(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6894619号
(P6894619)
(45)発行日　令和3年6月30日(2021.6.30)　(24)登録日　令和3年6月8日(2021.6.8)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 603C
A63F 5/04 611B

請求項の数 1　(全 50 頁)

(21)出願番号　特願2016-248506(P2016-248506)
(22)出願日　平成28年12月21日(2016.12.21)
(65)公開番号　特開2018-99477(P2018-99477A)
(43)公開日　平成30年6月28日(2018.6.28)
審査請求日　令和1年12月12日(2019.12.12)

(73)特許権者　390031772
株式会社オリンピア
東京都台東区東上野一丁目１６番１号
(74)代理人　110003133
特許業務法人近島国際特許事務所
(72)発明者　杉山　純也
東京都台東区東上野一丁目１６番１号　株式会社オリンピア内

審査官　鶴岡　直樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技の進行を制御する主制御部と、
前記主制御部の初期稼働からの記録を含む複数の稼働記録を表示可能な稼働記録表示装置と、を備え、
前記主制御部は、前記稼働記録表示装置で表示可能な前記複数の稼働記録を演算する処理である複数の演算処理と、前記演算処理の結果を前記稼働記録表示装置に送信し前記稼働記録を前記稼働記録表示装置に表示させる制御と、を実行する稼働記録制御手段を有し、
前記主制御部は、予め定められた周期で割り込み処理を実行し、
前記主制御部は、前記複数の演算処理が実行される場合に、前記複数の演算処理が終了するまで前記割り込み処理の実行を禁止し、
前記稼働記録制御手段は、前記複数の演算処理のうち少なくとも２つの演算処理を同時に実行することで、前記予め定められた周期よりも短い時間で前記複数の演算処理を終了する、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】
【０００２】
従来、外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を獲得するための遊技を行うものである。また、この種の遊技機は、遊技者の回転開始操作を契機として、内部抽選を行うとともに複数のリールの回転を開始させ、遊技者の停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で複数のリールを停止させる制御を行っている。そして、遊技の結果は、複数のリールが停止した状態における入賞判定ライン上に表示された図柄組合せによって判定され、遊技の結果に応じてメダル等の払い出しなどが行われる。
【０００３】
上述した遊技機においては、遊技の結果、役の入賞又は非入賞のいずれかが発生するが、所定の期間における各役の入賞回数や非入賞の回数を表示することで、役に入賞する確率を遊技者が推測することができるようにする技術が開示されている（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開平１０－１２７８６１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
ここで、近年、遊技機においては、遊技の進行に関するプログラムを実行する主制御部について、初期稼働からの記録を含む複数の稼働記録を所定の表示装置を用いて表示可能にすることが求められている。このため、遊技機においては、所定の表示装置に複数の稼働記録を表示するために、複数の演算処理によって稼働記録を演算する必要がある。複数の稼働記録のそれぞれを演算する際に、その都度対応する演算処理を実行するように構成された場合、演算処理ごとにプログラムを呼び出す必要が生じてしまい、呼び出し回数が増加することで、呼び出しに係るプログラムの分だけプログラムの容量が増大してしまうという問題があった。
【０００６】
そこで、本発明は、プログラムの容量を増大させることなく複数の稼働記録を演算可能な遊技機を提供することを目的としている。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
（１）本発明は、遊技の進行を制御する主制御部（１００）と、
前記主制御部の初期稼働からの記録を含む複数の稼働記録を表示可能な稼働記録表示装置（６１０）と、を備え、
前記主制御部は、前記稼働記録表示装置で表示可能な前記複数の稼働記録を演算する処理である複数の演算処理と、前記演算処理の結果を前記稼働記録表示装置に送信し前記稼働記録を前記稼働記録表示装置に表示させる制御と、を実行する稼働記録制御手段（６００）を有し、
前記主制御部は、予め定められた周期で割り込み処理を実行し、
前記主制御部は、前記複数の演算処理が実行される場合に、前記複数の演算処理が終了するまで前記割り込み処理の実行を禁止し、
前記稼働記録制御手段は、前記複数の演算処理のうち少なくとも２つの演算処理を同時に実行することで、前記予め定められた周期よりも短い時間で前記複数の演算処理を終了する、ことを特徴とする。
【０００８】
本発明では、主制御部の初期稼働からの記録を含む複数の稼働記録を表示可能な稼働記

録表示装置を備えている。また、本発明の主制御部は、稼働記録表示装置で表示可能な複数の稼働記録を演算する処理である複数の演算処理と、演算処理の結果を稼働記録表示装置に送信し稼働記録を稼働記録表示装置に表示させる制御と、を実行する稼働記録制御手段を有しており、稼働記録制御手段が、複数の演算処理のうち少なくとも２つの演算処理を同時に実行するように構成されている。

【０００９】

このため、本発明の遊技機は、稼働記録表示装置に表示する複数の稼働記録を演算するための複数の演算処理のうち、少なくとも２つの演算処理が同時に実行されるため、稼働記録を表示するための演算処理を実行するプログラムを呼び出す回数を削減することができ、プログラムの容量を増大させることなく稼働記録を演算することができる。

【発明の効果】

【００２０】

本発明によれば、プログラムの容量を増大させることなく稼働記録を演算可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【００２１】

【図１】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図２】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図３】本発明の実施形態の遊技機の非ＲＴ状態～ＲＴ２状態、ボーナス成立状態及びボーナス状態における内部抽選テーブルを示す図である。

【図４】（Ａ）は、本発明の実施形態の遊技機の非ＲＴ状態～ＲＴ２状態及びボーナス成立状態において当選可能な小役の当選態様を説明する図、（Ｂ）は、第１ボーナス状態において当選可能な小役の当選態様を説明する図である。

【図５】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図である。

【図６】本発明の実施形態の遊技機における有利期間制御手段が制御する非有利期間と有利期間とに係る期間遷移図である。

【図７】本発明の実施形態の遊技機における遊技回数や払出数等のデータの管理を説明する図である。

【図８】本発明の実施形態の遊技機における主制御部の分解斜視図である。

【図９】本発明の実施形態の遊技機を開放した状態を示す正面図である。

【図１０】（Ａ）は、本発明の実施形態の遊技機における主制御部上の比率表示装置を示す正面図、（Ｂ）は、比率表示装置の正面図である。

【図１１】本発明の実施形態の遊技機における比率表示装置での表示を説明する図である。

【図１２】本発明の実施形態の遊技機における主制御部のメインＣＰＵのメモリーマップを示す図である。

【図１３】（Ａ）は、本発明の実施形態の遊技機の主制御部が実行する遊技に係る制御処理を示すフローチャート、（Ｂ）は、図１３（Ａ）に示した遊技に係る制御処理において実行される払出制御を示すフローチャートである。

【図１４】図１３（Ｂ）に示した払出制御において実行される稼働記録演算処理を示すフローチャートである。

【図１５】（Ａ）～（Ｇ）は、本発明の実施形態の遊技機における比率表示装置での表示を説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【００２２】

以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また、本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【００２３】

１．構成

図１は、本発明の実施形態に係るスロットマシン１の外観構成を示す斜視図である。本実施形態のスロットマシン１は、いわゆる回胴式遊技機と呼ばれるもので、メダルを遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

【００２４】

本実施形態のスロットマシン１は、収納箱ＢＸ、前面上扉ＵＤ及び前面下扉ＤＤからなる箱形の筐体内に複数のリールとしての第１リールＲ１～第３リールＲ３からなるリールユニットが収められている。また、筐体内のリールユニットの下部には、メダルの払出装置としてのホッパーユニット３２０（図２参照）が収められている。また、本実施形態のスロットマシン１の筐体内には、ＣＰＵ、ＲＯＭ（情報記憶媒体の一例）、ＲＡＭ等を搭載し、スロットマシン１の動作を制御する制御基板も収められている。

【００２５】

図１に示す第１リールＲ１～第３リールＲ３は、それぞれ外周面が一定の間隔で２０の領域（以下、各領域を「コマ」と記載する）に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また、第１リールＲ１～第３リールＲ３は、リール駆動手段としてのステッピングモータ（図示省略）に軸支されており、それぞれステッピングモータの軸周りに回転駆動され、ステッピングモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位（所定の回転角度単位、所定の回転量単位）で停止可能に設けられている。すなわち、本実施形態のスロットマシン１では、ステッピングモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第１リールＲ１～第３リールＲ３を回転駆動し、制御基板から駆動パルスの供給が断たれると、ステッピングモータの回転が停止することに伴って第１リールＲ１～第３リールＲ３が停止する。

【００２６】

前面上扉ＵＤと前面下扉ＤＤとは、個別に開閉可能に設けられている。前面上扉ＵＤには、第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓ＤＷが設けられている。第１リールＲ１～第３リールＲ３の停止状態では、第１リールＲ１～第３リールＲ３それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち、外周面上に連続して配列されている３つの図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）をスロットマシン１の正面から表示窓ＤＷを通じて観察できるようになっている。

【００２７】

また、本実施形態のスロットマシン１では、表示窓ＤＷを通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによって有効ラインが設定されている。なお、本実施形態のスロットマシン１では、１回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が、遊技状態に応じてそれぞれ２枚（第２規定投入数）又は３枚（第１規定投入数）に設定されており、各遊技状態に設定された規定投入数に相当するメダルが投入されると第１リールＲ１～第３リールＲ３の中段によって構成される有効ラインＬ１が有効化される。

【００２８】

そして、遊技結果は、表示窓ＤＷ内の有効ラインＬ１上に停止表示された図柄組合せによって判定され、有効ラインＬ１上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合に、その役が入賞したものとしてホッパーユニット３２０からメダルの払い出し等が行われる。

【００２９】

前面上扉ＵＤには、遊技情報表示部ＤＳが設けられている。遊技情報表示部ＤＳは、ＬＥＤ、ランプ、７セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、１回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計、今回の遊技で当選した役の情報、メダルの払い出しに関係するストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押し方を示唆する情報の表示等の各種遊技情報が表示される。

【００３０】

遊技情報表示部ＤＳには、７セグメント表示器から構成される主制御表示装置５００が

含まれており、規定投入数のメダルが投入されスタートレバーＳＬが操作された際に、今回の遊技で当選した役の情報である当選情報に基づき作成される制御信号である当選コマンドに対応する表示である報知表示が表示され、報知表示の表示後第１リールＲ１～第３リールＲ３が停止した際に、報知表示が終了するとともにメダルの払出数あるいは獲得数が表示される。本実施形態のスロットマシン１では、当選コマンドに応じた表示態様で主制御表示装置５００の各セグメントが点灯及び消灯することで、内部抽選で当選した役がどの役であるか遊技者が推測できるような報知表示が実行される。

【００３１】

また、主制御表示装置５００には、７セグメント表示器のドットであり、後述する有利期間制御手段４００によって有利期間が開始されている場合に点灯し、有利期間が開始されていない、つまり非有利期間が開始されている場合に消灯することで有利期間が開始されているか否かを報知する有利期間報知部５００Ａが設けられている。

【００３２】

また、前面上扉ＵＤには、演出を行うための演出表示装置３３０が設けられている。演出表示装置３３０は、例えば液晶ディスプレイから構成され、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像や画像が表示される。また、本実施形態のスロットマシン１では、前面上扉ＵＤや前面下扉ＤＤに対して、演出を行うためのスピーカ（図示省略）が複数設けられている。スピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

【００３３】

前面下扉ＤＤには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（貯留）されたメダルを投入する操作を行うための投入操作手段として、１枚のメダルを投入するシングルベットボタンＢＴ及び規定投入数のメダルを投入するマックスベットボタンＭＢ、第１リールＲ１～第３リールＲ３を回転させて遊技を開始する契機となる開始操作を遊技者に実行させるための遊技開始操作手段としてのスタートレバーＳＬ、ステッピングモータにより回転駆動されている第１リールＲ１～第３リールＲ３のそれぞれを停止させる契機となる停止操作を遊技者に実行させるための停止操作手段としてのストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３及びクレジットされたメダルを精算するための精算ボタンＢＳも設けられている。

【００３４】

本実施形態のスロットマシン１では、遊技者がメダルをメダル投入口ＭＩに投入するか、メダルが規定投入数以上にクレジットされている場合に、規定投入数と同じ回数シングルベットボタンＢＴを押下するシングルベット操作又はマックスベットボタンＭＢを押下するマックスベット操作を行うことで、規定投入数のメダルが投入状態に設定され、第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバーＳＬに対して開始操作を実行すると、制御基板において第１リールＲ１～第３リールＲ３をステッピングモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数を用いた内部抽選が行われ、第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転速度が所定の速度まで上昇し定常回転になったことを条件に、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下操作が許可、すなわちストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３による停止操作が有効化される。

【００３５】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３を押下（以下、「押下タイミング」と記載）していくと、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３のそれぞれに内蔵されている停止信号出力手段としてのストップスイッチ２４０がＯＮ動作を行い、制御基板へ出力するリール停止信号をＯＦＦ状態からＯＮ状態へ変化させる。ここで、ストップスイッチは、例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサ等から構成される。

【００３６】

また、遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタンＢ１～ストップボタ

ンＢ３を解放すると、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３それぞれに対応するストップスイッチがＯＦＦ動作を行い、制御基板へ出力するリール停止信号をＯＮ状態からＯＦＦ状態に変化させる。そして、制御基板は、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のＯＦＦ状態からＯＮ状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第１リールＲ１～第３リールＲ３を停止させる。

【００３７】

また、前面下扉ＤＤの下部には、メダル払出口ＭＯとメダル受け皿ＭＰとが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払出口ＭＯからメダル受け皿ＭＰへ払い出されるようになっている。また、遊技機内にクレジットされたメダルが記憶されている状態で、精算ボタンＢＳが押下された場合、精算ボタンＢＳの押下に伴ってホッパーユニット３２０からクレジット数（クレジットされたメダルの枚数）に相当する枚数のメダルを払い出す精算処理を実行し、メダル払出口ＭＯからメダル受け皿ＭＰへメダルを払い出す。

【００３８】

図２は、本実施形態のスロットマシン１の機能ブロック図である。本実施形態のスロットマシン１は、それぞれ独立した制御基板である主制御部１０と副制御部２０とによって制御される。主制御部１０は、複数の操作検出手段としてのメダル投入スイッチ２１０、ベットスイッチ２２０、スタートスイッチ２３０、ストップスイッチ２４０、設定変更スイッチ２５０及びリセットスイッチ２６０の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット３１０、ホッパーユニット３２０、遊技情報表示部ＤＳ及び比率表示装置６１０等の出力手段の動作を制御する。また、スロットマシン１においては、主制御部１０と副制御部２０とについて、主制御部１０から副制御部２０への短方向通信のみを可能に構成され、主制御部１０から副制御部２０へ各種信号を送信可能であるものの、副制御部２０から主制御部１０へ各種信号を送信することができないように通信接続されている。

【００３９】

主制御部１０の機能は、各種のプロセッサ（ＣＰＵ、ＤＳＰ等）、ＡＳＩＣ（ゲートアレイ等）、ＲＯＭ（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ、情報記憶媒体の一例）、あるいはＲＷＭなどのハードウェアや、ＲＯＭなどに予め記憶されている所定のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。本実施形態の主制御部１０は、プロセッサとして、ＣＰＵ（Ｃｅｎｔｒａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ、以下、主制御部１０のＣＰＵを「メインＣＰＵ」とも記載）を有している。

【００４０】

また、主制御部１０は、主制御部１０のＲＯＭ上に、設定変更手段１００、投入受付手段１０５、乱数生成手段１１０、内部抽選手段１２０、リール制御手段１３０、入賞判定手段１４０、払出制御手段１５０、リプレイ処理手段１６０、遊技状態移行制御手段１７０、主記憶手段１９０、有利期間制御手段４００及び稼働記録制御手段６００を設けている。主制御部１０を構成する各手段は、各制御処理の実行時に、主記憶手段１９０に予め記憶されている各制御プログラムを読み出して実行する。

【００４１】

設定変更手段１００は、主記憶手段１９０の設定値記憶手段１９１に記憶されている設定値を変更する制御を行う。本実施形態のスロットマシン１では、収納箱ＢＸ内に収められた電源装置２９０（図９参照）に設けられている設定変更スイッチ２５０から出力される信号である設定信号が入力されることで、設定変更が実行される。設定変更スイッチ２５０は、電源装置２９０の前面に設けられたキーシリンダ２７０（図９参照）に挿入された設定キーが回動することでＯＮ／ＯＦＦの状態が切り換わる設定キースイッチと、設定変更ボタン２８０（図９参照）が押下操作されたことを検知することで設定信号を出力する変更スイッチと、から構成されている。

【００４２】

本実施形態のスロットマシン１では、キーシリンダ２７０に設定キーが挿入されて時計回り（又は反時計回り）に設定キーが回された状態で、電源装置２９０のスイッチが作動し電源装置２９０に電力が供給されたことを設定の変更を許可する条件（設定変更許可条件）としている。設定変更手段１００は、設定変更許可条件が成立している場合に、スロットマシン１を設定の変更を許可する状態（設定変更許可状態）に制御する。

【００４３】

設定変更許可状態において、設定変更手段１００は、電源装置２９０に設けられている変更スイッチからの設定信号を受け付けるごとに、設定値記憶手段１９１に記憶されている設定値を設定１→設定２・・・設定６→設定１→・・・の順序で循環的に変動させる。また、スロットマシン１では、設定変更許可状態におけるスタートスイッチ２３０の作動が設定を確定させる条件とされており、スタートレバーＳＬの操作により作動するスタートスイッチ２３０からのスタート信号に基づいて設定値記憶手段１９１に記憶されている設定値を確定させて設定変更許可状態を終了する。本実施形態のスロットマシン１では、設定値記憶手段１９１において確定された設定値に応じて、内部抽選手段１２０による内部抽選で当選可能な当選エリアのうち一部の当選エリアの当選確率が変更される。

【００４４】

投入受付手段１０５は、メダルの投入を受け付ける投入受付期間において、規定投入数に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバーＳＬに対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。具体的には、メダル投入口ＭＩにメダルが投入されると、メダル投入スイッチ２１０が作動することに伴って、投入受付手段１０５が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また、投入受付手段１０５は、メダルがクレジットされた状態でシングルベットボタンＢＴ又はマックスベットボタンＭＢが押下されるベット操作が実行されると、ベットスイッチ２２０が作動することに伴って、規定投入数を限度として、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。

【００４５】

本実施形態において、投入受付手段１０５は、遊技状態移行制御手段１７０によって制御される遊技状態が非リプレイタイム状態～リプレイタイム２状態（以下、リプレイタイムを「ＲＴ」とも記載）、ボーナス成立状態又は第１種特別役物に係る役物連続作動装置としての第１レギュラービッグボーナス又は第２レギュラービッグボーナス（以下、レギュラービッグボーナスを「ＲＢＢ」と記載し、第１レギュラービッグボーナスを「ＲＢＢ１」、第２レギュラービッグボーナスを「ＲＢＢ２」と記載する）が作動し第１種特別役物としてのレギュラーボーナス（以下、「ＲＢ」と記載）が連続作動する状態である第１ボーナス状態である場合に、規定投入数を第１規定投入数としての３枚に設定し、遊技状態が非ＲＴ状態～ＲＴ２状態中に第２種特別役物に係る役物連続作動装置としてのチャレンジビッグボーナス（以下、「ＣＢＢ」と記載）が作動し第２種特別役物としてのチャレンジボーナス（以下、「ＣＢ」と記載）が連続作動する状態である第２ボーナス状態である場合に、規定投入数を第２規定投入数としての２枚に設定する。各遊技状態の詳細については、後述する。

【００４６】

なお、本実施形態のスロットマシン１では、規定投入数に相当するメダルの投入に基づいて有効化されたスタートレバーＳＬの最初の押下操作が、遊技者による遊技の開始操作として受け付けられ、第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転を開始させる契機となっているとともに、後述する内部抽選手段１２０が内部抽選を実行する契機となっている。

【００４７】

乱数生成手段１１０は、抽選用の乱数を発生させる手段である。乱数は、例えば、インクリメントカウンタ（所定のカウント範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ）のカウント値に基づいて発生させることができる。なお、本実施形態において、「乱数」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、発生自体は規則的であっても、取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

【００４８】

内部抽選手段１２０は、遊技者がスタートレバーＳＬに対して開始操作を実行し、スタートスイッチ２３０が開始操作を検出することで出力されるスタート信号に基づいて、役の当否を決定する内部抽選を行う手段であって、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、抽選フラグ設定処理等を行う。

【００４９】

抽選テーブル選択処理では、主記憶手段１９０の内部抽選テーブル記憶手段１９２に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを現在の遊技状態に基づき選択する。各内部抽選テーブルでは、複数の乱数（例えば、０～６５５３５の６５５３６個の乱数）のそれぞれに対して、リプレイ、小役及びボーナスなどの各種の役やハズレ（不当選）が対応付けられている。

【００５０】

図３は、遊技状態が非ＲＴ状態～ＲＴ２状態である場合に選択される内部抽選テーブルである内部抽選テーブルＡ～内部抽選テーブルＣと、非ＲＴ状態～ＲＴ２状態における内部抽選でＲＢＢ１又はＲＢＢ２に当選した場合に移行する遊技状態であるボーナス成立状態である場合に選択される内部抽選テーブルである内部抽選テーブルＤと、ＲＢＢ１又はＲＢＢ２が入賞した場合に移行する遊技状態である第１ボーナス状態である場合に選択される内部抽選テーブルである内部抽選テーブルＥと、を示す図である。なお、本実施形態においては、非ＲＴ状態～ＲＴ２状態における内部抽選でＣＢＢに当選し、かつＣＢＢが入賞した場合に移行する遊技状態である第２ボーナス状態である場合に、ＣＢＢが当選した遊技において選択されていた内部抽選テーブルで当選可能なリプレイに乱数が対応付けられた内部抽選テーブルが用いられる。

【００５１】

図３に示すように、遊技状態が非ＲＴ状態～ＲＴ２状態である場合に選択される内部抽選テーブルＡ～内部抽選テーブルＣと、遊技状態がボーナス成立状態である場合に選択される内部抽選テーブルＤと、は、いずれも小役を含む当選エリアの当選確率が同一に設定されており、小役を含む当選エリアとして、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル６」と、当選エリア「レア役」と、当選エリア「取りこぼし役」と、にそれぞれ乱数が対応付けられている。一方、遊技状態が第１ボーナス状態又は第２ボーナス状態である場合に選択される内部抽選テーブルＥは、小役を含む当選エリアとして、当選エリア「ＪＡＣ」に乱数が対応付けられている。

