示手段の第3表示部と第4表示部により、遊技履歴に関する数値情報を表示可能とし、

遊技履歴情報を前記所定の表示手段に表示する場合に、第2表示部のD Pセグメントは点灯可能に構成され、

累計の役物比率情報を表示する場合において、累計遊技回数が特定値未満の場合には、累計の役物比率情報に対応する遊技履歴の種類に関する情報を点滅表示可能に構成され、

所定遊技回数の役物比率情報を表示する場合において、累計遊技回数が所定値（所定値は、特定値より小さい値）未満の場合には、所定遊技回数の役物比率情報に対応する遊技履歴の種類に関する情報を点滅表示可能に構成され、

遊技媒体の総払出数が所定の上限値となったときは、遊技媒体の総払出数の更新を終了するように構成され、

累計遊技回数が特定の上限値となったときは、累計遊技回数の更新を終了するように構成されている

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、遊技履歴情報を表示可能なスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機において、払い戻し数の累計値を記憶しておき、遊技者の操作により、払い戻し数の累計値の推移をグラフ表示するものが知られている（たとえば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2007-125121号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明が解決しようとする課題は、遊技履歴情報を容易に確認できるようにすることである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、

遊技履歴情報を表示可能な所定の表示手段を備え、

遊技履歴情報は、遊技履歴の種類に関する情報と、遊技履歴に関する数値情報とにより構成され、

30

遊技履歴情報として、所定遊技回数の役物比率情報を表示する場合と、累計の役物比率情報を表示する場合とを有し、

所定遊技回数の役物比率情報に対応する遊技履歴に関する数値情報は、所定遊技回数の役物比率（所定遊技回数における遊技媒体の総払出数に対する所定遊技回数における役物作動時の遊技媒体の払戻数の割合）であり、

累計の役物比率情報に対応する遊技履歴に関する数値情報は、累計の役物比率（遊技媒体の総払戻数に対する役物作動時の遊技媒体の払戻数の割合）であり、

前記所定の表示手段の第1表示部と第2表示部により、遊技履歴の種類に関する情報を表示可能とし、

前記所定の表示手段の第3表示部と第4表示部により、遊技履歴に関する数値情報を表示可能とし、

40

遊技履歴情報を前記所定の表示手段に表示する場合に、第2表示部のD Pセグメントは点灯可能に構成され、

累計の役物比率情報を表示する場合において、累計遊技回数が特定未満の場合には、累計の役物比率情報を対応する遊技履歴の種類に関する情報を点滅表示可能に構成され、

所定遊技回数の役物比率情報を表示する場合において、累計遊技回数が所定値（所定値は、特定値より小さい値）未満の場合には、所定遊技回数の役物比率情報を対応する遊技履歴の種類に関する情報を点滅表示可能に構成され、

遊技媒体の総払戻数が所定の上限値となったときは、遊技媒体の総払戻数の更新を終了す

50

るよう構成され、

累計遊技回数が特定の上限値となつときは、累計遊技回数の更新を終了するよう構成されている

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、遊技履歴情報を容易に確認できるようにすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。 10

【図2】貯留数表示LED、有利区間表示LED、獲得数表示LED、精算スイッチ等を示す図である。

【図3】基板ケースに収容されたメイン制御基板を示す図であり、(a)は例1を示し、(b)は例2を示す。

【図4】デジット及びセグメントの詳細を説明する図である。

【図5】リールの図柄配列を示す図である。

【図6】スロットマシンに設けられた表示窓(透明窓)と、各リールの位置関係と、有効ライン等とを示す図である。

【図7】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図(1)である。

【図8】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図(2)である。 20

【図9】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図(3)である。

【図10】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図(4)である。

【図11】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図(5)である。

【図12】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図(6)である。

【図13】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図(1)である。

【図14】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図(2)である。

【図15】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図(3)である。

【図16】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図(4)である。

【図17】置数表を示す図(1)である。

【図18】置数表を示す図(2)である。 30

【図19】押し順指示番号テーブルを示す図である。

【図20】押し順指示番号、有利な押し順、表示内容の関係を示す図である。

【図21】演出グループ番号テーブルを示す図である。

【図22】RTの移行を説明する図である。

【図23】有利区間表示LEDの点灯過程を示す図である。

【図24】メイン制御基板、獲得数表示LED、画像表示装置の処理の流れを示すタイミングチャート(例1及び例2)である。

【図25】メイン制御基板、獲得数表示LED、画像表示装置の処理の流れを示すタイミングチャート(例3及び例4)である。

【図26】獲得数表示LEDによる押し順指示情報の表示及び画像表示装置による正解押し順の報知の流れを示す図である。 40

【図27】RWMの一部であって、有利区間及び総遊技回数に関する記憶領域を示す図である。

【図28】RWMの一部であって、全払出し枚数に関する記憶領域を示す図である。

【図29】RWMの一部であって、連続役物作動時払出し枚数に関する記憶領域を示す図である。

【図30】RWMの一部であって、役物作動時払出し枚数に関する記憶領域を示す図である。

【図31】RWMの一部であって、連続役物作動時払出し枚数に関する記憶領域を示す図(変形例)である。 50

【図32】レジスタを用いて遊技回数等を更新する処理の流れを示すフローチャートである。

【図33】図32のステップS109～S114における具体例1を示すフローチャートである。

【図34】図32のステップS109～S114における具体例2を示すフローチャートである。

【図35】図32のステップS109～S114における具体例3を示すフローチャートである。

【図36】レジスタを用いて遊技回数等を更新する処理の流れを示すフローチャートである。

【図37】有利区間割合の演算処理の流れを示すフローチャートである。

【図38】管理情報表示LEDに表示する情報を説明する図である。

【図39】貯留数表示LEDに管理情報を表示する例を示す図である。

【図40】獲得数表示LEDに管理情報を表示する例を示す図である。

【図41】スロットマシン10の基体部1を示す外観斜視図である。

【図42】第2実施形態において、基板ケースに収容されたメイン制御基板を示す図であり、(a)は例1を示し、(b)は例2を示す。

【発明を実施するための形態】

【0008】

本明細書において、用語の意味は、以下の通りである。「RT」とは、抽選対象となる条件装置(1BB、リプレイ、小役)の種類(数)及びその当選確率が特有の抽選状態であることを意味し、「RT移行」とは、一のRTから他の一のRTに移行することによって、抽選対象となる少なくとも1つの条件装置(たとえば、リプレイ)の当選確率が変動することを意味する。したがって、一のRTにおけるリプレイの種類ごとの当選確率は、そのRT特有の値であり、一のRTと、他の一のRTとで、リプレイの種類ごとの当選確率がすべて同一になることはない。ただし、一のRTと、他の一のRTとで、リプレイの当選確率の合算値が同一になることは、差し支えない。

【0009】

RTは、本実施形態では、非RT、RT1、RT2、RT3、及びRT4を備える(後述する図22)。なお、「非RT」とは、RTの概念に含まれないという意味ではなく、「RT0」と等価である。したがって、本明細書において「RT」というときは、非RTを含む。本実施形態では、非内部中を非RT、RT1、RT2、又はRT3とし、内部中をRT4としている。非内部中と内部中とで抽選対象となるリプレイの種類(数)及びその当選確率が異なる。

【0010】

さらにまた、本実施形態では、特別遊技中のRTとして1BBA作動及び1BBB作動を備えている。本実施形態では、1BBA作動及び1BBB作動のいずれも、少なくとも1つのリプレイの抽選を行う。「役」とは、抽選の対象となるものをいい、本実施形態では、条件装置を抽選し、その条件装置には、少なくとも1つの役を含むように設定されている。したがって、いずれかの条件装置の当選となつたときは、少なくとも1つの役の当選となる(少なくとも1つの当選役を有する)。

【0011】

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

【0012】

10

20

30

40

50

ここで、第一種役物連続作動装置（1BB）とは、第一種特別役物（RB）を連続して作動させることができる装置をいう。同様に、第二種役物連続作動装置（2BB）とは、第二種特別役物（CB）を連続して作動させることができる装置をいう。本実施形態では、特別役として、1BBのみが設けられ、後述する2種類（1BBA及び1BBB）を有する。1BBの作動中において、RBは、2回の役の入賞又は2遊技のいずれかを満たすときに終了し、その終了後、1BB作動の終了条件を満たさないことを条件に、再度RBを作動させる。また、本実施形態では、SB、CB、2BBは設けられていない。

【0013】

一方、「入賞及びリプレイ条件装置」には、当選情報を次回遊技以降に持ち越さない小役又はリプレイのいずれかが含まれる。本実施形態では、入賞及びリプレイ条件装置番号「0」～「30」を備える。これに対し、「役物条件装置」には、当選情報を次回遊技以降に持越し可能なRB、1BB及び2BBと、当選情報を次回遊技以降に持ち越さないSB及びCBのいずれかが含まれるが、本実施形態では、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な1BB（1BBA及び1BBB）のみが設けられている。

10

【0014】

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

20

【0015】

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

30

【0016】

なお、「操作態様」とは、ストップスイッチの押し順、及び／又は操作タイミング（対象図柄が有効ラインに停止するためのストップスイッチの押すタイミング）を指す概念である。そして、「ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技」は、本実施形態では、押し順ベル（小役B群、小役C群）当選時の遊技、重複リプレイ（リプレイB群、リプレイC群）当選時の遊技に相当する。

【0017】

さらに、押し順ベル当選時に、正解押し順でストップスイッチを操作されたときに入賞するベル（小役）を高目ベル（重複当選しているベル群（小役群）のうち、払出し枚数が最も多い小役等、その図柄の組合せが表示されることが遊技者にとって最も有利となるベル（小役））と称する場合がある。一方、押し順ベル当選時に、不正解押し順でストップスイッチを操作したときは、ストップスイッチの操作タイミングに応じて、安目ベルが入賞する場合と、役のとりこぼしとなる場合とを有する。役のとりこぼし時に表示される停止出目（有効ライン上の図柄の組合せ。「こぼし目」ともいう。）を、本実施形態では「パターン図柄」と称し、パターン図柄01～03を有する。

40

【0018】

一方、リプレイ重複当選（リプレイB群、リプレイC群の当選）時には、ストップスイッチの押し順に応じて異なる図柄の組合せが停止表示するが、リプレイ当選時にはとりこぼしは発生しない（後述する「PB=1」）。この場合、遊技者に有利な図柄の組合せ、たとえばリプレイ当選確率がより高いRTに移行する図柄の組合せや、リプレイ当選確率

50

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

【0019】

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

10

【0020】

以下の実施形態では、「指示機能」は、「有利な操作態様」を遊技者に表示する機能を指すものとし、「指示機能の作動」は、押し順ベル当選時に正解押し順を表示すること、及びリプレイ重複当選時に有利なリプレイを入賞させる正解押し順を表示することの双方を含む意味で使用する。なお、「指示」内容を遊技者に見せることが「表示」であり、指示内容を遊技者に知らせることが「報知」である。よって、「指示機能」は、「表示機能」でもあり、「報知機能」もある。また、「指示」とは、「命令」の意味合いを有する概念であるが、「指示」に従わなかったからといって、遊技者に何らかのペナルティが課されることはない。ただし、指示機能の作動により表示された正解押し順に従わなければ、押し順ベル当選時に高目ベルが入賞しないことや、リプレイ重複当選時に不利なリプレイが入賞する場合がある。

20

【0021】

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

30

【0022】

本実施形態において、「遊技区間」には、「通常区間」、「待機区間」、及び「有利区間」を備える。まず、「通常区間」とは、指示機能に係る信号、具体的には後述する押し順指示番号や入賞及びリプレイ条件装置番号(正解押し順を判別可能な情報)を周辺基板(たとえば、サブ制御基板)に送信することを禁止する遊技区間であり、かつ、指示機能に係る性能に一切影響を及ぼさない(指示機能を作動させない)遊技区間を指す。ただし、条件装置(役)の抽選に加え、有利区間に移行するか否かの決定(抽選等)を行うことができる。通常区間では、指示機能を作動させてはならないため、メイン制御基板と電気的に接続された所定の表示装置(LED等)での押し順指示情報の表示を行うことができないし、指示機能に係る信号を周辺基板に送信しないので、後述するサブ制御基板に電気的に接続された画像表示装置による有利な操作態様の表示(報知)を行うこともできない。

40

【0023】

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

【0024】

本実施形態では、条件装置の抽選と同時に、有利区間に移行するか否かを決定するよう

50

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

【0025】

さらに、当選した条件装置と関連付けて有利区間への移行を決定するにあたり、有利区間に移行することに決定することができる条件装置(別途、有利区間に移行するか否かの抽選を行う場合は、抽選を行うための条件となる条件装置)は、当選確率に設定差を有さない条件装置であることが条件となるように設定している。ここで、「設定値」とは、遊技者の有利度を定めるものであり、設定値が高い(又は低い)ほど、遊技者に有利となるように(出玉の期待値が高くなるように)設定されている。設定値は、たとえば設定1～設定6の6段階設けられる。そして、「当選確率に設定差を有さない(設定共通の)条件装置」とは、全設定で当選確率が同一である条件装置を指す。

10

【0026】

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

20

【0027】

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

【0028】

また、「有利区間」とは、指示機能に係る性能を有する(指示機能を作動させてよい)遊技区間であり、具体的には、指示機能を作動させる場合には、メイン制御基板において指示内容(有利な操作態様)が識別できるように押し順指示情報を表示する場合に限り、指示機能に係る信号をサブ制御基板に送信することができる遊技区間を指す。有利区間中の遊技は、報知可能遊技とも称することがある。逆に、通常区間中の遊技や待機区間中の遊技は、報知不可能遊技と称することがある。ただし、サブ制御基板は、メイン制御基板が行う指示内容や、受信した指示機能に係る信号に反する演出を出力することはできない。

30

【0029】

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

40

【0030】

具体的には、本実施形態では、いわゆる押し順ベルの条件装置として、小役B群と、小役C群とを備える。小役B群は、押し順正解時には9枚役である小役01が常に入賞し、押し順不正解時には1枚役が入賞可能(とりこぼす場合あり)となる。一方、小役C群は、押し順正解時には3枚役である小役02が常に入賞し、押し順不正解時には1枚役が常に入賞する。

【0031】

そして、指示機能作動遊技を実行するときの遊技は、役物非作動時(通常遊技)であり、

50

この通常遊技での規定数（投入すべきメダル枚数）は、「3」枚である。さらに、規定数が「3」枚であるときの最大払出し枚数は、「9」枚（小役01入賞時）である。このため、本実施形態の有利区間では、小役01が入賞可能となる条件装置（小役B群）の当選時に指示機能を作動させることにより、小役01を入賞させるための正解押し順を表示する遊技を、少なくとも1遊技実行することが必要である。

【0032】

また、有利区間中は、有利な操作態様を有する条件装置に当選した遊技では、常に指示機能を作動させてトップスイッチの有利な操作態様を表示してもよい。一方、有利区間に、有利な操作態様を有する条件装置に当選した遊技であっても、指示機能を作動させなくても差し支えない。

10

【0033】

さらにまた、「待機区間」とは、有利区間に移行することに決定した後、未だ有利区間に移行していないときの遊技区間を指す。待機区間は、設けてもよく、設けなくてもよい。すなわち、通常区間から有利区間に移行してもよく、通常区間から待機区間に移行し、さらにこの待機区間から有利区間に移行してもよい。なお、有利区間から待機区間に移行することはできず、有利区間の終了後は常に通常区間に移行する。待機区間は、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役

が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときに限り、移行することができ、当該特別役に対応する図柄の組合せが表示された遊技では必ず終了しなければならない。もちろん、当該特別役に対応する図柄の組合せが表示される遊技よりも前に終了してもよい。また、待機区間では、メイン制御基板において指示機能を作動させることや、指示機能に係る信号をサブ制御基板に送信することはできない。メイン制御基板において指示機能を作動させ、指示機能に係る信号をサブ制御基板に送信する場合には、有利区間中であることが条件となる。

20

【0034】

本実施形態の有利区間では、1回の指示機能作動遊技（小役C群、リプレイB群、リプレイC群に当選した遊技を除く）を実行する場合と、所定回数の遊技を実行する場合とを有する。所定回数の遊技を実行する有利区間では、トップスイッチの有利な操作態様を有する条件装置に当選したときは、基本的に、指示機能を作動させる。なお、有利区間の終了条件は、上述した遊技回数を定めるのではなく、たとえば、所定のタイミングで終了（パンク）抽選を行い、この抽選に当選したときに、有利区間を終了させること等であってもよい。

30

【0035】

あるいは、有利区間に移行しただけでは、指示機能作動遊技の実行条件を満たさないようになり、有利区間中であることを条件に、指示機能作動遊技を実行するか否かを抽選等で決定し、指示機能作動遊技を実行することに決定したときは、所定の終了条件を満たすまで指示機能作動遊技を実行することが挙げられる。また、有利区間中は、有利区間の（残り）遊技回数を上乗せ（加算）するか否かの決定（抽選等）を行う。また、有利区間には、上限遊技回数が定められており、上限遊技回数に到達したときは、有利区間の残り遊技回数を有する場合であっても、その時点で常に有利区間を終了し（リミッターの作動）、通常区間に移行する。

40

【0036】

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

【0037】

以上、内容が上記と一部重複するが、本実施形態における有利区間に關しては、以下の通り定めるものとする。
a) 通常区間に於いて、有利区間に移行するか否かの抽選（条件

50

装置の抽選と同時に決定される場合も)は、設定差のない条件装置に紐づかなければならぬ。すなわち、設定値に応じて、有利区間への移行確率が異なってはいけない。 b) 有利区間の上乗せ抽選(抽選を行わず決定される場合も)は、設定値を参照してはならない。当選した条件装置に基づいて有利区間を上乗せするときは、設定差のない条件装置に紐付けなければならない。

【 0 0 3 8 】

c) 通常区間ににおける特別役(当選を持ち越す特別役を意味する。以下、この段落において同じ。) 内部中や特別役作動中は、有利区間の移行抽選(条件装置の抽選と同時に決定することも)を行ってはならない。また、特別役内部中は、有利区間中であっても、有利区間の上乗せ抽選(抽選を行わず決定することも)を行ってはならない。さらにまた、有利区間ににおいて特別役が含まれる設定差を有する条件装置に当選し、特別役作動中となつたときは、その特別役作動中に有利区間の上乗せ抽選(抽選を行わず決定することも)を行ってはならない。ここで、従来、内部中となつた後においても A T 抽選を行うことが一般的であったので、内部中となつても、特別役を入賞させずに内部中を維持しつつ A T 当選を待つことが可能であった。しかし、近時、内部中では、A T の抽選を行わないことが望ましいとされている。そこで、本実施形態では、通常区間ににおいて特別役に当選し、内部中となつたときは、その内部中で通常区間から有利区間に移行してはいけないと定める。さらに、有利区間中において特別役に当選し、内部中となつたときは、その内部中では有利区間を上乗せしてはいけないと定める。

10

【 0 0 3 9 】

d) 有利区間に移行することに決定したときは、原則として、次回遊技から有利区間へ移行させるとともに、有利区間が開始するまで(本実施形態では、次回遊技のベットが可能となるまでとしている)に、次回遊技から有利区間であることを遊技者に表示(有利区間であることを示すランプの点灯等)しなければならない。ここで、従来、A T に当選したときに、A T に当選してから A T 当選が遊技者に報知されるまでには、一定の遊技回数を消化する(前兆を経由する)ことが一般的であった。また、たとえばレア役の当選に基づいて A T を抽選する場合、当該遊技でレア役を取りこぼすと、遊技者は、レア役に当選したこと、及びそのレア役に基づいて A T が抽選されたることを知らないので、仮に、そのレア役の当選によって A T に当選していても、A T 当選が報知される前に遊技をやめてしまう場合があった。その後、他人がその台で遊技をしたときに、その他人が(前遊技者が引き当てた) A T の利益を享受する場合があるという問題があった。しかし、有利区間に移行することに決定したときは、原則として、有利区間が開始するまで(本実施形態では、次回遊技のベットが可能となるまで)に次回遊技から有利区間であることを表示するので、上記のような問題は生じない。このように、従来では、A T の当選後(特に、A T の前兆経由後)に A T 当選を報知するのに対し、本実施形態では、原則として、次回遊技のベットが可能となるまでであって、有利区間が開始される前までに、有利区間であることを表示する点で相違する。さらに、従来の A T 当選の報知は、あくまで演出の一環として行われるものにすぎなかつたが、本実施形態における次回遊技から有利区間であることを遊技者に表示(有利区間であることを示すランプの点灯等)することは、上記問題を解決するために行われるものである点で相違する。

20

30

【 0 0 4 0 】

また、有利区間割合とは、全遊技区間(通常区間+待機区間+有利区間)に対して、有利区間に滞在していた割合を指す。具体的には、たとえば全遊技区間の遊技回数が「1000」で、その間の有利区間の遊技回数が「700」であるときは、有利区間割合は、「70%」となる。なお、後述するように、本実施形態では有利区間割合を表示するが、表示される有利区間割合は、演算の結果、小数点以下を切り捨てた数値である。

40

【 0 0 4 1 】

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

50

の範囲内において有効ラインに停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチを操作しなければ、対象図柄を有効ラインに停止させる（有効ラインまで引き込む）ことができないことを、「P B（引込み率）＝1」と称する。これに対し、ストップスイッチが操作された瞬間のリールがどの位置であっても（ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず）、対象図柄を常に有効ラインに停止させる（引き込む）ことができることを、「P B = 1」と称する。

【0042】

そして、「P B = 1」は、その役について、全リールがそのようになっている場合と、特定の（一部の）リールについてのみそのようになっている場合とを有する。本実施形態では、最大移動コマ数は「4」に設定され、5図柄以内の間隔で対象図柄が配列されているときは、「P B = 1」となり、5図柄を超える（6図柄以上の）間隔で配列されているときは、「P B = 1」となる。特に、本実施形態のリールの図柄数は「20」に設定されており、5図柄間隔で4個配置とすれば、その図柄は、「P B = 1」となる。

10

【0043】

「N - 1」遊技目、「N」遊技目、「N + 1」遊技目、・・・（「N」は、2以上の整数）と遊技が進行する場合において、現在の遊技が「N」遊技目であるとき、「N」遊技目の遊技を「今回遊技」と称する。また、「N - 1」遊技目の遊技を「前回遊技」と称する。一方、「N + 1」遊技目の遊技を「次回遊技」と称する。

20

【0044】

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

20

【0045】

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

30

【0046】

「ベット」とは、遊技を行うためにメダル（遊技媒体）を賭けることをいう。本実施形態において、役物非作動時（通常遊技中）において、遊技可能なベット枚数（規定数）は、3枚に設定されている。一方、役物（1BB）作動中は、遊技可能なベット枚数（規定数）は、2枚に設定されている。メダルをベットするには、メダル投入口から実際のメダルを手入れ投入するか、又は貯留されているメダルをベットするためにベットスイッチを操作する。なお、「遊技媒体」は、本実施形態ではメダルであるが、たとえば封入式遊技機のような場合には、遊技媒体として電子情報が用いられる。なお、「電子情報」とは、たとえば貸出し機に金銭（紙幣）を投入すると、その金銭に対応する分の電子情報に変換されるとともに、その電子情報の一部又は全部を、遊技機で遊技を行うための遊技媒体として遊技機に貯留可能となるものである。また、後述する役物比率等の表示については、スロットマシンに限らず、弾球遊技機にも適用することが可能であるので、「遊技媒体」には、メダルに限らず、遊技球も含まれる。

40

【0047】

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

50

は、その投入されたメダルは貯留される。したがって、メダルがメダル投入口から手入れ投入されたときは、ベットされる場合と貯留される場合とを有する。

【 0 0 4 8 】

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

【 0 0 4 9 】

本明細書において、末尾（特に、8ビット）に「B」を付した数値は、2進数を意味する。
10 同様に、末尾に「H」を付した数値は、16進数を意味する。具体的には、たとえば10進数で「16」を示す数値は、2進数では「00010000（B）」と表記し、16進数では「10（H）」と表記する。また、10進数を意味する数値については、必要に応じて「16（D）」と表記する。ただし、2進数、10進数、及び16進数のいずれであるかが明確であるときは、それぞれ「B」、「D」、「H」の末尾記号を省略する場合がある。

【 0 0 5 0 】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。<第1実施形態>
20 図1は、本実施形態におけるスロットマシン10の制御の概略を示すブロック図である。スロットマシン10に設けられた代表的な制御基板として、メイン制御基板50とサブ制御基板80とを備える。メイン制御基板50は、入力ポート51及び出力ポート52を有し、RWM53、ROM54、メインCPU55等を備える（図1で図示したもののみを備える意味ではない）。

【 0 0 5 1 】

図1において、メイン制御基板50と、ベットスイッチ40等の操作スイッチを含む遊技進行用の周辺機器とは、入力ポート51又は出力ポート52を介して電気的に接続されている。入力ポート51は、操作スイッチ等の信号が入力される接続部であり、出力ポート52は、モータ32等の周辺機器に対して信号を送信する接続部である。図1中、入力用の周辺機器は、その周辺機器からの信号がメイン制御基板50に向かう矢印で表示しており、出力用の周辺機器は、メイン制御基板50からその周辺機器に向かう矢印で示している（サブ制御基板80も同様である）。
30

【 0 0 5 2 】

RWM53は、遊技の進行等に基づいた各種データ（変数）を記憶（更新）可能な記憶媒体である。後述する管理情報を表示するために必要なデータ（総遊技回数等）は、RWM53に記憶される。ROM54は、遊技の進行に必要なプログラムや各種データ（たとえば、データテーブル）等を記憶しておく記憶媒体である。

【 0 0 5 3 】

メインCPU55は、メイン制御基板50上に設けられたCPUを指し、遊技の進行に必要なプログラムの実行、演算等を行い、具体的には、役の抽選、リール31の駆動制御、及び入賞時の払出し等を実行する。メインCPU55は、レジスタを内蔵する。特に本実施形態では、複数（たとえばAレジスタ～Lレジスタ、及び送信用レジスタ等）設けられている。
40

【 0 0 5 4 】

また、メイン制御基板50上には、RWM53、ROM54、メインCPU55及びレジスタを含むMPUが搭載される。なお、RWM53及びROM54は、MPU内部に搭載されるもの以外に、外部に備えていてよい。後述するサブ制御基板80上には、RWM83、ROM84、及びサブCPU85を含むMPUが搭載される。なお、RWM83及びROM84は、MPU内部に搭載されるもの以外に、外部に備えてよい。

【 0 0 5 5 】

図1において、メダル投入口43から投入されたメダルは、メダルセレクタ内部に送られ
50

る。 メダルセレクタは、図1に示すように、通路センサ43a、プロッカ45、投入センサ44を備え（ただし、これらに限定されるものではない）、メイン制御基板50と電気的に接続されている。メダル投入口43からメダルが投入されると、最初に、通路センサ43aにより検知されるように構成されている。

【0056】

さらに、通路センサ43aの下流側には、プロッカ45が設けられている。プロッカ45は、メダルの投入を許可／不許可にするためのものであり、メダルの投入が不許可状態のときは、メダル投入口43から投入されたメダルを払い戻すメダル通路を形成する。これに対し、メダルの投入が許可状態のときは、メダル投入口43から投入されたメダルをホッパー35に案内するメダル通路を形成する。

10

【0057】

ここで、プロッカ45は、遊技中（リール31の回転開始時から、全リール31が停止し、役の入賞時には入賞役に対応する払い戻しの終了時まで）は、メダルの投入を不許可状態とする。すなわち、プロッカ45がメダルの投入を許可するのは、少なくとも遊技が行われていないときである。

【0058】

プロッカ45のさらに下流側には、投入センサ44（複数の光学センサ）が設けられている。したがって、メダル投入口43から投入されたメダルは、通路センサ43aによって検知された後、さらに、投入センサ44により検知されるように構成されている。

20

【0059】

また、図1に示すように、メイン制御基板50には、遊技者が操作する操作スイッチとして、ベットスイッチ40、スタートスイッチ41、（左、中、右）ストップスイッチ42、及び精算スイッチ46が電気的に接続されている。ベットスイッチ40（40a又は40b）は、貯留されたメダルを今回遊技のためにベットするときに遊技者が操作するスイッチである。本実施形態では、1枚のメダルを投入するための1ベットスイッチ40aと、3枚（最大数ないし規定数）のメダルを投入するための3ベットスイッチ40bとを備える。なお、これに限らず、2枚ベット用のベットスイッチを設けてもよい。

【0060】

また、本実施形態の規定数は、役物非作動時は3枚、役物作動時は2枚に設定されているが、1ベットスイッチ40aを2回操作する（押す）と2枚のメダルを投入可能であり、3回操作する（押す）と3枚のメダルを投入可能である。また、役物作動中は、3ベットスイッチ40bを操作すれば、一時に2枚（規定数）のメダルを投入可能である。

30

【0061】

また、スタートスイッチ41は、（左、中、右のすべての）リール31を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。さらにまた、ストップスイッチ42は、3つ（左、中、右）のリール31に対応して3つ設けられ、対応するリール31を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。さらに、精算スイッチ46は、スロットマシン10内部にベット及び／又は貯留（クレジット）されたメダルを払い戻す（ペイアウトする）ときに遊技者が操作するスイッチである。

【0062】

また、図1に示すように、メイン制御基板50には、表示基板75が電気的に接続されている。なお、実際には、メイン制御基板50と表示基板75との間には、中継基板が設けられ、メイン制御基板50と中継基板、及び中継基板と表示基板75とが接続されているが、図1では中継基板の図示を省略している。このように、メイン制御基板50と表示基板75とは、直接ハーネス等で接続されていてもよいが、両者間に別の基板が介在してもよい。さらに、制御基板同士が直接ハーネス等で接続されていることに限らず、他の別基板（中継基板等）を介して接続されていてもよい。たとえば、メイン制御基板50とサブ制御基板80との間に1つ以上の他の別基板（中継基板等）が介在してもよい。

40

【0063】

表示基板75には、貯留数表示LED76、有利区間表示LED77、及び獲得数表示L

50

E D 7 8 が搭載されている。これらの L E D 7 6 ~ 7 8 は、遊技者が操作する操作スイッチの近傍に設けられ、遊技者が常に視認できる位置に設けられている。なお、1つの表示基板 7 5 上にすべての L E D 7 6 ~ 7 8 が設けられている必要はなく、たとえば表示基板 7 5 A、7 5 B、・・・のように複数の表示基板 7 5 を備え、いずれかの表示基板 7 5 にいずれかの L E D 7 6 ~ 7 8 が設けられていればよい。

【 0 0 6 4 】

図2は、スロットマシン10の前面側において、貯留数表示 L E D 7 6 、有利区間表示 L E D 7 7 、獲得数表示 L E D 7 8 、精算スイッチ46、1ベットスイッチ40a、3ベットスイッチ40bの実際の位置関係(配置)を示す平面図である。また、図2において、これら貯留数表示 L E D 7 6 、有利区間表示 L E D 7 7 、及び獲得数表示 L E D 7 8 の下側であってスロットマシン10内部には、表示基板75(図2中、点線で示す)が配置されている。10

【 0 0 6 5 】

貯留数表示 L E D 7 6 は、スロットマシン10内部に貯留されたメダル枚数を表示する L E D であり、上位桁を表示するデジット1と、下位桁を表示するデジット2とから構成されている。すなわち、貯留数表示 L E D 7 6 は、2桁を表示する。ここで、「デジット」とは、表示部(ディスプレイ)を意味し、特に本実施形態では、セブンセグメント L E D (いわゆる7セグ)及びセグメント D P (デシマルポイント。小数点を表示するドット状の L E D)から構成されている。なお、図2に示すように、表示基板75上に実装されたデジットはデジット1~4の4個であるが、本実施形態では9個のデジットを有し、他のデジットは、メイン制御基板60上に搭載されている(詳細は後述する)。20

【 0 0 6 6 】

貯留数表示 L E D 7 6 は、貯留されているメダル枚数を表示するものであり、本実施形態では、「00」~「50」(整数)の間の数字を表示する。たとえば、メダルが全くベット及び貯留されていない状態では、貯留数表示 L E D 7 6 の表示は、「00」となっている。ここで、1枚のメダルが手入れされると、当該遊技のためにその1枚のメダルがベットされる。さらに2枚を追加投入すると、当該遊技のために3枚のメダルがベットされる(規定数が3枚の場合)。したがって、手入れされたメダルが3枚までのときは、そのメダルはベットされ、貯留されない。さらにメダルが手入れされ続けると、スロットマシン10内部にメダルが貯留されるとともに、その貯留枚数が貯留数表示 L E D 7 6 によって表示される。30

【 0 0 6 7 】

本実施形態では、最大で50枚までのメダルを貯留可能となっている。したがって、貯留枚数が50枚となったとき(貯留数表示 L E D 7 6 に「50」と表示されたとき)は、それ以上、メダルは貯留されない。この状態で、仮に、メダル投入口43からメダルが手入れされると、ブロック45により、手入れされたメダルは、払出し口から返却される。

【 0 0 6 8 】

ここで、メダル払出しのある役(リプレイを除く)が入賞してその役に対応するメダルが払い出されるときは、払出し口から実際にメダルが払い出されることよりも優先して、スロットマシン10内部にメダルが貯留される。たとえば、役入賞前の貯留枚数が「10」である場合において、9枚役が入賞すると、貯留数表示 L E D 7 6 の表示が「10」から「19」に更新される。40

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

さらに、リプレイの入賞時は、メダルの貯留及び払出しは行われず、当該遊技でベットされていた枚数のメダルが再遊技のために自動ベットされる。たとえば、当該遊技を3ベッ50

ト（3枚）で行い、リプレイが入賞したときは、3枚のメダルが自動ベットされる。そして、リプレイの入賞に基づく自動ベットは、再遊技を行うためのメダルの投入であるので、その後に精算（返却）操作を行っても、当該メダルを精算することはできない。

【0071】

なお、「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則（以下、単に「規則」という。）」では、リプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、再遊技に係る条件装置の作動であって「入賞」ではないと解釈されている。しかし、本願（本明細書等）では、リプレイについても役の1つとして扱い（再遊技役）、リプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したことを「リプレイの入賞」と称する。

【0072】

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

【0073】

特に、図2に示すように、有利区間表示LED77は、精算スイッチ46の近傍に位置する。したがって、遊技者は、遊技を終了する場合において、貯留メダルを有するとき（たとえば、貯留数表示LED76に「10」と表示されているとき）は、精算スイッチ46を操作するが、その際に、有利区間中でないことを、有利区間表示LED77の消灯状態によって容易に確認することができる。さらに、本実施形態では、有利区間に移行することに決定したときは、原則として、精算スイッチ46が操作可能となる前

に有利区間表示LED77を点灯させる。これにより、有利区間中（又は次回遊技から有利区間）であるにもかかわらず、遊技者の意に反して、遊技者が遊技を終了してしまうことを防止することができる。

【0074】

さらにまた、獲得数表示LED78は、役の入賞時に、払出し数（遊技者の獲得数）を表示するLEDであり、上位桁を表示するデジット3と、下位桁を表示するデジット4とから構成されている。したがって、獲得数表示LED78は、貯留数表示LED76と同様に、2桁を表示する。獲得数表示LED78は、払い出されるメダルがないときは、表示は「00」であるが、たとえば後述する9枚役が入賞して9枚のメダルが払い出されると、獲得数表示LED78の表示は、「00」から「09」となる。なお、獲得数表示LED78は、払い出されるメダルがないときは、消灯するように制御してもよい。あるいは、上位桁（デジット3）を消灯し、下位桁（デジット4）のみを「0」表示してもよい。

【0075】

また、獲得数表示LED78は、通常は獲得数を表示するが、エラー発生時にはエラーの内容（種類）を表示するLEDとして機能する。たとえば、スロットマシン10のフロントドアが開放され、ドアオープンエラーが検出されると、獲得数表示LED78には、「dE」というエラー番号が表示される。さらにまた、獲得数表示LED78は、指示機能を作動させたときに、有利な操作態様（押し順指示情報）を表示するLEDとして機能する。よって、本実施形態における獲得数表示LED78は、獲得数、エラー内容、及び指示機能の作動による有利な操作態様の表示を兼ねるLEDである。なお、指示機能を作動させたときの有利な押し順の報知は、サブ制御基板80に接続された画像表示装置23によっても実行される。

【0076】

ここで、本明細書では、メイン制御基板50による獲得数表示LED78を用いた押し順の表示を「指示機能の作動」と称し、サブ制御基板80による押し順の表示を「押し順の報知」と称する。また、後述する図20に示すように、有利な押し順に対応する番号を「押し順指示番号」と称する。さらに、指示機能の作動により獲得数表示LED78に

10

20

30

40

50

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

【0077】

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

10

【0078】

基板ケース16上には、正規のメイン制御基板50であることの証明や製造番号、かしめ部16aの開封記録等を表示したシール類が貼付されるが、このシール類により視界が妨げられることがないようにデジット5~9がメイン制御基板50上に搭載される。デジット5は、設定値表示LED73であり、設定確認や設定変更の際、現設定値を表示するLEDである。なお、設定値表示LED73は、必ずしもメイン制御基板50上に搭載される必要はなく、たとえばフロントドアの裏面側や、貯留数表示LED76又は獲得数表示LED78と兼用することも可能である。

20

【0079】

また、デジット6~9は、管理情報表示LED74である。管理情報表示LED74は、その視認性確保のため、たとえば1個のデジット筐体につき、図3(a)中、横幅m1×縦幅n/36平方ミリメートルの大きさに設計することが好ましい。あるいは、管理情報表示LED74を1個の横長(横幅m2)のデジット筐体としたときは、横幅m2×縦幅n/4(桁数)/36平方ミリメートルの大きさに設計することが好ましい。

【0080】

図3において、(a)の例1では、メイン制御基板50は1個であるが、これに限らず、(b)の例2のように、メイン制御基板50を複数個の別基板から構成し、各基板をハーネス等で接続したものであってもよい。ただし、メイン制御基板50を複数個の別基板から構成しても、全体を基板ケース16に収容し、封印することが必要である。図3(b)の例では、メイン制御基板50を、2個のメイン制御基板50A及び50Bとし、各メイン制御基板50A及び50Bにそれぞれコネクタを設け、このコネクタ間をハーネスで接続している。しかし、これに限らず、メイン制御基板50Aと50Bとを直結できるコネクタを使用し、ハーネスを用いなくてもよい(後述する図42(b)も同様である。)。また、設定値表示LED73は、メイン制御基板50A側に設けているが、管理情報表示LED74は、メイン制御基板50B上に搭載している。すなわち、メイン制御基板50Bは、管理情報表示LED74を搭載するための表示基板としての役割を兼ねる。

30

【0081】

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

40

【0082】

図4は、デジット1~9と、セグメントA~G、及びセグメントDPとの関係を示す図である。上述したが、各デジットは、7個の棒状のセグメントA~Gと、1個のドット状のセグメントDPとから構成され、セグメントA~G(7個)により、いわゆる7セグを構成している。

【0083】

図4に示すように、たとえばデジット1のうち、セグメントA~Gは、貯留数表示LED76の上位桁の7セグを構成するとともに、セグメントDPは、未使用である。また、デジット2のうち、セグメントA~Gは、貯留数表示LED76の下位桁の7セグを構成

50

するとともに、セグメント DP は、有利区間表示 LED77 として用いられる。さらにまた、デジット 3 及び 4 の各セグメント A ~ G は、獲得数表示 LED78 のそれぞれ上位桁及び下位桁の 7 セグを構成するとともに、セグメント DP は、未使用である。

【 0084 】

さらに、デジット 5 のうち、セグメント A ~ G は、設定値表示 LED73 の 7 セグを構成するとともに、セグメント DP は、設定変更中に点灯する LED となる。すなわち、設定値表示 LED73 のうち、7 セグのみが点灯しているときは設定確認中を示し、7 セグ及びセグメント DP が点灯中のときは、設定変更中を示している。なお、設定値表示 LED73 のセグメント DP は、必ずしもこのような用い方に限定されるものではない。たとえば、設定値表示 LED73 のセグメント DP は、設定変更中に設定値を確定させたときに点灯するセグメントとしてもよい。

10

【 0085 】

セグメント 6 ~ 9 は、管理情報表示 LED74 を構成し、セグメント 6 及び 7 は、管理情報のうち、情報種別を表示する。また、セグメント 8 及び 9 は、管理情報のうち、セグメント 6 及び 7 で表示した情報種別に対応する数値を表示する。デジット 6 ~ 9 のセグメント DP は未使用である。ただし、管理情報表示 LED74 を点灯させるときには、デジット 7 のセグメント DP を点灯させることも可能である。また、デジット 7 のセグメント DP を点灯させることにより、情報種別を示すデジット 6 及び 7 と数値を示すデジット 8 及び 9 の境界を明確にし、確認を容易にすることができます。

20

【 0086 】

また、図 4 では、セグメントデータの構成図示している。たとえば、デジット 1 に「0」と表示する場合には、セグメント A ~ F を点灯させ、セグメント G 及び DP は消灯させるので、そのセグメントデータは、「00111111(B)」となる。また、デジット 2 に「1」と表示し、かつ、有利区間中であるときは、セグメント B、C、及び DP を点灯させてるので、そのセグメントデータは、「10000110(B)」となる。すなわち、デジット 2 のセグメントデータのうち、最上位ビット(8 ビット目)を「0」又は「1」にすることにより、有利区間表示 LED77 を消灯又は点灯させる。これにより、デジット 2 のセグメントデータの 8 ビット目が「0」であるか「1」であるかを判断することで、有利区間中であるか否かを判断することができる。

30

【 0087 】

図 1において、メイン制御基板 50 には、図柄表示装置のモータ 32 等が電気的に接続されている。図柄表示装置は、図柄を表示する(本実施形態では 3 つの)リール 31 と、各リール 31 をそれぞれ駆動するモータ 32 と、リール 31 の位置を検出するためのリールセンサ 33 とを含む。

【 0088 】

モータ 32 は、リール 31 を回転させるためのものであり、各リール 31 の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段 65 によって制御される。ここで、リール 31 は、左リール 31、中リール 31、右リール 31 からなり、左リール 31 を停止させるときに操作するストップスイッチ 42 が左ストップスイッチ 42 であり、中リール 31 を停止させるときに操作するストップスイッチ 42 が中ストップスイッチ 42 であり、右リール 31 を停止させるときに操作するストップスイッチ 42 が右ストップスイッチ 42 である。

40

【 0089 】

リール 31 は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄(役に対応する図柄の組合せを構成している図柄)を印刷したリールテープを貼付したものである。なお、リール 31 上の図柄の具体的配列は、後述する。また、各リール 31 には、1 個(2 個以上であってもよい)のインデックスが設けられている。インデックスは、リール 31 のたとえば周側面に凸状に設けられており、リール 31 が所定位置を通過したか否かや、1 回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサ 33 により検知される。リールセンサ 33 の信号は、メイン制御基板 50 に電気的に接続されている。そして、インデックスがリールセンサ 33 を検知する(切る)と、その

50

入力信号がメイン制御基板 50 に入力され、そのリール 31 が所定位置を通過したことが検知される。

【 0 0 9 0 】

また、リールセンサ 33 がリール 31 のインデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を予め ROM 54 に記憶している。これにより、インデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を検知することができる。

【 0 0 9 1 】

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

10

【 0 0 9 2 】

メダル投入口 43 から手入れされ、受け付けられたメダルは、所定の通路（「ショート部」とも称する。）を通してホッパー 35 内に収容されるように形成されている。払い出しセンサ 37 は、所定距離を隔てて配置された一対の光学センサであり、メダルが一方の払い出しセンサ 37 により検知されてから所定時間を経過した後に他方の払い出しセンサ 37 により検知されるように構成されている。そして、一対の払い出しセンサ 37 がそれぞれオン／オフとなるタイミングに基づいて、メダルが正しく払い出されたか否かを判断する。

【 0 0 9 3 】

たとえば、ホッパーモータ 36 が駆動しているにもかかわらず、双方の払い出しセンサ 37 の信号がいずれもオフであるときは、メダルが払い出されていないと判断し、ホッパーエラー（メダルなし）と検知される。一方、払い出しセンサ 37 の信号の少なくとも 1 つがオンのままとなったときは、メダル詰まりが生じたと検知する。

20

【 0 0 9 4 】

また、電源スイッチ 11 は、スロットマシン 10 の電源のオン／オフを行うスイッチである。設定キースイッチ 12 は、設定キー挿入口から設定キーが挿入され、右 90 度（時計回り）に回転しているときに

オンとなるスイッチであり、設定確認時や設定変更時にオンとされる。

【 0 0 9 5 】

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

30

【 0 0 9 6 】

また、リセットスイッチ 14 は、このスイッチをオンにしつつ電源スイッチ 11 がオンにされると、リセットすなわち初期化処理が行われ、RWM 53 に記憶されている所定のデータがクリアされる。また、ドアスイッチ 15 は、スロットマシン 10 のフロントドア（図示せず）を開けたときにオンとなるスイッチであり、フロントドアの開閉状態を検知するためのものである。

