

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6703244号
(P6703244)

(45) 発行日 令和2年6月3日(2020.6.3)

(24) 登録日 令和2年5月12日(2020.5.12)

(51) Int.CI.

A 63 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F 5/04 6 6 1
A 63 F 5/04 6 2 0

請求項の数 1 (全 85 頁)

(21) 出願番号 特願2019-23083 (P2019-23083)
 (22) 出願日 平成31年2月13日 (2019.2.13)
 (62) 分割の表示 特願2015-71519 (P2015-71519)
 原出願日 平成27年3月31日 (2015.3.31)
 (65) 公開番号 特開2019-93192 (P2019-93192A)
 (43) 公開日 令和1年6月20日 (2019.6.20)
 審査請求日 平成31年3月12日 (2019.3.12)

(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 梅津 裕和
 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 佐湯 晋佑
 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

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】

複数種類の図柄を表示した複数のリールと、
 各前記リールに対応して設けられたトップスイッチと、
 遊技の進行を制御するメイン制御手段と、
前記メイン制御手段によって制御するメイン側報知部と、
前記メイン制御手段から情報を受信し、演出を制御するサブ制御手段と、
前記サブ制御手段によって制御するサブ側報知部と、
 を備え、

前記メイン制御手段は、

特定抽選結果となる場合を有するように抽選を行う抽選手段と、

前記特定抽選結果となった遊技で、特定操作態様で前記トップスイッチが操作されたときは特定遊技結果を表示可能に前記リールを停止制御し、前記特定操作態様以外の所定操作態様で前記トップスイッチが操作されたときは前記特定遊技結果とは異なる所定遊技結果を表示可能に前記リールを停止制御するリール制御手段と、
 を備え、

前記メイン制御手段は、

前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知可能な第一の報知状態、及び前記特定抽選結果となった遊技で、前記特定操作態様を特定できないが、特定抽選結果であることを含む示唆報知可能な第二の報知状態を有し、

10

20

前記メイン制御手段は、前記第一の報知状態において前記特定抽選結果となった遊技では、前記ストップスイッチの操作を受付け可能な状態にするまでの所定時に、前記メイン側報知部に、前記特定操作態様に対応する特定情報を報知し、

前記サブ制御手段は、前記第二の報知状態において前記特定抽選結果となった遊技では、前記ストップスイッチの操作を受付け可能な状態にするまでの所定時に、前記サブ側報知部に、前記示唆報知に関する所定情報を報知し、

前記メイン制御手段は、前記第二の報知状態において前記特定抽選結果となった遊技で、前記サブ側報知部に前記所定情報を報知している状況において、前記特定操作態様で前記ストップスイッチが操作されたことに基づいて、前記特定遊技結果を表示するとともに、遊技者に有利となる特典を付与可能である

ことを特徴とするスロットマシン。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利となる遊技結果を表示させるためのストップスイッチの操作情報を報知するスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来のスロットマシンにおいて、ストップスイッチの押し順によって遊技者にとって有利／不利が生じる役抽選結果となったときに、遊技者にとって有利となるストップスイッチの押し順を報知するATを実行するスロットマシンが知られている（たとえば、特許文献1参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2014-188238号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

30

特許文献1のスロットマシンでは、役の抽選はメイン制御基板側で行い、情報（コマンド）はメイン制御基板からサブ制御基板に一方向で送信し、ATの管理はサブ制御基板側で行っている。

このようなスロットマシンでは、サブ制御基板側がAT中か非AT中かをメイン制御基板側で判断できないため、毎遊技、スタートスイッチの操作時に、メイン制御基板からサブ制御基板に、役の抽選結果を示す情報を送信している。

しかし、非AT中に、メイン制御基板からサブ制御基板に、役の抽選結果を示す情報を送信すると、サブ制御基板に不正な改造を施すことで、遊技者にとって有利となるストップスイッチの押し順を不正に知られてしまうおそれがある。

本発明が解決しようとする課題は、非AT中に、遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作情報を不正に知られてしまうことを防止することである。

40

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

本発明（第1実施形態）は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（31）と、

各前記リールに対応して設けられたストップスイッチ（42）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板60）と、

前記メイン制御手段によって表示を制御するメイン側報知部（獲得数表示LED72）

50

と、

前記メイン制御手段から情報を受信し、演出を制御するサブ制御手段（サブ制御基板 80）と、

前記サブ制御手段によって表示を制御するサブ側報知部（画像表示装置 23）と、
を備え、

前記メイン制御手段は、

特定抽選結果（小役 A 1 ~ G 2（押し順ベル）当選）となる場合を有するように抽選を行う抽選手段（役抽選手段 63 b）と、

前記特定抽選結果となった遊技で、特定操作態様（正解押し順）で前記ストップスイッチが操作されたときは特定遊技結果（小役 0 1、小役 0 2、又は小役 0 3 入賞）を表示可能に前記リールを停止制御し、前記特定操作態様以外の所定操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは前記特定遊技結果とは異なる所定遊技結果を表示可能に前記リールを停止制御するリール制御手段（63 c）と、

を備え、

前記メイン制御手段は、

前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知可能な第一の報知状態（内部状態 F）、及び前記特定抽選結果となった遊技で、前記特定操作態様を特定できないが、特定抽選結果であることを含む示唆報知可能な第二の報知状態（内部状態 C）を有し、

前記メイン制御手段は、前記第一の報知状態において前記特定抽選結果となった遊技では、前記ストップスイッチの操作を受け可能な状態にするまでの所定時（スタート推知 41 の操作時）に、前記メイン側報知部に、前記特定操作態様に対応する特定情報（メイン側指示内容「0 1」~「0 9」）を報知し、

前記サブ制御手段は、前記第二の報知状態において前記特定抽選結果となった遊技では、前記ストップスイッチの操作を受け可能な状態にするまでの所定時に、前記サブ側報知部に、前記示唆報知に関する所定情報（「? ? ×」や「× ? ?」）を報知し、

前記メイン制御手段は、前記第二の報知状態において前記特定抽選結果となった遊技で、前記サブ側報知部に前記所定情報を報知している状況において、前記特定操作態様で前記ストップスイッチが操作されたことに基づいて、前記特定遊技結果を表示するとともに、遊技者に有利となる特典（A T 抽選）を付与可能である

ことを特徴とする。

10

20

30

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、メイン制御手段側で報知状態等の管理を行い、メイン制御手段側で表示を制御するメイン側表示器に、特定操作態様に対応する特定情報を表示する。このため、特定操作態様を報知しない遊技において、特定操作態様が不正に知られてしまうことを防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図 1】スロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

40

【図 2】貯留数表示 LED、獲得数表示 LED（操作情報表示 LED）、及び状態表示 LED を示す図である。

【図 3】リールの図柄配列を示す図である。

【図 4】スロットマシンに設けられた表示窓と、各リールの位置関係と、有効ラインとを示す図である。

【図 5】役の種類、図柄の組合せ、及び配当を示す図である。

【図 6】役の種類、図柄の組合せ、及び配当を示す図である。

【図 7】役の種類、図柄の組合せ、及び配当を示す図である。

【図 8】条件装置（当選役）の種類とその内容を示す図である。

【図 9】遊技状態（RT）ごとの各条件装置の当選確率を示す図である。

50

【図10】遊技状態（R T）の移行を説明する図ある。

【図11】内部状態の移行を説明する図ある。

【図12】押し順、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容の対応関係を示す図である。

【図13】各内部状態における条件装置、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容の対応関係を示す図である。

【図14】各内部状態における条件装置、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容の対応関係を示す図である。

【図15】内部状態A（通常）、内部状態B（押し順当て準備中）、内部状態D（高確）、内部状態E（前兆）における指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングを示すタイミングチャートである。 10

【図16】内部状態C（押し順当てゲーム）、内部状態F（A T）、内部状態H（上乗せ特化ゾーン）、内部状態I（継続バトル準備中）、内部状態J（継続バトル）における指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングを示すタイミングチャートである。

【図17】内部状態G（上乗せ準備中）における指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングを示すタイミングチャートである。

【図18】指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングの変形例を示すタイミングチャートである。

【図19】指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングの変形例を示すタイミングチャートである。 20

【図20】指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングの変形例を示すタイミングチャートである。

【図21】第2実施形態における各内部状態での条件装置、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容の対応関係を示す図である。

【図22】第3実施形態における操作情報表示L E Dを示す図である。

【図23】第3実施形態における各内部状態での条件装置、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容の対応関係を示す図である。

【図24】第4実施形態における操作情報表示L E Dを示す図である。

【図25】第4実施形態における押し順、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容の対応関係を示す図である。 30

【図26】第5実施形態における操作情報表示L E Dを示す図である。

【図27】第5実施形態における条件装置、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容の対応関係を示す図である。

【図28】第6実施形態における条件装置、指示情報、メイン側指示内容、リール演出、及びサブ側の演出パターンの対応関係を示す図である。

【図29】第7実施形態におけるリールの図柄配列を示す図である。

【図30】第7実施形態における条件装置、図柄の組合せ、配当、当選確率、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容の対応関係を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

<第1実施形態>

図1は、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は、メイン制御基板60とサブ制御基板80とを備える。

メイン制御基板60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、入力ポート又は出力ポート（図示せず）を介して電気的に接続されている。入力ポートは、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。

なお、図1において、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

10

20

30

40

50

60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60からその周辺機器に向かう矢印で示している。

【0009】

メイン制御基板60は、RWM(メインメモリ)61、ROM62、メインCPU63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)。

RWM(メインメモリ)61は、遊技の進行等に基づいた各種データを記憶(更新)可能な記憶媒体である。

ROM62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。

メインCPU63は、メイン制御基板60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、及び入賞時の払い出し等を実行する。 10

【0010】

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

メイン制御基板60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60のメインCPU63内にあるシリアル通信回路により、サブ制御基板80に一方向で演出等に必要な情報(信号、データ、制御コマンド等)を送信する。

なお、メイン制御基板60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、シリアル通信に限らず、パラレル通信であってもよい。 20

【0011】

サブ制御基板80は、メイン制御基板60と同様に、RWM81、ROM82、及びサブCPU83等を備えている。

RWM(サブメモリ)81は、サブCPU83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。

ROM(サブROM)82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。

【0012】

メダル投入口44から投入されたメダルは、メダルセレクタ45を通過するように構成されている。 30

メダルセレクタ45は、図1に示すように、通路センサ46、ブロック47、投入センサ48a及び48b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60と電気的に接続されている。

メダル投入口44からメダルが投入されると、最初に、通路センサ46により検知されるように構成されている。

【0013】

さらに、通路センサ46の下流側には、ブロック47が設けられている。ブロック47は、メダルの通路中に設けられ、メダルの通過(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44から投入されたメダルを払い出しが返却するメダル通路を形成する。これに対し、メダルの投入が許可状態のときは、メダル投入口44から投入されたメダルをホッパー35aに案内するメダル通路を形成する。 40

【0014】

ここで、ブロック47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出しが終了時まで)は、メダルの投入を不許可(オフ)状態とする。すなわち、ブロック47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。

【0015】

ブロック47のさらに下流側には、投入センサ48a及び48b(光学センサ)が設け 50

られている。したがって、メダル投入口 4 4 から投入されたメダルは、通路センサ 4 6 によって検知された後、さらに、投入センサ 4 8 a (上流側) 及び 4 8 b (下流側) により検知されるように構成されている。

【 0 0 1 6 】

また、図 1 に示すように、メイン制御基板 6 0 には、遊技者が操作する操作スイッチとして、精算スイッチ 4 3、ベットスイッチ 4 0、スタートスイッチ 4 1、(左、中、右)ストップスイッチ 4 2 が電気的に接続されている。

【 0 0 1 7 】

精算スイッチ 4 3 は、スロットマシン 1 0 内部に貯留 (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。

10

ベットスイッチ 4 0 は、貯留されたメダルを当該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。本実施形態におけるベットスイッチ 4 0 は、1 枚 (1 遊技における最小枚数) をベットするための 1 ベットスイッチ 4 0 a と、当該遊技でベット可能な最大枚数のメダルをベットするためのマックスベットスイッチ 4 0 b とを備える。

【 0 0 1 8 】

本実施形態では、後述する M B 遊技以外では、3 枚のメダルを投入して遊技を行うとともに、M B 遊技では、2 枚のメダルを投入して遊技を行うように設定されている。このため、M B 遊技以外では、マックスベットスイッチ 4 0 b を操作すると、3 枚のメダルが投入され、M B 遊技では、マックスベットスイッチ 4 0 b を操作すると、2 枚のメダルが投入される。

20

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。

【 0 0 1 9 】

スタートスイッチ 4 1 は、(左、中、右のすべての) リール 3 1 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 4 2 は、3 つ (左、中、右) のリール 3 1 に対応して 3 つ設けられ、対応するリール 3 1 を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。

【 0 0 2 0 】

また、図 1 に示すように、メイン制御基板 6 0 には、表示基板 7 0 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 6 0 と表示基板 7 0 との間には、中継基板が設けられ、メイン制御基板 6 0 と中継基板、及び中継基板と表示基板 7 0 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 6 0 と表示基板 7 0 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。

30

【 0 0 2 1 】

表示基板 7 0 には、貯留数表示 L E D 7 1、獲得数表示 L E D 7 2、及び状態表示 L E D 7 3 が接続されている。

図 2 は、貯留数表示 L E D 7 1、獲得数表示 L E D 7 2、及び状態表示 L E D 7 3 を示す図である。図 2 において、貯留数表示 L E D 7 1、獲得数表示 L E D 7 2、及び状態表示 L E D 7 3 の下側であってスロットマシン 1 0 内部に、表示基板 7 0 (図 2 中、点線で示す) が配置されている。

40

【 0 0 2 2 】

貯留数表示 L E D 7 1 は、貯留メダル枚数を表示する L E D であり、2 桁を表示するために、2 つのセブンセグメントディスプレイ (いわゆる 7 セグ) から構成されている。

また、獲得数表示 L E D 7 2 は、役の入賞時に、払出し枚数 (遊技者の獲得枚数) を表示する L E D であり、貯留数表示 L E D 7 1 と同様に、2 つのセブンセグメントディスプレイから構成されている。

【 0 0 2 3 】

ここで、本実施形態では、メイン制御基板 6 0 側において、後述する A T の管理 (A T の抽選、開始、上乗せ、継続、終了等) を行い、A T に関する情報、役の抽選結果に関する情報、及びストップスイッチ 4 2 の操作態様 (押し順) に関する情報 (操作情報) を、

50

メイン制御基板 60 からサブ制御基板 80 に送信する。また、サブ制御基板 80 側では、メイン制御基板 60 から送信される情報に基づいて、ストップスイッチ 42 の操作態様（押し順）を報知する。

【0024】

さらに、本実施形態では、ストップスイッチ 42 の操作態様（押し順）の報知を、サブ制御基板 80 側のみでなく、メイン制御基板 60 側でも行う。メイン制御基板 60 側での操作態様（押し順）の報知には、メイン制御基板 60 に接続された周辺機器（LED 等）を用いるが、本実施形態では、獲得数表示 LED72 を用いる。このため、本実施形態では、獲得数表示 LED72 は、操作情報表示 LED74 としても機能する。獲得数表示 LED72 による操作態様（押し順）の報知については後述する。

10

【0025】

貯留数表示 LED71 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 LED71 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枚のメダルが追加投入されると、当該遊技のために3枚のメダルがベットされる（ベット限界枚数が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 LED71 によって表示される。

20

【0026】

本実施形態では、最大で50枚のメダルを貯留可能である。したがって、貯留枚数が50枚となったとき（貯留数表示 LED71 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、プロッカ 45 により、手入れされたメダルは、払い戻し口 14 から返却される。

【0027】

また、獲得数表示 LED72 は、役の入賞時に、払い出されるメダル枚数を表示する。

獲得数表示 LED72 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1枚のメダルが払い出されると、獲得数表示 LED72 の表示は、「00」から「01」となる。

30

なお、獲得数表示 LED72 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。

【0028】

ここで、メダル払い出しのある役（リプレイを除く）が入賞してその役に対応するメダルを払い出すときは、払い戻し口 14 から払い出すことより優先して、スロットマシン 10 内部にメダルを貯留する。たとえば、貯留枚数が「10」のときに、1枚のメダルを払い出すると、獲得数表示 LED72 の表示を「00」から「01」に更新するとともに、貯留数表示 LED71 の表示を「10」から「11」に更新する。

【0029】

また、役の入賞時に、貯留枚数が「50」を超えるときは、「50」を超えた分については払い戻し口 14 から払い出す。たとえば、貯留枚数が「47」のときに、7枚のメダルを払い出すと、3枚は貯留して貯留枚数が「50」となり、「50」を超える4枚については払い戻し口 14 から払い出す。

40

【0030】

さらに、リプレイの入賞時は、メダルの貯留及び払い出しは行わず、当該遊技でベットされていた枚数のメダルを再遊技のために自動ベットする。たとえば、当該遊技を3ベット（3枚）を行い、リプレイが入賞したときは、3枚のメダルを自動ベットする。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）操作が行われても、当該メダルを精算しない。

【0031】

50

なお、「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則」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を作動させる（メダル等の投入によらずに行う遊技を付与する）こととされ、「入賞（メダル等を獲得するための図柄の組合せが表示されること）」ではないと解釈されている。しかし、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。

【0032】

状態表示LED73は、7個のLED(73a～73g)から構成されている。

リプレイ表示LED73aは、リプレイの入賞時に点灯するLEDであり、リプレイの入賞に基づく自動ベットが行われると、ほぼ同時に、リプレイ表示LED73aが点灯し、自動ベット状態であることを遊技者に知らせる。
10

投入可表示LED73bは、メダルを投入可能な状態のときに点灯するLEDである。すなわち、遊技が終了し、次遊技に移行するためのメダルが投入される前に点灯し、いわゆるベット待ち状態を示す。

【0033】

精算表示LED73cは、精算処理中に点灯するLEDである。貯留メダル及び／又はベットメダル（リプレイ入賞時の自動ベットを除く）を有する状態で、精算スイッチ46がオンされたときに、メダルを実際に払い出している最中に点灯する。

遊技開始LED73dは、メダルが投入され、スタートスイッチ41を操作可能な状態となったときに点灯するLEDである。したがって、メダルがベットされていない（又はリプレイの自動投入がされていない）状態では点灯しない。
20

【0034】

(1枚、2枚、3枚)投入表示LED73e～73gは、ベットされているメダル枚数を表示するLEDである。

1枚のメダルがベットされたときは、「1BET(1枚投入表示LED73e)」が点灯し、2枚のメダルがベットされたときは、「1BET(1枚投入表示LED73e)」及び「2BET(2枚投入表示LED73f)」が点灯し、3枚のメダルがベットされたときは、「1BET(1枚投入表示LED73e)」、「2BET(2枚投入表示LED73f)」及び「3BET(3枚投入表示LED73g)」が点灯する。

【0035】

メイン制御基板60には、図柄表示装置30のモータ32等が電気的に接続されている。
30

図柄表示装置30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39とを含む。

【0036】

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63c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

【0037】

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。

図3は、リール31の図柄配列を示す図である。図3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20番の図柄は「ベル」である。

なお、図柄において、「ブランク」は、ブランクすなわち空白を意味するものではなく、それぞれ特有の図柄を有している。
50

【0038】

図3に示すように、本実施形態では、各リール31の図柄表示領域は、20コマ(図柄)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、スロットマシン10の仕様によっては、21コマであってもよい。

図4は、スロットマシン10に設けられた表示窓(透明窓)13と、各リール31の位置関係と、有効ラインとを示す図である。

【0039】

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13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13から、合計9個の図柄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。10

【0040】

なお、本明細書では、図4中、左リール31の「リプレイ(11番)」、中リール31の「JAC-A(12番)」、及び右リール31の「リプレイ(13番)」の図柄が停止している位置を「上段」と称し、左リール31の「ベル(10番)」、中リール31の「ベル(11番)」、及び右リール31の「ベル(12番)」の図柄が停止している位置を「中段」と称し、左リール31の「JAC-A(09番)」、中リール31の「リプレイ(10番)」、及び右リール31の「JAC-B(11番)」の図柄が停止している位置を「下段」と称する。20

【0041】

さらにまた、図4に示すように、表示窓13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。

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り、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には、その役に応じた利益の付与(メダルの払出し等)を行うラインである。本実施形態では、図4に示すように、水平方向中段の有効ライン(1本)のみが定められ、他の図柄組合せラインは、全て無効ラインとなっている。30

【0042】

たとえば、図4中、各リール31の上段を通過する図柄組合せラインや、左リール31の下段、中リール31の中段、及び右リール31の上段を通過する図柄組合せラインも考えられるが、このようなラインは、本実施形態では無効ラインとなっている。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。

【0043】

ここで、従来より、メダルのベット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、メダルベット枚数が1枚のときは有効ラインは1本、メダルベット枚数が2枚のときは有効ライン数は3本、メダルベット枚数が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、MB遊技以外では、3枚のメダルをベットして遊技を行い、MB遊技では、2枚のメダルをベットして遊技を行うが、すべての遊技において、常に水平方向中段の1本のみが有効ラインとなる。

【0044】

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の例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4050

して、各インデックスは、リールセンサ39により検知される。リールセンサ39の信号は、メイン制御基板60に電気的に接続されている。そして、リールセンサ39がインデックスを検知する（切る）と、その入力信号がメイン制御基板60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。

【0045】

また、リールセンサ39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ROM62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。

また、メイン制御基板60には、メダル払出し装置35が電気的に接続されている。メダル払出し装置35は、メダルを溜めておくためのホッパー35aと、ホッパー35aのメダルを払い出すときに駆動するホッパーモータ36と、ホッパー35aから払い出されたメダルを検出するための払出しセンサ37a及び37bを備える。
10

【0046】

メダル投入口44から手入れされ、受け付けられたメダルは、所定の通路（「シート部」とも称する。）を通してホッパー35a内に収容されるように形成されている。

払出しセンサ37a及び37bは、投入センサ48a及び48bと同様に、上流側に払出しセンサ37aが設けられ、下流側に払出しセンサ37bが設けられている。

【0047】

払出しセンサ37aと37bとは、所定距離を隔てて配置され、メダルが払出しセンサ37aにより検知されてから所定時間を経過した後に払出しセンサ37bにより検知されるように構成されている。そして、払出しセンサ37a及び37b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。
20

【0048】

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、払出しセンサ37a及び37bの信号がいずれもオフであるときは、メダルが払い出されていないと判断し、ホッパーエラー（メダルなし）と検知される。

一方、払出しセンサ37a又は37b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。

満杯センサ38は、ホッパー35aから溢れたメダルを収容するサブタンク35bの満杯を検知するセンサであり、サブタンク35bのメダルが満杯となったときにメダルが接触することで通電する回路から構成される。
30

【0049】

ドアスイッチ16は、スロットマシン10のフロントカバー（図示せず）の開閉状態を検知するためのスイッチであり、フロントカバーを開けたときにオンとなり、閉じたときにオフとなるように構成されている。

電源スイッチ51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52は、設定キー挿入口から設定キーが挿入され、右に90度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する。

【0050】

設定変更／リセットスイッチ53は、1つのスイッチで設定変更スイッチとリセットスイッチとを兼ねているスイッチである。なお、設定変更スイッチとリセットスイッチとは、別々に設けてよい。
40

設定変更／リセットスイッチ53は、設定値を変更するときに操作される。また、設定キースイッチ52をオンにしつつ電源スイッチ51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、RWM61及びRWM81に記憶されている所定のデータがクリアされる。

【0051】

設定ドアスイッチ54は、設定ドア（設定キースイッチ52及び設定変更／リセットスイッチ53を覆うドア）（図示せず）の開閉状態を検知するためのスイッチであり、設定ドアを開けたときにオンとなり、閉じたときにオフとなるように構成されている。
50

たとえば、設定ドアスイッチ 5 4 がオフ、すなわち設定ドアが開けられていない状態で設定キースイッチ 5 2 がオンであるとき等は、エラーとなる。

【 0 0 5 2 】

サブ制御基板 8 0 には、入力ポート又は出力ポート（図示せず）を介して、以下のような演出用の周辺機器が電気的に接続されている。

演出ランプ 2 1 は、たとえば L E D 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 2 1 には、各リール 3 1 の内周側に配置され、リール 3 1 に表示された図柄（表示窓 1 3 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 3 1 の上部からリール 3 1 上の図柄を照光する蛍光灯、スロットマシン 1 0 の前面に配置され、役の入賞時等に点滅する枠ランプ等が含まれる。

10

【 0 0 5 3 】

スピーカ 2 2 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。

画像表示装置 2 3 は、液晶ディスプレイ、有機 E L 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（ A T 中の押し順、役の抽選結果に対応する演出等）や、遊技情報（ A T 中の遊技回数、差枚数等）等を表示するものである。

プッシュボタン 2 4 及び十字キー 2 5 は、遊技者が意図する情報を表示させるとき、又はホール管理者（店長等）が各種の設定を変更するとき等に用いられる。

【 0 0 5 4 】

20

次に、メイン制御基板 6 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 6 0 のメイン C P U 6 3 は、以下の設定変更手段 6 3 a 等を備える。なお、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 0 5 5 】

設定変更手段 6 3 a は、設定値を変更・決定する手段である。

ここで、設定値とは、遊技者の有利度、より具体的にはメダルの投入枚数に対する払出し枚数の期待値（遊技者が獲得できるメダル）の程度を定めるものであり、本実施形態では設定 1 ~ 設定 6 の 6 段階を設けている。

そして、設定値が高くなるほど、少なくとも一部の役の当選確率が高く設定される等、遊技者にとっての有利度が高くなるように設定している。

30

【 0 0 5 6 】

また、設定値が高くなるほど、 A T に移行する確率（ A T 抽選の当選確率）が高くなり、遊技者にとっての有利度が高くなるように設定している。

なお、 A T に移行する確率を高くすることのみに限られるものではなく、たとえば A T 中の遊技回数、メダルの払出し枚数、又はメダルの払出し枚数から投入枚数を引いた差枚数（純増枚数）を上乗せする確率（上乗せ抽選の当選確率）を高くしたり、 A T を継続する確率（継続抽選の当選確率）を高くしてもよい。

【 0 0 5 7 】

設定値を設定・変更するには、電源スイッチ 5 1 、設定キースイッチ 5 2 、設定変更／リセットスイッチ 5 3 を用いる。

40

本実施形態では、電源スイッチ 5 1 がオフである電源断の状態で、設定キー挿入口に設定キーを差し込み、これを時計回りに 9 0 度回転させると、設定キースイッチ 5 2 がオンとなる。この状態で電源スイッチ 5 1 を再度オンにすると、設定変更中、すなわち設定変更モードになる。この場合、通常の立ち上げ処理は行われない。したがって、設定変更中にするためには、電源スイッチ 5 1 のオン／オフ操作が必要である。また、上記操作によって、リセット、すなわち初期化処理が行われ、 R W M 6 1 及び R W M 8 1 に記憶された所定のデータ（たとえば、設定値情報、 A T の当選に関する情報等）が消去される。

【 0 0 5 8 】

設定変更モードでは、設定変更手段 6 3 a は、設定値表示 L E D 6 4 に、現在の設定値

50

を表示する。

また、設定変更手段 63a は、設定変更 / リセットスイッチ 53 が 1 回操作（オン）されるごとに、設定値の表示を、・・・「1」「2」「3」「4」「5」「6」「1」「2」・・・と順次変化させる。

【0059】

さらに、設定変更手段 63a は、スタートスイッチ 41 がオンにされると、このときに設定値表示 LED 64 に表示していた数値で設定値を決定し、設定値が決定されたことを示す「0」を設定値表示 LED 64 に表示する。

そして、設定変更手段 63a は、設定キーを反時計回りに 90 度回転させて設定キースイッチ 52 をオフにすることで、決定した設定値を RWM 61 中の所定の記憶領域に記憶し、設定変更後の設定値で遊技が可能となる。

10

【0060】

さらにまた、メダルがベットされていない状態で、かつ役抽選が行われていない状態（スタートスイッチ 41 の操作前）で、設定キーが設定キー挿入口に挿入され、設定キースイッチ 52 がオンにされると、「設定確認中」になる。すなわち、設定値を確認するだけの場合には、電源スイッチ 51 のオン / オフは不要である。設定確認中は、設定変更中と同様に、現時点での設定値が設定表示 LED 64 に表示される。

【0061】

役抽選手段 63b は、遊技ごとに、遊技開始時に、役の抽選を行うものである。

ここで、本実施形態の役と、その図柄の組合せ等について説明する。

20

図 5 ~ 図 7 は、本実施形態における役の種類、図柄の組合せ、及び配当を示す図である。たとえば、図 5 において、「リプレイ 03」に対応する図柄の組合せは、「リプレイ」 - 「ベル」 - 「JAC-A」、及び「リプレイ」 - 「ベル」 - 「JAC-B」の 2 種類を有するという意味である（他の役において、複数の図柄の組合せを有する場合も、同様の意味である。）。

【0062】

本実施形態の役は、大別して、特別役、リプレイ、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配当（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。

30

【0063】

まず、特別役とは、特別遊技に移行させる役である。本実施形態では、特別役として、MB（ミドルボーナス。第 2 種ビッグボーナス（2BB）ともいう。）を設けている。

なお、特別役としては、他に、1BB（第 1 種ビッグボーナス）、RB（レギュラーボーナス）、SB（シングルボーナス）等が挙げられるが、本実施形態では設けていない。

MB が入賞すると、当該遊技におけるメダルの払い出しじゃないが、次遊技から、特別遊技に相当する MB 遊技に移行する。

【0064】

また、リプレイ（再遊技役）とは、当該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。

40

リプレイは、図 5 に示すように、リプレイ 01 ~ リプレイ 06 を備える。

また、小役は、図 5 ~ 図 7 に示すように、小役 01 ~ 小役 31 を備える。

小役 01 及び 02 は、入賞時の配当（メダル払出し枚数）が、MB 遊技以外（3 枚投入時）では 7 枚に設定され、MB 遊技（2 枚投入時）では 2 枚に設定されている。

【0065】

小役 03 は、入賞時の配当が、MB 遊技以外では 3 枚に設定され、MB 遊技では 2 枚に設定されている。

小役 24 は、入賞時の配当が、MB 遊技以外では 5 枚に設定され、MB 遊技では 2 枚に設定されている。

50

小役 3 1 は、入賞時の配当が、M B 遊技以外では 1 枚に設定され、M B 遊技では 2 枚に設定されている。

上記以外の小役（小役 0 4 ~ 2 3 及び 2 5 ~ 3 0 ）については、入賞時の配当が、M B 遊技であるか否かにかかわらず 1 枚に設定されている。

【 0 0 6 6 】

また、小役 3 1 は、右リール 3 1 の図柄が「 A N Y 」すなわち任意の図柄に設定されている。本実施形態では、M B 遊技中は、右リール 3 1 については 7 5 m s 以内の停止制御となり、いずれの図柄が停止しても、小役 3 1 を入賞させることができるようにするためである。

【 0 0 6 7 】

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、次遊技に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。

持ち越される役は、特別役である M B である。M B に当選したときは、M B が入賞するまでの遊技において、M B の当選を次遊技に持ち越すように制御される。

【 0 0 6 8 】

これに対し、小役及びリプレイは、持ち越されない。役の抽選において、小役又はリプレイに当選したときは、当該遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次遊技に持ち越されない。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（つまり、情報）は消滅する。

【 0 0 6 9 】

なお、特別役に当選していない遊技中（特別役の当選が持ち越されていない遊技中）を、「非内部中」という。また、当該遊技以前の遊技において特別役に当選しているが、当選した特別役が入賞していない遊技中（特別役の当選が持ち越されている遊技中）を「内部中」という。

【 0 0 7 0 】

図 1 に示すように、役抽選手段 6 3 b は、たとえば、役抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数や、メイン C P U 6 3 に備えられている乱数生成回路等）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、役の当選の有無及び当選役を判定する判定手段とを備えている。

【 0 0 7 1 】

乱数発生手段は、所定の領域（たとえば 1 0 進法で 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（ハードウェア乱数）や予め定められたランダムな数値順序（数列）に対してメイン C P U 6 3 に入力されるクロックの周期毎に更新する乱数（内蔵乱数）であり、スロットマシン 1 0 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 0 7 2 】

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、役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役を決定する。たとえば、抽出した乱数値が M B の当選領域に属する場合は、M B の当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。なお、抽出した乱数を演算により加工して役抽選テーブルと照合してもよい。

【 0 0 7 3 】

役抽選テーブルは、抽選される役の種類と、各役の当選確率とを定めたものである。役抽選テーブルは、遊技状態ごとに設けられ、それぞれ所定の範囲の抽選領域を有し、この抽選領域は、各役の当選領域及び非当選領域に分けられているとともに、抽選される役が、予め設定された当選確率となるように所定の割合に設定されている。

10

20

30

40

50

【0074】

図8は、役抽選手段63bで抽選される当選役の種類とその内容を示す図である。本実施形態では、当選番号として、「00」～「29」を有する。これらの当選番号「00」～「29」は、「条件装置」とも称される。

当選番号「00」のMBは、MBが単独当選し、同「01」のリプレイAは、リプレイ01が単独当選し、同「06」のリプレイFは、リプレイ06が単独当選し、同「27」の小役J1は、小役27が単独当選するものである。

【0075】

上記以外の他の当選番号については、2種類以上の役が重複当選（同時当選）する。

たとえば、当選番号「02」のリプレイBは、リプレイ01及びリプレイ06が重複当選する。
10

本実施形態では、リプレイは、リプレイ同士で重複当選し、リプレイ以外の役と重複当選する場合を有しない。また、小役は、小役同士で重複当選し、小役以外の役と重複当選する場合を有しない。

【0076】

リプレイの単独当選又は重複当選としては、当選番号「01」～「08」を有する。

また、当選番号「01」～「05」のリプレイA～E、及び当選番号「07」～「08」のリプレイG～Hについては、リプレイ01と、他のリプレイとが重複当選する。

さらにまた、当選番号「02」～「05」、「07」、「08」のリプレイB～E、G～Hについては、ストップスイッチ42の押し順によって入賞可能となるリプレイの種類が異なる「押し順リプレイ」として位置づけられている。
20

【0077】

小役の単独当選又は重複当選としては、当選番号「09」～「29」を有する。

また、当選番号「09」～「16」の小役A1～D2については、小役01と、他の小役とが重複当選する。

さらにまた、当選番号「17」～「20」の小役E1～F2については、小役02と、他の小役とが重複当選する。

さらに、当選番号「21」～「22」の小役G1～G2については、小役03と、他の小役とが重複当選する。
30

【0078】

また、当選番号「09」～「22」の小役A1～G2については、ストップスイッチ42の押し順によって入賞可能となる小役（ベル）の種類が異なる「押し順ベル」として位置づけられている。

