(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5900901号
(P5900901)
(45)発行日　平成28年4月6日(2016.4.6)　(24)登録日　平成28年3月18日(2016.3.18)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 512D
A63F 5/04 512A
A63F 5/04 516E

請求項の数 2　(全 133 頁)

(21)出願番号　特願2014-115963(P2014-115963)
(22)出願日　平成26年6月4日(2014.6.4)
(62)分割の表示　特願2008-139011(P2008-139011)の分割
原出願日　平成20年5月28日(2008.5.28)
(65)公開番号　特開2014-221216(P2014-221216A)
(43)公開日　平成26年11月27日(2014.11.27)
審査請求日　平成26年6月4日(2014.6.4)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100098729
弁理士　重信　和男
(74)代理人　100116757
弁理士　清水　英雄
(74)代理人　100123216
弁理士　高木　祐一
(74)代理人　100163212
弁理士　溝渕　良一
(74)代理人　100148161
弁理士　秋庭　英樹
(74)代理人　100156535
弁理士　堅田　多恵子

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】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされ、ゲームの試験を行う際に接続される試験装置からの試験用信号の入力に関連して自動的にゲームを行うことが可能なスロットマシンであって、

付与された遊技用価値の数を前記試験装置に特定させるための付与遊技用価値信号を出力するための制御を行う付与遊技用価値信号出力制御手段と、

表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

導出操作を示す試験用導出操作信号が入力されたときに該導出操作に対応する前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記試験用導出操作信号の入力の態様を前記試験装置に特定させるための推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行う推奨導出操作態様信号出力制御手段と、

複数種類の遊技状態のうちから少なくともいずれか１つの遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

を備え、

前記複数種類の遊技状態のうちの特定遊技状態では、前記試験用導出操作信号の入力の態様が特定の導出操作手順での導出操作を示すときに、該特定の導出操作手順とは異なる

導出操作手順での導出操作を示すときよりも遊技者にとって有利となる制御が行われ、
前記推奨導出操作態様信号出力制御手段は、
前記特定遊技状態において前記特定の導出操作手順での導出操作を示す態様の前記試験用導出操作信号の入力を指示する推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行い、
前記事前決定手段により遊技用価値の付与を伴う第１の小役入賞の発生を許容する旨と該第１の小役入賞よりも多くの遊技用価値の付与を伴う第２の小役入賞の発生を許容する旨が同時に決定された場合に、前記第１の小役入賞を発生させる第１の導出操作手順及び前記第２の小役入賞を発生させる第２の導出操作手順のうち前記第２の導出操作手順での導出操作を示す態様の前記試験用導出操作信号の入力を指示する推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行い、
所定条件が成立している場合において前記事前決定手段により遊技者にとって有利な状態へ移行させない第３の入賞の発生を許容する旨と前記有利な状態へ移行させる第４の入賞の発生を許容する旨が同時に決定された場合に、前記第３の入賞を発生させる第３の導出操作手順及び前記第４の入賞を発生させる第４の導出操作手順のうち前記第４の導出操作手順での導出操作を示す態様の前記試験用導出操作信号の入力を指示する推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行い、
前記複数の可変表示部のそれぞれは、ステッピングモータにて回動するリールにて構成されており、
前記スロットマシンは、前記ステッピングモータの現在のステップ数である該ステッピングモータの基準位置からの経過ステップ数を前記試験装置に特定させるためのステップ数特定信号として該ステッピングモータの基準位置検出信号と該ステッピングモータの駆動信号とを出力する制御を行うステップ数特定信号出力制御手段を備え、
前記推奨導出操作態様信号出力制御手段は、前記推奨導出操作態様信号として、表示結果を導出させる前記複数の可変表示部の導出順序を指定するための可変表示部指定信号と、当該複数の可変表示部それぞれの前記試験用導出操作信号の出力タイミングに対応する前記ステッピングモータの前記基準位置からの経過ステップ数を特定可能な導出操作実行位置信号と、を出力するための制御を行う
ことを特徴とするスロットマシン。
【請求項２】
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされ、ゲームの試験を行う際に接続される試験装置からの試験用信号の入力に関連して自動的にゲームを行うことが可能なスロットマシンであって、
付与された遊技用価値の数を前記試験装置に特定させるための付与遊技用価値信号を出力するための制御を行う付与遊技用価値信号出力制御手段と、
表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、
前記事前決定手段により特定の決定がなされたときに、該特定の決定がなされた旨を特定可能な決定種類報知を行う決定種類報知手段と、
導出操作を示す試験用導出操作信号が入力されたときに該導出操作に対応する前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、
前記試験用導出操作信号の入力の態様を前記試験装置に特定させるための推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行う推奨導出操作態様信号出力制御手段と、
を備え、
前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記特定の決定がなされ、該決定に対応する特定の導出操作手順での導出操作を示す態様で前記試験用導出操作信号が入力されたときに前記複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして特定種類の表示結果の組み合わせを導出させる制御を行い、該決定に対応する前記特定の導出操作手順とは異なる導出操作手順での導出操作を示す態様で試験用導出操作信号が入力されたときに前記複数の可

変表示部の表示結果の組み合わせとして前記特定種類の表示結果の組み合わせとは異なる種類の表示結果の組み合わせを導出させる制御を行う特定導出制御手段を含み、

前記特定種類の表示結果の組み合わせが導出されたときに、前記特定種類の表示結果の組み合わせとは異なる種類の表示結果の組み合わせが導出されたときよりも遊技者にとって有利となる制御が行われ、

前記推奨導出操作態様信号出力制御手段は、

前記事前決定手段により前記特定の決定がなされ前記決定種類報知が行われたときに、該決定に対応する前記特定の導出操作手順での導出操作を示す態様の試験用導出操作信号の入力を指示する推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行い、

前記事前決定手段により遊技用価値の付与を伴う第１の小役入賞の発生を許容する旨と該第１の小役入賞よりも多くの遊技用価値の付与を伴う第２の小役入賞の発生を許容する旨が同時に決定された場合に、前記第１の小役入賞を発生させる第１の導出操作手順及び前記第２の小役入賞を発生させる第２の導出操作手順のうち前記第２の導出操作手順での導出操作を示す態様の前記試験用導出操作信号の入力を指示する推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行い、

所定条件が成立している場合において前記事前決定手段により遊技者にとって有利な状態へ移行させない第３の入賞の発生を許容する旨と前記有利な状態へ移行させる第４の入賞の発生を許容する旨が同時に決定された場合に、前記第３の入賞を発生させる第３の導出操作手順及び前記第４の入賞を発生させる第４の導出操作手順のうち前記第４の導出操作手順での導出操作を示す態様の前記試験用導出操作信号の入力を指示する推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行い、

前記複数の可変表示部のそれぞれは、ステッピングモータにて回動するリールにて構成されており、

前記スロットマシンは、前記ステッピングモータの現在のステップ数である該ステッピングモータの基準位置からの経過ステップ数を前記試験装置に特定させるためのステップ数特定信号として該ステッピングモータの基準位置検出信号と該ステッピングモータの駆動信号とを出力する制御を行うステップ数特定信号出力制御手段を備え、

前記推奨導出操作態様信号出力制御手段は、前記推奨導出操作態様信号として、表示結果を導出させる前記複数の可変表示部の導出順序を指定するための可変表示部指定信号と、当該複数の可変表示部それぞれの前記試験用導出操作信号の出力タイミングに対応する前記ステッピングモータの前記基準位置からの経過ステップ数を特定可能な導出操作実行位置信号と、を出力するための制御を行う

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

【背景技術】

【０００２】

この種のスロットマシンでは、特許文献１に記載のものが提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００５】

【特許文献１】特開２００３－１１７０７５号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００７】

本発明は、試験装置による試験によって市場における遊技用価値の付与率に近い付与率を得ることができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】
【０００８】
上記課題を解決するために、本発明の請求項１に記載のスロットマシンは、
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされ、ゲームの試験を行う際に接続される試験装置からの試験用信号の入力に関連して自動的にゲームを行うことが可能なスロットマシンであって、
付与された遊技用価値の数を前記試験装置に特定させるための付与遊技用価値信号を出力するための制御を行う付与遊技用価値信号出力制御手段と、
表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、
導出操作を示す試験用導出操作信号が入力されたときに該導出操作に対応する前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、
前記試験用導出操作信号の入力の態様を前記試験装置に特定させるための推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行う推奨導出操作態様信号出力制御手段と、
複数種類の遊技状態のうちから少なくともいずれか１つの遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、
を備え、
前記複数種類の遊技状態のうちの特定遊技状態では、前記試験用導出操作信号の入力の態様が特定の導出操作手順での導出操作を示すときに、該特定の導出操作手順とは異なる導出操作手順での導出操作を示すときよりも遊技者にとって有利となる制御が行われ、
前記推奨導出操作態様信号出力制御手段は、
前記特定遊技状態において前記特定の導出操作手順での導出操作を示す態様の前記試験用導出操作信号の入力を指示する推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行い、
前記事前決定手段により遊技用価値の付与を伴う第１の小役入賞の発生を許容する旨と該第１の小役入賞よりも多くの遊技用価値の付与を伴う第２の小役入賞の発生を許容する旨が同時に決定された場合に、前記第１の小役入賞を発生させる第１の導出操作手順及び前記第２の小役入賞を発生させる第２の導出操作手順のうち前記第２の導出操作手順での導出操作を示す態様の前記試験用導出操作信号の入力を指示する推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行い、
所定条件が成立している場合において前記事前決定手段により遊技者にとって有利な状態へ移行させない第３の入賞の発生を許容する旨と前記有利な状態へ移行させる第４の入賞の発生を許容する旨が同時に決定された場合に、前記第３の入賞を発生させる第３の導出操作手順及び前記第４の入賞を発生させる第４の導出操作手順のうち前記第４の導出操作手順での導出操作を示す態様の前記試験用導出操作信号の入力を指示する推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行い、
前記複数の可変表示部のそれぞれは、ステッピングモータにて回動するリールにて構成されており、
前記スロットマシンは、前記ステッピングモータの現在のステップ数である該ステッピングモータの基準位置からの経過ステップ数を前記試験装置に特定させるためのステップ数特定信号として該ステッピングモータの基準位置検出信号と該ステッピングモータの駆動信号とを出力する制御を行うステップ数特定信号出力制御手段を備え、
前記推奨導出操作態様信号出力制御手段は、前記推奨導出操作態様信号として、表示結果を導出させる前記複数の可変表示部の導出順序を指定するための可変表示部指定信号と、当該複数の可変表示部それぞれの前記試験用導出操作信号の出力タイミングに対応する前記ステッピングモータの前記基準位置からの経過ステップ数を特定可能な導出操作実行位置信号と、を出力するための制御を行う
ことを特徴としている。
本発明の請求項２に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされ、ゲームの試験を行う際に接続される試験装置からの試験用信号の入力に関連して自動的にゲームを行うことが可能なスロットマシンであって、

付与された遊技用価値の数を前記試験装置に特定させるための付与遊技用価値信号を出力するための制御を行う付与遊技用価値信号出力制御手段と、

表示結果が導出される前に、入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段により特定の決定がなされたときに、該特定の決定がなされた旨を特定可能な決定種類報知を行う決定種類報知手段と、

導出操作を示す試験用導出操作信号が入力されたときに該導出操作に対応する前記可変表示部に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記試験用導出操作信号の入力の態様を前記試験装置に特定させるための推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行う推奨導出操作態様信号出力制御手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により前記特定の決定がなされ、該決定に対応する特定の導出操作手順での導出操作を示す態様で前記試験用導出操作信号が入力されたときに前記複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして特定種類の表示結果の組み合わせを導出させる制御を行い、該決定に対応する前記特定の導出操作手順とは異なる導出操作手順での導出操作を示す態様で試験用導出操作信号が入力されたときに前記複数の可変表示部の表示結果の組み合わせとして前記特定種類の表示結果の組み合わせとは異なる種類の表示結果の組み合わせを導出させる制御を行う特定導出制御手段を含み、

前記特定種類の表示結果の組み合わせが導出されたときに、前記特定種類の表示結果の組み合わせとは異なる種類の表示結果の組み合わせが導出されたときよりも遊技者にとって有利となる制御が行われ、

前記推奨導出操作態様信号出力制御手段は、

前記事前決定手段により前記特定の決定がなされ前記決定種類報知が行われたときに、該決定に対応する前記特定の導出操作手順での導出操作を示す態様の試験用導出操作信号の入力を指示する推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行い、

前記事前決定手段により遊技用価値の付与を伴う第１の小役入賞の発生を許容する旨と該第１の小役入賞よりも多くの遊技用価値の付与を伴う第２の小役入賞の発生を許容する旨が同時に決定された場合に、前記第１の小役入賞を発生させる第１の導出操作手順及び前記第２の小役入賞を発生させる第２の導出操作手順のうち前記第２の導出操作手順での導出操作を示す態様の前記試験用導出操作信号の入力を指示する推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行い、

所定条件が成立している場合において前記事前決定手段により遊技者にとって有利な状態へ移行させない第３の入賞の発生を許容する旨と前記有利な状態へ移行させる第４の入賞の発生を許容する旨が同時に決定された場合に、前記第３の入賞を発生させる第３の導出操作手順及び前記第４の入賞を発生させる第４の導出操作手順のうち前記第４の導出操作手順での導出操作を示す態様の前記試験用導出操作信号の入力を指示する推奨導出操作態様信号を出力するための制御を行い、

前記複数の可変表示部のそれぞれは、ステッピングモータにて回動するリールにて構成されており、

前記スロットマシンは、前記ステッピングモータの現在のステップ数である該ステッピングモータの基準位置からの経過ステップ数を前記試験装置に特定させるためのステップ数特定信号として該ステッピングモータの基準位置検出信号と該ステッピングモータの駆動信号とを出力する制御を行うステップ数特定信号出力制御手段を備え、

前記推奨導出操作態様信号出力制御手段は、前記推奨導出操作態様信号として、表示結果を導出させる前記複数の可変表示部の導出順序を指定するための可変表示部指定信号と

、当該複数の可変表示部それぞれの前記試験用導出操作信号の出力タイミングに対応する前記ステッピングモータの前記基準位置からの経過ステップ数を特定可能な導出操作実行位置信号と、を出力するための制御を行う

ことを特徴としている。

本発明の手段１のスロットマシンは、

遊技用価値（メダル）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が開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果が導出されることにより１ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン１）であって、

前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態（ＢＢ、ＲＢ）への移行を伴う特別入賞（特別役）及び前記遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技（リプレイゲーム）の付与を伴う再遊技入賞（再遊技役）を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記事前決定手段により前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞（特別役）が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定（特別役の当選フラグ）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨と前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨の双方が決定されているときに前記特別入賞（特別役）に対応する表示結果よりも再遊技入賞（再遊技役）に対応する表示結果を優先して前記可変表示装置に導出させる再遊技入賞優先導出制御手段と、

所定の初期化条件の成立（設定変更、ＢＢまたはＲＢの終了、ＲＴ（１）の終了、ＲＴ（２）の終了）に応じて制御される初期遊技状態において第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））が導出されたときに、前記事前決定手段が前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨の決定を前記初期遊技状態よりも高い確率で行うことで遊技者にとって有利となる再遊技高確率状態（ＲＴ（１））に移行させる再遊技高確率状態移行手段と、

前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））が開始した後、消化したゲーム数が規定ゲーム数（５０ゲーム）に到達したときに該再遊技高確率状態（ＲＴ（１））を終了させて前記初期遊技状態に移行させるとともに、前記規定ゲーム数（５０ゲーム）に到達する前に前記事前決定手段が前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨を決定した場合には、該再遊技高確率状態（ＲＴ（１））を終了させず、前記規定ゲーム数（５０ゲーム）に到達したときに当該再遊技高確率状態（ＲＴ（１））を終了させる再遊技高確率状態終了手段と、

前記初期遊技状態において第２の表示結果（リプレイ（１））が導出されたときに、前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））に移行することのない遊技者にとって不利な通常遊技状態（ＲＴ（２））に移行させる通常遊技状態移行手段と、

前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、

前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）が操作されたときに、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる手段であり、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果（リプレイＧＲ（１）～（３））のいずれかである場合に、前記第２の表示結果（リプレイ（１））を導出させ得るとともに、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果（リプレイＧＲ（１）／リプレイＧＲ（２）／リプレイＧＲ（３））のいずれかである場合に、他の種類の特定結果に対応する回避手順（中、右リール第１停止／左、右リール第１停止／左、中リール第１停止）とは異なる操作手順であり、該決定された種類の特定結果（リプレイＧＲ（１）／リプレイＧＲ（２）／リプレイＧＲ（３））に対応する回避手順（左リール第１停止、中リース第１停止、右リール第１停止）で前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作がなされたときに、前記第２の表示結果（リプレイ（１））以外の表示結果（リプレイ（４）～（８））を前記可変表示装置に導出させる制御を行い、当該決定さ

れた種類の特定結果（リプレイＧＲ（１）／リプレイＧＲ（２）／リプレイＧＲ（３））に対応する回避手順とは異なる操作手順（中、右リール第１停止／左、右リール第１停止／左、中リール第１停止）で前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作がなされたときに、前記第２の表示結果（リプレイ（１））を前記可変表示装置に導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果（リプレイＧＲ（１）～（３））のいずれかである場合に、該決定された特定結果の種類を識別可能な情報を報知する特定結果種類報知手段（停止順報知）と、

前記特定結果種類報知手段（停止順報知）を作動させる権利（スーパーチャンスゾーン（ＳＣＺ））を付与する権利付与手段と、

前記初期遊技状態において前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のいずれか（リプレイＧＲ（１）～（３）のいずれか）である場合に、前記権利付与手段により前記権利（ＳＣＺ）が付与されている場合に前記特定結果種類報知手段（停止順報知）を作動させる報知作動制御手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、前記持越手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定が持ち越されていない状態において前記特別入賞の発生を許容する旨と前記特別入賞以外の同時許容入賞の発生を許容する旨とを同時に決定可能であり、

前記スロットマシンは、

前記再遊技高確率状態において所定演出を実行する所定演出実行手段と、

前記再遊技高確率状態において前記同時許容入賞の発生を許容する旨が決定されたときに、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かに関わらず、前記所定演出の演出態様を変更するか否かを決定する演出態様変更決定手段と、

前記演出態様変更決定手段により前記演出態様を変更する旨が決定された場合に、前記所定演出の演出態様を変更する演出態様変更手段と、

前記所定演出とは異なる演出であり、前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））の開始後、前記規定ゲーム数（５０ゲーム）までの残りゲーム数が所定ゲーム数（６ゲーム）となったときに、前記規定ゲーム数（５０ゲーム）に到達するまで前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されている可能性及び前記特定結果種類報知手段（停止順報知）を作動させる権利（ＳＣＺ）が付与されている可能性を示唆するとともに、最終的に前記特別入賞（特別役）の発生が許容されているか否か及び前記特定結果種類報知手段（停止順報知）を作動させる権利（ＳＣＺ）が付与されているか否かを報知する特定演出（バトル演出）を実行する特定演出実行手段と、

をさらに備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再遊技高確率状態において事前決定手段により特別入賞の発生を許容する旨が決定されても再遊技高確率状態は終了することなく、その間に許容された特別入賞は再遊技高確率状態が終了するまで持ち越されるとともに、再遊技高確率状態では、特別入賞よりも優先される再遊技入賞の発生が許容される確率が高く、特別入賞の発生が許容されているか否かを判別することが困難となるので、再遊技高確率状態の終了時において特別入賞の発生が許容されていることが期待できる。一方、再遊技高確率状態の終了時に特別入賞の発生が許容されていない場合でも、特定結果種類報知手段を作動させる権利が付与されていれば、その後の初期遊技状態において通常遊技状態へ移行することとなる第２の表示結果が導出される可能性のある特定結果が決定された際に、該特定結果の種類が報知され、第２の表示結果の導出を回避する操作手順を特定できるので、再度再遊技高確率状態へ移行させることが可能となる。そして、再遊技高確率状態の終盤に実行される特定演出によって、再遊技高確率状態の終了時に特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感を高められることに加えて、特別入賞の発生が許容されていない場合であっても、特定結果種類報知手段を作動させる権利、すなわちその後の初期遊技状態において通常遊技状態へ移行させることなく再び再遊技高確率状態へ移行させる権利が

付与されていることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

尚、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良い。また、複数の遊技状態に応じて定められた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良い。

また、前記通常遊技状態が終了することとなる所定の終了条件としては例えば、通常遊技状態が開始した後、予め定められたゲーム数に到達することや、予め定められた入賞が発生すること、可変表示装置の表示結果が予め定められた表示結果となること、特別入賞の発生を許容する旨が決定されること、特別入賞が発生することなどが該当する。

また、所定の初期化条件とは、遊技状態の初期化、すなわち遊技状態が記憶されているＲＡＭなどの記憶手段の初期化がなされることや、特別遊技状態の終了、前記再遊技高確率状態の終了、前記通常遊技状態の終了などが該当する。

また、遊技者にとって有利な再遊技高確率状態とは、例えば、初期遊技状態や通常遊技状態よりも前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数に対してゲームの結果として得られる遊技用価値の数の割合である１ゲームあたりの付与率が高い遊技状態などが該当する。

また、遊技者にとって不利な通常遊技状態とは、例えば、再遊技高確率状態よりも前記１ゲームあたりの付与率が低い遊技状態などが該当する。

また、前記第１の表示結果、第２の表示結果は、入賞に対応する表示結果であっても良いし、入賞に対応しない表示結果であっても良い。また、前者であれば、前記再遊技入賞に対応する表示結果であっても良いし、遊技用価値の付与を伴う小役入賞に対応する表示結果であっても良い。

また、複数種類の特定結果とは、第２の表示結果が複数種類からなる場合においてそれぞれの種類の第２の表示結果が導出され得る入賞の発生を許容する旨の決定や、第２の表示結果が導出され得る入賞の発生を許容する旨と他の入賞の発生を許容する旨を同時に決定する場合において同時に決定される入賞の組合せが異なる決定などが該当する。

また、前記特定結果種類報知手段は、前記事前決定手段により決定された特定結果の種類を識別可能な情報を報知するものであれば良く、直接的に決定された特定結果の種類を示す情報するものであっても良いし、決定された種類の決定結果に対応する回避手順を報知することで、決定された特定結果の種類を識別できる情報であっても良い。

【０００９】

本発明の手段２のスロットマシンは、手段１に記載のスロットマシンであって、

ゲームの試験を行う際に接続される試験装置（試験装置１３００）からの試験用信号の入力に基づき自動的にゲームを行うことが可能なスロットマシンであり、

付与された遊技用価値の数を示す付与遊技用価値信号（払出カウント信号）を前記試験装置（試験装置１３００）に対して出力するための制御を行う付与遊技用価値信号出力制御手段と、

前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作を示す試験用導出操作信号（リールストップスイッチ信号）の入力の態様（停止順、停止タイミング）を指示する推奨導出操作態様信号（停止実行位置信号、停止リール指定信号）を前記試験装置（試験装置１３００）に対して出力するための制御を行う推奨導出操作態様信号出力手段と、

を備え、

前記推奨導出操作態様信号出力手段は、前記初期遊技状態において前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のいずれかである場合に（リプレイＧＲ（１）～（３）のいずれか）、前記特定結果種類報知手段（停止順報知）が作動する場合に、該決定された種類の特定結果（リプレイＧＲ（１）／リプレイＧＲ（２）／リプレイＧＲ（３））に対応する回避手順（左リール第１停止、中リース第１停止、右リール第１停止）での導出操作を示す態様の試験用導出操作信号（リールストップスイッチ信号）の入力を指示する推奨導出操作態様信号（停止実行位置信号、停止リール指定信号）を前記試験装置（試験装置１３００）に対して出力するための制御を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定結果の種類が報知された際に、遊技者が選択し得る導出操作手段の操作手順が複数存在する場合でも、そのうち有利となる導出操作手順での導出操作を示す態様の推奨導出操作態様信号を試験装置に対して出力するので、特定結果の種類が報知された際に、遊技者が選択し得る導出操作手段の操作手順が複数存在する場合であっても試験装置側で遊技者にとって有利となる操作手順での導出操作を示す態様にて試験用導出操作信号を出力することが可能となり、試験装置による試験によって市場における遊技用価値の付与率に近い付与率を得ることができる。

【００１０】

手段３のスロットマシンは、手段１または２に記載のスロットマシンであって、

前記通常遊技状態（ＲＴ（２））に移行した後、特定表示結果（リプレイ（２）（３））が導出されたときに該通常遊技状態（ＲＴ（２））を終了させて前記初期遊技状態に移行させる通常遊技状態終了手段を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態において特定表示結果が導出されると、通常遊技状態が終了し、再び再遊技高確率状態に移行する可能性のある初期遊技状態に移行するので、遊技者にとって不利な通常遊技状態であっても、再遊技高確率状態に移行することに対する期待感を持続させることができる。

尚、前記特定表示結果は、入賞に対応する表示結果であっても良いし、入賞に対応しない表示結果であっても良い。また、前者であれば、前記再遊技入賞に対応する表示結果であっても良いし、遊技用価値の付与を伴う小役入賞に対応する表示結果であっても良い。

【００１１】

手段４のスロットマシンは、手段３に記載のスロットマシンであって、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により特定入賞（リプレイ（２）（３））の発生を許容する旨が決定されたときに前記特定表示結果（リプレイ（２）（３））を導出させる制御を行うとともに、

前記事前決定手段（内部抽選）は、前記通常遊技状態（ＲＴ（２））において前記特定入賞（リプレイ（２）（３））の発生を許容する旨を前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨と同時に決定可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態において特定表示結果が導出された際に、遊技者にとって不利な通常遊技状態が終了するばかりでなく、特別入賞の発生が許容されていることに対する期待感も高めることができる。

【００１２】

手段５のスロットマシンは、手段３または４に記載のスロットマシンであって、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により特定入賞（リプレイ（２）（３））の発生を許容する旨が決定されたときに前記特定表示結果（リプレイ（２）（３））を導出させる制御を行うとともに、

前記事前決定手段（内部抽選）は、前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））において前記特定入賞（リプレイ（２）（３））の発生を許容する旨を決定する場合に、前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨も必ず同時に決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者にとって不利な通常遊技状態であれば当該通常遊技状態が終了することとなる特定表示結果が、遊技者にとって有利な再遊技高確率状態で導出された場合には、特別入賞の発生が許容されていることが確定するので、通常遊技状態以外の遊技状態において特定入賞の発生が許容された場合でも無駄引きとなることがなく、通常遊技状態以外の遊技状態であっても特定表示結果が導出されることに対する期待感を高めることができる。

【００１３】

手段６のスロットマシンは、手段１～５のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により所定結果（リプレイＧＲ（

４））が決定されたときに前記第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））を導出させる制御を行うとともに、

前記特定表示結果は、複数種類の特定表示結果（リプレイ（２）（３））からなり、

前記事前決定手段（内部抽選）は、前記通常遊技状態（ＲＴ（２））において前記特定表示結果が導出されて移行した初期遊技状態において、該初期遊技状態に移行する契機となった特定表示結果の種類（リプレイ（２）、リプレイ（３））に応じて異なる確率で、前記所定結果（リプレイＧＲ（４）及び／または前記特定結果（リプレイＧＲ（１）～（３））を決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態から初期遊技状態に移行する契機となった特定表示結果の種類に応じて、当該初期遊技状態から再遊技高確率状態及び／または通常遊技状態へ移行する割合が異なるため、ゲームの流れにメリハリを付けることができる。

【００１４】

手段７のスロットマシンは、手段１～６のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常遊技状態（ＲＴ（２））が開始した後、所定の終了条件（規定ゲーム数の到達、終了役の入賞）が成立したときに該通常遊技状態（ＲＴ（２））を終了させて前記初期遊技状態に移行させる通常遊技状態終了手段と、

前記特別遊技状態（ＢＢ、ＲＢ）の終了後に前記初期遊技状態に移行させる特別後初期遊技状態移行手段と、

を備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により所定結果（リプレイＧＲ（４））が決定されたときに前記第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））を導出させる制御を行うとともに、

前記事前決定手段（内部抽選）は、前記通常遊技状態（ＲＴ（２））から移行した初期遊技状態であるか、前記特別遊技状態（ＢＢ、ＲＢ）の終了後に移行した初期遊技状態であるか、に応じて異なる確率で、前記所定結果（リプレイＧＲ（４）及び／または前記特定結果（リプレイＧＲ（１）～（３））を決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態から移行した初期遊技状態であるか、特別遊技状態の終了後に移行した初期遊技状態であるか、に応じて、再遊技高確率状態及び／または通常遊技状態へ移行する割合が異なるため、ゲームの流れにメリハリを付けることができる。

【００１５】

手段８のスロットマシンは、手段１または２に記載のスロットマシンであって、

前記通常遊技状態（ＲＴ（２））が開始した後、特定表示結果（リプレイ（２）（３））が導出されたときに該通常遊技状態（ＲＴ（２））を終了させて、前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨の決定を前記通常遊技状態（ＲＴ（２））よりも高い確率で行う終了用再遊技高確率状態（終了用ＲＴ）に移行させる終了用再遊技高確率状態移行手段と、

前記終了用再遊技高確率状態（終了用ＲＴ）が開始した後、所定ゲーム数に到達したときに該終了用再遊技高確率状態（終了用ＲＴ）を終了させて前記初期遊技状態に移行させる終了用再遊技高確率状態終了手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態において特定表示結果が導出されると、終了用再遊技高確率状態を経て、再び再遊技高確率状態に移行する可能性のある初期遊技状態に移行するので、遊技者にとって不利な通常遊技状態であっても、再遊技高確率状態に移行することに対する期待感を持続させることができる。

尚、前記特定表示結果は、入賞に対応する表示結果であっても良いし、入賞に対応しない表示結果であっても良い。また、前者であれば、前記再遊技入賞に対応する表示結果であっても良いし、遊技用価値の付与を伴う小役入賞に対応する表示結果であっても良い。

【００１６】
手段９のスロットマシンは、手段８に記載のスロットマシンであって、
前記通常遊技状態（ＲＴ（２））が開始した後、前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されたときに該通常遊技状態（ＲＴ（２））を終了させて、前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨の決定を前記通常遊技状態（ＲＴ（２））よりも高い確率で行う特別決定時再遊技高確率状態（当選後ＲＴ）に移行させる特別決定時再遊技高確率状態移行手段を備え、
前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により特定入賞（リプレイ（２）（３））の発生を許容する旨が決定されたときに前記特定表示結果（リプレイ（２）（３））を導出させる制御を行うとともに、
前記事前決定手段（内部抽選）は、前記通常遊技状態（ＲＴ（２））において特定表示結果（リプレイ（２）（３））の導出を許容する旨を前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨と同時に決定可能であり、
前記スロットマシンは、前記終了用再遊技高確率状態（終了用ＲＴ）または前記特別決定時再遊技高確率状態（当選後ＲＴ）に移行後、複数ゲームにわたり前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されている可能性を示唆する連続演出を実行する連続演出実行手段をさらに備える
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常遊技状態において特定表示結果が導出された際に、遊技者にとって不利な通常遊技状態が終了するばかりでなく、特別入賞の発生が許容されていることに対する期待感も高めることができる。また、通常遊技状態において特定表示結果が導出された後、終了用再遊技高確率状態に制御されることで、この間、特別入賞が許容されたことを契機に特別決定時再遊技高確率状態に移行したのか、特定入賞の発生が単独で許容されて特定表示結果が導出されたことを契機に終了用再遊技高確率状態に移行したのか、を判別することが困難となり、このような状態で連続演出が実行されるので、特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感を効果的に持続させることができる。
【００１７】
手段１０のスロットマシンは、手段９に記載のスロットマシンであって、
前記連続演出の演出内容（演出パターンの組み合わせ）を決定する演出内容決定手段を備え、
前記連続演出実行手段は、前記連続演出内容決定手段にて決定された演出内容（演出パターンの組み合わせ）に基づく連続演出を実行するとともに、該連続演出が開始した後、当該連続演出の終了前に新たに前記特定入賞（リプレイ（２）（３））の発生を許容する旨が決定されたときに残りの演出内容（演出パターンの組み合わせ）を変更する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常遊技状態において特別入賞の発生を許容する旨が同時に決定される可能性を示唆する特定表示結果が導出されたことを契機に開始する連続演出、すなわち特別入賞の発生が許容されている可能性を示す連続演出の終了前に、さらに特定入賞の発生を許容する旨が決定されたとき、すなわち特別入賞の発生が許容されている可能性がさらに高まる事象が生じた場合には、それに併せて連続演出の演出内容も変化するため、連続演出中に生じた事象に応じて特別入賞の発生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。
【００１８】
手段１１のスロットマシンは、手段８～１０のいずれかに記載のスロットマシンであって、
前記特別遊技状態（ＢＢ、ＲＢ）の終了後に前記初期遊技状態に移行させる特別後初期遊技状態移行手段を備え、
前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により所定結果（リプレイＧＲ（４））が決定されたときに前記第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））を導出させる制御を行うとともに、

前記事前決定手段（内部抽選）は、前記終了用再遊技高確率状態（終了用ＲＴ）から移行した初期遊技状態であるか、前記特別遊技状態（ＢＢ、ＲＢ）の終了後に移行した初期遊技状態であるか、に応じて異なる確率で、前記所定結果（リプレイＧＲ（４）及び／または前記特定結果（リプレイＧＲ（１）～（３））を決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態から終了用再遊技高確率状態を経て移行した初期遊技状態であるか、特別遊技状態の終了後に移行した初期遊技状態であるか、に応じて、再遊技高確率状態及び／または通常遊技状態へ移行する割合が異なるため、ゲームの流れにメリハリを付けることができる。

【００１９】

手段１２のスロットマシンは手段１～１１のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常遊技状態（ＲＴ（２））が開始した後、消化したゲーム数が予め定められたゲーム数（９９９ゲーム）に到達したときに該通常遊技状態（ＲＴ（２））を終了させて前記初期遊技状態に移行させる通常遊技状態終了手段と、

所定の演出（特定示唆演出）が実行される確率の異なる複数種類の演出確率モード（抽選モード）を選択し、選択した演出確率モード（抽選モード）に変更する演出確率モード変更手段と、

を備え、

前記演出確率モード変更手段は、前記所定の演出（特定示唆演出）が実行される確率が他の種類の演出確率モード（抽選モード）よりも高い高確率モードを、前記通常遊技状態（ＲＴ（２））が開始した後、前記予め定められたゲーム数（９９９ゲーム）までの残りゲーム数が所定ゲーム数（１００ゲーム）未満である場合に、前記残りゲーム数が所定ゲーム数（１００ゲーム）以上である場合よりも高い割合で選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態の終了が近づくと高確率モードが選択される割合が高くなり、所定の演出の出現頻度が高まるため、所定の演出が頻出することにより通常遊技状態が終了し、再遊技高確率状態に移行する可能性のある初期遊技状態に移行することに対する期待感を高めることができる。

【００２０】

手段１３のスロットマシンは、手段１～１２のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常遊技状態（ＲＴ（２））が開始した後、所定の終了条件が成立（規定ゲーム数の消化、終了役の入賞）したときに該通常遊技状態（ＲＴ（２））を終了させて前記初期遊技状態に移行させる通常遊技状態終了手段と、

所定の演出（特定示唆演出）が実行される確率の異なる複数種類の演出確率モード（抽選モード）を選択し、選択した演出確率モード（抽選モード）に変更する演出確率モード変更手段と、

を備え、

前記演出確率モード変更手段は、前記所定の演出（特定示唆演出）が実行される確率が他の種類の演出確率モード（抽選モード）よりも高い高確率モードを、前記初期遊技状態において前記通常遊技状態（ＲＴ（２））よりも高い割合で選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期遊技状態において通常遊技状態よりも高確率モードが選択される割合が高く、所定の演出の出現頻度が高まるため、所定の演出が頻出することにより通常遊技状態が終了していること、すなわち再遊技高確率状態に移行する可能性のある初期遊技状態に移行していることに対する期待感を高めることができる。

【００２１】

手段１４のスロットマシンは、手段１～１３のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常遊技状態（ＲＴ（２））が開始した後、消化したゲーム数が予め定められたゲーム数（９９９ゲーム）に到達したときに該通常遊技状態（ＲＴ（２））を終了させて前記初期遊技状態に移行させる通常遊技状態終了手段と、

画像による演出の背景を複数種類の異なる背景（昼、夕方、夜）から選択し、選択した背景に変更する背景変更手段と、

を備え、

前記背景変更手段は、前記複数種類の背景（昼、夕方、夜）のうちの特定の背景（夕方、夜）を、前記通常遊技状態（ＲＴ（２））が開始した後、前記予め定められたゲーム数までの残りゲーム数（９９９ゲーム）が所定ゲーム数（１００ゲーム）未満である場合に、前記残りゲーム数が所定ゲーム数（１００ゲーム）以上である場合よりも高い割合で選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態の終了が近づくと特定の背景が選択される割合が高くなるため、演出の背景が特定の背景に変わることにより通常遊技状態が終了し、再遊技高確率状態に移行する可能性のある初期遊技状態に移行することに対する期待感を高めることができる。

【００２２】

手段１５のスロットマシンは、手段１～１４のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常遊技状態（ＲＴ（２））が開始した後、所定の終了条件が成立（規定ゲーム数の消化、終了役の入賞）したときに該通常遊技状態（ＲＴ（２））を終了させて前記初期遊技状態に移行させる通常遊技状態終了手段と、

画像による演出の背景を複数種類の異なる背景（昼、夕方、夜）から選択し、選択した背景に変更する背景変更手段と、

を備え、

前記背景変更手段は、前記複数種類の背景（昼、夕方、夜）のうちの特定の背景（夕方、夜）を、前記初期遊技状態において前記通常遊技状態（ＲＴ（２））よりも高い割合で選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期遊技状態において通常遊技状態よりも特定の背景が選択される割合が高くなるため、演出の背景が特定の背景に変わることにより通常遊技状態が終了していること、すなわち再遊技高確率状態に移行する可能性のある初期遊技状態に移行していることに対する期待感を高めることができる。

【００２３】

手段１６のスロットマシンは、手段１４または１５に記載のスロットマシンであって、

前記背景変更手段は、前記高確率モードにおいて他の種類の演出確率モード（抽選モード）よりも高い割合で前記特定の背景（夕方、夜）を選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態の終了が近い状態や初期遊技状態においては、所定の演出の出現頻度が高まるうえに、所定の演出の出現頻度が高まることによって相乗的に特定の背景となる割合も高まるので、所定の演出の出現頻度と演出の背景から通常遊技状態の終了が近い状態や初期遊技状態であるかを推測することができる。

【００２４】

手段１７のスロットマシンは、手段１４～１６のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記演出確率モード変更手段は、前記画像による演出の背景が前記特定の背景（夕方、夜）である場合において他の背景（昼）である場合よりも高い割合で前記高確率モードを選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態の終了が近い状態や初期遊技状態においては、特定の

背景となる割合が高まるうえに、特定の背景となる割合が高まることによって相乗的に所定の演出の出現頻度も高まるので、所定の演出の出現頻度と演出の背景から通常遊技状態の終了が近い状態や初期遊技状態であるかを推測することができる。

【００２５】

手段１８のスロットマシンは、手段１～１７のいずれかに記載のスロットマシンであって、

所定の演出（特定示唆演出）が実行される確率の異なる複数種類の演出確率モード（抽選モード）を選択し、選択した演出確率モード（抽選モード）に変更する演出確率モード変更手段を備え、

前記演出確率モード変更手段は、前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））において前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されていない場合よりも高い割合で、前記所定の演出（特定示唆演出）が実行される確率が他の種類の演出確率モード（抽選モード）よりも高い高確率モードを選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再遊技高確率状態においては、特別入賞の発生が許容されている場合に、許容されていない場合よりも所定の演出の出現頻度が高まるので、再遊技高確率状態において所定の演出が頻出することで、該再遊技高確率状態の終了後に特別入賞の発生が許容されていること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。

【００２６】

手段１９のスロットマシンは、手段１８に記載のスロットマシンであって、

前記演出確率モード変更手段は、前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））において前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨と同時に許容する旨が決定される可能性のある同時許容入賞の発生を許容する旨（チェリー、チェリー＋１枚、リプレイＧＲ（４）、リプレイＧＲ（５））が決定された場合に、該同時許容入賞の発生を許容する旨（チェリー、チェリー＋１枚、リプレイＧＲ（４）、リプレイＧＲ（５））が決定されていない場合よりも高い割合で、前記高確率モードを選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再遊技高確率状態において同時許容入賞の発生を許容する旨が決定されたとき、すなわち特別入賞の発生が許容されている可能性がさらに高まる事象が生じた場合には、それに併せて所定の演出の出現頻度も高まるため、再遊技高確率状態に生じた事象に応じて特別入賞の発生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。

【００２７】

手段２０のスロットマシンは、手段１～１７のいずれかに記載のスロットマシンであって、

画像による演出の背景を複数種類の異なる背景（昼、夕方、夜）から選択し、選択した背景に変更する背景変更手段を備え、

前記背景変更手段は、前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））において前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されている場合に、前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されていない場合よりも高い割合で、前記複数種類の背景（昼、夕方、夜）のうちの特定の背景（夕方、夜）を選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再遊技高確率状態においては、特別入賞の発生が許容されている場合に特定の背景が選択される割合が高くなるので、再遊技高確率状態において演出の背景が特定の背景に変わることにより、該再遊技高確率状態の終了後に特別入賞の発生が許容されていること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。

【００２８】

手段２１のスロットマシンは、手段２０に記載のスロットマシンであって、

前記背景変更手段は、前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））において前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨と同時に許容する旨が決定される可能性のある同時許容入賞の

発生を許容する旨（チェリー、チェリー＋１枚、リプレイＧＲ（４）、リプレイＧＲ（５））が決定された場合に、該同時許容入賞の発生を許容する旨（チェリー、チェリー＋１枚、リプレイＧＲ（４）、リプレイＧＲ（５））が決定されていない場合よりも高い割合で、前記特定の背景（夕方、夜）を選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、再遊技高確率状態において同時許容入賞の発生を許容する旨が決定されたとき、すなわち特別入賞の発生が許容されている可能性がさらに高まる事象が生じた場合には、それに併せて特定の背景が選択される割合が高くなるので、再遊技高確率状態に生じた事象に応じて特別入賞の発生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。

【００２９】

手段２２のスロットマシンは、手段１～２１のいずれかに記載のスロットマシンであって、

所定の演出（特定示唆演出）が実行される確率の異なる複数種類の演出確率モード（抽選）を選択し、選択した演出確率モード（抽選モード）に変更する演出確率モード変更手段及び／または画像による演出の背景を複数種類の異なる背景（昼、夕方、夜）から選択し、選択した背景に変更する背景変更手段を備え、

前記演出確率モード変更手段及び／または背景変更手段は、電源投入時（サブＣＰＵ９１ａの起動時）において初期設定として定められた演出確率モード（低確率モード）及び／または初期設定として定められた背景（昼）を選択し、電源投入後（サブＣＰＵ９１ａの起動後）、最初のゲームにおいて他のゲームよりも高い割合で新たな演出確率モード（抽選モード）及び／または背景を選択し、選択した新たな演出確率モード（抽選モード）及び／または背景に変更する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店の開店後、１ゲーム目において所定の演出の出現頻度及び／または演出の背景が変更される可能性が高まるため、開店直後の所定の演出の出現頻度や演出の背景をばらつかせることができる。

【００３０】

手段２３のスロットマシンは、手段２２に記載のスロットマシンであって、

所定の設定操作手段の操作（設定変更操作）に基づいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値（１～６）のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する有利度設定手段と、

前記演出確率モード変更手段及び／または背景変更手段は、前記電源投入後（サブＣＰＵ９１ａの起動後）、最初のゲームにおいて新たな演出確率モード（抽選モード）及び／または背景を選択する場合に、前記有利度設定手段により設定された設定値に応じて異なる確率で選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技店の開店直後のスロットマシンの演出状態によって設定値を推測することが可能となるため、開店直後のスロットマシンの稼働を向上させることができる。

【００３１】

手段２４のスロットマシンは、手段１～２３のいずれかに記載のスロットマシンであって、

所定の演出（特定示唆演出）が実行される確率の異なる複数種類の演出確率モード（抽選モード）を選択し、選択した演出確率モード（抽選モード）に変更する演出確率モード変更手段と、

画像による演出の背景を複数種類の異なる背景（昼、夕方、夜）から選択し、選択した背景に変更する背景変更手段と、

を備え、

前記背景変更手段は、前記所定の演出（特定示唆演出）を契機に前記背景を選択し、選

択した背景に変更する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定の演出を介して演出の背景が変わるため、演出確率モードの違いによって演出の背景が変わる頻度、すなわち演出の背景により遊技状態や設定値などを推測できる頻度にメリハリを付けることができる。
【００３２】
手段２５のスロットマシンは、手段１～２４のいずれかに記載のスロットマシンであって、
前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））中に該再遊技高確率状態に特有の再遊技高確率演出（ＲＴ中演出）を実行する再遊技高確率演出実行手段と、
前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））の開始時に、前記通常遊技状態（ＲＴ（２））に移行することなく該通常遊技状態（ＲＴ（２））以外の遊技状態が継続している期間（ループ期間）において遊技者に対して付与された遊技用価値から前記賭数の設定に用いた遊技用価値を減算した純増価値（純増枚数）が所定値（１０００枚）を超えているか否かを判定する再遊技高確率時所定値判定手段と、
を備え、
前記再遊技高確率演出実行手段は、前記再遊技高確率時所定値判定手段が、前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））の開始時において前記純増価値（純増枚数）が所定値（１０００枚）を超えていると判定したことを条件に、該再遊技高確率状態（ＲＴ（１））の前記再遊技高確率演出（ＲＴ中演出）として特殊な再遊技高確率演出（特殊ＲＴ中演出）を実行する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常遊技状態に移行することなく該通常遊技状態以外の遊技状態が継続している期間、すなわち遊技者にとって有利な状態が継続している期間において増加した遊技用価値と再遊技高確率演出とが関連して変化するため、遊技者が多くの遊技用価値を獲得したことに対する遊技者の達成感や優越感を効果的に高めることができる。
【００３３】
手段２６のスロットマシンは、手段１～２５のいずれかに記載のスロットマシンであって、
前記特別遊技状態（ＢＢ、ＲＢ）中に該特別遊技状態に特有の特別演出（ＢＢ中演出、ＲＢ中演出）を実行する特別演出実行手段と、
前記特別遊技状態（ＢＢ、ＲＢ）の開始時に、前記通常遊技状態（ＲＴ（２））に移行することなく該通常遊技状態（ＲＴ（２））以外の遊技状態が継続している期間（ループ期間）において遊技者に対して付与された遊技用価値から前記賭数の設定に用いた遊技用価値を減算した純増価値（純増枚数）が所定値（１０００枚）を超えているか否かを判定する特別時所定値判定手段と、
を備え、
前記特別演出実行手段は、前記特別時所定値判定手段が、前記特別遊技状態（ＢＢ、ＲＢ）の開始時において前記純増価値（純増枚数）が所定値（１０００枚）を超えていると判定したことを条件に、該特別遊技状態（ＢＢ、ＲＢ）の前記特別演出（ＢＢ中演出、ＲＢ中演出）として特殊な特別演出（特殊ＢＢ中演出、特殊ＲＢ中演出）を実行する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、通常遊技状態に移行することなく該通常遊技状態以外の遊技状態が継続している期間、すなわち遊技者にとって有利な状態が継続している期間において増加した遊技用価値と特別演出とが関連して変化するため、遊技者が多くの遊技用価値を獲得したことに対する遊技者の達成感や優越感を効果的に高めることができる。
【００３４】
手段２７のスロットマシンは、手段１～２６のいずれかに記載のスロットマシンであって、
前記通常遊技状態（ＲＴ（２））に移行することなく該通常遊技状態（ＲＴ（２））以

外の遊技状態が継続している期間（ループ期間）において遊技者に対して付与された遊技用価値から前記賭数の設定に用いた遊技用価値を減算した純増価値（純増枚数）が所定値（２０００枚）を超えており、かつ当該期間（ループ期間）において前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））に移行した移行回数が所定数（１０回）を超えたことを条件に、特殊演出（大量獲得演出）を実行する特殊演出実行手段を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出は、通常遊技状態に移行することなく該通常遊技状態以外の遊技状態が継続している期間、すなわち遊技者にとって有利な状態が継続している期間において増加した遊技用価値が所定値を超えており、さらに再遊技高確率状態に移行回数が所定数を超えるという難易度の高い条件を達成しなければ、実行されることがないため、特殊演出によって遊技者が多くの遊技用価値を獲得したことや再遊技高確率状態に連続して多数回移行したことのみならず、より難易度の高い条件を達成したことに対する遊技者の達成感や優越感を効果的に高めることができる。

【００３５】

手段２８のスロットマシンは、手段１～２７のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別遊技状態（ＢＢ）において、該特別遊技状態（ＢＢ）において遊技者に対して付与された遊技用価値の総数が上限値（３００枚）を超えたときに当該特別遊技状態（ＢＢ）を終了させる特別遊技状態終了手段と、

前記特別遊技状態（ＢＢ）において前記権利（ＳＣＺ）を付与するか否かを決定する権利付与決定手段（ＳＣＺ抽選）と、

を備え、

前記権利付与決定手段（ＳＣＺ抽選）は、前記特別遊技状態（ＢＢ）の開始後、消化したゲーム数が規定値（２５ゲーム）に到達するまで、または前記特別遊技状態（ＢＢ）において前記事前決定手段（内部抽選）により許容された入賞が全て入賞したものと見なした場合に前記遊技者に対して付与された遊技用価値の総数が規定値（３７５枚）に到達するまで前記権利（ＳＣＺ）を付与するか否かを決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態において敢えて入賞を発生させずに特別遊技状態の終了を遅らせても、権利付与決定手段により権利を付与するか否かを決定するゲームが制限されるため、無用に特別遊技状態の終了を遅らせてスロットマシンの稼働が低下してしまうことを防止できる。

【００３６】

手段２９のスロットマシンは、手段２８に記載のスロットマシンであって、

前記権利付与決定手段（ＳＣＺ抽選）は、前記特別遊技状態（ＢＢ）の開始後、消化したゲーム数が該特別遊技状態（ＢＢ）において遊技者に対して付与された遊技用価値の総数が上限値（３００）を超えるのに要するゲーム数（２１ゲーム）よりも大きい前記規定値（２５ゲーム）に到達するまで、または前記特別遊技状態（ＢＢ）において前記事前決定手段により許容された入賞が全て入賞したものと見なした場合に前記遊技者に対して付与された遊技用価値の総数が前記上限値（３００）よりも大きい規定値（３７５）に到達するまで前記権利（ＳＣＺ）を付与するか否かを決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態において敢えて入賞を発生させずに特別遊技状態の終了を多少遅らせることにより、権利付与決定手段により権利を付与するか否かの決定を受ける機会が増え、特別遊技状態のゲームの進め方によって攻略要素が付加されるため、興趣を高めることができる。

【００３７】

手段３０のスロットマシンは、手段１～２９のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別遊技状態（ＢＢ）中に該特別遊技状態に特有の特別演出（ＢＢ中演出）を実行

する特別演出実行手段と、
前記特別遊技状態（ＢＢ）において前記権利を付与するか否かを決定する権利付与決定手段（ＳＣＺ抽選）と、
前記権利付与決定手段（ＳＣＺ抽選）により前記権利（ＳＣＺ）が付与されたか否かを前記特別演出（ＢＢ中演出）において報知する権利付与決定報知手段（ＳＣＺ当選報知）と、
遊技者の操作によって複数種類の前記特別演出（ＢＢモード（Ａ）～（Ｃ））からいずれかの種類（ＢＢモード）の特別演出（ＢＢ中演出）を選択する特別演出選択手段と、
を備え、
前記権利付与決定手段（ＳＣＺ抽選）は、前記特別演出選択手段により選択された特別演出の種類（ＢＢモード）に対応して定められた決定タイミングで前記権利（ＳＣＺ）を付与するか否かを決定し、
前記権利付与決定報知手段（ＳＣＺ当選報知）は、前記特別演出選択手段により選択された特別演出の種類（ＢＢモード）に対応して定められた報知タイミングで前記権利付与決定手段（ＳＣＺ抽選）により前記権利（ＳＣＺ）が付与されたか否かを報知する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別遊技状態において特定結果種類報知手段を作動させる権利を付与するか否かが決定されるとともに、その結果が特別演出にて報知されるため、特別遊技状態中の興趣を高めることができる。また、遊技者が選択した特別演出の種類によって特定結果種類報知手段を作動させる権利を付与するか否かが決定されるタイミングが変化するので、遊技者が遊技に積極的に参加しているという意識を高めることができる。また、特定結果種類報知手段を作動させる権利を付与するか否かが決定される決定タイミング、及びその結果が報知される報知タイミングがともに特別演出の種類に応じて定められているため、これらの決定タイミングと報知タイミングを適格に関連させることができる。
【００３８】
手段３１のスロットマシンは、手段１～３０のいずれかに記載のスロットマシンであって、
前記特別遊技状態（ＢＢ）中に該特別遊技状態に特有の特別演出（ＢＢ中演出）を実行する特別演出実行手段と、
前記特別演出（ＢＢ中演出）において報知する権利付与決定報知手段（ＳＣＺ当選報知）と、
を備え、
前記権利付与手段は、前記特別遊技状態（ＢＢ）へ移行する前に前記権利（ＳＣＺ）を付与することが可能であり、
前記特別演出実行手段は、前記特別遊技状態（ＢＢ）へ移行する前に前記権利（ＳＣＺ）が付与されていることを条件に、前記特別遊技状態（ＢＢ）へ移行する前に前記権利（ＳＣＺ）が付与されていない場合には実行されることのない権利確定特別演出（ＳＣＺ確定ＢＢ中演出）を実行する
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特別遊技状態において特定結果種類報知手段を作動させる権利が付与されることが大半であるが、特別遊技状態において特殊な特別演出が実行された場合には、特別遊技状態における決定を待つまでもなく、特別演出の開始と同時に権利が付与されていることが確定するため、遊技者に対して意外感を与えることができる。
【００３９】
手段３２のスロットマシンは、手段１～３１のいずれかに記載のスロットマシンであって、
前記初期遊技状態において前記第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））が導出されたときに、前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））へ移行する旨を報知する再遊技高確率状態移行報知手段（ＲＴ移行報知演出）を備え、
前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により所定結果（リプレイＧＲ（

４））が決定されたときに前記第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））を導出させる制御を行うとともに、

前記事前決定手段（内部抽選）は、前記初期遊技状態において前記所定結果（リプレイＧＲ（４））を前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨と同時に決定可能であり、

前記再遊技高確率状態移行手段は、前記初期遊技状態において前記所定結果（リプレイＧＲ（４））及び前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が同時に決定し、前記第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））が導出されたときに、前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））には移行させず、

前記再遊技高確率状態移行報知手段（ＲＴ移行報知演出）は、前記初期遊技状態において前記所定結果（リプレイＧＲ（４））及び前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が同時に決定し、前記第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））が導出されたときに、一旦前記再遊技高確率状態（ＲＴ（１））へ移行する旨を報知した後、前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されていることを報知する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期遊技状態において第１の表示結果が導出された際に、本来であれば再遊技高確率状態に移行することとなるが、所定結果と同時に特別入賞の発生が許容されている場合、すなわち再遊技高確率状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行が許容されている場合には、段階的により有利度の高い遊技状態への移行が許容されていることが報知されるので、最初から特別入賞の発生が許容されている旨を報知する場合に比較して遊技者の興趣をより高めることができる。

【００４０】

手段３３のスロットマシンは、手段１～３２のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段（内部抽選）は、複数種類の第１の所定結果（リプレイ（１）＋リプレイ（８）、リプレイ（１）＋リプレイ（９）、リプレイ（１）＋リプレイ（１０））及び第２の所定結果（リプレイＧＲ（４））を決定することが可能であり、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が複数種類の第１の所定結果（リプレイ（１）＋リプレイ（８）、リプレイ（１）＋リプレイ（９）、リプレイ（１）＋リプレイ（１０））のいずれかである場合に、前記第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））を導出させ得るとともに、いずれかの種類の第１の所定結果（リプレイ（１）＋リプレイ（８）／リプレイ（１）＋リプレイ（９）／リプレイ（１）＋リプレイ（１０））が決定された場合に、他の種類の第１の所定結果（リプレイ（１）＋リプレイ（９）、リプレイ（１）＋リプレイ（１０）／リプレイ（１）＋リプレイ（８）、リプレイ（１）＋リプレイ（１０）／リプレイ（１）＋リプレイ（８）、リプレイ（１）＋リプレイ（９））に対応する導出手順とは異なる操作手順であり、該決定された種類の第１の所定結果（リプレイ（１）＋リプレイ（８）／リプレイ（１）＋リプレイ（９）／リプレイ（１）＋リプレイ（１０））に対応する導出手順（「黒７」の引込範囲／「網７」の引込範囲／「ＢＡＲ」の引込範囲での左リールの停止操作）で前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作がなされたときに、前記第１の表示結果（リプレイ（８）／リプレイ（９）／リプレイ（１０））を前記可変表示装置に導出させる制御を行い、当該決定された種類の第１の所定結果（リプレイ（１）＋リプレイ（８）／リプレイ（１）＋リプレイ（９）／リプレイ（１）＋リプレイ（１０））に対応する導出手順とは異なる操作手順（「黒７」の引込範囲外／「網７」の引込範囲外／「ＢＡＲ」の引込範囲外での左リールの停止操作）で前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作がなされたときに、前記第１の表示結果以外の表示結果（リプレイ（１））を前記可変表示装置に導出させる制御を行い、

