

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6528150号  
(P6528150)

(45) 発行日 令和1年6月12日(2019.6.12)

(24) 登録日 令和1年5月24日(2019.5.24)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)**  
 A 6 3 F 5/04 6 6 1  
 A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 8 (全 67 頁)

(21) 出願番号 特願2017-56669 (P2017-56669)  
 (22) 出願日 平成29年3月22日 (2017.3.22)  
 (65) 公開番号 特開2018-157945 (P2018-157945A)  
 (43) 公開日 平成30年10月11日 (2018.10.11)  
 審査請求日 平成30年3月27日 (2018.3.27)

(73) 特許権者 597044139  
 株式会社大都技研  
 東京都台東区東上野一丁目1番14号  
 (74) 代理人 100119758  
 弁理士 菊地 保宏  
 (72) 発明者 上▲崎▼ 翔也  
 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株  
 株式会社大都技研内  
 (72) 発明者 栗嶋 康裕  
 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株  
 株式会社大都技研内  
 (72) 発明者 濱口 大輔  
 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株  
 株式会社大都技研内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリールと、  
 前記複数のリールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける停止操作受付  
 手段と、

第一の表示手段と、

前記第一の表示手段とは異なる第二の表示手段と、

遊技の進行を制御する第一の制御手段と、

演出を制御する第二の制御手段と、を備えた遊技台であって、

前記第一の制御手段は、

役の内部当選に関する抽選処理を行い、抽選結果を決定する抽選手段と、

受け付けた前記停止操作に基づいて、前記複数のリールを停止させる停止制御手段と、

所定の特典を付与する特典付与手段と、

前記停止操作を示す情報を第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させる第一の表  
 示制御手段と、

遊技の進行に係わる情報を前記第二の制御手段に送信する情報送信手段と、を備え、

前記第二の制御手段は、

前記情報送信手段により送信された前記遊技の進行に係わる情報に基づいて、前記停止  
 操作を示す情報を第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させる第二の表示制御手  
 段を備え、

前記抽選結果には、  
前記所定の特典の付与に係わる第一の抽選結果と、  
前記第一の抽選結果とは異なる第二の抽選結果、が含まれ、  
前記停止制御手段は、  
前記第一の抽選結果が決定され、かつ前記停止操作が第一の停止操作であった場合には、  
第一の図柄組合せを有効ライン上に表示させ、  
前記第一の抽選結果が決定され、かつ前記停止操作が前記第一の停止操作とは異なる第二の停止操作であった場合には、前記第一の図柄組合せとは異なる第二の図柄組合せを前記有効ライン上に表示させる手段であり、  
前記停止制御手段は、  
前記第二の抽選結果が決定され、かつ前記停止操作が第三の停止操作であった場合には、  
前記第一の図柄組合せおよび前記第二の図柄組合せの各々とは異なる第三の図柄組合せを前記有効ライン上に表示させ、  
前記第二の抽選結果が決定され、かつ前記停止操作が前記第三の停止操作とは異なる第四の停止操作であった場合には、前記第一の図柄組合せ、前記第二の図柄組合せ及び前記第三の図柄組合せの各々とは異なる第四の図柄組合せを前記有効ライン上に表示させる手段であり、  
前記特典付与手段は、  
第一の遊技状態において前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せが表示された場合には、前記所定の特典として第一の特典を付与可能であり、  
前記第一の遊技状態とは異なる第二の遊技状態において前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せが表示された場合には、前記所定の特典として前記第一の特典よりも期待値が高い第二の特典を付与可能な手段であり、  
前記第一の表示制御手段は、前記第一の遊技状態であって前記第一の抽選結果が決定された第一の遊技において、前記第一の停止操作を示す情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させる手段であり、  
前記情報送信手段は、前記第一の遊技において、前記第一の停止操作を特定可能な情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、  
前記第二の表示制御手段は、前記第一の遊技において、前記情報送信手段により送信された前記第一の停止操作を特定可能な情報に基づいて、前記第一の停止操作を示す情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させる手段であり、  
前記第一の表示制御手段は、前記第二の遊技状態であって前記第一の抽選結果が決定された第二の遊技において、前記第一の停止操作を示す情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させる手段であり、  
前記情報送信手段は、前記第二の遊技において、前記第一の停止操作を特定可能な情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、  
前記第二の表示制御手段は、前記第二の遊技において、前記情報送信手段により送信された前記第一の停止操作を特定可能な情報に基づいて、前記第一の停止操作を示す情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させる手段であり、  
前記第一の表示制御手段は、前記第一の遊技状態であって前記第二の抽選結果が決定された第三の遊技において、前記停止操作を示す情報を前記第一の表示手段に表示させない手段であり、  
前記情報送信手段は、前記第三の遊技において、前記第二の抽選結果に係わる情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、  
前記第二の表示制御手段は、前記第三の遊技において、前記情報送信手段により送信された前記第二の抽選結果に係わる情報に基づいて、前記第三の停止操作を示す情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させることが可能な手段であり、  
前記第一の表示制御手段は、前記第二の遊技状態であって前記第二の抽選結果が決定された第四の遊技において、前記第三の停止操作を示す情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させることが可能な手段であり、

10

20

30

40

50

前記情報送信手段は、前記第四の遊技において、前記第三の停止操作を特定可能な情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、

前記第二の表示制御手段は、前記第四の遊技において前記情報送信手段により送信された前記第三の停止操作を特定可能な情報に基づいて、前記第三の停止操作を示す情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示可能な手段であり、

前記第一の表示手段に前記第一の表示態様で表示された前記第一の停止操作を示す情報は、前記第一の表示手段に前記第一の表示態様で表示された前記第三の停止操作を示す情報と同じ情報であり、

前記第二の表示手段に前記第二の表示態様で表示された前記第一の停止操作を示す情報は、前記第二の表示手段に前記第二の表示態様で表示された前記第三の停止操作を示す情報と同じ情報である、  
ことを特徴とする遊技台。

10

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技台であって、

前記第二の特典は、前記第一の特典よりも有利度が大きい特典である、  
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 記載の遊技台であって、

前記第二の特典が付与される確率は、前記第一の特典が付与される確率よりも大きい、  
ことを特徴とする遊技台。

20

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記第二の遊技状態は、予め定められた複数ゲームに亘って設定される遊技状態であり、

前記第二の遊技状態において前記第二の特典が付与されずに前記複数ゲームが消化された場合には、前記第一の遊技状態を設定可能とすることを特徴とする遊技台。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記第一の制御手段は、前記有効ライン上に表示された図柄組合せに基づいて、所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段を備え、

30

前記遊技価値付与手段は、

前記抽選手段により前記第二の抽選結果が決定された場合であって、前記有効ライン上に前記第三の図柄組合せが表示された場合には、第三の遊技価値を付与する一方、

前記抽選手段により前記第二の抽選結果が決定された場合であって、前記有効ライン上に前記第四の図柄組合せが表示された場合には、前記第三の遊技価値と同じ遊技価値を付与する手段であり、

前記第三の図柄組合せは、前記所定の特典の付与に係わらず表示される図柄組合せであり、

前記第四の図柄組合せは、前記所定の特典が付与可能なことを示すために表示される図柄組合せである、  
ことを特徴とする遊技台。

40

【請求項 6】

請求項 5 項に記載の遊技台であって、

前記第三の遊技価値は、新たな遊技媒体の投入をせずに次回の遊技を行うことができる再遊技である、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 7】

請求項 5 又は 6 項に記載の遊技台であって、

前記第四の停止操作は、前記複数のリールのうち遊技者側から見て最も左に配置されたリールを最初に停止する停止操作である、

50

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 8】

請求項 5 乃至 7 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記遊技価値付与手段は、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が決定された場合であって、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せが表示された場合には、第一の遊技価値を付与する一方、

前記抽選手段により前記第一の抽選結果が決定された場合であって、前記有効ライン上に前記第二の図柄組合せが表示された場合には、前記第一の遊技価値よりも小さな第二の遊技価値を付与する手段であり、

前記特典付与手段は、前記第一の遊技状態および前記第二の遊技状態の各々とは異なる通常遊技状態において前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せが表示された場合には、前記所定の特典として第三の特典を付与する手段であり、

前記特典付与手段は、前記通常遊技状態において前記有効ライン上に前記第二の図柄組合せが表示された場合には、前記第三の特典を付与しない手段であり、

前記第一の表示制御手段は、前記通常遊技状態であって前記第一の抽選結果が決定された第五の遊技において、前記停止操作を示す情報を前記第一の表示手段に表示させない手段であり、

前記第二の表示制御手段は、前記第五の遊技において、前記停止操作を示す情報を前記第二の表示手段に表示させない手段である、

ことを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシン（パチスロ）、パチンコに代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技台の一つとして、例えば、スロットマシンが知られている。このスロットマシンは、メダルを投入してスタートレバーを操作することでリールを回転させるとともに、内部抽選によって役を内部決定し、ストップボタンを操作することでリールを停止させた時に、図柄表示窓上に内部決定に応じて予め定められた図柄の組合せが表示されると役が成立するように構成されている。

【0003】

このようなスロットマシンには、メイン制御基板で制御される表示部（メイン表示部）とサブ制御基板で制御される表示部（サブ表示部）のそれぞれにおいて、ストップボタンの操作順序に関する情報を報知するものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2016 - 189911 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、規則上、メイン制御基板のデータ記憶容量は限られているので、上述したようにメイン表示部及びサブ表示部の両方で情報の報知を行う構成の場合には、サブ表示部だけで情報の報知を行う構成に比べて、メイン制御基板のデータ記憶容量を圧迫してしまい、他の機種との差別化を図るための諸機能（プログラム）をメイン制御基板に組み込むことが困難になるという問題がある。

【0006】

本発明は上記の事情を鑑みてなされたものであり、メイン表示部及びサブ表示部の両方で情報報知を行う遊技台において、メイン基板側のデータ記憶容量を削減することができ

10

20

30

40

50

る遊技台を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するため、本発明に係る遊技台は、その一態様として、複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリールと、前記複数のリールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける停止操作受付手段と、第一の表示手段と、前記第一の表示手段とは異なる第二の表示手段と、遊技の進行を制御する第一の制御手段と、演出を制御する第二の制御手段と、を備えた遊技台であって、前記第一の制御手段は、役の内部当選に関する抽選処理を行い、抽選結果を決定する抽選手段と、受け付けた前記停止操作に基づいて、前記複数のリールを停止させる停止制御手段と、所定の特典を付与する特典付与手段と、前記停止操作を示す情報を第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させる第一の表示制御手段と、遊技の進行に係わる情報を前記第二の制御手段に送信する情報送信手段と、を備え、前記第二の制御手段は、前記情報送信手段により送信された前記遊技の進行に係わる情報に基づいて、前記停止操作を示す情報を第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させる第二の表示制御手段を備え、前記抽選結果には、前記所定の特典の付与に係わる第一の抽選結果と、前記第一の抽選結果とは異なる第二の抽選結果、が含まれ、前記停止制御手段は、前記第一の抽選結果が決定され、かつ前記停止操作が第一の停止操作であった場合には、第一の図柄組合せを有効ライン上に表示させ、前記第一の抽選結果が決定され、かつ前記停止操作が前記第一の停止操作とは異なる第二の停止操作であった場合には、前記第一の図柄組合せとは異なる第二の図柄組合せを前記有効ライン上に表示させる手段であり、前記停止制御手段は、前記第二の抽選結果が決定され、かつ前記停止操作が第三の停止操作であった場合には、前記第一の図柄組合せおよび前記第二の図柄組合せの各々とは異なる第三の図柄組合せを前記有効ライン上に表示させ、前記第二の抽選結果が決定され、かつ前記停止操作が前記第三の停止操作とは異なる第四の停止操作であった場合には、前記第一の図柄組合せ、前記第二の図柄組合せ及び前記第三の図柄組合せの各々とは異なる第四の図柄組合せを前記有効ライン上に表示させる手段であり、前記特典付与手段は、第一の遊技状態において前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せが表示された場合には、前記所定の特典として第一の特典を付与可能であり、前記第一の遊技状態とは異なる第二の遊技状態において前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せが表示された場合には、前記所定の特典として前記第一の特典よりも期待値が高い第二の特典を付与可能な手段であり、前記第一の表示制御手段は、前記第一の遊技状態であって前記第一の抽選結果が決定された第一の遊技において、前記第一の停止操作を示す情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させる手段であり、前記情報送信手段は、前記第一の遊技において、前記第一の停止操作を特定可能な情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第一の遊技において、前記情報送信手段により送信された前記第一の停止操作を特定可能な情報に基づいて、前記第一の停止操作を示す情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させる手段であり、前記第一の表示制御手段は、前記第二の遊技状態であって前記第一の抽選結果が決定された第二の遊技において、前記第一の停止操作を示す情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させる手段であり、前記情報送信手段は、前記第二の遊技において、前記第一の停止操作を特定可能な情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第二の遊技において、前記情報送信手段により送信された前記第一の停止操作を特定可能な情報に基づいて、前記第一の停止操作を示す情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させる手段であり、前記第一の表示制御手段は、前記第一の遊技状態であって前記第二の抽選結果が決定された第三の遊技において、前記停止操作を示す情報を前記第一の表示手段に表示させない手段であり、前記情報送信手段は、前記第三の遊技において、前記第二の抽選結果に係わる情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第三の遊技において、前記情報送信手段により送信された前記第二の抽選結果に係わる情報に基づいて、前記第三の停止操作を示す情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させることが可能な手段であり

10

20

30

40

50

、前記第一の表示制御手段は、前記第二の遊技状態であって前記第二の抽選結果が決定された第四の遊技において、前記第三の停止操作を示す情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させることが可能な手段であり、前記情報送信手段は、前記第四の遊技において、前記第三の停止操作を特定可能な情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第四の遊技において前記情報送信手段により送信された前記第三の停止操作を特定可能な情報に基づいて、前記第三の停止操作を示す情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示可能な手段であり、前記第一の表示手段に前記第一の表示態様で表示された前記第一の停止操作を示す情報は、前記第一の表示手段に前記第一の表示態様で表示された前記第三の停止操作を示す情報と同じ情報であり、前記第二の表示手段に前記第二の表示態様で表示された前記第一の停止操作を示す情報は、前記第二の表示手段に前記第二の表示態様で表示された前記第三の停止操作を示す情報と同じ情報である、ことを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0008】

本発明の遊技台によれば、メイン表示部及びサブ表示部の両方で情報報知を行う遊技台において、メイン基板側のデータ記憶容量を削減することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【図2】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの図柄表示窓の略示正面図である。

20

【図3】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの制御部の回路ブロック図である。

【図4】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの各リールに施される図柄の配列を表面的に展開して示した図である。

【図5】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの役の名称、役に対応する図柄組合せ、役の払出数を示した図である。

【図6】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部の遊技状態の遷移を示した状態遷移図である。

【図7】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの設定Nにおける役の内部当選確率の一例をRTモード別に示した図である。

【図8】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部の演出状態の遷移を示した状態遷移図である。

30

【図9】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの押し順役の押し順種別の内容及び表示データを説明する図である。

【図10】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの指示モニタによる操作条件報知演出の報知態様を示す図である。

【図11】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図12】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図13】図11のステップS101の初期設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

40

【図14】図13のステップS302、及び図18のステップ604のモード移行抽選処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図15】図14のステップS403のモード移行抽選処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図16】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのモード移行抽選処理において用いられる抽選テーブルの内容を模式的に示す図である。

【図17】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのモード移行抽選処理において用いられる抽選テーブルの内容を模式的に示す図である。

【図18】図11のステップS105の入賞役内部抽選処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

50

ャートである。

【図19】図18のステップS503の指示モニタ設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図20】図19のステップS706のリーチ目回避処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図21】図18のステップS505の表示データ設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図22】図18のステップS605のAT関連処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図23】図22のステップS1005、及び図27のステップS1406の対決状態移行処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

10

【図24】図22のステップS1006の第1対決演出書き換え抽選処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図25】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの種々の抽選処理において用いられる抽選テーブルの内容を模式的に示す図である。

【図26】図11のステップS107のリール回転開始処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図27】図11のステップS109の入賞判定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図28】図27のステップS1408の第2対決演出書き換え抽選処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

20

【図29】図27のステップS1409の対決結果設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図30】図11のステップS111の遊技状態制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図31】図30のステップS1708の遊技状態移行条件に基づく遊技状態移行処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図32】(a)は、第1副制御部のCPUが実行するメイン処理のフローチャートであり、(b)は、第1副制御部のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、(c)は、第1副制御部のタイマ割込処理のフローチャートである。

30

【図33】図32(a)のステップS2005の演出制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図34】図33のステップS2302の内部当選コマンド受付時処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図35】図34のステップS2401の操作条件報知制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図36】(a)は、第2副制御部のCPUが実行するメイン処理のフローチャートであり、(b)は、第2副制御部のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、(c)は、第2副制御部のタイマ割込処理のフローチャートであり、(d)は、第2副制御部の画像制御処理のフローチャートである。

40

【図37】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの操作条件報知演出の演出態様の一例を示す図である。

【図38】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの操作条件報知演出の演出態様の一例を示す図である。

【図39】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの操作条件報知演出の演出態様の一例を示す図である。

【図40】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの操作条件報知演出の演出態様の一例を示す図である。

【図41】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの操作条件報知演出の演出態様の一例を示す図である。

50

【図４２】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの操作条件報知演出の演出態様の一例を示す図である。

【図４３】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの操作条件報知演出の演出態様の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００１０】

以下、本発明の実施の形態について図面を用いて説明する。

【００１１】

本実施形態のスロットマシン１００は、所定数の遊技媒体が投入され、且つ、複数種類の図柄がそれぞれ施された複数のリールが所定の回転開始指示操作を受け付けたことで回転を開始するとともに、その回転開始指示操作を受け付けたことに基づいて複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定し、その複数のリールそれぞれが、所定の回転停止指示操作を受け付けることで回転を個別に停止し、その抽選の結果に基づく役およびその複数のリールが停止したときの図柄組み合わせによって決まる条件が所定の払出し条件に、合致していれば遊技媒体を払い出して終了となり、合致していなければ遊技媒体を払い出さずに終了となる一連の遊技を進行する遊技台である。

【００１２】

<全体構成>

図１は、本発明の一実施形態に係るスロットマシン１００の外観斜視図である。スロットマシン１００は、メダルの投入により遊技が開始され、遊技の結果によりメダルが払い出されるものである。

【００１３】

図１に示すスロットマシン１００は、本発明の遊技台の一例に相当するものであり、本体１０１と、本体１０１の正面に取付けられ、本体１０１に対して開閉可能な前面扉１０２と、を備える。本体１０１の中央内部には、（図示省略）外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが３個（左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２）収納され、スロットマシン１００の内部で回転できるように構成されている。これらのリール１１０～１１２はステッピングモータ等の駆動装置により回転駆動される。

【００１４】

本実施形態において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール１１０～１１２が構成されている。リール１１０～１１２上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓１１３から縦方向に概ね３つ表示され、合計９つの図柄が見えるようになっている。そして、各リール１１０～１１２を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール１１０～１１２は複数種類の図柄の組合せを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、本実施形態では、３個のリールをスロットマシン１００の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【００１５】

各々のリール１１０～１１２の背面には、図柄表示窓１１３に表示される個々の図柄を照明するためのバックライト（図示省略）が配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。なお、スロットマシン１００内部において各々のリール１１０～１１２の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（インデックスセンサ；図示省略）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン上に表示されるようにリール１１０～１１２を停止させる。

【００１６】

入賞ライン表示ランプ 1 2 0 は、有効となる入賞ライン 1 1 4 を示すランプである。有効となる入賞ライン（以下、有効ラインともいう）は、遊技媒体としてベットされたメダルの数によって予め定まっている。

【 0 0 1 7 】

図 2 は、図柄表示窓 1 1 3 の 9 つの表示領域 1 ~ 9 と、本実施形態で採用されている入賞ライン 1 1 4 との関係を示した図である。本実施形態では、表示領域 2、5、8 によって構成される中段水平入賞ライン（水平入賞ライン L 1）の 1 本の入賞ラインが設定されている。

【 0 0 1 8 】

本実施形態のロットマシン 1 0 0 は 3 枚賭け専用の遊技台であり、メダルの投入枚数（ベット数）が規定枚数（3 枚）に達すると入賞ライン L 1 が有効になる。入賞ラインが有効になると、スタートレバー 1 3 5 を操作して遊技を開始することができるようになる。なお、入賞ラインの数については 1 ラインに限定されるものではない。例えば、上記 1 ラインに、表示領域 3、5、7 によって構成される右上がり入賞ライン（対角入賞ライン L 2）、表示領域 1、5、9 によって構成される右下がり入賞ライン（対角入賞ライン L 3）を加えた 3 ラインを有効な入賞ラインとして設定してもよい。また、3 枚賭け専用の遊技台でなくてもよく、ベット数に応じた数の入賞ラインを有効な入賞ラインとして設定してもよい。

【 0 0 1 9 】

告知ランプ 1 2 3 は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（具体的には、ボーナス）に内部当選していること、または、ボーナス遊技中であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ 1 2 4 は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ 1 2 2 は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ 1 2 8 は演出用のランプである。

【 0 0 2 0 】

ベットボタン 1 3 0 ~ 1 3 2 は、ロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されているメダル（クレジットという）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態においては、ベットボタン 1 3 0 が押下される毎に 1 枚ずつ最大 3 枚まで投入され、ベットボタン 1 3 1 が押下されると 2 枚投入され、ベットボタン 1 3 2 が押下されると 3 枚投入されるようになっている。以下、ベットボタン 1 3 2 は MAX（マックス）ベットボタンともいう。なお、遊技メダル投入ランプ 1 2 9 は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ 1 2 1 が点灯する。

【 0 0 2 1 】

メダル投入口 1 4 1 は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、ベットボタン 1 3 0 ~ 1 3 2 により電子的に投入することもできるし、メダル投入口 1 4 1 から実際のメダルを投入（投入操作）することもでき、投入とは両者を含む意味である。

【 0 0 2 2 】

貯留枚数表示器 1 2 5 は、ロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器 1 2 6 は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器 1 2 7 は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。本実施形態においては、貯留枚数表示器 1 2 5、遊技情報表示器 1 2 6、および払出枚数表示器 1 2 7 は 7 セグメント（S E G）表示器で構成されている。なお、本実施形態の払出枚数表示器 1 2 7 は、停止操作に関する情報（例えば、ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 の操作順序や操作タイミングなど）を報知する操作条件報知装置としても機能する。そのため、払出枚数表示器 1 2 7 を指示モニタ 1 2 7 と呼ぶ場合があ

10

20

30

40

50

る。

【0023】

スタートレバー135は、リール110～112の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。すなわち、メダル投入口141に所望するメダル枚数を投入するか、ベットボタン130～132を操作して、スタートレバー135を操作すると、リール110～112が回転を開始することとなる。スタートレバー135に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【0024】

ストップボタンユニット136には、ストップボタン137～139が設けられている。ストップボタン137～139は、スタートレバー135の操作によって回転を開始したリール110～112を個別に停止させるためのボタン型の押下スイッチであり、各リール110～112に対応づけてそれぞれ設けられている。より具体的に言えば、左ストップボタン137を操作することによって左リール110を停止させることができ、中ストップボタン138を操作することによって中リール111を停止させることができ、右ストップボタン139を操作することによって右リール112を停止させることができる。

【0025】

以下、ストップボタン137～139に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第1停止操作、次の停止操作を第2停止操作、最後の停止操作を第3停止操作といい、第1停止操作の対象となるリールを第1停止リール、第2停止操作の対象となるリールを第2停止リール、第3停止操作の対象となるリールを第3停止リールという場合がある。さらに、回転中の各リール110～112を全て停止させるためのストップボタン137～139を停止操作する順序を操作順序または押し順という。第1停止リールを左リール110とする停止操作とする操作順序を「順押し操作順序」または単に「順押し」と呼び、第1停止リールを右リール112とする停止操作とする操作順序を「逆押し操作順序」または単に「逆押し」と呼ぶ。なお、各ストップボタン137～139の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン137～139の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

【0026】

メダル返却ボタン133は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン134は、スロットマシン100に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口155から排出するためのボタンである。ドアキー孔140は、スロットマシン100の前面扉102のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。メダル払出口155は、メダルを払出すための払出口である。

【0027】

ストップボタンユニット136の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル162が設けられている。タイトルパネル162の下部には、メダル払出口155、メダルの受皿161が設けられている。

【0028】

音孔181はスロットマシン100内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。前面扉102の左右各部に設けられたサイドランプ144は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉102の上部には演出装置160が配設されており、演出装置160の上部には音孔143が設けられている。この演出装置160は、水平方向に開閉自在な2枚の右シャッター163a、左シャッター163bからなるシャッター（遮蔽装置）163と、このシャッター163の奥側に配設された液晶表示装置157（図示省略、演出画像表示装置）を備えており、右シャッター163a、左シャッター163bが液晶表示装置157の手前で水平方向外側に開くと液晶表示装置157（図示省略）の表示画面がスロットマシン100正面（遊技者側）に出現する構造となっている。

【0029】

本実施形態の液晶表示装置（演出画像表示装置）157は、停止操作に関する情報（例えば、ストップボタン137～139の操作順序や操作タイミングなど）を報知する操作条件報知装置としても機能する。

#### 【0030】

なお、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（7セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機ELディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成されている。本実施形態の場合、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。表示画面は本実施形態の場合、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

10

#### 【0031】

##### <制御部の回路構成>

次に、図3を用いて、スロットマシン100の制御部の回路構成について説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図である。

#### 【0032】

スロットマシン100の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部300と、主制御部300が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主な演出の制御を行う第1副制御部400と、第1副制御部400より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第2副制御部500と、によって構成されている。

20

#### 【0033】

##### <主制御部>

まず、スロットマシン100の主制御部300について説明する。主制御部300は、主制御部300の全体を制御する基本回路302を備えており、この基本回路302には、CPU304と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの停止位置等を記憶するためのROM306と、一時的にデータを記憶するためのRAM308と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O310と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ312、WDT（ウォッチドッグタイマ）314を搭載している。なお、ROM306やRAM308については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第1副制御部400や第2副制御部500についても同様である。この基本回路302のCPU304は、水晶発振器315bが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、CPU304は、電源が投入されるとROM306の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ312に送信し、カウンタタイマ312は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU304に送信する。CPU304は、この割り込み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、水晶発振器314bが出力するクロック信号を8MHz、カウンタタイマ312の分周値を1/256、ROM306の分周用のデータを47に設定した場合、割り込みの基準時間は、 $256 \times 47 \div 8 \text{ MHz} = 1.504 \text{ ms}$ となる。

