

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-113245

(P2017-113245A)

(43) 公開日 平成29年6月29日(2017.6.29)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 6 F 2 C 0 8 2
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 111 頁)

(21) 出願番号	特願2015-251280 (P2015-251280)	(71) 出願人	390031783 サミー株式会社 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
(22) 出願日	平成27年12月24日 (2015.12.24)	(74) 代理人	100113228 弁理士 中村 正
		(72) 発明者	吉野 純一 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	岡本 浩一 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	中村 一紀 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内 最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】特別役当選遊技と、特別役当選後の遊技とを区別し、A T処理を実行する。

【解決手段】特別役に当選しているか否かを区別するための役物条件装置番号(_NB_CND_BNS)と、特別役に当選した遊技と特別役に当選した遊技の次回遊技以降の遊技とを区別するための特別役条件装置作動フラグ(_FL_PRD_LOT)とを備える。特別役に当選した遊技では、役物条件装置情報の値を「0」以外に更新する。特別役に当選した遊技で全リールの停止後、特別役条件装置作動フラグの値を「FF」に更新する。A T中、役物条件装置情報の値が「0」以外であり、かつ特別役条件装置作動フラグの値が「0」であるときは、A Tに関する所定の処理(A T初当たり抽選、A T継続(ストック数)抽選、A T遊技回数の上乗せ抽選、A Tゲーム数の減算等)を実行可能とする。A T中、特別役条件装置作動フラグの値が「FF」であるときは、A Tに関する所定の処理を実行しない。

【選択図】 図3

RWM53に設けられている記憶領域とデータ(2)

ラベル	名称	値	
_FL_WIN	図柄組合せ表示フラグ	D0	2 B B
		D1	未使用
		D2	1 B B
		D3~D6	未使用
_FL_ACTION	作動状態フラグ	D0	2 B B
		D1	C B
		D2	1 B B
		D3	R B
D4~D6		未使用	
_FL_RST_AT	A T復帰中フラグ	0:オフ, 1:オン	
_FL_ACT_REP	リプレイ作動フラグ	0:オフ, 1:オン	
_NB_CND_NOR	入賞及びリプレイ条件装置番号	入賞及びリプレイ条件装置番号: 0~30	
_NB_CND_BNS	役物条件装置番号	0	非当選
		1	1 B B (00000001)
		2	2 B B (00000010)
_FL_PRD_LOT	特別役条件装置作動フラグ	0	オフ(00000000)
		FF	オン(11111111)
_BF_SUBCMD	制御コマンドフラグ		

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者にとって有利となる特別遊技を実行するための特別役に当選しているか否かを区別するための第 1 の情報と、

前記特別役に当選した遊技と、前記特別役に当選した遊技の次回遊技以降の遊技とを区別するための第 2 の情報と

を記憶可能な記憶手段と、

前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて、処理を実行可能なメイン制御手段とを備え、

前記メイン制御手段は、

前記特別役に当選した遊技では、第 1 の情報が前記特別役に当選していることを示す値となるように前記記憶手段に記憶されている第 1 の情報の値を更新し、かつ、少なくとも前記特別役が入賞するまで前記記憶手段の当該値を維持し、

前記特別役に当選した遊技において全リールが停止した以降に、第 2 の情報が前記特別役に当選した遊技の次回遊技以降の遊技であることを示す値となるように前記記憶手段に記憶されている第 2 の情報の値を更新し、かつ、少なくとも前記特別役が入賞するまで当該値を維持し、

前記メイン制御手段で制御される制御状態として、遊技者に有利となるストップスイッチの操作態様を報知する頻度が高い所定の報知制御状態を備え、

前記メイン制御手段は、所定の報知制御状態である状況下において、

前記記憶手段に記憶されている情報のうち、第 1 の情報が前記特別役に当選していることを示す値であり、かつ第 2 の情報が前記特別役に当選した遊技の次回遊技以降の遊技であることを示す値でないときは、所定の報知制御状態に関する所定の処理を実行可能とし、

前記記憶手段に記憶されている情報のうち、第 1 の情報が前記特別役に当選していることを示す値であり、かつ第 2 の情報が前記特別役に当選した遊技の次回遊技以降の遊技であることを示す値であるときは、前記所定の処理を実行しないように制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、特別役に当選しているか否かに基づいて、所定の報知制御状態（AT）に関する所定の処理の実行を制御するスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、特別役に当選した遊技と、特別役に当選した遊技の次回遊技以降とで、リール制御を変更するスロットマシンが知られている（たとえば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2010 - 119863 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明が解決しようとする課題は、特別役に当選した遊技と、特別役に当選した遊技の次回遊技以降とを区別できるようにし、その区別に基づいて、報知制御状態に関する所定の処理を実行することである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、カッコ書きで、対応

10

20

30

40

50

する実施形態の構成を示す。

本発明は、

遊技者にとって有利となる特別遊技（１ＢＢ遊技又は２ＢＢ遊技）を実行するための特別役（１ＢＢ又は２ＢＢ）に当選しているか否かを区別するための第１の情報（役物条件装置番号（_NB_CND_BNS））と、

前記特別役に当選した遊技と、前記特別役に当選した遊技の次回遊技以降の遊技とを区別するための第２の情報（特別役条件装置作動フラグ（_FL_PRD_LOT））と

を記憶可能な記憶手段（RWM53）と、

前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて、処理を実行可能なメイン制御手段（メイン制御基板60）と

を備え、

前記メイン制御手段は、

前記特別役に当選した遊技では、第１の情報が前記特別役に当選していることを示す値（「１」又は「２」）となるように前記記憶手段に記憶されている第１の情報の値を更新し、かつ、少なくとも前記特別役が入賞するまで前記記憶手段の当該値を維持し、

前記特別役に当選した遊技において全リールが停止した以降に、第２の情報が前記特別役に当選した遊技の次回遊技以降の遊技であることを示す値（「FF」）となるように前記記憶手段に記憶されている第２の情報の値を更新し、かつ、少なくとも前記特別役が入賞するまで当該値を維持し、

前記メイン制御手段で制御される制御状態として、遊技者に有利となるストップスイッチの操作態様を報知する頻度が高い所定の報知制御状態（たとえばメイン遊技状態3（AT））を備え、

前記メイン制御手段は、所定の報知制御状態である状況下において、

前記記憶手段に記憶されている情報のうち、第１の情報が前記特別役に当選していることを示す値であり、かつ第２の情報が前記特別役に当選した遊技の次回遊技以降の遊技であることを示す値でないときは、所定の報知制御状態に関する所定の処理（AT初当たり抽選、AT継続（ストック数）抽選、AT遊技回数の上乗せ抽選、ATゲーム数の減算等）を実行可能とし、

前記記憶手段に記憶されている情報のうち、第１の情報が前記特別役に当選していることを示す値であり、かつ第２の情報が前記特別役に当選した遊技の次回遊技以降の遊技であることを示す値であるときは、前記所定の処理を実行しないように制御する

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、特別役に当選した遊技と、特別役に当選した遊技の次回遊技以降とを区別することができる。さらに、その区別に基づいて、報知制御状態に関する所定の処理を実行することができる。

また、たとえば特別役とレア役との重複当選時には、レア役に当選に基づいて所定の処理を実行することができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

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

【図2】RWMの記憶領域とデータを示す図（1）である。

【図3】RWMの記憶領域とデータを示す図（2）である。

【図4】リールの図柄配列を示す図である。

【図5】スロットマシンに設けられた表示窓（透明窓）と、各リールの位置関係と、有効ライン等を示す図である。

【図6】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（1）である。

【図7】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（2）である。

【図8】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図（3）である。

10

20

30

40

50

- 【図 9】役の種類、払出し枚数、及び図柄の組合せを示す図(4)である。
- 【図 10】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図(1)である。
- 【図 11】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図(2)である。
- 【図 12】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図(3)である。
- 【図 13】条件装置とその当選役、及び押し順との関係を示す図(4)である。
- 【図 14】条件装置とその当選確率を示す図である。
- 【図 15】メイン遊技状態と、押し順指示状態とを示す図である。
- 【図 16】AT(初当たり)抽選、AT(継続)抽選の内容を示す図である。
- 【図 17】AT遊技回数の上乗せ抽選の内容を説明する図である。
- 【図 18】押し順指示番号テーブルを示す図である。 10
- 【図 19】押し順指示番号、有利な押し順、表示内容の関係を示す図である。
- 【図 20】演出グループ番号テーブルを示す図である。
- 【図 21】RT遊技状態の移行を説明する図である。
- 【図 22】メイン遊技状態の移行を説明する図である。
- 【図 23】AT中の特別役の当選、及び上乗せ抽選当選時を説明する図である。
- 【図 24】AT中の連続演出、及び1BB当選報知を説明する図である。
- 【図 25】外部信号制御番号及び外部信号フラグを説明する図である。
- 【図 26】制御コマンドを示す図である。
- 【図 27】メイン制御基板、獲得数表示LED、画像表示装置の処理の流れを示すタイミングチャート(例1及び例2)である。 20
- 【図 28】メイン制御基板、獲得数表示LED、画像表示装置の処理の流れを示すタイミングチャート(例3及び例4)である。
- 【図 29】獲得数表示LEDによる押し順指示情報の表示及び画像表示装置による正解押し順の報知の流れを示す図である。
- 【図 30】遊技進行メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】外部信号フラグセットを示すフローチャートである。
- 【図 32】メイン遊技状態0(a)、及びメイン遊技状態1(a)を示すフローチャートである。
- 【図 33】メイン遊技状態2(a)、及びメイン遊技状態3(a)を示すフローチャートである。 30
- 【図 34】メイン遊技状態4(a)、及びメイン遊技状態5(a)を示すフローチャートである。
- 【図 35】押し順指示番号セットを示すフローチャートである。
- 【図 36】演出グループ番号セットを示すフローチャートである。
- 【図 37】遊技終了チェックを示すフローチャートである。
- 【図 38】メイン遊技状態0(b)を示すフローチャートである。
- 【図 39】メイン遊技状態1(b)を示すフローチャートである。
- 【図 40】メイン遊技状態2(b)を示すフローチャートである。
- 【図 41】メイン遊技状態3(b)を示すフローチャートである。
- 【図 42】メイン遊技状態4(b)、及びメイン遊技状態5(b)を示すフローチャート 40
- である。
- 【図 43】RT遊技状態管理を示すフローチャートである。
- 【図 44】割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 45】第2実施形態における条件装置と当選確率を示す図である。
- 【図 46】第3実施形態の例1(演出グループ番号テーブル)を示す図である。
- 【図 47】第3実施形態の例2(演出グループ番号テーブル)を示す図である。
- 【図 48】第3実施形態の例3(演出グループ番号テーブル)を示す図である。
- 【図 49】第3実施形態の例4(演出グループ番号テーブル)を示す図である。
- 【図 50】第3実施形態の例5(演出グループ番号テーブル)を示す図である。
- 【図 51】第3実施形態の例6(条件装置番号)を示す図である。 50

【図52】第3実施形態の例7（条件装置番号）を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

本明細書において、用語の意味は、以下の通りである。

「RT遊技状態」又は単に「RT」とは、抽選対象となる条件装置（1BB、2BB、リプレイ、小役）の種類（数）及びその当選確率が特有の抽選状態であることを意味し、「RT移行」とは、一のRTから他の一のRTに移行することによって、抽選対象となるリプレイの種類（数）及びその当選確率が変動することを意味する。したがって、一のRTにおけるリプレイの種類（数）及びその当選確率は、そのRT特有の値であり、一のRTと、他の一のRTとで、リプレイの種類（数）及びその当選確率が完全同一になることは
10

【0009】

RTは、本実施形態では、非RT、RT1、RT2、及びRT3を備える（後述する図21）。なお、「非RT」とは、RTの概念に含まれないという意味ではなく、「RT0」と等価である。したがって、本明細書において「RT」というときは、非RTを含む。

本実施形態では、非内部中を非RT、RT1、又はRT2とし、内部中をRT3としている。非内部中と内部中とで抽選対象となるリプレイの種類（数）及びその当選確率を異ならせているためである。

【0010】

さらにまた、本実施形態では、特別遊技中のRTとして1BB遊技及び2BB遊技を備えている。本実施形態では、1BB遊技及び2BB遊技のいずれもリプレイの抽選を行わないが、リプレイの抽選を行わないRTも一RTである。すなわち、1BB遊技であるRTと、2BB遊技であるRTとを備えることとなる。
20

【0011】

「メイン遊技状態」とは、RTとは異なる概念であって、いわゆる通常中/A T前兆中/A T準備中/A T中を示す概念である。

本実施形態では、内部中としてRT3を設けており、内部中特有のメイン遊技状態を設けていない。ただし、これに限らず、内部中特有のメイン遊技状態を設けてもよい。

本実施形態のメイン遊技状態は、メイン遊技状態0～5を備える（後述する図22。詳細については後述する）。
30

【0012】

なお、「メイン遊技状態」は、「報知に関する状態（報知を行うか否かを示す状態）（報知制御状態/非報知制御状態）」、「A Tに関する状態（A T中であるか否かを示す状態）（A T制御状態/非A T制御状態）」、「特殊モード」等と称する場合がある。

特に、「報知制御状態」とは、遊技者に有利な押し順を有する条件装置に当選したときに、当該押し順を報知する頻度が高い状態を指す。ただし、報知制御状態では、常に、当該押し順を報知するとは限らない。たとえば、後述するように、報知制御状態に相当するメイン遊技状態であるにもかかわらず、非RTに転落したときは、所定の条件装置の当選時には、有利な押し順を報知しない。
40

【0013】

一方、「非報知制御状態」とは、遊技者に有利な押し順を有する条件装置に当選したときに、当該押し順を報知する頻度が低い状態を指す。ただし、非報知制御状態は、常に、当該押し順を報知しないとは限らない。たとえば、後述する差枚数が所定数（たとえば、-5000枚）を下回ったときに、後述する出玉率を調整するため、有利な押し順を報知してもよい。

【0014】

ストップスイッチの「有利な操作態様」とは、ストップスイッチの操作態様によって遊技結果（有効ラインに停止する図柄の組合せ）が異なる場合に、払出し枚数の多い役が入賞する操作態様、又は有利なRTに移行する役が入賞する操作態様を指す。「有利な操作態様」は、正解操作態様とも称される。
50

なお、「操作態様」とは、ストップスイッチの押し順、及び/又は操作タイミングを指す概念である。

【0015】

また、本実施形態において、押し順ベル当選時の「不正解押し順」には、2種類設けられている。本実施形態における押し順ベルのうち、後述する小役A1～B6は、ストップスイッチの押し順、又は押し順及び操作タイミングに応じて、正解押し順でストップスイッチを操作したときに入賞する高目ベル（払出し枚数の多い8枚又は3枚ベル）と、不正解押し順でストップスイッチを操作したときに入賞する安目ベル（払出し枚数の少ない1枚ベル）とを有する。

【0016】

さらに、上記押し順ベル当選時に不正解押し順でストップスイッチを操作したときは、ストップスイッチの操作タイミングに応じて、安目ベルが入賞する場合と、役のとりこぼしとなる場合とを有する。役のとりこぼし時に表示される停止出目（有効ライン上の図柄の組合せ）を「こぼし目」と称し、本実施形態では「特図（「特定図柄の略称」）と称している。

【0017】

また、押し順ベルのうち、後述する小役C1～C6は、ストップスイッチの押し順に応じて、正解押し順でストップスイッチを操作したときに入賞するRT維持ベル（払出し枚数は3枚）と、不正解押し順でストップスイッチを操作したときに入賞するRT移行（転落）ベル（払出し枚数は3枚）とを有する。

【0018】

一方、リプレイ重複当選時（後述するリプレイB1～B6の当選）には、ストップスイッチの押し順に応じて異なる図柄の組合せが停止表示するが、リプレイ当選時にはとりこぼしは発生しない（後述する「PB=1」）。

この場合、遊技者に有利な図柄の組合せ、たとえばリプレイ当選確率がより高いRTに移行する図柄の組合せや、リプレイ当選確率がより高いRTを維持する図柄の組合せを停止表示させる押し順を、「正解押し順」、「昇格押し順」と称する。

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

【0019】

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

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

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

【0020】

そして、「PB=1」は、その役について、全リールがそのようになっている場合と、特定の（一部の）リールについてのみそのようになっている場合とを有する。

本実施形態では、最大移動コマ数は「4」に設定され、5図柄以内の間隔で対象図柄が配列されているときは、「PB=1」となり、5図柄を超える（6図柄以上の）間隔で配列されているときは、「PB=1」となる。

【0021】

本明細書において、末尾（特に、8ビット）に「B」を付したデータ値は、2進数を意味する。同様に、末尾に「H」を付した数値は、16進数を意味する。具体的には、たと

10

20

30

40

50

例えば10進数で「16」を示す数値は、2進数では「00010000B」又は「00010000(B)」と表記し、16進数では「10H」又は「10(H)」と表記する。

ただし、8ビットのデータ値以外の2進数表記については、「B」の末尾は省略する。たとえば、「値が「0」」のような表記における「0」は、実際には「00000000B」の2進数を意味している。したがって、末尾に「B」を付していない数値は常に2進数でないことを意味するものではない。同様に、末尾に「H」を付していない数値は常に16進数でないことを意味するものではない。

【0022】

「N-1」遊技目、「N」遊技目、「N+1」遊技目、・・・(「N」は、2以上の整数)と遊技が進行する場合において、現在の遊技が「N」遊技目であるとき、「N」遊技目の遊技を「今回遊技」と称する。また、「N-1」遊技目の遊技を「前回遊技」と称し、前回遊技及びそれ以前の遊技との双方を含む場合には「前回遊技以前」と称する。一方、「N+1」遊技目の遊技を「次回遊技」と称し、次回遊技及びそれ以降の遊技との双方を含む場合には「次回遊技以降」と称する。

10

【0023】

「出玉率」とは、メダル払出し枚数期待値/メダル投入枚数により算出される値であって、「1」であるときは現状維持状態であり、「1」を超えるときはメダルが増加する状態であり、「1」未満であるときはメダルが減少する状態である。

また、「メダル払出し枚数期待値」とは、その遊技で抽選対象となるすべての役について、「役の当選確率×払出し枚数」の総和により算出される。

20

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

【0024】

「ベット」とは、遊技を行うためにメダル(遊技媒体)を賭けることをいう。本実施形態において、ベット可能な最大(限界)枚数は、常に、3枚に設定されている。ただし、これに限らず、通常遊技(非特別遊技)では3枚に設定し、特別遊技(1BB遊技等)は、3枚以外、たとえば2枚に設定すること等が挙げられる。

30

「貯留」とは、上記「ベット」とは異なり、スロットマシン10内部にメダルをクレジットすることをいう。「貯留」は、ベットを含む意味で用いられる場合もあるが、本明細書では、「貯留」というときは、「ベット」を含まない意味で使用する。本実施形態において、貯留可能な最大(限界)枚数は、遊技状態等にかかわらず、「50」枚に設定されている。

【0025】

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

40

【0026】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

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

スロットマシン10に設けられた代表的な制御基板として、メイン制御基板60とサブ制御基板80とを備える。

メイン制御基板60は、入力ポート51及び出力ポート52を有し、RWM53、ROM54、メインCPU55等を備える(図1で図示したもののみを備える意味ではない)。

50

図1において、メイン制御基板60と、図1で図示したベットスイッチ40等の操作スイッチを含む遊技進行用の周辺機器とは、入力ポート51又は出力ポート52を介して電氣的に接続されている。入力ポート51は、操作スイッチ等の信号が入力される接続部であり、出力ポート52は、モータ32等の周辺機器に対して信号を送信する接続部である。

図1中、入力用の周辺機器は、その周辺機器からの信号がメイン制御基板60に向かう矢印で表示しており、出力用の周辺機器は、メイン制御基板60からその周辺機器に向かう矢印で示している(サブ制御基板80も同様である)。

【0027】

RWM53は、遊技の進行等に基づいた各種データ(変数)を記憶(更新)可能な記憶媒体である。

ROM54は、遊技の進行に必要なプログラムや各種データ(たとえば、データテーブル)等を記憶しておく記憶媒体である。

メインCPU55は、メイン制御基板60上に設けられたCPUを指し、遊技の進行に必要なプログラムの実行、演算等を行い、具体的には、役の抽選、リール31の駆動制御、及び入賞時の払出し等を実行する。

メインCPU55は、レジスタを内蔵する。特に本実施形態では、複数(たとえばAレジスタ~Lレジスタ、及び送信用レジスタ等)設けられている。

【0028】

また、メイン制御基板60上には、RWM53、ROM54、メインCPU55及びレジスタを含むMPUが搭載される。なお、RWM53及びROM54は、MPU内部に搭載されるもの以外に、外部に備えてもよい。

後述するサブ制御基板80上には、RWM83、ROM84、及びメインCPU85を含むMPUが搭載される。なお、RWM83及びROM84は、MPU内部に搭載されるもの以外に、外部に備えてもよい。

【0029】

図1において、メダル投入口43から投入されたメダルは、メダルセレクト内部に送られる。

メダルセレクトは、図1に示すように、通路センサ43a、ブロック45、投入センサ44a及び44bを備え(ただし、これらに限定されるものではない)、メイン制御基板60と電氣的に接続されている。

メダル投入口43からメダルが投入されると、最初に、通路センサ43aにより検知されるように構成されている。

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

10

20

30

40

50

また、図1に示すように、メイン制御基板60には、遊技者が操作する操作スイッチとして、ベットスイッチ40、スタートスイッチ41、(左、中、右)ストップスイッチ42、及び精算スイッチ46が電氣的に接続されている。

ベットスイッチ40(40a又は40b)は、貯留されたメダルを今回遊技のためにベットするときに遊技者が操作するスイッチである。本実施形態では、1枚のメダルを投入するための1ベットスイッチ40aと、3枚(最大数)のメダルを投入するための3ベットスイッチ40bとを備える。

さらに、これに限らず、2枚ベット用のベットスイッチを設けてもよい。

なお、本実施形態では、上述したように、3枚投入専用機のスロットマシン10であるが、1ベットスイッチ40aが設けられている。1ベットスイッチ40aを3回操作(オンに)しても、3枚のメダルを投入可能である。

10

【0034】

また、スタートスイッチ41は、(左、中、右のすべての)リール31を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。

さらにまた、ストップスイッチ42は、3つ(左、中、右)のリール31に対応して3つ設けられ、対応するリール31を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。

さらに、精算スイッチ46は、スロットマシン10内部にベット及び/又は貯留(クレジット)されたメダルを払い戻す(ペイアウトする)ときに遊技者が操作するスイッチである。

20

【0035】

また、図1に示すように、メイン制御基板60には、メダル表示装置(表示基板)が接続されている。なお、実際には、メイン制御基板60とメダル表示装置との間には、中継基板が設けられ、メイン制御基板60と中継基板、及び中継基板とメダル表示装置とが接続されているが、図1では中継基板の図示を省略している。

【0036】

メダル表示装置には、貯留数表示LED38、及び獲得数表示LED39が接続されている。

貯留数表示LED38は、スロットマシン10内部に貯留されたメダル枚数を表示するLEDであり、上位桁を表示するデジットと、下位桁を表示するデジットとから構成されている。すなわち、貯留数表示LED38は、2桁を表示する。

30

ここで、「デジット」とは、表示部(ディスプレイ)を意味し、特に本実施形態では、セブンセグメントディスプレイ(いわゆる7セグ)から構成されている。

【0037】

貯留数表示LED38は、貯留されているメダル枚数を表示するものであり、本実施形態では、「00」~「50」(整数)の間の数字を表示する。

たとえば、メダルが全くベット及び貯留されていない状態では、貯留数表示LED38の表示は、「00」となっている。ここで、1枚のメダルが手入れされると、今回遊技のためにその1枚のメダルがベットされる。さらに2枚を追加投入すると、今回遊技のために3枚のメダルがベットされる(ベット限界枚数が3枚の場合)。したがって、手入れされたメダルが3枚までのときは、そのメダルはベットされ、貯留されない。さらにメダルが手入れされ続けると、スロットマシン10内部にメダルが貯留されるとともに、その貯留枚数が貯留数表示LED38によって表示される。

40

【0038】

本実施形態では、最大で50枚までのメダルを貯留可能となっている。したがって、貯留枚数が50枚となったとき(貯留数表示LED38に「50」と表示されたとき)は、それ以上、メダルは貯留されない。この状態で、仮に、メダル投入口43からメダルが手入れされると、プロッカ45により、手入れされたメダルは、払出し口から返却される。

【0039】

ここで、メダル払出しのある役(小役)が入賞してその役に対応するメダルが払い出されるときは、払出し口から実際にメダルが払い出されることよりも優先して、スロットマ

50

シン 10 内部にメダルが貯留される。たとえば、役入賞前の貯留枚数が「10」である場合において、後述する 8 枚役（押し順正解ベル）が入賞すると、貯留数表示 LED 38 の表示が「10」から「18」に更新される。

【0040】

さらにまた、役の入賞時に、貯留枚数が「50」を超えるときは、「50」を超えた分については払出し口から実際に払い出さされる。たとえば、役の入賞前に貯留枚数が「47」であり、8 枚役の入賞によって 8 枚のメダルが払い出されるとき、3 枚は貯留されて貯留枚数が「50」となり、「50」を超える 5 枚については払出し口から払い出される。

【0041】

さらに、リプレイの入賞時は、メダルの貯留及び払出しは行われず、今回遊技でベットされていた枚数のメダルが再遊技のために自動ベットされる。たとえば、今回遊技を 3 ベット（3 枚）で行い、リプレイが入賞したときは、3 枚のメダルが自動ベットされる。そして、リプレイの入賞に基づく自動ベットは、再遊技を行うためのメダルの投入であるので、その後に精算（返却）操作を行っても、当該メダルを精算することはできない。

【0042】

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

【0043】

また、獲得数表示 LED 39 は、役の入賞時に、払出し数（遊技者の獲得数）を表示する LED であり、上位桁を表示するデジットと、下位桁を表示するデジット 4 から構成されている。したがって、獲得数表示 LED 39 は、貯留数表示 LED 38 と同様に、2 桁を表示する。

獲得数表示 LED 39 は、払い出されるメダルがないときは、表示は「00」であるが、たとえば後述する 8 枚役が入賞して 8 枚のメダルが払い出されると、獲得数表示 LED 39 の表示は、「00」から「08」となる。

なお、獲得数表示 LED 39 は、払い出されるメダルがないときは、消灯するように制御してもよい。あるいは、上位桁を消灯し、下位桁のみを「0」表示してもよい。

【0044】

また、獲得数表示 LED 39 は、通常は獲得数を表示するが、エラー発生時にはエラーの内容（種類）を表示する LED として機能する。

さらにまた、獲得数表示 LED 39 は、AT 中等に、遊技者にとって有利な押し順の情報（押し順指示情報）を表示する LED として機能する。よって、本実施形態における獲得数表示 LED 39 は、獲得数、エラー内容、及び押し順指示情報の表示を兼ねる LED である。なお、有利な押し順の報知は、サブ制御基板 80 に接続された画像表示装置 23 によっても実行される。

【0045】

ここで、有利な押し順に対応する番号を「押し順指示番号」と称し、メイン制御基板 60 による獲得数表示 LED 39 を用いた押し順の表示を、「押し順指示情報の表示」と称する。また、サブ制御基板 80 による押し順の表示を「（正解）押し順の報知」と称する。

なお、詳細は後述するが、押し順指示番号「A1」であるとき、押し順指示情報は、「=1」となる。本実施形態では、上位桁に「=」を表示することにより、獲得数の表示と誤認・混同しないようにしている。また、報知される押し順は、「左中右」となる。

【0046】

また、図 1 に示すように、メイン制御基板 60 には、図柄表示装置のモータ 32 等が電氣的に接続されている。

図柄表示装置は、図柄を表示する（本実施形態では 3 つの）リール 31 と、各リール 3

10

20

30

40

50

1をそれぞれ駆動するモータ32と、リール31の位置を検出するためのリールセンサ33を含む。

【0047】

モータ32は、リール31を回転させるためのものであり、各リール31の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段66によって制御される。ここで、リール31は、左リール31、中リール31、右リール31からなり、左リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が左ストップスイッチ42であり、中リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が中ストップスイッチ42であり、右リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が右ストップスイッチ42である。

【0048】

リール31は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（役に対応する図柄の組合せを構成している図柄）を印刷したリールテープを貼付したものである。なお、リール31上の図柄の具体的配置は、後述する。

また、各リール31には、1個（2個以上であってもよい）のインデックスが設けられている。インデックスは、リール31の例えば周側面に凸状に設けられており、リール31が所定位置を通過したか否かや、1回転したか否か等を検出するときに用いられる。そして、各インデックスは、リールセンサ33により検知される。リールセンサ33の信号は、メイン制御基板60に電氣的に接続されている。そして、インデックスがリールセンサ33を検知する（切る）と、その入力信号がメイン制御基板60に入力され、そのリール31が所定位置を通過したことが検知される。

【0049】

また、リールセンサ33がリール31のインデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を予めROM54に記憶している。これにより、インデックスを検知した瞬間の基準位置上の図柄を検知することができる。

【0050】

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

【0051】

メダル投入口43から手入れされ、受け付けられたメダルは、所定の通路（「シュート部」とも称する。）を通してホッパー35内に収容されるように形成されている。

払出しセンサ37a及び37bは、投入センサ44a及び44bと同様に、上流側に払出しセンサ37aが設けられ、下流側に払出しセンサ37bが設けられている。

【0052】

払出しセンサ37aと37bとは、所定距離を隔てて配置され、メダルが払出しセンサ37aにより検知されてから所定時間を経過した後に払出しセンサ37bにより検知されるように構成されている。そして、払出しセンサ37a及び37bがそれぞれオン/オフとなるタイミングに基づいて、メダルが正しく払い出されたか否かを判断する。

【0053】

たとえば、ホッパーモータ36が駆動しているにもかかわらず、払出しセンサ37a及び37bの信号がいずれもオフであるときは、メダルが払い出されていないと判断し、ホッパーエラー（メダルなし）と検知される。

一方、払出しセンサ37a又は37bの信号の少なくとも1つがオンのままとなったときは、メダル詰まりが生じたと検知する。なお、払出しセンサ37を1つだけ設け、上記エラーを検知するようにしてもよい。

【0054】

さらにまた、出力ポート52の一部（本実施形態では、出力ポート5）からは、外部集中端子板100への外部信号（外端信号）が出力される。

ここで、「外部信号」とは、外部集中端子板100を介してスロットマシン10の外部

10

20

30

40

50

(ホールコンピュータや、ホールに設置されているデータカウンタ等)に出力するための信号である。本実施形態では、外部信号3(RB信号)、外部信号2(BB信号)、外部信号1(AT(RT)信号)や、スロットマシン10で生じたエラーや電源断が発生したこと等を示す外部信号、スロットマシン10のフロントドアの開放を示す外部信号、メダル投入信号、メダル払出し信号等を設けている。

【0055】

図1において、サブ制御基板80は、遊技中及び遊技待機中における演出(情報)の選択や出力等を制御するものである。

ここで、メイン制御基板60とサブ制御基板80とは、電氣的に接続されており、メイン制御基板60(後述する制御コマンド送信手段72)は、パラレル通信によってサブ制御基板80に一方向で、演出の出力に必要な情報(制御コマンド)を送信する。

なお、メイン制御基板60とサブ制御基板80とは、電氣的に接続されることに限らず、光通信手段を用いた接続であってもよい。さらに、電氣的接続及び光通信接続のいずれも、パラレル通信に限らず、シリアル通信であってもよく、シリアル通信とパラレル通信とを併用してもよい。

【0056】

サブ制御基板80は、メイン制御基板60と同様に、入力ポート81、出力ポート82、RWM83、ROM84、及びサブCPU85等を備える。

サブ制御基板80には、入力ポート81又は出力ポート82を介して、図1に示すような以下の演出用の周辺機器が電氣的に接続されている。ただし、演出用の周辺機器は、これらに限られるものではない。

RWM83は、サブCPU85が演出を制御するときに取り込んだデータ等を一時的に記憶可能な記憶媒体である。

また、ROM84は、演出用データとして、演出に係る抽選を行うとき等のプログラムや各種データ等を記憶しておく記憶媒体である。

【0057】

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

【0058】

また、スピーカ22は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

さらにまた、画像表示装置23は、液晶ディスプレイ、有機ELディスプレイ、ドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像(正解押し順、条件装置の抽選結果に対応する演出等)や、遊技情報(特別遊技及びAT中の遊技回数や獲得枚数等)等を表示するものである。

【0059】

図2及び図3は、RWM53に記憶されるデータとその内容を示す図である。なお、図2及び図3で示したデータは、本実施形態の説明で用いるためのデータであり、RWM53に記憶されるデータは、これらのデータに限られるものではない。

【0060】

図2において、「_NB_INF_OUT」は、外部信号制御番号のデータ記憶領域である。この外部信号制御番号は、遊技終了チェック処理時に更新される。図2に示すように、通常は、「0(00000000B)」の値をとる。また、1BB遊技終了時(1BB作動終了時)、2BB遊技終了時(2BB作動終了時)、ATゲーム数消化(ATストックなし時)には、「1(00000001B)」の値をとる。

さらにまた、メイン遊技状態2(AT準備)からメイン遊技状態3(AT)への移行条

件（AT開始条件）を満たしたときは、「2（00000010B）」の値をとる。さらに、1BB又は2BB表示（入賞）時は、「3（00000011B）」の値をとり、ATゲーム数消化（ATストックあり時）には、「4（00000100B）」の値をとる。

【0061】

「_FL_INF_OUT」は、外部信号フラグのデータ記憶領域である。外部信号フラグの8ビットデータのうち、D2ビットが外部信号3フラグ、D3ビットが外部信号2フラグ、D4ビットが外部信号1フラグに対応している。これらの外部信号1～3フラグのオン（「1」）、オフ（「0」）は、外部信号制御番号に応じた値をとる。具体的には、外部信号制御番号が「1」（1BB作動終了、2BB作動終了、AT終了時）には、外部信号1～3フラグはすべてオフとなる。

一方、外部信号制御番号が「2」（メイン遊技状態2から3に移行したとき。すなわちAT開始時。）には、外部信号1～3フラグはすべてオンとなる。

【0062】

また、外部信号制御番号が「3」（1BB又は2BB表示（入賞）時）には、外部信号1フラグ及び外部信号2フラグがオフ、かつ外部信号3フラグがオンとなる。

さらにまた、外部信号制御番号が「4」（AT終了時、かつATストックあり時）には、外部信号1フラグ及び外部信号2フラグがオン、かつ外部信号3フラグがオフとなる。

【0063】

なお、後述するように、外部信号1フラグはAT信号として外部集中端子板100に送信され、外部信号2フラグはBB信号として外部集中端子板100に送信され、外部信号3フラグはRB信号として外部集中端子板100に送信される。したがって、これらの外部信号1～3フラグに対応する信号は、BB作動時、RB作動時、AT中そのものを示す信号ではなく、これら3つの信号のオン、オフにより、上記のどの状態であるかを示す信号となる。

【0064】

「_TM_GAME」は、1遊技の最小遊技時間を監視するタイマであり、初期値として「1836」がセットされ、一割込みごとに「1」ずつ減算されるタイマである。本実施形態の最小遊技時間は、「4.1秒」に設定されている（ $2.235\text{ms} \times 1836 = 4100\text{ms}$ ）。

【0065】

「_NB_RT_STS」は、RT遊技状態番号を記憶する記憶領域である。本実施形態では、RT遊技状態として、「0」（非RT）～「3」（RT3）の4種類を有しており、現在のRT遊技状態がどのRT遊技状態であるかを示すデータを記憶する。

「_NB_GAM_STS」は、メイン遊技状態番号を記憶する記憶領域である。本実施形態では、メイン遊技状態として、「メイン遊技状態0」～「メイン遊技状態5」の6種類を有しており、現在のメイン遊技状態がどのメイン遊技状態であるかを示す番号を記憶する。たとえばメイン遊技状態0であるときは、「0」を記憶する。

【0066】

「_CT_GAM_STS」は、前兆カウンタ及びATカウンタ値を記憶する記憶領域である。本実施形態では、いわゆる「通常中」と称される非AT中（ATを実行する権利を有さない状態）は、当選した条件装置に基づいてATを実行するか否かの抽選を行う。そして、ATを実行することに決定したときは、前兆カウンタ値が抽選で決定される。前兆カウンタ値は、10進数で「0」～「32」の範囲のいずれかに決定し、決定した値を当該アドレスの記憶領域に記憶する。そして、1遊技ごとに、当該カウンタ値を「1」ずつ減算していき、「0」となったときは、AT準備（ATを実行する前段階の遊技状態）に移行する。

【0067】

また、ATでは、ATの遊技回数の初期値（たとえば10進数で「50」）を当該アドレスに記憶する。そして、1遊技ごとに、当該カウンタ値を「1」ずつ減算していき、「

10

20

30

40

50

0」となったときは、ATを終了する。

なお、前兆中（非AT中）とAT中とが同時進行することはないので、1つのアドレスで、前兆ゲーム数をカウントする前兆カウンタと、AT中のゲーム数をカウントするATカウンタとを兼用することができる（RWM53の記憶容量を削減することができる）。

【0068】

「_NB_ORD_INF」は、押し順指示番号を記憶する記憶領域である。本実施形態では、入賞及びリプレイ条件装置の一部には、遊技者に有利な押し順が割り当てられており、所定の条件を満たしたときに、当選した条件装置に対応する押し順指示番号が取得（選択）され、このアドレスに記憶される。なお、本実施形態の押し順指示番号は、「A0」～「A9」からなる。

10

なお、「所定の条件を満たしたとき」とは、現在のメイン遊技状態が押し順指示状態のときである。したがって、押し順指示状態のときは押し順指示番号が取得されてRWM53に記憶されるが、押し順指示状態でないときは、押し順指示番号の取得や、RWM53への記憶（更新）は実行されない。

【0069】

「_NB_ACT_GRP」は、演出グループ番号を記憶する記憶領域である。本実施形態では、条件装置の抽選が行われると、当選した条件装置に対応する演出グループ番号を選択する。たとえば、後述する図20に示すように、当選した条件装置がリプレイCであるときは、演出グループ番号として「3」が選択され、この「3」が記憶される。

20

【0070】

図3において、「_FL_WIN」は、図柄組合せ表示フラグの記憶領域であり、本実施形態では、D0ビットに2BB、D2ビットに1BBが割り当てられている。たとえば1BBに対応する図柄の組合せが停止したと判断したときは、D2ビットが「1」にされる。そして、このビットが「1」から「0」にされるのは、次回遊技の遊技開始時（スタートスイッチ41の操作時）である。

【0071】

「_FL_ACTION」は、作動状態フラグのデータ記憶領域であり、本実施形態では、D0ビットに2BB、D1ビットがCB、D2ビットに1BB、D3ビットにRBが割り当てられている。いいかえれば、本実施形態における作動状態フラグは、特別遊技の作動を示すフラグである。

30

たとえば2BB遊技中には、CBが連続作動するように構成されているが、この場合には、D0及びD1ビットが「1」となる。なお、2BB及び1BBについては、図柄組合せ表示フラグと作動状態フラグとで、同一ビットに割り当てている。

【0072】

なお、現行規則では、1BBは「第一種役物連続作動装置」と称し、2BBは「第二種役物連続作動装置」と称する。

そして、第一種役物連続作動装置とは、第一種特別役物を連続して作動させることができる装置をいい、「第一種特別役物」とは、RB（レギュラーボーナス）を指す。

同様に、第二種役物連続作動装置とは、第二種特別役物を連続して作動させることができる装置をいい、「第一種特別役物」とは、CB（チャレンジボーナス）を指す。

40

すなわち、1BB遊技中は、RBを連続作動させることが可能であり、2BB遊技中は、CBを連続作動させることが可能である。

【0073】

「_FL_RET_AT」は、AT復帰中フラグである。AT（メイン遊技状態3）では、原則として滞在するRTはRT2（リプレイ高確率状態）であるが、ストップスイッチ42の押し順操作ミスによりRTが非RTやRT1に転落したときには、RT2に戻るまで、AT復帰中となる。このAT復帰中のときにオンとなるフラグである。AT復帰中の制御については後述する。

【0074】

「_FL_ACT_REP」は、リプレイ作動フラグであり、前回遊技でリプレイが入賞したとき

50

に、今回遊技の遊技開始時にオンとなり、遊技終了チェック時にオフとなる。

なお、本実施形態では、上述した作動状態フラグは、特別遊技に係るフラグとし、作動状態フラグとは別個にリプレイ作動フラグを設けている。しかし、これに限らず、作動状態フラグの特定ビットにリプレイを割り当て、当該ビットをリプレイ作動フラグとすることも可能である。

【 0 0 7 5 】

「_NB_CND_NOR」は、入賞（小役）及びリプレイ条件装置番号の記憶領域であり、条件装置の抽選が行われ、この記憶領域に、当選した入賞及びリプレイ条件装置に対応する値が記憶される。ここで記憶される値は、ルール 3 1 の停止制御に用いる停止位置決定テーブルの選択、A T 抽選（A T 中の上乘せ）、押し順指示番号の選択、演出グループ番号の選択等に用いられる。

10

【 0 0 7 6 】

なお、「入賞及びリプレイ条件装置」は、いわゆる小役及びリプレイに係る当選役を意味し、当選を持ち越す特別役は含まれない。

本実施形態では、当選情報を次回遊技に持ち越さない条件装置である入賞及びリプレイ条件装置番号「0」～「30」を備える。そして、たとえば今回遊技で条件装置の抽選をした結果、入賞及びリプレイ条件装置番号「1」に当選したときは、「_NB_CND_NOR」に「1」が記憶される。

【 0 0 7 7 】

これに対し、「_NB_CND_BNS」は、当選情報を次回遊技以降に持越し可能な役物条件装置番号の記憶領域であり、本実施形態では 1 B B、及び 2 B B の当選の有無に応じて、「0（非当選）」、「1（1 B B 当選時）」、又は「2（2 B B 当選時）」が記憶される。この値も上記と同様に、ルール 3 1 の停止制御に用いる停止位置決定テーブルの選択等に用いられる。また、A T 抽選（A T 中の上乘せ）、演出グループ番号の選択等に用いてもよい。

20

また、「_FL_PRD_LOT」は、特別役条件装置作動フラグであり、1 B B 又は 2 B B の当選を持ち越していないときは、「0」が記憶され、当選を持ち越しているときは、「F F（1 1 1 1 1 1 1 1 B）」が記憶される。

特別役条件装置作動フラグは、前回遊技までに特別役に当選しているか否か（役物条件装置番号の値として「1」、又は「2」が記憶されている場合に、今回遊技において記憶されたものであるか、それとも前回遊技以前において記憶されたものであるか）を判別するためのフラグであり、特別役に当選すると、その遊技終了時にオンとなる。このフラグを設けたことにより、特別役が当選した遊技においては、A T に関する抽選を実行するが、特別役が当選した遊技の次回遊技以降においては、A T に関する抽選を実行しないようにすることができる。役物条件装置番号は、特別役に当選した時点で、「1」、又は「2」が記憶されてしまうので、役物条件装置番号では、特別役に当選したことは判別することができるが、今回遊技で特別役に当選したか否かについては判別できないため、本実施形態では、特別役条件装置作動フラグを新たに設けた。

30

【 0 0 7 8 】

たとえば、遊技開始時に条件装置の抽選が行われ、1 B B に当選すると、上述した役物条件装置番号の値として「1」が記憶される。なお、この時点では、特別役条件装置作動フラグの値は「0」のみである。そして、今回遊技の終了時（遊技終了チェック処理時）に、特別役条件装置作動フラグの値が「0」から「F F」に更新される。

40

次回遊技に移行すると、遊技開始時に、役物条件装置番号の値は「1」であり、特別役条件装置作動フラグの値は「F F」である。これらの「1」及び「F F」の値は、当選した 1 B B が入賞するまで維持される。

なお、以下の説明において、役物条件装置と、入賞及びリプレイ条件装置とで、特に混同のおそれがないときは、単に、「条件装置」と称する場合がある。

【 0 0 7 9 】

「_BF_SUBCMD」は、制御コマンドバッファ（リングバッファ）の記憶領域であり、サブ

50

制御基板 80 に送信する制御コマンドが記憶される。この記憶領域は、たとえば 64 バイト確保されている。制御コマンドバッファには、アドレス順に制御コマンドが記憶されていき、最終アドレスに制御コマンドが記憶されると、次に制御コマンドが記憶されるアドレスは、先頭アドレスとなる。

【0080】

なお、図示は省略するが、RWM53 には、制御コマンド読み込みポインタ値の記憶領域が設けられ、制御コマンドバッファのどのアドレスを読み込めばよいかを記憶している。当該アドレスの制御コマンドバッファのデータが読み込まれると、「1」インクリメントされる。

同様に、RWM53 には、制御コマンド書き込みポインタ値の記憶領域が設けられ、制御コマンドバッファのどのアドレスに制御コマンドを書き込めばよいかを記憶している。当該アドレスの制御コマンドバッファに制御コマンドが書き込まれると、「1」インクリメントされる。

【0081】

続いて、本実施形態の役、図柄の組合せ等について説明する。

図 4 は、本実施形態におけるリール 31 の図柄配列を示す図である。図 4 では、図柄番号を併せて図示している。たとえば、左リール 31 において、図柄番号 0 番の図柄は、「リプレイ」である。

図 4 に示すように、本実施形態では、各リール 31 は、20 コマに等分割され、各コマに所定の図柄が表示されている。

なお、図中、「ブランク」は、図柄が全く表示されていないことを意味するものではなく、「ブランク」に対応する所定の図柄が表示されている。

【0082】

また、図 5 (A) は、スロットマシン 10 のフロントマスク部（前面扉。図示せず。）に設けられた表示窓（透明窓）11 と、各リール 31 の位置関係と、有効ライン（図柄の組合せを表示する表示ライン）とを示す図である。

各リール 31 は、本実施形態では横方向に並列に 3 つ（左リール 31、中リール 31、及び右リール 31）設けられている。さらに、各リール 31 は、表示窓 11 から、上下に連続する 3 図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン 10 の表示窓 11 から、合計 9 個の図柄（コマ）が見えるように配置されている。なお、各図柄の右下の数字は図柄番号を示している。

【0083】

また、図 5 (B) は、本明細書における図柄位置の称呼を図示している。本明細書では、リール 31 ごとに、表示窓 11 から見える停止時の図柄位置を、上から順に「上段」、「中段」、「下段」と称し、左リール 31 であれば、それぞれ「左上段」、「左中段」、「左下段」と称するものとする。

さらにまた、図 5 (A) に示すように、表示窓 11 から見える 9 個の図柄に対し、有効ラインが設定されている。

【0084】

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

【0085】

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

【 0 0 8 6 】

また、従来より、メダルの投入枚数に応じて有効ライン数が異なるスロットマシンが知られている。たとえば、メダル投入枚数が1枚のときは有効ラインは1本、メダル投入枚数が2枚のときは有効ライン数は3本、メダル投入枚数が3枚のときは有効ライン数は5本に設定すること等が挙げられる。これに対し、本実施形態では、遊技中は、常に3枚のメダルを投入して遊技を行うとともに、すべての遊技において、図5(A)に示した1本が有効ラインとなり、メダル投入枚数による有効ライン数の変動はない。よって、本明細書では、「有効ライン」というときは、図5(A)に示す一直線状の中段ラインを指すものである。

【 0 0 8 7 】

図6～図9は、本実施形態における役（後述する役抽選手段61で抽選される条件装置に含まれる役等）の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。なお、図9には、役ではないが、特定の条件装置に当選したときに表示される場合がある図柄の組合せとして、特図（特定図柄）01～03（こぼし目）を併せて図示している（図29、役番号「64」～「75」（後述））。