【００５２】

また、内部抽選テーブルＡ～内部抽選テーブルＣでは、本実施形態において用意されているボーナスとして用意されているＲＢＢ１と、ＲＢＢ２と、ＣＢＢと、のそれぞれに当選可能な当選エリアとが抽選対象として設定されている。具体的には、内部抽選テーブルＡ～内部抽選テーブルＣでは、ＲＢＢ１のみに当選する当選エリアである当選エリア「ＲＢＢ１」と、ＲＢＢ２とリプレイとが重複して当選する当選エリアである当選エリア「ＲＢＢ２＆レアリプレイ」と、ＣＢＢのみに当選する当選エリアである当選エリア「ＣＢＢ」と、が抽選対象として設定されている。一方、内部抽選テーブルＤでは、内部抽選テーブルＡ～内部抽選テーブルＣにおいて当選エリア「ＲＢＢ１」に対応付けられていた乱数と当選エリア「ＣＢＢ」に対応付けられていた乱数とがハズレ（不当選）に対応付けられ、当選エリア「ＲＢＢ２＆レアリプレイ」に対応付けられていた乱数が当選エリア「レアリプレイ」に対応付けられている。

【００５３】

図４（Ａ）は、非ＲＴ状態～ＲＴ２状態、ボーナス成立状態において当選可能な小役を含む当選エリア（当選態様）と、各当選エリアの当選時に実行されるストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の操作態様によって入賞可能となる小役と、を示す図である。図４（Ａ）に示すように、本実施形態のスロットマシン１では、入賞可能な小役（以下、「入賞役」と記載）として、ベル、特殊小役１～特殊小役６、レア役及び取りこぼし役が用意されており、複数種類の入賞役が重複して当選する小役の当選エリア（当選態様）として、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル６」が設定されている。

【００５４】
ここで、「打順」とは、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３に対して押下操作を実行する順番を意味し、打順１～打順６の６通りの打順から構成されている。本実施形態のスロットマシン１では、ストップボタンＢ１を押下することが第１リールＲ１を停止させるための操作に対応し、ストップボタンＢ２を押下することが第２リールＲ２を停止させるための操作に対応し、ストップボタンＢ３を押下することが第３リールＲ３を停止させるための操作に対応する。このため、本実施形態のスロットマシン１では、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下順序が変化すると、第１リールＲ１～第３リールＲ３の停止順序が変化する。
【００５５】
打順１は、ストップボタンＢ１→ストップボタンＢ２→ストップボタンＢ３の順に停止操作が実行される、いわゆる順押しと称される打順である。また、打順２は、ストップボタンＢ１→ストップボタンＢ３→ストップボタンＢ２の順に停止操作が実行される、いわゆるハサミ打ちと称される打順である。また、打順３は、ストップボタンＢ２→ストップボタンＢ１→ストップボタンＢ３の順に停止操作が実行される打順である。また、打順４は、ストップボタンＢ２→ストップボタンＢ３→ストップボタンＢ１の順に停止操作が実行される打順である。また、打順５は、ストップボタンＢ３→ストップボタンＢ１→ストップボタンＢ２の順に停止操作が実行される打順である。また、打順６は、ストップボタンＢ３→ストップボタンＢ２→ストップボタンＢ１の順に停止操作が実行される、いわゆる逆押しと称される打順である。
【００５６】
なお、以下の記載において、リール制御手段１３０によって第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転が開始され、遊技者が最初に有効なストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３のいずれかを押下操作することを第１停止操作とも記載し、第１リールＲ１～第３リールＲ３のうち、第１停止操作で押下操作されたストップボタンに対応した１つのリールの回転が停止した状態で遊技者が有効なストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３のいずれかを押下操作することを第２停止操作とも記載し、第１リールＲ１～第３リールＲ３のうち第１停止操作で押下操作されたストップボタンに対応したリールと第２停止操作で押下操作されたストップボタンに対応したリールとの２つのリールの回転が停止した状態で遊技者が有効なストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３のいずれかを押下操作することを第３停止操作とも記載する。
【００５７】
当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル６」は、ベルと、特殊小役１～特殊小役６のうちいずれか１種類と、が重複して当選する当選エリアである。ここで、ベルは、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル６」の当選時に適切な打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作された場合に、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞する入賞役であり、例えば当選エリア「打順ベル１」の当選時である場合には、打順１でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作された場合に入賞する。また、特殊小役１～特殊小役６は、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル６」の当選時にベルを入賞可能な打順以外の打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作され、かつ各ストップボタンの押下タイミングが適切であった場合に入賞可能な入賞役であり、例えば当選エリア「打順ベル１」の当選時である場合には、打順２～打順６のいずれかの打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作され、かつ各ストップボタンの押下タイミングが適切であった場合に入賞する。
【００５８】
なお、本実施形態のスロットマシン１において、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル６」の当選時にベルを入賞させることができない打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作され、かつ特殊小役１～特殊小役６を入賞させることができない押下タイミングで各ストップボタンが押下操作された場合には、いずれの役も入賞しない取りこぼし（非入賞）が発生する。また、以下の記載において、当選エリア「打

順ベル１」～当選エリア「打順ベル６」の当選時にベルを入賞させることができる打順を、正解打順とも記載する。また、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル６」の当選時にベルを入賞させることができない打順を、不正解打順とも記載する。

【００５９】

当選エリア「レア役」は、レア役に当選し、打順及び押下タイミングによらずレア役が入賞可能に構成されており、他の小役を含む当選エリアよりも当選する確率が低くなるように構成されている。当選エリア「取りこぼし役」は、取りこぼし役に当選し、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミングが適切な場合に取りこぼし役を入賞可能に構成されており、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミングが取りこぼし役を入賞させることができない押下タイミングであった場合には、いずれの役も入賞しない取りこぼし（非入賞）となる。

【００６０】

図４（Ｂ）は、第１ボーナス状態において当選可能な小役の当選エリアを示す図である。図４（Ｂ）に示すように、ＪＡＣは、ベル、特殊小役１～特殊小役６、レア役及取りこぼし役の、非ＲＴ状態～ＲＴ２状態及びボーナス成立状態において当選可能な小役のすべてに重複して当選する当選エリアである。本実施形態のスロットマシン１は、当選エリア「ＪＡＣ」に当選した場合、リール制御手段１３０によるリール停止制御において、入賞時の払出数が最も多いベルが他の役に優先して入賞するように第１リールＲ１～第３リールＲ３を制御する。これにより、当選エリア「ＪＡＣ」に当選した場合には、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の打順及び押下タイミングによらずベルが入賞する。

【００６１】

次に、リプレイを含む当選エリアについて説明する。図３に示すように、本実施形態のスロットマシン１では、リプレイのみを含む当選エリアとして、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「打順リプレイ１」～当選エリア「打順リプレイ６」と、当選エリア「レアリプレイ」と、が設定されている。

【００６２】

当選エリア「通常リプレイ」は、内部抽選テーブルＡ～内部抽選テーブルＤのそれぞれにおいて設定されている当選エリアであり、通常リプレイに当選し、打順及び押下タイミングによらず通常リプレイを入賞可能に構成されている。当選エリア「レアリプレイ」は、内部抽選テーブルＡ～内部抽選テーブルＤのそれぞれにおいて設定されている当選エリアであり、レアリプレイに当選し、打順及び押下タイミングによらずレアリプレイを入賞可能に構成されている。また、当選エリア「レアリプレイ」は、各内部抽選テーブルにおいて当選可能なリプレイを含む当選エリアのいずれの当選エリアよりも当選確率が低くなるように設定されている。

【００６３】

当選エリア「打順リプレイ１」～当選エリア「打順リプレイ６」は、遊技状態がＲＴ１状態である場合に選択される内部抽選テーブルＢにおいて設定されている当選エリアであり、通常リプレイと、ＲＴ２移行リプレイと、に重複して当選し、当選エリア「打順リプレイ１」～当選エリア「打順リプレイ６」のそれぞれに設定された打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作された場合にはＲＴ２移行リプレイが入賞し、それ以外の打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作された場合には通常リプレイが入賞する。

【００６４】

また、当選エリア「打順リプレイ１」～当選エリア「打順リプレイ６」は、重複当選する当選態様がそれぞれ異なるように構成されている。具体的には、当選エリア「打順リプレイ１」は、通常リプレイと、ＲＴ２移行リプレイとが重複当選し、当選エリア「打順リプレイ２」は、通常リプレイと、ＲＴ２移行リプレイと、他のリプレイとは入賞形態を示す図柄組合せ（以下、「入賞図柄組合せ」とも記載）が異なる特殊リプレイ１と、が重複当選し、当選エリア「打順リプレイ３」は、通常リプレイと、ＲＴ２移行リプレイと、他のリプレイとは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ２と、が重複当選し、当選エリア「

打順リプレイ４」は、通常リプレイと、ＲＴ２移行リプレイと、他のリプレイとは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ３と、が重複当選し、当選エリア「打順リプレイ５」は、通常リプレイと、ＲＴ２移行リプレイと、他のリプレイとは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ４と、が重複当選し、当選エリア「打順リプレイ６」は、通常リプレイと、ＲＴ２移行リプレイと、他のリプレイとは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ５と、が重複当選するように構成されている。なお、後述するリール制御手段１３０は、内部抽選手段１２０による内部抽選で特殊リプレイ１～特殊リプレイ５を含む当選エリアに当選した場合に、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも、特殊リプレイ１～特殊リプレイ５の入賞図柄組合せが表示されないようにリール停止制御を実行するように構成されている。

【００６５】

本実施形態のスロットマシン１では、設定値記憶手段１９１に記憶されている設定値に応じて、当選エリア「共通ベル役」と、当選エリア「ＲＢＢ２＆レアリプレイ」と、の当選確率が変更されるように構成されており、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル６」と、当選エリア「レア役」と、当選エリア「取りこぼし役」と、当選エリア「打順リプレイ１」～当選エリア「打順リプレイ６」と、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「レアリプレイ」と、当選エリア「ＲＢＢ１」と、当選エリア「ＣＢＢ」と、は設定値記憶手段１９１に記憶されている設定値がいずれの値であっても当選確率に変化が生じないように構成されている。

【００６６】

乱数判定処理では、スタートスイッチ２３０から出力されるスタート信号に基づいて、遊技ごとに乱数生成手段１１０が生成する乱数（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数を抽選テーブル選択処理で選択した内部抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき役に当選したか否かを判定する。

【００６７】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に対応する抽選フラグを非成立状態（第１のフラグ状態、ＯＦＦ状態）から成立状態（第２のフラグ状態、ＯＮ状態）に設定する。本実施形態のスロットマシン１では、２種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した２種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが成立状態に設定される。なお、抽選フラグの設定情報は、主記憶手段１９０の抽選フラグ記憶手段１９３に格納される。

【００６８】

ここで、本実施形態のスロットマシン１では、入賞するまで次回以降の遊技に成立状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非成立状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応付けられる役としては、ＲＢＢ１，ＲＢＢ２，ＣＢＢがあり、小役及びリプレイは、後者の持越不可フラグに対応付けられている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、内部抽選でＲＢＢ１，ＲＢＢ２又はＣＢＢのいずれかを含む当選エリアに当選すると、当選したＲＢＢ１，ＲＢＢ２又はＣＢＢの抽選フラグの成立状態を、ＲＢＢ１，ＲＢＢ２又はＣＢＢが入賞するまで持ち越す処理を行う。

【００６９】

なお、本実施形態においては、ＣＢＢの入賞図柄組合せを構成する各図柄が、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミングによらずに入賞可能となるように第１リールＲ１～第３リールＲ３の周面に配列されている。このため、本実施形態のスロットマシン１は、当選した遊技以降の遊技にまで抽選フラグの成立状態を持ち越す持ち越し処理について、ＲＢＢ１又はＲＢＢ２の持ち越し処理のみを実行可能となっている。また、本実施形態の内部抽選手段１２０は、ＣＢＢが作動している場合、内部抽選の結果によらずすべての小役の抽選フラグを成立状態にセットする。

【００７０】

内部抽選手段１２０は、ＲＢＢ１又はＲＢＢ２の抽選フラグの成立状態が持ち越されて

いる遊技でも、小役及びリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、ＲＢＢ１又はＲＢＢ２の抽選フラグの成立状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているＲＢＢ１又はＲＢＢ２の抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる２種類以上の役に対応する抽選フラグを成立状態に設定する。

【００７１】

リール制御手段１３０は、遊技者がスタートレバーＳＬへ開始操作を実行することにより作動するスタートスイッチ２３０から、スタート信号が出力されたことに基づいて、ステッピングモータにより第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転駆動を開始する。また、リール制御手段１３０は、第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転状態が、所定速度（例えば、約８０ｒｐｍ）で定常回転する回転状態となった場合に、各リールに対応するストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作されることでストップスイッチ２４０によって検出される停止操作を有効化する制御を実行する。そして、リール制御手段１３０は、停止操作の検出に基づきストップスイッチ２４０からリール停止信号が出力された場合に、リールユニット３１０のステッピングモータへの駆動パルス（モータ駆動信号）の供給を停止することにより、第１リールＲ１～第３リールＲ３の各リールを停止させる制御を行う。このとき、リール制御手段１３０は、ステッピングモータにより回転駆動されている第１リールＲ１～第３リールＲ３を抽選フラグの設定状態、すなわち内部抽選の結果に応じた態様で停止させる制御を行う。つまり、リール制御手段１３０は、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の各ボタンが押下されるごとに、第１リールＲ１～第３リールＲ３のうち押下されたストップボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。

【００７２】

また、本実施形態のスロットマシン１では、第１リールＲ１～第３リールＲ３について、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下された時点から１９０ｍｓ以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止するようになっている。ここで、ストップボタンの押下時点から１９０ｍｓ以内に回転中のリールを停止させる場合、回転している各リールの停止位置は、各リールの直径及び回転速度より、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で４コマ分回転可能に構成されている。リール制御手段１３０は、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する押下操作が行われた時点で有効ラインＬ１上の表示位置に対して０コマ～４コマの範囲内に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄を有効ラインＬ１上の表示位置に表示するように、押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行っている。

【００７３】

このため、スロットマシン１では、上述したベルや各リプレイ、ＣＢＢのようなストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミングによらず入賞可能な役の入賞図柄組合せを構成する図柄が、第１リールＲ１～第３リールＲ３のそれぞれにおいて、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに表示可能な範囲内に配列されている。特に、ベルの入賞図柄組合せのうち、第３リールＲ３に表示可能な図柄については、第３リールＲ３の滑りコマ数が最大１コマとなるＣＢＢ作動時である場合にもストップボタンＢ３の押下タイミングによらず表示可能となるように配列されている。

【００７４】

ここで、リール制御手段１３０は、スタートスイッチ２３０が開始操作を検出することで出力されるスタート信号を受信し、第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転を開始して１回の遊技を開始した場合に、一般にウェイト（又はウェイト時間）と称される待機時間（約４．１秒）を設定するように構成されている。そして、リール制御手段１３０は、待機時間の設定から待機時間が経過するまでの期間内にスタート信号をスタートスイッチ２３０から受信した場合に、待機時間が経過した後に第１リールＲ１～第３リールＲ３の回

転を開始するように構成されている。この構成により、リール制御手段１３０は、１回の遊技の開始から次の遊技の開始までに一定の時間として最小遊技時間（約４．１秒）を経過してから遊技を開始させることができる。

【００７５】

リール制御手段１３０は、ロジック演算により回転中のリールの停止位置を求めるロジック演算処理と、主記憶手段１９０の停止制御テーブル記憶手段１９４に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定するテーブル参照処理とを行っている。

【００７６】

まず、ロジック演算処理では、役ごとに定められた優先順位データに従ってストップスイッチ２４０の作動時点、つまりストップボタンの押下操作を検出した時点におけるリールの位置である押下検出位置から０コマ～４コマの範囲内に存在する５コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。ここで、リール制御手段１３０は、リールユニット３１０に設けられたフォトセンサが各リールに設けられたリール位置検出部を検出した場合に出力されるリールが１回転したことを示す情報であるリールインデックスと、リールインデックスが検出されるリールの基準位置からの回転角度（ステッピングモータに供給した駆動パルスの供給回数から算出）を用いて、ストップスイッチ２４０からリール停止信号を受信した時点におけるリールの回転状態を取得する。そして、各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただし、ロジック演算処理では、内部抽選の結果や押下検出位置等に応じて複数の停止位置の候補に対して同一の優先度が求まる場合がある。最も優先度の高い停止位置の候補が複数となった場合には、テーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

【００７７】

本実施形態のスロットマシン１では、遊技状態が非ＲＴ状態～ＲＴ２状態、ボーナス成立状態又は第１ボーナス状態である場合、「リプレイ＞小役＞ボーナス」の順序で優先順位が定められている。また、スロットマシン１において、ＣＢＢ作動中である第２ボーナス状態である場合には、「小役＞リプレイ＞ボーナス」の順序で優先順位が定められている。つまり、本実施形態のスロットマシン１は、ＣＢＢ作動中である場合におけるリール停止制御の実行時において、小役とリプレイ又はボーナスとに重複して当選した場合に、リプレイ及びボーナスに優先して小役の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインＬ１上に停止する。

【００７８】

ロジック演算処理では、２種類以上の役に関する抽選フラグが当選状態に設定されている場合、各役に対応付けられた優先順位に従って、優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補を、優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補よりも優先度が高くなるように優先度を求める。

【００７９】

なお、本実施形態のスロットマシン１において、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における停止位置の候補の優先度の求め方は、有効ラインＬ１上に表示可能な図柄組合せの数に応じて優先度を求める方法と、小役に予め定められている配当に基づくメダルの払出数に応じて優先度を求める方法とが存在する。有効ラインＬ１上に表示可能な図柄組合せの数に応じて停止位置の候補の優先度を求める場合には、有効ラインＬ１上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せ（以下、「入賞図柄組合せ」と記載）の数が多くなる停止位置ほど優先度が高くなるように各停止位置の候補の優先度を求める。また、メダルの払出数に応じて停止位置の候補の優先度を求める場合には、有効ラインＬ１上の表示位置に表示されている図柄に対応する小役の配当に基づくメダルの払出数が多くなる停止位置、すなわち配当が多い小役を入賞させることができる停止位置ほど優先順位が高くなるように各停止位置の候補の優先度を求める。ただし、メダルの払出数に応じて停止位置の候補の優先度を求める場合に、配当が同一の小役が重複して当選した場合には、それぞれの小役を入賞させることができる停止位置の候補の優先度がそれぞれ同一のものとして扱わ

れる。

【００８０】

また、ロジック演算処理では、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールの停止位置の候補を求める処理として行っている。ここで、引き込み処理とは、抽選フラグが当選状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるようにリールの停止位置の候補を求める処理である。一方、蹴飛ばし処理とは、抽選フラグが非当選状態に設定された役を入賞させることができないようにリールの停止位置の候補を求める処理である。このように、リール制御手段１３０は、抽選フラグが当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方で抽選フラグが非当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止しないようにリールの停止位置の候補を求めるロジック演算処理を行っている。

【００８１】

ここで、本実施形態のスロットマシン１において、ＣＢＢが入賞しＣＢＢが作動した場合、リール制御手段１３０は、第１リールＲ１～第３リールＲ３のうち第３リールＲ３について、ストップボタンＢ３が押下された時点から７５ｍｓ以内に回転中の第３リールＲ３を停止するようにリールの停止制御を実行する。ストップボタンの押下時点から７５ｍｓ以内に回転中のリールを停止させる場合、回転している各リールの停止位置は、各リールの直径及び回転速度より、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で１コマ分回転可能に構成されている。

【００８２】

なお、リール制御手段１３０は、ＣＢＢ作動中におけるリールの停止制御において、第１リールＲ１～第３リールＲ３のうち、予め定められた少なくとも１つのリールをストップボタンが押下された時点から７５ｍｓ以内に停止するようにリール停止制御を実行すればよく、本実施形態においては、ストップボタンＢ３が押下操作されたことでストップスイッチ２４０から出力されるリール停止信号を検出した時点から７５ｍｓ以内に第３リールＲ３を停止するようにリールの停止制御を実行するが、第１リールＲ１や第２リールＲ２といった他のリールに対応するストップボタンが押下操作されたことをストップスイッチ２４０が検出し、リール停止信号がストップスイッチ２４０から出力された時点から７５ｍｓ以内にリールを停止するようにリールの停止制御を実行するように構成されていてもよく、ストップスイッチ２４０からリール停止信号が出力された時点から７５ｍｓ以内にリールを停止するように設定されるリールの本数は、１本ではなく複数本であってもよい。

【００８３】

入賞判定手段１４０は、第１リールＲ１～第３リールＲ３の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、主記憶手段１９０の入賞判定テーブル記憶手段１９５に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第１リールＲ１～第３リールＲ３の全てが停止した時点で有効ラインＬ１上に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ラインＬ１上に表示された図柄組合せによって、小役、リプレイ、ボーナスの入賞の有無を判定（以下、「入賞判定」と記載）できるように入賞判定テーブルが用意されている。

【００８４】

また、本実施形態のスロットマシン１では、入賞判定処理における入賞判定手段１４０の判定結果に基づいて各処理が実行される。入賞役の判定結果に基づき実行される各処理としては、例えば、小役が入賞した場合には払出制御手段１５０にメダルを払い出させる枚数を決定する処理が行われ、リプレイが入賞した場合にはリプレイ処理手段１６０に次回の遊技においてメダルを消費せずに実行させる処理を行わせ、ボーナスが入賞した場合には遊技状態移行制御手段１７０に入賞したボーナスを作動させる処理が行われる。

【００８５】

払出制御手段１５０は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役ごとに予め定められている配当に基づいて遊技に

おけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数をスロットマシン１の外部に設けられたホールコンピュータ等の外部装置（不図示）に出力するために、主記憶手段１９０の払出数カウンタ１９６にセットするとともに、決定された払出数に相当するメダルを、払出装置としてのホッパーユニット３２０に払い出させる払出制御を行う。

【００８６】

本実施形態において、小役の配当は、第１規定投入数である場合と第２規定投入数である場合とで異なる払出数が設定されている。規定投入数が第１規定投入数に設定されている場合、ベルの配当は、第１規定投入数よりも多い９枚に設定され、レア役の配当は、第１規定投入数よりも少ない２枚に設定され、特殊小役１～特殊小役６及び取りこぼし役の配当は、第１規定投入数よりも少ない１枚に設定されている。また、規定投入数が第２規定投入数に設定されている場合、ベルの配当は、第２規定投入数よりも多い１４枚に設定され、レア役の配当は、第２規定投入数と同数の２枚に設定され、特殊小役１～特殊小役６及び取りこぼし役の配当は、第２規定投入数よりも少ない１枚に設定されている。