30

40

#### 【0034】

主制御部300は、水晶発振器315aから入力されるクロック信号に基づき0～65535の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数値生成回路316と、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路338を備えており、CPU304は、この起動信号出力回路338から起動信号が入力された場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

#### 【0035】

また、主制御部300は、センサ回路320を備えており、センサ回路320を設けており、CPU304は、割り込み時間ごとに各種センサ318（ベットボタン130セン

50

サ、ベットボタン131センサ、ベットボタン132センサ、メダル投入口141から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー135センサ、ストップボタン137センサ、ストップボタン138センサ、ストップボタン139センサ、精算ボタン134センサ、メダル払出装置180から払い出されるメダルのメダル払出センサ、リール110のインデックスセンサ、リール111のインデックスセンサ、リール112のインデックスセンサ、等)の状態を監視している。

【0036】

なお、センサ回路320がスタートレバーセンサのHレベルを検出した場合には、この検出を示す信号を乱数値生成回路316に出力する。この信号を受信した乱数値生成回路316は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。

10

【0037】

メダル受付センサは、メダル投入口141の内部通路に2個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバー135センサは、スタートレバー135内部に2個設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。ストップボタン137センサ、ストップボタン138センサ、および、ストップボタン139センサは、各々のストップボタン137～139に設置されており、遊技者によるストップボタンの操作を検出する。

【0038】

ベットボタン130センサ、ベットボタン131センサ、およびベットボタン132センサは、メダル投入ボタン130～132のそれぞれに設置されており、RAM308に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして投入する場合の投入操作を検出する。精算ボタン134センサは、精算ボタン134に設けられている。精算ボタン134が一回押されると、電子的に貯留されているメダルを精算する。メダル払出センサは、メダル払出装置180が払い出すメダルを検出するためのセンサである。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。

20

【0039】

リール110のインデックスセンサ、リール111のインデックスセンサ、およびリール112のインデックスセンサは、各リール110～112の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片が通過するたびにLレベルになる。CPU304は、この信号を検出すると、リールが1回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。

30

【0040】

主制御部300は、リール110～112に設けたステッピングモータを駆動する駆動回路322、投入されたメダルを選別するメダルセクタ170に設けたソレノイドを駆動する駆動回路324、メダル払出装置180に設けたモータを駆動する駆動回路326、及び各種ランプ336(入賞ライン表示ランプ120、告知ランプ123、遊技メダル投入可能ランプ124、再遊技ランプ122、遊技メダル投入ランプ129、遊技開始ランプ121、貯留枚数表示器125、遊技情報表示器126、払出枚数表示器127)を駆動する駆動回路328をそれぞれ設けている。

40

【0041】

また、基本回路302には、情報出力回路334が接続されており、主制御部300は、この情報出力回路334を介して、外部のホールコンピュータ(図示省略)等が備える情報入力回路652にスロットマシン100の遊技情報(例えば、遊技状態)を出力する。また、主制御部300は、主制御部300に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路330を備えており、電圧監視回路330は、電源の電圧値が所定の値(本実施例では9V)未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路302に出力する。

【0042】

また、主制御部300は、第1副制御部400にコマンドを送信するための出力インタ

50

フェースを備えており、第1副制御部400との通信を可能としている。なお、主制御部300と第1副制御部400との情報通信は一方向の通信であり、主制御部300は第1副制御部400にコマンド等の信号を送信できるが、第1副制御部400から主制御部300にコマンド等の信号を送信できない。

**【0043】**

<副制御部>

次に、スロットマシン100の第1副制御部400について説明する。第1副制御部400は、主制御部300が送信した制御コマンドを、入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第1副制御部400の全体を制御する基本回路402を備えている。この基本回路402は、CPU404と、一時的にデータを記憶するためのRAM408と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O410と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ412を搭載している。基本回路402のCPU404は、水晶発振器414が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、第1副制御部400は、第1副制御部400の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等が記憶されたROM406を設けている。

10

**【0044】**

CPU404は、所定のタイミングでデータバスを介してROM406の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ412に送信する。カウンタタイマ412は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU404に送信する。CPU404は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

20

**【0045】**

また、第1副制御部400には、音源IC418が設けられ、音源IC418には出力インタフェースを介してスピーカ272、277が接続されている。音源IC418は、CPU404からの命令に応じてアンプおよびスピーカ272、277から出力する音声の制御を行う。音源IC418には音声データが記憶されたS-ROM(サウンドROM)が接続されており、このROMから取得した音声データをアンプで増幅させてスピーカ272、277から出力する。

**【0046】**

第1副制御部400には、また、駆動回路422が設けられ、駆動回路422には入力インタフェースを介して各種ランプ420(上部ランプ、下部ランプ、サイドランプ144、タイトルパネル162ランプ、等)が接続されている。

30

**【0047】**

また、第1副制御部400には、シャッタ163を駆動する駆動回路424が設けられ、駆動回路424には出力インタフェースを介してシャッタ163が接続されている。この駆動回路424は、CPU5404からの命令に応じてシャッタ163に設けたステッピングモータ(図示省略)に駆動信号を出力する。

**【0048】**

また、第1副制御部400には、センサ回路426が設けられ、センサ回路426には入力インタフェースを介してシャッタセンサ428が接続されている。CPU404は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ428の状態を監視している。

40

**【0049】**

また、CPU404は、出力インタフェースを介して第2副制御部500へ信号の送受信を行う。スロットマシン100の第2副制御部500では、液晶表示装置157などの制御を行う。

**【0050】**

次に、スロットマシン100の第2副制御部500について説明する。第2副制御部500は、第1副制御部400が送信した制御コマンドを、入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第2副制御部500の全体を制御する基本回路502

50

を備えており、この基本回路502は、CPU504と、一時的にデータを記憶するためのRAM508と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O510と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ512を搭載している。基本回路502のCPU504は、水晶発振器514が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、第2副制御部500は、第2副制御部500の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶されたROM506を設けている。

#### 【0051】

CPU504は、所定のタイミングでデータバスを介してROM506の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ512に送信する。カウンタタイマ512は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU504に送信する。CPU504は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

10

#### 【0052】

第2副制御部500には、VDP516（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）が設けられ、このVDP516には、バスを介してROM506、VRAM518が接続されている。VDP516は、CPU504からの信号に基づいてROM506に記憶された画像データ等を読み出し、VRAM516のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置157に画像を表示する。

20

#### 【0053】

##### < 図柄配列 >

次に、図4を用いて、上述の各リール110～112に施される図柄配列について説明する。なお、同図は、各リール（左リール110、中リール111、右リール112）に施される図柄の配列を平面的に展開して示した図である。

#### 【0054】

各リール110～112には、同図の右側に示す複数種類（本実施形態では、9種類）の図柄が所定コマ数（本実施形態では、番号0～20の21コマ）だけ配置されている。同図の左端に示した番号0～20は、各リール110～112上の図柄の配置位置（図柄位置）を示す番号である。例えば、左リール110の番号1のコマには「スイカ図柄」、中リール111の番号0のコマには「ベル図柄」、右リール112の番号1のコマには「リプレイ図柄」がそれぞれ配置されている。

30

#### 【0055】

##### < 役の種類 >

次に、図5を用いて、スロットマシン100の役の種類について説明する。同図は役の名称、役に対応する図柄組合せ、役の払出数を示した図である。なお、特別役はボーナス遊技に移行する役として、また、再遊技役（リプレイ）は新たにメダルを投入することなく再遊技が可能となる役として、それぞれ入賞役とは区別され「作動役」と呼ばれる場合があるが、本実施形態における「入賞」には、メダルの配当を伴わない（メダルの払い出しを伴わない）作動役（例えば、特別役、再遊技役）の図柄組合せが有効ライン上に表示される場合も含まれる。

40

#### 【0056】

スロットマシン100の役は、特別役（ボーナス役）と、一般役に大別することができる。本実施形態の一般役には、再遊技役の再遊技役1（リプレイ）、再遊技役2（昇格リプレイ）、再遊技役3（昇格リプレイ）及び再遊技役4（リーチ目表示リプレイ）と、小役の小役1（チェリー）、小役2（スイカ）及び小役3（ベル）と、がある。なお、役の種類は、これに限定されるものではなく、任意に採用できることは言うまでもない。

#### 【0057】

特別役（ボーナス役）は、入賞により特別遊技である特別役遊技状態（RT2、後述する図6参照）が開始される作動役である。特別役1に対応する図柄組合せは、「セブン1図柄 - セブン1図柄 - セブン1図柄」であり、特別役2に対応する図柄組合せは、「セブ

50

ン 2 図柄 - セブン 2 図柄 - セブン 2 図柄」である。

【 0 0 5 8 】

また、本実施形態では特別役についてフラグ持越しを行う。すなわち、特別役に内部当選すると、これを示すフラグ（以下、特別役フラグという）が立つ（主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 の所定のエリア内に記憶される）が、その遊技において内部当選した特別役に入賞しなかったとしても、入賞するまでフラグが立った状態が維持され、次遊技以降で特別役に内部当選中（後述する図 6 の特別役内部当選状態（R T 1））となり、内部当選した特別役に対応する図柄組み合わせが揃って入賞できる状態にある。

【 0 0 5 9 】

なお、特別役に入賞することにより開始される特別役遊技状態（R T 2）は、3 3 6 枚を超えるメダルの払出があると、当該遊技状態を終了する。

10

【 0 0 6 0 】

再遊技役（リプレイ）は、入賞により次回の遊技でメダル（遊技媒体）の投入を行うことなく遊技を行うことができる役であり、メダルの払出は行われぬ。再遊技役が入賞した場合、主制御部 3 0 0 は、前回の賭け枚数と同じ賭け枚数を自動的に投入する。再遊技役 1（リプレイ）に対応する図柄組合せは、「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」、再遊技役 2（昇格リプレイ）に対応する図柄組合せは、「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - ベル図柄」、再遊技役 3（昇格リプレイ）に対応する図柄組合せは、「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - スイカ図柄」、再遊技役 4（リーチ目表示リプレイ）に対応する図柄組合せは、「ベル図柄 - ベル図柄 - スイカ図柄」である。

20

【 0 0 6 1 】

再遊技役 2（昇格リプレイ）及び再遊技役 3（昇格リプレイ）は、遊技状態の移行を伴う役であり、後述する通常遊技状態（R T 0）において再遊技役 2（昇格リプレイ）に入賞した場合には、後述する再遊技高確率準備状態（R T 3）に移行し、再遊技高確率準備状態（R T 3）において再遊技役 3（昇格リプレイ）に入賞した場合には、再遊技高確率状態（R T 4）に移行する。詳しくは後述するが、再遊技高確率準備状態（R T 3）は、通常遊技状態（R T 0）よりも有利な遊技状態であるから、通常遊技状態（R T 0）における再遊技役 2（昇格リプレイ）の入賞は、有利な遊技状態への移行であり、また、再遊技高確率状態（R T 4）は、再遊技高確率準備状態（R T 3）よりも有利な遊技状態であるから、再遊技高確率準備状態（R T 3）における再遊技役 3（昇格リプレイ）の入賞は、有利な遊技状態への移行である。

30

【 0 0 6 2 】

再遊技役 4（リーチ目表示リプレイ）は、後述する再遊技高確率状態（R T 4）において表示される図柄組合せであり、特典が付与可能な状態にあることを示す図柄組合せとなっている。

【 0 0 6 3 】

小役 1 ~ 3 は、入賞により所定数のメダルが払い出される役である。小役 1（チェリー）に対応する図柄組合せは、「チェリー図柄 - A N Y 図柄 - A N Y 図柄」、小役 2（スイカ）に対応する図柄組合せは、「スイカ図柄 - スイカ図柄 - スイカ図柄」、小役 3（ベル）に対応する図柄組合せは、「ベル図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」である。なお、「チェリー図柄 - A N Y 図柄 - A N Y 図柄」の場合、左リール 1 1 0 の図柄が「チェリー図柄」であればよく、中リール 1 1 1 と右リール 1 1 2 の図柄はどの図柄でもよい。

40

【 0 0 6 4 】

こぼし目は、後述する条件装置「小役 3 A」に内部当選したものの小役 3 に非入賞だった場合に示される図柄組合せであり、対応する図柄組合せは、「リプレイ図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」である。

【 0 0 6 5 】

こぼし目は、遊技状態の移行を伴う役であり、後述する再遊技高確率準備状態（R T 3）又は再遊技高確率状態（R T 4）においてこぼし目が表示された場合には、通常遊技状態（R T 0）に移行する。すなわち、通常遊技状態（R T 0）は、再遊技高確率準備状態

50

(RT3)及び再遊技高確率状態(RT4)よりも不利な遊技状態であるから、再遊技高確率準備状態(RT3)又は再遊技高確率状態(RT4)におけるこぼし目の表示は、不利な遊技状態への移行である。なお、本実施形態のこぼし目は、メダルが払い出されない役となっているが、所定数(例えば、1枚)のメダルが払い出されるようにしてもよい。

【0066】

<主制御部の遊技状態の種類>

次に、図6を用いて、スロットマシン100の主制御部300における遊技状態(RTともいう)の種類について説明する。なお、同図は、主制御部300の遊技状態の遷移を示した状態遷移図(RT遷移図)である。

【0067】

スロットマシン100の主制御部300の遊技状態は、通常遊技状態(RT0)と、再遊技高確率準備状態(RT3)と、再遊技高確率状態(RT4)と、特別役内部当選状態(RT1)と、特別役遊技状態(RT2)と、に大別することができる。

【0068】

<通常遊技状態(RT0)>

通常遊技状態(RT0)の内容は特に限定されないが、例えば、内部抽選の結果が概ねハズレとなり、遊技者が所定期間の遊技を行った場合に遊技中に獲得できるメダルの総数が、遊技中に投入したメダルの総数に満たないような遊技状態をいう。

【0069】

通常遊技状態(RT0)は、初期状態のほか、特別役遊技状態(RT2)が終了した場合に開始される。また、再遊技高確率準備状態(RT3)又は再遊技高確率状態(RT4)において、こぼし目が有効ライン上に表示された場合に開始される。

【0070】

一方、通常遊技状態(RT0)において、再遊技役2に入賞した場合には、再遊技高確率準備状態(RT3)に移行し、特別役1又は2に内部当選した場合には、特別役内部当選状態(RT1)に移行する。

【0071】

<再遊技高確率準備状態(RT3)>

再遊技高確率準備状態(RT3)は、再遊技役の内部当選確率が、通常遊技状態(RT0)よりも若干上昇した遊技状態であり、再遊技高確率状態(RT4)に移行することが可能な遊技状態である。

【0072】

再遊技高確率準備状態(RT3)は、通常遊技状態(RT0)において再遊技役2に入賞した場合に開始される。また、再遊技高確率準備状態(RT3)において、こぼし目が有効ライン上に表示された場合には、通常遊技状態(RT0)に移行し、再遊技高確率準備状態(RT3)において、特別役に内部当選した場合には、特別役内部当選状態(RT1)に移行する。

【0073】

<再遊技高確率状態(RT4)>

再遊技高確率状態(RT4)は、再遊技役の内部当選確率が、通常遊技状態(RT0)及び再遊技高確率準備状態(RT3)における再遊技役の内部当選確率よりも上昇した遊技状態である。従って、再遊技高確率状態(RT4)は、メダルを投入せずに遊技を継続できる確率が高くなっているため、通常遊技状態(RT0)及び再遊技高確率準備状態(RT3)に比べて遊技者に有利な遊技状態となっている。ここで、本実施形態における有利度とは、具体的には、所定期間の遊技を行ったときに遊技者が賭け数として遊技台に使用した遊技媒体の総数に対して、遊技台が払い出した遊技媒体の総数の割合、いわゆる払出率(出玉率)のことをいう。

【0074】

再遊技高確率状態(RT4)は、再遊技高確率準備状態(RT3)において、再遊技役3(昇格リプレイ)に入賞した場合に開始される。また、再遊技高確率状態(RT4)に

10

20

30

40

50

において、こぼし目が有効ライン上に表示された場合には、通常遊技状態（RT0）に移行し、再遊技高確率状態（RT4）において、特別役に内部当選した場合には、特別役内部当選状態（RT1）に移行する。

【0075】

<特別役内部当選状態（RT1）>

特別役内部当選状態（RT1）は、内部当選した特別役に対応する図柄組合せを有効ライン上に表示させることが可能となっている遊技状態をいう。

【0076】

この特別役内部当選状態（RT1）は、通常遊技状態（RT0）、再遊技高確率準備状態（RT3）又は再遊技高確率状態（RT4）において、特別役に内部当選した場合に開始される。また、内部当選した特別役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に終了し、特別役遊技状態（RT2）に移行する。

10

【0077】

<特別役遊技状態（RT2）>

本実施形態の特別役遊技状態（RT2）は、遊技者にとって一番有利な遊技状態である。すなわち、後述する図7に示す抽選値から明らかであるように、特別役遊技状態（RT2）においては、必ず小役3Bに内部当選しかつ小役3に入賞するので、遊技者にとって一番有利な遊技状態である。

【0078】

特別役遊技状態（RT2）は、特別役内部当選状態（RT1）において内部当選した特別役に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に開始される。また、特別役遊技状態（RT2）は、遊技中に予め定められた規定枚数（本実施形態の場合、336枚）を超えるメダルが払い出された場合に終了し、通常遊技状態（RT0）に移行する。

20

【0079】

なお、本実施形態では、特別遊技状態が規定枚数の払い出しが実行されると終了するが、例えば、所定の役（例えばシングルボーナス）に当選した場合に終了するものや、さらには所定の回数（例えば8回）の入賞があった場合、または所定の回数（例えば6回）の遊技が行われた場合に終了するものであってもよい。

【0080】

<役の内部当選確率>

30

次に、図7を用いて、役の内部当選確率について説明する。図7は、各遊技状態における入賞役の抽選テーブルを示す図である。横軸はそれぞれの遊技状態（RT）を表し、縦軸はそれぞれの入賞役の抽選値を示す。以後に説明する各遊技状態における役の内部当選確率は、ROM306に用意された抽選データから、各々の役に対応付けされた抽選データの範囲に該当する数値データを、内部抽選時に取得される乱数値の範囲の数値データ（例えば65535）で除した値で求められる。例えば、通常遊技状態（RT0）においては、条件装置「小役1」の抽選値が540であり、「小役1」の当選確率は $540 / 65536 \times 100 = 0.8\%$ である。抽選データは、予めいくつかの数値範囲に分割され、各数値範囲に各々の役やハズレを対応付けしている。内部抽選を実行した結果得られた乱数値が、何れの役に対応する抽選データに対応する値であったかを判定し、内部抽選役を決定する。この抽選データは少なくとも一つの役の当選確率を異ならせた設定1～設定6が用意され、遊技店の係員等はいずれかの設定値を任意に選択し、設定することができる。なお、この図に示す内部当選確率は一例であって、この確率に限定されるものではない。

40

【0081】

通常遊技状態（RT0）において内部当選する入賞役（条件装置）には、特別役1、特別役2、再遊技役1、再遊技役1+2、小役1、小役2、小役3A、小役3B、特別役1+小役1、特別役2+小役1、特別役1+小役2、特別役2+小役2がある。なお、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組み合わせは表示されない。なお、入賞ラインに入賞に係る図柄組合せが停止されないことを、「ハズレとなる」

50

、と称する場合がある。また、入賞役に当選しなかったことを「ハズレに当選した」と表現する場合がある。

【 0 0 8 2 】

ここで、「特別役 1 + 小役 1」は、特別役 1 及び小役 1 が同時に内部当選したことを指す。同様に、「特別役 2 + 小役 1」は、特別役 2 及び小役 1 が同時に内部当選したことを指し、「特別役 1 + 小役 2」は、特別役 1 及び小役 2 が同時に内部当選したことを指し、「特別役 2 + 小役 2」は、特別役 2 及び小役 2 が同時に内部当選したことを指す。これらの場合、遊技者の操作に応じていずれかの役に対応する図柄組み合わせが表示されるかが決定される。より具体的には、入賞ラインのいずれかにおいて、内部当選しているいずれかの役の入賞が不可能でない限り、その入賞ラインに対応する図柄組み合わせを構成する

10

【 0 0 8 3 】

また、「再遊技役 1 + 2」とは、再遊技役 1 及び再遊技役 2 が同時に内部当選したことを指す。この場合、遊技者の操作順序に応じてどの役に対応する図柄組み合わせが表示されるかが決定される。詳しくは、予め定められた操作順序である正解操作順序に従って停止操作がされた場合は、再遊技役 2（昇格リプレイ）に対応する図柄組み合わせが表示され（図 7 備考欄中、押し順正解の参照）、それ以外の場合には、再遊技役 1（リプレイ）に対応する図柄組み合わせが表示される（図 7 備考欄中、押し順不正解の場合参照）。

20

【 0 0 8 4 】

本実施形態では、「再遊技役 1 + 2」に内部当選した場合、複数種類（具体的には 3 種類）の中から一つの押し順種別が抽選により選択されるようになっており、この押し順種別ごとに正解操作順序が設けられている。より具体的には、図 9 に示すように、（ 1 ）押し順種別「リプレイ 2 L」が選択された場合には、第 1 停止リールを左リール 1 1 0 とする第 1 停止操作をした場合が正解操作順序であり、（ 2 ）押し順種別「リプレイ 2 C」が選択された場合には、第 1 停止リールを中リール 1 1 1 とする第 1 停止操作をした場合が正解操作順序であり、（ 3 ）押し順種別「リプレイ 2 R」が選択された場合には、第 1 停止リールを右リール 1 1 2 とする第 1 停止操作をした場合が正解操作順序である。

【 0 0 8 5 】

また、「小役 3 A」でも遊技者の操作順序に応じて遊技者の有利不利が異なるように設定されている。以下、具体的に説明する。

30

【 0 0 8 6 】

「小役 3 A」に内部当選した場合には、遊技者の操作順序に応じて小役 3 に対応する図柄組み合わせが入賞ラインに表示されるか、こぼし目が入賞ラインに表示されるかが決定される（図 7 備考欄参照）。詳しくは、予め定められた操作順序である正解操作順序に従って停止操作がされた場合には、「ベル図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」が入賞ライン L 1 上に表示され、9 枚のメダルが払い出される。これに対して、正解操作順序に従って停止操作がされなかった場合には、「リプレイ図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」が入賞ライン L 1 上に表示され、メダルは払い出されない。

40

【 0 0 8 7 】

本実施形態では、「小役 3 A」に内部当選した場合、複数種類（具体的には 3 種類）の中から一つの押し順種別が抽選により選択されるようになっており、この押し順種別ごとに正解操作順序が設けられている。より具体的には、図 9 に示すように、（ 1 ）押し順種別「小役 3 L」が選択された場合には、第 1 停止リールを左リール 1 1 0 とする第 1 停止操作をした場合が正解操作順序、（ 2 ）押し順種別「小役 3 C」が選択された場合には、第 1 停止リールを中リール 1 1 1 とする第 1 停止操作をした場合が正解操作順序、（ 3 ）「小役 3 R」が選択された場合には、第 1 停止リールを右リール 1 1 2 とする第 1 停止操作をした場合が正解操作順序となっている。

【 0 0 8 8 】

50

なお、本実施形態では、「小役3A」に内部当選し、正解の停止操作が行われた場合にはメダルが払い出され、不正解の停止操作が行われた場合にはメダルが払い出されない構成であったが、いずれの場合もメダルが払い出され、払い出し枚数が異なる構成を採用してもよい。例えば、正解操作順序に従って停止操作がされた場合には9枚の払出がある一方、そうでない場合には3枚の払出があるとしてもよい。すなわち、操作順序に正解した場合の方が、操作順序に不正解の場合よりも有利になる構成であればよい。

【0089】

一方、「小役3B」に内部当選した場合には、操作順序に関わらず「ベル図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」が入賞ライン上に表示され、9枚のメダルが払出される。(図7備考欄参照)。

10

【0090】

なお、ここで説明した「小役3A」及び「小役3B」については、以降に説明する遊技状態でも同様である。

【0091】

同様にして、RT1(特別役内部遊技状態)では、「RT1」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。RT1において内部当選する入賞役(条件装置)には、再遊技役1、小役1、小役2、小役3A、小役3Bがある。

【0092】

また、RT2(特別役遊技状態)では、「RT2」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。RT2において内部当選する入賞役(条件装置)は、小役1、小役2、小役3Bの条件装置があり、RT2においては小役(小役1、小役2、小役3B)に内部当選する確率は $65536(=540+540+64456)/65536(=100\%)$ である。

20

【0093】

また、RT3(再遊技役高確率準備状態)では、「RT3」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。RT3(再遊技役高確率準備状態)において内部当選する入賞役(条件装置)には、特別役1、特別役2、再遊技役1、再遊技役1+3、小役1、小役2、小役3A、小役3B、特別役1+小役1、特別役2+小役1、特別役1+小役2、特別役2+小役2がある。

【0094】

「再遊技役1+3」とは、再遊技役1及び再遊技役3が同時に内部当選したことを指す。この場合、遊技者の操作順序に応じてどの役に対応する図柄組み合わせが表示されるかが決定される。詳しくは、予め定められた操作順序である正解操作順序に従って停止操作がされた場合は、再遊技役3(昇格リプレイ)に対応する図柄組み合わせが表示され(図7備考欄中、押し順正解の参照)、それ以外の場合には、再遊技役1(リプレイ)に対応する図柄組み合わせが表示される(図7備考欄中、押し順不正解の場合参照)。

30

【0095】

本実施形態では、「再遊技役1+3」に内部当選した場合、複数種類(具体的には3種類)の中から一つの押し順種別が抽選により選択されるようになっており、この押し順種別ごとに正解操作順序が設けられている。より具体的には、図9に示すように、(1)押し順種別「リプレイ3L」が選択された場合には、第1停止リールを左リール110とする第1停止操作をした場合が正解操作順序であり、(2)押し順種別「リプレイ3C」が選択された場合には、第1停止リールを中リール111とする第1停止操作をした場合が正解操作順序であり、(3)押し順種別「リプレイ3R」が選択された場合には、第1停止リールを右リール112とする第1停止操作をした場合が正解操作順序である。

40

【0096】

また、RT4(再遊技役高確率状態)では、「RT4」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。RT4(再遊技役高確率状態)において内部当選する入賞役(条件装置)には、特別役1、特別役2、再遊技役1、再遊技役1+4、小役1、小役2、小役3A、小役3B、特別役1+小役1、特別役2+小役1、特別役1+小役

50

2、特別役2 + 小役2がある。

【0097】

「再遊技役1 + 4」とは、再遊技役1及び再遊技役4が同時に内部当選したことを指す。この場合、遊技者の操作順序に応じてどの役に対応する図柄組み合わせが表示されるかが決定される。詳しくは、予め定められた操作順序に従って停止操作がされた場合は、有効ライン上に再遊技役1（リプレイ）に対応する図柄組み合わせが表示され、他の操作順序の場合には、有効ライン上に再遊技役4（リーチ目表示用リプレイ）に対応する図柄組み合わせが表示される。