本実施形態の役は、大別して、特別役、リプレイ（再遊技役）、及び小役を有する。

そして、各役に対応する図柄の組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。すべてのリール31の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する（役が入賞する。以下同じ。）と、その役に対応する枚数のメダルが払い出される。

ただし、特別役の入賞時の払出し枚数は0枚に設定されている。また、リプレイは、メダルが自動投入される（再遊技）。

【 0 0 8 8 】

特別役は、図6に示すように、1BB（第1種ビッグボーナス）（役番号「1」）、及び2BB（第2種ビッグボーナス。ミドルボーナス（MB）と称される場合もある。）（役番号「2」）が設けられている。なお、特別役としては、他に、RB（レギュラーボーナス）、SB（シングルボーナス）等が挙げられるが、本実施形態では設けられていない。

【 0 0 8 9 】

特別役は、通常遊技から特別遊技に移行させる役である。

1BBに入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、特別遊技に相当する1BB遊技に移行する。同様に、2BBに入賞すると、今回遊技におけるメダルの払い出しはないが、次回遊技から、特別遊技に相当する2BB遊技に移行する。

1BB遊技及び2BB遊技は、いずれも、出玉率が「1」を超えるように設定されていることで、通常遊技（非AT、非特別遊技）以上にメダル獲得が期待できる、遊技者にとって有利な遊技である。

【 0 0 9 0 】

また、リプレイ（再遊技役）とは、今回遊技で投入したメダル枚数を維持した（メダルを自動ベットする）再遊技が行えるようにした役である。

本実施形態のリプレイは、図6に示すように、リプレイ01～06（役番号「3」～「8」）を備える。

リプレイ01及び02、並びにリプレイ03及び04は、特定のRTにおいて入賞すると、他のRTに移行させることとなるリプレイである。したがって、これらのリプレイは、移行リプレイとも称される。

【 0 0 9 1 】

より具体的には、RT1又はRT2においてリプレイ01又は02が入賞すると、次回遊技から、非RT（遊技者に有利なRTであるRT2から遠ざかるRT）に移行させる。このため、リプレイ01及び02は、転落リプレイとも称される。

また、RT1においてリプレイ03又は04が入賞すると、次回遊技から、RT2（それまでのRTよりも遊技者に有利なRT）に移行させる。このため、リプレイ03及び0

10

20

30

40

50

4 は、昇格リプレイとも称される。

【0092】

また、リプレイ05は、第1に、複数のリプレイを重複当選させて条件装置の種類を増加させることを目的とした制御用リプレイとして用いられ、本実施形態では、後述する条件装置中、リプレイB2、B4、B6に含まれるリプレイである。リプレイB2、B4、B6に当選したときは、制御用リプレイとしてのリプレイ05は有効ラインに停止することはない。

さらに、リプレイ05は、第2に、レアリプレイとして用いられ、後述する条件装置のリプレイC（リプレイ05）に相当する。リプレイC当選時には、一定条件下で、ATに関する抽選（初当たり抽選、継続抽選、上乘せ抽選）が実行される（後述する図16及び図17）。

また、リプレイ06は、第1に、1BBと重複当選する可能性を有するリプレイ（リプレイD）として用いられる（後述する図14）。

さらに、リプレイ06は、第2に、レアリプレイとして用いられ、後述する条件装置のリプレイD（リプレイ06）に相当する。リプレイD当選時には、一定条件下で、ATに関する抽選（初当たり抽選、継続抽選）が実行される（後述する図16）。

【0093】

また、小役は、図6～図9に示すように、小役01～31（役番号「9」～「63」）を備える。なお、小役01、小役30、及び小役31の払出し枚数は8枚に設定されており、小役02～小役25の払出し枚数は1枚に設定されている。また、小役26～小役29の払出し枚数は3枚に設定されている。

【0094】

小役01～29は、いわゆる押し順ベル（小役A1～C6）の条件装置に含まれる役である。

また、小役30及び31は、レア小役として用いられ、当選時には、AT抽選等が行われるように設定される。特に、小役30の図柄の組合せにおいて、左リール31の図柄は「チェリー」であるので、いわゆる中段チェリーの停止出目を出現可能な役である。

【0095】

特図01～03は、上述したように、役自体ではないが、小役A1～B6当選時の押し順不正解時に、当選役を取りこぼしたとき（当選役の非入賞となったとき）に出現する図柄の組合せである。さらに、特図は、特定のRT（本実施形態では非RT又はRT2）においてその図柄の組合せが有効ラインに停止すると、RTを移行させる（本実施形態ではRT1に移行させる）図柄の組合せである。

【0096】

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

持ち越される役は、特別役（本実施形態では1BB及び2BB）である。特別役に当選したときは、特別役が入賞するまでの遊技において、その特別役の当選情報を次回遊技以降に持ち越すように制御される。

【0097】

一方、特別役の当選は持ち越されるのに対し、特別役以外の小役及びリプレイは、持ち越されない。条件装置の抽選において、小役又はリプレイに当選したときは、今回遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次回遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄の組合せが入賞可能にリール31が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

【0098】

そして、特別役に当選していない遊技中（特別役の当選が持ち越されていない遊技中）を、「非内部中」という。また、前回遊技以前の遊技において特別役に当選しているが、

10

20

30

40

50

当選した特別役が入賞していない遊技中（特別役の当選が持ち越されている遊技中）を「内部中」という。本実施形態では、特別役に当選した遊技を「非内部中」に含めているが（特別役の当選が持ち越されていない遊技であるため）、特別役に当選した遊技を「内部中」に含めてもよい。

【0099】

遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ40を操作して予め貯留されたメダルを投入するか、又はメダル投入口43からメダルを投入し、スタートスイッチ41を操作（オン）する。スタートスイッチ41が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板60に入力される。メイン制御基板60（具体的には、後述するリール制御手段66）は、この信号を受信すると、すべてのモータ32を駆動制御して、すべてのリール31を回転させるように制御する。このようにしてリール31がモータ32によって回転されることで、リール31上の図柄は、所定の速度で表示窓11内で上下方向に移動表示される。

10

【0100】

そして、遊技者は、ストップスイッチ42を押すことで、そのストップスイッチ42に対応するリール31（たとえば、左ストップスイッチ42に対応する左リール31）の回転を停止させる。ストップスイッチ42が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御基板60に入力される。メイン制御基板60（具体的には、後述するリール制御手段66）は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ42に対応するモータ32を駆動制御して、そのモータ32に係るリール31の停止制御を行う。

20

【0101】

そして、すべてのリール31の停止時における図柄の組合せにより、今回遊技の遊技結果を表示する。さらに、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したとき（その役の入賞となったとき）は、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。

【0102】

次に、メイン制御基板60の具体的構成について説明する。

図1に示すように、メイン制御基板60のメインCPU55は、以下の役抽選手段61等を備える。本実施形態における以下の各手段は例示であり、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

30

【0103】

役抽選手段61は、条件装置（すなわち、当選役）の抽選（決定、選択）を行う。ここで、「条件装置」とは、1又は複数の役からなる役抽選対象であり、たとえば一つの条件装置に当選（決定、選択）すると、その条件装置に含まれる役の当選となる。

したがって、役抽選手段61は、条件装置決定（抽選又は選択）手段、当選役決定（抽選又は選択）手段、等とも称される。

【0104】

また、「条件装置の当選」は、役抽選結果、当選番号、当選結果、等とも称される。

役抽選手段61は、たとえば、抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、条件装置の当選の有無及び当選した条件装置を判定する判定手段とを備えている。このような抽選方法は、以下のAT抽選等でも同様である。

40

【0105】

乱数発生手段は、所定の領域（たとえば10進数で「0」～「65535」）の乱数を発生させる。乱数は、たとえば200n（ナノ）secで1カウントを行うカウンターが「0」～「65535」の範囲を1サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロットマシン10の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

【0106】

乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ41が操作（オン）された時に抽出する。判定手段は、乱数

50

抽出手段により抽出された乱数値を、後述する条件装置抽選テーブルと照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する条件装置を決定する。たとえば、抽出した乱数値が入賞及びリプレイ条件装置番号「1」（リプレイA）の領域に属する場合は、リプレイAの当選と判定する。

【0107】

図10～図13は、役抽選手段61によって抽選される条件装置の種類と、各条件装置に含まれる当選役の内容を示す図である。

なお、以下の説明においては、条件装置の説明を主とし、当該条件装置当選時における押し順や操作タイミング（目押し）に基づくルール31の停止制御の詳細については、ルール制御手段66で説明する。

【0108】

本実施形態の条件装置は、当選情報を次回遊技に持ち越し可能な条件装置である「役物条件装置」と、当選情報を次回遊技に持ち越さない条件装置である「入賞及びリプレイ条件装置」とからなる。

役物条件装置は、特別役（本実施形態では1BB又は2BB）の当選に相当し、役物条件装置番号「1」～「2」を備える。

役物条件装置番号「0」は、特別役の非当選に相当し、役物条件装置番号「1」は、1BBの当選に相当し、役物条件装置番号「2」は、2BBの当選に相当する。

【0109】

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

また、1BB当選時は、役物条件装置番号は「1」、入賞及びリプレイ条件装置番号は「0」となる。

さらにまた、1BB+リプレイD当選時は、役物条件装置番号は「1」、入賞及びリプレイ条件装置番号は「9」となる。

なお、特別役と小役又はリプレイが重複当選したときは、今回遊技では小役又はリプレイの入賞が優先される（なお、優先順位は任意に設定可能である）。また、小役又はリプレイの当選は、今回遊技でのみ有効であるのでその当選を次回遊技に持ち越さないが、特別役の当選は、入賞しない限り次回遊技に持ち越す。

【0110】

以下、入賞及びリプレイ条件装置について説明する。

条件装置番号「0」は、役の非当選（いわゆるハズレ）に相当する。

また、条件装置番号「1」のリプレイAは、リプレイ01の単独当選である。リプレイA当選時は、押し順不問で（いずれの押し順でも）リプレイ01が入賞する。

【0111】

条件装置番号「2」～「6」のリプレイB1～B6は、複数種類のリプレイの重複当選であり、少なくともリプレイ01又は02のいずれか1つと、リプレイ03～04のいずれか1つを含む重複当選である。そして、ストップスイッチ42の押し順に応じて、リプレイ01又は02が入賞する場合と、リプレイ03又は04が入賞する場合とを有する。

たとえば条件装置番号「2」のリプレイB1では、左中右の押し順ではリプレイ03が入賞し、左中右以外の押し順（5通り）では、リプレイ01が入賞する。

【0112】

なお、リプレイ重複当選の場合、いずれの押し順であってもリプレイ（再遊技役）が入賞するので、高目/安目の概念はない。しかし、RT2においてリプレイ重複当選となったときは、一方の押し順では現RTを維持するリプレイを入賞させ、他方の押し順ではRTを移行（転落）させるリプレイを入賞させる。また、RT1においてリプレイ重複当選となったときは、一方の押し順ではRTを移行（昇格）させるリプレイを入賞させ、他方の押し順でもRTを移行（転落）させるリプレイを入賞させる。

【0113】

リプレイB1当選時には、左中右の押し順は、RT2に移行させる押し順に相当するの

10

20

30

40

50

で、正解（昇格）押し順となり、左中右以外の押し順は、非 R T に移行させる押し順に相当するので、不正解（転落）押し順に相当する。

条件装置番号「3」～「7」のリプレイ B 2～B 6 についても、リプレイ B 1 と同様に、いずれか 1 つの押し順がリプレイ 0 3 又は 0 4 を入賞させる正解押し順となり、他の押し順がリプレイ 0 1 又は 0 2 を入賞させる不正解押し順となる。

【0114】

条件装置番号「8」のリプレイ C は、リプレイ 0 5 の単独当選である。リプレイ C 当選時は、押し順不問でリプレイ 0 5 が入賞する。

同様に、条件装置番号「9」のリプレイ D は、リプレイ 0 6 の単独当選である。リプレイ D 当選時は、押し順不問でリプレイ 0 6 が入賞する。これらのリプレイ 0 5 及び 0 6 は、レアリプレイとしての役割を有する。特に本実施形態では、リプレイ D（リプレイ 0 6）は、1 B B と重複当選している可能性を有するリプレイである。したがって、リプレイ 0 6 が停止表示されたときは、リプレイ 0 6 に単独当選した場合と、1 B B とリプレイ 0 6 とに重複当選し、今回遊技ではリプレイ 0 6 が入賞した場合とを有する。

【0115】

図 1 1 において、条件装置番号「10」～「15」の小役 A 1～A 6 は、いわゆる押し順ベルに相当し、小役 0 1（8 枚役）と、小役 0 2～2 5（1 枚役）とを含む重複当選である。

これらの条件装置当選時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、正解押し順であるときは「PB = 1」で高目ベル（8 枚ベル）である小役 0 1 が入賞する。これに対し、不正解押し順であるときは、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミング（ストップスイッチ 4 2 を操作した瞬間のルール 3 1 の位置）に応じて、小役 0 2～2 5（1 枚役）が入賞する場合と、いずれも小役も入賞しない場合（とりこぼしにより特図が表示される場合）とを有する。

小役 0 2～2 5 が入賞すると、次回遊技から非 R T に移行する。したがって、小役 0 2～2 5 は、R T 移行小役となる。また、特図が表示されると、R T 1 に移行する。

【0116】

図 1 2 において、条件装置番号「16」～「21」の小役 B 1～B 6 は、上記の小役 A 1～A 6 と同様に、いわゆる押し順ベルに相当し、小役 2 8（3 枚役）と、小役 0 2～2 5（1 枚役）とを含む重複当選である。

これらの条件装置当選時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、正解押し順であるときは「PB = 1」で高目ベル（3 枚ベル）である小役 2 8 が入賞する。これに対し、不正解押し順であるときは、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングに応じて、小役 0 2～2 5（1 枚役）が入賞する場合（非 R T に移行する場合）と、いずれも小役も入賞しない場合（とりこぼしにより特図が表示され、R T 1 に移行する場合）とを有する。

【0117】

小役 A 1～A 6 は、高目入賞時は 8 枚の払出しとなるので、押し順正解時には、イン（投入枚数）3 枚、アウト（払出し枚数）8 枚となり、今回遊技での差枚数は「+ 5 枚」となる。したがって、押し順正解時には、メダル枚数が増加し、押し順不正解時（払出し枚数は 1 枚又は 0 枚）にはメダル枚数が減少する条件装置となる。

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

【0118】

図 1 3 において、条件装置番号「22」～「27」の小役 C 1～C 6 は、上記の小役 A 1～A 6 と同様に、いわゆる押し順ベルに相当し、小役 2 6～2 9 のうち、少なくとも 2 つを含む重複当選である。

小役 C 1～C 6 当選時には、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、いずれの押し順であっても、当選した条件装置に含まれる小役 2 6～小役 2 9 のいずれかが入賞する。そ

10

20

30

40

50

して、ストップスイッチ42の操作タイミングにかかわらず、いずれの押し順でも「PB = 1」で、小役26～小役29のいずれかが入賞する（とりこぼし、すなわち特図表示はない。）。さらに、小役26～29の払出し枚数は、いずれも3枚となるので、これらの条件装置当選時には、イン3枚、アウト3枚となる。

【0119】

そして、小役C1～C6当選時は、ストップスイッチ42の押し順に応じて、入賞する小役が異なる。図13に示すように、小役28又は29が入賞したときは、RTを移行しない。これに対し、小役26又は27が入賞したときは、非RTに移行する。したがって、小役26及び27は、RT移行小役となる。

【0120】

条件装置番号「28」の小役D1は、いわゆるレア小役としての役割を有するものであり、小役D1当選時には、ATに関する抽選が実行される。小役D1は、小役30及び31の重複当選であり、双方の役の図柄の組合せを合算して「PB = 1」に設定されている。

また、条件装置番号「29」の小役D2は、上記小役D1と同様に、いわゆるレア小役としての役割を有するものであり、小役D2当選時には、ATに関する抽選が実行される。小役D1は、小役30の単独当選である。小役30の図柄の組合せは、詳細は後述するが、「PB = 1」配置であるので、小役D2の当選時には、小役30を入賞させることができる場合と、入賞させることができない（とりこぼす）場合とを有する。

さらにまた、条件装置番号「30」の小役Eは、1BB遊技におけるRB遊技で抽選される条件装置であり、小役01～小役31の重複当選である。

【0121】

図14は、役抽選手段61により条件装置の抽選が行われるときの条件装置抽選テーブルにより定められる当選確率であって、RTごとの、役物条件装置、並びに入賞及びリプレイ条件装置と、その当選確率（置数）を示す図である。

条件装置抽選テーブルは、RTごとに、条件装置の当選確率を定めている。図14で示す数値は、置数「65536」に対する値であり、たとえば一番上の欄に表示した1BBの確率置数「284」は、当選確率「284 / 65536」であることを示す。

【0122】

図14において、上から2つの条件装置は、役物条件装置番号「1」～「2」を示している。また、上から3つめ以降の条件装置は、入賞及びリプレイ条件装置番号「1」～「30」を示している。

図14に示すように、本実施形態のRTは、非RT、RT1、RT2、RT3、1BB遊技及び2BB遊技を有する。

【0123】

そして、非RT、RT1、RT2は、非内部中であり、RT3は、内部中である。

これにより、非RT、RT1、RT2（非内部中）は、特別役の抽選が行われるので、役物条件装置番号「1」～「2」が抽選される（確率置数が「1」以上に設定されている）。

さらに、役物条件装置番号「1」（1BB）と、入賞及びリプレイ条件装置「9」（リプレイD）とが重複当選する場合を有するように設定されている。1BBとリプレイDとの重複当選となる置数は、図14に示すように「163」に設定されている。したがって、1BBの単独当選となる置数は「284」、リプレイDの単独当選となる置数は「163」となる。

また、RT3、1BB遊技、2BB遊技では、役物条件装置は抽選されない。

【0124】

非RT、RT1、RT2、RT3は、いずれも、少なくとも1つの抽選対象となるリプレイの種類（数）及び/又は当選確率が異なる抽選状態を意味するので、これら4つのRTにおける抽選対象となるリプレイの当選確率は異なっている。

内部中であるRT3では、リプレイは、リプレイAのみが抽選される。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 5 】

また、非 R T、R T 1、R T 2 では、リプレイ D が抽選される。さらにまた、R T 2 でのみ、リプレイ C が抽選される。

ここで、詳細は後述するが、本実施形態では、レアリプレイ（リプレイ C 及びリプレイ D）の当選時には A T に関する抽選を実行するが、R T 3（内部中）になった後は A T に関する抽選を行わない。

しかし、R T 3 に移行した後にレアリプレイが表示されると、遊技者は、A T 抽選が行われない R T 下で、A T 抽選対象役を引いてしまい、無駄引きをしたという印象を持ってしまうおそれがある。そこで、R T 3 移行後は、レアリプレイの抽選自体を行わないようにし、R T 3 でレアリプレイが表示されないようにしている。

その他、R T 3 に移行した後にレアリプレイが表示されないようにするために、リプレイ C 及びリプレイ D は、非内部中は特別役と重複当選しない条件装置に設定してもよい（本実施形態では、リプレイ C はそのように設定されている）。このようにすることで、内部中である R T 3 に移行したときにリプレイ C 又はリプレイ D に当選すると、条件装置は、「特別役（たとえば 1 B B）+リプレイ C（又はリプレイ D）」となるので、非内部中と内部中とで条件装置が異なることとなる。このような条件装置の相違を利用して、ルール 3 1 の停止制御を変更することが挙げられる。しかし、本実施形態のように、非内部中で特別役と重複当選するように設定しているときは、非内部中と内部中とで同じ条件装置となるため、ルール 3 1 の停止制御を変更することはできない。そのため、上述したように R T 3 移行後は、レアリプレイの抽選自体を行わないようにすることで、R T 3 でレア

10

20

【 0 1 2 6 】

なお、非 R T と R T 3 とを比較した場合、リプレイ D の当選に相当する確率置数分（3 2 6）を、R T 3 では、リプレイ A に割り振っている。このため、非 R T と R T 3 とを比較すると、リプレイの合算の当選確率は、非 R T と R T 3 とで同一（確率置数「9 1 4 1」）である。

このように設定したのは、異なる R T 間では、リプレイの当選確率（当選するリプレイの数や種類）を異ならせることができるためである。

【 0 1 2 7 】

非 R T では、リプレイの当選に相当する条件装置として、リプレイ A 及びリプレイ D を備え、他のリプレイは抽選されない。

また、R T 1 及び R T 2 では、リプレイ A は抽選されず、リプレイ B 1 ~ B 6 が抽選される。

リプレイ C は、R T 2 でのみ抽選される。R T 2 では、リプレイ C の抽選を行い、リプレイ C に当選したときは、A T に関する抽選を行う。

【 0 1 2 8 】

また、R T 2 は、他の R T よりも、リプレイの当選確率が最も高く設定されている（リプレイ合算で、確率置数は「4 2 7 6 3」、当選確率が約「1 / 1.5」）。したがって、リプレイ入賞時の払出し枚数を「3」（投入枚数は「3」）とカウントすると、R T 2 は、他の R T よりもメダル払出し枚数期待値が最も高くなる。よって、他の R T よりも、遊技者に有利な R T といえる。特に、R T 2 は、A T 中に滞在させるように制御する R T であるので、リプレイの当選確率を最も高く設定している。

40

また、本実施形態の 1 B B 遊技及び R B 遊技では、リプレイは抽選されない。なお、1 B B 遊技や R B 遊技でもリプレイを含む条件装置の抽選を行うことも可能である。

【 0 1 2 9 】

押し順ベルに相当する小役 A 1 ~ C 6、小役 D 1 及び D 2 の当選確率は、非特別遊技である非 R T、R T 1、R T 2、R T 3 において、同一確率に設定されている。

1 B B 遊技及び 2 B B 遊技では、小役 A 1 ~ 小役 D 2 は抽選されない。

1 B B 遊技では、小役 E のみが抽選される。その確率置数は「6 5 5 3 6」であるので、当選確率は「1」である。

50

また、2 B B遊技では、条件装置の抽選は行われぬ。ただし、2 B B遊技では、小役 E、すなわち小役 0 1 ~ 小役 3 1 の全小役の当選フラグがオンとなる。これにより、いずれかの小役が入賞可能な遊技となる。

【 0 1 3 0 】

説明を図 1 に戻す。

当選フラグ制御手段 6 2 は、役抽選手段 6 1 による抽選結果に基づいて、各役に対応する当選フラグのオン/オフを制御するものである。本実施形態では、すべての役について、役ごとに当選フラグを備える。そして、役抽選手段 6 1 による抽選においていずれかの条件装置の当選となったときは、その条件装置に含まれる役の当選フラグをオンにする（当選フラグを立てる）。

10

【 0 1 3 1 】

たとえば、非内部中遊技において、リプレイ B 1 に当選したときは、当該条件装置に含まれるリプレイ 0 1 及びリプレイ 0 3 の 2 つの当選フラグがオンとなり、それ以外の役の当選フラグはオフとなる。

同様に、非内部中遊技において、小役 A 1 に当選したときは、当該条件装置に含まれる小役 0 1、小役 1 0、小役 1 1、小役 1 8、及び小役 1 9 の 5 つの当選フラグがオンとなり、それ以外の役の当選フラグはオフとなる。

【 0 1 3 2 】

さらに、上述したように、特別役以外の小役及びリプレイの当選は持ち越されないので、今回遊技で小役又はリプレイに当選し、これらの役の当選フラグがオンにされても、今回遊技の終了時にその当選フラグがオフにされる。

20

これに対し、特別役の当選は持ち越されるので、今回遊技で特別役に当選し、当選した特別役に係る当選フラグが一旦オンになったときは、その特別役が入賞するまでオンの状態が維持され、その特別役が入賞した時点でオフにされる。

【 0 1 3 3 】

たとえば役抽選手段 6 1 で、1 B B に単独当選したときは、今回遊技では、1 B B の当選フラグがオンとなり、今回遊技で 1 B B が入賞しないときは、1 B B の当選フラグのオンは維持される。

さらに、次回遊技で、小役 A 1 に当選したときは、当選を持ち越している 1 B B に加え、小役 0 1、小役 1 0、小役 1 1、小役 1 8、及び小役 1 9 の合計 6 個の当選フラグがオンとなり、今回遊技の終了時に、1 B B が入賞しなかったときは、1 B B の当選フラグのオンは維持され、小役 0 1、小役 1 0、小役 1 1、小役 1 8、及び小役 1 9 の当選フラグはオフとなる。

30

【 0 1 3 4 】

A T 抽選手段 6 3 は、現在滞在しているメイン遊技状態と、当選した条件装置とに応じて、A T の抽選（初当たり抽選、継続（ストック数）抽選、A T の遊技回数の上乗せ抽選）を行うものである。

まず、メイン遊技状態の概要について説明する。本実施形態では、上述したように、複数の R T として、非 R T、R T 1 ~ R T 3、1 B B 遊技及び 2 B B 遊技を備えている。

さらに、R T とは異なる概念として、メイン遊技状態を備える。メイン遊技状態は、後述するメイン遊技状態制御手段 7 0 によってその移行が制御され、A T であるか否かや、特別遊技であるか否か等を示す概念である。

40

【 0 1 3 5 】

図 1 5 は、本実施形態のメイン遊技状態 0 ~ 5 と、その内容、押し順指示の有無を示す図である。

図 1 5 に示すように、メイン遊技状態 0 は、いわゆる通常中（非 A T 中、かつ A T に非当選時）である。メイン遊技状態 0 において A T に当選すると、メイン遊技状態 1（A T 前兆）となり、その後、メイン遊技状態 2（A T 準備）、メイン遊技状態 3（A T）と移行する。具体的移行については後述する。

また、メイン遊技状態 4 は、1 B B 遊技に相当するメイン遊技状態であり、メイン遊技

50

状態 5 は、2 B B 遊技に相当するメイン遊技状態である。

【0136】


なお、特別役に当選したときは、特別役に当選した遊技の次回遊技から R T 遊技状態が内部中に移行するが、R T 遊技状態が内部中に移行することに合わせて、メイン遊技状態についても内部中専用のメイン遊技状態に移行することが考えられる。しかし、本実施形態では、特別役に当選しても、特別役が入賞して特別遊技に移行しない限り、メイン遊技状態を移行しない。また、特別役に当選した遊技の次回遊技からは、A T に関する抽選を行わない。このため、たとえばメイン遊技状態 0（いわゆる通常中（非 A T 中））であっても、特別役に当選した次回遊技（内部中）以降は、A T 抽選の契機となるレア役（A T 抽選契機役）に当選しても A T に関する抽選を実行しない。

10

【0137】

本実施形態では、上述したように、特別役に当選した遊技の終了時にオンとなる特別役条件装置作動フラグ（_FL_PRD_LOT）を備えるので、この特別役条件装置作動フラグの値を判断し、オン（F F）であるときは、メイン遊技状態 0 かつ A T 抽選契機役に当選した遊技であっても、A T に関する抽選を実行しないように制御する。

【0138】

さらにまた、図 15 において、「押し順指示状態」とは、押し順ベル等に当選したときに、正解押し順を指示（表示）するか否かを示すものであり、図中、「」は、正解押し順を指示するメイン遊技状態である（押し順指示状態である）ことを示し、「x」は、正解押し順を指示しないメイン遊技状態である（押し順指示状態でない）ことを示している。

20

【0139】

図 16 は、A T（初当たり）抽選と、A T 継続（ストック）抽選の内容を示す図である。また、図 17 は、A T（遊技回数の）上乘せ抽選の内容を示す図である。

図 16 中、「(1) A T（初当たり）抽選」に示すように、A T（初当たり）抽選は、メイン遊技状態 0、メイン遊技状態 4（1 B B 遊技）、メイン遊技状態 5（2 B B 遊技）で実行される。

ここで、「A T（初当たり）抽選」は、A T に当選していない（A T を実行する権利を有さない）状態のときに行われる抽選であって、A T を実行する権利の抽選を指す。

そして、A T 初当たり抽選では、この抽選に当選したときに、併せて、継続（ストック）数も抽選される。本実施形態の A T では、1 回（セット）の遊技回数が「50」に設定されている。このため、A T の初当たりに当選し、かつ継続（ストック）数「2」に当選したときは、50 ゲームの A T が連続して 2 回行われる。

30

【0140】

メイン遊技状態 0 では、リプレイ C、リプレイ D、小役 D 1、小役 D 2 当選時に、A T（初当たり）抽選が実行される。なお、以下の説明において、メイン遊技状態 0 時のリプレイ C、リプレイ D、小役 D 1、小役 D 2 のような A T 抽選の契機となる役を「A T 抽選契機役」と称する。

図 16 及び図 17 では、A T 当選確率を、「低」、「中」、「高」で示している。実際には、さらに A T 抽選状態として、たとえば低確、通常、高確を設け、A T 抽選状態が低確であるときは当選確率 5 ~ 10 %、A T 抽選状態が通常であるときは 8 ~ 15 %、A T 抽選状態が高確であるときは 15 ~ 25 %、等のように設定されている。

40

【0141】

図 16（1）において、リプレイ C は、非 R T、R T 1、R T 3 であるときは抽選されないもので、リプレイ C に当選し、A T に当選する可能性を有するのは、R T 2 だけであることを示している。

また、リプレイ D は、1 B B と重複当選する場合がある。この条件装置に当選すると、1 B B の当選になるとともに、当該遊技では未だ非内部中であるので、リプレイ D の当選に基づいて A T 抽選が実行される（1 B B に当選した遊技では A T 抽選が実行される。）後述する A T 継続抽選時も同様である。

50

【 0 1 4 2 】

一方、小役 D 1 及び D 2 の当選時に、A T に当選する可能性を有するのは、非 R T、R T 1、R T 2 である。これに対し、R T 3 では、小役 D 1 及び小役 D 2 に当選する可能性を有するが、本実施形態では、特別役に当選した遊技の次回遊技からは、A T の抽選を行わない。

しかし、R T 3 において小役 D 1 及び小役 D 2 に当選したときに、小役 D 1 又は D 2 (小役 3 0 又は 3 1) が入賞すると、遊技者は、A T の当選を期待してしまう。

ここで、たまたま前回遊技で特別役に当選しており、内部中となったときに、内部中であることを遊技者が気づかず、後に知ったときは、内部中移行後の小役 D 1 及び小役 D 2 の当選は、無駄引きであると印象を持つ可能性がある。

10

【 0 1 4 3 】

そこで、これを回避する方法としては、以下の方法が挙げられる。

第 1 の方法として、内部中に小役 D 1 又は小役 D 2 に当選したときは、非内部中での当選時に出力する強演出 (当選期待度が高い熱い演出) を出力しないことが挙げられる。当選期待感の小さい演出を出力するか、あるいは当選演出自体を出力しないことにより、遊技者に対し、A T 当選期待度を持たせないようにすることが挙げられる。

その他、内部中に小役 D 1 又は小役 D 2 に当選したときは、バックランプ演出を出力しないことにより、遊技者に対し、A T 当選期待度を持たせないようにすることが挙げられる。

【 0 1 4 4 】

20

また、第 2 の方法として、本実施形態でもそのように設定されているが、A T 抽選が行われる役のうち、リプレイ C 及びリプレイ D のように、R T 3 では抽選しない条件装置の当選置数を高めにし、小役 D 1 及び小役 D 2 のような、非内部中及び内部中の双方で抽選される条件装置については、当選置数を低めに設定することが挙げられる。

非内部中から内部中に移行することにより、リプレイ当選確率を変動させることが可能であるので、リプレイ C 及びリプレイ D については、非内部中においては抽選を行い、内部中においては抽選を行わないようにすることが可能となる (規則に基づくものである)。

これに対し、小役の当選確率は、規則上、非内部中と内部中とで変動させることができない。このため、本実施形態に示すように、小役 D 1 及び小役 D 2 の抽選置数は、非内部中及び内部中で同一に設定されている。

30

【 0 1 4 5 】

さらにまた、第 3 の方法として、小役 D 1 及び小役 D 2 は、非内部中は特別役と重複当選しない条件装置に設定する (本実施形態ではそのように設定されている)。これに対し、内部中である R T 3 に移行したときに小役 D 1 又は D 2 に当選すると、条件装置は、「特別役 (たとえば 1 B B) + 小役 D 1 (又は小役 D 2)」となるので、非内部中と内部中とで条件装置が異なることとなる。このように条件装置の相違を利用して、ルール 3 1 の停止制御を変更することが挙げられる。具体的には、非内部中に小役 D 1 又は D 2 に当選したときは、小役 D 1 又は D 2 (実際には小役 3 0 又は 3 1) を入賞可能にルール 3 1 を停止制御する。これに対し、内部中に小役 D 1 又は D 2 に当選したときは、小役 D 1 又は D 2 (実際には小役 3 0 又は 3 1) を入賞させないようにルール 3 1 を停止制御することが挙げられる。

40

【 0 1 4 6 】

メイン遊技状態 4、すなわち 1 B B 遊技中は、小役 E の当選に基づいて (毎遊技当選する)、A T (初当たり) 抽選を実行する。たとえば毎遊技、当選確率 3 % での抽選を実行することが挙げられる。

なお、後述する 2 B B 遊技中も同様であるが、1 B B 遊技又は 2 B B 遊技において、A T (初当たり) 抽選に当選していないときは、A T (初当たり) 抽選のみを実行する。これに対し、1 B B 遊技又は 2 B B 遊技において A T (初当たり) 抽選に当選したときは、次回遊技以降、A T 継続 (ストック) 抽選を実行する (A T (初当たり) 抽選は実行しな

50

い)。

【0147】

また、メイン遊技状態5、すなわち2BB遊技中は、条件装置の抽選を行わないので、条件装置の当選に基づくAT(初当たり)抽選は実行されないが、毎遊技、一律に、AT(初当たり)抽選を実行する。たとえばスタートスイッチ41の操作時に乱数値を抽出し、抽出した乱数値がAT(初当たり)当選に相当する乱数値であるときはAT(初当たり)当選と判定し、抽出した乱数値がAT(初当たり)当選に相当する乱数値でないときは非当選と判定することが挙げられる。

【0148】

図16(2)において、AT継続(ストック)抽選は、AT(初当たり)抽選に当選していることを条件に実行される。したがって、AT継続(ストック)抽選が行われるのは、非特別遊技では、メイン遊技状態2(AT準備)、及びメイン遊技状態3(AT)中である。メイン遊技状態2ではリプレイDの当選に基づき実行され、メイン遊技状態3ではリプレイC又はリプレイDの当選に基づき実行される。

ただし、いずれも、特別役に当選した遊技の次回遊技からは実行されない。

また、リプレイCの当選に基づくAT継続抽選は、RT2でのみ実行される(非RT、RT1ではリプレイCは抽選されない)。

さらにまた、メイン遊技状態4(1BB遊技中)、及びメイン遊技状態5(2BB遊技中)は、前述したAT(初当たり)抽選に当選したときは、次回遊技以降では、AT継続(ストック)抽選を行う。

【0149】

図17の「(3)AT遊技回数の上乗せ抽選」は、メイン遊技状態2及び3で実行される。AT遊技回数の上乗せ抽選において、たとえば「20」に当選したときは、AT準備中であれば、最初に行われるATの遊技回数「50」に「20」が加算される(合計「70」となる)。同様に、AT中に上乗せ抽選で「20」に当選したときは、現在実行中のATの残り遊技回数に「20」が加算される。

【0150】

メイン遊技状態2(AT準備)では、小役D1又は小役D2の当選を契機として実行される。ただし、メイン遊技状態2であっても特別役に当選した遊技の次回遊技からは当該抽選を実行しない。

また、メイン遊技状態3(AT)では、リプレイB1~B6、リプレイC、小役D1又はD2の当選を契機として実行される。ただし、上記と同様に、メイン遊技状態3であっても特別役に当選した遊技の次回遊技からは当該抽選を実行しない。

また、リプレイB1~B6については、非RTでは抽選されないため、非RTで当該抽選に当選することはない。

さらにまた、リプレイCについては、非RT及びRT1では抽選されないため、非RT及びRT1で当該抽選に当選することはない。

【0151】

説明を図1に戻す。

押し順指示番号選択手段64は、役抽選手段61による条件装置の抽選結果に基づいて、押し順指示番号の選択を行うものである。

図18は、押し順指示番号テーブルを示す図である。

本実施形態では、図18に示すように、条件装置ごとに、それぞれ固有の押し順指示番号を備える。たとえばリプレイAに対応する押し順指示番号は「A0」であり、小役A1に対応する押し順指示番号は「A7」である。押し順指示番号は、「A0」~「A9」を備える。

【0152】

図19は、押し順指示番号と、遊技者に有利な押し順、表示内容1及び2との関係を示す図である。押し順指示番号「A0」は、遊技者に有利な押し順を有さない(押し順によって有利/不利が生じない、すなわち押し順不問である)。

また、押し順指示番号「A1」～「A9」は、それぞれ、遊技者に有利な押し順を有している。たとえば、押し順指示番号「A2」に対応する有利な押し順は、左右中であり、押し順指示番号「A9」に対応する有利な押し順は、右第一停止（右左中、又は右中左）である。

このように、リプレイB1～B6当選時の正解（有利な）押し順は、遊技者に有利なRT（RT2）を維持する押し順又はRTを転落させない押し順である。具体的には、リプレイ03若しくは04を入賞させる押し順、又はリプレイ01若しくは02を入賞させない押し順に相当する。

【0153】

また、小役A1～A6当選時の正解押し順は、8枚役を入賞させる押し順（非RTに移行する1枚役を入賞させない押し順、かつ特図の表示によりRT1に移行させない押し順）に相当する。

さらにまた、小役B1～B6当選時の正解押し順は、3枚役を入賞させる押し順（非RTに移行する1枚役を入賞させない押し順、かつ特図の表示によりRT1に移行させない押し順）に相当する。

さらに、小役C1～C6当選時の正解押し順は、小役28又は29を入賞させる（小役26又は27を入賞させない）押し順（非RTに転落させない押し順）に相当する。

【0154】

図19において、「表示内容1」は、メイン制御基板60の制御により表示される内容を示し、本実施形態では、獲得数表示LED39に表示する押し順指示情報である。本実施形態では、押し順指示番号の「0」～「9」及び「A」は、それぞれ、LED（7セグメントディスプレイ）の「0」～「9」及び「=」の表示に対応する。「=」を表示するときは、7セグメントディスプレイのうち、長手方向が横方向である3つのセグメント（上段、中段、下段）のうち、2つ（本実施形態では、中段及び下段）を点灯させる（図29参照）。

また、「表示内容2」は、サブ制御基板80の制御により表示される内容を示し、本実施形態では、画像表示装置23に表示する正解押し順である。

たとえば、入賞及びリプレイ条件装置「10」に当選したときは、押し順指示番号「A7」が選択され、獲得数表示LED39には「=7」と表示される。また、画像表示装置23には、たとえば「1」等、左第一停止であることを遊技者が理解できる内容を画像表示する。

【0155】

また、押し順指示番号「A10」及び「A11」は、押し順そのものの指示ではないが、1BB又は2BB当選確定演出を出力するときに、サブ制御基板80により選択される押し順指示番号である。たとえば1BB当選確定演出を出力するときは、押し順指示番号「A10」が選択され、画像表示装置23に「赤7を狙え」と画像表示（報知）される。

【0156】

なお、本実施形態では、毎遊技、条件装置の抽選を行った後、今回遊技が押し順指示状態であるとき（図15参照。メイン遊技状態2又は3時）は、当選した条件装置に対応する押し順指示番号を取得し、RWM53に記憶する。

また、押し順指示番号「A10」及び「A11」は、特別役に当選した遊技の次回遊技以降の特別役が入賞可能な遊技において、押し順指示番号「A10」（1BB当選時）又は「A11」（2BB当選時）を選択する場合があります。選択したときは、画像表示装置23に特別役当選確定演出を出力する。

【0157】

図1において、演出グループ番号選択手段65は、当選した条件装置に対応する演出グループ番号であって、サブ制御基板80に送信するための番号を選択するものである。

条件装置の抽選を行った結果、当選した条件装置情報そのものをサブ制御基板80に送信することも考えられる。しかし、本実施形態では、当選した条件装置情報そのものをサブ制御基板80には送信しない。これにより、サブ制御基板80側では、今回遊技で当選

10

20

30

40

50

した条件装置番号を知ることができない。

【 0 1 5 8 】

一方、メイン制御基板 6 0 側では、当選した条件装置に対応する演出グループ番号を予め決めておく。そして、条件装置の抽選後、当選した条件装置に対応する演出グループ番号を選択し、その演出グループ番号をサブ制御基板 8 0 に送信する。サブ制御基板 8 0 は、今回遊技で選択された演出グループ番号を受信すると、その演出グループ番号に対応する演出を選択し、出力することが可能となる。

【 0 1 5 9 】

図 2 0 は、演出グループ番号テーブルを示す図である。

本実施形態では、図 2 0 に示すように、条件装置ごとに、それぞれ固有の演出グループ番号を備える。たとえば小役 A 1 ~ A 6 の当選に対応する演出グループ番号は、「 5 」と定められている。

【 0 1 6 0 】

したがって、メイン制御基板 6 0 は、条件装置の抽選の結果、小役 A 1 に当選すると、演出グループ番号として「 5 」を選択する。そして、選択した演出グループ番号「 5 」の情報をサブ制御基板 8 0 に送信する。

サブ制御基板 8 0 は、演出グループ番号が「 5 」であるという情報を受信すると、今回遊技では小役 A 1 ~ A 6 のいずれか（押し順ベル）に当選したことを知ることができる。これにより、ベルの当選演出を出力することができる。しかし、サブ制御基板 8 0 は、演出グループ番号「 5 」に当選した旨の情報を受信しても、正解押し順は、正解押し順に対応する押し順指示番号を受信しなければ、知ることができない。そして、本実施形態では、正解押し順に対応する押し順指示番号（押し順指示番号「 A 7 」 ~ 「 A 9 」）は、メイン遊技状態 2（ A T 準備）又は 3（ A T ）中にはサブ制御基板 8 0 に送信するが、非 A T 中には送信しない（押し順指示番号「 A 0 」が送信される）。したがって、 A T 中には、サブ制御基板 8 0 は、小役 A 1 ~ A 6（押し順ベル）に当選した旨及び押し順指示番号に対応する正解押し順を演出として出力することができる。これに対し、非 A T 中には、サブ制御基板 8 0 は、小役 A 1 ~ A 6 のいずれか（ベル）に当選した旨の演出にとどまり、正解押し順を演出として出力することはできない。

【 0 1 6 1 】

また、同一の押し順指示番号がサブ制御基板 8 0 に送信されたとしても、演出グループ番号が異なることにより、異なる演出を出力することができる。たとえば、リプレイ B 1 に当選したときの押し順指示番号は「 A 1」（左中右）であり、小役 C 1 に当選したときの押し順指示番号は「 A 1」（左中右）であるので、いずれも、同一の押し順指示番号がサブ制御基板 8 0 に送信される。

しかし、リプレイ B 1 に当選したときは演出グループ番号「 2 」が送信され、小役 C 1 に当選したときは演出グループ番号「 7 」が送信される。このため、演出グループ番号「 2 」が送信されたときは、たとえばリプレイを示す青色を用いて正解押し順を報知することが可能となり、演出グループ番号「 7 」が送信されたときは、たとえばベルを示す黄色を用いて正解押し順を報知することが可能となる。

【 0 1 6 2 】

図 1 において、リール制御手段 6 6 は、リール 3 1 の回転開始命令を受けたとき、特に本実施形態ではスタートスイッチ 4 1 が操作されたときに、すべて（ 3 つ）のリール 3 1 の回転を開始するように制御する。さらに、リール制御手段 6 6 は、役抽選手段 6 1 により条件装置の抽選が行われた後、今回遊技における当選フラグのオン / オフを参照して、当選フラグのオン / オフに対応する停止位置決定テーブルを選択するとともに、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのタイミングに基づいて、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止位置を決定するとともに、モータ 3 2 を駆動制御して、その決定した位置にそのリール 3 1 を停止させるように制御する。

【 0 1 6 3 】

たとえば、リール制御手段 6 6 は、少なくとも 1 つの当選フラグがオンである遊技では、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、当選役（当選フラグがオンになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能にリール 3 1 を停止制御するとともに、当選役以外の役（当選フラグがオフになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール 3 1 を停止制御する。

【 0 1 6 4 】

ここで、「リール 3 1 の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 が実際に停止するまでの時間又はリール 3 1 の回転量（移動コマ（図柄）数）の範囲内を意味する。

本実施形態では、リール 3 1 は、定速時は 1 分間で約 8 0 回転する速度で回転される。

そして、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 を停止させるまでの時間が 1 9 0 m s 以内に設定されている。これにより、本実施形態では、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の図柄からリール 3 1 が停止するまでの最大移動コマ数が 4 コマに設定されている。

【 0 1 6 5 】

たとえば、図 4 において、左リール 3 1 の 1 番の「スイカ」が左中段に位置する瞬間に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、その 4 コマ先、すなわち 5 番の「リプレイ」までが左中段に停止可能な図柄となる。よって、上記の操作タイミングでは、1 番（ビタ止め）～ 5 番（4 コマスベリ）の図柄が左中段に停止可能な図柄となる。

【 0 1 6 6 】

ただし、上記に限らず、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に有効ライン上に位置する図柄の次の図柄から、最大移動コマ数を 4 コマに設定することも可能である。この場合には、たとえば、左リール 3 1 の 1 番の「スイカ」が左中段に位置する瞬間に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、その次の図柄、すなわち 2 番の「チェリー」から、その 4 コマ先の図柄である 6 番の「スイカ」までが左中段に停止可能な図柄となる。よって、上記の操作タイミングでは、2 番～ 6 番の図柄が左中段に停止可能な図柄となる。

なお、以下の説明では、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に有効ライン上に位置する図柄から最大移動コマ数を 4 コマとして説明する。

【 0 1 6 7 】

まず、ストップスイッチ 4 2 の操作を検知した瞬間に、リール 3 1 の停止制御の範囲内にある図柄のいずれかが所定の有効ラインに停止させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、その図柄が所定の有効ラインに停止するように制御される。

【 0 1 6 8 】

すなわち、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選役に係るその図柄が所定の有効ラインに停止しないときには、リール 3 1 を停止させるまでの間に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選役に係る図柄をできる限り所定の有効ラインに停止させるように制御する（引込み停止制御）。

【 0 1 6 9 】

また逆に、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール 3 1 の停止時に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選していない役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように制御する（蹴飛ばし停止制御）。

さらに、複数の役に当選している遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し順や、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミング等に応じて、入賞させる役の優先順位が予め定められており、所定の優先順位によって、最も優先する図柄の引込み停止制御を行う。

【 0 1 7 0 】

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

10

20

30

40

50

る。リール制御手段 66 は、遊技者によりストップスイッチ 42 が操作されたときに、左、中、及び右ストップスイッチ 42 のうち、いずれが操作されたかを検出する。

ストップスイッチ 42 が操作されると、そのストップスイッチ 42 が操作された旨の信号がリール制御手段 66 に入力される。この信号を判別することで、リール制御手段 66 は、どのストップスイッチ 42 が操作されたかを検出する。そして、操作されたストップスイッチ 42 に対応するリール 31 の停止制御を実行する。

【0171】

さらに、リール制御手段 66 は、条件装置ごとに停止位置決定テーブルを備える。停止位置決定テーブルは、ストップスイッチ 42 が操作された瞬間のリール 31 の位置に対する、リール 31 の停止位置を定めたものである。そして、各停止位置決定テーブルには、たとえば 1 番の図柄（左リール 31 であれば「スイカ」）が中段を通過する瞬間にストップスイッチ 42 が操作されたときは、何図柄だけ移動制御して（何コマスベリで）、何番の図柄を中段に停止させる、というように停止位置が事前に定められている。