【００８７】

ホッパーユニット３２０は、払出制御手段１５０によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット３２０には、メダルを１枚払い出すごとに作動する払出メダル検出スイッチ３２５が備えられている。払出制御手段１５０は、払出メダル検出スイッチ３２５からの入力信号に基づいて、ホッパーユニット３２０から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるように構成されている。なお、メダルのクレジットが許可されている場合には、ホッパーユニット３２０によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、主記憶手段１９０のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。

【００８８】

リプレイ処理手段１６０は、入賞判定手段１４０により有効ラインＬ１上に複数種類のリプレイ役のうちいずれかのリプレイの入賞を示す図柄組合せが停止表示されたと判定され、リプレイが入賞した場合に、次回の遊技に関してメダルの投入を要さずに遊技を実行可能にする準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち、本実施形態のスロットマシン１では、リプレイが入賞した場合、規定投入数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ラインＬ１を設定した状態で、次回のスタートレバーＳＬに対する開始操作を待機する。

【００８９】

遊技状態移行制御手段１７０は、非ＲＴ状態～ＲＴ２状態の間で遊技状態を移行させ、リプレイの当選態様を変更させるＲＴ状態移行制御処理と、内部抽選手段１２０による内部抽選でＲＢＢ１又はＲＢＢ２が当選した場合に現在の遊技状態からボーナス成立状態に移行させるボーナス成立状態移行制御処理と、リール制御手段１３０によるリール停止制御によってＲＢＢ１，ＲＢＢ２又はＣＢＢの入賞図柄組合せが有効ラインＬ１上に表示された場合に、有効ラインＬ１上に表示されたボーナスを作動させるとともに遊技状態を第１ボーナス状態又は第２ボーナス状態に移行させるボーナス作動制御処理と、の遊技状態移行制御を行う。

【００９０】

図５（Ａ）は、遊技状態移行制御手段１７０が実行する遊技状態移行制御において、各遊技状態から移行可能な遊技状態を示す状態遷移図である。なお、以下の記載において、非ＲＴ状態～ＲＴ２状態をまとめて「非ボーナス状態」とも記載する。また、以下の記載において、第１ボーナス状態、第２ボーナス状態をまとめて「ボーナス状態」とも記載する。

【００９１】

まず、ＲＴ状態移行制御処理の詳細について説明する。図５（Ａ）に示すように、非ＲＴ状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、非ＲＴ状態からは

ＲＴ１状態への移行が可能となっている。具体的には、非ＲＴ状態において当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル６」のいずれかが当選し、かつストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作され、リール制御手段１３０によるリール停止制御により小役、リプレイ及びボーナスのいずれの役の入賞図柄組合せとは異なる図柄組合せが有効ラインＬ１上に表示された場合にＲＴ１状態へ移行する。また、非ＲＴ状態では、リプレイの当選確率が例えば約１／７．３に設定された内部抽選テーブルＡを参照した内部抽選が行われる。

【００９２】

ＲＴ１状態は、非ＲＴ状態と、ＲＴ２状態と、から移行可能な通常の状態に相当する遊技状態で、ＲＴ１状態からはＲＴ２状態への移行が可能となっている。具体的には、ＲＴ１状態において、当選エリア「打順リプレイ１」～当選エリア「打順リプレイ６」のいずれかに当選し、かつＲＴ２移行リプレイを入賞可能な打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作され、リール制御手段１３０によるリール停止制御によりＲＴ２移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインＬ１上に表示された場合に、ＲＴ２状態に移行する。ＲＴ１状態では、リプレイの当選確率が例えば約１／７．３に設定されている内部抽選テーブルＢを参照した内部抽選が行われる。

【００９３】

ＲＴ２状態は、ＲＴ１状態においてリール制御手段１３０によるリール停止制御によりＲＴ２移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインＬ１上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。ＲＴ２状態からは、ＲＴ１状態への移行が可能となっている。具体的には、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル６」のいずれかが当選し、かつストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作され、リール制御手段１３０によるリール停止制御により小役、リプレイ及びボーナスのいずれの役の入賞図柄組合せとは異なる図柄組合せが有効ラインＬ１上に表示された場合に、ＲＴ１状態に移行する。ＲＴ２状態では、リプレイの当選確率が例えば約１／１．５に設定されることで、小役、リプレイ又はボーナスのいずれかに当選する確率が極めて高く設定されている内部抽選テーブルＣを参照した内部抽選が行われる。

【００９４】

本実施形態のスロットマシン１では、非ＲＴ状態～ＲＴ２状態の間で遊技状態を遷移させることで、各遊技状態で異なる遊技性を実現している。具体的には、本実施形態のスロットマシン１においては、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル６」の当選時にベルを入賞させ続ける限り、リプレイの当選確率が約１／７．３と低い確率で維持される非ＲＴ状態と、通常の遊技が実行されるＲＴ１状態と、高確率でリプレイに当選することで毎回の遊技において小役、リプレイ又はボーナスのいずれかに極めて高い確率で当選可能なＲＴ２状態と、でそれぞれ異なる遊技性を実現している。

【００９５】

また、リプレイに当選する確率が約１／１．５と高確率に設定されているＲＴ２状態においては、当選エリア「通常リプレイ」に当選する確率も高くなっており、後述する有利期間制御手段４００によって有利期間が開始され、特定役の入賞を補助する入賞補助制御が実行されるアシストタイム期間（以下、アシストタイムを「ＡＴ」とも記載）が開始されることで、ＡＴ期間における遊技が他の遊技状態よりもリプレイに高確率で当選するＲＴ１状態で実行される、いわゆるアシストリプレイタイム遊技（以下、アシストリプレイタイムを「ＡＲＴ」とも記載）を実行することができる構成となっている。

【００９６】

次に、遊技状態移行制御手段１７０が実行する遊技状態移行制御処理のうちボーナス成立状態移行制御処理について説明する。遊技状態移行制御手段１７０は、内部抽選でＲＢＢ１又はＲＢＢ２を含む当選エリアに当選した場合に、遊技状態を現在の遊技状態からボーナス成立状態へ移行させるボーナス成立状態移行制御処理を実行する。具体的には、遊技状態移行制御手段１７０は、例えば非ＲＴ状態での内部抽選において当選エリア「ＲＢＢ１」や当選エリア「ＲＢＢ２＆レアリプレイ」等のＲＢＢ１又はＲＢＢ２を含む当選エ

リアに当選した場合に、遊技状態を非ＲＴ状態からボーナス成立状態に移行させる。また、スロットマシン１では、ＲＢＢ１又はＲＢＢ２を含む当選エリアに当選し、かつ当選したＲＢＢ１又はＲＢＢ２が入賞しなかった場合に、当選したＲＢＢ１又はＲＢＢ２が入賞するまでの以降の遊技においてボーナス成立状態での遊技が実行される。ボーナス成立状態では、図３に示す内部抽選テーブルＡ～内部抽選テーブルＥのうち、リプレイの当選確率が例えば約１／７．３に設定されている内部抽選テーブルＤを参照した内部抽選が行われる。

【００９７】

本実施形態のスロットマシン１では、ボーナス成立状態において、内部抽選で小役、リプレイ又はボーナスのいずれかに当選する確率が極めて高く設定されているＲＴ２状態よりもリプレイの当選確率が低い内部抽選テーブルを用いて内部抽選が実行されるように構成されている。上述した通り、本実施形態のスロットマシン１においては、内部抽選でＲＢＢ１又はＲＢＢ２を含む当選エリアに当選した場合に、当選したＲＢＢ１又はＲＢＢ２が入賞するまで抽選フラグが成立状態で持ち越される。このため、スロットマシン１では、ボーナス成立状態における内部抽選で小役又はリプレイに当選した場合に、小役とボーナス又はリプレイとボーナスが重複して当選した状態となる。また、上述した通り、スロットマシン１では、「リプレイ＞小役＞ボーナス」の順序で優先順位が定められている。また、スロットマシン１では、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミングが適切である場合に入賞する特殊小役１～特殊小役６、取りこぼし役の当選時において、当選した特殊小役１～特殊小役６、取りこぼし役を入賞できない押下タイミングでストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作された場合に、いずれの役も入賞しない取りこぼし（非入賞）となるように構成されている。

【００９８】

このため、本実施形態のスロットマシン１では、ボーナス成立状態のリプレイの当選確率をＲＴ２状態におけるリプレイの当選確率よりも低くなるように設定し、内部抽選でハズレ（不当選）となり得るように構成することで、ボーナスに単独で当選した状態が発生し得るように構成されている。これにより、スロットマシン１では、ボーナス成立状態において、内部抽選でハズレ（不当選）となった際に、抽選フラグが成立状態にセットされ続けているＲＢＢ１又はＲＢＢ２を入賞させることができるようになる。

【００９９】

次に、遊技状態移行制御手段１７０が実行する遊技状態移行制御処理のうちボーナス状態移行制御処理について説明する。遊技状態移行制御手段１７０は、リール制御手段１３０によるリール停止制御によりＲＢＢ１又はＲＢＢ２の入賞図柄組合せが有効ラインＬ１上に表示された場合に、ボーナス状態移行制御処理として、ＲＢＢ１又はＲＢＢ２を作動させるとともに遊技状態をボーナス成立状態から第１ボーナス状態へ移行させる処理を実行する。第１ボーナス状態へ移行した場合、遊技状態移行制御手段１７０は、主記憶手段１９０の有するカウンタであるボーナス終了判定カウンタ（不図示）へ値を加算する処理を開始する。第１ボーナス状態からは、非ＲＴ状態への移行が可能となっている。具体的には、第１ボーナス状態において、２７０枚を超えるメダルの払い出しが実行され、ボーナス終了判定カウンタに記憶されている値が予め定められた所定の払出数に対応する値（本実施形態では値「２７０」）に到達した場合に、ＲＢＢ１又はＲＢＢ２を終了させるとともに遊技状態を非ＲＴ状態に移行する。第１ボーナス状態では、図３に示す内部抽選テーブルＡ～内部抽選テーブルＥのうち、小役の当選エリアとして当選エリア「ＪＡＣ」が設定され、極めて高い確率で当選エリア「ＪＡＣ」に当選するように設定された内部抽選テーブルＥを参照した内部抽選が行われる。

【０１００】

また、遊技状態移行制御手段１７０は、リール制御手段１３０によるリール停止制御によりＣＢＢの入賞図柄組合せが有効ラインＬ１上に表示された場合に、ボーナス状態移行制御処理として、ＣＢＢを作動させるとともに遊技状態をＣＢＢに当選した遊技における遊技状態から第２ボーナス状態へ移行させる処理を実行する。第２ボーナス状態へ移行し

た場合、遊技状態移行制御手段１７０は、ボーナス終了判定カウンタへ値を加算する処理を開始する。第２ボーナス状態からは、ＣＢＢに当選した遊技における遊技状態への移行が可能となっている。具体的には、遊技状態が非ＲＴ状態である状態でＣＢＢに当選し、ＣＢＢが入賞することで第２ボーナス状態が開始された場合において、２８枚を超えるメダルの払い出しが実行され、ボーナス終了判定カウンタに記憶されている値が予め定められた所定の払出数に対応する値（本実施形態では値「２８」）に到達した場合に、ＣＢＢを終了させるとともに遊技状態をＣＢＢに当選した遊技状態である非ＲＴ状態に移行する。

【０１０１】

有利期間制御手段４００は、特定役の入賞を補助する入賞補助制御を実行可能な期間である有利期間と、入賞補助制御が実行されない期間である非有利期間と、の間での移行に係る制御を実行する。本実施形態の有利期間制御手段４００は、有利期間と非有利期間との間での移行に係る制御処理である期間移行処理や有利期間内における移行に係る制御処理である有利期間内移行処理を実行する期間制御手段４００Ａと、有利期間内において入賞補助制御に係る制御を実行するアシストタイム期間制御手段４００Ｂ（ＡＴ期間制御手段）と、を有している。

【０１０２】

期間制御手段４００Ａは、期間移行処理として、非有利期間内における遊技において、設定値記憶手段１９１に記憶されている設定値がいずれの値であってもボーナスの非作動時においては変動せず、かつ非ＲＴ状態～ＲＴ２状態のいずれの遊技状態である場合にも当選可能な当選エリア、つまり設定差がない当選エリアに当選した場合に、非有利期間を終了し有利期間を開始するか否かを決定する抽選である有利期間移行抽選を実行する。なお、期間制御手段４００Ａは、遊技状態がボーナス成立状態である場合、設定差がない当選エリアに当選した場合であっても有利期間移行抽選を実行しないように構成されている。

【０１０３】

期間制御手段４００Ａは、有利期間を終了する条件が成立した場合に、有利期間を終了し次ゲームから非有利期間を開始する処理である終了処理を実行する。また、期間制御手段４００Ａは、有利期間を開始した場合に有利期間報知部５００Ａを点灯させ、非有利期間を開始した場合に有利期間報知部５００Ａを消灯させる。

【０１０４】

本実施形態において、内部抽選で当選することで期間制御手段４００Ａが有利期間移行抽選を実行する契機となる当選エリアは、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル６」と、当選エリア「レア役」と、当選エリア「取りこぼし役」と、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「レアリプレイ」と、当選エリア「ＲＢＢ１」と、当選エリア「ＣＢＢ」と、である。

【０１０５】

期間制御手段４００Ａは、主記憶手段１９０の有利期間制御データ記憶手段１９７に記憶されている各データを用いて期間移行処理や有利期間内移行処理を実行する。具体的には、期間制御手段４００Ａ、例えば有利期間移行抽選を実行する場合に、乱数生成手段１１０から取得した乱数と比較するための抽選テーブルである有利期間移行抽選テーブルを、有利期間制御データ記憶手段１９７から取得して有利期間移行抽選を実行する。なお、有利期間制御データ記憶手段１９７には、期間制御手段４００Ａが有利期間内において実行する所定の制御処理でＯＮ状態又はＯＦＦ状態にセットする各種フラグも格納されている。

【０１０６】

ＡＴ期間制御手段４００Ｂは、期間制御手段４００Ａによって有利期間が開始され、かつ入賞補助制御を実行するＡＴ状態の開始が決定された場合に、入賞補助制御を実行する。本実施形態において、ＡＴ期間制御手段４００Ｂは、ＡＴ状態において、打順によって入賞する役が異なる当選エリアに内部抽選で当選した場合に、特定役が入賞する確率を上

げるための制御として、内部抽選手段１２０に当選した当選エリアに応じてそれぞれ異なる当選コマンドを作成させ、作成させた当選コマンドを主制御表示装置５００に送信させることで、内部抽選で当選した当選エリアがいずれの当選エリアであるかを報知する報知表示が主制御表示装置５００に実行される制御である入賞補助制御を実行可能となるように構成されている。ここで、入賞補助制御の対象になる当選エリアは、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル６」と、当選エリア「打順リプレイ１」～当選エリア「打順リプレイ６」と、が含まれる。また、入賞補助制御によって入賞する確率が上がる役（特定役）は、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル６」の当選時のベル、当選エリア「打順リプレイ１」～当選エリア「打順リプレイ６」の当選時のＲＴ２移行リプレイである。

【０１０７】

また、ＡＴ期間制御手段４００ＢによってＡＴ状態が実行されている場合、演出制御手段１８０は、内部抽選手段１２０から送信される当選コマンドに基づき、特定役の入賞を補助する演出である入賞補助演出を実行する。例えば、演出制御手段１８０は、内部抽選で当選エリア「打順ベル１」に当選したことを示す当選コマンドが内部抽選手段１２０から送信された場合、ベルを入賞させることができる正解打順を演出装置３００によって報知する入賞補助演出を実行する。

【０１０８】

次に、本実施形態のスロットマシン１における有利期間の詳細について説明する。図６は、本実施形態の有利期間制御手段４００によって制御される非有利期間と有利期間との詳細を示す図である。図６に示すように、非有利期間は、ＡＴ期間制御手段４００Ｂによる入賞補助制御が実行されない期間である。期間制御手段４００Ａは、当選エリア「ＲＢＢ１」と当選エリア「ＣＢＢ」と以外の当選エリアに当選したことを契機とした有利期間移行抽選において「有利期間の開始」を決定した場合、つまり有利期間移行抽選で当選した場合と、当選エリア「ＲＢＢ１」に当選したことを契機とした有利期間移行抽選で当選し、かつ当選エリア「ＲＢＢ１」に当選した遊技においてＲＢＢが入賞した場合と、当選エリア「ＣＢＢ」に当選したことを契機とした有利期間移行抽選で当選し、かつ当選エリア「ＣＢＢ」に当選した遊技においてＣＢＢが入賞した場合と、に、今回の遊技で非有利期間を終了し次ゲームから有利期間を開始する。また、期間制御手段４００Ａは、当選エリア「ＲＢＢ１」に当選したことを契機とした有利期間移行抽選で当選し、かつ当選エリア「ＲＢＢ１」に当選した遊技においてＲＢＢが入賞しなかった場合、今回の遊技で非有利期間を終了し次ゲームから待機期間を開始する。

【０１０９】

待機期間は、有利期間制御手段４００によるＡＴに係る一切の処理が禁止された期間である。待機期間が開始された場合、期間制御手段４００Ａは、ＲＢＢ１が入賞するまで待機期間を継続し、ＲＢＢ１が入賞した場合に、ＲＢＢ１が入賞した遊技で待機期間を終了し次ゲームから有利期間を開始する。

【０１１０】

有利期間は、有利期間制御手段４００によるＡＴに係る処理が実行可能な期間である。有利期間が開始された場合、期間制御手段４００Ａは、有利期間を開始した遊技から主記憶手段１９０の有利期間終了判定カウンタ１９８に所定の遊技回数に対応する値（例えば、１５００ゲーム）をセットし、１回の遊技が実行されるごとに１ゲームに相当する値である値「１」を有利期間終了判定カウンタ１９８の記憶値から減算（更新）し、１５００ゲームの遊技が実行された場合、つまり有利期間終了判定カウンタ１９８の記憶値が値「０」になった場合に、有利期間を終了させる条件として特定終了条件が成立したと判定し、有利期間を終了させて次ゲームから非有利期間を開始する終了処理を実行する。また、期間制御手段４００Ａは、有利期間中に、少なくとも１回の入賞補助制御が実行された又はＲＢＢ１又はＲＢＢ２が作動した場合であり、かつ有利期間を終了するか否かを決定する終了抽選で「有利期間の終了」に決定された場合に、有利期間を終了させる条件として通常終了条件が成立したと判定し、有利期間を終了させて次ゲームから非有利期間を開始

する終了処理を実行する。終了処理の実行時において、期間制御手段４００Ａは、有利期間においてＯＮ状態にセットした各フラグや有利期間において設定した値等の有利期間における各種制御処理で用いた情報をすべて初期化する。

【０１１１】

なお、期間制御手段４００Ａは、有利期間中にＲＢＢ１又はＲＢＢ２が入賞した場合にも１回の遊技が実行されるごとに値「１」を有利期間終了判定カウンタの記憶値から減算する。また、ＡＴ期間制御手段４００Ｂは、有利期間中に遊技状態がボーナス成立状態となった場合と、設定値記憶手段１９１に記憶されている設定値によって当選確率が変動する当選エリアである当選エリア「ＲＢＢ２＆レアリプレイ」に含まれるボーナスであるＲＢＢ２が作動している場合と、において、ＡＴに係る処理を実行しないように構成されている。

【０１１２】

稼働記録制御手段６００は、主制御部１０上に設けられ、主制御部１０の初期稼働からの記録を含む稼働記録を表示可能な稼働記録表示装置としての比率表示装置６１０で表示可能な稼働記録を演算する処理である複数の演算処理と、演算処理の結果を比率表示装置６１０に送信し比率表示装置６１０に表示させる制御と、を実行する。

【０１１３】

まず、稼働記録制御手段６００が実行する稼働記録に係る演算処理について説明する。本実施形態の稼働記録制御手段６００は、稼働記録として、総遊技回数に対する有利期間の遊技回数の総数の比率である有利期間滞在比率と、遊技機が払い出したメダルの数に対する第一種特別役物の作動中に遊技機が払い出したメダルの数の比率である連続役物比率と、遊技機が払い出したメダルの数に対する役物の作動中に遊技機が払い出したメダルの数の比率である役物比率と、を算出するための複数の演算処理を実行する。

【０１１４】

本実施形態において、稼働記録制御手段６００は、連続役物比率及び役物比率について、遊技６０００回における値及び総遊技回数における値を算出する。ここで、役物とは、入賞を容易にするための特別の装置であり、役物としては第一種特別役物（レギュラーボーナス（ＲＢ））、第二種特別役物（チャレンジボーナス（ＣＢ））、普通役物（シングルボーナス（ＳＢ））などが存在する。すなわち、連続役物比率は、遊技機が払い出したメダルの数に対するＲＢの作動中に遊技機が払い出したメダルの数の比率であり、役物比率は、遊技機が払い出したメダルの数に対するＲＢ、ＣＢ又はＳＢの作動中に遊技機が払い出したメダルの数の比率である。

【０１１５】

まず、有利期間滞在比率を算出する手法について説明すると、本実施形態では、有利期間滞在比率を算出するためのデータとして遊技回数及び有利期間の遊技回数を集計する。具体的には、主記憶手段１９０は、図７に示すように、総遊技回数を記憶する総遊技回数カウンタ２０４（総遊技回数記憶手段の一例）及び有利期間の遊技回数の総数を記憶する有利期間遊技回数カウンタ２０５（有利期間遊技回数記憶手段の一例）を備え、これらのカウンタは主制御部１０のＲＷＭに予め設定された各３バイトの記憶領域により構成されている。

【０１１６】

そして、稼働記録制御手段６００は、１回の遊技が行われるごとに、総遊技回数カウンタ２０４の記憶値に１回分の遊技に相当する一定値（例えば、「１」）を加算するインクリメント更新を行う。なお、本実施形態では、遊技が行われると、遊技状態移行制御手段１７０が制御する遊技状態及び有利期間制御手段４００が制御する期間に関わらずに総遊技回数カウンタ２０４のインクリメント更新を行う。これに対して、有利期間遊技回数カウンタ２０５に関しては、有利期間である場合に限って、１回の遊技が行われるごとに、有利期間遊技回数カウンタ２０５の記憶値に１回分の遊技に相当する一定値「１」を加算するインクリメント更新が行われる。なお、有利期間遊技回数カウンタ２０５の更新は、非有利期間において有利期間移行抽選に当選した遊技の次回の遊技から開始される。ただ

