

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

1 ゲームに対して遊技媒体に基づく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に表示結果が導出表示されることにより 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、入賞が発生したときに該発生した入賞に応じた数の遊技媒体が遊技者に付与され、

所定の移行条件が成立したことを条件として、新たな賭数を設定することなく再ゲームが可能とされるリプレイ入賞役が発生する可能性の高いリプレイタイム状態に移行する複数のスロットマシンにおける遊技情報を集中管理する管理装置であって、

少なくとも前記リプレイタイム状態への移行を特定可能なリプレイタイム移行情報として前記リプレイ入賞役が発生した旨を特定可能なリプレイ入賞特定情報が入力可能な情報入力手段と、

前記情報入力手段に入力されるリプレイ入賞特定情報に基づいて前記リプレイタイム状態への移行を判定する判定手段と、

前記判定手段にて、前記リプレイタイム状態に移行したと判定されたことに基づいて該移行したリプレイタイム状態に関するリプレイタイム情報を集計する集計手段と、

該集計手段にて集計されたリプレイタイム情報を表示するリプレイタイム情報表示手段と、

前記判定手段における前記リプレイタイム状態への移行の判定に利用する利用判定方法を、複数の判定方法のうちから選択して設定する設定手段と、

を備え、

前記判定手段は、前記設定手段により設定されている利用判定方法を用いて、前記情報入力手段に入力されるリプレイ入賞特定情報に基づいて前記リプレイタイム状態への移行を判定する、

を備えることを特徴とする管理装置。

【請求項 2】

前記判定手段は、移行を判定した前記リプレイタイム状態の終了を、該リプレイタイム状態への移行を判定した条件とは異なる条件にて判定することを特徴とする請求項 1 に記載の管理装置。

【請求項 3】

前記設定手段においては、前記利用判定方法として複数の判定方法を選択して設定可能であって、

前記判定手段は、前記利用判定方法に設定されている全ての判定方法によって前記リプレイタイム状態への移行が判定されたことにより前記リプレイタイム状態への移行と判定することを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の管理装置。

【請求項 4】

前記判定方法には、前記設定手段において他の判定方法とともに重複して選択可能な重複判定方法と、重複して選択不能な独立判定方法とが含まれ、

前記設定手段においては、前記重複判定方法と前記独立判定方法とが選択可能であることを特徴とする請求項 3 に記載の管理装置。

【請求項 5】

前記情報入力手段には、所定の特別入賞役の発生を特定可能な特別入賞特定情報と、前記ゲームが実施されたことを特定可能なゲーム実施情報とが入力され、

前記判定手段は、前記情報入力手段に入力されるリプレイ入賞特定情報に基づいて前記リプレイタイム状態の終了を判定し、

前記特別入賞特定情報と前記ゲーム実施情報とに基づいて 1 の特別入賞役が発生してから次の特別入賞役が発生するまでに実行されたゲーム数である特別入賞間ゲーム数を集計する特別入賞間ゲーム数集計手段と、

前記特別入賞間ゲーム数集計手段にて集計された特別入賞間ゲーム数と、該特別入賞間

10

20

30

40

50

ゲーム数のうちで前記判定手段にて開始と終了とが判定されたリプレイタイム状態の期間とを特定可能に表示する特別入賞間ゲーム数表示手段と、

を備える、

ことを特徴とする請求項 1～4 のいずれかに記載の管理装置。

【請求項 6】

前記情報入力手段には、前記リプレイ入賞特定情報に加えて、所定の特別入賞役が発生している期間を特定可能な特別入賞期間特定情報が入力され、

前記情報入力手段に入力される情報に基づいて、少なくとも特別入賞役が発生している期間と該特別入賞役に連なるリプレイタイム状態の期間とを含む 1 単位期間を特定する 1 単位期間特定手段を備え、

前記 1 単位期間特定手段は、前記特別入賞期間特定情報の入力により特定した特別入賞の発生だけではなく、前記判定手段により判定されたリプレイタイム状態への移行も前記 1 単位期間の開始と判定する、

ことを特徴とする請求項 1～5 のいずれかに記載の管理装置。

【請求項 7】

前記 1 単位期間特定手段が特定した 1 単位期間を棒状表示にて表示する 1 単位期間表示手段を備える、

ことを特徴とする請求項 6 に記載の管理装置。

【請求項 8】

前記 1 単位期間特定手段が特定した 1 単位期間内にて前記判定手段にて発生が判定された前記リプレイタイム状態の発生回数を集計するリプレイタイム回数集計手段を備え、

前記 1 単位期間表示手段は、前記 1 単位期間の棒状表示と同時に、該表示された 1 単位期間において前記リプレイタイム回数集計手段において集計されたリプレイタイム状態の発生回数を、該 1 単位期間の棒状表示と同時に視認できるように表示する、

ことを特徴とする請求項 7 に記載の管理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定の特別入賞役の発生を条件に、新たな賭数を設定することなく再ゲームが可能とされるリプレイ入賞役が発生する可能性の高いリプレイタイム状態へ移行する複数のスロットマシンに関する情報を集中管理する管理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技者にとって有利となる特別遊技状態であるボーナスの発生後に、リプレイ入賞が高確立で発生するリプレイタイム状態に所定確立にて突入するスロットマシンに関する情報を管理する管理装置として、これらスロットマシンにおけるボーナスの発生回数に対するリプレイタイム状態となった回数の割合、つまり、リプレイタイム発生確率を、リプレイタイム状態中においてスロットマシンから外部出力されるリプレイタイム（RT）中信号に基づいて集計して表示するものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2002-172193 号公報（第 19 頁、第 21 図）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、リプレイタイム（RT）をスロットマシンから外部出力されるリプレイタイム（RT）中信号に基づいて特定するので、これらリプレイタイム（RT）中信号が出力されないスロットマシンについては、リプレイタイム状態に関する情報を提供することができないという問題があった。

10

20

30

40

50

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、対応するスロットマシンがリプレイタイム（RT）中信号を出力しないスロットマシンであっても、リプレイタイム状態に関する情報を提供することのできる管理装置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】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の管理装置は、

1 ゲームに対して遊技媒体に基づく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に表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じ

10

て入賞が発生可能とされ、入賞が発生したときに該発生した入賞に応じた数の遊技媒体が遊技者に付与され、

所定の移行条件が成立したことを条件として、新たな賭数を設定することなく再ゲームが可能とされるリプレイ入賞役が発生する可能性の高いリプレイタイム状態に移行する複数のスロットマシンにおける遊技情報を集中管理する管理装置であって、

少なくとも前記リプレイタイム状態への移行を特定可能なリプレイタイム移行情報として前記リプレイ入賞役が発生した旨を特定可能なリプレイ入賞特定情報が入力可能な情報入力手段と、

20

前記情報入力手段に入力されるリプレイ入賞特定情報に基づいて前記リプレイタイム状態への移行を判定する判定手段と、

前記判定手段にて、前記リプレイタイム状態に移行したと判定されたことに基づいて該移行したリプレイタイム状態に関するリプレイタイム情報を集計する集計手段と、

該集計手段にて集計されたリプレイタイム情報を表示するリプレイタイム情報表示手段と、

前記判定手段における前記リプレイタイム状態への移行の判定に利用する利用判定方法を、複数の判定方法のうちから選択して設定する設定手段と、

を備え、
前記判定手段は、前記設定手段により設定されている利用判定方法を用いて、前記情報入力手段に入力されるリプレイ入賞特定情報に基づいて前記リプレイタイム状態への移行を判定する、

30

を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、対応するスロットマシンがリプレイタイム（RT）中信号を出力しないスロットマシンであっても、リプレイタイム状態に関する情報を提供することができる。

【0007】

本発明の請求項2に記載の管理装置は、請求項1に記載の管理装置であって、

前記判定手段は、移行を判定した前記リプレイタイム状態の終了を、該リプレイタイム状態への移行を判定した条件とは異なる条件にて判定することの特徴としている。

この特徴によれば、リプレイタイム状態の終了を、リプレイタイム状態への移行を判定した条件とは異なる条件にて判定できる。

40

【0008】

本発明の請求項3に記載の管理装置は、請求項1または2に記載の管理装置であって、前記設定手段においては、前記利用判定方法として複数の判定方法を選択して設定可能であって、

前記判定手段は、前記利用判定方法に設定されている全ての判定方法によって前記リプレイタイム状態への移行が判定されたことにより前記リプレイタイム状態への移行と判定することの特徴としている。

この特徴によれば、複数の判定方法を選択することで、互いの判定方法の弱点を補完できる。

【0009】

50

本発明の請求項 4 に記載の管理装置は、請求項 3 に記載の管理装置であって、
前記判定方法には、前記設定手段において他の判定方法とともに重複して選択可能な重複判定方法と、重複して選択不能な独立判定方法とが含まれ、
前記設定手段においては、前記重複判定方法と前記独立判定方法とが選択可能であることを特徴としている。

この特徴によれば、重複判定方法と独立判定方法とを利用した判定を行うことができる。

【0010】

本発明の請求項 5 に記載の管理装置は、請求項 1 ～ 4 のいずれかに記載の管理装置であって、

前記情報入力手段には、所定の特別入賞役の発生を特定可能な特別入賞特定情報と、前記ゲームが実施されたことを特定可能なゲーム実施情報とが入力され、

前記判定手段は、前記情報入力手段に入力されるリプレイ入賞特定情報に基づいて前記リプレイタイム状態の終了を判定し、

前記特別入賞特定情報と前記ゲーム実施情報とに基づいて 1 の特別入賞役が発生してから次の特別入賞役が発生するまでに実行されたゲーム数である特別入賞間ゲーム数を集計する特別入賞間ゲーム数集計手段と、

前記特別入賞間ゲーム数集計手段にて集計された特別入賞間ゲーム数と、該特別入賞間ゲーム数のうちで前記判定手段にて開始と終了とが判定されたリプレイタイム状態の期間とを特定可能に表示する特別入賞間ゲーム数表示手段と、

を備える、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞間ゲーム数とともに、特別入賞間ゲーム数のうちのリプレイタイム状態の期間がどの程度であるかの情報を提供できる。

【0011】

本発明の請求項 6 に記載の管理装置は、請求項 1 ～ 5 のいずれかに記載の管理装置であって、

前記情報入力手段には、前記リプレイ入賞特定情報に加えて、所定の特別入賞役が発生している期間を特定可能な特別入賞期間特定情報が入力され、

前記情報入力手段に入力される情報に基づいて、少なくとも特別入賞役が発生している期間と該特別入賞役に連なるリプレイタイム状態の期間とを含む 1 単位期間を特定する 1 単位期間特定手段を備え、

前記 1 単位期間特定手段は、前記特別入賞期間特定情報の入力により特定した特別入賞の発生だけではなく、前記判定手段により判定されたリプレイタイム状態への移行も前記 1 単位期間の開始と判定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リプレイタイム状態への移行を開始とする 1 単位期間を判定できる。

【0012】

本発明の請求項 7 に記載の管理装置は、請求項 6 に記載の管理装置であって、

前記 1 単位期間特定手段が特定した 1 単位期間を棒状表示にて表示する 1 単位期間表示手段を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、1 単位期間を棒状表示により把握できる。

【0013】

本発明の請求項 8 に記載の管理装置は、請求項 7 に記載の管理装置であって、

前記 1 単位期間特定手段が特定した 1 単位期間内にて前記判定手段にて発生が判定された前記リプレイタイム状態の発生回数を集計するリプレイタイム回数集計手段を備え、

前記 1 単位期間表示手段は、前記 1 単位期間の棒状表示と同時に、該表示された 1 単位期間において前記リプレイタイム回数集計手段において集計されたリプレイタイム状態の

10

20

30

40

50

発生回数を、該 1 単位期間の棒状表示と同時に視認できるように表示する、ことを特徴としている。

この特徴によれば、1 単位期間とともに該 1 単位期間において発生したりプレイタイム状態の数を把握できる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図 1】本発明の実施例 1 の遊技システムの構成を示すシステム構成図である。

【図 2】本発明の実施例 1 に用いた、遊技島に設置されるスロットマシン並びにメダル貸出機と呼び出しランプ装置とを示す正面図である。

【図 3】本発明の実施例 1 に用いたスロットマシンを示す拡大正面図である。

10

【図 4】本発明の実施例 1 に用いたスロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図 5】本発明の実施例 1 に用いたスロットマシンのリールの図柄配列を示す図である。

【図 6】本発明の実施例 1 に用いたスロットマシンの当選役テーブルを示す図である。

【図 7】本発明の実施例 1 に用いたスロットマシンにおける、通常遊技状態または R T (リプレイタイム) においていずれの特別役も持ち越されていない場合の、設定値別の役及び役の組み合わせの当選確率を示す図である。

【図 8】(a) は、本発明の実施例 1 に用いたスロットマシンの信号出力種別を示す図であり、(b) は、本発明の実施例 1 に用いたスロットマシンの R T 種別を示す図である。

【図 9】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置を示す分解斜視図である。

【図 10】本発明の実施例 1 における呼び出しランプ装置の構造を示すブロック図である。

20

【図 11】本発明の実施例 1 における遊技システムを構成する各装置間にて授受される各種信号並びに情報を示す図である。

【図 12】本発明の実施例 1 に用いたスロットマシンから出力される各信号の出力形態を示す図である。

【図 13】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における小役ゲームカウンタを示す図である。

【図 14】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における消化ゲーム数カウンタを示す図である。

【図 15】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における直近ゲームテーブルを示す図である。

30

【図 16】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における遊技情報テーブルを示す図である。

【図 17】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における遊技状態履歴テーブルを示す図である。

【図 18】(a) は、本発明の実施例 1 における収集ユニットの構造を示すブロック図であり、(b) は、本発明の実施例 1 の収集ユニットから送信される台遊技情報データの構成を示す図である。

【図 19】本発明の実施例 1 に用いた収集ユニットにおける小役ゲームカウンタを示す図である。

40

【図 20】本発明の実施例 1 に用いた収集ユニットにおける消化ゲーム数カウンタを示す図である。

【図 21】本発明の実施例 1 に用いた収集ユニットにおける直近ゲームテーブルを示す図である。

【図 22】本発明の実施例 1 に用いた収集ユニットにおける遊技情報テーブルを示す図である。

【図 23】本発明の実施例 1 に用いた収集ユニットにおける遊技状態履歴テーブルを示す図である。

【図 24】本発明の実施例 1 に用いたホールコンピュータの構成を示すブロック図である。

50

【図 2 5】本発明の実施例 1 に用いたホールコンピュータにおける本日遊技情報テーブルを示す図である。

【図 2 6】本発明の実施例 1 に用いたホールコンピュータにおける台別遊技状態履歴テーブルを示す図である。

【図 2 7】本発明の実施例 1 のホールコンピュータにおける重複当選関連設定画面を示す図である。

【図 2 8】本発明の実施例 1 のホールコンピュータにおける R T 関連設定画面を示す図である。

【図 2 9】本発明の実施例 1 のホールコンピュータにおける連続単位関連設定画面を示す図である。

10

【図 3 0】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置（収集ユニット）において実施される割込監視処理の処理内容を示す図である。

【図 3 1】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置（収集ユニット）において実施される投入関連処理の処理内容を示す図である。

【図 3 2】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置（収集ユニット）において実施される直近ゲームテーブル更新処理の処理内容を示す図である。

【図 3 3】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置（収集ユニット）において実施される払出関連処理の処理内容を示す図である。

【図 3 4】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置（収集ユニット）において実施されるリプレイタイム判定処理の処理内容を示す図である。

20

【図 3 5】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置（収集ユニット）において実施されるチャンスゾーン判定処理の処理内容を示す図である。

【図 3 6】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置（収集ユニット）において実施される遊技状態特定処理の処理内容を示す図である。

【図 3 7】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置において実施される設定値推定処理の処理内容を示す図である。

【図 3 8】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置（収集ユニット）において実施される遊技状態履歴テーブル初期化処理の処理内容を示す図である。

【図 3 9】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置（収集ユニット）において実施される 1 単位判定処理の処理内容を示す図である。

30

【図 4 0】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置（収集ユニット）において実施される R T 開始判定の判定方法を示す説明図である。

【図 4 1】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置（収集ユニット）において実施される R T 終了判定の判定方法を示す説明図である。

【図 4 2】（a）～（c）は、実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置（収集ユニット）において実施される 1 連続判定処理により判定される 1 単位判定の判定例を示す図である。

【図 4 3】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における表示内容の推移を示す図である。

【図 4 4】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における表示内容の推移を示す図である。

40

【図 4 5】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における表示内容の推移を示す図である。

【図 4 6】本発明の実施例 1 に用いた呼び出しランプ装置における表示内容の推移を示す図である。

【図 4 7】本発明の実施例 1 に用いたホールコンピュータにおいて表示される台別遊技情報画面 1 を示す図である。

【図 4 8】本発明の実施例 1 に用いたホールコンピュータにおいて表示される台別遊技情報画面 2 を示す図である。

【図 4 9】本発明の実施例 2 に用いたスロットマシンの当選役テーブルを示す図である。

【図 5 0】本発明の実施例 2 における遊技システムを構成する各装置間にて授受される各

50

種信号並びに情報を示す図である。

【図 5 1】本発明の実施例 2 に用いたスロットマシンから出力される各信号の出力形態を示す図である。

【図 5 2】本発明の実施例 2 における呼び出しランプ装置の構造を示すブロック図である。

【図 5 3】本発明の実施例 2 における収集ユニットの構造を示すブロック図である。

【図 5 4】本発明の実施例 2 に用いた呼び出しランプ装置における遊技情報テーブルを示す図である。

【図 5 5】本発明の実施例 2 のホールコンピュータにおける重複当選関連設定画面を示す図である。

【図 5 6】本発明の実施例 2 において用いた重複当選期待度データを示す図である。

【図 5 7】本発明の実施例 2 に用いたスロットマシンにおける、通常遊技状態または R T においていずれの特別役も持ち越されていない場合の、設定値別の役及び役の組み合わせの当選確率を示す図である。

【図 5 8】本発明の実施例 2 に用いた呼び出しランプ装置（収集ユニット）において実施される割込監視処理の処理内容を示す図である。

【図 5 9】本発明の実施例 2 に用いた呼び出しランプ装置において実施される払出関連処理の処理内容を示す図である。

【図 6 0】本発明の実施例 2 に用いた呼び出しランプ装置において実施される小役関連処理の処理内容を示す図である。

【図 6 1】本発明の実施例 2 に用いた収集ユニットにおいて実施される小役関連処理 2 の処理内容を示す図である。

【図 6 2】本発明の実施例 2 に用いた呼び出しランプ装置における直近ゲームテーブルを示す図である。

【図 6 3】本発明の実施例 2 に用いた収集ユニットにおける遊技情報テーブルを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

本発明の実施例を以下に説明する。

【実施例 1】

【0016】

本発明の実施例を図面に基づいて説明すると、先ず図 1 は、本発明の管理装置であるホールコンピュータ 140、収集ユニット 50 が適用された本実施例の遊技システムの構成を示す図である。

【0017】

本実施例遊技システムは、図 1 に示すように、遊技場において複数配置された遊技島に並設されたスロットマシン 1、1'、1"と、該スロットマシン 1、1'、1"に対して 1 対 1 に対応設置された呼び出しランプ装置 200 と、各スロットマシン 1、1'、1"の遊技情報を収集する収集ユニット 50、該収集ユニット 50 にて収集された各遊技情報に基づく遊技情報データをホールコンピュータ 140 に中継する中継ユニット 60 と、各中継ユニット 60 にて中継された当該遊技場に設置されている各スロットマシン 1、1'、1"の遊技情報を含む遊技情報データを受信し、該受信した遊技情報データに含まれる各スロットマシン 1、1'、1"の遊技情報等を管理するホールコンピュータ 140 とから主に構成されている。

【0018】

本実施例の遊技島には、図 2 に示すように、その側面に複数のスロットマシン 1、1'、1"並びに該スロットマシン 1、1'、1"において遊技を行うための遊技媒体であるメダルを貸し出すためのメダル貸出機 102 とが並設されているとともに、呼び出しランプ装置 200 が、対応するスロットマシン 1、1'、1"の上方位置に設けられており、本実施例に用いた該呼び出しランプ装置 200 は、通常のランプの点灯機能に加えて、そ

10

20

30

40

50

の前面に表示部を有することで、各種の遊技情報やメッセージ等の表示機能を有している。

【0019】

また、本実施例のスロットマシン1, 1', 1"と収集ユニット50とは、図1並びに図11に示すように信号ケーブル59を介して接続されており、各収集ユニット50はさらに通信ケーブル61を介して中継ユニット60と接続されており、これら収集ユニット50と中継ユニット60とは簡易ローカルエリアネットワークにより双方向にデータ通信可能とされており、収集ユニット50が各スロットマシン1, 1', 1"から出力される後述する各種の信号の入力により収集した遊技情報含む遊技情報データや、遊技状態履歴（状態別データ）を含む遊技状態履歴データを送信するようになっている。

10

【0020】

更に、これら各中継ユニット60はハブ57を介して通信ケーブル58にてホールコンピュータ140に接続されており、中継ユニット60とホールコンピュータ140とが、比較的高速のデータ通信可能なローカルエリアネットワークにより双方向にデータ通信可能とされており、前記中継ユニット60にて各収集ユニット50から送信された送信データが中継されてホールコンピュータ140に送信されることで、該ホールコンピュータ140が各スロットマシン1, 1', 1"に関する情報を収集して集中管理できるようになっている。

【0021】

また、本実施例の呼び出しランプ装置200も、収集ユニット50と同様に中継ユニット60を介してホールコンピュータ140に接続されており、これら中継ユニット60を介して呼び出しランプ装置200とホールコンピュータ140とが、双方向のデータ通信を実施できるようになっている。

20

【0022】

まず、本実施例に用いたスロットマシン1, 1', 1"について以下に説明すると、本実施例のスロットマシン1, 1', 1"は、前面が開口する筐体（図示略）と、この筐体の側端に回動自在に枢支された前面扉と、から構成されている。

【0023】

本実施例のスロットマシン1, 1', 1"の筐体内部には、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3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。

30

【0024】

リール2L、2C、2Rの外周部には、図5に示すように、それぞれ「赤7（図中黒7）」、「白7」、「黒BAR」、「白BAR」、「リプレイ」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「プラム」、「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。

【0025】

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。

40

【0026】

また、前面扉の各リール2L、2C、2Rの手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器51（図4参照）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

50

を介して遊技者側から各リール 2 L、2 C、2 R が視認できるようになっている。また、表示領域 5 1 a の透過領域 5 1 b を除く領域の裏面には、背後から表示領域 5 1 a 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、更にその裏面には、内部を隠蔽する隠蔽部材（図示略）が設けられている。

【0027】

また、前面扉には、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 B E T 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（本実施例では後述の通常遊技状態、R T（リプレイタイム）、及びチャンスゾーン状態（チャンスゾーン状態を生じる機種のみ）においては 3、後述のレギュラーボーナスにおいては 1）を設定する際に操作される M A X B E T 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 2 L、2 C、2 R 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 8 L、8 C、8 R、既に行われた遊技に関する遊技履歴データの閲覧や初期化、演出モードを選択する際に操作される選択スイッチ 5 6 及び決定スイッチ 5 7、が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【0028】

また、前面扉には、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 1 1、後述するビッグボーナス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 1 2、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 1 3 が設けられている。

【0029】

また、前面扉には、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 1 6、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 L E D 1 7、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 L E D 1 8、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 L E D 1 9、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 L E D 2 0 が設けられている。

【0030】

また、M A X B E T スイッチ 6 の内部には、1 枚 B E T スイッチ 5 及び M A X B E T 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 B E T スイッチ有効 L E D 2 1（図 4 参照）が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 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 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R（図 4 参照）がそれぞれ設けられている。

【0031】

また、前面扉の内側には、所定のキー操作により後述する R A M 異常エラーを除く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 2 3、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 2 4、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、筐体内部に設けられた後述のホッパータンク（図示略）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 3 0、メダル投入部 4 から投入され、ホッパータンク側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ 3 1 が設けられている。

【0032】

筐体内部には、前述したリール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R、各リール 2 L、2 C、2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 3 3

からなるリールユニット（図示略）、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（図示略）、ホッパータンク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３４、ホッパーモータ３４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３５、電源ボックス（図示略）が設けられている。

【００３３】

電源ボックスの前面には、後述のビッグボーナス終了時に打止状態（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３６、後述のビッグボーナス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２９、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witch ３７、通常時においてはＲＡＭ異常エラーを除く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。

【００３４】

本実施例のスロットマシン１，１’，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３参照）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。尚、本実施例では、規定数の賭数として後述する通常遊技状態、ＲＴ、チャンスゾーン状態（チャンスゾーン状態の発生する機種のみ）においては３枚が定められており、後述するレギュラーボーナス中においては、１枚が定められている。尚、遊技状態に対応する規定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。

【００３５】

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。

【００３６】

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３参照）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、後述の通常遊技状態及びＲＴ（リプレイタイム）、チャンスゾーン状態（チャンスゾーン状態の発生する機種のみ）においては１０枚、後述のレギュラーボーナスにおいては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。

【００３７】

図４は、スロットマシン１，１’，１”の構成を示すブロック図である。スロットマシ

ン1, 1', 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100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100によってスロットマシン1, 1', 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。

【0038】

電源基板100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, 1', 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。

【0039】

特に、本実施例のスロットマシンにおいては、電源基板100で生成された電圧を各部に供給する電源ラインのうち、少なくとも後述するサブ制御部91(CPU91a)及び後述する表示制御回路92に電圧を供給する電源ラインと、液晶表示器51に搭載された後述する液晶駆動回路215に電圧を供給する電源ラインと、後述するLED駆動回路93に電圧を供給する電源ラインと、後述するリールLED55に電圧を供給する電源ラインと、がそれぞれ電氣的に独立して配線されている。

【0040】

また、電源基板100には、前述したホッパーモータ34、払出センサ35、打止スイッチ36、自動精算スイッチ29、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。

【0041】

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、リールセンサ33が接続されているとともに、電源基板100を介して前述した払出センサ35、打止スイッチ36、自動精算スイッチ29、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。

【0042】

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LED10、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100を介して前述したホッパーモータ34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。

【0043】

遊技制御基板40には、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100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, 1', 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CPU41aからの初期化命令が入力されないときにCPU41aにリセット信号を与えるリセット回路49、その他各種デバイス、回路が搭載されている。

【0044】

CPU 41 a は、I/Oポート 41 d 及び外部出力基板 110（図 4 参照）を介して、外部出力信号を出力する。外部出力信号は、図 8（a）に示すように、機種によって、出力される信号が異なっている。

【0045】

具体的には、一般型のスロットマシン 1 の外部出力信号は、メダル IN 信号、メダル OUT 信号、BB 1 信号、BB 2 信号、RB 信号を含み、リプレイ出力型のスロットマシン 1' の外部出力信号は、メダル IN 信号、メダル OUT 信号、BB 1 信号、BB 2 信号、RB 信号、リプレイ信号を含み、全出力型機種のスロットマシン 1'' の外部出力信号は、メダル IN 信号、メダル OUT 信号、BB 1 信号、BB 2 信号、RB 信号、リプレイ信号、設定変更信号を含む。

10

【0046】

設定変更信号は、図 12（c）に示すように、設定変更処理中において出力される所定間隔の繰返し信号であり、リプレイ信号は、図 12（b）に示すように、スロットマシン 1'，1'' において、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てゲームが終了したときに、該導出表示された表示結果によりリプレイが入賞している場合に出力される所定のパルス幅の信号である。

【0047】

尚、これらリプレイが入賞した場合には、いずれのスロットマシン 1，1'，1'' から、遊技状態に応じた賭数のメダル OUT 信号、つまり、通常遊技状態、RT（リプレイタイム）、及びチャンスゾーン状態においては、賭数である「3」に対応するパルス数のメダル OUT 信号が出力される。尚、本実施例のスロットマシン 1，1'，1'' は、レギュラーボーナスにおいては賭数が「1」であるが、該レギュラーボーナス中においてはリプレイが内部当選することはないので、リプレイに入賞した場合には、パルス数「3」のメダル OUT 信号が一義的に出力される。

20

【0048】

また、メダル IN 信号は、賭数の設定に使用されたメダル枚数を示す信号であり、ゲーム開始時に出力される。メダル OUT 信号は、入賞により付与されたメダル枚数を示す信号であり、入賞発生時に出力される。BB 1 信号は、後述するビッグボーナス（1）中である旨を示す信号であり、ビッグボーナス（1）が開始した後、当該ビッグボーナス（1）が終了するまでの期間にわたり出力される。BB 2 信号は、後述するビッグボーナス（2）中である旨を示す信号であり、ビッグボーナス（2）が開始した後、当該ビッグボーナス（2）が終了するまでの期間にわたり出力される。RB 信号は、後述するレギュラーボーナス中である旨を示す信号であり、レギュラーボーナスが開始した後、当該レギュラーボーナスが終了するまでの期間にわたり出力される。尚、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）中にレギュラーボーナスに制御される場合には、図 12（a）に示すように、BB 1 信号または BB 2 信号と RB 信号の双方が出力される。

30

【0049】

CPU 41 a は、I/Oポート 41 d 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、ストロープ（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。

40

【0050】

演出制御基板 90 には、前述した選択スイッチ 56、決定スイッチ 57 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。

【0051】

演出制御基板 90 には、スロットマシン 1，1'，1'' の前面扉に配置された液晶表示器 51（図 4 参照）、演出効果 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55 等の

50

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。

【0052】

演出制御基板 90 には、メイン制御部 41 と同様に CPU 91a、ROM 91b、RAM 91c、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 LED 52、リール LED 55 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 CPU 91a からの初期化命令が一定時間入力されないときに CPU 91a にリセット信号を与えるリセット回路 95、演出制御基板 90 に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 96、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, 1', 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、その他の回路等、が搭載されており、CPU 91a は、遊技制御基板 40 から送信されるコマンド、演出制御基板 90 に接続されたスイッチ類の検出を受けて、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。

【0053】

本実施例のスロットマシン 1, 1', 1" は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものであり、後述する内部抽選の当選確率は、設定値に応じて定まるものとなる。以下、設定値の変更操作について説明する。

【0054】

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, 1', 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 から更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 RAM 41c 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。尚、確定した設定値がメイン制御部 41 の RAM 41c に格納されて設定変更がされるときに、先述した設定変更信号が出力される。

【0055】

つまり、本実施例のスロットマシン 1, 1', 1" における設定キースイッチ 37、リセット／設定スイッチ 38 により、事前決定手段となる内部抽選において、入賞の発生が許容される割合の異なる複数の設定値（1～6）からいずれかの設定値を選択できるようになっており、これらリセット／設定スイッチ 38 によって設定値選択手段が形成されている。

【0056】

本実施例のスロットマシン 1, 1', 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、通常遊技状態、RT（リプレイタイム）、チャンスゾーン状態（チャンスゾーンを発生する機種のみ）があり、このうちレギュラーボーナスに対応する賭数の規定数として 1 が定められており、通常遊技状態、RT、チャンスゾーン状態に対応する賭数の規定数として 3 が定められている。このため、遊技状態がレギュラーボーナスにあるときには、賭数として 1 が設定されるとゲームを開始させることが可能となり、遊技状態が通常遊技状態、RT またはチャンスゾーン状態にあるときには、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、遊技状態に応じた規定数が1であれば、賭数として1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、遊技状態に応じた規定数が3であれば、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。

【0057】

本実施例のスロットマシン1, 1', 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。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

10

【0058】

つまり、本実施例のスロットマシン1, 1', 1"は、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である透過領域51bに表示されるリール2L、2C、2Rに表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該リール2L、2C、2Rの表示結果に応じて入賞が発生可能とされ、入賞が発生したときに該発生した入賞に応じた数のメダル（遊技媒体）が遊技者に付与されるスロットマシンである。

20

【0059】

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。

30

【0060】

つまり、本実施例のスロットマシン1, 1', 1"のメイン制御部41は、特別役の当選フラグを持ち越す処理を実施しており、該当選フラグを持ち越す処理を実施するメイン制御部41によって、持越手段が形成されている。

【0061】

図6は、当選役テーブルを示す図である。当選役テーブルは、メイン制御部41のROM41bに予め格納されており、内部抽選において抽選対象となる役及び役の組み合わせに対応して、抽選が行われる順番に割り当てられた役番号（0～19）が登録されている。

【0062】

このスロットマシン1, 1', 1"における役としては、特別役としてビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスが、小役としてチェリー、スイカ、1枚（1）、1枚（2）、1枚（3）、ベルが、再遊技役としてリプレイが定められている。また、スロットマシン1, 1', 1"における役の組み合わせとしては、ビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（2）+チェリー、レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス（1）+スイカ、ビッグボーナス（2）+スイカ、レギュラーボーナス+スイカ、ビッグボーナス（1）+1枚（1）、ビッグボーナス（2）+1枚（1）、レギュラーボーナス+1枚（1）、ビッグボーナス（1）+1枚（2）、ビッグボーナス（2）+1枚（2）、レギュラーボーナス+1枚（2）、ビッグボーナス（1）+1枚（3）、ビッグボーナス（2）+1枚（3）、レギュラーボーナス+1枚（3）が定められ

40

50

ている。すなわち、役及び役の組み合わせの合計は25となっている。

【0063】

本実施例のスロットマシン1, 1', 1"においては、図6に示すように、遊技状態が、通常遊技状態、RTまたはチャンスゾーン状態（チャンスゾーン発生機種のみ）であるか、レギュラーボーナスであるか、によって抽選の対象となる役及び役の組み合わせが異なる。更に遊技状態が通常遊技状態、RTまたはチャンスゾーン状態である場合には、いずれかの特別役の持ち越し中か否か（特別役の当選フラグにいずれかの特別役が当選した旨が既に設定されているか否か）によっても抽選の対象となる役及び役の組み合わせが異なる。本実施例では、遊技状態に応じた状態番号が割り当てられており、内部抽選を行う際に、現在の遊技状態に応じた状態番号を設定し、この状態番号に応じて抽選対象となる役を特定することが可能となる。具体的には、通常遊技状態においていずれの特別役も持ち越されていない場合には、状態番号として「0」が設定され、RTにおいていずれの特別役も持ち越されていない場合には、状態番号として「1」が設定され、通常遊技状態においていずれかの特別役が持ち越されている場合には、状態番号として「2」が設定され、RTにおいていずれかの特別役が持ち越されている場合には、状態番号として「3」が設定され、レギュラーボーナスである場合には、状態番号として「4」が設定され、チャンスゾーン状態においていずれの特別役も持ち越されていない場合には、状態番号として「5」が設定され、チャンスゾーン状態においていずれかの特別役が持ち越されている場合には、状態番号として「6」が設定されるようになっている。

【0064】

図6に示すように、遊技状態が通常遊技状態、RTまたはチャンスゾーン状態であり、いずれの特別役も持ち越されていない状態、すなわち状態番号として「0」、「1」または「5」が設定されている場合には、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）＋チェリー、ビッグボーナス（2）＋チェリー、レギュラーボーナス＋チェリー、ビッグボーナス（1）＋スイカ、ビッグボーナス（2）＋スイカ、レギュラーボーナス＋スイカ、ビッグボーナス（1）＋1枚（1）、ビッグボーナス（2）＋1枚（1）、レギュラーボーナス＋1枚（1）、ビッグボーナス（1）＋1枚（2）、ビッグボーナス（2）＋1枚（2）、レギュラーボーナス＋1枚（2）、ビッグボーナス（1）＋1枚（3）、ビッグボーナス（2）＋1枚（3）、レギュラーボーナス＋1枚（3）リプレイ、チェリー、スイカ、1枚（1）、1枚（2）、1枚（3）、ベル、すなわち全ての役及び役の組み合わせが内部抽選の対象となる。また、遊技状態が通常遊技状態、RTまたはチャンスゾーン状態であり、いずれかの特別役が持ち越されている状態、すなわち状態番号として「2」、「3」または「6」が設定されている場合には、リプレイ、チェリー、スイカ、1枚（1）、1枚（2）、1枚（3）、ベル、すなわち役番号18以降の役及び役の組み合わせが内部抽選の対象となる。また、遊技状態がレギュラーボーナス、すなわち状態番号として「4」が設定されている場合には、チェリー、スイカ、1枚（1）、1枚（2）、1枚（3）、ベル、すなわち役番号19以降の役及び役の組み合わせが内部抽選の対象となる。

【0065】

チェリーは、いずれの遊技状態においても左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、通常遊技状態、RTまたはチャンスゾーン状態においては2枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては15枚のメダルが払い出される。尚、「チェリー」の図柄が左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、L4または入賞ラインL3、L5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になるので、通常遊技状態、RTまたはチャンスゾーン状態においては4枚のメダルが払い出されることとなるが、レギュラーボーナスでは、2本の入賞ライン上でチェリーに入賞しても、1ゲームにおいて払い出されるメダル枚数の上限が15枚に設定されているため、15枚のみメダルが払い出されることとなる。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「スイカスイカスイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞とな

り、通常遊技状態、R Tまたはチャンスゾーン状態においては5枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては15枚のメダルが払い出される。1枚(1)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「赤7ーベルーA N Y (a n yはいずれの図柄でも可)」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、R Tまたはチャンスゾーン状態においては1枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては15枚のメダルが払い出される。1枚(2)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7ーベルーA N Y」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、R Tまたはチャンスゾーン状態においては1枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては15枚のメダルが払い出される。1枚(3)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B A RーベルーA N Y」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、R Tまたはチャンスゾーン状態においては1枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては15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、通常遊技状態、R Tまたはチャンスゾーン状態においては10枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては15枚のメダルが払い出される。

10

【0066】

リプレイは、通常遊技状態、R Tまたはチャンスゾーン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(レギュラーボーナスではリプレイ入賞しないので必ず3)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。

20

【0067】

レギュラーボーナスは、通常遊技状態、R Tおよびチャンスゾーン状態において入賞ラインのいずれかに「黒B A Rー黒B A Rー赤7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。レギュラーボーナス入賞すると、遊技状態が通常遊技状態、R Tまたはチャンスゾーン状態からレギュラーボーナスに移行する。レギュラーボーナスは、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。遊技状態がレギュラーボーナスにある間は、レギュラーボーナス中フラグがR A M 4 1 cに設定される。

30

【0068】

ビッグボーナスは、通常遊技状態、R Tおよびチャンスゾーン状態において入賞ラインのいずれかに「赤7ー赤7ー赤7」の組み合わせ、または「白7ー白7ー赤7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。本実施例において「赤7ー赤7ー赤7」の組み合わせが揃ったときに入賞となるビッグボーナスはビッグボーナス(1)であり、「白7ー白7ー赤7」の組み合わせが揃ったときに入賞となるビッグボーナスはビッグボーナス(2)となる。ビッグボーナス(1)が入賞すると、遊技状態がビッグボーナス(1)に移行する。ビッグボーナス(1)に移行すると、ビッグボーナス(1)への移行と同時にレギュラーボーナスに移行し、レギュラーボーナスが終了した際に、ビッグボーナス(1)が終了していなければ、再度レギュラーボーナスに移行し、ビッグボーナス(1)が終了するまで繰り返しレギュラーボーナスに制御される。すなわちビッグボーナス(1)中は、常にレギュラーボーナスに制御されることとなる。そして、ビッグボーナス(1)は、当該ビッグボーナス(1)中において遊技者に払い出したメダルの総数が465枚を超えたときに終了する。この際、レギュラーボーナスの終了条件が成立しているか否かに関わらずレギュラーボーナスも終了する。遊技状態がビッグボーナス(1)にある間は、ビッグボーナス(1)中フラグがR A M 4 1 cに設定される。

40

【0069】

ビッグボーナス(2)が入賞すると、遊技状態がビッグボーナス(2)に移行する。ビッグボーナス(2)に移行すると、ビッグボーナス(2)への移行と同時にレギュラーボーナスに移行し、レギュラーボーナスが終了した際に、ビッグボーナス(2)が終了して

50

いなければ、再度レギュラーボーナスに移行し、ビッグボーナス（２）が終了するまで繰り返しレギュラーボーナスに制御される。すなわちビッグボーナス（２）中は、ビッグボーナス（１）と同様に常にレギュラーボーナスに制御されることとなる。そして、ビッグボーナス（２）は、当該ビッグボーナス（２）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。この際、レギュラーボーナスの終了条件が成立しているか否かに関わらずレギュラーボーナスも終了する。遊技状態がビッグボーナス（２）にある間は、ビッグボーナス（２）中フラグがRAM 41cに設定される。

【００７０】

尚、「赤７ー赤７ー赤７」によるビッグボーナス及び「白７ー白７ー赤７」によるビッグボーナスを区別する必要がある場合には、それぞれビッグボーナス（１）、ビッグボーナス（２）と呼ぶものとする。また、前述したレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）及びビッグボーナス（２）をまとめて、単に「ボーナス」と呼ぶ場合があるものとする。

10

【００７１】

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、一般役、特別役がそれぞれ単独で当選する判定値の範囲と、一般役及び特別役が同時に当選する（重複して当選する）判定値の範囲と、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ゲームにおいて一般役と特別役と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、同時に当選する（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。尚、一般役と特別役とが同時に当選する同時当選を、上述したように、複数

20

【００７２】

遊技状態に応じて定められた各役及び役の組み合わせの参照は、図６に示した当選役テーブルに登録された役番号の順番で行われる。遊技状態が通常遊技状態、ＲＴまたはチャンスゾーン状態であり、いずれの特別役も持ち越されていない状態、すなわち状態番号として「０」、「１」または「５」が設定されている場合には、当選役テーブルを参照し、役番号０～２４の役及び役の組み合わせが内部抽選の対象役として順に読み出される。

30

【００７３】

また、遊技状態が通常遊技状態、ＲＴまたはチャンスゾーン状態であり、いずれかの特別役が持ち越されている状態、すなわち状態番号として「２」、「３」または「６」が設定されている場合には、当選役テーブルを参照し、役番号１８～２４の役及び役の組み合わせが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【００７４】

また、遊技状態がレギュラーボーナス、すなわち状態番号として「４」が設定されている場合には、当選役テーブルを参照し、役番号１９～２４の役及び役の組み合わせが内部抽選の対象役として順に読み出される。

40

【００７５】

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を示す状態番号について定められた判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、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。

【００７６】

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

50

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RAM 41cに割り当てられた内部当選フラグ格納ワーク(iwin_flag)に設定する。内部当選フラグ格納ワーク(iwin_flag)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、役番号0～2のいずれかの役(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、役番号3～17のいずれかの役(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、役番号18～24のいずれかの役(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。

10

【0077】

つまり、本実施例スロットマシン1, 1', 1"のメイン制御部41が実施する内部抽選においては、可変表示装置となる透過領域51bに表示されるリール2L、2C、2Rの表示結果が導出される前に入賞の発生を許容するか否かを決定し、遊技者にとって有利な特別遊技状態であるビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、レギュラーボーナスへの移行を伴う特別入賞である「赤7ー赤7ー赤7」、「白7ー白7ー赤7」、「黒BARー黒BARー赤7」の発生を許容する旨及び該特別入賞以外の一般入賞のうち特定の一般入賞となるチェリー、スイカ、1枚役(後述の実施例2ではチャンス役)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とともに、複数種類の特定の一般入賞であるチェリー、スイカ、1枚役(後述の実施例2ではチャンス役)の発生を許容する旨を単独にて決定すること、並びに、特別遊技状態であるビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、レギュラーボーナスへの移行を伴う複数種類の特別入賞である「赤7ー赤7ー赤7」、「白7ー白7ー赤7」、「黒BARー黒BARー赤7」の発生を許容する旨を単独にて決定することが可能とされ、本発明の設定値選択手段となる設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38にて選択された設定値(1～6)に応じた割合にて入賞の発生を許容する旨を決定しており、該内部抽選を実施するメイン制御部41によって事前決定手段が形成されている。

20

30

【0078】

図7は、通常遊技状態、RTまたはチャンスゾーン状態においていずれの特別役も持ち越されていない場合の、設定値別の役及び役の組み合わせの当選確率(理論値)を示す図である。

【0079】

本実施例では、通常遊技状態、RTまたはチャンスゾーン状態においていずれの特別役も持ち越されていない場合に、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)+チェリー、ビッグボーナス(2)+チェリー、レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス(1)+スイカ、ビッグボーナス(2)+スイカ、レギュラーボーナス+スイカ、ビッグボーナス(1)+1枚(1)～(3)、ビッグボーナス(2)+1枚(1)～(3)、レギュラーボーナス+1枚(1)～(3)、リプレイ、チェリー、スイカ、1枚(1)～(3)、ベルが内部抽選の対象となり、これら各役及び役の組み合わせのおおよその当選確率は、設定値が6の場合に1/1638.4、1/1092.3、1/546.1、1/5461.3、1/4096、1/3276.8、1/2730.7、1/2048、1/1638.4、1/2730.7、1/1820.4、1/4096、1/7.33、1/52.5、1/256、1/25.1、1/9.86となる。また、設定値が5の場合に1/1820.4、1/1170.3、1/585.1、1/5461.3、1/4096、1/3276.8、1/3276.8、1/2340.6、1/1820.4、1/2730.7、1/1820.4、1/4096、1/7.33、1/53.4、1/256、1/25.3、1/9.86とな

40

50

る。また、設定値が4の場合に1/2048、1/1260、3、1/630、2、1/8192、1/5461、3、1/4096、1/3276、8、1/2340、6、1/2048、1/5461、3、1/1820、4、1/5461、3、1/7、33、1/54、3、1/260、1/25、5、1/9、86となる。また、設定値が3の場合に1/2340、6、1/1365、3、1/682、7、1/8192、1/5461、3、1/4096、1/4096、1/2730、7、1/2340、6、1/5461、3、1/2730、7、1/5461、3、1/7、33、1/55、2、1/260、1/25、8、1/9、86となる。設定値が2の場合に1/2730、7、1/1489、5、1/744、7、1/16384、1/8192、1/5461、3、1/4096、1/2730、7、1/2730、7、1/5461、3、1/2730、7、1/8192、1/7、33、1/56、1、1/264、3、1/26、0、1/9、86となる。また、設定値が1の場合に1/3276、8、1/1638、4、1/819、2、1/16384、1/8192、1/5461、3、1/5461、3、1/3278、8、1/3278、8、1/5461、3、1/2730、7、1/8192、1/7、33、1/57、1、1/264、3、1/26、3、1/9、86となる。

10

【0080】

尚、RTにおいていずれの特別役も持ち越されていない場合には、設定値に関わらず、リプレイの当選確率は、おおよそ1/1、17となる。

【0081】

20

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

【0082】

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。

【0083】

30

また、本実施例では、停止制御テーブルの滑りコマ数として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。

【0084】

また、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4コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が揃わないように引き込む滑りコマ数が定められた停止制御テーブルが作成され、リールの停止制御が行われる一方、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が作成され、リールの停止制御が行われる。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の図柄を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役の図柄は、最大4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。

40

【0085】

ここで、図5に示すように、「ベル」、「リプレイ」については、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。つまり、ベル、リプレイの当

50

選フラグがそれぞれ設定されているときには、遊技者によるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングに関わらずに、必ず当該役を入賞させることができる。

【0086】

また、図 5 に示すように、「スイカ」については、リール 2 L、2 C、2 R のいずれについても 5 図柄以上の間隔、すなわち 4 コマを超える間隔で配置された箇所があり、スイカの組み合わせが揃いうる入賞ラインに対して 4 コマの引込範囲で停止操作を行わなければスイカの組み合わせを揃えることができない。このため、スイカ当選時には、4 コマの引込範囲以外のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合にスイカの組み合わせはいずれの入賞ラインにも揃うことがなく、取りこぼすこととなる。

【0087】

また、「チェリー」については、左リールについて 5 図柄以上の間隔、すなわち 4 コマを超える間隔で配置された箇所があり、チェリーの組み合わせが揃いうる入賞ラインに対して 4 コマの引込範囲で停止操作を行わなければチェリーの組み合わせを揃えることができない。

【0088】

また、「赤 7」、「白 7」及び「黒 B A R」についてはそれぞれ左リールに 1 個ずつしか配置されていないため、1 枚 (1)、1 枚 (2)、1 枚 (3) の組み合わせが揃いうる入賞ラインに対して 4 コマの引込範囲で停止操作を行わなければ 1 枚 (1)、1 枚 (2)、1 枚 (3) の組み合わせを揃えることができない。

【0089】

次に、チャンス目及びリーチ目について説明する。本実施例におけるチャンス目とは、通常遊技状態においていずれかのボーナスが当選しているとき、またはチェリー、1 枚 (1)、1 枚 (2)、1 枚 (3) が当選しているときに導出されうる表示態様である。

【0090】

また、リーチ目とは、通常遊技状態においていずれかのボーナス (ビッグボーナス (1)、ビッグボーナス (2)、レギュラーボーナス) が当選しているときのみ導出されうる表示態様である。

【0091】

また、本実施例では、通常遊技状態、R T またはチャンスゾーン状態においていずれかのボーナスに当選している場合、またはチェリー、1 枚 (1)、1 枚 (2)、1 枚 (3) が当選している場合に、各リール 2 L、2 C、2 R の停止操作が行われた順番に関わらず、チャンス目を導出させることが可能に制御され、通常遊技状態、R T またはチャンスゾーン状態においていずれかのボーナスに当選している場合に、各リール 2 L、2 C、2 R の停止操作が行われた順番に関わらず、リーチ目を導出させることが可能に制御されるが、特定の条件を満たす順番 (例えば、左、中、右) で各リールの停止操作が行われたことを条件にチャンス目やリーチ目を導出できるようにしても良い。

【0092】

本実施例のスロットマシン 1, 1', 1" には、リプレイタイム (R T) やチャンスゾーン状態の移行 (開始) 条件や終了条件の違いにより、複数の機種 (タイプ) が存在するが、これらの機種 (タイプ) について図 8 (b) に基づいて説明する。

【0093】

まず、機種 (タイプ) としては、ボーナスの終了後において、特別役 (特別役が持ち越されていない場合のみ) 及び小役の抽選確率は通常遊技状態と同一であるが、リプレイの当選確率が高確率となり、かつ 1 ゲームあたりのメダルの期待増減率 (対象となる役の当選確率 $\times$ 払出枚数の合計値 $\div$ 1 ゲームに必要な賭数) が 1 を超えるリプレイタイム (R T) に制御される機種 (タイプ) と、ボーナスの終了後において、リプレイタイム (R T) へ移行するための所定の移行条件が成立する確率が通常状態よりも高められるチャンスゾーン状態となる機種 (タイプ) とが存在する。

【0094】

尚、所定の移行条件が成立する確率が通常状態よりも高められることには、例えば、所

10

20

30

40

50

定の移行条件が特定の小役の入賞であり、該小役が入賞する確立が、通常遊技状態とチャンスゾーン状態において変化し、チャンスゾーン状態において通常遊技状態よりも入賞する確立が高くなるものとともに、例えば、移行条件が「ベル」の入賞である場合であって、ベルの入賞確率は、通常遊技状態とチャンスゾーン状態において変化しないが、通常遊技状態においてベルが入賞してもリプレイタイム（R T）への移行確率は「0 %」とされていることで移行しないのに対し、チャンスゾーン状態においては、ベルが入賞した場合のリプレイタイム（R T）への移行確率は「100 %」とされることで、チャンスゾーン状態において所定の小役入賞であるベルが入賞したときのみ、チャンスゾーン状態に移行するものも含まれる。

【0095】

10

このチャンスゾーン状態の有無（無しはR Tのみが発生）は、図8（b）に示す5桁のR T種別コードにおける最上位5桁目の記号で示され、チャンスゾーン状態が無い場合には「N」の記号とされ、チャンスゾーン状態が有る場合には「A」の記号とされる。

【0096】

また、チャンスゾーン状態となる機種（タイプ）は、チャンスゾーン状態から移行したリプレイタイム（R T）の終了後に再度チャンスゾーン状態となる機種（タイプ）、つまり、チャンスゾーン状態の開始条件がリプレイタイム（R T）の終了とされている再突入タイプと、チャンスゾーン状態から移行したリプレイタイム（R T）の終了後に通常遊技状態に移行する機種（タイプ）とがあり、これら再突入タイプであるか否かは、図8（b）に示すように、5桁のR T種別コードにおける4桁目の記号で示され、再突入タイプである場合は「A」の記号とされ、再突入タイプでない場合は「N」の記号とされる。

20

【0097】

更に、チャンスゾーン状態となる機種（タイプ）は、チャンスゾーン状態の開始条件の1つとして、上述したボーナスやリプレイタイム（R T）の終了以外に、設定値の変更操作が開始条件とされている設定値変更突入機種（タイプ）があり、これら設定値変更突入機種（タイプ）であるか否かは、図8（b）に示すように、5桁のR T種別コードにおける3桁目の記号で示され、設定値変更突入機種（タイプ）である場合は「A」の記号とされ、設定値変更突入機種（タイプ）でない場合は「N」の記号とされる。

【0098】

また、チャンスゾーン状態となる機種（タイプ）については、移行したチャンスゾーン状態の終了条件が異なるものがあり、これらチャンスゾーン状態の終了条件としては、〔1〕チャンスゾーン移行後のゲーム数が規定ゲーム数に到達すること、〔2〕転落役が入賞すること、〔3〕転落役が入賞せずにチャンスゾーン移行後のゲーム数が規定ゲーム数に到達するか、規定ゲーム数に到達する前に転落役が入賞すること、のいずれかであり、これらの終了条件でチャンスゾーンが終了した場合には、通常遊技状態に移行することとなる。

30

【0099】

尚、本実施例では、チャンスゾーン状態は全て、移行役の入賞によっても終了するものであるので、これら移行役の入賞を種別の項目から除外しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら移行役の入賞によってもチャンスゾーン状態が終了しないものがある場合は、これら移行役の入賞を終了条件の種別に加えるようにしても良い。

40

【0100】

これらチャンスゾーン状態の終了条件による機種（タイプ）は、図8（b）に示すように、5桁のR T種別コードにおける2桁目の記号で示され、上記各終了条件の〔1〕～〔3〕の数字とされる。尚、チャンスゾーンが発生しない機種については、当該桁の数値としては〔0〕とされる。

【0101】

また、全ての機種が移行するR Tの終了条件としては、（a）R T移行後にボーナスが当選すること、（b）R T移行後のゲーム数が規定ゲーム数に到達すること、（c）ボーナスが当選せずにR T移行後のゲーム数が規定ゲーム数に到達するか、規定ゲーム数に到

50

達する前にボーナスが当選すること、(d) R T移行後にボーナスが当選するか、転落役が入賞すること、(e) 転落役が入賞せずに R T移行後のゲーム数が規定ゲーム数に到達するか、規定ゲーム数に到達する前に転落役が入賞すること、(f) ボーナスが当選せず、かつ転落役が入賞せずに R T移行後のゲーム数が規定ゲーム数に到達するか、規定ゲーム数に到達する前にボーナスが当選するか、転落役が入賞すること、のいずれかであり、これら R T終了条件による機種(タイプ)は、図 8 (b) に示すように、5桁の R T種別コードにおける 1桁目の記号で示され、上記各終了条件の(a)～(f)の記号とされる。

【0102】

このように、本実施例では、R T種別コードの各桁の種別(タイプ)の組み合わせにより、多様な機種(タイプ)が存在しており、これらの機種(タイプ)に応じて、リプレイタイム(R T)開始や終了の判定や、チャンスゾーン状態の開始や終了の判定に関する設定を実施する。

【0103】

尚、本実施例のスロットマシン 1, 1', 1" は、機種によっては、ビッグボーナス 1、ビッグボーナス 2 の終了並びに設定変更操作により最大 20 ゲームのチャンスゾーン状態に移行し、レギュラーボーナスの終了により最大 10 ゲームのチャンスゾーン状態に移行し、ボーナス間ゲーム数が 600 ゲームに達したことにより最大 999 ゲームのチャンスゾーン状態に移行するように、成立した移行条件の違いにより、異なる最大ゲーム数(規定ゲーム数)のチャンスゾーン状態に移行するようになっている。

【0104】

また、本実施例に用いた一般型のスロットマシン 1 の遊技制御基板 40 は、各種の信号の入出力を行うための外部出力基板 110 を介して呼び出しランプ装置 200 並びに収集ユニット 50 と信号ケーブル 59 を介して接続されており、メダルの投入枚数を示すメダル I N 信号、メダルの払出枚数を示すメダル O U T 信号、レギュラーボーナスの発生によるレギュラーボーナスの遊技状態中であることを示す R B 信号や、ビッグボーナス(1)の発生によるビッグボーナス(1)の遊技状態中であることを示す B B 1 信号、ビッグボーナス(2)の発生によるビッグボーナス(2)の遊技状態中であることを示す B B 2 信号等の外部出力信号が、遊技制御基板 40 から外部出力基板 110 を通じて呼び出しランプ装置 200 並びに収集ユニット 50 に対して出力されるようになっている。(図 11 参照)

【0105】

また、本実施例に用いたリプレイ出力型のスロットマシン 1' の遊技制御基板 40 は、各種の信号の入出力を行うための外部出力基板 110 を介して呼び出しランプ装置 200 並びに収集ユニット 50 と信号ケーブル 59 を介して接続されており、メダルの投入枚数を示すメダル I N 信号、メダルの払出枚数を示すメダル O U T 信号、レギュラーボーナスの発生によるレギュラーボーナスの遊技状態中であることを示す R B 信号や、ビッグボーナス(1)の発生によるビッグボーナス(1)の遊技状態中であることを示す B B 1 信号、ビッグボーナス(2)の発生によるビッグボーナス(2)の遊技状態中であることを示す B B 2 信号、リプレイ入賞の発生を示すリプレイ信号等の外部出力信号が、遊技制御基板 40 から外部出力基板 110 を通じて呼び出しランプ装置 200 並びに収集ユニット 50 に対して出力されるようになっている。(図 11 参照)

【0106】

また、本実施例に用いた全出力型のスロットマシン 1" の遊技制御基板 40 は、各種の信号の入出力を行うための外部出力基板 110 を介して呼び出しランプ装置 200 並びに収集ユニット 50 と信号ケーブル 59 を介して接続されており、メダルの投入枚数を示すメダル I N 信号、メダルの払出枚数を示すメダル O U T 信号、レギュラーボーナスの発生によるレギュラーボーナスの遊技状態中であることを示す R B 信号や、ビッグボーナス(1)の発生によるビッグボーナス(1)の遊技状態中であることを示す B B 1 信号、ビッグボーナス(2)の発生によるビッグボーナス(2)の遊技状態中であることを示す B B

2 信号、リプレイ入賞の発生を示すリプレイ信号、設定変更操作がなされたことを示す設定変更信号等の外部出力信号が、遊技制御基板 40 から外部出力基板 110 を通じて呼び出しランプ装置 200 並びに収集ユニット 50 に対して出力されるようになっている。(図 11 参照)

【0107】

つまり、呼び出しランプ装置 200 の情報入力手段となる後述する信号入力部 278 a ~ 278 c、並びに収集ユニット 50 の情報入力手段となる後述する、第 1 ポート 581 ~ 第 4 ポート 584 の信号入力部 581 a ~ 581 c、582 a ~ 582 c、583 a ~ 583 c、584 a ~ 584 c には、スロットマシン 1, 1', 1" にて発生した特別入賞役の種類を特定可能な特別入賞役発生情報となる BB1 信号、BB2 信号、RB 信号と

10

【0108】

これら本実施例の外部出力基板 110 から出力されるメダル IN 信号は、図 12 (b) に示すように、各ゲーム毎に出力されるようになっており、メダル IN 信号はスタートスイッチ 7 が操作された時点において出力され、メダル OUT 信号は、ゲームにおいて入賞が発生してメダルの払出があるときにおいてのみ、該メダルの払出の実施時に出力される。

【0109】

つまり、メダル IN 信号は、対応するスロットマシン 1, 1', 1" にてゲームが実施されたことを特定可能なゲーム実施情報に該当し、メダル OUT 信号は、対応するスロットマシン 1, 1', 1" にて入賞に応じて付与される遊技媒体の数を特定可能な付与情報に該当する。

20

【0110】

また、本実施例の外部出力基板 110 から出力される BB1 信号、BB2 信号、RB 信号としては、図 12 (a) に示すように、スロットマシン 1, 1', 1" の各遊技状態に応じて出力されることで、これらの各信号の出力状態により、該スロットマシン 1, 1', 1" の遊技状態を特定できるようになっている。但し、通常遊技状態、リプレイタイム (RT) とチャンスゾーン状態とは、BB1 信号、BB2 信号、RB 信号のいずれも出力されないため、これら通常遊技状態とリプレイタイム (RT) とチャンスゾーン状態とを識別することはできない。