【0098】

本実施形態では、「再遊技役1 + 4」に内部当選した場合、複数種類（具体的には2種類）の中から一つの押し順種別が抽選により選択されるようになっており、この押し順種別ごとに上記予め定められた一の操作順序が設けられている。より具体的には、図9に示すように、押し順種別「リプレイ4C」及び「リプレイ4R」のいずれが選択されても、第1停止リールを中リール111又は右リール112とする第1停止操作をした場合に再遊技役1が入賞し（図7備考欄中、第一停止操作が中ボタンもしくは右ボタンの場合参照）、第1停止リールを左リール110とする第1停止操作をした場合に再遊技役4が入賞する（図7備考欄中、第一停止操作が左ボタンの場合参照）。

【0099】

本実施形態では、再遊技役1と再遊技役4は有利度が同一の役であり、いずれが入賞しても、次ゲームはRT4（再遊技役高確率状態）の状態を維持する。しかしながら、本実施形態の再遊技役4（リーチ目表示用リプレイ）に対応する図柄組合せは、特典付与（後述するAT権利の付与）の可能性を示す図柄組合せとなっているので、再遊技役4（リーチ目表示用リプレイ）に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されることにより、遊技者は特典付与に対する期待感を向上させることができる。

【0100】

ここで、再遊技役1 + 4に内部当選した場合、第1停止リールを左リール110とする第1停止操作をした場合に再遊技役4（リーチ目表示用リプレイ）を表示するようにしているのは、以下の理由による。本実施形態では、ATモードにおいて停止操作の内容を報知する操作条件報知演出（詳しくは後述）を実行する場合があるので、操作条件報知演出がない遊技では遊技者は入賞役に当選しなかったと落胆することになるが、第1停止リールを左リール110とする第1停止操作は遊技者による最も頻度が高い操作であるので、この最も頻度が高い操作に対しては、落胆した遊技者にリールを用いた演出の面白さを与えるようにしたものである。以下、再遊技役1 + 4に内部当選し、再遊技役4（リーチ目表示用リプレイ）に対応する図柄組合せを有効ライン上に表示する演出をリーチ目演出という場合がある。

【0101】

なお、上述した「再遊技役1 + 2」、「再遊技役1 + 3」、「再遊技役1 + 4」及び「小役3A」のように、入賞役が操作順序によって決定される役を「押し順役」と呼ぶ場合がある。図9は、本実施形態の押し順役の押し順種別の内容を説明する表である。

【0102】

本実施形態の押し順役では、押し順種別に基づいて正解操作順序が決定される方法を採用したが、押し順役の正解操作順序の決定方法はこれに限定されない。例えば、一の押し順役の条件装置を分割し、分割した条件装置と正解操作順序を1対1に対応させてもよい。また、本実施形態の押し順役は、所謂3択を採用し、第1停止操作の内容に対して正解を設けたが、5択又は6択を採用し、第1停止操作から第3停止操作の内容に対して正解を設けるようにしてもよい。

【0103】

<主制御部の演出状態の種類>

次に、図8を用いて、スロットマシン100の主制御部300における演出状態（モードともいう）の種類について説明する。なお、同図は、主制御部300の演出状態の遷移

10

20

30

40

50

を示した状態遷移図（モード遷移図）である。スロットマシン100の主制御部300は、図6に示した遊技状態（RT）の遷移を制御するほか、演出状態（モード）の遷移も制御している。本実施形態の演出状態（モード）は、図8に示すように、非ATモードと、ATモードと、ATモード準備状態と、BBモードと、に大別することができる。

【0104】

ATモードとは、遊技者に有利な結果がもたらされるように停止操作方法（操作タイミング及び操作順序のうちの少なくともいずれか一方で構成されるもの）を報知する演出（以下、操作条件報知演出ともいう）が実行される遊技状態をいう。ATモードとは、利益（メダル）の獲得を容易にする特典が付与された状態であり、遊技者にとって有利な状態である。一方、非ATモードは、操作条件報知演出が実行されない遊技状態である。ATモード及び非ATモードは、それぞれ、通常状態と、対決状態と、を備えており、初期状態は通常状態である。ここで、対決状態では、数ゲーム（具体的には、2～5ゲーム）に亘って二人のキャラクタ（主人公キャラクタ、敵キャラクタ）が対決する対決演出が実行され、対決演出は、その最終ゲームにおいていずれかのキャラクタが勝利するように構成されている。なお、ATモード及び非ATモードの通常状態は、さらに細分化され、4つの滞在モード（通常モードA、通常モードB、チャンスモード、及び天国モード）を有しており、4つの滞在モード中からいずれかが設定されるようになっている（詳しくは後述する）。

10

【0105】

ATモード準備状態とは、非ATモードからATモードに移行する過程において非ATモードとATモードの間に介在する演出状態であり、BBモードは、特別遊技状態（RT2）にある場合の演出状態である。ATモード準備状態では、操作条件報知演出が実行される。

20

【0106】

以下、各モードの移行について説明する。

【0107】

非ATモードの通常状態において、特定条件Bが成立した場合、非ATモードの対決状態に移行する。ここで、特定条件Bは、（1）小役3（ベル）の入賞回数が、ベル天井回数抽選処理により決定された規定値（以下、ベル天井回数という）に達した場合、又は（2）小役1（チェリー）又は小役2（スイカ）に内部当選し、かつ対決状態移行抽選に当選した場合、に成立する。

30

【0108】

そして、非ATモードの対決状態において、特定条件Aが成立した場合、非ATモードの対決状態からATモード準備状態に移行する。ここで、特定条件Aは、数ゲームに亘る対決演出において主人公キャラクタが敵キャラクタに勝利して対決状態が終了した場合に成立する。なお、本実施形態におけるATモード準備状態への移行は、AT権利の獲得を意味する。

【0109】

一方、非ATモードの対決状態において、特定条件Cが成立した場合、非ATモードの通常状態に移行する。ここで、特定条件Cは、数ゲームに亘る対決演出において主人公キャラクタが勝利しないで対決状態が終了した場合に成立する。なお、非ATモードの対決状態から通常状態に移行する場合には、モード移行抽選処理によりいずれか一つの滞在モード（通常モードA、通常モードB、チャンスモード、又は天国モードのいずれか）が決定される。なお、本実施形態では、設定変更操作を伴って電源投入がされた場合にも、モード移行抽選処理によりいずれか一つの滞在モードが決定される。

40

【0110】

ATモード準備状態において、再遊技3に入賞した場合には、ATモードの通常状態に移行し、1セット40ゲームのATモードが付与される。このATモードの通常状態では、直前の非ATモードの通常状態で設定されていた滞在モードがそのまま設定される。なお、ATモード準備状態からATモードに移行した場合、このATモードは再遊技確率状

50

態（RT4）でもある。

【0111】

なお、ATモード準備状態は、ATモードと同様に操作条件報知演出が実行されるから、再遊技確率準備状態（RT3）において再遊技1+3に内部当選した場合には、操作条件報知演出の報知内容に従えば、ATモードに移行することが容易となっている。また、図示しないが、ATモード準備状態において操作条件報知演出の報知内容に従わない場合であってもATモードに移行する場合がある。

【0112】

ATモードの通常状態において、特定条件Bが成立した場合、ATモードの対決状態に移行する。ここで、特定条件Bは、非ATモードで述べた特定条件Bと同一である。ただし、ATモードでは、操作条件報知演出が実行され、ATモードの方が非ATモードの場合よりも小役3（ベル）に入賞しやすいので、ATモードにおける特定条件Bは、非ATモードにおける特定条件Bの場合よりも成立しやすくなっている。

10

【0113】

そして、ATモードの対決状態の数ゲームに亘る対決演出において主人公キャラクタが敵キャラクタに勝利した場合には、ATゲームの上乗せが行われる。具体的には、AT権利が1セット（40ゲーム）付与される（AT権利のストック）。

【0114】

一方、ATモードの対決状態において、特定条件C1が成立した場合、ATモードの通常状態に移行する。ここで、特定条件C1は、数ゲームに亘る対決演出が終了し、対決状態を終了した場合に成立する。なお、ATモードの対決状態から通常状態に移行する場合には、モード移行抽選処理によりいずれか一つの滞在モードが決定される。

20

【0115】

また、ATモードの通常状態において、特定条件Dが成立した場合、非ATモードの通常状態に移行する。ここで、特定条件Dは、AT権利のストック数が0であり、かつAT残ゲーム数が0の場合に成立する。ここで、非ATモードの通常状態には、直前のATモードの通常状態で設定されていた滞在モードがそのまま設定される。

【0116】

BBモードは、他のモード（非ATモード、ATモード又はATモード準備状態）において、特別役1又は2に入賞した場合に設定される。そして、BBモードにおいて、特定条件Eが成立した場合には、非ATモードの通常状態に移行し、BBモードにおいて、特定条件Fが成立した場合には、ATモード準備状態に移行する。ここで、特定条件Eは、特別遊技状態（RT2）において規定枚数を超えるメダルが払い出され、かつAT権利のストック数が0の場合に成立し、特定条件Fは、特別遊技状態（RT2）において規定枚数を超えるメダルが払い出され、かつAT初当たりフラグがオンの場合に成立する。ここで、AT初当たりフラグは、演出状態がATモード準備状態にある又はATモード準備状態に移行可能な状態にあるか否かを示すフラグであり、当該演出状態の終了後にATモード準備状態に移行可能な状態にある場合又はATモード準備状態にある場合にオンに設定される。なお、BBモードから非ATモードの通常状態に移行する場合、通常状態の滞在モードは、直前の非ATモードの通常状態で設定されていた滞在モードがそのまま設定される。また、BBモードからATモード準備状態を経てATモードの通常状態に移行する場合、通常状態の滞在モードは、直前のATモードの通常状態で設定されていた滞在モードがそのまま設定される。

30

40

【0117】

なお、ATモードにおいて特別役に内部当選した場合には、特別役遊技状態（RT2、BBモード）を開始したときにAT初当たりフラグはオンに設定され、特別役遊技状態（RT2、BBモード）を終了した後は、ATモード準備状態に移行する。また、特別役遊技状態（RT2、BBモード）において小役1又は小役2に内部当選した場合にはAT権利を付与するAT権利付与抽選を実行し、AT権利付与抽選に当選したときには、（1）AT初当たりフラグがオンである場合（ATモードにおいて特別役に内部当選した場合）

50

には、A T 権利が 1 セット付与され、( 2 ) A T 初当たりフラグがオフである場合 ( 非 A T モードにおいて特別役に内部当選した場合 ) には、A T 初当たりフラグをオンに設定する。

【 0 1 1 8 】

< 操作条件報知演出 >

次に、図 9 及び図 1 0 を用いて、操作条件報知演出について説明する。本実施形態では、A T モード又は A T モード準備状態において押し順役 ( 再遊技役 1 + 2、再遊技役 1 + 3、再遊技役 1 + 4、小役 3 A ) に内部当選した場合、操作条件報知演出を実行可能としている。また、押し順役ではないが、A T モード又は A T モード準備状態において小役 3 B に内部当選した場合にも操作条件報知演出を実行する場合がある。

10

【 0 1 1 9 】

図 9 は、本実施形態の押し順役の押し順種別の表示データを示す表であり、図 1 0 は、指示モニタ 1 2 7 を用いて実行される操作条件報知演出の表示態様を示す図である。指示モニタ 1 2 7 を用いて実行される操作条件報知演出を「指示モニタ 1 2 7 ( 主制御部 3 0 0 ) による操作条件報知演出」ともいう。

【 0 1 2 0 】

例えば、A T モードにおいて再遊技役 1 + 2 に内部当選し、押し順種別「リプレイ 2 L」が選択された場合には、第 1 停止リールを左リール 1 1 0 とした停止操作が正解の停止操作であり、正解の停止操作を行うと再遊技役 2 に入賞するので、左操作を示唆する表示データ L が選択される。ここで、表示データ L は、図 1 0 に示すように、2 桁の数字領域のうち 1 桁目の文字の左側のセグメントを点灯させるデータとなっている。

20

【 0 1 2 1 】

また、例えば、A T モードにおいて再遊技役 1 + 3 に内部当選し、押し順種別「リプレイ 3 C」が選択された場合には、第 1 停止リールを中リール 1 1 1 とした停止操作が正解の停止操作であり、正解の停止操作を行うと再遊技役 3 に入賞するので、中操作を示唆する表示データ C が選択される。ここで、表示データ C は、図 1 0 に示すように、2 桁の数字領域のうち 1 桁目の文字の中央のセグメントを点灯させるデータとなっている。

【 0 1 2 2 】

また、例えば、A T モードにおいて小役 3 A に内部当選し、押し順種別「小役 3 R」が選択された場合には、第 1 停止リールを右リール 1 1 2 とした停止操作が正解の停止操作であり、正解の停止操作を行うと小役 3 に入賞するので、右操作を示唆する表示データ R が選択される。ここで、表示データ C は、図 1 0 に示すように、2 桁の数字領域のうち 1 桁目の文字の右側のセグメントを点灯させるデータとなっている。

30

【 0 1 2 3 】

これに対して、A T モードにおいて再遊技役 1 + 4 に内部当選し、押し順種別「リプレイ 4 C」が選択された場合には、第 1 停止リールを中リール 1 1 1 又は右リール 1 1 2 とした停止操作が再遊技役 1 に入賞するための停止操作であり、中操作を示唆する表示データ C が選択される。同様にして、A T モードにおいて再遊技役 1 + 4 に内部当選し、押し順種別「リプレイ 4 R」が選択された場合には、右操作を示唆する表示データ R が選択される。すなわち、本実施形態において再遊技役 1 + 4 に内部当選した場合の操作条件報知演出では、再遊技役 4 ( リーチ目表示リプレイ ) の表示を回避する操作順序を報知し、再遊技役 4 ( リーチ目表示リプレイ ) の図柄組合せを表示させないようにしている。

40

【 0 1 2 4 】

このように本実施形態の操作条件報知演出では、遊技者は指示モニタ 1 2 7 の点灯態様から視覚的に正解の第 1 停止操作を把握することができる。

【 0 1 2 5 】

なお、図 1 0 には図示しないが、演出画像表示装置 1 5 7 ( 第 1 副制御部 4 0 0 及び第 2 副制御部 5 0 0 ) による操作条件報知演出も勿論実施され、演出画像表示装置 1 5 7 上には、停止操作順序を示す画像 ( 後述する図 3 9 ~ 図 4 2 参照 ) が表示される。詳しくは後述するが、本実施形態の A T モードでは、押し順役に内部当選した場合、主制御部 3 0

50

0 から第 1 副制御部 3 0 0 に、内部当選役に関する情報、及び表示データの種別を示す情報（正解の操作順序が特定できる情報）を送信するので、主制御部 3 0 0 の操作条件報知演出と第 1 副制御部 4 0 0 及び第 2 副制御部 5 0 0 の操作条件報知演出は、演出内容の同期がとれるようになっている（非 A T モードでは、内部当選役に関する情報（正解の操作順序が特定できない情報）を送信する）。勿論、これ以外の方法により、第 1 副制御部 4 0 0 が押し順役及び押し順役の正解の操作順序を把握できるようにしてもよい。例えば、主制御部 3 0 0 が送信する入賞役内部抽選結果に関する情報に基づいて一意に正解操作順序が把握できるテーブル等を用いて演出内容を決定してもよい。

#### 【 0 1 2 6 】

また、本実施形態の操作条件報知演出は、第 1 停止操作に関する情報を報知する演出であったが、これとは異なり所謂 6 択の場合には、他の表示態様にて報知するものである。例えば、一つの点灯態様が第 1 停止操作から第 3 停止操作までの停止操作を示すようにしてもよいし、図 1 0 に示した点灯態様を順次切り替えて第 1 停止操作から第 3 停止操作までの停止操作を示すようにしてもよい。

10

#### 【 0 1 2 7 】

##### < 主制御部メイン処理 >

まず、図 1 1 を用いて、主制御部 3 0 0 のメイン処理について説明する。なお、同図は、主制御部 3 0 0 のメイン処理の流れを示すフローチャートである。

#### 【 0 1 2 8 】

遊技の基本的制御は、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が中心になって行い、電源断等を検知しないかぎり、C P U 3 0 4 が同図の主制御部メイン処理を繰り返し実行する。

20

#### 【 0 1 2 9 】

スロットマシン 1 0 0 に電源が投入されると、まず、ステップ S 1 0 1 では、各種の初期設定を行う初期設定処理（詳しくは後述）を実行する。

#### 【 0 1 3 0 】

ステップ S 1 0 2 では、遊技開始処理を行う。賭け数設定・スタート操作受付処理を実行する。遊技開始処理では、ベットボタン 1 3 0 ~ 1 3 2 による電子的なメダル投入操作、または、メダル投入口 1 4 1 からの直接的なメダル投入操作があったか否かをセンサ回路 3 2 0 による検出によって判定し、投入操作があった場合には、投入されたメダルの枚数に応じて入賞ライン表示ランプ 1 2 0 を点灯させる。また、第 1 副制御部 4 0 0 に対してメダルが投入されたことを示すメダル投入コマンドを送信する準備を行う。なお、前回の遊技で再遊技役に入賞した場合は、前回の遊技で投入されたメダル枚数と同じ数のメダルを投入する処理を行うので、遊技者によるメダルの投入が不要となる。

30

#### 【 0 1 3 1 】

また、スタートレバー 1 3 5 が操作されたか否かのチェックをセンサ回路 3 2 0 の検出に基づいて行い、スタート操作されたと判断した場合は、投入されたメダル枚数を確定するとともに、第 1 副制御部 4 0 0 に対してスタートレバー 1 3 5 が操作されたことを示すスタートレバー受付コマンドを送信する準備を行う。

#### 【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 0 3 では、有効な入賞ラインを確定する入賞ライン確定処理を行う。本実施形態のスロットマシン 1 0 0 は、上述したように 3 枚賭け専用の遊技台であり、メダルの投入枚数が 3 枚（規定枚数）に達すると入賞ライン L 1 が有効になる。

40

#### 【 0 1 3 3 】

ステップ S 1 0 4 では、乱数値生成回路 3 1 6 で発生させた乱数を取得する乱数取得処理を行う。

#### 【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 0 5 では、入賞役を抽選により決定する入賞役内部抽選処理（詳しくは後述）を行う。

#### 【 0 1 3 5 】

ステップ S 1 0 6 では、入賞役内部抽選処理の内部抽選結果に基づき、リール停止デー

50

タを選択するリール停止データ選択処理を行う。本実施形態の場合、押し順役に関しては、押し順種別に応じたリール停止データが選択される。なお、このリール停止データは、主制御部300のROM306内に記憶されている。また、ステップS106では、選択されたリール停止データに関する情報を含んだリール停止データコマンドを第1副制御部400に送信する準備を行う。

【0136】

ステップS107では、スタート操作に基づいて、全リール110～112の回転を開始させるリール回転開始処理（詳しくは後述）を実行する。

【0137】

ステップS108では、リール停止制御処理を行う。リール停止制御処理では、ストップボタン137～139の受け付けが可能になり、いずれかのストップボタンが押されると、押されたストップボタンに対応するリールを停止させるために、リール停止データの停止テーブルを参照し、停止テーブルに設定された引込みコマ数に従ってリール110～112の何れかを停止させる。全リール110～112が停止するとステップS109へ進む。また、このステップS108では、停止操作の受付を示す停止操作受付コマンド（第1停止操作に対しては第1停止操作受付コマンド、第2停止操作に対しては第2停止操作受付コマンド、第3停止操作に対しては第3停止操作受付コマンド）を第1副制御部400に送信する準備を行う。

10

【0138】

ステップS109では、入賞判定処理（詳しくは後述）を行う。入賞判定処理では、ストップボタン137～139が押されることによって停止した図柄の入賞判定を行い、有効化された入賞ライン114上に、何らかの入賞役に対応する図柄組合せが表示された場合にその入賞役に入賞したと判定する。

20

【0139】

ステップS110では、メダル付与処理を行う。メダル付与処理では、払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを払い出す。また、ステップS110では、第1副制御部400に対してメダルの払出枚数を示すメダル払出コマンドを送信する準備を行う。

【0140】

ステップS111では、遊技状態（RT0～4）及び演出状態（ATモード、通常モードなど）を移行する遊技状態制御処理（詳しくは後述する）を行う。

30

【0141】

以上により1ゲームが終了する。以降ステップS102へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。なお、上記各ステップで準備された各種コマンドは、後述する主制御部タイマ割込処理のコマンド設定送信処理（図12のステップS206）において送信される。

【0142】

<主制御部タイマ割込処理>

次に、図12を用いて、主制御部300のタイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

40

【0143】

主制御部300は、所定の周期（本実施形態では約1.5msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【0144】

ステップS201では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【0145】

ステップS202では、WDT314のカウント値が初期設定値（本実施形態では32.8ms）を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、

50

W D T 3 1 4 を定期的な ( 本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約 2 m s に 1 回 ) リスタートを行う。

【 0 1 4 6 】

ステップ S 2 0 3 では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I / O 3 1 0 の入力ポートを介して、各種センサ 3 1 8 のセンサ回路 3 2 0 の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、R A M 3 0 8 に各種センサ 3 1 8 ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。例えば、ストップボタン 1 3 7 センサ、ストップボタン 1 3 8 センサ、ストップボタン 1 3 9 センサの信号状態記憶領域に記憶された情報に基づいてストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 に対して操作が行われたか否かを検知する。

【 0 1 4 7 】

ステップ S 2 0 4 では、取得した割込制御状態に従って各種遊技処理 ( 詳しくは後述 ) を行う。例えば、取得した割込制御状態がリール制御中の場合には、リール制御状態 ( 停止制御状態、加速制御状態、定速制御状態、引込み制御状態、プレーキ制御状態 ) に応じたリール制御処理を実行し、取得した割込み制御状態がリール制御中でない場合には、それぞれの割込み制御状態に対応した処理を実行する。

【 0 1 4 8 】

ステップ S 2 0 5 では、タイマ更新処理を行う。各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 2 0 6 では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが第 1 副制御部 4 0 0 に送信される。なお、第 1 副制御部 4 0 0 に送信する出力予定情報は本実施形態では 1 6 ビットで構成しており、ビット 1 5 はストロブ情報 ( オンの場合、データをセットしていることを示す )、ビット 1 1 ~ 1 4 はコマンド種別 ( 例えば、基本コマンド、スタートレバー受付コマンド、演出抽選処理に伴う演出コマンド、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の回転を開始に伴うリール回転開始コマンド、ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 の操作の受け付けに伴うストップボタン操作コマンド、メダル払出処理に伴う払出枚数コマンド及び払出終了コマンド、遊技状態を示す遊技状態コマンド等 )、ビット 0 ~ 1 0 はコマンドデータ ( コマンド種別に対応する所定の情報 ) で構成されている。

【 0 1 5 0 】

第 1 副制御部 4 0 0 では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部 3 0 0 における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【 0 1 5 1 】

ステップ S 2 0 7 では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、R A M 3 0 8 に記憶している遊技情報を、情報出力回路 3 3 4 を介してスロットマシン 1 0 0 とは別体の情報入力回路 6 5 2 に出力する。

【 0 1 5 2 】

ステップ S 2 0 8 では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、まずはステップ S 2 0 3 において信号状態記憶領域に記憶した各種センサ 3 1 8 の信号状態を読み出して、メダル投入異常及びメダル払出異常等に関するエラーの有無を監視し、エラーを検出した場合には ( 図示省略 ) エラー処理を実行させる。さらに、現在の遊技状態に応じて、メダルセレクト 1 7 0 ( メダルセレクト 1 7 0 内に設けたソレノイドが動作するメダルブロック )、各種ランプ 3 3 8、各種の 7 セグメント ( S E G ) 表示器の設定を行う。

【 0 1 5 3 】

ステップ S 2 0 9 では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合 ( 電源の遮断を検知した場合 ) にはステップ S 2 1 1 に進み、低電圧信号がオフの場合 ( 電源の遮断を検知していない場合 ) にはステップ S 2 1 0 に進む。

【 0 1 5 4 】

10

20

30

40

50

ステップS 2 1 0では、タイマ割込終了処理を終了する各種処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS 2 0 1で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定等行う。その後、図 1 1 に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【 0 1 5 5 】

一方、ステップS 2 1 1では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてRAM 3 0 8の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図 1 1 に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【 0 1 5 6 】

< 初期設定処理 >

次に、図 1 3 を用いて、初期設定処理について説明する。図 1 3 は、図 1 1 のステップ S 1 0 1 の初期設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

10

【 0 1 5 7 】

ステップS 3 0 1では、各種のイニシャル処理（初期化処理）を実行する。

【 0 1 5 8 】

ステップS 3 0 2では、設定変更処理を実行する。詳しくは、本体の内部に設けられた設定キースイッチ（図示省略）がON状態のまま電源スイッチがON状態にされた場合に、設定変更処理を実行する。ここで、設定変更処理とは、設定値を変更するための処理であり、また、設定値とは、所定期間の遊技を行ったときに遊技者が賭け数として遊技台に使用した遊技媒体の総数に対して、遊技台が払い出した遊技媒体の総数の割合を調整するための値であり、複数段階の設定値、例えば、設定「 1 」～設定「 6 」まで設定可能となっている。具体的には、本体の内部に設けられた設定変更ボタン（図示省略）の操作とスタートレバー 1 3 5 の操作に基づいて設定値を更新して確定する。設定値の確定後、設定キースイッチがON状態からOFF状態にされた場合に、設定変更処理を終了する。なお、設定キースイッチがONの状態、かつ電源スイッチがONの状態における設定変更ボタンの操作とスタートレバー 1 3 5 の操作を設定変更操作という。

20

【 0 1 5 9 】

ステップS 3 0 3では、設定変更操作が行われた否かを判定する。設定変更操作が行われた場合には、ステップS 3 0 4に進み、設定変更操作が行われなかった場合には、ステップS 3 0 6に進む。

【 0 1 6 0 】

ステップS 3 0 4では、モード移行フラグをオンに設定する。モード移行フラグは、通常状態における滞在モードの移行に関する処理であるモード移行抽選処理を実行するか否かを示すフラグであり、モード移行フラグがオンの場合には、モード移行抽選処理を実行する。本実施形態では、設定変更操作を伴う電源投入時に通常状態の滞在モードを設定するので、モード移行フラグをオンに設定する。