10

【0172】

ここで、本実施形態における図柄配列について説明する。

まず、図 4 に示すように、すべてのリール 31 において、「リプレイ」は、5 図柄間隔で 4 個配置されている。これにより、各リール 31 の「リプレイ」は、「PB = 1」配置である。

同様に、すべてのリール 31 において、「ベル」は、5 図柄間隔で 4 個配置されている。これにより、各リール 31 の「ベル」は、「PB = 1」配置である。

20

さらに同様に、すべてのリール 31 において、「スイカ」は、5 図柄間隔で 4 個配置されている。これにより、各リール 31 の「スイカ」は、「PB = 1」配置である。

【0173】

ここで、リプレイ 01 ~ 06 の図柄の組合せを構成する図柄は、「スイカ」、「リプレイ」、又は「ベル」のいずれである。したがって、リプレイの当選時には、常に、対象図柄を有効ラインに停止させることができるので、「PB = 1」である。

また、小役 01、及び小役 26 ~ 29 の図柄の組合せについても、「ベル」、「スイカ」、「リプレイ」のいずれかからなるので、小役 01、及び小役 26 ~ 29 についても「PB = 1」である。

【0174】

また、すべてのリール 31 において、「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「黒 BAR」のいずれか 1 つは、5 図柄間隔で配置されている。したがって、これら 4 図柄合算では、「PB = 1」配置である。すなわち、5 図柄間隔で、「赤 7」、「青 7」、「白 7」、又は「黒 BAR」のいずれか 1 つが配置されている。

30

【0175】

以下、各条件装置に対応する停止位置決定テーブルについて、上述した図 10 ~ 図 13 に基づき、説明する。

最初に、入賞及びリプレイ条件装置当選時の停止位置決定テーブルについて説明する。

非当選テーブルは、役の非当選時の遊技で用いられ、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール 31 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

40

【0176】

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

【0177】

50

リプレイ B 1 テーブルは、リプレイ B 1 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、押し順「左中右」時はリプレイ 0 3 を有効ラインに停止させ、「左中右」以外の押し順時は、リプレイ 0 1 を有効ラインに停止させるように（図 1 0 参照）、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 1 7 8 】

まず、リプレイ B 1 テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時（押し順正解時）には、左中段に「ベル」を停止させる。次に、中第二停止時（この時点で、押し順正解が確定する）には、中中段に「リプレイ」を停止させる。そして、右第三停止時には「ベル」を右中段に停止させる。これによりリプレイ 0 3 の入賞となる。

これに対し、左第一停止後、右第二停止時（この時点で押し順不正解が確定する）には、「スイカ」を右中段に停止させる。そして、中第三停止時には「ベル」を中中段に停止させる。これによりリプレイ 0 1 の入賞となる。

10

【 0 1 7 9 】

一方、リプレイ B 1 テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時（この時点で、押し順不正解となる）には、中中段に「ベル」を停止させる。その後、左停止時には「ベル」を左中段に停止させ、右停止時には「スイカ」を右中段に停止させる。これにより、リプレイ 0 1 の入賞となる。

リプレイ B 1 テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時（この時点で、押し順不正解となる）には、右中段に「スイカ」を停止させる。その後、左停止時には「ベル」を左中段に停止させ、中停止時には「ベル」を中中段に停止させる。これにより、リプレイ 0 1 の入賞となる。

20

【 0 1 8 0 】

リプレイ B 2 テーブルは、リプレイ B 2 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、押し順「左右中」時はリプレイ 0 3 を有効ラインに停止させ、「左右中」以外の押し順時は、リプレイ 0 1 を有効ラインに停止させるように（図 1 0 参照）、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。リプレイ B 1 の当選役にはリプレイ 0 5 が含まれるが、リプレイ 0 5 は、リプレイ B 2 テーブルが用いられる遊技で入賞することはない。

リプレイ B 2 テーブルが用いられた遊技において、押し順「左右中」時は、左停止時には「ベル」を左中段に停止させ、右停止時には「ベル」を右中段に停止させ、中停止時には「リプレイ」を中中段に停止させる。一方、押し順「左右中」以外は、左停止時には「ベル」を左中段に停止させ、中停止時には「ベル」を中中段に停止させ、右停止時には「スイカ」を右中段に停止させる。

30

【 0 1 8 1 】

リプレイ B 3 テーブルは、リプレイ B 3 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、押し順「中左右」時はリプレイ 0 3 を有効ラインに停止させ、「中左右」以外の押し順時は、リプレイ 0 2 を有効ラインに停止させるように（図 1 0 参照）、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

リプレイ B 3 テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時（押し順正解時）には、左中段に「リプレイ」を停止させる。次に、左第二停止時（この時点で、押し順正解が確定する）には、左中段に「ベル」を停止させる。そして、右第三停止時には「ベル」を右中段に停止させる。これによりリプレイ 0 3 の入賞となる。

40

これに対し、中第一停止後、右第二停止時（この時点で押し順不正解が確定する）には、「リプレイ」を右中段に停止させる。そして、左第三停止時には「リプレイ」を左中段に停止させる。これによりリプレイ 0 2 の入賞となる。

【 0 1 8 2 】

一方、リプレイ B 3 テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時（この時点で、押し順不正解となる）には、左中段に「リプレイ」を停止させる。その後、中停止時には「リプレイ」を中中段に停止させ、右停止時には「リプレイ」を右中段に停止させる。これにより、リプレイ 0 2 の入賞となる。

50

リプレイ B 3 テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時（この時点で、押し順不正解となる）には、右中段に「リプレイ」を停止させる。その後、左停止時には「リプレイ」を左中段に停止させ、中停止時には「リプレイ」を中中段に停止させる。これにより、リプレイ 0 2 の入賞となる。

【 0 1 8 3 】

リプレイ B 4 テーブルは、リプレイ B 4 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、押し順「中右左」時はリプレイ 0 3 を有効ラインに停止させ、「中右左」以外の押し順時は、リプレイ 0 2 を有効ラインに停止させるように（図 1 0 参照）、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。リプレイ B 4 の当選役にはリプレイ 0 5 が含まれるが、リプレイ 0 5 は、リプレイ B 4 テーブルが用いられる遊技で入賞することはない。

10

【 0 1 8 4 】

リプレイ B 4 テーブルが用いられた遊技において、押し順「中右左」時は、中停止時には「リプレイ」を中中段に停止させ、右停止時には「ベル」を右中段に停止させ、左停止時には「ベル」を左中段に停止させる。一方、押し順「中右左」以外は、左停止時には「リプレイ」を左中段に停止させ、中停止時には「リプレイ」を中中段に停止させ、右停止時には「リプレイ」を右中段に停止させる。

【 0 1 8 5 】

リプレイ B 5 テーブルは、リプレイ B 5 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、押し順「右左中」時はリプレイ 0 4 を有効ラインに停止させ、「右左中」以外の押し順時は、リプレイ 0 1 を有効ラインに停止させるように（図 1 0 参照）、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

20

【 0 1 8 6 】

リプレイ B 5 テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時（押し順正解時）には、右中段に「スイカ」を停止させる。次に、左第二停止時（この時点で、押し順正解が確定する）には、左中段に「スイカ」を停止させる。そして、中第三停止時には「リプレイ」を中中段に停止させる。これによりリプレイ 0 4 の入賞となる。

これに対し、右第一停止後、中第二停止時（この時点で押し順不正解が確定する）には、「ベル」を中中段に停止させる。そして、左第三停止時には「ベル」を左中段に停止させる。これによりリプレイ 0 1 の入賞となる。

30

【 0 1 8 7 】

一方、リプレイ B 5 テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時（この時点で、押し順不正解となる）には、左中段に「ベル」を停止させる。その後、中停止時には「ベル」を中中段に停止させ、右停止時には「スイカ」を右中段に停止させる。これにより、リプレイ 0 1 の入賞となる。

リプレイ B 5 テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時（この時点で、押し順不正解となる）には、右中段に「ベル」を停止させる。その後、左停止時には「ベル」を左中段に停止させ、中停止時には「スイカ」を中中段に停止させる。これにより、リプレイ 0 1 の入賞となる。

【 0 1 8 8 】

40

リプレイ B 6 テーブルは、リプレイ B 6 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、押し順「右中左」時はリプレイ 0 4 を有効ラインに停止させ、「右中左」以外の押し順時は、リプレイ 0 1 を有効ラインに停止させるように（図 1 0 参照）、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。リプレイ B 6 の当選役にはリプレイ 0 5 が含まれるが、リプレイ 0 5 は、リプレイ B 6 テーブルが用いられる遊技で入賞することはない。

リプレイ B 6 テーブルが用いられた遊技において、押し順「右中左」時は、右停止時には「スイカ」を右中段に停止させ、中停止時には「リプレイ」を中中段に停止させ、左停止時には「スイカ」を左中段に停止させる。一方、押し順「右中左」以外は、左停止時には「ベル」を左中段に停止させ、中停止時には「ベル」を中中段に停止させ、右停止時に

50

は「スイカ」を右中段に停止させる。

【0189】

リプレイCテーブルは、リプレイC当選時の遊技で用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、リプレイ05を有効ラインに停止させるように(図10参照)、リール31の停止位置を定めたものである。リプレイ05は、図6に示すように、「スイカ」揃いの図柄の組合せを有し、見た目上、レア小役の図柄の組合せを有するが、実際にはリプレイの1つである。

【0190】

リプレイDテーブルは、リプレイD当選時の遊技で用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、リプレイ06を有効ラインに停止させるように(図10参照)、リール31の停止位置を定めたものである。リプレイ06は、図6に示すように、「スイカ」はずれ(「スイカ」テンパイ後のはずれ)となるチャンス目の停止形を有するが、実際にはリプレイの1つである。

【0191】

続いて、小役(押し順ベル)当選時の停止位置決定テーブルについて説明する。

本実施形態において、小役A1～A6は、8枚役である小役01と、1枚役である小役02～25の重複当選(いわゆる押し順ベル)である。このように、払出し枚数が異なる複数の小役が重複当選したときのリール31の停止制御として、以下の方法が挙げられる。

第1優先として、当選している図柄の組合せを構成する(当該リール31の)図柄のすべてを有効ラインに停止可能であるときは、その位置でリール31を停止させる。

【0192】

次に、「当選している図柄の組合せを構成する図柄のすべてを有効ラインに停止させる」ことができないとき(第1優先を採用することができないとき)は、第2優先として、「枚数優先」又は「個数優先」のいずれかによりリール31を停止制御する。

ここで、「枚数優先」とは、重複当選している図柄の組合せのうち、払出し枚数の最も多い図柄の組合せを構成する当該リール31の図柄を優先して有効ラインに停止させる(引き込む)ことをいう。このため、小役01～25当選時においては、小役01が、払出し枚数の最も多い図柄の組合せに相当する。

一方、「個数優先」とは、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数が最も多くなるように、当該リール31の図柄を有効ラインに停止させることをいう。

【0193】

たとえば、小役A1に当選し、左第一停止であるとき、当選している役に係る左リール31のすべてを同時に有効ラインに停止させることはできない。小役01、10、11、18、19の左リール31の図柄は、複数種類あるのに対し、有効ラインは1本であるので、1種類の図柄しか有効ラインに停止させることができないからである。

したがって、小役A1～A6当選時には、個数優先又は枚数優先のいずれかにより、リール31を停止制御する。そして本実施形態では、押し順正解時には枚数優先によりリールを停止制御し、押し順不正解時には、個数優先によりリール31を停止制御する。そして、個数優先によりリールを停止制御すると、8枚役は入賞せずに1枚役が入賞可能に(取りこぼす場合を有するように)構成されている。

【0194】

ここで、小役A1当選時を例に挙げて説明する。

図11に示すように、小役A1当選時は、小役01、10、11、18、及び19の小役の重複当選となり、その図柄の組合せは、以下の通りである。

小役01:「リプレイ」-「ベル」-「リプレイ」(8枚)

小役10:「赤7」-「リプレイ」-「赤7」(1枚)

小役10:「赤7」-「リプレイ」-「青7」(1枚)

小役11:「赤7」-「リプレイ」-「白7」(1枚)

小役11:「赤7」-「リプレイ」-「黒BAR」(1枚)

小役 18 : 「赤 7」 - 「赤 7」 - 「ベル」 (1 枚)
 小役 18 : 「赤 7」 - 「青 7」 - 「ベル」 (1 枚)
 小役 19 : 「赤 7」 - 「白 7」 - 「ベル」 (1 枚)
 小役 19 : 「赤 7」 - 「黒 B A R」 - 「ベル」 (1 枚)

【 0 1 9 5 】

そして、左第一停止時 (押し順正解時) に枚数優先を行うときは、小役 0 1 を入賞させるように左リール 3 1 を停止制御するので、左リール 3 1 の停止時には、「リプレイ」を有効ライン (左中段) に停止させる。その後の中及び右停止時においても枚数優先によってリール 3 1 を停止制御するので、中停止時には「ベル」を有効ライン (中中段) に停止させ、右停止時には「リプレイ」を有効ライン (右中段) に停止させる。

10

【 0 1 9 6 】

これに対し、中第一停止時 (押し順不正解時) に個数優先を行うときは、「リプレイ」を有効ラインに停止させれば、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数は 4 個となって最大となる。したがって、中第一停止時に個数優先を行うときは、「リプレイ」 (小役 1 0 又は 1 1 に係る図柄) を有効ライン (中中段) に停止させる。中第一停止後、左及び右停止時には、個数優先によって入賞可能となった小役 (小役 1 0 又は 1 1) に係る図柄を有効ラインに停止可能なときは当該図柄を有効ラインに停止させる。当該図柄を有効ラインに停止させることができないときは、いずれかの特図が有効ラインに停止するように図柄を停止させる。

【 0 1 9 7 】

20

また、右第一停止時 (押し順不正解時) に個数優先を行うときは、「ベル」を有効ラインに停止させれば、有効ラインに停止可能となる図柄の組合せ数は 4 個となって最大となる。したがって、右第一停止時に個数優先を行うときは、「ベル」 (小役 1 8 又は 1 9 に係る図柄) を有効ライン (右中段) に停止させる。右第一停止後、左及び中停止時には、個数優先によって入賞可能となった小役 (小役 1 8 又は 1 9) に係る図柄を有効ラインに停止可能なときは当該図柄を有効ラインに停止させる。当該図柄を有効ラインに停止させることができないときは、いずれかの特図が有効ラインに停止するように図柄を停止させる。

本実施形態では、第一停止時には、押し順正解及び不正解時の双方で、第一停止時には「P B = 1」の図柄を引き込むように設定されている。

30

以上のリール 3 1 の停止制御は、小役 A 1 ~ A 6 当選時で共通する。

【 0 1 9 8 】

また、詳細は後述するが、小役 A 1 ~ A 6 当選時において、押し順正解によって小役 0 1 が入賞すると、R T 移行はない。これに対し、押し順不正解によって 1 枚役が入賞すると、非 R T 以外の R T に滞在しているときは、次回遊技から非 R T に移行する。また、押し順不正解によって特図が表示されると、R T 1 以外の R T (非 R T を含む) に滞在しているときは、次回遊技から R T 1 に移行する。

【 0 1 9 9 】

小役 A 1 テーブルは、小役 A 1 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、押し順が左第一停止のとき (押し順正解時) は小役 0 1 を入賞させ、押し順が中第一停止のとき (押し順不正解時) は小役 1 0 若しくは 1 1 を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が右第一停止のとき (押し順不正解時) は小役 1 8 若しくは 1 9 を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように (図 1 1 参照)、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

40

まず、小役 A 1 テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時 (押し順正解時) には、上記枚数優先により、「リプレイ」を左中段に停止させる。その後、中及び右停止時には、それぞれ、「ベル」、「リプレイ」を中中段、右中段に停止させる。これにより、小役 0 1 が入賞する。

【 0 2 0 0 】

また、小役 A 1 テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時 (押し順不正解時)

50

には、個数優先により、小役 10 又は 11 に係る図柄である「リプレイ」を中中段に停止させる ($PB = 1$)。

また、中第一停止後の左停止時には、小役 10 又は 11 に係る図柄である「赤 7」を左中段に停止可能であるときは、「赤 7」を左中段に停止させる。図 4 に示すように、左リール 31 には、「赤 7」は、1 個設けられているので、無作為に左リール 31 を停止させたとき、「赤 7」を左中段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」である。一方、「赤 7」を左中段に停止させることができないときは、「ベル」を左中段に停止させる。

さらにまた、中第一停止後の右停止時には、小役 10 又は 11 に係る図柄である「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「黒 BAR」を右中段に停止させる。上述したように、これら 4 図柄合算で「 $PB = 1$ 」配置 (5 図柄間隔 4 個配置) であるので、常に、これらのうちのいずれかの図柄を右中段に停止させることができる。

10

【0201】

さらに、小役 A1 テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時には、小役 18 又は 19 に係る図柄である「ベル」を右中段に停止させる ($PB = 1$)。次に、右第一停止後の左停止時には、小役 18 又は 19 に係る図柄である「赤 7」を左中段に停止可能であるときは「赤 7」を左中段に停止させ、「赤 7」を左中段に停止させることができないときは「ベル」を左中段に停止させる。

さらに、右第一停止後の中停止時には、「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「黒 BAR」のいずれかを中中段に停止させる。

【0202】

20

以上より、小役 A1 テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時 (押し順正解時) には小役 01 が入賞する ($PB = 1$)。

また、中第一停止時には、「赤 7」 - 「リプレイ」 - 「赤 7 / 青 7 / 白 7 / 黒 BAR」 (「/」は、「又は」を示す。以下同じ。) が有効ラインに停止して、小役 10 又は 11 の入賞となるか (確率「 $1/4$ 」)、又は特図 02 である「ベル」 - 「リプレイ」 - 「赤 7 / 青 7 / 白 7 / 黒 BAR」が停止する (確率「 $3/4$ 」)。

さらにまた、右第一停止時には、「赤 7」 - 「赤 7 / 青 7 / 白 7 / 黒 BAR」 - 「ベル」が有効ラインに停止して、小役 18 又は 19 の入賞となるか (確率「 $1/4$ 」)、又は特図 01 である「ベル」 - 「赤 7 / 青 7 / 白 7 / 黒 BAR」 - 「ベル」が停止する (確率「 $3/4$ 」)。

30

【0203】

小役 A2 テーブルは、小役 A2 当選時の遊技で用いられ、リール 31 の停止制御の範囲内において、押し順が左第一停止のとき (押し順正解時) は小役 01 を入賞させ、押し順が中第一停止のとき (押し順不正解時) は小役 12 若しくは 13 を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が右第一停止のとき (押し順不正解時) は小役 20 若しくは 21 を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように (図 11 参照)、リール 31 の停止位置を定めたものである。

小役 A2 テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時における各リール 31 の停止制御は、小役 A1 テーブルと同様である。

【0204】

40

また、小役 A2 テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時には、「リプレイ」を中中段に停止させる ($PB = 1$)。さらにまた、中第一停止後の左停止時には、小役 12 又は 13 に係る図柄である「青 7」を左中段に停止可能であるときは、「青 7」を左中段に停止させる。図 4 に示すように、左リール 31 には、「青 7」は、1 個設けられているので、無作為に左リール 31 を停止させたとき、「青 7」を左中段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」である。一方、「青 7」を左中段に停止させることができないときは、「ベル」を左中段に停止させる。

さらに、中第一停止後の右停止時には、小役 12 又は 13 に係る図柄である「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「黒 BAR」を右中段に停止させる。この場合は、上述した小役 A1 テーブルと同様に「 $PB = 1$ 」である。

50

【0205】

さらに、小役A2テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時には、小役20又は21に係る図柄である「ベル」を右中段に停止させる（PB=1）。次に、右第一停止後の左停止時には、小役20又は21に係る図柄である「青7」を左中段に停止可能であるときは「青7」を左中段に停止させ、「青7」を左中段に停止させることができないときは「ベル」を左中段に停止させる。

さらに、右第一停止後の中停止時には、「赤7」、「青7」、「白7」、「黒BAR」のいずれかを中中段に停止させる。

【0206】

以上より、小役A2テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時（押し順正解時）には小役01が入賞する（PB=1）。

また、中第一停止時には、「青7」-「リプレイ」-「赤7/青7/白7/黒BAR」が有効ラインに停止して、小役12又は13の入賞となるか（確率「1/4」）、又は特図02である「ベル」-「リプレイ」-「赤7/青7/白7/黒BAR」が停止する（確率「3/4」）。

さらにまた、右第一停止時には、「青7」-「赤7/青7/白7/黒BAR」-「ベル」が有効ラインに停止して、小役20又は21の入賞となるか（確率「1/4」）、又は特図01である「ベル」-「赤7/青7/白7/黒BAR」-「ベル」が停止する（確率「3/4」）。

【0207】

小役A3テーブルは、小役A3当選時の遊技で用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、押し順が中第一停止のとき（押し順正解時）は小役01を入賞させ、押し順が左第一停止のとき（押し順不正解時）は小役02若しくは03を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が右第一停止のとき（押し順不正解時）は小役20若しくは21を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように（図11参照）、リール31の停止位置を定めたものである。

小役A3テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時における各リール31の停止制御は、小役A1テーブルと同様である。

【0208】

また、小役A3テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時には、小役02又は03に係る図柄である「ベル」を左中段に停止させる（PB=1）。また、左第一停止後の中停止時には、小役02又は03に係る図柄である「赤7」を中中段に停止可能であるときは、「赤7」を中中段に停止させる。図4に示すように、中リール31には、「赤7」は、1個設けられているので、無作為に中リール31を停止させたとき、「赤7」を中中段に停止させることができる確率は「1/4」である。一方、「赤7」を中中段に停止させることができないときは、「リプレイ」を中中段に停止させる。

さらにまた、左第一停止後の右停止時には、小役02又は03に係る図柄である「赤7」、「青7」、「白7」、「黒BAR」を右中段に停止させる。この場合は、上述した小役A1テーブルと同様に「PB=1」である。

【0209】

さらに、小役A3テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時には、小役22又は23に係る図柄である「ベル」を右中段に停止させる（PB=1）。次に、右第一停止後の左停止時には、小役22又は23に係る図柄である「白7」を左中段に停止可能であるときは「白7」を左中段に停止させ、「白7」を左中段に停止させることができないときは「ベル」を左中段に停止させる。図4に示すように、左リール31には、「白7」は、1個設けられているので、無作為に左リール31を停止させたとき、「白7」を左中段に停止させることができる確率は「1/4」である。

また、右第一停止後の中停止時には、「赤7」、「青7」、「白7」、「黒BAR」のいずれかを中中段に停止させる。

【0210】

さらに、小役A3テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時には、小役22又は23に係る図柄である「ベル」を右中段に停止させる（PB=1）。次に、右第一停止後の左停止時には、小役22又は23に係る図柄である「白7」を左中段に停止可能であるときは「白7」を左中段に停止させ、「白7」を左中段に停止させることができないときは「ベル」を左中段に停止させる。図4に示すように、左リール31には、「白7」は、1個設けられているので、無作為に左リール31を停止させたとき、「白7」を左中段に停止させることができる確率は「1/4」である。

また、右第一停止後の中停止時には、「赤7」、「青7」、「白7」、「黒BAR」のいずれかを中中段に停止させる。

【0210】

以上より、小役 A 3 テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時（押し順正解時）には小役 0 1 が入賞する（PB = 1）。

また、左第一停止時には、「ベル」 - 「赤 7」 - 「赤 7 / 青 7 / 白 7 / 黒 B A R」が有効ラインに停止して、小役 0 2 又は 0 3 の入賞となるか（確率「1 / 4」）、又は特図 0 2 である「ベル」 - 「リプレイ」 - 「赤 7 / 青 7 / 白 7 / 黒 B A R」が停止する（確率「3 / 4」）。

さらにまた、右第一停止時には、「白 7」 - 「赤 7 / 青 7 / 白 7 / 黒 B A R」 - 「ベル」が有効ラインに停止して、小役 2 2 又は 2 3 の入賞となるか（確率「1 / 4」）、又は特図 0 1 である「ベル」 - 「赤 7 / 青 7 / 白 7 / 黒 B A R」 - 「ベル」が停止する（確率「3 / 4」）。

10

【0 2 1 1】

小役 A 4 テーブルは、小役 A 4 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、押し順が中第一停止のとき（押し順正解時）は小役 0 1 を入賞させ、押し順が左第一停止のとき（押し順不正解時）は小役 0 4 若しくは 0 5 を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が右第一停止のとき（押し順不正解時）は小役 2 4 若しくは 2 5 を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように（図 1 1 参照）、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

小役 A 4 テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時における各リール 3 1 の停止制御は、小役 A 1 テーブルと同様である。

【0 2 1 2】

20

また、小役 A 4 テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時には、小役 0 4 又は 0 5 に係る図柄である「ベル」を左中段に停止させる（PB = 1）。また、左第一停止後の中停止時には、小役 0 4 又は 0 5 に係る図柄である「青 7」を中中段に停止可能であるときは、「青 7」を中中段に停止させる。図 4 に示すように、中リール 3 1 には、「青 7」は、1 個設けられているので、無作為に中リール 3 1 を停止させたとき、「青 7」を中中段に停止させることができる確率は「1 / 4」である。一方、「青 7」を中中段に停止させることができないときは、「リプレイ」を中中段に停止させる。

さらにまた、左第一停止後の右停止時には、小役 0 4 又は 0 5 に係る図柄である「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「黒 B A R」を右中段に停止させる。この場合は、上述した小役 A 1 テーブルと同様に「PB = 1」である。

30

【0 2 1 3】

さらに、小役 A 4 テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時には、小役 2 4 又は 2 5 に係る図柄である「ベル」を右中段に停止させる（PB = 1）。次に、右第一停止後の左停止時には、小役 2 4 又は 2 5 に係る図柄である「黒 B A R」を左中段に停止可能であるときは「黒 B A R」を左中段に停止させ、「黒 B A R」を左中段に停止させることができないときは「ベル」を左中段に停止させる。図 4 に示すように、左リール 3 1 には、「黒 B A R」は、1 個設けられているので、無作為に左リール 3 1 を停止させたとき、「黒 B A R」を左中段に停止させることができる確率は「1 / 4」である。

また、右第一停止後の中停止時には、「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「黒 B A R」のいずれかを中中段に停止させる。

40

【0 2 1 4】

以上より、小役 A 4 テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時（押し順正解時）には小役 0 1 が入賞する（PB = 1）。

また、左第一停止時には、「ベル」 - 「青 7」 - 「赤 7 / 青 7 / 白 7 / 黒 B A R」が有効ラインに停止して、小役 0 4 又は 0 5 の入賞となるか（確率「1 / 4」）、又は特図 0 2 である「ベル」 - 「リプレイ」 - 「赤 7 / 青 7 / 白 7 / 黒 B A R」が停止する（確率「3 / 4」）。

さらにまた、右第一停止時には、「黒 B A R」 - 「赤 7 / 青 7 / 白 7 / 黒 B A R」 - 「ベル」が有効ラインに停止して、小役 2 4 又は 2 5 の入賞となるか（確率「1 / 4」）、又は特図 0 1 である「ベル」 - 「赤 7 / 青 7 / 白 7 / 黒 B A R」 - 「ベル」が停止する（

50

確率「 $3/4$ 」)。

【0215】

小役A5テーブルは、小役A5当選時の遊技で用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、押し順が右第一停止のとき(押し順正解時)は小役01を入賞させ、押し順が左第一停止のとき(押し順不正解時)は小役06若しくは07を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が中第一停止のとき(押し順不正解時)は小役14若しくは15を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように(図11参照)、リール31の停止位置を定めたものである。

小役A3テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時における各リール31の停止制御は、小役A1テーブルと同様である。

10

【0216】

また、小役A5テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時には、小役06又は07に係る図柄である「ベル」を左中段に停止させる($PB=1$)。また、左第一停止後の中停止時には、小役06又は07に係る図柄である「白7」を中中段に停止可能であるときは、「白7」を中中段に停止させる。図4に示すように、中リール31には、「白7」は、1個設けられているので、無作為に中リール31を停止させたとき、「白7」を中中段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」である。一方、「白7」を中中段に停止させることができないときは、「リプレイ」を中中段に停止させる。

さらにまた、左第一停止後の右停止時には、小役06又は07に係る図柄である「赤7」、「青7」、「白7」、「黒BAR」を右中段に停止させる($PB=1$)。

20

【0217】

さらに、小役A5テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時には、小役14又は15に係る図柄である「リプレイ」を中中段に停止させる($PB=1$)。次に、中第一停止後の左停止時には、小役14又は15に係る図柄である「白7」を左中段に停止可能であるときは「白7」を左中段に停止させ(確率「 $1/4$ 」)、「白7」を左中段に停止させることができないときは「ベル」を左中段に停止させる。

また、中第一停止後の右停止時には、「赤7」、「青7」、「白7」、「黒BAR」のいずれかを中中段に停止させる。

【0218】

以上より、小役5テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時(押し順正解時)には小役01が入賞する($PB=1$)。

30

また、左第一停止時には、「ベル」-「白7」-「赤7/青7/白7/黒BAR」が有効ラインに停止して、小役06又は07の入賞となるか(確率「 $1/4$ 」)、又は特図02である「ベル」-「リプレイ」-「赤7/青7/白7/黒BAR」が停止する(確率「 $3/4$ 」)。

さらにまた、中第一停止時には、「白7」-「リプレイ」-「赤7/青7/白7/黒BAR」が有効ラインに停止して、小役14又は15の入賞となるか(確率「 $1/4$ 」)、又は特図02である「ベル」-「リプレイ」-「赤7/青7/白7/黒BAR」が停止する(確率「 $3/4$ 」)。

40

【0219】

小役A6テーブルは、小役A6当選時の遊技で用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、押し順が右第一停止のとき(押し順正解時)は小役01を入賞させ、押し順が左第一停止のとき(押し順不正解時)は小役08若しくは09を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が中第一停止のとき(押し順不正解時)は小役16若しくは17を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように(図11参照)、リール31の停止位置を定めたものである。

小役A3テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時における各リール31の停止制御は、小役A1テーブルと同様である。

【0220】

また、小役A6テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時には、小役08又は

50

09に係る図柄である「ベル」を左中段に停止させる($PB = 1$)。また、左第一停止後の中停止時には、小役08又は09に係る図柄である「黒BAR」を中中段に停止可能であるときは、「黒BAR」を中中段に停止させる。図4に示すように、中リール31には、「黒BAR」は、1個設けられているので、無作為に中リール31を停止させたとき、「黒BAR」を中中段に停止させることができる確率は「 $1/4$ 」である。一方、「黒BAR」を中中段に停止させることができないときは、「リプレイ」を中中段に停止させる。

さらにまた、左第一停止後の右停止時には、小役08又は09に係る図柄である「赤7」、「青7」、「白7」、「黒BAR」を右中段に停止させる($PB = 1$)。

【0221】

さらに、小役A6テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時には、小役16又は17に係る図柄である「リプレイ」を中中段に停止させる($PB = 1$)。次に、中第一停止後の左停止時には、小役16又は17に係る図柄である「黒BAR」を左中段に停止可能であるときは「黒BAR」を左中段に停止させ(確率「 $1/4$ 」)、「黒BAR」を左中段に停止させることができないときは「ベル」を左中段に停止させる。

また、中第一停止後の右停止時には、「赤7」、「青7」、「白7」、「黒BAR」のいずれかを右中段に停止させる。

【0222】

以上より、小役6テーブルが用いられた遊技において、右第一停止時(押し順正解時)には小役01が入賞する($PB = 1$)。

また、左第一停止時には、「ベル」-「黒BAR」-「赤7/青7/白7/黒BAR」が有効ラインに停止して、小役08又は09の入賞となるか(確率「 $1/4$ 」)、又は特図02である「ベル」-「リプレイ」-「赤7/青7/白7/黒BAR」が停止する(確率「 $3/4$ 」)。

さらにまた、中第一停止時には、「黒BAR」-「リプレイ」-「赤7/青7/白7/黒BAR」が有効ラインに停止して、小役16又は17の入賞となるか(確率「 $1/4$ 」)、又は特図02である「ベル」-「リプレイ」-「赤7/青7/白7/黒BAR」が停止する(確率「 $3/4$ 」)。

【0223】

小役B1~B6当選時は、上述した小役A1~A6当選時と同様に、払出し枚数の異なる複数種類の小役が重複当選するものであり、いわゆる押し順ベルに相当する。ただし、小役B1~B6は、払出し枚数が3枚である小役28と、払出し枚数が1枚である小役02~25の重複当選である。この場合にも、上述した小役A1~A6当選時と同様に、押し順正解時には枚数優先によって小役28を入賞させ、押し順不正解時には個数優先によって小役02~25を入賞可能にする(小役A1~A6当選時と同様に、取りこぼす場合がある。)

【0224】

小役B1テーブルは、小役B1当選時の遊技で用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、押し順が左第一停止のとき(押し順正解時)は小役28を入賞させ、押し順が中第一停止のとき(押し順不正解時)は小役10若しくは11を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が右第一停止のとき(押し順不正解時)は小役18若しくは19を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように(図12参照)、リール31の停止位置を定めたものである。

【0225】

同様に、小役B2テーブルは、小役B2当選時の遊技で用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、押し順が左第一停止のとき(押し順正解時)は小役28を入賞させ、押し順が中第一停止のとき(押し順不正解時)は小役12若しくは13を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が右第一停止のとき(押し順不正解時)は小役20若しくは21を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように、リール31の停止位置を定めたものである。

10

20

30

40

50

【 0 2 2 6 】

小役 B 3 テーブルは、小役 B 3 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、押し順が中第一停止のとき（押し順正解時）は小役 2 8 を入賞させ、押し順が左第一停止のとき（押し順不正解時）は小役 0 2 若しくは 0 3 を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が右第一停止のとき（押し順不正解時）は小役 2 2 若しくは 2 3 を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 2 2 7 】

小役 B 4 テーブルは、小役 B 4 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、押し順が中第一停止のとき（押し順正解時）は小役 2 8 を入賞させ、押し順が左第一停止のとき（押し順不正解時）は小役 0 4 若しくは 0 5 を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が右第一停止のとき（押し順不正解時）は小役 2 4 若しくは 2 5 を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 2 2 8 】

小役 B 5 テーブルは、小役 B 5 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、押し順が右第一停止のとき（押し順正解時）は小役 2 8 を入賞させ、押し順が左第一停止のとき（押し順不正解時）は小役 0 6 若しくは 0 7 を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が中第一停止のとき（押し順不正解時）は小役 1 4 若しくは 1 5 を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 2 2 9 】

小役 B 6 テーブルは、小役 B 6 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、押し順が右第一停止のとき（押し順正解時）は小役 2 8 を入賞させ、押し順が左第一停止のとき（押し順不正解時）は小役 0 8 若しくは 0 9 を入賞させるか又は役のとりこぼしとなり、押し順が中第一停止のとき（押し順不正解時）は小役 1 6 若しくは 1 7 を入賞させるか又は役のとりこぼしとなるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 2 3 0 】

以上の小役 B 1 テーブル～小役 B 6 テーブルにおいて、押し順正解時には、小役 2 8 を入賞させるように制御する。すなわち、左停止時には「リプレイ」、中停止時には「スイカ」、右停止時には「スイカ」を有効ライン（中段）に停止させる。

これに対し、小役 B 1 テーブル～小役 B 6 テーブルにおける押し順不正解時は、それぞれ、小役 A 1 テーブル～小役 A 6 テーブルにおける押し順不正解時と同一である。具体的には、たとえば小役 B 1 テーブルが用いられた遊技における中第一停止時は、小役 A 1 テーブルが用いられた遊技における中第一停止時と同一である。また、小役 B 1 テーブルが用いられた遊技における右第一停止時は、小役 A 1 テーブルが用いられた遊技における右第一停止時と同一である。

さらに、押し順正解時及び不正解時の R T 移行についても、小役 A 1 ～ A 6 当選時と同一である。

【 0 2 3 1 】

小役 C 1 ～ C 6 当選は、小役 2 6 又は 2 7 のいずれか 1 つと、小役 2 8 又は 2 9 のいずれか 1 つを含む重複当選である。

また、小役 C 1 ～ C 6 には、（ 1 ）小役 2 6 ～ 2 9 の少なくとも 2 つを含む場合と、（ 2 ）小役 2 6 ～ 2 9 の少なくとも 2 つと、1 枚役とを含む場合とを有する。

そして、小役 2 6 ～ 2 9 の少なくとも 2 つを含む場合（小役 C 1 及び小役 C 3 ）は、いずれも、3 枚役のみを含むので、個数優先や枚数優先とは無関係に、所定の図柄（役）を有効ラインに停止させるように制御する。

【 0 2 3 2 】

たとえば、小役 C 1 テーブルは、小役 C 1 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止

10

20

30

40

50

制御の範囲内において、押し順が左中右のとき（押し順正解時）は小役 29 を入賞させ、押し順が左中右以外のとき（押し順不正解時）は小役 27 を入賞させるように、ルール 31 の停止位置を定めたものである。

上述したように、小役 29 及び 27 のいずれも、「PB = 1」であるので、常に、押し順正解時 / 不正解時に応じて、小役 29 又は 27 を入賞させることができる。

【0233】

また、小役 C1 テーブルが用いられた遊技において、左第一停止時には「スイカ」を左中段に停止させ、中第二停止時（押し順正解時）には「リプレイ」を中中段に停止させて小役 29 を入賞させるように制御する。これに対し、左第一停止後の右第二停止時（押し順不正解時）には、「ベル」を右中段に停止させて小役 27 を入賞させるように制御する。

10

したがって、小役 C1 テーブルでは、押し順正解時及び不正解時のいずれも 3 枚役が入賞する。そして、押し順正解時は RT 移行はないが、押し順不正解時（小役 27 入賞時）は、非 RT 以外の RT 滞在時は、次回遊技から非 RT に移行する。

【0234】

小役 C2 テーブル、小役 C4 テーブル～小役 C6 テーブルについては後述する。

小役 C3 テーブルは、小役 C3 当選時の遊技で用いられ、ルール 31 の停止制御の範囲内において、押し順が中左右のとき（押し順正解時）は小役 28 を入賞させ、押し順が中左右以外のとき（押し順不正解時）は小役 26 を入賞させるように、ルール 31 の停止位置を定めたものである。

20

また、小役 C3 テーブルが用いられた遊技において、中第一停止時には「スイカ」を左中段に停止させ、左第二停止時（押し順正解時）には「リプレイ」を左中段に停止させて小役 28 を入賞させるように制御する。これに対し、中第一停止後の右第二停止時（押し順不正解時）には、「スイカ」を右中段に停止させて小役 26 を入賞させるように制御する。

【0235】

小役 C2 当選は、小役 27、29、小役 02 の重複当選である。

ここで、

小役 27：「スイカ」 - 「ベル」 - 「ベル」：3 枚

小役 29：「スイカ」 - 「リプレイ」 - 「リプレイ」：3 枚

小役 2：「ベル」 - 「赤 7」 - 「赤 7」：1 枚

である。

30

そして、本実施形態における小役 C2、C4～C6 当選時は、正解押し順及び不正解押し順のいずれであっても、枚数優先により、条件装置に含まれる小役を入賞させるように制御する。ただし、ストップスイッチ 42 の押し順に応じて、入賞させる 3 枚役の種類を異ならせるようにする。

【0236】

まず、小役 C2 テーブルは、小役 C2 当選時の遊技で用いられ、ルール 31 の停止制御の範囲内において、押し順が左右中のとき（押し順正解時）は小役 29 を入賞させ、押し順が左右中以外のとき（押し順不正解時）は小役 27 を入賞させるように、ルール 31 の停止位置を定めたものである。

40

よって、ルール 31 の停止制御は、小役 C1 テーブルと同一となる。小役 C2 テーブルでは、押し順正解時及び押し順不正解時のいずれも枚数優先によって、対象図柄を有効ラインに停止させる。

【0237】

小役 C4 テーブルは、小役 C4 当選時の遊技で用いられ、ルール 31 の停止制御の範囲内において、押し順が中右左のとき（押し順正解時）は小役 28 を入賞させ、押し順が中右左以外のとき（押し順不正解時）は小役 26 を入賞させるように、ルール 31 の停止位置を定めたものである。

小役 C5 テーブルは、小役 C5 当選時の遊技で用いられ、ルール 31 の停止制御の範囲

50

内において、押し順が右左中のとき（押し順正解時）は小役 2 8 を入賞させ、押し順が右左中以外のとき（押し順不正解時）は小役 2 6 を入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 2 3 8 】

小役 C 6 テーブルは、小役 C 6 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、押し順が右中左のとき（押し順正解時）は小役 2 8 を入賞させ、押し順が右中左以外のとき（押し順不正解時）は小役 2 6 を入賞させるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

以上より、小役 C 4 テーブル、小役 C 5 テーブル、小役 C 6 テーブルにおいて、正解押し順時はいずれも小役 2 8 を入賞させ、不正解押し順時にはいずれも小役 2 6 を入賞させる。

10

【 0 2 3 9 】

小役 D 1 テーブルは、小役 D 1 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 3 0 又は 3 1 を入賞可能に、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。ここで、小役 3 0 の左リール 3 1 の図柄は「チェリー」であるので、左リール 3 1 については「P B 1」である。同様に、小役 3 1 の左リール 3 1 の図柄は「blank」であるので、左リール 3 1 については「P B 1」である。ただし、これらを合算した「チェリー」及び「blank」のいずれか 1 つは、5 図柄間隔で 4 か所に配置されているので、合算では「P B = 1」である。したがって、小役 D 1 テーブルが用いられた遊技では、常に、小役 3 0 又は 3 1 のいずれかを入賞させることができる。なお、小役 3 0 及び 3 1 の中及び右リール 3 1 の図柄は「ANY」（任意）である。

20

【 0 2 4 0 】

小役 D 2 テーブルは、小役 D 2 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 3 0 を入賞可能に、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。上述したように、小役 3 0 は「P B 1」であるので、入賞する場合と入賞しない場合とを有する。

小役 E テーブルは、小役 E 当選時の遊技で用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 0 1 ~ 小役 3 1 のいずれかを入賞可能に、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。本実施形態において、小役 E テーブルが用いられた遊技では、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、枚数優先によって、小役 0 1 を入賞させるように制御する。

30

【 0 2 4 1 】

2 B B 遊技中テーブルは、2 B B 遊技中で用いられ、小役 0 1、小役 3 0、小役 3 1（いずれも 8 枚役）のいずれかを入賞させるとともに、これら 3 つの役のうちのいずれも入賞させることができないときは、役の非入賞となるように、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。

ここで、本実施形態の 2 B B 遊技では、役抽選手段 6 1 による役の抽選は行われない。ただし、小役 E テーブルが用いられるときと同様に、小役 0 1 ~ 3 1 の全当選フラグがオンとなる。

【 0 2 4 2 】

さらに、本実施形態の 2 B B 遊技では、左リールについてはストップスイッチ 4 2 を操作した瞬間からリール 3 1 が停止するまでの時間が 7 5 m s 以内に設定されている。これにより、2 B B 遊技中の最大スベリコマ数は、「1」に設定されている。また、上記左リール 3 1 以外のリール 3 1 については、2 B B 遊技以外と同様に、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 が停止するまでの時間は 1 9 0 m s 以内、最大スベリコマ数は「4」以内に設定される。

40

【 0 2 4 3 】

なお、左リール 3 1 について、左ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間から 7 5 m s 以内に左リール 3 1 を停止させる場合、上述したように、たとえば図 4 において、

(1) 左リール 3 1 の 1 番の「スイカ」が左中段に位置する瞬間に左ストップスイッチ

50

4 2 が操作されたときは、その 1 番の「スイカ」と、その次の 2 番の「チェリー」を有効ラインに停止可能な図柄に設定する場合と、

(2) 左ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に有効ライン上に位置する 1 番の「スイカ」の次の図柄、すなわち 2 番の「チェリー」と、その次の 3 番の「黒BAR」を、有効ラインに停止可能な図柄に設定する場合と

が挙げられる。

後者を採用したときは、中及び右リール 3 1 についても、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに有効ライン上に位置する図柄の次の図柄を基準として、最大 4 コマスベリとする。

【 0 2 4 4 】

10

2 B B テーブルが用いられた遊技において、左リール 3 1 の停止時に、左中段に、「リプレイ」(小役 0 1)、「チェリー」(小役 3 0)、「blank」(小役 3 1)のいずれかを停止可能であるときは、これらの図柄のうちのいずれかを停止させる。

左リール 3 1 の停止時に左中段に「リプレイ」を停止させたときは、中及び右リール 3 1 の停止時にはそれぞれ「ベル」及び「リプレイ」を有効ラインに停止させ、小役 0 1 を入賞させる。また、左リール 3 1 の停止時に「チェリー」を左中段に停止させたときは、その時点で小役 3 0 の入賞が確定する。同様に、左リール 3 1 の停止時に「blank」を左中段に停止させたときは、その時点で小役 3 1 の入賞が確定する。

また、左リール 3 1 の停止時に、「リプレイ」、「チェリー」、「blank」のいずれも左中段に停止させることができなかつたときは、今回遊技では役の非入賞となるように各リール 3 1 を停止させる。

20

【 0 2 4 5 】

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

1 B B の図柄は、すべてのリール 3 1 で「赤 7」であるので(P B 1)、目押しをしないと「赤 7」を有効ラインに停止させることができない。

【 0 2 4 6 】

30

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

2 B B の図柄は、すべてのリール 3 1 で「青 7」であるので(P B 1)、目押しをしないと「青 7」を有効ラインに停止させることができない。

【 0 2 4 7 】

なお、詳細な説明は割愛するが、特別役と小役又はリプレイが重複当選した遊技(前回遊技以前に特別役に当選し、今回遊技で小役又はリプレイに当選したときを含む)では、以下の停止制御が挙げられる。

40

【 0 2 4 8 】

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

また第 2 に、当選している特別役及び小役又はリプレイの双方の図柄を有効ラインに停止させることを優先し、双方の図柄を有効ラインに停止させることができないときは、当

50

選している特別役の図柄を有効ラインに停止させることを優先する（上記とは逆の）停止制御が挙げられる。

【0249】

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

なお、特別役と、「PB = 1」の小役又はリプレイとが重複当選したとき（同時に当選しているとき）は、当選した特別役の図柄と、小役又はリプレイの図柄との双方を有効ラインに停止させる制御を行う必要はなく、「PB = 1」の小役又はリプレイの図柄のみを有効ラインに停止させるように制御することも可能である。したがって、リプレイは、「PB = 1」であるので、本実施形態の1BB及びリプレイDの重複当選時は、リプレイ06のみを入賞させる停止制御を実行することも可能である。

【0250】

説明を図1に戻す。

入賞判定手段67は、リール31の停止時に、有効ラインに停止したリール31の図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否か（いずれかの役が入賞したか否か）を判断するものである。入賞判定手段67は、たとえばモータ32の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。

【0251】

払出し手段68は、入賞判定手段67により、リール31の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致すると判断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。また、リプレイの入賞時には、メダルを払い出すことなく、今回遊技で投入されたメダル枚数を自動投入するように制御する。

【0252】

RT遊技状態制御手段69は、毎遊技、全リール31の停止時に、RTの移行条件を満たすか否かを判断し、RTの移行条件を満たすと判断したときは、RTの移行を行うように制御するものである。

図21は、本実施形態におけるRT移行図を示す図である。本実施形態のRTは、上述したように、非RT、RT1～RT3、1BB遊技及び2BB遊技を備える。そして、図14で示したように、RTごとに、抽選される条件装置の種類（数）やその当選確率が異なっている。