【0111】

具体的には、図 12 (a) に示すように、スロットマシン 1, 1', 1" の遊技状態が通常遊技状態、リプレイタイム (RT) とチャンスゾーン状態である場合には、BB1 信号、BB2 信号、RB 信号のいずれも「OFF」の状態であり、その場合における賭数は前述したように 3 であるため、メダル IN 信号としては 3 パルスの信号がゲーム開始時に出力される。

30

【0112】

また、スロットマシン 1, 1', 1" の遊技状態がビッグボーナス (1) である場合には、BB1 信号が「ON」の状態、BB2 信号は「OFF」の状態となるとともに、該 BB1 信号が「ON」の状態中において RB 信号は、図 12 (a) の下方のタイミングチャートに示すように、レギュラーボーナスの終了時に一旦「OFF」の状態とされるが所定時間 (wt) が経過することによりすぐ「ON」状態とされる。尚、この場合における賭数は前述したように 1 であるため、メダル IN 信号としては 1 パルスの信号がゲーム開始時に出力される。

40

【0113】

また、スロットマシン 1, 1', 1" の遊技状態がビッグボーナス (2) である場合には、BB2 信号が「ON」の状態、BB1 信号は「OFF」の状態となるとともに、該 BB2 信号が「ON」の状態中において RB 信号は、図 12 (a) の下方のタイミングチャートに示すように、レギュラーボーナスの終了時に一旦「OFF」の状態とされるが所定時間 (wt) が経過することによりすぐ「ON」状態とされる。尚、この場合における賭数は前述したように 1 であるため、メダル IN 信号としては 1 パルスの信号がゲーム開始

50

時に出力される。

【0114】

また、スロットマシン1、1'、1"の遊技状態がレギュラーボーナスである場合には、RB信号が「ON」の状態となる一方、BB1信号並びにBB2信号は「OFF」の状態が維持される。尚、この場合における賭数は前述したように1であるので、メダルIN信号としては1パルスの信号がゲーム開始時に出力される。

【0115】

つまり、本実施例のスロットマシン1、1'、1"は、その機種（タイプ）として、上述したチャンスゾーン状態を発生する機種のように、1ゲームに対してメダル（遊技媒体）に基づく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リール2L、2C、2R、透過領域51bから成る可変表示装置に表示結果が導出表示されることにより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、入賞が発生したときに該発生した入賞に応じた数のメダル（遊技媒体）が遊技者に付与され、所定の特別入賞役となるボーナス或いは突入役が発生することを条件に、新たな賭数を設定することなく再ゲームが可能とされるリプレイ入賞役が発生する可能性の高いリプレイタイム（リプレイタイム状態）へ移行するための所定の移行条件が成立する確率が通常状態よりも高められたチャンスゾーン状態となり、該チャンスゾーン状態中においてリプレイタイム突入役が入賞（移行条件が成立）したことを条件として前記リプレイタイム状態に移行する機種を含んでいる。

【0116】

また、本実施例のスロットマシン1、1'、1"は、いずれもリプレイタイムを発生するものであり、所定の特別入賞役となるボーナスの発生が内部当選により許容されて発生したことを条件に、新たな賭数を設定することなく再ゲームが可能とされるリプレイ入賞役が発生する可能性の高いリプレイタイム状態へ移行する確率が高められたチャンスゾーン状態となる機種や、移行する確率が100%とされて必ずリプレイタイム状態となる機種を含む。

【0117】

また、本実施例のスロットマシン1、1'、1"は、その機種（タイプ）として、上述した再突入型の機種のように、所定の特別入賞役となるボーナスの発生を条件に、新たな賭数を設定することなく再ゲームが可能とされるリプレイ入賞役が発生する可能性の高いリプレイタイム（リプレイタイム状態）へ移行するための所定の移行条件が成立する確率が通常状態よりも高められたチャンスゾーン状態となり、該チャンスゾーン状態中において前記移行条件が成立したことを条件としてリプレイタイム（リプレイタイム状態）に移行するとともに、該リプレイタイム（リプレイタイム状態）の終了後において再度チャンスゾーン状態となる機種を含む。

【0118】

次に、本実施例に用いた呼び出しランプ装置200に関して説明すると、本実施例の呼び出しランプ装置200は、図2並びに図9に示すように、遊技島の側面上部位置に開閉可能に設けられているランプ板に取付けられる表示ユニット209と、該表示ユニット209と別体とされ、接続ケーブル271にて表示ユニット209と接続された制御基板270を内在する制御ユニット300とから構成されている。

【0119】

この本実施例に用いた表示ユニット209の構成は図9に示すように、基体280と該基体280の上部を覆うカバー体250とから成る筐体内に、表示基板260が収容された構成とされており、前記カバー体250は、基体280の両側端部位置に立設された係合爪部281が、カバー体250の側面に形成された係合孔254と係合することにより一体化されるようになっていて、図中の282は、前記表示基板260の四隅をねじ固定するための柱状突起である。

【0120】

前記カバー体250の前面には、前記表示基板260上に実装された液晶表示装置26

6の前面が外部より目視可能なように開口251が形成されている。また、該開口251の外周における下方近傍には、遊技者が操作可能とされた入力ボタン255a～dと、対応するリモコン（図示せず）からの赤外線透過する受信窓257と、が形成され、前記表示基板260の上面260aには、前記入力ボタン255a～dに対応する入力スイッチ262a～dと、前記リモコンよりの赤外線信号を受信する受信ユニット265と、が実装されている。

【0121】

また、カバー体250の左右両側には、カバー体250の上方側より、赤色、黄色、青色の各透明樹脂材にて形成された報知ランプカバー部250aが形成され、前記表示基板260の上面260aには、前記報知ランプカバー部250aの各色に対応する位置に電球267が左右対称に装着されており、これら報知ランプカバー部250aと電球267により報知ランプが形成されている。

【0122】

この表示基板260に実装された液晶表示装置266は、平面ディスプレイである後述の液晶（LCD）パネル263がカバー体250の開口251に臨むように配置されて表示画面261が形成され、該表示画面261には、該呼び出しランプ装置200が接続されているスロットマシン1, 1', 1"のレギュラーボーナス回数やビッグボーナス回数やボーナス間ゲーム回数等の遊技情報が表示されるとともに、該表示画面261の遊技者側となる下方表示領域には、前記入力ボタン255a～dにそれぞれ対応する入力メニューが、各入力ボタン255a～dに臨むそれぞれの位置に表示されるようになっている。

【0123】

この本実施例に用いたLCDパネル263は、フルカラー表示が可能なドットマトリックスLCDパネルを用いており、各種の文字や数字やグラフ等を、多種の表示色にて表示できるようになっている。

【0124】

このように本実施例では、表示画面261を形成する表示パネルとしてドットマトリックスLCDパネルを使用しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら表示画面261を、例えば、ELパネルや、LEDパネルや、蛍光管表示装置や、セグメント表示器としても良い。

【0125】

また、該LCDパネル263の上部には、図示しない透明タッチパネルが設けられており、画面上において遊技者が選択した位置を特定可能な位置情報が、制御基板270の制御マイコン（MPU）279に出力されることで、該制御マイコン（MPU）279が、遊技者が選択した位置を特定し、該選択された位置に表示されている内容に応じた処理を実施できるようになっている。

【0126】

また、該LCDパネル263の下部には、ELバックライト295が配置され、該ELバックライト295に所定の高周波電源を供給するドライバ回路294を接続することにより面発光し、前記LCDパネル263を下方より照光するようになっている。前記LCDパネル263およびELバックライト295とは、表示基板260に設置される基台298上に配置され、該LCDパネル263の前面を覆う透明保護部材としてのポリカーボネート板290に設けられた係合突起291が前記基台298の4角に設けられた係合溝と係合することにより、LCDパネル263及びELバックライト295が挟持された形にて一体化されており、このように係合突起291を外すことによりポリカーボネート板290が容易に着脱できるようになっている。尚、ドライバ回路294は接続ポート272（図10参照）を介して制御マイコン279に接続され、制御マイコン279によりELバックライト295の点灯が制御される。

【0127】

このLCDパネル263は、表示基板260の下面260bに実装されたLCDドライバ264並びに接続ポート272（図10参照）を介して制御マイコン279に接続され

10

20

30

40

50

、該制御マイコン279より出力される表示データに基づく表示がLCDパネル263に表示されるようになっている。また、該制御マイコン279には前記入力スイッチ262a～dが接続ポート272を介して接続されており、入力ボタン255a～dが操作され入力スイッチ262a～dが入力されると、前記制御マイコン279において、各画面での各入力スイッチ262a～dに該当する処理が実施される。

【0128】

尚、LCDドライバ264には、前述した透明タッチパネルの駆動（ドライバ）回路も内蔵されており、該LCDドライバ264並びに接続ポート272（図10参照）を介して制御マイコン279に前述した位置特定情報が出力される。

【0129】

また、前記受信ユニット265は、遊技場の店員により操作されるリモコン（図示せず）より送信される赤外線信号、例えば「決定（OK）」や、「不可（NG）」、「上」、「下」等に対応する所定信号を受信し、該受信信号を所定のデータ列に変換して後述する制御マイコン279に出力することで、該制御マイコン279が前記リモコンにて選択操作された「決定（OK）」や、「不可（NG）」、「上」、「下」等の操作内容を把握できるようになっている。

【0130】

また、表示基板264の下面260bには、電球267の点灯や消灯等の点灯制御を行う点灯制御回路268が実装されており、該点灯制御回路268も接続ポート272（図10参照）を介して制御マイコン279に接続されていて、該制御マイコン279の指示データに基づいて点灯制御回路268が各電球267を個別に点灯制御することで、制御マイコン279が左右各色の点灯や消灯を制御することができる。尚、本実施例では、制御マイコン279は、各電球267の点灯や消灯、並びに繰り返しタイミング等の状態を示す所定フォーマットの点灯制御データを点灯制御回路268に出力することで、点灯制御回路268が該点灯制御データに合致した点灯や消灯を実施する。

【0131】

これら表示ユニット209に設けられている、LCDドライバ264、点灯制御回路268、ドライバ回路294、入力スイッチ262a～dと、受信ユニット265とは、図9に示すように、表示基板260の下面260bより導出され、前記基体280の略中央部に形成された開口283を通じて外部に引き出された接続ケーブル271により前記制御基板270に接続されている。

【0132】

そして、この制御基板270には、図10に示すように、前記表示ユニット209に設けられている各種のデバイスや回路との各種信号の授受を実施するための接続ポート272や、呼び出しランプ装置200の表示動作や後述する各種の制御を行うためのプログラムが記憶され、該プログラムにより各種の制御を行う制御マイコン（MPU）279と、図16に示す遊技情報テーブルや図17に示す遊技状態履歴テーブルやホールコンピュータ140から送信される各種設定情報（付属されている各種のデータファイルや対応するスロットマシンの役構成や払出枚数のデータ等を含む）等が記憶される不揮発性のEEPROM276と、制御マイコン（MPU）279が実施する各種の制御処理における記憶に使用されるとともに、図13に示す小役ゲームカウンタや消化ゲーム数カウンタや図示しない後述する表示カウンタ等の各種カウンタ等を有するRAM275と、該呼び出しランプ装置200における初期設定の入力を行うディップスイッチ277と、その時点に時刻情報やカレンダー情報を出力するリアルタイムクロック（RTC）273とが設けられている。

【0133】

尚、制御基板270には、電源から入力される交流電源を直流の動作電源に変換して当該制御基板270や表示ユニット209に供給する電源回路や、制御マイコン（MPU）279に動作クロックを供給する動作クロック発生回路や、制御マイコン（MPU）279をリセットするためのリセット回路等を含む。

10

20

30

40

50

【0134】

また、本実施例の制御基板270には、中継ユニット60を介してホールコンピュータ140とデータ通信を行うための通信部269を有しており、該通信部269を通じてホールコンピュータ140から送信される設定情報を受信できるようになっている（図11参照）。

【0135】

更に制御基板270には、図10に示すように、7つの信号入力部278a～278gと、2つの信号入出力部278L～278Rが設けられており、信号入力部278a、278b、278c、278d、278e、278f、278gに、それぞれ、スロットマシン1、1'、1"から出力されるBB1信号、BB2信号、RB信号、メダルIN信号、メダルOUT信号、リプレイ信号（スロットマシン1'、1"のみ）、設定変更信号（スロットマシン1"のみ）が入力され、該信号入力部278a、278b、278c、278d、278e、278f、278gにおいて各信号の入力が検出されて信号検出に応じた出力が制御マイコン（MPU）279に出力されるようになっている。

10

【0136】

つまり、本実施例の信号入力部278a～278fには、特別入賞役の発生を特定可能な特別入賞役発生情報となるBB1信号、BB2信号、RB信号、メダルOUT信号、リプレイ信号と、リプレイタイム状態への移行を特定可能なリプレイタイム移行情報となるメダルOUT信号、リプレイ信号とが入力されている。

20

【0137】

また、本実施例の情報入力手段となる信号入力部278a～278fには、スロットマシン1であれば、入賞に応じて付与される遊技媒体の数を特定可能な付与情報であるメダルOUT信号のみが、スロットマシン1'、1"については、メダルOUT信号と、リプレイ入賞が発生した旨のリプレイ入賞情報となるリプレイ信号の双方とが入力されている。

【0138】

また、本実施例の情報入力手段となる信号入力部278a～278fには、賭数を特定可能な賭数情報となるメダルIN信号と、入賞に応じて付与されるメダル数（遊技媒体の数）を特定可能な付与情報となるメダルOUT信号と、特別入賞役となるビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスが発生している期間を特定可能な特別入賞期間特定情報となるBB1信号、BB2信号、RB信号に加えて、リプレイ入賞が発生した旨のリプレイ入賞情報となるリプレイ信号が入力される。

30

【0139】

また、本実施例の情報入力手段となる信号入力部278a～278fには、チャンスゾーン状態の期間を特定可能なチャンスゾーン期間特定情報として、後述するように、チャンスゾーンの開始判定に使用されるメダルOUT信号や、規定ゲーム数の消化によるチャンスゾーンの終了判定に使用されるメダルIN信号や、転落役の入賞によるチャンスゾーンの終了判定に使用されるメダルOUT信号や、ボーナスの終了によるチャンスゾーンの開始判定に使用されるBB1信号、BB2信号、RB信号が入力されている。

【0140】

また、本実施例の情報入力手段となる信号入力部278a～278fには、特別入賞役の発生を特定可能な特別入賞役発生情報となるBB1信号、BB2信号、RB信号と、リプレイタイム（リプレイタイム状態）への移行以外の終了条件である移行外終了条件である、規定ゲーム数の消化や、転落役の入賞の成立によるチャンスゾーン状態の終了を特定可能なチャンスゾーン終了特定情報となるメダルIN信号、メダルOUT信号と、リプレイタイム（リプレイタイム状態）への移行並びに終了を特定可能なリプレイタイム期間情報となるメダルIN信号、メダルOUT信号、リプレイ信号、BB1信号、BB2信号、RB信号とが入力されている。

40

【0141】

また、本実施例の信号入力部278a～278gには、ビッグボーナス（1）、ビッグ

50

ボーナス（２）、レギュラーボーナスへの移行に伴う複数種類の特別入賞の内のいずれの特別入賞が発生したかを特定可能な特別入賞情報であるＢＢ１信号、ＢＢ２信号、ＲＢ信号と、複数種類の特定の一般入賞となるチェリー、スイカ、１枚役の内のいずれの特定の一般入賞が発生したかを特定可能な特定一般入賞情報となるメダルＯＵＴ信号と、対応するスロットマシン１，１’，１”においてゲームが実施されたことを特定可能なゲーム情報となるメダルＩＮ信号とが入力されている。

【０１４２】

尚、本発明において「ゲームが実施されたこと」とは、対応するスロットマシン１，１’，１”において１つのゲームが開始されて終了したことを示すものである。

【０１４３】

また、本実施例の信号入力部２７８ａ～２７８ｇには、対応する前記スロットマシン１，１’，１”における遊技に関連して発生する遊技関連情報となるＢＢ１信号、ＢＢ２信号、ＲＢ信号、メダルＩＮ信号、メダルＯＵＴ信号が入力されている。

【０１４４】

一方、信号入出力部２７８Ｌ、２７８Ｒには、隣接する呼び出しランプ装置２００の各信号入出力部２７８Ｌ、２７８Ｒが接続されて、遊技島の一面に設置されている全呼び出しランプ装置２００が相互接続されており、これら信号入出力部２７８Ｌ、２７８Ｒからは、ボーナスの発生時において、互いに接続されている遊技島の一面の呼び出しランプ装置２００が連携して順次点灯状態となるランニング点灯が実施されるようにランニング信号が、信号入出力部２７８Ｌ、２７８Ｒの双方（つまり左右両方）から出力されるとともに、隣接する呼び出しランプ装置２００からランニング信号の入力があったときには、該ランニング信号の入力が検出されて信号検出に応じた出力が制御マイコン（ＭＰＵ）２７９に出力されることで、制御マイコン（ＭＰＵ）２７９が実施するランニング点灯処理において、全電球２６７が１回点灯されるとともに、ランニング信号の入力側と反対側（終端設定が有るときは入力側）の信号入出力部２７８Ｌ、２７８Ｒにランニング信号が出力される。

【０１４５】

また、本実施例の制御基板２７０には、ディップスイッチ２７７が実装されており、該ディップスイッチ２７７においては、各種の設定を呼び出しランプ装置２００側において実施するかホールコンピュータ１４０において実施するかの設定や、接続された各呼び出しランプ装置２００にて連携してランニング点灯するランニング回数や、終端設定を設定できるようになっている。尚、本実施例では、ホールコンピュータ１４０が各呼び出しランプ装置２００に接続されているので、これらディップスイッチ２７７の設定においては、各種の設定をホールコンピュータ１４０側において実施する設定がなされている。

【０１４６】

また、本実施例のＲＡＭ２７５には、図１３に示すように、対応するスロットマシン１，１’，１”において発生する各一般役（一般入賞）の内、特別入賞であるビッグボーナス（１）、ビッグボーナス（２）、レギュラーボーナスと重複当選（同時当選）する一般役である各小役、具体的には、チェリー、スイカ、１枚役のそれぞれに対応付けて、当該小役入賞が発生してからのゲーム数が記憶される小役ゲームカウンタが設けられており、該小役ゲームカウンタによって、各小役入賞が発生してからのゲーム数を計数（カウント）して把握できるようになっている。

【０１４７】

つまり、本実施例の小役ゲームカウンタにおいて、特定一般入賞発生特定手段となる、後述する払出関連処理のＳｈ３のステップにおいて特定の一般入賞であるチェリー、スイカ、１枚役の発生が特定されてからのゲーム数が計数されており、該小役ゲームカウンタによりゲーム数計数手段が構成されている。

【０１４８】

また、本実施例のＲＡＭ２７５には、図１４に示すように、対応するスロットマシン１，１’，１”において発生するＲＴ（リプレイタイム）とチャンスゾーン状態のそれぞれ

10

20

30

40

50

に対応付けて、当該 R T（リプレイタイム）またはチャンスゾーン状態となってから実施された消化ゲーム数が記憶される消化ゲーム数カウンタが設けられており、該消化ゲーム数カウンタによって、R T（リプレイタイム）またはチャンスゾーン状態となつてからの消化ゲーム数を計数（カウント）して把握できるようになっている。

【0149】

また、本実施例の R A M 275 には、図 15 に示すように、前回実施されたゲームから、所定数（本実施例では 20）までの直近ゲームのゲーム内容等が記憶される直近ゲームテーブルが記憶されている。

【0150】

この直近ゲームテーブルには、営業開始時点からのゲーム数（ゲーム番号）に対応付けて、当該ゲームの実施時刻（メダル I N 信号入力時刻）、賭数、払出数、リプレイ入賞の有無、当該ゲームから後述する R T 関連設定画面（図 28 参照）において設定されている所定ゲーム数（算出対象ゲーム数）前までのベースと、当該ゲームから後述する R T 関連設定画面（図 28 参照）において設定されている所定ゲーム数（算出対象ゲーム数）前までのリプレイ発生率とが記憶されており、ボーナス中のゲームの除く直近 20 ゲームまでのゲーム内容や、各ゲームを最新ゲームとする算出対象ゲーム数前までのベース値並びにリプレイ発生率とを把握できるようになっている。つまり、ベース値並びにリプレイ発生率は、ボーナス中のゲームに影響されないようになっている。

【0151】

また、本実施例の E E P R O M 276 には、図 16 に示す遊技情報テーブルと、図 17 に示す遊技状態履歴テーブルとが記憶されている。この本実施例の遊技情報テーブルには、本日を含む 3 日間の遊技情報、つまり、本日データ、前日データ、前々日データが記憶されている。尚、これらのデータの内、本日データについては、E E P R O M 276 から読み出すよりも高速に読み出し処理できるようにするために、R A M 275 にも記憶するようにしており、これら R A M 275 の変更に伴って、E E P R O M 276 の本日データも自動更新される。

【0152】

この本実施例の遊技情報テーブルには、図 16 に示すように、その時点の遊技状態（本日データのみ、通常、チャンス、R T、B B 1、B B 2、R B）と、メダル I N 信号の入力回数に基づく総ゲーム数と、前回のビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）またはレギュラーボーナスからのゲーム数であるボーナス間ゲーム数（本日データのみ）と、営業開始時点からのビッグボーナス（1）の累計発生回数である B B（1）発生回数と、営業開始時点からのビッグボーナス（1）とチェリー小役とが同時当選したと特定した回数であるチェリー-B B（1）重複当選回数と、営業開始時点からのビッグボーナス（1）とスイカ小役とが同時当選したと特定した回数であるスイカ-B B（1）重複当選回数と、営業開始時点からのビッグボーナス（1）と 1 枚役（1）～（3）のいずれかが同時当選したと特定した回数である 1 枚-B B（1）重複当選回数と、営業開始時点からのビッグボーナス（2）の累計発生回数である B B（2）発生回数と、営業開始時点からのビッグボーナス（2）とチェリー小役とが同時当選したと特定した回数であるチェリー-B B（2）重複当選回数と、営業開始時点からのビッグボーナス（2）とスイカ小役とが同時当選したと特定した回数であるスイカ-B B（2）重複当選回数と、営業開始時点からのビッグボーナス（2）と 1 枚役（1）～（3）のいずれかが同時当選したと特定した回数である 1 枚-B B（2）重複当選回数と、営業開始時点からのレギュラーボーナスの累計発生回数である R B 発生回数と、営業開始時点からのレギュラーボーナスとチェリー小役とが同時当選したと特定した回数であるチェリー-R B 重複当選回数と、営業開始時点からのレギュラーボーナスとスイカ小役とが同時当選したと特定した回数であるスイカ-R B 重複当選回数と、営業開始時点からのレギュラーボーナスと 1 枚役（1）～（3）のいずれかが同時当選したと特定した回数である 1 枚-R B 重複当選回数と、営業開始時点からのチェリー小役の累計発生回数であるチェリー入賞回数と、これらチェリー入賞回数の内でビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）またはレギュラーボーナス

と重複当選（同時当選）した回数（つまり、チェリーBB（1）重複当選回数とチェリーBB（2）重複当選回数とチェリーRB重複当選回数の合計）である重複当選チェリー入賞回数と、営業開始時点からのスイカ小役の累計発生回数であるスイカ入賞回数と、これらスイカ入賞回数の内でビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）またはレギュラーボーナスと重複当選した回数（つまり、スイカーBB（1）重複当選回数とスイカーBB（2）重複当選回数とスイカーRB重複当選回数の合計）である重複当選スイカ入賞回数と、営業開始時点からの1枚役（1）～（3）の累計発生回数である1枚入賞回数と、これら1枚入賞回数の内でビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）またはレギュラーボーナスと重複当選した回数（つまり、1枚BB（1）重複当選回数と1枚BB（2）重複当選回数と1枚RB重複当選回数の合計）である重複当選1枚入賞回数と、メダルIN信号に基づく営業開始時点からの投入メダルの累計数である総投入メダル数と、メダルOUT信号に基づく営業開始時点からの払出メダルの累計数である総払出メダル数と、総投入メダル数と総払出メダル数との差数である差メダル数と、後述する設定値推定処理において推定された対応するスロットマシン1, 1', 1"の推定設定値と、営業開始時点からのRTの発生回数である総RT回数と、営業開始時点からのチャンスゾーンの発生回数である総CZ回数と、ビッグボーナス（1）並びにビッグボーナス（2）の終了によるチャンスゾーン（CZ）中に移行（発生）したRTの回数であるBB-CZ中RT回数と、レギュラーボーナスの終了によるチャンスゾーン（CZ）中に移行（発生）したRTの回数であるRB-CZ中RT回数と、後述する1単位判定処理（図39参照）において特定される各1単位における獲得メダルの平均値である1単位平均TYと、これら各1単位内において発生したRTの平均値である1単位平均RT回数とが記憶されており、これら遊技情報は、信号入力部278a～278gへの各種信号の入力により実施される後述する投入関連処理、払出関連処理、リプレイタイム（RT）判定処理、チャンスゾーン判定処理、遊技状態特定処理、設定値推定処理等により、逐次最新の情報に更新される。

【0153】

つまり、本実施例の遊技情報テーブルにおいては、ゲーム数計数手段を成す小役ゲームカウンタによって所定のゲーム数である5ゲームが計数されるまでの重複当選判定期間、本発明の特別入賞発生特定手段となる遊技状態特定処理によって発生が特定された特別入賞、つまり、重複当選特別入賞判定手段となる遊技状態特定処理によって重複当選特別入賞と判定された特別入賞の発生回数である重複当選特別入賞回数であって、特定の一般入賞の種類毎の重複当選特別入賞回数、すなわち、重複当選チェリー入賞回数、重複当選スイカ入賞回数、重複当選1枚入賞回数、並びに特別入賞の種類毎の重複当選特別入賞回数となる、チェリーBB1重複当選回数、チェリーBB2重複当選回数、チェリーRB重複当選回数、スイカーBB1重複当選回数、スイカーBB2重複当選回数、スイカーRB重複当選回数、1枚BB1重複当選回数、1枚BB2重複当選回数、1枚RB重複当選回数を集計しており、該遊技情報テーブルによって重複当選特別入賞回数集計手段が構成されている。

【0154】

また、本実施例の遊技情報テーブルにおいては、特定一般入賞発生特定手段となる後述する払出関連処理のSh3のステップによって発生が特定された、前記特定の一般入賞の種類毎の発生回数である、チェリー入賞回数、スイカ入賞回数、1枚入賞回数が集計されており、該遊技情報テーブルによって特定一般入賞回数集計手段が構成されている。

【0155】

また、本実施例の遊技情報テーブルにおいては、信号入力部278a～278gに入力される遊技関連情報となるBB1信号、BB2信号、RB信号、メダルIN信号、メダルOUT信号の入力に基づいて、総ゲーム回数、BB1回数、BB2回数、RB回数、チェリー入賞回数、1枚入賞回数とが集計されており、後述する図37に示す設定値推定処理のSs2のステップにおいて、該集計されている各回数情報に基づいて、対応する前記スロットマシン1, 1', 1"を評価するための評価情報となる、後述する重複当選関連設

定画面の設定値推定用遊技情報設定の項目において指定される各確率（ＢＢ１確率、ＢＢ２確率、ＲＢ確率、チェリー確率、１枚役確率）が算出されており、前記遊技情報テーブルおよび設定値推定処理のＳＳ２のステップによって評価情報集計手段が構成されている。

【０１５６】

また、本実施例の遊技情報テーブルにおいては、前日において設定値推定手段となる設定値推定処理のＳＳ４のステップにて推定された前日設定値が、前日データとして記憶されており、該遊技情報テーブルによって前日設定値記憶手段が形成されている。

【０１５７】

また、本実施例の遊技情報テーブルにおいては、ゲーム数計数手段を成す小役ゲームカウンタによって所定のゲーム数である５ゲームが計数されるまでの重複当選判定期間に、本発明の重複当選特別入賞判定手段となる遊技状態特定処理によって、特定の一般入賞と同時に発生を許容する旨が決定された重複当選特別入賞と判定された特別入賞の発生回数である重複当選特別入賞回数であって、前記特定の一般入賞の種類毎の重複当選特別入賞回数並びに前記特別入賞の種類毎の重複当選特別入賞回数と、前記重複当選判定期間外において特別入賞発生特定手段となる遊技状態特定処理によって発生が特定された、重複当選特別入賞判定手段により単独当選特別入賞と判定された特別入賞の発生回数である単独当選特別入賞回数とを特定可能な当選種別特別入賞回数特定情報となる、ＢＢ１回数、チェリー－ＢＢ１重複当選回数、スイカー－ＢＢ１重複当選回数、１枚－ＢＢ１重複当選回数、並びにＢＢ２回数、チェリー－ＢＢ２重複当選回数、スイカー－ＢＢ２重複当選回数、１枚－ＢＢ２重複当選回数、並びにＲＢ回数、チェリー－ＲＢ重複当選回数、スイカー－ＲＢ重複当選回数、１枚－ＲＢ重複当選回数が集計されており、該遊技情報テーブルによって当選種別特別入賞回数特定情報集計手段が構成されている。

【０１５８】

また、本実施例の遊技情報テーブルにおいては、チャンスゾーン状態が発生したと判定された回数であるチャンスゾーン発生回数となる総ＣＺ回数と、リプレイタイム状態に移行したと判定された回数であるリプレイタイム移行回数となる総ＲＴ回数と、特別入賞役の種類毎のチャンスゾーン発生回数となるＢＢ１回数、ＢＢ２回数、ＲＢ回数並びにリプレイタイム移行回数となるＢＢ－ＣＺ中ＲＴ回数、ＲＢ－ＣＺ中ＲＴ回数とが集計されており、該遊技情報テーブルによって集計手段が構成されている。

【０１５９】

つまり、遊技情報テーブルに集計されたＢＢ１回数からチェリー－ＢＢ１重複当選回数とスイカー－ＢＢ１重複当選回数と１枚－ＢＢ１重複当選回数とを減算することで、ＢＢ１単独当選回数が得られ、ＢＢ２回数からチェリー－ＢＢ２重複当選回数とスイカー－ＢＢ２重複当選回数と１枚－ＢＢ２重複当選回数とを減算することで、ＢＢ２単独当選回数が得られ、ＲＢ回数からチェリー－ＲＢ重複当選回数とスイカー－ＲＢ重複当選回数と１枚－ＲＢ重複当選回数とを減算することで、ＲＢ単独当選回数が得られるので、これらの各当選回数を集計することにより、各特別入賞毎の重複当選回数と単独当選回数とを特定できるので、これらの各当選回数が本発明における当選種別特別入賞回数特定情報に該当する。

【０１６０】

尚、本実施例では、当選種別特別入賞回数特定情報として、各特別入賞毎の重複当選回数（チェリー－ＢＢ１重複当選回数、チェリー－ＢＢ２重複当選回数、チェリー－ＲＢ重複当選回数、スイカー－ＢＢ１重複当選回数、スイカー－ＢＢ２重複当選回数、スイカー－ＲＢ重複当選回数、１枚－ＢＢ１重複当選回数、１枚－ＢＢ２重複当選回数、１枚－ＲＢ重複当選回数）と、各特別入賞毎の総特別入賞回数（ＢＢ１回数、ＢＢ２回数、ＲＢ回数）とを用いることで、単独当選回数を算出にて特定できるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、逆に各特別入賞毎の単独当選回数と各特別入賞毎の総特別入賞回数とを集計して用いることで、各特別入賞毎の重複当選回数を算出にて特定するようにしても良いし、直接的に、各特別入賞毎の重複当選回数と、各特別入賞毎の単独当選回数とを集計するようにしても良い。なお、各特別入賞毎の単独当選回数を集計する場合には

、図36に示す遊技状態特定処理のS5、S15およびS23のステップにおいて、小役ゲームカウンタの経過ゲーム数が重複当選判定ゲーム数（5ゲーム）以内でないと判定されたときに、当該特別入賞を単独当選入賞と判定して、対応する特別入賞（BB1、BB2またはRB）の単独当選回数に1を加算することで集計するようにすれば良い。

【0161】

さらに、本実施例では、図45（b）に示すように、表示において各特別入賞毎の特別入賞重複当選回数（各小役の表示に対応する回数）と、特別入賞単独当選回数（「単独」の表示に対応する回数）と、総特別入賞当選回数（「合計」の表示に対応する回数）とを全て集計（算出）して表示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、上述したように、これら特別入賞重複当選回数と、特別入賞単独当選回数と、総特別入賞当選回数 10
の内、少なくとも2つの当選回数を集計（算出）して表示することで、残りの1つの当選回数は、遊技者が算出して特定することが可能となるので、当選種別特別入賞回数表示手段となる液晶表示装置266に表示する当選種別特別入賞回数特定情報としては、特別入賞重複当選回数と特別入賞単独当選回数と総特別入賞当選回数の3つの当選回数の内、少なくとも2つの当選回数にて構成すれば良い。

【0162】

また、本実施例の遊技状態履歴テーブルには、図17に示すように、本日、前日、前々日、過去最高の4日間の遊技状態履歴（状態別データ）が記憶されており、各日毎に、遊技状態（通常；通常遊技状態、BB1；ビッグボーナス1、BB2；ビッグボーナス2、RB；レギュラーボーナス、RT；リプレイタイム、チャンス；チャンスゾーン状態）および発生回数（n）と、当該遊技状態の発生時刻、当該遊技状態の属する1単位の単位番号と、当該遊技状態の発生時点の総ゲーム数と、当該遊技状態の期間中のゲーム数と、当該遊技状態の発生時点の総投入メダル数と、当該遊技状態の期間中の投入メダル数と、当該遊技状態の発生時点の総払出メダル数と、当該遊技状態の期間中の払出メダル数と、当該遊技状態の期間中の差メダル数（払出メダル数－投入メダル数）と、からなる状態別データ（遊技状態履歴）が、対応するスロットマシン1，1'，1"にて発生した順に格納されるようになっている。

【0163】

このように、遊技状態履歴テーブルにより、対応するスロットマシン1，1'，1"にて発生した全ての遊技状態の発生状況や、各遊技状態において実施されたゲーム数や、当該遊技状態における差メダル数を把握できるとともに、1単位の期間や、1単位に含まれる遊技状態の種別や、1単位の発生状況や、該1単位に含まれる各遊技状態の差メダル数を合計することで、各1単位毎の差メダル数（獲得メダル数；TY）並びにその平均を把握できるとともに、1単位に含まれるボーナスの数から単位ボーナス回数並びにその平均を把握でき、さらに1単位に含まれるRT（リプレイタイム）の数から単位ループ回数並びにその平均を把握できるようになっている。

【0164】

つまり、本実施例の遊技状態履歴テーブルにおいては、1単位期間特定手段となる後述する1単位判定処理にて判定（特定）された1単位（1単位期間）、つまり1単位と判定されることで同一の単位番号が格納された状態別データにおける賭数と付与遊技媒体数との差数である差メダル数の合計である単位獲得メダル数（単位TY）が集計される。

【0165】

また、本実施例の遊技状態履歴テーブルにおいては、後述する1単位判定処理において同一の単位番号が記憶されることで1単位と特定される1単位（1単位期間）中において発生したチャンスゾーン状態、リプレイタイム（リプレイタイム状態）、各種ボーナス（特別入賞役）の発生状況を特定可能な発生状況特定情報となる状態別データが記憶されており、該遊技状態履歴テーブルによって発生状況特定情報記憶手段が形成されている。

【0166】

この遊技状態履歴テーブルは、呼び出しランプ装置200の起動時において実施される起動処理において、図38に示す遊技状態履歴テーブル初期化処理が実施されることによ 50

り初期化される。

【0167】

この本実施例の遊技状態履歴テーブル初期化処理においては、図38に示すように、まず、遊技状態履歴の繰り越し処理を実施する（Sy0）。

【0168】

この繰り越し処理においては、具体的には、RTC273から出力される日付が変更されているかを確認し、変更されている場合には、当該日付を遊技状態履歴の繰り越し日付として格納するとともに、本日のデータを前日に、前日のデータを前々日に変更した後、Sy1のステップに進み、本日のデータとして記憶されている遊技状態履歴（状態別データ）を全てリセットする。

10

【0169】

そして、Sy2のステップに進んで、後述するように、ホールコンピュータ140から送信されて記憶されているRT関連設定情報に基づき、設定変更信号が出力される全出力型のスロットマシン1”であるか否かを判定する。

【0170】

該判定において設定変更信号が出力される全出力型のスロットマシン1”であると判定された場合にはSy6のステップに進み、営業開始時の遊技状態を通常状態と推定し、遊技状態履歴テーブルの本日データにおける最初の状態別データの遊技状態として「通常」を登録して処理を終了する（Sy7）。

【0171】

尚、これら全出力型のスロットマシン1”については、営業開始前に設定変更操作がなされて設定変更信号が出力された場合には、後述する割込処理におけるSK5のステップにて該設定変更信号の出力が検知され、対応するスロットマシン1”が設定変更突入型である場合（チャンスゾーン状態の発生条件として設定変更操作がチェックされている場合）には、後述するSK25のステップが実施されることで、最初の状態別データの遊技状態が「通常」から「チャンス」に変更されるようになっている。

20

【0172】

一方、Sy2の判定において設定変更信号が出力される全出力型のスロットマシン1”でないと判定された場合にはSy3のステップに進み、チャンスゾーン状態の発生条件として設定変更操作がチェックされているか否かを、RT関連設定情報に基づいて判定する。

30

【0173】

そして、設定変更操作がチェックされていない場合には、前述のSy6のステップに進む一方、設定変更操作がチェックされている場合にはSy4のステップに進み、営業開始時の遊技状態が、営業開始前において設定変更操作がなされていることでチャンスゾーン状態となっていると推定し、遊技情報テーブルの遊技状態（現在）を「チャンス」に更新するとともに、総CZ発生回数に1を加算更新し、遊技状態履歴テーブルの本日データにおける最初の状態別データの遊技状態として、チャンスゾーン状態を示す「チャンス」を格納する。

【0174】

更に、RT関連設定情報に基づいて、「終端チャンスゾーン設定」の設定内容を特定し、「終端チャンスゾーン設定」が「含める」の設定である場合には、「単位」の項目には単位番号「1」を格納して、該チャンスゾーン状態を含む1単位の開始とする一方、「含めない」の設定である場合には、何も格納せずに処理を終了する。

40

【0175】

つまり、後述するホールコンピュータ140におけるRT関連設定画面（操作突入機種設定手段）にてチャンスゾーンの発生条件として設定変更操作をチェックする、すなわち、操作突入型のスロットマシンであると設定されていることにより、設定変更信号が出力されない一般型のスロットマシン1や、リプレイ出力型のスロットマシン1’であっても、呼び出しランプ装置200の起動時において、日付が異なること、つまり、異なる日付

50

において起動されるという所定の操作対応条件が成立することでチャンスゾーン状態となっていると判定し、該判定したチャンスゾーン状態が、遊技状態履歴テーブルの本日データにおける最初の状態別データの遊技状態として登録され、「終端チャンスゾーン設定」が「含める」との設定である場合には、該開始を判定したチャンスゾーン状態が1単位（1単位期間）に含まれるようにしており、該遊技状態履歴テーブル初期化処理を実施する制御マイコン（MPU）279により判定手段並びに1単位期間特定手段が形成されている。

【0176】

次に、本実施例に用いた収集ユニット50について説明すると、収集ユニット50は、図1並びに図11に示すように、4台のスロットマシン1、1'、1"に対して1台の収集ユニット50を配置して、該4台の各スロットマシン1、1'、1"から出力される各信号を1台の収集ユニット50に入力して、呼び出しランプ装置200と同様に各スロットマシン1、1'、1"の各種遊技情報を集計し、該集計した各スロットマシン1、1'、1"に関する各種遊技情報含む台遊技情報データや、遊技状態履歴（状態別データ）を含む遊技状態履歴データの中継ユニット60を介してホールコンピュータ140に送信することで、該ホールコンピュータ140において各スロットマシン1、1'、1"の遊技情報や遊技状態履歴を集中管理できるようになっている。

【0177】

尚、本実施例では、多数の収集ユニット50を設置可能とするために中継ユニット60を使用した形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら中継ユニット60を介することなく、収集ユニット50とホールコンピュータ140とを直接接続するようにしても良い。

【0178】

ここで、本実施例に用いた収集ユニット50の構成を図18（a）に基づいて説明すると、収集ユニット50は、第1ポート581から第4ポート584までの4つのポートを有しており、該4つのポート581～584にそれぞれスロットマシン1、1'、1"が接続されることで、1台の収集ユニット50に4台のスロットマシン1、1'、1"を接続できるようになっている。

【0179】

これら4つの各ポート581～584は、収集ユニット50の動作を制御するための制御マイコン（MPU）579に接続されており、該制御マイコン（MPU）579が各ポート581～584における信号の入力の有無を検知することができるようになっている。

【0180】

また、制御マイコン（MPU）579には、該制御マイコン（MPU）579が実行する各種の制御を行うためのプログラムや当該収集ユニット50のユニットIDや各ポート581～584に接続されたスロットマシン1、1'、1"の台番号や、図22に示す遊技情報テーブル、図23に示す遊技状態履歴テーブル、並びにホールコンピュータ140から送信される各スロットマシン1、1'、1"毎の各種設定情報等（各ポートに対応するスロットマシンの役構成や払出枚数のデータ等を含む）が記憶された不揮発性のEEPROM576と、制御マイコン（MPU）579が実施する各種の制御処理における記憶に使用されるとともに、図19に示す小役ゲームカウンタや、図20示す消化ゲーム数カウンタや、図21に示す直近ゲームテーブルとが記憶されたRAM575と、その時点に時刻情報やカレンダー情報を出力するリアルタイムクロック（RTC）573と、中継ユニット60とのデータ通信を行うための通信部569が接続されており、該通信部569から図18（b）に示す各送信データ列の構成とされた前述の台遊技情報データ並びに遊技状態履歴データを送信する。

【0181】

また、各ポート581～584には、図18（a）において、ポート581に例示するように、7つの信号入力部581a～581gが設けられており、信号入力部581a、

10

20

30

40

50

581b、581c、581d、581e、581f、581gに、それぞれ、スロットマシン1、1'、1"から出力されるBB1信号、BB2信号、RB信号、メダルIN信号、メダルOUT信号、リプレイ信号（スロットマシン1'、1"のみ）、設定変更信号（スロットマシン1"のみ）が入力され、該信号入力部281a、281b、281c、281d、281e、581f、581gにおいて各信号の入力が検出されて信号検出に応じた出力が制御マイコン（MPU）279に出力されるようになっている。

【0182】

つまり、本実施例のポート581～584には、特別入賞役の発生を特定可能な特別入賞役発生情報となるBB1信号、BB2信号、RB信号、メダルOUT信号、リプレイ信号と、リプレイタイム状態への移行を特定可能なリプレイタイム移行情報となるメダルOUT信号、リプレイ信号とが入力されている。

10

【0183】

また、本実施例の情報入力手段となるポート581～584には、スロットマシン1であれば、入賞に応じて付与される遊技媒体の数を特定可能な付与情報であるメダルOUT信号のみが、スロットマシン1'、1"については、メダルOUT信号と、リプレイ入賞が発生した旨のリプレイ入賞情報となるリプレイ信号の双方とが入力されている。

【0184】

また、本実施例の情報入力手段となるポート581～584には、賭数を特定可能な賭数情報となるメダルIN信号と、入賞に応じて付与されるメダル数（遊技媒体の数）を特定可能な付与情報となるメダルOUT信号と、特別入賞役となるビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスが発生している期間を特定可能な特別入賞期間特定情報となるBB1信号、BB2信号、RB信号に加えて、リプレイ入賞が発生した旨のリプレイ入賞情報となるリプレイ信号が入力される。

20

【0185】

また、本実施例の情報入力手段となるポート581～584には、チャンスゾーン状態の期間を特定可能なチャンスゾーン期間特定情報として、後述するように、チャンスゾーンの開始判定に使用されるメダルOUT信号や、規定ゲーム数の消化によるチャンスゾーンの終了判定に使用されるメダルIN信号や、転落役の入賞によるチャンスゾーンの終了判定に使用されるメダルOUT信号や、ボーナスの終了によるチャンスゾーンの終了判定に使用されるBB1信号、BB2信号、RB信号が入力されている。

30

【0186】

また、本実施例の情報入力手段となるポート581～584には、特別入賞役の発生を特定可能な特別入賞役発生情報となるBB1信号、BB2信号、RB信号と、リプレイタイム（リプレイタイム状態）への移行以外の終了条件である移行外終了条件である、規定ゲーム数の消化や、転落役の入賞の成立によるチャンスゾーン状態の終了を特定可能なチャンスゾーン終了特定情報となるメダルIN信号、メダルOUT信号と、リプレイタイム（リプレイタイム状態）への移行並びに終了を特定可能なリプレイタイム期間情報となるメダルIN信号、メダルOUT信号、リプレイ信号、BB1信号、BB2信号、RB信号とが入力されている。

【0187】

また、本実施例のポート581～584には、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスへの移行に伴う複数種類の特別入賞の内のいずれの特別入賞が発生したかを特定可能な特別入賞情報であるBB1信号、BB2信号、RB信号と、複数種類の特定の一般入賞となるチェリー、スイカ、1枚役の内のいずれの特定の一般入賞が発生したかを特定可能な特定一般入賞情報となるメダルOUT信号と、対応するスロットマシン1、1'、1"においてゲームが実施されたことを特定可能なゲーム情報となるメダルIN信号とが入力されている。

40

【0188】

また、本実施例のポート581～584には、対応する前記スロットマシン1、1'、1"における遊技に関連して発生する遊技関連情報となるBB1信号、BB2信号、RB

50

信号、メダル I N 信号、メダル O U T 信号が入力されている。

【0189】

また、本実施例の R A M 5 7 5 に設けられている小役ゲームカウンタには、図 1 9 に示すように、対応する 4 台のスロットマシン 1, 1', 1" において発生する各一般役（一般入賞）の内、特別入賞であるビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスと重複当選（同時当選）する一般役である各小役、具体的には、チェリー、スイカ、1 枚役と当該小役入賞が発生してからのゲーム数とが対応付けて、各スロットマシン 1, 1', 1" の台番号毎に記憶されており、該小役ゲームカウンタによって、各スロットマシン 1, 1', 1" において各小役入賞が発生してからのゲーム数を把握できるようになっている。

10

【0190】

また、本実施例の R A M 5 7 5 に設けられている消化ゲーム数カウンタには、図 2 0 に示すように、対応する 4 台のスロットマシン 1, 1', 1" において発生する R T（リプレイタイム）或いはチャンスゾーン状態（チャンスゾーン発生機種のみ）と当該遊技状態が発生してからのゲーム数とが対応付けて、各スロットマシン 1, 1', 1" の台番号毎に記憶されており、該消化ゲーム数カウンタによって、R T（リプレイタイム）またはチャンスゾーン状態となってからの消化ゲーム数を、接続されている各スロットマシン 1, 1', 1" 毎に計数（カウント）して把握できるようになっている。

【0191】

また、本実施例の R A M 5 7 5 に設けられている直近ゲームテーブルには、図 2 1 に示すように、営業開始時点からのゲーム数（ゲーム番号）に対応付けて、当該ゲームの実施時刻（メダル I N 信号入力時刻）、賭数、払出数、リプレイ入賞の有無、当該ゲームから後述する R T 関連設定画面（図 2 8 参照）において設定されている所定ゲーム数（算出対象ゲーム数）前までのベースと、当該ゲームから後述する R T 関連設定画面（図 2 8 参照）において設定されている所定ゲーム数（算出対象ゲーム数）前までのリプレイ発生率とが、各スロットマシン 1, 1', 1" の台番号毎に記憶されており、直近 2 0 ゲームまでのゲーム内容や、各ゲームが最新ゲームとする算出対象ゲーム数前までのベース値並びにリプレイ発生率とを、接続されている各スロットマシン 1, 1', 1" 毎に把握できるようになっている。

20

【0192】

また、本実施例の E E P R O M 5 7 6 には、接続されているスロットマシン 1, 1', 1" に対応して設けられている呼び出しランプ装置 2 0 0 に記憶されている遊技情報テーブルにおいて集計される遊技情報と同一の遊技情報（本日データのみ）を、各スロットマシン 1, 1', 1" 毎に集計するための、図 2 2 に示す遊技情報テーブルが記憶されている。

30

【0193】

この本実施例の遊技情報テーブルには、図 2 2 に示すように、前述した呼び出しランプ装置 2 0 0 に記憶されている遊技情報テーブルと同様に、接続されている各スロットマシン 1, 1', 1" の台番号に対応付けて、その時点の遊技状態と、総ゲーム数と、ボーナス間ゲーム数と、B B（1）発生回数と、チェリー-B B（1）重複当選回数と、スイカ-B B（1）重複当選回数と、1 枚-B B（1）重複当選回数と、B B（2）発生回数と、チェリー-B B（2）重複当選回数と、スイカ-B B（2）重複当選回数と、1 枚-B B（2）重複当選回数と、R B 発生回数と、チェリー-R B 重複当選回数と、スイカ-R B 重複当選回数と、1 枚-R B 重複当選回数と、チェリー入賞回数と、重複当選チェリー入賞回数と、スイカ入賞回数と、重複当選スイカ入賞回数と、1 枚入賞回数と、重複当選 1 枚入賞回数と、総投入メダル数と、総払出メダル数と、差メダル数と、営業開始時点からの R T の発生回数である総 R T 回数と、営業開始時点からのチャンスゾーンの発生回数である総 C Z 回数と、ビッグボーナス（1）並びにビッグボーナス（2）の終了によるチャンスゾーン（C Z）中に移行（発生）した R T の回数である B B-C Z 中 R T 回数と、レギュラーボーナスの終了によるチャンスゾーン（C Z）中に移行（発生）した R T の回

40

50

数である R B - C Z 中 R T 回数と、後述する 1 単位判定処理（図 3 9 参照）において特定される各 1 単位における獲得メダルの平均値である 1 単位平均 T Y と、これら各 1 単位内において発生した R T の平均値である 1 単位平均 R T 回数とが記憶されており、これら遊技情報は、呼び出しランプ装置 2 0 0 の制御マイコン（M P U）2 7 9 が実施する後述する投入関連処理、払出関連処理、R T 判定処理、チャンスゾーン判定処理、遊技状態特定処理と同様の各処理が、各ポート 5 8 1 ~ 5 8 4 への各種信号の入力により、各ポート毎に制御マイコン（M P U）5 7 9 によって実施されることにより、逐次最新の情報に更新される。

【0194】

また、本実施例の E E P R O M 5 7 6 には、接続されているスロットマシン 1 , 1 ' , 1 " に対応して設けられている呼び出しランプ装置 2 0 0 に記憶されている前述した遊技状態履歴テーブル（図 1 7 参照）において管理される遊技状態履歴と同一の遊技状態履歴情報（本日データのみ）を、各スロットマシン 1 , 1 ' , 1 " 毎に集計するための、図 2 3 に示す遊技状態履歴テーブルが記憶されている。

【0195】

この本実施例の遊技状態履歴テーブルには、図 2 3 に示すように、前述した呼び出しランプ装置 2 0 0 に記憶されている遊技状態履歴テーブルと同様に、接続されている各スロットマシン 1 , 1 ' , 1 " の台番号に対応付けて、遊技状態（通常；通常遊技状態、B B 1 ; ビッグボーナス 1、B B 2 ; ビッグボーナス 2、R B ; レギュラーボーナス、R T ; リプレイタイム、チャンス；チャンスゾーン）および発生回数（n）と、当該遊技状態の発生時刻、当該遊技状態の属する 1 単位の番号と、当該遊技状態の発生時点の総ゲーム数と、当該遊技状態の期間中のゲーム数と、当該遊技状態の発生時点の総投入メダル数と、当該遊技状態の期間中の投入メダル数と、当該遊技状態の発生時点の総払出メダル数と、当該遊技状態の期間中の払出メダル数と、当該遊技状態の期間中の差メダル数（払出メダル数 - 投入メダル数）と、からなる状態別データ（遊技状態履歴）が、対応するスロットマシン 1 , 1 ' , 1 " にて発生した順に格納されるようになっている。

【0196】

この遊技状態履歴テーブルは、呼び出しランプ装置 2 0 0 と同様に、ホールコンピュータ 1 4 0 の起動時において、ホールコンピュータ 1 4 0 から送信される接続確認要求の受信に応じて実施される初期化処理において、図 3 8 に示す遊技状態履歴テーブル初期化処理と同様の処理が実施されることにより初期化される。

【0197】

具体的に、本実施例の収集ユニット 5 0 における遊技状態履歴テーブル初期化処理においては、まず、処理対象の台番号を特定し、該台番号に対応する遊技状態履歴テーブルの全データをリセットする（S y 1 ' 図示略）。

【0198】

そして、S y 2 のステップに進んで、後述するように、ホールコンピュータ 1 4 0 から送信されて記憶されている、当処理対象の台番号の R T 関連設定情報に基づき、該台番号に対応するポートに接続されているスロットマシンが、設定変更信号を出力する全出力型のスロットマシン 1 " であるか否かを判定する。

【0199】

該判定において設定変更信号を出力する全出力型のスロットマシン 1 " であると判定された場合には S y 6 のステップに進み、営業開始時の遊技状態を通常状態と推定し、遊技状態履歴テーブルの最初の状態別データの遊技状態として「通常」を登録した後（S y 7）、全てのポートの台番号に対して当該処理を実施済みか否かを判定し、実施済みでない場合には、S y 1 ' に戻り、次の台番号に対して同じ処理を実施する一方、全ての台番号に対して実施済みであれば処理を終了する。

【0200】

尚、これら全出力型のスロットマシン 1 " については、呼び出しランプ装置 2 0 0 の場合と同様に、営業開始前に設定変更操作がなされて設定変更信号が出力された場合には、

10

20

30

40

50

後述する割込処理が収集ユニット 50 において実施されることにより、該割込処理における S K 5 のステップにて設定変更信号の出力が検知され、対応するスロットマシン 1 ” が設定変更突入型である場合には、後述する S K 2 5 のステップが実施されることで、最初の状態別データの遊技状態が「通常」からチャンスゾーン状態を示す「チャンス」に変更されるようになっている。

【0201】

一方、S y 2 の判定において設定変更信号が出力される全出力型のスロットマシン 1 ” でないと判定された場合には S y 3 のステップに進み、更に当該台番号に対応する R T 関連設定情報において、チャンスゾーンの発生条件として設定変更操作がチェックされているか否かを判定する。

10

【0202】

そして、設定変更操作がチェックされていない場合には、前述の S y 6 のステップに進む一方、設定変更操作がチェックされている場合には S y 4 のステップに進み、営業開始時の遊技状態が、営業開始前において設定変更操作がなされていることでチャンスゾーン状態となっていると推定し、該台番号に対応する遊技情報テーブルの遊技状態（現在）を「チャンス」に更新するとともに総 C Z 発生回数に 1 を加算更新し、該台番号に対応する遊技状態履歴テーブルにおける最初の状態別データの遊技状態として「チャンス」を格納（登録）する。

【0203】

更に、R T 関連設定情報に基づいて、「終端チャンスゾーン設定」の設定内容を特定し、「終端チャンスゾーン設定」が「含める」の設定である場合には、「単位」の項目には単位番号「1」を格納して、該チャンスゾーン状態を含む 1 単位の開始とする一方、「含めない」の設定である場合には、何も格納しない。

20

【0204】

その後、全ての台番号に対して当該処理を実施済みか否かを判定し、実施済みでない場合には、S y 1 ’ に戻り、次の台番号に対して同じ処理を実施する一方、全ての台番号に対して実施済みであれば処理を終了することで、遊技状態履歴テーブルにおける全ての台番号について、営業開始時の遊技状態の推定が実施されて、最初の状態別データの遊技状態として推定された遊技状態が登録される。

【0205】

つまり、後述するホールコンピュータ 140 における R T 関連設定画面においてチャンスゾーンの発生条件として設定変更操作をチェックすることにより、設定変更信号が出力されない一般型のスロットマシン 1 や、リプレイ出力型のスロットマシン 1 ’ であっても、ホールコンピュータ 140 の起動時において、営業開始時の遊技状態が営業開始前において設定変更操作がなされていることでチャンスゾーン状態となっていると推定され、該推定されたチャンスゾーン状態が、遊技状態履歴テーブルの本日データにおける最初の状態別データの遊技状態として登録されるようになっている。

30

【0206】

つまり、後述するホールコンピュータ 140 における R T 関連設定画面（操作突入機種設定手段）にてチャンスゾーンの発生条件として設定変更操作をチェックする、すなわち、操作突入型のスロットマシンであると設定されていることにより、設定変更信号が出力されない一般型のスロットマシン 1 や、リプレイ出力型のスロットマシン 1 ’ であっても、ホールコンピュータ 140 の起動時において、該ホールコンピュータ 140 から接続確認要求を受信すること、つまり、接続確認要求の受信という所定の操作対応条件が成立することでチャンスゾーン状態となっていると判定し、該判定したチャンスゾーン状態が、遊技状態履歴テーブルの本日データにおける最初の状態別データの遊技状態として登録され、「終端チャンスゾーン設定」が「含める」との設定である場合には、該開始を判定したチャンスゾーン状態が 1 単位（1 単位期間）に含まれるようにしており、該遊技状態履歴テーブル初期化処理を実施する制御マイコン（M P U）579 により判定手段並びに 1 単位期間特定手段が形成されている。

40

50

【0207】

そして、上述したように、遊技情報テーブルにおいて集計された各遊技情報と、台番号、収集ユニット50のユニットIDとを含む台遊技情報データとなる送信データ列1（図18（b）参照）が、ホールコンピュータ140からの所定時間毎（例えば10秒毎）の問い合わせに応じて送信されることで、ホールコンピュータ140において、各スロットマシン1, 1', 1"毎の遊技情報が、後述する本日遊技情報テーブル（図25）において管理されるようになっている。

【0208】

尚、遊技状態がビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスに移行した場合には、ホールコンピュータ140からの問い合わせに基づくことなく、該移行時において台遊技情報データが、ホールコンピュータ140に送信される。

10

【0209】

また、同様に、遊技状態履歴テーブルにおいて確定された状態別データ（遊技状態履歴）と、台番号、収集ユニット50のユニットIDとを含む遊技状態履歴データとなる送信データ列2（図18（b）参照）が、スロットマシン1, 1', 1"の遊技状態が変化することで、新たな遊技状態の状態別データが遊技状態履歴テーブルに追加されることにより、変化前の状態別データが確定されることに基づいて、ホールコンピュータ140に送信されることで、該ホールコンピュータ140において、各スロットマシン1, 1', 1"毎の遊技状態履歴（状態別データ）が、後述する台別遊技状態履歴テーブル（図26）において管理されるようになっている。

20

【0210】

次に、本実施例に用いたホールコンピュータ140について説明すると、ホールコンピュータ140は、図24に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス141に、台遊技情報データの受信に応じて後述する本日遊技情報テーブルを更新するとともに、各スロットマシン1, 1', 1"の遊技情報を表示する表示処理や設定情報の送信処理等を実施するCPU142、ワークメモリ等として使用されるRAM143、時刻情報やカレンダー情報を出力するリアルタイムクロック（RTC）144、磁気ディスクや光磁気ディスクから成る記憶装置145、後述する重複当選関連設定画面における機種の選択受け付けや重複当選（同時当選）を判定するためのゲーム数等を入力するためのキーボードやマウス等の入力装置146、図27に示す重複当選関連設定画面や図47に示す台別遊技情報画面等を表示出力するための表示装置147や、該台別遊技情報画面等を印刷出力するためのプリンタ148、各中継ユニット60を介した収集ユニット50とのデータ通信並びに各呼び出しランプ装置200とのデータ通信を行う通信部149、が接続された通常のコンピュータである。

30

【0211】

また、記憶装置145には、該ホールコンピュータ140が実施する各種処理を実施するための処理プログラムに加えて、図25に示すように、各スロットマシン1, 1', 1"の台番号に対応付けて、当該スロットマシン1, 1', 1"の機種名、当該スロットマシン1, 1', 1"に接続されている収集ユニット50のユニットID、当該スロットマシン1, 1', 1"に接続されている呼び出しランプ装置200のユニットID、総投入メダル数等の本日の各種遊技情報が更新記憶される本日遊技情報テーブルや、各スロットマシン1, 1', 1"の台番号に対応付けて前日の各種遊技情報が記憶、管理される前日遊技情報テーブルや、各スロットマシン1, 1', 1"の台番号に対応付けて前々日の各種遊技情報が記憶、管理される前々日遊技情報テーブル等の各種遊技情報テーブル、並びに、図26に示すように、各スロットマシン1, 1', 1"の台番号に対応付けて、各スロットマシン1, 1', 1"においてその当日において発生した遊技状態履歴が順次記憶、管理される台別遊技状態履歴テーブル（本日）、前日、前々日の遊技状態履歴が順次記憶、管理される台別遊技状態履歴テーブル（前日）、台別遊技状態履歴テーブル（前々日）や、スロットマシン1, 1', 1"の各機種毎の設定別当選確率データ等が記憶されている。

