

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2008-136682

(P2008-136682A)

(43) 公開日 平成20年6月19日(2008.6.19)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 514G
 A63F 5/04 511E
 A63F 5/04 516D

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 77 頁)

(21) 出願番号 特願2006-326241 (P2006-326241)
 (22) 出願日 平成18年12月1日(2006.12.1)

(71) 出願人 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 (74) 代理人 100121821
 弁理士 山田 強
 (72) 発明者 石田 裕司
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
 (72) 発明者 那須 隆
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

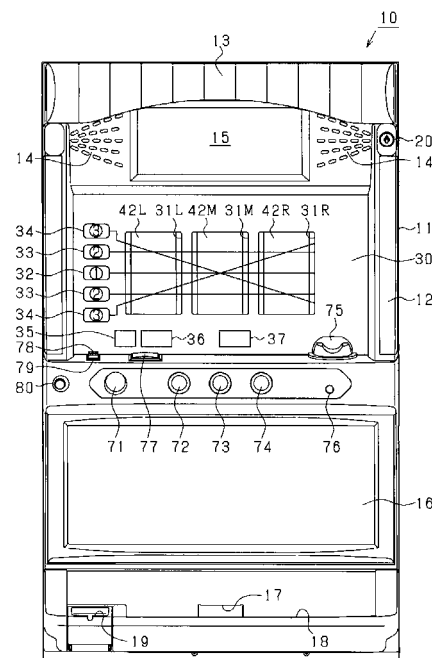
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】停止制御に関わる負荷の増加を抑制することが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】スロットマシン10では、前面扉12の略中央左部に設けられたスタートレバー71が操作されると、役の当否に関する抽選が行われると共に、表示窓31L、31M、31Rを介して視認可能なリール42L、42M、42Rが回転を開始する。その後、ストップスイッチ72~74が操作されると、対応するリール42L、42M、42Rが停止する。また、抽選役として再遊技とSBに当選となる複数当選役が設定されており、役の抽選で複数当選役に当選した場合には、再遊技入賞を優先して成立させるようにスベリテーブルの設定及び変更を行う。ここで、各リール42L、42M、42Rには、ストップスイッチ72~74の操作タイミングに関わらず再遊技図柄を有効ライン上に停止させることができるよう、再遊技図柄が配置されている。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

周方向に周回すると共に、該周方向に複数種の絵柄が付された複数の周回体と、
前記各周回体について各絵柄のうち一部の絵柄を視認可能とする表示窓と、
前記各周回体の周回を開始させるべく操作される始動操作手段と、
前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段と、
前記各周回体毎に設けられ、該各周回体を周回させる駆動手段と、
前記始動操作手段の操作に基づいて前記各周回体の周回を開始させるよう前記各駆動手段を開始駆動制御する開始駆動制御手段と、

前記各周回体の周回を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、
前記抽選手段の抽選結果及び前記各停止操作手段の操作に基づいて対応する周回体の周回を停止させるよう、前記各駆動手段を停止駆動制御する停止駆動制御手段と、

前記有効位置に前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄の組合せが停止した場合、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段と
を備えた遊技機において、

前記役の抽選が行われる抽選役を、前記役の抽選結果が第 1 役と第 2 役に共に当選となる機会が生じ、且つ前記第 2 役にのみ当選となる機会が生じないように設定し、

前記停止駆動制御手段を、前記役の抽選結果が前記第 1 役と前記第 2 役に共に当選であって、前記第 1 役と対応する第 1 絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで前記停止操作手段を操作された場合、前記第 1 絵柄を優先して前記有効位置に停止させるよう前記各駆動手段を停止駆動制御する構成とし、

前記第 2 役と対応する第 2 絵柄の付された規定周回体には、前記役の抽選結果が前記第 1 役と前記第 2 役に共に当選であって、前記第 2 絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合、前記第 1 絵柄を前記有効位置に停止させることができるよう、前記第 1 絵柄と前記第 2 絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

周方向に周回すると共に、該周方向に複数種の絵柄が付された複数の周回体と、
前記各周回体について各絵柄のうち一部の絵柄を視認可能とする表示窓と、
前記各周回体の周回を開始させるべく操作される始動操作手段と、
前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段と、
前記各周回体毎に設けられ、該各周回体を周回させる駆動手段と、
前記始動操作手段の操作に基づいて前記各周回体の周回を開始させるよう前記各駆動手段を開始駆動制御する開始駆動制御手段と、

前記各周回体の周回を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、
前記表示窓から視認できる有効位置に前記停止操作手段が操作された際に到達している到達絵柄と、前記有効位置に停止させる停止絵柄との関係を導出し得る停止情報群を複数記憶する停止情報群記憶手段と、

前記抽選手段の抽選結果に応じて前記複数の停止情報群から 1 の停止情報群を選択する停止情報群選択手段と、

前記各停止操作手段が操作された場合、前記停止情報群選択手段の選択した停止情報群に基づいて対応する周回体の周回を停止させるよう前記各駆動手段を停止駆動制御する停止駆動制御手段と、

前記有効位置に前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄の組合せが停止した場合、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段と
を備えた遊技機において、

前記役の抽選が行われる抽選役を、前記役の抽選結果が第 1 役と第 2 役に共に当選となる機会が生じ、且つ前記第 2 役にのみ当選となる機会が生じないように設定し、

前記第 1 役と対応する第 1 絵柄を前記有効位置に到達させることが可能であれば前記停止絵柄として前記第 1 絵柄が導出されるように定めた第 1 停止情報群を前記停止情報群記

10

20

30

40

50

憶手段に記憶するとともに、前記停止情報群選択手段を、前記役の抽選結果が前記第 1 役と前記第 2 役に共に当選である場合には前記第 1 停止情報群を選択する構成とし、

前記第 2 役と対応する第 2 絵柄の付された規定周回体には、前記役の抽選結果が前記第 1 役と前記第 2 役に共に当選であって、前記第 2 絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合、前記第 1 絵柄を前記有効位置に停止させることができるよう、前記第 1 絵柄と前記第 2 絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

複数のリールを回転させたあとに停止させる遊技機としては、例えばスロットマシンがある。スロットマシンでは、各リールの外周部に複数の図柄が付与されており、表示窓を通じて各リールに付与された図柄の一部が視認可能な構成となっている。そして、遊技者がメダルを投入することで有効ラインが設定され、その後、遊技者がスタートレバーを操作することでスロットマシンの内部にて役の抽選が行われると共に各リールが回転を開始し、各リールが回転を開始した後に遊技者がストップスイッチを操作することで各リールが順次停止して 1 回のゲームが終了する。そして、全てのリールが回転を停止した際に当選役と対応する図柄の組合せが有効ライン上に停止すると入賞となり、所定枚数のメダルが払い出されたり、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態に移行したりする特典が遊技者に付与される。

20

【0003】

かかるスロットマシンでは、各リールの回転を停止させる場合、当選役と対応する図柄の組合せを有効ライン上に停止させることが可能となるように、或いは、当選していない役と対応する図柄の組合せが有効ライン上に停止しないように、ストップスイッチが操作されたタイミングから所定図柄数分だけリールを回転させた後に停止させる等の停止制御が行われる。

【0004】

30

ここで、前記停止制御として所謂テーブル制御を行うスロットマシンがある。テーブル制御を行うスロットマシンは、ストップスイッチが操作されたときに有効ライン上に到達している図柄と、実際に有効ライン上に停止させる図柄との関係を導出し得る停止テーブル（スベリテーブル）を複数備えている。そして、当選役と対応する図柄を有効ライン上に停止させることが可能な停止テーブルを選択し、この選択した停止テーブルに基づいて各リールの停止制御を行う（例えば特許文献 1 参照）。

【特許文献 1】特開 2006 - 230555 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

40

ところが、かかる構成の場合、役の抽選に当選したにも関わらず入賞が成立しない所謂取りこぼしの発生頻度を低減したり、表示窓を通じて視認可能となる停止図柄の単調化を抑制したりなどするためには、各役と対応する図柄を有効ライン上に停止させることが可能な停止テーブルをそれぞれ備える必要が生じる。このため、停止制御に関して予め記憶させておくデータ量が、図柄の種類の増加等に伴って増加するという問題が生じている。

【0006】

なお、以上の問題はスロットマシンに限らず、複数種の絵柄を変動表示させ、その後の停止操作手段の操作に基づいて変動表示を終了させる他の遊技機にも該当する問題である。

【0007】

50

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、停止制御に関わる負荷の増加を抑制することが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

以下、上記課題を解決するのに有効な手段等につき、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、発明の実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【0009】

手段１．周方向に周回すると共に、該周方向に複数種の絵柄（図柄）が付された複数の周回体（リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒ）と、

前記各周回体について各絵柄のうち一部（３個）の絵柄を視認可能とする表示窓（表示窓３１Ｌ，３１Ｍ，３１Ｒ）と、

前記各周回体の周回を開始させるべく操作される始動操作手段（スタートレバー７１）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１３１の抽選処理機能）と、

前記各周回体毎に設けられ、該各周回体を周回させる駆動手段（ステッピングモータ６１）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて前記各周回体の周回を開始させるよう前記各駆動手段を開始駆動制御する開始駆動制御手段（主制御装置１３１の回転開始処理機能Ｓ１００１）と、

前記各周回体の周回を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ７２～７４）と、

前記表示窓から視認できる有効位置（有効ライン）に前記停止操作手段が操作された際に到達している到達絵柄と、前記有効位置に停止させる停止絵柄との関係を導出し得る停止情報群（スベリテーブル）を複数記憶する停止情報群記憶手段（主制御装置１３１のＲＯＭ１５２）と、

前記抽選手段の抽選結果に応じて前記複数の停止情報群から１の停止情報群を選択する停止情報群選択手段（主制御装置１３１のスベリテーブル設定処理機能Ｓ７０９及びスベリテーブル変更処理機能Ｓ１００５，Ｓ１０１３，Ｓ１０１５，Ｓ１０１６）と、

前記各停止操作手段が操作された場合、前記停止情報群選択手段の選択した停止情報群に基づいて対応する周回体の周回を停止させるよう前記各駆動手段を停止駆動制御する停止駆動制御手段（主制御装置１３１のリール停止処理機能Ｓ１００６～Ｓ１０１０）と、

前記有効位置に前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄の組合せが停止した場合、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１３１の払出判定処理機能Ｓ１０１４，メダル払出処理機能Ｓ６１０，ＣＢゲーム状態処理機能Ｓ６１１）と

を備えた遊技機において、

前記役の抽選が行われる抽選役を、前記役の抽選結果が第１役（再遊技）と第２役（ＳＢ）に共に当選となる機会が生じ、且つ前記第２役にのみ当選となる機会が生じないように設定し、

前記第１役と対応する第１絵柄（「リプレイ」図柄）を前記有効位置に到達させることが可能であれば前記停止絵柄として前記第１絵柄が導出されるように定めた第１停止情報群（再遊技入賞用スベリテーブル，再遊技停止用スベリテーブル）を前記停止情報群記憶手段に記憶するとともに、前記停止情報群選択手段を、前記役の抽選結果が前記第１役と前記第２役に共に当選である場合には前記第１停止情報群を選択する構成とし、

前記第２役と対応する第２絵柄（「チャンス」図柄）の付された規定周回体（左リール４２Ｌ，中リール４２Ｍ，右リール４２Ｒ）には、前記役の抽選結果が前記第１役と前記第２役に共に当選であって、前記第２絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイ

10

20

30

40

50

ミングで対応する停止操作手段が操作された場合、前記第 1 絵柄を前記有効位置に停止させることができるよう、前記第 1 絵柄と前記第 2 絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 0 】

手段 1 によれば、役の抽選が行われる抽選役は、役の抽選結果が第 1 役と第 2 役に共に当選となる機会が生じ、且つ第 2 役にのみ当選となる機会が生じないように設定されている。そして、第 1 役と第 2 役に共に当選となった場合、第 1 役と対応する第 1 絵柄を有効位置に到達させることが可能であれば停止絵柄として第 1 絵柄が導出されるように定めた第 1 停止情報群に基づいて、各駆動手段の停止駆動制御が行われる。また、第 2 役と対応する第 2 絵柄の付された規定周回体には、第 1 役と第 2 役に共に当選となり、第 2 絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合、第 1 絵柄を有効位置に停止させることができるよう、第 1 絵柄と第 2 絵柄が配置されている。かかる構成とすることにより、第 2 役に当選している状況下において、第 1 役に当選している場合と同様に各駆動手段を停止駆動制御すればよく、停止絵柄として第 2 絵柄が導出されるように定めた停止情報群が不要となる。故に、絵柄の種類として第 2 役と対応する第 2 絵柄を増加させたとしても、停止制御に関わるデータ量の増加を抑制することが可能となる。

