

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4808144号
(P4808144)

(45) 発行日 平成23年11月2日 (2011. 11. 2)

(24) 登録日 平成23年8月26日 (2011. 8. 26)

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

請求項の数 5 (全 93 頁)

(21) 出願番号	特願2006-334734 (P2006-334734)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成18年12月12日 (2006. 12. 12)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2008-142405 (P2008-142405A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成20年6月26日 (2008. 6. 26)	(74) 代理人	100064746
審査請求日	平成21年11月16日 (2009. 11. 16)		弁理士 深見 久郎
		(74) 代理人	100085132
			弁理士 森田 俊雄
		(74) 代理人	100095418
			弁理士 塚本 豊
		(74) 代理人	100114801
			弁理士 中田 雅彦
		(72) 発明者	中島 和俊
			群馬県桐生市境野町6丁目4 6 0 番地 株 式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が複数種類の入賞用識別情報を変動表示させる複数の入賞用可変表示部を含む入賞用可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該入賞用可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

ゲーム毎に前記入賞用可変表示装置の表示結果が導出されるより前に入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する手段であって、前記遊技用価値の付与を伴う複数種類の小役表示結果の導出を許容する旨を決定する小役決定手段と、該複数種類の小役表示結果のうちの特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率を通常遊技状態よりも高くする特別遊技状態への移行を伴うとともに前記遊技用価値の付与を伴わない入賞表示結果である異なる種類の入賞用識別情報の組み合わせにより構成される特別表示結果の導出を許容する旨を決定する特別決定手段とを含む事前決定手段と、

遊技者による停止操作を検出する複数の停止操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記停止操作検出手段により検出された停止操作に応じて前記入賞用可変表示装置の表示結果を導出させる入賞用導出制御手段と、

前記特別表示結果が導出されたときに前記特別遊技状態に遊技状態を制御する手段であって、該特別遊技状態に継続して制御されるゲーム数の期待値が所定ゲーム数となるように前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段と、

10

20

前記特別遊技状態が終了した後に、前記特別遊技状態とは異なる前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態に遊技状態を制御する特定遊技状態制御手段と、

前記入賞用可変表示装置に導出される表示結果とは別個に遊技状態の制御に関する情報を報知する報知手段を制御する遊技状態報知制御手段と、

前記入賞用可変表示装置とは別個に設けられ、該入賞用可変表示装置よりも視認容易に設けられるとともに、複数の演出用可変表示部において各々が識別可能な複数種類の演出用識別情報を変動表示させる演出用可変表示装置と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記複数の演出用可変表示部を停止表示させることにより、当該ゲームで導出が許容されている前記入賞表示結果の種類に対応した入賞対応表示結果を含む表示結果を前記演出用可変表示装置に導出させる演出用導出制御手段とを備え、

10

前記演出用導出制御手段は、

前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたことに応じて、該停止操作を検出した停止操作検出手段に対応した所定の演出用可変表示部を停止表示させる対応表示部停止表示制御手段と、

前記事前決定手段により前記入賞表示結果の導出が許容されたゲームにおいて、前記対応表示部停止表示制御手段により最後に停止表示される最終停止演出用可変表示部以外の先停止演出用可変表示部を停止表示させるときに、前記最終停止演出用可変表示部に表示される演出用識別情報の種類に関わらず前記演出用可変表示装置の表示結果が前記入賞対応表示結果となる演出用識別情報以外の演出用識別情報を表示させ、前記最終停止演出用可変表示部を停止表示させるときに、前記演出用可変表示装置に前記入賞対応表示結果を導出させる制御を行なう最終停止時入賞対応表示結果導出制御手段とを含み、

20

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出が許容されているゲームにおいては、前記入賞用可変表示装置に前記入賞表示結果以外の表示結果が導出されたときに導出される表示結果と同一の表示結果を、前記演出用可変表示装置に導出させ、

前記小役決定手段は、前記通常遊技状態において前記複数種類の小役表示結果のうちで前記特定小役表示結果の導出を許容する旨を最も高い確率で決定し、

前記遊技状態報知制御手段は、

前記特別表示結果が導出されてから前記特別遊技状態が終了するまでの間において、前記入賞用可変表示装置に導出された前記特別表示結果以外では前記特別遊技状態に制御されていることを遊技者が特定不能となるように前記報知手段を制御する特別遊技状態特定不能化制御手段と、

30

前記通常遊技状態または前記特別遊技状態特定不能化制御手段により特定不能とされた特別遊技状態において、前記所定ゲーム数連続して前記特定小役表示結果が導出されたときに前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報を前記報知手段に報知させる所定連続時報知制御手段とを含むことを特徴とする、スロットマシン。

【請求項 2】

前記最終停止時入賞対応表示結果導出制御手段は、前記最終停止演出用可変表示部を停止表示させるとき、前記演出用可変表示装置の表示結果が前記入賞対応表示結果となる演出用識別情報以外の演出用識別情報を表示させた後に、前記演出用可変表示装置の表示結果を前記入賞対応表示結果に変更する変更導出制御手段を含むことを特徴とする、請求項 1 に記載のスロットマシン。

40

【請求項 3】

前記対応表示部停止表示制御手段は、

前記複数の停止操作検出手段各々に対応して停止表示させる演出用可変表示部を前記複数の演出用可変表示部から決定する対応表示部決定手段を有し、

前記複数の演出用可変表示部のうち前記停止操作を検出した停止操作検出手段に対応して前記対応表示部決定手段により決定された演出用可変表示部を停止表示させることを特徴とする、請求項 1 または請求項 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

50

前記対応表示部決定手段は、前記事前決定手段の決定結果に基づいて、前記複数の停止操作検出手段各々に対応して停止表示させる演出用可変表示部を決定することを特徴とする、請求項3に記載のスロットマシン。

【請求項5】

前記遊技状態報知制御手段は、前記特別遊技状態において前記所定ゲーム数に満たない特定ゲーム数連続して前記特定小役表示結果が導出されたときに所定の割合で前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報を前記報知手段に報知させる特定連続時報知制御手段をさらに含むことを特徴とする、請求項1～請求項4のいずれかに記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、たとえば、コイン遊技機等のスロットマシンに関する。詳しくは、遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が複数種類の入賞用識別情報を変動表示させる複数の入賞用可変表示部を含む入賞用可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該入賞用可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

20

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、各リールは、遊技者がスタートレバーを操作することにより回転を開始し、また、遊技者が各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で回転を停止する。そして、すべてのリールの回転を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生する。

【0003】

入賞となる役の種類としては、小役、ボーナス、リプレイといった種類がある。ここで、小役の入賞では、小役の種類毎に定められた数のメダルが払い出されるという利益を遊技者が得ることができる。ボーナスの入賞では、次のゲームからレギュラーボーナスやビッグボーナスといった遊技者にとって有利な遊技状態へ移行されるという利益を遊技者が得ることができる。リプレイ入賞では、賭数の設定に新たなメダルを消費することなく次のゲームを行なうことができるという利益を得ることができる。

30

【0004】

ボーナス役を含めた各役の入賞が発生するためには、一般的には、事前（通常はスタートレバー操作時）に行なわれる内部抽選に当選して当選フラグが設定されていなければならない。ここで、リプレイ入賞による賭数の設定にメダルを消費しないで済むという利益を遊技者が得られることを利用して、予め定められた所定ゲーム数だけ通常の遊技状態とはリプレイ以外の役の当選確率を変えずにリプレイの当選確率を高くするR T（Replay Time）を、ビッグボーナスやレギュラーボーナスのようなボーナスと呼ばれる特別遊技状態以外の特定遊技状態として定めているスロットマシンがあった（たとえば、特許文献1参照）。

40

【0005】

ボーナスやR Tのような遊技者にとって有利な遊技状態の発生は、遊技者にとって最も興味があるところである。一方、スロットマシンにおける本来の遊技性は、可変表示装置に導出される表示結果に応じて遊技者が利益を得ることにある。この利益は、単に1ゲームでのメダルの払い出しに限られる利益ではなく、所定の表示結果が導出されてから所定の条件が成立する毎に遊技状態が遷移していくことで得られる利益を含む概念である。

【0006】

もっとも、可変表示装置の表示結果と有利な遊技状態の発生とが完全に対応していると

50

、その表示結果によって遊技者に有利な遊技状態の発生の期待感を与えるというよりも、むしろ利益そのものを与えてしまうことになる。つまり、可変表示装置に導出される表示結果によって遊技者に適度な期待感（つまり、100%確信できない期待感）を与えられる場面がなく、遊技の興趣の向上を十分に図れない。

【0007】

そこで、いわゆるストック機と呼ばれるボーナスの当選をストックするとともに所定の条件の成立によって該当選を放出するスロットマシンにおいて、リプレイが3ゲーム続いたときにストックの放出抽選を行なうものがあった（たとえば、特許文献2参照）。このスロットマシンでは、リプレイの3連続とボーナスの発生とが完全に対応している訳ではないので、リプレイの3連続がボーナスの発生に対して適度な期待感を与え、遊技の興趣の向上を図ることができるものとなっている。

10

【特許文献1】特開2005-131323号公報（段落0035）

【特許文献2】特開2004-194756号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、特許文献1のスロットマシンでは、RT図柄の導出がRTの発生と完全に対応しているため、遊技者に適度な期待感を与えて遊技の興趣の向上を図ることができない。一方、特許文献2のスロットマシンでは、リプレイの3連続でボーナスの発生に対して適度な期待感を与えるといっても、ボーナスの発生を示す表示結果はあくまでボーナス図柄であり、また、可変表示装置の表示結果とは無関係な抽選を要しているので、スロットマシン本来の遊技性を踏襲したものではなかった。

20

【0009】

本発明はかかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、スロットマシン本来の遊技性を踏襲しつつ所定の役に連続入賞することにより遊技者に有利な遊技状態の発生に対して遊技者に適度な期待感を与えて遊技の興趣を向上させるとともに、入賞が発生するか否かに対する期待感を最終停止まで持続させることができるスロットマシンを提供することである。

【課題を解決するための手段の具体例およびその効果】

【0010】

30

(1) 遊技用価値（メダル、クレジット）を用いて1ゲームに対して所定数（たとえば、3）の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が複数種類の入賞用識別情報（図2に示す図柄）を変動表示させる複数の入賞用可変表示部（リール3L、3C、3R）を含む入賞用可変表示装置（可変表示装置2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該入賞用可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシン（スロットマシン1）において、

ゲーム毎に前記入賞用可変表示装置の表示結果が導出されるより前に入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する手段であって、前記遊技用価値の付与を伴う複数種類の小役表示結果（スイカ、ベル、チェリー）の導出を許容する旨を決定する小役決定手段と、該複数種類の小役表示結果のうちの特定小役表示結果（スイカ）の導出を許容する旨が決定される確率を通常遊技状態よりも高くする特別遊技状態（レギュラーボーナス）への移行を伴うとともに前記遊技用価値の付与を伴わない入賞表示結果である異なる種類の入賞用識別情報の組み合わせにより構成される特別表示結果（ビッグボーナス（2）、図6（a）に示す「ペルーJAC-スイカ」）の導出を許容する旨を決定する特別決定手段とを含む事前決定手段（ステップS403）と、

40

遊技者による停止操作を検出する複数の停止操作検出手段（ストップスイッチ42L、42C、42R）と、

前記事前決定手段の決定結果および前記停止操作検出手段により検出された停止操作に応じて前記入賞用可変表示装置の表示結果を導出させる入賞用導出制御手段（ステップS404）と、

50

前記特別表示結果が導出されたときに前記特別遊技状態に遊技状態を制御する手段であって、該特別遊技状態に継続して制御されるゲーム数の期待値が所定ゲーム数（３ゲーム）となるように前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（ステップＳ９１０、ステップＳ１０１１）と、

前記特別遊技状態が終了した後に、前記特別遊技状態とは異なる前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態（ＲＴ）に遊技状態を制御する特定遊技状態制御手段（ステップＳ１０１３）と、

前記入賞用可変表示装置に導出される表示結果とは別個に遊技状態の制御に関する情報を報知する報知手段を制御する遊技状態報知制御手段（制御部１１０、制御部１２０、図２７等）と、

10

前記入賞用可変表示装置とは別個に設けられ、該入賞用可変表示装置よりも視認容易に設けられるとともに、複数の演出用可変表示部（左変動領域、中変動領域、および右変動領域）において各々が識別可能な複数種類の演出用識別情報（演出用図柄）を変動表示させる演出用可変表示装置（液晶表示器４）と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記複数の演出用可変表示部を停止表示させることにより、当該ゲームで導出が許容されている前記入賞表示結果の種類に対応した入賞対応表示結果を含む表示結果を前記演出用可変表示装置に導出させる演出用導出制御手段（ステップＳ１１１０）とを備え、

前記演出用導出制御手段は、

前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたことに応じて（リール停止コマンドを受信する毎に）、該停止操作を検出した停止操作検出手段（リール停止コマンドの種類）に対応した所定の演出用可変表示部を停止表示させる対応表示部停止表示制御手段（ステップＳ１２５３）と、

20

前記事前決定手段により前記入賞表示結果の導出が許容されたゲームにおいて、前記対応表示部停止表示制御手段により最後に停止表示される最終停止演出用可変表示部以外の先停止演出用可変表示部を停止表示させるときに、前記最終停止演出用可変表示部に表示される演出用識別情報の種類に関わらず前記演出用可変表示装置の表示結果が前記入賞対応表示結果となる演出用識別情報以外の演出用識別情報を表示させ（ステップＳ１２５８～Ｓ１２６３）、前記最終停止演出用可変表示部を停止表示させるときに、前記演出用可変表示装置に前記入賞対応表示結果を導出させる（ステップＳ１２０５、Ｓ１２０８、Ｓ１２０９、ステップＳ１２５７、図９のビッグボーナス（２）以外の役当選時の振分、図８の表示パターン参照）制御を行なう最終停止時入賞対応表示結果導出制御手段（図３０等参照）とを含み、

30

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出が許容されているゲームにおいては、前記入賞用可変表示装置に前記入賞表示結果以外の表示結果が導出されたときに導出される表示結果（はずれ図柄の組合せ）と同一の表示結果を、前記演出用可変表示装置に導出させ（図６（ａ）参照）、

前記小役決定手段は、前記通常遊技状態において前記複数種類の小役表示結果のうちで前記特定小役表示結果の導出を許容する旨を最も高い確率で決定し（図６（ｃ）参照）、

前記遊技状態報知制御手段は、

40

前記特別表示結果が導出されてから前記特別遊技状態が終了するまでの間において、前記入賞用可変表示装置に導出された前記特別表示結果以外では前記特別遊技状態に制御されていることを遊技者が特定不能となるように前記報知手段を制御する特別遊技状態特定不能化制御手段（図２１において、ビッグボーナス（２）入賞およびビッグボーナス（２）終了してもフリーズ状態に制御しない、ビッグボーナス（２）入賞およびビッグボーナス（２）終了しても演出を行なわない、ボーナス告知部３６による告知を行なわない、ヒット表示部３４による告知を行なわない）と、

前記通常遊技状態または前記特別遊技状態特定不能化制御手段により特定不能とされた特別遊技状態において、前記所定ゲーム数連続して前記特定小役表示結果が導出されたときに前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報（ＲＴ可能性報知）を前記報知

50

手段に報知させる所定連続時報知制御手段（ステップS1116）とを含む。

【0011】

このような構成によれば、停止操作検出手段により停止操作が検出されたことに応じて、停止操作を検出した停止操作検出手段に対応した演出用可変表示部が停止表示される。また、入賞の発生は、最終停止演出用可変表示部に表示される演出用識別情報の種類に関わらず入賞対応表示結果となる演出用識別情報以外の演出用識別情報が表示されるため先停止演出用可変表示部に入賞が発生していることを遊技者が特定不能となり、最終停止演出用可変表示部に演出用識別情報が表示されるまで遊技者が特定不能となる。このため、最終停止演出用可変表示部が停止表示され演出用可変表示装置に表示結果が導出されるまで、入賞が発生するか否かに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

10

【0012】

また、上述した構成には、特別表示結果が導出されてから特別遊技状態が終了するまでの間において、入賞用可変表示装置に導出された前記特別表示結果以外では特別遊技状態に制御されていることを特定可能な情報を報知しない、または特別遊技状態に制御されていることを特定不能な情報を報知すること等により、特別遊技状態に制御されていることを遊技者が特定不能となるように制御する特別遊技状態特定不能化制御手段を備えている。このため、特別遊技状態への制御に関する情報について、遊技者が何も知り得ない状態になる。

【0013】

一方、特別表示結果が導出されると、特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率が通常遊技状態よりも高くなる特別遊技状態に遊技状態が制御される。この特別遊技状態は、所定ゲーム数の消化により終了することが期待される。そして、特別遊技状態が終了した後は、該特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特定遊技状態に遊技状態が制御されるものとなる。よって、特定遊技状態に制御される前に制御される特別遊技状態では、特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率が高くなるので、特定小役表示結果の導出が所定ゲーム数だけ連続することも多くなる。よって、特定遊技状態への制御に関する情報は、特定小役表示結果の導出が所定ゲーム数だけ連続すれば報知されるものとなる。

20

【0014】

また、通常遊技状態に制御されているときであっても、特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定されることはある。よって、特定遊技状態への制御に関する情報は、特別遊技状態に制御されているときだけでなく通常遊技状態に制御されているときであっても、特定小役表示結果の導出が所定ゲーム数だけ連続すれば報知されるものとなる。

30

【0015】

このため、特定小役表示結果の導出が所定ゲーム数だけ連続した場合には、実際には特定遊技状態に制御されることがない場合、すなわち通常遊技状態に制御されている場合であっても、特定遊技状態への制御を遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技状態の移行を伴わずに遊技用価値が付与されるだけの比較的価値の少ない特定小役表示結果の導出に対して遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

また、複数種類の小役表示結果のうち通常遊技状態においても出現頻度の高い小役表示結果が特定小役表示結果となるので、実際には通常遊技状態にあって特定遊技状態に制御されることがない場合でも、特定遊技状態への制御を遊技者に期待させることができる場合が多くなり、適度な期待感を遊技者に与えることができる。

なお、前記特定小役表示結果が複数種類ある場合には、該複数種類の特定小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率の合計が他の小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率よりも高くなるものとすればよい。

また、特別表示結果を入賞用可変表示部毎に異なる種類の入賞用識別情報の組合せにより構成することができるため、特別表示結果が導出されたのかどうかを遊技者にとって識別しづらくなり、特別表示結果の導出を遊技者に気づかせにくくすることができる。

50

また、入賞用可変表示装置に導出された入賞表示結果および非入賞表示結果のうちいずれかの表示結果に対応した表示結果が可変表示装置に導出されるため、遊技者が可変表示装置の表示結果だけを見ていて入賞用可変表示装置を見ていなくても多くの場合において遊技を進められるものとなる。なお、演出用可変表示装置は、入賞用可変表示装置よりも視認容易に設けられているので、遊技者の注意を演出用可変表示装置にひきつけやすくなり、入賞用可変表示装置に特別表示結果が導出されても、これを遊技者に気づかせにくくすることができる。また、入賞用可変表示装置に特別表示結果が導出されても、入賞用可変表示装置に非入賞表示結果が導出されたときに導出される表示結果と同一の表示結果が演出用可変表示装置に導出されるため、特別表示結果の導出を遊技者に気づかせにくくすることができる。

10

こうして入賞用可変表示装置に導出される表示結果によっても特別表示結果の導出を遊技者に気づかせにくくすることで、結果として特別遊技状態に制御されたことが遊技者にわかりにくいものとなる。特別遊技状態に制御されたことがわからないことがあるとは、裏を返せば特別遊技状態に制御されていないことがわからないこともあるということである。このため、特別遊技状態に制御されていない通常遊技状態においても、特定遊技状態への移行に対する期待感を遊技者に持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

なお、前記入賞用可変表示装置に前記特別表示結果以外の入賞表示結果が導出されるかを判定する表示結果判定手段（ステップS1206）と、該表示結果判定手段により前記特別表示結果以外の入賞表示結果が導出されると判定されたときに当該入賞表示結果の導出を遊技者が特定できるように入賞表示結果に対応する表示結果を導出し、前記表示結果判定手段により前記特別表示結果が導出されると判定されたときに当該特別表示結果の導出を遊技者が特定不能となるように非入賞表示結果に対応する表示結果を導出する手段とを含むように構成されているものであってもよい。

20

【0016】

なお、前記所定連続時報知制御手段は、制限的なものではないと考えられるべきである。前記通常遊技状態、または前記特別遊技状態特定不能化手段により特定不能とされる特別遊技状態において、前記所定ゲーム数連続して前記特定小役表示結果が導出したときに前記特定遊技状態への制御に関する情報を報知させる機能を少なくとも有する構成であれば、すべて前記所定連続時報知制御手段に該当する。具体的に、たとえば、通常遊技状態または特別遊技状態において、所定ゲーム数（たとえば、3ゲーム）連続して、複数種類の小役表示結果（ベル、チェリー、スイカ）のうち特定小役表示結果以外の非特定小役表示結果（ベル、チェリー）および特定小役表示結果（スイカ）のうちいずれかが導出されたとき（ベル、チェリー、スイカから成り得るすべての組合せのうちいずれかの組合せが導出されたとき）に特定遊技状態への制御に関する情報（RT可能性報知）を報知させる機能を有する構成であっても、所定ゲーム数連続して特定小役表示結果が導出されたときに特定遊技状態への制御に関する情報を報知させる機能を有することになるため（偶然3ゲーム連続してスイカが導出されることがあり、その場合にもRT可能性報知が行なわれるため）、前記所定連続時報知制御手段に該当する。

30

【0017】

なお、上述したスロットマシンは、遊技用価値の付与を伴う表示結果として複数種類の小役表示結果が設けられており、事前決定手段に含まれる小役決定手段は、遊技用価値の付与を伴う複数種類の小役表示結果の導出を許容する旨を決定する場合について説明した。しかし、これに限らず、遊技用価値の付与を伴う表示結果として一種類の小役表示結果のみが設けられている（たとえば、ベルやチェリーが小役として設定されておらず、スイカのみが小役として設定されている）スロットマシンであってもよい。この場合、前記事前決定手段に含まれる小役決定手段は、遊技用価値の付与を伴う特定小役表示結果の導出を許容する旨を決定し、前記特別決定手段は、特定小役表示結果（スイカ）の導出を許容する旨が決定される確率を通常遊技状態よりも高くする特別遊技状態（レギュラーボーナス）への移行を伴う特別表示結果（ビッグボーナス（2））の導出を許容する旨を決定す

40

50

るものであってもよい。

【0018】

なお、上述した遊技状態報知制御手段は、さらに、前記通常遊技状態、または前記特別遊技状態特定不能化手段により特定不能とされた特別遊技状態において、前記所定ゲーム数連続して前記複数種類の小役表示結果のうちいずれかが導出されたときに前記特定遊技状態への制御に関する情報を報知させる小役連続時報知制御手段を含むように構成してもよい。このように構成する場合、前記特別遊技状態は、前記複数種類の小役表示結果の導出を許容する旨が決定される確率の合計が、前記特別遊技状態と異なる遊技状態であるときよりも高くなる遊技状態であってもよい。これにより、特定遊技状態への制御に対する期待感を遊技者に与える機会を多くすることができる。

10

【0019】

また、上述した演出用導出制御手段は、最終停止時入賞対応表示結果導出制御手段を含むものであればよく、たとえば、入賞の種類に応じて最終停止時入賞対応表示結果導出制御手段により制御を行なわせるものであってもよい。

【0020】

また、上述した演出用可変表示部は、停止表示することにより、一の演出用識別情報を表示するものであってもよく、複数の演出用識別情報を表示するものであってもよい。また、最終停止演出用可変表示部を停止表示するとは、所定の一の演出用可変表示部を停止表示するものであってもよく、所定のグループに属する二以上の演出用可変表示部を停止表示するものであってもよい。

20

【0021】

なお、演出用可変表示装置の表示結果とは、複数の演出用可変表示部に表示された表示内容の組合せからなるものであればよい。たとえば、演出用可変表示部に複数の演出用識別情報を表示する場合には、一の演出用可変表示部に停止表示された複数の演出用識別情報を含む組合せであってもよく、また、二以上の演出用可変表示部に停止表示された演出用識別情報の組合せであってもよい。

【0022】

また、上述の小役は、遊技用価値の付与としてたとえばメダル払出またはクレジット加算されるスイカ、ベル、チェリー等の入賞役（小役）のみであってもよく、また、遊技用価値の付与としてたとえば賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能とすることによりメダルが所定枚数払出されることと実質的に同等の再遊技役を含むものであってもよい。

30

【0024】

(2) 前記最終停止時入賞対応表示結果導出制御手段は、前記最終停止演出用可変表示部を停止表示させるとき、前記演出用可変表示装置の表示結果が前記入賞対応表示結果となる演出用識別情報以外の演出用識別情報を表示させた後に（はずれ図柄の組合せを停止表示させた後に）、前記演出用可変表示装置の表示結果を前記入賞対応表示結果に変更する変更導出制御手段（パターン番号15の表示パターン参照）を含む。

【0025】

このような構成によれば、最終停止演出用可変表示部を停止表示させ、演出用可変表示装置に表示結果が導出された後にまで、入賞が発生するか否かに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

40

【0026】

(3) 前記対応表示部停止表示制御手段は、

前記複数の停止操作検出手段各々に対応して停止表示させる演出用可変表示部を前記複数の演出用可変表示部から決定する対応表示部決定手段（ステップS1253）を有し、

前記複数の演出用可変表示部のうち前記停止操作を検出した停止操作検出手段に対応して前記対応表示部決定手段により決定された演出用可変表示部を停止表示させる（ステップS1256、S1257、S1259、S1262、S1263参照）。

50

【0027】

このような構成によれば、同じ停止操作を行なった場合であっても、対応表示部決定手段により複数の停止操作検出手段各々に対応して停止表示させる演出用可変表示部が決定されるため、停止操作を検出した停止操作検出手段に対応して停止表示させる演出用可変表示部を多彩にでき、遊技の興趣を向上させることができる。

【0028】

上述した対応表示部決定手段は、停止操作検出手段により停止操作が検出されたときに、当該停止操作を検出した停止操作検出手段に基づき、停止表示させる演出用可変表示部を決定するものであってもよい。この場合、対応表示部停止表示制御手段は、前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたことに応じて、前記対応表示部決定手段により決定された演出用可変表示部を停止表示させるように構成してもよい。

10

【0029】

(4) 前記対応表示部決定手段は、前記事前決定手段の決定結果（当選状況）に基づいて、前記複数の停止操作検出手段各々に対応して停止表示させる演出用可変表示部を決定する（ステップS1251～S1253）。

【0030】

このような構成によれば、停止操作を検出した停止操作検出手段に対応して停止表示される演出用可変表示部により、事前決定手段により入賞表示結果の導出が許容されたか否かに対し遊技者が抱く期待感を異ならせることができる。

【0034】

20

(5) 前記遊技状態報知制御手段は、前記特別遊技状態において前記所定ゲーム数に満たない特定ゲーム数（2ゲーム）連続して前記特定小役表示結果が導出されたときに所定の割合で前記特定遊技状態への制御の可能性を報知する情報を前記報知手段に報知させる特定連続時報知制御手段（ステップS1114、変形例における（28）参照）をさらに含む。

【0035】

このような構成によれば、特定小役表示結果の導出が所定ゲーム数だけ連続していなくても、所定ゲーム数に満たない特定ゲーム数だけ連続したときには、特定遊技状態への制御に関する情報が報知されることがあるため、情報の報知に意外性を生じさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0042】

上述したスロットマシンは、以下の手段を備えるものであってもよい。以下、その手段の具体例およびその効果について説明する。

【0043】

(A) 上述したスロットマシンは、さらに、

所定の設定操作手段（設定キースイッチ92、設定スイッチ91）の操作に基づいて、前記事前決定手段が前記入賞表示結果の導出を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の許容段階（設定値1～6）のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段（ステップS201～S210）と、

前記許容段階設定手段により設定された許容段階を示すデータ（設定値ワーク112-4に格納されている設定値）とゲームの進行に応じて更新されるデータ（設定値ワーク112-4以外に格納されているデータ等）とを、各々、読み出しおよび書き込みが可能に記憶するデータ記憶手段（RAM112、図5参照）と、

40

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する記憶データ判定手段（ステップS105、S106）と、

前記記憶データ判定手段により前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常ではないと判定されたときに、前記ゲームの進行を不能化する不能化手段（ステップS106においてNO、ステップS301）と、

前記不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態（RAM異常エラー状態）において、前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階

50

が新たに設定されたこと（設定変更処理により新たに設定値が選択・設定されたこと）を条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段（ステップS 1 1 1、図1 1）とを備える。

【0 0 4 4】

このような構成によれば、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じた場合には、ゲームの進行が不能化されるとともに、設定操作手段の操作に基づいて許容段階を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じて、スロットマシンにより自動的に設定された許容段階ではなく、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された許容段階（一般的に、設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択した許容段階である）に基づいてゲームが行なわれることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

10

【0 0 4 5】

（B） 上述したスロットマシンは、さらに、

所定の設定操作手段（設定スイッチ9 1）の操作に基づいて、前記事前決定手段が前記入賞表示結果の導出を許容する旨を決定する割合が異なる複数種類の許容段階（設定値1～6）のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段（ステップS 2 0 1～S 2 1 0）と、

前記許容段階設定手段により設定された許容段階を示すデータ（設定値ワーク1 1 2－4に格納されている設定値）と前記ゲームの進行に応じて更新されるデータ（設定値ワーク1 1 2－4以外に格納されているデータ等）とを、各々、読み出しおよび書き込みが可能に記憶するデータ記憶手段（RAM 1 1 2、図5参照）と、

20

所定の初期化操作手段（第2リセットスイッチ9 3）の操作に基づいて、前記データ記憶手段に記憶されているデータを初期化する初期化手段（ステップS 1 0 9）と、

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する記憶データ判定手段（ステップS 1 0 5、S 1 0 6）と、

前記記憶データ判定手段により前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常ではないと判定されたときに、前記ゲームの進行を不能化する不能化手段（ステップS 1 0 6においてNO、ステップS 3 0 1）と、

前記不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態（RAM異常エラー状態）において、前記初期化操作手段（第2リセットスイッチ9 3）の操作に基づいて前記データ記憶手段に記憶されているデータが前記初期化手段により初期化され（ステップS 1 0 9）、かつ前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたこと（設定変更処理により新たに設定値が選択・設定されたこと）を条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、前記ゲームの進行を可能とする不能化解除手段（ステップS 1 1 1、図1 1）とを備える。

30

【0 0 4 6】

このような構成によれば、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じた場合には、ゲームの進行が不能化されるとともに、初期化操作手段の操作に基づいてデータ記憶手段に記憶されているデータが初期化され、かつ初期化設定操作手段の操作に基づいて許容段階を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じて、スロットマシンにより自動的に設定された許容段階ではなく、初期化操作手段および設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された許容段階（初期化操作手段および設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択した許容段階である）に基づいてゲームが行なわれることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

40

【0 0 4 7】

なお、上述した構成のうち、初期化手段は、所定の初期化操作手段（第2リセットスイッチ9 3）の操作に基づいて、前記データ記憶手段に記憶されているデータのうち前記ゲームの進行に応じて更新されるデータ（設定値ワーク1 1 2－4以外に格納されているデ

50

ータ等)を初期化する手段であってもよい。

【0048】

この場合、不能化解除手段は、前記データ記憶手段に記憶されているデータのうち前記許容段階を示すデータが適正なデータであって、前記データ記憶手段に記憶されているデータのうち前記ゲームの進行に応じて更新されるデータが正常でないと前記記憶データ判定手段により判定されたことに基づき、前記不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態(RAM異常エラー状態)において、前記初期化操作手段(第2リセットスイッチ93)の操作に基づいて前記データ記憶手段に記憶されているデータのうち前記ゲームの進行に応じて更新されるデータが前記初期化手段により初期化されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする手段であってもよい。

10

【0049】

また、このような不能化解除手段は、前記許容段階設定手段により設定された許容段階を示すデータが正常でないと前記記憶データ判定手段により判定されたことに基づき前記不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態(RAM異常エラー状態)において、前記初期化操作手段(第2リセットスイッチ93)の操作に基づいて前記データ記憶手段に記憶されているデータのうち前記ゲームの進行に応じて更新されるデータが前記初期化手段により初期化され、かつ前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたこと(設定変更処理により新たに設定値が選択・設定されたこと)を条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、前記ゲームの進行を可能とする手段であってもよい。

20

【0050】

このように構成した場合には、前述した同様の効果を奏するとともに、データ記憶手段に記憶されているデータのうち許容段階を示すデータが適正なデータである場合には、初期化操作手段の操作のみに基づいてゲームの進行が不能化された状態を解除することができる。

【0051】

(C) 上述したスロットマシンは、さらに、

1ゲーム(たとえば、抽選処理)毎に、前記データ記憶手段に記憶されている許容段階を示すデータを読み出し、該読み出した許容段階を示すデータが前記許容段階設定手段により設定可能な許容段階を示す適正なデータ(設定値1~6の範囲)であるか否かを判定する許容段階データ判定手段(抽選処理におけるステップS706、S707)をさらに備え、

30

前記不能化手段は、前記許容段階データ判定手段により前記データ記憶手段から読み出した許容段階を示すデータが適正なデータではないと判定されたときにも、前記ゲームの進行を不能化する(ステップS707においてNO、S301)。

【0052】

このような構成によれば、1ゲーム毎に、入賞の発生が許容される割合を定めた許容段階を示すデータが適正であるか判定され、適正でなければ予め定められた許容段階に基づく割合で入賞の発生を許容するか否かを決定するのではなく、この場合にもゲームの進行を不能化し、設定操作手段の操作に基づいて許容段階を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。これにより、たとえば、事前決定手段において入賞表示結果の導出を許容するか否かの決定を適正に行なうことができない場合に、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された許容段階に基づいてゲームが行なわれることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

40

【0053】

(D) 上述した記憶データ判定手段は、電源投入時にのみ前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する(起動処理においてのみステップS105、S106を行なう)。

【0054】

50

このような構成によれば、データ記憶手段に記憶されたデータに異常が生じるのは、停電時やスロットマシン自体に不具合が生じて制御を続行できないときがほとんどであるため、電源投入時においてのみデータが正常か否かの判定を行なうことで、当該判定をデータに異常が生じている可能性が高い状況においてのみ行なうようにできる。すなわちデータに異常が生じている可能性の低い状況では、当該判定を行わずに済み、負荷を軽減させることができる。

【0055】

(E) 上述したスロットマシンは、さらに、

外部から供給される電力の状態を監視し、電力供給が断たれたことに関わる電断条件が成立しているか否か（電源電圧の低下）を判定する電断判定手段（電源監視回路117）と、

10

前記電断判定手段により前記電断条件が成立（電源電圧が低下）していると判定されたことを契機に、前記データ記憶手段に記憶されているデータに基づいて破壊診断用データ（RAMパリティ）を算出し、該算出した破壊診断用データを前記データ記憶手段の特定領域（パリティ格納領域112-7）に格納する電断処理を実行する電断処理手段（電断割込処理）とをさらに備え、

前記記憶データ判定手段は、電源投入時に、前記データ記憶手段の特定領域を除く記憶領域に記憶されているデータに基づいて破壊診断用データ（RAMパリティ）を算出し、該算出した破壊診断用データと前記データ記憶手段の特定領域に記憶されている破壊診断用データとを比較し、該比較結果が一致したときに、前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常であると判定し、該比較結果が一致しなかったときに、前記データ記憶手段に記憶されているデータを正常ではないと判定する（ステップS105、S108）。

20

【0056】

このような構成によれば、電断時に算出された破壊診断用データと起動時に算出された破壊診断用データとを比較するのみで、データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定できるので、データが正常か否かの判定を正確にかつ簡便に行なうことができる。

【0057】

(F) 上述したスロットマシンは、さらに、

電源投入時に、前記設定操作手段による前記許容段階の設定操作が有効となる設定操作有効状態へ移行させるための移行操作手段（設定キースイッチ92）の操作がなされているか否かを判定する移行操作判定手段（ステップS103）と、

30

該移行操作判定手段により前記移行操作手段の操作がなされていると判定されたことを条件に、前記設定操作有効状態（ステップS109）へ移行させる設定操作有効状態移行手段（ステップS103においてYESのときにステップS109へ移行させる）と、

該設定操作有効状態移行手段により前記設定操作有効状態へ移行されることに伴って、前記データ記憶手段に記憶されているデータを初期化するデータ初期化手段（ステップS109）とをさらに備え、

前記移行操作判定手段は、前記記憶データ判定手段が前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する前に、前記移行操作手段の操作がなされているか否かを判定し（ステップS106より前にステップS103を行なう）、

40

前記記憶データ判定手段は、前記移行操作判定手段により前記移行操作手段の操作がなされていないと判定されたとき（ステップS103においてNO）に、前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する（ステップS106）。

【0058】

このような構成によれば、データ記憶手段のデータに異常が生じて、ゲームの進行が不能化された場合には、該不能化された状態を解除する条件となる許容段階の設定が有効となる設定操作有効状態へ移行することに伴って、データ記憶手段に記憶されているデータが初期化される。このため、データ記憶手段のデータに異常が生じたことに伴うデータの初期化および許容段階の設定に伴うデータの初期化を1度で行なうことができ、無駄な処

50

理を省くことができる。さらに、電源投入時には、記憶データ判定手段がデータが正常か否かを判定する前に、移行操作判定手段が移行操作手段の操作がなされているか否かを判定し、その時点で移行操作手段の操作がなされていると判定した場合には、記憶データ判定手段による判定は行なわず、設定操作有効状態に移行し、新たに許容段階の設定が行なわれることとなり、この場合にも無駄な処理を省くことができる。

【0059】

なお、前述した電源投入時とは、スロットマシンへの電力供給が開始されたこと（電源投入）に伴いゲームの進行を制御するための遊技制御手段が起動したときや、遊技制御手段に不具合が生じたことに伴い遊技制御手段が再起動するときが該当する。

【0060】

(G) 上述したスロットマシンは、さらに、

1 ゲーム（たとえば、抽選処理）毎に、前記データ記憶手段に記憶されている許容段階を示すデータを読み出し、該読み出した許容段階を示すデータが前記許容段階設定手段により設定可能な許容段階を示す適正なデータ（設定値1～6の範囲）であるか否かを判定する許容段階データ判定手段（抽選処理におけるステップS706、S707）を備え、

前記不能化手段は、前記許容段階データ判定手段により前記データ記憶手段から読み出した許容段階を示すデータが適正なデータではないと判定されたときにも、前記ゲームの進行を不能化する（ステップS707においてNO、S301）。

【0061】

このような構成によれば、1 ゲーム毎に、入賞の発生が許容される割合を定めた許容段階を示すデータが適正であるか判定され、適正でなければ予め定められた許容段階に基づく割合で入賞の発生を許容するか否かを決定するのではなく、この場合にもゲームの進行を不能化し、設定操作手段の操作に基づいて許容段階を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。これにより、たとえば、事前決定手段において入賞表示結果の導出を許容するか否かの決定を適正に行なうことができない場合に、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された許容段階に基づいてゲームが行なわれることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

【0062】

(H) 上述したデータ記憶手段の記憶領域には、前記ゲームの進行に応じて更新されるデータを記憶するためのワーク領域（重要ワーク112-1、一般ワーク112-2、特別ワーク112-3、設定値ワーク112-4、非保存ワーク112-5、スタック領域112-6、およびパリティ格納領域112-7）と、前記ゲームの進行に応じて更新されるデータの読み出しおよび書き込みが行なわれることのない未使用領域（未使用領域112-8）と、が割り当てられており（図5参照）、