前記事前決定手段により前記第２の所定結果（リプレイＧＲ（４））が決定された場合には、前記複数種類の第１の所定結果（リプレイ（１）＋リプレイ（８）、リプレイ（１）＋リプレイ（９）、リプレイ（１）＋リプレイ（１０））に対応する導出手順のうちい

ずれかの操作手順（「黒７」の引込範囲、「網７」の引込範囲、「ＢＡＲ」の引込範囲のいずれかのタイミングでの左リールの停止操作）で前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作がなされたときに、前記第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））を前記可変表示装置に導出させる制御を行い、

前記事前決定手段（内部抽選）は、前記第１の所定結果（リプレイ（１）＋リプレイ（８）、リプレイ（１）＋リプレイ（９）、リプレイ（１）＋リプレイ（１０））及び前記第２の所定結果（リプレイＧＲ（４））のうち前記第２の所定結果（リプレイＧＲ（４））のみ前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨を同時に決定することが可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期遊技状態において第１の表示結果が導出され得る所定結果が単独で決定されている場合には、遊技者が選択した操作手順と所定結果の種類に対応する導出手順とが一致しなければ入賞が発生することはないが、初期遊技状態において第１の表示結果が導出され得る所定結果と同時に特別入賞の発生が許容されている場合には、複数種類の所定結果に対応する導出手順のいずれの手順で操作がなされても第１の表示結果が導出されるので、初期遊技状態において第１の表示結果が導出された場合には、相対的に特別入賞の発生も同時に許容されている可能性が高まり、初期遊技状態において第１の入賞が発生した際に、特別入賞の発生を許容する旨が決定されたことに対する期待感を効果的に高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【００４１】

【図１】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図２】スロットマシンの内部構造図である。

【図３】リールの図柄配列を示す図である。

【図４】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図５】遊技制御基板と該遊技制御基板に接続される遊技用電子部品との配線接続状態を示す概略図である。

【図６】外部出力基板の構成を示すブロック図である。

【図７】（ａ）は、メダルＩＮ信号の出力状況を示すタイミングチャートであり、（ｂ）は、メダルＯＵＴ信号の出力状況を示すタイミングチャートである。

【図８】リールモータの構成を示す図である。

【図９】（ａ）は、リールモータの始動時の制御方法を示すタイミングチャートであり、（ｂ）は、リールモータの回転中及び停止時の制御方法を示すタイミングチャートである。

【図１０】満タンエラーの制御状況を示すタイミングチャートである。

【図１１】満タンエラーの制御状況を示すタイミングチャートである。

【図１２】満タンエラーの制御状況の変形例を示すタイミングチャートである。

【図１３】満タンエラーの制御状況の変形例を示すタイミングチャートである。

【図１４】満タンエラーの制御状況の変形例を示すタイミングチャートである。

【図１５】入賞として定められた役の構成を示す図である。

【図１６】遊技状態別の内部抽選の対象役を示す図である。

【図１７】リプレイＧＲを構成する再遊技役の組合せを示す図である。

【図１８】リプレイＧＲ当選時において操作手順別に入賞ラインに揃う再遊技役を示す図である。

【図１９】（ａ）は、チェリー、チェリー＋１枚を含む役または役の組み合わせの当選確率を示す図であり、（ｂ）は、チェリー、チェリー＋１枚を含む役または役の組み合わせの当選確率の大小関係を示す図である。

【図２０】遊技状態の移行状況を示す図である。

【図２１】ＳＣＺ抽選の抽選契機を示す図である。

【図２２】ＢＢモード別のＳＣＺ抽選の当選確率を示す図である。

【図２３】ＢＢモードＡにおけるＳＣＺ示唆演出の選択率を示す図である。

【図２４】ＢＢモードＢにおけるＳＣＺ報知演出の選択率を示す図である。
【図２５】ＢＢモードＣにおけるルーレット演出の選択率を示す図である。
【図２６】バトル演出の移行状況を示す図である。
【図２７】バトル演出の移行状況を示す図である。
【図２８】バトル演出の移行状況を示す図である。
【図２９】バトル演出の移行状況を示す図である。
【図３０】バトル演出の移行状況を示す図である。
【図３１】バトル演出の移行状況を示す図である。
【図３２】バトル演出の選択率を示す図である。
【図３３】スロットマシンと試験装置との間で入出力される信号を示す図である。
【図３４】スロットマシンと試験装置との間での信号の入出力状況を示すタイミングチャートである。
【図３５】停止実行位置信号、停止リール指定信号、停止ストローブ信号の出力状況を示すタイミングチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００４２】
本発明の実施例を以下に説明する。
【実施例】
【００４３】
本発明が適用されたスロットマシンの実施例を図面を用いて説明すると、本実施例のスロットマシン１は、前面が開口する筐体１ａと、この筐体１ａの側端に回動自在に枢支された前面扉１ｂと、から構成されている。
【００４４】
本実施例のスロットマシン１の筐体１ａの内部には、図２に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ（以下、左リール、中リール、右リールともいう）が水平方向に並設されており、図１に示すように、これらリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに配列された図柄のうち連続する３つの図柄が前面扉１ｂに設けられた透視窓３から見えるように配置されている。
【００４５】
リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの外周部には、図３に示すように、それぞれ「黒７」、「網７（図中網掛け７）」、「白７」、「ＢＡＲ」、「リプレイ」、「黒スイカ」、「白スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「オレンジ」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、それぞれ２１個ずつ描かれている。リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの外周部に描かれた図柄は、透視窓３において各々上中下三段に表示される。
【００４６】
各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒは、各々対応して設けられリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ（図４参照）によって回転させることで、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの図柄が透視窓３に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を停止させることで、透視窓３に３つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。
【００４７】
リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの内側には、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒそれぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒと、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを背面から照射するリールＬＥＤ５５と、が設けられている。また、リールＬＥＤ５５は、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの連続する３つの図柄に対応する９つのＬＥＤからなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。
【００４８】
前面扉１ｂの各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器５１（図１参照）の表示領域５１ａが配置されている。液晶表示器５１は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で、透過性を有するノーマリーホワイトタイプの液晶パ

ネルを有しており、表示領域５１ａの透視窓３に対応する透過領域５１ｂ及び透視窓３を介して遊技者側から各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが視認できるようになっている。また、表示領域５１ａの透過領域５１ｂを除く領域の裏面には、背後から表示領域５１ａを照射するバックライト（図示略）が設けられているとともに、さらにその裏面には、内部を隠蔽する隠蔽部材（図示略）が設けられている。

【００４９】

液晶表示器５１の前面側（図１においては手前側）には、表示面に対する遊技者からの指示（たとえば、タッチ操作）を検出し、当該位置（たとえば、タッチ操作された位置）を特定するためのタッチパネルを構成する発光装置５６ａ、５６ｂと、受光装置５７ａ、５７ｂと、が設置されている。発光装置５６ａ、５６ｂは、赤外線の発光素子（たとえば、ＬＥＤ）を複数備えている。受光装置５７ａ、５７ｂは、赤外線の受光素子（たとえば、フォトトランジスター）を複数備えている。

【００５０】

発光装置５６ａと受光装置５７ａとは、液晶表示器５１の表示面を挟んで、水平方向に対に設置されている。発光装置５６ａと受光装置５７ａとは、発光装置５６ａが備える複数の発光素子から放射される赤外線を、受光装置５７ａが備える複数の受光素子により受光可能に設置されている。同様に、発光装置５６ｂと受光装置５７ｂとは、液晶表示器５１の表示面を挟んで、垂直方向に対に設置されている。発光装置５６ｂと受光装置５７ｂとは、発光装置５６ｂが備える複数の発光素子から放射される赤外線を、受光装置５７ｂが備える複数の受光素子により受光可能に設置されている。

【００５１】

本実施例では、発光装置５６ａ、５６ｂから赤外線を放射することにより、液晶表示器５１の表示面に沿って赤外線のグリッドが形成される。そして、表示面に対して遊技者によりタッチ操作が行なわれると、受光装置５７ａ、５７ｂは、赤外線の遮光を検出し、この検出された受光素子が配置されている位置を特定するための信号を、後述するタッチパネルコントローラ９９に出力する。タッチパネルコントローラ９９は、受光装置５７ａ、５７ｂからの信号に基づき、液晶表示器５１の表示面に対してタッチ操作された位置を特定することができるようになっており、これらによってタッチパネルが形成されている。

【００５２】

タッチパネルを構成する発光装置５６ａ、５６ｂは、液晶表示器５１の表示面の左辺および下辺に設置され、受光装置５７ａ、５７ｂは、液晶表示器５１の表示面の右辺および上辺に設置されている。タッチパネルは、発光装置５６ａ、５６ｂおよび受光装置５７ａ、５７ｂにより囲まれた領域内のタッチ操作を検出し、タッチ操作された位置を特定することができるようになっている。

【００５３】

前面扉１ｂには、メダルを投入可能なメダル投入部４、メダルが払い出されるメダル払出口９、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いてメダル１枚分の賭数を設定する際に操作される１枚ＢＥＴスイッチ５、クレジットを用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施例では遊技状態に関わらず３）を設定する際に操作されるＭＡＸＢＥＴスイッチ６、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ１０、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ７、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【００５４】

また、前面扉１ｂには、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器１１、後述するＢＢ中のメダルの獲得枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器１２、入賞の発生により払い出されたメダル枚数が表示されるペイアウト表示器１３が設けられている。

【００５５】
また、前面扉１ｂには、賭数が１設定されている旨を点灯により報知する１ＢＥＴＬＥＤ１４、賭数が２設定されている旨を点灯により報知する２ＢＥＴＬＥＤ１５、賭数が３設定されている旨を点灯により報知する３ＢＥＴＬＥＤ１６、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求ＬＥＤ１７、スタートスイッチ７の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効ＬＥＤ１８、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中ＬＥＤ１９、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中ＬＥＤ２０が設けられている。

【００５６】
ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の内部には、１枚ＢＥＴスイッチ５及びＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するＢＥＴスイッチ有効ＬＥＤ２１（図４参照）が設けられており、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの内部には、該当するストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒによるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒ（図４参照）がそれぞれ設けられている。

【００５７】
前面扉１ｂの内側には、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ２３、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器２４、メダル投入部４から投入されたメダルの流路を、筐体１ａ内部に設けられた後述のホッパータンク３４ａ（図２参照）側またはメダル払出口９側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド３０、メダル投入部４から投入され、ホッパータンク３４ａ側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ３１を有するメダルセレクタ（図示略）、前面扉１ｂの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ２５（図４参照）が設けられている。

【００５８】
筐体１ａ内部には、図２に示すように、前述したリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒ（図４参照）からなるリールユニット２、外部出力信号を出力するための外部出力基板１０００、メダル投入部４から投入されたメダルを貯留するホッパータンク３４ａ、ホッパータンク３４ａに貯留されたメダルをメダル払出口９より払い出すためのホッパーモータ３４ｂ、ホッパーモータ３４ｂの駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ３４ｃからなるホッパーユニット３４、電源ボックス１００が設けられている。

【００５９】
ホッパーユニット３４の側部には、ホッパータンク３４ａから溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク３５が設けられている。オーバーフロータンク３５の内部には、貯留された所定量のメダルを検出可能な高さに設けられた左右に離間する一対の導電部材からなる満タンセンサ３５ａが設けられており、導電部材がオーバーフロータンク３５内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンクが満タン状態となったことを検出できるようになっている。

【００６０】
電源ボックス１００の前面には、後述のＢＢ終了時に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効／無効を選択するための打止スイッチ３６ａ、後述のＢＢ終了時に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効／無効を選択するための自動精算スイッチ３６ｂ、起動時に設定変更モードに切り替えるための設定キースイッチ３７、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更モードにおいては後述する内部抽選の当選確

率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ３８、電源をＯＮ／ＯＦＦする際に操作される電源スイッチ３９が設けられている。

【００６１】

本実施例のスロットマシン１においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部４から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには１枚ＢＥＴスイッチ５またはＭＡＸＢＥＴスイッチ６を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインＬ１～Ｌ５（図１参照）が有効となり、スタートスイッチ７の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施例では、規定数の賭数として遊技状態に関わらず３枚が定められている。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

【００６２】

入賞ラインとは、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの透視窓３に表示された図柄の組み合わせが入賞図柄の組み合わせであるかを判定するために設定されるラインである。本実施例では、図１に示すように、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの中段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインＬ１、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの上段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインＬ２、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの下段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインＬ３、リール２Ｌの下段、リール２Ｃの中段、リール２Ｒの上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインＬ４、リール２Ｌの上段、リール２Ｃの中段、リール２Ｒの下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインＬ５の５種類が入賞ラインとして定められている。

【００６３】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ７を操作すると、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが回転し、各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを操作すると、対応するリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転が停止し、透視窓３に表示結果が導出表示される。

【００６４】

そして全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが停止されることで１ゲームが終了し、有効化されたいずれかの入賞ラインＬ１～Ｌ５上に予め定められた図柄の組み合わせ（以下、役とも呼ぶ）が各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では５０）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口９（図１参照）から払い出されるようになっている。尚、有効化された複数の入賞ライン上にメダルの払出を伴う図柄の組み合わせが揃った場合には、有効化された入賞ラインに揃った図柄の組み合わせそれぞれに対して定められた払出枚数を合計し、合計した枚数のメダルが遊技者に対して付与されることとなる。ただし、１ゲームで付与されるメダルの払出枚数には、上限（本実施例では１５枚）が定められており、合計した払出枚数が上限を超える場合には、上限枚数のメダルが付与されることとなる。また、有効化されたいずれかの入賞ラインＬ１～Ｌ５上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの表示結果として停止した場合には図柄の組み合わせに応じた遊技状態に移行するようになっている。

【００６５】

図４は、スロットマシン１の構成を示すブロック図である。スロットマシン１には、図４に示すように、遊技制御基板４０、演出制御基板９０、電源基板１０１が設けられており、遊技制御基板４０によって遊技状態が制御され、演出制御基板９０によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板１０１によってスロットマシン１を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

【００６６】

電源基板１０１には、外部からＡＣ１００Ｖの電源が供給されるとともに、このＡＣ１００Ｖの電源からスロットマシン１を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成さ

れ、遊技制御基板４０及び遊技制御基板４０を介して接続された演出制御基板９０に供給されるようになっている。

【００６７】

また、電源基板１０１には、前述したホッパーモータ３４ｂ、払出センサ３４ｃ、満タンセンサ３５ａ、打止スイッチ３６ａ、自動精算スイッチ３６ｂ、設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８、電源スイッチ３９が接続されている。

【００６８】

遊技制御基板４０には、前述した１枚ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、精算スイッチ１０、リセットスイッチ２３、投入メダルセンサ３１、ドア開放検出スイッチ２５、リールセンサ３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒが接続されているとともに、電源基板１０１を介して前述した払出センサ３４ｃ、満タンセンサ３５ａ、打止スイッチ３６ａ、自動精算スイッチ３６ｂ、設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

【００６９】

また、遊技制御基板４０には、前述したクレジット表示器１１、遊技補助表示器１２、ペイアウト表示器１３、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６、投入要求ＬＥＤ１７、スタート有効ＬＥＤ１８、ウェイト中ＬＥＤ１９、リプレイ中ＬＥＤ２０、ＢＥＴスイッチ有効ＬＥＤ２１、左、中、右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒ、設定値表示器２４、流路切替ソレノイド３０、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒが接続されているとともに、電源基板１０１を介して前述したホッパーモータ３４ｂが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板４０に搭載された後述のメイン制御部４１の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【００７０】

遊技制御基板４０には、メインＣＰＵ４１ａ、ＲＯＭ４１ｂ、ＲＡＭ４１ｃ、Ｉ／Ｏポート４１ｄを備えたマイクロコンピュータからなり、遊技の制御を行うメイン制御部４１、所定範囲（本実施例では０～１６３８３）の乱数を発生させる乱数発生回路４２、乱数発生回路から乱数を取得するサンプリング回路４３、遊技制御基板４０に直接または電源基板１０１を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路４４、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒの駆動制御を行うモータ駆動回路４５、流路切替ソレノイド３０の駆動制御を行うソレノイド駆動回路４６、遊技制御基板４０に接続された各種表示器やＬＥＤの駆動制御を行うＬＥＤ駆動回路４７、スロットマシン１に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部４１に対して出力する電断検出回路４８、電源投入時またはメインＣＰＵ４１ａからの初期化命令が入力されないときにメインＣＰＵ４１ａにリセット信号を与えるリセット回路４９、遊技制御基板４０と投入メダルセンサ３１との間の電気的な接続状態及び遊技制御基板４０と演出制御基板９０との間の電気的な接続状態を監視する断線監視ＩＣ５０、その他各種デバイス、回路が搭載されている。

【００７１】

メインＣＰＵ４１ａは、計時機能、タイマ割込などの割込機能（割込禁止機能を含む）を備え、ＲＯＭ４１ｂ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うとともに、遊技制御基板４０に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。ＲＯＭ４１ｂは、メインＣＰＵ４１ａが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶する。ＲＡＭ４１ｃは、メインＣＰＵ４１ａがプログラムを実行する際のワーク領域等として使用される。Ｉ／Ｏポート４１ｄは、メイン制御部４１が備える信号入出力端子を介して接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【００７２】

また、メイン制御部４１には、停電時においてもバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、ＲＡＭ４１ｃに記憶されているデータが保持されるようになっている。

【００７３】
メインＣＰＵ４１ａは、遊技制御基板４０に接続された各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。また、メインＣＰＵ４１ａは、前述のように割込機能を備えており、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっている。本実施例では、電断検出回路４８から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理を実行する。また、メインＣＰＵ４１ａは、一定時間間隔（本実施例では、約０．５６ｍｓ）毎にタイマ割込処理を実行する。
【００７４】
メインＣＰＵ４１ａは、Ｉ／Ｏポート４１ｄを介して演出制御基板９０に、各種のコマンドを送信する。遊技制御基板４０から演出制御基板９０へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、演出制御基板９０から遊技制御基板４０へ向けてコマンドが送られることはない。遊技制御基板４０から演出制御基板９０へ送信されるコマンドの伝送ラインは、ストローブ（ＩＮＴ）信号ライン、データ伝送ライン、グラウンドラインから構成されているとともに、演出中継基板８０を介して接続されており、遊技制御基板４０と演出制御基板９０とが直接接続されない構成とされている。
【００７５】
演出制御基板９０には、前述したタッチパネルを構成する受光装置５７ａ、５７ｂが接続されており、これら接続された受光装置５７ａ、５７ｂの検出信号がタッチパネルコントローラ９９に入力されるようになっている。
【００７６】
演出制御基板９０には、スロットマシン１の前面扉１ｂに配置された液晶表示器５１（図１参照）、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、前述したリールＬＥＤ５５等の電気部品が接続されており、これら電気部品は、演出制御基板９０に搭載された後述のサブ制御部９１による制御に基づいて駆動されるようになっている。また、演出制御基板９０には、前述したタッチパネルを構成する発光装置５６ａ、５６ｂが接続されており、発光装置５６ａ、５６ｂは、演出制御基板９０に搭載された後述のタッチパネルコントローラ９９による制御に基づいて駆動されるようになっている。
【００７７】
演出制御基板９０には、メイン制御部４１と同様にサブＣＰＵ９１ａ、ＲＯＭ９１ｂ、ＲＡＭ９１ｃ、Ｉ／Ｏポート９１ｄを備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部９１、演出制御基板９０に接続された液晶表示器５１の表示制御を行う表示制御回路９２、演出効果ＬＥＤ５２、リールＬＥＤ５５の駆動制御を行うＬＥＤ駆動回路９３、スピーカ５３、５４からの音声出力制御を行う音声出力回路９４、電源投入時またはサブＣＰＵ９１ａからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブＣＰＵ９１ａにリセット信号を与えるリセット回路９５、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置９７、スロットマシン１に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ制御部９１に対して出力する電断検出回路９８、受光装置５７ａ、５７ｂからの信号に基づき、液晶表示器５１の表示面に対してタッチ操作された位置を特定する処理などを行うタッチパネルコントローラ９９、その他の回路等、が搭載されており、サブＣＰＵ９１ａは、遊技制御基板４０から送信されるコマンド、タッチパネルコントローラ９９からの出力情報を受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板９０に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。
【００７８】
サブＣＰＵ９１ａは、メインＣＰＵ４１ａと同様に、割込機能（割込禁止機能を含む）を備える。サブＣＰＵ９１ａは、メイン制御部４１がコマンドを送信する際に出力するストローブ（ＩＮＴ）信号の入力に基づいてメイン制御部４１からのコマンドを取得し、受信用バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブＣＰＵ９１ａは、一定間隔毎に割込を発生させてタイマ割込処理を実行する。また、サブＣＰＵ９１ａは、電断検出回路９８から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理を実行する。

【００７９】
また、サブ制御部９１にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、ＲＡＭ９１ｃに記憶されているデータが保持されるようになっている。
【００８０】
本実施例のスロットマシン１では、前述のように遊技の制御を行うメイン制御部４１が設けられた遊技制御基板４０などの各種基板が搭載されており、これらの基板には、図５に示すように、遊技者による遊技の進行操作が可能なスイッチ類等からなる電子部品がケーブルを介して接続されている。
【００８１】
遊技制御基板４０には、前述したように、１枚ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、投入メダルセンサ３１、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ、リールセンサ３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒ、ホッパーモータ３４ｂ、払出センサ３４ｃ、演出制御基板９０が接続されている。
【００８２】
具体的には、図５に示すように、１枚ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、投入メダルセンサ３１は、操作部中継基板１１０を経由して遊技制御基板４０と配線接続され、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ及びリールセンサ３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒは、リール中継基板１２０を経由して遊技制御基板４０と配線接続され、ホッパーモータ３４ｂ及び払出センサ３４ｃは、電源基板１０１を経由して遊技制御基板４０と配線接続され、演出制御基板９０は、演出中継基板８０を経由して遊技制御基板４０と配線接続されている。
【００８３】
操作部中継基板１１０、リール中継基板１２０、電源基板１０１、演出制御基板９０には、遊技制御基板４０と各電子部品とを接続するための配線パターン（図示略）が設けられており、各電子部品から遊技制御基板４０に対して出力される検出信号または遊技制御基板４０から供給（入力）される電力や信号等を中継可能とされている。
【００８４】
このように各種電子部品と遊技制御基板４０とを、スロットマシン１の本体（本実施例では、筐体１ａ）所定箇所に取り付けた各基板１１０、１２０、１０１、８０を経由して配線接続することで、遊技制御基板４０からスロットマシン１の本体所定箇所に個々に配設される複数の電子部品との配線の取りまとめが容易になるとともに、コネクタ接続部が常に中継基板または遊技制御基板４０に設けられることになり、これにより各電子部品それぞれのコネクタ接続部が固定されるため、配線接続作業時においてコネクタ接続部を探したり、接続する配線の種類を間違うこと等が防止される。
【００８５】
１枚ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、投入メダルセンサ３１、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ、リールセンサ３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒ、ホッパーモータ３４ｂ、払出センサ３４ｃは、ゲームの進行に関わる信号を遊技制御基板４０に入出力する電子部品である。ゲームの進行に関わる信号とは、例えば、ゲームを開始可能な状態とするための賭数の設定操作、ゲームを開始させるための操作、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの表示結果を導出させるための操作等、ゲームの進行操作に応じて遊技制御基板４０に出力される信号や、投入メダルの検出、リールの基準位置の検出、払出メダルの検出等、ゲームの進行に応じて遊技用電子部品から出力されて遊技制御基板４０に入力される信号と、スタート操作の検出に応じてリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを駆動させるための駆動信号や、入賞の発生に伴いメダルを払い出すホッパーを駆動するための駆動信号等、ゲームの進行に応じて遊技制御基板４０から出力されて遊技用電子部品に入力される信号と、を含む。
【００８６】
そして、これら遊技用電子部品は、ゲームの進行に応じて遊技制御基板４０に信号を出

力する第１の電子部品と、ゲームの進行に応じて遊技制御基板４０からの信号が入力される第２の電子部品と、からなる。

【００８７】

遊技用電子部品と基板とはケーブルを介して接続されており、遊技用電子部品と基板とを接続するケーブルは、スロットマシンの製造時における組み付け作業や配線作業を容易にするため、コネクタ同士の接続を解除することで分離可能とされている。また、これら遊技用電子部品は、基本的には複数の機種に共通して継続使用される電子部品であり、故障等が発生しない限り本体から取り外して交換する機会は少ないので、スロットマシンの本体所定箇所に固設されている。これに対して遊技制御基板４０や演出制御基板９０等は、機種変更の際には交換が必要となるため、その際には本体から取り外される。つまり、遊技制御基板４０を取り外す際には遊技用電子部品や演出制御基板９０との接続を解除する必要があるため、これら基板同士及び基板と遊技用電子部品とを接続するケーブルと基板とは、ケーブルの端部に設けられたケーブル側コネクタと基板の配線パターンと電気的に接続された基板側コネクタとの接続により電気的に接続されており、基板側コネクタからケーブル側コネクタを抜脱して接続を解除することで、遊技制御基板４０を本体から容易に取り出して交換できるようになっている。

【００８８】

しかし、このように遊技制御基板４０と遊技用電子部品との配線接続をコネクタの抜脱により容易に解除できる状態のままスロットマシンをメーカーから遊技店に出荷すると、例えば遊技店において、基板側コネクタからケーブル側コネクタを抜脱し、これに替えていわゆる打ち込み器具等の不正な器具に接続されたケーブル側コネクタを基板側コネクタに容易に接続することが可能となってしまう。

【００８９】

打ち込み器具とは、例えば遊技電子部品から遊技制御基板４０に入出力される信号を擬似的に再現した信号を遊技制御基板４０に入出力させることで、スロットマシンに設けられた各種スイッチ等を操作することなく、ゲームを自動的に進行させることができるものである。従って、例えば遊技店等において、遊技制御基板４０に設けられた基板側コネクタに接続されている正規なコネクタを抜脱し、これに替えて打ち込み器具に接続された不正なコネクタを接続して、各種信号を適宜タイミングで遊技制御基板４０に入出力して遊技を自動的に進行させることで、例えば特別役が当選した状態等を容易に設定することができる。よって、このような不正な打ち込み器具を使用して特別役が当選した状態に設定したスロットマシン、さらには後述するＲＢ、ＢＢ（ＢＢ（１）及びＢＢ（２））のうちより有利度の高いＢＢが当選している可能性が高い状態に設定したスロットマシン（本実施例では、後述のように「チェリー」が右リールの中段に停止したときにＢＢが当選している可能性が高い旨が示唆されるため、ＢＢが当選している可能性が高い状態に設定することが可能である。）を、例えば遊技店の営業開始時等において遊技客に提供するといった不正営業が実施された場合、遊技の公平性が損なわれる虞がある。

【００９０】

このため本実施例では、遊技制御基板４０と投入メダルセンサ３１との間のコネクタ接続、すなわち遊技制御基板４０の基板側コネクタ６２０ａとケーブル６００ａのケーブル側コネクタ６１０ａとの接続、ケーブル６００ａのケーブル側コネクタ６１１ａと操作部中継基板１１０の基板側コネクタ６２１ａとの接続、操作部中継基板１１０の基板側コネクタ６２２ｑとケーブル６０１ｑのケーブル側コネクタ６１２ｑとの接続についてこれらコネクタ同士の接続の解除を、コネクタ規制部材によって規制するようになっている。

【００９１】

また、コネクタ規制部材は、解除規制部位を破壊しない限り取り外し不能とされており、遊技制御基板４０と投入メダルセンサ３１との間のコネクタ接続を解除するためには、解除規制部位を破壊しなければならず、これにより、遊技制御基板４０と投入メダルセンサ３１との間のコネクタ接続が１つでも解除されると、その痕跡が残るとともに、その痕跡を消すことはきわめて困難であるため、上記不正営業をより効果的に抑制することがで

きる。

【００９２】

尚、本実施例では、遊技制御基板４０と投入メダルセンサ３１との間に中継基板が１つのみであるが、複数の中継基板を経由する場合には、その間に存在するコネクタ接続全てについて抜脱を規制することが好ましく、このようにすることで遊技制御基板４０と投入メダルセンサ３１との間のいずれかのコネクタの接続を解除することが困難となるため、上記不正営業をより効果的に防止できる。

【００９３】

また、本実施例では、ゲームの進行に応じて遊技制御基板４０に対して信号を入力する第１の電子部品５、６、７、８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、３１、３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒ、３４ｃ及びゲームの進行に応じて遊技制御基板４０から信号が出力される第２の電子部品３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ、３４ｂのうち、投入メダルセンサ３１と遊技制御基板４０との間のコネクタ接続のみコネクタ規制部材を設けてコネクタ同士の接続の解除を規制している。すなわちその信号がなければ遊技を進行させることができない投入メダルセンサ３１（投入メダルセンサ３１からの信号が入力されなければ賭数を設定できずゲームを開始することが不可能となる）と遊技制御基板４０との間のコネクタ接続のみコネクタ規制部材を設けてコネクタ同士の接続の解除を規制しており、他の電子部品と遊技制御基板４０との間でコネクタ同士の接続を解除して打ち込み器具のコネクタに差し替えた場合でも、実質的に遊技を自動的に進行させることができなくなるため、最小限の規制で不正行為を防止することが可能となり、これらコネクタ同士の接続を解除するための部品点数を減らすことができる。

【００９４】

尚、本実施例では、投入メダルセンサ３１と遊技制御基板４０との間のコネクタ接続のみコネクタ規制部材を設けてコネクタ同士の接続の解除を規制しているが、スタートスイッチ７と遊技制御基板４０との間のコネクタ接続のみコネクタ規制部材を設けてコネクタ同士の接続の解除を規制するようにしても同様の効果が得られる。また、本実施例のようにリールの回転開始後、リールの停止操作がなされるまでリールが停止する構成でないものであれば、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒのいずれかと遊技制御基板４０との間のコネクタ接続のみコネクタ規制部材を設けてコネクタ同士の接続の解除を規制するようにしても同様の効果が得られる。

【００９５】

また、本実施例では、ドア開放検出スイッチ２５がケーブルを介して遊技制御基板４０と接続されているが、ドア開放検出スイッチ２５と遊技制御基板４０との間に設けられるケーブルのコネクタのうちいずれかのコネクタでの接続が解除されると、前面扉１ｂが開放された際に、その旨を遊技制御基板に搭載されたメイン制御部４１が検出することができず、ドア開放報知やドア開放信号の出力が行われなくなるため、前面扉１ｂが開放されて不正行為がなされてもその発見が遅れてしまう虞がある。

【００９６】

このため本実施例では、遊技制御基板４０とドア開放検出スイッチ２５との間のコネクタ接続、すなわち遊技制御基板４０の基板側コネクタ６２０ａとケーブル６００ａのケーブル側コネクタ６１０ａとの接続、ケーブル６００ａのケーブル側コネクタ６１１ａと操作部中継基板１１０の基板側コネクタ６２１ａとの接続、操作部中継基板１１０の基板側コネクタ６２２ｑとケーブル６０１ｑのケーブル側コネクタ６１２ｑとの接続についてもこれらコネクタ同士の接続の解除を、コネクタ規制部材によって規制するようになっている。

【００９７】

これにより、遊技制御基板４０とドア開放検出スイッチ２５との間のいずれかのコネクタ同士の接続を解除することが困難となるため、前面扉１ｂの開放された旨の報知がされない状態で、前面扉１ｂが開放されてしまうことを効果的に防止できる。

【００９８】

また、前述のようにコネクタ規制部材は、解除規制部位を破壊しない限り取り外し不能とされており、遊技制御基板４０とドア開放検出スイッチ２５との間のコネクタ接続を解除するためには、解除規制部位を破壊しなければならず、これにより、遊技制御基板４０とドア開放検出スイッチ２５との間のコネクタ接続が１つでも解除されると、その痕跡が残るとともに、その痕跡を消すことはきわめて困難であるため、前面扉１ｂの開放された旨の報知がされない状態で、前面扉１ｂが開放されてしまうことをより効果的に抑制することができる。

【００９９】

尚、本実施例では、遊技制御基板４０とドア開放検出スイッチ２５との間に中継基板が１つのみであるが、複数の中継基板を経由する場合には、その間に存在するコネクタ接続全てについて抜脱を規制することが好ましく、このようにすることで遊技制御基板４０とドア開放検出スイッチ２５との間のいずれかのコネクタの接続を解除することが困難となるため、前面扉１ｂの開放された旨の報知がされない状態で、前面扉１ｂが開放されてしまうことをより効果的に防止できる。

【０１００】

また、本実施例では、メイン制御部４１とゲームの進行上必要な信号の入出力が行われる複数の電子部品及びドア開放検出スイッチ２５とを接続する複数の信号線が、遊技制御基板４０と操作部中継基板１１０との間では１本のケーブル６００ａで接続されているため、遊技制御基板４０の基板側コネクタ６２０ａとケーブル側コネクタ６１０ａとのコネクタ接続、すなわち１カ所のコネクタ接続のみ接続の解除を規制することで、複数の信号線同士の接続の解除を規制することが可能となり、これらコネクタ接続の解除を規制するための部品を複数用意する必要がなく、これらの部品点数を削減できる。

【０１０１】

尚、メイン制御部４１とゲームの進行上必要な信号の入出力が行われる複数の電子部品及びドア開放検出スイッチ２５とを接続する複数の信号線が、複数のケーブルを介して接続される場合でも、基板側コネクタを近接する位置に配置するとともに、１つの部品でこれら複数の基板側コネクタと複数のケーブル側コネクタとの接続の解除を規制することで、これらコネクタ接続の解除を規制するための部品を複数用意する必要がなく、これらの部品点数を削減できる。

【０１０２】

本実施例では、遊技制御基板４０を基板ケースに収容した状態でスロットマシンの本体に取り付けるとともに、基板ケースを構成する上部ケースの封止片と下部ケースの封止片とを固着することにより、封止片を破壊しなければ、基板ケースを開放し、収容された遊技制御基板４０へのアクセスを不能とすることで遊技制御基板４０への不正を困難としている。しかしながら、このままでは、封止片が外部に露呈しているため、封止片を破壊して基板ケースを開放することが比較的容易であり、封止片を破壊して基板ケースに収容された遊技制御基板４０に不正がなされる可能性があり、これら不正に対する対策が依然として不十分である。

【０１０３】

このため本実施例では、基板ケースの封止片を覆う被覆部材が取り付けられる。これにより基板ケースの封止片が被覆部材に被覆され、封止片に直接アクセスすることが不可能となり、被覆部材を取り外さなければ、封止片を破壊することが不可能となり、封止片を破壊し、上部ケースと下部ケースとを開放して遊技制御基板４０を取り出すのに非常に困難な作業を要することとなるため、遊技制御基板４０を不正な基板に交換するといった不正行為を効果的に防止することができる。

【０１０４】

本実施例のスロットマシン１は、遊技状態やエラーの発生状況などを示す外部出力信号を出力する。

【０１０５】

これら外部出力信号は、図６に示すように、メインＣＰＵ４１ａの制御により遊技制御

基板４０より出力され、外部出力基板１０００、スロットマシン１が設置される遊技店（ホール）の情報提供端子板１０１０を介してホールコンピュータなどのホール機器に出力されるようになっている。

【０１０６】

遊技制御基板４０から外部出力基板１０００に対しては、賭数の設定に用いられたメダル数を示すメダルＩＮ信号、入賞の発生により遊技者に付与されたメダル数を示すメダルＯＵＴ信号、遊技状態が後述するＲＢ中の旨を示すＲＢ中信号、遊技状態が後述するＢＢ中の旨を示すＢＢ中信号、前面扉１ｂが開放中の旨を示すドア開放信号、後述する設定変更モードに移行している旨を示す設定変更信号、メダルセレクタの異常を示す投入エラー信号、ホッパーユニット３４の異常を示す払出エラー信号がそれぞれ出力される。

【０１０７】

尚、本実施例では、チャレンジタイム（リールの滑りコマ数が制限されるものの、全ての小役について入賞が許容される遊技状態）や、チャレンジタイムが高確率となるチャレンジボーナスを搭載していないが、これらの遊技状態を搭載したスロットマシンとの共通化を図るため、遊技制御基板４０と外部出力基板１０００との間には、上記の信号を出力する信号線に加えて、遊技状態がチャレンジタイム中の旨を示すＣＴ中信号、遊技状態がチャレンジボーナス中の旨を示すＣＢ中信号を出力する信号線が接続されており、さらに将来拡張する可能性のあるエラー出力用の信号線が接続されている。

【０１０８】

外部出力基板１０００には、リレー回路１００１、パラレル・シリアル変換回路１００２、出力信号毎の端子が設けられ、情報提供端子板１０１０の回路と電気的に接続するための接続されるコネクタ１００３が設けられている。

【０１０９】

遊技制御基板４０から出力された信号のうち、メダルＩＮ信号、メダルＯＵＴ信号、ＲＢ中信号、ＢＢ中信号、（ＣＴ中信号、ＣＢ中信号）は、リレー回路１００１を介して、そのままパルス信号として情報提供端子板１０１０に出力される。

【０１１０】

これに対してドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号、（予備信号）は、パラレル・シリアル変換回路１００２にて、これらの信号を個別に識別可能なシリアル信号であるセキュリティ信号に変換して情報提供端子板１０１０に出力される。

【０１１１】

これら外部出力基板１０００から出力されたメダルＩＮ信号、メダルＯＵＴ信号、ＲＢ中信号、ＢＢ中信号、（ＣＴ中信号、ＣＢ中信号）は、情報提供端子板１０１０を介してホール機器へ出力される。一方、外部出力基板１０００から出力されたセキュリティ信号は、情報提供端子板１０１０にて再度、ドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号、予備信号に再変換されてホール機器へ出力されることとなる。

【０１１２】

外部出力信号は、ドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号を含むが、これらドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号は、頻繁に出力される信号ではないため、これらの信号に対して個々に外部出力用の端子を設ける必要性は低い。

【０１１３】

このため本実施例では、上述のように遊技制御基板４０から出力された外部出力信号を、外部出力基板１０００を介して、ホール機器に出力するとともに、これら外部出力信号のうちドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号を、外部出力基板１０００に搭載されたパラレル・シリアル変換回路１００２によって、これらの信号を個別に識別可能なシリアル信号であるセキュリティ信号に変換して外部に出力するようになっており、これらドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号を１本の端子から出力することが可能となり、必要以上に多くの端子を設ける必要がなくなる。

【０１１４】

また、現時点では使用されていないが、将来的に使用する可能性のある予備信号線を備えた場合でも、予備信号線から出力される信号を含めて１本の端子にて個々の信号を識別可能に出力可能になるとともに、使用されていない予備信号線の端子が、空き端子となってしまうことがない。

【０１１５】

尚、本実施例では、ドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号を、外部出力基板１０００に搭載されたパラレル・シリアル変換回路１００２によって、これらの信号を個別に識別可能なシリアル信号であるセキュリティ信号に変換して外部に出力するようになっているが、例えば、ＡＮＤ回路などによって、ドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号のいずれか１つの信号でも出力されている場合に、エラー信号を１本の端子にて外部に出力するようにしても良く、このようにした場合でも、外部の機器でエラーの発生中、ドア開放中、設定変更中のいずれかが発生中であること特定することが可能であり、必要以上に多くの端子を設ける必要がなくなる。また、この場合には、複数の信号をシリアル信号に変換せずとも１本の端子にて外部に出力できるため、製造コストも軽減できる。

【０１１６】

本実施例では、ホールコンピュータで売り上げの管理を行うためなどに、メインＣＰＵ４１ａが、前述のように外部出力信号として賭数を設定するために用いられたメダル（クレジット）数を示すメダルＩＮ信号や入賞の発生により遊技者に付与されたメダル（クレジット）の数を示すメダルＯＵＴ信号を外部出力信号として外部機器に対して出力するための制御を行う。

【０１１７】

メダルＩＮ信号の出力方法として賭数が設定される毎に出力する方法が考えられるが、この方法においては、賭数が設定された後、賭数がキャンセルされた場合には、メダルＩＮ信号を出力したことを取り消す制御を行わなければならないという問題がある。また、メダルとクレジットの双方を用いて賭数を設定することが可能な場合には、メダルを投入して賭数を設定したときにメダルＩＮ信号を出力するプログラムとクレジットを用いて賭数を設定したときにメダルＩＮ信号を出力するプログラムとを各々別個に設ける必要がある。

【０１１８】

このため本実施例のメインＣＰＵ４１ａは、図７（ａ）に示すように、スタートスイッチ７の操作が有効に検出された時点、すなわち当該ゲームに用いられる賭数が確定した時点で、メインＣＰＵ４１ａは設定された賭数分のメダルＩＮ信号をまとめて出力する。

【０１１９】

詳しくは、規定数の賭数が未だ設定されておらず、メダルの投入が許可された状態においてメダルの投入が検出されると、メダルの投入が投入メダルセンサ３１により１枚検出される毎に賭数が１ずつ加算される。そして、規定数の賭数が設定されると、スタートスイッチ７の操作が有効化される。その後、スタートスイッチ７の操作が検出された時点、すなわち当該ゲームに用いられる賭数が確定した時点で、メインＣＰＵ４１ａは設定された賭数分のメダルＩＮ信号をまとめて出力する。また、規定数の賭数の全部または一部をクレジットを用いて賭数が設定された場合にも、規定数の賭数が設定され、スタートスイッチ７の操作が検出された時点で、メインＣＰＵ４１ａが設定された賭数分のメダルＩＮ信号をまとめて出力する。

【０１２０】

このように本実施例では、ゲームが開始したとき、すなわち、賭数の設定に用いられたメダル数が確定した時点で賭数の設定に用いられたメダル数を示すメダルＩＮ信号をまとめて外部に出力するようになっており、賭数のキャンセルに伴って、出力したメダルＩＮ信号を取り消す制御を省くことが可能となり、メダルＩＮ信号の出力に係る制御を簡素化することができる。

【０１２１】

また、賭数の設定に用いられたメダル数が確定した時点で賭数の設定に用いられたメダル数を示すメダルＩＮ信号をまとめて出力されるので、メダルの投入により賭数が設定されたときにメダルＩＮ信号を出力するプログラムとクレジットを用いて賭数が設定されたときにメダルＩＮ信号を出力するプログラムとを各々別個に設ける必要がなく、メダルＩＮ信号を出力するプログラムを共通化することができるため、メダルＩＮ信号を出力するためのプログラム容量を削減することができる。

【０１２２】

一方、メダルＯＵＴ信号の出力方法としては、メダル払出開始時にメダルの払出枚数に応じてメダルＯＵＴ信号をまとめて出力する方法やメダル払出終了時にメダルＯＵＴ信号をまとめて出力する方法が考えられるが、前者の場合には、メダルが払い出されている最中にメダル切れエラーが発生してメダルの払出が中断されると、メダルＯＵＴ信号が示すメダル数と実際に払い出されたメダル数とに誤差が生じてしまい、外部機器でその時点における正確な払出枚数を特定することができないという問題がある。また、後者の場合には、メダルの払出が終了した後、メダルＯＵＴ信号の出力が終了するまで、次のゲームを開始することができないため、ゲームの進行が滞ってしまうという問題がある。

【０１２３】

このため本実施例のメインＣＰＵ４１ａは、ホッパーユニット３４からの物理的なメダルの払出によりメダルが払い出される場合に、メダルが１枚払い出される毎に１枚のメダルが付与された旨を示すメダルＯＵＴ信号を出力する。

【０１２４】

詳しくは、メダルの払出を伴う入賞が発生し、クレジットに加算される場合には、クレジットに１加算される毎に、メインＣＰＵ４１ａはメダル１枚の払出を示す１パルスのメダルＯＵＴ信号を出力し、ホッパーユニット３４からメダルが払い出される場合には、図７（ｂ）に示すように、メダルが１枚払い出され、払出センサ３４ｃにより検出される毎にメインＣＰＵ４１ａはメダル１枚の払出を示す１パルスのメダルＯＵＴ信号を出力する。このため、図７（ｂ）に示すように、メダルの払出中に最後にメダルの払出が検出されてから予め定められた払出メダルなし時間が経過してメダル切れと判定されたり、メダルの連続検出時間が予め定められたメダル詰まり時間を超えてメダル詰まりと判定され、払出エラー状態となって払出動作が停止した場合には、払出動作の停止前に、実際に払い出された枚数分のメダルＯＵＴ信号のみが出力され、払出エラーが解除され、残りの払出が再開して残りのメダルが払い出されて払出センサ３４ｃに検出される毎に残りのメダルの払出に伴うメダルＯＵＴ信号が出力されることとなる。そして、最後のメダルの払出が検出され、メダルＯＵＴ信号の出力が完了した時点で１ゲームの制御が終了し、この時点でメダルの投入が許可される。

【０１２５】

このように本実施例では、ホッパーユニット３４からの物理的なメダルの払出によりメダルが払い出される場合には、メダルが１枚払い出される毎に１枚のメダルが付与された旨を示すメダルＯＵＴ信号を出力するようになっており、メダルが払い出されている最中にメダル切れとなって払出エラーが発生し、メダルの払出が中断されても、メダルＯＵＴ信号が示すメダル数と実際に払い出されたメダル数とが一致するため、払い出されたメダル数を正確に外部に出力することができる。

【０１２６】

また、メダル払出開始時にメダルの払出枚数に応じてメダルＯＵＴ信号をまとめて出力する方法やメダル払出終了時にメダルＯＵＴ信号をまとめて出力する方法では、本来払い出されるメダル数よりも多くのメダルを強制的に払い出させる不正行為がなされた場合に、ホールコンピュータなどの外部機器で発見することが困難であるが、メダルが１枚払い出される毎に１枚のメダルが付与された旨を示すメダルＯＵＴ信号が出力されることにより、外部機器で小役の入賞により払い出されたメダル数をリアルタイムにかつ正確に把握することが可能となるため、上記のような不正がなされた場合でも、早期に発見することが可能となり、このような不正行為を効果的に防止することができる。

【０１２７】
また、メダルが１枚払い出される毎に１枚のメダルが付与された旨を示すメダルＯＵＴ信号が出力されることから、メダルの払出が終了した後、すぐに賭数の設定操作が許可されるため、次のゲームを開始することができるので、スムーズにゲームを進行させることができる。
【０１２８】
図８は、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒの構成を示す図である。リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒは、例えば、ハイブリッド型ステッピングモータであり、ステータ３２ｂと、これに対向するロータ３２ａとで構成されている。尚、ロータ３２ａは、図示しない多数の歯車状突極を有し、これに回転軸と同方向に磁化された永久磁石が組み込まれている。これらリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒは、メインＣＰＵ４１ａの制御に基づきモータ駆動回路４５から出力されるパルス信号を受け、ステータ３２ｂの各励磁相φ１～φ４が所定の手順に従って励磁されることにより、１パルスを受信する度に所定の角度（１ステップ）ずつロータ３２ａを回転させる。
【０１２９】
図９（ａ）は、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒの始動時の制御方法を示すタイミングチャートである。図において、φ１～φ４は、各励磁相を示し、「ＯＮ」は励磁状態を、「ＯＦＦ」は消磁状態を、各々示す。メインＣＰＵ４１ａは、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒの始動時において、停止相のみが励磁された状態から停止相を始点として後述する１－２相励磁方式にて回転方向に励磁を開始する。詳しくは、例えば停止相が（φ３）の場合には、（φ３）のみが励磁された状態から、（φ３、φ４）、（φ４）、（φ４、φ１）…の順で、φ１～φ４を２相、１相、２相と交互に励磁する。
【０１３０】
仮に停止相とは異なる相を始点として励磁を開始した場合には、急激にロータ３２ａの永久磁石が励磁相に吸引されることとなり、回転の開始時にリールが振動してしまうこととなるが、本実施例では、停止相を始点として励磁を開始するので、ロータ３２ａと一体的に結合されているリールが滑らかに始動するようになる。
【０１３１】
図９（ｂ）は、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒの回転中及び停止時の制御方法を示すタイミングチャートである。
【０１３２】
まず、回転中、すなわちリールを停止させる条件が成立するまでの間は、１－２相励磁方式でリールモータを駆動して各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを回転させる。例えば、φ１～φ４を励磁する旨を示すパルス信号を図９（ｂ）に示すタイミングでＯＮ／ＯＦＦし、ロータ３２ａの回転方向に沿って、（φ４、φ１）、（φ１）、（φ１、φ２）、（φ２）、（φ２、φ３）、（φ３）、（φ３、φ４）、（φ４）、（φ４、φ１）…の順で、２相、１相、２相、１相、２相と１ステップごとに交互にφ１～φ４を励磁して、ロータ３２ａを回転させることにより、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを回転させる。
【０１３３】
次に、回転中のリールを停止させる条件が成立した場合、すなわち、ロータ３２ａが後述するオーバーシュート量だけ脱調することにより、停止操作により選択された図柄（目標図柄）を導出表示可能な角度位置（目標停止角度位置）に到達する角度位置となった場合には、２相が励磁された状態からリールの停止制御に移行する。例えば、リールを停止させる条件が、停止条件成立ステップとして図９（ｂ）に示す期間に成立した場合には、２相が励磁される状態に移行する時点Ｔａまで待って、停止制御に移行する。
【０１３４】
リールの停止制御は、図９（ｂ）のＴ１、Ｔ２に示されるように、２段階で行われる。Ｔ１で行われる制御を２相励磁停止制御と呼び、Ｔ２で行われる制御を３相励磁停止制御と呼ぶ。
【０１３５】

２相励磁停止制御は、１－２相励磁方式でリールモータが駆動されている場合において、１相を励磁した状態から２相を励磁する状態に移行する時点Ｔａから開始され、その２相を励磁する状態を所定のホールド時間Ｔ１だけ保持する制御である。例えば、図９（ｂ）に示すように、（φ１）を励磁した状態から（φ１、φ２）を励磁する状態に移行する時点から、（φ１、φ２）を励磁した状態をホールド時間Ｔ１だけ保持する。これにより、高速回転していた各リールモータのロータ３２ａは急制動がかけられる。

【０１３６】

尚、ホールド時間Ｔ１は脱調を引起すことになるオーバーシュート量に応じて定められ、リールモータのホールディングトルクの大きさやロータ３２ａのイナーシャ、バネ常数等によって異なる。本実施例では、オーバーシュート量がステッピングモータの４ステップ分であるものとし、ホールド時間Ｔ１は、リールモータが３ステップ分駆動するのに必要な時間として設定する。そして、ロータ３２ａの目標停止角度位置を、ホールド時間Ｔ１に合わせて、２相励磁停止制御が開始された段階から３ステップ先に設定する。

【０１３７】

このため、ホールド時間Ｔ１が経過した時点Ｔｂでは、ロータ３２ａが目標停止角度位置の直前の位置にあり、かつ、その回転速度が制動された状態にある。そこで、Ｔｂの時点で励磁パターンを切替えて３相励磁停止制御を開始する。すなわち、φ１を消磁し、目標停止角度位置に対応する停止相φ３と、当該停止相を挟んで相反する位置にある２つのブレーキ相φ２、φ４とを所定の時間Ｔ２だけ励磁する。これにより、ブレーキ相φ２、φ４によるブレーキを得ながら停止相φ３のホールディングトルク安定点、すなわち目標停止角度位置でロータ３２ａが停止する。その結果、ロータ３２ａと一体的に結合されているリールは、目標図柄を導出表示可能な目標停止位置に、正確かつ振動することなく停止する。

【０１３８】

３相励磁停止制御がＴ２の間実行された後（Ｔｃ）、ブレーキ相φ２、φ４を消磁し、停止相φ３の励磁状態を維持したまま、モータ電圧をＨからＬにする。ロータ３２ａの停止後も、停止相φ３の励磁状態を維持するのは、ホールディングトルクとディテントトルクとの位相差や摩擦の影響によるずれによって、ロータ３２ａが停止相φ３のホールディングトルク安定点から外れることを防止するためである。これにより、リールが一旦停止した後に微動すること、及び、次回リールモータを始動させる時のロータ３２ａの角度位置が、停止時の角度位置とずれてしまうことを防止できる。

【０１３９】

ロータ３２ａの停止後も維持されている停止相φ３の励磁状態は、次ゲームの開始操作が行われることなく所定時間（本実施例では３０秒であり、待機状態（デモ演出）へ移行するのと同じタイミング）が経過した場合（Ｔｄ）に解除される。すなわち、ロータ３２ａの停止後、次ゲームの開始操作が行われることなく所定時間が経過した場合には、φ１～φ４が全て消磁されることになる。このため、例えば、励磁相が長時間継続して励磁されることによる発熱に伴って、ステッピングモータを構成する部品等に負担がかかることがないので、これら部品の劣化を防止することができる。また、本実施例では、次ゲームの開始操作が行われない状態が所定時間継続して待機状態（デモ演出）へ移行するタイミングで励磁状態が解除されるので、遊技客が遊技している間は、リールに配置された図柄がずれにくい状態を保つことができる一方、遊技客が遊技している可能性の低い状態では、ステッピングモータの構成部品にかかる負荷を軽減できるようになる。

【０１４０】

前述したようにリールを滑らかに回転開始させるために、リールモータの回転開始時にはロータ３２ａの正確な停止位置を特定しておく必要があるが、本実施例では、２相励磁停止制御と３相励磁停止制御とを併用してリールモータの停止制御を行うことで、２相励磁停止制御によってロータ３２ａの回転が急速に制動されつつ目標停止角度位置に誘導され、その後、３相励磁停止制御によって、目標停止角度位置の停止相を挟んで相反する位置にある２つのブレーキ相の励磁によりブレーキを得ながら、停止相の励磁により目標停

止角度位置にロータ３２ａが停止することとなるため、回転中のロータ３２ａを振動させることなく目標停止角度位置に停止させることができる。更に、ロータ３２ａは目標停止角度位置に停止することから、ロータ３２ａの正確な停止位置が特定されるため、回転開始時にリールを滑らかに回転させることができる。

【０１４１】

本実施例のスロットマシン１は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わるようになっている。設定値は１～６の６段階からなり、６が最も払出率が高く、５、４、３、２、１の順に払出率が低くなる。すなわち設定値として６が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、５、４、３、２、１の順に有利度が段階的に低くなる。

【０１４２】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ３７をＯＮ状態としてからスロットマシン１の電源をＯＮする必要がある。設定キースイッチ３７をＯＮ状態として電源をＯＮすると、設定値表示器２４に設定値の初期値として１が表示され、リセット／設定スイッチ３８の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更モードに移行する。設定変更モードにおいて、リセット／設定スイッチ３８が操作されると、設定値表示器２４に表示された設定値が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、スタートスイッチ７が操作されると設定値が確定し、確定した設定値がメイン制御部４１のＲＡＭ４１ｃに格納される。そして、設定キースイッチ３７がＯＦＦされると、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【０１４３】

次に、メイン制御部４１のＲＡＭ４１ｃの初期化について説明する。メイン制御部４１のＲＡＭ４１ｃの格納領域は、重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク、停止相ワーク、非保存ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

【０１４４】

重要ワークは、各種表示器やＬＥＤの表示用データ、Ｉ／Ｏポート４１ｄの入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、ＢＢ終了時に初期化すると不都合があるデータが格納されるワークである。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、ＢＢ中のメダル払出総数等、ＢＢ終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、演出制御基板９０へコマンドを送信するためのデータ、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。設定値ワークは、内部抽選処理で抽選を行う際に用いる設定値が格納されるワークであり、設定開始前（設定変更モードへの移行前）の初期化において０が格納された後、１に補正され、設定終了時（設定変更モードへの終了時）に新たに設定された設定値が格納されることとなる。停止相ワークは、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒの停止相を示すデータが格納されるワークであり、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒが停止状態となった際にその停止相を示すデータが格納されることとなる。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時にＲＡＭ４１ｃのデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。未使用領域は、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか１つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メインＣＰＵ４１ａ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、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか１つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

【０１４５】

本実施例においてメインＣＰＵ４１ａは、設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８の双方がＯＮの状態での起動時、ＲＡＭ異常エラー発生時、設定キースイッチ３７のみがＯＮの状態での起動時、ＢＢ終了時、設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８の双方がＯＦＦの状態での起動時においてＲＡＭ４１ｃのデータが破壊されて