30

【 0 1 6 1 】

ステップS 3 0 5では、モード移行抽選処理（詳しくは後述）を実行する。

【 0 1 6 2 】

ステップS 3 0 6では、その他の初期設定処理を実行する。例えば、後述する滞在モードコマンド、その他のコマンドを連続して送信する準備を行う。なお、連続して送信される複数のコマンドを連送コマンドともいう。

40

【 0 1 6 3 】

< モード移行抽選処理 >

次に、図 1 4 を用いて、モード移行抽選処理について説明する。図 1 4 は、図 1 3 のステップS 3 0 2、及び後述する図 1 8 のステップ6 0 4のモード移行抽選処理の流れを詳しく示すフローチャートである。モード移行抽選処理では、通常状態の滞在モードを決定するとともに特定条件Bの一つであるベル天井回数を決定する。

【 0 1 6 4 】

ステップS 4 0 1では、モード移行フラグがオンであるか否かを判定する。モード移行フラグがオンである場合には、ステップS 4 0 2に進み、そうでない場合には、モード移

50

行抽選処理を終了する。

【0165】

ステップS402では、滞在モード別移行抽選処理を実行する。滞在モード別移行抽選処理では、4つの滞在モード（通常モードA、通常モードB、チャンスモード、天国モード）の中からいずれか一つの滞在モードを決定する。

【0166】

具体的には、図16(a)に示す滞在モード別移行先抽選テーブルを用いた抽選処理に基づいて、滞在モードを決定する。ここで、図16(a)は、滞在モード別移行先抽選テーブルの内容を模式的に示す図である。図16(a)の表では、左方に列表示された滞在モードが現在の滞在モード、上方に行表示された滞在モードが移行先の滞在モードを示している。本実施形態の滞在モード別移行抽選処理では、現在の滞在モードに基づいて移行先の滞在モードを決定するようになっており、例えば、現在の滞在モードが通常モードAである場合には、30/256の確率で通常モードA、40/256の確率で通常モードB、20/256の確率でチャンスモード、10/256の確率で天国モードに移行する。なお、初期状態（設定変更を伴う電源投入時）の滞在モードは、通常モードAである。また、本実施形態の滞在モードの有利度は、通常モードA < 通常モードB < チャンスモード < 天国モードとなっており、天国モードが一番有利な滞在モードとなっている。

10

【0167】

ステップS403では、ベル天井回数を抽選処理により決定するベル天井回数抽選処理（詳しくは後述）を実行する。

20

【0168】

ステップS404では、モード移行フラグをオフに設定する。

【0169】

ステップS405では、滞在モードコマンドを第1副制御部400に送信する事前準備を行う。滞在モードコマンドは、ステップS402で設定された滞在モードを示す情報、ステップS403で設定されたベル天井回数を示す情報などを含むコマンドである。ここで、送信の事前準備とは、連続して送信される複数のコマンド（連送コマンド）の送信準備のための事前準備をいう。初期設定処理（図13のステップS305）において、このモード移行抽選処理を実行した場合には、滞在モードコマンドは、初期設定処理（図13）のステップS306にて、他のコマンド（例えば、ATモードであるか非ATモードであるかを示すAT関連コマンド、遊技状態（RT）を示す遊技状態コマンドなど）とともに連送コマンドとして送信準備され、入賞役内部抽選処理（図18のステップS604）において、このモード移行抽選処理を実行した場合には、滞在モードコマンドは、入賞役内部抽選処理（図18）のステップS606にて、他のコマンドとともに連送コマンドとして送信準備される。

30

【0170】

<ベル天井回数抽選処理>

次に、図15を用いて、ベル天井回数抽選処理について説明する。図15は、図14のステップS403のモード移行抽選処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0171】

ステップS501では、モード別ベル天井回数抽選処理を実行するため、0～255の範囲で数値が変動する乱数Aの中から乱数値を取得する。

40

【0172】

ステップS502では、ステップS501で取得した乱数を用いて、モード別ベル天井回数抽選処理を実行する。モード別ベル天井回数抽選処理では、ベル天井回数抽選テーブルを用いて抽選処理を行う。図16(b)は、通常モードA移行時（滞在モード別移行抽選において移行先の滞在モードが通常モードAに決定されたとき）のベル天井回数抽選テーブルの内容を模式的に示した図であり、図16(c)は、通常モードB移行時（滞在モード別移行抽選において移行先の滞在モードが通常モードBに決定されたとき）のベル天井回数抽選テーブルの内容を模式的に示した図であり、図16(d)は、チャンスモード

50

移行時（滞在モード別移行抽選において移行先の滞在モードがチャンスモードに決定されたとき）のベル天井回数抽選テーブルの内容を模式的に示した図であり、図16(e)は、天国モード移行時（滞在モード別移行抽選において移行先の滞在モードが天国モードに決定されたとき）のベル天井回数抽選テーブルの内容を模式的に示した図である。

【0173】

例えば、通常モードA移行時のモード別ベル天井回数抽選処理では、モード共通に当選する確率は2/256、3回に当選する確率は1/256、30回に当選する確率は20/256となっている。また、チャンスモード移行時のモード別ベル天井回数抽選処理では、モード共通に当選する確率は32/256、3回に当選する確率は3/256、16回に当選する確率は42/256となっている。ここで、モード共通とは、このモード別ベル天井回数抽選テーブルを用いた抽選処理でベル天井回数が決定されるのではなく、別途、後述するモード共通ベル天井回数抽選処理を実行することによりベル天井回数を決定する場合を示している。

10

【0174】

このように本実施形態のモード別ベル天井回数抽選処理では、滞在モードごとに異なるベル天井回数抽選テーブルを有しており、通常モードA移行時、通常モードB移行時及びチャンスモード移行時のベル天井回数抽選テーブルは、モード共通に当選可能な抽選テーブルとなっている。そして、このモード共通に当選する確率は、チャンスモード移行時のベル天井回数抽選が最も高く、次いで通常モードB移行時のベル天井回数抽選、通常モードA移行時のベル天井回数抽選は最も低くなっている。滞在モードごとに異なる内容のベル天井回数抽選テーブルを備えているので、滞在モードごとの抽選結果に偏りをもたらさず（選択されるベル天井回数の値、及び選択されるベル天井回数の当選確率など）ことが可能となり、遊技者にその抽選結果（ベル天井回数）から滞在モードを推測させる楽しさを与えることが可能となっている。

20

【0175】

ステップS503では、ステップS502のモード別ベル天井回数抽選処理において、モード共通に当選したか否かを判定する。モード共通に当選した場合には、ステップS504に進み、モード共通に当選しなかった、つまり滞在モードごとに異なるベル天井回数抽選テーブルにて予め定められたベル天井回数のいずれかに当選した場合には、ステップS510に進む。

30

【0176】

ステップS504では、モード別ベル天井回数抽選処理においてモード共通に当選したので、モード共通ベル天井回数抽選処理を実行するため、0~255の範囲で数値が変動する乱数Bの中から乱数値を取得する。

【0177】

ステップS505では、ステップS504で取得した乱数を用いて、モード共通ベル天井回数抽選処理を実行する。モード共通ベル天井回数抽選処理では、モード共通ベル天井回数抽選テーブルを用いて抽選処理を行う。図17(a)は、モード共通ベル天井回数抽選テーブルの内容を模式的に示した図である。例えば、均等抽選に当選する確率は100/256、11回に当選する確率は、20/256となっている。ここで、均等抽選とは、ベル天井回数がこのモード共通ベル天井回数抽選テーブルを用いた抽選処理で決定されるのではなく、後述する演算処理を実行することによりベル天井回数を決定する場合を示している。

40

【0178】

ここで、モード共通ベル天井回数抽選テーブルを用いた抽選処理によりベル天井回数が決定された場合には、決定されたベル天井回数の値（具体的には、11回、22回、...、64回などの数値群の組合せ）は、モード別ベル天井回数テーブル抽選処理により決定されたベル天井回数の値とは、異なる値となっている。したがって、遊技者は、ベル天井回数の値からモード共通ベル天井回数抽選処理において当選したこと、及び、モード別ベル天井回数テーブル抽選処理では、チャンスモード移行時においてモード共通に最も当選し

50

やすいことから、滞在モードが有利なチャンスモードである可能性が高いと推測することができる。

【0179】

ステップS506では、ステップS505のモード共通ベル天井回数抽選処理において均等抽選に当選したか否かを判定する。均等抽選に当選した場合には、ステップS507に進み、均等抽選に当選しなかった場合、つまりモード共通ベル天井回数抽選テーブルにて予め定められたベル天井回数のいずれかに当選した場合には、ステップS510に進む。

【0180】

ステップS507では、モード共通ベル天井回数抽選処理において均等抽選に当選したので、所定の演算処理に基づいてベル天井回数を決定するため、0～255の範囲で数値が変動する乱数Cの中から乱数値を取得する。

10

【0181】

ステップS508では、ステップS507で取得した乱数値を用いて、所定の演算処理を実行する。本実施形態では、取得した乱数値を64で除算し、除算した余りに1を加算した数値を算出する。例えば、乱数値が1の場合には2、乱数値が100の場合には37となる。このような本実施形態の演算処理では、1～64の範囲の値が均等の確率で算出されるようになっている。

【0182】

ステップS509では、ステップS508で算出した値をベル天井回数に設定する。

20

【0183】

一方、ステップS510では、モード別ベル天井抽選処理又はモード共通ベル天井回数抽選処理において当選した回数をベル天井回数に設定する。例えば、ステップS502の通常Aモード移行時のベル天井回数抽選処理において17回が当選した場合(図16(b)参照)には、ベル天井回数に17が設定され、ステップS505のモード共通ベル天井回数抽選処理において44回が当選した場合(図17(a)参照)には、ベル天井回数に44が設定される。

【0184】

図17(b)は、モード共通ベル天井回数抽選において均等抽選に当選し、演算処理に基づいてベル天井回数を決定した場合において、それぞれの回数を選択される確率を示す表である。例えば、1回の場合、選択確率は、 $100 / 256 / 64 \times 100 = 0.61\%$ となる。1～64の数値は均等に選択されるから、図17(b)に示すように、1回～64回のそれぞれが選択される確率は、いずれも0.61%である。ここで、モード共通ベル天井回数抽選において均等抽選に当選し、演算処理に基づいてベル天井回数を決定した場合の1回～64回のそれぞれが選択される確率をL01と定義する。

30

【0185】

図17(c)は、モード共通ベル天井回数抽選において特定回数(モード共通ベル天井回数抽選テーブルを用いた抽選においてベル天井回数決定される場合の回数。具体的には、11回、22回、...、63回、64回)が選択される確率を示す表である。特定回数を選択されるのは、モード共通ベル天井回数抽選処理において特定回数に当選した場合のほか、モード共通ベル天井回数抽選処理において均等抽選に当選し、演算処理により特定回数に当選した場合もあるので、それぞれの確率を足したものが図17(d)に示す値となる。例えば、11回の場合の当選確率は、 $7.81\% (= 20 / 256) + 0.61\% = 8.42\%$ となる。ここで、モード共通ベル天井回数抽選においてベル天井回数を決定した場合のそれぞれの特定回数を選択された確率をL02と定義する。

40

【0186】

図17(d)は、ベル天井回数の選択確率を、ベル天井回数を横軸、選択確率を縦軸として表したグラフである。本実施形態のベル天井回数抽選処理では、図17(d)に示すように、各抽選値(1～64)が選択される確率を均等に振り分ける均等処理(確率L01の領域)と、特定回数(11回、22回、...)が選択される確率を高くする偏在処理(

50

確率L O 2の領域)と、を備えており、均等処理に関しては演算を用いて当選値を決定するとともに偏在処理については抽選テーブルを用いて当選値を決定するので、抽選により選択される数値範囲を大きくしても、抽選テーブルのデータ容量を大きくすることなく、抽選される選択値の当選確率に偏りを設けることができる。ここで、「抽選テーブルのデータ容量を大きくすることなく」とは、具体的には、図17(a)に示したモード共通ベル天井回数抽選テーブルの均等に相当する領域は、テーブル上に当選範囲を割り当てる必要がないので、その分、抽選テーブルのデータ容量を抑えることができることを意味する(図16(b)~(d)のモード別のベル天井回数抽選テーブルの共通に相当する領域も同様である)。

【0187】

10

なお、本実施形態のベル天井回数抽選処理では、最大、3回の乱数値を取得するが、それぞれ異なる乱数(乱数A、B、C)から乱数値を取得した。しかしながら、乱数発生の周期を越えるタイミングにて乱数値を取得するのであれば、共通の乱数から取得するようにしてもよい。また、ステップS508では、取得した乱数値を64で除算し、除算した余りに1を加算する演算を施したが、これ以外の演算処理に基づいてベル天井回数を決定してもよいのは勿論である。また、本実施形態では、確率L O 1 < 確率L O 2となるようにしたが、均等処理で当選する確率と偏在処理で当選する確率の大小関係はこれに限定されない。確率L O 1 > 確率L O 2としてもよい。

【0188】

<入賞役内部抽選処理>

20

次に、図18を用いて、入賞役内部抽選処理について説明する。図18は、図11のステップS105の入賞役内部抽選処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0189】

ステップS601では、内部当選役抽選処理を実行する。内部当選役抽選処理では、現在の遊技状態(RT)に応じてROM306に格納されている入賞役抽選テーブルを読み出し、これと図11のステップS104で取得した乱数値とを用いて内部抽選を行う。内部抽選の結果、いずれかの入賞役(作動役を含む)に内部当選した場合には、内部当選した役の条件装置(フラグ)を作動させる(その入賞役のフラグがONになる)。

【0190】

ステップS602では、押し順種別抽選処理を実行する。押し順種別抽選処理では、ステップS601の内部当選役抽選処理において押し順役に内部当選した場合、内部当選した押し順役に対応する押し順種別を抽選により決定する。例えば、再遊技役1+2に内部当選した場合には、押し順種別「リプレイ2L」、「リプレイ2C」、「リプレイ2R」の中からいずれか一つの押し順種別を抽選により決定する(図9参照)。

30

【0191】

ステップS603では、指示モニタ127の表示設定に関する指示モニタ設定処理(詳しくは後述)を実行する。

【0192】

ステップS604では、通常状態の滞在モードを設定するモード移行抽選処理(詳しくは、図14にて前述)を実行する。

40

【0193】

ステップS605では、ATモードに関連するAT関連処理(詳しくは後述)を実行する。

【0194】

ステップS606では、入賞役内部抽選の結果を示す内部当選コマンドを含む連送コマンドを第1副制御部400に送信する準備を行う。このステップS606で送信準備される連送コマンドには、事前準備された、上述した内部当選コマンド、後述する押し順コマンド、対決演出コマンド、対決勝利コマンド、AT関連コマンド、滞在モードコマンドなどが含まれる。すなわち、このステップS606では、上記各種のコマンドを連続して送信する準備を行う。

50

## 【 0 1 9 5 】

なお、内部当選コマンドには、例えば、小役 2（スイカ）に内部当選した場合には、小役 2（スイカ）に内部当選したことを示す内部当選コマンド、入賞役内部抽選の結果がハズレ（入賞役の非当選）の場合には、ハズレを示す内部当選コマンドが設定される。

## 【 0 1 9 6 】

< 指示モニタ設定処理 >

次に、図 19 を用いて、指示モニタ設定処理について説明する。図 19 は、図 18 のステップ S 5 0 3 の指示モニタ設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

## 【 0 1 9 7 】

ステップ S 7 0 1 では、A T フラグがオンであるか否かを判定する。A T フラグは、主制御部 3 0 0 の演出状態が A T モードであるか否かを示すフラグであり、A T モードである場合にはオンに設定され、A T モードでない場合にはオフに設定される。A T フラグがオンである場合には、ステップ S 7 0 3 に進み、そうでない場合には、ステップ S 7 0 2 に進む。

10

## 【 0 1 9 8 】

ステップ S 7 0 2 では、A T 初当たりフラグがオンであるか否かを判定する。A T 初当たりフラグがオンである場合には、ステップ 7 0 3 に進み、そうでない場合には、指示モニタ設定処理を終了する。

## 【 0 1 9 9 】

ステップ S 7 0 3 では、入賞役内部抽選処理の内部当選役に関する内部当選役情報を取得する。

20

## 【 0 2 0 0 】

ステップ S 7 0 4 では、内部当選役情報に基づき再遊技役 1 + 4 に内部当選したか否かを判定する。再遊技役 1 + 4 に内部当選した場合には、ステップ S 7 0 5 に進み、そうでない場合には、ステップ S 7 0 7 に進む。

## 【 0 2 0 1 】

ステップ S 7 0 5 では、対決状態フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、対決状態フラグは、対決状態にあるか否かを示すフラグであり、対決状態にある場合にはオンに設定され、対決状態にない場合にはオフに設定される。対決状態フラグがオンである場合には、ステップ S 7 0 6 に進み、そうでない場合には、指示モニタ設定処理を終了する。

30

## 【 0 2 0 2 】

ステップ S 7 0 6 では、リーチ目回避処理（詳しくは後述）を実行する。すなわち、A T モードの対決状態において、再遊技役 1 + 4 に内部当選した場合には、再遊技役 4（リーチ目表示リプレイ）の入賞を回避させることが可能なリーチ目回避処理を実行する。

## 【 0 2 0 3 】

一方、ステップ S 7 0 7 では、表示データ設定処理（詳しくは後述）を実行する。すなわち、A T モード又は A T モード準備状態において、再遊技役 1 + 4 以外の役に当選した場合には、指示モニタ 1 2 7 に正解の操作順序を表示させることが可能な表示データ設定処理を実行する。

40

## 【 0 2 0 4 】

ステップ S 7 0 8 では、指示モニタフラグがオンであるか否かを判定する。指示モニタフラグは、指示モニタ 1 2 7 を用いた操作条件報知演出を実行するか否かを示すフラグであり、指示モニタ 1 2 7 を用いた操作条件報知演出を実行する場合にはオンに設定され、指示モニタ 1 2 7 を用いた操作条件報知演出を実行しない場合にはオフに設定される。指示モニタフラグがオンである場合には、ステップ S 7 0 9 に進み、そうでない場合には、指示モニタ設定処理を終了する。

## 【 0 2 0 5 】

ステップ S 7 0 9 では、指示モニタフラグがオンであるので、押し順情報を含む押し順コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する事前準備を行う。ここで、押し順情報は、後述

50

する表示データ設定処理（図 2 1）において、指示モニタ 1 2 7 の表示データとして設定された情報に基づく。例えば、第 1 停止リールが左リール 1 1 0 である停止操作の内容を示す表示データが設定された場合には、第 1 停止リールが左リール 1 1 0 である停止操作の内容を示す押し順情報が送信される。

【 0 2 0 6 】

このように本実施形態では、主制御部 3 0 0 による操作条件報知演出を実行する場合には、押し順情報を第 1 副制御部 4 0 0 に送信するので、第 1 副制御部 4 0 0 及び第 2 副制御部 5 0 0 による操作条件報知演出は、主制御部 3 0 0 による操作条件報知演出と同一の報知内容を実行することが可能となっている。

【 0 2 0 7 】

< リーチ目回避処理 >

次に、図 2 0 を用いて、リーチ目回避処理について説明する。図 2 0 は、図 1 9 のステップ S 7 0 6 のリーチ目回避処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【 0 2 0 8 】

ステップ S 8 0 1 では、対決勝利フラグがオンであるか否かを判定する。対決勝利フラグは、対決状態において実行されている対決演出において主人公のキャラクタが勝利するか否かを示すフラグであり、主人公のキャラクタが勝利する場合にはオンに設定され、そうでない場合にはオフに設定される。対決勝利フラグがオンである場合には、ステップ S 8 0 2 に進み、そうでない場合には、ステップ S 8 0 6 に進む。

【 0 2 0 9 】

ステップ S 8 0 2 では、対決ゲーム数カウンタの値が 1 であるか否かを判定する。ここで、対決ゲーム数カウンタは、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 の特定の記憶領域に記憶されるカウンタであり、対決状態（対決演出）の残りゲーム数を記憶する。対決ゲーム数カウンタの値が 1 である場合には、ステップ S 8 0 3 に進み、そうでない場合には、ステップ S 8 0 4 に進む。

【 0 2 1 0 】

ステップ S 8 0 3 では、対決演出の最終ゲームにあるので、対決最終ゲーム用の指示モニタ抽選処理を実行する。対決最終ゲーム用の指示モニタ抽選処理では、対決最終ゲーム用の指示モニタ抽選テーブルを用いて抽選処理を行う。図 2 5（c）の下段は、対決最終ゲーム用の指示モニタ抽選テーブルの内容を模式的に示した図である。具体的には、対決演出の最終ゲームでは、2 5 5 / 2 5 6 の確率でハズレ（指示なし）となり、1 / 2 5 6 の確率で当選（指示あり）となる。

【 0 2 1 1 】

一方、ステップ S 8 0 4 では、対決演出の途中ゲームにあるので、対決途中ゲーム用の指示モニタ抽選処理を実行する。対決途中ゲーム用の指示モニタ抽選処理では、対決途中ゲーム用の指示モニタ抽選テーブルを用いて抽選処理を行う。図 2 5（c）の上段は、対決最終ゲーム用の指示モニタ抽選テーブルの内容を模式的に示した図である。具体的には、対決演出の途中ゲームでは、2 6 / 2 5 6 の確率でハズレ（指示なし（指示モニタなし））となり、2 3 0 / 2 5 6 の確率で当選（指示あり（指示モニタあり））となる。

【 0 2 1 2 】

このように本実施形態の指示モニタ抽選処理では、途中ゲームの方が最終ゲームよりも指示あり（指示モニタあり）に当選しやすくなっている。

【 0 2 1 3 】

ステップ S 8 0 5 では、ステップ S 8 0 3 又はステップ S 8 0 4 の指示モニタ抽選処理において当選した場合（指示ありの場合）には、ステップ S 8 0 6 に進み、そうでない場合には、リーチ目回避処理を終了する。

【 0 2 1 4 】

ステップ S 8 0 6 では、決定された押し順種別に基づいて指示モニタ 1 2 7 の表示データを設定する。例えば、押し順種別「リプレイ 4 C」が選択された場合には、表示データ C を設定し、押し順種別「リプレイ 4 R」が選択された場合には、表示データ R を設定す

10

20

30

40

50

る（図9参照）。

【0215】

ステップS807では、指示モニタフラグをオンに設定する。

【0216】

このように本実施形態では、ATモードの対決状態において再遊技役1+4に内部当選した場合であって、(1)対決勝利が確定しない場合（ステップS801：NO）、又は(2)対決勝利が確定して、かつ指示モニタ抽選処理に当選した場合（ステップS801：YES、ステップS805：YES）に指示モニタ127を用いた操作条件報知演出を実行するようになっている。一方、本実施形態では、図19に示したように、ATモードにおいて再遊技役1+4に内部当選した遊技であっても、対決状態でない場合（通常状態の場合）には（ステップS704：YES、S705：NOの場合）、指示モニタ127による操作条件報知演出を実行しない。すなわち、対決状態は遊技者にとって有利な状態であるので、有利な状態では、指示モニタ127を用いた操作条件報知演出を実行することとして遊技の興趣を高める一方、通常状態では、指示モニタ127を用いた操作条件報知演出を実行しないこととして主制御部300のデータ容量を削減し、主制御部300の処理負荷を軽減するようにしている。

10

【0217】

なお、詳しくは後述するが、ATモードの対決状態において再遊技役1+4に内部当選した場合には、指示モニタ127を用いた操作条件報知演出だけでなく、演出画像表示装置157を用いた操作条件報知演出を実行する（図35参照）。一方、ATモードの通常状態において再遊技役1+4に内部当選した場合には、指示モニタ127を用いた操作条件報知演出を実行しないが、演出画像表示装置157を用いた操作条件報知演出を実行する（図35参照）。

20

【0218】

また、ATモードの対決状態において再遊技役1+4に内部当選した場合であっても、指示モニタ127を用いた操作条件報知演出を実行しない場合（対決勝利が確定して、かつ指示モニタ抽選処理に当選しなかった場合）があるが、この場合には、演出画像表示装置157を用いた操作条件報知演出も実行しない（図35参照）。上述した理由とは異なり、この場合には、自力で再遊技4（リーチ目表示リプレイ）に入賞させて、特典付与の可能性があることを遊技者に報知するリーチ目演出を実行するためである。

30

【0219】

なお、本実施形態では、再遊技役1+4に内部当選した場合、最も操作頻度が高い、第1停止リールを左リール110とする停止操作のとき、有効ライン上に再遊技役4（リーチ目表示リプレイ）の図柄組合せが表示されるようにし、上述したステップS806の指示モニタ127を用いた操作条件報知演出では、この第1停止リールを左リール110とする停止操作を報知しないようにしたが、これに限定されない。指示モニタ127を用いた操作条件報知演出において、第1停止リールを左リール110とする停止操作を報知するようにしてもよい。また、再遊技役1+4に内部当選した場合、操作頻度が低い、例えば、第1停止リールを右リール112とする停止操作のときに有効ライン上に再遊技役4（リーチ目表示リプレイ）の図柄組合せが表示されるようにし、再遊技役4に入賞するための操作順序を、指示モニタ127を用いた操作条件報知演出にて報知してもよい。また、再遊技役1+4に内部当選した場合、指示モニタ127を用いた操作条件報知演出では、再遊技役4（リーチ目表示リプレイ）に入賞するための操作順序を報知しない一方、演出画像表示装置157を用いた操作条件報知演出では、再遊技役4（リーチ目表示リプレイ）に入賞するための操作順序を報知するようにしてもよい。

40

【0220】

<表示データ設定処理>

次に、図21を用いて、表示データ設定処理について説明する。図21は、図18のステップS505の表示データ設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0221】

50

ステップS 9 0 1では、入賞役内部抽選処理において小役3 Bに内部当選したか否かを判定する。小役3 Bに内部当選した場合には、ステップS 9 0 2に進み、そうでない場合には、ステップS 9 0 4に進む。

【0 2 2 2】

ステップS 9 0 2では、対決勝利フラグがオンであるか否かを判定する。対決勝利フラグがオンである場合には、表示データ設定処理を終了し、対決勝利フラグがオンでない場合には、ステップS 9 0 3に進む。

【0 2 2 3】

ステップS 9 0 3では、指示モニタ1 2 7の表示データの振分抽選を実行する。具体的には、(1)第1停止リールを左リール1 1 0とする操作順序を報知する表示データL、(2)第1停止リールを中リール1 1 1とする操作順序を報知する表示データR、(3)第1停止リールを右リール1 1 2とする操作順序を報知する表示データRの中からいずれか一つを抽選で決定する。小役3 Bは、押し順役ではないので、押し順種別ではなく、振分抽選の結果に基づいて表示データを決定する。