上記の各条件装置において、ストップスイッチ42の押し順と入賞役との関係が予め定められているが、その点については後述する。

【0079】

図9は、上述した当選番号「00」～「29」の遊技状態ごとの当選確率を示す図である。いいかえれば、図9は、遊技状態ごとの役抽選テーブルを示すものである。

図9に示すように、本実施形態では、メイン制御基板60側の「遊技状態」として、非RT（非内部中）、RT（MB内部中）、及びMB遊技を有する。
40

また、図9において、「置数」とは、乱数値がとる全範囲「65536」のうち、当選となる範囲を示す値である。したがって、当選確率 = 「置数 / 65536」となる。たとえば、非RTにおいて、当選番号「01」のリプレイAの置数は「8971」であるので、リプレイAの当選確率は「8971 / 65536」である。

【0080】

図9に示すように、リプレイの当選確率については、遊技状態ごとに異なるように設定されている。たとえば、当選番号「01」のリプレイAについては、非RTでは「8971 / 65536」の当選確率で抽選され、RTでは「2030 / 65535」の当選確率で抽選され、MB遊技では抽選されない。

これに対し、図9に示すように、当選番号「09」～「29」の小役A1～J3は、全
50

ての遊技状態において同一の当選確率で抽選される。

【0081】

また、非RT（非内部中）では、リプレイA～Hの置数の合算値は「8978」であるので、リプレイA～Hの当選確率の合算値は「8978 / 65536」（約13.7%）である。

さらにまた、RT（MB内部中）では、リプレイA～Hの置数の合算値は「19963」であるので、リプレイA～Hの当選確率の合算値は「19963 / 65536」（約30%）である。

【0082】

さらに、非RT（非内部中）、及びRT（MB内部中）のいずれにおいても、小役A1～G2（押し順ベル）の置数の合算値は「43420」であるので、小役A1～G2の当選確率の合算値は「43420 / 65536」（約66.3%）である。 10

このため、非RT（非内部中）、及びRT（MB内部中）のいずれにおいても、リプレイ当選（リプレイA～Hのいずれかの当選）となる確率より、押し順ベル当選（小役A1～G2のいずれかの当選）となる確率の方が高くなっている。

【0083】

また、当選番号「06」～「08」のリプレイF～Hは、当選確率が他のリプレイより低い「レアリプレイ」として位置づけられている。

さらにまた、当選番号「23」～「29」の小役H1～J3は、当選確率が他の小役より低い「レア小役」として位置づけられている。 20

レア小役及びレアリプレイを総称して「レア役」と称する。

【0084】

図1において、メインCPU63は、役抽選手段63bによる役の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。本実施形態では、すべての役について、各役ごとに当選フラグ（RWM61の記憶領域の一部）を備える。そして、役抽選手段63bによる役の抽選においていずれかの当選となったときは、当該当選に対応する役の当選フラグをオンにする（当選フラグを立てる）。

たとえば、当選番号「04」のリプレイDに当選したときは、図8に示すように、リプレイ01、リプレイ02、リプレイ03、及びリプレイ06の合計4個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。 30

【0085】

図1において、リール制御手段63c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。

また、リール制御手段63cは、役抽選手段63bにより役の抽選が行われた後、当該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し、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の操作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の停止位置を決定し、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。 40

【0086】

たとえば、リール制御手段63c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。

【0087】

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。 50

本実施形態では、リール31は、定速時は1分間に約80回転する速度で回転する。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。

【0088】

たとえば、図3において、左リール31の停止時に、01番の「リプレイ」が中段（有効ライン）を通過する直前に左ストップスイッチ42が操作されたときは、01番の「リプレイ」（ビタ止まり）、02番の「チェリー」（1コマスペリ）、03番の「白BAR」（2コマスペリ）、04番の「JAC-A」（3コマスペリ）、又は05番の「ベル」（4コマスペリ）のいずれかが中段（有効ライン上）に停止可能となる。10

【0089】

本実施形態では、MB遊技中の右リール31以外は、すべて、上述した190ms以内（最大4コマスペリ）の停止制御となる。

これに対し、MB遊技中の右リール31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75ms以内に設定されている。これにより、本実施形態では、MB遊技中の右リール31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1コマに設定されている。

【0090】

たとえば、図3において、右リール31の停止時に、01番の「JAC-A」が中段（有効ライン）を通過する直前に右ストップスイッチ42が操作されたときは、01番の「JAC-A」（ビタ止まり）、又は02番の「ベル」（1コマスペリ）のいずれかが中段（有効ライン上）に停止可能となる。20

そして、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、その図柄が有効ライン上に停止するように、リール31を停止制御する（モータ32を駆動制御する）。

【0091】

すなわち、役の当選時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、当選した役に係る図柄が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を回転させることで、当選した役に係る図柄ができる限り有効ラインに停止するように、リール31を停止制御する（引込み停止制御）。30

【0092】

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を回転することで、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ないように、リール31を停止制御する（蹴飛ばし停止制御）。

【0093】

さらに、複数種類の図柄の組合せが有効ラインに停止可能な遊技では、有効ラインに停止させる図柄の組合せ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。

本実施形態では、複数種類のリプレイの図柄の組合せが停止可能となっている遊技では、ストップスイッチ42の押し順に応じて、有効ラインに停止可能となるリプレイの図柄の組合せが定められている。

また、複数種類の小役の図柄の組合せが停止可能となっている遊技において、いずれの図柄の組合せを優先して有効ラインに停止させるかについて、本実施形態では、ストップスイッチ42の押し順の他、枚数優先と個数優先とを有する。

【0094】

50

20

30

40

50

「枚数優先」とは、重複当選している小役の図柄の組合せのうち、払出し枚数の最も多い小役の図柄の組合せを優先して有効ラインに停止させる（その図柄の組合せを構成する図柄を優先して有効ラインに引き込む）ように停止制御することである。

たとえば、図5において、小役01及び03が重複当選したと仮定すると、払出し枚数の多い図柄の組合せは、小役01に係る「ベル」-「ベル」-「ベル」である。

このため、枚数優先では、たとえば左リール31を最初に停止させるときは、小役03に係る図柄である「黒BAR」、「JAC-A」又は「JAC-B」より優先して、小役01に係る図柄である「ベル」を有効ラインに停止させることを優先する。

【0095】

これに対し、「個数優先」とは、有効ラインに停止可能な小役の図柄の組合せのうち、その図柄を有効ラインに停止させると、有効ラインに停止可能となる小役の図柄の組合せ数が最大数となるように、その図柄の組合せを構成する図柄を優先して有効ラインに引き込むように停止制御することである。 10

たとえば、図5において、小役01及び03が重複当選したと仮定すると、有効ラインに停止可能となる小役の図柄の組合せは、

「ベル」-「ベル」-「ベル」(小役01)

「黒BAR」-「リプレイ」-「JAC-A」(小役03)

「JAC-A」-「リプレイ」-「JAC-A」(小役03)

「JAC-B」-「リプレイ」-「JAC-A」(小役03)

「黒BAR」-「リプレイ」-「JAC-B」(小役03) 20

「JAC-A」-「リプレイ」-「JAC-B」(小役03)

「JAC-B」-「リプレイ」-「JAC-B」(小役03)

の7種類である。

【0096】

そして、たとえば最初に左リール31を停止させる場合において、「ベル」を有効ラインに停止させると、その時点で、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数は1個となる。これに対し、「黒BAR」を有効ラインに停止させると、その時点で、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数は2個となる。「JAC-A」の場合及び「JAC-B」の場合も同様に2個となる。

このため、個数優先では、最初に左リール31を停止させるときは、小役01に係る図柄である「ベル」より優先して、小役03に係る図柄である「黒BAR」、「JAC-A」又は「JAC-B」のいずれかを有効ラインに停止させる。 30

【0097】

なお、上記例のように、「黒BAR」、「JAC-A」又は「JAC-B」のいずれでも、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数は、2個で同数となるので、両者に優劣はなく、いずれを停止させててもよい。このような場合には、事前にいずれかに決めておくことが挙げられる。また、図柄の最大移動コマ数の範囲内においていずれかを停止可能であるときは、停止可能な図柄を停止させる。

なお、個数優先及び枚数優先の概念は、入賞時にメダル払出しのある小役について用いられ、メダル払出しのないリプレイ当選時には、複数の図柄の組合せが停止可能であっても適用されることはない。 40

【0098】

リール31の停止制御において、適切なリール31の位置で（対象図柄を最大移動コマ数の範囲内において停止可能な操作タイミングで）ストップスイッチ42を操作しなければ、対象図柄を有効ラインに停止させる（有効ラインまで引き込む）ことができないことを、「PB（引込み率） 1」と称する。

これに対し、ストップスイッチ42が操作された瞬間のリール31がどの位置であっても（ストップスイッチ42の操作タイミングにかかわらず）、対象図柄を常に有効ラインに停止させる（引き込む）ことができることを、「PB = 1」と称する。

【0099】

そして、「P B = 1」は、その役の図柄の組合せにおいて、全リール3 1がそのようになっている場合と、特定の（一部の）リール3 1についてのみそのようになっている場合とを有する。

上述したように、本実施形態では、最大移動コマ数は「4」であるので、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図柄を超えた間隔で配列されているときは、「P B = 1」となる。

【0100】

たとえば、図3の左リール3 1において、「黒BAR」単体では「P B = 1」配置であり、「JAC-A」単体でも「P B = 1」配置であり、「JAC-B」単体でも「P B = 1」配置である。しかし、5コマ間隔で、「黒BAR」、「JAC-A」又は「JAC-B」のいずれかが配置されている（04番、09番、14番、及び19番）。したがって、どのタイミングで左ストップスイッチ4 2を操作しても、最大移動コマ数（4コマ）の範囲内で、有効ライン（中段）に、「黒BAR」、「JAC-A」又は「JAC-B」を停止させることができる。
10

【0101】

したがって、上述したように、小役0 1及び0 3が重複当選し、個数優先制御を行う場合、左リール3 1の停止時には、常に、「黒BAR」、「JAC-A」又は「JAC-B」を停止させることができるので、「黒BAR」、「JAC-A」、「JAC-B」の合算で、「P B = 1」で個数優先制御を行うことができる。

以下の説明において、対象となる図柄が5図柄以内の間隔で配置されていることを「P B = 1」配置と称し、5図柄を超える間隔で配置されていることを「P B = 1」配置と称する。
20

【0102】

図3に示すように、本実施形態では、全リール3 1において、「ベル」、及び「リプレイ」は、それぞれ「P B = 1」配置（5図柄以内の間隔）である。

また、左リール3 1では、「黒BAR」、「JAC-A」又は「JAC-B」の合算で、「P B = 1」配置である。

さらにまた、中リール3 1では、「赤7」、「黒BAR」、「白BAR」又は「ブランク」の合算で、「P B = 1」配置である。

さらに、中リール3 1では、「JAC-A」は、「P B = 1」配置である。
30

【0103】

さらに、リール制御手段6 3cは、ストップスイッチ4 2の押し順（操作順番）を検出する。

ストップスイッチ4 2が操作されると、そのストップスイッチ4 2が操作された旨の信号がリール制御手段6 3cに入力される。この信号を判別することで、どのストップスイッチ4 2が操作されたかを検出する。

【0104】

停止位置決定テーブルは、当選フラグのオン／オフの状態ごと、すなわち役抽選手段6 3bによる役の抽選結果ごとに応じて設けられており、ストップスイッチ4 2が操作された瞬間のリール3 1の位置に対する、リール3 1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0 1番の図柄（左リール3 1であれば「リプレイ」）が中段（有効ライン）を通過する瞬間にストップスイッチ4 2が操作されたときは、移動制御（何コマスペリ）を行って、何番の図柄を中段に停止させる、というように停止位置が事前に定められている。
40

【0105】

停止位置決定テーブルは、以下のものを備える。

MBテーブルは、MBの当選フラグのみがオンであるとき、すなわち当該遊技でMBに当選したときに用いられ、リール3 1の停止制御の範囲内において、MB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、MB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の停止位置を定めたものである。
50

【0106】

本実施形態において、MBの図柄の組合せは、図5に示すように、

「黒BAR」 - 「チェリー」 - 「リプレイ」、
 「JAC-A」 - 「チェリー」 - 「リプレイ」、
 「JAC-B」 - 「チェリー」 - 「リプレイ」
 の3種類である。

また、左リール31において、「黒BAR」、「JAC-A」及び「JAC-B」は合算で「PB=1」配置であり、右リール31において、「リプレイ」は「PB=1」配置である。しかし、中リール31において、「チェリー」は「PB=1」配置である。

したがって、MBの当選時には、中リール31について取りこぼす場合を有する。

10

【0107】

リプレイAテーブルは、リプレイA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、リプレイ01を入賞させるとともに、リプレイ01以外の役を入賞させないように、リール31の停止位置を定めたものである。

ここで、リプレイ01の図柄の組合せは、図5に示すように、

「ベル」 - 「赤7」 - 「ベル」
 「ベル」 - 「黒BAR」 - 「ベル」
 「ベル」 - 「白BAR」 - 「ベル」
 「ベル」 - 「ブランク」 - 「ベル」
 の4種類である。

20

【0108】

また、左及び右リール31において、「ベル」は「PB=1」配置（5図柄以内の間隔）であり、中リール31において、「赤7」、「黒BAR」、「白BAR」及び「ブランク」は合算で「PB=1」配置である。

したがって、リプレイAの当選時には、「PB=1」でリプレイ01が入賞する。

なお、リプレイ01の入賞時には、各リール31の上段を通過する水平方向上段の図柄組合せライン（無効ライン）に、「リプレイ」 - 「リプレイ」 - 「リプレイ」が停止する。

【0109】

リプレイBテーブルは、リプレイB当選時に用いられ、ストップスイッチ42の押し順に応じて当選役に含まれるリプレイを有効ラインに停止させるようにリール31の停止位置を定めたものである。本実施形態では、左又は右第一停止時にはリプレイ01（PB=1）を入賞させ、中第一停止時にはリプレイ06（PB=1）を入賞させるように、リール31の停止位置を定めている。

30

なお、リプレイ06の入賞時には、各リール31の中段を通過する水平方向中段の図柄組合せライン（有効ライン）に、「JAC-A/JAC-B」 - 「JAC-A」 - 「JAC-C/A/JAC-B」が停止する場合を有する。そして、これらの図柄の背後のバックランプを点滅させて、通常のリプレイとは図柄の組合せが異なる特殊リプレイが入賞したことを遊技者に知らせる。

【0110】

40

リプレイCテーブルは、リプレイC当選時に用いられ、左又は中第一停止時にはリプレイ01（PB=1）を入賞させ、右第一停止時にはリプレイ06（PB=1）を入賞させるように、リール31の停止位置を定めている。

なお、リプレイCにおいて、リプレイ05は、制御役として設けたもの（条件装置を複数設けるためのもの）であり、実際に入賞させる役ではない。

【0111】

リプレイDテーブルは、リプレイD当選時に用いられ、左第一停止時にはリプレイ06（PB=1）を入賞させ、中第一停止時にはリプレイ02（PB=1）を入賞させ、右第一停止時にはリプレイ01（PB=1）を入賞させるように、リール31の停止位置を定めている。

50

また、リプレイ E テーブルは、リプレイ E 当選時に用いられ、左第一停止時にはリプレイ 0 6 (P B = 1) を入賞させ、中第一停止時にはリプレイ 0 3 (P B = 1) を入賞させ、右第一停止時にはリプレイ 0 1 (P B = 1) を入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 1 2 】

なお、リプレイ 0 2 の入賞時には、入賞役はリプレイであるが、左リール 3 1 の上段、中リール 3 1 の中段、右リール 3 1 の下段を通過する斜め右下がり方向の図柄組合せライン（無効ライン）に、小役 0 1 に対応する「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」が停止する。

また、リプレイ 0 3 の入賞時には、入賞役はリプレイであるが、左リール 3 1 の下段、中リール 3 1 の中段、右リール 3 1 の上段を通過する斜め右上がり方向の図柄組合せライン（無効ライン）に、小役 0 1 に対応する「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」が停止する。 10

【 0 1 1 3 】

このように、一直線上の図柄組合せライン（無効ライン）に「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」が停止可能なリプレイを「ベルリプレイ」と称する。

ベルリプレイの入賞時には、小役の入賞時と同様のメダルの払出し音をスピーカ 2 2 から出力する。

また、ベルリプレイの入賞時に直ちにメダルの自動投入を行うと、遊技者はリプレイの入賞と認識するため、ベルリプレイの入賞と同時に、遊技の進行を遅延させるフリーズを実行する。 20

【 0 1 1 4 】

本実施形態では、ベルリプレイの入賞と同時にフリーズを開始するとともに、その経過時間を計測する。また、このフリーズ中は、リプレイ表示 L E D 7 3 a の消灯状態を維持する。そして、所定時間（たとえば 2 0 秒）を経過する前にベットスイッチ 4 0 が操作されたときは、これを契機にフリーズを解除（キャンセル）する。

フリーズを解除すると、ベルリプレイの入賞に基づくメダルの自動投入の処理を行うとともに、リプレイ表示 L E D 7 3 a を点灯させる。このとき、ベットスイッチ 4 0 の操作によりメダルを投入したときと同様の投入音をスピーカ 2 2 から出力するとともに、1 枚投入表示 L E D 7 3 e 、2 枚投入表示 L E D 7 3 f 、及び 3 枚投入表示 L E D 7 3 g を点灯させる。

これにより、遊技者に対し、ベットスイッチ 4 0 の操作により 3 枚のメダルが投入された印象を与えることができるので、ベルリプレイを擬似的に小役（ベル）に見せることができる。 30

【 0 1 1 5 】

また、フリーズの解除は、ベットスイッチ 4 0 の操作時に限らず、遊技者によるメダル投入口 4 4 からのメダルの手入れ時に行うことも可能である。

ここで、ベルリプレイの入賞後、次遊技の開始前（スタートスイッチ 4 1 の操作前）に、遊技者がメダルを手入れ投入したときに、そのメダルを受け付けずに払出し口から返却してしまうと、ベルリプレイを小役のように見せることができない。

そこで、ベルリプレイの入賞時に、メダル投入口 4 4 からのメダルの手入れ投入を通路センサ 4 6 により検知したときは、フリーズを解除し、手入れ投入されたメダルを受け付けて貯留し、ベルリプレイの入賞に基づくメダルの自動投入を行うように制御する。 40

【 0 1 1 6 】

リプレイ F テーブルは、リプレイ F 当選時に用いられ、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リプレイ 0 6 (P B = 1) を入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

リプレイ G テーブルは、リプレイ G 当選時に用いられ、左又は中第一停止時にはリプレイ 0 1 (P B = 1) を入賞させ、右第一停止時にはリプレイ 0 4 (P B = 1) を入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 1 7 】

リプレイ H テーブルは、リプレイ H 当選時に用いられ、左又は中第一停止時にはリプレ 50

イ 0 1 (P B = 1) を入賞させ、右第一停止時にはリプレイ 0 4 若しくは 0 5 (いずれも P B = 1) 、又はリプレイ 0 1 (P B = 1) を入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

なお、リプレイ H 当選時の右第一停止時には、リプレイ 0 5 に係る「白 B A R 」を有効ラインに停止させることを優先し、「白 B A R 」を有効ラインに停止させることができないときは、リプレイ 0 1 に係る「ベル」を有効ラインに停止させるようにリール 3 1 を停止制御する。

【 0 1 1 8 】

また、リプレイ H 当選時の右第一停止時に「白 B A R 」が有効ラインに停止した場合には、中及び左停止時には、リプレイ 0 5 に係る「白 B A R 」を有効ラインに停止させることを優先し、「白 B A R 」を有効ラインに停止させることができないときは、リプレイ 0 4 に係る「白 B A R 」以外の図柄を有効ラインに停止させるようにリール 3 1 を停止制御する。

さらにまた、リプレイ H 当選時の右第一停止時に「白 B A R 」が有効ラインに停止せず、「ベル」が有効ラインに停止したときは、中及び左停止時には、リプレイ 0 1 に係る図柄を有効ラインに停止させるようにリール 3 1 を停止制御する。

【 0 1 1 9 】

小役 A 1 テーブルは、小役 A 1 の当選となったとき（小役 0 1 、小役 0 4 、小役 0 8 、小役 1 1 、小役 1 4 、小役 1 6 、小役 1 8 の各当選フラグオン時）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順及び操作タイミングに応じて、当選した小役 0 1 、小役 0 4 、小役 0 8 、小役 1 1 、小役 1 4 、小役 1 6 、又は小役 1 8 を入賞させる（入賞可能となる）ように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 2 0 】

小役 A 1 当選時には、正解押し順と不正解押し順とを有し、正解押し順は左中右であり、他の 5 通りの押し順は不正解押し順となる。正解押し順時は、上述した枚数優先により小役 0 1 を入賞可能とし、不正解押し順時には、上述した個数優先により小役 0 4 、小役 0 8 、小役 1 1 、小役 1 4 、小役 1 6 、又は小役 1 8 を入賞可能とする。

【 0 1 2 1 】

小役 A 1 テーブルにおいて、左第一停止時（押し順正解）には、枚数優先により「ベル」（小役 0 1 ）を有効ラインに停止させる。

中第一停止時（押し順不正解）には、「ベル」（小役 0 8 又は 1 1 ）を停止させると、停止可能となる図柄の組合せ数が最大数（ 8 個）となるので、個数優先により「ベル」を有効ラインに停止させる。

右第一停止時（押し順不正解）には、「リプレイ」（小役 1 4 、 1 6 又は 1 8 ）を停止させると、停止可能となる図柄の組合せ数が最大数（ 6 個）となるので、個数優先により「リプレイ」を有効ラインに停止させる。

【 0 1 2 2 】

以上より、小役 A 1 当選時は、

左第一停止時（押し順正解）：「ベル」 - 「回転中」 - 「回転中」

中第一停止時（押し順不正解）：「回転中」 - 「ベル」 - 「回転中」

右第一停止時（押し順不正解）：「回転中」 - 「回転中」 - 「リプレイ」

となる。

【 0 1 2 3 】

（ 1 ）左第一停止時：「ベル」 - 「回転中」 - 「回転中」

中第二停止時には押し順正解となる。この場合、枚数優先により小役 0 1 を入賞させるので、中リール 3 1 についても「ベル」を有効ラインに停止させる。さらに、右第三停止時にも「ベル」を有効ラインに停止させる。これにより小役 0 1 が入賞し、 7 枚のメダルが払い出される。

【 0 1 2 4 】

右第二停止時には押し順不正解となる。この場合、枚数優先を行わず、個数優先に切り

10

20

30

40

50

替える。右第二停止時には「J A C - A」又は「J A C - B」(小役04)を停止させると、その時点で停止可能となる図柄の組合せ数は最大数(2個)となるので、「J A C - A」又は「J A C - B」を有効ラインに停止させるように制御する。なお、右リール31の「J A C - A」又は「J A C - B」は合算で「P B = 1」配置であるので、常に有効ラインに停止させることができる。

【0125】

中第三停止時には「赤7」又は「黒B A R」(小役04)を有効ラインに停止させるように制御する。そして、小役04に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すると、小役04の入賞となり、1枚のメダルが払い出される。なお、中リール31の「赤7」又は「黒B A R」は「P B = 1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない(取りこぼす)場合を有する。

10

【0126】

(2) 中第一停止時：「回転中」 - 「ベル」 - 「回転中」

左第二停止時には「黒B A R」、「J A C - B」、「J A C - A」又は「ブランク」(小役08又は11)を有効ラインに停止させるように制御する。左リール31において、これら4つの図柄は合算で「P B = 1」配置となっている。よって、いずれかの図柄を常に有効ラインに停止させることができる。

【0127】

左第二停止時に「黒B A R」又は「J A C - B」(小役08)が有効ラインに停止したときは、右第三停止時には「赤7」又は「J A C - A」(小役08)を有効ラインに停止させるように制御する。そして、小役08に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すると、小役08の入賞となり、1枚のメダルが払い出される。なお、右リール31の「赤7」又は「J A C - A」は「P B = 1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない(取りこぼす)場合を有する。

20

【0128】

左第二停止時に「J A C - A」又は「ブランク」(小役11)が有効ラインに停止したときは、右第三停止時には「J A C - B」又は「ブランク」(小役11)を有効ラインに停止させるように制御する。そして、小役11に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すると、小役11の入賞となり、1枚のメダルが払い出される。なお、右リール31の「J A C - B」又は「ブランク」は「P B = 1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない(取りこぼす)場合を有する。

30

【0129】

右第二停止時には「赤7」、「J A C - A」、「J A C - B」又は「ブランク」(小役08又は11)を有効ラインに停止させるように制御する。右リール31において、これら4つの図柄は合算で「P B = 1」配置となっている。よって、いずれかの図柄を常に有効ラインに停止させることができる。

【0130】

右第二停止時に「赤7」又は「J A C - A」(小役08)が有効ラインに停止したときは、左第三停止時には「黒B A R」又は「J A C - B」(小役08)を有効ラインに停止させないように制御する。そして、小役08に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すると、小役08の入賞となり、1枚のメダルが払い出される。なお、左リール31の「黒B A R」又は「J A C - B」は「P B = 1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない(取りこぼす)場合を有する。

40

【0131】

右第二停止時に「J A C - B」又は「ブランク」(小役11)が有効ラインに停止したときは、左第三停止時には「J A C - A」又は「ブランク」(小役11)を有効ラインに停止させないように制御する。そして、小役11に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すると、小役11の入賞となり、1枚のメダルが払い出される。なお、左リール31の「J A C - A」又は「ブランク」は「P B = 1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない(取りこぼす)場合を有する。

50

【0132】

(3) 右第一停止時：「回転中」 - 「回転中」 - 「リプレイ」

左第二停止時には「赤7」(小役14)、「スイカ」(小役16)、又は「チェリー」(小役18)を有効ラインに停止させるように制御する。左リール31において、これら3つの図柄は合算で「PB = 1」配置となっている。よって、いずれかの図柄を常に有効ラインに停止させることができる。

【0133】

中第三停止時には「赤7」又は「黒BAR」(小役14、16又は18)を有効ラインに停止させるように制御する。そして、「赤7」又は「黒BAR」が有効ラインに停止すると、小役14、16又は18の入賞となり、1枚のメダルが払い出される。なお、中リール31の「赤7」又は「黒BAR」は「PB = 1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない(取りこぼす)場合を有する。10

【0134】

中第二停止時には「赤7」又は「黒BAR」(小役14、16又は18)を有効ラインに停止させるように制御する。上述したように、中リール31の「赤7」又は「黒BAR」は「PB = 1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない(取りこぼす)場合を有する。

【0135】

中第二停止時に「赤7」又は「黒BAR」(小役14、16又は18)が有効ラインに停止したときは、左第三停止時には「赤7」(小役14)、「スイカ」(小役16)、又は「チェリー」(小役18)を有効ラインに停止させるように制御する。上述したように、左リール31において、これら3つの図柄は合算で「PB = 1」配置となっている。よって、いずれかの図柄を常に有効ラインに停止させることができる。そして、「赤7」、「スイカ」又は「チェリー」が有効ラインに停止すると、小役14、16又は18の入賞となり、1枚のメダルが払い出される。20

【0136】

小役A2当選時、小役B1当選時、小役B2当選時、小役C1当選時、小役C2当選時、小役D1当選時、小役D2当選時についても、小役A1当選時と同様に、押し順正解時には小役01を入賞させ、押し順不正解時には、小役01以外の当選役を入賞させるか又は役の取りこぼしとなるように、リール31を停止制御する。30

なお、小役A1～D2当選時に、正解押し順以外の特定の押し順でストップスイッチ42が操作されたときに、小役01が入賞する場合を有するように、リール31を停止制御してもよい。

【0137】

なお、小役16に対応する「スイカ」 - 「赤7」 - 「リプレイ」が有効ラインに停止したときは、左リール31下段、中リール31中段、右リール31上段を通過する斜め右上がり方向の図柄組合せライン(無効ライン)に、「赤7」 - 「赤7」 - 「赤7」が停止する場合を有する。この場合、この赤7揃いは特典を付与するものではない旨を画像表示装置23に画像表示する。

【0138】

小役E1テーブルは、小役E1の当選となったとき(小役02、小役08、小役12、小役20の各当選フラグオン時)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の押し順及び操作タイミングに応じて、当選した小役02、小役08、小役12、又は小役20を入賞させる(入賞可能となる)ように、リール31の停止位置を定めている。

小役E1当選時には、正解押し順は右左中であり、他の押し順は不正解押し順となる。正解押し順時は、枚数優先により小役02を入賞可能とし、不正解押し順時には、個数優先により小役08、小役12、又は小役20を入賞可能とする。

【0139】

小役E1テーブルにおいて、右第一停止時(押し順正解)には、枚数優先により「リブ50

レイ」（小役 0 2）を有効ラインに停止させる。

左第一停止時（押し順不正解）には、「ベル」（小役 2 0）を停止させると、停止可能となる図柄の組合せ数が最大数（4個）となるので、個数優先により「ベル」を有効ラインに停止させる。

中第一停止時（押し順不正解）には、「ベル」（小役 0 8）を停止させると、停止可能となる図柄の組合せ数が最大数（4個）となるので、個数優先により「ベル」を有効ラインに停止させる。

【 0 1 4 0 】

以上より、小役 E 1 当選時は、

右第一停止時（押し順正解）：「回転中」 - 「回転中」 - 「リプレイ」

10

左第一停止時（押し順不正解）：「ベル」 - 「回転中」 - 「回転中」

中第一停止時（押し順不正解）：「回転中」 - 「ベル」 - 「回転中」

となる。

【 0 1 4 1 】

（1）右第一停止時：「回転中」 - 「回転中」 - 「リプレイ」

左第二停止時には押し順正解となる。この場合、枚数優先により小役 0 2 を入賞させるので、左リール 3 1 についても「リプレイ」を有効ラインに停止させる。さらに、中第三停止時には「J A C - A」を有効ラインに停止させる。これにより小役 0 2 が入賞し、7 枚のメダルが払い出される。

【 0 1 4 2 】

20

左リール 3 1 の「リプレイ」、中リール 3 1 の「J A C - A」、右リール 3 1 の「リプレイ」は、いずれも「P B = 1」配置である。したがって、小役 E 1 当選時の押し順正解時（右左中）には、「P B = 1」で小役 0 2 が入賞する。

なお、小役 0 2 入賞時には、各リール 3 1 の下段を通過する水平方向下段の図柄組合せライン（無効ライン）に、「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」が停止する。

【 0 1 4 3 】

中第二停止時には押し順不正解となる。この場合、枚数優先を行わず、個数優先に切り替える。中第二停止時には「リプレイ」（小役 1 2）を停止させると、その時点で停止可能となる図柄の組合せ数は最大数（2個）となるので、「リプレイ」を有効ラインに停止させるように制御する。なお、中リール 3 1 の「リプレイ」は「P B = 1」配置であるので、常に有効ラインに停止させることができる。

30

【 0 1 4 4 】

左第三停止時には「黒 B A R」又は「J A C - B」（小役 1 2）を有効ラインに停止させるように制御する。そして、小役 1 2 に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すると、小役 1 2 の入賞となり、1 枚のメダルが払い出される。なお、左リール 3 1 の「黒 B A R」又は「J A C - B」は「P B = 1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない（取りこぼす）場合を有する。

【 0 1 4 5 】

（2）左第一停止時：「ベル」 - 「回転中」 - 「回転中」

中第二停止時には「赤 7」、「黒 B A R」、「白 B A R」又は「ブランク」（小役 2 0）を有効ラインに停止させないように制御する。中リール 3 1 において、これら 4 つの図柄は合算で「P B = 1」配置となっている。よって、いずれかの図柄を常に有効ラインに停止させることができる。

40

【 0 1 4 6 】

右第三停止時には「赤 7」（小役 2 0）を有効ラインに停止させるように制御する。そして、小役 2 0 に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すると、小役 2 0 の入賞となり、1 枚のメダルが払い出される。なお、右リール 3 1 の「赤 7」は「P B = 1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない（取りこぼす）場合を有する。

押し順が左右中のときについても、押し順が左中右のときと同様に、リール 3 1 を停止制御する。

50

【0147】

(3) 中第一停止時：「回転中」 - 「ベル」 - 「回転中」

左第二停止時には「黒BAR」又は「JAC-B」(小役08)を有効ラインに停止させるように制御する。左リール31において、これらの図柄は「PB 1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない(取りこぼす)場合を有する。

【0148】

右第三停止時には「赤7」又は「JAC-A」(小役08)を有効ラインに停止させるように制御する。そして、小役08に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すると、小役08の入賞となり、1枚のメダルが払い出される。なお、右リール31の「赤7」又は「JAC-A」は「PB 1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない(取りこぼす)場合を有する。10

押し順が中右左のときについても、押し順が中左右のときと同様に、リール31を停止制御する。

【0149】

また、小役E2当選時、小役F1当選時、小役F2当選時についても、小役E1当選時と同様に、押し順正解時には小役02を入賞させ、押し順不正解時には、小役02以外の当選役を入賞させるか又は役の取りこぼしとなるよう、リール31を停止制御する。

【0150】

小役G1テーブルは、小役G1の当選となったとき(小役03、小役08、小役09、小役20、小役21の各当選フラグオン時)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の押し順及び操作タイミングに応じて、当選した小役03、小役08、小役20、又は小役21を入賞させる(入賞可能となる)よう、リール31の停止位置を定めている。なお、小役09は、制御役であり、実際に入賞する役ではない。20

小役G1当選時には、正解押し順は右第一停止であり、他の押し順は不正解押し順となる。正解押し順時は、枚数優先により小役03を入賞可能とし、不正解押し順時には、個数優先により小役08、小役20、又は小役21を入賞可能とする。

【0151】

小役G1テーブルにおいて、右第一停止時(押し順正解)には、枚数優先により「JAC-A」又は「JAC-B」(小役03)を有効ラインに停止させる。右リール31において、これらの図柄は合算で「PB = 1」配置となっている。よって、いずれかの図柄を常に有効ラインに停止させることができる。30

左第一停止時(押し順不正解)には、「ベル」(小役20又は21)を停止させると、停止可能となる図柄の組合せ数が最大数(8個)となるので、個数優先により「ベル」を有効ラインに停止させる。

中第一停止時(押し順不正解)には、「ベル」(小役08)を停止させると、停止可能となる図柄の組合せ数が最大数(4個)となるので、個数優先により「ベル」を有効ラインに停止させる。

