

(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2018-201820

(P2018-201820A)

(43) 公開日 平成30年12月27日(2018.12.27)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 516D

テーマコード (参考)

2C082

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 54 頁)

(21) 出願番号 特願2017-110042 (P2017-110042)  
 (22) 出願日 平成29年6月2日 (2017.6.2)

(71) 出願人 390031783  
 サミー株式会社  
 東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー  
 (74) 代理人 110001508  
 特許業務法人 津国  
 (72) 発明者 西岡 順  
 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 谷口 侑磯  
 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 杉浦 仁紀  
 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】特別役の当選から有利な操作手順を推測できないスロットマシンを提供すること。

【解決手段】役抽選において、操作指示役（例えば、再遊技役B～D、押し順リプレイ）と特別役（BB）とは重複して当選する場合を有し、各操作指示役（例えば、再遊技役B～D、押し順リプレイ）が特別役（BB）と重複当選する確率はそれぞれ同じ確率である。

【選択図】図9

当選(当選確率) 0.001(0.001%)

当選番号	入賞 入賞 入賞	当選 当選 当選	当選 当選 当選	RT1	RT2	RT3	RT4	備考
1	12	1	BB1+再遊技役B (BB1+リプレイ1,2)	37	37	37	37	ボーナス当選時ART抽選有
2	13	1	BB1+再遊技役C (BB1+リプレイ1,2,5)	37	37	37	37	ボーナス当選時ART抽選有
3	14	1	BB1+再遊技役D (BB1+リプレイ1,2,6)	37	37	37	37	ボーナス当選時ART抽選有
4	4	1	BB1+入賞 (BB1+リプレイ1+1抽選)	6	6	6	6	ボーナス当選時ART抽選有
5	0	1	BB1 (BB1単独)	6	6	6	6	ボーナス当選時ART抽選有
6	12	2	BB2+再遊技役B (BB2+リプレイ1,2)	37	37	37	37	ボーナス当選時ART抽選有
7	13	2	BB2+再遊技役C (BB2+リプレイ1,2,5)	37	37	37	37	ボーナス当選時ART抽選有
8	14	2	BB2+再遊技役D (BB2+リプレイ1,2,6)	37	37	37	37	ボーナス当選時ART抽選有
9	4	2	BB2+入賞 (BB2+リプレイ1+1抽選)	6	6	6	6	ボーナス当選時ART抽選有
10	0	2	BB2 (BB2単独)	6	6	6	6	ボーナス当選時ART抽選有
11	1	0	入賞A (リプレイ)	1000	1000	1000	1000	設定差有
12	2	0	入賞B (リプレイ+1抽選)	50	50	50	50	ART抽選有
13	3	0	入賞C (リプレイ)	1000	1000	1000	1000	設定差有
14	4	0	入賞D (リプレイ+1抽選)	50	50	50	50	ART抽選有
15	5	0	入賞E (リプレイ)	2000	2000	2000	2000	
16	6	0	入賞F (右正解×4)	4333	4333	4333	4333	押し順×4、左側で入賞
17	7	0	入賞G (右正解×4)	4333	4333	4333	4333	押し順×4、中央で入賞
18	8	0	入賞H (右正解×4)	4334	4334	4334	4334	押し順×4、右側で入賞
19	11	0	再遊技役A (リプレイ)	9000	6000	29000	3000	通常プレイ
20	12	0	再遊技役B (リプレイ1,2)	0	1000	0	0	左側1上賞用プレイ(ARTのみ発生)
21	13	0	再遊技役C (リプレイ1,2,5)	0	1000	0	0	中央1上賞用プレイ(ARTのみ発生)
22	14	0	再遊技役D (リプレイ1,2,6)	0	1000	0	0	右側1上賞用プレイ(ARTのみ発生)
23	15	0	再遊技役E (リプレイ1,3)	0	0	3000	0	左側1上賞用プレイ(ARTのみ発生)
24	16	0	再遊技役F (リプレイ1,3,5)	0	0	3000	0	中央1上賞用プレイ(ARTのみ発生)
25	17	0	再遊技役G (リプレイ1,3,6)	0	0	3000	0	右側1上賞用プレイ(ARTのみ発生)
0	0	0	ハズレ	39190	39190	10190	39190	

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数種類の図柄を表示した複数のリールと、  
各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチと、  
遊技の進行に関する制御を行うメイン制御手段と、  
演出の出力を制御するサブ制御手段と、を備え、  
前記メイン制御手段は、役の抽選を行う役抽選手段を備え、  
前記役抽選手段は、所定の遊技状態において入賞又は表示に押し順又は操作タイミングを必要とする複数種類の操作指示役、特別役を含む役から当選役を決定する役抽選を行い、  
前記役抽選の結果、いずれかの操作指示役に当選した場合は、操作指示役に対応した第一情報を前記サブ制御手段へ送信し、  
特別役に当選した場合は特別役に対応した第二情報を前記サブ制御手段へ送信し、  
前記役抽選において、操作指示役と特別役とは重複して当選する場合を有し、  
各操作指示役が特別役と重複当選する確率はそれぞれ同じ確率である、  
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、複数の図柄が描かれたリールを停止させたときに表示された図柄の組合せに応じて結果が定まる単位遊技を行うスロットマシンに関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来から遊技機の 1 つとして、スロットマシンが広く知られている。この種のスロットマシンは、遊技者によりメダルや遊技球などの遊技媒体が規定数投入されると、スタートスイッチの操作が有効になる。これにより、遊技者がスタートスイッチを操作すると、遊技が開始され、役抽選を行うとともに、各々複数の図柄が描かれた複数のリールを回転させる。リールの回転速度が一定の速度に達すると、各リールに対応して設けられたストップスイッチの操作が有効になり、遊技者がストップスイッチを操作するごとに、役抽選の結果に沿うように、対応するリールを停止していき、全てのリールが停止したときに、1 回の遊技結果が定まる。そして、リールの表示窓内に定められている有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、何らかの役に対応していた場合は、その役が入賞したことになる、その役に対応する特典が遊技者に付与されて、1 回の遊技が終了する。一方、役が入賞しなかった場合は特典が付与されることなく 1 回の遊技が終了する。なお、以下では、上述した 1 回の遊技を単位遊技という。

**【0003】**

また、この種のスロットマシンでは、特別役（BB）と小役とが重複当選するものがある。例えば、特許文献 1 には、特別役（BB）が小役 1～3 それぞれと重複当選するスロットマシンが記載されている。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2013 - 532 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、特許文献 1 に記載されるようなスロットマシンでは、特別役（BB）が小役 1～3 それぞれと重複当選する確率は異なっている。そのため、小役 1～3 が入賞に操作手順（押し順や操作タイミング）の正解が必要な操作指示役であった場合、特別役（

B B) の当選を何らかの方法によりより抽出されると、小役 1 ~ 3 を入賞させるのに有利な操作手順を推測されてしまうという問題点があった。

【 0 0 0 6 】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、特別役の当選から有利な操作手順を推測できないスロットマシンの提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

上述した課題を解決するために、本発明は、  
複数種類の図柄を表示した複数のリールと、  
各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作  
するストップスイッチと、

遊技の進行に関する制御を行うメイン制御手段と、

演出の出力を制御するサブ制御手段と、を備え、

前記メイン制御手段は、役の抽選を行う役抽選手段を備え、

前記役抽選手段は、所定の遊技状態において入賞又は表示に押し順又は操作タイミング  
を必要とする複数種類の操作指示役（例えば、再遊技役 B ~ D、押し順リプレイ）、特別  
役（B B）を含む役から当選役を決定する役抽選を行い、

前記役抽選の結果、いずれかの操作指示役（例えば、再遊技役 B ~ D、押し順リプレイ）  
に当選した場合は、操作指示役に対応した第一情報（演出グループ番号）を前記サブ制  
御手段へ送信し、

特別役（B B）に当選した場合は特別役（B B）に対応した第二情報（役物当選番号）  
を前記サブ制御手段へ送信し、

前記役抽選において、操作指示役（例えば、再遊技役 B ~ D、押し順リプレイ）と特別  
役（B B）とは重複して当選する場合を有し、

各操作指示役（例えば、再遊技役 B ~ D、押し順リプレイ）が特別役（B B）と重複当  
選する確率はそれぞれ同じ確率である、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

以上のように、本発明のスロットマシンによれば、特別役の当選から有利な操作手順を  
推測できなくすることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】本発明の実施形態におけるスロットマシンの概略構成を説明するための説明図で  
ある。

【図 2】同スロットマシンが備える各リールの図柄配列を説明するための説明図である。

【図 3】同スロットマシンを制御する制御回路の構成を示すブロック図である。

【図 4】同スロットマシンに予め定められている各種の役に対応する図柄組合せ及び配当  
を定めた配当情報の内容を説明するための説明図である。

【図 5】同スロットマシンに予め定められている各種の役に対応する図柄組合せ及び配当  
を定めた配当情報の内容を説明するための説明図である。

【図 6】同スロットマシンにおける入賞役、再遊技役が当選した時に作動する条件装置を  
説明するための説明図である。

【図 7】同スロットマシンにおける B B 中に当選する入賞役が当選した時に作動する条件  
装置を説明するための説明図である。

【図 8】同スロットマシンにおける役物が当選した時に作動する条件装置を説明するた  
めの説明図である。

【図 9】同スロットマシンにおける通常遊技中、B B 内部中における役の当選確率を定め  
た抽選テーブルを示す説明図である。

【図 10】同スロットマシンにおける B B 中における役の当選確率を定めた抽選テー  
ブルを示す説明図である。

10

20

30

40

50

【図 1 1】同スロットマシンにおける R T 状態の移行を説明するための説明図である。

【図 1 2】同スロットマシンにおける遊技状態の移行を説明するための図である。

【図 1 3】同スロットマシンにおける指示番号と報知する押し順との関係を説明するための図である。

【図 1 4】同スロットマシンにおける押し順報知のための表示器を説明するための図である。

【図 1 5】同スロットマシンにおける主制御手段による指示番号の表示タイミングと、副制御手段による指示番号に基づく押し順報知のタイミングとについて説明するための図である。

【図 1 6】同スロットマシンにおける主制御手段から副制御手段へ送信される制御コマンドについて説明するための図である。

10

【図 1 7】同スロットマシンにおける当選番号と演出グループ番号との対応関係について説明するための図である。

【図 1 8】同スロットマシンにおける副制御手段が表示装置に表示する演出画像を示す。

【図 1 9】同スロットマシンにおける B B 中の B B 状態の移行例を示す図である。

【図 2 0】本発明の実施形態におけるスロットマシンの主制御回路で実行されるメインルーチンの内容を示すフローチャートである。

【図 2 1】同メインルーチン内で実行される遊技状態 0 (開始) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 2 2】同メインルーチン内で実行される遊技状態 2 (開始) 処理の内容を示すフローチャートである。

20

【図 2 3】同メインルーチン内で実行される遊技状態 3 (開始) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 2 4】同メインルーチン内で実行される遊技状態 5、7 (開始) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 2 5】遊技状態 5、7 (開始) 処理で実行される A T 抽選処理の内容を示すフローチャートである。

【図 2 6】遊技状態 5、7 (開始) 処理で実行されるチャンス予約状態抽選処理の内容を示すフローチャートである。

【図 2 7】遊技状態 5、7 (開始) 処理で実行される高確率状態抽選処理の内容を示すフローチャートである。

30

【図 2 8】遊技状態 5、7 (開始) 処理で実行される抽選モード抽選処理の内容を示すフローチャートである。

【図 2 9】同メインルーチン内で実行される遊技終了チェック処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 0】遊技終了チェック処理内で実行される遊技状態 0 (全停) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 1】遊技終了チェック処理内で実行される遊技状態 1 (全停) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 2】遊技終了チェック処理内で実行される遊技状態 2 (全停) 処理の内容を示すフローチャートである。

40

【図 3 3】遊技終了チェック処理内で実行される遊技状態 3 (全停) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 4】遊技終了チェック処理内で実行される遊技状態 4 (全停) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 5】遊技終了チェック処理内で実行される遊技状態 5、7 (全停) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 6】遊技終了チェック処理内で実行される遊技状態 6 (全停) 処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 7】本発明の実施形態におけるスロットマシンの主制御回路で実行されるタイマ割

50

込処理の内容の内容を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態を詳細に説明する。

【0011】

(スロットマシンの構成)

図1は、スロットマシンの概略構成を説明するための説明図である。図1(a)に、スロットマシン10の正面図を示す。同図において、スロットマシン10の筐体の前面部には、フロントパネル20が設けられている。このフロントパネル20の略中央には、表示窓22が形成されており、スロットマシン10の内部に回転自在に設けられている3個のリール40L、40C及び40Rの外周面に印刷された図柄が表示される。リール40L、40C及び40Rは、各回転軸が、水平方向の同一直線上に並ぶように設けられ、各々リング状の形状を有し、その外周面には20個の図柄が等間隔で印刷された帯状のリールテープが貼り付けられている。そして、表示窓22からは、リール40L、40C及び40Rが停止しているときに、各リールに印刷された20個の図柄のうち、各リールの回転方向に沿って連続する3つの図柄が視認可能となっている。すなわち、表示窓22には、3[図柄]×3[リール]=合計9つの図柄が停止表示される。ここで、リール40L、40C及び40Rが停止しているときに表示される連続する3つの図柄のうち、最も上側の停止表示位置を上段U、中央の停止表示位置を中段M、最も下側の停止表示位置を下段Lとする。

【0012】

また、表示窓22には、1つの有効ライン(有効ラインとも称する)、リール40Lの中段M、40Cの中段M及び40Rの中段Mを横切る有効ラインL(中段有効ライン)が定められている。この有効ラインLは、予め定められた複数種類の役(後述する)に対応する図柄組合せが停止表示されたか否かを判定する際の基準となるラインである。すなわち、リール40L、40C及び40Rが停止したときに、有効ラインLが通過する停止表示位置に停止表示された3つの図柄からなる組合せがいずれかの役に対応していたときに、その役が入賞したことになる。また、「図柄組合せが有効ラインLに沿って(停止)表示された」とは「入賞」と同義であるものとする。なお、有効ラインは、上記に限られない。

【0013】

フロントパネル20には、表示窓22の他に、単位遊技に関する各種情報を遊技者へ知らせるための各種ランプ及び表示器が設けられている。表示窓22の下側には、図1中、下から順に、ベット数(賭け枚数)表示ランプ26a、26b、26c、クレジット数表示器27、及び、獲得枚数表示器28が設けられている。なお、押し順報知用の表示器29を別途設けても良い。ベット数表示ランプ26a、26b、26cは、1回の遊技に投入されるメダルの枚数を表示するものである。すなわち、1枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ26aのみが点灯し、2枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ26a及び26bが点灯し、3枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ26a、26b、26cが点灯する。

【0014】

ここで、スロットマシン10で単位遊技を行うために投入するメダルは遊技媒体の一種であり、遊技媒体は、メダルに限らず、遊技球(いわゆるパチンコ球)や、磁気カード、非接触式ICカード又はICチップを内蔵したコインなどの記録媒体に記録された、単位遊技を行うことができる価値情報であってもよい。スロットマシン10では、規定枚数(例えば、3枚)のメダルが投入されると1回の単位遊技が可能となり、有効ラインLが有効ラインとなる。なお、2枚のメダルが投入されると1回の単位遊技が可能となり、有効ラインLが有効ラインとなるようにしてもよい。クレジット数表示器27(貯留数表示手段)は、2桁の7セグメント表示器からなり、スロットマシン10にクレジット(貯留)されている(より具体的には、後述する主制御回路100内のRAMに記憶されている)

メダルの枚数を表示する。獲得枚数表示器 2 8 ( 付与数表示手段 ) は、2 桁の 7 セグメント表示器からなり、スロットマシン 1 0 において単位遊技の結果に応じて遊技者へ払い出されるメダルの枚数を表示する。

【 0 0 1 5 】

上述したフロントパネル 2 0 の下側には、概略水平の操作パネル部 3 0 が設けられている。操作パネル部 3 0 の上面右側には、スロットマシン 1 0 へメダルを投入するためのメダル投入口 3 2 が設けられている。このメダル投入口 3 2 の内部には、メダル投入口 3 2 から投入されたメダルを検出すると、後述する主制御回路 1 0 0 へメダル検出信号を出力するメダルセンサが設けられている。これにより、主制御回路 1 0 0 においてメダル検出信号の出力回数を計数することで、投入されたメダルの枚数を認識することができる。

10

【 0 0 1 6 】

また、操作パネル部 3 0 の上面左側には、クレジットされているメダルをスロットマシン 1 0 へ投入することができる 1 - ベットスイッチ 3 4 及び最大ベットスイッチ 3 5 が設けられている。1 - ベットスイッチ 3 4 は、1 回操作されるごとにクレジットされているメダルのうち 1 枚だけを遊技の賭けの対象としてスロットマシン 1 0 へ投入するためのスイッチである。最大ベットスイッチ 3 5 は、クレジットされているメダルのうち、現在の単位遊技において投入が許容される最大枚数 ( 規定枚数 ) のメダルを、遊技の賭けの対象としてスロットマシン 1 0 へ投入するためのスイッチである。

【 0 0 1 7 】

メダル投入口 3 2 から、又は、各種ベットスイッチ 3 4 , 3 5 を操作することにより、スロットマシン 1 0 に 3 枚のメダルを投入すると、メダルが投入されるごとにベット数表示ランプ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c が順次点灯していく。また、各種ベットスイッチ 3 4 , 3 5 を操作したときは、前述した主制御回路 1 0 0 の R A M に記憶されているクレジット数から、投入されたメダルの枚数が減算されることにより、クレジット数表示器 2 7 に表示されている値も減算される。さらに、規定枚数のメダルが既に投入されている状態で、さらにメダル投入口 3 2 からメダルが投入されると、当該投入されたメダルの枚数が、主制御回路 1 0 0 の R A M に記憶されているクレジット数に加算されることにより、クレジット数表示器 2 7 に表示されている値も加算される。

20

【 0 0 1 8 】

操作パネル部 3 0 の上面中央には、決定ボタンスイッチ 3 9 、左方向スイッチ 3 9 L 、上方向スイッチ 3 9 U 、下方向スイッチ 3 9 D 、右方向スイッチ 3 9 R が設けられている ( 図 1 ( b ) 参照 ) 。

30

【 0 0 1 9 】

操作パネル部 3 0 の正面左側には、スタートスイッチ 3 6 が傾動可能に設けられている。スタートスイッチ 3 6 は、遊技者がスロットマシン 1 0 に規定枚数のメダルを投入すると操作が有効となる。なお、単位遊技で後述する再遊技役が入賞したときは、メダルが投入されなくても、ベット数表示ランプ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c が規定枚数分だけ点灯し、次の単位遊技のための、スタートスイッチ 3 6 の操作が有効となる。この状態で遊技者がスタートスイッチ 3 6 を傾動操作すると、前述した 3 つのリール 4 0 L , 4 0 C 及び 4 0 R が一斉に回転を開始する。これにより、リール 4 0 L , 4 0 C 及び 4 0 R の各外周面に印刷された図柄は、表示窓 2 2 において上から下へと移動 ( スクロール ) 表示される。

40

【 0 0 2 0 】

操作パネル部 3 0 の正面中央部には、3 つのストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C 及び 3 7 R が設けられている。ここで、ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C 及び 3 7 R は、いわゆる自照式の押しボタンスイッチであり、押しボタンの部分が複数色に発光し得る構造になっている。また、左ストップスイッチ 3 7 L は左リール 4 0 L に対応し、中ストップスイッチ 3 7 C は中リール 4 0 C に対応し、右ストップスイッチ 3 7 R は右リール 4 0 R に対応している。なお、疑似遊技中は、ストップスイッチ 3 7 とリール 4 0 との対応関係を変更してもよい。具体的には、例えば、左ストップスイッチ 3 7 L の操作により右リール 4 0 R を停止させるようにする。ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C 及び 3 7 R は、3 つのリール

50

ル４０Ｌ，４０Ｃ及び４０Ｒの回転速度が所定の定常回転速度（例えば、８０回転／分。単に定速ともいう。）に達したときに、遊技者による操作が有効となる。ここで基本的に、各ストップスイッチの操作が無効になっているときは、各ストップスイッチの押しボタン部分における発光色が赤くなっており、定常回転速度に達して操作が有効になると、押しボタン部分の発光色は青に変化する。後述するように、各ストップスイッチの発光色は、状態により適宜制御される。なお、各ストップスイッチの操作が無効になっているときは、各ストップスイッチの押しボタン部分が消灯し、リールが定常回転速度に達して操作が有効になると、押しボタン部分が発光するようにしてもよい。

#### 【００２１】

そして、遊技者が左ストップスイッチ３７Ｌを押動操作したときには、左リール４０Ｌが停止し、中ストップスイッチ３７Ｃを押動操作したときには、中リール４０Ｃが停止し、右ストップスイッチ３７Ｒを押動操作したときには、右リール４０Ｒが停止する。このとき、３つのリール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの各々は、各リールの外周面に描かれている図柄のうち、連続するいずれか３つの図柄の各中心位置と、表示窓２２内の上段Ｕ、中段Ｍ、及び、下段Ｌの各中央位置とが、一致するように停止制御される。ここで、図柄の中心と、停止表示位置の中央とが一致する位置を定位置といい、スロットマシン１０がリールを停止させるときは、リールの各図柄が定位置で停止するようなリール停止制御が行われる。

#### 【００２２】

操作パネル部３０の左側には、精算スイッチ３８が設けられており、メダル投入の受付期間内に操作されると、クレジットされていたメダルがすべて払い戻され、クレジット数表示器２７に表示されている値が「０」になる。ここで、メダル投入の受付期間は、全てのリールが停止して（メダルが払い出される場合は、メダルの払い出しが終了して）から次遊技のスタートスイッチ３６の操作がなされるまでの間とする。

#### 【００２３】

操作パネル部３０の下側には、スロットマシン１０の機種名やモチーフとして採用されたキャラクタなどが描かれた下部パネル５０が配設されている。下部パネル５０の下方略中央には、遊技者に対してメダルを払い出すためのメダル払出口６０が設けられている。例えば、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒが停止したときに、有効ラインＬに沿って停止表示された３つの図柄の組合せが入賞役に対応していた場合、スロットマシン１０の内部に設置されたメダル払出装置が作動してその入賞役に対応した枚数のメダルが払い出される。また、メダルがクレジットされている状態で精算スイッチ３８が操作されると、クレジットされていたメダルが払い出される。そして、払い出されたメダルは、メダル払出口６０から排出されて受け皿６１に貯留される。メダル払出口６０の右側及び左側には、各々、スロットマシン１０内部に収納されたスピーカ６４Ｒ，６４Ｌから発せられた音を外部へ通すための透音孔６２Ｒ，６２Ｌが設けられている。

#### 【００２４】

フロントパネル２０の上方には、液晶ディスプレイパネルから構成される表示装置７０が設けられている。なお、表示装置７０は、上述した液晶ディスプレイパネルに限られず、画像情報や文字情報を遊技者が遊技中に視認し得る装置であれば、その他あらゆる画像表示装置を用いることが可能である。この表示装置７０は、遊技履歴を表示したり、単位遊技中に表示される演出画像、役抽選の結果を報知するための演出画像、単位遊技の進行（メダル投入　スタートスイッチ３６の操作　リールの回転　ストップスイッチ３７Ｌ，３７Ｃ，３７Ｒの操作　全リール回転停止）に応じた演出画像等を表示したりすることができる。表示装置７０の上方には、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒが停止し、何らかの役が入賞した場合、入賞した役に応じたパターンで点滅する演出用ランプ７２が設けられている。

#### 【００２５】

#### 〔リール図柄の説明〕

次に、図２を参照して、リール４０Ｌ、４０Ｃ及び４０Ｒの各外周面に貼り付けられる

10

20

30

40

50

リールテープに印刷された図柄の配列について説明する。図2(a)に示すように、リール40L、40C及び40Rの各外周面には20個の図柄が印刷されているが、各図柄は、リールテープの長手方向において、20分割に区画された各図柄領域に1つの図柄が印刷されている。また、各図柄領域に表示される図柄の種類は、図2(b)に示すように、9種類あり、各種類に応じて種別コード(図示略)が予め定められている。スロットマシン10における図柄の種類には、数字の7を赤色で表した「赤7」図柄、数字の7を白色で表した「白7」図柄、棒状の塊をモチーフとして黒色で表した「BAR」図柄、黄色のベルをモチーフとした「ベル」図柄、水色のプラムをモチーフとした「リプレイ」図柄、緑色のスイカをモチーフとした「スイカ」図柄、赤いサクランボをモチーフとした「チェリー」図柄、白色の星をモチーフとした「blank A」図柄、楕円状の図形をモチーフとした「blank B」図柄がある。

10

#### 【0026】

なお、1リールにおける図柄数は20図柄に限らず、16、21図柄等、任意の図柄数に定めることができる。

#### 【0027】

また、リール40L、40C及び40Rの各々に貼り付けられるリールテープの各図柄領域には、図2(a)に示すように「0」～「19」の図柄番号が予め定められており、各図柄番号に対応する図柄の種別コードが、主制御回路100のROMに記憶されている。各リールの図柄番号及び対応する種別コードは、後述するリール停止制御を行う際に参照される。以下では、図柄番号及び種別コードをまとめて図柄識別情報という。図2(a)に示す各リールテープは、図柄番号「0」と「1」の間を切り離して展開した状態を示し、実際にリール40L、40C及び40Rの外周面に貼り付けたときは、図柄番号「0」と「1」の図柄が連続することになる。