【0 2 2 4】

一方、ステップS 9 0 4では、他の押し順役、具体的には、再遊技役1 + 2、再遊技役1 + 3、又は小役3 Aのいずれかに内部当選したか否かを判定する。他の押し順役に内部当選した場合には、ステップS 9 0 5に進み、そうでない場合には、表示データ設定処理を終了する。

【0 2 2 5】

ステップS 9 0 5では、指示モニタ1 2 7の表示データを設定する。詳しくは、(1)小役3 Bに内部当選した場合には、ステップS 9 0 3で決定された表示データを指示モニタ1 2 7の表示データとして設定し、(2)再遊技役1 + 2、再遊技役1 + 3、又は小役3 Aのいずれかに内部当選した場合には、決定された押し順種別に基づいて指示モニタ1 2 7の表示データを設定する(図9参照)。例えば、再遊技役1 + 2に内部当選し、押し順種別「リプレイ2 C」が選択された場合には、表示データCを設定し、押し順種別「リプレイ2」が選択された場合には、表示データRを設定する(図9参照)。

【0 2 2 6】

ステップS 9 0 6では、指示モニタフラグをオンに設定する。

【0 2 2 7】

このように本実施形態では、ATモード又はATモード準備状態において小役3 Bに内部当選した遊技であって、主人公キャラクタが対決演出において勝利しない場合(ステップS 9 0 1: YES、ステップS 9 0 2: NO)には、指示モニタ1 2 7を用いた操作条件報知演出を実行する一方、小役3 Bに内部当選した遊技であっても主人公キャラクタが対決演出において勝利する場合(ステップS 9 0 1: YES、ステップS 9 0 2: YES)には指示モニタ1 2 7を用いた操作条件報知演出を実行しない。前者に関しては小役3 Aに内部当選したと思わせるためであり、後者に関しては操作条件報知演出がない状況で小役3(ベル)に入賞するので、遊技者に意外な喜びを与えるためである。すなわち、本実施形態では、指示モニタ1 2 7を用いた操作条件報知演出を実行しない遊技において小役3(ベル)に入賞した場合には、主人公キャラクタは対決演出において勝利する遊技性

【0 2 2 8】

なお、本実施形態では、非ATモードにおいて小役3 A、小役3 Bに内部当選した場合、指示モニタ1 2 7を用いた操作条件報知演出を実行しない遊技性としたが、非ATモードであっても対決状態にある場合には、指示モニタ1 2 7を用いた操作条件報知演出を実行する場合があるようにしてもよい。この場合、後述する演出画像表示装置1 5 7を用いた操作条件報知演出も実行する場合があるようにしてもよい。

【0 2 2 9】

< AT関連処理 >

次に、図2 2を用いて、AT関連処理について説明する。図2 2は、図1 8のステップ

10

20

30

40

50

S 6 0 5 の A T 関連処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【 0 2 3 0 】

ステップ S 1 0 0 1 では、対決状態フラグはオンであるか否かを判定する。対決状態フラグはオンである場合には、ステップ S 1 0 0 6 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 0 0 2 に進む。

【 0 2 3 1 】

ステップ S 1 0 0 2 では、入賞役内部抽選処理において小役 1 又は小役 2 に内部当選したか否かを判定する。小役 1 又は小役 2 に内部当選した場合には、ステップ S 1 0 0 3 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 0 0 7 に進む。

【 0 2 3 2 】

ステップ S 1 0 0 3 では、対決状態移行抽選処理を実行する。対決状態移行抽選処理では、対決状態移行抽選テーブルを用いて、対決状態に移行するか否かを決定する。図 2 5 ( a ) は、対決状態移行抽選テーブルの内容を模式的に示す図である。例えば、小役 1 に内部当選した場合には、1 6 / 2 5 6 の確率で当選し ( 対決状態に移行し ) 、小役 2 に内部当選した場合には、1 0 / 2 5 6 の確率で当選する ( 対決状態に移行する ) 。

10

【 0 2 3 3 】

ステップ S 1 0 0 4 では、ステップ S 1 0 0 3 の対決状態移行抽選処理において当選したか否かを判定する。対決状態移行抽選処理において当選した場合には、ステップ S 1 0 0 5 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 0 0 7 に進む。

【 0 2 3 4 】

ステップ S 1 0 0 5 では、対決状態移行処理 ( 詳しくは後述 ) を実行する。ステップ S 1 0 0 5 の処理終了後は、ステップ S 1 0 0 7 に進む。

20

【 0 2 3 5 】

このように本実施形態では、非 A T モード又は A T モードの通常状態において、小役 1 又は小役 2 に内部当選し、かつ対決状態移行抽選に当選した場合 ( ステップ S 1 0 0 1 : Y E S 、ステップ S 1 0 0 2 : Y E S 、ステップ S 1 0 0 4 : Y E S ) には、対決状態に移行すべく、対決状態移行処理に移行する。

【 0 2 3 6 】

一方、ステップ S 1 0 0 6 では、非 A T モード又は A T モードの対決状態にあるので、対決演出の結果を更新する第 1 対決演出書き換え抽選処理 ( 詳しくは後述 ) を実行する。ステップ S 1 0 0 6 の処理終了後は、ステップ S 1 0 0 7 に進む。

30

【 0 2 3 7 】

ステップ S 1 0 0 7 では、その他の A T 関連処理を実行する。例えば、特別役遊技状態 ( R T 2 ; B B モード ) において小役 1 又は小役 2 に内部当選した場合に実行される A T 権利付与抽選において当選した場合には、A T 初当たりフラグをオンに設定する処理を実行する。また、A T 権利付与抽選の結果、A T 権利の数などを示す A T 関連コマンドを送信する事前準備を行う。

【 0 2 3 8 】

< 対決状態移行処理 >

次に、図 2 3 を用いて、対決状態移行処理について説明する。図 2 3 は、図 2 2 のステップ S 1 0 0 5 、及び後述する図 2 7 のステップ S 1 4 0 6 の対決状態移行処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

40

【 0 2 3 9 】

ステップ S 1 1 0 1 では、対決状態フラグをオンに設定する。この結果、次ゲームから対決状態が開始される ( 次ゲームの図 2 2 に示す A T 関連処理においてステップ S 1 0 0 1 が Y E S ) 。

【 0 2 4 0 】

ステップ S 1 1 0 2 では、対決演出抽選処理を実行する。対決演出抽選処理は、対決演出抽選テーブルを用いて、対決演出の種類を決定する抽選処理である。図 2 5 ( b ) は、対決状態移行抽選テーブルの内容を模式的に示す図である。本実施形態では、5 種類の対

50

決演出を備えており、演出Aは2ゲーム、演出Bは3ゲーム、演出Cは4ゲーム、演出Dは5ゲーム、演出Eは4ゲームの演出となっている。なお、演出A～Dは、設定当初、主人公キャラクタの勝利が確定していない演出（遊技の進行に応じて主人公キャラクタの勝利が確定する）であり、演出Eは、設定当初から主人公キャラクタの勝利が既に確定している演出である。そして、上述したベル天井回数が、モード別のベル天井回数抽選テーブル（図16（b）～（e））だけを用いて決定された場合には、90/256の確率で演出Aが選択され、90/256の確率で演出Bが選択され、50/256の確率で演出Cが選択され、24/256の確率で演出Dが選択され、2/256の確率で演出Eが選択されるようになっている。一方、上述したベル天井回数が、モード共通ベル天井回数抽選テーブルを用いて決定された場合には、60/256の確率で演出Aが選択され、80/256の確率で演出Bが選択され、80/256の確率で演出Cが選択され、34/256の確率で演出Dが選択され、2/256の確率で演出Eが選択されるようになっている。

10

#### 【0241】

本実施形態の対決演出抽選処理では、モード別のベル天井回数抽選テーブルよりもモード共通ベル天井回数抽選テーブルを用いた方がゲーム数の長い演出が選択される確率が高くなっている。後述するように、対決演出において主人公キャラクタが勝利する演出結果には、入賞役内部抽選処理の結果が反映されるので、長いゲーム数の対決演出が実行された方が遊技者にとっては有利である。したがって本実施形態では、モード共通ベル天井回数抽選テーブルを用いて対決演出抽選処理を実行した方が、対決演出において主人公キャラクタが勝利する確率が高くなっているため、AT権利を獲得する確率も高くなる。また、モード共通ベル天井回数抽選テーブルを用いて対決演出抽選処理を実行する場合においても、図16（b）～（d）に示したように、モード共通ベル天井回数抽選を実行する確率の高さは、チャンスモード>通常モードB>通常モードAとなっているため、AT権利を獲得する確率の高さもチャンスモード>通常モードB>通常モードAとなっている。

20

#### 【0242】

ステップS1103では、ステップS1102の対決演出抽選処理において対決演出Eが選択されたか否かを判定する。対決演出Eが選択された場合には、ステップS1104に進み、そうでない場合には、ステップS1105に進む。

#### 【0243】

ステップS1104では、対決演出Eが選択され、主人公キャラクタの勝利が既に確定しているため、対決勝利フラグをオンに設定する。

30

#### 【0244】

ステップS1105では、ステップS1102の対決演出抽選処理において選択された対決演出に応じたゲーム数を対決ゲーム数カウンタに設定する。例えば、演出Aが選択された場合には、対決ゲーム数カウンタには2が設定される。

#### 【0245】

ステップS1106では、対決演出情報を含んだ対決演出コマンドを第1副制御部400に送信する事前準備を行う。対決演出情報には、対決演出の種別、対決勝利フラグなどの情報が含まれる。

40

#### 【0246】

本実施形態では、対決演出の種別に応じてゲーム数が固定されていたが、これとは異なり、対決演出のゲーム数を固定としなくてもよい。なお、この場合には、対決演出情報には、対決演出のゲーム数も含まれる。

#### 【0247】

<第1対決演出書き換え抽選処理>

次に、図24を用いて、第1対決演出書き換え抽選処理について説明する。図24は、図22のステップS1006の第1対決演出書き換え抽選処理の流れを詳しく示すフローチャートである。第1対決演出書き換え抽選処理は、対決状態中に実行される対決演出において主人公キャラクタが勝利するか否かを入賞役内部抽選処理の結果に基づいて決定し

50

ていく処理である。

【0248】

ステップS1201では、対決勝利フラグがオンであるか否かを判定する。対決勝利フラグがオンである場合には、第1対決演出書き換え抽選処理を終了し、そうでない場合には、ステップS1202に進む。

【0249】

ステップS1202では、いずれかの入賞役に内部当選したか否かを判定する。いずれかの入賞役に内部当選した場合には、ステップS12103に進む、そうでない場合、つまりハズレの場合には、第1対決演出書き換え抽選処理を終了する。

【0250】

ステップS1203では、ATフラグがオンであるか否かを判定する。ATフラグがオンである場合には、ステップ1205に進み、そうでない場合には、ステップS1204に進む。

【0251】

ステップS1204では、非ATモードにあるので、非AT中用勝利書き換え抽選処理を実行する。非AT中用勝利書き換え抽選処理では、非AT中用勝利書き換え抽選テーブル1を用いて主人公キャラクタが勝利するか否かを決定する抽選処理である。図25(d)は、非AT中用勝利書き換え抽選テーブル1の内容を模式的に示す図である。本実施形態では、内部当選役に応じて当選(勝利)する確率が異なり、遊技者に有利な役ほど当選確率が高く設定されている。例えば、特別役(特別役1、2)に内部当選した場合には、256/256(=100%)の確率で当選(勝利)し、小役1又は2に内部当選した場合には、192/256の確率で当選(勝利)し、小役3に内部当選した場合には、4/256の確率で当選(勝利)し、再遊技役(再遊技役1~4)に内部当選した場合には、1/256の確率で当選(勝利)する。

【0252】

一方、ステップS1205では、ATモードにあるので、AT中用勝利書き換え抽選処理を実行する。AT中用勝利書き換え抽選処理では、AT中用勝利書き換え抽選テーブルを用いて主人公キャラクタが勝利するか否かを決定する抽選処理である。図25(e)は、AT中用勝利書き換え抽選テーブルの内容を模式的に示す図である。本実施形態では、内部当選役に応じて当選(勝利)する確率が異なり、遊技者に有利な役ほど当選確率が高く設定されている。例えば、特別役(特別役1、2)に内部当選した場合には、256/256(=100%)の確率で当選(勝利)し、小役1又は2に内部当選した場合には、192/256の確率で当選(勝利)し、小役3に内部当選した場合には、76/256の確率で当選(勝利)し、再遊技役(再遊技役1~4)に内部当選した場合には、1/256の確率で当選(勝利)する。

【0253】

ここで、図25(d)と図25(e)を比較すると、小役3に入賞したときの当選確率だけが異なっている。すなわち、ATモードの対決状態において小役3に入賞した場合には、非ATモードの対決状態において小役3に入賞した場合よりも当選(勝利)の確率が高い、つまりAT権利の付与の確率は高く設定されている。

【0254】

ステップS1206では、ステップS1204又はステップS1205の勝利書き換え抽選処理において当選したか否かを判定する。勝利書き換え抽選処理において当選した場合には、ステップS1207に進み、そうでない場合には、第1対決演出書き換え抽選処理を終了する。

【0255】

ステップS1207では、ステップS1204又はステップS1205の勝利書き換え抽選処理において当選したので、対決勝利フラグをオンに設定する。

【0256】

ステップS1208では、対決勝利フラグなどの対決勝利情報を含んだ対決勝利コマン

10

20

30

40

50

ドを第1副制御部400に送信する事前準備を行う。

【0257】

<リール回転開始処理>

次に、図26を用いて、リール回転開始処理について説明する。図26は、図11のステップS107のリール回転開始処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0258】

ステップS1301では、遊技間隔タイマの値が0であるか否かを判定する。遊技間隔タイマは、主制御部300のRAM308の特定の記憶領域に記憶されるタイマであり、1回の遊技に必要な時間を所定の時間（例えば、最少遊技時間の4.1秒）以上になるように制限し、単位時間における遊技媒体の獲得数または損失数を抑え、遊技の射幸性を制限する目的で設定されるタイマである。遊技間隔タイマは、後述するステップS1302で初期値（例えば、4.1秒に相当するタイマ値）が設定され、主制御部300のタイマ割込処理が実行されるごとにデクリメントされる。遊技間隔タイマの値が0である場合には、1回の遊技に必要な時間が経過したので、ステップS1302に進み、そうでない場合には、ステップS1301を繰り返す。

10

【0259】

ステップS1302では、遊技間隔タイマに初期値（例えば、4.1秒に相当するタイマ値）を設定する。

【0260】

ステップS1303では、指示モニタフラグがオンであるか否かを判定する。指示モニタフラグがオンである場合には、ステップS1304に進み、そうでない場合には、ステップS1306に進む。

20

【0261】

ステップS1304では、指示モニタフラグをオフに設定する。

【0262】

ステップS1305では、指示モニタ127を用いた操作条件報知演出を実行する。具体的には、設定された表示データの表示態様にて指示モニタ127を点灯させる（図10参照）。

【0263】

本実施形態では、押し順役に内部当選して操作条件報知演出を実行する場合、指示モニタ127をリール回転開始時に点灯表示し、演出画像表示装置157では、第1副制御部400が押し順コマンドを受信した後、直ちに報知画像を表示するようにしているが（後述する図35参照）、指示モニタ127の点灯表示の開始タイミングと演出画像表示装置157の報知画像表示の開始タイミングの差は、押し順役（小役3A、再遊技役1+2、再遊技役1+3、再遊技役1+4）による相違はなく、同一である。つまり、操作条件報知演出における指示モニタ127の点灯表示の開始タイミングと演出画像表示装置157の報知画像表示の開始タイミングの差から内部当選した役が把握されることはない。

30

【0264】

なお、操作条件報知演出における指示モニタ127の点灯表示と演出画像表示装置157の報知画像表示の開始タイミングを同一としてもよい。

40

【0265】

ステップS1306では、全リールのリール制御状態を加速制御状態に設定する。ここで、リール制御状態について説明すると、リール制御状態とは、主制御部300のRAM308の所定の記憶領域に各リール110～112それぞれごとに独立して記憶されるリールの制御状態に関する情報であり、「停止制御状態」、「加速制御状態」、「定速制御状態」、「引込み制御状態」、「ブレーキ制御状態」のいずれかの情報が記憶される。主制御部300は、このリール制御状態に基づいてリール110～112の制御を行う。

【0266】

<入賞判定処理>

次に、図27を用いて、入賞判定処理について説明する。図27は、図11のステップ

50

S 1 0 9の入賞判定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【 0 2 6 7 】

ステップ S 1 4 0 1 では、対決状態フラグがオンであるか否かを判定する。対決状態フラグがオンである場合には、ステップ S 1 4 0 7 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 4 0 2 に進む。

【 0 2 6 8 】

ステップ S 1 4 0 2 では、小役 3 (ベル) に入賞したか否かを判定する。小役 3 (ベル) に入賞した場合には、ステップ S 1 4 0 3 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 2 1 0 に進む。

【 0 2 6 9 】

ステップ S 1 4 0 3 では、A Tモード又は非 A Tモードの通常状態において小役 3 (ベル) に入賞したので、ベル回数カウンタに 1 を加算する。ベル回数カウンタは、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 の特定の記憶領域に記憶されるカウンタであり、A Tモード又は非 A Tモードの通常状態における小役 3 (ベル) の入賞回数を記憶する。なお、ベル回数カウンタの初期値は 0 である。

【 0 2 7 0 】

ステップ S 1 4 0 4 では、ステップ S 1 4 0 3 で更新されたベル回数がベル天井回数に達したか否かを判定する。ベル回数がベル天井回数に達した場合には、ステップ S 1 4 0 5 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 2 1 0 に進む。

【 0 2 7 1 】

ステップ S 1 4 0 5 では、ベル回数カウンタに初期値 0 を設定する。

【 0 2 7 2 】

ステップ S 1 4 0 6 では、ベル回数がベル天井回数に達したので、対決状態に移行する対決状態移行処理 (詳しくは、図 2 3 にて前述) を実行する。ステップ S 1 4 0 6 の処理を実行した後はステップ S 1 2 1 0 に進む。

【 0 2 7 3 】

一方、ステップ S 1 4 0 7 では、A Tフラグがオンであるか否かを判定する。A Tフラグがオンである場合には、ステップ S 1 4 0 9 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 4 0 8 に進む。

【 0 2 7 4 】

ステップ S 1 4 0 8 では、第 2 対決演出書き換え抽選処理 (詳しくは後述) を実行する。すなわち、第 2 対決演出書き換え抽選処理は、非 A Tモードの対決状態において実行される処理である。

【 0 2 7 5 】

ステップ S 1 4 0 9 では、対決演出の結果を設定する対決結果設定処理 (詳しくは後述) を実行する。

【 0 2 7 6 】

ステップ S 1 4 1 0 では、その他の入賞判定処理を実行する。例えば、このステップ 1 2 1 0 では、入賞判定の結果を示す入賞判定コマンドを含む連送コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する準備を行う。このステップ S 1 4 1 0 で送信準備される連送コマンドには、事前準備された、入賞判定コマンド、対決演出コマンド、対決勝利コマンドなどが含まれる。すなわち、このステップ S 1 4 1 0 では、上記各種のコマンドを連続して送信する準備を行う。

【 0 2 7 7 】

< 第 2 対決演出書き換え抽選処理 >

次に、図 2 8 を用いて、第 2 対決演出書き換え抽選処理について説明する。図 2 8 は、図 2 7 のステップ S 1 4 0 8 の第 2 対決演出書き換え抽選処理の流れを詳しく示すフローチャートである。第 2 対決演出書き換え抽選処理は、非 A Tモードの対決状態中に実行される対決演出において主人公キャラクタが勝利するか否かを入賞判定処理の結果に基づいて決定する処理である。

10

20

30

40

50

## 【0278】

ステップS1501では、入賞判定処理において小役3（ベル）に入賞したか否かを判定する。小役3（ベル）に入賞した場合には、ステップS1502に進み、そうでない場合には、第2対決演出書き換え抽選処理を終了する。

## 【0279】

ステップS1502では、対決勝利フラグがオンであるか否かを判定する。対決勝利フラグがオンである場合には、第2対決演出書き換え抽選処理を終了し、そうでない場合には、ステップS1503に進む。

## 【0280】

ステップS1503では、非AT中用勝利書き換え抽選処理2を実行する。非AT中用勝利書き換え抽選処理2では、非AT中用勝利書き換え抽選テーブル2を用いて主人公キャラクタが勝利するか否かを決定する抽選処理である。図25（f）は、非AT中用勝利書き換え抽選テーブル2の内容を模式的に示す図である。本実施形態では、小役3（ベル）に入賞した場合には、60/256の確率で当選（勝利）する。

10

## 【0281】

ステップS1504では、ステップS1503の非AT中用勝利書き換え抽選処理2において当選したか否かを判定する。非AT中用勝利書き換え抽選処理2において当選した場合には、ステップS1505に進み、そうでない場合には、第2対決演出書き換え抽選処理を終了する。

## 【0282】

ステップS1505では、ステップS1504の勝利書き換え抽選処理において当選したので、対決勝利フラグをオンに設定する。

20

## 【0283】

ステップS1506では、対決勝利フラグなどの対決勝利情報を含んだ対決勝利コマンドを第1副制御部400に送信する事前準備を行う。

## 【0284】

このように本実施形態では、非ATモードの対決状態において小役3に入賞し（小役3Aの内部当選、小役3Bの内部当選のいずれも含む）、かつ主人公キャラクタが勝利していない場合には、小役3入賞の報酬として非AT中用勝利書き換え抽選処理2を実行して、対決演出の結果を勝利に書き換えることが可能となっている。すなわち、この場合には、スタートレバー操作時だけでなく、入賞判定時にも対決演出の結果を勝利に書き換える機会が設けられている。

30

## 【0285】

< 対決結果設定処理 >

次に、図29を用いて、対決結果設定処理について説明する。図29は、図27のステップS1409の対決結果設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

## 【0286】

ステップS1601では、対決ゲーム数カウンタの値を1減算する。

## 【0287】

ステップS1602では、ステップS1601で減算された対決ゲーム数カウンタの値が0であるか否かを判定する。対決ゲーム数カウンタの値が0の場合には、ステップS1603に進み、そうでない場合には、対決結果設定処理を終了する。

40

## 【0288】

ステップS1603では、対決ゲーム数カウンタの値が0になり、対決状態（対決演出）が終了するので、対決状態フラグをオフに設定する。

## 【0289】

ステップS1604では、次ゲームから通常状態に移行し、モード移行抽選処理を実行する必要があるので、モード移行フラグをオンに設定する。

## 【0290】

ステップS1605では、対決勝利フラグがオンであるか否かを判定する。対決勝利フ

50

ラグがオンである場合には、ステップS 1 6 0 6に進み、そうでない場合には、対決結果設定処理を終了する。

【0 2 9 1】

ステップS 1 6 0 6では、ATフラグがオンであるか否かを判定する。ATフラグがオンである場合には、ステップS 1 6 0 8に進み、そうでない場合には、ステップS 1 6 0 7に進む。

【0 2 9 2】

ステップS 1 6 0 7では、非ATモードの対決状態の対決演出において主人公キャラクターが勝利したので、主制御部3 0 0の演出モードをATモード準備状態に移行すべく、AT初当たりフラグをオンに設定する。

【0 2 9 3】

ステップS 1 6 0 8では、対決勝利フラグを初期化してオフに設定する。

【0 2 9 4】

ステップS 1 6 0 9では、対決演出に主人公キャラクターが勝利したので、ATストック数に1を加算する。

【0 2 9 5】

このように本実施形態では、ATモードの対決状態において実行される対決演出で主人公キャラクターが勝利した場合には、AT権利が付与され、ATストック数が1加算されるが(ステップS 1 6 0 5: YES、S 1 6 0 9)、ATモードであっても、通常状態ではAT権利のストックを付与されることはない。すなわち、AT権利が付与されるATモードの対決状態は、AT権利が付与されないATモードの通常状態よりも付与される特典の大きさという観点において有利な状態である。

【0 2 9 6】

なお、より広義には、ATモードの対決状態において付与される特典(以下、第2の特典)は、ATモードの通常状態において付与される特典(以下、第1の特典)よりも大きければ、特典の内容は特に限定されない。例えば、本実施形態では、対決状態の小役3(ベル)入賞による第2の特典を、対決演出の勝利によるAT権利付与、通常状態の小役3(ベル)入賞による第1の特典を、ベル入賞回数の増加に基づく対決状態への移行としているが、第2の特典が第1の特典よりも遊技者にとって利益度が大きいのであればいずれでもよい。

【0 2 9 7】

また、これとは異なり、特典付与の確率が異なるようにしてもよい。すなわち、ATモードの対決状態及びATモードの通常状態のいずれにおいてもAT権利付与の機会はあるが、ATモードの対決状態はATモードの通常状態よりもAT権利付与の確率が高くなるようにしてもよい。例えば、通常状態の小役3(ベル)入賞により第1の確率でAT権利を付与し、対決状態の小役3(ベル)入賞により第1の確率よりも高い第2の確率でAT権利を付与するようにしてもよい。

【0 2 9 8】

<遊技状態制御処理>

次に、図30を用いて、遊技状態制御処理について説明する。図30は、図11のステップS 1 1 1の遊技状態制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0 2 9 9】

ステップS 1 7 0 1では、ATフラグはオンであるか否かを判定する。ATフラグがオンである場合には、ステップS 1 7 0 2に進み、そうでない場合には、ステップS 1 7 0 8に進む。

【0 3 0 0】

ステップS 1 7 0 2では、AT残ゲーム数から1を減算する。AT残ゲーム数は、ATモードの残りゲーム数である。

【0 3 0 1】

ステップS 1 7 0 3では、ステップS 1 7 0 2で減算されたAT残ゲーム数は0である

10

20

30

40

50

か否かを判定する。AT残ゲーム数が0である場合には、ステップS1704に進み、そうでない場合には、ステップS1707に進む。

【0302】

ステップS1704では、ATストック数は0であるか否かを判定する。ATストック数が0である場合には、ステップS1707に進み、そうでない場合には、ステップS1707に進む。

【0303】

ステップS1705では、ATモードにおいてAT残ゲーム数=0かつATストック数>0なので、AT残ゲーム数に40を加算し、次いで、ステップS1706では、ATストック数から1を減算する。

【0304】

一方、ステップS1707では、ATモードにおいてAT残ゲーム数=0かつATストック数=0なので、非ATモードに移行すべく、ATフラグをオフに設定する。

【0305】

ステップS1708では、RTの移行に関する遊技状態移行条件に基づく遊技状態移行処理(詳しくは後述する)を実行する。

【0306】

ステップS1709では、その他の遊技状態制御処理を実行する。このステップS1709では、例えば、遊技状態を示す遊技状態コマンドを含む連送コマンドを第1副制御部400に対して送信する準備を行う。このステップS1709で送信準備される連送コマンドには、事前準備された、遊技状態コマンド、AT関連コマンドなどが含まれる。すなわち、このステップS1709では、上記各種のコマンドを連続して送信する準備を行う。