【0253】

本実施形態において、RTの移行タイミングは、図柄の組合せの停止表示時又はRT移行役の入賞時、すなわち全停時（すべてのリール31の停止時）に設定されている。したがって、図21において、たとえばRT1中に、全リール31の停止時にリプレイ03が入賞したときは、当該全停時にRTがRT1からRT2に移行する。なお、非RT、RT1、又はRT2からRT3への移行は、特別役の当選に基づいて行うようにしてもよく、あるいは、特別役に当選した遊技において特別役が入賞しなかったことに基づいて行うようにしてもよい。本実施形態では、特別役に当選した遊技において特別役が入賞しなかったことに基づいてRT3に移行するようにしている。

【0254】

非内部中遊技は、非RT、RT1、及びRT2に相当する。また、内部中遊技は、RT3に相当する。

なお、後述するATの実行中は、スロットマシン10側の制御としてRT2に滞在させるように制御するが、遊技者のストップスイッチ42の押し順ミス等が発生したときは、非RTやRT1に滞在する場合もある。

【0255】

10

20

30

40

50

また、非 A T 中であっても、R T 2 に移行する場合もある。

まず、非 R T、R T 1、及び R T 2 は、いずれも非内部中遊技であり、これらの非内部中遊技では、役物条件装置の抽選が行われる。そして、これらの R T において特別役に当選し、特別役が入賞しなかったときは、R T 遊技状態制御手段 6 9 は、R T の移行条件を満たすと判断し、内部中遊技に相当する R T 3 に移行する。

【 0 2 5 6 】

なお、特別役に当選した瞬間に R T 移行させ、特別役に当選した遊技を内部中遊技と定義付けることも可能である。しかし、本実施形態では、上記のように、R T の移行条件を全停時としているため、特別役に当選した時（瞬間）から今回遊技の全停時までは非内部中遊技であり、特別役に当選した遊技での全停時（特別役が入賞していない場合）に内部中遊技に移行する。また、特別役に当選した遊技で特別役が入賞したときは、今回遊技の全停時に特別遊技（1 B B 遊技又は 2 B B 遊技）に移行するため、この場合には R T 3（内部中遊技）を経由しない。

10

【 0 2 5 7 】

R T 3 は、当選した特別役が入賞するまで継続される。R T 遊技状態制御手段 6 9 は、R T 3 において 1 B B 又は 2 B B が入賞したと判断したときは、R T の移行条件を満たすと判断し、それぞれ 1 B B 遊技又は 2 B B 遊技に移行する。

1 B B 遊技に移行すると、1 B B 遊技の終了条件を満たすまで継続される。本実施形態では、1 B B 遊技の終了条件は、2 6 4 枚を超えるメダルの払出しに設定されている。1 B B 遊技では、小役 E が毎遊技当選し、毎遊技、8 枚の払出し（小役 0 1 の入賞）となるので、3 4 遊技目に、払出し枚数が 2 6 4 枚を超えることとなる。

20

R T 遊技状態制御手段 6 9 は、毎遊技、1 B B 遊技において 2 6 4 枚を超えるメダルの払出しがあったか否かを判断し、2 6 4 枚を超えるメダルの払出しがあったと判断したときは、1 B B 遊技の終了条件を満たすと判断し、次回遊技から、非 R T に移行するように制御する。

【 0 2 5 8 】

2 B B 遊技についても上記と同様である。2 B B 遊技に移行すると、2 B B 遊技の終了条件を満たすまで継続される。本実施形態では、2 B B 遊技の終了条件は、5 5 枚を超えるメダルの払出しに設定されている。

R T 遊技状態制御手段 6 9 は、毎遊技、2 B B 遊技において 5 5 枚を超えるメダルの払出しがあったか否かを判断し、5 5 枚を超えるメダルの払出しがあったと判断したときは、2 B B 遊技の終了条件を満たすと判断し、次回遊技から、非 R T に移行するように制御する。

30

なお、R W M 5 3 の初期化時も、非 R T から遊技を開始する。

【 0 2 5 9 】

R T 遊技状態制御手段 6 9 は、非 R T では、特図が表示されるまで非 R T を継続する。非 R T では、小役 A 1 ~ 小役 B 6 が抽選され、これらのいずれかの条件装置に当選し、今回遊技で当選小役を取りこぼすと、特図が表示される。R T 遊技状態制御手段 6 9 は、特図が表示されたときは、R T の移行条件を満たすと判断し、次回遊技から R T 1 に移行する。

40

【 0 2 6 0 】

R T 1 は、(1) リプレイ 0 3 又は 0 4 が停止表示されるまで、(2) リプレイ 0 1 又は 0 2 が停止表示されるまで、(3) 小役 0 2 ~ 2 7 が停止表示されるまで継続される。R T 1 において、リプレイ B 1 ~ B 6 に当選し、正解押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されることによりリプレイ 0 3 又は 0 4 が停止表示されたときは、次回遊技から、R T 2 に移行する。また、R T 1 において、リプレイ B 1 ~ B 6 に当選し、不正解押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されることによりリプレイ 0 1 又は 0 2 が停止表示されたときは、次回遊技から、非 R T に移行する。さらに、R T 1 において、小役 A 1 ~ 小役 B 6 に当選し、不正解押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されることにより、小役 0 2 ~ 2 7 のいずれかが停止表示されたときは、次回遊技から、非 R T に移行する。

50

【0261】

RT2は、(1)特図が表示されるまで、(2)リプレイ01又は02が停止表示されるまで、(3)小役02～27が停止表示されるまで継続される。RT2において、小役A1～小役B6に当選し、不正解押し順でストップスイッチ42が操作されることにより、いずれかの特図(特図01～03)が停止表示されたときは、次回遊技から、RT1に移行する。

また、RT2において、リプレイB1～B6に当選し、不正解押し順でストップスイッチ42が操作されることによりリプレイ01又は02が停止表示されたときは、次回遊技から、非RTに移行する。さらにまた、RT2において、小役A1～C6に当選し、不正解押し順でストップスイッチ42が操作されることにより、小役02から27のいずれかが停止表示されたときは、次回遊技から、非RTに移行する。

10

【0262】

以上のRT移行において、非内部中かつ非AT中は、非RT、RT1、RT2間の移行を繰り返す。ただし、RT2は、RT1において、リプレイB1～B6の当選時に、「1/6」の正解押し順でストップスイッチ42を操作しないと移行しない。さらに、RT2移行後は、リプレイB1～B6当選時、又は小役A1～C6当選時に不正解押し順でストップスイッチ42を操作すると、非RT又はRT1に移行する。このため、非AT中は、確率上、RT2には、わずかしが滞在しない(滞在確率が最も低くなる)。したがって、非内部中かつ非AT中の多くは、非RT又はRT1に滞在している。

本実施形態では、非AT中の特定の押し順にペナルティを設定するわけでもなく、RT1から複数のRTを経由しないとRT2に移行しないように設定しているわけでもないが、非AT中はRT2に移行(滞在)しにくくなっている。本実施形態では、RT1からRT2に移行するまでに、複数のRTを持たせる必要がないため、RTを移行させるためのリプレイの種類を従来よりも減少させることができる。これにより、メイン容量を削減することができる。

20

【0263】

また、本実施形態では、小役A1～B6当選時に、1枚役入賞時は非RTに移行し、特図表示時はRT1に移行するようにしている。すなわち、押し順ベル当選時の押し順不正解時に、停止出目に応じて複数のRTの移行先が設定されている。このように設定することにより、RTを移行させるためのリプレイの種類を増加させないようにすることができる。これにより、メイン容量を削減することができる。

30

【0264】

図1において、メイン遊技状態制御手段70は、毎遊技、メイン遊技状態の移行条件を満たしたか否かを判断し、メイン遊技状態の移行条件を満たすと判断したときに、メイン遊技状態の移行を制御するものである。なお、メイン遊技状態とRTとは関連性を有するものの、それぞれ独立して移行する。

図22は、メイン遊技状態の移行を説明する図である。

ここで、「メイン遊技状態」は、図15の説明でも述べたが、

メイン遊技状態0：通常時

メイン遊技状態1：AT前兆

メイン遊技状態2：AT準備

メイン遊技状態3：AT

メイン遊技状態4：1BB遊技

メイン遊技状態5：2BB遊技

の6種類を備える。

40

なお、1BB内部中であるメイン遊技状態を割り当てたり、2BB内部中であるメイン遊技状態を割り当てたりすることも可能であるが、本実施形態ではそのようには設定していない。すなわち、メイン遊技状態0～3に滞在しているときに特別役に当選してもメイン遊技状態を移行させず、当選した特別役が入賞するとメイン遊技状態を移行させる。

【0265】

50

メイン遊技状態 0 (通常時) は、A T に当選していない (A T ストック数 = 「0」) の遊技である。

メイン遊技状態 0 において A T に当選すると、メイン遊技状態制御手段 70 は、A T 前兆ゲーム数を抽選で決定する。前兆ゲーム数は、「0」～「32」の範囲内で乱数を用いて決定される。なお、前兆ゲーム数は、メイン遊技状態制御手段 70 が決定してもよく、あるいは、前述した A T 抽選手段 63 が A T 抽選で当選したときに決定する。

【0266】

メイン遊技状態 0 (通常時) において A T に当選すると、次回遊技から、メイン遊技状態 1 (A T 前兆) に移行する。そして、A T 当選時に決定したゲーム数 (前兆ゲーム数) の間、メイン遊技状態 1 に滞在する (特別役が入賞した場合を除く)。このため、メイン遊技状態制御手段 70 は、A T 前兆に移行すると、毎遊技、遊技回数をカウント (前兆ゲーム数を減算) する。そして、「前兆ゲーム数 = 「0」」となったときは、次回遊技から、メイン遊技状態 2 (A T 準備) に移行する。

10

【0267】

メイン遊技状態 2 は、A T 開始条件が成立するまで、又は特別役が入賞するまで継続する。本実施形態では、メイン遊技状態制御手段 70 は、メイン遊技状態 2 において A T 開始条件を満たすと、次回遊技から、メイン遊技状態 3 (A T) に移行する。

メイン遊技状態 2 である A T 準備では、押し順指示状態である (図 15)。したがって、基本的には、メイン遊技状態 2 では、正解押し順を有する条件装置に当選したときは、正解押し順を報知する。このため、リプレイ B 1 ~ B 6 に当選したときは、リプレイ 0 3 又は 0 4 を入賞させる正解押し順を報知し、小役 A 1 ~ C 6 (押し順ベル) 当選時には、正解押し順 (高目を入賞させる押し順、R T を転落させない押し順) を報知する。

20

【0268】

ここで、メイン遊技状態 2 からメイン遊技状態 3 への移行を満たす A T 開始条件として、種々設定することができるが、たとえば以下の内容が挙げられる。

まず、メイン遊技状態 2 において R T 1 に滞在しており、R T 1 においてリプレイ B 1 ~ B 6 に当選し、リプレイ 0 3 又は 0 4 が入賞したとき、A T 開始条件を満たしたと判断することができる。R T 1 においてリプレイ 0 3 又は 0 4 が入賞すると、次回遊技から R T 2 が開始される。そして、この R T 2 は、リプレイ当選確率が他の R T よりも高く設定されており、A T を実行するときに滞在させる R T であるからである。

30

【0269】

ただし、メイン遊技状態 2 においてリプレイ B 1 ~ B 6 のいずれかに当選し、リプレイ 0 3 又は 0 4 を入賞させるための正解押し順を報知したが、その正解押し順通りにストップスイッチ 42 が操作されなかったときであっても、次回遊技から、メイン遊技状態 3 に移行して A T を開始することが好ましい。

【0270】

基本的には、メイン遊技状態 2 では、小役 A 1 ~ C 6 の正解押し順が報知されるので、小役 A 1 ~ C 6 当選時のときだけは正解押し順でストップスイッチ 42 を操作し、リプレイ B 1 ~ B 6 当選時には、意図的に正解押し順でストップスイッチ 42 を操作しないように攻略することが考えられるからである (メイン遊技状態 2 では、小役 D 1 又は小役 D 2 当選時に A T 遊技回数の上乗せ抽選を行うため、長期に滞在することで、有利になるためである。)。そして、リプレイ 0 3 又は 0 4 が入賞しない限り、メイン遊技状態 3 すなわち A T を開始しないように設定してしまうと、ずっとメイン遊技状態 2 に滞在し続けることが可能となってしまう。この攻略を防止するために、本実施形態では、メイン遊技状態 2 かつ R T 1 であるときに、リプレイ B 1 ~ B 6 当選をもって (リプレイ 0 3 又は 0 4 の入賞を問わず)、A T 開始条件を満たすものとする。

40

【0271】

なお、メイン遊技状態 2 が R T 1 であったときに上記のように正解押し順でストップスイッチ 42 が操作されなかったときは、リプレイ 0 1 又は 0 2 が入賞し、次回遊技から非 R T に移行する。したがって、この場合には、メイン遊技状態 3 かつ非 R T となる。

50

一方、メイン遊技状態2で小役A1～C6当選時に正解押し順を報知しないことも考えられるが、このようにすれば、メイン遊技状態3に意図的に移行させないことの懸念はないと考えられる。

【0272】

また、メイン遊技状態2に移行したときに、非RT又はRT2である場合が考えられる。

メイン遊技状態2に移行したときに非RTであるときは、まずはRT1に移行させるために、特図を表示させる必要がある。したがって、小役A1～B6当選時には、正解押し順を報知しないようにし、特図が表示される確率を高くする。なお、小役A1～B6当選時に不正解押し順を報知することで特図が表示される確率を高くすることが考えられる。しかし、ここで報知される不正解押し順は、非RTからRT1に移行させる押し順ではあるが、遊技者に不利となる押し順（8枚役が入賞しない押し順、3枚役が入賞しない押し順）であるので、規則上、当該報知が認められない場合がある。また、小役C1～C6当選時には、正解押し順を報知する。小役C1～C6当選時には、特図が表示されないためである。もちろん、小役C1～C6当選時にも、正解押し順を報知しないようにしてもよい。

10

【0273】

したがって、通常は、非RTにおいて特図が表示されるまで待ち、特図が表示され、RT1に移行したときは、上述したように、リプレイB1～B6の当選となるまで待ち、リプレイB1～B6に当選したときは、リプレイ03又は04を入賞させる正解押し順を報知し、次回遊技から、メイン遊技状態3に移行する。

20

さらにまた、メイン遊技状態2に移行したときに、すでにRT2であるときは、すぐにメイン遊技状態3(AT)を開始できるので、メイン遊技状態2に移行した遊技の次回遊技からメイン遊技状態3に移行し、ATを開始する。

【0274】

さらに、メイン遊技状態2において、小役A1～C6に当選し、正解押し順を報知したが、正解押し順と異なる押し順でストップスイッチ42が操作されたときは、AT開始条件を満たすと判断する。たとえばメイン遊技状態2かつRT1において小役A1～C6に当選し、不正解押し順でストップスイッチ42が操作され、小役02～27が入賞すると、次回遊技から非RTに移行する。しかし、この場合に、再度、RT2まで誘導するにはある程度の遊技回数を要することとなる（その間、メイン遊技状態2に滞在し続けることになる。）。さらに、正解押し順を表示したにもかかわらず正解押し順でストップスイッチ42が操作されなかったというのは遊技者に起因するものであることから（意図的に不正解押し順でストップスイッチ42が操作された可能性もあるから）、救済を行わず、ATを開始することとしている。

30

【0275】

なお、上記から明らかであるが、AT開始条件を、RT1からRT2に移行したことに設定していない。リプレイB1～B6当選時に、常に、不正解押し順でストップスイッチ42を操作すれば、RT2には移行しないため、意図的にRT2に移行させないこと（意図的にメイン遊技状態2に滞在し続けること）が可能となるからである。

40

【0276】

そして、メイン遊技状態2においてAT開始条件を満たすと、次回遊技から、メイン遊技状態3(AT)に移行する。

メイン遊技状態3は、ATのゲーム数を消化するまで継続する。そして、ATのゲーム数を消化し、かつATストック数が「0」であるときは、メイン遊技状態0に移行する。

メイン遊技状態3は、ATであるので、図15に示すように押し順指示状態である。したがって、基本的に、小役A1～C6当選時には正解押し順を報知し、リプレイB1～B6当選時は、リプレイ03又は04を入賞させる（リプレイ01又は02を入賞させない（RTを転落させない））押し順を報知する。

【0277】

50

しかし、遊技者のストップスイッチ４２の操作ミスにより、小役Ａ１～Ｂ６当選時に正解押し順でストップスイッチ４２が操作されなかったために、特図が表示されると、次回遊技から、ＲＴ１に転落する。ＲＴ１において、リプレイＢ１～Ｂ６に当選すると、リプレイ０３又は０４を入賞させる正解押し順を報知するので、その正解押し順に従ってストップスイッチ４２を操作すれば、リプレイ０３又は０４を入賞させ、次回遊技からＲＴ２に復帰することができる。

【０２７８】

また、小役Ａ１～Ｃ６当選時に正解押し順でストップスイッチ４２が操作されなかったために、小役０２～２７が表示されたとき、又はリプレイＢ１～Ｂ６当選時に正解押し順でストップスイッチ４２が操作されなかったためにリプレイ０１又は０２が表示されたときは、次回遊技から非ＲＴに移行する。非ＲＴに移行すると、特図が表示されるまでは小役Ａ１～Ｂ６当選時に正解押し順を報知しない。小役Ａ１～Ｂ６当選時に特図が表示されると、次回遊技からＲＴ１に移行する。ＲＴ１からＲＴ２に移行する方法は、上記と同様である。

10

【０２７９】

メイン遊技状態０（通常）、メイン遊技状態１（ＡＴ前兆）、メイン遊技状態２（ＡＴ準備）、メイン遊技状態３（ＡＴ）中において、１ＢＢ又は２ＢＢに当選すると、メイン遊技状態はそれまでのメイン遊技状態を維持するが、ＲＴがそれまでのＲＴからＲＴ３に移行し、１ＢＢ内部中又は２ＢＢ内部中となる。したがって、メイン遊技状態３（ＡＴ）において１ＢＢ又は２ＢＢに当選し、ＲＴ３すなわち内部中に移行した場合であっても、当選した１ＢＢ又は２ＢＢが入賞しない限り、ＡＴ（メイン遊技状態３）は継続されるが、ＡＴゲーム数の減算はストップする。

20

【０２８０】

また、ＲＴ３に移行すると、図２１に示すように、特定のリプレイや特定の小役でＲＴ移行することはない。ＲＴ３に移行したときは、当選した１ＢＢ又は２ＢＢが入賞するまでＲＴ３に滞在し続ける。

そして、当選した１ＢＢが入賞すると、メイン遊技状態４（１ＢＢ遊技中）に移行する。１ＢＢ遊技を実行し、１ＢＢ遊技を終了した場合において、図２２に示すように、ＡＴストックを有さないときはメイン遊技状態０に移行し、ＡＴストックを有するときはメイン遊技状態２に移行する。なお、これらのメイン遊技状態０又は２のいずれに戻っても、ＲＴは非ＲＴに移行する（図２１）。

30

【０２８１】

２ＢＢについても上記と同様である。当選した２ＢＢが入賞すると、メイン遊技状態５（２ＢＢ遊技中）に移行する。２ＢＢ遊技を実行し、２ＢＢ遊技を終了した場合において、図２２に示すように、ＡＴストックを有さないときはメイン遊技状態０に移行し、ＡＴストックを有するときはメイン遊技状態２に移行する。なお、これらのメイン遊技状態０又は２のいずれに戻っても、ＲＴは非ＲＴに移行する。

【０２８２】

１ＢＢ遊技中や２ＢＢ遊技中では、ＡＴの抽選が実行されるので、１ＢＢ又は２ＢＢに当選前にＡＴストックを有さないときであっても、１ＢＢ遊技又は２ＢＢ遊技の終了時にはＡＴストックを有する場合がある。

40

また、メイン遊技状態１（ＡＴ前兆）、メイン遊技状態２（ＡＴ準備）、メイン遊技状態３（ＡＴ）中に１ＢＢ又は２ＢＢに当選したときは、１ＢＢ遊技又は２ＢＢ遊技の終了後は、一律に、メイン遊技状態２（ＡＴ準備）に移行する。したがって、メイン遊技状態１（ＡＴ前兆）で１ＢＢ又は２ＢＢに当選し、その時点で前兆ゲーム数を消化していないときでも、残り前兆ゲーム数はクリア（「０」にすることを意味する。以下同じ。）される。

【０２８３】

また、メイン遊技状態３（ＡＴ）中に１ＢＢ又は２ＢＢに当選し、１ＢＢ遊技又は２ＢＢ遊技に移行したときは、１ＢＢ遊技又は２ＢＢ遊技の終了後、メイン遊技状態２に移行

50

し、メイン遊技状態3 (AT) に復帰すると、改めて、残りATゲーム数を消化する(残り遊技回数を減算する)。ただし、これに限らず、メイン遊技状態3 (AT) 中に1BB又は2BBに当選し、1BB遊技又は2BB遊技に移行したときは、1BB遊技又は2BB遊技の終了後、メイン遊技状態3 に復帰するときは、ATの初期遊技回数を改めて設定してもよい(AT遊技回数のリセットを実行してもよい)。

なお、1BB遊技や2BB遊技中は、上述したように、ATのストック抽選を行うので、これらのストック抽選に当選したときは、その時点におけるATのストック数に、当選したストック数を加算する。

【0284】

1BB遊技又は2BB遊技の終了後は、一律に、非RTに移行する(図21)。したがって、ATストックを有する場合において、非RTかつメイン遊技状態2に移行したときは、まず、特図を表示させてRT1に移行するように制御する。したがって、小役A1~B6当選時には正解押し順を報知しない。小役C1~C6当選時には正解押し順を報知する。そして、非RTにおいて特図が表示されると、次回遊技からRT1に移行する。RT1に移行すると、それ以降は、小役A1~C6当選時には正解押し順を報知する。RT1から非RTに転落しないようにするためである。また、RT1では、リプレイB1~B6の当選となるまで待ち、リプレイB1~B6当選時には、リプレイ03又は04を入賞させる正解押し順を報知し、次回遊技から、メイン遊技状態3すなわちATに移行する。また、リプレイ03又は04が入賞したときは、RT2に移行する。

【0285】

なお、メイン遊技状態3かつRT2に滞在し、ATを実行中の場合において、遊技者のストップスイッチ42の操作ミスにより、非RT又はRT1に転落したときは、AT遊技回数は、非RTやRT1の間でも消化するようにしてもよい。

これに対し、本実施形態では、AT中に非RTやRT1に転落してしまったときは、非RT及びRT1の間は、ATゲーム数の減算を中断する。すなわち、AT中に遊技者のストップスイッチ42の操作ミスにより非RTやRT1に転落してしまったときは、RT2(ATを実行するのに最適なRT)に復帰するまで、ATゲーム数の減算を中断する「AT復帰中(メイン遊技状態3)」に設定する。

【0286】

AT復帰中かつ非RTである場合において、小役A1~B6に当選したときは、正解押し順を報知しない。特図を表示させてRT1に移行させるためである。AT復帰中かつ非RTである場合において、小役A1~B6に当選し、正解押し順を報知していないにもかかわらず、遊技者が偶然に正解押し順でストップスイッチ42を操作して小役01若しくは28を入賞させたとき、又は不正解押し順でストップスイッチ42を操作して小役02~小役27を入賞させたとしても、AT復帰中を維持する(非RTも維持される)。

なお、本実施形態では、特図が表示される可能性がある小役A1~B6の当選確率を、特図が表示されない小役C1~C6の当選確率よりも高く設定することにより、押し順ベル(小役A1~C6)当選時に特図が表示される確率が高くなるように設定している。

【0287】

AT復帰中かつ非RTである場合において、小役A1~B6に当選し、特図が表示されたときは、RT1に移行するが、AT復帰中を維持する。

なお、非RTでは、リプレイB1~B6は抽選されない。

さらにまた、AT復帰中かつ非RTである場合において、小役C1~C6当選時には、正解押し順を報知する。ここで、正解押し順でストップスイッチ42が操作されたときはAT復帰中かつ非RTを維持する。これに対し、正解押し順を報知したにもかかわらず正解押し順でストップスイッチ42が操作されなかったときは、スロットマシン10側では正解押し順を報知しているにもかかわらず、正解押し順でストップスイッチ42が操作されなかったことを意味するので、この場合にはそれ以降の遊技者に対する救済を打ち切り、強制的にATに復帰させる(正解押し順を報知しているにもかかわらず、何度も正解押し順でストップスイッチ42が操作されないのは、何かしらの不正の意図がある可能性が

10

20

30

40

50

あるためである。) 。なお、A T 復帰中かつ非 R T である場合において、小役 C 1 ~ C 6 当選時に押し順不正解となり、小役 2 6 又は 2 7 が入賞しても R T 移行はない。したがって、次回遊技から、A T かつ非 R T となる。

【 0 2 8 8 】

A T 復帰中かつ R T 1 である場合において、リプレイ B 1 ~ B 6 に当選したときは、正解押し順 (リプレイ 0 3 又は 0 4 を入賞させる押し順) を報知する。さらに、当該当選をもって、A T 復帰中から A T に復帰させる。ここで、正解押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リプレイ 0 3 又は 0 4 が入賞するので、次回遊技は、A T かつ R T 2 となる。

【 0 2 8 9 】

これに対し、不正解押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されると、リプレイ 0 1 又は 0 2 が入賞し、次回遊技から非 R T となる。したがって、この場合の次回遊技は、A T かつ非 R T となる。

【 0 2 9 0 】

A T 復帰中かつ R T 1 である場合において、リプレイ B 1 ~ B 6 に当選する前に、小役 A 1 ~ C 6 に当選したときは、正解押し順を報知する。小役 A 1 ~ C 6 当選時に不正解押し順でストップスイッチ 4 2 が操作され、小役 0 2 ~ 2 7 のいずれかが入賞すると、非 R T に移行してしまうためである。

【 0 2 9 1 】

ただし、リプレイ B 1 ~ B 6 に当選する前に、小役 A 1 ~ C 6 に当選し、正解押し順を報知したが、正解押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されなかったときは、A T 復帰中から A T に復帰させる。すなわち、スロットマシン 1 0 側では正解押し順を報知しているにもかかわらず、正解押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されなかったときは、強制的に A T に復帰させる。なお、A T 復帰中かつ R T 1 において、小役 A 1 ~ C 6 に当選し、不正解押し順でストップスイッチ 4 2 が操作され、小役 0 2 ~ 2 7 のいずれかが入賞すると、次回遊技から非 R T となる。したがって、この場合の次回遊技は、A T かつ非 R T となる。

【 0 2 9 2 】

さらに、A T 復帰中かつ R T 1 において、リプレイ B 1 ~ B 6 に当選する前に、小役 A 1 ~ B 6 に当選し、正解押し順を報知したにもかかわらず、正解押し順でストップスイッチ 4 2 が操作されず、特図が表示されたときは、次回遊技も R T 1 のままである。したがって、この場合の次回遊技は、A T かつ R T 1 となる。

【 0 2 9 3 】

なお、A T 復帰中となって非 R T や R T 1 に移行したときは、出玉率が「 1 」を超えない (差枚数が「 0 」を超えない) ように設定されている。たとえば、A T 復帰中かつ非 R T では、特図を表示させるため、小役 A 1 ~ B 6 当選時には正解押し順を報知しない。また、小役 C 1 ~ C 6 当選時には正解押し順を報知するが、これらの条件装置当選時は、押し順正解 / 不正解にかかわらず払出し枚数は 3 枚であるので、差枚数はプラスになることはない。

【 0 2 9 4 】

さらにまた、A T 復帰中かつ R T 1 では、小役 A 1 ~ B 6 当選時にも、正解押し順を報知する。小役 A 1 ~ A 6 当選時の押し順正解時は払出し枚数は 8 枚、小役 B 1 ~ B 6 当選時の押し順正解時は払出し枚数は 3 枚である。

ここで、リプレイ入賞時の遊技では、投入枚数 3 枚、払出し枚数 3 枚としたとき、R T 1 において押し順ベル当選時に正解押し順を報知したときの払出し枚数期待値は、以下の通りである。

リプレイ B 1 ~ B 6、リプレイ D : 払出し枚数期待値「 0 . 4 1 8 6 8 」

小役 A 1 ~ A 6 : 払出し枚数期待値「 1 . 5 4 5 4 1 」

小役 B 1 ~ B 6 : 払出し枚数期待値「 0 . 3 5 7 0 6 」

小役 C 1 ~ C 6 : 払出し枚数期待値「 0 . 0 8 2 4 0 」

10

20

30

40

50

小役 D 1、D 2：払出し枚数期待値「0.00024」

【0295】

RT1において、リプレイB1～B6及びリプレイDの合算の置数は、図14に示すように、「 $1470 \times 6 + 326 = 9146$ 」となる。したがって、当選確率は、「 $9146 / 65536 = 0.13956$ 」となる。よって、払出し枚数期待値は、「 $0.13956 \times 3 = 0.41868$ 」となる。

上記の各役の払出し枚数期待値の合計値がAT復帰中におけるRT1での払出し枚数期待値となり、その合計は、「2.404」となる。よって、1遊技あたりの差枚数期待値（払出し枚数期待値 - 投入枚数）は、「-0.596（枚）」となり、プラスにはならない。これにより、RT1において小役A1～C6当選時に正解押し順を報知しても、差枚数をマイナスに維持することができるので、AT中よりもAT復帰中の方が有利にならないようにしている。

10

【0296】

また、AT復帰中に、特別役に当選したときや、ATゲーム数の上乘せ抽選に当選したときは、以下のように制御する。

図23は、AT中又はAT復帰中に、特別役に当選したときやATの上乗せ抽選に当選したときの例を示す図である。なお、図23及び後述する図24では、特別役に当選した例として1BBを挙げているが、2BBでも同様である。

まず、図23(a)及び(b)は、AT中又はAT復帰中に1BBに当選し、RT3（内部中）に移行したときの1BB当選報知タイミングの例を示す図である。

20

【0297】

メイン遊技状態3において1BBに当選したときは、ATのゲーム数の減算をストップ（停止）する。なお、メイン遊技状態3（AT中）は、画像表示装置23にATの残りゲーム数が表示されているが、1BBに当選した時点でATのゲーム数の減算をストップすると、1BBに当選したことが遊技者にわかってしまう。そこで、メイン遊技状態3（AT）中に1BBに当選したときは、制御としてのATのゲーム数の減算をストップするが、画像表示上の残りゲーム数は、ストップするときと、そのまま減算する場合とを有する。画像表示上でそのままゲーム数を減算するときはフェイクとなる。

【0298】

図23(a)に示すように、メイン遊技状態3（RT2）において1BBに当選すると、次回遊技から、RT3（内部中）に移行する。RT3に移行すると、ATゲーム数の減算はストップする。また、1BBに当選したときは、連続演出の出力を開始し、連続演出終了時に1BBに当選したことを報知する。なお、1BBに当選してから連続演出の出力を開始するまでのゲーム数は、任意であるが、たとえば1～3ゲームに設定することが挙げられる。

30

【0299】

図23(b)の例では、メイン遊技状態3（RT2）において、遊技者のストップスイッチ42の操作ミスにより、非RT又はRT1に転落した例を示している。RT2から非RT又はRT1に転落しても、メイン遊技状態3は継続されるが、ATのゲーム数の減算及び画像表示上の残りゲーム数の減算がストップし、AT復帰中となる。そして、このAT復帰中に1BBに当選した例を示している。非RT又はRT1において1BBに当選すると、次回遊技からRT3に移行する。

40

【0300】

したがって、この場合にはRT2に戻ることはない。また、本来であれば、AT復帰中においてRT2に戻ったときにATゲーム数の減算及び画像表示上の残りゲーム数の減算を再開する。しかし、非RT又はRT1から（RT2を経ないで）RT3移行したときは、ATのゲーム数の減算及び画像表示上の残りゲーム数の減算はストップしたままとなる。このような場合には、1BBに当選したら、連続演出を行うことなく、速やかに1BBの当選報知を行う。なお、1BBの当選報知は、1BBに当選した遊技（非RT又はRT1）で行うように図示しているが、次回遊技のRT3移行後に行ってもよい。

50

【0301】

図23(c)及び(d)は、AT中又はAT復帰中にATゲーム数の上乗せ抽選を行い、この上乗せ抽選に当選した例を示している。

図23(c)の例では、メイン遊技状態3(AT)中にATゲーム数の上乗せ抽選に当選した例である。この場合には、上乗せ抽選に当選した遊技から、上乗せ演出を開始する。そして、1~数遊技からなる上乗せ演出(2以上の遊技にわたる演出の場合には連続演出としてもよい。)を行った後、上乗せゲーム数を報知する。なお、上乗せ抽選に当選してから上乗せ演出を開始するまでのゲーム数は、任意であるが、たとえば1~3ゲームに設定することが挙げられる。また、上乗せゲーム数は、分割して報知してもよい。さらにまた、ATの最終遊技で、上乗せ演出(上乗せゲーム数の報知)を行ってもよい。

10

【0302】

これに対し、図23(d)の例では、AT中に非RT又はRT1に転落し、AT復帰中となっている間(RT2に復帰し、ATゲーム数の減算及び画像表示上の残りゲーム数の減算が再開される前)に、レア役に当選し、上乗せ抽選が行われた結果、上乗せ抽選に当選した例を示している。このような場合には、AT復帰中には上乗せ演出を行わない。なお、上乗せ演出は、AT復帰後には行ってもよい。この場合、AT復帰後、所定のタイミングで上乗せゲーム数の報知を行ってもよく、連続演出(数遊技の前兆演出)を経た後に上乗せ演出(上乗せゲーム数の報知)を行ってもよい。さらにまた、ATの最終遊技で、上乗せ演出(上乗せゲーム数の報知)を行ってもよい。

なお、AT復帰中の間は、レア役に当選しても、上乗せ抽選を行わないようにしてもよい。

20

【0303】

図24は、ATのゲーム数を「50」固定とし、ATゲーム数の上乗せ抽選がなく、かつ、継続抽選がある場合の例を示している。また、図24では、画像表示装置23で表示するATのゲーム数(実行しているゲーム数)を示している(図中、「サブ」の「ATゲーム数表示」)。

まず、図24(a)は、ATの残りゲーム数が「3」、すなわちATのゲーム数が「48」遊技目になったときに連続演出(AT継続演出)を開始し、ATストックを有するかどうか(再度の「50」ゲームのATを実行するか否か)の演出を出力する例である。そして、ATストック数が「0」であるときは、「50」遊技目(ATの最終ゲーム)で、ATストックを有さない旨(ATを終了する旨)の演出を出力し、ATを終了する。これに対し、ATストック数が「1」以上であるときは、「50」遊技目(ATの最終ゲーム)までに、ATストックを有する旨の演出を出力し、「50」遊技終了後、再度、次のATの1遊技目を開始する。

30

【0304】

図24(b)及び(c)は、AT中に1BBに当選し、RT3に移行した例を示している。

図24(b)に示すように、ATの「44」遊技目で1BBに当選し、「45」遊技目からRT3に移行したとき、RT3移行後に1BB当選演出を出力すると、「48」遊技目から出力する予定の連続演出(AT継続演出)とかぶってしまうおそれがある。このため、図24(b)の例では、1BBに当選しても、1BBの当選に基づく1BB当選報知を行わず、「48」遊技目以降に出力する連続演出(AT継続演出)において、同時に、1BB当選報知を行う(たとえば、「50」遊技目(ATの最終ゲーム)で、1BB当選報知を行う。)。なお、図24(b)の例において、ATストック数を有するときは、1BB当選報知と同時にAT継続報知を行ってもよく、あるいは、1BB当選報知のみを行い、AT継続演出はその後(たとえば1BB遊技終了時)に行ってもよい。

40

また、図24(b)の例では、1BBに当選した後、画像表示上のATの残りゲーム数は減算される(ATのゲーム数(実行しているゲーム数)は加算される)が、制御内部でのATゲーム数の減算は、RT3への移行と同時にストップする。

【0305】

50

図24(c)は、ATの「30」遊技目で1BBに当選し、「31」遊技目からRT3に移行した例を示している。このように、ATゲーム数の終了間際でない場合には、1BB当選に基づき1BB当選報知を行う(たとえば1BBに当選した遊技の開始時、1BBに当選した遊技の終了時、又は1BBが表示可能な遊技の開始時などに1BB当選報知を行う。)。また、1BBの当選に基づき1BB当選報知を行ったときは、ATゲーム数の減算をストップし、画像表示装置23で表示しているATの残りゲーム数の減算(更新)、及びATのゲーム数(実行しているゲーム数)の加算(更新)もストップする。なお、AT開始後、何遊技目までに1BBに当選したときは図24(c)の制御を行い、何遊技目以降に1BBに当選したときは図24(b)の制御を行うかは、任意であるが、本実施形態では、図24(b)に示すように、「44」遊技目以降(「44」遊技目を含む)に1BBに当選したときは図24(b)の制御を行い、「43」遊技目までに1BBに当選したときは図24(c)の制御を行う。

10

【0306】

図24(d)は、「45」遊技目で押し順ミスが発生し、RT1(非RTでもよい。後述する図24(e)も同じ。)に転落した例を示している。

この場合には、上述したように、AT復帰中となるので、ATゲーム数の減算、及び画像表示装置23で表示しているATの残りゲーム数の減算はストップし、画像表示装置23で表示しているATのゲーム数(実行しているゲーム数)の加算も「45」でストップする。そして、AT復帰中のRT1であるときに1BBに当選し、RT3に移行した例を示している。この場合には、1BBの当選遊技で、直ちに、1BB当選報知を行う(たとえば1BBに当選した遊技の開始時、1BBに当選した遊技の終了時、又は1BBが表示可能な遊技の開始時などに1BB当選報知を行う。)

20

本実施形態では、図24(b)に示すように、「44」遊技目以降(「44」遊技目を含む)に1BBに当選しても、1BBの当選に基づく1BB当選報知をすぐに行わず、「48」遊技目以降に出力する連続演出(AT継続演出)において、同時に、1BB当選報知を行うこととした。

しかし、図24(d)に示すように「45」遊技目で1BBに当選したときでも、それがAT復帰中であるときは、直ちに、1BB当選報知を行うようにしている。これは、AT復帰中に1BBに当選してしまうと、それ以降の遊技ではAT(RT2)に復帰することができないためである。仮に、AT復帰中であっても、「44」遊技目以降(「44」遊技目を含む)に1BBに当選したときは、1BBの当選に基づく1BB当選報知をすぐに行わず、「48」遊技目以降に出力する連続演出(AT継続演出)において、同時に、1BB当選報知を行うようにしていると、永遠に1BB当選報知が行われなくなってしまうからである。

30

【0307】

図24(e)は、「45」遊技目で押し順ミスが発生し、RT1に転落した後、AT(RT2)に復帰し、ATゲーム数の減算、画像表示装置23で表示しているATの残りゲーム数の減算、及び画像表示装置23で表示しているATのゲーム数(実行しているゲーム数)の加算を再開したが、「47」遊技目で1BBに当選した例を示している。「47」遊技目で1BBに当選すると、内部的なATゲーム数の減算はストップする。ただし、図24(b)と同様に、RT3に移行したときのATゲーム数が「45」以上であるときは、画像表示装置23上のATの残りゲーム数の減算(更新)、及び画像表示装置23で表示しているATのゲーム数(実行しているゲーム数)の加算(更新)は継続する。また、1BBに当選しても、1BBの当選に基づく1BB当選報知を行わず、「48」遊技目以降に出力する連続演出(AT継続演出)において、同時に、1BB当選報知を行う(たとえば、「50」遊技目(ATの最終ゲーム)で、1BB当選報知を行う。)

40

【0308】

なお、ATゲーム数の減算をストップし、その後、1BB遊技を実行したときは、1BB遊技の終了後、残りATゲーム数に基づくAT(メイン遊技状態3)を再開する。2BB遊技を実行したときも同様である。

50

【0309】

図1において、外部信号送信手段71は、外部集中端子板100に、外部信号を送信する。この外部信号は、AT開始、AT終了(AT継続なし)、AT終了(AT継続あり)、特別遊技開始、特別遊技終了を示す信号となる。

図25は、外部信号送信手段71による外部信号の送信を説明する図である。図25に示すように、毎遊技、遊技終了チェック処理(後述)が行われ、遊技終了チェック処理時に、外部信号制御番号(「_NB_INF_OUT」。図2参照。)が更新される。外部信号制御番号は、「0」～「4」のいずれかであり、図25に示すように、状態の変化があったときは所定値が記憶され、それ以外の場合には「0」が記憶される。たとえば、メイン遊技状態2からメイン遊技状態3に移行したときは、「2」が記憶される。

10

【0310】

また、スタートスイッチ41の操作時に、外部信号フラグ(「_FL_INF_OUT」。図2参照。)が更新される。図25に示すように、外部信号フラグは、外部信号1フラグ～外部信号3フラグからなる。そして、外部信号1フラグ～外部信号3フラグのオン/オフは、外部信号制御番号の値に応じて異なる。たとえば、図25に示すように、外部信号制御番号が「3」であるときは、外部信号1フラグは「オフ」、外部信号2フラグは「オフ」、外部信号3フラグは「オン」となる。この場合、外部信号フラグのD2ビットが「1(オン)」、その他のビットは「0(オフ)」となる。そして、外部信号フラグがセットされると、外部信号制御番号はクリアされる(「0」にされる)。

【0311】

20

メイン制御基板60は、後述するように、毎遊技繰り返す処理である「遊技進行メイン処理」の他に、この遊技進行メイン処理と並行して、2.235msごとに「割込み処理」を実行する。この割込み処理では、メダル表示装置(7セグ)の点灯制御、リール31の駆動制御等が行われるが、この割込み処理で行われる処理の1つに、外部信号の送信が設けられている。上述したように、外部信号フラグが決定すると、出力ポート(本実施形態では「5」)から、外部信号送信手段71は、外部信号フラグに対応するビットの外部信号を送信する。たとえば後述したように、外部信号3フラグ(D2ビット)のみが「1」であるとき、「00000100」の信号となる。さらに、出力ポート5から出力された外部信号は、外部集中端子板100に入力されると、その信号はホールコンピュータに送信される。

30

【0312】

外部信号1フラグ、外部信号2フラグ、外部信号3フラグは、それぞれ、AT信号、BB信号、RB信号としてたとえばデータカウンタに出力される。なお、AT信号、BB信号、RB信号と称しているのは、従来より用いられているビットに対する割り当てを示すものであり、RB遊技が開始されたからRB信号が出力されるという意味ではない。AT信号、BB信号、及びRB信号のオン/オフにより、上述したAT開始、AT終了(AT継続なし)、AT終了(AT継続あり)、特別遊技開始、特別遊技終了の区別を示す信号となる。

【0313】

より具体的に説明すると、1BB又は2BB表示時は、外部信号制御番号は「3」となるので、外部信号3フラグのみが「1(オン)」となるので、RB信号のレベル出力となる。一方、メイン遊技状態2からメイン遊技状態3に移行したとき(AT開始時)は、外部信号制御番号が「2」となるので、外部信号1フラグ、外部信号2フラグ、外部信号3フラグがすべて「1(オン)」となる。また、この場合には、図25に示すように、外部信号1フラグ(AT信号)及び外部信号2フラグ(BB信号)はレベル出力となり、外部信号3フラグ(RB信号)はパルス出力となる。図25では、RB信号がパルス出力であり、BB信号がレベル出力であるときの一例を図示している。この例では、RB信号の立ち上がりとはほぼ同時にBB信号の立ち上がりとしている(RB信号とBB信号とが同時に立ち上がるようにすると、データカウンタ側で、いずれか一方の信号を受け取れない可能性があるため、同時に立ち上がるようにはしていない。)。ただし、これに限定されるも

40

50

のではない。

【0314】

図1において、メイン制御基板60の制御コマンド送信手段72は、サブ制御基板80に対し、サブ制御基板80で出力する演出に必要な情報(制御コマンド)を送信するものである。

図26は、制御コマンド送信手段72によって送信される制御コマンドの一例を示す図である。制御コマンドは、図26に示すものに限定されるものではない。

【0315】

図26に示すように、制御コマンドは、第1制御コマンドと第2制御コマンドとからなる。第1制御コマンド及び第2制御コマンドは、いずれも、8ビットの1バイトデータである。そして、1つの制御コマンドは、第1制御コマンドと第2制御コマンドとを対にしたものである。さらに、第1制御コマンドは、制御コマンドの種別を示すデータであり、第2制御コマンドは、パラメータ(変数)を示すデータである。図26では、パラメータ(変数)を「##」で図示している。

【0316】

たとえば、RT遊技状態番号を示す制御コマンドである場合、第1制御コマンドは、「33(H)」であるので、「00110011(B)」となる。また、RT遊技状態番号のパラメータは、「_NB_RT_STS」に記憶されている値となるので、たとえばRT1であるときは、「00000001(B)」となる。よって、これらを結合した2バイトデータ、「00110011/00000001」(「/」は、第1制御コマンドと第2制御コマンドとの間を示すものであり、実際にはない。)がRT遊技状態番号の制御コマンドとして、メイン制御基板60からサブ制御基板80に送信される。

押し順指示番号、演出グループ番号、役物条件装置番号、メイン遊技状態番号についても、上記RT遊技状態番号と同様に、第1制御コマンドは、図26に示す種別データであり、第2制御コマンドは、いずれも、RWM53に記憶されているデータである。

【0317】

なお、メイン遊技状態2又は3(押し順指示状態)であって、正解押し順を有する条件装置に当選したときは、正解押し順に対応する押し順指示番号が取得され、RWM53に記憶される。これに対し、メイン遊技状態2又は3であって正解押し順を有する条件装置の当選時以外は、押し順指示番号の取得やRWM53への記憶は行われない。ここで、RWM53の押し順指示番号のデータがクリアされたときは、「A0」となっている。したがって、メイン遊技状態2又は3であって正解押し順を有する条件装置の当選時以外は、RWM53の押し順指示番号のデータは、「A0」となっている。なお、押し順指示番号が「A0」であるときは、RWM53の実際のデータ値は、「10100000(B)」となる。

そして、押し順指示番号が「A0」である旨の制御コマンドは、第1制御コマンドが「39(H)」であるので、「00111001/10100000」となる。

【0318】

第1ストップスイッチ操作、第2ストップスイッチ操作、第3ストップスイッチ操作における第2制御コマンドの「##(*)」は、図26に示すように、停止図柄番号が下位5ビットを示し、スベリコマ数が上位3ビットを示す。停止図柄番号がたとえば「12」(10進数)の場合、「01100(B)」となり、スベリコマ数がたとえば「3」(10進数)の場合、「011(B)」となるので、この場合の第2制御コマンドは、「01100011(B)」となる。

さらにまた、第1リール停止、第2リール停止、第3リール停止における第2制御コマンドは、「FF(H)」(「11111111(B)」)である。

【0319】

図1において、サブ制御基板80のサブCPU85は、演出出力制御手段91を備える。

演出出力制御手段91は、上述したように、メイン制御基板60から送信されてくる制

10

20

30

40

50

御コマンド、具体的には、メイン遊技状態番号、RT遊技状態番号、押し順指示番号、演出グループ番号、役物条件装置番号等の各制御コマンドに基づいて、どのようなタイミングで（スタートスイッチ41の操作時や各ストップスイッチ42の操作時等）、どのような演出を出力するか（ランプ21をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ22からどのようなサウンドを出力するか、及び画像表示装置23にどのような画像を表示させるか等）等の、具体的な演出内容を抽選によって決定する。

【0320】

そして、演出出力制御手段91は、その決定に従い、演出ランプ21、スピーカ22、画像表示装置23の出力を制御する。また、特別遊技中やAT中は、獲得枚数、及びゲーム数（残りゲーム数、実行しているゲーム数）等を画像表示する。さらに、AT中は、正解押し順を報知（画像表示）する。

