

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6257671号
(P6257671)

(45) 発行日 平成30年1月10日 (2018. 1. 10)

(24) 登録日 平成29年12月15日 (2017. 12. 15)

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

請求項の数 1 (全 130 頁)

(21) 出願番号	特願2016-39290 (P2016-39290)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成28年3月1日 (2016. 3. 1)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2014-115963 (P2014-115963) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
原出願日	平成20年5月28日 (2008. 5. 28)	(74) 代理人	100098729
(65) 公開番号	特開2016-104292 (P2016-104292A)		弁理士 重信 和男
(43) 公開日	平成28年6月9日 (2016. 6. 9)	(74) 代理人	100163212
審査請求日	平成28年3月1日 (2016. 3. 1)		弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100204467
			弁理士 石川 好文
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株 式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ステッピングモータにより変動表示が行われる可変表示部を複数備え、

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

ゲームの制御を行う第1基板は、

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

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

前記事前決定手段の決定結果を前記試験装置に特定させるための決定結果信号を出力する制御を行う決定結果信号出力制御手段と、

複数の可変表示部それぞれのステッピングモータの基準位置からの経過ステップ数を前記試験装置に特定させるためのステップ数特定信号を出力する制御を行うステップ数特定信号出力制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果に基づく情報を前記第1基板に接続される第2基板に対して出力する制御を行う決定結果情報出力制御手段と、

を含み、

10

20

前記第2基板は、前記試験用導出操作信号の入力態様を前記試験装置に特定させるための導出操作態様信号を出力する制御を行う導出操作態様信号出力制御手段を含み、

前記導出操作態様信号は、

複数の可変表示部それぞれの前記試験用導出操作信号の出力タイミングに対応するステッピングモータの基準位置からの経過ステップ数を示す信号であって、

前記事前決定手段により第1入賞の発生を許容する旨と該第1入賞よりも遊技者にとって有利な第2入賞の発生を許容する旨が同時に決定された場合に、前記第1入賞を発生させる第1導出操作及び前記第2入賞を発生させる第2導出操作のうち前記第2導出操作を示す態様の前記試験用導出操作信号の入力を指示する信号である、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

この種のスロットマシンでは、特許文献1に記載のものが提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

20

【特許文献1】特開2003-117075号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明は、推奨する操作態様での導出操作を示す態様を試験装置に特定させることができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載のスロットマシンは、

ステッピングモータにより変動表示が行われる可変表示部を複数備え、

30

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

ゲームの制御を行う第1基板は、

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

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

前記事前決定手段の決定結果を前記試験装置に特定させるための決定結果信号を出力する制御を行う決定結果信号出力制御手段と、

40

複数の可変表示部それぞれのステッピングモータの基準位置からの経過ステップ数を前記試験装置に特定させるためのステップ数特定信号を出力する制御を行うステップ数特定信号出力制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果に基づく情報を前記第1基板に接続される第2基板に対して出力する制御を行う決定結果情報出力制御手段と、

を含み、

前記第2基板は、前記試験用導出操作信号の入力態様を前記試験装置に特定させるための導出操作態様信号を出力する制御を行う導出操作態様信号出力制御手段を含み、

前記導出操作態様信号は、

50

複数の可変表示部それぞれの前記試験用導出操作信号の出力タイミングに対応するステップモータの基準位置からの経過ステップ数を示す信号であって、

前記事前決定手段により第1入賞の発生を許容する旨と該第1入賞よりも遊技者にとって有利な第2入賞の発生を許容する旨が同時に決定された場合に、前記第1入賞を発生させる第1導出操作及び前記第2入賞を発生させる第2導出操作のうち前記第2導出操作を示す態様の前記試験用導出操作信号の入力を指示する信号である

ことを特徴としている。

【0007】

本発明の手段1のスロットマシンは、

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

リプレイGR(2)／リプレイGR(3))に対応する回避手順(左リール第1停止、中リール第1停止、右リール第1停止)で前記導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8R)の操作がなされたときに、前記第2の表示結果(リプレイ(1))以外の表示結果(リプレイ(4)～(8))を前記可変表示装置に導出させる制御を行い、当該決定された種類の特定結果(リプレイGR(1)／リプレイGR(2)／リプレイGR(3))に対応する回避手順とは異なる操作手順(中、右リール第1停止／左、右リール第1停止／左、中リール第1停止)で前記導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8R)の操作がなされたときに、前記第2の表示結果(リプレイ(1))を前記可変表示装置に導出させる制御を行う導出制御手段と、

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

10

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

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

を備え、

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

20

前記スロットマシンは、

前記再遊技高確率状態において所定演出を実行する所定演出実行手段と、

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

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

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

30

をさらに備える

ことを特徴としている。

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

40

50

る特定演出によって、再遊技高確率状態の終了時に特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感を高められることに加えて、特別入賞の発生が許容されていない場合であっても、特定結果種類報知手段を作動させる権利、すなわちその後の初期遊技状態において通常遊技状態へ移行させることなく再び再遊技高確率状態へ移行させる権利が付与されていることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0008】

尚、所定数の賭数とは、少なくとも1以上の賭数であって、2以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、複数の遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

10

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

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

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

20

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

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

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

30

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

【0009】

本発明の手段2のスロットマシンは、手段1に記載のスロットマシンであって、

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

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

40

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

前記推奨導出操作態様信号出力手段は、前記初期遊技状態において前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のいずれかである場合に（リプレイGR（1）～（3）のいずれか）、前記特定結果種類報知手段（停止順報知）が作動する場合に、該決定された種類の特定結果（リプレイGR（1）／リプレイGR（2）／リプレイGR（3））に対

50

応する回避手順（左リール第1停止、中リール第1停止、右リール第1停止）での導出操作を示す態様の試験用導出操作信号（リールストップスイッチ信号）の入力を指示する推奨導出操作態様信号（停止実行位置信号、停止リール指定信号）を前記試験装置（試験装置1300）に対して出力するための制御を行う

ことを特徴としている。

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

10

【0010】

手段3のスロットマシンは、手段1または2に記載のスロットマシンであって、

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

ことを特徴としている。

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

20

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

【0011】

手段4のスロットマシンは、手段3に記載のスロットマシンであって、

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

30

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

ことを特徴としている。

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

【0012】

手段5のスロットマシンは、手段3または4に記載のスロットマシンであって、

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

40

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

ことを特徴としている。

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

50

技状態以外の遊技状態であっても特定表示結果が導出されることに対する期待感を高めることができる。

【0013】

手段6のスロットマシンは、手段1～5のいずれかに記載のスロットマシンであって、前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）により所定結果（リプレイGR（4））が決定されたときに前記第1の表示結果（リプレイ（8）～（10））を導出させる制御を行うとともに、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0014】

手段7のスロットマシンは、手段1～6のいずれかに記載のスロットマシンであって、前記通常遊技状態（RT（2））が開始した後、所定の終了条件（規定ゲーム数の到達、終了役の入賞）が成立したときに該通常遊技状態（RT（2））を終了させて前記初期遊技状態に移行させる通常遊技状態終了手段と、

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

を備え、

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

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

ことを特徴としている。

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

【0015】

手段8のスロットマシンは、手段1または2に記載のスロットマシンであって、

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

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

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態において特定表示結果が導出されると、終了用再遊技高確率状態を経て、再び再遊技高確率状態に移行する可能性のある初期遊技状態に移行す

10

20

30

40

50

るので、遊技者にとって不利な通常遊技状態であっても、再遊技高確率状態に移行することに対する期待感を持続させることができる。

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

【0016】

手段9のスロットマシンは、手段8に記載のスロットマシンであって、

前記通常遊技状態（RT（2））が開始した後、前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されたときに該通常遊技状態（RT（2））を終了させて、前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨の決定を前記通常遊技状態（RT（2））よりも高い確率で行う特別決定時再遊技高確率状態（当選後RT）に移行させる特別決定時再遊技高確率状態移行手段を備え、

10

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

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

前記スロットマシンは、前記終了用再遊技高確率状態（終了用RT）または前記特別決定時再遊技高確率状態（当選後RT）に移行後、複数ゲームにわたり前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されている可能性を示唆する連続演出を実行する連続演出実行手段をさらに備える

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態において特定表示結果が導出された際に、遊技者にとって不利な通常遊技状態が終了するばかりでなく、特別入賞の発生が許容されていることに対する期待感も高めることができる。また、通常遊技状態において特定表示結果が導出された後、終了用再遊技高確率状態に制御されることで、この間、特別入賞が許容されたことを契機に特別決定時再遊技高確率状態に移行したのか、特定入賞の発生が単独で許容されて特定表示結果が導出されたことを契機に終了用再遊技高確率状態に移行したのか、を判別することが困難となり、このような状態で連続演出が実行されるので、特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感を効果的に持続させることができる。

30

【0017】

手段10のスロットマシンは、手段9に記載のスロットマシンであって、

前記連続演出の演出内容（演出パターンの組み合わせ）を決定する演出内容決定手段を備え、

前記連続演出実行手段は、前記連続演出内容決定手段にて決定された演出内容（演出パターンの組み合わせ）に基づく連続演出を実行するとともに、該連続演出が開始した後、当該連続演出の終了前に新たに前記特定入賞（リプレイ（2）（3））の発生を許容する旨が決定されたときに残りの演出内容（演出パターンの組み合わせ）を変更する

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、通常遊技状態において特別入賞の発生を許容する旨が同時に決定される可能性を示唆する特定表示結果が導出されたことを契機に開始する連続演出、すなわち特別入賞の発生が許容されている可能性を示す連続演出の終了前に、さらに特定入賞の発生を許容する旨が決定されたとき、すなわち特別入賞の発生が許容されている可能性がさらに高まる事象が生じた場合には、それに併せて連続演出の演出内容も変化するため、連続演出中に生じた事象に応じて特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【0018】

手段11のスロットマシンは、手段8～10のいずれかに記載のスロットマシンであって、

50

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

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

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

ことを特徴としている。

10

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

【００１９】

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

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

20

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

を備え、

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

ことを特徴としている。

30

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

【００２０】

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

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

40

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

を備え、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期遊技状態において通常遊技状態よりも高確率モードが選択される割合が高く、所定の演出の出現頻度が高まるため、所定の演出が頻出することにより通

50

常遊技状態が終了していること、すなわち再遊技高確率状態に移行する可能性のある初期遊技状態に移行していることに対する期待感を高めることができる。

【0021】

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

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

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

を備え、

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

ことを特徴としている。

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

【0022】

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

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

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

を備え、

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

ことを特徴としている。

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

【0023】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0024】

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

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

ことを特徴としている。

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

【0025】

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

10

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

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

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、再遊技高確率状態においては、特別入賞の発生が許容されている場合に、許容されていない場合よりも所定の演出の出現頻度が高まるので、再遊技高確率状態において所定の演出が頻出することで、該再遊技高確率状態の終了後に特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【0026】

手段19のスロットマシンは、手段18に記載のスロットマシンであって、

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

30

ことを特徴としている。

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

【0027】

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

40

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

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

ことを特徴としている。

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

50

されていることに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【0028】

手段21のスロットマシンは、手段20に記載のスロットマシンであって、

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

ことを特徴としている。

10

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

【0029】

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

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

20

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

ことを特徴としている。

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

30

【0030】

手段23のスロットマシンは、手段22に記載のスロットマシンであって、

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

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

40

ことを特徴としている。

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

【0031】

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

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

50

変更手段と、

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

を備え、

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の演出を介して演出の背景が変わるため、演出確率モードの違いによって演出の背景が変わる頻度、すなわち演出の背景により遊技状態や設定値などを推測できる頻度にメリハリを付けることができる。

10

【0032】

手段25のスロットマシンは、手段1～24のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記再遊技高確率状態（RT（1））中に該再遊技高確率状態に特有の再遊技高確率演出（RT中演出）を実行する再遊技高確率演出実行手段と、

前記再遊技高確率状態（RT（1））の開始時に、前記通常遊技状態（RT（2））に移行することなく該通常遊技状態（RT（2））以外の遊技状態が継続している期間（ループ期間）において遊技者に対して付与された遊技用価値から前記賭数の設定に用いた遊技用価値を減算した純増価値（純増枚数）が所定値（1000枚）を超えているか否かを判定する再遊技高確率時所定値判定手段と、

20

を備え、

前記再遊技高確率演出実行手段は、前記再遊技高確率時所定値判定手段が、前記再遊技高確率状態（RT（1））の開始時において前記純増価値（純増枚数）が所定値（1000枚）を超えていると判定したことを条件に、該再遊技高確率状態（RT（1））の前記再遊技高確率演出（RT中演出）として特殊な再遊技高確率演出（特殊RT中演出）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態に移行することなく該通常遊技状態以外の遊技状態が継続している期間、すなわち遊技者にとって有利な状態が継続している期間において増加した遊技用価値と再遊技高確率演出とが関連して変化するため、遊技者が多くの遊技用価値を獲得したことに対する遊技者の達成感や優越感を効果的に高めることができる。

30

【0033】

手段26のスロットマシンは、手段1～25のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別遊技状態（BB、RB）中に該特別遊技状態に特有の特別演出（BB中演出、RB中演出）を実行する特別演出実行手段と、

前記特別遊技状態（BB、RB）の開始時に、前記通常遊技状態（RT（2））に移行することなく該通常遊技状態（RT（2））以外の遊技状態が継続している期間（ループ期間）において遊技者に対して付与された遊技用価値から前記賭数の設定に用いた遊技用価値を減算した純増価値（純増枚数）が所定値（1000枚）を超えているか否かを判定する特別時所定値判定手段と、

40

を備え、

前記特別演出実行手段は、前記特別時所定値判定手段が、前記特別遊技状態（BB、RB）の開始時において前記純増価値（純増枚数）が所定値（1000枚）を超えていると判定したことを条件に、該特別遊技状態（BB、RB）の前記特別演出（BB中演出、RB中演出）として特殊な特別演出（特殊BB中演出、特殊RB中演出）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常遊技状態に移行することなく該通常遊技状態以外の遊技状態が継続している期間、すなわち遊技者にとって有利な状態が継続している期間において増加した遊技用価値と特別演出とが関連して変化するため、遊技者が多くの遊技用価値を獲得

50

したことに對する遊技者の達成感や優越感を効果的に高めることができる。

【0034】

手段27のスロットマシンは、手段1～26のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常遊技状態（RT（2））に移行することなく該通常遊技状態（RT（2））以外の遊技状態が継続している期間（ループ期間）において遊技者に対して付与された遊技用価値から前記賭数の設定に用いた遊技用価値を減算した純増価値（純増枚数）が所定値（2000枚）を超えており、かつ当該期間（ループ期間）において前記再遊技高確率状態（RT（1））に移行した移行回数が所定数（10回）を超えたことを条件に、特殊演出（大量獲得演出）を実行する特殊演出実行手段を備える

10

ことを特徴としている。

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

【0035】

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

20

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

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

を備え、

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

30

ことを特徴としている。

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

【0036】

手段29のスロットマシンは、手段28に記載のスロットマシンであって、

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

40

ことを特徴としている。

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

50

趣を高めることができる。

【0037】

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

前記特別遊技状態（BB）中に該特別遊技状態に特有の特別演出（BB中演出）を実行する特別演出実行手段と、

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

前記権利付与決定手段（SCZ抽選）により前記権利（SCZ）が付与されたか否かを前記特別演出（BB中演出）において報知する権利付与決定報知手段（SCZ当選報知）と、

10

遊技者の操作によって複数種類の前記特別演出（BBモード（A）～（C））からいずれかの種類（BBモード）の特別演出（BB中演出）を選択する特別演出選択手段と、

を備え、

前記権利付与決定手段（SCZ抽選）は、前記特別演出選択手段により選択された特別演出の種類（BBモード）に対応して定められた決定タイミングで前記権利（SCZ）を付与するか否かを決定し、

前記権利付与決定報知手段（SCZ当選報知）は、前記特別演出選択手段により選択された特別演出の種類（BBモード）に対応して定められた報知タイミングで前記権利付与決定手段（SCZ抽選）により前記権利（SCZ）が付与されたか否かを報知する

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態において特定結果種類報知手段を作動させる権利を付与するか否かが決定されるとともに、その結果が特別演出にて報知されるため、特別遊技状態中の興趣を高めることができる。また、遊技者が選択した特別演出の種類によって特定結果種類報知手段を作動させる権利を付与するか否かが決定されるタイミングが変化するので、遊技者が遊技に積極的に参加しているという意識を高めることができる。また、特定結果種類報知手段を作動させる権利を付与するか否かが決定される決定タイミング、及びその結果が報知される報知タイミングがともに特別演出の種類に応じて定められているため、これらの決定タイミングと報知タイミングを適格に関連させることができる。

【0038】

30

手段31のスロットマシンは、手段1～30のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別遊技状態（BB）中に該特別遊技状態に特有の特別演出（BB中演出）を実行する特別演出実行手段と、

前記特別演出（BB中演出）において報知する権利付与決定報知手段（SCZ当選報知）と、

を備え、

前記権利付与手段は、前記特別遊技状態（BB）へ移行する前に前記権利（SCZ）を付与することが可能であり、

前記特別演出実行手段は、前記特別遊技状態（BB）へ移行する前に前記権利（SCZ）が付与されていることを条件に、前記特別遊技状態（BB）へ移行する前に前記権利（SCZ）が付与されていない場合には実行されることのない権利確定特別演出（SCZ確定BB中演出）を実行する

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態において特定結果種類報知手段を作動させる権利が付与されることが大半であるが、特別遊技状態において特殊な特別演出が実行された場合には、特別遊技状態における決定を待つまでもなく、特別演出の開始と同時に権利が付与されていることが確定するため、遊技者に対して意外感を与えることができる。

【0039】

手段32のスロットマシンは、手段1～31のいずれかに記載のスロットマシンであって

50

て、

前記初期遊技状態において前記第1の表示結果（リプレイ（8）～（10））が導出されたときに、前記再遊技高確率状態（RT（1））へ移行する旨を報知する再遊技高確率状態移行報知手段（RT移行報知演出）を備え、

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

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

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

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

ことを特徴としている。

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

【0040】

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

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

前記導出制御手段は、

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

表示結果以外の表示結果（リプレイ（１））を前記可変表示装置に導出させる制御を行い、

前記事前決定手段により前記第２の所定結果（リプレイＧＲ（４））が決定された場合には、前記複数種類の第１の所定結果（リプレイ（１）＋リプレイ（８）、リプレイ（１）＋リプレイ（９）、リプレイ（１）＋リプレイ（１０））に対応する導出手順のうちいずれかの操作手順（「黒７」の引込範囲、「網７」の引込範囲、「ＢＡＲ」の引込範囲のいずれかのタイミングでの左リールの停止操作）で前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作がなされたときに、前記第１の表示結果（リプレイ（８）～（１０））を前記可変表示装置に導出させる制御を行い、

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

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

【図面の簡単な説明】

【００４１】

【図１】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図２】スロットマシンの内部構造図である。

【図３】リールの図柄配列を示す図である。

【図４】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

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

【図６】外部出力基板の構成を示すブロック図である。

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

【図８】リールモータの構成を示す図である。

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

【図１０】満タンエラーの制御状況を示すタイミングチャートである。

【図１１】満タンエラーの制御状況を示すタイミングチャートである。

【図１２】満タンエラーの制御状況の変形例を示すタイミングチャートである。

【図１３】満タンエラーの制御状況の変形例を示すタイミングチャートである。

【図１４】満タンエラーの制御状況の変形例を示すタイミングチャートである。

【図１５】入賞として定められた役の構成を示す図である。

【図１６】遊技状態別の内部抽選の対象役を示す図である。

【図１７】リプレイＧＲを構成する再遊技役の組合せを示す図である。

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

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

10

20

30

40

50

の当選確率の大小関係を示す図である。

【図 2 0】遊技状態の移行状況を示す図である。

【図 2 1】S C Z 抽選の抽選契機を示す図である。

【図 2 2】B B モード別の S C Z 抽選の当選確率を示す図である。

【図 2 3】B B モード A における S C Z 示唆演出の選択率を示す図である。

【図 2 4】B B モード B における S C Z 報知演出の選択率を示す図である。

【図 2 5】B B モード C におけるルーレット演出の選択率を示す図である。

【図 2 6】バトル演出の移行状況を示す図である。

【図 2 7】バトル演出の移行状況を示す図である。

【図 2 8】バトル演出の移行状況を示す図である。

10

【図 2 9】バトル演出の移行状況を示す図である。

【図 3 0】バトル演出の移行状況を示す図である。

【図 3 1】バトル演出の移行状況を示す図である。

【図 3 2】バトル演出の選択率を示す図である。

【図 3 3】スロットマシンと試験装置との間で入出力される信号を示す図である。

【図 3 4】スロットマシンと試験装置との間での信号の入出力状況を示すタイミングチャートである。

【図 3 5】停止実行位置信号、停止リール指定信号、停止ストロブ信号の出力状況を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

20

【0 0 4 2】

本発明の実施例を以下に説明する。

【実施例】

【0 0 4 3】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例を図面を用いて説明すると、本実施例のスロットマシン 1 は、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回動自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。

【0 0 4 4】

本実施例のスロットマシン 1 の筐体 1 a の内部には、図 2 に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール 2 L、2 C、2 R（以下、左リール、中リール、右リールともいう）が水平方向に並設されており、図 1 に示すように、これらリール 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が前面扉 1 b 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

【0 0 4 5】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部には、図 3 に示すように、それぞれ「黒 7」、「網 7（図中網掛け 7）」、「白 7」、「BAR」、「リプレイ」、「黒スイカ」、「白スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「オレンジ」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ 2 1 個ずつ描かれている。リール 2 L、2 C、2 R 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。

【0 0 4 6】

40

各リール 2 L、2 C、2 R は、各々対応して設けられリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R（図 4 参照）によって回転させることで、各リール 2 L、2 C、2 R 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 2 L、2 C、2 R 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。

【0 0 4 7】

リール 2 L、2 C、2 R の内側には、リール 2 L、2 C、2 R それぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R と、リール 2 L、2 C、2 R を背面から照射するリール LED 5 5 と、が設けられている。また、リール LED 5 5 は、リール 2 L、2 C、2 R の連続する 3 つの図柄に対応する 9 つの LED からなり、各図柄をそ

50

れぞれ独立して照射可能とされている。

【0048】

前面扉1bの各リール2L、2C、2Rの手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器51（図1参照）の表示領域51aが配置されている。液晶表示器51は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で、透過性を有するノーマリーホワイトタイプの液晶パネルを有しており、表示領域51aの透視窓3に対応する透過領域51b及び透視窓3を介して遊技者側から各リール2L、2C、2Rが視認できるようになっている。また、表示領域51aの透過領域51bを除く領域の裏面には、背後から表示領域51aを照射するバックライト（図示略）が設けられているとともに、さらにその裏面には、内部を隠蔽する隠蔽部材（図示略）が設けられている。

10

【0049】

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

【0050】

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

20

【0051】

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

30

【0052】

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

【0053】

40

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

50

【0054】

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

【0055】

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

10

【0056】

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

20

【0057】

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

30

【0058】

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

【0059】

40

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

【0060】

電源ボックス100の前面には、後述のBB終了時に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効／無効を選択するため

50

の打止スイッチ36a、後述のBB終了時に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効／無効を選択するための自動精算スイッチ36b、起動時に設定変更モードに切り替えるための設定キースwitch37、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更モードにおいては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ38、電源をON／OFFする際に操作される電源スイッチ39が設けられている。

【0061】

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

【0062】

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

に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL4、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2Rの下段、すなわち右下がり

に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL5の5種類が入賞ラインとして定められている。

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

図4は、スロットマシン1の構成を示すブロック図である。スロットマシン1には、図4に示すように、遊技制御基板40、演出制御基板90、電源基板101が設けられており、遊技制御基板40によって遊技状態が制御され、演出制御基板90によって遊技状態

