

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5424777号
(P5424777)

(45) 発行日 平成26年2月26日 (2014. 2. 26)

(24) 登録日 平成25年12月6日 (2013. 12. 6)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006. 01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 7 (全 55 頁)

(21) 出願番号	特願2009-186900 (P2009-186900)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成21年8月11日 (2009. 8. 11)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2011-36439 (P2011-36439A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成23年2月24日 (2011. 2. 24)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成24年7月20日 (2012. 7. 20)		弁理士 重信 和男
		(74) 代理人	100116757
			弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100089336
			弁理士 中野 佳直
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

前記可変表示領域に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への移行を伴う特別入賞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と、

前記可変表示領域に表示結果を導出させるための導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作態様とに応じて前記可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段と、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定される確率を定めた複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択することで遊技者に対する有利度を設定する有利度設定手段と、

10

20

所定の移行条件が成立したときに、遊技者にとって不利な不利遊技状態に移行させる不利遊技状態移行手段と、

前記不利遊技状態に移行してから消化したゲーム数を計数するゲーム数計数手段と、

前記不利遊技状態において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数が規定値に到達したときに、該不利遊技状態を終了させ、第1の遊技状態に移行させる第1の不利遊技状態終了手段と、

前記不利遊技状態において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数が規定値に到達する前に前記複数の可変表示領域に導出された表示結果の組み合わせが特定の組み合わせとなったときに、該不利遊技状態を終了させ、前記第1の遊技状態と有利度の異なる第2の遊技状態に移行させる第2の不利遊技状態終了手段と、

10

所定の連続演出開始条件が成立したときに、予め定められた2以上の所定ゲーム数の期間に亘って継続し、該期間の終了するゲームにおいて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を示す情報を報知する連続演出を実行する連続演出実行手段と、

前記不利遊技状態において前記ゲーム数計数手段の計数により特定される前記規定値に到達するまでの残りゲーム数が前記所定ゲーム数よりも少ない期間において、前記連続演出の実行を新たに開始させることを規制する連続演出規制手段と、

前記不利遊技状態において前記残りゲーム数が前記所定ゲーム数よりも少ない期間において前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているときに、1ゲーム限りで行われる単ゲーム演出にて前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されている旨を示す情報を報知する単ゲーム演出実行手段と、

20

を備え、

ゲームの開始後、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出される前に、前記特定の組み合わせとなる可能性が示唆されることがあり、

前記不利遊技状態において前記有利度設定手段により新たに設定値が設定された場合に、前記不利遊技状態を維持し、該不利遊技状態においては該新たな設定値に応じて定められた確率で前記事前決定手段が入賞の発生を許容するか否かの決定を行うとともに、該新たな設定値が設定される前に前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数を維持し、

前記不利遊技状態において1ゲームが終了する前に前記有利度設定手段により新たに設定値が設定された場合に、該新たに設定値が設定されたことで中断したゲームを再開することなく、所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能な状態とするとともに、前記ゲーム数計数手段は、前記中断したゲームの開始前までに計数済みのゲーム数から計数を再開する

30

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

前記単ゲーム演出実行手段は、

前記不利遊技状態において前記残りゲーム数が前記所定ゲーム数よりも少ない期間以外でも前記単ゲーム演出を実行可能であり、

前記不利遊技状態において前記残りゲーム数が前記所定ゲーム数よりも少ない期間において前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているときに、該期間とは異なる期間において前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているときよりも高い確率で、前記単ゲーム演出のうちの特定単ゲーム演出を実行させる

40

ことを特徴とする請求項1に記載のスロットマシン。

【請求項3】

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複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

50

前記可変表示領域に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への移行を伴う特別入賞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と、

前記可変表示領域に表示結果を導出させるための導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作態様とに応じて前記可変表示領域に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段と、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定される確率を定めた複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択することによって遊技者に対する有利度を設定する有利度設定手段と、

10

所定の移行条件が成立したときに、遊技者にとって不利な不利遊技状態に移行させる不利遊技状態移行手段と、

前記不利遊技状態に移行してから消化したゲーム数を計数するゲーム数計数手段と、

前記不利遊技状態において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数が規定値に到達したときに、該不利遊技状態を終了させ、第1の遊技状態に移行させる第1の不利遊技状態終了手段と、

前記不利遊技状態において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数が規定値に到達する前に前記複数の可変表示領域に導出された表示結果の組み合わせが特定の組み合わせとなったときに、該不利遊技状態を終了させ、前記第1の遊技状態と有利度の異なる第2の遊技状態に移行させる第2の不利遊技状態終了手段と、

20

所定の連続演出開始条件が成立したときに、予め定められた2以上のゲーム数の期間に亘って継続し、該期間の終了するゲームにおいて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を示す情報を報知する連続演出を実行する連続演出実行手段と、

前記連続演出の継続ゲーム数として定められた複数種類の継続ゲーム数のうちの何れかの継続ゲーム数を選択する継続ゲーム数選択手段と、

前記不利遊技状態において前記ゲーム数計数手段の計数により特定される前記規定値に到達するまでの残りゲーム数が所定ゲーム数であるゲームにおいて前記連続演出の実行を新たに開始させるときに、前記継続ゲーム数として前記所定ゲーム数より大きいゲーム数が選択されることを規制する連続演出規制手段と、

30

を備え、

ゲームの開始後、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出される前に、前記特定の組み合わせとなる可能性が示唆されることがあり、

前記不利遊技状態において前記有利度設定手段により新たに設定値が設定された場合に、前記不利遊技状態を維持し、該不利遊技状態においては該新たな設定値に応じて定められた確率で前記事前決定手段が入賞の発生を許容するか否かの決定を行うとともに、該新たな設定値が設定される前に前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数を維持し、

前記不利遊技状態において1ゲームが終了する前に前記有利度設定手段により新たに設定値が設定された場合に、該新たに設定値が設定されたことで中断したゲームを再開することなく、所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能な状態とするとともに、前記ゲーム数計数手段は、前記中断したゲームの開始前までに計数済みのゲーム数から計数を再開する

40

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項4】

前記連続演出規制手段は、前記不利遊技状態において前記残りゲーム数が前記所定ゲーム数であるゲームにおいて前記連続演出の実行を新たに開始させるときに、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されていないことを条件として、前記継続ゲーム数として前記所定ゲーム数より大きいゲーム数が選択されることを規制するとともに、

前記連続演出実行手段は、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているときには、前記連続演出規制手段により規制されることなく継続ゲーム数が前記所定ゲーム数より

50

大きい前記連続演出の実行を新たに開始させることが可能である

ことを特徴とする請求項 3 に記載のスロットマシン。

【請求項 5】

前記ゲーム数計数手段は、前記不利遊技状態において、前記遊技用価値の付与を伴わないゲームにおいては前記可変表示装置に表示結果が導出されたときに前記消化したゲーム数を更新し、前記遊技用価値の付与を伴うゲームにおいては、前記可変表示装置に表示結果が導出された後、前記遊技用価値の付与が完了したときに前記消化したゲーム数を更新する

ことを特徴とする請求項 1 ~ 4 のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項 6】

前記不利遊技状態において前記事前決定手段により特定入賞の発生を許容する旨が決定されたことを条件に前記可変表示装置に特定表示結果を導出させる制御を行う特定表示結果導出制御手段と、

前記不利遊技状態において前記特定表示結果が導出されたときに、第 1 遊技状態に移行させる第 1 遊技状態移行手段と、

前記不利遊技状態において前記特定表示結果が導出されずに前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数が前記規定値に到達したときに、前記第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 遊技状態に移行させる第 2 遊技状態移行手段と、

を備える

ことを特徴とする請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項 7】

遊技者にとって有利な有利遊技状態に移行させる有利遊技状態移行手段と、

前記不利遊技状態において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数が前記規定値に到達したときに、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行手段と、

を備え、

前記有利遊技状態移行手段は、前記通常遊技状態において有利表示結果が導出されたときに、前記有利遊技状態に移行させ、

前記不利遊技状態移行手段は、前記通常遊技状態において不利表示結果が導出されたときに、前記不利遊技状態に移行させる

ことを特徴とする請求項 1 ~ 6 のいずれかに記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は 3 つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、まず遊技者の B E T 操作により賭数を設定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作することによりリールの回転が開始し、各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに入賞ライン上に予め定められた入賞図柄の組合せ（例えば、7 - 7 - 7、以下図柄の組合せを役とも呼ぶ）が揃ったことによって入賞が発生する。すなわち遊技者の操作によってゲームが進行するようになっている。

【0003】

これら入賞役には、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別役、メダルなどの遊技用価値の付与を伴う小役、遊技用価値を用いずにゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技役などがある。これら入賞役は、スタート操作と同時に進行される役抽選に当選したことを条件に当選役の入賞が可能となるものが一般的である。

【 0 0 0 4 】

役抽選は、スロットマシンの制御部において内部的に行われるものであり、遊技者がその結果を直接的に見られるものではないが、役抽選における役の当選、特に遊技者にとって有利なボーナスの当選は、遊技者の得られる利益に非常に大きく影響するものであり、遊技者にとって最も知りたい情報であり、遊技者にボーナスの当選の期待感を継続的に与えるべく、演出継続カウンタの値が 0 となるまで、複数ゲームの期間に亘って継続する連続演出（継続演出）を実行するスロットマシンが提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【 0 0 0 5 】

また、この種のスロットマシンを設置して営業する遊技店では、売上を調整するうえで設置されたスロットマシンの入賞確率など、遊技者にとっての有利度の段階を変更する必要があることから、この種のスロットマシンにおいては、遊技店の従業員等の操作によって、遊技者にとっての有利度の段階を示す値である設定値を、異なる有利度を示す値から選択・設定できる機能を備えている。

10

【 0 0 0 6 】

設定値を変更する操作は、それまでの制御状態をリセットする機能も担っており、設定値を変更する操作がなされることで、それ以前の遊技に関わるデータが初期化され、設定値の変更後は、変更前の状態を反映せずにリセットするのが一般的であるが、遊技状態が特別状態である場合において設定値が変更された場合に、変更前の特別状態を継続するようにしたスロットマシンも提案されている（例えば、特許文献 2 参照）。

20

【 0 0 0 7 】

【特許文献 1】特開 2 0 0 8 - 2 9 6 3 4 号公報

【特許文献 2】特開 2 0 0 8 - 6 1 7 3 7 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 8 】

この種のスロットマシンでは、ボーナスに当選しただけでは遊技状態がボーナスに制御されることはないが、このボーナスの当選に基づいてボーナス図柄が導出されると、遊技状態がボーナスに制御されるのが一般的である。特許文献 1 のスロットマシンでは、連続演出が実行されている（すなわち、演出継続カウンタの値が 0 より大きいとき）場合、ボーナスの当選ではもちろんのこと、ボーナスに入賞しても連続演出が終了されず、演出継続カウンタの値が 0 になるまで該連続演出が継続されるものとなっているが、ボーナスに入賞すると遊技状態が変化するのに、ボーナスの入賞前の遊技状態で開始された連続演出が継続していると、遊技者に違和感を感じさせてしまう虞があるうえに、遊技者にとって、遊技状態の変化が非常に分かりにくいものになってしまう。

30

【 0 0 0 9 】

ところで、スロットマシンにおける遊技は、前述したとおり遊技者の停止ボタンの操作に応じて各ゲームの結果が異なるものとなることがあるが、遊技者は、遊技状態に応じて停止ボタンの操作手順を変えた方がよい場合がある。例えば、何れかのリールの引込を制限するとともに役抽選の結果に関わらずに小役に入賞可能とするチャレンジボーナスで好ましい停止ボタンの操作手順は、それ以外の遊技状態で好ましい操作手順とは異なるものとなるのが普通である。このため、特許文献 1 のスロットマシンにおける遊技状態の変化の分かりにくさは、遊技者が遊技状態に応じて停止ボタンを操作するという機会を失わせて、遊技者に対して不利益を与えてしまう虞があった。

40

【 0 0 1 0 】

特許文献 2 に記載のスロットマシンでは、設定変更後も引き継がれる特別状態として、予め定められたゲーム数の消化によって終了することとなる特別状態（R B モードなど）もあるが、このようにゲーム数の消化によって終了することとなる特別状態において、ゲームの途中（1 単位のゲームが終了する前のタイミング）で設定変更がなされた場合に、当該 1 ゲーム分を消化したゲーム数に計数するか否か、その取り扱いについて何ら考慮さ

50

れていない。しかし、仮に当該 1 ゲーム分を消化したゲーム数に計数して当該 1 ゲーム終了後のゲーム数から設定変更後の計数を再開させるように構成した場合には、設定変更がなされたタイミングによって 1 単位のゲームが終了していないに関わらず、設定変更後、ゲーム数がカウントされた状態で遊技状態が引き継がれることとなり、ゲームの結果を反映しないまま特別状態の消化ゲーム数のみを更新させることが可能となるため、例えば、予め定められたゲーム数の消化によって終了する遊技状態のゲームの結果によって遊技者にとっての有利度が変化するものにおいて、1 ゲームの途中でそのゲームの結果を推測し、有利度が有利に変化するゲーム結果が判別された場合にそのゲームを終了させることなく設定変更することでゲーム数のみを消化させて意図的に遊技者にとって不利な状況を設定することが可能となる。一方で、1 ゲームの途中でそのゲームの結果を推測し、有利度が不利に変化するゲーム結果が判別された場合にそのゲームを終了させることなく設定変更することでゲーム数のみを消化させて意図的に遊技者にとって有利な状況を設定することも可能となる。すなわち予め定められたゲーム数の消化によって終了することとなる遊技状態が設定変更後も引き継がれるスロットマシンにおいて、ゲームの結果を反映しないまま消化ゲーム数のみを更新させることが可能となると、意図的に遊技者にとって不利な状態または有利な状態を設定することが可能となり、ゲームの公平性を害する虞がある。

10

【 0 0 1 1 】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、遊技状態の変化が分かりにくくて遊技者に不利益を与えてしまうということを防止しつつ連続演出を遊技者に最後まで見せることのできるとともに、ゲームの公平性を保つ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。

20

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 2 】

上記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載のスロットマシンは、
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）の全てに前記表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、1 ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせ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、

30

前記可変表示領域に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（B B）への移行を伴う特別入賞（特別役）を含む複数種類の入賞について発生を許容する可否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記可変表示領域に表示結果を導出させるための導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）と、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果と前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の操作態様とに応じて前記可変表示領域（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

40

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、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特別決定持越手段と、

所定の設定操作手段の操作（設定キースイッチ 3 7 のみが ON の状態での電源投入）に基づいて、前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定される確率（抽選確率）を定めた複数種類の設定値（設定 1 ~ 6）のうちから、いずれかの設定値を選択することで遊技者に対する有利度を設定する有利度設定手段と、

所定の移行条件が成立したときに、遊技者にとって不利な不利遊技状態（R T（1））に移行させる不利遊技状態移行手段と、

前記不利遊技状態（R T（1））に移行してから消化したゲーム数（R T 残りゲーム数

50

）を計数するゲーム数計数手段と、

前記不利遊技状態（ＲＴ（１））において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数（ＲＴ残りゲーム数）が規定値（１０００ゲーム）に到達したときに、該不利遊技状態（ＲＴ（１））を終了させ、第１の遊技状態に移行させる第１の不利遊技状態終了手段と、

前記不利遊技状態において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数が規定値に到達する前に前記複数の可変表示領域に導出された表示結果の組み合わせが特定の組み合わせとなったときに、該不利遊技状態を終了させ、前記第１の遊技状態と有利度の異なる第２の遊技状態に移行させる第２の不利遊技状態終了手段と、

所定の連続演出開始条件が成立したとき（特別役当選示唆演出抽選にて演出パターン５が選択されたとき）に、予め定められた２以上の所定ゲーム数（５ゲーム）の期間に亘って継続し、該期間の終了するゲーム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か否かを示す情報を報知する連続演出（演出パターン５に基づく特別役当選示唆演出）を実行する連続演出実行手段と、

前記不利遊技状態（ＲＴ（１））において前記ゲーム数計数手段の計数により特定される前記規定値に到達するまでの残りゲーム数が前記所定ゲーム数（５ゲーム）よりも少ない期間において、前記連続演出（演出パターン５に基づく特別役当選示唆演出）の実行を新たに開始させることを規制する連続演出規制手段と、

前記不利遊技状態（ＲＴ（１））において前記残りゲーム数が前記所定ゲーム数（５ゲーム）よりも少ない期間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ときに、１ゲーム限りで行われる単ゲーム演出（演出パターン１、６に基づく特別役当選示唆演出）にて前記特別入賞（特別役）の発生を許容する旨が決定されている旨を示す情報を報知する単ゲーム演出実行手段と、

を備え、

ゲームの開始後、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出される前に、前記特定の組み合わせとなる可能性が示唆されることがあり、

前記不利遊技状態（ＲＴ（１））において前記有利度設定手段により新たに設定値が設定された場合に、前記不利遊技状態（ＲＴ（１））を維持し、該不利遊技状態（ＲＴ（１））においては該新たな設定値に応じて定められた確率で前記事前決定手段が入賞の発生を許容するか否かの決定を行うとともに、該新たな設定値が設定される前に前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数（ＲＴ残りゲーム数）を維持し、

前記不利遊技状態（ＲＴ（１））において１ゲームが終了する前に前記有利度設定手段により新たに設定値が設定された場合に、該新たに設定値が設定されたことで中断したゲームを再開することなく、所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能な状態とするとともに、前記ゲーム数計数手段は、前記中断したゲームの開始前までに計数済みのゲーム数（ＲＴ残りゲーム数）から計数を再開する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、不利遊技状態における消化ゲーム数が規定値に到達するまでの残りゲーム数が所定ゲーム数よりも少ない期間、すなわち不利遊技状態の終了が近づいている期間においては、連続演出の実行を新たに開始させることを規制するので、不利遊技状態の終了が近づいているときに、実行されている連続演出が気になって不利遊技状態の終了が分かりにくくなってしまうことを防ぐことができる。一方、不利遊技状態の終了が近づいてから特別入賞の発生を許容する旨が決定されたときには、その旨を示す情報は単ゲーム演出で報知され得るので、特別入賞の発生を許容する旨が決定されたか否かを遊技者が全く知り得なくなってしまうという不都合を生じさせることもない。

また、消化したゲーム数が規定値に到達することで終了する不利遊技状態において新たに設定値が設定された場合でも、その後、不利遊技状態及び消化ゲーム数が維持されるとともに、１ゲームが終了する前に新たに設定値が設定された場合には、新たに設定値が設定されたために中断したゲームが再開されるのではなく、賭数を設定することによりゲームが開始可能な状態となるが、この場合には、中断したゲームの開始前までに計数済みのゲーム数から不利遊技状態の消化ゲーム数の計数が再開されるので、不利遊技状態におい

10

20

30

40

50

て1ゲームが終了する前に新たに設定値を設定しても、当該ゲームの結果を反映しないまま消化ゲーム数のみを更新させることが不可能となり、意図的に遊技者にとって不利な状態または有利な状態を設定することが不可能となるため、ゲームの公平性を保つことができる。