10

【 0 0 1 1 】

なお、「当選絵柄の組合せ」とは、各周回体に付された当選絵柄が有効位置に停止して形成される組合せのみならず、特定の周回体に付された当選絵柄と他の周回体に付された任意の絵柄が有効位置に停止して形成される組合せも含む。以下も同じである。

20

【 0 0 1 2 】

手段 2 . 上記手段 1 において、前記第 2 役に当選した場合、入賞成立有無に関わらず遊技状態を変更することが可能な遊技状態変更手段（主制御装置 1 3 1 の C B ゲーム状態終了処理 S 1 7 1 0 ~ S 1 7 1 1 ）を設けたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 3 】

手段 2 によれば、第 2 役に当選した場合、入賞成立有無に関わらず遊技状態が変更される場合がある。かかる構成とすることにより、第 2 絵柄を有効位置に停止させる停止制御を行うことなく遊技状態を変更することが可能となり、比較的簡易な構成で遊技性の多様化を図ることが可能となる。

30

【 0 0 1 4 】

手段 3 . 上記手段 2 において、前記遊技状態変更手段は、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態（C B ゲーム状態）である場合に、前記特別遊技状態を終了させることを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 5 】

手段 3 によれば、特別遊技状態下で第 2 役に当選すると特別遊技状態が終了する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態を終了させるか否かの抽選を役の抽選において行うことが可能となり、比較的簡易な構成で遊技性の多様化を図ることが可能となる。また、第 2 役と第 1 役に共に当選となる機会が生じるように抽選役を設定することにより、第 1 役と対応する入賞が成立した場合に特別遊技状態の終了する可能性が生じることとなり、特別遊技状態下における遊技の単調化を好適に抑制することが可能となる。

40

【 0 0 1 6 】

手段 4 . 周方向に周回すると共に、該周方向に複数種の絵柄（図柄）が付された複数の周回体（リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R ）と、

前記各周回体について各絵柄のうち一部（ 3 個 ）の絵柄を視認可能とする表示窓（表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R ）と、

前記各周回体の周回を開始させるべく操作される始動操作手段（スタートレバー 7 1 ）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 3 1 の抽選処理機能）と、

50

前記各周回体毎に設けられ、該各周回体を周回させる駆動手段（ステッピングモータ 6 1）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて前記各周回体の周回を開始させるよう前記各駆動手段を開始駆動制御する開始駆動制御手段（主制御装置 1 3 1 の回転開始処理機能 S 1 0 0 1）と、

前記各周回体の周回を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4）と、

前記抽選手段の抽選結果及び前記各停止操作手段の操作に基づいて対応する周回体の周回を停止させるよう、前記各駆動手段を停止駆動制御する停止駆動制御手段（主制御装置 1 3 1 のスベリテーブル設定処理機能 S 7 0 9、スベリテーブル変更処理機能 S 1 0 0 5、S 1 0 1 3、S 1 0 1 5、S 1 0 1 6、リール停止処理機能 S 1 0 0 6 ~ S 1 0 1 0）と、

前記有効位置に前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄の組合せが停止した場合、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 1 3 1 の払出判定処理機能 S 1 0 1 4、メダル払出処理機能 S 6 1 0、C B ゲーム状態処理機能 S 6 1 1）と

を備えた遊技機において、

前記役の抽選が行われる抽選役を、前記役の抽選結果が第 1 役（再遊技）と第 2 役（S B）に共に当選となる機会が生じ、且つ前記第 2 役にのみ当選となる機会が生じないように設定し、

前記停止駆動制御手段を、前記役の抽選結果が前記第 1 役と前記第 2 役に共に当選であって、前記第 1 役と対応する第 1 絵柄（「リプレイ」図柄）を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで前記停止操作手段を操作された場合、前記第 1 絵柄を優先して前記有効位置に停止させるよう前記各駆動手段を停止駆動制御する構成とし、

前記第 2 役と対応する第 2 絵柄（「チャンス」図柄）の付された規定周回体（左リール 4 2 L、中リール 4 2 M、右リール 4 2 R）には、前記役の抽選結果が前記第 1 役と前記第 2 役に共に当選であって、前記第 2 絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合、前記第 1 絵柄を前記有効位置に停止させることができるよう、前記第 1 絵柄と前記第 2 絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 7 】

手段 4 によれば、役の抽選が行われる抽選役は、役の抽選結果が第 1 役と第 2 役に共に当選となる機会が生じ、且つ第 2 役にのみ当選となる機会が生じないように設定されている。そして、第 1 役と第 2 役に共に当選となった場合、第 1 役と対応する第 1 絵柄を有効位置に到達させることが可能であれば当該第 1 絵柄を優先して有効位置に停止させるように、各駆動手段の停止駆動制御が行われる。また、第 2 役と対応する第 2 絵柄の付された規定周回体には、第 1 役と第 2 役に共に当選となり、第 2 絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合、第 1 絵柄を有効位置に停止させることができるよう、第 1 絵柄と第 2 絵柄が配置されている。かかる構成とすることにより、第 2 役に当選している状況下において、第 1 役に当選している場合と同様に各駆動手段を停止駆動制御すればよく、第 2 絵柄を有効位置に停止させるためのプログラムが不要となる。故に、絵柄の種類として第 2 役と対応する第 2 絵柄を増加させたとしても、周回体の停止制御に関わるデータ量の増加を抑制することが可能となる。

【 0 0 1 8 】

なお、本手段に上記手段 2 又は手段 3 の構成を適用しても良く、かかる場合には相乗効果が期待できる。

【 0 0 1 9 】

手段 5、周方向に周回すると共に、該周方向に複数種の絵柄（図柄）が付された複数の周回体（リール 4 2 L、4 2 M、4 2 R）と、

前記各周回体について各絵柄のうち一部（3 個）の絵柄を視認可能とする表示窓（表示

10

20

30

40

50

窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R) と、

前記各周回体の周回を開始させるべく操作される始動操作手段 (スタートレバー 7 1) と、

前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段 (主制御装置 1 3 1 の抽選処理機能) と、

前記各周回体毎に設けられ、該各周回体を周回させる駆動手段 (ステッピングモータ 6 1) と、

前記始動操作手段の操作に基づいて前記各周回体の周回を開始させるよう前記各駆動手段を開始駆動制御する開始駆動制御手段 (主制御装置 1 3 1 の回転開始処理機能 S 1 0 0 1) と、

前記各周回体の周回を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段 (ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4) と、

前記表示窓から視認できる有効位置 (有効ライン) に前記停止操作手段が操作された際に到達している到達絵柄と、前記有効位置に停止させる停止絵柄との関係を導出し得る停止情報群 (スペリテーブル) を複数記憶する停止情報群記憶手段 (主制御装置 1 3 1 の R O M 1 5 2) と、

前記抽選手段の抽選結果に応じて前記複数の停止情報群から 1 の停止情報群を選択する停止情報群選択手段 (主制御装置 1 3 1 のスペリテーブル設定処理機能 S 7 0 9 及びスペリテーブル変更処理機能 S 1 0 0 5 , S 1 0 1 3 , S 1 0 1 5 , S 1 0 1 6) と、

前記各停止操作手段が操作された場合、前記停止情報群選択手段の選択した停止情報群に基づいて対応する周回体の周回を停止させるよう前記各駆動手段を停止駆動制御する停止駆動制御手段 (主制御装置 1 3 1 のリール停止処理機能 S 1 0 0 6 ~ S 1 0 1 0) と、

前記有効位置に前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄の組合せが停止した場合、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段 (主制御装置 1 3 1 の払出判定処理機能 S 1 0 1 4 , メダル払出処理機能 S 6 1 0) と、

前記有効位置に所定絵柄の組合せ (C B 図柄の組合せ) が停止した場合、遊技状態を第 1 遊技状態 (非 C B ゲーム状態) から第 2 遊技状態 (C B ゲーム状態) に移行させる第 2 遊技状態移行手段 (主制御装置 1 3 1 の C B ゲーム状態処理機能 S 6 1 1) と

を備えた遊技機において、

前記役の抽選が行われる抽選役を、前記役の抽選結果が第 1 役 (再遊技) と第 2 役 (S B) に共に当選となる機会が生じ、且つ前記第 2 役にのみ当選となる機会が生じないように設定し、

前記停止駆動制御手段を、遊技状態が前記第 1 遊技状態である場合、前記停止操作手段の操作タイミングから予め定めた規定期間 (1 9 0 m s e c) に対応する周回体の周回を停止させるよう前記各駆動手段を停止駆動制御する構成とし、

前記第 1 役と対応する第 1 絵柄 (「リプレイ」図柄) を前記有効位置に到達させることが可能であれば前記停止絵柄として前記第 1 絵柄が導出されるように定めた第 1 停止情報群 (再遊技入賞用スペリテーブル , 再遊技停止用スペリテーブル) を前記停止情報群記憶手段に記憶するとともに、前記停止情報群選択手段を、前記役の抽選結果が前記第 1 役と前記第 2 役に共に当選である場合には前記第 1 停止情報群を選択する構成とし、

さらに、

前記第 2 遊技状態下で前記第 2 役に当選した場合、前記第 2 遊技状態を終了させる第 2 遊技状態終了手段 (主制御装置 1 3 1 の C B ゲーム状態終了処理 S 1 7 0 8 , S 1 7 1 0 及び S 1 7 1 1) を設け、

前記第 2 役と対応する第 2 絵柄 (「チャンス」図柄) の付された規定周回体 (左リール 4 2 L , 中リール 4 2 M , 右リール 4 2 R) には、前記第 1 遊技状態下で前記第 1 役と前記第 2 役に共に当選となり、前記第 2 絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合、前記第 1 絵柄を前記有効位置に停止させることができるよう、前記第 1 絵柄と前記第 2 絵柄を配置したことを特徴とする遊技機

。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 0 】

手段 5 によれば、役の抽選が行われる抽選役は、役の抽選結果が第 1 役と第 2 役に共に当選となる機会が生じ、且つ第 2 役にのみ当選となる機会が生じないように設定されている。そして、第 1 役と第 2 役に共に当選となった場合、第 1 役と対応する第 1 絵柄を有効位置に到達させることが可能であれば停止絵柄として第 1 絵柄が導出されるように定めた第 1 停止情報群に基づいて、各駆動手段の停止駆動制御が行われる。また、第 2 役と対応する第 2 絵柄の付された規定周回体には、第 1 遊技状態下で第 1 役と第 2 役に共に当選となり、第 2 絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合、第 1 絵柄を有効位置に停止させることができるよう、第 1 絵柄と第 2 絵柄が配置されている。かかる構成とすることにより、第 1 遊技状態下で第 2 役に当選している状況下において、第 1 役に当選している場合と同様に各駆動手段を停止駆動制御すればよく、停止絵柄として第 2 絵柄が導出されるように定めた停止情報群が不要となる。故に、絵柄の種類として第 2 役と対応する第 2 絵柄を増加させたとしても、停止制御に関わるデータ量の増加を抑制することが可能となる。

10

【 0 0 2 1 】

また、第 2 遊技状態下で第 2 役に当選すると第 2 遊技状態が終了する。かかる構成とすることにより、第 2 遊技状態を終了させるか否かの抽選を役の抽選において行うことが可能となり、比較的簡易な構成で遊技性の多様化を図ることが可能となる。加えて、第 1 役と第 2 役に共に当選となる機会が生じるように抽選役を設定することにより、第 1 役と対応する入賞が成立した場合に第 2 遊技状態の終了する可能性が生じることとなり、第 2 遊技状態下における遊技の単調化を好適に抑制することが可能となる。

20

【 0 0 2 2 】

手段 6 . 上記手段 5 において、前記停止駆動制御手段は、前記第 1 遊技状態下で前記周回体の周回を停止させる停止態様として、前記停止操作手段の操作タイミングで前記有効位置に到達している到達絵柄を当該有効位置に停止させる停止態様と、前記到達絵柄を前記周回体の周回する側に予め定めた絵柄数 (1 ~ 4 図柄) 分だけ移動させた後に停止させる停止態様と、のうち複数の停止態様を有し、