40

【 0 0 9 7 】

さらにまた、出力ポート 52 の一部からは、外部集中端子板 100 への外部信号（外端信号）が出力される。ここで、「外部信号」とは、外部集中端子板 100 を介してスロットマシン 10 の外部（ホールコンピュータ 200 や、ホールに設置されているデータカウンタ等）に出力するための信号である。本実施形態では、外部信号（1BB 信号、RB 信号、有利区間信号）や、スロットマシン 10 で生じたエラーや電源断が発生したこと等を示す外部信号、スロットマシン 10 のフロントドアの開放を示す外部信号、メダル投入信号、メダル払い出し信号等を設けている。

【 0 0 9 8 】

50

図1において、サブ制御基板80は、遊技中及び遊技待機中における演出（情報）の選択や出力等を制御するものである。ここで、メイン制御基板50とサブ制御基板80とは、電気的に接続されており、メイン制御基板50（後述する制御コマンド送信手段71）は、パラレル通信によってサブ制御基板80に一方向で、演出の出力に必要な情報（制御コマンド）を送信する。なお、メイン制御基板50とサブ制御基板80とは、電気的に接続されることに限らず、光通信手段を用いた接続であってもよい。さらに、電気的接続及び光通信接続のいずれも、パラレル通信に限らず、シリアル通信であってもよく、シリアル通信とパラレル通信とを併用してもよい。

【0099】

サブ制御基板80は、メイン制御基板50と同様に、入力ポート81、出力ポート82、RWM83、ROM84、及びサブCPU85等を備える。サブ制御基板80には、入力ポート81又は出力ポート82を介して、図1に示すような以下の演出ランプ21等の演出用周辺機器が電気的に接続されている。ただし、演出用の周辺機器は、これらに限られるものではない。RWM83は、サブCPU85が演出を制御するときに取り込んだデータ等を一時的に記憶可能な記憶媒体である。また、ROM84は、演出用データとして、演出に係る抽選を行うとき等のプログラムや各種データ等を記憶しておく記憶媒体である。

10

【0100】

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

20

【0101】

また、スピーカ22は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。さらにまた、画像表示装置23は、液晶ディスプレイ、有機ELディスプレイ、ドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像（正解押し順、条件装置の抽選結果に対応する演出等）や、遊技情報（役物作動時や有利区間中の遊技回数や獲得枚数等）等を表示するものである。また、十字キー24及びメニューボタン25は、遊技者が意図する情報（遊技者の遊技履歴である二次元コードを含む）を表示させるときや、ホール管理者（店長等）が各種の設定を変更するとき等に用いられる。

30

【0102】

続いて、本実施形態の役、図柄の組合せ等について説明する。図5は、本実施形態におけるリール31の図柄配列を示す図である。図5では、図柄番号を併せて図示している。たとえば、左リール31において、図柄番号0番の図柄は、「ベルA」である。図5に示すように、本実施形態では、各リール31は、20コマに等分割され、各コマに所定の図柄が表示されている。なお、図中、「ブランク」は、図柄が全く表示されていないことを意味するものではなく、「ブランク」に対応する所定の図柄が表示されている。なお、「ベルA」、「ベルB」、「ベルC」は、外観が類似する図柄であるが、それぞれ異なる図柄である。

40

【0103】

また、図6（A）は、スロットマシン10のフロントドア（前面扉。図示せず。）に設けられた表示窓（透明窓）17と、各リール31の位置関係と、有効ライン（図柄の組合せを表示する表示ライン）とを示す図である。各リール31は、本実施形態では横方向に並列に3つ（左リール31、中リール31、及び右リール31）設けられている。さらに、各リール31は、表示窓17から、上下に連続する3図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン10の表示窓17から、合計9個の図柄（コマ）が見えるように配置されている。なお、各図柄の右下の数字は図柄番号を示している。

50

【0104】

また、図6(B)は、本明細書における図柄位置の称呼を図示している。本明細書では、リール31ごとに、表示窓17から見える停止時の図柄位置を、上から順に「上段」、「中段」、「下段」と称し、左リール31であれば、それぞれ「左上段」、「左中段」、「左下段」と称するものとする。さらにまた、図6(A)に示すように、表示窓17から見える9個の図柄に対し、有効ラインが設定されている。

【0105】

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

10

【0106】

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

【0107】

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

20

【0108】

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

30

【0109】

本実施形態の役は、大別して、特別役、リプレイ(再遊技役)、及び小役を有する。そして、各役に対応する図柄の組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。すべてのリール31の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する(役が入賞する。以下同じ。)と、その役に対応する枚数のメダルが払い出される。ただし、特別役の入賞時の払出し枚数は0枚に設定されている。また、リプレイは、メダルが自動投入される(再遊技)。

40

【0110】

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

【0111】

図7中、番号「1」及び「2」は、特別役(役物)に相当する。本実施形態では、特別役として1BBのみが設けられ、さらに、1BBは、2種類(1BBA及び1BBB)有する。特別役は、通常遊技から特別遊技に移行させる役である。1BBに入賞すると、今

50

回遊技におけるメダルの払い出しへはないが、次回遊技から、特別遊技に相当する 1 B B 遊技に移行する（役物の作動）。1 B B 遊技中（役物作動時）は、出玉率が「1」を超えるように設定されていることで、役物非作動時以上にメダル獲得が期待できる、遊技者にとって有利な遊技である。

【0112】

また、リプレイ（再遊技役）とは、今回遊技で投入したメダル枚数を維持した（メダルを自動ベットする）再遊技が行えるようにした役である。本実施形態のリプレイは、図7に示すように、リプレイ01～06（番号「3」～「13」）を備える。リプレイ02及び03は、特定のRTにおいて入賞すると、他のRTに移行させることとなるリプレイである。したがって、これらのリプレイは、移行リプレイとも称される。

10

【0113】

より具体的には、RT2においてリプレイ02が入賞すると、次回遊技から、RT3（遊技者に有利なRT）に移行させる。このため、リプレイ02は、昇格リプレイとも称される。また、RT3においてリプレイ03が入賞すると、次回遊技から、RT2（それまでのRTよりも遊技者に不利なRT）に移行させる。このため、リプレイ03は、転落（降格）リプレイとも称される。

【0114】

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

20

【0115】

さらに、リプレイ04及び05は、第2に、レアリプレイとして用いられ、後述する条件装置のリプレイEに含まれる。有利区間中のリプレイE当選時には、有利区間の上乗せが実行される。なお、必ず、上乗せが実行されるのではなく、上乗せ抽選が行われるようしてもよい。また、リプレイ06は、1 B B 作動中に抽選されるリプレイであり、後述する条件装置のリプレイDに含まれる。有利区間中のリプレイD当選時には、有利区間の上乗せが実行される。なお、必ず、上乗せが実行されるのではなく、上乗せ抽選が行われるようしてもよい。

30

【0116】

また、小役は、図7～図11に示すように、小役01～40（番号「14」～「100」）を備える。小役01及び02は、後述する押し順ベル当選時の正解押し順時に入賞する小役（高目ベルに対応する小役）である。また、小役03～34は、押し順ベル当選時の不正解押し順時に入賞可能（PB 1）となる小役（安目ベルに対応する小役）である。さらにまた、小役35～3

8は、レア小役（スイカ又はチェリーに対応する小役）である。さらに、小役39及び40は、規定数が2枚、すなわち役物作動時にのみ入賞可能となる小役である。

【0117】

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

40

【0118】

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

50

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

【 0 1 1 9 】

一方、1 B B の当選は持ち越されるのに対し、1 B B 以外の小役及びリプレイは、持ち越されない。条件装置の抽選において、小役又はリプレイに当選したときは、今回遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次回遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄の組合せが入賞可能にリール 3 1 が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

10

【 0 1 2 0 】

遊技を開始するときは、遊技者は、ベットスイッチ 4 0 の操作により予め貯留されたメダルを投入するか（貯留ベット）、又はメダル投入口 4 3 からメダルを手入れ投入する（手入れベット）。規定数のメダルがベットされた状態でスタートスイッチ 4 1 が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板 5 0 に入力される。メイン制御基板 5 0 （具体的には、後述するリール制御手段 6 5 ）は、この信号を受信すると、役抽選手段 6 1 による役の抽選を行うとともに、すべてのモータ 3 2 を駆動制御して、すべてのリール 3 1 を回転させるように制御する。このようにしてリール 3 1 がモータ 3 2 によって回転されることで、リール 3 1 上の図柄は、所定の速度で表示窓 1 7 内で上下方向に移動表示される。

20

【 0 1 2 1 】

そして、遊技者は、ストップスイッチ 4 2 を押すことで、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 （たとえば、左ストップスイッチ 4 2 に対応する左リール 3 1 ）の回転を停止させる。ストップスイッチ 4 2 が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板 5 0 に入力される。メイン制御基板 5 0 （具体的には、後述するリール制御手段 6 5 ）は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ 4 2 に対応するモータ 3 2 を駆動制御して、役抽選手段 6 1 の役抽選結果に対応するように、そのモータ 3 2 に係るリール 3 1 の停止制御を行う。

【 0 1 2 2 】

そして、すべてのリール 3 1 の停止時における図柄の組合せにより、今回遊技の遊技結果を表示する。さらに、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したとき（その役の入賞となったとき）は、入賞した役に対応するメダルの払い出し等が行われる。

30

【 0 1 2 3 】

次に、メイン制御基板 5 0 の具体的構成について説明する。図 1 に示すように、メイン制御基板 5 0 のメイン C P U 5 5 は、以下の役抽選手段 6 1 等を備える。本実施形態における以下の各手段は例示であり、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

【 0 1 2 4 】

役抽選手段 6 1 は、条件装置（当選役）の抽選（決定、選択）を行う。したがって、役抽選手段 6 1 は、条件装置決定（抽選又は選択）手段、当選役決定（抽選又は選択）手段、等とも称される。また、「条件装置の当選」は、役抽選結果、抽選結果、当選番号、当選結果、等とも称される。

40

【 0 1 2 5 】

役抽選手段 6 1 は、たとえば、抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、条件装置の当選の有無及び当選した条件装置を判定する判定手段とを備えている。

【 0 1 2 6 】

乱数発生手段は、所定の領域（たとえば 10 進数で「0」～「6 5 5 3 5」）の乱数を発生させる。乱数は、たとえば 2 0 0 n (ナノ) s e c で 1 カウントを行うカウンターが「0」～「6 5 5 3 5」の範囲を 1 サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロット

50

マシン 10 の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

【 0 1 2 7 】

乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ 4 1 が操作（オン）された時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する条件装置抽選テーブルと照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する条件装置を決定する。たとえば、抽出した乱数値が入賞及びリプレイ条件装置番号「1」（リプレイ A）の領域に属する場合は、リプレイ A の当選と判定する。

【 0 1 2 8 】

図 13 ~ 図 16 は、役抽選手段 6 1 によって抽選される条件装置の種類と、各条件装置に含まれる当選役の内容を示す図である。なお、以下の説明においては、条件装置の説明を主とし、それぞれの条件装置当選時におけるストップスイッチ 4 2 の押し順や操作タイミングに基づくリール 3 1 の停止制御の詳細については、リール制御手段 6 5 で説明する。

10

【 0 1 2 9 】

本実施形態の条件装置は、上述したように、当選情報を次回遊技に持ち越し可能な特別役のいずれかが含まれる条件装置である「役物条件装置」と、当選情報を次回遊技に持ち越さない小役又はリプレイのいずれかが含まれる条件装置である「入賞及びリプレイ条件装置」とからなる。役物条件装置の当選は、本実施形態では 1 B B の当選に相当し、役物条件装置番号「1」及び「2」を備える。役物条件装置番号「0」は、特別役の非当選に相当し、役物条件装置番号「1」は、1 B B A の当選に相当し、役物条件装置番号「2」は、1 B B B の当選に相当する。

20

【 0 1 3 0 】

また、たとえばリプレイ A 当選時は、役物条件装置番号は「0」、入賞及びリプレイ条件装置番号は「1」となる。一方、1 B B A 単独当選時は、役物条件装置番号は「1」、入賞及びリプレイ条件装置番号は「0」となる。

【 0 1 3 1 】

さらにまた、本実施形態では、1 B B 及び小役の重複当選となる場合を有し、たとえば 1 B B A と小役 D の重複当選時は、役物条件装置番号は「1」、入賞及びリプレイ条件装置番号は「2 6」となる。なお、1 B B と小役又はリプレイが重複当選したときは、今回遊技では小役又はリプレイの入賞が優先される（なお、優先順位は任意に設定可能である）。また、小役又はリプレイの当選は、今回遊技でのみ有効であるのでその当選を次回遊技に持ち越さないが、1 B B の当選情報は、入賞しない限り次回遊技に持ち越す。

30

【 0 1 3 2 】

以下、入賞及びリプレイ条件装置について説明する。条件装置番号「0」は、役の非当選（いわゆるハズレ）に相当する。また、条件装置番号「1」のリプレイ A は、リプレイ 0 1 の単独当選である。リプレイ A 当選時は、押し順不問で（いずれの押し順でも）リプレイ 0 1 が入賞する。

【 0 1 3 3 】

条件装置番号「2」~「4」のリプレイ B 1 ~ B 3（以下、総称して「リプレイ B 群」と称する。）、条件装置番号「5」~「7」のリプレイ C 1 ~ C 3（以下、総称して「リプレイ C 群」と称する。）は、いずれも、複数種類のリプレイの重複当選であり、少なくともリプレイ 0 1 又は 0 2 の少なくとも 1 つを含む重複当選である。そして、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、入賞するリプレイの種類が異なるように設定されている。たとえば条件装置番号「2」のリプレイ B 1 では、左第一停止の押し順ではリプレイ 0 2 が入賞し、左第一停止以外（中又は右第一停止）時には、リプレイ 0 1 が入賞する。

40

【 0 1 3 4 】

なお、リプレイ重複当選の場合、いずれの押し順であってもリプレイ（再遊技役）が入賞するので、メダルの払出し等についての高目 / 安目の概念はない。しかし、たとえば R T 2 においてリプレイ B 1 に当選したときは、左第一停止ではリプレイ 0 2 を入賞させるこ

50

とにより R T を昇格 (R T 2 から R T 3 に移行) させる。一方、左第一停止以外では、リプレイ 0 1 を入賞させることにより R T 2 を維持する。また、R T 3 においてリプレイ C 1 に当選したときは、左第一停止ではリプレイ 0 1 を入賞させることにより R T 3 を維持する。一方、左第一停止以外では、リプレイ 0 3 を入賞させることにより R T を転落 (降格) (R T 3 から R T 2 に移行) させる。

【 0 1 3 5 】

条件装置番号「 8 」のリプレイ D は、リプレイ 0 6 の単独当選である。リプレイ D 当選時は、押し順不問でリプレイ 0 6 が入賞する。同様に、条件装置番号「 9 」のリプレイ E は、リプレイ 0 4 及び 0 5 の重複当選である。リプレイ E 当選時は、押し順不問でリプレイ 0 4 又は 0 5 が入賞する。これらのリプレイ 0 4 及び 0 5 は、レアリプレイとしての役割を有する。特に本実施形態では、R T 1 において抽選され、R T 1 かつ有利区間中にリプレイ E に当選すると、有利区間が上乗せされる。なお、必ず、上乗せが実行されるのではなく、上乗せ抽選が行われるようにしてよい。

10

【 0 1 3 6 】

図 1 4 において、条件装置番号「 1 0 」の小役 A は、いわゆる共通ベルに装置し、小役 0 1 の単独当選である。そして、小役 A 当選時は、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、常に、小役 0 1 が入賞する (P B = 1) 。また、図 1 4 ~ 図 1 5 において、条件装置番号「 1 1 」~「 2 2 」の小役 B 1 ~ B 1 2 (以下、総称して「 小役 B 群 」と称する。) は、いわゆる押し順ベルに相当し、小役 0 1 (9 枚ベル、 9 枚役) と、小役 0 3 ~ 3 4 (1 枚役) のうちの少なくとも 1 つを含む重複当選である。

20

【 0 1 3 7 】

これらの条件装置当選時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、正解押し順であるときは「 P B = 1 」で高目ベル (9 枚ベル、 9 枚役) である小役 0 1 が入賞する。これに対し、不正解押し順であるときは、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミング (ストップスイッチ 4 2 を操作した瞬間のリール 3 1 の位置) に応じて、安目ベル (1 枚役) である小役 0 3 ~ 3 4 が入賞する場合と、いずれの小役も入賞しない場合 (とりこぼしによりパターン図柄が表示される場合) とを有する。

【 0 1 3 8 】

図 1 6 において、条件装置番号「 2 3 」~「 2 5 」の小役 C 1 ~ C 3 (以下、総称して「 小役 C 群 」と称する。) は、上記の 小役 B 群 と同様に、いわゆる押し順ベルに相当し、小役 0 2 (3 枚ベル、 3 枚役) と、小役 0 3 ~ 1 0 (1 枚役) とを含む重複当選である。これらの条件装置当選時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、正解押し順であるときは「 P B = 1 」で高目ベル (3 枚ベル、 3 枚役) である小役 0 2 が入賞する。これに対し、不正解押し順であるときは、「 P B = 1 」で、安目ベル (1 枚役) である小役 0 3 ~ 1 0 のいずれかが入賞する。よって、小役 C 群 の当選時は、小役 B 群 の当選時と異なり、パターン図柄が表示される場合 (とりこぼし) はない。なお、これに限らず、いずれの 小役 も入賞しない場合を有していてよい。

30

【 0 1 3 9 】

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

40

【 0 1 4 0 】

なお、このように、正解押し順時に 9 枚の払出しとなる押し順ベルと、3 枚の払出しとなる押し順ベルとの双方を設けているのは、出玉率の調整のためである。特に、本実施形態

50

では、図14及び図15に示すように、小役B群当選時の押し順不正解時には、1枚役が入賞する確率を25%とし、それ以外の75%はパターン図柄が表示されるように設定している（パターン図柄表示時は払出しなし）。これに対し、図16に示すように、小役C群当選時の押し順不正解時には、「PB=1」で1枚役が入賞するようにしている。このようにして、押し順正解時と不正解時とで払出し枚数が異なる2種類の押し順ベルを設け、その当選確率を適切に設定することで、出玉率を適切な範囲に設定できるようになる。

【0141】

条件装置番号「26」の小役Dは、レア小役（スイカ）に相当する。小役Dは、小役35の単独当選であり、「PB=1」に設定されている。また、条件装置番号「27」の小役E1、及び条件装置番号「28」の小役E2は、上記小役D1と同様に、レア小役（チエリー）に相当する。小役E1は、小役36及び38の重複当選であり、小役E2は、上記小役36及び38に加え、小役37を含む重複当選である。小役E1又はE2当選時は、押し順不問で2枚役（小役36又は38）が入賞する。

10

【0142】

条件装置番号「29」の小役Fは、1BB作動中（1BB遊技中）にのみ抽選される役であり、小役01～39の重複当選である。小役F当選時は、10枚役である小役39が「PB=1」で入賞する。条件装置番号「30」の小役Gは、1BB作動中（1BB遊技中）にのみ抽選される役であり、小役40の単独当選である。小役G当選時は、9枚役である小役40が「PB=1」で入賞する。

20

【0143】

図17及び図18は、役抽選手段61により条件装置の抽選が行われるときの抽選テーブルにより定められる当選確率であって、RTごとの役物条件装置並びに入賞及びリプレイ条件装置の置数を示す図である。図17及び図18で示す数値を「65536」で割ると、当選確率となる。たとえば、1BBAの単独当選となる置数は、非RT、RT1～RT3のいずれにおいても、「20」と「10」（合計で「30」）に設定されている。したがって、1BBAの単独当選確率は、「30 / 65536」である。

【0144】

図17は、設定共通、かつ有利区間に移行することに決定可能な、又は有利区間の上乗せを実行する（又は上乗せ抽選を行うことが可能な）条件装置の置数表である。ここで、「設定共通」とは、設定差を有さない、すなわち設定1～設定6で同一値の置数を有することを指す。そして、設定共通の条件装置に当選したときは、常に、有利区間に移行することに決定（有利区間中は上乗せすることに決定）してもよく、又は、有利区間に移行するか否か（有利区間中は上乗せするか否か）を抽選で決定してもよい。あるいは、有利区間に移行することに決定（有利区間中は上乗せすることに決定）する条件装置と、有利区間に移行しないことに決定（有利区間中は上乗せしないことに決定）する条件装置とを設けてもよい。

30

【0145】

本実施形態では、図17に示す設定共通の条件装置には、有利区間に移行することに決定する条件装置と、有利区間に移行しないことに決定する条件装置とを設けている。さらにもう一つ、有利区間中は、常に、有利区間を上乗せすることに決定する条件装置に設定している。

図17中、通常区間ににおいて、「」は、有利区間に移行することに決定することを意味し、「×」は、有利区間に移行しないことに決定することを意味する。また、有利区間ににおいて、「」は、有利区間を上乗せすることに決定することを意味し、「×」は、有利区間を上乗せしないことに決定することを意味する。なお、図17では、「」は、有利区間に移行することに決定し、「」は、有利区間を上乗せすることに決定するものであるが、これに限らず、「」は、有利区間に移行するか否かを抽選することを意味し、「」は有利区間を上乗せするか否かを抽選することを意味してもよい。

40

【0146】

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

50

することに決定したり、有利区間を上乗せすることに決定する条件装置は、図17に示す条件装置の当選時に限るようにし、図18に示す条件装置の当選では、いずれも、有利区間に移行することに決定せず、かつ有利区間を上乗せすることに決定しない。なお、図18では、設定1及び設定6の置数を代表的に図示しているが、実際には、上述したように、設定値は、設定1～設定6の6段階を有し、設定値ごとの置数が定められている。

【0147】

図17及び図18において、1BBA又は1BBBを含む条件装置は、非内部中でのみ抽選されるので、非RT、RT1～RT3で抽選される。また、1BBA及び1BBBは、単独当選する場合と、小役D、E1又はE2と重複当選する場合とを有する。一方、小役D、E1又はE2は、単独当選する場合を有する。RT4で抽選されている1BBA又は1BBBを含む条件装置は、小役D、E1又はE2の単独当選として扱う。そのため、RT4における小役Dの単独当選となる置数は、合算で「580」～「585」であり、RT4における小役E1の単独当選となる置数は、合算で「1030」であり、RT4における小役E2の単独当選となる置数は、合算で「310」～「370」である。また、1BBBは、設定差を有する条件装置が当選したときの当選役に設定されており、1BBBの当選に基づいて有利区間に移行することに決定したり、有利区間を上乗せすることに決定されることはない。

10

【0148】

また、リプレイDは、1BB作動中でのみ抽選される。さらにまた、リプレイEは、RT1でのみ抽選される。詳細は後述するが、本実施形態では、1BBBの作動終了後には、RT1に移行する。そして、このRT1においてリプレイEに当選すると、有利区間を上乗せする（有利区間中に限る）。したがって、他のRTでは出現しないように設定するため、RT1でのみリプレイEを抽選する。さらに、小役D及びE1は、役物非作動時でのみ抽選され、役物作動時には抽選されない。一方、小役F及びGは、役物非作動時では抽選されず、役物作動時でのみ抽選される。

20

【0149】

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

30

【0150】

また、有利区間に1BBAに単独当選したときは、置数「20」の方でも「10」の方でも、有利区間を上乗せすることに決定する。同様に、小役E1の単独当選となる置数は、合算で「1000」であるが、本実施形態では、通常区間ににおいて有利区間に移行することに決定する置数「250」と、有利区間に移行しないことに決定する置数「750」とに分けられている。

【0151】

なお、これに限らず、小役E1の単独当選置数を1個の置数「1000」（置数「250」と置数「750」とに分けない）とし、小役E1に当選したときに、別途抽選により、有利区間に移行するか否かを決定してもよい。たとえば、25%の確率で有利区間に移行することに決定し、75%の確率で有利区間に移行することに決定しないことが挙げられる。このように、最初から有利区間に当選する置数と有利区間に当選しない置数とを設けてもよいが、置数自体は1つの値とし、その置数に当選したときには、有利区間に移行するか否かの抽選（2段階抽選）を行うようにしてもよい。また、上述したように、本実施形態では、RT4（内部中）のときは、有利区間に移行することに決定する場合はなく、有利区間を上乗せすることもない。したがって、小役D又はE1当選時であっても、RT4であるときは、有利区間に移行することに決定せず、かつ有利区間を上乗せすることもない（図17中、「*3」）。

40

50

【 0 1 5 2 】

図18において、1 BBB の単独当選、及び1 BBB 及び小役Dの重複当選となつたときは、いずれも、有利区間にに関する決定を行わない。ただし、後述するように、1 BBB の作動終了後（RT1 移行後）に、有利区間の上乗せの機会が設けられる。小役E2は、1 BBB と重複当選する場合と、単独当選する場合とを有するが、いずれも、有利区間にに関する決定を行わない。これに対し、図17に示すように、小役E1 当選時には、小役E1 の単独当選及び1 BBAとの重複当選のいずれも、有利区間にに関する決定が行われる場合がある。

【 0 1 5 3 】

また、図18に示すように、リプレイA、リプレイB群、及びリプレイC群の各条件装置は、設定共通であるが、有利区間に移行することに決定せず、かつ有利区間中において上乗せすることに決定しない。ただし、図17及び図18の例に限らず、これらリプレイの条件装置の当選時に、有利区間に移行することに決定（抽選を含む）したり、有利区間を上乗せすることに決定（抽選を含む）する場合を設けてもよい。あるいは、図18中、リプレイA、リプレイB群、及びリプレイC群において、設定1と設定6とで置数をわずかに異ならせ（たとえば「1」異なるようにし）、リプレイA、リプレイB群、及びリプレイC群については設定別としてもよい。

10

【 0 1 5 4 】

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

20

【 0 1 5 5 】

また、図18中、「特別役と小役」の表に示すように、設定1と設定6とでは、設定6の方が1 BB 及び小役の当選確率が高く設定されている。したがって、この点において、設定6の方が設定1よりも有利となる。さらにまた、「リプレイ」の表に示すように、リプレイの当選確率は、RT3が最も高くなる。そして、有利区間では、基本的にRT3に滞在するように設定するので、押し順ベル当選時の指示機能の作動によりメダルを増加させるだけでなく、リプレイ入賞によりメダルの減りも少ない遊技状態となる。

30

【 0 1 5 6 】

また、小役A、小役B群、及び小役C群は、いずれも設定差を有する条件装置に設定されている。ここで、小役Aの設定1と設定6との置数差は「250」であり、小役B群（全体）の設定1と設定6との置数差は「240（20×12）」である。したがって、小役Aの方が小役B群よりも置数差が大きい。これにより、押し順に応じて入賞差を有さない小役Aの置数の方をより大きな値として、設定値に応じた出玉率の差を確実に設けることができる。また、小役A当選時に入賞可能となる図柄の組合せと、小役B群当選時の押し順正解時に入賞可能となる図柄の組合せを、同一に設定している（後述）、小役Aの当選（入賞）回数をカウントすることで設定値を推測することはできない。

【 0 1 5 7 】

さらに、図18に示すように、小役B群に当選する確率の方が、小役C群に当選する確率よりも高く設定している。ここで、規定数3枚であるときの最大払出し枚数は9枚であり、有利区間中は、払出し枚数が9枚（規定数3枚での最大払出し数）となる指示機能作動遊技を少なくとも1回実行する必要がある。したがって、有利区間では、少なくとも1回、小役B群の当選時に指示機能作動遊技を実行する必要がある。そこで、小役B群の当選確率

40

を、小役C群の当選確率よりも高く設定しておくことで、1回の指示機能作動遊技（小役C群、リプレイB群、リプレイC群に当選した遊技を除く）のみで終了する有利区間の遊技回数期待値を少なくすることができる。さらに、所定回数の遊技を実行したことで終了する有利区間であるにもかかわらず、所定回数の間に1度も小役B群に当選しなかつたため、有利区間を終了できないといったことを少なくすることができる。

50

【 0 1 5 8 】

説明を図1に戻す。当選フラグ制御手段62は、役抽選手段61による抽選結果に基づいて、各役に対応する当選フラグのオン／オフを制御するものである。本実施形態では、すべての役について、役ごとに当選フラグを備える。そして、役抽選手段61による抽選においていずれかの条件装置の当選となったときは、その条件装置に含まれる役の当選フラグをオンにする（当選フラグを立てる）。

【 0 1 5 9 】

たとえば、非内部中遊技において、リプレイB1に当選したときは、当該条件装置に含まれるリプレイ01及びリプレイ02の2つの当選フラグがオンとなり、それ以外の役の当選フラグはオフとなる。同様に、非内部中遊技において、小役B1に当選したときは、当該条件装置に含まれる小役01、小役03、小役10、小役11、小役18、小役19、及び小役26の7つの当選フラグがオンとなり、それ以外の役の当選フラグはオフとなる。

10

【 0 1 6 0 】

さらに、上述したように、1BB以外の小役及びリプレイの当選は持ち越されないので、今回遊技で小役又はリプレイに当選し、これらの役の当選フラグがオンにされても、今回遊技の終了時にその当選フラグがオフにされる。これに対し、1BBの当選は持ち越されるので、今回遊技で1BBに当選し、当選した1BBに係る当選フラグが一旦オンになったときは、その1BBが入賞するまでオンの状態が維持され、その1BBが入賞した時点でオフにされる。

20

【 0 1 6 1 】

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

【 0 1 6 2 】

さらにまた、たとえば役抽選手段61で、1BBAに単独当選したときは、今回遊技では、1BBAの当選フラグがオンとなり、今回遊技で1BBAが入賞しないときは、1BBAの当選フラグのオンは維持される。さらに、次回遊技で、小役A1に当選したときは、当選を持ち越している1BBAに加え、小役01の当選フラグがオンとなり、今回遊技の終了時に、1BBAが入賞しなかったときは、1BBAの当選フラグのオンは維持され、小役01の当選フラグはオフとなる。

30

【 0 1 6 3 】

押し順指示番号選択手段63は、役抽選手段61による条件装置の抽選結果に基づいて、押し順指示番号の選択を行うものである。図19は、押し順指示番号テーブルを示す図である。なお、有利区間及び通常区間のいずれであっても、押し順指示番号選択手段63は、押し順指示番号の選択を行うようにしてもよいが、これに限らず、たとえば有利区間に限り、押し順指示番号の選択を行うようにしてもよい。このような場合は、通常区間中は、常に押し順指示番号は「A0」となる。また、選択した押し順指示番号をサブ制御基板80に送信することができるのは、有利区間中に限られる（通常区間中に、押し順指示番号「A0」を送信することは除く）。したがって、通常区間において押し順指示番号選択手段63により押し順指示番号が選択されたとしても、その押し順指示番号がサブ制御基板80に送信されることはない。本実施形態では、図19に示すように、条件装置ごとに、それぞれ固有の押し順指示番号を備える。たとえばリプレイAに対応する押し順指示番号は「A0」であり、リプレイC3に対応する押し順指示番号は「A3」である。押し順指示番号は、「A0」～「A3」を備える。

40

【 0 1 6 4 】

図20は、押し順指示番号と、その押し順指示番号に対応する押し順、表示内容1及び2との関係を示す図である。押し順指示番号「A0」は、遊技者に有利な押し順を有さない

50

(押し順によって有利／不利が生じない、すなわち押し順不問である)。また、押し順指示番号「A 1」～「A 3」は、それぞれ、遊技者に有利な押し順を有している。たとえば、押し順指示番号「A 2」に対応する有利な押し順は、中第一停止である。

【0165】

リプレイB群における押し順指示番号に対応する押し順は、リプレイ02を入賞させる押し順(RTを昇格させる押し順)に設定されている。また、リプレイC群における押し順指示番号に対応する押し順は、リプレイ01を入賞させる(RTを維持する)押し順に設定されている。同様に、小役B群における押し順指示番号に対応する押し順は、小役01(9枚)を入賞させる押し順に設定されている。また、小役C群における押し順指示番号に対応する押し順は、小役02(3枚)を入賞させる押し順に設定されている。

10

【0166】

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

【0167】

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

20

【0168】

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

30

【0169】

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

40

【0170】

さらにまた、図19中、小役E1及びE2当選時の押し順指示情報(*2)は、以下の通りである。図17に示すように、有利区間中の小役E1当選時は、有利区間の上乗せを行う。しかし、上述したように、有利区間に1BBに当選し、内部中となったときは、有利区間の上乗せを行わない。このため、有利区間かつ内部中(有利区間の上乗せを行わない遊技区間中)に、小役E1に当選し、小役E1に対応する図柄の組合せ(有利区間の

50

上乗せを期待させる図柄の組合せである中段チェリー)が停止すると、遊技者に、無駄引きをした印象を与えてしまうおそれがある。そこで、有利区間かつ内部中に小役 E 1 に当選したときは、押し順指示番号「A 3」を選択し、指示機能を作動させ、「右第一停止」を表示する。

【0171】

小役 E 1 当選時に右第一停止でストップスイッチ 4 2 を操作したときは、図 1 6 に示すように、いわゆる中段チェリーは停止しない。これにより、小役 E 1 の当選を気づきにくくする。なお、小役 E 1 当選時に入賞可能となる小役 3 6 又は 3 8 は、いずれも払出し枚数は 2 枚であるので、右第一停止を指示しても、遊技者に不利になることはない。

【0172】

さらに、有利区間は、上述したように、上限遊技回数が設定されており、本実施形態では 1 5 0 0 ゲーム以内に設定されている。したがって、有利区間の残り遊技回数を有する場合であっても、有利区間の開始からの遊技回数が 1 5 0 0 ゲームに到達したときは、無条件で有利区間を強制終了する。このような遊技性を有する場合において、たとえば有利区間の 1 5 0 0 ゲームに近いときに小役 E 1 に当選し、中段チェリーを表示すると、遊技者は、有利区間の上乗せを期待してしまう。そこで、本実施形態では、有利区間の開始から 1 4 0 0 ゲーム以上となった以降は、小役 E 1 に当選しても、内部中での当選時と同様に、中段チェリーを表示させないようにするために、指示機能を作動させて、右第一停止を表示する。

【0173】

なお、小役 E 2 当選時は、図 1 8 に示すように、有利区間にに関する決定を行わない。しかし、小役 E 2 当選時には、左又は中第一停止でストップスイッチ 4 2 を操作すると、中段チェリーが表示される場合がある。そこで、内部中や有利区間の開始から 1 4 0 0 ゲーム以上となったときに、中段チェリーが表示されると、遊技者に誤解を与えるおそれがあることから、この場合にも、指示機能を作動させて、右第一停止を表示する。ただし、これに限らず、小役 E 2 当選時は、そもそも有利区間にに関する決定を行わないのであるから、上記のような指示機能の作動を行わず、中段チェリーを表示可能としてもよい。

【0174】

図 1 において、演出グループ番号選択手段 6 4 は、当選した条件装置に対応する演出グループ番号であって、サブ制御基板 8 0 に送信するための番号を選択するものである。条件装置の抽選を行った結果、当選した入賞及びリプレイ条件装置番号そのものをサブ制御基板 8 0 に送信することも考えられる。しかし、本実施形態では、当選した入賞及びリプレイ条件装置番号そのものをサブ制御基板 8 0 には送信しない。これにより、サブ制御基板 8 0 側では、今回遊技で当選した入賞及びリプレイ条件装置番号を知ることができない。

【0175】

一方、メイン制御基板 5 0 側では、当選した条件装置に対応する演出グループ番号を予め定めておく。そして、条件装置の抽選後、当選した条件装置に対応する演出グループ番号を選択し、その演出グループ番号をサブ制御基板 8 0 に送信する。サブ制御基板 8 0 は、今回遊技で選択された演出グループ番号を受信すると、その演出グループ番号に対応する演出を選択し、出力することが可能となる。

【0176】

図 2 1 は、演出グループ番号テーブルを示す図である。本実施形態では、図 2 1 に示すように、条件装置ごとに、それぞれ固有の演出グループ番号を備える。たとえば小役 A、小役 B 群、及び小役 C 群の当選に対応する演出グループ番号は、「5」と定められている。小役 A、小役 B 群、及び小役 C 群の当選に対応する演出グループ番号を、それぞれ「5」、「6」、「7」のように、異なるものとしてもよい。

【0177】

したがって、メイン制御基板 5 0 は、条件装置の抽選の結果、小役 A、小役 B 群又は小役 C 群に当選すると、演出グループ番号として「5」を選択する。そして

10

20

30

40

50

、選択した演出グループ番号「5」の情報をサブ制御基板80に送信する。サブ制御基板80は、演出グループ番号が「5」であるという情報を受信すると、今回遊技では、小役A、小役B群、又は小役C群のいずれかに当選したことを知ることができる。これにより、ベルの当選演出を出力することができる。

【0178】

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

10

【0179】

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

20

【0180】

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

【0181】

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

30

【0182】

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

40

【0183】

ここで、「リール31の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ42が操作された瞬間からリール31が実際に停止するまでの時間又はリール31の回転量（移動コマ（図柄）数）の範囲内を意味する。本実施形態では、リール31は、定速時は1分間で約80回転する速度で回転される。そして、ストップスイッチ42が操作されたときは、ストップスイッチ42が操作された瞬間からリール31を停止させるまでの時間が190ms以内に設定されている。これにより、本実施形態では、ストップスイッチ42が操作された瞬間の図柄からリール31が停止するまでの最大移動コマ数が4コマに設定されている

50

。

【 0 1 8 4 】

たとえば図5において、左リール31の1番の「リプレイ」が左下段（有効ライン上）に位置する瞬間に左ストップスイッチ42が操作されたときは、その4コマ先、すなわち5番の「ベルB」までが左下段に停止可能な図柄となる。よって、上記の操作タイミングでは、1番（ビタ止め）～5番（4コマスペリ）の図柄が左下段に停止可能な図柄となる。

【 0 1 8 5 】

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

10

【 0 1 8 6 】

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

20

【 0 1 8 7 】

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

【 0 1 8 8 】

また逆に、ストップスイッチ42が操作された瞬間に直ちにリール31を停止させると、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール31の停止時に、リール31の停止制御の範囲内においてリール31を回転移動制御することで、当選していない役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように制御する（蹴飛ばし停止制御）。さらに、複数の役に当選している遊技では、ストップスイッチ42の押し順や、ストップスイッチ42の操作タイミングに応じて、入賞させる役の優先順位が予め定められており、所定の優先順位によって、最も優先する図柄の引込み停止制御を行う。

30

【 0 1 8 9 】

さらに、リール制御手段65は、ストップスイッチ42の押し順（操作順番）を検出する。リール制御手段65は、遊技者によりストップスイッチ42が操作されたときに、左、中、及び右ストップスイッチ42のうち、いずれが操作されたかを検出する。ストップスイッチ42が操作されると、そのストップスイッチ42が操作された旨の信号がリール制御手段65に入力される。この信号を判別することで、リール制御手段65は、どのストップスイッチ42が操作されたかを検出する。そして、操作されたストップスイッチ42に対応するリール31の停止制御を実行する。

40

【 0 1 9 0 】

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

50

れている。

【0191】

ここで、本実施形態における図柄配列について説明する。まず、図5に示すように、すべてのリール31において、「リプレイ」は、5図柄間隔で4個配置されている。これにより、すべてのリール31の「リプレイ」は、「PB=1」配置である。同様に、左リール31では、「ベルA」又は「ベルB」のいずれか一方が5図柄間隔で4個配置されている。これにより、これら2図柄合算で「PB=1」配置である。また、中リール31では、「ベルC」は、5図柄間隔で4個配置されている。これにより、中リール31の「ベルC」は「PB=1」配置である。さらにまた、右リール31では、「ベルA」又は「ベルB」のいずれか一方が5図柄間隔で4個配置されている。これにより、これら2図柄合算で「PB=1」配置である。

10

【0192】

さらに、右リール31において、「チェリー」は、5図柄間隔で4個配置されている。これにより、右リール31の「チェリー」は、「PB=1」配置である。また、左リール31には、「黒7」又は「スイカ」のいずれか一方が5図柄間隔で4個配置されている。これにより、これら2図柄合算で「PB=1」配置である。同様に、中リール31には、「青7」又は「チェリー」のいずれか一方が5図柄間隔で4個配置されている。これにより、これら2図柄合算で「PB=1」配置である。さらに同様に、右リール31には、「黒7」、「青7」、「ブランク」、又は「赤7」のいずれか1つが5図柄間隔で4個配置されている。これにより、これら4図柄合算で「PB=1」配置である。

20

【0193】

これに対し、左リール31において、「チェリー」は、3番、8番、13番に配置されているので、「PB=1」配置ではない。同様に、「スイカ」については、左及び中リール31は「PB=1」配置であり、右リール31は「PB=1」配置である。

【0194】

以下、各条件装置に対する停止位置決定テーブルについて、上述した図13～図16に基づき、説明する。最初に、入賞及びリプレイ条件装置当選時の停止位置決定テーブルについて説明する。非当選テーブルは、役の非当選時の遊技で用いられ、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

30

【0195】

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

【0196】

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

40

【0197】

まず、リプレイB1テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時には、左下段に「黒7」又は「スイカ」を停止させる（上述したように「PB=1」）。この場合、左上段には「リプレイ」が停止する。次に、中第二停止時には、中中段に「リプレイ」を停止させる。そして、右第三停止時には「チェリー」を右上段に停止させる。この場合、右下段には「リプレイ」が停止する。これにより、有効ライン上に「黒7/スイカ」-「リプレイ」-「チェリー」が停止して、リプレイ02の入賞となる。さらに、「左上段」-「

50

中中段」 - 「右下段」には、「リプレイ」 - 「リプレイ」 - 「リプレイ」が停止する。

【0198】

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

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

10

【0199】

リプレイB1テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時にも、中第一停止時と同様の制御となる。さらに、リプレイB2当選時のリプレイB2テーブル、リプレイB3当選時のリプレイB3テーブルについても、上記と同様の制御により、押し順正解時にはリプレイ02を入賞させ、押し順不正解時にはリプレイ01を入賞させる。

【0200】

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

20

【0201】

まず、リプレイC1テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時にリプレイ01を有効ラインに停止させる制御については、上記リプレイB1テーブルと同様であるので、説明を割愛する。また、リプレイC1テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時には、「リプレイ」を中中段に停止させる（「PB = 1」）。その後、左リール31の停止時には左下段に「ベルA」又は「ベルB」を停止させる（「PB = 1」）。この場合、左中段には「リプレイ」が停止する。また、右リール31の停止時には、右上段に「スイカ」を停止させる（「PB = 1」）。この場合、右中段には「リプレイ」が停止する。これにより、有効ライン上に「ベルA / ベルB」 - 「リプレイ」 - 「スイカ」が停止して、リプレイ03の入賞となる。さらに、「左中段」 - 「中中段」 - 「右中段」には、「リプレイ」 - 「リプレイ」 - 「リプレイ」が停止する。

30

【0202】

リプレイC1テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時にも、中第一停止時と同様の制御となる。さらにまた、リプレイC2当選時のリプレイC2テーブル、リプレイC3当選時のリプレイC3テーブルについても、上記と同様の制御により、押し順正解時にはリプレイ01を入賞させ、押し順不正解時にはリプレイ03を入賞させる。

【0203】

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

40

【0204】

小役Aテーブルは、小役A当選時の遊技で用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、トップスイッチ42の押し順にかかわらず、小役01を有効ラインに停止させるようにリール31の停止位置を定めたものである。小役01の図柄の組合せは、「黒7 /

50

スイカ」 - 「ベルC」 - 「リプレイ」であり、全リール3 1において「P B = 1」である。また、左下段に「黒7 / スイカ」が停止すると、左中段には「ベルA / ベルB」が停止する。さらにまた右上段に「リプレイ」が停止すると、右中段には「ベルA / ベルB」が停止する。よって、小役0 1の入賞時は、「左中段」 - 「中中段」 - 「右中段」に、「ベルA / ベルB」 - 「ベルC」 - 「ベルA / ベルB」が停止する。

【0 2 0 5】

小役B 1テーブルは、小役B 1当選時の遊技で用いられ、リール3 1の停止制御の範囲内において、左第一停止時（押し順正解時）は小役0 1を有効ラインに停止させ、左第一停止時以外（押し順不正解時）は、当選役に含まれる1枚役（小役B 1当選時のときは、小役0 3、1 0、1 1、1 8、1 9、2 6のいずれか）を有効ラインに停止させるか、又はパターン図柄0 1 ~ 0 3のいずれかを停止させるように、リール3 1の停止位置を定めたものである。

10

【0 2 0 6】

小役B 1テーブルが用いられた遊技における左第一停止時（押し順正解時）は、小役Aテーブルと同様であるので、説明を割愛する。なお、以下の小役B 2テーブル～小役B 1 2テーブルが用いられたときも、押し順正解時には、小役Aテーブルと同様の停止制御を行う。これにより、小役A当選時、及び小役B群当選時における押し順正解時は、常に、小役0 1が入賞し、かつ、「左中段」 - 「中中段」 - 「右中段」に、「ベルA / ベルB」 - 「ベルC」 - 「ベルA / ベルB」が停止する。よって、指示機能を作動させない遊技において小役0 1が入賞しても、小役Aの当選であるのか、又は小役B群当選時の押し順正解時であるのかは、遊技者にはわからない。