【0307】

<遊技状態移行条件に基づく遊技状態移行処理>

次に、図31を用いて、遊技状態移行条件に基づく遊技状態移行処理について説明する。図31は、図30のステップS1708の遊技状態移行条件に基づく遊技状態移行処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0308】

ステップS1801では、入賞役判定処理において再遊技役3(昇格リプレイ)に入賞したか否かを判定する。再遊技役3(昇格リプレイ)に入賞した場合には、ステップS1802に進み、そうでない場合には、ステップS1806に進む。

【0309】

ステップS1802では、AT初当たりフラグはオンであるか否かを判定する。AT初当たりフラグはオンである場合には、ステップS1803に進み、そうでない場合には、ステップS1806に進む。

【0310】

ステップS1803では、ATモード準備状態において再遊技役3に入賞したので、ATモードに移行すべく、AT初当たりフラグを初期化してオフに設定し、次いで、ステップS1804では、ATフラグをオンにし、次いで、ステップS1805では、AT残ゲーム数に40を加算する。

【0311】

ステップS1806では、その他の遊技状態移行条件に基づく遊技状態移行処理を実行する。例えば、特別役入賞の場合には次回から特別役遊技状態(RT2)を開始できるように準備する。また、特別役遊技状態(RT2)において規定枚数を超えるメダル払出が行われた場合には次回から通常遊技状態(RT0)を開始できるように準備する。

【0312】

<第1副制御部の処理>

次に、図32を用いて、第1副制御部400の処理について説明する。なお、図32(a)は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートであ

10

20

30

40

50

る。図32(b)は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図32(c)は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。

【0313】

まず、図32(a)を用いて、第1副制御部400のメイン処理について説明する。

【0314】

電源投入が行われると、まずステップS2001で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM408内の記憶領域の初期化処理等を行う。この処理で、内部当選の結果を表す情報である内部当選情報を記憶させるための領域と、遊技状態を表す情報であるRT更新情報を記憶させるための領域が、それぞれRAM408に設けられる。

10

【0315】

ステップS2002では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS2003の処理に移行する。

【0316】

ステップS2003では、タイマ変数に0を代入する。

【0317】

ステップS2004では、コマンド処理を実行する。コマンド処理では第1副制御部400のCPU404は、主制御部300からコマンドを受信したか否かを判別する。

【0318】

ステップS2005では、演出制御処理(詳しくは後述する)を行う。例えば、ステップS2004で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する処理を行う。この処理には、例えば、演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

20

【0319】

ステップS2006では、ステップS2005の処理結果に基づいて音制御処理を行う。例えば、ステップS2005で読み出した演出データの中に音源IC418への命令がある場合には、この命令を音源IC418に出力する。

【0320】

ステップS2007では、ステップS2005の処理結果に基づいてランプ制御処理を行う。例えば、ステップS2005で読み出した演出データの中に各種ランプ420への命令がある場合には、この命令を駆動回路422に出力する。

30

【0321】

ステップS2008では、ステップS2005の処理結果に基づいてシャッタ制御処理を行う。例えば、ステップS2005で読み出した演出データの中にシャッタ制御の命令がある場合には、この命令に対応するシャッタ制御を行う。

【0322】

ステップS2009では、ステップS2005の処理結果に基づいて第2副制御部500にコマンドを送信する設定を行う情報出力処理を行う。例えば、ステップS2005で読み出した演出データの中に第2副制御部500に送信するコマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップS2002へ戻る。

40

【0323】

次に、図32(b)を用いて、第1副制御部400のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、主制御部300が出力するストロープ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS2101では、主制御部300が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0324】

次に、図32(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。第1副制御部400は、所定の周期(本実

50

施形態では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0325】

ステップS2201では、図32(a)に示す第1副制御部メイン処理におけるステップS2002において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS2002において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。

【0326】

ステップS2202では、ステップS2009で設定された第2副制御部500へのコマンドの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行う。

10

<演出制御処理>

次に、図33を用いて、演出制御処理について説明する。図33は、図32(a)のステップS2005の演出制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0327】

ステップS2301では、主制御部300から内部当選コマンドを受信したか否かを判定する。内部当選コマンドを受信した場合には、ステップS2302に進み、そうでない場合には、ステップS2303に進む。

【0328】

ステップS2302では、内部当選コマンド受付時処理(詳しくは後述)を実行する。

【0329】

20

ステップS2303では、主制御部300からその他のコマンドを受信したか否かを判定する。その他のコマンドを受信した場合には、ステップS2304に進み、そうでない場合には、演出制御処理を終了する。

【0330】

ステップS2304では、受信したその他のコマンドに基づいた、その他のコマンド受付時処理を実行する。ここで、その他のコマンドとは、対決演出コマンド、対決勝利コマンド、AT関連コマンド、モード移行コマンド、停止コマンド、入賞判定コマンド、遊技状態コマンドなどである。例えば、対決演出コマンドを受信した場合には、対決演出の導入演出の設定を行い、停止操作受付コマンドを受信した場合には、対決演出の演出更新、操作条件報知演出の演出更新の設定を行い、入賞判定コマンドを受信した場合には、小役

30

【0331】

<内部当選コマンド受付時処理>

次に、図34を用いて、内部当選コマンド受付時処理について説明する。図34は、図33のステップS2302の内部当選コマンド受付時処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0332】

ステップS2401では、操作条件報知演出の設定に関する操作条件報知制御処理(詳しくは後述)を実行する。

【0333】

40

ステップS2402では、内部当選コマンド受付時のその他の処理を実行する。例えば、内部当選コマンドの内容に基づいて演出内容を決定する処理を実行する。

【0334】

<操作条件報知制御処理>

次に、図35を用いて、操作条件報知制御処理について説明する。図35は、図34のステップS2401の操作条件報知制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0335】

ステップS2501では、押し順情報を含んだ押し順コマンドを受信したか否かを判定する。押し順コマンドを受信した場合には、ステップS2507に進み、そうでない場合には、ステップS2502に進む。

50

## 【 0 3 3 6 】

ステップ S 2 5 0 2 では、A T 関連コマンドの受信に基づいて A T モードであるか否かを判定する。A T モードである場合には、ステップ S 2 5 0 3 に進み、そうでない場合には、操作条件報知制御処理を終了する。

## 【 0 3 3 7 】

ステップ S 2 5 0 3 では、対決演出コマンドの受信に基づいて対決演出中であるか否かを判定する。対決演出中である場合には、操作条件報知制御処理を終了し、対決演出中ではない場合には、ステップ S 2 5 0 4 に進む。

## 【 0 3 3 8 】

ステップ S 2 5 0 4 では、入賞役内部抽選処理において再遊技役 1 + 4 に内部当選したか否かを判定する。再遊技役 1 + 4 に内部当選した場合には、ステップ S 2 5 0 5 に進み、そうでない場合には、操作条件報知制御処理を終了する。

10

## 【 0 3 3 9 】

ステップ S 2 5 0 5 では、第 1 停止操作に関する押し順抽振り分け抽選処理を実行する。具体的には、( 1 ) 再遊技役 1 + 4 に内部当選した場合には、( a ) 第 1 停止リールを中リール 1 1 1 とする停止操作、又は ( b ) 第 1 停止リールを右リール 1 1 2 とする停止操作のいずれか抽選で決定される。また、第 2 停止操作及び第 3 停止操作に関する操作内容を決定し、押し順抽振り分け抽選処理により決定された第 1 停止操作に関する操作内容に付加する。すなわち、第 1 停止操作から第 3 停止操作の内容 ( 押し順 ) を決定する。

## 【 0 3 4 0 】

20

ステップ S 2 5 0 6 では、ステップ S 2 5 0 5 で決定された押し順に基づいて操作条件報知演出の演出データを設定する。この結果、第 1 副制御部 4 0 0 及び第 2 副制御部 5 0 0 による操作条件報知演出が実行される ( 後述する図 4 1 参照 )。具体的には、再遊技役 1 + 4 に内部当選した場合にあって、かつ押し順コマンドを受信しなかった場合 ( A T モードにおいて主制御部 3 0 0 が押し順コマンドを送信しない場合 ) にステップ S 2 5 0 6 の処理は行われる。なお、この場合には、主制御部 3 0 0 ( 指示モニタ 1 2 7 ) による操作条件報知演出は実行されない。

## 【 0 3 4 1 】

本実施形態では、A T モードにおける通常状態において再遊技役 1 + 4 に内部当選した場合には、第 1 副制御部 4 0 0 及び第 2 副制御部 5 0 0 による操作条件報知演出を確実に実行したが、所定の確率にて実行するようにしてもよい。

30

## 【 0 3 4 2 】

一方、ステップ S 2 5 0 7 では、受信した押し順コマンドに含まれる押し順情報に基づいて操作条件報知演出の演出データを設定する。ここで、この操作条件報知演出の演出データには、第 1 停止操作に加えて第 2 停止操作及び第 3 停止操作の内容も付加するようにしている。この結果、第 1 副制御部 4 0 0 及び第 2 副制御部 5 0 0 による操作条件報知演出が実行される ( 後述する図 3 9、図 4 0、図 4 2 参照 )。具体的には、( 1 ) 再遊技役 1 + 2 に内部当選した場合、( 2 ) 再遊技役 1 + 3 に内部当選した場合、( 3 ) 再遊技役 1 + 4 に内部当選した場合、又は ( 4 ) 小役 3 A に内部当選した場合、であって、かつ押し順コマンドを受信した場合 ( A T モードにおいて主制御部 3 0 0 が押し順コマンドを送信した場合 ) にステップ S 2 5 0 7 の処理は行われる。なお、この場合には、主制御部 3 0 0 ( 指示モニタ 1 2 7 ) による操作条件報知演出も実行される。

40

## 【 0 3 4 3 】

なお、A T モードの対決状態において、押し順コマンドを受信しない場合 ( ステップ S 2 5 0 1 : N O、S 2 5 0 2 : Y E S、S 2 5 0 3 : Y E S ) には、( 1 ) A T モードの対決状態において、再遊技役 1 + 4 に内部当選しリーチ目演出を実行する場合 ( 再遊技役 1 + 4 に内部当選したが、主制御部 3 0 0 による操作条件報知演出はなく自力で再遊技役 4 に入賞させる場合 )、( 2 ) A T モードの対決状態において、小役 3 B に内部当選し操作条件報知演出を実行しない場合、も含まれているので、第 1 副制御部 4 0 0 及び第 2 副制御部 5 0 0 においても操作条件報知演出を実行しない。

50

## 【0344】

< 第2副制御部の処理 >

次に、図36を用いて、第2副制御部500の処理について説明する。なお、図36(a)は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。図36(b)は、第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図36(c)は、第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートである。図36(d)は、第2副制御部500の画像制御処理のフローチャートである。

## 【0345】

まず、図36(a)のステップS3001では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS3001で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポート初期設定や、RAM508内の記憶領域の初期化処理等を行う。

10

## 【0346】

ステップS3002では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS3003の処理に移行する。

## 【0347】

ステップS3003では、タイマ変数に0を代入する。

## 【0348】

ステップS3004では、コマンド処理を行う。コマンド処理では第2副制御部500のCPU504は、第1副制御部400のCPU404からコマンドを受信したか否かを判別する。

20

## 【0349】

ステップS3005では、演出制御処理を行う。具体的には、ステップS3004で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する処理を行う。例えば、背景画像に関する画像制御を行う演出データに関する演出データをROM506から読み出す処理を実行する。また、これ以外の演出データをROM506から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

## 【0350】

ステップS3006では、ステップS3005の処理結果に基づいて画像制御処理（詳しくは後述）を行う。例えば、ステップS3005で読み出した演出データの中に画像制御の命令がある場合には、この命令に対応する画像制御を行う。例えば、表示画像（報知画像、背景画像）に関する画像制御が実行される。この画像制御処理が終了すると、ステップS3002へ戻る。

30

## 【0351】

次に、図36(b)を用いて、第2副制御部500のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第2副制御部500が、第1副制御部400が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。

## 【0352】

コマンド受信割込処理のステップS3101では、第1副制御部400が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM508に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

40

## 【0353】

次に、図36(c)を用いて、第2副制御部500のCPU504によって実行する第2副制御部タイマ割込処理について説明する。第2副制御部500は、所定の周期（本実施形態では2msに1回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

## 【0354】

ステップS3201では、図36(a)に示す第2副制御部メイン処理におけるステップS3002において説明したRAM508のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS3002において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎（2ms×10）となる。

50

## 【 0 3 5 5 】

ステップ S 3 2 0 2 では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

## 【 0 3 5 6 】

次に、図 3 6 ( d ) を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 のメイン処理におけるステップ S 3 0 0 6 の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示す図である。

## 【 0 3 5 7 】

ステップ S 3 3 0 1 では、画像データの転送指示を行う。ここでは、CPU 5 0 4 は、まず、VRAM 5 3 6 の表示領域 A と表示領域 B の描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された 1 フレームの画像が演出画像表示装置 1 5 7 に表示される。次に、CPU 5 0 4 は、VDP 5 1 6 のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいて ROM 座標 ( ROM 5 0 6 の転送元アドレス )、VRAM 座標 ( VRAM 5 1 8 の転送先アドレス ) などを設定した後、ROM 5 0 6 から VRAM 5 1 8 への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP 5 1 6 は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データを ROM 5 0 6 から VRAM 5 1 8 に転送する。その後、VDP 5 1 6 は、転送終了割込信号を CPU 5 0 4 に対して出力する。

10

## 【 0 3 5 8 】

ステップ S 3 3 0 2 では、VDP 5 1 6 からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップ S 3 3 0 3 に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

20

## 【 0 3 5 9 】

ステップ S 3 3 0 3 では、演出シナリオ構成テーブル及びアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU 5 0 4 は、ステップ S 3 3 0 1 で VRAM 5 1 8 に転送した画像データに基づいて VRAM 5 1 8 の表示領域 A 又は B に表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報 ( VRAM 5 1 8 の座標軸、画像サイズ、VRAM 座標 ( 配置座標 )、透過度など ) を VDP 5 1 6 に指示する。VDP 5 1 6 はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

## 【 0 3 6 0 】

30

ステップ S 3 3 0 4 では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU 5 0 4 は、VDP 5 1 6 に画像の描画開始を指示する。VDP 5 1 6 は、CPU 5 0 4 の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

## 【 0 3 6 1 】

ステップ S 3 3 0 5 では、画像の描画終了に基づく VDP 5 1 6 からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合は、ステップ S 3 3 0 6 に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

## 【 0 3 6 2 】

ステップ S 3 3 0 6 では、RAM 5 0 8 の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント ( + 1 ) して処理を終了する。

40

## 【 0 3 6 3 】

< 演出例 >

次に、図 3 7 から図 4 3 を参照して、操作条件報知演出について具体的に説明する。

## 【 0 3 6 4 】

図 3 7 は、非 A T モードの通常状態において小役 3 A に内部当選した場合の指示モニタ 1 2 7 及び演出画像表示装置 1 5 7 の表示態様を示す図である。なお、通常状態において演出画像表示装置 1 5 7 の画面右下に表示される数字は、通常状態において小役 3 ( ベル ) に入賞した回数を示している。

## 【 0 3 6 5 】

50

この場合には、図37に示すように、操作条件報知演出は実行されないが（図19のステップS701：NO、S702：NO、図35のステップS2501：NO、S2502：NO）、正解の停止操作を行ったので、小役3（ベル）に入賞し、小役3（ベル）の入賞回数は1カウントアップしている。

【0366】

図38は、非ATモードの対決状態において小役3Aに内部当選した場合の指示モニター127及び演出画像表示装置157の表示態様を示す図である。なお、図38は、対決状態の最終ゲームの表示態様を示している。

【0367】

この場合には、図38に示すように、操作条件報知演出は実行されないが（図19のステップS701：NO、S702：NO、図35のステップS2501：NO、S2502：NO）、正解の停止操作を行ったので、小役3（ベル）に入賞している。なお、図38は、対決状態の最終ゲームにおいて小役3（ベル）に入賞し、第2対決演出書き換え抽選処理（図27のステップS1408）において勝利に当選したので、対決演出が主人公キャラクターの勝利にて終了した場合を示している。

【0368】

図39は、ATモードの通常状態において小役3Aに内部当選した場合の指示モニター127及び演出画像表示装置157の表示態様を示す図である。

【0369】

この場合には、図39に示すように、指示モニター127及び演出画像表示装置157による操作条件報知演出は実行され（図19のステップS701：YES、S704：NO、S707、図21のS901：NO、S904：YES、S905、図35のステップS2501：YES、S2507）、正解の停止操作を行ったので、小役3（ベル）に入賞し、小役3（ベル）の入賞回数は1カウントアップしている。

【0370】

図40は、ATモードの対決状態において小役3Aに内部当選した場合の指示モニター127及び演出画像表示装置157の表示態様を示す図である。なお、図40は、対決状態の最終ゲームの表示態様を示している。

【0371】

この場合には、図40に示すように、指示モニター127及び演出画像表示装置157による操作条件報知演出は実行され（図19のステップS701：YES、S704：NO、S707、図21のS901：NO、S904：YES、S905、図35のステップS2501：YES、S2507）、正解の停止操作を行ったので、小役3（ベル）に入賞している。なお、図40は、対決状態の最終ゲームにおいて小役3（ベル）に入賞し、第2対決演出書き換え抽選処理（図27のステップS1408）において勝利に当選したので、対決演出が主人公キャラクターの勝利にて終了した場合を示している。

【0372】

図41は、ATモードの通常状態において再遊技役1+4に内部当選した場合の指示モニター127及び演出画像表示装置157の表示態様を示す図である。

【0373】

この場合には、図41に示すように、指示モニター127による操作条件報知演出は実行されず（図19のステップS701：YES、S704：YES、S705：NO）、演出画像表示装置157による操作条件報知演出だけが実行され（図35のステップS2501：NO、S2502：YES、S2503：NO、S2504：YES、S2505、S2506）、再遊技役1に入賞するための停止操作を行ったので、再遊技役1（リプレイ）に入賞している。

【0374】

図42は、ATモードの対決状態（主人公キャラクターが勝利しなかった場合）において再遊技役1+4に内部当選した場合の指示モニター127及び演出画像表示装置157の表示態様を示す図である。なお、図42は、対決状態の最終ゲームの表示態様を示している

10

20

30

40

50

## 【0375】

この場合には、図42に示すように、指示モニタ127及び演出画像表示装置157による操作条件報知演出が実行され(図19のステップS701: YES、S704: YES、S705: YES、S706、図20のステップS801: NO、S806、図35のステップS2501: YES、S2507)、再遊技役1に入賞するための停止操作を行ったので、再遊技役1(リプレイ)に入賞している。

## 【0376】

図43は、ATモードの対決状態(主人公キャラクタが勝利した場合)において再遊技役1+4に内部当選した場合の指示モニタ127及び演出画像表示装置157の表示態様の一例を示す図である。なお、図43は、対決状態の最終ゲームの表示態様を示している。

10

## 【0377】

この場合には、図43に示すように、指示モニタ127及び演出画像表示装置157による操作条件報知演出が実行されず(図19のステップS701: YES、S704: YES、S705: YES、S706、図20のステップS801: YES、S802: YES、S803、S805: NO、図35のステップS2501: NO、S2502: YES、S2503: YES)、再遊技役4に入賞するための停止操作(第1停止リールを左リール110とする第1停止操作)を行ったので、再遊技役4(リーチ目表示リプレイ)に入賞している。

20

## 【0378】

なお、図43は、指示モニタ127及び演出画像表示装置157による操作条件報知演出を実行しない場合を示したが、ATモードの対決状態(主人公キャラクタが勝利した場合)において再遊技役1+4に内部当選した場合であっても、指示モニタ127及び演出画像表示装置157による操作条件報知演出が実行される場合がある(図19のステップS701: YES、S704: YES、S705: YES、S706、図20のステップS801: YES、S802: YES、S803、S805: YES、S806、図35のステップS2501: YES、S2507)。

## 【0379】

<その他の実施形態>

30

なお、上記実施形態のベル天井回数抽選処理では、モード別のベル天井回数抽選テーブル、モード共通ベル天井回数抽選テーブルを用いた抽選、及び均等抽選により、一の数値を決定し、決定した一の数値をベル天井回数として設定したが、これに限らず、決定した一の数値に基づいて、ベル天井回数を設定するようにしてもよい(例えば、一の数値に所定の演算を施し、ベル天井回数として設定するなど)。

## 【0380】

また、上記実施形態では、通常状態における小役3(ベル)の入賞回数がベル天井回数に到達した場合、特典として対決状態に移行するようにしたが、小役3(ベル)の入賞回数がベル天井回数に到達した場合の特典はこれに限定されない。特典は、遊技者にとって有利なものであればよく、例えば、(非ATモードにある場合には)ATモードへの移行、有利な滞在モードへの移行、AT権利の付与などでもよい。

40

## 【0381】

また、上記実施形態の押し順役は、いずれも所謂3択を採用し、第1停止操作の内容に対して正解を設けたが、役に応じて正解の停止操作の内容を異ならせてもよい。例えば、小役3Aは第1停止操作から第3停止操作の内容に対して正解を設けた6択、再遊技役1+4は、第1停止操作に正解を設けた3択とし、小役3Aに内部当選した場合の操作条件報知演出では、第1停止操作から第3停止操作に亘る正解の停止操作を報知し、再遊技役1+4に内部当選した場合の操作条件報知演出では、正解の第1停止操作に第2停止操作及び第3停止操作の内容を付加(主制御部300側、第1副制御部400側のいずれで付加してもよい)して報知するようにしてもよい。例えば、小役3Aの正解操作は第1停止

50

リールを左リール 1 1 0、第 2 停止リールを中リール 1 1 1、第 3 停止リールを右リール 1 1 2 とする停止操作とし、再遊技役 1 + 4 の正解操作は第 1 停止リールを左リール 1 1 0 とする停止操作とした場合（第 1 停止操作の正解内容が同一の場合）には、小役 3 A に内部当選した場合の操作条件報知演出、及び再遊技役 1 + 4 に内部当選した場合の操作条件報知演出のいずれにおいても、第 1 停止リールを左リール 1 1 0、第 2 停止リールを中リール 1 1 1、第 3 停止リールを右リール 1 1 2 とする操作内容を報知し、報知される操作内容が同一となる場合があってもよい。

#### 【 0 3 8 2 】

〔その他の遊技台〕

なお、上記実施形態においては、遊技台の一例として、メダル（コイン）を遊技媒体としたスロットマシン 1 0 0 を示したが、これに限定されるものではなく、上述したベル天井回数抽選処理（図 1 4 のステップ S 4 0 3）における抽選方法は、遊技球（例えば、パチンコ玉）を遊技媒体としたスロットマシンや、パチンコ機、アレンジボール遊技機や、じゃん球遊技機、スマートボール、カジノマシン等の抽選処理にも適用可能である。

#### 【 0 3 8 3 】

なお、スロットマシンは、メダルを使用せずに電子データのやり取りのみ行うスロットマシンであってもよく、この場合の遊技媒体は、メダルに相当する電子化したデータを含むものであり、遊技媒体の投入は、所定の外部装置（電子貯留装置）から、電子化したデータを入力することを含むものであり、遊技媒体の払出は、所定の外部装置（電子貯留装置）へ、電子化したデータを出力することを含むものである。

#### 【 0 3 8 4 】

<実施形態のまとめ>

以上述べたように、本発明の実施形態の遊技台（例えば、スロットマシン 1 0 0）によれば、複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、リール 1 1 0 ~ 1 1 2）と、前記複数のリールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける停止操作受付手段（例えば、ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9）と、第一の表示手段（例えば、指示モニタ 1 2 7）と、前記第一の表示手段とは異なる第二の表示手段（例えば、演出画像表示装置 1 5 7）と、遊技の進行を制御する第一の制御手段（例えば、主制御部 3 0 0）と、演出を制御する第二の制御手段（例えば、第 1 副制御部 4 0 0、第 2 副制御部 5 0 0）と、を備えた遊技台であって、前記第一の制御手段は、役の内部当選に関する抽選処理を行い、抽選結果を決定する抽選手段（例えば、入賞役内部抽選処理 S 1 0 5）と、受け付けた前記停止操作に基づいて、前記複数のリールを停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理 S 1 0 8）と、所定の特典（例えば、メダル、小役 3 入賞回数、AT 権利、対決状態など）を付与する特典付与手段（入賞判定処理 S 1 0 9、メダル付与処理 S 1 1 0、S 1 1 1 など）と、前記停止操作を示す情報（例えば、停止操作の順序など）を第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させる第一の表示制御手段（例えば、指示モニタ設定処理 S 6 0 3）と、遊技の進行に係わる情報（例えば、種々のコマンド）を前記第二の制御手段に送信する情報送信手段（例えば、コマンド設定送信処理 S 2 0 7 など）と、を備え、前記第二の制御手段は、前記情報送信手段により送信された前記遊技の進行に係わる情報に基づいて、前記停止操作を示す情報を第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させる第二の表示制御手段（例えば、操作条件報知制御処理 S 2 4 0 1）を備え、前記抽選結果には、前記所定の特典の付与に係わる第一の抽選結果（例えば、小役 3 の内部当選）と、前記第一の抽選結果とは異なる第二の抽選結果（例えば、再遊技役 1 + 4 の内部当選）、が含まれ、前記停止制御手段は、前記第一の抽選結果が決定され、かつ前記停止操作が第一の停止操作（例えば、正解の停止操作）であった場合には、第一の図柄組合せ（例えば、小役 3 に対応する図柄組合せ）を有効ライン上に表示させ、前記第一の抽選結果が決定され、かつ前記停止操作が前記第一の停止操作とは異なる第二の停止操作（例えば、不正解の停止操作）であった場合には、前記第一の図柄組合せとは異なる第二の図柄組合せ（例えば、ハズレの図柄組合せ）を前記有効ライン上に表示させる手段であり、前記停止制御手段は、前記第二の抽選結果が決定され、かつ前記停止操作が第