いないとき、１ゲーム終了時の６つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる５種類の初期化を行う。

【０１４６】

初期化０は、起動時において設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８の双方がＯＮの状態であり、設定変更モードへ移行する場合において、その前に行う初期化、またはＲＡＭ異常エラー発生時に行う初期化であり、初期化０では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、使用中スタック領域を除く全ての領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）が初期化される。初期化１は、起動時において設定キースイッチ３７のみがＯＮの状態であり、設定変更モードへ移行する場合において、その前に行う初期化であり、初期化１では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、使用中スタック領域及び停止相ワークを除く全ての領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）が初期化される。初期化２は、ＢＢ終了時に行う初期化であり、初期化２では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化３は、起動時において設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８の双方がＯＦＦの状態であり、かつＲＡＭ４１ｃのデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化３では、非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化４は、１ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化４では、ＲＡＭ４１ｃの格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

【０１４７】

尚、本実施例では、初期化０、初期化１を設定変更モードの移行前に行っているが、設定変更モードの終了時、すなわち設定が確定した後に行うようにしても良い。この場合、設定値ワークを初期化してしまうと確定した設定値が失われてしまうこととなるので、設定値ワークの初期化は行われない。

【０１４８】

前述のようにリールを滑らかに回転開始させるためには、リールモータの回転開始時にロータ３２ａの正確な停止位置を特定しておく必要があるが、従来のように設定変更に伴ってリールモータの停止相を示すデータを含むＲＡＭ４１ｃのデータを初期化してしまうと、設定変更後、ロータ３２ａの正確な停止位置を特定することが不可能であり、最初にリールモータを回転させる場合には、急激にロータ３２ａの永久磁石が励磁相に吸引されてしまい、回転の開始時にリールが振動してしまうため、リールの回転態様が見苦しくなってしまうとともに、遊技者から設定変更されたことが見抜かれてしまうという問題がある。

【０１４９】

これに対して本実施例では、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒの停止時における停止相を示すデータ（０、１、２、３がそれぞれφ１、φ２、φ３、φ４を示す）がＲＡＭ４１ｃに割り当てられた停止相ワークに設定されることで、ロータ３２ａの正確な停止位置を特定可能とする。そして起動時において設定キースイッチ３７のみがＯＮの状態であり、設定変更モードへ移行する場合においては、ＲＡＭ４１ｃが初期化されるが、停止相ワークは初期化されないようになっており、設定変更後の遊技状態においても停止相ワークに格納されたリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒの停止相を示すデータが維持されるようになっている。このため、設定変更後、最初にリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒを回転させる場合にも、これらのロータ３２ａの正確な停止位置を特定することが可能となり、このような状況であってもリールを滑らかに回転開始させることが可能となる。これにより設定変更後、最初にリールを回転させる際にリールが振動してしまうことがなく、遊技者から設定変更されたことが見抜かれてしまうことを防止できる。

【０１５０】

また、起動時において設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８の双方がＯＮの状態であり、設定変更モードへ移行する場合においては、停止相ワークも含めてＲＡＭ４１ｃを初期化することが可能となるため、起動時において設定変更モードへ移行させる際の操作方法によって、停止相ワークを初期化させるか否かを選択できるようになって

いる。これにより、停止相ワークも含めてＲＡＭ４１ｃを初期化することが可能となるため、ステッピングモータの励磁相を記憶するために割り当てられた停止相ワークを利用して不正プログラムなどが常駐してしまうことを防止できる。

【０１５１】

尚、本実施例では、設定キースイッチ３７のみがＯＮの状態で起動し、設定変更モードへ移行させる場合において、ＲＡＭ４１ｃが初期化されるが、この際、停止相ワークを初期化しないことにより、設定変更後の遊技状態においても停止相ワークに格納されたリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒの停止相を示すデータを維持することで、設定変更後、最初にリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒを回転させる場合にも、これらの停止相を特定することができるようになっているが、設定値の変更に伴ってＲＡＭ４１ｃのデータがクリアされる場合にも、特定の初期励磁相を停止相ワークに設定し、停止相ワークに設定したデータが示す励磁相を、設定変更後、ゲームが開始可能となる前に励磁することで、設定変更後、最初にリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒを回転させる場合に、これらの停止相を特定することができるようにしても良い。

【０１５２】

具体的には、設定値の変更に伴ってＲＡＭ４１ｃのデータがクリアされることにより、停止相ワークには、初期励磁相であるφ１を示す０が設定されることとなる。そして、初期励磁相φ１を示すデータが停止相ワークに設定された後、ゲームが開始可能となる前に、停止相ワークに設定されているデータが示す励磁相、すなわち初期励磁相φ１を励磁する。尚、ＲＡＭ４１ｃの停止相ワークをクリアすることで停止相ワークに初期励磁相を示すデータが設定されるようになっているが、停止相ワークに設定されているデータを初期励磁相を示すデータに更新することで、停止相ワークに初期励磁相を示すデータを設定するようにしても良い。

【０１５３】

これにより、設定値の変更に伴ってＲＡＭ４１ｃのデータがクリアされた場合にも、ゲームが開始可能となる前にロータ３２ａの永久磁石が初期励磁相であるφ１に吸引され、ロータ３２ａの角度位置と停止相ワークに設定したデータが示す励磁相とを一致させることが可能となり、その後、最初のゲームにおいてリールモータを始動させる時に、ロータ３２ａの角度位置が停止相ワークに設定されているデータが示す励磁相と一致した状態で励磁を開始させるので、ロータ３２ａと一体的に結合されているリールを滑らかに始動させることができる。よって、設定変更後、最初にリールを回転させる際にリールが振動してしまうことがなく、遊技者から設定変更されたことが見抜かれてしまうことを防止できる。

【０１５４】

また、メインＣＰＵ４１ａの起動時に、電断前の状態に復帰する場合にも、特定の初期励磁相を停止相ワークに設定し、停止相ワークに設定したデータが示す励磁相を、設定変更後、ゲームが開始可能となる前に励磁することが好ましく、これにより、例えば、リールを手動で動かしたことによりロータ３２ａの角度位置と停止相ワークに設定されているデータが示す停止相との対応がとれなくなった場合でも、電源投入時にロータ３２ａの永久磁石が初期励磁相であるφ１に吸引され、ロータ３２ａの角度位置と停止相ワークに設定したデータが示す励磁相とを一致させることが可能となり、その後、最初のゲームにおいてリールモータを始動させる時に、ロータ３２ａの角度位置が停止相ワークに設定されているデータが示す励磁相と一致した状態で励磁を開始させるので、ロータ３２ａと一体的に結合されているリールを滑らかに始動させることができる。

【０１５５】

また、初期励磁相の励磁状態は、ロータ３２ａの停止後に維持されている停止相の励磁状態と同様に、ゲームの開始操作が行われることなく所定時間（本実施例では３０秒であり、待機状態（デモ演出）へ移行するのと同じタイミング）が経過した場合に解除されることが好ましく、このようにすることでステッピングモータを構成する部品等に負担がかかることがないので、これら部品の劣化を防止することができる。

【０１５６】
本実施例においてメインＣＰＵ４１ａは、満タンセンサ３５ａの検出状態に基づいてオーバーフロータンク３５が満タン状態か否かを判定し、満タン状態と判定された場合に、リセット操作（リセットスイッチ２３、またはリセット／設定スイッチ３８の操作）がなされるまでゲームの進行を不能動化する満タンエラー状態に制御する。
【０１５７】
尚、本実施例では、外部から投入されたメダルはまずホッパータンク３４ａに貯留され、ホッパータンク３４ａが満タンとなって溢れたメダルがオーバーフロータンク３５に貯留されるようになっており、このオーバーフロータンク３５の満タン状態が満タンセンサ３５ａによって検出され、満タン状態が判定されるようになっているが、オーバーフロータンク３５を設けず、ホッパータンク３４ａの貯留量が一定量以上となったか否かを検出する満タンセンサを設け、ホッパータンク３４ａの満タン状態を満タンセンサによって検出し、満タン状態を判定するようにしても良い。また、ホッパータンク３４ａの貯留量が一定量以上か否かを検出する第１の満タンセンサを設け、第１の満タンセンサがホッパータンク３４ａの満タンを検出した場合に、投入メダルの流路をオーバーフロータンク３５側に切り替えるとともに、オーバーフロータンク３５の満タン状態を検出する第２の満タンセンサを設け、第１の満タンセンサ及び第２の満タンセンサの一方または双方の検出に基づいて満タン状態を判定するようにしても良い。例えば、第２の満タンセンサが満タン状態を検出している場合でも、ホッパータンク３４ａに貯留されたメダルが払い出されて第１の満タンセンサが満タン状態を検出しない場合があり、この場合には再度投入メダルの流路をホッパータンク３４ａ側に切り替えることで、双方のタンクが満タン状態となるまでメダルを貯留することができる。さらにこのような場合には、第２の満タンセンサのみが満タン状態を検出していても満タン状態とは判定せず、第１の満タンセンサ及び第２の満タンセンサの双方が満タン状態を検出したときに満タン状態と判定することで、満タン状態と判定される頻度を一層低減することが可能となる。
【０１５８】
メインＣＰＵ４１ａは、満タンセンサ３５ａから出力される検出信号の出力状況をタイマ割込処理において２．２４ｍｓ毎に行うスイッチ入力判定処理において監視している。スイッチ入力判定処理においては、他のスイッチ類（スタートスイッチ７やストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒなど）の入力判定を行う場合には、ｏｆｆの状態からｏｎの状態に切り替わり、連続して一定期間（スイッチの種類毎に割り当てられた回数）スイッチのｏｎが判定されたことを条件に、該スイッチのｏｎ状態を判定し、当該スイッチの検出フラグをＲＡＭ４１ｃに設定するようになっているが、満タンセンサ３５ａについては、ｏｆｆの状態からｏｎの状態に切り替わるのみで、満タンセンサ３５ａのｏｎ状態を判定し、当該センサの検出フラグをＲＡＭ４１ｃに設定するようになっている。これは、満タンセンサ３５ａが他のスイッチ類よりも高い電圧で駆動されており、ノイズなどが発生しても電圧のブレが少なく、誤検出が発生しにくいからである。このようにスイッチ入力判定処理において、満タンセンサ３５ａの検出信号がｏｆｆからｏｎに変化するのみで満タンセンサ３５ａのｏｎ状態を判定するようになっており、ｏｆｆからｏｎに変化してからの継続時間などを計時する必要がなく、満タンセンサ３５ａの検出状態の判定に係る制御を簡素化することができる。
【０１５９】
メインＣＰＵ４１ａは、ゲーム制御の終了後、最初にメダルの投入が検出されたタイミングにおいて１ゲームにつき１回のみ、満タンセンサ３５ａの検出状態（検出フラグの有無）に基づいて満タン状態か否かを判定し、満タンセンサ３５ａがｏｎの状態であれば満タン状態と判定し、満タン状態を示す満タンフラグをＲＡＭ４１ｃに設定するが、再遊技役が入賞した次のゲームにおいては、そのゲームが終了するまでメダルの投入を許可しないようになっており、メダルの投入が有効に検出されることはなく、再遊技役が入賞した次のゲームにおいては、満タン状態か否かの判定は省略され、満タンセンサ３５ａが検出されていても満タン状態と判定されることはなく、満タンフラグが設定されないようにな

っている。また、メインＣＰＵ４１ａは、メダルの投入が許可されていない状態であっても投入メダルセンサ３１の検出自体を行うが、仮にリプレイゲーム中にメダルの投入が検出されたとしても、有効なメダルの投入とは判定せず、この場合にも満タン状態か否かの判定は省略される。また、メインＣＰＵ４１ａは、ゲーム制御終了後、メダルの投入が可能な状態であっても、クレジットを用いて賭数が設定され、メダルが投入されずにゲームが開始した場合にも、メダルの投入を検出しないので、このような場合にも、満タン状態か否かの判定は省略され、満タンセンサ３５ａが検出されていても満タン状態と判定されることはなく、満タンフラグが設定されることもない。

【０１６０】

また、メインＣＰＵ４１ａは、ゲーム制御終了後、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タンフラグが設定されているか否か、すなわち満タン状態と判定されたか否かを判定し、満タンフラグが設定されている場合には、ゲームの進行を不能動化し、リセット操作がなされるまで満タンエラー状態に制御する。尚、メインＣＰＵ４１ａは、ゲーム制御終了後、満タンフラグが設定されているか否かの判定を行う前に、リプレイゲーム中フラグがＲＡＭ４１ｃに設定されているか否か、すなわち当該ゲームがリプレイゲームであるか否かを判定し、リプレイゲームであれば満タンフラグが設定されているか否かの判定を省略するようになっており、このような場合には、満タンフラグが設定されていても満タンエラー状態には制御せず、そのリプレイゲームが終了し、リプレイゲームでなければ、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タンフラグが判定され、満タンエラー状態に制御されることとなる。

【０１６１】

例えば、図１０に示すように、ゲーム制御の終了後、最初にメダルの投入が検出された時点で、満タンセンサ３５ａの検出状態に基づいて満タン状態か否かを判定し、満タンセンサ３５ａがｏｎであれば、満タン状態と判定し、満タンフラグをＲＡＭ４１ｃに設定する。その後当該ゲームにおいて再遊技役が入賞していなければ、当該ゲームの制御終了後、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タンエラー状態に制御する。一方、当該ゲームで再遊技役が入賞し、リプレイゲーム中フラグが設定された場合（図示略）には、当該ゲームの終了後に満タンエラー状態に制御することはなく、次のゲーム（リプレイゲーム）の終了後、さらにその次のゲーム（その次のゲームもリプレイゲームであれば、さらにその次のゲーム）のメダルが投入可能となる前のタイミングで満タンエラー状態に制御する。すなわち再遊技役が入賞したゲームの次のゲームでは、満タンエラー状態に制御されることはない。

【０１６２】

また、図１１に示すように、再遊技役が入賞したゲームの次のゲームにおいては、メダルの投入が許可されることがなく、メダルの投入も有効に検出されることはなく、このような状態で満タンセンサ３５ａが検出されていても満タン状態と判定されることはなく、満タンフラグが設定されることもない。そして、当該ゲームの制御終了後、当該ゲームで再遊技役が入賞せず、メダルが投入可能な状態となって、最初にメダルの投入が検出された時点で、満タン状態と判定し、満タンフラグをＲＡＭ４１ｃに設定し、そのゲームにおいて再遊技役が入賞していなければ、当該ゲームの制御終了後、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タンエラー状態に制御する。

【０１６３】

また、特に図示しないが、ゲーム制御終了後、メダルの投入が可能な状態であっても、クレジットを用いて賭数が設定され、メダルが投入されずにゲームが開始した場合には、メダルの投入が検出されることはなく、このような状態で満タンセンサ３５ａが検出されていても満タン状態と判定されることはなく、満タンフラグが設定されることもない。そして、当該ゲームの制御終了後、メダルが投入可能な状態となって、最初にメダルの投入が検出された時点で、満タン状態と判定し、満タンフラグをＲＡＭ４１ｃに設定することとなる。すなわちクレジットを用いて賭数が設定されることによりゲームが行われ、その間メダルの投入がなければ、次回メダルが投入されるゲームまで、満タン状態の判定が行

われることがなく、満タンエラー状態に制御されることもない。

【０１６４】

本実施例では、前述のようにゲーム制御終了後、最初にメダルの投入が検出されたタイミングにおいて１ゲームにつき１回のみ、満タンセンサ３５ａの検出状態に基づいてオーバーフロータンク３５に貯留されたメダルの貯留量が満タン状態か否かを判定し、満タン状態と判定された場合に、ゲームの進行を不能動化し、リセット操作がなされるまで満タンエラー状態に制御するようになっているが、例えばリプレイゲームやクレジットを用いた場合等、メダルが外部から投入されることのないゲームにおいてもオーバーフロータンク３５に貯留されたメダルの貯留量が満タン状態となったか否かの監視を行うと、メダルの貯留量が増えることがないのにもかかわらず、オーバーフロータンク３５に貯留された遊技媒体の貯留量が満タン状態となったか否かの監視が無駄に行われてしまうばかりか、必要以上の頻度で満タンエラーに制御されてしまい遊技者に対して煩わしさを与えてしまう一方、遊技場の店員の労力も増加してしまうという問題がある。

【０１６５】

これに対して本実施例では、上述のように再遊技役が入賞した次のリプレイゲームにおいて、そのゲームが終了するまでメダルの投入が許可されることがないので、メダルの投入が有効に検出されることはなく、満タン状態か否かの判定が省略されるようになっており、満タンエラーか否かの判定が無駄に行われることがなく、満タン状態を効率よく監視でき、満タン状態の判定にかかる制御負荷を軽減できるとともに、満タンエラーの頻度を極力少なくすることができるので、遊技者に煩わしい思いをさせたり、店員が満タン状態を解消するための労力を軽減することが可能となる。

【０１６６】

また、メダルの投入が検出されたことを契機に満タン状態の判定を行っているので、メダルの投入が禁止されるリプレイゲームにおいては、必然的に満タン状態か否かの判定が省略されるようになっており、リプレイゲームにおいて満タン状態か否かの判定を省略する制御を行うにあたり、特にリプレイゲームか否かの判定などを行う必要がない。

【０１６７】

また、ゲーム制御の終了後、次のゲームのメダルが投入可能な状態において最初にメダルの投入が検出されたタイミング、すなわちオーバーフロータンク３５に貯留されたメダルが増加するタイミングで満タンエラーか否かの判定が行われるため、効率の良いタイミングで満タン状態を判定できる。

【０１６８】

また、ゲーム制御の終了後、次のゲームのメダルが投入可能な状態において２枚目のメダルや３枚目のメダルの投入が検出されたタイミングとすると、クレジットを用いて賭数を設定した後、賭数の不足分をメダルの投入によって設定する場合もあるが、このような場合に、オーバーフロータンク３５の貯留量が増加しているにもかかわらず、そのゲームにおいては、満タン状態の判定が行われないこととなってしまうが、本実施例では、ゲーム制御の終了後、次のゲームのメダルが投入可能な状態において最初にメダルの投入が検出されたタイミングで満タン状態の検出が行われるため、オーバーフロータンク３５の貯留量が増加するゲームにおいては、確実に満タン状態の検出を行うことが可能となる。

【０１６９】

また、本実施例では、ゲーム制御終了後、メダルの投入が可能な状態であっても、クレジットを用いて賭数が設定され、メダルが投入されずにゲームが開始した場合には、満タン状態か否かの判定は省略されるようになっており、メダルが投入されることがなく、オーバーフロータンク３５の貯留量が増えることがないゲームにおいては、満タンエラーか否かの判定が無駄に行われることがなく、満タン状態を効率よく監視でき、満タン状態の判定にかかる制御負荷を軽減できるとともに、満タンエラーの頻度を極力少なくすることができるので、遊技者に煩わしい思いをさせたり、店員が満タン状態を解消するための労力を軽減することが可能となる。

【０１７０】

また、メダルの投入が検出されたことを契機に満タン状態の判定を行っているので、クレジットを用いて賭数が設定され、メダルが投入されずにゲームが開始した場合においては、必然的に満タン状態か否かの判定が省略されるようになっており、クレジットを用いて賭数が設定され、メダルが投入されずにゲームが開始した場合において満タン状態か否かの判定を行わない制御を行うにあたり、特にクレジットを用いたか否かの判定などを行う必要がない。

【０１７１】

また、本実施例では、ゲーム制御終了後、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タンフラグが設定されているか否かを判定し、満タンフラグが設定されている場合には、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タンエラー状態に制御するようになっている。このため、ゲーム開始から当該ゲームの制御が終了するまでの間に、満タンエラー状態に制御されることによって、例えばリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが回転している状態で一度リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転状態を停止させ、満タンエラー状態に制御し、その後満タンエラー状態が解除された際に、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を再開させたり、ホッパーモータ３４ｂの駆動によりメダルの払出動作がなされている状態でメダルの払出動作を一度停止させ、満タンエラー状態に制御し、その後満タンエラー状態が解除された際に、メダルの払出動作を再開させたりするといった複雑な制御を行う必要がない。すなわち、ゲームの制御を一度中断してその後ゲームの制御を再開する等の制御を行う必要がなく、ゲームの進行に係る制御が複雑化してしまうことを防止できる。

【０１７２】

尚、本実施例では、ゲーム制御終了後、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タンフラグが設定されているか否かを判定するようになっているが、ゲーム制御の最後に満タンフラグが設定されているか否かを判定し、満タンフラグが設定されている場合には、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タンエラー状態に制御するようにしても良く、この場合でも上記と同様の効果が得られる。

【０１７３】

また、ゲーム制御終了後、満タン状態が判定されており、満タンフラグが設定されている場合でも、前のゲームにおいて再遊技役が入賞しており、次のゲームがリプレイゲームであれば、満タンエラー状態に制御されないようになっており、満タンエラーの頻度をさらに少なくすることができるので、遊技者に煩わしい思いをさせたり、店員が満タン状態を解消するための労力を軽減することが可能となる。

【０１７４】

また、本実施例では、満タン状態か否かの判定を、ゲーム制御終了後、最初にメダルの投入が検出されたタイミングで行っているが、少なくとも１ゲームに１回のみ満タン状態か否かの判定を行う構成であれば良く、例えば、ゲーム制御終了後、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タン状態か否かの判定を行うようにしたり、ゲームの開始操作が検出された時点やゲーム制御の終了時点で満タン状態か否かの判定を行うようにしても良い。

【０１７５】

ここで、満タンエラー状態の制御の変形例について説明する。この変形例においてメインＣＰＵ４１ａは、ゲーム制御の終了後、次のゲームのメダルの投入が許可される前のタイミングにおいて１ゲームにつき１回のみ、満タンセンサ３５ａの検出状態に基づいて満タン状態か否かを判定するが、メインＣＰＵ４１ａは、満タン状態か否かの判定を行う前に、リプレイゲーム中フラグに基づいて次のゲームがリプレイゲームか否かを判定し、リプレイゲームであると判定した場合には、さらにメダル投入フラグが設定されているか否か、すなわち前のゲームにおいてメダルが投入されたか否かを判定し、メダル投入フラグが設定されていると判定した場合においてのみ、満タン状態か否かの判定を行うようになっている。このため、前のゲームにおいて再遊技役が入賞し、当該ゲームにおいてメダルの投入が必要ない場合（当該ゲームがリプレイゲームの場合）や、前のゲームにおいてクレジットを用いて賭数が設定され、メダルが投入されずにゲームが開始した場合には、満

タンセンサ３５ａが検出されていても満タン状態か否かの判定は省略され、満タン状態と判定されることはない。

【０１７６】

また、メインＣＰＵ４１ａは、満タン状態であると判定した場合に、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングでゲームの進行を不能動化し、リセット操作がなされるまで満タンエラー状態に制御する。尚、メインＣＰＵ４１ａは、ゲーム制御終了後、満タン状態か否かの判定を行う前に、次のゲームがリプレイゲームであるか否かを判定し、リプレイゲームであれば満タン状態か否かの判定を省略するようになっており、このような場合には、満タンセンサ３５ａが検出されていても満タンエラー状態には制御しない。一方、リプレイゲームでなければ、前のゲームにおいてメダルが投入されたか否かを判定し、前のゲームにおいてメダルが投入されていなければ満タン状態か否かの判定を省略するようになっており、このような場合には、満タンセンサ３５ａが検出されていても満タンエラー状態には制御せず、前のゲームにおいてメダルが投入されていれば次のゲーム以降のゲーム制御終了後、さらにその次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タン状態か否かが判定され、満タンエラー状態に制御されることとなる。

【０１７７】

例えば、図１２に示すように、ゲームの制御終了後、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで、次のゲームがリプレイゲームか否かを判定し、次のゲームがリプレイゲームでなければ、さらに前のゲームにおいてメダルが投入されたか否かを判定し、前のゲームにおいてメダルが投入されていれば、満タンセンサ３５ａの検出状態に基づいて満タン状態か否かを判定する。そして、満タン状態と判定した場合には、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タンエラー状態に制御する。

【０１７８】

また、図１３に示すように、ゲーム制御終了後、メダル投入フラグが設定されていない場合、すなわち前のゲームにおいてクレジットを用いて賭数が設定され、メダルが投入されずにゲームが開始した場合には、満タン状態か否かが判定されることはなく、このような状態で満タンセンサ３５ａにより満タン状態が検出されていても当該ゲームのゲーム制御終了後、満タンエラー状態に制御されることはない。そして、次のゲーム以降メダルが投入されたゲーム（リプレイゲームは除く）の制御終了後、満タン状態と判定され、メダルが投入可能となる前のタイミングで満タンエラー状態に制御される。

【０１７９】

また、図１４に示すように、ゲーム制御終了後、次のゲームがリプレイゲームである場合、すなわち前のゲームにおいて再遊技役が入賞し、当該ゲームにおいてメダルの投入が必要ない場合には、満タン状態か否かが判定されることはなく、このような状態で満タンセンサ３５ａにより満タン状態が検出されていても当該ゲームのゲーム制御終了後、満タンエラー状態に制御されることはない。そして、次のゲーム以降メダルが投入されたゲーム（リプレイゲームは除く）の制御終了後、満タン状態と判定され、メダルが投入可能となる前のタイミングで満タンエラー状態に制御される。

【０１８０】

この変形例では、上述のようにゲーム制御の終了後、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングにおいて１ゲームにつき１回のみ、満タンセンサ３５ａの検出状態に基づいて満タン状態か否かを判定し、満タン状態と判定された場合に、ゲームの進行を不能動化し、リセット操作がなされるまで満タンエラー状態に制御するものであるが、満タン状態か否かの判定を行う前に、次のゲームがリプレイゲームか否かを判定し、リプレイゲームであれば満タン状態か否かの判定は省略されるようになっており、満タンエラーか否かの判定が無駄に行われることがなく、満タン状態を効率よく監視でき、満タン状態の判定にかかる制御負荷を軽減できるとともに、満タンエラーの頻度を極力少なくすることができるので、遊技者に煩わしい思いをさせたり、店員が満タン状態を解消するための労力を軽減することが可能となる。

【０１８１】

また、変形例では、クレジットを用いて賭数が設定され、メダルが投入されずにゲームが開始した場合には、そのゲーム制御終了後、満タン状態か否かの判定が省略されるようになっており、メダルが投入されることがなく、オーバーフロータンク３５の貯留量が増えることがない場合には、満タンエラーか否かの判定が無駄に行われることがなく、満タン状態を効率よく監視でき、満タン状態の判定にかかる制御負荷を軽減できるとともに、満タンエラーの頻度を極力少なくすることができるので、遊技者に煩わしい思いをさせたり、店員が満タン状態を解消するための労力を軽減することが可能となる。

【０１８２】

また、変形例では、ゲーム制御の終了後、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タン状態か否かが判定されるようになっており、ゲームの終了後、オーバーフロータンク３５にメダルが増える前の段階で満タン状態を判定できる。また、満タン状態が判定されると、次のゲームのメダルが投入可能となる前に満タンエラー状態にされるため、オーバーフロータンク３５にメダルが増える前の段階でゲームの進行を不能動化し、それ以上オーバーフロータンク３５の貯留量が増加してしまうことがないうえに、ゲーム開始から当該ゲームの制御が終了するまでの間に、満タンエラー状態に制御されることによって、例えばリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが回転している状態で一度リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転状態を停止させ、満タンエラー状態に制御し、その後満タンエラー状態が解除された際に、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を再開させたり、ホッパーモータ３４ｂの駆動によりメダルの払出動作がなされている状態でメダルの払出動作を一度停止させ、満タンエラー状態に制御し、その後満タンエラー状態が解除された際に、メダルの払出動作を再開させたりするといった複雑な制御を行う必要がない。すなわち、ゲームの制御を一度中断してその後ゲームの制御を再開する等の制御を行う必要がなく、ゲームの進行に係る制御が複雑化してしまうことを防止できる。また、満タン状態の判定と、それに伴う満タンエラー状態の制御がほぼ同時に行われるため、満タン状態が判定された旨を示す情報を保持しておく必要もない。

【０１８３】

尚、変形例では、ゲーム制御終了後、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タン状態か否かを判定するようになっているが、ゲーム制御の最後に満タン状態か否かを判定するようにしても、ゲームの終了後、オーバーフロータンク３５にメダルが増える前の段階で満タン状態を判定できる。

【０１８４】

また、この場合には、満タン状態が判定された場合に次のゲームに移行する前に満タンエラー状態に制御するようにしても良く、この場合でも、ゲームの制御を一度中断してその後ゲームの制御を再開する等の制御を行う必要がなく、ゲームの進行に係る制御が複雑化してしまうことを防止できる。また、満タン状態の判定と、それに伴う満タンエラー状態の制御がほぼ同時に行われるため、満タン状態が判定された旨を示す情報を保持しておく必要もない。

【０１８５】

次に、メインＣＰＵ４１ａが演出制御基板９０に対して送信するコマンドについて説明する。

【０１８６】

本実施例では、メインＣＰＵ４１ａが演出制御基板９０に対して、ＢＥＴコマンド、内部当選コマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、初期化コマンド、設定終了コマンド、電源投入コマンド、操作検出コマンド、ドアコマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

【０１８７】

ＢＥＴコマンドは、メダルの投入枚数、すなわち賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なコマンドであり、メダル投入時、１枚ＢＥＴスイッチ５またはＭＡＸＢＥＴスイッチ６が操作されて賭数が設定されたときに送信される。

【０１８８】
内部当選コマンドは、内部当選フラグの当選状況、並びに成立した内部当選フラグの種類を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ７が操作されてゲームが開始したときに送信される。
【０１８９】
リール回転開始コマンドは、リールの回転の開始を通知するコマンドであり、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転が開始されたときに送信される。
【０１９０】
リール停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれかであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なコマンドであり、各リールの停止制御が行われる毎に送信される。
【０１９１】
入賞判定コマンドは、入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能なコマンドであり、全リールが停止して入賞判定が行われた後に送信される。
【０１９２】
払出開始コマンドは、メダルの払出開始を通知するコマンドであり、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が開始されたときに送信される。また、払出終了コマンドは、メダルの払出終了を通知するコマンドであり、入賞及びクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに送信される。
【０１９３】
遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態（初期遊技状態であるか、ＲＴ（１）中であるか、ＲＴ（２）中であるか、ＢＢ中であるか、ＲＢ中であるか、等）及びＲＴ（１）、（２）の残りゲーム数、現在設定されている設定値を特定可能なコマンドであり、後述する設定終了コマンドの送信後及びゲームの終了時に送信される。
【０１９４】
待機コマンドは、待機状態へ移行する旨を示すコマンドであり、１ゲーム終了後、賭数が設定されずに一定時間経過して待機状態に移行するとき、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が終了し、払出終了コマンドが送信された後に送信される。
【０１９５】
打止コマンドは、打止状態の発生または解除を示すコマンドであり、ＢＢ終了後、エンディング演出待ち時間が経過した時点で打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。
【０１９６】
エラーコマンドは、エラー状態の発生または解除を示すコマンドであり、エラーが判定され、エラー状態に制御された時点でエラー状態の発生を示すエラーコマンドが送信され、リセット操作がなされてエラー状態が解除された時点で、エラー状態の解除を示すエラーコマンドが送信される。
【０１９７】
初期化コマンドは、遊技状態が初期化された旨及び設定変更モードの開始を示すコマンドであり、ＲＡＭ４１ｃが初期化され、設定変更モードに移行した時点で送信される。
【０１９８】
設定終了コマンドは、設定変更モードの終了を示すコマンドであり、設定終了時、すなわち設定変更モードの終了時に送信される。
【０１９９】
電源投入コマンドは、電源投入時にいずれかの特別役に当選しているか否かを示すコマンドであり、起動時に電断前の状態に復帰することが可能な場合に、電断前の状態に復帰するときに送信される。
【０２００】

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態、すなわちＯＮ（開放状態）／ＯＦＦ（閉状態）を示すコマンドであり、電源投入時、１ゲーム終了時（ゲーム終了後、次のゲームの賭数の設定が開始可能となる前までの時点）、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態が変化（ＯＮからＯＦＦ、ＯＦＦからＯＮ）した時に送信される。

【０２０１】

操作検出コマンドは、１枚ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、精算スイッチ１０の検出状態、すなわちＯＮ／ＯＦＦ、これらスイッチが遊技の進行上有効な状態であるか、無効な状態であるか（１枚ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作の受付は、賭数の設定が可能な状態で、かつ規定数の賭数が未だ設定されておらず、さらにクレジットが残っている状態で有効となりそれ以外では無効となる。スタートスイッチ７の操作の受付は、規定数の賭数が設定された後、スタートスイッチ７が操作されるまで有効となり、それ以外では無効となる。ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作の受付は、リールが定速回転となり、リールの停止準備ができた後、それぞれの停止操作が検出されるまで有効となり、それ以外では無効となる。精算スイッチ１０は、ゲーム終了後、次ゲームが開始されるまでの期間においてクレジットが残存するか、賭数が設定されている場合に有効となり、それ以外は無効となる。）、を示すコマンドであり、これらスイッチの検出状態が変化したときに、その操作の受付が遊技の進行上、有効な期間であるか、無効な期間であるか、に関わらず送信される。

【０２０２】

これらコマンドのうちドアコマンド及び操作検出コマンドを除くコマンドは、後述する起動処理及びゲーム処理において生成され、ＲＡＭ４１ｃの特別ワークに設けられた通常コマンド送信用バッファに一時格納され、前述したタイマ割込処理（メイン）において送信される。

【０２０３】

通常コマンド送信用バッファには、最大で１６個のコマンドを格納可能な領域が設けられており、複数のコマンドを蓄積できるようになっている。

【０２０４】

ドアコマンドは、前述したタイマ割込処理（メイン）中のドア監視処理においてＲＡＭ４１ｃの特別ワークに設けられたドアコマンド送信用バッファに格納され、前述したタイマ割込処理（メイン）において送信される。

【０２０５】

ドアコマンド送信用バッファは、通常コマンド送信用バッファとは別個に設けられており、ドアコマンドを１個のみ格納可能な領域が割り当てられている。ドアコマンド送信用バッファには、電源投入時または１ゲーム終了時にその時点のドア開放検出スイッチ２５の検出状態を示すドアコマンドが格納され、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態が変化した時にその変化後の検出状態を示すドアコマンドが格納される。また、ドアコマンド送信用バッファに格納されたドアコマンドは、当該ドアコマンドが送信された後もクリアされることがなく、その後、新たに格納されるドアコマンドによって上書きされるようになっている。尚、電源投入時または１ゲーム終了時には、ドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドの送信を要求するドアコマンド送信要求１が設定され、ドアコマンド送信要求１が設定されているか、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態が変化したときに、ドアコマンド送信要求２が設定されるようになっており、このドアコマンド送信要求２が設定されることによりドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドの送信が命令されるようになっている。

【０２０６】

操作検出コマンドは、前述したタイマ割込処理（メイン）中のスイッチ監視処理においてＲＡＭ４１ｃの特別ワークに設けられた操作検出コマンド送信用バッファに格納され、前述したタイマ割込処理（メイン）において送信される。

【０２０７】

操作検出コマンド送信用バッファは、通常コマンド送信用バッファ及びドアコマンド送信用バッファとは別個に設けられており、操作検出コマンドを１個のみ格納可能な領域が割り当てられている。操作検出コマンド送信用バッファには、１枚ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、精算スイッチ１０の検出状態が変化した時にその変化後の検出状態、及びその時点の各スイッチの有効／無効を示す操作検出コマンドが格納される。また、操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドは、当該操作検出コマンドが送信された後もクリアされることがなく、その後、新たに格納される操作検出コマンドによって上書きされるようになっている。尚、これらスイッチのうちいずれかの検出状態が変化したときに、操作検出コマンド送信要求が設定されるようになっており、この操作検出コマンド送信要求が設定されることにより操作検出コマンド送信用バッファに格納されている操作検出コマンドの送信が命令されるようになっている。

【０２０８】

本実施例においてメインＣＰＵ４１ａは、０．５６ｍｓの間隔でタイマ割込処理を実行する。また、タイマ割込処理では、タイマ割込１～４が繰り返し行われるようになっており、これらタイマ割込１～４に固有な処理が２．２４ｍｓの間隔で行われることとなる。そして、通常コマンド送信用バッファに格納されたコマンド、ドアコマンド送信用バッファに格納されたドアコマンド、及び操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドの送信を行うコマンド送信処理は、タイマ割込２で実行されるので、コマンド送信処理も２．２４ｍｓの間隔で実行されることとなる。

【０２０９】

一方、サブＣＰＵ９１ａでは、後述する受信用バッファにバッファしたコマンドを１．１２ｍｓの間隔で実行するタイマ割込処理（サブ）において取得する。このため、メインＣＰＵ４１ａがタイマ割込処理を実行する毎、すなわち０．５６ｍｓの間隔でコマンドの送信処理を行った場合には、サブ制御部９１側でコマンドを正常に受信できない可能性がある。

【０２１０】

しかしながら、本実施例では、前述のようにメインＣＰＵ４１ａがタイマ割込処理４回につき１回の割合、すなわち２．２４ｍｓの間隔でコマンド送信処理を実行するとともに１回のコマンド送信処理では、通常コマンド送信用バッファに格納されたコマンド、ドアコマンド送信用バッファに格納されたドアコマンド、及び操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドのうちの１つのみ送信することで、複数のコマンドが連続して送信される場合でも、最低２．２４ｍｓの間隔をあけて送信されることとなり、サブ制御部９１側でこれら連続して送信されるコマンドを確実に取得することができる。

【０２１１】

本実施例では、起動処理またはゲーム処理においてゲームの進行に応じてドアコマンド及び操作検出コマンド以外のコマンドを生成し、通常コマンド送信用バッファに格納する。ドアコマンドは、起動処理またはゲーム処理においてドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドの送信を要求するドアコマンド送信要求１が設定された場合、またはドア開放検出スイッチ２５の検出状態が変化した場合に、ドアコマンド送信用バッファに格納される。操作検出コマンドは、１枚ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、精算スイッチ１０のいずれかの検出状態が変化した場合に、操作検出コマンド送信用バッファに格納される。

【０２１２】

タイマ割込２内のコマンド送信処理において通常コマンド送信用バッファに格納された未送信のコマンド、ドアコマンド送信用バッファに格納された未送信のドアコマンドの送信要求、または操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドの送信要求が検知されると、遅延時間が設定され、設定した遅延時間が経過した時点で、通常コマンド送信用バッファに格納された未送信のコマンド、ドアコマンド送信用バッファに格納されたドアコマンド、または操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマ

ンドが送信される。

【０２１３】

具体的には、コマンド送信処理において通常コマンド送信用バッファに格納された未送信のコマンド、ドアコマンド送信用バッファに格納されたドアコマンド、または操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドを検知すると、０～１７の範囲に設定された遅延用乱数値を取得し、ＲＡＭ４１ｃの特別ワークに設けられた遅延カウンタに設定する。

【０２１４】

この際、当該遅延カウンタ値を設定したコマンド送信処理及びその後のタイマ割込２内において実行するコマンド送信処理において遅延カウンタ値を１ずつ減算していき、遅延カウンタ値が０となった時点で、通常コマンド送信用バッファに格納された未送信のコマンド、ドアコマンド送信用バッファに格納されたドアコマンド、または操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドを送信する。

【０２１５】

すなわち、コマンド送信処理において検知されたコマンドは、コマンド送信処理の実行間隔（２．２４ｍｓ）の倍数に相当する時間、詳しくはその際取得した遅延カウンタの値から１を減算した値にコマンド送信処理の実行間隔（２．２４ｍｓ）を乗じた時間｛遅延カウンタの値は０～１７の値なので０～３５．８４ｍｓ｝が経過した後、送信されることとなる。

【０２１６】

尚、通常コマンド送信用バッファに格納されたコマンド、ドアコマンド送信用バッファに格納されたドアコマンド及び操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドは、基本処理に割り込んで行うタイマ割込処理（メイン）内で行われるため、コマンドの遅延により処理が滞ってしまうことがない。

【０２１７】

また、本実施例では、通常コマンド送信用バッファに複数のコマンドを格納可能な領域が設けられており、通常コマンド送信用バッファに格納されたコマンド、ドアコマンド送信用バッファに格納されたドアコマンド、または操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドの送信を待たずに、新たに生成したコマンドを通常コマンド送信用バッファの空き領域に格納することが可能とされている。すなわち通常コマンド送信用バッファには複数のコマンドを蓄積できるようになっている。このため、コマンドの送信が遅延されることに伴ってゲームの進行が停止してしまうことを回避できる。尚、通常コマンド送信用バッファが未送信のコマンドで満タンの場合はこの限りでない。

【０２１８】

また、コマンド格納処理では、通常コマンド送信用バッファに複数のコマンドを格納する際にこれらコマンドをその生成順に格納するとともに、コマンド送信処理では通常コマンド送信用バッファに格納された順番でコマンドを送信するようになっている。すなわち通常コマンド送信用バッファに格納されたコマンドは、生成された順番で送信されるようになっている。

【０２１９】

尚、電源投入コマンド及び初期化コマンドについては、最優先で送信されるようになっており、電源投入コマンドまたは初期化コマンドが通常コマンド送信用バッファに格納されるよりも前に他の通常コマンド（以下、ドアコマンド、操作検出コマンド、電源投入コマンド及び初期化コマンド以外のコマンドを通常コマンドと呼ぶ）が既に格納されている場合（初期化コマンドの場合、その前に通常コマンド送信用バッファ内の格納データもクリアされるため、既に通常コマンドが格納されていることはない）であっても、電源投入コマンドまたは初期化コマンドが優先して送信される。

【０２２０】

また、通常コマンド送信用バッファに通常コマンドが格納されている状態で、ドアコマンドの送信が要求された場合（ドアコマンド送信要求２が設定されている場合）には、原

則として通常コマンド送信用バッファに格納されているコマンドよりもドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドを優先して送信するようになっている。

【０２２１】

尚、通常コマンド送信用バッファに格納されているコマンドが電源投入コマンド、初期化コマンドである場合、または通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドの送信待ち（遅延中）の状態でドアコマンドの送信が要求された場合にはこの限りではなく、電源投入コマンド、初期化コマンド、または送信待ちの通常コマンドを優先して送信し、電源投入コマンド、初期化コマンド、または送信待ちの通常コマンドが送信された後、ドアコマンドを送信する。送信待ちの通常コマンドを送信した後、通常コマンド送信用バッファに未送信の通常コマンドが残っている場合には、ドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドを優先して送信する。

【０２２２】

また、通常コマンド送信用バッファに通常コマンドが格納されている状態で、操作検出コマンドの送信が要求された場合（操作検出コマンド送信要求が設定されている場合）、またはドアコマンドの送信と操作検出コマンドの送信が同時に要求された場合には、原則として操作検出コマンド送信用バッファに格納されている操作検出コマンドよりも通常コマンド送信用バッファに格納されているコマンド、またはドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドを優先して送信するようになっている。

【０２２３】

尚、操作検出コマンド送信用バッファに格納されている操作検出コマンドの送信待ち（遅延中）の状態で通常コマンド送信用バッファに通常コマンドが格納された場合、またはドアコマンドの送信が要求された場合にはこの限りではなく、送信待ちの操作検出コマンドを優先して送信し、送信待ちの操作検出コマンドが送信された後、通常コマンドまたはドアコマンドを送信する。

【０２２４】

メインＣＰＵ４１ａは、約１００ｍｓ毎にドア開放検出スイッチ２５の検出状態を監視する。詳しくは、タイマ割込処理（メイン）のタイマ割込１～４のいずれでも行う、すなわち０．５６ｍｓ毎に行うポート入力処理においてドア開放検出スイッチ２５からの検出信号を正論理化した入力状態（ドア開放検出スイッチ２５ＯＮ＝１（ドア開放状態）、ドア開放検出スイッチ２５ＯＦＦ＝０（ドア閉塞状態））を取得し、タイマ割込処理（メイン）のタイマ割込２で行う、すなわち２．２４ｍｓ毎に行うドア監視処理において、前述のポート入力処理において取得したドア開放検出スイッチ２５の検出信号の確定状態（２回連続同一となった入力状態）を、約１００ｍｓ（ドア監視処理４５回）論理和し続け、その結果を使用してドア開放検出スイッチ２５の検出状態を判定する。そして、約１００ｍｓが経過した時点で算出結果が１の場合、すなわちその間に１回でもドア開放検出スイッチ２５のＯＮ（開放状態）が検出された場合には、ドア開放検出スイッチ２５のＯＮと判定し、算出結果が０の場合、すなわちその間に１回もドア開放検出スイッチ２５のＯＮ（開放状態）が検出されていない場合には、ドア開放検出スイッチ２５のＯＦＦと判定する。この判定の結果と、ドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドが示すドア開放検出スイッチ２５の検出状態と、が一致すればドア開放検出スイッチ２５の検出状態に変化なしと判定し、一致しなければドア開放検出スイッチ２５の検出状態が変化したと判定し、ドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドを、変化後の検出状態を示すドアコマンドに更新し、ドアコマンド送信要求２を設定して当該ドアコマンドの送信を命令する。また、メインＣＰＵ４１ａは、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態が変化したと判定した場合に、ドアコマンドの送信命令に加えて、外部出力基板１０００に対するドア開放信号の出力状態の更新を要求する。

【０２２５】

また、メインＣＰＵ４１ａは、電源投入時または１ゲーム終了時に、起動処理またはゲーム処理においてドアコマンド送信要求１を設定し、ドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドの送信を要求する。一方ドア監視処理においては、ドアコマンド

送信要求１が設定されているか否かを判定し、ドアコマンド送信要求１が設定されている場合には、ドアコマンドの送信要求ありと判定し、ドアコマンド送信要求２を設定してドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドの送信を命令する。また、メインＣＰＵ４１ａは、ドアコマンド送信要求１が設定されている場合に、ドアコマンドの送信命令に加えて、外部出力基板１０００に対するドア開放信号の出力状態の更新を要求する。

【０２２６】

このようにドアコマンドの送信を命令する場合には、併せて外部出力基板１０００に対するドア開放信号の出力状態の更新も要求されるため、ドア開放信号の出力状態は、ドアコマンドの送信命令にリンクして更新されるようになっている。

【０２２７】

本実施例では、前述のようにドアコマンドを通常コマンドよりも優先して行うとともに、ドアコマンドについても他のコマンドと同様にランダムに決定された遅延時間が経過した後に送信される。一方、コマンドの遅延時間の最大が３５．８４ｍｓであるので、通常コマンド送信用バッファに通常コマンドが格納されている状態でドアコマンドの送信が要求された場合には、ドアコマンドを送信した後、さらに通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドを送信するまでに約７２ｍｓ必要とするが、ドア開放検出スイッチ２５の監視間隔がドアコマンドを送信した後、さらに通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドを送信するまでに要する約７２ｍｓよりも短いと、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態が連続して変化した場合に、その変化し続けている間は、通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドが送信されないこととなるため、通常コマンド送信用バッファがオーバーフローしてしまう可能性がある。このため、本実施例では、ドア開放検出スイッチ２５の監視間隔が、ドアコマンドを送信した後、さらに通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドを送信するまでに要する約７２ｍｓよりも長い約１００ｍｓに設定されており、これにより、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態が連続して変化した場合でも、ドアコマンドが送信された後、次のドアコマンドが送信されるまでの間に、通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドを少なくとも１つ以上送信することが可能となり、通常コマンド送信用バッファがオーバーフローしないようになっている。

【０２２８】

メインＣＰＵ４１ａは、約１０ｍｓ毎に１枚ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、精算スイッチ１０の検出状態を監視する。詳しくは、０．５６ｍｓ毎に行う前述のポート入力処理において１枚ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、精算スイッチ１０からの検出信号を正論理化した入力状態（ＯＮ＝１、ＯＦＦ＝０）をそれぞれ取得し、タイマ割込処理（メイン）のタイマ割込２で行う、すなわち２．２４ｍｓ毎に行うスイッチ監視処理において、前述のポート入力処理において取得した１枚ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、精算スイッチ１０の検出信号の確定状態（２回連続同一となった入力状態）を、約１０ｍｓ（ドア監視処理５回）それぞれ別個に論理和し続け、その結果を使用して１枚ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、精算スイッチ１０の検出状態を判定する。そして、約１０ｍｓが経過した時点で算出結果が１の場合、すなわちその間に１回でもＯＮが検出された場合には、該当するスイッチのＯＮと判定し、算出結果が０の場合、すなわちその間に１回もＯＮが検出されていない場合には、該当するスイッチのＯＦＦと判定する。この判定の結果と、操作検出コマンド送信用バッファに格納されている操作検出コマンドが示す各スイッチの検出状態と、が一致すれば検出状態に変化なしと判定し、一致しなければいずれかのスイッチの検出状態が変化したと判定し、操作検出コマンド送信用バッファに格納されている操作検出コマンドを、変化後の検出状態を示すとともに、その時点の各スイッチの有効／無効を示す操作検出コマンドに更新し、操作検出コマンド送信要求を設定

して当該操作検出コマンドの送信を命令する。

【０２２９】

次に、メインＣＰＵ４１ａが演出制御基板９０に対して送信するコマンドに基づいてサブ制御部９１が実行する演出の制御について説明する。

【０２３０】

サブＣＰＵ９１ａは、メインＣＰＵ４１ａからのコマンドの送信を示すストローブ信号を入力した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、ＲＡＭ９１ｃに設けられた受信用バッファに、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。

【０２３１】

受信用バッファには、最大で１２８個のコマンドを格納可能な領域が設けられており、複数のコマンドを蓄積できるようになっている。

【０２３２】

サブＣＰＵ９１ａは、タイマ割込処理（サブ）において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいてＲＯＭ９１ｂに格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器５１、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５等の各種演出装置の制御を行う。

【０２３３】

尚、本実施例では、サブＣＰＵ９１ａがタイマ割込処理（サブ）を行う時間間隔（１．１２ｍｓ）が、メインＣＰＵ４１ａがコマンドを送信する時間間隔（２．２４ｍｓ）よりも短い間隔であるため、通常のゲームに伴う動作が行われていれば、メインＣＰＵ４１ａから連続してコマンドが送信される場合であっても受信用バッファに格納された未処理のコマンドは、次のコマンドを受信するまでにタイマ割込処理（サブ）によって読み出されることとなり、受信用バッファに未処理のコマンドが複数蓄積されることはなく、メインＣＰＵ４１ａから送信されたコマンドを受信すると、その後最初に行われるタイマ割込処理（サブ）によって受信したコマンドは読み出され、コマンドに対応する処理が行われる。

【０２３４】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器５１の表示パターン、演出効果ＬＥＤ５２の点灯態様、スピーカ５３、５４の出力態様、リールＬＥＤの点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブＣＰＵ９１ａは、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいてＲＡＭ９１ｃに設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

【０２３５】

尚、サブＣＰＵ９１ａは、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

【０２３６】

特に、本実施例では、演出の実行中に賭数の設定操作がなされたとき、すなわちサブＣＰＵ９１ａが、賭数が設定された旨を示すＢＥＴコマンドを受信したときに、実行中の演出を中止するようになっている。このため、遊技者が、演出を最後まで見るよりも次のゲームを進めたい場合には、演出がキャンセルされ、次のゲームを開始できるので、このよ

うな遊技者に対して煩わしい思いをさせることがない。また、演出の実行中にクレジットまたは賭数の精算操作がなされたとき、すなわちサブＣＰＵ９１ａが、ゲームの終了を示す遊技状態コマンドを受信した後、ゲームの開始を示す内部当選コマンドを受信する前に、払出開始コマンドを受信した場合には、実行中の演出を中止するようになっている。クレジットや賭数の精算を行うのは、遊技を終了する場合であり、このような場合に実行中の演出を終了させることで、遊技を終了する意志があるのに、不要に演出が継続してしまわないようになっている。

【０２３７】

演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、ＲＡＭ９１ｃに設定される。演出パターンの選択率は、ＲＯＭ９１ｂに格納された演出テーブルに登録されており、サブＣＰＵ９１ａは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてＲＡＭ９１ｃに設定するようになっている。

【０２３８】

制御パターンテーブルには、特定のコマンド（待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、初期化コマンド、設定終了コマンド、特別役の当選を示す電源投入コマンド等）を受信した際に参照される特定の制御パターンが格納されており、サブＣＰＵ９１ａは、これら特定のコマンドを受信した場合には、当該ゲームにおいて設定されている演出パターンに関わらず、当該コマンドに対応する特定の制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の制御を行う。

【０２３９】

待機コマンドを受信した場合には、デモ演出（デモンストレーション演出）を実行するためのデモパターンが制御パターンとして参照される。尚、特別役の当選を報知する確定演出が実行されている場合には、デモ演出の実行が禁止されるようになっており、このような状態で待機コマンドを受信してもデモパターンが制御パターンとして参照されることはなく、デモ演出が実行されることもない。

【０２４０】

打止状態の発生を示す打止コマンド受信した場合には、打止状態である旨を報知するための打止報知パターンが制御パターンとして参照される。また、打止状態の解除を示す打止コマンドを受信した場合には、前述したデモパターンが制御パターンとして参照される。すなわち打止状態が解除されるとデモ演出が実行されることとなる。

【０２４１】

エラー状態の発生を示すエラーコマンドを受信した場合には、エラー状態である旨及びその種類を報知するためのエラー報知パターンが制御パターンとして参照される。また、エラー状態の解除を示すエラーコマンドを受信した場合には、エラー発生時に実行していた制御パターンが参照される。すなわちエラー発生時の演出が最初から実行されることとなる。

【０２４２】

初期化コマンドを受信した場合には、設定変更中である旨を報知するための設定中報知パターンが参照される。また、設定終了コマンドを受信した場合には、前述したデモパターンが制御パターンとして参照される。すなわち初期化コマンドを受信すると設定変更中報知が実行され、その後、設定終了コマンドを受信するとデモ演出が実行されることとなる。

【０２４３】

特別役の当選を示す電源投入コマンドを受信した場合には、特別役の当選を報知するための特別役告知パターンが参照される。すなわち、特別役の当選を示す電源投入コマンドを受信すると特別役の当選を報知する告知演出が実行されることとなる。尚、特別役の当選を報知する告知演出は、一度実行されると、当該特別役が入賞した旨を示す入賞判定コ

マンドを受信するまで継続するようになっている。

【０２４４】

サブＣＰＵ９１ａは、その起動時にＲＡＭ９１ｃに記憶されているデータに基づいて電断前の演出状態に復帰可能な否かに関わらず、実際に演出を開始する前に、初期化コマンドまたは電源投入コマンドのいずれかを受信するまで待機する。そしてこの状態で初期化コマンドを受信した場合には、ＲＡＭ９１ｃのデータをクリアする。また、この状態で特別役の当選を示す電源投入コマンドを受信した場合には、特別役の当選を示す告知演出を実行し、特別役の非当選を示す電源投入コマンドを受信した場合には、電断前の演出状態に復帰可能であれば復帰し、復帰不能であればデモ演出を実行する。また、初期化コマンドまたは電源投入コマンドの受信待ちの状態では、コマンドの受信に基づき演出を実行するタイマ割込処理の実行は許可されないようになっており、他のコマンドを受信した場合でも、受信したコマンドに基づく演出が行われることはなく、起動後、初期化コマンドまたは電源投入コマンドを受信して、タイマ割込処理の実行が許可されるまでは、何らの演出も行われることはない。

【０２４５】

このため、電源投入時にメイン制御部４１とサブ制御部９１のコマンド送信ラインを非接続とし、その後メイン制御部４１とサブ制御部９１とを接続しても、サブ制御部９１は、電源投入コマンドや初期化コマンドを受信していないため、演出の制御が行われることはなく、起動時にメイン制御部４１とサブ制御部９１のコマンド送信ラインを非接続としても、サブ制御部９１側で電源投入コマンドの受信を回避し、特別役の当選を示す告知演出の実行を回避することは不可能であり、このようにメイン制御部４１の起動時に電断前の状態に復帰し、かつ電断前から特別役が当選している場合には、必ず特別役の当選が報知されることとなる。

【０２４６】

一方、打ち込み器具などの不正器具を接続するには、一度電源を切る必要がある（電源を切らずにコネクタを外すと故障の原因となる）が、上記の構成により、無理矢理コネクタの接続を解除して打ち込み器具を使用し、不正に特別役の当選を設定しても、メイン制御部４１を再起動させた際に、特別役に当選していることが外部から容易に判別できてしまうので、打ち込み器具を使用して特別役が当選した状態に設定したスロットマシン、さらには後述するＲＢ、ＢＢ（ＢＢ（１）及びＢＢ（２））のうちより有利度の高いＢＢが当選している可能性が高い状態に設定したスロットマシン（本実施例では、後述のように「チェリー」が右リールの中段に停止したときにＢＢが当選している可能性が高い旨が示唆されるため、ＢＢが当選している可能性が高い状態に設定することが可能である。）を、遊技店の営業開始時等において遊技客に提供するといった不正営業を効果的に抑止することができる。