20

【0 2 0 7】

また、有利区間中においても、小役A当選時には、上述したようにダミーで指示機能を作動させれば、小役Aの当選であるのか、小役B群の当選であるのかは、遊技者にはわからない。上述したように、本実施形態では、小役Aの当選置数には設定差を有することから、小役Aの入賞回数をカウントすることにより、設定値を推測することが可能となる。しかし、小役A当選時と小役B群当選時の押し順正解時とで、停止出目を同一にしておけば、小役Aの入賞回数のみをカウントすることはできなくなるので、設定値を推測することができなくなる。

30

【0 2 0 8】

また、小役B 1テーブルが用いられた遊技において、より具体的には、以下のような停止制御を実行する。まず、小役B 1当選時は、図1 4に示すように、小役0 1、0 3、1 0、1 1、1 8、1 9、2 6の7個の当選となり、その図柄の組合せは、以下の通りである。小役0 1：「黒7 / スイカ」 - 「ベルC」 - 「リプレイ」（9枚） 小役0 3：「ベルA」 - 「ベルA」 - 「ベルA」（1枚） 小役1 0：「ベルB」 - 「ベルB」 - 「ベルB」（1枚） 小役1 1：「ベルC」 - 「ベルA」 - 「青7」（1枚） 小役1 8：「赤7」 - 「ベルB」 - 「赤7」（1枚） 小役1 9：「ベルC」 - 「青7」 - 「ベルA」（1枚） 小役2 6：「赤7」 - 「赤7」 - 「ベルB」（1枚）

【0 2 0 9】

そして、払出し枚数が異なる複数の小役が重複当選したときのリール3 1の停止制御として、以下の方法が挙げられる。第1優先として、当選している図柄の組合せを構成する（当該リール3 1の）図柄のすべてを有効ラインに停止可能であるときは、その位置でリール3 1を停止させる。

40

【0 2 1 0】

次に、「当選している図柄の組合せを構成する図柄のすべてを有効ラインに停止させる」ことができないとき（第1優先を採用することができないとき）は、第2優先として、「枚数優先」又は「個数優先」のいずれかによりリール3 1を停止制御する。ここで、「枚数優先」とは、重複当選している図柄の組合せのうち、払出し枚数の最も多い図柄の組合せを構成する当該リール3 1の図柄を優先して有効ラインに停止させる（引き込む）ことをいう。このため、小役B群当選時においては、小役0 1が払出し枚数の最も多い（9

50

枚の) 図柄の組合せに相当する。一方、「個数優先」とは、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数が最も多くなるように、当該リール 3 1 の図柄を有効ラインに停止させることをいう。

【 0 2 1 1 】

たとえば、小役 B 1 に当選し、中第一停止であるとき、当選している役に係る中リール 3 1 のすべてを同時に有効ラインに停止させることはできない。当選している小役の中リール 3 1 の図柄は、複数種類あるのに対し、有効ラインは 1 本であるので、1 種類の図柄しか有効ラインに停止させることができないからである。

【 0 2 1 2 】

したがって、小役 B 群当選時には、個数優先又は枚数優先のいずれかにより、リール 3 1 を停止制御する。そして本実施形態では、押し順正解時には枚数優先によりリールを停止制御し、押し順不正解時には、個数優先によりリール 3 1 を停止制御する。個数優先によりリールを停止制御すると、小役 0 1 (9 枚役) は入賞せずに 1 枚役が入賞可能となるよう (取りこぼす場合を有するように) 構成されている。このように、特定の押し順 (本実施形態における正解押し順) では枚数優先を行い、他の押し順 (本実施形態における不正解押し順) では個数優先を行う等、ストップスイッチ 4 2 の操作態様に応じて枚数優先又は個数優先を行う。

10

【 0 2 1 3 】

上記の例において、中第一停止時 (押し順不正解時) に個数優先を行うときは、「ベル A」又は「ベル B」のいずれかを有効ラインに停止させれば、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数は、それぞれ 2 個となって最大となる。たとえば中リール 3 1 の停止時に「ベル A」を有効ラインに停止させれば、小役 0 3 又は 1 1 が入賞可能となる。中リール 3 1 の「ベル A」又は「ベル B」は、2 図柄合算で「P B = 1」であるので、中リール 3 1 の停止時には、常に「ベル A」又は「ベル B」のいずれかを停止させることができる。ここで、中リール 3 1 の停止時に、「ベル A」を停止させたと仮定する。この場合、この時点で、小役 0 3 又は 1 1 が入賞可能となる。

20

【 0 2 1 4 】

次に、左リール 3 1 を停止させるときは、「ベル A」又は「ベル C」を有効ラインに停止させることを優先する。図 5 に示すように、左リール 3 1 において、「ベル A」は 1 5 番及び 0 番に配置されており、「ベル C」は、1 8 番に配置されている。このため、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の左リール 3 1 の図柄が 1 1 番 ~ 1 9 番及び 0 番であるときは、「ベル A」又は「ベル C」を有効ラインに停止させることができ、1 番 ~ 1 0 番であるときは、「ベル A」又は「ベル C」を有効ラインに停止させることができない。

30

【 0 2 1 5 】

よって、無作為に (特定の図柄を狙わずに) 左リール 3 1 を停止させたときは、「1 / 2」の確率で、「ベル A」又は「ベル C」が有効ラインに停止する。特に本実施形態では、「ベル C」を停止させることなく「ベル A」を停止させることができるために、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の左リール 3 1 の図柄が 1 1 番 ~ 1 9 番及び 0 番であるときは、常に「ベル A」を有効ラインに停止させる。なお、このように、「ベル C」を停止させずに「ベル A」を停止させるのは、第三停止時に当選役のとりこぼしとなったときは、後述するパターン図柄を表示できるようにするために (左リール 3 1 の停止時に「ベル C」を停止させるとパターン図柄を表示できないためである) 。

40

【 0 2 1 6 】

一方、左リール 3 1 の停止時に「ベル A」を有効ラインに停止させることができないときは、いずれかのパターン図柄を有効ラインに停止させるように制御する。図 1 2 に示すように、中リール 3 1 の図柄が「ベル A」であるパターン図柄のうち、左リール 3 1 の図柄は、「黒 7」又は「スイカ」である。左リール 3 1 の「黒 7」又は「スイカ」は、2 図柄合算で「P B = 1」であるので、常にこれらのいずれかの図柄を停止させることができる。

【 0 2 1 7 】

50

よって、中第一停止、左第二停止時には、「ベルA」 - 「ベルA」 - 「回転中」となるか、又は「黒7 / スイカ」 - 「ベルA」 - 「回転中」となる。さらに、右第三停止前に、「ベルA」 - 「ベルA」 - 「回転中」であるときは、右リール31の停止時に、有効ラインに「ベルA」を停止可能であるときは「ベルA」を停止させる。図5に示すように、「ベルA」を有効ラインに停止させるためには、ストップスイッチ42を操作した瞬間の有効ラインの図柄が4番～13番の範囲であれば「ベルA」を停止させることができ、それ以外の範囲であれば「ベルA」を停止させることができない。よって、無作為に右リール31を停止させたときは、「1 / 2」の確率で、「ベルA」が有効ラインに停止する。右リール

31の停止時に有効ラインに「ベルA」を停止させたときは、「ベルA」 - 「ベルA」 - 「ベルA」となり、小役03の入賞となる。

【0218】

一方、「ベルA」 - 「ベルA」 - 「回転中」である場合において、右リール31の停止時に有効ラインに「ベルA」を停止させることができないときは、「チェリー」を有効ラインに停止させる（「PB = 1」）。これにより、有効ライン上の図柄の組合せは、「ベルA」 - 「ベルA」 - 「チェリー」となり、パターン図柄03が停止する。また、「黒7 / スイカ」 - 「ベルA」 - 「回転中」の場合において、右リール31の停止時には、有効ラインに「ベルA」又は「ベルB」を停止させる（「PB = 1」）。これにより、有効ライン上の図柄の組合せは、「黒7 / スイカ」 - 「ベルA」 - 「ベルA / ベルB」となり、パターン図柄01が停止する。

【0219】

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

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

【0220】

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

【0221】

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

【0222】

よって、中第一停止、左第二停止時には、「ベルB」 - 「ベルB」 - 「回転中」となるか、又は「黒7 / スイカ」 - 「ベルB」 - 「回転中」となる。さらに、右第三停止前に、「ベルB」 - 「ベルB」 - 「回転中」であるときは、右リール31の停止時に、有効ラインに「ベルB」を停止可能であるときは「ベルB」を停止させる。図5に示すように、「ベルB」を有効ラインに停止させるためには、ストップスイッチ42を操作した瞬間の有効ラインの図柄が14番～18番、又は19番～3番の範囲であれば「ベルB」を停止させることができ、それ以外の範囲であれば「ベルB」を停止させることができない。よつ

10

20

30

40

50

て、無作為に右リール3 1を停止させたときは、「1 / 2」の確率で、「ベルB」が有効ラインに停止する。右リール3 1の停止時に有効ラインに「ベルB」を停止させたときは、「ベルB」 - 「ベルB」 - 「ベルB」となり、小役1 0の入賞となる。

【0 2 2 3】

一方、「ベルB」 - 「ベルB」 - 「回転中」である場合において、右リール3 1の停止時に有効ラインに「ベルB」を停止させることができないときは、「チェリー」を有効ラインに停止させる(「PB = 1」)。これにより、有効ライン上の図柄の組合せは、「ベルB」 - 「ベルB」 - 「チェリー」となり、パターン図柄0 3が停止する。また、「黒7 / スイカ」 - 「ベルB」 - 「回転中」の場合において、右リール3 1の停止時には、有効ラインに「ベルA」又は「ベルB」を停止させる(「PB = 1」)。これにより、有効ライン上の図柄の組合せは、「黒7 / スイカ」 - 「ベルB」 - 「ベルA / ベルB」となり、パターン図柄0 1が停止する。

10

【0 2 2 4】

以上より、小役B 1当選時における中第一停止時に、中リール3 1は、「PB = 1」で1枚役に係る図柄を停止させることができ、左及び右リール3 1は、いずれも「1 / 2」の確率で1枚役に係る図柄を停止させることができる。さらに、1枚役に係る図柄を停止させることができないときは、常に、パターン図柄を停止させることができる。よって、小役B 1当選時における中第一停止時(押し順不正解時)は、1枚役：1 / 4の確率で入賞パターン図柄：3 / 4の確率で停止となる。さらに、1枚役の入賞時には、「ベルA」 - 「ベルA」 - 「ベルA」(小役0 3) 「ベルB」 - 「ベルB」 - 「ベルB」(小役1 0) のいずれかとなる。

20

【0 2 2 5】

次に、小役B 1当選時において、右第一停止時の場合について説明する。右リール3 1の停止時に個数優先を行うときは、「ベルA」又は「ベルB」のいずれかを有効ラインに停止させれば、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数は、それぞれ2個となって最大となる。たとえば右リール3 1の停止時に「ベルA」を有効ラインに停止させれば、小役0 3又は1 9が入賞可能となる。右リール3 1の「ベルA」又は「ベルB」は、2図柄合算で「PB = 1」であるので、右リール3 1の停止時には、常に「ベルA」又は「ベルB」を停止させることができる。まず、右リール3 1の停止時に、有効ラインに「ベルA」を停止させたと仮定する。この場合、この時点で、小役0 3又は1 9が入賞可能となる。

30

【0 2 2 6】

次に、左リール3 1を停止させるとときは、小役0 3又は1 9に係る図柄である「ベルA」又は「ベルC」を有効ラインに停止させることを優先する。ここでは、上記と同様に、「ベルA」の停止を優先する。「ベルA」は、「1 / 2」の確率で停止させることができる。また、「ベルA」を停止させることができないときは、「黒7」又は「スイカ」を停止させる(2図柄合算で「PB = 1」)。

【0 2 2 7】

よって、右第一停止、左第二停止時には、「ベルA」 - 「回転中」 - 「ベルA」であるか、又は「黒7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベルA」となる。さらに、中第三停止前に、「ベルA」 - 「回転中」 - 「ベルA」である場合において、中リール3 1の停止時に、有効ラインに「ベルA」を停止可能であるときは「ベルA」を停止させる。図5に示すように、「ベルA」を有効ラインに停止させるためには、ストップスイッチ4 2を操作した瞬間の有効ラインの図柄が5番～14番の範囲であれば「ベルA」を停止させることができ、それ以外の範囲であれば「ベルA」を停止させることができない。よって、無作為に中リール3 1を停止させたときは、「1 / 2」の確率で、「ベルA」が有効ラインに停止する。中リール3 1の停止時に有効ラインに「ベルA」を停止させたときは、「ベルA」 - 「ベルA」 - 「ベルA」となり、小役0 3の入賞となる。

40

【0 2 2 8】

一方、「ベルA」 - 「回転中」 - 「ベルA」である場合において、中リール3 1の停止時

50

に有効ラインに「ベルA」を停止させることができないときは、「青7」又は「チェリー」を有効ラインに停止させる(2回柄合算で「PB = 1」)。これにより、有効ラインには、パターン図柄02が停止する。また、「黒7/スイカ」-「回転中」-「ベルA」の場合において、中リール31の停止時には、有効ラインに「ベルA」又は「ベルB」を停止させる(「PB = 1」)。これにより、有効ラインには、パターン図柄01が停止する。

【0229】

また、右リール31の第一停止時に、有効ラインに「ベルB」を停止させたと仮定する。この場合、この時点で、小役10又は26が入賞可能となる。次に、左リール31を停止させることは、小役10又は26に係る図柄である「ベルB」又は「赤7」を有効ラインに停止させることを優先する。ここでは、「ベルB」の停止を優先する。「ベルB」は、「1/2」の確率で停止させることができる。また、「ベルB」を停止させることができないときは、「黒7」又は「スイカ」を停止させる(2回柄合算で「PB = 1」)。

10

【0230】

よって、右第一停止、左第二停止時には、「ベルB」-「回転中」-「ベルB」であるか、又は「黒7/スイカ」-「回転中」-「ベルB」となる。さらに、中第三停止前に、「ベルB」-「回転中」-「ベルB」である場合において、中リール31の停止時に、有効ラインに「ベルB」を停止可能であるときは「ベルB」を停止させる。ここで、無作為に中リール31を停止させたときは、「1/2」の確率で、「ベルB」が有効ラインに停止する。中リール31の停止時に有効ラインに「ベルB」を停止させたときは、「ベルB」-「ベルB」-「ベルB」となり、小役10の入賞となる。

20

【0231】

一方、「ベルB」-「回転中」-「ベルB」である場合において、中リール31の停止時に有効ラインに「ベルB」を停止させることができないときは、「青7」又は「チェリー」を有効ラインに停止させる(2回柄合算で「PB = 1」)。これにより、有効ラインには、パターン図柄02が停止する。また、「黒7/スイカ」-「回転中」-「ベルB」の場合において、中リール31の停止時には、有効ラインに「ベルA」又は「ベルB」を停止させる(「PB = 1」)。これにより、有効ラインには、パターン図柄01が停止する。

【0232】

以上より、小役B1当選時における右第一停止時に、右リール31は、「PB = 1」で1枚役に係る図柄を停止させることができ、左及び右リール31は、いずれも「1/2」の確率で1枚役に係る図柄を停止させることができる。さらに、1枚役に係る図柄を停止させることができないときは、常に、パターン図柄を停止させることができる。よって、小役B1当選時における右第一停止時(押し順不正解時)は、1枚役:1/4の確率で入賞パターン図柄:3/4の確率で停止となる。さらに、1枚役の入賞時には、「ベルA」-「ベルA」-「ベルA」(小役03)「ベルB」-「ベルB」-「ベルB」(小役10)のいずれかとなる。この入賞率及びパターン図柄の停止率は、中第一停止時と同様である。よって、小役B1当選時に、左第一停止時(押し順正解時)には、「PB = 1」で小役01が入賞する。一方、中又は右第一停止時(押し順不正解時)には、いずれも、「1/4」の確率で1枚役が入賞し、「3/4」の確率でパターン図柄が停止する。

30

【0233】

小役B2当選時についても、小役B1当選時と同様に、小役B2テーブルが設けられている。小役B2当選時に含まれる当選役は、小役01:「黒7/スイカ」-「ベルC」-「リプレイ」(9枚) 小役04:「ベルA」-「ベルA」-「ベルB」(1枚) 小役09:「ベルB」-「ベルB」-「ベルA」(1枚) 小役12:「ベルC」-「ベルA」-「赤7」(1枚) 小役17:「赤7」-「ベルB」-「青7」(1枚) 小役20:「ベルC」-「青7」-「ベルB」(1枚) 小役25:「赤7」-「赤7」-「ベルA」(1枚) である。

40

【0234】

50

そして、左第一停止時（押し順正解時）には、小役 0 1 を入賞させる。 次に、中第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベル A」又は「ベル B」を有効ラインに停止させる。 まず、中第一停止時に「ベル A」を停止させたとき、左停止時は、「ベル A」又は「ベル C」のいずれかを停止させることを優先する。 ここで、「ベル C」を停止可能であるときは「ベル A」を停止可能であるので、「ベル C」を停止させずに「ベル A」を停止させる。 また、「ベル A」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。 よって、「ベル A」 - 「ベル A」 - 「回転中」又は「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」のいずれかとなる。

【 0 2 3 5 】

「ベル A」 - 「ベル A」 - 「回転中」であるときは、右停止時には「ベル B」を停止可能であるときは「ベル B」を停止させる。 これにより、小役 0 4 の入賞となる。 また、右停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。 これにより、パターン図柄 0 3 が停止する。 一方、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」となったときに、右停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。 これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

【 0 2 3 6 】

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

【 0 2 3 7 】

「ベル B」 - 「ベル B」 - 「回転中」であるときは、右停止時には「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。 これにより、小役 0 9 の入賞となる。 また、右停止時に「ベル A」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。 これにより、パターン図柄 0 3 が停止する。 一方、「黒 7 / スイカ」 - 「ベル B」 - 「回転中」となったときに、右停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。 これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

【 0 2 3 8 】

次に、小役 B 2 当選時の右第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベル A」又は「ベル B」を有効ラインに停止させる。 まず、右第一停止時に「ベル A」を停止させたとき、左停止時は、「ベル B」又は「赤 7」のいずれかを停止させることを優先する。 ここで、「赤 7」を停止可能であるときは「ベル B」を停止可能であるので、「赤 7」を停止させずに「ベル B」を停止させる。 また、「ベル B」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。 よって、「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル A」、又は「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」のいずれかとなる。

【 0 2 3 9 】

「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル A」であるときは、中停止時には「ベル B」を停止可能であるときは「ベル B」を停止させる。 これにより、小役 0 9 の入賞となる。 また、中停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「青 7 / チェリー」を停止させる。 これにより、パターン図柄 0 2 が停止する。 一方、「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」となったときに、中停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。 これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

【 0 2 4 0 】

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

10

20

30

40

50

「回転中」 - 「ベルB」のいずれかとなる。

【0241】

「ベルA」 - 「回転中」 - 「ベルB」であるときは、中停止時には「ベルA」を停止可能であるときは「ベルA」を停止させる。これにより、小役04の入賞となる。また、中停止時に「ベルA」を停止させることができないときは、「青7 / チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄02が停止する。一方、「黒7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベルB」となったときは、中停止時に「ベルA」又は「ベルB」を停止させる。これにより、パターン図柄01が停止する。

【0242】

以上より、小役B2当選時において、押し順不正解時には、1枚役：1/4の確率で入賞パターン図柄：3/4の確率で停止となる。さらに、1枚役の入賞時には、「ベルA」 - 「ベルA」 - 「ベルB」(小役04) 「ベルB」 - 「ベルB」 - 「ベルA」(小役09) のいずれかとなる。

10

【0243】

小役B3当選時についても、小役B1当選時と同様に、小役B3テーブルが設けられている。小役B3当選時に含まれる当選役は、小役01：「黒7 / スイカ」 - 「ベルC」 - 「リプレイ」(9枚) 小役05：「ベルA」 - 「ベルB」 - 「ベルA」(1枚) 小役08：「ベルB」 - 「ベルA」 - 「ベルB」(1枚) 小役13：「ベルC」 - 「ベルB」 - 「青7」(1枚) 小役16：「赤7」 - 「ベルA」 - 「赤7」(1枚) 小役21：「ベルC」 - 「赤7」 - 「ベルA」(1枚) 小役24：「赤7」 - 「青7」 - 「ベルB」(1枚) である。

20

【0244】

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

30

【0245】

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

【0246】

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

40

【0247】

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

【0248】

50

次に、小役 B 2 当選時の右第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベル A」又は「ベル B」を有効ラインに停止させる。まず、右第一停止時に「ベル A」を停止させたとき、左停止時は、「ベル A」又は「ベル C」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベル A」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル A」 - 「回転中」 - 「ベル A」、又は「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」のいずれかとなる。

【0249】

「ベル A」 - 「回転中」 - 「ベル A」であるときは、中停止時には「ベル B」を停止可能であるときは「ベル B」を停止させる。これにより、小役 0 5 の入賞となる。また、中停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「青 7 / チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 2 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル A」となったときに、中停止時に、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

10

【0250】

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

20

【0251】

「ベル B」 - 「回転中」 - 「ベル B」であるときは、中停止時には「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。これにより、小役 0 8 の入賞となる。また、中停止時に「ベル B」を停止させることができないときは、「青 7 / チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 2 が停止する。一方、「黒 7 / スイカ」 - 「回転中」 - 「ベル B」となったときは、中停止時に「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。これにより、パターン図柄 0 1 が停止する。

20

【0252】

以上より、小役 B 3 当選時において、押し順不正解時には、1 枚役 : 1 / 4 の確率で入賞パターン図柄 : 3 / 4 の確率で停止となる。さらに、1 枚役の入賞時には、「ベル A」 - 「ベル B」 - 「ベル A」（小役 0 5）「ベル B」 - 「ベル A」 - 「ベル B」（小役 0 8）のいずれかとなる。

30

【0253】

小役 B 4 当選時についても、小役 B 1 当選時と同様に、小役 B 4 テーブルが設けられている。小役 B 4 当選時に含まれる当選役は、小役 0 1 : 「黒 7 / スイカ」 - 「ベル C」 - 「リプレイ」（9 枚） 小役 0 6 : 「ベル A」 - 「ベル B」 - 「ベル B」（1 枚） 小役 0 7 : 「ベル B」 - 「ベル A」 - 「ベル A」（1 枚） 小役 1 4 : 「ベル C」 - 「ベル B」 - 「赤 7」（1 枚） 小役 1 5 : 「赤 7」 - 「ベル A」 - 「青 7」（1 枚） 小役 2 2 : 「ベル C」 - 「赤 7」 - 「ベル B」（1 枚） 小役 2 3 : 「赤 7」 - 「青 7」 - 「ベル A」（1 枚） である。

40

【0254】

そして、左第一停止時（押し順正解時）には、小役 0 1 を入賞させる。次に、中第一停止時（押し順不正解時）には、個数優先により、「ベル A」又は「ベル B」を有効ラインに停止させる。まず、中第一停止時に「ベル A」を停止させたとき、左停止時は、「ベル B」又は「赤 7」のいずれかを停止させることを優先するが、ここでは、上記と同様に「ベル B」を停止させる。また、「ベル B」を停止させることができないときは、「黒 7 / スイカ」を停止させる。よって、「ベル B」 - 「ベル A」 - 「回転中」又は「黒 7 / スイカ」 - 「ベル A」 - 「回転中」のいずれかとなる。

【0255】

「ベル B」 - 「ベル A」 - 「回転中」であるときは、右停止時には「ベル A」を停止可能であるときは「ベル A」を停止させる。これにより、小役 0 7 の入賞となる。また、右停

50

止時に「ベルB」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄03が停止する。一方、「黒7/スイカ」-「ベルA」-「回転中」となったときに、右停止時に、「ベルA」又は「ベルB」を停止させる。これにより、パターン図柄01が停止する。

【0256】

次に、中第一停止時に「ベルB」を停止させたとする。この場合、左停止時は、「ベルA」又は「ベルC」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベルA」を停止させる。また、「ベルA」を停止させることができないときは、「黒7/スイカ」を停止させる。よって、「ベルA」-「ベルB」-「回転中」、又は「黒7/スイカ」-「ベルB」-「回転中」のいずれかとなる。10

【0257】

「ベルA」-「ベルB」-「回転中」であるときは、右停止時には「ベルB」を停止可能であるときは「ベルB」を停止させる。これにより、小役06の入賞となる。また、右停止時に「ベルB」を停止させることができないときは、「チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄03が停止する。一方、「黒7/スイカ」-「ベルB」-「回転中」、又は「黒7/スイカ」-「ベルB」-「回転中」のいずれかとなる。

【0258】

次に、小役B4当選時の右第一停止時(押し順不正解時)には、個数優先により、「ベルA」又は「ベルB」を有効ラインに停止させる。まず、右第一停止時に「ベルA」を停止させたとき、左停止時は、「ベルB」又は「赤7」のいずれかを停止させることを優先する。ここで、上記と同様に「ベルB」を停止させる。また、「ベルB」を停止させることができないときは、「黒7/スイカ」を停止させる。よって、「ベルB」-「回転中」-「ベルA」、又は「黒7/スイカ」-「回転中」-「ベルA」のいずれかとなる。20

【0259】

「ベルB」-「回転中」-「ベルA」であるときは、中停止時には「ベルA」を停止可能であるときは「ベルA」を停止させる。これにより、小役07の入賞となる。また、中停止時に「ベルA」を停止させることができないときは、「青7/チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄02が停止する。一方、「黒7/スイカ」-「回転中」-「ベルA」となったときに、中停止時に、「ベルA」又は「ベルB」を停止させる。これにより、パターン図柄01が停止する。30

【0260】

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

【0261】

「ベルA」-「回転中」-「ベルB」であるときは、中停止時には「ベルB」を停止可能であるときは「ベルB」を停止させる。これにより、小役06の入賞となる。また、中停止時に「ベルB」を停止させることができないときは、「青7/チェリー」を停止させる。これにより、パターン図柄02が停止する。一方、「黒7/スイカ」-「回転中」-「ベルB」となったときは、中停止時に「ベルA」又は「ベルB」を停止させる。これにより、パターン図柄01が停止する。40

【0262】

以上より、小役B4当選時において、押し順不正解時には、1枚役：1/4の確率で入賞パターン図柄：3/4の確率で停止となる。さらに、1枚役の入賞時には、「ベルA」-「ベルB」-「ベルB」(小役06) 「ベルB」-「ベルA」-「ベルA」(小役07) のいずれかとなる。

【0263】

10

20

30

40

50

以下、小役 B 5 ~ B 12 当選時におけるそれぞれの小役 B 5 テーブル～小役 B 12 テーブルについては、詳細な説明を割愛し、その概要のみを説明する。 小役 B 5 当選時に用いられる小役 B 5 テーブルにおいては、押し順正解時である中第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 3 又は小役 1 0 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。 すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 1 当選時と同様である。 また、小役 B 6 当選時に用いられる小役 B 6 テーブルにおいては、押し順正解時である中第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 4 又は小役 0 9 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。 すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 2 当選時と同様である。

10

【 0 2 6 4 】

さらにまた、小役 B 7 当選時に用いられる小役 B 7 テーブルにおいては、押し順正解時である中第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 5 又は小役 0 8 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。 すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 3 当選時と同様である。 さらに、小役 B 8 当選時に用いられる小役 B 8 テーブルにおいては、押し順正解時である中第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 6 又は小役 0 7 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。 すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 4 当選時と同様である。

20

【 0 2 6 5 】

小役 B 9 当選時に用いられる小役 B 9 テーブルにおいては、押し順正解時である右第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 3 又は小役 1 0 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。 すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 1 当選時と同様である。 また、小役 B 10 当選時に用いられる小役 B 10 テーブルにおいては、押し順正解時である右第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 4 又は小役 0 9 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。 すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 2 当選時と同様である。

【 0 2 6 6 】

さらにまた、小役 B 11 当選時に用いられる小役 B 11 テーブルにおいては、押し順正解時である右第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 5 又は小役 0 8 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。 すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 3 当選時と同様である。 さらに、小役 B 12 当選時に用いられる小役 B 12 テーブルにおいては、押し順正解時である右第一停止時には小役 0 1 が入賞し、押し順不正解時には「1 / 4」の確率で小役 0 6 又は小役 0 7 が入賞し、「3 / 4」の確率でパターン図柄が停止する。 すなわち、押し順不正解時に入賞可能となる小役は、小役 B 4 当選時と同様である。

30

【 0 2 6 7 】

以上より明らかであるが、小役 B 群の当選時における押し順不正解時において、入賞可能となる 1 枚役は、小役 0 3 ~ 小役 1 0 である。 したがって、各条件装置に含まれる上記以外の小役は入賞しない。 このように設定したのは、後述する小役 C 群当選時に入賞可能となる 1 枚役と関係する。

40

【 0 2 6 8 】

小役 C 1 テーブルは、小役 C 1 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、左第一停止時（押し順正解時）は小役 0 2 を有効ラインに停止させ、左第一停止時以外（押し順不正解時）は、当選役に含まれる 1 枚役（小役 C 1 当選時のときは、小役 0 3 ~ 1 0 のいずれか）を有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 2 6 9 】

小役 C 1（後述する小役 C 2 及び C 3 も同様）当選時において、押し順正解時には、小役

50

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

【0270】

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

10

【0271】

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

20

【0272】

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

【0273】

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

30

【0274】

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

40

【0275】

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

【0276】

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

50

には小役 3 7 を含む)が、これらの小役はいずれも 2 枚役であるので、上述した個数 / 枚数優先は適用されず、予め定めた任意の停止制御によってリール 3 1 を停止させることができる。このため、左又は中第一停止時には小役 3 6 の入賞を優先するように制御し、右第一停止時には小役 3 8 の入賞を優先するように制御する。

【0277】

図 5において、左リール 3 1 の「チェリー」は、3 番、8 番、13 番である(「PB = 1」)。そして、左中段に「チェリー」を停止させたとき、左下段である有効ラインには、「ブランク」又は「赤 7」が停止する。よって、この場合には、左リール 3 1 については小役 3 6 に係る図柄を停止させたこととなる。

【0278】

たとえば、左第一停止時に 7 番の「赤 7」を左下段に停止させたとき(左中段に「チェリー」停止)は、中リール 3 1 の停止時は「青 7」又は「チェリー」を有効ラインに停止させ(「PB = 1」)、右リール 3 1 の停止時は、「黒 7」、「青 7」、「赤 7」、又は「ブランク」のいずれか(4 図柄合算で「PB = 1」)を有効ラインに停止させる。これにより、小役 3 6 の入賞となる。また、左リール 3 1 の停止時に 2 番又は 12 番の「ブランク」を左下段に停止させたとき(左中段に「チェリー」停止)についても、上記と同様に、中リール 3 1 の停止時は「青 7」又は「チェリー」を有効ラインに停止させ、右リール 3 1 の停止時は、「黒 7」、「青 7」、「赤 7」、又は「ブランク」のいずれかを有効ラインに停止させる。これにより、小役 3 6 の入賞となる。

【0279】

中第一停止時についても上記と同様に停止制御する。したがって、中及び右リール 3 1 は「PB = 1」で小役 3 6 に係る図柄が停止し、左リール 3 1 については、「赤 7」又は「ブランク」が停止する場合と停止しない場合とを有する(「PB = 1」)。ただし、左又は中第一停止時に、左下段に「赤 7」又は「ブランク」を停止させることができないときは、「ベル A」又は「ベル B」を停止させる。「ベル A」又は「ベル B」については「PB = 1」で停止させることができる。この場合の停止形は、「ベル A / ベル B」 - 「青 7 / チェリー」 - 「黒 7 / 青 7 / 赤 7 / ブランク」となり、小役 3 8 が入賞する。

【0280】

一方、小役 E 1 テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時は、小役 3 8 の入賞を優先させる。したがって、この場合には、「ベル A / ベル B」 - 「青 7 / チェリー」 - 「黒 7 / 青 7 / 赤 7 / ブランク」が停止し、小役 3 8 が「PB = 1」で入賞する。さらに、右第一停止時には、左リール 3 1 の停止時に左中段に「チェリー」が停止可能であっても、左中段に「チェリー」を停止させずに、左下段に「ベル A」又は「ベル B」(この場合には左中段に「チェリー」非停止)を停止させる。

【0281】

小役 E 2 テーブルは、小役 E 1 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 3 6 又は 3 8 (あるいは、小役 3 7) を有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。したがって、小役 E 2 テーブルは、小役 E 1 テーブルと同一の停止制御を行うことが可能であるので、同一の停止位置決定テーブルを用いることが可能である。

【0282】

あるいは、左第一停止の場合において、左下段に「赤 7」又は「ブランク」を停止させることができたとき(中段チェリー停止時)に限り、中リール 3 1 については「リプレイ」を有効ラインに停止させ(「PB = 1」)、右リール 3 1 については「黒 7」、「青 7」、「赤 7」、又は「ブランク」のいずれかを停止させるようにしてよい。これにより、小役 3 7 が入賞する。仮に、このように停止制御すれば、中段チェリー停止時に、小役 E 1 当選時であるか、小役 E 2 当選時であるかを判別することが可能な停止制御となる。

【0283】

小役 F テーブルは、小役 F 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内にお

10

20

30

40

50

いて、小役 0 1 ~ 3 9 のいずれかを有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。本実施形態では、小役 F は、1 B B 作動中にのみ抽選される。また、小役 F テーブルは、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、枚数優先により停止制御を行う。これにより、常に小役 3 9 を入賞させる。なお、左リール 3 1 では、「チェリー」又は「ベル C」の 2 図柄合算で「P B = 1」配置であるので、小役 3 9 は「P B = 1」で入賞する。

【 0 2 8 4 】

小役 G テーブルは、小役 G 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 4 0 を有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。小役 4 0 は、全リール 3 1 について「P B = 1」配置の図柄の組合せからなるので、当該遊技では常に小役 4 0 を入賞させることができる。

10

【 0 2 8 5 】

1 B B A テーブルは、役物条件装置番号「1」当選（1 B B A 単独当選）時の遊技、又は前回遊技以前に 1 B B A に当選し、かつ今回遊技で非当選であるときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、1 B B A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、1 B B A 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。1 B B A の図柄は、すべてのリール 3 1 で「赤 7」である（P B = 1）、目押しをしないと「赤 7」を有効ラインに停止させることができない。

20

【 0 2 8 6 】

同様に、1 B B B テーブルは、役物条件装置番号「2」当選（1 B B B 単独当選）時の遊技、又は前回遊技以前に 1 B B B に当選し、かつ今回遊技で非当選であるときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、1 B B B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、1 B B B 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。1 B B B の図柄は、1 B B A と同様に全リール 3 1 ともに「P B = 1」である（目押しをしないと「赤 7」と「黒 7」を有効ラインに停止させることができない）。

【 0 2 8 7 】

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

30

【 0 2 8 8 】

たとえば第 1 に、当選している 1 B B 及び小役又はリプレイの双方の図柄を有効ラインに停止させることを優先し、双方の図柄を有効ラインに停止させることができないときは、当選している小役又はリプレイの図柄を有効ラインに停止させることを優先する停止制御が挙げられる。なお、1 B B 及び小役又はリプレイの双方の図柄を有効ラインに停止させる停止制御は、第二停止までであり、第三停止時には、1 B B、又は小役若しくはリプレイを入賞させるように制御し、複数の役が重複入賞することはない。また第 2 に、当選している 1 B B 及び小役又はリプレイの双方の図柄を有効ラインに停止させることができないときは、当選している 1 B B の図柄を有効ラインに停止させることを優先する（上記とは逆の）停止制御が挙げられる。

40

【 0 2 8 9 】

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

【 0 2 9 0 】

なお、1 B B（「P B = 1」）と、「P B = 1」の小役又はリプレイとが重複当選したとき（同時に当選しているとき）は、当選した 1 B B の図柄と、小役又はリプレイの図柄との双方を有効ラインに停止させる制御を行う必要はなく、「P B = 1」の小役又はリプレ

50

イの図柄のみを有効ラインに停止させるように制御することも可能である。したがって、小役 E 1 及び E 2 は、「P B = 1」であるので、本実施形態の 1 B B A 及び小役 E 1 の重複当選時や、1 B B B 及び小役 E 2 重複当選時は、それぞれ小役 E 1 又は E 2 のみを入賞させる停止制御を実行することも可能である。

【0291】

説明を図 1 に戻す。入賞判定手段 6 6 は、リール 3 1 の停止時に、有効ラインに停止したりール 3 1 の図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否か（いずれかの役が入賞したか否か）を判断するものである。入賞判定手段 6 6 は、たとえばモータ 3 2 の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。

10

【0292】

払出し手段 6 7 は、入賞判定手段 6 6 により、リール 3 1 の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致すると判断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。また、リプレイの入賞時には、メダルを払い出すことなく、今回遊技で投入されたメダル枚数を自動投入するように制御する。

【0293】

R T 制御手段 6 8 は、毎遊技、全リール 3 1 の停止時に、R T の移行条件を満たすか否かを判断し、R T の移行条件を満たすと判断したときは、R T の移行を行うように制御するものである。図 2 2 は、本実施形態における R T 移行図を示す図である。本実施形態の R T は、上述したように、非 R T 、R T 1 ~ R T 4 、1 B B A 作動（1 B B A 遊技）、1 B B B 作動（1 B B B 遊技）を備える。そして、図 1 7 及び図 1 8 で示したように、R T ごとに、抽選される条件装置の種類（数）やその当選確率が異なっている。

20

【0294】

本実施形態において、R T の移行タイミングは、図柄の組合せの停止表示時又は R T 移行役の入賞時、すなわち全停時（すべてのリール 3 1 の停止時）に設定されている。したがって、たとえば R T 1 中に、全リール 3 1 の停止時にパターン図柄が停止したときは、当該全停時に R T が R T 1 から R T 2 に移行する。なお、非 R T 、R T 1 ~ R T 3 から R T 4 への移行は、1 B B の当選に基づいて行うようにしてもよく、あるいは、1 B B に当選した遊技において 1 B B が入賞しなかったことに基づいて行うようにしてもよい。本実施形態では、1 B B に当選した遊技において 1 B B が入賞しなかったことに基づいて R T 4 に移行する。

30

【0295】

非内部中遊技は、非 R T 、R T 1 、R T 2 、R T 3 に相当する。また、内部中遊技は、R T 4 に相当する。また、有利区間中は、スロットマシン 1 0 側の制御として基本的に R T 3 に滞在させるように制御するが、遊技者のストップスイッチ 4 2 の押し順ミス等が発生したときは、R T 2 に滞在する場合もある。1 回の指示機能作動遊技（小役 C 群、リプレイ B 群、リプレイ C 群に当選した遊技を除く）のみで終了する有利区間の場合は、R T 3 に滞在させなくてもよい。すなわち、R T 2 において、1 回の指示機能作動遊技（小役 C 群、リプレイ B 群、リプレイ C 群に当選した遊技を除く）を行い、有利区間を終了してもよい。もちろん、基本的に R T 3 に滞在させるようにしてもよい。

40

【0296】

非 R T 、R T 1 ~ R T 3 の非内部中遊技では、役物条件装置の抽選が行われる。そして、これらの R T において 1 B B に当選し、1 B B が入賞しなかったときは、R T 制御手段 6 8 は、R T の移行条件を満たすと判断し、内部中遊技に相当する R T 4 に移行する。また、1 B B に当選した遊技で 1 B B が入賞したときは、今回遊技の全停時に 1 B B A 又は 1 B B B の作動を開始するため、この場合には R T 4 （内部中遊技）を経由しない。

【0297】

R T 4 は、当選した 1 B B が入賞するまで継続される。R T 制御手段 6 8 は、R T 4 にお

50

いて 1 BBA 又は 1 BBB が入賞したと判断したときは、RT の移行条件を満たすと判断し、それぞれ 1 BBA 作動 (1 BBA 遊技) 又は 1 BBB 作動 (1 BBB 遊技) に移行する。1 BBA 作動中になると、1 BBA の作動終了条件を満たすまで継続される。本実施形態では、1 BBA の作動終了条件は、払い出し枚数が 150 枚を超えたことに設定されている。

【0298】

RT 制御手段 68 は、毎遊技、1 BBA 作動中には、150 枚を超えるメダルの払いしがあったか否かを判断し、150 枚を超えるメダルの払いしがあったと判断したときは、1 BBA 作動の終了条件を満たすと判断し、次回遊技から、非 RT に移行するよう 10 制御する。

【0299】

1 BBB 作動についても上記と同様である。1 BBB 作動中に移行すると、1 BBB の作動終了条件を満たすまで継続される。本実施形態では、1 BBB 作動の終了条件は、200 枚を超えるメダルの払いしに設定されている。RT 制御手段 68 は、毎遊技、200 枚を超えるメダルの払いしがあったか否かを判断し、200 枚を超えるメダルの払いしがあったと判断したときは、1 BBB の作動終了条件を満たすと判断し、次回遊技から、RT 1 に移行するよう 20 制御する。

【0300】

なお、1 BB 作動中の 150 枚や 200 枚のカウントには、リプレイは含まれない。図 17 に示すように、1 BB 作動中は、リプレイ D に当選する場合があるが、リプレイの入賞時における自動ベットは、払い出し枚数にはカウントしない。このため、リプレイ D に当選するほど、1 BB 作動中の遊技回数は増加する。特に本実施形態では、図 17 に示すように、1 BBA 作動中のリプレイ D の当選確率は、1 BBB 作動中の 10 倍に設定されているので、1 BBA 作動中の遊技回数の期待値は、1 BBB 作動中の遊技回数の期待値よりも多くなる。

【0301】

1 BBA 及び 1 BBB の作動中は、上述したように、RB の連続作動となる。RB は、2 回の役の入賞又は 2 遊技のいずれかを満たすときに終了し、その終了後、1 BB 作動の終了条件を満たさないことを条件に、再度、RB を作動させる。また、図 18 に示すように、1 BBA 作動中における小役 E2 の当選確率は、設定 1 よりも設定 6 の方が高く設定されている。小役 E2 に当選し、小役 36 又は 38 が入賞したときの払い出し枚数は、2 枚である。これにより、

設定 6 の方が、設定 1 よりも、1 BBA 作動中に終了条件 (150 枚を超えること) に到達するまでの遊技回数が多くなる。よって、有利区間中の 1 BBA 作動中は、設定 6 の方が設定 1 よりもリプレイ D に当選する期待値が高くなるので、有利区間が上乗せされる確率が高くなる。この点についての詳細は、後述する有利区間の制御において説明する。

【0302】

RWM53 の初期化時は、非 RT から遊技を開始する。ただし、これに限らず、RWM53 を初期化した場合であっても、RT を維持するようにしてもよい。ここで、たとえば 1 BB の当選を持ち越しているときに RWM53 を初期化したときは、1 BB の当選についても維持される (持ち越される)。

【0303】

RT 制御手段 68 は、非 RT では、パターン図柄が表示されるまで非 RT を継続する。非 RT では、小役 B 群が抽選され、小役 B 群のいずれかに当選し、当選小役を取りこぼすと、パターン図柄が表示される。RT 制御手段 68 は、非 RT においてパターン図柄が表示されたときは、RT の移行条件を満たすと判断し、次回遊技から RT 2 に移行する。RT 1 では、非 RT と同様に、パターン図柄が表示されるまで RT 1 を維持する。そして、RT 1 においてパターン図柄が表示されると、RT 2 に移行する。

【0304】

RT 2 は、通常区間では最も滞在率が高くなる RT である。RT 2 では、リプレイ B 群に

当選し、リプレイ 0 2 が入賞したときは、R T の移行条件を満たすと判断し、次回遊技から R T 3 に移行する。一方、R T 3 では、パターン図柄が表示されるか、又はリプレイ C 群に当選し、リプレイ 0 3 が入賞するまで継続される。R T 3において、パターン図柄が表示されたとき又はリプレイ 0 3 が入賞したときは、R T の移行条件を満たすと判断し、次回遊技から R T 2 に移行する。

【 0 3 0 5 】

以上のようにして、通常区間（かつ非内部中）では、おおかたが、R T 2 と R T 3との間を行き来するが、確率上は、R T 2 の滞在率が最も高くなる。R T 2 や R T 3（非 R T 及び R T 1 も含む）において 1 B B に当選したときは、次回遊技から、R T 4（内部中）に移行することは、上述した通りである。

10

【 0 3 0 6 】

また、通常区間に有利区間に移行することに決定した場合において、有利区間に移行することに決定した遊技が R T 3 であるときは、R T 3 を維持するため、リプレイ C 群の当選時に指示機能を作動させ、リプレイ 0 1 を入賞させるための正解押し順を表示する。これにより、R T 2 への転落を防止する。また、小役 B 群当選時には、指示機能を作動させることで、小役 0 1 を入賞させるための正解押し順を表示する。同様に、小役 C 群当選時には、指示機能を作動させることにより、小役 0 2 を入賞させるための正解押し順を表示する。