10

なお、非AT中のときは、押し順指示番号は、「A0」の情報が送信されるので、サブ制御基板80は、非AT中のときは、正解押し順を報知することはない。ただし、押し順と無関係の条件装置、たとえばプレイAの当選時に、単なる演出として「左中右」と押し順を報知すること等は可能である。

【0321】

さらにまた、演出グループ番号の制御コマンドは、実際にどの条件装置に当選したかの情報は含まれないが、大まかな当選情報が含まれているといえる。たとえば、演出グループ番号「5」に対応する制御コマンドを受信したとき、小役A1～A6のいずれに当選したかまではサブ制御基板80側で知ることはできない。しかし、小役A1～A6のいずれかに当選したかについては知ることができる。よって、「ベル」の図柄を表示したり、「ベル」の対応色である「黄色」で枠ランプを点灯させる等の演出を出力することは可能となる。

20

【0322】

さらに、サブ制御基板80は、メイン制御基板60から送信される押し順指示番号を受信する。ここで、押し順指示状態（メイン遊技状態2又は3）であるときは、正解押し順に対応する押し順指示番号が送信されるが、押し順指示状態でないときは、当選した条件装置にかかわらず、送信される押し順指示番号は「A0」（押し順なし）となる。そして、演出出力制御手段91は、押し順指示状態であるメイン遊技状態2又は3である場合において、押し順指示番号「A0」以外を受信したときは、受信した押し順指示番号に対応する正解押し順を報知する。たとえば、メイン遊技状態3（AT）中の遊技で小役A1に当選し、押し順指示番号「A7」に対応する制御コマンドを受信したときは、正解押し順である「左第一停止」、あるいは「1 - -」等のように、遊技者が正解押し順を容易に知り得る内容を報知する。

30

【0323】

また、本実施形態では、メイン制御基板60は、押し順指示状態であるメイン遊技状態2又は3では、サブ制御基板80による正解押し順の報知とは別個に、押し順指示情報を表示する。押し順指示情報の表示は、メダル表示装置中、獲得数表示LED39により行う。たとえば、メイン遊技状態3において、上記のように小役A1に当選したときは、押し順指示番号「A7」に対応する押し順指示情報「=7」を、獲得数表示LED39に表示する。

40

【0324】

図27及び図28は、押し順指示番号、演出グループ番号及び役物条件装置番号の制御コマンドを送信するタイミングと、獲得数表示LED39による押し順指示情報の表示（メイン側での表示）、画像表示装置23による正解押し順の報知（サブ側での報知）を示すタイムチャートである。図27及び図28では、4つの例1～例4を示す。

図27及び図28において、まず、遊技者によりスタートスイッチ41が操作されると、役抽選手段61により条件装置の抽選が行われ、当選した条件装置に対応する演出グループ番号が決定される。また、メイン遊技状態2又は3（押し順指示状態）であるときは、当選した条件装置に対応する押し順指示番号が決定される。

50

【 0 3 2 5 】

また、メイン制御基板 60 は、押し順指示番号、演出グループ番号及び役物条件装置番号の制御コマンドをサブ制御基板 80 に送信する。サブ制御基板 80 は、メイン遊技状態 2 又は 3 である場合には、受信した押し順指示番号に基づいて、正解押し順を報知する。一方、メイン制御基板 60 は、メイン遊技状態 2 又は 3 であるときは、決定した押し順指示番号に対応する押し順指示情報を表示する。

【 0 3 2 6 】

図 27 の「例 1」では、押し順指示番号が決定されると、最初に、メイン制御基板 60 により押し順指示情報の表示を行う。その後、押し順指示番号を送信し、次に、演出グループ番号及び役物条件装置番号を送信する。次いで、サブ制御基板 80 は、役物条件装置番号を受信したことを契機に、スタートスイッチ 41 が操作されたと判断し、受信した押し順指示番号に基づいて正解押し順を報知する。押し順指示情報の表示、及び正解押し順の報知は、いずれも、リール 31 が定速回転に到達するまでに行う。

10

【 0 3 2 7 】

また、画像表示装置 23 による正解押し順の報知は、第 3 (最後の) ストップスイッチ 42 が操作されるまでである。第 3 ストップスイッチ 42 が操作されると、上述したように制御コマンドがメイン制御基板 60 からサブ制御基板 80 に送信されるので、サブ制御基板 80 は、この制御コマンドを受信することで第 3 ストップスイッチ 42 が操作されたと判断することができる。そして、第 3 ストップスイッチ 42 が操作されたときは、画像表示装置 23 による正解押し順の報知を終了する。なお、正解押し順以外の演出、たとえば A T 中特有の画像表示 (キャラクタの表示等) を継続することはもちろんである。

20

【 0 3 2 8 】

さらに、獲得数表示 LED 39 による押し順指示情報の表示は、メイン制御基板 60 で入賞判定が行われるまでである。押し順指示情報の表示後における獲得数表示 LED 39 の表示は、「00」(上位桁及び下位桁が「0」を表示)、「*0」(上位桁は消灯(*)、下位桁は「0」を表示)、「**」(上位桁及び下位桁が消灯)、「- -」等が挙げられる。

【 0 3 2 9 】

図 27 の「例 2」は、メイン制御基板 60 により押し順指示番号をサブ制御基板 80 に送信した後、獲得数表示 LED 39 により押し順指示情報を表示し、その後、演出グループ番号及び役物条件装置番号を送信する。サブ制御基板 80 は、演出グループ番号及び役物条件装置番号の受信後、正解押し順を報知する。

30

【 0 3 3 0 】

また、図 28 の「例 3」は、メイン制御基板 60 が押し順指示番号、演出グループ番号、及び役物条件装置番号を送信した後、サブ制御基板 80 が正解押し順を画像表示装置 23 で報知し、その後、リール 31 が定速回転になった瞬間 (又はその直前) に、メイン制御基板 60 が押し順指示情報を表示するようにしたものである。上記の例 1 及び例 2 では、メイン制御基板 60 による押し順指示情報の表示の方が、サブ制御基板 80 による正解押し順の報知よりも早いタイミングで行うものであった。これに対し、例 3 では、サブ制御基板 80 による正解押し順の報知の方が、メイン制御基板 60 による押し順指示情報の表示よりも早いタイミングで行うものである。

40

【 0 3 3 1 】

図 28 の「例 4」は、メイン制御基板 60 による押し順指示情報の表示と、サブ制御基板 80 による正解押し順の報知とを、ほぼ同時のタイミングで行うものである。このように制御する場合、たとえば、メイン制御基板 60 からサブ制御基板 80 に押し順指示番号、又は役物条件装置番号を送信してから「N」ms 経過後に押し順指示情報の表示を開始するようにし、サブ制御基板 80 は、押し順指示番号、又は役物条件装置番号を受信してから「N」ms 経過後に正解押し順の報知を開始するように制御することが挙げられる。

【 0 3 3 2 】

図 27 及び図 28 では、4 つの例を示したが、押し順指示情報を表示するときは、スタ

50

ートスイッチ41の操作後、リール31が定速回転になるまでに行うことが好ましい。また、メイン制御基板60側による押し順指示情報の表示を行った後に、サブ制御基板80側による押し順報知を行うことが好ましい。このように設定することより、メイン制御基板60からサブ制御基板80に対して誤った押し順指示番号を送信した場合や、サブ制御基板80が、受信した押し順指示番号と異なる押し順を報知した場合であっても、すでに、メイン制御基板80による押し順指示情報が表示されているので、遊技者は、サブ制御基板80による報知の誤りに気づくとともに、遊技者も不利益を被ることはない。

また、メイン制御基板60側による押し順指示情報の表示は、入賞判定時まで行っているが、第3リール31停止時まででもよい。

あるいは、サブ制御基板80側による押し順の報知は、入賞判定時まで行ってもよい。

10

【0333】

続いて、押し順指示情報の表示、及び正解押し順の報知を行う場合を、より具体的に説明する。図29は、遊技の流れ(図中、上から下に向かう流れ)と、獲得数表示LED39の表示、及び画像表示装置23の報知例を説明する図である。なお、図29の例は、図27の「例1」に相当するタイミングである。

【0334】

まず、スタートスイッチ41が操作されると、メイン制御基板60は、獲得数表示LED39に、押し順指示情報を表示する。図29の例では、押し順指示番号「A1」(左右)に対応する役に当選した例を示している。したがって、獲得数表示LED39は、押し順指示番号「A1」に対応する押し順指示情報、すなわち「=1」と表示する。なお、

20

本例では、小役C1当選時と仮定する。そして、リール31が定速回転に到達する前に、画像表示装置23により、正解押し順を報知する。図29の例では、「123」と表示した例を示している。

【0335】

次に、第1(最初の)ストップスイッチ42が操作され、左ストップスイッチ42が操作されたとき、すなわち正解押し順であったときは、画像表示装置23の正解押し順に対応する部分を消去する。したがって、表示内容は、「-23」となる。一方、操作された第1ストップスイッチ42が中又は右ストップスイッチ42であったとき、すなわち不正解押し順であったときは、その時点で、正解押し順の報知を消去する。

【0336】

次に、第2ストップスイッチ42が操作されたとき、操作された第2ストップスイッチ42が中ストップスイッチ42(正解押し順)であったときは、画像表示装置23の正解押し順に対応する部分を消去する。したがって、表示内容は、「--3」となる。これに対し、第2ストップスイッチ42が右ストップスイッチ42(不正解押し順)であったときは、その時点で、正解押し順の報知を消去する。

30

第1ストップスイッチ42が左、第2ストップスイッチ42が中であったとき、すなわち正解押し順が確定したときは、第3(右)ストップスイッチ42の操作に基づき、画像表示装置23による正解押し順の報知を消去する。

【0337】

また、図29の例では、獲得数表示LED39による押し順指示情報の表示は、入賞判定が行われるまで表示を継続する(図27の例1も同様である)。しかし、これに限らず、たとえば不正解押し順となった時点で、画像表示装置23による正解押し順の報知と同様に、表示を消去してもよい。ただし、この場合、画像表示装置23による報知を中止した後に、獲得数表示LED39の表示を中止することが望ましい。メイン制御基板60側による押し順指示情報の表示が行われていないにもかかわらず、サブ制御基板80側では押し順報知が行われることを回避するためである。もちろん、画像表示装置23による報知と同時に、獲得数表示LED39の表示を中止してもよいし、画像表示装置23による報知よりも前に、獲得数表示LED39の表示を中止してもよい。

40

【0338】

なお、押し順不正解となっても、画像表示装置23についても正解押し順の報知を継続

50

してもよいのはもちろんである。

ただし、押し順不正解となった時点で画像表示装置 2 3 による押し順報知を中止すれば、他の演出に切り替えることができる。

【0339】

全リール 3 1 が停止すると、入賞判定が行われる。ここで、小役 2 9 が入賞し、3 枚のメダルが払い出されると、獲得数表示 LED 3 9 の表示は、押し順指示情報の表示「= 1」から、3 枚のメダルが払い出されたことを示す「03」に変化する。なお、小役 C 1 当選時には、常に 3 枚役が入賞するが、仮に、小役 A 1 等の当選時であって役の非入賞であったときは、獲得数表示 LED 3 9 の表示は、押し順指示情報の表示「= 1」から、「00」に変化する（「**」にしてもよい。）。なお、押し順指示情報の表示「= 1」から、メダル払出し枚数「03」を表示するまでの間において、「= 1」「00」（一旦、表示をリセットするため、「00」と表示）「03」と表示してもよい。

10

【0340】

あるいは、「= 1」「**」（一旦、表示をリセットするため、上位桁及び下位桁を消灯する）「03」と表示してもよい。

さらに、遊技者がベットスイッチ 4 0 を操作するか、メダルを投入してメダルがベットされると、獲得数表示 LED 3 9 に表示した獲得枚数の内容をクリアするため、表示内容を「00」に変化させる（「**」にしてもよい。）。

【0341】

続いて、メイン制御基板 6 0（メイン CPU 5 5）による情報処理について、フローチャートに基づき説明する。

20

図 3 0 は、本実施形態における遊技進行メイン処理を示すフローチャートである。この遊技進行メイン処理は、毎遊技行われる処理である。そして、この遊技進行メイン処理中に、2.235ms ごとに割り込み処理（図 4 4）を行う。

【0342】

図 3 0 において、ステップ S 1 1 では、遊技開始処理を行う。遊技開始処理は、具体的には、たとえば、

（1）前回遊技でリプレイが表示された（入賞した）ときは、リプレイ作動状態フラグ（_FL_ACT_REP）をセットする。

（2）前回遊技が 1 B B 遊技又は 2 B B 遊技であるときは、作動状態フラグ（_FL_ACTI ON）をセットする。

30

（3）押し順指示番号（_NB_ORD_INF）をクリアする。

（4）メイン遊技状態番号を制御コマンドバッファ（_BF_SUBCMD）に保存する。

（5）前兆カウンタ、A T カウンタ（_CT_GAM_STS）を制御コマンドバッファ（_BF_SU BCMD）に保存する。

等が挙げられる。

【0343】

これにより、制御コマンドバッファに保存されたメイン遊技状態番号及び前兆カウンタ、A T カウンタ値は、スタートスイッチ 4 1 が操作される前に、割り込み処理によってサブ制御基板 8 0 に送信される。このように設定することにより、サブ制御基板 8 0 では、スタートスイッチ 4 1 が操作される前に、これから開始される今回遊技のメイン遊技状態番号を知ることができるので、処理の準備（たとえば、A T 確定画面の準備、A T ゲーム数の表示の準備等）を行うことができる。

40

【0344】

次のステップ S 1 2 では、遊技メダル管理処理を行う。遊技メダル管理処理は、具体的には、たとえば投入センサ 4 4 及び 4 4 b、ベットスイッチ 4 0 の信号の立ち上がり、精算スイッチ 4 6 の信号の立ち上がりを検知し、投入センサ 4 4 a 及び 4 4 b によりメダル投入を検知したときは、メダル手入れチェック処理を実行し、正常なメダル手入れであると判断したときは、ベット処理又は貯留加算処理を実行する。また、ベットスイッチ 4 0 の信号の立ち上がりを検知したときは、ベット処理を実行し、精算スイッチ 4 6 の信号の

50

立ち上がりを検知したときは、精算処理を実行する。

【0345】

次のステップS13では、メイン制御基板60は、規定数（投入メダル枚数）が一致し、かつスタートスイッチ41が操作されたか否かを判断する。本実施形態では、遊技での規定数（メダル投入枚数）は3枚（非特別遊技、特別遊技双方とも）に設定されている。したがって、メダル枚数が1枚又は2枚では遊技を開始しない。ベットメダル（規定数）が3枚であり、かつスタートスイッチ41が操作されたときのみ、ステップS13で「Yes」となる。ステップS13において、規定数が一致し、かつスタートスイッチ41が操作されたと判断したときはステップS14に進み、規定数が一致し、かつスタートスイッチ41が操作されたと判断しなかったときはステップS12に戻ってメダル管理処理を

10

【0346】

ステップS14では、メダルセレクタのブロック45をオフにする。ブロック45をオフにすることにより、ステップS14以降は、メダル受け付けが禁止される。

次のステップS15では、役抽選手段61は、スタートスイッチ41が操作されたタイミングで、すなわちスタートスイッチ41の操作信号の受信時に、条件装置の抽選を実行する。ここでは、乱数値を取得し、取得した乱数値が、いずれの条件装置に該当する乱数値であるか否かを、役抽選テーブルを用いて判定する処理を行う。さらに、当選した条件装置が決定すると、当選した条件装置に対応する値を、RWM53の「_NB_CND_NOR」（入賞及びリプレイ条件装置番号）、及び「_NB_CND_BNS」（役物条件装置番号）に記憶する。

20

【0347】

次のステップS16では、外部信号フラグのセット処理を行う。この処理については後述する（図31）。次のステップS17では、RWM53に記憶されたメイン遊技状態番号を読み取ることにより、今回遊技でのメイン遊技状態を判断する。そして、メイン遊技状態0であるときはステップS18のメイン遊技状態0（a）に進み（図32）、メイン遊技状態1であるときはステップS19のメイン遊技状態1（a）に進み（図32）、メイン遊技状態2であるときはステップS20のメイン遊技状態2（a）に進み（図33）、メイン遊技状態3であるときはステップS21のメイン遊技状態3（a）に進み（図33）、メイン遊技状態4であるときはステップS22のメイン遊技状態4（a）に進み（図34）、メイン遊技状態5であるときはステップS23のメイン遊技状態5（a）に進む（図34）。

30

【0348】

なお、「（a）」としたのは、後述する遊技終了チェック処理においても、メイン遊技状態0～5に応じてそれぞれ特有のサブルーチンに進むため、遊技開始時における各メイン遊技状態の処理は、「（a）」として区別している。

これらのメイン遊技状態0（a）～メイン遊技状態5（a）の処理については後述するが（図32～図34）、これらのステップでは、メイン遊技状態ごとに、特有のATに関する処理（たとえば非AT中であればAT抽選し、AT中であればATの継続抽選等）を実行する。これらの処理の実行後は、ステップS24に進む。

40

【0349】

ステップS24では、メイン制御基板60は、押し順指示番号セット（図35）を実行する。この処理は、現在のメイン遊技状態と、当選した条件装置とに応じて、押し順指示番号の選択等を行う処理である。この処理により、押し順指示情報を表示する遊技では、獲得数表示LED39に押し順指示情報が表示される。

次にステップS25に進み、メイン制御基板60は、演出グループ番号セット（図36）を実行する。この処理は、当選した条件装置に対応する演出グループ番号の選択を行う処理である。

【0350】

次のステップS26では、最小遊技時間を経過したか否かを判断する。最小遊技時間を

50

経過したと判断したときはステップS 2 7に進むが、最小遊技時間を経過していないと判断したときは、最小遊技時間を経過するまで待機する。本実施形態では、最小遊技時間は、「4.1秒」に設定されている。このため、前回遊技のステップS 2 6で「Yes」となった時点から、今回遊技のステップS 2 6に到達するまでの間に、4.1秒を経過していないときは、4.1秒を経過してからステップS 2 6で「Yes」と判断する。たとえば、ステップS 2 6で「Yes」となってから、割込み回数をカウントし、割込み回数が所定回数（本実施形態では、「1836」。 $1836 \times 2.235 = 4100$ ）に到達するまで待機する処理である。

【0351】

ステップS 2 6で「Yes」となり、ステップS 2 7に進むと、今回遊技のメイン遊技状態がメイン遊技状態3であるか否かを判断する。メイン遊技状態3であると判断したときはステップS 2 8に進み、メイン遊技状態3でないと判断したときはステップS 3 1に進む。

ステップS 2 8では、特別役条件装置作動フラグがオンであるか否かを判断する。この処理は、RWM 5 3の「_FL_PRD_LOT」のデータ値を判断することにより行う。そして、特別役作動状態フラグがオンであると判断したときはステップS 3 1に進み、オンでないと判断したときはステップS 2 9に進む。

【0352】

ステップS 2 9では、今回遊技で当選した入賞及びリプレイ条件装置番号が「8」、「28」、又は「29」のいずれか（リプレイC、小役D 1、小役D 2）であるか否かを判断する。本実施形態では、これら3つの条件装置の当選時には、遊技開始時に所定のリール演出処理（遊技の進行を一時停止するフリーズ処理等）を実行するためである。そして、ステップS 2 9で「Yes」と判断されたときはステップS 3 0に進み、「No」と判断されたときはステップS 3 1に進む。ステップS 3 0では、上述したようにリール演出処理を実行する。そして、ステップS 3 1に進む。

【0353】

ステップS 3 1では、リール停止管理処理を実行する。この処理では、リール3 1の回転を開始するとともに、ストップスイッチ4 2が操作されたか否かを判断し、ストップスイッチ4 2が操作されたと判断したときは、操作されたストップスイッチ4 2に対応するリール3 1の停止制御を実行する。リール3 1の停止制御は、条件装置の抽選結果とリール3 1の位置とに基づいてリール3 1の停止位置を決定し、その決定した位置にリール3 1を停止させるものである。そして、全リール3 1の停止制御が終了したときは、ステップS 3 2に進む。

【0354】

ステップS 3 2では、図柄の表示判定処理を行う。ここでは、入賞判定手段6 7により、有効ラインに、役に対応する図柄の組合せが停止したか否かを判断する。

次のステップS 3 3では、入賞役に応じて、メダル払出し処理を行う。この処理は、ステップS 3 2の表示判定に基づいて、小役（メダル払出しを有する役）が入賞したときは、入賞した小役に対応する枚数のメダル払出しを実行する。また、リプレイ入賞時はメダルの自動投入を実行する。

次にステップS 3 4に進み、メイン制御基板6 0は、遊技終了チェック処理を行う。この処理は、作動状態フラグや条件装置番号のクリア処理、外部信号制御番号のセット処理等が挙げられる。ステップ3 4に進むと、後述する図3 7の処理に移行する。

【0355】

図3 1は、図3 0のステップS 1 6における外部信号フラグセット処理を示すフローチャートである。

まず、ステップS 4 1では、外部信号制御番号が「0」であるか否かを判断する。この処理は、RWM 5 3の「_NB_INF_OUT」に記憶されているデータ値を判断する。そして、外部信号制御番号が「0」であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了し、「0」でないと判断したときはステップS 4 2に進む。

10

20

30

40

50

【 0 3 5 6 】

ステップ S 4 2 では、外部信号制御番号に応じた外部信号フラグを保存する。外部信号制御番号に対応する外部信号フラグは、図 2 5 で示した通りである。たとえば、外部信号制御番号が「 3 」であるときは、外部信号 1 フラグがオフ、外部信号 2 フラグがオフ、外部信号 3 フラグがオンとなる。したがって、外部信号フラグは、「 0 0 0 0 1 0 0 」となる。この値を、R W M 5 3 の「_FL_INF_OUT」に記憶する。次にステップ S 4 3 に進み、外部信号制御番号に「 0 」をセットする。この処理は、R W M 5 3 の「_NB_INF_OUT」に記憶されているデータ値を「 0 」にする処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 3 5 7 】

図 3 2 中、左側のフローチャートは、図 3 0 のステップ S 1 8 におけるメイン遊技状態 0 (a) (非 A T 中 (通常中)) の処理を示すものである。

まず、ステップ S 5 1 では、特別役条件装置作動フラグがオンであるか否かを判断する。この処理は、R W M 5 3 の「_FL_PRD_LOT」のデータ値を判断することにより行う。特別役当選装置作動フラグがオンであると判断したときは本フローチャートによる処理を終了し、オンでないと判断したときはステップ S 5 2 に進む。したがって、メイン遊技状態 0 であっても、前回遊技までに特別役に当選しているとき、すなわち内部中であるときは A T 抽選を実行しないように制御している。

【 0 3 5 8 】

ステップ S 5 2 では、入賞及びリプレイ条件装置番号「 8 (リプレイ C)」、「 9 (リプレイ D)」、「 2 8 (小役 D 1)」、又は「 2 9 (小役 D 2)」のいずれかに当選したか否かを判断する。これらの役に当選したことを条件として A T 抽選を実行するためである。そして、これらのいずれかの条件装置に当選していると判断したときはステップ S 5 3 に進み、当選していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップ S 5 3 に進むと、A T 抽選を実行する。図 1 6 (1) に示すように、どの条件装置に当選したかによって A T 当選確率は異なっている。なお、上述したように、メイン遊技状態 0 に滞在しているときに、たとえば低確、通常、高確のように複数種類のステージを持たせ、当選した条件装置に応じてこれらのステージ間を行き来するようにし、上記のいずれかの条件装置の当選時に、現在のステージに応じて異なる当選確率で A T 抽選を実行してもよい。

【 0 3 5 9 】

次のステップ S 5 4 では、ステップ S 5 3 における A T 抽選で当選したか否かを判断する。当選したと判断したときはステップ S 5 5 に進み、当選していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップ S 5 5 では、A T ストック数に「 1 」を加算する。そして、R W M 5 3 の「_C T_GAM_STK」のデータ値を「 1 」に更新する。

次にステップ S 5 6 に進み、前兆ゲーム数を抽選で決定する。たとえば、「 0 」～「 3 2 」の中からいずれか 1 つの値を抽選で選択する。さらに、前兆ゲーム数を決定すると、R W M 5 3 の「_C T_GAM_STS (前兆カウンタ)」に決定した値を記憶する (前兆カウンタセット)。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 3 6 0 】

図 3 2 中、右側のフローチャートは、図 3 0 のステップ S 1 9 におけるメイン遊技状態 1 (a) (A T 前兆中) の処理を示すものである。このフローチャートに示すように、メイン遊技状態 1 であるときは、A T に関する抽選等を行うことなく処理を終了する。すなわち、A T 前兆中に滞在しているときは、たとえレア役等に当選しても A T 抽選を行わない (もちろん、A T 抽選を行うようにしてもよい)。

【 0 3 6 1 】

図 3 3 の左側フローチャートは、図 3 0 中、ステップ S 2 0 におけるメイン遊技状態 2 (a) (A T 準備中) の処理を示すものである。

本実施形態のメイン遊技状態 2 (A T 準備中) では、レア役当選に応じて、A T 上乘せ

10

20

30

40

50

抽選と、A Tストック抽選とを行う。

なお、A T上乘せ抽選とは、最初に行われる（1回目の）A Tの遊技回数を加算するものである。本実施形態では、A T遊技回数の初期値は「50」に設定されており、A T上乘せ抽選で「30」に当選すると、A T遊技回数は「80」に更新される。

【0362】

また、A Tストック数抽選とは、50遊技からなるA T遊技を1セットとし、このセット数を加算する抽選である。たとえば、A T当選時の初期ストック数として「3」に当選した後、A Tストック抽選で当選すると、「1」を加算して、ストック数を「4」に更新する。なお、本実施形態では、ストックの抽選で当選したときには一律に「1」を加算するが、これに限らず、ストックの抽選及び加算するストック数の抽選を同時に実行してもよい。

10

【0363】

まず、ステップS61では、特別役条件装置作動フラグがオンであるか否かを判断する。この処理は、RWM53の「_FL_PRD_LOT」のデータ値を判断することにより行う。特別役当選装置作動フラグがオンであると判断したときは本フローチャートによる処理を終了し、オンでないと判断したときはステップS62に進む。したがって、メイン遊技状態2であっても、前回遊技までに特別役に当選しているとき、すなわち内部中であるときはA Tに関する抽選を実行しないように制御する。

【0364】

ステップS62では、入賞及びリプレイ条件装置番号「28（小役D1）」、又は「29（小役D2）」のいずれかに当選したか否かを判断する。これらのレア役に当選したことを条件としてA Tの上乗せ抽選を実行するためである（図17（3）参照）。

20

そして、これらのいずれかの条件装置に当選していると判断したときはステップS63に進み、当選していないと判断したときはステップS66に進む。

【0365】

ステップS63に進むと、A Tの上乗せ抽選を実行する。次のステップS64では、ステップS63におけるA T上乘せ抽選で当選したか否かを判断する。当選したと判断したときはステップS65に進み、当選していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS65では、A Tカウンタ値を加算する。この処理は、RWM53の「_CT_GAM_STS（A Tカウンタ）」のデータ値を更新する処理である。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

30

【0366】

一方、ステップS62において「No」となり、ステップS66に進むと、入賞及びリプレイ条件装置番号「9（リプレイD）」に当選したか否かを判断する。

そして、当該条件装置に当選していると判断したときはステップS67に進み、当選していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【0367】

ステップS67に進むと、A Tの継続抽選を実行する。

次のステップS68では、ステップS67におけるA T継続抽選で当選したか否かを判断する。当選したと判断したときはステップS69に進み、当選していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

40

ステップS69では、A Tストック数に「1」を加算する。この処理は、RWM53の「_CT_GAM_STK」のデータ値を更新する処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【0368】

図33の左側フローチャートは、図30中、ステップS20におけるメイン遊技状態3（a）（A T中）の処理を示すものである。

図33の右側に示すメイン遊技状態3（A T中）におけるA Tに関する抽選処理は、メイン遊技状態2（A T準備中）におけるA Tに関する抽選処理と類似する。以下、異なる

50

点を主として説明する。

【0369】

ステップS81の処理は、ステップS61と同一である。

ステップS82では、入賞及びリプレイ条件装置番号「2～8（リプレイB1～B6、リプレイC）」、「28（小役D1）」、又は「29（小役D2）」のいずれかに当選したか否かを判断する。メイン遊技状態3では、リプレイB1～B6当選時においても、極低確率ではあるがAT上乘せ抽選を行う（図17（3）参照）。ステップS82で「Yes」と判断されたときはステップS83に進み、「No」と判断されたときはステップS86に進む。

ステップS83～S85については、上述したステップS63～S65と同一であるので説明を省略する。

10

【0370】

ステップS86では、入賞及びリプレイ条件装置番号「8（リプレイC）」又は「9（リプレイD）」に当選したか否かを判断する。当選したと判断したときはステップS87に進み、当選していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。図16（2）に示すように、メイン遊技状態2（AT準備）ではリプレイDに当選したときに継続抽選を行うが、メイン遊技状態3（AT）では、リプレイC又はリプレイDに当選したときに継続抽選を行う。なお、リプレイCは、RT2でのみ抽選される（図14参照）。したがって、図16（2）に示すように、RT2以外ではメイン遊技状態3であってもリプレイCの当選に基づく継続抽選は行われない。

20

次のステップS87～S89は、上述のステップS67～S69と同一であるので説明を省略する。

【0371】

図34は、図30のステップS22に進んだときのメイン遊技状態4（a）、及びステップS23に進んだときのメイン遊技状態5（a）を示すフローチャートである。このフローチャートの例では、1BB遊技及び2BB遊技中は、AT継続抽選のみを行う。すなわち、メイン遊技状態2（AT準備）又はメイン遊技状態3（AT）中に1BB又は2BBに当選し、それぞれ1BB遊技又は2BB遊技に進んだときに、AT継続抽選を実行する。

【0372】

図34のステップS101では、AT継続抽選を実行する。メイン遊技状態4すなわち1BB遊技中は、毎遊技、AT継続抽選を実行する。そして、次のステップS102において、ステップS101でのAT継続抽選に当選したか否かを判断する。AT継続抽選に当選したと判断したときはステップS103に進み、当選していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。ステップS103では、ATストック数に「1」を加算する。この処理は、ステップS69と同様に、RWM53の「_CT_GAM_STK」のデータ値を更新する処理である。そして本フローチャートによる処理を終了する。

30

【0373】

一方、図30のステップS23から図34のステップS111に進むと、上記ステップS101～S103と同様の処理が実行される。ただし、図16（2）に示すように、メイン遊技状態5でのAT継続抽選の当選確率は、メイン遊技状態4でのAT継続抽選の当選確率よりも低い。

40

なお、メイン遊技状態0からメイン遊技状態4又は5に移行したときは、図34に示すフローと同様の処理により、AT初当たり抽選を実行してもよい。AT初当たり抽選に当選したときも、ATストック数を「+1」にする。また、AT初当たり抽選に当選した次回遊技以降は、AT継続抽選を実行する。

【0374】

図35は、図30のステップS24における押し順指示番号セットを示すフローチャートである。

まず、ステップS121では、現在のメイン遊技状態が押し順指示発生可能なメイン遊

50

技状態であるか否かを判断する。ここでの処理は、RWM53の「_NB_GAM_STS」のデータ値を読み取ってメイン遊技状態を判断し、さらに、図15に示したメイン遊技状態と押し順指示状態との関係を示すデータテーブル（なお、当該データテーブルはROM54に記憶されている）に基づき、そのメイン遊技状態が押し順指示状態であるか否かを判断する。押し順指示状態であると判断したときはステップS122に進み、押し順指示状態でないとは判断したときはステップS127に進む。

【0375】

ステップS122では、現在のRTが非RTであるか否かを判断する。この処理は、RWM53のRT遊技状態番号（_NB_RT_STS）を読み取ることにより行う。そして、非RTであると判断されたときはステップS125に進み、非RTでないと判断されたときはステップS123に進む。ステップS123では、入賞及びリプレイ条件装置番号「2」～「7」（リプレイB1～B6）、又は「10」～「21」（小役A1～B6）に当選したか否かを判断する。これらのいずれかの条件装置に当選したと判断したときはステップS124に進み、当選していないと判断したときはステップS125に進む。ステップS124では、押し順指示番号を保存する。この処理は、当選した条件装置に対応する押し順指示番号を取得し、RWM53の押し順指示番号（_NB_ORD_INF）に記憶する処理である。そしてステップS127に進む。

10

【0376】

ステップS122又はS123からステップS125に進むと、入賞及びリプレイ条件装置番号「22」～「27」（小役C1～C6）に当選したか否かを判断する。これらのいずれかの条件装置に当選したと判断したときはステップS126に進み、当選していないと判断したときはステップS127に進む。ステップS126では、当選した条件装置に対応する押し順指示番号を保存する。この処理は、ステップS124と同様である。そして、ステップS127に進む。

20

【0377】

以上のステップS121～S124の処理により、押し順指示発生可能なメイン遊技状態であっても、非RTに滞在し、特図を表示可能な条件装置（正解押し順あり）に当選したときは、押し順指示番号を保存しない。

これに対し、特図を表示可能でない条件装置（正解押し順あり）に当選したときは、押し順指示番号を保存する。

30

【0378】

ステップS127では、押し順指示表示ありか否かを判断する。この処理は、RWM53の押し順指示番号（_NB_ORD_INF）に記憶されたデータを読み取り、押し順指示を表示すべきか否かを判断する処理である。押し順指示表示ありと判断されたときはステップS128に進み、押し順指示表示なしと判断されたときはステップS129に進む。

【0379】

ステップS128では、押し順指示番号を表示する処理を実行する。この処理は、上述したように、獲得数表示LED39に押し順指示情報を表示するための処理を実行する。そしてステップS129に進む。ステップS129では、押し順指示番号を制御コマンドバッファに保存する。この処理により、割り込み処理で押し順指示番号がサブ制御基板80に送信される。なお、図35の例では、メイン制御基板60側で押し順指示情報を表示した後、サブ制御基板80に押し順指示番号を送信する例である。

40

【0380】

なお、遊技開始時に、RWM53の押し順指示番号のデータはクリアされるが、クリアされたときのデータは「A0」となる。したがって、ステップS124又はS126において押し順指示番号が更新されないときは、押し順指示番号は「A0」のままとなる。このため、たとえば非当選時やリプレイA当選時には、ステップS129では、押し順指示番号として「A0」が保存される。

【0381】

また、上記の処理により、RWM53の押し順指示番号が更新されるのは、メイン遊技

50

状態 2 又は 3 (押し順指示状態) であって、押し順指示番号を表示すべき条件装置に当選したときである。すなわち、押し順指示状態でない場合や、押し順指示状態であっても押し順指示番号を表示すべき条件装置に当選していないときは、RWM53 の押し順指示番号は更新されない(「A0」のままである)。

ただし、押し順指示番号が更新された(ステップ S124 又は S126) か否かにかかわらず、毎遊技、押し順指示番号はサブ制御基板 80 に必ず送信される(ステップ S129)。

【0382】

以上より、AT準備中や AT中でないときは、正解押し順を有する条件装置に当選しても、正解押し順を特定可能な押し順指示番号が送信されないので、サブ制御基板 80 に不正な処理を施し、正解押し順を取得しようとしても、取得することができないので、当該ゴト行為を防止することができる。

【0383】

図 36 は、図 30 のステップ S25 における演出グループ番号セット処理を示すフローチャートである。

まず、ステップ S141 では、演出グループ番号テーブルをセットする。この処理は、ROM54 に記憶された演出グループ番号テーブル(図 20) をセットする処理である。

次のステップ S142 では、今回遊技で当選した条件装置に対応する演出グループ番号を RWM53 の演出グループ番号(NB_ACT_GRP) に保存する。

【0384】

次にステップ S143 に進み、その演出グループ番号を制御コマンドバッファ(BF_SU BCMD) に保存する。さらに次のステップ S144 では、役物条件装置番号(NB_CND_BNS) を制御コマンドバッファに保存する。

これらの処理により、メイン制御基板 60 からサブ制御基板 80 に、演出グループ番号及び役物条件装置番号が(割込み処理により)順次送信される。したがって、本例では、特別役当選時には、特別役当選に対応する演出グループ番号を選択等するのではなく、当選している特別役を示すデータ、すなわち役物条件装置番号そのものを送信する。

【0385】

図 37 は、図 30 のステップ S34 における遊技終了チェック処理を示すフローチャートである。

まず、ステップ S151 では、現在のメイン遊技状態を判断する。この処理は、図 30 のステップ S17 と同様であり、RWM53 に記憶されたメイン遊技状態(NB_GAM_STS) を読み取ることにより、今回遊技でのメイン遊技状態を判断する。そして、メイン遊技状態 0 であるときはステップ S152 のメイン遊技状態 0 (b) に進み(図 38)、メイン遊技状態 1 であるときはステップ S153 のメイン遊技状態 1 (b) に進み(図 39)、メイン遊技状態 2 であるときはステップ S154 のメイン遊技状態 2 (b) に進み(図 40)、メイン遊技状態 3 であるときはステップ S155 のメイン遊技状態 3 (b) に進み(図 41)、メイン遊技状態 4 であるときはステップ S156 のメイン遊技状態 4 (b) に進み(図 42)、メイン遊技状態 5 であるときはステップ S157 のメイン遊技状態 5 (b) に進む(図 42)。

【0386】

これらのメイン遊技状態 0 (b) ~メイン遊技状態 5 (b) の処理については後述するが、これらの各ステップでは、メイン遊技状態ごとに、メイン遊技状態番号のセット、外部信号制御番号のセット等を実行する。

これらのステップ S152 ~ S157 の処理の終了後は、ステップ S158 に進む。

【0387】

ステップ S158 では、リプレイ作動状態フラグ(FL_ACT_REP) をクリアする。なお、今回遊技でリプレイが入賞したときは、次回遊技の開始時(ステップ S11) において、再度リプレイ作動状態フラグがセットされる。

なお、他の処理においても同様であるが、RWM53 に記憶されているデータ(1 バイ

10

20

30

40

50

トデータ)をクリアするには、たとえば、その値をAレジスタに記憶し、Aレジスタ値と「0」とをAND演算し(これにより必ず「0」となる)、AND演算後のデータをRWM53に記憶(更新)する処理を行う。

【0388】

次のステップS159では、入賞及びリプレイ条件装置番号(_NB_CND_NOR)をクリアする。次にステップS160に進み、今回遊技で1BB又は2BBが表示されたか(入賞したか)否かを判断する。ここでは、RWM53の図柄組合せ表示フラグ(_FL_WIN)の値を判断する。たとえば図柄の組合せ表示フラグの値をAレジスタにセットし、Aレジスタ値と「00000101(B)」とをAND演算した結果が「0」(ゼロフラグが「1」)でないときは、1BB又は2BBが表示されたと判断する。

10

そして、1BB又は2BBが表示されたと判断したときはステップS161に進み、表示されていないと判断したときはステップS164に進む。

【0389】

ステップS161では、役物条件装置番号(_NB_CND_BNS)をクリアする。さらに、次のステップS162では、特別役条件装置作動フラグ(_FL_PRD_LOT)をクリアする。次のステップS163では、RT遊技状態番号(_NB_RT_STS)に「0」をセットする。1BB遊技や2BB遊技は、本実施形態では、RT遊技状態番号を「0」にする。このようにしておくことにより、1BB遊技や2BB遊技中に設定値の変更がなされた場合に、作動状態フラグ(_FL_ACTION)をクリアするだけで、RTを非RTにすることができる。そして本フローチャートによる処理を終了する。

20

【0390】

一方、ステップS160において1BB又は2BB表示時でないとは判断されてステップS164に進むと、役物条件装置作動時である(今回遊技で1BB又は2BBに当選した)か否かを判断する。この処理は、RWM53の役物条件装置番号(_NB_CND_BNS)のデータ値を判断することにより行う。たとえば、役物条件装置番号のデータをAレジスタに記憶し、Aレジスタ値から「0」を減算し、演算結果が「0」(ゼロフラグが「1」)でないときは、役物条件装置作動時であると判断する。

【0391】

役物条件装置作動時であると判断されたときはステップS165に進み、役物条件装置作動時でないとは判断されたときはステップS166に進む。

30

ステップS165では、特別役条件装置作動フラグ(_FL_PRD_LOT)をセットする。ここでは、特別役条件装置作動フラグの値を「FF(H)」に更新する処理を実行する。これにより、次回遊技以降はATに関する抽選やリール演出処理を実行しないようになる。そしてステップS167に進む。

【0392】

ステップS166では、特別遊技作動中(1BB遊技中又は2BB遊技中)であるか否かを判断する。この処理は、作動状態フラグ(_FL_ACTION)の値を判断することにより行う。たとえば、作動状態フラグのデータをAレジスタに記憶し、Aレジスタ値から「0」を減算し、演算結果が「0」(ゼロフラグが「1」)でないときは、いずれかの特別遊技の作動中であると判断する。

40

特別遊技作動中であると判断したときはステップS168に進み、特別遊技作動中でないと判断したときはステップS167に進む。ステップS167では、RT遊技状態管理を実行する。ステップS167に進むと、後述する図43の処理に移行する。そして、RT遊技状態管理処理の終了後、本フローチャートによる処理を終了する。

【0393】

ステップS166からステップS168に進むと、作動状態フラグの値を判断することにより、1BB作動中であるか否かを判断する。作動状態フラグのD2ビットが「1」であれば1BB作動中であると判断する。1BB作動中であると判断したときはステップS169に進む。これに対し、1BB作動中でないと判断したときはステップS172に進む。

50

【0394】

ステップS169では、1BB作動管理処理を行う。ここでは、たとえば1BB遊技中の獲得可能枚数に到達したか否かを判断し、到達したと判断したときは、1BB作動状態フラグ及びRB作動状態フラグをクリアする処理等を実行する。次のステップS170では、RB作動中であるか否かを判断する。作動状態フラグのD3ビットが「1」であればRB作動中であると判断する。RB作動中であると判断したときはステップS171に進む。これに対し、RB作動中でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【0395】

ステップS171では、RB作動管理処理を行う。ここでは、たとえばRB作動時の遊技回数又は入賞回数が規定回数（たとえば、2回）に到達したかを判断し、到達したと判断したときは、RB作動状態フラグのみをクリアする処理等を実行する。そして、本フローチャートによる処理を終了する。なお、1BB遊技の終了条件を満たしていないとき（1BB作動状態フラグがオンであるとき）は、次回遊技の開始時（ステップS11）において、RB作動状態フラグが再度オンにされる。

10

【0396】

ステップS168において「No」と判断され、ステップS172に進むと、作動状態フラグの値を判断することにより、2BB作動中であるか否かを判断する。作動状態フラグのD0ビットが「1」であれば2BB作動中であると判断する。2BB作動中であると判断したときはステップS173に進む。これに対し、2BB作動中でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。なお、本実施形態では、ステップS168で「No」となったときは、常に2BB遊技中となる。

20

【0397】

ステップS172では、2BB作動管理を実行する。2BB作動管理では、1BB作動管理と同様に、2BB遊技中の獲得可能枚数に到達したか否かを判断し、到達したと判断したときは、2BB作動状態フラグ及びCB作動状態フラグをクリアする処理等を実行する。次にステップS174に進み、CB作動状態フラグの値を判断することにより、CB作動中であるか否かを判断する。作動状態フラグのD1ビットが「1」であればCB作動中であると判断する。CB作動中であると判断したときはステップS175に進む。これに対し、CB作動中でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。なお、本実施形態では、2BB遊技は、CB遊技が連続作動する遊技状態であるので、2BB遊技中であるときは常にCB遊技中となる。

30

【0398】

ステップS175では、CB作動管理を実行する。CB作動管理では、今回遊技の終了に基づきCB遊技の終了条件を満たすこととなるので、CB作動状態フラグをクリアする処理を実行する。なお、2BB遊技の終了条件を満たしていないとき（2BB作動状態フラグがオンであるとき）は、次回遊技の開始時（ステップS11）において、CB作動状態フラグが再度オンにされる。ステップS175におけるCB作動管理の終了後、本フローチャートによる処理を終了する。

【0399】

図38は、図37中、ステップS152におけるメイン遊技状態0(b)を示すフローチャートである。

40

まず、ステップS181では、（今回遊技で）1BBが表示されたか否かを判断する。1BBが表示されたと判断したときはステップS182に進み、1BBが表示されていないと判断したときはステップS185に進む。

【0400】

ステップS182では、メイン遊技状態番号として「4」をセットする。すなわち、メイン遊技状態番号を1BB遊技に対応する番号に変更する。この処理は、RWM53のメイン遊技状態番号（_NB_GAM_STS）のデータを「4」に更新する処理である。次にステップS183に進み、外部信号制御番号を「3」にセットする。この処理は、RWM53の

50

外部信号制御番号 (_NB_INF_OUT) のデータを「 3 」に更新する処理である。図 2 5 に示すように、 1 B B 表示時には外部信号制御番号を「 3 」にする。

次のステップ S 1 8 4 では、前兆カウンタがセットされているとき (「 0 」以外である場合) は、前兆カウンタをクリアする (「 0 」にする) 。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 4 0 1 】

一方、ステップ S 1 8 5 に進むと、 (今回遊技で) 2 B B が表示されたか否かを判断する。 2 B B が表示されたと判断したときはステップ S 1 8 6 に進み、 2 B B が表示されていないと判断したときはステップ S 1 8 9 に進む。

ステップ S 1 8 6 では、メイン遊技状態番号として「 5 」をセットする。すなわち、メイン遊技状態番号を 2 B B 遊技に対応する番号に変更する。この処理は、上記と同様に、 R W M 5 3 のメイン遊技状態番号 (_NB_GAM_STS) のデータを「 5 」に更新する処理である。次にステップ S 1 8 7 に進み、外部信号制御番号を「 3 」にセットする。この処理は、上述したステップ S 1 8 3 と同様である。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 4 0 2 】

ステップ S 1 8 9 では、特別役条件装置作動フラグ (R W M 5 3 の「 _FL_PRD_LOT 」) がオンであるか否かを判断する。ここで、「 Y e s 」となるのは、前回遊技までに特別役に当選している場合である。特別役条件装置作動フラグがオンであると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、特別役条件装置作動フラグがオンでないとは判断したときはステップ S 1 9 0 に進む。ステップ S 1 9 0 では、 A T ストック数が「 0 」を超えているか否かを判断する。この処理は、 R W M 5 3 の「 _CT_GAM_STK 」の値を判断することにより行う。そして、 A T ストック数が「 0 」を超えていると判断したときはステップ S 1 9 1 に進み、 A T ストック数が「 0 」であると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップ S 1 9 1 では、メイン遊技状態番号として「 1 」をセットする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 4 0 3 】

以上の図 3 8 の処理において、本実施形態では、メイン遊技状態 0 において 1 B B 表示時に、前兆カウンタが「 0 」以外である場合はない。このため、実際には、ステップ S 1 8 4 の処理は実行されない。

ただし、後述する第 2 実施形態 (図 4 5) では、条件装置として、「 1 B B + 小役 D 2 」を備える。「 1 B B + 小役 D 2 」当選時は、小役 D 2 すなわち小役 3 0 の入賞が優先されるが、小役 3 0 は、「 P B 1 」である。このため、小役 3 0 の入賞を優先するが、小役 3 0 を入賞させることができない場合において、 1 B B を入賞可能であるときは、 1 B B を入賞させるように制御する。たとえば、左リール 3 1 の停止時に、小役 3 0 に係る「チェリー」を有効ラインに停止させることができないが、 1 B B に係る「赤 7 」を有効ラインに停止させることができる場合があるからである。そして、中及び右リール 3 1 の停止時にも有効ラインに「赤 7 」を停止させることができれば 1 B B が入賞する。

【 0 4 0 4 】

一方、メイン遊技状態 0 における小役 D 2 当選時は、図 1 6 に示すように、 A T (初当たり) が抽選される。そして、 A T に当選すると、図 3 2 のステップ S 5 6 で示したように、前兆カウンタがセットされる場合がある。