に応じた演出が制御され、電源基板１０１によってスロットマシン１を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

【００６６】

電源基板１０１には、外部からＡＣ１００Ｖの電源が供給されるとともに、このＡＣ１００Ｖの電源からスロットマシン１を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板４０及び遊技制御基板４０を介して接続された演出制御基板９０に供給されるようになっている。

【００６７】

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

10

【００６８】

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

20

【００６９】

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

【００７０】

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

30

40

【００７１】

メインＣＰＵ４１ａは、計時機能、タイマ割込などの割込機能（割込禁止機能を含む）を備え、ＲＯＭ４１ｂに記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板４０に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。ＲＯＭ４１ｂは、メインＣＰＵ４１ａが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶する。ＲＡＭ４１ｃは、メインＣＰＵ４１ａがプログラムを実行する際のワーク領域等として使用される。Ｉ／Ｏポート４１ｄは、メイン制御部４

50

1が備える信号入出力端子を介して接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【0072】

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

【0073】

メインCPU41aは、遊技制御基板40に接続された各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。また、メインCPU41aは、前述のように割込機能を備えており、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっている。本実施例では、電断検出回路48から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理を実行する。また、メインCPU41aは、一定時間間隔（本実施例では、約0.56ms）毎にタイマ割込処理を実行する。

【0074】

メインCPU41aは、I/Oポート41dを介して演出制御基板90に、各種のコマンドを送信する。遊技制御基板40から演出制御基板90へ送信されるコマンドは一方のみで送られ、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、ストロブ（INT）信号ライン、データ伝送ライン、グラウンドラインから構成されているとともに、演出中継基板80を介して接続されており、遊技制御基板40と演出制御基板90とが直接接続されない構成とされている。

【0075】

演出制御基板90には、前述したタッチパネルを構成する受光装置57a、57bが接続されており、これら接続された受光装置57a、57bの検出信号がタッチパネルコントローラ99に入力されるようになっている。

【0076】

演出制御基板90には、スロットマシン1の前面扉1bに配置された液晶表示器51（図1参照）、演出効果LED52、スピーカ53、54、前述したリールLED55等の電気部品が接続されており、これら電気部品は、演出制御基板90に搭載された後述のサブ制御部91による制御に基づいて駆動されるようになっている。また、演出制御基板90には、前述したタッチパネルを構成する発光装置56a、56bが接続されており、発光装置56a、56bは、演出制御基板90に搭載された後述のタッチパネルコントローラ99による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0077】

演出制御基板90には、メイン制御部41と同様にサブCPU91a、ROM91b、RAM91c、I/Oポート91dを備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部91、演出制御基板90に接続された液晶表示器51の表示制御を行う表示制御回路92、演出効果LED52、リールLED55の駆動制御を行うLED駆動回路93、スピーカ53、54からの音声出力制御を行う音声出力回路94、電源投入時またはサブCPU91aからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブCPU91aにリセット信号を与えるリセット回路95、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置97、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ制御部91に対して出力する電断検出回路98、受光装置57a、57bからの信号に基づき、液晶表示器51の表示面に対してタッチ操作された位置を特定する処理などを行うタッチパネルコントローラ99、その他の回路等、が搭載されており、サブCPU91aは、遊技制御基板40から送信されるコマンド、タッチパネルコントローラ99からの出力情報を受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板90に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【0078】

サブCPU91aは、メインCPU41aと同様に、割込機能（割込禁止機能を含む）

を備える。サブCPU91aは、メイン制御部41がコマンドを送信する際に出力するストローブ(INT)信号の入力に基づいてメイン制御部41からのコマンドを取得し、受信バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブCPU91aは、一定間隔毎に割込を発生させてタイマ割込処理を実行する。また、サブCPU91aは、電断検出回路98から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理を実行する。

【0079】

また、サブ制御部91にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM91cに記憶されているデータが保持されるようになっている。

【0080】

本実施例のスロットマシン1では、前述のように遊技の制御を行うメイン制御部41が設けられた遊技制御基板40などの各種基板が搭載されており、これらの基板には、図5に示すように、遊技者による遊技の進行操作が可能なスイッチ類等からなる電子部品がケーブルを介して接続されている。

【0081】

遊技制御基板40には、前述したように、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、投入メダルセンサ31、リールモータ32L、32C、32R、リールセンサ33L、33C、33R、ホッパーモータ34b、払出センサ34c、演出制御基板90が接続されている。

【0082】

具体的には、図5に示すように、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、投入メダルセンサ31は、操作部中継基板110を経由して遊技制御基板40と配線接続され、リールモータ32L、32C、32R及びリールセンサ33L、33C、33Rは、リール中継基板120を経由して遊技制御基板40と配線接続され、ホッパーモータ34b及び払出センサ34cは、電源基板101を経由して遊技制御基板40と配線接続され、演出制御基板90は、演出中継基板80を経由して遊技制御基板40と配線接続されている。

【0083】

操作部中継基板110、リール中継基板120、電源基板101、演出制御基板90には、遊技制御基板40と各電子部品とを接続するための配線パターン(図示略)が設けられており、各電子部品から遊技制御基板40に対して出力される検出信号または遊技制御基板40から供給(入力)される電力や信号等を中継可能とされている。

【0084】

このように各種電子部品と遊技制御基板40とを、スロットマシン1の本体(本実施例では、筐体1a)所定箇所に取り付けた各基板110、120、101、80を経由して配線接続することで、遊技制御基板40からスロットマシン1の本体所定箇所に個々に配設される複数の電子部品との配線の取りまとめが容易になるとともに、コネクタ接続部が常に中継基板または遊技制御基板40に設けられることになり、これにより各電子部品それぞれのコネクタ接続部が固定されるため、配線接続作業時においてコネクタ接続部を探したり、接続する配線の種類を間違えること等が防止される。

【0085】

1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、投入メダルセンサ31、リールモータ32L、32C、32R、リールセンサ33L、33C、33R、ホッパーモータ34b、払出センサ34cは、ゲームの進行に関わる信号を遊技制御基板40に入出力する電子部品である。ゲームの進行に関わる信号とは、例えば、ゲームを開始可能な状態とするための賭数の設定操作、ゲームを開始させるための操作、リール2L、2C、2Rの表示結果を導出させるための操作等、ゲームの進行操作に応じて遊技制御基板40に出力される信号や、投入メダルの検出、リールの基準位置の検出、払出メダルの検出等、ゲームの進行に応じて遊技用電子部品から出力されて遊技制御基板40に入力される信号と、スタート操作の検出に応じてリー

10

20

30

40

50

ル 2 L、2 C、2 R を駆動させるための駆動信号や、入賞の発生に伴いメダルを払い出すホッパーを駆動するための駆動信号等、ゲームの進行に応じて遊技制御基板 40 から出力されて遊技用電子部品に入力される信号と、を含む。

【0086】

そして、これら遊技用電子部品は、ゲームの進行に応じて遊技制御基板 40 に信号を出力する第 1 の電子部品と、ゲームの進行に応じて遊技制御基板 40 からの信号が入力される第 2 の電子部品と、からなる。

【0087】

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

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

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

【００９２】

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

10

【００９３】

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

20

【００９４】

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

30

【００９５】

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

40

【００９６】

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

50

【0097】

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

【0098】

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

10

【0099】

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

20

【0100】

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

【0101】

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

30

【0102】

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

40

【0103】

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

50

【0104】

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

【0105】

これら外部出力信号は、図6に示すように、メインCPU41aの制御により遊技制御基板40より出力され、外部出力基板1000、スロットマシン1が設置される遊技店（ホール）の情報提供端子板1010を介してホールコンピュータなどのホール機器に出力されるようになっている。

【0106】

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

10

【0107】

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

20

【0108】

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

【0109】

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

30

【0110】

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

【0111】

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

40

【0112】

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

【0113】

このため本実施例では、上述のように遊技制御基板40から出力された外部出力信号を、外部出力基板1000を介して、ホール機器に出力するとともに、これら外部出力信号のうちドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号を、外部出力基板

50

1000に搭載されたパラレル・シリアル変換回路1002によって、これらの信号を個別に識別可能なシリアル信号であるセキュリティ信号に変換して外部に出力するようになっており、これらドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号を1本の端子から出力することが可能となり、必要以上に多くの端子を設ける必要がなくなる。

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

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

【0117】

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

【0118】

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

【0119】

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

【0120】

このように本実施例では、ゲームが開始したとき、すなわち、賭数の設定に用いられた

10

20

30

40

50

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

【0121】

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

10

【0122】

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

20

【0123】

このため本実施例のメイン C P U 4 1 a は、ホッパーユニット 3 4 からの物理的なメダルの払出によりメダルが払い出される場合に、メダルが 1 枚払い出される毎に 1 枚のメダルが付与された旨を示すメダル O U T 信号を出力する。

【0124】

詳しくは、メダルの払出を伴う入賞が発生し、クレジットに加算される場合には、クレジットに 1 加算される毎に、メイン C P U 4 1 a はメダル 1 枚の払出を示す 1 パルスのメダル O U T 信号を出力し、ホッパーユニット 3 4 からメダルが払い出される場合には、図 7 (b) に示すように、メダルが 1 枚払い出され、払出センサ 3 4 c により検出される毎にメイン C P U 4 1 a はメダル 1 枚の払出を示す 1 パルスのメダル O U T 信号を出力する。このため、図 7 (b) に示すように、メダルの払出中に最後にメダルの払出が検出されてから予め定められた払出メダルなし時間が経過してメダル切れと判定されたり、メダルの連続検出時間が予め定められたメダル詰まり時間を超えてメダル詰まりと判定され、払出エラー状態となって払出動作が停止した場合には、払出動作の停止前に、実際に払い出された枚数分のメダル O U T 信号のみが出力され、払出エラーが解除され、残りの払出が再開して残りのメダルが払い出されて払出センサ 3 4 c に検出される毎に残りのメダルの払出に伴うメダル O U T 信号が出力されることとなる。そして、最後のメダルの払出が検出され、メダル O U T 信号の出力が完了した時点で 1 ゲームの制御が終了し、この時点でメダルの投入が許可される。

30

【0125】

このように本実施例では、ホッパーユニット 3 4 からの物理的なメダルの払出によりメダルが払い出される場合には、メダルが 1 枚払い出される毎に 1 枚のメダルが付与された旨を示すメダル O U T 信号を出力するようになっており、メダルが払い出されている最中にメダル切れとなって払出エラーが発生し、メダルの払出が中断されても、メダル O U T 信号が示すメダル数と実際に払い出されたメダル数とが一致するため、払い出されたメダル数を正確に外部に出力することができる。

40

【0126】

また、メダル払出開始時にメダルの払出枚数に応じてメダル O U T 信号をまとめて出力する方法やメダル払出終了時にメダル O U T 信号をまとめて出力する方法では、本来払い出されるメダル数よりも多くのメダルを強制的に払い出させる不正行為がなされた場合に

50

、ホールコンピュータなどの外部機器で発見することが困難であるが、メダルが1枚払い出される毎に1枚のメダルが付与された旨を示すメダルOUT信号が出力されることにより、外部機器で小役の入賞により払い出されたメダル数をリアルタイムにかつ正確に把握することが可能となるため、上記のような不正がなされた場合でも、早期に発見することが可能となり、このような不正行為を効果的に防止することができる。

【0127】

また、メダルが1枚払い出される毎に1枚のメダルが付与された旨を示すメダルOUT信号が出力されることから、メダルの払出が終了した後、すぐに賭数の設定操作が許可されるため、次のゲームを開始することができるので、スムーズにゲームを進行させることができる。

10

【0128】

図8は、リールモータ32L、32C、32Rの構成を示す図である。リールモータ32L、32C、32Rは、例えば、ハイブリッド型ステッピングモータであり、ステータ32bと、これに対向するロータ32aとで構成されている。尚、ロータ32aは、図示しない多数の歯車状突極を有し、これに回転軸と同方向に磁化された永久磁石が組み込まれている。これらリールモータ32L、32C、32Rは、メインCPU41aの制御に基づきモータ駆動回路45から出力されるパルス信号を受け、ステータ32bの各励磁相 $\phi 1 \sim \phi 4$ が所定の手順に従って励磁されることにより、1パルスを受信する度に所定の角度(1ステップ)ずつロータ32aを回転させる。

【0129】

20

図9(a)は、リールモータ32L、32C、32Rの始動時の制御方法を示すタイミングチャートである。図において、 $\phi 1 \sim \phi 4$ は、各励磁相を示し、「ON」は励磁状態を、「OFF」は消磁状態を、各々示す。メインCPU41aは、リールモータ32L、32C、32Rの始動時において、停止相のみが励磁された状態から停止相を始点として後述する1-2相励磁方式にて回転方向に励磁を開始する。詳しくは、例えば停止相が($\phi 3$)の場合には、($\phi 3$)のみが励磁された状態から、($\phi 3$ 、 $\phi 4$)、($\phi 4$)、($\phi 4$ 、 $\phi 1$)…の順で、 $\phi 1 \sim \phi 4$ を2相、1相、2相と交互に励磁する。

【0130】

仮に停止相とは異なる相を始点として励磁を開始した場合には、急激にロータ32aの永久磁石が励磁相に吸引されることとなり、回転の開始時にリールが振動してしまうこととなるが、本実施例では、停止相を始点として励磁を開始するので、ロータ32aと一体的に結合されているリールが滑らかに始動するようになる。

30

【0131】

図9(b)は、リールモータ32L、32C、32Rの回転中及び停止時の制御方法を示すタイミングチャートである。

【0132】

まず、回転中、すなわちリールを停止させる条件が成立するまでの間は、1-2相励磁方式でリールモータを駆動して各リール2L、2C、2Rを回転させる。例えば、 $\phi 1 \sim \phi 4$ を励磁する旨を示すパルス信号を図9(b)に示すタイミングでON/OFFし、ロータ32aの回転方向に沿って、($\phi 4$ 、 $\phi 1$)、($\phi 1$)、($\phi 1$ 、 $\phi 2$)、($\phi 2$)、($\phi 2$ 、 $\phi 3$)、($\phi 3$)、($\phi 3$ 、 $\phi 4$)、($\phi 4$)、($\phi 4$ 、 $\phi 1$)…の順で、2相、1相、2相、1相、2相と1ステップごとに交互に $\phi 1 \sim \phi 4$ を励磁して、ロータ32aを回転させることにより、リール2L、2C、2Rを回転させる。

40

【0133】

次に、回転中のリールを停止させる条件が成立した場合、すなわち、ロータ32aが後述するオーバーシュート量だけ脱調することにより、停止操作により選択された図柄(目標図柄)を導出表示可能な角度位置(目標停止角度位置)に到達する角度位置となった場合には、2相が励磁された状態からリールの停止制御に移行する。例えば、リールを停止させる条件が、停止条件成立ステップとして図9(b)に示す期間に成立した場合には、2相が励磁される状態に移行する時点Taまで待って、停止制御に移行する。

50

【0134】

リールの停止制御は、図9（b）のT1、T2に示されるように、2段階で行われる。T1で行われる制御を2相励磁停止制御と呼び、T2で行われる制御を3相励磁停止制御と呼ぶ。

【0135】

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

10

【0136】

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

【0137】

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

20

【0138】

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

30

【0139】

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

40

【0140】

前述したようにリールを滑らかに回転開始させるために、リールモータの回転開始時に

50

はロータ 3 2 a の正確な停止位置を特定しておく必要があるが、本実施例では、2 相励磁停止制御と 3 相励磁停止制御とを併用してリールモータの停止制御を行うことで、2 相励磁停止制御によってロータ 3 2 a の回転が急速に制動されつつ目標停止角度位置に誘導され、その後、3 相励磁停止制御によって、目標停止角度位置の停止相を挟んで相反する位置にある 2 つのブレーキ相の励磁によりブレーキを得ながら、停止相の励磁により目標停止角度位置にロータ 3 2 a が停止することとなるため、回転中のロータ 3 2 a を振動させることなく目標停止角度位置に停止させることができる。更に、ロータ 3 2 a は目標停止角度位置に停止することから、ロータ 3 2 a の正確な停止位置が特定されるため、回転開始時にリールを滑らかに回転させることができる。

【0141】

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

【0142】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 3 7 を ON 状態としてからスロットマシン 1 の電源を ON する必要がある。設定キースイッチ 3 7 を ON 状態として電源を ON すると、設定値表示器 2 4 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 3 8 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 3 8 が操作されると、設定値表示器 2 4 に表示された設定値が 1 ずつ更新されていく（設定 6 からさらに操作されたときは、設定 1 に戻る）。そして、スタートスイッチ 7 が操作されると設定値が確定し、確定した設定値がメイン制御部 4 1 の RAM 4 1 c に格納される。そして、設定キースイッチ 3 7 が OFF されると、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0143】

次に、メイン制御部 4 1 の RAM 4 1 c の初期化について説明する。メイン制御部 4 1 の RAM 4 1 c の格納領域は、重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク、停止相ワーク、非保存ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

【0144】

重要ワークは、各種表示器や LED の表示用データ、I/O ポート 4 1 d の入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、BB 終了時に初期化すると不都合があるデータが格納されるワークである。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、BB 中のメダル払出総数等、BB 終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、演出制御基板 9 0 へコマンドを送信するためのデータ、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。設定値ワークは、内部抽選処理で抽選を行う際に用いる設定値が格納されるワークであり、設定開始前（設定変更モードへの移行前）の初期化において 0 が格納された後、1 に補正され、設定終了時（設定変更モードへの終了時）に新たに設定された設定値が格納されることとなる。停止相ワークは、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R の停止相を示すデータが格納されるワークであり、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R が停止状態となった際にその停止相を示すデータが格納されることとなる。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時に RAM 4 1 c のデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。未使用領域は、RAM 4 1 c の格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか 1 つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メイン CPU 4 1 a のレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか 1 つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

10

20

30

40

50

【0145】

本実施例においてメインCPU41aは、設定キースイッチ37、リセット／設定スイッチ38の双方がONの状態での起動時、RAM異常エラー発生時、設定キースイッチ37のみがONの状態での起動時、BB終了時、設定キースイッチ37、リセット／設定スイッチ38の双方がOFFの状態での起動時においてRAM41cのデータが破壊されていないとき、1ゲーム終了時の6つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる5種類の初期化を行う。

【0146】

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

【0147】

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

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

また、起動時において設定キースイッチ37、リセット／設定スイッチ38の双方がONの状態であり、設定変更モードへ移行する場合においては、停止相ワークも含めてRAM41cを初期化することが可能となるため、起動時において設定変更モードへ移行させる際の操作方法によって、停止相ワークを初期化させるか否かを選択できるようになっている。これにより、停止相ワークも含めてRAM41cを初期化することが可能となるため、ステッピングモータの励磁相を記憶するために割り当てられた停止相ワークを利用して不正プログラムなどが常駐してしまうことを防止できる。

【0151】

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

【0152】

具体的には、設定値の変更に伴ってRAM41cのデータがクリアされることにより、停止相ワークには、初期励磁相である $\phi 1$ を示す0が設定されることとなる。そして、初期励磁相 $\phi 1$ を示すデータが停止相ワークに設定された後、ゲームが開始可能となる前に、停止相ワークに設定されているデータが示す励磁相、すなわち初期励磁相 $\phi 1$ を励磁する。尚、RAM41cの停止相ワークをクリアすることで停止相ワークに初期励磁相を示すデータが設定されるようになっているが、停止相ワークに設定されているデータを初期励磁相を示すデータに更新することで、停止相ワークに初期励磁相を示すデータを設定するようによっても良い。

【0153】

これにより、設定値の変更に伴ってRAM41cのデータがクリアされた場合にも、ゲームが開始可能となる前にロータ32aの永久磁石が初期励磁相である $\phi 1$ に吸引され、ロータ32aの角度位置と停止相ワークに設定したデータが示す励磁相とを一致させることが可能となり、その後、最初のゲームにおいてリールモータを始動させる時に、ロータ32aの角度位置が停止相ワークに設定されているデータが示す励磁相と一致した状態で励磁を開始させるので、ロータ32aと一体的に結合されているリールを滑らかに始動させることができる。よって、設定変更後、最初にリールを回転させる際にリールが振動してしまうことがなく、遊技者から設定変更されたことが見抜かれてしまうことを防止できる。

【0154】

また、メインCPU41aの起動時に、電断前の状態に復帰する場合にも、特定の初期励磁相を停止相ワークに設定し、停止相ワークに設定したデータが示す励磁相を、設定変更後、ゲームが開始可能となる前に励磁することが好ましく、これにより、例えば、リールを手動で動かしたことによりロータ32aの角度位置と停止相ワークに設定されているデータが示す停止相との対応がとれなくなった場合でも、電源投入時にロータ32aの永久磁石が初期励磁相である $\phi 1$ に吸引され、ロータ32aの角度位置と停止相ワークに設定したデータが示す励磁相とを一致させることが可能となり、その後、最初のゲームにおいてリールモータを始動させる時に、ロータ32aの角度位置が停止相ワークに設定されているデータが示す励磁相と一致した状態で励磁を開始させるので、ロータ32aと一体的に結合されているリールを滑らかに始動させることができる。

【0155】

また、初期励磁相の励磁状態は、ロータ 3 2 a の停止後に維持されている停止相の励磁状態と同様に、ゲームの開始操作が行われることなく所定時間（本実施例では 3 0 秒であり、待機状態（デモ演出）へ移行するのと同じタイミング）が経過した場合に解除されることが好ましく、このようにすることでステッピングモータを構成する部品等に負担がかかることがないので、これら部品の劣化を防止することができる。

【0 1 5 6】

本実施例においてメイン CPU 4 1 a は、満タンセンサ 3 5 a の検出状態に基づいてオーバーフロータンク 3 5 が満タン状態か否かを判定し、満タン状態と判定された場合に、リセット操作（リセットスイッチ 2 3、またはリセット／設定スイッチ 3 8 の操作）がなされるまでゲームの進行を不能動化する満タンエラー状態に制御する。

10

【0 1 5 7】

尚、本実施例では、外部から投入されたメダルはまずホッパータンク 3 4 a に貯留され、ホッパータンク 3 4 a が満タンとなって溢れたメダルがオーバーフロータンク 3 5 に貯留されるようになっており、このオーバーフロータンク 3 5 の満タン状態が満タンセンサ 3 5 a によって検出され、満タン状態が判定されるようになっているが、オーバーフロータンク 3 5 を設けず、ホッパータンク 3 4 a の貯留量が一定量以上となったか否かを検出する満タンセンサを設け、ホッパータンク 3 4 a の満タン状態を満タンセンサによって検出し、満タン状態を判定するようにしても良い。また、ホッパータンク 3 4 a の貯留量が一定量以上か否かを検出する第 1 の満タンセンサを設け、第 1 の満タンセンサがホッパータンク 3 4 a の満タンを検出した場合に、投入メダルの流路をオーバーフロータンク 3 5 側に切り替えるとともに、オーバーフロータンク 3 5 の満タン状態を検出する第 2 の満タンセンサを設け、第 1 の満タンセンサ及び第 2 の満タンセンサの一方または双方の検出に基づいて満タン状態を判定するようにしても良い。例えば、第 2 の満タンセンサが満タン状態を検出している場合でも、ホッパータンク 3 4 a に貯留されたメダルが払い出されて第 1 の満タンセンサが満タン状態を検出しない場合があり、この場合には再度投入メダルの流路をホッパータンク 3 4 a 側に切り替えることで、双方のタンクが満タン状態となるまでメダルを貯留することができる。さらにこのような場合には、第 2 の満タンセンサのみが満タン状態を検出している場合でも満タン状態とは判定せず、第 1 の満タンセンサ及び第 2 の満タンセンサの双方が満タン状態を検出したときに満タン状態と判定することで、満タン状態と判定される頻度を一層低減することが可能となる。