【０２４７】

また、告知演出は特別役の入賞を示す入賞判定コマンドを受信するまで、すなわち当選した特別役が入賞するまで継続して実行されるようになっている。このため、特別役が入賞すること、すなわち特別役の当選フラグがクリアされるまでは告知演出が停止することはなく、遊技店によって特別役の当選を維持したまま告知演出を解除することが不可能となるため、打ち込み器具を使用して特別役が当選した状態に設定したスロットマシン、さらには後述するＲＢ、ＢＢ（ＢＢ（１）及びＢＢ（２））のうちより有利度の高いＢＢが当選している可能性が高い状態に設定したスロットマシンを、遊技店の営業開始時等において遊技客に提供するといった不正営業をより一層効果的に抑止することができる。

【０２４８】

また、本実施例では、メイン制御部４１の起動時に電断前の状態に復帰し、かつ電断前から特別役が当選している場合には、メインＣＰＵ４１ａが特別役の当選を示す電源投入コマンドを送信し、特別役の当選を示す電源投入コマンドをサブ制御部９１が受信することで、特別役の当選を示す告知演出を、サブ制御部９１が制御する液晶表示器５１、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５等の演出装置にて実行するよう

になっており、不正に特別役の当選を設定しても、メイン制御部４１を再起動させた際に、特別役に当選していることが演出装置で報知され、一層判別しやすい状態となるので、打ち込み器具を使用して特別役が当選した状態に設定したスロットマシン、さらには後述するＲＢ、ＢＢ（ＢＢ（１）及びＢＢ（２））のうちより有利度の高いＢＢが当選している可能性が高い状態に設定したスロットマシンを、遊技店の営業開始時等において遊技客に提供するといった不正営業を一層確実に防止することができる。

【０２４９】

尚、本実施例では、サブ制御部９１が制御する演出装置にて特別役の当選が報知されるようになっているが、メイン制御部４１の起動時に電断前の状態に復帰し、かつ電断前から特別役が当選している場合に、メイン制御部４１が直接制御するクレジット表示器１１、遊技補助表示器１２、ペイアウト表示器１３にて特別役の当選を報知するようにしても良い。また、メイン制御部４１が直接制御する電子部品として特別役の当選を報知する告知ＬＥＤを設け、メイン制御部４１の起動時に電断前の状態に復帰し、かつ電断前から特別役が当選している場合に、告知ＬＥＤを用いて特別役の当選を報知するようにしても良い。

【０２５０】

また、本実施例では、ゲームの進行に応じて遊技制御基板４０に対して信号を入力または出力する電子部品（投入メダルセンサ３１）と遊技制御基板４０との間のコネクタ接続のみコネクタ規制部材を設けてコネクタ同士の接続の解除を規制することによっても不正器具の使用を防止しているが、メイン制御部４１の起動時に電断前の状態に復帰し、かつ電断前から特別役が当選している場合に、その旨を報知することで、コネクタ同士の抜き差しを規制する構造とするか否かに関わらず、打ち込み器具の使用を防止できるため、コネクタ同士の抜き差しを規制する構造にしないことも可能であり、このようにすることで、コネクタ同士の抜き差しを規制するために部品の大幅な構造変更を必要としないうえに、故障時などのメンテナンス性を向上させることもできる。

【０２５１】

サブＣＰＵ９１ａは、ドアコマンドの受信に基づき、前面扉１ｂが開放されている旨を示すドア開放報知を行う。詳しくは、サブＣＰＵ９１ａがドアコマンドを受信したときに、その後、１００ｍｓ経過しても新たにドアコマンドを受信しなかった場合に、受信したドアコマンドが示すドア開放検出スイッチ２５の検出状態を確定検出状態とし、確定検出状態がＯＮ（ドア開放）であれば、ドア開放報知を行う。ドア開放報知では、演出効果ＬＥＤ５２を点滅させ、液晶表示器５１にドア開放報知画面を表示させるとともに、エラー警告音を出力する。そして、その後ドアコマンドを受信し、１００ｍｓ経過しても新たにドアコマンドを受信せずにドアコマンドが示す検出状態が確定検出状態となり、確定検出状態がＯＦＦ（ドア閉塞）であれば、ドア開放報知を停止し、もとの演出に復帰する。

【０２５２】

また、最後にドアコマンドを受信してから、１００ｍｓ経過しないうちに新たにドアコマンドを受信したときは、その前に受信したコマンドが示すドア開放検出スイッチ２５の検出状態を確定検出状態とせず、新たなドアコマンドの受信後、１００ｍｓ経過してもさらにドアコマンドを受信しなかった場合に、最後に受信したドアコマンドが示すドア開放検出スイッチ２５の検出状態と確定検出状態とし、確定検出状態がＯＮ（ドア開放）であれば、ドア開放報知を行い、確定検出状態がＯＦＦ（ドア閉塞）であれば、ドア開放報知を停止する。

【０２５３】

このため、ドア開放報知を行っていない状態で、ドア開放検出スイッチ２５のＯＮ（ドア開放）を示すドアコマンドを受信しても、その後１００ｍｓ以内にドア開放検出スイッチ２５のＯＦＦ（ドア閉塞）を示すドアコマンドを受信した場合には、ドア開放報知は行われず、ドア開放報知を行っている状態で、ドア開放検出スイッチ２５のＯＦＦ（ドア閉塞）を示すドアコマンドを受信しても、その後１００ｍｓ以内にドア開放検出スイッチ２５のＯＮ（ドア開放）を示すドアコマンドを受信した場合には、ドア開放報知を停止しな

い。

【０２５４】

また、ドアコマンドを受信した後、１００ｍｓ以内に新たにドアコマンドを受信し、さらにその後１００ｍｓ以内に新たにドアコマンドを受信した場合など、１００ｍｓ以内の間隔で連続してドアコマンドを受信した場合には、その間、ドア開放報知の状態は維持し（ドア開放報知を行っていない状態であれば、ドア開放報知を開始することがなく、ドア開放報知を行っている状態であれば継続する）、最後に受信したドアコマンドの後、１００ｍｓ経過した時点で確定した検出状態に基づきドア開放報知の状態を決定し、それまでドア開放報知が行われており、かつ確定した検出状態がＯＮ（ドア開放）であれば、ドア開放報知を継続し、確定した検出状態がＯＦＦ（ドア閉塞）であれば、ドア開放報知を停止する一方、それまでドア開放報知が行われておらず、かつ確定した検出状態がＯＦＦ（ドア閉塞）であれば、ドア開放報知は行わず、確定した検出状態がＯＮ（ドア開放）であれば、ドア開放報知を開始する。

【０２５５】

このように本実施例では、メインＣＰＵ４１ａは、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態を示すドアコマンドを送信するのみで、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態から前面扉１ｂが開放されているか否かの判定は行わず、サブＣＰＵ９１ａが、メインＣＰＵ４１ａから受信したドアコマンドが示すドア開放検出スイッチ２５の検出状態に基づいて前面扉１ｂが開放されているか否かの判定を行い、その判定結果に基づいてドア開放報知を行うようになっている。

【０２５６】

遊技制御基板４０などのスロットマシン１の内部の部品に対して何らかの不正行為を行うには前面扉１ｂを開放する必要があるが、本実施例では、前面扉１ｂが開放されると、その旨が報知されるため、このような不正を効果的に防止できるとともに、不正がなされても早期に発見することができる。

【０２５７】

従来、前面扉の開放を報知するものにおいては、遊技制御手段の制御負荷を軽減するために演出制御手段がエラー報知を行うにも関わらず、遊技制御手段に入力された信号に基づいて遊技制御手段が前面扉が開放したか否かを判定する必要があり、遊技制御手段の制御負荷を十分に軽減することができない。

【０２５８】

これに対して本実施例では、メインＣＰＵ４１ａがドア開放検出スイッチ２５の検出状態を約１００ｍｓ毎に監視し、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態が変化した際に、変化後の検出状態を示すドアコマンドを送信するのみで、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態から前面扉１ｂが開放されているか否かの判定は行わず、サブＣＰＵ９１ａが、メインＣＰＵ４１ａから受信したドアコマンドが示すドア開放検出スイッチ２５の検出状態に基づいて前面扉１ｂが開放されているか否かの判定を行い、その判定結果に基づいてドア開放報知を行うようになっているため、メインＣＰＵ４１ａは、前面扉１ｂの開放を報知するにあたって、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態から前面扉１ｂが開放しているか否かの判定（ドア開放検出スイッチ２５のチャタリング防止判定など）を行う必要がなく、メインＣＰＵ４１ａの制御負荷を軽減することができる。

【０２５９】

また、メインＣＰＵ４１ａは、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態が変化していない場合でも、メインＣＰＵ４１ａの起動時及び１ゲーム終了時には、その時点のドア開放検出スイッチ２５の検出状態を示すドアコマンドを送信するので、サブＣＰＵ９１ａが変化時のドアコマンドを取りこぼした場合であっても、起動時及び１ゲーム終了時には必ずドア開放検出スイッチ２５の検出状態を取得できるため、このように変化時のドアコマンドを取りこぼした後、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態が変化しない場合でも、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態の変化がドア開放報知に反映されない状態が継続してしまうことを防止できる。

【０２６０】
　また、メインＣＰＵ４１ａは、通常コマンド送信用バッファに通常コマンドが格納されている状態で、ドアコマンドの送信が要求された場合（ドアコマンド送信要求２が設定されている場合）には、原則として通常コマンド送信用バッファに格納されているコマンドよりもドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドを優先して送信するようになっており、ドア開放検出スイッチ２５の監視間隔と、ドアコマンドの送信間隔と、の誤差を極力抑えられるようになっている。
【０２６１】
　尚、通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドの送信待ち（遅延中）の状態では、ドアコマンドよりも遅延中の通常コマンドを優先して送信するようになっており、既に遅延時間の計時を開始しているにも関わらず、それに割り込むことによって遅延制御が複雑化してしまうことがない。また、電源投入コマンド及び初期化コマンドについては、ドアコマンドを含む全てのコマンドよりも優先して送信するようになっており、他のコマンドを先に送信することによりサブＣＰＵ９１ａの復帰が遅れてしまうことがない。
【０２６２】
　また、本実施例では、ドアコマンドの送信を命令するドアコマンド送信要求２が一度設定されると、当該命令に基づくドアコマンドが送信されるまで、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態が変化してもドアコマンドが更新されないようになっており、電源投入コマンドまたは初期化コマンドの送信待ちの状態においてドア開放検出スイッチ２５の検出状態が変化した場合にも、ドアコマンドが未送信のまま上書きされてしまうことを防止できる。
【０２６３】
　また、本実施例では、通常コマンド送信用バッファとは別個にドアコマンド送信用バッファが設けられており、ドアコマンドを通常コマンドよりも優先して送信する場合に、その送信管理が煩雑となってしまうことがない。
【０２６４】
　また、本実施例では、ドアコマンドを基本処理に定期的に割り込んで実行するタイマ割込処理（メイン）内で送信用バッファに格納するのに対して、通常コマンドは、基本処理において送信用バッファに格納する構成であるため、ドアコマンドと通常コマンドとを同一の送信用バッファに格納する場合には、通常コマンドを送信用バッファに格納する際に割込を禁止する必要があり（通常コマンドを送信用バッファに格納している最中に割り込んでドアコマンドが格納されると、処理中の通常用コマンドが上書きされてしまううえに、復帰後にさらにドアコマンドが部分的に上書きされてしまうなどの不具合がある）、このような構成とした場合には、通常コマンドを格納する毎に割込が禁止され、リールの回転のブレやメダルの払出時のブレが発生するなど、他の制御に影響を及ぼす虞があるが、上記のように通常コマンド送信用バッファとは別個にドアコマンド送信用バッファが設けられることで、ドアコマンドを基本処理に定期的に割り込んで実行するタイマ割込処理（メイン）内で送信用バッファに格納し、通常コマンドを基本処理において送信用バッファに格納する構成としても、通常コマンドを格納する際に割込を禁止する必要がなくなり、上記のような不具合を解消することができる。
【０２６５】
　また、本実施例では、ドア開放検出スイッチ２５の監視間隔がドア開放検出スイッチ２５の監視間隔が、ドアコマンドを送信した後、さらに通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドを送信するまでに要する約７２ｍｓよりも長い約１００ｍｓに設定されており、これにより、ドア開放検出スイッチ２５の検出状態が連続して変化した場合でも、ドアコマンドが送信された後、次のドアコマンドが送信されるまでの間に、通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドを少なくとも１つ以上送信することが可能となり、通常コマンド送信用バッファがオーバーフローしないようになっている。

【０２６６】
サブＣＰＵ９１ａは、操作検出コマンドの受信に基づいて１枚ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、精算スイッチ１０の操作がなされたか否かを判定する。詳しくは、サブＣＰＵ９１ａが操作検出コマンドを受信したときに、その後、１００ｍｓ経過しても新たに操作検出コマンドを受信しなかった場合に、受信した操作検出コマンドが示す各スイッチの検出状態を確定検出状態とし、前回の確定検出状態と比較していずれかのスイッチがＯＦＦの状態からＯＮの状態に変化していれば、該当するスイッチが操作された旨を判定し、いずれかのスイッチがＯＮの状態からＯＦＦの状態に変化していれば、該当するスイッチの操作が解除された旨を判定する。

【０２６７】
このため、操作検出コマンドを受信し、いずれかのスイッチの検出状態が変化している場合でも、その後１００ｍｓ以内に、変化前と同じ検出状態を示す操作検出コマンドを受信した場合には、スイッチの操作またはその操作の解除は判定されない。

【０２６８】
このように本実施例では、１枚ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、精算スイッチ１０の検出状態、すなわちＯＮ／ＯＦＦ、これらスイッチが遊技の進行上、有効な状態であるか、無効な状態であるか、を示す操作検出コマンドが、これらスイッチの検出状態が変化したときに、これらスイッチの操作の受付が遊技の進行上、有効な期間であるか、無効な期間であるか、に関わらず送信されるようになっており、サブＣＰＵ９１ａもメインＣＰＵ４１ａが検出した操作を、その操作が有効に操作されたか否かに関わらず特定できるので、１枚ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、精算スイッチ１０の操作が有効になされて遊技の制御が進行するタイミングと一致するタイミングに加えて、これらのスイッチの操作が無効な状態で操作された場合、すなわち遊技の進行の制御に直接関わらないタイミングで演出を実行することが可能となる。

【０２６９】
すなわち演出用の操作を行うために、新たな検出手段を搭載せずとも、本来であればゲームを進行させるために搭載され、メインＣＰＵ４１ａが検出する操作手段を用いて、これら操作手段がゲームの進行上は無効化されている状態であっても演出用の操作を行うことが可能となり、サブＣＰＵ９１ａは、これら操作手段の操作を利用して演出を実行できるので、演出のタイミングに多様性を持たせることができる。

【０２７０】
また、操作検出コマンドから各スイッチの操作が有効な状態であるか、無効な状態であるか、を特定できるようになっており、サブＣＰＵ９１ａは、操作検出コマンドを受信した際に、スイッチの操作の受付が有効な期間にされているか否かに応じて適切な演出を実行することができる。

【０２７１】
また、メインＣＰＵ４１ａは、操作検出コマンドを送信するにあたり、１枚ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、精算スイッチ１０の検出状態を示す操作検出コマンドを送信するのみで、その検出状態からスイッチが操作されているか否かの判定は行わず、サブＣＰＵ９１ａが、メインＣＰＵ４１ａから受信した操作検出コマンドが示す検出状態に基づいて１枚ＢＥＴスイッチ５、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、精算スイッチ１０が操作されているか否かの判定を行い、その判定結果に基づいてこれらスイッチの操作状況を把握できるようになっているため、メインＣＰＵ４１ａは、操作検出コマンドを送信するにあたって、無効な期間にあるスイッチ、すなわち遊技の進行制御上は関係のないスイッチについてまで操作されているか否かの判定（チャタリング防止判定など）を行う必要がなく、メインＣＰＵ４１ａの制御負荷を軽減することができる。

【０２７２】
　また、メインＣＰＵ４１ａは、通常コマンド送信用バッファに通常コマンドが格納されている状態で、操作検出コマンドの送信が要求された場合（操作検出コマンド送信要求が設定されている場合）、またはドアコマンドの送信と操作検出コマンドの送信が同時に要求された場合には、原則として操作検出コマンド送信用バッファに格納されている操作検出コマンドよりも通常コマンド送信用バッファに格納されているコマンド、またはドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドを優先して送信するようになっており、操作検出コマンドの送信によって通常コマンドやドアコマンドの送信が遅れてしまうことがない。
【０２７３】
　尚、操作検出コマンド送信用バッファに格納されている操作検出コマンドの送信待ち（遅延中）の状態で通常コマンド送信用バッファに通常コマンドが格納された場合、またはドアコマンドの送信が要求された場合には、遅延中の操作検出コマンドを優先して送信するようになっており、既に遅延時間の計時を開始しているにも関わらず、それに割り込むことによって遅延制御が複雑化してしまうことがない。
【０２７４】
　また、本実施例では、操作検出コマンドの送信を命令する操作検出コマンド送信要求が一度設定されると、当該命令に基づく操作検出コマンドが送信されるまで、いずれかのスイッチの検出状態が変化しても操作検出コマンドが更新されないようになっており、操作検出コマンドが未送信のまま上書きされてしまうことを防止できる。
【０２７５】
　また、本実施例では、通常コマンド送信用バッファ及びドアコマンド送信用バッファとは別個に操作検出コマンド送信用バッファが設けられており、通常コマンドやドアコマンドを操作検出コマンドよりも優先して送信する場合に、その送信管理が煩雑となってしまうことがない。
【０２７６】
　また、本実施例では、操作検出コマンドを基本処理に定期的に割り込んで実行するタイマ割込処理（メイン）内で送信用バッファに格納するのに対して、通常コマンドは、基本処理において送信用バッファに格納する構成であるため、操作検出コマンドと通常コマンドとを同一の送信用バッファに格納する場合には、通常コマンドを送信用バッファに格納する際に割込を禁止する必要があり（通常コマンドを送信用バッファに格納している最中に割り込んで操作検出コマンドが格納されると、処理中の通常用コマンドが上書きされてしまううえに、復帰後にさらに操作検出コマンドが部分的に上書きされてしまうなどの不具合がある）、このような構成とした場合には、通常コマンドを格納する毎に割込が禁止され、リールの回転のブレやメダルの払出時のブレが発生するなど、他の制御に影響を及ぼす虞があるが、上記のように通常コマンド送信用バッファとは別個に操作検出コマンド送信用バッファが設けられることで、操作検出コマンドを基本処理に定期的に割り込んで実行するタイマ割込処理（メイン）内で送信用バッファに格納し、通常コマンドを基本処理において送信用バッファに格納する構成としても、通常コマンドを格納する際に割込を禁止する必要がなくなり、上記のような不具合を解消することができる。
【０２７７】
　サブＣＰＵ９１ａとタッチパネルコントローラ９９とは、シリアル通信にてデータの送受が可能に接続されている。
【０２７８】
　サブＣＰＵ９１ａは、起動時にタッチパネルコントローラ９９に対してハードウェアリセットを命令して、タッチパネルコントローラ９９を初期化させるとともに、初期化の終了に伴いタッチパネルコントローラ９９から送信されたステータスレポートを解析し、異常がなければシステムオンコマンドを送信し、タッチパネルコントローラ９９のシステムを起動させる。これに伴い、タッチパネルコントローラ９９は、タッチ操作を検出可能な状態に移行する。

【０２７９】
また、サブＣＰＵ９１ａは、起動時以外でも、タッチパネルコントローラ９９に対して送信したコマンドに対する応答が一定時間経過しても返信されない場合に、起動時と同様にハードウェアリセットを命令してタッチパネルコントローラ９９のシステムを再起動させるようになっている。
【０２８０】
タッチパネルコントローラ９９は、受光装置５７ａ、５７ｂからの信号に基づき、６０秒間連続して発光装置５６ａ、５６ｂからのいずれかのビームが遮蔽されたときに、該当するビーム座標を不良ビームと判定し、それ以後、不良ビームとして判定したビーム座標でのタッチ操作の検出を無効化し、有効化されているビームのみでタッチ操作の検出を行うようになっている。その後、発光装置５６ａ、５６ｂからの遮蔽状態が解除された場合には、無効化されたビーム座標でのタッチ操作の検出を再び有効化するようになっている。
【０２８１】
このようにタッチパネルコントローラ９９では、６０秒間連続して発光装置５６ａ、５６ｂからのいずれかのビームが遮蔽された場合に不良ビームと判定し、該当するビーム座標を無効化するようになっており、受光装置５７ａ、５７ｂや発光装置５６ａ、５６ｂが破損している場合、固形物が付着している場合、物が置かれている場合などによって不良ビームが生じても、不良ビームのみ無効化され、有効なビームによってタッチ操作を検出できるため、不良ビームが生じてもタッチパネルを正常に機能させることが可能であり、正常なビームによってタッチ操作を検出することができるにも関わらず、タッチパネルが使用できなくなってしまうことを防止できる。
【０２８２】
尚、本実施例では、不良ビームと判定され、無効化されたビーム座標は、発光装置５６ａ、５６ｂからの遮蔽状態が解除された場合に有効化され、自動的に復旧するようになっているが、例えば、タッチパネルコントローラ９９のハードウェアリセットなどを契機に復旧させるようにしても良い。
【０２８３】
また、サブＣＰＵ９１ａは、１秒毎に不良ビーム解析要求コマンドを送信する。タッチパネルコントローラ９９は、不良ビーム解析要求コマンドを受信すると、発光装置５６ａ、５６ｂからのビームのうち遮蔽されているビーム及びその遮蔽時間を示すレポートを返信する。そして、サブＣＰＵ９１ａは、タッチパネルコントローラ９９から返信されたレポートが、１０秒以上遮蔽されている連続する２本以上のビームが存在する旨を示す場合に、液晶表示器５１に、「ものをどけてください」と表示し、タッチパネル上の物の除去を促す報知を行う。
【０２８４】
このように発光装置５６ａ、５６ｂからのビームのうち一定時間以上遮蔽されている連続する２本以上のビームが存在する場合、すなわち何らかの物体がタッチパネル上に位置する可能性がある場合に、物の除去を促す報知が行われるため、これら物が置かれていることなどによる不良ビームを早期に発見し解消することができる。
【０２８５】
また、不良ビームに伴うビーム座標が無効化されるまでの時間よりも早い段階で物の除去を促す報知が行われるので、ビーム座標が無効化される前に、不良ビームの原因を取り除くことが可能となる。
【０２８６】
尚、サブＣＰＵ９１ａは、物の除去を促す報知を行った後、１０秒以上遮蔽されている連続する２本以上のビームが存在しない旨を示すレポートをタッチパネルコントローラ９９から返信されたとき、すなわち物が除去されて不良ビームが解消された場合、または一定時間（３０秒）経過したとき、すなわち物が置かれっぱなしの場合や受光装置５７ａ、５７ｂや発光装置５６ａ、５６ｂが破損している場合には、報知を停止する。

【０２８７】
本実施例の演出制御基板９０は、出荷前にコマンドシミュレータ（試験用の遊技制御基板）を接続することにより、演出制御基板９０に搭載された各部の動作試験を行えるようになっている。
【０２８８】
動作試験では、コマンドシミュレータにて動作させる部品及びその動作態様を指定した検査コマンドを送信する。
【０２８９】
本実施例のスロットマシン１には、サブ制御部９１が制御するＬＥＤ、ランプ、冷陰極管などの電飾部品、スピーカ、液晶表示器５１、タッチパネルが搭載されており、出力ポートとその出力ポートに対応する部品及びその動作態様を検査コマンドにて指定することで、指定された部品の動作を検査すること可能である。検査コマンドは２バイトから構成されており、１バイト目で出力ポートを指定し、２バイト目で動作させる部品及びその動作態様を指定する。
【０２９０】
電飾部品の動作を検査する検査コマンドでは、動作態様として点灯、消灯を指定するとともに、さらに電飾部品が複数色の点灯が可能な部品であれば、さらにその点灯色も指定することが可能である。
【０２９１】
スピーカの動作を検査する検査コマンドでは、動作態様として左のみ、右のみ左右両方からの出力、出力される音の種類、音声ＲＯＭ（スピーカから出力される音声データが格納されるＲＯＭ）のＲＯＭチェックを指定することが可能である。
【０２９２】
液晶表示器５１の動作を検査する検査コマンドでは、動作態様としてカラーバーの表示、赤表示、緑表示、青表示、白表示、黒表示、静電試験用画面の表示、ＣＧＲＯＭ（液晶表示器５１に表示される画像データ（ＣＧデータ）が格納されるＲＯＭ）のＲＯＭチェック、液晶表示器５１の表示領域チェック、ＣＧＲＯＭに格納された画像データＡ～Ｄの表示、ＶＲＡＭのチェックを指定することが可能である。
【０２９３】
タッチパネルの動作を検査する検査コマンドでは、動作態様としてタッチパネルの不良ビームのチェック、タッチパネルの動作チェックを指定することが可能である。尚、タッチパネルの不良チェックを指定した場合には、同時に音声ＲＯＭ及びＣＧＲＯＭのＲＯＭチェックも同時に指定される。
【０２９４】
その他の検査コマンドとしてボーナス中演出のバックアップを確認するための検査コマンドがあり、この検査コマンドでは、ボーナス中画面の表示、ボーナス中の電飾部品の動作、ボーナス中のＢＧＭ出力が指定される。
【０２９５】
１つの検査コマンドでは、１つの出力ポートとその出力ポートに対応する部品及び動作態様のみを指定することが可能であり、出力ポートの異なる部品を同時に動作させて検査する場合には、それぞれの出力ポートを指定した検査コマンドを連続して送信する。このため、全ての電飾部品を動作させる試験を行うだけでも、本実施例では、４０の検査コマンドを連続して送信する必要があり、さらに電飾部品以外の部品の動作も同時に試験を行う場合には、その組み合わせに応じて最大１２８の検査コマンドを連続して送信する必要がある。
【０２９６】
尚、コマンドシミュレータでは、複数の電飾部品の動作を指定する検査コマンド、電飾部品の動作を指定する検査コマンドとスピーカの動作を指定する検査コマンド、液晶表示器５１の動作を指定する検査コマンド、スピーカの動作を指定する検査コマンドと液晶表示器５１の動作を指定する検査コマンドをそれぞれ同時に送信することはできるが、液晶

表示器５１の動作を指定する検査コマンドとそれとは異なる液晶表示器５１の動作を指定する検査コマンド、液晶表示器５１の動作を指定する検査コマンドとタッチパネルの動作を指定する検査コマンドなど、同時に実施することができない動作を指定する動作コマンドを同時に送信することはできないようになっている。

【０２９７】

前述のように通常のゲームに伴う動作が行われていれば、メインＣＰＵ４１ａから連続してコマンドが送信される場合であっても受信用バッファに格納された未処理のコマンドは、次のコマンドを受信するまでにタイマ割込処理（サブ）によって読み出されるので、受信用バッファに未処理のコマンドが複数蓄積されることはないが、コマンドシミュレータによる動作試験では、最大１２８の検査コマンドが連続して送信される可能性があるため、ＲＡＭ９１ｃの受信用バッファには、１２８個のコマンドを格納可能な領域が設けられている。

【０２９８】

サブＣＰＵ９１ａは、タイマ割込処理（サブ）において受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否か判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、受信用バッファから最も早い段階で受信したコマンドを読み出し、読み出したコマンドが検査コマンドであるか否かを判定する。この結果、読み出したコマンドが検査コマンドである場合には、検査コマンドが指定する部品及びその動作態様を特定し、特定した部品を特定した動作態様にて動作させる。これによりコマンドシミュレータから送信した検査コマンドに基づく動作状況を外部から確認できるようになっている。

【０２９９】

サブＣＰＵ９１ａは、電飾部品の動作を検査する検査コマンドを受信した場合に、検査コマンドが指定する電飾部品及びその点灯、消灯、点灯色など動作態様を特定し、該当する電飾部品を指定された動作態様にて動作させる。

【０３００】

また、サブＣＰＵ９１ａは、スピーカの動作を検査する検査コマンドを受信した場合に、左のみ、右のみ左右両方からの出力、出力される音の種類、音声ＲＯＭのＲＯＭチェックなど検査コマンドが指定する動作態様を特定し、スピーカを指定された動作態様にて動作させる。特に、音声ＲＯＭのＲＯＭチェックが指定された場合には、音声ＲＯＭに格納されている確認用データとＲＯＭ９１ｂに格納されている格納されているデータとを照合し、一致するか否かの結果を液晶表示器５１に表示させる。

【０３０１】

また、サブＣＰＵ９１ａは、液晶表示器５１の動作を検査する検査コマンドを受信した場合に、カラーバーの表示、赤表示、緑表示、青表示、白表示、黒表示、静電試験用画面の表示、ＣＧＲＯＭのＲＯＭチェック、液晶表示器５１の表示領域チェック、ＣＧＲＯＭに格納された画像データＡ～Ｄの表示、ＶＲＡＭのチェックなど検査コマンドが指定する動作態様を特定し、液晶表示器５１を指定された動作態様にて動作させる。特に、ＣＧＲＯＭのＲＯＭチェックが指定された場合には、音声ＲＯＭのＲＯＭチェックと同様に、ＣＧＲＯＭに格納されている確認用データとＲＯＭ９１ｂに格納されている格納されているデータとを照合し、一致するか否かの結果を液晶表示器５１に表示させる。また、液晶表示器５１の表示領域チェックが指定された場合には、表示可能領域を示す画像を液晶表示器５１に表示させる。また、ＶＲＡＭチェックが指定された場合には、メモリ領域にＶＲＡＭを展開し、ＶＲＡＭチェック用の画像を液晶表示器５１に表示させる。

【０３０２】

また、サブＣＰＵ９１ａは、タッチパネルの動作を検査する検査コマンドを受信した場合に、タッチパネルの不良ビームのチェック、タッチパネルの動作チェックなど検査コマンドが指定する動作態様を特定し、タッチパネル及び液晶表示器５１を指定された動作態様にて動作させる。特に、タッチパネルの不良ビームのチェックが指定された場合には、タッチパネルコントローラ９９に対して不良ビーム解析要求コマンドを送信し、返信されたレポートに基づいて６０秒以上遮蔽されているビームが存在するか否かを判定し、６０

秒以上遮蔽されているビームが存在する場合には、遮蔽されているビームに対応させて液晶表示器５１に赤いラインを表示させる。また、タッチパネルの不良ビームのチェックが指定された場合には、併せて音声ＲＯＭ及びＣＧＲＯＭのＲＯＭチェックも行う。また、タッチパネルの動作チェックには２種類あり、動作チェック１が指定された場合には、タッチパネルを全面有効にし、液晶表示器５１に「触れてください」というテロップを表示させるとともに、タッチ操作が検出されるまで新たなコマンドの受信を禁止する。動作チェック２が指定された場合には、タッチパネルを全面有効にし、液晶表示器５１には６４分割した画面を表示し、タッチ操作が検出されたコマの色を変化させる。この場合も、タッチ操作が検出されるまで新たなコマンドの受信を禁止する。

【０３０３】

また、サブＣＰＵ９１ａは、ボーナス中演出のバックアップを検査する検査コマンドを受信した場合に、検査コマンドが指定する部品及び動作態様を特定し、液晶表示器５１、スピーカ、電飾部品を指定された動作態様にて動作させる。

【０３０４】

このように、サブＣＰＵ９１ａは、検査コマンドの受信に基づき、検査コマンドが指定する部品及びその動作態様を特定し、特定した部品を特定した動作態様にて動作させるようになっており、これによりコマンドシミュレータから送信した検査コマンドに基づく動作状況を外部から確認できるようになっている。

【０３０５】

一般的に演出制御手段は、遊技制御手段の送信用バッファと同数の受信用バッファを有しており、かつ送信用バッファの数と受信用バッファの数は、通常の遊技を想定してオーバーフローしない程度の数とされているため、通常に遊技を行っている分には、受信用バッファ以上の数のコマンドが連続して送信されるようなことはなく、遊技制御手段から送信されたコマンドがオーバーフローしてしまうことはない。しかしながら、前述のような開発中や出荷前に演出制御手段が正常に動作するか否かを検査するための動作試験においては、試験用の遊技制御手段を演出制御手段に接続して大量のコマンドを連続して送信することで、動作試験の効率を高めることが可能となるが、上記のように受信用バッファの数が送信用バッファの数と同数であると、動作試験時に大量のコマンドを送信すると、受信用バッファがオーバーフローしてしまい、正確に動作試験を行えなくなってしまう虞がある。このため、動作試験時に連続して送信されるコマンドの数または送信間隔を多く取る必要があり、その結果、動作試験の効率を十分に高めることができないという問題が生じる。

【０３０６】

これに対して本実施例では、サブ制御部９１がメイン制御部４１より受信したコマンドを格納する受信用バッファに、メイン制御部４１がサブ制御部９１に対して送信するコマンドが格納される通常コマンド送信用バッファが有するコマンドの格納領域よりも多くの数のコマンドを格納可能な格納領域が設けられている。これにより、コマンドシミュレータなどの動作試験用基板を演出制御基板９０に接続して動作試験を行う場合において、連続して検査コマンドを送信する場合にも、一度に送信できる検査コマンドの数や送信間隔が、メイン制御部４１に設けられた通常コマンド送信用バッファの格納領域、すなわち通常のゲームを想定してオーバーフローしない程度の数分割り当てられた格納領域の数（本実施例では１６個のコマンド）に応じて制限されることがなく、受信用バッファの格納領域の限界（本実施例では１２８個のコマンド）まで大量の検査コマンドを連続して送信することが可能となるため、動作試験の効率を効果的に高めることができる。

【０３０７】

また、本実施例では、検査コマンド毎に、複数ある電飾部品、液晶表示器５１、タッチパネルなどの演出用部品を個別に指定して動作試験を行うことができるようになっており、これら複数ある電飾部品、液晶表示器５１、タッチパネルなどの演出用部品をそれぞれ指定する検査コマンドを送信することで、それぞれの演出用部品が正常に動作するか否かを正確に検査することができる。

【０３０８】
また、本実施例では、スロットマシン１で動作試験を行う場合に、１つの検査コマンドで、１つの出力ポートとその出力ポートに対応する演出用部品及びその動作態様のみを指定することが可能であるため、出力ポートの数を基準にしてそれよりも多い数のコマンドを格納可能な格納領域が受信用バッファの格納領域に設けられており、全ての演出用部品の動作試験を一括して行う場合に、それぞれの出力ポートに対応する検査コマンドを連続して送信した場合でも、受信用バッファがオーバーフローすることがないため、一層効率的に動作試験を行うことができる。
【０３０９】
尚、本実施例では、１つの検査コマンドで、１つの出力ポートとその出力ポートに対応する演出用部品及びその動作態様のみを指定することが可能となっているが、１つの検査コマンドで、１つの演出用部品及びその動作対応のみを指定可能としても良く、この場合には、演出用部品の数よりも多い数のコマンドを格納可能な格納領域を受信用バッファに設けることで、全ての演出用部品の動作試験を一括して行う場合に、それぞれの演出用部品に対応する検査コマンドを連続して送信した場合でも、受信用バッファがオーバーフローすることがないため、一層効率的に動作試験を行うことができる。
【０３１０】
また、本実施例のようにタッチパネルなど演出用の操作手段の操作に応じて演出制御手段が演出の制御を行う遊技機において、演出用の操作手段の操作の検出状況を検査する必要がある場合には、操作が検出される前に誤って次の検査コマンドを送信してしまうと、演出用の操作手段の操作の検出を待たずに、次の検査コマンドを受信して、次の動作試験に移行してしまい、演出用の操作手段の操作の検出状況の検査を正常に行えなくなってしまうという問題が生じる。
【０３１１】
これに対して本実施例のサブＣＰＵ９１ａは、タッチパネルの動作チェックを指定する検査コマンドを受信して、タッチパネルの動作チェックを行う場合には、コマンド受信割込処理を、タッチ操作が検出されるまでの間禁止し、この間は、新たなコマンドを受信しないようになっており、この間に新たなコマンドが送信された場合でも、タッチ操作が検出され、動作チェックが完了するまでは、新たなコマンドは受信されず、当該コマンドに基づく処理が行われないようになっている。このため、タッチパネルの動作チェックの完了を待たずに誤って検査コマンドを送信した場合にも、タッチパネルの動作チェックの検査を正常に行うことができる。
【０３１２】
また、サブＣＰＵ９１ａは、タッチパネルの動作チェックを指定する検査コマンドを受信した後、タッチ操作が検出されるまでの間は、コマンド受信割り込み処理が禁止されるのみならず、受信用バッファに格納されているコマンドの読み出しも行わないようになっており、既にコマンドを受信し、受信したコマンドが受信用バッファに格納されている場合であっても、タッチ操作が検出され、動作チェックが完了するまでは、受信用バッファに格納されているコマンドに基づく処理も行われないようになっている。このため、タッチパネルの動作チェックを指定する検査コマンドと連続して他の検査コマンドが送信された場合にも、タッチパネルの動作チェックの検査を正常に行うことができる。
【０３１３】
尚、本実施例では、演出操作手段としてタッチパネルを適用しているが、タッチパネル以外の演出操作手段、例えば、ボタンやダイアルなどを適用しても良く、タッチパネル以外の演出操作手段以外の動作チェックを行う場合にも、上記と同様に演出操作手段の操作が検出されるまでコマンドの受信を禁止することで、動作チェックの完了を待たずに誤って検査コマンドを送信した場合にも、動作チェックの検査を正常に行うことができるし、演出操作手段の操作が検出されるまで受信用バッファに格納されているコマンドの読み出しを行わないことで、動作チェックを指定する検査コマンドと連続して他の検査コマンドが送信された場合にも、動作チェックの検査を正常に行うことができる。

【０３１４】
本実施例のスロットマシン１は、前述のように遊技状態に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。本実施例では、後に説明するが、遊技状態として、レギュラーボーナス（以下ではＲＢと称す）、初期遊技状態、ＲＴ（１）（リプレイタイム（１））、ＲＴ（２）（リプレイタイム（２））があるが、どの遊技状態においても賭数の規定数として３が定められている。このため、遊技状態がＲＢであるか、初期遊技状態であるか、ＲＴ（１）、ＲＴ（２）であるか、に関わらず、賭数として３が設定されるとゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、全ての入賞ラインＬ１～Ｌ５が有効化されるようになっており、遊技状態に関わらず、賭数として３が設定された時点で全ての入賞ラインＬ１～Ｌ５が有効化されることとなる。

【０３１５】
本実施例のスロットマシン１は、全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが停止した際に、有効化された入賞ライン（本実施例の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインと呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組み合わせが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組み合わせであっても良いし、異なる図柄を含む組み合わせであっても良い。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、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、遊技状態の移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがＲＡＭ４１ｃに設定されている必要がある。

【０３１６】
尚、これら各役の当選フラグのうち、小役及び再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組み合わせが揃うまで有効とされ、許容された役の組み合わせが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例え、当該フラグにより許容された役の組み合わせを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されることとなる。

【０３１７】
このスロットマシン１における役としては、図１５に示すように、特別役としてレギュラーボーナス（以下ではレギュラーボーナスをＲＢとする）、ビッグボーナス（１）、（２）（以下ではビッグボーナスをＢＢ（１）、（２）とする）が、小役として黒スイカ、白スイカ、チェリー、１枚、ベルが、再遊技役としてリプレイ（１）～（１０）が定められている。

【０３１８】
チェリーは、いずれの遊技状態においても右リールについて入賞ラインのいずれかに「チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となり、６枚のメダルが払い出される。尚、「チェリー」の図柄が右リールの上段または下段に停止した場合には、入賞ラインＬ２、Ｌ５または入賞ラインＬ３、Ｌ４の２本の入賞ラインにチェリーの組み合わせが揃うこととなり、２本の入賞ライン上でチェリーに入賞したこととなるので、１２枚のメダルが払い出されることとなる。

【０３１９】
黒スイカは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「黒スイカ－黒スイカ－黒スイカ」の組み合わ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。白スイカは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「白スイカ－黒スイカ－黒スイカ」の組み合わ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。１枚は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「網７－ＢＡＲ－ＢＡＲ

」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、１枚のメダルが払い出される。ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「ベルーベルーベル」の組み合わ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。

【０３２０】

リプレイ（１）は、ＲＢ以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「リプレイーリプレイーリプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ（２）は、ＲＢ以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「リプレイーベルーリプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ（３）は、ＲＢ以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「リプレイーリプレイーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【０３２１】

リプレイ（４）は、ＲＢ以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「チェリーーベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ（５）は、ＲＢ以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「白７－ベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ（６）は、ＲＢ以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「黒スイカーベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ（７）は、ＲＢ以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「白スイカーベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ（８）は、ＲＢ以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「黒７－リプレイーリプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ（９）は、ＲＢ以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「網７－リプレイーリプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ（１０）は、ＲＢ以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「ＢＡＲーリプレイーリプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ（１）～（１０）が入賞したときには、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に対応した３枚のメダルが払い出されるのと実質的には同じこととなる。

【０３２２】

ＲＢは、ＲＢ以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「網７－網７－黒７」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、遊技状態がＲＢに移行する。ＲＢは、小役、特にベルの当選確率が高まることによって他の遊技状態よりも遊技者にとって有利となる遊技状態であり、ＲＢが開始した後、１２ゲームを消化したとき、または８ゲーム入賞（役の種類は、いずれでも可）したとき、のいずれか早いほうで終了する。

【０３２３】

ＢＢ（１）は、ＲＢ以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「黒７－黒７－黒７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ＢＢ（２）は、ＲＢ以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「網７－網７－網７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【０３２４】

ＢＢ（１）またはＢＢ（２）が入賞すると、遊技状態がＢＢに移行するとともに同時にＲＢに移行し、ＲＢが終了した際に、ＢＢが終了していなければ、再度ＲＢに移行し、ＢＢが終了するまで繰り返しＲＢに制御される。すなわちＢＢ中は、常にＲＢに制御されることとなる。そして、ＢＢは、当該ＢＢ中において遊技者に払い出したメダルの総数が３００枚を超えたときに終了する。ＢＢの終了時には、ＲＢの終了条件が成立しているか否かに関わらずＲＢも終了する。

【０３２５】

以下、本実施例の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を許容するか否かを、全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ７の検出時）決定するものである。内部抽選では、まず、後述するように内部抽選用の乱数（０～１６３８３の整数）が取得される。そして、遊技状態及び特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役及び役の組み合わせについて、取得

した内部抽選用の乱数と、遊技状態、賭数及び設定値に応じて定められた各役及び役の組み合わせの判定値数に応じて行われる。本実施例においては、各役及び役の組み合わせの判定値数から、特別役、小役、再遊技役がそれぞれ単独で当選する判定値の範囲、小役及び特別役または再遊技役及び特別役が重複して当選する判定値の範囲、複数種類の小役が重複して当選する判定値の範囲、複数種類の再遊技役が重複して当選する判定値の範囲、が特定されるようになっており、内部抽選における当選は排他的なものではなく、１ゲームにおいて複数種類の役が同時に当選することがあり得る。ただし、種類の異なる特別役については、重複して当選する判定値の範囲が特定されることがなく、種類の異なる特別役については、排他的に抽選を行うものである。

【０３２６】

本実施例では、図１６及び図１７に示すように、遊技状態が、初期遊技状態、ＲＴ（１）、ＲＴ（２）であるか、ＲＢであるかによって内部抽選の対象となる役及び役の組み合わせが異なる。さらに遊技状態が初期遊技状態、ＲＴ（１）においては、特別役の持越中であるか否かによっても内部抽選の対象となる役及び役の組み合わせが異なる。

【０３２７】

遊技状態が初期遊技状態であり、いずれの特別役も持ち越されていない状態では、ＲＢ、ＢＢ（１）、ＢＢ（２）、ＲＢ＋リプレイ（２）、ＲＢ＋リプレイ（３）、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋リプレイ（２）、ＢＢ（１）＋リプレイ（３）、ＢＢ（１）＋リプレイＧＲ（５）（リプレイ（４）＋リプレイ（５）＋リプレイ（６）＋リプレイ（７））、ＢＢ（１）＋リプレイＧＲ（４）（リプレイ（１）＋リプレイ（８）＋リプレイ（９）＋リプレイ（１０））、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋リプレイ（２）、ＢＢ（２）＋リプレイ（３）、ＢＢ（２）＋リプレイＧＲ（５）、ＢＢ（２）＋リプレイＧＲ（４）、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚、リプレイ（２）、リプレイ（３）、リプレイＧＲ（１）（リプレイ（１）＋リプレイ（４）＋リプレイ（５）＋リプレイ（６）＋リプレイ（７））、リプレイＧＲ（２）（リプレイ（１）＋リプレイ（４）＋リプレイ（５）＋リプレイ（７））、リプレイＧＲ（３）（リプレイ（１）＋リプレイ（４）＋リプレイ（６）＋リプレイ（７））、リプレイＧＲ（４）、黒スイカ＋白スイカ、チェリー、チェリー＋１枚、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【０３２８】

遊技状態が初期遊技状態であり、いずれかの特別役が持ち越されている状態では、リプレイ（２）、リプレイ（３）、リプレイＧＲ（１）、リプレイＧＲ（２）、リプレイＧＲ（３）、リプレイＧＲ（４）、リプレイＧＲ（５）、黒スイカ＋白スイカ、チェリー、チェリー＋１枚、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【０３２９】

遊技状態がＲＴ（１）であり、いずれの特別役も持ち越されていない状態では、ＲＢ、ＢＢ（１）、ＢＢ（２）、ＲＢ＋リプレイ（２）、ＲＢ＋リプレイ（３）、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋リプレイ（２）、ＢＢ（１）＋リプレイ（３）、ＢＢ（１）＋リプレイＧＲ（５）、ＢＢ（１）＋リプレイＧＲ（４）、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋リプレイ（２）、ＢＢ（２）＋リプレイ（３）、ＢＢ（２）＋リプレイＧＲ（５）、ＢＢ（２）＋リプレイＧＲ（４）、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚、リプレイ（１）、リプレイＧＲ（１）、リプレイＧＲ（２）、リプレイＧＲ（３）、リプレイＧＲ（４）、リプレイＧＲ（５）、黒スイカ＋白スイカ、チェリー、チェリー＋１枚、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【０３３０】

遊技状態がＲＴ（１）であり、いずれかの特別役が持ち越されている状態では、リプレイ（１）、リプレイ（２）、リプレイ（３）、リプレイＧＲ（１）、リプレイＧＲ（２）、リプレイＧＲ（３）、リプレイＧＲ（４）、リプレイＧＲ（５）、黒スイカ＋白スイカ、チェリー、チェリー＋１枚、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【０３３１】
遊技状態がＲＴ（２）では、ＲＢ、ＢＢ（１）、ＢＢ（２）、ＲＢ＋リプレイ（２）、ＲＢ＋リプレイ（３）、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋リプレイ（２）、ＢＢ（１）＋リプレイ（３）、ＢＢ（１）＋リプレイＧＲ（５）、ＢＢ（１）＋リプレイＧＲ（４）、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋リプレイ（２）、ＢＢ（２）＋リプレイ（３）、ＢＢ（２）＋リプレイＧＲ（５）、ＢＢ（２）＋リプレイＧＲ（４）、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚、リプレイ（１）、リプレイ（２）、リプレイ（３）、黒スイカ＋白スイカ、チェリー、チェリー＋１枚、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。
【０３３２】
遊技状態がＲＢでは、黒スイカ＋白スイカ、チェリー、チェリー＋１枚、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。
【０３３３】
内部抽選では、内部抽選の対象となる役または役の組み合わせ及び現在の遊技状態に対応し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、当該役または役の組み合わせに当選したものと判定される。
【０３３４】
そして、いずれかの役または役の組み合わせの当選が判定された場合には、当選が判定された役または役の組み合わせに対応する当選フラグをＲＡＭ４１ｃに割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、２バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、特別役＋一般役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組み合わせにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。
【０３３５】
次に、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの停止制御について説明する。
【０３３６】
メインＣＰＵ４１ａは、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ＲＯＭ４１ｂに格納されているテーブルインデックス及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、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに対応するリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を停止させる制御を行う。
【０３３７】
テーブルインデックスには、内部抽選による当選フラグの設定状態（以下、内部当選状態と呼ぶ）別に、テーブルインデックスを参照する際の基準アドレスから、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を示すインデックスデータが格納されているアドレスまでの差分が登録されている。これにより内部当選状態に応じた差分を取得し、基準アドレスに対してその差分を加算することで該当するインデックスデータを取得することが可能となる。尚、役の当選状況が異なる場合でも、同一の制御が適用される場合（例えば、ＢＢ（１）＋リプレイ（２）当選時と、ＢＢ（２）＋リプレイ（２）当選時と、で同一の制御を適用する場合など）においては、インデックスデータ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。

【０３３８】

テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた滑りコマ数を示す停止制御テーブルと、リールの停止状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスと、からなる。

【０３３９】

リールの停止状況に応じて参照される停止制御テーブルは、全てのリールが回転しているか、左リールのみ停止しているか、中リールのみ停止しているか、右リールのみ停止しているか、左、中リールが停止しているか、左、右リールが停止しているか、中、右リールが停止しているか、によって異なる場合があり、更に、いずれかのリール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ので、それぞれの状況について、参照すべき停止制御テーブルのアドレスが回転中のリール別に登録されており、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて、それぞれの状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスが特定可能とされ、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停止制御テーブルを特定できるようになっている。尚、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、同一の停止制御テーブルが適用される場合においては、停止制御テーブル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、同一の停止制御テーブルが参照されることとなる。

【０３４０】

停止制御テーブルは、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能なデータである。本実施例では、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒに、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３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒを１６８ステップ駆動させることでリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが１周することとなる。そして、リール１周に対して１６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。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、停止制御テーブルには、領域番号別の滑りコマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の滑りコマ数を取得できるようになっている。

【０３４１】

前述のようにテーブルインデックス及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は、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（本実施例では、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）でストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作が検出された場合の滑りコマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

【０３４２】

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、そのゲームの内部当選状態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。具体的には、まずテーブルインデックスを参照し、内部当選状態に対応するインデックスデータを取得し、そして取得したインデックスデータ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全てのリールが回転中の状態に対応する各リールの停止制御テーブル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停止制御テーブルを展開して全てのリールについて停止制御テーブルを作成する。

【０３４３】

また、いずれか１つのリールが停止したとき、またはいずれか２つのリールが停止したときには、リール回転開始時に取得したインデックスデータ、すなわちそのゲームの内部

当選状態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及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停止制御テーブル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停止制御テーブル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。

【０３４４】

次に、メインＣＰＵ４１ａがストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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と、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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滑りコマ数を取得する。そして、取得した滑りコマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。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、取得した滑り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滑り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（本実施例では、透視窓３の下段図柄の領域）に停止することとなる。

【０３４５】

本実施例のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして１つのアドレスのみが格納されており、更に、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブル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。すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブル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、一の遊技状態における一の内部当選状態、及びリールの停止状況（及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、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）の全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われることとなる。

【０３４６】

また、本実施例では、滑りコマ数として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。

【０３４７】

本実施例では、いずれかの役に当選している場合には、当選役を入賞ライン上に４コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が入賞ライン上に揃わないように引き込む滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う一方、いずれの役にも当選していない場合には、いずれの役も揃わない滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、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われ、当選していない役は、最大４コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。

【０３４８】

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や新たに特別役

と小役が同時に当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合（ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（１）＋ベルなど）には、当選した小役を入賞ラインに４コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ラインに最大４コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ラインに４コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大４コマの引込範囲で当選している小役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小役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特別役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われ、当選していない役は、４コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。尚、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

【０３４９】

尚、本実施例では、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や新たに特別役と小役が同時に当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した特別役よりも当選した小役が優先され、小役が引き込めない場合のみ、特別役を入賞ライン上に揃える制御を行っているが、特別役と小役が同時に当選している場合に、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、小役を入賞ライン上に揃える制御を行っても良い。

【０３５０】

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や特別役と再遊技役が同時に当選した場合など、特別役と再遊技役が同時に当選している場合（ＢＢ（１）＋リプレイ（２）など）には、停止操作が行われた際に、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われる。尚、この場合、再遊技役を構成する図柄または同時当選する再遊技役を構成する図柄は、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒのいずれについても５図柄以内、すなわち４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ので、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、遊技者によるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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。尚、特別役と再遊技役を同時に引き込める場合には、再遊技役のみを引き込み、再遊技役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

【０３５１】

複数種類の再遊技役が同時に当選している場合（リプレイＧＲ（１）～（５）（特別役と同時当選している場合も同じ））には、図１８に示すように、当選した再遊技役のうち同時当選した再遊技役のグループ及び最初に停止操作がなされたリール（第１停止リール）が左リール、中リール、右リールのいずれであるか、に応じて定められた再遊技役を入賞ライン上に最大４コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。

【０３５２】

リプレイＧＲ（１）（リプレイ（１）＋リプレイ（４）＋リプレイ（５）＋リプレイ（６）＋リプレイ（７））が当選し、左リールを第１停止とした場合には、当選した再遊技役のうちリプレイ（４）～（７）の組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行う。図３に示すように、リプレイ（４）を構成する「チェリー」、リプレイ（５）を構成する「白７」、リプレイ（６）を構成する「黒スイカ」、リプレイ（７）を構成する「白スイカ」は、左リールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているとともに、リプレイ（４）～（７）を構成する「ベル」は、中、右リールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイＧＲ（１）が当選し、左リールを第１停止とした場合には、

ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたタイミングに関わらず、リプレイ（４）～（７）のいずれかが必ず入賞するようになっている。

【０３５３】

一方、リプレイＧＲ（１）が当選し、中リールまたは右リールを第１停止とした場合には、当選した再遊技役のうちリプレイ（１）の組合せをいずれかの入賞ライン上に揃えて停止させる制御を行う。図３に示すように、「リプレイ」は全てのリールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイＧＲ（１）が当選し、中リールまたは右リールを第１停止とした場合には、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたタイミングに関わらず、リプレイ（１）が必ず入賞するようになっている。

【０３５４】

リプレイＧＲ（２）（リプレイ（１）＋リプレイ（４）＋リプレイ（５）＋リプレイ（７））が当選し、中リールを第１停止とした場合には、当選した再遊技役のうちリプレイ（４）（５）（７）の組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行う。図３に示すように、リプレイ（４）を構成する「チェリー」、リプレイ（５）を構成する「白７」、リプレイ（７）を構成する「白スイカ」は、左リールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているとともに、リプレイ（４）（５）（７）を構成する「ベル」は、中、右リールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイＧＲ（２）が当選し、中リールを第１停止とした場合には、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたタイミングに関わらず、リプレイ（４）（５）（７）のいずれかが必ず入賞するようになっている。

【０３５５】

一方、リプレイＧＲ（２）が当選し、左リールまたは右リールを第１停止とした場合には、当選した再遊技役のうちリプレイ（１）の組合せをいずれかの入賞ライン上に揃えて停止させる制御を行う。図３に示すように、「リプレイ」は全てのリールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイＧＲ（２）が当選し、左リールまたは右リールを第１停止とした場合には、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたタイミングに関わらず、リプレイ（１）が必ず入賞するようになっている。

【０３５６】

リプレイＧＲ（３）（リプレイ（１）＋リプレイ（４）＋リプレイ（６）＋リプレイ（７））が当選し、右リールを第１停止とした場合には、当選した再遊技役のうちリプレイ（４）（６）（７）の組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行う。図３に示すように、リプレイ（４）を構成する「チェリー」、リプレイ（６）を構成する「黒スイカ」、リプレイ（７）を構成する「白スイカ」は、左リールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているとともに、リプレイ（４）（６）（７）を構成する「ベル」は、中、右リールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイＧＲ（３）が当選し、右リールを第１停止とした場合には、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたタイミングに関わらず、リプレイ（４）（６）（７）のいずれかが必ず入賞するようになっている。

【０３５７】

一方、リプレイＧＲ（３）が当選し、左リールまたは中リールを第１停止とした場合には、当選した再遊技役のうちリプレイ（１）の組合せをいずれかの入賞ライン上に揃えて停止させる制御を行う。図３に示すように、「リプレイ」は全てのリールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイＧＲ（３）が当選し、左リールまたは中リールを第１停止とした場合には、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたタイミングに関わらず、リプレイ（１）が必ず入賞するようになっている。

【０３５８】

リプレイＧＲ（４）（リプレイ（１）＋リプレイ（８）＋リプレイ（９）＋リプレイ（１０））が当選した場合には、停止操作がなされた際に、入賞ライン上に最大４コマの引込範囲で当選した再遊技役のうちリプレイ（８）～（１０）の組合せ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われ、入賞ライン上に最大４コマの引