【0152】

以上より、小役G1当選時は、40

右第一停止時(押し順正解)：「回転中」 - 「回転中」 - 「JAC-A / JAC-B」

左第一停止時(押し順不正解)：「ベル」 - 「回転中」 - 「回転中」

中第一停止時(押し順不正解)：「回転中」 - 「ベル」 - 「回転中」
となる。

【0153】

(1) 右第一停止時：「回転中」 - 「回転中」 - 「JAC-A / JAC-B」

左第二停止時には「黒BAR」、「JAC-A」又は「JAC-B」を有効ラインに停止させ、中第三停止時には「リプレイ」を有効ラインに停止させる。押し順が右中左のときについても、押し順が右左中のときと同様に、リール31を停止制御する。これにより小役03が入賞し、3枚のメダルが払い出される。50

【0154】

また、左リール31の「黒BAR」、「JAC-A」又は「JAC-B」は合算で「PB = 1」配置であり、中リール31の「リプレイ」は「PB = 1」配置である。したがって、小役G1当選時の押し順正解時（右第一停止時）には、「PB = 1」で小役03が入賞する。

なお、小役03の入賞時には、各リール31の上段を通過する水平方向上段の図柄組合せライン（無効ライン）に、「ベル」-「ベル」-「ベル」が停止する。

【0155】

（2）左第一停止時：「ベル」-「回転中」-「回転中」

中第二停止時には「赤7」、「黒BAR」、「白BAR」又は「プランク」（小役20又は21）を有効ラインに停止させるように制御する。中リール31において、これら4つの図柄は合算で「PB = 1」配置となっている。よって、いずれかの図柄を常に有効ラインに停止させることができる。10

【0156】

右第三停止時には「赤7」（小役20）又は「黒BAR」（小役21）を有効ラインに停止させるように制御する。そして、「赤7」が有効ラインに停止すると、小役20の入賞となり、1枚のメダルが払い出される。また、「黒BAR」が有効ラインに停止すると、小役21の入賞となり、1枚のメダルが払い出される。なお、右リール31の「赤7」又は「黒BAR」はいずれも「PB = 1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない（取りこぼす）場合を有する。20

押し順が左右中のときについても、押し順が左中右のときと同様に、リール31を停止制御する。

【0157】

（3）中第一停止時：「回転中」-「ベル」-「回転中」

左第二停止時には「黒BAR」又は「JAC-B」（小役08）を有効ラインに停止させるように制御する。左リール31において、これらの図柄は「PB = 1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない（取りこぼす）場合を有する。

【0158】

右第三停止時には「赤7」又は「JAC-A」（小役08）を有効ラインに停止させるように制御する。そして、小役08に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すると、小役08の入賞となり、1枚のメダルが払い出される。なお、右リール31の「赤7」又は「JAC-A」は「PB = 1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない（取りこぼす）場合を有する。30

押し順が中右左のときについても、押し順が中左右のときと同様に、リール31を停止制御する。

【0159】

また、小役G2当選時についても、小役G1当選時と同様に、押し順正解時には小役03を入賞させ、押し順不正解時には、小役03以外の当選役を入賞させるか又は役の取りこぼしとなるように、リール31を停止制御する。

【0160】

小役H1テーブルは、小役H1当選時に用いられ、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、リール31の停止制御の範囲内において、小役24を入賞させるように、リール31の停止位置を定めている。小役24の図柄の組合せは、図6に示すように、5通り有する。小役24に係る図柄は、いずれのリール31においても「PB = 1」配置であるので、有効ラインに停止させることができない（取りこぼす）場合を有する。40

【0161】

そして、有効ラインに「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」が停止したときは、これらの「スイカ」の背後のバックランプを点滅させて、小役が入賞したことを遊技者に知らせる。

なお、有効ラインに「黒BAR」-「スイカ」-「赤7」が停止したときは、左リール50

3 1 の下段、中リール 3 1 の中段、右リール 3 1 の上段を通過する斜め右上がり方向の図柄組合せライン（無効ライン）に、「スイカ」 - 「スイカ」 - 「スイカ」が停止する。

【 0 1 6 2 】

有効ラインに「黒 B A R 」 - 「スイカ」 - 「黒 B A R 」が停止したとき、「プランク」 - 「スイカ」 - 「赤 7 」が停止したとき、「プランク」 - 「スイカ」 - 「黒 B A R 」が停止したときについても、「黒 B A R 」 - 「スイカ」 - 「赤 7 」が停止したときと同様に、斜め右上がり方向の図柄組合せライン（無効ライン）に、「スイカ」 - 「スイカ」 - 「スイカ」が停止する。

【 0 1 6 3 】

小役 H 2 テーブルは、小役 H 2 当選時に用いられ、小役 H 1 テーブルと同様に、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 2 4 を入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。 10

【 0 1 6 4 】

小役 I 1 テーブルは、小役 I 1 当選時に用いられ、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 2 5 又は 2 6 を入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。図 7 に示すように、小役 2 5 に対応する図柄の組合せは 8 通り有し、小役 2 6 に対応する図柄の組合せは 2 4 通り有する。

【 0 1 6 5 】

また、小役 2 5 に係る図柄は、いずれのリール 3 1 においても単独又は合算で「 P B = 1 」配置となっている。小役 2 6 に係る図柄についても、小役 2 5 に係る図柄と同様に、いずれのリール 3 1 においても単独又は合算で「 P B = 1 」配置となっている。よって、小役 I 1 当選時には、常に小役 2 5 又は 2 6 の入賞となる。 20

なお、小役 2 5 又は 2 6 の入賞時には、左リール 3 1 の上段又は下段に「チェリー」が停止可能となる。

【 0 1 6 6 】

小役 I 2 テーブルは、小役 I 2 当選時に用いられ、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 1 8 又は 1 9 を入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。図 6 に示すように、小役 1 8 及び 1 9 に対応する図柄の組合せは、それぞれ 2 通り有する。

【 0 1 6 7 】

また、左リール 3 1 の「チェリー」は、「 P B = 1 」配置であるので、有効ラインに停止させることができない（取りこぼす）場合を有する。

なお、小役 1 8 又は 1 9 の入賞時には、左リール 3 1 の中段に「チェリー」が停止する。そして、「チェリー」の背後のバックランプを点滅させて、小役が入賞したことを見せる。

【 0 1 6 8 】

小役 J 1 テーブルは、小役 J 1 当選時に用いられ、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 2 7 を入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

小役 J 2 テーブルは、小役 J 2 当選時に用いられ、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 2 8 を入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。 40

【 0 1 6 9 】

小役 J 3 テーブルは、小役 J 3 当選時に用いられ、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 2 9 又は 3 1 を入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

非当選テーブルは、いずれの役にも当選していない遊技で用いられ、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 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 7 0 】

10

20

30

40

50

次に、MB遊技中のリール31の停止制御について説明する。

図9に示すように、MB遊技中は、役抽選手段63bにより、小役A1～J3の抽選が行われる。

また、MB遊技中は、役抽選手段63bによる役の抽選結果にかかわらず、すべての小役（小役01～31）の当選フラグがオンになる。これにより、すべての小役に当選したときと同じ状態になる。

【0171】

さらに、MB遊技では、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、左及び中リール31については190ms以内の停止制御（最大移行コマ数が4コマ）となり、右リール31については75ms以内の停止制御（最大移行コマ数が1コマ）となる。

10

そして、MB遊技中は、右第一停止時に小役01に係る「ベル」が有効ラインに停止したときは、左及び中停止時に小役01に係る「ベル」を有効ラインに停止させるようにリール31を停止制御する。これにより、小役01の入賞となり、2枚のメダルが払い出される（MB遊技中は小役01の配当が2枚になる）。

【0172】

これに対し、右第一停止時に小役01に係る「ベル」が有効ラインに停止しなかったときは、左停止時には小役31に係る「ベル」を有効ラインに停止させ、中停止時には小役31に係る「スイカ」又は「チェリー」（合算で「PB=1」配置）を有効ラインに停止させるようにリール31を停止制御する。これにより、小役31の入賞となり、2枚のメダルが払い出される。

20

【0173】

また、小役01及び31は、いずれも、左リール31の図柄が「ベル」である。このため、MB遊技中は、左第一停止時には「ベル」を有効ラインに停止させるようにリール31を停止制御する。

そして、右第二停止時に小役01に係る「ベル」が有効ラインに停止したときは、中第三停止時に小役01に係る「ベル」を有効ラインに停止させるようにリール31を停止制御する。これにより、小役01の入賞となる。

これに対し、右第二停止時に小役01に係る「ベル」が有効ラインに停止しなかったときは、中第三停止時に小役31に係る「スイカ」又は「チェリー」を有効ラインに停止させるようにリール31を停止制御する。これにより、小役31の入賞となる。

30

【0174】

また、MB遊技中は、右リール31が75ms以内の停止制御となるため、中第一停止時に小役01に係る「ベル」を有効ラインに停止させると、右停止時に小役01に係る「ベル」を取りこぼす可能性を有する。

このため、MB遊技中の中第一停止時には、小役31に係る「スイカ」又は「チェリー」を有効ラインに停止させ、左停止時には「ベル」を有効ラインに停止させ、右停止時には任意の図柄を有効ラインに停止させるようにリール31を停止制御する。これにより、右停止時にいずれの図柄が有効ラインに停止しても、常に小役31を入賞させることができるようにしている。

【0175】

図1において、メインCPU63の入賞判定手段63dは、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したか否かを判断する。入賞判定手段63dは、たとえばリールセンサ39がインデックスを検知してからのモータ32のステップ数を検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。ただし、入賞判定手段63dは、ストップスイッチ42が操作され、リール31の停止位置が決定された時に、そのリール31が停止したか否かにかかわらず、停止図柄を判断することが可能である。

40

【0176】

払出し手段63eは、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したと判断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に

50

応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出す。払出しは、貯留枚数として加算するか、又は貯留枚数が「50」を超えるときは実際にメダルを払出し口から払い出す。メダルを実際に払い出すときは、ホッパーモータ36を駆動制御して、所定枚数のメダルを払い出す。メダルの払い出し時には、払い出されたメダルを払出しセンサ37a及び37bにより検知し、正しく払い出されたか否かをチェックする。

【0177】

以上説明したように、遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ40を操作して予め貯留されたメダルを投入するか、又はメダル投入口44からメダルを投入し、スタートスイッチ41を操作（オン）する。スタートスイッチ41が操作されると、リール制御手段63cは、すべてのモータ32を駆動制御して、すべてのリール31を回転させるように制御する。このようにしてモータ32によってリール31が回転することで、リール31上の図柄は、所定の速度で表示窓13内で上から下に移動表示される。また、スタートスイッチ41が操作されると、役抽選手段63bは、役の抽選を行う。10

【0178】

そして、遊技者は、ストップスイッチ42を押すことで、そのストップスイッチ42に対応するリール31（たとえば、左ストップスイッチ42に対応する左リール31）の回転を停止させる。ストップスイッチ42が操作されると、リール制御手段63cは、そのストップスイッチ42に対応するモータ32を駆動制御して、そのモータ32に係るリール31の停止制御を行う。

さらに、すべてのリール31の停止時における図柄の組合せにより、当該遊技の遊技結果を表示する。そして、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（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。20

【0179】

図1に示すように、メイン制御基板60のメインCPU63は、遊技状態制御手段63f、及び内部状態制御手段63gを備えている。

また、本実施形態では、メイン制御基板60側の遊技状態として、通常遊技及び特別遊技を有し、通常遊技として、非RT（非内部中）及びRT（MB内部中）を有し、特別遊技として、MB遊技を有している。

【0180】

さらにまた、本実施形態では、メイン制御基板60側において、遊技状態とは別個に、複数の内部状態を有している。具体的には、内部状態として、内部状態A（通常）、内部状態B（押し順当て準備中）、内部状態C（押し順当てゲーム）、内部状態D（高確）、内部状態E（前兆）、内部状態F（AT）、内部状態G（上乗せ準備中）、内部状態H（上乗せ特化ゾーン）、内部状態I（継続バトル準備中）、及び内部状態J（継続バトル）を有している。30

さらに、本実施形態では、サブ制御基板80側の演出状態として、非報知状態（非AT）及び報知状態（AT）を有している。

【0181】

そして、遊技状態制御手段63fは、遊技状態の移行を制御し、内部状態制御手段63gは、遊技状態制御手段63fによる遊技状態の移行制御とは別個独立して、内部状態の移行を制御する。特に、本実施形態では、遊技状態をRT（MB内部中）に滞在させたまま、内部状態A～Jの間で移行させるように制御する。40

また、サブ制御基板80側の演出出力制御手段83aは、演出状態の移行を制御する。特に、本実施形態では、メイン制御基板60側が内部状態A、B、C、D、又はEのときは、演出状態を非報知状態（非AT）とし、メイン制御基板60側が内部状態F、G、H、I、又はJのときは、演出状態を報知状態（AT）とする。

【0182】

なお、本実施形態では、メイン制御基板60側の内部状態制御手段63gにより、ATを実行するか否かの決定（AT抽選）、ATの開始、AT中のメダルの差枚数（純増枚数）の上乗せ、ATの継続、及びATの終了を制御（管理）する。このため、内部状態制御50

手段 6 3 g は、「A T 制御手段」とも称する。

【0183】

ここで、「R T」とは、リプレイの当選確率が非 R T より高い遊技状態をいう。

リプレイの当選確率が非 R T とは異なる遊技状態を、R T と称することもある。また、「リプレイの当選確率が異なる」には、複数種類のリプレイの当選確率の合算値は同一であるが、各リプレイの当選確率の振分け方が異なる場合や、抽選されるリプレイの種類が異なる場合を含む。さらに、非 R T におけるリプレイの当選確率を、R T より高く設定してもよい。このように、R T とは、狭義には、リプレイの当選確率を非 R T より高く設定した遊技を意味し、広義には、リプレイの当選確率が非 R T とは異なる遊技を意味する。

【0184】

また、「A T」とは、ストップスイッチ 4 2 の操作（押し順及び／又は操作タイミング）に応じて遊技者にとって有利／不利が生じる役抽選結果（単独及び重複の双方を含む）となったときに、遊技者にとって最も有利となるストップスイッチ 4 2 の操作情報を報知する演出状態をいう。

【0185】

本実施形態では、A T 中は、小役 A 1 ~ D 2 当選時には、小役 0 1 が入賞して 7 枚払出しとなる押し順（正解押し順）を報知し、小役 E 1 ~ F 2 当選時には、小役 0 2 が入賞して 7 枚払出しとなる押し順（正解押し順）を報知し、小役 G 1 ~ G 2 当選時には、小役 0 3 が入賞して 3 枚払出しとなる押し順（正解押し順）を報知する。これに対し、非 A T 中は、正解押し順を報知しない。これにより、A T 中は、遊技者は、報知に従ってストップスイッチ 4 2 を操作すれば、小役 A 1 ~ G 2（押し順ベル）当選時には小役 0 1 ~ 0 3 を入賞させることができる。

なお、R T 中に A T が実行されると、R T かつ A T（A R T）となる。

【0186】

図 10 は、遊技状態の移行を説明する図であり、図 11 は、内部状態の移行を説明する図である。以下、図 10 及び図 11 を参照しつつ、遊技状態制御手段 6 3 f による遊技状態の移行制御、及び内部状態制御手段 6 3 g による内部状態の移行制御について説明する。

遊技状態制御手段 6 3 f は、特別役（M B）の当選、特別役（M B）の入賞、及び特別遊技（M B 遊技）中のメダルの払出し枚数に基づいて、遊技状態を移行させる。

【0187】

まず、遊技状態制御手段 6 3 f は、非 R T（非内部中）では、M B の抽選を行う。

そして、非 R T（非内部中）で M B に当選し、当選した M B が当該遊技で入賞しなかったときは、遊技状態制御手段 6 3 f は、次遊技から、遊技状態を R T（M B 内部中）に移行させる。なお、非 R T（非内部中）から R T（M B 内部中）への移行は、M B 当選時、M B に当選した遊技で全リール 3 1 の停止時、又は M B に当選した遊技で M B 非入賞の判定時に行っててもよい。

また、非 R T（非内部中）で M B に当選し、当選した M B が当該遊技で入賞したときは、遊技状態制御手段 6 3 f は、次遊技から、遊技状態を M B 遊技に移行させる。すなわち、非 R T（非内部中）から、R T（M B 内部中）を経由することなく、M B 遊技に移行する。

【0188】

R T（M B 内部中）に移行したときは、遊技状態制御手段 6 3 f は、M B が入賞するまで、R T（M B 内部中）を継続する。そして、R T（M B 内部中）において、M B が入賞すると、遊技状態制御手段 6 3 f は、次遊技から、遊技状態を M B 遊技に移行させる。

M B 遊技では、左及び中リール 3 1 については、190 ms 以内（最大移動コマ数が 4 コマ）で停止制御し、左リール 3 1 については、75 ms 以内（最大移動コマ数が 1 コマ）で停止制御する。

【0189】

また、M B 遊技中は、毎遊技、すべての小役の当選フラグがオンになり、すべての小役

10

20

30

40

50

に当選した状態と等価になる。

そして、MB遊技中は、毎遊技、小役01又は31(MB遊技中は2枚払出し)が入賞する。

ここで、本実施形態では、MB遊技中は、メダルが2枚投入になるが、毎遊技、小役01又は31が入賞して、2枚のメダルが払い出される。このため、MB遊技中は、毎遊技、2枚投入の2枚払出しとなり、現状維持の(メダルが増えもしなければ、減りもしない)遊技状態になる。

【0190】

また、遊技状態制御手段63fは、MB遊技の終了条件を満たすまで、MB遊技を継続する。

本実施形態では、MB遊技の終了条件は、MB遊技中のメダル払出し枚数が所定枚数(46枚)以上になったことに設定されている。

このため、遊技状態制御手段63fは、MB遊技中のメダル払出し枚数をカウントし、カウント値が46以上になると、当該遊技でMB遊技の終了条件を満たすと判断し、MB遊技を終了して、次遊技から、遊技状態を非RT(非内部中)に移行させる。

【0191】

なお、本実施形態では、RT(MB内部中)において、リプレイに当選したときは、MBよりリプレイに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、小役に当選したときは、MBより小役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先する。

また、本実施形態では、RT(MB内部中)では、役抽選手段63bで非当選となる確率は「1/65536」に設定されており、非当選となることは極めて稀である。

さらに、RT(MB内部中)に役抽選手段63bで非当選になると、当選を持ち越しているMBが入賞可能となるが、図5に示すように、MBに対応する図柄の組合せは、「黒BAR/JAC-A/JAC-B」-「チェリー」-「リプレイ」に設定されており、中リール31の「チェリー」を取りこぼす場合を有する。

【0192】

このため、本実施形態では、RT(MB内部中)においてMBが入賞することは極めて稀であり、非RT(非内部中)においてMBに当選し、当該遊技でMBを入賞させることができずにRT(MB内部中)に移行した後は、実質的にはRT(MB内部中)に滞在し続けることになる。

以上のようにして、遊技状態制御手段63fは、各遊技状態において、遊技状態の移行条件を満たすか否かを判断し、遊技状態の移行条件を満たすと判断したときは、それぞれ所定の遊技状態に移行させる。

【0193】

内部状態制御手段63gは、役の当選、役の入賞、役の抽選とは別の抽選(AT抽選、移行抽選、上乗せ抽選、継続抽選)、遊技回数、及びメダルの差枚数(純増枚数)等に基づいて、内部状態の移行を制御する。

ここで、内部状態A(通常)は、通常時に滞在する内部状態である。

また、内部状態B(押し順当て準備中)は、内部状態Aから内部状態Cに移行するときに経由する内部状態である。内部状態Bでは、内部状態Cに移行することを遊技者に期待させる演出を出力する。

【0194】

さらにまた、内部状態C(押し順当てゲーム)は、小役A1~G2(押し順ベル)当選時に正解押し順を遊技者に当てさせる押し順当てゲームを実行し、正解押し順を当てる遊技者に対して特典を付与する内部状態である。

さらに、内部状態D(高確)は、AT抽選の当選確率が内部状態Aより高い内部状態である。

また、内部状態E(前兆)は、内部状態A~Dから内部状態Fに移行するときに経由する内部状態である。内部状態Eでは、内部状態Fに移行することを遊技者に期待させる演

10

20

30

40

50

出を出力する。

【0195】

さらにまた、内部状態F（A T）は、サブ制御基板80側でA Tを実行させる内部状態である。

さらに、内部状態G（上乗せ準備中）は、内部状態Fから内部状態Hに移行するときに経由する内部状態である。内部状態Gでは、内部状態Hに移行することを遊技者に期待させる演出を出力する。

また、内部状態H（上乗せ特化ゾーン）は、内部状態F（A T）の終了条件となるメダルの差枚数（純増枚数）を上乗せする内部状態である。

【0196】

10

さらにまた、内部状態I（継続バトル準備中）は、内部状態Fから内部状態Jに移行するときに経由する内部状態である。内部状態Fの終了条件を満たしてから内部状態Jの開始条件を満たすまでの間に、内部状態Iに滞在する。

さらに、内部状態J（継続バトル）は、継続抽選の結果に応じた連続演出を複数遊技（たとえば8遊技）にわたって出力する内部状態である。継続抽選の当選時には、最後に主人公キャラクタがバトルで勝利する演出を出し、継続抽選の非当選時には、最後に主人公キャラクタがバトルで敗北する演出を出力する。

【0197】

内部状態制御手段63gは、通常時には、内部状態A（通常）とする。

内部状態Aでは、内部状態制御手段63gは、レア小役（小役H1～J3）当選時に、A Tを実行するか否かを決定するA T抽選を行う。そして、A T抽選に当選したときは、内部状態制御手段63gは、当該遊技で内部状態Aを終了し、次遊技から、内部状態E（前兆）に移行させる。

20

【0198】

また、内部状態Aにおいてレア小役に当選し、A T抽選で非当選となったときは、内部状態制御手段63gは、当該遊技で内部状態Aを終了し、次遊技から、内部状態Dに移行させる。

内部状態D（高確）移行時には、内部状態Dに滞在する遊技回数の初期値（たとえば「34」）を高確カウンタにセットする。また、内部状態Dでは、A T抽選の当選確率が、内部状態Aより高くなる。さらに、内部状態Dにおいて1遊技消化ごとに、高確カウンタのカウント値を1減算する。そして、高確カウンタのカウント値が「0」になると、内部状態制御手段63gは、内部状態Dを終了し、次遊技から、内部状態Aに移行させる（戻す）。

30

【0199】

また、内部状態Dにおいてレア小役に当選し、A T抽選で当選したときは、内部状態制御手段63gは、当該遊技で内部状態Dを終了し、次遊技から、内部状態E（前兆）に移行させる。

これに対し、内部状態Dにおいてレア小役に当選し、A T抽選で非当選となったときは、内部状態制御手段63gは、再度、高確カウンタに遊技回数の初期値（「34」）をセットする。

40

【0200】

ここで、内部状態A（通常）では、A T抽選の当選確率は、小役H1（弱スイカ）当選時には「2%」、小役H2（強スイカ）当選時には「15%」、小役I1（角チェリー）当選時には「1%」、小役I2（中段チェリー）当選時には「25%」、小役J1～J3（チャンス目）当選時には「1%」に設定されている。

これに対し、内部状態D（高確）では、A T抽選の当選確率は、小役H1当選時には「20%」、小役H2当選時には「50%」、小役I1当選時には「10%」、小役I2当選時には「100%」、小役J1～J3当選時には「10%」に設定されている。

【0201】

また、内部状態A又はDにおいてリプレイB～Fに当選し、リプレイ06が入賞したと

50

きは、内部状態制御手段 63g は、内部状態 C（押し順当てゲーム）に移行させるか否かを決定する移行抽選を行う。移行抽選の当選確率は「20%」に設定されている。

そして、移行抽選で当選したときは、内部状態制御手段 63g は、当該遊技で内部状態 A 又は D を終了し、次遊技から、内部状態 B に移行させる。

これに対し、移行抽選で非当選となったときは、内部状態制御手段 63g は、当該遊技における内部状態（内部状態 A 又は D）を維持する。

【0202】

内部状態 B（押し順当て準備中）に移行すると、内部状態制御手段 63g は、所定遊技回数（たとえば 5 遊技）を消化するまで、内部状態 B を継続する。また、内部状態 B では、内部状態 C（押し順当てゲーム）に移行することを遊技者に期待させる演出を出力する。そして、内部状態 B において所定遊技回数を消化すると、内部状態制御手段 63g は、内部状態 B を終了し、次遊技から、内部状態 C に移行させる。10

【0203】

また、内部状態 B では、レア小役当選時に、AT 抽選を行う。なお、内部状態 B のレア小役当選時における AT 抽選の当選確率は、内部状態 D と同一に設定されている。そして、内部状態 B において AT 抽選に当選したときは、内部状態制御手段 63g は、当該遊技で内部状態 B を終了し、次遊技から、内部状態 E（前兆）に移行させる。

【0204】

内部状態 C（押し順当てゲーム）に移行すると、内部状態制御手段 63g は、所定遊技回数（たとえば 10 遊技）を消化するまで、内部状態 C を継続する。また、内部状態 C では、押し順当てゲームを実行する。この押し順当てゲームは、小役 A1～G2（押し順ベル）当選時には、正解押し順（小役 01、02 又は 03 が入賞する押し順）を遊技者に当てさせ、リプレイ B～E 当選時には、リプレイ 06 が入賞する押し順を遊技者に当てさせるものである。そして、遊技者が正解押し順又はリプレイ 06 が入賞する押し順を当てると、遊技者に対して特典を付与する。20

【0205】

たとえば、内部状態 C の小役 A1 当選時（正解押し順：左中右）には、ストップスイッチ 42 の操作を受け可能な状態にするまでの所定時（たとえば、スタートスイッチ 41 の操作時）に、画像表示装置 23 に「??x」のような画像を表示する。これにより、「右第一停止」でストップスイッチ 42 が操作されないようにする。この場合、遊技者は、「左中右」、「左右中」、「中左右」、又は「中右左」の四択で、正解押し順を当てることとなる。30

また、内部状態 C のリプレイ B 当選時（リプレイ 06 が入賞する押し順：中第一停止）には、ストップスイッチ 42 の操作を受け可能な状態にするまでの所定時に、画像表示装置 23 に「x??」のような画像を表示する。これにより、「左第一停止」でストップスイッチ 42 が操作されないようにする。この場合、遊技者は、「中第一停止」、又は「右第一停止」の二択で、リプレイ 06 が入賞する押し順を当てることとなる。

【0206】

ここで、「??x」や「x??」の表示は、ストップスイッチ 42 の押し順に関する情報であるが、正解押し順やリプレイ 06 が入賞する押し順までは識別不能な情報である。40

また、内部状態 C において押し順ベルに当選した遊技では、第三停止後（3 番目のストップスイッチ 42 が操作された後）に、画像表示装置 23 に、正解押し順を示す画像を表示する。内部状態 C においてリプレイ B～E に当選した遊技についても同様に、第三停止後に、画像表示装置 23 に、リプレイ 06 が入賞する押し順を示す画像を表示する。

これにより、いずれの押し順が正解押し順であり、いずれの押し順がリプレイ 06 が入賞する押し順であったかを、事後的に遊技者に知らせる。

【0207】

さらに、内部状態 C の小役 A1～G2（押し順ベル）当選時に遊技者が正解押し順を当てて小役 01～03 が入賞したときは、内部状態制御手段 63g は、遊技者に対する特典として、AT 抽選を行う。内部状態 C のリプレイ B～E 当選時に遊技者が押し順を当てて50

リプレイ 0 6 が入賞したときについても同様に A T 抽選を行う。なお、押し順当て正解時における A T 抽選の当選確率は「30%」に設定されている。

また、内部状態 C では、レア小役当選時にも、A T 抽選を行う。なお、内部状態 C のレア小役当選時における A T 抽選の当選確率は、内部状態 D と同一に設定されている。

【0208】

そして、内部状態 C において A T 抽選に当選したときは、内部状態制御手段 63g は、当該遊技で内部状態 C を終了し、次遊技から、内部状態 E (前兆) に移行させる。

これに対し、A T 抽選で非当選となったときは、内部状態制御手段 63g は、内部状態 C を維持する。

また、内部状態 C において A T 抽選に当選することなく所定遊技回数を消化したときは 10
、内部状態制御手段 63g は、内部状態 C を終了し、次遊技から、内部状態 A (通常) に移行させる。

【0209】

内部状態 E (前兆) 移行時には、内部状態制御手段 63g は、内部状態 E に滞在する遊技回数 (前兆ゲーム数) を抽選で決定し、決定した前兆ゲーム数を前兆カウンタにセットする。前兆ゲーム数は、「34」、「27」、「17」又は「7」の中からいずれか 1 つを抽選で決定する。「34」の選択確率は「40%」、「27」の選択確率は「30%」、「17」の選択確率は「20%」、「7」の選択確率は「10%」に設定されている。

内部状態 E では、内部状態 F (A T) に移行することを遊技者に期待させる演出を出力する。また、内部状態 E において 1 遊技消化ごとに、前兆カウンタのカウント値を 1 20
減算する。そして、前兆カウンタのカウント値が「0」になると、内部状態制御手段 63g は、内部状態 E を終了し、次遊技から、内部状態 F に移行させる。

【0210】

また、内部状態 E の最後の遊技で遊技者が第三ストップスイッチ 42 (最後に操作したストップスイッチ 42) から手を離した瞬間に、A T の継続率を抽選で決定する。

継続率は、A T を継続するか否かを決定する継続抽選の当選確率を意味するものであり、「66%」、「79%」、「84%」又は「88%」の中からいずれか 1 つを抽選で決定する。継続率「66%」の選択確率は「40%」、継続率「79%」の選択確率は「30%」、継続率「84%」は選択確率は「20%」、継続率「88%」の選択確率は「10%」に設定されている。 30

【0211】

内部状態 F (A T) 移行時には、内部状態制御手段 63g は、内部状態 F におけるメダルの差枚数の初期値 (たとえば「100」) を差枚数カウンタにセットする。なお、差枚数とは、メダルの払出し枚数から投入枚数を引いた枚数 (純増枚数) を意味する。

内部状態 F では、サブ制御基板 80 側で、小役 A 1 ~ D 2 当選時には小役 0 1 が入賞する押し順 (正解押し順) を報知し、小役 E 1 ~ F 2 当選時には小役 0 2 が入賞する押し順 (正解押し順) を報知し、小役 G 1 ~ G 2 当選時には小役 0 3 が入賞する押し順 (正解押し順) を報知する。

【0212】

また、内部状態 F においてレア小役 (小役 H 1 ~ J 3) に当選したときは、内部状態制御手段 63g は、内部状態 F におけるメダルの差枚数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。そして、上乗せ抽選に当選したときは、内部状態制御手段 63g は、次遊技から、内部状態 G (上乗せ準備中) に移行させる。 40

内部状態 G (上乗せ準備中) では、内部状態 H (上乗せ特化ゾーン) に移行することを遊技者に期待させる演出を出力する。また、内部状態 G では、リプレイ H に当選するのを待ち、リプレイ H に当選したときは、サブ制御基板 80 側で、「逆押しで白 B A R を狙え！」のような報知を行うことにより、右中左の押し順で各リール 3 1 の「白 B A R」が有効ラインに停止可能となる操作タイミングで各ストップスイッチ 42 を操作するように遊技者に目押しをさせる。

【0213】

10

20

30

40

50

そして、内部状態 Gにおいてリプレイ H 当選時に「白 B A R」 - 「白 B A R」 - 「白 B A R」が有効ラインに停止してリプレイ 0 5 が入賞すると、内部状態制御手段 6 3 g は、当該遊技で内部状態 G を終了し、次遊技から、内部状態 H (上乗せ特化ゾーン) に移行させる。

また、リプレイ 0 5 に係る図柄は「P B 1」配置であるため、取りこぼす場合を有し、リプレイ 0 5 を取りこぼしたときは、リプレイ 0 4 又は 0 1 が入賞するようにリール 3 1 を停止制御する。そして、リプレイ 0 4 又は 0 1 が入賞したときも、リプレイ 0 5 が入賞したときと同様に、内部状態制御手段 6 3 g は、当該遊技で内部状態 G を終了し、次遊技から、内部状態 H に移行させる。

このように、内部状態 G は、リプレイ H に当選して、リプレイ 0 5、0 4 又は 0 1 のいずれかが入賞するまで継続するため、内部状態 G に滞在する遊技回数は一定ではない。 10

【0 2 1 4】

内部状態 H (上乗せ特化ゾーン) 移行時には、内部状態制御手段 6 3 g は、内部状態 H に滞在する遊技回数 (滞在数) を抽選で決定し、決定した滞在数を滞在数カウンタにセットする。

滞在数は、「7」、「14」又は「21」の中からいずれか 1 つを抽選で決定する。「7」の選択確率は「60%」、「14」の選択確率は「30%」、「21」の選択確率は「10%」に設定されている。

【0 2 1 5】

内部状態 H では、役抽選手段 6 3 b でいずれかの役に当選するごとに、当選した役の種類に応じて、内部状態 F (A T) 中のメダルの差枚数に上乗せする枚数 (上乗せ数) を抽選で決定し、決定した上乗せ数を差枚数カウンタのカウント値に加算していく。 20

たとえば、リプレイ A ~ H 当選時には、上乗せ数として、「10」(選択確率 70%) 又は「20」(選択確率 30%) を決定する。同様に、上乗せ数として、小役 A 1 ~ G 2 (押し順ベル) 当選時には「20」(選択確率 70%) 又は「30」(選択確率 30%) を決定し、小役 H 1 ~ H 2 (スイカ) 当選時には「30」(選択確率 70%) 又は「50」(選択確率 30%) を決定し、小役 I 1 ~ I 2 (チェリー) 当選時には「50」(選択確率 70%) 又は「100」(選択確率 30%) を決定し、小役 J 1 ~ J 3 当選時には「10」(選択確率 70%) 又は「20」(選択確率 30%) を決定する。

【0 2 1 6】

また、内部状態 H (上乗せ特化ゾーン) において 1 遊技消化するごとに、滞在数カウンタのカウント値を 1 減算する。そして、滞在数カウンタのカウント値が「0」になると、内部状態制御手段 6 3 g は、内部状態 H を終了し、次遊技から、内部状態 F (A T) に移行させる(戻す)。 30

内部状態 F (A T) では、小役 A 1 ~ G 2 (押し順ベル) 当選時に小役 0 1 ~ 0 3 が入賞するごとに、差枚数カウンタから当該遊技における差枚数を減算する。そして、差枚数カウンタのカウント値が「0」以下になると、内部状態制御手段 6 3 g は、内部状態 F を終了し、次遊技から、内部状態 I (継続バトル準備中) に移行させる。