20

30

【0 1 5 8】

メイン CPU 4 1 a は、満タンセンサ 3 5 a から出力される検出信号の出力状況をタイマ割込処理において 2 . 2 4 m s 毎に行うスイッチ入力判定処理において監視している。スイッチ入力判定処理においては、他のスイッチ類（スタートスイッチ 7 やストップスイッチ 8 L、8 C、8 R など）の入力判定を行う場合には、o f f の状態から o n の状態に切り替わり、連続して一定期間（スイッチの種類毎に割り当てられた回数）スイッチの o n が判定されたことを条件に、該スイッチの o n 状態を判定し、当該スイッチの検出フラグを RAM 4 1 c に設定するようになっているが、満タンセンサ 3 5 a については、o f f の状態から o n の状態に切り替わるのみで、満タンセンサ 3 5 a の o n 状態を判定し、当該センサの検出フラグを RAM 4 1 c に設定するようになっている。これは、満タンセンサ 3 5 a が他のスイッチ類よりも高い電圧で駆動されており、ノイズなどが発生しても電圧のブレが少なく、誤検出が発生しにくいからである。このようにスイッチ入力判定処理において、満タンセンサ 3 5 a の検出信号が o f f から o n に変化するのみで満タンセンサ 3 5 a の o n 状態を判定するようになっており、o f f から o n に変化してからの継続時間などを計時する必要がなく、満タンセンサ 3 5 a の検出状態の判定に係る制御を簡素化することができる。

40

【0 1 5 9】

メイン CPU 4 1 a は、ゲーム制御の終了後、最初にメダルの投入が検出されたタイミングにおいて 1 ゲームにつき 1 回のみ、満タンセンサ 3 5 a の検出状態（検出フラグの有無）に基づいて満タン状態か否かを判定し、満タンセンサ 3 5 a が o n の状態であれば満

50

タン状態と判定し、満タン状態を示す満タンフラグをRAM 41 cに設定するが、再遊技役が入賞した次のゲームにおいては、そのゲームが終了するまでメダルの投入を許可しないようになっており、メダルの投入が有効に検出されることはなく、再遊技役が入賞した次のゲームにおいては、満タン状態か否かの判定は省略され、満タンセンサ35 aが検出されていても満タン状態と判定されることはなく、満タンフラグが設定されないようになっている。また、メインCPU 41 aは、メダルの投入が許可されていない状態であっても投入メダルセンサ31の検出自体を行うが、仮にリプレイゲーム中にメダルの投入が検出されたとしても、有効なメダルの投入とは判定せず、この場合にも満タン状態か否かの判定は省略される。また、メインCPU 41 aは、ゲーム制御終了後、メダルの投入が可能な状態であっても、クレジットを用いて賭数が設定され、メダルが投入されずにゲームが開始した場合にも、メダルの投入を検出しないので、このような場合にも、満タン状態か否かの判定は省略され、満タンセンサ35 aが検出されていても満タン状態と判定されることはなく、満タンフラグが設定されることもない。

10

【0160】

また、メインCPU 41 aは、ゲーム制御終了後、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タンフラグが設定されているか否か、すなわち満タン状態と判定されたか否かを判定し、満タンフラグが設定されている場合には、ゲームの進行を不能動化し、リセット操作がなされるまで満タンエラー状態に制御する。尚、メインCPU 41 aは、ゲーム制御終了後、満タンフラグが設定されているか否かの判定を行う前に、リプレイゲーム中フラグがRAM 41 cに設定されているか否か、すなわち当該ゲームがリプレイゲームであるか否かを判定し、リプレイゲームであれば満タンフラグが設定されているか否かの判定を省略するようになっており、このような場合には、満タンフラグが設定されていても満タンエラー状態には制御せず、そのリプレイゲームが終了し、リプレイゲームでなければ、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タンフラグが判定され、満タンエラー状態に制御されることとなる。

20

【0161】

例えば、図10に示すように、ゲーム制御の終了後、最初にメダルの投入が検出された時点で、満タンセンサ35 aの検出状態に基づいて満タン状態か否かを判定し、満タンセンサ35 aがonであれば、満タン状態と判定し、満タンフラグをRAM 41 cに設定する。その後当該ゲームにおいて再遊技役が入賞していなければ、当該ゲームの制御終了後、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タンエラー状態に制御する。一方、当該ゲームで再遊技役が入賞し、リプレイゲーム中フラグが設定された場合（図省略）には、当該ゲームの終了後に満タンエラー状態に制御することではなく、次のゲーム（リプレイゲーム）の終了後、さらにその次のゲーム（その次のゲームもリプレイゲームであれば、さらにその次のゲーム）のメダルが投入可能となる前のタイミングで満タンエラー状態に制御する。すなわち再遊技役が入賞したゲームの次のゲームでは、満タンエラー状態に制御されることはない。

30

【0162】

また、図11に示すように、再遊技役が入賞したゲームの次のゲームにおいては、メダルの投入が許可されることがなく、メダルの投入も有効に検出されることはなく、このような状態で満タンセンサ35 aが検出されていても満タン状態と判定されることはなく、満タンフラグが設定されることもない。そして、当該ゲームの制御終了後、当該ゲームで再遊技役が入賞せず、メダルが投入可能な状態となって、最初にメダルの投入が検出された時点で、満タン状態と判定し、満タンフラグをRAM 41 cに設定し、そのゲームにおいて再遊技役が入賞していなければ、当該ゲームの制御終了後、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タンエラー状態に制御する。

40

【0163】

また、特に図示しないが、ゲーム制御終了後、メダルの投入が可能な状態であっても、クレジットを用いて賭数が設定され、メダルが投入されずにゲームが開始した場合には、メダルの投入が検出されることはなく、このような状態で満タンセンサ35 aが検出され

50

ていても満タン状態と判定されることはなく、満タンフラグが設定されることもない。そして、当該ゲームの制御終了後、メダルが投入可能な状態となって、最初にメダルの投入が検出された時点で、満タン状態と判定し、満タンフラグをRAM 41cに設定することとなる。すなわちクレジットを用いて賭数が設定されることによりゲームが行われ、その間メダルの投入がなければ、次回メダルが投入されるゲームまで、満タン状態の判定が行われることがなく、満タンエラー状態に制御されることもない。

【0164】

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

【0165】

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

【0166】

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

【0167】

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

【0168】

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

【0169】

また、本実施例では、ゲーム制御終了後、メダルの投入が可能な状態であっても、クレジットを用いて賭数が設定され、メダルが投入されずにゲームが開始した場合には、満タン状態か否かの判定は省略されるようになっており、メダルが投入されることがなく、オーバーフロータンク35の貯留量が増えることがないゲームにおいては、満タンエラーか

否かの判定が無駄に行われることがなく、満タン状態を効率よく監視でき、満タン状態の判定にかかる制御負荷を軽減できるとともに、満タンエラーの頻度を極力少なくすることができるので、遊技者に煩わしい思いをさせたり、店員が満タン状態を解消するための労力を軽減することが可能となる。

【0170】

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

10

【0171】

また、本実施例では、ゲーム制御終了後、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タンフラグが設定されているか否かを判定し、満タンフラグが設定されている場合には、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングで満タンエラー状態に制御するようになっている。このため、ゲーム開始から当該ゲームの制御が終了するまでの間に、満タンエラー状態に制御されることによって、例えばリール2L、2C、2Rが回転している状態で一度リール2L、2C、2Rの回転状態を停止させ、満タンエラー状態に制御し、その後満タンエラー状態が解除された際に、リール2L、2C、2Rの回転を再開させたり、ホッパーモータ34bの駆動によりメダルの払出動作がなされている状態

20

でメダルの払出動作を一度停止させ、満タンエラー状態に制御し、その後満タンエラー状態が解除された際に、メダルの払出動作を再開させたりするといった複雑な制御を行う必要がない。すなわち、ゲームの制御を一度中断してその後ゲームの制御を再開する等の制御を行う必要がなく、ゲームの進行に係る制御が複雑化してしまうことを防止できる。

【0172】

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

30

【0173】

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

【0174】

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

40

【0175】

ここで、満タンエラー状態の制御の変形例について説明する。この変形例においてメインCPU41aは、ゲーム制御の終了後、次のゲームのメダルの投入が許可される前のタイミングにおいて1ゲームにつき1回のみ、満タンセンサ35aの検出状態に基づいて満タン状態か否かを判定するが、メインCPU41aは、満タン状態か否かの判定を行う前に、リプレイゲーム中フラグに基づいて次のゲームがリプレイゲームか否かを判定し、リプレイゲームであると判定した場合には、さらにメダル投入フラグが設定されているか否

50

か、すなわち前のゲームにおいてメダルが投入されたか否かを判定し、メダル投入フラグが設定されていると判定した場合においてのみ、満タン状態か否かの判定を行うようになっている。このため、前のゲームにおいて再遊技役が入賞し、当該ゲームにおいてメダルの投入が必要ない場合（当該ゲームがリプレイゲームの場合）や、前のゲームにおいてクレジットを用いて賭数が設定され、メダルが投入されずにゲームが開始した場合には、満タンセンサ35aが検出されていても満タン状態か否かの判定は省略され、満タン状態と判定されることはない。

【0176】

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

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

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

【0180】

この変形例では、上述のようにゲーム制御の終了後、次のゲームのメダルが投入可能となる前のタイミングにおいて1ゲームにつき1回のみ、満タンセンサ35aの検出状態に基づいて満タン状態か否かを判定し、満タン状態と判定された場合に、ゲームの進行を不能動化し、リセット操作がなされるまで満タンエラー状態に制御するものであるが、満タン状態か否かの判定を行う前に、次のゲームがリプレイゲームか否かを判定し、リプレイゲームであれば満タン状態か否かの判定は省略されるようになっており、満タンエラーか

否かの判定が無駄に行われることがなく、満タン状態を効率よく監視でき、満タン状態の判定にかかる制御負荷を軽減できるとともに、満タンエラーの頻度を極力少なくすることができるので、遊技者に煩わしい思いをさせたり、店員が満タン状態を解消するための労力を軽減することが可能となる。

【0181】

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

10

【0182】

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

20

30

【0183】

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

【0184】

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

40

【0185】

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

【0186】

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

50

ンド、ドアコマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

【0187】

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

【0188】

内部当選コマンドは、内部当選フラグの当選状況、並びに成立した内部当選フラグの種類を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したときに送信される。

【0189】

リール回転開始コマンドは、リールの回転の開始を通知するコマンドであり、リール2L、2C、2Rの回転が開始されたときに送信される。

【0190】

リール停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれかであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なコマンドであり、各リールの停止制御が行われる毎に送信される。

【0191】

入賞判定コマンドは、入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能なコマンドであり、全リールが停止して入賞判定が行われた後に送信される。

【0192】

払出開始コマンドは、メダルの払出開始を通知するコマンドであり、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が開始されたときに送信される。また、払出終了コマンドは、メダルの払出終了を通知するコマンドであり、入賞及びクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに送信される。

【0193】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態（初期遊技状態であるか、RT（1）中であるか、RT（2）中であるか、BB中であるか、RB中であるか、等）及びRT（1）、（2）の残りゲーム数、現在設定されている設定値を特定可能なコマンドであり、後述する設定終了コマンドの送信後及びゲームの終了時に送信される。

【0194】

待機コマンドは、待機状態へ移行する旨を示すコマンドであり、1ゲーム終了後、賭数が設定されずに一定時間経過して待機状態に移行するとき、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が終了し、払出終了コマンドが送信された後に送信される。

【0195】

打止コマンドは、打止状態の発生または解除を示すコマンドであり、BB終了後、エンディング演出待ち時間が経過した時点で打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。

【0196】

エラーコマンドは、エラー状態の発生または解除を示すコマンドであり、エラーが判定され、エラー状態に制御された時点でエラー状態の発生を示すエラーコマンドが送信され、リセット操作がなされてエラー状態が解除された時点で、エラー状態の解除を示すエラーコマンドが送信される。

【0197】

初期化コマンドは、遊技状態が初期化された旨及び設定変更モードの開始を示すコマンドであり、RAM41cが初期化され、設定変更モードに移行した時点で送信される。

【0198】

設定終了コマンドは、設定変更モードの終了を示すコマンドであり、設定終了時、すなわち設定変更モードの終了時に送信される。

10

20

30

40

50

【0199】

電源投入コマンドは、電源投入時にいずれかの特別役に当選しているか否かを示すコマンドであり、起動時に電断前の状態に復帰することが可能な場合に、電断前の状態に復帰するときに送信される。

【0200】

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

【0201】

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

【0202】

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

【0203】

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

【0204】

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

【0205】

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

【0206】

操作検出コマンドは、前述したタイマ割込処理（メイン）中のスイッチ監視処理においてRAM 41 cの特別ワークに設けられた操作検出コマンド送信用バッファに格納され、前述したタイマ割込処理（メイン）において送信される。

【0207】

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

10

【0208】

本実施例においてメインCPU 41 aは、0.56msの間隔でタイマ割込処理を実行する。また、タイマ割込処理では、タイマ割込1～4が繰り返し行われるようになっており、これらタイマ割込1～4に固有な処理が2.24msの間隔で行われることとなる。そして、通常コマンド送信用バッファに格納されたコマンド、ドアコマンド送信用バッファに格納されたドアコマンド、及び操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドの送信を行うコマンド送信処理は、タイマ割込2で実行されるので、コマンド送信処理も2.24msの間隔で実行されることとなる。

20

【0209】

一方、サブCPU 91 aでは、後述する受信用バッファにバッファしたコマンドを1.12msの間隔で実行するタイマ割込処理（サブ）において取得する。このため、メインCPU 41 aがタイマ割込処理を実行する毎、すなわち0.56msの間隔でコマンドの送信処理を行った場合には、サブ制御部91側でコマンドを正常に受信できない可能性がある。

30

【0210】

しかしながら、本実施例では、前述のようにメインCPU 41 aがタイマ割込処理4回につき1回の割合、すなわち2.24msの間隔でコマンド送信処理を実行するとともに1回のコマンド送信処理では、通常コマンド送信用バッファに格納されたコマンド、ドアコマンド送信用バッファに格納されたドアコマンド、及び操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドのうちの1つのみ送信することで、複数のコマンドが連続して送信される場合でも、最低2.24msの間隔をあけて送信されることとなり、サブ制御部91側でこれら連続して送信されるコマンドを確実に取得することができる。

【0211】

40

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

【0212】

タイマ割込2内のコマンド送信処理において通常コマンド送信用バッファに格納された

50

未送信のコマンド、ドアコマンド送信用バッファに格納された未送信のドアコマンドの送信要求、または操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドの送信要求が検知されると、遅延時間が設定され、設定した遅延時間が経過した時点で、通常コマンド送信用バッファに格納された未送信のコマンド、ドアコマンド送信用バッファに格納されたドアコマンド、または操作検出コマンド送信用バッファに格納された操作検出コマンドが送信される。

【0213】

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

10

【0214】

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

【0215】

すなわち、コマンド送信処理において検知されたコマンドは、コマンド送信処理の実行間隔(2.24ms)の倍数に相当する時間、詳しくはその際取得した遅延カウンタの値から1を減算した値にコマンド送信処理の実行間隔(2.24ms)を乗じた時間{遅延カウンタの値は0～17の値なので0～35.84ms}が経過した後、送信されることとなる。

20

【0216】

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

【0217】

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

30

【0218】

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

40

【0219】

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

50

リアされるため、既に通常コマンドが格納されていることはない）であっても、電源投入コマンドまたは初期化コマンドが優先して送信される。

【0220】

また、通常コマンド送信用バッファに通常コマンドが格納されている状態で、ドアコマンドの送信が要求された場合（ドアコマンド送信要求2が設定されている場合）には、原則として通常コマンド送信用バッファに格納されているコマンドよりもドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドを優先して送信するようになっている。

【0221】

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

10

【0222】

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

20

【0223】

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

【0224】

30

メインCPU41aは、約100ms毎にドア開放検出スイッチ25の検出状態を監視する。詳しくは、タイマ割込処理（メイン）のタイマ割込1～4のいずれでも行う、すなわち0.56ms毎に行うポート入力処理においてドア開放検出スイッチ25からの検出信号を正論理化した入力状態（ドア開放検出スイッチ25ON=1（ドア開放状態）、ドア開放検出スイッチ25OFF=0（ドア閉塞状態））を取得し、タイマ割込処理（メイン）のタイマ割込2で行う、すなわち2.24ms毎に行うドア監視処理において、前述のポート入力処理において取得したドア開放検出スイッチ25の検出信号の確定状態（2回連続同一となった入力状態）を、約100ms（ドア監視処理45回）論理和し続け、その結果を使用してドア開放検出スイッチ25の検出状態を判定する。そして、約100msが経過した時点で算出結果が1の場合、すなわちその間に1回でもドア開放検出スイッチ25のON（開放状態）が検出された場合には、ドア開放検出スイッチ25のONと判定し、算出結果が0の場合、すなわちその間に1回もドア開放検出スイッチ25のON（開放状態）が検出されていない場合には、ドア開放検出スイッチ25のOFFと判定する。この判定の結果と、ドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドが示すドア開放検出スイッチ25の検出状態と、が一致すればドア開放検出スイッチ25の検出状態に変化なしと判定し、一致しなければドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化したと判定し、ドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドを、変化後の検出状態を示すドアコマンドに更新し、ドアコマンド送信要求2を設定して当該ドアコマンドの送信を命令する。また、メインCPU41aは、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化したと判定した場合に、ドアコマンドの送信命令に加えて、外部出力基板10

40

50

00に対するドア開放信号の出力状態の更新を要求する。

【0225】

また、メインCPU41aは、電源投入時または1ゲーム終了時に、起動処理またはゲーム処理においてドアコマンド送信要求1を設定し、ドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドの送信を要求する。一方ドア監視処理においては、ドアコマンド送信要求1が設定されているか否かを判定し、ドアコマンド送信要求1が設定されている場合には、ドアコマンドの送信要求ありと判定し、ドアコマンド送信要求2を設定してドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドの送信を命令する。また、メインCPU41aは、ドアコマンド送信要求1が設定されている場合に、ドアコマンドの送信命令に加えて、外部出力基板1000に対するドア開放信号の出力状態の更新を要求する。

10

【0226】

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

【0227】

本実施例では、前述のようにドアコマンドを通常コマンドよりも優先して行うとともに、ドアコマンドについても他のコマンドと同様にランダムに決定された遅延時間が経過した後に送信される。一方、コマンドの遅延時間の最大が35.84msであるので、通常コマンド送信用バッファに通常コマンドが格納されている状態でドアコマンドの送信が要求された場合には、ドアコマンドを送信した後、さらに通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドを送信するまでに約72ms必要とするが、ドア開放検出スイッチ25の監視間隔がドアコマンドを送信した後、さらに通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドを送信するまでに要する約72msよりも短いと、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が連続して変化した場合に、その変化し続けている間は、通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドが送信されないこととなるため、通常コマンド送信用バッファがオーバーフローしてしまう可能性がある。このため、本実施例では、ドア開放検出スイッチ25の監視間隔が、ドアコマンドを送信した後、さらに通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドを送信するまでに要する約72msよりも長い約100msに設定されており、これにより、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が連続して変化した場合でも、ドアコマンドが送信された後、次のドアコマンドが送信されるまでの間に、通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドを少なくとも1つ以上送信することが可能となり、通常コマンド送信用バッファがオーバーフローしないようになっている。

20

30

【0228】

メインCPU41aは、約10ms毎に1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10の検出状態を監視する。詳しくは、0.56ms毎に行う前述のポート入力処理において1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10からの検出信号を正論理化した入力状態(ON=1、OFF=0)をそれぞれ取得し、タイマ割込処理(メイン)のタイマ割込2で行う、すなわち2.24ms毎に行うスイッチ監視処理において、前述のポート入力処理において取得した1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10の検出信号の確定状態(2回連続同一となった入力状態)を、約10ms(ドア監視処理5回)それぞれ別個に論理和し続け、その結果を使用して1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10の検出状態を判定する。そして、約10msが経過した時点で算出結果が1の場合、すなわちその間に1回でもONが検出された場合には、該当するスイッチのONと判定し、算出結果が0の場合、すなわちその間に1回もONが検出されていない場合には、該当するスイッチのOFFと判定する。この

40

50

判定の結果と、操作検出コマンド送信用バッファに格納されている操作検出コマンドが示す各スイッチの検出状態と、が一致すれば検出状態に変化なしと判定し、一致しなければいずれかのスイッチの検出状態が変化したと判定し、操作検出コマンド送信用バッファに格納されている操作検出コマンドを、変化後の検出状態を示すとともに、その時点の各スイッチの有効／無効を示す操作検出コマンドに更新し、操作検出コマンド送信要求を設定して当該操作検出コマンドの送信を命令する。

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

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

【0233】

尚、本実施例では、サブCPU91aがタイマ割込処理（サブ）を行う時間間隔（1.12ms）が、メインCPU41aがコマンドを送信する時間間隔（2.24ms）よりも短い間隔であるため、通常のゲームに伴う動作が行われていれば、メインCPU41aから連続してコマンドが送信される場合であっても受信用バッファに格納された未処理のコマンドは、次のコマンドを受信するまでにタイマ割込処理（サブ）によって読み出されることとなり、受信用バッファに未処理のコマンドが複数蓄積されることはなく、メインCPU41aから送信されたコマンドを受信すると、その後最初に行われるタイマ割込処理（サブ）によって受信したコマンドは読み出され、コマンドに対応する処理が行われる。

【0234】

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

【0235】

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

10

20

30

40

50

【0236】

特に、本実施例では、演出の実行中に賭数の設定操作がなされたとき、すなわちサブCPU91aが、賭数が設定された旨を示すBETコマンドを受信したときに、実行中の演出を中止するようになっている。このため、遊技者が、演出を最後まで見るよりも次のゲームを進めたい場合には、演出がキャンセルされ、次のゲームを開始できるので、このような遊技者に対して煩わしい思いをさせることがない。また、演出の実行中にクレジットまたは賭数の精算操作がなされたとき、すなわちサブCPU91aが、ゲームの終了を示す遊技状態コマンドを受信した後、ゲームの開始を示す内部当選コマンドを受信する前に、払出開始コマンドを受信した場合には、実行中の演出を中止するようになっている。クレジットや賭数の精算を行うのは、遊技を終了する場合であり、このような場合に実行中の演出を終了させることで、遊技を終了する意志があるのに、不要に演出が継続してしまわないようになっている。

10

【0237】

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

20

【0238】

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

【0239】

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

30

【0240】

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

【0241】

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

40

【0242】

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

50

【0243】

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

【0244】

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

【0245】

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

【0246】

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

【0247】

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

【0248】

また、本実施例では、メイン制御部 4 1 の起動時に電断前の状態に復帰し、かつ電断前から特別役が当選している場合には、メイン CPU 4 1 a が特別役の当選を示す電源投入コマンドを送信し、特別役の当選を示す電源投入コマンドをサブ制御部 9 1 が受信することで、特別役の当選を示す告知演出を、サブ制御部 9 1 が制御する液晶表示器 5 1、演出効果 LED 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール LED 5 5 等の演出装置にて実行するようになっており、不正に特別役の当選を設定しても、メイン制御部 4 1 を再起動させた際に、特別役に当選していることが演出装置で報知され、一層判別しやすい状態となるので、打ち込み器具を使用して特別役が当選した状態に設定したスロットマシン、さらには後述する RB、BB（BB（1）及び BB（2））のうちより有利度の高い BB が当選している可能性が高い状態に設定したスロットマシンを、遊技店の営業開始時等において遊技客に提供するといった不正営業を一層確実に防止することができる。