以上のように、メイン遊技状態 0 において、「 1 B B + 小役 D 2 」当選時に、前兆カウンタがセットされた後、 1 B B が表示される場合がある。このような場合には、ステップ S 1 8 4 において前兆カウンタがクリアされる場合がある。

【 0 4 0 5 】

また、図 3 8 のフローチャートでは、 2 B B 表示時には前兆カウンタのクリア処理を設けていないが、仮に、条件装置として「 2 B B + 小役 D 2 」を設けたときは、上記と同様のケースが生じ得る。この場合には、ステップ S 1 8 7 の後、「前兆カウンタクリア (ス

10

20

30

40

50

テップ S 1 8 8)」を設け、前兆カウンタをクリアする処理の実行後、本フローチャートを終了すればよい。

【 0 4 0 6 】

図 3 9 は、図 3 7 中、ステップ S 1 5 3 におけるメイン遊技状態 1 (b) を示すフローチャートである。

まず、ステップ S 2 0 1 では、(今回遊技で) 1 B B が表示されたか否かを判断する。1 B B が表示されたと判断したときはステップ S 2 0 2 に進み、1 B B が表示されていないと判断したときはステップ S 2 0 5 に進む。

【 0 4 0 7 】

ステップ S 2 0 2 では、メイン遊技状態番号として「 4 」をセットする。さらに、次のステップ S 2 0 3 では、外部信号制御番号を「 3 」にセットする。次にステップ S 2 0 4 に進み、前兆カウンタをクリアする。メイン遊技状態 1 は、A T 前兆であるので、前兆カウンタがセットされているためである。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 4 0 8 】

一方、ステップ S 2 0 5 に進むと、(今回遊技で) 2 B B が表示されたか否かを判断する。2 B B が表示されたと判断したときはステップ S 2 0 6 に進み、2 B B が表示されていないと判断したときはステップ S 2 0 9 に進む。

ステップ S 2 0 6 では、メイン遊技状態番号として「 5 」をセットする。次にステップ S 2 0 7 に進み、外部信号制御番号を「 3 」にセットする。次にステップ S 2 0 8 に進み、前兆カウンタをクリアする。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 4 0 9 】

ステップ S 2 0 9 では、特別役条件装置作動フラグがオンであるか否かを判断する。特別役条件装置作動フラグがオンであると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。これに対し、特別役条件装置作動フラグがオンでないと判断したときはステップ S 2 1 0 に進む。ステップ S 2 1 0 では、前兆カウンタの値を「 1 」減算する。この処理は、R W M 5 3 の「 _CT_GAM_STS 」の値を「 - 1 」する処理を実行する。

【 0 4 1 0 】

次にステップ S 2 1 1 に進み、ステップ S 2 1 0 の処理後の前兆カウンタが「 0 」を超えているか否かを判断する。「 0 」を超えていると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する(次回遊技もメイン遊技状態 1 のままとなる)。これに対し、前兆カウンタが「 0 」であると判断したときは、ステップ S 2 1 2 に進み、メイン遊技状態番号として「 2 」をセットする。これにより、今回遊技でメイン遊技状態 1 (A T 前兆) が終了し、次回遊技からメイン遊技状態 2 (A T 準備) となる。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 4 1 1 】

図 4 0 は、図 3 7 中、ステップ S 1 5 4 におけるメイン遊技状態 2 (b) を示すフローチャートである。

図 4 0 において、ステップ S 2 2 1 ~ S 2 2 6 は、上述した図 3 9 のステップ S 2 0 1 ~ S 2 0 8 に相当する処理である。ただし、メイン遊技状態 2 (A T 準備) では、前兆カウンタはセットされていないので、前兆カウンタクリア処理(図 3 9 のステップ S 2 0 4 及び S 2 0 8 に対応する処理) は設けられていない。それ以外の処理は、図 3 9 と同一である。

【 0 4 1 2 】

図 4 0 中、ステップ S 2 2 7 に進むと、特別役条件装置作動フラグがオンであるか否かを判断する。オンであると判断されたときは本フローチャートによる処理を終了し、オンでないと判断されたときはステップ S 2 2 8 に進む。

ステップ S 2 2 8 では、現在の遊技が R T 2 であるか否かを判断する。この処理は、R W M 5 3 の R T 遊技状態番号 (_NB_RT_STS) のデータ値を判断することにより行う。そして、R T 2 であると判断されたときはステップ S 2 3 1 に進み、R T 2 でないと判断され

10

20

30

40

50

たときはステップS 2 2 9に進む。

ステップS 2 2 8で「Yes」のとき（今回遊技のRTがRT 2であったとき）は、ATを開始するように制御する。

【0413】

ステップS 2 2 9では、この遊技で当選した入賞及びリプレイ条件装置番号が「2」～「7」（リプレイB 1～B 6）のいずれかであるか否かを判断する。条件装置番号「2」～「7」のいずれかの当選であると判断されたときはステップS 2 3 1に進み、条件装置番号「2」～「7」のいずれかの当選でないと判断されたときはステップS 2 3 0に進む。

ここで、ステップS 2 2 8で「No」となるのは、RT 2以外であるから、非RT又はRT 1である。そして、非RTでは入賞及びリプレイ条件装置番号「2」～「7」は抽選されないので、入賞及びリプレイ条件装置番号「2」～「7」に当選する（ステップS 2 2 9で「Yes」となる）のは、RT 1における当選であることを意味する。

【0414】

ステップS 2 3 0では、押し順指示番号の押し順と一致したか否かを判断する。具体的には、RT 1における小役A 1～C 6、又は非RTにおける小役C 1～C 6当選時には押し順指示情報が表示されるが、その押し順に従ってストップスイッチ4 2が操作されたか否かを判断する。押し順が一致すると判断したときは本フローチャートによる処理を終了し（次回遊技もメイン遊技状態2を継続し）、押し順が一致しないと判断したときはステップS 2 3 1に進む。したがって、RT 1における小役A 1～C 6、又は非RTにおける小役C 1～C 6当選時に押し順指示情報を表示したが、その押し順に従わなかったとき（ステップS 2 3 0で「No」のとき）は、次回遊技からメイン遊技状態3（AT）に設定する。

【0415】

ステップS 2 3 1では、メイン遊技状態として「3」をセットする。次にステップS 2 3 2に進み、外部信号制御番号として「2」をセットする。図2 5に示すように、メイン遊技状態2からメイン遊技状態3に移行すると、外部信号制御番号2をセットする。

次にステップS 2 3 3に進み、ATカウンタとして「+5 0」をセットする。この処理は、RWM 5 3のATカウンタ（_CT_GAM_STS）に「5 0」を加算する処理に相当する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【0416】

図4 1は、図3 7中、ステップS 1 5 5におけるメイン遊技状態3（b）を示すフローチャートである。

まず、ステップS 2 4 1では、今回遊技で1 B Bが表示されたか否かを判断する。1 B Bが表示されたと判断したときはステップS 2 4 2に進み、1 B Bが表示されていないと判断したときはステップS 2 4 5に進む。

【0417】

ステップS 2 4 2では、メイン遊技状態番号として「4」をセットする。さらに、次のステップS 2 4 3では、外部信号制御番号を「3」にセットする。次にステップS 2 2 4に進み、AT復帰中フラグ（RWM 5 3）がセットされている（「1」である）場合には、AT復帰中フラグをクリア（「0」に）する。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【0418】

ステップS 2 4 5では、今回遊技で2 B Bが表示されたか否かを判断する。2 B Bが表示されたと判断したときはステップS 2 4 6に進み、2 B Bが表示されていないと判断したときはステップS 2 4 9に進む。

ステップS 2 4 6では、メイン遊技状態番号として「5」をセットする。次にステップS 2 4 7に進み、外部信号制御番号を「3」にセットする。次にステップS 2 4 8に進み、AT復帰中フラグ（RWM 5 3）がセットされているときはAT復帰中フラグをクリアする。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0419】

ステップS249では、特別役条件装置作動フラグがオンであるか否かを判断する。オンであると判断したときは本フローチャートによる処理を終了し、オンでないと判断したときはステップS250に進む。ステップS250では、AT復帰中フラグがオンであるか否かを判断する。この処理は、RWM53のAT復帰中フラグ（_FL_RET_AT）の値を判断することにより行う。AT復帰中フラグがオンであると判断したときはステップS255に進み、オンでないと判断したときはステップS251に進む。

【0420】

ステップS251では、ATカウンタの値を「1」減算する。この処理は、RWM53のATカウンタ（_CT_GAM_STS）の値を「-1」する処理である。次のステップS252では、ATカウンタの値（ステップS251での更新後の値）が「0」を超えているか否かを判断する。「0」を超えていると判断したときはステップS259に進み、「0」を超えていない（すなわち「0」である）と判断したときはステップS253に進む。

10

【0421】

ステップS253では、ATストック数から「1」を減算する。この処理は、RWM53のATストック数（_CT_GAM_STK）の値を「-1」する処理である。次のステップS254では、ATストック数（ステップS253での更新後の値）が「0」を超えているか否かを判断する。「0」を超えている（AT継続時）と判断したときはステップS262に進み、「0」を超えていない（すなわち「0」である。AT終了時を意味する。）と判断したときはステップS264に進む。

20

【0422】

ステップS250においてAT復帰中フラグがオンであると判断され、ステップS255に進むと、今回遊技において入賞及びリプレイ条件装置番号「2」～「7」（リプレイB1～B6）のいずれかに当選したか否かを判断する。これらのいずれかの条件装置に当選したと判断したときはステップS258に進み、AT復帰中フラグをクリアする（ステップS248と同様の処理）。そして、本フローチャートによる処理を終了する。

【0423】

一方、ステップS255で「No」と判断されたときは、ステップS256に進み、今回遊技で正解押し順が報知されたか否かを判断する。AT復帰中にリプレイB1～B6以外の当選時に正解押し順が報知されるのは、非RTにおける小役C1～C6当選時、又はRT1における小役A1～C6当選時である。正解押し順の報知（押し順指示情報の表示）ありと判断されたときはステップS257に進み、正解押し順の報知（押し順指示情報の表示）なしと判断されたときは本フローチャートによる処理を終了する（次回遊技もAT復帰中となる）。

30

【0424】

ステップS257では、報知された正解押し順と、操作された押し順とが一致するか否かを判断する。ステップS257において押し順が一致すると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する（次回遊技もAT復帰中となる）。これに対し、押し順が一致しないと判断したときは、報知された正解押し順に従わなかったことを意味するので、この場合にはステップS258に進み、AT復帰中フラグをクリアし、本フローチャートによる処理を終了する。上述したように、強制的にATに復帰させるためである。なお、AT復帰中かつRT1中の小役A1～C6当選時に、報知された正解押し順に従わなかった場合において、特図表示時の次回遊技はATかつRT1となり、小役02～27のいずれかが入賞したときの次回遊技はATかつ非RTとなる。

40

【0425】

ステップS252において、ATカウンタの値が「0」を超えると判断され、ステップS259に進むと、今回遊技で正解押し順が報知（押し順指示情報が表示）されたか否かを判断する。正解押し順の報知（押し順指示情報の表示）ありと判断されたときはステップS260に進み、正解押し順の報知（押し順指示情報の表示）なしと判断されたときは本フローチャートによる処理を終了する（次回遊技もATとなる）。

50

【0426】

ステップS260では、報知された正解押し順と、操作された押し順とが一致するか否かを判断する。ステップS260において押し順が一致すると判断したときは本フローチャートによる処理を終了する（次回遊技もATとなる）。これに対し、押し順が一致しないと判断したときは、ステップS261に進み、AT復帰中フラグをセットする（オン（「1」）にする）。そして本フローチャートによる処理を終了する。ATかつRT2中において、正解押し順を報知した遊技で押し順に従わなかったときは、次回遊技では、非RT又はRT1のいずれかとなり（RT2から転落し）、AT復帰中となる。

【0427】

ステップS254においてATストック数が「0」を超えると判断され、ステップS262に進むと、外部信号制御番号として「4」をセットする。図25に示すように、ATゲーム数を消化し、ATストック数を有する場合にその旨を示す外部信号を送信するためである。そして、次のステップS263では、ATカウンタ（_CT_GAM_STS）に「+50」をセットし、本フローチャートによる処理を終了する。

10

【0428】

一方、ステップS254においてATストック数が「0」を超えていない（「0」である）と判断され、ステップS264に進むと、メイン遊技状態番号として「0」をセットする。次回遊技からは非ATに設定するためである。次にステップS265に進み、外部信号制御番号として「0」をセットする。図25に示すように、ATゲーム数を消化し、ATストック数が「0」となったことを示す外部信号を送信するためである。そして、本

20

【0429】

図42は、図37中、ステップS156におけるメイン遊技状態4（b）、及びステップS157におけるメイン遊技状態5（b）を示すフローチャートである。

メイン遊技状態4（b）において、まず、ステップS271では、今回遊技で1BB遊技を終了したか否かを判断する。1BB遊技を終了したと判断したときはステップS272に進み、1BB遊技を終了していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS272では、ATストック数が「0」を超えるか否かを判断する。ATストック数が「0」を超えると判断したときはステップS273に進み、「0」を超えていない（「0」である）と判断されたときはステップS275に進む。

30

【0430】

ステップS273では、メイン遊技状態番号として「2」をセットする。これにより、次回遊技はAT準備となる。次にステップS274に進み、外部信号制御番号として「1」をセットする（図25）。そして本フローチャートによる処理を終了する。

一方、ステップS272からステップS275に進むと、メイン遊技状態番号として「0」をセットする。これにより、次回遊技は非AT（通常）となる。次にステップS276に進み、外部信号制御番号として「1」をセットする（図25）。そして本フローチャートによる処理を終了する。

40

【0431】

また、メイン遊技状態5（b）におけるステップS281～S286の処理は、メイン遊技状態4（b）と比較して、最初のステップS281のみが異なる。ステップS281では、今回遊技で2BB遊技が終了したか否かを判断し、終了したと判断したときはステップS282に進み、終了していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

ステップS282～S286の処理は、上述したステップS272～S276の処理と同様であるので、説明を省略する。

【0432】

図43は、図37のステップS167におけるRT遊技状態管理を示すフローチャートである。図37に示すように、遊技終了チェック処理において、特別遊技作動中でないと

50

きはステップ S 1 6 7 の R T 遊技状態管理を実行する。

まず、ステップ S 2 9 1 では、今回遊技が非 R T であるか否かを判断する。非 R T であると判断されたときはステップ S 2 9 8 に進み、非 R T でないと判断されたときはステップ S 2 9 2 に進む。なお、ステップ S 2 9 1 における R T の判断は、R W M 5 3 の R T 遊技状態番号 (_NB_RT_STS) のデータ値を判断することにより行う。

【 0 4 3 3 】

ステップ S 2 9 2 では、今回遊技が R T 1 であるか否かを判断する。R T 1 であると判断したときはステップ S 2 9 3 に進み、R T 1 でないと判断したときはステップ S 2 9 5 に進む。

ステップ S 2 9 3 では、今回遊技でリプレイ 0 3 又は 0 4 が表示されたか否かを判断する。リプレイ 0 3 又は 0 4 が表示されたと判断したときはステップ S 2 9 4 に進み、表示されていないと判断したときはステップ S 2 9 6 に進む。

ステップ S 2 9 4 では、R T 遊技状態番号として「 2 」をセットする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

一方、ステップ S 2 9 5 に進むと、今回遊技が R T 2 であるか否かを判断する。R T 2 であると判断したときはステップ S 2 9 6 に進み、R T 2 でないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 4 3 4 】

ステップ S 2 9 6 では、リプレイ 0 1 若しくは 0 2、又は小役 0 2 ~ 2 7 のいずれかが表示されたか否かを判断する。これらのいずれかの役が表示されたと判断したときはステップ S 2 9 7 に進み、表示されていないと判断したときはステップ S 2 9 8 に進む。

ステップ S 2 9 7 では、R T 遊技状態番号として「 0 」をセットする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 4 3 5 】

ステップ S 2 9 8 では、今回遊技で特図が表示されたか否かを判断する。特図が表示されたと判断したときはステップ S 2 9 9 に進み、特図が表示されていないと判断したときはステップ S 3 0 0 に進む。

ステップ S 2 9 9 では、R T 遊技状態番号として「 1 」をセットする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【 0 4 3 6 】

ステップ S 3 0 0 では、役物条件装置が作動したか否か、すなわち今回遊技で 1 B B 又は 2 B B に当選したか否かを判断する。役物条件装置が作動したと判断したときはステップ S 3 0 1 に進み、作動していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。ステップ S 3 0 1 では、R T 遊技状態番号として「 3 」をセットする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

以上により、表示された図柄の組合せや、役物条件装置作動の有無に応じた R T 遊技状態番号がセットされる。

【 0 4 3 7 】

図 4 4 は、割込み処理を示すフローチャートである。上述したように、メイン制御基板 6 0 は、図 3 0 の遊技進行メイン処理と並行して、2 . 2 3 5 m s 周期で、図 4 4 に示す割込み処理を実行する。

先ず、ステップ S 5 0 1 では、初期処理として、レジスタ値の退避及び重複割込みの禁止処理を行う。ここでは、遊技進行メイン処理で使用しているメイン C P U 5 5 のレジスタを割込み処理で使用するため、現在のレジスタ値を R W M 5 3 のスタック領域に退避する。さらに、割込み処理中に次の割込み処理が開始されないように、割込み禁止フラグをオンにする。このようにするのは、たとえば電源断処理の実行中に割込み処理の実行要求が行われるときがあるからである。

【 0 4 3 8 】

次のステップ S 5 0 2 では、電源断を検知したか否かを判断する。ここでは、(図示しない) メイン制御基板 6 0 上に設けられた電圧監視装置 (電源断検出回路) により、電源

10

20

30

40

50

電圧が所定値以下になったときには、メイン制御基板 60 の所定の入力ポートの所定ビットに電源断検知信号が入力されるので、その信号の入力があつたか否かを検知する。

そして、電源断を検知したときはステップ S 5 1 4 の電源断処理に進み、電源断を検知していないと判断したときはステップ S 5 0 3 に進む。

【0439】

ステップ S 5 0 3 では、制御用カウンタ値の更新を行う。

次のステップ S 5 0 4 では、タイマー計測を行う。この処理は、遊技進行メイン処理でセットした時間を減算等する処理である。具体的には、遊技開始時にセットした最小遊技時間（4.1 秒）の減算処理等が挙げられる。

次に、ステップ S 5 0 5 に進み、LED 表示制御を行う。ここでは、スロットマシン 10 の状態に応じて、設定値、貯留枚数、獲得枚数、エラー表示内容（エラーコード）、押し順指示情報等を、貯留数表示 LED 3 8、獲得数表示 LED 3 9、設定値表示 LED（図 1 では図示せず）を用いて点灯する処理である。

【0440】

次にステップ S 5 0 6 に進み、入力ポートの読み込み処理を行う。これにより、ベットスイッチ 4 0、スタートスイッチ 4 1、ストップスイッチ 4 2 等の操作が行われたか否かや、スイッチ信号、各種センサの入力信号が読み込まれ、入力ポートに基づくデータ（レベルデータ、立ち上がりデータ、立ち下がりデータ）を生成し、RWM 5 3 の所定アドレスに記憶する。次のステップ S 5 0 7 では、リール 3 1 の駆動管理（制御）を行う。この管理は、リール 3 1 単位（左、中、右）で行われるとともに、それぞれ動作状態に応じて、停止中、定速、加速、減速、減速開始、待機が挙げられる。

【0441】

次にステップ S 5 0 8 に進み、全リール 3 1 についての管理（ステップ S 5 0 7）が終了したか否かを判断し、全リール 3 1 について終了したときはステップ S 5 0 9 に進む。ステップ S 5 0 9 では、ポート出力処理を行う。この処理は、（リール用）モータ 3 2、ホッパーモータ 3 6 の励磁出力や、ブロッカ 4 5 の励磁出力を行う。

【0442】

次のステップ S 5 1 0 では、制御コマンドの送信を行う。この処理は、RWM 5 3 の制御コマンドバッファ（_BF_SUBCMD）に記憶されている未送信の制御コマンドをサブ制御基板 8 0 に送信する処理である。

具体的には、制御コマンドが制御コマンドバッファにセットされると、その時点以降の割込み処理において、このステップ S 5 1 0 が実行されることによって制御コマンドがサブ制御基板 8 0 に送信される。

次のステップ S 5 1 1 では、外部信号の出力処理を行う。この処理は、RWM 5 3 に記憶されている外部信号フラグ（_FL_INF_OUT）のデータを出力ポート 5 に書き込む（セットする）ことにより、外部信号を、外部集中端子板 1 0 0 に送信する処理（図 2 5 参照）に相当する。

【0443】

次のステップ S 5 1 2 では、乱数更新処理を行う。さらに、次のステップ S 5 1 3 では、復帰処理として、ステップ S 5 0 1 で退避したレジスタ値を復帰させ、次回割込みの許可を行う。具体的には、割込み処理開始時に記憶していたレジスタデータを復帰するとともに、次の割込み処理を開始できるように、割込禁止フラグをオフにする。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【0444】

上述した 2.235 ms ごとの割込み処理により、貯留数表示 LED 3 8、獲得数表示 LED 3 9 の点灯 / 消灯が制御される。

さらに、割込み処理ごとに、サブ制御基板 8 0 に未送信の制御コマンドが制御コマンドバッファに記憶されているときは、その送信処理が行われる。

【0445】

< 第 2 実施形態 >

10

20

30

40

50

上述したように、特別役に当選した遊技の次回遊技（特別役条件装置作動フラグがオンとなった遊技）からは、ATに関する抽選を実行しない。すなわち、特別役に当選した遊技（特別役条件装置作動フラグがオフである遊技）においては、ATに関する抽選を実行してもよい。ここで、第1実施形態では、「1BB+リプレイD」の抽選が行われ、この条件装置に当選すると、当該遊技では、リプレイDであるリプレイ06が入賞する。したがって、遊技者は、リプレイ06が入賞した遊技では、1BBの当選を期待することができる。なお、リプレイDは、単独当選する場合がある（図14参照）。

また、リプレイDは、AT抽選契機役に設定されている（図16）。このため、リプレイ06が入賞したときは、遊技者は、AT当選についても期待することができる。よって、リプレイ06が入賞したときは、1BBの当選と、AT当選との双方を期待することができる。

10

【0446】

また、リプレイの条件装置の当選確率については、RT変動に伴い、変更させることができる。そこで、第1実施形態では、RT3、すなわちいずれかの特別役の内部中は、リプレイDの抽選を行わない。これにより、特別役の内部中でリプレイ06が入賞することはないので、内部中遊技であるにもかかわらずリプレイ06が入賞してしまい、遊技者に無駄引きであった（本来であればAT抽選を受けることができるAT抽選契機役に当選したが、AT抽選を行わないRT3においてAT抽選契機役に当選したため、AT抽選を受けることができなかつた）と印象付けることを回避することができる。

20

【0447】

これに対し、第2実施形態では、非内部中遊技において、条件装置（特別役と小役又はリプレイが重複当選する条件装置）として、第1実施形態における「1BB+リプレイD」に加えて、「1BB+小役D1」、「1BB+小役D2」を設ける。

なお、第2実施形態においても、小役D1及び小役D2は、AT抽選契機役となる（図16）。

図45は、第2実施形態における条件装置抽選テーブルにより定められる当選確率を示す図であり、第1実施形態の図14に相当する図である。

【0448】

ここで、上述したように、リプレイの条件装置の当選確率については非内部中と内部中とで異ならせることが可能であるが、小役の条件装置の当選確率については、非内部中と内部中とで同一に設定することが要求される。このため、第1実施形態と異なり、内部中遊技では小役D1又は小役D2の抽選を行わないようにすることはできない。したがって、非内部中と内部中とで、小役D1又は小役D2に当選する置数は、いずれも、「2」に設定されている。このため、内部中遊技で、小役D1又は小役D2に当選し、小役30又は31が入賞する場合がある。

30

【0449】

第2実施形態において、非内部中で「1BB+小役D1」又は「1BB+小役D2」に当選したときは、フリーズに関する処理を実行可能に制御する。

ここで、「フリーズ」とは、遊技の進行を、所定期間一時停止状態にして、遅延させることである。たとえば、メダルの受付け、ベットスイッチ40の操作の受付け、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42の操作の受付け（リール31の停止操作の受付け）に関する機能を一時停止状態にすることである。さらに、前記一時停止状態の間に、リール31が通常動作とは異なる動作をする等の演出期間として使用されることもある。この動作は、擬似遊技、リール演出とも称される。

40

たとえば、スタートスイッチ41が操作されると、通常は、リール31の回転を開始し、定速になるまで加速処理を行うが、スタートスイッチ41の操作時にフリーズが実行されると、リール31が回転を開始しないことや、通常の回転開始動作とは異なる動作を行うことが挙げられる。

【0450】

第2実施形態において、小役D1又は小役D2に当選したときは、単独当選の場合の他

50

、1 B B と重複当選する場合を有する。このため、小役 3 0 又は小役 3 1 が入賞したときは、1 B B に当選している可能性がある。そこで、小役 D 1 又は小役 D 2 に当選したときは、フリーズに関する処理を実行可能とし、フリーズを遊技者に見せることにより、1 B B の当選可能性を報知する。

また、小役 D 1 又は小役 D 2 に当選したときは、図 1 6 及び図 1 7 に示したように、A T 初当たり抽選、A T 上乘せ抽選が行われる。したがって、これらの A T に関する抽選結果を遊技者に報知するため、フリーズに関する処理を実行可能とする。

【0451】

すなわち、「1 B B + 小役 D 1」又は「1 B B + 小役 D 2」の当選時にも、同時に、A T に関する抽選にも当選する場合がある。たとえば、A T 中に「1 B B + 小役 D 1」に当選したときは、A T 初当たり抽選又は A T 上乘せ抽選に当選する場合がある。

なお、A T 中に「1 B B + 小役 D 1」又は「1 B B + 小役 D 2」に当選したときは、通常の 1 B B の単独当選と同様に、図 2 3 (a) で示したように、A T ゲーム数の減算は、ストップする。

【0452】

なお、フリーズに関する処理を複数種類設け、たとえばフリーズパターンによって、1 B B の当選や A T 当選の信頼度を報知してもよい。

一方、特別役に当選した遊技の次回遊技以降（特別役条件装置作動フラグがオンである遊技）において小役 D 1 又は小役 2 に当選したときは、非 A T（通常）中、A T 準備中、A T 中のいずれであっても、第 1 実施形態と同様に、A T に関する抽選を実行しない。そして、特別役に当選した遊技の次回遊技以降（特別役条件装置作動フラグがオンである遊技）において小役 D 1 又は小役 2 に当選したときは、フリーズに関する処理も実行しない。

【0453】

非内部中に小役 D 1 又は小役 D 2 に当選したとき（1 B B との重複当選を含む）は、1 B B に当選したか否かや、A T に当選したか否かに関する演出（画像表示等）を出力するように制御する。ここで、「1 B B + 小役 D 1」又は「1 B B + 小役 D 2」の当選時は、最終的に、1 B B に当選した旨の演出を出力する。

また、A T（初当たり、又は上乘せのいずれか）に当選したときは、最終的に、A T に関する抽選において当選した旨の演出を出力する。

さらに、非内部中遊技において小役 D 1 又は D 2 に当選したときは、バックランプ演出（1 B B や A T の当選をあおる演出）を出力する。

【0454】

これに対し、内部中遊技で小役 D 1 又は小役 D 2 に当選しても、1 B B に当選したか否か、A T に当選したか否かの演出（画像表示やバックランプ演出等）は出力しない。特別役に当選した遊技の次回遊技以降（特別役条件装置作動フラグがオンである遊技）において小役 D 1 又は小役 2 に当選したときは、A T に関する抽選を実行しないため、小役 D 1 又は小役 D 2 に当選したこと（小役 3 0 又は小役 3 1 が表示されたこと）を気づきにくくするためである。

さらに、図 4 5 に示すように、「1 B B + リプレイ D」に対し、「1 B B + 小役 D 1」や「1 B B + 小役 D 2」の置数を小さい値に設定することにより、内部中遊技で小役 D 1 又は小役 D 2 に当選しにくく設定することが挙げられる。このように設定すれば、非内部中での当選確率も低下するが、内部中遊技で小役 D 1 又は小役 D 2 に当選する機会を少なくすることができる。

【0455】

< 第 3 実施形態 >

図 4 6 ~ 図 5 2 は、第 3 実施形態における演出グループ番号（演出グループ番号テーブル等）を示す図である。第 3 実施形態は、第 1 実施形態に対し、演出グループ番号テーブルが異なる。なお、第 1 実施形態の演出グループ番号テーブルは、図 2 0 で示した通りである。また、第 3 実施形態として、第 1 例 ~ 第 7 例（(1) ~ (7)）を挙げる。これら

の例の中には、演出グループ番号テーブルを設けない例もある。

【0456】

図46は、第3実施形態の演出グループ番号テーブルの第1例を示す図である。この例では、メイン遊技状態に応じて異なる演出グループ番号テーブルを設けている。

具体的には、押し順指示状態でないとき（メイン遊技状態0、1、4、5時）の演出グループ番号テーブルと、押し順指示状態であるとき（メイン遊技状態2、3時）の演出グループ番号テーブルとを備える。

【0457】

そして、押し順指示状態でないときの演出グループ番号テーブルは、第1実施形態（図20）と同一である。これに対し、押し順指示状態であるときの演出グループ番号テーブルは、正解押し順ありの条件装置に対する演出グループ番号を、新たに「11」番から設定した。このため、たとえば正解押し順ありのリプレイB1の演出グループ番号は「11」となり、正解押し順ありの小役C6の演出グループ番号は「34」となる。なお、押し順指示状態であるとき（メイン遊技状態2及び3時）は、小役Eは抽選されないのので、小役Eに対応する演出グループ番号は設けていない（以下の例においても同様である。）。なお、これに限らず、演出グループ番号を設けてもよいのはもちろんである。

10

【0458】

さらに、サブ制御基板80側で、演出グループ番号に対応する正解押し順をROM84に記憶しておけば、押し順指示番号をサブ制御基板80に送信することも不要となる。たとえば、演出グループ番号「11」を受信したときは、その正解押し順が「左中右」であることをサブ制御基板80側で判断できるようにすればよい。

20

【0459】

図47は、第3実施形態における演出グループ番号テーブルの第2例を示す図であり、第1例の変形例である。

図47の第2例では、押し順指示状態でないとき（メイン遊技状態0、1、4、5時）の演出グループ番号テーブルは、第1実施形態と同一である。これに対し、押し順指示状態であるとき（メイン遊技状態2、3時）の演出グループ番号テーブルは、条件装置が非当選であるときを含めたすべてを、新たに「128」番から設定し、連番とした。このため、押し順指示状態であるときと押し順指示状態でないときとで、演出グループ番号が同一番号になることはない。

30

【0460】

また、この例では、演出グループ番号を受信すれば、押し順指示状態であるか押し順指示状態でないかを判断することができる。具体的には、受信した演出グループ番号が「10」以下であれば押し順指示状態でないと判断することができ、受信した演出グループ番号が「128」以上であれば押し順指示状態であると判断することができる。

【0461】

さらに、演出グループ番号を「128」番から設定することにより、演出グループ番号が1バイトデータであるとき、D7ビット目を「1」にした演出グループ番号に設定することができる。たとえば、「128」は、「10000000」となる。そして、サブ制御基板80は、演出グループ番号を受信した場合において、D7ビット目が「1」であるときは、メイン遊技状態2又は3時の（押し順指示状態である）演出グループ番号であると判断することができる。また、正解押し順を有するときは、演出グループ番号に対応する正解押し順を記憶しておけば、演出グループ番号の受信によって正解押し順を判断することができる。たとえば、演出グループ番号が「130」であるときは、「左中右（A1）」であると判断できるようにする。このため、メイン遊技状態番号及び押し順指示番号をサブ制御基板80に送信することも不要となる。もちろん、メイン遊技状態番号をサブ制御基板80に送信し、メイン遊技状態番号に応じた演出グループ番号を受信したか否かをサブ制御基板80によって判定してもよい（この場合、演出グループ番号を受信していないと判定したときは、押し順を報知しないようにしてもよい。）。

40

【0462】

50

図48は、第3実施形態における演出グループ番号テーブルの第3例を示す図である。第3例において、押し順指示状態（メイン遊技状態2、3）時の演出グループ番号は、入賞及びリプレイ条件装置番号と同一である。この場合、演出グループ番号テーブルとして、入賞及びリプレイ条件装置番号と同一番号に設定されたものを設けてもよいが、容量削減の観点から、押し順指示状態時の演出グループ番号テーブルを設けずに、押し順指示状態のときは、入賞及びリプレイ条件装置番号をコピーし、それを演出グループ番号としてRWM53に記憶してもよい。

上記により、押し順指示状態時の演出グループ番号の最大値は、「29」となる。

第3例の場合も、サブ制御基板80側で、演出グループ番号に対応する正解押し順をROM84に記憶しておけば、押し順指示番号をサブ制御基板80に送信することも不要となる。

10

【0463】

また、押し順指示状態でないときの演出グループ番号テーブルでは、正解押し順を有さない条件装置の演出グループ番号は、押し順指示状態時の演出グループ番号と同一である。たとえば、リプレイAの演出グループ番号は「1」であり、リプレイDの演出グループ番号は「9」であり、押し順指示状態時の演出グループ番号と同一となる。

これに対し、押し順指示状態でないときの演出グループ番号テーブルにおいて、正解押し順ありの条件装置群については、それぞれ「30」番から割り当てている。たとえば、リプレイB1～B6の演出グループ番号が「30」、小役A1～A6の演出グループ番号が「31」、・・・に設定している。

20

また、押し順指示状態でないときの演出グループ番号テーブルも設けずに、押し順指示状態でないときは、たとえば、基本的には、入賞及びリプレイ条件装置番号をコピーするが、入賞及びリプレイ条件装置番号が「2」～「7」の範囲にあるかを判定し、その範囲内であるときは、コピーしたものではなく「30」に書き換えたものを演出グループ番号としてRWM53に記憶するといったような範囲判定処理を行う（変換用のプログラムを設けておく）ようにしてもよい。これにより、第2例と同様に、押し順指示番号を送信せずとも演出グループ番号により押し順指示状態であるか否かを判断することができる。

【0464】

図49は、第3実施形態における演出グループ番号テーブルの第4例を示す図である。第4例では、押し順指示状態での演出グループ番号の選択方法は、第3例と同一である。

30

一方、押し順指示状態でないときの演出グループ番号テーブルについては、非当選の条件装置を含めて、新たに「128」番から設定した。これにより、第2例と同様に、押し順指示番号を送信せずとも演出グループ番号により押し順指示の有無を判断することができる。

【0465】

図50は、第3実施形態における演出グループ番号テーブルの第5例を示す図である。第5例では、メイン遊技状態にかかわらず、同一の演出グループ番号テーブルを用いる。

ここで、上記の例では、いずれも、役物条件装置に当選しているときは、役物条件装置番号そのものをサブ制御基板80に送信している。図26に示すように、メイン制御基板60は、たとえば役物条件装置番号「1」当選時には、「3B01(H)」という制御コマンドをサブ制御基板80に送信する。これにより、サブ制御基板80は、役物条件装置番号「1」に当選していると判断することができる。

40

そして、上記の各例では、役物条件装置に対する演出グループ番号を設けていない。

【0466】

これに対し、図50の第5例では、第1実施形態の演出グループ番号に加え、演出グループ番号「11」及び「12」を設け、これらの演出グループ番号は、それぞれ、役物条件装置（1BB及び2BB）に対応する演出グループ番号に設定した。たとえば、1BBに当選した遊技、及び1BBに当選した遊技の次回遊技以降は、すべて、演出グループ番号「11」が送信される。サブ制御基板80は、演出グループ番号「11」又は「12」を受信したときは、役物条件装置に当選していると判断することができる。したがって、

50

このように設定したときは、役物条件装置番号の情報をサブ制御基板 80 に送信しなくても、サブ制御基板 80 は、役物条件装置番号の情報を知ることができる。

【0467】

ここで、たとえば特別役と「PB 1」の役とが重複当選したとき、又は特別役に当選した後（内部中）において「PB 1」の役に当選したときに、ある押し順では特別役と同時当選している小役が入賞可能となり、他の押し順では特別役が入賞可能になることが起こり得る場合もある（そのように設計する場合もある）。そして、役物条件装置番号と、「PB 1」の役の当選に対応する演出グループ番号とを送信したときに、押し順に関する情報をサブ制御基板 80 に送信しないメイン遊技状態 0 等であっても、実質上、特別役を入賞させる押し順や、「PB 1」の役を入賞させる押し順をサブ制御基板 80 に送信していると解釈されるおそれがある。

10

【0468】

そこで、第 5 例のように、特別役といずれかの役とが重複当選したとき、又は特別役当選後、いずれかの役に当選したときは、一律に、演出グループ番号「11」又は「12」を送信すれば（役物条件装置番号については送信しない）、メイン遊技状態 2 又は 3 以外では有利な押し順を特定できる情報を送信しないことをより確実にすることができる。

【0469】

図 5 1 は、第 3 実施形態における第 6 例を示す図である。第 6 例では、演出グループ番号を持たず、条件装置番号のみを設け、サブ制御基板 80 に対して、条件装置番号を送信する。サブ制御基板 80 は、受信した条件装置番号に従って演出を決定する。

20

さらに、押し順指示状態でない（メイン遊技状態 0、1、4、5 の）ときは、条件装置番号を決定した後、正解押し順を特定できない条件装置番号に変換してサブ制御基板 80 に送信する。

まず、押し順指示状態のときは、入賞及びリプレイ条件装置番号（当選した条件装置）が決定すると、その番号を、RWM 53 の入賞及びリプレイ条件装置番号（_NB_CND_NOR）に記憶する。そして、この情報をサブ制御基板 80 に送信する。

【0470】

これに対し、押し順指示状態でないときは、入賞及びリプレイ条件装置番号が決定すると、所定のタイミング（たとえば、サブ制御基板 80 に送信する直前）で所定の変換（書き換え）を行い、図 5 1 に示すように、非当選は「31」、リプレイ A は「32」、リプレイ B 1 ~ B 6 は「33」、・・・と条件装置番号を変換し、変換後の値を RWM 53 の入賞及びリプレイ条件装置番号（_NB_CND_NOR）に記憶する。そして、変換後の条件装置番号をサブ制御基板 80 に送信する。なお、変換時に、最も小さい値を「31」に設定する点は、第 3 例と同様であり、押し順指示状態のときの条件装置番号と重複しないようにするためである。

30

さらにまた、サブ制御基板 80 は、受信した条件装置番号が「30」以下であるときは、押し順指示状態であるときの条件装置番号であると判断し、受信した条件装置番号が「31」以上であるときは、押し順指示状態でないときの条件装置番号であると判断することができる。このため、メイン遊技状態番号及び押し順指示番号をサブ制御基板 80 に送信することも不要となる。

40

【0471】

なお、条件装置番号を変換すると、メイン制御基板 60 で記憶する条件装置番号自体が変わってしまう。これを避ける方法としては、RWM 53 に、本来の条件装置番号（変換前の条件装置番号）の記憶領域と、サブ制御基板 80 の送信用の条件装置番号（変換後の条件装置番号）の記憶領域とを設けることが挙げられる。

また、上記 2 つの記憶領域を設けることが難しいときは、AT に関する抽選の実行後等、条件装置番号自体が変換されても問題ないタイミングで変換することが好ましい。

さらに、条件装置番号を変換する場合には、変換用のデータテーブルを設けてもよく、あるいは、変換用のプログラムを設けてもよい。

【0472】

50

図52は、第3実施形態における演出グループ番号テーブルの第7例を示す図である。第7例は、上記第6の例の変形例を示す。第7例では、押し順指示状態でない(メイン遊技状態0、1、4、5)、かつ正解押し順を有する条件装置に当選したときのみ、条件装置番号を変換する。そして、図52の例では、第6例と同様に、変換後の最も小さい値を「31」に設定する。これにより、リプレイB1~B6当選時の条件装置番号を「31」、小役A1~A6当選時の条件装置番号を「32」、・・・と変換する。

【0473】

そして、押し順指示状態でない場合において、正解押し順を有さない条件装置に当選したときは、押し順指示状態であるときと同様に、変換しない条件装置番号をRWM53に記憶し、かつ、サブ制御基板80に送信する。これに対し、押し順指示状態でない場合において、正解押し順を有する条件装置に当選したときは、図52に示す値に変換し、サブ制御基板80に送信する。なお、第6例と同様に、RWM53では、変換前の条件装置番号及び変換後の条件装置番号とを分けて記憶してもよい。

10

【0474】

以上、本発明の一実施形態について説明したが、本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく、たとえば、以下のような種々の変形が可能である。

(1)本実施形態ではAT復帰中を設けたが、これに限らず、AT復帰中を設けなくてもよい。この場合には、AT中に押し順ミスがあったときは、RTはRT2から非RT又はRT1に転落するが、ATはそのまま継続し、ATゲーム数の減算は継続する。また、非RT又はRT1では、実施形態で示したAT復帰中と同様の報知を行い、RT2に誘導する。

20

【0475】

(2)レアリプレイ(リプレイD)やレア小役(小役D1又はD2)と重複当選する特別役としては、1BBを例に挙げたが、これらのレア役と2BBとを重複当選させることも可能である。2BBとレア役とが重複当選する場合であっても、上記実施形態と同様に制御することができる。

(3)本実施形態では、押し順指示番号を取得した後、押し順指示情報に変換して(たとえば、「A1」を「=1」にして)表示したが、これに限らず、押し順指示番号そのものを表示することも可能である。あるいは、当選した条件装置番号そのものを表示してもよい。たとえば、小役A1に当選したときは、「10」と表示することが挙げられる。

30

【0476】

(4)本実施形態では、押し順ベル当選時は、個数優先及び枚数優先によるルール31の停止制御を行った。しかし、これに限らず、以下のようなルール31の停止制御を採用することも可能である。

たとえば、押し順を6択とする。そして、第1停止不正解時には非RTへの移行条件を満たす図柄の組合せを表示させる。また、第1停止正解かつ第2停止不正解時には、RT1への移行条件を満たす図柄の組合せを表示させる。このように設定しても、押し順ベル当選時に、非RT移行、RT1移行、RT2維持という3パターンを設けることができる。

【0477】

(5)外部信号の出力については、以下の変形が可能である。

a)1BB又は2BBの当選時に、外部信号1フラグ及び外部信号2フラグをオフにしてもよい。たとえば、1BB又は2BBに当選したときに、外部信号制御番号を1に設定することで実現可能である。

b)1BB又は2BBに当選し、かつその当選を報知した後に、外部信号1フラグ及び外部信号2フラグをオフにしてもよい。たとえば、1BB又は2BBに当選してから何ゲーム後に当選を報知するかを管理し、そのゲーム数を消化したときに、外部信号制御番号を1に設定することで実現可能である。

c)RT2から非RT又はRT1に移行したとき、及びRT1から非RTに移行したとき(いわゆるRT転落時)に、外部信号1フラグ及び外部信号2フラグをオフにしてもよ

40

50

い。これらの R T 移行時に、外部信号制御番号を 1 に設定することで実現可能である。

【 0 4 7 8 】

(6) 本実施形態では、非 R T から R T 1 に移行させるとき、押し順ベル A 1 ~ B 6 に当選し、かつ特図が表示されることを待つものであった。また、上述したように、不正解押し順を報知することは、規則上の制約がある。

したがって、仮に、規則上の問題がなければ、非 R T において、押し順ベル A 1 ~ B 6 当選時に、非 R T から R T 1 に移行させる特図が表示可能となる押し順 (移行押し順) を、獲得数表示 L E D 3 9 に表示してもよい。なお、画像表示装置 2 3 に移行押し順を報知するか否かは任意である。

また、非 R T において小役 A 1 ~ B 6 に当選したときであっても、正解押し順を、獲得数表示 L E D 3 9 に表示するようにしてもよい。この場合に、画像表示装置 2 3 においては押し順を報知しないようにしてもよい。

【 0 4 7 9 】

(7) 押し順指示情報の表示は、獲得数表示 L E D 3 9 を用いたが、これに限らず、他の L E D、又は押し順指示情報の表示専用の L E D を設けてもよい。あるいは、貯留数の表示であるか押し順指示情報の表示であるかを誤認・混同するおそれがないければ、貯留数表示 L E D 3 8 に押し順指示情報を表示することも可能である。本実施形態のように、たとえば上位桁の表示に「 = 」を用いれば、貯留数とは誤認・混同するおそれはないと考えられる。

【 0 4 8 0 】

(8) 図 2 4 では、A T 継続演出と、特別役当選報知と、A T 継続中 / A T 復帰中との関係を説明したが、図 2 4 で示した具体的遊技回数に限定されるものではない。

たとえば、A T の規定遊技回数を G 1 (図 2 4 の例では「 5 0 」) とし、A T の継続演出を開始する遊技回数を G 2 (図 2 4 の例では「 4 8 」) とし、A T を開始してから遊技回数が G 3 (図 2 4 の例では「 4 4 」) に到達するまでに特別役に当選したときは、規定遊技回数 G 1 に到達することを待たずに特別役の当選を報知することとしたとき、「 G 1 > G 2 > G 3 」の関係を満たすものであれば、それぞれの遊技回数は任意に設定することができる。なお、A T を開始してから G 3 に到達するまでの遊技回数よりも、G 3 から G 2 に到達するまでの遊技回数の方が少ないことが好ましい。

【 0 4 8 1 】

(9) 本実施形態で示したフローチャートにおいて、処理の順序は、図で示した順序に限られるものではなく、処理の順序を入れ替え可能な場合には、処理の順序を入れ替えることも可能である。

(1 0) 実施形態及び各種の変形例は、単独で実施されることに限らず、適宜組み合わせ実施することが可能である。

【 0 4 8 2 】

< 付記 >

本願の当初明細書等に記載した発明 (当初発明) は、たとえば以下の当初発明 1 ~ 1 0 を挙げることができ、それぞれ、当初発明が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。ただし、当初発明は、以下の当初発明 1 ~ 1 0 に限ることを意味するものではない。

なお、本願の当初請求項に係る発明は、以下の当初発明 6 に相当する。

【 0 4 8 3 】

1 . 当初発明 1

(a) 当初発明 1 が解決しようとする課題

当初発明は、リプレイの当選確率が異なる複数の抽選状態 (R T) を備え、これらの抽選状態間の移行を制御するスロットマシンに関するものである。

従来より、リプレイの当選確率が異なる R T を複数備え、これらの R T 間の移行を制御するスロットマシンが知られている。

そして、複数の R T のうち、リプレイ当選確率の高い有利な R T に滞在しているときに

10

20

30

40

50

A Tを実行し、A Tの終了後は、リプレイの当選確率が低い他のR Tに移行させることが知られている。

この場合、従来では、非A T中は有利なR Tに移行しにくくするため、非A T中の特定の押し順にペナルティを設定する方法が知られている。また、複数のR Tを持たせ、複数の遊技で押し順に正解しないと、有利なR Tに移行しないように制御することが知られている（たとえば、特開2011-212474号公報参照）。

ここで、近時、A Tの管理（制御）をサブ制御基板で実行するのではなく、メイン制御基板で実行するという趨勢となっている。

しかし、メイン制御基板でA Tの管理を実行する場合において、R Tに移行させるためのリプレイの種類が増加すると、メイン制御基板の容量が圧迫するので、多くのリプレイを設けることができないという問題がある。