10

20

30

40

50

三の停止操作（例えば、第1停止リールを中リール111又は右リール112とする停止操作）がであった場合には、前記第一の図柄組合せおよび前記第二の図柄組合せの各々とは異なる第三の図柄組合せ（例えば、再遊技役1に対応する図柄組合せ）を前記有効ライン上に表示させ、前記第二の抽選結果が決定され、かつ前記停止操作が前記第三の停止操作とは異なる第四の停止操作（例えば、第1停止リールを左リール110とする停止操作）であった場合には、前記第一の図柄組合せ、前記第二の図柄組合せ及び前記第三の図柄組合せの各々とは異なる第四の図柄組合せ（例えば、再遊技役4に対応する図柄組合せ）を前記有効ライン上に表示させる手段であり、前記特典付与手段は、第一の遊技状態（例えば、ATモードの通常状態）において前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せが表示された場合には、前記所定の特典として第一の特典（例えば、小役3入賞回数、ATモードの対決状態）、を付与可能であり、前記第一の遊技状態とは異なる第二の遊技状態（例えば、ATモードの対決状態）において前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せが表示された場合には、前記所定の特典として前記第一の特典よりも期待値が高い第二の特典（例えば、AT権利）を付与可能な手段であり、前記第一の表示制御手段は、前記第一の遊技状態であって前記第一の抽選結果が決定された第一の遊技（例えば、ATモードの通常状態における小役3内部当選の遊技）において、前記第一の停止操作を示す情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させる手段であり、前記情報送信手段は、前記第一の遊技において、前記第一の停止操作を特定可能な情報（例えば、押し順コマンド）を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第一の遊技において、前記情報送信手段により送信された前記第一の停止操作を特定可能な情報に基づいて、前記第一の停止操作を示す情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させる手段であり、前記第一の表示制御手段は、前記第二の遊技状態であって前記第一の抽選結果が決定された第二の遊技（例えば、ATモードの対決状態における小役3内部当選の遊技）において、前記第一の停止操作を示す情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させる手段であり、前記情報送信手段は、前記第二の遊技において、前記第一の停止操作を特定可能な情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第二の遊技において、前記情報送信手段により送信された前記第一の停止操作を特定可能な情報に基づいて、前記第一の停止操作を示す情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させる手段であり、前記第一の表示制御手段は、前記第一の遊技状態であって前記第二の抽選結果が決定された第三の遊技（例えば、ATモードの通常状態における再遊技役1+4内部当選の遊技）において、前記停止操作を示す情報を前記第一の表示手段に表示させない手段であり、前記情報送信手段は、前記第三の遊技において、前記第二の抽選結果に係わる情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第三の遊技において、前記情報送信手段により送信された前記第二の抽選結果に係わる情報に基づいて、前記第三の停止操作を示す情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させることが可能な手段であり、前記第一の表示制御手段は、前記第二の遊技状態であって前記第二の抽選結果が決定された第四の遊技（例えば、ATモードの対決状態における再遊技役1+4内部当選の遊技）において、前記第三の停止操作を示す情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させることが可能な手段であり、前記情報送信手段は、前記第四の遊技において、前記第三の停止操作を特定可能な情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第四の遊技において前記情報送信手段により送信された前記第三の停止操作を特定可能な情報に基づいて、前記第三の停止操作を示す情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示可能な手段であり、前記第一の表示手段に前記第一の表示態様で表示された前記第一の停止操作を示す情報は、前記第一の表示手段に前記第一の表示態様で表示された前記第三の停止操作を示す情報と同じ情報（例えば、第1停止リールを中リール111とする第1停止操作に関する情報）であり、前記第二の表示手段に前記第二の表示態様で表示された前記第一の停止操作を示す情報は、前記第二の表示手段に前記第二の表示態様で表示された前記第三の停止操作を示す情報と同じ情報（例えば、第1停止リールを中リール111とする第1停止操作に関する情報）である、ことを基本

10

20

30

40

50

的構成とする。

【0385】

この基本的構成においては、第一の制御手段が制御する第一の表示手段及び第二の制御手段が制御する第二の表示手段の両方で情報表示を行う遊技台において、第一の遊技状態の第二の遊技では第一の表示手段に対する情報表示を行わないので、第一の制御手段側のデータ記憶容量を削減することができる。また、第二の遊技状態の第二の遊技では、第一の表示手段及び第二の表示手段の両方で情報表示を行うことが可能なので、第二の遊技状態における期待感の低下を防止することができる。

【0386】

また、上記基本的構成において、前記第二の特典は、前記第一の特典よりも有利度が大きい特典である、ことを好適な構成1とする。

10

【0387】

この好適な構成1によれば、第二の遊技状態に対する期待感を向上させることができる。

【0388】

また、上記基本的構成又は好適な構成1において、前記第二の特典が付与される確率は、前記第一の特典が付与される確率よりも大きい、ことを好適な構成2とする。

【0389】

この好適な構成2によれば、第二の遊技状態に対する期待感を向上させることができる。

20

【0390】

また、上記基本的構成又は好適な構成1～2において、記第二の遊技状態は、予め定められた複数ゲーム（例えば、演出A～Eのゲーム数であり、2～5ゲーム）に亘って設定される遊技状態であり、前記第二の遊技状態において前記第二の特典が付与されずに前記複数ゲームが消化された場合には、前記第一の遊技状態を設定可能とすることを好適な構成3とする。

【0391】

この好適な構成3によれば、第二の遊技状態を有限な期間としているので、遊技者の興趣をより向上させることができる。

【0392】

また、上記基本的構成又は好適な構成1～3において、前記第一の制御手段は、前記有効ライン上に表示された図柄組合せに基づいて、所定の遊技価値（例えば、メダル、玉などの遊技媒体や電子遊技媒体、再遊技など）を付与する遊技価値付与手段（例えば、メダル付与処理S110）を備え、前記遊技価値付与手段は、前記抽選手段により前記第二の抽選結果が決定された場合であって、前記有効ライン上に前記第三の図柄組合せが表示された場合には、第三の遊技価値（例えば、メダル0枚、再遊技）を付与する一方、前記抽選手段により前記第二の抽選結果が決定された場合であって、前記有効ライン上に前記第四の図柄組合せが表示された場合には、前記第三の遊技価値と同じ遊技価値を付与する手段であり、前記第三の図柄組合せは、前記所定の特典の付与に係わらず表示される図柄組合せであり、前記第四の図柄組合せは、前記所定の特典が付与可能なことを示すために表示される図柄組合せ（例えば、リーチ目表示リプレイ）である、ことを好適な構成4とする。

30

40

【0393】

この好適な構成4によれば、表示される図柄組合せに基づいて特典付与の可能性を示唆することができる。

【0394】

また、上記好適な構成4において、前記第三の遊技価値は、新たな遊技媒体の投入をせずに次の遊技を行うことができる再遊技である、ことを好適な構成5とする。

【0395】

この好適な構成5によれば、遊技状態ごとに再遊技役の内部当選の確率を変更すること

50

ができる。

【0396】

上記好適な構成4又は5項において、前記第四の停止操作は、前記複数のリールのうち遊技者側から見て最も左に配置されたリール（例えば、左リール110）を最初に停止する停止操作（例えば、第1停止リールを左リール110とする第1停止操作）である、ことを好適な構成6とする。

【0397】

この好適な構成6によれば、第一の表示手段及び第二の表示手段による情報表示がない場合に第四の図柄組合せが表示されやすいので、遊技者に意外な喜びを与えることができる。

10

【0398】

上記好適な構成4～6において、前記遊技価値付与手段は、前記抽選手段により前記第一の抽選結果が決定された場合であって、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せが表示された場合には、第一の遊技価値（例えば、9枚のメダル）を付与する一方、前記抽選手段により前記第一の抽選結果が決定された場合であって、前記有効ライン上に前記第二の図柄組合せが表示された場合には、前記第一の遊技価値よりも小さな第二の遊技価値（例えば、0枚のメダル）を付与する手段であり、前記特典付与手段は、前記第一の遊技状態および前記第二の遊技状態の各々とは異なる通常遊技状態（例えば、非ATモード）において前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せが表示された場合には、前記所定の特典として第三の特典（例えば、小役3入賞回数、通常状態から対決状態へに移行、AT権利）を付与する手段であり、前記特典付与手段は、前記通常遊技状態において前記有効ライン上に前記第二の図柄組合せが表示された場合には、前記第三の特典を付与しない手段であり、前記第一の表示制御手段は、前記通常遊技状態であって前記第一の抽選結果が決定された第五の遊技（例えば、非ATモードにおける小役3内部当選の遊技）において、前記停止操作を示す情報を前記第一の表示手段に表示させない手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第五の遊技において、前記停止操作を示す情報を前記第二の表示手段に表示させない手段である、ことを好適な構成7とする。

20

【0399】

この好適な構成7によれば、第一の抽選結果が決定された場合、情報表示を行う第一の遊技状態及び第二の遊技状態のほか、情報表示を行わない通常遊技状態も備えているので、遊技価値の付与及び特典の付与の割合を調整することができる。

30

【0400】

以上、本発明の実施の形態について説明してきたが、本発明は、上述した実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、本発明の実施の形態に対して種々の変形や変更を施すことができ、そのような変形や変更を伴うものもまた、本発明の技術的範囲に含まれるものである。また、発明の実施の形態に記載された、作用及び効果は、本発明から生じる最も好適な作用及び効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用及び効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。

【符号の説明】

【0401】

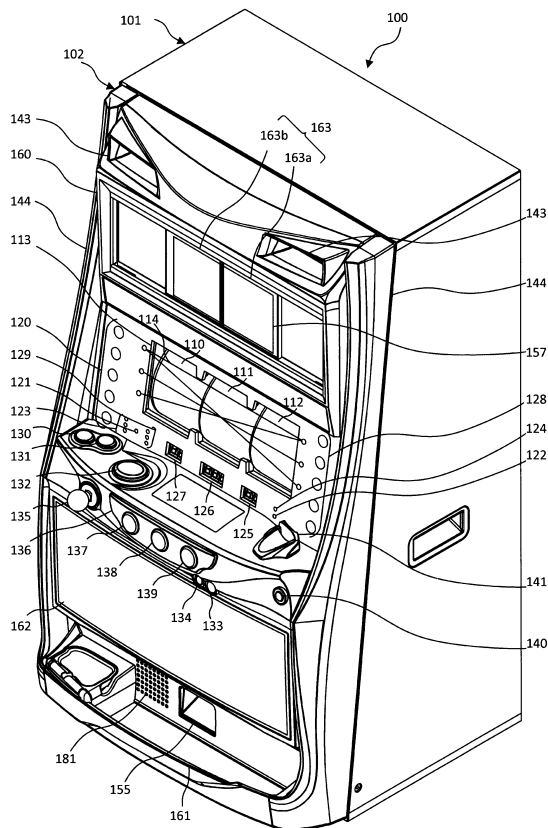
- 100 スロットマシン
- 110、111、112 リール
- 113 図柄表示窓
- 114 入賞ライン
- 127 払出枚数表示器（指示モニタ）
- 130、131、132 メダル投入ボタン
- 135 スタートレバー
- 137、138、139 ストップボタン
- 300 主制御部
- 400 第1副制御部

40

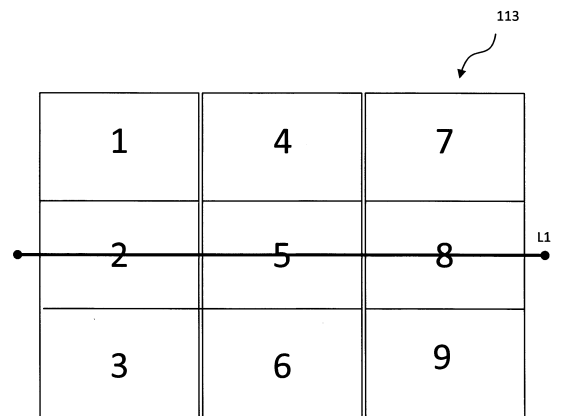
50

- 5 0 0 第 2 副制御部
- 1 5 7 液晶表示装置
- 2 7 2 , 2 7 7 スピーカ
- 4 2 0 各種ランプ

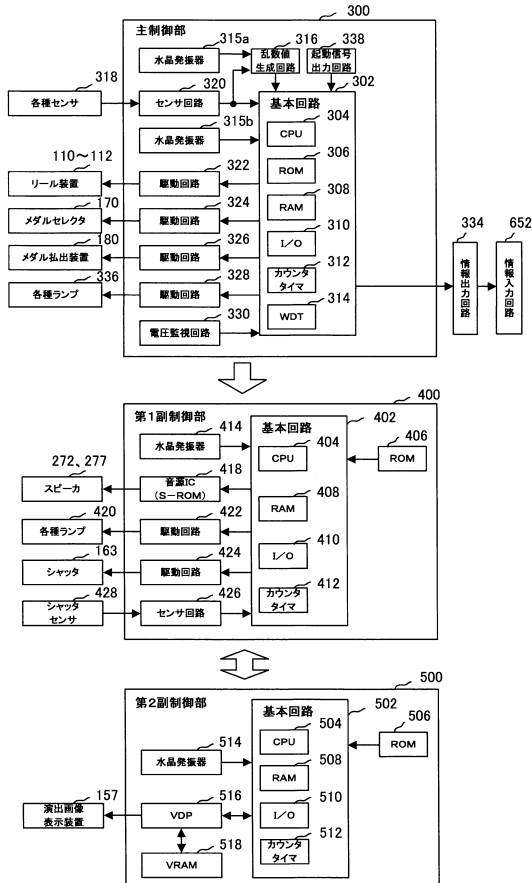
【 図 1 】



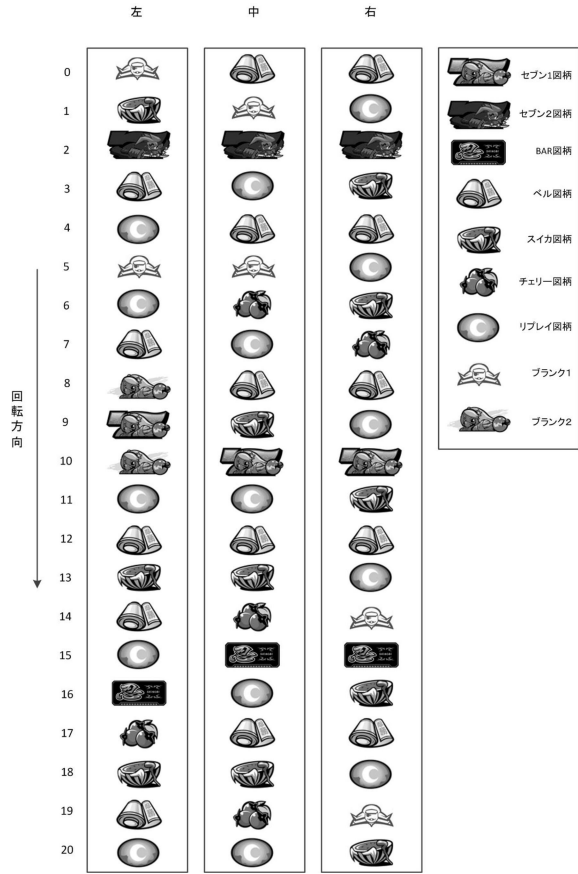
【 図 2 】



【図3】



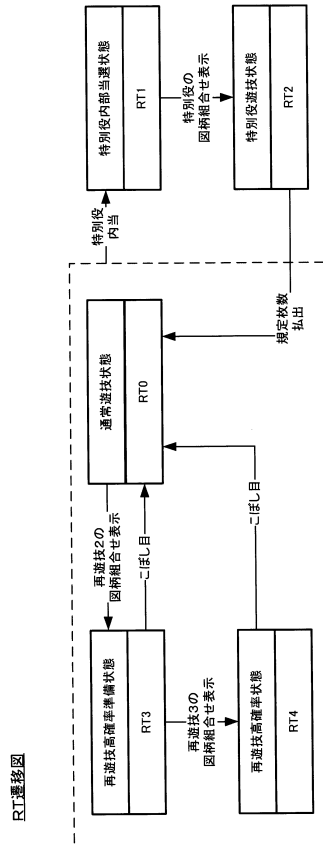
【図4】



【図5】

役	図柄組合せ	払出数	備考
特別役1		0	・図柄組合せ入賞でRT1移行 ・336枚を超えるメダル払出でRT5移行
特別役2		0	・図柄組合せ入賞でRT1移行 ・336枚を超えるメダル払出でRT5移行
再遊技1		0	・図柄組合せ入賞によるRT移行はなし ・遊技媒体の投入なしで次回の遊技が実行可能となる
再遊技2		0	・図柄組合せ入賞でRT3移行 ・遊技媒体の投入なしで次回の遊技が実行可能となる
再遊技3		0	・図柄組合せ入賞でRT4移行 ・遊技媒体の投入なしで次回の遊技が実行可能となる
再遊技4		0	・図柄組合せ入賞によるRT移行はなし ・遊技媒体の投入なしで次回の遊技が実行可能となる
小役1		ANY	3
小役2		ANY	5
小役3		ANY	9
こぼし目		—	・図柄組合せ表示でRT0移行

【図6】



【図7】

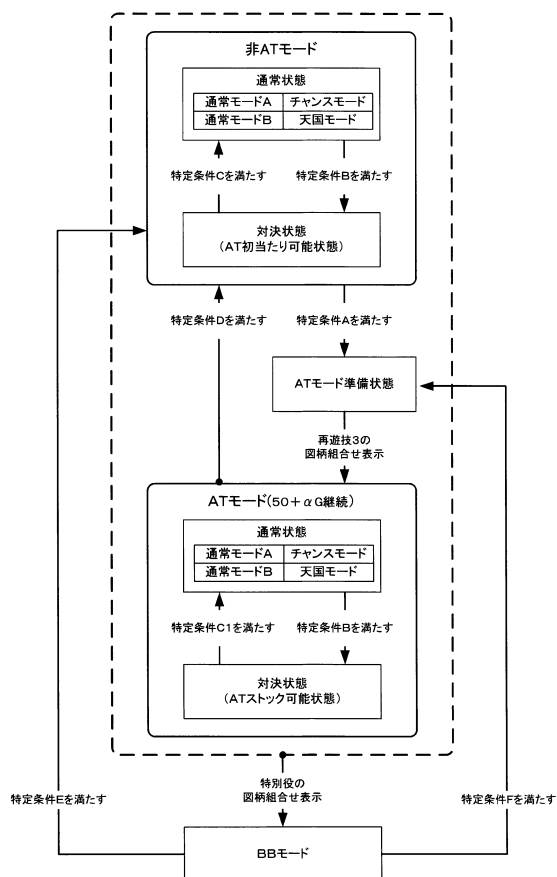
条件装置	内部当選確率(65536で除する)					備考
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	
特別役1	10	0	0	10	10	-
特別役2	10	0	0	10	10	-
再遊技役1	4480	8960	0	4480	38000	-
再遊技役1+2	4480	0	0	0	0	押し順正解の場合は再遊技2を表示しRT3に移行 押し順不正解の場合は再遊技1を表示しRT0状態を維持
再遊技役1+3	0	0	0	4480	0	押し順正解の場合は再遊技3を表示しRT4に移行 押し順不正解の場合は再遊技1を表示しRT3状態を維持
再遊技役1+4	0	0	0	0	7000	第一停止操作が中・右・左の場合は再遊技1を表示しRT4状態を維持 第一停止操作が左・右・中の場合は再遊技4を表示しRT4状態を維持
小役1	540	540	540	540	540	-
小役2	540	540	540	540	540	-
小役3A	16384	16384	0	16384	16384	押し順正解の場合は小役3が入賞 押し順不正解の場合はこぼし目を表示しRT0に移行
小役3B	2048	2048	64456	2048	2048	押し順に問わず小役3が入賞
特別役1+小役1	50	0	0	50	50	-
特別役2+小役1	50	0	0	50	50	-
特別役1+小役2	50	0	0	50	50	-
特別役2+小役2	50	0	0	50	50	-

【図9】

内部当選役	押し順種別	概要	表示データ
再遊技役1+2	リプレイ2L	第1停止が中・右リールの場合、再遊技1を表示 第1停止が左リールの場合、再遊技2を表示	L
	リプレイ2C	第1停止が左・右リールの場合、再遊技1を表示 第1停止が中リールの場合、再遊技2を表示	C
	リプレイ2R	第1停止が左・中リールの場合、再遊技1を表示 第1停止が右リールの場合、再遊技2を表示	R
再遊技役1+3	リプレイ3L	第1停止が中・右リールの場合、再遊技1を表示 第1停止が左リールの場合、再遊技3を表示	L
	リプレイ3C	第1停止が左・右リールの場合、再遊技1を表示 第1停止が中リールの場合、再遊技3を表示	C
	リプレイ3R	第1停止が左・中リールの場合、再遊技1を表示 第1停止が右リールの場合、再遊技3を表示	R
再遊技役1+4	リプレイ4C	第1停止が中・右リールの場合、再遊技1を表示 第1停止が左リールの場合、再遊技4を表示	C
	リプレイ4R	第1停止が中・右リールの場合、再遊技1を表示 第1停止が左リールの場合、再遊技4を表示	R
小役3A	小役3L	第1停止が中・右リールの場合、小役3を表示しない 第1停止が左リールの場合、小役3を表示	L
	小役3C	第1停止が左・右リールの場合、小役3を表示しない 第1停止が中リールの場合、小役3を表示	C
	小役3R	第1停止が左・中リールの場合、小役3を表示しない 第1停止が右リールの場合、小役3を表示	R

【図8】

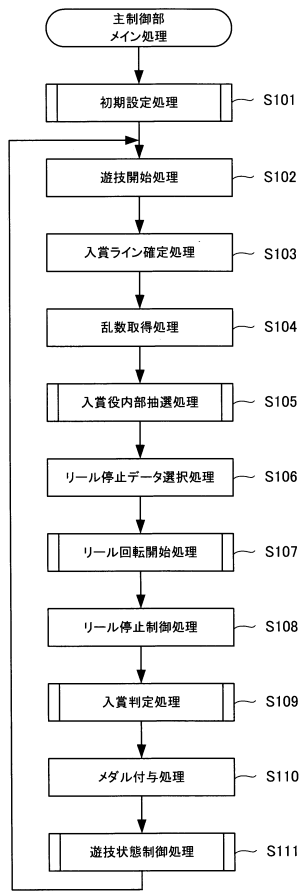
モード遷移図



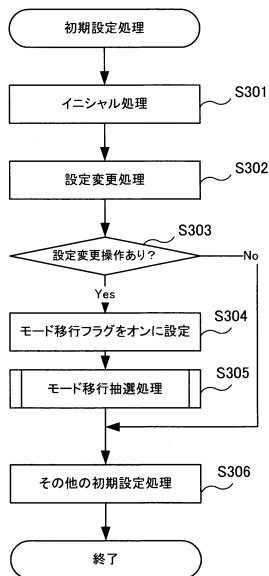
【図10】

表示データ	表示
L	
C	
R	

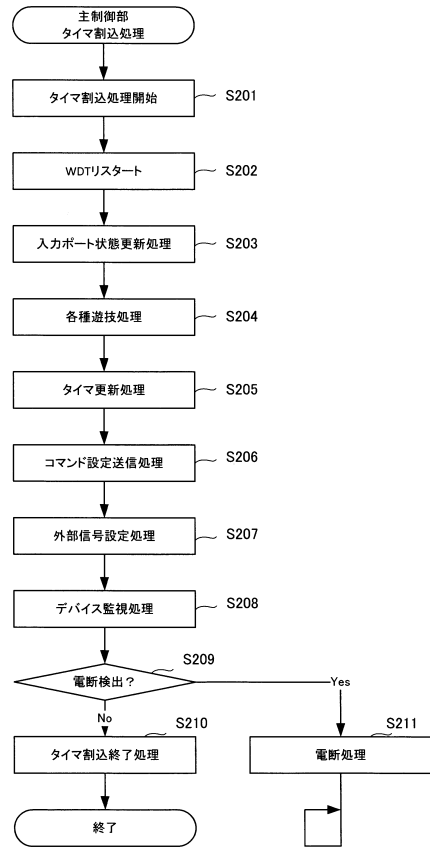
【図11】



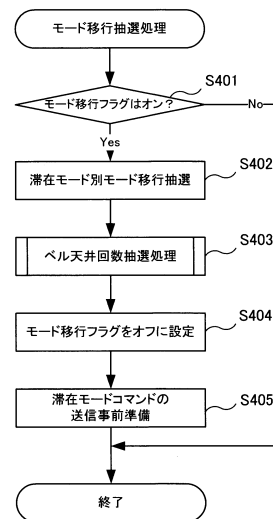
【図13】



【図12】

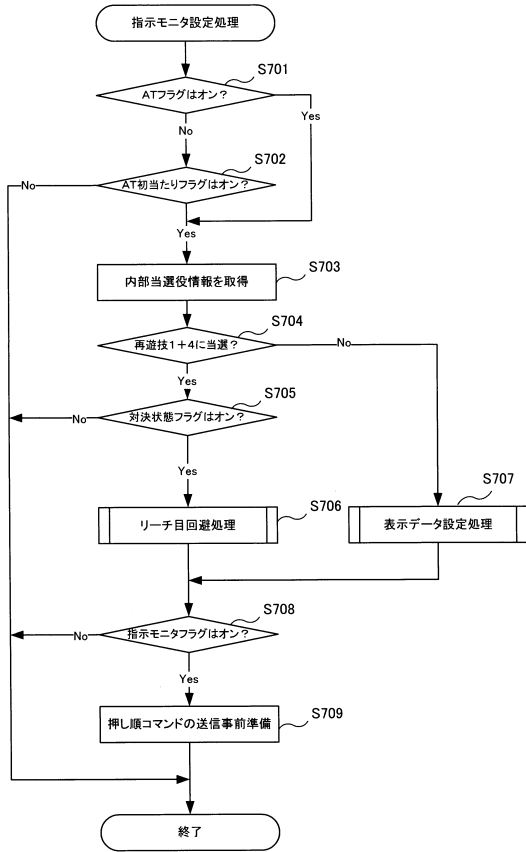


【図14】

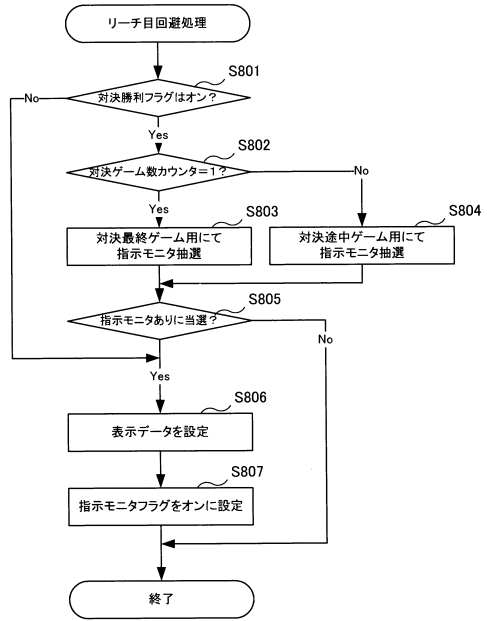




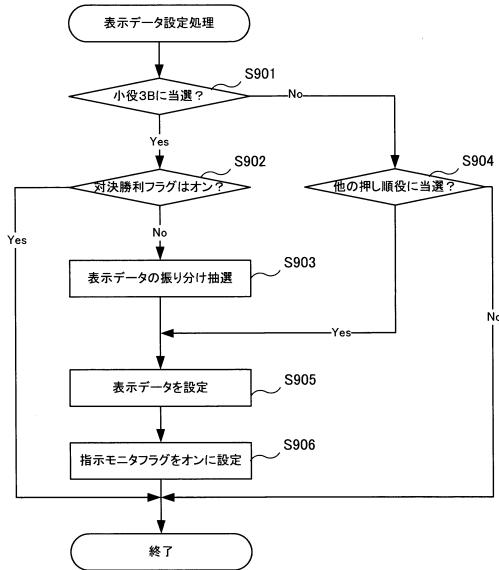
【図19】



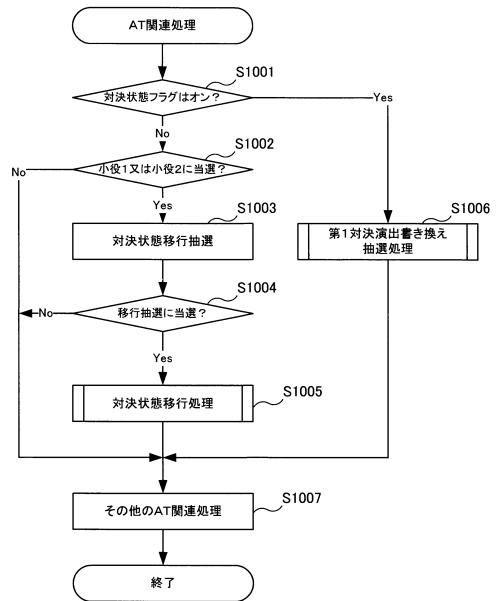
【図20】



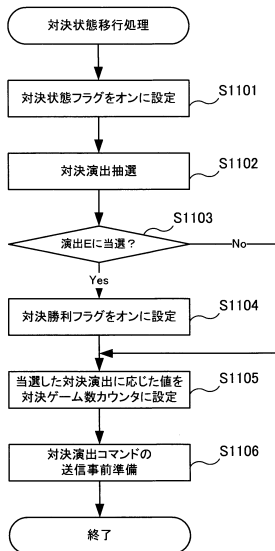
【図21】



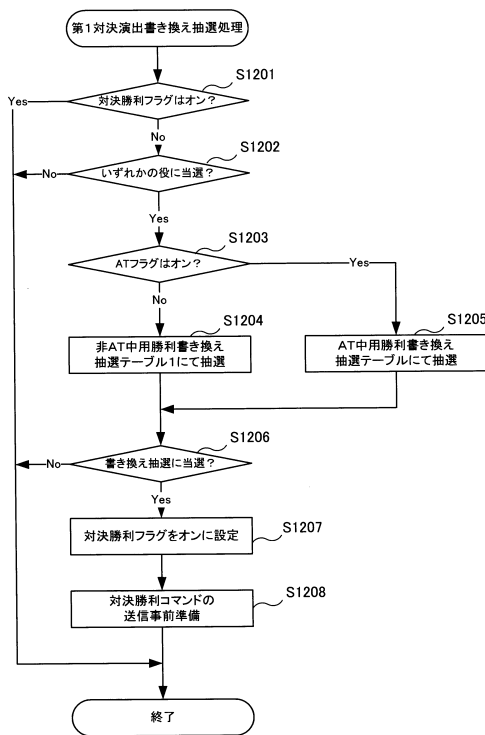
【図22】



【図23】



【図24】



【図25】

(a) 対決状態移行抽選テーブル(256で除する)