10

【0249】

尚、本実施例では、サブ制御部 9 1 が制御する演出装置にて特別役の当選が報知されるようになっているが、メイン制御部 4 1 の起動時に電断前の状態に復帰し、かつ電断前から特別役が当選している場合に、メイン制御部 4 1 が直接制御するクレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2、ペイアウト表示器 1 3 にて特別役の当選を報知するようにしても良い。また、メイン制御部 4 1 が直接制御する電子部品として特別役の当選を報知する告知 LED を設け、メイン制御部 4 1 の起動時に電断前の状態に復帰し、かつ電断前から特別役が当選している場合に、告知 LED を用いて特別役の当選を報知するようにしても良い。

20

【0250】

また、本実施例では、ゲームの進行に応じて遊技制御基板 4 0 に対して信号を入力または出力する電子部品（投入メダルセンサ 3 1）と遊技制御基板 4 0 との間のコネクタ接続のみコネクタ規制部材を設けてコネクタ同士の接続の解除を規制することによっても不正器具の使用を防止しているが、メイン制御部 4 1 の起動時に電断前の状態に復帰し、かつ電断前から特別役が当選している場合に、その旨を報知することで、コネクタ同士の抜き差しを規制する構造とするか否かに関わらず、打ち込み器具の使用を防止できるため、コネクタ同士の抜き差しを規制する構造にしないことも可能であり、このようにすることで、コネクタ同士の抜き差しを規制するために部品の大幅な構造変更を必要としないうえに、故障時などのメンテナンス性を向上させることもできる。

30

【0251】

サブ CPU 9 1 a は、ドアコマンドの受信に基づき、前面扉 1 b が開放されている旨を示すドア開放報知を行う。詳しくは、サブ CPU 9 1 a がドアコマンドを受信したときに、その後、100ms 経過しても新たにドアコマンドを受信しなかった場合に、受信したドアコマンドが示すドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態を確定検出状態とし、確定検出状態が ON（ドア開放）であれば、ドア開放報知を行う。ドア開放報知では、演出効果 LED 5 2 を点滅させ、液晶表示器 5 1 にドア開放報知画面を表示させるとともに、エラー警告音を出力する。そして、その後ドアコマンドを受信し、100ms 経過しても新たにドアコマンドを受信せずにドアコマンドが示す検出状態が確定検出状態となり、確定検出状態が OFF（ドア閉塞）であれば、ドア開放報知を停止し、もとの演出に復帰する。

40

【0252】

また、最後にドアコマンドを受信してから、100ms 経過しないうちに新たにドアコマンドを受信したときは、その前に受信したコマンドが示すドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態を確定検出状態とせず、新たなドアコマンドの受信後、100ms 経過してもさらにドアコマンドを受信しなかった場合に、最後に受信したドアコマンドが示すドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態と確定検出状態とし、確定検出状態が ON（ドア開放）であれば、ドア開放報知を行い、確定検出状態が OFF（ドア閉塞）であれば、ドア開放報知を停止する。

【0253】

このため、ドア開放報知を行っていない状態で、ドア開放検出スイッチ 2 5 の ON（ド

50

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

【0254】

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

【0255】

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

【0256】

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

【0257】

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

【0258】

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

【0259】

また、メインCPU41aは、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化していない場合でも、メインCPU41aの起動時及び1ゲーム終了時には、その時点のドア開放検出スイッチ25の検出状態を示すドアコマンドを送信するので、サブCPU91aが変化

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

【0260】

また、メインCPU41aは、通常コマンド送信用バッファに通常コマンドが格納されている状態で、ドアコマンドの送信が要求された場合（ドアコマンド送信要求2が設定されている場合）には、原則として通常コマンド送信用バッファに格納されているコマンドよりもドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドを優先して送信するようになり、ドア開放検出スイッチ25の監視間隔と、ドアコマンドの送信間隔と、の誤差を極力抑えられるようになっている。

10

【0261】

尚、通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドの送信待ち（遅延中）の状態では、ドアコマンドよりも遅延中の通常コマンドを優先して送信するようになり、既に遅延時間の計時を開始しているにも関わらず、それに割り込むことによって遅延制御が複雑化してしまうことがない。また、電源投入コマンド及び初期化コマンドについては、ドアコマンドを含む全てのコマンドよりも優先して送信するようになり、他のコマンドを先に送信することによりサブCPU91aの復帰が遅れてしまうことがない。

20

【0262】

また、本実施例では、ドアコマンドの送信を命令するドアコマンド送信要求2が一度設定されると、当該命令に基づくドアコマンドが送信されるまで、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化してもドアコマンドが更新されないようになり、電源投入コマンドまたは初期化コマンドの送信待ちの状態においてドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化した場合にも、ドアコマンドが未送信のまま上書きされてしまうことを防止できる。

【0263】

また、本実施例では、通常コマンド送信用バッファとは別個にドアコマンド送信用バッファが設けられており、ドアコマンドを通常コマンドよりも優先して送信する場合に、その送信管理が煩雑となってしまうことがない。

30

【0264】

また、本実施例では、ドアコマンドを基本処理に定期的に割り込んで実行するタイマ割込処理（メイン）内で送信用バッファに格納するのに対して、通常コマンドは、基本処理において送信用バッファに格納する構成であるため、ドアコマンドと通常コマンドとを同一の送信用バッファに格納する場合には、通常コマンドを送信用バッファに格納する際に割込を禁止する必要がある（通常コマンドを送信用バッファに格納している最中に割り込んでドアコマンドが格納されると、処理中の通常用コマンドが上書きされてしまううえに、復帰後にさらにドアコマンドが部分的に上書きされてしまうなどの不具合がある）、このような構成とした場合には、通常コマンドを格納する毎に割込が禁止され、リールの回転のブレやメダルの払出時のブレが発生するなど、他の制御に影響を及ぼす虞があるが、上記のように通常コマンド送信用バッファとは別個にドアコマンド送信用バッファが設けられることで、ドアコマンドを基本処理に定期的に割り込んで実行するタイマ割込処理（メイン）内で送信用バッファに格納し、通常コマンドを基本処理において送信用バッファに格納する構成としても、通常コマンドを格納する際に割込を禁止する必要がなくなり、上記のような不具合を解消することができる。

40

【0265】

また、本実施例では、ドア開放検出スイッチ25の監視間隔がドア開放検出スイッチ25の監視間隔が、ドアコマンドを送信した後、さらに通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドを送信するまでに要する約72msよりも長い約100msに設

50

定されており、これにより、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が連続して変化した場合でも、ドアコマンドが送信された後、次のドアコマンドが送信されるまでの間に、通常コマンド送信用バッファに格納されている通常コマンドを少なくとも1つ以上送信することが可能となり、通常コマンド送信用バッファがオーバーフローしないようになっている。

【0266】

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

10

【0267】

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

【0268】

20

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

30

【0269】

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

【0270】

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

40

【0271】

また、メインCPU41aは、操作検出コマンドを送信するにあたり、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10の検出状態を示す操作検出コマンドを送信するのみで、その検出状態からスイッチが操作されているか否かの判定は行わず、サブCPU91aが、メインCPU41aから受信した操作検出コマンドが示す検出状態に基づいて1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10が操作されているか否かの判定を行い、その判定結果に基づいてこ

50

れらスイッチの操作状況を把握できるようになっているため、メインCPU 41 aは、操作検出コマンドを送信するにあたって、無効な期間にあるスイッチ、すなわち遊技の進行制御上は関係のないスイッチについてまで操作されているか否かの判定（チャタリング防止判定など）を行う必要がなく、メインCPU 41 aの制御負荷を軽減することができる。

【0272】

また、メインCPU 41 aは、通常コマンド送信用バッファに通常コマンドが格納されている状態で、操作検出コマンドの送信が要求された場合（操作検出コマンド送信要求が設定されている場合）、またはドアコマンドの送信と操作検出コマンドの送信が同時に要求された場合には、原則として操作検出コマンド送信用バッファに格納されている操作検出コマンドよりも通常コマンド送信用バッファに格納されているコマンド、またはドアコマンド送信用バッファに格納されているドアコマンドを優先して送信するようになっており、操作検出コマンドの送信によって通常コマンドやドアコマンドの送信が遅れてしまうことがない。

10

【0273】

尚、操作検出コマンド送信用バッファに格納されている操作検出コマンドの送信待ち（遅延中）の状態で通常コマンド送信用バッファに通常コマンドが格納された場合、またはドアコマンドの送信が要求された場合には、遅延中の操作検出コマンドを優先して送信するようになっており、既に遅延時間の計時を開始しているにも関わらず、それに割り込むことによって遅延制御が複雑化してしまうことがない。

20

【0274】

また、本実施例では、操作検出コマンドの送信を命令する操作検出コマンド送信要求が一度設定されると、当該命令に基づく操作検出コマンドが送信されるまで、いずれかのスイッチの検出状態が変化しても操作検出コマンドが更新されないようになっており、操作検出コマンドが未送信のまま上書きされてしまうことを防止できる。

【0275】

また、本実施例では、通常コマンド送信用バッファ及びドアコマンド送信用バッファとは別個に操作検出コマンド送信用バッファが設けられており、通常コマンドやドアコマンドを操作検出コマンドよりも優先して送信する場合に、その送信管理が煩雑となってしまうことがない。

30

【0276】

また、本実施例では、操作検出コマンドを基本処理に定期的に割り込んで実行するタイマ割込処理（メイン）内で送信用バッファに格納するのに対して、通常コマンドは、基本処理において送信用バッファに格納する構成であるため、操作検出コマンドと通常コマンドとを同一の送信用バッファに格納する場合には、通常コマンドを送信用バッファに格納する際に割込を禁止する必要がある（通常コマンドを送信用バッファに格納している最中に割り込んで操作検出コマンドが格納されると、処理中の通常用コマンドが上書きされてしまううえに、復帰後にさらに操作検出コマンドが部分的に上書きされてしまうなどの不具合がある）、このような構成とした場合には、通常コマンドを格納する毎に割込が禁止され、リールの回転のブレやメダルの払出時のブレが発生するなど、他の制御に影響を及ぼす虞があるが、上記のように通常コマンド送信用バッファとは別個に操作検出コマンド送信用バッファが設けられることで、操作検出コマンドを基本処理に定期的に割り込んで実行するタイマ割込処理（メイン）内で送信用バッファに格納し、通常コマンドを基本処理において送信用バッファに格納する構成としても、通常コマンドを格納する際に割込を禁止する必要がなくなり、上記のような不具合を解消することができる。

40

【0277】

サブCPU 91 aとタッチパネルコントローラ99とは、シリアル通信にてデータの送受が可能に接続されている。

【0278】

サブCPU 91 aは、起動時にタッチパネルコントローラ99に対してハードウェアリ

50

セットを命令して、タッチパネルコントローラ 99 を初期化させるとともに、初期化の終了に伴いタッチパネルコントローラ 99 から送信されたステータスレポートを解析し、異常がなければシステムオンコマンドを送信し、タッチパネルコントローラ 99 のシステムを起動させる。これに伴い、タッチパネルコントローラ 99 は、タッチ操作を検出可能な状態に移行する。

【0279】

また、サブCPU 91 a は、起動時以外でも、タッチパネルコントローラ 99 に対して送信したコマンドに対する応答が一定時間経過しても返信されない場合に、起動時と同様にハードウェアリセットを命令してタッチパネルコントローラ 99 のシステムを再起動させるようになっている。

10

【0280】

タッチパネルコントローラ 99 は、受光装置 57 a、57 b からの信号に基づき、60 秒間連続して発光装置 56 a、56 b からのいずれかのビームが遮蔽されたときに、該当するビーム座標を不良ビームと判定し、それ以後、不良ビームとして判定したビーム座標でのタッチ操作の検出を無効化し、有効化されているビームのみでタッチ操作の検出を行うようになっている。その後、発光装置 56 a、56 b からの遮蔽状態が解除された場合には、無効化されたビーム座標でのタッチ操作の検出を再び有効化するようになっている。

【0281】

このようにタッチパネルコントローラ 99 では、60 秒間連続して発光装置 56 a、56 b からのいずれかのビームが遮蔽された場合に不良ビームと判定し、該当するビーム座標を無効化するようになっており、受光装置 57 a、57 b や発光装置 56 a、56 b が破損している場合、固形物が付着している場合、物が置かれている場合などによって不良ビームが生じて、不良ビームのみ無効化され、有効なビームによってタッチ操作を検出できるため、不良ビームが生じてタッチパネルを正常に機能させることが可能であり、正常なビームによってタッチ操作を検出することができるにも関わらず、タッチパネルが使用できなくなってしまうことを防止できる。

20

【0282】

尚、本実施例では、不良ビームと判定され、無効化されたビーム座標は、発光装置 56 a、56 b からの遮蔽状態が解除された場合に有効化され、自動的に復旧するようになっているが、例えば、タッチパネルコントローラ 99 のハードウェアリセットなどを契機に復旧させるようにしても良い。

30

【0283】

また、サブCPU 91 a は、1 秒毎に不良ビーム解析要求コマンドを送信する。タッチパネルコントローラ 99 は、不良ビーム解析要求コマンドを受信すると、発光装置 56 a、56 b からのビームのうち遮蔽されているビーム及びその遮蔽時間を示すレポートを返信する。そして、サブCPU 91 a は、タッチパネルコントローラ 99 から返信されたレポートが、10 秒以上遮蔽されている連続する 2 本以上のビームが存在する旨を示す場合に、液晶表示器 51 に、「ものをどけてください」と表示し、タッチパネル上の物の除去を促す報知を行う。

40

【0284】

このように発光装置 56 a、56 b からのビームのうち一定時間以上遮蔽されている連続する 2 本以上のビームが存在する場合、すなわち何らかの物体がタッチパネル上に位置する可能性がある場合に、物の除去を促す報知が行われるため、これら物が置かれていることなどによる不良ビームを早期に発見し解消することができる。

【0285】

また、不良ビームに伴うビーム座標が無効化されるまでの時間よりも早い段階で物の除去を促す報知が行われるので、ビーム座標が無効化される前に、不良ビームの原因を取り除くことが可能となる。

【0286】

50

尚、サブCPU 91aは、物の除去を促す報知を行った後、10秒以上遮蔽されている連続する2本以上のビームが存在しない旨を示すレポートをタッチパネルコントローラ99から返信されたとき、すなわち物が除去されて不良ビームが解消された場合、または一定時間（30秒）経過したとき、すなわち物が置かれっぱなしの場合や受光装置57a、57bや発光装置56a、56bが破損している場合には、報知を停止する。

【0287】

本実施例の演出制御基板90は、出荷前にコマンドシミュレータ（試験用の遊技制御基板）を接続することにより、演出制御基板90に搭載された各部の動作試験を行えるようになっている。

【0288】

動作試験では、コマンドシミュレータにて動作させる部品及びその動作態様を指定した検査コマンドを送信する。

【0289】

本実施例のスロットマシン1には、サブ制御部91が制御するLED、ランプ、冷陰極管などの電飾部品、スピーカ、液晶表示器51、タッチパネルが搭載されており、出力ポートとその出力ポートに対応する部品及びその動作態様を検査コマンドにて指定することで、指定された部品の動作を検査すること可能である。検査コマンドは2バイトから構成されており、1バイト目で出力ポートを指定し、2バイト目で動作させる部品及びその動作態様を指定する。

【0290】

電飾部品の動作を検査する検査コマンドでは、動作態様として点灯、消灯を指定するとともに、さらに電飾部品が複数色の点灯が可能な部品であれば、さらにその点灯色も指定することが可能である。

【0291】

スピーカの動作を検査する検査コマンドでは、動作態様として左のみ、右のみ左右両方からの出力、出力される音の種類、音声ROM（スピーカから出力される音声データが格納されるROM）のROMチェックを指定することが可能である。

【0292】

液晶表示器51の動作を検査する検査コマンドでは、動作態様としてカラーバーの表示、赤表示、緑表示、青表示、白表示、黒表示、静電試験用画面の表示、CGROM（液晶表示器51に表示される画像データ（CGデータ）が格納されるROM）のROMチェック、液晶表示器51の表示領域チェック、CGROMに格納された画像データA～Dの表示、VRAMのチェックを指定することが可能である。

【0293】

タッチパネルの動作を検査する検査コマンドでは、動作態様としてタッチパネルの不良ビームのチェック、タッチパネルの動作チェックを指定することが可能である。尚、タッチパネルの不良チェックを指定した場合には、同時に音声ROM及びCGROMのROMチェックも同時に指定される。

【0294】

その他の検査コマンドとしてボーナス中演出のバックアップを確認するための検査コマンドがあり、この検査コマンドでは、ボーナス中画面の表示、ボーナス中の電飾部品の動作、ボーナス中のBGM出力が指定される。

【0295】

1つの検査コマンドでは、1つの出力ポートとその出力ポートに対応する部品及び動作態様のみを指定することが可能であり、出力ポートの異なる部品を同時に動作させて検査する場合には、それぞれの出力ポートを指定した検査コマンドを連続して送信する。このため、全ての電飾部品を動作させる試験を行うだけでも、本実施例では、40の検査コマンドを連続して送信する必要がある、さらに電飾部品以外の部品の動作も同時に試験を行う場合には、その組み合わせに応じて最大128の検査コマンドを連続して送信する必要がある。

10

20

30

40

50

【0296】

尚、コマンドシミュレータでは、複数の電飾部品の動作を指定する検査コマンド、電飾部品の動作を指定する検査コマンドとスピーカの動作を指定する検査コマンド、液晶表示器51の動作を指定する検査コマンド、スピーカの動作を指定する検査コマンドと液晶表示器51の動作を指定する検査コマンドをそれぞれ同時に送信することはできるが、液晶表示器51の動作を指定する検査コマンドとそれとは異なる液晶表示器51の動作を指定する検査コマンド、液晶表示器51の動作を指定する検査コマンドとタッチパネルの動作を指定する検査コマンドなど、同時に実施することができない動作を指定する動作コマンドを同時に送信することはできないようになっている。

【0297】

10

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

【0298】

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

20

【0299】

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

【0300】

30

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

【0301】

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

40

【0302】

また、サブCPU91aは、タッチパネルの動作を検査する検査コマンドを受信した場

50

合に、タッチパネルの不良ビームのチェック、タッチパネルの動作チェックなど検査コマンドが指定する動作態様を特定し、タッチパネル及び液晶表示器 5 1 を指定された動作態様にて動作させる。特に、タッチパネルの不良ビームのチェックが指定された場合には、タッチパネルコントローラ 9 9 に対して不良ビーム解析要求コマンドを送信し、返信されたレポートに基づいて 6 0 秒以上遮蔽されているビームが存在するか否かを判定し、6 0 秒以上遮蔽されているビームが存在する場合には、遮蔽されているビームに対応させて液晶表示器 5 1 に赤いラインを表示させる。また、タッチパネルの不良ビームのチェックが指定された場合には、併せて音声 ROM 及び CG ROM の ROM チェックも行う。また、タッチパネルの動作チェックには 2 種類あり、動作チェック 1 が指定された場合には、タッチパネルを全面有効にし、液晶表示器 5 1 に「触れてください」というテロップを表示させるとともに、タッチ操作が検出されるまで新たなコマンドの受信を禁止する。動作チェック 2 が指定された場合には、タッチパネルを全面有効にし、液晶表示器 5 1 には 6 4 分割した画面を表示し、タッチ操作が検出されたコマの色を変化させる。この場合も、タッチ操作が検出されるまで新たなコマンドの受信を禁止する。

10

【0303】

また、サブ CPU 9 1 a は、ボーナス中演出のバックアップを検査する検査コマンドを受信した場合に、検査コマンドが指定する部品及び動作態様を特定し、液晶表示器 5 1、スピーカ、電飾部品を指定された動作態様にて動作させる。

【0304】

このように、サブ CPU 9 1 a は、検査コマンドの受信に基づき、検査コマンドが指定する部品及びその動作態様を特定し、特定した部品を特定した動作態様にて動作させるようになっており、これによりコマンドシミュレータから送信した検査コマンドに基づく動作状況を外部から確認できるようになっている。

20

【0305】

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

30

【0306】

これに対して本実施例では、サブ制御部 9 1 がメイン制御部 4 1 より受信したコマンドを格納する受信用バッファに、メイン制御部 4 1 がサブ制御部 9 1 に対して送信するコマンドが格納される通常コマンド送信用バッファが有するコマンドの格納領域よりも多くの数のコマンドを格納可能な格納領域が設けられている。これにより、コマンドシミュレータなどの動作試験用基板を演出制御基板 9 0 に接続して動作試験を行う場合において、連続して検査コマンドを送信する場合にも、一度に送信できる検査コマンドの数や送信間隔が、メイン制御部 4 1 に設けられた通常コマンド送信用バッファの格納領域、すなわち通常のゲームを想定してオーバーフローしない程度の数分割り当てられた格納領域の数（本実施例では 1 6 個のコマンド）に応じて制限されることがなく、受信用バッファの格納領域の限界（本実施例では 1 2 8 個のコマンド）まで大量の検査コマンドを連続して送信することが可能となるため、動作試験の効率を効果的に高めることができる。

40

【0307】

50

また、本実施例では、検査コマンド毎に、複数ある電飾部品、液晶表示器 5 1、タッチパネルなどの演出用部品を個別に指定して動作試験を行うことができるようになっており、これら複数ある電飾部品、液晶表示器 5 1、タッチパネルなどの演出用部品をそれぞれ指定する検査コマンドを送信することで、それぞれの演出用部品が正常に動作するか否かを正確に検査することができる。

【0308】

また、本実施例では、スロットマシン 1 で動作試験を行う場合に、1 つの検査コマンドで、1 つの出力ポートとその出力ポートに対応する演出用部品及びその動作態様のみを指定することが可能であるため、出力ポートの数を基準にしてそれよりも多い数のコマンドを格納可能な格納領域が受信用バッファの格納領域に設けられており、全ての演出用部品の動作試験を一括して行う場合に、それぞれの出力ポートに対応する検査コマンドを連続して送信した場合でも、受信用バッファがオーバーフローすることがないため、一層効率的に動作試験を行うことができる。

10

【0309】

尚、本実施例では、1 つの検査コマンドで、1 つの出力ポートとその出力ポートに対応する演出用部品及びその動作態様のみを指定することが可能となっているが、1 つの検査コマンドで、1 つの演出用部品及びその動作対応のみを指定可能としても良く、この場合には、演出用部品の数よりも多い数のコマンドを格納可能な格納領域を受信用バッファに設けることで、全ての演出用部品の動作試験を一括して行う場合に、それぞれの演出用部品に対応する検査コマンドを連続して送信した場合でも、受信用バッファがオーバーフローすることがないため、一層効率的に動作試験を行うことができる。

20

【0310】

また、本実施例のようにタッチパネルなど演出用の操作手段の操作に応じて演出制御手段が演出の制御を行う遊技機において、演出用の操作手段の操作の検出状況を検査する必要がある場合には、操作が検出される前に誤って次の検査コマンドを送信してしまうと、演出用の操作手段の操作の検出を待たずに、次の検査コマンドを受信して、次の動作試験に移行してしまい、演出用の操作手段の操作の検出状況の検査を正常に行えなくなってしまうという問題が生じる。

【0311】

これに対して本実施例のサブ CPU 9 1 a は、タッチパネルの動作チェックを指定する検査コマンドを受信して、タッチパネルの動作チェックを行う場合には、コマンド受信割り込み処理を、タッチ操作が検出されるまでの間禁止し、この間は、新たなコマンドを受信しないようになっており、この間に新たなコマンドが送信された場合でも、タッチ操作が検出され、動作チェックが完了するまでは、新たなコマンドは受信されず、当該コマンドに基づく処理が行われないようになっている。このため、タッチパネルの動作チェックの完了を待たずに誤って検査コマンドを送信した場合にも、タッチパネルの動作チェックの検査を正常に行うことができる。