1 ゲーム毎に、前記ワーク領域のうちデータが記憶されていない領域（たとえば、スタック領域112-6のうち未使用スタック領域）と前記未使用領域とを初期化する毎ゲーム初期化手段（たとえば、ステップS401の初期処理）をさらに備える。

【0063】

このような構成によれば、データ記憶手段におけるワーク領域のうちデータが記憶されていない領域と未使用領域とが1 ゲーム毎に初期化されるので、データ記憶手段における前記ワーク領域のうちデータが記憶されていない領域や未使用領域を利用して不正プログラムを格納させても、当該不正プログラムが常駐してしまうことを防止できる。

【0064】

なお、毎ゲーム初期化手段は、1 ゲームのうちのいずれかのタイミング（たとえば、ゲーム開始時や終了時、1 ゲーム毎に必ず実行される処理の実行時等）で少なくとも1回は、データ記憶手段におけるワーク領域のうちデータが記憶されていない領域と未使用領域とを初期化するものであればよい。また、毎ゲーム初期化手段は、1 ゲームのうちのいずれかのタイミング（たとえば、ゲーム開始時や終了時、1 ゲーム毎に必ず実行される処理の実行時等）で少なくとも1回は、データ記憶手段における未使用領域のみを初期化するものであってもよい。

10

20

30

40

50

【0065】

(I) 上述したスロットマシンは、さらに、

遊技者所有の遊技用価値の大きさ（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（RAM 112に格納されるクレジットカウンタ）と、

少なくとも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段（ステップS402のBET処理）と、

前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる際に操作される遊技用価値返却操作手段（精算スイッチ47）と、

前記遊技用価値返却操作手段の操作に基づき、前記遊技用価値記憶手段に記憶されている大きさの遊技用価値を返却させる返却制御を行なう返却制御手段（精算処理）と、

前記複数種類の小役のうちいずれかの入賞が発生したときに、発生した小役入賞の種類に応じて定められた大きさの遊技用価値を付与する価値付与処理（ステップS1002）を行なう価値付与処理手段（ステップS406の払出処理）と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段（ステップS506またはS521においてYESと判断された後は、再びBET処理が行なわれるまでステップS524およびS525の判断処理が行なわれずかつステップS503においてBETカウンタが加算されない）と、

前記ゲームが開始したときに、前記遊技用価値返却手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（ステップS506またはS521においてYESと判断された後は、ステップS406の払出処理が終了するまで精算スイッチ47の検出が行なわれない）と、

前記ゲームが終了したか否かを判定する手段であって、前記小役入賞が発生しなかったとき（ステップS902において小役の組合せが揃っていないと判定されたとき）には、該表示結果が導出されたことにより前記ゲームが終了したと判定し、前記小役入賞が発生したとき（ステップS902において小役の組合せが揃っていると判定されたとき）には、該小役入賞の発生に伴う前記価値付与処理（ステップS1002）が終了したことにより前記ゲームが終了したと判定するゲーム終了判定手段（ステップS1001でNOと判定された後、あるいはステップS1002の処理が行なわれた後）と、

該ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたことを条件に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段（再びBET処理が行なわれる）と、

前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたことを条件に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段（フリーズ処理、BET処理）とを備え、

前記事前決定手段は、さらに、前記特別遊技状態とは異なる前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2特別遊技状態（ビッグボーナス（1）入賞に伴うレギュラーボーナス）への移行を伴う第2特別入賞（ビッグボーナス（1））の発生を許容する旨を決定する第2特別決定手段を含み、

前記特別入賞が発生したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたときに、前記賭数設定禁止解除手段は前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し（ステップS1060およびS1065においてNOと判定され再びBET処理へ移行する）、前記返却制御禁止解除手段は前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除し（ステップS1060およびS1065においてNOと判定されたときには再びBET処理へ移行される）、

前記第2特別入賞が発生したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されてから所定時間（ビッグボーナス（1）入賞時演出待ち時間）が経過したときに前記賭数設定禁止解除手段は前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し（ステップS1060においてYESと判定され、ステップS1064においてYESと判定された後に、再びBET処理へ移行する）、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたときに前記返却制御禁止解除手段は前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する（ステップS1060においてYESと判定され

10

20

30

40

50

たときにはステップS1062において精算スイッチ47の検出が行なわれる)のものであってもよい。

【0066】

このような構成によれば、第2特別遊技状態に制御されているときであっても特定小役入賞の発生を許容する旨が決定されることはある。よって、遊技状態報知制御手段は、第2特別入賞が発生してから前記所定ゲーム数分のゲームが終了するまでの間において第2特別遊技状態に制御されていることを特定可能な情報を報知手段から報知させない、または第2特別遊技状態に制御されていることを特定不能な情報を報知手段から報知させることにより、第2特別遊技状態に制御されていることを遊技者が特定不能となるように制御する第2特別遊技状態特定不能化制御手段を含むように構成してもよい。この場合、第2特別遊技状態に制御されている場合であっても、特定遊技状態への制御を遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0067】

また、第2特別入賞が導出されたとき(ステップS907においてYES)に第2特別遊技状態(ビッグボーナス(1)中フラグを設定した状態)に遊技状態を制御する第2特別遊技状態制御手段(ステップS908)と、第2特別遊技状態制御手段により第2特別遊技状態に制御されているときに、複数種類の小役入賞のうち少なくとも特定小役入賞の発生を許容する旨が決定される確率を通常遊技状態における通常ゲームよりも高くする特別ゲーム(レギュラーボーナス)に所定期間(ステップS1014においてYESと判定されるまで)制御する特別ゲーム制御手段(ステップS912)をさらに備えるように構成してもよい。このような構成によれば、複数種類の小役入賞のうち第2特別遊技状態においても出現頻度の高い小役入賞が特定小役入賞となるので、特別遊技状態または第2特別遊技状態のうちいずれかに制御されているかもしれないといった期待感を遊技者に抱かせることができる場合が多くなり、適度な期待感を遊技者に与えることができる。

20

【0068】

また、第2特別入賞が発生したゲームにおいて、ゲームの終了が判定された時点で返却制御の禁止は解除され、ゲーム終了後、所定時間が経過するまで賭数の設定が禁止されている期間(たとえば、ビッグボーナス(1)入賞時演出が行なわれている期間)であっても、遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させることが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されている遊技用価値の返却を受けることができる。これにより、たとえば、第2特別入賞が導出されたゲームにおいて、第2特別遊技状態のゲームを始める前に、遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値の一部を景品(たとえば、清涼飲料水やたばこ等)に交換したいこともあり得るが、このような遊技者の意志を反映させて遊技用価値の返却を受けることが可能となる。

30

【0069】

また、前述したように、賭数設定禁止解除手段は、第2特別入賞が発生したゲームにおいてのみ、ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから所定時間が経過したときに賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する。一方、特別入賞が発生したゲームにおいては通常と同じようにゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止が解除される。このため、ゲームが終了したにも関わらず賭数が設定できないことにより、特別入賞が発生していることを遊技者に気付かせてしまうことを防止することができる。

40

【0070】

(J) 上述したスロットマシンは、さらに、

前記第2特別入賞が発生したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段が前記ゲームの終了を判定してから前記所定時間(ビッグボーナス(1)入賞時演出待ち時間)が経過するまでの期間に、前記第2特別入賞が発生した旨を示す特別入賞演出(ビッグボーナス(1)入賞時演出)を実行する特別入賞演出実行手段(ステップS1120、制御部120による演出制御)を備えるものであってもよい。

50

【0071】

このような構成によれば、第2特別入賞が発生した際に、賭数の設定が禁止されている期間にわたり第2特別入賞が発生した旨を示す特別入賞演出が実行されるので、第2特別入賞の発生に伴い第2特別遊技状態に移行する際の遊技者の興趣を効果的に高めることができる。

【0072】

なお、前記特別入賞演出実行手段は、前記第2特別入賞が発生したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段が前記ゲームの終了を判定してから前記所定時間が経過した後においても、前記特別入賞演出を引き続き実行するものであってもよい。これにより、所定時間が経過するまで特別入賞演出を遊技者に提供でき、かつ所定時間が経過した後は特別入賞演出が行なわれている場合であっても賭数の設定の禁止が解除されるため、賭数を設定することができる。

10

【0073】

(K) 上述したスロットマシンは、さらに、

前記特別遊技状態が終了したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたときに、前記賭数設定禁止解除手段は前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し（ステップS1060およびS1065においてNOと判定され再びBET処理へ移行する）、前記返却制御禁止解除手段は前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除し（ステップS1060およびS1065においてNOと判定されたときには再びBET処理へ移行される）、

20

前記第2特別遊技状態が終了したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されてから予め定められた時間（エンディング演出待ち時間）が経過したときに前記賭数設定禁止解除手段は前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し（ステップS1065においてYESと判定され、ステップS1070においてYESと判定された後に、再びBET処理へ移行する）、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたときに前記返却制御禁止解除手段は前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する（ステップS1065においてYESと判定されたときにはステップS1068において精算スイッチ47の検出が行なわれる）ものであってもよい。

【0074】

30

また、このような構成によれば、第2特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、ゲームの終了が判定された時点で返却制御の禁止は解除され、ゲーム終了後、予め定められた時間が経過するまで賭数の設定が禁止されている期間（たとえば、エンディング演出が行なわれている期間）であっても、遊技用価値記憶手段に記憶されている数の遊技用価値を返却させることが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されている遊技用価値の返却を受けることができる。これにより、特に、第2特別遊技状態の終了後、すぐに遊技を終了したい遊技者の意志を反映させて遊技用価値の返却を受けることが可能となる。

【0075】

また、前述したように、賭数設定禁止解除手段は、第2特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいてのみ、ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから予め定められた時間が経過したときに賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する。一方、特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいては、ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止が解除される。このため、ゲームが終了したにも関わらず賭数が設定できないことにより、特別遊技状態に制御されていたことを遊技者に気付かせてしまうことを防止することができる。

40

【0076】

(L) 上述したスロットマシンは、さらに、

前記第2特別遊技状態が終了したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段が前記ゲームの終了を判定してから前記予め定められた時間（エンディング演出待ち時間）が経過す

50

るまでの期間に、前記第2特別遊技状態が終了した旨を示す特別遊技状態終了時演出（エンディング演出）を実行する特別遊技状態終了時演出実行手段（ステップS1129、制御部120による演出制御）を備えるものであってもよい。

【0077】

このような構成によれば、第2特別遊技状態が終了した際に、賭数の設定が禁止されている期間にわたり第2特別遊技状態が終了した旨を示す特別遊技状態終了時演出が実行されるので、第2特別遊技状態が終了したことを遊技者に確実に認識させることができる。

【0078】

なお、前記特別遊技状態終了時演出実行手段は、前記第2特別遊技状態が終了したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段が前記ゲームの終了を判定してから前記予め定められた時間が経過した後においても、前記特別遊技状態終了時演出を引き続き実行するものであってもよい。これにより、所定時間が経過するまで特別遊技状態終了時演出を遊技者に提供でき、かつ所定時間が経過した後は特別遊技状態終了時演出が行なわれている場合であっても賭数の設定の禁止が解除されるため、賭数を設定することができる。

【0079】

（M） 上述したスロットマシンは、さらに、

前記特別遊技状態が終了したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたときに、前記賭数設定禁止解除手段は前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し（ステップS1060およびS1065においてNOと判定され再びBET処理へ移行する）、前記返却制御禁止解除手段は前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除し（ステップS1060およびS1065においてNOと判定されたときには再びBET処理へ移行する）、

前記第2特別遊技状態が終了したゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定された後所定の解除操作（第2リセットスイッチ93の操作）がなされたときに前記賭数設定禁止解除手段は前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し（ステップS1065およびS1066においてYESと判定され、ステップS1074においてYESと判定された後に、再びBET処理へ移行する）、前記ゲーム終了判定手段により前記ゲームが終了したと判定されたときに前記返却制御禁止解除手段は前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する（ステップS1065においてYESと判定されたときにはステップS1068において精算スイッチ47の検出が行なわれ、ステップS1066においてYESと判定されたときにはステップS1072において精算スイッチ47の検出が行なわれる）ものであってもよい。

【0080】

このような構成によれば、第2特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、ゲームの終了が判定された時点で返却制御の禁止は解除され、ゲーム終了後、店員によるリセット操作等の所定の解除操作がなされるまで賭数の設定が禁止されている期間（いわゆる打止状態）であっても、解除操作を待たずして遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させることが可能となる。このため、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されている遊技用価値の返却を受けることができる。これにより、特に、第2特別遊技状態の終了後、すぐに遊技を終了したい遊技者の意志を反映させて遊技用価値の返却を受けることが可能となる。

【0081】

また、賭数設定禁止解除手段は、第2特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいて、ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定された後、所定の解除操作がなされたときに賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する。一方、特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいては、ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止が解除される。このため、ゲームが終了したにも関わらず賭数が設定できないことにより、特別遊技状態に制御されていたことを遊技者に気付かせてしまうことを防止することができる。

【0082】

10

20

30

40

50

(N) 上述した事前決定手段は、さらに、前記特別遊技状態とは異なる前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2特別遊技状態（ビッグボーナス（1）入賞に伴うレギュラーボーナス）への移行を伴う第2特別入賞（ビッグボーナス（1））の発生を許容する旨を決定する第2特別決定手段を含み、

上述したスロットマシンは、さらに、

前記第2特別入賞が発生したとき（ステップS907においてYES）に前記第2特別遊技状態（ビッグボーナス（1）中フラグを設定した状態）に遊技状態を制御する第2特別遊技状態制御手段（ステップS908）と、

前記第2特別遊技状態制御手段により前記第2特別遊技状態に制御されているときに、前記複数種類の小役のうち少なくとも一の小役入賞の発生を許容する旨が決定される確率を前記通常遊技状態における通常ゲームよりも高くする特別ゲーム（レギュラーボーナス）に所定期間（ステップS1014においてYESと判定されるまで）制御する特別ゲーム制御手段（ステップS912）と、

前記特別ゲームに制御されているか否かを判定する特別ゲーム判定手段（ステップS702）とを備え、

前記特別ゲーム判定手段は、少なくとも前記第2特別遊技状態制御手段により前記第2特別遊技状態に制御されているとき（ステップS701においてYES）に、前記特別ゲームに制御されているか否かを判定し（ステップS702）、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲーム判定手段により前記特別ゲームに制御されていないと判定されたときに、前記特別ゲームへの制御を開始する（ステップS703）

【0083】

このような構成によれば、第2特別遊技状態に制御されているときであっても特定小役入賞の発生を許容する旨が決定されることはある。よって、遊技状態報知制御手段は、第2特別入賞が発生してから前記所定ゲーム数分のゲームが終了するまでの間において第2特別遊技状態に制御されていることを特定可能な情報を報知させない、または第2特別遊技状態に制御されていることを特定不能な情報を報知させることにより、第2特別遊技状態に制御されていることを遊技者が特定不能となるように報知手段を制御する第2特別遊技状態特定不能化制御手段を含むように構成してもよい。この場合、第2特別遊技状態に制御されている場合であっても、特定遊技状態への制御を遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0084】

また、特別ゲームにおいて通常ゲームよりも導出が許容される旨が決定される確率が高くなる小役は、特定小役を含むように構成してもよい。このような構成によれば、複数種類の小役のうち第2特別遊技状態においても出現頻度の高い小役に特定小役が含まれるため、特別遊技状態または第2特別遊技状態のうちいずれかに制御されているかもしれないといった期待感を遊技者に抱かせることができる場合が多くなり、適度な期待感を遊技者に与えることができる。

【0085】

また、上述した構成によれば、第2特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームに制御されているか否かが判定され、特別ゲームに制御されていないければ特別ゲームの制御が開始されることにより、第2特別遊技状態において遊技用価値を最も速く増加させることができるので、従来のように何らかの入賞に伴い特別ゲームの制御が開始されるよりも第2特別遊技状態への移行に伴う遊技者の興趣を高めることができる。

【0086】

また、特別ゲーム制御手段が、特別ゲームに所定期間制御するとは、特別ゲームが開始すると、予め定められた規定のゲーム数（1ゲームであってもよいし、複数ゲームであってもよい）に到達するまで特別ゲームに制御するものであってもよいし、特別ゲームが開始した後、予め定められた特別ゲームの終了条件（たとえば、規定回数（1回であってもよいし、複数回であってもよい）の入賞が発生することなど）が成立するまで特別ゲーム

に制御するものであってもよい。さらに、特別ゲームが開始してから予め定められた規定のゲーム数に到達するか、予め定められた特別ゲームの終了条件が成立するか、のいずれかまで特別ゲームに制御するものであってもよい。

【0087】

また、前記特別ゲーム制御手段は、前記第2特別遊技状態の開始とともに前記特別ゲームの制御を開始するようにしてもよく、このようにした場合には、第2特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームにのみ制御すればよいので、第2特別遊技状態への移行に伴う制御を簡素化することができる。

【0088】

(O) 上述した特別ゲーム判定手段は、少なくとも前記第2特別遊技状態制御手段により前記第2特別遊技状態に制御されているときに、前記特別ゲームに制御されているか否かをゲーム毎に判定する（抽選処理におけるステップS701、S702）。

10

【0089】

このような構成によれば、ゲーム毎に特別ゲームに制御されているか否かの判定が行なわれるため、第2特別遊技状態の各ゲームの制御プログラムを共通化することができ、処理の簡略化およびプログラム容量削減を図ることができる。

【0090】

また、前記特別ゲーム判定手段は、各ゲームの終了時に前記特別ゲームに制御されているか否かの判定を行なうとともに、予め定められた移行入賞が発生したゲームを第2特別遊技状態と認識し、該移行入賞が発生したゲームにおいても前記特別ゲームに制御されているか否かを判定するようにしても良く、このようにした場合にも、特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームにのみ制御すればよいので、第2特別遊技状態への移行に伴う制御を簡素化することができる。

20

【0091】

また、前記特別ゲーム判定手段は、前記移行入賞が発生したゲームを第2特別遊技状態と認識せず、各ゲームの開始時に前記特別ゲームに制御されているか否かの判定を行なうようにしても良く、このようにした場合にも、第2特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームにのみ制御すればよいので、第2特別遊技状態への移行に伴う制御を簡素化することができる。

【0092】

30

(P) 上述した特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲームへの制御を開始してから前記所定期間が経過するかまたは前記第2特別遊技状態が終了するまで、前記特別ゲームに制御し（ステップS703、S1007a）、

前記特別ゲーム判定手段は、前記特別ゲームの制御が開始してから前記所定期間が経過したときに、前記特別ゲームに制御されているか否かを判定する（ステップS702）。

【0093】

このような構成によれば、第2特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームの制御が開始してから所定期間が経過したときに、特別ゲームに制御されているか否かを判定するため、特別ゲームの制御が終了したときのみ特別ゲームを再作動させるための処理を行なえばよいので、特別ゲームの制御が終了していない状態で不要な処理が行なわれることがない。

40

【0094】

(Q) 上述したスロットマシンは、さらに、

特別ゲームに制御されている旨を示す特別ゲーム信号（レギュラーボーナス中信号）を外部出力するための制御を行なう外部出力制御手段（CPU111による外部出力信号の出力制御、外部出力基板105）を備え、

前記外部出力制御手段は、前記特別ゲームが終了し、再度前記特別ゲームに制御されるときに、前記特別ゲーム信号の出力を所定時間停止（ステップS1007aにおいてレギュラーボーナス中フラグが消去されたことに応じて出力停止）した後、再度出力を開始する制御を行なう（S703においてレギュラーボーナス中フラグが設定されたことに応じ

50

て出力開始)。

【0095】

このような構成によれば、特別ゲームが終了し、再度特別ゲームに制御されるときには、特別ゲーム信号の出力が所定時間停止するので、特別ゲームが一旦途切れたことを、当該信号を入力した外部機器にて判別することが可能となり、たとえば、外部出力された信号からスロットマシンが正常に動作しているか否かなどの試験を適正に実施することができる。

【0096】

なお、外部出力制御手段が前記特別ゲーム信号の出力を停止する時間は、外部機器で信号の途切れたことを判別できる程度の時間であればよい。

10

【0097】

(R) 上述したスロットマシンは、さらに、

前記第2特別遊技状態において予め定められた第2特別遊技状態の終了条件(ビッグボーナス(1)中の払出総数が465枚を越えたこと)が成立したか否かを判定する第2特別遊技状態終了条件判定手段(ステップS1014)と、

該第2特別遊技状態終了条件判定手段が、前記終了条件が成立したと判定したとき(ステップS1014においてYES)に、前記第2特別遊技状態を終了させる第2特別遊技状態終了手段(ステップS1015)とを備え、

前記特別ゲーム制御手段は、前記第2特別遊技状態終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定されたときに、前記特別ゲームに前記所定期間制御されたか否かに関わらず、前記特別ゲームの制御を終了し(ステップS1015)、

20

前記特別ゲーム判定手段は、前記第2特別遊技状態終了条件判定手段により前記終了条件が成立していないと判定された後(ステップS1014においてNOと判定された後)に、前記特別ゲームに制御されているか否かを判定する(ステップS702)。

【0098】

このような構成によれば、特別ゲームに制御されているか否かの判定が、第2特別遊技状態の終了条件が成立しているか否かの判定が行なわれた後、第2特別遊技状態の終了条件が成立していないと判定された場合にのみ行なわれるので、第2特別遊技状態が終了してしまうにも関わらず、特別ゲームを開始するための判定、すなわち不要な判定が行なわれることがない。

30

【0099】

(S) 上述した所定数の賭数とは、少なくとも1以上の賭数であって、2以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしてもよい。

【0100】

(T) 上述したスロットマシンは、メダルを用いて賭数を設定するものであってもよいし、遊技球を用いて賭数を設定するものであってもよい。さらには、メダルや遊技球等に相当する有価価値(クレジット等)をスロットマシン内部に記憶し、この記憶された有価価値を用いて賭数を設定するものであってもよい。

【0101】

40

(U) 上述した特定小役入賞は、複数種類あってもよい。この場合、該複数種類の特定小役入賞の発生を許容する旨が決定される確率の合計が特別遊技状態において通常遊技状態よりも高くなるものであればよい。たとえば、第1特定小役入賞の発生を許容する旨が決定される確率は特別遊技状態と通常遊技状態において変わらないが、第2特定小役入賞の発生を許容する旨が決定される確率が特別遊技状態において通常遊技状態よりも高くなるものとしてもよい。

【発明を実施するための最良の形態】

【0102】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。

図1は、この実施の形態にかかるスロットマシンの全体構造を示す正面図である。スロ

50

ットマシン1の前面扉は、施錠装置19にキーを差し込み、時計回り方向に回動操作することにより開放状態とすることができる。このスロットマシン1の上部前面側には、入賞用可変表示装置に相当する可変表示装置2が設けられている。可変表示装置2は、リールユニット3（図4参照）を備える。リールユニット3内には、後述するリール3L、3C、3Rと、当該リール3L、3C、3R各々に対して、リールを回転／停止させるためのリールモータ3ML、3MC、3MR（図4参照）と、その基準位置を検出するリールセンサ3SL、3SC、3SR（図4参照）と、背面から光を照射するリールランプ3LP（図4参照）とが設けられている。

【0103】

リール3L、3C、3Rの外周部には、図2に示すように、それぞれ「7」、「BAR」、「JAC」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「ブランク図柄（星印）」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で描かれている。「7」および「BAR」は、「JAC」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「ブランク図柄」よりも大きい、特に横幅が広い図柄であり、リール3L、3C、3Rが回転しているときにも、比較的容易に遊技者が図柄を認識できる。「JAC」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「ブランク図柄」は、リール3L、3C、3Rが回転しているときに、これを遊技者が認識するのは困難なものとなっている。可変表示装置2は、リールモータ3ML、3MC、3MRにより回転／停止されるリール3L、3C、3R各々の外周部に描かれた図柄を、前面扉の上部に形成された透視窓から遊技者が視認可能となるように構成されている。可変表示装置2は、リール3L、3C、3Rのうち停止しているリールの外周部に描かれた3つの図柄を上中下三段に導出させることができる。

【0104】

可変表示装置2には、リール3L、3C、3R各々の上段から構成される第1ライン、リール3L、3C、3R各々の下段から構成される第2ライン、リール3L、3C各々の上段とリール3Rの下段から構成される第3ライン、リール3L、3C各々の下段とリール3Rの上段から構成される第4ライン、リール3Lの上段とリール3C、3R各々の下段から構成される第5ライン、リール3Lの下段とリール3C、3R各々の上段から構成される第6ライン、リール3L、3R各々の上段とリール3Cの下段から構成される第7ライン、およびリール3L、3R各々の下段とリール3Cの上段から構成される第8ラインの合計8本の入賞ラインが設定される。すなわち、入賞ラインには、リール3L、3C、3R各々の上段または下段の組合せから構成されるすべてのラインが含まれる。このように入賞ラインが設けられているため、後述する各役を構成する図柄を、リール3L、3C、3R各々の上段または下段に停止させることにより入賞させることができる。リール3L、3C、3Rに描かれた図柄と、リール3L、3C、3Rの停止制御については、さらに詳しく後述するものとする。

【0105】

可変表示装置2の下側であって、スロットマシン1の前面側ほぼ中央位置には、可変表示装置に相当する液晶表示器4が設けられている。液晶表示器4は、大きさ的にも可変表示装置2よりも大きく、しかも遊技者（平均的な身長のを想定）がスロットマシン1の前に座ったときに遊技者の目線の高さになる位置に設けられているので、可変表示装置2によりも視認容易になっている。

【0106】

液晶表示器4は、遊技状態や当選フラグの設定状況等、ゲームの進行に応じて様々な演出用の画像を表示する。液晶表示器4には、たとえば、遊技状態に対応した背景画像が表示される。また、液晶表示器4には、当選フラグの設定状況および入賞状況を報知するための画像が表示される。

【0107】

また、リール3L、3C、3Rが回転しているときには、液晶表示器4の表示領域内に、左変動領域、中変動領域、および右変動領域の3つの変動領域が形成される（図3参照）。図3は、液晶表示器4に形成される左変動領域、中変動領域、および右変動領域を説

10

20

30

40

50

明するための図である。3つの変動領域各々には、「赤7」、「青7」、「チェリー」、「スイカ」、「金スイカ（金色のスイカ）」、「ベル」、「リプレイ」といったそれぞれ識別可能な複数種類の演出用図柄が表示される。これら各変動領域に表示される演出用図柄によって擬似的なリール（仮想リールという）が構成される。そして、各変動領域に表示された演出用図柄は、下方向に変化しつつ表示されるとともに、変動を停止させることで、各変動領域の上中下三段に3つの演出用図柄（演出用表示結果）が導出されるようになっている。

【0108】

液晶表示器4には、3つの変動領域各々の中段から構成される第1演出用入賞ラインL s 1、3つの変動領域各々の上段から構成される第2演出用入賞ラインL s 2、3つの変動領域各々の下段から構成される第3演出用入賞ラインL s 3、左変動領域の上段と中変動領域の中段と右変動領域の下段とで構成される第4演出用入賞ラインL s 4、左変動領域の下段と中変動領域の中段と右変動領域の上段とで構成される第5演出用入賞ラインL s 5、左変動領域の上中下段で構成される第6演出用入賞ラインL s 6、中変動領域の上中下段で構成される第7演出用入賞ラインL s 7、右変動領域の上中下段で構成される第8演出用入賞ラインL s 8の合計8本の演出用入賞ラインが設定される。すなわち、演出用入賞ラインには、3つの変動領域各々の上中下段の組合せから構成されるすべての直線ラインが含まれる。液晶表示器4は、後述する各役を構成する図柄を直線ラインから構成される8つの演出用入賞ラインのうちいずれかに停止表示させることにより、入賞の発生をわかりやすく報知することができる。

【0109】

また、液晶表示器4においては、可変表示装置2の表示結果により3ゲーム連続でスイカに入賞すると、後述するRT可能性報知が行なわれる。さらに、液晶表示器4には、遊技に直接的または間接的に関わる様々な情報を表示することが可能である。

【0110】

液晶表示器4の左側には、上からペイアウト表示部21と、クレジット表示部22と、ボーナス告知部36と、リプレイ表示部32と、スタート表示部30と、投入指示表示部29と、ヒット表示部34とが設けられている。ペイアウト表示部21は、7セグメント表示器によるペイアウト表示器53（図4参照）によって構成され、後述する小役に入賞した場合に払い出されるメダル枚数を表示する。クレジット表示部22は、7セグメント表示器によるクレジット表示器52（図4参照）によって構成され、後述するようにメダルの投入枚数および払い出し枚数に応じてデータとして蓄積されたクレジットの数を表示する。

【0111】

ボーナス告知部36は、ボーナス告知ランプ66（図4参照）が点灯状態となることで、後述するビッグボーナス（2）を除く特別役の入賞が可能となっていることを遊技者に告知する。投入指示表示部29は、投入指示ランプ59（図4参照）が点灯状態となることで、メダルが投入可能なことを示す。スタート表示部30は、スタートランプ60（図4参照）が点灯状態となることで、スタート可能、すなわちスタートレバー11の操作受付可能であることを示す。リプレイ表示部32は、リプレイランプ62（図4参照）が点灯状態となることで、後述するリプレイ入賞をしたことを示す。ヒット表示部34は、HITランプ54（図4参照）が点灯状態となることで、遊技状態がビッグボーナス（2）を除く特別役に入賞してレギュラーボーナス等にあることを告知する。

【0112】

液晶表示器4の右側には、入賞表示部25a～25d、スイカ連続入賞回数表示部25e～25gが設けられている。入賞表示部25a～25dは、入賞表示ランプ45a～45d（図4参照）が点滅状態となることで、可変表示装置2に対応する入賞の表示結果が導出されたことを示す。スイカ連続入賞回数表示部25e～25gは、スイカ連続入賞回数ランプ45e～45gの点灯数によって、スイカが連続して入賞している回数を報知する。

【0113】

また、液晶表示器4の下方に設けられた台状部分の水平面には、メダル投入口13と、1枚BETボタン14と、MAXBETボタン15と、精算ボタン16とが設けられている。1枚BETボタン14およびMAXBETボタン15には、データとして蓄積されたクレジット（最大50）から賭数の設定を可能としているときに点灯するBETボタンランプ70a、70b（図4参照）が内部に配されている。

【0114】

メダル投入口13は、遊技者がここからメダルを投入するものであり、投入指示表示部29が点灯しているときにメダルの投入が投入メダルセンサ44（図4参照）によって検出されると、賭数が設定され、あるいはクレジットがデータとして蓄積される。1枚BETボタン14およびMAXBETボタン15は、データとして蓄積されているクレジットから賭数（それぞれ1、3）を設定する際に遊技者が操作するボタンであり、遊技者によって操作されたことが1枚BETスイッチ45（図4参照）またはMAXBETスイッチ46（図4参照）によって検出されると、クレジットからの賭数の設定が行なわれる。

【0115】

メダル投入口13からのメダルの投入、1枚BETボタン14またはMAXBETボタン15の操作により各ゲームで設定できる賭数は、いずれの遊技状態においても3である。賭数が設定されると、スタートレバー11が操作受付可能となり、ゲームを開始させることができる。精算ボタン16は、クレジットの払い出しを指示するためのボタンであり、精算スイッチ47（図4参照）によって操作が検出されると、データとして蓄積されたクレジットに応じたメダルが払い出される。

【0116】

その台状部分の垂直面には、スタートレバー11と、停止ボタン12L、12C、12Rと、メダルが詰まったときなどにおいてスロットマシン1に機械的に振動を与えるメダル詰まり解消ボタン18とが設けられている。スタートレバー11は、ゲームを開始する際に遊技者が操作するもので、その操作がスタートスイッチ41（図4参照）によって検出されると、リール駆動モータ3ML、3MC、3MRが駆動開始され、リール3L、3C、3Rが回転開始する。リール3L、3C、3Rが回転開始した後所定の条件が成立することにより停止ボタン12L、12C、12Rの操作が可能となると、その内部に備えられた操作有効ランプ63L、63C、63R（図4参照）が点灯状態となって、その旨が遊技者に示される。

【0117】

停止ボタン12L、12C、12Rは、それぞれ遊技者が所望のタイミングでリール3L、3C、3Rの回転を停止させるべく操作するボタンであり、その操作がストップスイッチ42L、42C、42R（図4参照）で検出されると、リール3L、3C、3Rの回転が停止される。停止ボタン12L、12C、12Rの操作から対応するリール3L、3C、3Rの回転を停止するまでの最大停止遅延時間は190ミリ秒である。リール3L、3C、3Rは、1分間に80回転し、 80×21 （1リール当たりの図柄コマ数）＝1680コマ分の図柄を変動させるので、190ミリ秒の間では最大で4コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止図柄として選択可能なのは、停止ボタン12L、12C、12Rが操作されたときに表示されている図柄と、そこから4コマ先までの図柄、合計5コマ分の図柄である。

【0118】

このため、たとえば、停止ボタン12L、12C、12Rのいずれかが操作されたときに当該停止ボタンに対応するリールの下段に表示されている図柄を基準とした場合、当該図柄から4コマ先までの図柄を下段に表示させることができるため、その結果として当該図柄から2～6コマ先までの図柄を上段に表示させることができる。すなわち、リール3L、3C、3R各々において、停止ボタン12L、12C、12Rのうちいずれかが操作されたときに当該停止ボタンに対応するリールの下段に表示されている図柄を含めて7コマ以内に配置されている図柄を入賞ライン上に表示させることができる。また、前述した

ように、入賞ラインとして、リール 3 L、3 C、3 R 各々の上段または下段の組合せから構成されるすべてのラインが設定されており、各役を構成する図柄がリール 3 L、3 C、3 R 各々の上段または下段に停止させることにより入賞可能に構成されている。このため、リール 3 L、3 C、3 R 各々において 7 コマ以内に配置されている図柄から構成される役は、原則として、停止ボタンが操作されたタイミングに関わらず入賞させることができるため、取りこぼしの発生を防止することができる。

【0119】

また、ストップスイッチ 4 2 L、4 2 C、4 2 R は、それぞれ遊技者が所望のタイミングで変動表示中の変動領域のうちいずれかの変動表示を停止させる操作を検出するためのスイッチでもある。本実施の形態では、操作がストップスイッチ 4 2 L、4 2 C、4 2 R で検出される毎に受信するリール停止コマンドの種類に対応付けられた変動領域における変動表示を停止させ、演出用図柄の表示結果を表示する表示制御が行なわれる。仮想リールの停止には、可変表示装置 2 のリール 3 L、3 C、3 R のような 190 ミリ秒の最大停止遅延時間という制約はない。

【0120】

スロットマシン 1 の下部前面側には、メダル払い出し口 7 1 と、メダル貯留皿 7 2 とが設けられている。メダル払い出し口 7 1 は、ホッパー 8 0（図 4 参照）によって払い出しが行なわれたメダルを外部に排出するものである。メダル貯留皿 7 2 は、払い出されたメダルを貯めておくためのものである。メダル貯留皿 7 2 の上の前面パネルには、内部に設置された蛍光灯 6（図 4 参照）が発した光が照射される。

【0121】

可変表示装置 2 の左右には、それぞれ演出手段としてのスピーカ 7 L、7 R が設けられている。スピーカ 7 L、7 R は、入賞時、ビッグボーナス突入時、およびレギュラーボーナス突入時における効果音の出力や、異常時における警報音の出力を行なうとともに、遊技状態に応じた様々な演出用の音声の出力を行なう。

【0122】

さらに、スロットマシン 1 の前面側には、可変表示装置 2 および液晶表示器 4 の周囲を取り囲むように、演出手段としての遊技効果ランプ 7 5 A～7 5 E（図 4 参照）の発光により光による演出を行なう遊技効果表示部 5 A～5 E が設けられている。遊技効果表示部 5 A～5 E は、遊技の進行状況に応じた様々なパターンで光による演出を行なうものである。なお、遊技効果表示部 5 A～5 E の発光色は、単色からなるものであっても、複数色からなるものであっても構わない。遊技効果表示部 5 A～5 E は、入賞した役の種類に応じて発光することがある。

【0123】

図 4 は、このスロットマシン 1 の制御回路の構成を示す図である。図示するように、このスロットマシン 1 の制御回路は、電源基板 1 0 0、遊技制御基板 1 0 1、演出制御基板 1 0 2、リール中継基板 1 0 3、リールランプ中継基板 1 0 4、外部出力基板 1 0 5、および演出中継基板 1 0 6 に大きく分けて構成される。

【0124】

電源基板 1 0 0 は、AC 100 V の外部電源電圧を変圧し、遊技制御基板 1 0 1 その他のスロットマシン 1 の各部に動作電力を供給する。図 4 では、遊技制御基板 1 0 1、ホッパー 8 0、各スイッチ 9 1～9 4 にのみ接続されているように示しているが、電源基板 1 0 0 は、他の各部への電力の供給も行なっている。電源基板 1 0 0 は、スロットマシン 1 の内部に設けられ、メダルの払い出し動作を行なうホッパーモータ 8 2 と、メダルの払い出しを検知する払い出しセンサ 8 1 とから構成されるホッパー 8 0 に接続されている。

【0125】

電源基板 1 0 0 は、後述する内部抽選への当選確率を設定し、これに基づいて算出されるメダルの払出率の設定値（設定 1～設定 6）を変更するための設定スイッチ 9 1、設定スイッチ 9 1 を操作有効とする設定キースwitch 9 2、内部状態（RAM 1 1 2）をリセットする第 2 リセットスイッチ 9 3、および電源の ON/OFF 切り替えを行なうメイン

10

20

30

40

50

スイッチ94にもそれぞれ接続されており、これらのスイッチの検出信号を遊技制御基板101へと送る。これらのスイッチ91～94は、スロットマシン1の内部に設けられている。なお、第2リセットスイッチ93は、後述するように、ゲームの進行を停止させる打ち止め制御が行なわれ打止状態に制御されている場合、該打止状態を解除するための解除操作を受付ける手段でもある。

【0126】

遊技制御基板101は、スロットマシン1における遊技の進行全体の流れを制御するメイン側の制御基板であり、CPU111、RAM112、ROM113およびI/Oポート114を含む1チップマイクロコンピュータからなる制御部110を搭載している。また、乱数発生回路115、サンプリング回路116、電源監視回路117、リセット回路118等の回路を搭載している。

10

【0127】

CPU111は、計時機能、タイマ割り込みなどの割り込み機能（割り込み禁止機能を含む）を備え、ROM113に記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行なうとともに、スロットマシン1内の制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。CPU111が取り扱うデータの1ワードは、8ビット（1バイト）であり、RAM112、ROM113のアドレスも、8ビット単位で割り付けられている。

【0128】

RAM112は、CPU111がプログラムを実行する際のワーク領域として使用される。ROM113は、CPU111が実行するプログラムや固定的なデータを記憶する。RAM112とROM113のアドレスの割り当ては、メーカーにおける開発用機種とホールに納入される量産機種とで異なる。I/Oポート114は、遊技制御基板101に接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

20

【0129】

乱数発生回路115は、後述するように所定数のパルスを発生する度にカウントアップして値を更新するカウンタによって構成され、サンプリング回路116は、乱数発生回路115がカウントしている数値を取得する。乱数発生回路115は、遊技の進行に使用される乱数の種類毎に設けられていて、乱数の種類毎にカウントする数値の範囲が定められている。CPU111は、その処理に応じてサンプリング回路116に指示を送ることで、乱数発生回路115が示している数値を乱数として取得する（以下、この機能をハードウェア乱数機能という）。後述する内部抽選用の乱数には、ハードウェア乱数機能により抽出した数値をソフトウェアにより加工した数値が使用される。