20

#### 【0028】

また、リール40L、40C及び40Rが回転すると、表示窓22内に表示される各リールの3つの図柄は、連続する3つの図柄番号の値が増加する方向にスクロール表示されることになる。たとえば、表示窓22の下段Lから上段Uに向かって、図柄番号「1」, 「2」, 「3」の図柄が表示されていた場合、それ以降、表示される図柄は、図柄番号「2」, 「3」, 「4」 図柄番号「3」, 「4」, 「5」 図柄番号「4」, 「5」, 「6」 ...と変化する。そして、図柄番号「18」, 「19」, 「0」が表示されると、引き続き、図柄番号図柄番号「19」, 「0」, 「1」 図柄番号「0」, 「1」, 「2」 図柄番号「1」, 「2」, 「3」 ...と変化していき、以下、リールが停止するまで図柄番号「0」から「19」のうち連続する3つの図柄が循環的にスクロール表示される。

30

#### 【0029】

##### (1-c-1) 制御回路の構成

スロットマシン10を制御する制御回路は、主制御回路100(以下、主制御手段100や主制御基板100とも称する)と副制御回路200(以下、副制御手段200とも称する)とで構成されている。ここで、主制御回路100のブロック図、これに電氣的に接続されている副制御回路200のブロック図を図3に示す。

40

#### 【0030】

##### [制御手段の説明]

次に、図3に示す機能ブロック図を参照して、スロットマシン10の制御を行う制御手段について説明する。スロットマシン10の制御手段は、遊技の進行を制御する主制御手段100と、遊技の演出を制御する副制御手段200とによって構成されている。主制御手段100は、遊技者の操作に応じて遊技を進行させる制御を行い、副制御手段200は、主制御手段100から送信された制御コマンドに基づいて遊技に伴って実行される演出を出力する制御や各種情報を報知する制御を行う。なお、主制御手段100と副制御手段200との間でやりとりされる情報の送信は、主制御手段100から副制御手段200への一方向に限られており、副制御手段200から何らかの情報が主制御手段100へ直接

50



送信されることはない。

#### 【 0 0 3 1 】

主制御手段の説明

< 主制御手段及びその周辺のハードウェア構成 >

主制御手段 1 0 0 は、CPU、ROM、RWM、乱数生成手段（乱数回路）及びタイマカウンタ手段（タイマ回路）、I/Oポートが1つのチップ内に構成されたものである。この主制御手段 1 0 0 は、主制御回路又は主制御基板とも呼ばれ、主制御手段 1 0 0 の機能を実現するための回路は一枚の基板上に構成されている。

#### 【 0 0 3 2 】

乱数生成手段は、各種抽選を行う際に使用される乱数を生成し、タイマカウンタ手段は、CPUなどが作動するためのクロック信号の計数値に基づいて割込要求信号を生成する。また、I/Oポートは、操作手段 3 0 0、ベット数表示ランプ 2 6 a ~ 2 6 c、クレジット数表示器 2 7、獲得枚数表示器 2 8、ステッピングモータ 4 2 L, 4 2 C, 4 2 R、リール回転位置センサ 4 4 L, 4 4 C, 4 4 R、ブロック 4 5、ホッパーモータ 4 6、払出センサ 4 7、ドアスイッチ 4 8、設定ドアスイッチ 4 9 及び外部集中端子基板 8 4 といった各部構成に対する信号を出力し、各部構成からの信号を入力する。

#### 【 0 0 3 3 】

ここで、ステッピングモータ 4 2 L, 4 2 C, 4 2 R は、主制御手段 1 0 0 から出力される励磁信号にしたがって、対応するリール 4 0 L, 4 0 C, 4 0 R を回転又は停止させる。リール回転位置センサ 4 4 L, 4 4 C, 4 4 R は、リール 4 0 L, 4 0 C, 4 0 R に各々対応して設けられており、対応するリールの基準位置に設けられたインデックス（被検出部材）を検出すると、その検出信号を主制御手段 1 0 0 に対して出力する。これにより主制御手段 1 0 0 は、当該インデックスの位置から計数を開始したステッピングモータのステップ数に基づいて、リールの回転位置（表示窓 2 2 に表示されている図柄）を認識することができる。

#### 【 0 0 3 4 】

ホッパーモータ 4 6 は、メダル投入口 3 2 から投入されたメダルを貯留するメダルホッパー（図示略）に設けられ、主制御手段 1 0 0 から出力される駆動信号にしたがって貯留されているメダルをメダル払出口 6 0 から排出させる。払出センサ 4 7 は、ホッパーモータ 4 6 が駆動することによって払い出されるメダルを検出し、その検出信号を主制御手段 1 0 0 へ出力する。ブロック 4 5 は、スロットマシン 1 0 の内部に設けられたメダル投入口 3 2 からメダルホッパーへ至るメダル流路の途中に設置され、主制御手段 1 0 0 からのオン/オフ信号にしたがってメダル流路の形成又は解除する。なお、メダル投入口 3 2 から投入されたメダルは、メダル流路が形成されている（ブロックがオン）ときはメダルホッパーに貯留され、メダル流路が形成されていない（ブロックがオフ）ときは、メダル払出口 6 0 から排出される。ドアスイッチ 4 8 は前述した前面扉の開閉を検出し、その検出信号を主制御手段 1 0 0 へ出力する。設定ドアスイッチ 4 9 は後述する設定値を設定するための設定変更キースイッチ 9 2 及びリセット/設定スイッチ 9 3 を開閉可能に覆っている設定ドアの開閉を検出し、その検出信号を主制御手段 1 0 0 へ出力する。

#### 【 0 0 3 5 】

外部集中端子基板 8 4 は、スロットマシン 1 0 が現在行われている遊技に関する情報を外部の遊技情報表示装置（データ表示器とも称する）やホールコンピュータに対して主制御手段 1 0 0 から出力される各種信号を中継する。主制御手段 1 0 0 から外部へ送信される信号としては、遊技が行われる際にメダルがベットされたことを示すベット信号（IN 信号）、遊技者にメダルが払い出されたことを示す払出信号（OUT 信号）、後述する遊技状態が遊技状態 5、7（BB）に移行したことを示す信号（BB 信号）、スロットマシン 1 0 に異常が発生したことを示す信号（異常発生信号）、スタートスイッチ 3 6 が操作されたことを示す信号（スタート信号）、及び、後述する遊技状態が遊技状態 3（AT）に移行したことを示す信号（AT 信号）がある。AT とは、遊技者に有利な遊技結果が得られる（有利な図柄組合せが有効ライン L 上に揃う）ストップスイッチ 3 7 の押し順（操

10

20

30

40

50

作順番)又は操作タイミングを報知するアシストタイムのことである。また、本明細書では、ATに移行するときは再遊技役の当選確率が高い有利なRT2に基本的に制御されるので、ATをARTとも称する。ここで、外部集中端子基板84は、上述した各種信号の内容を、ハイレベルを示す電位と、ローレベルを示す電位とによって表してもよいし、各種信号に対応するリレー回路を設けて、各リレー回路を開閉することで上述した各種信号の内容を表してもよい。

#### 【0036】

操作手段300は、図1に示したスロットマシン10の前面扉に設けられた各種スイッチの他に、スロットマシン10の内部に設けられた電源スイッチ91、設定変更キースイッチ92及びリセット/設定スイッチ93を含む。電源スイッチ91はスロットマシン10に供給される電力をオン/オフするスイッチである。設定変更キースイッチ92は鍵穴を有し、当該鍵穴に挿入した設定変更用の鍵を回動することでオン又はオフとなるスイッチである。リセット/設定スイッチ93はエラーが発生したときにそのエラー状態をリセットしたり、後述する設定値を変化させたりする際に操作される押しボタン式のスイッチである。

#### 【0037】

##### <主制御手段の機能ブロック>

次に、主制御手段100の機能ブロックについて説明する。主制御手段100は、当選役決定手段110と、フリーズ制御手段120と、リール制御手段130と、状態制御手段140と、報知制御手段146と、入賞判定手段150と、制御コマンド送信手段160と、外部信号出力手段170と、を含んでいる。以下に説明する各手段の機能は、主制御手段100を構成するCPUによって、ROMに記憶された制御プログラムを実行することで実現されるものとする。

#### 【0038】

##### (当選役決定手段の説明)

当選役決定手段110は、主制御手段100に含まれる乱数生成手段が発生する乱数(数値範囲:0~65535)に基づく抽選によって当選番号(当選番号により当選役に対応する入賞・再遊技当選番号や役物当選番号)を決定する。なお、主制御手段100は、後述する遊技状態に関係なく、副制御手段200に入賞・再遊技当選番号の情報を送信することはないが、代わりに演出グループ番号の情報を送信する。入賞・再遊技当選番号の情報を送信していた場合、ゴト行為により入賞・再遊技当選番号を抽出されることがあり、入賞・再遊技当選番号が特定されることで、正解押し順も特定される恐れがある。他方、演出グループ番号は、当選役(当選番号)の種類ごとにグループ分けした際の番号であり、異なる当選番号が決定されても、同じ演出グループ番号が送信されることがあるため、演出グループ番号が特定されても、決定された入賞・再遊技当選番号を特定することはできず、正解押し順も特定される恐れがなくなる。

#### 【0039】

ここで、当選役には大別するとボーナス、再遊技及び入賞の3種類があり、これら当選役(ボーナス役(役物)、再遊技役及び入賞役とも称する)が入賞すると、遊技者に所定の特典が付与されることになる。すなわち、ボーナス役が入賞すると、次の遊技から所定の終了条件が成立するまで、遊技者に有利なボーナスゲーム(特別遊技とも称する)が行われる。本実施形態では、ボーナスはBBであるものとして説明するがMB、RB、SRBでもよい。BBとは、所定役が高確率で当選する遊技を、所定の払出枚数を超えるまで、連続して行うことができるものである。MBとは、終了条件が成立するまで小役を高頻度で与える遊技を行うものである。RB、SRB(シフトレギュラーボーナス)とは、RB、SRBに移行するための移行役が入賞するとボーナスゲームに相当するゲームを1セット、すなわち所定役が高確率で当選する遊技を一定条件下で所定回数行うものである。

#### 【0040】

BBは、BB一般遊技(第1遊技状態)が所定の払出枚数(例えば、450枚)を超えるまで行われる。役抽選手段110は、BB一般遊技において、一般役(図10参照)の

抽選を行う。

#### 【 0 0 4 1 】

再遊技役が入賞すると、次の遊技に限ってメダルを投入することなく再び遊技を行うことができる。ここで、再遊技役が入賞したことによってメダルを投入することなく実行することができる遊技を再遊技役という。また、入賞役が入賞すると、予め定められた枚数のメダルが遊技者に払い出される。

#### 【 0 0 4 2 】

次に、各条件装置に対応付けられた図柄組合せを図 4、5 に示し、条件装置 B B 1、B B 2、チェリー、ベル 1 ~ 4、制御役 1 ~ 1 0、スイカ、1 枚役、リプレイ 1 ~ 6、B A R、B A R はずれ、角チェ B A R 揃い、角チェ、中段チェ B A R 揃い、中段チェ、ベル小 V、B A R 制御役 1 ~ 4 に対応付けられた図柄組合せが示されている。これらの図に示すように、各条件装置には 1 つ又は複数の図柄組合せが対応付けられており、対応づけられた図柄組合せのうちいずれかが揃うと、対応する当選役が入賞することになる。

10

#### 【 0 0 4 3 】

例えば、B B 1、B B 2 に対応する図柄組合せが有効ライン L に揃うと、次の遊技からボーナスゲームが開始し、リプレイ 1 ~ 6 のいずれかに対応する図柄組合せが揃うと再遊技が行われる。B B 1、B B 2 の当選確率は、設定値によって差がなく、B B 1、B B 2 は設定値毎に出玉の期待値が等しい。

#### 【 0 0 4 4 】

チェリー、ベル 1 ~ 4、制御役 1 ~ 1 0、スイカ、1 枚役、B A R、B A R はずれ、角チェ B A R 揃い、角チェ、中段チェ B A R 揃い、中段チェ、ベル小 V、B A R 制御役 1 ~ 4 のいずれかに対応する図柄組合せが有効ライン L に揃うと、予め定められた枚数のメダルが払い出される。ここで、図 4 に示すように、通常遊技中（3 枚賭）に、ベル 1 ~ 4（8 枚役とも称する）に対応する図柄組合せが揃ったときは 8 枚、制御役 1 ~ 1 0 及び 1 枚役に対応する図柄組合せが揃ったときは 1 枚、チェリーに対応する図柄組合せが揃ったときは 2 枚、スイカに対応する図柄組合せが揃ったときは 4 枚のメダルが払い出される。また、B B 1、2 中は 2 枚賭となり、ベル 1 ~ 4、スイカ、B A R、B A R はずれ、角チェ B A R 揃い、角チェ、中段チェ B A R 揃い、中段チェ、ベル小 V、B A R 制御役 1 ~ 4 のいずれかに対応する図柄組合せが揃ったときは 1 5 枚のメダルが払い出される。

20

#### 【 0 0 4 5 】

ベル 1 ~ 4 は、押し順を正解したとき入賞するので押し順ベルと呼ばれる。制御役 1 ~ 1 0 は、入賞 F、G、H が当選したとき、ベル 1 ~ 4 が入賞する押し順を不正解すると停止しうる図柄組合せであり押し順ベルこぼし目と呼ばれる。リプレイ 2 は、R T 1 に滞在中のみに当選し、入賞すると R T 状態が R T 1 から R T 2 に上昇するので上昇用リプレイと呼ばれる。リプレイ 3 は、R T 2 に滞在中のみに当選し、入賞すると R T 状態が R T 2 から R T 1 に転落するので転落用リプレイと呼ばれる。

30

#### 【 0 0 4 6 】

なお、以下では図柄組合せを文言で表す場合、左リール、中リール、右リールの順に各リールにおける図柄の名称を記し、カギ括弧で括弧することとする。例えば図 5 に示すリプレイ 1「2 0」に対応する図柄組合せは「リプレイ - リプレイ - リプレイ」と表す。

40

#### 【 0 0 4 7 】

図 6 ~ 8 に当選役と作動する条件装置との関係を示す。ここで、図 6 は入賞 A ~ I、再遊技役 A ~ G が当選した時に作動する条件装置を示し、図 7 は B B 中に当選する入賞 M ~ R 3 が当選した時に作動する条件装置を示し、図 8 はボーナス役（B B 1、B B 2）が当選した時に作動する条件装置を示す。入賞 A ~ H、再遊技役 A ~ G、B B 1、B B 2 は通常遊技中（非 R T、R T 1、R T 2、B B 内部中）に当選する（図 6、8 参照）。B B 内部中において B B 1 又は B B 2 が当選する抽選結果を得た場合には、B B 1 又は B B 2 の当選を有効としない処理が行われる。

#### 【 0 0 4 8 】

入賞 C、入賞 I、入賞 M ~ R 3 は B B 中に当選する（図 7 参照）。図 7 に示すように、

50

ボーナス役が当選すると作動する条件装置はＢＢ１、ＢＢ２であり、条件装置ＢＢ１、ＢＢ２が一旦作動すると入賞するまで作動している状態が維持される。この状態を「ＢＢ内部中」、「ＢＢ内部当選中」又は「ボーナスフラグ持越し中」という。

#### 【００４９】

また、当選役決定手段１１０による抽選の結果、ボーナス役（ＢＢ１、ＢＢ２）が当選したか否かに関係なく役物当選番号が後述する副制御手段２００へ送信される。役物当選番号は、いずれのボーナスが当選したかを判別するための番号であり、ボーナス役が当選していないときは「０」であり、ＢＢ１が当選しているときは役物当選番号が「１」、ＢＢ２が当選しているときは役物当選番号が「２」となる。

#### 【００５０】

また、図６、７に示すように、各再遊技役及び入賞役には条件装置が対応付けられている。複数の条件装置が対応付けられた（作動する）当選役が当選した場合は、ストップスイッチの操作順序（押し順とも称する）や操作タイミング（押し位置とも称する）に応じて、有効ラインＬ上に揃う図柄組合せ（条件装置）が異なるものもある。ここで操作順序（押し順とも称する）や操作タイミング（押し位置とも称する）の総称を操作手順と呼ぶ。また、各再遊技役及び入賞役に対応する条件装置は、ボーナス役に対応する条件装置と異なり、対応する当選役が決定された遊技の間だけ作動し、当該遊技が終了するとその作動を終了する。

#### 【００５１】

入賞Ｆが当選すると作動する条件装置はベル２～４、制御役１～５であり、左ストップスイッチ３７Ｌを第１停止するとベル２～４のいずれかが入賞し、左ストップスイッチ３７Ｌを第１停止しないと制御役１～５のいずれかが入賞する。入賞Ｇが当選すると作動する条件装置はベル１、制御役１～１０であり、中ストップスイッチ３７Ｃを第１停止するとベル１が入賞し、中ストップスイッチ３７Ｃを第１停止しないと制御役１～１０のいずれかが入賞する。入賞Ｈが当選すると作動する条件装置はベル１、制御役１～１０、１枚役であり、右ストップスイッチ３７Ｒを第１停止するとベル１が入賞し、右ストップスイッチ３７Ｒを第１停止しないと制御役１～１０又は１枚役のいずれかが入賞する。入賞Ｆ～Ｈは、操作順序（押し順とも称する）や操作タイミング（押し位置とも称する）に応じて、有効ラインＬ上に揃う図柄組合せ（条件装置）が異なり、操作指示役（押し順ベル役）と称する。ここで、操作指示役とは、操作順序（押し順とも称する）や操作タイミング（押し位置とも称する）に応じて、有効ラインＬ上に揃う図柄組合せ（条件装置）が異なる役をいう。

#### 【００５２】

入賞Ｉは、ＢＢ中に当選し、当選すると作動する条件装置はベル１～４、制御役１～１０であり、ストップスイッチ３７の押し順に係らずベル１が入賞する。

#### 【００５３】

再遊技役Ｂは、ＲＴ１中に当選し、当選すると作動する条件装置はリプレイ１、２であり、左ストップスイッチ３７Ｌを第１停止するとリプレイ２が入賞し、左ストップスイッチ３７Ｌを第１停止しないとリプレイ１が入賞する。再遊技役Ｃは、ＲＴ１中に当選し、当選すると作動する条件装置はリプレイ１、２、５であり、中ストップスイッチ３７Ｃを第１停止するとリプレイ２が入賞し、中ストップスイッチ３７Ｃを第１停止しないとリプレイ１が入賞する。再遊技役Ｄは、ＲＴ１中に当選し、当選すると作動する条件装置はリプレイ１、２、６であり、右ストップスイッチ３７Ｒを第１停止するとリプレイ２が入賞し、右ストップスイッチ３７Ｒを第１停止しないとリプレイ１が入賞する。このように、再遊技役Ｂ～Ｄは、操作順序（押し順とも称する）に応じて、有効ラインＬ上に揃う図柄組合せ（条件装置）が異なり、操作指示役（押し順リプレイ）と称する。

#### 【００５４】

再遊技役Ｅは、ＲＴ２中に当選し、当選すると作動する条件装置はリプレイ１、３であり、左ストップスイッチ３７Ｌを第１停止するとリプレイ３が入賞し、左ストップスイッチ３７Ｌを第１停止しないとリプレイ１が入賞する。再遊技役Ｆは、ＲＴ２中に当選し、

10

20

30

40

50

当選すると作動する条件装置はリプレイ 1、3、5 であり、中ストップスイッチ 37C を第 1 停止するとリプレイ 3 が入賞し、中ストップスイッチ 37C を第 1 停止しないとリプレイ 1 が入賞する。再遊技役 G は、RT 2 中に当選し、当選すると作動する条件装置はリプレイ 1、3、6 であり、右ストップスイッチ 37R を第 1 停止するとリプレイ 3 が入賞し、右ストップスイッチ 37R を第 1 停止しないとリプレイ 1 が入賞する。再遊技役 B～D と同様に、再遊技役 E～G は、操作順序（押し順とも称する）に応じて、有効ライン L 上に揃う図柄組合せ（条件装置）が異なり、操作指示役（押し順リプレイ）と称する。

【0055】

入賞 M は、BB 中に当選し、当選すると作動する条件装置はベル 1～4、BAR であり、左ストップスイッチ 37L 又は中ストップスイッチ 37C を第 1 停止すると BAR が入賞可能であり、右ストップスイッチ 37R を第 1 停止したとき又は操作タイミングが適切でないときベル 1～4 のいずれかが入賞する。ストップスイッチ 37 の操作タイミングが適切であれば、表示窓 22 内の左リール 40L の下段 L から右リール 40R の上段 U に向かって「BAR」図柄が右上がり一直線に揃う。

10

【0056】

入賞 N は、BB 中に当選し、当選すると作動する条件装置はベル 1～4、BAR はずれ、ベル小 V であり、左ストップスイッチ 37L を第 1 停止すると BAR はずれが入賞可能であり、中ストップスイッチ 37C 又は右ストップスイッチ 37R を第 1 停止したとき又は操作タイミングが適切でないときベル 1～4、ベル小 V のいずれかが入賞する。ストップスイッチ 37 の操作タイミングが適切であれば、表示窓 22 内の左リール 40L の下段 L から右リール 40R の上段 U に向かって「BAR」図柄がテンパイ（左リール 40L の下段 L と中リール 40C の中段 M に「BAR」図柄が停止）する。

20

【0057】

入賞 P1 は、BB 中に当選し、当選すると作動する条件装置はベル 1～4、角チェ BAR 揃い、BAR 制御役 1～3 であり、左ストップスイッチ 37L 又は中ストップスイッチ 37C を第 1 停止すると角チェ BAR 揃いが入賞可能であり、右ストップスイッチ 37R を第 1 停止したとき又は操作タイミングが適切でないときベル 1～4、BAR 制御役 1～3 のいずれかが入賞する。ストップスイッチ 37 の操作タイミングが適切であれば、左リール 40L の下段 L に「チェリー」図柄が表示されて表示窓 22 内の中段 M に各リール 40 の「BAR」図柄が一直線に揃う。ここで、左リール 40L の下段 L、中段 M、上段 U のいずれかに「チェリー」図柄が表示されることをチェリー図柄表示という。

30

【0058】

入賞 P2 は、BB 中に当選し、当選すると作動する条件装置はベル 1～4、角チェであり、左ストップスイッチ 37L を第 1 停止すると角チェが入賞可能であり、中ストップスイッチ 37C 又は右ストップスイッチ 37R を第 1 停止したとき又は操作タイミングが適切でないときベル 1～4 のいずれかが入賞する。ストップスイッチ 37 の操作タイミングが適切であれば、左リール 40L の下段 L に「チェリー」図柄が表示される。

【0059】

入賞 Q1 は、BB 中に当選し、当選すると作動する条件装置はベル 1～4、中段チェ BAR 揃い、BAR 制御役 4 であり、左ストップスイッチ 37L 又は中ストップスイッチ 37C を第 1 停止すると中段チェ BAR 揃いが入賞可能であり、右ストップスイッチ 37R を第 1 停止したとき又は操作タイミングが適切でないときベル 1～4、BAR 制御役 1～3 のいずれかが入賞する。ストップスイッチ 37 の操作タイミングが適切であれば、左リール 40L の中段 M に「チェリー」図柄が表示されて表示窓 22 内の左リール 40L の上段 U から右リール 40R の下段 L に向かって「BAR」図柄が右下がり一直線に揃う。

40

【0060】

入賞 Q2 は、BB 中に当選し、当選すると作動する条件装置はベル 1～4、中段チェであり、左ストップスイッチ 37L を第 1 停止すると中段チェが入賞可能であり、中ストップスイッチ 37C 又は右ストップスイッチ 37R を第 1 停止したとき又は操作タイミングが適切でないときベル 1～4 のいずれかが入賞する。ストップスイッチ 37 の操作タイミ

50

ングが適切であれば、左リール４０Ｌの中段Ｍに「チェリー」図柄が表示される。

【００６１】

入賞Ｒ１が当選すると作動する条件装置はベル１～４、制御役１～１０、ベル小Ｖであり、右ストップスイッチ３７Ｒを第１停止するとベル小Ｖが入賞し、右ストップスイッチ３７Ｒを第１停止しないとベル１～４のいずれかが入賞する。入賞Ｒ２が当選すると作動する条件装置はベル１～４、制御役１～９、ベル小Ｖであり、中ストップスイッチ３７Ｃを第１停止するとベル小Ｖが入賞し、中ストップスイッチ３７Ｃを第１停止しないとベル１～４のいずれかが入賞する。入賞Ｒ３が当選すると作動する条件装置はベル１～４、制御役１～８、ベル小Ｖであり、左ストップスイッチ３７Ｌを第１停止するとベル小Ｖが入賞し、左ストップスイッチ３７Ｌを第１停止しないとベル１～４のいずれかが入賞する。

10

【００６２】

ＢＢ１、ＢＢ２中（ＢＢ中とも称する）の後述するチャンス予約状態に、入賞Ｍ、入賞Ｐ１、入賞Ｑ１が当選するとＡＴが当選する。ここで、入賞Ｍ、入賞Ｐ１、入賞Ｑ１は、ストップスイッチ３７の押し順と操作タイミングが適切であれば表示窓２２内に各リール４０の「ＢＡＲ」図柄が３個一直線に揃う（ＢＡＲ揃い出目と称する）ため、ＢＡＲ揃い役と称する。また、ＢＡＲ揃い出目が表示されることを「ＢＡＲ」図柄が一直線に揃うともいう。