30

【0312】

また、サブ CPU 9 1 a は、タッチパネルの動作チェックを指定する検査コマンドを受信した後、タッチ操作が検出されるまでの間は、コマンド受信割り込み処理が禁止されるのみならず、受信用バッファに格納されているコマンドの読み出しも行わないようになっており、既にコマンドを受信し、受信したコマンドが受信用バッファに格納されている場合であっても、タッチ操作が検出され、動作チェックが完了するまでは、受信用バッファに格納されているコマンドに基づく処理も行われないようになっている。このため、タッチパネルの動作チェックを指定する検査コマンドと連続して他の検査コマンドが送信された場合にも、タッチパネルの動作チェックの検査を正常に行うことができる。

40

【0313】

尚、本実施例では、演出操作手段としてタッチパネルを適用しているが、タッチパネル以外の演出操作手段、例えば、ボタンやダイヤルなどを適用しても良く、タッチパネル以外の演出操作手段以外の動作チェックを行う場合にも、上記と同様に演出操作手段の操作

50

が検出されるまでコマンドの受信を禁止することで、動作チェックの完了を待たずに誤って検査コマンドを送信した場合にも、動作チェックの検査を正常に行うことができるし、演出操作手段の操作が検出されるまで受信用バッファに格納されているコマンドの読み出しを行わないことで、動作チェックを指定する検査コマンドと連続して他の検査コマンドが送信された場合にも、動作チェックの検査を正常に行うことができる。

【0314】

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

【0315】

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

【0316】

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

【0317】

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

【0318】

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

【0319】

黒スイカは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「黒スイカー黒スイカー黒スイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、15枚のメダルが払い出される。白スイカは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「白スイカー黒スイカー黒スイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、15枚のメダルが払い出される。1枚は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「網7ーBARーBAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、1枚のメダルが払い出される。ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「ベルーベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、15枚のメダルが払い出される。

【0320】

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

10

【0321】

リプレイ(4)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「チェリーベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ(5)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「白7ーベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ(6)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「黒スイカーベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ(7)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「白スイカーベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ(8)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「黒7ーリプレーリプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ(9)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「網7ーリプレーリプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ(10)は、RB以外の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「BARーリプレーリプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ(1)～(10)が入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設定不要となった賭数に対応した3枚のメダルが払い出されるのと実質的には同じこととなる。

20

30

【0322】

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

【0323】

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

40

【0324】

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

【0325】

50

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、全てのルール 2 L、2 C、2 R の表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ 7 の検出時）決定するものである。内部抽選では、まず、後述するように内部抽選用の乱数（0～16383 の整数）が取得される。そして、遊技状態及び特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役及び役の組み合わせについて、取得した内部抽選用の乱数と、遊技状態、賭数及び設定値に応じて定められた各役及び役の組み合わせの判定値数に応じて行われる。本実施例においては、各役及び役の組み合わせの判定値数から、特別役、小役、再遊技役がそれぞれ単独で当選する判定値の範囲、小役及び特別役または再遊技役及び特別役が重複して当選する判定値の範囲、複数種類の小役が重複して当選する判定値の範囲、複数種類の再遊技役が重複して当選する判定値の範囲、
10
が特定されるようになっており、内部抽選における当選は排他的なものではなく、1 ゲームにおいて複数種類の役が同時に当選することがあり得る。ただし、種類の異なる特別役については、重複して当選する判定値の範囲が特定されることがなく、種類の異なる特別役については、排他的に抽選を行うものである。

【0326】

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

【0327】

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

【0328】

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

【0329】

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

【0330】

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

【0331】

遊技状態がRT(2)では、RB、BB(1)、BB(2)、RB+リプレイ(2)、RB+リプレイ(3)、RB+チェリー、RB+チェリー+1枚、BB(1)+リプレイ(2)、BB(1)+リプレイ(3)、BB(1)+リプレイGR(5)、BB(1)+リプレイGR(4)、BB(1)+チェリー、BB(1)+チェリー+1枚、BB(2)+リプレイ(2)、BB(2)+リプレイ(3)、BB(2)+リプレイGR(5)、BB(2)+リプレイGR(4)、BB(2)+チェリー、BB(2)+チェリー+1枚、リプレイ(1)、リプレイ(2)、リプレイ(3)、黒スイカ+白スイカ、チェリー、チェリー+1枚、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

10

【0332】

遊技状態がRBでは、黒スイカ+白スイカ、チェリー、チェリー+1枚、ベルが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【0333】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役または役の組み合わせ及び現在の遊技状態に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役または役の組み合わせに当選したものと判定される。

20

【0334】

そして、いずれかの役または役の組み合わせの当選が判定された場合には、当選が判定された役または役の組み合わせに対応する当選フラグをRAM41cに割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、特別役+一般役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組み合わせにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

30

【0335】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

【0336】

メインCPU41aは、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM41bに格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御を行う。

40

【0337】

テーブルインデックスには、内部抽選による当選フラグの設定状態(以下、内部当選状態と呼ぶ)別に、テーブルインデックスを参照する際の基準アドレスから、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスを示すインデックスデータが格納されているアドレスまでの差分が登録されている。これにより内部当選状態に応じた差分を取得し、基

50

準アドレスに対してその差分を加算することで該当するインデックスデータを取得することが可能となる。尚、役の当選状況が異なる場合でも、同一の制御が適用される場合（例えば、BB（１）＋リプレイ（２）当選時と、BB（２）＋リプレイ（２）当選時と、で同一の制御を適用する場合など）においては、インデックスデータとして同一のアドレスが格納されており、このような場合には、同一のテーブル作成用データを参照して、停止制御テーブルが作成されることとなる。

【０３３８】

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

【０３３９】

リールの停止状況に応じて参照される停止制御テーブルは、全てのリールが回転しているか、左リールのみ停止しているか、中リールのみ停止しているか、右リールのみ停止しているか、左、中リールが停止しているか、左、右リールが停止しているか、中、右リールが停止しているか、によって異なる場合があり、更に、いずれかのリールが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合があるので、それぞれの状況について、参照すべき停止制御テーブルのアドレスが回転中のリール別に登録されており、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて、それぞれの状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスが特定可能とされ、この特定されたアドレスから、それぞれの状況に応じて必要な停止制御テーブルを特定できるようになっている。尚、リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の停止制御テーブルが適用される場合においては、停止制御テーブルのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の停止制御テーブルが参照されることとなる。

【０３４０】

停止制御テーブルは、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能なデータである。本実施例では、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒに、１６８ステップ（０～１６７）の周期で１周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒを１６８ステップ駆動させることでリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが１周することとなる。そして、リール１周に対して１６ステップ（１図柄が移動するステップ数）毎に分割した２１の領域（コマ）が定められており、これらの領域には、リール基準位置から１～２１の領域番号が割り当てられている。一方、１リールに配列された図柄数も２１であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から１～２１の図柄番号が割り当てられているので、１番図柄から２１番図柄に対して、それぞれ１～２１の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の滑りコマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の滑りコマ数を取得できるようになっている。

【０３４１】

前述のようにテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、透視窓３の下段図柄の領域）に位置するタイミング（リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング）でストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作が検出された場合の滑りコマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

【０３４２】

次に、停止制御テーブルの作成手順について説明すると、まず、リール回転開始時には、そのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスを取得する。具体的には、まずテーブルインデックスを参照し、内部当選状態に対応するインデックスデータを取得し、そして取得したインデックスデータに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから全てのリールが回転中の状態に対応する各リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている

各リールの停止制御テーブルを展開して全てのリールについて停止制御テーブルを作成する。

【0343】

また、いずれか1つのリールが停止したとき、またはいずれか2つのリールが停止したときには、リール回転開始時に取得したインデックスデータ、すなわちそのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから停止済みのリール及び当該リールの停止位置の領域番号に対応する未停止リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して未停止のリールについて停止制御テーブルを作成する。

10

【0344】

次に、メインCPU41aがストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明すると、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する滑りコマ数を取得する。そして、取得した滑りコマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した滑りコマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したス

20

【0345】

本実施例のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして1つのアドレスのみが格納されており、更に、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルの格納領域のアドレスとして1つのアドレスのみが格納されている。すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の遊技状態における一の内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

30

【0346】

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

40

【0347】

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

50

入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、最大4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。

【0348】

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

10

20

【0349】

尚、本実施例では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合や新たに特別役と小役が同時に当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した特別役よりも当選した小役が優先され、小役が引き込めない場合のみ、特別役を入賞ライン上に揃える制御を行っているが、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン上に揃える制御を行っても良い。

【0350】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合や特別役と再遊技役が同時に当選した場合など、特別役と再遊技役が同時に当選している場合（BB（1）＋リプレイ（2）など）には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御が行われる。尚、この場合、再遊技役を構成する図柄または同時当選する再遊技役を構成する図柄は、リール2L、2C、2Rのいずれについても5図柄以内、すなわち4コマ以内の間隔で配置されており、4コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができるので、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらずに、必ず再遊技役が揃って入賞することとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、必ず再遊技役が入賞することとなる。尚、特別役と再遊技役を同時に引き込める場合には、再遊技役のみを引き込み、再遊技役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

30

40

【0351】

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

【0352】

リプレイGR（1）（リプレイ（1）＋リプレイ（4）＋リプレイ（5）＋リプレイ（6）＋リプレイ（7））が当選し、左リールを第1停止とした場合には、当選した再遊技役のうちリプレイ（4）～（7）の組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制

50

御を行う。図3に示すように、リプレイ(4)を構成する「チェリー」、リプレイ(5)を構成する「白7」、リプレイ(6)を構成する「黒スイカ」、リプレイ(7)を構成する「白スイカ」は、左リールにおいて4コマ以内の間隔で配置されているとともに、リプレイ(4)～(7)を構成する「ベル」は、中、右リールにおいて4コマ以内の間隔で配置されているため、リプレイGR(1)が当選し、左リールを第1停止とした場合には、ストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたタイミングに関わらず、リプレイ(4)～(7)のいずれかが必ず入賞するようになっている。

【0353】

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

10

【0354】

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

20

【0355】

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

30

【0356】

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

40

【0357】

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

50

【0358】

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

10

【0359】

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

20

【0360】

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

30

【0361】

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

40

【0362】

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

50

【0363】

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

【0364】

本実施例においてメインCPU41aは、リール2L、2C、2Rの回転が開始した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。尚、リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。

10

【0365】

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

20

【0366】

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

30

【0367】

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

40

【0368】

50

すなわち、チェリー、RB+チェリー、BB(1)+チェリー、BB(2)+チェリーが当選しており、「チェリー」図柄を右リールの入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「チェリー」図柄を上段、下段に停止させる制御を行い、チェリー+1枚、RB+チェリー+1枚、BB(1)+チェリー+1枚、BB(2)+チェリー+1枚が当選しており、「チェリー」図柄を右リールの入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合に、「チェリー」図柄を上段、下段よりも中段に優先して停止させる制御を行うようになっている。

【0369】

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

10

【0370】

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

20

【0371】

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

30

【0372】

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

40

【0373】

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

50

【0374】

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

【0375】

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

10

【0376】

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

20

【0377】

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

30

【0378】

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

40

【0379】

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

【0380】

50

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

【０３８１】

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

10

【０３８２】

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

20

30

【０３８３】

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

40

50

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

10

【０３８４】

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

20

【０３８５】

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

30

40

【０３８６】

また、本実施例では、内部抽選においてＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値に占めるＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーの当選確率の合算値の比率と、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値の比率と、が異なる確率にてＲＢ＋チ

50

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

【0387】

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

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

10

【０３８８】

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

20

30

【０３８９】

また、設定値が１～３または設定値が４～６のいずれか一方の場合におけるチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるチェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値の比率よりも設定値が１～３または設定値が４～６のいずれか他方の場合におけるチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値に占めるチェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の当選確率の合算値の比率が高くなる確率にてチェリー、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚の抽選を行い、チェリー、ＲＢ＋チェリー＋１枚、ＢＢ（１）＋チェリー、ＢＢ（２）＋チェリーが当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、チェリー＋１枚、ＲＢ＋チェリー、ＢＢ（１）＋チェリー＋１枚、ＢＢ（２）＋チェリー＋１枚が当選しており、右リールにおいて「チェリー」図柄を停止させることが可能な停止操作位置で停止操作がなされた場合と、で優先して停止させる位置が異なるように制御するこ

40

50

とで、右リールにおいて「チェリー」図柄が停止した位置の違いによって設定値が遊技者に有利な設定値であるか否かを推測することができるようにしても良い。

【0390】

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

10

20

【0391】

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

30

40

【0392】

また、本実施例では、設定値が設定1～3の場合と設定4～6の場合とで右リールにお

50

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

【0393】

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

【0394】

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

【0395】

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

【0396】

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

10

20

【0397】

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

【0398】

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

30

【0399】

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

40

【0400】

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

50

【0401】

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

【0402】

10

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

【0403】

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

【0404】

本実施例では、初期遊技状態（いずれかの特別役が当選している状態を除く）においてリプレイ(1)が入賞したときに、特別役及び小役の抽選確率は初期遊技状態と同一であるが、再遊技役の当選確率が初期遊技状態よりも高確率となり、かつ1ゲームあたりのメダルの払出率（対象となる役の当選確率×払出枚数の合計値／1ゲームに必要な賭数）が1未満となるリプレイタイム(2)(RT(2))に制御する。そして、RT(2)は、

20

いずれの特別役も当選せずに規定ゲーム数（本実施例では999ゲーム）に到達するか、リプレイ(2)(3)が入賞するか、規定ゲーム数に到達する前にいずれかの特別役に当選することで終了するようになっている。

【0405】

また、初期遊技状態（いずれかの特別役が当選している状態を除く）においてリプレイ(8)～(10)が入賞したときに、特別役及び小役の抽選確率は初期遊技状態と同一であるが、再遊技役の当選確率が初期遊技状態よりも高確率となり、かつ1ゲームあたりのメダルの払出率が1を超えるリプレイタイム(1)(RT(1))に制御する。そして、RT(1)は、

30

いずれの特別役も入賞せずに規定ゲーム数（本実施例では50ゲーム）に到達するか、規定ゲーム数に到達する前にいずれかの特別役に入賞することで終了するようになっている。

【0406】

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

【0407】

ここで本実施例の遊技状態の移行状況について説明すると、図20に示すように、初期遊技状態（いずれかの特別役が当選している状態を除く）において、リプレイ(8)～(10)のいずれか、すなわちRT(1)への移行表示結果が導出されると、メダルの増加が期待できるRT(1)に移行する。RT(1)は、

40

いずれの特別役も入賞しなければ、規定ゲーム数(50ゲーム)に到達するまで継続する。そして規定ゲーム数を消化した後、いずれの特別役も当選していなければ、再び初期遊技状態に戻る。一方、規定ゲーム数を消化した後、いずれかの特別役が当選していれば、当選した特別役によるBBまたはRBを経て初期遊技状態に戻る。

【0408】

また、初期遊技状態においてリプレイ(1)、すなわちRT(2)への移行表示結果が導出されると、メダルの増加が期待できないRT(2)に移行する。RT(2)は、規定ゲーム数(999ゲーム)消化するか、特別役が当選するか、リプレイ(2)、リプレイ(3)が入賞するまで継続する。そして、規定ゲーム数を消化するか、リプレイ(2)、

50

リプレイ（３）が入賞した場合、すなわちＲＴ（２）の終了表示結果が導出された場合には、再び初期遊技状態に戻る。また、特別役が当選した場合（リプレイ（２）、リプレイ（３）との同時当選を含む）には、当選した特別役によるＢＢまたはＲＢを経て初期遊技状態に戻る。

【０４０９】

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

【０４１０】

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

【０４１１】

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

【０４１２】

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

【０４１３】

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

【０４１４】

また、本実施例では、ＲＴ（１）への移行表示結果とＲＴ（２）への移行表示結果が個別に当選するが、ＲＴ（１）への移行表示結果とＲＴ（２）への移行表示結果が同時に当選し、ＲＴ（１）への移行表示結果を導出させるための操作手順で停止操作がなされた場合に、ＲＴ（１）への移行表示結果が導出され、ＲＴ（１）への移行表示結果を導出させるための操作手順とは異なる操作手順で停止操作がなされた場合にＲＴ（２）への移行表示結果が導出される構成でも良く、このようにすることでＲＴ（２）への移行を回避する

のと同時にR T (1) へ移行させることができる。さらに、R T (1) への移行表示結果とR T (2) への移行表示結果といずれにも移行しない表示結果とが同時に当選し、R T (1) への移行表示結果を導出させるための操作手順で停止操作がなされた場合に、R T (1) への移行表示結果が導出され、R T (2) への移行表示結果を導出させるための操作手順で停止操作がなされた場合に、R T (2) への移行表示結果が導出され、これら以外の操作手順で停止操作がなされた場合にいずれのR T にも移行しない移行表示結果が導出され、この場合には、初期遊技状態が維持される構成としても良い。

【0415】

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

【0416】

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

【0417】

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

【0418】

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

【0419】

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

10

20

30

40

50

【0420】

また、RT(1)においてリプレイ(2)、リプレイ(3)が当選する場合には、必ず特別役と同時に当選するようになっており、RT(2)であれば当該RT(2)が終了することとなるリプレイ(2)、リプレイ(3)がRT(1)において入賞した場合には、必ず特別役も当選しており、リプレイ(2)、リプレイ(3)が入賞することにより特別役の当選が示唆されるので、RT(2)のみならず、RT(1)においてもリプレイ(2)、リプレイ(3)が有意な入賞となる。

【0421】

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

【0422】

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

【0423】

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

【0424】

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

【0425】

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

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

【０４２６】

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

10

【０４２７】

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

20

【０４２８】

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

30

40

【０４２９】

また、RT（１）が終了して移行した初期遊技状態と、RT（２）が終了して移行した初期遊技状態と、でRT（１）への移行契機となるリプレイ（８）～（１０）（リプレイGR（４））の当選確率、RT（２）への移行契機となるリプレイ（１）（リプレイGR（１）～（３））の当選確率の一方または双方が異なるようにしても良く、このようにすることで、遊技者にとって有利なRT（１）の終了後に移行したか、遊技者にとって不利なRT（２）が終了して移行したか、によって、その後の初期遊技状態において、遊技者

50

にとって有利なR T (1)へ移行する割合、遊技者にとって不利なR T (2)へ移行する割合の一方または双方を変化させることが可能となり、同じ初期遊技状態であってもゲームの流れに変化を持たせることができる。例えば、R T (2)が終了して初期遊技状態に移行した場合には、R T (1)が終了して初期遊技状態に移行した場合よりも、R T (1)へ移行する可能性を高くすることで、R T (1)の終了時よりもR T (2)の終了時の方がR T (1)への移行が期待できるので、R T (2)が終了するまでゲームを継続しようという意欲を持続させることができる。

【0430】

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

【0431】

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

【0432】

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

【0433】

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

【0434】

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

【0435】

そして、サブCPU91aは、ループ期間においてB B入賞した場合には、当該ループ

期間におけるメダルの純増枚数が1000枚を超えているか否かを判定し、超えていると判定したことを条件に、通常のBB中演出とは異なる特殊BB中演出を実行するようになっている。

【0436】

また、サブCPU91aは、ループ期間においてRB入賞した場合にも、当該ループ期間におけるメダルの純増枚数が1000枚を超えているか否かを判定し、超えていると判定したことを条件に、通常のRB中演出とは異なる特殊RB中演出を実行するようになり、ループ期間においてRT(1)に移行した場合にも、当該ループ期間におけるメダルの純増枚数が1000枚を超えているか否かを判定し、超えていると判定したことを条件に、通常のRT中演出とは異なる特殊RT中演出を実行するようになっている。

10

【0437】

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

【0438】

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

20

【0439】

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

30

【0440】

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

【0441】

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

40

【0442】

さらに、抽選モード移行抽選における高確率モードの当選確率は、遊技状態が初期遊技状態である場合においてRT(2)である場合よりも高い確率に設定されている。このため、RT(2)が終了して初期遊技状態に移行すると、抽選モード移行抽選にて高確率モードが選択される確率が高くなり、特定示唆演出が出現頻度が一層高まるので、特定示唆

50

演出が頻出することにより、R T (2) が終了し、R T (1) に移行する可能性のある初期遊技状態に移行していることに対しても期待感を高めることができる。

【 0 4 4 3 】

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

【 0 4 4 4 】

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

【 0 4 4 5 】

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

【 0 4 4 6 】

また、サブ C P U 9 1 a は、液晶表示器 5 1 の背景画像として複数の異なる背景からいずれかの背景を選択して表示させるようになっている。

【 0 4 4 7 】

背景画像は、昼、夕方、夜の 3 種類からなり、サブ C P U 9 1 a が行う背景選択抽選によっていずれかの背景が選択され、液晶表示器 5 1 の背景画像が変更されるようになっている。

【 0 4 4 8 】

背景選択抽選における夕方の当選確率は、R T (2) において、この R T (2) の残りゲーム数が 1 0 0 ゲーム未満である場合に、残りゲーム数が 1 0 ゲーム以上の場合に比較して高い確率に設定されている。このため、R T (2) の終了が近づくと背景選択抽選にて夕方背景が選択される確率が高くなるので、背景画像が夕方背景に移行することにより、R T (2) が終了し、R T (1) に移行する可能性のある初期遊技状態に移行することに対する期待感を高めることができる。

【 0 4 4 9 】

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

【 0 4 5 0 】

また、背景選択抽選では、遊技状態が R T (2) である場合に、この R T (2) の残りゲーム数が 1 0 0 ゲーム未満であるか、R T (2) が終了し、初期遊技状態に移行していることを条件に夜背景が当選するようになっており、背景画像が夜背景に移行すること

10

20

30

40

50

より、近いうちに初期遊技状態に移行するか、或いは既に初期遊技状態に移行していることが報知されるようになっている。

【0451】

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

【0452】

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

【0453】

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

【0454】

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

【0455】

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

【0456】

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

【0457】

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

【0458】

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

【0459】

また、サブCPU91aは、起動時において、抽選モード及び背景画像がバックアップされているか否かに関わらず、抽選モードとして低確率モードを設定するとともに、起動

10

20

30

40

50

後、最初のゲームにおける抽選モード移行抽選にて高確率モードが当選する確率及び背景選択抽選にて夕方が当選する確率が2ゲーム目以降よりも高く設定されている。このため、スロットマシン1が設置された遊技店の開店後、最初のゲームにおいて特定示唆演出の出現頻度及び背景画像が変更される可能性が高まるので、開店直後の特定示唆演出の出現頻度や背景画像をばらつかせることができる。

【0460】

また、起動後、最初のゲームにおける抽選モード移行抽選にて高確率モードが当選する確率及び背景選択抽選にて夕方が当選する確率が、出玉率の設定値に応じて異なるように定められており、開店直後の特定示唆演出の出現頻度や背景画像から設定値を推測することが可能となるため、開店直後のスロットマシンの稼働を向上させることができる。

10

【0461】

尚、抽選モード移行抽選にて高確率モードが当選する確率及び背景選択抽選にて夕方が当選する確率は、設定値1～6のそれぞれが異なるものである必要はなく、例えば、抽選モード移行抽選にて高確率モードが当選する確率及び背景選択抽選にて夕方が当選する確率設定値1～3と設定値4～6とで異なるように定められている場合であっても上記と同様の効果を得られる。

【0462】

本実施例では、前述のようにRT(2)において終了表示結果が導出されることでRT(2)が終了するようになっているが、規定ゲーム数の定められていないRT(2)中に、終了表示結果が導出されることで、規定ゲーム数の定められた終了用RTに移行させることによりRT(2)を終了させるようにしても良い。