30

【0130】

電源監視回路117は、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧の低下を検出（たとえば、所定電圧以下になったか否か判定）したときに、電圧低下信号を制御部110に対して出力する回路である。制御部110は、特に図示はしないが、割込入力端子を備えており、この割込入力端子に電圧低下信号が入力されることで外部割込が発生し、制御部110のCPU111は外部割込に応じて電断割込処理を実行する。

【0131】

電断割込処理においては、当該処理の開始に伴ってその他の割込処理の実行を禁止する。そして、使用している可能性があるすべてのレジスタをRAMに退避させる処理が行なわれる。これにより、電断復旧時に、元の処理に復帰できるようにする。

40

【0132】

次いで、全出力ポートを初期化した後、RAMに記憶されているすべてのデータに基づいてRAMパリティを計算してパリティ格納領域112-7（図5参照）にセットし、RAMアクセスを禁止する。そして何らの処理も行なわないループ処理に入る。すなわち、そのまま電圧が低下すると内部的に動作停止状態になる。よって、電断時に確実に制御部110は動作停止する。

【0133】

このように電断割込処理においては、その時点のRAMパリティを計算してパリティ格

50

納領域 1 1 2-7 に格納されるようになっており、次回起動時において計算した R A M パリティと比較することで、R A M に格納されているデータが正常か否かを確認できるようになっている。

【0 1 3 4】

次に、リセット回路 1 1 8 は、電源投入時において制御部 1 1 0 が起動可能なレベルまで電圧が上昇したときに制御部 1 1 0 に対してリセット信号を出力し、制御部 1 1 0 を起動させるとともに、制御部 1 1 0 から定期的に出力される信号に基づいてリセットカウンタの値がクリアされずにカウントアップした場合、すなわち制御部 1 1 0 が一定時間動作を行なわなかった場合に制御部 1 1 0 に対してリセット信号を出力し、制御部 1 1 0 を再起動させる回路である。

10

【0 1 3 5】

C P U 1 1 1 は、また、タイマ割り込み処理により、R A M 1 1 2 の特定アドレスの数値を更新し、こうして更新された数値を乱数として取得する機能も有する（以下、この機能をソフトウェア乱数機能という）。C P U 1 1 1 は、I / O ポート 1 1 4 を介して演出制御基板 1 0 2 に、各種のコマンドを送信する。これらのコマンドは、それぞれ 8 ビットで構成される。なお、遊技制御基板 1 0 1 から演出制御基板 1 0 2 へ情報（コマンド）は一方方向のみで送られ、演出制御基板 1 0 2 から遊技制御基板 1 0 1 へ向けて情報（コマンド）が送られることはない。

【0 1 3 6】

遊技制御基板 1 0 1 には、1 枚 B E T スイッチ 4 5、M A X B E T スイッチ 4 6、スタートスイッチ 4 1、ストップスイッチ 4 2 L、4 2 C、4 2 R、精算スイッチ 4 7、第 1 リセットスイッチ 4 8、投入メダルセンサ 4 4 が接続されており、これらのスイッチ／センサ類の検出信号が入力される。また、リール中継基板 1 0 3 を介して、リールセンサ 3 S L、3 S C、3 S R の検出信号が入力される。I / O ポート 1 1 4 を介して入力されるこれらスイッチ／センサ類の検出信号、あるいは前述したように電源基板 1 0 0 を介して入力される各種スイッチの検出信号に従って、遊技制御基板 1 0 1 上の C P U 1 1 1 は、処理を行なっている。

20

【0 1 3 7】

遊技制御基板 1 0 1 には、また、流路切替ソレノイド 4 9、ペイアウト表示器 5 3、クレジット表示器 5 2、投入指示ランプ 5 9、スタートランプ 6 0、リプレイランプ 6 2、H I T ランプ 5 4、B E T ボタンランプ 7 0 a、7 0 b、操作有効ランプ 6 3 L、6 3 C、6 3 R、入賞表示ランプ 4 5 a ~ 4 5 d が接続されており、C P U 1 1 1 は、遊技の進行状況に従ってこれらの動作を制御している。

30

【0 1 3 8】

また、遊技制御基板 1 0 1 には、リール中継基板 1 0 3 を介してリールモータ 3 M L、3 M C、3 M R が接続されている。C P U 1 1 1 は、R A M 1 1 2 に設定された当選フラグを参照して、リール中継基板 1 0 3 を介してリールモータ 3 M L、3 M C、3 M R を制御して、リール 3 L、3 C、3 R を停止させる。遊技制御基板 1 0 1 には、さらに演出中継基板 1 0 6 を介して演出制御基板 1 0 2 が接続されている。

【0 1 3 9】

演出中継基板 1 0 6 は、遊技制御基板 1 0 1 から演出制御基板 1 0 2 へ送信される情報の一方方向性を担保するために設けられた基板である。演出中継基板 1 0 6 は、この状態を調べることによって遊技制御基板 1 0 1 や演出制御基板 1 0 2 を調べなくても、遊技制御基板 1 0 1 の制御部 1 1 0 に不正な信号（特に演出制御基板 1 0 2 に外部から入力されるようになっている信号）が入力されるような改造がなされていないかどうかをチェックすることができるようにするものである。

40

【0 1 4 0】

演出制御基板 1 0 2 は、スロットマシン 1 における演出の実行を制御するサブ側の制御基板であり、C P U 1 2 1、R A M 1 2 2、R O M 1 2 3 および I / O ポート 1 2 4 を含む 1 チップマイクロコンピュータからなる制御部 1 2 0 を搭載している。また、乱数発生

50

回路125およびサンプリング回路126を搭載しており、CPU121は、サンプリング回路126により乱数発生回路125がカウントしている値を取得することにより、遊技制御基板101と同様のハードウェア乱数機能を形成している。また、割り込み処理によるソフトウェア乱数機能を複数種類有している。

【0141】

CPU121は、ROM123に記憶されたプログラム（後述）を実行して、演出の実行に関する処理を行なうとともに、演出制御基板102内の各回路およびこれに接続された各回路を制御する。演出の実行は、I/Oポート124を介して遊技制御基板101から受信したコマンドに基づいて行なわれる。RAM122は、CPU121がプログラムを実行する際のワーク領域として使用される。ROM123は、CPU121が実行するプログラムや固定的なデータを記憶する。I/Oポート124は、演出制御基板102に接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

10

【0142】

演出制御基板102には、遊技効果ランプ75A～75E、液晶表示器4、スピーカ7L、7R、蛍光灯6、ボーナス告知ランプ66、スイカ連続入賞回数ランプ45e～45gが接続されている。また、リールランプ中継基板104を介してリールランプ3LPが接続されている。演出制御基板102の制御部120は、これら各部をそれぞれ制御して、演出を行なっている。たとえば、演出制御基板102の制御部120は、スタートスイッチ41により操作が検出されることに応じて、各変動領域において演出用図柄を変動表示させる表示制御を行なう。また、演出制御基板102の制御部120は、ストップスイッチ42L、42C、42Rにより操作が検出される毎に受信するリール停止コマンドの種類に対応付けられた変動領域の変動表示を停止し演出用図柄を表示させる制御を行なう。

20

【0143】

リール中継基板103は、遊技制御基板101と外部出力基板105およびリールユニット3との間を中継している。リール中継基板103には、また、満タンセンサ90が接続されており、その検出信号が入力される。満タンセンサ90は、スロットマシン1の内部に設けられ、ホッパー80からオーバーフローしたメダルを貯留するオーバーフロータンク内のメダルが満タンになったことを検知するものである。

【0144】

30

リールランプ中継基板104は、演出制御基板102とリールユニット3との間を中継している。外部出力基板105は、ホールの管理コンピュータなどの外部装置に接続されており、遊技制御基板101からリール中継基板103を介して入力されたビッグボーナス中信号、レギュラーボーナス中信号、メダルIN信号、およびメダルOUT信号を、当該外部装置に出力する。これに加えて、当選状況信号、リール制御信号、ストップスイッチ信号を外部装置に出力するものであってもよい。

【0145】

次に、遊技制御基板101のRAM112の構成について説明する。図5は、RAM112の記憶領域の構成を示す図である。図示するように、RAM112には、重要ワーク112-1、一般ワーク112-2、特別ワーク112-3、設定値ワーク112-4、非保存ワーク112-5、スタック領域112-6、パリティ格納領域112-7、および未使用領域112-8を含む複数の記憶領域が設けられている。

40

【0146】

これらの記憶領域のうち、特に、設定値ワーク112-4は、後述する内部当選の当選確率を定める設定値を格納する領域である。パリティ格納領域112-7は、電源の遮断時においてRAMパリティを格納する領域である。また、RAM112は、停電時においてもバックアップ電源により電力が供給され、記憶されているデータが保持されるようになっている。

【0147】

一般ワーク112-2は、各ゲームの終了時においてクリアされる領域であり、小役、

50

リプレイの当選フラグと入賞フラグ設定領域は、ここに設けられている。特別ワーク 1 1 2-3 は、1 ゲームごとにクリアされることはなく、後述するレギュラーボーナス、ビッグボーナス (1) またはビッグボーナス (2) の当選フラグの設定領域は、ここに設けられている。

【0148】

スタック領域 1 1 2-6 は、CPU 1 1 1 のレジスタから退避したデータが格納される領域であり、ゲームの進行に応じて、データが格納されていないすなわち使用されていない未使用スタック領域と、データが格納されている使用中スタック領域とから構成される。スタック領域 1 1 2-6 は、RAM 1 1 2 の領域のうち、予め定められた開始アドレスから最終アドレスまでに対応する領域が割り当てられている。そして、使用中スタック領域は、スタック領域 1 1 2-6 の開始アドレスからデータが実際に格納された格納アドレスまでに対応する領域をいう。格納アドレスは、データが格納される毎に変化するアドレスである。未使用スタック領域は、格納アドレスの次のアドレスからスタック領域 1 1 2-6 の最終アドレスまでに対応する領域をいう。スタック領域 1 1 2-6 の未使用スタック領域は、後述するようにゲーム毎 (たとえば、ゲーム開始時) にクリアされる領域である。

10

【0149】

未使用領域 1 1 2-8 は、ゲームの進行に応じて更新されるデータの読み出しおよび書き込みが行なわれることなく、使用することが定義されていない領域であり、後述するようにゲーム毎 (たとえば、ゲーム開始時) においてクリアされる領域である。

20

【0150】

上記スロットマシン 1 においては、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものであり、後述する内部抽選の当選確率は、設定値に応じて定まるものとなる。メダルの払出率は、遊技者が賭数の設定のために投入するメダルの数に対する、後述する内部抽選で当選する小役に対して払い出される (クレジット加算される) こととなるメダルの数の期待値の割合で算出される。実際に入賞する小役に対して払い出されることとなるメダルの数に基づいて計算されるのではない。後述するように遊技状態が異なると、メダルの払出率も変わることとなる。

【0151】

ここで、設定スイッチ 9 1 による設定値の変更操作について説明する。設定値を変更するためには、設定キースイッチ 9 2 を ON 状態としてからメインスイッチ 9 4 によりスロットマシン 1 の電源を ON する必要がある。設定値を変更せずにスロットマシン 1 を起動する場合には、設定キースイッチ 9 2 を OFF 状態としてメインスイッチ 9 4 により電源を ON すればよい。

30

【0152】

設定キースイッチ 9 2 を ON 状態として電源を ON すると、設定値の変更操作が可能な設定変更モードとなる。設定変更モードにおいて、設定スイッチ 9 1 が操作されると、設定値が 1 ずつ更新されていく (設定 6 からさらに操作されたときは、設定 1 に戻る)。そして、スタートレバー 1 1 が操作されてから設定キースイッチ 9 2 が OFF されると、変更後の確定した設定値が RAM 1 1 2 の所定の領域に記憶される。そして、遊技の進行が可能な状態に移行する。

40

【0153】

上記スロットマシン 1 においては、可変表示装置 2 のいずれかの入賞ライン上に入賞図柄が揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、特別遊技状態 (レギュラーボーナス、ビッグボーナス) への移行を伴う特別役と、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。

【0154】

図 6 (a) は、このスロットマシン 1 において入賞となる役の種類、可変表示装置 2 における入賞図柄の組合せ、および液晶表示器 4 における演出用入賞図柄の組合せを説明す

50

る図である。

【0155】

レギュラーボーナスは、通常の遊技状態またはR Tにおいて入賞ラインのいずれかに「BAR スイカー J A C」の組合せが揃ったときに入賞となる。レギュラーボーナス入賞すると、遊技状態が通常の遊技状態からレギュラーボーナスに移行する。レギュラーボーナス入賞したときは、12ゲームを消化したこと、または8ゲーム入賞（役の種類は、いずれでも可）したことにより終了条件が成立するまでレギュラーボーナスに制御される。レギュラーボーナス入賞して遊技状態がレギュラーボーナスにある間は、レギュラーボーナス中フラグがRAM 112に設定される（次に説明するビッグボーナス中に提供された場合を含む）。

10

【0156】

ビッグボーナス（1）は、通常の遊技状態またはR Tにおいて入賞ラインのいずれかに「7ーベルー J A C」の組合せが揃ったときに入賞となる。ビッグボーナス（2）は、通常の遊技状態またはR Tにおいて入賞ラインのいずれかに「ベルー J A C スイカ」の組合せが揃ったときに入賞となる。ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）が入賞すると、遊技状態がそれぞれビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に移行する。ビッグボーナス（1）とビッグボーナス（2）とでは、払出メダル枚数の上限と、その終了後に予め定められた所定ゲーム数だけ通常の遊技状態とはリプレイ以外の役の当選確率を変えずにリプレイの当選確率を高くするR T（Replay Time）に移行されるかどうかの違いがある。

20

【0157】

ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）においては、当該ビッグボーナス（1）または当該ビッグボーナス（2）が終了するまで、上記したレギュラーボーナスに1ゲーム毎に繰り返し制御される。遊技状態がビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）にある間は、それぞれビッグボーナス（1）中フラグまたはビッグボーナス（2）中フラグがRAM 112に設定される。すなわち、ビッグボーナス（1）中フラグまたはビッグボーナス（2）中フラグが設定されている間は、1ゲームが開始されるときにレギュラーボーナス中フラグがRAM 112に設定され、当該ゲームが終了したときに当該レギュラーボーナス中フラグが消去される。

【0158】

ビッグボーナス（1）は、遊技者に払い出したメダルの枚数が465枚を越えたときに終了条件が成立し終了する。ビッグボーナス（1）が入賞したとき、およびビッグボーナス（1）が終了した後は、クレジットの精算を除いて、遊技者のいずれの操作も無効となり、遊技の進行が不能となるフリーズ状態に一定期間制御される。また、打止機能が有効に設定されている場合にビッグボーナス（1）が終了したときには、クレジットの精算を除いて、遊技者のいずれの操作も無効となり、遊技の進行が不能となる打止状態に第2リセットスイッチ93が操作されるまで制御される。

30

【0159】

一方、ビッグボーナス（2）は、遊技者に払い出したメダルの枚数が30枚を越えたときに終了条件が成立し終了する。ビッグボーナス（2）の終了後は、予め規定されている100ゲームの間だけR Tに遊技状態が制御される。ただし、R Tに遊技状態が制御されているときに、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）のいずれかに入賞すると、規定のゲーム数が残っていても、その時点でR Tが終了させられる。

40

【0160】

後述する内部抽選においてレギュラーボーナスまたはビッグボーナス（1）に当選していても、停止ボタン12L、12C、12Rをこれらの役に入賞可能とする適正な操作手順で操作しなければ、これらの役に入賞することはない。もっとも、適正な操作手順で操作されずに、これらの役に入賞しなかった場合には、これらの役に当選しているときも当選していないときにも導出可能となるチャンス目（入賞の観点で言うと、はずれ）が導出

50

されることがある。はずれの表示結果には、レギュラーボーナスまたはビッグボーナス（１）に当選していないときのみに導出可能となるはずれ目もある。

【０１６１】

一方、リール３Ｌについての「ベル」、リール３Ｃについての「ＪＡＣ」、リール３Ｒについての「スイカ」は、５コマ以内の間隔で配置されているので、後述する内部抽選においてビッグボーナス（２）に当選したときには、必ずビッグボーナス（２）に入賞するものとなっている。

【０１６２】

スイカは、いずれの遊技状態においてもいずれかの入賞ラインに「ベルースイカースイカ」の組合せが揃ったときに入賞となり、１５枚のメダルが払い出される。リール３Ｌについての「ベル」、リール３Ｃ、３Ｒについての「スイカ」は、５コマ以内の間隔で配置されているので、後述する内部抽選においてスイカに当選したときには、必ずスイカに入賞するものとなっている。

【０１６３】

ベルは、いずれの遊技状態においてもいずれかの入賞ラインに「ベルーベルーベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、９枚のメダルが払い出される。「ベル」は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのすべてについて５コマ以内の間隔で配置されているので、後述する内部抽選においてベルに当選したときには、必ずベルに入賞するものとなっている。

【０１６４】

チェリーは、いずれの遊技状態においても左のリール３Ｌについていずれかの入賞ラインに「チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となり、１入賞ラインにつき２枚のメダルが払い出される。左のリール３Ｌの上段または下段に「チェリー」が停止したときには、２つの入賞ラインでの導出となるので合計４枚のメダルが払い出される。なお、本実施の形態におけるチェリーは、左のリール３Ｌについていずれかの入賞ラインに「チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となる例について説明するが、これに限らず、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒについていずれかの入賞ラインに所定の図柄の組合せ（たとえば、チェリーーチェリーーチェリー）が揃ったときに入賞となるものであってもよい。

【０１６５】

リプレイは、通常の遊技状態またはＲＴにおいて入賞ラインのいずれかに「ＪＡＣーＪＡＣーＪＡＣ」の組合せが揃ったときに入賞となる。レギュラーボーナス（ビッグボーナス中を含む）では、この組合せが揃ったとしてもリプレイ入賞とならない。リプレイに入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設定不要となった賭数３に対応した３枚のメダルが払い出されると実質的には同じこととなる。「ＪＡＣ」は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのすべてについて５コマ以内の間隔で配置されているので、後述する内部抽選においてリプレイに当選したときには、必ずリプレイに入賞するものとなっている。

【０１６６】

次に、入賞が発生したときの液晶表示器４の演出用入賞ラインに停止表示される演出用入賞図柄の組合せについて説明する。レギュラーボーナスの入賞が発生したときには、レギュラーボーナスに対応する演出用入賞図柄の組合せとして、液晶表示器４の演出用入賞ラインのいずれかに「赤７ー赤７ー赤７」または「青７ー青７ー青７」の組合せが停止表示される。ビッグボーナス（１）の入賞が発生したときには、ビッグボーナス（１）に対応する演出用入賞図柄の組合せとして、液晶表示器４の演出用入賞ラインのいずれかに「赤７ー赤７ー赤７」または「青７ー青７ー青７」の組合せが停止表示される。ビッグボーナス（２）の入賞が発生したときには、はずれ図柄の組合せが停止表示される。はずれ図柄の組合せとは、図６の演出用入賞図柄の組合せ以外の組合せをいう。スイカの入賞が発生したときには、スイカに対応する演出用入賞図柄の組合せとして、液晶表示器４の演出用入賞ラインに、「ベルーＡＮＹーベル」、「スイカーＡＮＹースイカ」、「ベルーベルーベル」、「スイカースイカースイカ」、「金スイカー金スイカー金スイカ」のいずれかの組合せが停止表示される。ベルの入賞が発生したときには、ベルに対応する演出用入賞

図柄の組合せとして、液晶表示器 4 の演出用入賞ラインのいずれかに「ベルー A N Yーベル」または「スイカー A N Yースイカ」の組合せが停止表示される。チェリーの入賞が発生したときには、チェリーに対応する演出用入賞図柄の組合せとして、液晶表示器 4 の演出用入賞ラインに「A N YーA N Yーチェリー」の組合せが停止表示される。リプレイの入賞が発生したときには、リプレイに対応する演出用入賞図柄の組合せとして、液晶表示器 4 の演出用入賞ラインに「リプレイーリプレイーリプレイ」の組合せが停止表示される。

【0167】

このようにリール 3 L、3 C、3 Rの入賞用表示結果としてビッグボーナス（1）、レギュラーボーナス、スイカ、ベル、チェリー、リプレイの組合せが第 1～第 8 ラインのいずれかに揃って入賞した場合に、液晶表示器 4 の変動領域には、第 1～第 8 演出用入賞ライン L s 1～8 のいずれかに入賞役に対応する演出用入賞図柄の組合せが揃うのに対して、入賞用表示結果としてビッグボーナス（2）の組合せが第 1～第 8 ラインのいずれかに揃って入賞した場合には液晶表示器 4 の変動領域には、リール 3 L、3 C、3 Rの入賞用表示結果としていずれの役にも入賞しなかった場合と同一の表示態様、すなわち第 1～第 8 演出用入賞ライン L s 1～8 に、演出用入賞図柄の組合せが揃わないはずれ図柄の組合せが表示されるようになっている。

【0168】

次に、内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞（入賞図柄の組合せの導出）を許容するかどうかを、可変表示装置 2 の表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートレバー 11 の操作時）、決定するものである。内部抽選では、乱数発生回路 115 から内部抽選用の乱数（0～65535 の整数）が取得される。そして、遊技状態に応じて定められた各役について、取得した内部抽選用の乱数と、遊技状態と、設定スイッチ 91 により設定された設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行なわれる。内部抽選における当選は、排他的なものである。

【0169】

図 6（b）は、遊技状態別当選役テーブルを示す図である。遊技状態別当選役テーブルは、ROM 113 に予め格納され、内部抽選において当選と判定される役を判断するために用いられる。遊技状態別当選役テーブルの登録内容は、遊技状態に応じて定められた役を示すものとなる。各ゲームにおける遊技状態において抽選対象となる役が参照される。ここで、複数の役が同時に抽選対象となる場合もある。

【0170】

遊技状態がレギュラーボーナス（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）中に提供された場合を含む）にあるときには、スイカ、ベル、チェリーが内部抽選の対象役として順に読み出される。通常の遊技状態にあるときには、レギュラーボーナス+チェリー、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）+チェリー、ビッグボーナス（2）、スイカ、ベル、チェリー、リプレイが内部抽選の対象役として順に読み出される。遊技状態が R Tにあるときには、レギュラーボーナス+チェリー、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）+チェリー、ビッグボーナス（2）、スイカ、ベル、チェリー、リプレイが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【0171】

内部抽選では、内部抽選の対象役について定められた判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、その対象となっている役に当選したものと判定される。当選と判定されると、当該役の当選フラグが RAM 112 に設定される。判定値数は、ROM 113 に予め格納された役別テーブルに登録されている判定値数の格納アドレスに従って読み出されるものとなる。図 6（c）は、役別テーブルの例を示す図である。スイカ、ベル、およびチェリーは、いずれの遊技状態でも内部抽選の対象となり、レギュラーボーナスに対応する判定値数の格納アドレスと、通常の遊技状態および R Tに対応する判定値数の格納アドレスとが登録されている。判定値数は、その値が 2

56以上となるものもあり、1ワード分では記憶できないので、判定値数毎に2ワード分の記憶領域を用いて登録されるものとなる。

【0172】

抽選対象となる役の判定値数は、遊技状態に対応して登録されている。抽選対象となる役が同じであっても、レギュラーボーナス（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）で提供された場合を含む）における当選確率が他の遊技状態における当選確率と異なっている場合があるからである。また、抽選対象となる役の遊技状態に応じた判定値数は、設定値に関わらずに共通になっているものと、設定値に応じて異なっているものがある。判定値数が設定値に関わらずに共通である場合には、共通フラグが設定される（値が「1」とされる）。

10

【0173】

レギュラーボーナス＋チェリー、ビッグボーナス（1）＋チェリー、ビッグボーナス（2）＋チェリーは、通常の遊技状態またはRTで内部抽選の対象となり、通常の遊技状態およびRTに対応する判定値数の格納アドレスが登録されている。これらの役の共通フラグの値は1であり、設定値に関わらずに共通の判定値数の格納アドレスが登録されている。レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、およびビッグボーナス（2）は、通常の遊技状態またはRTで内部抽選の対象となり、通常の遊技状態およびRTに対応する判定値数の格納アドレスが登録されている。これらの役については、共通フラグの値が0となっており、設定値に応じて個別に判定値数の格納アドレスが登録されている。

20

【0174】

スイカ、ベルおよびチェリーは、いずれの遊技状態でも内部抽選の対象となり、レギュラーボーナスに対応する判定値数の格納アドレスと、通常の遊技状態およびRTに対応する判定値数の格納アドレスとが登録されている。これらの小役のうちでスイカ、ベルの共通フラグの値は1であり、いずれの遊技状態の場合も設定値に関わらずに共通の判定値数の格納アドレスが登録されている。チェリーについての共通フラグは0であり、いずれの遊技状態の場合も設定値に応じて個別に判定値数の格納アドレスが登録されている。

【0175】

リプレイは、通常の遊技状態またはRTにおいて内部抽選の対象となり、通常の遊技状態とRTのそれぞれに対応して判定値数が登録されている。通常の遊技状態におけるリプレイについてもRTにおけるリプレイについても、共通フラグは1であり、設定値に関わらず共通の判定値数の格納アドレスが登録されている。

30

【0176】

図6（c）は、役別テーブルに登録されたアドレスに基づいて取得される判定値数の記憶領域を示す図である。この判定値数の記憶領域は、開発用の機種ではRAM112に、量産機種ではROM113に割り当てられたアドレス領域に設けられている。

【0177】

たとえば、アドレスADD+0は、内部抽選の対象役がレギュラーボーナス＋チェリーであって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。アドレスADD+14は、内部抽選の対象役がビッグボーナス（1）＋チェリーであって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。アドレスADD+28は、内部抽選の対象役がビッグボーナス（2）＋チェリーであって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。

40

【0178】

アドレスADD+2は、内部抽選の対象役がレギュラーボーナスであって設定値が1のときに参照されるアドレスであり、このときには、ここに格納された値である11が判定値数として取得される。アドレスADD+4、ADD+6、ADD+8、ADD+10、ADD+12は、それぞれ内部抽選の対象役がレギュラーボーナスであって設定値が2～6のときに参照されるアドレスである。レギュラーボーナスについては、設定値に応じて個別に判定値数が記憶されているが、同一の判定値数が記憶されているので、いずれの設定値においてもレギュラーボーナスの当選確率は同じとなっている。レギュラーボーナス＋チェリーは、設定値1～6に共通した判定値数となっているので、チェリーとの重複当

50

選の場合を含めても、レギュラーボーナスの当選確率は設定値に関わらず同じとなる。

【0179】

また、アドレスADD+16、ADD+18、ADD+20、ADD+22、ADD+24、ADD+26は、それぞれ内部抽選の対象役がビッグボーナス（1）であって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。アドレスADD+30、ADD+32、ADD+34、ADD+36、ADD+38、ADD+40は、それぞれ内部抽選の対象役がビッグボーナス（2）であって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。ビッグボーナス（1）、（2）については、設定値に応じて個別に判定値数が記憶され、しかも異なる判定値数が記憶されているので、設定値に応じてビッグボーナス（1）、（2）の当選確率が異なることとなる。

10

【0180】

アドレスADD+42は、通常の遊技状態またはRTにおいて内部抽選の対象役がスイカであるときに設定値に関わらず参照されるアドレスである。アドレスADD+44は、レギュラーボーナスにおいて内部抽選の対象役がスイカであるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスである。スイカについての判定値数は、遊技状態に応じて異なる値が登録されているので、遊技状態がレギュラーボーナスにあるときと、通常の遊技状態またはRTにあるときとで、スイカの当選確率が異なることとなる。ここでは、遊技状態が通常の遊技状態またはRTにあるときに2015が、遊技状態がレギュラーボーナスにあるときに14801が、判定値数として取得される。遊技状態がレギュラーボーナスにあるときでは、スイカの判定値数が通常の遊技状態またはRTにあるときよりも大きく、通常の遊技状態またはRTにあるときよりもスイカ当選確率が高くなる。

20

【0181】

アドレスADD+46は、通常の遊技状態またはRTにおいて内部抽選の対象役がベルであるときに設定値に関わらず参照されるアドレスである。アドレスADD+48は、レギュラーボーナスにおいて内部抽選の対象役がベルであるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスである。ベルについての判定値数は、遊技状態に応じて登録されているが、同じ値が登録されているので、いずれの遊技状態においてもベルの当選確率は同じとなる。

【0182】

アドレスADD+50、ADD+52、ADD+54、ADD+56、ADD+58、ADD+60は、通常の遊技状態またはRTにおいて内部抽選の対象役がチェリーであって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。通常の遊技状態またはRTのときのチェリーは、設定値に応じて個別に判定値数が記憶され、しかも異なる判定値数が記憶されているので、設定値に応じてチェリーの当選確率が異なることとなる。

30

【0183】

アドレスADD+62、ADD+64、ADD+66、ADD+68、ADD+70、ADD+72は、レギュラーボーナスにおいて内部抽選の対象役がチェリーであって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。レギュラーボーナス（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）で提供された場合を含む）のときのチェリーは、設定値に応じて個別に判定値数が記憶されているが、同一の判定値数が記憶されているので、いずれの設定値においてもチェリーの当選確率は同じとなっている。

40

【0184】

メダルの払い出しを伴う小役として、スイカ、ベル、およびチェリーを説明した。これら小役のうち、レギュラーボーナス中に当選確率が向上するスイカは、いずれの遊技状態および設定値であっても、当選確率が最も高くなるように、判定値数が記憶されている。

【0185】

また、アドレスADD+74、ADD+76は、それぞれ通常の遊技状態、RTにおいて内部抽選の対象役がリプレイであるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスであり、設定値に関わらずに、それぞれ2245、12652が判定値数として取得される。RTでは、リプレイの判定値数が通常の遊技状態よりも大きく、通常の遊技状態よりもリ

50

プレイ当選確率が高くなる。

【0186】

通常の遊技状態では、メダルの払出率が1より小さい（すなわち、賭数の設定のために投入するメダルの数に対して内部抽選で当選する小役に対して払い出されることとなるメダルの数の方が小さい）。RTでは、リプレイ当選確率が高くなることにより通常の遊技状態に比べてメダルの払出率が高くなり、1よりも大きくなる（すなわち、賭数の設定のために投入するメダルの数に対して内部抽選で当選する小役に対して払い出されることとなるメダルの数の方が大きい）。レギュラーボーナスおよびビッグボーナスでは、RTよりもさらにメダルの払出率が大きくなる。ここで説明した遊技状態に応じたメダルの払出率の関係は、設定値が1～6のいずれとなっている場合も同じである。

10

【0187】

次に、リール3L、3C、3Rの停止制御について説明する。CPU111は、リールの回転が開始したとき、および、リールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM113に格納されているテーブルインデックスおよびテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、停止ボタン12L、12C、12Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの引込コマ数に基づいて、操作された停止ボタン12L、12C、12Rに対応するリール3L、3C、3Rの回転を停止させる制御を行なう。

20

【0188】

図7は、ROM113に格納されたテーブルインデックスを示す図である。図示するように、テーブルインデックスには、内部当選状況別に、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスが格納されている。

【0189】

このように内部当選状況が異なったりする場合でも、同一の制御が適用される場合においては、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスとして同一のアドレスが格納されており、このような場合には、同一のテーブル作成用データを参照して、停止制御テーブルが作成されることとなる。ここで、テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた引込コマ数を示す引込コマ数データと、リールの停止状況に応じて参照すべき引込コマ数データのアドレスとからなる。

30

【0190】

リールの停止状況に応じて参照される引込コマ数データは、すべてのリール3L、3C、3Rが回転しているか、左リール3Lのみ停止しているか、中リール3Cのみ停止しているか、右リール3Rのみ停止しているか、左、中リール3L、3Cが停止しているか、左、右リール3L、3Rが停止しているか、中、右リール3C、3Rが停止しているか、によって異なる場合があり、さらに、リール3L、3C、3Rの内のいずれかが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合がある。

【0191】

テーブル作成用データには、それぞれの状況について、参照すべき引込コマ数データのアドレスが回転中のリール別に登録されている。それぞれの状況に応じて参照すべき引込コマ数データのアドレスは、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて特定でき、この特定されたアドレスから、それぞれの状況に応じて必要な引込コマ数データを特定できるようになっている。なお、リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の引込コマ数データが適用される場合においては、引込コマ数データのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の引込コマ数データが参照されることとなる。

40

【0192】

また、引込コマ数データは、停止操作が行なわれたタイミング別の引込コマ数を特定可能なデータである。リールモータ3ML、3MC、3MRには、168ステップ（0～167）の周期で1周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ3ML

50

、3MC、3MRを168ステップ駆動させることでリール3L、3C、3Rが1周することとなる。そして、リール1周に対して8ステップ（1図柄が移動するステップ数）毎に分割した21の領域（コマ）が定められており、これらの領域には、リール基準位置から1～21の領域番号が割り当てられている。

【0193】

一方、1リールに配列された図柄数も21であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から1～21の図柄番号が割り当てられているので、1番図柄から21番図柄に対して、それぞれ1～21の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、引込コマ数データには、領域番号別の引込コマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、引込コマ数データを展開することによって領域番号別の引込コマ数を取得できるようになっている。

10

【0194】

停止制御テーブルは、前述のようにテーブルインデックスおよびテーブル作成用データを参照して作成される。停止制御テーブルには、1～21の領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置（この実施の形態では、透視窓3の下段図柄の領域）に位置するタイミング（リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング）で停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出された場合の引込コマ数がそれぞれ設定されている。

【0195】

次に、停止制御テーブルの作成手順について説明すると、まず、リール回転開始時においては、そのゲームにおける内部当選状況に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスを取得する。そして取得した先頭アドレスに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データからすべてのリール3L、3C、3Rが回転中の状態に対応する各リールの引込コマ数データのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの引込コマ数データを展開してすべてのリール3L、3C、3Rについて停止制御テーブルを作成する。

20

【0196】

また、リール3L、3C、3Rのうちのいずれか1つが停止したとき、またはいずれか2つが停止したときには、リール回転開始時に取得した先頭アドレス、すなわちそのゲームにおける内部当選状況に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから停止済みのリールおよび当該リールの停止位置の領域番号に対応する未停止リールの引込コマ数データのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの引込コマ数データを展開して未停止のリールについて停止制御テーブルを作成する。

30

【0197】

次に、CPU111が停止ボタン12L、12C、12Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明する。

【0198】

停止ボタン12L、12C、12Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する引込コマ数を取得する。そして、取得した引込コマ数分リールを回転させて停止させる制御を行なう。具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した引込コマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行なう。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から引込コマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が停止基準位置（この実施の形態では、下段図柄の領域）に停止することとなる。

40

【0199】

50

また、テーブルインデックスには、一の内部当選状況に対応するテーブル作成用データの格納領域の先頭アドレスとして1つのアドレスのみが格納されており、さらに、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）に対応する引込コマ数データの格納領域のアドレスとして1つのアドレスのみが格納されている。すなわち一の内部当選状況に対応するテーブル作成用データ、およびリールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）に対応する引込コマ数データが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の内部当選状況、およびリールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、内部当選状況、リールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）のすべてが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行なわれることとなる。

10

【0200】

また、引込コマ数として0～4の値が定められており、停止操作を検出してから最大4コマ図柄を引き込んでリールを停止させることが可能である。すなわち停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5コマの範囲から図柄の停止位置を指定できるようになっている。また、1図柄分リールを移動させるのに1コマの移動が必要であるので、停止操作を検出してから最大4図柄を引き込んでリールを停止させることが可能であり、停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5図柄の範囲から図柄の停止位置を指定できることとなる。

【0201】

20

また、テーブルインデックスには、いずれかの役に当選している場合に対応して、当選役を4コマの範囲で最大限に引き込み、当選していない役が揃わないように引き込む引込コマ数が定められたテーブル作成用データのアドレスが格納され、はずれの場合に対応して、いずれの役も揃わないように引き込む引込コマ数が定められたテーブル作成用データのアドレスが格納されている。このため、いずれかの役に当選している場合には、当選役を4コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が揃わないように引き込む引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成され、リールの停止制御が行なわれる。一方、はずれの場合には、いずれの役も揃わない引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成され、リールの停止制御が行なわれる。これにより、停止操作が行なわれた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している役の図柄を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行なわれ、当選していない役の図柄は、最大4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行なわれることとなる。

30

【0202】

また、テーブルインデックスには、特別役と小役が同時に当選した場合や、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合（ビッグボーナス（1）＋チェリー、ビッグボーナス（1）＋スイカなど）に対応して、当選した特別役を4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められているとともに、当選した特別役を最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した小役を4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められたテーブル作成用データのアドレスが格納され、リールの停止制御が行なわれる。これにより、停止操作が行なわれた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役の図柄を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行なわれ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役の図柄を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役の図柄を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行なわれ、当選していない役の図柄は、4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行なわれることとなる。すなわちこのような場合には、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞させることが可能となる。

40

【0203】

ここで、ビッグボーナス（2）と小役に同時に当選した場合においては、ビッグボナ

50

ス（２）を小役よりも優先して導出させるものであり、ビッグボーナス（２）の表示結果を構成する図柄のリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの配置から、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作タイミングに関わらずに必ずビッグボーナス（２）に入賞させることが可能となる停止制御テーブルが作成されることとなる。

【０２０４】

また、テーブルインデックスには、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合（ビッグボーナス（１）＋リプレイなど）に対応して、再遊技役を４コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められたテーブル作成用データのアドレスが格納され、リールの停止制御が行なわれる。これにより、停止操作が行なわれた際に、入賞ライン上に最大４コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御が行なわれる。なお、再遊技役を構成する図柄である「ＪＡＣ」は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのいずれについても５コマ以内の間隔で配置されており、４コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができる。特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合には、遊技者による停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作タイミングに関わらずに、必ず再遊技役が揃って入賞することとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、必ず再遊技役が入賞することとなる。

10

【０２０５】

遊技制御基板１０１の側においては、上記のように内部抽選が行なわれ、その結果と停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作タイミングとに従ってリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転が停止し、入賞が発生するものとなる。入賞の発生により、配当としてメダルの払い出しや遊技状態の移行が与えられるが、このように遊技制御基板１０１の側における遊技の進行状況に応じて、演出制御基板１０２の側で独自の演出が行なわれる。このような演出を行なうためには、演出制御基板１０２のＣＰＵ１２１は、遊技制御基板１０１の側における遊技の進行状況を認識できなければならないが、このような遊技の進行状況に関する情報は、すべてコマンドとして遊技制御基板１０１から演出制御基板１０２に送信される。

20

【０２０６】

遊技制御基板１０１から演出制御基板１０２に送信されるコマンドには、少なくともＢＥＴコマンド、当選状況通知コマンド、リール回転コマンド、リール停止コマンド、入賞情報コマンド、および遊技状態コマンドが含まれている。遊技制御基板１０１から演出制御基板１０２に送信されるコマンドには、これ以外のコマンドも含まれているが、本発明に直接関わるものではないため、詳細な説明を省略している。

30

【０２０７】

ＢＥＴコマンドは、現時点で設定されている賭数を示すもので、賭数の値が１加算させられる毎に送信される。当選状況通知コマンドは、ＲＡＭ１１２における当選フラグの設定状況を示すもので、スタートレバー１１が操作されて内部抽選が行なわれたときに送信される。リール回転コマンドは、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒが回転開始するタイミングを示すもので、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転が実際に開始されるときに送信される。リール停止コマンドは、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの別と中段に停止された図柄の番号を示すもので、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒがそれぞれ停止されるときに送信される。