前記規定周回体には、前記有効位置に先に到達する第 1 絵柄と前記有効位置に次に到達する第 1 絵柄の間隔が前記規定期間に前記到達絵柄の移動できる最大絵柄数 (4 図柄) 以下の特定区間が形成されるように前記第 1 絵柄を配置し、前記特定区間に前記第 2 絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

30

【 0 0 2 3 】

手段 6 によれば、規定周回体には、有効位置に先に到達する第 1 絵柄と有効位置に次に到達する第 1 絵柄の間隔が規定期間に到達絵柄の移動できる最大絵柄数以下の特定区間が形成されるように第 1 絵柄が配置されており、この特定区間に第 2 絵柄が配置されている。かかる構成とすることにより、規定期間に有効位置に第 2 絵柄を到達させることが可能であって、先に有効位置に到達する第 1 絵柄が有効位置に到達していないタイミングで停止操作手段を操作された場合には、先に有効位置に到達する第 1 絵柄を有効位置に停止させることができる。また、先に有効位置に到達する第 1 絵柄が有効位置を通過した後であって、第 2 絵柄を有効位置に到達させることが可能又は到達しているタイミングで停止操作手段を操作された場合であっても、次に有効位置に到達する第 1 絵柄を有効位置に停止させることができる。したがって、第 2 絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで停止操作手段を操作された場合には、その操作タイミングに関わらず第 1 絵柄を有効位置に停止させることができる。この結果、第 1 遊技状態下で用いる、停止絵柄として第 2 絵柄が導出されるように定めた停止情報群が不要となる。故に、絵柄の種類として第 2 役と対応する第 2 絵柄を増加させたとしても、停止制御に関わるデータ量の増加を抑制することが可能となる。

40

【 0 0 2 4 】

手段 7 . 上記手段 5 又は手段 6 において、前記停止駆動制御手段は、前記第 1 遊技状態下で前記周回体の周回を停止させる停止態様として、前記停止操作手段の操作タイミング

50

で前記有効位置に到達している到達絵柄を当該有効位置に停止させる停止態様と、前記到達絵柄を前記周回体の周回する側に予め定めた絵柄数（１～４図柄）分だけ移動させた後に停止させる停止態様と、のうち複数の停止態様を有し、

前記第１絵柄の付される周回体には、前記有効位置に先に到達する第１絵柄と前記有効位置に次に到達する第１絵柄の間隔が、前記規定期間に前記到達絵柄の移動できる最大絵柄数（４図柄）以下となるように、前記第１絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【００２５】

手段７によれば、第１絵柄の付される周回体には、有効位置に先に到達する第１絵柄と、有効位置に次に到達する第１絵柄の間隔が、規定期間に到達絵柄の移動できる最大絵柄数以下となるように、第１絵柄が配置されている。かかる構成とすることにより、第１遊技状態下においては、各停止操作手段の操作タイミングに関わらず第１絵柄を有効位置に停止させることができ、第１役と対応する入賞の成立に伴う特典を付与することができる。故に、第１役と第２役に共に当選となったにも関わらず、いずれの入賞も成立しない不具合が発生することを回避できる。

【００２６】

手段８．上記手段５乃至手段７のいずれかにおいて、前記停止駆動制御手段は、遊技状態が前記第２遊技状態である場合、前記規定周回体のうち所定周回体（左リール４２Ｌ）を、前記停止操作手段の操作タイミングから前記規定期間より短い第２規定期間（７５ｍｓｅｃ）に停止させるよう対応する駆動手段を停止駆動制御する第１停止駆動制御手段と、遊技状態が前記第２遊技状態である場合、前記所定周回体以外の周回体を、前記停止操作手段の操作タイミングから前記規定期間に停止させるよう対応する駆動手段を停止駆動制御する第２停止駆動制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【００２７】

手段８によれば、第２遊技状態では、所定周回体について第１遊技状態と異なる停止駆動制御が行われる。かかる構成においては、遊技状態に応じた停止情報群を記憶させる必要が生じ、停止制御に関わるデータ量の増加が懸念されることとなる。しかしながら、本構成に上記各手段の構成を適用することにより、第１遊技状態下で用いる、停止絵柄として第２絵柄が導出されるように定めた停止情報群が少なくとも不要となり、停止制御に関わるデータ量の増加を好適に抑制することが可能となる。

【００２８】

手段９．上記手段８において、前記規定周回体は全ての周回体であり、前記各停止駆動制御手段は、前記役の抽選結果が前記第１役と前記第２役に共に当選であって、前記有効位置にいずれかの周回体に付された第１絵柄が停止した場合、前記第１停止情報群に基づいて周回中の周回体と対応する駆動手段を停止駆動制御することを特徴とする遊技機。

【００２９】

手段９によれば、全ての周回体に第１絵柄と第２絵柄が配置されており、第２遊技状態下で第１役と第２役に共に当選となり、有効位置にいずれかの周回体に付された第１絵柄が停止した場合、第１停止情報群に基づいて周回中の周回体の停止制御が行われる。つまり、第２遊技状態下では、第２役と対応する入賞より第１役と対応する入賞が優先して成立するように停止制御が行われる。かかる構成とすることにより、第２遊技状態下で用いる、停止絵柄として第２絵柄が導出されるように定めた停止情報群が不要となり、停止制御に関わるデータ量の増加を抑制することが可能となる。

【００３０】

手段１０．上記手段９において、前記表示窓を、少なくとも前記所定周回体に付された絵柄を複数個視認可能に構成すると共に、これら絵柄が視認可能となる各位置を用いて複数の有効位置を設定する有効位置設定手段（主制御装置１３１）を設け、前記所定周回体には、１の有効位置に前記第２絵柄が停止した場合、他の有効位置に前記第１絵柄が停止するよう、前記第１絵柄と前記第２絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【００３１】

手段１０によれば、所定周回体には、１の有効位置に第２絵柄が停止した場合、他の有

10

20

30

40

50

効位置に第 1 絵柄が停止するよう、第 1 絵柄と第 2 絵柄が配置されている。かかる構成とすることにより、第 2 遊技状態下で第 1 役と第 2 役に共に当選となり、第 2 絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合に、他の有効位置に第 1 絵柄を停止させることができる。また、他の周回体については、第 1 遊技状態と同じ停止制御が行われるため、第 2 絵柄に代えて第 1 絵柄を有効位置に停止させることができる。この結果、停止絵柄として第 2 絵柄が導出されるように定めた停止情報群を記憶させずとも、第 2 絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで停止操作手段を操作された場合に、第 1 絵柄を有効位置に停止させることができ、第 1 役と対応する特典を付与することができる。故に、停止制御に関わるデータ量の増加を抑制することが可能となる。

10

【 0 0 3 2 】

手段 1 1 . 上記手段 9 において、前記表示窓を、少なくとも前記所定周回体に付された絵柄を複数個視認可能に構成すると共に、これら絵柄が視認可能となる各位置を用いて複数の有効位置を設定する有効位置設定手段（主制御装置 1 3 1）を設け、前記所定周回体には、前記有効位置に先に到達する第 1 絵柄と前記有効位置に次に到達する第 1 絵柄の間隔が「（前記表示窓から視認可能な前記所定周回体の絵柄数）+（前記有効位置に到達している絵柄が前記第 2 規定期間に移動できる最大絵柄数）- 1」以下の所定区間が形成されるように前記第 1 絵柄を配置し、前記所定区間に前記第 2 絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 3 】

手段 1 1 によれば、所定周回体には、有効位置に先に到達する第 1 絵柄と有効位置に次に到達する第 1 絵柄の間隔が「（表示窓から視認可能な所定周回体の絵柄数）+（前記有効位置に到達している絵柄が前記第 2 規定期間に移動できる最大絵柄数）- 1」以下の所定区間が形成されるように第 1 絵柄が配置されており、この所定区間に第 2 絵柄が配置されている。かかる構成とすることにより、第 2 遊技状態下で第 1 役と第 2 役に共に当選となり、第 2 絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合に、他の有効位置に第 1 絵柄を停止させることができる。また、他の周回体については、第 1 遊技状態と同じ停止制御が行われるため、第 2 絵柄に代えて第 1 絵柄を有効位置に停止させることができる。この結果、停止絵柄として第 2 絵柄が導出されるように定めた停止情報群を記憶させずとも、第 2 絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで停止操作手段を操作された場合に、第 1 絵柄を有効位置に停止させることができ、第 1 役と対応する特典を付与することができる。故に、停止制御に関わるデータ量の増加を抑制することが可能となる。

20

30

【 0 0 3 4 】

手段 1 2 . 上記手段 5 乃至手段 7 のいずれかにおいて、前記停止駆動制御手段は、遊技状態が前記第 2 遊技状態である場合、前記規定周回体の全てを前記停止操作手段の操作タイミングから前記規定期間より短い第 2 規定期間（7 5 m s e c）に停止させるよう対応する駆動手段を停止駆動制御する第 1 停止駆動制御手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 5 】

手段 1 2 によれば、第 2 遊技状態では、規定周回体の全てについて、第 1 遊技状態と異なる停止駆動制御が行われる。かかる構成においては、遊技状態に応じた停止情報群を記憶させる必要が生じ、停止制御に関わるデータ量の増加が懸念されることとなる。しかしながら、本構成に上記各手段の構成を適用することにより、第 1 遊技状態下で用いる、停止絵柄として第 2 絵柄が導出されるように定めた停止情報群が少なくとも不要となり、停止制御に関わるデータ量の増加を好適に抑制することが可能となる。

40

【 0 0 3 6 】

なお、本手段に上記手段 9 乃至手段 1 1 のいずれかの構成を適用しても良く、かかる場合には相乗効果が期待できる。但し、手段 1 0 又は手段 1 1 の構成を適用する場合には、「所定周回体」を「規定周回体」と読み替える必要がある。

50

【 0 0 3 7 】

手段 1 3 . 上記手段 8 乃至手段 1 2 のいずれかにおいて、遊技状態が前記第 2 遊技状態であって前記有効位置に第 3 絵柄の組合せ（小役図柄の組合せ）が停止した場合、前記役の抽選結果に関わらず遊技媒体を払い出す特典を付与する第 2 特典付与手段（C B ゲーム状態下における主制御装置 1 3 1 の払出判定処理機能 S 1 0 1 4 , メダル払出処理機能 S 6 1 0 ）と、前記第 2 遊技状態に移行してから払い出された遊技媒体の数が予め定めた所定数（2 5 3 枚）に到達した場合、前記第 2 遊技状態を終了させる第 2 遊技状態終了手段（主制御装置 1 3 1 の C B ゲーム状態終了処理 S 1 7 0 9 ~ S 1 7 1 1 ）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 8 】

10

手段 1 3 によれば、第 2 遊技状態に移行してから予め定めた所定数の遊技媒体が払い出されると第 2 遊技状態が終了する。かかる構成においては、第 2 遊技状態下における遊技が所定数の遊技媒体払出を受けるための遊技となり、第 2 遊技状態下における遊技が単調化する可能性が考えられる。しかしながら、第 2 役に当選した場合にも第 2 遊技状態が終了する構成とすることにより、遊技媒体が所定数払い出されことなく第 2 遊技状態が終了する機会を設定することが可能となり、第 2 遊技状態下における遊技が単調化することを好適に抑制することが可能となる。

【 0 0 3 9 】

手段 1 4 . 上記手段 5 乃至手段 1 3 のいずれかにおいて、前記抽選役を、前記役の抽選結果が前記第 1 役にのみ当選となる機会が生じるように設定したことを特徴とする遊技機。

20

【 0 0 4 0 】

手段 1 4 によれば、役の抽選結果が第 1 役にのみ当選となる機会が生じるため、第 1 役と対応する入賞が成立した遊技回において、第 2 役に当選している遊技回と、第 2 役に当選していない遊技回とを設けることができる。故に、第 1 役と対応する入賞が成立した場合に第 2 遊技状態が終了しないことを期待させつつ遊技を行わせることが可能となり、第 2 遊技状態下における遊技の単調化を好適に抑制することが可能となる。

【 0 0 4 1 】

手段 1 5 . 周方向に周回すると共に、該周方向に複数種の絵柄（図柄）が付された複数の周回体（リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R ）と、

30

前記各周回体について各絵柄のうち一部（3 個）の絵柄を視認可能とする表示窓（表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R ）と、