し、ＲＢＢ１又はＣＢＢの当選に基づく有利期間移行抽選に当選した場合には、当該ボーナスが入賞した遊技（有利期間への移行処理が行われた遊技）の次回の遊技から開始される。このように、本実施形態の稼働記録制御手段６００は、１回の遊技が行われるごとに総遊技回数カウンタ２０４に記憶されている総遊技回数を更新し、有利期間において１回の遊技が行われるごとに有利期間遊技回数カウンタ２０５に記憶されている有利期間の遊技回数の総数を更新する更新処理を行う。

【０１１７】

そして、稼働記録制御手段６００は、総遊技回数カウンタ２０４に記憶されている総遊技回数（Ａ１）及び有利期間遊技回数カウンタ２０５に記憶されている有利期間の遊技回数の総数（Ａ２）に基づいて、「（Ａ２×１００）／Ａ１」の演算を行って有利期間滞在比率（％）を算出する処理を行い、算出した有利期間滞在比率を比率記憶手段２０３の所定の記憶領域に上書きして記憶させる。なお、本実施形態の稼働記録制御手段６００は、有利期間滞在比率を毎遊技算出し、具体的には、１回の遊技が行われるごとに、総遊技回数を更新するとともに有利期間であれば有利期間の遊技回数の総数も更新する更新処理を行ってから有利期間滞在比率を算出する。

【０１１８】

続いて、連続役物比率及び役物比率を算出する手法について説明する。本実施形態のスロットマシン１では、ボーナスとしてＲＢＢ（ＲＢＢ１，ＲＢＢ２）とＣＢＢとが設けられている。ＲＢＢは、ＲＢの入賞図柄組合せの表示によらずにＲＢが連続で作動するものとなっており、ＣＢＢは、ＣＢの入賞図柄組合せの表示によらずにＣＢが連続で作動するものとなっている。そして、本実施形態の稼働記録制御手段６００は、連続役物比率及び役物比率を算出するためのデータとして、スロットマシン１が払い出したメダルの数である払出数、第一種特別役物の作動中に遊技機が払い出したメダルの数である連続役物払出数及び役物の作動中に遊技機が払い出したメダルの数である役物払出数を集計する。

【０１１９】

具体的には、稼働記録制御手段６００は、ＲＢＢの入賞に伴って移行する第１ボーナス状態である場合、すべての遊技において第一種特別役物であるＲＢが作動している状態であることから、第１ボーナス状態において遊技機が払い出したメダル数を連続役物払出数及び役物払出数として集計し、ＣＢＢの入賞に伴って移行する第２ボーナス状態である場合、すべての遊技において役物のうちの一つであるＣＢが作動している状態であることから、第２ボーナス状態において遊技機が払い出したメダル数を役物払出数としてのみ集計する。すなわち、本実施形態の稼働記録制御手段６００は、連続役物払出数として第１ボーナス状態において遊技機が払い出したメダル数を集計し、役物払出数として第１ボーナス状態又は第２ボーナス状態において遊技機が払い出したメダル数を集計する。さらに、本実施形態の稼働記録制御手段６００は、遊技６０００回（所定集計期間の一例）における連続役物比率及び役物比率を算出するためのデータとして、遊技６０００回を１５分割したうちの１セット分の遊技回数である遊技４００回（予め定められた基準集計期間の一例）における上記３種類のメダルの払出数を集計しつつ、遊技４００回を１セットして１５セット分の上記３種類のメダルの払出数を１セットごとに個別に集計する。

【０１２０】

本実施形態の主記憶手段１９０は、図７に示すように、払出数、連続役物払出数及び役物払出数のそれぞれについて遊技４００回における累計を記憶する４００回累計記憶手段１９９（基準集計期間累計記憶手段の一例）と、払出数、連続役物払出数及び役物払出数のそれぞれについて遊技４００回を１セットとして１５セット分のデータを１セットごとに個別に記憶する１５セット個別記憶手段２００（基準集計期間累計個別記憶手段の一例）と、払出数、連続役物払出数及び役物払出数のそれぞれについて１５セットの累計を記憶する１５セット累計記憶手段２０１（所定集計期間累計記憶手段の一例）と、払出数、連続役物払出数及び役物払出数のそれぞれについて総累計を記憶する総累計記憶手段２０２と、を備えている。

【０１２１】

また、４００回累計記憶手段１９９は、遊技４００回における払出数の累計を記憶する４００回累計第１カウンタ１９９ａ、遊技４００回における連続役物払出数の累計を記憶する４００回累計第２カウンタ１９９ｂ及び遊技４００回における役物払出数の累計を記憶する４００回累計第３カウンタ１９９ｃを備えている。これらのカウンタは、主制御部１０のＲＷＭに予め設定された各２バイトの記憶領域により構成されている。

【０１２２】

稼働記録制御手段６００は、メダルが払い出されると、４００回累計第１カウンタ１９９ａの記憶値に払い出されたメダル数に相当する値（例えば、１枚分のメダルの払出数に相当する値「１」）を加算する処理を行う。なお、本実施形態の稼働記録制御手段６００は、メダルが払い出されると、遊技状態移行制御手段１７０が制御する遊技状態及び有利期間制御手段４００が制御する期間に関わらず、４００回累計第１カウンタ１９９ａの記憶値を更新する処理を行う。また、稼働記録制御手段６００は、遊技状態が第１ボーナス状態である場合に限り、メダルが払い出されると、４００回累計第２カウンタ１９９ｂの記憶値に払い出されたメダル数に相当する値（例えば、１枚分のメダルの払出数に相当する値「１」）を加算する処理を行う。また、稼働記録制御手段６００は、遊技状態が第１ボーナス状態又は第２ボーナス状態である場合に限り、メダルが払い出されると、４００回累計第３カウンタ１９９ｃの記憶値に払い出されたメダル数に相当する値（例えば、１枚分のメダルの払出数に相当する値「１」）を加算する処理を行う。

【０１２３】

稼働記録制御手段６００は、４００回の遊技が行われるごとに４００回累計記憶手段１９９のデータを１５セット個別記憶手段２００に転送し、総累計記憶手段２０２のデータが更新された後に４００回累計記憶手段１９９を初期化するために、主記憶手段１９０のカウンタであり、初期化されてから４００ゲーム分のデータを４００回累計記憶手段１９９に記録したか否かを判定するためのカウンタである遊技４００回カウンタ１９９ｄ（図２参照）の記憶値に、メダルの払出の有無によらず、１回の遊技が行われるごとに１回分の遊技に相当する一定値（例えば、「１」）を加算するインクリメント更新を行う。稼働記録制御手段６００は、４００回カウンタ１９９ｄの記憶値が値「４００」となった場合に、初期化されている４００回累計記憶手段１９９に４００ゲーム分のデータを記録したと判定し、４００回累計記憶手段１９９のデータを１５セット個別記憶手段２００に転送し、総累計記憶手段２０２のデータが更新された後に４００回累計記憶手段１９９と遊技４００回カウンタ１９９ｄとを初期化する。

【０１２４】

このようにして、稼働記録制御手段６００は、遊技４００回における累計を４００回累計記憶手段１９９に記憶する。なお、稼働記録制御手段６００は、４００回の遊技が行われたか否かの判定について、遊技４００回カウンタ１９９ｄの記憶値に基づいて判定する構成に限らず、例えば総遊技回数カウンタ２０４の記憶値に基づいて判定するよう構成されていてもよい。

【０１２５】

１５セット個別記憶手段２００は、図７に示すように、払出数、連続役物払出数及び役物払出数のそれぞれについて遊技４００回を１セットとして１５セット分のデータを１セットごとに個別に記憶する記憶領域として、それぞれの払出数について、主制御部１０のＲＷＭに予め設定された各２バイトの領域を１５個ずつ備えている。１５セット個別記憶手段２００の各記憶領域では、遊技４００回（１セット）における累計のデータを記憶するようになっている。払出数についてセットごとの個別累計を１５セット分個別に記憶する１５個の記憶領域、連続役物払出数についてセットごとの個別累計を１５セット分個別に記憶する１５個の記憶領域及び役物払出数についてセットごとの個別累計を１５セット分個別に記憶する１５個の記憶領域のそれぞれは、記憶領域の先頭から順次データを記憶して当該記憶領域の最後まできたら最初に戻って記憶するリングバッファとして構成されている。このため、例えば、１～１５セット目までのデータを１５セット個別記憶手段２００が記憶している状態で１６セット目のデータを記憶する場合には、１セット目のデー

タを記憶した記憶領域に１６セット目のデータが上書きされ、これにより最新のデータが最先に記憶されたデータに上書きされて記憶される。

【０１２６】

また、１５セット累計記憶手段２０１は、払出数、連続役物払出数及び役物払出数のそれぞれについて１５セットの累計を記憶する記憶領域として主制御部１０のＲＷＭに予め設定された各３バイトの領域を備え、総累計記憶手段２０２は、払出数の総累計を記憶する総累計第１カウンタ２０２ａ、連続役物払出数の総累計を記憶する総累計第２カウンタ２０２ｂ及び役物払出数の総累計を記憶する総累計第３カウンタ２０２ｃを備えている。総累計第１カウンタ２０２ａ～総累計第３カウンタ２０２ｃは、主制御部１０のＲＷＭに予め設定された各３バイトの記憶領域により構成されている。

【０１２７】

そして、稼働記録制御手段６００は、４００回の遊技が行われるごとに、４００回累計記憶手段１９９に記憶されている払出数、連続役物払出数及び役物払出数のそれぞれに関する遊技４００回における累計のデータ（４００回累計第１カウンタ１９９ａ、４００回累計第２カウンタ１９９ｂ及び４００回累計第３カウンタ１９９ｃの記憶値）を１５セット個別記憶手段２００に転送して記憶させる。このように、本実施形態の稼働記録制御手段６００は、４００回の遊技が行われるごとに、４００回累計記憶手段１９９に記憶されている払出数、連続役物払出数及び役物払出数のそれぞれに関する遊技４００回における累計のデータを１５セット個別記憶手段２００に記憶させ、遊技６０００回が経過した以降、４００回の遊技が経過するごとに、４００回累計記憶手段１９９に記憶されている払出数に関する遊技４００回における累計のデータを、１５セット個別記憶手段２００に最先に記憶された払出数に関する遊技４００回における累計のデータに上書きして記憶させ、４００回累計記憶手段１９９に記憶されている連続役物払出数に関する遊技４００回における累計のデータを、１５セット個別記憶手段２００に最先に記憶された連続役物払出数に関する遊技４００回における累計のデータに上書きして記憶させ、４００回累計記憶手段１９９に記憶されている役物払出数に関する遊技４００回における累計のデータを、１５セット個別記憶手段２００に最先に記憶された役物払出数に関する遊技４００回における累計のデータに上書きして記憶させる。

【０１２８】

また、稼働記録制御手段６００は、４００回の遊技が行われるごとに、払出数、連続役物払出数及び役物払出数のそれぞれについて１５セットの累計及び総累計を更新する。具体的には、稼働記録制御手段６００は、１５セット個別記憶手段２００に最新のデータが記憶されると、１５セット個別記憶手段２００に記憶されている、１５セット分の払出数の総和、１５セット分の連続役物払出数の総和及び１５セット分の役物払出数の総和を算出し、算出した１５セットの累計を１５セット累計記憶手段２０１の所定の記憶領域に上書きして記憶させることによって１５セットの累計を更新する。

【０１２９】

また、稼働記録制御手段６００は、１５セット個別記憶手段２００に最新のデータが記憶されると、総累計記憶手段２０２の総累計第１カウンタ２０２ａの記憶値に４００回累計第１カウンタ１９９ａの記憶値を加算し、総累計第２カウンタ２０２ｂの記憶値に４００回累計第２カウンタ１９９ｂの記憶値を加算し、総累計第３カウンタ２０２ｃの記憶値に４００回累計第３カウンタ１９９ｃの記憶値を加算する処理を行う。このように、稼働記録制御手段６００は、総累計記憶手段２０２に払出数、連続役物払出数及び役物払出数のそれぞれを累積してカウントすることによって総累計（払出総数、連続役物払出総数及び役物払出総数）を記憶し、４００回の遊技が行われるごとに総累計を更新する。なお、本実施形態の稼働記録制御手段６００は、４００回の遊技が行われるごとに総累計を更新する場合に限られず、メダルの払い出しが発生するごとに総累計を更新するようにしてもよく、この場合、メダルの払い出しが発生するごとに総累計第１カウンタ２０２ａを必ず更新し、遊技状態が第１ボーナス状態である場合に限りメダルの払い出しが発生するごとに総累計第２カウンタ２０２ｂを更新し、遊技状態が第１ボーナス状態又は第２ボーナス

状態である場合に限りメダルの払い出しが発生するごとに総累計第３カウンタ２０２ｃを更新するようにしてもよい。

【０１３０】

そして、稼働記録制御手段６００は、１５セット累計記憶手段２０１に記憶されている、払出数の１５セットの累計（Ｂ１）及び連続役物払出数の１５セットの累計（Ｂ２）に基づいて、「（Ｂ２×１００）／Ｂ１」の演算を行って遊技６０００回における連続役物比率（％）を算出する処理並びに１５セット累計記憶手段２０１に記憶されている、払出数の１５セットの累計（Ｂ１）及び役物払出数の１５セットの累計（Ｂ３）に基づいて、「（Ｂ３×１００）／Ｂ１」の演算を行って遊技６０００回における役物比率（％）を算出する処理を行い、算出した連続役物比率及び役物比率を比率記憶手段２０３の所定の記憶領域に上書きして記憶させる。

【０１３１】

また、稼働記録制御手段６００は、総累計第１カウンタ２０２ａに記憶されている払出数の総累計（Ｃ１）及び総累計第２カウンタ２０１ｂに記憶されている連続役物払出数の総累計（Ｃ２）に基づいて、「（Ｃ２×１００）／Ｃ１」の演算を行って総遊技回数における連続役物比率（％）を算出する処理並びに総累計第１カウンタ２０２ａに記憶されている払出数の総累計（Ｃ１）及び総累計第３カウンタ２０１ｃに記憶されている役物払出数の総累計（Ｃ３）に基づいて、「（Ｃ３×１００）／Ｃ１」の演算を行って総遊技回数における役物比率（％）を算出する処理を行い、算出した連続役物比率及び役物比率を比率記憶手段２０３の所定の記憶領域に上書きして記憶させる。

【０１３２】

このように、本実施形態の稼働記録制御手段６００は、４００回の遊技が行われるごとに、払出数、連続役物払出数及び役物払出数のそれぞれについて１５セットの累計及び総累計を更新してから算出することで、遊技６０００回又は総遊技回数における連続役物比率及び役物比率を算出する。

【０１３３】

なお、本実施形態の４００回累計記憶手段１９９は、上述したように、４００回の遊技が行われるごとに稼働記録制御手段６００によって初期化されるが、それ以外の契機では、主制御部１０のＲＷＭの異常エラーや、主制御部１０のＲＷＭのバックアップエラーといった、主制御部１０のＲＷＭに関するエラーが発生した場合を除き初期化されないことでデータが保持されるように構成されており、例えば、第１ボーナス状態又は第２ボーナス状態の開始又は終了、有利期間の開始又は終了といった契機によって初期化されないことで、データが保持されるように構成されている。また、１５セット個別記憶手段２００、１５セット累計記憶手段２０１、総累計記憶手段２０２、比率記憶手段２０３、総遊技回数カウンタ２０４及び有利期間遊技回数カウンタ２０５については、主制御部１０のＲＷＭに関するエラーが発生した場合を除き、どのような状況においても初期化されることが無く、常にデータを保持するように構成されており、例えば、第１ボーナス状態又は第２ボーナス状態の開始又は終了、有利期間の開始又は終了等を含むいずれの契機が発生しても初期化されずにデータが保持されるように構成されている。

【０１３４】

なお、本実施形態のスロットマシン１は、主制御部１０のＲＷＭに関するエラーが発生した場合に、４００回累計記憶手段１９９、１５セット個別記憶手段２００、１５セット累計記憶手段２０１、総累計記憶手段２０２、比率記憶手段２０３、総遊技回数カウンタ２０４及び有利期間遊技回数カウンタ２０５を初期化することで、エラーの発生により信頼度が低下したＲＷＭの値を用いた演算が実行されてしまうことを防ぐことができる。

【０１３５】

また、４００回累計記憶手段１９９、１５セット個別記憶手段２００、１５セット累計記憶手段２０１、総累計記憶手段２０２、比率記憶手段２０３、総遊技回数カウンタ２０４及び有利期間遊技回数カウンタ２０５は、遊技機に設けられた操作手段に対する操作によって初期化されずにデータが保持されるように構成されており、例えば、設定値が変更

された場合でも初期化されずにデータが保持され、電源のＯＮ／ＯＦＦによっても初期化されずにデータが保持されるようになっている。

【０１３６】

このため、総累計記憶手段２０２の３バイトの総累計第１カウンタ２０２ａ、総累計第２カウンタ２０２ｂ及び総累計第３カウンタ２０２ｃと、３バイトの総遊技回数カウンタ２０４と、３バイトの有利期間遊技回数カウンタ２０５と、は、それぞれ記憶値が上限値に達する状況が発生し得るが、これらのカウンタのうち所定のカウンタの記憶値が上限値に達した場合、カウントを停止するように構成されている。具体的には、総累計記憶手段２０２の３種類のカウンタのうち最初に上限値に達するカウンタは、遊技状態がいずれの遊技状態である場合にも払い出しが発生する場合には払出数をカウントする総累計第１カウンタ２０１ａであるため、総累計第１カウンタ２０１ａの記憶値が上限値に達した場合に、総累計第１カウンタ２０１ａ、総累計第２カウンタ２０１ｂ及び総累計第３カウンタ２０１ｃの更新を停止する。また、総遊技回数カウンタ２０４及び有利期間遊技回数カウンタ２０５のうち最初に上限値に達するカウンタは、有利期間制御手段４００によって制御される期間がいずれの期間であっても遊技回数をカウントする総遊技回数カウンタ２０４であるため、総遊技回数カウンタ２０４の記憶値が上限値に達した場合に、総遊技回数カウンタ２０４及び有利期間遊技回数カウンタ２０５の更新を停止する。

【０１３７】

このように、主制御部１０が初めて稼働してから上限値に達するまで記録、算出される総遊技回数における有利期間滞在比率と、総遊技回数における連続役物比率と、総遊技回数における役物比率と、は、本実施形態における主制御部１０の初期稼働からの記録を構成する。また、６０００ゲームごとに更新される値である遊技６０００回における連続役物比率と、遊技６０００回における役物比率と、は、本実施形態における稼働記録を構成する。

【０１３８】

次に、稼働記録制御手段６００が実行する演算処理の結果を比率表示装置６１０に送信し比率表示装置６１０に表示させる制御について説明する。本実施形態の稼働記録制御手段６００は、主制御部１０上に設けられた比率表示装置６１０の表示を制御する。

【０１３９】

図８は、主制御部１０と、主制御部１０を収納する基板ケース３５０と、を示す図である。図８に示すように、主制御部１０の表面には、比率表示装置６１０が設けられている。また、主制御部１０は、ケース本体３５２及びケース蓋体３５４により構成される透明又は半透明な基板ケース３５０に収納される。

【０１４０】

ケース本体３５２には、貫通する穴であるピン係止孔３６２を有する本体側連結部３５８が長手方向一方側に設けられている。また、ケース蓋体３５４は、貫通する穴であるピン挿通孔を有する蓋体側連結部３６０が、長手方向一方側のうち短手方向の位置がケース本体３５２の本体側連結部３５８と略同一の位置に設けられている。

【０１４１】

基板ケース３５０は、ケース本体３５２とケース蓋体３５４とが連結する場合、本体側連結部３５８が蓋体側連結部３６０の内部に収納され、ピン係止孔３６２とピン挿通孔とのそれぞれの中心軸の位置が略同一の位置となる。この状態において、基板ケース３５０は、先端部分の形状が、先端から後端へ向かって互いに離れる方向へ広がる矢じり形状に形成され、弾性変形可能なピンである連結ピン３５６がピン挿通孔を介してピン係止孔３６２に挿通される。ここで、ピン係止孔３６２の直径は、連結ピン３５６の先端部分の形状うち最も広がる両端部間の距離よりも短いものとなっている。

【０１４２】

このため、基板ケース３５０では、連結ピン３５６がピン係止孔３６２を通過する際に弾性変形し、先端部分の形状のうち最も広がる両端部間の距離がピン係止孔３６２の直径と略同一となる。また、基板ケース３５０では、連結ピン３５６の先端部分がピン係止孔

３６２を通過した場合、連結ピン３５６の先端部分が自身の弾性力により元の形状に復元されることで、先端部分の形状のうち最も広がる両端部間の距離がピン係止孔３６２の直径よりも長い形状に復元され、再度ピン係止孔３６２を通過することができなくなる。

【０１４３】

これにより、基板ケース３５０は、ケース本体３５２とケース蓋体３５４とが連結ピン３５６、本体側連結部３５８及び蓋体側連結部３６０によって連結されることで、基板ケース３５０内に収納している主制御部１０及び主制御部１０の表面に設けられた比率表示装置６１０を、封印することができる。

【０１４４】

図９は、主制御部１０を内包する基板ケース３５０を収納箱ＢＸに取り付けた状態を示す図である。図９に示すように、スロットマシン１では、主制御部１０を内包する基板ケース３５０を収納箱ＢＸに取り付けた場合、主制御部１０上に設けられた比率表示装置６１０の表示が、前面上扉ＵＤを開放した状態で正面から視認可能となるように、リールユニット３１０の上方に設置される。なお、上述したキーシリンダ２７０及び設定変更ボタン２８０は、図９に示すように、リールユニット３１０の下方に設けられた電源装置２９０の前面に設けられているが、例えば主制御部１０上に設けられていてもよい。