【0 2 1 7】

内部状態 I (継続バトル準備中) では、リプレイ B ~ F のいずれかに当選するのを待ち、リプレイ B ~ E のいずれかに当選したときは、サブ制御基板 8 0 側で、リプレイ 0 6 が入賞する押し順を報知する。なお、リプレイ F に当選したときは、押し順不問でリプレイ 0 6 が入賞するため、サブ制御基板 8 0 側で押し順を報知することはない。 40

そして、内部状態 I においてリプレイ 0 6 が入賞すると、内部状態制御手段 6 3 g は、当該遊技で内部状態 I を終了し、次遊技から、内部状態 J (継続バトル) に移行させる。

このように、内部状態 I は、リプレイ 0 6 が入賞するまで継続するため、内部状態 I に滞在する遊技回数は一定ではない。

【0 2 1 8】

また、内部状態 I においてリプレイ 0 6 入賞時に遊技者が第三ストップスイッチ 4 2 から手を離した瞬間に、A T を継続するか否かを決定する継続抽選を行う。なお、継続抽選 50

の当選確率（継続率）は、内部状態 E（前兆）から内部状態 F（A T）への移行時に決定しており、この継続率で、内部状態 I から内部状態 J への移行時に継続抽選を行う。

内部状態 J（継続バトル）に移行すると、内部状態制御手段 6 3 g は、所定遊技回数（たとえば 8 遊技）を消化するまで、内部状態 J を継続する。

【0219】

また、内部状態 J では、複数遊技（たとえば 8 遊技）にわたって、継続抽選の結果に応じた連続演出を出力する。さらに、継続抽選の当選時には、最後に主人公キャラクタがバトルで勝利する演出を出し、継続抽選の非当選時には、最後に主人公キャラクタがバトルで敗北する演出を出力する。

さらに、内部状態 J において所定遊技回数を消化すると、内部状態制御手段 6 3 g は、
内部状態 J を終了する。
そして、継続抽選の当選時には、次遊技から、内部状態 F（A T）
に移行させる（A T を継続する）とともに、再度、差枚数カウンタに差枚数の初期値（「100」）をセットする。これに対し、継続抽選の非当選時には、次遊技から、内部状態 A（通常）移行させる（A T を終了する）。
10

【0220】

図 1 に示すように、メイン制御基板 6 0 のメイン C P U 6 3 は、メイン側報知手段 6 3 h、及びコマンド制御手段 6 3 i を備え、サブ制御基板 8 0 のサブ C P U 8 3 は、演出出力制御手段 8 3 a を備えている。

メイン側報知手段 6 3 h は、メイン制御基板 6 0 と電気的に接続された周辺機器を用いて、ストップスイッチ 4 2 の操作情報を報知するものである。
20

本実施形態では、獲得数表示 L E D 7 2 を、操作情報表示 L E D 7 4 として機能させ、
メイン側報知手段 6 3 h は、操作情報表示 L E D 7 4 としての獲得数表示 L E D 7 2 に、
ストップスイッチ 4 2 の操作態様に関する情報（操作情報）を表示する。

【0221】

コマンド制御手段 6 3 i は、サブ制御基板 8 0 に対し、各種の情報（コマンド）を送信するものである。

送信する情報として、メダルが投入（ベット）された旨の情報、スタートスイッチ 4 1
が操作された旨の情報、役の抽選結果（当選役）に関する情報、リール 3 1 の回転が開始した旨の情報、ストップスイッチ 4 2 が操作された旨の情報、リール 3 1 が停止した旨の情報、各リール 3 1 の停止位置（有効ラインに停止した図柄）に関する情報、入賞役に関する情報、遊技状態に関する情報、内部状態に関する情報、A T に関する情報、ストップスイッチ 4 2 の操作態様に関する情報（操作情報）等が挙げられる。
30

なお、メイン制御基板 6 0 からサブ制御基板 8 0 に送信するストップスイッチ 4 2 の操作情報は「指示情報」とも称する。

【0222】

また、遊技状態に関する情報としては、非 R T、R T、M B 遊技のいずれに滞在しているかを示す情報等が挙げられる。

さらにまた、内部状態に関する情報としては、内部状態 A（通常）、内部状態 B（押し順当て準備中）、内部状態 C（押し順当てゲーム）、内部状態 D（高確）、内部状態 E（前兆）、内部状態 F（A T）、内部状態 G（上乗せ準備中）、内部状態 H（上乗せ特化ゾーン）、内部状態 I（継続バトル準備中）、内部状態 J（継続バトル）のいずれに滞在しているかを示す情報等が挙げられる。
40

【0223】

さらに、A T に関する情報としては、A T を実行するか否かの決定（A T 抽選）に関する情報、A T の開始に関する情報、A T 中のメダルの差枚数（純増枚数）に関する情報、差枚数の上乗せ（上乗せ抽選、上乗せ数）に関する情報、A T の継続（継続率、継続抽選）に関する情報、A T の終了に関する情報等が挙げられる。

また、ストップスイッチ 4 2 の操作情報（指示情報）としては、小役 A 1 ~ G 2（押し順ベル）当選時における正解押し順に関する情報、小役 A 1 ~ G 2（押し順ベル）当選時に正解押し順を当てさせるための情報、リプレイ B ~ E 当選時にリプレイ O 6（J A C 挿
50

い)が入賞する押し順に関する情報、リプレイH当選時にリプレイ05(白B A R揃い)が入賞可能となる押し順に関する情報等が挙げられる。

【0224】

演出出力制御手段83aは、遊技状態、内部状態、及び当選役等に応じて、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)を抽選によって決定する。

そして、演出出力制御手段83a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。

10

【0225】

本実施形態では、メイン制御基板60側の内部状態制御手段63gにより、ATを実行するか否かの決定(AT抽選)、ATの開始、AT中のメダルの差枚数(純増枚数)の上乗せ、ATの継続、及びATの終了を制御(管理)する。

また、メイン制御基板60は、内部状態に関する情報、ATに関する情報、及びストップスイッチ42の操作情報(指示情報)を、サブ制御基板80に送信する。

そして、サブ制御基板80側の演出出力制御手段83aは、メイン制御基板60から送信される情報に基づいて、ストップスイッチ42の操作態様(押し順)を報知し、さらには、AT中のメダルの差枚数(純増枚数)や遊技回数等を画像表示する。

【0226】

20

具体的には、本実施形態では、サブ制御基板80側の演出状態として、非報知状態(非AT)、及び報知状態(AT)を有している。

また、演出出力制御手段83aは、メイン制御基板60側が内部状態A、B、C、D、又はEのときは、演出状態を非報知状態(非AT)とし、メイン制御基板60側が内部状態F、G、H、I、又はJのときは、演出状態を報知状態(AT)とする。

【0227】

さらに、報知状態(AT)では、演出出力制御手段83aは、小役A1～D2当選時には、小役01が入賞する押し順(正解押し順)を報知し、小役E1～F2当選時には、小役02が入賞する押し順(正解押し順)を報知し、小役G1～G2当選時には、小役03が入賞する押し順(正解押し順)を報知する。

30

これに対し、非報知状態(非AT)では、演出出力制御手段83aは、正解押し順を報知しない。

【0228】

図12は、ストップスイッチ42の押し順と、指示情報と、メイン側指示内容と、サブ側指示内容との対応関係を示す図である。

ここで、「メイン側指示内容」とは、ストップスイッチ42の操作情報として、獲得数表示LED72(操作情報表示LED74)に表示する内容を意味する。

また、「サブ側指示内容」とは、ストップスイッチ42の操作情報として、画像表示装置23に表示する内容を意味する。

【0229】

40

図12に示すように、たとえば、「左中右」の押し順に対応して、指示情報は「01」に設定され、メイン側指示内容は「01」に設定され、サブ側指示内容は「123」に設定されている。

また、「左第一停止」の押し順に対応して、指示情報は「07」に設定され、メイン側指示内容は「07」に設定され、サブ側指示内容は「1--」に設定されている。

さらに、「左又は中の二択」に対応して、指示情報は「11」に設定され、メイン側指示内容は「11」に設定され、サブ側指示内容は「??x」に設定されている。

このように、ストップスイッチ42の押し順のパターンごとに、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容がそれぞれ設定されている。

【0230】

50

図13及び図14は、各内部状態における条件装置と、指示情報と、メイン側指示内容と、サブ側指示内容との対応関係を示す図である。

図13に示すように、内部状態A(通常)、内部状態B(押し順当て準備中)、内部状態D(高確)、内部状態E(前兆)では、小役A1～G2(押し順ベル)当選時の指示情報は「99」に設定され、リプレイB～E、G、H(押し順リプレイ)当選時の指示情報は「88」に設定され、メイン側指示内容及びサブ側指示内容は設定されていない。

【0231】

そして、コマンド制御手段63iは、内部状態A、B、D、Eでは、小役A1～G2(押し順ベル)当選時には、サブ制御基板80に対し、指示情報「99」を送信し、リプレイB～E、G、H(押し順リプレイ)当選時には、サブ制御基板80に対し、指示情報「88」を送信する。この場合、メイン側報知手段63hは、獲得数表示LED72(操作情報表示LED74)に、メイン側指示内容を表示せず、また、演出出力制御手段83aは、画像表示装置23に、サブ側指示内容を表示しない。10

また、内部状態A、B、D、Eでは、コマンド制御手段63iは、サブ制御基板80に対し、条件装置(当選番号)を識別可能な情報は送信せず、正解押し順を識別可能な情報も送信しない。

【0232】

ここで、指示情報「99」は、小役A1～G2のいずれかに当選したことを示す情報である。しかし、指示情報「99」からは、小役A1～G2のいずれに当選したかまでは識別不能であり、条件装置(当選番号)も識別不能であり、正解押し順も識別不能である。20

したがって、サブ制御基板80側では、指示情報「99」を受信したときは、正解押し順を報知することはできないが、押し順ベルに関する演出(たとえば、ベルに対応する色(黄色)の表示)を出力することは可能である。

【0233】

また、指示情報「88」は、リプレイB～E、G、又はHのいずれかに当選したことを示す情報である。しかし、指示情報「88」からは、リプレイB～E、G、又はHのいずれに当選したかまでは識別不能であり、条件装置(当選番号)も識別不能であり、リプレイ06等が入賞する押し順も識別不能である。

したがって、サブ制御基板80側では、指示情報「88」を受信したときは、リプレイ06等が入賞する押し順を報知することはできないが、押し順リプレイに関する演出(たとえば、リプレイに対応する色(青色)の表示)を出力することは可能である。30

【0234】

このように、内部状態A、B、D、Eでは、メイン制御基板60は、サブ制御基板80に対し、小役A1～G2(押し順ベル)当選時に正解押し順を識別可能な情報を送信しないので、サブ制御基板80側を不正改造し、メイン制御基板60からサブ制御基板80に送信される情報を不正取得しても、正解押し順に関する情報を取得することができない。

これにより、非AT中の小役A1～G2(押し順ベル)当選時に正解押し順が不正に知られてしまうことを防止することができるとともに、サブ制御基板80側でメダルの払い出し(出玉)をコントロールすることを防止することができる。

【0235】

また、内部状態A、B、D、Eでは、メイン制御基板60は、サブ制御基板80に対し、リプレイB～E、G、H(押し順リプレイ)当選時にリプレイ06等が入賞する押し順を識別可能な情報を送信しないので、サブ制御基板80側の不正行為により内部状態の移行に係る押し順が知られてしまうことも防止することができる。40

【0236】

図13に示すように、内部状態C(押し順当てゲーム)では、リプレイD当選時の指示情報は「88+11」に設定され、メイン側指示内容は「11」に設定され、サブ側指示内容は「??×」に設定されている。また、小役A1当選時の指示情報は「99+11」に設定され、メイン側指示内容は「11」に設定され、サブ側指示内容は「??×」に設定されている。50

また、指示情報「88+11」とは、指示情報として「88」及び「11」を設定していることを意味する。指示情報「99+11」についても同様に、指示情報として「99」及び「11」を設定していることを意味する。

【0237】

そして、内部状態CのリプレイD当選時には、コマンド制御手段63iは、スタートスイッチ41の操作時に、サブ制御基板80に対し、指示情報「88」及び「11」を送信する。また、メイン側報知手段63hは、ストップスイッチ42の操作を受付け可能な状態にするまでの所定時（たとえば、スタートスイッチ41の操作時）に、獲得数表示LED72（操作情報表示LED74）に、メイン側指示内容「11」を表示する。さらに、演出出力制御手段83aは、ストップスイッチ42の操作を受付け可能な状態にするまでの所定時に、画像表示装置23に、サブ側指示内容「??x」を表示する。10

【0238】

内部状態Cの小役A1当選時には、コマンド制御手段63iは、スタートスイッチ41の操作時に、サブ制御基板80に対し、指示情報「99」及び「11」を送信する。また、メイン側報知手段63hは、ストップスイッチ42の操作を受付け可能な状態にするまでの所定時に、獲得数表示LED72に、メイン側指示内容「11」を表示する。さらに、演出出力制御手段83aは、ストップスイッチ42の操作を受付け可能な状態にするまでの所定時に、画像表示装置23に、サブ側指示内容「??x」を表示する。

【0239】

ここで、内部状態Cでは、リプレイD当選時、及び小役A1当選時のいずれにおいても、メイン側報知手段63hは、獲得数表示LED72に、同一のメイン側指示内容「11」を表示し、コマンド制御手段63iは、サブ制御基板80に対し、同一の指示情報「11」を送信する。20

また、コマンド制御手段63iは、リプレイD当選時には、指示情報「11」とともに、指示情報「88」をサブ制御基板80に送信し、小役A1当選時には、指示情報「11」とともに、指示情報「99」をサブ制御基板80に送信する。

【0240】

したがって、サブ制御基板80側では、指示情報「11」とともに、指示情報「88」又は「99」のいずれを受信したかによって、押し順リプレイ（リプレイB～E、G、Hのいずれか）当選時か、又は押し順ベル（小役A1～G2のいずれか）当選時かを識別することができる。30

【0241】

よって、演出出力制御手段83aは、内部状態CのリプレイD当選時には、押し順リプレイに関する演出（リプレイに対応する青色の表示）を出力するとともに、左又は中のいずれかを遊技者に選択させる演出（「??x」の表示）を出力することができる。

同様に、演出出力制御手段83aは、内部状態Cの小役A1当選時には、押し順ベルに関する演出（ベルに対応する黄色の表示）を出力するとともに、左又は中のいずれかを遊技者に選択させる演出（「??x」の表示）を出力することができる。

【0242】

このように、本実施形態では、条件装置が異なっても（上記の例では、リプレイDと小役A1）、同一の指示情報「11」を送信し、同一のメイン側指示内容「11」を表示する場合を有する。40

また、同一の指示情報「11」が送信され、同一のメイン側指示内容「11」が表示されても、サブ側指示内容が異なる（上記の例では、青色の「??x」表示と黄色の「??x」表示）場合を有する。

【0243】

また、指示情報「11」は、左又は中の二択を示す情報であるが、指示情報「11」からは、押し順ベル当選時の正解押し順までは識別不能である。すなわち、指示情報「11」は、ストップスイッチ42の押し順に関する情報であるが、正解押し順までは識別不能な情報である。このため、サブ制御基板80側を不正改造し、メイン制御基板60からサ50

ブ制御基板 8 0 に送信される情報を不正取得しても、正解押し順に関する情報を取得することができない。

したがって、非 A T 中に押し順当てゲームを実行しても、正解押し順が不正に知られてしまうことを防止することができるとともに、サブ制御基板 8 0 側でメダルの払い出し（出玉）をコントロールすることを防止することができる。

【 0 2 4 4 】

また、サブ側指示内容「？？×」は、正解押し順は識別不能な情報であるが、ストップスイッチ 4 2 の操作態様に関する情報である。そして、サブ制御基板 8 0 側でストップスイッチ 4 2 の操作態様に関する情報を報知するときは、正解押し順が識別不能な情報であっても、メイン側指示内容「1 1」を表示する。同様に、サブ側指示内容「？×？」を表示するときは、メイン側指示内容「1 2」を表示し、サブ側指示内容「×？？」を表示するときは、メイン側指示内容「1 3」を表示する。10

このように、本実施形態では、サブ制御基板 8 0 側の演出状態が非 A T であっても、サブ制御基板 8 0 側でストップスイッチ 4 2 の操作態様に関する情報を報知するときは、メイン側指示内容「1 1」～「1 3」を表示する。

【 0 2 4 5 】

また、内部状態 C の小役 A 1 ~ G 2 当選時には、メイン側報知手段 6 3 h は、第三停止後（3 番目のストップスイッチ 4 2 が操作された後）に、獲得数表示 L E D 7 2（操作情報表示 L E D 7 4）に、正解押し順を示す情報（たとえば、小役 A 1 当選時には、正解押し順「左中右」に対応する「0 1」）を表示する。20

さらにまた、内部状態 C のリプレイ B ~ E 当選時には、メイン側報知手段 6 3 h は、第三停止後に、獲得数表示 L E D 7 2 に、リプレイ 0 6 が入賞する押し順を示す情報（たとえば、リプレイ B 当選時には、リプレイ 0 6 が入賞する押し順「中第一停止」に対応する「0 8」）を表示する。

【 0 2 4 6 】

さらに、内部状態 C の小役 A 1 ~ G 2 当選時又はリプレイ B ~ E 当選時には、コマンド制御手段 6 3 i は、第三停止後に、サブ制御基板 8 0 に対し、当該遊技における条件装置（当選番号）に関する情報を送信する。サブ制御基板 8 0 側では、R O M 8 2 に、条件装置と正解押し順やリプレイ 0 6 が入賞する押し順との関係を示すデータを記憶している。そして、サブ制御基板 8 0 側で条件装置に関する情報を受信したときは、演出出力制御手段 8 3 a は、すべてのリール 3 1 の停止後に、画像表示装置 2 3 に、正解押し順やリプレイ 0 6 が入賞する押し順を画像表示する。30

これにより、いずれの押し順が正解押し順であり、いずれの押し順がリプレイ 0 6 が入賞する押し順であったかを、事後的に遊技者に知らせることができる。

【 0 2 4 7 】

また、第三停止後であれば、メイン制御基板 6 0 からサブ制御基板 8 0 に送信される情報を不正取得しても、その情報に基づいてメダルを払い出させることはできない。

このため、非 A T 中に条件装置に関する情報を送信しても、不正にメダルが払い出されてしまうことを防止することができるとともに、サブ制御基板 8 0 側でメダルの払い出し（出玉）をコントロールすることを防止することができる。40

【 0 2 4 8 】

図 1 4 に示すように、内部状態 F（A T）、G（上乗せ準備中）、H（上乗せ特化ゾーン）、I（継続バトル準備中）、J（継続バトル）では、小役 A 1 当選時の指示情報は「9 9 + 0 1」に設定され、メイン側指示内容は「0 1」に設定され、サブ側指示内容は「1 2 3」に設定されている。

また、指示情報「9 9 + 0 1」とは、指示情報として「9 9」と及び「0 1」を設定していることを意味する。

【 0 2 4 9 】

そして、内部状態 F、G、H、I、J の小役 A 1 当選時には、コマンド制御手段 6 3 i は、サブ制御基板 8 0 に対し、指示情報「9 9」と及び「0 1」を送信し、メイン側報知手50

段 6 3 h は、獲得数表示 L E D 7 2 (操作情報表示 L E D 7 4) に、メイン側指示内容「0 1」を表示する。

また、サブ制御基板 8 0 側では、指示情報「9 9」は、小役 A 1 ~ G 2 (押し順ベル) のいずれかに当選したことを示す情報であり、指示情報「0 1」は、「左中右」の押し順を示す情報を ROM (サブROM) 8 2 に記憶している。

【0 2 5 0】

このため、サブ制御基板 8 0 側では、指示情報「9 9」及び「0 1」を受信すると、左中右が正解押し順となる押し順ベルに当選したことを識別することができる。そして、演出出力制御手段 8 3 a は、画像表示装置 2 3 に、押し順ベルに関する演出 (ベルに対応する黄色の表示) を出力するとともに、左中右が正解押し順であることを示す演出 (サブ側指示内容「1 2 3」の表示) を出力する。10

【0 2 5 1】

また、小役 A 2 当選時の正解押し順も「左中右」である。このため、内部状態 F、G、H、I、J の小役 A 2 当選時にも、小役 A 1 当選時と同様に、コマンド制御手段 6 3 i は、サブ制御基板 8 0 に対し、指示情報「9 9」及び「0 1」を送信し、メイン側報知手段 6 3 h は、獲得数表示 L E D 7 2 (操作情報表示 L E D 7 4) に、メイン側指示内容「0 1」を表示し、演出出力制御手段 8 3 a は、画像表示装置 2 3 に、サブ側指示内容「1 2 3」を表示する。

このように、条件装置は異なる (小役 A 1 と A 2) が、同一の指示情報「0 1」を送信し、同一のメイン側指示内容「0 1」を表示し、同一のサブ側指示内容「1 2 3」を表示する場合を有する。20

【0 2 5 2】

また、図 1 4 に示すように、内部状態 F、H、J では、リプレイ B ~ E、H 当選時の指示情報は「8 8」に設定され、メイン側指示内容及びサブ側指示内容は設定されていない。

そして、内部状態 F、H、J では、リプレイ B ~ E、H 当選時には、コマンド制御手段 6 3 i は、サブ制御基板 8 0 に対し、指示情報「8 8」を送信する。また、メイン側報知手段 6 3 h は、獲得数表示 L E D 7 2 (操作情報表示 L E D 7 4) に、メイン側指示内容を表示せず、また、演出出力制御手段 8 3 a は、画像表示装置 2 3 に、サブ側指示内容を表示しない。内部状態 F、H、J では、押し順リプレイ当選時に、リプレイ 0 5 又は 0 6 を入賞させるための押し順を報知することがないためである。30

【0 2 5 3】

また、図 1 4 に示すように、内部状態 G (上乗せ準備中) では、リプレイ B ~ E 当選時の指示情報は「8 8」に設定されているが、リプレイ H 当選時の指示情報は「8 8 + 0 9」に設定されている。また、リプレイ B ~ E 当選時には、メイン側指示内容及びサブ側指示内容は設定されていないが、リプレイ H 当選時には、メイン側指示内容は「0 9」に設定され、サブ側指示内容は「- - 1」に設定されている。

【0 2 5 4】

そして、内部状態 G のリプレイ H 当選時には、コマンド制御手段 6 3 i は、サブ制御基板 8 0 に対し、指示情報「8 8」及び「0 9」を送信し、メイン側報知手段 6 3 h は、獲得数表示 L E D 7 2 (操作情報表示 L E D 7 4) に、メイン側指示内容「0 9」を表示し、演出出力制御手段 8 3 a は、画像表示装置 2 3 に、サブ側指示内容「- - 1」を表示する。内部状態 G のリプレイ H 当選時には、リプレイ 0 5 (白 B A R 捅い) を入賞させる押し順を報知するためである。40

【0 2 5 5】

また、図 1 4 に示すように、内部状態 I (継続バトル準備中) では、内部状態 G とは逆に、リプレイ H 当選時の指示情報は「8 8」に設定され、リプレイ B 当選時の指示情報は「8 8 + 0 8」に設定され、リプレイ C 当選時の指示情報は「8 8 + 0 9」に設定され、リプレイ D 又は E 当選時の指示情報は「8 8 + 0 7」に設定されている。

また、内部状態 I のリプレイ B 当選時には、メイン側指示内容は「0 8」に設定され、50

サブ側指示内容は「 - 1 - 」に設定されている。さらにまた、リプレイ C 当選時には、メイン側指示内容は「 0 9 」に設定され、サブ側指示内容は「 - - 1 」に設定されている。さらに、リプレイ D 又は E 当選時には、メイン側指示内容は「 0 7 」に設定され、サブ側指示内容は「 1 - - 」に設定されている。

【 0 2 5 6 】

そして、内部状態 I のリプレイ B 当選時には、コマンド制御手段 6 3 i は、サブ制御基板 8 0 に対し、指示情報「 8 8 」及び「 0 8 」を送信し、メイン側報知手段 6 3 h は、獲得数表示 L E D 7 2 (操作情報表示 L E D 7 4) に、メイン側指示内容「 0 8 」を表示し、演出出力制御手段 8 3 a は、画像表示装置 2 3 に、サブ側指示内容「 - 1 - 」を表示する。内部状態 I のリプレイ C ~ E 当選時にも、リプレイ B 当選時と同様に、対応する指示情報を送信し、対応するメイン側指示内容及びサブ側指示内容をそれぞれ表示する。内部状態 I のリプレイ B ~ E 当選時には、リプレイ 0 6 (J A C 揃い) を入賞させる押し順を報知するためである。10

【 0 2 5 7 】

このように、本実施形態では、A T 中は、押し順ベル当選時のみならず、押し順リプレイ当選時にも、メイン側指示内容を表示する場合を有する。押し順リプレイ当選時には、いずれの押し順で操作しても、いずれかのリプレイが入賞して、遊技者に対して再遊技を行わせるが、サブ側指示内容を表示するときは、押し順リプレイ当選時であっても、メイン側指示内容を表示することが好ましいためである。

【 0 2 5 8 】

なお、図 1 4 では、内部状態 F のリプレイ H 当選時の指示情報を「 8 8 」に設定しているが、たとえば、内部状態 F のリプレイ H 当選時の指示情報を「 8 8 + 0 7 」に設定してもよい。そして、内部状態 F のリプレイ H 当選時には、コマンド制御手段 6 3 i は、サブ制御基板 8 0 に対し、指示情報「 8 8 」及び「 0 7 」を送信し、メイン側報知手段 6 3 h は、操作情報表示 L E D 7 4 に、メイン側指示内容「 0 7 」を表示し、演出出力制御手段 8 3 a は、画像表示装置 2 3 に、サブ側指示内容「 1 - - 」を表示してもよい。これにより、内部状態 F のリプレイ H 当選時には、左第一停止でストップスイッチ 4 2 を操作させて、リプレイ 0 1 を入賞させることができる。20

【 0 2 5 9 】

これに対し、内部状態 G のリプレイ H 当選時には、コマンド制御手段 6 3 i は、サブ制御基板 8 0 に対し、指示情報「 8 8 」及び「 0 9 」を送信し、メイン側報知手段 6 3 h は、操作情報表示 L E D 7 4 に、メイン側指示内容「 0 9 」を表示し、演出出力制御手段 8 3 a は、画像表示装置 2 3 に、サブ側指示内容「 - - 1 」を表示する。これにより、内部状態 G のリプレイ H 当選時には、右第一停止でストップスイッチ 4 2 を操作させて、リプレイ 0 5 (白 B A R 揃い) を入賞させることができる。30

【 0 2 6 0 】

ここで、リプレイ H 当選時に、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、リプレイ 0 1 に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止可能となり、右第一停止でストップスイッチ 4 2 を操作すると、リプレイ 0 5 に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止可能となる。また、リプレイ 0 1 及びリプレイ 0 5 は、図柄の組合せは異なるが、遊技者に付与する利益は同一（再遊技）である。40

このように、内部状態に応じて、押し順リプレイ当選時に報知する押し順を異ならせて、入賞するリプレイの種類を異ならせることにより、いずれの内部状態に滞在しているかを遊技者に知らせることができる。

【 0 2 6 1 】

また、たとえば、押し順リプレイ当選時に、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を異ならせるとともに、入賞したリプレイの種類に応じて、遊技者に付与する特典が異なる内部状態に移行させてもよい。

この場合、いずれの押し順でストップスイッチ 4 2 を操作しても、いずれかのリプレイが入賞するので、当該遊技では、遊技者に付与する利益は同一（再遊技）であるが、その50

後の遊技で、遊技者に付与する特典が異なるので、サブ制御基板 80 側でサブ側指示内容を表示（押し順を報知）するときは、メイン制御基板 60 側でメイン側指示内容を表示することが好ましい。

【0262】

また、図 13 及び図 14 では、小役 H1 ~ J3（レア小役）当選時のメイン側指示内容を設定していない。したがって、内部状態 A ~ E（サブ制御基板 80 側の演出状態は非 AT）、及び内部状態 F ~ J（サブ制御基板 80 側の演出状態は AT）のいずれにおいても、レア小役当選時に、獲得数表示 LED72 に、レア小役の当選に対応したメイン側指示内容を表示することはない。

しかし、たとえば、小役 H1 ~ J3 当選時のメイン側指示内容を「66」に設定してもよい。そして、小役 H1 ~ J3 のいずれかに当選したときは、メイン側報知手段 63h は、獲得数表示 LED72 に、メイン側指示内容「66」を表示してもよい。これにより、レア小役に当選したことを遊技者に知らせることができる。10

【0263】

また、レア小役当選時のメイン側指示内容「66」の表示は、たとえば、内部状態 A ~ J のすべてで行ってもよく、また、内部状態 A ~ E（サブ制御基板 80 側の演出状態は非 AT）のみで行ってもよく、また、内部状態 F ~ J（サブ制御基板 80 側の演出状態は AT）のみで行ってもよい。

さらに、レア小役当選時には、コマンド制御手段 63i は、サブ制御基板 80 に対し、当選番号を送信する。そして、サブ制御基板 80 側では、レア小役当選時に当選番号を受信すると、演出出力制御手段 83a は、画像表示装置 23 に、受信した当選番号に対応する演出を出力する。たとえば、小役 H1 又は H2 当選時には、小役 H1 又は H2 に対応する演出（スイカに対応する「緑色」の表示）を出力し、小役 I1 又は I2 当選時には、小役 I1 又は I2 に対応する演出（チェリーに対応する「赤色」の表示）を出力する。20

【0264】

次に、本実施形態における指示情報の送信タイミング、メイン側指示内容の表示タイミング、及びサブ側指示内容の表示タイミングについて説明する。

図 15 ~ 図 17 は、本実施形態における指示情報の送信タイミングと、メイン側指示内容の表示タイミングと、サブ側指示内容の表示タイミングとの関係を示すタイミングチャートである。30

図 15 は、内部状態 A（通常）、B（押し順当て準備中）、D（高確）、E（前兆）における指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングを示している。

【0265】

図 15 に示すように、内部状態 A、B、D、E では、スタートスイッチ 41 の操作時に、コマンド制御手段 63i は、サブ制御基板 80 に対し、指示情報を送信する。

また、内部状態 A、B、D、E では、押し順を報知することはないため、メイン側報知手段 63h は、メイン側指示内容を表示せず、また、演出出力制御手段 83a は、サブ側指示内容を表示しない。

【0266】

図 16 は、内部状態 C（押し順当てゲーム）、F（AT）、H（上乗せ特化ゾーン）、I（継続バトル準備中）、J（継続バトル）における指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングを示している。

図 16 に示すように、内部状態 C、F、H、I、J においても、内部状態 A、B、D、E と同様に、スタートスイッチ 41 の操作時に、コマンド制御手段 63i は、サブ制御基板 80 に対し、指示情報を送信する。

【0267】

また、内部状態 C、F、H、I、J では、指示情報の送信後、メイン側報知手段 63h は、獲得数表示 LED72（操作情報表示 LED74）に、メイン側指示内容の表示を開始する。その後、メイン側報知手段 63h は、第三ストップスイッチ 42 操作時まで（340
50

番目のストップスイッチ 4 2 がオンされるまで)、メイン側指示内容の表示を継続する。そして、メイン側報知手段 6 3 h は、第三ストップスイッチ 4 2 の操作時に、メイン側指示内容の表示を終了する。

【0268】

なお、メイン側指示内容の表示は、ストップスイッチ 4 2 が操作された旨の情報(コマンド)の送信時、全てのリール 3 1 が停止した旨の情報(コマンド)の送信時、又は入賞判定手段 6 3 d による入賞判定前の所定時に終了してもよい。

特に、本実施形態では、獲得数表示 LED 7 2 にメイン側指示内容を表示するため、入賞判定手段 6 3 d による入賞判定後までメイン側指示内容の表示を継続すると、遊技者が、メイン側指示内容とメダルの獲得枚数とを混同するおそれがある。よって、入賞判定手段 6 3 d による入賞判定前にメイン側指示内容の表示を終了することが好ましい。10

【0269】

さらにまた、内部状態 C、F、H、I、J では、指示情報の送信後、メイン側指示内容の表示開始とほぼ同時に、演出出力制御手段 8 3 a は、画像表示装置 2 3 に、サブ側指示内容の表示を開始する。その後、演出出力制御手段 8 3 a は、第三ストップスイッチ 4 2 操作時まで、サブ側指示内容の表示を継続する。そして、演出出力制御手段 8 3 a は、第三ストップスイッチ 4 2 の操作時に、サブ側指示内容の表示を終了する。

【0270】

図 1 7 は、内部状態 G(上乗せ準備中)における指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングを示している。20

図 1 7 に示すように、内部状態 G においても、他の内部状態と同様に、スタートスイッチ 4 1 の操作時に、コマンド制御手段 6 3 i は、サブ制御基板 8 0 に対し、指示情報を送信する。

【0271】

また、内部状態 G においても、内部状態 C、F、H、I、J と同様に、指示情報の送信後、メイン側報知手段 6 3 h は、獲得数表示 LED 7 2 (操作情報表示 LED 7 4) に、メイン側指示内容の表示を開始する。その後、メイン側報知手段 6 3 h は、第三ストップスイッチ 4 2 操作時まで(3番目のストップスイッチ 4 2 がオンされるまで)、メイン側指示内容の表示を継続する。そして、メイン側報知手段 6 3 h は、第三ストップスイッチ 4 2 の操作時に、メイン側指示内容の表示を終了する。30

【0272】

さらにまた、内部状態 G では、内部状態 C、F、H、I、J とは異なり、演出出力制御手段 8 3 a は、リール 3 1 の回転開始時に、画像表示装置 2 3 に、サブ側指示内容の表示を開始する。具体的には、サブ制御基板 8 0 側で、リール 3 1 の回転が開始した旨の情報を受信すると、演出出力制御手段 8 3 a は、画像表示装置 2 3 に、サブ側指示内容の表示を開始する。その後、演出出力制御手段 8 3 a は、第三ストップスイッチ 4 2 操作時まで、サブ側指示内容の表示を継続する。そして、演出出力制御手段 8 3 a は、第三ストップスイッチ 4 2 の操作時に、サブ側指示内容の表示を終了する。

【0273】

このように、内部状態 C、F、H、I、J と、内部状態 G とで、メイン側指示内容の表示タイミングは同一であるが、サブ側指示内容の表示タイミングが異なる。具体的には、内部状態 C、F、H、I、J では、メイン側指示内容とサブ側指示内容とは、ほぼ同時に表示を開始するが、内部状態 G では、メイン側指示内容の表示を開始し、それから遅延して、サブ側指示内容の表示を開始する。