【 0 3 0 7 】

一方、有利区間に移行することに決定した遊技が R T 2 であるときは、上記のような指示機能を作動させつつ、リプレイ B 群当選時に、指示機能を作動させることにより、リプレイ 0 2 を入賞させる正解押し順を表示し、R T 3 に移行するように制御する。また、非 R T 又は R T 1 であるときに有利区間に移行することに決定したときは、非 R T や R T 1 中であっても有利区間には移行するが、パターン図柄が表示されるまでは、指示機能を作動可能な遊技（たとえば小役 B 群当選時）において指示機能を作動させず、パターン図柄が表示されるまで待つ。そして、非 R T や R T 1 においてパターン図柄が表示され、R T 2 に移行したときは、上述と同様に指示機能を作動させる。

20

【 0 3 0 8 】

有利区間制御手段 6 9 は、通常区間から有利区間への移行（待機区間を含む）、有利区間を終了するか否かの判断、有利区間中の上乗せ、指示機能の作動制御等を実行する手段である。まず、有利区間制御手段 6 9 は、通常区間かつ非内部中遊技では、有利区間に移行するか否かを決定する。また、有利区間制御手段 6 9 は、有利区間かつ非内部中遊技では、有利区間の遊技回数を上乗せするか否かを決定する。

30

【 0 3 0 9 】

通常区間に有利区間に移行するか否かは、本実施形態では、図 1 7 に示したように、役抽選手段 6 1 による抽選において、特定の条件装置に当選したときは、同時に、有利区間に移行することに決定する。また、有利区間に移行することに決定する場合は、非内部中であることに限られ、内部中に通常区間から有利区間に移行することに決定することはない。

【 0 3 1 0 】

また、上述したように、役抽選結果（当選した条件装置）に応じて有利区間への移行を決定する場合、設定差を有する条件装置の当選を条件にすることはできない。そこで、本実施形態では、図 1 7 で示したように、設定共通の条件装置の当選時を条件として、通常区間から有利区間に移行する場合がある。

40

【 0 3 1 1 】

図 1 7 に示すように、たとえば 1 B B A の単独当選時には、有利区間に移行することに決定する場合と、移行することに決定しない場合とを有する。1 B B A の単独当選に割り当てられている置数「30」のうち、置数「20」の範囲に含まれる乱数値を抽出したときは、有利区間に移行することに決定し、置数「10」の範囲に含まれる乱数値を抽出したときは、有利区間に移行しないことに決定する。「1 B B A + 小役 D」、「1 B B A + 小

50

役 E 1」、小役 E 1 の単独当選についても上記と同様である。

【 0 3 1 2 】

また、有利区間に図 17 で示した条件装置の当選となったときは、いずれも、有利区間を上乗せする。なお、これらの条件装置に当選したときに、一律に有利区間を上乗せするのではなく、上乗せ抽選を行うようにしたり、あるいは、上乗せ抽選を行うか否かを抽選したりすることも可能であるが、本実施形態では、説明の簡素化のため、有利区間の上乗せを一律に行うようにする。

【 0 3 1 3 】

通常区間ににおいて有利区間に移行することに決定したときは、予め定めた遊技回数の有利区間を設定してもよく、あるいは、有利区間の遊技回数を抽選等で決定してもよい。あるいは、遊技回数で有利区間の終了条件を定めるのではなく、遊技回数以外の終了条件（たとえば、払出し枚数、差枚数、小役 B 群の当選回数、指示機能の作動回数等）を定めてよい。本実施形態では、通常区間ににおいて図 17 に示す条件装置に当選したときは、それぞれ下記のように終了条件が設定された有利区間に移行する。具体的には、たとえば以下のように定めることが挙げられる。
 1 B B A 単独当選時（置数「20」）：初期値が 1 B B 遊技の終了後からカウントして 100 遊技の有利区間に移行
 1 B B A + 小役 D 重複当選時（置数「5」）：初期値が 1 B B 遊技の終了後からカウントして 250 遊技の有利区間に移行
 1 B B A + 小役 E 1 重複当選時（置数「20」）：初期値が 1 B B 遊技の終了後からカウントして 200 遊技の有利区間に移行
 小役 D 単独当選時（置数「50」）：初期値が 150 遊技の有利区間
 小役 E 1 単独当選時（置数「250」）：初期値が 100 遊技の有利区間、又は 1 回の小役 B 群当選時の指示機能の作動で終了する有利区間のいずれか（いずれにするかを抽選で決定してもよい。あるいは、置数「250」のうち、置数「120」の範囲に含まれる乱数値を抽出したときは、初期値が 100 遊技の有利区間とし、置数「130」の範囲に含まれる乱数値を抽出したときは、1 回の小役 B 群当選時の指示機能の作動で終了する有利区間としてもよい）

【 0 3 1 4 】

なお、小役 D の当選確率は、小役 E 1 の当選確率よりも低いため、小役 D に当選したときのプレミア感を出すために、小役 D 当選時における有利区間の遊技回数を、小役 E 1 当選時よりも多く設定している。小役 E 1 当選時における有利区間の遊技回数を、小役 D 当選時よりも多く設定してもよい。また、有利区間に図 17 に示す条件装置に当選したときについても、たとえば、1 B B A 単独当選時は、有利区間の遊技回数を「30」上乗せ、小役 E 1 単独当選時（置数「250」）は遊技回数を「50」上乗せ、小役 E 1 単独当選時（置数「750」）は遊技回数を「20」上乗せ、・・・等のように定める。

【 0 3 1 5 】

さらにまた、図 17 に示すように、通常区間では、小役 E 1 単独当選時には、「1 / 4」の確率（全置数「1000」中、「250」）で有利区間に移行することに決定する。

一方、図 18 に示すように、小役 E 2 の単独当選確率は、設定 6 の方が設定 1 よりも高く設定されている。

【 0 3 1 6 】

したがって、高設定ほど中段チェリーの出現割合は高くなるが、中段チェリー出現時に有利区間に移行することに決定される確率は、設定 1 の方が設定 6 よりも高くなる。すなわち、有利区間に移行することに決定する確率には設定差がないにもかかわらず、遊技者には、設定差があるような印象を与えることができる。なお、本実施形態とは逆に、図 18 における小役 E 2 の単独当選確率について、設定 1 の方を設定 6 よりも高くしてもよい。このようにすれば、低設定ほど、中段チェリーの出現確率は高くなるが、中段チェリー出現時の有利区間に移行することに決定される確率は低くなる。また、有利区間中は、小役 E 1 単独当選時には、常に有利区間の上乗せとなる。これに対し、有利区間中の小役 E 2 単独当選時には、有利区間が上乗せされることはない。よって、高設定ほど中段チェリーの出現割合は高くなるが、中段チェリー出現時に有利区間が上乗せされる確率は、設定 1 の方が設定 6 よりも高くなる。そのため、有利区間の上乗せが行われる確率には

10

20

30

40

50

設定差がないにもかかわらず、遊技者には、設定差があるような印象を与えることができる。

【0317】

また、1BBAは、当選数が設定共通の特別役（1BBA及び小役Dの重複当選時を除く）であり、1BBBは、当選数に設定差を有する特別役である。この場合、有利区間に設定共通の1BBAに当選し、1BBAの作動中となったときは、1BBAの作動中に有利区間の上乗せが可能となる。これに対し、有利区間に設定差を有する1BBBに当選し、1BBBの作動中となったときは、1BBBの作動中に有利区間の上乗せを行うことはできないことと定めている。有利区間に設定差を有する1BBA及び小役Dに重複当選し、1BBAの作動中となったときは、1BBAの作動中に有利区間の上乗せを行うことはできないことと定めている。10

【0318】

一方、1BBA作動中において、設定1と設定6とを対比すると、小役Aの当選確率は設定6の方が設定1よりも低く、小役E2の当選確率は、設定6の方が設定1よりも高い。このため、1BBAの作動終了条件は、150枚を超える払出しに設定しているため、設定6の方が設定1よりも1BBA作動中の遊技回数（期待値）が多くなる。そこで、たとえばリプレイD当選時には有利区間の上乗せをするように設定すると、1BBA作動中にリプレイDに当選する回数の期待値は、設定6の方が設定1よりもが高くなるので、高設定ほど有利区間が上乗せされやすくなることができる。20

【0319】

さらに、1BBA作動中において、遊技回数が所定回数に到達したときに、有利区間の上乗せを行うように設定してもよい。上述したように、1BBA作動中は、設定6の方が設定1よりも1BBA作動中の遊技回数の期待値が多くなる。上記のように、1BBAの作動終了条件は、150枚を超える払出しがあったことに設定されている。一方、1BBA作動中における1遊技あたりの払出し枚数期待値は、設定1で約「8.664」枚、設定6で約「8.557」枚である。よって、払出し枚数が150枚に到達する遊技回数の期待値は、設定1で約「17.3」、設定6で約「17.5」となる。そこで、1BBA作動中に、遊技回数がたとえば18遊技目となったときは、無条件で有利区間の上乗せを行うことに決定すれば、設定値が高いほど、有利区間の上乗せが行われやすくなることができる。さらに、1BBA作動中において、一定の遊技回数が経過することにより有利区間の上乗せを行うように設定してもよい。このようにすることでも、設定値が高いほど、有利区間の上乗せが行われやすくなることができる。30

【0320】

一方、1BBBは、設定差を有する特別役であるので、1BBB作動中は、有利区間の上乗せを行うことができない。また、図22で示したように、1BBAの作動終了後は非RTに移行し、非RTに移行したときは、パターン図柄が表示されるまで非RTに滞在し、パターン図柄が表示されたときはRT2に移行する。すなわち、1BBAの作動終了後はRT1を経由しない。

【0321】

これに対し、1BBBの作動終了後はRT1に移行し、パターン図柄が表示されるまでRT1に滞在する。RT1では、リプレイEが抽選され、図17に示すように、有利区間中のRT1であれば、リプレイE当選時に、有利区間が上乗せされる。これにより、1BBB作動終了後は、1BBA作動終了後よりも、有利区間の上乗せ確率が高くなる。そして、リプレイE当選時における有利区間の上乗せ遊技回数を適切な値に設定すれば、1BBA作動終了後と1BBB作動終了後のバランスをとることができる。40

【0322】

そして、有利区間を維持してRT1に移行したときは、パターン図柄が表示されるまでは、指示機能を作動可能な遊技（たとえば小役B群当選時）において指示機能を作動させず、パターン図柄が表示されるまで待つ。そして、RT1においてパターン図柄が表示され、RT2に移行したときは、指示機能を作動させる。有利区間を維持してRT1に移行し50

たときは、その有利区間中は、小役 B 群当選時に指示機能を作動させることで、小役 0 1 が入賞し、（押し順ミスがない限りは）パターン図柄が表示されることはない。このため、有利区間に R T 1 に移行したときは、有利区間が終了するまで R T 1 に滞在し続けさせることもできる。有利区間が終了するまでではなく、所定遊技回数までは、小役 B 群当選時に指示機能を作動させ、所定遊技回数後は、パターン図柄が表示されるまでは、指示機能を作動可能な遊技（たとえば小役 B 群当選時）において指示機能を作動させず、パターン図柄が表示されるまで待つようにしてもよい。

【 0 3 2 3 】

また、有利区間制御手段 6 9 は、通常区間から有利区間に移行することに決定したときには、所定のタイミングが到来するまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯するように制御し、有利区間以外（通常区間又は待機区間）であるときは、有利区間表示 L E D 7 7 を消灯するように制御する。有利区間制御手段 6 9 は、第 1 に、有利区間に移行することに決定したときは、有利区間に移行することに決定した遊技の終了後（全リール 3 1 が停止し、払出しがあるときはメダル払い出し後）の次回遊技のメダル投入（ベット）が可能になるまで、及び貯留メダルを有するときは精算スイッチ 4 6 の操作（精算処理操作）が可能となるまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯するように制御する。

10

【 0 3 2 4 】

また、第 2 に、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な 1 B B が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間への移行を決定したときは、1 B B に対応する図柄の組合せが停止するまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯するように制御する。したがって、特別役が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間への移行を決定した場合であれば、たとえばその特別役が 1 B B 、 2 B B 、及び R B のように当選情報を次回遊技に持ち越す特別役であるときは、その特別役に対応する図柄の組合せが停止するまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯すればよい（待機区間を設ける場合に限る）。

20

【 0 3 2 5 】

一方、その特別役が S B 、 C B のように当選した遊技でのみ当選が有効となり、当選情報を次回遊技に持ち越さない特別役であるときは、小役やリプレイのみが含まれる条件装置の当選に基づき有利区間への移行を決定したときと同様に、次回遊技のメダル投入（ベット）が可能になるまで、及び精算スイッチ 4 6 の操作が可能となるまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯する必要がある。

30

【 0 3 2 6 】

図 2 3 は、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるタイミングとして、タイミング 1 及びタイミング 2 を示す図である。本実施形態では、有利区間に移行することに決定したときに、有利区間表示 L E D 7 7 の点灯タイミングとして、第 1 に、「有利区間に移行することに決定したときから、今回遊技の終了後（全リール 3 1 が停止し、払出しがあるときはメダル払い出し後）の次回遊技のメダルが投入（ベット）可能となり、精算スイッチ 4 6 の操作が可能となるまで（以下、このタイミングを「所定のタイミング」と称する。）」に、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる。そして、次回遊技のスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、有利区間が開始する。すなわち、本実施形態では、原則として、有利区間が開始する前までには、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるようにしている。これにより、有利区間に移行することに決定した後、遊技者がそれを知らずに遊技を止めてしまうことを防止することができる。

40

【 0 3 2 7 】

図 2 3 において、タイミング 1 は、この場合の例を示している。この例では、小役 E 1 に（単独）当選し、小役 E 1 の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる。この例のように、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な 1 B B が含まれない条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、常に適用される。

【 0 3 2 8 】

また、第 2 に、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な 1 B B が含まれる条件装置の当選

50

に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、1 B B に対応する図柄の組合せが表示されるまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる。そして、1 B B に対応する図柄の組合せが表示された遊技の次回遊技のスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、有利区間が開始する。本実施形態では、有利区間が開始する前までには、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるようにしている。図 2 3において、タイミング 2 は、この場合の例を示している。この例では、1 B B A 及び小役 E 1 に重複当選し、この重複当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、1 B B A に対応する図柄の組合せが表示されたときまでに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる。したがって、1 B B A に対応する図柄の組合せが表示された瞬間までであれば、その前、たとえばタイミング 1 のような点灯タイミングであっても差し支えない（待機区間を設けない場合などである）。 10

【 0 3 2 9 】

したがって、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、一律に、当該特別役に対応する図柄の組合せが表示されたときに、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるように定めてよい。あるいは、当該特別役が含まれる条件装置の当選に基づく有利区間への移行であっても、一律に、当該特別役が含まれない条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときと同様に、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させててもよい。

【 0 3 3 0 】

あるいは、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、点灯タイミングを抽選等で決定してもよい。また、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づいて有利区間に移行することに決定したときは、図 2 3 で示したタイミング 1 及びタイミング 2 以外、たとえば、当該特別役に当選した遊技の次回遊技において、スタートスイッチ 4 1 を操作したとき、少なくとも一部のリール 3 1 の回転中、又は第 3 ストップスイッチ 4 2 操作時（当該役の入賞の有無を問わない）等であってもよい。 20

【 0 3 3 1 】

その場合、その遊技の次回遊技のスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、有利区間が開始することとなる（当該特別役に当選した遊技の次回遊技で待機区間が終了することとなる）。他にも、当該特別役に当選した遊技の次回遊技以降であって、当該特別役を入賞させることができとなった遊技において、スタートスイッチ 4 1 を操作したとき、少なくとも一部のリール 3 1 の回転中、又は第 3 ストップスイッチ 4 2 操作時（当該役の入賞の有無を問わない）等であってもよい。その場合、その遊技の次回遊技のスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、有利区間が開始することとなる（当該特別役を入賞させることができとなった遊技で待機区間が終了することとなる）。 30

【 0 3 3 2 】

ここで、たとえば小役 E 1 の当選時は、小役 3 6 中、5 9 番の「赤 7」 - 「チェリー」 - 「赤 7」（図 9）が停止可能となる。そして、1 B B A 当選時の遊技において挟み打ちを行った結果、「赤 7」 - 「回転中」 - 「赤 7」が停止したと仮定する。次に、遊技者が、中リール 3 1 の停止時に「チェリー」を狙ったが、「チェリー」が有効ラインに停止しなかった（蹴飛ばし制御された）ときは、当該遊技では小役 E 1 は当選していないことがわかる。そして、この場合に、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させてしまうと、1 B B A の単独当選であることが遊技者にわかつてしまい、1 B B A 当選時の遊技の次回遊技で、1 B B A の図柄の組合せを目押しすることが可能となってしまう。すなわち、有利区間表示 L E D 7 7 の点灯が、1 B B A の当選報知として機能してしまうことになる。ハズレ時（非当選時）に有利区間に移行することに決定されることがないためである。従来から 1 B B に当選したときなどは、連続演出（1 B B に当選したか否かを煽る演出）を行った後、1 B B の当選報知を行う傾向にあるが、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させてしまうと、そのような連続演出が無駄になってしまふ。そこで、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な 1 B B が含まれる条件装置の当選 40

10

20

30

40

50

に基づき有利区間に移行することに決定したときは、当選した 1 B B が入賞するまで、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させない場合を有するようにした。

【 0 3 3 3 】

一方、「1 B B A + 小役 E 1」の当選に基づき有利区間に移行することに決定した場合において、当該遊技で小役 E 1 の入賞を優先すると、当該遊技では 1 B B A は入賞しない。これに対し、小役 E 1 の単独当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる必要がある（待機区間を設けることができないからである）。よって、「1 B B A + 小役 E 1」の当選に基づき有利区間に移行することに決定した場合は、一律、当選した 1 B B A が入賞するまで、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させないようにしていると、小役 E 1 の入賞時に、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 が点灯することで、遊技者は、1 B B A が重複当選していないことを知ってしまう。

10

【 0 3 3 4 】

そこで、「1 B B A + 小役 E 1」の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる場合（図 2 3 で示したタイミング 1）と、所定のタイミングを経過しても有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させない場合（図 2 3 で示したタイミング 2）とを設けるようにした。いずれを採用するかは、たとえば「1 B B A + 小役 E 1」の当選時の置数によって振り分けたり、「1 B B A + 小役 E 1」の当選時（有利区間に移行することに決定した場合に限る）に有利区間表示 L E D 7 7 をすぐに点灯させるか否か（待機区間を設けるか否か）の抽選（2 段階抽選）を行うことが挙げられる。これにより、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 が点灯したとしても、1 B B A が重複当選していないことにはならず、引き続き遊技者の期待感を煽ることができる。

20

【 0 3 3 5 】

また、本実施形態では、小役 E 1 は、「P B = 1」に設定されているので、「1 B B A + 小役 E 1」当選時、及び小役 E 1 単独当選時のいずれであっても、常に、当該遊技で小役 E 1（小役 3 6 又は 3 8）が入賞する。しかし、小役 E 1 の条件装置に含まれる小役を「P B = 1」に設定することも可能である。そして、小役 E 1 の条件装置に含まれる小役を「P B = 1」に設定したときに、「1 B B A + 小役 E 1」の当選時に有利区間に移行することに決定した場合において、小役 E 1 の入賞時には所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるが、小役 E 1 の非入賞時には所定のタイミングを経過しても有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させない、

30

という制御も可能となる。

【 0 3 3 6 】

ただし、上記に限らず、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な特別役が含まれる条件装置の当選に基づき有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに常に有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させてもよく（常に図 2 3 で示したタイミング 1）、あるいは、所定のタイミングを経過した後であっても常に有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させないようにしてもよい（常に図 2 3 で示したタイミング 2）。

40

【 0 3 3 7 】

また、小役 D の単独当選時、及び小役 E 1 の単独当選時に有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させる必要がある（待機区間を設けることができない）ので、いわゆる即告知となってしまい、遊技者の期待を煽ることができない。そこで、上述したように、小役 E 1 の単独当選時には、所定遊技回数を消化するまで継続する有利区間と、1 回の 小役 B 群当選時における指示機能の作動で終了する有利区間との 2 種類を設ける。そして、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯した後、最初の 小役 B 群の当選時までの間に、期待度を煽る演出（最終結果として、所定遊技回数を消化するまで継続する有利区間であるか否かを示す連続演出など）を出力すれば、有利区間表示 L E D 7 7 を所定のタイミングまでに点灯させても、その後も遊技者の期待を煽ることが可能となる。有利区間表示 L E D 7 7 が点灯しても、有利区間が所定遊技回

50

数を消化するまで継続するかは、点灯した時点では分からぬいためである。

【0338】

なお、小役 E 1 の単独当選時でも、有利区間へ移行しないときは、そもそも有利区間表示 L E D 7 7 は点灯しないため、連続演出（有利区間へ移行するか否かを煽る演出など）を出力する必要はない。また、上記の条件装置の当選時には、1回の小役 B 群の当選（1回の指示機能作動遊技）又は所定の遊技回数、と設定するのではなく、小役 B 群当選における指示機能の作動回数を抽選で決定し、たとえば1回から50回の範囲内で決定すること等も可能である。

【0339】

有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるための具体的処理としては、デジット 2 を表示するためのセグメントデータの 8 ビット目を「0」から「1」に変更する。デジット 2 を表示するためのセグメントデータは、R W M 5 3 に記憶されているので、そのセグメントデータの変更を行う。たとえば、それまでのセグメントデータと、「10000000」とを OR 演算したデータを、新たなデータとして R W M 5 3 に記憶することが挙げられる。これにより、デジット 2 のセグメントデータ中、セグメント D P に対応する値が「1」となる。

10

【0340】

また、上述したように、本実施形態のデジットは、デジット 1 ~ 9 の合計 9 個を備えるが、これらのデジットを点灯させる方法としては、以下のように制御することが挙げられる。メイン制御基板 5 0 は、毎遊技繰り返す処理である「（遊技進行）メイン処理」の他に、このメイン処理と並行して、2.235 msごとに「割込み処理」を実行する。この割込み処理では、L E D の点灯制御、リール 3 1 の駆動制御、外部信号の送信処理等を行う。そして、本実施形態では、デジット 1 ~ 9 に対して、一割込み処理ごとに 1 個のデジットを点灯させるダイナミック点灯を実行する。たとえば、今回の割込み処理ではデジット 1 のみを点灯し、次回の割込み処理ではデジット 2 を点灯することである。これを繰り返すことで、9 回の割込み処理で 1 回の割合で 1 つのデジットを点灯させる。なお、このようなダイナミック点灯に限らず、デジットごとに信号線を接続したスタティック点灯を実行してもよい。

20

【0341】

したがって、有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるタイミングとなったときに、上記のようにセグメントデータを変更する。その変更後、割込み処理により、デジット 2 の点灯タイミングが到來したときに、有利区間表示 L E D 7 7 が点灯する。

30

【0342】

また、有利区間制御手段 6 9 は、有利区間中において、指示機能を作動させるべき遊技では、後述するサブ制御基板 8 0 による正解押し順の報知とは別個に、指示機能を作動させることにより、獲得数表示 L E D 7 8 に押し順指示情報を表示する。たとえば、小役 B 1 に当選したときは、押し順指示番号「A 1」に対応する押し順指示情報「= 1」を、獲得数表示 L E D 7 8 に表示する。この制御が、本実施形態における「指示機能の作動」に相当するものとなる。

【0343】

有利区間に指示機能作動遊技となるのは、1) 非 R T 及び R T 1：小役 C 群当選時（小役 B 群当選時は、パターン図柄を表示させたいので、指示機能の作動なし。）2) R T 2：リプレイ B 群当選時、小役 B 群当選時、及び小役 C 群当選時 3) R T 3：リプレイ C 群当選時、小役 B 群当選時、及び小役 C 群当選時 である。

40

【0344】

さらに、上述したように、小役 A の当選時は、ダミーとして指示機能を作動させる。小役 A の当選時には、押し順不問で小役 0 1 が入賞するので、いずれの押し順を指示しても、遊技者に不利になることはないので、特定の押し順を表示しても遊技の公正を害することにはならない。具体的には、小役 A の当選時は、乱数等を用いた抽選により、押し順指示番号「A 1」～「A 3」のいずれか 1 つを選択することが挙げられる。

50

【 0 3 4 5 】

また、有利区間の上限に近づいているときに小役 E 1 に当選したときは、有利区間制御手段 6 9 は、押し順指示番号「 A 3 」を選択し、右第一停止の押し順を表示する。これにより、有利区間の上限に近づいているときに中段チェリーが出現してしまうことを防止することができる。

【 0 3 4 6 】

なお、本実施形態では、有利区間中において、小役 E 1 の当選時には有利区間を上乗せし、小役 E 2 の当選時には有利区間を上乗せしないので、有利区間中の小役 E 2 の当選時は、常に、中段チェリーが表示されないように右第一停止を表示することが挙げられる。特に、有利区間中の小役 E 1 当選時には常に有利区間を上乗せするので、中段チェリーが表示されたことで、有利区間が上乗せされるといった印象を遊技者に与えることが可能となる。したがって、有利区間を上乗せしない遊技（小役 E 2 当選時）において中段チェリーを表示させたくないときは、右第一停止を表示する。

10

【 0 3 4 7 】

また、たとえば有利区間の上限に近づいているとき（有利区間を上乗せできないとき）には、中段チェリーが表示されることなくすため、小役 E 1 の当選及び小役 E 2 の当選のいずれであっても、指示機能の作動により右第一停止を表示し、中段チェリーを表示しないようにする。

【 0 3 4 8 】

本実施形態では、有利区間の上限遊技回数は、「 1 5 0 0 遊技」に設定している。このため、たとえば有利区間の開始からの遊技回数が「 1 4 0 0 遊技」以上となったときに小役 E 1 （及び E 2 ）に当選したときは、指示機能を作動させることで右第一停止を表示する。なお、上述したように、本発明における「指示機能の作動」とは、遊技者に有利となるストップスイッチ 4 2 の操作態様の表示を指すが、本実施形態では、中段チェリーの出現を回避するような押し順の表示も「指示機能の作動」に含めている。もちろん、このようなケースを「指示機能の作動」に含めず、画像表示装置 2 3 でのみ押し順の表示を行ってよい。

20

【 0 3 4 9 】

本実施形態では、有利区間にに関する遊技回数をカウントするカウンタとして、有利区間カウンタ 6 9 a 及び上限カウンタ 6 9 b を備える（図 1 参照）。有利区間カウンタ 6 9 a は、有利区間に移行することに決定したときに、その時点で決定された遊技回数（たとえば「 1 0 0 」）の初期値をセットする。そして、1 遊技消化するごとにカウント値をデクリメントし、「 0 」になったときは、有利区間を終了する。なお、デクリメントは、有利区間に移行した遊技から行うものもあれば、1 B B 遊技の終了後から行うものもある。また、有利区間カウンタ 6 9 a は、有利区間に移行することに決定したときに、その時点で決定された遊技回数（たとえば「 1 0 0 」）の初期値をセットしなくてもよく、1 B B 遊技の終了後に初期値をセットするものでもよい。さらに、有利区間中に有利区間が上乗せされたときは、有利区間カウンタ 6 9 a の現在のカウント値に、上乗せ値に対応する値を加算する。

30

【 0 3 5 0 】

たとえば、有利区間カウンタ 6 9 a のカウント値が「 5 5 」であったときに有利区間を上乗せすることに決定され、その上乗せ遊技回数が「 3 0 」であったときは、カウント値を「 5 5 」から「 8 5 」に更新する。そして、1 遊技消化するごとに、「 8 4 」、「 8 3 」・・・と、1 遊技ずつデクリメントしていく。

40

【 0 3 5 1 】

また、1 B B A 作動中（1 B B A 及び小役 D の重複当選に基づくものを除く）となったときは、有利区間カウンタ 6 9 a によるカウントを継続するが、1 B B B 作動中となったときは、有利区間カウンタ 6 9 a によるカウントを中断する。このように設定したのは、本実施形態では、1 B B A 作動中（1 B B A 及び小役 D の重複当選に基づくものを除く）は有利区間の上乗せを実行可能とするが、1 B B B 作動中は有利区間の上乗せを実行しない

50

ので、双方のバランスをとるために（有利区間中の 1 BBB 作動中が 1 BBB A 作動中よりも極端に遊技者に不利益とならないように）上記のように設定している。ただし、これに限らず、1 BBA 及び 1 BBB のいずれの作動中であっても有利区間カウンタ 69a によるカウントを継続してもよく、あるいは、1 BBA 及び 1 BBB のいずれの作動中であっても、有利区間カウンタ 69a によるカウントを中断してもよい。

【0352】

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

10

【0353】

なお、通常区間ににおいて 1 BB が含まれる条件装置に当選（1 BBA 及び小役 E 1 の重複当選など）し、この条件装置の当選に基づいて有利区間に移行する場合がある。この場合には、次回遊技から待機区間が開始され（待機区間が設けられている場合に限る）、かつ 1 BB 内部中となる。これに対し、有利区間中に 1 BB が含まれる条件装置に当選したときは、有利区間中、かつ 1 BB 内部中となり、有利区間中の 1 BB 内部中は、有利区間の上乗せを行わない。

20

【0354】

よって、通常区間ににおいて 1 BB が含まれる条件装置に当選し、かつ待機区間に移行したことにより、有利区間に未だ移行していないときは、長めの煽り演出（1 BB に当選しているか否かを報知する演出であって、たとえば複数回の遊技にわたる連続演出）を出力しても、さほど遊技者に不利とはいえないと考えられる。待機区間中は、有利区間中ではないため、有利区間カウンタ 69a によるカウント（デクリメント）や、後述する上限カウンタ 69b のカウント（デクリメント）が行われないためである。これに対し、有利区間に 1 BB が含まれる条件装置に当選し、内部中となったときは、内部中になった後も、有利区間カウンタ 69a によるカウント（デクリメント）や、後述する上限カウンタ 69b のカウント（デクリメント）が行われる。なお、この場合には、有利区間の上乗せができないので、必要以上に長い煽り演出を行うことなく、1 BB の当選を早期に報知することが好ましい。具体的には、たとえば前者の煽り演出の平均遊技回数を 4 遊技とし、後者の煽り演出の平均遊技回数を 2 遊技とすること等が挙げられる。

30

【0355】

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

40

【0356】

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

【0357】

なお、有利区間フラグのようなものを設け、有利区間中は「オン」にしておくことで、今回遊技が有利区間であるか否かを判別することができる。ただし、本実施形態では、デジット 2 のセグメントデータ中、8 ビット目が有利区間フラグの役割を果たす。上記のよ

50

うに今回遊技で有利区間の終了条件を満たすと判断したときや、有利区間カウンタ 69a のカウント値が「0」となったときは、デジット2のセグメントデータ中、8ビット目を「0」にする処理を実行する。

【0358】

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

【0359】

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

10

【0360】

また、上限カウンタ69bは、有利区間を開始したときは、常にカウントを開始し（有利区間に移行することが決定されたとき、又は有利区間の開始時に「1500」をセットし）、その後、有利区間を終了するまでは、いかなる場合であってもカウントを中断せず、1遊技ごとに、カウント値を「1」ずつデクリメントする。また、たとえば、1BB作動中であってもカウントを継続する。この点が、有利区間カウンタ69aとは異なる。なお、有利区間カウンタ69aや上限カウンタ69bは、1遊技ごとに「0」からカウント値を「1」ずつインクリメントするものであってもよい。

20

【0361】

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

30

【0362】

また、有利区間中は、払出し枚数が9枚（規定数3枚での最大払出し数）となる指示機能作動遊技を少なくとも1回実行する必要がある。したがって、有利区間では、少なくとも1回、小役B群の当選時に指示機能作動遊技を実行する必要があるが、上限カウンタ69bの値が「0」となったときは、1度も小役B群の当選時に指示機能作動遊技を実行していなかったとしても、又は1度も小役B群に当選していなかったとしても、今回遊技で有利区間を（強制）終了し、有利区間表示LED77を消灯する。また、有利区間カウンタ69aや上限カウンタ69bの値を参照して、画像表示装置23において、残り遊技回数又は消化遊技回数等を画像表示してもよい。

40

【0363】

図1において、外部信号送信手段70は、外部集中端子板100に、外部信号を送信する。この外部信号は、有利区間の開始、有利区間の終了、1BB作動開始、1BB作動終了を示す信号等である。メイン制御基板50は、毎遊技、遊技終了チェック処理を実行し、この遊技終了チェック処理時に、外部信号制御番号を更新する。「外部信号制御番号」とは、本実施形態では、有利区間の開始、有利区間の終了、1BB作動開始、1BB作動終了に応じて異なる値をとる番号である。

50

【 0 3 6 4 】

また、スタートスイッチ 4 1 の操作時に、外部信号制御番号に対応する値となるように外部信号フラグを更新する。そして、外部信号フラグの更新後、出力ポート 5 2 から、外部信号送信手段 7 0 は、外部信号フラグに対応する外部信号を送信する。この外部信号は、外部集中端子板 1 0 0 に入力されると、ホールコンピュータ 2 0 0 に送信される。そして、その外部信号は、たとえばデータカウンタに出力される。

【 0 3 6 5 】

制御コマンド送信手段 7 1 は、サブ制御基板 8 0 に対し、サブ制御基板 8 0 で出力する演出に必要な情報（制御コマンド）を送信する。制御コマンドは、たとえば、第 1 制御コマンドと第 2 制御コマンドとからなる。第 1 制御コマンド及び第 2 制御コマンドは、いずれも、たとえば 8 ビットの 1 バイトデータである。そして、1 つの制御コマンドは、第 1 制御コマンドと第 2 制御コマンドとを対にしたものである。さらに、第 1 制御コマンドは、制御コマンドの種別を示すデータであり、第 2 制御コマンドは、パラメータ（変数）を示すデータである。

10

【 0 3 6 6 】

たとえば、R T を示す制御コマンドである場合、第 1 制御コマンドは、本実施形態では「3 3 (H)」(0 0 1 1 0 0 1 1 (B))となる。また、R T のパラメータは、たとえば R T 1 であるときは、本実施形態では「0 0 0 0 0 0 0 1 (B)」となる。よって、これらを結合した 2 バイトデータ、「0 0 1 1 0 0 1 1 / 0 0 0 0 0 0 0 1」(「/」は、第 1 制御コマンドと第 2 制御コマンドとの間を示すものであり、実際にはない。) が R T の制御コマンドとして、メイン制御基板 5 0 からサブ制御基板 8 0 に送信される。押し順指示番号（有利区間中のみ）、演出グループ番号、役物条件装置番号についても、上記 R T と同様に、第 1 制御コマンドは、種別データであり、第 2 制御コマンドは、いずれも、R W M 5 3 に記憶されているデータである。

20

【 0 3 6 7 】

なお、制御コマンド送信手段 7 1 は、入賞及びリプレイ条件装置番号についてはサブ制御基板 8 0 に送信しない。たとえば押し順ベル当選時には、不正行為により、入賞及びリプレイ条件装置番号に基づいて正解押し順を知られてしまうおそれがあるためである。これに対し、役物条件装置番号については、上記のような不正行為のおそれがない。したがって、たとえば 1 B B A に当選しているときは、役物条件装置番号「1」をサブ制御基板 8 0 に送信する。

30

【 0 3 6 8 】

また、有利区間中であって、正解押し順を有する条件装置に当選したときは、正解押し順に対応する押し順指示番号が取得され、R W M 5 3 に記憶される。これに対し、有利区間中であって正解押し順を有さない条件装置の当選時は、押し順指示番号の取得や R W M 5 3 への記憶は行われない。ここで、毎遊技の開始時に、R W M 5 3 の押し順指示番号のデータがクリアされるが、クリア後のデータは「A 0」となっている。したがって、有利区間中であって正解押し順を有する条件装置の当選時以外は、R W M 5 3 の押し順指示番号のデータは、「A 0」となっている。また、通常区間中や待機区間中は、正解押し順を有する条件装置に当選しても、押し順指示番号の取得や R W M 5 3 への記憶は行われない。

40

【 0 3 6 9 】

そして、有利区間中であって正解押し順を有する条件装置の当選時には、制御コマンド送信手段 7 1 は、押し順指示番号をサブ制御基板 8 0 に送信する。また、有利区間中であって正解押し順を有する条件装置の当選時以外は、制御コマンド送信手段 7 1 は、押し順指示番号として「A 0」の情報を送信する。さらにまた、有利区間中でないときは、制御コマンド送信手段 7 1 は、押し順指示番号をサブ制御基板 8 0 に送信しない。なお、有利区間中でないときは、制御コマンド送信手段 7 1 は、一律に、「A 0」の押し順指示番号を送信することも考えられるが、本実施形態では、有利区間でないときは、押し順指示番号をサブ制御基板 8 0 に送信しないこととしている。

50

【0370】

図1において、サブ制御基板80のサブCPU85は、演出出力制御手段91を備える。演出出力制御手段91は、上述したように、メイン制御基板50から送信されてくる制御コマンド、具体的には、RT番号、押し順指示番号、演出グループ番号、役物条件装置番号等の各制御コマンドに基づいて、どのようなタイミングで（スタートスイッチ41の操作時や各ストップスイッチ42の操作時等）、どのような演出を出力するか（ランプ21をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ22からどのようなサウンドを出力するか、及び画像表示装置23にどのような画像を表示させるか等）等の、具体的な演出内容を抽選によって決定する。

【0371】

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

10

【0372】

さらにまた、演出グループ番号の制御コマンドは、実際にどの条件装置に当選したかの情報は含まれないが、大まかな当選情報が含まれているといえる。たとえば、演出グループ番号「5」に対応する制御コマンドを受信したとき、小役A、小役B群、又は小役C群のいずれに当選したかまではサブ制御基板80側で知ることはできない。しかし、小役A、小役B群、又は小役C群のいずれかに当選したかについては知ることができる。よって、「ベル」の図柄を表示したり、「ベル」の対応色である「黄色」で枠ランプを点灯させる等の演出を出力することは可能となる。

20

【0373】

ここで、小役A当選時には、いずれの押し順でストップスイッチ42が操作されたときであっても、常に小役01が入賞するので、スタートスイッチ41が操作された直後、すなわち最初のストップスイッチが操作される前にベル（黄色）演出を行うことが可能となる。これに対し、通常区間中において小役B群又は小役C群に当選したときは、小役01の入賞が確定した時点、すなわち第1ストップスイッチ42操作後にベル（黄色）演出を行うことが好ましい。もちろん、第2ストップスイッチ42操作後や第3ストップスイッチ42操作後でもよい。

30

【0374】

しかし、小役A当選時の演出の出力タイミングと、小役B群又は小役C群当選時の演出の出力タイミングとが相違していると、そのタイミングの相違に基づいて、小役Aに当選したのか、小役B群又は小役C群に当選したのかを判別可能となるので、小役Aの当選回数をカウントすることが可能となり、ひいては、設定値の推測が可能となる。そこで、通常区間において小役Aに当選したときは、小役B群又は小役C群当選時における押し順正解時と同一のタイミング、たとえば第1ストップスイッチ42操作直後にベル演出の出力を開始すれば、小役A、小役B群、又は小役C群のいずれに当選

40

したかの判別ができるようになることができる。特に、本実施形態では、小役A、小役B群、又は小役C群のいずれかに当選したときは、同じ演出グループ番号「5」に対応する制御コマンドが送信されるようにしている。このように、小役A、小役B群、及び小役C群の演出グループ番号を同一（「5」）にし、その演出グループ番号を受信したサブ制御基板80側では、たとえば第1ストップスイッチ42の操作直後のタイミングで演出を出力するように設計しておけば、小役A、小役B群、及び小役C群の演出グループ番号を異なる（「5」～「7」）ようにしていた場合よりも、効率が良い設計（後者の場合は、「5」～「7」のいずれの演出グループ番号を受信したときも、たとえば第1ストップス

50

イッチ 4 2 の操作直後のタイミングで演出を出力するように設計しなければならなくなるため、効率が悪い)となる。

【 0 3 7 5 】

図 2 4 及び図 2 5 は、押し順指示番号、演出グループ番号及び役物条件装置番号の制御コマンドを送信するタイミングと、獲得数表示 L E D 7 8 による押し順指示情報の表示（指示機能の作動（メイン側での表示））、画像表示装置 2 3 による正解押し順の報知（サブ側での報知）を示すタイムチャートである。図 2 4 及び図 2 5 では、4 つの例 1 ~ 例 4 を示す。図 2 4 及び図 2 5 において、まず、遊技者によりスタートスイッチ 4 1 が操作されると、役抽選手段 6 1 により条件装置の抽選が行われ、当選した条件装置に対応する演出グループ番号が決定される。また、有利区間中であるときは、当選した条件装置に対応する押し順指示番号が決定される。

10

【 0 3 7 6 】

さらにまた、メイン制御基板 5 0 は、押し順指示番号（有利区間中のみ）、演出グループ番号及び役物条件装置番号の制御コマンドをサブ制御基板 8 0 に送信する。サブ制御基板 8 0 は、有利区間中である場合には、受信した押し順指示番号に基づいて正解押し順を報知する。一方、メイン制御基板 5 0 は、有利区間中であるときは、指示機能の作動により、押し順指示番号に対応する押し順指示情報を表示する。

【 0 3 7 7 】

図 2 4 の「例 1」では、押し順指示番号が決定されると、最初に、メイン制御基板 5 0 による指示機能の作動により、押し順指示情報の表示を行う。その後、押し順指示番号を送信し、次に、演出グループ番号及び役物条件装置番号を送信する。次いで、サブ制御基板 8 0 は、役物条件装置番号を受信したことを契機に、スタートスイッチ 4 1 が操作されたと判断し、受信した押し順指示番号に基づいて正解押し順を報知する。押し順指示情報の表示、及び正解押し順の報知は、いずれも、リール 3 1 が定速回転に到達するまでに行う。

20

【 0 3 7 8 】

また、本実施形態のように、正解押し順がいわゆる 3 抻（第一停止）であるときは、画像表示装置 2 3 による正解押し順の報知は、第 1（最初の）ストップスイッチ 4 2 が操作されるまでとしている。これに対し、たとえば、正解押し順がいわゆる 6 抻であるときは、画像表示装置 2 3 による正解押し順の報知は、第 3（最後の）ストップスイッチ 4 2 が操作されるまでとなる。なお、本実施形態のように、正解押し順がいわゆる 3 抻であっても、第 3（最後の）ストップスイッチ 4 2 が操作されるまで、正解押し順を報知し続けてよいのはもちろんである。

30

【 0 3 7 9 】

本実施形態では、第 1 ストップスイッチ 4 2 が操作されると、上述したように制御コマンドがメイン制御基板 5 0 からサブ制御基板 8 0 に送信されるので、サブ制御基板 8 0 は、この制御コマンドを受信することで第 1 ストップスイッチ 4 2 が操作されたと判断することができる。そして、第 1 ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、画像表示装置 2 3 による正解押し順の報知を終了する。なお、正解押し順以外の演出、たとえば有利区間中特有の画像表示（キャラクタの表示等）を継続することはもちろんである。

40

【 0 3 8 0 】

さらに、獲得数表示 L E D 7 8 による押し順指示情報の表示は、メイン制御基板 5 0 で入賞判定が行われるまでである。ただし、これに限らず、本実施形態のように正解押し順が 3 抻であるときは、押し順指示情報の表示は、第 1 ストップスイッチ 4 2 が操作されるまででもよい。押し順指示情報の表示後における獲得数表示 L E D 7 8 の表示は、「0 0」（上位桁及び下位桁が「0」を表示）、「* 0」（上位桁は消灯（*）、下位桁は「0」を表示）、「**」（上位桁及び下位桁が消灯）、「- -」（上位桁及び下位桁のいずれも、セグメント G のみを点灯）等が挙げられる。

【 0 3 8 1 】

図 2 4 の「例 2」は、メイン制御基板 5 0 により押し順指示番号をサブ制御基板 8 0 に送

50

信した後、指示機能の作動により獲得数表示 L E D 7 8 に押し順指示情報を表示し、その後、演出グループ番号及び役物条件装置番号を送信する。サブ制御基板 8 0 は、演出グループ番号及び役物条件装置番号の受信後、正解押し順を報知する。

【 0 3 8 2 】

また、図 2 5 の「例 3」は、メイン制御基板 5 0 が押し順指示番号、演出グループ番号、及び役物条件装置番号を送信した後、サブ制御基板 8 0 が正解押し順を画像表示装置 2 3 で報知し、その後、リール 3 1 が定速回転になった瞬間（又はその直前）に、メイン制御基板 5 0 が指示機能の作動により押し順指示情報を表示するようにしたものである。上記の例 1 及び例 2 では、メイン制御基板 5 0 による指示機能の作動（押し順指示情報の表示）の方が、サブ制御基板 8 0 による正解押し順の報知よりも早いタイミングで行うものであった。これに対し、例 3 では、サブ制御基板 8 0 による正解押し順の報知の方が、メイン制御基板 5 0 による指示機能の作動（押し順指示情報の表示）よりも早いタイミングで行うものである。10