【００６３】

ＢＢ中は、「ＢＡＲ」図柄が一直線に揃うことを狙わせる演出（ＢＡＲ狙い演出と称する）が行われる。入賞Ｎ、入賞Ｐ２、入賞Ｑ２は、ＢＢ中に当選し、ＢＡＲ狙い演出において「ＢＡＲ」図柄が一直線に揃うことを煽ることに使用される役であるためＢＡＲ揃いフェイク役と称する。

20

【００６４】

また、入賞Ｍ～Ｑ２は、当選したとき所定の条件を満たすとＢＡＲ狙い演出が行われるので、ＢＡＲ狙い演出役と称する。また、入賞Ｐ１～Ｑ２は、押し順と操作タイミングが適切であれば「ＢＡＲ」図柄と「チェリー」図柄とが同時に表示窓２２内の左リール４０Ｌに表示されるのでチェリー図柄表示役と称する。

【００６５】

また、入賞Ｉ、Ｍ～Ｒ３の操作手順は、主制御手段１００ではなく副制御手段２００によって管理され、操作手順に従わなくてもいずれかの１５枚の払い出しがある条件装置が入賞する。

30

【００６６】

当選役決定手段１１０によって当選番号（当選役）が決定されると、決定された当選役に対応する条件装置が作動し、作動した条件装置に対応する図柄組合せが有効ラインＬ上に揃うように（すなわち、当選役が入賞し得るように）リール停止制御が行われる。なお、以下の説明において、図柄組合せが有効ラインＬ上に揃うことを、単に「図柄組合せが揃う」ともいう。

【００６７】

（抽選テーブル）

ここで、各当選役の当選確率を定めた抽選テーブルを図９、１０に示す。図９は通常遊技中（非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２）、ＢＢ内部中における役の当選確率を定めた抽選テーブルを示す。図９の抽選テーブルにおいて、当選役決定手段１１０によって行われる抽選では、当選役として、ボーナス役であるＢＢ１、ＢＢ２、再遊技役である再遊技役Ａ～Ｇ、及び、入賞役である入賞Ａ～Ｈのうち１つ以上が決定されることがある。また、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２、ＢＢ内部中、ＢＢ作動中（ＢＢ１とＢＢ２とは同じ作動が行われる）という５つのＲＴ状態が定められており、各ＲＴ状態に応じて上述した当選役の当選確率が異なっている。なお、ＢＢ１とＢＢ２とは異なるＲＴ状態としてもよい。ＲＴ状態は、予め定められた移行条件に応じて移行するようになっており、移行条件の成立判断や移行先は、ＲＴ状態制御手段１４２によって制御される。ＢＢ中は、図１０の抽選テーブルが役抽選に使用される。

40

50

## 【 0 0 6 8 】

各抽選テーブルの詳細は、非 R T では B B 1 + 再遊技役 B、B B 1 + 再遊技役 C、B B 1 + 再遊技役 D、B B 1 + 入賞 D、B B 1 単独、B B 2 + 再遊技役 B、B B 2 + 再遊技役 C、B B 2 + 再遊技役 D、B B 2 + 入賞 D、B B 2 単独、入賞 A ~ H、再遊技役 A が当選する可能性があり、R T 1 では、B B 1 + 再遊技役 B、B B 1 + 再遊技役 C、B B 1 + 入賞 D、B B 1 単独、B B 2 + 再遊技役 B、B B 2 + 再遊技役 C、B B 2 + 再遊技役 D、B B 2 + 入賞 D、B B 2 単独、入賞 A ~ H、再遊技役 A ~ D、が当選する可能性があり、R T 2 では、B B 1 + 再遊技役 B、B B 1 + 再遊技役 C、B B 1 + 入賞 D、B B 1 単独、B B 2 + 再遊技役 B、B B 2 + 再遊技役 C、B B 2 + 再遊技役 D、B B 2 + 入賞 D、B B 2 単独、入賞 A ~ H、再遊技役 A、再遊技役 E ~ G が当選する可能性がある。B B 内部中における抽選テーブルは、非 R T における図 9 の抽選テーブルと同じであるが、B B 1 + 再遊技役 B ~ D、B B 1 + 入賞 D、B B 1 単独、B B 2 + 再遊技役 B ~ D、B B 2 + 入賞 D、B B 2 単独が当選する抽選結果を得た場合には、B B 1 又は B B 2 の当選は有効としない処理が行われる。

10

## 【 0 0 6 9 】

図 9 に示される抽選テーブルは設定 6 の抽選テーブルであるが、実際のスロットマシンには設定 1 ~ 6 の抽選テーブルが備えられている。設定値とは、遊技者の有利度、より具体的にはメダルの投入枚数に対する払出し枚数の期待値（遊技者が獲得できるメダル）の程度を定めるものである。

## 【 0 0 7 0 】

20

出玉に設定差を設けるには、B B の当選確率に設定差を設けるのが最も簡便な方法であるため、B B に設定差が設けられることがある。ところが、当選確率に設定差がある当選役又は役物当選役の当選に基づいて、A T を抽選できない制約があるため、当選確率に設定差のある B B が当選したときには、基本的に A T 当選の期待がもてなくなる恐れがある。このため、本実施例では、B B 1 + 再遊技役 B ~ D、B B 1 + 入賞 D、B B 1 単独、B B 2 + 再遊技役 B ~ D、B B 2 + 入賞 D、B B 2 単独における当選確率は、図示しないが設定 1 ~ 6 において同じであり、設定差（設定値によって差）がないように設定されている。このため、B B 1 + 再遊技役 B ~ D、B B 1 + 入賞 D、B B 1 単独、B B 2 + 再遊技役 B ~ D、B B 2 + 入賞 D、B B 2 単独が当選したときには、A T を抽選する。また、入賞 A（チェリー）、入賞 C（スイカ）における当選確率は、図示しないが設定 1 ~ 6 において異なり、設定差（設定値によって差）があるように設定されている。このため、入賞 A（チェリー）、入賞 C（スイカ）が当選したときには、A T を抽選しない。なお、設定差のある B B 3 を備え、B B 3 の当選時、B B 3 中に A T 抽選が行われないようにしてもよい。

30

## 【 0 0 7 1 】

図 10 は、B B 1 中、B B 2 中における役の当選確率を定めた抽選テーブルを示す。B B 1 中、B B 2 中（B B 中とも称する）は 2 枚賭で遊技が行われる。B B 中の小役当選率は、設定 1 ~ 6 で同じであり（不図示）、設定差がない。そのため、B B 中の小役の抽選に基づいて A T を抽選してもよい。

## 【 0 0 7 2 】

40

B B 中は、入賞 C、入賞 I、入賞 M ~ R 3 が当選する可能性がある。後述する B B 状態がチャンス予約状態にあるとき B A R 揃い役（入賞 M、入賞 P 1、入賞 Q 1）が当選すると A T が当選する。B A R 揃い役（入賞 M、入賞 P 1、入賞 Q 1）の当選確率は、順に 8 0 7 9 / 6 5 5 3 6、4 0 2 0 / 6 5 5 3 6、1 0 8 0 / 6 5 5 3 6 となっており、合計当選確率は 1 3 1 0 7 / 6 5 5 3 6 となり、約 2 0 % の確率で A T が当選する。

## 【 0 0 7 3 】

B B 中に入賞 C、入賞 I、入賞 M ~ R 3 が当選すると、B B 状態に応じて後述する高確率状態抽選、チャンス予約状態抽選、A T 抽選、抽選モード抽選に所定の確率で当選する。B B 中に入賞 R 1 ~ R 3 が当選し、高確率状態抽選、チャンス予約状態抽選、抽選モード抽選に当選すると、副制御手段 2 0 0 は所定の条件に応じてベル小 V を表示させる操作

50

手順を示す演出を行う。

#### 【 0 0 7 4 】

( フリーズ制御手段の説明 )

フリーズ制御手段 1 2 0 は、所定の条件が成立すると、スタートスイッチ 3 6 が操作された後に遊技の進行を遅延させる、いわゆるフリーズ状態にする。本実施形態におけるフリーズ状態の発生タイミングは、スタートスイッチ 3 6 が操作されてからリールが回転を開始するまでの間であるが、この他にも、リールが回転を開始してからストップスイッチの操作が受け付け可能となるまでの間、ストップスイッチの操作が受け付け可能になってから各ストップスイッチが操作されるまでの間、全リールの回転が停止してから次の遊技を開始することができる状態になるまでの間、などにフリーズ状態を発生させてもよい。

10

#### 【 0 0 7 5 】

( リール制御手段の説明 )

リール制御手段 1 3 0 は、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R を回転 / 停止させるステッピングモータ 4 2 L , 4 2 C , 4 2 R を駆動制御する。すなわち、遊技者によってスタートレバー 3 6 が操作されたことに基づいてステッピングモータ 4 2 L , 4 2 C , 4 2 R の回転を開始し、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R の回転速度が前述した定速に達すると、以下、定速を維持する。そして、ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R のいずれかが操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリール ( より正確にはステッピングモータ ) について停止制御を行う。

20

#### 【 0 0 7 6 】

このとき、リール制御手段 1 3 0 は、ストップスイッチが操作されてから対応するリールの回転を 1 9 0 ミリ秒以内に停止させる。これにより、本実施形態のように各リールに 2 0 図柄が設けられたリールを、定速 ( 8 0 回転 / 分 ) の状態から 1 9 0 ミリ秒以内にリールの回転を停止させるとすると、 $80 \text{ (回転)} / 60 \text{ (秒)} \times 0.19 \text{ (秒)} \times 20 \text{ (図柄)} = \text{約 } 5.067 \text{ 図柄分}$ が回転するまで ( 停止制御範囲内 ) にリールを停止させればよい。

#### 【 0 0 7 7 】

リール制御手段 1 3 0 は、当選役決定手段 1 1 0 によっていずれかの当選番号や役物当選番号が決定されたときは、その当選番号や役物当選番号に対応する当選役の図柄組合せが有効ライン L に停止するようにリールの回転を停止させる ( いわゆる引込制御を行う ) 。ただし、当選役の図柄組合せ構成する図柄が停止制御範囲内に無かったときは、当選役以外の役が入賞しないようにリールを停止させる ( いわゆる蹴飛ばし制御を行う ) 。複数の役 ( 役物、入賞役、再遊技役 ) に当選している遊技では所定の優先順位 ( 再遊技役 > 入賞役 > 役物 ) に従って引込制御を行う。より具体的には役物と再遊技役が当選している遊技では再遊技役を引き込むことを優先する。役物と入賞役が当選している遊技では入賞役を引き込むことを優先し、入賞役を引き込むことができない場合に役物を引き込むように制御する。

30

#### 【 0 0 7 8 】

また、図 6、7 に示した再遊技役 B ~ G ( 入賞・再遊技当選番号 1 1 ~ 1 6 )、入賞 F ~ H ( 入賞・再遊技当選番号 6 ~ 8 )、入賞 M ~ R 3 ( 入賞・再遊技当選番号 1 7 ~ 2 5 ) が当選役として定められたときはストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R の操作順序 ( 押し順 ) に応じて引込制御の対象となる図柄組合せに対応する条件装置 ( 引込制御の対象となる条件装置とも称する ) が異なっている。すなわち、例えば抽選によってある当選役が決定されたときに、第 1 の条件装置及び第 2 の条件装置が作動したとすると、ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R が第 1 の押し順で操作された場合は、第 1 の条件装置に対応する図柄組合せが引込制御の対象となり、第 2 の押し順で操作された場合は、第 2 の条件装置に対応する図柄組合せが引込制御の対象となる。

40

#### 【 0 0 7 9 】

( 状態制御手段の説明 )

状態制御手段 1 4 0 は、R T 状態制御手段 1 4 2、遊技状態制御手段 1 4 4 を有し、当

50



選役決定手段１１０で行われる抽選の当選確率（当選役の当選確率）が異なるＲＴ状態の移行や、再遊技役又は入賞役が当選したときに、遊技者に有利な遊技結果が得られる（有利な図柄組合せが有効ラインＬ上に揃う）押し順を報知するアシストタイム（ＡＴとも称する）に関する処理などが異なる遊技状態の移行を制御する。ＲＴ状態制御手段１４２は、ＲＴ状態の移行を制御するものであり、図１１に示すように、初期状態である非ＲＴにおいて、図４に示した制御役１～１０（押し順ベルこぼし目）のいずれかが有効ラインＬ上に停止表示されるとＲＴ状態制御手段１４２はＲＴ状態をＲＴ１へ移行させる。

【００８０】

ＲＴ１において、リプレイ２（上昇用リプレイ）に対応する図柄組合せが揃うと、ＲＴ状態制御手段１４２はＲＴ状態をＲＴ２へ移行させ、ＲＴ２において、リプレイ３（転落用リプレイ）に対応する図柄組合せが揃うとＲＴ状態をＲＴ１へ移行させる。

10

【００８１】

ＲＴ状態制御手段１４２は、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２において、当選役決定手段１１０によってＢＢ１、ＢＢ２が当選役に決定されＢＢ１、ＢＢ２に対応する図柄組合せが揃わなかったときはＲＴ状態をボーナス内部中へ移行させる。ＲＴ状態制御手段１４２は、非ＲＴ、ＲＴ１、ＲＴ２、ボーナス内部中においてＢＢ１又はＢＢ２に対応する図柄組合せが揃うとＲＴ状態をＢＢ作動中へ移行させる。そして、ＢＢ作動中においてメダルの払出枚数の合計数が４５０枚を超えてＢＢが終了すると非ＲＴへ移行して、次の遊技から当選役決定手段１１０は非ＲＴにおける抽選を行う。

【００８２】

20

ＲＴ状態制御手段１４２は、ＢＢ作動中においてメダルの払出枚数の合計数が４５０枚を超えてＢＢが終了すると非ＲＴへ移行させる。ここで、非ＲＴはＢＢ作動中の終了後に移行される状態であり、ＲＴ１はＲＴ２に移行する再遊技役Ｂ～Ｄが当選する状態であり、ＲＴ２はＲＴ１に移行する再遊技役Ｅ～Ｇが当選する状態である。ＲＴ２は、再遊技役の当選確率が最も高い状態である。ボーナス内部中は、ＢＢ１又はＢＢ２が内部当選している状態である。ＢＢ作動中はＢＢ１又はＢＢ２が作動している状態である。

【００８３】

遊技状態制御手段１４４は、ＡＴに関する処理などが異なる遊技状態の移行を制御する。本実施形態においては８個の遊技状態０～７があり、図１１に示すように、初期状態においては遊技状態０（通常時）に滞在している。

30

【００８４】

また、遊技状態０（通常時）に滞在中は、ＡＴを実行するか否かを決定するＡＴ抽選を行い、ＡＴ抽選に当選すると遊技状態１（ＡＴ前兆）へ移行する。そして、遊技状態１（ＡＴ前兆）において所定回数の遊技が行われる（前兆ゲーム数を消化する）と遊技状態２（ＡＴ準備）へ移行する。なお、ＡＴ抽選に当選したときに、遊技状態１（ＡＴ前兆）、遊技状態２（ＡＴ準備）を経ずに直ちに遊技状態３（ＡＴ）へ移行するようにしてもよい。

【００８５】

遊技状態２（ＡＴ準備）に滞在中は、前述したＲＴ状態をＲＴ２へ移行させるために、押し順の報知が行われる。遊技状態２（ＡＴ準備）において、ＲＴ２に移行又は再遊技役Ｂ～Ｄが当選しており報知された押し順（リプレイ２が入賞する押し順）に従わず（不正解押し順で）ストップスイッチ３７が操作されると、遊技状態３（ＡＴ）へ移行する。遊技状態３（ＡＴ）は、所定回数の遊技が行われる（ＡＴゲーム数（５０ゲーム）を消化する）まで押し順の報知が行われる。ここで、ゲームは遊技ともいう。所定回数の遊技が行われると、遊技状態０（通常時）に移行する。なお、ＡＴストック（ＡＴを実行することができる権利）があるときは、再度、所定回数の遊技が行われるまで遊技状態３（ＡＴ）を継続する。

40

【００８６】

遊技状態０～１において、ＢＢ２に当選すると遊技状態４（ＢＢ２準備）に移行し、ＢＢ１に当選すると遊技状態６（ＢＢ１準備）に移行する。そして、遊技状態４（ＢＢ２準備

50

備)において、BB2に対応する図柄組合せが揃うと遊技状態5(BB2)に移行する。遊技状態5(BB2)においてメダルの払出枚数の合計数が450枚を超えると、AT抽選に当選していれば、遊技状態1(AT前兆)に移行し、AT抽選に当選していなければ、遊技状態0(通常時)に移行する。また、遊技状態6(BB1準備)において、BB1に対応する図柄組合せが揃うと遊技状態7(BB1)に移行する。遊技状態7(BB1)においてメダルの払出枚数の合計数が450枚を超えると、AT抽選に当選していれば、遊技状態1(AT前兆)に移行し、AT抽選に当選していなければ、遊技状態0(通常時)に移行する。

#### 【0087】

遊技状態3(AT)において、BB1に当選すると遊技状態6(BB1準備)に移行し、BB2に当選すると遊技状態4(BB2準備)に移行する。そして、遊技状態4(BB2準備)において、BB2に対応する図柄組合せが揃うと遊技状態5(BB2)に移行する。遊技状態6(BB1準備)において、BB1に対応する図柄組合せが揃うと遊技状態7(BB1)に移行する。遊技状態3(AT)から開始された遊技状態5(BB2)又は遊技状態7(BB1)において、メダルの払出枚数の合計数が450枚を超えると、遊技状態3(AT)に戻る。

#### 【0088】

遊技状態3(AT)、遊技状態5(BB2)及び遊技状態7(BB1)においては、AT抽選を行っており、AT抽選に当選するとATストックが加算されていくことになる。遊技状態3(AT)においては、当選役決定手段110により決定された当選番号が当選番号1~10、12、14のいずれかであると判断したとき、AT抽選を行う(図9参照)。遊技状態5(BB2)及び遊技状態7(BB1)においては、BB状態が後述するチャンス予約状態にあるときBAR揃い役(入賞M、入賞P1、入賞Q1)が当選すると、「BAR」図柄が一直線に揃わなくてもATが当選する。また、前兆ゲーム数や、ATゲーム数などのゲーム数のカウントは主制御回路100で行われている。

#### 【0089】

AT中に当選したBBの終了後の遊技状態3ではATゲームのカウントをせずに、1回押し順ベルこぼし目が表示されてから(RT1に移行してから)押し順の報知を再開し、リプレイ2が入賞してRT2に移行されると又は再遊技役B~Dに当選して報知された押し順に従わずストップスイッチ37が操作されるとATゲームのカウントが再開される。

#### 【0090】

(押し順の指示番号)

報知制御手段146は、遊技状態2(AT準備)、遊技状態3(AT)において、報知する押し順(指示番号)を当選役に応じて決定する。また、報知制御手段146は、獲得枚数表示器28を用いて、決定した押し順の報知(指示表示(指示番号に対応する指示内容の表示)とも称する)等も行ふ。また、決定された押し順(指示番号)は、副制御手段200へも送信され、副制御手段200においても、表示装置70を用いて、押し順の報知(指示表示とも称する)が行われるようになっている。

#### 【0091】

図13(a)は、指示番号と獲得枚数表示器(主制御手段100)、表示装置(副制御手段200)において報知する押し順(指示表示)との関係を説明するための図である。まず、報知する押し順の種類としては、第1停止操作すべきストップスイッチ37の押し順を示す3通りの押し順(指示番号A1~A3)がある。

#### 【0092】

ここで、指示番号A1では、獲得枚数表示器28(主制御手段100)には「=1」が表示され、表示装置70には「1・-・-」(左第1)が表示される。「1・-・-」(左第1)は、左ストップスイッチ37Lを第1停止させるべきあることを示す指示である(左第1操作と称する、他の押し順も同様)。

#### 【0093】

また、指示番号A0は、押し順が不明であることを示し、遊技状態2(AT準備)、遊

10

20

30

40

50

技状態 3 (AT) 以外の遊技状態 (すなわち、指示が発生可能でない遊技状態) に滞在しているときや、遊技状態 2 (AT 準備)、3 (AT) に滞在しているときでも、押し順によって有利さが異なる当選役に当選したときなどに決定されるものである。

#### 【0094】

図 13 (b) は、押し順の報知を行ってもよい遊技状態 (指示が発生可能な遊技状態とも称する) を説明するための図である。本実施形態では、主制御手段 100 は、遊技状態 0、1、4 ~ 7 においては、押し順の報知を行ってはならず、遊技状態 2、3 においては、押し順の報知を行ってもよいと定義している。なお、遊技状態 4 ~ 7 (遊技状態 2 又は 3 から移行したときに限る) においても、押し順の報知を行うものと定義してもよい。

#### 【0095】

報知制御手段 146 が決定する当選役と指示番号との関係を図 13 (c) に示す。図 13 (c) に示されている当選役は、押し順によって有利な遊技結果が得られる (有利な図柄組合せが有効ライン L 上に揃う) ものである。入賞 F が当選したときは指示番号 A 1、入賞 G が当選したときは指示番号 A 2、入賞 H が当選したときは指示番号 A 3 が、ベル (8 枚役) が入賞するように指示番号が決定される。遊技状態 2 (AT 準備) に滞在中の RT 1 においては、再遊技役 B が当選したときは指示番号 A 1、再遊技役 C が当選したときは指示番号 A 2、再遊技役 D が当選したときは指示番号 A 3 が、RT 2 に移行させるリプレイ 2 が入賞するように指示番号が決定される。また、AT 中の RT 2 においては、再遊技役 E が当選したときは指示番号 A 2、再遊技役 F が当選したときは指示番号 A 3、再遊技役 G が当選したときは指示番号 A 1 が、RT 1 に移行させるリプレイ 3 の入賞を回避するように指示番号が決定される。上記のように、このような当選役に対して、押し順を決定するときは、報知制御手段 146 で決定するようにしている。ここでいう有利とは、払い出されるメダル数が他の押し順で操作したときよりも多くなることや、有利な RT に移行することや、不利な RT に移行させないことをいう。

#### 【0096】

(押し順報知のための表示器)

前述したように、上述した指示番号に対応する押し順は主制御手段 100 によっても報知される。この押し順を報知するための報知手段としては、スロットマシン 10 の既存の表示器を流用してもよいし、押し順報知用に新たな表示器を設けてもよい。本実施形態では、主制御手段 100 の処理負担を過度に増加させないようにするため、図 14 に示した獲得枚数表示器 28 を押し順報知用の表示器として流用し、決定された指示番号に対応する指示内容を表示している (獲得枚数表示器に表示される指示内容は指示番号の値であるため、以下、指示番号に対応する指示内容を表示することを、指示番号を表示すると記載する)。

#### 【0097】

図 14 は、獲得枚数表示器 28 において押し順の報知するときの説明をするための図である。図 14 のように、獲得枚数表示器 28 を押し順報知用の表示器として流用する場合、獲得枚数表示器 28 は 2 つの 7 セグメント表示器を用いて 2 桁の数字が表示可能になっているため、たとえば、1 桁目の 7 セグメント表示器 (図 14 において右側の表示器) に指示番号 (1 ~ 3) を表示し、2 桁目の 7 セグメント表示器 (図 14 において左側の表示器) を、1 桁目の 7 セグメント表示器に表示している記号 (文字、数字等) が払出枚数を示しているのか指示番号を示しているのかを区別するために用いてもよい。例えば、2 桁目の 7 セグメント表示器において、押し順を報知するときはセグメント A、B を点灯するようにしてもよい。図 14 は、網掛け部分が点灯している状態を示しており、表示している指示番号が 2 であることを図示している。

#### 【0098】

なお、2 桁目の 7 セグメント表示器におけるセグメント A、B は、1 桁目の 7 セグメント表示器に表示している記号 (文字、数字等) が払出枚数を示しているのか指示番号を示しているのかを区別するために用いられる。たとえば、払出枚数を表示しているときはセグメント A、B を消灯し、指示番号を表示しているときはセグメント A、B を点灯させる

。このようにすることで、獲得枚数表示器 28 を押し順報知用の表示器として流用する場合であっても、現在の表示が払出枚数を示しているのか指示番号を示しているのかを遊技者が誤認することがなくなる。

#### 【0099】

本実施形態では、メダルの投入（ベットスイッチ 34，35 の操作による場合も含む）に応じて獲得枚数表示器 28 の表示を消灯（すなわち、すべてのセグメントが消灯した状態）し、スタートスイッチ 36 の操作に応じて指示番号が決定されると、その指示番号を表示し、全リールが停止して入賞役が入賞した場合は、表示を一旦消灯させてから、払出枚数を表示するようにしている。

#### 【0100】

さらに、獲得枚数表示器 28 を押し順報知用の表示器として流用する場合、メダルの投入（ベットスイッチ 34，35 の操作による場合も含む）に応じて“00”を表示し、スタートスイッチ 36 の操作に応じて指示番号が決定されると、その指示番号を表示し、全リールが停止して入賞役が入賞した場合は、表示を一旦“00”に戻してから、払出枚数を表示するようにしてもよい。払出枚数を表示した後は、再びメダルが投入されたときに獲得枚数表示器 28 の表示を“00”することが好ましい。これに対して、入賞役が入賞しなかった場合は、全リールが停止した時点で獲得枚数表示器 28 の表示を“00”に戻して、次の遊技で指示番号が決定されるまではその状態を維持するようにしてもよい。