込範囲で当選した再遊技役のうちリプレイ（８）～（１０）の組合せを引き込めない場合には、入賞ライン上に最大４コマの引込範囲でリプレイ（１）を揃えて停止させる制御が行われる。図３に示すように、リプレイ（８）を構成する「黒７」、リプレイ（９）を構成する「網７」、リプレイ（１０）を構成する「ＢＡＲ」がいずれかの入賞ライン上に停止する停止位置は、左リールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているとともに、リプレイ（８）～（１０）を構成する「リプレイ」は、中、右リールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイＧＲ（４）が当選し、左リールを第１停止とした場合には、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたタイミングに関わらず、リプレイ（８）～（１０）のいずれかが必ず入賞するようになっている。

【０３５９】

一方で、リプレイ（８）を構成する「黒７」、リプレイ（９）を構成する「網７」、リプレイ（１０）を構成する「ＢＡＲ」がいずれかの入賞ライン上に停止する停止位置は、左リールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているものの、これら「黒７」「網７」「ＢＡＲ」は、左リールにおいて４コマを超えて配置されている箇所が存在するとともに、中、右リールを第１停止とした場合には、リプレイ（８）～（１０）の組合せが揃いうる入賞ラインが限定されるため、中、右リールを第１停止とした場合には、中リールまたは右リールにおいて「リプレイ」が停止した入賞ラインにリプレイ（８）を構成する「黒７」、リプレイ（９）を構成する「網７」、リプレイ（１０）を構成する「ＢＡＲ」のいずれかを最大４コマで引込可能なタイミングで停止操作がなされたことを条件に、リプレイ（８）～（１０）が入賞し、それ以外のタイミングで停止操作がなされた場合には、リプレイ（８）～（１０）が入賞することはない。尚、この場合には、リプレイ（１）が必ず入賞する。

【０３６０】

リプレイＧＲ（５）（リプレイ（４）＋リプレイ（５）＋リプレイ（６）＋リプレイ（７））が当選した場合には、第１停止リールがいずれのリールであっても、リプレイ（４）～（７）の組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行う。図３に示すように、リプレイ（４）を構成する「チェリー」、リプレイ（５）を構成する「白７」、リプレイ（６）を構成する「黒スイカ」、リプレイ（７）を構成する「白スイカ」は、左リールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているとともに、リプレイ（４）～（７）を構成する「ベル」は、中、右リールにおいて４コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイＧＲ（５）が当選した場合には、第１停止リール、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが操作されたタイミングに関わらず、リプレイ（４）～（７）のいずれかが必ず入賞するようになっている。

【０３６１】

このように本実施例では、リプレイＧＲ（１）～（３）が当選した場合には、リプレイ（１）、リプレイ（４）～（７）のいずれも入賞させることは可能であるが、リプレイＧＲ（１）が当選したか、リプレイＧＲ（２）が当選したか、リプレイＧＲ（３）が当選したか、によって、リプレイ（４）～（７）の入賞条件となる第１停止リールが異なり、リプレイ（４）～（７）の入賞条件となる第１停止リールが一致すれば、リプレイ（４）～（７）が入賞するが、一致しない場合には、リプレイ（１）が入賞することとなる。

【０３６２】

また、リプレイＧＲ（４）が当選した場合には、リプレイ（８）～（１０）が優先的に入賞し、リプレイ（８）～（１０）を入賞させることができない場合には、リプレイ（１）が入賞することとなるが、左リールを第１停止リールとすれば、必ずリプレイ（８）～（１０）のいずれかを入賞させることができる。

【０３６３】

また、リプレイＧＲ（５）が当選した場合には、停止操作のタイミングや第１停止リールがどのリールであるかに関わらず、必ずリプレイ（４）～（７）が入賞することとなる。

【０３６４】

本実施例においてメインＣＰＵ４１ａは、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転が開始した後、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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うようになっている。尚、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、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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うようになっている。

【０３６５】

尚、本実施例では、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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うようになっているが、リールの回転が開始してから、予め定められた自動停止時間が経過した場合に、リールの停止操作がなされない場合でも、停止操作がなされたものとみなして自動的に各リールを停止させる自動停止制御を行うようにしても良い。この場合には、遊技者の操作を介さずにリールが停止することとなるため、例え、いずれかの役が当選している場合でもいずれの役も構成しない表示結果を導出させることが好ましい。

【０３６６】

従来のスロットマシンでは、小役の単独当選時に用いるリールの停止制御パターンと、小役と特別役の同時当選時に用いるリールの停止制御パターンと、を異なるものとすることで、リールの停止態様に応じて特別役の当選を判別できることができるものの、リールの停止態様に応じて特別役の当選以外の情報を示唆するものではなかった。また、従来のスロットマシンでは、小役の単独当選時の停止態様と、小役と特別役の同時当選時の停止態様と、が異なるため、その停止態様に応じて特別役に当選しているか否かを遊技者から判別できてしまい、特別役に当選していない場合には、期待感が損なわれてしまうという問題がある。

【０３６７】

そこで本実施例では、チェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しており、「チェリー」図柄を入賞ライン上に引き込むことが可能な停止操作位置で右リールの停止操作がなされた場合に、右リールの入賞ライン上に「チェリー」図柄を停止させる制御を行うが、チェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選している場合には、右リールにおいて「チェリー」図柄を入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作位置のうち、「チェリー」図柄を上段、下段にのみ停止させることが可能な停止操作位置及び上段、中段、下段のいずれにも停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合には、「チェリー」図柄を右リールの上段または下段に停止させる制御を行うのに対して、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選している場合には、右リールにおいて「チェリー」図柄を入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作位置のうち、「チェリー」図柄を上段、中段、下段のいずれにも揃えることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合には、「チェリー」図柄を右リールの中段に停止させる制御を行い、「チェリー」図柄を上段、下段にのみ揃えることが可能であり、中段に揃えることができない停止操作位置で停止操作がなされたときのみ「チェリー」図柄を右リールの上段、下段に揃える制御を行うようになっている。

【０３６８】

すなわち、チェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しており、「チェリー」図柄を右リールの入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「チェリー」図柄を上段、下段に停止させる制御を行い、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しており、「チェリー」図柄を右リールの入賞ライン上

に停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「チェリー」図柄を上段、下段よりも中段に優先して停止させる制御を行うようになっている。

【０３６９】

このため、図１９（ａ）に示すように、チェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選している場合には、右リールにおいて「チェリー」図柄が上段または下段のみに停止し、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選している場合には、右リールにおいて「チェリー」図柄が中段に停止する可能性が高い。すなわちチェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選している場合にチェリーが入賞した場合と、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選している場合にチェリーが入賞した場合と、で右リールにおいて「チェリー」図柄が停止しやすい位置が異なる。

【０３７０】

そして本実施例では、図１９（ａ）及び（ｂ）－（１）に示すように、内部抽選においてチェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値（Ａ＋Ｃ＋Ｅ＋Ｇ）に占めるＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値（Ａ＋Ｃ＋Ｅ）の比率よりもチェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値（Ｂ＋Ｄ＋Ｆ＋Ｈ）に占めるＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値（Ｂ＋Ｄ＋Ｆ）の比率が高くなる確率にてチェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の抽選を行っている。

【０３７１】

これにより、チェリーと１枚のうちチェリーが単独で当選している場合よりもチェリーと１枚が同時に当選している場合の方がＲＢ、ＢＢ（１）またはＢＢ（２）、すなわち特別役と同時に当選している割合が高まることとなるため、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が、上段、下段であるか、中段であるか、によって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができる。

【０３７２】

さらに、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が、上段、下段であっても中段であっても、ともに特別役が当選している可能性が示唆されるが、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置から特別役が当選しているか否かを判別することは不可能であり、右リールにおいて「チェリー」図柄が上段、中段、下段のいずれに停止した場合でも、特別役が当選していることに対する遊技者の期待感が損なわれてしまうことがない。

【０３７３】

また、本実施例では、図１９（ａ）及び（ｂ）－（２）に示すように、内部抽選においてＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値（Ａ＋Ｃ＋Ｅ）に占めるＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値（Ｃ＋Ｅ）の比率よりもＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値（Ｂ＋Ｄ＋Ｆ）に占めるＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値（Ｄ＋Ｆ）の比率が高くなる確率にてＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の抽選を行っている。

【０３７４】

これにより、チェリーと１枚のうちチェリーが単独で当選している場合よりもチェリーと１枚が同時に当選している場合の方がＢＢ（１）及びＢＢ（２）、すなわちＲＢよりも多くのメダルの獲得が期待できる特別役と同時に当選している割合が高まることとなるため、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が、上段、下段であるか、中段で

あるか、によってＲＢ、ＢＢ（１）及びＢＢ（２）のうちより有利度の高いＢＢ（１）及びＢＢ（２）の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができる。

【０３７５】

さらに、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置からＲＢが当選しているか、ＢＢ（１）、ＢＢ（２）が当選しているか、を判別することは不可能であり、右リールにおいて「チェリー」図柄が上段、中段、下段のいずれに揃った場合でも、ＲＢ、ＢＢ（１）及びＢＢ（２）のうちより有利度の高いＢＢ（１）及びＢＢ（２）の当選に対する遊技者の期待感が損なわれてしまうことがない。

【０３７６】

また、本実施例では、図１９（ａ）及び（ｂ）－（３）に示すように、内部抽選において、設定値が１～３の場合におけるチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値（Ａ１＋Ｂ１＋Ｃ１＋Ｄ１＋Ｅ１＋Ｆ１＋Ｇ１＋Ｈ１）に占めるチェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値（Ｂ１＋Ｄ１＋Ｆ１＋Ｈ１）の比率よりも設定値が４～６の場合におけるチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値（Ａ２＋Ｂ２＋Ｃ２＋Ｄ２＋Ｅ２＋Ｆ２＋Ｇ２＋Ｈ２）に占めるチェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値（Ｂ２＋Ｄ２＋Ｆ２＋Ｈ２）の比率が高くなる確率にてチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の抽選を行っている。

【０３７７】

これにより、チェリーと１枚のうちチェリーが単独で当選している場合よりもチェリーと１枚が同時に当選している場合の方が、設定値として設定４～６、すなわち設定１～３が設定されている場合よりも遊技者にとって有利な設定値が設定されている割合が高まることとなるため、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が、上段、下段であるか、中段であるか、によって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができる。

【０３７８】

さらに、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置から設定値として設定１～３が設定されているか、設定４～６が設定されているか、を判別することは不可能であり、右リールにおいて「チェリー」図柄が上段、中段、下段のいずれに揃った場合でも、設定１～６のうちより有利度の高い設定４～６が設定されていることに対する遊技者の期待感が損なわれてしまうことがない。

【０３７９】

尚、本実施例では、内部抽選においてチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の抽選を行っているが、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚のみ抽選対象として、チェリー、チェリー＋１枚が当選する場合にはＲＢ、ＢＢ（１）またはＢＢ（２）と必ず同時に当選するようにしても良い。

【０３８０】

また、本実施例では、チェリー、チェリー＋１枚と同時当選する特別役が複数種類あるが、チェリー、チェリー＋１枚と１種類の特別役のみが同時当選する構成であっても良い。

【０３８１】

また、本実施例では、チェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）

＋チェリーが当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「チェリー」図柄が上段、下段にのみ停止し、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「チェリー」図柄が中段に停止しやすくなっているが、チェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しているか、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しているか、によって停止しやすい位置が異なる構成であれば良く、例えば、一方の場合に上段、中段、下段のうちの特定の位置に停止しやすく、他方の場合に特定の位置とは異なる位置に停止しやすい構成であっても良い。

【０３８２】

また、本実施例では、チェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「チェリー」図柄を上段、下段のみに停止させる制御を行い、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「チェリー」図柄を上段、下段よりも高い割合で中段に揃える制御を行うようになっているが、チェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「チェリー」図柄を中段よりも高い割合で上段、下段に揃える制御を行うようにしたり、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「チェリー」図柄を中段のみに揃える制御を行うようにしても良い。

【０３８３】

また、本実施例では、内部抽選においてチェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値に占めるＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値の比率と、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてチェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の抽選を行い、チェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して停止させる位置が異なるように制御することで、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置の違いによって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができるようになっているが、内部抽選においてチェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値の比率と、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値に占めるＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてチェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の抽選を行い、チェリー、ＲＢ＋チ

ェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して停止させる位置が異なるように制御することで、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置の違いによって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせるようにしても良い。

【０３８４】

また、内部抽選においてチェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値の比率と、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値に占めるＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてチェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の抽選を行い、チェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して停止させる位置が異なるように制御することで、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置の違いによって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせるようにしても良い。

【０３８５】

また、内部抽選においてチェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値に占めるＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値の比率と、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてチェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の抽選を行い、チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して停止させる位置が異なるように制御することで、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置の違いによって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせるようにしても良い。

【０３８６】

また、本実施例では、内部抽選においてＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値に占めるＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値の比率と、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の抽選を行い、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選してお

り、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して停止させる位置が異なるように制御することで、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置の違いによってＲＢ、ＢＢ（１）及びＢＢ（２）のうちより有利度の高いＢＢ（１）及びＢＢ（２）の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができるようになっているが、内部抽選においてＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値の比率と、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値に占めるＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の抽選を行い、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して停止させる位置が異なるように制御することで、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置の違いによってＲＢ、ＢＢ（１）及びＢＢ（２）のうちより有利度の高いＢＢ（１）及びＢＢ（２）の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができるようにしても良い。

【０３８７】

また、本実施例では、内部抽選において、設定値が１～３の場合におけるチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるチェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値の比率よりも設定値が４～６の場合におけるチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるチェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の抽選を行い、チェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して停止させる位置が異なるように制御することで、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置の違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようになっているが、内部抽選において、設定値が１～３の場合におけるチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるチェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値の比率よりも設定値が４～６の場合におけるチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるチェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の抽選を行い、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェ

リー＋１枚が当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、チェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して停止させる位置が異なるように制御することで、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置の違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようにしても良い。

【０３８８】

また、設定値が１～３または設定値が４～６のいずれか一方の場合におけるチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるチェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値の比率よりも設定値が１～３または設定値が４～６のいずれか他方の場合におけるチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるチェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の抽選を行い、チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して停止させる位置が異なるように制御することで、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置の違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようにしても良い。

【０３８９】

また、設定値が１～３または設定値が４～６のいずれか一方の場合におけるチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるチェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値の比率よりも設定値が１～３または設定値が４～６のいずれか他方の場合におけるチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるチェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の抽選を行い、チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して停止させる位置が異なるように制御することで、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置の違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようにしても良い。

【０３９０】

また、設定値が１～３または設定値が４～６のいずれか一方の場合におけるチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ

（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるチェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値の比率よりも設定値が１～３または設定値が４～６のいずれか他方の場合におけるチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるチェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の抽選を行い、チェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して停止させる位置が異なるように制御することで、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置の違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようにしても良い。

【０３９１】

また、本実施例では、ＲＢ、ＢＢ（１）、ＢＢ（２）が当選しているか否かに関わらず、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置の違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようになっているが、内部抽選において、設定値が１～３の場合におけるＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値の比率よりも設定値が４～６の場合におけるＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の抽選を行い、かつ設定値が１～３の場合におけるチェリー、チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるチェリー＋１枚の当選確率の比率と、設定値が４～６の場合におけるチェリー、チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるチェリー＋１枚の当選確率の比率と、が同じとなる確率にてチェリー、チェリー＋１枚の抽選を行い、チェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して停止させる位置が異なるように制御するようにしても良く、このようにすることで、ＲＢ、ＢＢ（１）またはＢＢ（２）が同時に当選していることを条件に、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置の違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようになる。

【０３９２】

また、本実施例では、設定値が設定１～３の場合と設定４～６の場合とで右リールにおいて「チェリー」図柄が停止しやすい位置が異なるようになっているが、有利度の異なる複数種類の設定値のうち少なくとも１の設定値と他の少なくとも１の設定値とで右リールにおいて「チェリー」図柄が停止しやすい位置が異なるものであれば良い。

【０３９３】

また、本実施例では、ＲＢ、ＢＢ（１）またはＢＢ（２）が当選している場合において

、右リールおける「チェリー」図柄の停止位置うち、ＲＢ、ＢＢ（１）及びＢＢ（２）のうちでより有利度の高いＢＢ（１）及びＢＢ（２）が当選している場合で、かつ設定１～６のうちより有利度の高い設定４～６が設定されている場合に「チェリー」図柄が停止しやすい中段に、「チェリー」図柄が停止しやすくすることで、特別役が当選している可能性が高く、有利度の高い特別役が当選している可能性が高く、かつ有利度の高い設定値が設定されている可能性が高い旨を示唆するようになっており、チェリーが入賞した際に、有利な状態であることに対する遊技者の期待度にメリハリを持たせることができることから好ましいが、ＲＢ、ＢＢ（１）またはＢＢ（２）が当選している場合において、右リールにおける「チェリー」図柄の停止位置のうち、ＲＢ、ＢＢ（１）及びＢＢ（２）のうちでより有利度の高いＢＢ（１）及びＢＢ（２）が当選している場合、或いは設定１～６のうちより有利度の高い設定４～６が設定されている場合の少なくともいずれか一方の場合に「チェリー」図柄が停止しやすい位置とは異なる位置に、「チェリー」図柄が停止しやすくすることで、ＲＢ、ＢＢ（１）またはＢＢ（２）が当選している可能性が高い旨が示唆されない場合でも、有利度の高い特別役が当選している可能性或いは有利度の高い設定値が設定されている可能性の少なくとも一方の可能性が高い旨が示唆されることとなり、有利度の高い特別役が当選している可能性或いは有利度の高い設定値が設定されている可能性の少なくとも一方の可能性が高い旨が示唆されない場合でも、特別役が当選している可能性が高い旨が示唆されることとなるため、一方では不利な可能性が示唆されても他方で有利な可能性を期待させることができる。

【０３９４】

また、ＲＢ、ＢＢ（１）及びＢＢ（２）のうちでより有利度の高いＢＢ（１）及びＢＢ（２）が当選している場合において、右リールにおける「チェリー」図柄の停止位置のうち、ＲＢ、ＢＢ（１）またはＢＢ（２）が当選している場合、或いは設定１～６のうちより有利度の高い設定４～６が設定されている場合の少なくともいずれか一方の場合に「チェリー」図柄が停止しやすい位置とは異なる位置に、「チェリー」図柄が停止しやすくすることで、有利度の高い特別役が当選している可能性が高い旨が示唆されない場合でも、ＲＢ、ＢＢ（１）またはＢＢ（２）が当選している可能性或いは有利度の高い設定値が設定されている可能性の少なくとも一方の可能性が高い旨が示唆されることとなり、ＲＢ、ＢＢ（１）またはＢＢ（２）が当選している可能性或いは有利度の高い設定値が設定されている可能性の少なくとも一方の可能性が高い旨が示唆されない場合でも、有利度の高い特別役が当選している可能性が高い旨が示唆されることとなるため、一方では不利な可能性が示唆されても他方で有利な可能性を期待させることができる。

【０３９５】

また、設定１～６のうちより有利度の高い設定４～６が設定されている場合において、左リールのうち、ＲＢ、ＢＢ（１）またはＢＢ（２）が当選している場合、或いはＲＢ、ＢＢ（１）及びＢＢ（２）のうちでより有利度の高いＢＢ（１）及びＢＢ（２）が当選している場合の少なくともいずれか一方の場合に「チェリー」図柄が停止しやすい位置とは異なる位置に、「チェリー」図柄が停止しやすくすることで、有利度の高い設定値が設定されている可能性が高い旨が示唆されない場合でも、ＲＢ、ＢＢ（１）またはＢＢ（２）が当選している可能性或いは有利度の高い特別役が当選している可能性の少なくとも一方の可能性が高い旨が示唆されることとなり、ＲＢ、ＢＢ（１）またはＢＢ（２）が当選している可能性或いは有利度の高い特別役が当選している可能性の少なくとも一方の可能性が高い旨が示唆されない場合でも、有利度の高い設定値が設定されている可能性が高い旨が示唆されることとなるため、一方では不利な可能性が示唆されても他方で有利な可能性を期待させることができる。

【０３９６】

また、本実施例では、チェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しており、「チェリー」図柄を左リールの入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合にも、「チェリー」図柄を上段、下段に停止させる制御を行い、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリ

ー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しており、「チェリー」図柄を左リールの入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「チェリー」図柄を上段、下段よりも中段に優先して停止させる制御を行うになっており、右リールに「チェリー」図柄を停止させることができなかった場合であっても、特別役が当選している可能性、有利度の高い特別役が当選している可能性、有利度の高い設定値が設定されている可能性の違いを判別できるようになっているが、左リールの「チェリー」図柄の上段、下段に揃う割合、中段に揃う割合が、チェリー、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選した場合と、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選した場合と、で等しくなるように制御しても良く、このようにすることで、左リール、右リールの双方に「チェリー」図柄を停止させることができた場合には、特別役が当選している可能性、有利度の高い特別役が当選している可能性、有利度の高い設定値が設定されている可能性の違いを判別できるのに対して、左リールのみに「チェリー」図柄が停止し、右リールに「チェリー」図柄を停止させることができなかった場合には、特別役が当選している可能性、有利度の高い特別役が当選している可能性、有利度の高い設定値が設定されている可能性の違いを判別することができなくなるため、左リール及び右リールの双方について「チェリー」を狙ってゲームを行った場合の興趣を高めることが可能となる。

【０３９７】

また、サブＣＰＵ９１ａは、小役の当選時に、当選した小役の種類を報知する小役告知演出を実行する。小役告知演出は、特別役に当選していないときよりも特別役に当選しているときの方が高い割合で実行されるため、小役告知演出が実行されることで、特別役に当選している可能性が示唆されることとなる。

【０３９８】

また、小役告知演出は、第１の小役告知演出と第２の小役告知演出があり、サブＣＰＵ９１ａは、小役告知演出を実行する際に、その一方を選択し、選択した種類の小役告知演出を実行する。この際、特別役に当選している場合には、特別役が当選していない場合よりも第２の小役告知演出が選択される比率が高いので、第２の小役告知演出が実行されると、第１の小役告知演出が実行された場合よりもさらに特別役に当選している可能性が高い旨が示唆されることとなる。

【０３９９】

また、チェリーと１枚のうちチェリーが単独で当選している場合よりもチェリーと１枚が同時に当選している場合の方が第２の小役告知演出が選択される比率が高いので、チェリーの当選時に、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が示唆する特別役が当選している可能性、有利度の高い特別役が当選している可能性、有利度の高い設定値が設定されている可能性と、小役告知演出の種類と、がリンクし、これらリールの表示態様と演出によって特別役の当選、有利度の高い特別役の当選、有利度の高い設定値が設定されていることに対する遊技者の期待感を相乗的に高めることができる。

【０４００】

また、サブＣＰＵ９１ａは、小役告知演出を実行する際に、その開始タイミングを選択し、選択したタイミングから小役告知演出を開始する。開始タイミングは、ゲーム開始時、第１停止時、第２停止時、第３停止時の４つのタイミングであり、特別役が当選している場合には、第３停止時が選択される比率が最も高く、次いで第２停止時、第１停止時、ゲーム開始時の順でその比率が下がるので、第３停止時から開始した場合に、最も特別役に当選している可能性が高い旨が示唆され、第３停止時、第２停止時、第１停止時の順でその可能性は下がる。

【０４０１】

また、チェリーと１枚のうちチェリーが単独で当選している場合よりもチェリーと１枚が同時に当選している場合の方が第１停止時、第２停止時が選択される比率が高いので、チェリーの当選時に右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置が示唆する特別役が当選している可能性、有利度の高い特別役が当選している可能性、有利度の高い設定値

が設定されている可能性と、小役告知演出の開始タイミングと、がリンクし、これらリールの表示態様と演出の開始タイミングによって特別役の当選、有利度の高い特別役の当選、有利度の高い設定値が設定されていることに対する遊技者の期待感を相乗的に高めることができる。

【０４０２】

本実施例では、遊技状態が、初期遊技状態、ＲＴ（１）、ＲＴ（２）、ＲＢからなる。

【０４０３】

このうち初期遊技状態は、ＲＢ（ＢＢ）、ＲＴ（１）（２）以外の遊技状態であり、ＢＢまたはＲＢの終了後、設定変更後、ＲＴ（１）、ＲＴ（２）の終了後に移行する。

【０４０４】

本実施例では、初期遊技状態（いずれかの特別役が当選している状態を除く）においてリプレイ（１）が入賞したときに、特別役及び小役の抽選確率は初期遊技状態と同一であるが、再遊技役の当選確率が初期遊技状態よりも高確率となり、かつ１ゲームあたりのメダルの払出率（対象となる役の当選確率×払出枚数の合計値／１ゲームに必要な賭数）が１未満となるリプレイタイム（２）（ＲＴ（２））に制御する。そして、ＲＴ（２）は、いずれの特別役も当選せずに規定ゲーム数（本実施例では９９９ゲーム）に到達するか、リプレイ（２）（３）が入賞するか、規定ゲーム数に到達する前にいずれかの特別役に当選することで終了するようになっている。

【０４０５】

また、初期遊技状態（いずれかの特別役が当選している状態を除く）においてリプレイ（８）～（１０）が入賞したときに、特別役及び小役の抽選確率は初期遊技状態と同一であるが、再遊技役の当選確率が初期遊技状態よりも高確率となり、かつ１ゲームあたりのメダルの払出率が１を超えるリプレイタイム（１）（ＲＴ（１））に制御する。そして、ＲＴ（１）は、いずれの特別役も入賞せずに規定ゲーム数（本実施例では５０ゲーム）に到達するか、規定ゲーム数に到達する前にいずれかの特別役に入賞することで終了するようになっている。

【０４０６】

尚、ＲＴ（１）は、初期遊技状態からのみ移行させることが可能であり、ＲＴ（２）中においてリプレイ（８）～（１０）が入賞してもＲＴ（２）に移行することはなく、一度ＲＴ（２）に制御されると、ＲＴ（２）が終了し、その後初期遊技状態においてリプレイ（８）～（１０）が入賞するまでは、ＲＴ（１）に移行することがない。

【０４０７】

ここで本実施例の遊技状態の移行状況について説明すると、図２０に示すように、初期遊技状態（いずれかの特別役が当選している状態を除く）において、リプレイ（８）～（１０）のいずれか、すなわちＲＴ（１）への移行表示結果が導出されると、メダルの増加が期待できるＲＴ（１）に移行する。ＲＴ（１）は、いずれの特別役も入賞しなければ、規定ゲーム数（５０ゲーム）に到達するまで継続する。そして規定ゲーム数を消化した後、いずれの特別役も当選していなければ、再び初期遊技状態に戻る。一方、規定ゲーム数を消化した後、いずれかの特別役が当選していれば、当選した特別役によるＢＢまたはＲＢを経て初期遊技状態に戻る。

【０４０８】

また、初期遊技状態においてリプレイ（１）、すなわちＲＴ（２）への移行表示結果が導出されると、メダルの増加が期待できないＲＴ（２）に移行する。ＲＴ（２）は、規定ゲーム数（９９９ゲーム）消化するか、特別役が当選するか、リプレイ（２）、リプレイ（３）が入賞するまで継続する。そして、規定ゲーム数を消化するか、リプレイ（２）、リプレイ（３）が入賞した場合、すなわちＲＴ（２）の終了表示結果が導出された場合には、再び初期遊技状態に戻る。また、特別役が当選した場合（リプレイ（２）、リプレイ（３）との同時当選を含む）には、当選した特別役によるＢＢまたはＲＢを経て初期遊技状態に戻る。

【０４０９】

尚、初期遊技状態においていずれかの特別役が当選した場合には、その後、当選した特別役が入賞するまでの間は、ＲＴ（１）、ＲＴ（２）に移行することはない。

【０４１０】

このように本実施例では、初期遊技状態（いずれかの特別役が当選している状態を除く）においては、メダルの増加が期待できないＲＴ（２）、メダルの増加が期待できるＲＴ（１）の双方に移行する可能性がある。このため、初期遊技状態からＲＴ（１）へ一度移行すると、ＲＴ（１）が終了しても再びＲＴ（１）へ移行する機会が提供されることとなり、ＲＴ（１）に周期的に制御することが可能となる。一方、初期遊技状態からＲＴ（２）へ移行すると、当該ＲＴ（２）が終了するまでＲＴ（１）へ移行することがないが、ＲＴ（２）が終了すると再び初期遊技状態となるため、このような場合でも周期的にＲＴ（１）へ移行する機会が訪れることとなる。すなわち初期遊技状態は、メダルの増加が期待できるＲＴ（１）へ移行する可能性のあるチャンスゾーンとして機能し、このようなチャンスゾーンがＲＴ（２）へ移行した場合でもＲＴ（１）へ移行した場合でも周期的に訪れることとなる。

【０４１１】

また、初期遊技状態においてリプレイ（１）が入賞するとメダルの増加が期待できないＲＴ（２）へ移行することとなるが、本実施例では、リプレイＧＲ（１）～（３）が当選した際に、意図的にリプレイ（１）の入賞を回避すること、すなわちリプレイ（４）～（７）を入賞させることは不可能であり、１／３の確率でリプレイ（４）～（７）を入賞させてメダルの増加が期待できないＲＴ（２）への移行を回避させることはできるが、２／３の確率でリプレイ（１）が入賞するので、この場合にはＲＴ（２）へ移行することとなる。すなわち、初期遊技状態において、リプレイＧＲ（１）～（３）が当選した際に、リプレイ（４）～（７）の入賞条件と一致する操作手順を行うこと、すなわち遊技者の技術介入によってＲＴ（２）への移行を回避させることができる。この際、リプレイＧＲ（１）が当選するか、リプレイＧＲ（２）が当選するか、リプレイＧＲ（３）が当選するか、によって入賞条件となる操作手順が変化するため、遊技者がどのリプレイＧＲが当選したのかを推察し、それが当たるか否かによってＲＴ（２）への移行を回避するか否かが決定される。

【０４１２】

尚、本実施例では、ＲＴ（１）への移行表示結果、ＲＴ（２）への移行表示結果、ＲＴ（２）の終了表示結果としてそれぞれ再遊技役を適用しているが、これらの表示結果として小役を適用しても良いし、いずれの役も入賞しない特定の表示結果（例えば、小役の取りこぼし時に導出される表示結果など）を適用しても良い。

【０４１３】

また、本実施例では、当選役の組合せによってＲＴ（２）への移行表示結果の導出を回避するためのリールの停止順が異なる構成であるが、当選役または当選役の組合せによってＲＴ（２）への移行表示結果の導出を回避するためのリールの停止操作のタイミングが異なる構成としても良い。

【０４１４】

また、本実施例では、ＲＴ（１）への移行表示結果とＲＴ（２）への移行表示結果が個別に当選するが、ＲＴ（１）への移行表示結果とＲＴ（２）への移行表示結果が同時に当選し、ＲＴ（１）への移行表示結果を導出させるための操作手順で停止操作がなされた場合に、ＲＴ（１）への移行表示結果が導出され、ＲＴ（１）への移行表示結果を導出させるための操作手順とは異なる操作手順で停止操作がなされた場合にＲＴ（２）への移行表示結果が導出される構成でも良く、このようにすることでＲＴ（２）への移行を回避するのと同時にＲＴ（１）へ移行させることができる。さらに、ＲＴ（１）への移行表示結果とＲＴ（２）への移行表示結果といずれにも移行しない表示結果とが同時に当選し、ＲＴ（１）への移行表示結果を導出させるための操作手順で停止操作がなされた場合に、ＲＴ（１）への移行表示結果が導出され、ＲＴ（２）への移行表示結果を導出させるための操作手順で停止操作がなされた場合に、ＲＴ（２）への移行表示結果が導出され、これら以

外の操作手順で停止操作がなされた場合にいずれのＲＴにも移行しない移行表示結果が導出され、この場合には、初期遊技状態が維持される構成としても良い。

【０４１５】

また、本実施例では、メダルの増加が期待できるＲＴ（１）が開始した後、規定ゲーム数に到達する前にいずれかの特別役が当選した場合には、ＲＴ（１）を終了させず、いずれかの特別役が入賞したとき、またはいずれの特別役も入賞せずに規定ゲーム数に到達したときにＲＴ（１）を終了させるようになっており、ＲＴ（１）の開始後、規定ゲーム数に到達する前にいずれかの特別役が当選しても、その当選した特別役が入賞しなければ、特別役の当選をもってＲＴ（１）が終了することがなく、当選した特別役を入賞させなければ、規定ゲーム数に到達するまでＲＴ（１）に継続して制御することが可能となるため、ＲＴ（１）において特別役が当選してもその当選した特別役を入賞させなければ、規定ゲーム数に到達するまでＲＴ（１）を消化することが可能となる。

【０４１６】

また、特別役の当選フラグは、該特別役が入賞するまで次ゲーム以降に持ち越されるため、ＲＴ（１）が規定ゲーム数に到達することによって終了した後に、その間に当選した特別役を入賞させることが可能となる。また、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ラインに揃える制御が優先されるため、再遊技役の当選確率の高いＲＴ（１）が継続している間は、特別役が当選しているか否かを判別することが困難であり、ＲＴ（１）の終了時に特別役が当選していることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【０４１７】

また、本実施例では、遊技者にとって不利な遊技状態であり、かつＲＴ（１）へ移行することのないＲＴ（２）においてリプレイ（２）またはリプレイ（３）が入賞すると、当該ＲＴ（２）が終了して再び遊技者にとって有利なＲＴ（１）に移行する可能性のある初期遊技状態へ移行するので、遊技者にとって不利な遊技状態であり、かつＲＴ（１）へ移行することのないＲＴ（２）であっても、再び遊技者にとって有利なＲＴ（１）へ移行することに対する期待感を持続させることができる。

【０４１８】

また、ＲＴ（２）において、当該ＲＴ（２）が終了することとなるリプレイ（２）（３）が単独で当選する場合と、特別役と同時に当選する場合と、があり、ＲＴ（２）においてリプレイ（２）（３）が入賞した場合には、遊技者にとって不利なＲＴ（２）が終了し、初期遊技状態へ移行するだけでなく、特別役の当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【０４１９】

また、ＲＴ（２）においては、内部抽選においてリプレイ（２）、特別役＋リプレイ（２）の当選確率の合算確率に占める特別役＋リプレイ（２）の当選確率の比率よりも、リプレイ（３）、特別役＋リプレイ（３）の当選確率の合算確率に占める特別役＋リプレイ（３）の当選確率の比率が高くなる確率にてリプレイ（２）、リプレイ（３）、特別役＋リプレイ（２）、特別役＋リプレイ（３）の抽選を行っており、ＲＴ（２）においては、リプレイ（２）が入賞した場合よりもリプレイ（３）が入賞した場合の方が特別役に当選している可能性が高い旨が示唆されるので、ＲＴ（２）においては、リプレイ（２）、リプレイ（３）のどちらが入賞しても遊技者にとって不利なＲＴ（２）が終了するとともに、特別役に当選している可能性が示唆されるが、リプレイ（２）が入賞したか、リプレイ（３）が入賞したか、によって特別役の当選に対する遊技者の期待度に変化を持たせることができる。

【０４２０】

また、ＲＴ（１）においてリプレイ（２）、リプレイ（３）が当選する場合には、必ず特別役と同時に当選するようになっており、ＲＴ（２）であれば当該ＲＴ（２）が終了することとなるリプレイ（２）、リプレイ（３）がＲＴ（１）において入賞した場合には、必ず特別役も当選しており、リプレイ（２）、リプレイ（３）が入賞することにより特別

役の当選が示唆されるので、ＲＴ（２）のみならず、ＲＴ（１）においてもリプレイ（２）、リプレイ（３）が有意な入賞となる。

【０４２１】

また、ＲＴ（２）においてリプレイ（４）～（７）が当選する場合には、必ず特別役と同時に当選するようになっており、初期遊技状態においてＲＴ（２）へ移行することとなるリプレイ（１）の入賞を回避した際に出現するリプレイ（４）～（７）のいずれかが入賞した場合には、必ず特別役も当選しているため、初期遊技状態であれば、リプレイ（４）～（７）が入賞することによりＲＴ（２）への移行を回避した旨を報知することができ、ＲＴ（２）であれば、リプレイ（４）～（７）が入賞することにより特別役の当選が示唆されるので、初期遊技状態のみならず、ＲＴ（２）においてもリプレイ（４）～（７）が有意な入賞となる。

【０４２２】

また、ＲＴ（２）においてリプレイ（８）～（１０）が当選する場合にも、必ず特別役と同時に当選するようになっており、初期遊技状態において遊技者にとって有利なＲＴ（１）へ移行することとなるリプレイ（８）～（１０）のいずれかが入賞した場合にも、必ず特別役も当選しているため、初期遊技状態であれば、リプレイ（８）～（１０）が入賞することにより遊技者にとって有利なＲＴ（１）に移行し、ＲＴ（２）であれば、リプレイ（８）～（１０）が入賞することにより特別役の当選が示唆されるので、初期遊技状態のみならず、ＲＴ（２）においてもリプレイ（８）～（１０）が有意な入賞となる。

【０４２３】

尚、本実施例では、ＲＴ（２）の開始後、規定ゲーム数に到達する前に、終了表示結果（リプレイ（２）、リプレイ（３））が導出されることで、ＲＴ（２）が終了し、初期遊技状態に移行するようになっているが、終了表示結果を設けず、規定ゲーム数に到達するか、特別役が当選したときにＲＴ（２）を終了させるようにしても良いし、規定ゲーム数を設けず、終了表示結果が導出されるか、特別役が当選したときにＲＴ（２）を終了させるようにしても良い。

【０４２４】

また、本実施例では、いずれの契機で移行した初期遊技状態であっても、ＲＴ（１）への移行契機となるリプレイ（８）～（１０）（リプレイＧＲ（４））の当選確率及びＲＴ（２）への移行契機となるリプレイ（１）（リプレイＧＲ（１）～（３））の当選確率が共通であるが、ＲＴ（２）がリプレイ（２）の入賞により終了して移行した初期遊技状態と、リプレイ（３）の入賞により終了して移行した初期遊技状態と、でＲＴ（１）への移行契機となるリプレイ（８）～（１０）（リプレイＧＲ（４））の当選確率、ＲＴ（２）への移行契機となるリプレイ（１）（リプレイＧＲ（１）～（３））の当選確率の一方または双方が異なるようにしても良く、このようにすることで、ＲＴ（２）がリプレイ（２）の入賞により終了したか、リプレイ（３）の入賞により終了したか、すなわち複数種類の終了表示結果のうちどの終了表示結果が導出されたかによって、その後の初期遊技状態において、遊技者にとって有利なＲＴ（１）へ移行する割合、遊技者にとって不利なＲＴ（２）へ移行する割合の一方または双方を変化させることが可能となり、同じ初期遊技状態であってもゲームの流れに変化を持たせることができる。

【０４２５】

例えば、一方の初期遊技状態において、他方の初期遊技状態よりもＲＴ（１）への移行契機となるリプレイ（８）～（１０）（リプレイＧＲ（４））の当選確率を高くすると、一方の初期遊技状態の方が他方の初期遊技状態よりもＲＴ（１）へ移行する可能性が高まる。この際、一方の初期遊技状態において、他方の初期遊技状態よりもＲＴ（２）への移行契機となるリプレイ（１）（リプレイＧＲ（１）～（３））の当選確率を低くすると、一方の初期遊技状態の方が他方の初期遊技状態よりもＲＴ（１）へ移行する可能性が高まることとなり、一方の初期遊技状態において、他方の初期遊技状態よりもＲＴ（２）への移行契機となるリプレイ（１）（リプレイＧＲ（１）～（３））の当選確率を高くすると、一方の初期遊技状態の方が他方の初期遊技状態よりも少ないゲーム数でＲＴ（１）また

はＲＴ（２）のいずれかに移行することとなる。

【０４２６】

このため、例えば、リプレイ（３）が入賞して初期遊技状態に移行した場合には、リプレイ（２）が入賞して初期遊技状態に移行した場合よりも、ＲＴ（１）へ移行する可能性を高くすることで、ＲＴ（２）においてリプレイ（３）が入賞した際に、リプレイ（２）が入賞した場合よりもＲＴ（１）へ移行することへの期待感を高めることができる。

【０４２７】

また、リプレイ（２）、リプレイ（３）が入賞してＲＴ（２）が終了して移行した初期遊技状態と、規定ゲーム数の消化によってＲＴ（２）が終了して移行した初期遊技状態と、でＲＴ（１）への移行契機となるリプレイ（８）～（１０）（リプレイＧＲ（４））の当選確率、ＲＴ（２）への移行契機となるリプレイ（１）（リプレイＧＲ（１）～（３））の当選確率の一方または双方が異なるようにしても良く、このようにすることで、ＲＴ（２）が終了表示結果の導出により終了したか、規定ゲーム数の消化により終了したか、によって、その後の初期遊技状態において、遊技者にとって有利なＲＴ（１）へ移行する割合、遊技者にとって不利なＲＴ（２）へ移行する割合の一方または双方を変化させることが可能となり、同じ初期遊技状態であってもゲームの流れに変化を持たせることができる。例えば、規定ゲーム数の消化によってＲＴ（２）が終了して初期遊技状態に移行した場合には、リプレイ（２）、リプレイ（３）が入賞してＲＴ（２）が終了して初期遊技状態に移行した場合よりも、ＲＴ（１）へ移行する可能性を高くすることで、規定ゲーム数が経過する前にＲＴ（２）が終了した場合よりも規定ゲーム数まで到達してＲＴ（２）が終了した場合の方が、ＲＴ（１）へ移行することへの期待感を高めることができる。

【０４２８】

また、ＢＢまたはＲＢの終了後に移行した初期遊技状態と、ＲＴ（１）またはＲＴ（２）が終了して移行した初期遊技状態と、でＲＴ（１）への移行契機となるリプレイ（８）～（１０）（リプレイＧＲ（４））の当選確率、ＲＴ（２）への移行契機となるリプレイ（１）（リプレイＧＲ（１）～（３））の当選確率の一方または双方が異なるようにしても良く、このようにすることで、ＢＢまたはＲＢの終了後に移行した初期遊技状態、すなわちボーナスの終了後に移行したか、ＲＴ（１）またはＲＴ（２）が終了して移行したか、によって、その後の初期遊技状態において、遊技者にとって有利なＲＴ（１）へ移行する割合、遊技者にとって不利なＲＴ（２）へ移行する割合の一方または双方を変化させることが可能となり、同じ初期遊技状態であってもゲームの流れに変化を持たせることができる。例えば、ＲＴ（１）の終了後に初期遊技状態に移行した場合には、ＢＢまたはＲＢの終了後に初期遊技状態に移行した場合よりも、ＲＴ（１）へ移行する可能性を高くすることで、ＢＢやＲＢの終了時よりも一度ＲＴ（１）へ移行した後の方が、再びＲＴ（１）へ移行することへの期待感を高めることができる。また、ＲＴ（１）の終了後に初期遊技状態に移行した場合には、ＢＢまたはＲＢの終了後に初期遊技状態に移行した場合よりも、滞在期間を短くすることで、一度ＲＴ（１）へ移行した後は、初期遊技状態とＲＴ（１）のループの流れを早めることができる。

【０４２９】

また、ＲＴ（１）が終了して移行した初期遊技状態と、ＲＴ（２）が終了して移行した初期遊技状態と、でＲＴ（１）への移行契機となるリプレイ（８）～（１０）（リプレイＧＲ（４））の当選確率、ＲＴ（２）への移行契機となるリプレイ（１）（リプレイＧＲ（１）～（３））の当選確率の一方または双方が異なるようにしても良く、このようにすることで、遊技者にとって有利なＲＴ（１）の終了後に移行したか、遊技者にとって不利なＲＴ（２）が終了して移行したか、によって、その後の初期遊技状態において、遊技者にとって有利なＲＴ（１）へ移行する割合、遊技者にとって不利なＲＴ（２）へ移行する割合の一方または双方を変化させることが可能となり、同じ初期遊技状態であってもゲームの流れに変化を持たせることができる。例えば、ＲＴ（２）が終了して初期遊技状態に移行した場合には、ＲＴ（１）が終了して初期遊技状態に移行した場合よりも、ＲＴ（１）へ移行する可能性を高くすることで、ＲＴ（１）の終了時よりもＲＴ（２）の終了時の

方がＲＴ（１）への移行が期待できるので、ＲＴ（２）が終了するまでゲームを継続しようという意欲を持続させることができる。

【０４３０】

また、ＢＢが終了して移行した初期遊技状態と、ＲＢが終了して移行した初期遊技状態と、でＲＴ（１）への移行契機となるリプレイ（８）～（１０）（リプレイＧＲ（４））の当選確率、ＲＴ（２）への移行契機となるリプレイ（１）（リプレイＧＲ（１）～（３））の当選確率の一方または双方が異なるようにしても良く、このようにすることで、複数種類のボーナスのうちどの種類のボーナスの終了後に移行したかによって、その後の初期遊技状態において、遊技者にとって有利なＲＴ（１）へ移行する割合、遊技者にとって不利なＲＴ（２）へ移行する割合の一方または双方を変化させることが可能となり、同じ初期遊技状態であってもゲームの流れに変化を持たせることができる。例えば、ＢＢが終了して初期遊技状態に移行した場合に、ＲＢが終了して移行した初期遊技状態よりも、ＲＴ（１）へ移行する可能性を高くすることで、ＢＢの終了時においてＲＢの終了時よりもＲＴ（１）へ移行することへの期待感を高めることができる。

【０４３１】

また、設定変更後に移行した初期遊技状態と、その他の契機で移行した初期遊技状態と、でＲＴ（１）への移行契機となるリプレイ（８）～（１０）（リプレイＧＲ（４））の当選確率、ＲＴ（２）への移行契機となるリプレイ（１）（リプレイＧＲ（１）～（３））の当選確率の一方または双方が異なるようにしても良く、このようにすることで、設定変更後に移行したか、それ以外の契機で移行したか、によって、その後の初期遊技状態において、遊技者にとって有利なＲＴ（１）へ移行する割合、遊技者にとって不利なＲＴ（２）へ移行する割合の一方または双方を変化させることが可能となり、同じ初期遊技状態であってもゲームの流れに変化を持たせることができるとともに、朝一の初期遊技状態においてＲＴ（１）へ移行するか、ＲＴ（２）へ移行するか、或いは、初期遊技状態の滞在期間の違いによって設定変更されたか否かを推測することができる。また、設定変更後に初期遊技状態に移行した場合には、その他の契機で初期遊技状態に移行した場合よりも、ＲＴ（１）へ移行する可能性を高くすることで、設定変更後に有利なＲＴ（１）へ移行することが期待できるため、開店直後のスロットマシンの稼働を向上させることができる。

【０４３２】

本実施例においてサブＣＰＵ９１ａは、ＢＢ中においてはＢＢに固有のＢＢ中演出、ＲＢ（ＢＢ中のＲＢを除く）中においてはＲＢに固有のＲＢ中演出、ＲＴ（１）中においてはＲＴ（１）に固有のＲＴ中演出をそれぞれ実行するようになっている。

【０４３３】

これらＢＢ中演出、ＲＢ中演出、ＲＴ中演出は、それぞれ複数種類からなり、サブＣＰＵ９１ａは、ＢＢ入賞時、ＲＢ入賞時、ＲＴ（１）の移行時にいずれかの種類を選択し、選択した種類のＢＢ中演出、ＲＢ中演出、ＲＴ中演出を実行するようになっている。

【０４３４】

また、サブＣＰＵ９１ａは、ＲＴ（２）において当選した特別役が入賞した時点、ＲＴ（２）または設定変更後に移行した初期遊技状態において当選した特別役が入賞した時点、ＲＴ（２）または設定変更後に移行した初期遊技状態においてＲＴ（１）に移行した時点のいずれかを起点として、その後、ＲＴ（２）以外の遊技状態（初期遊技状態、ＲＴ（１）、ＢＢ、ＲＢ）が継続している期間（以下、ループ期間と呼ぶ）におけるメダルの純増枚数（払出枚数－賭数設定に消費された枚数）を計数する。

【０４３５】

そして、サブＣＰＵ９１ａは、ループ期間においてＢＢ入賞した場合には、当該ループ期間におけるメダルの純増枚数が１０００枚を超えているか否かを判定し、超えていると判定したことを条件に、通常のＢＢ中演出とは異なる特殊ＢＢ中演出を実行するようになっている。

【０４３６】

また、サブＣＰＵ９１ａは、ループ期間においてＲＢ入賞した場合にも、当該ループ期

間におけるメダルの純増枚数が１０００枚を超えているか否かを判定し、超えていると判定したことを条件に、通常のＲＢ中演出とは異なる特殊ＲＢ中演出を実行するようになっており、ループ期間においてＲＴ（１）に移行した場合にも、当該ループ期間におけるメダルの純増枚数が１０００枚を超えているか否かを判定し、超えていると判定したことを条件に、通常のＲＴ中演出とは異なる特殊ＲＴ中演出を実行するようになっている。

【０４３７】

このように本実施例では、ループ期間、すなわち遊技者にとって有利な状態が継続している期間におけるメダルの純増枚数と、ＢＢ中演出、ＲＢ中演出、ＲＴ中演出と、が関連して変化するため、遊技者が多くのメダルを獲得したことに対する達成感や優越感を効果的に高めることができる。

【０４３８】

さらにサブＣＰＵ９１ａは、ループ期間におけるメダルの純増枚数に加えて、ループ期間におけるＲＴ（１）への移行回数についても計数し、ループ期間が継続している場合に、ループ期間における純増枚数が２０００枚を超え、かつループ期間中におけるＲＴ（１）への移行回数が１０回を超えているか否かを判定し、ループ期間における純増枚数が２０００枚を超え、かつループ期間におけるＲＴ（１）への移行回数が１０回を超えていると判定されたことを条件に、大量獲得演出を実行するようになっている。このように大量獲得演出は、ループ期間における純増枚数が２０００枚を超え、かつループ期間中におけるＲＴ（１）への移行回数が１０回を超えるという難易度の高い条件を達成しなければ実行されることがないため、大量獲得演出によって遊技者が多くのメダルを獲得したことやＲＴ（１）に多くの回数移行させたことのみならず、より難易度の高い条件を達成したことに対する遊技者の達成感や優越感を効果的に高めることができる。

【０４３９】

本実施例においてサブＣＰＵ９１ａは、現在の遊技状態や特別役に当選している可能性などを示唆する特定示唆演出を実行するようになっている。

【０４４０】

特定示唆演出は、サブＣＰＵ９１ａが行う特定示唆演出抽選にて当選した場合に実行する。また、サブＣＰＵ９１ａは、特定示唆演出抽選の当選確率が低い低確率モードと、特定示唆演出抽選の当選確率が低確率モードよりも高い高確率モードと、からなる２種類の抽選モードに制御するようになっており、抽選モードは、サブＣＰＵ９１ａが行う抽選モード移行抽選によっていずれかの抽選モードが選択され、選択された抽選モードに移行する。

【０４４１】

抽選モード移行抽選における高確率モードの当選確率は、ＲＴ（２）において、このＲＴ（２）の残りゲーム数が１００ゲーム未満である場合に、残りゲーム数が１０ゲーム以上の場合に比較して高い確率に設定されている。このため、ＲＴ（２）の終了が近づくと抽選モード移行抽選にて高確率モードが選択される確率が高くなり、特定示唆演出が出現頻度が高まるので、特定示唆演出が頻出することにより、ＲＴ（２）が終了し、ＲＴ（１）に移行する可能性のある初期遊技状態に移行することに対する期待感を高めることができる。

【０４４２】

さらに、抽選モード移行抽選における高確率モードの当選確率は、遊技状態が初期遊技状態である場合においてＲＴ（２）である場合よりも高い確率に設定されている。このため、ＲＴ（２）が終了して初期遊技状態に移行すると、抽選モード移行抽選にて高確率モードが選択される確率が高くなり、特定示唆演出が出現頻度が一層高まるので、特定示唆演出が頻出することにより、ＲＴ（２）が終了し、ＲＴ（１）に移行する可能性のある初期遊技状態に移行していることに対しても期待感を高めることができる。

【０４４３】

また、抽選モード移行抽選における高確率モードの当選確率は、ＲＴ（１）においていずれかの特別役が当選している場合に、特別役が当選していない場合よりも高い確率に設

定されている。このため、ＲＴ（１）においていずれかの特別役が当選している場合には、抽選モード移行抽選にて高確率モードが選択される確率が高くなり、特定示唆演出が出現頻度が高まるので、ＲＴ（１）中に特定示唆演出が頻出することにより、ＲＴ（１）の終了後、特別役が当選していることに対する期待感を高めることができる。

【０４４４】

さらに、抽選モード移行抽選における高確率モードの当選確率は、ＲＴ（１）においていずれかの特別役と同時に当選する可能性のあるチェリー、チェリー＋１枚、リプレイＧＲ（４）、リプレイＧＲ（５）が当選している場合に、チェリー、チェリー＋１枚、リプレイＧＲ（４）、リプレイＧＲ（５）が当選していない場合よりも高い確率に設定されている。このため、ＲＴ（１）において特別役と同時に当選する可能性のあるチェリー、チェリー＋１枚、リプレイＧＲ（４）、リプレイＧＲ（５）が当選したとき、すなわち特別役の当選可能性が高まる事象が生じた場合には、それに併せて抽選モード移行抽選にて高確率モードが選択される確率が高くなり、特定示唆演出が出現頻度が高まるので、ＲＴ（１）中に生じた事象に応じてＲＴ（１）の終了後、特別役が当選していることに対する期待感を効果的に高めることができる。

【０４４５】

このように本実施例では、特定示唆演出の出現頻度から、ＲＴ（２）において遊技状態が近いうちに初期遊技状態に移行するか、あるいは既にＲＴ（２）が終了し、初期遊技状態に移行している可能性を推察することができるとともに、ＲＴ（１）においては、特定示唆演出の出現頻度から特別役に当選している可能性を推察できるようになっている。

【０４４６】

また、サブＣＰＵ９１ａは、液晶表示器５１の背景画像として複数の異なる背景からいずれかの背景を選択して表示させるようになっている。

【０４４７】

背景画像は、昼、夕方、夜の３種類からなり、サブＣＰＵ９１ａが行う背景選択抽選によっていずれかの背景が選択され、液晶表示器５１の背景画像が変更されるようになっている。

【０４４８】

背景選択抽選における夕方の当選確率は、ＲＴ（２）において、このＲＴ（２）の残りゲーム数が１００ゲーム未満である場合に、残りゲーム数が１０ゲーム以上の場合に比較して高い確率に設定されている。このため、ＲＴ（２）の終了が近づくと背景選択抽選にて夕方背景が選択される確率が高くなるので、背景画像が夕方背景に移行することにより、ＲＴ（２）が終了し、ＲＴ（１）に移行する可能性のある初期遊技状態に移行することに対する期待感を高めることができる。

【０４４９】

さらに、背景選択抽選における夕方の当選確率は、遊技状態が初期遊技状態である場合においてＲＴ（２）である場合よりも高い確率に設定されている。このため、ＲＴ（２）が終了して初期遊技状態に移行すると、背景選択抽選にて夕方背景が選択される確率が一層高くなるので、背景画像が夕方背景に移行することにより、ＲＴ（２）が終了し、ＲＴ（１）に移行する可能性のある初期遊技状態に移行していることに対しても期待感を高めることができる。

【０４５０】

また、背景選択抽選では、遊技状態がＲＴ（２）である場合に、このＲＴ（２）の残りゲーム数が１００ゲーム未満であるか、ＲＴ（２）が終了し、初期遊技状態に移行していることを条件に夜背景が当選するようになっており、背景画像が夜背景に移行することにより、近いうちに初期遊技状態に移行するか、或いは既に初期遊技状態に移行していることが報知されるようになっている。

【０４５１】

また、背景選択抽選における夕方の当選確率は、ＲＴ（１）においていずれかの特別役が当選している場合に、特別役が当選していない場合よりも高い確率に設定されている。

このため、ＲＴ（１）においていずれかの特別役が当選している場合には、背景選択抽選にて夕方背景が選択される確率が一層高くなるので、背景画像が夕方背景に移行することにより、ＲＴ（１）の終了後、特別役が当選していることに対する期待感を高めることができる。

【０４５２】

また、背景選択抽選では、遊技状態がＲＴ（１）である場合に、いずれかの特別役が当選していることを条件に夜背景が当選するようになっており、ＲＴ（１）において背景画像が夜背景に移行することにより、特別役が当選している旨が報知されるようになっている。

【０４５３】

このように本実施例では、背景画像の違いから、ＲＴ（２）において遊技状態が近いうちに初期遊技状態に移行するか、あるいは既にＲＴ（２）が終了し、初期遊技状態に移行している可能性を推察することができるようになっている。