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

また、遊技者にとって不利な不利遊技状態とは、一の遊技状態よりも不利な遊技状態であれば良く、例えば、一の遊技状態(RT(2))に対して特定の入賞が発生する確率またはその発生が許容される確率が低く、遊技用価値の付与率が低い状態であるために遊技者にとって不利となる遊技状態(RT(1))や、一の遊技状態(RT(0))に対して入賞が発生する確率やその発生が許容される確率が同じまたは高いが、一の遊技状態(RT(0))よりも、該一の遊技状態(RT(0))及び不利遊技状態(RT(1))よりも遊技者にとって有利な遊技状態(RT(2))へ移行する確率が低い状態、または一の遊技状態では遊技者にとって有利な遊技状態へ移行する可能性があるのに対してその確率が0である状態であるために遊技者に不利となる遊技状態(RT(1))などが該当する。

また、前記連続演出の継続ゲーム数として複数種類の継続ゲーム数があり、何れかの継続ゲーム数の連続演出が選択して実行されるものでは、前記所定ゲーム数が、該複数種類の継続ゲーム数のうちの最大のゲーム数とすることが好ましく、この場合、連続演出が不利遊技状態の終了時期に跨って実行されることがないので、逆に不利遊技状態の終了時期に気をとられて実質的に連続演出を遊技者に見せることができないということが生じないで済む。

【0013】

本発明の請求項2に記載のロットマシンは、請求項1に記載のロットマシンであって、

前記単ゲーム演出実行手段は、

前記不利遊技状態(RT(1))において前記残りゲーム数が前記所定ゲーム数(5ゲーム)よりも少ない期間以外でも前記単ゲーム演出(演出パターン1、6に基づく特別役当選示唆演出)を実行可能であり、

前記不利遊技状態(RT(1))において前記残りゲーム数が前記所定ゲーム数よりも少ない期間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ときに、該期間とは異なる期間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ときよりも高い確率で、前記単ゲーム演出のうちの特単ゲーム演出を実行させることを特徴としている。

この特徴によれば、連続演出が実行されない期間(すなわち、不利遊技状態においてその残りゲーム数が所定ゲーム数よりも少ない期間)において実行される単ゲーム演出にプレミア性を高めさせることができる。

尚、前記単ゲーム演出実行手段は、前記不利遊技状態において前記残りゲーム数が所定ゲーム数よりも少ない期間においてのみ、前記特単ゲーム演出を実行させる(すなわち、不利遊技状態の残りゲーム数が所定ゲーム数以上の期間では前記特単ゲーム演出を実行させない)構成としても良い。

【0014】

本発明の請求項3に記載のロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域(リール2L、2C、2R)の全てに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可

変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組み合わせ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、

前記可変表示領域に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）への移行を伴う特別入賞（特別役）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、

前記可変表示領域に表示結果を導出させるための導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）と、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果と前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作態様とに応じて前記可変表示領域（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

10

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、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特別決定持越手段と、

所定の設定操作手段の操作（設定キースイッチ３７のみがＯＮの状態での電源投入）に基づいて、前記事前決定手段により入賞の発生を許容する旨が決定される確率（抽選確率）を定めた複数種類の設定値（設定１～６）のうちから、いずれかの設定値を選択することで遊技者に対する有利度を設定する有利度設定手段と、

所定の移行条件が成立したときに、遊技者にとって不利な不利遊技状態（ＲＴ（１））に移行させる不利遊技状態移行手段と、

前記不利遊技状態（ＲＴ（１））に移行してから消化したゲーム数（ＲＴ残りゲーム数）を計数するゲーム数計数手段と、

20

前記不利遊技状態（ＲＴ（１））において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数（ＲＴ残りゲーム数）が規定値（１０００ゲーム）に到達したときに、該不利遊技状態（ＲＴ（１））を終了させ、第１の遊技状態に移行させる第１の不利遊技状態終了手段と、

前記不利遊技状態において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数が規定値に到達する前に前記複数の可変表示領域に導出された表示結果の組み合わせが特定の組み合わせとなったときに、該不利遊技状態を終了させ、前記第１の遊技状態と有利度の異なる第２の遊技状態に移行させる第２の不利遊技状態終了手段と、

所定の連続演出開始条件が成立したとき（特別役当選示唆演出抽選にて演出パターン２～５、６'が選択されたとき）に、予め定められた２以上のゲーム数の期間に亘って継続し、該期間の終了するゲーム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か否かを示す情報を報知する連続演出（演出パターン２～５、６'に基づく特別役当選示唆演出）を実行する連続演出実行手段と、

30

前記連続演出の継続ゲーム数として定められた複数種類の継続ゲーム数のうちの何れかの継続ゲーム数を選択する継続ゲーム数選択手段と、

前記不利遊技状態（ＲＴ（１））において前記ゲーム数計数手段の計数により特定される前記規定値に到達するまでの残りゲーム数が所定ゲーム数（１～５）であるゲームにおいて前記連続演出（演出パターン２～５、６'に基づく特別役当選示唆演出）の実行を新たに開始させるときに、前記継続ゲーム数として前記所定ゲーム数（１～５）より大きいゲーム数が選択されることを規制する連続演出規制手段と、

40

を備え、

ゲームの開始後、前記複数の可変表示領域の全てに前記表示結果が導出される前に、前記特定の組み合わせとなる可能性が示唆されることがあり、

前記不利遊技状態（ＲＴ（１））において前記有利度設定手段により新たに設定値が設定された場合に、前記不利遊技状態（ＲＴ（１））を維持し、該不利遊技状態（ＲＴ（１））においては該新たな設定値に応じて定められた確率で前記事前決定手段が入賞の発生を許容するか否かの決定を行うとともに、該新たな設定値が設定される前に前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数（ＲＴ残りゲーム数）を維持し、

前記不利遊技状態（ＲＴ（１））において１ゲームが終了する前に前記有利度設定手段により新たに設定値が設定された場合に、該新たに設定値が設定されたことで中断したゲ

50

ームを再開することなく、所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能な状態とするとともに、前記ゲーム数計数手段は、前記中断したゲームの開始前までに計数済みのゲーム数（RT残りゲーム数）から計数を再開する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、不利遊技状態における消化ゲーム数が規定値に到達するまでの残りゲーム数が所定ゲーム数よりも少ない期間、すなわち不利遊技状態の終了が近づいている期間においては、新たに開始させる連続演出の継続ゲーム数として所定ゲーム数より大きいゲーム数が選択されるのを規制するので、有利遊技状態の終了時期において実行されている連続演出が気になって不利遊技状態の終了が分かりにくくなってしまうことを防ぐことができる。また、連続演出が不利遊技状態の終了時期に跨って実行されることがないので、逆に不利遊技状態の終了時期に気をとられて実質的に連続演出を遊技者に見せることができないということが生じないで済む。

10

また、消化したゲーム数が規定値に到達することで終了する不利遊技状態において新たに設定値が設定された場合でも、その後、不利遊技状態及び消化ゲーム数が維持されるとともに、1ゲームが終了する前に新たに設定値が設定された場合には、新たに設定値が設定されたために中断したゲームが再開されるのではなく、賭数を設定することによりゲームが開始可能な状態となるが、この場合には、中断したゲームの開始前までに計数済みのゲーム数から不利遊技状態の消化ゲーム数の計数が再開されるので、不利遊技状態において1ゲームが終了する前に新たに設定値を設定しても、当該ゲームの結果を反映しないまま消化ゲーム数のみを更新させることが不可能となり、意図的に遊技者にとって不利な状態または有利な状態を設定することが不可能となるため、ゲームの公平性を保つことができる。

20

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

また、遊技者にとって不利な不利遊技状態とは、一の遊技状態よりも不利な遊技状態であれば良く、例えば、一の遊技状態（RT（2））に対して特定の入賞が発生する確率またはその発生が許容される確率が低く、遊技用価値の付与率が低い状態であるために遊技者にとって不利となる遊技状態（RT（1））や、一の遊技状態（RT（0））に対して入賞が発生する確率やその発生が許容される確率が同じまたは高いが、一の遊技状態（RT（0））よりも、該一の遊技状態（RT（0））及び不利遊技状態（RT（1））よりも遊技者にとって有利な遊技状態（RT（2））へ移行する確率が低い状態、または一の遊技状態では遊技者にとって有利な遊技状態へ移行する可能性があるのに対してその確率が0である状態であるために遊技者に不利となる遊技状態（RT（1））などが該当する。

30

また、前記連続演出規制手段は、前記不利遊技状態において前記残りゲーム数が所定ゲーム数であるゲームにおいて前記連続演出の実行を新たに開始させるときに、前記継続ゲーム数として前記所定ゲーム数が選択されることも規制するようにしても良く、この場合には、前記不利遊技状態が終了するゲーム限りで終了することとなる連続演出も実行されないもので、上記の効果をより確実に得られる。

40

【0015】

本発明の請求項4に記載のスロットマシンは、請求項3に記載のスロットマシンであって、

前記連続演出規制手段は、前記不利遊技状態（RT（1））において前記残りゲーム数が前記所定ゲーム数（1～5）であるゲームにおいて前記連続演出（演出パターン2～5、6'に基づく特別役当選示唆演出）の実行を新たに開始させるときに、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ことを条件として、前記継続ゲーム数として前記所定ゲーム数（1～5）より大きいゲーム数が選択されることを規制するとともに、

50

前記連続演出実行手段は、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ときには、前記連続演出規制手段により規制されることなく継続ゲーム数が前記所定ゲーム数（１～５）より大きい前記連続演出（演出パターン２～５、６'に基づく特別役当選示唆演出）の実行を新たに開始させ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、不利遊技状態の残りゲーム数が所定ゲーム数であるゲームにおいても新たに開始させる連続演出の継続ゲーム数として該所定ゲーム数よりも大きいゲーム数が選択されるので、不利遊技状態の終了時期に跨って連続演出が実行されることが生じるが、そのような不利遊技状態の終了時期に跨る連続演出は、特別入賞の発生を許容する旨が決定されているときにしか実行されない。すなわち、不利遊技状態の終了時期において連続演出が実行されているというだけで、特別入賞の発生を許容する旨が決定されていることが分かるので、遊技者が不利遊技状態の終了時期において実行されている連続演出に気をとられずに済む。また、特別入賞の発生を許容する旨が決定されていなくとも、この場合についても、前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されていないことを条件とするものであっても良い。

【００１６】

本発明の請求項５に記載のスロットマシンは、請求項１～４のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記ゲーム数計数手段は、前記不利遊技状態（ＲＴ（１））において、前記遊技用価値の付与を伴わないゲームにおいては前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に表示結果が導出されたときに前記消化したゲーム数（ＲＴ残りゲーム数）を更新し、前記遊技用価値の付与を伴うゲーム（小役の入賞ゲーム）においては、前記可変表示装置に表示結果が導出された後、前記遊技用価値（メダル）の付与が完了したときに前記消化したゲーム数（ＲＴ残りゲーム数）を更新する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技用価値の付与を伴うゲームであるか否かに関わらず、不利遊技状態においては、１ゲームが終了した時点で不利遊技状態の消化ゲーム数が更新されるので、不利遊技状態において新たに設定値が設定された場合には、１ゲームが終了する前に新たに設定値が設定されてゲームが中断された場合であっても、単に不利遊技状態とその時点の消化ゲーム数を維持するのみで、既に更新された消化ゲーム数を元に戻すなどの処理を行うことなく、中断したゲームの開始前までに計数済みのゲーム数から不利遊技状態の消化ゲーム数の計数を再開できる。

【００１７】

本発明の請求項６に記載のスロットマシンは、請求項１～５のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記不利遊技状態（第１１のＲＴ）において前記事前決定手段（内部抽選）により特定入賞（特定役）の発生を許容する旨が決定されたことを条件に前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）に特定表示結果（特定役の入賞態様）を導出させる制御を行う特定表示結果導出制御手段と、

前記不利遊技状態（第１１のＲＴ）において前記特定表示結果（特定役の入賞態様）が導出されたときに第１遊技状態（通常遊技状態）に移行させる第１遊技状態移行手段と、

前記不利遊技状態（第１１のＲＴ）において前記特定表示結果（特定役の入賞態様）が導出されずに前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数（消化ゲーム数）が前記規定値（規定ゲーム数）に到達したときに、前記第１遊技状態（通常遊技状態）よりも遊技者にとって有利な第２遊技状態（第１２のＲＴ）に移行させる第２遊技状態移行手段と、

を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、不利遊技状態において1ゲームが終了する前に新たに設定値を設定しても、消化ゲーム数のみを更新させることが不可能であり、第2遊技状態よりも相対的に不利な第1遊技状態へ移行することとなる特定表示結果を導出させずに不利遊技状態を終了させて意図的に第2遊技状態へ移行させることが不可能となるため、ゲームの公平性を保つことができる。

【0018】

本発明の請求項7に記載のロットマシンは、請求項1～6のいずれかに記載のロットマシンであって、

遊技者にとって有利な有利遊技状態(RT(2))に移行させる有利遊技状態移行手段と、

前記不利遊技状態(RT(1))において前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数が前記規定値(規定ゲーム数)に到達したときに、通常遊技状態(RT(0))に移行させる通常遊技状態移行手段と、

を備え、

前記有利遊技状態移行手段は、前記通常遊技状態(RT(0))において有利表示結果(リプレイ(2)の入賞態様)が導出されたときに、前記有利遊技状態(RT(2))に移行させ、

前記不利遊技状態移行手段は、前記通常遊技状態(RT(0))において不利表示結果(リプレイ(3)～(8)の入賞態様)が導出されたときに、前記不利遊技状態に移行させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、不利遊技状態の終了、すなわち有利遊技状態にも不利遊技状態にも移行する可能性のある通常遊技状態が近づいているときに、実際には特別入賞の発生を許容する旨も決定されていないのに、実行されている連続演出が気になって通常遊技状態への移行が分かりにくくなってしまうことを防ぐことができる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】本発明を適用したロットマシンの正面図である。

【図2】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】ロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図5】入賞として定められた役の構成を示す図である。

【図6】遊技状態別の内部抽選の対象役を示す図である。

【図7】リプレイGRを構成する再遊技役の組合せ、小役GRを構成する小役の組合せ、リプレイGR、小役GRの当選時において操作態様に応じて入賞ラインに揃う図柄組合せを示す図である。

【図8】RTの移行状況を示す図である。

【図9】RTの概要を示す図である。

【図10】RTワークの更新状況を示すタイミングチャートである。

【図11】RTワークの更新状況を示すタイミングチャートである。

【図12】設定変更時におけるRTワークの更新状況を示すタイミングチャートである。

【図13】設定変更時におけるRTワークの更新状況を示すタイミングチャートである。

【図14】設定変更時におけるRTワークの更新状況を示すタイミングチャートである。

【図15】特別役当選示唆演出の演出パターンの選択率を示す図である。

【図16】特別役当選示唆演出の演出パターンの選択率の変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0020】

本発明の実施例を以下に説明する。

【実施例】

【0021】

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

【0022】

本実施例のスロットマシン1の筐体1aの内部には、図2に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール2L、2C、2R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図1に示すように、これらリール2L、2C、2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が前面扉1bに設けられた透視窓3から見えるように配置されている。

10

【0023】

リール2L、2C、2Rの外周部には、図3に示すように、それぞれ「黒7」、「白7」、「BAR」、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「オレンジ」、「ブドウ」、「プラム」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ21個ずつ描かれている。リール2L、2C、2Rの外周部に描かれた図柄は、透視窓3において各々上中下三段に表示される。

【0024】

各リール2L、2C、2Rは、各々対応して設けられリールモータ32L、32C、32R（図4参照）によって回転させることで、各リール2L、2C、2Rの図柄が透視窓3に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール2L、2C、2Rの回転を停止させることで、透視窓3に3つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

20

【0025】

リール2L、2C、2Rの内側には、リール2L、2C、2Rそれぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ33L、33C、33Rと、リール2L、2C、2Rを背面から照射するリールLED55と、が設けられている。また、リールLED55は、リール2L、2C、2Rの連続する3つの図柄に対応する12のLEDからなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

【0026】

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。

30

【0027】

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（本実施例ではいずれの遊技状態においても3）を設定する際に操作されるMAX BET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。

40

【0028】

50

また、前面扉 1 b には、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器 1 1、後述する B B 中のメダルの獲得枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器 1 2、入賞の発生により払い出されたメダル枚数が表示されるペイアウト表示器 1 3 が設けられている。

【 0 0 2 9 】

また、前面扉 1 b には、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 1 6、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 L E D 1 7、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 1 8、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中 L E D 1 9、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 2 0 が設けられている。

【 0 0 3 0 】

M A X B E T スイッチ 6 の内部には、1 枚 B E T スイッチ 5 及び M A X B E T スイッチ 6 の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知する B E T スイッチ有効 L E D 2 1（図 4 参照）が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R（図 4 参照）がそれぞれ設けられている。

【 0 0 3 1 】

前面扉 1 b 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 2 3、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器 2 4、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、筐体 1 a 内部に設けられた後述のホッパータンク 3 4 a（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 3 0、メダル投入部 4 から投入され、ホッパータンク 3 4 a 側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ 3 1 を有するメダルセクタ（図示略）、前面扉 1 b の開放状態を検出するドア開放検出スイッチ 2 5（図 4 参照）が設けられている。

【 0 0 3 2 】

筐体 1 a 内部には、図 2 に示すように、前述したリール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R、各リール 2 L、2 C、2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R（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 1 0 0 0、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 3 4 a、ホッパータンク 3 4 a 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 3 4 b、ホッパーモータ 3 4 b 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 3 4 c からなるホッパーユニット 3 4、電源ボックス 1 0 0 が設けられている。

【 0 0 3 3 】

ホッパーユニット 3 4 の側部には、ホッパータンク 3 4 a から溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 3 5 が設けられている。オーバーフロータンク 3 5 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 3 5 a が設けられており、導電部材がオーバーフロータンク 3 5 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。

【 0 0 3 4 】

電源ボックス 1 0 0 の前面には、後述の B B 終了時に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効 / 無効を選択するための打止スイッチ 3 6 a、後述の B B 終了時に自動精算処理（クレジットとして記憶されて

10

20

30

40

50

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、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ３７、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態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。

【００３５】

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～Ｌ４（図１参照）のうち遊技状態に応じて定められた入賞ラインが有効となり、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枚が定められて規定数の賭数が設定されると入賞ラインＬ１～Ｌ４が有効となる。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。

【００３６】

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合せが入賞図柄の組合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、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Ｌ１、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Ｌ２、リール２Ｌの上段、リール２Ｃの中段、リール２Ｒの上段、すなわちＶ字型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の下段、すなわち山型に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインＬ４の４種類が入賞ラインとして定められている。

【００３７】

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。

【００３８】

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、有効化され入賞ライン上に予め定められた図柄の組合せ（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、有効化され複数の入賞ライン上にメダルの払出を伴う図柄の組合せが揃った場合には、有効化され入賞ラインに揃った図柄の組合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、有効化され入賞ライン上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

【００３９】

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

10

20

30

40

50

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。

【0040】

電源基板 101 には、外部から AC 100V の電源が供給されるとともに、この AC 100V 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。

【0041】

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witch 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

【0042】

遊技制御基板 40 には、前述した 1 枚 BET スwitch 5、MAX BET スwitch 6、スタートスswitch 7、ストップスswitch 8L、8C、8R、精算スswitch 10、リセットスswitch 23、投入メダルセンサ 31、ドア開放検出スswitch 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switch 36a、自動精算スswitch 36b、設定キースwitch 37、リセット/設定スswitch 38 が接続されており、これら接続されたスswitch 類の検出信号が入力されるようになっている。