#### 【0101】

なお、上述した 2 つの例では、払出枚数を表示する前に、指示番号の表示から一旦消灯、又は“00”を表示していたが、指示番号の表示から直接払出枚数の表示に変更してもよい。また、図 6 に示すように、遊技者は、当選番号が解れば有利な遊技結果が得られる押し順が解るため、指示番号の代わりに当選番号を表示するようにしてもよい。

#### 【0102】

次に、図 22 に示すタイミングチャートを参照して、主制御手段 100 による押し順報知のタイミングと、副制御手段 200 による指示番号に基づく押し順報知のタイミングとについて説明する。主制御手段 100 で決定された指示番号は、副制御手段 200 へ送信される。本実施形態では、図 22 に示すように、まず、スタートスイッチ 36 の操作に応じて当選役が決定され、決定された当選役に応じた指示番号が決定され、決定した指示番号が獲得枚数表示器 28 に表示される。そして指示番号コマンド（制御コマンドの一種）によって副制御手段 200 に指示番号が送信され、副制御手段 200 は、受信した指示番号に対応する押し順を表示装置 70 に表示する。

#### 【0103】

本実施形態では、指示番号コマンドが送信された後に、演出グループ番号コマンドと、役物当選番号コマンドとが、副制御手段 200 に送信され、副制御手段 200 は、役物当選番号コマンドに基づく処理において、先に受信した指示番号に対応する押し順を表示装置 70 に表示する。このようにすることで、副制御手段 200 は、いずれかのコマンドが送信される度に、そのコマンドに基づく処理をする必要がなくなり、副制御手段 200 における処理の負担も軽減することができる。なお、副制御手段 200 は、指示番号コマンドに基づく処理を別途行い、指示番号コマンドに基づく処理において、指示番号に対応する押し順を表示装置 70 に表示するようにしてもよい。

#### 【0104】

そして、表示装置 70 に表示された押し順は、最後のストップスイッチの操作が行われたタイミングで非表示となるが、獲得枚数表示器 28 に表示された指示番号は維持され、全てのリールが停止した後に非表示となる。なお、獲得枚数表示器 28 に表示された指示番号は、非表示になるまで表示内容が変化することはないが、表示装置 70 に表示される押し順の表示態様は、たとえば遊技者によってストップスイッチが操作されるごとに表示内容を変化させてもよい。

#### 【0105】

また、表示装置 70 に表示された押し順は、表示された押し順とは異なる押し順でスト

10

20

30

40

50

ストップスイッチの操作が行われると非表示となるが、獲得枚数表示器 28 に表示された指示番号は維持され、全てのリールの回転が停止した後に非表示となる。なお、獲得枚数表示器 28 に表示された指示番号も、表示された指示番号に対応する押し順とは異なる押し順でストップスイッチの操作が行われると非表示としてもよい。ただし、この場合は、表示装置 70 にのみ押し順が表示されているという状況をなくするため、表示装置 70 に表示された押し順が非表示となった後に、獲得枚数表示器 28 に表示された指示番号を非表示にすることが好ましいが、表示装置 70 に表示された押し順と獲得枚数表示器 28 に表示された指示番号を同時に非表示にしてもよいし、獲得枚数表示器 28 に表示された指示番号を先に非表示にしてもよい。

#### 【0106】

10

(入賞判定手段の説明)

入賞判定手段 150 は、リール 40L, 40C, 40R がすべて停止すると、有効ライン L 上に停止表示された図柄組合せが、図 4、5 に示した図柄組合せのいずれかに対応するか否かを判定する。これにより、BB が入賞したと判定された場合は、次の遊技からボーナスゲームが開始され、再遊技役が入賞したと判定された場合は、次の遊技で再遊技役が行われ、入賞役が入賞した場合は、入賞した入賞役に対応する枚数のメダルが払い出される。なお、メダルの払い出しは、クレジット枚数の上限値(例えば 50 枚)に達するまで、現在のクレジット枚数に、入賞した入賞役に対応するメダル枚数を加算することによって行い、クレジット枚数の上限値(例えば 50 枚)に達した後は、図 1 に示したメダル払出口 60 からメダルを排出する。

20

#### 【0107】

なお、獲得枚数表示器 28、表示装置 70 による指示表示は、リール 40 が定速回転に到達するまでに行われればよい。このようにすることによって、ストップスイッチ 37 が有効になる前に確実に押し順の報知を行うことができ、ストップスイッチ 37 の操作後に押し順の報知が行われるような不具合がなくなる。

#### 【0108】

(制御コマンド送信手段の説明)

制御コマンド送信手段 160 は、主制御手段 100 の各部で決定された遊技に関する各種情報を副制御手段 200 へ送信する。主制御手段 100 と副制御手段 200 との間でやり取りされる情報は、主制御手段 100 から副制御手段 200 への一方向に限られており、副制御手段 200 から主制御手段 100 に対して何らかの情報が直接送信されることはない。主制御手段 100 から副制御手段 200 への情報は、シリアル通信によって制御コマンドという形態で送信される。制御コマンドは、送信する情報の種別を示す第 1 制御コマンド(1 バイト)と、送信する情報の内容を示す第 2 制御コマンド(1 バイト)とで構成されている。図 16 は、主制御手段 100 から副制御手段 200 へ送信される制御コマンドの一部を示す。

30

#### 【0109】

「RT 状態番号」コマンド(3300~3303)は、遊技が開始する前(スタートレバーが操作される前)に送信される制御コマンドである。RT 状態番号は、現在の RT 状態が、非 RT、RT1~2、BB 作動中のいずれであるかを示す情報である。RT 状態番号は、非 RT であるときは「0」、RT1 であるときは「1」、RT2 であるときは「2」、BB 作動中であるときは「3」となっている。非 RT は 3300、RT1~2 はコマンド 3301~3302、BB 作動中は 3303 に対応する。なお、BB 内部中においては非 RT と同じ確率で再遊技役の抽選を行うため、非 RT と同じ「0」が設定される。

40

#### 【0110】

「遊技状態番号」コマンド(3400~3407)は、遊技が開始する前(スタートレバーが操作される前)に送信される制御コマンドである。遊技状態番号は、現在の遊技状態が、遊技状態 0~7 いずれかであるかを示す情報である。遊技状態番号は、遊技状態 0 であるときは「0」、遊技状態 1 であるときは「1」、遊技状態 2 であるときは「2」、遊技状態 3 であるときは「3」、遊技状態 4 であるときは「4」、遊技状態 5 であるとき

50

は「5」、遊技状態6であるときは「6」、遊技状態7であるときは「7」となっている。遊技状態0～7は、コマンド3400～3407に対応する。「遊技状態番号」コマンドが副制御手段200に送信されることにより、副制御手段200では、各遊技状態に応じた演出状態に制御することができる。

#### 【0111】

「指示番号」コマンド(3900～3903)は、スタートレバーが操作された後に送信される制御コマンドである。指示番号A0～A3は、コマンド3900～3903に対応する。「指示番号」コマンドが副制御手段200に送信されることにより、副制御手段200では、受信した指示番号に対応する押し順を表示装置70に表示する画像や音声によって遊技者に報知することができる。ただし、副制御手段200は、指示番号A0(不明)を受信した場合は、副制御手段200で押し順を決定する場合を除いて押し順を報知しないようになっている。

#### 【0112】

「演出グループ番号」コマンド(3A00～3A18)は、スタートレバーが操作された後に送信される制御コマンドである。当選役決定手段110によって当選役に再遊技役又は入賞役のいずれかが決定されると、決定された当選役に対応する演出グループ番号(図17参照)が副制御手段200へ送信される。演出グループ番号0～12は、コマンド3A00～3A12に対応する。また「役物当選番号」コマンドは、スタートレバーが操作された後に送信される制御コマンドである。当選役決定手段110によって当選役にBB1が決定されると、役物当選番号は1となり、BB1が入賞するまで役物当選番号1が、毎遊技、副制御手段200に送信される。そしてBB1が入賞して、ボーナスゲームが開始されると役物当選番号は0となり、当選役にBBが決定されるまで役物当選番号0が、毎遊技、副制御手段200に送信される。同様に、当選役決定手段110によって当選役にBB2が決定されると、役物当選番号は2となる。

#### 【0113】

なお、RT状態が非RT、RT1～2のいずれかのときにBB1又はBB2が決定されなかった場合は、「役物当選番号」コマンドの第2制御コマンドの値が「0」となる。また、BB1、BB2が当選するとRT状態はボーナス内部中となり、「役物当選番号」コマンドの第2制御コマンドの値は「1」又は「2」となる。そして、BB1又はBB2が入賞するまでは、「役物当選番号」コマンドの第2制御コマンドの値は「1」又は「2」になったまま、「演出グループ番号」コマンドの第2制御コマンドの値が、決定された当選役に対応する演出グループ番号の値になる。これにより、副制御手段200は、「演出グループ番号」コマンド及び「役物当選番号」コマンドの第2制御コマンドに基づいて、決定された当選役に応じた演出を行うことができる。また、「役物当選番号」コマンドは、スタートスイッチ36が操作されたことを副制御手段200へ伝達するという役割も兼ねている。副制御手段200では、「役物当選番号」コマンドに基づいて、スタートスイッチが操作されたときの処理(例えば、受信した指示番号に応じた押し順の報知を開始する処理)を行う。

#### 【0114】

(入賞・再遊技当選番号と演出グループ番号との対応関係)

ここで、入賞・再遊技当選番号と演出グループ番号との対応関係について図17を参照して説明する。なお、演出グループ番号とは入賞・再遊技当選番号を、同様の役割をする当選役(例えば、上昇用リプレイが含まれる再遊技役、転落用リプレイが含まれる再遊技役、押し順ベル役、等)に係る入賞・再遊技当選番号をグループ化して、番号を振り分けたものである。当該ゲームに係る入賞・再遊技当選番号に係る情報にマスク処理{入賞・再遊技当選番号に係る情報(特に押し順に係る情報)を秘匿的にする処理}を実行してから副制御手段200に送信するよう構成することにより、不正な行為により入賞・再遊技当選番号に係る情報が認識され、当該ゲームに係る高利益となる押し順が認識されてしまう事態を防止している。

#### 【0115】

抽選で再遊技役 A が当選役に決定された場合、制御コマンド送信手段 160 は入賞・再遊技当選番号 11 を演出グループ番号 7 に置き換え、演出グループ番号 7 を副制御手段 200 に送信する。すなわち、「演出グループ番号」コマンドの第 2 制御コマンドの値を「7」にする。また、再遊技役 B～D のいずれかが当選役に決定された場合、制御コマンド送信手段 160 は演出グループ番号 8 を副制御手段 200 に送信する。なお、入賞・再遊技当選番号は、演出グループ番号に置き換えられ、副制御手段 200 に送信されるだけで、入賞・再遊技当選番号が書き換えられているわけではない。

#### 【0116】

再遊技役 E～G のいずれかが当選役に決定された場合、制御コマンド送信手段 160 は演出グループ番号 9 を副制御手段 200 に送信する。再遊技役 A に関しては、押し順によって有利さが異なる当選役のため図 17 に示す演出グループ番号を副制御手段 200 に送信することになる。次に、入賞 F～H（8 枚役が入賞する可能性がある入賞役）のいずれかが当選した場合は、制御コマンド送信手段 160 は入賞・再遊技当選番号（6～8 のいずれか）を演出グループ番号 6 に置き換え、副制御手段 200 に送信する。入賞 A～E、入賞 M～R 3 に関しては、押し順によって有利さが異なる当選役のため図 17 に示す演出グループ番号を副制御手段 200 に送信することになる。

#### 【0117】

このように、同様の役割をする当選役の一つに当選したときには、同様の役割をする当選役に対して共通の演出グループ番号が副制御手段 200 へ送信されるため、仮に不正行為によって演出グループ番号が取得されてしまっても、押し順を特定することはできなくなる。また、副制御手段 200 は演出グループ番号 1～4（チェリー、スイカ等）を受信した場合は、遊技者に対してより期待感が高まる演出（強演出）を行う。これに対して、演出グループ番号 5（共通ベル）を受信した場合は、遊技者に対して上述した強演出よりは期待感が低い演出（弱演出）を行う。同様に、副制御手段 200 は、各演出グループ番号に応じた演出を実行する。

#### 【0118】

（外部信号送信手段の説明）

図 3 に戻り、外部信号送信手段 170 は、主制御手段 100 において所定周期で実行されるタイマ割込処理により外部集中端子基板 84 を介して、IN 信号、OUT 信号、BB 信号、異常発生信号、スタート信号及び AT 信号のオン/オフを外部へ出力する。本実施形態では、遊技状態が遊技状態 2 から遊技状態 3 に移行したときに、AT 信号オンを出力し、遊技状態が遊技状態 3 から遊技状態 0 に移行したときに、AT 信号オフを出力するようにしている。

#### 【0119】

副制御手段の説明

< 副制御手段及びその周辺のハードウェア構成 >

副制御手段 200（副制御回路 200）は、CPU、ROM、RWM 等を含んで構成され、主制御手段 100（主制御回路 100）から送信された制御コマンドに基づいて、実行する演出を制御する副制御基板 202 と、副制御基板 202 から送信されたサブ制御コマンドに基づいて、表示装置 70、スピーカ 64L、64R 及び演出用ランプ 72 などの演出手段を駆動する画像制御基板 204 とを含んで構成されている。

#### 【0120】

< 副制御基板の機能ブロック >

副制御基板 202 は、主制御手段 100 から送信された制御コマンドに基づいて演出又は報知する押し順の内容を決定し、決定した演出又は押し順の報知を実行するためのサブ制御コマンドを生成する演出制御手段 210 と、主制御手段 100 から送信された制御コマンドを受信する制御コマンド受信手段 220 と、演出制御手段 210 によって生成されたサブ制御コマンドを画像制御基板 204 へ送信するサブ制御コマンド送受信手段 230 とを含んで構成されている。

#### 【0121】

10

20

30

40

50

### (演出制御手段の説明)

演出制御手段 2 1 0 は、演出状態に応じて実行する演出を制御する手段であって、演出抽選手段 2 1 2 及び演出状態制御手段 2 1 4 を含んで構成されている。演出制御手段 2 1 0 は、主制御手段 1 0 0 から受信した制御コマンド ( R T 状態番号コマンド、遊技状態番号コマンド、指示番号コマンド、演出グループ番号コマンド、役物当選番号コマンド等 ) と、現在の演出状態とに応じた演出を抽選によって決定する演出抽選手段 2 1 2 と、主制御手段 1 0 0 から送信された制御コマンドに基づいて演出状態の移行制御を行う演出状態制御手段 2 1 4 とを有している。

#### 【 0 1 2 2 】

### (制御コマンド受信手段の説明)

制御コマンド受信手段 2 2 0 は、主制御手段 1 0 0 からシリアル通信で送信された制御コマンドを受信し、受信した制御コマンドをパラレルデータに変換して、受信した順に副制御手段 2 0 0 が有するコマンドバッファ (例えば R W M の記憶領域の一部) に蓄積していく。これにより、演出制御手段 2 1 0 は、コマンドバッファに蓄積されている制御コマンドのうち、最先に蓄積された制御コマンドに基づく処理を順次行っていく。なお、一部の制御コマンドに基づく処理は行わないことがある。その場合、制御コマンドは、R W M の別の記憶領域に記憶され、その後、他の制御コマンドに基づく処理において、参照されたりする。

#### 【 0 1 2 3 】

### (サブ制御コマンド送受信手段の説明)

サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 は、演出制御手段 2 1 0 によって生成されたサブ制御コマンドを、所定周期 (例えば 1 6 ミリ秒) ごとにシリアル通信によって画像制御基板 2 0 4 に送信する。また、サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 は、サブ制御コマンド送受信手段 2 5 0 から送信されたコマンドを受信する。

#### 【 0 1 2 4 】

### < 画像制御基板の機能ブロック >

画像制御基板 2 0 4 は、サブ制御コマンド送受信手段 2 5 0 と、画像 / サウンド出力手段 2 4 0 とを含み、副制御基板 2 0 2 から送信されたサブ制御コマンドに基づいて表示装置 7 0、スピーカ 6 4 L, 6 4 R 及び演出用ランプ 7 2 を駆動制御し、演出制御手段 2 1 0 によって決定された演出を実行する。

#### 【 0 1 2 5 】

### (サブ制御コマンド送受信手段の説明)

サブ制御コマンド送受信手段 2 5 0 は、サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 からシリアル通信で送信されたサブ制御コマンドを受信し、受信したサブ制御コマンドをパラレルデータに変換して、受信した順に、サブコマンドバッファに蓄積していく。また、サブ制御コマンド送受信手段 2 5 0 は、画像制御基板 2 0 4 が正常に作動しているか否かを示すコマンドや、サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 から送信されたコマンドを正常に受信できたか否かを示すコマンドを、サブ制御コマンド送受信手段 2 3 0 に送信する。これにより、副制御基板 2 0 2 は、画像制御基板 2 0 4 で発生した異常を検知することができ、画像制御基板 2 0 4 がサブ制御コマンドの受信に失敗した場合は、そのサブ制御コマンドを再送することができる。

#### 【 0 1 2 6 】

### (画像 / サウンド出力手段の説明)

画像 / サウンド出力手段 2 4 0 は、画像制御基板 2 0 4 で生成された演出用の画像信号及び音声信号を、表示装置 7 0 とスピーカ 6 4 L, 6 4 R へ出力する。これにより、表示装置 7 0 には演出画像が表示され、スピーカ 6 4 L, 6 4 R から音声が発生する。一方、表示装置 7 0 やスピーカ 6 4 L, 6 4 R からは、正常に動作可能な状態であるか否かを示す正常動作信号が画像制御基板 2 0 4 (又は副制御基板 2 0 2) に対して出力される。正常動作信号が受信できない場合には、画像 / 音声信号を送ることなく保持してもよいし、遊技の進行に伴い破棄するようにしてもよい。

10

20

30

40

50



## 【 0 1 2 7 】

## ( 重複当選率の説明 )

ここで、図 9 を参照して、再遊技役 B ~ D ( 操作指示役、押し順リプレイ ) が B B 1 ( ボーナス役、特別役 ) と重複当選する確率をそれぞれ同じ確率にすることについて説明する。入賞に押し順や操作タイミングの正解が必要な操作指示役は、非 A T 中において指示情報が副制御手段 2 0 0 へ送信されないとともに、いずれの操作指示役に当選したかを判別できないようグループ化した演出グループ番号が副制御手段 2 0 0 に送信される。一方、ボーナス役に当選した場合はいずれのボーナス役に当選したかを判別できるように役物当選番号が副制御手段 2 0 0 に送信される。

## 【 0 1 2 8 】

ここで、図 9 において、B B 1 と再遊技役 B ~ D とが重複当選する確率はいずれも同じ確率 ( 置数 3 7 ) であるが、例えば、B B 1 と再遊技役 B とが重複当選する確率 ( 例えば、置数 3 7 とする ) と、B B 1 と再遊技役 C ~ D とが重複当選する確率 ( 例えば、置数 0 とする ) と、が異なる場合に生じる不具合について説明する。

## 【 0 1 2 9 】

上述のように、再遊技役 B のみが B B 1 と重複当選し、再遊技役 C ~ D が B B 1 と重複当選することがない場合、B B 1 が当選したならば、B B 1 と再遊技役 B とが重複当選している可能性が高いことを遊技者は認識できる。そのため、B B 1 の当選が何らかの方法 ( 例えば、不正行為 ) により抽出されると、遊技者は、有利な上昇用リプレイであるリプレイ 2 が入賞するように、左第 1 操作を行えば、高い確率でリプレイ 2 を入賞させることができる。このように、ボーナス役と操作指示役の一つとが重複当選した場合にボーナス役の種類が判明すると操作指示役が特定できてしまう可能性がある。つまり、本来操作指示役の種類が判明しないためランダムでしか操作指示役を取得できないところ、副制御手段 2 0 0 へ送信される役物当選番号を不正に取得し当選したボーナス役が判明した場合等に、ボーナス役と重複当選した操作指示役の入賞に必要な操作情報 ( 操作順序 ( 押し順とも称する ) や操作タイミング ( 押し位置とも称する ) ) を推測できるため高い確率で操作指示役を取得することができる不具合が発生してしまう。さらに、演出グループ番号が特定されてしまうと操作情報が特定される可能性がより高まる。

## 【 0 1 3 0 】

また、操作情報が不正行為により特定できてしまう可能性だけではなく、再遊技役 B と B B とが重複当選する時のみ行われる演出などがある場合には、その演出を知っている遊技者だけが操作情報を特定してリプレイ 2 を入賞させることができ、その演出を知らない遊技者は操作情報を特定できず、ランダムでしかリプレイ 2 を入賞させることができないため、遊技者にとって不公平となってしまう恐れがある。

## 【 0 1 3 1 】

そのため、本明細書では、B B 1 と再遊技役 B ~ D とが重複当選する確率はいずれも同じ ( 均等な ) 確率 ( 置数 3 7 ) にするため、有利な上昇用リプレイであるリプレイ 2 が入賞する押し順は、左第 1 操作、中第 1 操作、右第 1 操作においていずれも同じ確率となる。そのため、ボーナス役の当選及び当選したボーナス役の種類が判明しても、遊技者は、有利な押し順を推測することは不可能となる。

## 【 0 1 3 2 】

このように、各操作指示役 ( 例えば、再遊技役 B ~ D、押し順リプレイ ) とボーナス役 ( 特別役、B B ) とが重複当選する確率はそれぞれ同じ確率であるため、ボーナス役の当選及び当選したボーナス役の種類を特定できたとしても操作指示役 ( 例えば、押し順リプレイ ) の種類を特定できない。そのため、遊技者は、有利な操作情報 ( 操作順序 ( 押し順とも称する ) や操作タイミング ( 押し位置とも称する ) ) を推測できず、遊技者にとって公平な遊技を提供できる。

## 【 0 1 3 3 】

## ( 実施例 1、操作指示役 ( 押し順リプレイの場合 ) の当選時の演出 )

ここで、図 9、1 7 を参照して、副制御手段 2 0 0 は、操作指示役 ( 例えば、再遊技役

10

20

30

40

50

B～D、押し順リプレイ)単独当選時、操作指示役(例えば、再遊技役B～D、押し順リプレイ)とボーナス役(特別役、BB)との重複当選時に共通の遊技状態移行示唆演出を実行し、特図(上昇用リプレイであるリプレイ2)が表示された時には遊技状態の移行を示唆する演出を行う実施例1について説明する。ここで、操作指示役単独当選時とは、操作指示役とボーナス役(特別役、BB)とが重複当選することなく、操作指示役が当選することをいう。

#### 【0134】

主制御手段100は、非AT中のRT1中において、再遊技役B～Dのいずれかが単独当選したとき、BB1と再遊技役B～Dのいずれかとが重複当選したときのいずれの場合においても、再遊技役B～Dをグループ化した演出グループ番号8を副制御手段200に送信する(図9、17参照)。また、主制御手段100は、BB1と再遊技役B～Dとが重複当選しとき、役物当選番号1を副制御手段200に送信する(図16参照)。

#### 【0135】

図18は、副制御手段200が再遊技役B～Dのいずれかが当選していることを示す演出グループ番号8を副制御手段200が受信したとき、副制御手段200が表示装置70に表示する演出画像を示す。副制御手段200は、非AT中のRT1中において、再遊技役B～Dのいずれかが単独当選した場合、BB1と再遊技役B～Dのいずれかとが重複当選した場合のいずれの場合においても、演出グループ番号8を受信すると、図18の左図に示す画像を表示装置70に表示する。図18の左図は、RT1中であることを示唆する背景画像Aと、3種類の押し順(左第1操作、中第1操作、右第1操作)の中から押し順を正解したときに有利な状態に移行可能であることを示す3個の「?」からなる遊技状態移行示唆演出(3択???演出)と、を副制御手段200が表示装置70に表示していることを示す。つまり、副制御手段200は押し順リプレイ単独当選時、押し順リプレイとボーナス役との重複当選時に共通の遊技状態移行示唆演出(3択???演出)を実行する。

#### 【0136】

図18の中上図は、再遊技役B～Dのいずれかが単独当選し遊技状態移行示唆演出が表示されたのち、遊技者が押し順を正解し、上昇用リプレイであるリプレイ2が表示され、再遊技役の当選確率が高い有利な状態であるRT2に移行したことを示唆する背景画像Bを副制御手段200が表示装置70に表示することを示す。

#### 【0137】

図18の中下図は、BB1と再遊技役B～Dのいずれかとが重複当選し遊技状態移行示唆演出が表示されたのち、遊技者が押し順を正解し、上昇用リプレイであるリプレイ2が表示され、BB内部中に移行しているにも係わらずRT2に移行したことを示唆する背景画像Bを副制御手段200が表示装置70に表示することを示す。この場合、背景画像Bが表示されているが、RT状態は実際にはBB内部中に移行しており、遊技者は、移行示唆演出が表示されたのちリプレイ2(特図)が表示されているため、RT2に移行したものと認識する。

#### 【0138】

図18の右図は、図18の中下図に示す演出が表示されたのち、BB1と再遊技役B～Dのいずれかとが重複当選した遊技以降にボーナス役当選(BB当選)の告知を行う画像を示す。ここで、遊技者は、RT2に移行したことを示唆する背景画像Bが表示されたためRT2に移行したものと認識していたが、BB1と再遊技役B～Dのいずれかとが重複当選した遊技以降にボーナス役当選(BB当選)が告知されることにより既にボーナス役が当選(BB当選)していたことを認識し、驚きと喜びを得ることができる。