40

【０２０８】

入賞情報コマンドは、可変表示装置２の表示結果に応じて発生した入賞の種別と当該入賞に伴って払い出されるメダルの枚数を示すもので、可変表示装置２に表示結果が導出されて入賞判定が行なわれたときに送信される。遊技状態コマンドは、次のゲームで適用される遊技状態を示すもので、１ゲームの終了時において送信される。遊技状態コマンドは、遊技状態がＲＴにあることを示す場合は、ＲＴ残りゲーム数が少なくとも４ゲーム以上、３ゲーム、２ゲーム、１ゲームの場合を区別できるものとなっている。

【０２０９】

演出制御基板１０２のＣＰＵ１２１は、このように遊技制御基板１０１のＣＰＵ１１１

50

から送られてくるコマンドに基づいて各種の演出を行なうものとしている。CPU121の制御により実行される演出として、特に液晶表示器4において行なわれる演出としては、仮想リールの変動／停止により可変表示装置2に導出された図柄に対応した表示結果を導出させる演出と、RT可能性報知と、ビッグボーナス(1)が入賞しフリーズ状態になっているときに行なわれるビッグボーナス(1)入賞時演出と、ビッグボーナス(1)の終了条件が成立しフリーズ状態になっているときに行なわれるエンディング演出と、ボーナス告知部36における演出としてボーナス告知とがある。

【0210】

まず、仮想リールの変動／停止により可変表示装置2に導出された図柄に対応した表示結果を導出させる演出について説明する。演出制御基板102のCPU121は、リール回転コマンドを受信したときに、3つの変動領域各々において演出用図柄の変動表示を開始させる表示制御を行なう。また、演出制御基板102のCPU121は、当選状況通知コマンドおよび遊技状態コマンドに基づき、開始したゲームに適用する各変動領域の表示パターンを選択する表示パターン振分処理を行なう。そして、演出制御基板102のCPU121は、選択した表示パターンに従った演出用図柄を、受信したリール停止コマンドの種類に対応付けられた変動領域に停止するように表示制御する。

10

【0211】

ここで、表示パターン振分処理において選択され得る表示パターンの内容と、選択の際に用いる表示パターン振分テーブルとについて説明する。図8は、表示パターン振分処理において選択され得る表示パターンの内容を示す図である。図9は、表示パターンの振分率(選択率)となる判定値数が登録された表示パターン振分テーブルを示す図である。表示パターン振分テーブルは、ROM123に格納されており、表示パターン振分処理において参照される。

20

【0212】

まず、図8を参照して、選択され得る複数種類の表示パターンは、パターン番号1～15を含む。パターン番号1の表示パターンは、「赤7ー赤7ー赤7」の組合せを第1～第8演出用入賞ラインLs1～8のいずれか1本に停止させるパターンである。パターン番号2の表示パターンは、「青7ー青7ー青7」の組合せを第1～第8演出用入賞ラインLs1～8のいずれか1本に停止させるパターンである。パターン番号3の表示パターンは、「ベルーANYーベル」の組合せを第1～第8演出用入賞ラインLs1～8のいずれか1本に停止させるパターンである。パターン番号4の表示パターンは、「スイカーANYースイカ」の組合せを第1～第8演出用入賞ラインLs1～8のいずれか1本に停止させるパターンである。パターン番号5の表示パターンは、「ANYーANYーチェリー」の組合せを第1～第8演出用入賞ラインLs1～8のいずれか1本に停止させるパターンである。

30

【0213】

パターン番号6の表示パターンは、「ANYーANYーチェリー」の組合せを第1～第8演出用入賞ラインLs1～8のいずれか2本に停止させるパターンである。パターン番号7の表示パターンは、「リプレーーリプレーーリプレー」の組合せを第1～第8演出用入賞ラインLs1～8のいずれか1本に停止させるパターンである。パターン番号8の表示パターンは、「ベルーベルーベル」の組合せを第1～第8演出用入賞ラインLs1～8のいずれか1本に停止させるパターンである。パターン番号9の表示パターンは、「ベルーベルーベル」の組合せを第1～第8演出用入賞ラインLs1～8のいずれか2本に停止させるパターンである。パターン番号10の表示パターンは、「スイカースイカースイカ」の組合せを第1～第8演出用入賞ラインLs1～8のいずれか1本に停止させるパターンである。

40

【0214】

パターン番号11の表示パターンは、「スイカースイカースイカ」の組合せを第1～第8演出用入賞ラインLs1～8のいずれか2本に停止させるパターンである。パターン番号12の表示パターンは、「金スイカー金スイカー金スイカ」の組合せを第1～第8演出

50

用入賞ラインL s 1～8のいずれか1本に停止させるパターンである。パターン番号13の表示パターンは、「金スイカー金スイカー金スイカ」の組合せを第1～第8演出用入賞ラインL s 1～8のいずれか2本に停止させるパターンである。パターン番号14の表示パターンは、いずれの演出用入賞図柄の組合せも第1～第8演出用入賞ラインL s 1～8に停止させないはずれ図柄の組合せを表示させるパターンである。パターン番号15の表示パターンは、いずれの演出用入賞図柄の組合せも第1～第8演出用入賞ラインL s 1～8に停止させないはずれ図柄の組合せを表示させた後、入賞が発生している場合に当該入賞役に対応する表示パターンのうち選択確率が最も高い表示パターンの演出用入賞図柄の組合せ（図6（a）参照）に変更させるパターンである。

【0215】

以上、説明した表示パターンの演出用入賞図柄の組合せは、第1～第8演出用入賞ラインL s 1～8から選択された演出用入賞ラインに表示される。表示パターンのうちパターン番号1、2、7～13の表示パターンは、第1～第5演出用入賞ラインL s 1～5のいずれかに表示される場合には最後の変動領域に演出用図柄が表示されるまで演出用入賞図柄の組合せとなることが確定しないが、第6～第8演出用入賞ラインL s 6～8のいずれかに表示される場合には選択された演出用入賞ラインに対応する変動領域（たとえば、第6演出用入賞ラインL s 6に対応する変動領域は左変動領域）を最後に停止させなければ演出用入賞図柄の組合せとなることが確定する。また、表示パターンのうちパターン番号3、4の表示パターンは、第1～第5演出用入賞ラインL s 1～5のいずれかに表示される場合には左変動領域または右変動領域を最後に停止させなければ演出用入賞図柄の組合せとなることが確定し、また第6～第8演出用入賞ラインL s 6～8のいずれかに表示される場合には選択された演出用入賞ラインに対応する変動領域を最後に停止させなければ演出用入賞図柄の組合せとなることが確定する。また、表示パターンのうちパターン番号5、6の表示パターンは、第1～第5演出用入賞ラインL s 1～5のいずれかに表示される場合には右変動領域を最後に停止させなければ演出用入賞図柄の組合せとなることが確定し、また第6～第8演出用入賞ラインL s 6～8のいずれかに表示される場合には選択された演出用入賞ラインに対応する変動領域を最後に停止させなければ演出用入賞図柄の組合せとなることが確定する。本実施の形態においては、3つの変動領域すべてが停止するまでにパターン番号1～13の表示パターンの演出用入賞図柄の組合せとなることが確定すると判断した場合に、図30で後述する演出用入賞図柄の組合せとなることが確定しないように表示パターンを変更する制御が行なわれる。

【0216】

演出制御基板102のCPU121は、表示パターン振分処理において、パターン番号1～15のうちから一の表示パターンを選択する際に、図9に示す表示パターン振分テーブルを参照する。表示パターン振分テーブルは、表示パターン特定用のソフトウェア乱数機能により抽出した乱数の値に基づき、当選状況通知コマンドおよび遊技状態から特定される振分率に従って一の表示パターンが特定されるように構成されている。なお、一の表示パターンを特定するとき用いる乱数は、表示パターン特定用のソフトウェア乱数機能により0～255の範囲で更新されるものとする。

【0217】

図9に示すように、レギュラーボーナスまたはビッグボーナス（1）のいずれかに当選しているゲームにおいては、パターン番号1、パターン番号2、およびパターン番号15の表示パターンのうちいずれかが選択される。

【0218】

たとえば、レギュラーボーナスに当選しているゲームにおいては、取得した乱数が、「0～99」の範囲内のときにパターン番号1が、「100～254」の範囲内のときにパターン番号2が、「255」のときにパターン番号15が、表示パターンとして選択される。また、ビッグボーナス（1）に当選しているゲームにおいては、取得した乱数が、「0～154」の範囲内のときにパターン番号1が、「155～254」の範囲内のときにパターン番号2が、「255」のときにパターン番号15が、表示パターンとして選択さ

れる。このように、本実施の形態においては、ビッグボーナス（１）が当選しているゲームの方が、レギュラーボーナスが当選しているゲームよりも、高い割合でパターン番号１の表示パターンが選択されるように振分設定されている。このため、第１～第８演出用入賞ラインＬｓ１～８のいずれかに、「青７－青７－青７」の組合せが揃った場合よりも、「赤７－赤７－赤７」の組合せが揃った場合の方が、払出枚数が多いビッグボーナス（１）に入賞したかもしれないといった期待感を遊技者に抱かせることができる。

【０２１９】

ビッグボーナス（２）に当選しているゲーム（ビッグボーナス（２）＋チェリーに当選しているゲームを含む）においては、パターン番号１４が選択され、いずれの演出用入賞図柄の組合せも第１～第８演出用入賞ラインＬｓ１～８に停止させないはずれ図柄の組合せが表示される。このため、遊技者は、液晶表示器４の各変動領域に停止表示された図柄の組合せから、ビッグボーナス（２）に当選および入賞したことを特定することができない。

10

【０２２０】

レギュラーボーナス＋チェリー、ビッグボーナス（１）＋チェリー、チェリーのいずれかが当選しているゲームにおいては、パターン番号５、パターン番号６、およびパターン番号１５の表示パターンのうちいずれかが選択される。

【０２２１】

たとえば、レギュラーボーナスまたはビッグボーナス（１）と同時にチェリーが当選しているゲームにおいては、取得した乱数が、「０～９９」のときにパターン番号５が、「１００～２５４」のときにパターン番号６が、「２５５」のときにパターン番号１５が、表示パターンとして選択される。また、チェリーが単独で当選しているゲームにおいては、取得した乱数が、「０～１５４」のときにパターン番号５が、「１５５～２５４」のときにパターン番号６が、「２５５」のときにパターン番号１５が、表示パターンとして選択される。このように、本実施の形態においては、レギュラーボーナスまたはビッグボーナス（１）と同時にチェリーが当選しているゲームの方が、チェリーが単独で当選しているゲームよりも、高い割合でパターン番号６の表示パターンが選択されるように振分設定されている。このため、「ＡＮＹ－ＡＮＹ－チェリー」の組合せが第１～第８演出用入賞ラインＬｓ１～８のいずれか１本に揃った場合よりも、２本に揃った場合の方が、ボーナスが同時当選しているかもしれないといった期待感を遊技者に抱かせることができる。

20

30

【０２２２】

次に、スイカが当選しているゲームにおいて選択される表示パターンについて説明する。スイカが当選しているゲームにおいては、制御されている遊技状態に応じて表示パターンが選択される。さらに、スイカが当選しているゲームにおいては、スイカに連続入賞している連続入賞回数に応じた割合に従って表示パターンの種類が選択される。

【０２２３】

まず、遊技状態が通常遊技状態またはＲＴ中であるときには、パターン番号３、４、８～１１、１５の表示パターンのうちいずれかが選択される。また、連続入賞回数が多いほど、パターン番号３および４の表示パターンが選択される割合が低下し、パターン番号９または１１の表示パターンが選択される割合が向上するように振分設定されている。

40

【０２２４】

また、遊技状態がレギュラーボーナス中（ビッグボーナス（２）中のレギュラーボーナスを除く）であるときには、連続入賞回数に関係なく、パターン番号８または１５の表示パターンが選択される。

【０２２５】

さらに、遊技状態がビッグボーナス（２）中であるときには、パターン番号３、４、８～１１、１５の表示パターンに加えて、パターン番号１２および１３のうちいずれかが選択される。また、連続入賞回数が多いほど、パターン番号３および４の表示パターンが選択される割合が低下し、パターン番号９、１１、１２、１３、１５の表示パターンが選択される割合が向上するように振分設定されている。

50

【0226】

以上のように、たとえば、スイカに当選したときにパターン番号3または4が選択される割合は、通常遊技状態中またはRT中であるときよりも、ビッグボーナス(2)中であるときの方が、低くなるように振分設定されている。一方、スイカに当選したときにパターン番号8～11のうちいずれかが選択される割合は、通常遊技状態中またはRT中であるときよりも、ビッグボーナス(2)中であるときの方が、高くなるように振分設定されている。このため、パターン番号3および4の表示パターンが第1～第8演出用入賞ラインLs1～8に表示される場合よりも、パターン番号8～11の表示パターンが第1～第8演出用入賞ラインLs1～8に表示される場合の方が、ビッグボーナス(2)に制御されているかもしれないといった期待感を遊技者に抱かせることができる。

10

【0227】

また、通常遊技状態中またはRT中であるときであってスイカに当選したときに、1本の演出用入賞ラインに演出用入賞図柄の組合せが表示されるパターン番号3、4、8、10のうちいずれかが選択される割合は、2本の演出用入賞ラインに演出用入賞図柄の組合せが表示されるパターン番号9、11の表示パターンのうちいずれかが選択される割合よりも高くなるように振分設定されている。一方、スイカに当選したときに2本の演出用入賞ラインに演出用入賞図柄の組合せが表示されるパターン番号9、11の表示パターンのうちいずれかが選択される割合は、通常遊技状態中またはRT中であるときよりも、ビッグボーナス(2)中であるときの方が、高くなるように振分設定されている。このため、1本の演出用入賞ラインに演出用入賞図柄の組合せが表示される場合よりも、2本の演出用入賞ラインに演出用入賞図柄の組合せが表示される場合の方が、ビッグボーナス(2)に制御されているかもしれないといった期待感を遊技者に抱かせることができる。

20

【0228】

また、パターン番号12および13は、スイカに当選したときであって、ビッグボーナス(2)中であるときにのみ選択され得るように振分設定されている。このため、遊技者は、パターン番号12および13の表示パターンが第1～第8演出用入賞ラインLs1～8に表示されることにより、ビッグボーナス(2)に制御されていることを間接的に認識することができる。なお、本実施の形態においては、ビッグボーナス(2)中でありスイカに当選しているゲームであれば、スイカの連続入賞回数が0ゲームおよび1ゲームのときであっても当該ゲームに適用する表示パターンとしてパターン番号12および13が選択され得る例について説明したが、これに限らず、スイカの連続入賞回数が0ゲームおよび1ゲームのときにパターン番号12および13が選択されないようにし、スイカの連続入賞回数が2ゲームのときにのみパターン番号12および13が選択されるように振分設定してもよい。

30

【0229】

また、スイカに当選したときのスイカの連続入賞回数が多いほど、2本の演出用入賞ラインに演出用入賞図柄の組合せが表示されるパターン番号9、11の表示パターンが選択される割合が高くなるように振分設定されている。このため、2本の演出用入賞ラインに演出用入賞図柄の組合せが表示された場合に、ビッグボーナス(2)に制御されているかもしれないといった期待感をより一層高ぶらせることができる。なお、スイカに当選したときのスイカの連続入賞回数が多いほど、2本の演出用入賞ラインに演出用入賞図柄の組合せが表示されるパターン番号9、11の表示パターンが選択される割合を高くすることに代えてまたは加えて、パターン番号8～11のうちいずれかが選択される割合が高くなるように振分設定してもよい。

40

【0230】

また、ビッグボーナス(2)中であるときであってスイカに当選したときのスイカ連続入賞回数が多いほど、パターン番号12および13の表示パターンが選択される割合が高くなるように振分設定されている。このため、スイカに対応する演出用入賞図柄の組合せが連続して表示されることに加えて、パターン番号12および13の表示パターンによる演出用入賞図柄の組合せが表示されることに対する遊技者の期待感ををより一層高ぶらせ

50

ることができる。

【0231】

さらに、スイカに当選したときにパターン番号15が選択される割合は、通常遊技状態中またはRT中であるときよりも、ビッグボーナス(2)中であるときの方が、高くなるように振分設定されている。このため、パターン番号15の表示パターンが第1～第8演出用入賞ラインLs1～8に表示されたときに、ビッグボーナス(2)に制御されているかもしれないといった期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0232】

次に、ベル、リプレイが当選しているゲームにおいて選択される表示パターンについて説明する。ベルが当選しているゲームにおいては、パターン番号3、4、15の表示パターンのうちいずれかが選択される。リプレイが当選しているゲームにおいては、パターン番号7の表示パターンが選択される。

10

【0233】

なお、小役のチェリーと特別役とが重複して当選する場合、およびボーナス当選が持ち越された場合には、チェリー以外の小役または再遊技役と、特別役とが重複して当選した状態が発生する。たとえば、リプレイと、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)との重複当選の場合には、リプレイについて取りこぼしがないため、リプレイの方が優先されるので、パターン番号7の表示パターンが選択される。また、チェリー以外の小役と、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)との重複当選の場合には、可変表示装置2におけるリール制御においてボーナスの方が優先されるが、液晶表示器4における表示パターンにおいてはチェリー以外の小役の方が優先されて、チェリー以外の小役に対応する表示パターンが選択される。なお、チェリー以外の小役に入賞せず、かつボーナス入賞したときには、一旦、チェリー以外の小役に対応する演出用入賞図柄の組合せを停止表示した後、入賞したボーナスに対応して選択確率が最も高い表示パターンの演出用入賞図柄の組合せに変更される。さらに、チェリーと、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)との重複当選の場合には、可変表示装置2におけるリール制御においてボーナスの方が優先されるが、液晶表示器4における表示パターンにおいてはチェリーの方が優先されて、チェリーに対応する表示パターンが選択される。なお、チェリーに入賞せず、かつボーナス入賞したときには、一旦、チェリーに対応する演出用入賞図柄の組合せを停止表示した後、入賞したボーナスに対応して選択確率が最も高い表示パターンの演出用入賞図柄の組合せに変更される。

20

30

【0234】

なお、前述したように、ビッグボーナス(2)に入賞したときであっても、入賞したことを報知する演出用入賞図柄の組合せが停止表示されず、はずれ図柄の組合せが停止表示される。ビッグボーナス(2)に入賞したときに液晶表示器4の仮想リールに導出される図柄は、可変表示装置2にはずれの結果が導出されたときに仮想リールに導出される図柄と同じということになる。

【0235】

ところで、通常の遊技状態またはRTにおいてレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)、およびチェリー以外のビッグボーナス(2)、スイカ、ベル、リプレイに当選しているときには、取りこぼすことなくこれらの役に入賞させることができる。従って、停止ボタン12L、12C、12Rの操作について遊技者が目押し(回転するリール3L、3C、3Rに表示されている図柄に応じてタイミングを図って停止操作すること)をする必要性がほとんどない。

40

【0236】

レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)、およびチェリーについては目押しが必要であるが、チェリーについては、当選確率も低く、配当として払い出されるメダル枚数も少ない。図柄も小さく、目押しも困難である。レギュラーボーナスおよびビッグボーナス(1)についても、当選確率は低く、また、遊技状態がRTに制御されているときには

50

、メダルの払出率が1よりも大きいのであるから、RT中には無理にこれらに入賞させることはない。レギュラーボーナスまたはビッグボーナス(1)に当選したときには、高い頻度でボーナス告知がされるので、このときに目押しを行えば十分である。

【0237】

目押しをする必要がないのであれば、遊技者は、結果的にどのような役に入賞したかだけがわかればよく、それならば仮想リールだけを見ていると十分に遊技を進められるものとなる。可変表示装置2の表示結果によりビッグボーナス(2)に入賞しても、メダルの払い出しもなく、仮想リールにもはずれと同じ図柄の組合せが導出されるので、これらに入賞を見逃しやすい。また、可変表示装置2にビッグボーナス(2)の表示結果が導出された場合でも、遊技者にとって視認しやすい液晶表示器4にはずれ図柄の組合せが表示されるので、ビッグボーナス(2)入賞の表示結果の導出を遊技者が見逃しやすいものとなっている。すなわち、遊技状態がビッグボーナス(2)に制御されていても、遊技者がその旨を認識し難いように制御される。

10

【0238】

次に、ボーナス告知について説明する。ボーナス告知は、1ゲームが終了したときにおいてレギュラーボーナスまたはビッグボーナス(1)に当選しているときに(ビッグボーナス(2)には必ず入賞するのでゲーム終了時に当選ということがない)、比較的高い確率(50~90%程度)で行なわれる。ボーナス告知は、ボーナス告知ランプ66を点灯することにより、レギュラーボーナスまたはビッグボーナス(1)に当選している旨をボーナス告知部36にて告知するものである。

20

【0239】

次に、フリーズ状態であるときに行なわれるビッグボーナス(1)入賞時演出およびエンディング演出について説明する。ビッグボーナス(1)入賞時演出およびエンディング演出は、液晶表示器4への画像の表示、スピーカ7L、7Rからの音声の出力、各種ランプ類の点灯のすべてを一定期間停止させる演出であり、ビッグボーナス(1)入賞またはビッグボーナス(1)終了に応じて、遊技制御基板101の側でフリーズ状態に制御されている期間において行なわれる。演出制御基板102のCPU121は、フリーズ状態に制御されていることを、入賞情報コマンドまたは2回分の遊技状態コマンドを参照してわかるものとなっている。すなわち、入賞情報コマンドがビッグボーナス(1)入賞を特定するコマンドであるときに、ビッグボーナス(1)が入賞してフリーズ状態に制御されていることがわかる。また、前回のゲームで受信した遊技状態コマンドがビッグボーナス(1)、今回のゲームで受信した状態コマンドが初期遊技状態を示していれば、今回のゲームでビッグボーナス(1)が終了してフリーズ状態に制御されていることがわかる。

30

【0240】

次に、RT可能性報知について説明する。レギュラーボーナスまたはビッグボーナス(1)以外の遊技状態において3ゲーム連続してスイカに入賞したときに液晶表示器4にて行なわれる。そして、次のゲームのために遊技者が賭数を設定したときに、実際に遊技状態がRTに制御されているかどうかを液晶表示器4にて報知するものである。ビッグボーナス(2)におけるスイカの当選確率が14801/16383なので、ビッグボーナス(2)の70%以上で、スイカの3連続入賞が発生する。一方、通常の遊技状態またはRTにおけるスイカの当選確率が2015/16383なので、スイカの入賞が3連続する確率は、450分の1程度である。これは、レギュラーボーナスまたはビッグボーナス(1)のいずれかに当選する確率よりも低いものとなっている。

40

【0241】

演出制御基板102においては、リール停止コマンドに基づいて可変表示装置2の表示結果を判断するための停止図柄テーブルがRAM122に設けられている。もっとも、リール停止コマンドは、停止したリールの種類と中段に停止した図柄の番号しか情報として含んでいないので、これだけではどのような図柄が停止しているかが判断できないので、ROM123にはリール3L、3C、3Rに配置されたすべての図柄を示すテーブルが予め記憶されており、このテーブルを参照して停止図柄テーブルにリール3L、3C

50

、3 Rに停止されている図柄が登録される。

【0242】

さらに、RAM122には、遊技制御基板101から受信した当選状況通知コマンドが示す各役の当選状況（1ゲーム分）、入賞情報コマンドが示す入賞状況を保存するための領域（3ゲーム分）、遊技状態コマンドが示す遊技状態を保存するための領域（4ゲーム分）もそれぞれ設けられている。RT可能性報知が行なわれていることを示すRT可能性報知フラグ、ビッグボーナス（1）入賞時演出が行なわれていることを示すビッグボーナス（1）入賞時演出フラグ、エンディング演出が行なわれていることを示すエンディング演出フラグ、ボーナス告知が行なわれていることを示すボーナス告知フラグを設定する領域も設けられている。なお、RT可能性報知は、仮想リールの視認を妨げない態様で仮想

10

【0243】

以下、この実施の形態にかかるスロットマシン1における処理について説明する。スロットマシン1においては、ゲームの処理が1ゲームずつ繰り返して行なわれることで遊技が進行されるものであるが、そのためには、遊技の進行が可能な状態となっていなければならない。遊技の進行が可能な状態であるためには、CPU111を含む制御部110が起動された状態で正常範囲の設定値が設定値ワーク112-4に格納されており、RAM112に格納されたデータに異常がないことが条件となる。

20

【0244】

図10は、遊技制御基板101のCPU111が実行する起動処理を示すフローチャートである。この起動処理は、遊技制御基板101のリセット回路118からリセット信号が入力されて制御部110が起動されたときに行なわれる処理である。なお、リセット信号は、電源投入時および制御部110の動作が停滞した場合に出力される信号であるので、起動処理は、電源投入に伴う制御部110の起動時および制御部110の不具合に伴う再起動時に行なわれる処理となる。

【0245】

起動処理では、まず、内蔵デバイスや周辺IC、スタックポインタ等を初期化し（ステップS101）、RAM112へのアクセスを許可する（ステップS102）。そして、設定キースイッチ92がONの状態か否かを判定する（ステップS103）。設定キースイッチ92がONでなければ、RAM112に記憶されているデータのうちパリティ格納領域112-7を除くすべてのデータに基づいてRAMパリティを計算する（ステップS104）。

30

【0246】

次に、ここで計算したRAMパリティがパリティ格納領域112-7に格納されているRAMパリティ、すなわち前回の電源断時に計算して格納されたRAMパリティと比較し（ステップS105）、双方のRAMパリティが一致したか否か、すなわちRAMに格納されているデータが正常か否かを判定する（ステップS106）。なお、この実施例では、RAMパリティによるRAM112が正常か否かの判定は、起動処理においてのみ行なわれるようになっている。

40

【0247】

ステップS106においてRAMパリティが一致していなければ、RAM112に格納されているデータが正常ではないので、図12に示すRAM異常エラー処理に移行する。RAMパリティが一致していれば、RAM112に格納されているデータが正常であるので、スタック領域112-6に格納されているレジスタを復帰し（ステップS107）、割込禁止を解除して（ステップS108）、電源断前の処理に戻る。

【0248】

また、ステップS103において設定キースイッチ92がONの状態であれば、スタック領域112-6のうち使用中スタック領域を除いてRAM112に格納されているデータをすべて初期化（設定値ワーク112-4以外は0、設定値ワーク112-4は0に書

50

き換える)し(ステップS109)、割込禁止を解除して(ステップS110)、図11に示す設定変更処理に移行する(ステップS111)。そして、設定変更処理の終了後、遊技の進行が可能な状態となってゲーム制御処理に移行する。

【0249】

図11は、CPU111がステップS111で実行する設定変更処理を詳細に示すフローチャートである。設定変更処理では、まず、設定変更モード中である旨を示す設定変更中フラグをRAM112の所定の領域にセットし(ステップS201)、設定値ワーク112-4に格納されている設定値(設定変更処理に移行する前に設定値ワーク112-4の値は1に書き換えられているので、ここでは1である)を読み出す(ステップS202)。

10

【0250】

その後、設定スイッチ91およびスタートスイッチ41の操作の検出待ちの状態となる(ステップS203、S204)。ステップS203において設定スイッチ91の操作が検出されると、ステップS202において読み出した設定値に1を加算し(ステップS205)、加算後の設定値が7であるか否か、すなわち正常範囲を越えたか否かを判定する(ステップS206)。加算後の設定値が7でなければ、再びステップS203、S204の設定スイッチ91およびスタートスイッチ41の操作の検出待ちの状態に戻る。加算後の設定値が7であれば、設定値を1に補正して(ステップS207)、再びステップS203、S204の設定スイッチ91およびスタートスイッチ41の操作の検出待ちの状態に戻る。

20

【0251】

ステップS204においてスタートスイッチ41の操作が検出されると、その時点で選択されている変更後の設定値を設定値ワーク112-4に格納して設定値を確定する(ステップS208)。その後、設定キースイッチ92がOFFの状態となるまで待機する(ステップS209)。そして、ステップS209において設定キースイッチ92がOFFの状態になったと判定されると、ステップS201でセットした設定変更中フラグをクリアする(ステップS210)。そして、図10のフローチャートに復帰すると、遊技の進行が可能な状態となってゲーム制御処理に移行する。

【0252】

図12は、遊技制御基板101のCPU111が実行するRAM異常エラー処理を詳細に示すフローチャートである。RAM異常エラー処理では、ペイアウト表示器53を制御してRAM異常エラーコードをペイアウト表示部21に表示した後(ステップS301)、いずれの処理を行なわないループ処理に移行する。

30

【0253】

上記のように起動処理においては、設定キースイッチ92がONの状態でない場合に、電源断時に計算したRAMパリティと起動時に計算したRAMパリティとを比較することで、RAM112に記憶されているデータが正常か否かを判定し、RAM異常エラー処理に移行する。RAM異常エラー処理では、RAM異常エラーコードをペイアウト表示部21に表示させた後、いずれの処理も行なわないループ処理に移行するので、ゲームの進行が不能化される。

40

【0254】

そして、RAM異常エラー状態に一度移行すると、設定キースイッチ92がONの状態 で起動し、設定変更処理が行なわれて設定スイッチ91の操作により新たな設定値が選択・設定されるまで、ゲームの進行が不能な状態となる。すなわち、RAM異常エラー状態に移行した状態では、設定スイッチ91の操作により新たに設定値が選択・設定されたことを条件に、ゲームの進行が不能な状態が解除され、ゲームを開始(再開)させることが可能となる。なお、RAM異常エラー以外のエラー状態では、RAMパリティの不一致の問題がないため、第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93の操作でのみゲームの進行が不能な状態を解除し、ゲームを再開させることができる。

【0255】

50

以上のように遊技の進行が可能な状態となると、スロットマシン1においてゲームの処理が1ゲームずつ繰り返して行なわれることとなる。以下、スロットマシン1における各ゲームについて説明する。なお、スロットマシン1における“ゲーム”とは、狭義には、スタートレバー11の操作からリール3L、3C、3Rを停止するまでをいうものであるが、ゲームを行なう際には、スタートレバー11の操作前の賭数の設定や、リール3L、3C、3Rの停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行なわれるので、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”に含まれるものとする。なお、遊技制御基板101から演出制御基板102へのコマンドの送信は、本発明の説明に必要なものだけを説明し、そうでないコマンドの送信については、説明を省略する。

【0256】

図13は、遊技制御基板101のCPU111が1ゲーム毎に行なうゲーム制御処理を示すフローチャートである。この処理は、電源を投入し、所定のブート処理を行なった後、または設定スイッチ91の操作により設定変更を行なった直後にも実行される。1ゲームの処理が開始すると、まず、RAM112の所定の領域をクリアする処理を含む初期処理が行なわれる（ステップS401）。初期処理においてクリアされるRAM112の所定の領域とは、たとえば、スタック領域112-6の未使用スタック領域、未使用領域112-8等である。初期処理におけるスタック領域112-6の未使用スタック領域のクリア処理は、前述したように格納アドレスの次のアドレスからスタック領域112-6の最終アドレスまでの領域が特定され、当該特定された領域をクリアすることにより行なわれる。

【0257】

なお、本実施の形態においてRAM112の記憶領域のクリアまたは初期化とは、対象となる領域のデータを0クリアすること、すなわち対象となる領域の値を0に更新することであるが、たとえば、対象となる領域のデータを予め定められた初期値に書き換えるものであってもよい。

【0258】

次に、1枚BETボタン14またはMAXBETボタン15を操作することにより、あるいはメダル投入口13からメダルを投入することにより賭数を設定し、スタートレバー11を操作することにより当該ゲームの実質的な開始を指示するBET処理を行なう（ステップS402）。前のゲームでリプレイ入賞していた場合には、リプレイゲーム中フラグにより前のゲームと同じ賭数（この実施の形態では3）が自動設定される（この段階でリプレイゲーム中フラグが消去される）。なお、BET処理の詳細については後述する。

【0259】

BET処理により賭数が設定され、スタートレバー11が操作されると、内部抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数の値に基づいて遊技状態に応じて定められた各役への入賞を許容するかどうかを決定する抽選処理を行なう（ステップS403）。抽選処理では、RAM112における当選フラグの設定状況を示す当選状況通知コマンドが演出制御基板102に送信される。なお、抽選処理の詳細については後述する。

【0260】

抽選処理が終了すると、次にリール回転処理が行なわれる（ステップS404）。リール回転処理では、前回のゲームでのリール3L、3C、3Rの回転開始から1ゲームタイマが計時する時間が所定時間（たとえば、4.1秒）が経過していることを条件に、リールモータ3ML、3MC、3MRを駆動させ、左、中、右のすべてのリール3L、3C、3Rを回転開始させる。リール3L、3C、3Rの回転開始から所定の条件（回転速度が一定速度に達した後、リールセンサ3SL、3SC、3SRにより基準位置を検出すること）が成立すると、停止ボタン12L、12C、12Rを操作有効とする。その後、停止ボタン12L、12C、12Rが遊技者によって操作されることにより、当選フラグの設定状況に応じてリールモータ3ML、3MC、3MRを駆動停止させ、リール3L、3C、3Rの回転を停止させる。リール3L、3C、3Rの回転開始時、および回転停止時に、それぞれリール回転コマンド、リール停止コマンドが演出制御基板102に送信される

。なお、リール回転処理の詳細については後述する。

【0261】

リール3L、3C、3Rの駆動がそれぞれ停止すると、その停止時における表示結果において、入賞ライン上に上記したいずれかの役図柄が導出表示されたかどうかを判定する入賞判定処理が行なわれる（ステップS405）。この入賞判定処理でいずれかの役に入賞したと判定されると、遊技制御基板101において発生した入賞に応じた各種の処理が行なわれる。ここで、入賞の判定結果を示す入賞情報コマンドが演出制御基板102に送られる。なお、入賞判定処理の詳細については後述する。

【0262】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行なわれる（ステップS406）。払出処理では、入賞判定処理において設定した払い出し予定数だけメダルの払出しまたはクレジット加算させる。ただし、データとして蓄積されているクレジットの数が50に達した場合は、ホッパーモータ82を駆動させることにより、超過した枚数のメダルをメダル払い出し口71から払い出させる。また、入賞に関わらない各種の処理（たとえば、ビッグボーナスの終了制御に関する処理や、持ち越しのない当選フラグの消去など）も行なわれる。払出処理の最後、すなわち1ゲームの最後で次のゲームの遊技状態を示す遊技状態コマンドが演出制御基板102に送られる。なお、払出処理の詳細については後述する。

【0263】

払出処理が終了すると、フリーズ処理が行なわれる（ステップS406）。フリーズ処理では、ビッグボーナス（1）入賞時、およびビッグボーナス（1）の終了時に、BET処理への移行を遅延させることにより、その間賭数の設定を不能化させる処理が行なわれる。また、ビッグボーナス（1）の終了時の打止状態もこの処理により制御される。なお、フリーズ処理の詳細については後述する。そして、1ゲーム分の処理が終了し、次の1ゲーム分の処理が開始する。

【0264】

次に、上記したステップS402のBET処理について詳しく説明する。図14、図15は、CPU111がステップS402で実行するBET処理を詳細に示すフローチャートである。BET処理では、RAM112において賭数の値が格納されるBETカウンタの値をクリアする（ステップS501）。次に、前回のゲームのリプレイ入賞に基づくリプレイゲーム中フラグがRAM112に設定されているかどうかにより、当該ゲームがリプレイゲームであるか否かを判定する（ステップS502）。

【0265】

当該ゲームがリプレイゲームであると判定された場合には、BETカウンタの値を1だけ加算し（ステップS503）、現在のBETカウンタの値を示すBETコマンドを生成して、演出制御基板102に送信する（ステップS504）。また、これによってBETカウンタの値が規定数（すなわち、3）であるかどうかを判定する（ステップS505）。BETカウンタの値が規定数に達するまで、ステップS503、S504の処理を繰り返して行ない、BETカウンタの値が規定数に達すると、スタートスイッチ41によりスタートレバー11の操作の検出待ちの状態で作機する（ステップS506）。スタートレバー11の操作が検出されると、図13のフローチャートに復帰する。

【0266】

当該ゲームがリプレイゲームでなければ、BETカウンタの値が規定数（すなわち、3）であるか否かを判定する（ステップS507）。BETカウンタの値が規定数であれば、RAM112においてクレジットの値が格納されるクレジットカウンタの値が50であるか否かを判定する（ステップS508）。クレジットカウンタの値が50であれば、流路切替ソレノイド49をOFFの状態とし、メダルの流路を払出側として新たなメダルの投入を禁止する（ステップS509）。そして、ステップS511の処理に進む。BETカウンタの値が規定数でない場合、またはクレジットカウンタの値が50でない場合には、流路切替ソレノイド49をONの状態とし、メダルの流路をホッパー80側としてメダルの投入が可能な状態とする（ステップS510）。そして、ステップS511の処理に

10

20

30

40

50

進む。

【0267】

ステップS511では、クレジットカウンタの値とBETカウンタの値の双方が0であるか否かを判定する。クレジットカウンタの値とBETカウンタの値のいずれか一方でも0でなければ、精算スイッチ47により精算ボタン16の操作が検出されたかどうかを判定する（ステップS512）。精算ボタン16の操作が検出されていれば、クレジットカウンタおよびBETカウンタに格納された値分のメダルを払い出す制御を行なう精算処理を行なう（ステップS513）。なお、精算処理の詳細については、後述する。そして、ステップS507の処理に戻る。

10

クレジットカウンタの値とBETカウンタの値の双方が0の場合、または精算ボタン16の操作が検出されていなければ、投入メダルセンサ44により投入メダルの通過が検出されたかどうかを判定する（ステップS514）。投入メダルの通過が検出されていれば、BETカウンタの値が規定数（すなわち、3）であるか否かを判定する（ステップS515）。BETカウンタの値が規定数でなければ、BETカウンタの値を1だけ加算して（ステップS516）、現在のBETカウンタの値を示すBETコマンドを生成して、演出制御基板102に送信する（ステップS517）。そして、ステップS507の処理に戻る。

【0268】

BETカウンタの値が規定数であれば、クレジットカウンタの値が50であるか否かを判定する（ステップS518）。クレジットカウンタの値が50であれば、そのままステップS507の処理に戻る。クレジットカウンタの値が50でなければ、クレジットカウンタの値を1だけ加算する（ステップS519）。

20

【0269】

投入メダルの通過が検出されていない場合には、BETカウンタの値が規定数（すなわち、3）であるか否かを判定する（ステップS520）。BETカウンタの値が規定数であれば、スタートスイッチ41によりスタートレバー11の操作が検出されたかどうかを判定する（ステップS521）。スタートレバー11の操作が検出されていなければ、ステップS507の処理に戻る。スタートレバー11の操作が検出されていれば、流路切替ソレノイド49をOFFの状態とし、メダルの流路を払出側として新たなメダルの投入を禁止する。また、1枚BETボタン14、MAXBETボタン15、精算ボタン16の操作を無効とする（ステップS522）。そして、BET処理を終了して、図13のフローチャートに復帰する。

30

【0270】

BETカウンタの値が規定数でなければ、クレジットカウンタの値が0であるかどうかを判定する（ステップS523）。クレジットカウンタの値が0であれば、ステップS507の処理に戻る。クレジットカウンタの値が0でなければ、1枚BETスイッチ45により1枚BETボタン14の操作が検出されたかどうかを判定する（ステップS524）。1枚BETボタン14の操作が検出されていなければ、MAXBETスイッチ46によりMAXBETボタン15の操作が検出されたかどうかを判定する（ステップS525）。