【０１４５】

次に、比率表示装置６１０の詳細について説明する。図１０は、主制御部１０に設けられた比率表示装置６１０を示す図である。図１０（Ａ）に示すように、本実施形態の比率表示装置６１０は、７セグメント表示器のセグメントを駆動する回路であるセグメントドライバと、４桁の数字を表示可能な７セグメント表示器と、から構成されている。比率表示装置６１０を構成する７セグメント表示器の各桁の表示部は、図１０（Ｂ）に示すように、数字の「８」の字状に配置された７つのセグメントＡ～Ｇと、セグメントＡ～Ｇの右下に配置されたドット形状のセグメントＨと、から構成されており、セグメントドライバが、稼働記録制御手段６００からの表示制御信号に応答して７セグメント表示器の各セグメントを駆動するセグメント駆動信号を出力して７セグメント表示器の表示態様を変化させる。これにより、稼働記録制御手段６００は、８ビットのデータで８つのセグメントＡ～Ｈのそれぞれの点灯・消灯を制御し、比率表示装置６１０による数字や記号等の種々の表示が可能となっている。

【０１４６】

本実施形態の稼働記録制御手段６００は、有利期間滞在比率（％）と、遊技６０００回における連続役物比率（％）及び役物比率（％）と、総遊技回数における連続役物比率（％）及び役物比率（％）と、を比率表示装置６１０に順次表示させる制御を行う。具体的には、稼働記録制御手段６００は、電源が投入されると、比率記憶手段２０３のデータに基づいて、有利期間滞在比率の数値と、遊技６０００回における連続役物比率の数値と、遊技６０００回における役物比率の数値と、総遊技回数における連続役物比率の数値と、総遊技回数における役物比率の数値と、のそれぞれの表示制御信号について、各数値が表示される時間である表示時間（例えば５秒）が経過するごとに各数値の表示態様を示す表示制御信号を比率表示装置６１０に送信することで、各数値を比率表示装置６１０に順次表示させる。

【０１４７】

図１１は、本実施形態における比率表示装置６１０に表示される表示態様の一例を示す図である。図１１に示すように、本実施形態の比率表示装置６１０に表示される表示態様では、有利期間滞在比率を示す識別記号として「７Ｕ」、遊技６０００回における連続役物比率を示す識別記号として「６ｙ」、遊技６０００回における役物比率を示す識別記号として「７ｙ」、総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号として「６Ａ」、総遊技回数における役物比率を示す識別記号として「７Ａ」が予め設定されている。

【０１４８】

比率表示装置６１０は、４桁の数字を表示可能な表示部のうち、上位２桁の表示部を有利期間滞在比率等の識別記号を表示する表示領域として設定され、下位２桁の表示部を有

利期間滞在比率等の数値を表示する表示領域として設定されている。このため、本実施形態の稼働記録制御手段６００は、比率表示装置６１０の下位２桁の表示部の表示に対応する識別記号を、比率表示装置６１０の上位２桁の表示部に表示させることによって、下位２桁の表示部の表示が、有利期間滞在比率、遊技６０００回における連続役物比率、遊技６０００回における役物比率、総遊技回数における連続役物比率又は総遊技回数における役物比率のいずれであるかが明確となるように、比率表示装置６１０に表示させることができる。なお、本実施形態の稼働記録制御手段６００は、比率表示装置６１０の下位２桁の表示部を有利期間滞在比率等の数値を表示する表示領域としているため、有利期間滞在比率等の数値を表示させる場合に、小数点以下を切り捨てた数値を比率表示装置６１０に表示させる。

【０１４９】

副制御部２０は、主制御部１０から送信される各種信号に基づき、演出を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて演出表示装置３３０、音響装置３４０を含む演出装置３００等の出力手段の動作を制御する。副制御部２０の機能は、各種のプロセッサ（ＣＰＵ、ＤＳＰなど）、ＡＳＩＣ（ゲートアレイなど）、ＲＯＭ（情報記憶媒体の一例）、あるいはＲＷＭなどのハードウェアや、ＲＯＭなどに予め記憶されている所定のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。本実施形態の副制御部２０は、プロセッサとして、ＣＰＵ（以下、副制御部２０のＣＰＵを「サブＣＰＵ」とも記載）を有している。また、副制御部２０は、副制御部２０のＲＯＭ上に、演出制御手段１８０及び副記憶手段１８１を設けている。副制御部２０を構成する各手段は、各制御処理の実行時に、副記憶手段１８１に予め記憶されている各制御プログラムを読み出して実行する。

【０１５０】

演出制御手段１８０は、主制御部１０から送信された各種信号と、副記憶手段１８１の演出データ記憶手段１８２に記憶されている演出データと、に基づいて、例えば、演出表示装置３３０を用いて行う表示演出や音響装置３４０を用いて行う音響演出等、遊技に関する演出に係る制御を行う。具体的には、メダルの投入、シングルベットボタンＢＴ、マックスベットボタンＭＢ、スタートレバーＳＬ、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３に対する操作等への遊技者によるスロットマシン１の各構成の操作時や、遊技状態の変動等の遊技イベントの発生時に、ランプ及びＬＥＤの点灯あるいは点滅、演出表示装置３３０の表示内容の変化、スピーカからの音の出力等を実行することにより、遊技を盛り上げる演出や、特定の役を入賞させることができる打順や押下タイミングを報知することで特定の役の入賞を補助する演出である入賞補助演出等の遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

【０１５１】

また、演出制御手段１８０は、各演出状態に基づく演出を演出装置３００を構成する各構成に実行させる。なお、本実施形態において、演出制御手段１８０は、乱数を用いる抽選処理ごとに、副制御部２０の乱数生成手段の乱数格納領域から乱数を取得し、副記憶手段１８１の演出抽選テーブル記憶手段１８３に記憶されている複数の演出抽選テーブルのうち、各抽選処理に必要な演出抽選テーブルを用いて各抽選処理を実行する。

【０１５２】

２．メインＣＰＵのメモリーマップ

次に、本実施形態のスロットマシン１における主制御部１０のメインＣＰＵのＲＯＭ及びＲＷＭのメモリーマップについて説明する。図１２は、主制御部１０のメインＣＰＵのＲＯＭ及びＲＷＭのメモリーマップを示す図である。本実施形態において、主制御部１０は、設定変更手段１００、投入受付手段１０５、乱数生成手段１１０、内部抽選手段１２０、リール制御手段１３０、入賞判定手段１４０、払出制御手段１５０、リプレイ処理手段１６０、遊技状態移行制御手段１７０及び有利期間制御手段４００として機能するモジュールであり、遊技の進行を制御するモジュールである遊技制御処理モジュールのプログラム命令コードを、規定容量（制御領域４．５ＫＢ）内のアドレス００００Ｈ～１１ＦＦＨの領域に記述している。また、主制御部１０は、遊技制御処理モジュールのプログラム

データを、規定容量（データ領域３．０ＫＢ）内のアドレス１２００Ｈ～１ＤＦ３Ｈの領域に記述している。この、主制御部１０のＲＯＭにおけるアドレス０００００Ｈ～１１ＦＦＨの領域と、アドレス１２００Ｈ～１ＤＦ３Ｈの領域と、は、遊技制御処理モジュールが記述された領域であり、本実施形態における使用領域を構成する。

【０１５３】

主制御部１０は、未使用領域、コメント領域の後ろ、アドレス１Ｆ００Ｈ～２ＦＢＦＨに、不正な改造その他の変更を防止する観点からのセキュリティ関連処理及び稼働記録制御手段６００として機能するモジュール等の遊技機規則で定める試験関連信号処理等を担う、遊技制御処理モジュール以外の別処理モジュールのプログラム命令コード及びデータを記述している。この、主制御部１０のＲＯＭにおけるアドレス１Ｆ００Ｈ～２ＦＢＦＨは、遊技制御処理モジュール以外の別処理モジュールが記述された領域であり、本実施形態における別領域を構成する。また、稼働記録制御手段６００として機能するモジュールは、本実施形態における別処理モジュールに含まれる。

【０１５４】

主制御部１０は、プログラム管理エリア、ハード的に領域のないエリアの後ろ、アドレスＦ０００Ｈ～Ｆ１ＦＦＨの５１２バイトに使用領域のＲＷＭを設けている。また、主制御部１０は、アドレスＦ２００Ｈ～Ｆ３ＦＦＨの５１２バイトに別領域のＲＷＭを設けている。そして、主制御部１０において、Ｆ４００Ｈ～ＦＦＦＦＨは、ハード的に領域のないエリアである。なお、使用領域における遊技制御処理モジュールのプログラム命令コード及び別領域における別処理モジュールのプログラム命令コードは、アセンブラ言語で記述されている。

【０１５５】

主制御部１０は、使用領域のＲＷＭのうち、Ｆ０００Ｈ～Ｆ１３ＦＨに、払出数カウンタ１９６や有利期間終了判定カウンタ１９８等の、使用領域のプログラムに係るタイマ、カウンタ、フラグ等のワーク領域を確保し、未使用領域の後ろ、Ｆ１Ｃ０Ｈ～Ｆ１ＦＦＨに使用領域のスタック領域を確保している。また、主制御部１０は、使用領域のＲＷＭにおいて、レジスタを使用領域で使用しており、裏レジスタについては未使用となっている。

【０１５６】

また、主制御部１０は、別領域のＲＷＭのうち、Ｆ２００Ｈ～Ｆ２０ＦＨの未使用領域の後ろ、Ｆ２１０Ｈ～Ｆ２２ＦＨに、４００回累計記憶手段１９９、遊技４００回カウンタ１９９ｄ、１５セット個別記憶手段２００、１５セット累計記憶手段２０１、総累計記憶手段２０２、比率記憶手段２０３、総遊技回数カウンタ２０４、有利期間遊技回数カウンタ２０５等の別領域のプログラムに係るタイマ、カウンタ、フラグ等のワーク領域を確保し、Ｆ２３０Ｈ～Ｆ２４６Ｈに別領域のスタック領域を確保し、Ｆ２４７Ｈ～Ｆ３ＦＦＨを未使用領域としている。

【０１５７】

主制御部１０は、別領域に記述されているプログラムについて、使用領域から呼び出すことで実行可能となるように構成されている。つまり、別領域に記述され別処理モジュールとして機能する稼働記録制御手段６００は、使用領域に記述されている遊技制御処理モジュールとして機能する設定変更手段１００、投入受付手段１０５、乱数生成手段１１０、内部抽選手段１２０、リール制御手段１３０、入賞判定手段１４０、払出制御手段１５０、リプレイ処理手段１６０、遊技状態移行制御手段１７０及び有利期間制御手段４００のいずれかから呼び出されることで、制御処理を実行可能となるように構成されている。

【０１５８】

また、主制御部１０は、別領域に記述された別処理モジュールを呼び出す際に、４バイトの命令コードを用いて呼び出している。このため、本実施形態のスロットマシン１は、別処理モジュールを構成する命令コードが４バイト以上である場合、４バイトを超える分について使用領域の容量を節約することができる。

【０１５９】

なお、別領域に記述されているプログラムは、使用領域のプログラムから静的に呼び出された上で実行されるように構成されており、これら別領域に記述されているプログラムと使用領域に記述されたプログラムとが同時に実行されることがないように構成されている。また、使用領域又は別領域から互いの領域にあるＲＷＭへのアクセスは参照のみが許されており、更新することは出来ないように構成されている。加えて、別領域の制御領域から使用領域の制御領域にあるサブルーチンを呼び出すことは出来ないように構成されている。

【０１６０】

また、主制御部１０は、別領域に記述されているプログラムの実行時において、実行のためのサブルーチンが使用領域に組まれた処理であり、予め定められた周期（例えば、１．４９ｍｓごと）で実行する処理である割り込み処理の実行を禁止するように構成されている。

【０１６１】

そして、本実施形態の稼働記録制御手段６００は、払出制御手段１５０によって呼び出されることで、比率表示装置６１０に表示する主制御部１０の稼働記録を演算する処理である稼働記録演算処理を実行するように構成されている。また、稼働記録制御手段６００は、主制御部１０が実行する割り込み処理のうち、遊技情報表示部ＤＳへの表示に係る制御処理を実行する際に、セグメントの表示態様を出力する出力先として、比率表示装置６１０が選択された際に主制御部１０に呼び出されることで、稼働記録演算処理で演算した結果を比率表示装置６１０に表示するために比率表示装置６１０に表示制御信号を送信する処理を実行するように構成されている。

【０１６２】

なお、稼働記録制御手段６００は、比率表示装置６１０に表示制御信号を送信する処理において、所定の時間である５秒が経過するごとに表示制御信号を比率表示装置６１０に送信する。このとき、稼働記録制御手段６００は、表示制御信号を比率表示装置６１０に送信するごとに、送信する表示制御信号を切り換えて送信することで、比率表示装置６１０に、有利期間滞在比率を示す識別記号及び有利期間滞在比率を示す数値と、遊技６０００回における連続役物比率を示す識別記号及び遊技６０００回における連続役物比率を示す数値と、遊技６０００回における役物比率を示す識別記号及び遊技６０００回における役物比率を示す数値と、総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号及び総遊技回数における連続役物比率を示す数値と、総遊技回数における役物比率を示す識別記号及び総遊技回数における役物比率を示す数値と、を順次表示させている。

【０１６３】

３．比率表示装置における表示に係る制御処理

次に、図１３、図１４を参照して、本実施形態に係るスロットマシン１において、稼働記録制御手段６００が実行する比率表示装置６１０における稼働記録の表示に係る処理について説明する。

【０１６４】

＜遊技の制御処理＞

図１３（Ａ）は、本実施形態に係るスロットマシン１において、主制御部１０を構成する各手段が、遊技において実行する制御処理を示すフローチャートである。

【０１６５】

まず、主制御部１０は、初期化処理を実行する（Ｓ１）。この処理において、主制御部１０は、スロットマシン１の電源が投入されたことを契機として、バックアップデータが正常であるか、設定変更が適切に反映されているか等の判定処理と、主記憶手段１９０に記憶されている各種フラグデータやカウンタの値を初期化（クリア）する処理とを実行する。なお、本実施形態に係るスロットマシン１は、電源が投入されている間、随時バックアップデータを生成し主記憶手段１９０のバックアップ記憶手段（不図示）に保存しており、不意の電断が生じた場合であっても、初期化処理を実行することで電断発生前の状態に復帰させることができる。

【０１６６】
次に、主制御部１０は、１回の遊技に係る制御処理を開始するために、遊技開始制御を実行する（Ｓ２）。この処理において、主制御部１０は、遊技情報表示部ＤＳの消灯や毎回の遊技の開始時に初期化を要するＲＷＭの初期化（クリア）を実行する。
【０１６７】
次に、主制御部１０のうち投入受付手段１０５が、投入受付制御を実行する（Ｓ３）。この処理において、投入受付手段１０５は、遊技者が規定投入数のメダルをメダル投入口ＭＩに投入した場合と、メダルが規定投入数以上にクレジットされている状態で遊技者がシングルベットボタンＢＴを規定投入数と同じ回数押下操作した場合又はマックスベットボタンＭＢを押下操作した場合と、を契機として、有効ラインＬ１を有効化するとともにスタートレバーＳＬの開始操作を有効化する処理を実行する。また、前回の遊技でリプレイが入賞し、リプレイ処理手段１６０によるリプレイ処理が実行され準備状態に設定されていた場合、投入受付手段１０５は、遊技者の手持ちメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに、リプレイが入賞した遊技における規定投入数と同数のメダルを自動的に投入する自動投入処理を実行し、リプレイが入賞した遊技と同じ有効ラインＬ１を設定した状態で、スタートレバーＳＬの開始操作を有効化する。
【０１６８】
次に、主制御部１０のうち内部抽選手段１２０が、内部抽選制御を実行する（Ｓ４）。この処理において、内部抽選手段１２０は、スタートレバーＳＬが開始操作されスタートスイッチ２３０からスタート信号を検出したことを契機として、乱数生成手段１１０から乱数値を取得し、内部抽選テーブル記憶手段に記憶されている内部抽選テーブルＡ～内部抽選テーブルＥのいずれかを用いて当選エリアを決定する内部抽選処理を実行する。また、内部抽選手段１２０は、リール制御手段１３０によるリール停止制御の実行時において、有効ラインＬ１上に停止表示する図柄に係る情報を設定する図柄設定を実行する。
【０１６９】
また、この処理内において、有利期間制御手段４００は、非有利期間である場合には、当選した当選エリアに基づき有利期間移行抽選を実行可能に構成されており、有利期間である場合には、ＡＴに係る制御処理を実行可能に構成されている。
【０１７０】
次に、主制御部１０のうちリール制御手段１３０が、リール回転制御を実行する（Ｓ５）。この処理において、リール制御手段１３０は、第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転を開始するリール回転処理を実行する。そして、リール制御手段１３０は、第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転速度が所定の速度まで上昇し定常回転となった場合に、ストップスイッチ２４０によって検出される停止操作を有効化する停止操作有効化処理を実行する。
【０１７１】
次に、主制御部１０のうちリール制御手段１３０が、リール停止制御を実行する（Ｓ６）。この処理において、リール制御手段１３０は、有効なストップ信号がストップスイッチ２４０から出力された場合に、押下操作されたストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３に対応する第１リールＲ１～第３リールＲ３を停止する。第１リールＲ１～第３リールＲ３の停止時において、リール制御手段１３０は、内部抽選手段１２０による内部抽選で当選した当選エリアに基づき、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作されてから所定の停止時間として１９０ｍｓ以内に第１リールＲ１～第３リールＲ３を停止する。
【０１７２】
次に、主制御部１０のうち入賞判定手段１４０が、入賞判定制御を実行する（Ｓ７）。この処理において、入賞判定手段１４０は、第１リールＲ１～第３リールＲ３のすべてが停止したことを契機として、有効ラインＬ１上に表示されている図柄組合せに基づき、予め定められた入賞図柄組合せに対応しているか否かを判定する。そして、入賞判定手段１４０は、入賞した役に対応する処理を払出制御手段１５０と、リプレイ処理手段１６０と

、遊技状態移行制御手段１７０と、に実行させる。
【０１７３】
次に、主制御部１０のうち払出制御手段１５０は、払出制御を実行する（Ｓ８）。この処理において、払出制御手段１５０は、入賞判定手段１４０によって小役が入賞したと判定されたことを契機として、入賞した小役に対応する払出数のメダルをクレジットする。また、払出制御手段１５０は、クレジットが上限値（例えば、５０枚）を超えた場合に、払出数のうちクレジットの上限値を超過した分のメダルを、ホッパーユニット３２０からメダル払出口ＭＯへ払い出す。
【０１７４】
次に、主制御部１０のうちリプレイ処理手段１６０が、リプレイ制御を実行する（Ｓ９）。この処理において、リプレイ処理手段１６０は、入賞判定手段１４０によってリプレイが入賞したと判定されたことを契機として、リプレイ処理を実行し準備状態にする。なお、入賞判定手段１４０によってリプレイが入賞していないと判定された場合には、主制御部１０は、ステップＳ９の処理をスキップしてステップＳ１０に処理を移す。
【０１７５】
次に、主制御部１０のうち遊技状態移行制御手段１７０が、遊技状態移行制御を実行し（Ｓ１０）、ステップＳ２に処理を戻す。この処理において、遊技状態移行制御手段１７０は、リール制御手段１３０によるリール停止制御によって有効ラインＬ１上に表示された図柄組合せが、遊技状態の移行に係る図柄組合せである場合に、有効ラインＬ１上に表示された図柄組合せに対応する遊技状態に遊技状態を移行させる。具体的には、遊技状態移行制御手段１７０は、リール制御手段１３０によるリール停止制御によって有効ラインＬ１上にＲＴ２移行リプレイの入賞図柄組合せが表示された場合に、遊技状態をＲＴ２状態に移行させる。
【０１７６】
また、遊技状態移行制御手段１７０は、ＲＢＢ１又はＲＢＢ２に当選した場合に、遊技状態をボーナス整理状態に移行させる処理を実行し、ＲＢＢ１，ＲＢＢ２又はＣＢＢが入賞した場合に、該入賞したボーナスを作動させる処理及び作動させたボーナスの終了に係る処理を実行する。遊技状態移行制御手段１７０は、例えば、リール制御手段１３０によるリール停止制御によって有効ラインＬ１上にＲＢＢ１の入賞図柄組合せが表示された場合、ＲＢＢ１を作動させて遊技状態を第１ボーナス状態に移行させる処理を実行する。
【０１７７】
なお、内部抽選でＲＢＢ１又はＲＢＢ２を含む当選エリアに当選しなかった場合や、リール制御手段１３０によるリール停止制御によって遊技状態の移行に係る図柄組合せやボーナスの入賞図柄組合せとは異なる図柄組合せが有効ラインＬ１上に表示された場合であり、かつボーナスの非作動中である場合、主制御部１０は、ステップＳ１０の処理をスキップしてステップＳ２に処理を移す。
【０１７８】
このように、本実施形態に係るスロットマシン１においては、ステップＳ２～ステップＳ１０の処理が実行されることにより、１回の遊技が実行される。
【０１７９】
＜払出制御＞
図１３（Ｂ）は、図１３（Ａ）に示した遊技の制御処理のステップＳ８において、払出制御手段１５０に実行される払出制御を示すフローチャートである。
【０１８０】
払出制御手段１５０による払出制御において、払出制御手段１５０は、まず、今回の遊技において小役が入賞したか否かを判定する（Ｓ２１）。この処理において、払出制御手段１５０は、入賞判定手段１４０による入賞判定制御（図１３（Ａ）のステップＳ７参照）において、リール制御手段１３０によるリール停止制御によって小役の入賞図柄組合せが有効ラインＬ１上に表示されたと判定されたか否かを判定し、小役が入賞したと判定した場合には（ＹＥＳ）、入賞した小役に予め定められている配当に基づいて今回の遊技に

おけるメダルの払出数を決定し、決定したメダルの払出数を払出数カウンタ１９６にセットする（Ｓ２２）。この処理において、払出制御手段１５０は、例えば、今回の遊技においてベルが入賞したと判定した場合、ベルの配当に基づきメダルの払出数を９枚と決定し、払出数カウンタ１９６に９枚のメダルに相当する値「９」をセットする。

【０１８１】

ステップＳ２２の処理を実行した後又はステップＳ２１の処理において、今回の遊技において小役が入賞していないと判定した場合には（ＮＯ）、払出制御手段１５０は、稼働記録制御手段６００に稼働記録演算処理を実行させる（Ｓ２３）。この処理において、払出制御手段１５０は、まず、主制御部１０による割り込み処理の実行を禁止させる。次に、払出制御手段１５０は、使用領域で使用しているデータをレジスタから裏レジスタに退避させる。そして、払出制御手段１５０は、ＲＯＭの別領域に記述されている稼働記録制御手段６００を呼び出して稼働記録制御手段６００に稼働記録演算処理を実行させる。