これにより、内部状態 G(上乗せ準備中)に滞在していることを遊技者に知らせて、内部状態 H(上乗せ特化ゾーン)に移行することを遊技者に期待させるようにしている。

【0274】

なお、指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示開始のタイミングは、スタートスイッチ 4 1 の操作後、ストップスイッチ 4 2 の操作受け可能状態になる前までであれば、いつでもよい。

10

20

30

40

50

また、メイン側指示内容の表示開始とサブ側指示内容の表示開始とは同時でもよく、メイン側指示内容の表示を開始し、それから遅延して、サブ側指示内容の表示を開始してもよく、逆に、サブ側指示内容の表示を開始し、それから遅延して、メイン側指示内容の表示を開始してもよい。

【0275】

さらにまた、メイン側指示内容の表示を開始し、それから遅延して、指示情報を送信するとともに、サブ側指示内容の表示を開始してもよい。

なお、内部状態Gにおいて、スタートスイッチ41の操作時に、サブ側指示内容の表示開始を遅延させるか否かを決定する抽選を行い、この抽選で遅延させることに決定したときに、サブ側指示内容の表示開始を遅延させてもよい。10

さらに、メイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示終了のタイミングは、第二ストップスイッチ42操作時(2番目のストップスイッチ42がオンされた時)以降であれば、いつでもよい。表示終了のタイミングとして、たとえば、第二ストップスイッチ42操作時、第三ストップスイッチ42操作時、全リール31停止時等のタイミングを挙げることができる。

【0276】

また、メイン側指示内容の表示終了とサブ側指示内容の表示終了とは同時でもよく、メイン側指示内容の表示を終了し、それから遅延して、サブ側指示内容の表示を終了してもよく、逆に、サブ側指示内容の表示を終了し、それから遅延して、メイン側指示内容の表示を終了してもよい。20

【0277】

たとえば、図18に示すように、スタートスイッチ41の操作時に指示情報を送信し、その後、リール31の回転開始時にメイン側指示内容の表示を開始し、その後、ストップスイッチ42が操作受付け可能状態になる前にサブ側指示内容の表示を開始してもよい。

また、図19に示すように、スタートスイッチ41の操作時に指示情報を送信し、その後、リール31の回転開始時にサブ側指示内容の表示を開始し、その後、ストップスイッチ42が操作受付け可能状態になる時にメイン側指示内容の表示を開始してもよい。

さらに、図20に示すように、スタートスイッチ41の操作時にメイン側指示内容の表示を開始し、その後、リール31の回転開始後に指示情報を送信し、その後、ストップスイッチ42が操作受付け可能状態になる前にサブ側指示内容の表示を開始してもよい。30

【0278】

具体的には、たとえば、内部状態F(AT)では、図16に示すように、スタートスイッチ41の操作時に、コマンド制御手段63iにより指示情報を送信し、その後、メイン側報知手段63hにより獲得数表示LED72(操作情報表示LED74)にメイン側指示内容の表示を開始するとともに、演出出力制御手段83aにより画像表示装置23にサブ側指示内容の表示を開始する。

これに対し、内部状態G(上乗せ準備中)では、図18に示すように、リール31の回転開始時に、メイン側報知手段63hにより獲得数表示LED72にメイン側指示内容の表示を開始し、それから遅延して、演出出力制御手段83aにより画像表示装置23にサブ側指示内容の表示を開始する。40

【0279】

また、図19に示すように、内部状態Gでは、リール31の回転開始時に、演出出力制御手段83aにより画像表示装置23にサブ側指示内容の表示を開始し、ストップスイッチ42が操作受付け可能状態になる時に、メイン側報知手段63hにより獲得数表示LED72にメイン側指示内容の表示を開始してもよい。

さらにまた、たとえば、内部状態Fでは、スタートスイッチ41の操作時に、メイン側報知手段63hによりメイン側指示内容の表示を開始するとともに、演出出力制御手段83aによりサブ側指示内容の表示を開始し、内部状態Gでは、サブ側指示内容についてはスタートスイッチ41の操作時に表示を開始するが、メイン側指示内容についてはリール31の回転開始時に表示を開始してもよい。50

【0280】

さらに、たとえば、内部状態 F では、スタートスイッチ 4 1 の操作時に、メイン側報知手段 6 3 h によりメイン側指示内容の表示を開始するとともに、演出出力制御手段 8 3 a によりサブ側指示内容の表示を開始し、内部状態 G では、リール 3 1 の回転開始時に、メイン側報知手段 6 3 h によりメイン側指示内容の表示を開始するとともに、演出出力制御手段 8 3 a によりサブ側指示内容の表示を開始してもよい。

すなわち、内部状態 F の小役 A 1 ~ G 2 当選時と、内部状態 G の小役 A 1 ~ G 2 当選時とで、異なるタイミングで、メイン側報知手段 6 3 h により獲得数表示 L E D 7 2 にメイン側指示内容を表示したり、演出出力制御手段 8 3 a により画像表示装置 2 3 にサブ側指示内容を表示してもよい。

10

【0281】

このように、内部状態によって、メイン側指示内容及び / 又はサブ側指示内容の表示タイミングを異らせることができる。

また、内部状態によって、メイン側指示内容の表示タイミングと、サブ側指示内容の表示タイミングとを、ほぼ同時にしたり、ずらしたりすることもできる。

たとえば、内部状態 F (A T) と内部状態 H (上乗せ特化ゾーン) とで、メイン側指示内容及び / 又はサブ側指示内容の表示タイミングを異ならせててもよい。具体的には、内部状態 F の押し順ベル当選時にはスタートスイッチ 4 1 の操作時に、内部状態 H の押し順ベル当選時にはストップスイッチ 4 2 が操作受付け可能状態になる時に、獲得数表示 L E D 7 2 にメイン側指示内容「0 1」~「0 9」を表示することができる。

20

これにより、いずれの内部状態に滞在しているかを遊技者に知らせることができる。

【0282】

また、特定の内部状態では、スタートスイッチ 4 1 の操作時に、表示タイミングに関する抽選を行い、この抽選の結果によって、メイン側指示内容及び / 又はサブ側指示内容の表示タイミングを決定してもよい。

さらにまた、特定の内部状態では、シナリオ (予め定めた演出パターン) に従って、メイン側指示内容及び / 又はサブ側指示内容の表示タイミングを決定してもよい。

これにより、いずれの内部状態に滞在しているかを遊技者に推測させることができるので、遊技性を高めることができる。

【0283】

30

また、図 1 6 ~ 図 2 0 では、第三ストップスイッチ 4 2 操作時まで、メイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示を継続し、第三ストップスイッチ 4 2 の操作時に、メイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示を終了したが、正解押し順に対応するメイン側指示内容及びサブ側指示内容を表示した後に、メイン側指示内容及びサブ側指示内容と異なる操作態様 (報知した押し順と異なる押し順) でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、その時点で、メイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示を終了してもよい。

【0284】

さらにまた、正解押し順に対応するメイン側指示内容及びサブ側指示内容を表示した後に、メイン側指示内容及びサブ側指示内容と異なる操作態様 (報知した押し順と異なる押し順) でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、獲得数表示 L E D 7 2 (操作情報表示 L E D 7 4) 及び画像表示装置 2 3 の表示を、正解押し順に対応するメイン側指示内容及びサブ側指示内容から、他の情報 (たとえば、押し順ミスをしたことを示す情報) に切り替えるてもよい。

40

なお、ストップスイッチ 4 2 が 3 個の場合、第一ストップスイッチ 4 2 操作時 (1 番目のストップスイッチ 4 2 がオンされた時) に押し順ミスとなる場合、及び第二ストップスイッチ 4 2 操作時 (2 番目のストップスイッチ 4 2 がオンされた時) に押し順ミスとなる場合を有する。

【0285】

また、押し順ベル当選時に、正解押し順 (最大枚数の払出しとなる小役を入賞させるための押し順) を報知した場合において、遊技者の押し順ミスにより、最大枚数の払出しと

50

なる小役を取りこぼしたが、最大枚数より少ない枚数の払出しとなる小役が入賞可能なときは、正解押し順の報知から、その最大枚数より少ない枚数の払出しとなる小役を入賞させるためのストップスイッチ42の操作情報（押し順又は／及び操作タイミング）の報知に切り替えてよい。

【0286】

具体的には、内部状態Fの小役A1～G2（押し順ベル）当選時に、正解押し順に対応するメイン側指示内容を操作情報表示LED74に表示するとともに、正解押し順に対応するサブ側指示内容を画像表示装置23に表示した後に、メイン側指示内容及びサブ側指示内容と異なる操作態様（報知した押し順と異なる押し順）でストップスイッチ42が操作されたとする。

この場合、メインCPU63は、その時点で入賞可能な他の小役の有無を判断し、入賞可能な他の小役があると判断したときは、コマンド制御手段63iは、当該他の小役に対応する情報をサブ制御基板80に送信する。

【0287】

また、メイン側報知手段63hは、操作情報表示LED74の表示を、正解押し順に対応するメイン側指示内容から、当該他の小役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させる（入賞させる）ためのストップスイッチ42の操作情報に切り替える。

さらにまた、演出出力制御手段83aは、画像表示装置23の表示を、正解押し順に対応するサブ側指示内容から、当該他の小役を入賞させるためのストップスイッチ42の操作情報に切り替える。

このようにして、正解押し順の報知から、最大枚数より少ない枚数の払出しとなる小役を入賞させるためのストップスイッチ42の操作情報の報知に切り替えることができる。

【0288】

図1に示すように、メイン制御基板60は、外部集中端子板100と電気的に接続されている。そして、メイン制御基板60は、内部状態F（AT）への移行時（AT開始時）に、外部集中端子板100に対して外部信号（ATの開始に関する信号。「AT信号」とも称する。）を送信する。AT信号は、外部集中端子板100から、遊技情報表示装置110やホールコンピュータ等に送信される。

【0289】

また、遊技者は、遊技情報表示装置110を見ることで、当日及び過去数日間におけるトータルの遊技回数、及びATの実行回数等の遊技履歴を知ることができる。

さらにまた、ホール管理者は、ホールコンピュータを見ることで、当日及び過去数日間におけるトータルの遊技回数、ATの実行回数、及び出玉の推移（出玉情報）等を知ることができ、これをホールの運営に利用することができる。

【0290】

また、メイン制御基板60は、AT開始時に、所定の表示器に、ATの開始に関する情報（AT情報）を表示し、その後に、AT信号を送信する。

具体的には、本実施形態では、AT情報を「77」に設定している。そして、メイン制御基板60は、遊技状態がRT（MB内部中）である場合において、内部状態E（前兆）から内部状態F（AT）への移行時（AT開始時）に、獲得数表示LED72にAT情報「77」を表示し、その後、外部集中端子板100へのAT信号の出力をオンにするよう制御する。

【0291】

また、MB内部中に内部状態Eから内部状態Fに移行し、AT信号の出力をオンにした後は、メイン制御基板60は、内部状態A（通常）に移行する（戻る）まで、AT信号の出力のオンを維持し、内部状態J（継続バトル）から内部状態A（通常）への移行時（AT終了時）に、AT信号の出力をオフにするように制御する。

さらにまた、MB内部中に内部状態Eから内部状態Fに移行し、AT信号の出力をオンにした場合において、内部状態Aに移行する前に、遊技状態がMB内部中からMB遊技に移行したときは、メイン制御基板60は、MB内部中からMB遊技への移行時に、AT信

号の出力をオフにするように制御する。

【0292】

なお、MB 内部中に内部状態 E から内部状態 F に移行し、AT 信号の出力をオンにした場合において、内部状態 A に移行する前に、遊技状態が MB 内部中から MB 遊技を経由して非内部中に移行したときは、メイン制御基板 60 は、MB 遊技から非内部中への移行時に、AT 信号の出力をオフにしてもよい。

さらに、遊技状態が非 RT (非内部中) である場合には、内部状態 E から内部状態 F に移行しても、メイン制御基板 60 は、獲得数表示 LED72 に AT 情報「77」を表示せず、AT 信号の出力もオンにしないように制御する。

【0293】

10

なお、メイン制御基板 60 と電気的に接続された専用の表示器 (LED 等) を設け、AT 開始時には、専用の表示器に AT 情報を表示 (LED の点灯を含む) してもよい。

また、AT 開始時に、メイン制御基板 60 からサブ制御基板 80 に、AT の開始に関する情報を送信する。さらに、サブ制御基板 80 側では、AT の開始に関する情報を受信したときは、サブ制御基板 80 と電気的に接続された画像表示装置 23 又は専用の表示器 (LED 等) に AT 情報を表示する。その後、メイン制御基板 60 側で、外部集中端子板 100 への AT 信号の出力をオンにするように制御してもよい。

【0294】

20

さらにまた、メイン制御基板 60 側又はサブ制御基板 80 側に専用の表示器を設け、AT 開始時に、専用の表示器への AT 情報の表示を開始し、その後、AT 信号の出力をオンにしたとする。この場合、内部状態 A (通常) に移行するまで、AT 情報の表示を継続するとともに、AT 信号の出力のオンを維持する。そして、AT 終了時に、AT 信号の出力をオフにし、その後、AT 情報の表示を終了してもよい。

【0295】

さらに、専用の表示器への AT 情報の表示を開始し、その後、AT 信号の出力をオンにした場合において、内部状態 A に移行 (AT が終了) する前に、遊技状態が MB 内部中から MB 遊技に移行したときは、メイン制御基板 60 は、MB 内部中から MB 遊技への移行時に、AT 信号の出力をオフにし、その後、専用の表示器への AT 情報の表示を終了してもよい。

また、専用の表示器への AT 情報の表示を開始し、その後、AT 信号の出力をオンにした場合において、内部状態 A に移行する前に、遊技状態が MB 内部中から MB 遊技を経由して非内部中に移行したときは、メイン制御基板 60 は、MB 遊技から非内部中への移行時に、AT 信号の出力をオフにし、その後、専用の表示器への AT 情報の表示を終了してもよい。

【0296】

30

このように、AT 開始時に、メイン制御基板 60 又はサブ制御基板 80 と接続された所定の表示器に AT 情報を表示し、その後、外部集中端子板 100 に対して AT 信号を送信することにより、AT の開始を、スロットマシン 10 側及び遊技情報表示装置 110 側の双方で遊技者に知らせることができる。

また、外部集中端子板 100 に AT 信号を送信するときは、スロットマシン 10 側で所定の表示器に AT 情報を表示するので、スロットマシン 10 側で遊技者に知らせていないことを遊技情報表示装置 110 側で遊技者に知らせてしまうという問題が生じないようにすることができる。

【0297】

40

<第2実施形態>

図 21 は、第2実施形態における各内部状態での条件装置と、指示情報と、メイン側指示内容と、サブ側指示内容との対応関係を示す図であり、第1実施形態の図 14 に対応する図である。以下、第1実施形態と異なる点を主として説明する。

第1実施形態では、AT 中の押し順ベル当選時には、指示情報として「押し順ごとに設定した 2 衔の数値」を送信し、メイン側指示内容として「押し順ごとに設定した 2 衔の数

50

値」を表示したが、第2実施形態では、指示情報として「当選番号」を送信し、メイン側指示内容として「当選番号」を表示する。

【0298】

図21に示すように、内部状態F(A T)、G(上乗せ準備中)、H(上乗せ特化ゾーン)、I(繼続バトル準備中)、J(繼続バトル)では、コマンド制御手段63iは、指示情報として「当選番号」をサブ制御基板80に送信する。また、押し順を報知する当選役となった遊技では、メイン側報知手段63hは、メイン側指示内容として「当選番号」を獲得数表示LED72(操作情報表示LED74)に表示する。

【0299】

ここで、図21に示すように、小役A1の当選番号は「09」である。

10

そして、内部状態F、G、H、I、Jの小役A1当選時には、コマンド制御手段63iは、サブ制御基板80に対し、指示情報として当選番号「09」を送信し、メイン側報知手段63hは、獲得数表示LED72(操作情報表示LED74)に、メイン側指示内容として当選番号「09」を表示する。

また、サブ制御基板80側では、当選番号「09」は小役A1当選を示す情報であり、小役A1当選時の正解押し順は「左中右」であることをROM(サブROM)82に記憶している。

【0300】

このため、サブ制御基板80側では、指示情報として当選番号「09」を受信すると、小役A1に当選したことを識別することができる。そして、演出出力制御手段83aは、画像表示装置23に、押し順ベルに関する演出(ベルに対応する黄色の表示)を出力するとともに、左中右が正解押し順であることを示す演出(サブ側指示内容「123」の表示)を出力する。

20

なお、小役A2～G2当選時にも、小役A1当選時と同様に、指示情報として当選番号を送信し、メイン側指示内容として当選番号を示す2桁の数値を表示し、サブ側指示内容として正解押し順を示す演出を出力する。

【0301】

また、図21に示すように、リプレイHの当選番号は「08」である。

そして、内部状態F、G、H、I、JのリプレイH当選時には、コマンド制御手段63iは、サブ制御基板80に対し、内部状態を示す情報を送信するとともに、指示情報として当選番号「08」を送信する。

30

また、内部状態F、H、I、JのリプレイH当選時には、メイン側報知手段63hは、メイン側指示内容を表示しないが、内部状態G(上乗せ準備中)のリプレイH当選時には、メイン側報知手段63hは、獲得数表示LED72(操作情報表示LED74)に、メイン側指示内容として当選番号「08」を表示する。

【0302】

さらにまた、サブ制御基板80側では、当選番号「08」はリプレイH当選を示す情報であり、リプレイH当選時にリプレイ05(白BAR揃い)が入賞する押し順は「右第一停止」であり、内部状態GのリプレイH当選時にリプレイ05が入賞する押し順を報知することをROM(サブROM)82に記憶している。

40

そして、サブ制御基板80側では、内部状態F、H、I、Jでは、指示情報として当選番号「08」を受信しても、演出出力制御手段83aは、サブ側指示内容を表示しないが、内部状態Gでは、指示情報として当選番号「08」を受信すると、演出出力制御手段83aは、画像表示装置23に、サブ側指示内容として、右第一停止を示す「- - 1」を表示する。

【0303】

また、図21に示すように、リプレイBの当選番号は「02」である。

そして、内部状態F、G、H、I、JのリプレイB当選時には、コマンド制御手段63iは、サブ制御基板80に対し、内部状態を示す情報を送信するとともに、指示情報として当選番号「02」を送信する。

50

また、内部状態 F、G、H、J のリプレイ B 当選時には、メイン側報知手段 63h は、メイン側指示内容を表示しないが、内部状態 I（継続バトル準備中）のリプレイ B 当選時には、メイン側報知手段 63h は、獲得数表示 LED72（操作情報表示 LED74）に、メイン側指示内容として当選番号「02」を表示する。

【0304】

さらにまた、サブ制御基板 80 側では、当選番号「02」はリプレイ B 当選を示す情報であり、リプレイ B 当選時にリプレイ 06（JAC 揃い）が入賞する押し順は「中第一停止」であり、内部状態 I のリプレイ B 当選時にリプレイ 06 が入賞する押し順を報知することを ROM（サブROM）82 に記憶している。

そして、サブ制御基板 80 側では、内部状態 F、G、H、J では、指示情報として当選番号「02」を受信しても、演出出力制御手段 83a は、サブ側指示内容を表示しないが、内部状態 I では、指示情報として当選番号「02」を受信すると、演出出力制御手段 83a は、画像表示装置 23 に、サブ側指示内容として、中第一停止を示す「-1-」を表示する。

【0305】

内部状態 I のリプレイ C～E 当選時にも、内部状態 I のリプレイ B 当選時と同様に、内部状態を示す情報を送信するとともに、指示情報として当選番号を送信し、メイン側指示内容及びサブ側指示内容をそれぞれ表示する。内部状態 I のリプレイ B～E 当選時には、リプレイ 06（JAC 揃い）を入賞させる押し順を報知するためである。

なお、内部状態 A、B、C、D、E における指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容については、第 1 実施形態と同様である。

また、指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングについても、第 1 実施形態と同様である。

【0306】

なお、第 2 実施形態では、メイン側指示内容として「当選番号」を表示したが、これに限られるものではなく、たとえば、メイン側表示内容として「当選している役の種類に関する情報」を表示してもよい。

具体的には、図 5～図 7 に記載されている各役に、それぞれ所定の情報を割り当てる。所定の情報として、たとえば、リプレイ 01 には「A」を、リプレイ 02 には「B」を、リプレイ 03 には「C」を、リプレイ 04 には「D」を、リプレイ 05 には「E」を、リプレイ 06 には「F」を、それぞれ割り当てる。

【0307】

そして、たとえば、当選番号「03」のリプレイ C に当選したときは、図 8 に示すように、リプレイ 01、05、及び 06 に重複当選するので、操作情報表示 LED74 に、メイン側表示内容として、リプレイ 01 に対応する「A」、リプレイ 05 に対応する「E」、及びリプレイ 06 に対応する「F」を表示する。

同様に、当選番号「04」のリプレイ D に当選したときは、図 8 に示すように、リプレイ 01、02、03、及び 06 に重複当選するので、操作情報表示 LED74 に、メイン側表示内容として、リプレイ 01 に対応する「A」、リプレイ 02 に対応する「B」、リプレイ 03 に対応する「C」、及びリプレイ 06 に対応する「F」を表示する。

【0308】

なお、小役 01～31 についても、リプレイ 01～06 と同様に、それぞれ所定の情報を割り当てる。そして、押し順ベル（小役 A1～G2）当選時や、レア小役（小役 H1～J3）当選時には、操作情報表示 LED74 に、メイン側表示内容として、当選している各役に割り当てた情報を表示する。

【0309】

また、図 5～図 7 に記載されている各役に割り当てる情報は、アルファベットに限られるものではない。

たとえば、図 5～図 7 に記載されている各役（MB、リプレイ 01～06、小役 01～31）に、所定の情報として、7 ビットの 2 進数（「0000000B」～「111111

10

20

30

40

50

「11B」)を割り当てる。そして、7ビットの2進数を、1個のセブンセグメントディスプレイを構成する7個のセグメント(セグメントA～G)の点灯又は消灯のパターンで表示してもよい。

【0310】

具体的には、たとえば、リプレイ01には「0000011B」を、リプレイ02には「00000101B」を、リプレイ03には「0001001B」を、リプレイ04には「0010001B」を、リプレイ05には「0100001B」を、リプレイ06には「1000001B」を、それぞれ割り当てる。

また、たとえば、1個のセブンセグメントディスプレイを構成する7個のセグメント(セグメントA～G)について、セグメントAを「ビット0」に、セグメントBを「ビット1」に、セグメントCを「ビット2」に、セグメントDを「ビット3」に、セグメントEを「ビット4」に、セグメントFを「ビット5」に、セグメントGを「ビット6」に、それぞれ対応させる。
10

【0311】

そして、たとえば、当選番号「03」のリプレイCに当選したときは、リプレイ01、05、及び06に重複当選するので、セグメントA～Gの点灯又は消灯のパターンによって、メイン側表示内容として、リプレイ01に対応する「0000011B」、リプレイ05に対応する「0100001B」、及びリプレイ06に対応する「1000001B」を表示する。

また、リプレイ01に対応する「0000011B」については、セグメントA及びBを点灯させ、セグメントC～Gを消灯させることで表示することができる。リプレイ05に対応する「0100001B」、及びリプレイ06に対応する「1000001B」の表示についても同様である。
20

このように、1個のセブンセグメントディスプレイを構成する7個のセグメントの点灯又は消灯のパターンによって、最大で128通りの役を表示することができる。

【0312】

<第3実施形態>

図22は、第3実施形態における操作情報表示LED74を示す図であり、図23は、第3実施形態における各内部状態での条件装置と、指示情報と、メイン側指示内容と、サブ側指示内容との対応関係を示す図である。
30

第1実施形態では、獲得数表示LED72と操作情報表示LED74と兼用にしたが、第3実施形態では、獲得数表示LED72とは別個に、メイン側指示内容を表示するための専用の操作情報表示LED74を設けている。

【0313】

また、第1実施形態では、AT中の押し順ベル当選時には、指示情報として「押し順ごとに設定した2桁の数値」を送信し、メイン側指示内容として「押し順ごとに設定した2桁の数値」を表示したが、第3実施形態では、AT中の押し順ベル当選時には、指示情報として「当選番号」を送信し、メイン側指示内容として「押し順を示す3桁の数値」を表示する。

【0314】

図22(1)に示す操作情報表示LED74は、3つのセブンセグメントディスプレイを備えており、3桁の数値を表示可能とされている。この操作情報表示LED74は、メイン側指示内容を表示するためのものであり、メイン制御基板60と電気的に接続されている。
40

また、図23に示すように、内部状態F(AT)、G(上乗せ準備中)、H(上乗せ特化ゾーン)、I(継続バトル準備中)、J(継続バトル)では、コマンド制御手段63iは、指示情報として「当選番号」をサブ制御基板80に送信する。また、押し順を報知する当選役となった遊技では、メイン側報知手段63hは、メイン側指示内容として「押し順を示す3桁の数値」を操作情報表示LED74に表示する。

【0315】

10

20

30

40

50

ここで、図23に示すように、小役A1の当選番号は「09」である。

そして、内部状態F、G、H、I、Jの小役A1当選時には、コマンド制御手段63iは、サブ制御基板80に対し、指示情報として当選番号「09」を送信し、メイン側報知手段63hは、操作情報表示LED74に、メイン側指示内容として、左中右（小役A1当選時の正解押し順）を示す3桁の数値「123」を表示する。

【0316】

また、サブ制御基板80側では、当選番号「09」は小役A1当選を示す情報であり、小役A1当選時の正解押し順は「左中右」であることをROM（サブROM）82に記憶している。

そして、サブ制御基板80側では、指示情報として当選番号「09」を受信すると、演出出力制御手段83aは、画像表示装置23に、押し順ベルに関する演出（ベルに対応する黄色の表示）を出力するとともに、左中右が正解押し順であることを示す演出（サブ側指示内容「123」の表示）を出力する。10

なお、小役A2～G2当選時にも、小役A1当選時と同様に、指示情報として当選番号を送信し、メイン側指示内容として正解押し順を示す3桁の数値を表示し、サブ側指示内容として正解押し順を示す演出を出力する。

【0317】

また、図23に示すように、リプレイHの当選番号は「08」である。

そして、内部状態F、G、H、I、JのリプレイH当選時には、コマンド制御手段63iは、サブ制御基板80に対し、内部状態を示す情報を送信するとともに、指示情報として当選番号「08」を送信する。20

また、内部状態F、H、I、JのリプレイH当選時には、メイン側報知手段63hは、メイン側指示内容を表示しないが、内部状態G（上乗せ準備中）のリプレイH当選時には、メイン側報知手段63hは、操作情報表示LED74に、メイン側指示内容として、右第一停止（リプレイH当選時にリプレイ05（白BAR揃い）が入賞する押し順）を示す「---1」を表示する。

【0318】

さらにまた、サブ制御基板80側では、当選番号「08」はリプレイH当選を示す情報であり、リプレイH当選時にリプレイ05が入賞する押し順は「右第一停止」であり、内部状態GのリプレイH当選時にリプレイ05が入賞する押し順を報知することをROM（サブROM）82に記憶している。30

そして、サブ制御基板80側では、内部状態F、H、I、Jでは、指示情報として当選番号「08」を受信しても、演出出力制御手段83aは、サブ側指示内容を表示しないが、内部状態Gでは、指示情報として当選番号「08」を受信すると、演出出力制御手段83aは、画像表示装置23に、サブ側指示内容として、右第一停止を示す「---1」を表示する。

【0319】

また、図23に示すように、リプレイBの当選番号は「02」である。

そして、内部状態F、G、H、I、JのリプレイB当選時には、コマンド制御手段63iは、サブ制御基板80に対し、内部状態を示す情報を送信するとともに、指示情報として当選番号「02」を送信する。40

また、内部状態F、G、H、JのリプレイB当選時には、メイン側報知手段63hは、メイン側指示内容を表示しないが、内部状態I（継続バトル準備中）のリプレイB当選時には、メイン側報知手段63hは、操作情報表示LED74に、メイン側指示内容として、中第一停止（リプレイB当選時にリプレイ06（JAC揃い）が入賞する押し順）を示す「-1-」を表示する。

【0320】

さらにまた、サブ制御基板80側では、当選番号「02」はリプレイB当選を示す情報であり、リプレイB当選時にリプレイ06が入賞する押し順は「中第一停止」であり、内部状態IのリプレイB当選時にリプレイ06が入賞する押し順を報知することをROM（50

サブROM) 82に記憶している。

そして、サブ制御基板80側では、内部状態F、G、H、Jでは、指示情報として当選番号「02」を受信しても、演出出力制御手段83aは、サブ側指示内容を表示しないが、内部状態Iでは、指示情報として当選番号「02」を受信すると、演出出力制御手段83aは、画像表示装置23に、サブ側指示内容として、中第一停止を示す「-1-」を表示する。

【0321】

内部状態IのリプレイC～E当選時にも、内部状態IのリプレイB当選時と同様に、内部状態を示す情報を送信するとともに、指示情報として当選番号を送信し、メイン側指示内容及びサブ側指示内容をそれぞれ表示する。内部状態IのリプレイB～E当選時には、リプレイ06(JAC揃い)を入賞させる押し順を報知するためである。10

なお、内部状態A、B、C、D、Eにおける指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容については、第1実施形態と同様である。

また、指示情報の送信タイミング、並びにメイン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミングについても、第1実施形態と同様である。

【0322】

なお、上記の例では、3桁の操作情報表示LED74に、メイン側指示内容として、押し順を示す3桁の数値を表示したが、3桁の操作情報表示LED74に代えて、図22(2)に示す1桁の操作情報表示LED74を設けてもよい。そして、この1桁の操作情報表示LED74に、メイン側指示内容として、押し順を示す3桁の数値を、3桁目の数字、2桁目の数字、1桁目の数字の順に、順次表示してもよい。20

【0323】

<第4実施形態>

図24は、第4実施形態における操作情報表示LED74を示す図であり、図25は、第4実施形態における押し順と、指示情報と、メイン側指示内容と、サブ側指示内容との対応関係を示す図である。

第1実施形態では、獲得数表示LED72を、操作情報表示LED74として機能させたが、第4実施形態では、遊技開始LED73d、1枚投入表示LED73e、2枚投入表示LED73f、及び3枚投入表示LED73gを、操作情報表示LED74として機能させる。30

【0324】

また、第1実施形態では、メイン側指示内容を「押し順ごとに設定した2桁の数値(10進数)」で表し、これを2つのセブンセグメントディスプレイで表示したが、第4実施形態では、メイン側指示内容を「押し順ごとに設定した4ビットの2進数」で表し、これを4つのLEDランプの点灯又は消灯のパターンで表示する。

図24(1)に示すように、遊技開始LED73dは「ビット3」に対応し、3枚投入表示LED73gは「ビット2」に対応し、2枚投入表示LED73fは「ビット1」に対応し、1枚投入表示LED73eは「ビット0」に対応している。

また、図中、「」は点灯状態を示し、「」は消灯状態を示す。

さらにまた、点灯状態は「1」を示し、消灯状態は「0」を示す。40

【0325】

図25に示すように、たとえば、「左中右」の押し順に対応して、指示情報は「01」(10進数)に設定され、メイン側指示内容は「」(4ビットの2進数で「0001B」)に設定され、サブ側指示内容は「123」に設定されている。

また、「左第一停止」の押し順に対応して、指示情報は「07」(10進数)に設定され、メイン側指示内容は「」(4ビットの2進数で「0111B」)に設定され、サブ側指示内容は「1--」に設定されている。

【0326】

さらに、「左又は中の二択」に対応して、指示情報は「11」(10進数)に設定され、メイン側指示内容は「」(4ビットの2進数で「1011B」)に設定され、50

サブ側指示内容は「？？×」に設定されている。

このように、ストップスイッチ42の押し順のパターンごとに、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容がそれぞれ設定されている。

【0327】

そして、内部状態Fの小役A1当選時には、コマンド制御手段63iは、サブ制御基板80に対し、指示情報「99」とび「01」を送信し、メイン側報知手段63hは、4つのLEDによって構成される操作情報表示LED74に、メイン側指示内容「」(4ビットの2進数で「0001B」)を表示する。

また、サブ制御基板80側では、指示情報「99」は、小役A1～G2(押し順ベル)のいずれかに当選したことを示す情報であり、指示情報「01」は、「左中右」の押し順を示す情報をROM(サブROM)82に記憶している。10

【0328】

そして、サブ制御基板80側では、指示情報「99」とび「01」を受信すると、演出出力制御手段83aは、画像表示装置23に、押し順ベルに関する演出(ベルに対応する黄色の表示)を出力するとともに、左中右が正解押し順であることを示す演出(サブ側指示内容「123」の表示)を出力する。

また、4つのLEDランプの点灯又は消灯のパターンでメイン側指示内容を表示する点以外については、第1実施形態と同様である。

【0329】

なお、遊技開始LED73d、1枚投入表示LED73e、2枚投入表示LED73f、及び3枚投入表示LED73gを、「ビット3」～「ビット0」のいずれに対応させかについては、適宜設定することができる。20

また、上記の例では、点灯状態は「1」を示し、消灯状態は「0」を示したが、逆に、点灯状態は「0」を示し、消灯状態は「1」を示すようにしてもよい。

【0330】

さらにまた、上記の例では、遊技開始LED73d、1枚投入表示LED73e、2枚投入表示LED73f、及び3枚投入表示LED73gを、操作情報表示LED74として機能させたが、メイン側指示内容を表示するための専用の操作情報表示LED74を設けてもよい。

図24(2)に示す操作情報表示LED74は、メイン側指示内容を表示するためのものであり、メイン制御基板60と電気的に接続されている。この操作情報表示LED74は、4つのLEDランプを備えており、これらの点灯又は消灯のパターンによって、4ビットの2進数を表示することができる。30

【0331】

<第5実施形態>

図26は、第5実施形態における操作情報表示LED74を示す図であり、図27は、第5実施形態における条件装置と、指示情報と、メイン側指示内容と、サブ側指示内容との対応関係を示す図である。

第2実施形態では、当選番号を2桁の数値(10進数)で示し、これをメイン側指示内容として2つのセブンセグメントディスプレイで表示したが、第5実施形態では、当選番号を7ビットの2進数で示し、これをメイン側指示内容としてセブンセグメントディスプレイを構成するセグメントA～Gの点灯又は消灯のパターンで表示する。40

【0332】

図26に示す操作情報表示LED74は、メイン側指示内容を表示するためのものであり、メイン制御基板60と電気的に接続されている。この操作情報表示LED74は、セグメントA～Gから構成されており、これらの点灯又は消灯のパターンによって、7ビットの2進数を表示することができる。

図26に示すように、セグメントAは「ビット0」に対応し、セグメントBは「ビット1」に対応し、セグメントCは「ビット2」に対応し、セグメントDは「ビット3」に対応し、セグメントEは「ビット4」に対応し、セグメントFは「ビット5」に対応し、セ50