20

【0463】

また、規定ゲーム数の定められていないRT(2)中に、終了表示結果が導出されることで、規定ゲーム数の定められた終了用RTに移行させることによりRT(2)を終了させる構成とした場合には、終了用RTにおける再遊技役の当選確率をRT(2)よりも高く設定するとともに、終了表示結果と特別役が同時可能とし、終了表示結果と同時当選する特別役の当選時においては再遊技役の当選確率がRT(2)よりも高く設定された当選後RTに移行させるようにすることが好ましく、前述のように再遊技役と特別役が同時に当選した場合には再遊技役の入賞が優先され、特別役の入賞が困難となるので、RT(2)において終了表示結果が導出された後、終了用RTが終了するまでは、特別役に当選しているか否かを判別することが困難となるため、RT(2)において終了表示結果が導出されたことに伴う特別役の当選に対する期待感を持続させることができる。

30

【0464】

また、サブCPU91aは、終了用RTへの移行契機であり、かつ特別役が当選している可能性を示すリプレイ(2)(3)が入賞したときに、終了用RTの継続ゲーム数にわたり連続して演出を行い、最終的にいずれかの特別役に当選しているか否かを示す演出結果を導く連続演出を実行することが好ましい。このようにすることで、連続演出が特別役が当選しているか否かの判別が困難なRTと重複して実行されることとなるので、連続演出の結果、すなわち特別役が当選しているか否かの演出結果に対して注目させることができる。

40

【0465】

また、連続演出の結果、特別役が当選していない場合であっても、その後は遊技者にとって有利なRT(1)へ移行する可能性のある初期遊技状態へ移行するので、RT(2)においてリプレイ(2)(3)が入賞して連続演出が実行された場合には、その結果に関わらず、遊技者の期待感を高めることができる。

【0466】

ここで、連続演出について説明すると、連続演出を構成する各ゲームの演出パターンとして複数種類の組み合わせが予め定められている。そしてサブCPU91aは、連続演出を開始する際に、これら演出パターンの組み合わせを特別役に当選しているか否かに応じた割合で選択する。例えば、第1の組み合わせと第2の組み合わせのうち第1の組み合わ

50

せが選択される比率が、特別役に当選している場合に特別役が当選していない場合よりも高いと、第1の組み合わせで連続演出が実行された際に、第2の組み合わせで連続演出が実行された場合に比較して特別役の当選に対する期待感を高めることができる。

【0467】

一方、連続演出が開始した後、その終了前であっても特別役に当選している可能性が示唆されるチェリー、リプレイ(2)(3)が入賞することがあり、この場合には、さらに特別役に当選している可能性が高まることとなるが、上記のように予め演出パターンの組み合わせが決まっていると、チェリー、リプレイ(2)(3)が入賞しても、連続演出の流れに変化がなく、連続演出による特別役の期待度も変化することがない。

【0468】

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

【0469】

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

【0470】

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

【0471】

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

【0472】

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

【０４７３】

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

10

【０４７４】

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

【０４７５】

20

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

【０４７６】

30

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

【０４７７】

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

40

【０４７８】

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

【０４７９】

50

このようにすることで、初期遊技状態においてR T (1) への移行表示結果が単独で当選している場合には、遊技者が選択した操作手順と当選役または当選役の組合せの種類に対応する導出条件となる操作手順とが一致しなければ入賞することはないが、初期遊技状態においてR T (1) への移行表示結果と同時に特別役が当選している場合には、当選役または当選役の組合せに対応して導出条件となる操作手順のうちのいずれの操作手順であってもR T (1) への移行表示結果が導出されるので、初期遊技状態においてR T (1) への移行表示結果が導出された場合には、相対的に特別役も同時に当選している可能性が高まり、初期遊技状態においてR T (1) への移行表示結果が導出された際に、特別役が当選したことに対する期待感を効果的に高めることができる。

【0480】

10

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

【0481】

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

20

【0482】

これに対してサブC P U 9 1 a は、リプレイG R (1) ~ (3) のいずれかが当選した場合に、リプレイ (4) ~ (7) が入賞することとなる第1停止リール（リプレイG R (1) の当選時であれば左リール、リプレイG R (2) の当選時であれば中リール、リプレイG R (3) の当選時であれば右リール）を報知する停止順報知を実行することが可能であり、停止順報知が実行されることにより、遊技者はリプレイ (4) ~ (7) が入賞することとなる第1停止リールを特定することが可能となり、報知されたリールを第1停止とすることでリプレイ (1) ではなくリプレイ (4) ~ (7) を入賞させることが可能となり、初期遊技状態が終了してR T (2) へ移行してしまうことを回避することができるようになっている。

30

【0483】

また、本実施例では、初期遊技状態においてリプレイG R (4) が当選した際に、左リールを第1停止とすれば、R T (1) へ移行させるためのリプレイ (8) ~ (10) を確実に入賞させることが可能であるが、左リール以外のリールを第1停止とした場合には、リプレイ (8) ~ (10) を取りこぼす可能性があるうえに、リプレイ (1) が入賞してしまい、初期遊技状態が終了してしまう可能性があるが、サブC P U 9 1 a は、初期遊技状態においてリプレイG R (4) が当選した場合に、左リールを報知する停止順報知を実行することが可能であり、停止順報知が実行されることにより、遊技者はリプレイ (8) ~ (10) が入賞することとなる第1停止リールを特定することが可能となり、報知されたリールを第1停止とすることでリプレイ (1) ではなくリプレイ (8) ~ (10) を入賞させることが可能となり、遊技者にとって有利なR T (1) へ移行させることができるうえに、初期遊技状態が終了してR T (2) へ移行してしまうことを回避することができるようになっている。

40

【0484】

尚、停止順報知は、第1停止リールを遊技者が認識可能なものであれば良く、第1停止

50

リールまたは停止順を示唆する画像などを液晶表示器 5 1 に表示することで報知するものや、対応する L E D の点灯、対応する音声の出力などによって報知するものであっても良い。

【0485】

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

10

【0486】

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

20

【0487】

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

30

【0488】

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

【0489】

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

40

【0490】

本実施例においてサブ C P U 9 1 a は、初期遊技状態において、リプレイ G R (1) ~ (3) が当選したとき及びリプレイ G R (4) が当選したときに前述した停止順報知が実行されるスーパーチャンスゾーン（以下、S C Z と称す）、リプレイ G R (1) ~ (3) が当選したときに停止順報知が実行されず、リプレイ G R (4) が当選したときのみ停止順報知が実行されるチャンスゾーン（以下、C Z と称す）のいずれかに制御するようになっている。

50

【0491】

SCZでは、リプレイGR(1)～(3)が当選したときに、停止順報知が実行され、RT(2)へ移行することとなるリプレイ(1)の入賞を回避する操作手順を特定できるため、RT(2)への移行を回避しつつ、リプレイGR(4)の当選を待って、リプレイ(8)～(9)を入賞させてRT(1)へ移行させることが可能となるので、SCZに制御された場合には、停止順報知に従ってゲームを行うことで確実にRT(1)へ移行させることが可能となる。

【0492】

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

10

【0493】

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

20

【0494】

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

【0495】

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

30

【0496】

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

40

【0497】

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

【0498】

SCZ抽選は、図21に示す契機1～6、8で行う。すなわちBB(1)またはBB(2)の当選時(契機1)、BB中(契機2)、RB中(契機3)、CZ10ゲーム継続(

50

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

【０４９９】

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

10

【０５００】

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

【０５０１】

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

20

【０５０２】

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

【０５０３】

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

30

【０５０４】

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

40

【０５０５】

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

【０５０６】

尚、本実施例では、ＳＣＺ抽選でＳＣＺの継続率を決定するとともに、この継続率に基づいて、その後ＲＴ（１）への移行時に行われるＳＣＺ継続抽選を行うことにより、初当

50

たり時のＳＣＺ抽選で決定された継続率にて継続する構成であるが、ＳＣＺ抽選でＳＣＺの継続回数を決定するとともに、ＳＣＺに１回制御する毎に継続回数を減算し、継続回数が０となるまで初期遊技状態に移行する毎にＳＣＺに制御する構成としても良い。

【０５０７】

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

【０５０８】

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

【０５０９】

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

【０５１０】

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

【０５１１】

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

【０５１２】

また、本実施例では、ＢＢ（ＲＢ）中の内部抽選の当選確率として、ベルが最も当選確率が高く、チェリー、スイカ（黒スイカ＋白スイカ）、チェリー＋１枚の順で当選確率が低く定められているとともに、ＢＢモード（Ａ）～（Ｃ）のいずれが選択された場合でも、ＢＢ中において最も当選確率の高いベルの当選時におけるＳＣＺの当選確率は低く、ベルに比較して当選確率の低いスイカ、チェリー＋１枚の当選時におけるＳＣＺの当選確率

が高い当選確率が適用されるので、出現率の低いスイカの入賞時やチェリーの中段停止時にＳＣＺの当選に対する期待感を高めることができる。また、ＢＢモード（Ｃ）では、ＢＢモード（Ａ）（Ｂ）に比較してスイカ、チェリー＋１枚の当選時におけるＳＣＺの当選確率が低い、ＢＢモード（Ａ）（Ｂ）に比較してベルの当選時におけるＳＣＺの当選確率が高く、出現率の高いベルの入賞時においてもＳＣＺの当選が期待できるので、ＢＢ中にＳＣＺの当選が期待できる。ＢＢモード（Ｂ）では、チェリー＋１枚が当選した場合に１００％の確率でＳＣＺに当選するので、チェリーが左リールまたは右リールの中段に停止することで、ＳＣＺの当選が確定することとなる。

【０５１３】

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

10

【０５１４】

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

【０５１５】

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

20

【０５１６】

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

【０５１７】

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

30

【０５１８】

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

40

50

【0519】

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

10

【0520】

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

【0521】

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

20

【0522】

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

30

【0523】

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

40

【0524】

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

【0525】

これらSCZ当選報知のパターンは、図24に示すように、継続率に応じた確率で選択される。銅メダルが表示される(1)のパターンは、継続率100%を除いてどの継続率

50

でも選択される可能性があるが、銀メダルが表示される（２）のパターンは、継続率が６０％以上でのみ選択され、金メダルが表示される（３）のパターンは、継続率が７５％以上でのみ選択されるので、メダルが表示されることでＳＣＺの当選が報知されるだけでなく、表示されるメダルの色によってＳＣＺの継続率も示唆されるようになっている。

【０５２６】

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

10

【０５２７】

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

【０５２８】

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

20

【０５２９】

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

【０５３０】

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

30

【０５３１】

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

【０５３２】

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

40

【０５３３】

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

50

【0534】

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

10

【0535】

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

20

【0536】

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

【0537】

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

30

【0538】

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

【0539】

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

40

【0540】

また、S C Zに当選していない場合、S C Zに当選していても継続率が90%を下回る場合にも選択される(1)～(34)のパターンでは、演出開始時に表示される図柄とし

50

て必ず「金メダル」以外の図柄が含まれているのに対して、S C Zに当選しており、かつ継続率が90%以上であることを条件に選択される(35)のパターンでは、演出開始時に表示される図柄が全て「金メダル」であるため、演出開始時に表示された図柄が全て「金メダル」である場合には、S C Zに当選し、かつ継続率が90%以上であることが確定することとなる。特に、継続率100%では、(35)のパターンのみを選択し、演出開始時に表示された図柄が全て「金メダル」である場合にのみ、継続率100%、すなわち次回ボーナスまでS C ZとR T (1)のループが確定する継続率が期待できることとなる。

【0541】

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

【0542】

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

【0543】

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

【0544】

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

【0545】

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

10

20

30

40

50

うにしても良い。

【0546】

例えば、BBモードAが選択されている場合には、BB中に最も当選確率の高いベルが当選したときにSCZ抽選を実行し、BB演出モードBが選択されている場合には、BB中にベルが当選しなかったとき、すなわちベル以外の役が当選したとき、またはハズレのときに100%の当選確率でSCZ抽選を実行し、BB演出モードCが選択されている場合には、BB中にベルが当選したときに、第1停止リールを左、中、右のうちからランダムに決定し、遊技者が最初に停止させたリールと事前に決定した第1停止リールが一致したときにSCZ抽選を実行する構成としても良い。

【0547】

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

【0548】

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

【0549】

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

【0550】

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

【0551】

また、上記では、サブCPU91aが、BB開始後のゲーム数に応じてSCZ抽選を行うようになっているが、BB中に当選した役が全て入賞したものとみなした場合のBB中の総払出枚数を計数し、BB中に当選した役が全て入賞したものとみなした場合のBB中の総払出枚数が規定値（例えば、375枚）に到達するまでSCZ抽選を行い、BB中に当選した役が全て入賞したものとみなした場合のBB中の総払出枚数が規定値を超えた場合にSCZ抽選を行わない構成、すなわちBB中のSCZ抽選を、BB中に当選した役が全て入賞したものとみなした場合のBB中の総払出枚数が規定値を超えていないことを条件に行う構成としても良く、このような構成とした場合でも取りこぼしのある役を敢えて取りこぼすことにより無用にBBの終了を遅らせてスロットマシンの稼働が低下してしまうことを防止できるうえに、BB中に15枚未満の小役が当選した場合や小役を意図せずに取りこぼした場合など、遊技者が意図せずに最低ゲーム数でBBが終了しなかった場合であっても、BBが終了するまで確実にSCZ抽選を受けることが可能となる。

10

【0552】

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

20

【0553】

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

30

【0554】

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

【0555】

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

40

【0556】

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

【0557】

5ゲーム目が味方耐える演出(5-A)である場合には、最終ゲーム(6ゲーム目)に

50

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

【0558】

4ゲーム目が味方回避演出（4-B）である場合には、5ゲーム目において敵と対峙する対峙演出1（5-C）に移行し、最終ゲーム（6ゲーム目）においてS C Zが継続する旨を報知するS C Z継続報知演出（6-A）に移行し、バトル演出を終了する。

【0559】

4ゲーム目が味方特殊回避演出（4-C）である場合には、5ゲーム目において敵と対峙する対峙演出2（5-D）に移行し、最終ゲーム（6ゲーム目）においてS C Zが継続する旨を報知するS C Z継続報知演出（6-A）に移行し、バトル演出を終了する。

【0560】

図28に示すように、3ゲーム目が強攻撃演出（3-B）である場合には、4ゲーム目において強攻撃が味方にヒットする味方H I T演出（4-D、4-D'）、強攻撃をよける味方回避演出（4-E）、強攻撃を受け止める特殊回避演出（4-F）のいずれかに移行し、4ゲーム目が味方H I T演出（4-D、4-D'）である場合には、5ゲーム目において味方耐える演出（5-A）、味方K O演出（5-B）のいずれかに移行する。

【0561】

5ゲーム目が味方耐える演出（5-A）である場合には、最終ゲーム（6ゲーム目）においてS C Z継続報知演出（6-A）に移行し、バトル演出を終了し、5ゲーム目が味方K O演出（5-B）である場合には、最終ゲーム（6ゲーム目）においてC Z突入演出（6-B）、復活→ボーナス確定演出（6-C、6-C'）のいずれかに移行してバトル演出を終了する。

【0562】

4ゲーム目が味方回避演出（4-E）である場合には、5ゲーム目において敵と対峙する対峙演出3（5-E）に移行し、最終ゲーム（6ゲーム目）においてS C Z継続報知演出（6-A）に移行し、バトル演出を終了する。

【0563】

4ゲーム目が味方特殊回避演出（4-F）である場合には、5ゲーム目において敵と対峙する対峙演出4（5-F）に移行し、最終ゲーム（6ゲーム目）においてS C Z継続報知演出（6-A）に移行し、バトル演出を終了する。

【0564】

図26に示すように、2ゲーム目が味方キャラクタ登場演出（2-B）である場合には、3ゲーム目において味方キャラクタが弱攻撃を行う弱攻撃演出（3-C）、味方キャラクタが弱攻撃よりも強力な強攻撃を行う強攻撃演出（3-D）、味方キャラクタが強攻撃よりもさらに強力な特殊攻撃を行う特殊攻撃演出（3-E）のいずれかに移行する。

【0565】

図29に示すように、3ゲーム目が弱攻撃演出（3-C）である場合には、4ゲーム目において弱攻撃が敵にヒットする敵H I T演出（4-G、4-G'）、弱攻撃をよける敵回避演出（4-H）のいずれかに移行し、4ゲーム目が敵H I T演出（4-G、4-G'）である場合には、味方の攻撃によってノックアウト（K O）される敵K O演出（5-G）、5ゲーム目において味方の攻撃に耐える敵耐える演出（5-H）のいずれかに移行する。

【0566】

5ゲーム目が敵K O演出（5-G）である場合には、最終ゲーム（6ゲーム目）において特別役に当選している旨を示すボーナス確定演出（6-C）に移行してバトル演出を終了し、5ゲーム目が敵耐える演出（5-H）である場合には、最終ゲーム（6ゲーム目）においてS C Z継続報知演出（6-A）に移行し、バトル演出を終了する。

10

20

30

40

50

【0567】

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

【0568】

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

10

【0569】

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

【0570】

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

【0571】

20

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

【0572】

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

【0573】

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

30

【0574】

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

40

【0575】

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

50

【0576】

このようにRT(1)の終盤に実行されるバトル演出では、特別役の当選可能性及びSCZの継続可能性の双方が示唆されるようになっており、バトル演出によって、RT(1)の終了時に特別役の当選に対する遊技者の期待感を高められることに加えて、特別役が当選していない場合であっても、SCZの継続、すなわちその後の初期遊技状態においてRT(2)へ移行させることなく再びRT(1)へ移行させる権利が付与されていることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0577】

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

10

【0578】

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

20

【0579】

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

【0580】

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

30

【0581】

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

40

【0582】

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

50

、R T (1) と S C Z のループが継続することへの遊技者の期待感にメリハリを持たせることができる。

【 0 5 8 3 】

特に本実施例では、バトル演出を構成する各ゲームの演出内容の組合せが異なるパターンが S C Z 継続率に応じて変化するので、バトル演出中の各ゲーム毎に段階を追って R T (1) と S C Z のループの継続率を推測することが可能となるため、バトル演出の興趣を一層高めることができる。

【 0 5 8 4 】

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

【 0 5 8 5 】

また、演出組合せパターン選択処理では、S C Z 継続が当選している場合に、当該 S C Z の初当たり時に当選した S C Z の継続率、すなわち R T (1) の終了後再び S C Z が継続する確率が所定確率以上（本実施例では、継続率 6 0 % 以上）であることを条件に、敵の強攻撃、すなわち特別役も当選しておらず、S C Z の継続もしない場合に受けやすい強攻撃に対して最終的に敗北しない (1 1) (1 3) (1 5) の組合せパターンが選択されるようになっており、これらの組合せパターンに基づくバトル演出が実行されることで、S C Z の継続率が所定確率以上であること、すなわち R T の終了後、再び S C Z に制御される確率が高く、長期間にわたり R T (1) と S C Z のループが継続する可能性が高い状態が確定するので、R T (1) と S C Z のループが長期間継続することへの安心感と優越感をともに与えることができるとともに、その間に大量のメダルを獲得できることへの期待感を高めることができる。

【 0 5 8 6 】

特に本実施例では、S C Z の継続率が所定確率以上（本実施例では、継続率 6 0 % 以上）であることを条件に、攻撃力の異なる強攻撃及び弱攻撃のうち強攻撃を敵から受けた場合であっても最終的に味方が敗北しないパターンが選択されるようになっており、敵の強い攻撃にも関わらず、それでも敗北しないこと、すなわち味方の防御力が高く、味方が打たれ強い場合には、それだけ長期間にわたり R T (1) と S C Z のループが継続する可能性が高い旨が確定するため、バトル演出の展開とそれによって示される内容（ループの継続率）とが一致することとなり、バトル演出が示す内容が分かりやすいものとなる。

【 0 5 8 7 】

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

【 0 5 8 8 】

また、本実施例では、敵の強い攻撃にも関わらず、それでも敗北しないこと、すなわち

味方の防御力が高く、味方が打たれ強い場合には、それだけ長期間にわたり R T (1) と S C Z のループが継続する可能性が高い旨が確定するようになっているが、前述した競争演出を適用した場合には、レベルの高い敵に負けなかったり、相手が反則をしているのに負けなかったりした場合に、それだけ長期間にわたり R T (1) と S C Z のループが継続する可能性が高い旨が確定するようになれば良い。また、ゲーム演出を適用した場合には、敵に配られた手札が強力であるにも関わらず負けなかった場合に、それだけ長期間にわたり R T (1) と S C Z のループが継続する可能性が高い旨が確定するようになれば良い。また、ミッション演出を適用した場合には、難易度の高い目的を達成した場合に、それだけ長期間にわたり R T (1) と S C Z のループが継続する可能性が高い旨が確定するようになれば良い。

10

【 0 5 8 9 】

また、前述のように、S C Z の継続回数に基づき S C Z に制御する構成であれば、S C Z が継続する場合に、S C Z の残り継続回数、すなわち R T (1) と S C Z とのループを継続させることが可能な回数が所定回数以上であることを条件に、敵の強攻撃に対して最終的に敗北しない (1 1) (1 3) (1 5) の組合せパターンが選択されることが好ましく、これらの組合せパターンに基づくバトル演出が実行されることで、S C Z の継続回数が所定回数以上であること、すなわち R T の終了後、再び S C Z に制御される確率が高く、長期間にわたり R T (1) と S C Z のループが継続することが確定するので、R T (1) と S C Z のループが長期間継続することへの安心感と優越感をともに与えることができるとともに、その間に大量のメダルを獲得できることへの期待感を高めることができる。

20

【 0 5 9 0 】

また、報知確率抽選にて当選した実行確率で停止順報知を実行する構成であれば、停止順報知の実行確率が所定確率以上であることを条件に、敵の強攻撃に対して最終的に敗北しない (1 1) (1 3) (1 5) の組合せパターンが選択されることが好ましく、これらの組合せパターンに基づくバトル演出が実行されることで、停止順報知の実行確率が所定確率以上であることが確定するので、R T (1) と S C Z のループが長期間継続することへの安心感と優越感をともに与えることができるとともに、その間に大量のメダルを獲得できることへの期待感を高めることができる。

【 0 5 9 1 】

また、停止順報知の実行回数に基づいて停止順報知を実行する構成であれば、停止順報知の実行回数が所定回数以上であることを条件に、敵の強攻撃に対して最終的に敗北しない (1 1) (1 3) (1 5) の組合せパターンが選択されることが好ましく、これらの組合せパターンに基づくバトル演出が実行されることで、停止順報知の実行回数が所定回数以上であることが確定するので、R T (1) と S C Z のループが長期間継続することへの安心感と優越感をともに与えることができるとともに、その間に大量のメダルを獲得できることへの期待感を高めることができる。

30

【 0 5 9 2 】

また、演出組合せパターン選択処理では、いずれかの特別役が当選している場合に味方が強攻撃或いは味方が特殊攻撃を行う (4) (5) (1 7) の組合せパターンを選択する比率 (4 9 7 / 9 7 7) が、S C Z 継続が当選している場合に味方が強攻撃或いは味方が特殊攻撃を行う (7) (9) の組合せパターンを選択する比率 (5 / 9 7 7 ~ 4 0 / 9 7 7) よりも高い確率で組合せパターンが選択されるので、味方が強攻撃或いは特殊攻撃を行うパターンのバトル演出が実行されたか、それ以外のパターンのバトル演出が実行されたか、に応じて特別役に当選している可能性が高いのか、それとも S C Z が継続する可能性が高いのか、を推測することが可能となり、バトル演出による興味を一層高めることができる。

40

【 0 5 9 3 】

特に本実施例では、特別役が当選している場合、すなわち最終的に味方が勝利する場合の方が、S C Z 継続に当選している場合、すなわち味方が敗北はしないものの勝利もしない場合よりも、味方に優勢なパターン (弱攻撃に比較して攻撃力の強い強攻撃や特殊攻撃