【0043】

20

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、1~3 BET LED 14~16、投入要求 LED 17、スタート有効 LED 18、ウェイト中 LED 19、リプレイ中 LED 20、BET スwitch 有効 LED 21、左、中、右停止有効 LED 22L、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。

【0044】

遊技制御基板 40 には、メイン CPU 41a、ROM 41b、RAM 41c、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 0~65535）の乱数を生成する乱数回路 42、一定周波数のクロック信号を乱数回路 42 に供給するパルス発振器 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switch 類から入力された検出信号を検出するスswitch 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 CPU 41a からの初期化命令が入力されないときにメイン CPU 41a にリセット信号を与えるリセット回路 49、その他各種デバイス、回路が搭載されている。

30

40

【0045】

メイン CPU 41a 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、ROM 41b 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。ROM 41b は、メイン CPU 41a 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。RAM 41c は、メイン CPU 41a がプログラムを実行する際のワーク領域等として使用される。I/O ポート 41d は、メイン制御部 41 が備える信号入出力端子を介して接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【0046】

50

また、メイン制御部 4 1 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、R A M 4 1 c 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。

【 0 0 4 7 】

メイン C P U 4 1 a は、基本処理として遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン C P U 4 1 a 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おり、電断検出回路 4 8 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（メイン）を実行し、一定時間間隔（本実施例では、約 0 . 5 6 m s ）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

10

【 0 0 4 8 】

メイン C P U 4 1 a は、I / O ポート 4 1 d を介して演出制御基板 9 0 に、各種のコマンドを送信する。遊技制御基板 4 0 から演出制御基板 9 0 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 9 0 から遊技制御基板 4 0 へ向けてコマンドが送られることはない。遊技制御基板 4 0 から演出制御基板 9 0 へ送信されるコマンドの伝送ラインは、ストロブ（I N T ）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 8 0 を介して接続されており、遊技制御基板 4 0 と演出制御基板 9 0 とが直接接続されない構成とされている。

20

【 0 0 4 9 】

演出制御基板 9 0 には、スロットマシン 1 の前面扉 1 b に配置された液晶表示器 5 1 （図 1 参照）、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、前述したリール L E D 5 5 等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板 9 0 に搭載された後述のサブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【 0 0 5 0 】

尚、本実施例では、演出制御基板 9 0 に搭載されたサブ制御部 9 1 により、液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部 9 1 とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板 9 0 または他の基板に搭載し、サブ制御部 9 1 がメイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部 9 1 が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としても良く、このような構成では、サブ制御部 9 1 及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。

30

【 0 0 5 1 】

また、本実施例では、演出装置として液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用しても良い。

40

【 0 0 5 2 】

演出制御基板 9 0 には、メイン制御部 4 1 と同様にサブ C P U 9 1 a、R O M 9 1 b、R A M 9 1 c、I / O ポート 9 1 d 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 9 1、演出制御基板 9 0 に接続された液晶表示器 5 1 の表示制御を行う表示制御回路 9 2、演出効果 L E D 5 2、リール L E D 5 5 の駆動制御を行う L E D 駆動回路 9 3、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力制御を行う音声出力回路 9 4、電源投入時またはサブ C P U 9 1 a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ C P U 9 1 a にリセット信号を与えるリセット回路 9 5、日付情報及び時刻情報を含む時間情報

50

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 CPU 91a に対して出力する電断検出回路 98、その他の回路等、が搭載されており、サブ CPU 91a は、遊技制御基板 40 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 90 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【0053】

サブ CPU 91a は、メイン CPU 41a と同様に、割込機能（割込禁止機能を含む）を備える。サブ制御部 91 の割込端子の 1 つは、コマンド伝送ラインのうち、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）信号線に接続されており、サブ CPU 91a は、ストローブ信号の入力に基づいて割込を発生させて、メイン制御部 41 からのコマンドを取得し、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 CPU 91a は、クロック入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定間隔毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。また、サブ制御部 91 の割込端子の 1 つは、電断検出回路 98 と接続されており、サブ CPU 91a 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（サブ）を実行する。また、サブ CPU 91a においても未使用の割込が発生した場合には、もとの処理に即時復帰させる未使用割込処理を実行するようになっている。

【0054】

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、RAM 91c 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。

【0055】

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 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。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 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【0056】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 37 を ON 状態としてからスロットマシン 1 の電源を ON する必要がある。設定キースイッチ 37 を ON 状態として電源を ON すると、設定値表示器 24 に RAM 41c から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット / 設定スイッチ 38 の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット / 設定スイッチ 38 が操作されると、設定値表示器 24 に表示された表示値が 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 が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ 37 が OFF されると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部 41 の RAM 41c に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0057】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ 37 を ON 状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ 37 を ON 状態とすると、設定値表示器 24 に RAM 41c から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ 37 を OFF 状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

【0058】

本実施例のスロットマシン 1 においては、メイン CPU 41a が電断検出回路 48 からの電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理（メイン）を実行する。電断割込処理（メイン）では、レジスタを後述する RAM 41c のスタックに退避し、RAM 41c にいずれかのビットが 1 となる破壊診断用データ（本実施例では、5AH）、すなわち 0 以外の

10

20

30

40

50

特定のデータを格納するとともに、RAM 41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM 41cに格納する処理を行うようになっている。尚、RAMパリティとはRAM 41cの該当する領域（本実施例では、全ての領域）の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、RAM 41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0であれば、RAMパリティ調整用データは0となり、RAM 41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが1であれば、RAMパリティ調整用データは1となる。

【0059】

そして、メインCPU 41aは、その起動時においてRAM 41cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAMパリティが0であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、RAM 41cに記憶されているデータに基づいてメインCPU 41aの処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合（1の場合）や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。尚、RAM異常エラー状態は、他のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット/設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

【0060】

尚、本実施例では、RAM 41cに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、メインCPU 41aは、電源投入時においてRAM 41cのデータが正常であると判定した場合に、RAM 41cの格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM 41cに格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。

【0061】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状態を復帰させる構成であれば良く、例えば、入力ポートの状態などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。

【0062】

また、サブCPU 91aも電断検出回路98からの電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理（サブ）を実行する。電断割込処理（サブ）では、レジスタを後述するRAM 91cのスタックに退避し、RAM 91cにいずれかのビットが1となる破壊診断用データを格納するとともに、RAM 91cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM 91cに格納する処理を行うようになっている。

【0063】

そして、サブCPU 91aは、その起動時においてRAM 91cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算し、RAMパリティが0であることを条件に、RAM 91cに記憶されているデータに基づいてサブCPU 91aの処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合（1の場合）には、RAM異常と判定し、RAM 91cを初期化するようになっている。この場合、メインサブCPU 91aと異なり、RAM 91cが初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

【0064】

尚、本実施例では、RAM 91cに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、サブCPU 91aは、電源投入時においてRAM 91cのデータが正常であると判定した場合に、RAM 91cの格納データに基づい

て電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM 91cに格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。

【0065】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状態を復帰させる構成であれば良く、入力ポートの状態や、演出が途中で中断された場合の途中経過などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。例えば、BB中か、通常遊技状態か、などの遊技状態を示すデータのみをバックアップするとともに、遊技状態に対応する演出（BB中であればBB中演出、通常遊技状態であれば通常演出）以外の特定の演出（小役告知など）の実行中に電断が発生した場合に、次回電源投入時において電断時に実行されていた特定の演出を再開するのではなく、電源投入時においてバックアップされている遊技状態に対応する演出を最初から実行するようにしても良い。

【0066】

次に、メイン制御部41のRAM 41cの初期化について説明する。メイン制御部41のRAM 41c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、RT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。

【0067】

重要ワークは、各種表示器やLEDの表示用データ、I/Oポート41dの入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、BB終了時に初期化すると不都合があるデータが格納されるワークである。一般ワークは、内部当選フラグ、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、BB中のメダル払出総数等、BB終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、演出制御基板90へコマンドを送信するためのデータ、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。設定値ワークは、内部抽選処理で抽選を行う際に用いる設定値が格納されるワークであり、設定開始前（設定変更モードへの移行前）の初期化において0が格納された後、1に補正され、設定終了時（設定変更モードへの終了時）に新たに設定された設定値が格納されることとなる。RTワークは、現在の遊技状態がRT(1)～(4)のいずれかである場合にその旨を示すRTフラグ、RT残りゲーム数が格納されるワークである。停止相ワークは、リールモータ32L、32C、32Rの停止相を示すデータが格納されるワークであり、リールモータ32L、32C、32Rが停止状態となった際にその停止相を示すデータが格納されることとなる。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時にRAM 41c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 41c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 41a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。

【0068】

本実施例においてメインCPU 41aは、RAM異常エラー発生時、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38の双方がONの状態での起動時、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RAM 41c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6種類の初期化を行う。

【0069】

初期化0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、RAM 41c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

10

20

30

40

50

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、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RT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、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2では、RAM41cの格納領域のうち、使用中スタック領域、RTワーク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3は、BB終了時に行う初期化であり、初期化3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4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4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5は、1ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化5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。

10

【0070】

尚、本実施例では、初期化1、初期化2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。

20

【0071】

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。

【0072】

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。

30

40

【0073】

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。

【0074】

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

50

へ移行させる場合において、RAM 41c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RAM 41c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。

【0075】

10

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）、RT(0)～(4)があり、いずれの遊技状態であっても賭数の規定数として3が定められており、遊技状態に関わらず、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、入賞ラインL1～L4の全てが有効化されることとなる。

【0076】

20

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（以下、単に入賞ラインと呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組合せが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組合せであっても良いし、異なる図柄を含む組合せであっても良い。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RAM 41cに設定されている必要がある。

【0077】

30

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合せが揃うまで有効とされ、許容された役の組合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合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。

【0078】

このスロットマシン1における役としては、図5に示すように、特別役としてビッグボーナス(1)～(3)（以下ではビッグボーナス(1)をBB(1)、ビッグボーナス(2)をBB(2)、ビッグボーナス(3)をBB(3)とする）が、再遊技役としてリプレイ(1)～(8)が、小役としてスイカ、チェリー、ベル、小役(1)～(10)が定められている。

40

【0079】

スイカは、RT(0)～(4)において入賞ラインのいずれかに「スイカ - スイカ - スイカ」の組合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。

【0080】

チェリーは、RT(0)～(4)において中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、4枚のメダルが払い出される。尚、「チェリー」の図柄が中リールの中段に停止した場合には、入賞ラインL1～L4の4本の入賞ラインにチェリー組合せが揃うこととなり、4本の入賞ライン上でチェリーに入賞したこととなるが合計枚数が上限である15枚を超えるため、15枚のメダルが払い出され

50

ることとなる。

【 0 0 8 1 】

ベルは、R T (0) ~ (4) において入賞ラインのいずれかに「ベル - ベル - ベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、小役 (1) は、R T (0) ~ (4) において入賞ラインのいずれかに「黒 7 - リプレイ - ブドウ」の組合せが揃ったときに入賞となり、小役 (2) は、R T (0) ~ (4) において入賞ラインのいずれかに「白 7 - リプレイ - ブドウ」の組合せが揃ったときに入賞となり、小役 (3) は、R T (0) ~ (4) において入賞ラインのいずれかに「B A R - リプレイ - ブドウ」の組合せが揃ったときに入賞となり、小役 (4) は、R T (0) ~ (4) において入賞ラインのいずれかに「ブドウ - 黒 7 - ブドウ」の組合せが揃ったときに入賞となり、小役 (5) は、R T (0) ~ (4) において入賞ラインのいずれかに「ブドウ - 白 7 - ブドウ」の組合せが揃ったときに入賞となり、小役 (6) は、R T (0) ~ (4) において入賞ラインのいずれかに「ブドウ - B A R - ブドウ」の組合せが揃ったときに入賞となり、小役 (7) は、R T (0) ~ (4) において入賞ラインのいずれかに「ブドウ - リプレイ - 黒 7」の組合せが揃ったときに入賞となり、小役 (8) は、R T (0) ~ (4) において入賞ラインのいずれかに「ブドウ - リプレイ - 白 7」の組合せが揃ったときに入賞となり、小役 (9) は、R T (0) ~ (4) において入賞ラインのいずれかに「ブドウ - リプレイ - B A R」の組合せが揃ったときに入賞となる。ベル、小役 (1) ~ (9) のいずれかが入賞すると、9 枚のメダルが払い出される。

【 0 0 8 2 】

小役 (1 0) は、R B において入賞ラインのいずれかに「プラム - ベル - ベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、小役 (1 0) が入賞すると、1 2 枚のメダルが払い出される。

【 0 0 8 3 】

リプレイ (1) は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイ (2) は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「オレンジ - オレンジ - オレンジ」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイ (3) は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「リプレイ - オレンジ - オレンジ」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイ (4) は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「オレンジ - リプレイ - オレンジ」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイ (5) は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「オレンジ - オレンジ - リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイ (6) 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「リプレイ - オレンジ - ブドウ」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイ (7) 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「プラム - リプレイ - オレンジ」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイ (8) 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「プラム - オレンジ - リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ (1) ~ (8) のいずれか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。

【 0 0 8 4 】

B B (1) は、R T (1) ~ (4) において入賞ラインのいずれかに「黒 7 - 黒 7 - 黒 7」の組合せが揃ったときに入賞となり、B B (2) は、R T (1) ~ (4) において入賞ラインのいずれかに「B A R - B A R - B A R」の組合せが揃ったときに入賞となり、B B (3) は、R T (1) ~ (4) において入賞ラインのいずれかに「B A R - B A R - 黒 7」の組合せが揃ったときに入賞となる。尚、B B (1) ~ (4) の当選時に当該ゲームの終了を待つことなく R T (4) へ移行する構成を採用した場合には、B B (1) ~ (3) は、R T (4) においてのみ入賞可能となる。

【 0 0 8 5 】

BB(1)~(3)のいずれかが入賞すると、遊技状態がBBに移行するとともに同時にRBに移行する。RBは、小役、特に小役(10)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。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(1)の入賞を契機とする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349枚を超えたときに終了し、BB(2)(3)の入賞を契機とする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146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。

10

【0086】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出表示される以前に(実際には、スタートスイッチ7の検出時)決定するものである。内部抽選では、まず、内部抽選用の乱数(0~65535の整数)が取得される。そして、遊技状態及び特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役について、取得した内部抽選用の乱数と、遊技状態、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。

【0087】

本実施例では、図6に示すように、遊技状態が、RT(0)であるか、RT(1)であるか、RT(2)(3)であるか、RT(4)であるか、RBであるか、によって内部抽選の対象となる役が異なる。

20

【0088】

遊技状態がRT(0)であれば、BB(1)、BB(1)+リプレイ(1)、BB(1)+リプレイ(2)、BB(1)+スイカ、BB(1)+チェリー、BB(2)、BB(2)+リプレイ(1)、BB(2)+リプレイ(2)、BB(2)+スイカ、BB(2)+チェリー、BB(3)、BB(3)+リプレイ(1)、BB(3)+リプレイ(2)、BB(3)+スイカ、BB(3)+チェリー、リプレイ(1)、リプレイGR(1)(リプレイ(2)+リプレイ(3)+リプレイ(4)+リプレイ(7))、リプレイGR(2)(リプレイ(2)+リプレイ(3)+リプレイ(5)+リプレイ(8))、リプレイGR(3)(リプレイ(2)+リプレイ(3)+リプレイ(4)+リプレイ(6))、リプレイGR(4)(リプレイ(2)+リプレイ(4)+リプレイ(5)+リプレイ(8))、リプレイGR(5)(リプレイ(2)+リプレイ(3)+リプレイ(5)+リプレイ(6))、リプレイGR(6)(リプレイ(2)+リプレイ(4)+リプレイ(5)+リプレイ(7))、スイカ、チェリー、ベル、小役GR(1)(ベル+小役(1))、小役GR(2)(ベル+小役(2))、小役GR(3)(ベル+小役(3))、小役GR(4)(ベル+小役(4))、小役GR(5)(ベル+小役(5))、小役GR(6)(ベル+小役(6))、小役GR(7)(ベル+小役(7))、小役GR(8)(ベル+小役(8))、小役GR(9)(ベル+小役(9))が内部抽選の対象役として順に読み出される。

30

40

【0089】

遊技状態がRT(1)であれば、BB(1)、BB(1)+リプレイ(1)、BB(1)+リプレイ(2)、BB(1)+スイカ、BB(1)+チェリー、BB(2)、BB(2)+リプレイ(1)、BB(2)+リプレイ(2)、BB(2)+スイカ、BB(2)+チェリー、BB(3)、BB(3)+リプレイ(1)、BB(3)+リプレイ(2)、BB(3)+スイカ、BB(3)+チェリー、リプレイ(1)、リプレイ(2)、スイカ、チェリー、ベル、小役GR(1)、小役GR(2)、小役GR(3)、小役GR(4)、小役GR(5)、小役GR(6)、小役GR(7)、小役GR(8)、小役GR(9)が内部抽選の対象役として順に読み出される。

【0090】

50

遊技状態が R T (2) (3) であれば、 B B (1) 、 B B (1) + リプレイ (1) 、 B B (1) + リプレイ (2) 、 B B (1) + スイカ、 B B (1) + チェリー、 B B (2) 、 B B (2) + リプレイ (1) 、 B B (2) + リプレイ (2) 、 B B (2) + スイカ、 B B (2) + チェリー、 B B (3) 、 B B (3) + リプレイ (1) 、 B B (3) + リプレイ (2) 、 B B (3) + スイカ、 B B (3) + チェリー、 リプレイ (1) 、 スイカ、 チェリー、 ベル、 小役 G R (1) 、 小役 G R (2) 、 小役 G R (3) 、 小役 G R (4) 、 小役 G R (5) 、 小役 G R (6) 、 小役 G R (7) 、 小役 G R (8) 、 小役 G R (9) が内部抽選の対象役として順に読み出される。

【 0 0 9 1 】

遊技状態が R T (4) であれば、 リプレイ (1) 、 リプレイ (2) 、 スイカ、 チェリー、 ベル、 小役 G R (1) 、 小役 G R (2) 、 小役 G R (3) 、 小役 G R (4) 、 小役 G R (5) 、 小役 G R (6) 、 小役 G R (7) 、 小役 G R (8) 、 小役 G R (9) が内部抽選の対象役として順に読み出される。

【 0 0 9 2 】

遊技状態が R B であれば、 リプレイ (2) 、 リプレイ G R (1) 、 リプレイ G R (2) 、 リプレイ G R (3) 、 リプレイ G R (4) 、 リプレイ G R (5) 、 リプレイ G R (6) 、 小役 (1 0) が内部抽選の対象役として順に読み出される。

【 0 0 9 3 】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態及び設定値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、当該役に当選したものと判定される。このため、判定値数の大小に応じた確率 (判定値数 / 6 5 5 3 6) で役が当選することとなる。

【 0 0 9 4 】

そして、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグを R A M 4 1 c 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、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合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。

【 0 0 9 5 】

次に、リール 2 L 、 2 C 、 2 R の停止制御について説明する。

【 0 0 9 6 】

メイン C P U 4 1 a 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、 R O M 4 1 b 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 8 L 、 8 C 、 8 R 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 8 L 、 8 C 、 8 R に対応するリール 2 L 、 2 C 、 2 R の回転を停止させる制御を行う。