【０１８２】

稼働記録制御手段６００による稼働記録演算処理が終了した後、払出制御手段１５０は、払出処理を実行し（Ｓ２４）、払出制御を終了する。この処理において、払出制御手段１５０は、今回の遊技で払い出すと決定した払出数のメダルをクレジットする。なお、払出制御手段１５０は、クレジットが上限値（例えば、５０枚）を超えた場合に、払出数のうちクレジットの上限値を超過した分のメダルを、ホッパーユニット３２０からメダル払出口ＭＯへ払い出す。

【０１８３】

＜稼働記録演算処理＞

図１４は、図１３（Ｂ）に示した払出制御手段１５０による払出制御のステップＳ２３の処理において、使用領域のモジュールである払出制御手段１５０によって稼働記録制御手段６００が呼び出されることで、稼働記録制御手段６００によって実行されるサブルーチンである稼働記録演算処理を示す図である。

【０１８４】

本実施形態の稼働記録制御手段６００は、スタートレバーＳＬが開始操作されてから有効なストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作され、リール制御手段１３０によるリール停止制御によって有効ラインＬ１上に図柄組合せが表示されて、入賞判定手段１４０により役の入賞の有無が判定されることで、１回の遊技の結果が出た後である払出制御の実行時において、比率表示装置６１０に表示する有利期間滞在比率を示す数値と、遊技６０００回における連続役物比率を示す数値と、遊技６０００回における役物比率を示す数値と、総遊技回数における連続役物比率を示す数値と、総遊技回数における役物比率を示す数値と、演算する稼働記録演算処理を実行する。

【０１８５】

稼働記録演算処理において、まず、稼働記録制御手段６００は、遊技回数を集計する遊技回数集計処理を開始する。遊技回数集計処理において、稼働記録制御手段６００は、まず、総遊技回数カウンタ２０４の記憶値を１加算する（Ｓ３１）。この処理において、稼働記録制御手段６００は、１回の遊技が実行されたことから、１ゲームに相当する値である値「１」を総遊技回数カウンタ２０４に加算するインクリメント更新を実行する。また、稼働記録制御手段６００は、ステップＳ３１の処理の実行時において、１回の遊技が実行されたことから、１ゲームに相当する値である値「１」を遊技４００回カウンタ１９９ｄの記憶値に加算するインクリメント更新を実行する。

【０１８６】

ステップＳ３１の処理を実行することにより、稼働記録制御手段６００は、遊技が実行された回数の累計である累計遊技回数としての総遊技回数を集計することができる。この、ステップＳ３１の処理が、本実施形態における累計遊技回数集計処理を構成する。

【０１８７】

次に、稼働記録制御手段６００は、今回の遊技が有利期間制御手段４００によって有利期間が開始された状態で実行された遊技であったか否かを判定する（Ｓ３２）。この処理

において、今回の遊技が有利期間が開始された状態で実行された遊技であったと判定した場合には（ＹＥＳ）、稼働記録制御手段６００は、有利期間遊技回数カウンタ２０５の記憶値を１加算する（Ｓ３３）。この処理において、稼働記録制御手段６００は、有利期間が開始された状態で１回の遊技が実行されたことから、１ゲームに相当する値である値「１」を有利期間遊技回数カウンタ２０５に加算するインクリメント更新を実行する。この、ステップＳ３３の処理は、本実施形態における有利期間制御手段４００によって有利期間が開始された状態で遊技が実行された回数の累計である累計有利期間遊技回数を集計する処理を構成する。

【０１８８】

ステップＳ３２、ステップＳ３３の処理を実行することにより、稼働記録制御手段６００は、有利期間制御手段４００によって有利期間が開始された状態で遊技が実行された回数の累計である累計有利期間遊技回数としての有利期間遊技回数を集計することができる。

【０１８９】

ステップＳ３３の処理を実行した後又はステップＳ３２の処理において、今回の遊技が有利期間が開始されていない状態で実行された遊技であったと判定した場合には（ＮＯ）、稼働記録制御手段６００は、連続役物比率の値と、役物比率の値と、を算出するために用いる各払出数を集計する処理である払出数集計処理を開始する。払出数集計処理において、まず、稼働記録制御手段６００は、払出数カウンタ１９６に値がセットされているか否かを判定する（Ｓ３４）。この処理において、稼働記録制御手段６００は、主制御部１０の使用領域のＲＷＭに確保された払出数カウンタ１９６の値を参照することで、今回の遊技で小役が入賞したか否かを判定するとともに、払出数カウンタ１９６に値がセットされており小役が入賞している場合には、該入賞した小役の配当を参照する。

【０１９０】

これにより、本実施形態のスロットマシン１は、主制御部１０の使用領域に外部装置に出力するために設けられている払出数カウンタ１９６の記憶値を参照することで、別領域の別処理モジュールである稼働記録制御手段６００による稼働記録演算処理の実行時において、別領域のＲＷＭに今回の遊技における払出数を記録するカウンタを有する必要がなくなるため、主制御部１０のデータ容量を増やすことなく比率表示装置６１０へ表示する稼働記録の演算を実行することができる。

【０１９１】

ステップＳ３４の処理において、払出数カウンタ１９６に値がセットされていると判定した場合には（ＹＥＳ）、稼働記録制御手段６００は、今回の遊技で払い出されるメダルの払出数に相当する値である払出数カウンタ１９６の記憶値を４００回累計第１カウンタ１９９ａに加算する（Ｓ３５）。

【０１９２】

次に、稼働記録制御手段６００は、今回の遊技がボーナス状態における遊技であったか否かを判定する（Ｓ３６）。この処理において、稼働記録制御手段６００は、今回の遊技において、ＲＢＢ１，ＲＢＢ２又はＣＢＢのいずれかが作動していたか否かを判定しており、ＲＢＢ１，ＲＢＢ２又はＣＢＢのいずれかが作動していたと判定した場合には（ＹＥＳ）、今回の遊技で払い出されるメダルの払出数に相当する値である払出数カウンタ１９６の記憶値を４００回累計第３カウンタ１９９ｃに加算する（Ｓ３７）。

【０１９３】

次に、稼働記録制御手段６００は、今回の遊技が第１ボーナス状態における遊技であったか否かを判定する（Ｓ３８）。この処理において、稼働記録制御手段６００は、今回の遊技において、ＲＢＢ１又はＲＢＢ２のいずれかが作動していたか否かを判定しており、ＲＢＢ１又はＲＢＢ２のいずれかが作動していたと判定した場合には（ＹＥＳ）、今回の遊技で払い出されるメダルの払出数に相当する値である払出数カウンタ１９６の記憶値を４００回累計第２カウンタ１９９ｂに加算する（Ｓ３９）。

【０１９４】

ステップＳ３９の処理を実行した後、ステップＳ３４の処理において、払出数カウンタ１９６に値がセットされていないと判定した場合（ＮＯ）、ステップＳ３６の処理において、今回の遊技がボーナス状態以外の遊技状態での遊技であったと判定した場合（ＮＯ）又はステップＳ３８の処理において、今回の遊技が第２ボーナス状態での遊技であったと判定した場合には（ＮＯ）、稼働記録制御手段６００は、４００ゲーム実行されたか否かを判定する（Ｓ４０）。この処理において、稼働記録制御手段６００は、遊技４００回カウンタ１９９ｄの記憶値が値「４００」であるか否かを判定することにより、４００回累計記憶手段１９９を初期化した時点から４００ゲームの遊技が実行されたか否かを判定している。

【０１９５】

ステップＳ４０の処理において、４００ゲーム実行されたと判定した場合には（ＹＥＳ）、稼働記録制御手段６００は、リングバッファとして構成された１５セット個別記憶手段２００に、４００回累計第１カウンタ１９９ａ、４００回累計第２カウンタ１９９ｂ及び４００回累計第３カウンタ１９９ｃの記憶値を転送して記憶させる（Ｓ４１）。次に、稼働記録制御手段６００は、累計更新処理を実行する（Ｓ４２）。この処理において、稼働記録制御手段６００は、１５セット個別記憶手段２００に記憶されている１５セット分の払出数の総和と、１５セット分の連続役物払出数の総和と、１５セット分の役物払出数の総和と、を算出し、算出した１５セットの各累計を１５セット累計記憶手段２０１に記憶させる。また、稼働記録制御手段６００は、総累計記憶手段２０２の総累計第１カウンタ２０２ａに４００回累計第１カウンタ１９９ａの記憶値を加算し、総累計第２カウンタ２０２ｂに４００回累計第２カウンタ１９９ｂの記憶値を加算し、総累計第３カウンタ２０２ｃに４００回累計第３カウンタ１９９ｃの記憶値を加算することで、総累計記憶手段２０２の各カウンタを更新する。

【０１９６】

ステップＳ３４、ステップＳ３５、ステップＳ４０～ステップＳ４２に示す処理は、本実施形態における小役の入賞に伴うメダルの払出数の累計である累計払出数を集計する累計払出数集計処理を構成する。また、ステップＳ３６～ステップＳ４２の処理は、本実施形態における役物の作動中における小役の入賞に伴うメダルの払出数の累計である累計役物払出数を集計する処理を構成する。また、遊技６０００回における連続役物払出数と、総遊技回数における連続役物払出数と、遊技６０００回における役物払出数と、総遊技回数における役物払出数と、は、本実施形態における累計役物払出数を構成する。

【０１９７】

次に、稼働記録制御手段６００は、４００回累計記憶手段１９９を初期化する（Ｓ４３）。この処理において、稼働記録制御手段６００は、４００回累計記憶手段１９９に４００ゲーム分の数値を記憶させ、かつ記憶させた数値を１５セット個別記憶手段２００と総累計記憶手段２０２とに反映させたことから、再度４００ゲームの計数を可能にするために４００回累計記憶手段１９９を初期化、つまり記憶値として値「０」をセットする。

【０１９８】

ステップＳ４３の処理を実行した後又はステップＳ４０の処理において、４００ゲーム実行されていないと判定した場合には（ＮＯ）、稼働記録制御手段６００は、有利期間比率の値と、連続役物比率の遊技６０００回における値及び総遊技回数における値と、役物比率の遊技６０００回における値及び総遊技回数における値と、を算出する比率算出処理を開始する。比率算出処理において、まず、稼働記録制御手段６００は、有利区間比率を算出する（Ｓ４４）。この処理において、稼働記録制御手段６００は、総遊技回数カウンタ２０４に記憶されている総遊技回数（Ａ１）及び有利期間遊技回数カウンタ２０５に記憶されている有利区間の遊技回数の総数（Ａ２）に基づいて、有利期間滞在比率（＝（Ａ２×１００）／Ａ１）（％）を算出し、算出した結果を比率記憶手段２０３に記憶させる。

【０１９９】

この、ステップＳ４４の処理は、本実施形態における累計遊技回数と、累計有利期間遊

技回数と、の比率である有利期間比率を算出する処理である有利期間比率算出処理を構成する。また、有利期間滞在比率は、本実施形態における有利期間比率を構成する。

【０２００】

次に、稼働記録制御手段６００は、４００ゲーム実行されたか否かを判定する（Ｓ４５）。この処理において、稼働記録制御手段６００は、ステップＳ４０の処理と略同様に、遊技４００回カウンタ１９９ｄの記憶値が値「４００」であるか否かを判定することにより、前回連続役物比率と役物比率とを算出した時点から４００ゲームの遊技が実行されたか否かを判定している。

【０２０１】

ステップＳ４５の処理において、４００ゲーム実行されていないと判定した場合には（ＮＯ）、稼働記録制御手段６００は、連続役物比率と役物比率とを算出することなく稼働記録演算処理を終了する。一方、ステップＳ４５の処理において、４００ゲーム実行されたと判定した場合には（ＹＥＳ）、稼働記録制御手段６００は、連続役物比率と役物比率とを算出する（Ｓ４６）。この処理において、稼働記録制御手段６００は、連続役物比率の遊技６０００回における値及び総遊技回数における値と、役物比率の遊技６０００回における値及び総遊技回数における値と、を算出する。

【０２０２】

連続役物比率の遊技６０００回における値を算出する場合、稼働記録制御手段６００は、１５セット累計記憶手段２０１に記憶されている、払出数の１５セットの累計（Ｂ１）及び連続役物払出数の１５セットの累計（Ｂ２）に基づいて、遊技６０００回における連続役物比率（＝（Ｂ２×１００）／Ｂ１）（％）を算出し、比率記憶手段２０３に記憶させる。

【０２０３】

連続役物比率の総遊技回数における値を算出する場合、稼働記録制御手段６００は、総累計第１カウンタ２０２ａに記憶されている払出数の総累計（Ｃ１）及び総累計第２カウンタ２０２ｂに記憶されている連続役物払出数の総累計（Ｃ２）に基づいて、総遊技回数における連続役物比率（＝（Ｃ２×１００）／Ｃ１）（％）を算出し比率記憶手段２０３に記憶させる。

【０２０４】

役物比率の遊技６０００回における値を算出する場合、稼働記録制御手段６００は、１５セット累計記憶手段２０１に記憶されている、払出数の１５セットの累計（Ｂ１）及び役物払出数の１５セットの累計（Ｂ３）に基づいて、遊技６０００回における役物比率（＝（Ｂ３×１００）／Ｂ１）（％）を算出し、比率記憶手段２０３に記憶させる。

【０２０５】

役物比率の総遊技回数における値を算出する場合、稼働記録制御手段６００は、総累計第１カウンタ２０２ａに記憶されている払出数の総累計（Ｃ１）及び総累計第３カウンタ２０２ｃに記憶されている連続役物払出数の総累計（Ｃ３）に基づいて、総遊技回数における役物比率（＝（Ｃ３×１００）／Ｃ１）（％）を算出し比率記憶手段２０３に記憶させる。

【０２０６】

この、ステップＳ４６の処理は、本実施形態における累計払出数と、累計役物払出数と、の比率である累計役物比率を算出する処理である累計役物比率算出処理を構成する。また、遊技６０００回における連続役物比率と、総遊技回数における連続役物比率と、遊技６０００回における役物比率と、総遊技回数における役物比率と、は、本実施形態における累計役物比率を構成する。

【０２０７】

次に、稼働記録制御手段６００は、今回の遊技において、４００回累計記憶手段１９９を初期化してから４００ゲームが実行され、連続役物比率の値及び役物比率の値も再度４００ゲームの計数を可能にするために遊技４００回カウンタ１９９ｄを初期化、つまり記憶値として値「０」をセットし（Ｓ４７）、稼働記録演算処理を終了する。

【０２０８】
＜比率表示装置による表示＞
次に、比率表示装置６１０による表示について、図１５を用いて説明する。図１５は、本実施形態のスロットマシン１における比率表示装置６１０による表示の一例を示す図である。
【０２０９】
上述したように、稼働記録制御手段６００は、主制御部１０が実行する割り込み処理のうち、主制御表示装置５００への表示に係る制御処理を実行する際に、主制御部１０に呼び出されることで、稼働記録演算処理で演算した結果を比率表示装置６１０に表示するために比率表示装置６１０に表示制御信号を送信する処理を実行するように構成されている。ここで、稼働記録制御手段６００は、表示時間ごとに送信する表示制御信号として、現在主制御部１０によって表示制御信号を出力する先として選択されている比率表示装置６１０を構成する７セグメント表示器において、セグメントＡ～Ｈのいずれを点灯させるかを特定する信号を送信する。
【０２１０】
図１５（Ａ）に示すように、本実施形態のスロットマシン１においては、電源がＯＦＦ状態である場合、主制御部１０上に設けられた比率表示装置６１０には何も表示されておらず、電源が投入されＯＮ状態になると、比率記憶手段２０３のデータに基づいて、有利期間滞在比率を比率表示装置６１０に表示する。具体的には、スロットマシン１は、図１５（Ｂ）に示すように、有利期間滞在比率を示す識別記号「７Ｕ」を比率表示装置６１０の上位２桁の表示部に表示するとともに、有利期間滞在比率の数値を比率表示装置６１０の下位２桁の表示部に表示する。なお、図１５（Ｂ）に示す例は、有利期間滞在比率（％）として「７０」の数値を表示させた場合の例となっており、有利期間滞在比率が７０％であることを示している。
【０２１１】
また、スロットマシン１では、有利期間滞在比率の識別記号及び数値の表示が開始されると、表示時間（例えば５秒）の計時を開始し、以降５秒経過するごとに比率表示装置６１０に表示する記号及び数値を変更する。スロットマシン１では、有利期間滞在比率の識別記号及び数値を表示してから５秒経過した場合、比率記憶手段２０３のデータに基づいて、遊技６０００回における連続役物比率を比率表示装置６１０に表示する。具体的には、スロットマシン１は、図１５（Ｃ）に示すように、有利期間滞在比率を示す識別記号「７Ｕ」に替えて遊技６０００回における連続役物比率を示す識別記号「６ｙ」を比率表示装置６１０の上位２桁の表示部に表示するとともに、有利期間滞在比率の数値に替えて遊技６０００回における連続役物比率の数値を比率表示装置６１０の下位２桁の表示部に表示する。なお、図１５（Ｃ）に示す例は、遊技６０００回における連続役物比率（％）として「６０」の数値を表示させた場合の例となっており、遊技６０００回における連続役物比率が６０％であることを示している。
【０２１２】
また、スロットマシン１は、遊技６０００回における連続役物比率の識別記号及び数値の表示を開始してから５秒経過した場合、比率記憶手段２０３のデータに基づいて、遊技６０００回における役物比率を比率表示装置６１０に表示する。具体的には、スロットマシン１は、図１５（Ｄ）に示すように、遊技６０００回における連続役物比率を示す識別記号「６ｙ」に替えて遊技６０００回における役物比率を示す識別記号「７ｙ」を比率表示装置６１０の上位２桁の表示部に表示するとともに、遊技６０００回における連続役物比率の数値に替えて遊技６０００回における役物比率の数値を比率表示装置６１０の下位２桁の表示部に表示する。なお、図１５（Ｄ）に示す例は、遊技６０００回における役物比率（％）として「７０」の数値を表示させた場合の例となっており、遊技６０００回における役物比率が７０％であることを示している。
【０２１３】
また、スロットマシン１は、遊技６０００回における役物比率の識別記号及び数値の表

示を開始してから５秒が経過した場合、比率記憶手段２０３のデータに基づいて、総遊技回数における連続役物比率を比率表示装置６１０に表示する。具体的には、図１５（Ｅ）に示すように、遊技６０００回における役物比率を示す識別記号「７ｙ」に替えて総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号「６Ａ」を比率表示装置６１０の上位２桁の表示部に表示するとともに、遊技６０００回における役物比率の数値に替えて総遊技回数における連続役物比率の数値を比率表示装置６１０の下位２桁の表示部に表示する。なお、図１５（Ｅ）に示す例は、総遊技回数における連続役物比率（％）として「６０」の数値を表示させた場合の例となっており、総遊技回数における連続役物比率が６０％であることを示している。

【０２１４】

また、スロットマシン１は、総遊技回数における連続役物比率の識別記号及び数値の表示を開始してから５秒経過した場合、比率記憶手段２０３のデータに基づいて、総遊技回数における役物比率を比率表示装置６１０に表示する。具体的には、スロットマシン１は、図１５（Ｆ）に示すように、総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号「６Ａ」に替えて総遊技回数における役物比率を示す識別記号「７Ａ」を比率表示装置６１０の上位２桁の表示部に表示するとともに、総遊技回数における連続役物比率の数値に替えて総遊技回数における役物比率の数値を比率表示装置６１０の下位２桁の表示部に表示する。なお、図１５（Ｆ）に示す例は、総遊技回数における役物比率（％）として「７０」の数値を表示させた場合の例となっており、総遊技回数における役物比率が７０％であることを示している。

【０２１５】

また、スロットマシン１は、総遊技回数における役物比率の識別記号及び数値の表示を開始してから５秒経過した場合、図１５（Ｂ）に示すように、比率記憶手段２０３のデータに基づいて、有利期間滞在比率の識別記号及び数値の表示を再び開始し、以降は、上述と同様に５秒経過するごとに、図１５（Ｂ）～図１５（Ｆ）に示す順序で比率表示装置６１０の表示を切り替えるように構成されている。

【０２１６】

そして、スロットマシン１は、図１５（Ｂ）～図１５（Ｆ）に示す表示を比率表示装置６１０に循環的に表示させている間に電源がＯＦＦ状態になると、図１５（Ｇ）に示すように、有利期間滞在比率等の表示を終了する。このように、本実施形態のスロットマシン１では、電源がＯＮ状態では常に有利期間滞在比率等を循環的に表示し、電源がＯＦＦ状態になるまで有利期間滞在比率等を循環的に表示し続けるようになっている。また、スロットマシン１では、有利期間滞在比率等を表示する際には比率記憶手段２０３のデータに基づいて表示するため、１回の遊技が行われて有利期間滞在比率が稼働記録制御手段６００によって更新された場合や、４００回の遊技が行われて遊技６０００回又は総遊技回数における連続役物比率及び役物比率が稼働記録制御手段６００によって更新された場合にも、最新の数値を表示することができる。

【０２１７】

＜本実施形態のまとめ＞

以上のように、本実施形態のスロットマシン１は、比率表示装置６１０に表示する複数の稼働記録として、有利期間滞在比率と、遊技６０００回における連続役物比率と、遊技６０００回における役物比率と、総遊技回数における連続役物比率と、総遊技回数における役物比率と、を演算するために、図１４のステップＳ３１～ステップＳ３３に示した遊技回数集計処理と、ステップＳ３４～ステップＳ４３に示した払出数集計処理と、ステップＳ４４～ステップＳ４７に示した比率算出処理と、の３つの演算処理を、１つのサブルーチンである稼働記録演算処理において同時に実行する。

【０２１８】

これにより、本実施形態のスロットマシン１は、遊技回数集計処理と、払出数集計処理と、比率算出処理と、の３つを実行するために、それぞれのプログラムを個別に実行する際には３回のプログラムの呼び出しが必要であったが、払出制御手段１５０による払出制

御の実行時に稼働記録演算処理のプログラムを１回呼び出すことで遊技回数集計処理と、払出数集計処理と、比率算出処理と、の３つを実行することができるため、プログラムを呼び出す回数を削減することができ、プログラムの容量を増大させることなく稼働記録を演算することができる。

【０２１９】

また、本実施形態のスロットマシン１は、払出数集計処理と同時に、比率算出処理を実行することで、遊技６０００回における連続役物比率と、総遊技回数における連続役物比率と、遊技６０００回における役物比率と、総遊技回数における役物比率と、の算出に必要なプログラムを呼び出す回数を削減することができ、プログラムの容量を増大させることなく稼働記録を演算することができる。