40

50

【0212】

この本実施例の本日遊技情報テーブルには、図25に示すように、各スロットマシン1, 1', 1"の台番号に対応付けて、当該スロットマシン1, 1', 1"の機種名、当該スロットマシン1, 1', 1"に接続されている収集ユニット50のユニットID、当該スロットマシン1, 1', 1"に接続されている呼び出しランプ装置200のユニットID、総投入メダル数、総払出メダル数と、差メダル数と、総ゲーム数と、ボーナス間ゲーム数と、BB(1)発生回数と、チェリー-BB(1)重複当選回数と、スイカー-BB(1)重複当選回数と、1枚-BB(1)重複当選回数と、BB(2)発生回数と、チェリー-BB(2)重複当選回数と、スイカー-BB(2)重複当選回数と、1枚-BB(2)重複当選回数と、RB発生回数と、チェリー-RB重複当選回数と、スイカー-RB重複当選回数と、1枚-RB重複当選回数と、チェリー入賞回数と、重複当選チェリー入賞回数と、スイカ入賞回数と、重複当選スイカ入賞回数と、1枚(1)~(3)入賞回数と、重複当選1枚(1)~(3)入賞回数と、総リプレイタイム(RT)回数と、総チャンスゾーン(CZ)回数と、BB-CZ中RT回数と、RB-CZ中RT回数と、1単位平均TYと、1単位平均RT回数と、営業開始時点からビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)またはレギュラーボーナスが初めて発生するまでのゲーム数並びに、各ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)またはレギュラーボーナスが発生する間のゲーム数であるボーナス間ゲーム回数とが記憶、管理されており、これらの各遊技情報は、各収集ユニット50から送信される図18(b)に示す台遊技情報データの受信に応じて、該受信した台遊技情報データに含まれる台番号に対応する各遊技情報が、当該台遊技情報データ(送信データ列1)に含まれる各遊技情報のデータに更新されることで、その当日の最新の遊技情報が、本日遊技情報テーブルにおいて集中管理され、該本日遊技情報テーブルに管理されている各スロットマシン1, 1', 1"の遊技情報が、図47の台別遊技情報画面1において表示出力されるようになっている。

【0213】

つまり、本実施例の本日遊技情報テーブルにおいては、各スロットマシン1, 1', 1"毎に、チャンスゾーン状態が発生したと判定された回数であるチャンスゾーン発生回数となる総CZ回数と、リプレイタイム状態に移行したと判定された回数であるリプレイタイム移行回数となる総RT回数と、特別入賞役の種類毎のチャンスゾーン発生回数となるBB1回数、BB2回数、RB回数並びにリプレイタイム移行回数となるBB-CZ中RT回数、RB-CZ中RT回数とが集計されており、該本日遊技情報テーブルによって集計手段が構成されている。

【0214】

また、本実施例の本日、前日、前々日の各台別遊技状態履歴テーブルには、図26に示すように、各スロットマシン1, 1', 1"の台番号に対応付けて、遊技状態および発生回数(n)と、発生時刻、当該遊技状態の属する1単位の番号と、当該遊技状態の発生時点の総ゲーム数と、当該遊技状態の期間中のゲーム数と、当該遊技状態の発生時点の総投入メダル数と、当該遊技状態の期間中の投入メダル数と、当該遊技状態の発生時点の総払出メダル数と、当該遊技状態の期間中の払出メダル数と、当該遊技状態の期間中の差メダル数と、からなる状態別データ(遊技状態履歴)が、対応するスロットマシン1, 1', 1"にて発生した順に格納されて管理されるようになっており、これらの各状態別データ(遊技状態履歴)は、各収集ユニット50から送信される図18(b)に示す遊技状態履歴データ(送信データ列2)の受信に応じて、該受信した遊技状態履歴データに含まれる台番号に対応する最新の状態別データ(遊技状態履歴)として追加記憶されることで、その当日の遊技状態履歴が、台別遊技状態履歴テーブルにおいて集中管理され、該台別遊技状態履歴テーブルに管理されている各スロットマシン1, 1', 1"の遊技状態履歴の基づく、遊技状態の発生状況や、1単位の発生状況やループ回数別の発生状況分布等が、図48の台別遊技情報画面2において表示出力されるようになっている。

【0215】

つまり、本実施例の台別遊技状態履歴テーブルにおいては、収集ユニット50にて実施

される1単位期間特定手段となる後述する1単位判定処理にて判定(特定)された1単位(1単位期間)、つまり1単位と判定されることで同一の単位番号が格納された状態別データにおける賭数と付与遊技媒体数との差数である差メダル数の合計である単位獲得メダル数(単位TY)が集計される。

【0216】

また、本実施例の台別遊技状態履歴テーブルにおいては、収集ユニット50にて実施される後述する1単位判定処理において同一の単位番号が記憶されることで1単位と特定される1単位(1単位期間)中において発生したチャンスゾーン状態、リプレイタイム(リプレイタイム状態)、各種ボーナス(特別入賞役)の発生状況を特定可能な発生状況特定情報となる状態別データが記憶されており、該遊技状態履歴テーブルによって発生状況特定情報記憶手段が形成されている。

10

【0217】

尚、台別遊技状態履歴テーブルのデータは、日付が変更されてホールコンピュータ140が起動される際に、本日の台別遊技状態履歴テーブルが前日の台別遊技状態履歴テーブルに繰り越され、前日の台別遊技状態履歴テーブルが前々日の台別遊技状態履歴テーブルに繰り越されるように繰り越し処理が実施される。

【0218】

また、本実施例のホールコンピュータ140においては、所定の操作を実施することで、図27に示す重複当選関連設定画面が表示され、各呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50における重複当選に関する設定を行うことができるようになっている。

20

【0219】

この本実施例の重複当選関連設定画面は、図27に示すように、設定対象とする呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50が対応するスロットマシン1, 1', 1"を選択指定するための「設定対象台」の項目と、重複当選(同時当選)である小役入賞を判定するためのゲーム数を指定するための「重複当選判定ゲーム数」の項目と、小役期待度を表示するか否かを選択指定するための「重複当選期待度表示設定」の項目と、重複当選(同時当選)する小役の発生を特定するために必要となるこれら重複当選(同時当選)する各小役の種別と当該小役の払出枚数とを指定するための「重複当選小役枚数設定」の項目と、設定値を推定するために必要となる当該設定対象台のスロットマシン1, 1', 1"の各設定値毎の当選確率を含む設定別当選確率データ(図7参照)のデータファイルを指定するための「設定別当選確率データ」の項目と、当該設定対象台のスロットマシン1, 1', 1"における設定値の推定に用いる遊技情報を指定するための「設定値推定用遊技情報設定」の項目とが設けられている。

30

【0220】

この重複当選関連設定画面における「設定対象台」の項目には、図27に示すように、排他選択可能とされた「島単位」と「台単位」の各選択メニュー毎にチェックボックス並びに選択ウインドウとが設けられており、1つの島に設置されているスロットマシン1, 1', 1"全台に対応する呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50を設定対象台として設定する場合には、「島単位」の選択メニューに対応するチェックボックスをチェックするとともに、対応する選択ウインドウにおいて設定対象台が設置されている島番号を選択する一方、1台のスロットマシン1, 1', 1"に対応する呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50を設定対象台として設定する場合には、「台単位」の選択メニューに対応するチェックボックスをチェックするとともに、対応する選択ウインドウにおいて設定対象としたい呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50が対応するスロットマシン1, 1', 1"の台番号を選択すれば良い。

40

【0221】

また、重複当選判定ゲーム数の項目に1つの選択ウインドウが設けられており、該選択ウインドウにおいて、各小役入賞が発生した後にビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)またはレギュラーボーナスが発生したときに、該発生したビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)またはレギュラーボーナスと当該小役とが重複当選(同時

50

当選)していたと判定するための所定ゲーム数、つまり、小役入賞が発生後の所定ゲーム数内にビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)またはレギュラーボーナスが発生したときに重複当選(同時当選)であると判定するための所定ゲーム数、例えば5(ゲーム)を選択指定すれば良い。

【0222】

尚、本実施例では、これらゲーム数を各小役入賞に共通するものとして1つのみを受付けるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら小役の種類であるチェリー、スイカ、1枚役毎に、異なる所定ゲーム数を受付けるようにしても良い。

【0223】

また、重複当選期待度表示設定の項目には、「する」並びに「しない」の各表示に対応してチェックボックスが設けられており、小役発生時において当該小役の重複当選期待度を表示させたい場合には、「する」に対応するチェックボックスをチェックし、対応するスロットマシンが重複当選機能を有しないスロットマシンである場合や、重複当選機能を有するスロットマシンである場合でも重複当選期待度を表示させない場合には、「しない」に対応するチェックボックスをチェックする。

10

【0224】

また、重複当選小役枚数設定の項目には、小役1～小役4の表示に対応して、小役の種類と払出枚数を指定する選択ウィンドウが設けられており、対応するスロットマシン1, 1', 1"において重複当選(同時当選)する各小役と、その払出枚数を指定する。

【0225】

また、設定別当選確率データの項目においては、設定別当選確率データのデータファイルへのパスを指定するウィンドウと、「参照」の選択入力部とが設けられており、「参照」を選択入力することで表示されるディレクトリ構成がアイコン化されたファイル参照画面において該当データファイルを選択することで、該選択したデータファイルのパスデータがウィンドウ内に自動入力されるようになっている。

20

【0226】

また、設定値推定用遊技情報設定の項目には、遊技情報1～遊技情報6の表示に対応して選択ウィンドウが設けられており、これら各選択ウィンドウに、設定値の推定に用いる遊技情報、つまり、設定値が異なることで当選確率も異なることにより、設定値の推定に利用できる遊技情報、例えば、図7に示すスロットマシン1, 1', 1"の設定別当選確率データの場合であれば、設定値が異なることで当選確率も異なるBB1確率、BB2確率、RB確率、チェリー確率、1枚役確率を選択すれば良い。

30

【0227】

そして、これら重複当選関連設定画面における各項目において設定内容を指定した後に、該重複当選関連設定画面の下方に設けられている「設定」の選択入力部を選択入力することで、該重複当選関連設定画面にて選択した内容と設定別当選確率データのデータファイルとを含む設定情報が、「設定対象台」の項目において指定した台番号(島の場合は島に設置される全ての台番号)に対応して本日遊技情報テーブルに記憶されている呼び出しランプIDの呼び出しランプ装置200、すなわち、「設定対象台」の項目にて指定した台番号のスロットマシン1, 1', 1"に対応して設置されている呼び出しランプ装置200と、「設定対象台」の項目において指定した台番号に対応して本日遊技情報テーブルに記憶されている収集ユニットIDの収集ユニット50、すなわち、「設定対象台」の項目にて指定した台番号のスロットマシン1, 1', 1"に接続されている収集ユニット50に対して送信され、これら設定情報が呼び出しランプ装置200のEEPROM276、並びに収集ユニット50のEEPROM576に記憶されて、該呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50において実施される後述の各処理において利用される。尚、収集ユニット50においては、接続されているスロットマシン1, 1', 1"が複数の4台であるので、接続されているスロットマシン1, 1', 1"の各台番号に対応付けて設定情報が記憶される。

40

【0228】

50

つまり、本実施例のEEPROM276には、スロットマシン1, 1', 1"の設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38により該スロットマシン1, 1', 1"において選択可能とされた各設定値(1~6)と、当該設定値(1~6)に対応する前記評価情報の理論値である、ビッグボーナス(1)の当選確率、ビッグボーナス(2)の当選確率、レギュラーボーナスの当選確率、チェリー入賞確率、1枚役入賞確率とを対応付けて記憶する設定別当選確率データを有する設定情報が記憶されており、該EEPROM276によって設定特定情報記憶手段が形成されている。

【0229】

また、本実施例のホールコンピュータ140においては、所定の操作を実施することで、図28に示すRT関連設定画面が表示され、各呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50におけるリプレイタイム(RT)に関する設定を行うことができるようになっている。

10

【0230】

この本実施例のRT関連設定画面は、図27に示すように、設定対象とする呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50が対応するスロットマシン1, 1', 1"を選択指定するための「設定対象台」の項目と、「出力信号種別」の項目と、チャンスゾーンの発生の有無並びにチャンスゾーンの発生条件や終了条件や再突入の有無を設定するための「チャンスゾーン」の項目と、リプレイタイム(RT)の移行(開始)条件や終了条件を設定するための「リプレイタイム」の項目と、リプレイタイム(RT)への移行を判定する判定方法に関する設定を行う「RT移行判定」の項目と、リプレイタイム(RT)への終了を判定する判定方法に関する設定を行う「RT終了判定」の項目とが設けられている。

20

【0231】

このRT関連設定画面における「設定対象台」の項目は、重複当選関連設定画面と同一とされ、排他選択可能とされた「島単位」と「台単位」の各選択メニュー毎にチェックボックス並びに選択ウィンドウとが設けられており、「島単位」を選択して島番号を入力することで、設定対象とする呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50が対応するスロットマシン1, 1', 1"を「島単位」毎に指定可能とされているとともに、スロットマシン1, 1', 1"の台番号を指定することで、1台のスロットマシン1, 1', 1"に対応する呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50を設定対象として指定可能とされている。

30

【0232】

また、出力信号種別の項目には、1つの選択ウィンドウが設けられており、該選択ウィンドウにおいて、設定対象とする呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50が対応するスロットマシンが、リプレイ信号並びに設定変更信号を出力しない一般型のスロットマシン1であるか、リプレイ信号を出力するが設定変更信号を出力しないリプレイ出力型のスロットマシン1'であるか、リプレイ信号並びに設定変更信号を出力する全出力型のスロットマシン1"であるかを選択して設定できる。

【0233】

また、「チャンスゾーン」の項目内には、図28に示すように、「あり」、「なし」の各項目に対応してチェックボックスが設けられており、設定対象とする呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50が対応するスロットマシン1, 1', 1"がチャンスゾーン状態を発生するか否かを設定可能とされているとともに、「あり」を設定した場合には、「あり」に従属する「発生条件」、「終了条件」、「再突入」の3つのサブ項目の内容がアクティブ化されて、これらサブ項目の内容の設定を実施できるようになっている。

40

【0234】

本実施例では、「発生条件」のサブ項目には、図28に示すように、チャンスゾーン状態が開始される複数の条件(選択項目)と該条件(選択項目)において開始されるチャンスゾーン状態の最大ゲーム数(規定ゲーム数)とが設定可能とされている。

【0235】

50

具体的には、「発生条件」のサブ項目内には、「BB1」、「BB2」、「RB」、「設定変更操作」、「小役」、「大当たり間ゲーム数」の選択項目に対応してチェックボックスが設けられており、設定対象の呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50が対応するスロットマシン1, 1', 1"において発生するチャンスゾーン状態の開始条件に該当する選択項目を全てチェックして設定する。

【0236】

例えば、設定対象とする呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50が対応するスロットマシン1, 1', 1"が、ビッグボーナス(1)の終了、ビッグボーナス(2)の終了、レギュラーボーナスの終了、設定変更操作の実施、ボーナス間ゲーム数が600ゲーム達成によりチャンスゾーン状態が開始される機種(タイプ)であれば、図28に示すように、チャンスゾーン状態の開始条件に該当する選択項目である「BB1」、「BB2」、「RB」、「設定変更操作」、「大当たり間ゲーム数」に対応するチェックボックスをチェック(選択)するとともに、当該選択項目が該当する開始条件にて開始されるチャンスゾーン状態に最大ゲーム数(規定ゲーム数)が存在するときは、対応するゲーム数選択ウィンドウに該最大ゲーム数(規定ゲーム数)を設定すれば良い。

10

【0237】

つまり、「BB1」、「BB2」、「RB」に対応するチェックボックスをチェック(選択)するスロットマシン1, 1', 1"は、複数種類の特別入賞役であるビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、レギュラーボーナスが発生可能とされるとともに、発生した特別入賞役の種類に応じて規定ゲーム数(期間)の異なるチャンスゾーン状態となるスロットマシンである。

20

【0238】

また、本実施例のホールコンピュータ140のRT関連設定画面においては、設定対象とする呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50が対応するスロットマシン1, 1', 1"が、設定変更操作(所定操作)の実施によりチャンスゾーン状態に移行する操作突入型のスロットマシンであるか否かを、「設定変更操作」に対応するチェックボックスのチェックの有無で設定可能とされており、該ホールコンピュータ140のRT関連設定画面によって操作突入機種設定手段が形成されている。

【0239】

尚、特定の小役入賞が、チャンスゾーン状態への移行(開始)条件となっている機種(タイプ)も存在するので、対応するスロットマシン1, 1', 1"が、これら特定の小役入賞によりチャンスゾーン状態へ移行する機種(タイプ)である場合には、「小役」の選択項目に対応するチェックボックスをチェックするとともに、該特定の小役入賞の種類と付与されるメダル数と、該特定の小役入賞により開始されるチャンスゾーン状態に最大ゲーム数(規定ゲーム数)が存在するときは、対応するゲーム数選択ウィンドウに該最大ゲーム数(規定ゲーム数)とを設定すれば良い。

30

【0240】

また、本実施例では、設定変更操作により付与されるチャンスゾーン状態は、ビッグボーナスの終了において開始されるチャンスゾーン状態と同じであることが通常であることから、「設定変更操作」の選択項目にはゲーム数選択ウィンドウを設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら「設定変更操作」の選択項目にもゲーム数選択ウィンドウを設けて個別に設定できるようにしても良いことは言うまでもない。

40

【0241】

次に「終了条件」のサブ項目には、図28に示すように、「ゲーム数消化」と「転落小役」の選択項目に対応してチェックボックスが設けられており、設定対象の呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50が対応するスロットマシン1, 1', 1"におけるチャンスゾーン状態の終了条件に該当する選択項目を全てチェックして設定する。尚、チャンスゾーン状態は、いずれの機種も移行役の入賞により終了するので、これら移行役の入賞の選択項目を選択する必要はない。

【0242】

50

例えば、設定対象の呼び出しランプ装置 200 並びに収集ユニット 50 が対応するスロットマシン 1, 1', 1" が、転落役が入賞せずにチャンスゾーン移行後のゲーム数が規定ゲーム数に到達するか、規定ゲーム数に到達する前に転落役が入賞することで終了する機種（タイプ）である場合であれば、「ゲーム数消化」と「転落小役」の双方の選択項目に対応するチェックボックスをチェックするとともに、「転落小役」に対応するウインドウにおいて、転落小役の種別と該転落小役の入賞により付与されるメダル数とを設定すれば良い。

【0243】

つまり、本実施例のホールコンピュータ 140 の R T 関連設定画面においては、設定対象とする呼び出しランプ装置 200 並びに収集ユニット 50 が対応するスロットマシン 1, 1', 1" が、所定のゲーム数（規定ゲーム数）の消化によりチャンスゾーン状態が終了するスロットマシンであるか、または所定の転落役の入賞によりチャンスゾーン状態が終了するスロットマシンであるかを、「ゲーム数消化」または「転落小役」の選択項目に対応するチェックボックスをチェックすることで選択可能とされており、該 R T 関連設定画面を有するホールコンピュータ 140 によってチャンスゾーン終了条件設定手段が形成されている。

10

【0244】

尚、本実施例では、チャンスゾーン状態は、該チャンスゾーン状態が開始された開始条件の種別に依らず全て終了条件が共通とされているので、共通の終了条件のみを設定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、チャンスゾーン状態の開始条件の種別に依って終了条件が異なる場合には、開始条件の種別毎に終了条件を設定できるようにしても良い。

20

【0245】

また「再突入」のサブ項目には、該「再突入」のサブ項目に対応してチェックボックスが設けられており、設定対象の呼び出しランプ装置 200 並びに収集ユニット 50 が対応するスロットマシン 1, 1', 1" が、再突入型、つまり R T 種別コードの 4 桁目が「A」である機種（タイプ）である場合は、該チェックボックスをチェックすれば良く、該再突入、つまり R T（リプレイタイム）終了において開始されるチャンスゾーン状態に最大ゲーム数（規定ゲーム数）が存在するときは、対応するゲーム数選択ウインドウに該最大ゲーム数（規定ゲーム数）を設定すれば良い。

30

【0246】

つまり、本実施例のホールコンピュータ 140 の R T 関連設定画面においては、設定対象とする呼び出しランプ装置 200 並びに収集ユニット 50 が対応するスロットマシン 1, 1', 1" が、リプレイタイム状態の終了後にチャンスゾーン状態に再度移行する再突入型のスロットマシンであるか否かを設定可能とされており、該 R T 関連設定画面を有するホールコンピュータ 140 によって再突入機種設定手段が形成されている。

【0247】

また、「リプレイタイム（R T）」の項目内には、図 28 に示すように、移行条件と終了条件の 2 つのサブ項目が設けられている。

【0248】

移行条件のサブ項目内には、図 28 に示すように、リプレイタイム（R T）が開始される複数の条件（選択項目）と該条件（選択項目）において開始されるリプレイタイム（R T）の最大ゲーム数（規定ゲーム数）とが設定可能とされている。

40

【0249】

具体的には、「移行条件」のサブ項目内には、「B B 1」、「B B 2」、「R B」、「C Z 中小役」の各選択項目に対応してチェックボックスが設けられており、設定対象の呼び出しランプ装置 200 並びに収集ユニット 50 が対応するスロットマシン 1, 1', 1" において発生するリプレイタイム（R T）の移行条件に該当する選択項目を全てチェックして設定する。

【0250】

50

つまり、対応するスロットマシン 1, 1', 1" がチャンスゾーン状態を発生せずに、ビッグボーナス (1)、ビッグボーナス (2)、レギュラーボーナスの終了により規定のゲーム数のリプレイタイム (RT) に移行する機種 (タイプ) であれば、「BB1」、「BB2」、「RB」に対応するチェックボックスをチェックするとともに、対応する規定ゲーム数を対応するゲーム数選択ウィンドウに設定すれば良い。

【0251】

また、対応するスロットマシン 1, 1', 1" がチャンスゾーン状態を発生する機種 (タイプ) であって、リプレイタイム (RT) の移行条件が所定の小役の入賞である場合であれば、「CZ中小役」に対応するチェックボックスをチェックするとともに、対応する規定ゲーム数を対応する選択ウィンドウに設定すれば良い。

10

【0252】

具体的には、例えば突入役が「ベル」であり、払出枚数が 10 枚であり、規定ゲーム数が 50 ゲームである場合であれば、図 28 に示すように、規定ゲーム数として「50」G を設定すれば良い。

【0253】

また、終了条件のサブ項目内には、図 28 に示すように、リプレイタイム (RT) が終了する複数の条件 (選択項目) が設定可能とされている。

【0254】

具体的には、「終了条件」のサブ項目内には、「移行役入賞」、「ゲーム数消化」、「転落小役」の各選択項目に対応してチェックボックスが設けられており、設定対象の呼び出しランプ装置 200 並びに収集ユニット 50 が対応するスロットマシン 1, 1', 1" において発生するリプレイタイム (RT) の終了条件に該当する選択項目を全てチェックして設定する。

20

【0255】

つまり、前述した RT 機種コードの 1 桁目の記号が「a」、すなわち移行役入賞 (ボーナスの発生) によりリプレイタイム (RT) が終了する機種 (タイプ) である場合には、「移行役入賞」に対応するチェックボックスのみをチェックすれば良く、RT 機種コードの 1 桁目の記号が「b」、すなわち RT 移行後のゲーム数が規定ゲーム数に到達することによりリプレイタイム (RT) が終了する機種 (タイプ) である場合には、「ゲーム数消化」に対応するチェックボックスのみをチェックすれば良く、RT 機種コードの 1 桁目の記号が「c」、すなわちボーナスが当選せずに RT 移行後のゲーム数が規定ゲーム数に到達するか、規定ゲーム数に到達する前にボーナスが当選することによりリプレイタイム (RT) が終了する機種 (タイプ) である場合には、「移行役入賞」と「ゲーム数消化」に対応するチェックボックスをチェックすれば良く、RT 機種コードの 1 桁目の記号が「d」、すなわち RT 移行後にボーナスが当選するか、転落役が入賞することによりリプレイタイム (RT) が終了する機種 (タイプ) である場合には、「移行役入賞」と「転落小役」に対応するチェックボックスをチェックすれば良く、RT 機種コードの 1 桁目の記号が「e」、すなわち転落役が入賞せずに RT 移行後のゲーム数が規定ゲーム数に到達するか、規定ゲーム数に到達する前に転落役が入賞することによりリプレイタイム (RT) が終了する機種 (タイプ) である場合には、「ゲーム数消化」と「転落小役」に対応するチェックボックスをチェックすれば良く、RT 機種コードの 1 桁目の記号が「f」、すなわちボーナスが当選せず、かつ転落役が入賞せずに RT 移行後のゲーム数が規定ゲーム数に到達するか、規定ゲーム数に到達する前にボーナスが当選するか、転落役が入賞することによりリプレイタイム (RT) が終了する機種 (タイプ) である場合には、「移行役入賞」と「ゲーム数消化」と「転落小役」の全てのチェックボックスをチェックすれば良い。

30

40

【0256】

尚、「転落小役」に対応するチェックボックスをチェックする場合には、「転落小役」に対応するウィンドウにおいて、転落小役の種別、例えば「チェリー」と該転落小役の入賞において払い出されるメダル数、例えば「2」とを設定する。

【0257】

50

また、「R T移行判定」の項目内には、図 28 に示すように、リプレイタイム (R T) への移行 (開始) 判定に使用する複数の判定方法に対応してチェックボックスが設けられており、該チェックボックスをチェックすることにより、移行 (開始) 判定に使用する判定方法を指定できる。

【0258】

具体的に、判定方法としては、チャンスゾーン状態が付与されない機種 (タイプ) では、移行役の入賞により発生したボーナスの終了によりリプレイタイム (R T) に移行するので、ボーナス信号 (B B 1 信号、B B 2 信号、R B 信号) の入力終了により R T の開始を判定するボーナス信号判定の選択項目と、リプレイタイム (R T) となった場合には、通常遊技状態やチャンスゾーン状態と比較して、リプレイ役が高頻度にて入賞すること
10 持ちメダル率 (ベース) が向上することから、ベースが閾値を超えたことによりリプレイタイム (R T) への移行と判定するベース判定の選択項目と、リプレイタイム (R T) となった場合には、通常遊技状態やチャンスゾーン状態と比較して、リプレイ役が高頻度にて入賞することから、リプレイ発生率が閾値を超えたことによりリプレイタイム (R T) への移行と判定するリプレイ発生率判定の選択項目と、チャンスゾーン状態中に突入役 (小役) に該当するメダル払出があったことによりリプレイタイム (R T) への移行と判定する突入役払出判定の選択項目とが、対応するチェックボックスとともに設けられており、チェックボックスをチェックすることで、該チェックした選択項目の判定方法によりリプレイタイム (R T) への移行判定が実施される。

【0259】

また、ベース判定の選択項目には、図 28 に示すように、ベースを算出する直近ゲームのゲーム数 (算出対象ゲーム数) と、判定の基準とする閾値と、閾値を超えた場合においてリプレイタイム (R T) に移行したゲームを、算出対象ゲーム数内のどのゲームとするかを指定する移行ゲームとを設定するための選択ウィンドウが設けられており、これら
20 選択ウィンドウにて算出対象ゲーム数、閾値、移行ゲームとを、遊技場が独自に設定できるようになっている。

【0260】

また、リプレイ発生率判定の選択項目にも同様に、リプレイ発生率を算出する直近ゲームのゲーム数 (算出対象ゲーム数) と、判定の基準とする閾値と、閾値を超えた場合においてリプレイタイム (R T) に移行したゲームを、算出対象ゲーム数内のどのゲームとするかを指定する移行ゲームとを設定するための選択ウィンドウが設けられており、これら
30 選択ウィンドウにて算出対象ゲーム数、閾値、移行ゲームとを、遊技場が独自に設定できるようになっている。

【0261】

尚、これらベース並びにリプレイ発生率の算出対象ゲーム数としては、本実施例では、最小値が 5 ゲームで、最大値が、直近ゲームテーブルに一時記憶可能な 20 ゲームの範囲とされているとともに、移行ゲームの指定は、これら設定された算出対象ゲーム数の範囲内にて指定可能とされる。

【0262】

また、ベースの閾値としては、通常遊技状態またはチャンスゾーン状態におけるベースと、リプレイタイムにおけるベース (通常は 100 以上) との間の数値であって、通常遊技状態またはチャンスゾーン状態ではほぼ到達しない数値、例えば 70 等を設定すれば良
40 く、リプレイ発生率の閾値としても、通常遊技状態またはチャンスゾーン状態におけるリプレイ発生率 (1/7.33) と、リプレイタイムにおけるリプレイ発生率 (1/1.17) との間の数値であって、通常遊技状態またはチャンスゾーン状態では、ほぼ到達しない数値、例えば (5/10; 10 ゲーム中に 5 回) 等を設定すれば良い。

【0263】

また、突入役払出判定には、図 28 に示すように、突入役の種別と該突入役の入賞により払い出されるメダル数を設定するための選択ウィンドウが設けられており、該選択ウィ
50 ンドウにて突入役の種別とその入賞により払い出されるメダル数を設定すれば良い。

【0264】

これら判定方法の選択としては、例えば、リプレイ信号を出力しない機種であって、リプレイ入賞と同じ3パルスのメダルOUT信号が出力される払出枚数3の小役或いは小役の組み合わせが存在する機種であれば、これら払出枚数3の小役の入賞がリプレイ発生としてカウントされてしまうことにより、リプレイ発生率に誤差を生じる可能性がある場合であればベース判定をチェックする等のように、機種（タイプ）に応じて選択すれば良い。

【0265】

尚、上記したように、リプレイ入賞以外に払出枚数3の小役が存在する機種であっても、その小役の入賞確率が、リプレイ入賞確率に比較して著しく低ければ、リプレイ発生率判定を選択しても問題なくリプレイタイム（RT）への移行判定を実施できる場合がある。

10

【0266】

また、これら選択項目に対応するチェックボックスは、同時に複数のチェックボックスをチェックしても良く、例えば、ベース判定とリプレイ発生率判定の双方をチェックした場合であれば、双方の判定方法によりリプレイタイム（RT）への移行と判定されることでリプレイタイム（RT）への移行と判定されるようになっており、複数の判定方法を同時にチェックすることで、互いの判定方法の弱点を補完できるようになっている。

【0267】

具体的には、例えば、呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50が対応するスロットマシン1、1'、1"が、リプレイタイム（RT）への突入役と同じ払出枚数が払い出される小役または小役の組み合わせが存在する機種、具体的には、複数種類のリプレイ入賞が入賞可能な機種であって、そのリプレイ入賞内の1種類のリプレイ入賞のみが突入役である等の場合には、突入役払出判定に加えて、ベース判定とリプレイ発生率判定のいずれか一方または双方をチェックすることで、チャンスゾーン状態中に、これら突入役と同じ払出枚数が払い出される小役または小役の組み合わせが発生したことにより、誤ってリプレイタイム（RT）への移行と判定されることを回避でき、より正確なリプレイタイム（RT）への移行判定を実施できるようになる。

20

【0268】

つまり、本実施例の「RT移行判定」の項目については、該項目内の各判定方法は重複して選択可能とされており、これらの判定方法の内、「ボーナス信号判定」については、該判定方法においてリプレイタイム（RT）の移行と判定されることにより、他の判定方法の判定結果に依ることなくリプレイタイム（RT）の移行と判定される独立判定項目であるのに対し、「突入役払出判定」、「ベース判定」、「リプレイ発生率判定」については、選択（チェック）された各判定方法の全てがリプレイタイム（RT）の移行と判定することでリプレイタイム（RT）の移行と判定される連携判定項目とされている。

30

【0269】

また、「RT終了判定」の項目内には、図28に示すように、リプレイタイム（RT）の終了（開始）判定に使用する複数の判定方法に対応してチェックボックスが設けられており、該チェックボックスをチェックすることにより、終了判定に使用する判定方法を指定できる。

40

【0270】

具体的に、判定方法としては、移行役の入賞に伴うボーナス信号（BB1信号、BB2信号、RB信号）の入力によりRTの終了を判定するボーナス信号判定の選択項目と、消化ゲーム数が規定ゲーム数に達することによりRTの終了を判定するゲーム数判定の選択項目と、リプレイタイム（RT）が終了して通常遊技状態或いはチャンスゾーン状態となった場合には、リプレイタイム（RT）と比較して持ちメダル率（ベース）が低下することから、ベースが閾値よりも低くなったことによりリプレイタイム（RT）の終了と判定するベース判定の選択項目と、リプレイタイム（RT）が終了して通常遊技状態或いはチャンスゾーン状態となった場合には、リプレイ役が入賞する頻度が低下することから、リ

50

プレイ発生率が閾値よりも低くなったことによりリプレイタイム（R T）の終了と判定するリプレイ発生率判定の選択項目と、リプレイタイム（R T）中に転落役（小役）に該当するメダル払出があったことによりリプレイタイム（R T）の終了と判定する転落役払出判定の選択項目とが、対応するチェックボックスとともに設けられており、チェックボックスをチェックすることで、該チェックした選択項目の判定方法によりリプレイタイム（R T）への終了判定が実施される。

【0271】

また、ベース判定の選択項目には、図28に示すように、ベースを算出する直近ゲームのゲーム数（算出対象ゲーム数）と、判定の基準とする閾値と、閾値より低くなった場合においてリプレイタイム（R T）が終了したゲームを、算出対象ゲーム数内のどのゲームとするかを指定する移行ゲームとを設定するための選択ウィンドウが設けられており、これら選択ウィンドウにて算出対象ゲーム数、閾値、移行ゲームとを、遊技場が独自に設定できるようになっている。

10

【0272】

また、リプレイ発生率判定の選択項目にも同様に、リプレイ発生率を算出する直近ゲームのゲーム数（算出対象ゲーム数）と、判定の基準とする閾値と、閾値より低くなった場合においてリプレイタイム（R T）が終了したゲームを、算出対象ゲーム数内のどのゲームとするかを指定する移行ゲームとを設定するための選択ウィンドウが設けられており、これら選択ウィンドウにて算出対象ゲーム数、閾値、移行ゲームとを、遊技場が独自に設定できるようになっている。

20

【0273】

尚、本実施例では、ベース判定とリプレイ発生率判定の算出対象ゲーム数の選択ウィンドウを、「R T移行判定」と「R T終了判定」のそれぞれについて設けているが、これらの「R T移行判定」と「R T終了判定」のそれぞれに異なる算出対象ゲーム数を設定することは不可とされ、「R T移行判定」と「R T終了判定」のいずれか一方の算出対象ゲーム数を設定した場合には、該設定した算出対象ゲーム数が他方の算出対象ゲーム数として自動的に入力されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら「R T移行判定」と「R T終了判定」のそれぞれについて、異なる算出対象ゲーム数を設定可能とし、これら「R T移行判定」と「R T終了判定」にて使用するベースやリプレイ発生率を異なるものとしても良い。

30

【0274】

また、転落役払出判定には、図28に示すように、転落役の入賞により払い出されるメダル数を設定するための選択ウィンドウが設けられており、該選択ウィンドウにて転落役の入賞により払い出されるメダル数を設定すれば良い。

【0275】

これら判定方法の選択としては、リプレイタイム（R T）の終了条件として「移行役入賞」をチェックした場合であればボーナス信号判定をチェックし、リプレイタイム（R T）の終了条件として「ゲーム数消化」をチェックした場合であればゲーム数判定をチェックすれば良く、「転落小役」をチェックした場合であれば転落役払出判定をチェックすれば良い。

40

【0276】

但し、転落役払出判定をチェックした場合には、R T移行判定において上述したように、スロットマシン1, 1', 1"がリプレイタイム（R T）の転落役と同じ払出枚数が払い出される小役または小役の組み合わせが存在する機種（タイプ）であると、リプレイタイム（R T）中に、これら転落役と同じ払出枚数が払い出される小役または小役の組み合わせが発生したことにより、誤ってリプレイタイム（R T）の終了と判定されてしまう可能性があり終了判定が正確に実施されない場合が生じるので、このように転落役と同じ払出枚数が払い出される小役または小役の組み合わせが存在する機種（タイプ）については、これら転落役払出判定とともに、ベース判定またはリプレイ発生率判定の少なくとも一方を重複して選択しておき、これら選択（チェック）された各判定方法の全てがリプレイ

50

タイム（R T）の終了と判定することでリプレイタイム（R T）の終了と判定されるようにすることで、より正確にリプレイタイム（R T）の終了を判定できるように設定することが好ましい。

【0277】

つまり、本実施例の「R T終了判定」の項目についても、該項目内の各判定方法は重複して選択可能とされており、これらの判定方法の内、「ボーナス信号判定」と「ゲーム数判定」とは、各判定方法においてリプレイタイム（R T）の終了と判定されることにより、他の判定方法の判定結果に依ることなくリプレイタイム（R T）の終了と判定される独立判定項目であるのに対し、「転落役払出判定」、「ベース判定」、「リプレイ発生率判定」は、R T移行判定と同じく、選択（チェック）された各判定方法の全てがリプレイタイム（R T）の終了と判定することでリプレイタイム（R T）の終了と判定される連携判定項目とされている。

10

【0278】

尚、判定方法の選択としては、上述した例に限定されるものではなく、例えば、スロットマシン1'，1"のように、リプレイ信号が出力される機種（タイプ）で、リプレイ発生率からほぼ確実にリプレイタイム（R T）の終了を判定できる場合であれば、「移行役入賞」をチェックした場合であっても、「ボーナス信号判定」をチェックせずに「リプレイ発生率判定」を選択（チェック）するようにしても良いし、同様に、「転落小役」をチェックした場合であっても、「転落役払出判定」をチェックせずに「リプレイ発生率判定」を選択（チェック）するようにしても良い。

20

【0279】

つまり、本実施例のホールコンピュータ140のR T関連設定画面においては、1単位期間特定手段となる制御マイコン（MPU）279、579が実施する、後述するリプレイタイム判定処理において、リプレイタイムの開始と終了とによりリプレイタイムの期間の特定に使用する情報を、ゲーム実施情報であるメダルIN信号による「ゲーム数判定」とするか、付与情報であるメダルOUT信号による「転落役払出判定」とするか、リプレイ入賞情報となるリプレイ信号によるリプレイ発生率判定とするかを設定可能とされており、該R T関連設定画面を有するホールコンピュータ140によってリプレイタイム期間特定情報種別設定手段が形成されている。

【0280】

30

ここで、代表的な各機種（タイプ）毎のR T関連設定の具体的な設定について説明する。尚、説明する機種としては、前述のR T機種コード（図8参照）において、NNN0a（チャンスゾーンを発生しない機種）、ANNA1c（チャンスゾーン発生、再突入なし、設定値変更突入有り）、AAA3e（チャンスゾーン発生、再突入有り、設定値変更突入有り）の3つの機種について以下に説明する。

【0281】

まず、R T機種コードNNN0aの機種の場合については、「チャンスゾーン」の項目において「なし」をチェックし、「リプレイタイム（R T）」の項目においては、R Tの開始条件、例えば、「BB1」、「BB2」、「RB」をチェックして、各規定ゲーム数を設定するとともに、R T機種コードの1桁目が「a」であるので、R T終了条件として「移行役入賞」の項目にチェックすれば良い。

40

【0282】

そして、「R T移行判定」の項目においては、「ボーナス信号判定」をチェックし、「R T終了判定」の項目においても「ボーナス信号判定」をチェックすれば良い。

【0283】

次に、R T機種コードANNA1cの機種の場合については、「チャンスゾーン」の項目において「あり」をチェックし、該チェックによりアクティブ化される発生条件、終了条件を設定する。尚、R T機種コードの4桁目が「N」であるので、「再突入」のチェックボックスはチェックしない。

【0284】

50

発生条件としては、たとえば、ビッグボーナス（１）並びにビッグボーナス（２）の終了により２０ゲームのチャンスゾーン状態が付与され、レギュラーボーナスの終了により１０ゲームのチャンスゾーン状態が付与される機種（タイプ）であれば、図２８に例示されるのと同様に、「ＢＢ１」、「ＢＢ２」、「ＲＢ」の選択項目のチェックボックスをチェックして、対応する選択ウインドウに規定ゲーム数を設定すれば良い。

【０２８５】

更に、ＲＴ機種コードの３桁目が「Ａ」であるので、「設定変更操作」の選択項目に対応するチェックボックスをチェックする。

【０２８６】

終了条件としては、たとえば、規定ゲーム数の消化或いは転落小役の入賞によりチャンスゾーン状態が終了する機種（タイプ）であれば、「ゲーム数消化」の選択項目と「転落小役」の選択項目に対応するチェックボックスをチェックし、転落小役の種別と払出枚数を、「転落小役」の選択項目に対応する選択ウインドウに設定すれば良く、これにより、上記開始条件の成立により開始と判定されたチャンスゾーン状態におけるゲーム数が規定ゲーム数となるか、或いはチャンスゾーン状態にて転落小役に該当する払出枚数の払出が発生することによりチャンスゾーン状態が終了と判定される。

【０２８７】

また、「リプレイタイム（ＲＴ）」の項目においては、チャンスゾーン状態が発生する機種であるので、移行条件のサブ項目においては「ＣＺ中小役」のチェックボックスをチェックし、突入役の種別（例えばベル）と払出枚数（例えば１０）、並びに移行するチャンスゾーン状態の規定ゲーム数（例えば５０）とを対応する選択ウインドウに設定すれば良い。

【０２８８】

一方、終了条件のサブ項目においては、ＲＴ機種コードの１桁目が「ｃ」であるので、「移行役入賞」並びに「ゲーム数消化」の選択項目をチェックすれば良い。

【０２８９】

そして、「ＲＴ移行判定」の項目においては、「突入役払出判定」をチェックするとともに、対応する選択ウインドウに突入役の払出枚数、例えば、突入役が「ベル」であって払出枚数が１０枚であれば、「１０」を設定する。

【０２９０】

この際、前述したように、突入役と同じ枚数のメダルが払い出される他の小役や小役の組み合わせが存在する場合には、実際には、突入役が入賞していないにもかかわらず、突入役が入賞してリプレイタイム（ＲＴ）に移行したものと誤判定される可能性が生じるので、このようにリプレイタイム（ＲＴ）への移行判定が不正確になる可能性があると考えられる場合には、「突入役払出判定」に加えて「ベース判定」および／または「リプレイ発生率判定」をチェックするか、或いは、「突入役払出判定」に代えて「ベース判定」および／または「リプレイ発生率判定」をチェックすれば良い。

【０２９１】

また、「ＲＴ終了判定」の項目においては、リプレイタイム（ＲＴ）の終了条件が、上述したように「移行役入賞」並びに「ゲーム数消化」であるので、これら「移行役入賞」並びに「ゲーム数消化」に対応した判定方法である「ボーナス信号判定」並びに「ゲーム数判定」をチェックすれば良い。

【０２９２】

次に、ＲＴ機種コードＡＡＡ３ｅの機種の場合については、「チャンスゾーン」の項目において「あり」をチェックし、該チェックによりアクティブ化される発生条件、終了条件を設定する。尚、ＲＴ機種コードの４桁目が「Ａ」であるので、「再突入」のチェックボックスをチェックし、再突入により開始されるチャンスゾーン状態の規定ゲーム数が存在する場合、例えば、規定ゲーム数が１０ゲームであれば、該規定ゲーム数である「１０」を対応する選択ウインドウに設定すれば良い。

【０２９３】

10

20

30

40

50

発生条件としては、たとえば、特定の小役である「ベル」の入賞により3ゲームのチャンスゾーン状態が付与されるとともに、大当たり間ゲーム数が600ゲームで999ゲームのチャンスゾーン状態が付与される機種（タイプ）であれば、「小役」の選択項目に対応するチェックボックスをチェックして、該小役の種別と払出枚数並びに規定ゲーム数を選択ウインドウに設定するとともに、「大当たり間ゲーム数」の選択項目に対応するチェックボックスをチェックし、大当たり間ゲーム数の数値と規定ゲーム数とを対応する選択ウインドウに設定すれば良い。

【0294】

更に、RT機種コードの3桁目が「A」であるので、「設定変更操作」の選択項目に対応するチェックボックスをチェックする。

【0295】

終了条件としては、たとえば、規定ゲーム数の消化によりチャンスゾーン状態が終了する機種（タイプ）であれば、「ゲーム数消化」の選択項目に対応するチェックボックスをチェックすれば良い。

【0296】

また、「リプレイタイム（RT）」の項目においては、チャンスゾーン状態を発生する機種であるので、移行条件のサブ項目においては「CZ中小役」のチェックボックスをチェックし、突入役の種別（例えばベル）と払出枚数（例えば10）、並びに移行するチャンスゾーン状態の規定ゲーム数（例えば30）とを対応する選択ウインドウに設定すれば良い。

【0297】

一方、終了条件のサブ項目においては、RT機種コードの1桁目が「e」であるので、「移行役入賞」、「ゲーム数消化」並びに「転落小役」の選択項目をチェックし、転落小役の種別（例えばチェリー）と払出枚数（2枚）とを、「転落小役」の選択項目に対応する選択ウインドウに設定すれば良い。

【0298】

そして、「RT移行判定」の項目における設定に関しては、上述したRT機種コードANA1cの機種の場合と同じであるので、ここでの説明は省略する。

【0299】

また、「RT終了判定」の項目においては、リプレイタイム（RT）の終了条件が、上述したように「移行役入賞」、「ゲーム数消化」、「転落小役」であるので、これら「移行役入賞」並びに「ゲーム数消化」に対応した判定方法である「ボーナス信号判定」、「ゲーム数判定」並びに「転落役払出判定」をチェックすれば良い。

【0300】

この際、転落役と同じ枚数のメダルが払い出される他の小役や小役の組み合わせが存在する場合には、実際には、転落役が入賞していないにもかかわらず、転落役が入賞してリプレイタイム（RT）が終了したものと誤判定される可能性が生じるので、このようにリプレイタイム（RT）の終了判定が不正確になる可能性があると考えられる場合には、「転落役払出判定」に加えて「ベース判定」および／または「リプレイ発生率判定」をチェックするか、或いは、「転落役払出判定」に代えて「ベース判定」および／または「リプレイ発生率判定」をチェックすれば良い。

【0301】

そして、これらRT関連設定画面における各項目において設定内容を指定した後に、該RT関連設定画面の下方に設けられている「設定」の選択入力部を選択入力することで、該RT関連設定画面にて選択した内容を特定可能なデータを含むRT関連設定情報が、「設定対象台」の項目において指定した台番号（島の場合は島に設置される全ての台番号）に対応して本日遊技情報テーブルに記憶されている呼び出しランプIDの呼び出しランプ装置200、すなわち、「設定対象台」の項目にて指定した台番号のスロットマシン1, 1', 1"に対応して設置されている呼び出しランプ装置200と、「設定対象台」の項目において指定した台番号に対応して本日遊技情報テーブルに記憶されている収集ユニッ

10

20

30

40

50

トIDの収集ユニット50、すなわち、「設定対象台」の項目にて指定した台番号のスロットマシン1, 1', 1"に接続されている収集ユニット50に対して送信され、呼び出しランプ装置200のEEPROM276、並びに収集ユニット50のEEPROM576においてRT関連設定情報記憶処理が制御マイコン(MPU)279、579により実施されることで、これら送信されたRT関連設定情報がEEPROM276, 576に記憶されて、該呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50において実施される後述の各処理において利用される。尚、収集ユニット50においては、接続されているスロットマシン1, 1', 1"が複数の4台であるので、接続されているスロットマシン1, 1', 1"の各台番号に対応付けて設定情報が記憶される。

【0302】

つまり、制御マイコン(MPU)279が実施するRT関連設定情報記憶処理においては、設定対象とする呼び出しランプ装置200が対応するスロットマシン1, 1', 1"が、設定変更操作(所定操作)の実施によりチャンスゾーン状態に移行する操作突入型のスロットマシンであるか否かを、RT関連設定画面の「設定変更操作」に対応するチェックボックスのチェックの有無を含むRT関連設定情報を記憶することで設定可能とされており、該RT関連設定情報記憶処理を実施する制御マイコン(MPU)279によって操作突入機種設定手段が形成されている。

【0303】

また、制御マイコン(MPU)279が実施するRT関連設定情報記憶処理においては、設定対象とする呼び出しランプ装置200が対応するスロットマシン1, 1', 1"が、所定のゲーム数(規定ゲーム数)の消化によりチャンスゾーン状態が終了するスロットマシンであるか、または所定の転落役の入賞によりチャンスゾーン状態が終了するスロットマシンであるかを、RT関連設定画面の「ゲーム数消化」または「転落小役」の選択項目に対応するチェックボックスのチェックの有無を含むRT関連設定情報を記憶することで設定可能とされており、該RT関連設定情報記憶処理を実施する制御マイコン(MPU)279によってチャンスゾーン終了条件設定手段が形成されている。

【0304】

また、制御マイコン(MPU)279が実施するRT関連設定情報記憶処理においては、設定対象とする呼び出しランプ装置200が対応するスロットマシン1, 1', 1"が、リプレイタイム状態の終了後にチャンスゾーン状態に再度移行する再突入型のスロットマシンであるか否かを、RT関連設定画面の「再突入」のサブ項目に対応するチェックボックスのチェックの有無を含むRT関連設定情報を記憶することで設定可能とされており、該RT関連設定情報記憶処理を実施する制御マイコン(MPU)279によって再突入機種設定手段が形成されている。

【0305】

また、制御マイコン(MPU)279が実施するRT関連設定情報記憶処理においては、1単位期間特定手段となる制御マイコン(MPU)279が実施する、後述するリプレイタイム判定処理において、リプレイタイムの開始と終了とによりリプレイタイムの期間の特定に使用する情報を、ゲーム実施情報であるメダルIN信号による「ゲーム数判定」とするか、付与情報であるメダルOUT信号による「転落役払出判定」とするか、リプレイ入賞情報となるリプレイ信号によるリプレイ発生率判定とするかを、各選択項目に対応するチェックボックスのチェックの有無を含むRT関連設定情報を記憶することで設定可能とされており、該RT関連設定情報記憶処理を実施する制御マイコン(MPU)279によってリプレイタイム期間特定情報種別設定手段が形成されている。

【0306】

また、本実施例のホールコンピュータ140においては、所定の操作を実施することで、図29に示す1単位関連設定画面が表示され、各呼び出しランプ装置200並びに収集ユニット50における1単位に関する設定を行うことができるようになっている。

【0307】

この本実施例のRT関連設定画面は、図29に示すように、設定対象とする呼び出しラ

10

20

30

40

50

ランプ装置 200 並びに収集ユニット 50 が対応するスロットマシン 1, 1', 1" を選択指定するための「設定対象台」の項目と、チャンスゾーン状態中にボーナスが発生した場合の単位継続の実施／非実施を設定するための「単位継続設定」の項目と、1 単位の終端となるチャンスゾーン状態を、1 単位に含めるか否かを設定するための「終端チャンスゾーン設定」の項目とが設けられている。

【0308】

この 1 単位関連設定画面における「設定対象台」の項目は、重複当選関連設定画面並びに RT 関連設定画面と同一とされ、排他選択可能とされた「島単位」と「台単位」の各選択メニュー毎にチェックボックス並びに選択ウインドウとが設けられており、「島単位」を選択して島番号を入力することで、設定対象とする呼び出しランプ装置 200 並びに収集ユニット 50 が対応するスロットマシン 1, 1', 1" を「島単位」毎に指定可能とされているとともに、スロットマシン 1, 1', 1" の台番号を指定することで、1 台のスロットマシン 1, 1', 1" に対応する呼び出しランプ装置 200 並びに収集ユニット 50 を設定対象として指定可能とされている。

10

【0309】

また、「単位継続設定」の項目には、「する」、「しない」の項目に対応してチェックボックスが設けられており、「する」に対応するチェックボックスを選択（チェック）することで、チャンスゾーン状態中にボーナスが発生した場合にも 1 単位を継続するように設定できる一方、「しない」に対応するチェックボックスを選択（チェック）することで、チャンスゾーン状態中にボーナスが発生した場合には 1 単位を継続せず、該ボーナスの発生時点で 1 単位が終了するとともに該発生したボーナスの開始時点を新たな 1 単位の開始とするように設定できる。

20

【0310】

また、「終端チャンスゾーン設定」の項目にも、「含める」、「含めない」の項目に対応してチェックボックスが設けられており、「含める」に対応するチェックボックスを選択（チェック）することで、リプレイタイム（RT）に移行しない終端チャンスゾーン、具体的には、通常遊技状態に移行したチャンスゾーンを 1 単位に含めるように設定できる一方、「含めない」に対応するチェックボックスを選択（チェック）することで、リプレイタイム（RT）に移行しない終端チャンスゾーンを 1 単位に含めないように設定できる。

30

【0311】

尚、本実施例では、「単位継続設定」において「しない」の項目が選択（チェック）され、「終端チャンスゾーン設定」の項目において「含めない」の項目が選択（チェック）されている場合には、ボーナスが発生することで終端となるチャンスゾーン状態も、「リプレイタイム（RT）に移行しない終端チャンスゾーン」に該当するため、1 単位に含めないようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらボーナスが発生することで終端となるチャンスゾーン状態を、設定にかかわらず、一義的に 1 単位に含めるようにしても良いし、或いは、これらボーナスが発生することで終端となるチャンスゾーン状態を 1 単位に含めるか否かを、1 単位関連設定画面において設定可能としても良い。

40

【0312】

そして、これら 1 単位関連設定画面における各項目において設定内容を指定した後に、該 1 単位関連設定画面の下方に設けられている「設定」の選択入力部を選択入力することで、該 1 単位関連設定画面にて選択した内容を特定可能なデータを含む 1 単位関連設定情報が、「設定対象台」の項目において指定した台番号（島の場合は島に設置される全ての台番号）に対応して本日遊技情報テーブルに記憶されている呼び出しランプ ID の呼び出しランプ装置 200、すなわち、「設定対象台」の項目にて指定した台番号のスロットマシン 1, 1', 1" に対応して設置されている呼び出しランプ装置 200 と、「設定対象台」の項目において指定した台番号に対応して本日遊技情報テーブルに記憶されている収集ユニット ID の収集ユニット 50、すなわち、「設定対象台」の項目にて指定した台番

50

号のロットマシン 1, 1', 1" に接続されている収集ユニット 50 に対して送信され、これら R T 関連設定情報が呼び出しランプ装置 200 の E E P R O M 276、並びに収集ユニット 50 の E E P R O M 576 に記憶されて、該呼び出しランプ装置 200 並びに収集ユニット 50 において実施される後述の各処理において利用される。尚、収集ユニット 50 においては、接続されているロットマシン 1, 1', 1" が複数の 4 台であるので、接続されているロットマシン 1, 1', 1" の各台番号に対応付けて設定情報が記憶される。

【0313】

以下、本実施例 1 のロットマシン 1, 1', 1" から、B B 1 信号、B B 2 信号、R B 信号、メダル I N 信号、メダル O U T 信号、リプレイ信号、設定変更信号の出力に応じて呼び出しランプ装置 200 において実施される各種処理について、図 30～37、図 39 のフロー図に基づいて以下に説明する。尚、以下に説明する各処理は、後述するように、収集ユニット 50 の制御マイコン (M P U) 579 によっても、各ポート 581～584 毎に実施されるので、処理の主体を制御マイコン (M P U) 279、579 として示し、信号入力部としては、第 1 ポート 581 を例として示すものとし、「対応するロットマシン」とは、各ポートに接続されているロットマシンを指すものとする。

【0314】

まず、これら B B 1 信号、B B 2 信号、R B 信号、メダル I N 信号、メダル O U T 信号、リプレイ信号、設定変更信号の信号変化の有無や入力の有無は、図 30 に示す割込監視処理を制御マイコン (M P U) 279、579 が実施することにより、常時監視されている。

【0315】

つまり、該割込監視処理においては、図 30 に示すように、まず、メダル I N 信号の入力の有無を判定し (S K 1)、該判定においてメダル I N 信号の入力が無い場合には S K 2 のステップに進んでメダル O U T 信号の入力の有無を判定し、該判定においてメダル O U T 信号の入力が無い場合には S K 3 のステップに進んで、B B 1 信号、B B 2 信号、R B 信号に変化があるか否かを判定し、該判定において B B 1 信号、B B 2 信号、R B 信号に変化が無い場合には S K 4 のステップに進んでリプレイ信号の入力の有無を判定し (S K 4)、該判定においてリプレイ信号の入力が無い場合には S K 5 のステップに進んで設定変更信号の入力の有無を判定し (S K 5)、設定変更信号の入力無い場合には S K 1 のステップに戻ること、これら S K 1～S K 5 のステップを巡回実施することにより、メダル I N 信号の入力の有無、メダル O U T 信号の入力の有無、並びに B B 1 信号、B B 2 信号、R B 信号の変化の有無、リプレイ信号の入力の有無、設定変更信号の入力の有無を監視する。

【0316】

そして、対応するロットマシン 1, 1', 1" において、スタートスイッチ 7 が操作されてゲームが開始されることにより、メダル I N 信号が信号入力部 278 d (581 d) に入力された場合には、該メダル I N 信号の入力が S K 1 のステップにおいて検知されて図 31 に示す S t 1～S t 4 の各ステップから成る S K 6 の投入関連処理とともに、S K 7～S K 11 の各処理が実施される。

【0317】

また、対応するロットマシン 1, 1', 1" において、ゲームが終了して、小役入賞またはリプレイが発生することに応じてメダル O U T 信号が信号入力部 278 e (581 e) に入力された場合には、該メダル O U T 信号の入力が S K 2 のステップにおいて検知されて図 33 に示す S h 1～S h 11 の各ステップから成る S K 14 の払出関連処理とともに、S K 8～S K 11 の各処理が実施される。

【0318】

また、B B 1 信号、B B 2 信号、R B 信号に変化があった場合には、該信号変化が S K 3 のステップにおいて検知されて S K 13 の図 36 に示す S 1～S 33 の各ステップから成る遊技状態特定処理並びに S K 14 の図 37 に示す S s 1～S s 8 のステップから成る

10

20

30

40

50

設定値推定処理が実施される。

【0319】

また、対応するスロットマシン1'、1"において、リプレイが発生することに応じてリプレイ信号が信号入力部278f(581f)に入力された場合には、該リプレイ信号の入力がSK4のステップにおいて検知されてSK15のステップが実施される。

【0320】

また、対応するスロットマシン1、1'、1"において、設定変更操作が実施されることに応じて設定変更信号が信号入力部278g(581g)に入力された場合には、該設定変更信号の入力がSK5のステップにおいて検知されてSK16並びにSK17のステップが実施される。

10

【0321】

まず、対応するスロットマシンがリプレイ信号出力型のスロットマシン1'或いは全出力型のスロットマシン1"である場合であって、リプレイ信号が信号入力部278f(581f)に入力された場合の処理について説明すると、リプレイ信号の信号入力部278f(581f)への入力は、SK1~SK5の監視状態におけるSK4のステップにおいて検知されてSK15のステップに進み、直近ゲームテーブル(図15、図21)において、後述するSK9の直近ゲームテーブル更新処理にて登録される最新ゲームの「リプレイ」の項目を「1」に更新して、リプレイ入賞の発生を登録した後、SK1~SK5の監視状態に戻る。

【0322】

また、対応するスロットマシンが全出力型のスロットマシン1"である場合であって、図12(c)に示す設定変更信号が信号入力部278g(581g)に入力された場合には、該設定変更信号の信号入力部278g(581g)への入力が、SK1~SK5の監視状態におけるSK5のステップにおいて検知されてSK16のステップに進み、対応するスロットマシン1"が、設定変更突入型であるか否か、すなわち、チャンスゾーン状態の発生条件として設定変更操作がチェックされているか否かを、RT関連設定情報に基づいて判定する。

20

【0323】

そして、該判定にて、チャンスゾーン状態の発生条件として設定変更操作がチェックされていないと判定した場合には、SK1~SK5の監視状態に戻る一方、チャンスゾーン状態の発生条件として設定変更操作がチェックされていると判定した場合には、遊技情報テーブルの遊技状態(現在)を「チャンス」に更新するとともに、総CZ発生回数に1を加算更新し、RT関連設定情報に基づいて、該設定変更操作に対応する規定ゲーム数(本実施例ではBB1と同じ)を特定し、該特定した規定ゲーム数を、消化ゲームカウンタの「チャンスゾーン」の遊技状態に対応する消化ゲーム数としてセットする。

30

【0324】

次いで、遊技状態履歴テーブルの本日データに状態別データを新たに追加し、その遊技状態にチャンスゾーン状態を示す「チャンス」とその回数(更新後の総CZ発生回数)、並びにその時点の時刻を登録(格納)し、総ゲーム数、総投入メダル数、総払出メダル数のデータとして、その時点において遊技情報テーブル(本日)に記憶されている総ゲーム数(その時点における総ゲーム数に相当)、総投入メダル数(その時点における総投入メダル数に相当)、総払出メダル数(その時点における総払出メダル数に相当)、をそれぞれ登録(格納)する。