グメントGは「ビット6」に対応している。

図中、黒く塗りつぶしたセグメントは点灯状態を示し、白抜きのセグメントは消灯状態を示す。また、点灯状態は「1」を示し、消灯状態は「0」を示す。

【0333】

図27に示すように、小役A1の当選番号は「09」であり、指示情報は「09」(10進数)に設定され、メイン側指示内容は「0001001B」(7ビットの2進数)に設定され、サブ側指示内容は「123」に設定されている。

また、小役G1の当選番号は「21」であり、指示情報は「21」(10進数)に設定され、メイン側指示内容は「0010101B」(7ビットの2進数)に設定され、サブ側指示内容は「---1」に設定されている。
10

このように、条件装置(当選番号)ごとに、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容がそれぞれ設定されている。

【0334】

そして、内部状態F、G、H、I、又はJ(サブ制御基板80側の演出状態は報知状態(AT))において、小役A1当選時には、コマンド制御手段63iは、サブ制御基板80に対し、指示情報「09」を送信する。

また、メイン側報知手段63hは、セグメントA：点灯、セグメントB：消灯、セグメントC：消灯、セグメントD：点灯、セグメントE：消灯、セグメントF：消灯、セグメントG：消灯、というパターンで操作情報表示LED74のセグメントA～Gを点灯又は消灯させることにより、メイン側指示内容「0001001B」(7ビットの2進数)を表示する。
20

【0335】

また、サブ制御基板80側では、当選番号「09」は小役A1当選を示す情報であり、小役A1当選時の正解押し順は「左中右」であることをROM(サブROM)82に記憶している。

そして、サブ制御基板80側では、指示情報として当選番号「09」を受信すると、演出出力制御手段83aは、画像表示装置23に、押し順ベルに関する演出(ベルに対応する黄色の表示)を出力するとともに、左中右が正解押し順であることを示す演出(サブ側指示内容「123」の表示)を出力する。

【0336】

なお、セブンセグメントディスプレイを構成するセグメントA～Gの点灯又は消灯のパターンでメイン側指示内容を表示する点以外については、第2実施形態と同様である。

また、セグメントA～Gを、「ビット0」～「ビット6」のいずれに対応させるかについては、適宜設定することができる。

さらにまた、上記の例では、点灯状態は「1」を示し、消灯状態は「0」を示したが、逆に、点灯状態は「0」を示し、消灯状態は「1」を示すようにしてもよい。

【0337】

<第6実施形態>

図28は、第6実施形態における条件装置と、指示情報と、メイン側指示内容と、リール演出と、サブ側の演出パターンとの対応関係を示す図である。
40

第6実施形態では、AT中は、押し順ベル当選時に、遊技の進行を遅延させるフリーズを実行するとともに、当選した押し順ベルの種類に応じて、フリーズ中のリール演出の様子を異なるものである。

【0338】

ここで、「フリーズ」とは、遊技の進行を、所定期間一時停止状態にして、遅延させることであり、たとえば、メダルの受け付け、ベットスイッチ40の操作の受け付け、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42の操作の受け付け(リール31の停止操作の受け付け)に関する機能を一時停止状態にすることである。このようなフリーズを実行するとともに、このフリーズ期間中に、各種の演出を出力することが挙げられる。

【0339】

10

20

30

40

50

さらに、フリーズ期間中に、擬似遊技を実行してもよい。

以下、本遊技と擬似遊技について説明する。

「本遊技」とは、操作スイッチの本来の機能（ベットスイッチ40は、遊技を開始するためにメダルを投入する機能、スタートスイッチ41は、遊技を開始するためにリール31の回転を開始する機能、ストップスイッチ42は、回転中のリール31を役の抽選結果に基づいて最大移動コマ数の範囲内において停止させる機能）が遊技を進行して遊技結果を得るためのものとして有効になる遊技を指す。

【0340】

本遊技では、ベットスイッチ40が操作されたときにメダルが投入され、スタートスイッチ41が操作されたときにリール31の回転を開始し（及び役の抽選を行い）、ストップスイッチ42が操作されたときに、役の抽選結果に基づいてリール31を停止させ、リール31の停止時における図柄の組合せによってその遊技における遊技結果を表示する。10

これに対し、ベットスイッチ40を操作してもメダルが投入されないこと、スタートスイッチ41を操作してもリール31の回転が開始しないこと、ストップスイッチ42を操作してもリール31が遊技結果を表示しない（リール31が停止しない）ことは、操作スイッチの機能が本遊技を進行して本遊技での遊技結果を得るためのものとして有効になつていることを意味し、フリーズ中であることを意味する。

【0341】

そして、「擬似遊技」とは、このフリーズ中に実行される遊技であって、本遊技と異なり、少なくとも1つの操作スイッチについて、その機能が、本遊技を進行して遊技結果を得るためのものとして有効になつていない遊技を指す。特に、スタートスイッチ41が操作された時から、リール31が定速となってストップスイッチ42の操作受付け可能となるまで（ストップスイッチ42の機能が遊技結果を得るためのものとして有効になるまで）の間に、擬似遊技を実行する。20

【0342】

また、擬似遊技の実行のタイミングとしては、たとえば、前兆終了後の次遊技（内部状態Eから内部状態Fに移行後の最初の遊技）を挙げることができる。この遊技において、擬似遊技で停止させる図柄の組合せ、たとえば「赤7」揃い（AT開始図柄）を狙わせる報知を行う。

【0343】

擬似遊技を実行することに決定したときは、本遊技の開始前に擬似遊技を開始する。

遊技者によりスタートスイッチ41が操作されると、役の抽選を行うとともに、擬似遊技を開始する。一方、スタートスイッチ41が操作されると、リール31の回転を開始する。スタートスイッチ41が操作されたことによりリール31を回転させる場合において、当該遊技で、本遊技の前に擬似遊技を実行する場合には、そのスタートスイッチ41の操作によるリール31の回転開始時は擬似遊技となる。

【0344】

また、擬似遊技では、遊技者によるストップスイッチ42の操作を契機として、そのストップスイッチ42に対応するリール31を変動させ、遊技結果を表示する停止とは異なる図柄の表示状態とすることにより、遊技結果を示すものではない図柄の組合せの表示状態（リール31の停止に近い状態）となるように制御する。すなわち、ストップスイッチ42の機能は遊技結果を表示するものとして有効になつていらないものの、ストップスイッチ42の操作を契機としてリール31の変動を行う。40

このときに、ストップスイッチ42の操作を契機として上述したAT開始図柄を表示させることで、AT開始の演出とする。また、AT開始図柄を表示した時に、外部信号を送信してもよい。

【0345】

なお、擬似遊技中に、ストップスイッチ42の操作を契機としてAT開始図柄を表示させる場合には、そのAT開始図柄は、本遊技における停止位置決定テーブルを用いる停止制御（最大移動コマ数が4コマ）と同様の制御を行ってもよいが、ストップスイッチ4250

の操作タイミングにかかわらず（最大移動コマ数が4コマを超える場合であっても）、A T開始図柄を常に有効ラインに表示するようにリール3 1を制御してもよい。擬似遊技は、本遊技における最大移動コマ数の制約を受けないためである。

【0346】

さらに、擬似遊技中の図柄の表示状態は、リール3 1（図柄）が一定位置に完全にとどまることなく、揺れ変動を伴うものとする。

ここで、「揺れ変動」とは、図柄が一定の振幅（揺れ幅）をもって上下移動を繰り返すものであり、常に上下移動を繰り返す場合や、静止及び移動を繰り返す場合、たとえば有効ラインを基準として上寄りの位置で所定時間静止した後、下寄りに移動してその位置で所定時間静止した後、再度上寄りに移動して所定時間静止することを繰り返す等の動作である。

10

【0347】

より具体的には、図柄の表示状態とした時から約390msその位置にとどまり、上寄り位置に移動してその位置で約10msとどまり、次に下寄り位置に移動してその位置で約10msとどまる、というように、最初は約390msとどまり、次に移動及び約10msとどまることを繰り返すパターンが挙げられる。

なお、最初のとどまる時間を約390msに設定したのは、とどまる時間を500ms未満とすることで、遊技結果を表示する停止と区別するためである。

「リール3 1を停止させること」は、遊技結果を表示することを意味するものなる。そして、遊技結果を一旦表示した後は、その一遊技内で、遊技結果を表示したリール3 1の再変動を行うことはできない。したがって、擬似遊技中にリール3 1を停止させてしまうと、その後の本遊技でリール3 1を停止させて遊技結果を表示することはできない。

20

【0348】

そこで、擬似遊技中は、ストップスイッチ4 2の操作を契機として、リール3 1の停止に近い状態（一時的な仮停止、擬似停止ともいう。）である、揺れ変動を伴う図柄の表示状態とする。すなわち、擬似遊技中の図柄の表示状態は、遊技結果を示す停止ではない。いいかえれば、ストップスイッチ4 2を操作しても、当該遊技における遊技結果を示すようにリール3 1が停止することはない。

このため、擬似遊技中の図柄の表示状態は、役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したこと、すなわち役の入賞を意味するものではない。よって、小役入賞時のようなメダルの払出しや、リプレイ入賞時のようなメダルの自動投入が行われることはない。

30

【0349】

このようにして、擬似遊技では、すべてのリール3 1について図柄の表示状態とした後、遊技者によりスタートスイッチ4 1が操作されることを待ち、スタートスイッチ4 1が操作されたときは、擬似遊技及びフリーズを終了し、全リール3 1の再変動を行う。

なお、このときのスタートスイッチ4 1の操作は、スタートスイッチ4 1の機能が遊技結果を得るためにものとして有効になつてない状態での操作であり、遊技者が自ら擬似遊技を終了させる（フリーズを解除ないしキャンセルする）操作である。

また、リール3 1の再変動は、ランダム遅延によって、各リール3 1ごとに、再変動の回転開始タイミングをばらばらにする制御を行う。これにより、擬似遊技後の遊技において目押しの補助にならないように制御を行っている。

40

【0350】

第6実施形態では、内部状態F、G、H、I又はJ（サブ制御基板8 0側の演出状態は報知状態（A T））において、小役A 1～G 2（押し順ベル）当選時に、フリーズを実行するとともに、当選した押し順ベルの種類に応じて、フリーズ中のリール演出の態様を異ならせる。

ここで、「リール演出」とは、フリーズ中に、通常とは異なる態様でリール3 1を変動させる演出を意味する。

【0351】

図28に示すように、内部状態F、G、H、I又はJにおいて、小役A 1に当選したと

50

きは、メインC P U 6 3は、フリーズを実行するとともに、フリーズ中に、左 中 右の順にリール3 1を逆回転させるリール演出Aを実行する。その後、メインC P U 6 3は、リール演出及びフリーズを終了し、上述したように、全リール3 1の再変動を行う。

【0352】

より具体的には、内部状態F、G、H、I又はJにおいて、小役A 1に当選したときは、メインC P U 6 3は、フリーズを実行するとともに、フリーズ中にリール演出Aを実行し、コマンド制御手段6 3 iは、サブ制御基板8 0に対し、リール演出Aを示す指示情報「0 1」を送信し、メイン側報知手段6 3 hは、獲得数表示L E D 7 2（操作情報表示L E D 7 4）に、リール演出Aを示すメイン側指示内容「0 1」を表示する。

また、サブ制御基板8 0側では、指示情報「0 1」はリール演出Aを示す情報であることをR O M（サブR O M）8 2に記憶している。10

そして、サブ制御基板8 0側では、指示情報「0 1」を受信すると、演出出力制御手段8 3 aは、画像表示装置2 3に、リール演出Aに対応する演出パターンAの画像を表示する。

【0353】

小役A 2～G 2当選時についても、小役A 1当選時と同様に、メイン制御基板6 0側で所定の態様のリール演出を実行するとともに、サブ制御基板8 0側で所定の演出パターンの演出を出力する。また、条件装置と、指示情報と、メイン側指示内容と、リール演出と、サブ側の演出パターンとの対応関係については、図2 8に示す通りである。

このように、リール演出Aを実行すると、遊技者は、正解押し順が「左中右」であることを認識することができる。このため、リール演出Aを示す情報（指示情報「0 1」）をサブ制御基板8 0に送信し、サブ制御基板8 0側でリール演出Aに対応する演出（演出パターンAの画像表示）を出力するときは、メイン制御基板6 0側において、操作情報表示L E D 7 4に、メイン側指示内容「0 1」を表示する。20

【0354】

なお、たとえば、内部状態F、G、H、I又はJ（A T中）の小役A 1当選時に、2 5 0 / 2 5 6の確率でリール演出Aを実行し、1 / 2 5 6の確率でリール演出Bを実行し、1 / 2 5 6の確率でリール演出Cを実行し、1 / 2 5 6の確率でリール演出Dを実行し、1 / 2 5 6の確率でリール演出Eを実行し、1 / 2 5 6の確率でリール演出Fを実行し、1 / 2 5 6の確率でリール演出Gを実行してもよい。30

この場合も、リール演出Aを実行すると、遊技者は、正解押し順が「左中右」であることを認識することができる。したがって、リール演出Aを示す情報をサブ制御基板8 0に送信し、リール演出Aに対応する演出をサブ制御基板8 0側で出力するときは、メイン制御基板6 0側では、リール演出Aに対応するメイン側指示内容を表示する。

【0355】

また、内部状態A、B、C、D又はE（非A T中）の小役A 1当選時に、1 0 / 2 5 6の確率でリール演出Aを実行し、1 0 / 2 5 6の確率でリール演出Bを実行し、1 0 / 2 5 6の確率でリール演出Cを実行し、1 0 / 2 5 6の確率でリール演出Dを実行し、1 0 / 2 5 6の確率でリール演出Eを実行し、1 0 / 2 5 6の確率でリール演出Fを実行し、1 0 / 2 5 6の確率でリール演出Gを実行してもよい。40

この場合、リール演出Aを実行しても、遊技者は、正解押し順が「左中右」であることを認識することができない。したがって、リール演出A～Gを示す情報をサブ制御基板8 0に送信し、リール演出A～Gに対応する演出をサブ制御基板8 0側で出力しても、メイン制御基板6 0側では、リール演出A～Gに対応するメイン側指示内容を表示しない。

【0356】

押し順リプレイ（リプレイB～E、G、H）当選時についても、押し順ベル（小役A 1～G 2）当選時と同様に、メイン制御基板6 0側で所定の態様のリール演出を実行するとともに、サブ制御基板8 0側で所定の演出パターンの演出を出力してもよい。

そして、リール演出の態様によってリプレイ0 6等が入賞する押し順を遊技者に認識させるとともに、サブ制御基板8 0側でリール演出の態様に応じた所定の演出を出力すると50

きは、メイン制御基板 60 側において、操作情報表示 LED74 に、リール演出の態様に応じた所定のメイン側指示内容を表示する。

【0357】

<第7実施形態>

図29は、第7実施形態におけるリール31の図柄配列を示す図であり、図30は、第7実施形態における条件装置、図柄の組合せ、配当、当選確率、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容の対応関係を示す図である。

なお、図29では、主要な図柄のみを図示しているが、図29中、空欄になっている部分についても所定の図柄が配置されている。

また、図30では、主要な条件装置等のみを図示しているが、図30で図示した条件装置等以外の条件装置等についても設定されている。 10

【0358】

第1実施形態では、ストップスイッチ42の押し順に応じて遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる場合とできない場合とを設け、AT中は、遊技者にとって最も有利となる遊技結果を得ることができるストップスイッチ42の押し順を報知した（いわゆる「押し順AT」）。

これに対し、第7実施形態では、ストップスイッチ42の操作タイミングによって遊技者にとって有利な遊技結果を得ることができる場合とできない場合とを設け、AT中は、遊技者にとって有利となる遊技結果を得ることができるストップスイッチ42の操作タイミング（有効ラインに狙う図柄等）を報知する（いわゆる「目押しAT」）。 20

【0359】

図29に示すように、第7実施形態では、各リール31の図柄表示領域は、21コマ（図柄）に等分割され、各コマに所定の図柄が表示されている。

また、図29に示すように、左リール31において、図柄番号21番の位置には「赤チェリー」の図柄が配置され、図柄番号14番の位置には「青チェリー」の図柄が配置され、図柄番号07番の位置には「黒チェリー」の図柄が配置されている。すなわち、これらの図柄は、7図柄間隔で配置されている。

さらにまた、図30に示すように、「小役X1」に対応する図柄の組合せは、「赤チェリー」 - 「ANY」 - 「ANY」に設定され、「小役X2」に対応する図柄の組合せは、「青チェリー」 - 「ANY」 - 「ANY」に設定され、「小役X3」に対応する図柄の組合せは、「黒チェリー」 - 「ANY」 - 「ANY」に設定されている。 30

【0360】

さらに、図示しないが、第7実施形態では、水平方向中段を通過する有効ラインL1、水平方向上段を通過する有効ラインL2、水平方向下段を通過する有効ラインL3、斜め右上がり方向の有効ラインL4、及び斜め右下がり方向の有効ラインL5の5本の有効ラインを有している。

また、各リール31が190m/s以内（5図柄以内）の停止制御となることは、第1実施形態と同様である。

【0361】

このため、たとえば、小役X2に当選した場合において、左リール31の08番～10番の図柄が表示窓13内に位置する瞬間から、14番～16番の図柄が表示窓13内に位置する瞬間までの間に左ストップスイッチ42がオンされたときは、14番の「青チェリー」の図柄を、有効ラインL1～L5のいずれかに停止させることができる。 40

これに対し、上記以外の操作タイミングで左ストップスイッチ42がオンされたときは、14番の「青チェリー」の図柄を、有効ラインL1～L5のいずれにも停止させることができない。

【0362】

また、左リール31の08番～10番の図柄が表示窓13内に位置する瞬間から、14番～16番の図柄が表示窓13内に位置する瞬間までの間に左ストップスイッチ42がオンされたときは、リール31の停止制御の範囲内では、21番の「赤チェリー」の図柄、 50

及び 0 7 番の「黒チェリー」の図柄のいずれについても、有効ライン L 1 ~ L 5 のいずれにも停止させることができない。

すなわち、左リール 3 1 の「青チェリー」の図柄を有効ライン L 1 ~ L 5 のいずれかに停止可能な操作タイミングで左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、「赤チェリー」の図柄、及び「黒チェリー」の図柄のいずれについても、有効ライン L 1 ~ L 5 のいずれにも停止させることができない。小役 X 1 及び X 3 についても同様である。

【 0 3 6 3 】

また、メイン制御基板 6 0 側において、A T を実行するか否かの決定（ A T 抽選）、A T の開始、A T 中のメダルの差枚数（純増枚数）の上乗せ、A T の継続、及び A T の終了を制御（管理）することは、第 1 実施形態と同様である。

10

そして、メイン制御基板 6 0 側では、A T に対応する内部状態に制御している場合において、小役 X 1 に当選したときは、コマンド制御手段 6 3 i は、サブ制御基板 8 0 に対し、小役 X 1 の当選を示す指示情報「 0 1 」を送信し、メイン側報知手段 6 3 h は、獲得数表示 L E D 7 2 （操作情報表示 L E D 7 4 ）に、小役 X 1 の当選を示すメイン側指示内容「 0 1 」を表示する。

【 0 3 6 4 】

また、サブ制御基板 8 0 側では、指示情報「 0 1 」は小役 X 1 当選を示す情報であることを R O M (サブ R O M) 8 2 に記憶している。

そして、サブ制御基板 8 0 側では、A T に対応する演出状態に制御している場合において、指示情報「 0 1 」を受信すると、演出出力制御手段 8 3 a は、画像表示装置 2 3 に、サブ側指示内容「 赤チェリー 」を表示する。

20

小役 X 2 ~ X 3 当選時についても、小役 X 1 当選時と同様に、A T 中は、メイン制御基板 6 0 側では、コマンド制御手段 6 3 i は、対応する指示情報を送信し、メイン側報知手段 6 3 h は、対応するメイン側指示内容を表示し、サブ制御基板 8 0 側では、対応するサブ側指示内容を表示する。条件装置、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容の対応関係については、図 3 0 に示す通りである。

【 0 3 6 5 】

これに対し、非 A T 中は、小役 X 1 ~ X 3 当選時に、メイン制御基板 6 0 側では、コマンド制御手段 6 3 i は、指示情報を送信せず、メイン側報知手段 6 3 h は、メイン側指示内容を表示せず、サブ制御基板 8 0 側では、演出出力制御手段 8 3 a は、サブ側指示内容を表示しない。

30

このように、A T 中は、小役 X 1 ~ X 3 当選時に、小役 X 1 ~ X 3 のいずれに当選したかを報知する。これにより、遊技者は、報知に従って目押しをすれば、小役 X 1 ~ X 3 を入賞させることができる。

これに対し、非 A T 中は、小役 X 1 ~ X 3 当選時に、小役 X 1 ~ X 3 のいずれに当選したかを報知しない。このため、遊技者は、1 / 3 の確率でしか、小役 X 1 ~ X 3 を入賞させることができない。

【 0 3 6 6 】

なお、A T 中に、1 B B と小役 X 1 ~ X 3 のいずれかとが重複当選（同時当選）したときについても、メイン制御基板 6 0 側では、コマンド制御手段 6 3 i は、対応する指示情報を送信し、メイン側報知手段 6 3 h は、対応するメイン側指示内容を表示し、サブ制御基板 8 0 側では、対応するサブ側指示内容を表示する。図 3 0 中、「 + 」は、重複当選を意味する。たとえば、「 1 B B + 小役 X 1 」は、1 B B と小役 X 1 とが当該遊技で重複当選することを意味する。

40

これに対し、非 A T 中に、1 B B と小役 X 1 ~ X 3 のいずれかとが重複当選したときは、メイン制御基板 6 0 側では、コマンド制御手段 6 3 i は、指示情報を送信せず、メイン側報知手段 6 3 h は、メイン側指示内容を表示せず、サブ制御基板 8 0 側では、演出出力制御手段 8 3 a は、サブ側指示内容を表示しない。

【 0 3 6 7 】

また、A T 中及び非 A T 中のいずれにおいても、小役 Y 当選時には、メイン制御手段 6

50

0側では、コマンド制御手段63iは、サブ制御基板80に対し、小役Y当選を示す指示情報「04」を送信し、サブ制御基板80側では、演出出力制御手段83aは、画像表示装置23に、小役Y当選を示す演出（スイカに対応する「緑色」の表示）を出力する。

しかし、AT中及び非AT中のいずれにおいても、小役Y当選時には、メイン側報知手段63hは、メイン側指示内容を表示しない。小役Y当選を示す演出は、メダルの払出しに明らかな差異を生じさせる演出ではないためである。小役Z当選時、及び1BBと小役Zとの重複当選時についても、小役Y当選時と同様である。

【0368】

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。

10

【0369】

（1）マイスロ遊技

スロットマシン10を利用して、マイスロ遊技を実行することも可能である。

ここで、「マイスロ遊技」とは、以下の内容である。

スロットマシン10は、遊技者の遊技履歴（遊技回数、AT抽選の当選回数等）を記憶しておく。遊技終了時に、スロットマシン10は、遊技履歴を二次元コードとして画像表示装置23に画像表示する。

【0370】

遊技者は、その二次元コードを遊技者自身の携帯通信端末（二次元コードを読み取り可能なCCDを備えるスマートフォン等）で読み取り、スロットマシン10の製造メーカー等が運営するサーバーコンピュータにアクセスする。サーバーコンピュータには、その遊技者の最新の遊技履歴が記憶される。また、サーバーコンピュータは、遊技者が保有する携帯通信端末に対し、パスワードを発行する。遊技者は、遊技開始時に、そのパスワードを入力して遊技を開始すれば、遊技履歴を引き継ぐことができるというものである。

20

【0371】

このようなマイスロ遊技では、遊技履歴は、RWM81に記憶しておく。そして、単なる電源のオン／オフにおけるRWM81の初期化時には、その遊技履歴を消去するよう設定する場合と、消去しないように設定する場合とが挙げられる。

また、設定変更を開始した場合の初期化時には、遊技履歴を含めて消去する。

【0372】

30

たとえば、電源がオフからオンになったときに遊技履歴を消去するようにしておくことにより、設定変更を開始したときの挙動と同じになることで、マイスロ遊技を用いて設定変更をしたか否かということを遊技者には知らせないことが可能となる。

また、電源のオフからオンになったときに遊技履歴を一律に消去してしまうと、遊技中に意図しない電源断が生じた場合に遊技者に不利益を与えててしまう。そこで、電源のオフから時間を計時し、所定時間（例えば2時間）経過した場合は電源のオン時に遊技履歴を消去し、所定時間経過前の場合には、電源オン時に遊技履歴を保持するようにしてもよい。

この遊技履歴は、上述したマイスロ遊技に限らず、例えば画像表示装置23に表示されている遊技に関する実行回数（通常ゲーム数、ATゲーム数等）も同様に制御するようになることができる。

40

【0373】

（2）本実施形態では、内部状態制御手段63gは、内部状態A（通常）において、リア小役（小役H1～J3）当選時に、ATを実行するか否かを決定するAT抽選を行う。そして、AT抽選に当選したときは、内部状態制御手段63gは、内部状態Aから内部状態E（前兆）に移行させた。そして、内部状態Eで所定遊技回数（34遊技）を消化したときは、内部状態F（AT）に移行させた。

しかし、これに限らず、たとえば、内部状態制御手段63gは、内部状態J（継続バトル）から内部状態A（通常）への移行時（AT終了時）に、所定の範囲内（たとえば「1」～「1024」の範囲内）で1つの数値を選択し、選択した数値を、次に内部状態Fに

50

移行するまでの解除遊技回数として設定する。

【0374】

また、内部状態制御手段 63g は、A T 終了時からカウントした遊技回数が、解除遊技回数に到達するまでの残り遊技回数を算出し、残り遊技回数が所定遊技回数（たとえば 34 遊技）となったときは、内部状態 A から内部状態 E に移行させる。

そして、内部状態制御手段 63g は、A T 終了時からカウントした遊技回数が、解除遊技回数に到達したときは、内部状態 E から内部状態 F に移行させててもよい。

【0375】

(3) 本実施形態では、内部状態制御手段 63g は、内部状態 E（前兆）から内部状態 F（A T）への移行時に、内部状態 F におけるメダルの差枚数の初期値（たとえば「100」）を差枚数カウンタにセットした。また、内部状態 F では、内部状態制御手段 63g は、小役 A1～G2（押し順ベル）当選時に小役 01～03 が入賞するごとに、差枚数カウンタから当該遊技における差枚数を減算した。そして、差枚数カウンタのカウント値が「0」以下になると、内部状態制御手段 63g は、内部状態 F から内部状態 I（継続バトル準備中）に移行させた。10

【0376】

しかし、これに限らず、たとえば、内部状態制御手段 63g は、内部状態 F における遊技回数、メダルの払出し枚数、小役 A1～G2 の当選回数、又は小役 A1～G2 の入賞回数が所定値に到達したときは、内部状態 F から内部状態 I に移行させててもよい。

この場合、内部状態 H（上乗せ特化ゾーン）では、内部状態 F（A T）の滞在期間が長くなるように、内部状態 F の終了条件を定める変数（遊技回数、メダルの払出し枚数、小役 A1～G2 の当選回数、又は小役 A1～G2 の入賞回数）を変更することができる。20

【0377】

(4) 上記の各実施形態及び上記の各変形例は、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。

(5) 付記

本願の出願当初の発明（当初発明）は、たとえば以下の当初発明 1～当初発明 9 を挙げることができ、それぞれ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。

なお、本願の請求項に係る当初発明は、以下の当初発明 4 に相当する。30

【0378】

1. 当初発明 1

(a) 当初発明が解決しようとする課題

従来のスロットマシンにおいて、ストップスイッチの押し順によって遊技者にとって有利／不利が生じる役抽選結果となったときに、遊技者にとって有利となるストップスイッチの押し順を報知する A T を実行するスロットマシンが知られている（たとえば、特開 2014-188238 号公報参照）。

【0379】

特開 2014-188238 号公報のスロットマシンでは、役の抽選はメイン制御基板側で行い、情報（コマンド）はメイン制御基板からサブ制御基板に一方向で送信し、A T の管理はサブ制御基板側で行っている。40

このようなスロットマシンでは、サブ制御基板側が A T 中か非 A T 中かをメイン制御基板側で判断できないため、毎遊技、スタートスイッチの操作時に、メイン制御基板からサブ制御基板に、役の抽選結果を示す情報を送信している。

【0380】

しかし、非 A T 中に、メイン制御基板からサブ制御基板に、役の抽選結果を示す情報を送信すると、サブ制御基板に不正な改造を施すことで、遊技者にとって有利となるストップスイッチの押し順を不正に知られてしまうおそれがある。

当初発明が解決しようとする課題は、非 A T 中に、遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作情報が不正に知られてしまうことを防止しつつ、最後のストップスイッチ50

の操作後に、遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作情報を遊技者に知らせる
ことである。

【0381】

(b) 当初発明に係る課題を解決するための手段

当初発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、かっこ書きで、対
応する実施形態の構成を示す。

第1の解決手段は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール(31)と、

各前記リールに対応して設けられたストップスイッチ(42)と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段(メイン制御基板60)と、

10

前記メイン制御手段によって表示を制御するメイン側表示部(獲得数表示LED72(操作情報表示LED74))と

を備え、

前記メイン制御手段は、

特定抽選結果(小役A1～G2(押し順ベル)当選)となる場合を有するように抽選を行
う抽選手段(役抽選手段63b)と、

前記特定抽選結果となった遊技で、特定操作態様(正解押し順)で前記ストップスイッ
チが操作されたときは遊技者にとって有利となる特定遊技結果(小役01、小役02、又
は小役03入賞)を表示可能に前記リールを停止制御し、前記特定操作態様以外の所定の
操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは前記特定遊技結果を表示しないよう
に前記リールを停止制御するリール制御手段(63c)と

20

を備え、

前記メイン制御手段は、

前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知する報知状態(内部状態F～
J)、及び前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知せずに遊技者に当
てさせる特定状態(内部状態C)を有し、

前記報知状態において前記特定抽選結果となった遊技では、前記ストップスイッチの操
作を受け可能な状態にするまでの所定時(スタートスイッチ41の操作時)に、前記メ
イン側表示部に、前記特定操作態様に対応する特定情報(メイン側指示内容「01」～「
09」)を表示し、

30

前記特定状態において前記特定抽選結果となった遊技では、最後の前記ストップスイッ
チが操作された後に、前記メイン側表示部に前記特定情報を表示する
ことを特徴とする。

【0382】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、

前記メイン制御手段は、

前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知しない非報知状態(内部状態
A～E)を有し、

前記非報知状態において前記特定抽選結果となった遊技では、前記メイン側表示部に前
記特定情報を表示しない

40

ことを特徴とする。

【0383】

第3の解決手段は、第1又は第2の解決手段において、

前記メイン制御手段から情報を受信し、演出を制御するサブ制御手段(サブ制御基板80)と、

前記サブ制御手段によって表示を制御するサブ側表示部(画像表示装置23)と
を備え、

前記サブ制御手段は、前記特定状態において前記特定抽選結果となった遊技では、前記
ストップスイッチの操作を受け可能な状態にするまでの所定時に、前記サブ側表示部に
、前記ストップスイッチの操作態様に関する情報であって前記特定操作態様までは識別不

50

能な所定の情報（サブ側指示内容「？？×」、「？×？」、又は「×？？」）を表示することを特徴とする。

【0384】

（c）当初発明の効果

当初発明によれば、メイン制御手段側で報知状態等の管理を行い、メイン制御手段側で表示を制御するメイン側表示器に、特定操作態様に対応する特定情報を表示する。

このため、特定操作態様を報知しない遊技において、特定操作態様が不正に知られてしまうことを防止しつつ、最後のストップスイッチの操作後に、特定操作情報を遊技者に知らせることができる。

【0385】

2. 当初発明 2

（a）当初発明が解決しようとする課題

従来のスロットマシンにおいて、ストップスイッチの押し順によって遊技者にとって有利／不利が生じる役抽選結果となったときに、遊技者にとって有利となるストップスイッチの押し順を報知するATを実行するスロットマシンが知られている（たとえば、特開2014-188238号公報参照）。

【0386】

特開2014-188238号公報のスロットマシンでは、役の抽選はメイン制御基板側で行い、情報（コマンド）はメイン制御基板からサブ制御基板に一方向で送信し、ATの管理はサブ制御基板側で行っている。

10

このようなスロットマシンでは、サブ制御基板側がAT中か非AT中かをメイン制御基板側で判断できないため、毎遊技、スタートスイッチの操作時に、メイン制御基板からサブ制御基板に、役の抽選結果を示す情報を送信している。

20

【0387】

しかし、非AT中に、メイン制御基板からサブ制御基板に、役の抽選結果を示す情報を送信すると、サブ制御基板に不正な改造を施することで、遊技者にとって有利となるストップスイッチの押し順を不正に知られてしまうおそれがある。

当初発明が解決しようとする課題は、非AT中に、遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作情報が不正に知られてしまうことを防止しつつ、いずれの報知状態に滞在しているかを遊技者に知らせることである。

30

【0388】

（b）当初発明に係る課題を解決するための手段

当初発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

第1の解決手段（第1実施形態）は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（31）と、

各前記リールに対応して設けられたストップスイッチ（42）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板60）と、

前記メイン制御手段によって表示を制御するメイン側表示部（獲得数表示LED72（操作情報表示LED74））と

40

を備え、

前記メイン制御手段は、

特定抽選結果（小役A1～G2（押し順ベル）当選）となる場合を有するように抽選を行う抽選手段（役抽選手段63b）と、

前記特定抽選結果となった遊技で、特定操作態様（正解押し順）で前記ストップスイッチが操作されたときは遊技者にとって有利となる特定遊技結果（小役01、小役02、又は小役03入賞）を表示可能に前記リールを停止制御し、前記特定操作態様以外の所定の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは前記特定遊技結果を表示しないように前記リールを停止制御するリール制御手段（63c）と

を備え、

50

前記メイン制御手段は、

前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知する報知状態を有し、

前記報知状態として、第1報知状態（内部状態F（A T））と、第1報知状態より遊技者にとって有利となる第2報知状態（内部状態H（上乗せ特化ゾーン））とを有し、

第1報知状態において前記特定抽選結果となった遊技と、第2報知状態において前記特定抽選結果となった遊技とで、異なるタイミングで（内部状態F（A T）において押し順ベル当選となった遊技ではスタートスイッチ41の操作時に、内部状態H（上乗せ特化ゾーン）において押し順ベル当選となった遊技ではストップスイッチ42が操作受け可能状態になる時に）、前記メイン側表示部に、前記特定操作態様に対応する特定情報（メイン側指示内容「01」～「09」）を表示する