前記各周回体の周回を開始させるべく操作される始動操作手段（スタートレバー 7 1 ）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 3 1 の抽選処理機能）と、

前記各周回体毎に設けられ、該各周回体を周回させる駆動手段（ステッピングモータ 6 1 ）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて前記各周回体の周回を開始させるよう前記各駆動手段を開始駆動制御する開始駆動制御手段（主制御装置 1 3 1 の回転開始処理機能 S 1 0 0 1 ）と、

40

前記各周回体の周回を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 ）と、

前記抽選手段の抽選結果及び前記各停止操作手段の操作に基づいて対応する周回体の周回を停止させるよう、前記各駆動手段を停止駆動制御する停止駆動制御手段（主制御装置 1 3 1 のスベリテーブル設定処理機能 S 7 0 9 、スベリテーブル変更処理機能 S 1 0 0 5 , S 1 0 1 3 , S 1 0 1 5 , S 1 0 1 6 、リール停止処理機能 S 1 0 0 6 ~ S 1 0 1 0 ）と、

前記有効位置に前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄の組合せが停止した場合、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 1 3 1 の払出判

50

定処理機能 S 1 0 1 4 , メダル払出処理機能 S 6 1 0) と、

前記有効位置に所定絵柄の組合せ (C B 図柄の組合せ) が停止した場合、遊技状態を第 1 遊技状態 (非 C B ゲーム状態) から第 2 遊技状態 (C B ゲーム状態) に移行させる第 2 遊技状態移行手段 (主制御装置 1 3 1 の C B ゲーム状態処理機能 S 6 1 1) とを備えた遊技機において、

前記役の抽選が行われる抽選役を、前記役の抽選結果が第 1 役 (再遊技) と第 2 役 (S B) に共に当選となる機会が生じ、且つ前記第 2 役にのみ当選となる機会が生じないように設定し、

前記停止駆動制御手段を、遊技状態が前記第 1 遊技状態である場合、前記停止操作手段の操作タイミングから予め定めた規定期間 (1 9 0 m s e c) に対応する周回体の周回を停止させるよう前記各駆動手段を停止駆動制御する構成とし、

前記停止駆動制御手段を、前記役の抽選結果が前記第 1 役と前記第 2 役に共に当選であって、前記第 1 役と対応する第 1 絵柄 (「リプレイ」図柄) を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで前記停止操作手段を操作された場合、前記第 1 絵柄を優先して前記有効位置に停止させるよう前記各駆動手段を停止駆動制御する構成とし、

さらに、

前記第 2 遊技状態下で前記第 2 役に当選した場合、前記第 2 遊技状態を終了させる第 2 遊技状態終了手段 (主制御装置 1 3 1 の C B ゲーム状態終了処理 S 1 7 0 8 , S 1 7 1 0 及び S 1 7 1 1) を設け、

前記第 2 役と対応する第 2 絵柄 (「チャンス」図柄) の付された規定周回体 (左リール 4 2 L , 中リール 4 2 M , 右リール 4 2 R) には、前記第 1 遊技状態下で前記第 1 役と前記第 2 役に共に当選となり、前記第 2 絵柄を前記有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合、前記第 1 絵柄を前記有効位置に停止させることができるよう、前記第 1 絵柄と前記第 2 絵柄を配置したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 4 2 】

手段 1 5 によれば、役の抽選が行われる抽選役は、役の抽選結果が第 1 役と第 2 役に共に当選となる機会が生じ、且つ第 2 役にのみ当選となる機会が生じないように設定されている。そして、第 1 役と第 2 役に共に当選となった場合、第 1 役と対応する第 1 絵柄を有効位置に到達させることが可能であれば当該第 1 絵柄を優先して有効位置に停止させるように、各駆動手段の停止駆動制御が行われる。また、第 2 役と対応する第 2 絵柄の付された規定周回体には、第 1 遊技状態下で第 1 役と第 2 役に共に当選となり、第 2 絵柄を有効位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合、第 1 絵柄を有効位置に停止させることができるよう、第 1 絵柄と第 2 絵柄が配置されている。かかる構成とすることにより、第 1 遊技状態下で第 2 役に当選している状況下において、第 1 役に当選している場合と同様に各駆動手段を停止駆動制御すればよく、第 2 絵柄を有効位置に停止させるためのプログラムが不要となる。故に、絵柄の種類として第 2 役と対応する第 2 絵柄を増加させたとしても、停止制御に関わるデータ量の増加を抑制することが可能となる。

【 0 0 4 3 】

また、第 2 遊技状態下で第 2 役に当選すると第 2 遊技状態が終了する。かかる構成とすることにより、第 2 遊技状態を終了させるか否かの抽選を役の抽選において行うことが可能となり、比較的簡易な構成で遊技性の多様化を図ることが可能となる。加えて、第 1 役と第 2 役に共に当選となる機会が生じるように抽選役を設定することにより、第 1 役と対応する入賞が成立した場合に第 2 遊技状態の終了する可能性が生じることとなり、第 2 遊技状態下における遊技の単調化を好適に抑制することが可能となる。

【 0 0 4 4 】

なお、本手段に上記手段 6 乃至手段 1 4 のいずれかの構成を適用しても良く、かかる場合には相乗効果が期待できる。このとき、上述した「停止絵柄として第 2 絵柄が導出されるように定めた停止情報群が不要となる」という効果に代えて、「第 2 絵柄を有効位置に

停止させるためのプログラムが不要となる」と言う効果が期待できる。

【 0 0 4 5 】

なお、以上の各手段を適用し得る遊技機として、「複数の絵柄からなる絵柄列（具体的には図柄が付されたリール）を変動表示（具体的にはリールの回転）した後絵柄列を確定停止表示する可変表示手段（具体的にはリールユニット）を備え、始動用操作手段（具体的にはスタートレバー）の操作に起因して絵柄の変動が開始され、停止用操作手段（具体的にはストップボタン）の操作に起因して又は所定時間経過することにより絵柄の変動が停止され、その停止時の確定絵柄が特定絵柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）の発生等の特典を付与するようにし、さらに、球受皿（上皿等）を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。」といったスロットマシンとパチンコ機とが融合したタイプの遊技機なども挙げられる。

10

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 4 6 】

（ 第 1 の実施の形態 ）

以下、遊技機の一つである回胴式遊技機、具体的にはスロットマシンに適用した場合の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はスロットマシン 10 の正面図、図 2 はスロットマシン 10 の前面扉 12 を閉じた状態の斜視図、図 3 はスロットマシン 10 の前面扉 12 を開いた状態の斜視図、図 4 は前面扉 12 の背面図、図 5 は筐体 11 の正面図である。

20

【 0 0 4 7 】

図 1 ~ 図 5 に示すように、スロットマシン 10 は、その外殻を形成する筐体 11 を備えている。筐体 11 は、木製板状に形成された天板 11 a、底板 11 b、背板 11 c、左側板 11 d 及び右側板 11 e からなり、隣接する各板 11 a ~ 11 e が接着等の固定手段によって固定されることにより、全体として前面を開放した箱状に形成されている。なお、各板 11 a ~ 11 e は木製のパネルによって構成する以外に、合成樹脂製パネル又は金属製パネルによって構成してもよいし、合成樹脂材料又は金属材料によって一体の箱状に形成することによって構成してもよい。以上のように構成された筐体 11 は、遊技ホールへの設置の際にいわゆる島設備に対し釘を打ち付ける等して取り付けられる。

30

【 0 0 4 8 】

筐体 11 の前面側には、前面開閉扉としての前面扉 12 が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体 11 の左側板 11 d には、上下一対の支軸 25 a、25 b が設けられている。支軸 25 a、25 b は上方に向けて突出された先細り形状の軸部を備えている。一方、前面扉 12 には、各支軸 25 a、25 b に対応して当該支軸 25 a、25 b の軸部が挿入される挿入孔を備えた支持金具 26 a、26 b が設けられている。そして、各支軸 25 a、25 b の上方に支持金具 26 a、26 b を配置させた上で前面扉 12 を降下させることにより、支持金具 26 a、26 b の挿入孔に支軸 25 a、25 b の軸部が挿入された状態とされる。これにより、前面扉 12 は筐体 11 に対して両支軸 25 a、25 b を結ぶ上下方向へ延びる開閉軸線を中心として回転可能に支持され、その回転によって筐体 11 の前面開放側を開放したり閉鎖することができるよう構成されている。

40

【 0 0 4 9 】

前面扉 12 は、その裏面に設けられた施錠装置によって開放不能な施錠状態とされる。また、前面扉 12 の右端側上部には解錠操作部たるキーシリンダ 20 が設けられている。キーシリンダ 20 は施錠装置と一体化されており、キーシリンダ 20 に対する所定のキー操作によって前記施錠状態が解除されるように構成されている。そこで、施錠装置を含むロック機構について概略を説明する。

【 0 0 5 0 】

前面扉 12 の右端側、すなわち前面扉 12 の開閉軸の反対側には、その裏面に施錠装置が設けられている。施錠装置は、上下方向に延び前面扉 12 に固定された基枠と、基枠の

50

上部から前面扉 1 2 の前方に延びるように設けられたキーシリンダ 2 0 と、基枠に対して上下方向に移動可能に組み付けられた長尺状の連動杆 2 1 とを備えている。そして、施錠装置のうちキーシリンダ 2 0 だけが前面扉 1 2 の前方に突出した状態で設けられている。キーシリンダ 2 0 が設けられる位置は前面扉 1 2 の中でも肉厚の薄い上部位置とされており、その結果、全長の短い汎用性のあるキーシリンダ 2 0 を採用することができる。なお、本実施の形態では、キーシリンダ 2 0 として、不正解錠防止機能の高いオムロック（商標名）が用いられている。連動杆 2 1 は、キーシリンダ 2 0 に差し込んだキーを時計回りに操作することで下方へ移動される。連動杆 2 1 には、鉤形状をなす上下一対の鉤金具 2 2 が設けられており、筐体 1 1 に対して前面扉 1 2 を閉鎖した際には、鉤金具 2 2 が筐体 1 1 側の支持金具 2 3 に係止されて施錠状態となる。なお、鉤金具 2 2 には施錠状態を維持する側へ付勢するコイルバネ等の付勢部材が設けられている。キーシリンダ 2 0 に対してキーが時計回りに操作されると、連動杆 2 1 が下方に移動し、前記付勢部材の付勢力に抗して鉤金具 2 2 が移動されることにより当該鉤金具 2 2 と支持金具 2 3 との係止状態が解除され、筐体 1 1 に対する前面扉 1 2 の施錠状態が解除される。

10

20

30

40

50

【0051】

前面扉 1 2 の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル 3 0 が設けられている。遊技パネル 3 0 には、縦長の 3 つの表示窓 3 1 L, 3 1 M, 3 1 R が横並びとなるように形成されている。表示窓 3 1 L, 3 1 M, 3 1 R は透明又は半透明な材質により構成されており、各表示窓 3 1 L, 3 1 M, 3 1 R を通じてスロットマシン 1 0 の内部が視認可能な状態となっている。なお、各表示窓 3 1 L, 3 1 M, 3 1 R を 1 つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

【0052】

図 3 に示すように、筐体 1 1 は仕切り板 4 0 によりその内部が上下 2 分割されており、仕切り板 4 0 の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット 4 1 が取り付けられている。リールユニット 4 1 は、円筒状（円環状）にそれぞれ形成された左リール 4 2 L, 中リール 4 2 M, 右リール 4 2 R を備えている。なお、各リール 4 2 L, 4 2 M, 4 2 R は少なくとも無端状ベルトとして構成されていればよく、円筒状（円環状）に限定されるものではない。各リール 4 2 L, 4 2 M, 4 2 R は、その中心軸線が当該リールの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール 4 2 L, 4 2 M, 4 2 R の回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール 4 2 L, 4 2 M, 4 2 R が各表示窓 3 1 L, 3 1 M, 3 1 R と 1 対 1 で対応している。従って、各リール 4 2 L, 4 2 M, 4 2 R の表面の一部はそれぞれ対応する表示窓 3 1 L, 3 1 M, 3 1 R を通じて視認可能な状態となっている。また、リール 4 2 L, 4 2 M, 4 2 R が正回転すると、各表示窓 3 1 L, 3 1 M, 3 1 R を通じてリール 4 2 L, 4 2 M, 4 2 R の表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