【 0 0 9 7 】

テーブルインデックスには、内部抽選による当選フラグの設定状態 (以下、内部当選状態と呼ぶ) 別に、テーブルインデックスを参照する際の基準アドレスから、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスを示すインデックスデータが格納されているアドレスまでの差分が登録されている。これにより内部当選状態に応じた差分を取得し、基準アドレスに対してその差分を加算することで該当するインデックスデータを取得することが可能となる。尚、役の当選状況が異なる場合でも、同一の制御が適用される場合にお

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 9 8 】

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。

【 0 0 9 9 】

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。

【 0 1 0 0 】

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 3 2 L、3 2 C、3 2 R に、1 6 8 ステップ (0 ~ 1 6 7) 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 3 2 L、3 2 C、3 2 R を 1 6 8 ステップ駆動させることでリール 2 L、2 C、2 R が 1 周することとなる。そして、リール 1 周に対して 8 ステップ (1 図柄が移動するステップ数) 毎に分割した 2 1 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 0 ~ 2 0 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 2 1 であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から 0 ~ 2 0 の図柄番号が割り当てられているので、0 番図柄から 2 0 番図柄に対して、それぞれ 0 ~ 2 0 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。

【 0 1 0 1 】

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 8 L、8 C、8 R 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。

【 0 1 0 2 】

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

【 0 1 0 3 】

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。

【0104】

次に、メインCPU41aがストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明すると、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する滑りコマ数を取得する。そして、取得した滑りコマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した滑りコマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から滑りコマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域）に停止することとなる。

【0105】

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。

【0106】

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。

【0107】

本実施例では、いずれかの役に当選している場合には、当選役をいずれかの入賞ライン上に4コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役がいずれの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、いずれの役も入賞ライン上に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、いずれかの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。

【 0 1 0 8 】

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特別役が持ち越されていない状態で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、特別役を有効させることが可能となる。

10

【 0 1 0 9 】

尚、本実施例では、特別役と小役が同時に当選している場合に、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構成であるが、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞させることが可能となる構成としても良い。

20

【 0 1 1 0 】

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が持ち越されていない状態で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。

30

【 0 1 1 1 】

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)~(6))には、図7に示すように、リールの停止順に応じて当選している再遊技役のいずれかを入賞ライン上に停止させる制御を行う。

【 0 1 1 2 】

リプレイGR(1)(リプレイ(2)+リプレイ(3)+リプレイ(4)+リプレイ(7))が当選している場合には、左-中-右の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ(2)を入賞ライン上に停止させる制御が行われ、左-中-右以外の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ(3)、リプレイ(4)、リプレイ(7)のいずれかを入賞ライン上に停止させる制御が行われる。

40

【 0 1 1 3 】

リプレイGR(2)(リプレイ(2)+リプレイ(3)+リプレイ(5)+リプレイ(8))が当選している場合には、左-右-中の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ(2)を入賞ライン上に停止させる制御が行われ、左-右-中以外の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ(3)、リプレイ(5)、リプレイ(8)のいずれかを入賞ライン上に停止させる制御が行われる。

【 0 1 1 4 】

50

リプレイGR(3)(リプレイ(2)+リプレイ(3)+リプレイ(4)+リプレイ(6))が当選している場合には、中-左-右の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ(2)を入賞ライン上に停止させる制御が行われ、中-左-右以外の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ(3)、リプレイ(4)、リプレイ(6)のいずれかを入賞ライン上に停止させる制御が行われる。

【0115】

リプレイGR(4)(リプレイ(2)+リプレイ(4)+リプレイ(5)+リプレイ(8))が当選している場合には、中-右-左の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ(2)を入賞ライン上に停止させる制御が行われ、中-右-左以外の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ(4)、リプレイ(5)、リプレイ(8)のいずれかを入賞ライン上に停止させる制御が行われる。

10

【0116】

リプレイGR(5)(リプレイ(2)+リプレイ(3)+リプレイ(5)+リプレイ(6))が当選している場合には、右-左-中の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ(2)を入賞ライン上に停止させる制御が行われ、右-左-中以外の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ(3)、リプレイ(5)、リプレイ(6)のいずれかを入賞ライン上に停止させる制御が行われる。

【0117】

リプレイGR(6)(リプレイ(2)+リプレイ(4)+リプレイ(5)+リプレイ(7))が当選している場合には、右-中-左の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ(2)を入賞ライン上に停止させる制御が行われ、右-中-左以外の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ(4)、リプレイ(5)、リプレイ(7)のいずれかを入賞ライン上に停止させる制御が行われる。

20

【0118】

このように本実施例では、リプレイGR(1)が当選した場合と、リプレイGR(2)が当選した場合と、リプレイGR(3)が当選した場合と、リプレイGR(4)が当選した場合と、リプレイGR(5)が当選した場合と、リプレイGR(6)が当選した場合と、でリプレイ(2)が入賞ラインに停止することとなる停止順及びリプレイ(3)~(8)のいずれかが停止する停止順が異なる。このため、リプレイGR(1)~(6)が当選している場合において、どれが当選しているかが分からなければ、1/6の割合でリプレイ(2)が入賞し、5/6の割合でリプレイ(3)~(8)のいずれかが入賞することとなる。

30

【0119】

複数種類の小役が同時に当選している場合(小役GR(1)~(9))には、図7に示すように、第1停止リールに応じて異なる図柄の組合せを入賞ラインに停止させる制御を行う。

【0120】

小役GR(1)(ベル+小役(1))が当選している場合には、左リールを第1停止とした場合に、ベルを入賞ライン上に停止させる制御が行われ、中リールまたは右リールを第1停止とした場合に、その後、左リールの停止操作が「黒7」の引込範囲(11~17番のタイミング)内で行われた場合には、小役(1)を入賞ライン上に停止させる制御が行われ、左リールの停止操作が「黒7」の引込範囲外で行われた場合には、移行出目(1)(「ブドウ-リプレイ-チェリー」の組合せ)または移行出目(2)(「ブドウ-オレンジ-ブドウ」の組合せ)を入賞ライン上に停止させる制御が行われる。

40

【0121】

小役GR(2)(ベル+小役(2))が当選している場合には、左リールを第1停止とした場合に、ベルを入賞ライン上に停止させる制御が行われ、中リールまたは右リールを第1停止とした場合に、その後、左リールの停止操作が「白7」の引込範囲(18~20、0~3番のタイミング)内で行われた場合には、小役(2)を入賞ライン上に停止させる制御が行われ、左リールの停止操作が「白7」の引込範囲外で行われた場合には、移行

50

出目（１）または移行出目（２）を入賞ライン上に停止させる制御が行われる。

【０１２２】

小役GR（３）（ベル＋小役（３））が当選している場合には、左リールを第１停止とした場合に、ベルを入賞ライン上に停止させる制御が行われ、中リールまたは右リールを第１停止とした場合に、その後、左リールの停止操作が「BAR」の引込範囲（４～１０番のタイミング）内で行われた場合には、小役（３）を入賞ライン上に停止させる制御が行われ、左リールの停止操作が「BAR」の引込範囲外で行われた場合には、移行出目（１）または移行出目（２）を入賞ライン上に停止させる制御が行われる。

【０１２３】

小役GR（４）（ベル＋小役（４））が当選している場合には、中リールを第１停止とした場合に、ベルを入賞ライン上に停止させる制御が行われ、左リールまたは右リールを第１停止とした場合に、その後、中リールの停止操作が「黒７」の引込範囲（１３～１７番のタイミング）内で行われた場合には、小役（４）を入賞ライン上に停止させる制御が行われ、中リールの停止操作が「黒７」の引込範囲外で行われた場合には、移行出目（１）または移行出目（２）を入賞ライン上に停止させる制御が行われる。

【０１２４】

小役GR（５）（ベル＋小役（５））が当選している場合には、中リールを第１停止とした場合に、ベルを入賞ライン上に停止させる制御が行われ、左リールまたは右リールを第１停止とした場合に、その後、中リールの停止操作が「白７」の引込範囲（０～４番のタイミング）内で行われた場合には、小役（５）を入賞ライン上に停止させる制御が行われ、中リールの停止操作が「白７」の引込範囲外で行われた場合には、移行出目（１）または移行出目（２）を入賞ライン上に停止させる制御が行われる。

【０１２５】

小役GR（６）（ベル＋小役（６））が当選している場合には、中リールを第１停止とした場合に、ベルを入賞ライン上に停止させる制御が行われ、左リールまたは右リールを第１停止とした場合に、その後、中リールの停止操作が「BAR」の引込範囲（７～１１番のタイミング）内で行われた場合には、小役（６）を入賞ライン上に停止させる制御が行われ、中リールの停止操作が「BAR」の引込範囲外で行われた場合には、移行出目（１）または移行出目（２）を入賞ライン上に停止させる制御が行われる。

【０１２６】

小役GR（７）（ベル＋小役（７））が当選している場合には、右リールを第１停止とした場合に、ベルを入賞ライン上に停止させる制御が行われ、左リールまたは中リールを第１停止とした場合に、その後、右リールの停止操作が「黒７」の引込範囲（１３～１９番のタイミング）内で行われた場合には、小役（７）を入賞ライン上に停止させる制御が行われ、右リールの停止操作が「黒７」の引込範囲外で行われた場合には、移行出目（１）または移行出目（２）を入賞ライン上に停止させる制御が行われる。

【０１２７】

小役GR（８）（ベル＋小役（８））が当選している場合には、右リールを第１停止とした場合に、ベルを入賞ライン上に停止させる制御が行われ、左リールまたは中リールを第１停止とした場合に、その後、右リールの停止操作が「白７」の引込範囲（２０、０～５番のタイミング）内で行われた場合には、小役（８）を入賞ライン上に停止させる制御が行われ、右リールの停止操作が「白７」の引込範囲外で行われた場合には、移行出目（１）または移行出目（２）を入賞ライン上に停止させる制御が行われる。

【０１２８】

小役GR（９）（ベル＋小役（９））が当選している場合には、右リールを第１停止とした場合に、ベルを入賞ライン上に停止させる制御が行われ、左リールまたは中リールを第１停止とした場合に、その後、右リールの停止操作が「BAR」の引込範囲（６～１２番のタイミング）内で行われた場合には、小役（９）を入賞ライン上に停止させる制御が行われ、右リールの停止操作が「BAR」の引込範囲外で行われた場合には、移行出目（１）または移行出目（２）を入賞ライン上に停止させる制御が行われる。

【 0 1 2 9 】

このように本実施例では、小役 G R (1) ~ (3) が当選した場合には、左リールを第 1 停止とすることで、ベルを必ず入賞させることが可能であり、左リール以外のリールを第 1 停止とした場合には、小役 G R (1) の当選時には「黒 7」、小役 G R (2) の当選時には「白 7」、小役 G R (3) の当選時には「B A R」の引込範囲となるタイミングでそれぞれ左リールの停止操作を行うことで当選している小役 (1) ~ (3) を入賞させることはできるが、それ以外のタイミングで左リールの停止操作を行うといずれの小役も入賞することがない。

【 0 1 3 0 】

また、小役 G R (4) ~ (6) が当選した場合には、中リールを第 1 停止とすることで、ベルを必ず入賞させることが可能であり、中リール以外のリールを第 1 停止とした場合には、小役 G R (4) の当選時には「黒 7」、小役 G R (5) の当選時には「白 7」、小役 G R (6) の当選時には「B A R」の引込範囲となるタイミングでそれぞれ中リールの停止操作を行うことで当選している小役 (4) ~ (6) を入賞させることはできるが、それ以外のタイミングで中リールの停止操作を行うといずれの小役も入賞することがない。

【 0 1 3 1 】

また、小役 G R (7) ~ (9) が当選した場合には、右リールを第 1 停止とすることで、ベルを必ず入賞させることが可能であり、右リール以外のリールを第 1 停止とした場合には、小役 G R (7) の当選時には「黒 7」、小役 G R (8) の当選時には「白 7」、小役 G R (9) の当選時には「B A R」の引込範囲となるタイミングでそれぞれ右リールの停止操作を行うことで当選している小役 (7) ~ (9) を入賞させることはできるが、それ以外のタイミングで右リールの停止操作を行うといずれの小役も入賞することがない。

【 0 1 3 2 】

図 3 に示すように「ベル」は、左、右リールにおいて 6 コマ以内の間隔で配置され、中リールにおいて 4 コマ以内の間隔で配置されており、停止操作のタイミングに関わらず必ず入賞ラインに停止させることが可能であり、小役 G R (1) ~ (3) が当選し、左リールを第 1 停止とした場合、小役 G R (4) ~ (6) が当選し、中リールを第 1 停止とした場合、小役 G R (7) ~ (9) が当選し、右リールを第 1 停止とした場合には、それぞれ、 $21/21$ (「ベル」の引込可能な停止操作位置 / 停止操作位置の総数) の割合でベルが入賞するため、この場合の払出期待値 ($9 \times 21/21$) は、9 枚となる。一方、図 3 に示すように「黒 7」「白 7」「B A R」は、左、右リールにおいて 6 コマを超える間隔で配置され、中リールにおいて 4 コマを超える間隔で配置されており、意図的に入賞ラインに停止させることはできないので、小役 G R (1) ~ (3) が当選し、左リール以外のリールを第 1 停止とした場合、小役 G R (7) ~ (9) が当選し、右リール以外のリールを第 1 停止とした場合には、 $7/21$ の割合で小役 (1) ~ (3) (7) ~ (9) を入賞させることができるが、 $14/21$ の割合でいずれの小役も入賞させることができないため、この場合の払出期待値 ($9 \times 7/21$) は、3 枚となり、小役 G R (4) ~ (6) が当選し、中リール以外のリールを第 1 停止とした場合には、 $5/21$ の割合で小役 (4) ~ (6) を入賞させることができるが、 $16/21$ の割合でいずれの小役も入賞させることができないため、この場合の払出期待値 ($9 \times 5/21$) は、約 2.14 枚となる。

【 0 1 3 3 】

このため、小役 G R (1) ~ (3) が当選した場合には、左リールを第 1 停止とした場合に、小役 G R (4) ~ (6) が当選した場合には、中リールを第 1 停止とした場合に、小役 G R (7) ~ (9) が当選した場合には、右リールを第 1 停止とした場合に、それぞれ他のリールを第 1 停止とした場合よりも払出期待値が高く、より多くのメダルを獲得することが可能となる。すなわち小役 G R (1) ~ (3) が当選したか、小役 G R (4) ~ (6) が当選したか、小役 G R (7) ~ (9) が当選したか、に応じて払出期待値の高い第 1 停止リールが異なる。

【 0 1 3 4 】

また、小役 G R (1) ~ (9) のいずれかが当選した場合でも、その種類が分からなけ

れば意図的に払出期待値の高い第1停止リールを選択することはできず、1/3の割合で払出期待値の高い第1停止リールが選択され、2/3の割合で払出期待値の低い第1停止リールが選択されるので、小役(1)~(3)(7)~(9)のいずれかが当選した場合の払出期待値($(9 \times 21/21) \times 1/3 + (9 \times 7/21) \times 2/3$)は、5枚となり、小役(4)~(6)のいずれかが当選した場合の払出期待値($(9 \times 21/21) \times 1/3 + (9 \times 5/21) \times 2/3$)は、約4.43枚となる。

【0135】

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

【0136】

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

20

【0137】

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。

【0138】

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、クレジットコマンド、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、復帰コマンド、設定開始コマンド、確認開始コマンド、確認終了コマンド、操作検出コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

30

【0139】

これらコマンドは、コマンドの種類を示す1バイトの種類データとコマンドの内容を示す1バイトの拡張データとからなり、サブCPU91aは、種類データからコマンドの種類を判別できるようになっている。

【0140】

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、ゲーム終了後(設定変更後)からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されていない状態において、メダルが投入されるか、1枚BETスイッチ5またはMAX BET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。また、BETコマンドは、賭数の設定操作がなされたときに送信されるので、BETコマンドを受信することで賭数の設定操作がなされたことを特定可能である。

40

【0141】

クレジットコマンドは、クレジットとして記憶されているメダル枚数を特定可能なコマンドであり、ゲーム終了後(設定変更後)からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されている状態において、メダルが投入されてクレジットが加算されたときに送信される。

【0142】

50

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。また、内部当選コマンドは、スタートスイッチ 7 が操作されたときに送信されるので、内部当選コマンドを受信することでスタートスイッチ 7 が操作されたことを特定可能である。

【 0 1 4 3 】

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 2 L、2 C、2 R の回転が開始されたときに送信される。

【 0 1 4 4 】

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、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われる毎に送信される。また、リール停止コマンドは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに送信されるので、リール停止コマンドを受信することでストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたことを特定可能である。

【 0 1 4 5 】

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。

【 0 1 4 6 】

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。

【 0 1 4 7 】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態を特定可能なコマンドであり、設定変更状態の終了時及びゲームの終了時に送信される。

【 0 1 4 8 】

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。

【 0 1 4 9 】

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、B B 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。

【 0 1 5 0 】

エラーコマンドは、エラー状態の発生または解除、エラー状態の種類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及びその種類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。

【 0 1 5 1 】

復帰コマンドは、メイン CPU 4 1 が電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドであり、メイン CPU 4 1 a の起動時において電断前の制御状態に復帰した際に送信される。

【 0 1 5 2 】

設定開始コマンドは、設定変更状態の開始を示すコマンドであり、設定変更状態に移行する際に送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメイン CPU 4 1 の制御状態が初期化されるため、設定開始コマンドによりメイン CPU 4 1 の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 3 】

確認開始コマンドは、設定確認状態の開始を示すコマンドであり、設定確認状態に移行する際に送信される。確認終了コマンドは、設定確認状態の終了を示すコマンドであり、設定確認状態の終了時に送信される。

【 0 1 5 4 】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類（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）の検出状態（ＯＮ／ＯＦＦ）を示すコマンドであり、一定間隔毎に送信される。

【 0 1 5 5 】

これらコマンドのうち設定開始コマンド、ＲＡＭ異常を示すエラーコマンド、復帰コマンドは、起動処理において割込が許可される前の段階で生成され、ＲＡＭ４１ｃの特別ワークに割り当てられた特定コマンド送信用バッファに格納され、直ちに送信される。

10

【 0 1 5 6 】

設定開始コマンド、ＲＡＭ異常を示すエラーコマンド、復帰コマンド、操作検出コマンド以外のコマンドは、ゲーム処理においてゲームの進行状況に応じて生成され、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、タイマ割込処理（メイン）中に実行されるコマンド送信処理において送信される。

【 0 1 5 7 】

操作検出コマンドは、コマンド送信処理が５回実行される毎に生成され、前述の特定コマンド送信用バッファに格納され、直ちに送信される。また、通常コマンド送信用バッファに未送信の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時期に到達した場合には、操作検出コマンドの送信を優先し、通常コマンド送信用バッファに格納されている未送信のコマンドは、次のコマンド送信処理において送信されるようになっており、１度のコマンド送信処理において複数のコマンドが送信されることがないようになっている。

20

【 0 1 5 8 】

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。

【 0 1 5 9 】

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。

30

【 0 1 6 0 】

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出力制御を行う。

40

【 0 1 6 1 】

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出力制御を行う。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。

【 0 1 6 2 】

50

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。

【0163】

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。

【0164】

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おり、同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