40

MAXBETボタン15の操作も検出されていなければ、ステップS507の処理に戻る。

【0271】

1枚BETボタン14の操作が検出されていれば、クレジットカウンタの値を1だけ減算し（ステップS526）、BETカウンタの値を1だけ加算して（ステップS527）、現在のBETカウンタの値を示すBETコマンドを生成して、演出制御基板102に送信する（ステップS528）。そして、ステップS507の処理に戻る。

【0272】

MAXBETボタン15の操作が検出されていれば、クレジットカウンタの値が0であるかどうかを判定する（ステップS529）。クレジットカウンタの値が0でなければ、

50

クレジットカウンタの値を1だけ減算し（ステップS530）、BETカウンタの値を1だけ加算して（ステップS531）、現在のBETカウンタの値を示すBETコマンドを生成して、演出制御基板102に送信する（ステップS532）。ここで、BETカウンタの値が規定数（すなわち、3）になったかどうかを判定する（ステップS533）。BETカウンタの値が規定数であれば、ステップS507の処理に戻る。BETカウンタの値が規定数でなければ、ステップS529の処理に戻る。ステップS529でクレジットカウンタの値が0であると判定されると、ステップS507の処理に戻る。

【0273】

次に、ステップS513の精算処理について詳しく説明する。図16は、CPU111がステップS513およびステップS407のフリーズ処理で実行する精算処理を詳細に示すフローチャートである。精算処理では、流路切替ソレノイド49をOFFの状態とし、メダルの流路を払出側として新たなメダルの投入を禁止する（ステップS601）。また、ホッパーモータ82をONの状態として駆動させる（ステップS602）。

10

【0274】

次に、クレジットカウンタの値が0であるかどうかを判定する（ステップS603）。クレジットカウンタの値が0であれば、BETカウンタの値が0であるかどうかを判定する（ステップS604）。クレジットカウンタの値かBETカウンタの値かの一方でも0でなければ、払出センサ81によりメダルの払い出しが検出されたか否かを判定する（ステップS605）。メダルの払い出しが検出されていなければ、ステップS603の処理に戻る。

20

【0275】

メダルの払い出しが検出されていれば、さらにクレジットカウンタの値が0であるかどうかを判定する（ステップS606）。クレジットカウンタの値が0でなければ、クレジットカウンタの値を1だけ減算し（ステップS607）、ステップS603の処理に戻る。クレジットカウンタの値が0であれば、BETカウンタの値を1だけ減算し（ステップS608）、ステップS603の処理に戻る。

【0276】

ステップS603、S604においてクレジットカウンタの値もBETカウンタの値も0であれば、ホッパーモータ82をOFFの状態として駆動を停止させる（ステップS609）。そして、精算処理を終了して、元の処理に復帰する。

30

【0277】

次に、上記したステップS403の抽選処理について詳しく説明する。図17は、CPU111がステップS403で実行する抽選処理を詳細に示すフローチャートである。抽選処理では、RAM112にビッグボーナス（1）中フラグまたはビッグボーナス（2）中フラグが設定されているかどうかにより、遊技状態がビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）にあるかどうかを判定する（ステップS701）。遊技状態がビッグボーナス（1）およびビッグボーナス（2）のいずれにもなければ、そのままステップS704の処理に進む。

【0278】

遊技状態がビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）にあれば、RAM112にレギュラーボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、遊技状態がレギュラーボーナスにあるかどうかを判定する（ステップS702）。遊技状態がレギュラーボーナスになれば、RAM112にレギュラーボーナス中フラグを設定して、遊技状態をレギュラーボーナスに制御する（ステップS703）。これにより、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）中であるときに、1ゲーム毎にレギュラーボーナスに制御することができる。そして、ステップS704の処理に進む。遊技状態がレギュラーボーナスにあれば、そのままステップS704の処理に進む。なお、本実施の形態においては、前述したように、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）が終了するまで、レギュラーボーナスに1ゲーム毎に繰り返し制御される。このため、正常であればステップS702においてレギュラーボーナスでないと判断される。一方、ステップS702におい

40

50

てレギュラーボーナスであると判断されたときは、RAM 112に異常が発生しているため、異常報知を行なうように構成してもよい。

【0279】

本実施の形態においては、外部出力基板105から外部装置に対して、ステップS703においてレギュラーボーナス中フラグが設定されたことに応じて、前述したレギュラーボーナス中信号の出力が開始され、図20を用いて後述するS1006、S1007aのいずれかにおいてレギュラーボーナス中フラグが消去されたことに応じて、レギュラーボーナス中信号の出力が停止される。これにより、たとえば、ビッグボーナス中においてレギュラーボーナスが終了し、再度レギュラーボーナスが開始する場合には、レギュラーボーナス中信号の出力が一旦停止された後、再度出力が開始されるようになっており、レギュラーボーナスが一旦途切れたことをレギュラーボーナス中信号を入力した外部機器にて判別することが可能となる。

10

【0280】

ステップS704では、今回のゲームで設定された賭数を読み出す。次に、読み出した賭数が3であるかどうかを判定する（ステップS705）。読み出した賭数が3でないときには、RAM異常エラーとなり、図12に示したRAM異常エラー処理を行なうものとする。読み出した賭数が3であるときには、ステップS706の処理に進む。

【0281】

ステップS706では、RAM 112の設定値ワーク112-4に記憶されている設定値を読み出す。ここで、読み出した設定値が本来とり得るべき値である1以上6以下の範囲にあるかどうかを判定する（ステップS707）。読み出した設定値が1以上6以下の範囲になれば、RAM異常エラーとなり、図12に示したRAM異常エラー処理を行なうものとする。

20

【0282】

読み出した設定値が1以上6以下の範囲にあれば、乱数取得処理を行ない、サンプリング指令を出力することにより乱数発生回路115が発生する乱数をサンプリング回路116に抽出させ、RAM 112の内部抽選用の乱数の格納領域に記憶させる。内部抽選用の乱数は、乱数発生回路115から抽出された乱数をそのまま用いるのではなく、ソフトウェアにより所定の手順で加工してから用いるものとしてもよい（ステップS708）。

【0283】

30

次に、現在の遊技状態に対応して、図6（b）の遊技状態別当選役テーブルに登録されている抽選対象役を順番に読み出す（ステップS709）。次に、読み出した抽選対象の役について図6（c）の役別テーブルに登録されている共通フラグの設定状況を取得する（ステップS710）。この結果、共通フラグが設定されているかどうかを判定する（ステップS711）。

【0284】

共通フラグが設定されていれば、読み出した抽選対象役について遊技状態に対応して図6（c）の役別テーブルに登録されているアドレスに格納されている判定値数を取得する（ステップS712）。そして、ステップS714の処理に進む。共通フラグが設定されていなければ、RAM 112に設定されている設定値を読み出し、抽選対象の役について遊技状態および設定値に対応して役別テーブルに登録されているアドレスに格納されている判定値数を取得する（ステップS713）。そして、ステップS714の処理に進む。

40

【0285】

ステップS714では、ステップS712またはS713で取得した判定値数をRAM 112の判定領域に記憶された内部抽選用の乱数の値に加算し、加算の結果を新たな内部抽選用の乱数の値とする。ここで、判定値数を内部抽選用の乱数の値に加算したときにオーバーフローが生じたかどうかを判定する（ステップS715）。

【0286】

オーバーフローが生じていない場合には、当該遊技状態において抽選対象となる役のうちで未だ処理対象としていないものがあるかどうかを判定する（ステップS716）。未

50

だ処理対象としていないものがあれば、ステップS 7 0 9の処理に戻り、遊技状態別当選役テーブルに登録されている次の抽選対象役を処理対象として処理を継続する。処理対象としていないものがないければ、ステップS 7 2 4の処理に進む。

【0 2 8 7】

オーバーフローが生じた場合には、直前のステップS 7 0 9で読み出した抽選対象役がレギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス(1)+チェリーまたはビッグボーナス(2)+チェリーのいずれかであるかどうかを判定する(ステップS 7 1 7)。レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス(1)+チェリーまたはビッグボーナス(2)+チェリーのいずれかである場合には、少なくとも今回のゲームにおける遊技状態は、レギュラーボーナス(ビッグボーナス中に提供された場合を含む)ではない。

10

【0 2 8 8】

ここでは、RAM 1 1 2にレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグ、またはビッグボーナス(2)当選フラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS 7 1 8)。レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグおよびビッグボーナス(2)当選フラグのいずれも設定されていなければ、読み出した抽選対象役に応じてレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグまたはビッグボーナス(2)当選フラグをRAM 1 1 2に設定するとともに、チェリー当選フラグをRAM 1 1 2に設定する(ステップS 7 1 9)。そして、ステップS 7 2 4の処理に進む。

【0 2 8 9】

20

ステップS 7 1 8でRAM 1 1 2にレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグまたはビッグボーナス(2)当選フラグがすでに設定されていた場合には、チェリー当選フラグのみをRAM 1 1 2に設定する(ステップS 7 2 0)。そして、ステップS 7 2 4の処理に進む。

【0 2 9 0】

ステップS 7 1 7で抽選対象役がレギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス(1)+チェリーおよびビッグボーナス(2)+チェリーのいずれでもなかった場合には、抽選対象役がレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)のいずれかであるかどうかを判定する(ステップS 7 2 1)。抽選対象役がレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)およびビッグボーナス(2)のいずれでもなければ、ステップS 7 2 3の処理に進む。

30

【0 2 9 1】

レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)のいずれかである場合には、RAM 1 1 2にレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグ、またはビッグボーナス(2)当選フラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS 7 2 2)。レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグおよびビッグボーナス(2)当選フラグのいずれかが設定されていれば、そのままステップS 7 2 4の処理に進む。レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグおよびビッグボーナス(2)当選フラグのいずれも設定されていなければ、ステップS 7 2 3の処理に進む。

40

【0 2 9 2】

ステップS 7 2 3では、抽選対象役の当選フラグをRAM 1 1 2に設定する。ここで、抽選対象役がレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)およびビッグボーナス(2)のいずれでもなく、すでにレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグまたはビッグボーナス(2)当選フラグのいずれかが設定されていれば、すでに設定されているレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグまたはビッグボーナス(2)当選フラグに重ねて、今回の抽選対象役の当選フラグを設定する。そして、ステップS 7 2 4の処理に進む。

【0 2 9 3】

ステップS 7 2 4では、RAM 1 1 2における当選フラグの設定状況に応じて当選状況

50

通知コマンドを生成し、これを演出制御基板 102 に送信する。そして、抽選処理を終了して、図 13 のフローチャートに復帰する。

【0294】

次に、ステップ S404 のリール回転処理について詳しく説明する。図 18 は、CPU 111 がステップ S404 で実行するリール回転処理を詳細に示すフローチャートである。リール回転処理では、まず、前のゲームのリール回転開始時点からウェイトタイム（たとえば、約 4.1 秒）が経過したか否かを判定し（ステップ S801）、ウェイトタイムが経過していなければ、ウェイトタイムが経過するまで待機する。ウェイトタイムが経過していれば、ウェイトタイムの計時を新たに開始する（ステップ S802）。

【0295】

次に、リールモータの回転開始時のワーク初期化コードをレジスタに設定し、リールの回転を開始させる（ステップ S803）。ここで、リール 3L、3C、3R が回転開始したことを示すリール回転コマンドを生成し、演出制御基板 102 に送信する（ステップ S804）。そして、テーブルインデックスを参照して、テーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データに基づいて、当該ゲームの遊技状態、内部当選状況、他のリールの停止状況に対応する停止制御テーブルを、回転中のリール別に作成し（ステップ S805）、停止準備完了時のワーク初期化コードをレジスタに設定する（ステップ S806）。これにより、停止ボタン 12L、12C、12R の操作が有効となる。

【0296】

次に、停止ボタン 12L、12C、12R のいずれかの有効な操作が検出されたか否かを判定する（ステップ S807）。いずれの停止ボタンの操作も検出されていなければ、リール回転エラー（一定期間以上、リールセンサ 3SL、3SC、3SR によりリール基準位置が検出されない場合に判定されるエラー）が発生したか否かを判定する（ステップ S808）。リール回転エラーが発生していなければ、ステップ S807 に戻る。

【0297】

また、ステップ S808 においてリール回転エラーの発生が判定された場合には、リール回転エラーを示すエラーコードをレジスタに設定し（ステップ S809）、所定のエラー処理に移行する（ステップ S810）。これに伴い、リール 3L、3C、3R の回転も一時的に停止する。そして、エラーが解除された場合には、再びステップ S803 に戻り、リール 3L、3C、3R の回転が再開する。

【0298】

ステップ S807 において停止ボタン 12L、12C、12R の操作が検出された場合には、操作された停止ボタンに対応するリールモータ（3ML、3MC、3MR のいずれか）における、その時点のリール基準位置からのステップ数（停止操作位置となるステップ数）を取得し、停止リールに対応するワークに設定する（ステップ S811）。ここで、停止されるリールの種類および該リールについて停止される図柄を示すリール停止コマンドを生成し、演出制御基板 102 に送信する（ステップ S812）。その後、操作された停止ボタンに対応するリール（3L、3C、3R のいずれか）の回転が停止するまで待機する（ステップ S813）。なお、演出制御基板 102 の CPU 121 は、受信するリール停止コマンドの種類（左リール停止コマンド、中リール停止コマンド、右リール停止コマンドのいずれであるか）に対応付けられた変動領域における変動表示を停止する表示制御を行なう。

【0299】

そして、操作された停止ボタンに対応するリール（3L、3C、3R のいずれか）の回転が停止すると、リール 3L、3C、3R のすべてが停止したか否かを判定し（ステップ S814）、すべてのリール 3L、3C、3R の回転が停止していなければ、ステップ S805 に戻る。すべてのリール 3L、3C、3R の回転が停止していれば、リール回転処理を終了して、図 13 のフローチャートに復帰する。

【0300】

以上のようにリール回転処理では、リール 3L、3C、3R の回転が開始した後、停止

10

20

30

40

50

ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行なうようになっている。なお、リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行なうようになっている。また、RAM112のデータが破壊されていて元の状態に復帰できない場合は、この限りではない。

【0301】

10

次に、上記したステップS405の入賞判定処理について詳しく説明する。図19は、CPU111がステップS405で実行する入賞判定処理を詳細に示すフローチャートである。入賞判定処理では、遊技状態に応じた入賞対象役を最初から順に読み出す（ステップS901）。次に、当該読み出した役の図柄組合せが可変表示装置2の5本の入賞ラインのうちのいずれかに揃っているかどうかを判定する（ステップS902）。

【0302】

当該役の図柄組合せが揃っていれば、当該役の入賞フラグをRAM112に設定して（ステップS903）、ステップS904の処理に進む。当該役の図柄組合せが揃っていなければ、そのままステップS904の処理に進む。ステップS904では、当該遊技状態に応じた役のうちで未だ入賞判定の対象としていない役があるかどうかを判定する。未だ入賞判定の対象としていない役があれば、ステップS901の処理に戻り、当該遊技状態に応じた次の役を読み出すものとする。

20

【0303】

当該遊技状態に応じた役のすべてを入賞判定の対象としていれば、次に、RAM112にリプレイの入賞フラグが設定されているかどうかにより、リプレイ入賞したかどうかを判定する（ステップS905）。リプレイ入賞していれば、リプレイゲーム中フラグをRAM112に設定する（ステップS906）。このリプレイゲーム中フラグは、次のゲームで賭数が自動設定されると消去されるものとなる。そして、ステップS913の処理に進む。

【0304】

30

リプレイ入賞していなければ、RAM112にビッグボーナス（1）の入賞フラグが設定されているかどうかにより、ビッグボーナス（1）入賞したかどうかを判定する（ステップS907）。ビッグボーナス（1）入賞していれば、ビッグボーナス（1）中フラグをRAM112に設定するとともに、RAM112に設定されているビッグボーナス（1）当選フラグを消去する。また、RAM112のRTカウンタの値を0に初期化する（ステップS908）。なお、ステップS908においては、さらに、ビッグボーナス（1）入賞後にフリーズ状態に制御するための、ビッグボーナス（1）入賞時演出待ち時間を設定する。そして、ステップS913の処理に進む。

【0305】

ビッグボーナス（1）入賞していなければ、RAM112にビッグボーナス（2）の入賞フラグが設定されているかどうかにより、ビッグボーナス（2）入賞したかどうかを判定する（ステップS909）。ビッグボーナス（2）入賞していれば、ビッグボーナス（2）中フラグをRAM112に設定するとともに、RAM112に設定されているビッグボーナス（2）当選フラグを消去する。また、RAM112のRTカウンタの値を0に初期化する（ステップS910）。そして、ステップS913の処理に進む。

40

【0306】

ビッグボーナス（2）入賞していなければ、RAM112にレギュラーボーナスの入賞フラグが設定されているかどうかにより、レギュラーボーナス入賞したかどうかを判定する（ステップS911）。レギュラーボーナス入賞していれば、レギュラーボーナス中フラグをRAM112に設定するとともに、RAM112に設定されているレギュラーボー

50

ナス当選フラグを消去する。また、RAM 112のRTカウンタの値を0に初期化する（ステップS 912）。そして、ステップS 913の処理に進む。レギュラーボーナス入賞もしていなければ、そのままステップS 913の処理に進む。

【0307】

ステップS 913では、RAM 112に設定されている入賞フラグ（ただし、はずれの場合は入賞フラグの設定はない）に基づいて入賞した役の種類、および当該入賞に伴って払い出されるメダルの枚数を示す入賞情報コマンドを生成して、演出制御基板102に送信する。そして、入賞判定処理を終了して、図13のフローチャートに復帰する。

【0308】

次に、上記したステップS 406の払出処理について詳しく説明する。図20は、CPU 111がステップS 406で実行する払出処理を詳細に示すフローチャートである。払出処理では、RAM 112にスイカ、ベル、チェリーのいずれかの入賞フラグが設定されているかどうかにより、メダルの払い出しを伴う小役入賞があったかどうかを判定する（ステップS 1001）。小役入賞していなければ、そのままステップS 1003の処理に進む。

10

【0309】

小役入賞していれば、ホッパー80を制御することにより、当該枚数のメダルの払い出し、またはクレジット加算される（ステップS 1002）。そして、ステップS 1003の処理に進む。

【0310】

20

ここで、ステップS 1001で小役入賞していないと判定されるか、ステップS 1002でのメダルの払い出しを終了することで、1ゲームが終了したものと判定されることとなる。すなわち、小役入賞していた場合には、メダルの払い出しが終了した時点でゲームの終了と判定されるが、小役入賞していないときには、メダルの払い出しをせずに可変表示装置2に表示結果が導出された時点でゲームの終了と判定されるのと同じことになる。

【0311】

ステップS 1003では、現在の遊技状態がレギュラーボーナス入賞したことにより制御されるレギュラーボーナスになっているかどうかを判定する。具体的には、RAM 112にビッグボーナス中フラグが設定されておらずレギュラーボーナス中フラグのみが設定されているか否かを判定する。現在の遊技状態がレギュラーボーナス入賞したことにより制御されるレギュラーボーナスとなっていなければ、ステップS 1007の処理に進む。現在の遊技状態がレギュラーボーナス入賞したことにより制御されるレギュラーボーナスとなっていれば、RAM 112のカウンタを用いて、当該レギュラーボーナスにおけるゲーム数と入賞数とをカウントする（ステップS 1004）。

30

【0312】

そのカウントの結果として、レギュラーボーナス入賞によるレギュラーボーナスの終了条件が成立しているかを判定する（ステップS 1005）。レギュラーボーナスの終了条件が成立していれば、RAM 112のレギュラーボーナス中フラグを消去する。また、レギュラーボーナスにおけるゲーム数および入賞数をカウントするためのカウンタの値を初期化する（ステップS 1006）。そして、ステップS 1007の処理に進む。レギュラーボーナスの終了条件となっていない場合は、そのままステップS 1007の処理に進む。

40

【0313】

ステップS 1007では、RAM 112にビッグボーナス（1）中フラグまたはビッグボーナス（2）中フラグが設定されているかどうかにより、現在の遊技状態がビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）となっているかどうかを判定する。現在の遊技状態がビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）でなければ、RAM 112にRTカウンタの値が設定されている場合に当該RTカウンタの値を1だけ減算（ただし、0となるまで）する（ステップS 1008）。RAM 112におけるビッグボーナス（1）中フラグ、ビッグボーナス（2）中フラグ、レギュラーボーナス中フラグ、およびRTカウ

50

ンタの値に基づいて、次のゲームで適用される遊技状態を示す遊技状態コマンドを生成して、演出制御基板102に送信する（ステップS1009）。そして、ステップS1023の処理に進む。

【0314】

ステップS1007で現在の遊技状態がビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）となっていれば、RAM112にレギュラーボーナス中フラグが設定されている場合に当該レギュラーボーナス中フラグを消去し（ステップS1007a）する。これにより、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）中であるときのレギュラーボーナスへの制御を1ゲーム毎に終了することができる。そして、RAM112のカウンタを用いて、当該ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）における払出メダル枚数をカ
10
ウントする（ステップS1010）。ここで現在の遊技状態がビッグボーナス（2）であり、カウントした払出メダル枚数が30枚を越えて該ビッグボーナス（2）の終了条件が成立したかどうかを判定する（ステップS1011）。

【0315】

ビッグボーナス（2）の終了条件が成立していれば、RAM112のビッグボーナス（2）中フラグを消去する。また、ビッグボーナスにおける払出メダル枚数をカウントするためのカウンタの値を初期化する。また、レギュラーボーナスにおけるゲーム数および入賞数をカウントするためのカウンタの値を初期化する（ステップS1012）。さらに、RAM112のRTカウンタの初期値として100をセットする（ステップS1013）。そして、ステップS1022の処理に進む。
20

【0316】

ビッグボーナス（2）の終了条件が成立していない場合には、現在の遊技状態がビッグボーナス（1）であり、カウントした払出メダル枚数が465枚を越えて、ビッグボーナス（1）の終了条件が成立したかどうかを判定する（ステップS1014）。ビッグボーナス（1）の終了条件も成立していなければ、そのままステップS1022の処理に進む。

【0317】

ビッグボーナス（1）の終了条件が成立していれば、RAM112のビッグボーナス（1）中フラグを消去する。また、ビッグボーナスにおける払出メダル枚数をカウントするためのカウンタの値を初期化する。また、レギュラーボーナスにおけるゲーム数および入賞数をカウントするためのカウンタの値を初期化する（ステップS1015）。なお、ステップS1015においては、さらに、ビッグボーナス（1）の終了後にフリーズ状態に制御するための、エンディング演出待ち時間を設定する。
30

【0318】

さらに、RAM112におけるビッグボーナス（1）中フラグ、ビッグボーナス（2）中フラグ、レギュラーボーナス中フラグ、およびRTカウンタの値に基づいて、次のゲームで適用される遊技状態（ここでは、必ずビッグボーナス）を示す遊技状態コマンドを生成して、演出制御基板102に送信し（ステップS1016）、ステップS1023の処理に進む。

【0319】

ステップS1022では、RAM112におけるビッグボーナス（1）中フラグ、ビッグボーナス（2）中フラグ、レギュラーボーナス中フラグ、およびRTカウンタの値に基づいて、次のゲームで適用される遊技状態を示す遊技状態コマンドを生成して、演出制御基板102に送信する。そして、ステップS1023の処理に進む。
40

【0320】

ステップS1023では、RAM112の一般ワーク112-2に格納されているデータ、すなわち小役およびリプレイの当選フラグと入賞フラグをすべて消去する。この処理は、一般ワーク112-2を1ゲーム毎にクリアする処理で実現される。なお、今回のゲームにおいてレギュラーボーナス当選フラグまたはビッグボーナス（1）当選フラグが設定されていて、レギュラーボーナスまたはビッグボーナス（1）に入賞しなかった場合で
50

も、特別役ワーク112-2はクリアされないので、レギュラーボーナス当選フラグまたはビッグボーナス(1)当選フラグが次のゲームに持ち越されることとなる。ビッグボーナス(2)には取りこぼしなく入賞するので、ビッグボーナス(2)当選フラグの持ち越しはない。そして、払出処理を終了して、図13のフローチャートに復帰する。

【0321】

次に、ステップS407のフリーズ処理について詳しく説明する。図21は、CPU111がステップS407で実行するフリーズ処理を詳細に示すフローチャートである。フリーズ処理では、まず、終了したゲームがビッグボーナス(1)入賞の発生したゲームであったか否かを判定し(ステップS1060)、ビッグボーナス(1)入賞の発生したゲームであったならば、クレジットカウンタの値が0か否かを判定し(ステップS1061)、クレジットカウンタの値が0でなければ、精算スイッチ47の操作が検出されたか否かを判定し(ステップS1062)、精算スイッチ47の操作が検出されていれば、図16に示す精算処理を実行し(ステップS1063)、精算処理の実行後、ステップS1064の処理に進む。

10

【0322】

また、ステップS1061のステップにおいてクレジットカウンタの値が0の場合、ステップS1062のステップにおいて精算スイッチ47の操作が検出されなかった場合、またはステップS1063において精算処理が行なわれた後には、ステップS908において設定されたビッグボーナス(1)入賞時演出待ち時間が経過したか否かを判定し(ステップS1064)、ビッグボーナス(1)入賞時演出待ち時間が経過していなければ、ステップS1061のステップに戻り、ビッグボーナス(1)入賞時演出待ち時間が経過していれば、図13に示すフローチャートに復帰する。

20

【0323】

ステップS1060においてビッグボーナス(1)入賞の発生したゲームでない場合には、終了したゲームが、ビッグボーナス(1)の終了ゲームであったか否かを判定し(ステップS1065)、ビッグボーナス(1)の終了ゲームでなければ、図13に示すフローチャートに復帰する。一方、ビッグボーナス(1)の終了ゲームであったならば、クレジットカウンタの値が0か否かを判定し(ステップS1067)、クレジットカウンタの値が0でなければ、精算スイッチ47の操作が検出されたか否かを判定し(ステップS1068)、精算スイッチ47の操作が検出されていれば、図16に示す精算処理を実行し(ステップS1069)、精算処理の実行後、ステップS1070の処理に進む。

30

【0324】

また、ステップS1067のステップにおいてクレジットカウンタの値が0の場合、ステップS1068のステップにおいて精算スイッチ47の操作が検出されなかった場合、またはステップS1069において精算処理が行なわれた後には、ステップS1015において設定されたエンディング演出待ち時間が経過したか否かを判定し(ステップS1070)、エンディング演出待ち時間が経過していなければ、ステップS1067のステップに戻り、エンディング演出待ち時間が経過していれば、ステップS1066の処理に進む。

【0325】

ステップS1066においては、打止機能が有効に設定されているか否かを判定する(ステップS1066)。打止機能が有効に設定されているか否かは、CPU111の特定のレジスタの設定状況を確認することにより判定される。

40

【0326】

ステップS1066において打止機能が有効に設定されていない場合は、打止状態に制御することなく、図13に示すフローチャートに復帰する。一方、ステップS1066において打止機能が有効に設定されていれば、打止状態となる。打止状態においては、クレジットカウンタの値が0か否かを判定し(ステップS1071)、クレジットカウンタの値が0でなければ、精算スイッチ47の操作が検出されたか否かを判定し(ステップS1072)、精算スイッチ47の操作が検出されていれば、図20に示す精算処理を実行し(

50

ステップS1073)、精算処理の実行後、ステップS1074のステップに進む。

【0327】

また、ステップS1071のステップにおいてクレジットカウンタの値が0の場合、ステップS1072のステップにおいて精算スイッチ47の操作が検出されなかった場合、またはステップS1073において精算処理が行なわれた後には、解除操作、すなわち第2リセットスイッチ93の操作が検出されたか否かを判定し(ステップS1074)、解除操作が検出されていないならば、ステップS1071のステップに戻り、解除操作が検出されていれば、打止状態を解除し、図13に示すフローチャートに復帰する。ここで図13のフローチャートに復帰した場合は、今回の1ゲームにおける処理が終了となる。

【0328】

次に、賭数の設定が許容される期間およびクレジットの精算が許容される期間について、図22～図26を参照して説明する。図22～図26は、賭数の設定が許容される期間およびクレジットの精算が許容される期間を示すタイミングチャートである。

【0329】

図22に示すように、ゲームが実行されていない間、すなわち図14および図15で説明したBET処理が行なわれている間は、賭数の設定およびクレジットの精算が許可された状態であり、この状態においては、メダルを投入するか、クレジットを用いて賭数の設定が可能に制御されている。賭数の設定が可能な状態で、規定数の賭数が設定されていない状態であれば、メダルの投入が検出される毎に、賭数が1ずつ加算される。また、規定数の賭数が設定された状態であれば、メダルの投入が検出される毎に、クレジットが1ずつ加算される。そして、クレジットが上限に到達した時点で流路切替ソレノイド49がOFFとなり、投入されたメダルの流路がメダル払出口71側に切り替わり、メダルの投入が禁止される。また、クレジットが残存している状態であれば、1BETスイッチ45またはMAXBETスイッチ46の操作により、これらのスイッチに応じて賭数が設定され、その分がクレジットから減算される。また、クレジットが残存しているか、賭数が設定されている状態であれば、精算スイッチ47の操作により、ホッパーモータ82の駆動によりクレジットとして記憶されている分のメダルおよび賭数の設定に用いられた分のメダルが払い出され、遊技者に返却されるとともに、メダルの払出に応じてクレジットおよび賭数が減算される。

【0330】

賭数の設定およびクレジットの精算が許可された状態において、スタートスイッチ41が操作され、ゲームが開始すると図14のステップS506またはS521においてYESと判断されBET処理が終了するため、その時点で賭数の設定もクレジットの精算も禁止される。詳しくは、流路切替ソレノイド49がOFFとなり、投入されたメダルの流路がメダル払出口71側に切り替わるとともに、1BETスイッチ45、MAXBETスイッチ46、精算スイッチ47の操作が無効化される。具体的には、再びBET処理が行なわれるまでステップS524およびS525の判断処理が行なわれずかつステップS503においてBETカウンタが加算されないため、1BETスイッチ45、MAXBETスイッチ46の操作が無効化される。また、ステップS406の払出処理が終了するまで精算スイッチ47の検出が行なわれないうえ、精算スイッチ47の操作が無効化される。なお、ゲームが開始した時点とは、リールの回転が開始した時点ではなく、スタートスイッチ41が操作されて制御段階に移った時点である。これは、前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにウェイトがかかる場合があるが、この時点で、リールの回転開始は待機するものの制御段階としてはゲームが開始しているからである。

【0331】

その後、リール3L、3C、3Rの回転が停止し、すべてのリール3L、3C、3Rに表示結果が導出され、メダルの払出を伴う入賞が発生していなければ、すべてのリール3L、3C、3Rに表示結果が導出された時点でゲームの終了と判定され、ゲームの終了が判定された時点でメダルの払出が行なわれずかつフリーズ状態に制御されないため図14のBET処理が開始される。このため、賭数の設定およびクレジットの精算の禁止が解除

10

20

30

40

50

され、賭数の設定およびクレジットの精算が許可された状態となる。なお、例外として、リプレイ入賞が発生した場合には、賭数が自動的に設定されることとなるので、遊技者の操作による賭数の設定は禁止されたままの状態であり、この状態では、クレジットの精算も禁止されるようになっている。

【0332】

また、リール3L、3C、3Rの回転が停止した結果、メダルの払出を伴う入賞が発生していれば、図23に示すように、すべてのリール3L、3C、3Rに表示結果が導出された時点でゲームの終了は判定されず、当該入賞の発生に伴うメダルの払出が終了した時点で、ゲームの終了が判定され、図21のステップS1060およびS1065においてNOと判定されフリーズ状態に制御されないため、図14のBET処理が開始される。このため、賭数の設定およびクレジットの精算の禁止が解除され、賭数の設定およびクレジットの精算が許可された状態となる。

10

【0333】

また、リール3L、3C、3Rの回転が停止した結果、ビッグボーナス(1)入賞が発生していれば、図24に示すように、すべてのリール3L、3C、3Rに表示結果が導出された時点でゲームの終了は判定されるが、ゲームの終了が判定された時点で、図21のステップS1060においてYESと判定され、ビッグボーナス(1)入賞時演出が実行される期間であるビッグボーナス(1)入賞時演出待ち時間が経過するまで図21のステップS1064でNOと判断されてフリーズ状態に制御されるため、図14のBET処理が開始されず、賭数の設定は禁止されたままの状態となり、ビッグボーナス(1)入賞時演出待ち時間が経過した時点で図14のBET処理が開始され、賭数の設定の禁止が解除され、賭数の設定が許可された状態となる。一方、クレジットの精算については、フリーズ状態であっても図21のステップS1062において精算スイッチ47の検出が行なわれ精算スイッチ47が操作されたときにステップS1063で示した精算処理が行なわれるため、ゲームの終了が判定された時点で、禁止が解除され、その時点からクレジットの精算が許可された状態となる。

20

【0334】

また、ビッグボーナス(1)中のゲームにおいて、リール3L、3C、3Rの回転が停止した結果、ビッグボーナス(1)の終了条件が成立したゲーム、すなわち何らかの入賞が発生してビッグボーナス中の払出総数が465枚に到達したゲームで、かつ打止機能が設定されていない場合であれば、図25に示すように、メダルの払出が終了した時点でゲームの終了は判定されるが、ゲームの終了が判定された時点で、図21のステップS1065においてYESと判定され、エンディング演出が実行される期間であるエンディング演出待ち時間が経過するまで図21のステップS1070でNOと判断されてフリーズ状態に制御されるため、図14のBET処理が開始されず、賭数の設定は禁止されたままの状態であり、エンディング演出待ち時間が経過した時点で、賭数の設定の禁止が解除され、賭数の設定が許可された状態となる。一方、クレジットの精算については、フリーズ状態であっても図21のステップS1068において精算スイッチ47の検出が行なわれ精算スイッチ47が操作されたときにステップS1069で示した精算処理が行なわれるため、ゲームの終了が判定された時点で、禁止が解除され、その時点からクレジットの精算が許可された状態となる。

30

40

【0335】

一方、打止機能が設定されている場合であれば、図26に示すように、メダルの払出が終了した時点でゲームの終了は判定されるが、ゲームの終了が判定された後、エンディング演出待ち時間が経過しても、図21のステップS1066においてYESと判定され、第2リセットスイッチ93が操作されるまでステップS1074でNOと判断されて打止状態に制御されるため、図14のBET処理が開始されず、賭数の設定は禁止されたままの状態であり、第2リセットスイッチ93が操作され、打止状態が解除された時点で賭数の設定の禁止も解除され、賭数の設定が許可された状態となる。一方、クレジットの精算については、打止状態であっても図21のステップS1072において精算スイッチ47

50

の検出が行なわれ精算スイッチ47が操作されたときにステップS1073で示した精算処理が行なわれるため、ゲームの終了が判定された時点で、禁止が解除され、その時点からクレジットの精算が許可された状態となる。

【0336】

なお、本実施の形態では、ビッグボーナス(1)の終了条件が、ビッグボーナス(1)中の払出総数が465枚に到達することであるため、ビッグボーナス(1)の終了条件が成立したゲームでは、必ずメダルの払出を伴うこととなり、払出が終了した時点でゲームの終了が判定されることとなるが、たとえば、ビッグボーナス(1)が規定ゲーム数に到達することを終了条件として適用する場合には、ビッグボーナス(1)の終了条件が成立したゲームにおいてメダルの払出を伴わないこともあり、このような場合には、すべての

10

【0337】

以上のようなゲームの繰り返しにおいて、遊技制御基板101のCPU111は、通常の遊技状態、RT、ビッグボーナス、レギュラーボーナスの間で遊技状態の移行を行っており、遊技の進行状況に応じてコマンドを演出制御基板102に送信している。これに対して、演出制御基板102のCPU121は、遊技制御基板101から受信したコマンドに基づいて、RT可能性報知を含む独自の演出を行なっている。以下、演出制御基板102側の制御により行なわれる演出の処理について説明する。

【0338】

20

図27は、演出制御基板102のCPU121が実行する処理を示すフローチャートである。演出制御基板102側では、遊技制御基板101から送られてくるコマンドを受信したかどうかを判定している(ステップS1101)。遊技制御基板101からいずれかのコマンドを受信すると、受信したコマンドの種類が何であるかを判定する(ステップS1102)。

【0339】

受信したコマンドの種類がステップS504、S517、S528またはS532で送信されたBETコマンドであった場合には、当該BETコマンドが現在設定されている賭数が1であることを示しているかどうかを判定する(ステップS1103)。現在設定されている賭数が1でないことを示していれば、そのままステップS1101の処理に戻る。

30

【0340】

現在設定されている賭数が1であることを示していれば、RAM122にRT可能性報知フラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS1104)。RT可能性報知フラグが設定されていなければ、そのままステップS1101の処理に戻る。RT可能性報知フラグが設定されていれば、ステップS1121でRAM122に保存した遊技状態のうち今回のゲームの遊技状態と前回のゲームの遊技状態とを参照して、前回のゲームでビッグボーナス(2)が終了したかどうかを判定する(ステップS1105)。

【0341】

前回のゲームでビッグボーナス(2)が終了した場合には、さらに遊技状態がRTに制御される旨を示す情報を液晶表示器4にて報知する。また、RAM122に設定されていたRT可能性報知フラグを消去する(ステップS1106)。そして、ステップS1101の処理に戻る。一方、前回のゲームでビッグボーナス(2)が終了していない場合には、さらに遊技状態がRTに制御されない旨を示す情報を液晶表示器4にて報知する。また、RAM122に設定されていたRT可能性報知フラグを消去する(ステップS1107)。そして、ステップS1101の処理に戻る。

40

【0342】

受信したコマンドの種類がステップS724で送信された当選状況通知コマンドであった場合には、受信した当選状況通知コマンドが示す当選状況をRAM122の所定の領域に保存する(ステップS1108)。そして、RAM122に保存された当選状況および

50

後述する S 1 1 2 1 で保存された遊技状態に基づき表示パターンを選択するための表示パターン振分処理を行ない（ステップ S 1 1 0 8 a）、ステップ S 1 1 0 1 の処理に戻る。

【0 3 4 3】

受信したコマンドの種類がステップ S 8 0 4 で送信されたリール回転コマンドであった場合には、液晶表示器 4 にて 3 つの変動領域において演出用図柄の変動を開始させる変動開始処理を行なう（ステップ S 1 1 0 9）。そして、ステップ S 1 1 0 1 の処理に戻る。

【0 3 4 4】

受信したコマンドの種類がステップ S 8 1 2 で送信されたリール停止コマンドであった場合には、受信したリール停止コマンドの種類に対応付けられた変動領域に演出用図柄を停止表示する結果表示処理を行なう（ステップ S 1 1 1 0）。そして、ステップ S 1 1 0 1 の処理に戻る。

10

【0 3 4 5】

受信したコマンドの種類がステップ S 9 1 3 で送信された入賞情報コマンドであった場合には、前回のゲームまでに R A M 1 2 2 に保存した入賞情報を 1 ゲーム分ずつシフトして保存させるとともに、受信した入賞情報コマンドが示す入賞情報を最新のゲームの入賞情報の保存領域に保存する（ステップ S 1 1 1 1）。

【0 3 4 6】

次に、スイカが連続するゲームにおいて入賞した回数を更新するスイカ連続入賞回数更新処理を行なう（ステップ S 1 1 1 1 a）。そして、前回のゲームまでにステップ S 1 1 2 1 で保存した遊技状態と今回のゲームまでにステップ S 1 1 1 1 で保存した入賞情報とを参照して、今回のゲームまでにレギュラーボーナスまたはビッグボーナス（1）以外の遊技状態（ビッグボーナス（2）、通常遊技状態、R T）でスイカに 3 回連続して入賞したかどうかを判定する（ステップ S 1 1 1 2）。レギュラーボーナスまたはビッグボーナス（1）以外の遊技状態でスイカに 3 回連続して入賞した場合には、ステップ S 1 1 1 6 の処理に進む。