【0053】

これら各リール 4 2 L, 4 2 M, 4 2 R は、それぞれがステッピングモータ 6 1 L, 6 1 M, 6 1 R に連結されており、各ステッピングモータ 6 1 L, 6 1 M, 6 1 R の駆動により各リール 4 2 L, 4 2 M, 4 2 R が個別に、即ちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。これら各リール 4 2 L, 4 2 M, 4 2 R は同様の構成をしているため、ここでは左リール 4 2 L を例に挙げて図 6 に基づいて説明する。なお、図 6 は左リール 4 2 L の組立斜視図である。

【0054】

左リール 4 2 L は、円筒状のかごを形成する円筒骨格部材 5 0 と、その外周面において無端状に巻かれた帯状のベルトとを備えている。そして、その巻かれた状態を維持するように、ベルトの長辺両側に沿って形成された一対のシール部を介して円筒骨格部材 5 0 に貼付されている。前記ベルトの外周面には、識別情報としての図柄が等間隔ごとに多数印刷されている。円筒骨格部材 5 0 の中心部にはボス部 5 1 形成されており、円盤状のボス補強板 5 2 を介して左リール用ステッピングモータ 6 1 L の駆動軸に取り付けられている。従って、左リール用ステッピングモータ 6 1 L の駆動軸が回転することによりその駆動

軸を中心として円筒骨格部材 5 0 が自転するように回転され、左リール 4 2 L が円環状のリール面に沿って周回するようになっている。

【 0 0 5 5 】

左リール用ステッピングモータ 6 1 L は、リールユニット 4 1 (図 3) 内において起立状態に配置されたモータプレート 5 3 の側面にねじ 5 4 で固定されている。モータプレート 5 3 には、発光素子 5 5 a と受光素子 5 5 b とが所定間隔をおいて保持されたリールインデックスセンサ (回転位置検出センサ) 5 5 が設置されている。一方、左リール 4 2 L と一体化されたボス補強板 5 2 には、半径方向に延びるセンサカットバン 5 6 の基端部 5 6 b がねじ 5 7 で固定されている。このセンサカットバン 5 6 の先端部 5 6 a は、略直角に屈曲されてリールインデックスセンサ 5 5 の両素子 5 5 a , 5 5 b の間を通過できるように位置合わせがなされている。そして、左リール 4 2 L が 1 回転するごとにセンサカットバン 5 6 の先端部 5 6 a の通過をリールインデックスセンサ 5 5 が検出し、その検出の都度、後述する主制御装置 1 3 1 に検出信号が出力される。従って、主制御装置 1 3 1 はこの検出信号に基づいて左リール 4 2 L の角度位置を 1 回転ごとに確認し補正できる。

【 0 0 5 6 】

ステッピングモータ 6 1 L は例えば 5 0 4 パルスの駆動信号 (励磁信号あるいは励磁パルスとも言う。以下同じ) を与えることにより 1 回転されるように設定されており、この励磁パルスによってステッピングモータ 6 1 L の回転位置、すなわち左リール 4 2 L の回転位置が制御される。

【 0 0 5 7 】

各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の各ベルト上には、その長辺方向 (周回方向) に複数個、具体的には 2 1 個の図柄が描かれている。従って、所定の位置においてある図柄から次の図柄へ切り替えるには 2 4 パルス (= 5 0 4 パルス ÷ 2 1 図柄) を要する。そして、リールインデックスセンサ 5 5 の検出信号が出力された時点からのパルス数により、どの図柄が表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R から視認可能な状態となっているかを認識したり、任意の図柄を表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R から視認可能な状態としたりする制御を行うことができる。

【 0 0 5 8 】

各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R に付された図柄のうち、表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R を介して全体を視認可能な図柄数は、主として表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R の上下方向の長さによって決定される所定数に限られている。本実施形態では各リール 3 個ずつとされている。換言すれば、各表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R を、上段、中段、下段の 3 個の図柄が視認可能な状態となるように形成したとも言える。このため、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R がすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が遊技者に視認可能な状態となる。

【 0 0 5 9 】

ここで、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R に付される図柄について説明する。図 7 には、左リール 4 2 L , 中リール 4 2 M , 右リール 4 2 R のそれぞれに巻かれるベルトに描かれた図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R にはそれぞれ 2 1 個の図柄が一行に設けられている。また、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R に対応して番号が 0 ~ 2 0 まで付されているが、これら番号は主制御装置 1 3 1 が表示窓から視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R に実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

【 0 0 6 0 】

図柄としては、「リプレイ」図柄 (例えば、左ベルト 2 0 番目)、「ベル」図柄 (例えば、左ベルト 1 9 番目)、「チャンス」図柄 (例えば、左ベルト 1 8 番目)、「青年」図柄 (例えば、左ベルト 1 5 番目)、「チェリー」図柄 (例えば、左ベルト 1 4 番目)、「7」図柄 (例えば、左ベルト 9 番目)、「スイカ」図柄 (例えば、左ベルト 5 番目) の 7 種類がある。そして、図 7 に示すように、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R に巻かれるベ

10

20

30

40

50

ルトにおいて、各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

【 0 0 6 1 】

なお、リールユニット 4 1 の各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R は識別情報を可変表示する可変表示手段の一例であり、主表示部を構成する。但し、可変表示手段は、図柄を周方向に可変表示する構成であれば、これ以外の構成であってもよい。例えば、ベルトを自転させるのではなく周回させるタイプ等の他の機械的なリール構成としてもよく、また、機械的なリール構成に加えて、液晶表示器、ドットマトリックス表示器等の電氣的表示により識別情報を可変表示させるものを設けてもよく、この場合は表示形態に豊富なバリエーションをもたせることが可能となる。

【 0 0 6 2 】

遊技パネル 3 0 には、各表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R を結ぶようにして、横方向へ平行に 3 本、斜め方向へたすき掛けに 2 本、計 5 本の組合せラインが付されている。勿論、最大組合せライン数を 6 以上としてもよく、5 未満としてもよく、所定条件に応じて最大組合せライン数を変更するようにしてもよい。これら各組合せラインに対応して、表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R 群の正面から見て左側には有効ライン表示部 3 2 , 3 3 , 3 4 が設けられている。第 1 有効ライン表示部 3 2 は組合せラインのうち中央の横ライン（中ライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。第 2 有効ライン表示部 3 3 は組合せラインのうち上下の横ライン（上ライン及び下ライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。第 3 有効ライン表示部 3 4 は組合せラインのうち一對の斜めライン（右下がりライン及び右上がりライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合に入賞となり、予め定められたメダル数の払出処理や、特別遊技状態たるチャレンジボーナス（以下、「C B」と言う）ゲーム状態への移行処理などが実行される。

【 0 0 6 3 】

図 8 には、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に払い出されるメダル払出枚数とが示されている。

【 0 0 6 4 】

メダル払出が行われる小役入賞としては、スイカ入賞と、ベル入賞と、チェリー入賞とがある。有効ライン上に左から「スイカ」図柄、「スイカ」図柄、「スイカ」図柄と並んで停止した場合、スイカ入賞として 1 5 枚のメダル払出、有効ライン上に左から「ベル」図柄、「ベル」図柄、「ベル」図柄と並んで停止した場合、ベル入賞として 1 0 枚のメダル払出が行われる。また、左リール 4 2 L の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合、チェリー入賞として 2 枚のメダル払出が行われる。即ち、チェリー入賞の場合には、中リール 4 2 M 及び右リール 4 2 R の有効ライン上に停止する図柄はどのような図柄であってもよい。故に、左リール 4 2 L の複数の有効ラインが重なる位置（具体的には上段又は下段）に「チェリー」図柄が停止した場合には、各有効ライン上にてチェリー入賞が成立し、その重なった有効ラインの数を乗算した分だけのメダル払出が行われる。結果として、本実施形態では 4 枚のメダル払出が行われる。

【 0 0 6 5 】

遊技状態が移行する状態移行入賞として C B 入賞とシングルボーナス（以下、「S B」と言う）入賞がある。有効ライン上に左から「7」図柄、「7」図柄、「7」図柄と並んで停止した場合、C B 入賞として遊技状態が通常ゲーム状態から特別遊技状態たる C B ゲーム状態に移行する。また、有効ライン上に左から「チャンス」図柄、「チャンス」図柄、「チャンス」図柄と並んで停止した場合、S B 入賞として遊技状態が通常ゲーム状態から S B ゲーム状態に移行する。但し、C B 入賞と S B 入賞のいずれの入賞が成立した場合であっても、メダル払出は行われない。すなわち、「7」図柄の組合せが有効ライン上に成立した際には C B ゲーム状態に移行するのみであり、「チャンス」図柄の組合せが有効ライン上に成立した際には S B ゲーム状態に移行するのみである。換言すれば、「7」図柄と「チャンス」図柄は、遊技状態を移行させるための状態移行図柄であると言える。な

お、詳細は後述するが、本スロットマシン 10 では、入賞態様として S B 入賞が設定されているものの実際に S B 入賞が成立することはなく、S B ゲーム状態に移行しない。

【0066】

更に、有効ライン上に左から「リプレイ」図柄、「リプレイ」図柄、「リプレイ」図柄と並んで停止した場合には、再遊技入賞となる。再遊技入賞が成立すると、メダル払出は行われないものの、遊技者はメダルを投入することなく次ゲームの遊技を行うことが可能となる。

【0067】

その他の場合、即ち有効ライン上に左リール 4 2 L の「チェリー」図柄が停止せず、また有効ライン上に上記した図柄の組合せが停止しなかった場合には、メダル払出や遊技状態の移行等は一切行われない。すなわち、中リール 4 2 M と右リール 4 2 R の「チェリー」図柄、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の「青年」図柄は、入賞と一切関与していない。換言すれば、上記各図柄は、遊技者に付与される特典と無関係な無特典図柄であると言える。なお、以下では、各入賞と対応する図柄の組合せを入賞図柄の組合せ、入賞図柄の組合せを形成する図柄を入賞図柄とも言う。例えば、C B 図柄の組合せとは、C B 入賞となる図柄の組合せ、すなわち「7」図柄、「7」図柄、「7」図柄の組合せであり、C B 図柄とは、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の「7」図柄である。

【0068】

遊技パネル 30 の下方左側には、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R を一斉（同時である必要はない）に回転開始させるために操作されるスタートレバー 7 1 が設けられている。スタートレバー 7 1 はリール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R を回転開始、すなわち図柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段又は始動操作手段を構成する。スタートレバー 7 1 は、遊技者がゲームを開始するときに手で押し操作するレバーであり、手が離れたあと元の位置に自動復帰する。メダルが所定数投入されているときにこのスタートレバー 5 2 が操作されると、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R が一斉に回転を始める。

【0069】

スタートレバー 7 1 の右側には、回転している各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R を個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ 7 2 , 7 3 , 7 4 が設けられている。各ストップスイッチ 7 2 , 7 3 , 7 4 は停止対象となるリール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R に対応する表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R の直下にそれぞれ配置されている。すなわち、左ストップスイッチ 7 2 が操作された場合には左リール 4 2 L の回転が停止し、中ストップスイッチ 7 3 が操作された場合には中リール 4 2 M の回転が停止し、右ストップスイッチ 7 4 が操作された場合には右リール 4 2 R の回転が停止する。ストップスイッチ 7 2 , 7 3 , 7 4 はリール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の回転に基づく図柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。各ストップスイッチ 7 2 , 7 3 , 7 4 は、左リール 4 2 L が回転を開始してから所定時間が経過すると停止させることが可能な状態となり、かかる状態中には図示しないランプが点灯表示されることによって停止操作が可能であることが報知され、回転が停止すると消灯されるようになっている。

【0070】

表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R の下方右側には、投資価値としてのメダルを投入するためのメダル投入口 7 5 が設けられている。メダル投入口 7 5 は投資価値を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口 7 5 が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴う点に着目すれば、投資価値を直接入力する直接入力手段を構成するものともいえる。

【0071】

メダル投入口 7 5 から投入されたメダルは、前面扉 1 2 の背面に設けられた通路切替手段としてのセクタ 8 4 によって貯留用通路 8 1 か排出用通路 8 2 のいずれかへ導かれる。すなわち、セクタ 8 4 にはメダル通路切替ソレノイド 8 3 が設けられ、そのメダル通路切替ソレノイド 8 3 の非励磁時には排出用通路 8 2 側とされ、励磁時には貯留用通路 8 1 側に切り替えられるようになっている。貯留用通路 8 1 に導かれたメダルは、筐体 1 1