当初発明が解決しようとする課題は、抽選状態（R T）を移行をさせるスロットマシンにおいて、抽選状態を移行させるためのリプレイの種類を少なくすることである。

【0484】

（b）当初発明1の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

第1の解決手段は、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板60）と、

役の抽選を行う役抽選手段（61）と

を備え、

前記役抽選手段で役の抽選が行われる遊技状態として、少なくとも1つのリプレイの当選確率が異なる第1の抽選状態（非R T）、第2の抽選状態（R T1）、及び第3の抽選状態（R T2）を備え、

前記メイン制御手段は、第1の抽選状態において第2の抽選状態への移行条件を満たしたとき（特図表示時）は第2の抽選状態に移行し、第2の抽選状態において第3の抽選状態への移行条件を満たしたとき（リプレイ03又は04入賞時）は第3の抽選状態に移行するように制御し、

前記役抽選手段は、特定当選（小役A1～B6）となる場合を有するように役の抽選を行い、

前記メイン制御手段は、第3の抽選状態である状況下で前記特定当選となった場合において、第1操作態様（不正解押し順、かつ小役02～27を入賞させるストップスイッチ42の操作タイミング）でストップスイッチが操作されたときは次回遊技より第1の抽選状態に移行し、第2操作態様（不正解押し順、かつ特図を表示させるストップスイッチ42の操作タイミング）でストップスイッチが操作されたときは次回遊技より第2の抽選状態に移行し、第3操作態様（小役01又は小役28を入賞させる正解押し順）でストップスイッチが操作されたときは遊技者に有利となる図柄の組合せ（小役01又は小役28の図柄の組合せ）を停止表示させるとともに次回遊技も第3の抽選状態を維持する

ことを特徴とする。

【0485】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、

前記特定当選時に第3操作態様を報知するか否かに関する制御状態として、少なくとも、前記特定当選時に第3操作態様を報知する頻度が低い非報知制御状態（たとえば、メイン遊技状態0（非A T））と、前記特定当選時に第3操作態様を報知する頻度が高い所定の報知制御状態（たとえばメイン遊技状態3（A T））とを備え、

前記メイン制御手段は、所定の報知制御状態の開始条件（メイン遊技状態2からメイン遊技状態3に移行したこと）を満たしたことに基づいて、次回遊技のスタートスイッチが操作されたときに、所定の報知制御状態であることを示す所定の外部信号のオン情報を出力する（外部信号1フラグ～外部信号3フラグがオン）

ことを特徴とする。

【0486】

第3の解決手段は、第1又は第2の解決手段において、
 所定の報知制御状態の開始条件は、所定の報知制御状態になる前の制御状態において、
 前記役抽選手段における抽選で所定の報知制御状態の開始条件を満たす当選（リプレイB
 1～B6の当選）となったときである
 ことを特徴とする。

【0487】

第4の解決手段は、第1～第3の解決手段において、
 前記メイン制御手段は、所定の報知制御状態であり、かつ第2の抽選状態又は第3の抽
 選状態である状況下において、所定の報知制御状態の終了条件を満たしたときは、所定の
 報知制御状態であることを示す前記所定の外部信号のオフ情報を出力する
 ことを特徴とする。

10

【0488】

(c)当初発明1の効果

当初発明によれば、第3の抽選状態において特定当選となったときに、ストップスイッ
 チの第1～第3操作態様に応じて、第1の抽選状態又は第2の抽選状態に移行させるか、
 又は第3の抽選状態を維持するので、たとえば特定当選をいわゆる押し順ベルとし、押し
 順不正解時の役の入賞時/非入賞時、押し順正解時をそれぞれストップスイッチの第1～
 第3操作態様に設定すれば、リプレイの種類を増加させなくとも、抽選状態を移行させる
 ことが可能となる。

20

【0489】

2.当初発明2

(a)当初発明2が解決しようとする課題

当初発明1と同じ。

(b)当初発明2の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形
 態を記載する。）

当初発明は、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板60）と、

役の抽選を行う役抽選手段（61）と

を備え、

前記役抽選手段で役の抽選が行われる遊技状態として、少なくとも1つのリプレイの当
 選確率が異なる第1の抽選状態（非RT）、第2の抽選状態（RT1）、及び第3の抽選
 状態（RT2）を備え、

30

前記メイン制御手段は、第1の抽選状態において第2の抽選状態への移行条件を満たし
 たとき（特図表示時）は第2の抽選状態に移行し、第2の抽選状態において第3の抽選状
 態への移行条件を満たしたとき（リプレイ03又は04入賞時）は第3の抽選状態に移行
 するように制御し、

前記役抽選手段は、特定当選（小役A1～B6）となる場合を有するように役の抽選を
 行い、

前記メイン制御手段は、第3の抽選状態である状況下で前記特定当選となった場合にお
 いて、第1操作態様（不正解押し順、かつ小役02～27を入賞させるストップスイッチ
 42の操作タイミング）でストップスイッチが操作されたときは次回遊技より第1の抽選
 状態に移行し、第2操作態様（不正解押し順、かつ特図を表示させるストップスイッチ4
 2の操作タイミング）でストップスイッチが操作されたときは次回遊技より第2の抽選状
 態に移行し、第3操作態様（小役01又は小役28を入賞させる正解押し順）でストップ
 スイッチが操作されたときは遊技者に有利となる図柄の組合せ（小役01又は小役28の
 図柄の組合せ）を停止表示させるとともに次回遊技も第3の抽選状態を維持し、

40

前記役抽選手段は、所定当選（小役C1～C6）となる場合を有するように役の抽選を
 行い、

前記メイン制御手段は、第2の抽選状態又は第3の抽選状態である状況下で前記所定当
 選となった場合において、有利操作態様（正解押し順）でストップスイッチが操作された

50

ときは次回遊技も現在のリプレイ抽選状態を維持し、不利操作態様（不正解押し順）でストップスイッチが操作されたときは次回遊技から第1の抽選状態に移行し、

前記特定当選時に第3操作態様を報知するか否かに関する制御状態として、少なくとも、前記特定当選時に第3操作態様を報知する頻度が低い非報知制御状態（メイン遊技状態0（非AT））と、前記特定当選時に第3操作態様を報知する頻度が高い所定の報知制御状態（メイン遊技状態3（AT））と、非報知制御状態から所定の報知制御状態に移行するときに経路可能な報知制御準備状態（メイン遊技状態2（AT準備））とを備え、

前記メイン制御手段は、

第1の抽選状態である状況下において前記特定当選となり、第2操作態様でストップスイッチが操作されたときは、次回遊技から第2の抽選状態に移行し、

報知制御準備状態かつ第1の抽選状態である状況下において、前記特定当選となったときは第3操作態様を報知せず、かつ、前記所定当選となったときは有利操作態様を報知し、

報知準備制御状態かつ第2の抽選状態である状況下において、前記特定当選となったときは第3操作態様を報知し、かつ、前記所定当選となったときは有利操作態様を報知することを特徴とする。

（c）当初発明2の効果

当初発明1と同じ。

【0490】

3．当初発明3

（a）当初発明3が解決しようとする課題

当初発明1と同じ。

（b）当初発明3の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明は、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板60）と、

役の抽選を行う役抽選手段（61）と

を備え、

前記役抽選手段で役の抽選が行われる遊技状態として、少なくとも1つのリプレイの当選確率が異なる第1の抽選状態（非RT）、第2の抽選状態（RT1）、及び第3の抽選状態（RT2）を備え、

前記メイン制御手段は、第1の抽選状態において第2の抽選状態への移行条件を満たしたとき（特図表示時）は第2の抽選状態に移行し、第2の抽選状態において第3の抽選状態への移行条件を満たしたとき（リプレイ03又は04入賞時）は第3の抽選状態に移行するように制御し、

前記役抽選手段は、特定当選（小役A1～B6）となる場合を有するように役の抽選を行い、

前記メイン制御手段は、第3の抽選状態である状況下で前記特定当選となった場合において、第1操作態様（不正解押し順、かつ小役02～27を入賞させるストップスイッチ42の操作タイミング）でストップスイッチが操作されたときは次回遊技より第1の抽選状態に移行し、第2操作態様（不正解押し順、かつ特図を表示させるストップスイッチ42の操作タイミング）でストップスイッチが操作されたときは次回遊技より第2の抽選状態に移行し、第3操作態様（小役01又は小役28を入賞させる正解押し順）でストップスイッチが操作されたときは遊技者に有利となる図柄の組合せ（小役01又は小役28の図柄の組合せ）を停止表示させるとともに次回遊技も第3の抽選状態を維持し、

前記役抽選手段は、所定当選（小役C1～C6）となる場合を有するように役の抽選を行い、

前記メイン制御手段は、第2の抽選状態又は第3の抽選状態である状況下で前記所定当選となった場合において、有利操作態様（正解押し順）でストップスイッチが操作されたときは次回遊技も現在のリプレイ抽選状態を維持し、不利操作態様（不正解押し順）でス

10

20

30

40

50

トップスイッチが操作されたときは次回遊技から第 1 の抽選状態に移行し、

前記特定当選時に第 3 操作態様を報知するか否かに関する制御状態として、少なくとも、前記特定当選時に第 3 操作態様を報知する頻度が低い非報知制御状態（メイン遊技状態 0（非 A T））と、前記特定当選時に第 3 操作態様を報知する頻度が高い所定の報知制御状態（メイン遊技状態 3（A T））と、非報知制御状態から所定の報知制御状態に移行するときに経路可能な報知制御準備状態（メイン遊技状態 2（A T 準備））とを備え、

前記メイン制御手段は、

第 1 の抽選状態である状況下において前記特定当選となり、第 2 操作態様でストップスイッチが操作されたときは、次回遊技から第 2 の抽選状態に移行し、

報知制御準備状態かつ第 1 の抽選状態である状況下において、前記特定当選となったときは第 3 操作態様を報知せず、かつ、前記所定当選となったときは有利操作態様を報知し、

報知準備制御状態かつ第 2 の抽選状態である状況下において、前記特定当選となったときは第 3 操作態様を報知し、かつ、前記所定当選となったときは有利操作態様を報知し、

前記役抽選手段は、前記特定当選となる確率を、前記所定当選となる確率よりも高くする

ことを特徴とする。

（c）当初発明 3 の効果

当初発明 1 と同じ。

【0491】

4．当初発明 4

（a）当初発明 4 が解決しようとする課題

当初発明 1 と同じ。

（b）当初発明 4 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明は、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板 60）と、

役の抽選を行う役抽選手段（61）と

を備え、

前記役抽選手段で役の抽選が行われる遊技状態として、少なくとも 1 つのリプレイの当選確率が異なる第 1 の抽選状態（非 R T）、第 2 の抽選状態（R T 1）、及び第 3 の抽選状態（R T 2）を備え、

前記メイン制御手段は、第 1 の抽選状態において第 2 の抽選状態への移行条件を満たしたとき（特図表示時）は第 2 の抽選状態に移行し、第 2 の抽選状態において第 3 の抽選状態への移行条件を満たしたとき（リプレイ 0 3 又は 0 4 入賞時）は第 3 の抽選状態に移行するように制御し、

前記役抽選手段は、特定当選（小役 A 1 ~ B 6）となる場合を有するように役の抽選を行い、

前記メイン制御手段は、

第 3 の抽選状態である状況下で前記特定当選となった場合において、第 1 操作態様（不正解押し順、かつ小役 0 2 ~ 2 7 を入賞させるストップスイッチ 4 2 の操作タイミング）でストップスイッチが操作されたときは次回遊技より第 1 の抽選状態に移行し、第 2 操作態様（不正解押し順、かつ特図を表示させるストップスイッチ 4 2 の操作タイミング）でストップスイッチが操作されたときは次回遊技より第 2 の抽選状態に移行し、第 3 操作態様（小役 0 1 又は小役 2 8 を入賞させる正解押し順）でストップスイッチが操作されたときは遊技者に有利となる図柄の組合せ（小役 0 1 又は小役 2 8 の図柄の組合せ）を停止表示させるとともに次回遊技も第 3 の抽選状態を維持し、

第 1 の抽選状態である状況下で前記特定当選となり、第 2 操作態様でストップスイッチが操作されたときは、次回遊技から、第 2 の抽選状態に移行し、

前記役抽選手段は、所定当選（小役 C 1 ~ C 6）となる場合を有するように役の抽選を

10

20

30

40

50

行い、

前記メイン制御手段は、第2の抽選状態又は第3の抽選状態である状況下で前記所定当選となった場合において、有利操作態様（正解押し順）でストップスイッチが操作されたときは次回遊技も現在のリプレイ抽選状態を維持し、不利操作態様（不正解押し順）でストップスイッチが操作されたときは次回遊技から第1の抽選状態に移行し、

前記特定当選時に第3操作態様を報知するか否かに関する制御状態として、少なくとも、前記特定当選時に第3操作態様を報知する頻度が低い非報知制御状態（たとえば、メイン遊技状態0（非AT））と、前記特定当選時に第3操作態様を報知する頻度が高い所定の報知制御状態（たとえばメイン遊技状態3（AT））とを備え、

前記メイン制御手段は、所定の報知制御状態かつ第3の抽選状態である状況下において前記特定当選となり、第3操作態様でストップスイッチが操作されなかったときは、次回遊技より、所定の報知制御状態における遊技の進行を中断し（AT復帰中とし）、

所定の報知制御状態における遊技の進行を中断しており、かつ第1の抽選状態である状況下において、前記特定当選となったときは第3操作態様を報知せず、かつ前記所定当選となったときは有利操作態様を報知し、

所定の報知制御状態における遊技の進行を中断しており、かつ第2の抽選状態である状況下において、前記特定当選となったときは第3操作態様を報知し、かつ、前記所定当選となったときは有利操作態様を報知し、

第2の抽選状態である状況下において、前記特定当選となったときに第3操作態様でストップスイッチを操作し、かつ前記所定当選となったときに有利操作態様でストップスイッチを操作しつつ遊技を進行したときであっても、出玉率が「1」を超えないように設定されている

ことを特徴とする。

（c）当初発明4の効果

当初発明1と同じ。

【0492】

5．当初発明5

（a）当初発明5が解決しようとする課題

当初発明1と同じ。

（b）当初発明5の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明は、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板60）と、

役の抽選を行う役抽選手段（61）と

を備え、

前記役抽選手段で役の抽選が行われる遊技状態として、少なくとも1つのリプレイの当選確率が異なる第1の抽選状態（非RT）、第2の抽選状態（RT1）、及び第3の抽選状態（RT2）を備え、

前記メイン制御手段は、第1の抽選状態において第2の抽選状態への移行条件を満たしたとき（特図表示時）は第2の抽選状態に移行し、第2の抽選状態において第3の抽選状態への移行条件を満たしたとき（リプレイ03又は04入賞時）は第3の抽選状態に移行するように制御し、

前記役抽選手段は、特定当選（小役A1～B6）となる場合を有するように役の抽選を行い、

前記メイン制御手段は、第3の抽選状態である状況下で前記特定当選となった場合において、第1操作態様（不正解押し順、かつ小役02～27を入賞させるストップスイッチ42の操作タイミング）でストップスイッチが操作されたときは次回遊技より第1の抽選状態に移行し、第2操作態様（不正解押し順、かつ特図を表示させるストップスイッチ42の操作タイミング）でストップスイッチが操作されたときは次回遊技より第2の抽選状態に移行し、第3操作態様（小役01又は小役28を入賞させる正解押し順）でストップ

10

20

30

40

50

スイッチが操作されたときは遊技者に有利となる図柄の組合せ（小役 0 1 又は小役 2 8 の図柄の組合せ）を停止表示させるとともに次回遊技も第 3 の抽選状態を維持し、

前記役抽選手段は、所定当選（小役 C 1 ~ C 6）となる場合を有するように役の抽選を行い、

前記メイン制御手段は、第 2 の抽選状態又は第 3 の抽選状態である状況下で前記所定当選となった場合において、有利操作態様（正解押し順）でストップスイッチが操作されたときは次回遊技も現在のリプレイ抽選状態を維持し、不利操作態様（不正解押し順）でストップスイッチが操作されたときは次回遊技から第 1 の抽選状態に移行し、

前記メイン制御手段は、所定の報知制御状態（たとえばメイン遊技状態 3（AT））かつ第 3 の抽選状態である状況下において前記特定当選となり、第 3 操作態様でストップスイッチが操作されなかったときは、次回遊技より、所定の報知制御状態における遊技の進行を中断し（AT 復帰中とし）、

所定の報知制御状態における遊技の進行を中断しており、かつ第 1 の抽選状態である状況下において、前記特定当選となったときは第 3 操作態様を報知せず、かつ前記所定当選となったときは有利操作態様を報知し、

所定の報知制御状態における遊技の進行を中断しており、かつ第 2 の抽選状態である状況下において、前記特定当選となったときは第 3 操作態様を報知し、かつ、前記所定当選となったときは有利操作態様を報知し、

第 2 の抽選状態である状況下において前記特定当選となったときに第 3 操作態様でストップスイッチを操作し、かつ前記所定当選となったときに有利操作態様でストップスイッチを操作しつつ遊技を進行したときであっても、出玉率が「1」を超えないように設定されており、

前記役抽選手段は、前記特定当選となる確率を、前記所定当選となる確率よりも高くする

ことを特徴とする。

（c）当初発明 5 の効果

当初発明 1 と同じ。

【0493】

6．当初発明 6

（a）当初発明 6 が解決しようとする課題

当初発明は、特別役に当選しているか否かに基づいて、所定の報知制御状態（AT）に関する所定の処理の実行を制御するスロットマシンに関するものである。

従来より、特別役に当選した遊技と、特別役に当選した遊技の次回遊技以降とで、リール制御を変更するスロットマシンが知られている（たとえば、特開 2010-119863 号公報）。

当初発明が解決しようとする課題は、特別役に当選した遊技と、特別役に当選した遊技の次回遊技以降とを区別できるようにし、その区別に基づいて、報知制御状態に関する所定の処理を実行することである。

【0494】

（b）当初発明 6 の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明は、

遊技者にとって有利となる特別遊技（1BB 遊技又は 2BB 遊技）を実行するための特別役（1BB 又は 2BB）に当選しているか否かを区別するための第 1 の情報（役物条件装置番号（_NB_CND_BNS））と、

前記特別役に当選した遊技と、前記特別役に当選した遊技の次回遊技以降の遊技とを区別するための第 2 の情報（特別役条件装置作動フラグ（_FL_PRD_LOT））と

を記憶可能な記憶手段（RWM 53）と、

前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて、処理を実行可能なメイン制御手段（メイン制御基板 60）と

10

20

30

40

50

を備え、

前記メイン制御手段は、

前記特別役に当選した遊技では、第1の情報が前記特別役に当選していることを示す値（「1」又は「2」）となるように前記記憶手段に記憶されている第1の情報の値を更新し、かつ、少なくとも前記特別役が入賞するまで前記記憶手段の当該値を維持し、

前記特別役に当選した遊技において全リールが停止した以降に、第2の情報が前記特別役に当選した遊技の次回遊技以降の遊技であることを示す値（「FF」）となるように前記記憶手段に記憶されている第2の情報の値を更新し、かつ、少なくとも前記特別役が入賞するまで当該値を維持し、

前記メイン制御手段で制御される制御状態として、遊技者に有利となるストップスイッチの操作態様を報知する頻度が高い所定の報知制御状態（たとえばメイン遊技状態3（AT））を備え、

前記メイン制御手段は、所定の報知制御状態である状況下において、

前記記憶手段に記憶されている情報のうち、第1の情報が前記特別役に当選していることを示す値であり、かつ第2の情報が前記特別役に当選した遊技の次回遊技以降の遊技であることを示す値でないときは、所定の報知制御状態に関する所定の処理（AT初当たり抽選、AT継続（ストック数）抽選、AT遊技回数の上乗せ抽選、ATゲーム数の減算等）を実行可能とし、

前記記憶手段に記憶されている情報のうち、第1の情報が前記特別役に当選していることを示す値であり、かつ第2の情報が前記特別役に当選した遊技の次回遊技以降の遊技であることを示す値であるときは、前記所定の処理を実行しないように制御する

ことを特徴とする。

【0495】

（c）当初発明6の効果

当初発明によれば、特別役に当選した遊技と、特別役に当選した遊技の次回遊技以降とを区別することができる。さらに、その区別に基づいて、報知制御状態に関する所定の処理を実行することができる。

また、たとえば特別役とレア役との重複当選時には、レア役に当選に基づいて所定の処理を実行することができる。

【0496】

7．当初発明7

（a）当初発明7が解決しようとする課題

当初発明は、特別役に当選しているか否かに基づいて、フリーズに関する処理の実行を制御するスロットマシンに関するものである。

従来より、特別役に当選した遊技と、特別役に当選した遊技の次回遊技以降とで、リール制御を変更するスロットマシンが知られている（たとえば、特開2010-119863号公報）。

当初発明が解決しようとする課題は、特別役に当選した遊技と、特別役に当選した遊技の次回遊技以降とを区別できるようにし、その区別に基づいて、フリーズを実行することである。

【0497】

（b）当初発明7の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明は、

遊技者にとって有利となる特別遊技（1BB遊技又は2BB遊技）を実行するための特別役（1BB又は2BB）に当選しているか否かを区別するための第1の情報（役物条件装置番号（_NB_CND_BNS））と、

前記特別役に当選した遊技と、前記特別役に当選した遊技の次回遊技以降の遊技とを区別するための第2の情報（特別役条件装置作動フラグ（_FL_PRD_LOT））と

を記憶可能な記憶手段（RWM53）と、

10

20

30

40

50

前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて、処理を実行可能なメイン制御手段（メイン制御基板60）と

を備え、

前記メイン制御手段は、

前記特別役に当選した遊技では、第1の情報が前記特別役に当選していることを示す値（「1」又は「2」）となるように前記記憶手段に記憶されている第1の情報の値を更新し、かつ、少なくとも前記特別役が入賞するまで前記記憶手段の当該値を維持し、

前記特別役に当選した遊技において全リールが停止した以降に、第2の情報が前記特別役に当選した遊技の次回遊技以降の遊技であることを示す値（「FF」）となるように前記記憶手段に記憶されている第2の情報の値を更新し、かつ、少なくとも前記特別役が入賞するまで当該値を維持し、

10

前記メイン制御手段で制御される制御状態として、遊技者に有利となるストップスイッチの操作態様を報知する頻度が高い所定の報知制御状態（たとえばメイン遊技状態3（AT））を備え、

前記記憶手段に記憶されている情報のうち、第1の情報が前記特別役に当選していることを示す値であり、かつ第2の情報が前記特別役に当選した遊技の次回遊技以降の遊技であることを示す値でないときは、所定のフリーズに関する処理（特別役の当選、及び/又はATの当選を報知するフリーズ）を実行可能とし、

前記記憶手段に記憶されている情報のうち、第1の情報が前記特別役に当選していることを示す値であり、かつ第2の情報が前記特別役に当選した遊技の次回遊技以降の遊技であることを示す値であるときは、前記所定のフリーズに関する処理を実行しないように制御する

20

ことを特徴とする。

【0498】

（c）当初発明7の効果

当初発明によれば、特別役に当選した遊技と、特別役に当選した遊技の次回遊技以降とを区別することができる。さらに、その区別に基づいて、所定のフリーズに関する処理を実行することができる。

また、たとえば特別役とレア役との重複当選時には、レア役に当選に基づいて、所定のフリーズに関する処理を実行することができる。

30

【0499】

8．当初発明8

（a）当初発明8が解決しようとする課題

当初発明は、所定の報知制御状態（AT）において、抽選状態（RT）が転落したときに、所定の報知制御状態における遊技の進行を中断するスロットマシンに関するものである。

従来技術では、AT中に遊技者によるストップスイッチの押し順ミスが発生し、RTが転落しても、ATを継続していた。このため、遊技者に不利な（リプレイ当選確率の低い）RTでATが継続され、ATの遊技回数も減算されていた（たとえば、特許第5766247号公報）。

40

しかし、従来技術では、遊技者によるストップスイッチの押し順ミスが発生したときに、遊技者の不利益が大きくなりすぎるといった問題があった。特に、RTが転落した後、AT本来のRTに戻るためには、たとえばレアリプレイに当選する必要がある。しかし、レアリプレイの当選確率はそれほど高確率でないために、レアリプレイに当選するには、ある程度の遊技回数が必要になるといった問題があった。

当初発明が解決しようとする課題は、所定の報知制御状態（AT）において、遊技者のストップスイッチの操作ミスによって生じる不利益を軽減することである。

【0500】

（b）当初発明8の課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

50

当初発明は、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（メイン制御基板 60）と、
 役の抽選を行う役抽選手段（61）と
 を備え、

前記役抽選手段で役の抽選が行われる遊技状態として、少なくとも1つのリプレイの当選確率が異なる第1の抽選状態（RT1）、及び第2の抽選状態（RT2）を備え、

前記メイン制御手段は、第1の抽選状態において第2の抽選状態への移行条件を満たしたとき（リプレイ03又は04入賞時）は第2の抽選状態に移行するように制御し、

前記役抽選手段は、特定当選（小役A1～B6）となる場合を有するように役の抽選を行い、

前記メイン制御手段は、第2の抽選状態である状況下で前記特定当選となった場合において、第1操作態様（不正解押し順、かつ特図を表示させる操作タイミング）でストップスイッチが操作されたときは次回遊技より第1の抽選状態に移行し、第2操作態様（正解押し順）でストップスイッチが操作されたときは遊技者に有利となる図柄の組合せ（小役01又は小役28の図柄の組合せ）を停止表示させるとともに次回遊技も第2の抽選状態を維持し、

前記特定当選時に第2操作態様を報知するか否かに関する制御状態として、少なくとも、前記特定当選時に第2操作態様を報知する頻度が低い非報知制御状態（たとえばメイン遊技状態0（非AT））と、前記特定当選時に第2操作態様を報知する頻度が高い所定の報知制御状態（たとえばメイン遊技状態3（AT））とを備え、

所定の報知制御状態かつ第2の抽選状態である状況下において、前記特定当選となり、第1操作態様でストップスイッチが操作されたときは、次回遊技より、所定の報知制御状態における遊技の進行を中断し（AT復帰中とし）、

所定の報知制御状態における遊技の進行を中断しており、かつ第1の抽選状態である状況下において、所定当選（リプレイB1～B6の当選）となったことに基づいて、次回遊技より、所定の報知制御状態における遊技の進行を再開し、

所定の報知制御状態における遊技を進行している状況下において、遊技者に有利となる特別遊技（1BB遊技又は2BB遊技）を実行するための特別役（1BB又は2BB）に当選したときは、前記特別役に当選した遊技の次回遊技以降で、前記特別役の当選を報知可能とし、

所定の報知制御状態における遊技の進行を中断している状況下において、前記特別役に当選したときは、前記特別役に当選した遊技で前記特別役の当選を報知する

ことを特徴とする。

【0501】

（c）当初発明8の効果

当初発明によれば、所定の報知制御状態かつ第2の抽選状態において、特定当選時に第1操作態様でストップスイッチが操作されたときは、次回遊技より、所定の報知制御状態における遊技の進行を中断するので、遊技者のストップスイッチの操作ミスに起因する不利益を軽減することができる。

また、所定の報知制御状態における遊技の進行を中断しており、かつ第1の抽選状態である状況下では、所定当選となったことに基づいて所定の報知制御状態における遊技の進行を再開する。このため、たとえば所定当選時にストップスイッチが所定の操作態様（正解押し順）で操作されたことを条件として第2の抽選状態に移行する場合であっても、ストップスイッチの操作態様を問わずに所定の報知制御状態における遊技の進行を再開するので、過度な救済をなくして速やかに所定の報知制御状態に復帰することができる。

さらにまた、所定の報知制御状態における遊技を進行しているか中断しているかで、特別役当選時の報知タイミングを異ならせることで、適切なタイミングで特別役の当選報知を実行することができる。

【0502】

9. 当初発明9

10

20

30

40

50

(a) 当初発明 9 が解決しようとする課題

当初発明 8 と同一。

(b) 当初発明 9 の課題を解決するための手段 (なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。)

当初発明は、

遊技の進行を制御するメイン制御手段 (メイン制御基板 6 0) と、

役の抽選を行う役抽選手段 (6 1) と

を備え、

前記役抽選手段で役の抽選が行われる遊技状態として、少なくとも 1 つのリプレイの当選確率が異なる第 1 の抽選状態 (R T 1)、及び第 2 の抽選状態 (R T 2) を備え、

前記メイン制御手段は、第 1 の抽選状態において第 2 の抽選状態への移行条件を満たしたとき (リプレイ 0 3 又は 0 4 入賞時) は第 2 の抽選状態に移行するように制御し、

前記役抽選手段は、特定当選 (小役 A 1 ~ B 6) となる場合を有するように役の抽選を行い、

前記メイン制御手段は、第 2 の抽選状態である状況下で前記特定当選となった場合において、第 1 操作態様 (不正解押し順、かつ特図を表示させる操作タイミング) でストップスイッチが操作されたときは次回遊技より第 1 の抽選状態に移行し、第 2 操作態様 (正解押し順) でストップスイッチが操作されたときは遊技者に有利となる図柄の組合せ (小役 0 1 又は小役 2 8 の図柄の組合せ) を停止表示させるとともに次回遊技も第 2 の抽選状態を維持し、

前記特定当選時に第 2 操作態様を報知するか否かに関する制御状態として、少なくともも、前記特定当選時に第 2 操作態様を報知する頻度が低い非報知制御状態 (たとえばメイン遊技状態 0 (非 A T)) と、前記特定当選時に第 2 操作態様を報知する頻度が高い所定の報知制御状態 (たとえばメイン遊技状態 3 (A T)) とを備え、

所定の報知制御状態かつ第 2 の抽選状態である状況下において、前記特定当選となり、第 1 操作態様でストップスイッチが操作されたときは、次回遊技より、所定の報知制御状態における遊技の進行を中断し (A T 復帰中とし)、

所定の報知制御状態における遊技の進行を中断しており、かつ第 1 の抽選状態である状況下において、所定当選 (リプレイ B 1 ~ B 6 の当選) となったことに基づいて、次回遊技より、所定の報知制御状態における遊技の進行を再開し、

所定の報知制御状態における遊技を進行している状況下及び所定の報知制御状態における遊技の進行を中断している状況下において、所定の報知制御状態における遊技の上乗せ抽選を実行可能とし、

所定の報知制御状態における遊技を進行している状況下において、前記上乗せ抽選に当選したときは、前記上乗せ抽選に当選した遊技において、上乗せ演出を実行可能とし、

所定の報知制御状態における遊技の進行を中断している状況下において、前記上乗せ抽選に当選したときは、少なくとも所定の報知制御状態における遊技の進行を中断している間は、前記上乗せ演出を実行しないように制御する

ことを特徴とする。

【 0 5 0 3 】

(c) 当初発明 9 の効果

当初発明によれば、所定の報知制御状態かつ第 2 の抽選状態において、特定当選時に第 1 操作態様でストップスイッチが操作されたときは、次回遊技より、所定の報知制御状態における遊技の進行を中断するので、遊技者のストップスイッチの操作ミスに起因する不利益を軽減することができる。

また、所定の報知制御状態における遊技の進行を中断しており、かつ第 1 の抽選状態である状況下では、所定当選となったことに基づいて所定の報知制御状態における遊技の進行を再開する。このため、たとえば所定当選時にストップスイッチが所定の操作態様 (正解押し順) で操作されたことを条件として第 2 の抽選状態に移行する場合であっても、ストップスイッチの操作態様を問わずに所定の報知制御状態における遊技の進行を再開する

10

20

30

40

50

ので、過度な救済をなくして速やかに所定の報知制御状態に復帰することができる。

さらにまた、所定の報知制御状態における遊技を進行しているか中断しているかに基づいて、上乘せ抽選当選時における上乘せ演出の実行を制御するので、上乘せ演出の実行を適切に行うことができる。

【 0 5 0 4 】

1 0 . 当初発明 1 0

(a) 当初発明 1 0 が解決しようとする課題

当初発明 8 と同一。

(b) 当初発明 1 0 の課題を解決するための手段 (なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。)

当初発明は、

遊技の進行を制御するメイン制御手段 (メイン制御基板 6 0) と、

役の抽選を行う役抽選手段 (6 1) と

を備え、

前記役抽選手段で役の抽選が行われる遊技状態として、少なくとも 1 つのリプレイの当選確率が異なる第 1 の抽選状態 (R T 1)、及び第 2 の抽選状態 (R T 2) を備え、

前記メイン制御手段は、第 1 の抽選状態において第 2 の抽選状態への移行条件を満たしたとき (リプレイ 0 3 又は 0 4 入賞時) は第 2 の抽選状態に移行するように制御し、

前記役抽選手段は、特定当選 (小役 A 1 ~ B 6) となる場合を有するように役の抽選を行い、

前記メイン制御手段は、第 2 の抽選状態である状況下で前記特定当選となった場合において、第 1 操作態様 (不正解押し順、かつ特図を表示させる操作タイミング) でストップスイッチが操作されたときは次回遊技より第 1 の抽選状態に移行し、第 2 操作態様 (正解押し順) でストップスイッチが操作されたときは遊技者に有利となる図柄の組合せ (小役 0 1 又は小役 2 8 の図柄の組合せ) を停止表示させるとともに次回遊技も第 2 の抽選状態を維持し、

前記特定当選時に第 2 操作態様を報知するか否かに関する制御状態として、少なくとも、前記特定当選時に第 2 操作態様を報知する頻度が低い非報知制御状態 (たとえばメイン遊技状態 0 (非 A T)) と、前記特定当選時に第 2 操作態様を報知する頻度が高い所定の報知制御状態 (たとえばメイン遊技状態 3 (A T)) とを備え、

所定の報知制御状態かつ第 2 の抽選状態である状況下において、前記特定当選となり、第 1 操作態様でストップスイッチが操作されたときは、次回遊技より、所定の報知制御状態における遊技の進行を中断し (A T 復帰中とし)、

所定の報知制御状態における遊技の進行を中断しており、かつ第 1 の抽選状態である状況下において、所定当選 (リプレイ B 1 ~ B 6 の当選) となったことに基づいて、次回遊技より、所定の報知制御状態における遊技の進行を再開し、

所定の報知制御状態における遊技は、規定遊技回数 G 1 (5 0 ゲーム) に到達したときに終了する場合と、規定遊技回数 G 1 に到達した後も継続する場合とを有し、

所定の報知制御状態における遊技が規定遊技回数 G 1 に到達した後も継続するか否かを示す継続演出を、所定の報知制御状態における遊技を開始してから遊技回数 G 2 (G 2 < G 1) (4 8 ゲーム目) に到達した後、規定遊技回数 G 1 に到達するまでの間に出力し、

所定の報知制御状態における遊技で、遊技者に有利となる特別遊技 (1 B B 遊技又は 2 B B 遊技) を実行するための特別役 (1 B B 又は 2 B B) に当選したときは、前記特別役の当選を報知可能とし、

所定の報知制御状態における遊技を開始してから遊技回数 G 3 (G 3 < G 2) (4 4 ゲーム) に到達するまでに前記特別役に当選したときは、規定遊技回数 G 1 に到達することを待たずに前記特別役の当選を報知し、

所定の報知制御状態における遊技を開始してから遊技回数 G 3 に到達した後に前記特別役に当選したときは、規定遊技回数 G 1 に到達した遊技で前記特別役の当選を報知し、

所定の報知制御状態における遊技の進行を中断している状況下において前記特別役に当

10

20

30

40

50

選したときは、所定の報知制御状態における遊技を開始してから遊技回数 G 3 に到達した後であっても、規定遊技回数 G 1 に到達することを待たずに前記特別役の当選を報知することを特徴とする。

【 0 5 0 5 】

(c) 当初発明 1 0 の効果

当初発明によれば、所定の報知制御状態かつ第 2 の抽選状態において、特定当選時に第 1 操作態様でストップスイッチが操作されたときは、次回遊技より、所定の報知制御状態における遊技の進行を中断するので、遊技者のストップスイッチの操作ミスに起因する不利益を軽減することができる。

また、所定の報知制御状態における遊技の進行を中断しており、かつ第 1 の抽選状態である状況下では、所定当選となったことに基づいて所定の報知制御状態における遊技の進行を再開する。このため、たとえば所定当選時にストップスイッチが所定の操作態様（正解押し順）で操作されたことを条件として第 2 の抽選状態に移行する場合であっても、ストップスイッチの操作態様を問わずに所定の報知制御状態における遊技の進行を再開するので、過度な救済をなくして速やかに所定の報知制御状態に復帰することができる。

さらにまた、所定の報知制御状態における遊技を開始してからの遊技回数や、所定の報知制御状態における遊技の進行を中断しているか否かに応じて、適切なタイミングで特別役の当選を報知することができる。

【 符号の説明 】

【 0 5 0 6 】

1 0 スロットマシン

1 1 表示窓

2 1 ランプ

2 2 スピーカ

2 3 画像表示装置

3 1 リール

3 2 モータ

3 3 リールセンサ

3 5 ホッパー

3 6 ホッパーモータ

3 7 a、3 7 b 払出しセンサ

3 8 貯留数表示 LED

3 9 獲得数表示 LED

4 0 a 1ベットスイッチ

4 0 b 3ベットスイッチ

4 1 スタートスイッチ

4 2 ストップスイッチ

4 3 メダル投入口

4 3 a 通路センサ

4 4 a、4 4 b 投入センサ

4 5 ブロッカ

4 6 精算スイッチ

5 0 メイン制御基板（メイン制御手段）

5 1 入力ポート

5 2 出力ポート

5 3 R W M

5 4 R O M

5 5 メイン C P U

6 1 役抽選手段

6 2 当選フラグ制御手段

10

20

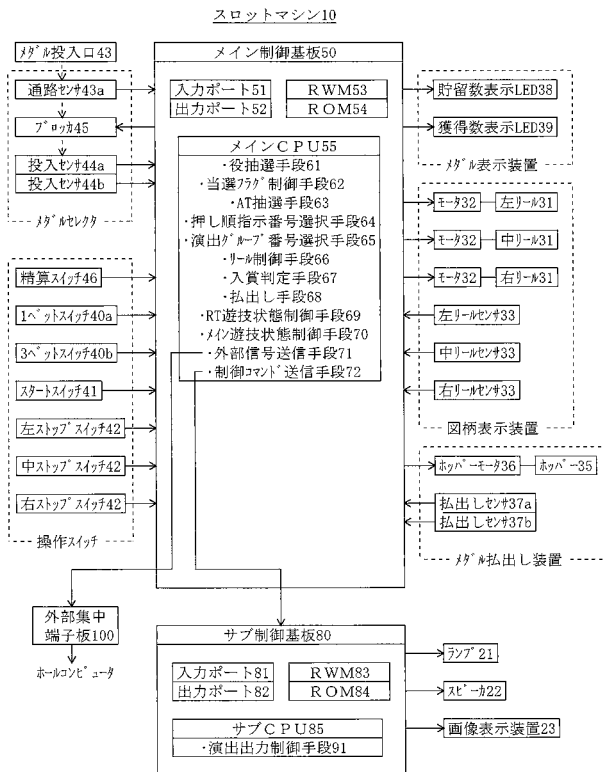
30

40

50

- 6 3 A T 抽 選 手 段
- 6 4 押 し 順 指 示 番 号 選 択 手 段
- 6 5 演 出 グ ル ー プ 番 号 選 択 手 段
- 6 6 リ ー ル 制 御 手 段
- 6 7 入 賞 判 定 手 段
- 6 8 払 出 し 手 段
- 6 9 R T 遊 技 状 態 制 御 手 段
- 7 0 メ イ ン 遊 技 状 態 制 御 手 段
- 7 1 外 部 信 号 送 信 手 段
- 7 2 制 御 コ マ ン ド 送 信 手 段
- 8 0 サ ブ 制 御 基 板 (サ ブ 制 御 手 段)
- 8 1 入 力 ポ ー ト
- 8 2 出 力 ポ ー ト
- 8 3 R W M
- 8 4 R O M
- 8 5 サ ブ C P U
- 9 1 演 出 出 力 制 御 手 段
- 1 0 0 外 部 集 中 端 子 板

【 図 1 】



【 図 2 】

RWM53に設けられている記憶領域とデータ (1)

ラベル	名称	値	
_NB_INF_OUT	外部信号制御番号	0	
		1	(1)1BB遊技終了 (2)2BB遊技終了 (3)ATゲーム数消化(ストックなし)
		2	メイン遊技状態2から3へ移行
		3	1BB表示, 2BB表示
		4	ATゲーム数消化(ストックあり)
_FL_INF_OUT	外部信号フラグ	D0	未使用
		D1	未使用
		D2	外部信号3フラグ(0,1)
		D3	外部信号2フラグ(0,1)
		D4	外部信号1フラグ(0,1)
		D5	未使用
		D6	未使用
		D7	未使用
_TM_GAME	最小遊技時間	1回の最小遊技時間を監視する タイマ: 0~1836	
_NB_RT_STS	R T 遊 技 状 態 番 号	0:非RT, 1:RT1, 2:RT2, 3:RT3	
_NB_GAM_STS	メ イ ン 遊 技 状 態 番 号	メ イ ン 遊 技 状 態 : 0 ~ 5	
_CT_GAM_STS	前 兆 カ ン タ, A T カ ン タ		
_CT_GAM_STK	A T ス ト ッ ク 数		
_NB_ORD_INF	押 し 順 指 示 番 号	押 し 順 指 示 番 号 : A 0 ~ A 9	
_NB_ACT_GRP	演 出 グ ル ー プ 番 号	演 出 グ ル ー プ 番 号 : 0 ~ 10	

【 図 3 】

RWM5 3 に設けられている記憶領域とデータ (2)

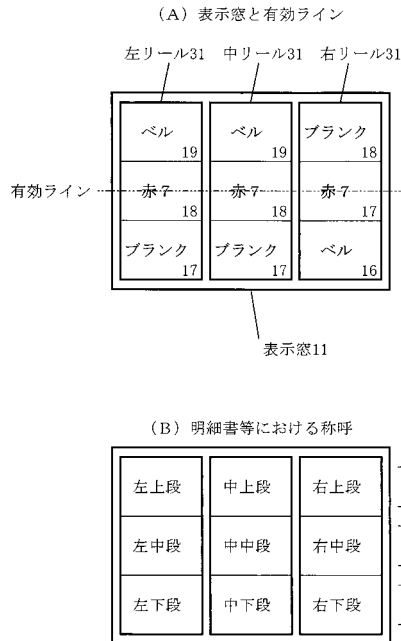
ラベル	名称	値	
_FL_WIN	図柄組合せ表示フラグ	D0	2 B B
		D1	未使用
		D2	1 B B
		D3~D6: 未使用	
_FL_ACTION	作動状態フラグ	D0	2 B B
		D1	C B
		D2	1 B B
		D3	R B
D4~D6: 未使用			
_FL_RET_AT	A T 復帰中フラグ	0: オフ, 1: オン	
_FL_ACT_REP	リプレイ作動フラグ	0: オフ, 1: オン	
_NB_CND_NOR	入賞及びリプレイ条件装置番号	入賞及びリプレイ条件装置番号: 0~30	
_NB_CND_BNS	役物条件装置番号	0	非当選
		1	1 B B (00000001)
		2	2 B B (00000010)
_FI_PRD_LOT	特別役条件装置作動フラグ	0	オフ(00000000)
		FF	オン(11111111)
_BF_SUBCMD	制御コマンドハック		

【 図 4 】

< 図柄配列 >

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	リプレイ	リプレイ	リプレイ
19.	ベル	ベル	スイカ
18.	赤7	赤7	ブランク
17.	ブランク	ブランク	赤7
16.	スイカ	スイカ	ベル
15.	リプレイ	リプレイ	リプレイ
14.	ベル	ベル	スイカ
13.	青7	青7	ブランク
12.	ブランク	ブランク	青7
11.	スイカ	スイカ	ベル
10.	リプレイ	リプレイ	リプレイ
9.	ベル	ベル	スイカ
8.	白7	白7	チェリー
7.	チェリー	チェリー	白7
6.	スイカ	スイカ	ベル
5.	リプレイ	リプレイ	リプレイ
4.	ベル	ベル	スイカ
3.	黒BAR	黒BAR	チェリー
2.	チェリー	チェリー	黒BAR
1.	スイカ	スイカ	ベル

【 図 5 】



【 図 6 】

< 役と図柄組合せ等 (1) >

番号	役	払出し枚数等	図柄の組合せ		
			左リール	中リール	右リール
1	1 B B	0枚+1BB遊技	赤7	赤7	赤7
2	2 B B	0枚+2BB遊技	青7	青7	青7
3	リプレイ01	再遊技	ベル	ベル	スイカ
4	リプレイ02	同上	リプレイ	リプレイ	リプレイ
5	リプレイ03	同上	ベル	リプレイ	ベル
6	リプレイ04	同上	スイカ	リプレイ	スイカ
7	リプレイ05	同上	スイカ	スイカ	スイカ
8	リプレイ06	同上	スイカ	スイカ	リプレイ
9	小役01	8枚	リプレイ	ベル	リプレイ
10	小役02	1枚	ベル	赤7	赤7
11	小役02	同上	ベル	赤7	青7
12	小役03	同上	ベル	赤7	白7
13	小役03	同上	ベル	赤7	黒BAR
14	小役04	同上	ベル	青7	赤7
15	小役04	同上	ベル	青7	青7
16	小役05	同上	ベル	青7	白7
17	小役05	同上	ベル	青7	黒BAR

【図 7】

< 役と図柄組合せ等 (2) >

番号	役	払出し枚数等	図柄の組合せ		
			左リール	中リール	右リール
18	小役06	1枚	ベル	白7	赤7
19	小役06	同上	ベル	白7	青7
20	小役07	同上	ベル	白7	白7
21	小役07	同上	ベル	白7	黒BAR
22	小役08	同上	ベル	黒BAR	赤7
23	小役08	同上	ベル	黒BAR	青7
24	小役09	同上	ベル	黒BAR	白7
25	小役09	同上	ベル	黒BAR	黒BAR
26	小役10	同上	赤7	リプレイ	赤7
27	小役10	同上	赤7	リプレイ	青7
28	小役11	同上	赤7	リプレイ	白7
29	小役11	同上	赤7	リプレイ	黒BAR
30	小役12	同上	青7	リプレイ	赤7
31	小役12	同上	青7	リプレイ	青7
32	小役13	同上	青7	リプレイ	白7
33	小役13	同上	青7	リプレイ	黒BAR
34	小役14	同上	白7	リプレイ	赤7
35	小役14	同上	白7	リプレイ	青7
36	小役15	同上	白7	リプレイ	白7
37	小役15	同上	白7	リプレイ	黒BAR

【図 8】

< 役と図柄組合せ等 (3) >

番号	役	払出し枚数等	図柄の組合せ		
			左リール	中リール	右リール
38	小役16	1枚	黒BAR	リプレイ	赤7
39	小役16	同上	黒BAR	リプレイ	青7
40	小役17	同上	黒BAR	リプレイ	白7
41	小役17	同上	黒BAR	リプレイ	黒BAR
42	小役18	同上	赤7	赤7	ベル
43	小役18	同上	赤7	青7	ベル
44	小役19	同上	赤7	白7	ベル
45	小役19	同上	赤7	黒BAR	ベル
46	小役20	同上	青7	赤7	ベル
47	小役20	同上	青7	青7	ベル
48	小役21	同上	青7	白7	ベル
49	小役21	同上	青7	黒BAR	ベル
50	小役22	同上	白7	赤7	ベル
51	小役22	同上	白7	青7	ベル
52	小役23	同上	白7	白7	ベル
53	小役23	同上	白7	黒BAR	ベル
54	小役24	同上	黒BAR	赤7	ベル
55	小役24	同上	黒BAR	青7	ベル
56	小役25	同上	黒BAR	白7	ベル
57	小役25	同上	黒BAR	黒BAR	ベル