【0165】

本実施例では、図8及び図9に示すように、再遊技役の当選確率の異なるRT(0)～(4)、RB(BB)のいずれかに制御される。

【0166】

RT(0)は、RT(3)において移行出目(1)(小役GR(1)～(9)のいずれかが当選し、かつ当選した小役を入賞ライン上に停止させることができない場合に入賞ライン上に停止する図柄の組合せであり、本実施例では「ブドウ・リプレイ・チェリー」が相当する)または移行出目(2)(小役GR(1)～(9)のいずれかが当選し、かつ当選した小役を入賞ライン上に停止させることができない場合に入賞ライン上に停止する図柄の組合せであり、本実施例では「ブドウ・オレンジ・ブドウ」が相当する)が入賞ライン上に停止したとき、RT(1)(2)が規定ゲーム数の消化により終了したときに移行し、RT(0)に移行してからのゲーム数に関わらず、リプレイ(2)が入賞してRT(2)に移行するか、リプレイ(3)～(8)が入賞してRT(1)に移行するか、特別役が当選してRT(4)に移行することで終了する。RT(0)における再遊技役の当選確率は、高確率(約1/4.35)であるが、1ゲームあたりのメダルの払出率が1未満となる。また、RT(0)では、リプレイ(2)単独では内部抽選の対象外となる。

【0167】

RT(1)は、RT(0)においてリプレイ(3)～(8)のいずれかが入賞したときに移行し、規定ゲーム数(本実施例では1000G)消化してRT(0)に移行するか、特別役が当選してRT(4)に移行することで終了する。RT(1)における再遊技役の当選確率は、通常確率(約1/7.25)であり、1ゲームあたりのメダルの払出率が1未満となる。また、RT(1)では、リプレイGR(1)～(6)が内部抽選の対象外と

10

20

30

40

50

なる。

【 0 1 6 8 】

R T (2) は、R T (0) においてリプレイ (2) が入賞したときに移行し、規定ゲーム数 (本実施例では 3 0 G) 消化して R T (0) に移行するか、特別役が当選して R T (4) に移行することで終了する。R T (2) における再遊技役の当選確率は、R T (0) よりもさらに高確率 (約 $1 / 1.33$) であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率が 1 以上となる。また、R T (2) では、リプレイ G R (1) ~ (6) が内部抽選の対象外となり、さらにリプレイ (2) 単独での抽選も対象外となる。

【 0 1 6 9 】

R T (3) は、B B 終了後に移行し、R T (3) に移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目 (1) または移行出目 (2) が入賞ライン上に停止して R T (0) に移行するか、特別役が当選して R T (4) に移行することで終了する。R T (3) における再遊技役の当選確率は、通常確率 (約 $1 / 7.28$) であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率が 1 未満となる。また、R T (3) では、リプレイ G R (1) ~ (6) が内部抽選の対象外となり、さらにリプレイ (2) 単独での抽選も対象外となる。

10

【 0 1 7 0 】

R T (4) は、特別役が当選したときに移行し、R T (4) に移行してからのゲーム数に関わらず、当選した特別役が入賞することで終了する。R T (4) における再遊技役の当選確率は、通常確率 (約 $1 / 2.3$) であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率が 1 未満となる。また、R T (3) では、リプレイ G R (1) ~ (6) が内部抽選の対象外となる。

20

【 0 1 7 1 】

R B は、B B 入賞後直ちに移行し、B B の終了と同時に R B も終了する。R B における再遊技役の当選確率は、低確率 ($1 / 12.84$) であるが、小役の当選確率が高く、1 ゲームあたりのメダルの払出率が最も高い。また、R B では、リプレイ (1) 単独では内部抽選の対象外となる。

【 0 1 7 2 】

上記した R T (0) ~ (3) における特別役 (小役との同時当選を含む) の当選確率は同一の確率である。また、R T (0) ~ (4) における小役 (特別役との同時当選を含む) の当選確率は同一の確率である。

30

【 0 1 7 3 】

R T (0) ~ (4) のうち R T (2) は、再遊技役の当選確率が R T (0) (1) (3) (4) よりも高く、1 ゲームあたりのメダルの払出率が 1 以上となるため、R T (0) (1) (3) (4) に比較して相対的に有利な遊技状態となる。

【 0 1 7 4 】

また、R T (0) (1) (3) (4) は、いずれも 1 ゲームあたりのメダルの払出率が 1 未満となるが、これらのうち R T (4) は、再遊技役の当選確率が R T (0) (1) (3) よりも高く、R T (0) (1) (3) に比較して相対的に有利な遊技状態となる。また、R T (0) は、再遊技役の当選確率が R T (1) (3) よりも高く、さらに遊技者にとって有利な R T (2) へ移行する可能性もあるため、R T (1) (3) に比較して相対的に有利な遊技状態となる。

40

【 0 1 7 5 】

また、R T (1) (3) は、いずれも 1 ゲームあたりのメダルの払出率が 1 未満であり、再遊技役の当選確率もほぼ同じであるが、R T (3) は、移行出目 (1) または移行出目 (2) が入賞ラインに停止することで遊技者にとって有利な R T (2) への移行が期待できる R T (0) に移行するのに対して、R T (1) は、規定ゲーム数消化するまでは R T (0) にも R T (2) にも移行することがないため、R T (3) は、R T (1) に比較して相対的に有利な遊技状態となり、R T (1) は、R T (0) (2) (3) のうち相対的に最も不利な遊技状態となる。

【 0 1 7 6 】

50

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8に示すように、BBが終了すると、RT(3)に移行する。

【0177】

BBの終了後は、まずRT(3)に移行し、RT(3)では、移行出目(1)または移行出目(2)が入賞ラインに停止することで、RT(0)に移行し、特別役が当選することでRT(4)に移行する。

【0178】

移行出目(1)(2)は、小役GR(1)~(9)のいずれかが当選したときに、当選した小役を入賞させることができない場合に停止するため、BBの終了後に移行したRT(3)において小役GR(1)~(9)のいずれかが当選し、かつ当選した小役が入賞しなかった場合に、RT(0)に移行することとなる。

10

【0179】

RT(0)では、リプレイ(3)~(8)のいずれかが入賞することでRT(1)に移行し、リプレイ(2)が入賞することでRT(2)に移行する。また、特別役が当選した場合には、RT(4)に移行する。

【0180】

RT(1)では、RT(1)へ移行後、特別役が当選せずに規定ゲーム数(1000G)消化することで再びRT(0)に戻り、規定ゲーム数消化する前に特別役が当選した場合にはRT(4)に移行する。

【0181】

20

RT(2)では、RT(2)へ移行後、特別役が当選せずに規定ゲーム数(30G)消化することで再びRT(0)に戻り、規定ゲーム数消化する前に特別役が当選した場合にはRT(4)に移行する。

【0182】

RT(4)では、当該RT(4)へ移行する契機となった特別役が入賞することでBBに移行すると同時にRBへ移行する。

【0183】

このように本実施例では、RT(0)においてリプレイ(3)~(8)が入賞し、RT(2)への移行が期待できないRT(1)に移行しても、規定ゲーム数(1000ゲーム)消化することで、再びRT(2)への移行が期待できるRT(0)に戻ることもとなるため、RT(1)へ移行してもRT(0)に復帰することへの期待感を持続させることができる。

30

【0184】

また、遊技者にとって有利なRT(2)の終了後、再びRT(2)への移行が期待できるRT(0)に戻るため、再びRT(2)へ移行することへの期待感を持たせることができる。

【0185】

また、前述のようにRT(0)においてリプレイ(2)が入賞すると、遊技者にとって有利なRT(2)へ移行する一方、リプレイ(3)~(8)が入賞すると、RT(2)への移行が期待できないRT(1)に移行することとなる。リプレイ(2)、リプレイ(3)~(8)はともにリプレイGR(1)~(6)が当選した際に入賞する可能性がある。

40

【0186】

リプレイGR(1)が当選した場合には、左-中-右以外の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ(3)、リプレイ(4)、リプレイ(7)が入賞することとなるが、左-中-右の順番で停止操作を行うことリプレイ(3)、リプレイ(4)、リプレイ(7)の入賞を回避し、かつリプレイ(2)を入賞させることができる。

【0187】

リプレイGR(2)が当選した場合には、左-右-中以外の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ(3)、リプレイ(5)、リプレイ(8)が入賞することとなるが、左-

50

右 - 中の順番で停止操作を行うことでリプレイ (3)、リプレイ (5)、リプレイ (8) の入賞を回避し、かつリプレイ (2) を入賞させることができる。

【0188】

リプレイ GR (3) が当選した場合には、中 - 左 - 右以外の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ (3)、リプレイ (4)、リプレイ (6) が入賞することとなるが、中 - 左 - 右の順番で停止操作を行うことでリプレイ (2) が入賞し、リプレイ (3)、リプレイ (4)、リプレイ (6) の入賞を回避することが可能となる。

【0189】

リプレイ GR (4) が当選した場合には、中 - 右 - 左以外の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ (4)、リプレイ (5)、リプレイ (8) が入賞することとなるが、中 - 右 - 左の順番で停止操作を行うことでリプレイ (4)、リプレイ (5)、リプレイ (8) の入賞を回避し、かつリプレイ (2) を入賞させることができる。

【0190】

リプレイ GR (5) が当選した場合には、右 - 左 - 中以外の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ (3)、リプレイ (5)、リプレイ (6) が入賞することとなるが、右 - 左 - 中の順番で停止操作を行うことでリプレイ (3)、リプレイ (5)、リプレイ (6) の入賞を回避し、かつリプレイ (2) を入賞させることができる。

【0191】

リプレイ GR (6) が当選した場合には、右 - 中 - 左以外の順番で停止操作を行った場合に、リプレイ (4)、リプレイ (5)、リプレイ (7) が入賞することとなるが、右 - 中 - 左の順番で停止操作を行うことでリプレイ (4)、リプレイ (5)、リプレイ (7) の入賞を回避し、かつリプレイ (2) を入賞させることができる。

【0192】

しかしながら、RT (0) においてリプレイ GR (1) ~ (6) 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 (2) を入賞させ、リプレイ (3) ~ (8) の入賞を回避することとなる停止順を選択することはできず、1 / 6 の割合でリプレイ (2) が入賞することとなる停止順が選択され、RT (2) へ移行させることができるが、5 / 6 の割合でリプレイ (3) ~ (8) のいずれかが入賞することとなる停止順が選択され、RT (1) へ移行してしまうこととなる。

【0193】

これに対してサブ CPU 91a は、RT (0) においてリプレイ GR (1) ~ (6) のいずれかが当選した場合に、リプレイ (3) ~ (8) を回避し、かつリプレイ (2) が入賞することとなる停止順を報知するリプレイナビを実行することが可能であり、リプレイナビが実行されることにより、遊技者はリプレイ (3) ~ (8) を回避し、かつリプレイ (2) が入賞することとなる停止順を特定することが可能となり、報知された停止順に従ってリールの停止操作を行うことでリプレイ (3) ~ (8) の入賞を回避してリプレイ (2) を入賞させることが可能となり、RT (1) への移行を回避し、かつ RT (2) へ移行させることができるようになっている。

【0194】

尚、リプレイナビは、リールの停止順を遊技者が認識可能なものであれば良く、リールの停止順を示唆する画像などを液晶表示器 51 に表示することで報知するものや、対応する LED の点灯、対応する音声の出力などによって報知するものであっても良い。

【0195】

尚、本実施例では、リプレイ GR の種類、すなわち同時当選する再遊技役の違いに応じて有利度の高い再遊技役 (RT (1) への移行を回避し、RT (2) へ移行させる再遊技役) を入賞させるリールの停止順が異なる構成であり、さらにナビ権利が付与されている状態において、リプレイ GR の種類に応じて有利度の高い再遊技役を入賞させることが可能なリールの停止順を報知するリプレイナビを実行する構成であるが、リプレイ GR の種類に応じて有利度の高い再遊技役を入賞させることが可能となる停止操作のタイミングが異なる構成とし、ナビ権利が付与されている状態において、リプレイ GR の種類に応じて

10

20

30

40

50

有利度の高い再遊技役を入賞させることが可能な停止操作タイミングまたはそれを特定可能な情報を報知する構成としても良い。

【0196】

また、本実施例では、リプレイGR(1)～(6)の当選時に、遊技者にとって不利なRT(1)へ移行するリプレイ(3)～(8)、遊技者にとって有利なRT(2)へ移行するリプレイ(2)の双方が許容され、遊技者が選択した停止操作の順番に応じていずれかが入賞する構成であるが、これら遊技者にとって不利なRT(1)へ移行する一般役と、遊技者にとって有利なRT(2)へ移行する一般役と、が別個に当選する構成としても良い。

【0197】

また、遊技者にとって不利なRT(1)へ移行する一般役と、遊技者にとって有利なRT(2)へ移行する一般役と、が別個に当選する構成とした場合には、遊技者にとって不利なRT(1)へ移行する一般役の当選時に、当該一般役の入賞を回避する操作態様を報知する報知手段、遊技者にとって有利なRT(2)へ移行する一般役の当選時に、当該一般役を入賞条件となる操作態様を報知する報知手段のうち少なくとも一方または双方の報知手段を備える構成とすれば良い。

【0198】

また、遊技者にとって不利なRT(1)へ移行する一般役、遊技者にとって有利なRT(2)へ移行する一般役のうちいずれか一方が入賞を回避できない構成であっても良く、遊技者にとって不利なRT(1)へ移行する一般役の入賞を回避できない構成であれば、遊技者にとって有利なRT(2)へ移行する一般役の入賞条件となる操作態様を報知する報知手段を備える構成とすれば良く、遊技者にとって有利なRT(2)へ移行する一般役の入賞を回避できない構成であれば、遊技者にとって不利なRT(1)へ移行する一般役の入賞を回避する操作態様を報知する報知手段を備える構成とすれば良い。

【0199】

また、本実施例では、一般役の入賞を契機にRT(1)またはRT(2)へ移行する構成であるが、一般役を入賞させることができなかった場合に停止する表示態様となったことを契機にRT(1)またはRT(2)へ移行する構成としても良い。

【0200】

前述のように小役GR(1)～(3)が当選したか、小役GR(4)～(6)が当選したか、小役GR(7)～(9)が当選したか、に応じて払出期待値の高い第1停止リールが異なり、小役GR(1)～(9)のいずれかが当選した場合でも、その種類が分からなければ意図的に払出期待値の高い第1停止リールを選択することはできず、1/3の割合で払出期待値の高い第1停止リールが選択され、2/3の割合で払出期待値の低い第1停止リールが選択されることとなる。

【0201】

これに対して本実施例のサブCPU91aは、図11に示すように、小役GR(1)～(9)のいずれかが当選した場合に、払出期待値の高い第1停止リール(小役GR(1)～(3)の当選時であれば左リール、小役GR(4)～(6)の当選時であれば中リール、小役GR(7)～(9)の当選時であれば右リール)を報知する小役ナビを実行することが可能であり、小役ナビが実行されることにより、遊技者は払出期待値の高い第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9枚を必ず入賞させることが可能となり、小役ナビが実行されない場合よりも多くのメダルを獲得することができるようになっている。

【0202】

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

【0203】

また、本実施例では、R T (3) から R T (0) への移行契機となる移行出目 (1) (2) が、R T (2) において小役ナビによる報知の対象となる小役 G R (1) ~ (9) が当選し、かつ当選した小役を入賞させることができなかった場合に停止する停止態様であるため、役の種類を増やすことなく、R T (2) の有利度を高めるための役と、R T (3) から R T (0) への移行契機となる移行出目 (1) (2) と、を設けることができる。

【 0 2 0 4 】

本実施例では、前述のように B B の終了後、直ちに R T (0) へ移行するのではなく、まず R T (3) に移行し、R T (3) において移行出目 (1) または移行出目 (2) が入賞ラインに停止することで R T (0) へ移行し、さらに R T (3) から R T (1) へ直接移行することのない構成であるが、R T (0) と同様に R T (3) においてリプレイ (3) ~ (8) の入賞時に R T (1) へ移行する構成としても良い。そして、この場合には、リプレイナビの権利が付与されている場合に、R T (0) においてリプレイ G R (1) ~ (6) が当選したときにリプレイナビを実行し、リプレイ (3) ~ (8) の入賞を回避可能とする一方、リプレイナビの権利が付与されていない場合に、R T (0) においてリプレイ G R (1) ~ (6) が当選してもリプレイナビを実行せず、リプレイ (3) ~ (8) の入賞を確実に回避することのできない構成とすることが好ましく、このような構成とすることで、リプレイナビの権利が付与されていない場合には、B B の終了後、R T (3) から R T (0) へ移行することなく R T (1) へ移行することが多く、偶然により R T (0) へ移行する可能性は低くなり、リプレイナビの権利が付与されているか否かによって、遊技者の利益に明確な差を出すことができる。

【 0 2 0 5 】

さらにこの場合には、R T (0) でのリプレイ (3) ~ (8) の入賞確率 (リプレイ G R (1) ~ (6) の当選確率 × リプレイ (3) ~ (8) の停止確率) が移行出目 (1) (2) の停止確率 (小役 G R (1) ~ (9) の当選確率 × 移行出目 (1) (2) の停止確率) よりも高くなるようにリプレイ G R (1) ~ (6) の当選確率を定めることにより、リプレイナビの権利が付与されていない場合に、B B 終了後、R T (3) において R T (0) へ移行するよりも前に R T (1) へ移行する割合が高く、偶然により R T (0) へ移行してしまう可能性が一層低くできる。

【 0 2 0 6 】

本実施例では、R A M 4 1 c に割り当てられた R T ワークには、さらに R T フラグ領域と R T 残りゲーム数領域が割り当てられている。このうち R T フラグ領域には現在の R T の種別を示す R T フラグが設定され、R T 残りゲーム数領域には、現在の R T が規定ゲーム数の消化により終了するものであれば、R T の残りゲーム数が格納され、ゲーム数の消化が終了条件とはならない他の R T であれば 0 が格納される。

【 0 2 0 7 】

R T (0) は、前述のように R T (3) において移行出目 (1) または移行出目 (2) が入賞ライン上に停止したとき、R T (1) (2) が規定ゲーム数の消化により終了したときに移行する。この際、R T フラグ領域には、R T (0) を示す [0 0] が格納され、R T 残りゲーム数領域は [0 0 0 0] が設定される (現状を維持しても良い) 。詳しくは、R T (3) において移行出目 (1) または移行出目 (2) が入賞ライン上に停止したゲームが終了したタイミング、すなわちこの際メダルの払出は伴わないので全てのリールが停止したタイミングで、R T フラグ領域の値を R T (3) を示す [0 3] から R T (0) を示す [0 0] に更新し、R T (0) に移行させる。また、R T 残りゲーム数領域の値は [0 0 0 0] であるので、そのままとする。

【 0 2 0 8 】

また、R T (1) または R T (2) において、規定ゲーム数の消化により終了した場合には、R T (1) または R T (2) が終了したゲームが終了したタイミング、すなわちメダルの払出を伴わない場合には、全てのリールが停止したタイミング、メダルの払出を伴う場合には、メダルの払出が完了したタイミングで、R T フラグ領域の値を R T (1) を示す [0 1] または R T (2) を示す [0 2] から R T (0) を示す [0 0] に更新し、