【 0 3 8 3 】

図 2 5 の「例 4」は、メイン制御基板 5 0 による指示機能の作動（押し順指示情報の表示）と、サブ制御基板 8 0 による正解押し順の報知とを、ほぼ同時のタイミングで行うものである。このように制御する場合、たとえば、メイン制御基板 5 0 からサブ制御基板 8 0 に押し順指示番号、又は役物条件装置番号を送信してから「N」m s 経過後に指示機能を作動させる（押し順指示情報の表示を開始する）ようにし、サブ制御基板 8 0 は、押し順指示番号、又は役物条件装置番号を受信してから「N」m s 経過後に正解押し順の報知を開始するように制御することが挙げられる。20

【 0 3 8 4 】

図 2 4 及び図 2 5 では、4 つの例を示したが、指示機能の作動（押し順指示情報の表示）は、スタートスイッチ 4 1 の操作後、リール 3 1 が定速回転になるまでに行なうことが好ましい。また、メイン制御基板 5 0 側による指示機能の作動後に、サブ制御基板 8 0 側による押し順報知を行なうことが好ましい。このように設定することより、メイン制御基板 5 0 からサブ制御基板 8 0 に対して誤った押し順指示番号を送信した場合や、サブ制御基板 8 0 が、受信した押し順指示番号と異なる押し順を報知した場合であっても、すでに、メイン制御基板 8 0 により押し順指示情報が表示されているので、遊技者は、サブ制御基板 8 0 による報知の誤りに気づくとともに、遊技者も不利益を被ることはない。また、メイン制御基板 5 0 側による指示機能の作動（押し順指示情報の表示）は、入賞判定時まで行なっているが、第 3 リール 3 1 停止時まででもよい。30

【 0 3 8 5 】

続いて、指示機能の作動（押し順指示情報の表示）、及び正解押し順の報知を行う場合を、より具体的に説明する。図 2 6 は、遊技の流れ（図中、上から下に向かう流れ）と、獲得数表示 L E D 7 8 の表示、及び画像表示装置 2 3 の報知例を説明する図である。なお、図 2 6 の例は、図 2 4 の「例 1」に相当するタイミングである。

【 0 3 8 6 】

有利区間中における指示機能作動遊技では、まず、スタートスイッチ 4 1 が操作されると、メイン制御基板 5 0 は、指示機能を作動させて、獲得数表示 L E D 7 8 に押し順指示情報を表示する。図 2 6 の例では、小役 B 1 に当選した例を示している。したがって、獲得数表示 L E D 7 8 は、押し順指示番号「A 1」に対応する押し順指示情報、すなわち「= 1」と表示する。そして、リール 3 1 が定速回転に到達する前に、画像表示装置 2 3 により、正解押し順を報知する。図 2 6 の例では、「1」と表示した例を示している。40

【 0 3 8 7 】

次に、第 1（最初の）ストップスイッチ 4 2 が操作され、左ストップスイッチ 4 2 が操作されたとき、すなわち正解押し順であったときは、画像表示装置 2 3 により、押し順正解である旨の演出を出力する（正解演出）。これに対し、押し順不正解であったときは、正解押し順の画像表示を消去する。本実施形態では、第 1 ストップスイッチ 4 2 の操作により押し順正解 / 不正解が決まるので、第 1 ストップスイッチ 4 2 の操作時に、正解押し50

順に関する報知（画像表示）を終了するが、たとえば押し順が6択であるときは、第2ストップスイッチ42が操作されるまで、又は第3ストップスイッチ42が操作されるまで、正解押し順を報知し続けることが挙げられる。

【0388】

また、図26の例では、指示機能の作動（押し順指示情報の表示）は、入賞判定が行われるまで表示を継続する（図24の例1も同様である）。しかし、これに限らず、たとえば不正解押し順となった時点で、画像表示装置23による正解押し順の報知と同様に、指示機能の作動（獲得数表示LED78の表示）を終了してもよい。また、本実施形態のように、正解押し順が3択であるときは、第1ストップスイッチ42が操作されたときに、（正解押し順で第1ストップスイッチ42が操作されたとしても）指示機能の作動を終了してもよい。10

【0389】

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

【0390】

なお、押し順不正解となつても、画像表示装置23についても正解押し順の報知を継続してもよいのはもちろんである。ただし、押し順不正解となった時点で画像表示装置23による押し順報知を中止すれば、他の演出に切り替えることができる。20

【0391】

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

【0392】

あるいは、「=1」「**」（一旦、表示をリセットするため、上位桁及び下位桁を消灯する）「09」と表示してもよい。さらに、遊技者がベットスイッチ40を操作するか、メダルを手入れ投入してメダルがベットされると、獲得数表示LED78に表示した獲得枚数の内容をクリアするため、表示内容を「00」に変化させる（「**」にしてよい。）。

【0393】

図1において、管理情報制御手段72は、管理情報表示LED74に表示する管理情報を制御（記憶、演算、表示等）する手段である。本実施形態において、管理情報表示LED74に表示すべき情報は、（1）有利区間割合（累計）（2）連続役物比率（6000遊技（15セット合計））（3）役物比率（6000遊技（15セット合計））（4）連続役物比率（累計）（5）役物比率（累計）の5つである（後述する図38参照）40。

【0394】

まず、「有利区間割合（有利区間の滞在割合）」とは、全遊技区間（通常区間+待機区間+有利区間）に対する有利区間の占める割合（全遊技区間に對して、有利区間に滞在していた割合）を指す。たとえば、「10000」遊技回数の遊技区間において、有利区間の遊技回数が「7000」であったときは、有利区間割合は、「70（%）」となる。また、本実施形態では、1セットを「400」遊技回数とする。そして、15セット合計、すなわち「6000」遊技回数を「合計」とし、「6000」遊技回数での各比率を算出する。50

【0395】

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

【0396】

「連続役物比率」とは、全メダル獲得枚数に対する、第一種特別役物(RB)の作動時におけるメダル獲得数の比率を指す。したがって、本実施形態では、「全メダル獲得枚数に対する、1BB作動中のメダル獲得枚数を指す。たとえば、「6000」遊技回数におけるメダル獲得枚数が「2000枚」で、そのうち、「第一種特別役物(RB)」作動時のメダル獲得枚数が「500枚」であったとき、「連続役物比率(6000遊技)」は、「25(%)」となる。

10

【0397】

また、「役物比率」とは、全メダル獲得枚数に対する、役物作動時におけるメダル獲得数の比率を指す。ここで、「役物」とは、上記の第一種特別役物に加えて、第二種特別役物(CB)、2BB(第二種役物連続作動装置、CBが連続作動)、SB(シングルボーナス)が含まれる。そして、本実施形態では、CB、2BB、SBが設けられていないので、役物比率は、連続役物比率と同一値となる。

20

【0398】

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

【0399】

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

30

【0400】

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

【0401】

本実施形態では、総遊技回数については、少なくとも「175000」回以上を記憶することを目的とする。総遊技回数が「175000」回以上であるときの有利区間割合、連続役物比率、及び役物比率を表示するためである。ここで、「175000(D)」は、2進数では「18」桁であるため、「24」桁の3バイトで記憶可能となる。

40

【0402】

また、総遊技回数「175000(D)」のすべてが有利区間であると仮定したとき、有利区間遊技回数対応値は、「175000×100」(D)となり、この値は2進数では「25桁」であるため、「24」桁の3バイトでは足りないが、「32」桁の4バイトでは記憶可能となる。以上の理由により、総遊技回数の記憶領域は3バイト、有利区間遊技回数対応値の記憶領域は4バイトとしている。

【0403】

なお、総遊技回数については、1遊技ごとに「1」ずつ加算するものであるが、これに限

50

らず、「1」以外の数値（総遊技回数対応値）を加算していくものであってもよい。一方、有利区間割合は、最高値で「100(D)」であるので、その値は2進数で「7」桁であるから、1バイトの記憶容量で記憶可能となる。

【0404】

総遊技回数は、毎遊技、遊技回数を更新し続け、3バイトの記憶領域が上限値（3バイトフル、すなわち「FFF FFF(H)」、10進数で約1678万）となったときは、その時点でカウントを終了し、次回遊技からは遊技回数を更新しない。有利区間遊技回数対応値は、有利区間中、1遊技ごとに「+100」を加算していくが、全遊技が有利区間であると仮定しても、総遊技回数の値が3バイトフルになるまでカウント可能となっている。そして、総遊技回数のカウントを終了したときは、有利区間遊技回数対応値のカウントについても終了する。

10

【0405】

有利区間割合は、「有利区間遊技回数対応値／総遊技回数」により算出される値（後述するように、実際には引き算をし、割り算はしない）である。有利区間遊技回数対応値は、有利区間遊技回数を100倍した値であるので、上記演算により、割合そのものを算出することができる。本実施形態のメインCPU55は、アセンブラーを用いており、小数点を扱うことができず、2バイトを超えた値を用いた割算を行うことができないので、上記のような演算方法を採用することにより算出を可能にしている。また、有利区間割合は、本施形態では整数を記憶し、小数点以下は切り捨てする。たとえば、総遊技回数が「1100(D)」、有利区間遊技回数対応値が「56000(D)」であるときは、有利区間割合は「50(D)」となり、「F008」には、「00110010(B)」が記憶される。

20

【0406】

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

【0407】

図28は、全払出し枚数に関するデータを記憶するバッファを示す図である。小役の入賞によりメダルが払い出されたときは、それぞれ、RWM53の所定の記憶領域に記憶された値が更新される。図28に示すように、2バイトデータ（たとえば「F012（上位桁）」及び「F011（下位桁）」）からなる記憶領域が15個（01セット～15セット）設けられたリングバッファを備える。そして、各2バイトデータには、400遊技間の払出し枚数が記憶される。たとえば、9枚役が入賞し、9枚の払出しがあったときは、全払出し枚数に「9(D)」が加算される。ここで、規則上のスロットマシンでは、1遊技での最大払出し枚数は「15」枚以下と定められており、毎遊技、15枚の払出しがあったと仮定すると、400遊技では、「6000」枚となる。「6000(D)」は、2進数では13桁となるので、2バイト（16桁）で記憶可能である。

30

【0408】

さらに、1遊技目から400遊技目までは、払出しがあったときに、その払出し枚数を01セット目（「F012」及び「F011」）に記憶する。次の401遊技目～800遊技目までは、払出し枚数を、02セット目（「F014」及び「F013」）に記憶する。このようにして、400遊技を1セットとし、1セットごとに、異なるバッファに値を記憶していく。

40

【0409】

また、15セット（6000遊技）合計の全払出し枚数の記憶領域（3バイト）を設けている（図28中、「F031」～「F02F」）。この記憶領域は、15セット、すなわち6000遊技間の全払出し枚数を記憶するためのものである。なお、6000遊技すべてにおいて15枚の払出しが行われたと仮定すると、「90000(D)」の値まで記憶する必要があるが、「90000(D)」は、2進数では17桁であるので、3バイト

50

(24桁)で記憶可能である。

【0410】

たとえば、最初の15セット目までは、6000遊技に満たない遊技回数での全払出し枚数が「F031」～「F02F」に記憶される。そして、6000遊技目に到達すると、01セット目～15セット目(各2バイト)のバッファ全てに400遊技回数分の払出し枚数が記憶されるので、15セット(6000遊技)合計の全払出し枚数もまた、6000遊技分の合計値となる。次に、6001遊技目に移行すると、01セット目の2バイトデータ(「F012」及び「F011」)をクリアし、このバッファに、6001遊技目から6400遊技目までの全払出し枚数を記憶していく。なお、6000遊技～6399遊技目までは、15セット合計の全払出し枚数(3バイトデータ)を変更せずに維持する。

10

【0411】

そして、6400遊技目となり、01セット目の2バイトデータへの加算が終了すると、15セット分合計の全払出し枚数を算出し(01セット目～15セット目までの各2バイトデータを加算)、算出した15セット分合計の全払出し枚数を更新する。6401遊技目以降も上記と同様に、6401遊技目に移行したときに、02セット目の2バイトデータ(「F014」及び「F013」)をクリアし、このバッファに、6401遊技目～6800遊技目までの全払出し枚数を記憶する。なお、15セット分合計の全払出し枚数は、上記の方法では、400遊技ごとに更新されるが、15セット全てが新しいデータに入れ替わったときに、15セット分合計の全払出し枚数を算出し、その値に更新してもよい。

20

【0412】

全払出し枚数(累計)(「F034」～「F032」)は、払出し枚数の累計を記憶していく3バイトの記憶領域である。払出し枚数の累計を求めるのは、175000遊技以上であるときの各比率(後述する連続役物作動比率等)を算出するためである。ただし、この累計払出し枚数は、175000遊技を経過した後も記憶し続け、この3バイトの記憶容量が上限値(3バイトフル)となったときに、更新を終了する。仮に、175000回の毎遊技、15枚のメダルが払い出されたと仮定すると、2進数では22桁となるので、3バイトの記憶容量によって記憶可能である。

30

【0413】

図29は、RWM53のうち、連続役物に関する払出し枚数に関するデータを記憶するバッファを示す図である。図29に示すように、3バイトデータ(たとえば、01セット目は、「F043(最上位桁)」～「F041(最下位桁)」)からなる記憶領域が15個設けられたリングバッファを備える。

【0414】

そして、各3バイトデータには、連続役物作動時におけるメダル払出し枚数を100倍した値(「払出し枚数対応値」と称する。)が記憶される。たとえば、連続役物作動時に、10枚役が入賞し、10枚の払出しがあったときは、払出し枚数対応値として「+1000」される。なお、払出し枚数そのものの値ではなく、100倍した値を記憶するのは、有利区間遊技回数対応値と同様の理由であり、後述する連続役物比率を演算するときに、その比率が整数となって算出されるようにするためである。

40

【0415】

さらに、各3バイトデータには、400遊技間の連続役物作動時の払出し枚数対応値を記憶する。具体的には、1遊技目から400遊技目までは、連続役物作動時の払出し枚数があったときに、その払出し枚数対応値を、01セット目(「F043」～「F041」)に記憶する。次の401遊技目～800遊技目までは、払出し枚数対応値を、02セット目(「F046」～「F044」)に記憶する。このようにして、400遊技を1セットとし、1セットごとに、異なるバッファに値を記憶していく。なお、400遊技連続で、毎遊技、15枚のメダルが払い出されたと仮定すると、払出し枚数対応値は、「600000(D)」となり、この値は2進数では20桁であるので、3バイトで記憶可能で

50

ある。

【0416】

また、15セット(6000遊技)合計の連続役物作動時払出し枚数対応値の記憶領域(3バイト)を設けている('F070' ~ 'F06E')。この記憶領域は、15セット、すなわち6000遊技間の払出し枚数対応値を記憶するための記憶領域である。なお、6000遊技において、毎遊技、15枚のメダルが払い出されたと仮定すると、払出し枚数対応値は、「9000000(D)」となり、この値は2進数では24桁であるので、3バイトで記憶可能である。

【0417】

たとえば、最初の15セット目までは、「F070」~「F06E」には、6000遊技に満たない遊技回数での連続役物作動時払出し枚数対応値が記憶される。そして、6000遊技目に到達すると、01セット目~15セット目(各3バイト)のバッファ全てに400遊技間での払出し枚数対応値が記憶される。また、15セット(6000遊技)合計の連続役物作動時払出し枚数対応値は、6000遊技分の合計値となる。そして、6001遊技目に移行すると、01セット目の3バイトデータ('F043' ~ 'F041')をクリアし、このバッファに、6001遊技目から6400遊技目までの連続役物作動時の払出し枚数対応値を記憶していく。なお、6000遊技~6399遊技目までは、15セット合計の連続役物作動時払出し枚数対応値は、変更せずに維持する。

【0418】

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

【0419】

6401遊技目以降も上記と同様に、6401遊技目に移行したときに、02セット目の3バイトデータ('F046' ~ 'F044')をクリアし、このバッファに、6401遊技目~6800遊技目まで、02セット目の3バイトデータを更新する。なお、15セット分合計の連続役物作動時払出し枚数対応値は、上記の方法では、400遊技ごとに更新されるが、15セット全てが新しいデータに入れ替わったときに、15セット分合計の連続役物作動時払出し枚数対応値を算出し、更新してもよい。

【0420】

累計の連続役物作動時払出し枚数対応値('F074' ~ 'F071')は、連続役物作動時払出し枚数対応値の累計を記憶する記憶領域であり、累計の払出し枚数対応値を求めるのは、175000遊技以上であるときの連続役物作動比率を算出するためである。ただし、累計の連続役物作動時払出し枚数対応値は、175000遊技を経過した後も記憶し続け、4バイトの記憶容量が上限値(4バイトフル)となったときに、更新を終了する。仮に、毎遊技、15枚のメダルが払い出され続けたと仮定したとき、毎遊技「1500(D)」が加算され続けるので、4バイトでは、約286万遊技まで記憶可能となる。

【0421】

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

【0422】

また、連続役物作動比率(累計)('F076')は、「累計の連続役物作動時払出し枚数対応値('F074' ~ 'F071') / 累計全払出し枚数(図28中、「F034」 ~ 「F032」)」の値を記憶するバッファである。以上の比率は、10進数で最高値「100(D)」までを記憶するので、1バイトで記憶可能となる。なお、連続役物作動比率(6000遊技)や、連続役物作動比率(累計)は、毎遊技更新することも可能であるが、たとえば、これらの比率の表示要求があったときに演算を行い、演算結果を各記憶領域('F075'や'F076')に記憶し、その値を表示するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0423】

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

【0424】

すなわち、400遊技ごとに、役物作動時の払出し枚数対応値として各3バイトデータを記憶可能な15セット分の記憶領域と、6000遊技(15セット)合計の役物作動時払出し枚数対応値を記憶する3バイトのバッファと、累計の役物作動時払出し枚数対応値を記憶する4バイトのバッファとを備える。さらに、役物作動比率を記憶するバッファ(1バイト)として、6000遊技用と、累計用との2種類を備える。これらの各バッファへの記憶方法は、連続役物作動時と同様であるので、説明を省略する。

10

【0425】

なお、連続役物は、本実施形態の1BB(RBを含む)に相当するので、1BB作動中にメダルが払い出されると、図29に示す連続役物作動時払出し枚数対応値に記憶される。また、役物は、連続役物を含む全ての役物についての作動中にメダルが払い出されると、図30に示す役物作動時払出し枚数対応値に記憶される。ここで、本実施形態では、役物は、連続役物である1BB(及びRB)のみが設けられているので、このようなケースでは、図29に示すバッファに記憶される値と、図30に示すバッファに記憶される値とは、同一値となる。

20

【0426】

図31は、リングバッファの変形例を示す図であり、この例では、図29の変形例を示している。図29では、01セット目～15セット目の各3バイトからなるリングバッファを設け、さらに、15セットの合計値を記憶した。これに対し、図31の例では、15セット合計値を算出する点は図29と同様であるが、リングバッファとして16セットを設けている。

30

【0427】

図31において、1遊技～6000遊技目までは、01セット～15セットの各3バイトに、払出し枚数対応値を記憶していく点は、図29と同様である。ここで、1遊技目～6000遊技目までの合計払出し枚数対応値を算出したいときは、01セット～15セットまでの各3バイトデータを加算して算出する。

【0428】

次に、6001遊技目～6400遊技目までの払出し枚数対応値は、16セット目の3バイトバッファ(「F070」～「F06E」)に記憶する。そして、6401遊技目になると、01セット目の3バイトデータ(「F043」～「F041」)をクリアし、6401遊技目～6800遊技目までの払出し枚数対応値を、01セットの3バイトデータに記憶していく。

40

【0429】

6401遊技目～6800遊技目まで間ににおいて、6000遊技(15セット)合計の払出し枚数対応値を算出するときは、02セット～16セットの各3バイトデータを加算して算出する。さらに、6800遊技目となったときに、6000遊技(15セット)合計の払出し枚数対応値を算出するときは、1セット～15セットの各3バイトデータを加算して算出する。このようにして、16セットのうち、いずれか1つのセットの3バイトバッファを、現在更新中の3バイトバッファとし、他の15セットの3バイトバッファを、15セット合計の払出し枚数対応値を算出するときに用いる。

【0430】

図27～図30に示したRWM53の記憶領域に記憶されているデータは、電源スイッチ11のオン／オフだけでは初期化されず、データが維持される。また、設定変更時における所定記憶領域の初期化(RAMクリア時)においても、図27～図30に示したRW

50

M 5 3 の記憶領域は、初期化の例外となり、初期化されることなくデータが維持される。ここで、設定変更モードに移行するためには、電源スイッチ 1 1 がオフのときに設定キー スイッチ 1 2 をオン（右に 90 度回転）している状況下で電源スイッチ 1 1 をオンにするこ とに基づいて移行可能となる。また、上述した設定変更時における所定記憶領域の初期化は、設定スイッチ 1 3 の操作に基づいて設定値が変更可能（設定変更モード）となる前に実行される。

【 0 4 3 1 】

ただし、上記データは、復帰不可能エラーが発生したときには、そのエラーの復帰時に初期化される。一方、復帰可能エラーの発生時には、上記データは初期化されず、維持される。ここで、「復帰不可能エラー」とは、電源をオフにし、上述した設定変更モードに移行するための操作をしなければ復帰できない重大なエラーを指す。たとえば、1) 読み込んだ設定値が設定 1 ~ 6 の範囲内でない場合（設定値異常）、2) 停止図柄を判定した結果、本来表示されてはいけない図柄（蹴飛ばし図柄）が表示された場合（図柄組合せ異常エラー）、3) 割込み処理ごとに判定される乱数の更新異常、4) 電源断復帰データが正常値でないとき 等が挙げられる。

10

【 0 4 3 2 】

復帰不可能エラーの発生時には、電源スイッチ 1 1 をオフにし、設定キーを差し込んで 90 度時計回りに回転させて設定キー スイッチ 1 2 をオンにした後、電源スイッチ 1 1 をオンにする。これにより、RWM 5 3 の所定範囲（図 2 7 ~ 図 3 0 の各バッファのデータ、設定値情報、RT 情報、当選した条件装置情報）がクリアされる。そして、設定値を設定し、他のエラーがなければ、復帰処理が行われる。

20

【 0 4 3 3 】

これに対し、「復帰可能エラー」とは、電源スイッチ 1 1 のオン / オフ等なく復帰させることができるエラーを指す。たとえば、メダル詰まりエラー、メダル滞留エラー、メダル不正通過エラー、通路センサ 4 3 a の異常、投入センサ 4 4 の異常、払出しセンサ 3 7 の異常、メダル異常投入エラー等が挙げられる。復帰可能エラーの発生時は、エラー内容を表示してメイン処理を停止するが、ホール店員がエラー解除操作を実行し（エラー要因を除去し）、リセットスイッチ 1 4 を操作すると、エラーが解除されたか否かを判断して、エラーが解除されたと判断したときは、処理を再開する。

30

【 0 4 3 4 】

続いて、有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数の更新処理について説明する。なお、以下の図 3 2 ~ 図 3 7 のフローチャートでは、有利区間遊技回数対応値を「有利区間対応値」と略記する。図 3 2 は、レジスタを用いて有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数を更新する例である。また、図 3 3 は、図 3 2 中、点線で囲んだ部分の具体例 1 を示すフローチャートであり、図 3 4 は、上記点線囲み部分の具体例 2 を示すフローチャートであり、図 3 5 は、上記点線囲み部分の具体例 3 を示すフローチャートである。また、図 3 6 は、レジスタを用いて有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数を更新する例である。

【 0 4 3 5 】

図 3 2 は、毎遊技、たとえば遊技終了時に実行される。また、レジスタを用いる方法においては、本実施形態のチップでは、演算時に、A、B、C、D、E、H、L レジスタ（7 個のレジスタ）が使用可能である。特に、有利区間遊技回数対応値（「F 0 0 4」~「F 0 0 1」）が 4 バイトであり、総遊技回数（「F 0 0 7」~「F 0 0 5」）が 3 バイトであるので、合計 7 バイトとなり、使用可能なレジスタ数とバイト数とが一致する。

40

【 0 4 3 6 】

図 3 2 において、ステップ S 1 0 1 では、A レジスタに総遊技回数の上位 1 バイト（図 2 7 中、「F 0 0 7」のデータ）をセットする。次のステップ S 1 0 2 では、D E レジスタに総遊技回数の下位 2 バイト（図 2 7 中、「F 0 0 6」及び「F 0 0 5」のデータ）をセットする。さらに、ステップ S 1 0 3 では、B C レジスタに有利区間遊技回数対応値の上位 2 バイト（図 2 7 中、「F 0 0 4」及び「F 0 0 3」のデータ）をセットする。次のステップ S 1 0 4 では、H L レジスタに有利区間遊技回数対応値の下位 2 バイト（図 2 7

50

中、「F 0 0 2」及び「F 0 0 1」のデータ)をセットする。

【0 4 3 7】

ステップS105では、総遊技回数下位2バイトレジスタ、すなわち本例ではD Eレジスタ値に「1」を加算する。次のステップS106では、ステップS105での「1」加算により、総遊技回数下位2バイトに桁あふれが生じたか否かを判断する。たとえば下位2バイトのデータが本フローチャートの開始前に「FFF F (H)」であるときは、ステップS105での「1」加算に

より桁あふれが生じる(メインCPU55に内蔵されているフラグレジスタ(Fレジスタ)のキャリーフラグが「1」となる)。桁あふれが生じたと判断したときはステップS107に進み、桁あふれが生じない(キャリーフラグ「1」と判断したときはステップS109に進む。なお、ステップS105で「1」を加算した後、ステップS106で桁あふれが生じたか否かを判断しているため、ステップS106の時点で、桁あふれが生じたときのD Eレジスタ値は、「0」となっている。なお、本実施形態では、Fレジスタ(フラグレジスタ)の「0」ビット目がキャリーフラグに設定されている。キャリーフラグは、レジスタを用いた演算により、桁下がりが生じた場合や桁上がり(桁あふれとも称する)が生じた場合に「1」となるフラグである。

【0 4 3 8】

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

【0 4 3 9】

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

【0 4 4 0】

ステップS106又はステップS108からステップS109に進むと、今回遊技が有利区間中であるか否かを判断する。なお、有利区間中であるときにオンとなる有利区間フラグを設け、その有利区間フラグのオン/オフを判断することで、今回遊技が有利区間であるか否かを判断することができる。また、本実施形態では、上述したように、デジット2のセグメントデータの8ビット目が「1」であるか否かを判断することで、有利区間中であるか否かを判断することができる。ステップS109で有利区間中であると判断したときはステップS110に進み、有利区間中でないと判断したときは、有利区間遊技回数対応値の更新を行わず、ステップS114に進む。

【0 4 4 1】

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

【0 4 4 2】

10

20

30

40

50

ステップ S 112 では、有利区間遊技回数対応値の上位 2 バイトレジスタ、すなわち本例では B C レジスタに「1」を加算する。そして、ステップ S 113 に進み、更新後の B C レジスタ値及び H L レジスタ値を、図 27 中、「F 004」～「F 001」に書き込む。これにより、有利区間遊技回数対応値 (RWM53) が更新される。また、次のステップ S 114 では、更新後の A レジスタ値及び D E レジスタ値を、図 27 中、「F 007」～「F 005」に書き込む。これにより、総遊技回数 (RWM53) が更新される。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【0443】

なお、図 32 のフローチャートにおいて、総遊技回数が 3 バイトフルに到達する前に、有利区間遊技回数対応値が 4 バイトフルになることはない。上記のように、総遊技回数は、約 1678 万回の遊技回数をカウント可能であるが、総遊技回数のすべてが有利区間であると仮定し、約 1678 万の値を 100 倍しても、4 バイトフルには達しないからである。このため、ステップ S 112 において、有利区間遊技回数対応値の上位 2 バイトレジスタ値に「1」を加算しても、桁あふれが生じたか否かの判断を行うことなく、正しい演算処理を実現することが可能になるとともに、演算処理の簡素化を実現することが可能となる。

10

【0444】

また、図 32 のフローチャートでは、RWM53 の各データをレジスタにセット (コピー) して演算を実行しており、ステップ S 108 で総遊技回数が上限に到達したと判断されたときは、総遊技回数をセットしたレジスタ値を RWM53 に戻すことなく本フローチャートによる処理を終了する。したがって、RWM53 に記憶されている総遊技回数、すなわち RWM53 の「F 007」～「F 005」に記憶されている 3 バイトデータは、「FFF FFFF (H)」のままであり、本フローチャートの開始前後において RWM53 の総遊技回数のデータに変化は生じない。

20

【0445】

次に、図 32 中、ステップ S 109～ステップ S 114 の処理の具体例を説明する。図 33 は、この間のステップの具体例 1 を示すフローチャートである。図 33 において、ステップ S 109～S 112 は、図 32 と同様である。なお、図 33 では、ステップ S 109 において「No」と判断されたときはステップ S 123 に進む。

30

【0446】

ステップ S 112 の後、ステップ S 121 に進むと、有利区間遊技回数対応値の上位 2 バイトの値を更新する。具体的には、B C レジスタの値を、図 27 中、「F 004」及び「F 003」に書き込む。次のステップ S 122 では、有利区間遊技回数対応値の下位 2 バイトの値を更新する。具体的には、H L レジスタの値を、図 27 中、「F 002」及び「F 001」に書き込む。次に、ステップ S 123 に進むと、総遊技回数を 3 バイト分一括で更新する。具体的には、A レジスタ値及び D E レジスタ値を、それぞれ図 27 中、「F 007」、「F 006」、及び「F 005」に書き込む。

【0447】

図 34 は、図 32 のステップ S 109～S 114 の具体例 2 を示すフローチャートである。図 34 において、ステップ S 109～S 112 は、図 32 と同様である。なお、図 33 では、ステップ S 109 において「No」と判断されたときはステップ S 123 に進む。ステップ S 112 の後、ステップ S 131 に進むと、有利区間遊技回数対応値を 4 バイト分一括で更新する。具体的には、B C レジスタ値及び H L レジスタ値を、それぞれ、図 27 中、「F 004」、「F 003」、「F 002」、及び「F 001」に書き込む。そして、ステップ S 123 に進むと、具体例 1 と同様に、総遊技回数を 3 バイト分一括で更新する。

40

【0448】

図 35 は、図 32 のステップ S 109～S 114 の具体例 3 を示すフローチャートである。なお、図 35 では、ステップ S 109 において「No」と判断されたときはステップ S 141 に進む。図 35 の各ステップは、図 34 と同様である。図 35 において、図 34

50

と異なる点は、ステップ S 109 で有利区間中でないと判断されたときであってもステップ S 131 に進み、有利区間遊技回数対応値を更新する点である。すなわち、この場合には、有利区間遊技回数対応値は「100 (D)」加算されることはないが、図 32 中、ステップ S 103 及びステップ S 104 でセットした BC レジスタ値及び HL レジスタ値に基づいて、図 27 中、「F004」、「F003」、「F002」、及び「F001」に書き込む。この場合、前回遊技時と同一値が再度書き込まれる。

【0449】

以上の図 32 ~ 図 35 の例は、レジスタを介して（使用して）総遊技回数及び有利区間遊技回数対応値を更新する例であった。これに対し、図 36 は、レジスタを原則介さないで総遊技回数及び有利区間遊技回数対応値を更新する例である。図 36において、ステップ S 201 では、総遊技回数の下位 2 バイトに「1」を加算する。具体的には、図 27 中、「F006」及び「F005」のデータに「1」を加算する。

10

【0450】

次のステップ S 202 では、ステップ S 201 の加算において桁あふれが生じたか否かを判断する。すなわち、「F006」及び「F005」のデータに「1」加算することにより、キャリーフラグが「1」となったか否かを判断する。なお、「F006」及び「F005」のデータが「0000 (H)」となったか否かで判断するようにしてもよい。桁あふれが生じたと判断したときはステップ S 203 に進み、桁あふれが生じていないと判断したときはステップ S 207 に進む。

【0451】

ステップ S 203 では、総遊技回数の上位 1 バイトに「1」を加算する。具体的には、図 27 中、「F007」のデータに「1」を加算する。次のステップ S 204 では、総遊技回数が上限に到達したか否かを判断する。ここでの判断は、ステップ S 203 で「1」を加算したことにより、「F007」に桁あふれが生じ、キャリーフラグが「1」となったか否かを判断し、キャリーフラグが「1」となったときは上限に到達したと判断する。なお、「F007」のデータが「0 (H)」となったか否かを判断し、「0 (H)」となったときは、上限に到達したと判断するようにしてもよい。上限に到達したと判断したときはステップ S 205 に進み、上限に到達していないと判断したときはステップ S 207 に進む。

20

【0452】

ステップ S 205 では、総遊技回数の上位 1 バイトから「1」を減算する。ステップ S 205 に移行したときは、ステップ S 203 の加算において上位 1 バイトについても桁あふれが生じ、「0 (H)」となっているので、この値から「1」を減算することにより、ステップ S 203 で「1」を加算する前のデータ、すなわち「FF (H)」に戻すようになる。次にステップ S 206 に進み、総遊技回数の下位 2 バイトについても「1」を減算する。これにより、「F006」及び「F005」の値は、「FFFF (H)」となる。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

30

【0453】

一方、ステップ S 202 又はステップ S 204 からステップ S 207 に進むと、今回遊技が有利区間中であるか否かを判断する。この判断は、図 32 のステップ S 109 と同様である。そして、有利区間中でないと判断したときは、有利区間遊技回数対応値を更新する必要がないので、本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、有利区間中であると判断したときはステップ S 208 に進む。ステップ S 208 では、有利区間遊技回数対応値の下位 2 バイト、すなわち図 27 中、「F002」及び「F001」に「100 (D)」を加算する。ここで、アセンブラーでは RWM53 に直接「100 (D)」の値を加算することができないことから、まず、「F002」及び「F001」のデータを HL レジスタに記憶する。そして、HL レジスタに「100 (D)」の値を加算した結果を「F002」及び「F001」に記憶することで、「F002」及び「F001」のデータを更新する。

40

【0454】

50

次のステップ S 2 0 9 では、ステップ S 2 0 8 の演算において、桁あふれが生じたか否かを判断する。ここでは、キャリーフラグが「1」となったか否かを判断し、キャリーフラグが「1」となったときは桁あふれが生じたと判断する。

【0 4 5 5】

ステップ S 2 0 9 において桁あふれが生じたと判断したときはステップ S 2 1 0 に進み、桁あふれが生じていないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。ステップ S 2 1 0 では、有利区間遊技回数対応値の上位 2 バイト、すなわち図 2 7 中、「F 0 0 4」及び「F 0 0 3」に「1」を加算する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0 4 5 6】

次に、有利区間割合の演算処理について説明する。本実施形態では、総遊技回数と、有利区間遊技回数対応値とが記憶されているので、有利区間割合を算出するためには、単純に、「有利区間遊技回数対応値 ÷ 総遊技回数」で算出することができる。しかし、スロットマシン 1 0 において、規則を満たすチップでは、2 バイトでの演算しかできず、2 バイト以上の数値の割り算を実行することができない。そこで、以下に示す引き算によって、割合を算出する。

【0 4 5 7】

具体的には、有利区間遊技回数対応値 = x 、総遊技回数 = y であるとき、「 $x \div y$ 」は、以下のような引き算の繰り返しによって算出することができる。 $x - y = a (> 0)$ $a - y = b (> 0)$ $b - y = c (> 0)$ $c - y = d (< 0)$ このように、総遊技回数 y の引き算を繰り返した結果、「 > 0 （「0」より大きい）」となった回数が「3」であるため、「 $x \div y$ 」の商は「3」であると算出することができる。そして、本実施形態では、小数点以下は切り捨てであるため、上記例では、有利区間割合を「3」と算出する。

【0 4 5 8】

図 3 7 は、有利区間割合の演算処理を示すフローチャートである。まず、ステップ S 3 0 1 では、RWM 5 3 のデータをレジスタに取得する。なお、上記と同様に、A、B、C、D、E、H、L レジスタの 7 個を使用する。このステップ S 3 0 1 では、図 2 7 で示した「F 0 0 1」～「F 0 0 7」の各データをレジスタに記憶する。具体的には、以下の通りである。A レジスタ：「F 0 0 7」のデータを記憶 D レジスタ：「F 0 0 6」のデータを記憶 E レジスタ：「F 0 0 5」のデータを記憶 B レジスタ：「F 0 0 4」のデータを記憶 C レジスタ：「F 0 0 3」のデータを記憶 H レジスタ：「F 0 0 2」のデータを記憶 L レジスタ：「F 0 0 1」のデータを記憶

【0 4 5 9】

次に、ステップ S 3 0 2 に進み、有利区間割合 (RWM 5 3) の初期化を行う。この処理は、図 2 7 中、「F 0 0 8」に記憶されているデータをクリア（「0」に）する。そしてステップ S 3 0 3 に進み、下位バイトの引き算を行う。この処理は、H L レジスタに記憶されているデータ（有利区間遊技回数対応値の下位 2 バイト）から、D E レジスタに記憶されているデータ（総遊技回数の下位 2 バイト）を引き算し、演算結果を H L レジスタに記憶する。

【0 4 6 0】

次にステップ S 3 0 4 に進み、桁下がりが生じたか否かを判断する。ステップ S 3 0 3 の演算の結果 (H L レジスタ値から D E レジスタ値を引き算した結果)、キャリーフラグが立たなかったとき（キャリーフラグ「1」のとき）は「No」と判断する。キャリーフラグが立った（桁下がりがある）と判断したときはステップ S 3 0 5 に進み、桁下がりがないと判断したときはステップ S 3 0 7 に進む。

【0 4 6 1】

ステップ S 3 0 5 では、有利区間遊技回数対応値の上位 2 バイト、すなわち B C レジスタ値が「0」であるか否かを判断する。「0」であるときは、その後の引き算ができないので、本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、「0」でないと判断したときはステップ S 3 0 6 に進む。ステップ S 3 0 6 では、有利区間遊技回数対応値の上位バ

10

20

30

40

50

イトから「1」を減算する。具体的には、BCレジスタ値から「1」を減算し、演算結果をBCレジスタに記憶する。

【0462】

次のステップS307では、上位バイトの引き算を行う。具体的には、BCレジスタ値(有利区間遊技回数対応値の上位2バイト)からAレジスタ値(総遊技回数の上位1バイト)を引き算し、その演算結果をBCレジスタに記憶する。そして、ステップS308に進み、ステップS307での演算結果が「0」未満であるか、すなわちステップS307の演算によってキャリーフラグが立ったか否かを判断する。キャリーフラグが立ったときはステップS308で「Yes」と判断し、これ以上の引き算はできないので、本フローチャートによる処理を終了する。一方、ステップS308で「No」と判断したときはステップS309に進む。ステップS309では、HLレジスタ値をスタック領域(RWM53)の記憶領域の一部)に格納する。

10

【0463】

次のステップS310では、「F008」に記憶されているデータ(有利区間割合)をHLレジスタに記憶し、HLレジスタが示すアドレス(F008)に記憶されているデータに「1」を加算する。そしてステップS311に進み、ステップS309においてスタック領域に格納したデータをHLレジスタに記憶する。ステップS311の後、ステップS303に戻り、上記処理(引き算)を繰り返す。以上の処理により、有利区間遊技回数対応値から総遊技回数を引き算し、1回の引き算ごとに、有利区間割合が「1」ずつ加算される。よって、図37の処理後は、「F001」～「F007」に記憶されている有利区間遊技回数対応値及び総遊技回数から算出した有利区間割合が「F008」に記憶される。なお、上記から明らかであるが、図37のステップS303～S311の処理が1回実行されるごとに、有利区間割合が「1」ずつ加算される。つまり、ステップS303～S311の実行回数(繰り返し数)が、有利区間割合となる。

20

【0464】

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

30

【0465】

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

【0466】

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

40

【0467】

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

【0468】

また、累計の役物作動時払出し枚数対応値(図30中、「F0B4」～「F0B1」と)

50

、累計の全払出し枚数（図28中、「F034」～「F032」）とから、「累計の役物作動時払出し枚数対応値÷累計の全払出し枚数」の商を算出し、その値を役物作動比率（累計）として、図30中、「FOB6」に記憶する。

【0469】

図38は、上述のようにして算出した「有利区間割合」、「連続役物比率（6000遊技（15セット））」、「役物比率（6000遊技（15セット））」、「連続役物比率（累計）」、「役物比率（累計）」の表示例を示す図である。これら5つの情報は、情報種別と、数値とによって表示され、管理情報表示LED74に表示される。なお、図38で示した5つの情報は、一例であり、これらの情報に限られるものではなく、これら以外の情報を表示してもよく、あるいは、図38に示す情報のうちの一部の情報のみを表示してもよい。また、図38で示した順序で表示されることに限られるものではなく、表示順序は任意である。

10

【0470】

なお、上記のように管理情報を表示するのは、以下の理由による。遊技機では、風営法が定める型式試験にて適合したものがホールの設置を認められる。ここで、型式試験の中には、6000遊技実行したときの役物比率や連続役物比率が所定値（役物比率については70%、連続役物比率については60%）を超えないことと定めた規定がある。また、型式試験時には、申請した遊技機の役物比率や連続役物比率の平均値を記載した書面を添付することとなっている（将来的には、有利区間割合についても平均値の記載を求められるかもしれない）。

20

【0471】

この場合において、ホールに設置された遊技機が適合したものと同じ仕様の遊技機であるか否か（不正されていないかどうか）等を、ホールの店員や第三者が容易に確認できるようになることが望まれている。たとえば、適合した遊技機と乖離した数値が出ている遊技機については、適合した遊技機とは異なる可能性もあり、この場合には、製造メーカーに対して遊技機の確認依頼等を行うことにより、不正等を早期に確認することができる。そこで、本実施形態のように、管理情報を算出、表示する機能を設ければ、適合したものに合致しているか否かを容易かつ確実に確認できるようになる。

30

【0472】

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

【0473】

そして、本実施形態では、この設定確認中において、設定スイッチ13を1回押すと、「有利区間割合」が、図3中、デジット6～9に表示される。まず、デジット6及び7は、情報種別を表示する。図38の例では、有利区間割合を「U7」と表示する。また、この例では、有利区間割合は、「50（%）」であると仮定し、デジット7及び8に「50」と表示する。よって、管理情報表示LED74（デジット6～9）には、「U750」と表示される。なお、管理情報の数値を表示するときは、10進数表記である。

40

【0474】

次に、設定スイッチ13をもう1回押すと、「連続役物比率（6000遊技（15セット））」の表示となり、この情報の種別として「y6」と表示し、この例では比率を「45（%）」と表示している。さらに、設定スイッチ13をもう1回押すと、「役物比率（6000遊技（15セット））」の表示となり、この情報の種別として「y7」と表示し、この例では比率を「60（%）」と表示している。

【0475】

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

50

る。さらに同様に、設定スイッチ 13 をもう 1 回押すと、「役物比率（累計）」の表示となり、この情報の種別として「A7」と表示し、この例では比率を「52(%)」と表示している。さらに、再度、設定スイッチ 13 を押すと、最初の表示に戻り、有利区間「U750」を表示する。また、管理情報の表示は、一定時間（たとえば 10 秒）、設定スイッチ 13 の操作がないときは、消灯するようにしてもよい。消灯後は、設定スイッチ 13 を押すと、1 番目の表示である有利区間割合「U750」を表示する。

【0476】

また、ドアスイッチ 15 によりフロントドアの開放が検知されている間は、管理情報を表示し続け（各デジット 6～9 を点灯し続け）、ドアスイッチ 15 によりフロントドアが閉じられたことを検知したときは、デジット 6～9 を消灯するようにしてもよい。この場合、ドアスイッチ 15 によりフロントドアの開放が検知されると、設定キースイッチ 12 や設定スイッチ 13 がオンにされる前に、有利区間「U750」を表示してもよく、あるいは、ドアスイッチ 15 によりフロントドアの開放が検知されただけではデジット 6～9 を点灯させず、設定キースイッチ 12 及び設定ス

10

イッチ 13 がオンにされると、有利区間「U750」を表示してもよい。

【0477】

また、ドアスイッチ 15 によるフロントドアの開放が検知されているか否かにかかわらず、電源スイッチ 11 がオンとなった後には、所定周期（たとえば、約 3 秒毎（割込み処理の回数が 1500 割込み毎））で図 38 に記載した表示内容を順次、管理情報表示 LED 74 に表示することが可能となるように構成されていても良い。ここで、図 38 に示した管理情報には、連続役物比率等の設定値に比率が依存する情報が含まれている。一方、ホールの営業中（遊技者が遊技可能なとき）に、フロントドアを開放する可能性が高いのは、a) ホッパー 35 内のメダルが空になったと判断したときに発生するエラー、b) メダルセレクタ内にメダルが滞留したと判断したときに発生するエラー、c) ホッパー 35 の払出し口にメダルが滞留したと判断したときに発生するエラー、d) ホッパー 35 内にメダルが満杯（ホッパー 35 の横に設けられ、ホッパー 35 内から溢れ出たメダルを収納するサブ収納庫が満杯）となったときに発生するエラー（何れも上述した復帰不可能エラーに属するエラー）等が挙げられる。