10

20

30

40

50

の内部に収納されたホッパ装置 9 1 へと導かれる。一方、排出用通路 8 2 に導かれたメダルは、前面扉 1 2 の前面下部に設けられたメダル排出口 1 7 からメダル受け皿 1 8 へと導かれ、遊技者に返還される。

【0072】

メダルを遊技者に付与する払出手段としてのホッパ装置 9 1 は、メダルを貯留する貯留タンク 9 2 と、メダルを遊技者に払い出す払出装置 9 3 とより構成されている。払出装置 9 3 は、図示しないメダル払出用回転板を回転させることにより、排出用通路 8 2 の中央右部に設けられた開口 9 4 へメダルを排出し、排出用通路 8 2 を介してメダル受け皿 1 8 へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置 9 1 の右方には、貯留タンク 9 2 内に所定量以上のメダルが貯留されることを回避するための予備タンク 9 5 が設けられている。ホッパ装置 9 1 の貯留タンク 9 2 内部には、この貯留タンク 9 2 から予備タンク 9 5 へとメダルを排出する誘導プレート 9 6 が設けられている。したがって、誘導プレート 9 6 が設けられた高さ以上にメダルが貯留された場合、かかるメダルが予備タンク 9 5 に貯留されることとなる。

【0073】

メダル投入口 7 5 の下方には、ボタン状の返却スイッチ 7 6 が設けられている。返却スイッチ 7 6 は、メダル投入口 7 5 に投入されたメダルがセレクト 8 4 内に詰まった際に押されるスイッチであり、このスイッチが押されることによりセレクト 8 4 が機械的に連動して動作され、当該セレクト 8 4 内に詰まったメダルがメダル排出口 1 7 より返却されるようになっている。

【0074】

表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R の下方左側には、投資価値としてのクレジットされた仮想メダルを一度に 3 枚投入するためのボタン状の第 1 クレジット投入スイッチ 7 7 が設けられている。また、第 1 クレジット投入スイッチ 7 7 の左方には当該スイッチ 7 7 よりも小さなボタン状のスイッチとして、第 2 クレジット投入スイッチ 7 8 及び第 3 クレジット投入スイッチ 7 9 が設けられている。第 2 クレジット投入スイッチ 7 8 はクレジットされた仮想メダルを一度に 2 枚投入するためのものであり、第 3 クレジット投入スイッチ 7 9 は仮想メダルを 1 枚投入するためのものである。各クレジット投入スイッチ 7 7 ~ 7 9 は前記メダル投入口 7 5 とともに投資価値を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口 7 5 が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し各クレジット投入スイッチ 7 7 ~ 7 9 は貯留記憶に基づく仮想メダルの投入という動作を伴うに過ぎない点に着目すれば、投資価値を間接入力する間接入力手段を構成するものともいえる。

【0075】

なお、第 1 クレジット投入スイッチ 7 7 は、1 ゲームにつき投入できるメダル最大数 (3 枚) に達していないことを促すため、図示しない発光部材としてのランプが内蔵されている。当該ランプは、第 1 クレジット投入スイッチ 7 7 のスイッチ操作が有効である状況時において点灯されて当該スイッチ 7 7 の操作を促すが、クレジットされた仮想メダルが存在しない場合や既に 3 枚のメダル投入がなされている状況下では消灯される。ここで、上記点灯に代えて、点滅させてメダル投入の促しを遊技者に一層分かり易くしてもよい。

【0076】

スタートレバー 7 1 の左側には、ボタン状の精算スイッチ 8 0 が設けられている。すなわち、本スロットマシン 1 0 では、所定の最大値 (メダル 5 0 枚分) となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の獲得メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮想メダルが貯留記憶されている状態で精算スイッチ 8 0 が押下操作されることで、仮想メダルが現実のメダルとして払い出される。この場合、クレジットされた仮想メダルを現実のメダルとして払い出すという機能に着目すれば、精算スイッチ 8 0 は貯留記憶された遊技価値を実際に払い出すための精算操作手段を構成するものともいえる。

【0077】

遊技パネル 3 0 の表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R 下方には、貯留記憶された仮想メダル数を表示するクレジット表示部 3 5 と、C B ゲーム状態が終了するまでに払い出される残

10

20

30

40

50

りのメダル数を表示する残払出枚数表示部 3 6 と、入賞成立時に払い出されたメダルの枚数を表示する払出枚数表示部 3 7 とがそれぞれ設けられている。これら表示部 3 5 ~ 3 7 は 7 セグメント表示器によって構成されているが、液晶表示器等によって代替することは当然可能である。

【 0 0 7 8 】

ここで、メダルがベットされる手順について説明する。遊技の開始時にメダル投入口 7 5 からメダルが投入されるとベットとなる。

【 0 0 7 9 】

すなわち、1 枚目のメダルがメダル投入口 7 5 に投入されると、第 1 有効ライン表示部 3 2 が点灯し、そしてこれに対応する中ラインが有効ラインとなり、2 枚目のメダルがメダル投入口 7 5 に投入されると、更に第 2 有効ライン表示部 3 3 が点灯すると共に、これに対応する上ライン及び下ラインを含む合計 3 本の組合せラインがそれぞれ有効ラインとなり、3 枚目のメダルがメダル投入口 7 5 に投入されると、更に第 3 有効ライン表示部 3 4 が点灯し、そしてこれに対応する一対の斜めラインを含む合計 5 本の組合せライン全てが有効ラインとなる。

【 0 0 8 0 】

また、4 枚以上のメダルがメダル投入口 7 5 に投入されると、3 枚を超える余剰メダルは、そのときに貯留記憶されている仮想メダルが 5 0 枚未満であれば、スロットマシン内部に貯蓄されると共にクレジット表示部 3 5 の仮想メダル数が加算表示される。一方、仮想メダル数が 5 0 枚のとき又は 5 0 枚に達したときには、セクタ 8 4 により貯留用通路 8 1 から排出用通路 8 2 への切替がなされ、メダル排出口 1 7 からメダル受け皿 1 8 へと余剰メダルが返却される。

【 0 0 8 1 】

また、クレジット表示部 3 5 に貯留枚数が表示されている場合には、第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 7 7 ~ 7 9 のいずれかが押された際にも仮想メダルが投入されたこととなりベットとなる。

【 0 0 8 2 】

第 3 クレジット投入スイッチ 7 9 が押された際には、仮想メダルが 1 枚投入されたこととしてクレジット表示部 3 5 に表示されている数値が 1 つ減算され、第 1 有効ライン表示部 3 2 が点灯して中ラインが有効ラインとなる。第 2 クレジット投入スイッチ 7 8 が押された際には、仮想メダルが 2 枚投入されたこととしてクレジット表示部 3 5 に表示されている数値が 2 つ減算され、第 1 有効ライン表示部 3 2 および第 2 有効ライン表示部 3 3 が点灯して合計 3 本の組合せラインが有効ラインとなる。第 1 クレジット投入スイッチ 7 7 が押された際には、仮想メダルが 3 枚投入されたこととしてクレジット表示部 3 5 に表示されている数値が 3 つ減算され、全ての有効ライン表示部 3 2 ~ 3 4 が点灯して合計 5 本の組合せラインが有効ラインとなる。

【 0 0 8 3 】

なお、第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 7 7 ~ 7 9 のいずれかが押された際に投入されるべき仮想メダルが貯留されていない場合、例えばクレジット表示部 3 5 の表示が 2 のときに第 1 クレジット投入スイッチ 7 7 が押された場合等には、クレジット表示部 3 5 の数値が全て減算されて 0 となり、投入可能な仮想メダル分だけベットされる。

【 0 0 8 4 】

前面扉 1 2 の上部には、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりする上部ランプ 1 3 と、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり、遊技者に遊技状態を報知したりする左右一対のスピーカ 1 4 と、遊技者に各種情報を与える補助表示部 1 5 とが設けられている。補助表示部 1 5 は、本実施形態では表示内容の多様化及び表示演出の重厚化を意図して液晶表示器によって構成されているが、ドットマトリックス表示器等の他の表示器を使用してもよい。補助表示部 1 5 は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R による遊技を主表示部によるものと考えられることから、本実施形態では補助表示部 1 5 と称している。補助表示部 1 5 の背面に

は上部ランプ 1 3 やスピーカ 1 4、補助表示部 1 5 を駆動させるための表示制御装置 1 1 が設けられている。なお、上部ランプ 1 3 及びスピーカ 1 4 の位置や数は特に以上説明したものに限られない。

【0085】

メダル受け皿 1 8 の上方には、機種名や遊技に関わるキャラクタなどが表示された下段プレート 1 6 が装着されている。また、メダル受け皿 1 8 の左方には、手前側下方に反転可能な灰皿 1 9 が設けられている。

【0086】

筐体 1 1 の内部においてホッパ装置 9 1 の左方には、電源ボックス 1 2 1 が設けられている。電源ボックス 1 2 1 は、電源スイッチ 1 2 2 やリセットスイッチ 1 2 3 や設定キー挿入孔 1 2 4 などを備えている。電源スイッチ 1 2 2 は、主制御装置 1 3 1 を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセットスイッチ 1 2 3 は、スロットマシン 1 0 のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔 1 2 4 は、ホール管理者などがメダルの出玉調整を行うためのものである。すなわち、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔 1 2 4 へ挿入して ON 操作することにより、スロットマシン 1 0 の当選確率を設定できるようになっている。なお、リセットスイッチ 1 2 3 は、エラー状態をリセットする場合のほか、スロットマシン 1 0 の当選確率を変更する場合にも操作される。

【0087】

リールユニット 4 1 の上方には、主制御装置 1 3 1 が筐体 1 1 の背板 1 1 c に取り付けられている。主制御装置 1 3 1 は、主たる制御を司る CPU、遊技プログラムを記憶した ROM、遊技の進行に応じた必要なデータを一時的に記憶する RAM、各種機器との連絡をとるポート、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロック回路等を含む主基板を具備しており、主基板が透明樹脂材料等よりなる被包手段としての基板ボックスに収容されて構成されている。基板ボックスは、略直方体形状のボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としての封印ユニットによって開封不能に連結され、これにより基板ボックスが封印されている。なお、ボックスベースとボックスカバーとを鍵部材を用いて開封不能に連結する構成としてもよい。

【0088】

次に、本スロットマシン 1 0 の電氣的構成について、図 9 のブロック図に基づいて説明する。

【0089】

主制御装置 1 3 1 には、演算処理手段である CPU 1 5 1 を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。CPU 1 5 1 には、電源ボックス 1 2 1 の内部に設けられた電源装置 1 6 1 の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路 1 5 4 や、入出力ポート 1 5 5 などが内部バスを介して接続されている。かかる主制御装置 1 3 1 は、スロットマシン 1 0 に内蔵されるメイン基盤としての機能を果たすものである。

【0090】

主制御装置 1 3 1 の入力側には、スタートレバー 7 1 の操作を検出するスタート検出センサ 7 1 a、各ストップスイッチ 7 2, 7 3, 7 4 の操作を個別に検出するストップ検出センサ 7 2 a, 7 3 a, 7 4 a、メダル投入口 7 5 から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ 7 5 a、各クレジット投入スイッチ 7 7, 7 8, 7 9 の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ 7 7 a, 7 8 a, 7 9 a、精算スイッチ 8 0 の操作を検出する精算検出センサ 8 0 a、各リール 4 2 の回転位置（原点位置）を個別に検出するリールインデックスセンサ 5 5、ホッパ装置 9 1 から払い出されるメダルを検出する払出検出センサ 9 1 a、リセットスイッチ 1 2 3 の操作を検出するリセット検出センサ 1 2 3 a、設定キー挿入孔 1 2 4 に設定キーが挿入されて ON 操作されたことを検出する設定キー検出センサ 1 2 4 a 等の各種センサが接続されており、これら各種センサからの信号は入出力ポート 1 5 5 を介して CPU 1 5 1 へ出力されるようになっている。