20

【0 3 4 7】

レギュラーボーナスまたはビッグボーナス（1）以外の遊技状態でスイカに 3 回連続して入賞していない場合には、さらにレギュラーボーナスまたはビッグボーナス（1）以外の遊技状態でスイカに 2 回連続して入賞したかどうかを判定する（ステップ S 1 1 1 3）。レギュラーボーナスまたはビッグボーナス（1）以外の遊技状態でスイカに 2 回連続して入賞した場合には、たとえば、連続入賞用のソフトウェア乱数機能により抽出した乱数の値に基づいて、R T 可能性報知抽選を行なう（ステップ S 1 1 1 4）。

30

【0 3 4 8】

R T 可能性報知抽選の結果として、R T 可能性報知を行なう旨を決定したかどうかを判定する（ステップ S 1 1 1 5）。R T 可能性報知を行なう旨を決定しなければ、そのままステップ S 1 1 0 1 の処理に戻る。R T 可能性報知を行なう旨を決定した場合には、液晶表示器 4 にて R T 可能性報知を行なう。これとともに、R A M 1 2 2 に R T 可能性報知フラグを設定する（ステップ S 1 1 1 6）。そして、ステップ S 1 1 0 1 の処理に戻る。

【0 3 4 9】

ステップ S 1 1 1 3 でレギュラーボーナスまたはビッグボーナス（1）以外の遊技状態でスイカに 2 回連続して入賞したのでもなかった場合には、受信した入賞情報コマンドがレギュラーボーナス（ビッグボーナス（2）中に提供されるレギュラーボーナスを除く）またはビッグボーナス（1）の入賞を示しているかどうかを判定する（ステップ S 1 1 1 7）。レギュラーボーナスおよびビッグボーナス（1）のいずれの入賞も示していなければ、そのままステップ S 1 1 0 1 の処理に戻る。

40

【0 3 5 0】

レギュラーボーナスまたはビッグボーナス（1）のいずれかの入賞を示していれば、R A M 1 2 2 にボーナス告知フラグが設定されているかどうかを判定する（ステップ S 1 1 1 8）。ボーナス告知フラグが設定されていないければ、そのままステップ S 1 1 2 0 の処理に進む。ボーナス告知フラグが設定されていれば、ボーナス告知ランプ 6 6 を消灯して

50

ボーナス告知を終了し、また、RAM 1 2 2 に設定されているボーナス告知フラグを消去する（ステップ S 1 1 1 9）。そして、ステップ S 1 1 2 0 の処理に進む。ステップ S 1 1 2 0 では、液晶表示器 4 への画像の表示、スピーカ 7 L、7 R からの音声の出力、遊技効果 LED 7 5 A～7 5 E の点灯などにより所定のボーナス入賞演出を行なう。そして、ステップ S 1 1 0 1 の処理に戻る。たとえば、ビッグボーナス（1）入賞を示していれば、ボーナス入賞演出として、ビッグボーナス（1）入賞時演出待ち時間に亘ってビッグボーナス（1）入賞時演出が行なわれる。なお、ビッグボーナス（2）入賞時、およびビッグボーナス（2）において提供されるレギュラーボーナス入賞時には、ステップ S 1 1 1 7 において NO と判定されるため、ステップ S 1 1 2 0 においてボーナス入賞演出が行なわれない。これにより、遊技者に対して、ビッグボーナス（2）に入賞したこと、およびビッグボーナス（2）において提供されるレギュラーボーナスに入賞したことを気付かせないようにすることができる。

10

【0 3 5 1】

受信したコマンドの種類がステップ S 1 0 0 9、S 1 0 1 6 または S 1 0 2 2 で送信された遊技状態コマンドであった場合には、前回のゲームまでに RAM 1 2 2 に保存した遊技状態を 1 ゲーム分ずつシフトして保存させるとともに、受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態（すなわち、次のゲームで適用される遊技状態）を最新のゲームの遊技状態の保存領域に保存する（ステップ S 1 1 2 1）。

【0 3 5 2】

次に、次のゲームで適用される遊技状態がレギュラーボーナスまたはビッグボーナス（1）であるかどうかを判定する（ステップ S 1 1 2 2）。次のゲームで適用される遊技状態がレギュラーボーナスまたはビッグボーナス（1）のいずれかである場合には、そのままステップ S 1 1 0 1 の処理に戻る。次のゲームで適用される遊技状態がレギュラーボーナスおよびビッグボーナス（1）のいずれでもない場合には、今回のゲームでビッグボーナス（1）が終了となったかどうかを判定する（ステップ S 1 1 2 3）。

20

【0 3 5 3】

今回のゲームでビッグボーナス（1）が終了となったのでなければ、ステップ S 1 1 0 8 で RAM 1 2 2 に保存した当選状況を参照して、今回のゲームでレギュラーボーナス（ビッグボーナス（2）において提供されるレギュラーボーナスを除く）またはビッグボーナス（1）に当選していたかどうかを判定する（ステップ S 1 1 2 4）。今回のゲームでレギュラーボーナス（ビッグボーナス（2）において提供されるレギュラーボーナスを除く）にもビッグボーナス（1）にも当選していなかった場合には、そのままステップ S 1 1 0 1 の処理に戻る。

30

【0 3 5 4】

今回のゲームでレギュラーボーナス（ビッグボーナス（2）において提供されるレギュラーボーナスを除く）またはビッグボーナス（1）に当選していた場合には、RAM 1 2 2 にボーナス告知フラグが設定されているかどうかを判定する（ステップ S 1 1 2 5）。ボーナス告知フラグが設定されていれば、そのままステップ S 1 1 0 1 の処理に戻る。ボーナス告知フラグが設定されていなければ、たとえば、ソフトウェア乱数機能により抽出した乱数の値に基づいて、ボーナス告知抽選を行なう（ステップ S 1 1 2 6）。

40

【0 3 5 5】

ボーナス告知抽選の結果として、ボーナス告知を行なう旨を決定したかどうかを判定する（ステップ S 1 1 2 7）。ボーナス告知を行なう旨を決定しなければ、そのままステップ S 1 1 0 1 の処理に戻る。ボーナス告知を行なう旨を決定した場合には、ボーナス告知ランプ 6 6 を点灯して、ボーナス告知部 3 6 にてボーナス告知を行なう。これとともに、RAM 1 2 2 にボーナス告知フラグを設定する（ステップ S 1 1 2 8）。そして、ステップ S 1 1 0 1 の処理に戻る。

【0 3 5 6】

ステップ S 1 1 2 3 において今回のゲームでビッグボーナス（1）が終了となった場合には、液晶表示器 4 への画像の表示、スピーカ 7 L、7 R からの音声の出力、遊技効果 L

50

ED75A～75Eの点灯などにより、エンディング演出待ち時間に亘って、ビッグボーナス（１）が終了した旨を示すエンディング演出を行なう（ステップS1129）。そして、ステップS1101の処理に戻る。なお、少なくとも、ビッグボーナス（２）またはビッグボーナス（２）において提供されるレギュラーボーナスが終了したときには、ステップS1123においてYESと判断されることがないため、エンディング演出が行なわれない。これにより、遊技者に対して、ビッグボーナス（２）中であったこと、およびビッグボーナス（２）において提供されるレギュラーボーナス中であったことを気付かせないようにすることができる。

【0357】

また、受信したコマンドの種類が他のコマンドであった場合には、それぞれのコマンドの種類に応じた処理を実行する（ステップS1132）。他の種類のコマンドを受信したときに実行される処理については、本発明と関係がないので、詳細な説明を省略する。その後、ステップS1101の処理に戻る。

【0358】

次に、上記したステップS1108aの表示パターン振分処理について詳しく説明する。図28は、CPU121がステップS1108aで実行する表示パターン振分処理を詳細に示すフローチャートである。表示パターン振分処理では、まず、ステップS1108において保存されている当選状況に基づきスイカが当選しているか否かを判定する（ステップS1201）。

【0359】

ステップS1201においてスイカが当選している場合には、さらに当該ゲームの遊技状態が通常遊技状態、RT、またはビッグボーナス（２）のいずれかであるかを判定し（ステップS1202）、ステップS1202において当該ゲームの遊技状態が通常遊技状態、RT、またはビッグボーナス（２）のいずれかであれば、図9に示す表示パターン振分テーブルを参照し、現在の遊技状態、スイカの連続入賞回数に対応する各表示パターンの判定値数をそれぞれ取得し（ステップS1203）、ステップS1204のステップに進む。

【0360】

また、ステップS1201においてスイカが当選していない場合には、いずれの役にも当選していないかまたはビッグボーナス（２）に当選しているかを判定する（ステップS1206）。ステップS1206においていずれの役にも当選していないと判定されたときまたはビッグボーナス（２）に当選していると判定されたときには、パターン番号14の表示パターンを設定し（ステップS1208）、表示パターン振分処理を終了する。なお、ステップS1208においては、前述したはずれ図柄特定用のソフトウェア乱数機能により抽出した乱数の値に基づき、左・中・右変動領域各々の上中下段に表示する演出用図柄を、はずれ図柄の組合せとなるようにランダムに決定される。このように決定された演出用図柄の組合せは、RAM122に記憶される。

【0361】

一方、ステップS1206においてビッグボーナス（２）以外の役に当選していると判定された場合またはステップS1202において当該ゲームの遊技状態が通常遊技状態、RT、およびビッグボーナス（２）のうちのいずれでもない場合には、当選役に対応する各表示パターンの判定値数をそれぞれ取得し（ステップS1207）、ステップS1204のステップに進む。なお、ステップS1207における当選役には、通常遊技状態、RT、およびビッグボーナス（２）のうちのいずれでもない場合、すなわちビッグボーナス（２）中を除くレギュラーボーナス中であるときのスイカ当選も含まれる。

【0362】

ステップS1204では、ステップS1203またはステップS1206で取得した表示パターン毎の判定値数から表示パターン別の判定値の割当範囲を示す判定テーブルを作成し、ステップS1205のステップに進む。たとえば、ビッグボーナス（２）中においてスイカが当選しており、かつスイカが2ゲーム連続して入賞している場合には、パター

ン番号3、4、8～13に対応する判定値数がそれぞれ30、50、15、30、15、30、33、33、20となるので、判定値の範囲がそれぞれ、0～29、30～79、80～94、95～124、125～139、140～169、170～202、203～235、236～255となる。

【0363】

ステップS1205では、前述した表示パターン特定用のソフトウェア乱数機能により抽出した振分用乱数の値と、ステップS1204にて作成した判定値の範囲とを比較し、振分用乱数が含まれる判定値の範囲に該当する表示パターンを当該ゲームの表示パターンとして選択して設定する（ステップS1205）。そして、ステップS1205において選択した表示パターンの演出用入賞図柄の組合せを表示する演出用入賞ラインを、ライン
10 特定用のソフトウェア乱数機能により抽出した乱数の値に基づきランダムに選択して設定し（ステップS1209）、表示パターン振分処理を終了する。なお、ステップS1209においては、演出用入賞図柄の組合せを表示する演出用入賞ラインを設定した後に、当該演出用入賞ライン以外に表示する演出用図柄およびパターン番号15が選択されたときに一旦表示するはずれ図柄の組合せについても、前述したはずれ図柄特定用のソフトウェア乱数機能により抽出した乱数の値に基づきランダムに決定される。これにより、左・中・右変動領域各々の上中下段に表示する演出用図柄が決定される。このように決定された演出用図柄の組合せは、RAM122の所定領域に記憶される。そして、変動領域に演出用図柄を停止表示するときには、RAM122の所定領域に記憶されている演出用図柄の組合せのうち、当該変動領域に対応する演出用図柄が読み出されて表示等される。
20

【0364】

次に、上記したステップS1111aのスイカ連続入賞回数更新処理について詳しく説明する。図29は、CPU121がステップS1111aで実行するスイカ連続入賞回数更新処理を詳細に示すフローチャートである。スイカ連続入賞回数更新処理では、まず、ステップS1111において保存されている入賞情報に基づき、スイカが入賞したか否かを判定し（ステップS1210）、スイカが入賞している場合にはさらに当該ゲームの遊技状態が通常遊技状態、RT、ビッグボーナス（2）のいずれかであるかを判定する（ステップS1211）。

【0365】

ステップS1211において当該ゲームの遊技状態が通常遊技状態、RT、ビッグボ
30 ナス（2）のいずれかであれば、RAM122に設定されたスイカ連続入賞回数カウンタの値を1加算し（ステップS1212）、ステップS1213のステップに進む。

【0366】

ステップS1210においてスイカが入賞していないと判定された場合、またはステップS1211において当該ゲームの遊技状態が通常遊技状態、RT、またはビッグボーナス（2）のいずれでもない場合には、スイカ連続入賞回数カウンタの値をクリア（0）し（ステップS1214）、ステップS1213のステップに進む。なお、本実施の形態におけるスイカ連続入賞回数カウンタの値は、ステップS1210においてスイカの入賞でなかった場合にクリアする例について説明したが、これに限らず、ビッグボーナス（2）中であるときの抽選対象となる役（図6（b）参照）以外の役が入賞した場合（たとえば
40 リプレイ等が入賞した場合）にクリアするように構成してもよい。

【0367】

ステップS1213では、スイカ連続入賞回数カウンタの値に応じてスイカ連続入賞回数ランプ45e～45gの点灯態様を更新し、スイカ連続入賞回数更新処理を終了する。詳しくは、スイカ連続入賞回数カウンタの値が0であればスイカ連続入賞回数ランプ45e～45gをすべて消灯状態とし、スイカ連続入賞回数カウンタの値が1であれば、スイカ連続入賞回数ランプ45eのみ点灯状態とし、スイカ連続入賞回数カウンタの値が2であれば、スイカ連続入賞回数ランプ45e、45fを点灯状態とし、スイカ連続入賞回数カウンタの値が3であれば、スイカ連続入賞回数ランプ45e～45gすべてを点灯状態とする。
50

【0368】

次に、上記したステップS1110の結果表示処理について詳しく説明する。図30は、CPU121がステップS1110で実行する結果表示処理を詳細に示すフローチャートである。結果表示処理では、まず、受信したリール停止コマンドがリール回転開始から最初に受信したリール停止コマンドであるか、すなわち第1停止であるか否かを判定する（ステップS1250）。第1停止でないと判定したときには、後述するステップS1254に移行する。

【0369】

一方、第1停止であると判定したときには、ステップS1108において保存されている当選状況および変更決定用のソフトウェア乱数機能により抽出した乱数の値に基づき、受信したリール停止コマンドの種類毎に停止表示させる変動領域として設定されている対応付けパターンを変更するか否かを決定する（ステップS1251）。たとえば、変更決定用のソフトウェア乱数機能により抽出した乱数の値が所定値であれば、対応付けパターンを変更すると決定し、所定値でなければ対応付けパターンを変更しないと決定する。この場合、所定値として設定される数は、当選状況がはずれであるときより、所定の役（たとえば、ビッグボーナス（2）を除く役（ビッグボーナス（1）、レギュラーボーナス、スイカ等））に当選しているときの方が、多く設定されるように構成してもよい。これにより、対応付けパターンが変更されたときに、遊技者に対して所定の役に当選しているかもしれないといった期待感を抱かせることができる。

【0370】

ステップS1252においては、ステップS1251において対応付けパターンを変更すると決定されたか否かを判定する。対応付けパターンを変更しないと判定されたときには後述するステップS1254へ移行する。一方、対応付けパターンを変更すると判定したときには、対応付けパターン決定用のソフトウェア乱数機能により抽出した乱数の値に基づきランダムに対応付けパターンを決定して、該決定した対応付けパターンを設定する（ステップS1253）。ステップS1253では、左リール停止コマンドに左、中リール停止コマンドに中、右リール停止コマンドに右の変動領域を対応付けるパターン1と、左リール停止コマンドに左、中リール停止コマンドに右、右リール停止コマンドに中の変動領域を対応付けるパターン2と、左リール停止コマンドに中、中リール停止コマンドに左、右リール停止コマンドに右の変動領域を対応付けるパターン3と、左リール停止コマンドに中、中リール停止コマンドに右、右リール停止コマンドに左の変動領域を対応付けるパターン4と、左リール停止コマンドに右、中リール停止コマンドに左、右リール停止コマンドに中の変動領域を対応付けるパターン5と、左リール停止コマンドに右、中リール停止コマンドに中、右リール停止コマンドに左の変動領域を対応付けるパターン6とを含む合計6のパターンから対応付けパターンが決定されて設定される。なお、ステップS1253における対応付けパターンの決定についても、当選状況に基づき決定されるように構成してもよい。たとえば、当選状況がはずれであるときより、所定の役（たとえば、ビッグボーナス（2）を除く役（ビッグボーナス（1）、レギュラーボーナス、スイカ等））に当選しているときの方が、パターン1～3が決定される確率より、パターン4～6が決定される確率の方が高くなるように構成してもよい。これにより、変更後の対応付けパターンの種類によって、遊技者に対して所定の役に当選しているかもしれないといった期待感を異ならせることができる。なお、電源投入時は、パターン1がデフォルトとして設定される。

【0371】

ステップS1254においては、受信したリール停止コマンドがリール回転開始から3番目に受信したリール停止コマンドであるか、すなわち最終停止であるか否かを判定する。最終停止でないと判定されたときには、表示パターン振分処理において設定された表示パターンがパターン番号14または15であるか否かを判定する（ステップS1258）。パターン番号14または15であると判定したときには、前述したように少なくとも全リール停止するまでははずれ図柄の組合せを停止表示（一旦表示を含む）させるためにス

テップS 1 2 0 8またはS 1 2 0 9において決定されたはずれ図柄の組合せのうち、設定されている対応付けパターンに基づき受信したリール停止コマンドの種類に対応付けられている変動領域に表示する演出用図柄を停止表示し（ステップS 1 2 5 9）、結果表示処理を終了する。これにより、パターン番号1～13の表示パターンの演出用入賞図柄の組合せ（入賞）を確定させない演出用図柄が停止表示される。

【0372】

一方、ステップS 1 2 5 8においてパターン番号14または15でないと判定したときには、ステップS 1 2 0 9で設定された演出用入賞ラインに表示する演出用入賞図柄の組合せのうち、設定されている対応付けパターンに基づき受信したリール停止コマンドの種類に対応付けられている変動領域に表示する演出用図柄を停止表示するとパターン番号1～13の表示パターンの演出用入賞図柄の組合せとなることが確定してしまうか否かを判定する（ステップS 1 2 6 0）。

10

【0373】

前述したように、たとえば、パターン番号5または6の表示パターンを第1～第5演出用入賞ラインL s 1～5のいずれかに表示すると設定されている場合であって、右変動領域を第1停止または第2停止するときには、第1停止または第2停止において右変動領域に「チェリー」を停止することとなるため、入賞が確定してしまうと判定される。また、パターン番号3の表示パターンを第1～第5演出用入賞ラインL s 1～5のいずれかに表示すると設定されている場合であって、すでに第1停止により左または右変動領域に「ベル」が停止しており、第2停止で右または左変動領域を停止する場合には、入賞が確定してしまうと判定される。パターン番号4の表示パターンが設定されているときも同様である。さらに、第1停止または第2停止のときに、第6～第8演出用入賞ラインL s 6～8のいずれかにパターン番号1～13の表示パターンの演出用入賞図柄の組合せを停止するような場合にも入賞が確定してしまうと判定される。

20

【0374】

ステップS 1 2 6 0においてパターン番号1～13の表示パターンの演出用入賞図柄の組合せを確定することにならないと判定したときには、ステップS 1 2 0 9で設定された演出用入賞ラインに表示する演出用入賞図柄の組合せのうち、設定されている対応付けパターンに基づき受信したリール停止コマンドの種類に対応付けられている変動領域に表示する演出用図柄を停止表示し（ステップS 1 2 6 3）、結果表示処理を終了する。

30

【0375】

一方、ステップS 1 2 6 0においてパターン番号1～13の表示パターンの演出用入賞図柄の組合せを確定してしまうと判定したときには、表示パターンをパターン番号15の表示パターンに変更し、未だ停止していない変動領域の上中下段の演出用図柄として一旦表示するはずれ図柄の組合せを前述したはずれ図柄特定用のソフトウェア乱数機能により抽出した乱数の値に基づきランダムに決定する（ステップS 1 2 6 1）。また、このように決定された演出用図柄の組合せに応じて、RAM 1 2 2に記憶されている演出用図柄の組合せが更新される。そして、ステップS 1 2 6 1において決定されたはずれ図柄の組合せのうち、設定されている対応付けパターンに基づき受信したリール停止コマンドの種類に対応付けられている変動領域に表示する演出用図柄を停止表示し（ステップS 1 2 6 2）、結果表示処理を終了する。

40

【0376】

一方、ステップS 1 2 5 4において最終停止であると判定したときには、可変表示装置2の第1～第8ライン上に入賞図柄組合せが停止表示され入賞が発生しているか否かを判定する（ステップS 1 2 5 5）。具体的には、リール停止コマンドに基づいてリール3 L、3 C、3 Rに停止されている図柄が登録されるRAM 1 2 2の停止図柄テーブルに基づき、可変表示装置2に入賞が発生しているか否かを判定する。

【0377】

ステップS 1 2 5 5において可変表示装置2に入賞が発生していると判定したときには、ステップS 1 2 0 9で設定された演出用入賞ラインに表示するステップS 1 2 0 5で設

50

定された表示パターンの演出用入賞図柄の組合のうち、設定されている対応付けパターンに基づき最後に受信したリール停止コマンドの種類に対応付けられている変動領域に表示する演出用図柄を停止表示し（ステップS 1 2 5 7）、結果表示処理を終了する。なお、ビッグボーナス（2）に入賞している場合には、ステップS 1 2 0 8で決定されたはずれ図柄が停止表示される。また、表示パターンとしてパターン番号15の表示パターンが設定されているときには、ステップS 1 2 0 9またはS 1 2 6 1で決定したはずれ図柄の組合せを一旦停止表示させた後、可変表示装置2において実際に発生した入賞役に対応する表示パターンのうち選択確率が最も高い表示パターンの演出用入賞図柄の組合せに変更する演出が行なわれる。また、設定されている表示パターンに従って停止表示させた演出用入賞図柄の組合せが、可変表示装置2において発生した入賞役に対応した演出用入賞図柄の組合せでない場合（具体的には、小役と特別役とが重複当選しており、特別役が入賞した場合等）には、可変表示装置2において発生した入賞役に対応した演出用入賞図柄の組合せに変更する演出が行なわれる。

10

【0378】

一方、ステップS 1 2 5 5において可変表示装置2に入賞が発生していないと判定したときには、いずれの演出用入賞ラインにも演出用入賞図柄の組合せが表示されないように、他の変動領域に停止表示されている演出用図柄との関係において演出用図柄の組合せがはずれ図柄の組合せとなる演出用図柄をはずれ図柄特定用のソフトウェア乱数機能により抽出した乱数の値に基づきランダムに決定し、該決定された演出用図柄を、設定されている対応付けパターンに基づき最後に受信したリール停止コマンドの種類に対応付けられている変動領域に停止表示し（ステップS 1 2 5 6）、結果表示処理を終了する。

20

【0379】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

（1-1） 前述した実施の形態においては、リール3L、3C、3Rのうち回転中のリールに対応するストップスイッチ42L、42C、42Rにより停止操作が検出される毎に、図18のステップS 8 1 2において送信されるリール停止コマンドを演出制御基板102の制御部120が受信することに応じて、左・中・右変動領域のうち、図30のステップS 1 2 5 3において設定される設定されている対応付けパターンに基づき受信したリール停止コマンドの種類に対応付けられている変動領域に演出用図柄が停止表示される（図30のステップS 1 2 5 6、S 1 2 5 7、S 1 2 5 9、S 1 2 6 2、S 1 2 6 3）。そして、ビッグボーナス（2）を除く入賞の発生は、図30のステップS 1 2 5 8～S 1 2 6 3により、リール回転から3番目のリール停止コマンドを受信してステップS 1 2 5 7またはS 1 2 5 6において設定されている対応付けパターンに基づき最後に受信したリール停止コマンドの種類に対応付けられている変動領域に演出用図柄が停止表示されるまで、遊技者が特定不能となるように構成されている。具体的には、ステップS 1 2 0 9で設定された演出用入賞ラインに表示する演出用入賞図柄の組合せのうち、設定されている対応付けパターンに基づき受信したリール停止コマンドの種類に対応付けられている変動領域に表示する演出用図柄を停止表示するとパターン番号1～13の表示パターンの演出用入賞図柄の組合せとなることが確定してしまうとステップS 1 2 6 0において判定されたときに、ステップS 1 2 6 1において表示パターンをパターン番号15の表示パターンに変更する制御が行なわれる。これにより、最終停止前に入賞の発生を遊技者に認識させることを防止できるため、設定されている対応付けパターンに基づき最後に受信したリール停止コマンドの種類に対応付けられている変動領域に演出用図柄が停止表示されるまで入賞が発生するか否かに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

30

40

【0380】

（1-2） 前述した実施の形態においては、内部抽選によりスイカに当選しているゲームにおいて、当該ゲームの遊技状態が通常遊技状態中またはRT中であるか、ビッグボーナス（2）中であるか、ビッグボーナス（2）中以外のレギュラーボーナス中であるかに応じて異なる割合で、パターン番号3、4、8～13、15の表示パターンから図9で説明した振分率に従って一の表示パターンが選択され（ステップS 1 2 0 5）、スイカの

50

入賞が発生した場合に図30のステップS1257において選択された表示パターンの演出用入賞図柄の組合せが表示される。このため、遊技者は、表示された演出用入賞図柄の組合せの種類から、当該ゲームの遊技状態を推測でき、仮にビッグボーナス(2)中であると推測した場合にはビッグボーナス(2)が終了した後に制御されるRTへの移行に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0381】

(1-3) 前述した実施の形態においては、いずれの遊技状態においても内部抽選においてスイカに当選する(取りこぼしなく必ず入賞する)ことはあるが、通常の遊技状態やRTにあるときよりもレギュラーボーナス(ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)であるときに提供されるレギュラーボーナスを含む)にあるときの方がスイカの当選確率(すなわち、入賞確率)が高くなっている。

10

【0382】

また、ビッグボーナス(2)は、30枚を越えるメダルの払い出しで終了させられるが、15枚役であるスイカの当選確率が非常に高く、9枚役であるベルの当選確率まで考えると、たいていの場合には3ゲームで終了することが期待される。1ゲームにおけるメダルの払い出し枚数は、スイカに入賞したときの15枚が最大であるので、3ゲームより短い期間でビッグボーナス(2)の遊技状態が終了してしまうこともない。スイカの当選確率の高さから、ビッグボーナス(2)では、多くの場合において3ゲーム連続してスイカに入賞する。もっとも、通常の遊技状態やRTでも3ゲーム連続してスイカに入賞することはある。

20

【0383】

一方、ビッグボーナス(2)が終了した後は、その後の100ゲームの期間だけ遊技状態がRTに制御される。RTは、リプレイ当選確率が高くなる分だけ通常の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態であり、RTにあるときのビッグボーナス(2)入賞に基づいて遊技状態がRTに制御された場合であっても、残りゲーム数が多いという観点でビッグボーナス(2)に入賞する前のRTよりも遊技者にとって有利な遊技状態である。

【0384】

ここで、ビッグボーナス(2)に遊技状態が制御されたことは、可変表示装置2の入賞ライン上に「ベルーJACースイカ」の組合せが導出されること以外は、その終了まで何ら遊技者に示されることはない。たとえば、ビッグボーナス(2)に入賞しても、図28のS1208で決定されるはずれ図柄の組合せが液晶表示器4の変動表示の結果として停止表示される。また、図21のフリーズ処理でも説明したが、ビッグボーナス(2)に入賞しても、ビッグボーナス(2)が終了してもフリーズ状態に制御されない。また、ビッグボーナス(2)に入賞しても、ビッグボーナス(2)が終了してもビッグボーナス(1)のような演出が行なわれない。さらに、ビッグボーナス(2)に当選してもボーナス告知部36による告知が行なわれず、また、ビッグボーナス(2)中であってもヒット表示部34による告知が行なわれない。これに対して、ビッグボーナス(2)において発生しやすいが通常の遊技状態やRTにおいても発生するスイカの3ゲーム連続入賞があると、液晶表示器4においてRT可能性報知が行なわれるものとなる。

30

40

【0385】

RT可能性報知が行なわれた場合であっても、スイカに3ゲーム入賞する前の表示結果がビッグボーナス(2)であったかどうかを遊技者が見逃していたとすると、実際には新たなRTに制御されることがない場合、すなわち元々RTであったか通常の遊技状態であった場合にも、新たに100ゲームのRTに制御されることを遊技者に期待させることができるようになる。また、1ゲーム限りのメダルの払い出しだけという特別役に比べて比較的価値の低い小役(特にスイカ)の導出に対して遊技者を注目させることができるようになる。これによって、遊技の興趣が向上されるものとなる。

【0386】

さらに、レギュラーボーナスへの制御、ビッグボーナス(1)への制御、ビッグボナ

50

ス（２）からＲＴへの一連の制御といった遊技状態の制御は、可変表示装置２の表示結果に従って行なわれる。また、これらの遊技状態の終了も、メダルの払い出し枚数や入賞または消化ゲーム数に基づいて行なわれるため、可変表示装置２の表示結果に従って行なわれているものと言うことができる。これに加えて、ＲＴ可能性報知も、スイカの３ゲーム連続入賞によって行なわれるもので、可変表示装置２の表示結果と無関係なものではない。このようにスロットマシン本来の遊技性には含まれない抽選を別途行なうものではないため、本来の遊技性を踏襲しつつスイカの導出およびＲＴへの制御に対して遊技者の関心を向けさせることができる。

【０３８７】

（１－４） 前述した実施の形態においては、スイカ入賞が発生した後、連続して行なわれるゲームにおいても、設定されている停止順序に従って最後に停止させる変動領域に演出用図柄が停止表示されるまで、スイカに入賞しているか否かを遊技者に認識させることを防止できる。これにより、スイカ入賞が発生した後であって、連続して行なわれるゲームにおいて最後に停止させる変動領域に演出用図柄が停止表示されるまで、スイカに連続入賞するか否かに対する期待感を遊技者に抱かせることができるとともに、ＲＴへの制御を遊技者に期待させることができ遊技の興趣を向上させることができる。

【０３８８】

（２） 前述した実施の形態における表示パターンには、いずれの演出用入賞図柄の組合せも第１～第８演出用入賞ラインＬｓ１～８に停止させないはずれ図柄の組合せを表示させた後、入賞が発生している場合に当該入賞役に対応する表示パターンのうち選択確率が最も高い表示パターンの演出用入賞図柄の組合せに変更させるパターン番号１５の表示パターンが含まれる。これにより、設定されている対応付けパターンに基づき、最後に受信したリール停止コマンドの種類に対応付けられている変動領域に演出用図柄が停止表示された後にまで、入賞が発生するか否かに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【０３８９】

（３） 前述した実施の形態における対応付けパターンは、ステップＳ１２５３によりパターン１～６から一の対応付けパターンが選択され設定される。このため、同じ停止操作を行なった場合であっても、設定された対応付けパターンに従って左・中・右変動領域が停止表示されるため、停止操作の種類に対応して停止表示させる変動領域を多彩にでき、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３９０】

（４） 前述した実施の形態においては、ステップＳ１２５１により、対応付けパターンを変更するか否かが、当選状況に基づき決定される。これにより、対応付けパターンが変化したか否かにより、所定の役の当選・入賞に対し遊技者が抱く期待感を異ならせることができる。

【０３９１】

（５） 前述した実施の形態においては、ＲＴ可能性報知を行なう契機に適用されたスイカは、通常の遊技状態またはＲＴにおいても他の小役に比べて当選確率が高い役であり、取りこぼしもなく出現頻度が高い。このため、実際にはビッグボーナス（２）に制御されておらず新たなＲＴに制御されることがない場合であっても、新たなＲＴへの制御を遊技者に期待させることができる場合が多くなり、ＲＴへの制御に対して適度な期待感を遊技者に与えることができるようになる。

【０３９２】

（６） 前述した実施の形態においては、ＲＴ可能性報知は、スイカの入賞が２ゲームしか連続していなくても所定の割合で行なわれることとなる。このため、ＲＴ可能性報知に意外性が生じ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、ビッグボーナス（２）の最初の２ゲームでスイカの入賞が連続したときにＲＴ可能性報知が行なわれた場合には、次のゲームで賭数を設定したときにＲＴに制御されない旨が報知される。もっとも、さらに３ゲーム目もスイカに入賞する可能性が高く、３ゲーム目もスイカに入賞すれば改めて

R T可能性報知の後にR Tに制御される旨が報知されるものとなる。

【0393】

(7) 前述した実施の形態においては、仮想リールの表示される液晶表示器4よりも視認困難な可変表示装置2に導出されるビッグボーナス(2)の表示結果が、図6(a)に示す「ベルーJACスイカ」といった、各リールにおいて異なる種類の図柄組合せにより構成されている。このため、可変表示装置2の表示結果を見ていたとしても、ビッグボーナス(2)の入賞が遊技者にとってわかりにくいものとなる。

【0394】

(8) 前述した実施の形態においては、ビッグボーナス(2)に入賞しても液晶表示器4にはずれ図柄の組合せが表示される。ビッグボーナス(2)の入賞ではメダルの払い出しはないため、遊技者が液晶表示器4の仮想リールだけを見て遊技を行っていた場合には、遊技状態がビッグボーナス(2)に制御されていることを遊技者に察知されないようにすることができる。

【0395】

(9) 前述した実施の形態においては、スロットマシン1における各ゲームの結果は、リール3L、3C、3Rから構成される可変表示装置2に導出された表示結果によって示されるものであるが、ビッグボーナス(2)に入賞したとき以外には、可変表示装置2の表示結果に対応した図柄が液晶表示器4に表示される仮想リールの入賞ライン上に導出される。液晶表示器4の表示領域は、可変表示装置2の表示領域よりも大きい。また、液晶表示器4は、可変表示装置2よりも、遊技者の目線の高さに近くて視認しやすい位置に配置されており、各役の当選確率と取りこぼしの有無の関係から、遊技者は、仮想リールの表示によって可変表示装置2をほとんど見なくてもゲームを進められるようになる。このため、可変表示装置2よりも液晶表示器4に遊技者の注意を向けさせることができ、可変表示装置2にビッグボーナス(2)の入賞図柄組合せが導出されたことを見落としやすくなるため、スイカの入賞が所定ゲーム数だけ連続した場合には、実際にはビッグボーナス(2)に制御されておらずR Tに制御されることがない場合、すなわち通常遊技状態に制御されている場合であっても、ビッグボーナス(2)に制御されておりその後のR Tへの移行に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【0396】

なお、可変表示装置2を構成するリール3L、3C、3Rの停止には、停止ボタン12L、12C、12Rの操作から190ミリ秒の最大停止遅延時間の範囲で停止しなければならないという制約が課されているが、液晶表示器4に表示される仮想リールの停止に対しては、このような制約が課されていない。このため、液晶表示器4の仮想リールを停止させるときには、可変表示装置2のリール3L、3C、3Rを停止させるときには不可能な多様な演出を行なうことが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0397】

(10) 前述した実施の形態においては、通常遊技状態中またはR T中においてスイカが当選しているゲームにおいては、図9に示すように、パターン番号3、4の表示パターンが、パターン番号8~11の表示パターンが選択される割合よりも高い割合で選択されるように振分設定されている。また、ビッグボーナス(2)中においてスイカが当選しているゲームの方が、通常遊技状態中またはR T中においてスイカが当選しているゲームよりも高い割合でパターン番号8~11の表示パターンが選択されるように振分設定されている。このため、パターン番号8~11の表示パターンの演出用入賞図柄の組合せが揃った場合には、パターン番号3、4の表示パターンの演出用入賞図柄の組合せが揃った場合よりも、ビッグボーナス(2)に制御されていること、すなわちその後R Tに移行する可能性が高まるため、R Tへの移行に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【0398】

(11) 前述した実施の形態においては、通常遊技状態中またはR T中においてスイカが当選しているゲームにおいては、図9に示すように、1本の演出用入賞ラインに演出

10

20

30

40

50

用入賞図柄の組合せが表示されるパターン番号3、4、8、10の表示パターンが、2本の演出用入賞ラインに演出用入賞図柄の組合せが表示されるパターン番号9、11の表示パターンが選択される割合よりも高い割合で選択されるように振分設定されている。また、ビッグボーナス(2)中においてスイカが当選しているゲームの方が、通常遊技状態中またはRT中においてスイカが当選しているゲームよりも高い割合で2本の演出用入賞ラインに演出用入賞図柄の組合せが表示されるパターン番号9、11の表示パターンが選択されるように振分設定されている。このため、2本の演出用入賞ラインに演出用入賞図柄の組合せが揃った場合には、1本の演出用入賞ラインに演出用入賞図柄の組合せが揃った場合よりも、ビッグボーナス(2)に制御されていること、すなわちその後RTに移行する可能性が高まるため、RTへの移行に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

10

【0399】

(12) 前述した実施の形態においては、スイカに当選したときのスイカの連続入賞回数が多いほど、2本の演出用入賞ラインに演出用入賞図柄の組合せが表示されるパターン番号9、11の表示パターンが選択される割合が高くなるように振分設定されている。このため、2本の演出用入賞ラインに演出用入賞図柄の組合せが表示された場合に、ビッグボーナス(2)に制御されているかもしれないといった期待感をより一層高ぶらせることができる。

【0400】

(13) 前述した実施の形態においては、パターン番号12および13は、スイカに当選したときであって、ビッグボーナス(2)中であるときにのみ選択され得るように振分設定されている。このため、遊技者は、パターン番号12および13の表示パターンの演出用入賞図柄の組合せが揃った場合に、ビッグボーナス(2)に制御されていることを間接的に認識することができ、その後のRTへの移行に対する遊技者の期待感を最大限に高めることができる。

20

【0401】

(14) 前述した実施の形態においては、スイカに当選したときのスイカの連続入賞回数が多いほど、パターン番号12および13の表示パターンが選択される割合が高くなるように振分設定されている。このため、スイカが連続して入賞することに加えて、パターン番号12および13の表示パターンの演出用入賞図柄の組合せが揃うことに対する遊技者の期待感をより一層高ぶらせることができる。

30

【0402】

(15) 前述した実施の形態においては、図29のスイカ連続入賞回数更新処理で説明したように、通常遊技状態中、RT中、またはビッグボーナス(2)中においてスイカが連続して入賞したゲーム数を計数する(ステップS1212)とともに、スイカが連続して入賞したゲーム数に応じて、スイカ連続入賞回数ランプ45e~45gを点灯させて(ステップS1213)、スイカが連続して入賞したゲーム数を報知するようになっており、段階的にRTへの移行に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0403】

(16) 前述した実施の形態においては、スイカが連続して入賞したゲーム数が3ゲームに到達する前に、スイカに入賞しなかった場合(たとえば、ビッグボーナス(2)の抽選対象外の役であるリプレイが入賞した場合等を含む)には、計数をクリアし、それまでに点灯したスイカ連続入賞回数ランプ45e~45gを消灯させるようになっており、ビッグボーナス(2)中であることを否定する入賞が発生した場合、すなわちその後RTへ移行することがないことが遊技者が判断できる場合には、スイカが連続して入賞したゲーム数の報知が終了するので、意味のない報知が継続して行なわれてしまうことがなく、遊技者に不快感を与えてしまうことを防止できる。