当選	非当選
小役1	16
小役2	10
小役3	240
小役4	246

(b) 対決演出抽選テーブル(256で除する)

演出A	演出B	演出C	演出D	演出E
2ゲーム	3ゲーム	4ゲーム	5ゲーム	4ゲーム
60	90	50	24	2
モード共通	80	80	34	2

(c) 指示モニタ抽選テーブル(256で除する)

指示なし	指示あり
26	230
対決途中	255
対決最終	1

(d) 非AT中用勝利書き換え抽選テーブル1(256で除する)

勝利	雑音(敗北)
特別役	256
小役1 or 2	192
小役3	76
再遊技役	1
再遊技役	255

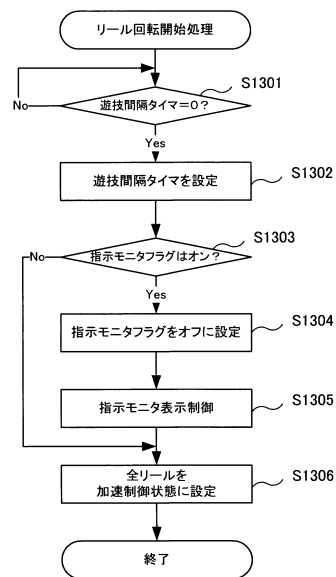
(e) AT中用勝利書き換え抽選テーブル(256で除する)

勝利	雑音(敗北)
特別役	0
小役1 or 2	64
小役3	180
再遊技役	1
再遊技役	255

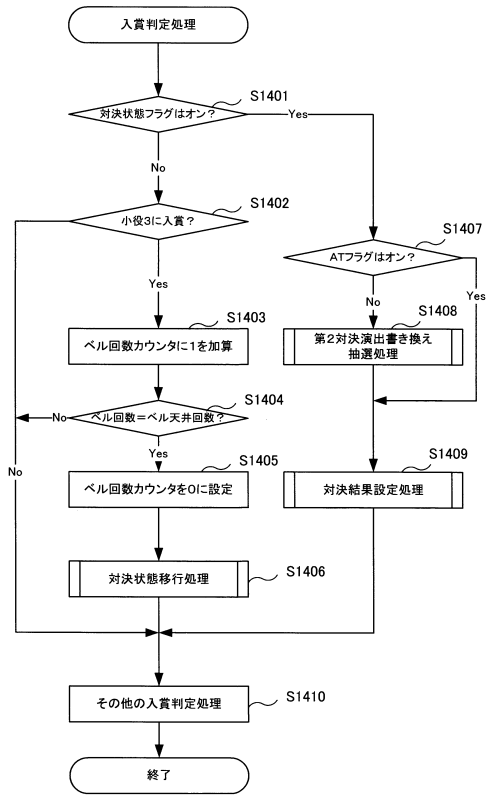
(f) 非AT中用勝利書き換え抽選テーブル2(256で除する)

勝利	雑音(敗北)
小役3	60
小役4	196

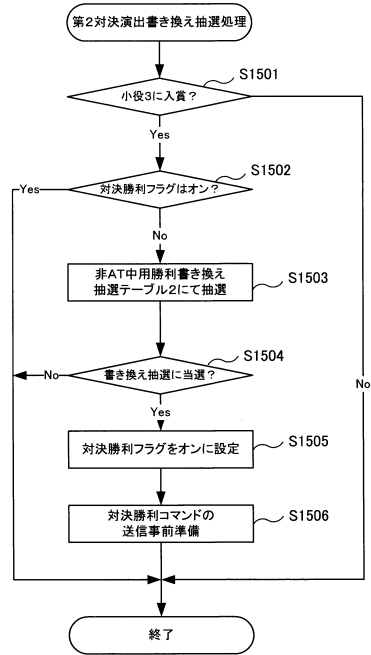
【図26】



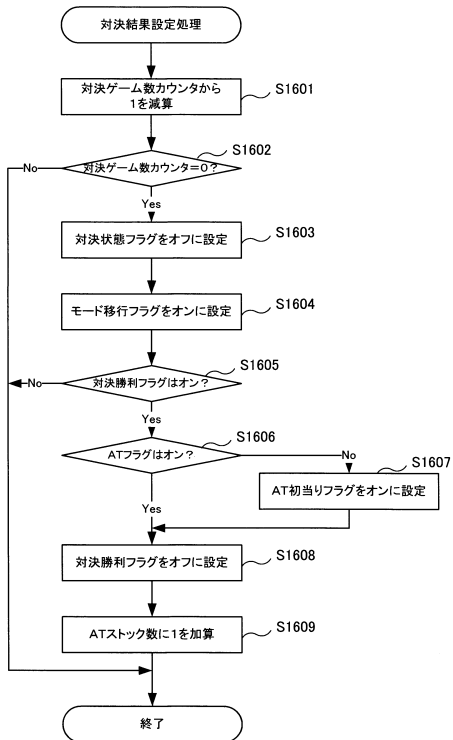
【図27】



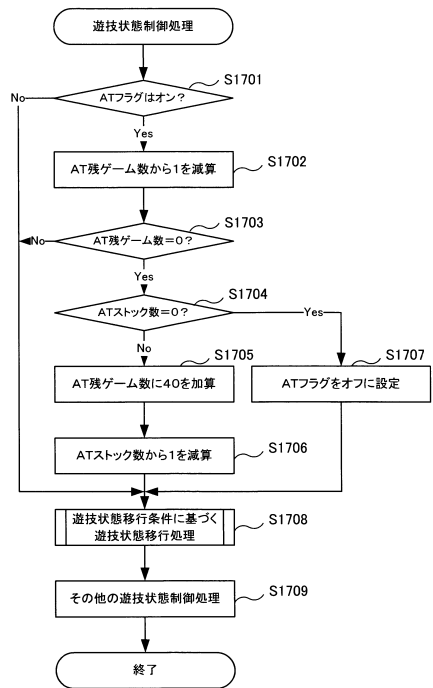
【図28】



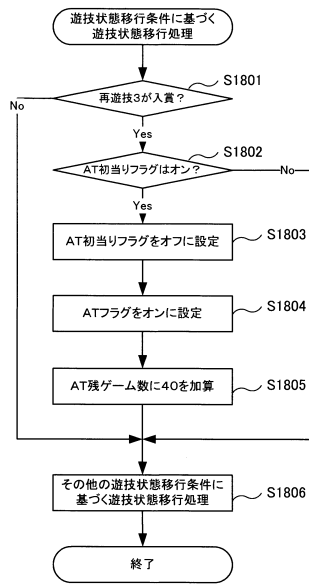
【図29】



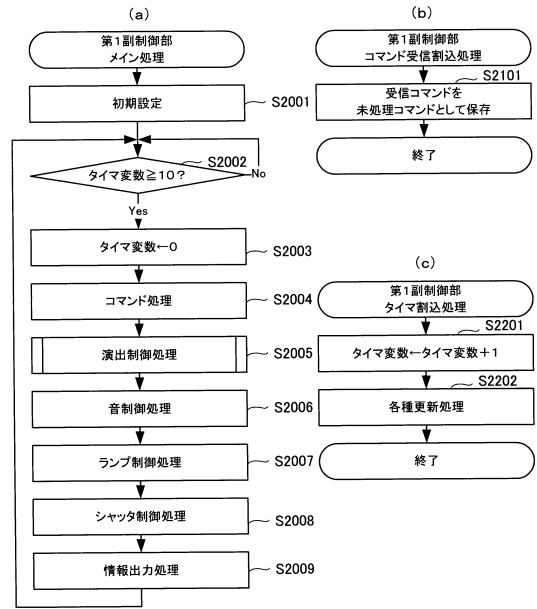
【図30】



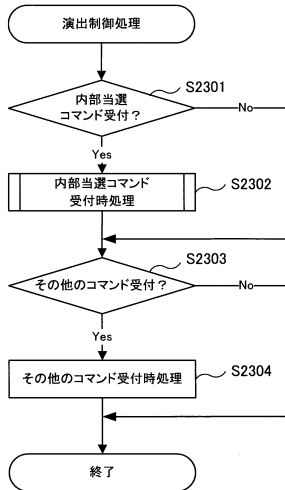
【図31】



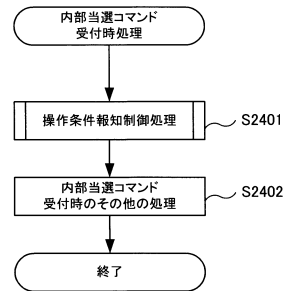
【図32】



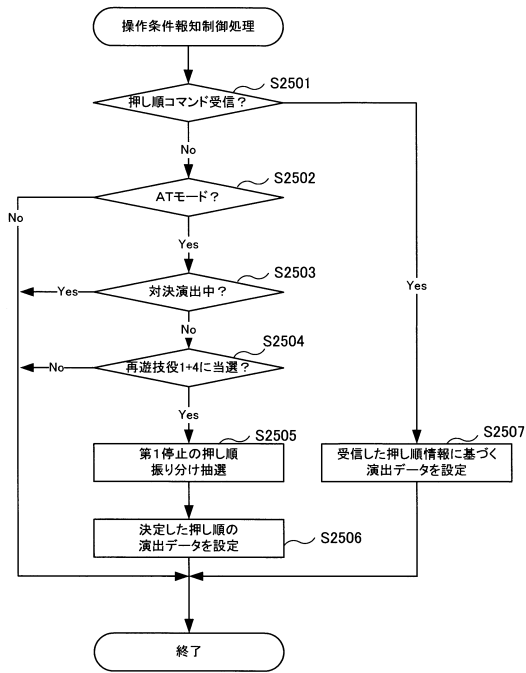
【図33】



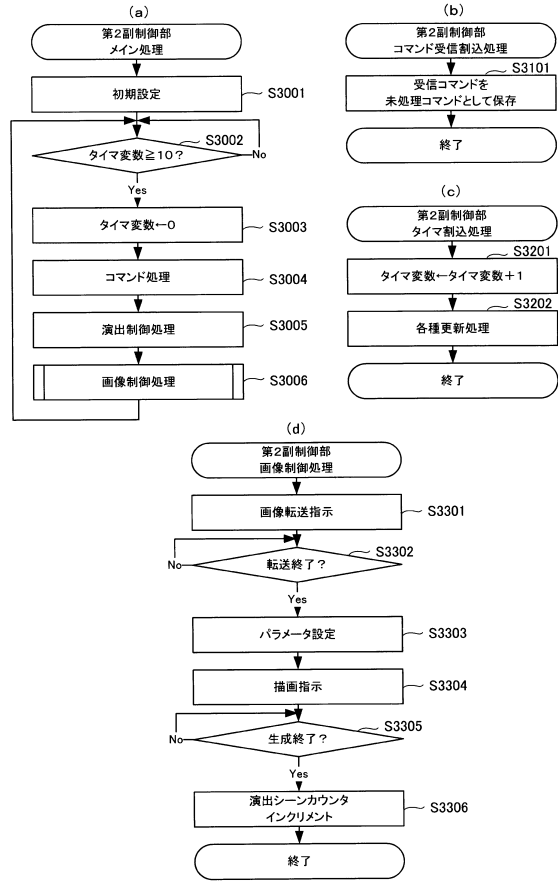
【図34】



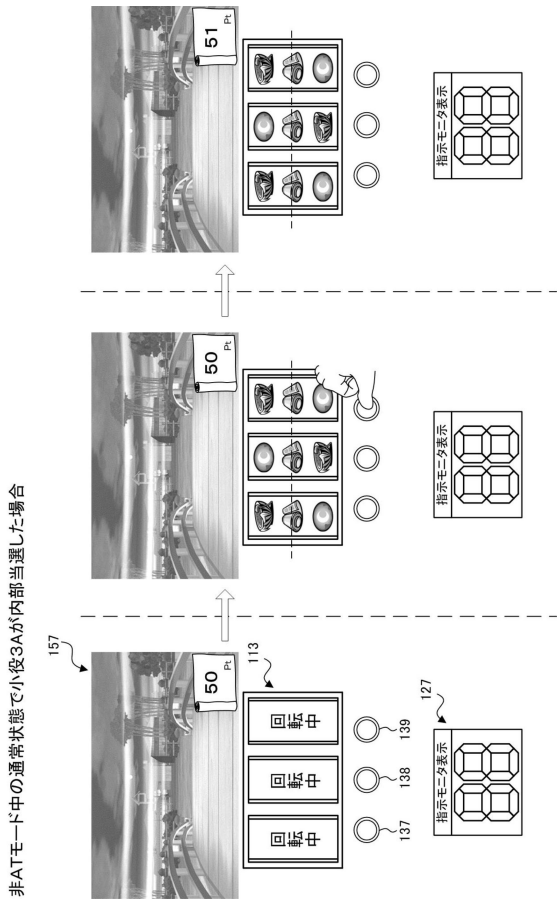
【図35】



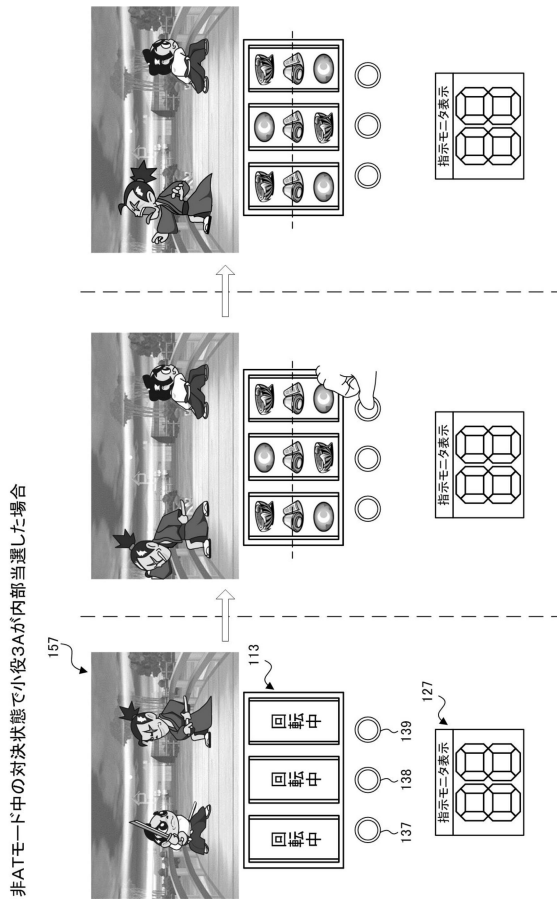
【図36】



【図37】

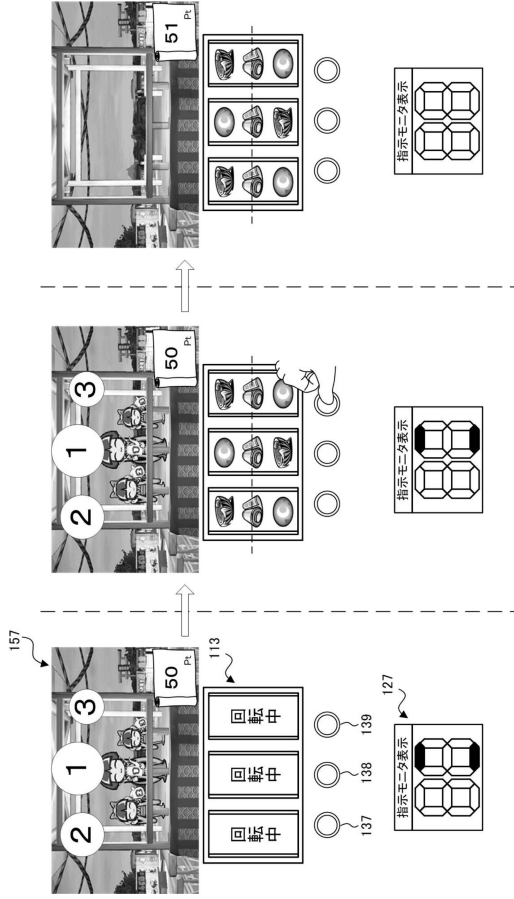


【図38】



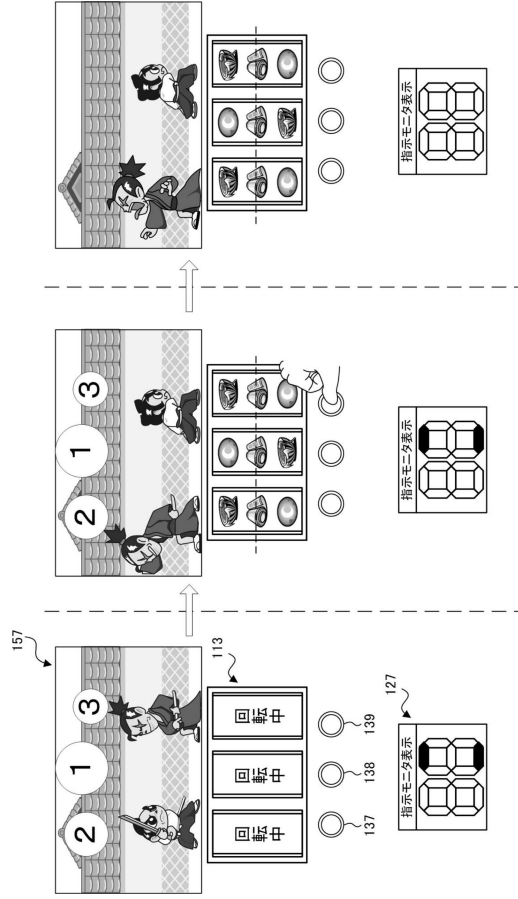
【図39】

ATモード中の通常状態で小役3Aが内部当選した場合



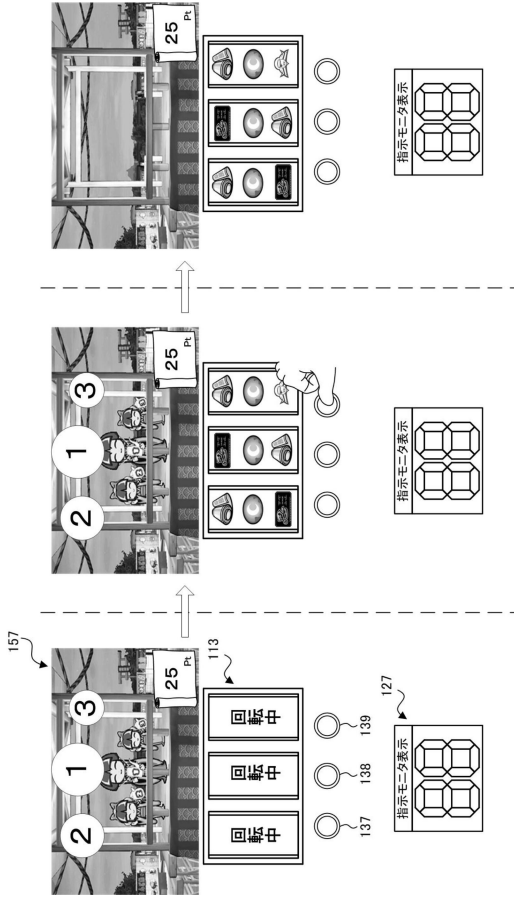
【図40】

ATモード中の対決状態で小役3Aが内部当選した場合



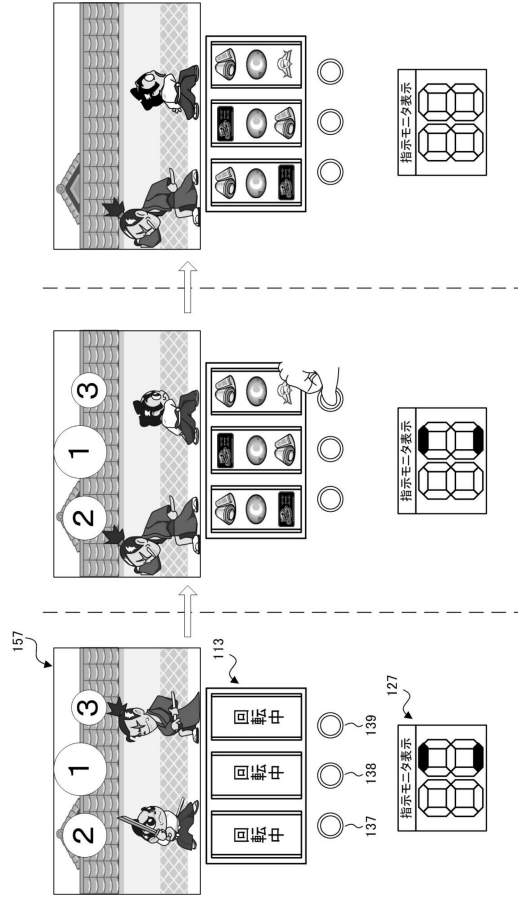
【図41】

ATモード中の通常状態で再遊技役1+4が内部当選した場合



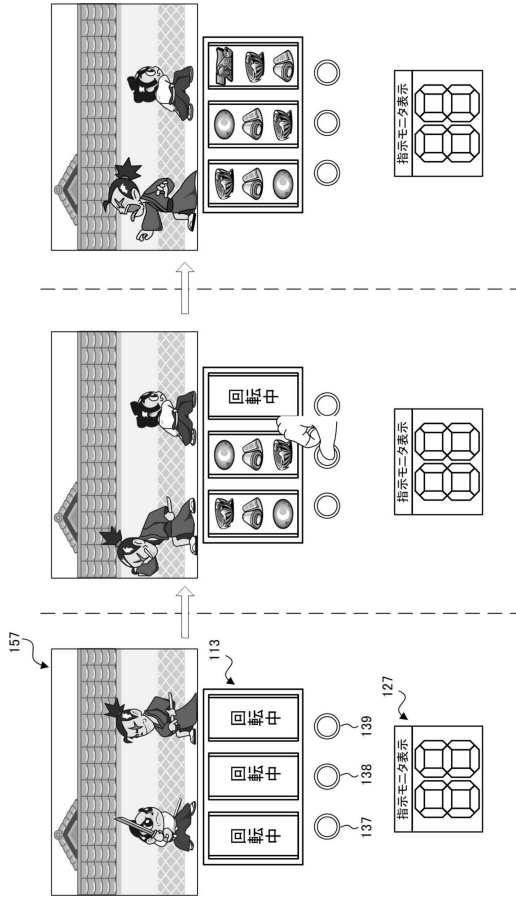
【図42】

ATモード中の対決状態で再遊技役1+4が内部当選した場合



【 図 4 3 】

ATモード中の対決状態(勝利)で再遊技役1+4が内部当選した場合



---

フロントページの続き

- (72)発明者 下平 剛志  
東京都台東区東上野一丁目1番14号 株式会社大都技研内
- (72)発明者 岡田 康弘  
東京都台東区東上野一丁目1番14号 株式会社大都技研内
- (72)発明者 今田 直樹  
東京都台東区東上野一丁目1番14号 株式会社大都技研内

審査官 安藤 達哉

- (56)参考文献 特開2016-123677(JP,A)  
特開2016-189911(JP,A)  
特開2017-000181(JP,A)  
特開2017-006378(JP,A)  
特開2016-202695(JP,A)  
特開2013-192647(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04