#### 【0139】

操作指示役(例えば、押し順リプレイ)の単独当選時と、操作指示役(例えば、押し順リプレイ)とボーナス役(特別役、BB)との重複当選時とは同じ演出(遊技状態移行示唆演出、3択???演出)が行われるため、遊技者は演出からボーナス役(特別役、BB)の当選を推測することはできない。そのため、移行示唆演出が表示されたのち特図(リプレイ2)が表示されたためRT2に移行したものと認識していた遊技者に、実はボーナ

10

20

30

40

50

ス役（特別役、ＢＢ）が当選していたことを報知できる意外性のある遊技を提供できる。

【０１４０】

また、副制御手段２００は、非ＡＴ中のＲＴ２中において、遊技役Ｅ～Ｇのいずれかが単独当選したとき、ＢＢ１と再遊技役Ｅ～Ｇのいずれかところが重複当選したときのいずれの場合においても、演出グループ番号９を受信すると、図１８の左図と同様な画像を表示装置７０に表示してもよい。

【０１４１】

再遊技役Ｅ～Ｇのいずれかが単独当選し遊技状態移行示唆演出が表示されたのち、遊技者が押し順を正解し、転落用リプレイであるリプレイ３が表示され、再遊技役の当選確率が相対的に低い不利な状態であるＲＴ１にＲＴ２から移行したことを示唆する背景画像Ａを副制御手段２００が表示装置７０に表示する（図１８の中上図と同様）。 10

【０１４２】

ＢＢ１と再遊技役Ｅ～Ｇのいずれかところが重複当選し遊技状態移行示唆演出が表示されたのち、遊技者が押し順を正解し、転落用リプレイであるリプレイ３が表示され、ＢＢ内部中に移行しているにも係わらずＲＴ１に移行したことを示唆する背景画像Ａを副制御手段２００が表示装置７０に表示する（図１８の中下図と同様）。この場合、背景画像Ａが表示されているが、ＲＴ状態は実際にはＢＢ内部中に移行しており、遊技者は、移行示唆演出が表示されたのちリプレイ３（特図）が表示されたため、ＲＴ１に移行したものと認識する。そして、背景画像Ａが表示されたのち、ＢＢ１と再遊技役Ｅ～Ｇのいずれかところが重複当選した遊技以降にボーナス役当選（ＢＢ当選）の告知を行う。ここで、遊技者は、Ｒ 20  
Ｔ１に移行したことを示唆する背景画像Ａが表示されたためＲＴ１に移行したものと認識し落胆していたが、ＢＢ１と再遊技役Ｅ～Ｇのいずれかところが重複当選した遊技以降にボーナス役当選（ＢＢ当選）が告知されることにより、既にボーナス役が当選（ＢＢ当選）していたことを認識し、驚きと喜びを得ることができる。

【０１４３】

なお、主制御手段１００は、ＡＴ中のＲＴ２において、再遊技役Ｅ～Ｇのいずれかが単独当選したとき、ＢＢ１と再遊技役Ｅ～Ｇのいずれかところが重複当選したときのいずれの場合においても、再遊技役Ｅ～Ｇをグループ化した演出グループ番号９を副制御手段２００に送信する（図９、１７参照）。主制御手段１００は、ＡＴ中は再遊技役Ｅ～Ｇのいずれかが当選時に演出グループ番号に加え、押し順を特定できる操作情報（指示番号）を副制 30  
御手段２００へ送信してもよい。副制御手段２００は、操作情報（指示番号）を受信することによって、有利な状態であるＲＴ２が終了してしまう、転落用リプレイであるリプレイ３が表示されないように指示する演出（操作指示表示）を表示装置７０に表示する。このような、転落防止の演出を行うことによって有利な状態であるＲＴ２からＲＴ１に転落することを防止できる。加えて、再遊技役Ｅ～Ｇ当選時はＢＢ非当選時もＢＢ当選時も操作指示表示が表示されるため、遊技者は操作指示表示を見てもＢＢの当選を判断することはできない。

【０１４４】

また、副制御手段２００は、ＡＴの規定ゲーム数終了時又はＢＢ終了時にＡＴストックがあるとき、ＡＴを再開するために操作手順の報知を行う。 40

【０１４５】

（実施例２、操作指示役（押し順ベル役の場合）の当選時の演出）

次に、操作指示役が押し順ベル役（入賞Ｆ～Ｈ）の場合において、操作指示役の単独当選時と、操作指示役とボーナス役との重複当選時とにおいて同じ演出を行う実施例２について説明する。

【０１４６】

実施例２では、押し順ベル役（入賞Ｆ～Ｈ）はＢＢ１とそれぞれ重複当選し、各確率は同じ（例えば、置数３７）であるように図９に示す抽選テーブルから変更されているものとする。

【０１４７】

10

20

30

40

50

ここで、ＢＢ１と押し順ベル役（入賞Ｆ～Ｈ）とが重複当選する確率はいずれも同じ確率（置数３７）であるが、例えば、ＢＢ１と入賞Ｆとが重複当選する確率（例えば、置数３７とする）と、ＢＢ１と入賞Ｇ、Ｈとが重複当選する確率（例えば、置数０とする）と、が異なる場合に生じる不具合について説明する。

【０１４８】

上述のように、入賞ＦのみがＢＢ１と重複当選し、入賞Ｇ、ＨがＢＢ１と重複当選することがない場合、ＢＢ１が当選したならば、ＢＢ１と入賞Ｆとが重複当選している可能性が高いことを遊技者は認識できる。そのため、ＢＢ１の当選が何らかの方法（例えば、不正行為）により抽出されると、遊技者は、払い出しが８枚ある有利なベル２～４が入賞するように、左第１操作を行えば、高い確率でベル２～４を入賞させることができる。このように、ボーナス役と操作指示役の一つとが重複当選した場合にボーナス役の種類が判明すると操作指示役が特定できてしまう可能性がある。つまり、本来操作指示役の種類が判明しないためランダムでしか操作指示役を取得できないところ、副制御手段２００へ送信される役物当選番号を不正に取得し当選したボーナス役が判明した場合等に、ボーナス役と重複当選した操作指示役の入賞に必要な操作情報（操作順序（押し順とも称する）や操作タイミング（押し位置とも称する））を推測できるため高い確率で操作指示役を取得することができる不具合が発生してしまう。さらに、演出グループ番号が特定されてしまうと操作情報が特定される可能性がより高まる。

【０１４９】

また、操作情報が不正行為により特定できてしまう可能性だけではなく、入賞ＦとＢＢとが重複当選する時のみ行われる演出などがある場合には、その演出を知っている遊技者だけが操作情報を特定して払い出しが８枚ある有利なベル２～４を入賞させることができ、その演出を知らない遊技者は操作情報を特定できず、ランダムでしか払い出しが８枚ある有利なベル２～４を入賞させることができないため、遊技者にとって不公平となってしまう恐れがある。。

【０１５０】

そのため、実施例２では、ＢＢ１と押し順ベル役（入賞Ｆ～Ｈ）とが重複当選する確率はいずれも同じ（均等な）確率（置数３７）にするため、払い出しが８枚ある有利なベルが入賞する押し順は、左第１操作、中第１操作、右第１操作においていずれも同じ確率となる。そのため、ボーナス役の当選及び当選したボーナス役の種類が判明しても、遊技者は、有利な押し順を推測することは不可能となる。

【０１５１】

このように、各操作指示役（押し順ベル役（入賞Ｆ～Ｈ））とボーナス役（特別役、ＢＢ）とが重複当選する確率はそれぞれ同じ確率であるため、ボーナス役の当選及び当選したボーナス役の種類を特定できたとしても操作指示役（例えば、押し順ベル役（入賞Ｆ～Ｈ））の種類を特定できない。そのため、遊技者は、有利な操作情報（操作順序（押し順とも称する）や操作タイミング（押し位置とも称する））を推測できず、不正にメダルを取得することができなくなる。

【０１５２】

非ＡＴ中の役抽選の結果、いずれかの押し順ベル役（入賞Ｆ～Ｈ）に単独当選した場合、主制御手段１００は、押し順ベル役（入賞Ｆ～Ｈ）に共通の演出グループ番号６を設定し副制御手段２００へ送信し、押し順ベル役（入賞Ｆ～Ｈ）とボーナス役が重複当選した場合は押し順ベル役（入賞Ｆ～Ｈ）に共通の演出グループ番号６とボーナス役に対応する役物当選番号とを設定し副制御手段２００へ送信する。

【０１５３】

また、押し順ベル役（入賞Ｆ～Ｈ）に当選した遊技で押し順ベルに非入賞時はＲＴ状態を移行可能な押し順ベルこぼし目（特図）が表示される。そして、押し順ベルこぼし目（特図）が表示されるとＲＴ状態は非ＲＴからＲＴ１に移行される。押し順ベル役（入賞Ｆ～Ｈ）とボーナス役（ＢＢ１）との重複当選時に押し順ベルこぼし目（特図）が表示されてもＲＴ１に移行せず、ボーナス役（ＢＢ１）当選に基づきＲＴ状態はＢＢ内部中に移行

10

20

30

40

50

される。ここで、非 R T は R T 1 よりも有利な状態であるものとする。

【 0 1 5 4 】

副制御手段 2 0 0 は、押し順ベル役（入賞 F ～ H ）が単独当選した遊技において演出グループ番号 6 を受信したとき非 R T 中にあることを示唆する背景画像 C と、3 種類の押し順（左第 1 操作、中第 1 操作、右第 1 操作）の中から押し順を正解したときに有利な状態にとどまることを示す 3 個の「 ? 」からなる遊技状態移行示唆演出（3 択 ? ? ? 演出）と、を表示装置 7 0 に表示する。また、副制御手段 2 0 0 が、押し順ベル役（入賞 F ～ H ）とボーナス役とが重複当選した遊技において演出グループ番号 6 及び役物当選番号 1 を受信したときも、副制御手段 2 0 0 は共通の遊技状態移行示唆演出（3 択 ? ? ? 演出）を表示装置 7 0 に表示する。即ち、副制御手段 2 0 0 は押し順ベル役（入賞 F ～ H ）単独当選時、押し順ベル役（入賞 F ～ H ）とボーナス役との重複当選時に共通の遊技状態移行示唆演出（3 択 ? ? ? 演出）を実行する。また、ボーナス役当選時は押し順ベル役（入賞 F ～ H ）とボーナス役とが重複当選した遊技以降にボーナス役当選の告知を行うようにしてもよい。

10

【 0 1 5 5 】

なお、全リール 4 0 停止後には、実施例 1 における図 1 8 の中上図、中下図、右図に示される演出と同様の演出が行われる。

【 0 1 5 6 】

また、主制御手段 1 0 0 は、A T 中は押し順ベル役（入賞 F ～ H ）当選時に演出グループ番号 6 に加え、押し順を特定できる操作情報を副制御手段 2 0 0 へ送信する。そして、副制御手段 2 0 0 は、押し順ベル役（入賞 F ～ H ）当選時に期待度演出 1（黄弱敵）、期待度演出 2（黄強敵）を実行する。期待度演出 1（黄弱敵）は、表示装置 7 0 に黄色の弱いキャラクタが表示される演出であり有利な状態の当選（B B の当選、A T の当選等）の期待度が低い演出であり、期待度演出 2（黄強敵）は、表示装置 7 0 に黄色の強いキャラクタが表示される演出であり有利な状態の当選（B B の当選、A T の当選等）の期待度が高い演出である。

20

【 0 1 5 7 】

このとき、副制御手段 2 0 0 は、B B 1 と入賞 F（左第 1 ベル）、B B 1 と入賞 G（中第 1 ベル）、B B 1 と入賞 H（右第 1 ベル）が当選したいずれの場合でも、副制御手段 2 0 0 は、期待度演出 1（黄弱敵）と期待度演出 2（黄強敵）との出現比率を同じにして期待度演出を行う。言い換えると、副制御手段 2 0 0 は、B B 1 と入賞 F ～ H とが重複当選したいずれの場合でも、同じ演出テーブルに基づいて、期待度演出 1（黄弱敵）と期待度演出 2（黄強敵）とを表示する。

30

【 0 1 5 8 】

例えば、B B 1 と入賞 F（左第 1 ベル）が重複当選した場合において、期待度演出 2（黄強敵）の出現比率が高い場合、左第 1 の報知（操作手順）と期待度演出 2（黄強敵）とが表示装置 7 0 に表示されたとき、B B 1 と入賞 G（中第 1 ベル）、B B 1 と入賞 H（右第 1 ベル）が重複当選した場合に操作手順と期待度演出 2（黄強敵）とが表示装置 7 0 に表示されたときと比べて B B 1 に当選している可能性が高くなる不具合が生じる。よって、A T 中において、ボーナス役の当選期待度をいずれの重複当選の場合でも同じになるように、副制御手段 2 0 0 は、いずれの重複当選の場合でも、期待度演出 1（黄弱敵）と期待度演出 2（黄強敵）との出現比率を同じにして期待度演出を行う。

40

【 0 1 5 9 】

そのため、操作手順の演出と期待度演出とからボーナス役の当選を予測できないため、遊技者にボーナス役（特別役、B B）が当選したことを突然報知する意外性のある遊技を提供できる。

【 0 1 6 0 】

また、非 A T 中において、副制御手段 2 0 0 は、いずれの押し順ベル役（入賞 F ～ H ）が単独当選した場合でも、期待度演出 1（黄弱敵）と期待度演出 2（黄強敵）との出現比率を同じにして期待度演出を行う。そして、B B と押し順ベル役（入賞 F ～ H ）とが重複

50

当選している場合と押し順ベル役（入賞 F ～ H）が単独当選する場合とで演出 1 と演出 2 の出現頻度（出現比率）を異ならせてもよく、重複当選している場合は押し順ベル役（入賞 F ～ H）が単独当選する場合よりも演出 2 の出現頻度（出現比率）を高くする。

【 0 1 6 1 】

なお、A T 中において、押し順ベル役（入賞 F ～ H）単独当選時、および、押し順ベル役（入賞 F ～ H）とボーナス役との重複当選時のいずれも期待度演出 1、期待度演出 2 を選択可能として、重複当選時の方が単独当選時よりも期待度演出 2 の出現比率が高くなるようにしてもよい。すると、遊技者は、期待度演出 2 が表示されることにより、押し順ベル役（入賞 F ～ H）とボーナス役とが重複当選していることにより期待を持てる。

【 0 1 6 2 】

（実施例 3、操作指示役（1 枚役の場合）の当選時の演出）

次に、操作指示役が 1 枚役の場合において、操作指示役の単独当選時と、操作指示役とボーナス役との重複当選時とにおいて同じ演出を行う実施例 3 について説明する。実施例 3 では、B B 終了後に移行する R T 0 であって、非 R T（図 1 1 参照）よりも若干有利な R T 0 が追加される。そして、R T 状態は、R T 0 において 1 枚役こぼし目が表示されると非 R T に移行される。実施例 3 では、操作タイミング（押し位置とも称する）に応じて入賞可能な 1 枚役が複数種類ある。図 5 では 1 枚役の図柄組合せは「blank A - 白 7 - blank A」の 1 種類のみであったが、実施例 3 では、「blank A - 白 7 - blank A」の図柄組合せはないものとし、2 種類の図柄組合せ「blank A - 赤 7 - blank A」（1 枚役 1）、「blank A - B A R - blank A」（1 枚役 2）を備える。なお、1 枚役は 2 種類としたが複数種類の 1 枚役を備えてもよいし、1 枚役の種類により異なる図柄（中リール 4 0 C の赤 7、B A R）以外の図柄組合せ（ここでは左リール 4 0 L、右リール 4 0 R の blank A）を操作タイミングによらずに必ず引き込める図柄としてもよい。

【 0 1 6 3 】

役抽選手段 1 1 0 は、1 枚役 1 ～ 2、ボーナス役（B B 1）を含む役から当選役を決定する役抽選を行う。実施例 3 では、1 枚役 1 ～ 2 は B B 1 とそれぞれ重複当選し、各確率は同じ（例えば、置数 3 7）であり、また 1 枚役 1 ～ 2 は単独当選もする。役抽選の結果、いずれかの 1 枚役を含む役に単独当選した場合、主制御手段 1 0 0 は、1 枚役に共通の演出グループ番号を設定し副制御手段 2 0 0 へ送信し、1 枚役とボーナス役とが重複当選した場合は 1 枚役に共通の演出グループ番号とボーナス役に対応する役物当選番号とを設定し副制御手段 2 0 0 へ送信する。ここで、A T 中は、1 枚役 1 ～ 2 をグループ化した演出グループ番号を送信し、主制御手段 1 0 0、副制御手段 2 0 0 どちらも操作手順を報知しない。非 A T 中は、副制御手段 2 0 0 が演出グループ番号に基づいて所定の演出を行う。

【 0 1 6 4 】

また、1 枚役に当選した遊技で 1 枚役に非入賞時は R T 状態を移行可能な 1 枚役こぼし目（特図）が表示される。そして、複数の R T 状態が備えられ、R T 0（第 1 の R T 状態）において 1 枚役単独当選時に 1 枚役こぼし目（特図）が表示されると R T 状態は非 R T（第 2 の遊技状態）に移行される。1 枚役とボーナス役（B B 1）との重複当選時に 1 枚役こぼし目（特図）が表示されても非 R T（第 2 の遊技状態）に移行せず、ボーナス役（B B 1）当選に基づき R T 状態は B B 内部中（第 3 の遊技状態）に移行される。

【 0 1 6 5 】

副制御手段 2 0 0 は、R T 0 中において 1 枚役に対応する演出グループ番号を受信すると、R T 0 中であることを示唆する背景画像 D と、中リール 4 0 C に停止すべき 2 種類の図柄（赤 7、B A R）を表示装置 7 0 に表示する（遊技状態移行示唆演出）。また、副制御手段 2 0 0 が、1 枚役とボーナス役（B B 1）の重複当選した遊技において 1 枚役に対応する演出グループ番号及び役物当選番号 1 を受信したときも、副制御手段 2 0 0 は共通の遊技状態移行示唆演出を表示装置 7 0 に表示する。即ち、副制御手段 2 0 0 は 1 枚役単独当選時、1 枚役とボーナス役（B B 1）との重複当選時に共通の遊技状態移行示唆演出を実行する。また、ボーナス役当選時は 1 枚役とボーナス役とが重複当選した遊技以降に

ボーナス役当選の告知を行うようにしてもよい。

【0166】

なお、全リール40停止後には、実施例1における図18の中上図、中下図、右図に示される演出と同様の演出が行われる。

【0167】

実施例1の押し順リプレイ、実施例2の押し順ベル役は、操作順序（押し順とも称する）に応じて有効ラインL上に揃う図柄組合せ（条件装置）が異なる役であったが、操作タイミング（押し位置とも称する）に応じて有効ラインL上に揃う図柄組合せ（条件装置）が異なる役としてもよい。実施例3の1枚役は、操作タイミング（押し位置とも称する）に応じて有効ラインL上に揃う図柄組合せ（条件装置）が異なる役であったが、操作順序（押し順とも称する）に応じて有効ラインL上に揃う図柄組合せ（条件装置）が異なる役としてもよい。

10

【0168】

なお、実施例2、3の内容、思想は、本明細書の内容に適宜組み合わせること、適用することが可能である。また、実施例1～3は他の1又は複数の実施例と組み合わせられてもよい。

【0169】

（演出モードの説明）

次に、BB中のAT抽選、BB状態抽選及び演出モードについて説明する。BB中のBB状態には、BB中通常状態、BB中高確率状態、チャンス予約状態の三種類があり、ATはチャンス予約状態にあるときのみ当選する。

20

【0170】

BB中通常状態は、AT抽選が行われず、BB中高確率状態、チャンス予約状態に移行しうる状態であり、BB中高確率状態よりもチャンス予約状態に移行する確率が低い状態である。

【0171】

BB中高確率状態は、AT抽選が行われず、BB中通常状態、チャンス予約状態に移行しうる状態であり、BB中通常状態よりもチャンス予約状態に移行する確率が高い状態である。BB中高確率状態は、所定ゲーム数の消化で終了し、終了後はBB中通常状態に移行される。具体的には、BB中高確率状態に移行したとき所定ゲーム数の高確率ゲーム数がセットされ、高確率ゲーム数が0になると、BB中高確率状態はBB中通常状態に移行される。

30

【0172】

チャンス予約状態は、AT抽選がある状態であり1ゲームで終了する。チャンス予約状態においてはBAR揃い役(入賞M、入賞P1、入賞Q1)が当選(約20%)するとATが当選するので、チャンス予約状態は、演出上のチャンスではなく、現実にはATが当選するチャンスとなる。

【0173】

上述したもの以外の各BB状態間の移行は、基本的にBB状態抽選の結果に基づき移行される。BB状態抽選は、主制御手段100によって行われ、高確率状態抽選、チャンス予約状態抽選、抽選モード抽選がある(図24～28のフローチャート参照)。

40

【0174】

主制御手段100は、BB状態がBB中通常状態にあるとき、BB中通常状態に対応するBB中高確率状態移行の抽選テーブルと、抽選モード(ロー、ミドル、ハイ)と、役抽選の結果に基づき、BB中高確率状態の抽選を行う。BB中通常状態は、高確率ゲーム数が0である場合にBB中通常状態にあると判断される。BB中高確率状態は、高確率ゲーム数が1以上である場合にBB中高確率状態にあると判断される。高確率状態抽選では、BB中通常状態にあるときBB中高確率状態へ移行することが抽選され、スイカ(入賞C)、共通小役1(入賞I)、BAR揃い役(入賞M、入賞P1、入賞Q1)、BAR揃いフェイク役(入賞N、入賞P2、入賞Q2)、ベル小V(入賞R1～R3)が当選したとき所

50

定の確率で当選する。

【0175】

主制御手段100は、BB状態がBB中通常状態にあるとき、BB中通常状態に対応するチャンス予約状態移行の抽選テーブルと、抽選モード（ロー、ミドル、ハイ）と、役抽選の結果に基づき、チャンス予約状態の抽選を行う。そして、主制御手段100は、BB状態がBB中高確率状態にあるとき、BB中高確率状態に対応するチャンス予約状態移行の抽選テーブルと、抽選モード（ロー、ミドル、ハイ）と、役抽選の結果に基づき、チャンス予約状態の抽選を行う。チャンス予約状態抽選では、チャンス予約状態へ移行することが抽選され、スイカ（入賞C）、共通小役1（入賞I）、BAR揃い役（入賞M、入賞P1、入賞Q1）、BAR揃いフェイク役（入賞N、入賞P2、入賞Q2）、ベル小V（入賞R1～R3）が当選したとき所定の確率で当選する。

10

【0176】

BB中の高確率状態抽選、チャンス予約状態抽選には、複数の抽選モード（ロー、ミドル、ハイ）が備えられており、ロー<ミドル<ハイの順番でチャンス予約状態に当選する確率が高くなる。

【0177】

主制御手段100は、BB状態がBB中通常状態又はBB中高確率状態にあるとき、抽選モード移行の抽選テーブルと、役抽選の結果とに基づき、抽選モードの抽選を行う。抽選モード抽選では、スイカ（入賞C）、共通小役1（入賞I）、BAR揃い役（入賞M、入賞P1、入賞Q1）、BAR揃いフェイク役（入賞N、入賞P2、入賞Q2）、ベル小V（入賞R1～R3）が当選したとき所定の確率で抽選モード抽選に当選したと判断する。主制御手段100は、抽選モード抽選に当選したとき、抽選モードがローにある場合は抽選モードをミドルにセットし、抽選モードがミドルにある場合は抽選モードをハイにセットする。抽選モード抽選の結果は、BB中通常状態又はBB中高確率状態において参照される。

20

【0178】

主制御手段100は、BB状態がチャンス予約状態にあるとき、AT当選の抽選テーブルと、役抽選の結果とに基づき、AT抽選を行う。チャンス予約状態にあるときにBAR揃い役（入賞M、入賞P1、入賞Q1）に当選するとATは当選し、チャンス予約状態にないBB中通常状態、BB中高確率状態にある場合にはAT抽選は行われなためBAR揃い役（入賞M、入賞P1、入賞Q1）に当選してもATは当選しない。BB中通常状態、BB中高確率状態にある場合に、BAR揃い役（入賞M、入賞P1、入賞Q1）に当選すると、「BAR」図柄が一直線に揃わない操作手順が報知されるが、報知に従わず「BAR」図柄が一直線に揃ってもATが当選することはない。

30

【0179】

「BAR」図柄が一直線に揃うことを狙わせる演出（BAR狙い演出と称する）、AT抽選の結果を示す演出、BB状態の移行を示す演出等は、後述する演出モードによってその出現頻度が異なる。言い換えると、演出モードの機能によってBAR狙い演出、AT抽選の結果を示す演出、BB状態の移行を示す演出等の出現タイミング、出現頻度が異なる。

40

【0180】

また、操作手順により「BAR」図柄が一直線に揃うBAR揃い役（入賞M、入賞P1、入賞Q1）と表示窓22内の左リール40Lに「BAR」図柄が表示されるが「BAR」図柄が一直線に揃わないBAR揃いフェイク役（入賞N、入賞P2、入賞Q2）とがある。チャンス予約状態中にBAR揃い役に当選した場合にATが当選するが、その際、副制御手段200は、AT抽選の結果を報知する前に、所定の頻度でBAR揃いを狙わせる演出（操作手順の報知）を実行し、ストップスイッチ37の押し順と操作タイミングとが適切であれば表示窓22内に「BAR」図柄が一直線に揃う。このように、ATの当選を役抽選結果に対応付けることでAT抽選の結果と表示された出目に対応付けられ、AT抽選に対しての透明性（公正性）が高まる。また、表示窓22内の左リール40Lに「BAR