40

【0325】

そして、該新規登録した状態別データの総ゲーム数、総投入メダル数、総払出メダル数の値から、該新規登録する前において最新の状態別データであった直近の状態別データの総ゲーム数、総投入メダル数、総払出メダル数の値をそれぞれ減算して、変更前の遊技状態中において発生したゲーム数、投入メダル数、払出メダル数、差メダル数をそれぞれ算出し、該変更前の遊技状態の状態別データである新規登録した状態別データの直近の状態別データにおけるゲーム数、投入メダル数、払出メダル数、差メダル数の各項目に登録(

50

格納)して該状態別データを確定して、遊技状態履歴テーブルを更新する。

【0326】

但し、状態別データの追加に際して、遊技情報テーブルの総ゲーム数が「0」、つまり、1ゲームも実施されていない場合であって、遊技状態履歴テーブルに未確定状態の状態別データとして、遊技状態が「通常」である状態別データのみが登録されている場合には、前述したように、該遊技状態を「通常」から「チャンス(1)」に更新した後、SK1～SK5の監視状態に戻る。

【0327】

更に、RT関連設定情報に基づいて、「終端チャンスゾーン設定」の設定内容を特定し、「終端チャンスゾーン設定」が「含める」の設定である場合には、遊技状態に「チャンス」を格納した状態別データに、該に「単位」の項目に格納されている単位番号に1を加えた単位番号を格納する。尚、上記したように、チャンス(1)に更新した場合については、「単位」の項目には単位番号「1」を格納して、該チャンスゾーン状態を含む1単位の開始とする一方、「含めない」の設定である場合には、何も格納しない。

【0328】

つまり、本実施例の割込監視処理におけるSK17のステップにおいては、対応するスロットマシン1”が、ホールコンピュータ140のRT関連設定画面(操作突入機種設定手段)にてチャンスゾーン状態の発生条件として設定変更操作がチェックされている、すなわち、操作突入型のスロットマシンであると設定されているとSK16のステップにて判定されたときは、該設定変更操作(所定操作)が実施されたことを特定するための所定の操作対応条件の成立、すなわち設定変更信号の入力に基づいて、チャンスゾーン状態の発生(開始)と判定するとともに、「終端チャンスゾーン設定」が「含める」との設定である場合には、該開始を判定したチャンスゾーン状態が1単位(1単位期間)に含まれるようにしており、該割込監視処理を実施する制御マイコン(MPU)279、579により判定手段並びに1単位期間特定手段が形成されている。

【0329】

次に、メダルIN信号が信号入力部278d(581d)に入力された場合には、該信号入力部278d(581d)へのメダルIN信号の入力がSK1にて検知されてSK6に進み、図31に示す投入関連処理が実施される。

【0330】

本実施例のSK6の投入関連処理においては、図31に示すように、入力されてきたメダルIN信号を構成するパルス数により、ゲームに使用されたメダル数(投入メダル数)を特定する(St1)。具体的に、メダルIN信号を構成するパルス数が1パルス(ボーナス中)であれば投入メダル数を1として特定し、メダルIN信号を構成するパルス数が3パルス(通常遊技状態中、RT(リプレイタイム)中、チャンスゾーン状態中)であれば投入メダル数を3として特定する。

【0331】

そしてSt2のステップに進み、St1のステップにおいて特定した投入メダル数を、遊技情報テーブルの総投入メダル数に加算更新する。尚、該総投入メダル数の更新に伴って差メダル数も更新される。

【0332】

次に、St3のステップに進み、総ゲーム回数、ボーナス間ゲーム数に1を加算更新した後、小役ゲームカウンタを更新する(St4)。

【0333】

このSt4のステップにおいては、小役ゲームカウンタに経過ゲーム数の数値が登録されている小役が存在する場合において、当該小役の経過ゲーム数の数値に1を加算更新することにより、当該小役の入賞が発生したときからの経過ゲーム数が小役ゲームカウンタにて計数される。

【0334】

つまり、本実施例の投入関連処理のSt4のステップにおいて小役ゲームカウンタが更

10

20

30

40

50

新されることにより、後述する特定一般入賞発生特定手段となる払出関連処理の S h 3 のステップにおいて、特定の一般入賞であるチェリー、スイカ、1 枚役の発生が特定されてからのゲーム数が計数されており、該投入関連処理の S t 4 のステップを実施する制御マイコン (M P U) 2 7 9 によってゲーム数計数手段が構成されている。

【0 3 3 5】

そして、該 S K 6 の投入関連処理が実施された後、S K 7 のステップに進んで、消化ゲーム数カウンタ更新処理を実施する。

【0 3 3 6】

本実施例の消化ゲーム数カウンタ更新処理においては、ボーナス信号 (B B 1、B B 2、R B のいずれかの信号) が入力中 (O N 状態) であるか否かを判定し、ボーナス信号の入力がなく、且つ、消化ゲーム数カウンタ (図 1 4 参照) に消化ゲーム数 (いずれの遊技状態のゲーム数でも) が残存する場合には、該消化ゲーム数から 1 を減算更新する。つまり、後述するように、リプレイタイムまたはチャンスゾーン状態と判定されることで消化ゲーム数にセットされた最大ゲーム数 (規定ゲーム数) が、メダル I N 信号の入力に応じて 1 ずつ減算更新されていき、該消化ゲーム数が 0 となることで、最大ゲーム数 (規定ゲーム数) が消化されたことを判断できるようになっている。

【0 3 3 7】

該消化ゲーム数カウンタ更新処理の後、S K 8 のステップに進み、ボーナス信号 (B B 1、B B 2、R B のいずれかの信号) が入力中 (O N 状態) であるか否かを判定する。

【0 3 3 8】

これらボーナス信号が入力中である場合には、対応するスロットマシン 1、1'、1" の遊技状態は、ビッグボーナス 1 か、ビッグボーナス 2 か、或いはレギュラーボーナスのいずれかであるので、リプレイタイムの開始並びに終了や、チャンスゾーンの開始並びに終了を判定する必要がなく、さらに、これらの判定に用いる消化ゲーム数カウンタを更新する必要がないので、S K 1 ~ S K 5 の監視状態に戻る一方、ボーナス信号が入力中でない場合には、S K 9 のステップに進んで、図 3 2 に示す直近ゲームテーブル更新処理を実施する。

【0 3 3 9】

この本実施例の直近ゲームテーブル更新処理においては、まず、S K 6 を経由しての処理であるか否か、つまり、メダル I N 信号の入力に応じて実施する処理であるか否かを判定する (S g 1)。

【0 3 4 0】

メダル I N 信号の入力に応じて実施する処理である場合には、「Y e s」と判定されて S g 2 のステップに進み、新規ゲームを直近ゲームテーブルに登録した後、該登録した新規ゲームの「ゲーム数」の項目に、遊技情報テーブルの総ゲーム数の値、つまり、本日の営業開始時点からのゲーム番号を格納するとともに、「時刻」の項目に R T C 2 7 3 (5 7 3) から取得したその時点の時刻を格納し、「賭数」の項目に投入関連処理の S t 1 にて特定した投入メダル数を格納し、「リプレイ」の項目に初期値である「0」を格納して処理を終了する。

【0 3 4 1】

尚、この新規ゲームの登録の際、直近ゲームテーブルに登録されているゲーム数が 2 0 ゲームに達している場合には、最も古いゲームを削除することで、直近ゲームテーブルに登録されているゲーム数は最大で 2 0 ゲームとされるとともに、該新規ゲームの直前のゲームの登録データの払出数が未登録のままである場合には、該払出数に「0」を格納するとともに、R T 関連設定情報から特定される算出対象ゲーム数に基づいて、直近ベース、直近リプレイ発生率を算出して格納する。

【0 3 4 2】

具体的にベース、直近リプレイ発生率の算出としては、ベースの算出対象ゲーム数が、例えば、図 2 8 の R T 関連設定画面に設定されているように 1 0 ゲームであれば、払出数に「0」を格納したゲームから 1 0 ゲーム前までの該直近ゲームテーブルにおけるゲーム

10

20

30

40

50

の「払出数」の合計を「賭数」の合計で除した値に100を乗じた値を算出して格納すれば良いとともに、リプレイ発生率の算出対象ゲーム数が、同じく10ゲームであれば、払出数に「0」を格納したゲームから10ゲーム前までにリプレイとなったゲーム、つまり、「リプレイ」の項目に「1」が格納されているゲームの数を分子とし、分母を10ゲームとしてリプレイ発生率を算出して格納すれば良い。

【0343】

また、Sg1のステップにおいて「No」と判定される場合は、SK12のステップを経由するメダルOUT信号の入力に応じて実施する処理であり、直近ゲームテーブルには、該メダルOUT信号が出力されるゲームの開始におけるメダルIN信号の入力によりSg2のステップが既に実施されていることにより、「払出数」の項目が未登録である新規ゲームが登録されているので、該新規ゲームの「払出数」の項目に、後述するSK12の払出関連処理にて特定される払出枚数を格納するとともに、該払出枚数が遊技状態に応じたリプレイ役の払出枚数に一致するときは、「リプレイ」の項目データを「1」に更新した後(Sg4)、直近ベース、直近リプレイ発生率を上述したように算出して格納し(Sg5)、当該処理を終了する。

10

【0344】

次にSK10のステップに進み、図34に示すリプレイタイム判定処理を実施する。本実施例のリプレイタイム判定処理においては、まず、その時点の遊技状態が、リプレイタイム(RT)の開始判定を実施する必要のないリプレイタイム(RT)であるか否かの判定、具体的には、遊技情報テーブルの遊技状態(現在)にリプレイタイムを示す「RT」が登録されているか否かの判定を実施する。

20

【0345】

この判定においてリプレイタイム(RT)ではないと判定された場合にはSr1のステップに進み、リプレイタイム(RT)であると判定された場合には、該リプレイタイム(RT)の終了判定を実施するための後述するSr10のステップに移行する。

【0346】

そして、Sr1のステップにおいては、後述するSK12の払出関連処理に続く処理であるか、つまり、メダルOUT信号の入力に応じて実施される処理であるか否かを判定する。

【0347】

そして、SK12に続く処理である場合にはSr3のステップに進みRT移行判定処理を実施する一方、SK12に続く処理でない場合、つまり、前述のSK6の投入関連処理に続く処理、つまり、メダルIN信号の入力に応じて実施される処理である場合には、Sr2のステップに進んで、SK9の直近ゲームテーブル更新処理においてベース並びにリプレイ発生率の登録を実施したか否かを判定する。

30

【0348】

この判定において、非実施との判定結果である場合はSr9のステップに移行する一方、実施との判定結果である場合はSr3に進んでRT移行判定処理を実施する。

【0349】

つまり、SK9の直近ゲームテーブル更新処理においてベース並びにリプレイ発生率の登録を実施しない場合は、前回のゲームの終了時にメダルOUT信号が出力されていることにより、該ゲームの終了時に既に、SK12からの経路によるリプレイタイム開始判定が実施されていることになるので、重複してリプレイタイム開始判定を実施しないようにし、前回のゲームの終了時にメダルOUT信号が出力されなかった場合においてのみ、メダルIN信号の入力に応じてリプレイタイム開始判定を実施するようになっている。

40

【0350】

そして、Sr3のRT移行判定処理においては、前述したRT関連設定画面のRT移行設定の項目において選択されている独立判定方法以外の判定方法による移行判定を行う。

【0351】

具体的にRT移行判定処理においては、RT関連設定情報に基づいて、前述したRT関

50

連設定画面の「R T移行判定」の項目において、独立判定であるボーナス信号判定以外の判定方法（非独立判定）の内、選択（チェック）されている判定方法が、ベース判定のみ、リプレイ発生率判定のみ、突入役払出判定のみ、ベース判定とリプレイ発生率判定、ベース判定と突入役払出判定、ベース判定とリプレイ発生率判定と突入役払出判定（全て）のいずれであるかを特定する。

【0352】

そして、特定した選択されている各判定方法によりR T移行の有無を判定する。つまり、選択（チェック）されている判定方法がベース判定であって、例えば、図28に示すR T関連設定画面のように閾値として70が設定されている場合であれば、直近ゲームテーブルの「ベース」の項目に格納されている最新の値が該閾値である70以上であるか否かを判定し、70以上であればリプレイタイム（R T）移行と判定する。

10

【0353】

つまり、本実施例のR T移行判定処理においては、情報入力手段となる信号入力部278e（581e）に入力されるメダルO U T信号に基づくベース（情報）に基づいて、リプレイタイム状態への移行を判定している。

【0354】

また、選択（チェック）されている判定方法がリプレイ発生率判定であって、例えば、図28に示すR T関連設定画面のように閾値として「5／10」が設定されている場合であれば、直近ゲームテーブルの「リプレイ発生率」の項目に格納されている最新の値が該閾値である「5／10」以上であるか否かを判定し、「5／10」以上であればリプレイタイム（R T）移行と判定する。

20

【0355】

つまり、本実施例のR T移行判定処理においては、情報入力手段となる信号入力部278e（581e）に入力されるメダルO U T信号がリプレイ入賞の払出数に一致することに基づくリプレイ発生率（情報）、或いは信号入力部278f（581f）に入力されるリプレイ信号の入力に基づくリプレイ発生率（情報）に基づいて、リプレイタイム状態への移行を判定している。

【0356】

また、選択（チェック）されている判定方法が突入役払出判定であって、例えば、図28に示すR T関連設定画面のように突入役払出枚数として「10」が設定されている場合であれば、直近ゲームテーブルの「払出数」の項目に格納されている最新の値が該突入役払出枚数である10に一致し、且つ、遊技情報テーブルの現在の遊技状態が「チャンスゾーン」であるか否かを判定し、チャンスゾーンであって払出数が10であれば、R T移行と判定する。尚、該処理がメダルI N信号の入力に応じて実施される場合には、最新の払出数が「0」であるので、この突入役払出判定結果において移行判定がなされる場合はなく、該処理がメダルO U T信号の入力に応じて実施される場合にのみ移行判定がなされる場合が存在することになる。

30

【0357】

但し、突入役払出判定が、他の判定方法と同時に選択（チェック）されている場合には、直近ゲームテーブルの「払出数」の項目に格納されている最新の値のみを判定対象とせず、他の判定方法における算出対象ゲーム数、例えば、同時に選択（チェック）されている判定方法がベース判定であり、該ベースの算出対象ゲーム数が、例えば10ゲームであれば、最新10ゲームの「払出数」の項目に格納されている値を判定対象とし、これら最新10ゲームの「払出数」の項目に突入役払出枚数に一致する払出数がある場合においては、リプレイタイム（R T）移行と判定するようになっている。

40

【0358】

つまり、本実施例のリプレイタイム判定処理においては、チャンスゾーン期間中においてリプレイタイム状態に移行したか否かを判定しており、該リプレイタイム判定処理を実施する制御マイコン（M P U）279、579によって本発明の判定手段が形成されている。

50

【0359】

尚、選択（チェック）されている判定方法が複数の判定方法の場合には、各判定方法について、上記したように、個々に移行判定を実施する。

【0360】

次いでS r 4のステップに進み、S r 3のR T移行判定処理において、選択（チェック）されていると特定した全判定方法の一次判定結果が移行判定であったか否かを判定する。

【0361】

つまり、特定した判定方法が1つであれば、その1つの判定方法の判定結果が移行判定であったか否かを判定し、特定した判定方法が2つであれば、その2つの判定方法の判定結果がいずれも移行判定であったか否かを判定し、特定した判定方法が3つであれば、その3つの判定方法の判定結果がいずれも移行判定であったか否かを判定する。

10

【0362】

そして、全判定方法の一次判定結果が移行判定でなかった場合にはS r 4からS r 9のステップに進む一方、全判定方法の一次判定結果が移行判定であった場合にはS r 4からS r 5のステップへ進んで、リプレイタイム（R T）への移行と最終判定し、遊技情報テーブルの遊技状態（現在）を「R T」に変更し、遊技情報テーブルの総R T回数に1を加算するとともに、リプレイタイム（R T）の移行前の遊技状態が、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の発生によるチャンスゾーン状態であるか否か、レギュラーボーナスの発生によるチャンスゾーン状態であるか否かを、遊技状態履歴テーブルのデータに基づいて特定し、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の発生によるチャンスゾーン状態である場合には、B B - C Z中R T回数に1を加算更新する一方、レギュラーボーナスの発生によるチャンスゾーン状態である場合には、R B - C Z中R T回数に1を加算更新した後、リプレイタイム（R T）への移行ゲームを特定する。

20

【0363】

つまり、本実施例のリプレイタイム判定処理のS r 5においては、チャンスゾーン状態に対応する特別入賞役の種類がビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスのいずれであるかを特定しており、該リプレイタイム判定処理を実施する制御マイコン（M P U）279、579により判定手段が形成されている。

【0364】

30

具体的にリプレイタイム（R T）への移行ゲームの特定は、例えば、S r 3のR T移行判定処理において、選択（チェック）されていると特定した判定方法が、例えば、ベース判定のみであって、図28に示すR T関連設定画面のように、該ベース判定に対応する移行Gとして「5」が設定されている場合であれば、その時点から5ゲーム前のゲーム番号のゲームにおいてリプレイタイム（R T）へ移行したものと判定する。

【0365】

また、S r 3のR T移行判定処理において、選択（チェック）されていると特定した判定方法が複数であって、各判定方法に対応する移行Gとして異なる値が設定されている場合であれば、各判定方法の移行Gの値の平均値を四捨五入した自然数を移行Gとし、その時点から該算出した平均による移行G前のゲーム番号のゲームにおいてリプレイタイム（R T）へ移行したものと判定する。

40

【0366】

また、選択（チェック）されていると特定した複数の判定方法に、突入役払出判定が含まれている場合には、算出対象ゲーム数内における突入役払出枚数と同一の払出があったゲームにおいてリプレイタイム（R T）へ移行したものと判定する。尚、この際、算出対象ゲーム数内に突入役払出枚数と同一の払出があったゲームが複数存在する場合には、これら同一の払出があったゲームの内、重複して選択（チェック）されている判定方法に対して設定されている移行Gに最も近いゲームにおいてリプレイタイム（R T）へ移行したものと判定する。

【0367】

50

すなわち、本実施例のベース判定とリプレイ発生率判定の判定方法は、図40(a)、(b)に示すように、リプレイタイム(RT)に移行した場合には、リプレイタイム(RT)への移行後におけるゲーム毎に順次、直近ゲームテーブルの「ベース」並びに「リプレイ発生率」の値が漸増していき閾値以上となるので、該閾値以上となることによりリプレイタイム(RT)へ移行したと判定するとともに、リプレイタイム(RT)への突入時を、RT関連設定画面において、「ベース判定」或いは「リプレイ発生率判定」に対応して設定されている移行Gの値、例えば、図28に示すRT関連設定画面のように、「5」が設定されている場合であれば、その時点から5ゲーム前のゲーム番号のゲームにおいてリプレイタイム(RT)へ移行したものと判定するものである。

【0368】

10

また、本実施例の突入役払出判定は、図40(c)に示すように、チャンスゾーン状態中に突入役が入賞することでリプレイタイム(RT)に移行する機種におけるリプレイタイム(RT)へ移行を判定する方法であり、チャンスゾーン状態中に突入役の払出枚数と同じ払出が実施されたことにより、該払出が実施されたゲームにおいてリプレイタイム(RT)へ移行したものと判定するものである。

【0369】

そしてSr6のステップに進み、移行したリプレイタイム(RT)の規定ゲーム数、例えば、図28のRT関連設定画面であれば、「CZ中小役」の選択項目に対応する50ゲームを特定するとともに、選択(チェック)されている判定方法が突入役払出判定のみである場合には該規定ゲーム数を、選択(チェック)されている判定方法が突入役払出判定以外の判定方法である場合には、該特定した規定ゲーム数から移行G数を減じたゲーム数を、選択(チェック)されている判定方法が突入役払出判定と他の判定方法である場合には、算出対象ゲーム数内における突入役払出枚数と同一の払出があったゲームまでのゲーム数を減じたゲーム数を、消化ゲーム数カウンタのリプレイタイムに対応する消化ゲーム数としてセットする。

20

【0370】

次いで、Sr7のステップに進んで、移行したリプレイタイム(RT)の遊技状態を遊技状態履歴テーブルに登録して遊技状態履歴テーブルを更新する。具体的には、該移行したリプレイタイム(RT)の、その当日の発生回数(何回目か)を、更新後の遊技情報テーブルにおける総RT回数にて特定するとともに、状態別データを新規に追加登録し、該追加登録した状態別データの遊技状態として、「RT」とその回数、並びにRTに移行したと判定したゲームに対応して直近ゲームテーブルに記憶されている時刻を登録(格納)し、「総ゲーム数」の項目には、該移行したと特定したゲームのゲーム番号を格納し、「総投入メダル数」の項目には、該移行したと特定したゲームまでの賭数の合計をその時点の総投入メダル数から減じたものを格納し、「総払出メダル数」の項目には、該移行したと特定したゲームまでの払出数の合計をその時点の総投入メダル数から減じたものを格納する。

30

【0371】

そしてSr7+のステップに進んで、1単位開始判定処理を実施する。この1単位開始判定処理においては、移行したリプレイタイム(RT)の前の遊技状態、つまり、該リプレイタイム(RT)が発生した遊技状態が通常遊技状態である場合には、新たな1単位の開始と判定し、遊技状態履歴テーブルに追加登録したリプレイタイム(RT)の状態別データの「単位」の項目に、既に単位番号として格納されている最も大きな番号に1を加えた単位番号を格納して、新たな単位の開始を登録する。

40

【0372】

また、移行したリプレイタイム(RT)の前の遊技状態がチャンスゾーン状態であり、該チャンスゾーン状態の状態別データの「単位」の項目に、該チャンスゾーン状態の開始が新たな1単位の開始と判定されることで単位番号が既に格納されている場合には、1単位の継続と判定して、遊技状態履歴テーブルに追加登録したリプレイタイム(RT)の状態別データの「単位」の項目に、該単位番号と同一の単位番号を格納する一方、チャンス

50

ゾーン状態の状態別データの「単位」の項目が未登録である場合には、該チャンスゾーン状態の開始時点を新たな1単位の開始と判定し、該チャンスゾーン状態の状態別データ並びに追加登録したリプレイタイム（RT）の状態別データの「単位」の項目に、既に単位番号として格納されている最も大きな番号に1を加えた単位番号を格納して、新たな単位の開始を登録する。

【0373】

そして、Sr8のステップに進んで、リプレイタイム（RT）の移行前のチャンスゾーン状態の突入（開始）時において表示が開始されたリプレイタイム（RT）突入率の表示（図44（c）参照）が表示中であれば、該表示を終了してデフォルトの台データ画面（図43）とした後、当該処理を終了する。

10

【0374】

次に、Sr2、Sr4のステップにて「No」と判定されることにより移行する、リプレイタイム（RT）の終了を判定するためのSr9以降の処理について以下に説明する。

【0375】

Sr9のステップにおいては、まず、その時点の遊技状態がリプレイタイム（RT）であるか否かの判定、具体的には、遊技情報テーブルの遊技状態（現在）に「RT」が登録されているか否かの判定を実施する。

【0376】

この判定においてリプレイタイム（RT）ではないと判定された場合には、リプレイタイム（RT）の終了を判定する必要がないので当該処理を終了する一方、リプレイタイム（RT）であると判定された場合には、Sr10に進み、Sr10以降の処理を実施することで該リプレイタイム（RT）が終了したか否かの判定を実施する。

20

【0377】

まず、Sr10のステップにおいて、RT関連設定情報に基づき、RT関連設定画面におけるRT終了判定の項目においてゲーム数判定がチェック（選択）されている否かを判定し、ゲーム数判定がチェック（選択）されていない場合にはSr11のステップに進む一方、ゲーム数判定がチェック（選択）されている場合はSr20に進んで、リプレイタイム（RT）の規定ゲーム数が消化されたか否かを、消化ゲーム数カウンタのリプレイタイムに対応する消化ゲーム数が「0」になっているか否かにより判定する。

【0378】

30

そして、該判定において「0」になっているとの判定である場合には、Sr14のステップに進んで当該リプレイタイム（RT）の終了と判定する一方、該判定において「0」ではない（「0」ではなく消化ゲーム数が何もセットされていない「ー」の状態も含む）との判定である場合には、Sr11のステップに進む。

【0379】

このSr11のステップにおいては、Sr2のステップと同じく、SK9の直近ゲームテーブル更新処理においてベース並びにリプレイ発生率の登録を実施したか否かを判定し、該判定において、非実施との判定結果である場合は当該処理を終了する一方、実施との判定結果である場合はSr12に進んでRT終了判定処理を実施する。

【0380】

40

つまり、SK9の直近ゲームテーブル更新処理においてベース並びにリプレイ発生率の登録を実施しない場合は、前回のゲームの終了時にメダルOUT信号が出力されていることにより、該ゲームの終了時に既に、SK12からの経路によるリプレイタイム終了判定が実施されていることになるので、重複してリプレイタイム終了判定を実施しないようにし、前回のゲームの終了時にメダルOUT信号が出力されなかった場合においてのみ、メダルIN信号の入力に応じてリプレイタイム終了判定を実施するようになっている。

【0381】

本実施例のRT終了判定処理においては、RT関連設定情報に基づいて、前述したRT関連設定画面の「RT終了判定」の項目において、独立判定であるボーナス信号判定並びにゲーム数判定以外の判定方法（非独立判定）の内、選択（チェック）されている判定方

50

法が、ベース判定のみ、リプレイ発生率判定のみ、転落役払出判定のみ、ベース判定とリプレイ発生率判定、ベース判定と転落役払出判定、ベース判定とリプレイ発生率判定と転落役払出判定（全て）のいずれであるかを特定する。

【0382】

そして、特定した各判定方法によりRT（リプレイタイム）終了の有無を判定する。つまり、選択（チェック）されている判定方法がベース判定であって、例えば、図28に示すRT関連設定画面のように閾値として70が設定されている場合であれば、直近ゲームテーブルの「ベース」の項目に格納されている最新の値が該閾値である70以下であるか否かを判定し、70以下であればRT（リプレイタイム）終了と判定する。

【0383】

また、選択（チェック）されている判定方法がリプレイ発生率判定であって、例えば、図28に示すRT関連設定画面のように閾値として「5/10」が設定されている場合であれば、直近ゲームテーブルの「リプレイ発生率」の項目に格納されている最新の値が該閾値である「5/10」以下であるか否かを判定し、「5/10」以下であればRT（リプレイタイム）終了と判定する。

【0384】

また、選択（チェック）されている判定方法が転落役払出判定であって、例えば、図28に示すRT関連設定画面のように転落役払出枚数として転落役であるチェリーの払出真数である「2」が設定されている場合であれば、直近ゲームテーブルの「払出数」の項目に格納されている最新の値が該転落役払出枚数である2に一致するか否かを判定し、払出数が2であれば、RT（リプレイタイム）終了と判定する。尚、該処理がメダルIN信号の入力に応じて実施される場合には、最新の払出数が「0」であるので、この転落役払出判定結果において終了判定がなされる場合はなく、該処理がメダルOUT信号の入力に応じて実施される場合にのみ終了判定がなされる場合が存在することになる。

【0385】

但し、転落役払出判定が、他の判定方法と同時に選択（チェック）されている場合には、直近ゲームテーブルの「払出数」の項目に格納されている最新の値のみを判定対象とせず、他の判定方法における算出対象ゲーム数、例えば、同時に選択（チェック）されている判定方法がベース判定であり、該ベースの算出対象ゲーム数が、例えば10ゲームであれば、最新10ゲームの「払出数」の項目に格納されている値を判定対象とし、これら最新10ゲームの「払出数」の項目に転落役払出枚数に一致する払出数がある場合においては、終了と判定するようになっている。

【0386】

尚、選択（チェック）されている判定方法が複数の判定方法の場合には、各判定方法について、上記したように、個々に終了判定を実施する。

【0387】

つまり、本実施例では、メダルIN信号に基づく消化ゲーム数や、メダルOUT信号に基づく払出数やベースや、メダルOUT信号に基づく払出数がリプレイに一致することに基づくリプレイ発生率や、リプレイ信号の入力に基づくリプレイ発生率により、リプレイタイム状態の終了が特定されており、これらメダルIN信号、メダルOUT信号、リプレイ信号がリプレイタイム状態の終了を特定可能なリプレイタイム終了情報に該当する。

【0388】

次いでSr13のステップに進み、Sr12のRT移行判定処理において、選択（チェック）されていると特定した全判定方法の一次判定結果が終了判定であったか否かを判定する。

【0389】

つまり、特定した判定方法が1つであれば、その1つの判定方法の判定結果が終了判定であったか否かを判定し、特定した判定方法が2つであれば、その2つの判定方法の判定結果がいずれも終了判定であったか否かを判定し、特定した判定方法が3つであれば、その3つの判定方法の判定結果がいずれも終了判定であったか否かを判定する。

10

20

30

40

50

【0390】

そして、全判定方法の一次判定結果が終了判定でなかった場合には当該処理を終了する一方、全判定方法の一次判定結果が終了判定であった場合にはS r 1 3からS r 1 4へ進んで、リプレイタイム（R T）への終了と最終判定する。

【0391】

具体的には、例えば、S r 1 0のR T終了判定処理において、選択（チェック）されていると特定した判定方法が、例えば、ベース判定のみであって、図28に示すR T関連設定画面のように、該ベース判定に対応する移行Gとして「5」が設定されている場合であれば、その時点から5ゲーム前のゲーム番号のゲームにおいてリプレイタイム（R T）が終了したものと判定する。

10

【0392】

また、S r 1 0のR T終了判定処理において、選択（チェック）されていると特定した判定方法が複数であって、各判定方法に対応する移行Gとして異なる値が設定されている場合であれば、各判定方法の移行Gの値の平均値を四捨五入した自然数を移行Gとし、その時点から該算出した平均による移行G前のゲーム番号のゲームにおいてリプレイタイム（R T）が終了したものと判定する。

【0393】

また、選択（チェック）されていると特定した複数の判定方法に、転落役払出判定が含まれている場合には、算出対象ゲーム数内における転落役払出枚数と同一の払出があったゲームにおいてリプレイタイム（R T）が終了したものと判定する。尚、この際、算出対象ゲーム数内に転落役払出枚数と同一の払出があったゲームが複数存在する場合には、これら同一の払出があったゲームの内、重複して選択（チェック）されている判定方法に対して設定されている移行Gに最も近いゲームにおいてリプレイタイム（R T）が終了したものと判定する。

20

【0394】

すなわち、本実施例のベース判定とリプレイ発生率判定の判定方法は、図41（a）、（b）に示すように、リプレイタイム（R T）が終了した場合には、リプレイタイム（R T）への移行後におけるゲーム毎に順次、直近ゲームテーブルの「ベース」並びに「リプレイ発生率」の値が漸減していき閾値以下となるので、該閾値以下となることによりリプレイタイム（R T）が終了したと判定するとともに、リプレイタイム（R T）への終了時を、R T関連設定画面において、「ベース判定」或いは「リプレイ発生率判定」に対応して設定されている移行Gの値、例えば、図28に示すR T関連設定画面のように、「5」が設定されている場合であれば、その時点から5ゲーム前のゲーム番号のゲームにおいてリプレイタイム（R T）が終了したものと判定するものである。

30

【0395】

また、本実施例の転落役払出判定は、図41（c）に示すように、リプレイタイム（R T）中に転落役が入賞することでリプレイタイム（R T）が終了する機種におけるリプレイタイム（R T）の終了を判定する方法であり、リプレイタイム（R T）中に転落役の払出枚数と同じ払出が実施されたことにより、該払出が実施されたゲームにおいてリプレイタイム（R T）が終了したものと判定するものである。

40

【0396】

これらリプレイタイム（R T）の終了を判定した後、S r 1 5のステップに進み、対応するスロットマシン1，1'，1"が再突入型であるか否か、つまり、R T関連設定画面の「チャンスゾーン」の項目において、「再突入」のサブ項目が選択（チェック）されているか否かを、R T関連設定情報に基づいて判定する。

【0397】

該判定において再突入型であると判定した場合にはS r 1 6のステップに進み、該リプレイタイム（R T）の終了を新たなチャンスゾーン状態の開始と判定し、遊技情報テーブルの遊技状態（現在）を「チャンス」に更新するとともに、本日データの総C Z回数に1を加算更新した後、S r 1 7のステップに進んで、新たに発生したチャンスゾーン状態を

50

登録して遊技状態履歴テーブルを更新する。

【0398】

つまり、本実施例のリプレイタイム判定処理においては、S r 1 5のステップにおいて「Y e s」、すなわち、対応するスロットマシン1, 1', 1"が、ホールコンピュータ140のRT関連設定画面（再突入機種設定手段）にて再突入型のスロットマシンであると設定されているときは、リプレイタイム状態の終了を特定し、該特定したリプレイタイム状態の終了を新たなチャンスゾーン状態の発生として判定するとともに、該新たなチャンスゾーン状態を、リプレイタイムの1単位（1単位期間）に含めるようにしており、該リプレイタイム判定処理を実施する制御マイコン（MPU）279、579により判定手段並びに1単位期間特定手段が形成されている。

10

【0399】

具体的には、該発生を判定したチャンスゾーン状態の、その当日の発生回数（何回目か）を、更新後の遊技情報テーブルにおける総C Z回数にて特定するとともに、状態別データを新規に追加登録し、該追加登録した状態別データの遊技状態として、「チャンス」とその回数とを格納し、リプレイタイム（RT）が終了したと判定したゲームの次のゲーム、つまり開始ゲームを特定し、該開始ゲームに対応して直近ゲームテーブルに記憶されている時刻を登録（格納）し、「総ゲーム数」の項目には、該特定した開始ゲームのゲーム番号を格納し、「総投入メダル数」の項目には、該特定した開始ゲームまでの賭数の合計をその時点の総投入メダル数から減じたものを格納し、「総払出メダル数」の項目には、該特定した開始ゲームまでの払出数の合計をその時点の総投入メダル数から減じたものを格納するとともに、「単位」の項目には、その前の状態別データの「単位」の項目に格納されている単位番号と同一の単位番号を格納する（S r 1 7）。

20

【0400】

そしてS r 1 8のステップに進み、再突入のチャンスゾーン状態の規定ゲーム数、例えば、図28のRT関連設定画面であれば、「再突入」のサブ項目に対応して設定されている10ゲームを特定するとともに、選択（チェック）されている判定方法が転落役払出判定のみである場合には該規定ゲーム数を、選択（チェック）されている判定方法が転落役払出判定以外の判定方法である場合には、該特定した規定ゲーム数から移行G数を減じたゲーム数を、選択（チェック）されている判定方法が転落役払出判定と他の判定方法である場合には、算出対象ゲーム数内における転落役払出枚数と同一の払出があったゲームまでのゲーム数を減じたゲーム数を、消化ゲーム数カウンタのチャンスゾーン状態に対応する消化ゲーム数としてセットした後、図44（c）に示すように、その時点の各種のRT突入率データを算出し、該算出したRT突入率データを含むRT突入率画面の表示を開始して（S r 1 9）、当該処理を終了する。

30

【0401】

尚、RT突入率データの表示においては、図44（c）に示すように、その時点のチャンスゾーンの種別が該当するRT突入率データの表示が大きく表示されるようになっており、該S r 1 9のステップにおけるRT突入率画面においては、チャンスゾーン状態の種別がリプレイタイム（RT）の終了によるチャンスゾーン状態であるので、RT突入率（BB、RB以外）の表示が拡大されたRT突入率画面とされる。

40

【0402】

この各種のRT突入率データは、その時点の遊技情報テーブルにおけるBB1回数、BB2回数、RB回数、総RT回数、総C Z回数、BB-C Z中RT回数、RB-C Z中RT回数に基づき算出される。

【0403】

具体的には、総RT突入率は、総RT回数を総C Z回数にて除することで算出し、RT突入率（BB）は、BB-C Z中RT回数をBB1回수와BB2回数の合計（ビッグボーナスにてチャンスゾーンが発生した回数に一致）にて除することで算出し、RT突入率（RB）は、RB-C Z中RT回数をRB回数（レギュラーボーナスにてチャンスゾーンが発生した回数に一致）にて除することで算出し、RT突入率（BB、RB以外）は、総R

50

T回数からBB-CZ中RT回数とRB-CZ中RT回数を減じた回数を、総CZ回数からBB1回수와BB2回수와RB回数の合計（ビッグボーナス並びにレギュラーボーナスにてチャンスゾーンが発生した回数に一致）を減じた回数で除することで算出する。

【0404】

但し、チャンスゾーンの開始条件としてBB1のみがチェックされている場合にはBB1回수와BB2回数の合計に代えてBB1回数のみとし、チャンスゾーンの開始条件としてBB2のみがチェックされている場合にはBB1回수와BB2回数の合計に代えてBB2回数のみとする。

【0405】

つまり、リプレイタイム判定処理のSr19においては、遊技情報テーブル（集計手段）にて集計された、総CZ回数（チャンスゾーン発生回数）に対する総RT回数（リプレイタイム移行回数）の比率を特定可能なRT突入率（リプレイタイム突入率特定情報）と、特別入賞役の種類毎のチャンスゾーン発生回数（BB1回수와BB2回数の合計、RB回数）に対するBB-CZ中RT回数、RB-CZ中RT回数（リプレイタイム移行回数）の比率を特定可能なリプレイタイム突入率特定情報となるRT突入率（BB）、RT突入率（RB）を、表示画面261を構成する液晶表示装置266に表示しており、該リプレイタイム判定処理を実施する制御マイコン（MPU）279並びに液晶表示装置266によりリプレイタイム突入率特定情報表示手段が形成されている。

【0406】

一方、Sr15の判定において再突入型でないと判定した場合にはSr21のステップに進み、リプレイタイム（RT）の終了後の遊技状態を通常遊技状態と判定するとともに、該リプレイタイム（RT）の終了を1単位の終了と判定する（Sr22）。

【0407】

そして、Sr23のステップに進んで、遊技情報テーブルの遊技状態（現在）を「通常」に更新するとともに、新たに発生した通常遊技状態を登録して遊技状態履歴テーブルを更新する。

【0408】

具体的には、状態別データを新規に追加登録し、該追加登録した状態別データの遊技状態として「通常」を登録（格納）するとともに、リプレイタイム（RT）が終了したと判定したゲームの次のゲーム、つまり通常遊技状態の開始ゲームを特定し、該開始ゲームに対応して直近ゲームテーブルに記憶されている時刻を登録（格納）し、「総ゲーム数」の項目には、該特定した開始ゲームのゲーム番号を格納し、「総投入メダル数」の項目には、該特定した開始ゲームまでの賭数の合計をその時点の総投入メダル数から減じたものを格納し、「総払出メダル数」の項目には、該特定した開始ゲームまでの払出数の合計をその時点の総投入メダル数から減じたものを格納し、遊技単位には前述の遊技単位の終了判定に基づいて「-」を格納するとともに、前述したように、該状態別データの1つ前の状態別データの必要データを算出して確定する。

【0409】

そして、Sr24のステップに進んで、消化ゲーム数カウンタの各消化ゲーム数に「-」を更新記憶して該消化ゲーム数カウンタを初期化（リセット）した後、当該処理を終了する。

【0410】

これらSK10のリプレイ判定処理にてリプレイの開始並びに終了の判定を実施した後、SK11のステップに進んで、図35に示すチャンスゾーン判定処理を実施する。

【0411】

この本実施例のチャンスゾーン判定処理においては、図35に示すように、まず、RT関連設定情報に基づいて、対応するスロットマシン1, 1', 1"がチャンスゾーン状態を発生する機種（タイプ）であるか否かを判定し、チャンスゾーン状態を発生しない機種（タイプ）である場合には、そもそもチャンスゾーン状態の開始（発生）や終了を判定する必要がないので、当該処理を終了する一方、チャンスゾーン状態を発生する機種（タイ

10

20

30

40

50

ブ)である場合にはS z 2のステップに進み、その時点の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。

【0412】

該判定で、通常遊技状態でない場合、具体的には、既にチャンスゾーン状態であるか或いはリプレイタイム(RT)である場合にはS z 10のステップに進む一方、通常遊技状態である場合にはS z 3に進んで、RT関連設定情報に基づき、対応するスロットマシン1, 1', 1"のチャンスゾーン発生条件を特定し、該特定したチャンスゾーン発生条件の成立の有無を判定するチャンスゾーン発生条件成立判定処理を実施する。

【0413】

具体的に、本実施例のチャンスゾーン発生条件成立判定処理においては、図28に示すRT関連設定画面の「チャンスゾーン」の項目の「発生条件」のサブ項目において選択(チェック)されている各発生条件の選択項目の内、BB1、BB2、RB、設定変更操作以外の発生条件の選択項目である、「小役」或いは「大当り間ゲーム数」が選択(チェック)されているかを特定し、選択(チェック)されている場合には、これら「小役」或いは「大当り間ゲーム数」の発生条件が成立しているか否かを判定する。

【0414】

つまり、「小役」が選択(チェック)されている場合には、直近ゲームテーブルに記憶されている最新ゲームの払出数が、「小役」の選択項目に対応して設定されている突入役払出枚数に一致するか否かにより、「小役」の発生条件が成立しているか否かを判定し、「大当り間ゲーム数」が選択(チェック)されている場合には、その時点の遊技情報テーブルの本日データに記憶されているボーナス間ゲーム数が、「大当り間ゲーム数」の選択項目に対応して設定されているゲーム数に一致したか否かにより、「大当り間ゲーム数」の発生条件が成立しているか否かを判定する。

【0415】

そして、S z 4のステップに進み、選択(チェック)されている発生条件のいずれかの発生条件の成立があるか否かを判定し、いずれの発生条件の成立もない場合にはS z 10のステップに進む一方、いずれかの発生条件の成立がある場合にはS z 5のステップに進んで、チャンスゾーン状態の発生と判定して、遊技情報テーブルの遊技状態(現在)を「チャンス」に変更するとともに、総C Z回数に1を加算する。

【0416】

そしてS z 6のステップ進み、成立した発生条件に該当する規定ゲーム数を特定し、該特定した規定ゲーム数を、消化ゲーム数カウンタのチャンスゾーンに対応する消化ゲーム数にセットした後、新たに発生したチャンスゾーン状態を登録して遊技状態履歴テーブルを更新する(S z 7)。

【0417】

具体的には、該発生を判定したチャンスゾーン状態の、その当日の発生回数(何回目か)を、更新後の遊技情報テーブルにおける総C Z回数にて特定するとともに、状態別データを新規に追加登録し、該追加登録した状態別データの遊技状態として、「チャンス」とその回数、並びにその時点の時刻を登録(格納)し、総ゲーム数、総投入メダル数、総払出メダル数のデータとして、その時点において遊技情報テーブル(本日)に記憶されている総ゲーム数(その時点における総ゲーム数に相当)、総投入メダル数(その時点における総投入メダル数に相当)、総払出メダル数(その時点における総払出メダル数に相当)、をそれぞれ登録(格納)するとともに、前述したように、該状態別データの1つ前の状態別データの必要データを算出して確定する。

【0418】

次いで、S z 8のステップに進み、設定に応じて1単位の開始判定を行う1単位開始判定処理を実施する。具体的には、1単位関連設定情報に基づき、前述した1単位関連設定画面(図29参照)の終端チャンスゾーン設定において「含める」が選択されている場合には、該チャンスゾーン状態の開始を1単位の開始と判定して、S z 7のステップにて追加登録した状態別データの「単位」に、既に単位番号として格納されている最も大きな番

10

20

30

40

50

号に1を加えた単位番号を格納して、新たな単位の開始を登録する一方、「含めない」が選択されている場合には、該発生したチャンスゾーン状態中にリプレイタイム(RT)への移行がないと、当該チャンスゾーン状態自体が1単位の開始と含まれるため、該チャンスゾーン状態の開始を1単位の開始とすることができないので、追加登録した状態別データの「単位」には何も格納しない。

【0419】

尚、この追加登録した状態別データの「単位」の項目には、該チャンスゾーン状態中にリプレイタイム(RT)への移行がなされた時の移行判定におけるSr7'のステップにおいて、該チャンスゾーン状態の開始が1単位の開始と判定されることで、新たな1単位の単位番号が格納される一方、該チャンスゾーン状態中にリプレイタイム(RT)への移行がなされずにチャンスゾーン状態が終了した場合には、後述するように、チャンスゾーン状態の終了により「ー」が格納されるようになっている。

10

【0420】

そして、Sz9のステップに進んで、その時点の各種のRT突入率データを、Sr19のステップにおける算出方法と同様にして算出し、該算出したRT突入率データ含むRT突入率画面の表示を開始して、当該処理を終了する。

【0421】

次に、前述したSz2並びにSz4のステップにて「No」と判定されることにより移行する、チャンスゾーン状態の終了を判定するためのSz10以降の処理について説明すると、まず、Sz10のステップにおいては、その時点の遊技状態がチャンスゾーン状態であるか否かを判定する。

20

【0422】

該判定にてチャンスゾーン状態でないとの判定の場合には、チャンスゾーン状態の終了を判定する必要がないので、Sz10以降の処理を実施することなく当該処理を終了する一方、チャンスゾーン状態である場合にはSz11のステップに進んで、RT関連設定情報に基づき、対応するスロットマシン1, 1', 1"のチャンスゾーン終了条件を特定し、該特定したチャンスゾーン終了条件の成立の有無を判定するチャンスゾーン終了条件成立判定処理を実施する。

【0423】

具体的に、本実施例のチャンスゾーン終了条件成立判定処理においては、図28に示すRT関連設定画面の「チャンスゾーン」の項目の「終了条件」のサブ項目において選択(チェック)されている終了条件を特定し、選択(チェック)されている終了条件が成立しているか否かを判定する。

30

【0424】

つまり、「ゲーム数消化」が選択(チェック)されている場合には、消化ゲーム数カウンタの「チャンスゾーン」に対応する消化ゲーム数が「0」であるか否かにより、「ゲーム数消化」の終了条件が成立していか否かを判定し、「転落小役」が選択(チェック)されている場合には、直近ゲームテーブルの「払出数」の項目に格納されている最新の値が、「転落小役」の選択項目に設定されている転落役の払出枚数である2に一致するか否かにより、「転落小役」の終了条件が成立していか否かを判定する。

40

【0425】

そして、Sz12のステップに進み、選択(チェック)されている終了条件のいずれかの終了条件の成立があるか否かを判定し、いずれの終了条件の成立もない場合には当該処理を終了する一方、いずれかの終了条件の成立がある場合にはSz13のステップに進んで、チャンスゾーン状態の終了と判定して、遊技情報テーブルの遊技状態(現在)を「通常」に変更するとともに、Sz14のステップに進み、1単位の終了と判定する。

【0426】

つまり、本実施例のチャンスゾーン判定処理のSz12のステップにおいては、対応するスロットマシン1, 1', 1"のチャンスゾーン状態の終了条件として、チャンスゾーン終了条件設定手段となるホールコンピュータ140のRT関連設定画面にて、所定のゲ

50

ーム数の消化を示す「ゲーム数消化」が設定（選択）されているときは、情報入力手段となる信号入力部 278d（581d）へ入力されるメダルIN信号（ゲーム実施情報）に基づくゲーム数、つまり、消化ゲーム数カウンタのチャンスゾーンに対応する消化ゲーム数が「0」であることに基づいてチャンスゾーン状態の終了を判定する一方、対応するスロットマシン 1, 1', 1" のチャンスゾーン状態の終了条件として、チャンスゾーン終了条件設定手段となるホールコンピュータ 140 のRT関連設定画面にて、所定の転落役の入賞となる「転落小役」が設定（選択）されているときは、情報入力手段となる信号入力部 278e（581e）へ入力される付与情報（メダルOUT信号）から特定される払出数（遊技媒体の付与枚数）が、転落役の発生にて払い出されるメダル数（付与される遊技媒体数）に一致することに基づいてチャンスゾーン状態の終了を判定しており、該チャンスゾーン判定処理を実施する制御マイコン（MPU）279、579により判定手段並びに1単位期間特定手段が形成されている。

10

【0427】

そして、Sz15のステップに進み、1単位関連設定情報に基づき、前述した1単位関連設定画面（図29参照）の終端チャンスゾーン設定において「含める」が選択されているか否かを判定する。

【0428】

該判定にて「含める」が選択されていると判定した場合にはSz16のステップに進み、終了したチャンスゾーンが、終了した遊技単位に含まれるように遊技状態履歴テーブルを更新する。具体的には、状態別データを新規に追加登録し、該追加登録した状態別データの遊技状態として「通常」、並びにその時点の時刻を登録（格納）し、総ゲーム数、総投入メダル数、総払出メダル数のデータとして、その時点において遊技情報テーブル（本日）に記憶されている総ゲーム数（その時点における総ゲーム数に相当）、総投入メダル数（その時点における総投入メダル数に相当）、総払出メダル数（その時点における総払出メダル数に相当）、をそれぞれ登録（格納）するとともに、該状態別データの1つ前の状態別データ、つまり、終了したチャンスゾーン状態の状態別データの必要データを算出するとともに、チャンスゾーン状態の状態別データの「単位」の項目に、該チャンスゾーン状態の状態別データの直近の状態別データの「単位」の項目に格納されている単位番号と同一の単位番号を格納することで、該チャンスゾーン状態が1単位に含まれるようにして該状態別データを確定する。

20

30

【0429】

一方、Sz15のステップにおける判定にて「含める」が選択されていない、つまり「含めない」が選択されていると判定した場合にはSz19のステップに進み、終了したチャンスゾーンが、終了した遊技単位に含まれないように遊技状態履歴テーブルを更新する。具体的には、状態別データを新規に追加登録し、該追加登録した状態別データの遊技状態として「通常」、並びにその時点の時刻を登録（格納）し、総ゲーム数、総投入メダル数、総払出メダル数のデータとして、その時点において遊技情報テーブル（本日）に記憶されている総ゲーム数（その時点における総ゲーム数に相当）、総投入メダル数（その時点における総投入メダル数に相当）、総払出メダル数（その時点における総払出メダル数に相当）、をそれぞれ登録（格納）するとともに、該状態別データの1つ前の状態別データ、つまり、終了したチャンスゾーン状態の状態別データの必要データを算出するとともに、チャンスゾーン状態の状態別データの「単位」の項目に、通常遊技状態と同じく「ー」を格納することで、該チャンスゾーン状態が1単位に含まれないようにして該状態別データを確定する。

40

【0430】

つまり、本実施例のチャンスゾーン判定処理においては、終端チャンスゾーン設定において「含める」が選択されていない場合において、発生したチャンスゾーン状態中にリプレイタイム状態に移行せずにチャンスゾーン終了と判定されたときは、該リプレイタイムへの移行の判定の対象とされた該終了したチャンスゾーン状態の期間を含まない1単位（1単位期間）とされるようになっている。

50

【0431】

そして、S z 1 7のステップに進んで、消化ゲーム数カウンタの各消化ゲーム数に「ー」を更新記憶して該消化ゲーム数カウンタを初期化（リセット）した後、終了したチャンスゾーン状態の突入（開始）時において表示が開始されたリプレイタイム（R T）突入率の表示（図44（c）参照）が表示中であれば、該表示を終了してデフォルトの台データ画面（図43）とした後（S z 1 8）、当該処理を終了する。

【0432】

以上のように、S K 1 0において上述したリプレイタイム判定処理が実施され、S K 1 1のステップにおいて上述したチャンスゾーン判定処理が実施されることにより、ビッグボーナス1、ビッグボーナス2、レギュラーボーナスの発生と終了以外によるリプレイタイム（R T）並びにチャンスゾーン状態の移行（開始）および終了とが判定されるようになっている。

10

【0433】

つまり、本実施例においては、上記したチャンスゾーン判定処理並びに後述する遊技状態特定処理にてチャンスゾーン状態の発生が判定されるとともに、該発生したチャンスゾーン状態における前記リプレイタイム状態への移行が上記リプレイタイム判定処理において判定されており、これらチャンスゾーン判定処理、リプレイタイム判定処理、遊技状態特定処理を実施する制御マイコン（M P U）279、579によって本発明における判定手段が形成されている。

【0434】

次に、メダルO U T信号が信号入力部278eに入力された場合において実施される処理の流れについて説明すると、該信号入力部278eへのメダルO U T信号の入力がS K 2にて検知されてS K 1 2に進むことで、まず、図31に示す払出関連処理が実施される。

20

【0435】

本実施例の払出関連処理においては、図33に示すように、まず、入力されてきたメダルO U T信号を構成するパルス数により、払出されたメダル数（払出メダル数）を特定する。具体的に、メダルO U T信号を構成するパルス数が1パルスであれば払出メダル数を1として特定し、メダルO U T信号を構成するパルス数が3パルスであれば払出メダル数を3として特定し、メダルO U T信号を構成するパルス数が5パルスであれば払出メダル数を5として特定し、メダルO U T信号を構成するパルス数が10パルスであれば払出メダル数を10として特定し、メダルO U T信号を構成するパルス数が15パルスであれば払出メダル数を15として特定する（S h 1）。

30

【0436】

そしてS h 2のステップに進み、S h 1のステップにおいて特定した払出メダル数を、遊技情報テーブルの総払出メダル数に加算更新する。尚、該総払出メダル数の更新に伴って差メダル数も更新される。

【0437】

次に、S h 3のステップに進み、S h 1のステップにおいて特定した払出メダル数に対応する重複当選（同時当選）が可能な重複当選小役の発生を特定する。

40

【0438】

具体的には、E E P R O M 276（576）に記憶されている設定情報中の重複当選小役枚数設定データ、つまり、図27の重複当選関連設定画面における重複当選小役枚数設定の項目における設定内容に基づく設定データにより、特定した払出メダル数が4であればチェリーが発生したものとして特定し、特定した払出メダル数が5であればスイカが発生したものとして特定し、特定した払出メダル数が1であれば1枚役が発生したものとして特定する。

【0439】

つまり、本実施例の制御マイコン（M P U）279は、払出関連処理のS h 3のステップにおいて、情報入力手段となる信号入力部278e（581e）への特定一般入賞情報

50

となるメダルOUT信号の入力に基づいて、複数種類の特定の一般入賞であるチェリー、スイカ、1枚役の内、いずれの特定の一般入賞が発生したかを特定しており、該払出関連処理のSh3のステップを実施する制御マイコン(MPU)279、579によって特定一般入賞発生特定手段が形成されている。

【0440】

尚、特定した払出メダル数がリプレイの発生に伴う「3」や、ベルの入賞発生による「10」であった場合には、重複当選小役以外の役入賞が発生したものと特定する。

【0441】

そして、Sh4のステップに進み、Sh3のステップにおいて重複当選小役の発生が特定されたか否かを判定し、該判定において重複当選小役の発生が特定されていないと判定された場合に、すなわち、払出メダル数が3または10であった場合には当該処理を終了する一方、該Sh4の判定において重複当選小役の発生が特定されたと判定された場合には、Sh5のステップに進み、遊技情報テーブル(本日データ)のSh3のステップにおいて特定した小役の入賞回数に1を加算する。

【0442】

具体的には、Sh3のステップにおいて特定した小役がチェリーであれば、遊技情報テーブルのチェリー入賞回数(本日データ)に1を加算し、Sh3のステップにおいて特定した小役がスイカであれば、遊技情報テーブルのスイカ入賞回数(本日データ)に1を加算し、Sh3のステップにおいて特定した小役が1枚役であれば、遊技情報テーブルの1枚入賞回数(本日データ)に1を加算する。

【0443】

つまり、本実施例の払出関連処理のSh5のステップにおいては、特定一般入賞発生特定手段となる払出関連処理のSh3のステップによって発生が特定された、前記特定の一般入賞の種類毎の発生回数である、遊技情報テーブルのチェリー入賞回数、スイカ入賞回数、1枚入賞回数に1を加算更新することで、これら各回数が集計されており、該払出関連処理のSh5のステップを実施する制御マイコン(MPU)279、579によって特定一般入賞回数集計手段が構成されている。

【0444】

次に、Sh6のステップに進み、小役ゲームカウンタを更新する。具体的に該Sh6のステップにおいては、Sh3のステップにおいて特定した小役に対応する小役ゲームカウンタの経過ゲーム数に「0」をセットして初期化することで、前述した投入関連処理のSt4のステップにおけるゲーム数の加算対象にセットするとともに、該特定した小役以外の各小役の経過ゲーム数に「-」をセットすることで投入関連処理のSt4のステップにおけるゲーム数の加算対象から除外するように小役ゲームカウンタを更新する。

【0445】

そして、Sh6のステップに進んで、EEPROM276に記憶されている設定情報中の重複当選期待度表示設定データ、つまり、図27の重複当選関連設定画面における重複当選期待度表示設定の項目における設定内容に基づく設定データにより、期待度表示設定がなされているか否かを判定し、期待度表示設定がなされていない場合には当該処理を終了する一方、期待度表示設定がなされている場合には、Sh8のステップに進み、Sh3のステップにおいて発生を特定した小役、例えばスイカの重複当選回数、すなわち、遊技情報テーブルにおける重複当選スイカ入賞回数(本日データ)が「0」であるか否か、つまり、営業開始時点からの経過時間が短い場合や、対応するスロットマシン1、1'、1"における遊技時間が短く、未だに重複当選回数が「0」である場合であるか否かを判定する。

【0446】

そして、重複当選回数が「0」である場合には、Sh11のステップに進み、Sh3のステップにおいて発生を特定した小役であるスイカ入賞回数(前日データ)に対する重複当選スイカ入賞回数(前日データ)との割合(%)と、スイカ入賞回数(前日データ)に対するスイカーBB1重複当選回数(前日データ)との割合(%)と、スイカ入賞回数(

10

20

30

40

50

前日データ)に対するスイカーBB2重複当選回数(前日データ)との割合(%)と、スイカ入賞回数(前日データ)に対するスイカーRB重複当選回数(前日データ)との割合(%)とを算出した後、Sh10のステップに進んで、これら算出した各割合(%)を、各種重複当選期待度として表示画面261に表示する(図43(b)参照)。

【0447】

一方、重複当選回数が「0」でない場合には、Sh8からSh9のステップに進み、Sh3のステップにおいて発生を特定した小役であるスイカ入賞回数(本日データ)に対する重複当選スイカ入賞回数(本日データ)との割合(%)と、スイカ入賞回数(本日データ)に対するスイカーBB1重複当選回数(本日データ)との割合(%)と、スイカ入賞回数(本日データ)に対するスイカーBB2重複当選回数(本日データ)との割合(%)と、スイカ入賞回数(本日データ)に対するスイカーRB重複当選回数(本日データ)との割合(%)とを算出した後、Sh10のステップに進んで、これら算出した各割合(%)を、各種重複当選期待度として表示画面261に、図43(b)に示すように表示した後、当該処理を終了する。

【0448】

つまり、本実施例の払出関連処理のSh10においては、特定一般入賞発生特定手段となる払出関連処理のSh3のステップによって特定の一般入賞となるチェリー、スイカ、1枚役の発生が特定されたときに、特定一般入賞回数集計手段となる遊技情報テーブルにて集計された、当該発生が特定された小役の特定一般入賞回数、つまり、チェリー入賞回数、スイカ入賞回数、1枚入賞回数に対する、該遊技情報テーブルにて集計された重複当選特別入賞回数である、重複当選チェリー入賞回数、重複当選スイカ入賞回数、重複当選1枚入賞回数の割合となる、当該発生した小役のトータル重複当選期待度(%)と、当該発生した小役の入賞回数(チェリー入賞回数、スイカ入賞回数、1枚入賞回数のいずれか)に対するビッグボーナス(1)の重複当選回数(チェリーBB1重複当選回数、スイカーBB1重複当選回数、1枚BB1重複当選回数)の割合となる、当該発生した小役のBB1重複当選期待度(%)と、当該発生した小役の入賞回数(チェリー入賞回数、スイカ入賞回数、1枚入賞回数のいずれか)に対するビッグボーナス(2)の重複当選回数(チェリーBB2重複当選回数、スイカーBB2重複当選回数、1枚BB2重複当選回数)の割合となる、当該発生した小役のBB2重複当選期待度(%)と、当該発生した小役の入賞回数(チェリー入賞回数、スイカ入賞回数、1枚入賞回数のいずれか)に対するレギュラーボーナスの重複当選回数(チェリーRB重複当選回数、スイカーRB重複当選回数、1枚RB重複当選回数)の割合となる、当該発生した小役のRB重複当選期待度(%)とが表示されており、該Sh10のステップを実施する制御マイコン(MPU)279並びに液晶表示装置266によって重複当選期待度情報表示手段が構成されている。