【０２２０】

また、本実施形態のスロットマシン１は、ステップＳ３１～ステップＳ３３、ステップＳ４４に示すように、遊技回数集計処理と同時に、有利期間比率算出処理を実行することで、有利期間滞在比率の算出に必要なプログラムを呼び出す回数を削減することができ、プログラムの容量を増大させることなく稼働記録を演算することができる。

【０２２１】

また、本実施形態において、稼働記録制御手段６００は、図１４のステップＳ３１～ステップＳ３３に示すように、遊技が実行された回数の累計である累計遊技回数として、総遊技回数及び有利期間遊技回数を集計する処理である遊技回数集計処理（累計遊技回数集計処理）を実行し、ステップＳ３４～ステップＳ４３に示すように、遊技６０００回における払出数、連続役物払出数及び役物払出数と、総遊技回数における払出数、連続役物払出数及び役物払出数と、を集計する処理である払出数集計処理を実行する。

【０２２２】

この構成により、本実施形態のスロットマシン１は、遊技回数の集計と払出数の集計と、の集計可能となるタイミングが異なる数値を集計する処理を、払出制御手段１５０による払出制御の実行時に呼び出される稼働記録演算処理において同時に実行することで、各処理に必要なプログラムを呼び出す回数を削減することができ、プログラムの容量を増大させることなく稼働記録を演算することができる。

【０２２３】

また、本実施形態において、稼働記録制御手段６００は、払出制御手段１５０が払出制御を実行する際に別領域のサブルーチンとして呼び出されることで、稼働記録演算処理を実行するように構成されている。

【０２２４】

この構成により、本実施形態のスロットマシン１は、入賞した小役の配当に基づきメダルを払い出す払出制御の実行時に、払出制御において参照される小役の配当、つまり払出数を用いて稼働記録を演算する稼働記録演算処理を実行することで、今回の遊技における払出数が決定された後の制御である払出制御の実行時に払出数に係る記録の演算を実行できるとともに、稼働記録のうち払出数に係る記録を演算する際に必要となる払出数を計数するプログラム容量として、主制御部１０が外部装置に払出数を送信する際に払出数を記憶するために用いるカウンタである払出数カウンタ１９６を参照して払出数に係る記録を演算することができ、払出数を計数するカウンタを別領域に別途用意する必要がなくなるため、プログラムの容量を増大させることなく稼働記録を演算することができる。

【０２２５】

また、本実施形態のスロットマシン１は、稼働記録制御手段６００による稼働記録演算処理において、比率表示装置６１０に表示する稼働記録を演算するために最低限必要なステップＳ３１～ステップＳ４７に示す処理のみを実行するように構成されており、１回の稼働記録演算処理の実行に必要な時間を１．４９ｍｓよりも短くなるように構成されている。これにより、本実施形態のスロットマシン１は、上述した通り、稼働記録制御手段６００による稼働記録演算処理の実行時に割り込み処理を禁止するように構成されているが、短時間の稼働記録演算処理を実行することで、割り込み処理が実行されないタイミング

が発生することを防ぐことができる。
【０２２６】
　また、本実施形態のスロットマシン１は、新たなモジュールを使用領域内に設けることなく、別領域に記述された別処理モジュールに含まれる稼働記録制御手段６００によって、有利期間滞在比率と、遊技６０００回における連続役物比率と、遊技６０００回における役物比率と、総遊技回数における連続役物比率と、総遊技回数における役物比率と、を算出することができ、プログラムの容量を増大させることなく稼働記録を演算することができる。
【０２２７】
　４．変形例
　なお、本実施形態において、稼働記録制御手段６００は、払出制御手段１５０による払出制御の実行時において呼び出されることで稼働記録演算処理を実行するように構成されているが、これに限定されない。稼働記録制御手段６００は、図１３（Ａ）に示す遊技の制御処理のうち、入賞判定手段１４０による入賞判定制御においてリール制御手段１３０によるリール停止制御によって有効ラインＬ１上に停止した図柄組合せが役の入賞図柄組合せを示すものであるか否かを判定した時点から、遊技状態移行制御手段１７０による遊技状態移行制御が終了する時点までの間であれば、予め定められたいずれの時点において主制御部１０の使用領域に記述された遊技制御処理モジュールによって呼び出されることで稼働記録演算処理を実行可能に構成されていてもよい。
【０２２８】
　また、本実施形態において、稼働記録制御手段６００は、払出数集計処理として、払出数と、連続役物払出数と、役物払出数と、を集計するが、これに限定されない。稼働記録制御手段６００は、例えばスロットマシン１がボーナスとしてＲＢＢ及びＲＢを有しない構成であれば、払出数集計処理の実行時において、払出数と、役物払出数と、を集計すればよい。また、稼働記録制御手段６００は、例えばスロットマシン１がいずれのボーナスも有しない構成であれば、払出数集計処理の実行時において、払出数を集計すればよい。
【０２２９】
　また、本実施形態において、稼働記録制御手段６００は、稼働記録演算処理において、遊技回数集計処理と、払出数集計処理と、比率算出処理と、を実行するが、これに限定されない。稼働記録制御手段６００は、例えば、スロットマシン１がボーナス及び有利期間を有しない構成である場合には、稼働記録演算処理において、遊技回数集計処理と、払出数集計処理と、を実行するように構成されていればよい。また、稼働記録制御手段６００は、例えば、スロットマシン１が有利期間を有しない構成である場合には、比率算出処理として、連続役物比率と役物比率とを算出するように構成されていればよく、スロットマシン１がボーナスとしてＲＢＢ及びＲＢを有しておらず、かつ有利期間を有しない構成である場合には、比率算出処理として、役物比率を算出するように構成されていればよい。
【０２３０】
　また、本実施形態において、稼働記録制御手段６００は、遊技６０００回における連続役物比率と、遊技６０００回における役物比率と、総遊技回数における連続役物比率と、総遊技回数における役物比率と、を算出するように構成されているが、これに限らず、例えば、遊技６０００回における連続役物比率と、遊技６０００回における役物比率と、を算出し、総遊技回数における連続役物比率と、総遊技回数における役物比率と、については算出しないように構成されていてもよい。また、稼働記録制御手段６００は、総遊技回数における連続役物比率と、総遊技回数における役物比率と、を算出し、遊技６０００回における連続役物比率と、遊技６０００回における役物比率と、については算出しないように構成されていてもよい。
【０２３１】
　つまり、稼働記録制御手段６００は、有利期間、連続役物、役物の３つの要素について、スロットマシン１が有しない要素については、該有していない要素の比率を算出するための処理を実行しないように構成されていてもよく、また、いずれの要素も有している場

合であっても、比率を算出する要素については予め定められていれば選択的に算出する要素を決定されていればよい。このように構成された場合、稼働記録制御手段６００は、算出していない要素の表示について、値「－－」を比率表示装置６１０に表示するように構成されていればよい。具体的には、例えばスロットマシン１が有利期間を有していない場合、稼働記録制御手段６００は、有利期間滞在比率の表示時において、有利期間滞在比率を示す識別記号「７Ｕ」を比率表示装置６１０の上位２桁の表示部に表示するとともに、有利期間滞在比率の数値として値「－－」を比率表示装置６１０の下位２桁の表示部に表示する。

【０２３２】

また、本実施形態において、稼働記録制御手段６００は、稼働記録を表示するための複数の演算処理として、図１４に示す各処理を実行するが、これに限らず、例えば有利期間における遊技での払出数を集計し、有利期間における払出数の比率を表示するための演算処理を実行可能に構成されていてもよく、複数の演算処理は本実施形態に限定されるものではない。

【０２３３】

また、本実施形態において、スロットマシン１は、比率表示装置６１０に表示する複数の稼働記録として、有利期間滞在比率と、遊技６０００回における連続役物比率と、遊技６０００回における役物比率と、総遊技回数における連続役物比率と、総遊技回数における役物比率と、を有しているが、これに限らず、例えば稼働記録として総遊技回数に対する有利期間における払出数の比率を比率表示装置６１０に表示するように構成されていてもよく、比率表示装置６１０において表示する稼働記録は本実施形態に限定されるものではない。

【０２３４】

また、本実施形態において、稼働記録制御手段６００は、電源が投入されたことに基づいて有利期間滞在比率等の識別記号及び数値を比率表示装置６１０に順次表示させるように構成されているが、これに限らず、例えば、電源が投入されている状態で前面上扉ＵＤ又は前面下扉ＤＤが開放されたことに基づいて有利期間滞在比率等の識別記号及び数値の表示を開始し、前面上扉ＵＤ又は前面下扉ＤＤが閉じられたことに基づいて有利期間滞在比率等の識別記号及び数値の表示を終了するようにしてもよい。

【０２３５】

また、稼働記録制御手段６００は、例えば、入賞判定処理が行われて遊技の結果が確定してから次回の遊技を行うためにメダルが投入状態に設定されるまでの間（非遊技中）に設定変更ボタン２８０が押下されたことに基づいて有利期間滞在比率等の識別記号及び数値の表示を開始し、前面上扉ＵＤ又は前面下扉ＤＤが閉じられたことに基づいて有利期間滞在比率等の識別記号及び数値の表示を終了するようにしてもよい。

【０２３６】

具体的には、本実施形態のスロットマシン１では、設定変更ボタン２８０を操作するには前面下扉ＤＤを開放する必要があり、電源が投入されている状態で前面下扉ＤＤが開放されると、スロットマシン１がエラー状態に制御され、ドア開放エラー以外のエラーが発生していないことを条件としてエラーの種別がドア開放エラーに設定される。なお、本実施形態のスロットマシン１では、エラーとして、前面下扉ＤＤの開放によるドア開放エラーの他に、ホッパーユニット３２０にメダルが無くなることによるホッパーエンプティエラー、メダル投入口ＭＩから投入されたメダルを検出するセレクター（図示省略）内にメダルが詰まることによるセレクターエラーなどが存在し、ドア開放エラーよりも他のエラーが優先されるようになっており、ドア開放エラーを含む複数種類のエラーが発生している場合には他のエラーを解消しなければドア開放エラーに設定されないようになっている。

【０２３７】

そして、本変形例における稼働記録制御手段６００は、非遊技中であってエラー状態においてエラーの種別がドア開放エラーに設定されている場合に、設定変更ボタン２８０が

押下されたことに基づいて有利期間滞在比率等の識別記号及び数値の表示を開始し、前面上扉ＵＤ又は前面下扉ＤＤが閉じられたことに基づいて有利期間滞在比率等の識別記号及び数値の表示を終了するように構成されていてもよい。

【０２３８】

なお、稼働記録制御手段６００による稼働記録の表示の開始契機は、設定変更ボタン２８０の操作に限られるものではなく、例えば、非遊技中の前面下扉ＤＤの開放に基づくエラー状態における、スタートレバーＳＬ、ストップボタンＢ１～Ｂ３、シングルベットボタンＢＴ、マックスベットボタンＭＢ又は精算ボタンＢＳの操作に基づいて有利期間滞在比率等の表示を開始するようにしてもよい。

【０２３９】

また、稼働記録制御手段６００は、設定変更ボタン２８０等の操作が行われるごとに、図１５に示す順序で有利期間滞在比率の識別記号及び数値から順に表示を切り替えるように構成されていてもよい。また、稼働記録制御手段６００は、電源が投入されている状態で前面上扉ＵＤ又は前面下扉ＤＤが開放されたことや、非遊技中であってエラー状態においてエラーの種別がドア開放エラーに設定されている場合に所定の操作手段（例えば、設定変更ボタン２８０等）に対する操作が行われたことに基づいて有利期間滞在比率、遊技６０００回又は総遊技回数における連続役物比率及び役物比率を算出するようにしてもよい。

【０２４０】

また、本実施形態において、スロットマシン１は、主制御部１０上に設けられた比率表示装置６１０に有利期間滞在比率等の識別記号及び数値を表示させるように構成されているが、これに限定されない。スロットマシン１は、主制御部１０が動作を制御するデバイスである遊技情報表示部ＤＳにおいて有利期間滞在比率等の識別記号及び数値を表示させるように構成されていてもよい。このように構成された場合、スロットマシン１は、例えば、遊技情報表示部ＤＳのうち払出数を表示する表示部に有利期間滞在比率等の数値を表示し、遊技情報表示部ＤＳのうちクレジット数を表示する表示部に有利期間滞在比率等の識別記号を表示するように構成されていてもよい。

【０２４１】

このように構成された場合、稼働記録制御手段６００は、非遊技中のドア開放エラーに基づくエラー状態において所定の操作手段（例えば、設定変更ボタン２８０等）に対する操作が行われたことに基づいて有利期間滞在比率の識別記号及び数値から順に図１５に示す順序で循環的に有利期間滞在比率等の識別記号及び数値を表示させ、表示時間（例えば、５秒）が経過するごとに図１５に示す順序で遊技情報表示部ＤＳの表示を切り替え、前面下扉ＤＤが閉じられたことに基づいて有利期間滞在比率等の識別記号及び数値の表示を終了するようにしてもよい。

【０２４２】

また、本実施形態において、スロットマシン１は、４桁の７セグメント表示器を有する比率表示装置６１０によって稼働記録を表示するように構成されているが、これに限らず、例えば２桁の７セグメント表示器を有する表示装置によって稼働記録を表示するように構成されていてもよい。このように構成された場合、稼働記録制御手段６００は、非遊技中のドア開放エラーに基づくエラー状態において所定の操作手段（例えば、設定変更ボタン２８０等）に対する操作が行われたことに基づいて、「有利期間滞在比率の識別記号→有利期間滞在比率の数値→遊技６０００回における連続役物比率の識別記号→遊技６０００回における連続役物比率の数値→遊技６０００回における役物比率の識別記号→遊技６０００回における役物比率の数値→総遊技回数における連続役物比率の識別記号→総遊技回数における連続役物比率の数値→総遊技回数における役物比率の識別記号→総遊技回数における役物比率の数値→有利期間滞在比率の識別記号→・・・」の順序で循環的に有利期間滞在比率等の識別記号及び数値を表示させ、表示時間（例えば、５秒）が経過する毎に上述した順序で２桁の７セグメント表示器を有する表示装置の表示を切り替え、前面下扉ＤＤが閉じられたことに基づいて有利期間滞在比率等の識別記号及び数値の表示を終了

するようにしてもよい。なお、稼働記録制御手段６００は、非遊技中のドア開放エラーに基づくエラー状態において所定の操作手段（例えば、設定変更ボタン２８０等）に対する操作が行われたことに基づいて有利期間滞在比率、遊技６０００回又は総遊技回数における連続役物比率及び役物比率を算出するようにしてもよい。

【０２４３】

また、本実施形態において、スロットマシン１は、主制御部１０上に比率表示装置６１０を設けることとしたが、比率表示装置６１０を搭載する基板（以下、比率表示装置基板）を主制御部１０とは別に設け、主制御部１０及び比率表示装置基板をハーネスで接続し、主制御部１０、比率表示装置６１０が搭載された比率表示装置基板及びこれらの基板を接続するハーネスを、基板ケース３５０に収納して封印するように構成されていてもよい。

【０２４４】

また、本実施形態において、スロットマシン１は、ＲＢＢとして、ＲＢが連続で作動するＲＢＢ１，ＲＢＢ２を有しているが、これに限らず、例えば、ＲＢＢとして、当該ボーナス中にＲＢを抽選し、ＲＢの入賞図柄組合せが表示された場合にＲＢが作動するＲＢＢ（以下、ＲＢＢ３と記載）を有するように構成されていてもよい。

【０２４５】

このように構成された場合、スロットマシン１は、ＲＢＢ３が入賞した場合、遊技状態を第１ボーナス状態、第２ボーナス状態とは異なる第３ボーナス状態に移行させる。第３ボーナス状態において、スロットマシン１は、ＲＢＢ一般遊技と、ＲＢ遊技と、を実行可能に構成されている。スロットマシン１は、ＲＢＢ一般遊技において、小役の当選確率を非ボーナス状態と同一に設定しつつＲＢを抽選対象に設定して内部抽選を行い、ＲＢが当選して当該ボーナスの入賞図柄組合せが有効ラインＬ１上に表示されたことに基づいて、ＲＢを作動させてＲＢ遊技を開始する。また、スロットマシン１は、ＲＢ遊技において、非ボーナス状態よりも高確率で小役が当選するように内部抽選を行い、ＲＢ状態での遊技回数及び小役の入賞回数に基づいて、ＲＢ状態の終了条件が成立したか否かを判断し、ＲＢ状態での遊技回数が所定回数（例えば１２回）に達したこと又はＲＢ状態での小役の入賞回数が所定回数（例えば８回）に達したことのいずれかの終了条件が成立したことを契機としてＲＢ状態を終了させてＲＢＢ一般遊技を再開する。そして、スロットマシン１は、ＲＢＢ一般遊技及びＲＢ遊技によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた終了予定払出数を超えるメダルが払い出されると、第３ボーナス状態を終了させて、遊技状態を非ボーナス状態へ復帰させる。

【０２４６】

このように構成された場合、稼働記録制御手段６００は、第３ボーナス状態での遊技のうち、ＲＢＢ一般遊技中である場合には、第一種特別役物の作動中でも役物の作動中でもないことから、スロットマシン１が払い出したメダル数を連続役物払出数、役物払出数のいずれとしても集計せず、ＲＢ遊技中である場合には、第一種特別役物の作動中であって役物の作動中であることから、スロットマシン１が払い出したメダル数を連続役物払出数、役物払出数のいずれとしても集計する。

【０２４７】

また、本実施形態において、スロットマシン１は、ＣＢＢとして、ＣＢが連続で作動するＣＢＢを有しているが、これに限らず、例えば、ＣＢＢとして、当該ボーナス中にＣＢを抽選し、ＣＢの入賞図柄組合せが表示された場合にＣＢが作動するＣＢＢ（以下、ＣＢＢ２と記載）を有するように構成されていてもよい。

【０２４８】

このように構成された場合、スロットマシン１は、ＣＢＢ２が入賞した場合、遊技状態を第１ボーナス状態～第３ボーナス状態とは異なる第４ボーナス状態に移行させる。第４ボーナス状態において、スロットマシン１は、ＣＢＢ一般遊技と、ＣＢ遊技と、を実行可能に構成されている。スロットマシン１は、ＲＢＢ一般遊技において、小役の当選確率を非ボーナス状態と同一に設定しつつＣＢを抽選対象に設定して内部抽選を行い、ＣＢが当

選して当該ボーナスの入賞図柄組合せが有効ラインＬ１上に表示されたことに基づいて、ＣＢを作動させてＣＢ遊技を開始する。また、スロットマシン１は、ＣＢ遊技において、内部抽選の結果に関わらずに強制的にすべての小役の抽選フラグを成立状態に設定し、ＣＢ状態で１回の遊技が行われたことを契機として、ＣＢ状態の終了条件が成立したと判断してＣＢ状態を終了させてＣＢＢ一般遊技を再開する。そして、スロットマシン１は、ＣＢＢ一般遊技及びＣＢ遊技によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた終了予定払出数を超えるメダルが払い出されると、第４ボーナス状態を終了させて、遊技状態を非ボーナス状態へ復帰させる。

【０２４９】

このように構成された場合、稼働記録制御手段６００は、第４ボーナス状態での遊技のうち、ＣＢＢ一般遊技中である場合には、第一種特別役物の作動中でも役物の作動中でもないことから、スロットマシン１が払い出したメダル数を連続役物払出数、役物払出数のいずれとしても集計せず、ＣＢ遊技中である場合には、第一種特別役物の作動中ではないものの第２種特別役物の作動中であることから、スロットマシン１が払い出したメダル数を役物払出数として集計する。

【０２５０】

なお、ＲＢＢ一般遊技においてスロットマシン１が払い出したメダル数及びＣＢＢ一般遊技においてスロットマシン１が払い出したメダル数は、連続役物払出数としても役物払出数としても稼働記録制御手段６００に集計されないが、スロットマシン１が払い出したメダル数である払出数として稼働記録制御手段６００に集計される。

【０２５１】

また、本実施形態の稼働記録制御手段６００は、遊技６０００回における連続役物比率又は役物比率を表示させる場合に、総遊技回数が６０００回未満であった場合には、遊技６０００回における連続役物比率を示す識別記号「６ｙ」又は遊技６０００回における役物比率を示す識別記号「７ｙ」を点滅表示させることで、遊技回数が６０００回に達していないこと報知するように構成されていてもよい。すなわち、稼働記録制御手段６００は、総遊技回数が６０００回以上であった場合には遊技６０００回における連続役物比率を示す識別記号「６ｙ」又は遊技６０００回における役物比率を示す識別記号「７ｙ」を点灯表示（第１の態様又は通常の態様で表示）させ、総遊技回数が６０００回未満であった場合には、遊技６０００回における連続役物比率を示す識別記号「６ｙ」又は遊技６０００回における役物比率を示す識別記号「７ｙ」を点滅表示（第２の態様又は特定の態様で表示）させるように構成されていてもよい。

【０２５２】

また稼働記録制御手段６００は、有利期間滞在比率又は総遊技回数における連続役物比率もしくは役物比率を表示させる場合に、総遊技回数が所定回数（例えば１７５０００回）未満であった場合（有利期間滞在比率又は総遊技回数における連続役物比率もしくは役物比率が収束するのに十分な量のデータを集計していない場合）には、有利期間滞在比率を示す識別記号「７Ｕ」、総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号「６Ａ」又は総遊技回数における役物比率を示す識別記号「７Ａ」を点滅表示させるように構成されていてもよい。すなわち、稼働記録制御手段６００は、総遊技回数が所定回数以上であった場合には、有利期間滞在比率を示す識別記号「７Ｕ」、総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号「６Ａ」、又は総遊技回数における役物比率を示す識別記号「７Ａ」を点灯表示（第１の態様又は通常の態様で表示）させ、総遊技回数が所定回数（例えば、１７５０００回）未満であった場合には有利期間滞在比率を示す識別記号「７Ｕ」、総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号「６Ａ」、又は総遊技回数における役物比率を示す識別記号「７Ａ」を点滅表示（第２の態様又は特定の態様で表示）させるように構成されていてもよい。