50



」図柄が表示されるBAR揃いフェイク役(入賞N、入賞P2、入賞Q2)に当選時にBAR狙い演出を実行してもよい(ガセ演出)。上記のガセ演出を所定の頻度で実行可能とすることで後述する演出モードの種類を増やすこと(特に演出モード2を増やすこと)ができる。

#### 【0181】

なお、BB中の「BAR」図柄が一直線に揃うための操作手順は、主制御回路100ではなく副制御手段200が設定、管理している。これは、BB中の小役は取りこぼしがないため必ずメダル15枚を取得でき、操作手順を報知することにより出玉に有利、不利が生じないため主制御回路100が設定、管理する必要がないためである。

#### 【0182】

また、BB状態移行の別の抽選方法として、下記の抽選方法がある。主制御手段100は、BB状態毎にBB状態抽選を行ってもよい。主制御手段100は、BB中通常状態においては、必要な抽選である高確率状態抽選、チャンス予約状態抽選、抽選モード抽選のみを行い、BB中高確率状態においては、必要な抽選であるチャンス予約状態抽選、抽選モード抽選のみを行い、チャンス予約状態においては、必要な抽選であるAT抽選のみを行うようにしてもよい。

#### 【0183】

なお、BB中の当選役は全て小役で構成されている。チャンス予約状態になくBB中通常状態、BB中高確率状態にある場合等のAT当選の条件を満たさない場合にはBAR揃い出目が表示されない操作手順を報知する。このとき、BAR揃い出目が表示されなくても他の小役が必ず入賞するため、メダルを取得できない無駄な遊技を無くせる。また、入賞R1～R3当選時に通常(チャンス予約状態抽選、高確率状態抽選、抽選モード抽選に非当選の時)は表示窓22内に「ベル」図柄が一直線に揃う押し順を報知し、チャンス予約状態抽選、高確率状態抽選、抽選モード抽選に当選した場合はベル小Vを表示させるための押し順を報知してチャンスであることを報知してもよい。

#### 【0184】

このようにBB中の当選役はすべて小役で構成し、小役の取りこぼしを無くすことにより、BBを最小限の少ないゲーム数で終了させることができ、演出の進行管理も容易にできる。また、本明細書ではBB中に再遊技役が当選することがないので、払い出しのない遊技によってゲーム数が延びることがなくBBを少ないゲーム数で終了させることができる。また、BB中に頻繁にBAR狙い演出を行っても、小役の取りこぼしが無いのでBBを最小限の少ないゲーム数で終了させることができる。また、後述する演出モード4においてBB終了の規定ゲーム数(枚数)前にAT当選を告知する場合等に、小役の取りこぼしが無いので、ゲーム数のカウントが容易になり、演出プログラムを簡素化できる。なお、BAR揃い出目が表示されない操作手順の報知に従わずに、BAR揃い出目が表示されてもATが当選することはない。

#### 【0185】

なお、BAR揃い出目と同様に、表示されるとAT当選が確定するチャンス目(AT確定目等)を設けても良い。

#### 【0186】

図19は、BB中のBB状態の移行例を示す図である。BB開始時には、BB状態は抽選モードがローであるBB中通常状態に設定される。BB遊技開始後、5ゲーム(5遊技)目にスイカ(入賞C)が当選し、主制御手段100は高確率状態抽選の結果を参照して当選と判断すると、BB状態をBB中通常状態からBB中高確率状態に移行させる。そして、BB状態が抽選モードがローであるBB中高確率状態にある9ゲーム(9遊技)目にベル小V役(入賞R1～R3)が当選したときチャンス予約状態抽選の結果を参照して当選と判断すると、次の10ゲーム(10遊技)でチャンス予約状態に移行するように制御する。その際、副制御手段200は、ベル小Vが入賞する押し順(操作手順)を決定し表示装置70に表示する。遊技者は、表示された押し順(操作手順)に従ってストップスイッチ37を操作すると、ベル小Vを入賞させることができる。

10

20

30

40

50

## 【0187】

そして、主制御手段100は、チャンス予約状態にある10ゲーム(10遊技)目に、BAR揃い役(入賞M、入賞P1、入賞Q1)が当選したときAT抽選の結果を参照してAT当選であると判断するとATを所定個数ストックする。その際、副制御手段200は、AT抽選の結果を報知する前に、BAR狙い演出(操作手順の報知)を表示装置70に表示する。遊技者は、表示された押し順(操作手順)に従って「BAR」図柄を表示窓22内に停止するようにストップスイッチ37を操作すると、表示窓22内に「BAR」図柄を一直線に揃えることができる。

## 【0188】

そして、主制御手段100は、抽選モードがローであるBB中高確率状態にある11ゲーム(11遊技)目終了時に、高確率ゲーム数が0になったためBB状態をBB中高確率状態からBB中通常状態に移行させる。そして、主制御手段100は、抽選モードがローであるBB中通常状態にある16ゲーム(16遊技)目にチェリー図柄表示役(入賞P1~Q2)の当選で抽選モード抽選の結果を参照してミドル昇格当選と判断すると、抽選モードがミドルであるBB中通常状態に移行させる。

## 【0189】

次に、BB中の演出を制御する演出モードについて説明する。副制御手段200は、BB中の演出を制御するための複数の演出モードを備え、遊技者はBB開始時に複数の演出モードの中から所望の演出モードを選択することができる。具体的には4種類の演出モード1~4があり、遊技者は表示装置70に表示された選択画面に従って所望の演出モードを選択できる。主制御手段100は、毎遊技開始時(スタートスイッチ36が操作されたとき)に、BB状態がBB中通常状態にあるかBB中高確率状態にあるかを示すBB中高確率状態情報、BB状態がチャンス予約状態にあるか否かを示すチャンス予約状態情報、抽選モードがロー、ミドル、ハイのいずれかにあるかを示す抽選モード情報、AT当選の有無及びATストックの獲得数を示すAT情報を副制御手段200に送信し、副制御手段200は受信した4つの情報と演出モードに基づき演出を行う。ここで、BB中高確率状態情報において、BB中高確率状態にない場合にはBB中通常状態にあると判断される。

## 【0190】

演出モード1では、副制御手段200は、主制御手段100から送信されたチャンス予約状態情報、AT情報に基づき、チャンス予約状態が設定されたこと示す演出、及びAT抽選の実行遊技でAT抽選の結果を報知する演出を行う。具体的には、チャンス予約状態が設定されたこと示す演出は、ストップスイッチ37の第1停止から第3停止にかけてキャラクタが表示装置70の右下から左下までゴールに向かって移動することによって報知される。そして、チャンス予約状態が設定されたことは、ストップスイッチ37の第3停止後に、キャラクタがゴール付近にとどまることによって、チャンス予約状態が設定されなかったことは、ストップスイッチ37の第3停止後に、キャラクタがゴール付近に到達できないことによって報知される。

## 【0191】

チャンス予約状態においてはBAR揃い役(入賞M、入賞P1、入賞Q1)が当選(約20%)するとATが当選するので、チャンス予約状態が設定されたことは、演出上のチャンスではなく、現実にはATが当選するチャンスとなる。そして、チャンス予約状態に設定されている次ゲームでAT抽選が行われ、AT当選の場合はキャラクタがゴールに到達し表示装置70にAT当選と表示され、AT非当選の場合はキャラクタがゴールに到達できないことによって報知される。なお、演出モード1では、BB中高確率状態が設定されていることを示す演出は行われない。

## 【0192】

演出モード2では、副制御手段200は、主制御手段100から送信されたBB中高確率状態情報、AT情報に基づき、BB中高確率状態が設定されていることを示す演出、及びAT抽選の実行遊技でAT抽選の結果を報知する演出を行う。具体的には、BB中通常状態ではキャラクタが温泉に入っている画像が表示され、BB中高確率状態にあることは

、温泉に入ったキャラクタが踊ることによって報知される。演出モード2では、演出モード1のようにチャンス予約状態が設定されたこと示す演出は行われなため、遊技者は現在の遊技がチャンス予約状態にあるか否かを判断することはできない。

#### 【0193】

A T抽選の結果は、B A R狙い演出が表示装置70に表示され、B A R揃い役(入賞M、入賞P1、入賞Q1)に当選しており操作手順が適切であれば「B A R」図柄が一直線に揃いA Tが当選した旨を示す画像を表示することによって報知される。なお、A T抽選の結果は、B A R揃い役(入賞M、入賞P1、入賞Q1)に当選していれば「B A R」図柄が一直線に揃わなくてもA Tが当選した旨を示す画像を表示することによって報知される。B A R揃いフェイク役(例えば、入賞N、入賞P2、入賞Q2)に当選しているときには操作手順が適切であっても「B A R」図柄が一直線に揃わずA Tが当選したことは報知されない。なお、演出モード2においては、副制御手段200は、A T情報に基づきA Tに当選しているとき(B A R揃い役当選時)にB A R狙え演出を行い、A T情報に基づきA Tに当選していないとき(B A R揃いフェイク役当選時)にB A R狙い演出を所定の頻度、確率で実行する。

#### 【0194】

演出モード3では、副制御手段200は、主制御手段100から送信されたA T情報に基づき、A T抽選の実行遊技でA Tの当選を報知する演出を行う。例えば、筐体にパトランプ(赤い電球が回転する発光装置)を設け、A Tが当選した遊技の所定のタイミングでパトランプを光らせ鳴らす演出を行う。又は、A Tが当選した遊技の所定のタイミングでA T抽選に当選した旨を示す画像(文字、演出画像)を表示装置70に表示する。なお、演出モード3では、演出モード2のようにB B中高確率状態が設定されていることを示す演出、演出モード1のようにチャンス予約状態が設定されたこと示す演出は行われな。

#### 【0195】

演出モード4では、副制御手段200は、主制御手段100から送信されたA T情報に基づき、A T抽選の結果をB B中の定められたタイミングで報知する演出を行う。具体的には、定められたタイミングで、例えば、最終遊技、B B終了デモ実行時、B B中の規定ゲーム数毎、B B終了の規定ゲーム数(枚数)前、B B中の所定時間経過時にA Tに当選したことを報知する。なお、演出モード4では、演出モード2のようにB B中高確率状態が設定されていることを示す演出、演出モード1のようにチャンス予約状態が設定されたこと示す演出は行われな。

#### 【0196】

なお、演出モード1~4において、副制御手段200は、主制御手段100から送信された抽選モード情報に基づき、抽選モードを示唆する背景画像Eが表示装置70に表示される演出を行ってもよい。また、演出モード1、3、4において、B A R狙い演出を所定の頻度で実行してもよく、その際演出モード2におけるB A R狙い演出の出現頻度を最も高くする。また、演出モード1、2において、入賞R1~3当選時にB B中高確率状態、チャンス予約状態が設定される場合(当選した場合)はベル小Vを表示させる押し順を報知してもよい。逆に、演出モード3、4ではB B中高確率状態、チャンス予約状態が設定されてもベル小Vを表示させる押し順を報知せずに表示窓22内に「ベル」図柄が一直線に揃う押し順を報知する。

#### 【0197】

上述のように、副制御手段200は、毎遊技開始時(スタートスイッチ36が操作されたとき)に主制御手段100から演出モードに関する4つの情報を受信するが、演出モード1~4ごとに使用する情報が異なり演出モード1~4ごとに異なる演出を行う。また、B B中のA T抽選に抽選段階(B B中通常状態、B B中高確率状態、チャンス予約状態)を設けることで機能が異なる演出モードを作り易く、遊技者の要求にあうA T当選の告知方法を提供できる。また、A T抽選には抽選段階があり、チャンス予約状態のみでしかA Tは当選しないため、特定の役であるB A R揃い役(入賞M、入賞P1、入賞Q1)に当選することが単にA T当選ではなく、B B途中の遊技の結果(出目)からA T当選が認識さ

れることがなくなる。また、演出モードに関する4つの情報の組合せであって、演出に使用する情報の組合せは、上記の演出モード1～4における組合せに限らず、チャンス予約状態情報のみを使用して演出モードを構成したり、全ての情報を使用して演出モードを構成するなど4つの情報を種々組合せてもよい。

#### 【0198】

なお、BB中高確率状態、チャンス予約状態をBBの終了条件に応じて設定しないようにしてもよい。具体的には、BB中高確率状態、チャンス予約状態が当選したゲームでメダルの払出枚数がBBの終了条件である450枚を超えるような場合には、BB中高確率状態、チャンス予約状態に設定しても無意味であるのでBB中高確率状態、チャンス予約状態を設定しない。

10

#### 【0199】

また、BB終了時にBB中高確率状態、チャンス予約状態である場合には、専用の抽選テーブルを用いてAT抽選を実行してもよい(図35参照)。

#### 【0200】

なお、BB中のAT抽選では、チャンス予約状態においてBAR揃い役(入賞M、入賞P1、入賞Q1)が当選したときATは当選したが、スイカ(入賞C)、共通小役1(入賞I)、チェリー図柄表示役の当選(入賞M～Q2)、ベル小V(入賞R1～R3)が当選したとき所定の確率で当選するようにしてもよい。また、AT抽選はチャンス予約状態において行われるが、BB中通常状態、BB中高確率状態においてもAT抽選が行われるようにしてもよい。また、AT抽選は、役抽選に使用された乱数等を用いて行われてもよい。副制御手段200は、演出モードに関する4つの情報をもとに演出を行うものとしたが、役抽選の情報(演出グループ番号等)も含めて演出を行うようにしてもよい。

20

#### 【0201】

##### [制御手段による処理の説明]

##### 主制御手段における制御処理の説明

まず、主制御手段100において実行され、遊技の進行を制御する遊技進行メイン処理の内容について、図20のフローチャートを参照しつつ説明する。図20に示す遊技進行メイン処理は、スロットマシン10の電源投入後に実行される各種チェック処理が行われた後に実行されるものであり、遊技進行メイン処理を繰り返し実行することで遊技の制御を行うことができる。

30

#### 【0202】

##### <遊技進行メイン処理の説明>

遊技進行メイン処理が開始されると、主制御手段100は、遊技開始処理を行う(ステップS10)。この遊技開始処理では、RT状態番号、遊技状態番号、前兆ゲーム数、ATゲーム数をRWMの所定の記憶領域から読み出して、リングバッファに保存する(これにより、後述するタイマ割込処理によって、各制御コマンドが副制御手段へ送信される)。また、プロッカ45(図3参照。)をオンにしてメダル流路を形成し、メダル投入口32からのメダル投入を有効にする。但し、次に行う遊技が再遊技役の場合は、メダルの自動投入処理(例えばベット数表示ランプ26a, 26b, 26cを自動的に点灯させるなど)を行い、さらにクレジット枚数が上限値に達していた場合はプロッカ45をオフにして、メダル投入口32から投入されたメダルを受け皿62から返却する。そして、前回の遊技で決定された指示番号をクリア(「0」に更新)する。

40

#### 【0203】

次に、主制御手段100は、メダルの投入に伴う処理(遊技メダル管理処理)を行う(ステップS12)。この処理としては、例えば、クレジット数表示器27の表示の更新処理、クレジット数の減算処理、メダル投入口32からのメダル投入に関する不正行為の判断処理、ベット数のカウント処理などを実行する。次に主制御手段100は、投入されたメダル枚数が規定数に達してスタートスイッチ36の操作を受け付けられる状態になるとスタートスイッチ36が操作されたか否かを判断し(ステップS14)、操作されていない(NO)と判断したときは、ステップS12の処理に戻る。

50

## 【 0 2 0 4 】

また、ステップ S 1 4 の判断処理で、スタートスイッチ 3 6 が操作された ( Y E S ) と判断したときは、ブロック 4 5 をオフにして、メダル投入口 3 2 からのメダル投入を無効にする ( ステップ S 1 6 )。次に主制御手段 1 0 0 は、図 9、1 0 に示した抽選テーブルに基づいて役抽選処理を行う ( ステップ S 1 8 )。

## 【 0 2 0 5 】

次いで主制御手段 1 0 0 は、現在の遊技状態が遊技状態 0 であるか否かを判断する ( ステップ S 2 0 )。そして、遊技状態が遊技状態 0 である場合は判断結果が Y E S となって遊技状態 0 ( 開始 ) の処理を行い ( ステップ S 2 2 )、遊技状態 0 でない場合は判断結果が N O となって現在の遊技状態が遊技状態 2 であるか否かを判断する ( ステップ S 2 4 )。ここで、ステップ S 2 2 の遊技状態 0 ( 開始 ) の処理は、その内容については、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する ( 以下、遊技状態 2、3、5、7 ( 開始 ) の処理についても同様 )。

10

## 【 0 2 0 6 】

遊技状態 2 である場合は判断結果が Y E S となって遊技状態 2 ( 開始 ) の処理を行い ( ステップ S 2 6 )、遊技状態 2 でない場合は判断結果が N O となって現在の遊技状態が 3 であるか否かを判断する ( ステップ S 2 8 )。

## 【 0 2 0 7 】

遊技状態 3 である場合は判断結果が Y E S となって遊技状態 3 ( 開始 ) の処理を行い ( ステップ S 3 0 )、遊技状態 3 でない場合は判断結果が N O となって現在の遊技状態が遊技状態 5 であるか否かを判断する ( ステップ S 3 2 )。

20

## 【 0 2 0 8 】

遊技状態 5 又は 7 である場合は判断結果が Y E S となって遊技状態 5 ( 開始 ) の処理を行い ( ステップ S 3 4 )、遊技状態 5 又は 7 でない場合は判断結果が N O となって ( 遊技状態 1 ( 開始 ) の処理、遊技状態 4 ( 開始 ) の処理、遊技状態 6 ( 開始 ) の処理の処理は、省略する)、獲得枚数表示器 2 8 に指示番号に対応する情報を表示するための指示表示処理を実行する ( ステップ S 4 0 )。そして、主制御手段 1 0 0 は、指示番号を R W M の所定の記憶領域から読み出して、リングバッファに保存する ( ステップ S 4 2 )。これにより、後述するタイマ割込処理によって、指示番号コマンドが副制御手段 2 0 0 へ送信される。

30

## 【 0 2 0 9 】

このリングバッファは、副制御手段 2 0 0 へ送信する制御コマンドを一時的に保存するものであり、上述した R W M の一部の記憶領域をリングバッファとして利用している。リングバッファに保存された制御コマンドは、後に説明するタイマ割込処理によって最先に保存されたものから順次、副制御手段 2 0 0 へ送信され、送信された制御コマンドはリングバッファから消去される。すなわち、後から保存された制御コマンドが、それ以前に保存されていた制御コマンドよりも先に副制御手段 2 0 0 へ送信されることはない。

## 【 0 2 1 0 】

なお、制御コマンドごとに優先度を設け、後から保存された制御コマンドが、それ以前に保存されていた制御コマンドよりも優先度が高い場合は、後から保存された制御コマンドを先に副制御手段 2 0 0 へ送信するようにしてもよい。例えば、次に説明する指示番号コマンドを演出グループ番号コマンド及び役物当選番号コマンドよりも優先度を高く設定しておくことで、本実施形態とは異なり、まず演出グループ番号コマンド及び役物当選番号コマンドをリングバッファに保存し、その後に指示番号コマンドをリングバッファに保存した場合であっても指示番号コマンドを先に副制御手段 2 0 0 へ送信してもよい。

40

## 【 0 2 1 1 】

次に、入賞・再遊技当選番号の演出グループ番号への置き換えの処理を行う ( ステップ S 4 4 )。ここで、入賞・再遊技当選番号の演出グループ番号への置き換えは、図 2 4 の表に従って行われる。そして、主制御手段 1 0 0 は、C P U のレジスタにセットされた演出グループ番号をリングバッファに保存し ( ステップ S 4 6 )、役物当選番号をリングバ

50

ッファに保存する（ステップS 4 8）。これにより、後述するタイマ割込処理によって、演出グループ番号コマンド及び役物当選番号コマンドが副制御手段2 0 0へ送信される。

#### 【0 2 1 2】

そして、主制御手段1 0 0は、最小遊技時間が経過したか否かを判断し（ステップS 5 0）、最小遊技時間が経過したと判断すると（ステップS 5 0 / Y E S）、リール停止管理処理を行う（ステップS 5 2）。リール停止管理処理では、リール4 0 L, 4 0 C, 4 0 Rの回転を開始し、ストップスイッチ3 7 L, 3 7 C, 3 7 Rが操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリールについて停止制御を行う。

#### 【0 2 1 3】

そして、有効ラインL上に停止表示された図柄組合せが、図4、5に示した図柄組合せのいずれかに一致するか否かを判断する表示判定処理を行う（ステップS 5 4）。また、有効ラインL上に停止表示された図柄組合せが、入賞役の図柄組合せ（図4, 5参照）のいずれかと一致していた場合は、ホッパーモータ4 6を駆動して、一致した入賞役に対応する枚数のメダルを払い出すための払出処理を行う（ステップS 5 6）。

#### 【0 2 1 4】

次に主制御手段1 0 0は、遊技終了チェック処理を行い（ステップS 5 8）、停止表示された図柄組合せなどに基づいて、遊技状態の移行制御やR T状態の移行制御を行う。また、B B 1又はB B 2に対応する図柄組合せが停止表示されたときは、外部集中端子基板8 4を介してB B信号をオンにする。また、遊技状態が遊技状態2（A T準備）から遊技状態3（A T）に移行したときは、外部集中端子基板8 4を介してA T信号をオンにする。

#### 【0 2 1 5】

以上の処理によって1回の遊技が終了すると、主制御手段1 0 0は、再びステップS 1 0の処理に戻って次の遊技のための処理を実行する。このように、図2 0に示す遊技進行メイン処理では、役抽選処理（ステップS 1 8）によって当選番号が決定された後、当選番号に応じた指示番号が決定されるが、副制御手段2 0 0に対しては、先に指示番号コマンドが送信され（ステップS 4 0）、その後、演出グループ番号コマンドが送信されることになる（ステップS 4 6）。

#### 【0 2 1 6】

< 遊技状態0（開始）処理の説明 >

次に、図2 0のステップS 2 2で実行される遊技状態0（開始）の内容について、図2 1に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段1 0 0は、ステップS 2 2の遊技状態0（開始）処理を開始すると、当選役決定手段1 1 0により決定された当選番号が当選番号1～1 0、1 2、1 4のいずれかであるか否かを判断する（ステップS 8 0）。ここで、当選番号1はB B 1 + 再遊技役B、当選番号2はB B 1 + 再遊技役C、当選番号3はB B 1 + 再遊技役D、当選番号6はB B 2 + 再遊技役B、当選番号7はB B 2 + 再遊技役C、当選番号8はB B 2 + 再遊技役D、当選番号9はB B 2 + 入賞D、当選番号1 0はB B 2、当選番号1 1は入賞A、当選番号1 2は入賞B、当選番号1 3は入賞C、当選番号1 4は入賞Dの当選を示す（以下同様）。

#### 【0 2 1 7】

当選番号1～1 0、1 2、1 4のいずれかであると判断したとき（ステップS 8 0 / Y E S）、A T抽選を行い（ステップS 8 2）、A Tに当選したか否かを判断する（ステップS 8 4）。A Tに当選したと判断したとき（ステップS 8 4 / Y E S）、A Tのストックを1加算し（ステップS 8 6）、前兆ゲーム数を抽選する（ステップS 8 8）。ステップS 8 0 / N O、ステップS 8 4 / N O、ステップS 8 8の処理のあと、遊技状態0（開始）処理を終了する。

#### 【0 2 1 8】

< 遊技状態2（開始）処理の説明 >

次に、図2 0のステップS 2 6で実行される遊技状態2（開始）の内容について、図2 2に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段1 0 0は、ステップS 2 6の遊

10

20

30

40

50

技状態 2（開始）処理を開始すると、当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 20 であるか否かを判断する（ステップ S100）。

【0219】

当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 20（再遊技役 B）であると判断したとき（ステップ S100 / YES）、RT2 に移行させるリプレイ 2 が入賞する指示番号 A1 を設定する（ステップ S102）。当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 20（再遊技役 B）でないと判断したとき（ステップ S100 / NO）、当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 21（再遊技役 C）であるか否かを判断する（ステップ S104）。

【0220】

当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 21（再遊技役 C）であると判断したとき（ステップ S104 / YES）、RT2 に移行させるリプレイ 2 が入賞する指示番号 A2 を設定する（ステップ S106）。当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 21（再遊技役 C）でないと判断したとき（ステップ S104 / NO）、当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 22（再遊技役 D）であるか否かを判断する（ステップ S108）。

【0221】

当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 22（再遊技役 D）であると判断したとき（ステップ S108 / YES）、RT2 に移行させるリプレイ 2 が入賞する指示番号 A3 を設定する（ステップ S110）。当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 22（再遊技役 D）でないと判断したとき（ステップ S108 / NO）、遊技状態 2（開始）処理を終了する。

【0222】

< 遊技状態 3（開始）処理の説明 >

次に、図 20 のステップ S30 で実行される遊技状態 3（開始）の内容について、図 23 に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段 100 は、ステップ S30 の遊技状態 3（開始）処理を開始すると、当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 25（再遊技役 G）であるか否かを判断する（ステップ S160）。

【0223】

当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 25（再遊技役 G）であると判断したとき（ステップ S160 / YES）、RT1 に転落するリプレイ 3 の入賞を防ぐために指示番号 A1 を設定する（ステップ S162）。当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 25（再遊技役 G）でないと判断したとき（ステップ S160 / NO）、当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 24（再遊技役 F）であるか否かを判断する（ステップ S164）。