【0449】

尚、これらSh10のステップにおいては、表示カウンタが、所定ゲーム数である5がセットされている初期状態にリセットされるとともに、該表示カウンタの値が、小役ゲームカウンタが前述のSt4のステップにおいて更新される際に1が減算更新され、該表示カウンタの値が0となったとき、若しくは、図43(c)に示すようにビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)またはレギュラーボーナスが発生したときに、これら各種重複当選期待度の表示が終了されるようになっている。

【0450】

また、本実施例では、これら重複当選期待度として、各割合(%)を算出し、該算出した各割合(%)を表示するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら重複当選期待度としては、例えば、スイカ入賞回数(本日データ)が60回である、重複当選スイカ入賞回数(本日データ)が5回である場合に、これら割合を算出することなく、これら割合を遊技者等が特定できるように、「トータル60回中の5回が重複当選です」のように表示しても良い。

【0451】

そして、これら S K 1 2 の払出関連処理が実施された後、前述の S K 8 のステップに進み、前述した S K 8 ~ S K 1 1 の各ステップの処理が実施されることで、B B 1 信号、B B 2 信号、R B 信号の入力がない (O N でない) 場合、つまり、ビッグボーナス (1)、ビッグボーナス (2)、レギュラーボーナス以外の遊技状態である場合において、上述した直近ゲームテーブル更新処理 (S g 4、S g 5 を実施) と、リプレイタイム判定処理と、チャンスゾーン判定処理とが実施されることで、ビッグボーナス (1)、ビッグボーナス (2)、レギュラーボーナスの発生と終了以外によるリプレイタイム (R T) 並びにチャンスゾーン状態の移行 (開始) および終了とが判定されるようになっている。

【0452】

次に、B B 1 信号、B B 2 信号、R B 信号に変化があった場合における処理の流れについて説明すると、B B 1 信号、B B 2 信号、R B 信号に変化があった場合には、該変化が S K 3 のステップにて検知されて S K 1 3 に進み、図 3 6 に示す遊技状態特定処理が実施されるとともに、S K 1 4 の図 3 7 に示す設定値推定処理が実施される。

【0453】

本実施例の S k 1 3 の遊技状態特定処理においては、図 3 6 に示すように、まず、S 1、S 1 1 の各ステップを実施することで、変化した信号が、B B 1 信号であるか、B B 2 信号であるか、R B 信号であるかを特定する。尚、S 1 1 で「N o」である場合は、R B 信号の変化に該当する。

【0454】

変化した信号が B B 1 信号である場合には、S 1 のステップにおいて「Y e s」と判定されて S 2 のステップに進み、当該 B B 1 信号の変化が「O F F」状態から「O N」状態に移行した変化であるか、つまり、変化後の B B 1 信号の入力状態が「O N」状態であるか否かを判定する。

【0455】

該判定において B B 1 信号の変化が「O F F」状態から「O N」状態に移行した変化でない場合、つまり、変化後の B B 1 信号の入力状態が「O F F」状態である場合には、S 2 7 のステップに進む一方、変化後の B B 1 信号の入力状態が「O N」状態である場合には、S 3 のステップに進み、対応するスロットマシン 1、1'、1"においてビッグボーナス (1) への移行を伴う特別入賞である「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」が発生したと特定する。

【0456】

そして、S 3' のステップに進んで、その時点の遊技状態、つまりビッグボーナス (1) が発生した遊技状態がリプレイタイム (R T) である場合には、ビッグボーナス (1) の発生がリプレイタイム (R T) の終了条件に非該当であるか否かを判定する。

【0457】

具体的には、R T 関連設定情報に基づいて、R T 関連設定画面におけるリプレイタイムの項目の R T 終了判定において、ボーナス信号判定が選択 (チェック) されているか否かを特定し、選択 (チェック) されていない場合には、ビッグボーナス (1) の発生がリプレイタイム (R T) の終了条件に非該当であると判定し、選択 (チェック) されている場合には、ビッグボーナス (1) の発生がリプレイタイム (R T) の終了条件に該当すると判定する。

【0458】

そして、該当であると判定した場合には、S 3' + のステップに進み、ビッグボーナス (1) の発生前のリプレイタイム (R T) が終了したと判定して消化ゲームカウンタを初期化 (リセット) して S 4 のステップに進む一方、非該当であると判定した場合には、ビッグボーナス (1) の発生前のリプレイタイム (R T) が終了しないと判定し、S 3' + のステップを経由することなく、つまり、消化ゲームカウンタを初期化 (リセット) せずに、リプレイタイム (R T) に対応する消化ゲーム数を残存した状態に保持したまま、S 4 のステップに進む。尚、このように保持された消化ゲーム数は、発生したビッグボーナス (1) 中は減算更新されないので、ビッグボーナス (1) の終了時まで保持されることになる。

10

20

30

40

50

【0459】

尚、ビッグボーナス（1）が発生した際の遊技状態が、チャンスゾーン状態である場合には、ビッグボーナス（1）の発生により該チャンスゾーン状態が終了したと判定して、消化ゲームカウンタを初期化（リセット）してS4のステップに進む。

【0460】

そして、S4のステップにおいて、遊技状態履歴テーブル中の本日データの遊技状態を「BB1」に更新するとともに、本日データのBB1回数に1を加算更新する。

【0461】

つまり、本実施例の遊技状態特定処理のS4のステップにおいては、当選種別特別入賞回数特定情報を成すBB1回数に1を加算更新することで、これらBB1回数が集計されており、該遊技状態特定処理のS4のステップを実施する制御マイコン（MPU）279、579によって当選種別特別入賞回数特定情報集計手段が構成されている。

10

【0462】

次いで、S4'のステップに進んで、発生したビッグボーナス（1）の遊技状態を遊技状態履歴テーブルに登録して遊技状態履歴テーブルを更新する。具体的には、該発生したビッグボーナス（1）の、その当日の発生回数（何回目か）を、更新後の遊技情報テーブルにおけるBB1回数にて特定するとともに、状態別データを新規に追加登録し、該追加登録した状態別データの遊技状態として、「BB1」とその回数、並びにその時点の時刻を登録（格納）し、総ゲーム数、総投入メダル数、総払出メダル数のデータとして、その時点において遊技情報テーブル（本日）に記憶されている総ゲーム数（その時点における総ゲーム数に相当）、総投入メダル数（その時点における総投入メダル数に相当）、総払出メダル数（その時点における総払出メダル数に相当）、をそれぞれ登録（格納）するとともに、前述したように、該状態別データの1つ前の状態別データの必要データを算出して確定する。

20

【0463】

尚、該追加登録したビッグボーナス（1）の状態別データの「単位」の項目データについては、後述するS33の1単位判定処理にて特定される単位番号が格納される。

【0464】

そして、S5のステップに進み、小役ゲームカウンタにおいて計数されている経過ゲーム数が、設定情報中の重複当選判定ゲーム数データ、つまり、図27の重複当選関連設定画面における重複当選判定ゲーム数の項目における設定内容に基づく重複当選判定ゲーム数（例えば5ゲーム）以内であるか否かを判定する。

30

【0465】

そして、該判定において重複当選判定ゲーム数（例えば5ゲーム）以内でない場合、つまり経過ゲーム数が例えば6ゲーム以上のゲーム数である場合には、当該発生したビッグボーナス（1）を単独当選特別入賞と判定してS9のステップに進み、小役ゲームカウンタをリセット（全ての小役に対応する経過ゲーム数を「-」に更新）するとともに、ボーナス間ゲーム数を「0」にリセットし（S10）、S33のステップに進んで、図39に示す1単位判定処理を実施した後、当該処理を終了する。

【0466】

一方、重複当選判定ゲーム数（例えば5ゲーム）以内である場合には、S5のステップにおける判定において「Yes」と判定されてS6のステップに進み、小役ゲームカウンタにおいて該経過ゲームに対応している小役、例えばチェリーが当該発生したビッグボーナス（1）と重複当選（同時当選）した重複当選小役として特定するとともに、当該発生したビッグボーナス（1）を重複当選特別入賞と判定し（S6）、当該重複当選小役であるチェリーの重複当選チェリー入賞回数に1を加算更新するとともに（S7）、当該重複当選小役であるチェリーとビッグボーナス（1）との重複当選回数であるチェリー-BB1重複当選回数に1を加算更新した後（S8）、小役ゲームカウンタをリセット（全ての小役に対応する経過ゲーム数を「-」に更新）するとともに（S9）、ボーナス間ゲーム数を「0」にリセットし（S10）、S33のステップに進んで、図39に示す1単位判

40

50

定処理を実施した後、当該処理を終了する。

【0467】

つまり、本実施例のS5並びにS6のステップにおいては、小役ゲームカウンタによって所定のゲーム数である5ゲームが計数されるまでの重複当選判定期間に、本発明の特別入賞発生特定手段となるS3のステップにおいて発生が特定されたビッグボーナス(1)を、前記特定の一般入賞(例えばチェリー)と同時に発生を許容する旨が決定された重複当選特別入賞と判定するとともに、重複当選判定期間外となる小役ゲームカウンタによるゲーム数が6ゲーム以上である場合においてS3のステップにおいて発生が特定された特別入賞を単独当選特別入賞と判定しており、該S5並びにS6のステップによって重複当選特別入賞判定手段が形成されている。

10

【0468】

また、本実施例の遊技状態特定処理のS7並びにS8のステップにおいては、ゲーム数計数手段を成す小役ゲームカウンタによって所定のゲーム数である5ゲームが計数されるまでの重複当選判定期間に、該遊技状態特定処理のS3のステップにおいて発生が特定されたビッグボーナス(1)の発生回数、つまり、重複当選特別入賞判定手段となる遊技状態特定処によって重複当選特別入賞と判定された特別入賞の発生回数である重複当選特別入賞回数であって、特定の一般入賞の種類毎の重複当選特別入賞回数、すなわち、遊技情報テーブルの重複当選チェリー入賞回数、重複当選スイカ入賞回数、重複当選1枚入賞回数並びに、特別入賞の種類毎の重複当選特別入賞回数となる、当該小役とビッグボーナス(1)との重複当選回数であるチェリー-BB1重複当選回数や、スイカー-BB1重複当選回数や、1枚-BB1重複当選回数に1を加算更新することによりこれらの各回数を集計しており、該遊技状態特定処理のS7並びにS8のステップを実施する制御マイコン(MPU)279、579によって重複当選特別入賞回数集計手段並びに当選種別特別入賞回数特定情報集計手段が構成されている。

20

【0469】

また、変化した信号がBB2信号である場合には、S1のステップにおいて「No」と判定された後にS11のステップにおいて「Yes」と判定されてS12のステップに進み、当該BB2信号の変化が「OFF」状態から「ON」状態に移行した変化であるか、つまり、変化後のBB2信号の入力状態が「ON」状態であるか否かを判定する。

【0470】

該判定においてBB2信号の変化が「OFF」状態から「ON」状態に移行した変化でない場合、つまり、変化後のBB2信号の入力状態が「OFF」状態である場合には、S27のステップに進む一方、変化後のBB2信号の入力状態が「ON」状態である場合には、S13のステップに進み、対応するスロットマシン1, 1', 1"においてビッグボーナス(2)への移行を伴う特別入賞である「白7-白7-赤7」が発生したと特定する。

30

【0471】

そして、S13'のステップに進んで、その時点の遊技状態、つまりビッグボーナス(2)が発生した遊技状態がリプレイタイム(RT)である場合には、ビッグボーナス(2)の発生がリプレイタイム(RT)の終了条件に非該当であるか否かを判定する。

40

【0472】

具体的には、RT関連設定情報に基づいて、RT関連設定画面におけるリプレイタイムの項目のRT終了判定において、ボーナス信号判定が選択(チェック)されているか否かを特定し、選択(チェック)されていない場合には、ビッグボーナス(2)の発生がリプレイタイム(RT)の終了条件に非該当であると判定し、選択(チェック)されている場合には、ビッグボーナス(2)の発生がリプレイタイム(RT)の終了条件に該当すると判定する。

【0473】

そして、該当であると判定した場合には、S13'+のステップに進み、ビッグボーナス(2)の発生前のリプレイタイム(RT)が終了したと判定して消化ゲームカウンタを

50

初期化（リセット）してS 1 4のステップに進む一方、非該当であると判定した場合には、ビッグボーナス（2）の発生前のリプレイタイム（R T）が終了しないと判定し、S 1 3' +のステップを経由することなく、つまり、消化ゲームカウンタを初期化（リセット）せずに、リプレイタイム（R T）に対応する消化ゲーム数を残存した状態に保持したまま、S 1 4のステップに進む。尚、このように保持された消化ゲーム数は、発生したビッグボーナス（2）中は減算更新されないで、ビッグボーナス（2）の終了時まで保持されることになる。

【0 4 7 4】

尚、ビッグボーナス（2）が発生した際の遊技状態が、チャンスゾーン状態である場合には、ビッグボーナス（2）の発生により該チャンスゾーン状態が終了したと判定して、消化ゲームカウンタを初期化（リセット）してS 1 4のステップに進む。

10

【0 4 7 5】

そして、S 1 4のステップにおいて、遊技状態履歴テーブル中の本日データの遊技状態を「B B 2」に更新するとともに、本日データのB B 2回数に1を加算更新する。

【0 4 7 6】

つまり、本実施例の遊技状態特定処理のS 1 4のステップにおいては、当選種別特別入賞回数特定情報を成すB B 2回数に1を加算更新することで、これらB B 2回数が集計されており、該遊技状態特定処理のS 1 4のステップを実施する制御マイコン（M P U）2 7 9、5 7 9によって、当選種別特別入賞回数特定情報集計手段が構成されている。

【0 4 7 7】

20

次いで、S 1 4'のステップに進んで、発生したビッグボーナス（2）の遊技状態を遊技状態履歴テーブルに登録して遊技状態履歴テーブルを更新する。具体的には、該発生したビッグボーナス（2）の、その当日の発生回数（何回目か）を、更新後の遊技情報テーブルにおけるB B 2回数にて特定するとともに、状態別データを新規に追加登録し、該追加登録した状態別データの遊技状態として、「B B 2」とその回数、並びにその時点の時刻を登録（格納）し、総ゲーム数、総投入メダル数、総払出メダル数のデータとして、その時点において遊技情報テーブル（本日）に記憶されている総ゲーム数（その時点における総ゲーム数に相当）、総投入メダル数（その時点における総投入メダル数に相当）、総払出メダル数（その時点における総払出メダル数に相当）、をそれぞれ登録（格納）するとともに、前述したように、該状態別データの1つ前の状態別データの必要データを算出して確定する。

30

【0 4 7 8】

尚、該追加登録したビッグボーナス（2）の状態別データの「単位」の項目データについては、後述するS 3 3の1単位判定処理にて特定される単位番号が格納される。

【0 4 7 9】

そして、S 1 5のステップに進み、小役ゲームカウンタにおいて計数されている経過ゲーム数が、設定情報中の重複当選判定ゲーム数データ、つまり、図2 7の重複当選関連設定画面における重複当選判定ゲーム数の項目における設定内容に基づく重複当選判定ゲーム数（例えば5ゲーム）以内であるか否かを判定する。

【0 4 8 0】

40

そして、該判定において重複当選判定ゲーム数（例えば5ゲーム）以内でない場合、つまり経過ゲーム数が例えば6ゲーム以上のゲーム数である場合には、当該発生したビッグボーナス（2）を単独当選特別入賞と判定してS 9のステップに進み、小役ゲームカウンタをリセット（全ての小役に対応する経過ゲーム数を「-」に更新）するとともに、ボーナス間ゲーム数を「0」にリセットし（S 1 0）、S 3 3のステップに進んで、図3 9に示す1単位判定処理を実施した後、当該処理を終了する。

【0 4 8 1】

一方、重複当選判定ゲーム数（例えば5ゲーム）以内である場合には、S 1 5のステップにおける判定において「Y e s」と判定されてS 1 6のステップに進み、小役ゲームカウンタにおいて該経過ゲームに対応している小役、例えばスイカが当該発生したビッグボ

50

ーナス（２）と重複当選（同時当選）した重複当選小役として特定するとともに、当該発生したビッグボーナス（２）を重複当選特別入賞と判定し（Ｓ１６）、当該重複当選小役であるスイカの重複当選スイカ入賞回数に１を加算更新するとともに（Ｓ１７）、当該重複当選小役であるスイカとビッグボーナス（１）との重複当選回数であるスイカーＢＢ２重複当選回数に１を加算更新した後（Ｓ１８）、小役ゲームカウンタをリセット（全ての小役に対応する経過ゲーム数を「－」に更新）するとともに（Ｓ９）、ボーナス間ゲーム数を「０」にリセットし（Ｓ１０）、Ｓ３３のステップに進んで、図３９に示す１単位判定処理を実施した後、当該処理を終了する。

【０４８２】

つまり、本実施例のＳ１５並びにＳ１６のステップにおいては、小役ゲームカウンタによって所定のゲーム数である５ゲームが計数されるまでの重複当選判定期間に、特別入賞発生特定手段となるＳ１３のステップにおいて発生が特定されたビッグボーナス（２）を、前記特定の一般入賞（例えばスイカ）と同時に発生を許容する旨が決定された重複当選特別入賞と判定するとともに、重複当選判定期間外となる小役ゲームカウンタによるゲーム数が６ゲーム以上である場合においてＳ３のステップにおいて発生が特定された特別入賞を単独当選特別入賞と判定しており、該Ｓ１５並びにＳ１６のステップによって重複当選特別入賞判定手段が形成されている。

【０４８３】

また、本実施例の遊技状態特定処理のＳ１７並びにＳ１８のステップにおいては、ゲーム数計数手段を成す小役ゲームカウンタによって所定のゲーム数である５ゲームが計数されるまでの重複当選判定期間に、該遊技状態特定処理のＳ１３のステップにおいて発生が特定されたビッグボーナス（２）の発生回数、つまり、重複当選特別入賞判定手段となる遊技状態特定処によって重複当選特別入賞と判定された特別入賞の発生回数である重複当選特別入賞回数であって、特定の一般入賞の種類毎の重複当選特別入賞回数、すなわち、遊技情報テーブルの重複当選チェリー入賞回数、重複当選スイカ入賞回数、重複当選１枚入賞回数並びに、特別入賞の種類毎の重複当選特別入賞回数となる、チェリー－ＢＢ２重複当選回数や、スイカー－ＢＢ２重複当選回数や、１枚－ＢＢ２重複当選回数に１を加算更新することによりこれらの各回数を集計しており、該遊技状態特定処理のＳ１７並びにＳ１８のステップを実施する制御マイコン（ＭＰＵ）２７９、５７９によって重複当選特別入賞回数集計手段並びに当選種別特別入賞回数特定情報集計手段が構成されている。

【０４８４】

また、変化した信号がＲＢ信号である場合には、Ｓ１のステップにおいて「Ｎｏ」と判定された後にＳ１１のステップにおいても「Ｎｏ」と判定されてＳ１９のステップに進み、その時点においてＢＢ１信号またはＢＢ２信号が「ＯＮ」状態であるか否かを判定し、ＢＢ１信号またはＢＢ２信号が「ＯＮ」状態である場合には、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）中のＲＢ信号の出力であることから当該処理を終了する。

【０４８５】

一方、ＢＢ１信号またはＢＢ２信号が共に「ＯＦＦ」状態である場合には、Ｓ２０のステップに進み、当該ＲＢ信号の変化が「ＯＦＦ」状態から「ＯＮ」状態に移行した変化であるか、つまり、変化後のＲＢ信号の入力状態が「ＯＮ」状態であるか否かを判定する。

【０４８６】

該判定においてＲＢ信号の変化が「ＯＦＦ」状態から「ＯＮ」状態に移行した変化でない場合、つまり、変化後のＲＢ信号の入力状態が「ＯＦＦ」状態である場合には、Ｓ２７のステップに進む一方、変化後のＲＢ信号の入力状態が「ＯＮ」状態である場合には、Ｓ２１のステップに進み、対応するスロットマシン１，１’，１”においてレギュラーボーナスへの移行を伴う特別入賞である「黒ＢＡＲ－黒ＢＡＲ－赤７」が発生したと特定する。

【０４８７】

そして、Ｓ２１’のステップに進んで、その時点の遊技状態、つまりレギュラーボーナスが発生した遊技状態がリプレイタイム（ＲＴ）である場合には、レギュラーボーナスの

10

20

30

40

50

発生がリプレイタイム（R T）の終了条件に非該当であるか否かを判定する。

【0488】

具体的には、R T関連設定情報に基づいて、R T関連設定画面におけるリプレイタイムの項目のR T終了判定において、ボーナス信号判定が選択（チェック）されているか否かを特定し、選択（チェック）されていない場合には、レギュラーボーナスの発生がリプレイタイム（R T）の終了条件に非該当であると判定し、選択（チェック）されている場合には、レギュラーボーナスの発生がリプレイタイム（R T）の終了条件に該当すると判定する。

【0489】

そして、該当であると判定した場合には、S 2 1 ' +のステップに進み、レギュラーボーナスの発生前のリプレイタイム（R T）が終了したと判定して消化ゲームカウンタを初期化（リセット）してS 2 2のステップに進む一方、非該当であると判定した場合には、レギュラーボーナスの発生前のリプレイタイム（R T）が終了しないと判定し、S 2 1 ' +のステップを経由することなく、つまり、消化ゲームカウンタを初期化（リセット）せずに、リプレイタイム（R T）に対応する消化ゲーム数を残存した状態に保持したまま、S 2 2のステップに進む。尚、このように保持された消化ゲーム数は、発生したレギュラーボーナス中は減算更新されないので、レギュラーボーナスの終了時まで保持されることになる。

【0490】

尚、レギュラーボーナスが発生した際の遊技状態が、チャンスゾーン状態である場合には、レギュラーボーナスの発生により該チャンスゾーン状態が終了したと判定して、消化ゲームカウンタを初期化（リセット）してS 2 2のステップに進む。

【0491】

そして、S 2 2のステップにおいて、遊技状態履歴テーブル中の本日データの遊技状態を「R B」に更新するとともに、本日データのR B回数に1を加算更新する。

【0492】

つまり、本実施例の遊技状態特定処理のS 2 2のステップにおいては、当選種別特別入賞回数特定情報を成すR B回数に1を加算更新することで、これらR B回数が集計されており、該遊技状態特定処理のS 2 2のステップを実施する制御マイコン（M P U）2 7 9によって当選種別特別入賞回数特定情報集計手段が構成されている。

【0493】

次いで、S 2 2 'のステップに進んで、発生したレギュラーボーナスの遊技状態を遊技状態履歴テーブルに登録して遊技状態履歴テーブルを更新する。具体的には、該発生したレギュラーボーナスの、その当日の発生回数（何回目か）を、更新後の遊技情報テーブルにおけるR B回数にて特定するとともに、状態別データを新規に追加登録し、該追加登録した状態別データの遊技状態として、「R B」とその回数、並びにその時点の時刻を登録（格納）し、総ゲーム数、総投入メダル数、総払出メダル数のデータとして、その時点において遊技情報テーブル（本日）に記憶されている総ゲーム数（その時点における総ゲーム数に相当）、総投入メダル数（その時点における総投入メダル数に相当）、総払出メダル数（その時点における総払出メダル数に相当）、をそれぞれ登録（格納）するとともに、前述したように、該状態別データの1つ前の状態別データの必要データを算出して確定する。

【0494】

尚、該追加登録したレギュラーボーナスの状態別データの「単位」の項目データについては、後述するS 3 3の1単位判定処理にて特定される単位番号が格納される。

【0495】

そして、S 2 3のステップに進み、小役ゲームカウンタにおいて計数されている経過ゲーム数が、設定情報中の重複当選判定ゲーム数データ、つまり、図27の重複当選関連設定画面における重複当選判定ゲーム数の項目における設定内容に基づく重複当選判定ゲーム数（例えば5ゲーム）以内であるか否かを判定する。

10

20

30

40

50

【0496】

そして、該判定において重複当選判定ゲーム数（例えば5ゲーム）以内でない場合、つまり経過ゲーム数が例えば6ゲーム以上のゲーム数である場合には、当該発生したレギュラーボーナスを単独当選特別入賞と判定してS9のステップに進み、小役ゲームカウンタをリセット（全ての小役に対応する経過ゲーム数を「ー」に更新）するとともに、ボーナス間ゲーム数を「0」にリセットし（S10）、S33のステップに進んで、図39に示す1単位判定処理を実施した後、当該処理を終了する。

【0497】

一方、重複当選判定ゲーム数（例えば5ゲーム）以内である場合には、S23のステップにおける判定において「Yes」と判定されてS24のステップに進み、小役ゲームカウンタにおいて該経過ゲームに対応している小役、例えば1枚役（1）～（3）が当該発生したレギュラーボーナスと重複当選（同時当選）した重複当選小役として特定するとともに、当該発生したレギュラーボーナスを重複当選特別入賞と判定し（S24）、当該重複当選小役である1枚役（1）～（3）の重複当選1枚入賞回数に1を加算更新するとともに（S25）、当該重複当選小役である1枚役（1）～（3）とレギュラーボーナスとの重複当選回数である1枚ーRB重複当選回数に1を加算更新した後（S26）、小役ゲームカウンタをリセット（全ての小役に対応する経過ゲーム数を「ー」に更新）するとともに（S9）、ボーナス間ゲーム数を「0」にリセットし（S10）、S33のステップに進んで、図39に示す1単位判定処理を実施した後、当該処理を終了する。

【0498】

つまり、本実施例のS23並びにS24のステップにおいては、小役ゲームカウンタによって所定のゲーム数である5ゲームが計数されるまでの重複当選判定期間に、特別入賞発生特定手段となるS21のステップにおいて発生が特定されたレギュラーボーナスを、前記特定の一般入賞（例えば1枚役（1）～（3））と同時に発生を許容する旨が決定された重複当選特別入賞と判定するとともに、重複当選判定期間外となる小役ゲームカウンタによるゲーム数が6ゲーム以上である場合においてS21のステップにおいて発生が特定された特別入賞を単独当選特別入賞と判定しており、該S23並びにS24のステップによって重複当選特別入賞判定手段が形成されている。

【0499】

また、本実施例の遊技状態特定処理のS25並びにS26のステップにおいては、ゲーム数計数手段を成す小役ゲームカウンタによって所定のゲーム数である5ゲームが計数されるまでの重複当選判定期間に、該遊技状態特定処理のS21のステップにおいて発生が特定されたレギュラーボーナスの発生回数、つまり、重複当選特別入賞判定手段となる遊技状態特定処によって重複当選特別入賞と判定された特別入賞の発生回数である重複当選特別入賞回数であって、特定の一般入賞の種類毎の重複当選特別入賞回数、すなわち、遊技情報テーブルの重複当選チェリー入賞回数、重複当選スイカ入賞回数、重複当選1枚入賞回数、並びに、特別入賞の種類毎の重複当選特別入賞回数となる、チェリーーRB重複当選回数や、スイカーーRB重複当選回数や、1枚ーRB重複当選回数に1を加算更新することによりこれらの各回数を集計しており、該遊技状態特定処理のS25並びにS26のステップを実施する制御マイコン（MPU）279、579によって重複当選特別入賞回数集計手段並びに当選種別特別入賞回数特定情報集計手段が構成されている。

【0500】

また、本実施例の制御マイコン（MPU）279、579が実施する遊技状態特定処理のS3、S13、S21の各ステップにおいては、情報入力手段となる信号入力部278a～278e（581a～581e）への特別入賞情報となるBB1信号、BB1信号、RB信号の入力に基づいて、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスへの移行を伴う複数種類の特別入賞である「赤7ー赤7ー赤7」、「白7ー白7ー赤7」、「黒BARー黒BARー赤7」の内、いずれの特別入賞が発生したかを特定しており、該遊技状態特定処理を実施する制御マイコン（MPU）279によって特別入賞発生特定手段が形成されている。

【0501】

次いで、BB1信号、BB2信号、RB信号がONからOFFになったとき、つまり、ボーナスが終了したときに実施されるS27のステップ以降の処理について説明する。

【0502】

BB1信号、BB2信号、RB信号（BB1、BB2信号がON中を除く）がONからOFFになったときは、上述したように、これらの信号の変化がS2、S12、S20の各ステップにて検知されてS27のステップに進み、該S27のステップ以降の処理が実施される。

【0503】

まず、S27のステップにおいては、RT関連設定情報に基づいて、ボーナスの終了がチャンスゾーン状態またはリプレイタイム（RT）の発生条件に該当しているか否かを判定する。

10

【0504】

具体的には、RT関連設定情報に基づいて、RT関連設定画面における「チャンスゾーン」の項目の発生条件のサブ項目において、BB1、BB2、RBの選択項目のいずれかが選択（チェック）されているか否かとともに、RT関連設定画面におけるリプレイタイムの項目のRT移行判定において、ボーナス信号判定が選択（チェック）されているか否かを特定し、いずれも選択（チェック）されていない場合には、ボーナスの終了がチャンスゾーン状態またはリプレイタイム（RT）の発生条件に非該当であると判定し、いずれかが選択（チェック）されている場合には、ボーナスの終了がチャンスゾーン状態または

20

【0505】

そして、S27のステップにおいて該当すると判定した場合には、S31のステップに進み、チャンスゾーン（RT）発生処理を実施する。

【0506】

このチャンスゾーン（RT）発生処理においては、まず、変化した信号の種別から、終了したボーナスが、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスのいずれであるかを特定する。

【0507】

そして、特定したボーナス種別の選択項目がチャンスゾーンの発生条件として選択（チェック）されている場合にはチャンスゾーン状態の発生と判定し、遊技情報テーブルの遊技状態（現在）を「チャンス」に変更するとともに、総CZ回数に1を加算する一方、特定したボーナス種別の選択項目がリプレイタイムの移行条件として選択（チェック）されている場合にはリプレイタイムの発生と判定し、遊技情報テーブルの遊技状態（現在）を「RT」に変更するとともに、総RT回数に1を加算する。

30

【0508】

そして、特定したボーナス種別に該当する規定ゲーム数を特定し、該特定した規定ゲーム数を、チャンスゾーン状態の発生を判定した場合には消化ゲーム数カウンタのチャンスゾーンに対応する消化ゲーム数にセットするとともに、図44（c）に示すように、その時点の各種のRT突入率データを算出し、該算出したRT突入率データを含むRT突入率画面の表示を開始し、リプレイタイムの発生を判定した場合には消化ゲーム数カウンタのリプレイタイムに対応する消化ゲーム数にセットする。

40

【0509】

つまり、遊技状態特定処理のS31においては、遊技情報テーブル（集計手段）にて集計された、総CZ回数（チャンスゾーン発生回数）に対する総RT回数（リプレイタイム移行回数）の比率を特定可能なRT突入率（リプレイタイム突入率特定情報）と、特別入賞役の種類毎のチャンスゾーン発生回数（BB1回数とBB2回数の合計、RB回数）に対するBB-CZ中RT回数、RB-CZ中RT回数（リプレイタイム移行回数）の比率を特定可能なリプレイタイム突入率特定情報となるRT突入率（BB）、RT突入率（RB）を、表示画面261を構成する液晶表示装置266に表示しており、該遊技状態特定

50

処理を実施する制御マイコン（MPU）279並びに液晶表示装置266によりリプレイタイム突入率特定情報表示手段が形成されている。

【0510】

そして、チャンスゾーン状態の発生を判定した場合には、該発生を判定したチャンスゾーン状態の、その当日の発生回数（何回目か）を、更新後の遊技情報テーブルにおける総CZ回数にて特定するとともに、状態別データを新規に追加登録し、該追加登録した状態別データの遊技状態として、「チャンス」とその回数、並びにその時点の時刻を登録（格納）し、総ゲーム数、総投入メダル数、総払出メダル数のデータとして、その時点において遊技情報テーブル（本日）に記憶されている総ゲーム数（その時点における総ゲーム数に相当）、総投入メダル数（その時点における総投入メダル数に相当）、総払出メダル数（その時点における総払出メダル数に相当）、をそれぞれ登録（格納）するとともに、前述したように、該状態別データの1つ前の状態別データの必要データを算出して確定した後、当該処理を終了してS33のステップに進む。

10

【0511】

また、リプレイタイムの発生を判定した場合には、該発生を判定したリプレイタイムの、その当日の発生回数（何回目か）を、更新後の遊技情報テーブルにおける総RT回数にて特定するとともに、状態別データを新規に追加登録し、該追加登録した状態別データの遊技状態として、「RT」とその回数、並びにその時点の時刻を登録（格納）し、総ゲーム数、総投入メダル数、総払出メダル数のデータとして、その時点において遊技情報テーブル（本日）に記憶されている総ゲーム数（その時点における総ゲーム数に相当）、総投入メダル数（その時点における総投入メダル数に相当）、総払出メダル数（その時点における総払出メダル数に相当）、をそれぞれ登録（格納）するとともに、前述したように、該状態別データの1つ前の状態別データの必要データを算出して確定した後、当該処理を終了してS33のステップに進む。

20

【0512】

尚、これら追加登録されたチャンスゾーン状態またはリプレイタイムの状態別データの「単位」の項目には、S33のステップにて後述する1単位判定処理が実施されることで、終了したボーナスの1単位の継続と判定されて、該ボーナスの単位番号と同じ単位番号が格納される。

【0513】

また、S27のステップにおいて該当しないと判定した場合には、S28のステップに進み、消化ゲーム数カウンタのリプレイタイムに対応する消化ゲーム数に残存ゲーム数が存在するか否かを判定し、残存ゲーム数が存在する場合には、S32のステップに進んで、リプレイタイムの継続処理を実施する。

30

【0514】

具体的に、S32のリプレイタイムの継続処理においては、ボーナス終了後の遊技状態をリプレイタイムと判定し、遊技情報テーブルの遊技状態（現在）を「RT」に変更する。尚、該リプレイタイムは、ボーナスの開始前のリプレイタイムの継続であるので、総RT回数への加算は実施しない。

【0515】

そして、リプレイタイム発生回数として、終了したボーナスの発生前のリプレイタイムの状態別データに格納されている「RT」の回数を特定するとともに、遊技状態履歴テーブルに状態別データを新規に追加登録し、該追加登録した状態別データの遊技状態として、「RT」と上記特定した回数（終了したボーナスの発生前のリプレイタイムの回数と同じ）、並びにその時点の時刻を登録（格納）し、総ゲーム数、総投入メダル数、総払出メダル数のデータとして、その時点において遊技情報テーブル（本日）に記憶されている総ゲーム数（その時点における総ゲーム数に相当）、総投入メダル数（その時点における総投入メダル数に相当）、総払出メダル数（その時点における総払出メダル数に相当）、をそれぞれ登録（格納）するとともに、前述したように、該状態別データの1つ前の状態別データの必要データを算出して確定した後、当該処理を終了してS33のステップに進む

40

50

。

【0516】

尚、これら追加登録されたリプレイタイムの状態別データの「単位」の項目には、S 33のステップにて後述する1単位判定処理が実施されることで、終了したボーナス発生前の1単位の単位番号と同じ単位番号が格納され、ボーナス発生前のリプレイタイムとボーナスとボーナス後のリプレイタイムとが同じ1単位に含まれるようになる。

【0517】

また、消化ゲーム数カウンタのリプレイタイムに対応する消化ゲーム数に残存ゲーム数が存在しない場合には、S 28のステップにおいて「No」と判定されてS 29のステップに進み、遊技情報テーブルの遊技状態（現在）を「通常」に更新した後、新たに発生した通常遊技状態を登録して遊技状態履歴テーブルを更新する。

10

【0518】

具体的には、状態別データを新規に追加登録し、該追加登録した状態別データの遊技状態として「通常」を登録（格納）するとともに、時刻としてその時点の時刻を登録（格納）し、総ゲーム数、総投入メダル数、総払出メダル数のデータとして、その時点において遊技情報テーブル（本日）に記憶されている総ゲーム数（その時点における総ゲーム数に相当）、総投入メダル数（その時点における総投入メダル数に相当）、総払出メダル数（その時点における総払出メダル数に相当）、をそれぞれ登録（格納）するとともに、前述したように、該状態別データの1つ前の状態別データ、つまり、終了したボーナスの状態別データの必要データを算出して確定した後、当該処理を終了してS 33のステップに進んで、1単位判定処理を実施する。

20

【0519】

ここで、S 33のステップにて実施される本実施例の1単位判定処理について以下に説明すると、本実施例の1単位判定処理では、図39に示すように、S 10のステップに続く処理であるか否か、つまり、ボーナスの発生時における処理であるか否かを判定し、S 10のステップに続く処理である場合はS t 2のステップに進むことでS t 2以降の処理が実施される一方、S 10のステップに続く処理でない場合、つまり、ボーナス終了時における処理である場合には、S t 6のステップに進むことでS t 6以降の処理が実施される。

【0520】

30

S t 2のステップにおいては、ボーナス発生前の遊技状態を遊技状態履歴テーブルより特定し、該特定した遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。

【0521】

そして、特定した遊技状態が通常遊技状態である場合はS t 5のステップに進み、該発生したボーナスの開始を新たな1単位の開始と判定し、S 4'（S 14'、S 22'）のステップにて遊技状態履歴テーブルに追加登録した該ボーナスの状態別データの「単位」の項目に、既に単位番号として格納されている最も大きな番号に1を加えた単位番号を登録（格納）して当該処理を終了する。

【0522】

40

一方、特定した遊技状態が通常遊技状態でない場合には、S t 2からS t 3のステップに進み、ボーナス発生前の遊技状態がチャンスゾーン状態であるか否かを判定し、チャンスゾーン状態である場合には、更にS t 4のステップに進んで、1単位関連設定情報に基づいて、対応するスロットマシン1, 1', 1"の単位継続設定の有無、つまり、前述の1単位関連設定画面の「単位継続設定」の項目において「する」が選択（チェック）されているか否かを判定する。

【0523】

該判定にて単位継続設定が無し、つまり「単位継続設定」の項目において「しない」が選択（チェック）されている場合にはS t 5のステップに進み、該発生したボーナスの開始を新たな1単位の開始と判定し、S 4'（S 14'、S 22'）のステップにて遊技状態履歴テーブルに追加登録した該ボーナスの状態別データの「単位」の項目に、既に単位

50

番号として格納されている最も大きな番号に1を加えた単位番号を登録（格納）して当該処理を終了する。尚、この際、1単位関連設定情報に基づき、「終端チャンスゾーン設定」が「含めない」に設定されている場合は、1つ前のチャンスゾーン状態の状態別データの「単位」の項目データを「-」の更新することで、該チャンスゾーン状態が、新たに開始を判定した1単位の前の1単位に含まれないようにする。

【0524】

また、St3の判定にてチャンスゾーン状態でないと判定した場合、つまり遊技状態がリプレイタイム（RT）である場合、並びにSt4の判定にて単位継続設定有り、つまり「単位継続設定」の項目において「する」が選択（チェック）されている場合にはSt7のステップに進み、単位継続と判定して、遊技状態履歴テーブルに追加登録されている最新の状態別データ、つまり、S4'（S14'、S22'）のステップにて追加登録されたボーナスの状態別データの「単位」の項目に、その前の状態別データの「単位」に格納されている単位番号と同一の単位番号を格納する。但し、その前の状態別データがチャンスゾーン状態の状態別データであって、「単位」に単位番号が格納されていない場合については、既に単位番号として格納されている最も大きな番号に1を加えた単位番号を、該チャンスゾーン状態の状態別データ並びに発生したボーナスの状態別データの「単位」に格納して当該1単位判定処理を終了する。

【0525】

つまり、本実施例の遊技状態特定処理内の1単位判定処理においては、設定に応じてリプレイタイム（リプレイタイム状態）の期間中、つまり、1単位（1単位期間）中において特別入賞役発生情報となるBB1信号、BB2信号、RB信号の入力があつたときには1単位（1単位期間）を終了とせずに継続とする一方、チャンスゾーン状態の期間中において特別入賞役発生情報となるBB1信号、BB2信号、RB信号の入力があつたときは1単位（1単位期間）の終了とし、特別入賞役発生情報となるBB1信号、BB2信号、RB信号から特定されるビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスの発生に伴うチャンスゾーン状態以降の期間を新たな1単位期間としており、該遊技状態特定処理を実施する制御マイコン（MPU）279、579によって1単位期間特定手段が形成されている。

【0526】

また、St1のステップにて「No」と判定される場合、つまり、ボーナス終了時における処理である場合にはSt6のステップにおいて遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定し、通常遊技状態である場合には1単位の終了と判定し、遊技状態履歴テーブルの最新の状態別データとして追加記憶されている通常遊技状態の状態別データの「単位」の項目に「-」を登録（格納）して、該通常遊技状態となる前のボーナスの遊技状態の終了にて1単位が終了したことを特定できるようにした後、当該1単位判定処理を終了する。

【0527】

一方、St6のステップにおいて通常遊技状態ではないと判定される場合、つまり、後述するように、ボーナスの終了がチャンスゾーン状態若しくはリプレイタイム（RT）の移行（開始）条件となっている場合で、遊技状態がチャンスゾーン状態若しくはリプレイタイム（RT）となっている場合にはSt7のステップに進んで、前述したように、単位継続と判定して、遊技状態履歴テーブルに追加登録されている最新の状態別データ、つまり、S31のチャンスゾーン（RT）発生処理、或いはS32のリプレイタイム（RT）継続処理にて追加登録されたチャンスゾーン状態またはリプレイタイム（RT）の状態別データの「単位」の項目に、その前の状態別データであるボーナスの状態別データの「単位」に格納されている単位番号と同一の単位番号を登録（格納）して、これらチャンスゾーン状態またはリプレイタイム（RT）がその前のボーナスの遊技状態と同一の遊技単位であることを特定できるようにした後、当該1単位判定処理を終了する。

【0528】

つまり、本実施例においては、これら1単位判定処理を実施することで、機種（タイプ）並びに設定に応じて、図42に示すように1単位が判定される。

【0529】

具体的には、前述の機種コードがNNN0cのように、チャンスゾーン状態は発生せずにリプレイタイム（RT）のみが発生する機種であれば、図42（a）に示すように、通常遊技状態においてビッグボーナス（1）が発生することで1単位の開始と判定され、該1単位の開始判定がされた後に初めて通常の遊技状態となるまでの期間、つまり、リプレイタイム（RT）を介して連続する各種のボーナス期間とリプレイタイム（RT）の期間とが1単位と判定される。尚、図示していないが、機種に応じては、通常遊技状態にてRTが開始した時点が1単位の開始として判定される場合も存在する。

【0530】

また、前述の機種コードがANN2dのように、チャンスゾーンは発生するが再突入によるループをしない機種であれば、図42（b）に示すように、通常遊技状態においてビッグボーナス（1）が発生することで1単位の開始と判定され、該1単位の開始判定がされた後に初めて通常の遊技状態となるまでの期間、つまり、リプレイタイム（RT）若しくはチャンスゾーン状態を介して連続する各種のボーナス期間とリプレイタイム（RT）の期間とが1単位と判定される。尚、図示していないが、機種に応じては、通常遊技状態にて発生したチャンスゾーン状態の開始時点が1単位の開始として判定される場合も存在する。

【0531】

但し、これら1単位は、前述の1単位関連設定画面における単位継続設定において「する」が選択（チェック）されている場合において判定される1単位であり、単位継続設定において「しない」が選択（チェック）されている場合においては、図42（b）に示すように、チャンスゾーン状態中にビッグボーナス（2）が発生した場合には、該ビッグボーナス（2）の発生（開始）時点において、発生前の1単位と発生後の1単位が個別の1単位とされる。

【0532】

更に、前述の1単位関連設定画面における終端チャンスゾーン設定にて「含めない」が選択（チェック）されている場合においては、図42（b）に示すように、ビッグボーナス（2）が発生したチャンスゾーン状態が終端チャンスゾーン状態となり、RTに移行しないチャンスゾーン状態に該当することので、該チャンスゾーン状態が、ビッグボーナス（2）の発生前の1単位に含まれないように判定されて、該判定に基づいてチャンスゾーン状態が、ビッグボーナス（2）の発生前の1単位に含まれないように状態別データの「単位」のデータが登録（格納）される。

【0533】

また、前述の機種コードがAAA1eのように、チャンスゾーンが発生するとともに再突入によるループを生じる機種であれば、図42（c）に示すように、通常遊技状態においてビッグボーナス（1）が発生することで1単位の開始と判定され、該1単位の開始判定がされた後に初めて通常の遊技状態となるまでの期間、つまり、リプレイタイム（RT）若しくはチャンスゾーン状態を介して連続する各種のボーナス期間とリプレイタイム（RT）の期間とが1単位と判定される。尚、図示していないが、機種に応じては、通常遊技状態にて発生したチャンスゾーン状態の開始時点が1単位の開始として判定される場合も存在する。

【0534】

また、前述の1単位関連設定画面における終端チャンスゾーン設定にて「含めない」が選択（チェック）されている場合においては、図42（c）に示すように、再度、通常遊技状態となる前の終端のチャンスゾーン状態（BB2後のチャンスゾーン状態）が1単位に含まれないように1単位が判定されて、該判定に基づいてチャンスゾーン状態（BB2後のチャンスゾーン状態）が1単位に含まれないように状態別データの「単位」のデータが登録（格納）される。

【0535】

但し、これら1単位は、前述の1単位関連設定画面における単位継続設定において「す

10

20

30

40

50

る」が選択（チェック）されている場合において判定される1単位であり、単位継続設定において「しない」が選択（チェック）されている場合においては、図42（c）に示すように、チャンスゾーン状態中にレギュラーボーナス（RB）が発生した場合には、該レギュラーボーナス（RB）の発生（開始）時点において、発生前の1単位と発生後の1単位が個別の1単位とされる。

【0536】

更に、前述の1単位関連設定画面における終端チャンスゾーン設定にて「含めない」が選択（チェック）されている場合においては、図42（c）に示すように、再度、通常遊技状態となる前の終端のチャンスゾーン状態（BB2後のチャンスゾーン状態）が1単位に含まれないように1単位が判定されて、該判定に基づいてチャンスゾーン状態が1単位に含まれないように状態別データの「単位」のデータが登録（格納）されるとともに、レギュラーボーナス（RB）が発生したチャンスゾーン状態も終端チャンスゾーン状態となるので、該レギュラーボーナス（RB）が発生したチャンスゾーン状態が1単位に含まれないように1単位が判定されて、該判定に基づいてレギュラーボーナス（RB）が発生したチャンスゾーン状態が、レギュラーボーナス（RB）の発生前の1単位に含まれないように、状態別データの「単位」のデータが登録（格納）される。

【0537】

このように、本実施例では、終端チャンスゾーン設定を、単位継続設定において「しない」が選択（チェック）されている場合にボーナスが発生することで終端となるチャンスゾーン状態にも適用するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらボーナスが発生したチャンスゾーン状態には終端チャンスゾーン設定を適用せず、これらボーナスが発生したチャンスゾーン状態は必ず1単位に含まれるようにしても良いし、更には、これらボーナスが発生したチャンスゾーン状態に終端チャンスゾーン設定を適用するか否かを1単位関連設定画面にて設定できるようにしても良い。

【0538】

つまり、本実施例の1単位判定処理においては、情報入力手段となる信号入力部278a～278f（581a～581f）に入力される各信号に基づいて、特別入賞役であるビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスが発生している期間と、これら特別入賞役であるビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスに起因して発生したリプレイタイム（RT）状態の期間、或いは、特別入賞役であるビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスに起因して発生したチャンスゾーン状態の期間及びリプレイタイムの期間とから成る期間を1単位（1単位期間）としており、該1単位判定処理を実施する制御マイコン（MPU）279、579により1単位期間特定手段が形成されている。

【0539】

また、本実施例において1単位期間特定手段となる制御マイコン（MPU）279、579は、リプレイタイム期間特定情報種別設定手段となるRT関連設定画面におけるRT移行判定並びにRT終了判定における設定に基づいて、リプレイタイム判定処理によりリプレイタイム状態の期間（開始、終了）を特定し、該特定したリプレイタイム状態の期間を1単位（1単位期間）に含めるようにしている。

【0540】

また、本実施例においては、上述した図39に示す遊技状態特定処理の1単位判定処理や、図34に示すリプレイタイム判定処理、図35に示すチャンスゾーン判定処理を実施することで、信号入力部281a～281f（581a～581f）への特別入賞役発生情報となるBB1信号、BB2信号、RB信号や、チャンスゾーン終了特定情報並びにリプレイタイム期間情報となるメダルIN信号、メダルOUT信号、リプレイ信号、BB1信号、BB2信号、RB信号の入力や変化に基づいて、S31のステップにおいて特別入賞役である「赤7ー赤7ー赤7」、「白7ー白7ー赤7」、「黒BARー黒BARー赤7」の発生に伴うチャンスゾーン状態の開始と、Sr16のステップにおいてリプレイタイム（リプレイタイム状態）の終了によるチャンスゾーン状態の開始と、Sr5並びにSr

10

20

30

40

50

14のステップにおいてチャンスゾーン状態中におけるリプレイタイム状態の開始並びに終了と、S z 13のステップにおいて移行外終了条件である規定ゲーム数の消化または転落役の入賞の成立によるチャンスゾーン状態の終了とを特定するとともに、S 3、S 13、S 21のステップにて特定した特別入賞役の発生に伴い、S 31のステップにて特定されるチャンスゾーン状態の開始から、該開始後において初めてS z 13のステップにて特定した移行外終了条件である規定ゲーム数の消化または転落役の入賞の成立によるチャンスゾーン状態の終了までの期間を含む期間を1単位（1単位期間）としており、これらチャンスゾーン判定処理、リプレイタイム判定処理、遊技状態特定処理を実施する制御マイコン（MPU）279によって1単位期間特定手段が形成されている。

【0541】

尚、本実施例では、1単位（1単位期間）に、チャンスゾーン状態が発生する契機となった特別遊技状態であるビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスを1単位（1単位期間）に含めても含めなくても、該1単位（1単位期間）において発生したリプレイタイムの発生回数であるループ回数は同一となるので、これらチャンスゾーン状態が発生する契機となった特別遊技状態であるビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスを1単位（1単位期間）に含めることで、獲得差メダル数を集計する1単位と、ループ回数を集計する1単位とが同一の期間となるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスゾーン状態が発生する契機となった特別遊技状態であるビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスの終了により発生するチャンスゾーン状態の開始時点をも1単位（1単位期間）の開始とし、これらチャンスゾーン状態が発生する契機となった特別遊技状態であるビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスを、リプレイタイムの発生回数を集計する1単位（1単位期間）に含めないようにしても良い。

【0542】

つまり、S 3、S 13、S 21のステップにて特定した特別入賞役である「赤7ー赤7」、「白7ー白7ー赤7」、「黒BARー黒BARー赤7」の発生に伴うチャンスゾーン状態の開始から、該開始後において初めてS z 13のステップにて特定した移行外終了条件である規定ゲーム数の消化または転落役の入賞の成立によるチャンスゾーン状態の終了までの期間を含む期間を1単位（1単位期間）として特定するようにしても良い。

【0543】

次に、これら図36に示す遊技状態特定処理に次いで実施される図37に示す設定値推定処理について説明すると、まず、EEPROM276に記憶されている設定情報中の設定値推定用遊技情報設定データ、つまり、図27の重複当選関連設定画面における設定値推定用遊技情報設定の項目における設定内容に基づく設定データにより、対応するスロットマシン1、1'、1"の設定値を推定するために用いる推定用遊技情報（評価情報）がどの遊技情報であるか、具体的には、図27に示す例であれば、BB1確率、BB2確率、RB確率、チェリー確率、1枚役確率が推定用遊技情報（評価情報）であると特定する（S s 1）。

【0544】

そして、S s 1にて特定した推定用遊技情報（評価情報）であるBB1確率、BB2確率、RB確率、チェリー確率、1枚役確率の各確率を、遊技情報テーブルの本日データから抽出したBB1回数、BB2回数、RB回数、チェリー回数、1枚役回数を遊技情報テーブルの総ゲーム数の値により抽出した各回数を除することにより算出する（S s 2）。

【0545】

そして、S s 2において算出した各確率を、EEPROM276に記憶されている設定情報中の設定別当選確率データ（ファイルデータ、図7参照）における当該遊技情報の各確率（理論値）と照合し、算出した確率が最も近い設定値を各推定用遊技情報毎に特定する（S s 3）。尚、この際、BB1回数、BB2回数、RB回数が「0」であることにより算出した確率が「0」である場合には、当該「0」である推定用遊技情報の設定値の特定は実施せず、後述するS s 4の平均対象からも除外する。

【0546】

そして、S s 3にて特定した設定値の平均値を四捨五入することにより、本日の設定値を推定し、該推定設定値を遊技情報テーブルの本日データの推定設定値として更新記憶する。

【0547】

具体的には、S s 3にて特定した設定値が、例えば、B B 1回数による確率（B B 1確率）が最も近い設定値が「4」であり、B B 2回数による確率（B B 2確率）が最も近い設定値が「5」であり、R B回数による確率（R B確率）が最も近い設定値が「6」であり、チェリー回数による確率（チェリー確率）が最も近い設定値が「5」であり、1枚役回数による確率（1枚役確率）が最も近い設定値が「4」である場合であれば、これらの平均である4.8が算出され、該4.8を四捨五入した「5」を設定値として推定する。

10

【0548】

つまり、本実施例の設定値推定処理におけるS s 3のステップにおいては、評価情報集計手段となる遊技情報テーブルにて集計した総ゲーム回数、B B 1回数、B B 2回数、R B回数、チェリー入賞回数、1枚入賞回数に基づいて算出した評価情報である各確率（B B 1確率、B B 2確率、R B確率、チェリー確率、1枚役確率）と、設定特定情報記憶手段となるE E P R O M 276中の設定別当選確率データに記憶されている評価情報の理論値となる各当選確率とに基づいて、対応するスロットマシン1, 1', 1"の設定値を推定しており、該S s 3のステップを実施する制御マイコン（M P U）279によって設定値推定手段が形成されている。

20

【0549】

そして、該特定した推定設定値を含むとともに、その時点において遊技情報テーブルの遊技状態に記憶されている遊技状態、例えばB B（2）に対応する表示画面、具体的には図43（c）に示すように、「ビッグボーナス2発生中」の表示と、「推定設定値は5です。」を含む表示画面を表示画面261に表示するとともに、表示カウンタを、所定ゲーム数である5がセットされている初期状態にリセットする（S s 5）。

【0550】

つまり、本実施例の設定値推定処理におけるS s 5のステップにおいては、設定値推定手段となるS s 3のステップにおいて推定した設定値を表示しており、該S s 5のステップを実施する制御マイコン（M P U）279並びに液晶表示装置266によって推定設定値表示手段が形成されている。

30

【0551】

尚、この表示カウンタの値は、小役ゲームカウンタが前述のS t 4のステップにおいて更新される際に1が減算更新され、該表示カウンタの値が0となったときに、「推定設定値は5です。」の表示を消去するようになっている。

【0552】

次に、S s 6のステップに進んで、S s 4のステップにおいて推定した本日の推定設定値と、遊技情報テーブルに前日データとして記憶されている前日推定設定値とを比較し、本日の推定設定値が前日推定設定値よりも大きいかな否かを判定する。

【0553】

つまり、本実施例の設定値推定処理のS s 6のステップにおいて、設定値推定手段となるS s 4のステップにて当日において推定した当日設定値と、前日設定値記憶手段となる遊技情報テーブルに記憶されている前日データの推定設定値（前日設定値）とを比較しており、該S s 6のステップを実施する制御マイコン（M P U）279によって設定値比較手段が形成されている。

40

【0554】

該判定にて本日の推定設定値が前日推定設定値よりも大きいと判定された場合には、S s 7のステップに進み、対応するスロットマシン1, 1', 1"の設定値が前日を上回る旨の表示となる「設定向上台かも」の表示を、表示画面261の2カ所の上方隅部位置に常時表示するように表示を更新させて当該処理を終了する一方、該S s 6のステップにお

50

ける判定にて本日の推定設定値が前日推定設定値よりも大きくないと判定された場合には、S s 8のステップに進み、対応するスロットマシン1, 1', 1"の設定値が前日を上回る旨の表示となる「設定向上台かも」の表示が常時表示されていれば、当該表示を消去するように表示を更新させて当該処理を終了する。

【0555】

つまり、設定値推定処理のS s 7のステップにおいて、設定値比較手段となるS s 6のステップにおける比較結果が、前記当日設定値が前記前日設定値を上回るとの比較結果であるときに、当日設定値が前日設定値を上回る旨となる「設定向上台かも」を表示しており、該S s 7のステップを実施する制御マイコン(MPU) 279並びに液晶表示装置266によって比較結果表示手段が形成されている。

10

【0556】

次に、本実施例の呼び出しランプ装置200の表示画面261に表示される表示内容について、図45に基づき説明すると、本実施例の呼び出しランプ装置200の表示画面261には、図43(a)並びに図45(a)に示すように、通常においては対応するスロットマシン1, 1', 1"の台データを含む通常画面が表示されている。

【0557】

この通常画面中の台データは、遊技情報テーブルにおいて集計された本日データに基づいて表示されるものであり、「総ゲーム数」の表示に対応付けて本日データの総ゲーム回数が表示され、「BB(1)回数」の表示に対応付けて本日データのBB1回数が表示され、「BB(2)回数」の表示に対応付けて本日データのBB2回数が表示され、「RB回数」の表示に対応付けて本日データのRB回数が表示され、「BB間ゲーム数」の表示に対応付けて本日データのボーナス間ゲーム数が表示されるとともに、「BB(1)確率」の表示に対応付けて本日データのBB1回数を本日データの総ゲーム数で除した値が分数形式にて表示され、「BB(2)確率」の表示に対応付けて本日データのBB2回数を本日データの総ゲーム数で除した値が分数形式にて表示され、「RB確率」の表示に対応付けて本日データのRB回数を本日データの総ゲーム数で除した値が分数形式にて表示されるようになっている。

20

【0558】

また、表示画面261の下方表示領域には、前記入力ボタン255a~dにそれぞれ対応する位置に、「次データ」、「前日」、「前々日」、「呼出」の各入力メニューが表示されるようになっている。

30

【0559】

この入力メニューの内、「呼出」のメニューに対応する入力ボタン255dを操作した場合には、電球267が点灯制御されて係員の呼び出しの報知が実施される。

【0560】

また、入力メニューの内、「前日」のメニューに対応する入力ボタン255bを操作した場合や、「前々日」のメニューに対応する入力ボタン255cを操作した場合には、遊技情報テーブルの前日データ並びに前々日データに基づく台データ(総ゲーム数、BB(1)回数、BB(2)回数、RB回数、BB(1)確率、BB(2)確率、RB確率)が表示される。

40

【0561】

また、入力メニューの内、「次データ」のメニューに対応する入力ボタン255aを操作した場合には、図45(b)に示すように、遊技情報テーブルの各データに基づき、重複当選(同時当選)に関する各データを含む台データ2並びに台データ3画面、1単位の発生状況を示すグラフを含む台データ4画面や、ループ回数別の1単位の発生状況を示すグラフを含む台データ5画面を表示する台データ表示処理が、制御マイコン(MPU) 279において実施されることにより台データ2画面、台データ3画面、台データ4画面、並びに台データ5画面が表示される。

【0562】

本実施例の台データ2画面には、縦軸項目として「重複当選BB(1)回数」、「重複

50

当選 B B (2) 回数」、 「重複当選 R B 回数」 の 3 つの項目と、横軸項目として、重複当選 (同時当選) する各小役である「チェリー」、「スイカ」、「1 枚役」とともに、重複当選 (同時当選) しない「単独」と、「合計」の項目とが表示され、これら表示項目により構成されるマトリックスに、対応するデータが表示されるようになっている。

【 0 5 6 3 】

つまり、「重複当選 B B (1) 回数」と「チェリー」とに該当する位置には、遊技情報テーブルにおける本日データのチェリー B B 1 重複当選回数が表示され、「重複当選 B B (1) 回数」と「スイカ」とに該当する位置には、遊技情報テーブルにおける本日データのスイカ B B 1 重複当選回数が表示され、「重複当選 B B (1) 回数」と「1 枚役」とに該当する位置には、遊技情報テーブルにおける本日データの 1 枚 B B 1 重複当選回数
10
が表示され、「重複当選 B B (1) 回数」と「単独」とに該当する位置には、遊技情報テーブルにおける本日データの B B 1 回数からチェリー B B 1 重複当選回数とスイカ B B 1 重複当選回数と 1 枚 B B 1 重複当選回数とを減じた数値が表示され、「重複当選 B B (1) 回数」と「合計」とに該当する位置には遊技情報テーブルにおける本日データの B B 1 回数が表示される。

【 0 5 6 4 】

同様に、「重複当選 B B (2) 回数」と「チェリー」とに該当する位置には、遊技情報テーブルにおける本日データのチェリー B B 2 重複当選回数が表示され、「重複当選 B B (2) 回数」と「スイカ」とに該当する位置には、遊技情報テーブルにおける本日データのスイカ B B 2 重複当選回数が表示され、「重複当選 B B (2) 回数」と「1 枚役」とに該当する位置には、遊技情報テーブルにおける本日データの 1 枚 B B 2 重複当選回数
20
が表示され、「重複当選 B B (2) 回数」と「単独」とに該当する位置には、遊技情報テーブルにおける本日データの B B 2 回数からチェリー B B 2 重複当選回数とスイカ B B 2 重複当選回数と 1 枚 B B 2 重複当選回数とを減じた数値が表示され、「重複当選 B B (2) 回数」と「合計」とに該当する位置には遊技情報テーブルにおける本日データの B B 2 回数が表示される。