【 0 0 9 1 】

なお、投入メダル検出センサ 7 5 a は実際には複数個のセンサより構成されている。即ち、メダル投入口 7 5 からホッパ装置 9 1 に至る貯留用通路 8 1 は、メダルが 1 列で通行可能なように構成されている。そして、貯留用通路 8 1 には第 1 センサが設けられるとともに、それよりメダルの幅以上離れた下流側に第 2 センサ及び第 3 センサが近接（少なくとも一時期において同一メダルを同時に検出する状態が生じる程度の近接）して設けられており、これら第 1 乃至第 3 の各センサによって投入メダル検出センサ 7 5 a が構成されている。主制御装置 1 3 1 は、第 1 センサから第 2 センサに至る時間を監視し、その経過時間が所定時間を越えた場合にはメダル詰まり又は不正があったものとみなしてエラーとする。エラーになると、エラー報知が行われるとともにエラー解除されるまでの遊技者による操作が無効化される。また、主制御装置 1 3 1 は第 2 センサと第 3 センサとがオンオフされる順序をも監視し、第 2 , 第 3 センサが共にオフ、第 2 センサのみオン、第 2 , 第 3 センサが共にオン、第 3 センサのみオン、第 2 , 第 3 センサが共にオフという順序通りになった場合で、かつ各オンオフ切換に移行する時間が所定時間内である場合にのみメダルが正常に取り込まれたと判断し、それ以外の場合はエラーとする。このようにするのは、貯留用通路 8 1 でのメダル詰まりの他、メダルを投入メダル検出センサ 7 5 a 付近で往復動させてメダル投入と誤認させる不正を防止するためである。

10

【 0 0 9 2 】

また、主制御装置 1 3 1 の入力側には、入出力ポート 1 5 5 を介して電源装置 1 6 1 が接続されている。電源装置 1 6 1 には、主制御装置 1 3 1 を始めとしてスロットマシン 1 0 の各電子機器に駆動電力を供給する電源部 1 6 1 a や、停電監視回路 1 6 1 b などが搭載されている。

20

【 0 0 9 3 】

停電監視回路 1 6 1 b は電源の遮断状態を監視し、停電時はもとより、電源スイッチ 1 2 2 による電源遮断時に停電信号を生成するためのものである。そのため停電監視回路 1 6 1 b は、電源部 1 6 1 a から出力されるこの例では直流 1 2 ボルトの安定化駆動電圧を監視し、この駆動電圧が例えば 1 0 ボルト未満まで低下したとき電源が遮断されたものと判断して停電信号が出力されるように構成されている。停電信号は C P U 1 5 1 と入出力ポート 1 5 5 のそれぞれに供給され、C P U 1 5 1 ではこの停電信号を認識することにより後述する停電時処理が実行される。また、停電信号は表示制御装置 1 1 1 にも供給されるように構成されている。

30

【 0 0 9 4 】

電源部 1 6 1 a は、出力電圧が 1 0 ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置 1 3 1 などの制御系における駆動電圧として使用される 5 ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、主制御装置 1 3 1 による停電時処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【 0 0 9 5 】

主制御装置 1 3 1 の出力側には、各有効ライン表示部 3 2 , 3 3 , 3 4 、クレジット表示部 3 5 、残払出枚数表示部 3 6 、払出枚数表示部 3 7 、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R を回転させるための各ステッピングモータ 6 1 (6 1 L , 6 1 M , 6 1 R) 、セレクタ 8 4 に設けられたメダル通路切替ソレノイド 8 3 、ホッパ装置 9 1 、表示制御装置 1 1 1 、図示しないホール管理装置などに情報を送信できる外部集中端子板 1 7 1 等が入出力ポート 1 5 5 を介して接続されている。

40

【 0 0 9 6 】

表示制御装置 1 1 1 は、上部ランプ 1 3 やスピーカ 1 4 、補助表示部 1 5 を駆動させるための制御装置であり、これらを駆動させるための C P U 、 R O M 、 R A M 等が一体化された基板を備えている。そして、主制御装置 1 3 1 から遊技の進行状況に即した各種コマンドを受信した上で、表示制御装置 1 1 1 が独自に上部ランプ 1 3 、スピーカ 1 4 及び補助表示部 1 5 を駆動制御する。従って、表示制御装置 1 1 1 は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置 1 3 1 との関係では補助的な制御を実行するサブ基盤となっている

50

。即ち、間接的な遊技に関する音声やランプ、表示についてはサブ基盤を設けることにより、メイン基盤の負担軽減を図っている。なお、各種表示部 3 2 ~ 3 7 を表示制御装置 1 1 が制御する構成としてもよい。

【0097】

上述した CPU 1 5 1 には、この CPU 1 5 1 によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 1 5 2 と、この ROM 1 5 2 内に記憶されている制御プログラムを実行するに当たって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するための RAM 1 5 3 のほかに、図示はしないが周知のように割込み回路を始めとしてタイマ回路、データ送受信回路などスロットマシン 1 0 において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ROM 1 5 2 と RAM 1 5 3 によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図 1 0 以降のフローチャートに示される各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述した ROM 1 5 2 に記憶されている。

【0098】

RAM 1 5 3 は、スロットマシン 1 0 の電源が遮断された後においても電源ボックス 1 2 1 内に設けられた電源装置 1 6 1 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっている。RAM 1 5 3 には、各種のデータを一時的に記憶するためのメモリや、当選確率の設定を行う際に使用される設定情報格納エリア 1 5 3 a、CB ゲーム状態等の遊技状態や CB ゲーム状態で用いる各種データを記憶するための BB 情報格納エリア 1 5 3 b、毎回のゲームで使用する各種データを記憶するための遊技情報格納エリア 1 5 3 c 等の他に、バックアップエリアが設けられている。

【0099】

バックアップエリアは、停電などの発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時（電源スイッチ 1 2 2 の操作による電源遮断をも含む。以下同様）のスタックポイントの値を記憶しておくためのエリアであり、停電解消時（電源スイッチ 1 2 2 の操作による電源投入をも含む。以下同様）には、バックアップエリアの情報に基づいてスロットマシン 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリアへの書き込みは停電時処理（図 1 2 参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリアに書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理（図 1 3 参照）において実行される。なお、CPU 1 5 1 の NMI 端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 1 6 1 b からの停電信号が入力されるように構成されており、停電等の発生に伴う停電フラグ生成処理としての NMI 割込み処理が即座に実行される。

【0100】

続いて、主制御装置 1 3 1 内の CPU 1 5 1 により実行される各制御処理を図 1 0 ~ 図 3 7 のフローチャートを参照しながら説明する。かかる CPU 1 5 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では 1 . 4 9 m s e c 周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI 端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理とがあり、説明の便宜上、はじめに NMI 割込み処理とタイマ割込み処理とを説明し、その後メイン処理を説明する。

【0101】

図 1 0 は NMI 割込み処理の一例を示すフローチャートである。停電の発生などによって電源が遮断されると、電源装置 1 6 1 の停電監視回路 1 6 1 b では停電信号が生成され、主制御装置 1 3 1 に対して出力される。NMI 端子を介して停電信号を受信した主制御装置 1 3 1 では、NMI 割込み処理が実行される。

【0102】

NMI 割込み処理では、まずステップ S 1 0 1 において、CPU 1 5 1 内に設けられた使用レジスタのデータを RAM 1 5 3 内に設けられたバックアップエリアに退避させる。続いて、ステップ S 1 0 2 では、停電フラグを RAM 1 5 3 内に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。その後、ステップ S 1 0 3 にて RAM 1 5 3 のバックアップエリ

アに退避させたデータを再びCPU151の使用レジスタに復帰させる。この復帰処理でNMI割込み処理が終了する。なお、CPU151の使用レジスタのデータを破壊せずに停電フラグのセット処理が可能な場合には、バックアップエリアへの退避および復帰処理を省くことができる。

【0103】

図11は、主制御装置131で定期的に行われるタイマ割込み処理のフローチャートであり、主制御装置131のCPU151により例えば1.49msecごとにタイマ割込みが発生する。

【0104】

まず、ステップS201に示すレジスタ退避処理では、後述する通常処理で使用しているCPU151内の全レジスタの値をRAM153のバックアップエリアに退避させる。ステップS202では停電フラグがセットされているか否かを確認し、停電フラグがセットされているときにはステップS203に進み、停電時処理を実行する。

【0105】

ここで、停電時処理について図12を用いて説明する。この停電時処理は、タイマ割込み処理のうち特にレジスタ退避処理の直後に行われるため、その他の割込み処理を中断することなく実行できる。従って、例えば各種コマンドの送信処理中、スイッチの状態（オンオフ）の読み込み処理中などのように、それぞれの処理に割り込んでこの停電時処理が実行されることはなく、かかるタイミングで実行されることをも考慮した停電時処理のプログラムを作成する必要がなくなる。これにより停電時処理用の処理プログラムを簡略化してプログラム容量を削減できる。なお、このことは後述する復電時処理用の処理プログラムについても同様である。

【0106】

ステップS301では、コマンド送信が終了しているか否かを判定する。送信が終了していない場合には本処理を終了してタイマ割込み処理に復帰し、コマンド送信を終了させる。このように停電時処理の初期段階でコマンドの送信が完了しているか否かを判断し、送信が未完であるときには送信処理を優先し、単位コマンドの送信処理終了後に停電時処理を実行する構成とすることにより、コマンドの送信途中で停電時処理が実行されることをも考慮した停電時処理プログラムを構築する必要がなくなる。その結果停電時処理プログラムを簡略化してROM152の小容量化を図ることができる実益を有する。

【0107】

ステップS301がYES、すなわちコマンドの送信が完了している場合には、ステップS302に進み、CPU151のスタックポインタの値をRAM153内のバックアップエリアに保存する。その後ステップS303では、停止処理として後述するRAM判定値をクリアすると共に入出力ポート155における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。ステップS304では、RAM判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。RAM判定値とは、具体的にはRAM153の作業領域アドレスにおけるチェックサム2の補数である。RAM判定値をバックアップエリアに保存することにより、RAM153のチェックサムは0となる。RAM153のチェックサムを0とすることにより、ステップS305においてそれ以後のRAMアクセスを禁止する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したことになるため、RAM153への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、詳細な説明は省略するが、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合には後述するメイン処理に移行する。

【0108】

なお、電源装置161の電源部161aは、上述したNMI割込み処理及び停電時処理

10

20

30

40

50

を実行するのに十分な時間、制御系の駆動電圧として使用される安定化電圧（５ボルト）の出力が保持されるように構成されている。本実施形態では、３０ｍｓｅｃの間、駆動電圧が出力され続けるようになっている。

【０１０９】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップＳ２０２にて停電フラグがセットされていない場合には、ステップＳ２０４以降の各種処理を行う。

【０１１０】

すなわち、ステップＳ２０４では、誤動作の発生を監視するためのウォッチドッグタイマの値を初期化するウォッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップＳ２０５では、ＣＰＵ１５１自身に対して次のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップＳ２０６では、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒを回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータ６１Ｌ～６１Ｒを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。ステップＳ２０７では、入出力ポート１５５に接続された投入メダル検出センサ７５ａや払出検出センサ９１ａ等の各種センサ（図９参照）の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップＳ２０８では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ演算処理を行う。ステップＳ２０９では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板１７１へ出力するカウンタ処理を行う。

【０１１１】

ステップＳ２１０では、各種コマンドを表示制御装置１１１へ送信するコマンド出力処理を行う。本実施の形態では、例えばスタートレバー７１が操作されたことを示す開始コマンド、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの回転状況を示す回転情報コマンド等の遊技の進行状況を示す各種コマンドを表示制御装置１１１へ送信している。これら各種コマンドは、後述する通常処理等においてリングバッファにセットされ、当該コマンド出力処理にて表示制御装置１１１へ送信される。ステップＳ２１１では、クレジット表示部３５、残払出枚数表示部３６及び払出枚数表示部３７にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップＳ２１２では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部３５～３７に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップＳ２１３では、入出力ポート１５５からＩ／Ｏ装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップＳ２１４では、先のステップＳ２０１にてバックアップエリアに退避させた各レジスタの値をそれぞれＣＰＵ１５１内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップＳ２１５にて次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。

【０１１２】

図１３は電源投入後に実行される主制御装置１３１でのメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理は、停電からの復旧や電源スイッチ１２２のオン操作によって電源が投入された際に実行される。

【０１１３】

先ずステップＳ４０１では、初期化処理として、スタックポインタの値をＣＰＵ１５１内に設定すると共に、割込み処理を許可する割込みモードを設定し、その後ＣＰＵ１５１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。