【図 9】

< 役と図柄組合せ等 (4) >

番号	役	払出し枚数等	図柄の組合せ		
			左リール	中リール	右リール
58	小役26	3枚	ベル	スイカ	スイカ
59	小役27	同上	スイカ	ベル	ベル
60	小役28	同上	リプレイ	スイカ	スイカ
61	小役29	同上	スイカ	リプレイ	リプレイ
62	小役30	8枚	チェリー	ANY	ANY
63	小役31	8枚	ブランク	ANY	ANY
64	特図01	—	ベル	赤7	ベル
65	特図01	同上	ベル	青7	ベル
66	特図01	同上	ベル	白7	ベル
67	特図01	同上	ベル	黒BAR	ベル
68	特図02	同上	ベル	リプレイ	赤7
69	特図02	同上	ベル	リプレイ	青7
70	特図02	同上	ベル	リプレイ	白7
71	特図02	同上	ベル	リプレイ	黒BAR
72	特図03	同上	赤7	リプレイ	ベル
73	特図03	同上	青7	リプレイ	ベル
74	特図03	同上	白7	リプレイ	ベル
75	特図03	同上	黒BAR	リプレイ	ベル

【図 10】

< 条件装置 (1) >

当選情報を次回遊技に持越し可能な条件装置 (役物条件装置)

番号	名称	当選役	備考
0	非当選		
1	1BB	1BB	264枚を超える払出しで終了
2	2BB	2BB	55枚を超える払出しで終了

当選情報を次回遊技に持ち越さない条件装置 (入賞及びリプレイ条件装置)

番号	名称	当選役	備考 (押し順と表示役)
0	非当選		
1	リプレイA	リプレイ01	押し順不問
2	リプレイB1 (RT移行リプレイ)	リプレイ01 リプレイ03	左中右: リプレイ03 (RT2に移行) その他: リプレイ01 (非RTに移行)
3	リプレイB2 (RT移行リプレイ)	リプレイ01 リプレイ03 リプレイ05	左右中: リプレイ03 (RT2に移行) その他: リプレイ01 (非RTに移行)
4	リプレイB3 (RT移行リプレイ)	リプレイ02 リプレイ03	中左右: リプレイ03 (RT2に移行) その他: リプレイ02 (非RTに移行)
5	リプレイB4 (RT移行リプレイ)	リプレイ02 リプレイ03 リプレイ05	中右左: リプレイ03 (RT2に移行) その他: リプレイ02 (非RTに移行)
6	リプレイB5 (RT移行リプレイ)	リプレイ01 リプレイ04	右左中: リプレイ04 (RT2に移行) その他: リプレイ01 (非RTに移行)
7	リプレイB6 (RT移行リプレイ)	リプレイ01 リプレイ04 リプレイ05	右中左: リプレイ04 (RT2に移行) その他: リプレイ01 (非RTに移行)
8	リプレイC	リプレイ05	押し順不問
9	リプレイD	リプレイ06	押し順不問

【図 1 1】

<条件装置 (2)>

当選情報を次回遊技に持ち越さない条件装置 (入賞及びリプレイ条件装置)

番号	名称	当選役	備考 (押し順と表示役)
1 0	小役 A 1 (押し順ベル)	小役 0 1 小役 1 0 小役 1 1 小役 1 8 小役 1 9	左---: 小役 0 1 (PB=1) 中---: 小役 1 0 又は 1 1 (PB≠1) 右---: 小役 1 8 又は 1 9 (PB≠1) 押し順不正解時取得率: 1/4 押し順正解時: RT移行なし 不正解入賞時: 非RTに移行 こぼし(特図表示)時: RT1に移行
1 1	小役 A 2 (押し順ベル)	小役 0 1 小役 1 2 小役 1 3 小役 2 0 小役 2 1	左---: 小役 0 1 (PB=1) 中---: 小役 1 2 又は 1 3 (PB≠1) 右---: 小役 2 0 又は 2 1 (PB≠1) 押し順不正解時取得率: 1/4 押し順正解時: RT移行なし 不正解入賞時: 非RTに移行 こぼし(特図表示)時: RT1に移行
1 2	小役 A 3 (押し順ベル)	小役 0 1 小役 0 2 小役 0 3 小役 2 2 小役 2 3	中---: 小役 0 1 (PB=1) 左---: 小役 0 2 又は 0 3 (PB≠1) 右---: 小役 2 2 又は 2 3 (PB≠1) 押し順不正解時取得率: 1/4 押し順正解時: RT移行なし 不正解入賞時: 非RTに移行 こぼし(特図表示)時: RT1に移行
1 3	小役 A 4 (押し順ベル)	小役 0 1 小役 0 4 小役 0 5 小役 2 4 小役 2 5	中---: 小役 0 1 (PB=1) 左---: 小役 0 4 又は 0 5 (PB≠1) 右---: 小役 2 4 又は 2 5 (PB≠1) 押し順不正解時取得率: 1/4 押し順正解時: RT移行なし 不正解入賞時: 非RTに移行 こぼし(特図表示)時: RT1に移行
1 4	小役 A 5 (押し順ベル)	小役 0 1 小役 0 6 小役 0 7 小役 1 4 小役 1 5	右---: 小役 0 1 (PB=1) 左---: 小役 0 6 又は 0 7 (PB≠1) 中---: 小役 1 4 又は 1 5 (PB≠1) 押し順不正解時取得率: 1/4 押し順正解時: RT移行なし 不正解入賞時: 非RTに移行 こぼし(特図表示)時: RT1に移行
1 5	小役 A 6 (押し順ベル)	小役 0 1 小役 0 8 小役 0 9 小役 1 6 小役 1 7	右---: 小役 0 1 (PB=1) 左---: 小役 0 8 又は 0 9 (PB≠1) 中---: 小役 1 6 又は 1 7 (PB≠1) 押し順不正解時取得率: 1/4 押し順正解時: RT移行なし 不正解入賞時: 非RTに移行 こぼし(特図表示)時: RT1に移行

【図 1 3】

<条件装置 (4)>

当選情報を次回遊技に持ち越さない条件装置 (入賞及びリプレイ条件装置)

番号	名称	当選役	備考 (押し順と表示役)
2 2	小役 C 1 (押し順ベル)	小役 2 7 小役 2 9	左中右: 小役 2 9 (PB=1) RT移行なし その他: 小役 2 7 (PB=1) 非RTに移行
2 3	小役 C 2 (押し順ベル)	小役 2 7 小役 2 9 小役 0 2	左右左: 小役 2 9 (PB=1) RT移行なし その他: 小役 2 7 (PB=1) 非RTに移行
2 4	小役 C 3 (押し順ベル)	小役 2 6 小役 2 8	中左右: 小役 2 8 (PB=1) RT移行なし その他: 小役 2 6 (PB=1) 非RTに移行
2 5	小役 C 4 (押し順ベル)	小役 2 6 小役 2 8 小役 0 9	中右左: 小役 2 8 (PB=1) RT移行なし その他: 小役 2 6 (PB=1) 非RTに移行
2 6	小役 C 5 (押し順ベル)	小役 2 6 小役 2 8 小役 1 0	右左中: 小役 2 8 (PB=1) RT移行なし その他: 小役 2 6 (PB=1) 非RTに移行
2 7	小役 C 6 (押し順ベル)	小役 2 6 小役 2 8 小役 1 1	右中左: 小役 2 8 (PB=1) RT移行なし その他: 小役 2 6 (PB=1) 非RTに移行
2 8	小役 D 1	小役 3 0 小役 3 1	合算でPB=1
2 9	小役 D 2	小役 3 0	PB≠1
3 0	小役 E	小役 0 1 小役 0 2 : 小役 3 0 小役 3 1	RB遊技中のみ

【図 1 2】

<条件装置 (3)>

当選情報を次回遊技に持ち越さない条件装置 (入賞及びリプレイ条件装置)

番号	名称	当選役	備考 (押し順と表示役)
1 6	小役 B 1 (押し順ベル)	小役 2 8 小役 1 0 小役 1 1 小役 1 8 小役 1 9	左---: 小役 2 8 (PB=1) 中---: 小役 1 0 又は 1 1 (PB≠1) 右---: 小役 1 8 又は 1 9 (PB≠1) 押し順不正解時取得率: 1/4 押し順正解時: RT移行なし 不正解入賞時: 非RTに移行 こぼし(特図表示)時: RT1に移行
1 7	小役 B 2 (押し順ベル)	小役 2 8 小役 1 2 小役 1 3 小役 2 0 小役 2 1	左---: 小役 2 8 (PB=1) 中---: 小役 1 2 又は 1 3 (PB≠1) 右---: 小役 2 0 又は 2 1 (PB≠1) 押し順不正解時取得率: 1/4 押し順正解時: RT移行なし 不正解入賞時: 非RTに移行 こぼし(特図表示)時: RT1に移行
1 8	小役 B 3 (押し順ベル)	小役 2 8 小役 0 2 小役 0 3 小役 2 2 小役 2 3	中---: 小役 2 8 (PB=1) 左---: 小役 0 2 又は 0 3 (PB≠1) 右---: 小役 2 2 又は 2 3 (PB≠1) 押し順不正解時取得率: 1/4 押し順正解時: RT移行なし 不正解入賞時: 非RTに移行 こぼし(特図表示)時: RT1に移行
1 9	小役 B 4 (押し順ベル)	小役 2 8 小役 0 4 小役 0 5 小役 2 4 小役 2 5	中---: 小役 2 8 (PB=1) 左---: 小役 0 4 又は 0 4 (PB≠1) 右---: 小役 2 4 又は 2 5 (PB≠1) 押し順不正解時取得率: 1/4 押し順正解時: RT移行なし 不正解入賞時: 非RTに移行 こぼし(特図表示)時: RT1に移行
2 0	小役 B 5 (押し順ベル)	小役 2 8 小役 0 6 小役 0 7 小役 1 4 小役 1 5	右---: 小役 2 8 (PB=1) 左---: 小役 0 6 又は 0 7 (PB≠1) 中---: 小役 1 4 又は 1 5 (PB≠1) 押し順不正解時取得率: 1/4 押し順正解時: RT移行なし 不正解入賞時: 非RTに移行 こぼし(特図表示)時: RT1に移行
2 1	小役 B 6 (押し順ベル)	小役 2 8 小役 0 8 小役 0 9 小役 1 6 小役 1 7	右---: 小役 2 8 (PB=1) 左---: 小役 0 8 又は 0 9 (PB≠1) 中---: 小役 1 6 又は 1 7 (PB≠1) 押し順不正解時取得率: 1/4 押し順正解時: RT移行なし 不正解入賞時: 非RTに移行 こぼし(特図表示)時: RT1に移行

【図 1 4】

<条件装置と当選確率>

(置数/65536)

条件装置番号	名称	R T 状態					
		非RT	RT1	RT2	RT3	1BB	2BB
1	1BB	447(*1)	447(*1)	447(*1)			
2	2BB	64	64	64			
1	リプレイ A	8815			9141		
2	リプレイ B 1		1470	7099			
3	リプレイ B 2		1470	7099			
4	リプレイ B 3		1470	7099			
5	リプレイ B 4		1470	7099			
6	リプレイ B 5		1470	7099			
7	リプレイ B 6		1470	7099			
8	リプレイ C				6		
9	リプレイ D	326(*2)	326(*2)	326(*2)			
1 0	小役 A 1	2110	2110	2110	2110		
1 1	小役 A 2	2110	2110	2110	2110		
1 2	小役 A 3	2110	2110	2110	2110		
1 3	小役 A 4	2110	2110	2110	2110		
1 4	小役 A 5	2110	2110	2110	2110		
1 5	小役 A 6	2110	2110	2110	2110		
1 6	小役 B 1	1300	1300	1300	1300		
1 7	小役 B 2	1300	1300	1300	1300		
1 8	小役 B 3	1300	1300	1300	1300		
1 9	小役 B 4	1300	1300	1300	1300		
2 0	小役 B 5	1300	1300	1300	1300		
2 1	小役 B 6	1300	1300	1300	1300		
2 2	小役 C 1	300	300	300	300		
2 3	小役 C 2	300	300	300	300		
2 4	小役 C 3	300	300	300	300		
2 5	小役 C 4	300	300	300	300		
2 6	小役 C 5	300	300	300	300		
2 7	小役 C 6	300	300	300	300		
2 8	小役 D 1	1	1	1	1		
2 9	小役 D 2	1	1	1	1		
3 0	小役 E					65536	

*1:「447」のうち「163」は「1BB+リプレイD」

*2:「326」のうち「163」は「1BB+リプレイD」

【 図 1 5 】

メイン遊技状態	内容	押し順指示状態
0	通常(非AT)	×
1	AT前兆	×
2	AT準備	○
3	AT	○
4	1BB遊技	×
5	2BB遊技	×

【 図 1 6 】

(1) AT (初当たり) 抽選

①メイン遊技状態0 (通常(非AT))

条件装置	AT当選確率	非RT	RT1	RT2	RT3
8 リプレイC	低	×(*1)	×(*1)	○	×(*1,2)
9 リプレイD	中	○	○	○	×(*1,2)
28 小役D1	中	○	○	○	×(*2)
29 小役D2	高	○	○	○	×(*2)

*1:当選しない

*2:1BB, 2BB当選遊技の次回遊技からAT抽選しない

②メイン遊技状態4

条件装置	AT当選確率	1BB遊技
30 小役E	中	○

③メイン遊技状態5

条件装置	AT当選確率	2BB遊技
(抽選なし)	低	○

(2) AT継続(ストック)抽選

①メイン遊技状態2 (AT準備)

条件装置	AT当選確率	非RT	RT1	RT2	RT3
9 リプレイD	低	○	○	○	×(*1,2)

*1:当選しない

*2:1BB, 2BB当選遊技の次回遊技からAT抽選しない

②メイン遊技状態3 (AT)

条件装置	AT当選確率	非RT	RT1	RT2	RT3
8 リプレイC	高	×(*1)	×(*1)	○	×(*1,2)
9 リプレイD	中	○	○	○	×(*1,2)

*1:当選しない

*2:1BB, 2BB当選遊技の次回遊技からAT抽選しない

③メイン遊技状態4

条件装置	AT当選確率	1BB遊技
30 小役E	中	○

④メイン遊技状態5

条件装置	AT当選確率	2BB遊技
(抽選なし)	低	○

【 図 1 7 】

(3) AT遊技回数の上乗せ抽選

①メイン遊技状態2 (AT準備)

条件装置	AT当選確率	非RT	RT1	RT2	RT3
28 小役D1	低	○	○	○	×(*2)
29 小役D2	中	○	○	○	×(*2)

*2:1BB, 2BB当選遊技の次回遊技からAT抽選しない

②メイン遊技状態3 (AT)

条件装置	AT当選確率	非RT	RT1	RT2	RT3
2 リプレイB1	極低	×(*1)	○	○	×(*1,2)
3 リプレイB2	極低	×(*1)	○	○	×(*1,2)
4 リプレイB3	極低	×(*1)	○	○	×(*1,2)
5 リプレイB4	極低	×(*1)	○	○	×(*1,2)
6 リプレイB5	極低	×(*1)	○	○	×(*1,2)
7 リプレイB6	極低	×(*1)	○	○	×(*1,2)
8 リプレイC	高	×(*1)	×(*1)	○	×(*1,2)
28 小役D1	低	○	○	○	×(*2)
29 小役D2	高	○	○	○	×(*2)

*1:当選しない

*2:1BB, 2BB当選遊技の次回遊技からAT抽選しない

【 図 1 8 】

押し順指示番号テーブル

入賞及びリプレイ条件装置番号	押し順指示番号
0 非当選	A0
1 リプレイA	A0
2 リプレイB1	A1
3 リプレイB2	A2
4 リプレイB3	A3
5 リプレイB4	A4
6 リプレイB5	A5
7 リプレイB6	A6
8 リプレイC	A0
9 リプレイD	A0
10 小役A1	A7
11 小役A2	A7
12 小役A3	A8
13 小役A4	A8
14 小役A5	A9
15 小役A6	A9
16 小役B1	A7
17 小役B2	A7
18 小役B3	A8
19 小役B4	A8
20 小役B5	A9
21 小役B6	A9
22 小役C1	A1
23 小役C2	A2
24 小役C3	A3
25 小役C4	A4
26 小役C5	A5
27 小役C6	A6
28 小役D1	A0
29 小役D2	A0
30 小役E	A0

【図19】

押し順指示番号、有利な押し順、表示内容の関係

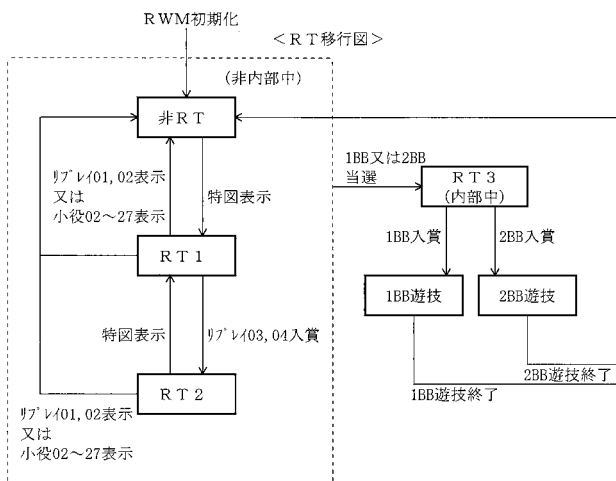
押し順指示番号	有利な押し順	表示内容1 (押し順指示情報)	表示内容2 (正解押し順)
A0	押し順なし	=0	表示なし
A1	左中右	=1	(1・2・3)
A2	左右中	=2	(1・3・2)
A3	中左右	=3	(2・1・3)
A4	中右左	=4	(2・3・1)
A5	右左中	=5	(3・1・2)
A6	右中左	=6	(3・2・1)
A7	左第一停止	=7	(1・○・○)
A8	中第一停止	=8	(○・1・○)
A9	右第一停止	=9	(○・○・1)
A10	押し順なし	なし	赤7を狙え
A11	押し順なし	なし	青7を狙え

【図20】

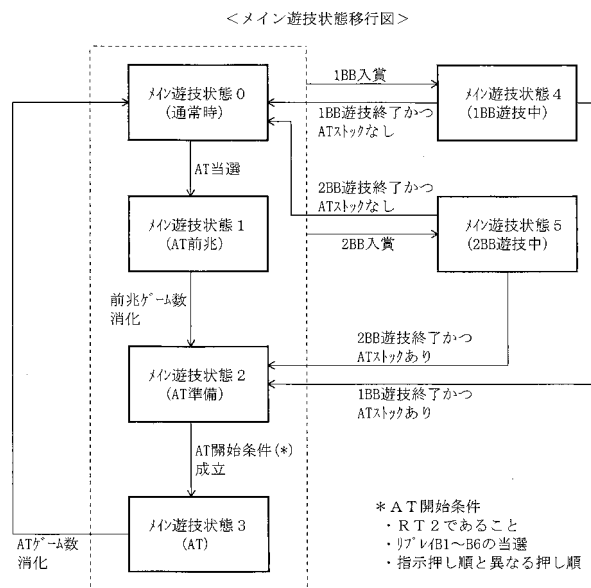
演出グループ番号テーブル

入賞及びリプレイ条件装置番号	演出グループ番号	
0	非当選	0
1	リプレイA	1
2	リプレイB1	2
3	リプレイB2	
4	リプレイB3	
5	リプレイB4	
6	リプレイB5	
7	リプレイB6	
8	リプレイC	3
9	リプレイD	4
10	小役A1	5
11	小役A2	
12	小役A3	
13	小役A4	
14	小役A5	
15	小役A6	
16	小役B1	6
17	小役B2	
18	小役B3	
19	小役B4	
20	小役B5	
21	小役B6	
22	小役C1	7
23	小役C2	
24	小役C3	
25	小役C4	
26	小役C5	
27	小役C6	
28	小役D1	8
29	小役D2	9
30	小役E	10

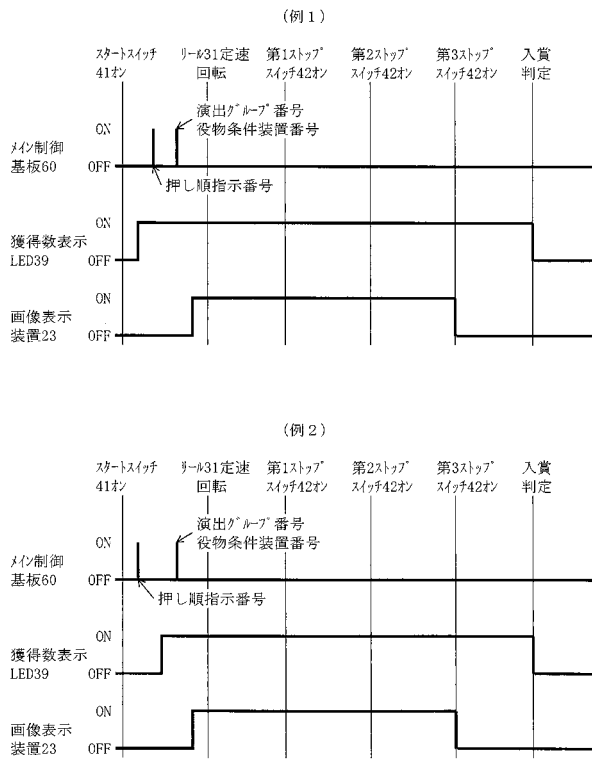
【図21】



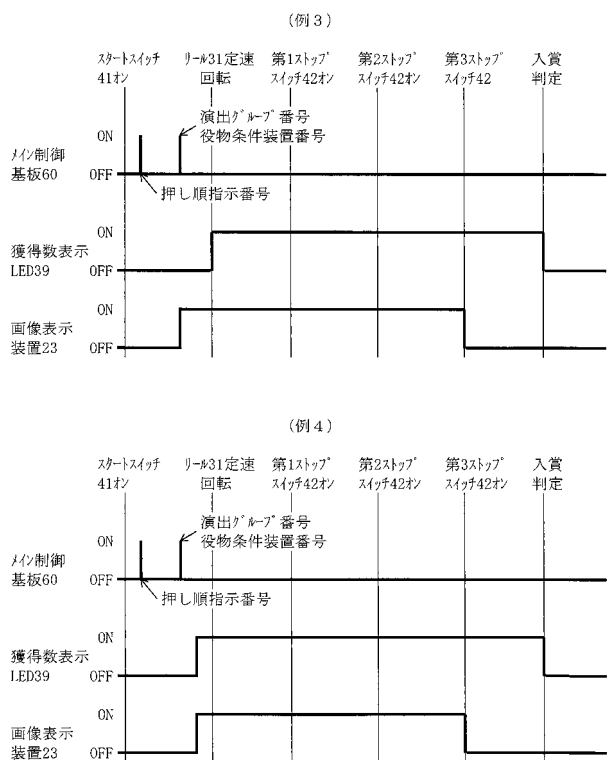
【図22】



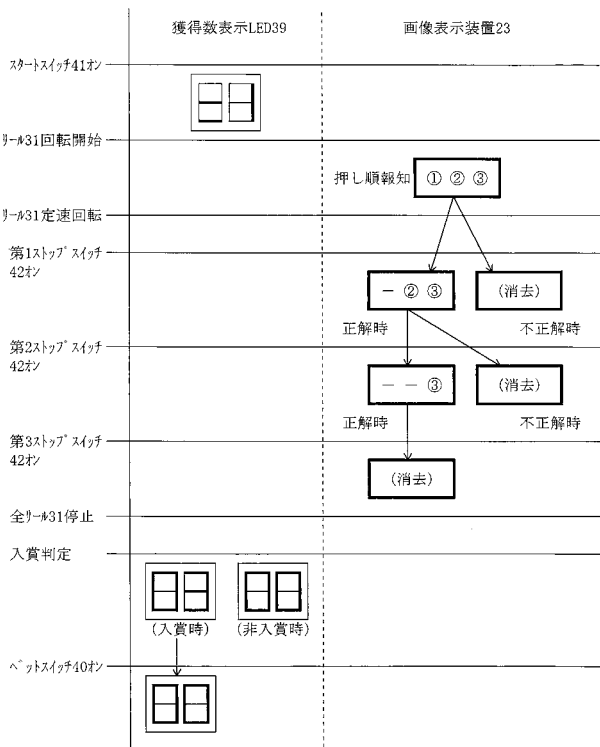
【 図 2 7 】



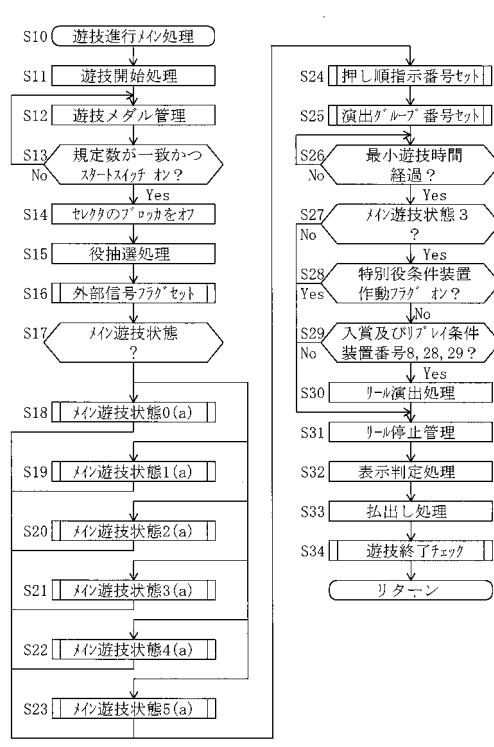
【 図 2 8 】



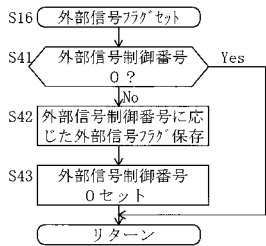
【 図 2 9 】



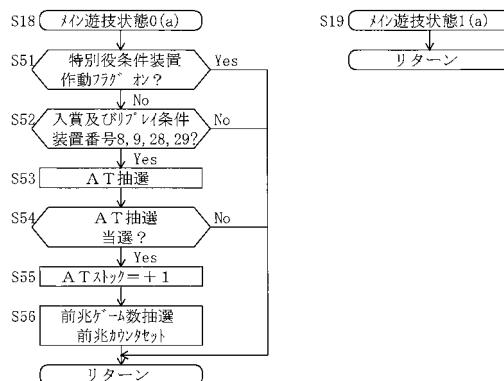
【 図 3 0 】



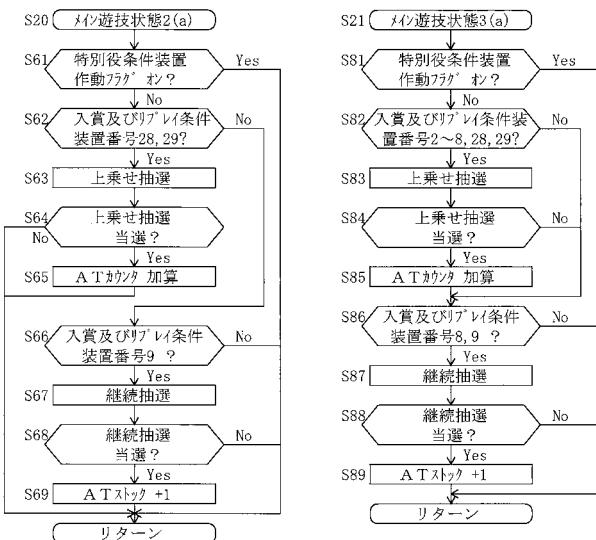
【図31】



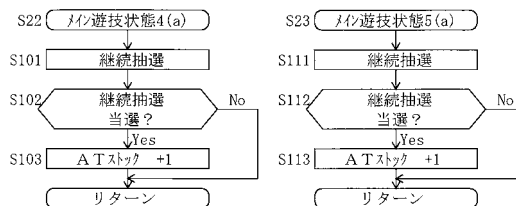
【図32】



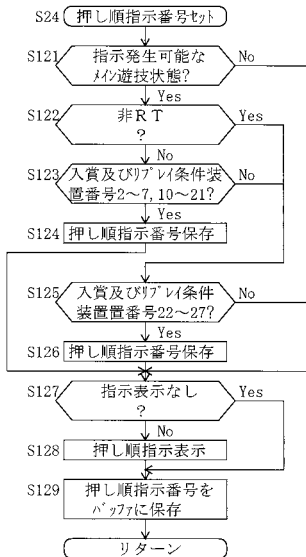
【図33】



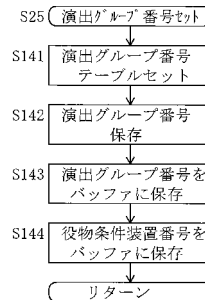
【図34】



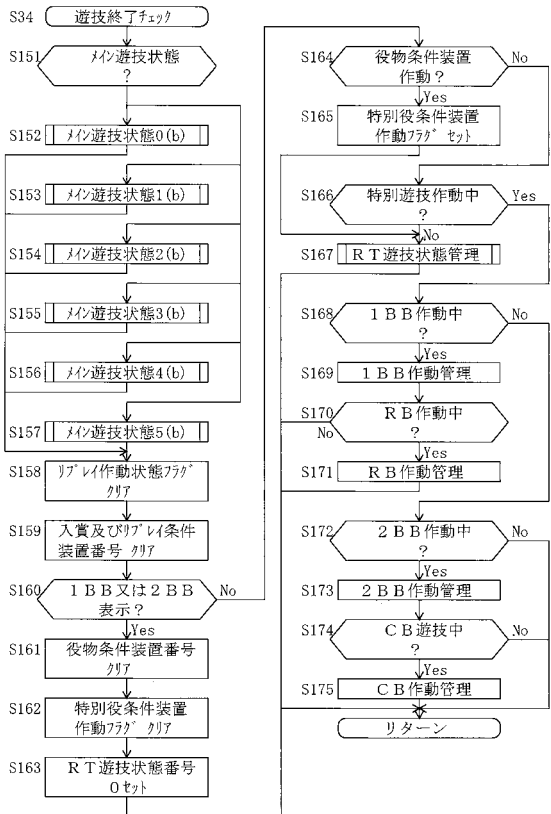
【 図 3 5 】



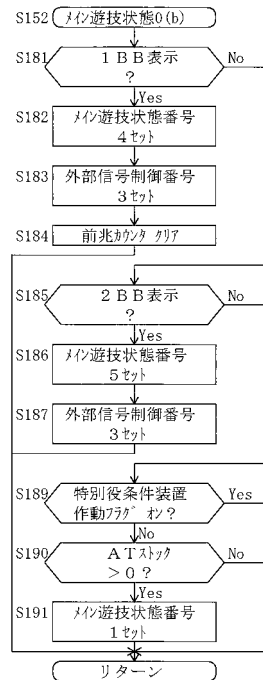
【 図 3 6 】



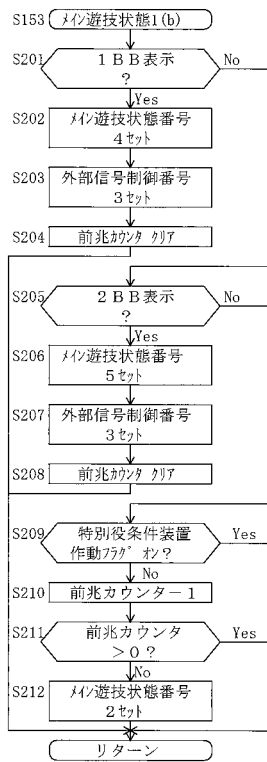
【 図 3 7 】



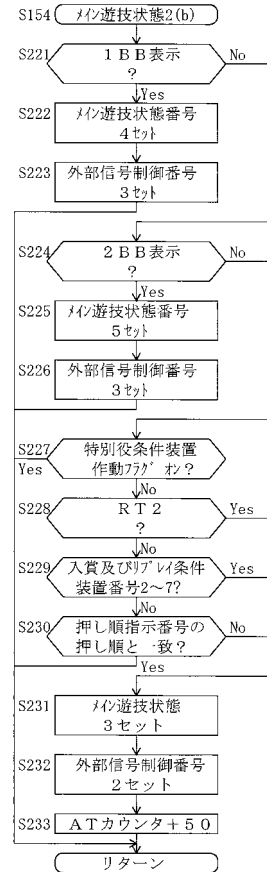
【 図 3 8 】



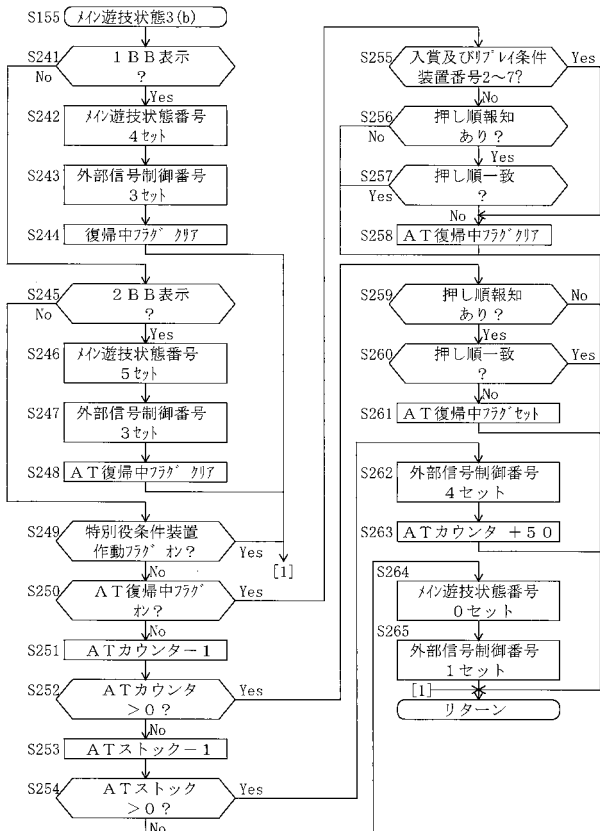
【図 39】



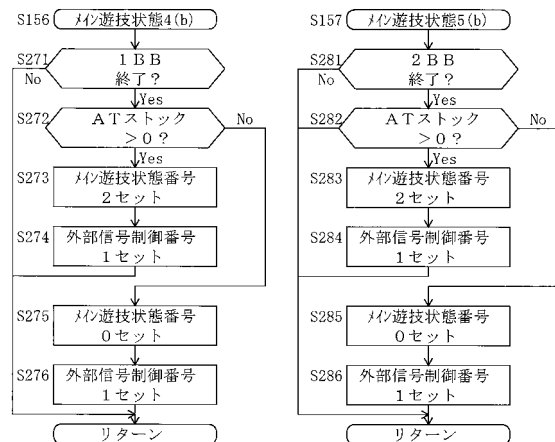
【図 40】



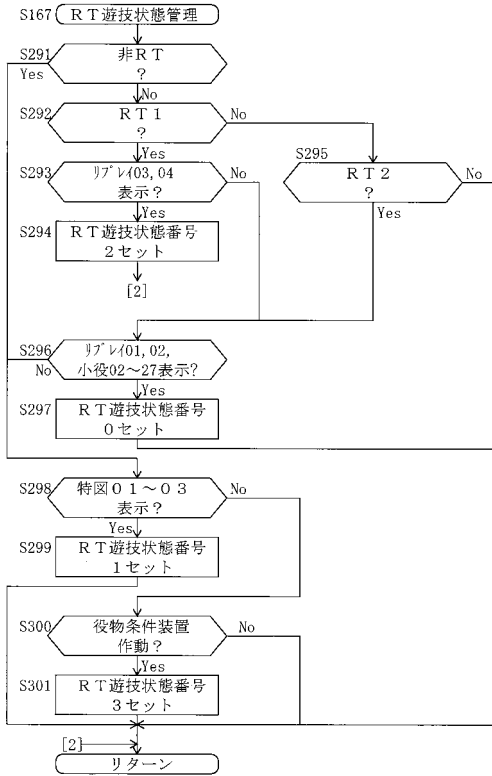
【図 41】



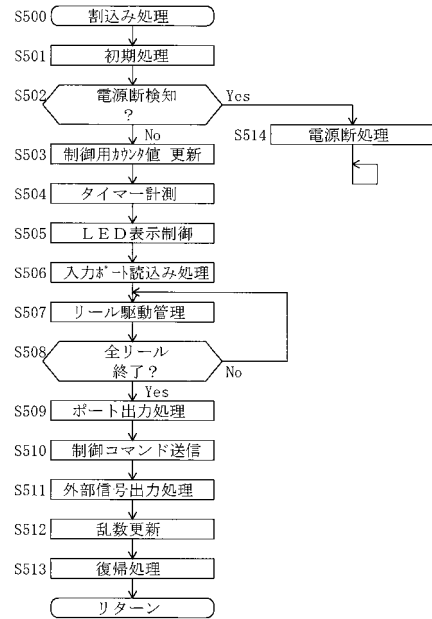
【図 42】



【図43】



【図44】



【図45】

第2実施形態

<条件装置と当選確率> (置数/65536)

条件装置番号	名称	RT状態					
		非RT	RT1	RT2	RT3	1BB	2BB
役物 1	1BB	447(*1)	447(*1)	447(*1)			
役物 2	2BB	64	64	64			
リプレイ	1	リプレイA	8815			8978	
	2	リプレイB1		1470	7099		
	3	リプレイB2		1470	7099		
	4	リプレイB3		1470	7099		
	5	リプレイB4		1470	7099		
	6	リプレイB5		1470	7099		
	7	リプレイB6		1470	7099		
	8	リプレイC				6	
	9	リプレイD	326(*2)	326(*2)	326(*2)		
	入賞及びリプレイ	10	小役A1	2110	2110	2110	2110
11		小役A2	2110	2110	2110	2110	
12		小役A3	2110	2110	2110	2110	
13		小役A4	2110	2110	2110	2110	
14		小役A5	2110	2110	2110	2110	
15		小役A6	2110	2110	2110	2110	
16		小役B1	1300	1300	1300	1300	
17		小役B2	1300	1300	1300	1300	
18		小役B3	1300	1300	1300	1300	
19		小役B4	1300	1300	1300	1300	
20		小役B5	1300	1300	1300	1300	
21		小役B6	1300	1300	1300	1300	
22		小役C1	300	300	300	300	
23		小役C2	300	300	300	300	
24		小役C3	300	300	300	300	
25		小役C4	300	300	300	300	
26		小役C5	300	300	300	300	
27		小役C6	300	300	300	300	
28	小役D1	2(*3)	2(*3)	2(*3)	2		
29	小役D2	2(*4)	2(*4)	2(*4)	2		
30	小役E					65536	

*1:「447」のうち「163」は「1BB+リプレイD」
「447」のうち「1」は「1BB+小役D1」
「447」のうち「1」は「1BB+小役D2」
*2:「326」のうち「163」は「1BB+リプレイD」
*3:「2」のうち「1」は「1BB+小役D1」
*4:「2」のうち「1」は「1BB+小役D2」

【図46】

第3実施形態(例1)

メイン遊技状態0,1,4,5
演出グループ番号テーブル

番号	条件装置
0	非当選
1	リプレイA
2	リプレイB1
	リプレイB2
	リプレイB3
	リプレイB4
	リプレイB5
	リプレイB6
3	リプレイC
4	リプレイD
5	小役A1
	小役A2
	小役A3
	小役A4
	小役A5
	小役A6
6	小役B1
	小役B2
	小役B3
	小役B4
	小役B5
	小役B6
7	小役C1
	小役C2
	小役C3
	小役C4
	小役C5
	小役C6
8	小役D1
9	小役D2
10	小役E

メイン遊技状態2,3
演出グループ番号テーブル

番号	条件装置
0	非当選
1	リプレイA
11	リプレイB1
12	リプレイB2
13	リプレイB3
14	リプレイB4
15	リプレイB5
16	リプレイB6
3	リプレイC
4	リプレイD
17	小役A1
18	小役A2
19	小役A3
20	小役A4
21	小役A5
22	小役A6
23	小役B1
24	小役B2
25	小役B3
26	小役B4
27	小役B5
28	小役B6
29	小役C1
30	小役C2
31	小役C3
32	小役C4
33	小役C5
34	小役C6
8	小役D1
9	小役D2

【図 47】

第3実施形態(例2)

メイン遊技状態0,1,4,5
演出グループ番号テーブル

番号	条件装置
0	非当選
1	リプレイA
2	リプレイB1
	リプレイB2
	リプレイB3
	リプレイB4
	リプレイB5
	リプレイB6
3	リプレイC
4	リプレイD
5	小役A1
	小役A2
	小役A3
	小役A4
	小役A5
	小役A6
6	小役B1
	小役B2
	小役B3
	小役B4
	小役B5
	小役B6
7	小役C1
	小役C2
	小役C3
	小役C4
	小役C5
	小役C6
8	小役D1
9	小役D2
10	小役E

メイン遊技状態2,3
演出グループ番号テーブル

番号	条件装置
128	非当選
129	リプレイA
130	リプレイB1
131	リプレイB2
132	リプレイB3
133	リプレイB4
134	リプレイB5
135	リプレイB6
136	リプレイC
137	リプレイD
138	小役A1
139	小役A2
140	小役A3
141	小役A4
142	小役A5
143	小役A6
144	小役B1
145	小役B2
146	小役B3
147	小役B4
148	小役B5
149	小役B6
150	小役C1
151	小役C2
152	小役C3
153	小役C4
154	小役C5
155	小役C6
156	小役D1
157	小役D2

【図 48】

第3実施形態(例3)

メイン遊技状態0,1,4,5
演出グループ番号テーブル

番号	条件装置
0	非当選
1	リプレイA
30	リプレイB1
	リプレイB2
	リプレイB3
	リプレイB4
	リプレイB5
	リプレイB6
8	リプレイC
9	リプレイD
31	小役A1
	小役A2
	小役A3
	小役A4
	小役A5
	小役A6
32	小役B1
	小役B2
	小役B3
	小役B4
	小役B5
	小役B6
33	小役C1
	小役C2
	小役C3
	小役C4
	小役C5
	小役C6
28	小役D1
29	小役D2
30	小役E

メイン遊技状態2,3
演出グループ番号

番号	条件装置
0	非当選
1	リプレイA
2	リプレイB1
3	リプレイB2
4	リプレイB3
5	リプレイB4
6	リプレイB5
7	リプレイB6
8	リプレイC
9	リプレイD
10	小役A1
11	小役A2
12	小役A3
13	小役A4
14	小役A5
15	小役A6
16	小役B1
17	小役B2
18	小役B3
19	小役B4
20	小役B5
21	小役B6
22	小役C1
23	小役C2
24	小役C3
25	小役C4
26	小役C5
27	小役C6
28	小役D1
29	小役D2

【図 49】

第3実施形態(例4)

メイン遊技状態0,1,4,5
演出グループ番号テーブル

番号	条件装置
128	非当選
129	リプレイA
130	リプレイB1
	リプレイB2
	リプレイB3
	リプレイB4
	リプレイB5
	リプレイB6
131	リプレイC
132	リプレイD
133	小役A1
	小役A2
	小役A3
	小役A4
	小役A5
	小役A6
134	小役B1
	小役B2
	小役B3
	小役B4
	小役B5
	小役B6
135	小役C1
	小役C2
	小役C3
	小役C4
	小役C5
	小役C6
136	小役D1
137	小役D2
138	小役E

メイン遊技状態2,3
演出グループ番号

番号	条件装置
0	非当選
1	リプレイA
2	リプレイB1
3	リプレイB2
4	リプレイB3
5	リプレイB4
6	リプレイB5
7	リプレイB6
8	リプレイC
9	リプレイD
10	小役A1
11	小役A2
12	小役A3
13	小役A4
14	小役A5
15	小役A6
16	小役B1
17	小役B2
18	小役B3
19	小役B4
20	小役B5
21	小役B6
22	小役C1
23	小役C2
24	小役C3
25	小役C4
26	小役C5
27	小役C6
28	小役D1
29	小役D2

【図 50】

第3実施形態(例5)

演出グループ番号テーブル

番号	条件装置
0	非当選
1	リプレイA
2	リプレイB1
	リプレイB2
	リプレイB3
	リプレイB4
	リプレイB5
	リプレイB6
3	リプレイC
4	リプレイD
5	小役A1
	小役A2
	小役A3
	小役A4
	小役A5
	小役A6
6	小役B1
	小役B2
	小役B3
	小役B4
	小役B5
	小役B6
7	小役C1
	小役C2
	小役C3
	小役C4
	小役C5
	小役C6
8	小役D1
9	小役D2
10	小役E
11	1BB+α(*)
12	2BB+α(*)

(*) α=小役E以外

【図 5 1】

第3実施形態(例6)

メイン遊技状態0,1,4,5
条件装置番号(変換後)

番号	条件装置
3 1	非当選
3 2	リプレイA
3 3	リプレイB 1
	リプレイB 2
	リプレイB 3
	リプレイB 4
	リプレイB 5
リプレイB 6	
3 4	リプレイC
3 5	リプレイD
3 6	小役A 1
	小役A 2
	小役A 3
	小役A 4
	小役A 5
	小役A 6
3 7	小役B 1
	小役B 2
	小役B 3
	小役B 4
	小役B 5
	小役B 6
3 8	小役C 1
	小役C 2
	小役C 3
	小役C 4
	小役C 5
	小役C 6
3 9	小役D 1
4 0	小役D 2
4 1	小役E

メイン遊技状態2,3
条件装置番号

番号	条件装置
0	非当選
1	リプレイA
2	リプレイB 1
3	リプレイB 2
4	リプレイB 3
5	リプレイB 4
6	リプレイB 5
7	リプレイB 6
8	リプレイC
9	リプレイD
10	小役A 1
11	小役A 2
12	小役A 3
13	小役A 4
14	小役A 5
15	小役A 6
16	小役B 1
17	小役B 2
18	小役B 3
19	小役B 4
20	小役B 5
21	小役B 6
22	小役C 1
23	小役C 2
24	小役C 3
25	小役C 4
26	小役C 5
27	小役C 6
28	小役D 1
29	小役D 2

【図 5 2】

第3実施形態(例7)

メイン遊技状態0,1,4,5
条件装置番号(変換あり/なし)

番号	条件装置
0	非当選
1	リプレイA
3 1	リプレイB 1
	リプレイB 2
	リプレイB 3
	リプレイB 4
	リプレイB 5
	リプレイB 6
8	リプレイC
9	リプレイD
3 2	小役A 1
	小役A 2
	小役A 3
	小役A 4
	小役A 5
	小役A 6
3 3	小役B 1
	小役B 2
	小役B 3
	小役B 4
	小役B 5
	小役B 6
3 4	小役C 1
	小役C 2
	小役C 3
	小役C 4
	小役C 5
	小役C 6
2 8	小役D 1
2 9	小役D 2
3 0	小役E

メイン遊技状態2,3
条件装置番号

番号	条件装置
0	非当選
1	リプレイA
2	リプレイB 1
3	リプレイB 2
4	リプレイB 3
5	リプレイB 4
6	リプレイB 5
7	リプレイB 6
8	リプレイC
9	リプレイD
10	小役A 1
11	小役A 2
12	小役A 3
13	小役A 4
14	小役A 5
15	小役A 6
16	小役B 1
17	小役B 2
18	小役B 3
19	小役B 4
20	小役B 5
21	小役B 6
22	小役C 1
23	小役C 2
24	小役C 3
25	小役C 4
26	小役C 5
27	小役C 6
2 8	小役D 1
2 9	小役D 2

フロントページの続き

(72)発明者 若松 凜人

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB08 AB12 AB16 AC12 AC14 AC23 AC32 AC52 AC64
AC65 AC77 AC82 BA03 BA07 BA12 BA17 BA22 BA32 BA35
BA38 BB02 BB03 BB16 BB33 BB34 BB46 BB63 BB74 BB78
BB83 BB93 BB96 CA02 CA23 CA24 CA25 CA27 CB01 CB21
CB33 CC01 CC12 CC24 CC51 CD11 CD12 CD55 DA52 DA54
DA63 DA64 EA07 EA23 EA26