50

による味方の攻撃パターン)に基づいてバトル演出が実行される比率が高まるので、演出の内容と最終結果が示す内容が一致するうえに、SCZ継続よりも有利度の高い特別役の当選を示す場合には、味方が優勢となる比率が高まるため、演出の優劣と最終的に報知される結果の有利度も一致するため、バトル演出が示す内容を一層わかりやすいものにできる。

【0594】

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

10

【0595】

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

20

【0596】

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

【0597】

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

30

【0598】

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

【0599】

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

40

【0600】

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

【0601】

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

【0602】

第1～3リールストップ可能ランプ信号は、左、中、右停止有効LED22L、22C

50

、22Rの駆動信号、すなわち左、中、右停止有効LED22L、22C、22Rが点灯しているか否かを示す信号であり、左リール、中リール、右リールの停止操作が可能か否かを特定可能とされている。

【0603】

第1～3リールインデックス信号は、リールセンサ33L、33C、33Rの検出信号であり、左リール、中リール、右リールの基準位置の通過を特定可能とされている。

【0604】

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

10

【0605】

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

【0606】

打止信号は、打止状態に制御されている旨を示す信号である。

【0607】

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

【0608】

20

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

【0609】

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

30

【0610】

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

【0611】

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

40

【0612】

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

50

である。

【0613】

また、本実施例において遊技制御基板40には、I F基板(メイン)1100からの配線を接続可能な接続端子が設けられているとともに、メイン制御部41及び各種駆動回路から出力された試験信号を接続端子に伝達するための配線パターン、及び接続端子からスイッチ検出回路44へ試験用信号を伝達するための配線パターンが形成されており、メインCPU41aを搭載するメイン制御部41及び各種駆動回路から出力された試験信号がこれら配線パターン及び接続端子を介して出力されるとともに、接続端子及び配線パターンを介して入力された試験用信号がスイッチ検出回路44に入力されるようになっている。

【0614】

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

【0615】

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

【0616】

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

【0617】

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

【0618】

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

10

20

30

40

50

の検出によりメダルの投入が不可能な状態となり、投入要求LED17を消灯し、投入要求ランプ信号をOFFにする。これに伴い投入スイッチ信号も停止される。

【0619】

試験装置1300からのリールスタートスイッチ信号を検出すると、スタート有効LED18を消灯し、スタート可能ランプ信号をOFFとする。そして、内部抽選処理を実行し、その結果に基づいて内部当選フラグ信号1～4、5～8の出力状態を更新する。

【0620】

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

【0621】

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

【0622】

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

【0623】

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

【0624】

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

【0625】

しかしながら、最近では遊技状態に応じて有利な操作手順が変化するものの有利な操作手順が報知されないもの（例えば、本実施例のようにR T（１）中に特別役が当選した場合には、R T（１）が終了することがなく、規定ゲーム数に到達するまでR T（１）を継続させることが可能であるが、規定ゲーム数に到達する前でも特別役が入賞した場合にはR T（１）が終了してしまうこととなり、初期遊技状態やR T（２）では特別役が当選した場合に当選した特別役を入賞させた方が遊技者にとって有利となるが、R T（１）中では特別役が当選した場合にR T（１）が終了するまで特別役を入賞させない方が遊技者にとって有利となる。）や、入賞条件となる操作手順が明確に報知されず、同じ報知内容であっても遊技者の予備知識を加味することで異なる操作手順が示されるもの（例えば、本実施例のように初期遊技状態が終了することとなるリプレイG R（１）～（３）が当選した場合に停止順報知によって左リール、中リール、右リールのいずれかが報知されるが、報知された第１停止リールとして停止操作を推奨していることを知らなければ、報知されたリールを最初に停止した場合に遊技者にとって有利となるのか、報知されたリール以外のリールを最初に停止した場合に遊技者にとって有利となるのか、を特定することができない。また、単にリプレイG R（１）～（３）のうちどの種類のリプレイG Rが当選したかを報知する場合には、リールの停止順と当選したリプレイG Rの種類との相関関係を知らなければ、複数種類の停止順のうちどの停止順が最も遊技者にとって有利な停止順であるか、を特定することができない。また、チェリーなど取りこぼしのある特定役の入賞時にR T（１）や初期遊技状態などの遊技者にとって有利な遊技状態が終了してしまう場合には、特定役の入賞によって終了してしまう有利な遊技状態であれば、チェリーを入賞させない方が遊技者にとって有利となるが、それ以外の遊技状態であれば、メダルの払出を受けた方が遊技者にとって有利となり、一概にどちらの操作手順が有利であるかを特定することができない。）などもあり、報知された入賞条件を満たす操作手順を示す試験信号を出力するのみでは、試験によって得られた払出率と市場の払出率とが乖離してしまうという問題があった。

10

20

【０６２６】

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

30

【０６２７】

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

【０６２８】

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

【０６２９】

これら演出制御基板９０から試験装置１３００に対して出力される試験信号は、サブＣ

40

【０６３０】

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

【０６３１】

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

50

れている。

【0632】

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

【0633】

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

【0634】

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

10

【0635】

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

【0636】

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

20

【0637】

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

30

40

【0638】

サブCPU91aは、図35に示すように、リールスタートスイッチ信号をメインCPU41aが出力した時点(実際には、サブCPU91aがゲーム開始を示す内部当選コマンドをメインCPU41aから受信した時点)から最大2秒の間に、現在の遊技状態(前回のゲーム終了時に受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態)、演出態様(サブCPU91aによる当該ゲームの演出態様)に応じて、まず停止リール指定信号を第1停止リールとして推奨するリールを示す出力状態に更新するとともに、停止実行位置信号を当該リールに対して推奨する停止操作位置を示す出力状態に更新し、これら停止リール指定信号

50

及び停止実行位置信号の更新完了後、一定時間（50ms）にわたり停止ストロブ信号を出力し、推奨する第1停止リール及びその停止操作位置を試験装置1300に対して通知し、停止ストロブ信号の停止後、一定時間（50ms）待機する。次いで、同様の手順で、順次推奨する第2停止リール及びその停止操作位置を試験装置1300に対して通知し、第3停止リール及びその停止操作位置を試験装置1300に対して通知する。第3停止リール及びその停止操作位置の通知後、一定時間（50ms）経過した時点で停止実行位置信号及び停止リール指定信号をクリアする。すなわち推奨する停止順に従って、第1停止リール及びその停止操作位置、第2停止リール及びその停止操作位置、第3停止リール及びその停止操作位置を順次試験装置1300に対して通知することで、試験装置1300が推奨する操作手順を特定できるようになっている。

10

【0639】

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

【0640】

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

20

【0641】

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

30

【0642】

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

40

【0643】

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

50

【0644】

また、初期遊技状態、R T (1)、(2)において複数種類の小役の当選を示唆する小役告知演出が実行された場合には、遊技者は内部抽選に当選した小役それぞれの種類を特定することができることから、いずれのリールについても当選した小役のうち最も有利度の高い小役（払出枚数の多い小役、払出枚数は少ないまたは同等であるが、複数ゲームで見た場合に払出枚数が高くなる小役など）の構成図柄の引込範囲となるタイミングで停止操作を行った場合、他の操作手順よりも払出率が高くなるので、当選した小役の構成図柄の引込範囲となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。

【0645】

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

【0646】

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

【0647】

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

【0648】

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

【0649】

初期遊技状態において中リールを示す停止順報知が実行された場合には、リプレイ G R (2)が当選している旨を特定可能であり、中リールを第1停止とした場合でも、中リール以外のリールを第1停止とした場合でも、いずれかの再遊技役が必ず入賞するものの、中リール以外のリールを第1停止とした場合には、R T (2)へ移行することとなるリブ

レイ（１）が入賞してしまい、長期的に見ると払出率が低くなるため、中、左、右リールの順番で停止実行位置信号を出力する。

【０６５０】

初期遊技状態において右リールを示す停止順報知が実行された場合には、リプレイＧＲ（３）が当選している旨を特定可能であり、右リールを第１停止とした場合でも、右リール以外のリールを第１停止とした場合でも、いずれかの再遊技役が必ず入賞するものの、右リール以外のリールを第１停止とした場合には、ＲＴ（２）へ移行することとなるリプレイ（１）が入賞してしまい、長期的に見ると払出率が低くなるため、右、左、中リールの順番で停止実行位置信号を出力する。

【０６５１】

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

【０６５２】

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

【０６５３】

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

【０６５４】

また、同一ゲームにおいて第１の小役と第２の小役を操作手順の違いによって選択することができる場合であれば、第１の小役と第２の小役を選択可能なことを遊技者が特定可

10

20

30

40

50

能な状況（常に選択可能な場合や選択可能な旨が報知された場合）において、第2の小役の入賞回数が予め決められた回数に到達していなければ、第2の小役を入賞させる操作手順で停止操作を行い、第2の小役の入賞回数が予め決められた回数に到達していれば、第1の小役を入賞させない操作手順で停止操作を行った場合に、他の操作手順よりも払出率が高くなるので、第1の小役と第2の小役を選択可能なことを遊技者が特定可能な状況において、第2の小役の入賞回数が予め決められた回数に到達していなければ、それぞれの停止実行位置信号及び停止リール指定信号として第2の小役を入賞させる操作手順を示す信号を出力し、第2の小役の入賞回数が予め決められた回数に到達していれば、それぞれの停止実行位置信号及び停止リール指定信号として第1の小役を入賞させない操作手順を示す信号を出力する。

10

【0655】

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

20

【0656】

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

30

【0657】

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

40

【0658】

尚、本実施例では、小役告知演出などの報知が行われていない状態、すなわち遊技者が内部抽選の結果を特定できない状況においては、推奨する停止操作手順を示す停止実行位置信号及び停止リール指定信号を試験装置1300に対して出力しないようにしても良く、このようにすることで、停止実行位置信号及び停止リール指定信号を出力するにあたり、複数の停止操作手順から有利な停止操作手順を選択する制御を省くことが可能となるた

50

め、これら停止実行位置信号及び停止リール指定信号の出力制御に係る制御負荷を軽減できる。また、この場合でも、任意の停止操作手順を示す停止実行位置信号及び停止リール指定信号を試験装置1300に対して出力することが好ましく、このようにすることで、全てのゲームにおいて停止実行位置信号及び停止リール指定信号が出力されるため、試験装置側で、停止実行位置信号及び停止リール指定信号の検出を条件にリールストップスイッチ信号の出力を開始できるようになり、リールストップスイッチ信号の出力タイミングをスロットマシン側の状態に合わせて最適化することができる。すなわち試験装置1300側で、推奨する停止操作手順が存在するか否かを判断できる最も早いタイミングでリールストップスイッチ信号の出力を開始できるようになり、試験をスムーズに実施することができる。

10

【0659】

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

【0660】

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

20

【0661】

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

30

【0662】

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

40

【0663】

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

【0664】

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

50

ル方式とも呼ぶ)を適用しても良い。

【0665】

また、これら複数の方式を併用しても良い。例えば、内部抽選の結果、リールの停止時期(第1停止か、第2停止か、第3停止か)に応じてテーブル方式の停止制御と、コントロール方式による停止制御と、を併用することで、内部抽選による全ての結果、リールの全ての停止時期について停止制御テーブルを予め用意する必要がないため、停止制御テーブルの格納容量が少なく済む。

【0666】

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

10

【0667】

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

20

【0668】

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

30

【0669】

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

【0670】

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

40

【0671】

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

【0672】

更に、流路切替ソレノイド30や投入メダルセンサ31など、メダルの投入機構に加えて、遊技球の取込を行う球取込装置、球取込装置により取り込まれた遊技球を検出する取込球検出スイッチを設けるとともに、ホッパーモータ34bや払出センサ34cなど、メダルの払出機構に加えて、遊技球の払出を行う球払出装置、球払出装置により払い出され

50

た遊技球を検出する払出球検出スイッチを設け、メダル及び遊技球の双方を用いて賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球が払い出されるスロットマシンに適用しても良い。

【符号の説明】

【0673】

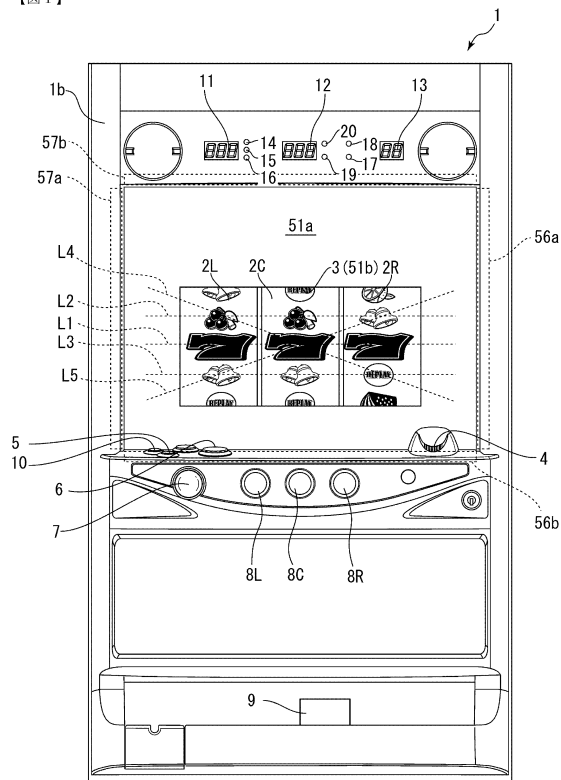
- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
- 3 2 L、3 2 C、3 2 R リールモータ
- 3 4 ホッパーユニット
- 3 5 オーバーフロータンク
- 3 5 a 満タンセンサ
- 4 1 メイン制御部
- 4 1 a CPU
- 4 1 b ROM
- 4 1 c RAM
- 9 1 サブ制御部
- 9 1 a CPU
- 9 1 b ROM
- 9 1 c RAM

10

20

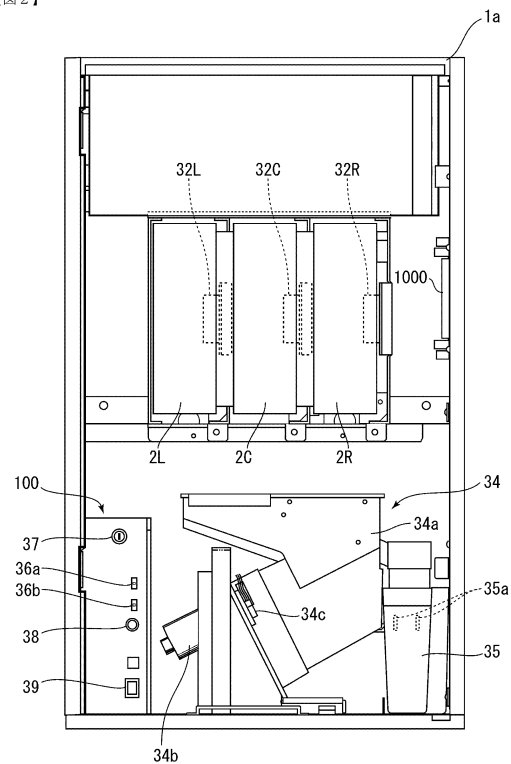
【図 1】

【図 1】



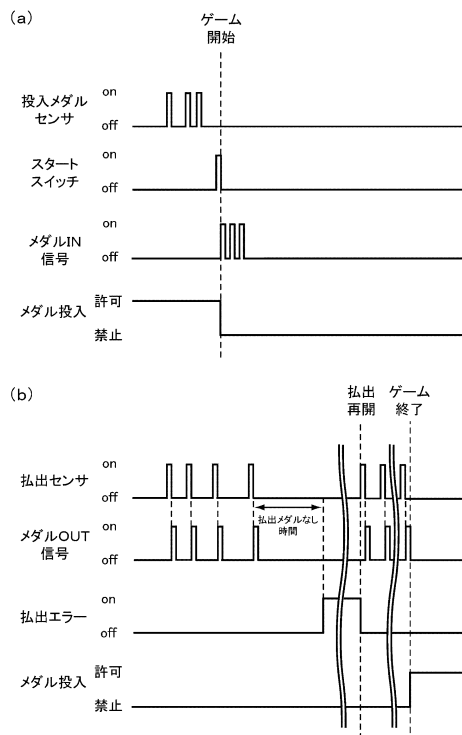
【図 2】

【図 2】



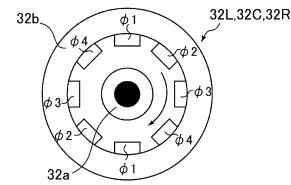
【図 7】

【図 7】



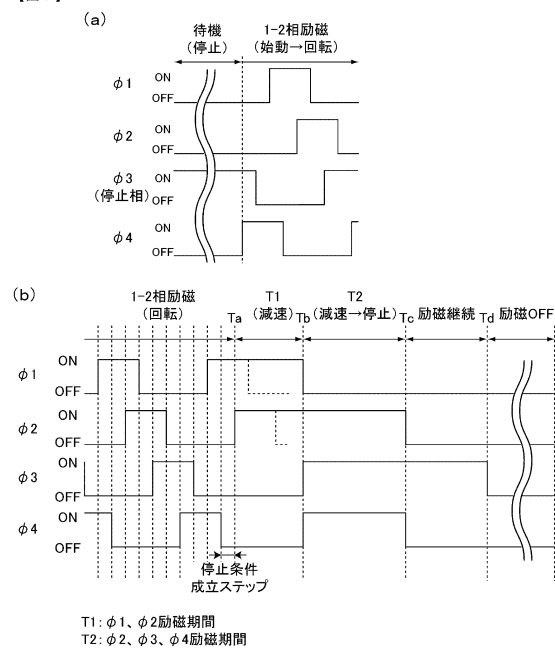
【図 8】

【図 8】



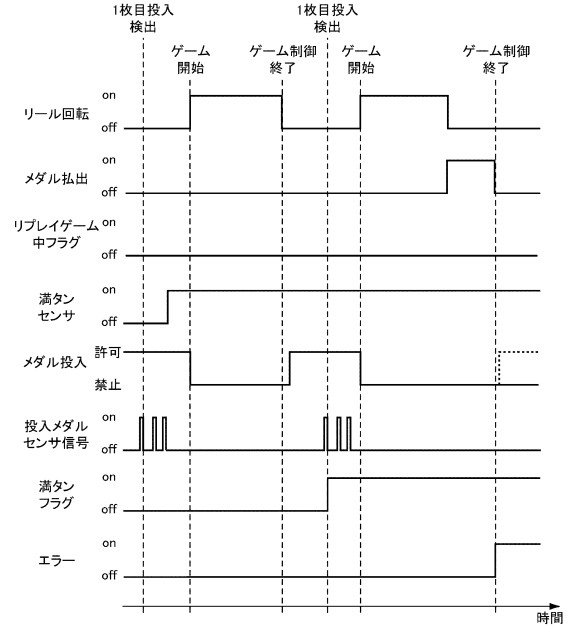
【図 9】

【図 9】



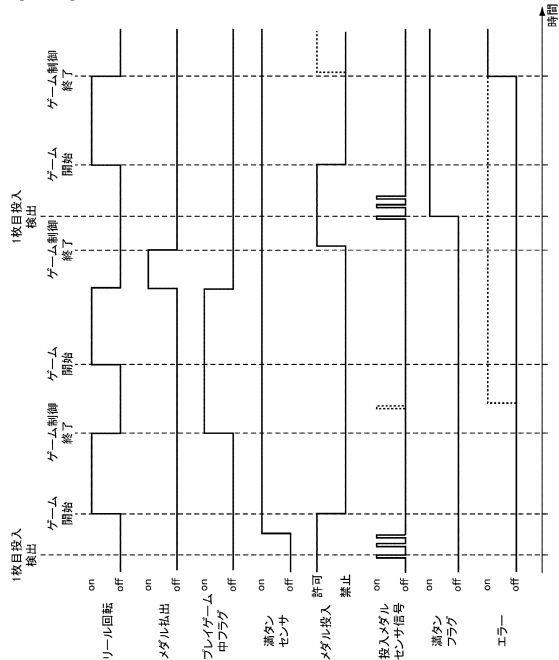
【図 10】

【図 10】



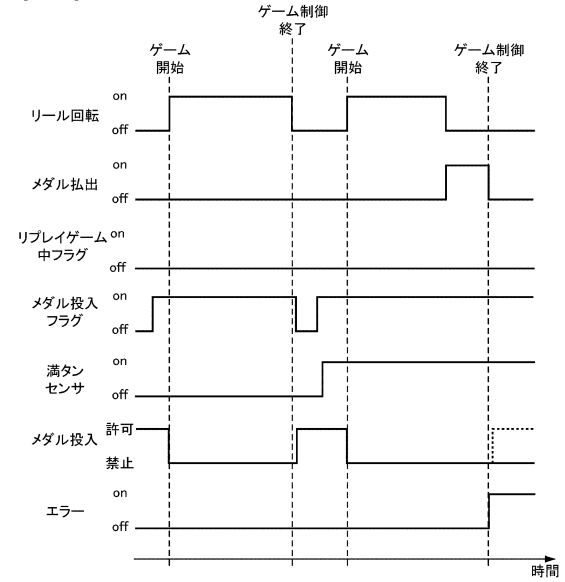
【図 1 1】

【図 1 1】



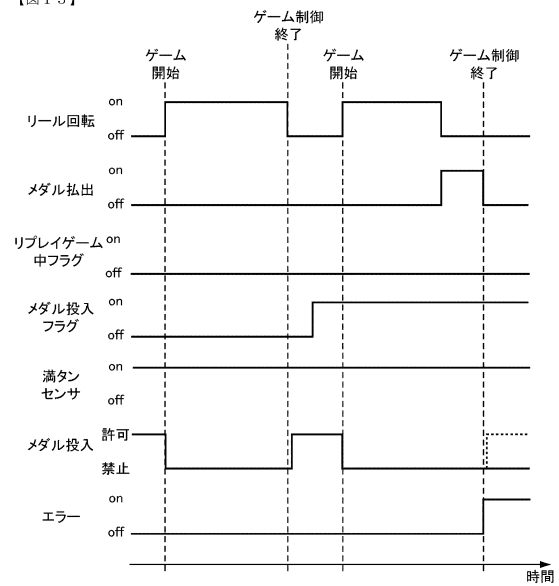
【図 1 2】

【図 1 2】



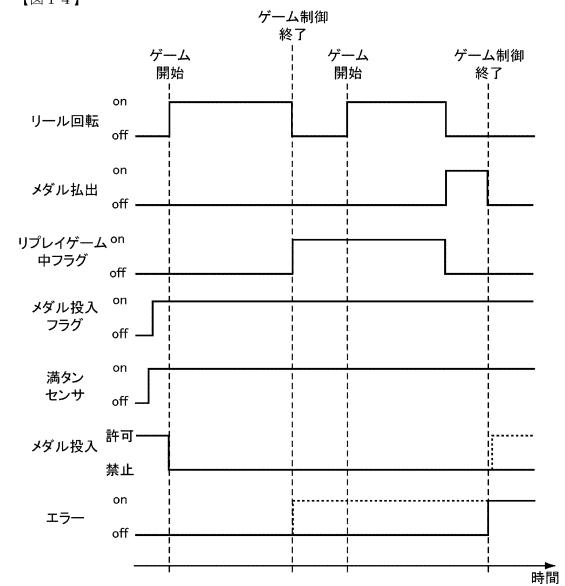
【図 1 3】

【図 1 3】



【図 1 4】

【図 1 4】



【図 15】

【図 15】

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

【図 17】

【図 17】

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

【図 18】

【図 18】

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

【図 16】

【図 16】

当選役	遊技状態					
	初期	RT(1)	RT(2)	初期(当選中)	RT(1)(当選中)	RB
RB	○	○	○	×	×	×
BB(1)	○	○	○	×	×	×
BB(2)	○	○	○	×	×	×
RB+リプレイ(2)	○	○	○	×	×	×
RB+リプレイ(3)	○	○	○	×	×	×
RB+チェリー	○	○	○	×	×	×
RB+チェリー+1枚	○	○	○	×	×	×
BB(1)+リプレイ(2)	○	○	○	×	×	×
BB(1)+リプレイ(3)	○	○	○	×	×	×
BB(1)+リプレイ(GR4)	○	○	○	×	×	×
BB(1)+リプレイ(GR3)	○	○	○	×	×	×
BB(1)+チェリー	○	○	○	×	×	×
BB(1)+チェリー+1枚	○	○	○	×	×	×
BB(2)+リプレイ(2)	○	○	○	×	×	×
BB(2)+リプレイ(3)	○	○	○	×	×	×
BB(2)+リプレイ(GR4)	○	○	○	×	×	×
BB(2)+リプレイ(GR3)	○	○	○	×	×	×
BB(2)+チェリー	○	○	○	×	×	×
BB(2)+チェリー+1枚	○	○	○	×	×	×
リプレイ(1)	×	○	○	×	○	×
リプレイ(2)	○	×	○	○	○	×
リプレイ(3)	×	○	○	○	○	×
リプレイ(GR1)	○	○	×	○	○	×
リプレイ(GR2)	○	○	×	○	○	×
リプレイ(GR3)	○	○	×	○	○	×
リプレイ(GR4)	○	○	×	○	○	×
リプレイ(GR5)	○	○	×	○	○	×
黒スイカ-白スイカ	○	○	○	○	○	○
チェリー	○	○	○	○	○	○
チェリー+1枚	○	○	○	○	○	○
ベル	○	○	○	○	○	○