R T (0) に移行させる。また、R T 残りゲーム数領域の値は [0 0 0 0] となる。

【 0 2 0 9 】

R T (1) は、前述のように R T (0) においてリプレイ (3) ~ (8) のいずれかが入賞したときに移行する。この際、R T フラグ領域には、R T (1) を示す [0 1] が格納され、R T 残りゲーム数領域には、R T (1) の規定ゲーム数である [1 0 0 0] が設定される。詳しくは、図 10 に示すように、R T (0) においてリプレイ (3) ~ (8) のいずれかが入賞したゲームが終了したタイミング、すなわちこの際メダルの払出は伴わないので全てのリールが停止したタイミングで、R T フラグ領域の値を R T (0) を示す [0 0] から R T (1) を示す [0 1] に更新し、R T (1) に移行させる。また、R T 残りゲーム数領域の値には規定ゲーム数である [1 0 0 0] に更新する。

10

【 0 2 1 0 】

R T (1) に制御されている間、1 ゲームが終了したタイミング、すなわちメダルの払出を伴わないゲームであれば全てのリールが停止したタイミングで、メダルの払出を伴うゲームであればメダルの払出が完了したタイミングで、R T 残りゲーム数領域の値を 1 減算する。

【 0 2 1 1 】

そして規定ゲーム数消化して R T (1) が終了する場合には、規定ゲーム数が経過した最終ゲーム、すなわち R T の残りゲーム数領域の値が [0 0 0 0] となったゲームが終了したタイミングで、R T フラグの値を [0 1] から R T (0) を示す [0 0] に更新し、R T (1) を終了させて R T (0) に移行させる。また、特別役が当選して R T (1) が終了する場合には、特別役が内部抽選で当選したタイミングで、当該ゲームの終了を待たずに、R T フラグの値を R T (1) を示す [0 1] から R T (4) を示す [0 4] に更新するとともに、R T 残りゲーム数を [0 0 0 0] に更新し、R T (1) を終了させて R T (4) に移行させる。

20

【 0 2 1 2 】

R T (2) は、前述のように R T (0) においてリプレイ (2) が入賞したときに移行する。この際、R T フラグ領域には、R T (2) を示す [0 2] が格納され、R T 残りゲーム数領域には、R T (2) の規定ゲーム数である [0 0 3 0] が設定される。詳しくは、R T (0) においてリプレイ (2) が入賞したゲームが終了したタイミング、すなわちこの際メダルの払出は伴わないので全てのリールが停止したタイミングで、R T フラグ領域の値を R T (0) を示す [0 0] から R T (2) を示す [0 2] に更新し、R T (2) に移行させる。また、R T 残りゲーム数領域の値には規定ゲーム数である [0 0 3 0] に更新する。

30

【 0 2 1 3 】

R T (2) に制御されている間、1 ゲームが終了したタイミング、すなわちメダルの払出を伴わないゲームであれば全てのリールが停止したタイミングで、メダルの払出を伴うゲームであればメダルの払出が完了したタイミングで、R T 残りゲーム数領域の値を 1 減算する。

【 0 2 1 4 】

そして規定ゲーム数消化して R T (2) が終了する場合には、規定ゲーム数が経過した最終ゲーム、すなわち R T の残りゲーム数領域の値が [0 0 0 0] となったゲームが終了したタイミングで、R T フラグの値を [0 2] から R T (0) を示す [0 0] に更新し、R T (2) を終了させて R T (0) に移行させる。また、特別役が当選して R T (2) が終了する場合には、特別役が内部抽選で当選したタイミングで、当該ゲームの終了を待たずに、R T フラグの値を R T (2) を示す [0 2] から R T (4) を示す [0 4] に更新するとともに、R T 残りゲーム数を [0 0 0 0] に更新し、R T (2) を終了させて R T (4) に移行させる。

40

【 0 2 1 5 】

R T (3) は、前述のように B B の終了後に移行する。この際、R T フラグ領域には、R T (3) を示す [0 0] が格納され、R T 残りゲーム数領域は [0 0 0 0] が設定される

50

(現状を維持しても良い)。詳しくは、ＢＢの最後のゲームが終了したタイミング、すなわちこの際メダルの払出を伴うのでメダルの払出が完了したタイミングで、ＲＴフラグ領域の値をＲＴ（０）を示す〔００〕からＲＴ（３）を示す〔０３〕に更新し、ＲＴ（３）に移行させる。また、ＲＴ残りゲーム数領域の値は〔００００〕であるので、そのままとする。

【０２１６】

ＲＴ（４）は、前述のように特別役の当選時に移行する。この際、ＲＴフラグ領域には、ＲＴ（４）を示す〔０４〕が格納され、ＲＴ残りゲーム数領域は〔００００〕が設定される（現状を維持しても良い）。詳しくは、図１１に示すように、ＲＴ（０）～（３）においていずれかの特別役が当選した場合に、当該特別役が内部抽選で当選したタイミングで、当該ゲームの終了を待たずに、ＲＴフラグの値をＲＴ（０）を示す〔００〕、ＲＴ（１）を示す〔０１〕、ＲＴ（２）を示す〔０２〕、ＲＴ（３）を示す〔０３〕からＲＴ（４）を示す〔０４〕に更新し、ＲＴ（４）に移行させる。また、ＲＴ残りゲーム数領域の値は〔００００〕であれば、〔００００〕に更新する。

10

【０２１７】

そして、ＲＴ（４）は、当該ＲＴ（４）へ移行する契機となった特別役が入賞したゲームが終了したタイミング、すなわちこの場合にはメダルの払出を伴わないので全てのリールが停止したタイミングで、ＲＴフラグの値をＲＴ（０４）を示す〔００〕からＲＴ（０）を示す〔００〕に更新し、ＲＴ（０）に移行させる。ただし、ＢＢ中は、常にＲＢに制御されるようになっており、この間は、ＲＢにおける抽選確率にて内部抽選が行われることとなる。

20

【０２１８】

本実施例では、前述したように設定変更時にＲＡＭ４１ｃの初期化を行う際に、現在の遊技状態がＲＴ（０）～（４）のいずれかである旨を示すＲＴフラグが格納されるＲＴワークが初期化されないようになっており、ＲＴ（０）～（４）中に設定変更がなされた場合でも、設定変更後もＲＴフラグが維持され、設定変更後は、内部抽選が変更後の設定値に基づいて行われるものの設定変更前に制御されていたＲＴ（０）～（４）に継続して制御するようになっている。また、ＲＴ（１）（２）は規定ゲーム数の消化で終了するが、ＲＴ（１）（２）の消化ゲーム数を計数するためのＲＴ残りゲーム数も、設定変更時に初期化されることのないＲＴワークに格納されているため、ＲＴ（１）（２）中において設定変更がなされた場合には、ＲＴ（１）（２）が維持されるだけでなく、設定変更前の消化ゲーム数についても維持され、設定変更後は、変更前の消化ゲーム数から計数が再開されるようになっている。

30

【０２１９】

一般的なスロットマシンでは、設定値が変更されることにより、その時点の遊技状態も含めてゲームの制御に関わるデータが初期化され、設定変更前の状態を反映させずにリセットしているが、遊技状態が特定の状態である場合に、変更前の状態を継続するようにしたスロットマシンも提案されている。

【０２２０】

しかしながら、本実施例のように特別役の当選と同時にＲＴ（０）（１）（３）よりも再遊技役の当選確率が高いＲＴ（４）に移行するスロットマシンにおいて、上述のように設定変更後、変更前の遊技状態を継続する構成とした場合には、設定変更後、特別役の当選も引き継いでしまうこととなるため、設定変更操作を行うことによって特別役の当選をクリアすることができなくなってしまうという問題がある。

40

【０２２１】

これに対して本実施例では、前述したように設定変更時にＲＡＭ４１ｃの初期化を行う際に、現在の遊技状態がＲＴ（０）～（４）のいずれかである場合にその旨を示すＲＴフラグが格納されるＲＴワークは初期化されずに、内部当選フラグが格納される一般ワークは初期化されるようになっており、特別役が当選したときに移行するＲＴ（４）において設定変更がなされた場合には、設定変更後、新たな設定値に基づく内部抽選の確率が適用

50

されるが、図 1 2 に示すように、設定変更前の R T (4)、すなわち再遊技役の当選確率が高い状態が維持されたうえで、設定変更前に当選し、持ち越されていた特別役の当選フラグはクリアされるようになっており、特別役の当選時に移行する R T (4) において設定変更がなされ、その後も R T (4) を維持する構成とした場合でも特別役の当選を無効化することができる。

【 0 2 2 2 】

また、R T (4) 中に設定変更がなされると、変更後も再遊技役の当選確率が高いままの状態、すなわち再遊技役の当選確率だけみれば、特別役が持ち越されている場合と同じ状態が維持されるので、スロットマシンが設置された遊技店の開店時に、再遊技役が高い頻度で入賞することで、前日から特別役の当選が持ち越されている可能性が示唆されるため、朝一、再遊技役の入賞頻度によって遊技者の期待感を高めることができる。また、例えば、設定変更されていて特別役の当選フラグが消去されている場合であっても、再遊技役の入賞頻度が高い状態が維持されているため、遊技を継続しようとする遊技者の意欲を持続させることができる。

10

【 0 2 2 3 】

また、本実施例では、図 1 3 に示すように、1 ゲームが終了するタイミング、すなわちメダルの払出を伴わないゲームであれば全てのリールが停止するタイミング、メダルの払出を伴うゲームであれば全てのリールが停止し、メダルの払出が完了するタイミングよりも前に、設定変更がなされると、設定変更されたために中断したゲームが再開されるのではなく、賭数を設定可能な状態、すなわちゲームが終了したときと同じ状態となる。

20

【 0 2 2 4 】

一方、R T (4) へ移行する契機となる特別役が当選したゲームにおいて、図 1 1 に示すように、特別役が当選したタイミング、すなわち内部抽選のタイミングで、当該ゲームの終了を待たずに、R T ワークに R T (4) を示す R T フラグを格納するようになっている。

【 0 2 2 5 】

このため、本実施例では、図 1 3 に示すように、R T (4) へ移行する契機となる特別役が当選したゲームにおいて、そのゲームが終了する前に設定変更がされても、R T ワークに格納された R T (4) を示す R T フラグが維持されるようになり、設定変更後は、中断されたゲームから再開されることはないが、R T (4) に移行した状態となる。

30

【 0 2 2 6 】

このように本実施例では、R T (4) へ移行する契機となる特別役が当選したゲームにおいて、そのゲームが終了する前に設定変更を行うことによって、意図的に R T (4) への移行を妨げることが不可能となり、意図的に遊技者にとって不利な状態とすることが不可能となるため、ゲームの公平性を保つことができる。

【 0 2 2 7 】

本実施例では、R T (4) へ移行する契機となる特別役が当選したゲームにおいて、特別役の当選したタイミングで R T ワークに R T (4) を示す R T フラグを格納することで、特別役が当選したゲームにおいて、そのゲームが終了する前に設定変更を行った場合でも、設定変更後、R T (4) から再開させることができるようになっており、特別役の当選フラグが設定変更時に当選していた旨を記憶したり、設定変更後、設定変更時の特別役の当選フラグの当選状況を確認して R T (4) に移行させる処理などを行うことなく、設定変更後、R T (4) から再開させることができる。

40

【 0 2 2 8 】

また、特別役が当選して移行する R T (4) は、その後、設定変更がされなければ、移行する契機となった特別役が入賞することで終了するようになっている。また、設定変更後も維持される R T (4) では、特別役が当選していない状態であるが、この状態で再び特別役が当選した場合には、そのまま R T (4) の状態を維持し、設定変更前と同様に特別役が入賞することで終了するようになっている。このため、R T (4) は、途中で設定変更がされても、その後特別役が当選した場合には、特別役が入賞するという共通の終了

50

条件が成立することで終了するので、このような場合には、R T (4) を終了させるための処理を共通化することが可能となり、メイン C P U 4 1 a の処理プログラムの容量を削減することができる。

【 0 2 2 9 】

また、本実施例では R T (4) において、設定値に関わらず再遊技役の当選確率として共通の確率が適用されるようになっており、R T (4) において再遊技役の当選確率から設定値を推測することが不可能であり、遊技者が設定値を見抜くために R T (4) 、すなわち R T (1) や通常遊技状態よりもメダルの消費が抑制された状態を遊技者が故意に継続させることを防止できる。

【 0 2 3 0 】

本実施例では、設定変更時において R T ワークに格納されている R T フラグが初期化されることがないため、メダル払出率の高い R T (2) へ移行することのない遊技者にとって不利な R T (1) 中に設定変更がされても、設定変更後、R T (1) が継続するようになっており、設定変更しても R T (1) を終了させることができないようになっており、設定変更することで意図的に R T (1) を終了させてそれよりも遊技者にとって有利な R T (0) へ移行させることができないようになっている。

【 0 2 3 1 】

また、メダルの払出率が高く、遊技者にとって有利となる R T (2) 中に設定変更がなされても、設定変更後、R T (2) が継続するようになっており、設定変更しても R T (2) を終了させることができないようになっており、設定変更することで意図的に遊技者にとって有利な R T (2) を終了させることができないようになっている。

【 0 2 3 2 】

このように、遊技者にとって不利な R T (1) であっても、遊技者にとって有利な R T (2) であっても、その間に設定変更された場合には、設定変更後、変更前の R T が維持されるようになっており、特定の R T は設定変更後も維持するが、他の R T は設定変更後は維持しないということがなく、どの R T に制御されていても設定変更に伴う R A M 4 1 c の初期化処理を共通化することが可能となるので、メイン C P U 4 1 の処理プログラムの容量を削減することができる。

【 0 2 3 3 】

また、R T (1) や R T (2) の消化ゲーム数を計数する R T 残りゲーム数は、設定変更に伴って初期化されない R T ワークに格納されているため、設定変更後、R T (1) や R T (2) が引き継がれる場合には、その消化ゲーム数も引き継がれ、設定変更前の消化ゲーム数から計数が再開されるようになっている。

【 0 2 3 4 】

前述のように 1 ゲームが終了するタイミング、すなわちメダルの払出を伴わないゲームであれば全てのリールが停止するタイミング、メダルの払出を伴うゲームであれば全てのリールが停止し、メダルの払出が完了するタイミングよりも前に、設定変更がなされると、設定変更されたために中断したゲームが再開されるのではなく、図 1 4 に示すように、賭数を設定可能な状態、すなわちゲームが終了したときと同じ状態となるが、R T (1) や R T (2) のように消化ゲーム数が規定ゲーム数に到達することで終了する R T においては、ゲームの途中 (1 単位のゲームが終了する前のタイミング) で設定変更がなされた場合に、1 単位のゲームが終了していないにもかかわらず、設定変更後、消化ゲーム数がカウントされた状態で R T が引き継がれると、ゲームの結果を反映しないまま消化ゲーム数のみを更新させることが可能となるため、意図的に遊技者にとって不利な状態または有利な状態などの特定の遊技状態を設定することが可能となり、ゲームの公平性を害する虞がある。

【 0 2 3 5 】

このため本実施例では、図 1 4 に示すように、R T (1) 、R T (2) に制御されている間、1 ゲームが終了したタイミングで R T 残りゲーム数を更新することにより、1 ゲームが終了するタイミングよりも前に、設定変更がなされても、そのゲームが終了していな

10

20

30

40

50

ければＲＴ残りゲーム数が更新されず、設定変更後は、設定変更により中断されたゲームの開始前のＲＴ残りゲーム数から計数が再開されるようになっており、ＲＴ（１）やＲＴ（２）において１ゲームが終了する前に設定変更されても、当該ゲームの結果を反映しないままＲＴ残りゲーム数のみを更新させることが不可能となり、例えば、ＲＴ（１）のＲＴ残りゲーム数を減らすことで、遊技者にとって不利なＲＴ（１）を終了させたり、ＲＴ（２）のＲＴ残りゲーム数を減らすことで、遊技者にとって有利なＲＴ（２）を終了させたり、するなど、意図的に遊技者にとって有利な状態や不利な状態を設定することが不可能となるため、ゲームの公平性を保つことができる。

【０２３６】

また、本実施例では、ＲＴ（１）やＲＴ（２）に制御されている間、１ゲームが終了したタイミングでＲＴ残りゲーム数を更新することで、１ゲームが終了する前に設定変更を行った場合でも、設定変更後、設定変更により中断されたゲームの開始前のＲＴ残りゲーム数から計数を再開できるようになっており、１ゲームが終了する前に設定変更がされてゲームが中断された場合であっても、単にその時点のＲＴ残りゲーム数を維持するのみで、既に更新されたＲＴ残りゲーム数を元に戻すなどの処理を行うことなく、中断したゲームの開始前までに計数済みのＲＴ残りゲーム数から計数を再開することができる。

【０２３７】

尚、本実施例では、ゲーム数の消化により終了する遊技者にとって有利な遊技状態として再遊技役の当選確率が高く、通常よりもメダルの払出率の高いＲＴ（２）を適用しているが、他の遊技状態を適用しても良い。例えば、通常よりもメダルの払出率の高い状態へ移行する契機となる条件の成立する確率が高い遊技状態、特定の条件が満たされずに規定ゲーム数消化することで通常よりもメダルの払出率の高い状態へ移行する遊技状態を適用しても良い。

【０２３８】

前者の例としては、特別遊技状態の終了後、遊技者にとって有利な第１のＲＴへの移行条件となる特定再遊技役の当選確率が高い第２のＲＴへ移行し、規定ゲーム数の消化により第２のＲＴが終了し、特定再遊技役の当選確率が低い通常遊技状態へ移行するものなどが該当し、後者の例としては、特別遊技状態の終了後、第３のＲＴへ移行し、第３のＲＴでは、特定役が入賞または当選することで遊技者にとって不利な通常遊技状態へ移行し、第３のＲＴにおいて特定役が入賞または当選することなく規定ゲーム数消化することで通常遊技状態よりも有利な第４のＲＴへ移行するものなどが該当する。

【０２３９】

そして、これらの遊技状態において設定変更がなされても、そのゲームが終了していなければＲＴ残りゲーム数を更新せず、設定変更後は、設定変更により中断されたゲームの開始前のＲＴ残りゲーム数から計数が再開されることで、当該ゲームの結果を反映しないままＲＴ残りゲーム数のみを更新させることが不可能となり、意図的に遊技者にとって有利な状態や不利な状態を設定することが不可能となるため、ゲームの公平性を保つことができる。

【０２４０】

また、本実施例では、ＢＢの終了後にＲＴ（３）に移行し、さらにＲＴ（３）において移行出目が停止することでＲＴ（０）に移行し、このＲＴ（０）においてリプレイ（２）が入賞することで、遊技者にとって有利なＲＴ（２）に移行する構成であるが、ＢＢの終了後、直ちにＲＴ（２）に移行する構成、特別遊技状態の終了後にＲＴ（０）に移行し、ＲＴ（０）においてリプレイ（２）が入賞するなど特定の条件が満たされることでＲＴ（２）に移行する構成、特別遊技状態の終了後に、特定の条件（特定役の入賞など）が満たされずに規定ゲーム数消化することでＲＴ（２）に移行する構成、特別遊技状態において移行条件が満たされることで該特別遊技状態の終了後、ＲＴ（２）へ移行可能な状態となり、この状態からＲＴ（２）へ移行する構成であっても良い。