20

【0478】

このようなエラーが発生したときに、ホール関係者がフロントドアを開放すると、遊技者に管理情報を見られ、設定値を推察されてしまうおそれがある。このようなことを解消するため、上記 a) から d) の全てのエラー、又は、a) から d) のエラーのうち少なくとも 1 つのエラーが発生したときには、管理情報表示 LED 74 による点灯表示を行わないように（消灯するように）構成することが望ましい。なお、上述した a) から d) のエラーだけに限られるものではなく、その他のエラーが発生したときにも管理情報表示 LED 74 による点灯表示を行わないように構成することが可能である。また、上述した復帰不可能エラーが発生した場合には、表示する管理情報の信憑性に疑いがあることや、復帰不可能エラーを解除した後には、表示する管理情報の基となるデータをクリアすることから、表示しないようにすることが望ましい。

30

【0479】

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

40

【0480】

また、上記の情報種別「U7」、「y6」、「y7」、「A6」、「A7」は、例示であり、2 桁のアルファベット、記号、若しくは数値又はこれらの組合せによって任意の表示を行うことができる。また、上記例では、連続役物比率と役物比率とで異なる数値例を示したが、本実施形態のように連続役物のみを有する場合、連続役物比率と役物比率とは同一値となる。

【0481】

50

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

【0482】

さらに、数値を表示するときは、たとえば有利区間割合であれば、上述した図 27 中、「F008」のデータを読み込み、セグメントデータに変換する。有利区間割合が「50 (D)」であるときは、「F008」に記憶されているデータは、「00110010」である。その値をセグメントデータに変換すると、「01101101 (B)」「00111111 (B)」となる。10

【0483】

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

【0484】

点滅表示させる具体例としては、たとえば「0.5秒」間隔で消灯と点灯とを繰り返すパターンで表示することや、消灯時間が「0.5秒」、及び点灯時間が「1秒」を繰り返すパターンで表示することが挙げられる。消灯時間と点灯時間とを同一時間に設定する場合と比較して、消灯時間より点灯時間の方を長くした方が、管理情報の表示時間を長くすることができるとともに、ホール等の照明が薄暗い状況下においても視認性を向上させることができる。なお、「175000」遊技に達しているか否かを判別可能なように表示パターンを異ならせばよいので、点滅又は点灯に限らず、たとえば情報種別の「U7」の表示を、「U7」（「175000」遊技以上）と異なる表示、たとえば「U1」（「175000」遊技未満）と表示してもよい。あるいは、「175000」遊技未満であるときは「U7」を点滅表示させ、数値については点灯表示でもよい。20

【0485】

上記と同様に、連続役物比率（6000 遊技）、及び役物比率（6000 遊技）を表示する場合において、総遊技回数が「6000」遊技に達していないときは、それぞれ、連続役物比率及び役物比率の数値を、点滅表示する。これに対し、総遊技回数が「6000」遊技に達しているときは、それぞれ、連続役物比率及び役物比率の数値を、点灯表示する。したがって、連続役物比率（6000 遊技）、及び役物比率（6000 遊技）を表示する場合には、上記と同様に、図 27 中、総遊技回数（「F007」～「F005」）の値を読み込み、「6000」遊技に達しているか否かを判断し、その結果に応じて、表示パターンを異ならせる。30

【0486】

さらに同様に、連続役物比率（累計）、及び役物比率（累計）を表示する場合において、総遊技回数が「175000」遊技に達していないときは、それぞれ、連続役物比率（累計）及び役物比率（累計）の数値を、点滅表示する。これに対し、総遊技回数が「175000」遊技に達しているときは、それぞれ、連続役物比率（累計）及び役物比率（累計）の数値を、点灯表示する。したがって、連続役物比率（累計）、及び役物比率（累計）を表示する場合には、図 27 中、総遊技回数（「F007」～「F005」）の値を読み込み、「175000」遊技に達しているか否かを判断し、その結果に応じて、表示パターンを異ならせる。40

【0487】

特に、有利区間割合、連続役物比率、役物比率について、6000 遊技以上であるか否か、及び 175000 遊技以上であるか否かを判別可能に表示する（表示態様を異ならせる50

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

【0488】

たとえば、遊技機の型式申請時において、有利区間割合の設計値(平均値)は、55(%)であったと仮定する。このとき、たとえば1000遊技における有利区間割合が80(%)であったときと、17500遊技以上で有利区間割合が80(%)であったときでは、不正であるか否かの判断が異なる。1000遊技における有利区間割合は、その値が未だ収束していない可能性も十分に考えられる。これに対し、17500遊技における有利区間割合は、十分な遊技回数に対する値であるので、その値が収束していると考えられるからである。このため、後者の方は、不正の可能性が高いと判断することができる。

【0489】

このように、同一値であったとしても、遊技回数が多いほど、その数値は設計値に収束するため、遊技回数と数値とを合わせて不正な遊技機であるか否かを判断すれば、より正確な判断を行うことができる。なお、上述したように、総遊技回数が所定遊技回数(6000遊技、又は17500遊技)に達していないときは点滅表示とし、所定遊技回数に達しているときは点灯表示としたが、これとは逆に、総遊技回数が所定遊技回数に達していないときは点灯表示とし、所定遊技回数に達しているときは点滅表示としてもよい。

【0490】

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

【0491】

図39は、貯留数表示LED76を用いて管理情報を表示する例を示す図である。図39の例では、クレジットとして9枚のメダルを有する例を示している。このため、最初は、貯留数表示LED76の表示は、「09」となっている。そして、フロントドアが開放され、ドアスイッチ15がオンとなっても、貯留数表示LED76の表示に変更はない(ドアオープンエラーは、後述する獲得数表示LED78で表示するため)。

【0492】

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

【0493】

そして、設定スイッチ13が次に押されると、貯留数表示LED76には、「連続役物比率(6000遊技)」であることを示す「y6」と表示する。そして、上記一定時間経過したときに、「連続役物比率(6000遊技)」の数値「45」を表示する。そして、上記と同様に、この状態を放置すると、「y6」と「45」を2秒ごとに交互に表示すること繰り返す。なお、図39の例では、「50」の表示から「y6」の表示に移行するよう矢印を示しているが、「U7」の表示中に設定スイッチ13を押しても「y6」の表示になることはもちろんである(他の図についても同様である)。

【0494】

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

10

20

30

40

50

【0495】

さらにまた、「y 7」又は「6 0」の表示中に、設定スイッチ13が押されると、貯留数表示LED76には、「連続役物比率(累計)」であることを示す「A 6」と表示し、上記一定時間経過したときに、「連続役物比率(累計)」の数値「4 8」を表示する。そして、上記と同様に、この状態を放置すると、「A 6」と「4 8」を2秒ごとに交互に表示すること繰り返す。さらに同様に、「A 6」又は「4 8」の表示中に、設定スイッチ13が押されると、貯留数表示LED76には、「役物比率(累計)」であることを示す「A 7」と表示し、上記一定時間経過したときに、「役物比率(累計)」の数値「5 2」を表示する。そして、上記と同様に、この状態を放置すると、「A 7」と「5 2」を2秒ごとに交互に表示すること繰り返す。

10

【0496】

また、さらにこの状態で設定スイッチ13が押されると、最初の有利区間割合「U 7」と「5 0」との表示に戻る。上記のような表示を行っているときに、フロントドアが閉じられ、ドアスイッチ13がオフになると、貯留数の表示「0 9」に切り替わる。

【0497】

図40は、獲得数表示LED78を用いて管理情報を表示する例を示す図である。図40の例では、獲得数として「0 9」と表示されている例を示している。そして、フロントドアが開放され、ドアスイッチ15がオンになると、ドアオープンエラーを検知する。これにより、獲得数表示LED78には、ドアオープンエラーを示す「d E」を表示する。この状態において、設定スイッチ13が1回押されると、獲得数表示LED78には、有利区間割合であることを示す「U 7」と表示する。そして、一定時間(たとえば2秒)経過したときに、有利区間割合の数値である「5 0」を表示する。この状態を放置すると、「U 7」と「5 0」を2秒ごとに交互に表示すること繰り返す。

20

【0498】

以後は、図39の例と同様に、設定スイッチ13を操作するごとに、それぞれ所定の管理情報(情報種別及び数値)を表示する。次に、フロントドアを閉じ、ドアスイッチ15がオフになると、再度、エラー内容である「d E」を表示する(ドアオープンエラーは、フロントドアを閉じただけでは解消されない)。そして、このエラー表示を解消するためには、エラー解除操作を行う。たとえば、フロントドアに設けられた鍵穴にドアキーを差し込み、たとえばドアキーを反時計回りに回すことでエラーが解除されるように構成されている。このようにしてエラー解除操作が行われると、再度、獲得数表示LED78には、「d E」表示前の獲得数「0 9」が表示される。

30

【0499】

なお、図39及び図40の例において、連続役物比率(6 0 0 0遊技)及び役物比率(6 0 0 0遊技)が、総遊技回数「6 0 0 0」に満たないときは、情報種別及び数値の少なくとも一方を点滅表示する。同様に、連続役物比率(累計)及び役物比率(累計)が、総遊技回数「1 7 5 0 0 0」に満たないときは、情報種別及び数値の少なくとも一方を点滅表示する。

【0500】

<第2実施形態> 続いて、本願発明の第2実施形態について説明する。第2実施形態では、メイン制御基板50(メイン制御基板50A及び50Bに分割されている場合にあつてはメイン制御基板50B)上に搭載された管理情報表示LED74(デジット6~9)を、常時、点灯状態としたものである。常時点灯させた場合、図38で示した5つの情報をどのように表示するかについては種々挙げられるが、たとえば、5秒ごとに、表示する管理情報を更新していくことが挙げられる。具体的には、「U 7 5 0」(5秒間表示)「y 6 4 5」(5秒間表示)・・・「A 7 5 2」(5秒間表示)「U 7 5 0」(5秒間表示)・・・と表示することが挙げられる。なお、各情報表示の間に、0.5~1秒程度のデジット消灯時間を設けてよい。

40

【0501】

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

50

トドアの図示を省略している。なお、フロントドアは、図41中、「フロントドア開閉軸」（図中、左側）を支持軸として、基体部1の前面を開閉する。また、図41は、第2実施形態の説明で用いるが、第1実施形態の構造も図41と同一である。図41に示すように、基体部1の内部には、電源スイッチ11を含む電源ユニット、ホッパー35を含むメダル払出し装置、3個のリール31を含む図柄表示装置等が収容されている。また、サブ制御基板80は、基体部1の内面側の左側面に取り付けられている。これに対し、基板ケース16及びその内部に収容されたメイン制御基板50は、基体部1の内面内側の背面に取り付けられている。さらにまた、基板ケース16及びメイン制御基板50は、図柄表示装置よりも上方部に取り付けられ、フロントドアを開閉したときに、基板ケース16のかしめ部16aの状態を目視で容易に確認できるようにするために、基体部1内の比較的見やすい位置に取り付けられている。このため、メイン制御基板50上に搭載された管理情報表示LED74についても、目視で比較的容易に確認できるようになっている。

【0502】

スロットマシン10の仕様において、ホッパー35内のメダルがなくなったときに自動でメダルがホッパー35aに補給される方式の他に、ホールの店員が、ホッパー35のメダルがなくなるたびに、フロントドアを開閉してホッパー35にメダルを補給する方式が知られている。しかし、フロントドアを開閉したときに、メイン制御基板50上に搭載された管理情報表示LED74には、常時、管理情報が表示されているので、遊技者は、管理情報を見ることが可能となる。これにより、現在自分が遊技している台の有利区間割合、連続役物比率等を知ることができてしまう。このため、これらの値に基づいて、設定値を推測できてしまうおそれがある。そこで、第2実施形態では、メイン制御基板50上に搭載した管理情報表示LED74に常時管理情報を表示しつつも、遊技者から容易に見えないようにした。

【0503】

図42は、第2実施形態における基板ケース16、メイン制御基板50（50A及び50B）を示す図であり、第1実施形態の図3に対応する図である。図42中、（a）の例1は、メイン制御基板50が1個から構成される例を示し、（b）の例2は、メイン制御基板が50A及び50Bの2個から構成されている例を示す（この点は第1実施形態の図3と同一である）。図42（a）において、管理情報表示LED74は、メイン制御基板50の正面から見て、できるだけ左側寄りに配置されている点が第1実施形態と異なる。図41中、フロントドアの開閉軸は、図中、正面から見て左側に設けられているため、管理情報表示LED74を、正面から見てできる限り左寄りに配置すれば、フロントドアを開閉しても、遊技者からは見えにくくなる。

【0504】

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

【0505】

さらにまた、第2実施形態では、管理情報表示LED74と、かしめ部16aとの間の間隔（距離）が長くなるようにした。図42中、管理情報表示LED74の位置を左寄りとすると、この管理情報表示LED74に対して基板ケース16のかしめ部16aを遠ざける場合、図42（図3でも同様）に示すように、かしめ部16aは、基板ケース16の右端部となる。このようにすれば、仮に、かしめ部16aを破壊してメイン制御基板50（50A及び50B）にアクセスするときであっても、かしめ部16aの破壊時に、管理情報表示LED74を傷付けたり、破損したりすることをより効果的に防止することができる。

【0506】

また、かしめ部16aは、基板ケース16を開封するときに破壊するためのものであるが、かしめ部16aの他に遊技機と基板ケース16を固定するための本体かしめ部（図示せ

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

【 0 5 0 7 】

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

10

【 0 5 0 8 】

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

20

【 0 5 0 9 】

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

30

【 0 5 1 0 】

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

【 0 5 1 1 】

さらにまた、遊技者が遊技を終了するときに、遊技履歴（二次元コード）を表示させるために、メニューボタン 25 を操作する場合がある。したがって、メニューボタン 25 の近傍に有利区間表示 LED を配置しておけば、遊技終了時に、有利区間中であることを遊技者に気づかせることができる。たとえば、メニューボタン 25 の近傍に貯留数表示 LED76（デジット 2 のセグメント DP を有利区間表示 LED77 とする）や獲得数表示 LED78（デジット 4 のセグメント DP を有利区間表示 LED77 とする）を配置してもよい。もちろん、図 2 で示したように、精算スイッチ 46 の近傍に有利区間表示 LED77 を設けることも有効である。さらに、有利区間に移行することに決定したときは、メニューボタン 25 が操作可能となる前に、有利区間表示 LED77 を点灯させることにより、遊技者が有利区間への移行を気づかずに入力ボタン 25 を操作する（遊技履歴（二次元コード）を表示させる）ことを防止することができる。

40

50

【 0 5 1 2 】

(3) 有利区間表示 L E D 7 7 が点灯している状態において電源スイッチ 1 1 がオフにされた場合において、再度、電源スイッチ 1 1 がオンにされたときは、有利区間制御手段 6 9 は、電源のオン／オフの前後で有利区間を維持するため、有利区間表示 L E D 7 7 は再度点灯する。したがって、たとえばホールにおいて有利区間表示 L E D 7 7 が点灯した状態で閉店を迎えたとき、翌日の営業開始時に有利区間表示 L E D 7 7 を消灯させたいときは、設定変更を行う（同一設定値の再設定を含む）ことが挙げられる。設定変更を行うことにより、R W M 5 3 の所定領域が初期化され、貯留数表示 L E D 7 6 の表示データ（有利区間のデータ）についても初期化されるので、デジット 2 のセグメントデータ中、8 ビット目も「0」となる。

10

【 0 5 1 3 】

(4) 有利区間中は、指示機能の作動が可能な条件装置に当選した遊技では、指示機能を作動させるようにした。しかし、これに限らず、有利区間中において、指示機能を作動させることができ可能な条件装置に当選した遊技であっても、必ずしも指示機能を作動させる必要はない。有利区間は、指示機能の作動が「可能な」遊技区間である。したがって、有利区間に移行させた後、指示機能作動遊技を実行するか否かや、指示機能作動遊技の遊技回数を抽選等で決定し、決定した遊技回数だけ、指示機能作動遊技を実行してもよい。そして、その遊技回数が終了しても、有利区間の継続条件を満たしているときは、有利区間に滞在し続け、再度、指示機能作動遊技を実行する遊技回数を抽選等で決定することが可能である。さらにまた、有利区間中は、有利区間から通常区間に転落する抽選を、毎遊技又は特定の条件装置（たとえば小役 D や小役 E 1 の単独当選など設定共通のもの）に当選したことに基づき決定することが挙げられる。

20

【 0 5 1 4 】

(5) 本実施形態では、有利区間遊技回数対応値は、遊技回数を 100 倍した値を記憶した。同様に、連続役物作動時払出し枚数対応値、及び役物作動時払出し枚数対応値は、それぞれ、払出し枚数を 100 倍した値を記憶した。しかし、これに限らず、有利区間割合、連続役物比率、役物比率の演算方法（使用する C P U ）によっては、100 倍することなく、遊技回数自体、及び払出し枚数自体を記憶することも可能であり、必ずしも 100 倍した値を記憶することに限られるものではない。同様に、総遊技回数の値は、遊技回数そのものを記憶したが、これに限らず、演算上の都合によつては、総遊技回数に所定数を加算した値や所定値を乗じた値（総遊技回数対応値）を記憶してもよい。この場合、有利区間割合や連続役物比率、役物比率を算出したときには、遊技回数自体、及び払出し枚数自体が記憶された記憶領域のデータを 100 倍し、上述した減算処理を繰り返し実行する演算処理（たとえば図 3 7 ）を実行することにより、算出することが可能となる。

30

【 0 5 1 5 】

(6) 有利区間割合、連続役物作動比率、役物作動比率は、管理情報の表示の有無にかかわらず、毎遊技、又は所定遊技回数ごとに演算し、それぞれ R W M 5 3 の所定領域に記憶しておいてもよい。一方、有利区間割合、連続役物作動比率、役物作動比率は、管理情報を表示する際（表示要求があったとき）に演算し、演算結果を R W M 5 3 の所定領域に記憶とともに、その演算結果を表示してもよい。

40

【 0 5 1 6 】

(7) 上記実施形態では、設定スイッチ 1 3 を押すごとに、管理情報を順番通りに表示していくようにした。しかし、設定スイッチ 1 3 に限らず、他のスイッチ、たとえばベットスイッチ 4 0 等であってもよく、あるいは、管理情報の表示専用のスイッチを別途設けてよい。また、本実施形態では、設定スイッチ 1 3 とリセットスイッチ 1 4 を別個に設けたが、設定変更／リセットスイッチとして、設定スイッチとリセットスイッチとを 1 つのスイッチから構成することが考えられる。この場合、設定変更／リセットスイッチの操作がリセット（初期化）操作と重ならないようにすれば、設定変更／リセットスイッチの操作により、管理情報を表示することが可能である。本実施形態のように設定スイッチ 1 3 とリセットスイッチ 1 4 を別個に設けた場合において、リセットスイッチ 1 4 の操

50

作によって管理情報を表示させる場合も同様である。

【 0 5 1 7 】

具体的には、エラーを検知しているときには管理情報の表示モードには移行しないようにし、エラーが発生していないことを条件に管理情報の表示モードに移行する。たとえば、復帰可能エラーのうち、メダルセレクタ内でのメダル滞留エラーが発生しているときは、そのエラーを除去しないと管理情報の表示モードには移行しないようにする。

【 0 5 1 8 】

また、上記実施形態では、設定スイッチ 1 3 を押すごとに、管理情報を表示した。すなわち、設定スイッチ 1 3 をオンにした後、操作者が操作スイッチ 1 3 から手を離しても、管理情報は表示されたままとなる。これに対し、設定スイッチ 1 3 を押している間だけ管理情報を表示し、操作者が設定スイッチ 1 3 から手を離したときは、管理情報の表示を終了するようにしてもよい。たとえば、図 3 に示す例において、最初に設定スイッチ 1 3 を押すと、1 番目の管理情報である「 U 7 5 0 」を表示するが、設定スイッチ 1 3 から手を離すとその表示を終了する（デジット 6 ~ 9 を消灯させる）。次に、設定スイッチ 1 3 を押すと、2 番目の管理情報である「 y 6 4 5 」と表示するが、設定スイッチ 1 3 から手を離すと、その表示を終了するように制御することも可能である。管理情報を表示させるスイッチを設定スイッチ 1 3 以外のスイッチにしたときにも、上記と同様の制御が可能である。

10

【 0 5 1 9 】

このように、管理情報を表示させるスイッチをどのスイッチにするかや、管理情報を表示するスイッチの操作と表示パターン（表示している時間）との関係をどのようにするかは、種々のバリエーションが考えられ、本実施形態で示したものに限定されるものではない。さらにまた、たとえば、メイン制御基板 5 0 上に管理情報表示 LED 7 4 を搭載する場合に、管理情報の表示パターンとしては、
 a) 管理情報を常時表示させておく表示パターン
 b) フロントドアを開放したとき（ドアスイッチ 1 5 がオンとなったとき）に管理情報を表示するパターン
 c) フロントドアを開放し、かつ所定のスイッチを操作したときに管理情報を表示するパターン
 d) フロントドアを開放し、設定キーを差し込んで設定キースイッチ 1 2 をオンにし、かつ所定のスイッチを操作したときに管理情報を表示するパターン 等が挙げられる。ただし、設定変更モードに移行する操作が行われ、設定変更モードに移行したときは、管理情報表示モードには移行させず、管理情報は表示させないようにする。すなわち、設定変更モードでは、デジット 5 は点灯するが、デジット 6 ~ 9 は消灯となる。

20

【 0 5 2 0 】

（ 8 ）本実施形態では、総遊技回数のカウント値が 3 バイトフル（「 F F F F F F (H) 」）となるまで、総遊技回数のカウントを実行するようにした。しかし、これに限らず、たとえば累計が所定値に達したときは、記憶容量の上限に達していなくても、カウントを終了してもよい。また、総遊技回数が所定値に達したときは、総遊技回数のデータ値をクリアし、再度、総遊技回数のカウントを開始してもよい。上記は、全払出し枚数についても同様である。

30

【 0 5 2 1 】

（ 9 ）本実施形態のスロットマシン 1 0 は、有利区間割合が「 7 0 」（ % ）以下となるように設計される。このため、市場において有利区間割合が「 7 0 」（ % ）を超えることは想定していない。しかし、たとえばゴト行為等が行われたとき等に、有利区間割合が「 7 0 」（ % ）を超える可能性は否定できない。そこで、たとえば有利区間割合を記憶している「 F 0 0 8 」のデータ値を監視し、その値が「 7 0 (D) 」を超えているときは、何らかの警告を出力したり、有利区間割合の表示を通常時と異ならせる（異常である旨を表示する）ことが挙げられる。たとえば、有利区間割合の情報種別「 U 7 」の表示のうち、上位桁「 U 」と下位桁「 7 」とを交互に高速点滅させる方法等が挙げられる。

40

【 0 5 2 2 】

また、同様に、連続役物比率や役物比率についても設計値上限をたとえば「 6 0 （ % ）」

50

とした場合において、連続役物比率や役物比率が設計値上限を超えたときは、何らかの警告を出力したり、情報種別の表示を上記と同様に表示する方法等が挙げられる。あるいは、外部信号送信手段70を用いて有利区間割合の情報等をホールコンピュータ200に送信し、たとえば有利区間割合が「70」(%)を超えたときは、警告に係る情報を送信することが挙げられる。

【0523】

(10) 上記のように、有利区間割合は、全遊技区間に対し、「70」(%)以下であるように設定すれば、その他は、比較的自由に設定することができる。また、通常区間から有利区間の当選は、「1/32」未満に設定することが挙げられる。さらにまた、上述したが、有利区間中は、指示機能を作動可能な条件装置に当選したときには常に指示機能を作動させてもよいが、有利区間に移行しただけでは指示機能を作動させず、指示機能を作動させるか否かの抽選に当選したときに、指示機能を作動させてもよい。あるいは、有利区間に移行するときに、常に指示機能を作動させる有利区間にするか、又は指示機能を作動させるか否かの抽選に当選したときに限り指示機能を作動させる有利区間とするかを、抽選等で決定してもよい。

10

【0524】

さらに、有利区間から通常区間への移行(有利区間の終了)は、有利区間への移行時に予め定めた遊技回数を消化したときに移行するようにしてもよく、あるいは、遊技回数を定めずに、毎遊技、又は所定の条件を満たしたきに有利区間から通常区間への移行(転落)抽選を行い、この抽選に当選したときに、有利区間から通常区間に移行するようにしてもよい。ただし、上限カウンタ69bによりカウント値が上限に到達したときは、無条件で、有利区間を終了して通常区間に移行するように制御する。

20

【0525】

(11) 図3において、メイン制御基板50上に設けた管理情報表示LED74は、4個のデジットから構成したが、たとえば2個のデジットから構成してもよい。そして、たとえば図39や図40の例で示したように、設定スイッチ13が押されると、情報種別「U7」と表示し、所定時間の経過後に数値「50」を表示し、その後は所定時間を経過するごとに「U7」と「50」とを交互に繰り返し表示するものであってもよい。

【0526】

(12) 有利区間割合、連続役物比率、及び役物比率は、小数点以下を切り捨てる演算を行ったため、必ずしも正確な値が表示されるわけではない。その意味で、有利区間割合、連続役物比率、役物比率は、それぞれ、有利区間割合に対応(相当)する値、連続役物比率に対応(相当)する値、役物比率に対応(相当)する値とも称する。また、有利区間割合、連続役物比率、及び役物比率は、小数点以下を切り捨てた数値に限らず、小数点以下を四捨五入した数値、小数点以下を切り上げた数値、下一桁を「5」又は「10」刻みに変換した数値等であってもよい。

30

【0527】

(13) 本実施形態において、小役E1当選時と、小役E2当選時とでは、有効ラインに停止する図柄の組合せは、同一となる。たとえば、小役E1又はE2当選時において、左又は中第一停止時には、中段チェリーの停止出目(小役36の入賞)が可能となり、右第一停止時には、中段チェリーが出現しない停止出目(小役38の入賞)となる。したがって、中段チェリーの出現の有無にかかわらず、小役E1又はE2のいずれに当選しているかを判別することができなかった。しかし、これに限らず、たとえば中段チェリーを出現させないときは、その代わりに、停止出目を異ならせてよい。たとえば、小役E1又はE2当選時において、左又は中第一停止であるときには中段チェリーを出現させ、中段チェリーの出現時には、小役E1又はE2のいずれに当選しているのかを遊技者が判断できないようにする。

40

【0528】

これに対し、小役E1又はE2当選時において、右第一停止であるときには、上記と同様に中段チェリーを出現させないように制御するとともに、中段チェリーを出現させない代

50

わりに、小役 E 1 又は E 2 のいずれに当選しているのかを遊技者が判断可能な停止出目を出現させることが挙げられる。

【 0 5 2 9 】

具体的には、たとえば以下のように制御することが挙げられる。 まず、小役 E 1 の当選に含まれる小役は、上記実施形態と同様に、小役 3 6 及び 3 8 とする。 これに対し、小役 E 2 の当選に含まれる小役は、小役 3 6 及び 4 1 (小役 4 1 は新規に追加) とする。 そして、小役 E 1 又は E 2 当選時における左又は中第一停止時には、小役 3 6 (中段チェリー) を停止可能とし、小役 E 1 当選時における右第一停止時には小役 3 8 を停止させる。 これに対し、小役 E 2 当選時における右第一停止時には小役 4 1 を停止させる。

【 0 5 3 0 】

小役 4 1 の図柄の組合せとしては、たとえば、「ベル A / ベル B」 - 「リプレイ」 - 「黒 7 / 青 7 / 赤 7 / ブランク」とする。 これにより、小役 3 8 停止時と小役 4 1 停止時とで、中リール 3 1 の図柄が異なるようになる。 小役 3 8 の停止時には中リール 3 1 に「リプレイ」は停止しないが、小役 4 1 の停止時には中リール 3 1 に常に「リプレイ」が停止する。 これにより、小役 3 8 (小役 E 1) 又は小役 4 1 (小役 E 2) の当選を判別することができる。

10

【 0 5 3 1 】

さらに、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、小役 E 1 当選時の中段チェリー非停止時には小役 3 8 が停止するようにし、小役 E 2 当選時の中段チェリー非停止時には小役 4 1 が停止するようにして

20

もよい。 このようにすれば、左又は中第一停止時であっても、中段チェリー非停止時には、小役 E 1 又は小役 E 2 のいずれに当選しているかを判別することができる。

【 0 5 3 2 】

他にも、たとえば以下の方法が挙げられる。 小役 E 1 の当選に含まれる小役は、上記実施形態と同様に、小役 3 6 及び 3 8 とする。 また、小役 E 2 の当選に含まれる小役も、上記実施形態と同様に、小役 3 6 、小役 3 7 及び 3 8 とする。 小役 E 1 又は E 2 当選時における左又は中第一停止時には、小役 3 6 (中段チェリー) を停止可能とし、小役 E 1 当選時における右第一停止時にはストップスイッチ 4 2 の操作タイミングによって小役 3 8 を停止させ、小役 E 2 当選時における右第一停止時にはストップスイッチ 4 2 の操作タイミングによって小役 3 8 を停止させる。 そして、小役 E 1 又は E 2 当選時における小役 3 8 のとりこぼし時には、それぞれ異なる図柄の組合せを停止させる。 これにより、小役 E 1 又は E 2 当選を判別できるようにしてもよい。

30

【 0 5 3 3 】

(1 4) 1 B B A + 小役 E 1 に当選し、次回遊技の所定のタイミングが到来するまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させるとときは、有利区間に移行するか否かの演出 (連続演出など) は出力しないことが好ましい。 なぜなら、有利区間表示 L E D 7 7 は点灯しているので、遊技者は有利区間に移行していることがわかっているからである。 ただし、1 B B A (特別役) に当選しているか否かの連続演出については、出力することができる。 また、1 B B A + 小役 E 1 に当選し、かつ有利区間へ移行することに決定されたときに、常に、所定のタイミングを経過した後であっても有利区間表示 L E D 7 7 を点灯させないようする場合 (常に図 2 3 で示したタイミング 2) は、小役 E 1 が入賞した遊技の次回遊技の所定のタイミングが到来するまでに有利区間表示 L E D 7 7 を点灯したことで、小役 E 1 に単独当選し、かつ有利区間へ移行することに決定されたということがわかるため、そのようなときは、1 B B に当選したか否かを煽る演出などを出力する必要はない。

40

【 0 5 3 4 】

(1 5) 本実施形態では、小役 B 群当選時の押し順不正解時には、1 枚役が入賞可能とした。 しかし、これに限らず、小役 B 群当選時の押し順不正解時に入賞可能となる小役は、何枚役であってもよい。 さらに、小役 B 群当選時の押し順不正解時におけるとりこぼし率は、本実施形態では 7 5 % としたが、これに限らず、5 0 % 等、種々設定することが可能である。 さらに、小役 C 群当選時における押し順不正解時においても、小役 B 群当選時

50

と同様に一定確率で当選役をとりこぼすように設定することも可能である。

【0535】

(16) 上記実施形態では、1BBA作動中は、設定1に対して設定6の遊技回数(期待値)が多くなるようにし、たとえば1BBA作動中の遊技回数が所定回数に到達したときに、有利区間の上乗せを行うようにした。しかし、上記とは逆に、1BBA作動中にあって、設定1に対して設定6の小役Aの当選確率を高くするとともに小役E2の当選確率を低くすることにより、設定6の方が少ない遊技回数(期待値)となるようにしてもよい。この場合、たとえば少ない遊技回数(設定1よりも設定6の方が達成しやすい)で1BBAの作動を終了したときは、有利区間の上乗せを行うようにすることが挙げられる。

【0536】

(17) 本実施形態では、当選を持ち越し可能な特別役が含まれない条件装置、たとえば小役E1の単独当選時に、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに、有利区間表示LED77を点灯させることとした。ここで、「所定のタイミング」は、上記実施形態で示したタイミングに限られるものではなく、種々設定することが可能である。たとえば、小役E1当選時の遊技において、入賞判定を終了した時、当該遊技でメダルの払出しがあるときにはメダルの払い出しを終了した時、等が挙げられる。

10

【0537】

また、本実施形態では生じないが、たとえばリプレイが入賞した遊技で有利区間に移行することに決定したときは、リプレイの入賞に基づき自動ベットが終了した時、又は次回遊技(再遊技)でスタートスイッチ41が操作された時、等に有利区間表示LED77を点灯させることが挙げられる。

20

【0538】

(18) 「1BBA + 小役E1」当選時には、左又は中第一停止でストップスイッチ42を操作すれば、小役36が入賞可能であるので、中段チェリーが出現可能となる。しかし、当選フラグが小役E1のみのときは中段チェリーを出現可能とし、1BBAの当選フラグも立っているときは、いずれの押し順でも中段チェリーが出現しない(すべて、小役38を入賞させる)ように停止制御してもよい。このように制御したときは、「1BBA + 小役E1」当選時に、有利区間に移行することに決定したときでも、中段チェリーを表示させて遊技者を煽ることができないというデメリットがある。

【0539】

一方、1BBAの内部中になった後、小役E1に単独当選したときも、立っている当選フラグは「1BBA + 小役E1」となるので、上記と同一の停止制御を採用することができる。上述したように、内部中では有利区間への移行の決定はできないので、遊技者が内部中であることを知った後、小役E1に当選して中段チェリーが出現しても、遊技者は、無駄引きをしたという印象を持つてしまう。これに対し、上記のような停止制御を行えば、内部中には中段チェリーは一切出現しなくなるので、遊技者に対し、無駄引きをしたという印象を与えずに済むようになる。

30

【0540】

特に、小役38の図柄の組合せとして、「ベルA / ベルB」 - 「チェリー」 - 「黒7 / 青7 / 赤7 / ブランク」(図11)があるが、この図柄の組合せと、パターン図柄02である「ベルA / ベルB」 - 「チェリー」 - 「ベルA / ベルB」とは、類似する。したがって、小役38の上記図柄の組合せを出現させることで、小役B群当選時のとりこぼし目に見せる(レア役に見せない)ことが可能である。以上は、「1BBA + 小役E2」当選時、1BBBの内部中になった後、小役E1に単独当選したときや、1BBBの内部中になった後、小役E2に単独当選したときも同様である。

40

【0541】

(19) 図17で示したように、非RTとRT1とで、リプレイの当選確率は同一(置数が「8978」)とした。しかし、これに限らず、RT1のリプレイの当選確率を、非RTのリプレイの当選確率よりも高く設定してもよい。

【0542】

50

(20) 本実施形態では、1 BBB 作動終了後に RT1 に移行させ、RT1においてリプレイEの抽選を行い、リプレイEの当選により有利区間の上乗せを行うようにした。しかし、これに限らず、有利区間中に RT1 に移行したときは、有利区間を上乗せ特化ゾーン（上乗せの頻度が高い状態、上乗せ遊技回数が多くなる状態）に設定することが可能である。そして、パターン図柄が表示され、RT2 に移行するまで上乗せ特化ゾーンを継続し、この RT1 において所定の条件を満たすごとに（リプレイEの当選に限られない）、有利区間の上乗せを実行してもよい。

【0543】

(21) 本実施形態では、1 BBA 作動終了後の RT を非 RT とし、1 BBB 作動終了後の RT を RT1 とした。しかし、このように異なる RT に移行させるのではなく、同一の RT に移行させてもよい。たとえば 1 BBB 作動終了後に非 RT に移行させてもよい。この場合には、有利区間中の 1 BBB 作動終了後は、有利区間を上乗せ特化ゾーンに設定することが挙げられる。

10

【0544】

(22) 本実施形態では、管理情報として、有利区間割合（累計）、連続役物比率（600 遊技及び累計）、役物比率（6000 遊技及び累計）を表示するようにしたが、これら以外の管理情報、たとえば払出し率を算出し、表示することも可能である。払出し率の計算方法としては、たとえば以下の方法が挙げられる。a) 「総払出し枚数 × 100」 ÷ 「リプレイ入賞後の再遊技を除く総遊技回数」 b) 「（総払出し枚数 + リプレイ入賞回数 × 3） × 100」 ÷ 「総遊技回数」 そして、a) を採用するときは、「総払出し枚数 × 100」と「リプレイ入賞後の再遊技を除く総遊技回数」を記憶する各バッファを設ける。また、b) を採用するときは、「（総払出し枚数 + リプレイ入賞回数 × 3） × 100」を記憶するバッファを設ける。なお、「総払出し枚数 × 100」と「リプレイ入賞回数 × 300」のバッファを別個に設け、両者の数値を加算してもよい。

20

【0545】

なお、「リプレイ入賞回数 × 3」の「3」は、リプレイが入賞したときの当該遊技の賭け数を意味している。たとえば、遊技状態等によって賭け数が変動する場合においては、「3」に限られるものでなく、リプレイが入賞したときの当該遊技に賭けられた値（たとえば、「2」や「1」）とする遊技があってもよい。また、総遊技回数自体、総払出し枚数自体、リプレイ入賞回数自体（「リプレイ入賞回数 × リプレイが入賞したときの当該遊技に賭けられた値」でもよい）を記憶する記憶領域を備え、払出し率を算出する際に、その値を 100 倍してから計算するようにしてもよい。

30

【0546】

さらに、a) 及び b) の計算方法については、上述した演算方法と同様に、引き算を繰り返す方法を採用する。そして、管理情報の 1 つとして払出し率を表示し、設計上の払出し率と対比すれば、不正な遊技機であるか否かを判断することが可能となる。さらに、この場合にも、総遊技回数が 6000 遊技以上であるか否かや 175000 遊技以上であるか否かに応じて、点灯態様を異ならせれば、より正確に不正な遊技機であるか否かを判断することが可能となる。なお、払出し率を示す情報種別の表示は、他の管理情報と区別できるものであれば、いかなる表示であってもよいが、たとえば、デジット 6 を「P.」と表示し、デジット 7 ~ 9 を用いて払出し率（3 衞の数値）を表示することが挙げられる。

40

【0547】

(23) 本実施形態では、上限カウンタ 69b は、デクリメントカウンタとし、インクリメントカウンタでもよい旨を説明した。ここで、上限カウンタ 69b にインクリメントカウンタを採用すると、以下のメリットを有する。上限カウンタ 69b のカウント値が上限値となったとき、たとえばインクリメントカウンタであるときはカウント値が「1500」となったときは、有利区間を強制終了するため、有利区間にに関する各種パラメータ（RWM53 に記憶した値）を初期化する。初期化するパラメータとしては、たとえば、有利区間カウンタ 69a、上限カウンタ 69b、指示機能作動遊技（小役 B 群当選時における

50

る指示機能作動時)の遊技回数等が挙げられる。そして、初期化時の値としては「0」が最適である。さらに、初期化の対象となるパラメータを記憶しておくRWM53のアドレスは、連続していることが好ましい。具体的には、たとえば「F100」、「F101」、「F102」、・・・等である。

【0548】

これは、設定変更に伴うRWM53の初期化処理と同様に、所定範囲内のRWM53のアドレスに「0」を入れるという処理を、アドレスを1ずつずらしながら繰り返し行うこと 10 で初期化ができるため、簡素化した処理で実行できるからである。なお、有利区間が上限値となってクリアされるパラメータは、設定変更時にも初期化される。なお、初期化の対象となるパラメータを記憶しておくRWM53のアドレスを、規則性をもって割り当て(たとえば、「F100」、「F102」、「F104」、・・・等)、アドレスに「0」を入れるという処理を、アドレスを所定値(上記の場合であれば、「2」)ずつずらしながら繰り返し行うことで初期化するようにしたときも、簡素化した処理で実行できる。

【0549】

ここで、上限カウンタ69bがデクリメントカウンタである場合において、そのカウント値が「0」であるときは、初期化されたことによって「0」となっているのか、あるいは有利区間が上限値(1500遊技)となって「0」となっているのかは、そのカウント値からはわからない。したがって、上限カウンタ69bのカウント値に基づいて有利区間の上限であるか否かを判断するときは、上限カウンタ69bのカウント値と、有利区間であるか否かを示 20

すデータ(RWM53の所定領域に記憶されている)に基づいて行う必要がある。これに対し、上限カウンタ69bがインクリメントカウンタであるときは、上限カウンタ69bのカウント値を読み込み、「1500」であれば、有利区間の上限であると判断することができる。すなわち、上限カウンタ69bのカウント値だけで上限か否かを判断することができる。

【0550】

(24) 図27～図30で示したRWM53のデータの更新、及び図32、図36、図37の処理は、毎遊技の遊技終了時、より具体的には、入賞判定処理後に実行される。一方、第2実施形態では、有利区間割合等の管理情報は、常時表示され続けるので、たとえば、一遊技中で、同一の管理情報(たとえば有利区間割合)が複数回表示される可能性もある。そして、有利区間割合等は、表示の際に、その都度算出することも考えられる。以上より、一遊技中で、複数回、同一の管理情報(たとえば有利区間割合)を算出する場合もあり得る。(25) 上記実施形態及び各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせて実施することが可能である。 30

【0551】

<付記> 本願の当初明細書等に記載した発明(当初発明)は、たとえば以下の当初発明1～21を挙げることができ、それぞれ、各当初発明が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。ただし、本明細書に記載した発明は、当初発明1～21に限ることを意味するものではない。

【0552】

1. 当初発明1 (a) 当初発明1が解決しようとする課題 当初発明は、ストップスイッチの有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行可能な有利区間を備えるスロットマシンに関するものである。従来の遊技機において、払出し数の累計値を記憶しておき、遊技者の操作により、払出し数の累計値の推移をグラフ表示するものが知られている(たとえば、特開2007-125121号公報参照)。従来の遊技機において、払出し数の累計値を確認することはできるが、たとえばATを実行するスロットマシンでは、全体の遊技に占めるATの割合等を知ることができなかった。また、払出し数の累計値を表示するだけでは、設計値の範囲内に収まっているか等を判断することができなかった。当初発明が解決しようとする課題は、有利区間を備えるスロットマシンにおいて、有利区間の滞在割合を容易かつ正確に確認できることである 40

。

【 0 5 5 3 】

(b) 当初発明 1 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）当初発明は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役B群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間ににおいて有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第1記憶手段（RWM53：図27中、「F007」～「F005」）と、有利区間の遊技回数に対応する値（遊技回数を100倍した値）を記憶可能な第2記憶手段（RWM53：図27中、「F004」～「F001」）と、第1記憶手段及び第2記憶手段に記憶された値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段69；図37）と、有利区間の滞在割合を表示する条件を満たしたときに、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示LED74（デジット6～9））とを備えることを特徴とする。

【 0 5 5 4 】

(c) 当初発明 1 の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。

【 0 5 5 5 】

2. 当初発明 2 (a) 当初発明 2 が解決しようとする課題 当初発明 1 と同じ。 (b) 当初発明 2 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）当初発明は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役B群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間ににおいて有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第1記憶手段（RWM53：図27中、「F007」～「F005」）と、有利区間の遊技回数に対応する値（遊技回数を100倍した値）を記憶可能な第2記憶手段（RWM53：図27中、「F004」～「F001」）と、第1記憶手段及び第2記憶手段に記憶した値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段69；図37）と、有利区間の滞在割合を表示する条件を満たしたときに、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示LED74（デジット6～9））とを備え、第1記憶手段に記憶された値が所定値（「175000」遊技）に到達していないときは、特定表示態様（たとえば、LEDを点滅させる態様）で有利区間の滞在割合に対応する値を表示し、第1記憶手段に記憶された値が所定値に到達しているときは、前記特定表示態様と異なる表示態様（たとえば、LEDを点灯させる態様）で有利区間の滞在割合に対応する値を表示することを特徴とする。

【 0 5 5 6 】

(c) 当初発明 2 の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かにつ

10

20

30

40

50

いても容易に判断することができる。また、有利区間の滞在割合に対応する値が、どの程度の遊技回数についての値であるかを容易に判断することができる。

【0557】

3. 当初発明3 (a) 当初発明3が解決しようとする課題 当初発明1と同じ。 (b) 当初発明3の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 第1の解決手段は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間ににおいて有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第1記憶手段(RWM53:図27中、「F007」~「F005」と、有利区間の遊技回数に対応する値(遊技回数を100倍した値)を記憶可能な第2記憶手段(RWM53:図27中、「F004」~「F001」と、第1記憶手段及び第2記憶手段に記憶した値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段(有利区間制御手段69;図37)と、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段(管理情報表示LED74(デジット6~9))とを備え、所定のスイッチ(たとえば設定スイッチ13)がオンになっていることに基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を表示し、前記所定のスイッチがオフになっていることに基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を表示しないことを特徴とする。

10

【0558】

第2の解決手段は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間ににおいて有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第1記憶手段(RWM53:図27中、「F007」~「F005」と、有利区間の遊技回数に対応する値(遊技回数を100倍した値)を記憶可能な第2記憶手段(RWM53:図27中、「F004」~「F001」と、第1記憶手段及び第2記憶手段に記憶した値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段(有利区間制御手段69;図37)と、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段(管理情報表示LED74(デジット6~9))とを備え、所定のスイッチ(たとえば設定スイッチ13)が操作されたことに基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を表示し、前記所定のスイッチが再度操作されたことに基づいて有利区間の滞在割合に対応する値の表示を終了することを特徴とする。