【図 19】

【図 19】

(a)

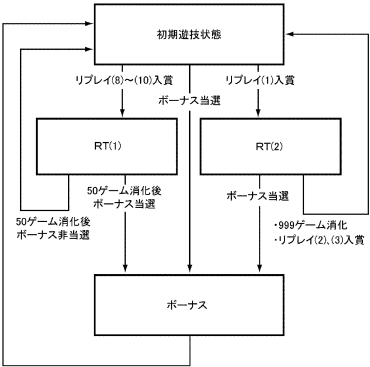
	チェリーの 優先停止位置	当選確率	
		設定1～3	設定4～6
RB +チェリー	上段or下段	A1	A2
RB +チェリー +1枚	中段	B1	B2
BB(1) +チェリー	上段or下段	C1	C2
BB(1) +チェリー +1枚	中段	D1	D2
BB(2) +チェリー	上段or下段	E1	E2
BB(2) +チェリー +1枚	中段	F1	F2
チェリー	上段or下段	G1	G2
チェリー +1枚	中段	H1	H2

(b)

- (1) $(B+D+F)/(B+D+F+H) > (A+C+E)/(A+C+E+G)$
- (2) $(D+F)/(B+D+F) > (C+E)/(A+C+E)$
- (3) $(B2+D2+F2+H2)/(A2+B2+C2+D2+E2+F2+G2+H2) > (B1+D1+F1+H1)/(A1+B1+C1+D1+E1+F1+G1+H1)$

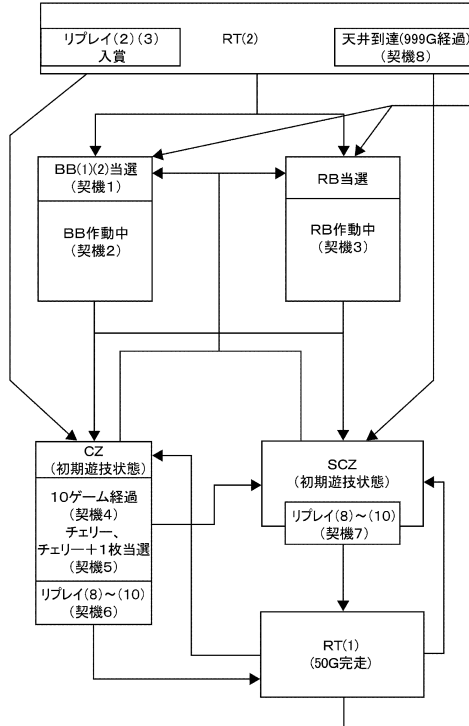
【図 20】

【図 20】



【図 2 1】

【图 2 1】



【図 2 2】

【图 2 2】

SCZ当選確率				
		BBモードA	BBモードB	BBモードC
低確率	ハズレ	0.00%	0.00%	0.07%
	ベル	0.00%	0.00%	0.37%
	スイカ	13.96%	8.30%	5.99%
	チェリー	1.14%	0.00%	0.19%
	チェリー+1枚	50.00%	100.00%	33.27%
高確率	ハズレ	0.00%	0.00%	0.22%
	ベル	0.00%	0.00%	1.40%
	スイカ	57.58%	82.15%	38.68%
	チェリー	8.02%	2.32%	0.56%
	チェリー+1枚	89.96%	100.00%	50.09%
5%	ハズレ	0.00%	0.00%	0.00%
	ベル	0.00%	0.00%	0.71%
	スイカ	53.98%	56.18%	24.24%
	チェリー	0.22%	0.00%	0.07%
	チェリー+1枚	77.97%	100.00%	49.78%
50%	ハズレ	1.00%	0.00%	0.31%
	ベル	0.14%	0.00%	1.34%
	スイカ	73.97%	85.97%	39.78%
	チェリー	3.05%	2.52%	0.26%
	チェリー+1枚	83.96%	100.00%	53.22%
60%	ハズレ	3.00%	1.62%	0.82%
	ベル	0.15%	0.12%	2.25%
	スイカ	84.96%	100.00%	55.58%
	チェリー	16.59%	10.94%	1.76%
	チェリー+1枚	87.96%	100.00%	71.67%
75%	ハズレ	10.44%	9.02%	3.22%
	ベル	0.83%	0.71%	2.94%
	スイカ	89.96%	100.00%	79.37%
	チェリー	15.01%	13.11%	3.08%
	チェリー+1枚	100.00%	100.00%	88.37%
90%	ハズレ	19.99%	19.99%	8.24%
	ベル	1.20%	1.20%	4.00%
	スイカ	100.00%	100.00%	100.00%
	チェリー	38.34%	32.99%	10.00%
	チェリー+1枚	100.00%	100.00%	100.00%
100%	ハズレ	0.00%	0.00%	0.00%
	ベル	0.00%	0.00%	0.71%
	スイカ	53.98%	56.18%	24.24%
	チェリー	0.22%	0.00%	0.07%
	チェリー+1枚	77.97%	100.00%	49.78%

【図 2 3】

【图 2 3】

BBモードのSC2示被演出確率

		SC2第1回当時				SC2第2回当時							
		ハズレ	ベル	スイカ	チェー	チェー	1回	5%	50%	60%	75%	90%	100%
1	パターン												
2	演出なし	897	847	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	第1停止まで	100	150	0	500	0	0	0	0	0	0	0	0
4	第2停止まで	0	0	997	497	997	0	0	0	0	0	0	0
5	第3停止～第4停止	0	0	0	0	0	702	702	377	247	197	0	0
6	第3停止～第5停止	0	0	0	0	0	0	0	0	220	220	185	0
7	第3停止～第6停止	0	0	0	0	0	0	0	0	110	185	702	0
8	第2、3停止～第7停止	0	0	0	0	0	75	75	75	50	35	0	0
9	第2、3停止～第8停止	0	0	0	0	0	0	0	0	75	80	75	0
10	第2、3停止～第9停止	0	0	0	0	0	0	0	0	40	75	75	0
11	第2停止まで 第1回終了時	0	0	0	0	0	220	220	145	100	75	0	0
12	第2停止まで 第2回終了時	0	0	0	0	0	0	0	0	105	100	90	0
13	第2停止まで 第3回終了時	0	0	0	0	0	0	0	0	50	90	220	220

分番 997

【図 24】

【图 2-4】

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

分母 997

【図 25】

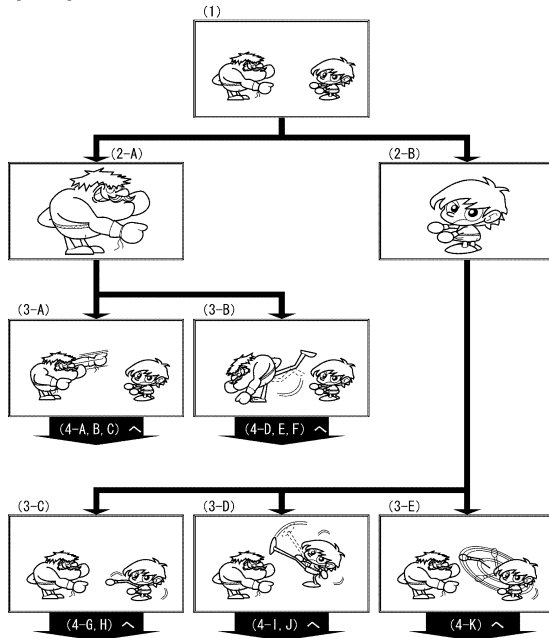
【图 25】

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

分母 997

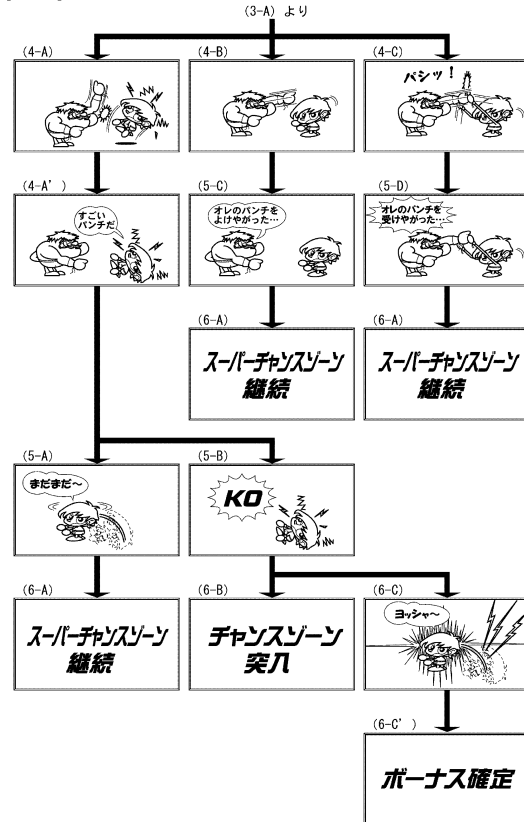
【図 26】

【図 26】



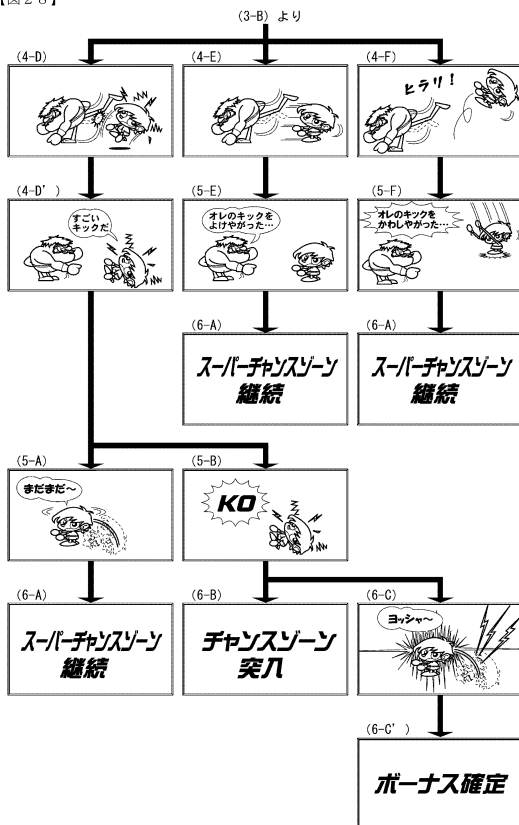
【図 27】

【図 27】



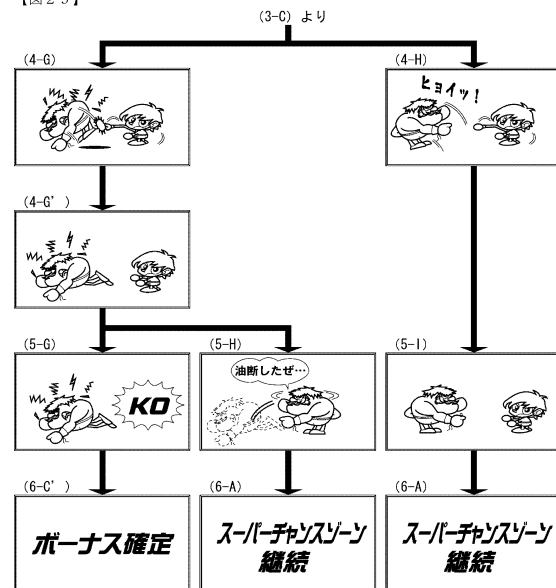
【図 28】

【図 28】



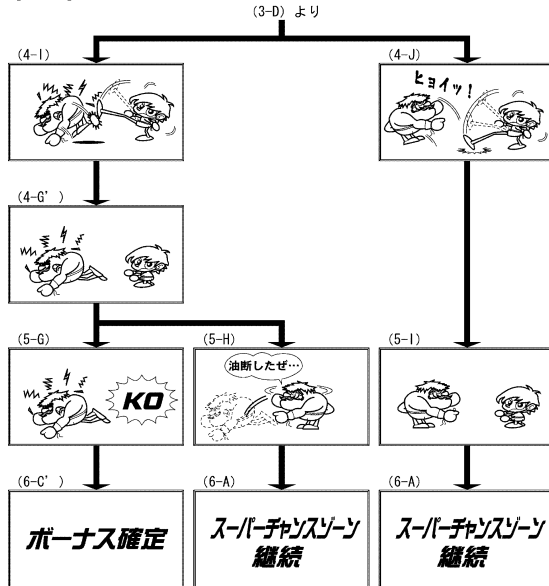
【図 29】

【図 29】



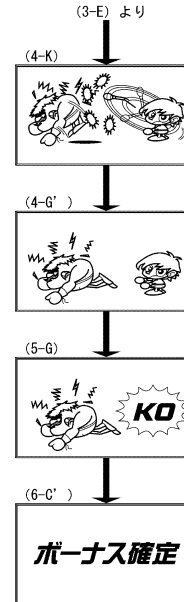
【図 30】

【図 30】



【図 31】

【図 31】



【図 32】

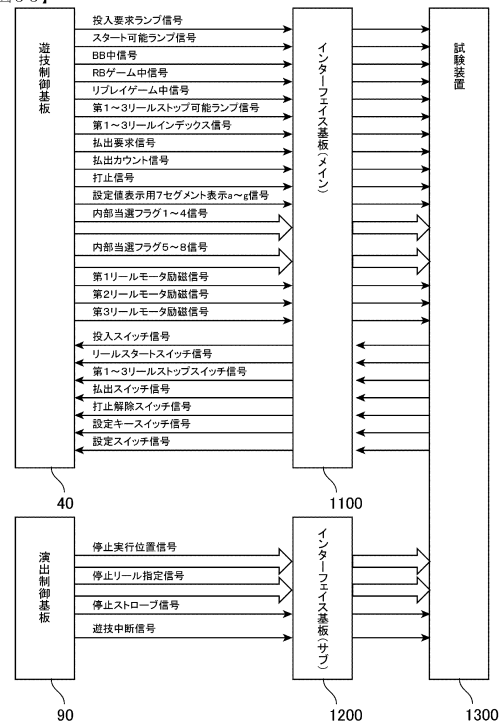
【図 32】

	10日	20日	30日	40日	50日	60日	終了	5%	30%	60%	75%	90%	100%	ボーナス
1 第一抽選 敗北	チャレンジャー(1)	敗者(1-A)	敗者(1-B)	勝利(1-A)	勝利(1-B)	勝利(1-C)	勝利(1-D)	勝利(1-E)	勝利(1-F)	勝利(1-G)	勝利(1-H)	勝利(1-I)	勝利(1-J)	勝利(1-K)
2 第二抽選 敗北	チャレンジャー(2)	敗者(2-A)	敗者(2-B)	勝利(2-A)	勝利(2-B)	勝利(2-C)	勝利(2-D)	勝利(2-E)	勝利(2-F)	勝利(2-G)	勝利(2-H)	勝利(2-I)	勝利(2-J)	勝利(2-K)
3 第三抽選 勝利	チャレンジャー(3)	敗者(3-A)	敗者(3-B)	勝利(3-A)	勝利(3-B)	勝利(3-C)	勝利(3-D)	勝利(3-E)	勝利(3-F)	勝利(3-G)	勝利(3-H)	勝利(3-I)	勝利(3-J)	勝利(3-K)
4 第四抽選 勝利	チャレンジャー(4)	敗者(4-A)	敗者(4-B)	勝利(4-A)	勝利(4-B)	勝利(4-C)	勝利(4-D)	勝利(4-E)	勝利(4-F)	勝利(4-G)	勝利(4-H)	勝利(4-I)	勝利(4-J)	勝利(4-K)
5 第五抽選 勝利	チャレンジャー(5)	敗者(5-A)	敗者(5-B)	勝利(5-A)	勝利(5-B)	勝利(5-C)	勝利(5-D)	勝利(5-E)	勝利(5-F)	勝利(5-G)	勝利(5-H)	勝利(5-I)	勝利(5-J)	勝利(5-K)
6 第六抽選 勝利	チャレンジャー(6)	敗者(6-A)	敗者(6-B)	勝利(6-A)	勝利(6-B)	勝利(6-C)	勝利(6-D)	勝利(6-E)	勝利(6-F)	勝利(6-G)	勝利(6-H)	勝利(6-I)	勝利(6-J)	勝利(6-K)
7 第七抽選 勝利	チャレンジャー(7)	敗者(7-A)	敗者(7-B)	勝利(7-A)	勝利(7-B)	勝利(7-C)	勝利(7-D)	勝利(7-E)	勝利(7-F)	勝利(7-G)	勝利(7-H)	勝利(7-I)	勝利(7-J)	勝利(7-K)
8 第八抽選 勝利	チャレンジャー(8)	敗者(8-A)	敗者(8-B)	勝利(8-A)	勝利(8-B)	勝利(8-C)	勝利(8-D)	勝利(8-E)	勝利(8-F)	勝利(8-G)	勝利(8-H)	勝利(8-I)	勝利(8-J)	勝利(8-K)
9 第九抽選 勝利	チャレンジャー(9)	敗者(9-A)	敗者(9-B)	勝利(9-A)	勝利(9-B)	勝利(9-C)	勝利(9-D)	勝利(9-E)	勝利(9-F)	勝利(9-G)	勝利(9-H)	勝利(9-I)	勝利(9-J)	勝利(9-K)
10 第十抽選 勝利	チャレンジャー(10)	敗者(10-A)	敗者(10-B)	勝利(10-A)	勝利(10-B)	勝利(10-C)	勝利(10-D)	勝利(10-E)	勝利(10-F)	勝利(10-G)	勝利(10-H)	勝利(10-I)	勝利(10-J)	勝利(10-K)
11 第十一抽選 勝利	チャレンジャー(11)	敗者(11-A)	敗者(11-B)	勝利(11-A)	勝利(11-B)	勝利(11-C)	勝利(11-D)	勝利(11-E)	勝利(11-F)	勝利(11-G)	勝利(11-H)	勝利(11-I)	勝利(11-J)	勝利(11-K)
12 第十二抽選 勝利	チャレンジャー(12)	敗者(12-A)	敗者(12-B)	勝利(12-A)	勝利(12-B)	勝利(12-C)	勝利(12-D)	勝利(12-E)	勝利(12-F)	勝利(12-G)	勝利(12-H)	勝利(12-I)	勝利(12-J)	勝利(12-K)
13 第十三抽選 勝利	チャレンジャー(13)	敗者(13-A)	敗者(13-B)	勝利(13-A)	勝利(13-B)	勝利(13-C)	勝利(13-D)	勝利(13-E)	勝利(13-F)	勝利(13-G)	勝利(13-H)	勝利(13-I)	勝利(13-J)	勝利(13-K)
14 第十四抽選 勝利	チャレンジャー(14)	敗者(14-A)	敗者(14-B)	勝利(14-A)	勝利(14-B)	勝利(14-C)	勝利(14-D)	勝利(14-E)	勝利(14-F)	勝利(14-G)	勝利(14-H)	勝利(14-I)	勝利(14-J)	勝利(14-K)
15 第十五抽選 勝利	チャレンジャー(15)	敗者(15-A)	敗者(15-B)	勝利(15-A)	勝利(15-B)	勝利(15-C)	勝利(15-D)	勝利(15-E)	勝利(15-F)	勝利(15-G)	勝利(15-H)	勝利(15-I)	勝利(15-J)	勝利(15-K)
16 第十六抽選 勝利	チャレンジャー(16)	敗者(16-A)	敗者(16-B)	勝利(16-A)	勝利(16-B)	勝利(16-C)	勝利(16-D)	勝利(16-E)	勝利(16-F)	勝利(16-G)	勝利(16-H)	勝利(16-I)	勝利(16-J)	勝利(16-K)
17 第十七抽選 勝利	チャレンジャー(17)	敗者(17-A)	敗者(17-B)	勝利(17-A)	勝利(17-B)	勝利(17-C)	勝利(17-D)	勝利(17-E)	勝利(17-F)	勝利(17-G)	勝利(17-H)	勝利(17-I)	勝利(17-J)	勝利(17-K)

分母 907

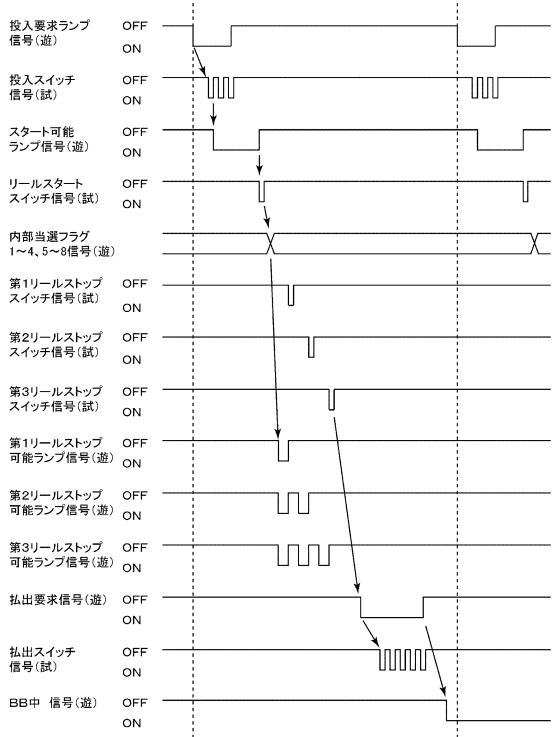
【図 33】

【図 33】



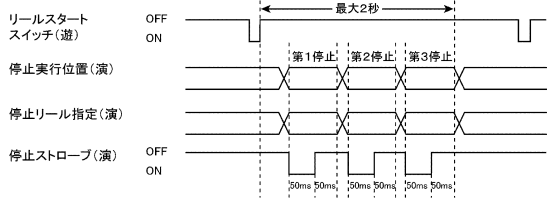
【図 3 4】

【図 3 4】
全体のタイミングチャート



【図 3 5】

【図 3 5】



フロントページの続き

審査官 東 治企

- (56)参考文献 特開2003-117075 (JP, A)
特開2004-283495 (JP, A)
特開2003-126355 (JP, A)
特開2007-143854 (JP, A)
特開2008-079869 (JP, A)
特開2006-034571 (JP, A)
特開2006-034379 (JP, A)
特開2016-104294 (JP, A)
特開2007-117659 (JP, A)
特開2008-093347 (JP, A)
特開2009-247538 (JP, A)
特開2009-219851 (JP, A)
特開2016-104293 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 63 F 5/04