10

ことを特徴とする。

【0389】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、

前記emain制御手段は、

前記報知状態として、第1報知状態から第2報知状態に移行するときに経由する第3報知状態（内部状態G（上乗せ準備中））を有し、

第1報知状態において前記特定抽選結果となった遊技と、第3報知状態において前記特定抽選結果となった遊技とで、異なるタイミングで（内部状態F（A T）において押し順ベル当選となった遊技ではスタートスイッチ41の操作時に、内部状態G（上乗せ準備中）において押し順ベル当選となった遊技ではリール31の回転開始時に）、前記emain側表示部に前記特定情報を表示する

20

ことを特徴とする。

【0390】

（c）当初発明の効果

当初発明によれば、emain制御手段側で報知状態の管理を行い、emain制御手段側で表示を制御するemain側表示器に、特定操作態様に対応する特定情報を表示するので、特定操作態様を報知しない遊技において、特定操作態様が不正に知られてしまうことを防止することができる。

また、通常の報知状態と、遊技者にとって有利となる報知状態とで、異なるタイミングで、emain側表示部に特定情報を表示するので、いずれの報知状態に滞在しているかを遊技者に知らせることができる。

30

【0391】

3. 当初発明 3

（a）当初発明が解決しようとする課題

従来のスロットマシンにおいて、ストップスイッチの押し順によって遊技者にとって有利／不利が生じる役抽選結果となったときに、遊技者にとって有利となるストップスイッチの押し順を報知するATを実行するスロットマシンが知られている（たとえば、特開2014-188238号公報参照）。

【0392】

特開2014-188238号公報のスロットマシンでは、役の抽選はemain制御基板側で行い、情報（コマンド）はemain制御基板からサブ制御基板に一方向で送信し、ATの管理はサブ制御基板側で行っている。

40

このようなスロットマシンでは、サブ制御基板側がAT中か非AT中かをemain制御基板側で判断できないため、毎遊技、スタートスイッチの操作時に、emain制御基板からサブ制御基板に、役の抽選結果を示す情報を送信している。

【0393】

しかし、非AT中に、emain制御基板からサブ制御基板に、役の抽選結果を示す情報を送信すると、サブ制御基板に不正な改造を施すことで、遊技者にとって有利となるストップスイッチの押し順を不正に知られてしまうおそれがある。

当初発明が解決しようとする課題は、非AT中に、遊技者にとって有利となるストップ

50

スイッチの操作情報が不正に知られてしまうことを防止しつつ、通常の報知状態から、遊技者にとって有利となる報知状態に移行することを遊技者に知らせることである。

【0394】

(b) 当初発明に係る課題を解決するための手段

当初発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

第1の解決手段（第1実施形態）は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（31）と、

各前記リールに対応して設けられたストップスイッチ（42）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板60）と、

前記メイン制御手段から情報を受信し、演出を制御するサブ制御手段（サブ制御基板80）と、

前記メイン制御手段によって表示を制御するメイン側表示部（獲得数表示LED72（操作情報表示LED74））と、

前記サブ制御手段によって表示を制御するサブ側表示部（画像表示装置23）とを備え、

前記メイン制御手段は、

特定抽選結果（小役A1～G2（押し順ベル）当選）となる場合を有するように抽選を行う抽選手段（役抽選手段63b）と、

前記特定抽選結果となった遊技で、特定操作態様（正解押し順）で前記ストップスイッチが操作されたときは遊技者にとって有利となる特定遊技結果（小役01、小役02、又は小役03入賞）を表示可能に前記リールを停止制御し、前記特定操作態様以外の所定の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは前記特定遊技結果を表示しないように前記リールを停止制御するリール制御手段（63c）とを備え、

前記メイン制御手段は、

前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知する報知状態を有し、

前記報知状態として、第1報知状態（内部状態F（AT））と、第1報知状態より遊技者にとって有利となる第2報知状態（内部状態H（上乗せ特化ゾーン））と、第1報知状態から第2報知状態に移行するときに経由する第3報知状態（内部状態G（上乗せ準備中））とを有し、

第1報知状態において前記特定抽選結果となった遊技では、所定のタイミングで（スタートスイッチ41の操作時に）、前記メイン側表示部に、前記特定操作態様に対応する特定情報（メイン側指示内容「01」～「09」）を表示し、第3報知状態において前記特定抽選結果となった遊技でも、前記所定のタイミングで、前記メイン側表示部に前記特定情報を表示し、

前記サブ制御手段は、第1報知状態において前記特定抽選結果となった遊技では、特定のタイミングで（内部状態Fにおいて押し順ベル当選となった遊技ではスタートスイッチ41の操作時に）、前記サブ側表示部に、前記特定操作態様に対応する他の特定情報（サブ側表示内容「123」、「132」等）を表示し、第3報知状態において前記特定抽選結果となった遊技では、前記特定のタイミングとは異なる他の特定のタイミングで（内部状態Gにおいて押し順ベル当選となった遊技ではリール31の回転開始時に）、前記サブ側表示部に前記他の特定情報を表示する

ことを特徴とする。

【0395】

(c) 当初発明の効果

当初発明によれば、メイン制御手段側で報知状態の管理を行い、メイン制御手段側で表示を制御するメイン側表示器に、特定操作態様に対応する特定情報を表示する。そして、メイン側表示器に特定情報を表示するときに、サブ制御手段側で表示を制御するサブ側表示器に、特定操作態様に対応する他の特定情報を表示するので、特定操作態様を報知しな

10

20

30

40

50

い遊技において、特定操作態様が不正に知られてしまうことを防止することができる。

また、通常の報知状態から遊技者にとって有利となる報知状態に移行するときに経由する報知状態において、それまでとは異なるタイミングで、サブ側表示部に他の特定情報を表示するので、通常の報知状態から、遊技者にとって有利となる報知状態に移行することを遊技者に知らせることができる。

【0396】

4. 当初発明 4

(a) 当初発明が解決しようとする課題

従来のスロットマシンにおいて、ストップスイッチの押し順によって遊技者にとって有利／不利が生じる役抽選結果となったときに、遊技者にとって有利となるストップスイッチの押し順を報知するATを実行するスロットマシンが知られている（たとえば、特開2014-188238号公報参照）。

10

【0397】

特開2014-188238号公報のスロットマシンでは、役の抽選はメイン制御基板側で行い、情報（コマンド）はメイン制御基板からサブ制御基板に一方向で送信し、ATの管理はサブ制御基板側で行っている。

このようなスロットマシンでは、サブ制御基板側がAT中か非AT中かをメイン制御基板側で判断できないため、毎遊技、スタートスイッチの操作時に、メイン制御基板からサブ制御基板に、役の抽選結果を示す情報を送信している。

【0398】

20

しかし、非AT中に、メイン制御基板からサブ制御基板に、役の抽選結果を示す情報を送信すると、サブ制御基板に不正な改造を施することで、遊技者にとって有利となるストップスイッチの押し順を不正に知られてしまうおそれがある。

当初発明が解決しようとする課題は、非AT中に、サブ制御基板側で、役の抽選結果に関する演出を出力可能にしつつ、遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作情報を不正に知られてしまうことを防止することである。

【0399】

(b) 当初発明に係る課題を解決するための手段

当初発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

30

第1の解決手段（第1実施形態）は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（31）と、

各前記リールに対応して設けられたストップスイッチ（42）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板60）と、

前記メイン制御手段から情報を受信し、演出を制御するサブ制御手段（サブ制御基板80）と

を備え、

前記メイン制御手段は、

特定抽選結果（小役A1～G2（押し順ベル）当選）となる場合、及び前記特定抽選結果とは異なる所定抽選結果（リプレイA～H当選、又は小役H1～J3（レア小役）当選）となる場合を有するように抽選を行う抽選手段（役抽選手段63b）と、

40

前記特定抽選結果となった遊技で、特定操作態様（正解押し順）で前記ストップスイッチが操作されたときは遊技者にとって有利となる特定遊技結果（小役01、小役02、又は小役03入賞）を表示可能に前記リールを停止制御し、前記特定操作態様以外の所定の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは前記特定遊技結果を表示しないように前記リールを停止制御するリール制御手段（63c）と

を備え、

前記メイン制御手段は、

前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知する報知状態（内部状態F～J）、及び前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知しない非報知状態（

50

内部状態 A ~ E) を有し、

前記抽選手段は、前記特定抽選結果を複数種類（小役 A 1 ~ G 2 ）有し、

前記特定抽選結果となる確率は、前記所定抽選結果となる確率より高くなるように設定され、

前記メイン制御手段は、

前記報知状態では、複数種類の前記特定抽選結果のうちいずれの前記特定抽選結果となつた遊技においても、前記特定操作態様を識別可能な情報（指示情報「9 9 + 0 1」～「9 9 + 0 9」）を前記サブ制御手段に送信し、

前記非報知状態では、複数種類の前記特定抽選結果のうちいずれの前記特定抽選結果となつた遊技においても、いずれかの前記特定抽選結果となつたことは識別可能であるが前記特定操作態様までは識別不能である共通の情報（指示情報「9 9」）を前記サブ制御手段に送信する

ことを特徴とする。

【 0 4 0 0 】

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、遊技者に再遊技を行わせるためのリプレイの当選となる場合を有するように抽選を行い、

前記メイン制御手段は、遊技状態として、第 1 遊技状態（非 R T (非内部中) ）と、第 1 遊技状態よりリプレイの当選となる確率を高く設定した第 2 遊技状態（ R T (M B 内部中) ）とを有し、

第 1 遊技状態及び第 2 遊技状態のいずれにおいても、リプレイの当選となる確率より、いずれかの前記特定抽選結果となる確率の方が高くなるように設定されている

ことを特徴とする。

【 0 4 0 1 】

(C) 当初発明の効果

当初発明によれば、メイン制御手段側で報知状態及び非報知状態の管理を行い、非報知状態では、いずれかの特定抽選結果となつたことは識別可能であるが特定操作態様までは識別不能である共通の情報をサブ制御手段に送信する。このため、非報知状態において、この共通の情報に基づいて、サブ制御手段により、特定抽選結果に関する演出を出力可能にしつつ、特定操作態様が不正に知られてしまうことを防止することができる。

【 0 4 0 2 】

5 . 当初発明 5

(a) 当初発明が解決しようとする課題

従来のスロットマシンにおいて、ストップスイッチの押し順によって遊技者にとって有利 / 不利が生じる役抽選結果となつたときに、遊技者にとって有利となるストップスイッチの押し順を報知する A T を実行するスロットマシンが知られている（たとえば、特開 2014 - 188238 号公報参照）。

【 0 4 0 3 】

特開 2014 - 188238 号公報のスロットマシンでは、役の抽選はメイン制御基板側で行い、情報（コマンド）はメイン制御基板からサブ制御基板に一方向で送信し、 A T の管理はサブ制御基板側で行っている。

このようなスロットマシンでは、サブ制御基板側が A T 中か非 A T 中かをメイン制御基板側で判断できないため、毎遊技、スタートスイッチの操作時に、メイン制御基板からサブ制御基板に、役の抽選結果を示す情報を送信している。

【 0 4 0 4 】

しかし、非 A T 中に、メイン制御基板からサブ制御基板に、役の抽選結果を示す情報を送信すると、サブ制御基板に不正な改造を施すことで、遊技者にとって有利となるストップスイッチの押し順を不正に知られてしまうおそれがある。

当初発明が解決しようとする課題は、非 A T 中に、遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作情報が不正に知られてしまうことを防止しつつ、レア小役に当選したこと

10

20

30

40

50

を遊技者に知らせることである。

【0405】

(b) 当初発明に係る課題を解決するための手段

当初発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

第1の解決手段(第1実施形態)は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール(31)と、

各前記リールに対応して設けられたストップスイッチ(42)と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段(メイン制御基板60)と、

前記メイン制御手段によって表示を制御するメイン側表示部(獲得数表示LED72(10)
操作情報表示LED74))と

を備え、

前記メイン制御手段は、

特定抽選結果(小役A1～G2(押し順ベル)当選)となる場合を有するように抽選を行なう抽選手段(役抽選手段63b)と、

前記特定抽選結果となった遊技で、特定操作態様(正解押し順)で前記ストップスイッチが操作されたときは遊技者にとって有利となる特定遊技結果(小役01、小役02、又は小役03入賞)を表示可能に前記リールを停止制御し、前記特定操作態様以外の所定の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは前記特定遊技結果を表示しないように前記リールを停止制御するリール制御手段(63c)と

を備え、

前記抽選手段は、前記特定抽選結果となるより確率が低い低確抽選結果(小役H1～J3(レア小役))となる場合を有するように抽選を行い、

前記メイン制御手段は、

前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知する報知状態(内部状態A～E)、及び前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知しない非報知状態(内部状態F～J)を有し、

前記報知状態において前記特定抽選結果となった遊技では、前記メイン側表示部に、前記特定操作態様に対応する特定情報(メイン側指示内容「01」～「09」)を表示し、

前記非報知状態において前記特定抽選結果となった遊技では、前記メイン側表示部に前記特定情報を表示せず、

前記報知状態及び前記非報知状態のいずれにおいても、前記低確抽選結果となった遊技では、前記メイン側表示部に、前記低確抽選結果に関する情報(メイン側指示内容「66」)を表示する

ことを特徴とする。

【0406】

第2の解決手段は、

複数種類の図柄を表示した複数のリールと、

各前記リールに対応して設けられたストップスイッチと、

遊技の進行を制御するメイン制御手段と、

前記メイン制御手段によって表示を制御するメイン側表示部と

を備え、

前記メイン制御手段は、

特定抽選結果となる場合を有するように抽選を行う抽選手段と、

前記特定抽選結果となった遊技で、特定操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは遊技者にとって有利となる特定遊技結果を表示可能に前記リールを停止制御し、前記特定操作態様以外の所定の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは前記特定遊技結果を表示しないように前記リールを停止制御するリール制御手段と

を備え、

前記抽選手段は、前記特定抽選結果となるより確率が低い低確抽選結果となる場合を有

10

20

30

40

50

するように抽選を行い、

前記メイン制御手段は、

前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知する報知状態、及び前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知しない非報知状態を有し、

前記報知状態において前記特定抽選結果となった遊技では、前記メイン側表示部に、前記特定操作態様に対応する特定情報を表示し、

前記非報知状態において前記特定抽選結果となった遊技では、前記メイン側表示部に前記特定情報を表示せず、

前記報知状態及び前記非報知状態のいずれにおいても、前記低確抽選結果となった遊技では、前記メイン側表示部に、前記低確抽選結果に関する情報を表示しない

ことを特徴とする。

【0407】

(C) 当初発明の効果

当初発明によれば、メイン制御手段側で報知状態及び非報知状態の管理を行い、報知状態では、メイン制御手段側で表示を制御するメイン側表示器に、特定操作態様に対応する特定情報を表示し、非報知状態では、メイン側表示器に特定情報を表示しないので、特定操作態様が不正に知られてしまうことを防止することができる。

また、報知状態及び非報知状態のいずれにおいても、メイン側表示部に、低確抽選結果に関する情報を表示するので、低確抽選結果となったことを遊技者に知らせることができる。

【0408】

6. 当初発明 6

(a) 当初発明が解決しようとする課題

従来のスロットマシンにおいて、ストップスイッチの押し順によって遊技者にとって有利／不利が生じる役抽選結果となったときに、遊技者にとって有利となるストップスイッチの押し順を報知するATを実行するスロットマシンが知られている（たとえば、特開2014-188238号公報参照）。

【0409】

特開2014-188238号公報のスロットマシンでは、役の抽選はメイン制御基板側で行い、情報（コマンド）はメイン制御基板からサブ制御基板に一方向で送信し、ATの管理はサブ制御基板側で行っている。

このようなスロットマシンでは、サブ制御基板側がAT中か非AT中かをメイン制御基板側で判断できないため、毎遊技、スタートスイッチの操作時に、メイン制御基板からサブ制御基板に、役の抽選結果を示す情報を送信している。

【0410】

しかし、非AT中に、メイン制御基板からサブ制御基板に、役の抽選結果を示す情報を送信すると、サブ制御基板に不正な改造を施すことで、遊技者にとって有利となるストップスイッチの押し順を不正に知られてしまうおそれがある。

当初発明が解決しようとする課題は、非AT中に、遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作情報を不正に知られてしまうことを防止しつつ、AT中に、報知に従ってストップスイッチが操作されなかったときに、適切な処理を実行することである。

【0411】

(b) 当初発明に係る課題を解決するための手段

当初発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

第1の解決手段（第1実施形態）は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（31）と、

各前記リールに対応して設けられたストップスイッチ（42）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板60）と、

前記メイン制御手段によって表示を制御するメイン側表示部（獲得数表示LED72）

10

20

30

40

50

操作情報表示 L E D 7 4)) と

を備え、

前記メイン制御手段は、

特定抽選結果（小役 A 1 ~ G 2（押し順ベル）当選）となる場合を有するように抽選を行う抽選手段（役抽選手段 6 3 b）と、

前記特定抽選結果となった遊技で、特定操作態様（正解押し順）で前記ストップスイッチが操作されたときは遊技者にとって有利となる特定遊技結果（小役 0 1、小役 0 2、又は小役 0 3 入賞）を表示可能に前記リールを停止制御し、前記特定操作態様以外の所定の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは前記特定遊技結果を表示しないよう前記リールを停止制御するリール制御手段（6 3 c）と

10

を備え、

前記メイン制御手段は、

前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知する報知状態（内部状態 F ~ J）を有し、

前記報知状態において前記特定抽選結果となった遊技では、前記メイン側表示部に、前記特定操作態様に対応する特定情報（メイン側指示内容「0 1」~「0 9」）を表示し、

前記メイン側表示部に前記特定情報を表示した後、前記特定操作態様以外の前記所定の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは、前記メイン側表示部の表示を、前記特定情報から他の情報（押し順ミスをしたことを示す情報）に切り替えることを特徴とする。

20

【0 4 1 2】

(C) 当初発明の効果

当初発明によれば、メイン制御手段側で報知状態の管理を行い、報知状態では、メイン制御手段側で表示を制御するメイン側表示器に、特定操作態様に対応する特定情報を表示するので、特定操作態様を報知しない遊技において、特定操作態様が不正に知られてしまうことを防止することができる。

また、メイン側表示部に特定情報を表示した後、特定操作態様以外の操作態様でストップスイッチが操作されたとき（押し順ミス時）は、メイン側表示部の表示を、押し順ミス時に応する表示に切り替えることができる。

【0 4 1 3】

7 . 当初発明 7

(a) 当初発明が解決しようとする課題

当初発明 6 の課題と同一。

(b) 当初発明に係る課題を解決するための手段

当初発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

第 1 の解決手段（第 1 実施形態）は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（3 1）と、

各前記リールに対応して設けられたストップスイッチ（4 2）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板 6 0）と、

前記メイン制御手段によって表示を制御するメイン側表示部（獲得数表示 L E D 7 2（操作情報表示 L E D 7 4））と

40

を備え、

前記メイン制御手段は、

特定抽選結果（小役 A 1 ~ G 2（押し順ベル）当選）となる場合を有するように抽選を行う抽選手段（役抽選手段 6 3 b）と、

前記特定抽選結果となった遊技で、特定操作態様（正解押し順）で前記ストップスイッチが操作されたときは遊技者にとって有利となる特定遊技結果（小役 0 1、小役 0 2、又は小役 0 3 入賞）を表示可能に前記リールを停止制御し、前記特定操作態様以外の所定の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは前記特定遊技結果を表示しないよう

50

に前記リールを停止制御するリール制御手段（63c）と
を備え、

前記メイン制御手段は、

前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知する報知状態（内部状態F～J）を有し、

前記報知状態において前記特定抽選結果となった遊技では、前記メイン側表示部に、前記特定操作態様に対応する特定情報（メイン側指示内容「01」～「09」）を表示し、

前記メイン側表示部に前記特定情報を表示した後、前記特定操作態様以外の前記所定の操作態様で前記ストップスイッチが操作された場合において、遊技者に利益を付与する他の遊技結果を表示可能であるときは、前記メイン側表示部の表示を、前記特定情報から、前記他の遊技結果を表示させるための前記ストップスイッチの操作態様に対応する情報に切り替える

ことを特徴とする。

【0414】

（C）当初発明の効果

当初発明によれば、メイン制御手段側で報知状態の管理を行い、報知状態では、メイン制御手段側で表示を制御するメイン側表示器に、特定操作態様に対応する特定情報を表示するので、特定操作態様を報知しない遊技において、特定操作態様が不正に知られてしまうことを防止することができる。

また、メイン側表示部に特定情報を表示後、特定操作態様以外の操作態様でストップスイッチが操作された場合において、遊技者に利益を付与する他の遊技結果を表示可能なときは、メイン側表示部の表示を、他の遊技結果を表示させるための情報に切り替えることができる。

【0415】

8. 当初発明 8

（a）当初発明が解決しようとする課題

当初発明2の課題と同一。

（b）当初発明に係る課題を解決するための手段

当初発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

第1の解決手段（第1実施形態）は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（31）と、

各前記リールに対応して設けられたストップスイッチ（42）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板60）と、

前記メイン制御手段によって表示を制御するメイン側表示部（獲得数表示LED72（操作情報表示LED74））と

を備え、

前記メイン制御手段は、

第1抽選結果（小役A1～G2（押し順ベル）当選）となる場合、及び第2抽選結果（リプレイH（押し順リプレイ）当選）となる場合を有するように抽選を行う抽選手段（役抽選手段63b）と、

前記リールを停止制御するリール制御手段（63c）と
を備え、

前記リール制御手段は、

第1抽選結果となった遊技では、特定操作態様（正解押し順）で前記ストップスイッチが操作されたときは、遊技者にとって有利となる特定遊技結果（小役01、小役02、又は小役03入賞）を表示可能に前記リールを停止制御し、前記特定操作態様以外の所定の操作態様で前記ストップスイッチが操作されたときは、前記特定遊技結果を表示しないように前記リールを停止制御し、

第2抽選結果（リプレイH当選）となった遊技では、第1操作態様（左第一停止）で前

10

20

30

40

50

記ストップスイッチが操作されたときは、第1遊技結果（リプレイ01入賞）を表示可能に前記リールを停止制御し、第2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、第1遊技結果とは図柄の組合せが異なるが遊技者に付与する利益は第1遊技結果と同一である第2遊技結果（リプレイ05（白BAR揃い）入賞）を表示可能に前記リールを停止制御し、

前記メイン制御手段は、

第1抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知する報知状態を有し、

前記報知状態として、第1報知状態（内部状態F（A T））と、第1報知状態より遊技者にとって有利となる第2報知状態（内部状態H（上乗せ特化ゾーン））と、第1報知状態から第2報知状態に移行するときに経由する第3報知状態（内部状態G（上乗せ準備中））とを有し、

10

第1報知状態において第2抽選結果となった遊技では、前記メイン側表示部に、第1操作態様に対応する情報を表示し、

第3報知状態において第2抽選結果となった遊技では、前記メイン側表示部に、第2操作態様に対応する情報を表示する

ことを特徴とする。

【0416】

（C）当初発明の効果

当初発明によれば、メイン制御手段側で報知状態の管理を行い、メイン制御手段側で表示を制御するメイン側表示器に、特定操作態様に対応する特定情報を表示するので、特定操作態様を報知しない遊技において、特定操作態様が不正に知られてしまうことを防止することができる。

20

また、第1報知状態の第2抽選結果時には第1操作態様を報知し、第3報知状態の第2抽選結果時には第2操作態様を報知することにより、遊技者に付与する利益を同一にしつつ、図柄の組合せを異ならせることができるので、第1報知状態から遊技者にとって有利な第2報知状態に移行することを遊技者に知らせることができる。

【0417】

9. 当初発明 9

（a）当初発明が解決しようとする課題

従来のスロットマシンにおいて、ストップスイッチの押し順によって遊技者にとって有利／不利が生じる役抽選結果となったときに、遊技者にとって有利となるストップスイッチの押し順を報知するA Tを実行するスロットマシンが知られている（たとえば、特開2014-117554号公報参照）。

30

【0418】

このスロットマシンでは、役の抽選はメイン制御基板側で行い、情報（コマンド）はメイン制御基板からサブ制御基板に一方向で送信し、A Tの管理はサブ制御基板側で行っている。このため、サブ制御基板側でA Tを開始したことを、メイン制御基板側では直接的には判断することができない。したがって、メイン制御基板側では、特定の抽選結果となった遊技で、特定の押し順でストップスイッチが操作されたときに、サブ制御基板側でA Tを開始したと判断して、A Tの開始を示す外部信号（A T信号）を出力している。

40

【0419】

上述した従来のスロットマシンにおいて、特別役の当選を持ち越していない非内部中遊技では、特定の抽選結果となった遊技で、特定の押し順でストップスイッチが操作されても、A T信号を出力しないが、特別役の当選を持ち越している内部中遊技において、特定の抽選結果となった遊技で、特定の押し順でストップスイッチが操作されると、A T信号を出力することが考えられる。

【0420】

しかし、非内部中遊技ではA T信号を出力せずに、内部中遊技においてのみA T信号を出力すると、A T信号を受信した遊技情報表示装置側の表示によって、A Tを開始したことのみならず、内部中遊技であること（特別役の当選を持ち越していること）までも遊技

50

者に知らせてしまうことになる。

当初発明が解決しようとする課題は、スロットマシン側で遊技者に知らせていなことを遊技情報表示装置側で遊技者に知らせてしまうという問題が生じないようにすることである。

【0421】

(b) 当初発明に係る課題を解決するための手段

当初発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、かつて書きで、対応する実施形態の構成を示す。

第1の解決手段(第1実施形態)は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール(31)と、

10

各前記リールに対応して設けられたトップスイッチ(42)と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段(メイン制御基板60)と、

前記メイン制御手段によって表示を制御するメイン側表示部(獲得数表示LED72(操作情報表示LED74))と

を備え、

前記メイン制御手段は、

特定抽選結果(小役A1～G2(押し順ベル)当選)となる場合を有するように抽選を行う抽選手段(役抽選手段63b)と、

前記特定抽選結果となった遊技で、特定操作態様(正解押し順)で前記トップスイッチが操作されたときは遊技者にとって有利となる特定遊技結果(小役01、小役02、又は小役03入賞)を表示可能に前記リールを停止制御し、前記特定操作態様以外の所定の操作態様で前記トップスイッチが操作されたときは前記特定遊技結果を表示しないように前記リールを停止制御するリール制御手段(63c)と

20

を備え、

前記メイン制御手段は、

前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知する報知状態(内部状態F～J)、及び前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知しない非報知状態(内部状態A～E)を有し、

前記非報知状態から前記報知状態に移行させるときは、前記報知状態に関する情報(AT情報「77」)を前記メイン側表示部に表示し、その後に、前記報知状態に関する外部信号(AT信号)の出力をオンにする

30

ことを特徴とする。

【0422】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、

前記報知状態から前記非報知状態に移行させるときは、前記報知状態に関する外部信号の出力をオフにし、その後に、前記報知状態に関する情報の前記メイン側表示部への表示を終了する

ことを特徴とする。

【0423】

第3の解決手段は、第1又は第2の解決手段において、

40

前記抽選手段は、特別役(MB)の当選となる場合を有するように抽選を行い、

前記メイン制御手段は、

前記特別役に当選していない非内部中遊技において前記抽選手段で前記特別役に当選し、前記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(MB遊技)に移行させ、前記特別役に対応する図柄の組合せが停止しなかったときは前記特別役の当選情報を持ち越している内部中遊技に移行させるように制御し、

前記非内部中遊技において前記非報知状態から前記報知状態に移行させるときは、前記報知状態に関する情報を前記メイン側表示部に表示せず、かつ、前記報知状態に関する外部信号の出力をオフのまま維持し、

前記内部中遊技において前記非報知状態から前記報知状態に移行させるときは、前記報

50

知状態に関する情報を前記メイン側表示部に表示し、その後に、前記報知状態に関する外部信号の出力をオンにする
ことを特徴とする。

【0424】

第4の解決手段は、第3の解決手段において、

前記メイン制御手段は、前記内部中遊技において前記報知状態に関する情報を前記メイン側表示部に表示するとともに前記報知状態に関する外部信号の出力をオンにした場合において、前記報知状態から前記非報知状態に移行させる前に、前記内部中遊技から前記特別遊技に移行させたとき、又は前記内部中遊技から前記特別遊技を経由して前記非内部中遊技に移行させたときは、前記報知状態に関する情報の前記メイン側表示部への表示を終了するとともに前記報知状態に関する外部信号の出力をオフにする

ことを特徴とする。

【0425】

第5の解決手段は、

複数種類の図柄を表示した複数のリールと、

各前記リールに対応して設けられたトップスイッチと、

遊技の進行を制御するメイン制御手段と、

前記メイン制御手段から情報を受信し、演出を制御するサブ制御手段と、

前記サブ制御手段によって表示を制御するサブ側表示部と

を備え、

前記メイン制御手段は、

特定抽選結果となる場合を有するように抽選を行う抽選手段と、

前記特定抽選結果となった遊技で、特定操作態様で前記トップスイッチが操作されたときは遊技者にとって有利となる特定遊技結果を表示可能に前記リールを停止制御し、前記特定操作態様以外の所定の操作態様で前記トップスイッチが操作されたときは前記特定遊技結果を表示しないように前記リールを停止制御するリール制御手段と

を備え、

前記メイン制御手段は、

前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知する報知状態、及び前記特定抽選結果となった遊技で前記特定操作態様を報知しない非報知状態を有し、

前記非報知状態から前記報知状態に移行させるときは、前記サブ制御手段に対して所定の情報を送信することにより前記報知状態に関する情報を前記サブ側表示部に表示させ、その後に、前記報知状態に関する外部信号の出力をオンにする

ことを特徴とする。

【0426】

(C) 当初発明の効果

当初発明によれば、報知状態に関する外部信号を出力するときは、その前に、メイン側表示部に、報知遊技に関する情報を表示するので、スロットマシン側で遊技者に知らせていないうことを遊技情報表示装置側で遊技者に知らせてしまうという問題が生じないようにすることができる。

【符号の説明】

【0427】

10 スロットマシン

13 表示窓

16 ドアスイッチ

21 演出ランプ

22 スピーカ

23 画像表示装置

24 プッシュボタン

25 十字キー

10

20

30

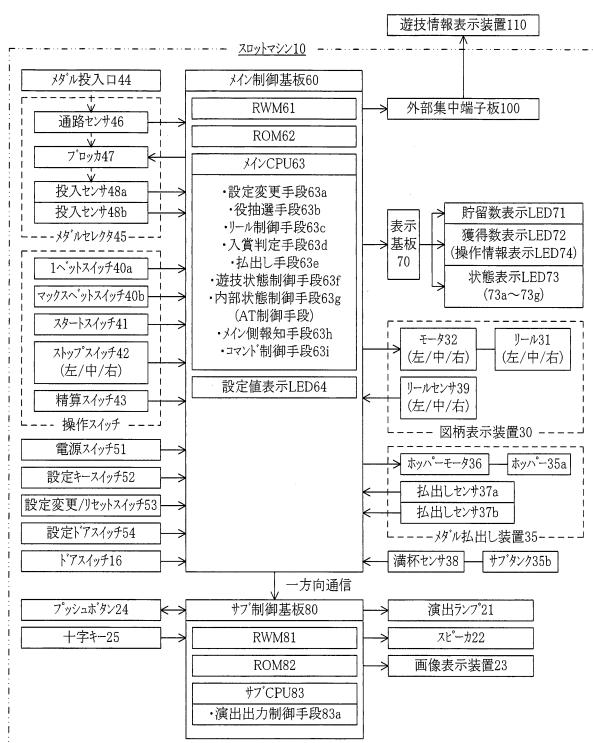
40

50

3 1	リール	
3 2	モータ	
3 5	メダル払出し装置	
3 5 a	ホッパー	
3 5 b	サブタンク	
3 6	ホッパーモータ	
3 7 a、3 7 b	払出しセンサ	
3 8	満杯センサ	
3 9	リールセンサ	
4 0	ベットスイッチ	10
4 1	スタートスイッチ	
4 2	ストップスイッチ	
4 3	精算スイッチ	
4 4	メダル投入口	
4 5	メダルセレクタ	
4 6	通路センサ	
4 7	プロッカ	
4 8 a、4 8 b	投入センサ	
5 0	電源ユニット	
5 1	電源スイッチ	20
5 2	設定キースイッチ	
5 3	設定変更 / リセットスイッチ	
5 4	設定ドアスイッチ	
6 0	メイン制御基板 (メイン制御手段、遊技制御手段 (基板) 、主制御手段 (基板))	
6 1	RWM	
6 2	ROM	
6 3	メインCPU	
6 3 a	設定変更手段	
6 3 b	役抽選手段	30
6 3 c	リール制御手段	
6 3 d	入賞判定手段	
6 3 e	払出し手段	
6 3 f	遊技状態制御手段	
6 3 g	内部状態制御手段 (AT 制御手段)	
6 3 h	メイン側報知手段	
6 3 i	コマンド制御手段	
6 4	設定値表示 LED	
7 0	表示基板	
7 1	貯留数表示 LED	40
7 2	獲得数表示 LED	
7 3	状態表示 LED	
7 3 a	リプレイ表示 LED	
7 3 b	投入可表示 LED	
7 3 c	精算表示 LED	
7 3 d	遊技開始 LED	
7 3 e	1 枚投入表示 LED	
7 3 f	2 枚投入表示 LED	
7 3 g	3 枚投入表示 LED	
7 4	操作情報表示 LED	50

8 0 サブ制御基板（サブ制御手段、演出制御手段（基板）、副制御手段（基板））
 8 1 R W M
 8 2 R O M
 8 3 サブ C P U
 8 3 a 演出出力制御手段
 1 0 0 外部集中端子板
 1 1 0 遊技情報表示装置

【図1】



【図2】

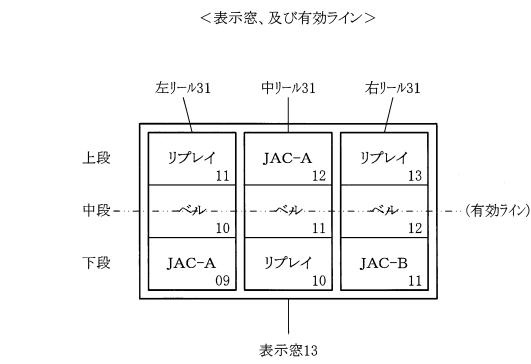


【図3】

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
20.	ベル	リプレイ	スイカ
19.	JAC-B	赤7	赤7
18.	リプレイ	スイカ	リプレイ
17.	チェリー	JAC-A	ベル
16.	リプレイ	ベル	JAC-A
15.	ベル	リプレイ	スイカ
14.	黒BAR	黒BAR	黒BAR
13.	スイカ	スイカ	リプレイ
12.	赤7	JAC-A	ベル
11.	リプレイ	リプレイ	JAC-B
10.	ベル	リプレイ	チェリー
09.	JAC-A	ブランク	ブランク
08.	ブランク	チェリー	リプレイ
07.	スイカ	JAC-A	ベル
06.	リプレイ	ベル	JAC-B
05.	ベル	リプレイ	チェリー
04.	JAC-A	白BAR	白BAR
03.	白BAR	チェリー	リプレイ
02.	チェリー	JAC-A	ベル
01.	リプレイ	ベル	JAC-A