40

【0404】

(17) 前述した実施の形態におけるスイカの当選確率は、レギュラーボーナス中においても最も高い。このため、スイカ入賞が発生しないままビッグボーナス(2)が終了

50

してしまい、ビッグボーナス（２）に制御されていたことを遊技者に全く気付かせず、期待感を抱かせることができないといった不都合の発生を防止することができる。

【０４０５】

（１８） 前述した実施の形態においては、ＲＡＭ１１２に記憶されているデータに異常が生じた場合には、ＲＡＭ異常エラー状態に制御され、ゲームの進行が不能化されるとともに、設定変更モードに移行し、設定変更操作に基づいて設定値を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、ＲＡＭ１１２に記憶されているデータに異常が生じて、スロットマシン１により自動的に設定された設定値ではなく、設定変更操作に基づいて選択・設定された設定値（一般的に、設定変更操作は遊技店の従業員により行なわれるので、遊技店側が選択した設定値である）に基づいてゲームが行なわれることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

10

【０４０６】

（１９） 前述した実施の形態においては、内部抽選において抽選対象の役に当選とするか否かを決定する際に、設定値ワーク１１２－４に格納されている設定値が適正な値（１～６の範囲の値）でなければ、デフォルトの設定値（たとえば、設定１）に基づく確率で当選とするか否かを決定するのではなく、この場合にもＲＡＭ異常エラー状態に制御され、ゲームの進行が不能化されるとともに、設定変更モードに移行し、設定変更操作に基づいて設定値を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。賭数が適正な値でないときも、同様にＲＡＭ異常エラー状態に制御される。すなわち内部抽選において抽選対象となる役に当選とするか否かの決定を適正に行なうことができない場合も、設定変更操作に基づいて選択・設定された設定値に基づいて改めてゲームが行なわれることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

20

【０４０７】

（２０） また、ＲＡＭ１１２に記憶されたデータに異常が生じるのは、停電時や制御部１１０が暴走する等、制御に不具合が生じて制御を続行できないときがほとんどである。これらの状態から復旧して制御部１１０が起動するときにおいてのみデータが正常か否かの判断を行なうようになっているので、ＲＡＭ１１２に記憶されたデータが正常か否かの判定をデータに異常が生じている可能性が高い状況においてのみ行なうことができる。すなわち、ＲＡＭ１１２に記憶されたデータに異常が生じている可能性の低い状況では、当該判定を行わずに済み、制御部１１０の負荷を軽減させることができる。

30

【０４０８】

（２１） 前述した実施の形態においては、特に電源が遮断されたときに生じる電圧低下信号の入力により実行される電断割込処理において、ＲＡＭ１１２に記憶されているデータに基づいてＲＡＭパリティを計算してパリティ格納領域１１２－７にセットし、次回起動時において、その際に計算して得られたＲＡＭパリティをパリティ格納領域１１２－７に格納されていたＲＡＭパリティと比較して、ＲＡＭ１１２のデータが正常であるか否かを判定している。このように電源が遮断されたときに生じる電圧低下信号の入力時と起動時のＲＡＭパリティを比較するのみでＲＡＭ１１２のデータが正常か否かを判定できるので、当該判定を正確かつ簡便に行なうことができる。

【０４０９】

40

（２２） 前述した実施の形態においては、ＲＡＭ１１２のデータに異常が生じて、ゲームの進行が不能化された場合には、ゲームの進行が不能化された状態を解除する条件となる設定値の変更操作が有効となる設定変更モード（設定変更処理）へ移行することに伴って、ＲＡＭ１１２に記憶されているデータが初期化される。このため、ＲＡＭ１１２のデータに異常が生じたことに伴うデータの初期化と設定値の選択・設定に伴うデータの初期化とを１度で行なうことができるので、無駄な処理を省くことができる。

【０４１０】

さらに、制御部１１０の起動時には、ＲＡＭ１１２のデータが正常であるか否かを判定する前に、設定キースイッチ９２がＯＮの状態であるか否かを判定し、その時点で設定キースイッチ９２がＯＮの状態であると判定した場合には、ＲＡＭ１１２のデータが正常で

50

あるか否かの判定は行なわずに、設定変更モードに移行する。こうしてRAM 112のデータが正常であるか否かの判定を行なわずに新たに設定値が選択・設定されることにより、無駄な処理を省くことができるようになる。

【0411】

(23) 前述した実施の形態においては、制御部110のRAM 112におけるスタック領域112-6のうち未使用スタック領域および未使用領域112-8が1ゲーム毎(初期処理)に初期化されるので、スタック領域112-6のうち未使用スタック領域および未使用領域112-8等のRAM 112の未使用の領域を利用して不正プログラムを格納させても、当該不正プログラムが常駐してしまうことを防止できる。

【0412】

(24) 前述した実施の形態においては、ビッグボーナス(1)入賞が発生したゲームにおいて、ゲームの終了が判定された時点でクレジットの精算の禁止は解除され、ゲーム終了後、ビッグボーナス(1)入賞時演出待ち時間が経過するまで賭数の設定が禁止されている期間であっても、クレジットとして記憶されているメダルを返却させることが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されているクレジット分のメダルの返却を受けることができる。これにより、たとえば、ビッグボーナス(1)入賞が発生したゲームにおいて、ビッグボーナス(1)入賞の発生に伴うビッグボーナスのゲームを始める前に、クレジットとして記憶されているメダルの一部を景品(たとえば、清涼飲料水やたばこ等)に交換したいこともあり得るが、このような遊技者の意志を反映させてメダルの返却を受けることが可能となる。

【0413】

一方、ビッグボーナス(2)入賞が発生したゲームにおいては、通常と同じようにゲームの終了を判定したときにクレジットの精算の禁止が解除される。このため、ゲームが終了したにも関わらず賭数が設定できないことにより、ビッグボーナス(2)入賞が発生したことを遊技者に気付かせてしまうことを防止することができる。

【0414】

(25) 前述した実施の形態においては、ビッグボーナス(1)の終了条件が成立したゲームにおいて、ゲームの終了が判定された時点でクレジットの精算の禁止は解除され、ゲーム終了後、エンディング演出待ち時間が経過するまで賭数の設定が禁止されている期間であっても、クレジットとして記憶されているメダルを返却させることが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されているクレジット分のメダルの返却を受けることができる。これにより、特に、ビッグボーナス(1)の終了後、すぐに遊技を終了したい遊技者の意志を反映させてメダルの返却を受けることが可能となる。

【0415】

一方、ビッグボーナス(2)の終了条件が成立したゲームにおいては、通常と同じようにゲームの終了を判定したときにクレジットの精算の禁止が解除される。このため、ゲームが終了したにも関わらず賭数が設定できないことにより、ビッグボーナス(2)入賞が発生していたことを遊技者に気付かせてしまうことを防止することができる。

【0416】

(26) 前述した実施の形態においては、ビッグボーナス(1)入賞が発生した際に、賭数の設定が禁止されている期間にわたりビッグボーナス(1)入賞の発生した旨を示すビッグボーナス(1)入賞時演出が実行されるので、ビッグボーナス(1)入賞の発生に伴いビッグボーナス(1)に移行する際の遊技者の興趣を効果的に高めることができる。

【0417】

また、ビッグボーナス(1)の終了条件が成立したゲームの終了時に、賭数の設定が禁止されている期間にわたりビッグボーナス(1)が終了した旨を示すエンディング演出が実行されるので、ビッグボーナス(1)の終了をわかりやすく報知することができる。

【0418】

(27) 前述した実施の形態においては、ビッグボーナス(1)の終了条件が成立したゲームにおいて、打止状態に制御される場合でも、ゲームの終了が判定された時点でクレジットの精算の禁止は解除され、ゲーム終了後、店員による第2リセットスイッチ93が操作されて打止状態が解除されるまで賭数の設定が禁止されている期間であっても、クレジットとして記憶されているメダルを返却させることが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されているクレジット分のメダルの返却を受けることができる。これにより、特に、ビッグボーナス(1)の終了後、すぐに遊技を終了したい遊技者の意志を反映させてメダルの返却を受けることが可能となる。

【0419】

一方、ビッグボーナス(2)の終了条件が成立したゲームにおいては、打止状態に制御される場合がなく、通常と同じようにゲームの終了を判定したときにクレジットの精算の禁止が解除される。このため、ゲームが終了したにも関わらず賭数が設定できないことにより、ビッグボーナス(2)入賞が発生していたことを遊技者に気付かせてしまうことを防止することができる。

【0420】

(28) 前述した実施の形態においては、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)が作動している間は、常にレギュラーボーナスに制御されることにより、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)中においてメダルを最も速く増加させることができるので、従来のようにJACIN入賞に伴いレギュラーボーナスが作動するよりもビッグボーナスへの移行に伴う遊技者の興味を高めることができる。特に、前述した実施の形態におけるビッグボーナス(1)のように、レギュラーボーナスへの移行回数でビッグボーナスが終了することなく、ビッグボーナス中のメダルの払出総数が規定値(たとえば、465枚)に到達することで終了条件が成立する場合には、ビッグボーナス(1)中の純増枚数を高めることができるので、さらにビッグボーナス(1)への移行に伴う遊技者の興味を高めることができる。

【0421】

(29) 前述した実施の形態においては、ビッグボーナス(1)およびビッグボーナス(2)への移行と同時に、レギュラーボーナスを作動させるとともに、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)中は1ゲーム毎に、レギュラーボーナスが作動中か否かを判定し、レギュラーボーナスが未作動であると判定された場合には、再度レギュラーボーナスを作動させることで、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)が作動している間、常にレギュラーボーナスに制御するようになっている。このため、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)が作動している間は、レギュラーボーナスにのみ制御すれば良いので、ビッグボーナス(1)およびビッグボーナス(2)への移行に伴う制御を簡素化することができるとともに、1ゲーム毎にレギュラーボーナスが作動中か否かの判定が行なわれるため、ビッグボーナス(1)およびビッグボーナス(2)中の各ゲームの制御プログラムを、レギュラーボーナスの作動中か否かに関わらず共通化することができ、処理の簡略化およびプログラム容量削減を図ることができる。

【0422】

(30) 前述した実施の形態においては、レギュラーボーナスが未作動か否かの判定を行なう前に、ビッグボーナス中であるかの判定を行ない、当該判定においてビッグボーナス中であると判定されたときすなわちビッグボーナスの終了条件が成立していない場合に、レギュラーボーナスが未作動か否かの判定を行ない、未作動の場合には、レギュラーボーナスを作動させるようになっているので、ビッグボーナスが終了してしまうにも関わらず、レギュラーボーナスを再度作動させるための判定、すなわち不要な判定が行なわれることがない。

【0423】

(31) 前述した実施の形態においては、レギュラーボーナス中を示すレギュラーボーナス中信号が、ステップS703においてレギュラーボーナス中フラグが設定されたことに応じて出力開始され、ステップS1006においてレギュラーボーナス中フラグが消

10

20

30

40

50

去されたことに応じて出力停止される。すなわち、ビッグボーナス中に連続してレギュラーボーナスを作動させる場合でも、レギュラーボーナス中フラグが消去されてから再度設定されるまで、レギュラーボーナス中信号の出力が停止される。このため、レギュラーボーナスが一旦途切れたことをレギュラーボーナス中信号を入力した外部機器にて判別することが可能となり、たとえば、外部出力された信号からスロットマシンが正常に動作しているか否かなどの試験を外部機器にて適正に実施することができる。

【0424】

(32) 前述した実施の形態においては、停止操作位置（リール基準位置からのステップ数に対して割り当てられた領域）に対して停止位置（表示結果）が一意的に定められた複数の停止制御テーブルのうち、すべてのリールが回転中においては、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行なわれる。一方、いずれかのリールがすでに停止している場合においては、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止済みのリールの停止位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行なわれるようになっており、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置（表示結果））のすべてが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行なわれることとなる。このため、従来のように一の内部当選状態に対して複数の停止制御テーブルからいずれか1つの停止制御テーブルを内部抽選とは異なる抽選（たとえばリール制御の振分抽選など）などによりさらに選択する必要がなく、リールを停止させる際の制御が複雑化することがない。

【0425】

(33) 前述した実施の形態においては、遊技状態毎に役別テーブルに登録されている各抽選対象役の判定値数の格納先のアドレスは、設定値に応じて異なっている場合もあるが、設定値に関わらずに当選確率を同一とするものとした役については、設定値に関わらずに判定値数が共通化して格納されるものとなる。このように判定値数を共通化して格納することで、そのために必要な記憶容量が少なく済むようになる。もっとも、役別テーブルにおいて、内部抽選の対象役と遊技状態が同じで設定値に応じて参照される判定値数を格納したアドレスが異なっている、異なるアドレスにおいて格納されている判定値数が同じである場合がある。

【0426】

一般に開発段階においては、少なくとも一部の役について設定値に応じて判定値数を調整しながら（すなわち、内部抽選の当選確率を調整しながら）、シミュレーションを行なっていくものとしている。当初の判定値数として、設定値に応じて異なる判定値数を登録しておいたが、シミュレーションにより調整を行なった結果として、設定値が異なる場合の判定値数が同一になる場合もある。当初の判定値数として、設定値に応じて同一の判定値数を登録しておいたが、シミュレーションの結果により当初から登録してあった判定値数がそのまま用いられる場合もある（シミュレーションの結果により当初とは異なる判定値数すなわち、設定値に応じて異なる判定値数となる場合もある）。そして、それぞれの場合におけるシミュレーションで適切な結果の得られた判定値数を、量産用の機種に設定する判定値数として選ぶものとしている。

【0427】

ここで、シミュレーションにより調整された判定値数が結果として設定値に関わらずに同じになったとしても、その開発段階でのアドレス割り当てと同じアドレスの割り当てで判定値数をROM113に記憶して、そのまま量産用の機種とすることができる。このため、量産用の機種において判定値数の格納方法を開発用の機種から変更する必要がなく、最初の設計段階から量産用の機種に移行するまでの開発を容易に行なうことができるようになる。

【0428】

また、内部抽選は、取得した内部抽選用の乱数に、役別テーブルから参照された各役の

判定値数を加算していき、その加算の結果がオーバーフローしたか否かによって、それぞれの役の当選の有無を判定するものとしている。このため、各役の判定値数をそのまま用いて内部抽選を行なうことができる。なお、実際の当選判定を行なう前に当選判定用テーブルを生成する場合にはループ処理が2回必要になるが、この実施の形態によれば、抽選処理におけるループ処理が1回で済むようになり、抽選処理全体での処理効率が高いものとなる。

【0429】

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形態様について説明する。

【0430】

(1) 上記の実施の形態では、リール回転開始から最初にリール停止コマンドを受信したとき、すなわち第1停止が検出されたときに、図30のステップS1251～S1253の処理（対応付けパターン変更決定および対応付けパターン決定）を行なう例について説明した。しかし、図30のステップS1251～S1253の処理を行なうタイミングは、これに限らず、当選状況通知コマンドを受信したときに行なうように構成してもよい。たとえば、図27のステップS1108の後、ステップS1108aの処理が行なわれるまでに、図30のステップS1251～S1253と同様の処理を行なうように構成してもよい。

【0431】

また、遊技制御基板101に搭載されている制御部110により、図30のステップS1251～S1253の処理（対応付けパターン変更決定および対応付けパターン決定）と同様の処理を行なうように構成してもよい。たとえば、図17のステップS724の後に、図30のステップS1251～S1253と同様の処理を行ない、抽選処理を終了するように構成してもよい。図30のステップS1251～S1253と同様の処理としては、当選状況に基づき対応付けパターン変更決定を行ない、対応付けパターンを変更する場合に、ストップスイッチ42L、42C、42R各々に対応する変動領域を特定するためのパターンを複数種類のパターンから選択し設定する。そして、図18のステップS812では、設定されているパターンに基づき、検出されたストップスイッチの種類に対応付けられている変動領域を特定するための情報をさらに含むリール停止コマンドを送信するように構成すればよい。演出制御基板102に搭載されている制御部120では、受信したリール停止コマンドから停止表示する変動領域を特定することができる。

【0432】

(2) 上記の実施の形態では、スイカ当選時の遊技状態がビッグボーナス(2)中であるか否かに応じて異なる割合で、演出用入賞図柄の組合せや演出用入賞図柄の組合せが揃う演出用入賞ライン数が異なる複数の表示パターンからいずれか1つの表示パターンを選択する例について説明した。しかし、これに限らず、たとえば、演出用入賞図柄の組合せが揃う演出用入賞ライン数が1種類（たとえば1本のみ）で、スイカ当選時の遊技状態がビッグボーナス(2)中であるか否かに応じて異なる割合で演出用入賞図柄の組合せのみが異なる複数の表示パターンからいずれか1つの表示パターンを選択するものであってもよい。また、演出用入賞図柄の組合せが1種類（たとえば「スイカースイカースイカ」のみ）で、スイカ当選時の遊技状態がビッグボーナス(2)中であるか否かに応じて異なる割合で、当該演出用入賞図柄の組合せ揃う演出用入賞ライン数が異なる複数の表示パターンからいずれか1つの表示パターンを選択するものであってもよい。

【0433】

(3) 上記の実施の形態における演出用入賞ラインは、ステップS1209においてランダムに選択される例について説明した。しかし、これに限らず、制御されている遊技状態に従って、異なる割合で演出用入賞ラインを決定するように構成してもよい。たとえば、スイカに当選しているときにおいて、制御されている遊技状態が通常遊技状態またはRTであるか、ビッグボーナス(2)であるかに従って、第1～第5演出用入賞ラインLs1～5のうちいずれかを選択する割合と、第6～第8演出用入賞ラインLs1～5のう

ちいずれかを選択する割合とを異ならせて決定するように構成してもよい。制御されている遊技状態がビッグボーナス（２）であるときには、通常遊技状態またはＲＴであるときよりも、高い割合で、第１～第５演出用入賞ラインＬｓ１～５のうちいずれかを選択するように構成してもよい。これにより、スイカに対応する演出用入賞図柄の組合せが仮想ルールに導出されるかどうかだけではなく、揃う演出用入賞ラインの種類にも遊技者の関心を向けさせることができ、さらに遊技の興趣が向上するものとなる。

【０４３４】

（４） 上記の実施の形態では、設定値の変更を行なう際には、使用中のスタック領域を除いてＲＡＭ１１２のすべてのデータが初期化されるものとなっていた。もっとも、ＲＡＭ１１２のデータを初期化するためには、設定値の変更を行なう際にさらに別個の初期化操作（たとえば、設定キースイッチ９２をＯＮ状態として電源を投入する際に、さらにデータクリア第２リセットスイッチ９３も操作する）を行なうことが必要になるものとしてもよい。ＲＡＭ異常エラー状態からは、単なる設定値の変更操作だけではなく初期化操作も行なってＲＡＭ１１２のデータを初期化することで復帰できるようにしてもよい。具体的には、図１０のステップＳ１０３においてＹＥＳと判断された後、さらに、第２リセットスイッチ９３が操作されているか否かを判断するステップを設けて、当該ステップにより第２リセットスイッチ９３が操作されていると判断されたときに、ステップＳ１０９の処理に進めるように構成してもよい。

【０４３５】

（５） 上記の実施の形態では、設定値の変更に伴って、設定値ワーク１１２－４の他、使用中のスタック領域を除いてＲＡＭ１１２のすべてのデータが初期化されるものとなっていた。しかし、このように設定値の変更に伴って、使用中のスタック領域を除いてＲＡＭ１１２のすべてのデータが初期化されるものに限らず、設定値の変更を行なう操作とは別個の初期化操作（たとえば、第２リセットスイッチ９３の操作）を行なうことに伴って、設定値ワーク１１２－４と使用中のスタック領域とを除いてＲＡＭ１１２のすべてのデータが初期化され、設定値の変更に伴って、設定値ワーク１１２－４に新たな設定値が記憶されるものであってもよい。

【０４３６】

具体的には、図１０のステップＳ１０２が行なわれた後、第２リセットスイッチ９３が操作されているか否かを判断するステップを設けて、当該ステップにより第２リセットスイッチ９３が操作されていると判断されたときに、設定値ワーク１１２－４と使用中のスタック領域とを除いてＲＡＭ１１２のすべてのデータを初期化する処理を行ない、さらに設定キースイッチ９２がＯＮ状態となっているか否かを判断する処理を行ない、当該処理により設定キースイッチ９２がＯＮ状態となっているときにステップＳ１１０の処理に進め、設定キースイッチ９２がＯＮ状態となっていないときに割込禁止を解除する処理を行ない、ゲーム制御処理に進めるように構成してもよい。なお、第２リセットスイッチ９３が操作されていないときにはステップＳ１０４の処理に進めるように構成してもよい。これにより、ＲＡＭ異常エラー状態からは、単なる設定値の変更操作だけではなく初期化操作も行なってＲＡＭ１１２のデータを初期化することで復帰できる。また、設定値異常を除くＲＡＭ異常エラー状態からは、初期化操作のみを行なうことによりＲＡＭ１１２のデータを初期化することができ復帰できる。

【０４３７】

（６） 上記の実施の形態では、１ゲーム毎に行なわれる抽選処理のステップＳ７０１～Ｓ７０３に示したように、ビッグボーナス中であるか否かの判定を行ない、ビッグボーナス中であると判定されたときにレギュラーボーナス中であるか否かを判定し、該判定によりレギュラーボーナス中でないと判定されたときにレギュラーボーナス中フラグを設定することにより、ビッグボーナスが作動している間レギュラーボーナスに制御する例について説明した。しかし、これに限らず、たとえば、ステップＳ７０１～Ｓ７０３の処理を行なわずに、１ゲーム毎に行なわれる払出処理のステップＳ１０１４においてＮＯと判断された場合に、レギュラーボーナスの終了条件が成立したかどうかを判定し、レギュラー

ボーナスの終了条件が成立していると判断されたときに、レギュラーボーナス中フラグが設定されているか否かを判定し、レギュラーボーナス中フラグが設定されていないときにレギュラーボーナス中フラグを設定する処理を行なうように構成してもよい。これにより、レギュラーボーナスの終了条件が成立したときのみレギュラーボーナスを再作動させるための処理を行えばよいので、レギュラーボーナスの制御が終了していない状態で不要な処理が行なわれることがない。また、ビッグボーナスが終了してしまうにも関わらず、レギュラーボーナスを開始するための判定、すなわち不要な判定が行なわれることがない。

【0438】

(7) 上記の実施の形態では、ビッグボーナス(2)におけるスイカの当選確率は、レギュラーボーナスおよびビッグボーナス(1)の場合と同じく、 $14801/16384$ ($1/1.1$)であった。もっとも、ビッグボーナス(2)におけるスイカの当選確率は、レギュラーボーナスおよびビッグボーナス(2)とは異なるものとしてもよい。ビッグボーナス(2)におけるスイカの当選確率は、通常遊技状態におけるスイカの当選確率よりも高ければ、 100% であってもよい。もっとも、最低でも 50% 程度の当選確率とすることが好ましく、この場合には、ビッグボーナス(2)においてスイカの入賞が連続しないことも多くなるので、3ゲームも連続していなくてもスイカに入賞したことでRTに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0439】

(8) 上記の実施の形態では、30枚を越えるメダルの払い出しを終了条件としたビッグボーナス(2)が終了した後に遊技状態をRTに制御するものとなっていたが、同様の終了条件を定めたチャレンジボーナス(所定のリールの最大停止遅延時間を短縮するとともに内部抽選の結果に関わらずに小役入賞可能とする遊技状態)が終了した後に遊技状態をRTに制御するものとしてもよい。また、3ゲームの消化を終了条件とするレギュラーボーナス(上記のレギュラーボーナスとは異なるもの)の終了後に遊技状態をRTに制御するものとしてもよい。また、リプレイ当選確率を通常遊技状態よりも高くするRTの代わりに、当選している小役の種類(または、これに入賞させるための停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順)を報知するAT(Assist Time)や、ATとRTを合わせたARを適用してもよい。

【0440】

(9) 上記の実施の形態では、RT可能性報知抽選に当選した場合を除いて、スイカに3ゲーム連続して入賞したことを条件としてRT可能性報知を行なうものとしていたが、複数種類の小役のいずれか、たとえば、スイカまたはベルのいずれかに所定ゲーム数連続して入賞した(たとえば、スイカ→スイカ→スイカ、スイカ→ベル→ベル、ベル→スイカ→ベルなど)ことを条件としてRT可能性報知を行なうものとしてもよい。

【0441】

この場合において、RT可能性報知を行なう対象となる種類の小役の合計当選確率がビッグボーナス(2)において通常の遊技状態に比べて高くなるものであればよい。たとえば、上記の実施の形態の例だと、ベルの当選確率は変わらないが、スイカの当選確率がビッグボーナス(2)において高くなるので、ベルとスイカの合計の当選確率は、ビッグボーナス(2)において通常の遊技状態よりも高くなるものとなる。

【0442】

このように複数種類の小役のいずれかに連続して入賞することでRT可能性報知を行なうものでは、特に所定ゲーム数の消化を条件として終了するボーナスの後にRTに制御するものでは、小役の種類毎にメダルの払い出し枚数が異なっても、例外なく効果が現れる。また、連続入賞の条件とする小役の種類を多くすることで、RTへの制御に対する期待感を遊技者に与えることのできる場合が多くなる。

【0443】

また、このように構成した場合、スイカ連続入賞回数カウンタは、複数種類の小役のいずれか、たとえば、スイカまたはベルのいずれかに入賞した(たとえば、スイカ→スイカ

→スイカ、スイカ→ベル→ベル、ベル→スイカ→ベルなど）ことを条件として加算し、当該スイカ連続入賞回数カウンタに応じてステップS 1 2 1 3においてスイカ連続入賞回数ランプ4 5 e～4 5 gの点灯態様を更新するように構成してもよい。

【0 4 4 4】

(1 0) 上記の実施の形態では、ビッグボーナス(2)の入賞からビッグボーナス(2)の遊技状態の終了まで、液晶表示器4の仮想リールに可変表示装置2の表示結果に対応した表示結果を導出させる他は、ビッグボーナス(2)の制御に関連した情報を遊技者に報知することはなかった。もっとも、ビッグボーナス(2)に制御されていることを遊技者が特定できないのであれば、たとえば、ビッグボーナス(2)に制御されているときには制御されていないときよりも所定の情報を高い割合で報知するといったことを行なっても構わない。また、すべてのビッグボーナス(2)において報知されることがなければ、ビッグボーナス(2)に制御されていることが特定可能な情報を該ビッグボーナス(2)の終了前に報知することがあってもよい。もっとも、ビッグボーナス(2)に制御されていることが特定可能な情報の報知は、1 0分の1程度以下の比較的低い割合に抑えておくことが好ましい。

10

【0 4 4 5】

(1 1) 上記の実施の形態では、R T可能性報知は、液晶表示器4への画像の表示によって行なわれるものとしていたが、スピーカ7 L、7 Uから所定の態様の音声を出力させることにより、あるいはリールランプ3 L Pや遊技効果ランプ7 5 A～7 5 E等のランプ類を所定の態様で点灯させることによって行なってもよい。画像の表示、音声の出力、ランプ類の点灯の組合せによって行なうものとしてもよい。さらに、可変表示装置2を構成するリール3 L、3 C、3 Rの他に演出用の第4リールを備えるスロットマシンでは、この第4リールを用いてR T可能性報知を行なうものとしてもよい。

20

【0 4 4 6】

(1 3) 上記の実施の形態では、レギュラーボーナスおよびビッグボーナス(1)は、内部抽選の当選確率やリール3 L、3 C、3 Rの停止制御においてビッグボーナス(2)と異なることはなかった。もっとも、レギュラーボーナスおよびビッグボーナス(1)は、終了条件とR Tの有無がビッグボーナス(2)とは異なり、また3ゲーム連続してスイカに入賞してもR T可能性報知が行なわれることはなかった。これに対して、レギュラーボーナスやビッグボーナス(1)においても、3ゲーム連続してスイカに入賞したときには、R T可能性報知を行なうものとしてもよい。R T可能性報知を行なった後、次のゲームのために遊技者が賭数を設定したときに、レギュラーボーナスまたはビッグボーナス(1)の継続、新たなR T、はずれ(元々R Tであったか通常の遊技状態)の別を報知するものとしてもよい。この場合、レギュラーボーナスまたはビッグボーナス(1)の継続、新たなR T、はずれ(元々R Tであったか通常の遊技状態)の別を報知するまで、ビッグボーナス(2)と同様に、レギュラーボーナスやビッグボーナス(1)に入賞したことおよびレギュラーボーナスやビッグボーナス(1)に制御されていること等を遊技者が特定不能となるように報知手段を制御してもよい。

30

【0 4 4 7】

また、ビッグボーナス(1)は、ビッグボーナス(2)と同じ3 0枚を越えるメダルの払い出しを終了条件とするが、ビッグボーナス(2)と異なりR Tへの制御を伴わないものとしてもよい。ここで、通常の遊技状態、R T、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)において3ゲーム連続してスイカに入賞したときにR T可能性報知を行ない、次のゲームのために遊技者が賭数を設定したときに、新たにR Tに制御される旨(ビッグボーナス(2)であったということ)またはR Tに制御されない旨(通常の遊技状態、R Tまたはビッグボーナス(1)であったということ)を報知するものとしてもよい。この場合、新たにR Tに制御される旨またはR Tに制御されない旨の別を報知するまで、ビッグボーナス(2)と同様に、レギュラーボーナスやビッグボーナス(1)に入賞したことおよびレギュラーボーナスやビッグボーナス(1)に制御されていること等を遊技者が特定不能となるように報知手段を制御してもよい。

40

50

【0448】

さらに、ビッグボーナス（２）の終了後に制御されるＲＴとは継続ゲーム数が異なるＲＴに制御するものとし、通常の遊技状態、ＲＴ、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）において３ゲーム連続してスイカに入賞したときにＲＴ可能性報知を行なうものとしてもよい。ここでは、次のゲームのために遊技者が賭数を設定したときに、新たに付与されたＲＴのゲーム数（通常の遊技状態またはＲＴでスイカに３連続入賞したときは、０）を報知するものとしてもよい。

【0449】

（１４） 上記の実施の形態では、レギュラーボーナスまたはビッグボーナス（１）に当選してははずれの表示結果となるとときには、チャンス目が可変表示装置２に導出されるものとなっていた。もっとも、チャンス目は、入賞の表示結果に比べて種類も多く、また、上記の実施の形態のスロットマシン１では可変表示装置２を遊技者があまり見ていなくても遊技を進められるため、チャンス目の導出を遊技者が見逃してしまうことが多い。そこで、可変表示装置２にチャンス目が導出されたときに、所定のチャンス演出を行なうものとしてもよい。チャンス演出は、実際にははずれ目が導出されているときにも所定の割合で行なうことができる。

10

【0450】

このようなチャンス演出によって、比較的遊技に不慣れな初心者で、可変表示装置２の表示結果がチャンス目であるかどうか判断がつかないような場合でも、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選している可能性があることを確実に知ることができるようになる。なお、チャンス目は、入賞の観点で言うとはずれなので、入賞情報コマンドに従って判断できないので、リール停止コマンドに基づいてＲＡＭ１２２の停止図柄テーブルに保存した停止図柄を参照して、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのすべてが停止して可変表示装置２にチャンス目が導出されているかどうかを判定するものとするばよい。

20

【0451】

（１５） 上記の実施の形態では、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのうち一部がすでに停止されている場合において、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止済みのリールの停止位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行なわれるようになっていた。ここで、停止済みのリールの停止位置の代わりに、当該リールを停止させるために停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒが操作されたときの位置（すなわち、当該リールのステップ数）を適用するものとしてもよい。この場合も、上記の実施の形態における停止制御テーブルの選択と同様に、リールを停止させる際の制御が複雑化することがないという効果を得ることができる。

30

【0452】

（１６） 上記の実施の形態では、役別テーブルに登録されたアドレスに記憶された判定値数を内部抽選用の乱数に加算していき、その加算の結果オーバーフローが生じたときに、当該役に当選するものとしていた。これに対して、取得した判定値数を取得した内部抽選用の乱数の値から順次減算して、減算の結果を新たな内部抽選用の乱数の値とするものとしてもよい。判定値数を内部抽選用の乱数の値から減算するときには、減算の結果にオーバーフロー（ここでは、減算結果がマイナスとなること）が生じたかどうかを判定するものとすることができる。

40

【0453】

（１７） 上記の実施の形態では、内部抽選は、取得した内部抽選用の乱数の値に遊技状況に応じた各役の判定値数を順次加算していき、加算結果がオーバーフローしたときに当該役を当選と判定するものとしていた。これに対して、遊技状況に応じた各役の判定値数に応じて、各役を当選と判定する判定値を定めた当選判定用テーブルをゲーム毎に作成し、取得した内部抽選用の乱数の値を各役の判定値と比較することで、内部抽選を行なうものとしてもよい。

50

【0454】

(18) 上記の実施の形態では、判定値数記憶領域は、2バイトの領域を用いて、それぞれの場合における判定値数を記憶するものとしていた。もっとも、一般的なスロットマシンでは、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)、あるいはビッグボーナス(2)といった役の判定値数は、いずれの遊技状況においても255を超えるものが設定されることはあり得ない。このように255を超える判定値数を設定する必要がないものについては、1バイトの領域だけを用いて、判定値数を記憶するものとしてもよい。

【0455】

(19) 上記の実施の形態では、判定値数は、設定値1～6の全体に共通して記憶されているか、設定値1～6のそれぞれに対して個別に記憶されているかであった。もっとも、設定値1～6の全体に共通して判定値数が記憶されない(設定値についての共通フラグが設定されない)ものとして、たとえば、設定値1～3については判定値数が共通、設定値4～6については判定値数が共通のものとする 것도できる。

【0456】

(20) 上記の実施の形態では、遊技状態がビッグボーナスにあってRAM112にビッグボーナス中フラグ(ビッグボーナス(1)中フラグまたはビッグボーナス(2)中フラグ)が設定されているゲームではスタートレバー11の操作時にRAM112にレギュラーボーナス中フラグが設定されているかどうかを判定し、レギュラーボーナス中フラグが設定されていなければ、これを設定してレギュラーボーナスに制御するものとしていた。こうしてビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の入賞後に最初にレギュラーボーナスに制御する場合も、一回分のレギュラーボーナスが終了して未だビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)が終了していないときに再びレギュラーボーナスに制御する場合も、同じ処理を行えばよいものとしていた。

【0457】

これに対して、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に入賞したときにRAM112にビッグボーナス(1)中フラグまたはビッグボーナス(2)中フラグとともにレギュラーボーナス中フラグを設定し、ビッグボーナス中でレギュラーボーナスの終了条件が成立したときには該レギュラーボーナス中フラグを消去する。ここで、レギュラーボーナス中フラグが消去されたときにおいて、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の終了条件が成立していないと判定されてビッグボーナス(1)中フラグまたはビッグボーナス(2)中フラグがRAM112に設定されている状態となっていれば、再びレギュラーボーナス中フラグをRAM112に設定して、そのまま新たなレギュラーボーナスに制御するものとしてもよい。この場合には、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の入賞によりビッグボーナスが制御されたときに同時にレギュラーボーナスに制御することができ、また、一回分のレギュラーボーナスが終了して未だビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)が終了していないときに即座にレギュラーボーナスに復帰できることとなる。

【0458】

また、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の遊技状態は、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の入賞で比較的高い確率でJACIN当選する小役ゲームを提供し、さらに小役ゲームでのJACIN当選に基づいてJACIN(たとえば、「ベルーJAC-JAC」で小役ゲーム中において内部抽選の対象役となる)に入賞することで、遊技状態をビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)中のレギュラーボーナスを提供するものとしてもよい。ビッグボーナス中に1セット分のレギュラーボーナスが終了し、未だビッグボーナスの終了条件が成立していなければ、再び小役ゲームに制御するものとする ことができる。

【0459】

(21) 上記の実施の形態では、当選フラグの設定状況に基づいてリール制御テーブルを予め選択し、リール3L、3C、3Rの停止時においてリール制御テーブルを参照して図柄の停止位置を決定し、当該停止位置でリールを停止させるテーブル方式でリール3

L、3C、3Rの回転を停止させるスロットマシンを例として説明した。これに対して、停止条件が成立したときの現在の図柄位置と当選フラグの設定状況に基づいて、当選している役の図柄が揃うように引き込み制御を行ったり、当選していない役の図柄が揃わないように外し制御を行なうコントロール方式でリール3L、3C、3Rの回転を停止させるスロットマシンにも本発明を適用することができる。

【0460】

コントロール方式では、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されたときに、対応するリール3L、3C、3Rについてその時点で表示されている図柄から190ミリの最大停止遅延時間の範囲内（表示されている図柄と引き込み分を含めて合計5コマの範囲）に、当選フラグの設定されている役の図柄があるかどうかを判定する。当選フラグの設定されている役の図柄（重複当選時には、導出が優先される役の図柄から判断する）があれば、当該役を入賞させるための図柄を選択して入賞ライン（すでに停止しているリールがあるときには、停止しているリール上の図柄とともに入賞の表示結果を構成可能な入賞ライン）上に導出させる。そうでなければ、いずれの役にも入賞させないための図柄を選択して導出させる。すなわち、このコントロール方式によりリール3L、3C、3Rの停止を制御する場合も、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されてから最大停止遅延時間の範囲で図柄を停止させることにより導出可能となる表示結果であって当選フラグの設定状況に応じた表示結果が、可変表示装置2の表示結果として導出されるものとなる。

10

【0461】

(22) 上記の実施の形態では、可変表示装置2は、外周部に複数の図柄を所定順に配した3つのリール3L、3C、3Rを備えるものとし、これらのリール3L、3C、3Rの回転駆動によって図柄を可変表示させるものとしていた。しかしながら、液晶表示器などの表示装置上で仮想的に図柄を可変表示させるものを、上記のような可変表示装置2の代わりに用いてもよい。また、可変表示装置2を備えず、液晶表示器4のみを備えるスロットマシンであってもよい。

20

【0462】

(23) 上記の実施の形態では、賭数の設定や入賞に伴う遊技用価値の付与に用いる遊技媒体としてメダルを適用したスロットマシンを例として説明した。しかしながら、本発明を具現化するスロットマシンは、パチンコ遊技機で用いられている遊技球を遊技媒体として適用したスロットマシン（いわゆるパロット）であってもよい。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、たとえば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、上記の実施の形態で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

30

【0463】

(24) 上記の実施の形態では、図21のステップS1064においてビッグボーナス(1)入賞時演出待ち時間が経過したか否か判断し、経過したときにフリーズ状態を解除する例について説明した。しかし、ビッグボーナス(1)入賞時のフリーズ状態を解除するための時間は、ビッグボーナス(1)入賞時演出待ち時間に限らず、ビッグボーナス(1)入賞時演出待ち時間よりも短い時間であってもよく、また、ビッグボーナス(1)入賞時演出待ち時間よりも長い時間であってもよい。

40

【0464】

(25) 上記の実施の形態では、図21のステップS1070においてエンディング演出待ち時間が経過したか否か判断し、打止機能が有効に設定されている場合を除き、エンディング演出待ち時間が経過したときにフリーズ状態を解除する例について説明した。しかし、ビッグボーナス(1)終了時のフリーズ状態を解除するための時間は、エンディング演出待ち時間に限らず、エンディング演出待ち時間よりも短い時間であってもよく、また、エンディング演出待ち時間よりも長い時間であってもよい。