【０４５４】

また、ＲＴ（１）においては、背景画像の違いから特別役に当選している可能性を推察できるようになっている。

【０４５５】

また、サブＣＰＵ９１ａは、特定示唆演出を契機に背景選択抽選を行い、背景選択抽選に当選した場合には、特定示唆演出を介して背景を変更するようになっている。このため、背景画像が変化する頻度、すなわち演出の背景から現在の遊技状態や特別役の当選可能性を推察できる頻度が常に一定ではなく、抽選モードの違いによって変化するので、これらの頻度を特定示唆演出の頻度に関連付けて変化させることができる。

【０４５６】

また、抽選モード移行抽選における高確率モードの当選確率は、背景画像が夕方または夜である場合に昼である場合よりも高い確率に設定されている。このため、近いうちに初期遊技状態に移行する場合或いは既に初期遊技状態に移行している場合には、背景画像が夕方または夜となる割合が高いうえに、背景画像が夕方または夜に変化することによって相乗的に特定示唆演出の出現頻度も高まる。

【０４５７】

一方、背景選択抽選における夕方または夜の当選確率は、抽選モードが高確率モードである場合に低確率モードに比較して高く設定されている。このため、近いうちに初期遊技状態に移行する場合或いは既に初期遊技状態に移行している場合、ＲＴ（１）において特別役に当選している場合には、特定示唆演出の出現頻度が高まるうえに、特定示唆演出の出現頻度が高まることによって相乗的に夕方背景や夜背景となる割合も高まる。

【０４５８】

このように、近いうちに初期遊技状態に移行する場合或いは既に初期遊技状態に移行している場合、ＲＴ（１）において特別役に当選している場合には、背景画像が夕方または夜に変化することによって相乗的に特定示唆演出の出現頻度も高まり、特定示唆演出の出現頻度が高まることによって相乗的に夕方背景や夜背景となる割合も高まるので、特定示唆演出の出現頻度と背景画像の違いから近いうちに初期遊技状態に移行すること或いは既に初期遊技状態に移行していること、ＲＴ（１）において特別役に当選していることの推察が容易となる。

【０４５９】

また、サブＣＰＵ９１ａは、起動時において、抽選モード及び背景画像がバックアップされているか否かに関わらず、抽選モードとして低確率モードを設定するとともに、起動後、最初のゲームにおける抽選モード移行抽選にて高確率モードが当選する確率及び背景選択抽選にて夕方が当選する確率が２ゲーム目以降よりも高く設定されている。このため、スロットマシン１が設置された遊技店の開店後、最初のゲームにおいて特定示唆演出の出現頻度及び背景画像が変更される可能性が高まるので、開店直後の特定示唆演出の出現頻度や背景画像をばらつかせることができる。

【０４６０】
また、起動後、最初のゲームにおける抽選モード移行抽選にて高確率モードが当選する確率及び背景選択抽選にて夕方が当選する確率が、出玉率の設定値に応じて異なるように定められており、開店直後の特定示唆演出の出現頻度や背景画像から設定値を推測することが可能となるため、開店直後のスロットマシンの稼働を向上させることができる。
【０４６１】
尚、抽選モード移行抽選にて高確率モードが当選する確率及び背景選択抽選にて夕方が当選する確率は、設定値１～６のそれぞれが異なるものである必要はなく、例えば、抽選モード移行抽選にて高確率モードが当選する確率及び背景選択抽選にて夕方が当選する確率設定値１～３と設定値４～６とで異なるように定められている場合であっても上記と同様の効果を得られる。
【０４６２】
本実施例では、前述のようにＲＴ（２）において終了表示結果が導出されることでＲＴ（２）が終了するようになっているが、規定ゲーム数の定められていないＲＴ（２）中に、終了表示結果が導出されることで、規定ゲーム数の定められた終了用ＲＴに移行させることによりＲＴ（２）を終了させるようにしても良い。
【０４６３】
また、規定ゲーム数の定められていないＲＴ（２）中に、終了表示結果が導出されることで、規定ゲーム数の定められた終了用ＲＴに移行させることによりＲＴ（２）を終了させる構成とした場合には、終了用ＲＴにおける再遊技役の当選確率をＲＴ（２）よりも高く設定するとともに、終了表示結果と特別役が同時可能とし、終了表示結果と同時当選する特別役の当選時においては再遊技役の当選確率がＲＴ（２）よりも高く設定された当選後ＲＴに移行させるようにすることが好ましく、前述のように再遊技役と特別役が同時に当選した場合には再遊技役の入賞が優先され、特別役の入賞が困難となるので、ＲＴ（２）において終了表示結果が導出された後、終了用ＲＴが終了するまでは、特別役に当選しているか否かを判別することが困難となるため、ＲＴ（２）において終了表示結果が導出されたことに伴う特別役の当選に対する期待感を持続させることができる。
【０４６４】
また、サブＣＰＵ９１ａは、終了用ＲＴへの移行契機であり、かつ特別役が当選している可能性を示すリプレイ（２）（３）が入賞したときに、終了用ＲＴの継続ゲーム数にわたり連続して演出を行い、最終的にいずれかの特別役に当選しているか否かを示す演出結果を導く連続演出を実行することが好ましい。このようにすることで、連続演出が特別役が当選しているか否かの判別が困難なＲＴと重複して実行されることとなるので、連続演出の結果、すなわち特別役が当選しているか否かの演出結果に対して注目させることができる。
【０４６５】
また、連続演出の結果、特別役が当選していない場合であっても、その後は遊技者にとって有利なＲＴ（１）へ移行する可能性のある初期遊技状態へ移行するので、ＲＴ（２）においてリプレイ（２）（３）が入賞して連続演出が実行された場合には、その結果に関わらず、遊技者の期待感を高めることができる。
【０４６６】
ここで、連続演出について説明すると、連続演出を構成する各ゲームの演出パターンとして複数種類の組み合わせが予め定められている。そしてサブＣＰＵ９１ａは、連続演出を開始する際に、これら演出パターンの組み合わせを特別役に当選しているか否かに応じた割合で選択する。例えば、第１の組み合わせと第２の組み合わせのうち第１の組み合わせが選択される比率が、特別役に当選している場合に特別役が当選していない場合よりも高いと、第１の組み合わせで連続演出が実行された際に、第２の組み合わせで連続演出が実行された場合に比較して特別役の当選に対する期待感を高めることができる。
【０４６７】
一方、連続演出が開始した後、その終了前であっても特別役に当選している可能性が示

唆されるチェリー、リプレイ（２）（３）が入賞することがあり、この場合には、さらに特別役に当選している可能性が高まることとなるが、上記のように予め演出パターンの組み合わせが決まっていると、チェリー、リプレイ（２）（３）が入賞しても、連続演出の流れに変化がなく、連続演出による特別役の期待度も変化することがない。

【０４６８】

このため、連続演出が開始した後、その終了前に特別役に当選している可能性が示唆されるチェリー、リプレイ（２）（３）が入賞したときに、現在実行している連続演出の演出パターンの組み合わせよりも、特別役の当選を期待できる演出パターンの組み合わせ、すなわち特別役に当選している場合に選択される比率が現在の組み合わせよりも高い演出パターンの組み合わせに変更するか否かを決定し、変更すると決定した場合には、残りの連続演出を変更後の組み合わせに基づいて実行する。これにより、特別役に当選している可能性を示す連続演出、特に特別役の当選に対してあまり期待できない演出パターンの組み合わせに基づく連続演出が開始した後、その終了前に、さらにチェリー、リプレイ（２）（３）が入賞して特別役に当選している可能性が示唆され、その可能性が高まった場合には、それに併せて連続演出の演出内容も現在のものより特別役の当選が期待できる内容に変化することがあるため、連続演出中に生じた事象に応じて特別役の当選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。

【０４６９】

また、この際、リールの停止結果が示す特別役の当選可能性が高いほど高い確率で演出内容の変更が決定されることが好ましい。すなわち、右リールや左リールの上段や下段に「チェリー」が停止した場合よりも中段に「チェリー」が停止した場合の方が高い確率で演出内容の変更が決定されるようにしたり、リプレイ（２）、リプレイ（３）のうちリプレイ（２）が入賞した場合よりも特別役に当選している可能性が高い旨が示唆されるリプレイ（３）の方が高い確率で演出内容の変更が決定されるようにすることが好ましく、このようにすることで、演出内容の変更により適切に遊技者の期待感を高めることができる。

【０４７０】

尚、上記では、連続演出が開始した後、その終了前に特別役に当選している可能性が示唆される役が入賞したときに、現在実行している連続演出の演出パターンの組み合わせよりも、特別役の当選を期待できる演出パターンの組み合わせに変更する旨を決定した場合に、残りの連続演出を変更後の組み合わせに基づいて実行するようになっているが、残りの連続演出のうち少なくとも１ゲームの演出パターン（例えば、残り１ゲームの演出パターンなど）について、当初実行している演出パターンの組み合わせよりも特別役の当選を期待できる演出パターンの組み合わせに該当する演出パターンに変更するようにしても良く、このようにした場合にも、特別役に当選している可能性を示す連続演出が開始した後、その終了前に、特別役に当選している可能性が示唆され、その可能性が高まった場合に、それに併せて連続演出の演出内容もより特別役の当選が期待できる内容に変化するため、連続演出中に生じた事象に応じて特別役の当選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。

【０４７１】

本実施例では、初期遊技状態においてＲＴ（１）に移行する契機となるリプレイ（８）～（１０）の入賞が許容されるリプレイＧＲ（４）が特別役と同時に当選することがあり、ＲＴ（１）においてリプレイＧＲ（４）と特別役が同時に当選し、リプレイ（８）～（１０）のいずれかが入賞した場合でも、ＲＴ（１）へ移行しないようになっている。

【０４７２】

一方サブＣＰＵ９１ａは、初期遊技状態においてリプレイ（８）～（１０）のいずれかが入賞して、ＲＴ（１）に移行した際に、ＲＴ（１）へ移行する旨を報知するＲＴ移行報知演出を実行するとともに、ＲＴ（１）においてリプレイＧＲ（４）と特別役が同時に当選し、リプレイ（８）～（１０）のいずれかが入賞した場合には、前述のようにＲＴ（１）へ移行することはないが、一旦ＲＴ移行報知演出を実行してＲＴ（１）へ移行する旨を

報知し、その後特別役に当選している旨を報知するようになっている。

【０４７３】

このため、初期遊技状態においてリプレイ（８）～（１０）が入賞した場合に、通常であればＲＴ（１）に移行することとなるが、リプレイＧＲ（４）と特別役が同時に当選した場合、すなわちＲＴ（１）へ移行することはないが、ＲＴ（１）よりも遊技者にとって有利なＢＢやＲＢへの移行が許容されている場合には、有利度の低い方の遊技状態から段階的に有利度の高い遊技状態への移行が許容されている旨が報知されるので、最初から特別役の当選が報知される場合に比較して興趣をより高めることができる。

【０４７４】

また、本実施例では、初期遊技状態においてリプレイＧＲ（４）が当選した際に、左リールを第１停止リールとして停止操作を行えば、ＲＴ（１）への移行表示結果であるリプレイ（８）～（１０）のいずれかが必ず導出され、ＲＴ（１）へ移行させることが可能であるが、初期遊技状態において当選役または当選役の組合せに応じて、ＲＴ（１）への移行表示結果の導出条件となる操作手順が異なるようにしても良い。

【０４７５】

例えば、リプレイＧＲ（１）～（３）のように、当選役の組合せによってＲＴ（１）への移行表示結果の導出条件となるリールの停止順が異なるようにしても良いし、当選役または当選役の組合せによってＲＴ（１）への移行表示結果の導出条件となるリールの停止操作のタイミングが異なるようにしても良い。後者であれば、リプレイ（１）＋リプレイ（８）、リプレイ（１）＋リプレイ（９）、リプレイ（１）＋リプレイ（１０）をそれぞれ抽選し、リプレイ（１）＋リプレイ（８）が当選するか、リプレイ（１）＋リプレイ（９）が当選するか、リプレイ（１）＋リプレイ（１０）が当選するか、に応じてリプレイ（８）～（１０）の導出条件となる左リールの停止操作のタイミングが異なる構成とすれば良い。

【０４７６】

このようにすることで、初期遊技状態においてＲＴ（１）への移行表示結果の導出条件が当選した場合でも、遊技者が選択した操作手順と当選役または当選役の組合せの種類に対応する導出条件となる操作手順とが一致しなければ、ＲＴ（１）へ移行させることができず、導出条件となる操作手順を推測する必要があるため、初期遊技状態におけるゲーム性を高めることができる。

【０４７７】

また、ＲＴ（１）への移行表示結果と特別役とが同時当選する構成とした場合には、特別役が同時当選した場合に、当選役または当選役の組合せに対応して導出条件となる操作手順のうちのいずれの操作手順であってもＲＴ（１）への移行表示結果が導出されることが好ましい。

【０４７８】

特別役が同時当選した場合に、当選役または当選役の組合せに対応して導出条件となる操作手順のうちのいずれの操作手順であってもＲＴ（１）への移行表示結果を導出させるためには、ＲＴ（１）への移行表示結果が入賞する停止順がそれぞれ別個に定められた当選役の組合せとは別に、停止順に関係なくＲＴ（１）への移行表示結果が導出される当選役の組合せを特別役と同時に当選させるようにすれば良く、特別役が同時当選した場合に、停止操作のタイミングに関わらず、ＲＴ（１）への移行表示結果を導出させるためには、全ての操作タイミングがカバーされるように複数種類の当選役または当選役の組合せを特別役と同時に当選させるようにすれば良い。

【０４７９】

このようにすることで、初期遊技状態においてＲＴ（１）への移行表示結果が単独で当選している場合には、遊技者が選択した操作手順と当選役または当選役の組合せの種類に対応する導出条件となる操作手順とが一致しなければ入賞することはないが、初期遊技状態においてＲＴ（１）への移行表示結果と同時に特別役が当選している場合には、当選役または当選役の組合せに対応して導出条件となる操作手順のうちのいずれの操作手順であ

ってもＲＴ（１）への移行表示結果が導出されるので、初期遊技状態においてＲＴ（１）への移行表示結果が導出された場合には、相対的に特別役も同時に当選している可能性が高まり、初期遊技状態においてＲＴ（１）への移行表示結果が導出された際に、特別役が当選したことに対する期待感を効果的に高めることができる。

【０４８０】

本実施例では、リプレイＧＲ（１）～（３）のいずれかが当選した場合に、第１停止リールとしてどのリールが選択された場合でも必ずリプレイ（１）またはリプレイ（４）～（７）のいずれかが入賞するので、そのゲームだけで見れば払出期待値に差はないが、前述のように初期遊技状態においてリプレイ（１）が入賞すると、初期遊技状態が終了し、メダルの増加が期待できず、かつＲＴ（１）へ移行することのないＲＴ（２）へ移行してしまうこととなるため、リプレイＧＲ（１）～（３）が当選した際に、リプレイ（１）ではなく、リプレイ（４）～（７）を入賞させることで、初期遊技状態が終了してしまうことを回避することができる。

【０４８１】

しかしながら、リプレイＧＲ（１）～（３）のいずれかが当選した場合に、その種類が分からなければ意図的にリプレイ（４）～（７）が入賞することとなる第１停止リールを選択することはできず、１／３の割合でリプレイ（４）～（７）が入賞することとなる第１停止リールが選択されるが、２／３の割合でリプレイ（１）が入賞することとなる第１停止リールが選択され、初期遊技状態が終了してＲＴ（２）へ移行してしまうこととなる。

【０４８２】

これに対してサブＣＰＵ９１ａは、リプレイＧＲ（１）～（３）のいずれかが当選した場合に、リプレイ（４）～（７）が入賞することとなる第１停止リール（リプレイＧＲ（１）の当選時であれば左リール、リプレイＧＲ（２）の当選時であれば中リール、リプレイＧＲ（３）の当選時であれば右リール）を報知する停止順報知を実行することが可能であり、停止順報知が実行されることにより、遊技者はリプレイ（４）～（７）が入賞することとなる第１停止リールを特定することが可能となり、報知されたリールを第１停止とすることでリプレイ（１）ではなくリプレイ（４）～（７）を入賞させることが可能となり、初期遊技状態が終了してＲＴ（２）へ移行してしまうことを回避することができるようになっている。

【０４８３】

また、本実施例では、初期遊技状態においてリプレイＧＲ（４）が当選した際に、左リールを第１停止とすれば、ＲＴ（１）へ移行させるためのリプレイ（８）～（１０）を確実に入賞させることが可能であるが、左リール以外のリールを第１停止とした場合には、リプレイ（８）～（１０）を取りこぼす可能性があるうえに、リプレイ（１）が入賞してしまい、初期遊技状態が終了してしまう可能性があるが、サブＣＰＵ９１ａは、初期遊技状態においてリプレイＧＲ（４）が当選した場合に、左リールを報知する停止順報知を実行することが可能であり、停止順報知が実行されることにより、遊技者はリプレイ（８）～（１０）が入賞することとなる第１停止リールを特定することが可能となり、報知されたリールを第１停止とすることでリプレイ（１）ではなくリプレイ（８）～（１０）を入賞させることが可能となり、遊技者にとって有利なＲＴ（１）へ移行させることができるうえに、初期遊技状態が終了してＲＴ（２）へ移行してしまうことを回避することができるようになっている。

【０４８４】

尚、停止順報知は、第１停止リールを遊技者が認識可能なものであれば良く、第１停止リールまたは停止順を示唆する画像などを液晶表示器５１に表示することで報知するものや、対応するＬＥＤの点灯、対応する音声の出力などによって報知するものであっても良い。

【０４８５】

従来から、内部抽選で特定の役が当選したときに、さらに複数の異なるリールの停止順

から入賞条件となる停止順を選択する停止順抽選を行い、この停止順抽選で当選した停止順と一致する停止順で各リールの停止操作が行われたことを条件に、内部抽選で当選した特定の役が入賞可能とし、停止順抽選で当選した停止順とは異なる停止順で各リールの停止操作が行われた場合には、内部抽選で特定の役が当選しても、この特定の役を入賞不可能とするとともに、特定の役が当選した際に、停止順抽選で当選した停止順が報知されるか否かによって遊技者の有利度に変化を持たせるようにしたスロットマシンが提案されている。

【０４８６】

しかしながら、従来のスロットマシンでは、複数の異なるリールの停止順から入賞条件となる停止順を決めるために、内部抽選とは別に停止順抽選を行う必要があり、入賞条件となる停止順を決定するための制御が複雑となってしまうという問題があった。また、入賞条件が、本来入賞を許容するか否かを決定する内部抽選とは別の入賞条件のみを決定する停止順抽選で決定されることから特定の入賞条件が選択される乱数の範囲が大きくなり、乱数の周期から停止順抽選によって特定の入賞条件が選択されるタイミングを特定することが容易となり、これを利用して不正行為がなされる可能性が高まるので、遊技の公正を害する虞があった。

【０４８７】

これに対して本実施例では、リプレイＧＲ（１）が当選したか、リプレイＧＲ（２）が当選したか、リプレイＧＲ（３）が当選したか、に応じて初期遊技状態からＲＴ（２）へ移行する契機となるリプレイ（１）以外の再遊技役が入賞することとなる第１停止リール、すなわちＲＴ（２）への移行表示結果の導出を回避するための操作手順が異なり、リプレイＧＲ（１）～（３）のいずれかが当選した場合に、その種類が分からなければ意図的にリプレイ（１）以外の再遊技役が入賞することとなる第１停止リールを選択することができないことを利用して、停止順報知により最初に停止すべきリールが報知されるか否かによって遊技者にとって不利なＲＴ（２）への移行を回避することができるようになっている。

【０４８８】

また、複数の異なる順番からリプレイ（１）以外の再遊技役を入賞させる停止操作の順番が、入賞の発生を許容するか否かを決定する内部抽選のみによって決定されるため、これら停止操作の順番を決定するための制御が複雑となることがないうえに、内部抽選以外の抽選結果によってゲームの結果が左右されることがないので、遊技の公正を害する虞もない。

【０４８９】

また、本実施例では、初期遊技状態においてリプレイＧＲ（１）～（３）が当選したときに停止順報知が実行されるようになっており、初期遊技状態においてにおいて遊技者はＲＴ（２）への移行を回避するために、操作タイミングをはかった停止操作（いわゆる目押し）を行う必要がなく、初期遊技状態におけるゲームの消化スピードを高めることができるため、スロットマシンの稼働を上げることができる。

【０４９０】

本実施例においてサブＣＰＵ９１ａは、初期遊技状態において、リプレイＧＲ（１）～（３）が当選したとき及びリプレイＧＲ（４）が当選したときに前述した停止順報知が実行されるスーパーチャンスゾーン（以下、ＳＣＺと称す）、リプレイＧＲ（１）～（３）が当選したときに停止順報知が実行されず、リプレイＧＲ（４）が当選したときのみ停止順報知が実行されるチャンスゾーン（以下、ＣＺと称す）のいずれかに制御するようになっている。

【０４９１】

ＳＣＺでは、リプレイＧＲ（１）～（３）が当選したときに、停止順報知が実行され、ＲＴ（２）へ移行することとなるリプレイ（１）の入賞を回避する操作手順を特定できるため、ＲＴ（２）への移行を回避しつつ、リプレイＧＲ（４）の当選を待って、リプレイ（８）～（９）を入賞させてＲＴ（１）へ移行させることが可能となるので、ＳＣＺに制

御された場合には、停止順報知に従ってゲームを行うことで確実にＲＴ（１）へ移行させることが可能となる。

【０４９２】

尚、本実施例では、当選役の組合せによってＲＴ（２）への移行表示結果の導出を回避するためのリールの停止順が異なる構成であるが、当選役または当選役の組合せによってＲＴ（２）への移行表示結果の導出を回避するためのリールの停止操作のタイミングが異なる構成としても良く、この場合には、ＳＣＺにおいて当選役または当選役の組合せに応じてＲＴ（２）への移行表示結果の導出を回避するためのリールの停止操作のタイミングを特定可能に報知すれば、上記のようにＳＣＺ確実にＲＴ（１）へ移行させることが可能となる。

【０４９３】

一方ＣＺでは、リプレイＧＲ（１）～（３）が当選したときに、停止順報知が実行されないので、リプレイ（１）の入賞を回避する操作手順を特定することができないので、１／３の割合でリプレイ（１）の入賞を回避することはできるが、２／３の割合でリプレイ（１）が入賞し、ＲＴ（２）へ移行してしまうこととなる。この場合でも、リプレイＧＲ（１）～（３）が当選する前に、リプレイ（８）～（１０）を入賞させたり、リプレイＧＲ（１）～（３）が当選してもリプレイ（１）の入賞を回避し続け、リプレイ（１）が入賞する前にリプレイ（８）～（１０）が入賞させることで、ＲＴ（１）へ移行させることは可能である。

【０４９４】

このように、初期遊技状態において停止順報知が実行されないＣＺであっても自力でＲＴへ移行させることが可能であるため、初期遊技状態においてＳＣＺに制御されない場合であっても、ＲＴ（１）へ移行することに対する期待感を持続させることができる。

【０４９５】

さらに、初期遊技状態の開始時点ではＣＺであっても、１０ゲーム間、リプレイ（１）もリプレイ（８）～（１０）が入賞せずに初期遊技状態が継続した場合、またはリプレイ（１）もリプレイ（８）～（１０）が入賞せずに初期遊技状態が継続している状態でチェリーまたはチェリー＋１枚が単独で当選した場合には、以後、その初期遊技状態ではＳＣＺに制御されるようになっている。すなわちＣＺであっても、１０ゲーム継続するか、チェリーまたはチェリー＋１枚が当選することで、ＳＣＺに昇格するため、以後、リプレイＧＲ（１）～（３）が当選しても、停止順報知が実行され、リプレイ（１）の入賞を回避することができるので、ＲＴ（１）へ確実に移行させることが可能となる。

【０４９６】

サブＣＰＵ９１ａは、ＳＣＺに制御するか否かとＳＣＺの継続率を決定するＳＣＺ抽選及びＳＣＺを継続させるか否かを決定するＳＣＺ継続抽選を行う。

【０４９７】

ＳＣＺ抽選では、継続率として０％、５％、５０％、６０％、７５％、９０％、１００％のいずれかを抽選で決定することで、ＳＣＺに制御するか否か（継続率０％はＳＣＺ非当選を示す）とＳＣＺの継続率を決定する。すなわちＳＣＺに制御するか否かとＳＣＺの継続率を１回の抽選で決定するようになっているが、まず、ＳＣＺに制御するか否かを第１の抽選で決定し、ＳＣＺに当選した場合に、第２の抽選で継続率を決定するようにしても良い。

【０４９８】

ＳＣＺ抽選は、図２１に示す契機１～６、８で行う。すなわちＢＢ（１）またはＢＢ（２）の当選時（契機１）、ＢＢ中（契機２）、ＲＢ中（契機３）、ＣＺ１０ゲーム継続（契機４）、ＣＺ中チェリー、チェリー＋１枚当選（契機５）、ＣＺ中リプレイ（８）～（１０）入賞時（ＲＴ（１）移行時）（契機６）、ＲＴ（２）天井到達時（契機８）においてＳＣＺ抽選が行われ、次回初期遊技状態においてＳＣＺに制御するか否か及びＳＣＺの継続率が決定される。また、ＳＣＺ継続抽選は、図２１に示す契機７で行う。すなわちＳＣＺ中リプレイ（８）～（１０）入賞時においてＳＣＺ継続抽選が行われ、次回ＲＴ（１

）の終了時に再びＳＣＺに制御するか否かが決定される。

【０４９９】

図２１に示すように、ＢＢ（１）またはＢＢ（２）が当選すると、ＢＢ当選時及びＢＢ中にＳＣＺ抽選を行う。また、ＲＢが当選すると、ＲＢ中にＳＣＺ抽選を行う。そして、ＳＣＺに当選した場合には、ＢＢ、ＲＢの終了後の初期遊技状態においてＳＣＺに制御し、ＳＣＺに当選しなかった場合には、ＢＢ、ＲＢの終了後の初期遊技状態においてＣＺに制御する。

【０５００】

また、ＣＺの開始後、１０ゲームが経過したとき、または１０ゲームが経過する前にチェリーまたはチェリー＋１枚が当選したときにＳＣＺ抽選を行う。この際、１００％の割合でＳＣＺに当選するので、ＣＺの開始後、１０ゲームが経過した場合、または１０ゲームが経過する前にチェリーまたはチェリー＋１枚が当選した場合には、必ずＳＣＺに制御する。

【０５０１】

また、ＣＺにおいてリプレイ（８）～（１０）が入賞した場合にもＳＣＺ抽選を行う。そして、ＳＣＺに当選した場合には、リプレイ（８）～（１０）の入賞に伴うＲＴ（１）の終了後の初期遊技状態においてＳＣＺに制御し、ＳＣＺに当選しなかった場合には、ＲＴ（１）の終了後の初期遊技状態においてＣＺに制御する。

【０５０２】

また、ＲＴ（２）の天井到達時、すなわちＲＴ（２）へ移行後、９９９ゲームが経過してＲＴ（２）が終了する際に、ＳＣＺ抽選を行う。この際、１００％の割合でＳＣＺに当選するので、ＲＴ（２）が天井に到達して初期遊技状態に移行した場合には、必ずＳＣＺに制御される。

【０５０３】

また、ＢＢ中やＲＢ中、ＣＺ中など、初期遊技状態に移行する前に複数回、ＳＣＺ抽選を行う場合には、一度ＳＣＺに当選してもＳＣＺ抽選を引き続き行うようになっており、この場合には、後に当選したＳＣＺの継続率がそれ以前に当選したＳＣＺの継続率を超える場合のみ、後に当選したＳＣＺの継続率に上書きするようになっており、ＳＣＺに当選した後、後に当選したＳＣＺの継続率が低い場合でも、それによって不利益が生じることはない。

【０５０４】

また、ＳＣＺ抽選でのＳＣＺの初当たり後、ＳＣＺからＲＴ（１）への移行時（リプレイ（８）～（１０）の入賞時）において、ＳＣＺ抽選で決定されたＳＣＺ継続率に基づいてＳＣＺ継続抽選を行うようになっており、ＳＣＺ継続抽選に当選した場合には、ＲＴ（１）の終了後に移行する初期遊技状態において再びＳＣＺに制御し、ＳＣＺ継続抽選に当選しなかった場合には、ＲＴ（１）の終了後の初期遊技状態においてＳＣＺには制御されず、ＣＺに制御する。

【０５０５】

このように本実施例では、ＳＣＺ抽選でのＳＣＺの初当たり後、ＳＣＺとＲＴ（１）のループが続いている間は、初当たり時のＳＣＺ抽選で決定された継続率にてＳＣＺ継続抽選を行うようになっており、初当たり時に高い継続率が当選するほど、ＳＣＺとＲＴ（１）のループが継続することとなる。

【０５０６】

尚、本実施例では、ＳＣＺ抽選でＳＣＺの継続率を決定するとともに、この継続率に基づいて、その後ＲＴ（１）への移行時に行われるＳＣＺ継続抽選を行うことにより、初当たり時のＳＣＺ抽選で決定された継続率にて継続する構成であるが、ＳＣＺ抽選でＳＣＺの継続回数を決定するとともに、ＳＣＺに１回制御する毎に継続回数を減算し、継続回数が０となるまで初期遊技状態に移行する毎にＳＣＺに制御する構成としても良い。

【０５０７】

また、本実施例では、ＳＣＺ抽選において１回の初期遊技状態の期間にわたり、リプレ

イＧＲ（１）～（３）が当選したときに１００％の割合で停止順報知が行われる権利（ＳＣＺ）が付与される構成であり、ＳＣＺ抽選またはＳＣＺ継続抽選に当選することで、その後移行した初期遊技状態において当該初期遊技状態が終了するまでは、リプレイＧＲ（１）～（３）が当選したときに１００％の割合で停止順報知が行われる構成であるが、ＳＣＺ抽選に替えて、停止順報知の実行確率を０％を含む複数の確率から決定する報知確率抽選を実行し、その後、ＲＴ（２）へ移行するまでの初期遊技状態においてリプレイＧＲ（１）～（３）が当選したときに、報知確率抽選にて当選した実行確率で停止順報知を実行するか否かを決定する報知実行抽選を行い、この報知実行抽選に当選したときに停止順報知を実行する構成としても良い。また、ＳＣＺ抽選に替えて、停止順報知の実行回数を０回を含む複数の回数から決定する報知回数抽選を実行し、その後、ＲＴ（２）へ移行するまでの初期遊技状態においてリプレイＧＲ（１）～（３）が当選したときに、停止順報知の実行回数が残っていることを条件に停止順報知を実行し、停止順報知を実行する毎に実行回数を減算する構成としても良い。

【０５０８】

サブＣＰＵ９１ａは、前述したＢＢ中演出として、ＢＢモードＡ～Ｃのいずれかの演出モードのうちＢＢ（１）（２）の入賞時に遊技者が選択した演出モードのＢＢ演出を実行する。詳しくは、ＢＢ（１）（２）の入賞時に液晶表示器５１にＢＢモードＡ～Ｃを選択可能に表示し、所望のＢＢモードが表示されている領域をタッチすることによってその選択されたＢＢモードが設定されるようになっている。

【０５０９】

また、サブＣＰＵ９１ａは、図２２に示すように、ＢＢ中のＳＣＺ抽選を行う際に、遊技者が選択したＢＢモードに応じて異なる当選確率を適用するとともに、ＳＣＺとＲＴ（１）のループ中以外であれば、ＢＢ当選時の抽選モード（特定示唆演出の抽選モード）に応じて異なる当選確率を適用し、ＳＣＺとＲＴ（１）のループ中であれば、ＳＣＺの継続率に応じて異なる当選確率を適用する。

【０５１０】

図２２に示すように、ＳＣＺとＲＴ（１）のループ中以外でＢＢが当選した場合には、ＢＢ当選時の抽選モードが高確率モードである場合に、低確率モードの場合よりも当該ＢＢ中のＳＣＺの当選確率が高く定められている。前述のように高確率モードにおいては、特定示唆演出の出現頻度が高く、特定示唆演出が頻出することで高確率モードである可能性が示唆されるため、この間にＢＢに当選するとＳＣＺの当選が期待できるので、特定示唆演出が頻出することによってＳＣＺの当選に対する期待感を高めることができる。また、前述のように高確率モードにおいては、低確率モードよりも背景画像として夕方が選択される確率が高く、背景画像が夕方に変更されることによってもＳＣＺの当選に対する期待感を高めることができる。

【０５１１】

また、ＳＣＺとＲＴ（１）のループ中においてＢＢが当選した場合には、ＳＣＺの継続率が高いほど、当該ＢＢ中のＳＣＺの当選確率が高く、ＳＣＺとＲＴ（１）が継続している期間が長いほど、再びＳＣＺに当選することに対する期待感を高めることができる。

【０５１２】

また、本実施例では、ＢＢ（ＲＢ）中の内部抽選の当選確率として、ベルが最も当選確率が高く、チェリー、スイカ（黒スイカ＋白スイカ）、チェリー＋１枚の順で当選確率が低く定められているとともに、ＢＢモード（Ａ）～（Ｃ）のいずれが選択された場合でも、ＢＢ中において最も当選確率の高いベルの当選時におけるＳＣＺの当選確率は低く、ベルに比較して当選確率の低いスイカ、チェリー＋１枚の当選時におけるＳＣＺの当選確率が高い当選確率が適用されるので、出現率の低いスイカの入賞時やチェリーの中段停止時にＳＣＺの当選に対する期待感を高めることができる。また、ＢＢモード（Ｃ）では、ＢＢモード（Ａ）（Ｂ）に比較してスイカ、チェリー＋１枚の当選時におけるＳＣＺの当選確率が低いが、ＢＢモード（Ａ）（Ｂ）に比較してベルの当選時におけるＳＣＺの当選確率が高く、出現率の高いベルの入賞時においてもＳＣＺの当選が期待できるので、ＢＢ中

常にＳＣＺの当選が期待できる。ＢＢモード（Ｂ）では、チェリー＋１枚が当選した場合に１００％の確率でＳＣＺに当選するので、チェリーが左リールまたは右リールの中段に停止することで、ＳＣＺの当選が確定することとなる。

【０５１３】

サブＣＰＵ９１ａは、ＢＢモード（Ａ）が選択された場合に、ＢＢ中のゲームにおいて演出が実行されるタイミングによってＳＣＺに当選した可能性を示唆するＳＣＺ示唆演出を実行する。

【０５１４】

ＳＣＺ示唆演出は、１２種類のパターンからなり、サブＣＰＵ９１ａは、ＢＢ中においてこれら１２種類のパターンからいずれかのパターンを選択し、選択したパターンに基づいてＳＣＺ示唆演出を実行する。

【０５１５】

ＳＣＺ示唆演出のパターンは、（１）演出なし、（２）第１停止まで、（３）第２停止まで、（４）第３停止＋銅メダル表示、（５）第３停止＋銀メダル表示、（６）第３停止＋金メダル表示、（７）第２、第３停止＋銅メダル表示、（８）第２、第３停止＋銀メダル表示、（９）第２、第３停止＋金メダル表示、（１０）第２停止まで、ＢＢ終了時に銅メダル表示、（１１）第２停止まで、ＢＢ終了時に銀メダル表示、（１１）第２停止まで、ＢＢ終了時に金メダル表示の１２種類である。

【０５１６】

これらＳＣＺ示唆演出のパターンは、図２３に示すように、ＳＣＺ非当選時のゲームでは、当選役に応じた確率で選択され、ＳＣＺ当選時のゲームでは、継続率に応じた確率で選択される。

【０５１７】

ＳＣＺ非当選時のゲームでは、ＳＣＺの当選が期待できないハズレやベルの当選時に（１）演出なしまたは（２）第１停止のパターンのみが選択され、そのうち（１）演出なしが選択される確率が高い。また、ＳＣＺの当選が期待できるスイカやチェリー＋１枚では、（３）第１停止、第２停止のパターンのみが選択される。

【０５１８】

ＳＣＺ当選時のゲームでは、（４）～（６）第３停止＋メダル表示、（７）～（９）第２、第３停止＋メダル表示、（１０）～（１２）第２停止まで、ＢＢ終了時メダル表示のいずれかがＳＣＺの継続率に応じて選択されるので、ＳＣＺ示唆演出のパターンからＳＣＺの継続率を推測することが可能となる。例えば、継続率６０％、７５％、９０％の場合には、継続率５％、５０％の場合に比較して（７）～（９）のパターン、すなわち第１停止のタイミングで演出が行われず、第２停止、第３停止のタイミングで演出が行われるパターン、（１０）～（１２）のパターン、すなわち第２停止まで演出が行われ、その後はＢＢ終了時までＳＣＺの当選が告知されることのないパターンが選択される比率が高く、これら（７）～（９）のパターン、または（１０）～（１２）のパターンに基づくＳＣＺ示唆演出が実行されることで、継続率５％、５０％よりも継続率６０％、７５％、９０％が当選していることが期待できる。また、継続率５％、５０％の場合には、継続率６０％、７５％、９０％の場合よりも高い比率で（４）～（６）のパターン、すなわち第１停止及び第２停止のタイミングで演出が行われず、第３停止のタイミングで演出が行われるパターンが選択されるが、継続率１００％の場合に（４）～（６）のパターンが選択される比率が継続率５％、５０％の場合と同一比率であるため、（４）～（６）のパターンに基づくＳＣＺ示唆演出が実行された場合には、継続率５％、５０％の可能性が高い反面、継続率１００％が当選していることにも期待できることとなる。

【０５１９】

尚、前述のように、ＳＣＺの継続回数に基づきＳＣＺに制御する構成であれば、ＳＣＺ示唆演出のパターンが、ＳＣＺ当選時のゲームにおいて継続回数に応じた確率で選択されるようにすることで、ＳＣＺ示唆演出のパターンからＳＣＺの継続回数を推測することが可能となる。また、報知確率抽選にて当選した実行確率で停止順報知を実行する構成であ

れば、ＳＣＺ示唆演出のパターンが、報知確率抽選にて当選した停止順報知の実行確率に応じた確率で選択されるようにすることで、ＳＣＺ示唆演出のパターンから停止順報知の実行確率を推測することが可能となる。また、停止順報知の実行回数に基づいて停止順報知を実行する構成であれば、ＳＣＺ示唆演出のパターンが、報知回数抽選にて当選した停止順報知の実行回数に応じた確率で選択されるようにすることで、ＳＣＺ示唆演出のパターンから停止順報知の実行回数を推測することが可能となる。

【０５２０】

また、ＳＣＺ当選時のゲームで選択されるＳＣＺ示唆演出のパターンのうち（４）～（９）のパターンでは、第１停止のタイミングで演出が行われず、第３停止のタイミング、または第２停止、第３停止のタイミングで演出が行われるのに対して、ＳＣＺ非当選時のゲームでは、ＳＣＺ示唆演出を行う場合、必ず第１停止のタイミングで演出が行われるため、第２停止または第３停止から演出が開始することで、ＳＣＺの当選が確定することとなる。

【０５２１】

また、（１０）～（１２）のパターンでは、第２停止まで演出が行われ、その後はＢＢ終了時までＳＣＺの当選が告知されることはないので、見た目上は、ＳＣＺ非当選時のゲームにおいて選択される可能性のある（３）のパターンと変わりないため、第２停止まで演出が行われた場合には、第３停止のタイミングで演出がない場合であっても、ＳＣＺの当選に期待できる。特に、ＳＣＺ非当選時のゲームにおいても、（３）のパターンは、ＳＣＺの当選が期待できるスイカやチェリー＋１枚の当選時に選択されるので、第２停止まで演出が行われ、第３停止のタイミングで演出がない場合でも、第２停止まで演出が行われるゲームでは、ＳＣＺの当選が期待できるスイカが入賞する可能性やチェリーが左リールまたは右リールの中段に停止する可能性、すなわちＳＣＺの当選が期待できる表示結果となる可能性が高いので、ＳＣＺの当選を効果的に期待させることができる。

【０５２２】

また、ＳＣＺ当選ゲームで選択されるパターンは、必ずＢＢの終了までにメダルが表示されるパターンであり、メダルの表示によってＳＣＺの当選が報知されることとなる。また、ＢＢの終了までに銅メダルが表示される（４）（７）（１０）のパターンは、継続率１００％を除いてどの継続率でも選択される可能性があるが、ＢＢの終了までに銀メダルが表示される（５）（８）（１１）のパターンは、継続率が６０％以上でのみ選択され、ＢＢの終了までに金メダルが表示される（６）（９）（１２）のパターンは、継続率が７５％以上でのみ選択されるので、ＢＢの終了までにメダルが表示されることでＳＣＺの当選が報知されるだけでなく、これらＢＢの終了までに表示されるメダルの色によってＳＣＺの継続率も示唆されるようになっている。

【０５２３】

サブＣＰＵ９１ａは、ＢＢモード（Ｂ）が選択された場合に、ＢＢ中のゲームにおいてＳＣＺに当選したときに、そのゲームの最後にＳＣＺ当選報知を実行する。

【０５２４】

ＳＣＺ当選報知は、（１）銅メダル表示、（２）銀メダル表示、（３）金メダル表示の３種類のパターンからなり、サブＣＰＵ９１ａは、ＢＢ中においてＳＣＺに当選した際にこれら３種類のパターンからいずれかのパターンを選択し、選択したパターンに基づいてＳＣＺ当選報知を実行する。

【０５２５】

これらＳＣＺ当選報知のパターンは、図２４に示すように、継続率に応じた確率で選択される。銅メダルが表示される（１）のパターンは、継続率１００％を除いてどの継続率でも選択される可能性があるが、銀メダルが表示される（２）のパターンは、継続率が６０％以上でのみ選択され、金メダルが表示される（３）のパターンは、継続率が７５％以上でのみ選択されるので、メダルが表示されることでＳＣＺの当選が報知されるだけでなく、表示されるメダルの色によってＳＣＺの継続率も示唆されるようになっている。

【０５２６】

尚、前述のように、ＳＣＺの継続回数に基づきＳＣＺに制御する構成であれば、ＳＣＺ当選報知のパターンが、継続回数に応じた確率で選択されるようにすることで、ＳＣＺ当選報知のパターンからＳＣＺの継続回数を推測することが可能となる。また、報知確率抽選にて当選した実行確率で停止順報知を実行する構成であれば、ＳＣＺ当選報知のパターンが、報知確率抽選にて当選した停止順報知の実行確率に応じた確率で選択されるようにすることで、ＳＣＺ当選報知のパターンから停止順報知の実行確率を推測することが可能となる。また、停止順報知の実行回数に基づいて停止順報知を実行する構成であれば、ＳＣＺ当選報知のパターンが、報知回数抽選にて当選した停止順報知の実行回数に応じた確率で選択されるようにすることで、ＳＣＺ当選報知のパターンから停止順報知の実行回数を推測することが可能となる。

【０５２７】

サブＣＰＵ９１ａは、ＢＢモード（Ｃ）が選択された場合に、ＢＢの終了時においてＳＣＺに当選しているか否かを報知するルーレット演出を実行する。

【０５２８】

ルーレット演出は、演出開始時に「銅メダル」、「銀メダル」、「金メダル」、「ＣＨＡＮＣＥ」のいずれかの図柄のうち３つの図柄の組合せを表示し、その後、表示された図柄のいずれかを順次表示し、最終的に表示された図柄が「銅メダル」、「銀メダル」、「金メダル」のいずれかであれば、ＳＣＺに当選した旨が報知され、最終的に表示された図柄が「ＣＨＡＮＣＥ」であれば、ＳＣＺに当選していない旨が報知される演出である。

【０５２９】

演出開始時に表示される図柄の組合せ及び表示順は予め定められており、サブＣＰＵ９１ａは、ＳＣＺに当選しているか否かに応じた確率で図柄の組合せ及び表示順を選択し、選択した図柄の組合せを選択した表示順で表示するようになっている。

【０５３０】

図柄の組合せ及び表示順のパターンは、図２５に示すように、３５種類からなり、このうち（１）～（９）のパターンは、最終的に「ＣＨＡＮＣＥ」が表示されるパターンであり、ＳＣＺに当選していない場合に選択される。図２５に示すパターンは、図柄が表示される順番を示すとともに、左３つの図柄が演出開始時に表示される図柄の組合せを示す。（１０）～（３５）の順番は、最終的に「銅メダル」、「銀メダル」、「金メダル」のいずれかが表示されるパターンであり、ＳＣＺに当選している場合に選択される。

【０５３１】

さらにこれら（１０）～（３５）のパターンは、図２５に示すように、ＳＣＺの継続率に応じた確率で選択される。

【０５３２】

すなわちＢＢモード（Ｃ）においては、ＳＣＺに当選しているか否かに応じた確率で図柄の組合せ及び表示順が選択されるとともに、ＳＣＺに当選している場合には、その継続率に応じた確率で図柄の組合せ及び表示順が選択されるので、演出開始時に表示された図柄の組合せによって最終的な結果を待つまでもなくＳＣＺの当選可能性、期待できる継続率を推測できるとともに、図柄が１つ表示される毎に、ＳＣＺの当選可能性、期待できる継続率が変化するようになっている。

【０５３３】

尚、ルーレット演出では、ＳＣＺに当選しているか否かまたはＳＣＺの継続率に応じた確率で図柄の組合せ及び表示順が選択されるようになっているが、ＳＣＺに当選しているか否かまたはＳＣＺの継続率に応じた確率で図柄の組合せ及び表示順のうちいずれか一方が選択されるようにしても良い。

【０５３４】

また、前述のように、ＳＣＺの継続回数に基づきＳＣＺに制御する構成であれば、図柄の組合せ及び表示順が、継続回数に応じた確率で選択されるようにすることで、演出開始時に表示された図柄の組合せによって最終的な結果を待つまでもなくＳＣＺの当選可能性、期待できる継続回数を推測できるとともに、図柄が１つ表示される毎にＳＣＺの当選可

能性、期待できる継続回数を変化させることができる。また、報知確率抽選にて当選した実行確率で停止順報知を実行する構成であれば、図柄の組合せ及び表示順が、報知確率抽選にて当選した停止順報知の実行確率に応じた確率で選択されるようにすることで、演出開始時に表示された図柄の組合せによって最終的な結果を待つまでもなくＳＣＺの当選可能性、期待できる停止順報知の実行確率を推測できるとともに、図柄が１つ表示される毎に期待できる停止順報知の実行確率を変化させることができる。また、停止順報知の実行回数に基づいて停止順報知を実行する構成であれば、図柄の組合せ及び表示順が、報知回数抽選にて当選した停止順報知の実行回数に応じた確率で選択されるようにすることで、演出開始時に表示された図柄の組合せによって最終的な結果を待つまでもなくＳＣＺの当選可能性、期待できる停止順報知の実行回数を推測できるとともに、図柄が１つ表示される毎に期待できる停止順報知の実行回数を変化させることができる。

【０５３５】

また、最終的に「銀メダル」が表示されるパターンは、継続率が６０％以上でのみ選択され、最終的に「金メダル」が表示されるパターンは、継続率が７５％以上でのみ選択されるので、最終的にメダルが表示されることでＳＣＺの当選が報知されるだけでなく、最終的に表示されるメダルの色によってＳＣＺの継続率も示唆されるようになっている。

【０５３６】

また、（１）～（９）のパターン、すなわちＳＣＺの非当選時に選択されるパターンでは、必ず３番目までに「ＣＨＡＮＣＥ」が表示されるのに対して、ＳＣＺの当選時にのみ選択される（２８）～（３５）のパターンでは、３番目まで「ＣＨＡＮＣＥ」が表示されることがないので、３番目まで「ＣＨＡＮＣＥ」、すなわち最終的に表示されることでＳＣＺの非当選を示す図柄が表示されないことで、その時点でＳＣＺの当選が確定することとなる。

【０５３７】

また、（１０）～（３５）のパターン、すなわちＳＣＺの当選時に選択されるパターンでは、「ＣＨＡＮＣＥ」を含まない図柄の組合せもあり、このようなパターンが選択された場合には、演出開始時点においてＳＣＺの当選が確定することとなる。

【０５３８】

また、「銅メダル」を含まない図柄の組合せもあり、この場合には、ＳＣＺに当選していることが前提となるものの、演出開始時点において６０％以上のＳＣＺの継続率が期待できるとともに、さらに「ＣＨＡＮＣＥ」を含まない図柄の組合せであれば、ＳＣＺに当選しており、かつ６０％以上の継続率が確定することとなる。

【０５３９】

また、ＳＣＺに当選していない場合、ＳＣＺに当選していても継続率が９０％を下回る場合にも選択される（１）～（３４）のパターンでは、３番目までに「銀メダル」や「銅メダル」「ＣＨＡＮＣＥ」が必ず表示されるのに対して、ＳＣＺに当選しており、かつ継続率が９０％以上であることを条件に選択される（３５）のパターンでは、３番目まで全て「金メダル」が表示されるので、３番目までに表示された図柄が全て「金メダル」の場合には、ＳＣＺに当選し、かつ継続率が９０％以上であることが確定することとなる。特に、継続率１００％では、（３５）のパターンのみを選択し、３番目までに表示された図柄が全て「金メダル」の場合にのみ、継続率１００％、すなわち次回ボーナスまでＳＣＺとＲＴ（１）のループが確定する継続率が期待できることとなる。

【０５４０】

また、ＳＣＺに当選していない場合、ＳＣＺに当選していても継続率が９０％を下回る場合にも選択される（１）～（３４）のパターンでは、演出開始時に表示される図柄として必ず「金メダル」以外の図柄が含まれているのに対して、ＳＣＺに当選しており、かつ継続率が９０％以上であることを条件に選択される（３５）のパターンでは、演出開始時に表示される図柄が全て「金メダル」であるため、演出開始時に表示された図柄が全て「金メダル」である場合には、ＳＣＺに当選し、かつ継続率が９０％以上であることが確定することとなる。特に、継続率１００％では、（３５）のパターンのみを選択し、演出開

始時に表示された図柄が全て「金メダル」である場合にのみ、継続率１００％、すなわち次回ボーナスまでＳＣＺとＲＴ（１）のループが確定する継続率が期待できることとなる。

【０５４１】

また、（１）～（９）のパターン、すなわちＳＣＺの非当選時に選択されるパターンでは、３番目までに「銅メダル」が表示されるパターン（（１）（２）（４）（５）（７）（８）の順番）が選択される比率（９３７／９９７）が、３番目までに「銅メダル」以外の図柄が表示されるパターン（（３）（６）（９）の順番）が選択される比率（６０／９９７）よりも低く、さらに（１０）～（３５）のパターン、すなわちＳＣＺ当選時に選択されるパターンでは、３番目までに「銅メダル」以外の図柄が表示されるパターン（（１４）（１５）（２６）（２７）（３３）～（３５）のパターン）が、継続率６０％以上であることを条件に選択されるので、３番目までに「ＣＨＡＮＣＥ」が表示されても「銅メダル」表示されないことで、ＳＣＺの当選が期待できるうえに、６０％以上の継続率に当選していることに対しても期待できる。

【０５４２】

また、ＢＢモード（Ｃ）においては、ＳＣＺに当選しておらず、かつＢＢ中にスイカ、チェリー＋１枚のいずれも当選しなかった場合に、図２５に示す確率で図柄の組合せ及び表示順を選択するが、ＳＣＺに当選しておらず、かつＢＢ中にスイカ、チェリー＋１枚のいずれかが１回以上当選した場合には、３番目までに「銅メダル」以外の図柄が表示されるパターン（（３）（６）（９）のパターン）が選択される比率がＢＢ中にスイカ、チェリー＋１枚のいずれも当選しなかった場合よりも高い確率を適用するようになっており、ＳＣＺの当選が期待できるスイカが入賞した場合やチェリーが左リールまたは右リールの中段に停止可能な場合に、ＳＣＺの当選している可能性の高いパターンが選択されやすくなるので、ＢＢ中に当選した役に応じてＳＣＺの当選を効果的に期待させることができる。

【０５４３】

このように本実施例では、ＢＢ中の内部抽選結果に応じたＳＣＺの当選確率として、遊技者が選択したＢＢモードの違いにより異なる当選確率が適用されるので、遊技者が遊技に積極的に参加しているという意識を高めることができる。

【０５４４】

また、遊技者が選択したＢＢモードの違いにより、ＳＣＺの当選報知も異なるタイミングで行われるようになっており、ＳＣＺの当選役別のＳＣＺの当選確率とＳＣＺの当選が報知されるタイミングとを適格に関連させることができる。例えば、本実施例では、ＢＢモード（Ａ）（Ｂ）のように、ＳＣＺの当選が期待できる役がスイカやチェリー＋１枚のように一部の役に極端に偏っている場合、すなわちＢＢ中においてＳＣＺの当選が期待できる契機が極端に偏っており、スイカやチェリー＋１枚が当選しなければほとんどＳＣＺの当選が期待できない場合には、ＳＣＺの当選時にその旨が報知される割合が高いが、ＢＢモード（Ｃ）のように、ＢＢモード（Ａ）（Ｂ）に比較してスイカやチェリー＋１枚の当選時にＳＣＺの当選が期待できないが、スイカ、チェリー＋１枚以外の役の当選時にもＳＣＺの当選が期待できる場合、すなわちＢＢ中においてまんべんなくＳＣＺの当選が期待できる場合には、ＳＣＺの当選時ではなく、ＢＢの終了時にＳＣＺの当選が報知されることで、ＢＢ中の間、常にＳＣＺの当選に対する期待感を持続できるようになっている。

【０５４５】

尚、本実施例では、いずれのＢＢモードであっても当選役に関わらず、ＳＣＺ抽選を行う構成であるが、遊技者が選択したＢＢモードに応じてＳＣＺ抽選を行う契機が異なるようにしても良い。

【０５４６】

例えば、ＢＢモードＡが選択されている場合には、ＢＢ中に最も当選確率の高いベルが当選したときにＳＣＺ抽選を実行し、ＢＢ演出モードＢが選択されている場合には、ＢＢ中にベルが当選しなかったとき、すなわちベル以外の役が当選したとき、またはハズレの

ときに１００％の当選確率でＳＣＺ抽選を実行し、ＢＢ演出モードＣが選択されている場合には、ＢＢ中にベルが当選したときに、第１停止リールを左、中、右のうちからランダムに決定し、遊技者が最初に停止させたリールと事前に決定した第１停止リールが一致したときにＳＣＺ抽選を実行する構成としても良い。

【０５４７】

また、上記の構成においては、ＢＢモード（Ａ）が選択されており、ＳＣＺ抽選に当選した場合、すなわち最も当選確率の高いベル当選時にＳＣＺ抽選に当選した場合には、ＢＢ終了時にＳＣＺに当選した旨を報知し、ＢＢモード（Ｂ）が選択されており、ＳＣＺ抽選に当選した場合、すなわちベルが当選しなかった場合には、その時点ですぐにＳＣＺに当選した旨を報知し、ＢＢモード（Ｃ）が選択されており、ＳＣＺ抽選に当選した場合、すなわちベルが当選し、かつランダムに決定した第１停止リールと遊技者が選択した第１停止リールとが一致した際にＳＣＺ抽選に当選した場合には、以後ベルが当選し、かつランダムに決定した第１停止リールと遊技者が選択した第１停止リールとが一致した場合に一定の確率でＳＣＺに当選した旨を報知し、ＢＢの終了までに報知されなければ当該ＢＢの終了時にＳＣＺに当選した旨を報知するといったように、ＢＢモードに応じてＳＣＺの抽選契機が異なる場合において、そのＢＢモードに対応するタイミングでＳＣＺの当選が報知されることが好ましく、このようにすることで、ＳＣＺ抽選のタイミングとその当選が報知されるタイミングとを適格に関連させることができる。

【０５４８】

また、本実施例においてサブＣＰＵ９１ａは、前述のようにＢＢ中においてＳＣＺに制御するか否かを決定するＳＣＺ抽選を行うとともに、ＢＢは、開始後、ＢＢ中の総払出枚数が予め定められた上限値（本実施例では３００枚）を超えたことのみを条件として終了する構成であり、チェリーやスイカなど取りこぼしのある役の当選時に敢えて入賞を発生させずにＢＢの終了を遅らせることによってＳＣＺ抽選の機会が増えることとなるため、無用にＢＢの終了が遅れて稼働率が低下してしまう虞がある。

【０５４９】

このため、本実施例のサブＣＰＵ９１ａは、ＢＢ開始後のゲーム数を計数し、ＢＢ開始から経過したゲーム数が規定値（本実施例では２５ゲーム）に到達するまでＳＣＺ抽選を行い、ＢＢ開始から経過したゲーム数が規定値を超えた場合にＳＣＺ抽選を行わないようになっている。すなわちＢＢ中のＳＣＺ抽選を、ＢＢ開始から経過したゲーム数が規定値を超えていないことを条件に行い、ＳＣＺ抽選を行うゲームが制限されるため、取りこぼしのある役を敢えて取りこぼすことにより無用にＢＢの終了を遅らせてスロットマシンの稼働が低下してしまうことを防止できる。