【０２４１】

また、本実施例では、遊技者にとって有利なＲＴ（２）が規定ゲーム数の消化前であっ

ても、特別役の当選により終了する構成であるが、特別役が当選してもＲＴ（２）が終了せず、特別役が入賞するか、規定ゲーム数の消化によりＲＴ（２）が終了する構成であっても良い。また、特別役が当選したり、入賞してもＲＴ（２）が終了せず、規定ゲーム数の消化によりＲＴ（２）が終了する構成であっても良い。

【０２４２】

また、本実施例では、ゲーム数の消化により終了する遊技者にとって不利な遊技状態として再遊技役の当選確率が低く、通常よりもメダルの払出率が低いうえに、遊技者にとって有利なＲＴ（２）へ移行する可能性のないＲＴ（１）を適用しているが、他の遊技状態を適用しても良い。例えば、通常よりもメダルの払出率の低い状態へ移行する契機となる条件の成立する確率が高い遊技状態、特定の条件が満たされずに規定ゲーム数消化すること
10

【０２４３】

前者の例としては、特別遊技状態の終了後、遊技者にとって不利な第５のＲＴへの移行条件となる特定再遊技役の当選確率が高い第６のＲＴへ移行し、規定ゲーム数の消化により第６のＲＴが終了し、特定再遊技役の当選確率が低く、第５のＲＴよりも遊技者にとって有利な第７のＲＴへ移行するものなどが該当し、後者の例としては、特別遊技状態の終了後、第８のＲＴへ移行し、第８のＲＴでは、特定役が入賞または当選することで遊技者にとって有利な第９のＲＴへ移行し、第８のＲＴにおいて特定役が入賞または当選することなく規定ゲーム数消化することで第９のＲＴよりも不利な第１０のＲＴへ移行するものなどが該当する。さらに、後者の例では、特別遊技状態の終了後、第１１のＲＴへ移行し
20

、第１１のＲＴでは、特定役が入賞または当選することで遊技者にとって不利な通常遊技状態へ移行し、第１１のＲＴにおいて特定役が入賞または当選することなく規定ゲーム数消化することで通常遊技状態よりも有利な第１２のＲＴへ移行するものとしても良い。

【０２４４】

そして、これらの遊技状態において設定変更がなされても、そのゲームが終了していなければＲＴ残りゲーム数を更新せず、設定変更後は、設定変更により中断されたゲームの開始前のＲＴ残りゲーム数から計数が再開されることで、当該ゲームの結果を反映しないままＲＴ残りゲーム数のみを更新させることが不可能となり、意図的に遊技者にとって有利な状態や不利な状態を設定することが不可能となるため、ゲームの公平性を保つことができる。
30

【０２４５】

また、本実施例では、ＢＢの終了後にＲＴ（３）に移行し、さらにＲＴ（３）において移行出目が停止することでＲＴ（０）に移行し、このＲＴ（０）においてリプレイ（３）～（８）が入賞することで、遊技者にとって不利なＲＴ（１）に移行する構成であるが、ＢＢの終了後、直ちにＲＴ（１）に移行する構成、特別遊技状態の終了後にＲＴ（０）に移行し、ＲＴ（０）においてリプレイ（２）が入賞するなど特定の条件が満たされることでＲＴ（１）に移行する構成、特別遊技状態の終了後に、特定の条件（特定役の入賞など）が満たされずに規定ゲーム数消化することでＲＴ（１）に移行する構成であっても良い。
40

【０２４６】

また、本実施例では、遊技者にとって不利なＲＴ（１）が規定ゲーム数の消化前であっても、特別役の当選により終了する構成であるが、特別役が当選してもＲＴ（１）が終了せず、特別役が入賞するか、規定ゲーム数の消化によりＲＴ（１）が終了する構成であっても良い。また、特別役が当選したり、入賞してもＲＴ（１）が終了せず、規定ゲーム数の消化によりＲＴ（１）が終了する構成であっても良い。

【０２４７】

本実施例においてサブＣＰＵ９１ａは、ＲＴ（０）～（４）において最終的に特別役に当選しているか否かを示す演出結果を導く特別役当選示唆演出を実行する。

【０２４８】

サブＣＰＵ９１ａは、ＲＴ（０）～（４）において特別役当選示唆演出を実行するか否
50

か及び実行する特別役当選示唆演出の演出パターンを決定する特別役当選示唆演出抽選を実行し、いずれかの演出パターンの特別役当選示唆演出に当選した場合には、当選した演出パターンの特別役当選示唆演出を実行する。

【0249】

特別役当選示唆演出の演出パターンは、図15に示すように、それぞれ演出パターン0～6の7種類からなり、さらに演出パターン1～5には、それぞれ特別役の非当選を示す「-1」の演出パターンと、特別役の当選を示す「-2」の演出パターンと、が定められている。

【0250】

演出パターン0は、特別役当選示唆演出を実行しないパターンであり、当該演出パターンが決定された場合には、特別役当選示唆演出は実行されない。

10

【0251】

演出パターン1-1は、1ゲームのみ継続するパターンであり、当該演出パターンが当選したゲーム中に演出を行い、当該ゲームの終了後に特別役の非当選を報知するパターンである。

【0252】

演出パターン1-2は、1ゲームのみ継続するパターンであり、当該演出パターンが当選したゲーム中に演出を行い、当該ゲームの終了後に特別役の当選を報知するパターンである。

【0253】

20

演出パターン2-1は、2ゲームにわたり継続するパターンであり、当該演出パターンが当選したゲームから2ゲームに亘りに演出を行い、2ゲーム目の終了後に特別役の非当選を報知するパターンである。

【0254】

演出パターン2-2は、2ゲームにわたり継続するパターンであり、当該演出パターンが当選したゲームから2ゲームに亘りに演出を行い、2ゲーム目の終了後に特別役の当選を報知するパターンである。

【0255】

演出パターン3-1は、3ゲームにわたり継続するパターンであり、当該演出パターンが当選したゲームから3ゲームに亘りに演出を行い、3ゲーム目の終了後に特別役の非当選を報知するパターンである。

30

【0256】

演出パターン3-2は、3ゲームにわたり継続するパターンであり、当該演出パターンが当選したゲームから3ゲームに亘りに演出を行い、3ゲーム目の終了後に特別役の当選を報知するパターンである。

【0257】

演出パターン4-1は、4ゲームにわたり継続するパターンであり、当該演出パターンが当選したゲームから4ゲームに亘りに演出を行い、4ゲーム目の終了後に特別役の非当選を報知するパターンである。

【0258】

40

演出パターン4-2は、4ゲームにわたり継続するパターンであり、当該演出パターンが当選したゲームから4ゲームに亘りに演出を行い、4ゲーム目の終了後に特別役の当選を報知するパターンである。

【0259】

演出パターン5-1は、5ゲームにわたり継続するパターンであり、当該演出パターンが当選したゲームから5ゲームに亘りに演出を行い、5ゲーム目の終了後に特別役の非当選を報知するパターンである。

【0260】

演出パターン5-2は、5ゲームにわたり継続するパターンであり、当該演出パターンが当選したゲームから5ゲームに亘りに演出を行い、5ゲーム目の終了後に特別役の当選

50

を報知するパターンである。

【 0 2 6 1 】

演出パターン 6 は、演出パターン 1 - 2 と同様に 1 ゲームのみ継続するパターンであり、当該演出パターンが当選したゲームゲーム中に演出を行い、当該ゲームの終了後に特別役の当選を報知するパターンであるが、演出パターン 1 - 2 とは内容の異なるパターンである。

【 0 2 6 2 】

これら特別役当選示唆演出のうち、2 ゲーム以上に亘り継続する演出パターンのものについては、一連のストーリーが複数ゲームにわたり展開していくものであっても良いし、ストーリーが 1 ゲームで完結する単発の示唆演出が複数ゲームに亘り継続して実行されるものでも良い。

10

【 0 2 6 3 】

特別役当選示唆演出抽選では、特別役が当選しているか否かによって、異なる確率にて演出パターンを選択するとともに、特に図 1 5 に示すように、規定ゲーム数の消化により終了する R T (1)、R T (2) において、R T の残りゲーム数が、特別役当選示唆演出の最大ゲーム数である 5 ゲーム以上であるか、最大ゲーム数未満の 4 ゲーム以下であるか、に応じて異なる確率にて演出パターンを選択する。

【 0 2 6 4 】

本実施例では、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、演出パターン 0 ~ 6 のうち演出パターン 1 ~ 6 が選択される比率、すなわち何らかの特別役当選示唆演出が実行される比率が高く、特別役当選示唆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高い旨が示唆されることとなり、特別役の当選に対する期待感を高めることができる。

20

【 0 2 6 5 】

また、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、継続ゲーム数の多い演出パターンが選択される割合が高く、継続ゲーム数が多いほど、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り、特別役当選示唆演出が長く続けば続くほど特別役の当選を期待させることができる。

【 0 2 6 6 】

また、図 1 5 に示すように、R T (1)、R T (2) において R T の残りゲーム数が 5 ゲーム以上の場合には、2 ゲーム以上継続する演出パターン 2 ~ 5 を含む演出パターン 1 ~ 5 がいずれも選択されるのに対して、R T の残りゲーム数が 4 ゲーム以下の場合には、特別役が当選しているか否かに関わらず、演出パターン 1 ~ 6 のうち継続ゲーム数が 1 ゲームのみの演出パターン 1 または演出パターン 6 が選択されるようになっており、このような状況においては、複数ゲームに亘る特別役当選示唆演出が実行されないようになっている。特に、特別役が当選した場合のみ選択される可能性のある演出パターン 6 については、R T の残りゲーム数が 4 ゲーム以下の場合に、R T の残りゲーム数が 5 ゲーム以上の場合よりも高い確率にて選択されるようになっている。

30

【 0 2 6 7 】

本実施例では、前述のように遊技者にとって有利な R T (2) が規定ゲーム数の消化により終了したときにも、遊技者にとって不利な R T (1) が規定ゲーム数の消化により終了したときにも、遊技者にとって有利な R T (2) に移行する可能性のある R T (0) へ移行するが、これら R T (1) や R T (2) はゲーム数が決まっているため、本来であればその終了タイミングが遊技者にとってはっきりしたものである。

40

【 0 2 6 8 】

しかしながら、遊技者が特別役当選示唆演出に気をとられてしまうと、R T (1) や R T (2) の終了が遊技者にとって分かりにくくなってしまいうる虞がある。

【 0 2 6 9 】

これに対して本実施例では、R T (1) や R T (2) において R T の残りゲーム数が特別役当選示唆演出の最大ゲーム数を下回る 4 ゲーム以下となったときには、特別役が当選

50

しているか否かに関わらず、2ゲーム以上継続する特別役当選示唆演出の実行が禁止されるようになっており、RT(1)やRT(2)の終了タイミングに跨って特別役当選示唆演出が実行されることがなくなる。これにより、遊技者が特別役当選示唆演出に気をとられていてRT(1)やRT(2)の終了が分かりにくくなってしまうというのを防ぐことができる。また、これとは逆に遊技者がRT(1)やRT(2)の終了に気をとられてしまい、その演出内容が分かるように特別役当選示唆演出を遊技者に見せることができなくなってしまうということが生じないで済む。また、特別役当選示唆演出の終了が近づいている(残り4ゲーム以下となっている)ときには、実際には特別役が当選していないのに、遊技者が特別役当選示唆演出に気をとられてRT(1)やRT(2)の終了(が近づいていること)が分かりにくくなってしまうというのを防ぐことができる。

10

【0270】

また、RT(1)やRT(2)が特別役の当選により終了せず、特別役が当選しても規定ゲーム数の消化までは継続する構成である場合には、特別役が当選した場合であっても、特別役当選示唆演出がRT(1)やRT(2)の終了を跨って実行されることがなく、遊技者が特別役当選示唆演出に気をとられてRT(1)やRT(2)の終了(が近づいていること)が分かりにくくなってしまうというのを防ぐことができる。

【0271】

また、RT(1)やRT(2)においてRTの残りゲーム数が4ゲーム以下であっても、1ゲームのみの特別役当選示唆演出が実行され得るので、遊技者が特別役当選示唆演出に気をとられていてRT(1)やRT(2)の終了が分かりにくくなってしまうというのを防ぐことができるうえに、RTの残りゲーム数が4ゲーム以下となって2ゲーム以上の特別役当選示唆演出が実行されなくなった場合でも、特別役が当選したことを遊技者に対して認識させることができる。

20

【0272】

さらに、RT(1)やRT(2)においてRTの残りゲーム数が4ゲーム以下であって特別役が当選した場合には、1ゲームの特別役当選示唆演出のうちRTの残りゲーム数が5ゲーム以上の場合には選択される確率の低い演出パターン6が高い確率で選択されるようになっており、演出のプレミア性を高めさせることができる。

【0273】

尚、本実施例では、演出パターン(6)がRTの残りゲーム数が5ゲーム以上の場合でも選択され得る構成であるが、演出パターン(6)がRTの残りゲーム数が4以下の場合のみ選択され得る構成としても良く、このようにすることでいっそう演出のプレミア性を高めることができる。

30

【0274】

また、本実施例では、RT(1)やRT(2)においてRTの残りゲーム数が4ゲーム以下の場合に、特別役が当選しているか否かに関わらず、1ゲームの演出パターンのみが選択され得る構成であるが、図16(a)(b)に示すように、RT(1)やRT(2)においてRTの残りゲーム数が5ゲーム以上の場合には、特別役が当選しているか否かに関わらず、2ゲーム以上に亘り継続する演出パターン1~5が選択され得るのに対して、RTの残りゲーム数が4ゲーム以下の場合には、特別役が当選していなければ、RTの残りゲーム数以下の演出パターンのみからいずれかが選択される構成としても良い。すなわちRTの残りゲーム数が4ゲームであれば、演出パターン1~4のいずれかが選択され、RTの残りゲーム数が3ゲームであれば、演出パターン1~3のいずれかが選択され、RTの残りゲーム数が2ゲームであれば、演出パターン1、2のいずれかが選択され、RTの残りゲーム数が1ゲームであれば演出パターン1が選択されるようにすれば良い。

40

【0275】

このような構成とすることで、RT(1)やRT(2)の終了タイミングに跨って特別役当選示唆演出が実行されることがなくなる。これにより、遊技者が特別役当選示唆演出に気をとられていてRT(1)やRT(2)の終了が分かりにくくなってしまうというのを防ぐことができるうえに、RTの残りゲーム数が4ゲーム以下となった場合であって

50

も、残りゲーム数が1ゲームの場合を除いて複数ゲームに亘る特別役当選示唆演出が実行され得るため、特別役の当選に対する期待感を効果的に持続させることができる。また、これとは逆に遊技者がRT(1)やRT(2)の終了に気をとられてしまい、その演出内容が分かるように特別役当選示唆演出を遊技者に見せることができなくなってしまうということが生じないで済む。また、特別役当選示唆演出の終了が近づいている(残り4ゲーム以下となっている)ときには、実際には特別役が当選していないのに、遊技者が特別役当選示唆演出に気をとられてRT(1)やRT(2)の終了(が近づいていること)が分かりにくくなってしまうということを防ぐことができる。

【0276】

また、RT(1)やRT(2)が特別役の当選により終了せず、特別役が当選しても規定ゲーム数の消化までは継続する構成である場合には、特別役が当選した場合であっても、特別役当選示唆演出がRT(1)やRT(2)の終了を跨って実行されることがなく、遊技者が特別役当選示唆演出に気をとられてRT(1)やRT(2)の終了(が近づいていること)が分かりにくくなってしまうということを防ぐことができる。

【0277】

また、RT(1)やRT(2)においてRTの残りゲーム数が4ゲーム以下であり、特別役が当選していない場合に、RTの残りゲーム数以下の演出パターンのみからいずれかが選択される構成においては、RTの残りゲーム数が4ゲーム以下の場合であっても、特別役が当選した場合には、RTの残りゲーム数を超える演出パターンが選択され得る構成としても良く、このような構成とすることで、RTの残りゲーム数が4ゲーム以下であっても、残りゲーム数以上の特別役当選示唆演出が実行されることがあり、特別役の当選告知に意外性を持たせることができる。また、RTの残りゲーム数が4ゲーム以下となつてから残りゲーム数以上の特別役当選示唆演出が行われるということは、これ自体が最後まで演出が実行されなくても特別役の当選を遊技者に認識させることが可能であり、演出のプレミア性を高めさせることができる。

【0278】

さらに、RT(1)やRT(2)においてRTの残りゲーム数が4ゲーム以下であつて特別役が当選した場合には、残りゲーム数以上の特別役当選示唆演出のうちRTの残りゲーム数が5ゲーム以上の場合には選択される確率の低い演出パターン6'が高い確率で選択されるようになっており、さらに演出のプレミア性を高めさせることができる。

【0279】

さらに、演出パターン6'がRTの残りゲーム数が4以下の場合のみ選択され得る構成としても良く、このようにすることでいっそう演出のプレミア性を高めることができる。

【0280】

尚、RT(1)やRT(2)が特別役の当選により終了せず、特別役が当選しても規定ゲーム数の消化までは継続する構成とした場合には、RT(1)やRT(2)においてRTの残りゲーム数が4ゲーム以下であり、特別役が当選していない場合に、RTの残りゲーム数以下の演出パターンのみからいずれかが選択される構成において、特別役が当選している場合にもRTの残りゲーム数以下の演出パターンのみからいずれかが選択される構成とすることが好ましく、このような構成とすることで、特別役が当選した場合であっても、特別役当選示唆演出がRT(1)やRT(2)の終了を跨って実行されることがなく、遊技者が特別役当選示唆演出に気をとられてRT(1)やRT(2)の終了(が近づいていること)が分かりにくくなってしまうということを防ぐことができる。

【0281】

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つても本発明に含まれることは言うまでもない。

【0282】

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

10

20

30

40

50

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ロットマシンであっても良い。

【 0 2 8 3 】

更に、流路切替ソレノイド 3 0 や投入メダルセンサ 3 1 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 3 4 b や払出センサ 3 4 c など、メダルの払出機構に加えて、遊技球の払出を行う球払出装置、球払出装置により払い出された遊技球を検出する払出球検出スイッチを設け、メダル及び遊技球の双方を用いて賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球が払い出されるロットマシンに適用しても良い。