【０２５３】

また、稼働記録制御手段６００は、有利期間滞在比率等の数値を比率表示装置６１０に表示させる場合に、算出した比率の数値が当該比率に対して予め定められた上限値未満で

あった場合には当該比率の数値を点灯表示（第１の態様又は通常の態様で表示）させ、算出した比率の数値が当該比率に対して予め定められた上限値以上であった場合には当該比率の数値を点滅表示（第２の態様又は特定の態様で表示）させるように構成されていてもよい。なお、本実施形態の稼働記録制御手段６００は、上述した通り、有利期間滞在比率等の数値を表示させる場合に小数点以下を切り捨てた数値を表示させるため、例えば、有利期間滞在比率の数値として７０％（上限値）を表示させる場合には実際に算出した有利期間滞在比率が７０％を超えている場合もあることから、算出した比率の数値が当該比率に対して予め定められた上限値以上であった場合に当該比率の数値を点滅表示させるように構成されていてもよい。さらに、稼働記録制御手段６００は、算出した比率の数値が当該比率に対して予め定められた上限値以上であった場合に点滅表示させる態様に限られず、算出した比率の数値が当該比率に対して予め定められた上限値以下であった場合には、当該比率の数値を点灯表示（第１の態様又は通常の態様で表示）させ、算出した比率の数値が当該比率に対して予め定められた上限値を超えていた場合には当該比率の数値を点滅表示（第２の態様又は特定の態様で表示）させるように構成されていてもよい。

【０２５４】

また、本実施形態において、稼働記録制御手段６００は、払出数、連続役物払出数及び役物払出数のそれぞれについて、所定集計期間である遊技６０００回における累計を記憶して遊技６０００回における連続役物比率及び役物比率を算出することとしたが、所定集計期間は遊技６０００回に限られるものではなく任意に定めることができる。

【０２５５】

また、本実施形態において、稼働記録制御手段６００は、４００回の遊技が行われるごとに、払出数、連続役物払出数及び役物払出数のそれぞれについて１５セットの累計及び総累計を更新してから連続役物比率及び役物比率を算出するように構成されているが、これに限らず、４００回の遊技が行われるごとに１５セットの累計及び総累計を更新しつつ、１回の遊技が行われるごとに連続役物比率及び役物比率を算出するように構成されていてもよい。

【０２５６】

また、本実施形態において、稼働記録制御手段６００は、毎回の遊技の実行ごとに総遊技回数カウンタ２０４を１ずつ加算することで総遊技回数カウンタ２０４の記憶値を更新するように構成されているが、これに限らず、例えば、初期値として値「１７５０００」をセットし、毎回の遊技の実行ごとに１ずつ減算するように更新してもよく、初期値、初期値から離れる方向に更新する処理及び初期値に近づく方向に更新する際の計算方法については、本実施形態に限定されるものではない。また、稼働記録制御手段６００は、他のカウンタについても同様に、その更新方法については特に限定されない。

【０２５７】

また、本実施形態のスロットマシン１においては、基板ケース３５０の前面にシール等を貼り付ける場合、比率表示装置６１０の表示の視認を妨げない位置に貼り付けることが望ましい。

【０２５８】

また、本実施形態のスロットマシン１においては、１回の遊技が行われるごとに、１回の遊技が行われたことを通知する第１特定信号を外部装置（例えば、ホールコンピューターなど）に出力し、有利期間において１回の遊技が行われるごとに、有利期間において１回の遊技が行われたことを通知する第２特定信号を外部装置に出力するように構成されていてもよい。このように構成された場合、スロットマシン１は、外部装置において遊技回数及び有利期間の遊技回数を累積してカウントすることができ、有利期間滞在比率を算出することができるようになる。なお、このように構成される場合、スロットマシン１は、第２特定信号について、期間制御手段４００Ａが有利期間報知部５００Ａを点灯させる信号を送信する際に第２特定信号を外部装置に出力するように構成される必要がある。

【０２５９】

また、本実施形態において、スロットマシン１は、払出制御手段１５０がメダルの払出

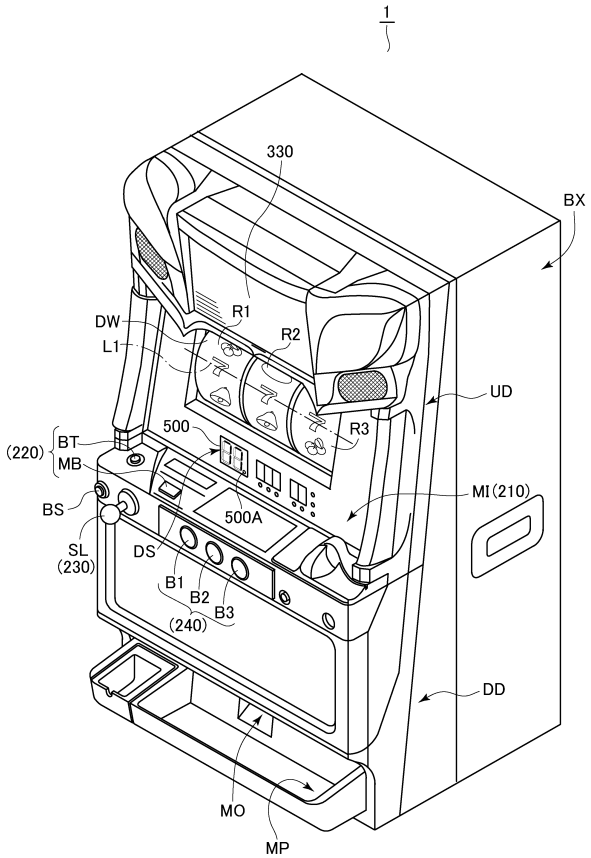
数を決定するように構成されているが、これに限らず、入賞判定手段１４０による入賞判定において小役の入賞が判定された際に、小役に設定された配当に基づき入賞判定手段１４０がメダルの払出数を決定するように構成されていてもよい。このように構成された場合、払出制御手段１５０は、入賞判定手段１４０によって決定された小役の配当に伴うメダルの払出数に対応するメダルを払い出す払出制御を実行するように構成されていればよい。

【符号の説明】

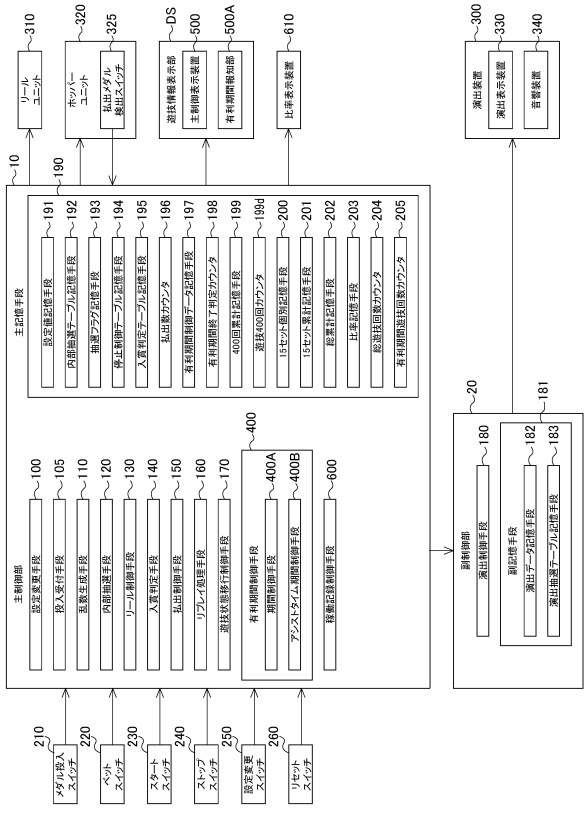
【０２６０】

１…スロットマシン（遊技機）：１０…主制御部：１２０…内部抽選手段：１３０…リール制御手段：１４０…入賞判定手段：１５０…払出制御手段：１６０…リプレイ処理手段：２３０…スタートスイッチ：２４０…ストップスイッチ：４００…有利期間制御手段：６００…稼働記録制御手段：６１０…比率表示装置（稼働記録表示装置）：Ｌ１…有効ライン：Ｒ１…第１リール：Ｒ２…第２リール：Ｒ３…第３リール

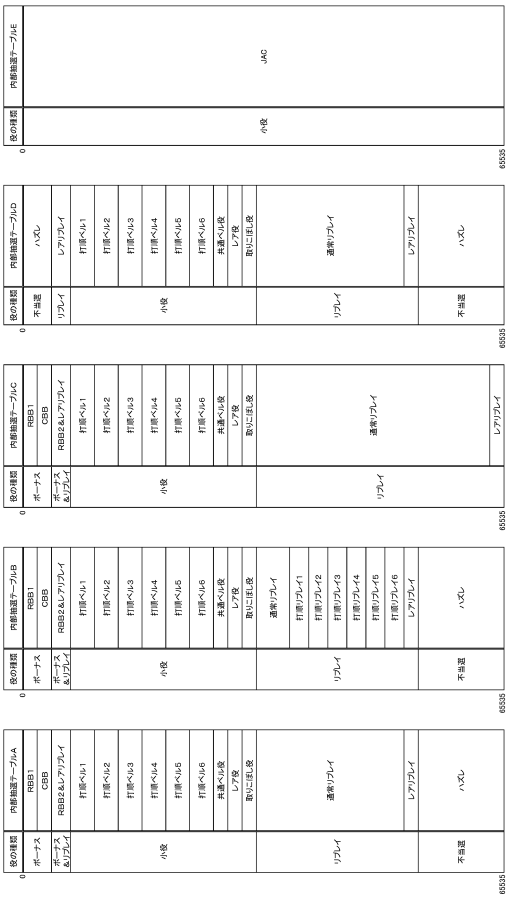
【図１】



【図２】



【図３】



【図４】

(A)非RT状態～RT2状態、ボーナス成立状態における小役の当選態様

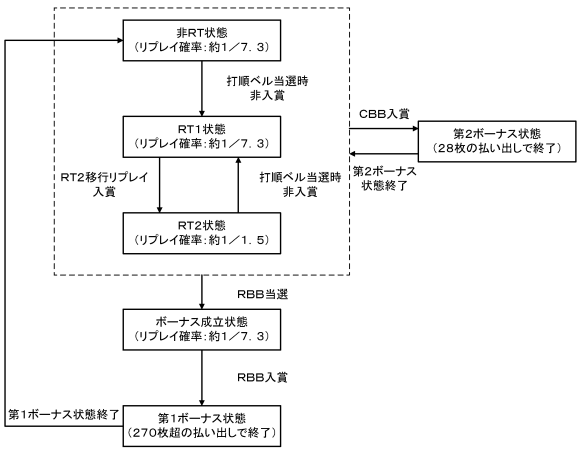
当選エリア	当選役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベル1	ベル	ベル	特殊小役1				
	特殊小役1						
打順ベル2	ベル	特殊小役2	ベル	特殊小役2			
	特殊小役2						
打順ベル3	ベル	特殊小役3	ベル	ベル	特殊小役3		
	特殊小役3						
打順ベル4	ベル	特殊小役4			ベル	特殊小役4	
	特殊小役4						
打順ベル5	ベル	特殊小役5				ベル	特殊小役5
	特殊小役5						
打順ベル6	ベル	特殊小役6					ベル
	特殊小役6						
共通ベル役	ベル	ベル					
レア役	レア役	レア役					
取りこぼし役	取りこぼし役	取りこぼし役					

打順1：B1→B2→B3　打順2：B1→B3→B2　打順3：B2→B1→B3
打順4：B2→B3→B1　打順5：B3→B1→B2　打順6：B3→B2→B1

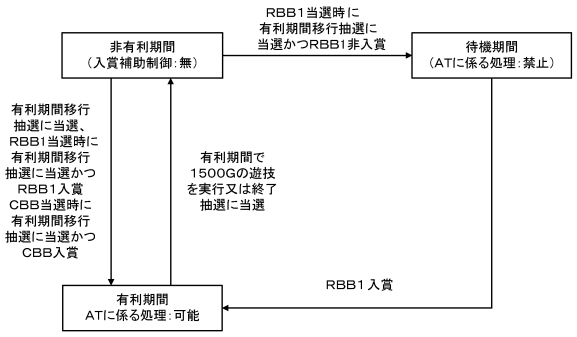
(B)第1ボーナス状態における小役の当選態様

当選エリア	当選役			
JAC	ベル	レア役	特殊小役1	特殊小役2	特殊小役3
	特殊小役4	特殊小役5	特殊小役6	取りこぼし役

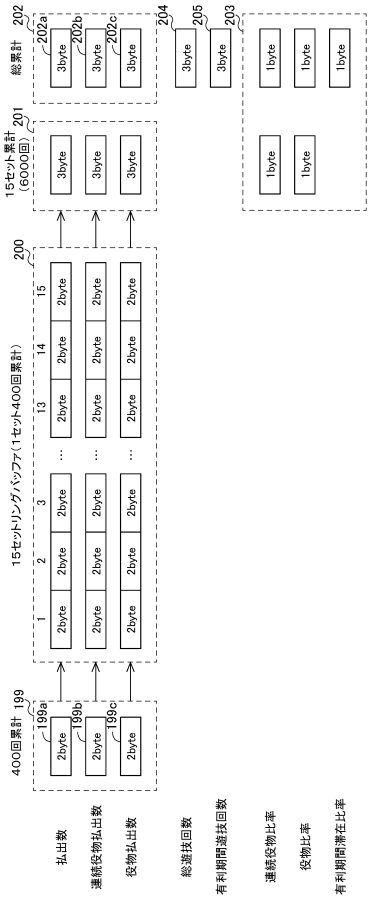
【図５】



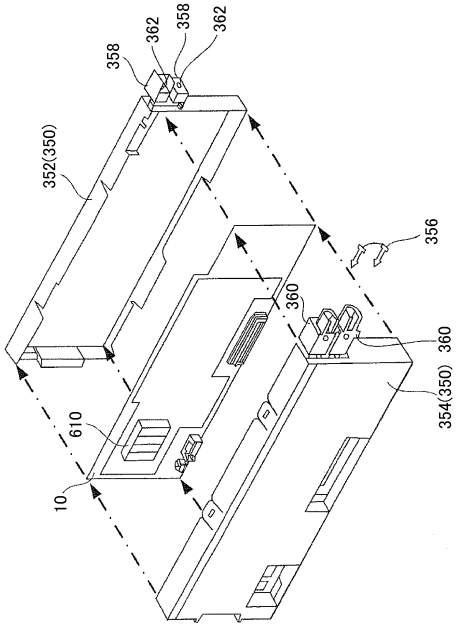
【図６】



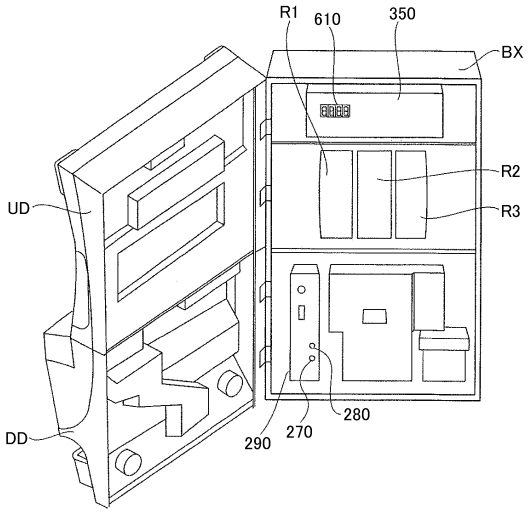
【図７】


総累計 202
202a
202b
202c
3byte
204
205
203
1byte
15セット累計（6000回） 201
15セットリングバッファ（1セット-400回累計） 200
1
2
3
13
14
15
2byte
400回累計 199
199a
199b
199c
払出数
連続役物払出数
役物払出数
総遊技回数
有利期間遊技回数
連続役物比率
役物比率
有利期間滞在比率

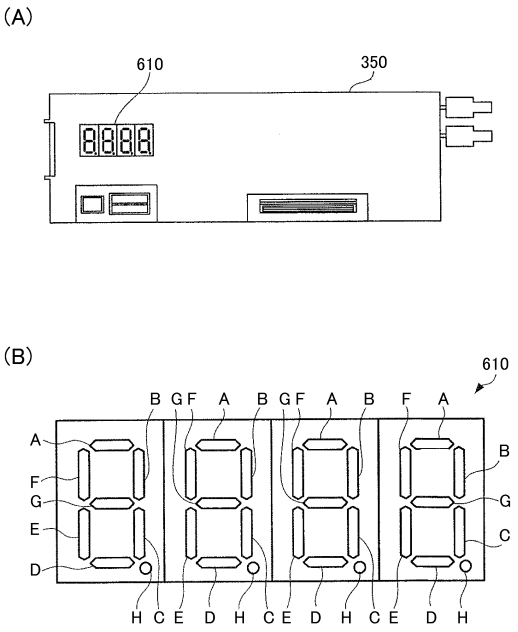
【図８】


358
362
358
362
352(350)
356
360
360
354(350)
610
10

【図９】


R1
610
350
BX
R2
R3
UD
DD
290
270
280

【図１０】


(A)
610
350
(B)
610
B G F A B G F A B F A
A
F
G
E
D
B
G
C
H C E D H C E D H C E D H

【図１１】

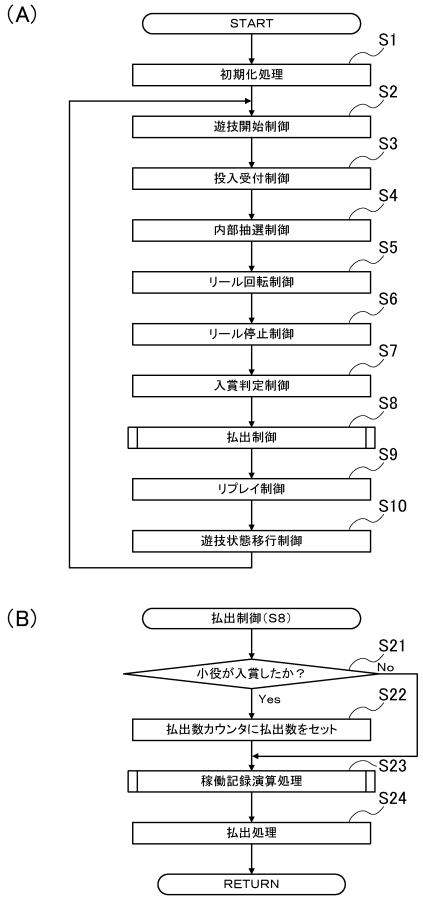
分類	表示内容	識別記号	表示態様
累計	有利期 滞在比率 （%）	7U	
遊技 6,000回 （15セット）	連続役物比率 （%）	6y	
	役物比率 （%）	7y	
総累計	連続役物比率 （%）	6A	
	役物比率 （%）	7A	

【図１２】

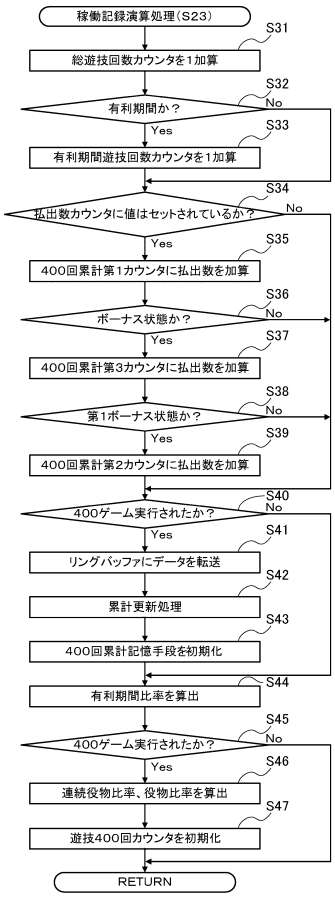
メインCPUのメモリーマップ

アドレス	用途	
0000H～11FFH	使用領域のコード（4．5KB）	
1200H～1DF3H	使用領域のデータ（3．0KB）	
1DF4H～1DFFH	未使用	
1E00H～1EFFH	コメント領域	
1F00H～2FBFH	別領域のコード及びデータ	
2FC0H～2FFFH	プログラム管理エリア	
3000H～EFFFH	なし	
F000H～F13FH	使用領域のプログラムに係るワーク領域（タイマ、カウンタ、フラグ等）	使用領域のRWM
F140H～F1BFH	未使用	
F1C0H～F1FFH	使用領域のスタック領域	
F200H～F20FH	未使用	別領域のRWM
F210H～F22FH	別領域のプログラムに係るワーク領域（タイマ、カウンタ、フラグ等）	
F230H～F246H	別領域のスタック領域	
F247H～F3FFH	未使用	
F400H～FFFFH	なし	

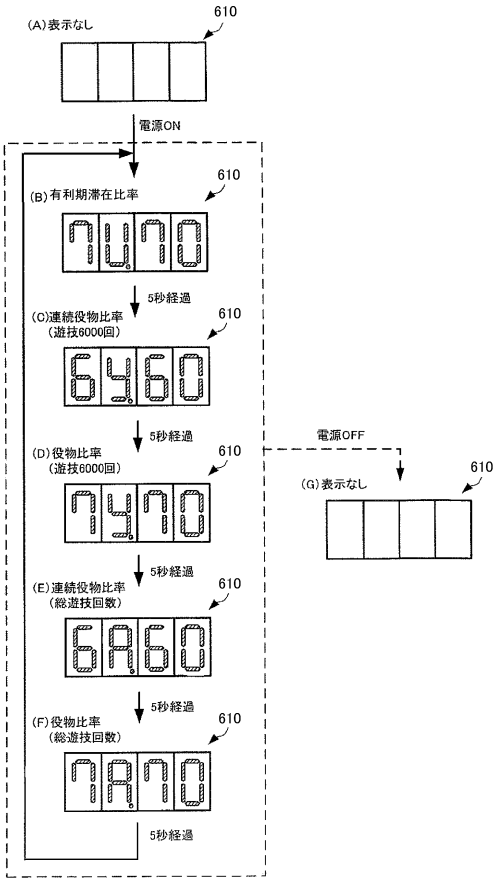
【図１３】



【図１４】



【図１５】


(A)表示なし
610
電源ON
(B)有利期滞在比率
610
5秒経過
(C)連続役物比率
（遊技6000回）
610
5秒経過
(D)役物比率
（遊技6000回）
610
5秒経過
(E)連続役物比率
（総遊技回数）
610
5秒経過
(F)役物比率
（総遊技回数）
610
5秒経過
電源OFF
(G)表示なし
610

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１６－０８７２３５（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－００７０１７（ＪＰ，Ａ）
特許第６２１６４１９（ＪＰ，Ｂ１）
特許第６１１２５２４（ＪＰ，Ｂ１）
特開２０１７－１９２４５９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０１１８６１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１５４１５（ＪＰ，Ａ）
「最新 業界ＮＥＷＳ ＳＴＡＴＩＯＮ」，パチスロ攻略マガジン2016年5月号，株式会社プラントピア，２０１６年 4月 7日，p.138

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ 5／０４