20

30

【0559】

(c) 当初発明3の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。また、所定のスイッチの簡単な操作によって、有利区間の滞在割合に対応する値の表示/非表示を切り替えることができる。

40

【0560】

4. 当初発明4 (a) 当初発明4が解決しようとする課題 当初発明1と同じ。 (b) 当初発明4の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 当初発明は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態

50

様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 L E D 7 8 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間ににおいて有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、一遊技ごとに「10進数で「1」に相当する値」を加算した値を総遊技回数に対応する値として記憶可能な第1記憶手段（R W M 5 3：図27中、「F 0 0 7」～「F 0 0 5」）と、有利区間中の一遊技ごとに「10進数で「100」に相当する値」を加算した値を有利区間の遊技回数に対応する値として記憶可能な第2記憶手段（R W M 5 3：図27中、「F 0 0 4」～「F 0 0 1」）と、第1記憶手段に記憶された値と第2記憶手段に記憶された値とに基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段6
10

9；図37）と、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示 L E D 7 4（デジット6～9））とを備えることを特徴とする。

【0561】

(c) 当初発明4の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。また、有利区間の滞在割合に対応する値を算出す
20

る際に、整数の値を算出することができる。

【0562】

5. 当初発明5 (a) 当初発明5が解決しようとする課題 当初発明1と同じ。(b) 当初発明5の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）当初発明は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役B群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 L E D 7 8 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間ににおいて有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、3
30 バイトの記憶領域を有し、一遊技ごとに「10進数で「1」に相当する値」を加算した値を総遊技回数に対応する値として記憶可能な第1記憶手段（R W M 5 3：図27中、「F 0 0 7」～「F 0 0 5」）と、4バイトの記憶領域を有し、有利区間中の一遊技ごとに「10進数で「100」に相当する値」を加算した値を有利区間の遊技回数に対応する値として記憶可能な第2記憶手段（R W M 5 3：図27中、「F 0 0 4」～「F 0 0 1」）と、1バイトの記憶領域を有し、第1記憶手段に記憶された値と第2記憶手段に記憶された値とに基づいて算出される有利区間の滞在割合に対応する値を記憶可能な第3記憶手段（R W M 5 3：図27中、「F 0 0 8」）と、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示 L E D 7 4（デジット6～9））とを備えることを特徴とする。
40 (c) 当初発明5の効果 当初発明4と同じ。

【0563】

6. 当初発明6 (a) 当初発明6が解決しようとする課題 当初発明1と同じ。(b) 当初発明6の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）当初発明は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役B群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 L E D 7 8 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、記憶手段（R W M 5 3）と、所定の条件を満たしたこと
50

基づいて、前記記憶手段の少なくとも一部を初期化する初期化手段（電源スイッチ 11、リセットスイッチ 14）と を備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、前記記憶手段として、一遊技ごとに「10進数で「1」に相当する値」を加算した値を総遊技回数に対応する値として記憶可能な第1記憶手段（RWM53：図27中、「F007」～「F005」）と、有利区間中の一遊技ごとに「10進数で「100」に相当する値」を加算した値を有利区間の遊技回数に対応する値として記憶可能な第2記憶手段（RWM53：図27中、「F004」～「F001」）と を有し、第1記憶手段に記憶された値と第2記憶手段に記憶された値とに基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段 69；図37）と、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示 LED74（デジット6～9））と を備え、前記初期化手段は、第1記憶手段及び第2記憶手段に記憶された値を初期化しないことを特徴とする。

【0564】

(c) 当初発明6の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。また、初期化操作が行われても、それまでに蓄積したデータに基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を表示することができる。

【0565】

7. 当初発明7 (a) 当初発明7が解決しようとする課題 当初発明1と同じ。(b) 当初発明7の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）当初発明は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役B群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と を備え、通常区間において有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第1記憶手段（RWM53：図27中、「F007」～「F005」）と、有利区間の遊技回数に対応する値を記憶可能な第2記憶手段（RWM53：図27中、「F004」～「F001」）と、第1記憶手段及び第2記憶手段に記憶された値に基づいて、有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段（有利区間制御手段 69；図37）と、有利区間の滞在割合に対応する値を表示する手段（管理情報表示 LED74（デジット6～9））と を備え、一遊技ごとに、第1記憶手段に記憶されている値に「10進数で「1」に相当する値」を加算しても第1記憶手段の記憶容量の上限値を超えないときは、第1記憶手段に記憶されている値に「10進数で「1」に相当する値」を加算し、第1記憶手段に記憶されている値が第1記憶手段の記憶容量の上限値となっているときは、遊技の進行によっても第1記憶手段に記憶される値が上限値となるように制御し、第1記憶手段に記憶されている値が第1記憶手段の記憶容量の上限値となっているときは、有利区間中の遊技の進行によっても第2記憶手段に記憶されている値を維持することを特徴とする。

【0566】

(c) 当初発明7の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。また、第1記憶手段に記憶されている値が第1記憶手段の記憶容量の上限値となったときは、その後の第1記憶手段及び第2記憶手段の値

10

20

30

40

50

の更新を終了するので、両者のデータ間のずれをなくすことができる。

【0567】

8. 当初発明8 (a) 当初発明8が解決しようとする課題 当初発明1と同じ。 (b) 当初発明8の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 当初発明は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間ににおいて有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第1記憶手段(RWM53:図27中、「F007」~「F005」)、有利区間の遊技回数に対応する値を記憶可能な第2記憶手段(RWM53:図27中、「F004」~「F001」)、並びに第1記憶手段及び第2記憶手段に記憶された値に基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段(有利区間制御手段69;図37)を含む主制御基板(メイン制御基板50)を備え、前記主制御基板は、目視可能な複数個の表示部(デジット6~9)を備え、有利区間の滞在割合に対応する値を表示するときは、一部の前記表示部(デジット6及び7)により有利区間の滞在割合を意味する内容(情報種別)を表示し、他の一部の前記表示部(デジット8及び9)により有利区間の滞在割合に対応する値(数値)を表示することを特徴とする。

10

【0568】

(c) 当初発明8の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても容易に判断することができる。また、たとえば表示部に、有利区間の滞在割合に対応する値以外を表示する場合であっても、他の情報と混同することなく、有利区間の滞在割合に対応する値を識別することができる。

20

【0569】

9. 当初発明9 (a) 当初発明9が解決しようとする課題 当初発明1と同じ。 (b) 当初発明9の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 当初発明は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、通常区間ににおいて有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、総遊技回数に対応する値を記憶可能な第1記憶手段(RWM53:図27中、「F007」~「F005」)、有利区間の遊技回数に対応する値を記憶可能な第2記憶手段(RWM53:図27中、「F004」~「F001」)、並びに第1記憶手段及び第2記憶手段に記憶された値に基づいて有利区間の滞在割合に対応する値を算出する手段(有利区間制御手段69;図37)を含む主制御基板(メイン制御基板50)を備え、前記主制御基板は、目視可能な複数個の表示部(デジット6~9)を備え、有利区間の滞在割合に対応する値が特定値(70%)を超えているときは特定表示態様(たとえば点滅表示)で有利区間の滞在割合に対応する値を前記表示部に表示し、有利区間の滞在割合に対応する値が前記特定値を超えていないときは前記特定表示態様と異なる表示態様(たとえば点灯表示)で有利区間の滞在割合に対応する値を前記表示部に表示することを特徴とする。

30

【0570】

(c) 当初発明9の効果 当初発明によれば、総遊技回数に対応する値や有利区間の遊技

40

50

回数に対応する値を記憶しておき、有利区間の滞在割合に対応する値を算出して、それを表示可能であるので、有利区間の滞在割合に対応する値を容易かつ正確に確認することができる。さらに、有利区間の滞在割合に対応する値が設計値の範囲内であるか否かについても、表示態様によって容易に判断することができる。

【0571】

10 . 当初発明 10 (a) 当初発明 10 が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（A T）が知られている。ここで、A Tの制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開 2014 - 161344 号公報参照）。しかし、A Tの当選を報知するのは、専らサブ制御基板で実行するものであり、メイン制御基板で A T の当選を決定しても、メイン制御基板で A T の当選報知を行うことはなかった。また、仮に、メイン制御基板に電気的に接続された周辺機器を用いて A T の当選報知を行うときでも、A T に当選した遊技から所定遊技後に A T の当選報知を行うようになっており、遊技者が A T の当選報知よりも前に遊技をやめてしまうおそれがあるという問題がある。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利な区間に移行したときに、メイン制御基板に電気的に接続された周辺機器を用いて有利な区間への移行を表示し、かつ、遊技者がその表示に気づきやすくなることである。

【0572】

(b) 当初発明 10 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）当初発明は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役 B 群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 LED78 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、遊技媒体の貯留数を表示する貯留数表示手段（貯留数表示 LED76）と、貯留された遊技媒体を精算するときに操作される精算スイッチ（46）とを備え、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、前記貯留数表示手段は、点灯可能な複数のセグメント（セグメント A ~ G、及び D P）を有するとともに、その一部のセグメント（セグメント A ~ G）の点灯により貯留数を表示し、他の一部のセグメント（セグメント D P）の点灯により有利区間であることを表示し、有利区間に移行することに決定したときは、前記精算スイッチの操作が有効になるまでに、前記他の一部のセグメントの点灯により有利区間であることを表示可能であることを特徴とする。

【0573】

(c) 当初発明 10 の効果 当初発明によれば、貯留数表示手段の一部のセグメントを利用して、有利区間であることを表示することができる。また、精算スイッチの操作が有効になるまでに有利区間であることを表示するので、次回遊技から有利区間であるにもかかわらず、遊技者が遊技をやめてしまう（精算スイッチを操作する）ことを抑制することができる。

【0574】

11 . 当初発明 11 (a) 当初発明 11 が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（A T）が知られている。ここで、A Tの制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開 2014 - 161344 号公報参照）。また、A T に当選したときは、たとえば前兆遊技回数を抽選し、その前兆遊技回数を消化した後に A T の当選報知を行っていた。一方、近時、特別役の当選を契機として有利区間に移行させることが検討されている。ここで、特別役の当選を契機として有利区間に移行するとともに、特別役以外の役の当選を契機として有利区間に移行するときとで、それぞれ有利区間

10

20

30

40

50

への移行の表示をどのようなタイミングで実行すればよいかが問題となる。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、役の当選を契機として有利区間に移行することに決定したときに、適切なタイミングで有利区間への移行を表示することである。

【 0 5 7 5 】

(b) 当初発明 1 1 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。） 当初発明は、 ストップスイッチ（4 2）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役 B 群当選時の遊技）と、 前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 L E D 7 8 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、 遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、 遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、 有利区間であることを表示する有利区間表示手段（有利区間表示 L E D 7 7）と、 複数の設定値（設定 1 ~ 設定 6）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ 1 2、設定スイッチ 1 3）と、 第 1 当選（1 B B A の当選）又は第 2 当選（小役 E 1 の単独当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段と を備え、 第 1 当選の当選確率は、全設定値で同一であり、 第 2 当選の当選確率は、全設定値で同一であり、 第 1 当選となった場合において、第 1 当選に対応する所定の図柄の組合せ（1 B B A の図柄の組合せ）が停止しなかったときは、前記所定の図柄の組合せに係る当選を次回遊技に持ち越し、 第 2 当選となったときは、第 2 当選を次回遊技に持ち越さず、 有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、 有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、 通常区間ににおいて、第 1 当選となったとき及び第 2 当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、 通常区間ににおいて第 2 当選となり、 有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまで（次回遊技のベットが可能となり、 精算スイッチ 4 6 が操作可能となるまで）に、前記有利区間表示手段による表示を行い、 通常区間ににおいて第 1 当選となり、 有利区間に移行することに決定したときは、前記所定のタイミングまでに、前記有利区間表示手段による表示を行わない（たとえば、1 B B A 表示時に行う）ことが可能である ことを特徴とする。

【 0 5 7 6 】

(c) 当初発明 1 1 の効果 当初発明によれば、第 1 当選となった遊技で第 1 当選に対応する所定の図柄の組合せが停止せず、第 1 当選が次回遊技に持ち越されたときは、有利区間表示手段による表示を行わない状態で次回遊技を実行可能となる。 したがって、第 1 当選となったことが遊技者に知られる前に有利区間表示手段による表示が行われてしまうことを防止することができる。 いいかえれば、第 1 当選となった遊技で役の非入賞となつたときに、有利区間表示手段による表示だけが実行されてしまうことを防止することができる。

【 0 5 7 7 】

1 2 . 当初発明 1 2 （ a ） 当初発明 1 2 が解決しようとする課題 当初発明 1 1 と同じ。
 (b) 当初発明 1 2 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。） 第 1 の解決手段は、 ストップスイッチ（4 2）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役 B 群当選時の遊技）と、 前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 L E D 7 8 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、 遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、 遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、 有利区間であることを表示する有利区間表示手段（有利区間表示 L E D 7 7）と、 複数の設定値（設定 1 ~ 設定 6）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ 1 2、設定スイッチ 1 3）と、 第 1 当選（1 B B A + 小役 E 1 の重複当選）又は第 2 当選（小役 E 1 の単独当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段と を備え、 第 1 当選の当選確率は、全設定値で同一であり、 第 2 当選の当選確率は、全設定値で同一であり、 第 1 当選は、その図柄の組合せが停止するまで当選を次回遊技に持ち越す特別役（1 B B A）、 及び当選を次回遊技に

10

20

30

40

50

持ち越さない所定役（小役 E 1）を含む当選であり、第 2 当選は、所定役を含み、かつ、特別役を含まない当選であり、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、通常区間ににおいて、第 1 当選となったとき及び第 2 当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、通常区間ににおいて第 1 当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまで（次回遊技のベットが可能となり、精算スイッチ 4 6 が操作可能となるまで）に前記有利区間表示手段による表示を行う場合と、前記所定のタイミングまでに前記有利区間表示手段による表示を行わない場合とを有し、通常区間ににおいて第 2 当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、前記所定のタイミングまでに前記有利区間表示手段による表示を行うことを特徴とする。第 2 の解決手段は、第 1 の解決手段において、第 1 当選となった遊技では、特別役の図柄の組合せを停止させることよりも、所定役の図柄の組合せを停止させることを優先することを特徴とする。（c）当初発明 12 の効果 当初発明によれば、第 1 当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまでに有利区間表示手段による表示を行う場合と行わない場合とを有するので、所定役に対応する図柄の組合せが停止し、有利区間表示手段による表示が行われたとしても、その後も引き続き特別役に当選していることを遊技者に期待させることが可能となる。

【0578】

13. 当初発明 13 （a）当初発明 13 が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（AT）が知られている。ここで、AT の制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開 2014-161344 号公報参照）。また、AT に当選したときに、たとえば前兆遊技回数を抽選し、その前兆遊技回数を消化した後に AT の当選報知を行っていた。一方、近時、たとえば当選を次回遊技に持ち越さない役の当選を契機として有利区間に移行することに決定したときに、次回遊技の開始前までに有利区間への移行を表示することが検討されている。しかし、このように早期に表示を行うと、有利区間に移行するか否かの煽り演出等を実行することが難しいという問題がある。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利区間への移行を早期に表示したときであっても、その後に、有利区間にに関する煽り演出等を出力可能とすることである。

【0579】

（b）当初発明 13 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）第 1 の解決手段は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役 B 群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 LED78 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、有利区間であることを表示する有利区間表示手段（有利区間表示 LED77）と、複数の設定値（設定 1～設定 6）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ 12、設定スイッチ 13）と、特定当選（たとえば小役 E 1 の単独当選）

となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段とを備え、特定当選の当選確率は、全設定値で同一であり、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、通常区間ににおいて特定当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、通常区間ににおいて特定当選となり、有利区間に移行することに決定したときは、所定のタイミングまで（次回遊技のベットが可能となり、精算スイッチ 4 6 が操作可能となるまで）に前記有利区間表示手段による表示を行い、有利区間では、少なくとも 1 回の前記指示機能作動遊技（小役 B 群当選時において正解押し順を表示する遊技）を実行し、有利区間は、前記指示機能作動遊技の実行回数の期待値が異なる第 1 の終了条件（たとえば指示機能作動遊技の実行回数が

1回)及び第2の終了条件(たとえば有利区間の開始からの遊技回数が100遊技)を有することを特徴とする。

【0580】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、有利区間の終了条件として、第1の終了条件及び第2の終了条件よりも優先される第3の終了条件(有利区間の開始からの遊技回数が1500遊技)を有し、第3の終了条件を満たしたときは、第1の終了条件又は第2の終了条件を満たす前であっても有利区間を終了することを特徴とする。第3の解決手段は、第1又は第2の解決手段において、前記有利区間表示手段による表示を行ったときは、複数回の遊技にわたる連続演出を出力可能であることを特徴とする。

【0581】

(c) 当初発明13の効果 当初発明によれば、有利区間に移行することに決定したときには、早期に有利区間表示手段による表示を行ったとしても、有利区間の終了条件として少なくとも複数有し、かつ、1回の指示機能作動遊技で終了してしまう場合もあることから、有利区間表示手段による表示後も、遊技者を煽る演出等(たとえば、遊技者に継続して期待感を抱かせるための演出)を出力することが可能となる。

【0582】

14. 当初発明14 (a) 当初発明14が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様(たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順)を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること(AT)が知られている。ここで、ATの制御(管理)を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている(たとえば、特開2014-161344号公報参照)。しかし、従来の技術において、特別役に当選した後の内部中となった遊技でも、ATの抽選を行うことが一般的であったが、ATに当選するまで内部中を維持させようとする遊技者も増えたため、近時、内部中となった遊技ではATの抽選を行わないことが望ましいとされている。また、ATの当選期待度が高い停止出目として、中段チェリー(レア小役)が知られている。ここで、特別役の内部中となった後(遊技者が特別役の当選を知った後)、中段チェリーが出現すると、遊技者に、無駄引きをした印象を与えてしまうという問題があった。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、特別役の内部中となった後、有利区間への移行を決定しないときは、有利区間への移行が期待できる図柄の組合せを停止させないことである。

【0583】

(b) 当初発明14の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 第1の解決手段は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役B群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、有利区間であることを表示する有利区間表示手段(有利区間表示LED77)と、複数の設定値(設定1~設定6)のうち、いずれかの設定値を定める手段(設定キースイッチ12、設定スイッチ13)と、特定当選(小役E1の単独当選)又は特別当選(1BBの当選)となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段(役抽選手段61)と、前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段(65)とを備え、特定当選の当選確率は、全設定値で同一であり、特別当選は、その図柄の組合せが停止するまで当選を次回遊技に持ち越す特別役の当選を含み、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、通常区間において、特定当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、通常区間において、特定当選となったときであっても、特別役の当選を持ち越しているときは、有利区間に移行することを決定せず、前記リール制御手段は、特別役の当選を持ち越していない通常区間中の遊技において、特定当選

10

20

30

40

50

となったときは、図柄の組合せA（中段チェリーが表示される図柄の組合せ）を停止可能に制御し、特別役の当選を持ち越している通常区間中の遊技において、特定当選となつたときは、図柄の組合せAよりも図柄の組合せB（中段チェリーが表示されない図柄の組合せ）を停止させることを優先するように制御することを特徴とする。第2の解決手段は、第1の解決手段において、図柄の組合せAが停止したときの利益と、図柄の組合せBが停止したときの利益とは、同一（いずれも払出し数が2枚）であることを特徴とする。

【0584】

(c) 当初発明14の効果 当初発明によれば、特別役に当選していない非内部中では、特定当選となつたときに、当選フラグは特定当選だけであるが、特別役に当選している内部中において特定当選となつたときは、当選フラグは特別役+特定当選となる。そして、当選フラグが異なれば、リールの停止制御を異ならせることができる。これを利用し、非内部中における特定当選では、有利区間への移行が期待できる図柄の組合せAを停止させ、内部中における特定当選では、図柄の組合せBの停止を優先する（たとえば、図柄の組合せAを停止させない）。これにより、特別役の内部中となつたときに、有利区間への移行が期待できる図柄の組合せAの停止をなくす又は少なくすることで、遊技者に対し、無駄引きをした印象を与えてしまうことをなくす又は少なくすることができる。

10

【0585】

15. 当初発明15 (a) 当初発明15が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（AT）が知られている。ここで、ATの制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開2014-161344号公報参照）。しかし、従来の技術において、AT中に、特典（たとえばATの遊技回数の加算）を付与する対象となる役に当選したときでも、特典の付与の上限に達している等、特典を付与できない事情がある場合があった。しかし、特典を付与する対象となる停止出目が出現しても特典が付与されないと、遊技者に不信感を与えててしまうおそれがあるという問題があった。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、特典の付与の対象となる当選となつた場合において、特典を付与できない特別の事情があるときは、特典の付与の対象となる当選に対応する図柄の組合せを出現させないようにすることである。

20

【0586】

(b) 当初発明15の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。） 第1の解決手段は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役B群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、有利区間であることを表示する有利区間表示手段（有利区間表示LED77）と、特定当選（小役E1の単独当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段61）と、前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（65）とを備え、特定当選となつたときは、図柄の組合せA（中段チェリーが表示される図柄の組合せ）又は図柄の組合せB（中段チェリーが表示されない図柄の組合せ）を停止可能となり、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、有利区間ににおいて特定当選となつたときは、特典を付与することを決定可能であり、前記リール制御手段は、特定当選となつた遊技において、特定操作態様（右第一停止）で前記ストップスイッチが操作されたときは、図柄の組合せBを停止可能とし、かつ図柄の組合せAを停止させないように制御し、有利区間ににおいて特定当選となり、特典を付与することに決定したときは、特定操作態様を報知せず、有利区間ににおいて特定当選となり、特典を付与

30

40

50

しないことに決定したときは、特定操作態様を報知することを特徴とする。第2の解決手段は、第1の解決手段において、図柄の組合せAが停止したときの利益と、図柄の組合せBが停止したときの利益とは、同一（いずれも払出し数が2枚）であることを特徴とする。

【0587】

(c) 当初発明15の効果 当初発明によれば、有利区間に中に、特定当選に基づいて特典を付与する場合と付与しない場合とを有し、特典を付与する場合には、特典の付与に対応する図柄の組合せAを停止させるが、特典を付与しない場合（たとえば有利区間の遊技回数の上限に近い場合等）には、特定操作態様を報知（指示）することによって図柄の組合せAを出現させない。これにより、特典を付与できない状況下においては、図柄の組合せAを出現させない制御が可能となる。よって、図柄の組合せAが出現したにもかかわらず、特典が付与されないという不信感を遊技者が抱くことをなくすことができる。

10

【0588】

16. 当初発明16 (a) 当初発明16が解決しようとする課題 当初発明は、ストップスイッチの操作態様にかかわらず同一の役を入賞させる当選と、ストップスイッチの操作態様に応じて入賞役が異なる当選とを有するスロットマシンに関するものである。従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（AT）が知られている（たとえば、特開2014-161344号公報参照）。また、ストップスイッチの操作態様に応じて入賞役を異ならせる当選（たとえば押し順ベル）と、ストップスイッチの操作態様にかかわらず同一の役を入賞させる当選（たとえば共通ベル）とを設けることが知られている。押し順ベルや共通ベルの当選確率を、設定値に応じて異ならせれば、設定値に見合った出玉率となる。しかし、設定値に応じて当選確率に差を設けると、入賞回数をカウントする等して設定値が推測されやすくなるという問題があった。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、ストップスイッチの操作態様に応じて当選役を入賞させる場合と入賞させない場合とを有する当選（たとえば押し順ベル）と、ストップスイッチの操作態様にかかわらず当選役を入賞させる当選（たとえば共通ベル）とを設けたときに、当選確率に設定値に見合った差を設けつつ、設定値を推測できないようにすることである。

20

【0589】

(b) 当初発明16の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。） 第1の解決手段は、複数の設定値（設定1～設定6）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ12、設定スイッチ13）と、と、第1当選（小役Aの当選）又は第2当選（小役B群の当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段61）と、前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（65）とを備え、第1当選の当選確率は、少なくとも2つの設定値において異なり、第2当選の当選確率は、少なくとも2つの設定値において異なり、前記リール制御手段は、第1当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様にかかわらず、所定の図柄の組合せ（「黒7／スイカ」-「ベルC」-「リプレイ」）を停止させ、前記リール制御手段は、第2当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、前記所定の図柄の組合せを停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、設定値として、設定値x（設定1）及び設定値y（設定6）を有し、「設定値yの第1当選の当選確率（置数「1250」）」-「設定値xの第1当選の当選確率（置数「1000」）」=p1（置数差「250」）、「設定値yの第2当選の当選確率（置数「770」×12）」-「設定値xの第2当選の当選確率（置数「750」×12）」=p2（置数差「240」）としたとき、p1 > p2であることを特徴とする。第2の解決手段は、第1の解決手段において、前記所定の図柄の組合せが停止したときの遊技媒体の払出し数（9枚）は、その遊技での遊技媒体の投入数（3枚）に対する最大払出し数であることを特徴とする。

30

40

50

【 0 5 9 0 】

(c) 当初発明 16 の効果 当初発明によれば、第 1 当選時と、第 2 当選時の押し順正解時とで同一の図柄の組合せ（所定の図柄の組合せ）を停止させてるので、所定の図柄の組合せが停止しただけでは、第 1 当選であるのか第 2 当選であるのかを判断することができない。一方、遊技者の技量を問わない第 1 当選の当選確率の方を、第 2 当選よりも、より大きな設定差を持たせているので、設定値に応じた出玉率とすることができます。

【 0 5 9 1 】

17 . 当初発明 17 (a) 当初発明 17 が解決しようとする課題 当初発明は、ストップスイッチの操作態様に応じて入賞役が異なる当選を有するスロットマシンに関するものである。従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（A T）が知られている（たとえば、特開 2014 - 161344 号公報参照）。ここで、今般、有利区間を設け、有利区間中は、少なくとも 1 回の指示機能作動遊技を実行すること、及びその指示機能作動遊技は、その遊技状態の規定数での最大払出し枚数とすること等が検討されている。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、上記の 1 回の指示機能作動遊技を実行する場合に、その指示機能作動遊技を早期に実行できるようにすることである。

10

【 0 5 9 2 】

(b) 当初発明 17 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。） 当初発明は、複数の設定値（設定 1 ~ 設定 6 ）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ 12 、設定スイッチ 13 ）と、第 1 当選（小役 A の当選）、第 2 当選（小役 B 群の当選）、又は第 3 当選（小役 C 群の当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段 61 ）と、前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（65 ）とを備え、第 1 当選の当選確率は、少なくとも 2 つの設定値において異なり、前記リール制御手段は、第 1 当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様にかかわらず、所定の図柄の組合せ（「黒 7 / スイカ」 - 「ベル C 」 - 「リプレイ」）を停止させ、第 2 当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、前記所定の図柄の組合せを停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、第 3 当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、特定の図柄の組合せ（「ベル A / ベル B 」 - 「青 7 / チェリー」 - 「スイカ」）を停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、前記所定の図柄の組合せが停止したときの遊技媒体の払出し数（9 枚）は、当該遊技での遊技媒体の規定数に対する最大払出し数であり、第 2 当選の当選確率（たとえば設定 1 で、置数「750」 × 12 ）は、第 3 当選の当選確率（たとえば設定 1 で、置数「200」 × 3 ）よりも高く設定されていることを特徴とする。

20

【 0 5 9 3 】

(c) 当初発明 17 の効果 当初発明によれば、第 2 当選となる確率が第 3 当選となる確率よりも高いので、できるだけ早期に、「その遊技状態の規定数での最大払出し枚数を獲得可能な少なくとも 1 回の指示機能作動遊技」を実行することができる。

30

【 0 5 9 4 】

18 . 当初発明 18 (a) 当初発明 18 が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（A T）が知られている。ここで、A T の制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開 2014 - 161344 号公報参照）。しかし、有利区間への移行契機となる役と移行契機とならない役とを設け、双方ともに、同一の図柄の組合せが停止可能であるとき、どのようなリール停止制御を実行するかが問題となる。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利区間への移行契機となる役と移行契機とならない役とを設けたときに、これらの役の当選時におけるリールの停止制御を適切に

40

50

行うことである。

【 0 5 9 5 】

(b) 当初発明 1 8 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。） 第 1 の解決手段は、 ストップスイッチ（ 4 2 ）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役 B 群当選時の遊技）と、 前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 L E D 7 8 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、 遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、 遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、 複数の設定値（設定 1 ~ 設定 6 ）のうち、 いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ 1 2 、設定スイッチ 1 3 ）と、 第 1 当選（小役 E 1 の当選）又は第 2 当選（小役 E 2 の当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段 6 1 ）と、 前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（ 6 5 ）と を備え、 第 1 当選の当選確率は、全設定値で同一であり、 第 2 当選の当選確率は、少なくとも 2 つの設定値において異なり、 有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、 通常区間において第 1 当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、 通常区間において第 2 当選となったときは、有利区間に移行することを決定せず、 前記リール制御手段は、第 1 当選となった遊技及び第 2 当選となった遊技のいずれも、同一の停止制御を実行する（左又は中第一停止時は中段チェリーを停止可能とし、右第一停止時には中段チェリー非停止とする） ことを特徴とする。10

【 0 5 9 6 】

第 2 の解決手段は、 ストップスイッチ（ 4 2 ）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役 B 群当選時の遊技）と、 前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示 L E D 7 8 に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、 遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、 遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、 複数の設定値（設定 1 ~ 設定 6 ）のうち、 いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ 1 2 、設定スイッチ 1 3 ）と、 第 1 当選（小役 E 1 の当選）又は第 2 当選（小役 E 2 の当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段（役抽選手段 6 1 ）と、 前記抽選手段により実行された抽選の結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作されたときに、リールを停止制御するリール制御手段（ 6 5 ）と を備え、 第 1 当選の当選確率は、全設定値で同一であり、 第 2 当選の当選確率は、少なくとも 2 つの設定値において異なり、 有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、 通常区間において第 1 当選となったときは、有利区間に移行することを決定可能であり、 通常区間において第 2 当選となったときは、有利区間に移行することを決定せず、 前記リール制御手段は、 第 1 当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、所定の図柄の組合せ（中段チェリー）を停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、 第 2 当選となった遊技では、前記ストップスイッチの操作態様に応じて、前記所定の図柄の組合せを停止させる場合と停止させない場合とを有するように前記リールを停止制御し、 第 1 当選となった遊技及び第 2 当選となった遊技において、前記所定の図柄の組合せを停止させる操作態様（左又は中第一停止）で前記ストップスイッチが操作されたときは、同一の停止制御によって前記所定の図柄の組合せを停止させ（中段チェリーを停止させる小役 3 6 の入賞を優先し、小役 3 6 を入賞させることができないときは小役 3 8 を入賞させる）、前記所定の図柄の組合せを停止させる操作態様で前記ストップスイッチが操作されなかったとき（右第一停止）は、異なる停止制御を実行する（たとえば、第 1 当選時は小役 3 8 を入賞させ、第 2 当選時は、小役 4 1 を入賞させる） ことを特徴とする。30

【 0 5 9 7 】

10

20

30

40

50

(c) 当初発明18の効果 第1の解決手段によれば、第1当選時及び第2当選時のいずれも、同一の停止制御を実行するので、有利区間に移行することを決定可能な第1当選であるのか、有利区間に移行することを決定しない第2当選であるのかは、遊技者にはわからない。このため、有利区間に移行することを決定する確率は設定差がないのに、設定差があるような印象を遊技者に与えることができる。また、第2の解決手段によれば、第1当選時又は第2当選時に、所定の図柄の組合せを停止させる所作態様でストップスイッチが操作されたときは、有利区間に移行することを決定可能な第1当選であるのか、有利区間に移行することを決定しない第2当選であるのかを、遊技者にわからないようにすることができる。これに対し、所定の図柄の組合せを停止させる操作態様でストップスイッチが操作されなかったときは、停止出目等により、有利区間に移行することを決定可能な第1当選であるのか、有利区間に移行することを決定しない第2当選であるのかを遊技者が判別可能とることができる。

【0598】

19. 当初発明19 (a) 当初発明19が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様（たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順）を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること（AT）が知られている。ここで、ATの制御（管理）を、サブ制御基板で実行することのほか、メイン制御基板で実行することが知られている（たとえば、特開2014-161344号公報参照）。ところで、有利区間に特別遊技に移行したときは、高設定値である方が有利区間に特典がより多く付与されるように設定したい。しかし、条件装置の当選と関連付けて特典を付与する場合には、設定差を有さない条件装置の当選を条件に特典を付与すべきという要請がある。そこで、当初発明が

解決しようとする課題は、有利区間に特別遊技に移行したときに、設定差を有さない条件装置の当選を条件に特典を付与するとともに、設定値が高い程、特典が付与される確率を高くすることである。

【0599】

(b) 当初発明19の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。） 第1の解決手段は、ストップスイッチ（42）の有利な操作態様（正解押し順）を有する遊技（たとえば小役B群当選時の遊技）と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる（獲得数表示LED78に押し順指示情報を表示する）指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、複数の設定値（設定1～設定6）のうち、いずれかの設定値を定める手段（設定キースイッチ12、設定スイッチ13）と、特別役を含む特別当選（1BBAを含む当選）となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段とを備え、特別当選の当選確率は、全設定値で同一であり、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、特別当選となり、特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、特別遊技（1BBA作動中）に移行し、特別遊技の終了条件は、遊技媒体の払出し数が所定数（150枚）を超えたことに設定されており、前記抽選手段は、特別遊技において、特定当選（リプレイDの当選）となる場合を有するように抽選を実行し、特別遊技における特定当選の当選確率は、全設定値で同一であり、有利区間中の特別遊技において特定当選となったときは、特典を付与する（有利区間を上乗せする）ことを決定可能であり、設定値として、設定値x（設定1）及び設定値y（設定6）を有し、設定値yであるときの特別遊技中の遊技回数の期待値は、設定値xであるときの特別遊技中の遊技回数の期待値よりも大きいことを特徴とする。

【0600】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、前記抽選手段は、特別遊技において、第1当選又は第2当選となる場合を有するように抽選を実行し、第1当選（小役Aの当選）の当選確率は、少なくとも2つの設定値において異なり、第2当選（小役E2の当選

) の当選確率は、少なくとも 2 つの設定値において異なり、第 1 当選に対応する図柄の組合せが停止したときの遊技媒体の払出し数は、第 2 当選に対応する図柄の組合せが停止したときの遊技媒体の払出し数よりも多く、特別遊技における第 1 当選の当選確率は、設定値 y であるときよりも設定値 x であるときの方が高く設定されており、特別遊技における第 2 当選の当選確率は、設定値 y であるときよりも設定値 x であるときの方が低く設定されていることを特徴とする。第 3 の解決手段は、第 1 又は第 2 の解決手段において、特定当選は、所定の再遊技役に係る当選であり、特別遊技では、前記所定の再遊技役に対応する図柄の組合せが停止しても、特別遊技中の遊技媒体の払出し数にカウントされないことを特徴とする。

【 0 6 0 1 】

10

(c) 当初発明 19 の効果 当初発明によれば、特別遊技に移行したときは、設定値 y の方が設定値 x よりも特別遊技に滞在する遊技回数の期待値が大きくなる。よって、設定値 y における特別遊技の方が、設定値 x における特別遊技よりも、特定当選となる確率が高くなる。したがって、設定値 y の方が、設定値 x よりも、有利区間中の特別遊技では、特典が付与される確率を高くすることができる。

【 0 6 0 2 】

20

20. 当初発明 20 (a) 当初発明 20 が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様(たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順)を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること(AT)が知られている(たとえば、特開 2014-161344 号公報参照)。ここで、有利区間に特別遊技に移行したときに、特典を付与する場合、設定差を有さない特別役に当選したことに基づく特別遊技では特典を付与可能とし、設定差を有する特別役に当選したことに基づく特別遊技では特典を付与しないようにするという要請がある。しかし、そのように設定すると、設定差を有する特別役に当選したことに基づく特別遊技では、遊技者に対し、特典の付与の期待感を与えることができないという問題がある。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、設定差を有する特別役に当選したことに基づく特別遊技に移行しても、特典の付与を期待できるようにすることである。

【 0 6 0 3 】

30

(b) 当初発明 20 の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 第 1 の解決手段は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役 B 群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示 LED 78 に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間と、複数の設定値(設定 1 ~ 設定 6)のうち、いずれかの設定値を定める手段(設定キースイッチ 12、設定スイッチ 13)と、第 1 特別役(1BBA)を含む第 1 特別当選、又は第 2 特別役(1BBB)を含む第 2 特別当選となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段とを備え、第 1 特別当選の当選確率は、全設定値で同一であり、第 2 特別当選の当選確率は、少なくとも 2 つの設定値において異なり、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、第 1 特別当選となり、第 1 特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、第 1 特別遊技に移行し、第 2 特別当選となり、第 2 特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、第 2 特別遊技に移行し、有利区間中の第 1 特別遊技中は、特典を付与することを決定可能であり、有利区間中の第 2 特別遊技中は、特典を付与することを決定せず、有利区間中の第 2 特別遊技が終了した後、所定の条件下で、特典を付与することを決定可能とすることを特徴とする。

40

【 0 6 0 4 】

第 2 の解決手段は、第 1 の解決手段において、第 1 特別遊技が終了したときは、第 1 遊技状態(非 RT)に移行し、第 2 特別遊技が終了したときは、第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態(RT1)に移行し、第 2 遊技状態では、第 1 遊技状態よりも、特定当選(

50

リプレイ E の当選) の当選確率が高く設定されており、特定当選の当選確率は、全設定値で同一であり、有利区間中において特定当選となつたときに、特典を付与することを決定可能とすることを特徴とする。

【 0 6 0 5 】

(c) 当初発明 2 0 の効果 当初発明によれば、有利区間中において特典を付与することを決定可能な第 1 特別遊技と、有利区間中において特典を付与することを決定しない第 2 特別遊技とを設けたときに、第 2 特別遊技を消化したことに基づいて特典を付与することができる。また、特定の付与について、第 1 特別遊技と第 2 特別遊技とのバランスをとることができるとともに、それぞれ特典の付与のタイミングに独自性を持たせることができる。10

【 0 6 0 6 】

2 1 . 当初発明 2 1 (a) 当初発明 2 1 が解決しようとする課題 従来より、ストップスイッチの有利な操作態様(たとえば、押し順ベル当選時の正解押し順)を表示する指示機能を作動させる指示機能作動遊技を実行すること(AT)が知られている(たとえば、特開 2014 - 161344 号公報参照)。ここで、有利区間を設けた場合において、有利区間に特別役に当選し、特別遊技に移行したときは、有利区間のカウント(たとえば遊技回数の減算)を継続するか否かが問題となる。そこで、当初発明が解決しようとする課題は、有利区間に特別遊技に移行したときに、有利区間のカウントを調整することである。20

【 0 6 0 7 】

(b) 当初発明 2 1 の課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。) 当初発明は、ストップスイッチ(42)の有利な操作態様(正解押し順)を有する遊技(たとえば小役 B 群当選時の遊技)と、前記ストップスイッチの有利な操作態様を有する遊技において、前記有利な操作態様を表示する指示機能を作動させる(獲得数表示 LED 7 8 に押し順指示情報を表示する)指示機能作動遊技と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行しない通常区間と、遊技区間のうち、前記指示機能作動遊技を実行可能な有利区間とを備え、有利区間への移行条件を満たしたときは有利区間に移行し、有利区間の終了条件を満たしたときは有利区間を終了し、有利区間の終了条件を満たすか否かを判断するための第 1 変数をカウントする第 1 カウンタ(有利区間カウンタ 69a)と、有利区間の上限終了条件を満たすか否かを判断するための第 2 変数をカウントする第 2 カウンタ(上限カウンタ 69b)と、第 1 特別役(1BBA)を含む第 1 特別当選、又は第 2 特別役(1BBB)を含む第 2 特別当選となる場合を有するように抽選を実行する抽選手段とを備え、第 1 カウンタのカウント値に基づいて、前記終了条件を満たしたと判断したときは有利区間を終了し、第 2 カウンタのカウント値に基づいて、前記上限終了条件を満たしたと判断したときは、前記終了条件を満たす前であっても有利区間を終了し、第 1 特別当選となり、第 1 特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、第 1 特別遊技に移行し、第 2 特別当選となり、第 2 特別役に対応する図柄の組合せが停止したときは、第 2 特別遊技に移行し、有利区間中の第 1 特別遊技中は、有利区間を上乗せすることを決定可能であり、有利区間を上乗せするときは、前記終了条件を延長し、有利区間中の第 2 特別遊技中は、有利区間を上乗せすることを決定せず、第 1 特別遊技中は、第 1 カウンタ及び第 2 カウンタを更新可能とし、第 2 特別遊技中は、第 2 カウンタを更新可能とし、かつ、第 1 カウンタについては更新しないことを特徴とする。30

【 0 6 0 8 】

(c) 当初発明 2 1 の効果 当初発明によれば、有利区間を上乗せすることを決定可能な第 1 特別遊技では第 1 カウンタを更新するが、有利区間を上乗せすることを決定しない第 2 特別遊技では第 1 カウンタを更新しないので、第 1 特別遊技と第 2 特別遊技とで、有利区間のカウントのバランスをとることができることを特徴とする。40

【 符号の説明 】

10

20

30

40

50

【 0 6 0 9 】

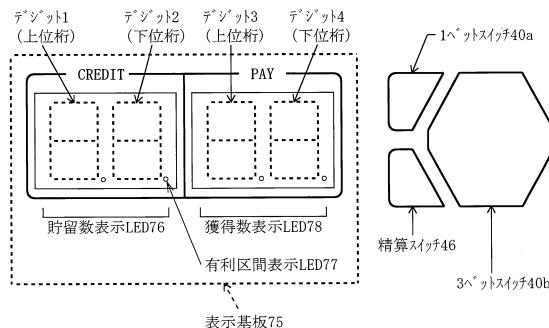
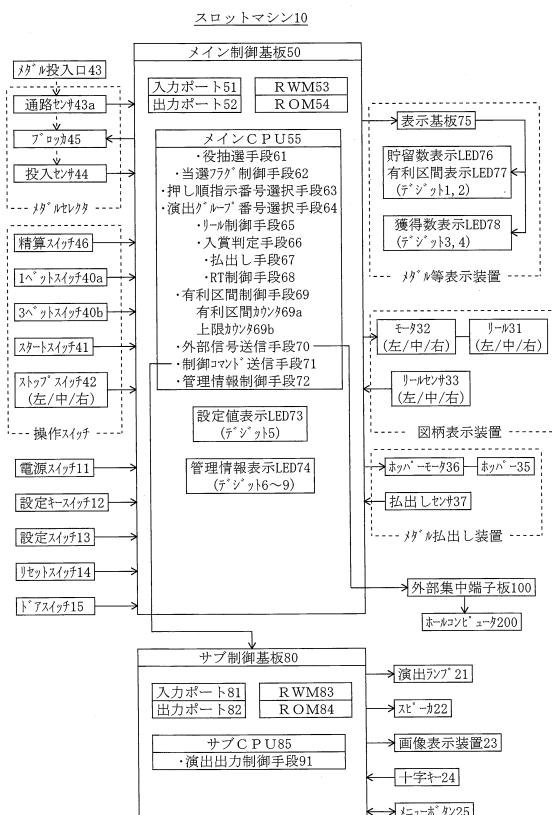
1 基本部 1 0 スロットマシン 1 1 電源スイッチ 1 2 設定キースイッチ 1 3
設定スイッチ 1 4 リセットスイッチ 1 5 ドアスイッチ 1 6 基板ケース 1 6 a
かしめ部 1 7 表示窓 2 1 演出ランプ 2 2 スピーカ 2 3 画像表示装置 2 4
十字キー 2 5 メニューボタン 3 1 リール 3 2 モータ 3 3 リールセンサ 3 5
ホッパー 3 6 ホッパーモータ 3 7 払出しセンサ 4 0 a 1ベットスイッチ 4 0 b
3ベットスイッチ 4 1 スタートスイッチ 4 2 ストップスイッチ 4 3 メダル投入口
4 3 a 通路センサ 4 4 投入センサ 4 5 ブロッカ 4 6 精算スイッチ 5 0 (5 0
A、5 0 B) メイン制御基板 (メイン制御手段) 5 1 入力ポート 5 2 出力ポート
5 3 R W M 5 4 R O M 5 5 メイン C P U 6 1 役抽選手段 6 2 当選フラグ制
御手段 6 3 押し順指示番号選択手段 6 4 演出グループ番号選択手段 6 5 リール制
御手段 6 6 入賞判定手段 6 7 払出し手段 6 8 R T 制御手段 6 9 有利区間制御
手段 6 9 a 有利区間カウンタ 6 9 b 上限カウンタ 7 0 外部信号送信手段 7 1
制御コマンド送信手段 7 2 管理情報制御手段 7 3 設定値表示 L E D 7 4 管理情報
表示 L E D 7 5 表示基板 7 6 賽留数表示 L E D 7 7 有利区間表示 L E D 7 8
獲得数表示 L E D 8 0