【０５５０】

尚、本実施例では、ＢＢ中においてＳＣＺ抽選が行われるゲーム数（規定値）として、ＢＢ中の払出総数が上限値を超えるのに要する最低ゲーム数（本実施例では、１ゲームで最大１５枚の払出があるため、上限値である３００枚を超えるためには、最低２１ゲームを要する）よりも大きいゲーム数が定められているため、ＢＢ中に１５枚未満の小役が当選した場合や小役を意図せずに取りこぼした場合など、遊技者が意図せずに最低ゲーム数でＢＢが終了しなかった場合には、最大４ゲームはＳＣＺ抽選を受けることができるうえに、敢えて小役を取りこぼすことにより最大４ゲーム、ＳＣＺ抽選の機会を増やすことが可能となる。すなわちＢＢの終了が極端に遅らせると遊技者に不利となるが、多少遅らせる分には遊技者に有利となり、ＢＢ中のゲームの進め方によって攻略要素が付加されるため、ＢＢ中の興趣を高めることができる。

【０５５１】

また、上記では、サブＣＰＵ９１ａが、ＢＢ開始後のゲーム数に応じてＳＣＺ抽選を行うようになっているが、ＢＢ中に当選した役が全て入賞したものとみなした場合のＢＢ中の総払出枚数を計数し、ＢＢ中に当選した役が全て入賞したものとみなした場合のＢＢ中の総払出枚数が規定値（例えば、３７５枚）に到達するまでＳＣＺ抽選を行い、ＢＢ中に当選した役が全て入賞したものとみなした場合のＢＢ中の総払出枚数が規定値を超えた場

合にＳＣＺ抽選を行わない構成、すなわちＢＢ中のＳＣＺ抽選を、ＢＢ中に当選した役が全て入賞したものとみなした場合のＢＢ中の総払出枚数が規定値を超えていないことを条件に行う構成としても良く、このような構成とした場合でも取りこぼしのある役を敢えて取りこぼすことにより無用にＢＢの終了を遅らせてスロットマシンの稼働が低下してしまうことを防止できるうえに、ＢＢ中に１５枚未満の小役が当選した場合や小役を意図せずに取りこぼした場合など、遊技者が意図せずに最低ゲーム数でＢＢが終了しなかった場合であっても、ＢＢが終了するまで確実にＳＣＺ抽選を受けることが可能となる。

【０５５２】

また、上記の構成においては、ＢＢ中においてＳＣＺ抽選が行われる規定値として、ＢＢが終了することとなる上限値（本実施例では、３００枚）よりも大きい値が定められていることが好ましく、ＢＢ中に当選した役が全て入賞したものとみなした場合のＢＢ中の総払出枚数が規定値を超えない範囲で敢えて小役を取りこぼすことにより、ＳＣＺ抽選の機会を増やすことが可能となるので、ＢＢの終了が極端に遅らせると遊技者に不利となるが、多少遅らせる分には遊技者に有利となり、ＢＢ中のゲームの進め方によって攻略要素が付加されるため、ＢＢ中の興趣を高めることができる。

【０５５３】

また、サブＣＰＵ９１ａは、前述のようにＢＢ中に加えてＢＢ当選時、すなわちＢＢに移行する前のタイミングでもＳＣＺ抽選を行うとともに、ＢＢ当選時にＳＣＺに当選したことを条件に、当該ＢＢのＢＢ中演出としてＢＢ当選時にＳＣＺに当選している場合のみ実行されるＢＢ中演出であり、ＢＢ当選時にＳＣＺに当選していない場合には実行されることのない態様のＳＣＺ確定ＢＢ中演出を実行するようになっており、ＢＢ中にＳＣＺに当選することが大半であるが、ＢＢ中においてＳＣＺ確定ＢＢ中演出が実行された場合には、ＢＢ中のＳＣＺ抽選を待つまでもなく、ＢＢ中演出の開始と同時にＳＣＺに当選していることが確定するため、遊技者に対して意外感を与えることができる。

【０５５４】

本実施例のサブＣＰＵ９１ａは、ＲＴ（１）の残りゲーム数が所定ゲーム数（本実施例では６ゲーム）となったときに、ＲＴ（１）の終了にかけて、すなわち所定ゲーム数にわたり特別役の当選可能性及びＳＣＺの継続可能性を示唆するバトル演出を実行する。

【０５５５】

バトル演出では、図２６に示すように、１ゲーム目においてまず、敵キャラクタと味方キャラクタが対峙するオープニング演出（１）を実行する。２ゲーム目においては、敵キャラクタの攻撃を示す敵キャラクタ登場演出（２－Ａ）、味方キャラクタの攻撃を示す味方キャラクタ登場演出（２－Ｂ）のいずれかに移行し、２ゲーム目が敵キャラクタ登場演出（２－Ａ）である場合には、３ゲーム目において敵キャラクタが弱攻撃を行う弱攻撃演出（３－Ａ）または敵キャラクタが弱攻撃よりも強力な強攻撃を行う強攻撃演出（３－Ｂ）のいずれかに移行する。

【０５５６】

図２７に示すように、３ゲーム目が弱攻撃演出（３－Ａ）である場合には、４ゲーム目において弱攻撃が味方にヒットする味方ＨＩＴ演出（４－Ａ、４－Ａ’）、弱攻撃をよける味方回避演出（４－Ｂ）、弱攻撃を受け止める特殊回避演出（４－Ｃ）のいずれかに移行し、４ゲーム目が味方ＨＩＴ演出（４－Ａ、４－Ａ’）である場合には、５ゲーム目において敵の攻撃に耐える味方耐える演出（５－Ａ）、敵の攻撃によってノックアウト（ＫＯ）される味方ＫＯ演出（５－Ｂ）のいずれかに移行する。

【０５５７】

５ゲーム目が味方耐える演出（５－Ａ）である場合には、最終ゲーム（６ゲーム目）においてＳＣＺが継続する旨を報知するＳＣＺ継続報知演出（６－Ａ）に移行し、バトル演出を終了し、５ゲーム目が味方ＫＯ演出（５－Ｂ）である場合には、最終ゲーム（６ゲーム目）においてＣＺに突入する旨、特別役も当選せずＳＣＺも継続しない旨を報知するＣＺ突入演出（６－Ｂ）、復活して特別役に当選している旨を報知する復活→ボーナス確定演出（６－Ｃ、６－Ｃ’）のいずれかに移行してバトル演出を終了する。

【０５５８】
４ゲーム目が味方回避演出（４－Ｂ）である場合には、５ゲーム目において敵と対峙する対峙演出１（５－Ｃ）に移行し、最終ゲーム（６ゲーム目）においてＳＣＺが継続する旨を報知するＳＣＺ継続報知演出（６－Ａ）に移行し、バトル演出を終了する。
【０５５９】
４ゲーム目が味方特殊回避演出（４－Ｃ）である場合には、５ゲーム目において敵と対峙する対峙演出２（５－Ｄ）に移行し、最終ゲーム（６ゲーム目）においてＳＣＺが継続する旨を報知するＳＣＺ継続報知演出（６－Ａ）に移行し、バトル演出を終了する。
【０５６０】
図２８に示すように、３ゲーム目が強攻撃演出（３－Ｂ）である場合には、４ゲーム目において強攻撃が味方にヒットする味方ＨＩＴ演出（４－Ｄ、４－Ｄ’）、強攻撃をよける味方回避演出（４－Ｅ）、強攻撃を受け止める特殊回避演出（４－Ｆ）のいずれかに移行し、４ゲーム目が味方ＨＩＴ演出（４－Ｄ、４－Ｄ’）である場合には、５ゲーム目において味方耐える演出（５－Ａ）、味方ＫＯ演出（５－Ｂ）のいずれかに移行する。
【０５６１】
５ゲーム目が味方耐える演出（５－Ａ）である場合には、最終ゲーム（６ゲーム目）においてＳＣＺ継続報知演出（６－Ａ）に移行し、バトル演出を終了し、５ゲーム目が味方ＫＯ演出（５－Ｂ）である場合には、最終ゲーム（６ゲーム目）においてＣＺ突入演出（６－Ｂ）、復活→ボーナス確定演出（６－Ｃ、６－Ｃ’）のいずれかに移行してバトル演出を終了する。
【０５６２】
４ゲーム目が味方回避演出（４－Ｅ）である場合には、５ゲーム目において敵と対峙する対峙演出３（５－Ｅ）に移行し、最終ゲーム（６ゲーム目）においてＳＣＺ継続報知演出（６－Ａ）に移行し、バトル演出を終了する。
【０５６３】
４ゲーム目が味方特殊回避演出（４－Ｆ）である場合には、５ゲーム目において敵と対峙する対峙演出４（５－Ｆ）に移行し、最終ゲーム（６ゲーム目）においてＳＣＺ継続報知演出（６－Ａ）に移行し、バトル演出を終了する。
【０５６４】
図２６に示すように、２ゲーム目が味方キャラクタ登場演出（２－Ｂ）である場合には、３ゲーム目において味方キャラクタが弱攻撃を行う弱攻撃演出（３－Ｃ）、味方キャラクタが弱攻撃よりも強力な強攻撃を行う強攻撃演出（３－Ｄ）、味方キャラクタが強攻撃よりもさらに強力な特殊攻撃を行う特殊攻撃演出（３－Ｅ）のいずれかに移行する。
【０５６５】
図２９に示すように、３ゲーム目が弱攻撃演出（３－Ｃ）である場合には、４ゲーム目において弱攻撃が敵にヒットする敵ＨＩＴ演出（４－Ｇ、４－Ｇ’）、弱攻撃をよける敵回避演出（４－Ｈ）のいずれかに移行し、４ゲーム目が敵ＨＩＴ演出（４－Ｇ、４－Ｇ’）である場合には、味方の攻撃によってノックアウト（ＫＯ）される敵ＫＯ演出（５－Ｇ）、５ゲーム目において味方の攻撃に耐える敵耐える演出（５－Ｈ）のいずれかに移行する。
【０５６６】
５ゲーム目が敵ＫＯ演出（５－Ｇ）である場合には、最終ゲーム（６ゲーム目）において特別役に当選している旨を示すボーナス確定演出（６－Ｃ）に移行してバトル演出を終了し、５ゲーム目が敵耐える演出（５－Ｈ）である場合には、最終ゲーム（６ゲーム目）においてＳＣＺ継続報知演出（６－Ａ）に移行し、バトル演出を終了する。
【０５６７】
４ゲーム目が敵回避演出（４－Ｈ）である場合には、５ゲーム目において敵と対峙する対峙演出５（５－Ｉ）に移行し、最終ゲーム（６ゲーム目）においてＳＣＺ継続報知演出（６－Ａ）に移行し、バトル演出を終了する。
【０５６８】

図３０に示すように、３ゲーム目が強攻撃演出（３－Ｄ）である場合には、４ゲーム目において強攻撃が敵にヒットする敵ＨＩＴ演出（４－Ｉ、４－Ｇ’）、強攻撃をよける敵回避演出（４－Ｊ）のいずれかに移行し、４ゲーム目が敵ＨＩＴ演出（４－Ｉ、４－Ｇ’）である場合には、５ゲーム目において敵ＫＯ演出（５－Ｇ）、敵耐える演出（５－Ｈ）のいずれかに移行する。

【０５６９】

５ゲーム目が敵耐える演出（５－Ｈ）である場合には、最終ゲーム（６ゲーム目）においてＳＣＺ継続報知演出（６－Ａ）に移行し、バトル演出を終了し、５ゲーム目が敵ＫＯ演出（５－Ｇ）である場合には、最終ゲーム（６ゲーム目）においてボーナス確定演出（６－Ｃ’）に移行してバトル演出を終了する。

【０５７０】

４ゲーム目が敵方回避演出（４－Ｊ）である場合には、５ゲーム目において敵と対峙する対峙演出５（５－Ｉ）に移行し、最終ゲーム（６ゲーム目）においてＳＣＺ継続報知演出（６－Ａ）に移行し、バトル演出を終了する。

【０５７１】

図３１に示すように、３ゲーム目が特殊攻撃演出（３－Ｅ）である場合には、４ゲーム目において特殊攻撃が敵にヒットする敵ＨＩＴ演出（４－Ｋ、４－Ｇ’）に移行し、５ゲーム目において敵ＫＯ演出（５－Ｇ）に移行し、最終ゲームにおいてボーナス確定演出（６－Ｃ’）に移行してバトル演出を終了する。

【０５７２】

尚、本実施例では、バトル演出の間に敵と味方の勝負を１回行う構成であるが、１回のバトル演出の期間中に敵と味方が複数回の勝負を行い、複数勝負の結果から最終結果を導く演出であっても良い。

【０５７３】

また、本実施例では、ＲＴ（１）の終盤において特別役の当選可能性及びＳＣＺの継続可能性を示唆する演出として敵と味方が戦うバトル演出を例示しているが、例えば、敵と味方が競争をする競争演出、敵と味方がカードゲームなどのゲームで勝負をするゲーム演出、与えられた目的を達成するミッション演出などであっても良い。

【０５７４】

図３２に示すように、これらバトル演出の各ゲームを構成する演出内容の組合せパターンが予め定められており、サブＣＰＵ９１ａは、バトル演出の開始時に、特別役に当選しているか否か、特別役に当選していない場合には、当該バトル演出が行われるＲＴ（１）の開始時にＳＣＺの継続抽選に当選しているか否か、さらにＳＣＺの継続抽選に当選している場合には、ＳＣＺの継続率に応じた確率で複数の組合せパターンからいずれかの組合せパターンを選択する演出組合せパターン選択処理を行い、選択した演出内容の組合せパターンに基づいてバトルゲームを構成する各ゲームの演出を実行する。

【０５７５】

演出組合せパターン選択処理では、図３２に示すように、いずれかの特別役が当選している場合には最終的に味方が勝利するパターンが選択され、いずれの特別役も当選していないがＳＣＺ継続抽選に当選している場合には最終的に味方が勝利もせず敗北もしないパターンが選択され、いずれの特別役も当選しておらず、ＳＣＺ継続抽選にも当選していない場合には最終的に味方が敗北するパターンが選択されるようになっており、最終的に味方が勝利すれば特別役の当選が報知され、最終的に味方が勝利もせず敗北もしなければＳＣＺが継続する旨が報知され、最終的に味方が敗北した場合には特別役も当選していないしＳＣＺも継続しない旨（ＣＺへの突入）が報知されることとなる。

【０５７６】

このようにＲＴ（１）の終盤に実行されるバトル演出では、特別役の当選可能性及びＳＣＺの継続可能性の双方が示唆されるようになっており、バトル演出によって、ＲＴ（１）の終了時に特別役の当選に対する遊技者の期待感を高められることに加えて、特別役が当選していない場合であっても、ＳＣＺの継続、すなわちその後の初期遊技状態において

ＲＴ（２）へ移行させることなく再びＲＴ（１）へ移行させる権利が付与されていることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【０５７７】

また、本実施例では、バトル演出の開始時点では、特別役に当選していなかったものの、バトル演出の途中で特別役に当選した場合には、当初選択された組合せパターンに基づいて演出を行い、最終結果としてＳＣＺの継続またはＣＺへの突入が一旦報知された後、次ゲーム以降において特別役の当選が報知されるようになっており、ＳＣＺの継続が報知された場合には、より有利度が高い遊技状態への移行が許容されている旨が報知され、ＣＺ突入が報知された場合には、有利度が低い状態から一転して有利度が高い状態への移行が許容されている旨が報知されるので、最初から特別役の当選が報知される場合に比較して興趣をより高めることができる。

【０５７８】

また、演出組合せパターン選択処理では、特別役が当選しているか、ＳＣＺ継続が当選していることを条件に、バトル演出を構成する各ゲームの演出のうち演出組合せパターンに応じて最初に分岐する２ゲーム目の演出において、味方登場演出が実行される（３）～（９）の組合せパターンが選択されるようになっており、２ゲーム目において味方登場演出が実行されることで、特別役の当選またはＳＣＺの継続のいずれかが確定するため、バトル演出の初期の段階から遊技者の注意を引きつけることができる。

【０５７９】

特に本実施例では、味方の攻撃を示す味方登場演出が実行されること、すなわちバトル演出が遊技者側（味方側）にとって有利な展開から始まることで、特別役の当選またはＳＣＺの継続のいずれかが確定するため、演出の展開と最終的に示す演出結果が示す内容とが一致しており、バトル演出が示す内容が分かりやすいものとなる。

【０５８０】

尚、本実施例では、演出組合せパターンに応じて最初に分岐する２ゲーム目の演出パターンに応じて特別役の当選またはＳＣＺの継続のいずれかが確定する構成であるが、少なくともバトル演出の前半までの演出パターンに応じて特別役の当選またはＳＣＺの継続のいずれかが確定する構成であれば、バトル演出の初期の段階から遊技者の注意を引きつけることができる。

【０５８１】

また、本実施例では、敵と味方が戦うバトル演出において、味方の攻撃を示す味方登場演出が実行されること、すなわちバトル演出が遊技者側（味方側）にとって有利な展開から始まることで、特別役の当選またはＳＣＺの継続のいずれかが確定するようになっているが、前述した競争演出を適用した場合には、味方が敵をリードしている状態や競争する敵の数が少ない状態などの有利な展開から特別役の当選またはＳＣＺの継続のいずれかが確定するようにすれば良い。また、ゲーム演出を適用した場合には、ポーカーやブラックジャックなどにおいて味方にとって有利な手札が配られるなどの有利な展開から特別役の当選またはＳＣＺの継続のいずれかが確定するようにすれば良い。また、ミッション演出を適用した場合には、明らかに達成可能な目的が提示されるなどの有利な展開から特別役の当選またはＳＣＺの継続のいずれかが確定するようにすれば良い。

【０５８２】

また、演出組合せパターン選択処理では、ＳＣＺ継続が当選している場合に、当該ＳＣＺの初当たり時に当選したＳＣＺの継続率、すなわちＲＴ（１）の終了後再びＳＣＺが継続する確率に応じた確率でバトル演出の演出組合せパターンを選択するようになっており、実行されたバトル演出の展開によってＲＴ（１）の継続率を推測することができるため、ＲＴ（１）とＳＣＺのループが継続することへの遊技者の期待感にメリハリを持たせることができる。

【０５８３】

特に本実施例では、バトル演出を構成する各ゲームの演出内容の組合せが異なるパターンがＳＣＺ継続率に応じて変化するので、バトル演出中の各ゲーム毎に段階を追ってＲＴ

（１）とＳＣＺのループの継続率を推測することが可能となるため、バトル演出の興趣を一層高めることができる。

【０５８４】

尚、前述のように、ＳＣＺの継続回数に基づきＳＣＺに制御する構成であれば、ＳＣＺが継続する場合に、ＳＣＺの残り継続回数、すなわちＲＴ（１）とＳＣＺとのループを継続させることが可能な回数に応じた確率でバトル演出の演出組合せパターンを選択することが好ましく、このようにすることで、実行されたバトル演出の展開によってＲＴ（１）とＳＣＺとのループを継続させることが可能な回数を推測することができるため、ＲＴ（１）とＳＣＺのループが継続することへの遊技者の期待感にメリハリを持たせることができる。また、報知確率抽選にて当選した実行確率で停止順報知を実行する構成であれば、停止順報知の実行確率に応じた確率でバトル演出の演出組合せパターンを選択することが好ましく、このようにすることで、実行されたバトル演出の展開によって停止順報知の実行確率を推測することができるため、ＲＴ（１）とＳＣＺのループが継続することへの遊技者の期待感にメリハリを持たせることができる。また、停止順報知の実行回数に基づいて停止順報知を実行する構成であれば、停止順報知の残り実行回数に応じた確率でバトル演出の演出組合せパターンを選択することが好ましく、このようにすることで、実行されたバトル演出の展開によって停止順報知の残り実行回数を推測することができるため、ＲＴ（１）とＳＣＺのループが継続することへの遊技者の期待感にメリハリを持たせることができる。

【０５８５】

また、演出組合せパターン選択処理では、ＳＣＺ継続が当選している場合に、当該ＳＣＺの初当たり時に当選したＳＣＺの継続率、すなわちＲＴ（１）の終了後再びＳＣＺが継続する確率が所定確率以上（本実施例では、継続率６０％以上）であることを条件に、敵の強攻撃、すなわち特別役も当選しておらず、ＳＣＺの継続もしない場合に受けやすい強攻撃に対して最終的に敗北しない（１１）（１３）（１５）の組合せパターンが選択されるようになっており、これらの組合せパターンに基づくバトル演出が実行されることで、ＳＣＺの継続率が所定確率以上であること、すなわちＲＴの終了後、再びＳＣＺに制御される確率が高く、長期間にわたりＲＴ（１）とＳＣＺのループが継続する可能性が高い状態が確定するので、ＲＴ（１）とＳＣＺのループが長期間継続することへの安心感と優越感をともに与えることができるとともに、その間に大量のメダルを獲得できることへの期待感を高めることができる。

【０５８６】

特に本実施例では、ＳＣＺの継続率が所定確率以上（本実施例では、継続率６０％以上）であることを条件に、攻撃力の異なる強攻撃及び弱攻撃のうち強攻撃を敵から受けた場合であっても最終的に味方が敗北しないパターンが選択されるようになっており、敵の強い攻撃にも関わらず、それでも敗北しないこと、すなわち味方の防御力が高く、味方が打たれ強い場合には、それだけ長期間にわたりＲＴ（１）とＳＣＺのループが継続する可能性が高い旨が確定するため、バトル演出の展開とそれによって示される内容（ループの継続率）とが一致することとなり、バトル演出が示す内容が分かりやすいものとなる。

【０５８７】

尚、本実施例では、攻撃の違いとして弱攻撃ではパンチを強攻撃ではキックを適用しているが、例えば、攻撃に用いる武器の違い（色や種類の違いなど）や大きさ、技の違いなどによって攻撃力が異なるようにしても良い。

【０５８８】

また、本実施例では、敵の強い攻撃にも関わらず、それでも敗北しないこと、すなわち味方の防御力が高く、味方が打たれ強い場合には、それだけ長期間にわたりＲＴ（１）とＳＣＺのループが継続する可能性が高い旨が確定するようになっているが、前述した競争演出を適用した場合には、レベルの高い敵に負けなかったり、相手が反則をしているのに負けなかったりした場合に、それだけ長期間にわたりＲＴ（１）とＳＣＺのループが継続する可能性が高い旨が確定するようにすれば良い。また、ゲーム演出を適用した場合には

、敵に配られた手札が強力であるにも関わらず負けなかった場合に、それだけ長期間にわたりＲＴ（１）とＳＣＺのループが継続する可能性が高い旨が確定するようにすれば良い。また、ミッション演出を適用した場合には、難易度の高い目的を達成した場合に、それだけ長期間にわたりＲＴ（１）とＳＣＺのループが継続する可能性が高い旨が確定するようにすれば良い。

【０５８９】

また、前述のように、ＳＣＺの継続回数に基づきＳＣＺに制御する構成であれば、ＳＣＺが継続する場合に、ＳＣＺの残り継続回数、すなわちＲＴ（１）とＳＣＺとのループを継続させることが可能な回数が所定回数以上であることを条件に、敵の強攻撃に対して最終的に敗北しない（１１）（１３）（１５）の組合せパターンが選択されることが好ましく、これらの組合せパターンに基づくバトル演出が実行されることで、ＳＣＺの継続回数が所定回数以上であること、すなわちＲＴの終了後、再びＳＣＺに制御される確率が高く、長期間にわたりＲＴ（１）とＳＣＺのループが継続することが確定するので、ＲＴ（１）とＳＣＺのループが長期間継続することへの安心感と優越感をともに与えることができるとともに、その間に大量のメダルを獲得できることへの期待感を高めることができる。

【０５９０】

また、報知確率抽選にて当選した実行確率で停止順報知を実行する構成であれば、停止順報知の実行確率が所定確率以上であることを条件に、敵の強攻撃に対して最終的に敗北しない（１１）（１３）（１５）の組合せパターンが選択されることが好ましく、これらの組合せパターンに基づくバトル演出が実行されることで、停止順報知の実行確率が所定確率以上であることが確定するので、ＲＴ（１）とＳＣＺのループが長期間継続することへの安心感と優越感をともに与えることができるとともに、その間に大量のメダルを獲得できることへの期待感を高めることができる。

【０５９１】

また、停止順報知の実行回数に基づいて停止順報知を実行する構成であれば、停止順報知の実行回数が所定回数以上であることを条件に、敵の強攻撃に対して最終的に敗北しない（１１）（１３）（１５）の組合せパターンが選択されることが好ましく、これらの組合せパターンに基づくバトル演出が実行されることで、停止順報知の実行回数が所定回数以上であることが確定するので、ＲＴ（１）とＳＣＺのループが長期間継続することへの安心感と優越感をともに与えることができるとともに、その間に大量のメダルを獲得できることへの期待感を高めることができる。

【０５９２】

また、演出組合せパターン選択処理では、いずれかの特別役が当選している場合に味方が強攻撃或いは味方が特殊攻撃を行う（４）（５）（１７）の組合せパターンを選択する比率（４９７／９７７）が、ＳＣＺ継続が当選している場合に味方が強攻撃或いは味方が特殊攻撃を行う（７）（９）の組合せパターンを選択する比率（５／９７７～４０／９７７）よりも高い確率で組合せパターンが選択されるので、味方が強攻撃或いは特殊攻撃を行うパターンのバトル演出が実行されたか、それ以外のパターンのバトル演出が実行されたか、に応じて特別役に当選している可能性が高いのか、それともＳＣＺが継続する可能性が高いのか、を推測することが可能となり、バトル演出による興趣を一層高めることができる。

【０５９３】

特に本実施例では、特別役が当選している場合、すなわち最終的に味方が勝利する場合の方が、ＳＣＺ継続に当選している場合、すなわち味方が敗北はしないものの勝利もしない場合よりも、味方に優勢なパターン（弱攻撃に比較して攻撃力の強い強攻撃や特殊攻撃による味方の攻撃パターン）に基づいてバトル演出が実行される比率が高まるので、演出の内容と最終結果が示す内容が一致するうえに、ＳＣＺ継続よりも有利度の高い特別役の当選を示す場合には、味方が優勢となる比率が高まるため、演出の優劣と最終的に報知される結果の有利度も一致するため、バトル演出が示す内容を一層わかりやすいものにできる。

【０５９４】
尚、本実施例では、味方に優勢なパターンとして味方の攻撃パターンを例示しているが、例えば、味方の人数が多いパターン、敵の人数が少ないパターン、味方が所持する武器が大きかったり、武器の種類が強力であるパターン、敵の防御が薄いパターンなど、味方が勝ちやすそうなパターンであれば良い。また、前述した競争演出を適用した場合には、敵のレベルが弱かったり、味方の乗り物やアイテムが強力であるパターンなどを優勢なパターンとして適用すれば良い。また、ゲーム演出を適用した場合には、味方に配られた手札が敵に配られた手札に対して強力なパターンなどを優勢なパターンとして適用すれば良い。また、ミッション演出を適用した場合には、早い段階で目的を達成するパターンや目的の難易度が低いパターンなどを優勢なパターンとして適用すれば良い。

【０５９５】
本実施例では、図４に示すように、遊技制御基板４０が、インターフェイス（ＩＦ）基板（メイン）１１００を介して試験装置１３００と接続可能とされており、試験用信号が試験装置１３００から遊技制御基板４０に対して入力されるとともに、遊技の結果に関連して発生する試験信号が遊技制御基板４０から試験装置１３００に対して出力されるようになっており、遊技制御基板４０と試験装置１３００を接続することにより自動的にシミュレーション試験を行うことが可能とされている。

【０５９６】
図３３は、遊技制御基板４０からＩＦ基板（メイン）１１００を介して試験装置１３００に対して出力される試験信号及び試験装置１３００からＩＦ基板（メイン）１１００を介して遊技制御基板４０に対して入力される試験用信号を示す図である。

【０５９７】
図３３に示すように、投入要求ランプ信号、スタート可能ランプ信号、ＢＢ中信号、ＲＢゲーム中信号、リプレイゲーム中信号、第１～３リールストップ可能ランプ信号、第１～３リールインデックス信号、払出要求信号、払出カウント信号、打止信号、設定値表示用７セグメント表示ａ～ｇ信号、内部当選フラグ１～４信号、内部当選フラグ５～８信号、第１リールモータ励磁信号、第２リールモータ励磁信号、第３リールモータ励磁信号が試験信号として遊技制御基板４０から試験装置１３００に対して出力される。

【０５９８】
これら遊技制御基板４０から試験装置１３００に対して出力される試験信号は、メインＣＰＵ４１ａの制御によって出力されるようになっている。

【０５９９】
投入要求ランプ信号は、投入要求ＬＥＤ１７の駆動信号、すなわち投入要求ＬＥＤ１７が点灯しているか否かを示す信号であり、メダルの投入が要求されている状態か否かを特定可能とされている。

【０６００】
スタート可能ランプ信号は、スタート有効ＬＥＤ１８の駆動信号、すなわちスタート有効ＬＥＤ１８が点灯しているか否かを示す信号であり、ゲームの開始操作が要求されている状態か否かを特定可能とされている。

【０６０１】
ＢＢ中信号、ＲＢゲーム中信号、リプレイゲーム中信号は、各々遊技状態がＢＢ中、ＲＢ中、リプレイゲーム中を示す信号であり、その時点の遊技状態を特定可能とされている。

【０６０２】
第１～３リールストップ可能ランプ信号は、左、中、右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒの駆動信号、すなわち左、中、右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒが点灯しているか否かを示す信号であり、左リール、中リール、右リールの停止操作が可能か否かを特定可能とされている。

【０６０３】
第１～３リールインデックス信号は、リールセンサ３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒの検出信号

であり、左リール、中リール、右リールの基準位置の通過を特定可能とされている。

【０６０４】

払出要求信号は、ホッパーモータ３４ｂの駆動信号、すなわちホッパーモータ３４ｂが駆動しているか否かを示す信号であり、メダルの払出動作が行われている旨を特定可能とされている。

【０６０５】

払出カウント信号は、入賞に伴うメダルの払出を検出する毎に出力される信号であり、試験装置１３００側でメダルの払出をカウントさせるための信号である。

【０６０６】

打止信号は、打止状態に制御されている旨を示す信号である。

【０６０７】

設定値表示用７セグメント表示ａ～ｇ信号は、設定値表示器２４の各セグメントを構成するＬＥＤの駆動信号であり、設定値表示器２４に表示されている設定値を特定可能とされている。

【０６０８】

内部当選フラグ１～４信号は、各信号を４ビットのパラレル信号とし、一般役の当選状況を特定可能とされている。本実施例では、０（Ｈ）＝ハズレ、１（Ｈ）＝リプレイ（１）、２（Ｈ）＝リプレイ（２）、３（Ｈ）＝リプレイ（３）、４（Ｈ）＝リプレイ（４）、５（Ｈ）＝リプレイ（５）、６（Ｈ）＝リプレイ（６）、７（Ｈ）＝リプレイ（７）、８（Ｈ）＝リプレイ（８）、９（Ｈ）＝リプレイ（９）、１０（Ｈ）＝リプレイ（１０）、１１（Ｈ）＝黒スイカ、１２（Ｈ）＝白スイカ、１３（Ｈ）＝チェリー、１４（Ｈ）＝１枚、１５（Ｈ）＝ベルを示す。

【０６０９】

内部当選フラグ５～８信号は、各信号を４ビットのパラレル信号とし、特別役の当選状況を特定可能とされている。本実施例では、０（Ｈ）＝ハズレ、１（Ｈ）＝ＢＢ（１）、２（Ｈ）＝ＢＢ（２）、３（Ｈ）＝ＲＢを示す。

【０６１０】

第１～３リールモータ励磁信号は、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ、すなわち左リール、中リール、右リールを駆動するリールモータの駆動信号であり、各リールの駆動状況を特定可能とされている。

【０６１１】

図３３に示すように、投入スイッチ信号、リールスタートスイッチ信号、第１～３リールストップスイッチ信号、払出スイッチ信号、打止解除スイッチ信号、設定キースイッチ信号、設定スイッチ信号が、試験用信号として試験装置１３００から遊技制御基板４０に対して入力される。これら試験用信号は、スロットマシン１が備える各種スイッチやセンサの検出信号と同様に機能する信号であり、これら試験用信号は、遊技制御基板４０が備えるスイッチ検出回路４４により検出され、メインＣＰＵ４１ａにより各試験用信号に対応したスイッチやセンサの検出が判定されるようになっている。

【０６１２】

投入スイッチ信号は、投入メダルセンサ３１に対応する信号であり、リールスタートスイッチ信号は、スタートスイッチ７に対応する信号である。第１～３リールストップスイッチ信号は、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒに各々対応する信号である。払出スイッチ信号は、払出センサ３４ｃに対応する信号である。打止解除スイッチ信号は、リセットスイッチ２３に対応する信号である。設定キースイッチ信号は、設定キースイッチ３７に対応する信号である。設定スイッチ信号は、リセット／設定スイッチ３８に対応する信号である。

【０６１３】

また、本実施例において遊技制御基板４０には、ＩＦ基板（メイン）１１００からの配線を接続可能な接続端子が設けられているともに、メイン制御部４１及び各種駆動回路から出力された試験信号を接続端子に伝達するための配線パターン、及び接続端子からスイ

ッチ検出回路４４へ試験用信号を伝達するための配線パターンが形成されており、メインＣＰＵ４１ａを搭載するメイン制御部４１及び各種駆動回路から出力された試験信号がこれら配線パターン及び接続端子を介して出力されるとともに、接続端子及び配線パターンを介して入力された試験用信号がスイッチ検出回路４４に入力されるようになっている。

【０６１４】

また、接続端子は、例えば、ＩＦ基板（メイン）１１００からのプローブを接続可能な信号ピンやＩＦ基板（メイン）１１００からのケーブルを接続可能なコネクタにて構成されているため、これら接続端子を介してＩＦ基板（メイン）１１００からの配線を簡単に接続することが可能となる。

【０６１５】

また、接続端子は、ＩＦ基板（メイン）１１００を接続するために便宜的に設けられたものであり、これらの試験信号及び試験用信号の入出力が行われる接続端子は、遊技店に出荷されるスロットマシンの遊技制御基板４０には必要のないものである。このため、本実施例の遊技制御基板４０には、接続端子が設けられた部分を切断するための複数の切断孔が形成され、これら切断孔に沿って切断できるようになっており、遊技店への出荷時には、接続端子が設けられた部分を切断して不用な信号の入出力ができない状態とすることができる。これにより、例えば、ホール機器にて内部当選フラグ信号を検出し、内部当選フラグ信号から内部当選フラグの当選状況を特定してその旨を報知する等、試験信号が試験以外の目的で容易に利用できてしまうことを防止できる。また、遊技制御基板４０に対して不要な信号が容易に入力されてしまうことを防止できる。

【０６１６】

尚、第３者機関が試験を行うために提供するスロットマシンは通常数台程度であり、その他、遊技店に出荷される量産用のスロットマシンは、これら試験信号や試験用信号の入出力を行う必要性が低いことから、これら量産用のスロットマシンには、配線パターンは形成されているものの前述した接続端子を設けない遊技制御基板４０を搭載するようにしても良く、これにより量産用のスロットマシンの製造コストを軽減することができる。更にこの場合には、遊技制御基板４０に試験信号や試験用信号を伝達するための配線パターンは形成されているため、接続端子を実装するのみでＩＦ基板（メイン）１１００や試験装置１３００を簡単に接続することが可能となる。また、試験用のスロットマシンのみ試験信号や試験用信号を伝達するための配線パターン及びＩＦ基板（メイン）１１００や試験装置１３００と接続するための接続端子を設け、量産用のスロットマシンには、これら配線パターンや接続端子を設けない構成としても良い。すなわちメインＣＰＵ４１ａが試験信号の出力制御を行うが、実際に試験信号が出力されない構成としても良い。これにより量産用のスロットマシンの製造コストを更に軽減できる。

【０６１７】

次に、図３４に示すタイミングチャートを用いて試験時における遊技制御基板４０と試験装置１３００との試験信号及び試験用信号の入出力状況について説明する。

【０６１８】

図３４に示すように、まず、メダルが投入可能な状態になると、投入要求ＬＥＤ１７を点灯状態とし、投入要求ランプ信号をＯＮとして試験装置１３００に対して投入スイッチ信号の出力要求を行う。これに基づき試験装置１３００から投入スイッチ信号が入力され、遊技状態に応じた規定数分、投入スイッチ信号を検出することでゲームが開始可能な状態となるので、スタート有効ＬＥＤ１８を点灯状態として、スタート可能ランプ信号をＯＮとして試験装置１３００に対してリールスタートスイッチ信号の出力要求を行う。また、試験を行う場合には、クレジットの使用を禁止するため、規定数分の投入スイッチ信号の検出によりメダルの投入が不可能な状態となり、投入要求ＬＥＤ１７を消灯し、投入要求ランプ信号をＯＦＦにする。これに伴い投入スイッチ信号も停止される。

【０６１９】

試験装置１３００からのリールスタートスイッチ信号を検出すると、スタート有効ＬＥＤ１８を消灯し、スタート可能ランプ信号をＯＦＦとする。そして、内部抽選処理を実行

し、その結果に基づいて内部当選フラグ信号１～４、５～８の出力状態を更新する。

【０６２０】

その後、リールの回転が開始し、定速回転となってストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作を有効化した時点で、左、中、右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒを点灯状態とし、第１～３リールストップ可能ランプをＯＮにする。これに基づき試験装置２００から第１～３リールストップスイッチ信号のいずれかが入力されるようになっており、第１～３リールストップスイッチ信号のいずれかを検出すると、左、中、右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒのうち対応するＬＥＤを消灯し、対応する第１～３リールストップ可能ランプをＯＦＦにする。そして、検出した第１～３リールストップスイッチ信号に対応するリールを停止させる制御を行った後、回転中のリールに対応する停止有効ＬＥＤを再び点灯状態とし、対応するリールストップ可能ランプをＯＮにする。

【０６２１】

これらの処理を繰り返し実施して、全てのリールが停止した際に、入賞図柄の組合せが停止しているか否かを判定し、メダルの払出を伴う図柄の組合せを判定した場合には、ホッパーモータ３４ｂの駆動信号を出力し、払出要求信号をＯＮとし、払出スイッチ信号の出力要求を行う。これに伴い、試験装置１３００から払出スイッチ信号が入力されるようになっており、払出スイッチ信号の検出により、メダルの払出枚数をカウントし、入賞図柄の組合せに応じた枚数分の払出スイッチ信号を検出した際に、ホッパーモータ３４ｂの駆動信号の出力を停止し、払出要求信号をＯＦＦにする。これに伴い払出スイッチ信号の入力も停止される。

【０６２２】

次いで、図柄の組合せに応じて遊技状態が変化する場合には、ホッパーモータ３４ｂの駆動信号の停止後、すなわち払出要求信号をＯＦＦにした後、遊技状態を示す試験信号の出力状態を変化させる。例えば、ＢＢ（１）やＢＢ（２）などの組合せが揃ってＢＢに移行する場合は、ＢＢ中信号をＯＦＦからＯＮに変化させる。その後、再びメダルを投入可能な状態になると、投入要求ＬＥＤ１７を点灯状態とし、投入要求ランプ信号をＯＮにする。

【０６２３】

このような試験用信号、試験信号のやりとりをスロットマシンと試験装置１３００との間で行うことにより、自動的にシミュレーション試験が行われるようになっており、試験装置１３００では、これらの試験結果としてスロットマシンの払出率を出力することが可能とされている。詳しくは、試験対象となる期間に投入スイッチ信号を出力した回数（メダルの消費枚数）に対する、試験対象となる期間に払出カウント信号を検出した回数（メダルの払出枚数）の割合を算出し、その結果（消費枚数／払出枚数）が払出率として出力されることとなる。

【０６２４】

近年においては、入賞条件を満たす操作がなされたことを条件に当選した役を揃えることが可能とし、その入賞条件などを報知することにより、入賞条件の報知がない場合よりも払出率が高くなるスロットマシンもあり、このようなスロットマシンにあっては、試験による払出率と市場の払出率とは乖離してしまい、正確に試験を実施できないことから、報知された入賞条件を満たす操作手順を示す試験信号を出力することにより、試験装置が市場で実際に遊技者が遊技を行うのと近い形態にて試験を実施できるようにし、試験による払出率を市場の払出率に極力近づけることができるようにしたスロットマシンが提案されている。

【０６２５】

しかしながら、最近では遊技状態に応じて有利な操作手順が変化するものの有利な操作手順が報知されないもの（例えば、本実施例のようにＲＴ（１）中に特別役が当選した場合には、ＲＴ（１）が終了することがなく、規定ゲーム数に到達するまでＲＴ（１）を継続させることが可能であるが、規定ゲーム数に到達する前でも特別役が入賞した場合にはＲＴ（１）が終了してしまうこととなり、初期遊技状態やＲＴ（２）では特別役が当選し

た場合に当選した特別役を入賞させた方が遊技者にとって有利となるが、ＲＴ（１）中では特別役が当選した場合にＲＴ（１）が終了するまで特別役を入賞させない方が遊技者にとって有利となる。）や、入賞条件となる操作手順が明確に報知されず、同じ報知内容であっても遊技者の予備知識を加味することで異なる操作手順が示されるもの（例えば、本実施例のように初期遊技状態が終了することとなるリプレイＧＲ（１）～（３）が当選した場合に停止順報知によって左リール、中リール、右リールのいずれかが報知されるが、報知された第１停止リールとして停止操作を推奨していることを知らなければ、報知されたリールを最初に停止した場合に遊技者にとって有利となるのか、報知されたリール以外のリールを最初に停止した場合に遊技者にとって有利となるのか、を特定することができない。また、単にリプレイＧＲ（１）～（３）のうちどの種類のリプレイＧＲが当選したかを報知する場合には、リールの停止順と当選したリプレイＧＲの種類との相関関係を知らなければ、複数種類の停止順のうちどの停止順が最も遊技者にとって有利な停止順であるか、を特定することができない。また、チェリーなど取りこぼしのある特定役の入賞時にＲＴ（１）や初期遊技状態などの遊技者にとって有利な遊技状態が終了してしまう場合には、特定役の入賞によって終了してしまう有利な遊技状態であれば、チェリーを入賞させない方が遊技者にとって有利となるが、それ以外の遊技状態であれば、メダルの払出を受けた方が遊技者にとって有利となり、一概にどちらの操作手順が有利であるかを特定することができない。）などもあり、報知された入賞条件を満たす操作手順を示す試験信号を出力するのみでは、試験によって得られた払出率と市場の払出率とが乖離してしまうという問題があった。

【０６２６】

このため、本実施例では、図４及び図３３に示すように、演出制御基板９０がＩＦ基板（サブ）１２００を介して試験装置１３００と接続可能とされ、演出制御基板９０からメインＣＰＵ４１ａの制御する現在の遊技状態やサブＣＰＵ９１ａによる演出態様に応じて遊技者が選択し得る操作手順のうち最も推奨される操作手順を示す試験信号の出力が可能とされている。

【０６２７】

図３３は、演出制御基板９０からＩＦ基板（サブ）１２００を介して試験装置１３００に対して出力される試験信号を示す図である。

【０６２８】

図３３に示すように、停止実行位置信号、停止リール指定信号、停止ストローブ信号、信号、遊技中断信号が試験信号として演出制御基板９０から試験装置１３００に対して出力される。

【０６２９】

これら演出制御基板９０から試験装置１３００に対して出力される試験信号は、サブＣＰＵ９１ａの制御によって出力されるようになっている。

【０６３０】

停止実行位置信号は、後述する停止リール指定信号が示すリールについて現在の遊技状態、演出態様に応じて最も推奨する停止操作位置を示す信号であり、最も推奨する停止操作位置に含まれる該当するリールのリールモータのステップ数（０～１６７）を特定可能とされている。

【０６３１】

停止リール指定信号は、停止実行位置信号が示す停止操作位置での停止操作を推奨するリールが左リールであるか、中リールであるか、右リールであるか、を指定する信号であり、停止実行位置信号が示す停止操作位置での停止操作を適用するリールを特定可能とされている。

【０６３２】

停止ストローブ信号は、停止実行位置信号及び停止リール指定信号の取得を要求する信号である。

【０６３３】

遊技中断信号は、試験装置１３００による試験の一時中断を要求する信号であり、手動の操作によって演出モードなどの選択を促す際に出力される信号である。

【０６３４】

また、本実施例において演出制御基板９０には、ＩＦ基板（サブ）１２００からの配線を接続可能な接続端子が設けられているともに、サブ制御部９１及び各種駆動回路から出力された試験信号を接続端子に伝達するための配線パターンが形成されており、サブＣＰＵ９１ａを搭載するサブ制御部９１及び各種駆動回路から出力された試験信号がこれら配線パターン及び接続端子を介して出力されるようになっている。

【０６３５】

また、接続端子は、例えば、ＩＦ基板（サブ）１２００からのプローブを接続可能な信号ピンやＩＦ基板（サブ）１２００からのケーブルを接続可能なコネクタにて構成されているため、これら接続端子を介してＩＦ基板（サブ）１２００からの配線を簡単に接続することが可能となる。

【０６３６】

また、接続端子は、ＩＦ基板（サブ）１２００を接続するために便宜的に設けられたものであり、これらの試験信号の出力が行われる接続端子は、遊技店に出荷されるスロットマシンの演出制御基板９０には必要のないものである。このため、本実施例の演出制御基板９０には、接続端子が設けられた部分を切断するための複数の切断孔が形成され、これら切断孔に沿って切断できるようになっており、遊技店への出荷時には、接続端子が設けられた部分を切断して不用な信号の入出力ができない状態とすることができる。これにより、例えば、ホール機器にて推奨操作手順を特定してその旨を報知する等、試験信号が試験以外の目的で容易に利用できてしまうことを防止できる。また、演出制御基板９０に対して不要な信号が容易に入力されてしまうことを防止できる。

【０６３７】

尚、第３者機関が試験を行うために提供するスロットマシンは通常数台程度であり、その他、遊技店に出荷される量産用のスロットマシンは、これら試験信号の出力を行う必要性が低いことから、これら量産用のスロットマシンには、配線パターンは形成されているものの前述した接続端子を設けない演出制御基板９０を搭載するようにしても良く、これにより量産用のスロットマシンの製造コストを軽減することができる。更にこの場合には、演出制御基板９０に試験信号を伝達するための配線パターンは形成されているため、接続端子を実装するのみでＩＦ基板（サブ）１２００や試験装置１３００を簡単に接続することが可能となる。また、試験用のスロットマシンのみ試験信号を伝達するための配線パターン及びＩＦ基板（サブ）１２００や試験装置１３００と接続するための接続端子を設け、量産用のスロットマシンには、これら配線パターンや接続端子を設けない構成としても良い。すなわちサブＣＰＵ９１ａが試験信号の出力制御を行うが、実際に試験信号が出力されない構成としても良い。これにより量産用のスロットマシンの製造コストを更に軽減できる。

【０６３８】

サブＣＰＵ９１ａは、図３５に示すように、リールスタートスイッチ信号をメインＣＰＵ４１ａが出力した時点（実際には、サブＣＰＵ９１ａがゲーム開始を示す内部当選コマンドをメインＣＰＵ４１ａから受信した時点）から最大２秒の間に、現在の遊技状態（前回のゲーム終了時に受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態）、演出態様（サブＣＰＵ９１ａによる当該ゲームの演出態様）に応じて、まず停止リール指定信号を第１停止リールとして推奨するリールを示す出力状態に更新するとともに、停止実行位置信号を当該リールに対して推奨する停止操作位置を示す出力状態に更新し、これら停止リール指定信号及び停止実行位置信号の更新完了後、一定時間（５０ｍｓ）にわたり停止ストローブ信号を出力し、推奨する第１停止リール及びその停止操作位置を試験装置１３００に対して通知し、停止ストローブ信号の停止後、一定時間（５０ｍｓ）待機する。次いで、同様の手順で、順次推奨する第２停止リール及びその停止操作位置を試験装置１３００に対して通知し、第３停止リール及びその停止操作位置を試験装置１３００に対して通知する。第３

停止リール及びその停止操作位置の通知後、一定時間（５０ｍｓ）経過した時点で停止実行位置信号及び停止リール指定信号をクリアする。すなわち推奨する停止順に従って、第１停止リール及びその停止操作位置、第２停止リール及びその停止操作位置、第３停止リール及びその停止操作位置を順次試験装置１３００に対して通知することで、試験装置１３００が推奨する操作手順を特定できるようになっている。

【０６３９】

ＲＯＭ９１ｂには、現在の遊技状態、演出態様に応じて推奨する操作手順が予め登録された推奨操作手順テーブルが格納されており、サブＣＰＵ９１ａは、現在の遊技状態、演出態様と一致する操作手順を推奨操作手順テーブルから取得し、取得した操作手順に基づいて停止実行位置信号及び停止リール指定信号の出力を行う。尚、予め登録された推奨操作手順テーブルを持たず、その時点の遊技状態、演出態様からサブＣＰＵ９１ａが推奨操作手順を判断するプログラムを用いて推奨する操作手順を取得するようにしても良い。

【０６４０】

本実施例では、初期遊技状態、ＲＴ（１）、ＲＴ（２）において小役告知演出や停止順報知がなされていない状態においては、遊技者は内部抽選の結果を特定することはできず、取りこぼしの生じる小役のうち黒スイカ、白スイカが最も払出枚数が多く、黒スイカ、白スイカの入賞による不利益はないことから、いずれのリールについても「黒スイカ」または「白スイカ」の引込範囲となるタイミングで停止操作を行った場合に、他の操作手順よりも払出率が高くなるので、それぞれ「黒スイカ」または「白スイカ」の引込範囲となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。特に本実施例では、右リールにおいて「黒スイカ」と「チェリー」の双方を引込可能な停止操作位置が存在するので、特に右リールにおいては「黒スイカ」と「チェリー」の双方の引込範囲となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。

【０６４１】

初期遊技状態において既に特別役の当選を示す告知演出が行われており、かつ小役告知演出がなされていない状態においては、遊技者は特別役に当選した旨を特定することができ、特別役を入賞させても不利益はなく、外した方が無駄にメダルを消費することから、いずれのリールについても当選した特別役の構成図柄の引込範囲となるタイミングで停止操作を行った場合に、他の操作手順よりも払出率が高くなるので、それぞれ当選した特別役の構成図柄の引込範囲となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。

【０６４２】

ＲＴ（１）においては、特別役に当選しているか否かは特定できないが、本実施例の場合、ＲＴ（１）において特別役が入賞するとＲＴ（１）の開始後、規定ゲーム数に到達する前であってもＲＴ（１）が終了してしまうこととなり、ＲＴ（１）においては、特別役を入賞させない方が特別役を入賞させた場合によりも払出率が高くなるので、特別役の構成図柄の引込範囲外となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。

【０６４３】

初期遊技状態、ＲＴ（１）、（２）において小役告知演出が実行された場合には、遊技者は内部抽選に当選した小役の種類を特定することができ、小役を入賞させても不利益はないことから、いずれのリールについても当選した小役の構成図柄の引込範囲となるタイミングで停止操作を行った場合、他の操作手順よりも払出率が高くなるので、それぞれ当選した小役の構成図柄の引込範囲となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。特に、チェリーの当選を示す小役告知演出が実行された場合には、右リールの停止実行位置信号として「チェリー」図柄の引込範囲となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。

【０６４４】

また、初期遊技状態、ＲＴ（１）、（２）において複数種類の小役の当選を示唆する小役告知演出が実行された場合には、遊技者は内部抽選に当選した小役それぞれの種類を特定することができることから、いずれのリールについても当選した小役のうち最も有利度の高い小役（払出枚数の多い小役、払出枚数は少ないまたは同等であるが、複数ゲームで

見た場合に払出枚数が高くなる小役など）の構成図柄の引込範囲となるタイミングで停止操作を行った場合、他の操作手順よりも払出率が高くなるので、当選した小役の構成図柄の引込範囲となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。

【０６４５】

初期遊技状態、ＲＴ（２）において、小役の当選と特別役の当選の双方を示唆する演出が実行された場合、既に特別役の当選を示す告知演出が行われており、かつ小役告知演出が実行された場合には、遊技者は特別役に当選した旨及び小役に当選した旨を特定することができる。この場合、当選した小役が次ゲームを開始するのに必要なメダル数よりも多いメダルが付与される小役であれば、特別役を入賞させてもメダルの払出は伴わず、当選した小役を入賞させた方が多くのメダルを獲得できることから、いずれのリールについても当選した小役の構成図柄の引込範囲となるタイミングで停止操作を行った場合、他の操作手順よりも払出率が高くなるので、それぞれ当選した小役の構成図柄の引込範囲となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。尚、当選した特別役の構成図柄の引込範囲と当選した小役の構成図柄の引込範囲とが重複する場合に、そのタイミングで停止操作を行うと特別役の構成図柄を引き込み、当選した小役を入賞させることができなくなるので、停止実行位置信号として当選した小役の構成図柄の引込範囲であり、かつ当選した特別役の引込範囲外となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。

【０６４６】

また、当選した小役が次ゲームを開始するのに必要なメダル数と同数のメダルが付与される小役であれば、当選した小役を入賞させてもメダルが増加する訳ではないが、次のゲームでさらに次ゲームを開始するのに必要なメダル数を超えるメダルが付与される小役が当選する可能性もあり、より多くのメダルを獲得できる可能性があることから、いずれのリールについても当選した小役の構成図柄の引込範囲となるタイミングで停止操作を行った場合、他の操作手順よりも払出率が高くなるので、それぞれ当選した小役の構成図柄の引込範囲となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。

【０６４７】

一方、当選した小役が次ゲームを開始するのに必要なメダル数よりも少ないメダルが付与される小役であれば、当選した小役を入賞させると次のゲームを開始するのに、付与されたメダル数よりも多くのメダルが必要となり、メダルが減少してしまうことから、いずれのリールについても当選した特別役の構成図柄の引込範囲となるタイミングで停止操作を行った場合、他の操作手順よりも払出率が高くなるので、それぞれ当選した特別役の構成図柄の引込範囲となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。

【０６４８】

初期遊技状態において左リールを示す停止順報知が実行された場合には、リプレイＧＲ（１）またはリプレイＧＲ（４）のいずれかが当選している旨を特定可能であり、左リールを第１停止とした場合でも、左リール以外のリールを第１停止とした場合でも、いずれかの再遊技役が必ず入賞するものの、左リール以外のリールを第１停止とした場合には、ＲＴ（２）へ移行することとなるリプレイ（１）が入賞してしまう可能性があり、長期的に見ると払出率が低くなるため、左、中、右リールの順番で停止実行位置信号を出力する。

【０６４９】

初期遊技状態において中リールを示す停止順報知が実行された場合には、リプレイＧＲ（２）が当選している旨を特定可能であり、中リールを第１停止とした場合でも、中リール以外のリールを第１停止とした場合でも、いずれかの再遊技役が必ず入賞するものの、中リール以外のリールを第１停止とした場合には、ＲＴ（２）へ移行することとなるリプレイ（１）が入賞してしまい、長期的に見ると払出率が低くなるため、中、左、右リールの順番で停止実行位置信号を出力する。

【０６５０】

初期遊技状態において右リールを示す停止順報知が実行された場合には、リプレイＧＲ（３）が当選している旨を特定可能であり、右リールを第１停止とした場合でも、右リー

ル以外のリールを第１停止とした場合でも、いずれかの再遊技役が必ず入賞するものの、右リール以外のリールを第１停止とした場合には、ＲＴ（２）へ移行することとなるリプレイ（１）が入賞してしまい、長期的に見ると払出率が低くなるため、右、左、中リールの順番で停止実行位置信号を出力する。

【０６５１】

このように本実施例では、付与される価値（メダル数またはリプレイ）が同等の複数種類の役（複数種類のリプレイ、払出枚数が同じ複数種類の小役など）が同時に当選し、操作手順の違いによっていずれの役を入賞させるかを遊技者が選択可能であり、入賞した役の種類に応じて遊技者にとっての有利度が変化する構成であり、付与される価値が同等の複数種類の役が同時に当選し、その旨を遊技者が特定可能な場合に、遊技者にとって有利な方の役を入賞させる操作手順で停止操作を行った場合に、他の操作手順よりも払出率が高くなるので、付与される価値が同等の複数種類の役が同時に当選し、その旨を遊技者が特定可能な場合に、それぞれの停止実行位置信号及び停止リール指定信号として遊技者にとって有利な方の役を入賞させる操作手順を示す信号を出力するようになっている。