【 0 5 6 5 】

同様に、「重複当選 R B 回数」と「チェリー」とに該当する位置には、遊技情報テーブルにおける本日データのチェリー R B 重複当選回数が表示され、「重複当選 R B 回数」と「スイカ」とに該当する位置には、遊技情報テーブルにおける本日データのスイカ R B 重複当選回数
30
が表示され、「重複当選 R B 回数」と「1 枚役」とに該当する位置には、遊技情報テーブルにおける本日データの 1 枚 R B 重複当選回数が表示され、「重複当選 R B 回数」と「単独」とに該当する位置には、遊技情報テーブルにおける本日データの R B 回数からチェリー R B 重複当選回数とスイカ R B 重複当選回数と 1 枚 R B 重複当選回数とを減じた数値が表示され、「重複当選 R B 回数」と「合計」とに該当する位置には遊技情報テーブルにおける本日データの R B 回数が表示される。

【 0 5 6 6 】

つまり、本実施例の台データ表示処理においては、本発明の当選種別特別入賞回数特定情報集計手段を成す遊技情報テーブルにて集計された当選種別特別入賞回数特定情報である B B 1 回数、B B 2 回数、R B 回数、並びにチェリー B B 1 重複当選回数、チェリー B B 2 重複当選回数、チェリー R B 重複当選回数、スイカ B B 1 重複当選回数、スイカ B B 2 重複当選回数、スイカ R B 重複当選回数、1 枚 B B 1 重複当選回数、1 枚 B B 2 重複当選回数、1 枚 R B 重複当選回数により特定される各小役であるチェリー、スイカ、1 枚役毎の重複当選特別入賞回数、並びに各特別入賞毎の重複当選特別入賞回数 (各小役 B B 1 重複当選回数の合計、各小役 B B 2 重複当選回数の合計、各小役 R B 重複当選回数の合計を算出する回数) と、各特別入賞毎の単独当選特別入賞回数 (B B 1 回数から各小役 B B 1 重複当選回数の合計を減算した回数、B B 2 回数から各小役 B B 2 重複当選回数の合計を減算した回数、R B 回数から各小役 R B 重複当選回数の合計を減算した回数であって、「単独」の表示に対応する回数) とが液晶表示装置 2 6 6 に表示されており、該台データ表示処理を実施する制御マイコン (M P U) 2 7 9 並び
40
50

に液晶表示装置 2 6 6 によって当選種別特別入賞回数表示手段が形成されている。

【0 5 6 7】

そして、この台データ 2 画面の下方表示領域にも、図 4 5 (b) に示すように、台データ画面と同様に、入力ボタン 2 5 5 a ~ d にそれぞれ対応する位置に、「次データ」、「前日」、「前々日」、「呼出」の各入力メニューが表示されるようになっている。

【0 5 6 8】

これら入力メニューの内、「前日」のメニューに対応する入力ボタン 2 5 5 b を操作した場合や、「前々日」のメニューに対応する入力ボタン 2 5 5 c を操作した場合には、遊技情報テーブルの前日データ並びに前々日データに基づく台データ 2 画面、つまり、重複当選（同時当選）に関する各種のデータが、本日データに基づく台データ 2 画面と同様に表示される。

10

【0 5 6 9】

また、これら台データ 2 画面における入力メニューの内、「次データ」のメニューに対応する入力ボタン 2 5 5 a を操作した場合には、図 4 5 (c) に示すように、台データ 2 画面中の各小役に対応する各種の重複当選回数の表示に対応して、当該小役の総入賞回数が、分母形態にて表示される台データ 3 画面が表示される。

【0 5 7 0】

この台データ 3 画面における「重複当選 B B (1) 回数」と「チェリー」とに該当する位置の分母としては、遊技情報テーブルにおける本日データのチェリー入賞回数が表示され、「重複当選 B B (1) 回数」と「スイカ」とに該当する位置の分母としては、遊技情報テーブルにおける本日データのスイカ入賞回数が表示され、「重複当選 B B (1) 回数」と「1 枚役」とに該当する位置の分母としては、遊技情報テーブルにおける本日データの 1 枚入賞回数が表示される。

20

【0 5 7 1】

同様に、「重複当選 B B (2) 回数」と「チェリー」とに該当する位置の分母としては、遊技情報テーブルにおける本日データのチェリー入賞回数が表示され、「重複当選 B B (2) 回数」と「スイカ」とに該当する位置の分母としては、遊技情報テーブルにおける本日データのスイカ入賞回数が表示され、「重複当選 B B (2) 回数」と「1 枚役」とに該当する位置の分母としては、遊技情報テーブルにおける本日データの 1 枚入賞回数が表示される。

30

【0 5 7 2】

同様に、「重複当選 R B 回数」と「チェリー」とに該当する位置の分母としては、遊技情報テーブルにおける本日データのチェリー入賞回数が表示され、「重複当選 R B 回数」と「スイカ」とに該当する位置の分母としては、遊技情報テーブルにおける本日データのスイカ入賞回数が表示され、「重複当選 R B 回数」と「1 枚役」とに該当する位置の分母としては、遊技情報テーブルにおける本日データの 1 枚入賞回数が表示される。

【0 5 7 3】

つまり、本実施例の当選種別特別入賞回数表示手段を成す台データ表示処理においては、本発明の当選種別特別入賞回数特定情報となる「重複当選 B B (1) 回数」、「重複当選 B B (2) 回数」、「重複当選 R B 回数」と各小役表示とに該当する位置の重複当選特別入賞回数とともに、特定一般入賞回数集計手段を成す遊技情報テーブルにて集計されたチェリー入賞回数、スイカ入賞回数、1 枚入賞回数を表示している。

40

【0 5 7 4】

また、台データ 3 画面における入力メニューの内、「次データ」のメニューに対応する入力ボタン 2 5 5 a を操作した場合には、図 4 6 (a) に示すように、対応するスロットマシン 1, 1', 1" において発生した 1 単位の時系列発生状況を示す台データ 4 画面が表示される。

【0 5 7 5】

この台データ 4 画面は、図 4 6 (a) に示すように、上段には 9 時から 1 6 時、下段には 1 6 時 ~ 2 3 時までの時間軸が横軸とされるグラフが設けられており、該グラフ上に、

50

遊技状態履歴テーブルの本日データに登録されている各1単位、つまり、「単位」の項目に同一の単位番号が格納されている連続する遊技状態から成る1単位を示す帯状表示が、各1単位の開始となる遊技状態の「時刻」データが該当する時間軸上の位置に表示されるとともに、各単位を示す帯状表示上には、当該1単位における単位獲得メダル数（単位TY）と、当該1単位中において発生したリプレイタイムの回数であるループ回数が上重表示されている。

【0576】

尚、本実施例では、遊技状態履歴テーブルに記憶されている全ての1単位を表示するようにしているが、表示画面の大きさ等により、これら全ての1単位を表示するとグラフが見にくくなってしまう場合には、これら1単位の内、ループ回数が所定数以上（例えば3以上）の1単位のみを表示するようにしても良い。

10

【0577】

これら各1単位の単位獲得メダル数（単位TY）は、遊技状態履歴テーブルの本日データに登録されている状態別データの内、「単位」に同一の単位番号が格納されている状態別データの「差メダル数」を合計することで、各1単位の単位獲得メダル数（単位TY）を算出するとともに、これら算出した各1単位の単位獲得メダル数（単位TY）の合計を1単位の数にて除することで、単位獲得メダル数（単位TY）平均を算出し、該算出した単位獲得メダル数（単位TY）平均を台データ4画面のグラフの下部位置に表示する。尚、このようにして算出した単位獲得メダル数（単位TY）平均は、遊技情報テーブルの1単位平均TYとして格納される。

20

【0578】

つまり、本実施例の台データ表示処理においては、集計手段である遊技状態履歴テーブルにて集計された1単位期間における差数を特定可能な1単位期間差数特定情報となる単位獲得メダル数（単位TY）や単位TY平均を含む台データ4画面を生成して、表示画面261を成す液晶表示装置266に表示しており、該台データ表示処理を実施する制御マイコン（MPU）279並びに液晶表示装置266によって1単位期間差数特定情報表示手段が形成されている。

【0579】

また、各1単位のループ回数は、「単位」に同一の単位番号が格納されている状態別データについて、遊技状態に異なる番号のリプレイタイムが格納されている状態別データの数をカウントすることで集計し、これら集計した各1単位のループ回数の合計を1単位の数にて除することで、単位ループ回数平均を算出し、該算出した単位ループ回数平均を台データ4画面のグラフの下部位置に表示する。尚、このようにして算出した単位ループ回数平均は、遊技情報テーブルの1単位平均RT回数として格納される。

30

【0580】

つまり、本実施例の台データ表示処理においては、1単位期間特定手段となる1単位判定処理にて、遊技状態履歴テーブルの状態別データの「単位」の項目に、同一の単位番号が格納されることで特定される1単位（1単位期間）内において発生したリプレイタイム（リプレイタイム状態）の発生回数をカウントして集計しており、該台データ表示処理を実施する制御マイコン（MPU）279並びに遊技状態履歴テーブルによって、集計手段が形成されている。

40

【0581】

さらに、本実施例の台データ表示処理においては、上記集計された1単位（1単位期間）におけるリプレイタイム（リプレイタイム状態）の発生回数を特定可能なリプレイタイム発生回数特定情報となるループ回数（単位RT回数）並びに単位ループ平均（単位RT回数平均）を含む台データ4画面を、表示画面261を成す液晶表示装置266に表示しており、該台データ表示処理を実施する制御マイコン（MPU）279並びに液晶表示装置266によってリプレイタイム発生回数特定情報表示手段が形成されている。

【0582】

尚、本実施例では、台データ4画面に表示される各1単位表示は、画面上においてそれ

50

ぞれが選択可能とされており、遊技者は、1単位において発生した遊技状態の内容を把握したい場合には、所望する1単位を画面上において選択することで、選択した1単位に含まれる各遊技状態の発生内容が把握可能とされた、図46(c)に示す詳細画面が表示される。

【0583】

この本実施例の詳細画面は、遊技者により選択された1単位に該当する単位番号を特定し、特定した単位番号が「単位」の項目に格納されている各状態別データの「遊技状態」と「時刻」とを特定し、拡大された時間軸上において特定した時刻が該当する位置に、特定した遊技状態に該当する態様の帯表示を実施することで生成される。

【0584】

具体的には、図46(c)に示すように、ビッグボーナス1は黒色の棒状表示、ビッグボーナス2は赤色(図面上では水平縞)の棒状表示、レギュラーボーナスは黄色(図面上では右傾斜縞模様)の棒状表示、リプレイタイムはピンク(図面上では左傾斜縞模様)の棒状表示、チャンスゾーン状態は青色(図面上では網点)の棒状表示にて表示される。

【0585】

つまり、本実施例の台データ表示処理においては、発生状況特定情報記憶手段となる遊技状態履歴テーブルに記憶されている状態別データ(発生状況特定情報)に基づいて、1単位(1単位期間)中において発生したチャンスゾーン状態、リプレイタイム(リプレイタイム状態)各種ボーナス(特別入賞役)の発生状況を特定可能な態様にて、表示画面261を成す液晶表示装置266に表示しており、該台データ表示処理を実施する制御マイコン(MPU)279並びに液晶表示装置266によって発生状況表示手段が形成されている。

【0586】

また、詳細画面の向かって右位置には、図46(c)に示すように、表示されている1単位についての単位獲得メダル数(単位TY)と単位獲得メダル数(単位TY)平均、ループ数に該当する単位RT回数と単位RT回数平均、並びに表示されている1単位中に含まれるボーナスの(BB1、BB2、RB)の数の合計である単位ボーナス回数と単位ボーナス回数平均とが表示される。尚、単位ボーナス回数平均は、BB1回数、BB2回数、RB回数の合計を1単位の数で除して算出する。

【0587】

尚、図46(c)の詳細画面を閉じる場合には、画面下部の「戻る」の表示に対応する入力ボタン255aを操作すれば良い。

【0588】

また、台データ4画面の下方表示領域にも、図46(a)に示すように、各台データ画面と同様に、入力ボタン255a~dにそれぞれ対応する位置に、「次データ」、「前日」、「前々日」、「呼出」の各入力メニューが表示されるようになっており、これら入力メニューの内、「前日」のメニューに対応する入力ボタン255bを操作した場合や、「前々日」のメニューに対応する入力ボタン255cを操作した場合には、遊技状態履歴テーブルの前日データ並びに前々日データに基づく台データ4画面、つまり、1単位の時系列発生状況グラフが表示される。

【0589】

また、台データ4画面における入力メニューの内、「次データ」のメニューに対応する入力ボタン255aを操作した場合には、図46(b)に示すように、各単位RT回数(ループ回数)別の1単位の発生分布グラフを含む台データ5画面が表示される。

【0590】

この台データ5画面は、遊技状態履歴テーブルの本日データに記憶されている状態別データの内、「単位」に同一の単位番号が格納されている状態別データについて、遊技状態に異なる番号のリプレイタイムが格納されている状態別データの数のカウントすることで、各1単位毎の単位RT回数を集計し、単位RT回数が「0」である1単位の数、単位RT回数が「1」である1単位の数、単位RT回数が「2」である1単位の数、…というよ

10

20

30

40

50

うに、各単位 R T 回数に該当する 1 単位の数を集計して棒グラフ化することで生成する。

【0591】

つまり、本実施例の制御マイコン (MPU) 279 は、遊技状態履歴テーブルにおいて、1 単位期間特定手段となる 1 単位判定処理により同一の単位番号が格納されることで 1 単位と特定される各 1 単位期間について、リプレイタイム状態の発生回数となる異なる番号のリプレイタイムが格納されている状態別データの数のカウントして集計しており、該制御マイコン (MPU) 279 並びに遊技状態履歴テーブルによって集計手段が形成されている。

【0592】

また、本実施例の台データ表示処理においては、集計されたリプレイタイムの各発生回数に該当する 1 単位 (1 単位期間) の数を集計しており、該台データ表示処理を実施する制御マイコン (MPU) 279 によって、ループ回数別 1 単位期間数集計手段が形成されている。

10

【0593】

また、本実施例の台データ表示処理においては、集計したリプレイタイムの各発生回数に該当する 1 単位 (1 単位期間) の数を特定可能なループ回数別 1 単位期間数特定情報となる台データ 5 画面を生成し、表示画面 261 を成す液晶表示装置 266 に表示しており、該台データ表示処理を実施する制御マイコン (MPU) 279 並びに液晶表示装置 266 によって、ループ回数別 1 単位期間数特定情報表示手段が形成されている。

【0594】

20

尚、台データ 5 画面における入力メニューの内、「次データ」のメニューに対応する入力ボタン 255a を操作した場合には、図 45 (a) に示す台データ画面に戻る。

【0595】

また、図 44 は、遊技状態の変化に伴う表示画面 261 の表示内容の変化を示す図であり、例えば、図 44 (a) に示す台データ画面の表示中に、対応するスロットマシン 1, 1', 1" においてビッグボーナス (1) が発生した場合には、前述したように、「ビッグボーナス 1 発生中」の表示と、「推定設定値は 5 です。」を含む図 44 (b) に示す表示画面が表示画面 261 に表示される。

【0596】

そして、対応するスロットマシン 1, 1', 1" が、ビッグボーナス (1) の終了によりチャンスゾーン状態が発生する機種 (タイプ) である場合であれば、前述したように、チャンスゾーン状態の開始に伴って、図 44 (c) に示すように、その時点の各種の R T 突入率データを含む R T 突入率画面が自動的に表示され、遊技者は、その時点において発生しているチャンスゾーン状態がリプレイタイムに移行する突入率を、遊技をしながら簡便に把握することができるようになり、遊技者の利便性を向上できる。

30

【0597】

尚、本実施例では、これら R T 突入率画面をチャンスゾーン状態の発生により表示するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら R T 突入率画面を、各台データ画面と同様に、遊技者の操作に応じて表示画面 261 に表示するようにしても良い。

40

【0598】

次に、本実施例の収集ユニット 50 において実施される処理について説明すると、収集ユニット 50 の制御マイコン (MPU) 579 が実施する処理は、呼び出しランプ装置 200 における表示画面 261 の表示に係わる処理や呼び出しランプ (ランニング点灯等) の点灯処理等がないことが異なるのみで、基本的には、呼び出しランプ装置 200 における制御マイコン (MPU) 279 が実施する前述の各処理と同じである。

【0599】

つまり、収集ユニット 50 の制御マイコン (MPU) 579 も、呼び出しランプ装置 200 における制御マイコン (MPU) 279 と同様に、図 30 に示す割込監視処理を各ポート毎に割り当てられた 4 つの個別のタスクにおいて実施することで、第 1 ポート 581

50

から第4ポート584までの4つのポート毎に割込監視処理、並びに該割込監視処理に付随して実施することになる、前述したSK6～SK17の各処理を、独立して実施できるようになっている。但し、収集ユニット50は、呼び出しランプ装置200と異なり、表示機構を有していないので、表示に関する処理となるSK14の設定値推定処理に関しては実施しない。

【0600】

具体的には、接続されているスロットマシン1, 1', 1"において、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始されることにより、メダルIN信号が各ポート581～584の信号入力部581d～584dに入力された場合には、該メダルIN信号の入力がSK1のステップにおいて検知されて図31に示すSK6の投入関連処理、SK7の消化ゲーム数カウンタ更新処理、SK8のボーナス信号判定、SK9の図32に示す直近ゲームテーブル更新処理、SK10の図34に示すリプレイタイム判定処理、SK11の図35に示すチャンスゾーン判定処理が実施される。

10

【0601】

尚、図34のリプレイタイム判定処理におけるSr8、Sr19のステップ、図35に示すチャンスゾーン判定処理におけるSz9、Sz18のステップについては、表示に関する処理であるため、制御マイコン(MPU)579が実施するリプレイタイム判定処理、チャンスゾーン判定処理からは削除されている。

【0602】

また、対応するスロットマシン1, 1', 1"において、ゲームが終了してメダルOUT信号が各ポート581～584の信号入力部581e～584eに入力された場合には、該メダルOUT信号の入力がSK2のステップにおいて検知されてSK14の図33に示す払出関連処理とともに、SK8～SK11の各処理が実施される。

20

【0603】

尚、制御マイコン(MPU)579が実施する払出関連処理については、Sh1～Sh6の各ステップから成る払出関連処理を実施し、表示に関する処理となるSh7～Sh10の処理については削除されている。

【0604】

また、各ポート581～584に入力されるBB1信号、BB2信号、RB信号に変化があった場合には、該信号変化がSK3のステップにおいて検知されてSK13の図36に示すS1～S33の各ステップから成る遊技状態特定処理が実施される。

30

【0605】

また、対応するスロットマシン1, 1', 1"において、リプレイが発生することに応じてリプレイ信号が、各ポート581～584の信号入力部581f～584fに入力された場合には、該リプレイ信号の入力がSK4のステップにおいて検知されてSK15のステップが実施されることで、直近ゲームテーブルにおける各ポートに接続されている台番号に対応する最新ゲームの「リプレイ」のデータが更新される。

【0606】

また、対応するスロットマシン1, 1', 1"において、設定変更操作が実施されることに応じて設定変更信号が、各ポート581～584の信号入力部581g～584gに入力された場合には、該設定変更信号の入力がSK5のステップにおいて検知されてSK16並びにSK17のステップが実施されることにより、遊技状態履歴テーブルにおける各ポートに接続されている台番号に対応する状態別データが更新される。

40

【0607】

このように、収集ユニット50の制御マイコン(MPU)579が、各ポート毎に上述した処理を各ポートに接続されている台番号に対応する設定情報、RT関連設定情報、1単位連設定情報に基づいて実施することにより、各ポートに接続されているスロットマシン1, 1', 1"の台番号に対応して遊技情報テーブルに記憶されている各遊技情報、並びに台番号に対応して遊技状態履歴テーブルに記憶されている状態別データ(遊技状態履歴)が更新されることで、呼び出しランプ装置200における遊技情報テーブルの本日デ

50

ータの遊技情報並びに遊技状態履歴テーブルの本日データの遊技状態履歴と同一データが、図 2 2 並びに図 2 3 に示すように、収集ユニット 5 0 の遊技情報テーブル並びに遊技状態履歴テーブルに記憶、管理される。

【0608】

そして、これら収集ユニット 5 0 の遊技情報テーブル並びに遊技状態履歴テーブルに記憶、管理された各遊技情報や、遊技状態履歴（状態別データ）は、前述したように、図 1 8 （b）に示す台遊技情報データ（送信データ列 1）、遊技状態履歴データ（送信データ列 2）としてホールコンピュータ 1 4 0 に送信され、該台遊技情報データの受信に応じて本日遊技情報テーブル内の当該台番号の各遊技情報が更新され、遊技状態履歴データの受信に応じて台別遊技状態履歴テーブル（本日）内の当該台番号の遊技状態履歴への追加登録による更新が実施される。

10

【0609】

そして、このようにしてホールコンピュータ 1 4 0 の本日遊技情報テーブルにおいて管理されている各遊技情報は、該ホールコンピュータ 1 4 0 において所定の表示操作を実施する、具体的には、台データを表示させたいスロットマシン 1, 1', 1" の台番号の指定操作を実施することにより、該指定した台番号に対応付けて本日遊技情報テーブルにおいて記憶されている各遊技情報並びに台別遊技状態履歴テーブルにおいて記憶されている遊技状態履歴に関する各情報が、台別遊技情報表示処理が CPU 1 4 2 において実施されることにより、図 4 7 に示す台別遊技情報画面 1、並びに図 4 8 に示す台別遊技情報画面 2 において表示される。

20

【0610】

この本実施例の台別遊技情報画面 1 には、図 4 7 に示すように、本日遊技情報テーブルにおいて管理している各遊技情報である、総投入メダル数、総払出メダル数と、差メダル数と、総ゲーム数と、ボーナス間ゲーム数と、BB（1）発生回数と、チェリーBB（1）重複当選回数と、スイカーBB（1）重複当選回数と、1枚BB（1）重複当選回数と、BB（2）発生回数と、チェリーBB（2）重複当選回数と、スイカーBB（2）重複当選回数と、1枚BB（2）重複当選回数と、RB発生回数と、チェリーRB重複当選回数と、スイカーRB重複当選回数と、1枚RB重複当選回数と、チェリー入賞回数と、重複当選チェリー入賞回数と、スイカ入賞回数と、重複当選スイカ入賞回数と、1枚入賞回数と、重複当選1枚入賞回数と、総リプレイタイム（RT）回数と、総チャンスゾーン（CZ）回数と、BB-CZ中RT回数と、RB-CZ中RT回数と、1単位平均TYと、1単位平均RT回数と、ボーナス間ゲーム回数に加えて、これらの遊技情報に基づくチェリーBB（1）重複当選期待度、チェリーBB（2）重複当選期待度、チェリーRB重複当選期待度、スイカーBB（1）重複当選期待度、スイカーBB（2）重複当選期待度、スイカーRB重複当選期待度、1枚BB（1）重複当選期待度、1枚BB（2）重複当選期待度、1枚RB重複当選期待度が、呼び出しランプ装置 2 0 0 と同様に算出されて一覧表示されるようになっている。

30

【0611】

更に、本実施例のホールコンピュータ 1 4 0 においても、上記した台別遊技情報画面 1 に表示される BB 1 回数、BB 2 回数、RB 回数、総 RT 回数、総 CZ 回数、BB-CZ 中 RT 回数、RB-CZ 中 RT 回数に基づき、呼び出しランプ装置 2 0 0 と同様に RT 突入率（BB）、RT 突入率（RB）、RT 突入率（BB、RB 以外）、総 RT 突入率が算出されて、画面向かって右下方位置に表示される。

40

【0612】

つまり、本実施例の台別遊技情報表示処理においては、本日遊技情報テーブル（集計手段）にて集計された、総 CZ 回数（チャンスゾーン発生回数）に対する総 RT 回数（リプレイタイム移行回数）の比率を特定可能な RT 突入率（リプレイタイム突入率特定情報）と、特別入賞役の種類毎のチャンスゾーン発生回数（BB 1 回数と BB 2 回数の合計、RB 回数）に対する BB-CZ 中 RT 回数、RB-CZ 中 RT 回数（リプレイタイム移行回数）の比率を特定可能なリプレイタイム突入率特定情報となる RT 突入率（BB）、RT

50

突入率（R B）を、表示装置 1 4 7 に表示しており、該台別遊技情報表示処理を実施する C P U 1 4 2 並びに表示装置 1 4 7 によりリプレイタイム突入率特定情報表示手段が形成されている。

【0 6 1 3】

また、本実施例の台別遊技情報画面 2 には、図 4 8 に示すように、画面の上部位置に、呼び出しランプ装置 2 0 0 において表示される台データ 4 画面と同じく、1 単位の発生状況を示すグラフが表示されるとともに、画面の下部位置に、呼び出しランプ装置 2 0 0 において表示される台データ 5 画面と同じく、ループ回数別の 1 単位の発生状況を示すグラフが、台別遊技状態履歴テーブル（本日）において当該台番号に対応して記憶されている遊技状態履歴（状態別データ）に基づいて生成されて表示される。

10

【0 6 1 4】

画面上部位置の 1 単位の発生状況グラフは、図 4 8 に示すように、前述した台データ 4 画面と同一とされ、上段には 9 時から 1 6 時、下段には 1 6 時～2 3 時までの時間軸が横軸とされるグラフが設けられており、該グラフ上に、台別遊技状態履歴テーブル（本日）において当該台番号に対応して記憶されている遊技状態履歴（状態別データ）に登録されている各 1 単位、つまり、「単位」の項目に同一の単位番号が格納されている連続する遊技状態から成る 1 単位を示す帯状表示が、各 1 単位の開始となる遊技状態の「時刻」データが該当する時間軸上の位置に表示されるとともに、各単位を示す帯状表示上には、当該 1 単位における単位獲得メダル数（単位 T Y）と、当該 1 単位中において発生したリプレイタイムの回数であるループ回数が上重表示されている。

20

【0 6 1 5】

これら各 1 単位の単位獲得メダル数（単位 T Y）は、台別遊技状態履歴テーブル（本日）に当該台番号に対応して記憶されている状態別データの内、「単位」に同一の単位番号が格納されている状態別データの「差メダル数」を合計することで、各 1 単位の単位獲得メダル数（単位 T Y）を算出するとともに、これら算出した各 1 単位の単位獲得メダル数（単位 T Y）の合計を 1 単位の数にて除することで、単位獲得メダル数（単位 T Y）平均を算出し、該算出した単位獲得メダル数（単位 T Y）平均を、発生状況グラフの向かって右位置に表示する。尚、このようにして算出した単位獲得メダル数（単位 T Y）平均は、本日遊技情報テーブルの 1 単位平均 T Y として格納される。

【0 6 1 6】

つまり、本実施例の台別遊技情報表示処理においては、集計手段である台別遊技状態履歴テーブルにて集計された 1 単位期間における差数を特定可能な 1 単位期間差数特定情報となる単位獲得メダル数（単位 T Y）や単位 T Y 平均を含む台別遊技情報画面 2 を生成して、表示装置 1 4 7 に表示しており、該台別遊技情報表示処理を実施する C P U 1 4 2 並びに表示装置 1 4 7 によって 1 単位期間差数特定情報表示手段が形成されている。

30

【0 6 1 7】

また、各 1 単位のループ回数は、「単位」に同一の単位番号が格納されている状態別データについて、遊技状態に異なる番号のリプレイタイムが格納されている状態別データの数をカウントすることで集計し、これら集計した各 1 単位のループ回数の合計を 1 単位の数にて除することで、単位ループ回数平均を算出し、該算出した単位ループ回数平均を発生状況グラフの向かって右位置に表示する。尚、このようにして算出した単位ループ回数平均は、本日遊技情報テーブルの 1 単位平均 R T 回数として格納される。

40

【0 6 1 8】

つまり、本実施例の台別遊技情報表示処理においては、1 単位期間特定手段となる収集ユニット 5 0 にて実施された 1 単位判定処理にて、台別遊技状態履歴テーブルの状態別データの「単位」の項目に、同一の単位番号が格納されることで特定される 1 単位（1 単位期間）内において発生したリプレイタイム（リプレイタイム状態）の発生回数をカウントして集計しており、該台別遊技情報表示処理を実施する C P U 1 4 2 並びに台別遊技状態履歴テーブルによって、集計手段が形成されている。

【0 6 1 9】

50

さらに、本実施例の台別遊技情報表示処理においては、上記集計された1単位（1単位期間）におけるリプレイタイム（リプレイタイム状態）の発生回数を特定可能なリプレイタイム発生回数特定情報となるループ回数（単位RT回数）並びに単位ループ平均（単位RT回数平均）を含む台別遊技情報画面2を、表示装置147に表示しており、該台別遊技情報表示処理を実施するCPU142並びに表示装置147によってリプレイタイム発生回数特定情報表示手段が形成されている。

【0620】

尚、本実施例の台別遊技情報画面2においても、1単位発生状況グラフにて表示される各1単位表示は、画面上においてそれぞれが、ポイント等により選択可能とされており、操作者は、1単位において発生した遊技状態の内容を把握したい場合には、所望する1単位を画面上においてポイント等により選択することで、選択した1単位に含まれる各遊技状態の発生内容が把握可能とされた、図48に示す詳細ウィンドウが表示される。

10

【0621】

この本実施例の詳細ウィンドウは、操作者により選択された1単位に該当する単位番号を特定し、特定した単位番号が「単位」の項目に格納されている各状態別データの「遊技状態」と「時刻」とを特定し、拡大された時間軸上において特定した時刻が該当する位置に、特定した遊技状態に該当する態様の帯表示を実施することで生成される。

【0622】

尚、この詳細ウィンドウにおいて表示される各遊技状態の表示態様は、呼び出しランプ装置200における詳細画面と同一とされており、該詳細ウィンドウの向かって右位置には、図48に示すように、表示されている1単位についての単位獲得メダル数（単位TY）と単位獲得メダル数（単位TY）平均、ループ数に該当する単位RT回数と単位RT回数平均、並びに表示されている1単位中に含まれるボーナスの（BB1、BB2、RB）の数の合計である単位ボーナス回数と単位ボーナス回数平均とが表示される。尚、単位ボーナス回数平均は、BB1回数、BB2回数、RB回数の合計を1単位の数で除して算出する。尚、該表示されている詳細ウィンドウを閉じる場合には、画面上部の「閉じる」の表示を選択すれば良い。

20

【0623】

つまり、本実施例の台別遊技情報表示処理においては、発生状況特定情報記憶手段となる台別遊技状態履歴テーブルに記憶されている状態別データ（発生状況特定情報）に基づいて、1単位（1単位期間）中において発生したチャンスゾーン状態、リプレイタイム（リプレイタイム状態）各種ボーナス（特別入賞役）の発生状況を特定可能な態様にて、表示装置147に表示しており、該台別遊技情報表示処理を実施するCPU142並びに表示装置147によって発生状況表示手段が形成されている。

30

【0624】

画面下部位置の各単位RT回数（ループ回数）別の1単位の発生分布グラフは、図48に示すように、前述した台データ5画面と同一とされ、台別遊技状態履歴テーブルに記憶されている状態別データの内、「単位」に同一の単位番号が格納されている状態別データについて、遊技状態に異なる番号のリプレイタイムが格納されている状態別データの数をカウントすることで、各1単位毎の単位RT回数を集計し、単位RT回数が「0」である1単位の数、単位RT回数が「1」である1単位の数、単位RT回数が「2」である1単位の数、…というように、各単位RT回数に該当する1単位の数を集計して棒グラフ化することで生成する。

40

【0625】

つまり、本実施例のCPU142は、台別遊技状態履歴テーブルにおいて、1単位期間特定手段となる1単位判定処理により同一の単位番号が格納されることで1単位と特定される各1単位期間について、リプレイタイム状態の発生回数となる異なる番号のリプレイタイムが格納されている状態別データの数をカウントして集計しており、該CPU142並びに台別遊技状態履歴テーブルによって集計手段が形成されている。

【0626】

50

また、本実施例の台別遊技情報表示処理においては、集計されたりプレイタイムの各発生回数に該当する1単位（1単位期間）の数を集計しており、該台データ表示処理を実施するCPU142によって、ループ回数別1単位期間数集計手段が形成されている。

【0627】

また、本実施例の台別遊技情報表示処理においては、集計したりプレイタイムの各発生回数に該当する1単位（1単位期間）の数を特定可能なループ回数別1単位期間数特定情報となる台別遊技情報画面2を生成し、表示装置147に表示しており、該台別遊技情報表示処理を実施するCPU142並びに表示装置147によって、ループ回数別1単位期間数特定情報表示手段が形成されている。

【0628】

尚、これら台別遊技情報画面1、台別遊技情報画面2は、本日データのみではなく、前日遊技情報テーブルや前々日遊技情報テーブル、台別遊技状態履歴テーブル（前日）や台別遊技状態履歴テーブル（前々日）に基づいて、前日、前々日の台別遊技情報画面1、台別遊技情報画面2も、ホールコンピュータ140において表示可能とされている。

【実施例2】

【0629】

次に、実施例2に係る遊技用システムに関して、図49～図63を参照して説明する。尚、本実施例2の特徴としては、前記実施例1のスロットマシン1、1'、1"が、各小役の入賞出力を実施しないスロットマシンであるので、これら小役の入賞発生をメダルOUT信号のパルス数により特定しているのに対し、本実施例2のスロットマシン01、01'、01"は、各小役の入賞発生時に該発生した小役に対応する信号出力がなされることにより、これら各小役に対応する信号出力により各小役の入賞発生を特定できる点と、実施例1の呼び出しランプ装置200では、重複当選期待度を、遊技情報テーブルにおいて集計した各遊技情報から算出して表示している対し、本実施例2の呼び出しランプ装置200'においては、予め重複当選期待度データ（図56参照）に記憶されている重複当選期待度を使用して表示している点であり、その他のシステム構成等は、前述の実施例1の遊技用システムと同一であることから、同一である部分の説明は省略するものとし、前記実施例1からの変更点となる本実施例2の特徴部分について以下に説明する。

【0630】

まず、本実施例2に用いたスロットマシン01、01'、01"について説明すると、本実施例2のスロットマシン01、01'、01"も、その構成は実施例1のスロットマシン1、1'、1"とほぼ同一とされているが、異なる点としては、実施例1のスロットマシン1、1'、1"は、小役として1枚役（1）～（3）が発生するスロットマシンであるのに対し、本実施例2のスロットマシン01、01'、01"は、図49の当選役テーブルに示すように、発生する小役として、これら1枚役（1）～（3）に代えてメダル払い出しが発生しないチャンス役「オレンジーオレンジーオレンジ」が発生するスロットマシンとされている。

【0631】

つまり、本実施例2のスロットマシン01、01'、01"における役としては、図49に示すように、特別役としてビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスが、小役としてチェリー、スイカ、チャンス役、ベルが、再遊技役としてリプレイが定められている。また、スロットマシン01、01'、01"における役の組み合わせとしては、ビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（2）+チェリー、レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス（1）+スイカ、ビッグボーナス（2）+スイカ、レギュラーボーナス+スイカ、ビッグボーナス（1）+チャンス役、ビッグボーナス（2）+チャンス役、レギュラーボーナス+チャンス役が定められている。すなわち、役及び役の組み合わせの合計は16となっている。

【0632】

チャンス役は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「オレンジーオレンジーオレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、RTおよびチ

10

20

30

40

50

チャンスゾーン状態（チャンスゾーン状態を発生する機種のみ）においてはメダルが払い出しはないが、レギュラーボーナスにおいては実施例1の1枚役と同様に15枚のメダルが払い出される。

【0633】

次に、本実施例2のスロットマシン01, 01', 01"における内部抽選について簡潔に説明する。内部抽選における遊技状態に応じて定められた各役及び役の組み合わせの参照は、図49に示した当選役テーブルに登録された役番号の順番で行われる。遊技状態が通常遊技状態、RTまたはチャンスゾーン状態であり、いずれの特別役も持ち越されていない状態、すなわち状態番号として「0」、「1」または「5」が設定されている場合には、当選役テーブルを参照し、役番号0～16の役及び役の組み合わせが内部抽選の対象役として順に読み出される。

10

【0634】

また、遊技状態が通常遊技状態、RTまたはチャンスゾーン状態であり、いずれかの特別役が持ち越されている状態、すなわち状態番号として「2」、「3」または「6」が設定されている場合には、当選役テーブルを参照し、役番号12～16の役及び役の組み合わせが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【0635】

また、遊技状態がレギュラーボーナス、すなわち状態番号として「4」が設定されている場合には、当選役テーブルを参照し、役番号13～16の役及び役の組み合わせが内部抽選の対象役として順に読み出される。

20

【0636】

そして内部抽選では、実施例1と同様に、該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を示す状態番号について定められた判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、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。

【0637】

また、図57は、通常遊技状態、RTまたはチャンスゾーン状態においていずれの特別役も持ち越されていない場合の、設定値別の役及び役の組み合わせの当選確率を示す図である。

【0638】

本実施例では、通常遊技状態、RTまたはチャンスゾーン状態においていずれの特別役も持ち越されていない場合に、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（2）+チェリー、レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス（1）+スイカ、ビッグボーナス（2）+スイカ、レギュラーボーナス+スイカ、ビッグボーナス（1）+チャンス役、ビッグボーナス（2）+チャンス役、レギュラーボーナス+チャンス役、リプレイ、チェリー、スイカ、チャンス役、ベルが内部抽選の対象となり、これら各役及び役の組み合わせのおおよその当選確率は、図57に示すように、実施例1の場合とほぼ同一である。

30

【0639】

また、本実施例2のスロットマシン01, 01', 01"の特徴点としては、図50に示すように、スロットマシン01, 01', 01"の外部出力基板110からは、実施例1と同じBB1信号、BB2信号、RB信号、メダルIN信号、メダルOUT信号、リプレイ信号（スロットマシン01', 01"のみ）、設定変更信号（スロットマシン01"のみ）に加えて、チェリー信号、スイカ信号、チャンス信号が外部出力される点であり、これらチェリー信号、スイカ信号、チャンス信号が、信号ケーブル59を介して呼び出しランプ装置200'並びに収集ユニット50に入力されるようになっている。

40

【0640】

これらチェリー信号、スイカ信号、チャンス信号は、図51に示すように、スロットマシン01, 01', 01"において、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てゲームが終了したときに、該導出表示された表示結果によりチェリーが入賞

50

して場合に所定のパルス幅のチェリー信号が出力され、導出表示された表示結果によりスイカが入賞した場合、所定のパルス幅のスイカ信号が出力され、導出表示された表示結果によりチャンス役が入賞して場合に所定のパルス幅のチャンス役信号が出力される。尚、これら各信号に対応するいずれの小役同士も、本実施例においては同時に発生することがないので、これらのチェリー信号、スイカ信号、チャンス信号は同時に出力されることはない。

【0641】

このように本実施例2のスロットマシン01, 01', 01"は、実施例1と同じBB1信号、BB2信号、RB信号、メダルIN信号、メダルOUT信号、リプレイ信号、設定変更信号に加えて、チェリー信号、スイカ信号、チャンス信号が外部出力されるので、
本実施例2の呼び出しランプ装置200'並びに収集ユニット50'は、図52並びに図53に示すように、これらチェリー信号、スイカ信号、チャンス信号も入力できるように、信号入力部が拡張されている。

10

【0642】

具体的に呼び出しランプ装置200'の信号入力部には、チェリー信号、スイカ信号、チャンス信号を入力するための信号入力部278h~278jが増設されており、該増設された信号入力部278hにチェリー信号が、信号入力部278iにスイカ信号が、信号入力部278jにチャンス信号が入力されるように接続され、これら信号入力部278h~278jにおいて各信号の入力が検出されて信号検出に応じた出力が制御マイコン(MPU)279に出力されるようになっている。

20

【0643】

つまり、本実施例2の信号入力部278h~278jには、複数種類の特定の一般入賞となるチェリー、スイカ、チャンス役の内のいずれの特定の一般入賞が発生したかを特定可能な特定一般入賞情報となるチェリー信号、スイカ信号、チャンス信号が入力されており、該信号入力部278h~278jによって情報入力手段が形成されている。

【0644】

また、本実施例の信号入力部278a~278cには、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、レギュラーボーナスへの移行に伴う複数種類の特別入賞の内のいずれの特別入賞が発生したかを特定可能な特別入賞情報であるBB1信号、BB2信号、RB信号が入力されており、該信号入力部278a~278cによって情報入力手段が形成されている。

30

【0645】

同様に、収集ユニット50の第1ポート581から第4ポート584までの各ポートも、チェリー信号、スイカ信号、チャンス信号を入力するための信号入力部581h~581j、信号入力部582h~582j、信号入力部583h~583j、信号入力部584h~584jが増設されており、該増設された信号入力部581h, 582h, 583h, 584hにチェリー信号が、信号入力部581i, 582i, 583i, 584iにスイカ信号が、信号入力部581j, 582j, 583j, 584jにチャンス信号が入力されるように接続され、これら信号入力部581h~581j, 582h~582j, 583h~583j, 584h~584jにおいて各信号の入力が検出されて信号検出に応じた出力が制御マイコン(MPU)579に出力されるようになっている。

40

【0646】

尚、本実施例2では、チェリー信号、スイカ信号、チャンス信号を入力するために、3つの信号入力部を呼び出しランプ装置200'並びに収集ユニット50において拡張しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら信号入力部を、その他の機種のスロットマシンから出力される信号を入力可能とするために、4つ以上の信号入力部を拡張して設けるようにしても良い。

【0647】

また、本実施例2のスロットマシン01, 01', 01"は、上述したように、実施例1のスロットマシン1, 1', 1"における1枚役に代えてメダル払出のないチャンス役

50

が入賞するので、これに対応するように、呼び出しランプ装置 200' の E E P R O M 276 に記憶されている遊技情報テーブルが、図 54 に示すように、チャンス役に対応したものに變更されているとともに、収集ユニット 50 の E E P R O M 576 に記憶されている遊技情報テーブルも同様に、図 63 に示すように、1 枚役がチャンス役に置き換えられたものに變更されている。

【0648】

更に、呼び出しランプ装置 200' の E E P R O M 276 に記憶されている直近ゲームテーブルについても、図 62 に示すように、「リプレイ」の項目が「一般役」に拡張されており、該「一般役」の項目に、チェリー信号、スイカ信号、チャンス信号の入力により特定される当該ゲームにおける入賞役の種別が格納されるようになっている。尚、スロットマシン 01', 01" については、該「一般役」の項目にリプレイ信号（スロットマシン 01', 01"）の入力による「リプレイ」も格納されるとともに、スロットマシン 01' についても、メダル O U T 信号により特定される払出枚数が、各遊技状態のリプレイの払出枚数に合致することで「リプレイ」が格納される。

10

【0649】

尚、本実施例 2 の収集ユニット 50' の E E P R O M 576 に記憶されている直近ゲームテーブルについても同様に、「リプレイ」の項目が「一般役」に拡張されており、該「一般役」の項目に、当該ゲームにおける入賞役の種別が同様に格納されるようになっている。

【0650】

次に、本実施例 2 のホールコンピュータ 140 における重複当選関連設定画面について、図 55 に基づき説明すると、実施例 1 の重複当選関連設定画面と同じ、「設定対象台」の項目と、「重複当選判定ゲーム数」の項目と、「重複当選期待度表示設定」の項目と、「設定別当選確率データ」の項目と、「設定値推定用遊技情報設定」の項目とが設けられているとともに、実施例 1 と設定内容が異なる「重複当選小役枚数設定」の項目に加えて、「重複当選期待度データ」の項目と、「前日設定値」の項目とが新たに設けられている。

20

【0651】

これら各項目の内、実施例 1 と同一の項目の説明は省略するものとし、実施例 1 と設定内容が異なる「重複当選小役枚数設定」の項目、新規項目である「重複当選期待度データ」の項目と、「前日設定値」の項目について以下に説明する。

30

【0652】

尚、本実施例 2 の「設定別当選確率データ」の項目においては、図 57 に示す、スロットマシン 01, 01', 01" の設定別当選確率データのデータファイル（機種 b）へのパスを、「参照」を選択入力することで表示されるファイル参照画面において指定すれば良い。

【0653】

本実施例 2 の「重複当選小役設定」の項目には、図 55 に示すように、「メダル O U T 信号特定」の表示、並びに「個別信号特定」の表示に対応してチェックボックスが設けられており、実施例 1 のスロットマシン 1, 1', 1" のように、チェリー信号、スイカ信号、チャンス信号（1 枚信号）が出力されない機種の場合には、メダル O U T 信号に含まれるパルス数（払出メダル数に一致）により重複当選（同時当選）する各小役の発生を特定する設定となる「メダル O U T 信号特定」の表示に対応するチェックボックスをチェックし、本実施例 2 のスロットマシン 01, 01', 01" のように、チェリー信号、スイカ信号、チャンス信号が個別に出力される機種の場合には、これらの信号の出力により各小役の発生を特定する設定となる「個別信号特定」の表示に対応するチェックボックスをチェックすれば良い。

40

【0654】

尚、「メダル O U T 信号特定」の表示に対応するチェックボックスをチェックした場合には、実施例 1 における重複当選関連設定画面の「重複当選小役枚数設定」の項目と同様

50

に、該「重複当選小役枚数設定」の項目内に設けられている小役１～小役４の表示に対応する選択ウィンドウにおいて、小役の種別と払出枚数を指定すれば良く、この設定を実施することで、実施例１における各種処理が呼び出しランプ装置２００'並びに収集ユニット５０'において実施される。

【０６５５】

一方、本実施例２のように、呼び出しランプ装置２００'並びに収集ユニット５０'が接続されているスロットマシン０１，０１'，０１"が、チェリー信号、スイカ信号、チャンス信号が個別に出力される機種である場合において、「個別信号特定」の表示に対応するチェックボックスをチェックしたときには、該「重複当選小役設定」の項目内に設けられている小役１～小役４の表示に対応する選択ウィンドウにおいて、小役の種別を指定すれば良く、この設定を実施することで、図５８～図６１に示す本実施例２の割込監視処理、払出関連処理、小役関連処理（呼び出しランプ装置２００'）、小役関連処理２（収集ユニット５０'）が実施される。

【０６５６】

尚、本実施例２においては、小役１～小役４の順に、上位から下位のポートの信号に対応するようになっているので、小役１には上位のポートに接続される信号の小役を指定し、順次、下位のポートに接続される信号の小役を指定するようにする。

【０６５７】

次に、新規項目である「重複当選期待度データ」の項目には、図５５に示すように、重複当選期待度データのデータファイルへのパスを指定するウィンドウと、「参照」の選択入力部とが設けられており、「参照」を選択入力することで表示されるディレクトリ構成がアイコン化されたファイル参照画面において該当データファイル（図５６参照）を選択することで、該選択したデータファイルのパスデータがウィンドウ内に自動入力されるようになっている。

【０６５８】

この重複当選期待度データには、図５６に示すように、スロットマシン０１，０１'，０１"において重複当選（同時当選）する各小役毎並びにこれら重複当選（同時当選）する全小役が入賞する内、各種の特別入賞であるビッグボーナス（１）、ビッグボーナス（２）、レギュラーボーナスと重複当選（同時当選）する割合、つまり、重複当選（同時当選）する各小役またはこれら重複当選（同時当選）するいずれかの小役の入賞が発生したときに、当該発生した小役が重複当選（同時当選）している可能性（確率）が、スロットマシン０１，０１'，０１"において設定可能な設定値別に記憶されている。

【０６５９】

尚、本実施例２の重複当選期待度データにおける各確率（％）は、これらの実際の値、例えば０．４％等を四捨五入をすると０％の値が存在することになってしまい、これら０％の値が表示されてしまうことで、重複当選（同時当選）する可能性が「０」と遊技者に認識されてしまうので、全ての確率の１％未満を切り上げた値としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、１％未満の値は全て「１％未満」とし、その他の１％以上の値の確率について、四捨五入若しくは切り捨てた値としても良い。

【０６６０】

具体的に本実施例２において用いた重複当選期待度データにおいては、図５６に示すように、チェリーが入賞する場合において、ビッグボーナス（１）と重複当選（同時当選）する確率は設定値６～１で全て１％であり、ビッグボーナス（２）と重複当選（同時当選）する確率は設定値６、５で２％、設定値４～１で１％であり、レギュラーボーナスと重複当選（同時当選）する確率は設定値６～３で２％、設定値２，１で１％である。

【０６６１】

また、スイカが入賞する場合において、ビッグボーナス（１）と重複当選（同時当選）する確率は設定値６で１０％、設定値５，４で８％、設定値３，２で７％、設定値１で５％、ビッグボーナス（２）と重複当選（同時当選）する確率は設定値６で１３％、設定値５，４で１１％、設定値３，２で１０％、設定値１で９％、レギュラーボーナスと重複当

10

20

30

40

50

選（同時当選）する確率は設定値 6 で 1 6 %、設定値 5 で 1 4 %、設定値 4 で 1 3 %、設定値 3 で 1 2 %、設定値 2 で 1 0 %、設定値 1 で 9 % である。

【0662】

また、チャンス役が入賞する場合において、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスと重複当選（同時当選）する確率は、いずれも 1 % である。

【0663】

この重複当選期待度データは、設定別当選確率データと同様に、設定情報として「設定対象台」の項目において指定された台番号のスロットマシン 0 1 , 0 1 ' , 0 1 " に対応する呼び出しランプ装置 2 0 0 ' に対して送信されて、実施例 1 と同様に E E P R O M 2 7 6 に記憶される。尚、これら設定別当選確率データは、期待度表示において使用されるので、表示関連の処理を実施しない収集ユニット 5 0 ' に対しては送信されない。

10

【0664】

つまり、本実施例 2 の E E P R O M 2 7 6 には、事前決定手段となるスロットマシン 0 1 , 0 1 ' , 0 1 " の内部抽選における特定の一般入賞であるチェリー、スイカ、チャンス役の発生を許容する旨の決定の内、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスへの移行を伴う各種特別入賞の発生を許容する旨が同時に決定される決定の割合を特定可能な重複当選期待度情報となる重複当選期待度データを有する設定情報が記憶されており、該 E E P R O M 2 7 6 によって重複当選期待度情報記憶手段が形成されている。

20

【0665】

また、重複当選期待度情報記憶手段となる本実施例 2 の E E P R O M 2 7 6 に記憶されている重複当選期待度データは、特定の一般入賞の種類毎、すなわち、チェリー、スイカ、チャンス役毎に重複当選期待度情報となる重複当選期待度（%）を記憶しているとともに、特別入賞の種類、すなわち、図 5 6 における B B （1）、B B （2）、R B 毎の重複当選期待度情報となる重複当選期待度（%）を記憶している。

【0666】

次に、新規項目である「前日設定値」の項目には、図 5 5 に示すように、前日において「設定対象台」の項目において指定された台番号のスロットマシン 0 1 , 0 1 ' , 0 1 " に設定していた設定値を入力すれば良く、この「前日設定値」の項目を入力することにより、該前日設定値が設定情報の前日設定値データとして、E E P R O M 2 7 6 に記憶され、図 5 8 に示す設定値推定処理の S 6 のステップ（図 3 7 参照）での判定において、前日設定値として遊技情報テーブルの前日データの推定設定値に代えて、当該「前日設定値」の項目において指定された設定値が使用されて、当該判定が実施されるようになっている。

30

【0667】

つまり、本実施例 2 の E E P R O M 2 7 6 には、対応する前記スロットマシン 0 1 , 0 1 ' , 0 1 " の前日設定値として外部より入力された前日設定値、すなわち、図 5 5 の重複当選関連設定画面の前日設定値の項目にて指定された前日設定値の内容を含む前日設定値データを有する設定情報が記憶されており、該 E E P R O M 2 7 6 によって前日設定値記憶手段が形成されている。

40

【0668】

以下、本実施例 2 のスロットマシン 0 1 , 0 1 ' , 0 1 " から、B B 1 信号、B B 2 信号、R B 信号、メダル I N 信号、メダル O U T 信号、リプレイ信号、設定変更信号、チェリー信号、スイカ信号、チャンス信号の出力に応じて呼び出しランプ装置 2 0 0 ' （収集ユニット 5 0 ' ）において実施される各種処理について、図 5 8 ～図 6 1 のフロー図に基づいて以下に説明する。

【0669】

まず、これら B B 1 信号、B B 2 信号、R B 信号、メダル I N 信号、メダル O U T 信号、リプレイ信号、設定変更信号、チェリー信号、スイカ信号、チャンス信号の信号変化の有無や入力の有無は、図 5 8 に示す割込監視処理を、制御マイコン（M P U ） 2 7 9 （制

50

御マイコン（MPU）579）が実施することにより、常時監視されている。

【0670】

つまり、本実施例2の割込監視処理においては、図58に示すように、実施例1における割込監視処理と同様にSK1～SK5のステップを有することにより、メダルIN信号の入力の有無を判定（SK1）、メダルOUT信号の入力の有無を判定（SK2）、BB1信号、BB2信号、RB信号の変化の有無判定（SK3）を実施するとともに、SK3の判定において「No」と判定された場合に、リプレイ信号、チェリー信号、スイカ信号、チャンス信号のいずれかの信号入力の有無を判定するSK4'のステップと、該SK4'の判定において「No」と判定された場合に、設定変更信号の入力の有無を判定するSK5のステップとを有し、SK5のステップにおいていずれの信号入力も無い場合にSK1のステップに戻ることで、これらSK1～SK5のステップを巡回実施することにより、メダルIN信号の入力の有無、メダルOUT信号の入力の有無、並びにBB1信号、BB2信号、RB信号のいずれかの信号の変化の有無、並びに、リプレイ信号、チェリー信号、スイカ信号、チャンス信号のいずれかの信号入力の有無、設定変更信号の入力の有無とを監視する。

10

【0671】

そして、対応する（接続されている）スロットマシン01、01'、01"からメダルIN信号が信号入力部278d（信号入力部581d～584d）に入力された場合には、SK6の図31に示す実施例1と同一の投入関連処理、並びに実施例1と同一の消化ゲーム数カウンタ更新処理が実施されるとともに、SK8～SK11において、実施例1と同様に直近ゲームテーブル更新処理、リプレイタイム判定処理、チャンスゾーン判定処理が実施される。

20

【0672】

但し、リプレイタイム判定処理並びにチャンスゾーン判定処理において、実施例1では、突入役或いは転落役の入賞において払い出されるメダル数と同一の払い出しがあることで、突入役或いは転落役の入賞の有無を判定しているのに対し、本実施例2では、前述したRT関連設定画面において、突入役或いは転落役として設定されている役種別が、直近ゲームテーブルに記憶されている最新ゲームの「一般役」に格納されている役種別と同一であることにより、突入役或いは転落役の入賞の有無を判定するようになっている。

【0673】

30

また、対応する（接続されている）スロットマシン01、01'、01"からメダルOUT信号が信号入力部278e（信号入力部581e～584e）に入力された場合には、SK12'のステップに進み、図59に示すように、Sh1並びにSh2のステップから成る本実施例2の払出関連処理が実施される。尚、このSh1並びにSh2のステップにおける処理は、実施例1の払出関連処理におけるSh1並びにSh2のステップにおける処理と同一であるので、ここでの説明は省略する。

【0674】

また、対応するスロットマシン01、01'、01"から出力されるBB1信号、BB2信号、RB信号のいずれかの信号に変化があった場合には、当該変化がSK3のステップにおいて検知されることにより、実施例1と同様に、SK13、SK14のステップに進み、図36に示す遊技状態特定処理、並びに図37に示す設定値推定処理（制御マイコン（MPU）279のみ）とが実施される。尚、該設定値推定処理においては、前述したように、重複当選関連設定画面の「前日設定値」の項目において前日設定値が指定されている場合には、該前日設定値を用いた判定がSS6のステップにおいて実施される。

40

【0675】

また、対応する（接続されている）スロットマシン01、01'、01"から設定変更信号が信号入力部278g（信号入力部581g～584g）に入力された場合には、前述した実施例1と同じく、SK16、SK17のステップの各処理が実施される。

【0676】

また、対応する（接続されている）スロットマシン01、01'、01"からリプレイ

50

信号、チェリー信号、スイカ信号、チャンス信号のいずれかの信号の出力（入力）があった場合には、該入力が S K 4 ' のステップにおいて検知され、S K 1 5 ' のステップに進むことで、図 1 5（図 2 1）に示す直近ゲームテーブルにおいて、S K 9 の直近ゲームテーブル更新処理にて既に登録される最新ゲームの「一般役」の項目に、入力されてきた信号に応じた小役の種別、つまり、入力信号がリプレイ信号であれば「リプレイ」を、入力信号がチェリー信号であれば「チェリー」を、入力信号がスイカ信号であれば「スイカ」を、入力信号がチャンス信号であれば「チャンス」を、格納する。

【0677】

そして、S K 1 5 + のステップに進み、呼び出しランプ装置 2 0 0 ' の制御マイコン（M P U）2 7 9 については図 6 0 に示す小役関連処理を実施し、収集ユニット 5 0 ' の制御マイコン（M P U）5 7 9 については、図 6 1 の小役関連処理 2 を実施する。

10

【0678】

この本実施例 2 の呼び出しランプ装置 2 0 0 ' にて実施される小役関連処理においては、図 6 0 に示すように、まず、S c 1、S c 7 の各ステップを実施することで、該出力（入力）された信号が、チェリー信号であるか、スイカ信号であるか、チャンス信号であるかを特定する。

【0679】

入力された信号がチェリー信号である場合には、S c 1 のステップにおいて「Y e s」と判定されて S c 2 のステップに進み、対応するスロットマシン 0 1，0 1'，0 1" においてチェリー入賞が発生したと特定する。

20

【0680】

つまり、本実施例 2 の S c 2 のステップにおいて、情報入力手段となる信号入力部 2 7 8 f へのチェリー信号（特定一般入賞情報）の入力に基づいて、複数種類の前記特定の一般入賞であるチェリー、スイカ、チャンス役の内、チェリー入賞が発生したことを特定しており、該小役関連処理の S c 2 のステップを実施する制御マイコン（M P U）2 7 9 によって特定一般入賞発生特定手段が構成されている。

【0681】

そして、S c 3 のステップに進んで、遊技情報テーブル中の本日データのチェリー入賞回数に 1 を加算更新する。

【0682】

つまり、本実施例の S c 3 のステップにおいては、遊技情報テーブルのチェリー入賞回数に 1 を加算更新することで、該チェリー入賞回数を集計しており、該 S c 3 のステップを実施する制御マイコン（M P U）2 7 9 によって、特定一般入賞回数集計手段が構成されている。

30

【0683】

次に S c 4 のステップに進んで、E E P R O M 2 7 6 に記憶されている設定情報中の重複当選期待度データ（図 5 6 参照）から、S c 3 のステップにおいて発生を特定した小役であるチェリーの重複当選期待度であって、その時点において遊技情報テーブルの本日データにおける推定設定値、例えば、推定設定値が 6 であれば、設定値 6 の重複当選期待度である B B（1）重複当選期待度 1 %、B B（2）重複当選期待度 2 %、R B 重複当選期待度 2 % を抽出する。

40

【0684】

そして、該抽出した B B（1）重複当選期待度 1 %、B B（2）重複当選期待度 2 %、R B 重複当選期待度 2 % と、これらの期待度の合計値である 5 % を、トータル重複当選期待度として、実施例 1 と同じく、図 4 3（b）に示すように表示する（S c 5）。

【0685】

つまり、本実施例 2 の S c 5 のステップにおいて、特定一般入賞発生特定手段となる S c 2 のステップにおいてチェリー入賞（特定の一般入賞）の発生が特定されたときに、重複当選期待度情報記憶手段となる E E P R O M 2 7 6 に記憶されている設定情報中の重複当選期待度データ（図 5 6 参照）に記憶されている、該発生が特定された特定の一般入賞

50

の種類であるチェリーに対応する、特別入賞の種類毎となるBB(1)、BB(2)、RB)毎の重複当選期待度情報を表示しており、該Sc5のステップを実施する制御マイコン(MPU)279並びに液晶表示装置266によって重複当選期待度情報表示手段が構成されている。

【0686】

次に、Sc6のステップに進んで、小役ゲームカウンタを更新する。具体的に該Sc6のステップにおいては、Sc2のステップにおいて発生を特定した小役である、チェリーに対応する小役ゲームカウンタの経過ゲーム数に「0」をセットして初期化することで、投入関連処理のSt4のステップにおけるゲーム数の加算対象にセットするとともに、該特定したチェリー以外の各小役の経過ゲーム数に「-」をセットすることで投入関連処理のSt4のステップにおけるゲーム数の加算対象から除外するように小役ゲームカウンタを更新して当該処理を終了する。