【0465】

(26) 上記の実施の形態では、ビッグボーナス(1)入賞時と、ビッグボーナス(

50

1) 終了時との双方で、フリーズ状態に制御する例について説明した。しかし、双方においてフリーズ状態に制御するものに限らず、ビッグボーナス(1)入賞時にのみフリーズ状態に制御するものであってもよく、また、ビッグボーナス(1)終了時にのみフリーズ状態に制御するものであってもよい。

【0466】

(27) 上記の実施の形態では、ベル、チェリー、スイカのように小役が複数種類設けられており、図17の抽選処理のステップS709において小役としてベル、チェリー、スイカをそれぞれ読み出して内部抽選を行なう例について説明した。しかし、小役が複数種類設けられているものに限らず、たとえば、小役が一種類設けられているものであってもよい。たとえば、スイカのみが小役として設けられており、図17の抽選処理のステップS709において小役としてスイカを読み出して内部抽選を行なうものであってもよい。

10

【0467】

(28) 上記の実施の形態では、図27のステップS1105において前回のゲームでビッグボーナス(2)が終了したのかどうかを判定し、前回のゲームでビッグボーナス(2)が終了した場合にはステップS1106において遊技状態がRTに制御される旨を示す情報を報知し、前回のゲームでビッグボーナス(2)が終了していない場合には遊技状態がRTに制御されない旨を示す情報を報知する例について説明した。すなわち、ビッグボーナス(2)中であっても、当該ビッグボーナス(2)が終了するまでは、遊技状態がRTに制御されない旨を示す偽の情報を報知する例について説明した。しかし、これに限らず、図27のステップS1105において前回のゲームでビッグボーナス(2)が終了したのかどうかに加えて、ビッグボーナス(2)中であるか否かを判定するように構成してもよい。そして、前回のゲームでビッグボーナス(2)が終了した、またはビッグボーナス(2)中であると判定されたときに、ステップS1106に移行し、遊技状態がRTに制御される旨を示す情報を報知するように構成してもよい。これにより、スイカが3連続入賞していなくても、連続入賞したときには、RTへの制御に関する情報が報知されることがあるため、情報の報知に意外性を生じさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、このように構成した場合、ステップS1105においてビッグボーナス(2)中であると判定されたときに、ソフトウェア乱数機能により抽出した乱数の値に基づき、ステップS1106に移行させて真の報知を行なうか、ステップS1107に移行させて偽の報知を行なうかをランダムに決定するように構成してもよい。

20

30

【0468】

(29) 上記の実施の形態における液晶表示器4は、左変動領域、中変動領域、および右変動領域が形成され、各変動領域の上中下三段に3つの演出用図柄を導出可能に構成された例について説明した。しかし、これに限らず、各変動領域には、1つの演出用図柄が停止表示できるように構成してもよい。

【0469】

また、上記の実施の形態における液晶表示器4には、ストップスイッチ42L、42C、42Rにより操作が検出される毎に受信するリール停止コマンドの種類に対応付けられた1つの変動領域が停止表示される例について説明した。すなわち、ストップスイッチの数に対応する変動領域が設けられている例について説明した。しかし、これに限らず、液晶表示器4には、ストップスイッチの数よりも多い、3つ以上の複数の変動領域が形成されるものであってもよい。この場合、リール停止コマンドの種類に対応付けて2以上の変動領域が停止表示されるように構成してもよい。

40

【0470】

具体的には、液晶表示器4には、3行×3列のマトリックス状に配列された9つの変動領域が形成され、各変動領域において前述した複数種類の演出用図柄がスクロール表示されるように構成する。そして、液晶表示器4に形成された変動領域には、1つの演出用図柄を導出可能に構成し、これらのマトリックスにより水平方向の3本のラインと垂直方向の3本のラインと対角線の2本とにより合計8本の演出用入賞ラインが形成されるように

50

構成してもよい。この場合、たとえば、左上と右下との2つの変動領域（まとめてAグループ領域という）、最左列の2段目（「左中」）と中央列の第1段目と第3段目（それぞれ「中上」、「中下」）と最右列の2段目（「右中」）との4つの変動領域（Bグループ領域という）、最左列の3段目（「左下」）と最右列の1段目（「右上」）と中央列の第2段目（「中中」）の3つの変動領域（Cグループ領域という）のうち、ストップスイッチ42L、42C、42Rにより操作が検出される毎に受信するリール停止コマンドの種類に対応付けられたグループ領域の変動領域を停止表示するように構成してもよい。

【0471】

たとえば、パターン1が設定されているときには、左リール停止コマンドにAグループ領域、中リール停止コマンドにBグループ領域、右リール停止コマンドにCグループ領域の変動領域を対応付け、パターン2が設定されているときには、左リール停止コマンドにAグループ領域、中リール停止コマンドにCグループ領域、右リール停止コマンドにBグループ領域の変動領域を対応付け、停止順序パターン3が設定されているときには、左リール停止コマンドにBグループ領域、中リール停止コマンドにAグループ領域、右リール停止コマンドにCグループ領域の変動領域を対応付け、パターン4が設定されているときには、左リール停止コマンドにBグループ領域、中リール停止コマンドにCグループ領域、右リール停止コマンドにAグループ領域の変動領域を対応付け、パターン5が設定されているときには、左リール停止コマンドにCグループ領域、中リール停止コマンドにAグループ領域、右リール停止コマンドにBグループ領域の変動領域を対応付け、パターン6が設定されているときには、左リール停止コマンドにCグループ領域、中リール停止コマンドにBグループ領域、右リール停止コマンドにAグループ領域の変動領域を対応付けるように構成してもよい。なお、受信したリール停止コマンドの種類に応じて最後に停止するグループ領域の変動領域は、最終停止に対応する停止ボタンへの操作が検出されたときに一部の變動領域を停止表示し、停止ボタンへの操作が解除されたときに残りの變動領域を停止表示するように構成してもよい。たとえば、最後に停止するグループ領域がCグループ領域である場合、当該Cグループ領域の変動領域は、最終停止に対応する停止ボタンへの操作が検出されたときに「左下」および「右上」の變動領域を停止表示し、最終停止に対応する停止ボタンへの操作が解除されたときに「中中」の變動領域を停止表示するように構成してもよい。なお、この場合、停止ボタンへの操作が解除されたことを特定するための解除コマンドを遊技制御基板101から演出制御基板102に送信するように構成し、最後のリール停止コマンドにより停止ボタンへの操作が検出され、解除コマンドにより停止ボタンへの操作が解除されたと判定される。

【0472】

各変動領域に停止表示する演出用図柄および演出用入賞ラインは、上記の実施の形態と同様に、図28の表示パターン振分処理において設定される。そして、図30の結果表示処理では、上記の実施の形態と同様に処理が行なわれ、特に、ステップS1260では、ステップS1209で設定された演出用入賞ラインに表示する演出用入賞図柄の組合せのうち、設定されている対応付けパターンに基づき受信したリール停止コマンドの種類に対応付けられているグループ領域に表示する演出用図柄を停止表示するとパターン番号1～13の表示パターンの演出用入賞図柄の組合せとなることが確定してしまうか否かが判定され、確定してしまうときにステップS1261へ移行するようにし、最終停止前に入賞の発生を遊技者に認識させることを防止できるように構成されるようにする。これにより、設定されている対応付けパターンに基づき最後に受信したリール停止コマンドの種類に対応付けられているグループ領域に演出用図柄が停止表示されるまで入賞が発生するか否かに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0473】

(30) 上記の実施の形態においては、図30で示したように第1停止が行なわれたとき等に、ゲームに適用する対応付けパターンを決定する例について説明したが、これに限らず、停止操作が検出される毎に、リール停止コマンドの種類に基づき（すなわち、どの停止ボタンの停止操作であるかに基づき）、当該停止操作に基づき停止表示させる変動

10

20

30

40

50

領域または次の停止操作に基づき停止表示させる変動領域を決定するように構成してもよい。

【0474】

(31) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【図面の簡単な説明】

【0475】

【図1】スロットマシンの全体構造を示す正面図である。

10

【図2】可変表示装置を構成する各リール上における図柄の配列を示す図である。

【図3】液晶表示器に形成される左変動領域、中変動領域、および右変動領域を説明するための図である。

【図4】スロットマシンの制御回路の全体構成を示すブロック図である。

【図5】遊技制御基板内のRAMの格納領域を示す図である。

【図6】(a)は、入賞となる役の種類、入賞図柄の組合せ、および演出用入賞図柄の組合せを示す図であり、(b)は、遊技状態別当選役テーブルの例を示す図であり、(c)は、役別テーブルの例を示す図である。

【図7】遊技制御基板内のROMに格納されたテーブルインデックスの構成を示す図である。

20

【図8】表示パターン振分処理において選択され得る表示パターンの内容を示す図である。

【図9】表示パターン振分テーブルを示す図である。

【図10】遊技制御基板内の制御部が実行する起動処理を示すフローチャートである。

【図11】遊技制御基板内の制御部が実行する設定変更処理を示すフローチャートである。

【図12】遊技制御基板内の制御部が実行するRAM異常エラー処理を示すフローチャートである。

【図13】遊技制御基板内の制御部が、1ゲーム毎に実行するゲーム制御処理を示すフローチャートである。

30

【図14】BET処理を詳細に示すフローチャートである。

【図15】BET処理を詳細に示すフローチャートである。

【図16】精算処理を詳細に示すフローチャートである。

【図17】抽選処理を詳細に示すフローチャートである。

【図18】リール回転処理を詳細に示すフローチャートである。

【図19】入賞判定処理を詳細に示すフローチャートである。

【図20】払出処理を詳細に示すフローチャートである。

【図21】フリーズ処理を詳細に示すフローチャートである。

【図22】賭数の設定が許容される期間およびクレジットの精算が許容される期間を示すタイミングチャートである。

40

【図23】賭数の設定が許容される期間およびクレジットの精算が許容される期間を示すタイミングチャートである。

【図24】賭数の設定が許容される期間およびクレジットの精算が許容される期間を示すタイミングチャートである。

【図25】賭数の設定が許容される期間およびクレジットの精算が許容される期間を示すタイミングチャートである。

【図26】賭数の設定が許容される期間およびクレジットの精算が許容される期間を示すタイミングチャートである。

【図27】演出制御基板内の制御部が実行する処理を示すフローチャートである。

【図28】表示パターン振分処理を詳細に示すフローチャートである。

50

【図 29】 スイカ連続入賞回数更新処理を詳細に示すフローチャートである。

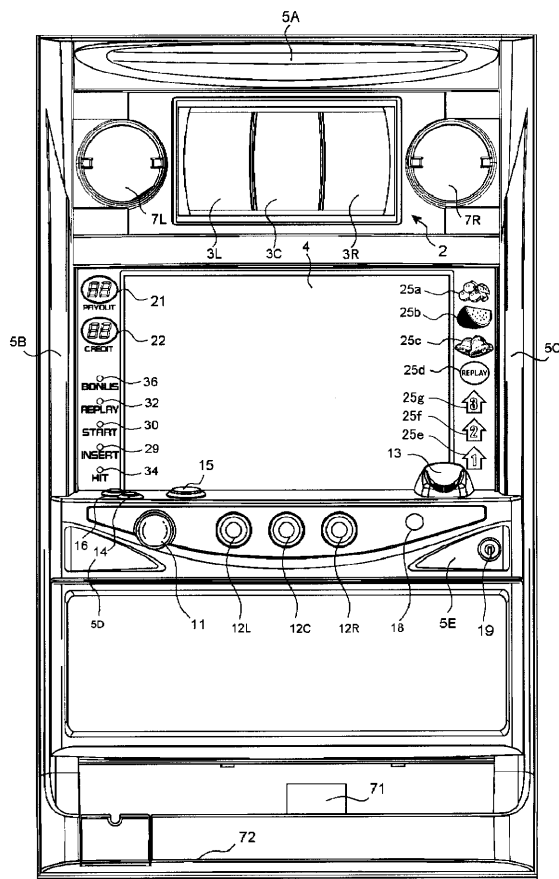
【図 30】 結果表示処理を詳細に示すフローチャートである。

【符号の説明】

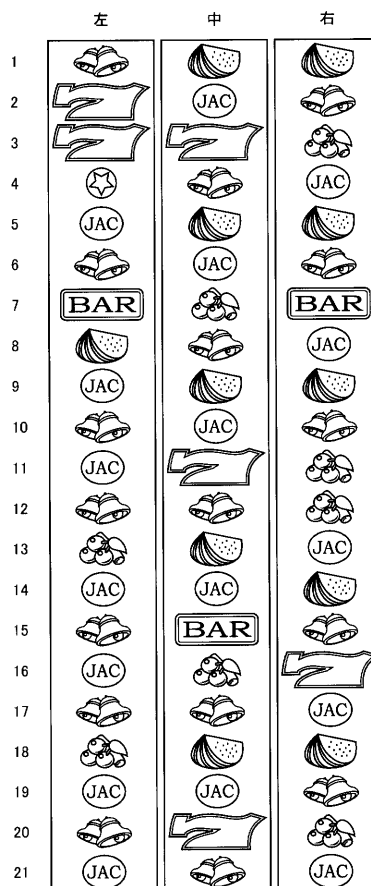
【0476】

1 スロットマシン、2 可変表示装置、4 液晶表示器、101 遊技制御基板、111 CPU、112 RAM、113 ROM、102 演出制御基板、121 CPU、122 RAM、123 ROM。

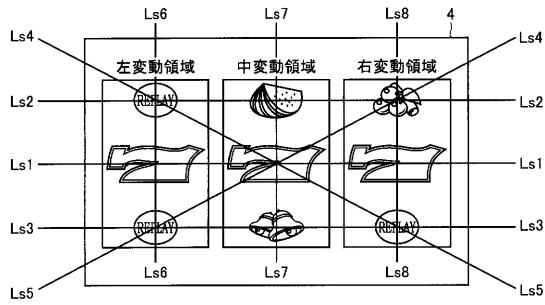
【図 1】



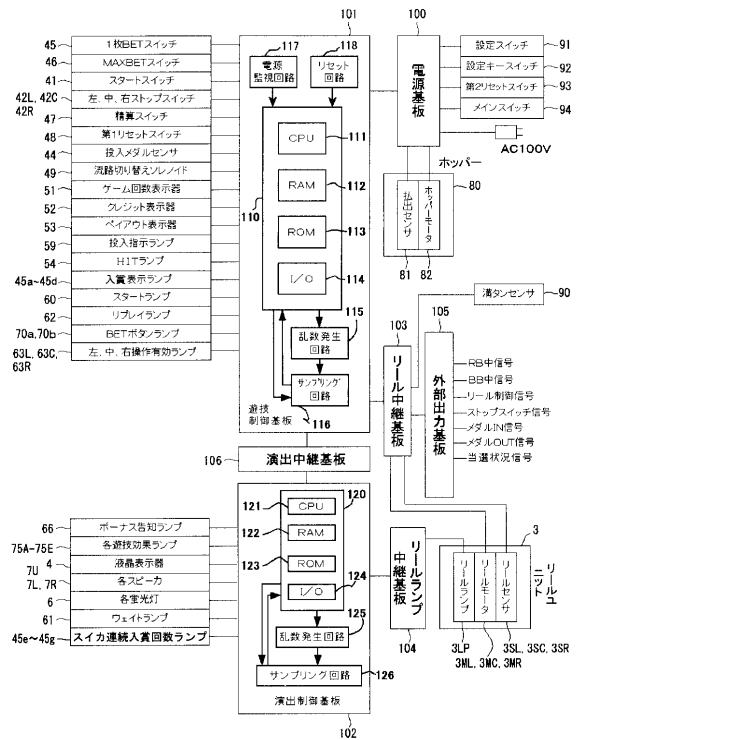
【図 2】



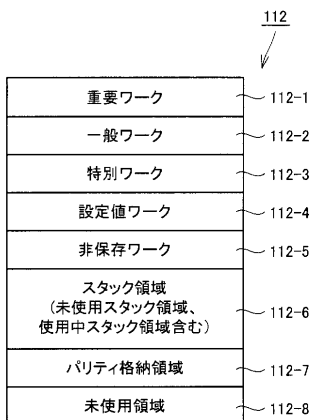
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

(a)	入賞役	入賞図柄組合せ	演出用入賞図柄の組合せ
	RB	BAR-スイカ-JAC	赤7-赤7-赤7、青7-青7-青7
	BB(1)	赤7-ベル-JAC	赤7-赤7-赤7、青7-青7-青7
	BB(2)	ベル-JAC-スイカ	なし(はずれ図柄)
	スイカ	ベル-スイカ-スイカ	ベル-ANY-ベル、スイカ-ANY-スイカ、 ベル-ベル-ベル、スイカ-スイカ-スイカ、 金-スイカ-金、スイカ-金-金
	ベル	ベル-ベル-ベル	ベル-ANY-ベル、スイカ-ANY-スイカ
	チェリー	チェリー-ANY-ANY	ANY-ANY-チェリー
	リプレイ	JAC-JAC-JAC	リプレイ-リプレイ-リプレイ

抽選対象役	遊技状態		
	R.B	通常	RT
R.B+チェリー	×	○	○
R.B	×	○	○
B.B(1)+チェリー	×	○	○
B.B(1)	×	○	○
B.B(2)+チェリー	×	○	○
B.B(2)	×	○	○
スイ	○	○	○
ベル	○	○	○
チェリー	○	○	○
リプレイ	×	○	○

(c)

抽選対象役	遊技 状態	共通 フラグ	設定値					
			1	2	3	4	5	6
R.B(+チェリ)	通常orRT	1	ADD + 0					
R.B	通常orRT	0	ADD + 2	ADD + 4	ADD + 6	ADD + 8	ADD + 10	ADD + 12
B.B(1)+チェリ	通常orRT	1	ADD + 14					
B.B(1)	通常orRT	0	ADD + 16	ADD + 18	ADD + 20	ADD + 22	ADD + 24	ADD + 26
B.B(2)+チェリ	通常orRT	1	ADD + 28					
B.B(2)	通常orRT	0	ADD + 30	ADD + 32	ADD + 34	ADD + 36	ADD + 38	ADD + 40
スイカ	通常orRT	1	ADD + 42					
	R.B	1	ADD + 44					
ベル	通常orRT	1	ADD + 46					
	R.B	1	ADD + 48					
チェリ	通常orRT	0	ADD + 50	ADD + 52	ADD + 54	ADD + 56	ADD + 58	ADD + 60
	R.B	0	ADD + 62	ADD + 64	ADD + 66	ADD + 68	ADD + 70	ADD + 72
リプレイ	通常	1	ADD + 74					
	RT	1	ADD + 76					

【図 7】

当選フラグ		テーブル作成用 データの先頭アドレス
特別役	一般役	
ハズレ	ハズレ	****h
ハズレ	スイカ	****h
⋮	⋮	⋮
ハズレ	リプレイ	****h
R.B	ハズレ	****h
⋮	⋮	⋮
B.B(1)	ハズレ	****h
⋮	⋮	⋮
B.B(2)	ハズレ	****h
⋮	⋮	⋮
B.B(2)	リプレイ	****h

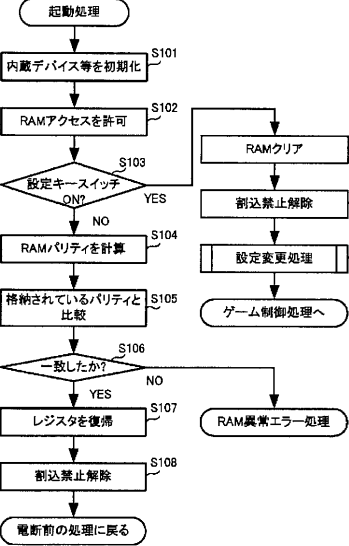
【図 8】

パターン番号	表示パターン
1	「赤7-赤7-赤7」を1本の演出用入賞ラインに停止表示させるパターン
2	「青7-青7-青7」を1本の演出用入賞ラインに停止表示させるパターン
3	「ベル-ANY-ベル」を1本の演出用入賞ラインに停止表示させるパターン
4	「スイカ-ANY-スイカ」を1本の演出用入賞ラインに停止表示させるパターン
5	「ANY-ANY-チェリー」を1本の演出用入賞ラインに停止表示させるパターン
6	「ANY-ANY-チェリー」を2本の演出用入賞ラインに停止表示させるパターン
7	「リプレイ-リプレイ-リプレイ」を1本の演出用入賞ラインに停止表示させるパターン
8	「ベル-ベル-ベル」を1本の演出用入賞ラインに停止表示させるパターン
9	「ベル-ベル-ベル」を2本の演出用入賞ラインに停止表示させるパターン
10	「スイカ-スイカ-スイカ」を1本の演出用入賞ラインに停止表示させるパターン
11	「スイカ-スイカ-スイカ」を2本の演出用入賞ラインに停止表示させるパターン
12	「金スイカ-金スイカ-金スイカ」を1本の演出用入賞ラインに停止表示させるパターン
13	「金スイカ-金スイカ-金スイカ」を2本の演出用入賞ラインに停止表示させるパターン
14	はずれ図柄の組合せを停止させるパターン
15	はずれ図柄の組合せを停止させた後、 選択確率が最も高いパターンの組合せに変更させるパターン

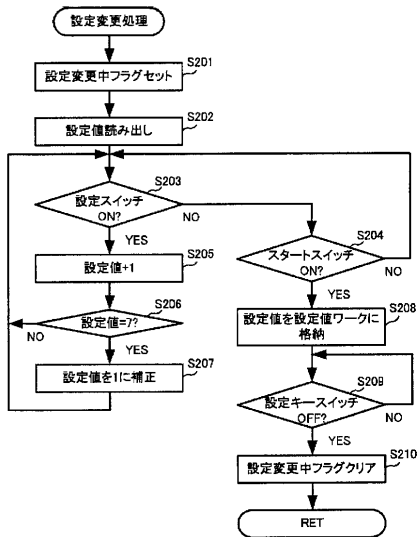
【図 9】

パターン番号	RB		BB(1) +チェリー		BB(2) +チェリー		BB(1) +チェリー		BB(2) +チェリー		スイカ (通常遊技状態中、RT中)		スイカ (BB2中 を除く)		スイカ (BB2中)		ベル	リプレイ
	RB	BB(1)	RB	BB(1)	BB(2)	BB(2)	RB	BB(1)	BB(2)	BB(2)	OG	1G	2G	OG	1G	2G		
1	100	155	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	155	100	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

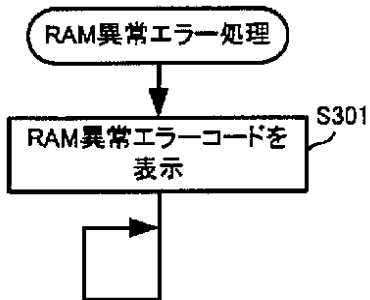
【図 10】



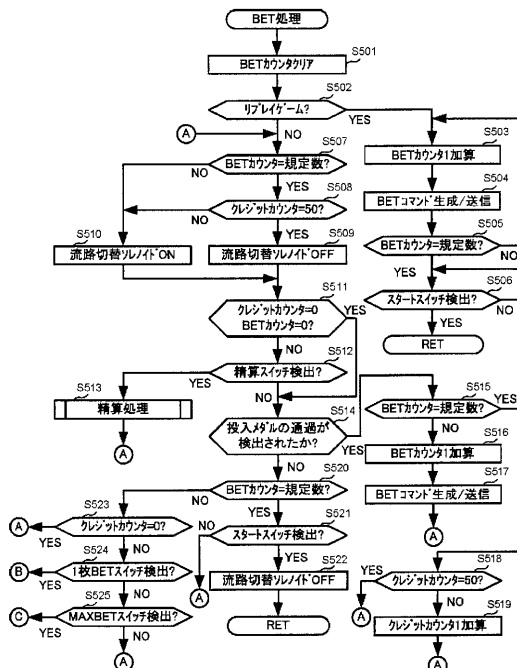
【図 1 1】



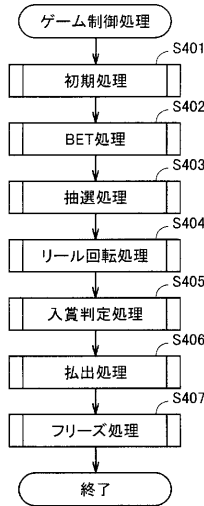
【図 1 2】



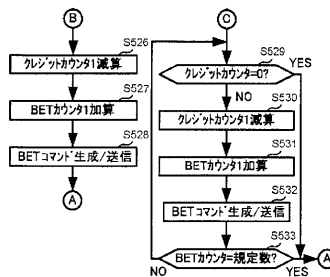
【図 1 4】



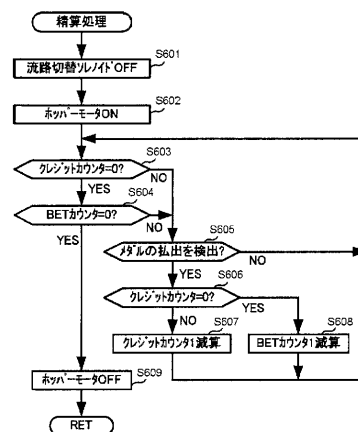
【図 1 3】



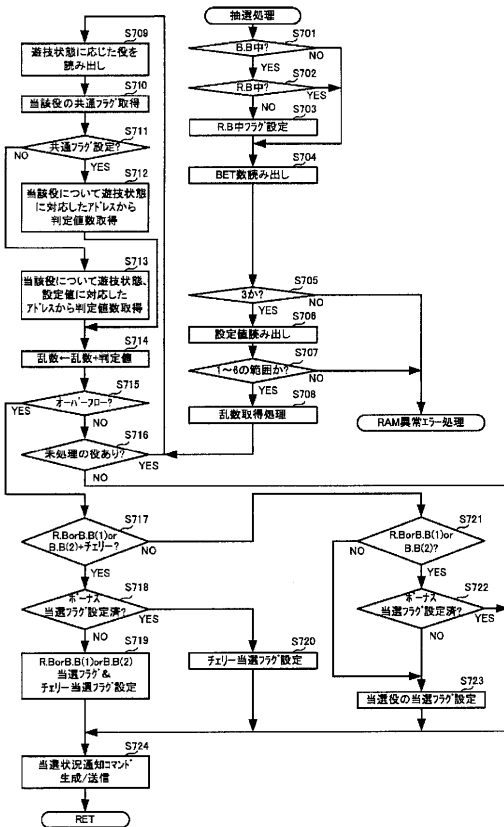
【図 1 5】



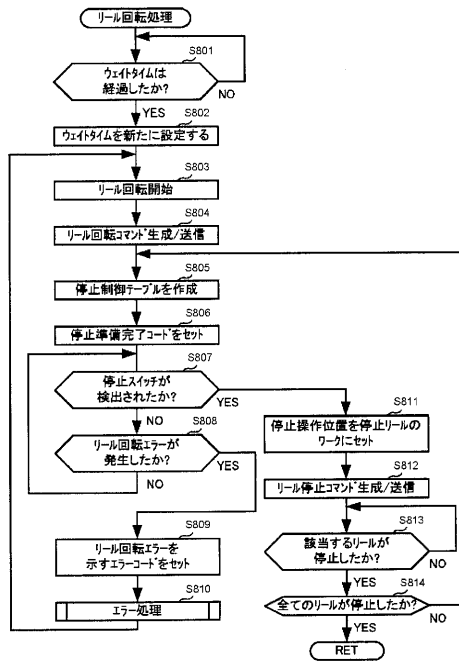
【図 1 6】



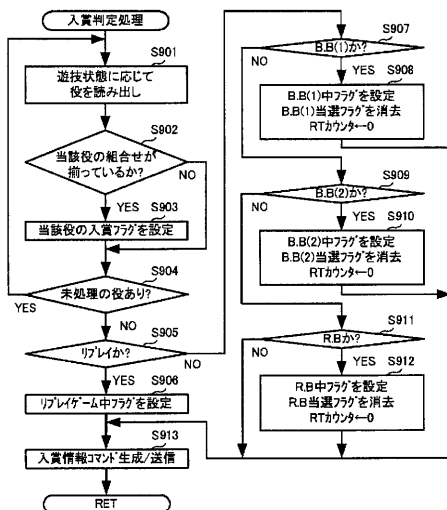
【図 17】



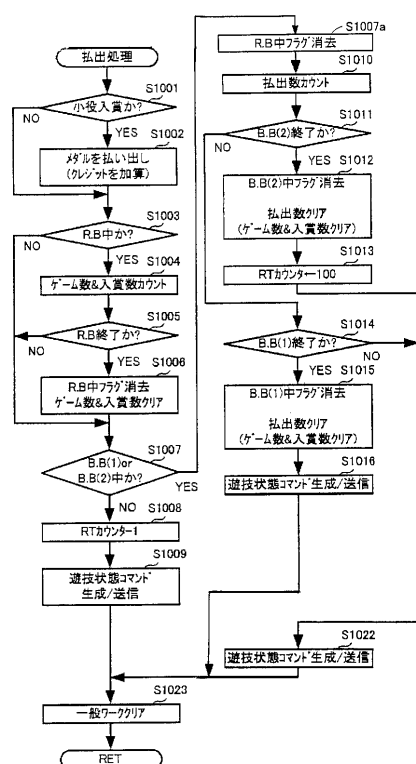
【図 18】



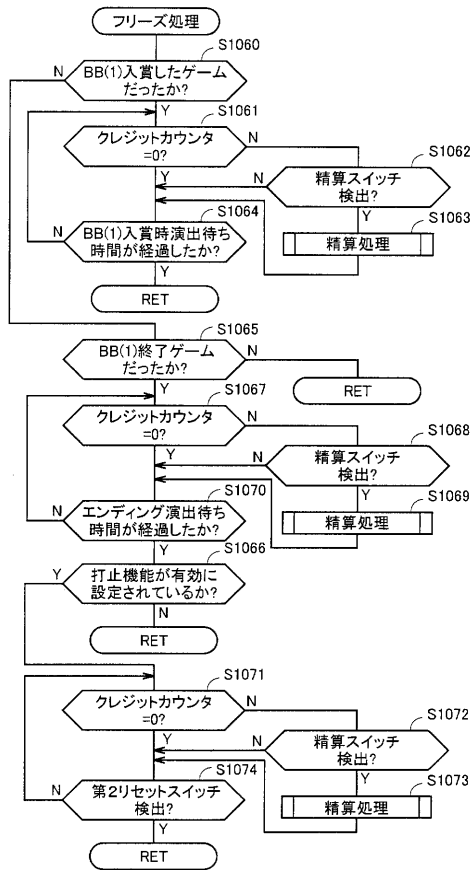
【図 19】



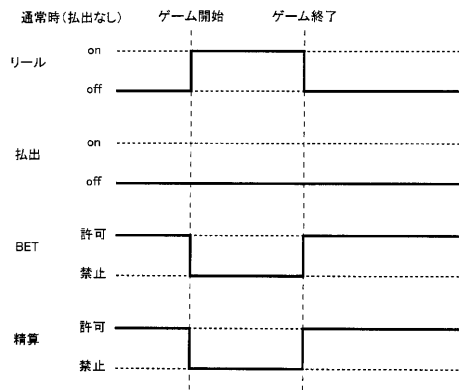
【図 20】



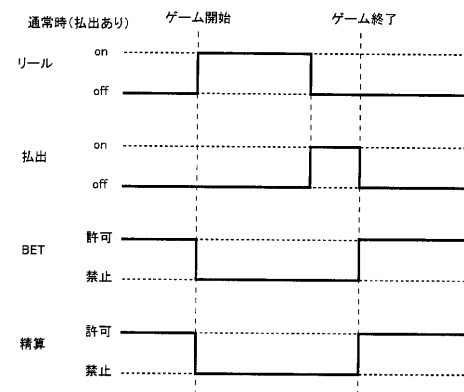
【図 2 1】



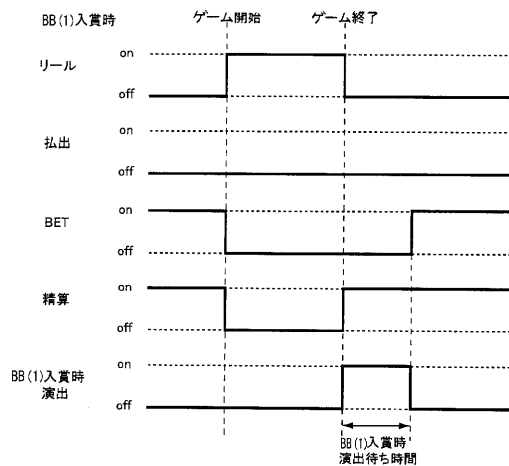
【図 2 2】



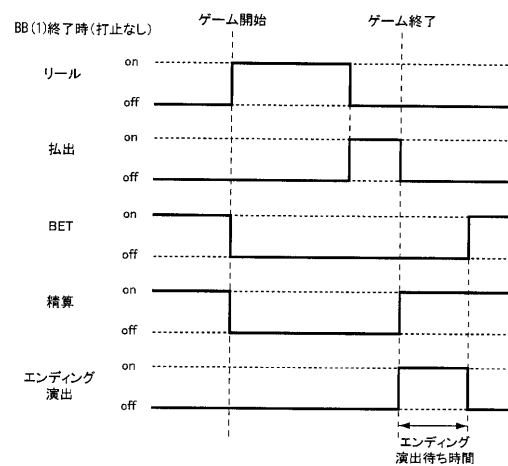
【図 2 3】



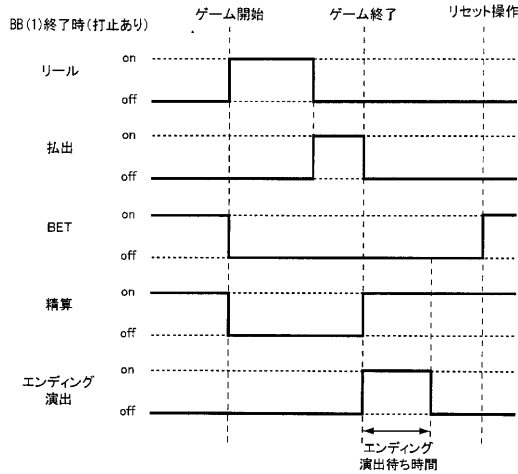
【図 2 4】



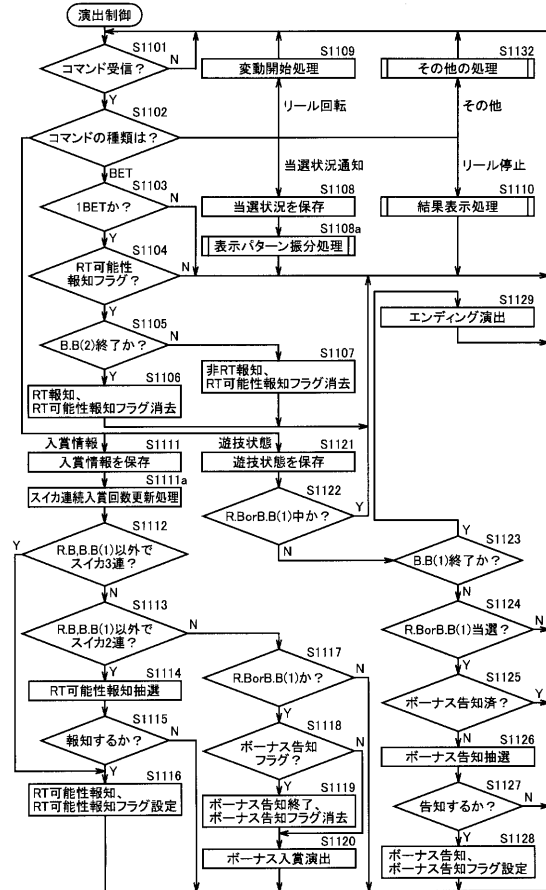
【図 2 5】



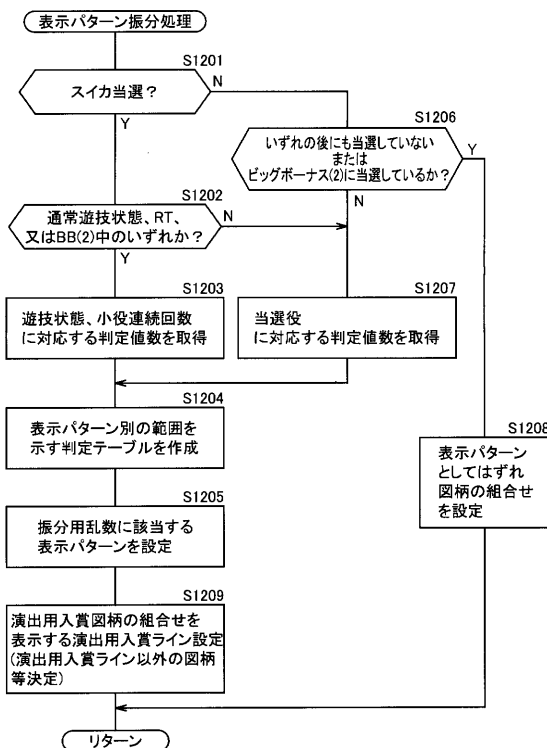
【図 2 6】



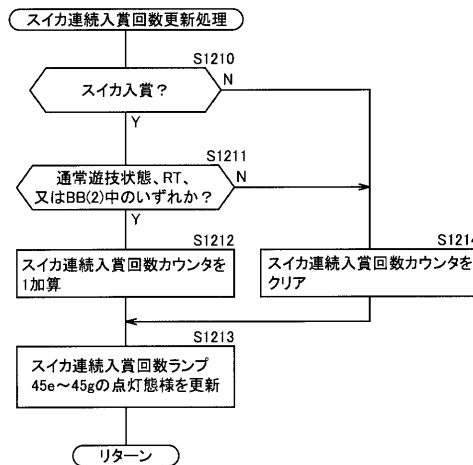
【図 27】



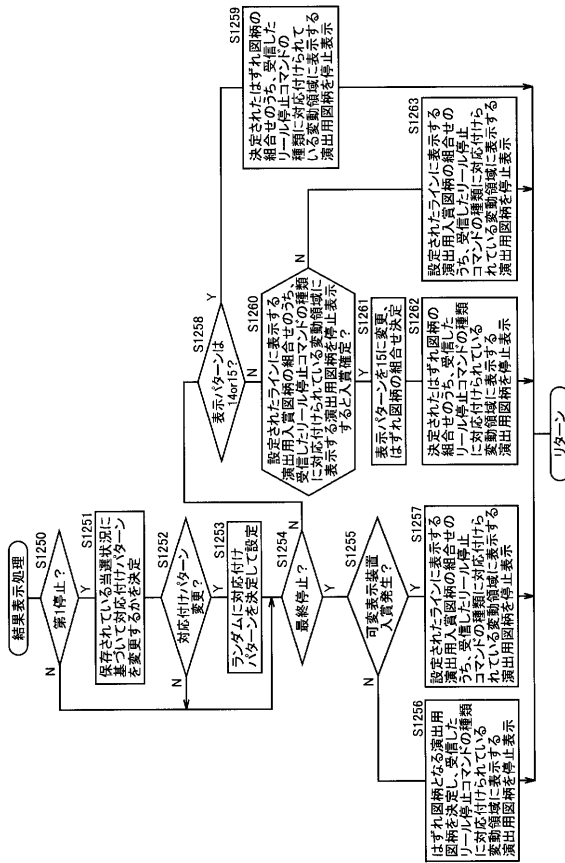
【図 28】



【図 29】



【図 30】



フロントページの続き

審査官 酒井 保

- (56)参考文献 特許第4425884 (J P, B 2)
特許第4568255 (J P, B 2)
特開2002-000793 (J P, A)
特開2002-143395 (J P, A)
特開2006-055421 (J P, A)
特開2006-034625 (J P, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., D B名)
A 6 3 F 5 / 0 4