10

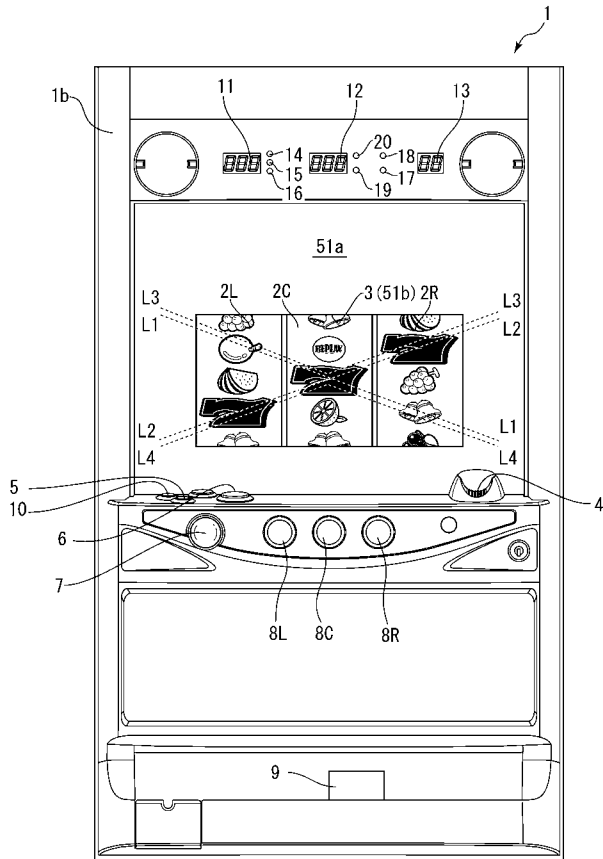
【符号の説明】

【 0 2 8 4 】

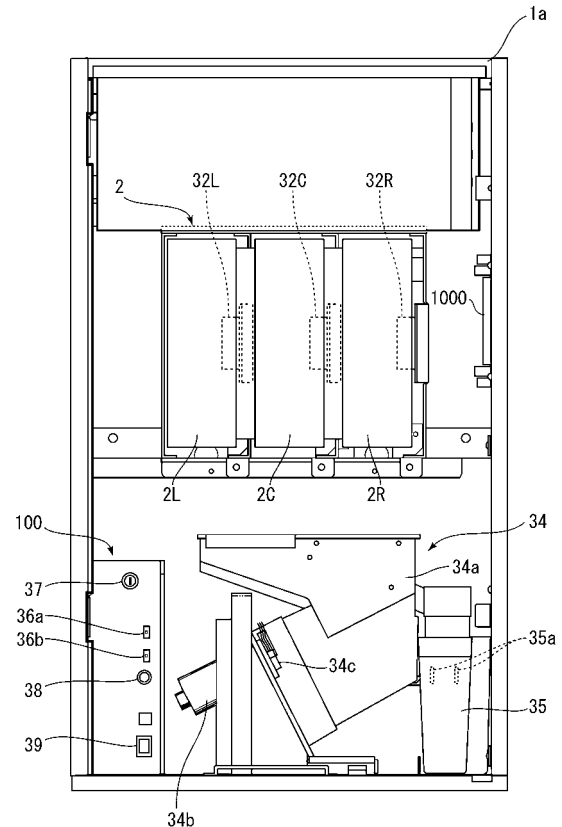
- 1 ロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
- 4 1 メイン制御部
- 4 1 a メイン C P U
- 9 1 サブ制御部
- 9 1 a サブ C P U

20

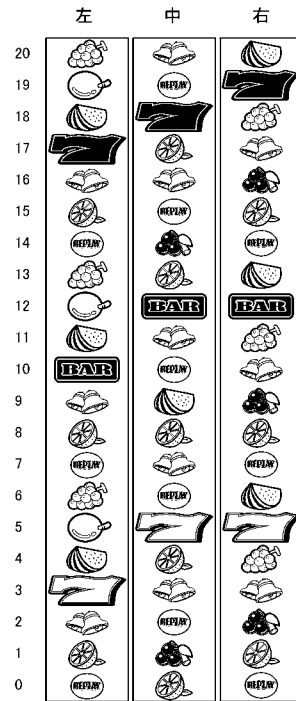
【図 1】



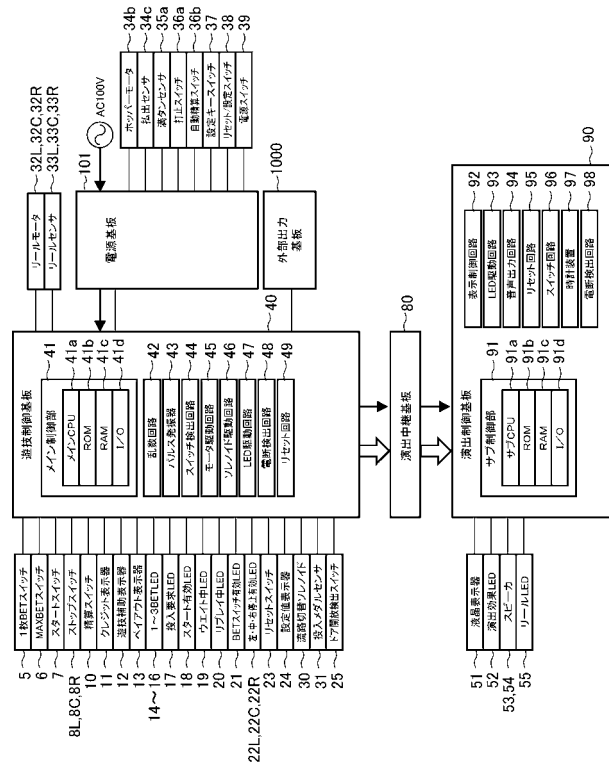
【図 2】



【図3】



【図4】



【図5】

役	国情報組み合わせ	配当
BB(1)	黒7-黒7-黒7	BB(349枚を超える払出で終了)
BB(2)	BAR-BAR-BAR	BB(146枚を超える払出で終了)
BB(3)	BAR-BAR-黒7	BB(146枚を超える払出で終了)
リプレイ(1)	リプレイ-リプレイ-リプレイ	リプレイ
リプレイ(2)	オレンジ-オレンジ-オレンジ	リプレイ
リプレイ(3)	リプレイ-オレンジ-オレンジ	リプレイ
リプレイ(4)	オレンジ-リプレイ-オレンジ	リプレイ
リプレイ(5)	オレンジ-オレンジ-リプレイ	リプレイ
リプレイ(6)	リプレイ-オレンジ-ブドウ	リプレイ
リプレイ(7)	プラム-リプレイ-オレンジ	リプレイ
リプレイ(8)	プラム-オレンジ-リプレイ	リプレイ
スイカ	スイカ-スイカ-スイカ	1
チェリー	ANY-チェリー-ANY	4
ベル	ベル-ベル-ベル	9
小役(1)	黒7-リプレイ-ブドウ	9
小役(2)	白7-リプレイ-ブドウ	9
小役(3)	BAR-リプレイ-ブドウ	9
小役(4)	ブドウ-黒7-ブドウ	9
小役(5)	ブドウ-白7-ブドウ	9
小役(6)	ブドウ-BAR-ブドウ	9
小役(7)	ブドウ-リプレイ-黒7	9
小役(8)	ブドウ-リプレイ-白7	9
小役(9)	ブドウ-リプレイ-BAR	9
小役(10)	プラム-ベル-ベル	12

【図6】

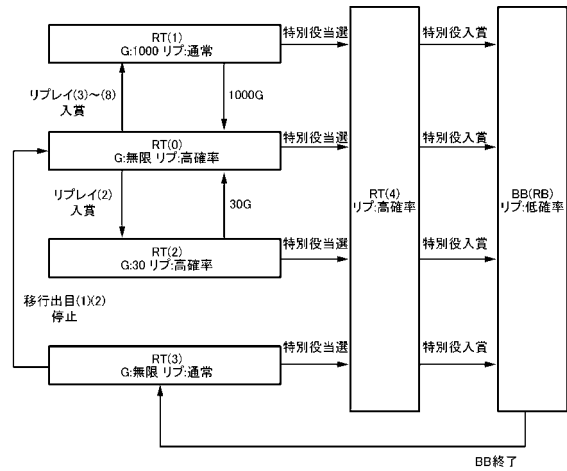
抽選役	遊技状態					
	RT(0)	RT(1)	RT(2)	RT(3)	RT(4)	RB(BB)
BB(1)	○	○	○	○	×	×
BB(1)+リプレイ(1)	○	○	○	○	×	×
BB(1)+リプレイ(2)	○	○	○	○	×	×
BB(1)+スイカ	○	○	○	○	×	×
BB(1)+チェリー	○	○	○	○	×	×
BB(2)	○	○	○	○	×	×
BB(2)+リプレイ(1)	○	○	○	○	×	×
BB(2)+リプレイ(2)	○	○	○	○	×	×
BB(2)+スイカ	○	○	○	○	×	×
BB(2)+チェリー	○	○	○	○	×	×
BB(3)	○	○	○	○	×	×
BB(3)+リプレイ(1)	○	○	○	○	×	×
BB(3)+リプレイ(2)	○	○	○	○	×	×
BB(3)+スイカ	○	○	○	○	×	×
BB(3)+チェリー	○	○	○	○	×	×
リプレイ(1)	○	○	○	○	○	×
リプレイ(2)	×	○	×	×	○	○
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)	○	×	×	×	×	○
リプレイGR(6)	○	×	×	×	×	○
スイカ	○	○	○	○	○	×
チェリー	○	○	○	○	○	×
ベル	○	○	○	○	○	×
小役GR(1)	○	○	○	○	○	×
小役GR(2)	○	○	○	○	○	×
小役GR(3)	○	○	○	○	○	×
小役GR(4)	○	○	○	○	○	×
小役GR(5)	○	○	○	○	○	×
小役GR(6)	○	○	○	○	○	×
小役GR(7)	○	○	○	○	○	×
小役GR(8)	○	○	○	○	○	×
小役GR(9)	○	○	○	○	○	×
小役(10)	×	×	×	×	×	○

【図 7】

当選役	役の組合せ	操作態様	入賞ラインに揃う図柄組合せ
リプレイ GR(1)	リプレイ(2)+リプレイ(3) +リプレイ(4)+リプレイ(7)	左-中-右 左-中-右以外	リプレイ(2) リプレイ(3)orリプレイ(4)orリプレイ(7)
リプレイ GR(2)	リプレイ(2)+リプレイ(3) +リプレイ(5)+リプレイ(8)	左-右-中 左-右-中以外	リプレイ(2) リプレイ(3)orリプレイ(5)orリプレイ(8)
リプレイ GR(3)	リプレイ(2)+リプレイ(3) +リプレイ(4)+リプレイ(6)	中-左-右 中-左-右以外	リプレイ(2) リプレイ(3)orリプレイ(4)orリプレイ(6)
リプレイ GR(4)	リプレイ(2)+リプレイ(4) +リプレイ(3)+リプレイ(8)	中-右-左 中-右-左以外	リプレイ(2) リプレイ(4)orリプレイ(3)orリプレイ(8)
リプレイ GR(5)	リプレイ(2)+リプレイ(3) +リプレイ(5)+リプレイ(6)	右-左-中 右-左-中以外	リプレイ(2) リプレイ(3)orリプレイ(5)orリプレイ(6)
リプレイ GR(6)	リプレイ(2)+リプレイ(4) +リプレイ(5)+リプレイ(7)	右-中-左 右-中-左以外	リプレイ(2) リプレイ(4)orリプレイ(5)orリプレイ(7)
小役 GR(1)	ベル +小役(1)	左第1停止 中or右第1停止	ベル 小役(1)or移行出目(1)or移行出目(2)
小役 GR(2)	ベル +小役(2)	左第1停止 中or右第1停止	ベル 小役(2)or移行出目(1)or移行出目(2)
小役 GR(3)	ベル +小役(3)	左第1停止 中or右第1停止	ベル 小役(3)or移行出目(1)or移行出目(2)
小役 GR(4)	ベル +小役(4)	中第1停止 左or右第1停止	ベル 小役(4)or移行出目(1)or移行出目(2)
小役 GR(5)	ベル +小役(5)	中第1停止 左or右第1停止	ベル 小役(5)or移行出目(1)or移行出目(2)
小役 GR(6)	ベル +小役(6)	中第1停止 左or右第1停止	ベル 小役(6)or移行出目(1)or移行出目(2)
小役 GR(7)	ベル +小役(7)	右第1停止 左or中第1停止	ベル 小役(7)or移行出目(1)or移行出目(2)
小役 GR(8)	ベル +小役(8)	右第1停止 左or中第1停止	ベル 小役(8)or移行出目(1)or移行出目(2)
小役 GR(9)	ベル +小役(9)	右第1停止 左or中第1停止	ベル 小役(9)or移行出目(1)or移行出目(2)

移行出目(1): ドウ-リプレイチェリー
移行出目(2): ドウ-オレンジ-ドウ

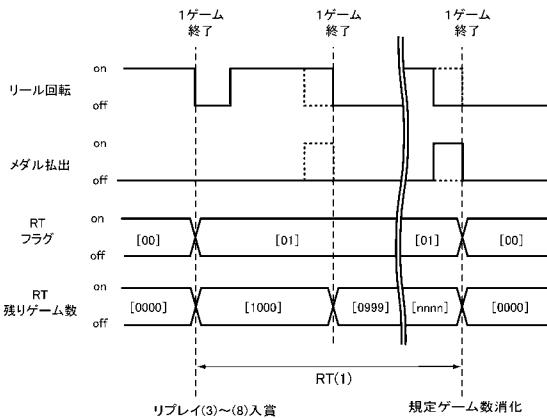
【図 8】



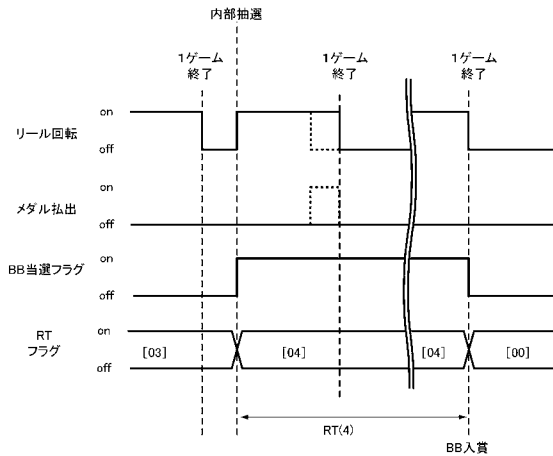
【図 9】

	開始条件	終了条件	ゲーム数	リプレイ確率
RT(0)	RT(3)→移行出目(1)(2) RT(1)(2)→規定G数終了	リプレイ(2)～(8)入賞 特別役当選	無限	高確率 リプレイ(2):0
RT(1)	RT(0)→リプレイ(3)～(8)入賞	規定ゲーム数 特別役当選	1000	通常 リプレイGR(1)～(6):0
RT(2)	RT(0)→リプレイ(2)入賞	規定ゲーム数 特別役当選	30	高確率 リプレイ(2)、リプレイGR(1)～(6):0
RT(3)	特別役終了	移行出目(1)(2) 特別役当選	無限	通常 リプレイ(2)、リプレイGR(1)～(6):0
RT(4)	特別役当選	特別役入賞	無限	高確率 リプレイGR(1)～(6):0
RB	特別役入賞	特別役終了	無限	低確率 リプレイ(1):0

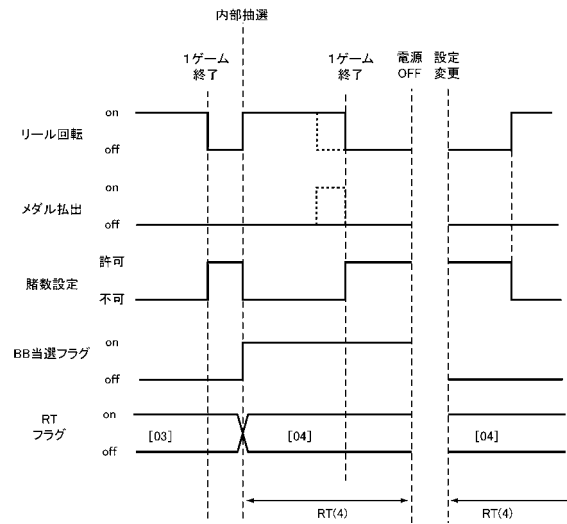
【図 10】



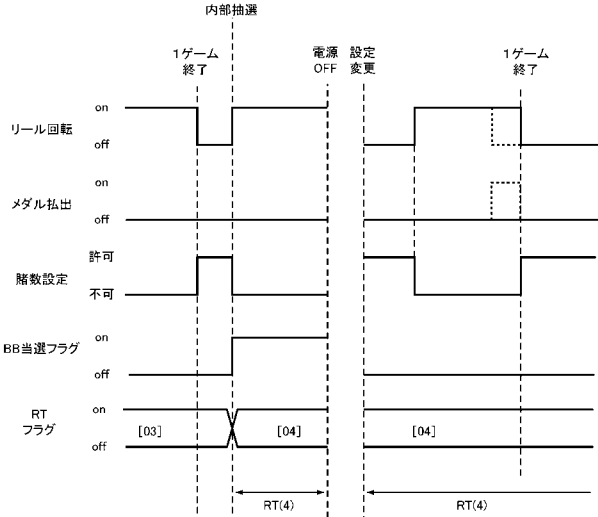
【図 11】



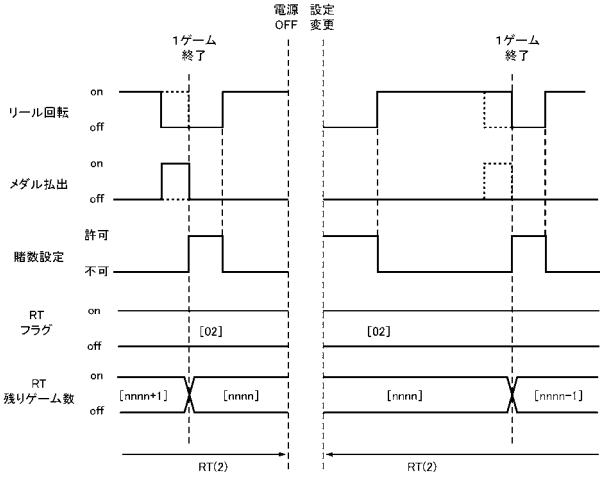
【図 12】



【図 13】



【図 14】



【図 15】

分母: 997

	継続ゲーム数	特別役非当選		特別役当選	
		RT ≥ 5	RT ≤ 4	RT ≥ 5	RT ≤ 4
パターン0	-	897	897	687	597
パターン1-1	1	50	100	0	0
パターン1-2	1	0	0	100	300
パターン2-1	2	20	0	0	0
パターン2-2	2	0	0	50	0
パターン3-1	3	15	0	0	0
パターン3-2	3	0	0	50	0
パターン4-1	4	10	0	0	0
パターン4-2	4	0	0	50	0
パターン5-1	5	5	0	0	0
パターン5-2	5	0	0	50	0
パターン6	1	0	0	10	100

【図 16】

(a)

分母: 997

	継続ゲーム数	特別役非当選				
		RT ≥ 5	RT = 4	RT = 3	RT = 2	RT = 1
パターン0	-	897	897	897	897	897
パターン1-1	1	50	55	55	70	100
パターン1-2	1	0	0	0	0	0
パターン2-1	2	20	20	25	30	0
パターン2-2	2	0	0	0	0	0
パターン3-1	3	15	15	20	0	0
パターン3-2	3	0	0	0	0	0
パターン4-1	4	10	10	0	0	0
パターン4-2	4	0	0	0	0	0
パターン5-1	5	5	0	0	0	0
パターン5-2	5	0	0	0	0	0
パターン6	5	0	0	0	0	0

(b)

分母: 997

	継続ゲーム数	特別役当選	
		RT ≥ 5	RT ≤ 4
パターン0	-	687	597
パターン1-1	1	0	0
パターン1-2	1	100	100
パターン2-1	2	0	0
パターン2-2	2	50	50
パターン3-1	3	0	0
パターン3-2	3	50	50
パターン4-1	4	0	0
パターン4-2	4	50	50
パターン5-1	5	0	0
パターン5-2	5	50	50
パターン6	5	10	100

フロントページの続き

(72)発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号 株式会社三共内

審査官 山崎 仁之

(56)参考文献 特開２００８－１０９９８１（ＪＰ，Ａ）

特開２０１０－０２２６０４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)

A 6 3 F 5 / 0 4