サブ制御基板（サブ制御手段） 81 入力ポート 82 出力ポート 83 RWM 8
4 ROM 85 サブCPU 91 演出出力制御手段 100 外部集中端子板 200
ホールコンピュータ

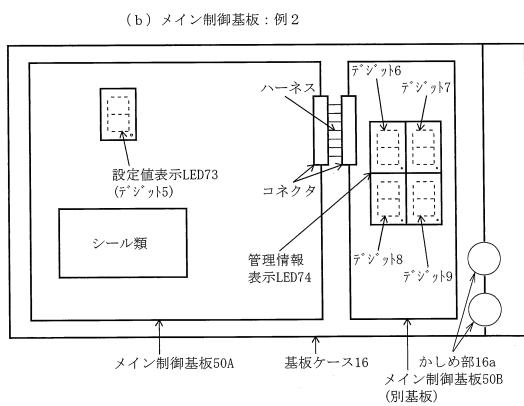
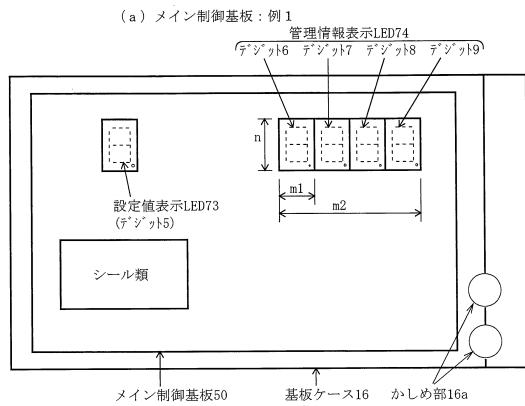
【圖面】

〔 図 1 〕

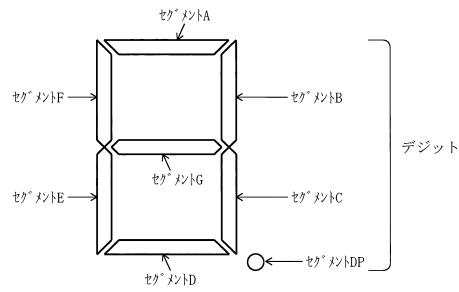
〔 2 〕



【図3】



【図4】



セグメントA	セグメントB	セグメントC	セグメントD	セグメントE	セグメントF	セグメントG	セグメントDP
テグメント1	貯留数表示LED76(上位桁)						未使用
テグメント2	貯留数表示LED76(下位桁)						有利区間表示LED77
テグメント3	獲得数(又はエラー)表示LED78(上位桁)						未使用
テグメント4	獲得数(又はエラー)表示LED78(下位桁)						未使用
テグメント5	設定値表示LED73						設定変更中
テグメント6	管理情報表示LED74(情報種別)						未使用
テグメント7	管理情報表示LED74(情報種別)						未使用
テグメント8	管理情報表示LED74(数値上位桁)						未使用
テグメント9	管理情報表示LED74(数値下位桁)						未使用

セグメントデータ (1バイト (8ビット) データ)

セグメントDP	セグメントG	セグメントF	セグメントE	セグメントD	セグメントC	セグメントB	セグメントA
DP	G	F	E	D	C	B	A

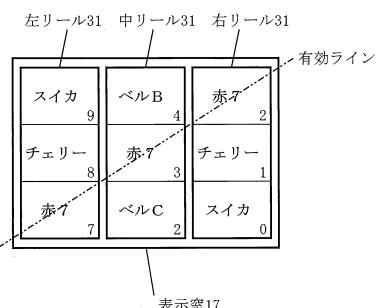
【図5】

<図柄配列>

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	ベルA	チェリー	スイカ
1 9.	黒7	ベルB	リブレイ
1 8.	ベルC	黒7	ベルB
1 7.	青7	ベルC	黒7
1 6.	リブレイ	リブレイ	チェリー
1 5.	ベルA	チェリー	スイカ
1 4.	スイカ	ベルA	リブレイ
1 3.	チェリー	スイカ	ベルA
1 2.	プランク	ベルC	青7
1 1.	リブレイ	リブレイ	チェリー
1 0.	ベルB	青7	スイカ
9.	スイカ	ベルA	リブレイ
8.	チェリー	スイカ	ベルA
7.	赤7	ベルC	プランク
6.	リブレイ	リブレイ	チェリー
5.	ベルB	チェリー	スイカ
4.	スイカ	ベルB	リブレイ
3.	チェリー	赤7	ベルB
2.	プランク	ベルC	赤7
1.	リブレイ	リブレイ	チェリー

【図6】

(A) 表示窓と有効ライン



(B) 明細書等における称呼



10

20

30

40

50

【図 7】

<役と図柄組合せ等 (1) >

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数 3	規定数 2	左リール	中リール	右リール
1	1 BBA	1BBA作動	—	赤 7	赤 7	赤 7
2	1 BBB	1BBB作動	—	赤 7	赤 7	黒 7
3	リプレイ 0 1	再遊技	—	黒 7	青 7	リプレイ
4	リプレイ 0 1	同上	—	黒 7	チエリー	リプレイ
5	リプレイ 0 1	同上	—	スイカ	青 7	リプレイ
6	リプレイ 0 1	同上	—	スイカ	チエリー	リプレイ
7	リプレイ 0 2	同上	—	黒 7	リプレイ	チエリー
8	リプレイ 0 2	同上	—	スイカ	リプレイ	チエリー
9	リプレイ 0 3	同上	—	ベルA	リプレイ	スイカ
10	リプレイ 0 3	同上	—	ベルB	リプレイ	スイカ
11	リプレイ 0 4	同上	—	ベルA	ベルC	リプレイ
12	リプレイ 0 5	同上	—	ベルB	ベルC	リプレイ
13	リプレイ 0 6	—	再遊技	リプレイ	ベルC	チエリー
14	小役 0 1	9	9	黒 7	ベルC	リプレイ
15	小役 0 1	9	9	スイカ	ベルC	リプレイ
16	小役 0 2	3	3	ベルA	青 7	スイカ
17	小役 0 2	3	3	ベルA	チエリー	スイカ
18	小役 0 2	3	3	ベルB	青 7	スイカ
19	小役 0 2	3	3	ベルB	チエリー	スイカ

【図 8】

<役と図柄組合せ等 (2) >

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数 3	規定数 2	左リール	中リール	右リール
20	小役 0 3	1	1	ベルA	ベルA	ベルA
21	小役 0 4	1	1	ベルA	ベルA	ベルB
22	小役 0 5	1	1	ベルA	ベルB	ベルA
23	小役 0 6	1	1	ベルA	ベルB	ベルB
24	小役 0 7	1	1	ベルB	ベルA	ベルA
25	小役 0 8	1	1	ベルB	ベルA	ベルB
26	小役 0 9	1	1	ベルB	ベルB	ベルA
27	小役 1 0	1	1	ベルB	ベルB	ベルB
28	小役 1 1	1	1	ベルC	ベルA	青 7
29	小役 1 2	1	1	ベルC	ベルA	赤 7
30	小役 1 3	1	1	ベルC	ベルB	青 7
31	小役 1 4	1	1	ベルC	ベルB	赤 7
32	小役 1 5	1	1	赤 7	ベルA	青 7
33	小役 1 6	1	1	赤 7	ベルA	赤 7
34	小役 1 7	1	1	赤 7	ベルB	青 7
35	小役 1 8	1	1	赤 7	ベルB	赤 7
36	小役 1 9	1	1	ベルC	青 7	ベルA
37	小役 2 0	1	1	ベルC	青 7	ベルB
38	小役 2 1	1	1	ベルC	赤 7	ベルA
39	小役 2 2	1	1	ベルC	赤 7	ベルB

【図 9】

<役と図柄組合せ等 (3) >

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数 3	規定数 2	左リール	中リール	右リール
40	小役 2 3	1	1	赤 7	青 7	ベルA
41	小役 2 4	1	1	赤 7	青 7	ベルB
42	小役 2 5	1	1	赤 7	赤 7	ベルA
43	小役 2 6	1	1	赤 7	赤 7	ベルB
44	小役 2 7	1	1	ベルA	青 7	青 7
45	小役 2 8	1	1	ベルA	青 7	赤 7
46	小役 2 9	1	1	ベルA	赤 7	青 7
47	小役 3 0	1	1	ベルA	赤 7	赤 7
48	小役 3 1	1	1	ベルB	青 7	青 7
49	小役 3 2	1	1	ベルB	青 7	赤 7
50	小役 3 3	1	1	ベルB	赤 7	青 7
51	小役 3 4	1	1	ベルB	赤 7	赤 7
52	小役 3 5	5	5	スイカ	スイカ	スイカ
53	小役 3 6	2	2	赤 7	青 7	黒 7
54	小役 3 6	2	2	赤 7	青 7	青 7
55	小役 3 6	2	2	赤 7	青 7	赤 7
56	小役 3 6	2	2	赤 7	青 7	プランク
57	小役 3 6	2	2	赤 7	チエリー	黒 7
58	小役 3 6	2	2	赤 7	チエリー	青 7
59	小役 3 6	2	2	赤 7	チエリー	赤 7
60	小役 3 6	2	2	赤 7	チエリー	プランク

【図 10】

<役と図柄組合せ等 (4) >

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数 3	規定数 2	左リール	中リール	右リール
61	小役 3 6	2	2	プランク	青 7	黒 7
62	小役 3 6	2	2	プランク	青 7	青 7
63	小役 3 6	2	2	プランク	青 7	赤 7
64	小役 3 6	2	2	プランク	青 7	プランク
65	小役 3 6	2	2	プランク	チエリー	黒 7
66	小役 3 6	2	2	プランク	チエリー	青 7
67	小役 3 6	2	2	プランク	チエリー	赤 7
68	小役 3 6	2	2	プランク	チエリー	プランク
69	小役 3 7	2	2	赤 7	リプレイ	黒 7
70	小役 3 7	2	2	赤 7	リプレイ	青 7
71	小役 3 7	2	2	赤 7	リプレイ	赤 7
72	小役 3 7	2	2	赤 7	リプレイ	プランク
73	小役 3 7	2	2	プランク	リプレイ	黒 7
74	小役 3 7	2	2	プランク	リプレイ	青 7
75	小役 3 7	2	2	プランク	リプレイ	赤 7
76	小役 3 7	2	2	プランク	リプレイ	プランク
77	小役 3 8	2	2	ベルA	青 7	黒 7
78	小役 3 8	2	2	ベルA	青 7	青 7
79	小役 3 8	2	2	ベルA	青 7	赤 7
80	小役 3 8	2	2	ベルA	青 7	プランク

10

20

30

40

50

【図 1 1】

<役と図柄組合せ等 (5) >

番号	役	払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数 3	規定数 2	左リール	中リール	右リール
81	小役 3 8	2	2	ベルA	チェリー	黒 7
82	小役 3 8	2	2	ベルA	チェリー	青 7
83	小役 3 8	2	2	ベルA	チェリー	赤 7
84	小役 3 8	2	2	ベルA	チェリー	ブランク
85	小役 3 8	2	2	ベルB	青 7	黒 7
86	小役 3 8	2	2	ベルB	青 7	青 7
87	小役 3 8	2	2	ベルB	青 7	赤 7
88	小役 3 8	2	2	ベルB	青 7	ブランク
89	小役 3 8	2	2	ベルB	チェリー	黒 7
90	小役 3 8	2	2	ベルB	チェリー	青 7
91	小役 3 8	2	2	ベルB	チェリー	赤 7
92	小役 3 8	2	2	ベルB	チェリー	ブランク
93	小役 3 9	—	1 0	ベルC	リプレイ	ベルA
94	小役 3 9	—	1 0	ベルC	リプレイ	ベルB
95	小役 3 9	—	1 0	チェリー	リプレイ	ベルA
96	小役 3 9	—	1 0	チェリー	リプレイ	ベルB
97	小役 4 0	—	9	ベルA	ベルA	リプレイ
98	小役 4 0	—	9	ベルA	ベルB	リプレイ
99	小役 4 0	—	9	ベルB	ベルA	リプレイ
100	小役 4 0	—	9	ベルB	ベルB	リプレイ

【図 1 2】

<役と図柄組合せ等 (6) >

番号		払出し枚数等		図柄の組合せ		
		規定数 3	規定数 2	左リール	中リール	右リール
101	バターン図柄 0 1	なし	—	黒 7	ベルA	ベルA
102	バターン図柄 0 1	なし	—	黒 7	ベルA	ベルB
103	バターン図柄 0 1	なし	—	黒 7	ベルB	ベルA
104	バターン図柄 0 1	なし	—	黒 7	ベルB	ベルB
105	バターン図柄 0 1	なし	—	スイカ	ベルA	ベルA
106	バターン図柄 0 1	なし	—	スイカ	ベルA	ベルB
107	バターン図柄 0 1	なし	—	スイカ	ベルB	ベルA
108	バターン図柄 0 1	なし	—	スイカ	ベルB	ベルB
109	バターン図柄 0 2	なし	—	ベルA	青 7	ベルA
110	バターン図柄 0 2	なし	—	ベルA	青 7	ベルB
111	バターン図柄 0 2	なし	—	ベルA	チェリー	ベルA
112	バターン図柄 0 2	なし	—	ベルA	チェリー	ベルB
113	バターン図柄 0 2	なし	—	ベルB	青 7	ベルA
114	バターン図柄 0 2	なし	—	ベルB	青 7	ベルB
115	バターン図柄 0 2	なし	—	ベルB	チェリー	ベルA
116	バターン図柄 0 2	なし	—	ベルB	チェリー	ベルB
117	バターン図柄 0 3	なし	—	ベルA	ベルA	チェリー
118	バターン図柄 0 3	なし	—	ベルA	ベルB	チェリー
119	バターン図柄 0 3	なし	—	ベルB	ベルA	チェリー
120	バターン図柄 0 3	なし	—	ベルB	ベルB	チェリー

【図 1 3】

<条件装置 (1) >

役物条件装置 (当選情報を次回遊戯に持ち越し可能)

番号	名称	当選役	備考
0	非当選		
1	1 B A	1 B B A	150枚を超える払出しで終了
2	1 B B	1 B B B	200枚を超える払出しで終了

入賞及びリプレイ条件装置 (当選情報を次回遊戯に持ち越しない)

番号	名称	当選役	備考 (押し順と表示役)
0	非当選		
1	リプレイ A	リプレイ 0 1	押し順不問
2	リプレイ B 1 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 2	左---: リプレイ 0 2 (RT昇格) その他: リプレイ 0 1 (RT維持)
3	リプレイ B 2 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 2 リプレイ 0 4	中---: リプレイ 0 2 (RT昇格) その他: リプレイ 0 1 (RT維持)
4	リプレイ B 3 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 2 リプレイ 0 5	右---: リプレイ 0 2 (RT昇格) その他: リプレイ 0 1 (RT維持)
5	リプレイ C 1 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 3	左---: リプレイ 0 1 (RT維持) その他: リプレイ 0 3 (RT降格)
6	リプレイ C 2 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 3 リプレイ 0 4	中---: リプレイ 0 1 (RT維持) その他: リプレイ 0 3 (RT降格)
7	リプレイ C 3 (RT移行リプレイ)	リプレイ 0 1 リプレイ 0 3 リプレイ 0 5	右---: リプレイ 0 1 (RT維持) その他: リプレイ 0 3 (RT降格)
8	リプレイ D	リプレイ 0 6	1BB作動中リプレイ (有利区間上乗せ)
9	リプレイ E	リプレイ 0 4 リプレイ 0 5	RT1限定リプレイ (有利区間上乗せ)

【図 1 4】

<条件装置 (2) >

入賞及びリプレイ条件装置 (当選情報を次回遊戯に持ち越さない)

番号	名称	当選役	備考 (押し順と表示役)
1 0	小役 A	小役 0 1	押し順不問で小役 0 1 (9枚) (PB=1)
1 1	小役 B 1 [左第一正解] 押し順ベル	小役 0 1 小役 0 3 小役 1 0 小役 1 1 小役 1 8 小役 1 9 小役 2 6	左---: 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 中---: 1 枚役1/4, バターン図柄3/4 右---: 1 枚役1/4, バターン図柄3/4
1 2	小役 B 2 [左第一正解] 押し順ベル	小役 0 1 小役 0 4 小役 0 9 小役 1 2 小役 1 7 小役 2 0 小役 2 5	左---: 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 中---: 1 枚役1/4, バターン図柄3/4 右---: 1 枚役1/4, バターン図柄3/4
1 3	小役 B 3 [左第一正解] 押し順ベル	小役 0 1 小役 0 5 小役 0 8 小役 1 3 小役 1 6 小役 2 1 小役 2 4	左---: 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 中---: 1 枚役1/4, バターン図柄3/4 右---: 1 枚役1/4, バターン図柄3/4
1 4	小役 B 4 [左第一正解] 押し順ベル	小役 0 1 小役 0 6 小役 0 7 小役 1 4 小役 1 5 小役 2 2 小役 2 3	左---: 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 中---: 1 枚役1/4, バターン図柄3/4 右---: 1 枚役1/4, バターン図柄3/4
1 5	小役 B 5 [中第一正解] 押し順ベル	小役 0 1 小役 0 3 小役 1 0 小役 1 9 小役 2 6 小役 2 7 小役 3 4	中---: 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左---: 1 枚役1/4, バターン図柄3/4 右---: 1 枚役1/4, バターン図柄3/4
1 6	小役 B 6 [中第一正解] 押し順ベル	小役 0 1 小役 0 4 小役 0 9 小役 2 0 小役 2 5 小役 2 8 小役 3 3	中---: 小役 0 1 (9枚) (PB=1) 左---: 1 枚役1/4, バターン図柄3/4 右---: 1 枚役1/4, バターン図柄3/4

10

30

40

50

【図15】

<条件装置 (3)>

入賞及びブレ条件装置（当選情報を次回遊技に持ち越さない）			
番号	名称	当選回	備考(押し順と表示順)
1 7	小役B 7 [中第一正解] [押し順・ベル]	小役0 1	中---：小役0 1 (9枚) (PB=1)
		小役0 5	左---：1枚役1/4, バ'ターン図柄3/4
		小役0 8	右---：1枚役1/4, バ'ターン図柄3/4
		小役2 1	
		小役2 4	
		小役2 9	
1 8	小役B 8 [中第一正解] [押し順・ベル]	小役0 1	中---：小役0 1 (9枚) (PB=1)
		小役0 6	左---：1枚役1/4, バ'ターン図柄3/4
		小役0 7	右---：1枚役1/4, バ'ターン図柄3/4
		小役2 2	
		小役2 3	
		小役3 0	
1 9	小役B 9 [右第一正解] [押し順・ベル]	小役0 1	右---：小役0 1 (9枚) (PB=1)
		小役0 3	左---：1枚役1/4, バ'ターン図柄3/4
		小役1 0	中---：1枚役1/4, バ'ターン図柄3/4
		小役1 1	
		小役1 8	
		小役2 7	
2 0	小役B 1 0 [右第一正解] [押し順・ベル]	小役0 1	右---：小役0 1 (9枚) (PB=1)
		小役0 4	左---：1枚役1/4, バ'ターン図柄3/4
		小役0 9	中---：1枚役1/4, バ'ターン図柄3/4
		小役1 2	
		小役1 7	
		小役2 8	
2 1	小役B 1 1 [右第一正解] [押し順・ベル]	小役0 1	右---：小役0 1 (9枚) (PB=1)
		小役0 5	左---：1枚役1/4, バ'ターン図柄3/4
		小役0 8	中---：1枚役1/4, バ'ターン図柄3/4
		小役1 3	
		小役1 6	
		小役2 9	
2 2	小役B 1 2 [右第一正解] [押し順・ベル]	小役0 1	右---：小役0 1 (9枚) (PB=1)
		小役0 6	左---：1枚役1/4, バ'ターン図柄3/4
		小役0 7	中---：1枚役1/4, バ'ターン図柄3/4
		小役1 4	
		小役1 5	
		小役3 0	
		小役3 1	

【図16】

〈条件装置 (4) 〉

入賞及びブレイ条件装置 (当選情報を次回遊技に持ち越さない)			
番号	名称	当選役	備考(押し順と表示役)
2 3	小役C 1 [左第一正解] [押し順ベル]	小役 0 2 小役03~10	左--- : 小役 0 2 (3枚) (PB=1) 中--- : 1 枚役 (PB=1) 右-- : 1 枚役 (PB=1)
2 4	小役 C 2 [中第一正解] [押し順ベル]	小役 0 2 小役03~10 小役 2 1	中-- : 小役 0 2 (3枚) (PB=1) 左-- : 1 枚役 (PB=1) 右-- : 1 枚役 (PB=1)
2 5	小役 C 3 [右第一正解] [押し順ベル]	小役 0 2 小役03~10 小役 2 2	右-- : 小役 0 2 (3枚) (PB=1) 左-- : 1 枚役 (PB=1) 中-- : 1 枚役 (PB=1)
2 6	小役D (スイカ)	小役 3 5	5 枚役 (PB≠1)
2 7	小役 E 1 (チェリーA)	小役 3 6 小役 3 8	左-- : できる限り中段チャリー 中-- : できる限り中段チャリー 右-- : 中段チャリー・非停止 押し順不問で2枚役入賞 (PB=1)
2 8	小役 E 2 (チェリーB)	小役 3 6 小役 3 7 小役 3 8	左-- : できる限り中段チャリー 中-- : できる限り中段チャリー 右-- : 中段チャリー・非停止 押し順不問で2枚役入賞 (PB=1)
2 9	小役 F	小役01~39 (1BB作動中)	1 0 枚役 (PB=1)
3 0	小役 G	小役 4 0 (1BB作動中)	9 枚役 (PB=1)

【図17】

【図18】

<置数表(1)>													
条件・装置		通常 区間 (#1)		有利 区間 (#2)		設定共通かつ有利区間等抽選可能エリア							
						非RT 共通	RT1 共通	RT2 共通	RT3 共通	RT4 共通	1BBA 共通	1BBB 共通	
1BBA	一	○	△			20	20	20	20	—	—	—	
		×	△			10	10	10	10	—	—	—	
1BBA	小役D	○	△			5	5	5	5	5(*3)	—	—	
		×	△			5	5	5	5	5(*3)	—	—	
1BBA	小役E1	○	△			20	20	20	20	20(*3)	—	—	
		×	△			10	10	10	10	10(*3)	—	—	
—	リゾバID	×	△			0	0	0	0	0	5000	5000	
—	リゾバIF	×	△			0	1000	0	0	0	0	0	
—	小役D	○	△			50	50	50	50	50(*3)	0	0	
—	小役D	×	△			500	500	500	500	500(*3)	0	0	
—	小役E1	○	△			250	250	250	250	250(*3)	0	0	
—	小役E1	×	△			750	750	750	750	750(*3)	0	0	
—	小役F	×	△			0	0	0	0	0	30000	30000	
—	小役G	×	△			0	0	0	0	0	5000	5000	

通常区間(*1)：○は、有利区間に移行する。×は、有利区間に移行しない。
有利区間(*2)：△は、有利区間の上乗せを行う。

(*3) : R T 4 (内部中) は、有利区間に移行せず、かつ上乗せも行わない。

賃貸別工賃ア又は有利区間

有利区間^(**)：×は、有利区間の上乗せを行わない。

役	設定1	設定6
IBBA	80	90
IBBB	70	100

【図 19】

押し順指示番号テーブル	
入賞及びリプレイ条件装置番号	押し順指示番号
0 非当選	A 0
1 リプレイ A	A 0
2 リプレイ B 1	A 1
3 リプレイ B 2	A 2
4 リプレイ B 3	A 3
5 リプレイ C 1	A 1
6 リプレイ C 2	A 2
7 リプレイ C 3	A 3
8 リプレイ D	A 0
9 リプレイ E	A 0
1 0 小役 A	(* 1)
1 1 小役 B 1	A 1
1 2 小役 B 2	A 1
1 3 小役 B 3	A 1
1 4 小役 B 4	A 1
1 5 小役 B 5	A 2
1 6 小役 B 6	A 2
1 7 小役 B 7	A 2
1 8 小役 B 8	A 2
1 9 小役 B 9	A 3
2 0 小役 B 1 0	A 3
2 1 小役 B 1 1	A 3
2 2 小役 B 1 2	A 3
2 3 小役 C 1	A 1
2 4 小役 C 2	A 2
2 5 小役 C 3	A 3
2 6 小役 D	A 0
2 7 小役 E 1	(* 2)
2 8 小役 E 2	(* 2)
2 9 小役 F	A 0
3 0 小役 G	A 0

(* 1) : 有利区間中は、ダミーとして「A 1」～「A 3」のいずれかに設定。

(* 2) : 内部中、又は有利区間 1400 ゲーム以上時は、「A 3」に設定。

それ以外は、「A 0」に設定。

【図 20】

押し順指示番号、有利な押し順、表示内容の関係

押し順指示番号	押し順	表示内容 1 (押し順指示情報) 獲得数表示LED78	表示内容 2 (正解押し順) 画像表示装置23
A 0	押し順なし	= 0	表示なし
A 1	左第一停止	= 1	(1・○・○)
A 2	中第一停止	= 2	(○・1・○)
A 3	右第一停止	= 3	(○・○・1)

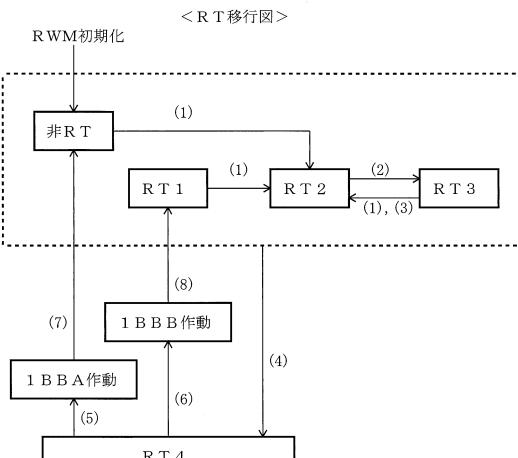
10

20

【図 21】

演出グループ番号テーブル	
入賞及びリプレイ条件装置番号	演出グループ番号
0 非当選	0
1 リプレイ A	1
2 リプレイ B 1	2
3 リプレイ B 2	2
4 リプレイ B 3	2
5 リプレイ C 1	2
6 リプレイ C 2	2
7 リプレイ C 3	2
8 リプレイ D	3
9 リプレイ E	4
1 0 小役 A	5
1 1 小役 B 1	5
1 2 小役 B 2	5
1 3 小役 B 3	5
1 4 小役 B 4	5
1 5 小役 B 5	5
1 6 小役 B 6	5
1 7 小役 B 7	5
1 8 小役 B 8	5
1 9 小役 B 9	5
2 0 小役 B 1 0	5
2 1 小役 B 1 1	5
2 2 小役 B 1 2	5
2 3 小役 C 1	6
2 4 小役 C 2	6
2 5 小役 C 3	6
2 6 小役 D	7
2 7 小役 E 1	7
2 8 小役 E 2	8
2 9 小役 F	8
3 0 小役 G	9

【図 22】



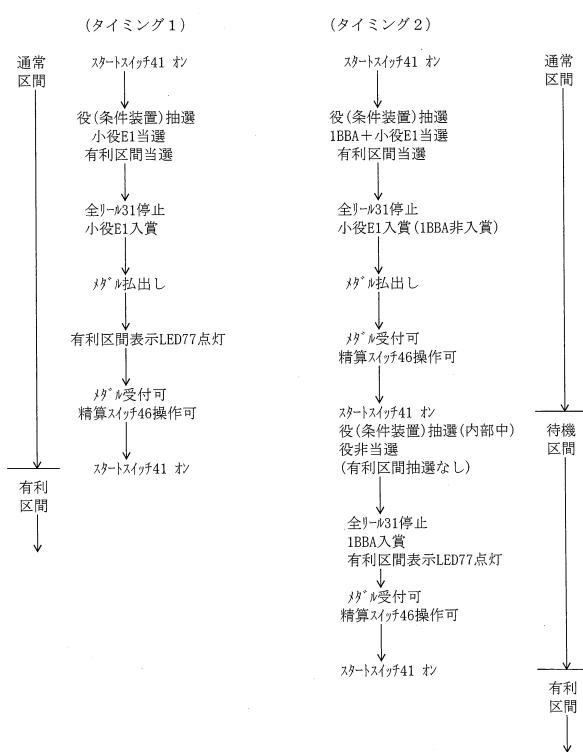
30

- (1) パターン図柄01～03のいずれかが表示
- (2) リプレイ 0 2 表示
- (3) リプレイ 0 3 表示
- (4) 1 BB 当選
- (5) 1 BBB 表示
- (6) 1 BBBB 表示
- (7) 1 BBBB 作動終了(150枚を超える払出しで終了)
- (8) 1 BBBB 作動終了(200枚を超える払出しで終了)

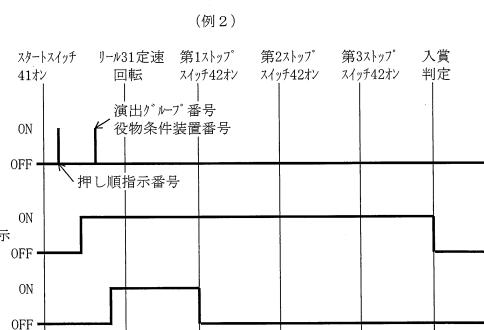
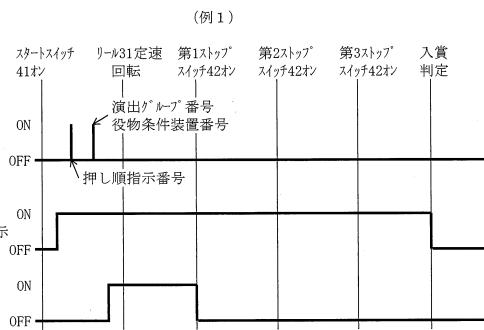
40

50

【図 2 3】

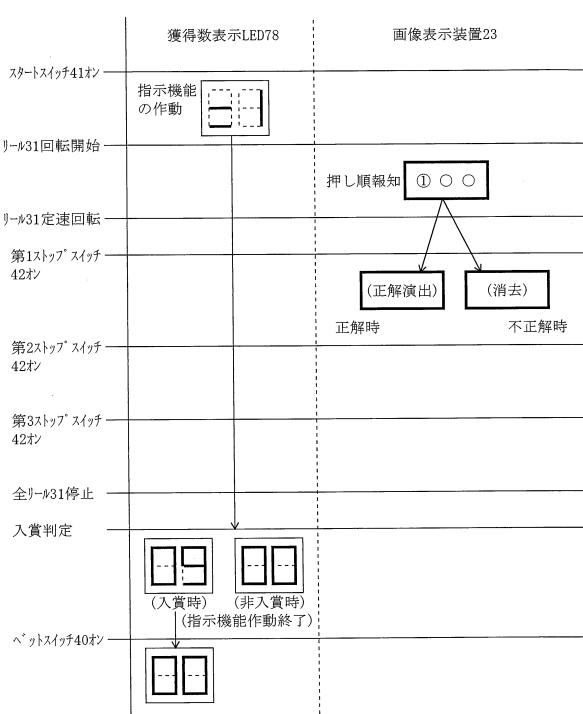
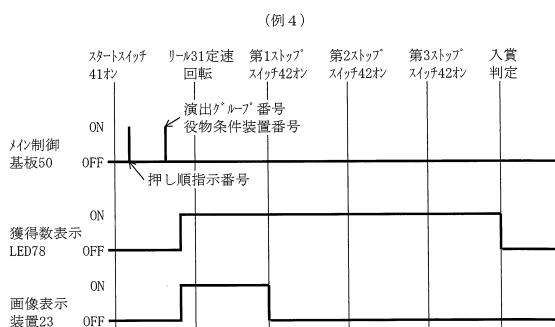
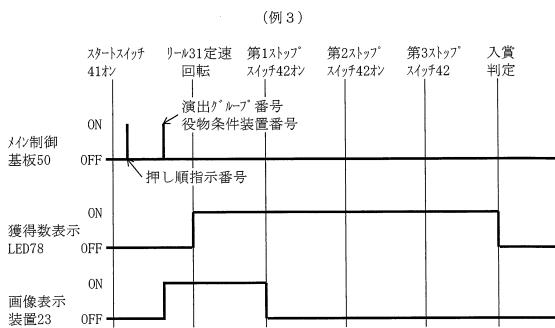


【図 2 4】



【図 2 5】

【図 2 6】



10

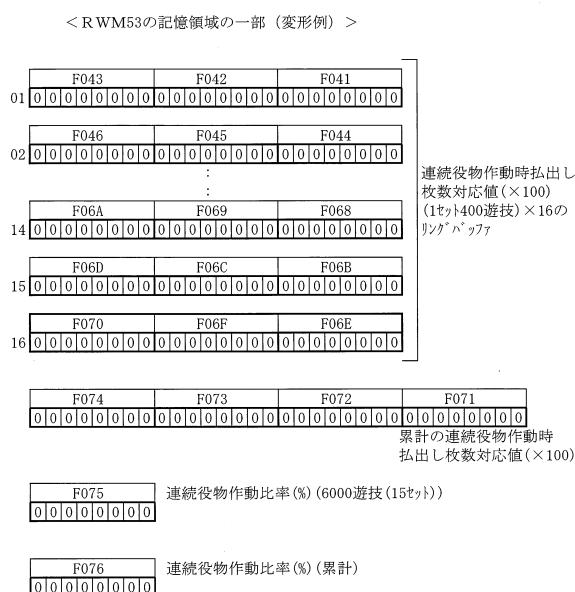
20

30

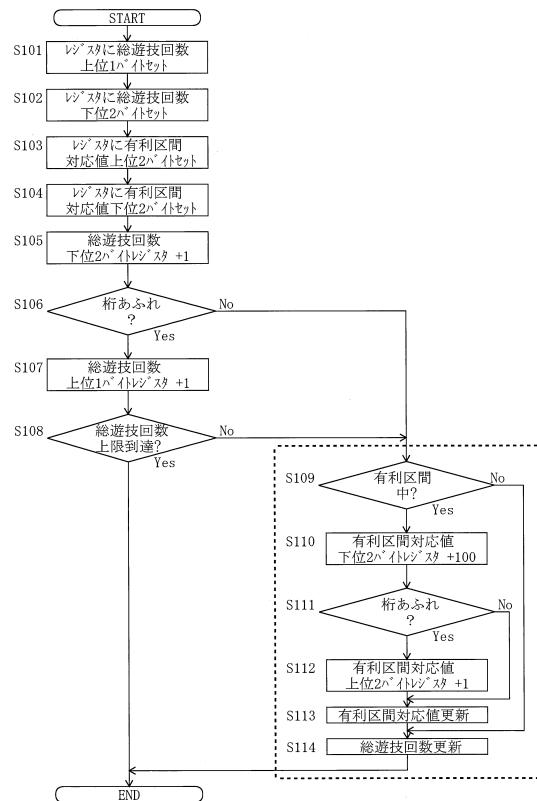
40

50

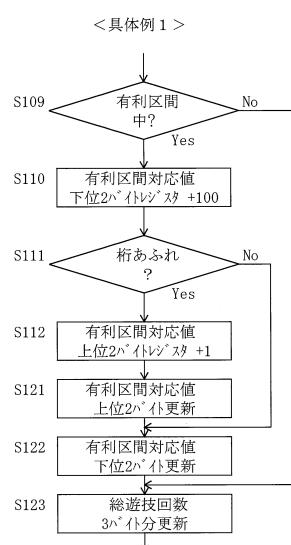
【図31】



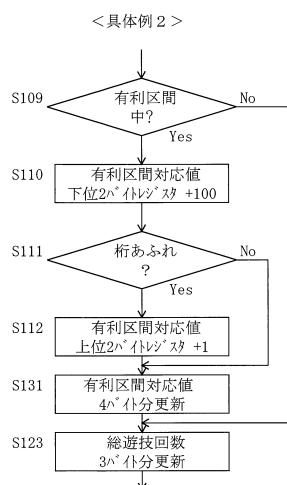
【 図 3 2 】



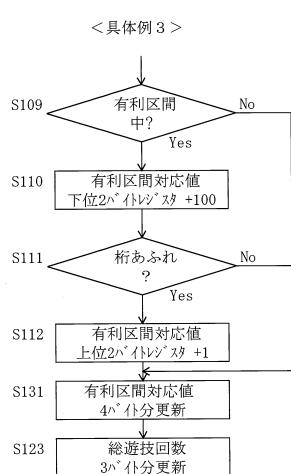
【図33】



【 図 3 4 】

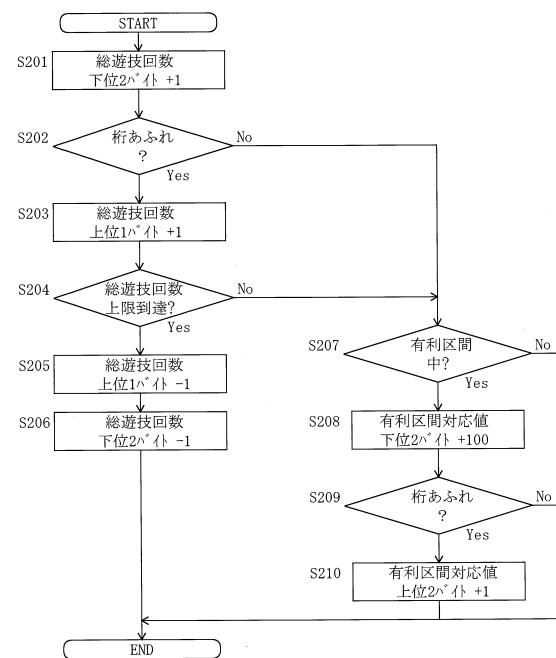


【図 3 5】

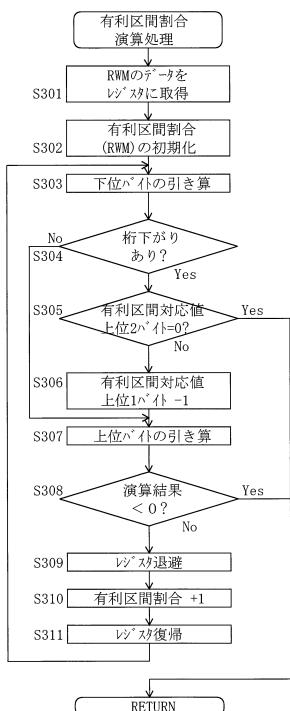


S109 有利区間中?
S110 有利区間対応値
S111 桁あふれ?
S112 有利区間対応値
S131 有利区間対応値
S123 総遊技回数

【図 3 6】

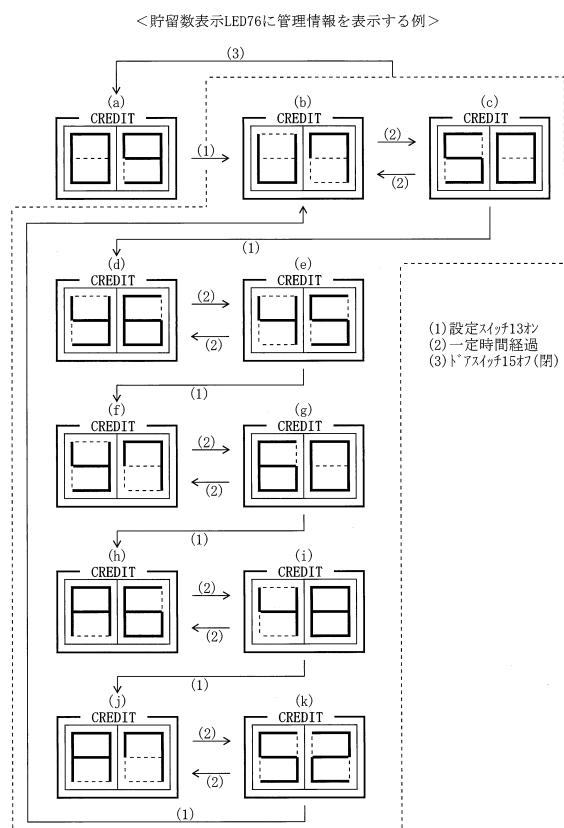


【図 3 8】

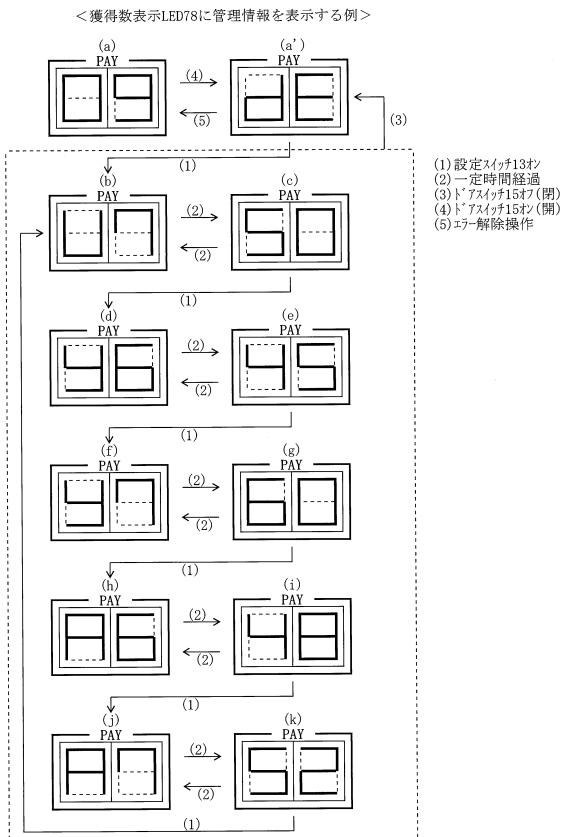


表示順	表示内容	分類	管理情報表示LED74	
			情報種別	数値
1	有利区間割合	累計	U	50
2	連続役物比率	6000遊技(15セット)	Y	45
3	役物比率	6000遊技(15セット)	Y	60
4	連続役物比率	累計	A	48
5	役物比率	累計	A	52

【図 3 9】



【図 4 0】



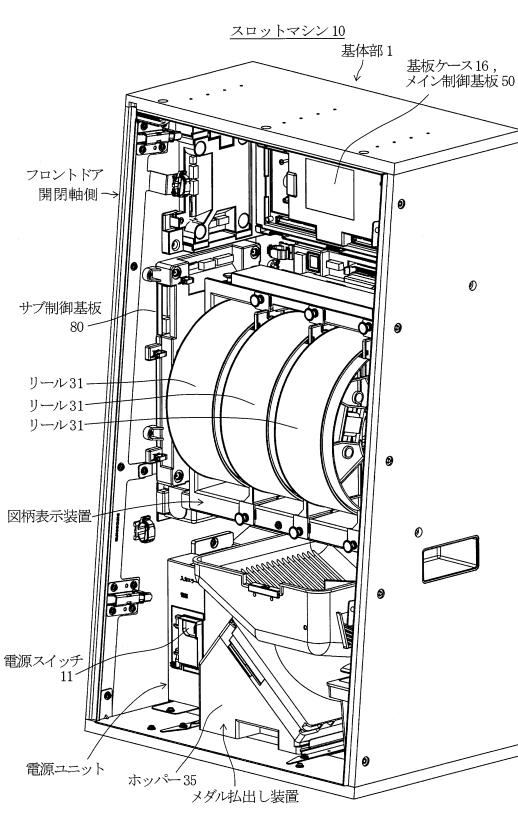
10

20

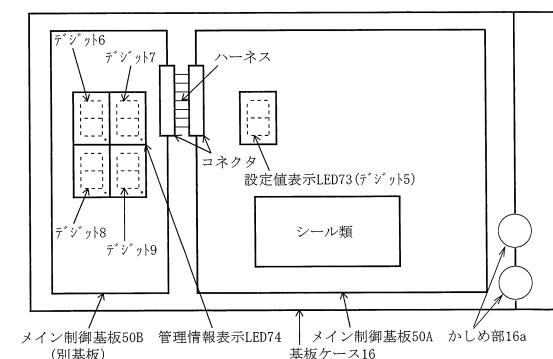
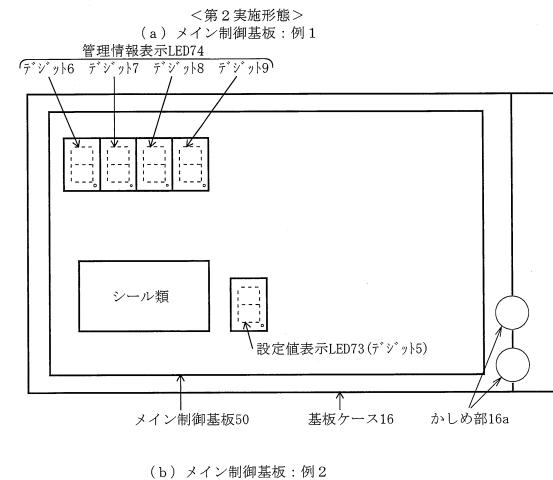
30

40

【図 4 1】



【図 4 2】



50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2017-196349(JP,A)
 特開2017-202192(JP,A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A63F 5/04, 7/02