10

【0687】

また、対応するスロットマシン01, 01', 01"から入力された信号がスイカ信号である場合には、Sc7のステップにおいて「Yes」と判定されてSc8のステップに進み、対応するスロットマシン01, 01', 01"においてスイカ入賞が発生したと特定する。

【0688】

つまり、本実施例2のSc8のステップにおいて、情報入力手段となる信号入力部278gへのスイカ信号(特定一般入賞情報)の入力に基づいて、複数種類の前記特定の一般入賞であるチェリー、スイカ、チャンス役の内、スイカ入賞が発生したことを特定しており、該小役関連処理のSc8のステップを実施する制御マイコン(MPU)279によって特定一般入賞発生特定手段が構成されている。

20

【0689】

そして、Sc9のステップに進んで、遊技情報テーブル中の本日データのスイカ入賞回数に1を加算更新する。

【0690】

つまり、本実施例のSc9のステップにおいては、遊技情報テーブルのスイカ入賞回数に1を加算更新することで、該スイカ入賞回数を集計しており、該Sc9のステップを実施する制御マイコン(MPU)279によって、特定一般入賞回数集計手段が構成されている。

30

【0691】

次にSc10のステップに進んで、EEPROM276に記憶されている設定情報中の重複当選期待度データ(図56参照)から、Sc8のステップにおいて発生を特定した小役であるスイカの重複当選期待度であって、その時点において遊技情報テーブルの本日データにおける推定設定値、例えば、推定設定値が5であれば、設定値5の重複当選期待度であるBB(1)重複当選期待度8%、BB(2)重複当選期待度11%、RB重複当選期待度14%を抽出する。

【0692】

そして、該抽出したBB(1)重複当選期待度8%、BB(2)重複当選期待度11%、RB重複当選期待度14%と、これらの期待度の合計値である33%を、トータル重複当選期待度として、実施例1と同じく、図43(b)に示すように表示する(Sc5)。

40

【0693】

つまり、本実施例2のSc5のステップにおいて、特定一般入賞発生特定手段となるSc8のステップにおいてスイカ入賞(特定の一般入賞)の発生が特定されたときに、重複当選期待度情報記憶手段となるEEPROM276に記憶されている設定情報中の重複当選期待度データ(図56参照)に記憶されている、該発生が特定された特定の一般入賞の種類であるスイカに対応する、特別入賞の種類毎となるBB(1)、BB(2)、RB)毎の重複当選期待度情報を表示しており、該Sc5のステップを実施する制御マイコン(MPU)279並びに液晶表示装置266によって重複当選期待度情報表示手段が構成さ

50

れている。

【0694】

次に、Sc 6のステップに進んで、Sc 8のステップにおいて発生を特定したスイカに対応する小役ゲームカウンタの経過ゲーム数に「0」をセットして初期化することで、投入関連処理のSt 4のステップにおけるゲーム数の加算対象にセットするとともに、該特定したスイカ以外の各小役の経過ゲーム数に「-」をセットすることで投入関連処理のSt 4のステップにおけるゲーム数の加算対象から除外するように小役ゲームカウンタを更新して当該処理を終了する。

【0695】

また、対応するスロットマシン01, 01', 01"から出力(入力)された信号がチャンス信号である場合には、Sc 7のステップにおいて「No」と判定されてSc 11のステップに進み、対応するスロットマシン01, 01', 01"においてチャンス役入賞が発生したと特定する。

【0696】

つまり、本実施例2のSc 11のステップにおいて、情報入力手段となる信号入力部278hへのチャンス信号(特定一般入賞情報)の入力に基づいて、複数種類の前記特定の一般入賞であるチェリー、スイカ、チャンス役の内、チャンス役が発生したことを特定しており、該小役関連処理のSc 11のステップを実施する制御マイコン(MPU)279によって特定一般入賞発生特定手段が構成されている。

【0697】

そして、Sc 12のステップに進んで、遊技情報テーブル中の本日データのチャンス入賞回数に1を加算更新する。

【0698】

つまり、本実施例2のSc 12のステップにおいては、遊技情報テーブルのチャンス入賞回数に1を加算更新することで、該チャンス入賞回数を集計しており、該Sc 12のステップを実施する制御マイコン(MPU)279によって、特定一般入賞回数集計手段が構成されている。

【0699】

次にSc 13のステップに進んで、EEPROM 276に記憶されている設定情報中の重複当選期待度データ(図56参照)から、Sc 11のステップにおいて発生を特定した小役であるチャンス役の重複当選期待度であって、その時点において遊技情報テーブルの本日データにおける推定設定値、例えば、推定設定値が4であれば、設定値4の重複当選期待度であるBB(1)重複当選期待度1%、BB(2)重複当選期待度1%、RB重複当選期待度1%を抽出する。

【0700】

そして、該抽出したBB(1)重複当選期待度1%、BB(2)重複当選期待度1%、RB重複当選期待度1%と、これらの期待度の合計値である3%を、トータル重複当選期待度として、実施例1と同じく、図43(b)に示すように表示する(Sc 5)。

【0701】

つまり、本実施例2のSc 5のステップにおいて、特定一般入賞発生特定手段となるSc 11のステップにおいてチャンス役(特定の一般入賞)の発生が特定されたときに、重複当選期待度情報記憶手段となるEEPROM 276に記憶されている設定情報中の重複当選期待度データ(図56参照)に記憶されている、該発生が特定された特定の一般入賞の種類であるチャンス役に対応する、特別入賞の種類毎となるBB(1)、BB(2)、RB毎の重複当選期待度情報を表示しており、該Sc 5のステップを実施する制御マイコン(MPU)279並びに液晶表示装置266によって重複当選期待度情報表示手段が構成されている。

【0702】

次に、Sc 6のステップに進んで、Sc 11のステップにおいて発生を特定したチャンス役に対応する小役ゲームカウンタの経過ゲーム数に「0」をセットして初期化すること

10

20

30

40

50

で、投入関連処理の S t 4 のステップにおけるゲーム数の加算対象にセットするとともに、該特定したチャンス役以外の各小役の経過ゲーム数に「－」をセットすることで投入関連処理の S t 4 のステップにおけるゲーム数の加算対象から除外するように小役ゲームカウンタを更新して当該処理を終了する。

【0703】

このようにすることで、実施例 1 の呼び出しランプ装置 200 と同様に、対応するスロットマシンが、本実施例 2 のスロットマシン 01, 01', 01" のように、メダル払出のないチャンス役が発生する機種である場合でも、チャンス信号を入力することにより、メダル払出のないチャンス役の発生を特定して、当該チャンス役の入賞時において、該チャンス役が重複当選（同時当選）している可能性である重複当選期待度を表示することができる。

10

【0704】

次に、本実施例 2 の収集ユニット 50' において実施される小役関連処理 2 について、図 61 に基づき説明する。

【0705】

この本実施例 2 の小役関連処理 2 においては、図 61 に示すように、接続されているスロットマシン 01, 01', 01" から 各ポートに入力された信号がチェリー信号である場合には、S d 1 のステップにおいて「Y e s」と判定されて S d 2 のステップに進み、接続されているスロットマシン 01, 01', 01" においてチェリー入賞が発生したと特定する。

20

【0706】

そして、S d 3 のステップに進んで、遊技情報テーブル中の当該チェリー信号が入力されたポートが対応する台番号の本日データのチェリー入賞回数に 1 を加算更新した後、S d 2 のステップにおいて発生を特定した小役である、チェリーに対応し、当該ポートに該当する台番号に対応する小役ゲームカウンタの経過ゲーム数に「0」をセットして初期化することで、投入関連処理の S t 4 のステップにおけるゲーム数の加算対象にセットするとともに、該特定したチェリー以外の各小役の経過ゲーム数に「－」をセットすることで投入関連処理の S t 4 のステップにおけるゲーム数の加算対象から除外するように小役ゲームカウンタを更新して（S d 4）、当該処理を終了する。

【0707】

また、接続されているスロットマシン 01, 01', 01" から 出力（入力）された信号がスイカ信号である場合には、S d 5 のステップにおいて「Y e s」と判定されて S d 6 のステップに進み、対応するスロットマシン 01, 01', 01" においてスイカ入賞が発生したと特定する。

30

【0708】

そして、S d 7 のステップに進んで、遊技情報テーブル中の当該スイカ信号が入力されたポートが対応する台番号の本日データのスイカ入賞回数に 1 を加算更新した後、S d 6 のステップにおいて発生を特定した小役である、スイカに対応し、当該ポートに該当する台番号に対応する小役ゲームカウンタの経過ゲーム数に「0」をセットして初期化することで、投入関連処理の S t 4 のステップにおけるゲーム数の加算対象にセットするとともに、該特定したチェリー以外の各小役の経過ゲーム数に「－」をセットすることで投入関連処理の S t 4 のステップにおけるゲーム数の加算対象から除外するように小役ゲームカウンタを更新して（S d 4）、当該処理を終了する。

40

【0709】

また、接続されているスロットマシン 01, 01', 01" から入力された信号がチャンス信号である場合には、S d 5 のステップにおいて「N o」と判定されて S d 8 のステップに進み、接続されているスロットマシン 01, 01', 01" においてチャンス役の入賞が発生したと特定する。

【0710】

そして、S d 9 のステップに進んで、遊技情報テーブル中の当該チャンス信号が入力さ

50

れたポートが対応する台番号の本日データのチャンス入賞回数に1を加算更新した後、S d 8のステップにおいて発生を特定した小役である、チャンス役に対応し、当該ポートに該当する台番号に対応する小役ゲームカウンタの経過ゲーム数に「0」をセットして初期化することで、投入関連処理のS t 4のステップにおけるゲーム数の加算対象にセットするとともに、該特定したチャンス以外の各小役の経過ゲーム数に「-」をセットすることで投入関連処理のS t 4のステップにおけるゲーム数の加算対象から除外するように小役ゲームカウンタを更新して（S d 4）、当該処理を終了する。

【0711】

このようにすることで、実施例1の収集ユニット50と同様に、接続されているスロットマシンが、本実施例2のスロットマシン01, 01', 01"のように、メダル払出のないチャンス役が発生するとともに、チェリー信号、スイカ信号、チャンス信号を個別に出力する機種であっても、チェリー入賞回数や、スイカ入賞回数や、チャンス入賞回数等の遊技情報を正確に収集して、ホールコンピュータ140に送信することができる。

10

【0712】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要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。

【0713】

例えば、前記実施例では、リプレイタイムの移行判定、終了判定において、算出対象ゲーム数に基づくベースを使用しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記実施例のように、チャンスゾーン状態における賭数が所定数である「3」で一律である場合であれば、算出対象ゲーム数における払出枚数をベースに代えて使用するようにしても良い。

20

【0714】

また、前記実施例では、収集ユニット50、50'において、図30に示す割込監視処理を実施することで、各種遊技情報や遊技履歴の収集、並びにリプレイタイム（RT）の移行や終了、チャンスゾーン状態の開始や終了、1単位（1単位期間）の開始、終了の判定による期間の特定を実施するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、収集ユニット50、50'は、スロットマシン1, 1', 1", 01, 01', 01"から入力される信号の入力状態をホールコンピュータ140に送信するようにして、これらの割込監視処理をホールコンピュータ140側において、各スロットマシン1, 1', 1", 01, 01', 01"毎に実施するようにしても良い。

30

【0715】

更には、収集ユニット50、50'にて実施している各種遊技情報や遊技履歴の収集、並びにリプレイタイム（RT）の移行や終了、チャンスゾーン状態の開始や終了、1単位（1単位期間）の開始、終了の判定による期間の特定等の各処理の内、その一部をホールコンピュータ140側において実施するようにしても良い。

【0716】

また、前記実施例のスロットマシン1, 1', 1", 01, 01', 01"では、移行役（小役）の入賞によりリプレイタイムに移行（突入）する機種（タイプ）を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら移行役（小役）の入賞ではなく、該移行役（小役）が入賞しないこと（取りこぼし）により、所定のチャンス目が導出表示されることにより、リプレイタイムに移行（突入）する機種（タイプ）であっても良い。

40

【0717】

また、前記実施例においては、チャンスゾーン状態中以外も、低確率ではあるが、リプレイタイムの移行役の抽選を実施する機種（タイプ）を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスゾーン状態中以外もリプレイタイムの移行役の抽選を実施しないことで、チャンスゾーン状態中のみリプレイタイムの移行役が入賞してリプレイタイムに移行できる機種（タイプ）であっても良い。

【0718】

50

また、前記実施例においては、全てのボーナス終了後にリプレイタイムに突入する機種（タイプ）を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ボーナスの内部当選によりリプレイタイムに移行し、該内部当選したボーナスが入賞するまでの期間においてリプレイタイムとなる機種（タイプ）であっても良く、この場合についても、前記実施例によれば、リプレイタイムとその後のボーナスの期間とが1単位期間として特定される。

【0719】

また、前記実施例においては、リプレイタイム（リプレイタイム状態）において、リプレイの入賞確率が向上されるのみの機種（タイプ）を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらリプレイの入賞確率の向上に加えて、小役の入賞確率を向上させたり（つまり一般役の入賞確率を向上させる）、或いは、小役の内部当選を、液晶表示器51に表示する等により報知したりするものも、本発明のリプレイタイム（リプレイタイム状態）に含まれる。

【0720】

また、前記実施例においては、前述したように、1単位（1単位期間）における獲得差メダル数である単位獲得メダル数（単位TY）並びに単位TY平均とともに、1単位（1単位期間）において発生したRT回数であるループ回数（単位RT回数）並びに単位ループ平均（単位RT回数平均）を算出して表示出力することから、これら単位獲得メダル数（単位TY）に係わる1単位（1単位期間）と、単位獲得メダル数（単位TY）に係わる1単位（1単位期間）とを、チャンスゾーン状態の契機となるボーナスの開始を1単位（1単位期間）の開始とし、該ボーナス中の遊技状態を1単位（1単位期間）に含めることで同期させるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、単位獲得メダル数（単位TY）並びに単位TY平均を算出して表示出力せずに、ループ回数（単位RT回数）並びに単位ループ平均（単位RT回数平均）のみを算出して表示出力するのであれば、前記実施例のように1単位（1単位期間）を同期させる必要はなく、例えば、ボーナス終了後のチャンスゾーン状態の開始を1単位（1単位期間）の開始としたり、ボーナスの発生から所定期間（例えば20秒）経過時点を1単位（1単位期間）の開始としても良い。

【0721】

また、前記実施例においては、収集ユニット50、50'を個別に設ける構成としていが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら収集ユニット50、50'に代えて、呼び出しランプ装置200、200'が、前述した送信データ列1並びに送信データ列2を送信するようにして、これら呼び出しランプ装置200、200'が収集ユニット50、50'の役割を担うようにしても良い。

【0722】

また、前記実施例では、所定の操作として、スロットマシン1"、01"にて設定変更操作が実施されたときに出力される設定変更信号の入力に応じて、設定変更突入型の機種（タイプ）であると設定されているときに、チャンスゾーン状態の発生を判定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら所定の操作としては、設定変更がなされないリセット操作であっても良く、これらリセット操作によりスロットマシン1"、01"から出力される設定変更信号とは異なる形態のリセット信号の入力に応じて、チャンスゾーン状態の発生を判定するようにしても良い。

【0723】

また、前記実施例では、各種のRT突入率を%にて表示するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらを台データ3画面に示すように、例えば、RT投入率であれば、総RT回数を分子として、総CZ回数を分母とする分数表示としたり、或いは、総CZ回数の棒状表示の内、総RT回数に相当する部分の色を異なる色表示とすることで、総CZ回数の中のどの程度がRTに移行したかを直感的に把握できるようにしても良く、これらの表示態様等は適宜に選択すれば良い。

【0724】

また、前記実施例では、図48の台別遊技情報画面2に示すように、単位獲得メダル数

10

20

30

40

50

(単位TY)を、単位ループ回数とともに、各1単位の棒状表示に上重して表示するようにしており、このようにすることは、1単位の発生状況を把握しながら、同時に単位獲得メダル数(単位TY)や単位ループ回数を視覚的に把握できることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら単位獲得メダル数(単位TY)や単位ループ回数を、発生した1単位の発生番号、発生時刻に対応して、一覧表示するようにしても良い。

【0725】

また、前記実施例では、単位獲得メダル数(単位TY)を、台別遊技状態履歴テーブルに同一の単位番号が格納されている状態別データの差メダル数に基づいて算出するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、収集ユニット50において、1単位期間の開始を判定した時点から各ゲーム毎の賭数と払出数とを積算していき、1単位期間の終了を判定した時点までに積算した賭数と払出数との差から単位獲得メダル数(単位TY)を算出するようにしても良い。

【0726】

また、前記実施例では、単位ループ回数を、台別遊技状態履歴テーブルに同一の単位番号が格納されている状態別データについて、異なる番号の「リプレイ」が遊技状態に記憶されている状態別データの数により集計するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、収集ユニット50において、1単位期間の開始を判定した時点からリプレイタイムへの移行と判定される毎に移行回数に1を積算していき、1単位期間の終了を判定した時点までに積算した移行回数から単位ループ回数を特定するようにしても良い。

【0727】

また、前記実施例では、台別遊技情報画面1においてRT突入率を表示するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらRT突入率とともに、本日の単位ループ回数の最大値や、過去所定期間の単位ループ回数の最大値を表示するようにしても良い。

【0728】

また、前記各実施例では、RT突入率の種別を、RT突入率(BB)、RT突入率(RB)とし、ビッグボーナス(1)とビッグボーナス(2)とを区別していないが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらRT突入率(BB)を、RT突入率(BB1)と、RT突入率(BB2)とにビッグボーナスの種別毎に算出するようにしても良い。

【0729】

また、前記実施例では、重複当選期待度情報として、図43(b)に示すように、特定一般入賞回数となるチェリー入賞回数、スイカ入賞回数、1枚入賞回数に対する重複当選チェリー入賞回数、重複当選スイカ入賞回数、重複当選1枚入賞回数の割合を算出して、該割合自体を%として表示するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、重複当選期待度情報としては、例えば、スイカ入賞回数が30回であって、重複当選スイカ入賞回数が2回である場合であれば、「本日は、スイカ30回中2回が重複当選(同時当選)です」のように表示しても良い。

【0730】

また、前記実施例では、対応するスロットマシン1, 1', 1'', 01, 01', 01''の外部出力基板110から出力される各信号を呼び出しランプ装置200、200'並びに収集ユニット50、50'に入力するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら外部出力基板110から出力される各信号に代えて、これらスロットマシン1, 1', 1'', 01, 01', 01''の内部において授受される、これら外部出力されるBB1信号、BB2信号、RB信号、メダルIN信号、メダルOUT信号、リプレイ信号、設定変更信号、チェリー信号、スイカ信号、チャンス信号と同様の信号の授受や出力、例えば、ビッグボーナス(1)の発生時のみに点灯制御される装飾ランプの駆動電圧信号等を検知して、該検知した情報を呼び出しランプ装置200、200'並びに収集ユニット50、50'に入力したり、或いは、ビッグボーナス(1)の発生時のみに

点灯制御される装飾ランプの点灯を検知する光センサを設けて、当該装飾ランプの点灯検知信号を呼び出しランプ装置 200、200' 並びに収集ユニット 50、50' に入力するようにしても良い。

【0731】

また、前記実施例 1 では、メダル O U T 信号のパルス数により、重複当選（同時当選）する小役であるチェリー、スイカ、1 枚役（1）～（3）を識別して、各小役の入賞の発生を特定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらチェリー、スイカ、1 枚役（1）～（3）の発生を、実施例 2 と同様にチェリー信号、スイカ信号、1 枚役信号が対応するスロットマシンから出力される場合には、これらの信号の入力により、各小役の発生を特定するようにしても良い。

10

【0732】

また、前記実施例では、重複当選（同時当選）する特定の一般入賞として、チェリー、スイカ、1 枚役、チャンス役を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら重複当選（同時当選）する特定の一般入賞にリプレイを含めるようにしても良いし、これらの小役以外の他の小役を重複当選（同時当選）する特定の一般入賞としても良い。

【0733】

また、前記実施例では、これら重複当選（同時当選）する特定の一般入賞が、チェリー、スイカ、1 枚役、チャンス役のように、複数種類の特定の一般入賞が重複当選（同時当選）する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら重複当選（同時当選）する特定の一般入賞が 1 つの一般入賞のみであっても良い。

20

【0734】

また、前記実施例では、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスが全て、特定の一般入賞であるチェリー、スイカ、1 枚役またはチャンス役と、重複当選（同時当選）するようになっているスロットマシン 1、1'、1''、01、01'、01'' を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスのいずれか 1 つ、若しくはいずれか 2 つのみが特定の一般入賞と重複当選（同時当選）するスロットマシンであっても良い。

【0735】

また、前記実施例では、事前決定手段となる内部抽選において、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスへの移行を伴う特別入賞の発生を許容する旨を単独にて決定することが可能とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの特別入賞の発生を許容する旨が、必ず、特定の一般入賞（チェリー、スイカ、1 枚役）の発生を許容する旨を同時に決定されるものであっても良い。

30

【0736】

また、前記実施例では、図 45（c）の台データ 2 画面において、各特定の一般入賞（チェリー、スイカ、1 枚役）の入賞回数が、分母形式にて表示するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各特定の一般入賞（チェリー、スイカ、1 枚役）の入賞回数が、当該特定の一般入賞の重複当選回数に対応するものであることが判

40

【0737】

また、前記実施例では、情報表示装置である呼び出しランプ装置 200、200' として、各種の処理等を実施する制御マイコン（MPU）279 が搭載された制御ユニット 300 と、各種の情報を表示する液晶表示装置 266 を有する表示ユニット 209 とが別体の構成とされ、該制御ユニット 300 をスロットマシン 1、1'、1''、01、01'、01'' の近傍位置に配置することが可能とされたものとしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、制御ユニット 300 と表示ユニット 209 とが一体とされたものであっても良い。

【0738】

50

また、前記実施例では、各呼び出しランプ装置 200、200' 並びに収集ユニット 50 の設定を、ホールコンピュータ 140 において集中設定できるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらホールコンピュータ 140 における各種の設定を、前述したように、ディップスイッチ 277 における設定において、各種の設定を呼び出しランプ装置 200、200' 側において実施するように設定し、これらの設定をリモコン等を用いて、呼び出しランプ装置 200、200' 側において実施するようにしても良い。

【0739】

また、前記実施例では、収集ユニット 50、50' が、ホールコンピュータ 140 に対して台遊技情報データを送信するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら台遊技情報データを呼び出しランプ装置 200、200' がホールコンピュータ 140 に対して送信するようにしても良い。

【0740】

また、前記実施例では、推定設定値の情報を、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、レギュラーボーナスのいずれかが発生した際に、所定ゲーム数に亘って表示することで、これらの推定設定値の表示が、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、レギュラーボーナスを発生させないとされないこととなるので、これらの推定設定値を表示させようと、遊技者の遊技意欲を向上できることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの推定設定値の情報を、台データのメニュー操作に応じて表示するようにしても良く、これら推定設定値の表示タイミングとしては、適宜に選択すれば良い。

【0741】

また、前記実施例では、当日設定値が前日設定値を上回る旨の表示として「設定向上台かも」の表示を使用しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの表示内容は、当日設定値が前日設定値を上回る旨が判るものであれば良く、例えば「設定↑」等の表示であっても良い。

【0742】

また、前記実施例では、これら「設定向上台かも」の表示を表示画面 261 の上方隅部位置に、当日設定値が前日設定値を上回ると判定され、当日設定値が前日設定値を上回らないと判定されるまでの間において常時表示するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの表示を、例えば、推定設定値の表示と同様に、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、レギュラーボーナスのいずれかが発生した際の所定ゲーム数においてのみ、表示するようにしても良く、これら当日設定値が前日設定値を上回る旨の表示の表示タイミングとしては、適宜に選択すれば良い。

【0743】

また、前記実施例 2 では、重複当選期待度データをホールコンピュータ 140 から各呼び出しランプ装置 200、200' に送信するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら重複当選期待度データを、リモコンまたはリモコンに装着可能な記憶媒体に記憶しておき、該リモコンから呼び出しランプ装置 200、200' に送信するようしたり、重複当選期待度データが記憶された記憶媒体自体を呼び出しランプ装置 200、200' に装着して、重複当選期待度情報記憶手段として利用するようにしても良い。

【0744】

また、前記実施例では、設定値推定処理において、評価情報である各確率により特定した設定値の平均値を推定設定値としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら推定設定値としては、信用度の高い評価情報(確率)の値を重要視し、信用度の低い評価情報の値を軽視するように重み付けの指数を用いて、推定設定値を算出するようにしても良い。

【0745】

また、前記実施例では、設定値推定処理において、ホールコンピュータ 140 の重複当

選関連設定画面の設定値推定用遊技情報設定の項目において設定された、遊技情報1～遊技情報5の5つの評価情報（確率）毎に、該当する設定値を特定して、平均を算出することで推定設定値としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら評価情報（確率）を、遊技情報1のみ、つまり、1つの遊技情報（評価情報）のみにて推定設定値を推定するようにしても良い。

【0746】

また、前記実施例では、推定設定値を推定するための設定値推定用遊技情報を、ホールコンピュータ140にて集中設定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら設定値推定用遊技情報の設定を、呼び出しランプ装置200、200'側において、リモコンやディップスイッチ277等により実施するようにしても良い。

10

【0747】

また、前記実施例では、推定設定値を推定するために使用する図7に示す設定別当選確率データを、ホールコンピュータ140から各呼び出しランプ装置200、200'に送信するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら設定別当選確率データを、リモコンまたはリモコンに装着可能な記憶媒体に記憶しておき、該リモコンから呼び出しランプ装置200、200'に送信するようにしたり、設定別当選確率データが記憶された記憶媒体自体を呼び出しランプ装置200、200'に装着して、設定特定情報記憶手段として利用するようにしても良い。

【0748】

また、前記実施例では、Sh8のステップにおいて、Sh3のステップにおいて特定した小役の重複当選回数が0である場合には、該特定した小役の前日データの入賞回数に対する該小役の重複当選回数の割合を算出して、重複当選期待度として表示するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、前述の実施例2のように、各呼び出しランプ装置200に予め重複当選期待度データを送信して記憶しておき、これらSh3のステップにおいて特定した小役の重複当選回数が0である場合には、重複当選期待度データに基づく当該小役の重複当選期待度を表示するようにしても良い。尚、この際、重複当選期待度を特定するための設定値としては、前日データの推定設定値に対応する重複当選期待度を使用するようにしても良い。

20

【0749】

また、前記実施例では、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスが発生が特定されたときに、その直近において発生が特定された小役であって、該小役の発生が特定されてから5ゲーム以内である場合に、当該小役が重複当選小役であるとして判定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、スイカ入賞が発生した後、2ゲーム目においてチェリー入賞が発生し、該チェリー入賞の発生後の2ゲーム目においてビッグボーナス（1）が発生した場合のように、ビッグボーナス（1）の発生前の所定のゲーム数である5ゲーム（重複当選判定期間）内に発生が特定された小役が複数存在する場合には、直近において発生が特定されたチェリー入賞を重複当選小役として判定するのではなく、先に発生が特定された小役であるスイカ入賞を重複当選小役として判定するようにしても良い。

30

【0750】

また、同様に、ビッグボーナス（1）の発生前の所定のゲーム数である5ゲーム（重複当選判定期間）内に発生が特定された小役が複数存在する場合において、各重複当選小役に、例えば重複当選（同時当選）する確率の高い順等に優先順位を予め付与しておくことにより、これら複数存在する小役の中で、優先順位の最も高い小役を重複当選小役として判定するようにしても良い。

40

【0751】

また、前記実施例では、本発明における重複当選特別入賞回数と単独当選特別入賞回数とを特定可能な当選種別特別入賞回数特定情報として、本発明における重複当選判定期間となる各重複当選小役が発生してから所定のゲーム数である5ゲームが計数されるまでの期間に発生が特定されたビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボー

50

ナスの各発生回数であるチェリーーBB1重複当選回数、チェリーーBB2重複当選回数、チェリーーRB重複当選回数、スイカーBB1重複当選回数、スイカーBB2重複当選回数、スイカーRB重複当選回数、1枚(チャンス)ーBB1重複当選回数、1枚(チャンス)ーBB2重複当選回数、1枚(チャンス)ーRB重複当選回数と、これらの各重複当選回数を減算することで単独当選特別入賞回数を算出できるBB1回数、BB2回数、RB回数とを集計、つまり、重複当選特別入賞回数と単独当選特別入賞回数自体を算出可能な総特別入賞回数とを集計するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら当選種別特別入賞回数特定情報としては、これら総特別入賞回数に代えて、単独当選特別入賞回数、つまり、図36の遊技状態特定処理のS5、S15、S23の各ステップにおいて「No」と判定されたときに、加算更新されるBB1単独当選回数、BB2単独当選回数、RB単独当選回数を遊技情報テーブルにおいて集計するようにしても良いし、更には、これらBB1単独当選回数、BB2単独当選回数、RB単独当選回数を集計するとともに、BB1回数、BB2回数、RB回数とを集計し、BB1回数、BB2回数、RB回数からBB1単独当選回数、BB2単独当選回数、RB単独当選回数を減算することでBB1重複当選回数、BB2重複当選回数、RB重複当選回数を算出して特定するようにしても良い。

【0752】

また、前記実施例では、小役ゲームカウンタにおいて、所定のゲーム数である5ゲーム以降も、カウントを継続するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、所定のゲーム数である5ゲームを超えた6ゲームとなった時点でカウントを終了しても良いし、逆に、所定のゲーム数である5ゲームをカウント開始時に小役ゲームカウンタにセットし、1ゲームが実施される毎に1を減算更新(ダウンカウント)するようにし、ゲーム数がマイナスとなったときにダウンカウントを終了するようにしても良い。

【0753】

また、前記実施例では、評価情報として、BB1確率やチェリー確率等の各入賞役の当選確率を用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これら評価情報として、BB1とBB2の発生比率や、BB1とRBの発生比率や、BB2とRBの発生比率や、BB1と各小役の発生比率であっても良い。

【0754】

つまり、これら評価情報としては、各設定値により異なるものであれば良く、例えば、前記実施例2の重複当選期待度データに示すように、重複当選期待度が各設定値により異なる場合であれば、実施例2の場合において、実施例1に示すように、各重複当選小役毎の重複当選期待度を算出して、重複当選期待度データと照合することにより、設定値の推定を実施するようにしても良い。

【0755】

また、前記実施例では、スロットマシン1, 1', 1'', 01, 01', 01"において当選する小役の内、一部の小役のみが重複当選するものを例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら発生する小役が全て重複当選するものであっても良い。尚、この場合にあっては、その一部、例えば「ベル」の重複当選確率が、非常に低く、当該「ベル」の重複当選期待度を表示しても、遊技者の期待感を効果的に刺激できないと考えられる場合には、図27に示す重複当選関連設定画面の「重複当選小役枚数設定」の項目や、図55に示す重複当選関連設定画面の「重複当選小役設定」の項目において、これら重複当選期待度の低い小役を除いた重複当選小役を指定することで、重複当選期待度の表示対象から、これら重複当選期待度の低い小役を除外することで、有る程度、重複当選期待度の大きな小役のみを、重複当選期待度の表示対象とすれば良い。

【0756】

また、前記実施例では、全ての重複当選小役が単独に当選することのできるスロットマシン1, 1', 1'', 01, 01', 01"を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら重複当選小役の内のある小役については、必ず特別入賞と重複当選する、つまり、重複当選期待度が100%であるものであっても良い。

【0757】

また、本件発明は、チャンスゾーン状態となるスロットマシンにおいても、正確なリプレイタイム状態の発生確率、すなわち、発生したチャンスゾーンに対するリプレイタイム状態への移行比率を提供することを課題としているが、これらの課題以外に、以下の第二並びに第三の課題を解決することもできる。

【0758】

つまり、前記特許文献1においては、遊技者にとって有利となる特別遊技状態であるボーナスの発生に起因して、リプレイ入賞が高確立で発生するリプレイタイム状態となるスロットマシンにおける遊技情報を管理する管理装置として、リプレイタイム状態中においてスロットマシンから外部出力されるリプレイタイム（RT）中信号に基づいてリプレイタイム（RT）期間を特定し、ボーナスの期間並びに該ボーナス後のリプレイタイム（RT）期間を1単位として、該1単位における獲得メダル数（TY）を算出して表示するものが記載されている。

10

【0759】

しかしながら、特許文献1にあっては、リプレイタイム（RT）期間をスロットマシンから外部出力されるリプレイタイム（RT）中信号に基づいて特定するので、これらリプレイタイム（RT）中信号が出力されないスロットマシンについては、ボーナスの期間並びに該ボーナス後のリプレイタイム（RT）期間を1単位とする獲得メダル数（TY）の情報を提供することができないという問題があった。

20

【0760】

本発明は、このような問題点にも着目してなされたもので、管理するスロットマシンがリプレイタイム（RT）中信号を出力しないスロットマシンであっても、ボーナスの期間並びにリプレイタイム（RT）期間を含む1単位期間の獲得遊技媒体数（TY）の情報を提供することのできる管理装置を提供することを第二の目的としている。

30

【0761】

つまり、この第二の課題を解決するために、本発明の管理装置は、1ゲームに対して遊技媒体に基づく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、透過領域51b）に表示結果が導出表示されることにより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、入賞が発生したときに該発生した入賞に応じた数の遊技媒体が遊技者に付与され、

所定の特別入賞役（ボーナス）の発生が許容されたことを条件に、新たな賭数を設定することなく再ゲームが可能とされるリプレイ入賞役が発生する可能性の高いリプレイタイム状態へ移行するスロットマシンにおける遊技情報を管理する管理装置であって、

前記賭数を特定可能な賭数情報（メダルIN信号）と、前記入賞に応じて付与される遊技媒体の数を特定可能な付与情報（メダルOUT信号）と、前記特別入賞役が発生している期間を特定可能な特別入賞期間特定情報（BB1信号、BB2信号、RB信号）が入力されるか、若しくは前記賭数情報と前記付与情報と前記特別入賞期間特定情報に加えて前記ゲームが実施されたことを特定可能なゲーム実施情報（メダルIN信号）或いは前記リプレイ入賞が発生した旨のリプレイ入賞情報（リプレイ信号）が入力される情報入力手段（収集ユニット50、第1ポート581～第4ポート584）と、

40

前記情報入力手段に入力される情報に基づいて、少なくとも特別入賞役が発生している期間と該特別入賞役に起因して発生したリプレイタイム状態の期間とを含む1単位期間（1単位）を特定する1単位期間特定手段（制御マイコン（MPU）579；1単位判定処理）と、

前記情報入力手段に入力された賭数情報と付与情報とに基づいて、前記1単位期間特定手段にて特定した1単位期間における賭数と付与遊技媒体数との差数（単位獲得メダル数；単位TY、単位TY平均）を算出する算出手段（台別遊技状態履歴テーブル）と、

該算出手段にて算出された1単位期間における差数を特定可能な1単位期間差数特定情報（台別遊技情報画面2）を表示する1単位期間差数特定情報表示手段（CPU142、台

50

別遊技情報表示処理、表示装置 147) と、
を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、管理するスロットマシンがリプレイタイム (R T) 中信号を出力しないスロットマシンであっても、特別入賞役が発生している期間並びにリプレイタイム (R T) 期間を含む 1 単位期間の獲得遊技媒体数 (T Y) の情報を提供することができる。

【0762】

また、本発明の管理装置は、前記スロットマシンは、前記特別入賞役の発生を条件に、前記リプレイタイム状態へ移行するための所定の移行条件が成立する確率が通常状態よりも高められたチャンスゾーン状態となり、該チャンスゾーン状態中において前記移行条件が成立したことを条件として前記リプレイタイム状態に移行するスロットマシンであって

10

、
前記情報入力手段には、前記チャンスゾーン状態の期間を特定可能なチャンスゾーン期間特定情報 (B B 1 信号、B B 2 信号、R B 信号、メダル I N 信号、メダル O U T 信号) が入力され、

前記 1 単位期間特定手段 (制御マイコン (M P U) 579 ; 1 単位判定処理) は、前記情報入力手段に入力されるチャンスゾーン期間特定情報に基づいて、少なくとも特別入賞役が発生している期間と該特別入賞役に起因して発生したチャンスゾーン状態の期間及びリプレイタイム状態の期間とを含む 1 単位期間を特定することを特徴としている。

この特徴によれば、チャンスゾーン状態となるスロットマシンについても、これらチャンスゾーン状態中の期間を含む 1 単位期間の獲得遊技媒体数 (T Y) の情報を提供することができる。

20

【0763】

また、本発明の管理装置は、前記チャンスゾーン期間特定情報により特定されるチャンスゾーン期間中において前記リプレイタイム状態に移行したか否かを判定する判定手段 (制御マイコン (M P U) 579 ; リプレイタイム判定処理、チャンスゾーン判定処理) を備え、

前記 1 単位期間特定手段 (制御マイコン (M P U) 579) は、前記判定手段によって前記リプレイタイム状態に移行していないと判定されたとき (チャンスゾーン判定処理にてチャンスゾーン終了と判定されたとき) は、該判定の対象とされたチャンスゾーン期間を含まない 1 単位期間 (1 単位) を特定することを特徴としている。

30

この特徴によれば、結果的に遊技者にとって利益のなかったリプレイタイム状態に移行しないチャンスゾーン期間を除外した、より適切な 1 単位期間の獲得遊技媒体数 (T Y) の情報を提供することができる。

【0764】

また、本発明の管理装置は、前記スロットマシンが、前記リプレイタイム状態の終了後に前記チャンスゾーン状態に再度移行する再突入型のスロットマシンであるか否かを設定するための再突入機種設定手段 (ホールコンピュータ 140、R T 関連設定画面) を備え、

前記 1 単位期間特定手段 (制御マイコン (M P U) 579 ; リプレイタイム判定処理、1 単位判定処理) は、前記情報入力手段に入力される情報に基づいて前記リプレイタイム状態の終了を特定し、該特定したリプレイタイム状態の終了を新たなチャンスゾーン状態の発生とし、該新たなチャンスゾーン状態を含む 1 単位期間 (1 単位) を特定することを特徴としている。

40

この特徴によれば、再突入型のスロットマシンについても、新たなチャンスゾーン状態を含むより適切な 1 単位期間の獲得遊技媒体数 (T Y) の情報を提供することができる。

【0765】

また、本発明の管理装置は、前記スロットマシンが、所定操作の実施により前記チャンスゾーン状態に移行する操作突入型のスロットマシンであるか否かを設定するための操作突入機種設定手段 (ホールコンピュータ 140、R T 関連設定画面) を備え、

前記 1 単位期間特定手段 (制御マイコン (M P U) 579 ; S K 17、S y 4) は、前

50

記スロットマシンが前記操作突入機種設定手段にて操作突入型のスロットマシンであると設定されているとき（S K 1 6、S y 3で「Y e s」）は、前記所定操作が実施されたことを特定若しくは推定するための所定の操作対応条件の成立（設定変更信号の入力、接続確認要求の受信）に基づいて、前記チャンスゾーン状態の開始を判定し、該開始を判定したチャンスゾーン状態を含む1単位期間（1単位）を特定することを特徴としている。

この特徴によれば、操作突入型のスロットマシンについても、所定操作の実施によるチャンスゾーン状態を含むより適切な1単位期間の獲得遊技媒体数（T Y）の情報を提供することができる。

【0766】

また、本発明の管理装置は、前記1単位期間特定手段（制御マイコン（M P U）279；リプレイタイム判定処理）が前記リプレイタイム状態の期間の特定に使用する情報を、前記ゲーム実施情報、前記付与情報および前記リプレイ入賞情報の内、いずれの情報とするかを設定するためのリプレイタイム期間特定情報種別設定手段（ホールコンピュータ140、R T関連設定画面）を備え、

前記1単位期間特定手段は、前記リプレイタイム期間特定情報種別設定手段にて設定された情報に基づいて、前記リプレイタイム状態の期間を特定し、該特定した期間を含む1単位期間（1単位）を特定することを特徴としている。

この特徴によれば、リプレイタイムの開始および／または終了条件の異なるスロットマシンについても、的確にリプレイタイムの期間を特定できるので、正確な1単位期間の獲得遊技媒体数（T Y）の情報を提供することができる。

【0767】

更に、前記特許文献1においては、遊技者にとって有利となる特別遊技状態であるボーナスの発生後に、リプレイ入賞が高確立で発生するリプレイタイム状態に所定確立にて突入するスロットマシンに関する情報を表示する管理装置として、これらスロットマシンにおけるリプレイタイム状態に突入した回数であるR T突入回数を集計して表示するものが記載されている。

【0768】

しかしながら、近年においては、所定の特別入賞役の発生を条件に、新たな賭数を設定することなく再ゲームが可能とされるリプレイ入賞役が発生する可能性の高いリプレイタイム状態へ移行するための所定の移行条件が成立する確率が通常状態よりも高められたチャンスゾーン状態となり、該チャンスゾーン状態中において前記移行条件が成立したことを条件として前記リプレイタイム状態に移行するとともに、該リプレイタイム状態の終了後において再度前記チャンスゾーン状態となるスロットマシンが実用化されているが、特許文献1の管理装置においては、これらリプレイタイム状態の終了後に再度チャンスゾーン状態となるスロットマシンの管理に有用となる情報を提供することができないという問題があった。

【0769】

本発明は、このような問題点にも着目してなされたもので、リプレイタイム状態の終了後に再度チャンスゾーン状態となるスロットマシンの管理に有用となる情報を提供することのできる管理装置を提供することを第三の目的としている。

【0770】

つまり、この第三の課題を解決するために、本発明の管理装置は、1ゲームに対して遊技媒体（メダル）に基づく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、透過領域51b）に表示結果が導出表示されることにより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、入賞が発生したときに該発生した入賞に応じた数の遊技媒体が遊技者に付与され、所定の特別入賞役（ボーナス）の発生を条件に、新たな賭数を設定することなく再ゲームが可能とされるリプレイ入賞役が発生する可能性の高いリプレイタイム状態（リプレイタイム）へ移行するための所定の移行条件が成立する確率が通常状態よりも高められたチャ

10

20

30

40

50

ンスゾーン状態となり、該チャンスゾーン状態中において前記移行条件が成立したことを条件として前記リプレイタイム状態に移行するとともに、該リプレイタイム状態の終了後において再度前記チャンスゾーン状態となるスロットマシンにおける遊技情報を管理する管理装置（ホールコンピュータ140、収集ユニット50）であって、

前記特別入賞役の発生を特定可能な特別入賞役発生情報（BB1信号、BB2信号、RB信号）と、前記リプレイタイム状態への移行以外の終了条件である移行外終了条件（規定ゲーム数の消化、転落役の入賞）の成立によるチャンスゾーン状態の終了を特定可能なチャンスゾーン終了特定情報（メダルIN信号、メダルOUT信号）と、前記リプレイタイム状態への移行並びに該リプレイタイム状態の終了を特定可能なリプレイタイム期間情報（メダルIN信号、メダルOUT信号、リプレイ信号、BB1信号、BB2信号、RB信号）とが入力される情報入力手段（収集ユニット50、第1ポート581～第4ポート584）と、

前記情報入力手段に入力される特別入賞役発生情報、チャンスゾーン終了特定情報並びにリプレイタイム期間情報に基づいて、前記特別入賞役の発生に伴うチャンスゾーン状態の開始と、リプレイタイム状態の終了によるチャンスゾーン状態の開始と、チャンスゾーン状態中におけるリプレイタイム状態の開始並びに終了と、前記移行外終了条件の成立によるチャンスゾーン状態の終了とを特定するとともに、該特定した前記特別入賞役の発生に伴うチャンスゾーン状態の開始から、該開始後において初めて特定した前記移行外終了条件の成立によるチャンスゾーン状態の終了までの期間を含む1単位期間を特定する1単位期間特定手段（制御マイコン（MPU）579；チャンスゾーン判定処理、リプレイタイム判定処理、遊技状態特定処理）と、

前記1単位期間特定手段にて特定した1単位期間内において発生した前記リプレイタイム状態の発生回数を集計する集計手段（CPU142、台別遊技情報表示処理、台別遊技状態履歴テーブル）と、

該集計手段にて集計された1単位期間における前記リプレイタイム状態の発生回数を特定可能なリプレイタイム発生回数特定情報（台別遊技情報画面2）を表示するリプレイタイム発生回数特定情報表示手段（CPU142、台別遊技情報表示処理、表示装置147）を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞役の発生に伴うチャンスゾーン状態の開始から、該開始後において初めて特定した前記移行外終了条件の成立によるチャンスゾーン状態の終了までの期間を含む1単位期間が特定されるとともに、該特定された1単位期間内において発生したリプレイタイム状態の発生回数が集計され、該1単位期間における前記リプレイタイム状態の発生回数を特定可能なリプレイタイム発生回数特定情報が表示されるので、リプレイタイム状態の終了後に再度チャンスゾーン状態となるスロットマシンの管理に有用となるリプレイタイム発生回数特定情報を提供することができる。

【0771】

また、本発明の管理装置は、前記1単位期間特定手段（制御マイコン（MPU）579；遊技状態特定処理）は、前記1単位期間中において前記特別入賞役（ボーナス）の発生に伴う前記特別入賞役発生情報の入力があったことを条件として、該1単位期間を終了とせずに継続とすることを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞役の発生に伴う遊技者にとって有利な遊技状態（チャンスゾーン状態、リプレイタイム状態、特別遊技状態）が継続している期間を1単位期間とすることで、適切なリプレイタイム発生回数特定情報を提供できる。

【0772】

また、本発明の管理装置は、前記1単位期間特定手段（制御マイコン（MPU）579；遊技状態特定処理）は、前記リプレイタイム状態の期間中において前記特別入賞役発生情報の入力があったときには前記1単位期間を終了とせずに継続とする一方、前記チャンスゾーン状態の期間中において前記特別入賞役発生情報の入力があったときは前記1単位期間の終了とし、該特別入賞役発生情報から特定される特別入賞役の発生に伴うチャンスゾーン状態以降の期間を新たな1単位期間とすることを特徴としている。

この特徴によれば、リプレイタイム状態に比較して遊技者にとって有利度合いが低いチャンスゾーン状態中に特別入賞役が発生した場合には、通常遊技状態において特別入賞役が発生した場合と同様に、新たな1単位期間の開始とすることで、より適切なりプレイタイム発生回数特定情報を提供できる。

【0773】

また、本発明の管理装置は、前記スロットマシンが、所定操作（設定変更操作）の実施により前記チャンスゾーン状態に移行する操作突入型のスロットマシンであるか否かを設定するための操作突入機種設定手段（ホールコンピュータ140、RT関連設定画面）を備え、

前記1単位期間特定手段（制御マイコン（MPU）579）は、対応する前記スロットマシンが前記操作突入機種設定手段にて操作突入型のスロットマシンであると設定されているとき（SK16、Sy3で「Yes」）は、前記所定操作が実施されたことを特定若しくは推定するための所定の操作対応条件の成立（設定変更信号の入力、接続確認要求の受信）に基づいて、前記チャンスゾーン状態の開始を判定し、該開始を判定したチャンスゾーン状態を含む1単位期間を特定することを特徴としている。

この特徴によれば、操作突入型のスロットマシンについても、正確に1単位期間を特定することが可能となり、より適切なりプレイタイム発生回数特定情報を提供できる。

【0774】

また、本発明の管理装置は、前記スロットマシンが、所定のゲーム数（規定ゲーム数）の消化により前記チャンスゾーン状態が終了するスロットマシンであるか、または所定の転落役の入賞により前記チャンスゾーン状態が終了するスロットマシンであるかを設定するためのチャンスゾーン終了条件設定手段（ホールコンピュータ140、RT関連設定画面）を備え、

前記情報入力手段には、前記チャンスゾーン終了特定情報として、前記ゲームが実施されたことを特定可能なゲーム実施情報（メダルIN信号）若しくは前記入賞に応じて付与される遊技媒体の数を特定可能な付与情報（メダルOUT信号）が入力され、

前記1単位期間特定手段（制御マイコン（MPU）579）は、対応する前記スロットマシンのチャンスゾーン状態終了条件として、前記チャンスゾーン終了条件設定手段にて所定のゲーム数の消化が設定されているときは、前記情報入力手段へ入力されるゲーム実施情報に基づくゲーム数に基づいてチャンスゾーン状態の終了を特定する（Sz12；消化ゲーム数カウンタにおける消化ゲーム数が「0」で終了を判定する）一方、対応する前記スロットマシンのチャンスゾーン状態終了条件として、前記チャンスゾーン終了条件設定手段にて所定の転落役の入賞が設定されているときは、前記情報入力手段へ入力される付与情報から特定される遊技媒体の付与枚数（払出数）が、前記転落役の発生にて付与される遊技媒体数に一致することに基づいてチャンスゾーン状態の終了を特定（Sz12、チャンスゾーン状態中に転落役と同一の払出数で終了を判定）することを特徴としている。

この特徴によれば、チャンスゾーン状態の終了条件が異なるスロットマシンについても、的確に1単位期間を特定することが可能となり、より適切なりプレイタイム発生回数特定情報を提供できる。

【0775】

また、本発明の管理装置は、前記1単位期間特定手段（制御マイコン（MPU）279）が前記リプレイタイム状態の開始並びに終了の特定に使用する情報を、前記ゲーム実施情報、前記付与情報および前記リプレイ入賞情報の内、いずれの情報とするかを設定するためのリプレイタイム期間特定情報種別設定手段（ホールコンピュータ140、RT関連設定画面）を備え、

前記1単位期間特定手段は、前記リプレイタイム期間特定情報種別設定手段にて設定された情報に基づいて、前記リプレイタイム状態の開始並びに終了を特定し、該特定した開始から終了までの期間を含む1単位期間を特定することを特徴としている。

この特徴によれば、リプレイタイムの開始および／または終了条件の異なるスロットマ

10

20

30

40

50

シンについても、的確に１単位期間を特定することが可能となり、より適切なリプレイタイム発生回数特定情報を提供できる。

【０７７６】

本発明の管理装置は、少なくとも前記１単位期間特定手段（制御マイコン（ＭＰＵ）５７９）により特定される１単位期間（１単位）中において発生した前記チャンスゾーン状態、前記リプレイタイム状態、前記特別入賞役（ボーナス）の発生状況を特定可能な発生状況特定情報（状態別データ）を記憶するための発生状況特定情報記憶手段（台別遊技状態履歴テーブル）と、

該発生状況特定情報記憶手段に記憶されている発生状況特定情報に基づいて、前記１単位期間中において発生した前記チャンスゾーン状態、前記リプレイタイム状態、前記特別入賞役の発生状況を特定可能な態様にて表示する発生状況表示手段（ＣＰＵ１４２、台別遊技情報表示処理、表示装置１４７）とを備えることを特徴としている。

この特徴によれば、１単位期間中において発生したリプレイタイム状態の回数のみならず、より詳細な情報となる、１単位期間中において発生したチャンスゾーン状態、リプレイタイム状態、特別入賞役の発生状況を提供することができる。

【０７７７】

本発明の管理装置は、前記集計手段（ＣＰＵ１４２、台別遊技情報表示処理、台別遊技状態履歴テーブル）は、前記１単位期間特定手段により特定される各１単位期間について、前記リプレイタイム状態の発生回数を集計し、

該集計された各発生回数に該当する１単位期間の数を集計するループ回数別１単位期間数集計手段（ＣＰＵ１４２、台別遊技情報表示処理）と、

該ループ回数別１単位期間数集計手段にて集計した各発生回数に該当する１単位期間の数を特定可能なループ回数別１単位期間数特定情報（台別遊技情報画面２）を表示するループ回数別１単位期間数特定情報表示手段（ＣＰＵ１４２、台別遊技情報表示処理、表示装置１４７）を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、１単位期間中において発生したリプレイタイム状態の回数のみならず、より詳細な情報となる、リプレイタイム状態の発生回数別の１単位期間の発生状況を提供することができる。

【符号の説明】

【０７７８】

１	スロットマシン
１’	スロットマシン
１”	スロットマシン
０１	スロットマシン
０１’	スロットマシン
０１”	スロットマシン
２	メダル貸出機
４０	遊技制御基板
４１	メイン制御部
５０	収集ユニット
５９	信号ケーブル
６０	中継ユニット
９０	演出制御基板
９１	サブ制御部
１１０	外部出力基板
１４０	ホールコンピュータ
１４２	ＣＰＵ
１４３	ＲＡＭ
１４５	記憶装置
１４６	入力装置

10

20

30

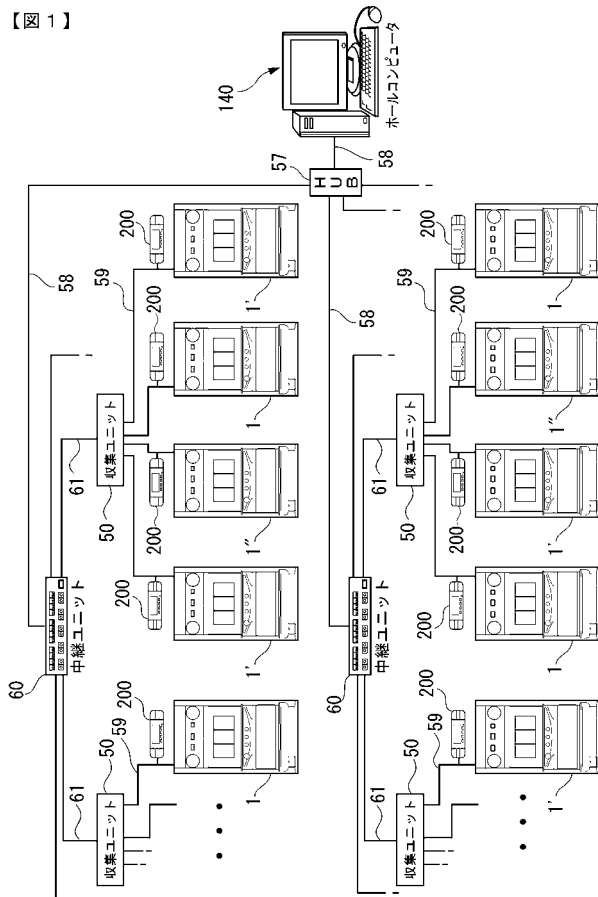
40

50

1 4 7	表示装置	
1 4 9	通信部	
2 0 0	呼び出しランプ装置	
2 0 0 '	呼び出しランプ装置	
2 0 9	表示ユニット	
2 5 7	受信窓	
2 6 0	表示基板	
2 6 1	表示画面	
2 6 4	表示基板	
2 6 5	受信ユニット	10
2 6 7	電球	
2 6 8	点灯制御回路	
2 6 9	通信部	
2 7 0	制御基板	
2 7 7	ディップスイッチ	
2 7 8 a	信号入力部	
2 7 8 b	信号入力部	
2 7 8 c	信号入力部	
2 7 8 d	信号入力部	
2 7 8 e	信号入力部	20
2 7 8 f	信号入力部	
2 7 8 g	信号入力部	
2 7 8 h	信号入力部	
2 7 8 i	信号入力部	
2 7 8 j	信号入力部	
2 7 8 L	信号入出力部	
2 7 8 R	信号入出力部	
2 7 9	制御マイコン	
2 8 0	基体	
3 0 0	制御ユニット	30
5 6 9	通信部	
5 7 5	R A M	
5 7 6	E E P R O M	
5 7 9	制御マイコン	
5 8 1	第 1 ポート	
5 8 2	第 2 ポート	
5 8 3	第 3 ポート	
5 8 4	第 4 ポート	
5 8 1 a ~ j	信号入力部	
5 8 2 a ~ j	信号入力部	40
5 8 3 a ~ j	信号入力部	
5 8 4 a ~ j	信号入力部	

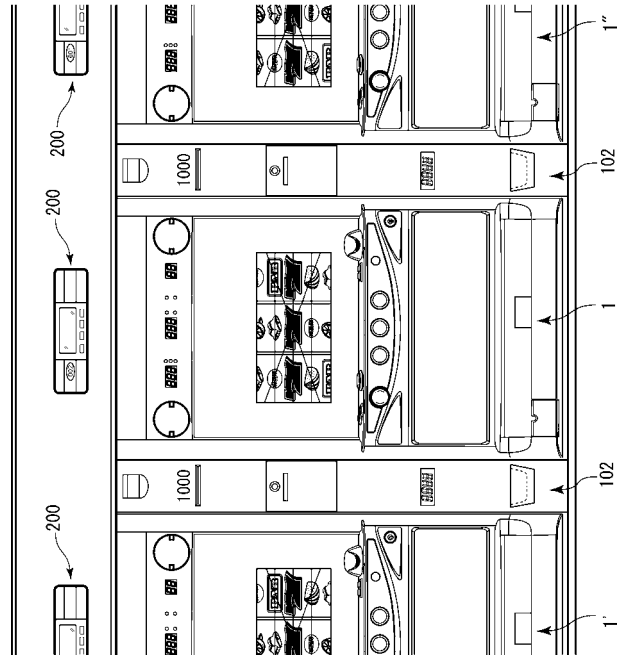
【図 1】

【図 1】



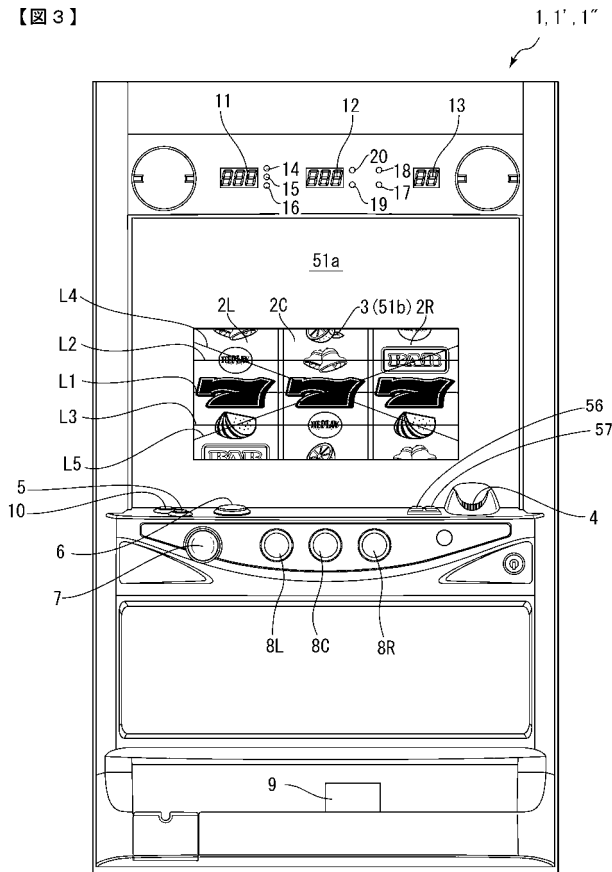
【図 2】

【図 2】



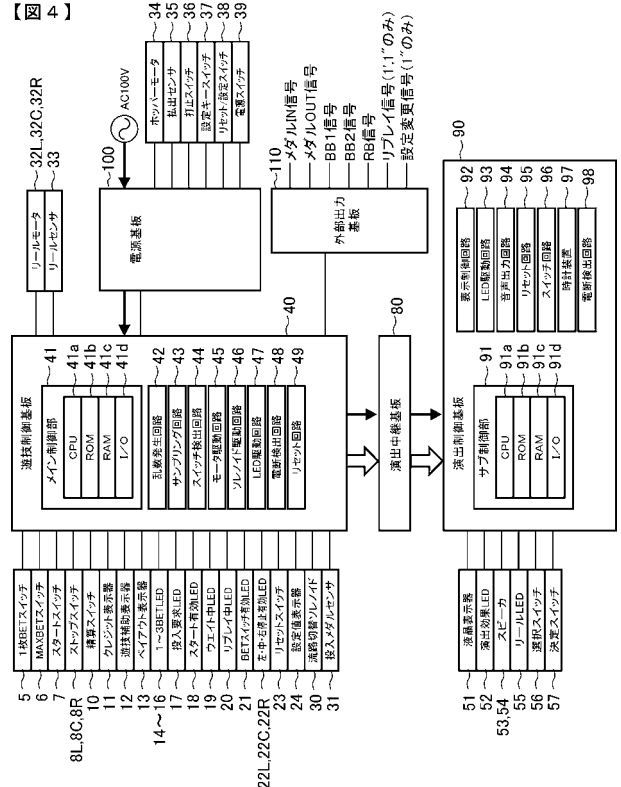
【図 3】

【図 3】



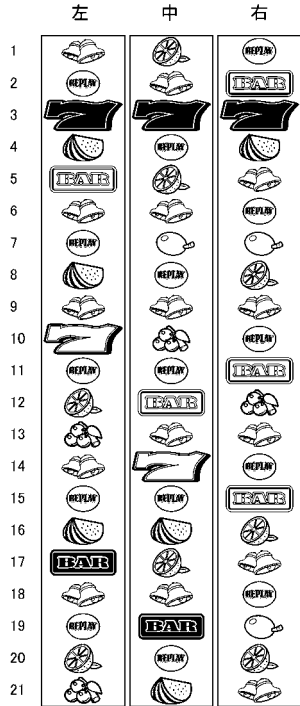
【図 4】

【図 4】



【図 5】

【図 5】



【図 6】

【図 6】

役	役番号	図柄組み合わせ	遊技状態(状態番号)					
			通常(1)	RT(1)	通常中(2)	RT中(3)	通常中(4)	RT中(5)
BB(1)	0	赤7-赤7-赤7	○	○	×	×	×	×
BB(2)	1	白7-白7-赤7	○	○	×	×	×	×
RB	2	黒BAR-黒BAR-赤7	○	○	×	×	×	×
BB(1)+チェリー	3	赤7-赤7-赤7 チェリー-ANY-ANY	○	○	×	×	×	×
BB(2)+チェリー	4	白7-白7-白7 チェリー-ANY-ANY	○	○	×	×	×	×
RB+チェリー	5	黒BAR-黒BAR-赤7 チェリー-ANY-ANY	○	○	×	×	×	×
BB(1)+スイカ	6	赤7-赤7-赤7 スイカ-スイカ-スイカ	○	○	×	×	×	×
BB(2)+スイカ	7	白7-白7-白7 スイカ-スイカ-スイカ	○	○	×	×	×	×
RB+スイカ	8	黒BAR-黒BAR-赤7 スイカ-スイカ-スイカ	○	○	×	×	×	×
BB(1)+1枚(1)	9	赤7-赤7-赤7 赤7-ベル-ANY	○	○	×	×	×	×
BB(2)+1枚(1)	10	白7-白7-白7 赤7-ベル-ANY	○	○	×	×	×	×
RB+1枚(1)	11	黒BAR-黒BAR-赤7 赤7-ベル-ANY	○	○	×	×	×	×
BB(1)+1枚(2)	12	赤7-赤7-赤7 白7-ベル-ANY	○	○	×	×	×	×
BB(2)+1枚(2)	13	白7-白7-白7 白7-ベル-ANY	○	○	×	×	×	×
RB+1枚(2)	14	黒BAR-黒BAR-赤7 白7-ベル-ANY	○	○	×	×	×	×
BB(1)+1枚(3)	15	赤7-赤7-赤7 黒BAR-ベル-ANY	○	○	×	×	×	×
BB(2)+1枚(3)	16	白7-白7-白7 黒BAR-ベル-ANY	○	○	×	×	×	×
RB+1枚(3)	17	黒BAR-黒BAR-赤7 黒BAR-ベル-ANY	○	○	×	×	×	×
リプレイ(1)	18	リプレイ-リプレイ-リプレイ	○	○	○	○	×	○
チェリー	19	チェリー-ANY-ANY	○	○	○	○	○	○
スイカ	20	スイカ-スイカ-スイカ	○	○	○	○	○	○
1枚(1)	21	赤7-ベル-ANY	○	○	○	○	○	○
1枚(2)	22	白7-ベル-ANY	○	○	○	○	○	○
1枚(3)	23	黒BAR-ベル-ANY	○	○	○	○	○	○
ベル	24	ベル-ベル-ベル	○	○	○	○	○	○