【０６５２】

また、本実施例では、ＢＢの終了条件となる払出枚数が３００枚であり、ＢＢ中に１回でもチェリーや１枚など１５枚以外の払出を伴う小役が入賞すると、チェリーや１枚を入賞させなかった場合よりもＢＢ中の純増枚数（払出枚数－賭数に使用された枚数）が少なくなってしまうことがある。このため、ＢＢ中では「チェリー」の引込範囲外となるタイミングで右リールの停止操作を行った場合に、他の操作手順よりも払出率が高くなるので、右リールの停止実行位置信号として「チェリー」の引込範囲外となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。また、いずれかのリールにおいて１枚の構成図柄の引込範囲外となるタイミングで全てのリールの停止操作を行った場合に、他の操作手順よりも払出率が高くなるので、それぞれの停止実行位置信号として１枚の構成図柄の引込範囲外となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。

【０６５３】

尚、本実施例では、ＢＢ中に１回でも１５枚以外の払出を伴う小役が入賞すると、入賞させなかった場合よりもＢＢ中の純増枚数（払出枚数－賭数に使用された枚数）が少なくなってしまう構成であるが、例えば、ＢＢの終了条件が２９９枚であり、ＢＢ中に１５枚の払出を伴う第１の小役のみが入賞した場合よりも、１５枚以外の払出を伴う第２の小役（例えば１４枚の払出を伴う小役）が１回以上の予め決められた回数入賞した方がより多くの純増枚数となる構成としても良く、この場合には、第２の小役の入賞が許容されていることを遊技者が特定可能な状況（常に許容されている場合や許容された旨が報知された場合）において、第２の小役の入賞回数が予め決められた回数に到達していなければ、第２の小役を入賞させる操作手順で停止操作を行い、第２の小役の入賞回数が予め決められた回数に到達していれば、第２の小役を入賞させない操作手順で停止操作を行った場合に、他の操作手順よりも払出率が高くなるので、第２の小役の入賞が許容されていることを遊技者が特定可能な状況において、第２の小役の入賞回数が予め決められた回数に到達していなければ、それぞれの停止実行位置信号及び停止リール指定信号として第２の小役を入賞させる操作手順を示す信号を出力し、第２の小役の入賞回数が予め決められた回数に到達していれば、それぞれの停止実行位置信号及び停止リール指定信号として第２の小役を入賞させない操作手順を示す信号を出力する。

【０６５４】

また、同一ゲームにおいて第１の小役と第２の小役を操作手順の違いによって選択することができる場合であれば、第１の小役と第２の小役を選択可能なことを遊技者が特定可能な状況（常に選択可能な場合や選択可能な旨が報知された場合）において、第２の小役の入賞回数が予め決められた回数に到達していなければ、第２の小役を入賞させる操作手順で停止操作を行い、第２の小役の入賞回数が予め決められた回数に到達していれば、第１の小役を入賞させない操作手順で停止操作を行った場合に、他の操作手順よりも払出率が高くなるので、第１の小役と第２の小役を選択可能なことを遊技者が特定可能な状況に

おいて、第２の小役の入賞回数が予め決められた回数に到達していなければ、それぞれの停止実行位置信号及び停止リール指定信号として第２の小役を入賞させる操作手順を示す信号を出力し、第２の小役の入賞回数が予め決められた回数に到達していれば、それぞれの停止実行位置信号及び停止リール指定信号として第１の小役を入賞させない操作手順を示す信号を出力する。

【０６５５】

また、本実施例では、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ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うようになっているが、リールの回転が開始してから、予め定められた自動停止時間が経過した場合に、リールの停止操作がなされない場合でも、停止操作がなされたものとみなして自動的に各リールを停止させるとともに、いずれかの役が当選している場合でもいずれの役も構成しない表示結果を導出させるようにしても良く、この場合、例えば、遊技者にとって不利な役（入賞することでＲＴが終了し、外すことでＲＴが継続する役、入賞した場合にＲＴに移行しないが、外したときに導出される出目によってＲＴに移行する役など）であり、停止操作によって停止させた場合に取りこぼした生じない役が当選した場合には、自動停止時間を待って自動的にリールを停止させて当選した役を外した方が、停止操作を行ってリールを停止させた場合よりも払出率が高くなるので、遊技者にとって不利な役であり、停止操作によって停止させた場合に取りこぼした生じない役が当選し、その旨を遊技者が特定可能な場合に、停止実行位置信号及び停止リール指定信号ではなく、当該ゲームでは停止操作を示すリールストップスイッチ信号を出力しない方が有利な旨を示す信号を出力することが好ましい。

【０６５６】

このように本実施例では、当選した役の種類が報知された際に、遊技者が選択し得る停止操作手順が複数存在する場合でも、複数の停止操作手順のうち有利となる停止操作手順を取得し、取得した停止操作手順を示す停止実行位置信号及び停止リール指定信号を試験装置１３００に対して出力するので、当選した役の種類が報知された際に、遊技者が選択し得る停止操作手順が複数存在する場合でも試験装置１３００側で遊技者にとって有利となる停止操作手順を示す態様にてリールストップスイッチ信号を出力することが可能となり、試験装置１３００による試験によって市場の払出率に近い払出率を得ることができる。

【０６５７】

また、本実施例では、小役告知演出などの報知、すなわち内部抽選の結果を示唆する報知が行われていない状態であっても、遊技者が内部抽選の結果を特定できない状況で最も払出率の高い停止操作手順を示す停止実行位置信号及び停止リール指定信号を試験装置１３００に対して出力するので、遊技者が実際に遊技を行った場合に、報知などから特に有利な停止操作手順が存在しない場合であっても、停止操作手順によって遊技者にとっての有利度が変わる場合には、試験装置１３００側で遊技者にとって最も有利となる停止操作手順にてリールストップスイッチ信号を出力することが可能となり、試験装置１３００による試験によって市場の払出率のうち最も高い払出率に近い払出率を得ることができる。

【０６５８】

尚、本実施例では、小役告知演出などの報知が行われていない状態、すなわち遊技者が内部抽選の結果を特定できない状況においては、推奨する停止操作手順を示す停止実行位置信号及び停止リール指定信号を試験装置１３００に対して出力しないようにしても良く、このようにすることで、停止実行位置信号及び停止リール指定信号を出力するにあたり、複数の停止操作手順から有利な停止操作手順を選択する制御を省くことが可能となるため、これら停止実行位置信号及び停止リール指定信号の出力制御に係る制御負荷を軽減できる。また、この場合でも、任意の停止操作手順を示す停止実行位置信号及び停止リール指定信号を試験装置１３００に対して出力することが好ましく、このようにすることで、全てのゲームにおいて停止実行位置信号及び停止リール指定信号が出力されるため、試験装置側で、停止実行位置信号及び停止リール指定信号の検出を条件にリールストップスイ

ッチ信号の出力を開始できるようになり、リールストップスイッチ信号の出力タイミングをスロットマシン側の状態に合わせて最適化することができる。すなわち試験装置１３００側で、推奨する停止操作手順が存在するか否かを判断できる最も早いタイミングでリールストップスイッチ信号の出力を開始できるようになり、試験をスムーズに実施することができる。

【０６５９】

また、本実施例では、停止実行位置信号として推奨するストップスイッチ信号の出力タイミングに対応するリールモータのステップ数を特定可能な信号が試験装置１３００に対して出力されるので、リールに配置された図柄数や１図柄に割り当てられたステップ数がスロットマシンの機種によって異なる場合であっても、試験装置１３００側で停止実行位置信号に対するストップスイッチ信号の出力制御を共通化することができる。

【０６６０】

また、本実施例では、ゲーム終了後、最初にメダルの投入が検出されたタイミングや、スタート操作が有効となった後、スタート操作が検出されたタイミング、停止操作を行ったタイミング、さらにはタッチパネルなどの演出用操作手段の操作によって、演出態様や演出モードなどが変更できる状況に移行する場合に、サブＣＰＵ９１ａは、遊技中断信号を試験装置１３００に対して出力し、試験の一時中断を要求するようになっている。

【０６６１】

例えば、ゲーム終了後、最初にメダルの投入が検出されたタイミングや、ゲーム終了後、演出用操作手段の操作によって演出態様や演出モードを変更可能な場合には、第３停止リールの停止実行位置信号及び停止リール指定信号の出力完了後に遊技中断信号を出力し、スタート操作が検出されたタイミングで演出態様や演出モードを変更可能な場合には、ゲームの終了後、スタート操作が有効となる前に遊技中断信号を出力し、停止操作を行ったタイミング、またはリールの回転中に演出用操作手段の操作によって演出態様や演出モードを変更可能な場合には、スタート操作が検出された後、リールの停止操作が有効となる前に遊技中断信号を出力する。

【０６６２】

これにより、試験装置１３００にて自動的にシミュレーション試験を行っていても、演出態様や演出モードを手動操作によって変更できる状況となった場合には、遊技中断信号が出力されることに伴い、試験が一時的に中断され、手動操作によって演出態様や演出モードを選択した後、試験を再開させることが可能となるため、例えば、演出態様や演出モードによって小役告知演出や転落役種類報知の実行頻度などが変わる場合や、それに伴い払出率も変化する場合にも、自動的に試験を行う中で偶然に選ばれた演出態様や演出モードにより得られた払出率ではなく、演出態様や演出モードの違いに応じた正確な払出率を得ることができる。

【０６６３】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【０６６４】

例えば、前記実施例では、リールの停止制御の方法として、予めＲＯＭ４１ｂに登録されているテーブル作成用データから作成される停止制御テーブルによる停止制御（以下テーブル方式とも呼ぶ）を適用しているが、停止操作のタイミング毎に引込可能位置を検索し、その検索結果に基づく停止制御（以下コントロール方式とも呼ぶ）を適用しても良いし、テーブル方式とコントロール方式の双方による停止制御（以下テーブル＋コントロール方式とも呼ぶ）を適用しても良い。

【０６６５】

また、これら複数の方式を併用しても良い。例えば、内部抽選の結果、リールの停止時期（第１停止か、第２停止か、第３停止か）に応じてテーブル方式の停止制御と、コントロール方式による停止制御と、を併用することで、内部抽選による全ての結果、リールの

全ての停止時期について停止制御テーブルを予め用意する必要がないため、停止制御テーブルの格納容量が少なくて済む。

【０６６６】

また、停止操作のタイミングによっては取りこぼしの生じる役の当選時に、取りこぼしのある役の当選時よりも相対的に多くの停止時期について停止制御テーブルを用いたテーブル方式による停止制御を行うことで、取りこぼしの生じる役が当選し、かつ当選した役を取りこぼした場合の表示結果を多様化できる。

【０６６７】

特に、これら取りこぼしの生じる役のうち、特別役の当選時に、停止制御テーブルを用いたテーブル方式による停止制御を行うことで、特別役を取りこぼした際の表示結果を多様化できる。また、いずれの役も当選していないハズレの場合にも、停止制御テーブルを用いたテーブル方式による停止制御を行うことで、ハズレの場合の表示結果も多様化することが可能となり、結果として特別役の当選時にも、非当選時にも出現し得る表示結果の設計の自由度が広がる。すなわちハズレの場合の停止位置を停止制御テーブルによって制限できるため、特別役に当選している可能性の高い出目となる停止位置やその出現割合の調整が容易となる。

【０６６８】

一方、取りこぼしの生じない役の当選時には、特別役を取りこぼした際の表示結果との関連が薄い。すなわち取りこぼしの生じない役が出現した時点で特別役の当選があまり期待できないため、取りこぼしの生じない役の当選時に、表示結果を多様化させる必要性が低い。このため、取りこぼしの生じない役の当選時に、取りこぼしの生じる役の当選時よりも相対的に多くの停止時期について停止制御テーブルを用いないコントロール方式による停止制御を行うことで、効果的に停止制御テーブルの格納容量を削減することが可能となる。すなわち内部抽選の結果の性質に合わせて表示結果を多様にすることも停止制御テーブルの格納容量を削減することも可能となる。

【０６６９】

また、第１停止について必ずテーブル方式で停止制御を行うことで、特別役の当選時に、特別役の非当選時に選択される停止制御テーブルからは停止することのない停止位置となる滑りコマ数が登録された停止制御テーブルを選択して第１停止の停止制御を行うことで、第１停止のリールに表示結果が導出された時点で成立するリーチ目（いわゆる１確目）を導出させる制御を容易に設計することが可能となる。

【０６７０】

前記実施例では、ＲＴ（１）が開始した後、いずれかの特別役が入賞したとき、いずれの特別役も入賞せずに規定ゲーム数に到達したときにＲＴ（１）を終了させるようになっているが、転落役が入賞したときにＲＴ（１）を終了させるようにしても良い。

【０６７１】

前記実施例では、メダル並びにクレジットを用いて賭数を設定するスロットマシンを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、クレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンであっても良い。

【０６７２】

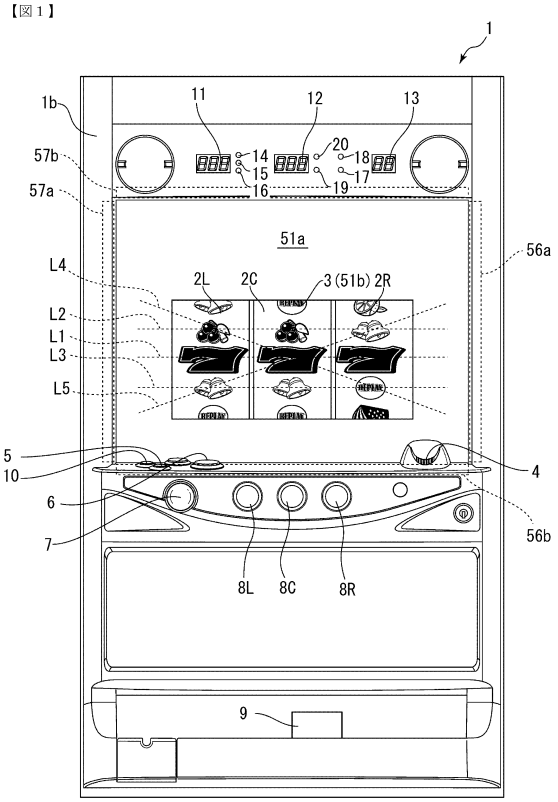
更に、流路切替ソレノイド３０や投入メダルセンサ３１など、メダルの投入機構に加えて、遊技球の取込を行う球取込装置、球取込装置により取り込まれた遊技球を検出する取込球検出スイッチを設けるとともに、ホッパーモータ３４ｂや払出センサ３４ｃなど、メダルの払出機構に加えて、遊技球の払出を行う球払出装置、球払出装置により払い出された遊技球を検出する払出球検出スイッチを設け、メダル及び遊技球の双方を用いて賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球が払い出されるスロットマシンに適用しても良い。

【符号の説明】

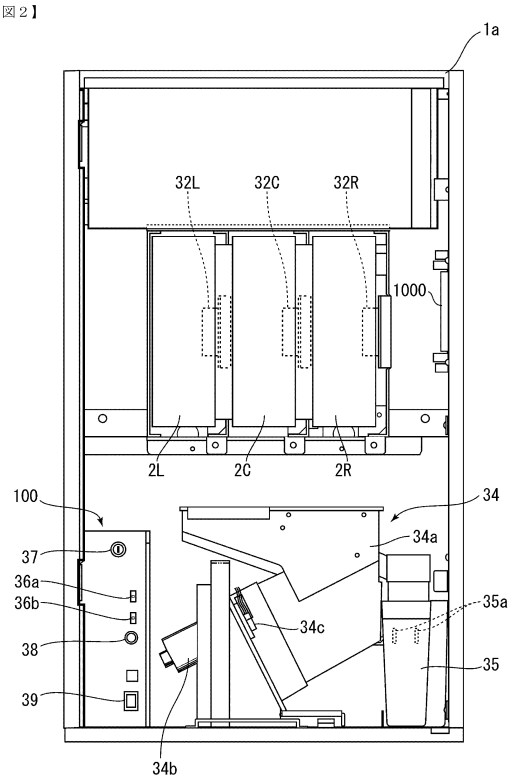
【０６７３】

１　スロットマシン
２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ　リール
７　スタートスイッチ
８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ　ストップスイッチ
３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒ　リールモータ
３４　ホッパーユニット
３５　オーバーフロータンク
３５ａ　満タンセンサ
４１　メイン制御部
４１ａ　ＣＰＵ
４１ｂ　ＲＯＭ
４１ｃ　ＲＡＭ
９１　サブ制御部
９１ａ　ＣＰＵ
９１ｂ　ＲＯＭ
９１ｃ　ＲＡＭ

【図１】

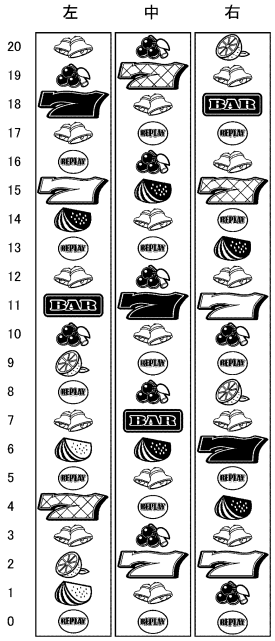


【図２】



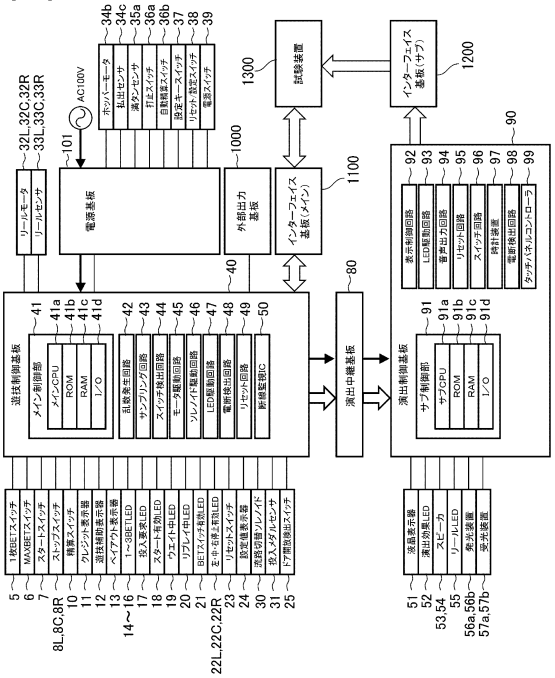
【図３】

【図３】



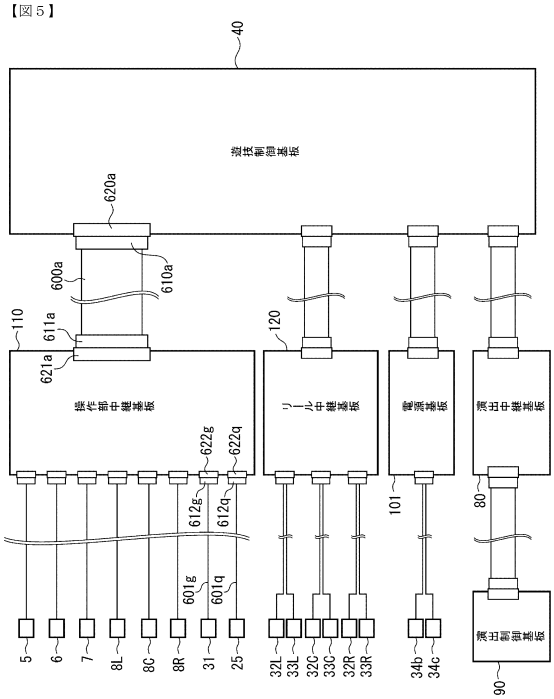
【図４】

【図４】



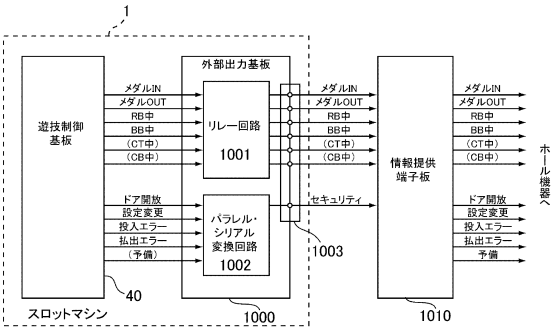
【図５】

【図５】



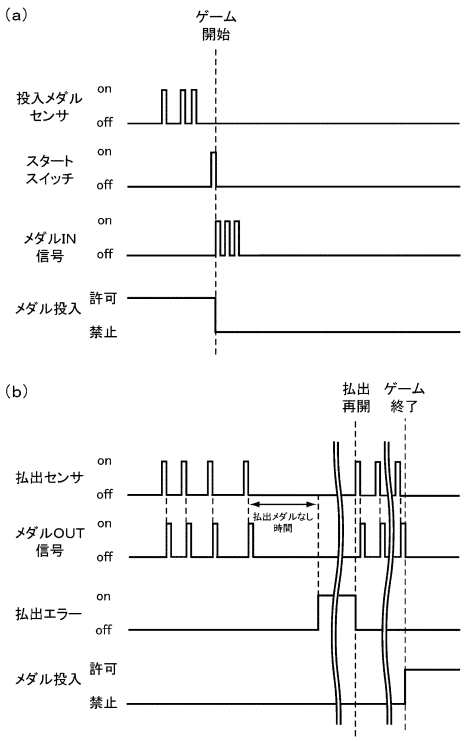
【図６】

【図６】



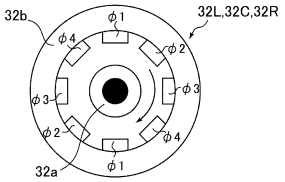
【図７】

【図７】



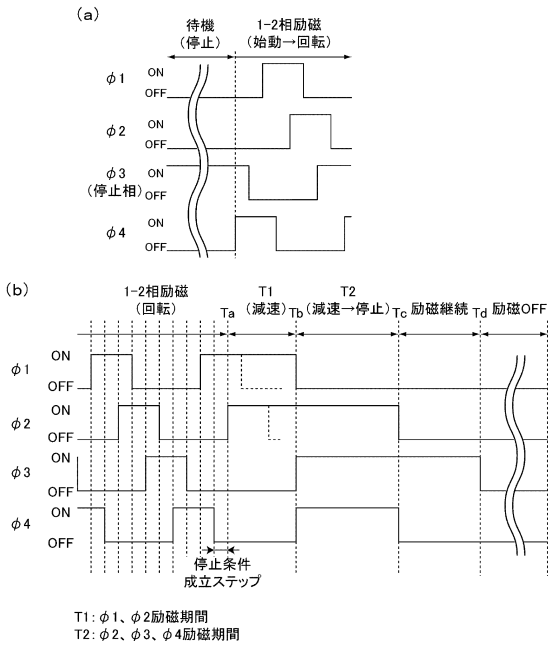
【図８】

【図８】



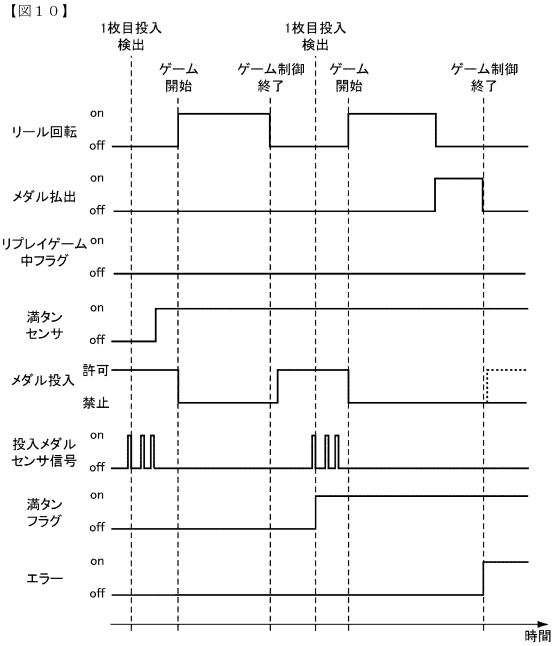
【図９】

【図９】



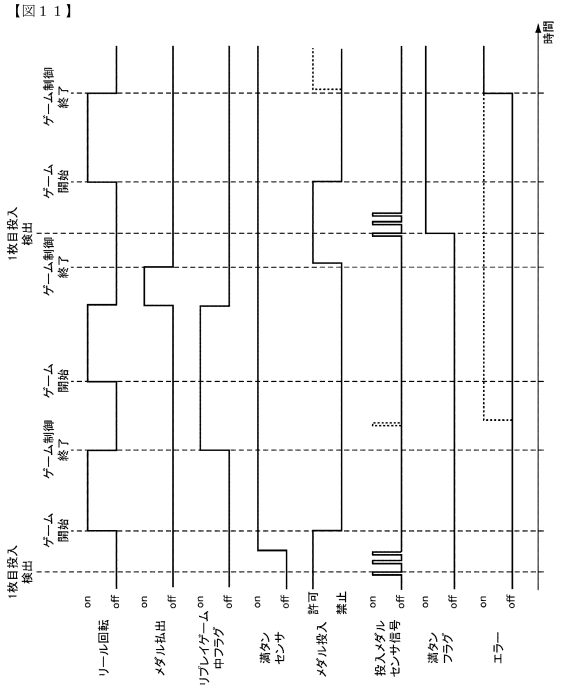
【図１０】

【図１０】



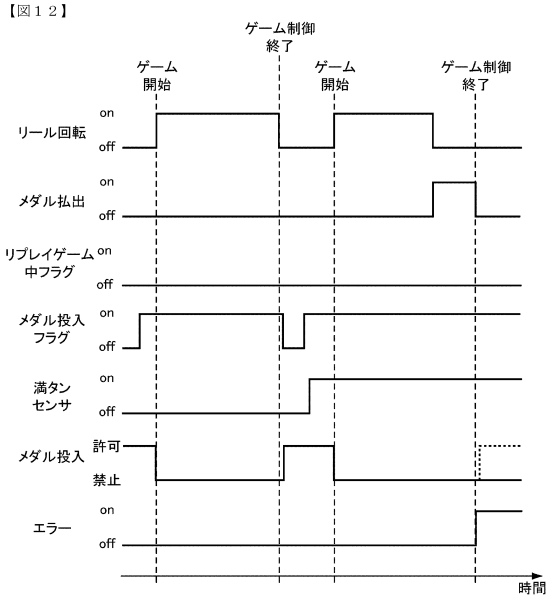
【図１１】

【図１１】



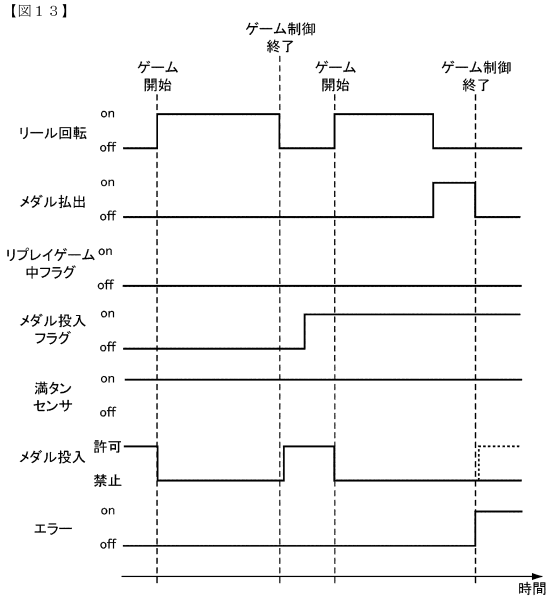
【図１２】

【図１２】



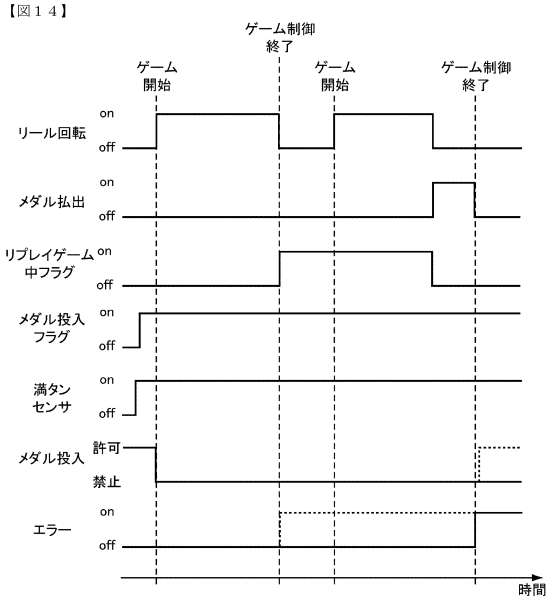
【図１３】

【図１３】



【図１４】

【図１４】



【図１５】

【図１５】

役	図柄組み合わせ
RB	網7−網7−黒7
BB(1)	黒7−黒7−黒7
BB(2)	網7−網7−網7
リプレイ(1)	リプレイ−リプレイ−リプレイ
リプレイ(2)	リプレイ−ベル−リプレイ
リプレイ(3)	リプレイ−リプレイ−ベル
リプレイ(4)	チェリー−ベル−ベル
リプレイ(5)	白7−ベル−ベル
リプレイ(6)	黒スイカ−ベル−ベル
リプレイ(7)	白スイカ−ベル−ベル
リプレイ(8)	黒7−リプレイ−リプレイ
リプレイ(9)	網7−リプレイ−リプレイ
リプレイ(10)	BAR−リプレイ−リプレイ
黒スイカ	黒スイカ−黒スイカ−黒スイカ
白スイカ	白スイカ−黒スイカ−黒スイカ
チェリー	ANY−ANY−チェリー
1枚	網7−BAR−BAR
ベル	ベル−ベル−ベル

【図１６】

【図１６】

抽選役	遊技状態					
	初期	RT(1)	RT(2)	初期(当選中)	RT(1)(当選中)	RB
RB	○	○	○	×	×	×
BB(1)	○	○	○	×	×	×
BB(2)	○	○	○	×	×	×
RB+リプレイ(2)	○	○	○	×	×	×
RB+リプレイ(3)	○	○	○	×	×	×
RB+チェリー	○	○	○	×	×	×
RB+チェリー+1枚	○	○	○	×	×	×
BB(1)+リプレイ(2)	○	○	○	×	×	×
BB(1)+リプレイ(3)	○	○	○	×	×	×
BB(1)+リプレイGR(4)	○	○	○	×	×	×
BB(1)+リプレイGR(5)	○	○	○	×	×	×
BB(1)+チェリー	○	○	○	×	×	×
BB(1)+チェリー+1枚	○	○	○	×	×	×
BB(2)+リプレイ(2)	○	○	○	×	×	×
BB(2)+リプレイ(3)	○	○	○	×	×	×
BB(2)+リプレイGR(4)	○	○	○	×	×	×
BB(2)+リプレイGR(5)	○	○	○	×	×	×
BB(2)+チェリー	○	○	○	×	×	×
BB(2)+チェリー+1枚	○	○	○	×	×	×
リプレイ(1)	×	○	○	×	○	×
リプレイ(2)	○	×	○	○	○	×
リプレイ(3)	○	×	○	○	○	×
リプレイGR(1)	○	○	×	○	○	×
リプレイGR(2)	○	○	×	○	○	×
リプレイGR(3)	○	○	×	○	○	×
リプレイGR(4)	○	○	×	○	○	×
リプレイGR(5)	○	○	×	○	○	×
黒スイカ+白スイカ	○	○	○	○	○	○
チェリー	○	○	○	○	○	○
チェリー+1枚	○	○	○	○	○	○
ベル	○	○	○	○	○	○

【図１７】

【図１７】

リプレイ GR(1)	リプレイ(1) +リプレイ(4) +リプレイ(5) +リプレイ(6) +リプレイ(7)
リプレイ GR(2)	リプレイ(1) +リプレイ(4) +リプレイ(5) +リプレイ(7)
リプレイ GR(3)	リプレイ(1) +リプレイ(4) +リプレイ(6) +リプレイ(7)
リプレイ GR(4)	リプレイ(1) +リプレイ(8) +リプレイ(9) +リプレイ(10)
リプレイ GR(5)	リプレイ(4) +リプレイ(5) +リプレイ(6) +リプレイ(7)

【図１８】

【図１８】

当選役	第1停止リール	入賞役
リプレイ GR(1)	左	リプレイ(4)〜(7)のいずれか
	中or右	リプレイ(1)
リプレイ GR(2)	中	リプレイ(4)、(5)、(7)のいずれか
	左or右	リプレイ(1)
リプレイ GR(3)	右	リプレイ(4)、(6)、(7)のいずれか
	左or中	リプレイ(1)
リプレイ GR(4)	左	リプレイ(8)〜(10)のいずれか
	中or右	・リプレイ(8)〜(10)のいずれかを優先 ・リプレイ(8)〜(10)を入賞ラインに引込不可の場合には、リプレイ(1)
リプレイ GR(5)	左or中or右	リプレイ(4)〜(7)のいずれか

【図１９】

【図１９】

(a)

	チェリーの優先停止位置	当選確率	
		設定1〜3	設定4〜6
RB +チェリー	上段or下段	A1	A2
RB +チェリー +1枚	中段	B1	B2
BB(1) +チェリー	上段or下段	C1	C2
BB(1) +チェリー +1枚	中段	D1	D2
BB(2) +チェリー	上段or下段	E1	E2
BB(2) +チェリー +1枚	中段	F1	F2
チェリー	上段or下段	G1	G2
チェリー +1枚	中段	H1	H2

(b)

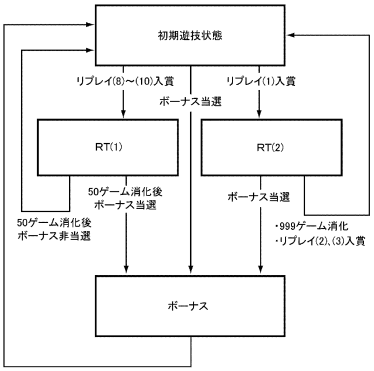
(1)(B+D+F)/(B+D+F+H)＞(A+C+E)/(A+C+E+G)

(2)(D+F)/(B+D+F)＞(C+E)/(A+C+E)

(3)(B2+D2+F2+H2)/(A2+B2+C2+D2+E2+F2+G2+H2)
＞(B1+D1+F1+H1)/(A1+B1+C1+D1+E1+F1+G1+H1)

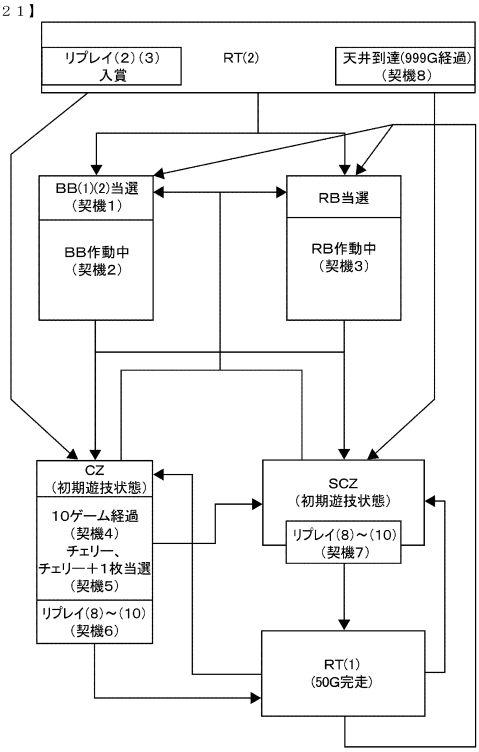
【図２０】

【図２０】



【図２１】

【図２１】



【図２２】

【図２２】

SCZ当選確率

		BBモードA	BBモードB	BBモードC
低確率	ハズレ	0.00%	0.00%	0.07%
	ベル	0.00%	0.00%	0.37%
	スイカ	13.96%	8.30%	5.99%
	チェリー	1.14%	0.00%	0.19%
	チェリー＋1枚	50.00%	100.00%	33.27%
高確率	ハズレ	0.00%	0.00%	0.22%
	ベル	0.00%	0.00%	1.40%
	スイカ	57.58%	82.15%	38.68%
	チェリー	8.02%	2.32%	0.56%
	チェリー＋1枚	89.96%	100.00%	50.09%
5%	ハズレ	0.00%	0.00%	0.00%
	ベル	0.00%	0.00%	0.71%
	スイカ	53.98%	56.18%	24.24%
	チェリー	0.22%	0.00%	0.07%
	チェリー＋1枚	77.97%	100.00%	49.78%
50%	ハズレ	1.20%	0.00%	0.31%
	ベル	0.14%	0.00%	1.34%
	スイカ	73.97%	85.97%	39.78%
	チェリー	3.05%	2.52%	0.26%
	チェリー＋1枚	83.96%	100.00%	53.22%
60%	ハズレ	3.00%	1.62%	0.82%
	ベル	0.15%	0.12%	2.25%
	スイカ	84.96%	100.00%	55.58%
	チェリー	16.59%	10.94%	1.76%
	チェリー＋1枚	87.96%	100.00%	71.67%
75%	ハズレ	10.44%	9.02%	3.22%
	ベル	0.83%	0.71%	2.94%
	スイカ	89.96%	100.00%	79.37%
	チェリー	15.01%	13.11%	3.08%
	チェリー＋1枚	100.00%	100.00%	88.37%
90%	ハズレ	19.99%	19.99%	8.24%
	ベル	1.20%	1.20%	4.00%
	スイカ	100.00%	100.00%	100.00%
	チェリー	38.34%	32.99%	10.00%
	チェリー＋1枚	100.00%	100.00%	100.00%
100%	ハズレ	0.00%	0.00%	0.00%
	ベル	0.00%	0.00%	0.71%
	スイカ	53.98%	56.18%	24.24%
	チェリー	0.22%	0.00%	0.07%
	チェリー＋1枚	77.97%	100.00%	49.78%

【図２３】

【図２３】

BBモードAのSCZ示唆演出選択率

	パターン	SCZ非当選時					SCZ当選時					
		ハズレ	ベル	スイカ	チェリー	チェリー＋1枚	5%	50%	60%	75%	90%	100%
1	演出なし	897	847	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	第1停止まで	100	150	0	500	0	0	0	0	0	0	0
3	第2停止まで	0	0	997	497	997	0	0	0	0	0	0
4	第3停止一銅メダル	0	0	0	0	0	702	702	377	247	187	0
5	第3停止一銀メダル	0	0	0	0	0	0	0	220	220	185	702
6	第3停止一金メダル	0	0	0	0	0	0	0	0	110	185	0
7	第2、3停止一銅メダル	0	0	0	0	0	75	75	75	50	35	0
8	第2、3停止一銀メダル	0	0	0	0	0	0	0	75	80	75	0
9	第2、3停止一金メダル	0	0	0	0	0	0	0	0	40	75	75
10	第2停止まで BB終了時 銅メダル	0	0	0	0	0	220	220	145	100	75	0
11	第2停止まで BB終了時 銀メダル	0	0	0	0	0	0	0	105	100	90	0
12	第2停止まで BB終了時 金メダル	0	0	0	0	0	0	0	0	50	90	220

分母 997

【図２４】

【図２４】

BBモードBのSCZ報知演出選択率

	パターン	SCZ当選時					
		5%	50%	60%	75%	90%	100%
1	銅メダル	997	997	697	500	397	0
2	銀メダル	0	0	300	347	300	0
3	金メダル	0	0	0	150	300	997

分母 997

【図２５】

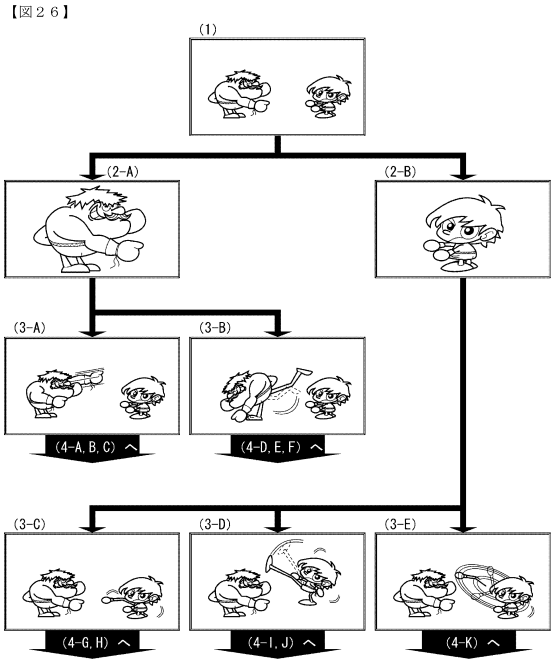
【図２５】

BBモードCのルーレット演出選択率

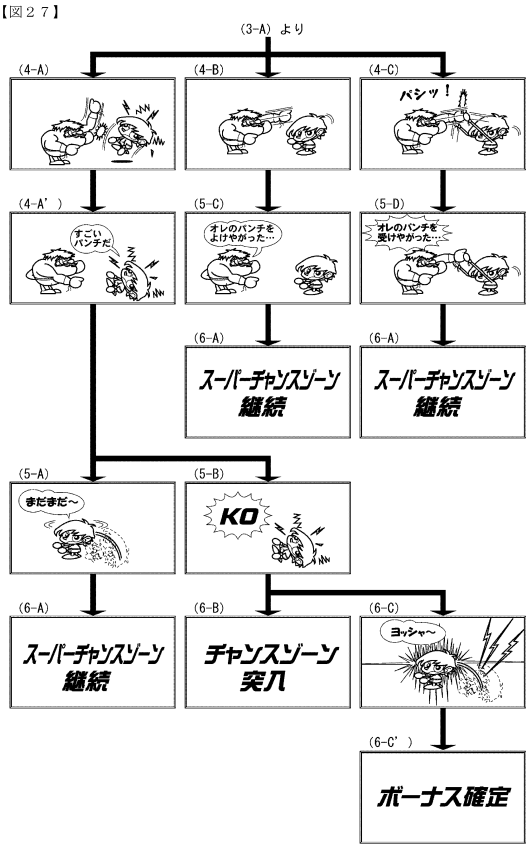
		SCZ非当選時	SCZ当選時					
	パターン	ハズレ	5%	50%	60%	75%	90%	100%
1	銅 C 銀 C	500	0	0	0	0	0	0
2	銅 C 金 C	100	0	0	0	0	0	0
3	銀 C 金 C	50	0	0	0	0	0	0
4	銀 銅 C C	237	0	0	0	0	0	0
5	金 銅 C C	50	0	0	0	0	0	0
6	金 銀 C C	5	0	0	0	0	0	0
7	C 銅 銀 C	40	0	0	0	0	0	0
8	C 銅 金 C	10	0	0	0	0	0	0
9	C 銀 金 C	5	0	0	0	0	0	0
10	銅 C 銀 銅	0	297	247	125	80	77	0
11	銅 C 銀 銀	0	0	0	97	70	70	0
12	銅 C 金 銅	0	150	160	100	80	60	0
13	銅 C 金 金	0	0	0	0	18	30	0
14	銀 C 金 銀	0	0	0	35	35	30	0
15	銀 C 金 金	0	0	0	0	18	30	0
16	銀 銅 C 銅	0	150	130	90	50	35	0
17	銀 銅 C 銀	0	0	0	35	30	30	0
18	金 銅 C 銅	0	150	120	90	90	60	0
19	金 銅 C 金	0	0	0	0	18	30	0
20	金 銀 C 銀	0	0	0	35	30	30	0
21	金 銀 C 金	0	0	0	0	18	30	0
22	C 銅 銀 銅	0	150	120	90	75	60	0
23	C 銅 銀 銀	0	0	0	55	50	40	0
24	C 銅 金 銅	0	100	120	90	75	60	0
25	C 銅 金 金	0	0	0	0	18	30	0
26	C 銀 金 銀	0	0	0	30	30	30	0
27	C 銀 金 金	0	0	0	0	18	30	0
28	銀 銅 銀 銅	0	0	0	30	30	25	0
29	銀 銅 銀 銀	0	0	0	0	30	30	0
30	銅 銀 金 銅	0	0	100	60	50	30	0
31	銅 銀 金 銀	0	0	0	25	30	30	0
32	銅 銀 金 金	0	0	0	0	12	30	0
33	金 銀 金 銀	0	0	0	10	30	30	0
34	金 銀 金 金	0	0	0	0	12	30	0
35	金 金 金 金	0	0	0	0	0	30	997

分母 997

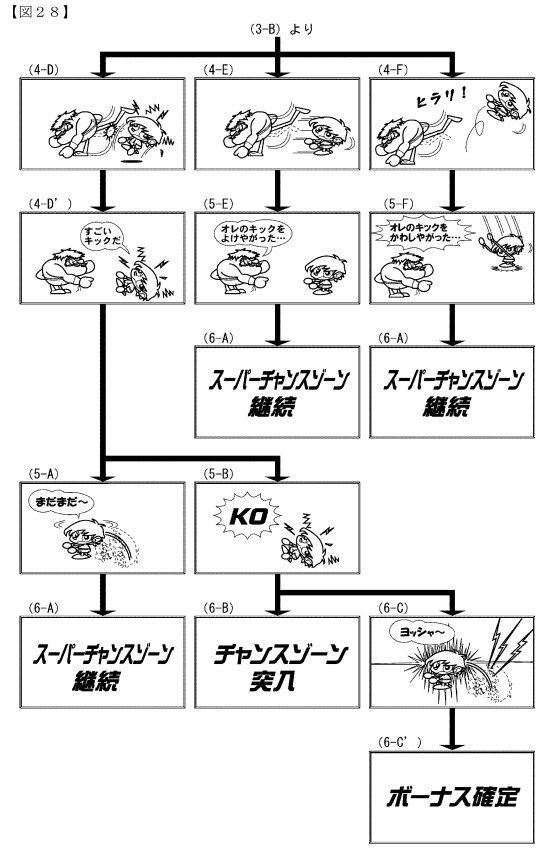
【図２６】



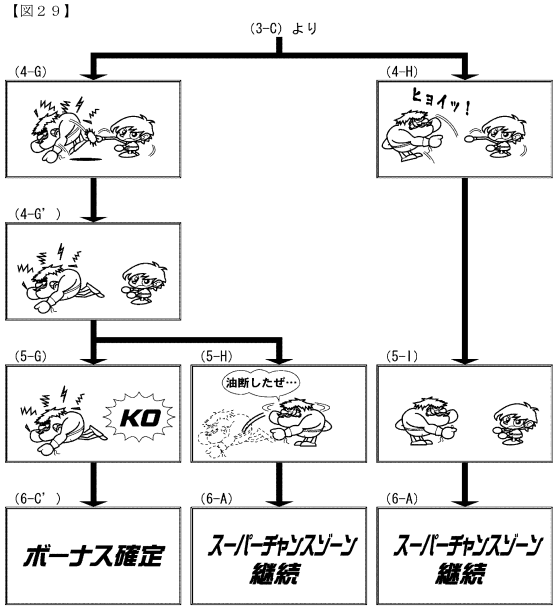
【図２７】



【図２８】

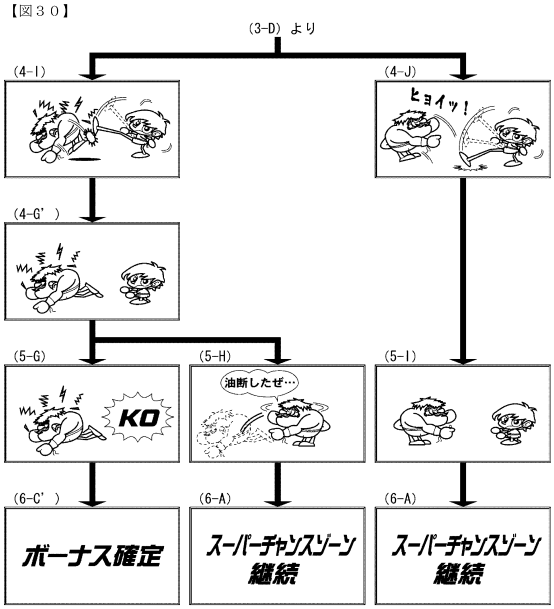


【図２９】



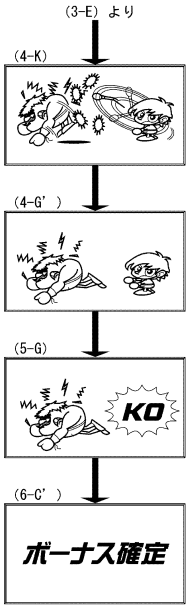
【図３０】

【図３０】



【図３１】

【図３１】



【図３２】

【図３２】

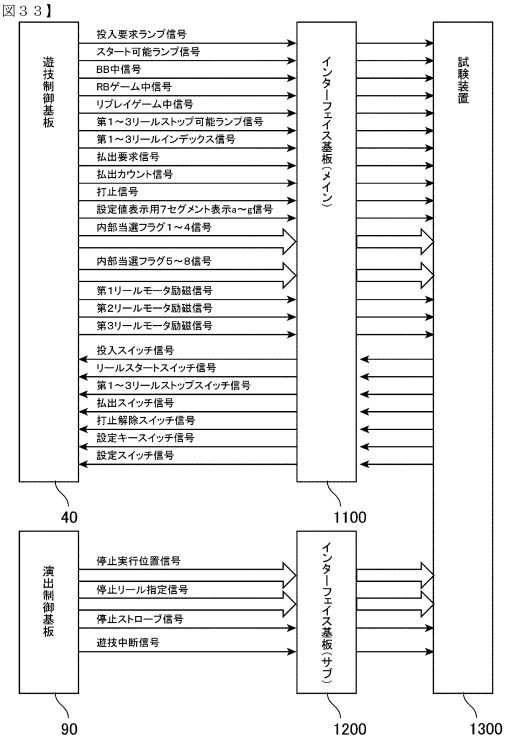
SCZ規格時

	パターン	1G目	2G目	3G目	4G目	5G目	6G目	終了	9%	30%	60%	75%	90%	100%	ボーナス
1	敵一弱攻撃 改走	オープニング(1)	敵倒撃(2-A)	弱攻撃(3-A)	味方ニHT(4-A,4-A)	味方KO(5-B)	チャンスゾーンへ(6-B)	397	0	0	0	0	0	0	0
2	敵一強攻撃 改走	オープニング(1)	敵倒撃(2-A)	強攻撃(3-B)	味方ニHT(4-D,4-D)	味方KO(5-B)	チャンスゾーンへ(6-B)	600	0	0	0	0	0	0	0
3	味方一弱攻撃 勝利	オープニング(1)	味方倒撃(2-B)	弱攻撃(3-C)	敵ニHT(4-G,4-G)	敵KO(5-G)	ボーナス確定(6-C)	0	0	0	0	0	0	0	300
4	味方一強攻撃 勝利	オープニング(1)	味方倒撃(2-B)	強攻撃(3-D)	敵ニHT(4-J,4-J)	敵KO(5-G)	ボーナス確定(6-C)	0	0	0	0	0	0	0	197
5	味方一特殊攻撃 勝利	オープニング(1)	味方倒撃(2-B)	特殊攻撃(3-E)	敵ニHT(4-K,4-G)	敵KO(5-G)	ボーナス確定(6-C)	0	0	0	0	0	0	0	200
6	味方一弱攻撃 耐える	オープニング(1)	味方倒撃(2-B)	弱攻撃(3-C)	敵ニHT(4-G,4-G)	敵耐える(5-H)	SPチャンスゾーンへ(6-A)	0	90	110	135	150	167	167	0
7	味方一強攻撃 耐える	オープニング(1)	味方倒撃(2-B)	強攻撃(3-D)	敵ニHT(4-J,4-G)	敵耐える(5-H)	SPチャンスゾーンへ(6-A)	0	0	0	0	15	25	25	0
8	味方一弱攻撃 回避	オープニング(1)	味方倒撃(2-B)	弱攻撃(3-C)	敵回避(4-H)	対押回面(5-I)	SPチャンスゾーンへ(6-A)	297	285	257	206	147	147	147	0
9	味方一強攻撃 回避	オープニング(1)	味方倒撃(2-B)	強攻撃(3-D)	敵回避(4-J)	対押回面(5-I)	SPチャンスゾーンへ(6-A)	0	0	0	5	10	15	15	0
10	敵一弱攻撃 回避	オープニング(1)	敵倒撃(2-A)	弱攻撃(3-A)	味方回避(4-B)	対押面面(5-C)	SPチャンスゾーンへ(6-A)	0	385	375	285	241	225	225	0
11	敵一強攻撃 回避	オープニング(1)	敵倒撃(2-A)	強攻撃(3-B)	味方回避(4-E)	対押面面(5-E)	SPチャンスゾーンへ(6-A)	0	0	0	20	25	45	45	0
12	敵一弱攻撃 特殊回避	オープニング(1)	敵倒撃(2-A)	弱攻撃(3-A)	味方特殊回避(4-C)	対押面面(5-D)	SPチャンスゾーンへ(6-A)	0	0	0	0	50	75	75	0
13	敵一強攻撃 特殊回避	オープニング(1)	敵倒撃(2-A)	強攻撃(3-B)	味方特殊回避(4-F)	対押面面(5-F)	SPチャンスゾーンへ(6-A)	0	0	0	0	40	55	55	0
14	敵一弱攻撃 耐える	オープニング(1)	敵倒撃(2-A)	弱攻撃(3-A)	味方ニHT(4-A,4-A)	味方耐える(5-A)	SPチャンスゾーンへ(6-A)	0	0	0	225	217	200	177	0
15	敵一強攻撃 耐える	オープニング(1)	敵倒撃(2-A)	強攻撃(3-B)	味方ニHT(4-D,4-D)	味方耐える(5-A)	SPチャンスゾーンへ(6-A)	0	0	0	0	15	140	177	0
16	敵一弱攻撃 復活一ボーナス	オープニング(1)	敵倒撃(2-A)	弱攻撃(3-A)	味方ニHT(4-A,4-A)	味方KO(5-B)	復活一ボーナス確定(6-C,6-C')	0	0	0	0	0	0	36	200
17	敵一強攻撃 復活一ボーナス	オープニング(1)	敵倒撃(2-A)	強攻撃(3-B)	味方ニHT(4-D,4-D)	味方KO(5-B)	復活一ボーナス確定(6-C,6-C')	0	0	0	0	0	0	0	100

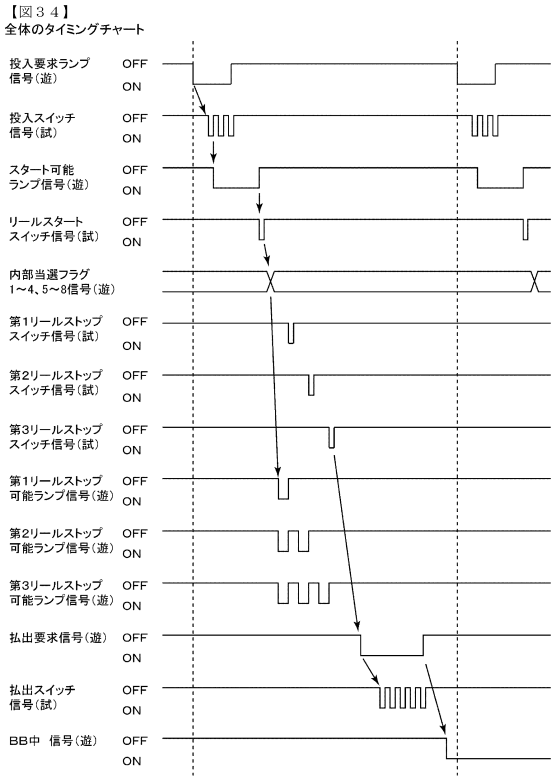
分母 997

【図３３】

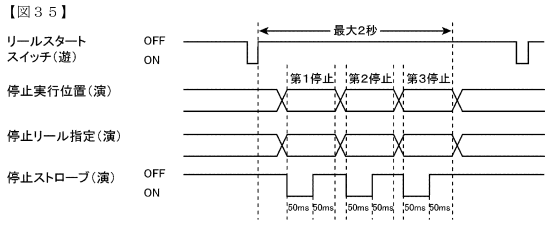
【図３３】



【図３４】


【図３４】
全体のタイミングチャート
投入要求ランプ信号（遊）
投入スイッチ信号（試）
スタート可能ランプ信号（遊）
リールスタートスイッチ信号（試）
内部当選フラグ1～4、5～8信号（遊）
第1リールストップスイッチ信号（試）
第2リールストップスイッチ信号（試）
第3リールストップスイッチ信号（試）
第1リールストップ可能ランプ信号（遊）
第2リールストップ可能ランプ信号（遊）
第3リールストップ可能ランプ信号（遊）
払出要求信号（遊）
払出スイッチ信号（試）
BB中　信号（遊）
OFF
ON

【図３５】


【図３５】
リールスタートスイッチ（遊）
停止実行位置（演）
停止リール指定（演）
停止ストローブ（演）
OFF
ON
最大2秒
第1停止
第2停止
第3停止
50ms

フロントページの続き

(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

審査官　東　治企

(56)参考文献　特開２００９－２４７５３８（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２１９８５１（ＪＰ，Ａ）
特許第５０６５９３４（ＪＰ，Ｂ２）
特開２００４－２８３４９５（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－１５２０２４（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－０３４３７９（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－１１７０７５（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４