<第1実施形態:リールの図柄配列>

【図4】



【図5】

<役の種類(1)>

役	図柄の組合せ			配当	
	左リール	中リール	右リール	3枚投入時 (非MB中)	2枚投入時 (MB中)
MB	黒BAR	チェリー	リプレイ	MB	-
	JAC-A	チェリー	リプレイ		
	JAC-B	チェリー	リプレイ		
リプレイ01	ベル	赤7	ベル	再遊技	-
	ベル	黒BAR	ベル		
	ベル	白BAR	ベル		
リプレイ02	黒BAR	ベル	リプレイ	再遊技	-
	JAC-A	ベル	リプレイ		
	JAC-B	ベル	リプレイ		
リプレイ03	リプレイ	ベル	JAC-A	再遊技	-
	リプレイ	ベル	JAC-B		
	JAC-A	白BAR	白BAR		
リプレイ04	リプレイ	白BAR	白BAR	再遊技	-
	黒BAR	リプレイ	白BAR		
	白BAR	リプレイ	白BAR		
リプレイ05	JAC-A	リプレイ	白BAR	再遊技	-
	白BAR	白BAR	白BAR		
	黒BAR	JAC-A	JAC-A		
リプレイ06	JAC-A	JAC-A	JAC-A	再遊技	-
	JAC-B	JAC-A	JAC-A		
	黒BAR	JAC-A	JAC-B		
小役01	JAC-A	JAC-A	JAC-B	再遊技	-
	黒BAR	白BAR	白BAR		
	白BAR	白BAR	白BAR		
小役02	ベル	ベル	ベル	7枚	2枚
	リプレイ	JAC-A	リプレイ		
	黒BAR	リプレイ	JAC-A		
小役03	JAC-A	リプレイ	JAC-A	3枚	2枚
	JAC-B	リプレイ	JAC-A		
	黒BAR	リプレイ	JAC-B		
小役04	JAC-A	リプレイ	JAC-B	1枚	1枚
	黒BAR	リプレイ	JAC-C		
	黒BAR	リプレイ	JAC-B		
小役05	ベル	白BAR	JAC-A	1枚	1枚
	ベル	白BAR	JAC-B		
	ベル	ブランク	JAC-A		
小役06	ベル	白BAR	JAC-B	1枚	1枚
	ベル	白BAR	JAC-A		
	ベル	白BAR	黒BAR		
小役07	ベル	JAC-A	白BAR	1枚	1枚
	ベル	JAC-A	ブランク		
	黒BAR	ベル	赤7		
小役08	黒BAR	ベル	赤7	1枚	1枚
	黒BAR	ベル	JAC-A		
	JAC-B	ベル	赤7		

【図6】

<役の種類(2)>

役	図柄の組合せ			配当	
	左リール	中リール	右リール	3枚投入時 (非MB中)	2枚投入時 (MB中)
小役09	JAC-A	ベル	赤7	1枚	1枚
	JAC-A	ベル	JAC-A		
	ブランク	ベル	赤7		
小役10	ブランク	ベル	JAC-A	1枚	1枚
	黒BAR	ベル	JAC-B		
	黒BAR	ベル	ブランク		
小役11	JAC-B	ベル	JAC-B	1枚	1枚
	JAC-A	ベル	JAC-B		
	ブランク	ベル	ブランク		
小役12	黒BAR	リプレイ	リプレイ	1枚	1枚
	JAC-B	リプレイ	リプレイ		
	JAC-E	リプレイ	リプレイ		
小役13	JAC-A	リプレイ	リプレイ	1枚	1枚
	ブランク	リプレイ	リプレイ		
	赤7	赤7	リプレイ		
小役14	赤7	赤7	黒BAR	1枚	1枚
	黒BAR	リプレイ	リプレイ		
	白BAR	リプレイ	リプレイ		
小役15	赤7	白BAR	リプレイ	1枚	1枚
	赤7	ブランク	リプレイ		
	スイカ	赤7	リプレイ		
小役16	スイカ	黒BAR	リプレイ	1枚	1枚
	スイカ	白BAR	リプレイ		
	スイカ	ブランク	リプレイ		
小役17	スイカ	白BAR	リプレイ	1枚	1枚
	スイカ	ブランク	リプレイ		
	スイカ	リプレイ	リプレイ		
小役18	リエリー	黒BAR	リプレイ	1枚	1枚
	リエリー	白BAR	リプレイ		
	リエリー	リプレイ	リプレイ		
小役19	リエリー	白BAR	リプレイ	1枚	1枚
	リエリー	リプレイ	リプレイ		
	リエリー	リプレイ	リプレイ		
小役20	ベル	黒BAR	赤7	1枚	1枚
	ベル	白BAR	赤7		
	ベル	ブランク	赤7		
小役21	ベル	黒BAR	黒BAR	1枚	1枚
	ベル	白BAR	黒BAR		
	ベル	ブランク	黒BAR		
小役22	ベル	赤7	白BAR	1枚	1枚
	ベル	黒BAR	白BAR		
	ベル	ブランク	白BAR		
小役23	ベル	赤7	ブランク	1枚	1枚
	ベル	黒BAR	ブランク		
	ベル	白BAR	ブランク		
小役24	スイカ	スイカ	スイカ	5枚	2枚
	黒BAR	スイカ	赤7		
	黒BAR	スイカ	黒BAR		

【 図 7 】

【図8】

＜役の種類(3)＞

役	図柄の組合せ			配当	
	左リール	中リール	右リール	3枚投入時 (非MB中)	2枚投入時 (MB中)
小役25	白BAR	赤7	リプレイ	1枚	1枚
	白BAR	黒BAR	リプレイ		
	白BAR	白BAR	リプレイ		
	白BAR	ブランク	リプレイ		
	リプレイ	赤7	リプレイ		
	リプレイ	黒BAR	リプレイ		
	リプレイ	白BAR	リプレイ		
	リプレイ	ブランク	リプレイ		
小役26	白BAR	スイカ	赤7	1枚	1枚
	白BAR	スイカ	黒BAR		
	白BAR	スイカ	白BAR		
	白BAR	スイカ	ブランク		
	白BAR	スイカ	スイカ		
	白BAR	スイカ	チェリー		
	リプレイ	スイカ	赤7		
	リプレイ	スイカ	黒BAR		
	リプレイ	スイカ	白BAR		
	リプレイ	スイカ	ブランク		
	リプレイ	スイカ	スイカ		
	リプレイ	スイカ	チェリー		
	白BAR	チェリー	赤7		
	白BAR	チェリー	黒BAR		
	白BAR	チェリー	白BAR		
小役27	白BAR	チェリー	ブランク	1枚	1枚
	白BAR	チェリー	スイカ		
	白BAR	チェリー	チェリー		
	リプレイ	チェリー	赤7		
	リプレイ	チェリー	黒BAR		
	リプレイ	チェリー	白BAR		
	リプレイ	チェリー	ブランク		
小役28	リプレイ	チェリー	スイカ	1枚	1枚
	リプレイ	チェリー	チェリー		
	JAC-A	ベル	ベル		
	JAC-A	ベル	ベル		
	JAC-B	ベル	ベル		
	リプレイ	ベル	ベル		
	JAC-A	赤7	スイカ		
小役29	JAC-A	黒BAR	スイカ	1枚	1枚
	JAC-A	白BAR	スイカ		
小役30	JAC-A	ブランク	スイカ	1枚	1枚
	JAC-A	赤7	チェリー		
小役31	JAC-A	黒BAR	チェリー	1枚	2枚
	JAC-A	白BAR	チェリー		
小役31	JAC-A	ブランク	チェリー	1枚	2枚
	スイカ	スイカ	赤7		
小役30	スイカ	スイカ	チェリー	1枚	1枚
	ベル	スイカ	ANY		
小役31	ベル	チェリー	ANY	1枚	2枚
	ベル	チェリー	ANY		

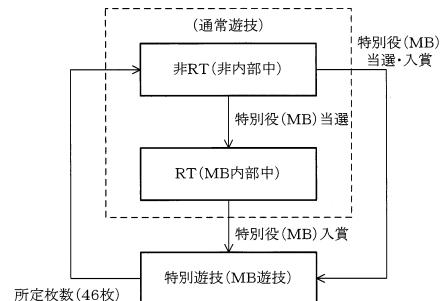
【 四 9 】

【図 10】

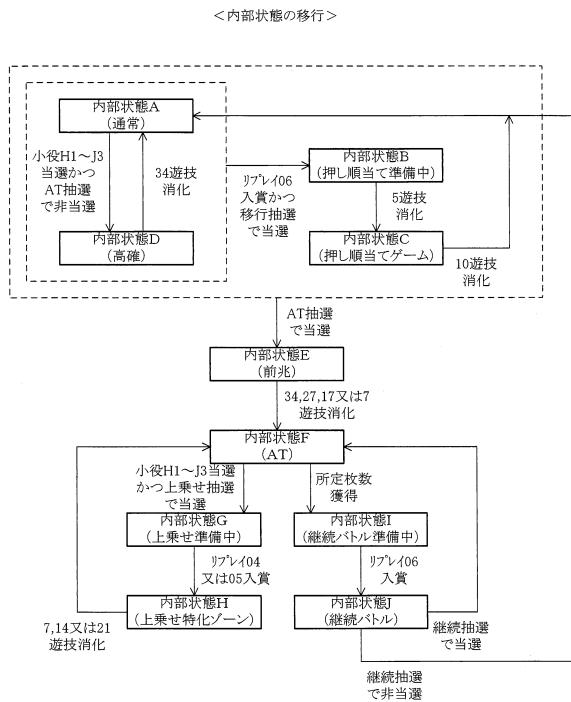
〈役抽選テーブル〉

当選番号	名称	当選確率(箇数/65536)		
		非RT (非内部中)	RT (MB内部中)	MB
00	MB	10985	0	0
01	リフレ/A	8971	2030	0
02	リフレ/B	1	3450	0
03	リフレ/C	1	3450	0
04	リフレ/D	1	5500	0
05	リフレ/E	1	5500	0
06	リフレ/F	1	1	0
07	リフレ/G	1	16	0
08	リフレ/H	1	16	0
09	小役A1	1300	1300	1300
10	小役A2	1300	1300	1300
11	小役B1	1300	1300	1300
12	小役B2	1300	1300	1300
13	小役C1	1300	1300	1300
14	小役C2	1300	1300	1300
15	小役D1	1300	1300	1300
16	小役D2	1300	1300	1300
17	小役E1	7350	7350	7350
18	小役E2	7350	7350	7350
19	小役F1	7350	7350	7350
20	小役F2	7350	7350	7350
21	小役G1	1810	1810	1810
22	小役G2	1810	1810	1810
23	小役H1	500	500	500
24	小役H2	164	164	164
25	小役I1	600	600	600
26	小役J2	300	300	300
27	小役J1	408	408	408
28	小役J2	128	128	128
29	小役J3	52	52	52

＜遊技状態(RT)の移行＞



【図11】



【図12】

<第1実施形態:押し順、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容の対応関係>

押し順	指示情報	指示内容	
		メイン側	サブ側
左中右	01	□ 1	①②③
左右中	02	□ 2	①③②
中左右	03	□ 3	②①③
中右左	04	□ 4	③①②
右左中	05	□ 5	②③①
右中左	06	□ 6	③②①
左第一	07	□ 7	①--
中第一	08	□ 8	--①
右第一	09	□ 9	--①
左又は中の二択	11	1 1	? ? ×
左又は右の二択	12	1 2	? × ?
中又は右の二択	13	1 3	× ? ?

【図13】

<第1実施形態:各内部状態における条件装置、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容の対応関係(1)>

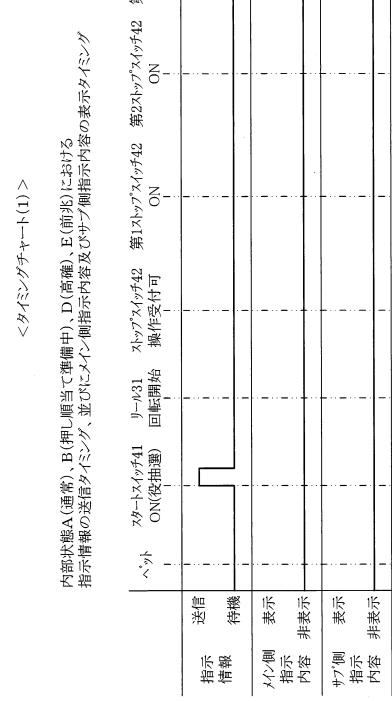
条件装置	演出状態(サブ):非AT				
	内部状態(メイン):A,B,D,E		内部状態(メイン):C		
当選番号	名称	指示情報	指示内容	指示情報	指示内容
00	MB				
01	リプレイA				
02	リプレイB	88	88+13 13 × ? ?		
03	リプレイC	88	88+13 13 × ? ?		
04	リプレイD	88	88+11 11 ? ? ×		
05	リプレイE	88	88+12 12 ? × ?		
06	リプレイF				
07	リプレイG	88	88		
08	リプレイH	88	88		
09	小役A1	99	99+11 11 ? ? ×		
10	小役A2	99	99+11 11 ? ? ×		
11	小役B1	99	99+12 12 ? × ?		
12	小役B2	99	99+12 12 ? × ?		
13	小役C1	99	99+11 11 ? ? ×		
14	小役C2	99	99+11 11 ? ? ×		
15	小役D1	99	99+13 13 × ? ?		
16	小役D2	99	99+13 13 × ? ?		
17	小役E1	99	99+12 12 ? × ?		
18	小役E2	99	99+12 12 ? × ?		
19	小役F1	99	99+13 13 × ? ?		
20	小役F2	99	99+13 13 × ? ?		
21	小役G1	99	99+12 12 ? × ?		
22	小役G2	99	99+13 13 × ? ?		
23	小役H1				
24	小役H2				
25	小役I1				
26	小役I2				
27	小役J1				
28	小役J2				
29	小役J3				

【図14】

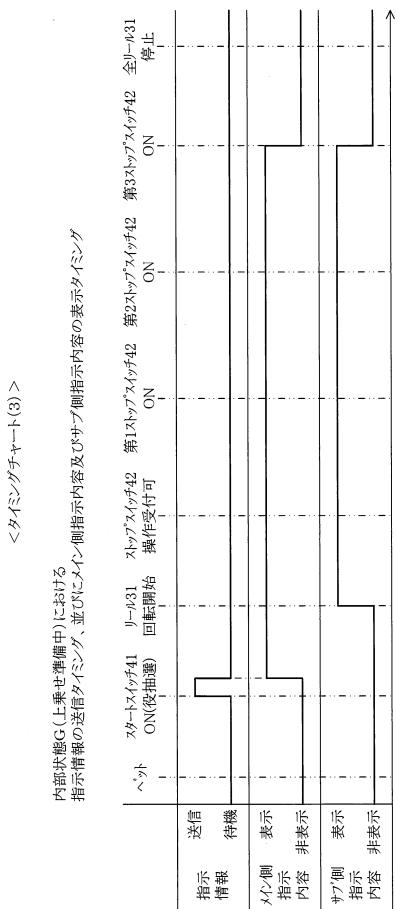
<第1実施形態:各内部状態における条件装置、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容の対応関係(2)>

条件装置	演出状態(サブ):AT				
	内部状態(メイン):F,H,J		内部状態(メイン):I		
当選番号	名称	指示情報	指示内容	指示情報	指示内容
00	MB				
01	リプレイA				
02	リプレイB	88	88	88+08 08 -①-	
03	リプレイC	88	88	88+09 09 --①	
04	リプレイD	88	88	88+07 07 ①--	
05	リプレイE	88	88	88+07 07 ①--	
06	リプレイF				
07	リプレイG	88	88	88	
08	リプレイH	88	88+09 09 --①	88	
09	小役A1	99+01	01 ①②③ 99+01 01 ①②③	99+01 01 ①②③	
10	小役A2	99+01	01 ①②③ 99+01 01 ①②③	99+01 01 ①②③	
11	小役B1	99+02	02 ①③② 99+02 02 ①③②	99+02 02 ①③②	
12	小役B2	99+02	02 ①③② 99+02 02 ①③②	99+02 02 ①③②	
13	小役C1	99+03	03 ②①③ 99+03 03 ②①③	99+03 03 ②①③	
14	小役C2	99+03	03 ②①③ 99+03 03 ②①③	99+03 03 ②①③	
15	小役D1	99+04	04 ③①② 99+04 04 ③①②	99+04 04 ③①②	
16	小役D2	99+04	04 ③①② 99+04 04 ③①②	99+04 04 ③①②	
17	小役E1	99+05	05 ②③① 99+05 05 ②③①	99+05 05 ②③①	
18	小役E2	99+05	05 ②③① 99+05 05 ②③①	99+05 05 ②③①	
19	小役F1	99+06	06 ③②① 99+06 06 ③②①	99+06 06 ③②①	
20	小役F2	99+06	06 ③②① 99+06 06 ③②①	99+06 06 ③②①	
21	小役G1	99+09	09 --① 99+09 09 --①	99+09 09 --①	
22	小役G2	99+09	09 --① 99+09 09 --①	99+09 09 --①	
23	小役H1				
24	小役H2				
25	小役I1				
26	小役I2				
27	小役J1				
28	小役J2				
29	小役J3				

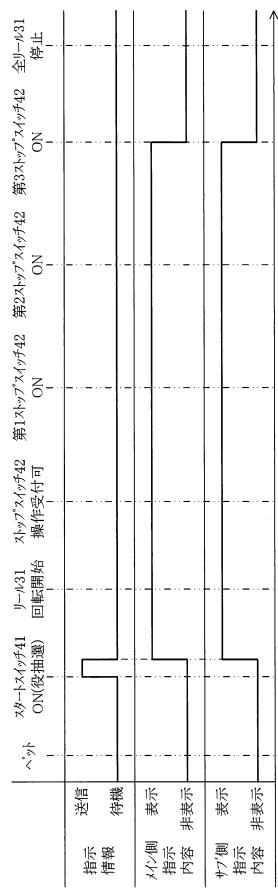
【 図 1 5 】



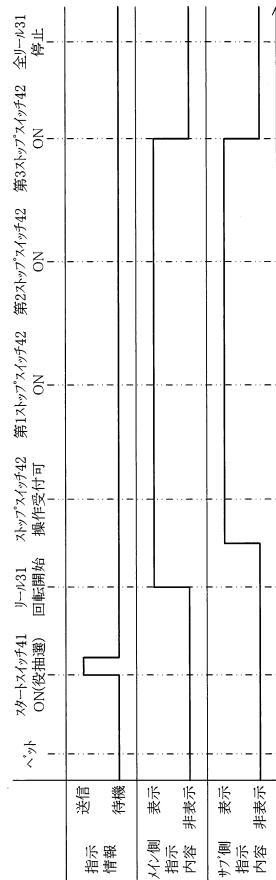
【図17】



【 図 1 6 】



【図18】

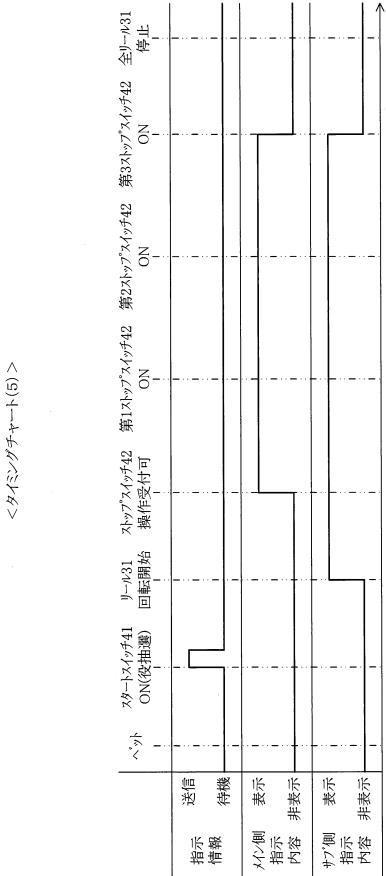


<タイミングチャート(3)>

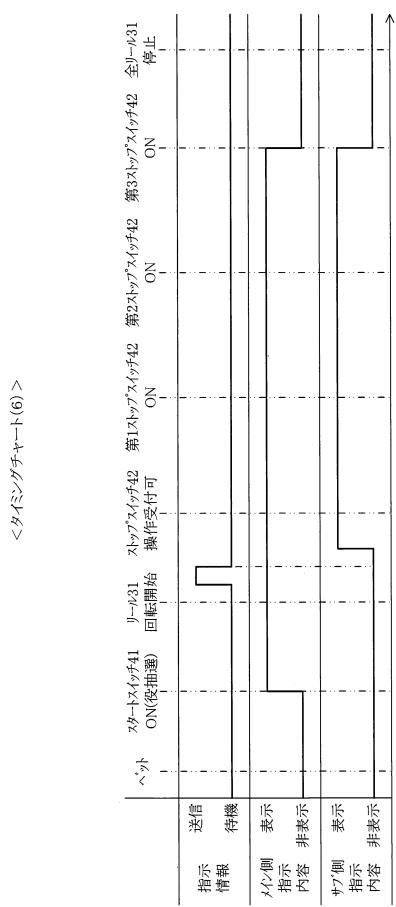
内部状態G(上乗せ準備中)における指示情報の送信タイミング、並びにメーン側指示内容及びサブ側指示内容の表示タイミング

<タイミングチャート(4)>

【図19】



【図20】



【図21】

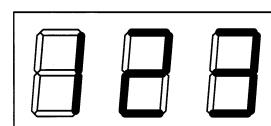
【図22】

<第2実施形態:各内部状態における条件装置、指示情報、
メイン側指示内容、及びサブ側指示内容の対応関係>

当選番号	名称	演出状態(ア):AT					
		内部状態(メイン):F,H,J		内部状態(メイン):G		内部状態(メイン):I	
		指示情報	指示内容 メイン側 サブ側	指示情報	指示内容 メイン側 サブ側	指示情報	指示内容 メイン側 サブ側
00	MB	00		00		00	
01	リフレイA	01		01		01	
02	リフレイB	02		02		02	-①-
03	リフレイC	03		03		03	--①①
04	リフレイD	04		04		04	①--
05	リフレイE	05		05		05	①--
06	リフレイF	06		06		06	
07	リフレイG	07		07		07	
08	リフレイH	08		08	08 --①	08	
09	小役A1	09	①②③	09	①②③	09	①②③
10	小役A2	10	①②③	10	①②③	10	①②③
11	小役B1	11	①③②	11	①③②	11	①③②
12	小役B2	12	①③②	12	①③②	12	①③②
13	小役C1	13	②①③	13	②①③	13	②①③
14	小役C2	14	②①③	14	②①③	14	②①③
15	小役D1	15	③①②	15	③①②	15	③①②
16	小役D2	16	③①②	16	③①②	16	③①②
17	小役E1	17	②③①	17	②③①	17	②③①
18	小役E2	18	②③①	18	②③①	18	②③①
19	小役F1	19	③②①	19	③②①	19	③②①
20	小役F2	20	③②①	20	③②①	20	③②①
21	小役G1	21	--①	21	--①	21	--①
22	小役G2	22	--①	22	--①	22	--①
23	小役H1	23		23		23	
24	小役H2	24		24		24	
25	小役I1	25		25		25	
26	小役I2	26		26		26	
27	小役J1	27		27		27	
28	小役J2	28		28		28	
29	小役J3	29		29		29	

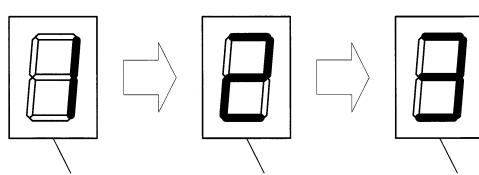
<第3実施形態:操作情報表示LED>

(1)3桁の操作情報表示LEDに3桁のメイン側指示内容を表示するパターン



操作情報表示LED74

(2)1桁の操作情報表示LEDに3桁のメイン側指示内容を3桁目から順次表示するパターン



操作情報表示LED74

操作情報表示LED74

操作情報表示LED74

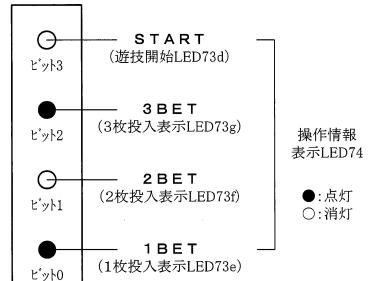
【図23】

当選番号	条件装置	演出状態(サブ)AT					
		内部状態(メイン):F,H,J		内部状態(サブ):G		内部状態(メイン):I	
		指示情報	指示内容 メイン側 サブ側	指示情報	指示内容 メイン側 サブ側	指示情報	指示内容 メイン側 サブ側
00	MB	00		00		00	
01	ワレイA	01		01		01	
02	ワレイB	02		02		02	-1--①-
03	ワレイC	03		03		03	--1--①
04	ワレイD	04		04		04	1--①--
05	ワレイE	05		05		05	1--①--
06	ワレイF	06		06		06	
07	ワレイG	07		07		07	
08	ワレイH	08		--1--①		08	
09	小役A1	09	123 ①②③	09	123 ①②③	09	123 ①②③
10	小役A2	10	123 ①②③	10	123 ①②③	10	123 ①②③
11	小役B1	11	132 ①③②	11	132 ①③②	11	132 ①③②
12	小役B2	12	132 ①③②	12	132 ①③②	12	132 ①③②
13	小役C1	13	213 ②①③	13	213 ②①③	13	213 ②①③
14	小役C2	14	213 ②①③	14	213 ②①③	14	213 ②①③
15	小役D1	15	312 ③①②	15	312 ③①②	15	312 ③①②
16	小役D2	16	312 ③①②	16	312 ③①②	16	312 ③①②
17	小役E1	17	231 ②③①	17	231 ②③①	17	231 ②③①
18	小役E2	18	231 ②③①	18	231 ②③①	18	231 ②③①
19	小役F1	19	321 ③②①	19	321 ③②①	19	321 ③②①
20	小役F2	20	321 ③②①	20	321 ③②①	20	321 ③②①
21	小役G1	21	--1--①	21	--1--①	21	--1--①
22	小役G2	22	--1--①	22	--1--①	22	--1--①
23	小役H1	23		23		23	
24	小役H2	24		24		24	
25	小役I1	25		25		25	
26	小役I2	26		26		26	
27	小役J1	27		27		27	
28	小役J2	28		28		28	
29	小役J3	29		29		29	

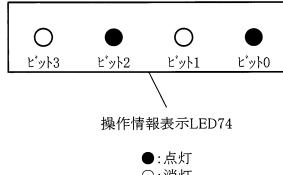
【図24】

<第4実施形態:操作情報表示LED>

(1) 遊技開始LED等を4ビットの操作情報表示LEDとして機能させて4ビットのメイン側指示内容を表示するパターン



(2) 4ビットの操作情報表示LEDに4ビットのメイン側指示内容を表示するパターン



操作情報表示LED74

●:点灯
○:消灯

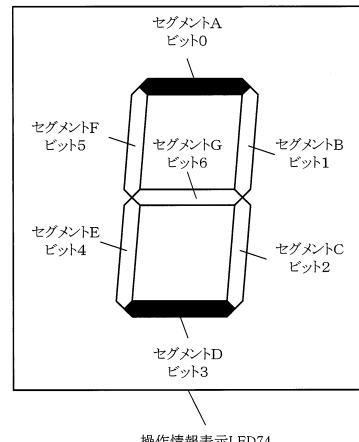
【図25】

【図26】

<第4実施形態:押し順、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容の対応関係>

押し順	指示情報	指示内容	
		メイン側	サブ側
左中右	10進数:01 (2進数:0001)	○○○● (0001)	①②③
左右中	10進数:02 (2進数:0010)	○○●○ (0010)	①③②
中左右	10進数:03 (2進数:0011)	○○●● (0011)	②①③
中右左	10進数:04 (2進数:0100)	○●○○ (0100)	③①②
右左中	10進数:05 (2進数:0101)	○●○● (0101)	②③①
右中左	10進数:06 (2進数:0110)	○●●○ (0110)	③②①
左第一	10進数:07 (2進数:0111)	○●●● (0111)	①--
中第一	10進数:08 (2進数:1000)	●○○○ (1000)	--①--
右第一	10進数:09 (2進数:1001)	●○○● (1001)	--①
左又は中の二択	10進数:11 (2進数:1011)	●○●● (1011)	? ? ×
左又は右の二択	10進数:12 (2進数:1100)	●●○○ (1100)	? × ?
中又は右の二択	10進数:13 (2進数:1101)	●●○● (1101)	× ? ?

<第5実施形態:操作情報表示LED>



操作情報表示LED74

●:点灯
○:消灯

【図27】

<第5実施形態:条件装置、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容の対応関係>

条件装置 当選番号	名称	指示情報	指示内容	
			メイン側	サブ側
09	小役A1	10進数:09 (2進数:0001001)	一	①②③
10	小役A2	10進数:10 (2進数:0001010)	一	①②③
11	小役B1	10進数:11 (2進数:0001011)	二	①③②
12	小役B2	10進数:12 (2進数:0001100)	三	①③②
13	小役C1	10進数:13 (2進数:0001101)	四	②①③
14	小役C2	10進数:14 (2進数:0001110)	五	②①③
15	小役D1	10進数:15 (2進数:0001111)	六	③①②
16	小役D2	10進数:16 (2進数:0010000)	七	③①②
17	小役E1	10進数:17 (2進数:0010001)	八	②③①
18	小役E2	10進数:18 (2進数:0010010)	九	②③①
19	小役F1	10進数:19 (2進数:0010011)	十	③②①
20	小役F2	10進数:20 (2進数:0010100)	十一	③②①
21	小役G1	10進数:21 (2進数:0010101)	十二	一一一①
22	小役G2	10進数:22 (2進数:0010110)	十三	一一一①

【図28】

<第6実施形態:条件装置、指示情報、メイン側指示内容、リール演出、及びサブ側の演出パターンの対応関係>

条件装置 当選番号	名称	指示情報	メイン側		サブ側
			指示内容	リール演出	演出パターン
09	小役A1	01 (リール演出A)	〇 一	リール演出A (左→中→右の順に リール逆回転)	演出パターンA (リール演出A)
10	小役A2	01 (リール演出A)	〇 一	リール演出A (左→中→右の順に リール逆回転)	演出パターンA (リール演出A)
11	小役B1	02 (リール演出B)	〇 二	リール演出B (左→右→中の順に リール逆回転)	演出パターンB (リール演出B)
12	小役B2	02 (リール演出B)	〇 二	リール演出B (左→右→中の順に リール逆回転)	演出パターンB (リール演出B)
13	小役C1	03 (リール演出C)	〇 三	リール演出C (中→左→右の順に リール逆回転)	演出パターンC (リール演出C)
14	小役C2	03 (リール演出C)	〇 三	リール演出C (中→左→右の順に リール逆回転)	演出パターンC (リール演出C)
15	小役D1	04 (リール演出D)	〇 四	リール演出D (中→右→左の順に リール逆回転)	演出パターンD (リール演出D)
16	小役D2	04 (リール演出D)	〇 四	リール演出D (中→右→左の順に リール逆回転)	演出パターンD (リール演出D)
17	小役E1	05 (リール演出E)	〇 五	リール演出E (右→左→中の順に リール逆回転)	演出パターンE (リール演出E)
18	小役E2	05 (リール演出E)	〇 五	リール演出E (右→左→中の順に リール逆回転)	演出パターンE (リール演出E)
19	小役F1	06 (リール演出F)	〇 六	リール演出F (右→中→左の順に リール逆回転)	演出パターンF (リール演出F)
20	小役F2	06 (リール演出F)	〇 六	リール演出F (右→中→左の順に リール逆回転)	演出パターンF (リール演出F)
21	小役G1	09 (リール演出G)	〇 九	リール演出G (右リール逆回転)	演出パターンG (リール演出G)
22	小役G2	09 (リール演出G)	〇 九	リール演出G (右リール逆回転)	演出パターンG (リール演出G)

【図29】

<第7実施形態:リールの図柄配列>

図柄番号	左リール31			中リール31			右リール31		
	赤チエリー	ブランクB	スイカ	赤7	スイカ	スイカ	青チエリー	ブランクA	スイカ
21.									
20.									
19.									
18.				赤7					
17.									
16.									
15.									
14.							青チエリー		
13.									
12.									
11.									
10.							スイカ		
09.									
08.									
07.							黒チエリー		
06.									
05.									
04.									
03.									
02.									
01.							ブランクA		

【図30】

<第7実施形態:条件装置、図柄の組合せ、配当、当選確率、指示情報、メイン側指示内容、及びサブ側指示内容の対応関係>

条件装置 当選番号	名称	図柄の組合せ	AT中		AT中 指示内容
			非AT中	指示	
			当選確率 (置数:6/5536)	指 示	指示内容
01	小役X1	左リール 赤チエリー- 中リール 赤チエリー- 右リール ANY	10枚	4000	- 01 01
02	小役X2	青チエリー- 黒チエリー- ANY	10枚	4000	- 02 02
03	小役X3	黒チエリー- ANY	10枚	4000	- 03 03
04	小役Y	スイカ スイカ	5枚	327	04 緑色
05	小役Z	ブランクA ブランクB	1枚	200	05 紫色
06	BB	赤7 赤7	BB遊技	65	- - - - -
07	1BB+小役X1	赤7 赤チエリー- ANY	BB遊技	5	- - 01 01
08	1BB+小役X2	赤7 青チエリー- ANY	BB遊技	5	- - 02 02
09	1BB+小役X3	赤7 黒チエリー- ANY	BB遊技	5	- - 03 03
10	1BB+小役Z	赤7 ブランクA ブランクB	BB遊技	45	05 紫色 - - -

フロントページの続き

(72)発明者 河内 秀和

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 德 村 憲一

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 沢田 智

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 櫻井 茂樹

(56)参考文献 特開2016-154798(JP,A)

特開2014-150881(JP,A)

特開2014-161344(JP,A)

特開2014-171634(JP,A)

特開2016-171860(JP,A)

特開2016-123676(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F5/04