【0224】

当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 24（再遊技役 F）であると判断したとき（ステップ S164 / YES）、RT1 に転落するリプレイ 3 の入賞を防ぐために指示番号 A3 を設定する（ステップ S166）。当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 24（再遊技役 F）でないと判断したとき（ステップ S164 / NO）、当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 23（再遊技役 E）であるか否かを判断する（ステップ S168）。

【0225】

当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 23（再遊技役 E）であると判断したとき（ステップ S168 / YES）、RT1 に転落するリプレイ 3 の入賞を防ぐために指示番号 A2 を設定する（ステップ S170）。当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 23（再遊技役 E）でないと判断したとき（ステップ S168 / NO）、当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 1～10、12、14 のいずれかであるか否かを判断する（ステップ S200）。当選役決定手段 110 により決定された当選番号が当選番号 1～10、12、14 のいずれかであると判断した

10

20

30

40

50

とき（ステップS200 / YES）、AT抽選を行い（ステップS202）、ATに当選したか否かを判断する（ステップS204）。

【0226】

ATに当選したと判断したとき（ステップS204 / YES）、ATのストックを1加算する（ステップS206）。ステップS200 / NO、ステップS204 / NO、ステップS206の処理のあと、遊技状態3（開始）処理を終了する。なお、ステップS200の処理の前に、主制御手段100は、当選役決定手段110により決定された当選番号が当選番号16～18（入賞F～H）である場合には、ベル1～4のいずれかが入賞する指示番号A1～A3のいずれかを設定する。また、主制御手段100は、誤ってリプレイ3を入賞させてRT1に転落している状態において、当選役決定手段110により決定された当選番号が当選番号20～22（再遊技役B～D）であると判断したときは、RT2に復帰するためにリプレイ2が入賞する指示番号A1～A3のいずれかを設定する。

10

【0227】

< 遊技状態5、7（開始）処理の説明 >

次に、図20のステップS34で実行される遊技状態5、7（開始）の内容について、図24に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段100は、ステップS34の遊技状態5、7（開始）処理を開始すると、AT抽選処理（ステップS220）、チャンス予約状態抽選処理（ステップS222）、高確率状態抽選処理（ステップS224）を行う。そして、抽選モードがハイか否かを判断する（ステップS226）。抽選モードがハイでないと判断したとき（ステップS226 / NO）、抽選モード抽選処理を行う（ステップS228）。抽選モードがハイであると判断したとき（ステップS226 / YES）、遊技状態5、7（開始）処理を終了する。ここで、AT抽選処理（ステップS220）、チャンス予約状態抽選処理（ステップS222）、高確率状態抽選処理（ステップS224）、抽選モード抽選処理（ステップS228）の内容については、後にフローチャートを参照しつつ説明する。

20

【0228】

< AT抽選処理の説明 >

次に、図24のステップS220で実行されるAT抽選処理の内容について、図25に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段100は、AT抽選処理を開始すると、まず、BB状態がチャンス予約状態にあるとき、ATを抽選する（ステップS230）。次に、ATが当選したか否かを判断する（ステップS232）。主制御手段100は、BB状態がチャンス予約状態にありBAR揃い役（入賞M、入賞P1、入賞Q1）が当選すると、AT当選と判断する。AT当選と判断したとき（ステップS232 / YES）、ATストック処理を行う（ステップS234）。ATストック処理では、当選したATのストック数を決定し、決定されたATストック数をATストックカウンタに加算する。ATストックカウンタは、現在あるATストックの総数を記憶するカウンタである。AT当選でないと判断したとき（ステップS232 / NO）、ステップS234の処理のあと、AT抽選処理を終了する。

30

【0229】

< チャンス予約状態抽選処理の説明 >

40

次に、図24のステップS222で実行されるチャンス予約状態抽選処理の内容について、図26に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段100は、チャンス予約状態抽選処理を開始すると、まず、チャンス予約状態フラグをクリア（0にセット）する（ステップS236）。チャンス予約状態フラグは、チャンス予約状態がセットされているとき1、チャンス予約状態がセットされていないとき0にセットされる。これは、チャンス予約状態は1ゲームで終了するため、前回のゲームでセットされたチャンス予約状態フラグを現在のゲームに引き続きセットする必要がないためである。

【0230】

そして、主制御手段100は、チャンス予約状態の抽選を行う（ステップS238）。主制御手段100は、BB状態がBB中通常状態にあるとき、BB中通常状態に対応する

50



チャンス予約状態移行の抽選テーブルと、抽選モード（ロー、ミドル、ハイ）と、役抽選の結果に基づき、チャンス予約状態の抽選を行う。ＢＢ状態は、高確率ゲーム数が０である場合にＢＢ中通常状態にあると判断される。そして、主制御手段１００は、ＢＢ状態がＢＢ中高確率状態にあるとき、ＢＢ中高確率状態に対応するチャンス予約状態移行の抽選テーブルと、抽選モード（ロー、ミドル、ハイ）と、役抽選の結果に基づき、チャンス予約状態の抽選を行う。ＢＢ状態は、高確率ゲーム数が１以上である場合にＢＢ中高確率状態にあると判断される。

#### 【０２３１】

主制御手段１００は、ＢＢ状態がＢＢ中通常状態又はＢＢ中高確率状態にありスイカ（入賞Ｃ）、共通小役１（入賞Ｉ）、ＢＡＲ揃い役（入賞Ｍ、入賞Ｐ１、入賞Ｑ１）、ＢＡＲ揃いフェイク役（入賞Ｎ、入賞Ｐ２、入賞Ｑ２）、ベル小Ｖ（入賞Ｒ１～Ｒ３）が当選したとき所定の確率でチャンス予約状態に当選したと判断する。そして、チャンス予約状態が当選したときチャンス予約状態フラグを１にセットし、チャンス予約状態が当選していないときチャンス予約状態フラグを０にセットする（ステップＳ２４０）。ステップＳ２４０の処理のあと、チャンス予約状態抽選処理を終了する。

10

#### 【０２３２】

##### < 高確率状態抽選処理の説明 >

次に、図２４のステップＳ２２４で実行される高確率状態抽選処理の内容について、図２７に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段１００は、高確率状態抽選処理を開始すると、まず、高確率ゲーム数が０か否かを判断する（ステップＳ２４４）。高確率ゲーム数とは、ＢＢ中高確率状態に滞在するゲーム数であり、ＢＢ中高確率状態に当選すると所定のゲーム数が付与され、１ゲーム毎に減算される。

20

#### 【０２３３】

主制御手段１００は、高確率ゲーム数が０と判断したとき（ステップＳ２４４／ＹＥＳ）、ＢＢ中通常状態にあるものと判断して高確率状態の抽選を行う（ステップＳ２４６）。主制御手段１００は、ＢＢ状態がＢＢ中通常状態にあるとき、ＢＢ中通常状態に対応するＢＢ中高確率状態移行の抽選テーブルと、抽選モード（ロー、ミドル、ハイ）と、役抽選の結果に基づき、ＢＢ中高確率状態の抽選を行う。主制御手段１００は、ＢＢ状態がＢＢ中通常状態にありスイカ（入賞Ｃ）、共通小役１（入賞Ｉ）、ＢＡＲ揃い役（入賞Ｍ、入賞Ｐ１、入賞Ｑ１）、ＢＡＲ揃いフェイク役（入賞Ｎ、入賞Ｐ２、入賞Ｑ２）、ベル小Ｖ（入賞Ｒ１～Ｒ３）が当選したとき所定の確率でＢＢ中高確率状態が当選したと判断する。そして、ＢＢ中高確率状態が当選したとき高確率ゲーム数を所定のゲーム数にセットし、ＢＢ中高確率状態が当選していないとき０にセットする（ステップＳ２４８）。ＢＢ中高確率状態は、セットされた高確率ゲーム数が０になると終了し、ＢＢ状態はＢＢ中通常状態に移行される。そして、高確率ゲーム数が０でないと判断したとき（ステップＳ２４４／ＮＯ）、ステップＳ２４８の処理のあと、高確率状態抽選処理を終了する。ここで、高確率ゲーム数は固定値をセットしてもよいし、抽選で決定した値をセットしてもよい。

30

#### 【０２３４】

##### < 抽選モード抽選処理の説明 >

次に、図２４のステップＳ２２８で実行される抽選モード抽選処理の内容について、図２８に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段１００は、抽選モード抽選処理を開始すると、まず、抽選モードの抽選を行う（ステップＳ２５０）。主制御手段１００は、ＢＢ状態がＢＢ中通常状態又はＢＢ中高確率状態にありスイカ（入賞Ｃ）、共通小役１（入賞Ｉ）、ＢＡＲ揃い役（入賞Ｍ、入賞Ｐ１、入賞Ｑ１）、ＢＡＲ揃いフェイク役（入賞Ｎ、入賞Ｐ２、入賞Ｑ２）、ベル小Ｖ（入賞Ｒ１～Ｒ３）が当選したとき所定の確率で抽選モードの昇格に当選したと判断する。抽選モードの昇格に当選したとき、抽選モードがローにある場合は抽選モードをミドルにセットし、抽選モードがミドルにある場合は抽選モードをハイにセットする（ステップＳ２５２）。そして、ステップＳ２５２の処理のあと、抽選モード抽選処理を終了する。

40

#### 【０２３５】

50

そして、主制御手段100は、図24の遊技状態5、7（開始）処理の終了時にAT抽選の結果（AT情報）、チャンス予約状態フラグ（チャンス予約状態情報）、高確率ゲーム数（BB中高確率状態情報）、抽選モード情報を主制御手段200へ送信する。

【0236】

< 遊技終了チェックの説明 >

次に、図20のステップS58で実行される遊技終了チェック処理の内容について、図29に示すフローチャートを参照して説明する。主制御手段100は、ステップS58の遊技終了チェック処理を開始すると、RT状態の移行処理を行う（ステップS300）。RT状態の移行は、図11に記載された移行条件により行われる。

【0237】

次いで主制御手段100は、現在の遊技状態が遊技状態0であるか否かを判断する（ステップS302）。そして、遊技状態が遊技状態0である場合は判断結果がYESとなって遊技状態0（全停止）の処理を行い（ステップS304）、遊技状態0でない場合は判断結果がNOとなって現在の遊技状態が遊技状態1であるか否かを判断する（ステップS306）。ここで、ステップS304の遊技状態0（全停止）の処理は、その内容については、後に詳細なフローチャートを参照しつつ詳しく説明する（以下、遊技状態1～7（全停止）の処理についても同様）。

【0238】

遊技状態1である場合は判断結果がYESとなって遊技状態1（全停止）の処理を行い（ステップS308）、遊技状態1でない場合は判断結果がNOとなって現在の遊技状態が2であるか否かを判断する（ステップS310）。遊技状態2である場合は判断結果がYESとなって遊技状態2（全停止）の処理を行い（ステップS312）、遊技状態2でない場合は判断結果がNOとなって現在の遊技状態が3であるか否かを判断する（ステップS314）。遊技状態3である場合は判断結果がYESとなって遊技状態3（全停止）の処理を行い（ステップS316）、遊技状態3でない場合は判断結果がNOとなって現在の遊技状態が遊技状態4であるか否かを判断する（ステップS318）。

【0239】

遊技状態4である場合は判断結果がYESとなって遊技状態4（全停止）の処理を行い（ステップS320）、遊技状態4でない場合は判断結果がNOとなって現在の遊技状態が遊技状態5、7であるか否かを判断する（ステップS322）。

【0240】

遊技状態5である場合は判断結果がYESとなって遊技状態5、7（全停止）の処理を行い（ステップS324）、遊技状態5、7でない場合は判断結果がNOとなって現在の遊技状態が遊技状態6であるか否かを判断する（ステップS326）。遊技状態6である場合は判断結果がYESとなって遊技状態6（全停止）の処理を行い（ステップS328）、遊技状態6でない場合は判断結果がNOとなって遊技終了チェック処理を終了する。

【0241】

< 遊技状態0（全停止）の説明 >

次に、図29のステップS304で実行される遊技状態0（全停止）処理の内容について、図30示すフローチャートを参照して説明する。以下、各遊技状態において行われる処理の内容について各々説明する。

【0242】

主制御手段100は、役物当選番号1又は2が当選しているか否かを判断する（ステップS400）。役物当選番号1又は2が当選しているとき（ステップS400 / YES）、BB1又はBB2が表示されたか否かを判断する（ステップS402）。BB1又はBB2が表示されたとき（ステップS402 / YES）、遊技状態5又は7に移行し（ステップS404）、BB1又はBB2が表示されないとき（ステップS402 / NO）、遊技状態4又は6に移行する（ステップS406）。

【0243】

役物当選番号1又は2が当選していないとき（ステップS400 / NO）、ATストッ

10

20

30

40

50

クが1以上あるか否かを判断する(ステップS408)。ATストックが1以上あるとき(ステップS408 / YES)、前兆ゲーム数を前兆ゲーム数カウンタに設定し(ステップS412)、遊技状態を遊技状態1に移行する(ステップS414)。

【0244】

(遊技状態1(全停止)の説明)

次に、図29のステップS308で実行される遊技状態1(全停止)処理の内容について、図31に示すフローチャートを参照して説明する。

【0245】

主制御手段100は、役物当選番号1又は2が当選しているか否かを判断する(ステップS420)。役物当選番号1又は2が当選しているとき(ステップS420 / YES)、BB1又はBB2が表示されたか否かを判断する(ステップS422)。BB1又はBB2が表示されたとき(ステップS422 / YES)、遊技状態5又は7に移行する(ステップS424)。

10

【0246】

BB1又はBB2が表示されないとき(ステップS422 / NO)、遊技状態4又は6に移行する(ステップS428)。役物当選番号1又は2が当選していないとき(ステップS420 / NO)、前兆ゲーム数カウンタを1減算し(ステップS429)、前兆ゲーム数カウンタが0か否かを判断する(ステップS430)。前兆ゲーム数カウンタが0であるとき(ステップS430 / YES)、遊技状態2に移行する(ステップS432)。

【0247】

20

(遊技状態2(全停止)の説明)

次に、図29のステップS312で実行される遊技状態2(全停止)処理の内容について、図32に示すフローチャートを参照して説明する。

【0248】

主制御手段100は、役物当選番号1又は2が当選しているか否かを判断する(ステップS440)。役物当選番号1又は2が当選しているとき(ステップS440 / YES)、BB1又はBB2が表示されたか否かを判断する(ステップS442)。BB1又はBB2が表示されたとき(ステップS442 / YES)、遊技状態5又は7に移行する(ステップS444)。

【0249】

30

BB1又はBB2が表示されないとき(ステップS442 / NO)、遊技状態4又は6に移行する(ステップS448)。役物当選番号1又は2が当選していないとき(ステップS440 / NO)、RT状態がRT2か否かを判断する(ステップS450)。RT状態がRT2であるとき(ステップS450 / YES)、遊技状態3に移行し(ステップS454)、RT状態がRT2でないとき(ステップS450 / NO)、再遊技役B～Dが当選したか否かを判断する(ステップS452)。再遊技役B～Dが当選したとき(ステップS452 / YES)、遊技状態3に移行し(ステップS454)、ATカウンタを50に設定する(ステップS456)。ここで、再遊技役B～Dが当選したときには、リプレイ2が入賞するか否かに係らず遊技状態3に移行する処理が行われる。押し順に従わずリプレイ2を入力させることができなくてもRT1を維持したままATが開始される。再遊技役B～Dが当選していないとき(ステップS452 / NO)、遊技状態2(全停止)の処理を終了する。

40

【0250】

(遊技状態3(全停止)の説明)

次に、図29のステップS316で実行される遊技状態3(全停止)処理の内容について、図33に示すフローチャートを参照して説明する。

【0251】

主制御手段100は、役物当選番号1又は2が当選しているか否かを判断する(ステップS460)。役物当選番号1又は2が当選しているとき(ステップS460 / YES)、BB1又はBB2が表示されたか否かを判断する(ステップS462)。BB1又はB

50

B 2 が表示されたとき（ステップ S 4 6 2 / Y E S）、遊技状態 5 又は 7 に移行する（ステップ S 4 6 4）。

【 0 2 5 2 】

B B 1 又は B B 2 が表示されないとき（ステップ S 4 6 2 / N O）、遊技状態 4 又は 6 に移行する（ステップ S 4 6 8）。役物当選番号 1 又は 2 が当選していないとき（ステップ S 4 6 0 / N O）、A T カウンタを 1 減算し（ステップ S 4 7 5）、その後 A T カウンタが 0 か否かを判断する（ステップ S 4 7 6）。A T カウンタが 0 であると判断したとき（ステップ S 4 7 6 / Y E S）、A T ストックを 1 減算し（ステップ S 4 7 7）、A T ストックが 1 以上あるか否かを判断する（ステップ S 4 7 8）。A T ストックが 1 以上あるとき（ステップ S 4 7 8 / Y E S）、A T カウンタを 5 0 に設定する（ステップ S 4 8 2）。A T ストックが 1 以上ないとき（ステップ S 4 7 8 / N O）、遊技状態を遊技状態 0 に移行する（ステップ S 4 8 6）。

10

【 0 2 5 3 】

（遊技状態 4（全停止）の説明）

次に、図 2 9 のステップ S 3 2 0 で実行される遊技状態 4（全停止）処理の内容について、図 3 4 に示すフローチャートを参照して説明する。

【 0 2 5 4 】

主制御手段 1 0 0 は、B B 2 が表示されたか否かを判断する（ステップ S 5 0 0）。B B 2 が表示されたとき（ステップ S 5 0 0 / Y E S）、遊技状態 5 に移行し（ステップ S 5 0 2）、B B 2 が表示されてないとき（ステップ S 5 0 0 / N O）、遊技状態 4（全停止）処理を終了する。

20

【 0 2 5 5 】

（遊技状態 5、7（全停止）の説明）

次に、図 2 9 のステップ S 3 2 4 で実行される遊技状態 5、7（全停止）処理の内容について、図 3 5 に示すフローチャートを参照して説明する。

【 0 2 5 6 】

主制御手段 1 0 0 は、払出枚数が 4 5 0 を超えたか否かを判断する（ステップ S 5 0 4）。払出枚数が 4 5 0 を超えたとき（ステップ S 5 0 4 / Y E S）、チャンス予約状態フラグが 1 か否かを判断する（ステップ S 5 0 5）。即ち、現在のゲームにおいて、チャンス予約状態にあるか否かを判断する。チャンス予約状態フラグが 1 と判断すると（ステップ S 5 0 5 / Y E S）、現在のゲームはチャンス予約状態に当選したゲームであり且 B B の最終ゲームでもあり、遊技者はチャンス予約状態による A T 抽選を受けられない不具合が生じてしまうため、役抽選に使用された乱数値に基づき 2 0 % の当選確率で A T 抽選を行う（ステップ S 5 0 6）。ステップ S 5 0 6 の A T 抽選は、遊技者が A T 抽選を受けられない不具合をなくすための救済の A T 抽選となる。A T が当選したとき、当選した A T のストック数も決定し、決定された A T ストック数を A T ストックカウンタに加算する。

30

【 0 2 5 7 】

チャンス予約状態フラグが 1 でないと判断したとき（ステップ S 5 0 5 / N O）、ステップ S 5 0 6 のあと、A T 中の B B 当選であったか否かを判断する（ステップ S 5 0 7）。A T 中の B B 当選であったとき（ステップ S 5 0 7 / Y E S）、遊技状態 3 に移行する（ステップ S 5 1 4）。A T 中の B B 当選でないとき（ステップ S 5 0 7 / N O）、A T ストックが 1 以上あるか否かを判断する（ステップ S 5 0 8）。A T ストックが 1 以上あるとき（ステップ S 5 0 8 / Y E S）、遊技状態を遊技状態 1 に移行する（ステップ S 5 1 0）。A T ストックが 1 以上ないとき（ステップ S 5 0 8 / N O）、遊技状態を遊技状態 0 に移行する（ステップ S 5 1 2）。また、払出枚数が 4 5 0 を超えてないとき（ステップ S 5 0 4 / N O）、遊技状態 5、7（全停止）処理を終了する。

40

【 0 2 5 8 】

（遊技状態 6（全停止）の説明）

次に、図 2 9 のステップ S 3 2 8 で実行される遊技状態 6（全停止）処理の内容について、図 3 6 に示すフローチャートを参照して説明する。

50

## 【0259】

主制御手段100は、BB1が表示されたか否かを判断する(ステップS520)。BB1が表示されたとき(ステップS520/YES)、遊技状態7に移行し(ステップS522)、BB1が表示されていないとき(ステップS520/NO)、遊技状態6(全停止)処理を終了する。

## 【0260】

<タイマ割込処理の説明>

主制御手段100において遊技を制御する上で重要な処理として、図20に示した遊技進行メイン処理の他に、所定の周期ごとに実行されるタイマ割込処理がある。このタイマ割込処理は、約2.235ミリ秒の周期で繰り返し実行され、図3に示した操作手段300の各スイッチに対する操作の検出、副制御手段200に対する制御コマンドの送信、ステッピングモータ42L, 42C, 42Rの駆動制御を行うための制御信号の生成及び出力、乱数の値やタイマとして用いる各種カウンタ値の更新などの処理を行っている。以下、図37に示すフローチャートを参照して、上述したタイマ割込処理の内容について説明する。

10

## 【0261】

主制御手段100は、チップ内に設けられているタイマカウント手段から割込要求信号(発生周期:約2.235ミリ秒)が出力されると、図37に示すタイマ割込処理を開始する。まず、主制御手段100は、これから実行するタイマ割込処理の初期処理を行う(ステップS600)。例えば、CPUのレジスタにセットされていたデータをRWMのスタック領域に格納し、これから行うタイマ割込処理中に、新たなタイマ割込処理が開始されないように、割込禁止フラグをオンにする。

20

## 【0262】

次に主制御手段100は、入力ポートに入力されている電源断検知信号に基づいて電源断(電源電圧が所定値よりも下回ったこと)が検知されたか否かを判断する(ステップS602)。なお、この電源断検知信号は、主制御基板上に設けられた電源監視回路から出力されているものとする。主制御手段100によって電源断が検出された場合は、ステップS602の判断結果がYESとなり、電断時に行う電源断処理を行う(ステップS626)。この電源断処理では、電源断処理を行ったことを示す電源断処理済みフラグの値を「1」にセットし、RWMのチェックサムを算出して、その結果を不揮発性メモリに記憶する。また、RWM内の各フラグの値を、CPUのレジスタ及びスタックポインタの値と共に不揮発性メモリに保存した後、RWMへのアクセスを禁止し、外部から入力されるリセット信号の待機状態となる。

30

## 【0263】

これに対して、ステップS602の判断処理で電源断が検出されなかった場合は、判断結果がNOとなり、主制御手段100は、各種制御を行う際に参照される各種制御用カウンタの値を更新し(ステップS604)、所定時間を計時するために汎用的に利用される計時タイマの計数値を更新する(ステップS606)。そして、クレジット数表示器27や獲得枚数表示器28の表示内容を更新するための7セグ表示制御を行う(ステップS608)。ここで、7セグ表示制御として、本実施形態ではいわゆるダイナミック駆動制御を行っている。

40

## 【0264】

次に主制御手段100は、入力ポートに入力された外部からの各種信号を読み込んでRWMの所定アドレスに各々格納する(ステップS610)。そして、リール40L, 40C, 40Rの回転を制御するために、ステッピングモータ42L, 42C, 42Rの各々に対してリール駆動管理処理を実行する(ステップS612)。そして、全てのステッピングモータについてリール駆動管理処理を行うと(ステップS614/YES)、主制御手段100は、各種表示器の表示データや、各ステッピングモータ42L, 42C, 42Rに対する制御信号などを、内部の出力ポートから出力する(ステップS616)。

## 【0265】

50

次に主制御手段１００は、ＲＷＭ内に設定されているリングバッファに保存されている制御コマンドのうち、最先に保存された制御コマンドを副制御手段２００へ送信する（ステップＳ６１８）。

#### 【０２６６】

次いで主制御手段１００は、外部集中端子基板８４を介して外部へ出力する各種信号（ＩＮ信号、ＯＵＴ信号、ＢＢ信号、異常発生信号、スタート信号及びＡＴ信号など）の出力処理を行い（ステップＳ６２０）、役抽選などに使用する乱数の値を更新する（ステップＳ６２２）。さらに主制御手段１００は、ステップＳ９００の初期処理によってＲＷＭの所定アドレスに格納していたレジスタの値や各種フラグの状態を元に戻す復帰処理を行って（ステップＳ６２４）、図３９のタイマ割込処理を終了する。

10

#### 【０２６７】

なお、特定の役の当選又は入賞によりＡＴが当選するとしたが、当選又は入賞のいずれか一方としてもよいし、当選でもＡＴが当選し、加えて入賞でもＡＴが当選するようにしてもよい。

#### 【０２６８】

また、上記実施例では、操作指示役の表示の結果で遊技状態（ＲＴ）が移行する例、メダルの払出が異なる例を示したが、押し順や表示の結果に基づき、ＡＴの抽選やＡＴの上乗せ抽選（セット数、終了条件の変更（ゲーム数、枚数、ナビ回数））を行うようにしてもよい。また、主制御手段１００は、ボーナス役に当選したときは役物当選番号を制御手段２００へ送信するようにしたが、入賞役や再遊技役と同様に演出グループ番号に変換して送信するようにしてもよい。また、主制御手段１００は、ＡＴ中は演出グループ番号と指示番号を副制御手段２００へ送信するが、入賞・再遊技当選番号や条件装置情報を送信するようにしてもよい。