チャンスゾーン
発生機種のみのみ

【図 7】

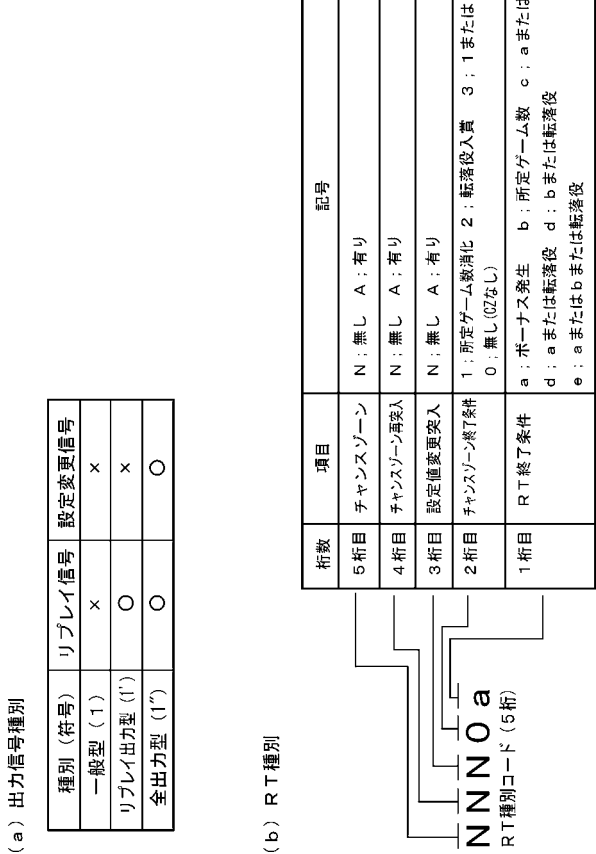
【図 7】

通常(RT)、ボーナス未当選

役	当選確率					
	設定6	設定5	設定4	設定3	設定2	設定1
BB(1)	1/1638.4	1/1820.4	1/2048	1/2340.6	1/2730.7	1/3276.8
BB(2)	1/1092.3	1/1170.3	1/1260.3	1/1365.3	1/1489.5	1/1638.4
RB	1/546.1	1/585.1	1/630.2	1/682.7	1/744.7	1/819.2
BB(1)+チェリー	1/546.1	1/546.1	1/546.1	1/546.1	1/546.1	1/546.1
BB(2)+チェリー	1/4096	1/4096	1/4096	1/4096	1/4096	1/4096
RB+チェリー	1/3276.8	1/3276.8	1/3276.8	1/3276.8	1/3276.8	1/3276.8
BB(1)+スイカ	1/2730.7	1/2730.7	1/2730.7	1/2730.7	1/2730.7	1/2730.7
BB(2)+スイカ	1/2048	1/2340.6	1/2340.6	1/2340.6	1/2340.6	1/2340.6
RB+スイカ	1/1638.4	1/1820.4	1/2048	1/2340.6	1/2730.7	1/3276.8
BB(1)+1枚(1)~(3)	1/2730.7	1/2730.7	1/2730.7	1/2730.7	1/2730.7	1/2730.7
BB(2)+1枚(1)~(3)	1/1820.4	1/1820.4	1/1820.4	1/1820.4	1/1820.4	1/1820.4
RB+1枚(1)~(3)	1/4096	1/4096	1/4096	1/4096	1/4096	1/4096
リプレイ	1/733(1/1.17)	1/733(1/1.17)	1/733(1/1.17)	1/733(1/1.17)	1/733(1/1.17)	1/733(1/1.17)
チェリー	1/52.5	1/53.4	1/54.3	1/55.2	1/56.1	1/57.1
スイカ	1/256	1/256	1/256	1/256	1/256	1/256
1枚(1)~(3)	1/25.1	1/25.3	1/25.5	1/25.8	1/26.0	1/26.3
ベル	1/9.86	1/9.86	1/9.86	1/9.86	1/9.86	1/9.86

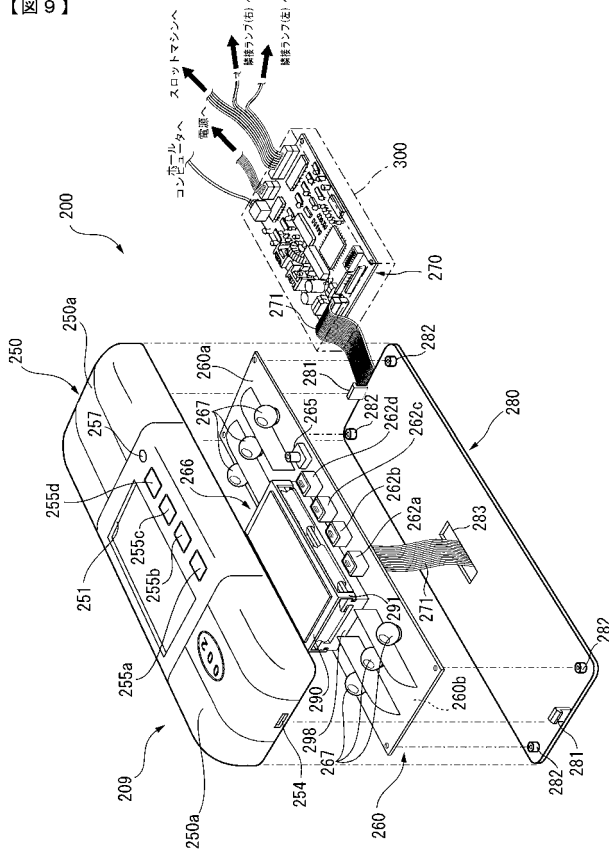
【図 8】

【図 8】



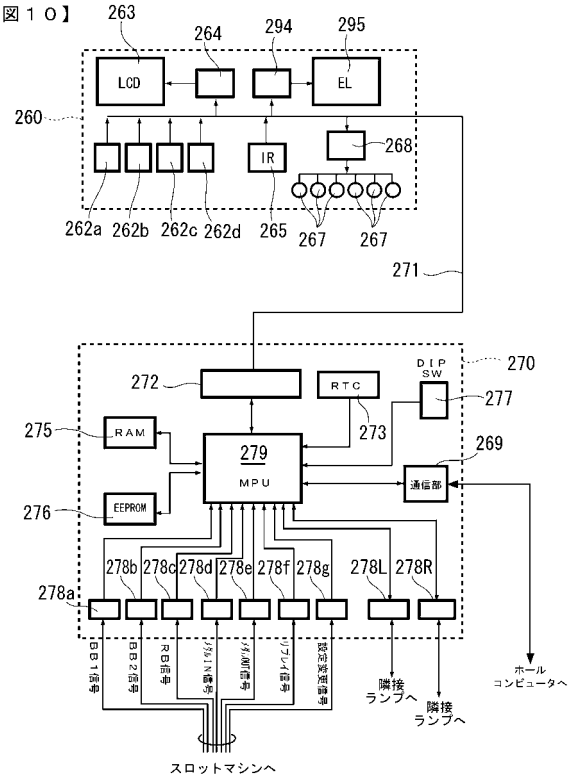
【図 9】

【図 9】



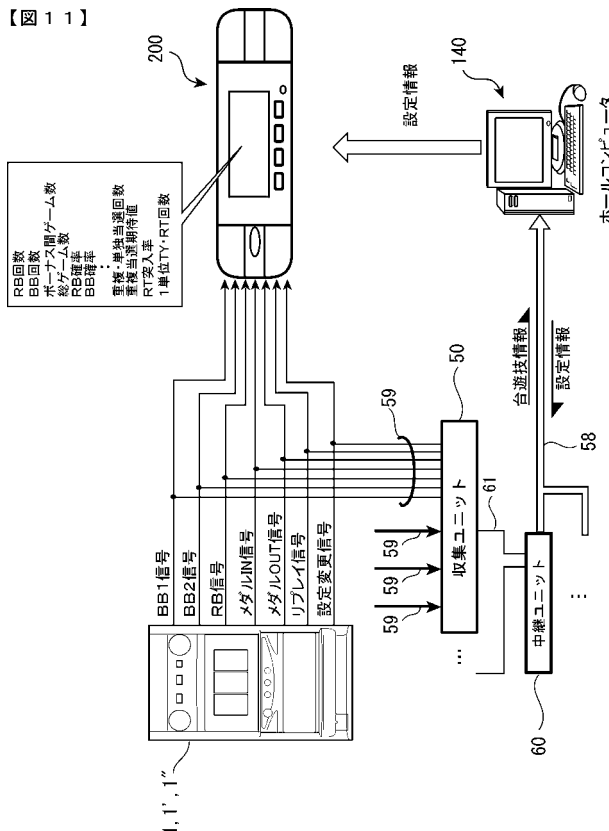
【図 10】

【図 10】



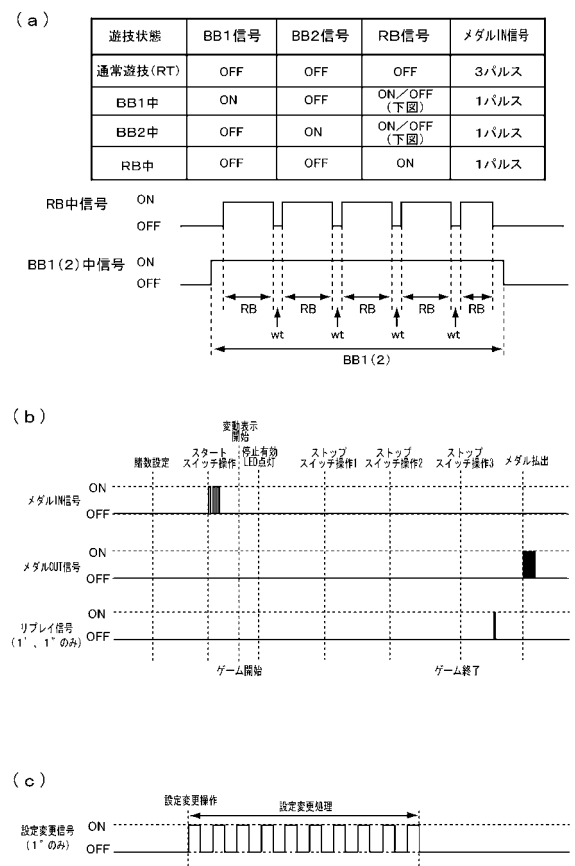
【図 11】

【図 11】



【図 12】

【図 12】



【図 1 3】

【図 1 3】 小役ゲームカウンタ

小役種別	経過ゲーム数
チェリー	5
スイカ	—
1枚役	—

【図 1 4】

【図 1 4】 消化ゲーム数カウンタ

状態種別	消化ゲーム数
リプレイタイム	**
チャンスゾーン	—

【図 1 5】

【図 1 5】

直近ゲームテーブル

ゲーム数	時刻	賭数	払出数	リプレイ	直近ベース	直近R発生率
*18	**:**	3	1	0	***	*／10
*19	**:**	3	3	1	***	*／10
*20	**:**	3	0	0	***	*／10
*21	**:**	3	0	0	***	*／10
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
*36	**:**	3	10	0	***	*／10
*37	**:**	3	0	0	***	*／10

【図 1 6】

【図 1 6】遊技情報テーブル

情報項目	本日データ	前日データ	前々日データ
遊技状態(現在)	通常	—	—
総ゲーム回数	****	****	****
ボーナス間ゲーム数	***	—	—
BB1回数	**	**	**
チェリー-BB1重複当選回数	*	*	*
スイカ-BB1重複当選回数	*	*	*
1枚-BB1重複当選回数	*	*	*
BB2回数	**	**	**
チェリー-BB2重複当選回数	*	*	*
スイカ-BB2重複当選回数	*	*	*
1枚-BB2重複当選回数	*	*	*
RB回数	***	***	***
チェリー-RB重複当選回数	*	*	*
スイカ-RB重複当選回数	*	*	*
1枚-RB重複当選回数	*	*	*
チェリー入賞回数	***	***	***
重複当選チェリー入賞回数	**	**	**
スイカ入賞回数	***	***	***
重複当選スイカ入賞回数	*	*	*
1枚入賞回数	***	***	***
重複当選1枚入賞回数	*	*	*
総投入メダル数	*****	*****	*****
総払出メダル数	*****	*****	*****
差メダル数	****	****	****
推定設定値	*	*	*
総RT回数	**	**	**
総CZ回数	**	**	**
BB-CZ中RT回数	**	**	**
RB-CZ中RT回数	**	**	**
1単位平均TY	**	**	**
1単位平均RT回数	*	*	*

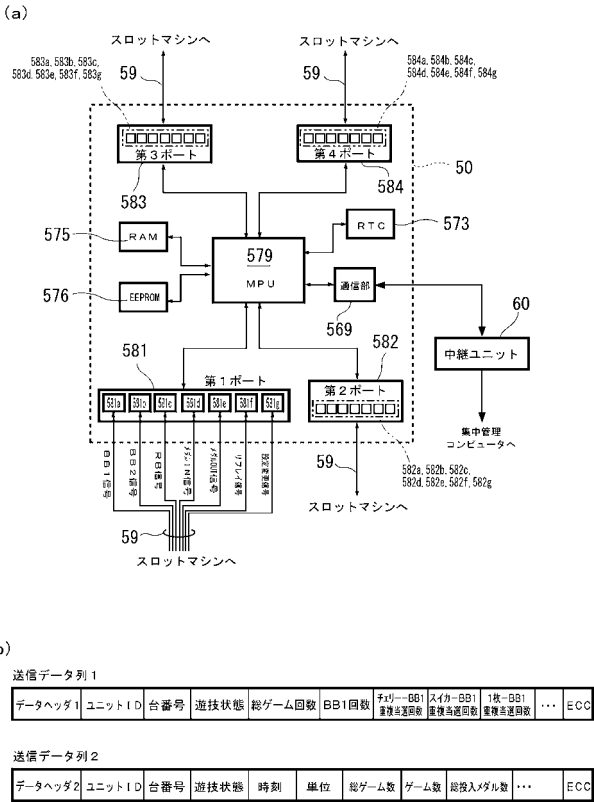
【図 1 7】

【図 1 7】

遊技状態履歴テーブル	遊技状態	時刻	単位	総ゲーム数	ゲーム数	総投入メダル数	投入メダル数	総払出メダル数	払出メダル数	差メダル数
本日	チャンス(1)	10:00	1	0	...	...	...	...	...	...
	RT(1)	...	1	...	...	...	...	...	...	...
	BB1(1)	...	1	...	...	...	...	...	...	...
	チャンス(2)	...	1	...	...	...	...	...	...	...
	通常	...	2	...	...	...	...	...	...	...
	RB(1)	...	2	...	...	...	...	...	...	...
	チャンス(3)	...	2	...	...	...	...	...	...	...
	RT(2)	...	...	...	...	...	...	...	...	...
	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
	チャンス(1)	10:30	1	0	...	...	...	...	...	...
前日	通常	...	...	...	...	...	...	...	...	...
	BB2(1)	...	1	...	...	...	...	...	...	...
	チャンス(2)	...	1	...	...	...	...	...	...	...
	RT(1)	...	1	...	...	...	...	...	...	...
	BB1(1)	...	1	...	...	...	...	...	...	...
	チャンス(3)	...	...	...	...	...	...	...	...	...
	通常	...	...	...	...	...	...	...	...	...
	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
前々日	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

【図 1 8】

【図 1 8】



【 図 1 9 】

【圖 19】

小役ゲームカウンタ

小役種別	〇〇 1	〇〇 2	〇〇 3	〇〇 4
チェリー	5	—	—	2
スイカ	—	—	4	—
1枚役	—	3	—	—

【图 20】

【图 20】

消化ゲーム数カウンタ

状態種別	001	002	003	004
リプレイタイム	—	—	**	—
チャンスゾーン	—	—	—	**

【图 2-1】

【図 2 1】

直近ゲームテーブル

台	ゲーム数	時刻	賭数	払出数	リプレイ	直近ベース	直近R発生率
〇〇 1	*18	**:*	3	1	0	***	*／10
	*19	**:*	3	3	1	***	*／10
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	*37	**:*	3	0	0	***	*／10
〇〇 2	**0	**:*	3	0	0	***	*／10
	1	**:*	3	0	0	*	*／10
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
	9	**:*	3	10	0	*	*／10
〇〇 3	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
〇〇 4	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【图 2 3】

【图 23】

[illegible]

【図 2 2】

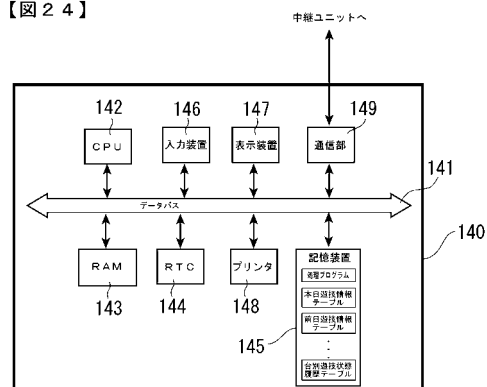
【圖 2 2】

遊技情報テーブル

情報項目	001	002	003	004
遊技状態(現在)	通常	BB1	RT	チャンスゾーン
総ゲーム回数	****	****	****	****
ボーナス間 ゲーム数	**	**	**	**
BB1 回数	**	**	**	**
チェリー-BB1 重複当選回数	*	*	*	*
スィカー-BB1 重複当選回数	*	*	*	*
1枚-BB1 重複当選回数	*	*	*	*
BB2 回数	**	**	**	**
チェリー-BB2 重複当選回数	*	*	*	*
スィカー-BB2 重複当選回数	*	*	*	*
1枚-BB2 重複当選回数	*	*	*	*
RB 回数	***	***	***	***
チェリー-RB 重複当選回数	*	*	*	*
スィカー-RB 重複当選回数	*	*	*	*
1枚-RB 重複当選回数	*	*	*	*
チェリー入賞回数	****	****	****	****
重複当選 チェリー入賞回数	*	*	*	*
スィカー入賞回数	***	***	***	***
重複当選 スィカー入賞回数	*	*	*	*
1枚入賞回数	****	****	****	****
重複当選 1枚入賞回数	*	*	*	*
総投入メダル数	*****	*****	*****	*****
総払出メダル数	*****	*****	*****	*****
差メダル数	****	****	****	****
総RT回数	***	***	***	***
総CZ回数	***	***	***	***
BB-CZ中RT回数	***	***	***	***
RB-CZ中RT回数	***	***	***	***
1単位平均TY	***	***	***	***
1単位平均RT回数	*	*	*	*

【图 24】

【圖 2 4】



遊技状態履歴テーブル

【图 25】

【图 25】

台番号	機名	設置 ユニットID	呼び出し ラフID	総投入 メダカ数	総引出 メダカ数	定 時ゲーム 回数	B1 ゲーム 回数	チャ―B1 スリ―B1 野鳥回数	スリ―B1 野鳥回数	1時―B1 野鳥回数	B2 ゲーム 回数	チャ―B2 スリ―B2 野鳥回数	スリ―B2 野鳥回数	1時―B2 野鳥回数	B ゲーム 回数	チャ―B スリ―B 野鳥回数
001	※※※※※※	SU-001	YU-001	※※※※※※	※※※※※※	※※※※※※	※※	※	※	※	※※	※	※	※	※※※	※
021	※※※※※※	SU-005	YU-021	※※※※※※	※※※※※※	※※※※※※	※※	※	※	※	※※	※	※	※	※※※	※

本日遊技情報テーブル

[illegible]

【图 2 6】

【图 26】

[illegible]

台別遊技状態履歴テーブル

【图 27】

【圖 27】

重複当選関連設定

設定対象台

☐ 島単位
番

番

☒ 台単位

001

番

台

重複当選判定ゲーム数

5

▽

重複当選期待度表示設定

☒ する
☐ しない

重複当選小役枚数設定

小役1

チエリー

▽

—

4

▽

小役3

一枚

▽

—

1

▽

小役2

スイカ

▽

—

5

▽

小役4

▽

—

▽

設定別当選確率データ

データファイル

▼VCY設定別当選確率データ▼機種a

参照

設定値推定用遊技情報設定

遊技情報1

BB1確率

▽

遊技情報4

チエリー確率

▽

遊技情報2

BB2確率

▽

遊技情報5

一枚役確率

▽

遊技情報3

RB確率

▽

遊技情報6

▽

キャンセル

設定

【图 28】

【图 28】

RT関連設定

設定対象台
☐ 島単位 番島

☒ 台単位 001 番台

出力信号種別

一般 ▾

チャンスゾーン

▬

☐ なし

☒ あり

発生条件

☒ BB1-20G
 ☒ BB2-20G
☒ RB-10G
 ☐ 設定変更操作

○小役

ベル ▾ 10 枚-3 G
☐ 大当たり間ゲーム数 600 ▾ G-999 ▾ G

終了条件

☒ ゲーム数消化
☐ 転落小役 チェリー ▾ 2 ▾ 枚

●再突入

10 ▾ G

リプレイタイム (RT)

▬

移行条件

○ BB1-100 ▾ G ○ BB2-60 ▾ G

○ RB-30 ▾ G ● CZ中小役-50 ▾ G

終了条件

☒ 移行役入賞
☐ ゲーム数消化
☐ 転落小役 チェリー ▾ 2 ▾ 枚

RT移行判定

▬

☒ ボーナス信号判定 ボーナス信号入力 (独立)
☐ ベース判定 10 ▾ G ベース-間値 70 ▾ - 移行G 5 ▾ G
☐ R発生率判定 10 ▾ G・R発生率-間値 5/10 ▾ - 移行G 5 ▾ G
☒ 突入役払出判定 CZ中小役 ベル ▾ 10 ▾ 枚

RT終了判定

▬

☒ ボーナス信号判定 ボーナス信号入力 (独立)
☒ ゲーム数判定 消化ゲーム数 (独立)
☐ ベース判定 10 ▾ G ベース-間値 70 ▾ - 移行G 5 ▾ G
☐ R発生率判定 10 ▾ G・R発生率-間値 5/10 ▾ - 移行G 5 ▾ G
☐ 転落役払出判定 RT中小役払出枚数 2 ▾ 枚

キャンセル

設定

【圖 29】



【图 30】



【图 3-1】

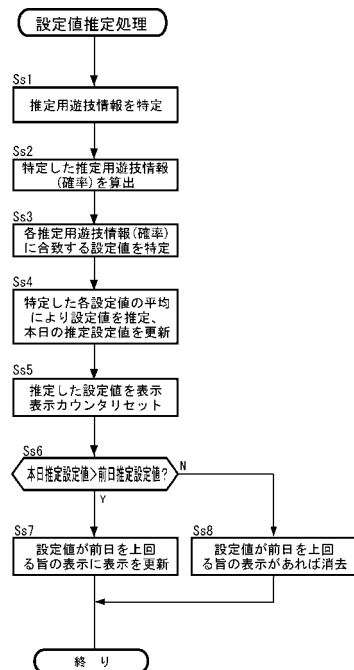
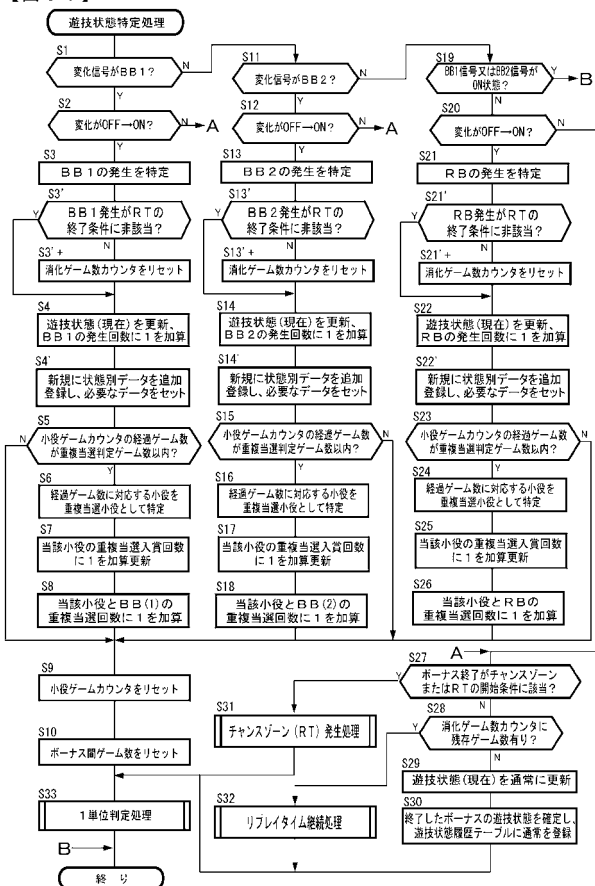
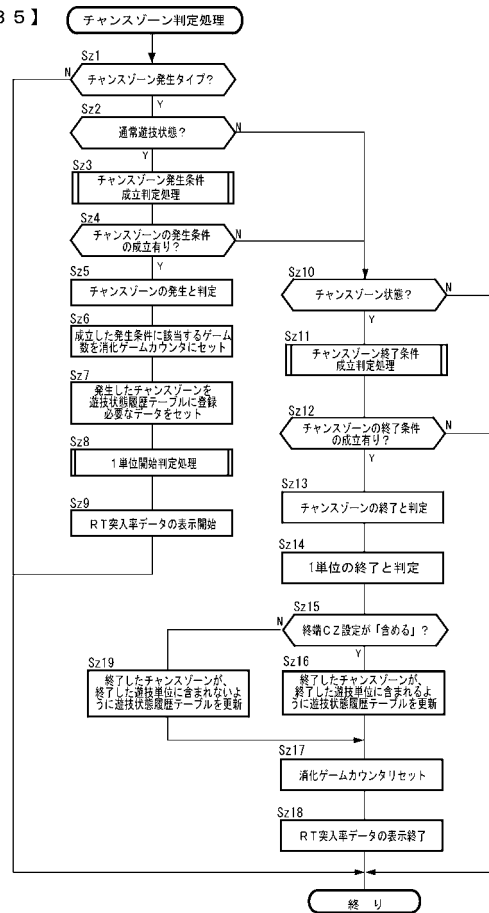
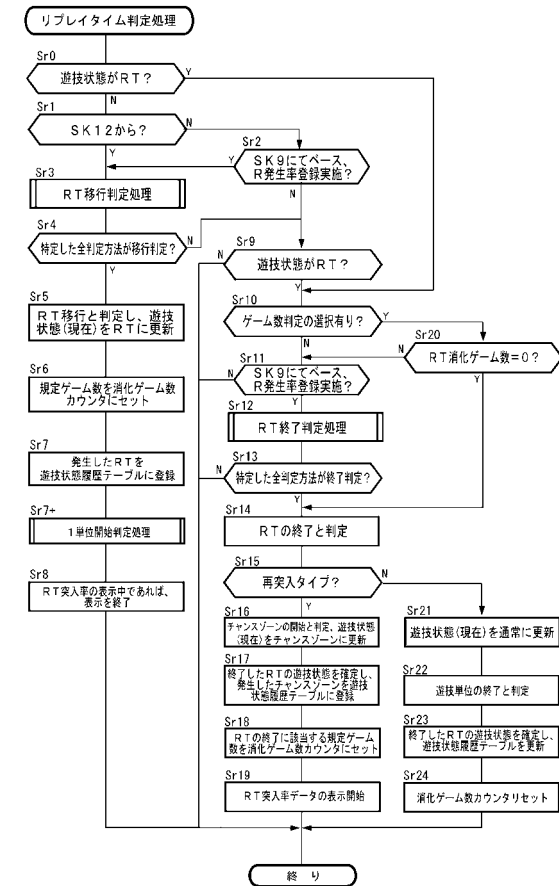


【图 3 2】



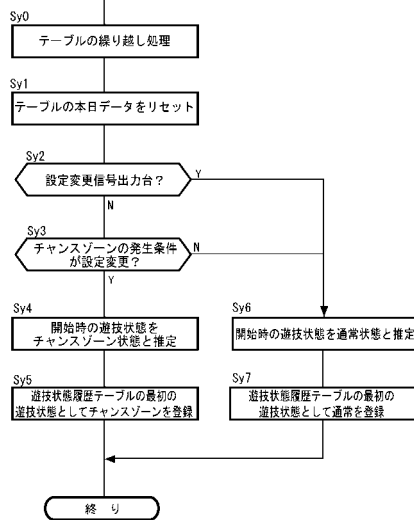
【图 3-3】





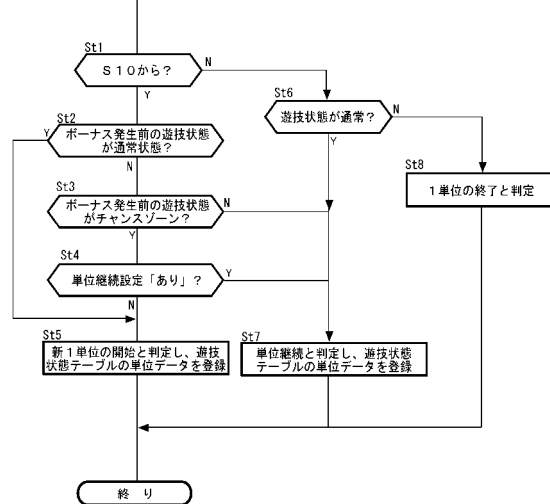
【図 38】

【図 38】 遊技状態履歴テーブル初期化処理



【図 39】

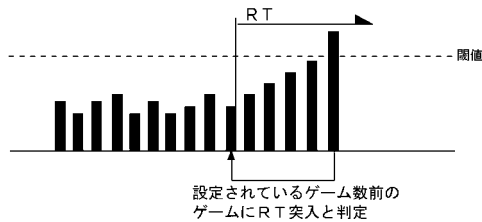
【図 39】 1単位判定処理



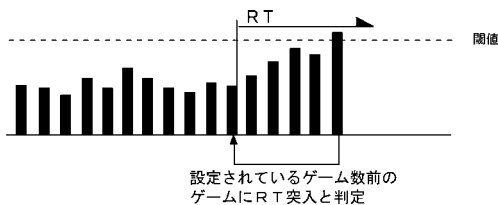
【図 40】

【図 40】

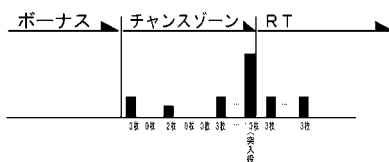
(a) RT突入判定 (直近10Gベース)



(b) RT突入判定 (直近10Gリプレイ発生率)



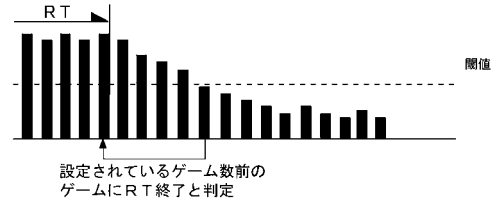
(c) 突入役払出判定



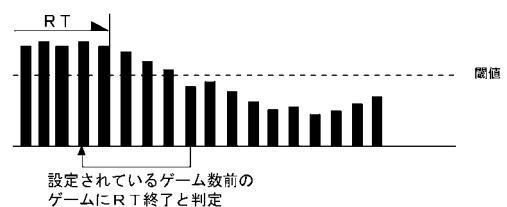
【図 41】

【図 41】

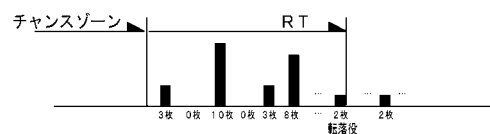
(a) RT終了判定 (直近10Gベース)



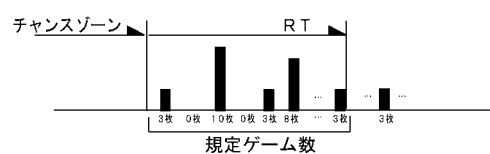
(b) RT終了判定 (直近10Gリプレイ発生率)



(c) 転落役払出判定



(d) ゲーム数判定



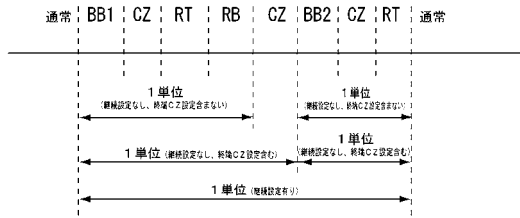
【図 4 2】

【図 4 2】

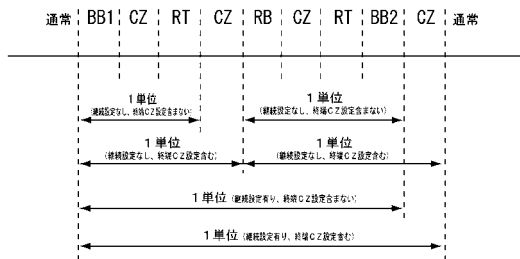
(a) チャンスゾーンなし機種 (NNNOc)



(b) チャンスゾーンあり、ループなし機種 (ANN2d)



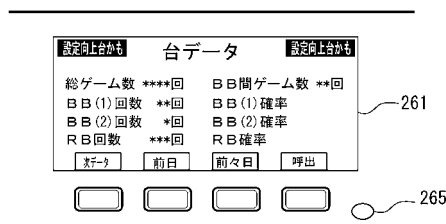
(c) チャンスゾーンあり、ループあり機種 (AAA1e)



【図 4 4】

【図 4 4】

(a) 通常画面



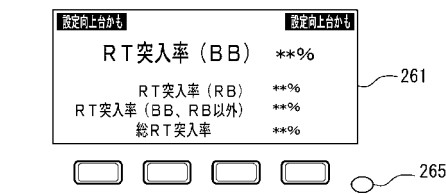
(b)

BB (1) に入賞



(c)

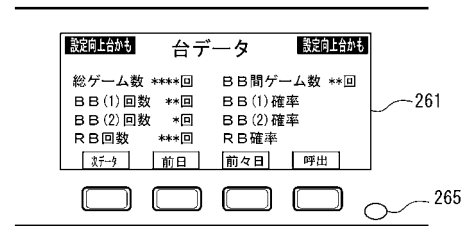
チャンスゾーン開始



【図 4 3】

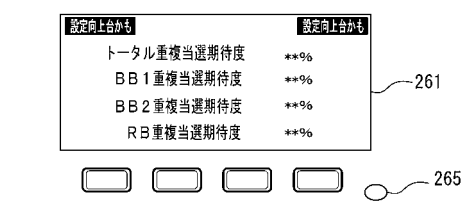
【図 4 3】

(a) 通常画面



(b)

小当り (スリカ) 入賞発生



(c)

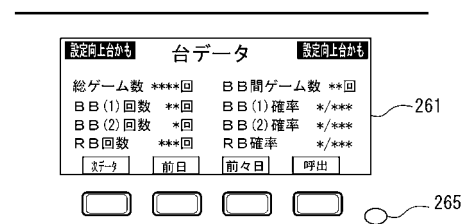
BB (2) に入賞



【図 4 5】

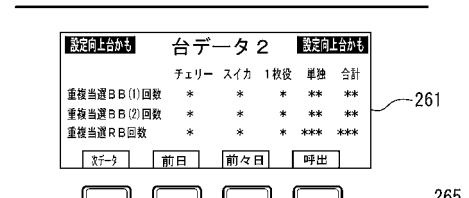
【図 4 5】

(a) 通常画面



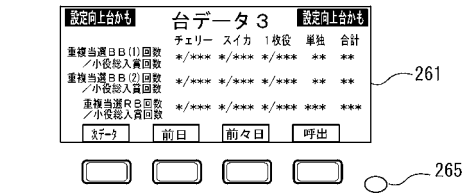
(b)

「次データ」操作



(c)

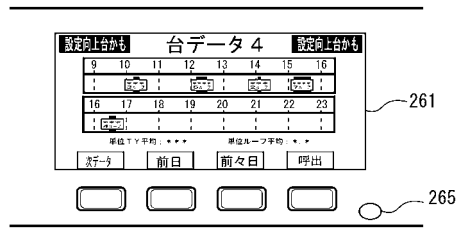
「次データ」操作



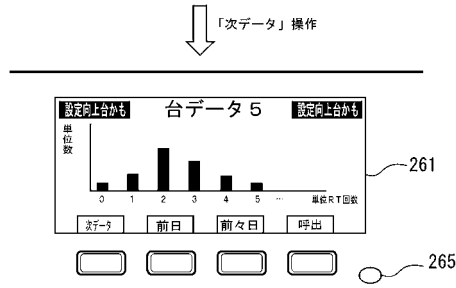
【图 4 6】

【図 46】

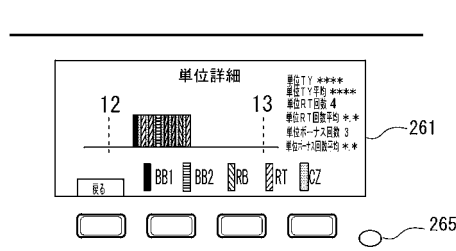
(a) 通常画面



(b)

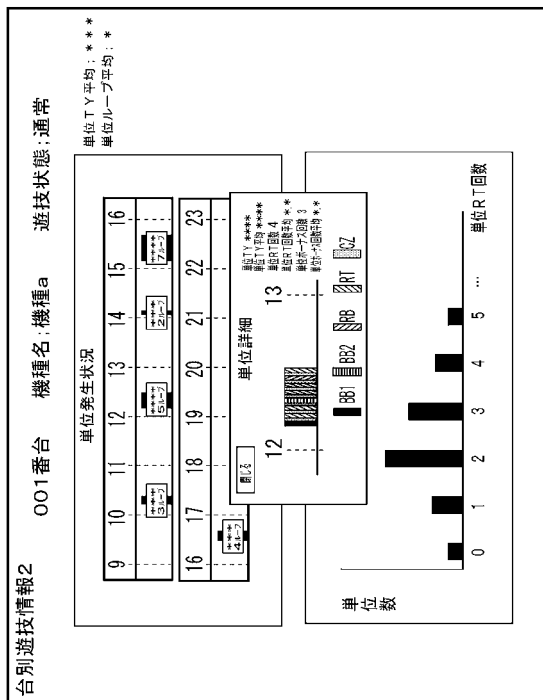


(c)



【图 4 8】

【图 48】



【図 4 7】

【圖 4 7】

台別遊技情報1		001番台		機種名:機種a		遊技状態:通常	
総投入メダル数	*****	ボ-ナ-ス間ゲーム回数					
総払出メダル数	*****	1回前	jjj				
差メダル数	*****	2回前	kkk				
遊ゲーム回数	*****						
BB1回数	*						
チェリー--BB1重複当選回数	*						
スイカ-BB1重複当選回数	*						
1枚-BB31重複当選回数	*						
BB2回数	*						
チェリー--BB2重複当選回数	*						
スイカ-BB2重複当選回数	*						
1枚-BB2重複当選回数	*						
RB回数	*						
チェリー--RB重複当選回数	*						
スイカ-RB重複当選回数	*						
1枚-RB重複当選回数	*						
チェリー入賞回数	*****	チェリー--BB2抽倍率	1/*****				
重複当選チェリー	*****	スイカ-BB1抽倍率	1/*****				
重複当選チェリー	*****	スイカ-BB2抽倍率	1/*****				
重複当選スイカ	*	スイカ-RB抽倍率	1/*****				
重複当選スイカ	*	一枚-BB1抽倍率	1/*****				
重複当選一枚役	*	一枚-BB2抽倍率	1/*****				
総R1回数	*****	一枚-RB抽倍率	1/*****				
総R2回数	*****	R T突入率	R T突入率				
BB-CZ中RT回数	*****	RT突入率 (BB)	***%				
BB-CZ中RT回数	*****	RT突入率 (RB)	***%				
1単位平均TY	*****	1単位平均R1突入率	***%				
1単位平均RT回数	*****	総R1突入率	***%				

【 図 4 9 】

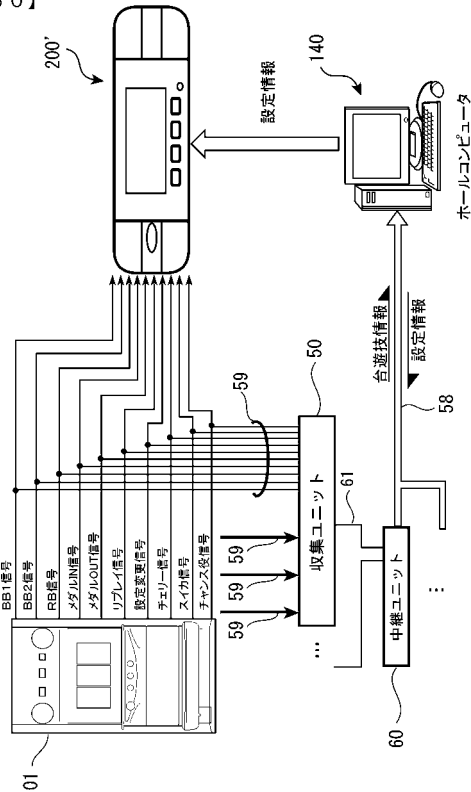
【图 49】

役	役番号	園柄組み合わせ	道枝扶樹(木暮実千代)							
			通常[0]	R[1]	通常当選中[2]	RY当選中[3]	R[B]4	Fastパス[5]	CZ当選中[6]	
BB(1)	0	赤7-赤7-赤7	○	○	×	×	×	○	×	
BB(2)	1	白7-白7-赤7	○	○	×	×	×	○	×	
RB	2	黒BAR-黒BAR-赤7	○	○	×	×	×	○	×	
BB(1) +チェリー	3	赤7-赤7-赤7 チェリー-ANY-ANY	○	○	×	×	×	○	×	
BB(2) +チェリー	4	白7-白7-白7 チェリー-ANY-ANY	○	○	×	×	×	○	×	
RB +チェリー	5	黒BAR-黒BAR-赤7 チェリー-ANY-ANY	○	○	×	×	×	○	×	
BB(1) +スイカ	6	赤7-赤7-赤7 スイカ-スイカ-スイカ	○	○	×	×	×	○	×	
BB(2) +スイカ	7	白7-白7-白7 スイカ-スイカ-スイカ	○	○	×	×	×	○	×	
RB +スイカ	8	黒BAR-黒BAR-赤7 スイカ-スイカ-スイカ	○	○	×	×	×	○	×	
BB(1) +チャンス役	9	赤7-赤7-赤7 オレンジ-オレンジ-オレンジ	○	○	×	×	×	○	×	
BB(2) +チャンス役	10	白7-白7-白7 オレンジ-オレンジ-オレンジ	○	○	×	×	×	○	×	
RB +チャンス役	11	黒BAR-黒BAR-赤7 オレンジ-オレンジ-オレンジ	○	○	×	×	×	○	×	
リプレイ	12	リプレイ-リプレイ-リプレイ	○	○	○	○	×	○	○	
チェリー	13	チェリー-ANY-ANY	○	○	○	○	○	○	○	
スイカ	14	スイカ-スイカ-スイカ	○	○	○	○	○	○	○	
チャンス役	15	オレンジ-オレンジ-オレンジ	○	○	○	○	○	○	○	
ベル	16	ベル-ベル-ベル	○	○	○	○	○	○	○	

チャンスゾーン
発生機種のみ

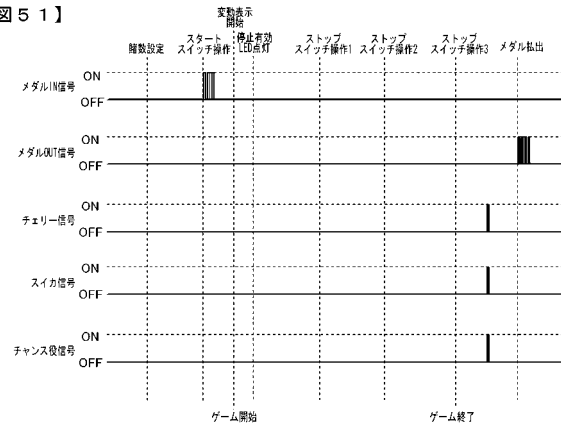
【図 50】

【図 50】



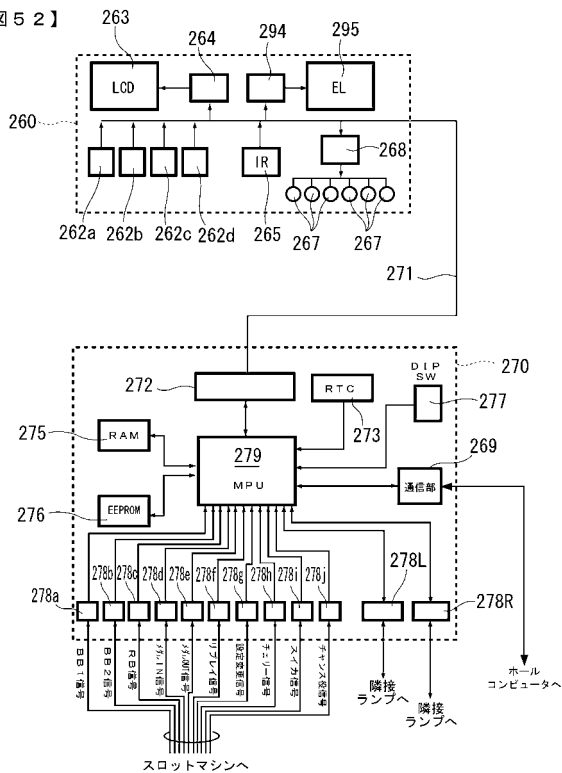
【図 51】

【図 51】



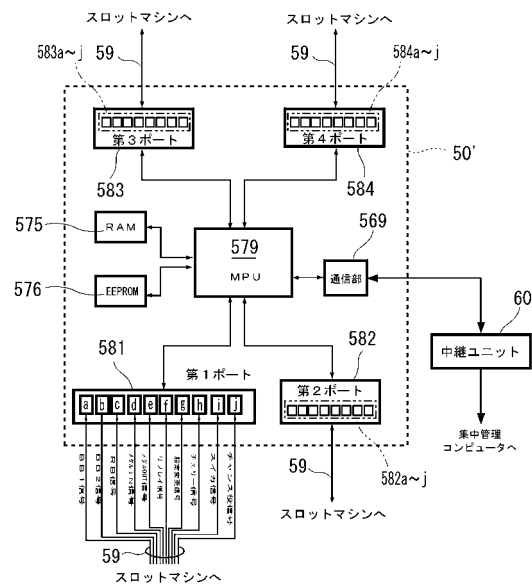
【図 52】

【図 52】



【図 53】

【図 53】



【図 5 4】

【図 5 4】

遊技情報テーブル

情報項目	本日データ	前日データ	前々日データ
遊技状態(現在)	通常	—	—
総ゲーム回数	****	****	****
ボーナス間 ゲーム数	***	—	—
BB1回数	**	**	**
チェリー-BB1 重複当選回数	*	*	*
スイカ-BB1 重複当選回数	*	*	*
チャンス役-BB1 重複当選回数	*	*	*
BB2回数	**	**	**
チェリー-BB2 重複当選回数	*	*	*
スイカ-BB2 重複当選回数	*	*	*
チャンス役-BB2 重複当選回数	*	*	*
RB回数	***	***	***
チェリー-RB 重複当選回数	*	*	*
スイカ-RB 重複当選回数	*	*	*
チャンス役-RB 重複当選回数	*	*	*
チェリー入賞回数	***	***	***
スイカ入賞回数	***	***	***
チャンス役入賞回数	***	***	***
総投入メダル数	*****	*****	*****
総払出メダル数	*****	*****	*****
差メダル数	****	****	****
推定設定値	*	*	*
総RT回数	***	***	***
総CZ回数	***	***	***
BB-CZ中RT回数	***	***	***
RB-CZ中RT回数	***	***	***
1単位平均TY	***	***	***
1単位平均RT回数	*	*	*

【図 5 5】

【図 5 5】

重複当選関連設定

設定対象台

☐ 島単位 番島
☒ 台単位 番台

重複当選判定ゲーム数

重複当選期待度表示設定

☒ する ☐ しない

重複当選小役設定

☐ メダルOUT信号特定 ☒ 個別信号特定

小役1
 小役2
 小役3
 小役4

重複当選期待度データ

データファイル

設定別当選確率データ

データファイル

設定値推定用遊技情報設定

遊技情報1 遊技情報4
 遊技情報2 遊技情報5
 遊技情報3 遊技情報6

前日設定値

【図 5 6】

【図 5 6】

重複当選期待度データ

設定値	6	5	4	3	2	1
チェリー	BB(1)	1%	1%	1%	1%	1%
	BB(2)	2%	2%	1%	1%	1%
	RB	2%	2%	2%	1%	1%
スイカ	BB(1)	10%	8%	8%	7%	5%
	BB(2)	13%	11%	11%	10%	9%
	RB	16%	14%	13%	12%	9%
チャンス	BB(1)	1%	1%	1%	1%	1%
	BB(2)	1%	1%	1%	1%	1%
	RB	1%	1%	1%	1%	1%

【図 5 7】

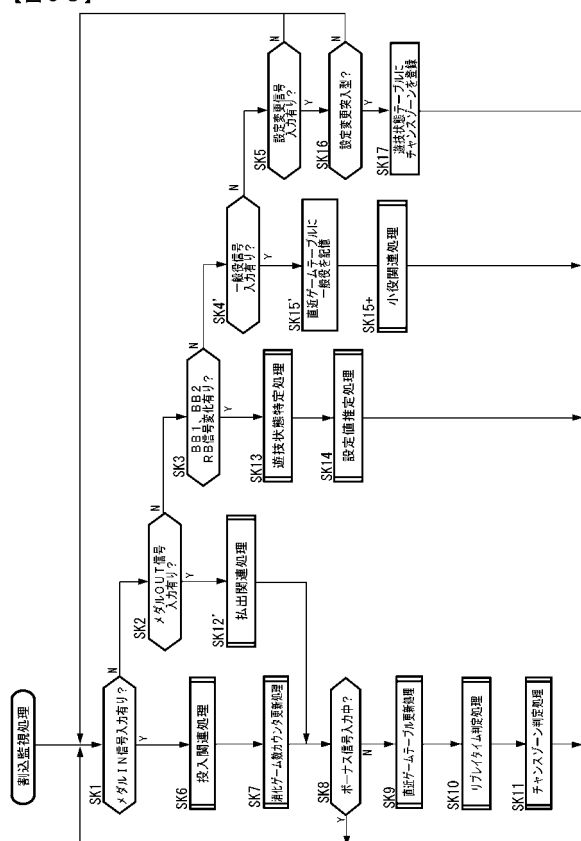
【図 5 7】

通常(RT)、ボーナス未当選

役	当選確率					
	設定6	設定5	設定4	設定3	設定2	設定1
BB(1)	1/1638.4	1/1820.4	1/2048	1/2340.6	1/2730.7	1/3276.8
BB(2)	1/1092.3	1/1170.3	1/1260.3	1/1365.3	1/1489.5	1/1638.4
RB	1/546.1	1/585.1	1/630.2	1/682.7	1/744.7	1/819.2
BB(1)+チェリー	1/5461.3	1/5461.3	1/8192	1/8192	1/16384	1/16384
BB(2)+チェリー	1/4096	1/4096	1/5461.3	1/5461.3	1/8192	1/8192
RB+チェリー	1/3276.8	1/3276.8	1/4096	1/4096	1/5461.3	1/5461.3
BB(1)+スイカ	1/2730.7	1/3276.8	1/3276.8	1/4096	1/4096	1/5461.3
BB(2)+スイカ	1/2048	1/2340.6	1/2340.6	1/2730.7	1/2730.7	1/3276.8
RB+スイカ	1/1638.4	1/1820.4	1/2048	1/2340.6	1/2730.7	1/3276.8
BB(1)+チャンス	1/2730.7	1/2730.7	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3	1/5461.3
BB(2)+チャンス	1/1820.4	1/1820.4	1/1820.4	1/2730.7	1/2730.7	1/2730.7
RB+チャンス	1/4096	1/4096	1/5461.3	1/5461.3	1/8192	1/8192
リプレイ	1/7.33(1/1.17)	1/7.33(1/1.17)	1/7.33(1/1.17)	1/7.33(1/1.17)	1/7.33(1/1.17)	1/7.33(1/1.17)
チェリー	1/52.5	1/53.4	1/54.3	1/55.2	1/56.1	1/57.1
スイカ	1/256	1/256	1/260	1/260	1/264.3	1/264.3
チャンス	1/25.1	1/25.3	1/25.5	1/25.8	1/26.0	1/26.3
ベル	1/9.86	1/9.86	1/9.86	1/9.86	1/9.86	1/9.86

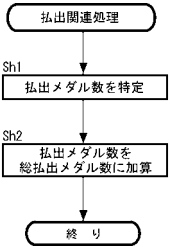
【図 5 8】

【図 5 8】



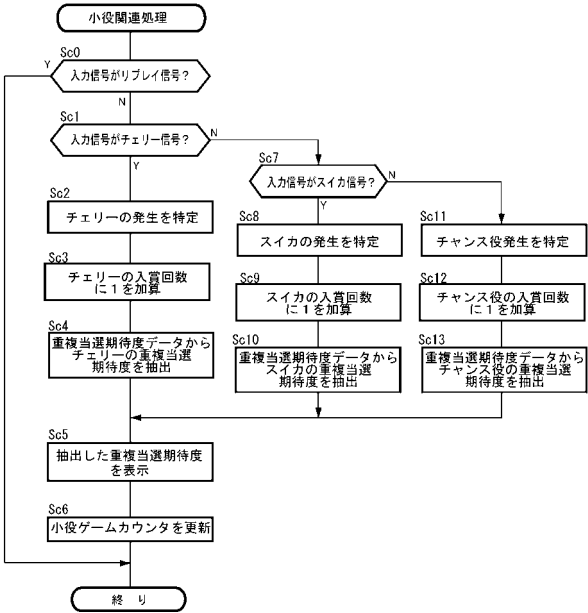
【図 59】

【図 59】



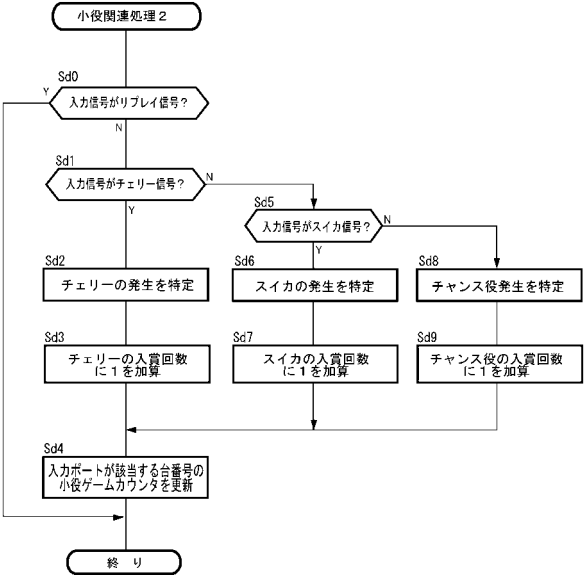
【図 60】

【図 60】



【図 61】

【図 61】



【図 62】

【図 62】

直近ゲームテーブル

ゲーム数	時刻	賭数	払出数	一般役	直近ベース	直近R発生率
*18	****	3	0	—	***	*／10
*19	****	3	3	リプレイ	***	*／10
*20	****	3	0	チャンス	***	*／10
*21	****	3	2	チェリー	***	*／10
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
*36	****	3	10	ベル	***	*／10
*37	****	3	0	0	***	*／10

【図 6 3】

【図 6 3】

遊技情報テーブル

情報項目	0 0 1	0 0 2	0 0 3	0 0 4
遊技状態(現在)	通常	B B 1	R T	チャンスゾーン
総ゲーム回数	****	****	****	****
ボーナス間 ゲーム数	***	***	***	***
BB1回数	**	**	**	**
チェリー-BB1 重複当選回数	*	*	*	*
スイカー-BB1 重複当選回数	*	*	*	*
チャンス役-BB1 重複当選回数	*	*	*	*
BB2回数	**	**	**	**
チェリー-BB2 重複当選回数	*	*	*	*
スイカー-BB2 重複当選回数	*	*	*	*
チャンス役-BB2 重複当選回数	*	*	*	*
RB回数	***	***	***	***
チェリー-RB 重複当選回数	*	*	*	*
スイカー-RB 重複当選回数	*	*	*	*
チャンス役-RB 重複当選回数	*	*	*	*
チェリー入賞回数	***	***	***	***
スイカー入賞回数	***	***	***	***
チャンス役入賞回数	***	***	***	***
総投入メダル数	*****	*****	*****	*****
総払出メダル数	*****	*****	*****	*****
差メダル数	****	****	****	****
総RT回数	***	***	***	***
総CZ回数	***	***	***	***
BB-CZ中RT回数	***	***	***	***
RB-CZ中RT回数	***	***	***	***
1単位平均TY	***	***	***	***
1単位平均RT回数	*	*	*	*

フロントページの続き

(74)代理人 100156535

弁理士 堅田 多恵子

(72)発明者 小島 誠

東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC23 AC34 AC52 AC64 AC65 AC77
AC82 BA02 BA22 BA32 BA35 BB02 BB03 BB13 BB14 BB15
BB43 BB46 BB48 BB78 BB83 BB90 BB93 BB94 BB96 CA02
CA23 CA24 CA25 CB04 CB12 CB23 CB28 CB33 CB42 CB49
CB50 CC01 CC12 CC24 CC28 CC51 CD03 CD12 CD16 CD17
CD31 CD41 CD58 CE12 DA52 DA54 DA58 DA63 EA24 EA26
EB01 EB03