20

#### 【０２６９】

また、ＡＴに関する処理（ＡＴ遊技、ＡＴに関する抽選）が可能な有利区間を備えてもよい。具体的には、有利区間ではない通常区間ではＡＴに関する処理は実行せず、役抽選の結果や他の抽選の結果に基づいて有利区間への移行のみを実行する。有利区間中は予め定められた規定ゲーム数に到達するまで、ＡＴに関する処理としてＡＴの実行やＡＴ抽選、上乗せ抽選、ＡＴ当選の期待値が異なる高確率状態の抽選などを実行する。つまり、通常区間にはＡＴを行う状態を備えないが、有利区間にはＡＴを行う状態と、ＡＴを行わない状態を有することが可能となる。そして、ＡＴに関する情報は、有利区間が終了する際に初期化することで、有利な状態の継続上限を定めているものである。

30

#### 【０２７０】

上記有利区間を本実施形態に適用すると、通常区間では設定差のない役（ボーナス、入賞役、再遊技役）の当選に基づき有利区間に移行させ、有利区間中の設定差のない役の当選でＡＴ抽選を行うようにしてもよい。

#### 【０２７１】

また本発明は、カジノマシンや、パチンコ機、メダルを用いずに遊技球や電子遊技媒体で遊技を行う遊技機にも適用可能である。

#### 【符号の説明】

40

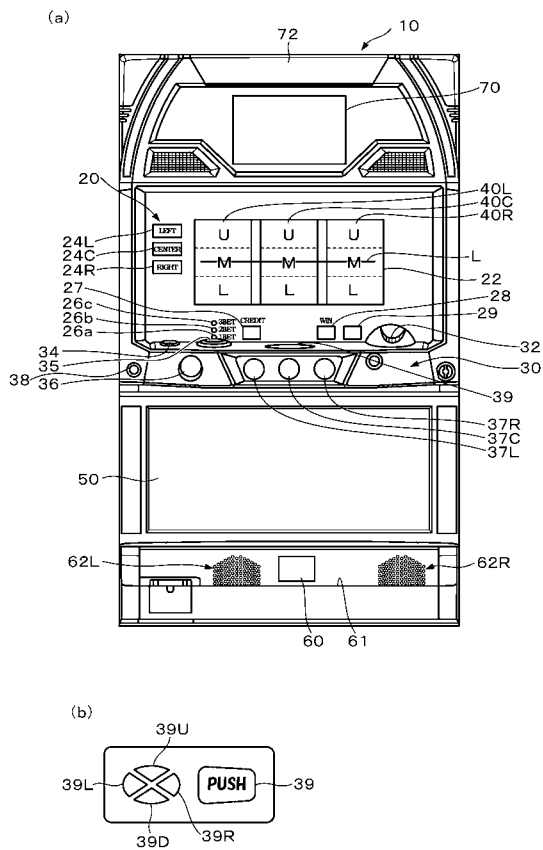
#### 【０２７２】

- １０ スロットマシン
- ２６ a、２６ b、２６ c ベット数表示ランプ
- ２７ クレジット数表示器
- ２８ 獲得枚数表示器
- ３６ スタートスイッチ
- ３７ L、３７ C、３７ R ストップスイッチ
- ３８ 精算スイッチ
- ４０ L、４０ C、４０ R、４０ E リール
- ６４ L、６４ R スピーカ

50

- 7 0 画像表示装置
- 7 2 演出用ランプ
- 8 4 外部集中端子基板
- 1 0 0 主制御回路
- 1 1 0 役抽選手段
- 1 3 0 リール制御手段
- 1 7 0 外部信号出力手段
- 2 0 0 副制御回路
- 2 0 2 副制御基板
- 2 0 4 画像制御基板

【図 1】



【図 2】

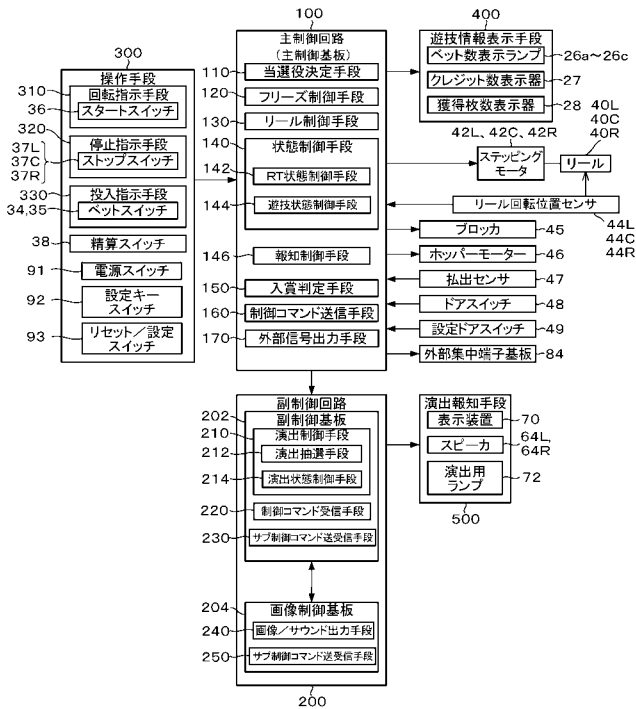
(a)

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0		BAR	
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			BAR
12			
11			
10			
9	BAR		
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

(b)

図柄	図柄名称
	赤7
	白7
BAR	BAR
	ベル
	リプレイ
	スイカ
	チェリー
	ブランクA
	ブランクB

【図3】



【図4】

条件装置	図柄組合せ			払出数 3枚牌 (BB中2枚牌)	備考
	左リール	中リール	右リール		
BB1	1-1	BAR	BAR	0	BB1
BB2	1-2	BAR	BAR	0	BB2
チェリー	2	BAR	BAR	2	チェリー
	3	BAR	BAR	2	チェリー
ベル1	4	BAR	BAR	8	共通ベル、押し戻すベル BB中15枚
ベル2	5	BAR	BAR	8	押し戻すベル BB中15枚
ベル3	6	BAR	BAR	8	押し戻すベル BB中15枚
ベル4	7	BAR	BAR	8	押し戻すベル BB中15枚
制御役1	8	BAR	BAR	1	押し戻すベルに返し目
制御役2	9	BAR	BAR	1	押し戻すベルに返し目
制御役3	10	BAR	BAR	1	押し戻すベルに返し目
制御役4	11	BAR	BAR	1	押し戻すベルに返し目
制御役5	12	BAR	BAR	1	押し戻すベルに返し目
制御役6	13	BAR	BAR	1	押し戻すベルに返し目
制御役7	14	BAR	BAR	1	押し戻すベルに返し目
制御役8	15	BAR	BAR	1	押し戻すベルに返し目
制御役9	16	BAR	BAR	1	押し戻すベルに返し目
制御役10	17	BAR	BAR	1	押し戻すベルに返し目

【図5】

条件装置	図柄組合せ			払出数 3枚牌 (BB中2枚牌)	備考
	左リール	中リール	右リール		
スイカ	18	BAR	BAR	4	スイカ
1枚役	19	BAR	BAR	1	1枚役
リプレイ1	20	BAR	BAR	0	リプレイ
リプレイ2	21	BAR	BAR	0	上昇用リプレイ(RT1のみ発生)
リプレイ3	22	BAR	BAR	0	転落用リプレイ(RT2のみ発生)
リプレイ4	23	BAR	BAR	0	
リプレイ5	24	BAR	BAR	0	
リプレイ6	25	BAR	BAR	0	
BAR	26	BAR	BAR	15	BB中 BAR右上が叫喚い
BARはずれ	27	BAR	BAR	15	BB中 BAR右上が叫喚いはずれ
角チェ BARが叫喚い	28	BAR	BAR	15	BB中 角チェBARHが叫喚い
角チェ	29	BAR	BAR	15	BB中 角チェ
中役チェ BARが叫喚い	30	BAR	BAR	15	BB中 BAR右下が叫喚い
中役チェ	31	BAR	BAR	15	BB中 中役チェ
ベル1/V	32	BAR	BAR	15	BB中 ベル1/V
BAR 制御役1	33	BAR	BAR	15	BARに返し目
BAR 制御役2	34	BAR	BAR	15	BARに返し目
BAR 制御役3	35	BAR	BAR	15	BARに返し目
BAR 制御役4	36	BAR	BAR	15	BARに返し目

【図6】

入賞・再遊技 当選 番号	当選役	作動する条件装置	払出 3枚牌 (BB中2枚牌)	備考
0	—	ハズレ	—	
1	入賞A	チェリー	2	チェリー
2	入賞B	チェリー 1枚役	2 1	チェリー 1枚役
3	入賞C	スイカ	4	スイカ BB中15枚
4	入賞D	スイカ 1枚役	4 1	スイカ 1枚役
5	入賞E	ベル1	8	共通ベル
6	入賞F	ベル2	8	押し戻すベル
		ベル3	8	押し戻すベル
		ベル4	8	押し戻すベル
		制御役1~5	1	押し戻すベルに返し目
7	入賞G	ベル1 制御役1~10	8 1	押し戻すベル 押し戻すベルに返し目
8	入賞H	ベル1 制御役1~10 1枚役	8 1 1	押し戻すベル 押し戻すベルに返し目 1枚役
		ベル1 ベル2 ベル3 ベル4 制御役1~10	15 15 15 15 1	押し戻すベル 押し戻すベル 押し戻すベル 押し戻すベル 押し戻すベルに返し目
9	入賞I	リプレイ1	15	共通リプレイ
10	再遊技役A	リプレイ1	再遊技	通常リプレイ
11	再遊技役B	リプレイ1 リプレイ2	再遊技 再遊技	通常リプレイ 上昇用リプレイ(RT1のみ発生)
12	再遊技役C	リプレイ1 リプレイ2	再遊技 再遊技	通常リプレイ 上昇用リプレイ(RT1のみ発生)
		リプレイ5	再遊技	通常リプレイ
13	再遊技役D	リプレイ1 リプレイ2	再遊技 再遊技	通常リプレイ 上昇用リプレイ(RT1のみ発生)
		リプレイ6	再遊技	通常リプレイ
14	再遊技役E	リプレイ1 リプレイ3	再遊技 再遊技	通常リプレイ 転落用リプレイ(RT2のみ発生)
		リプレイ1	再遊技	通常リプレイ
15	再遊技役F	リプレイ3 リプレイ5	再遊技 再遊技	転落用リプレイ(RT2のみ発生)
		リプレイ1	再遊技	通常リプレイ
16	再遊技役G	リプレイ3 リプレイ6	再遊技 再遊技	転落用リプレイ(RT2のみ発生)
		リプレイ1	再遊技	通常リプレイ





【図 13】

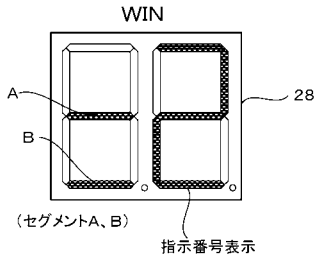
(a) 指示表示

指示番号	獲得枚数表示器	表示状態
A0	「00」を表示	表示なし
A1	「=1」を表示	「1」(左端1)を表示
A2	「=2」を表示	「1」(左端1)を表示
A3	「=3」を表示	「1」(左端1)を表示

(b) 指示が発生可能な遊技状態

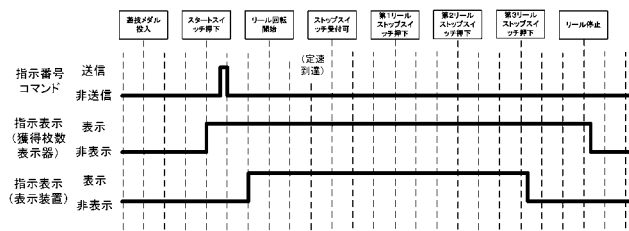
遊技状態	
0	—
1	—
2	○
3	○
4	—
5	—
6	—
7	—

【図 14】

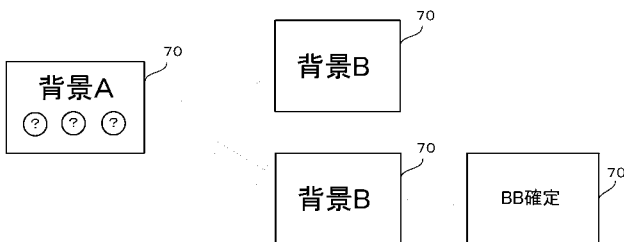


【図 15】

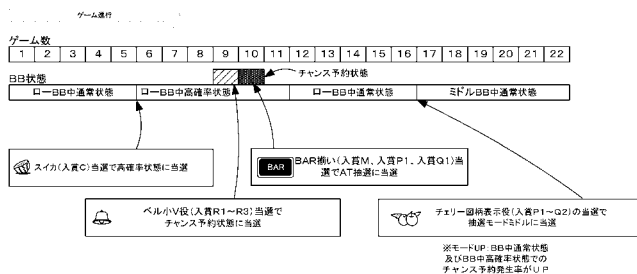
(表示タイミング)



【図 18】



【図 19】



【図 16】

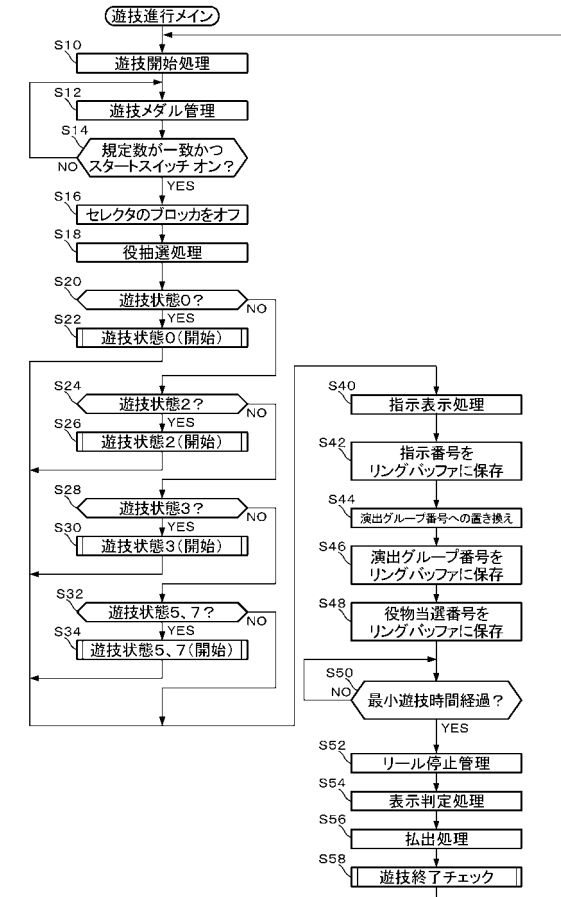
(コマンド一覧)

第1番	第2番	コマンド名	送信タイミング	主要表示	備考
33	0	RT状態番号	単位遊技開始時(1)		# : 0, 1 ~ 3 → RT, RT 1 ~ 2, B B作動中
34	0	遊技状態番号	単位遊技開始時(2)		# : 0 ~ 7 → 遊技状態 0 ~ 7
39	0	指示番号	スタートスイッチ受付時(1)	押し順表示	# : 0 ~ 3 → 指示番号
3A	#	演出グループ番号	スタートスイッチ受付時(2)		# # : 00 ~ 18 → 演出グループ番号 (0 ~ 18)
3B	0	役物当選番号	スタートスイッチ受付時(3)	演出表示	# : 0 ~ 2 → 役物当選番号 0 : 特選が等当選 1, BB2が当選 2, BB2が当選

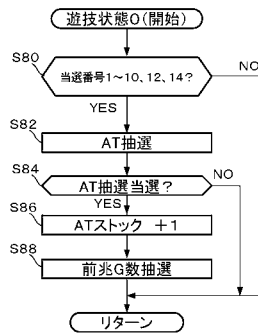
【図 17】

演出グループ番号	入賞演出番号	名称	備考
0	0	ハズレ	ハズレ
1	1	入賞A	チェリー
2	2	入賞B	チェリー+1枚役
3	3	入賞C	スイカ
4	4	入賞D	スイカ+1枚役
5	5	入賞E	ベル1(共通ベル)
6	6	入賞F	押し順ベル(左第1)
7	7	入賞G	押し順ベル(中第1)
8	8	入賞H	押し順ベル(右第1)
9	9	再遊技A	リプレイ1
10	10	再遊技B	リプレイ1, 2
11	11	再遊技C	リプレイ1, 2, 5
12	12	再遊技D	リプレイ1, 2, 6
13	13	再遊技E	リプレイ1, 3
14	14	再遊技F	リプレイ1, 3, 5
15	15	再遊技G	リプレイ1, 3, 6
16	16	入賞M	BB中 BAR右上がり揃い
17	17	入賞N	BB中 BAR右上がりテンパイはずれ
18	18	入賞P1	BB中 角チェBAR中揃い
19	19	入賞P2	BB中 角チェ
20	20	入賞Q1	BB中 BAR右下がり揃い
21	21	入賞Q2	BB中 中段チェ
22	22	入賞R1	BB中 ベル1V
23	23	入賞R2	BB中 ベル1V
24	24	入賞R3	BB中 ベル1V
25	25	入賞R4	BB中 ベル1V
26	26	入賞R5	BB中 ベル1V

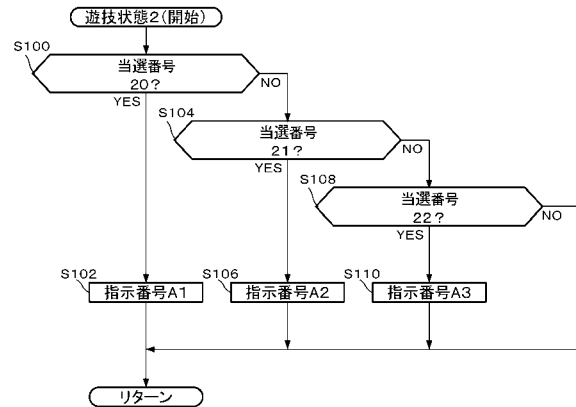
【図 20】



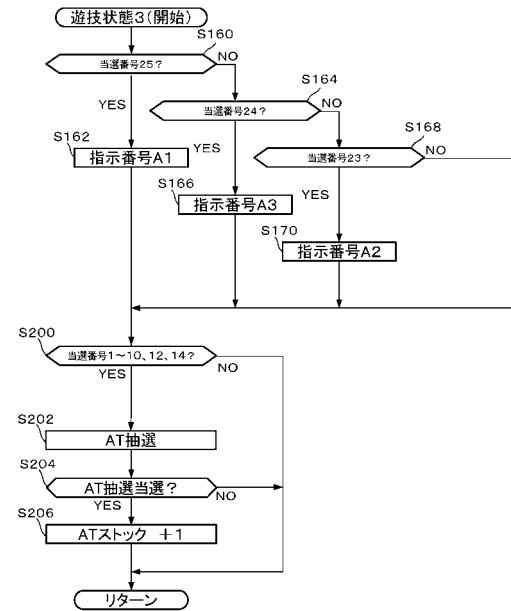
【図 2 1】



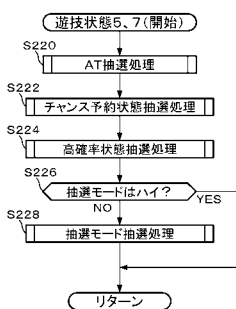
【図 2 2】



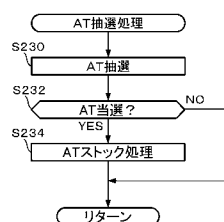
【図 2 3】



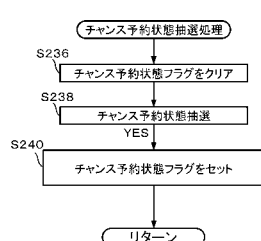
【図 2 4】



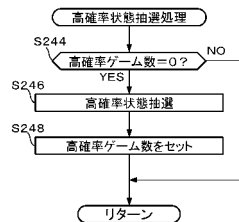
【図 2 5】



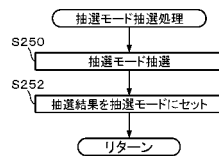
【図 2 6】



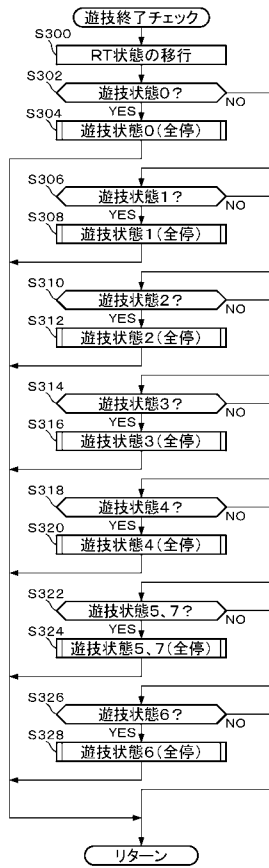
【図 2 7】



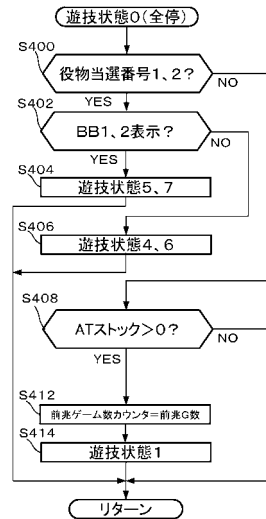
【図 2 8】



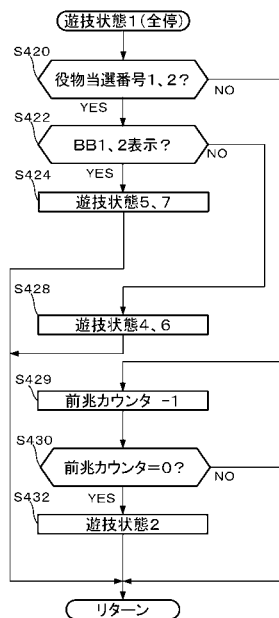
【図 29】



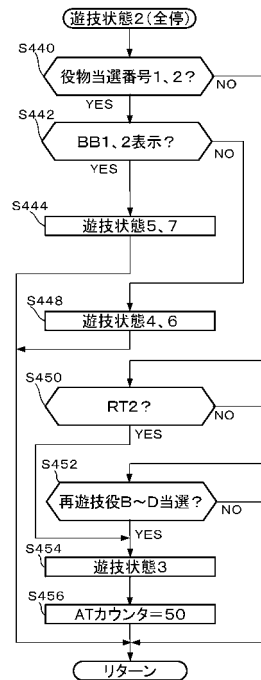
【図 30】



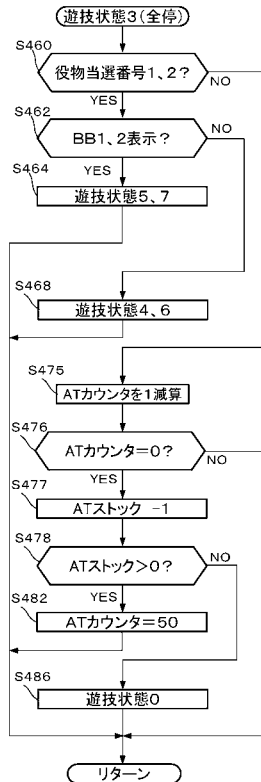
【図 31】



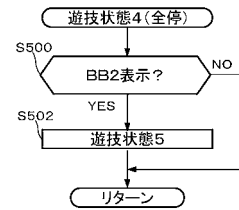
【図 32】



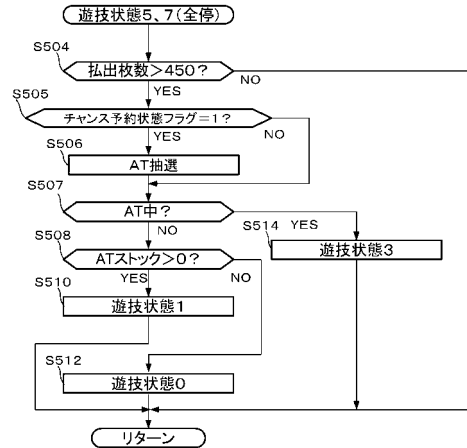
【図 3 3】



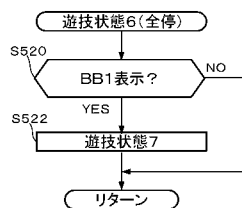
【図 3 4】



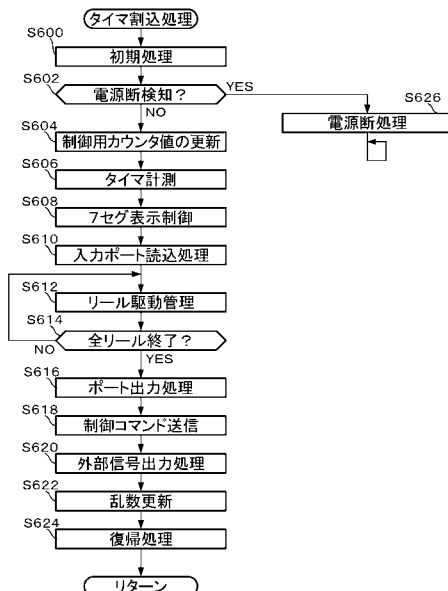
【図 3 5】



【図 3 6】



【図 3 7】



---

フロントページの続き

(72)発明者 中島 穰

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 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC32 AC34 AC52 AC55 AC64  
AC65 AC77 AC82 BA03 BA13 BA17 BB02 BB16 BB17 BB23  
BB48 BB78 BB80 BB93 BB94 DA52 DA54 DA58 DA63 DA65