【０１１４】

これらの初期化処理が終了すると、ステップＳ４０２では設定キーが設定キー挿入孔１２４に挿入されてＯＮ操作されているか否か、より詳しくは設定キー検出センサ１２４ａからＯＮ信号を受信しているか否かを判定する。設定キーのＯＮ操作がなされている場合にはステップＳ４０３に進み、強制的ＲＡＭクリア処理としてＲＡＭ１５３に記憶されたデータを全てクリアする。続くステップＳ４０４では当選確率設定処理を行う。

【０１１５】

ここで、当選確率設定処理について図１４を用いて説明する。スロットマシン１０には

10

20

30

40

50

、「設定 1」から「設定 6」まで 6 段階の当選確率が予め用意されており、当選確率設定処理とは、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定するための処理である。

【0116】

ステップ S 5 0 1 では次回のタイマ割込みを許可する。その後、ステップ S 5 0 2 にて現在の設定値を読み込むと共に、ステップ S 5 0 3 では現在の設定値をクレジット表示部 3 5 に表示する。但し、設定キーが挿入されて ON 操作された直後の処理では、先の強制的 RAM クリア処理により RAM 1 5 3 のデータがクリアされているため、クレジット表示部 3 5 に表示される設定値は「1」である。

【0117】

ステップ S 5 0 4 ではスタートレバー 7 1 が操作されたか否かを判定し、操作されていない場合にはステップ S 5 0 5 ~ ステップ S 5 0 6 に示す設定更新処理を行う。ステップ S 5 0 5 では、リセットスイッチ 1 2 3 が操作されたか否かを判定する。リセットスイッチ 1 2 3 が操作されていない場合にはそのままステップ S 5 0 3 に戻り、操作された場合にはステップ S 5 0 6 にて設定値を 1 更新した後にステップ S 5 0 3 に戻る。つまり、設定更新処理では、リセットスイッチ 1 2 3 が操作される毎に設定値が 1 更新され、更新された設定値がクレジット表示部 3 5 に表示される。なお、設定値が「6」のときにリセットスイッチ 1 2 3 が操作された場合、設定値は「1」に更新される。

【0118】

ステップ S 5 0 4 にてスタートレバー 7 1 が操作された場合には、ステップ S 5 0 7 にて設定キーの ON 操作が継続してなされているか否かを判定する。設定キーの ON 操作が継続してなされている場合にはそのまま待機し、ON 操作が終了された場合にはステップ S 5 0 8 にて次回のタイマ割込みを禁止する。その後、ステップ S 5 0 9 にて設定値を保存し、ステップ S 5 1 0 にて RAM 1 5 3 に記憶された設定値以外のデータをクリアして本処理を終了する。

【0119】

メイン処理の説明に戻り、ステップ S 4 0 4 にて当選確率設定処理を行った後には、ステップ S 4 0 5 にて遊技に関わる主要な制御を行う通常処理を実行する。

【0120】

一方、ステップ S 4 0 2 にて設定キーが挿入されていない場合には、ステップ S 4 0 6 以降に示す復電処理を行う。復電処理とは、スロットマシン 1 0 の状態を電源遮断前の状態に復帰させる処理である。従って、復電処理では先ず RAM 1 5 3 のデータが正常かどうかを確認する必要がある。

【0121】

そこで、ステップ S 4 0 6 では設定値が正常か否かを判定する。具体的には、設定値が 1 ~ 6 のいずれかである場合に正常であると判定し、0 又は 7 以上である場合に異常であると判定する。設定値が正常である場合には、ステップ S 4 0 7 にて停電フラグがセットされているか否かを確認する。停電フラグがセットされている場合には、さらにステップ S 4 0 8 にて RAM 判定値が正常であるか否かを確認する。具体的には、RAM 1 5 3 のチェックサム の 値 を 調 べ、その値が正常、つまり RAM 判定値を加味したチェックサムの値が 0 か否かを確認する。RAM 判定値を加味したチェックサムの値が 0 である場合、RAM 1 5 3 のデータは正常であると判定する。

【0122】

ステップ S 4 0 8 において RAM 判定値が正常であると判定した場合にはステップ S 4 0 9 に進み、バックアップエリアに保存されたスタックポインタの値を CPU 1 5 1 のスタックポインタに書き込み、スタックの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる。次に、ステップ S 4 1 0 において、復電処理の実行を伝える復電コマンドを表示制御装置 1 1 1 に送信する。その後、ステップ S 4 1 1 にて遊技状態として打ち止め及び自動精算設定保存処理を行い、ステップ S 4 1 2 にてスタート検出センサ 7 1 a 等の各種センサの初期化を行う。以上の処理が終了した後、ステップ S 4 1 3 にて停電フラグをリセットし

10

20

30

40

50

、電源遮断前の番地に戻る。具体的には、先に説明したタイマ割込み処理に復帰し、ウォッチドッグタイマクリア処理（ステップS204）が実行されることとなる。

【0123】

一方、ステップS406～ステップS408のいずれかがNO、すなわち、設定値が異常である、電源遮断時にセットされる筈の停電フラグがセットされていない、又はRAM判定値が異常である場合には、RAM153のデータが破壊された可能性が高い。このような場合には、ステップS414～ステップS416に示す動作禁止処理を行う。動作禁止処理として、先ずステップS414にて次回のタイマ割込み処理を禁止し、ステップS415では入出力ポート155内の全ての出力ポートをクリアすることにより、入出力ポート155に接続された全てのアクチュエータをオフ状態に制御する。その後、ステップS416にてホール管理者等に上部ランプ13等を用いてエラーの発生を報知するエラー報知処理を行う。かかる動作禁止状態は、上述した当選確率設定処理が行われるまで維持される。

10

【0124】

次に、遊技に関わる主要な制御を行う通常処理について図15のフローチャートに基づき説明する。

【0125】

先ずステップS601では、次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。ステップS602では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、打ち止め及び自動精算の設定状態をRAM153に格納し、表示制御装置111等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置111等の初期化が終了した場合、ステップS603～ステップS611に示す遊技管理処理を行う。

20

【0126】

遊技管理処理として、ステップS603では、RAM153の遊技情報格納エリア153cに格納されたデータ（例えば前回のゲームで用いた乱数値等）をクリアし、続くステップS604では開始待ち処理を行う。

【0127】

開始待ち処理では、前回のゲームで再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行って開始待ち処理を終了する。なお、自動投入処理では、クレジット表示部35に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回のゲームで再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回のゲームを行うことができる。再遊技入賞が成立していなかった場合には、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップS207にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するセンサ異常確認処理を行い、異常が発生している場合にはスロットマシン10をエラー状態とすると共にエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。詳細は後述するが、かかるエラー状態はリセットスイッチ123が操作されるまで維持される。センサの読み込み結果が正常である場合には精算スイッチ80が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ80が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ80が操作されていない場合には、メダルの投入又はクレジット投入スイッチ77～79の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、有効ラインの設定等を行うメダル投入処理を行って開始待ち処理を終了する。

30

40

【0128】

開始待ち処理の終了後、ステップS605ではメダルのベット数が規定数（本実施の形態では3）に達しているか否かを判定し、規定数に達している場合にはさらにステップS606にてスタートレバー71が操作されて開始指令が発生したか否かを判定する。ベット数が規定数に達していない場合又は開始指令が発生していない場合には、ステップS604の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。

【0129】

50

開始指令が発生した場合にはステップS 6 0 7に進み、メダル通路切替ソレノイド8 3を非励磁状態に切り替えてベットの受付を禁止する。その後、ステップS 6 0 8の抽選処理、ステップS 6 0 9のリール制御処理、ステップS 6 1 0のメダル払出処理、ステップS 6 1 1のC Bゲーム状態処理を順に実行し、ステップS 6 0 3に戻る。

【0 1 3 0】

次に、ステップS 6 0 8の抽選処理について、図1 6のフローチャートに基づき説明する。

【0 1 3 1】

ステップS 7 0 1では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を作成する。本スロットマシン1 0では、スタートレバー7 1が操作されると、ハードがその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。C P U 1 5 1は、スタートレバー7 1の操作を確認した後、ハードがラッチした値をR A M 1 5 3の遊技情報格納エリア1 5 3 cに格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー7 1が操作されたタイミングで速やかに乱数を作成することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン1 0のハードは、スタートレバー7 1が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

【0 1 3 2】

ステップS 7 0 2では、スロットマシン1 0の現在の設定状態等に基づき、当否判定用の抽選テーブルを選択する。ここで、スロットマシン1 0の設定状態は「設定1」～「設定6」のいずれかであり、「設定1」のときにC B当選確率が最も低い抽選テーブルが選択され、「設定6」のときにC B当選確率が最も高い抽選テーブルが選択される。ここで、抽選テーブルについて、簡単に説明する。図1 7は、スロットマシン1 0の設定状態が「設定1」の場合に選択される抽選テーブルである。抽選テーブルには、判定すべき役の数と同数のインデックス値I Vが設定されており、各インデックス値I Vには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられると共に、ポイント値P Vが設定されている。すなわち、本実施形態における通常ゲーム状態では、チェリー、スイカ、ベル、再遊技、再遊技+S B、C Bの6種類の役について判定が行われる。ここで、チェリー、スイカ、ベル、再遊技、C Bの5種類の役は、1回の判定で1つの役に当選となる単独当選役である。また、再遊技+S Bは、1回の判定で複数の役（具体的には再遊技とS B）に当選となる複数当選役である。さらに、再遊技には単独当選役と複数当選役が設定されている一方、S Bには複数当選役のみが設定されており単独当選役が設定されていない。ちなみに、本スロットマシン1 0における各抽選テーブルでは、設定値が高い抽選テーブルほどC B役と対応するポイント値P Vが大きく設定されている。

【0 1 3 3】

ステップS 7 0 3ではインデックス値I Vを1とし、続くステップS 7 0 4では役の当否を判定する際に用いる判定値D Vを設定する。かかる判定値設定処理では、現在の判定値D Vに、現在のインデックス値I Vと対応するポイント値P Vを加算して新たな判定値D Vを設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップS 7 0 1にて作成した乱数値を現在の判定値D Vとし、この乱数値に現在のインデックス値I Vである1と対応するポイント値P Vを加算して新たな判定値D Vとする。

【0 1 3 4】

その後、ステップS 7 0 5ではインデックス値I Vと対応する役の当否判定を行う。役の当否判定では判定値D Vが6 5 5 3 5を超えたか否かを判定し、6 5 5 3 5を超えた場合には、ステップS 7 0 6にてそのときのインデックス値I Vと対応する役の当選フラグをセットする当選フラグ設定処理を行う。

【0 1 3 5】

ここで、当選フラグ設定処理について、図1 8のフローチャートに基づき説明する。

【0 1 3 6】

ステップS 8 0 1では、現在のインデックス値I Vが5か否かを判定する。インデックス値I Vが5である場合には、ステップS 8 0 2にて再遊技当選フラグをセットすると共

10

20

30

40

50

にステップS 8 0 3にてS B当選フラグをセットし、本処理を終了する。つまり、インデックス値I Vが5のときに判定値D Vが6 5 5 3 5を超えた場合、1回の当否判定にて再遊技とS Bに同時当選することとなる。

【0 1 3 7】

ステップS 8 0 1にてインデックス値I Vが5でないと判定した場合には、ステップS 8 0 4にてインデックス値I Vが6か否かを判定する。インデックス値I Vが6である場合には、さらにステップS 8 0 5にて現在の遊技状態がC Bゲーム状態か否かを判定する。C Bゲーム状態でなく通常ゲーム状態である場合には、ステップS 8 0 6にてC B当選フラグをセットした後に本処理を終了する。

【0 1 3 8】

インデックス値I Vが1～4のいずれかである場合（ステップS 8 0 1，S 8 0 4が共にNOである場合）には、ステップS 8 0 7にて現在のインデックス値I Vと対応する役の当選フラグをセットし、本処理を終了する。例えば、現在のインデックス値I Vが4である場合には、再遊技当選フラグのみをセットして本処理を終了する。

【0 1 3 9】

ちなみに、セットされた当選フラグが小役当選フラグ，再遊技当選フラグ，S B当選フラグのいずれかである場合、これら当選フラグは該当選フラグがセットされたゲームの終了後にリセットされる（通常処理のS 6 0 3参照）。一方、当選フラグがC B当選フラグである場合、C B当選フラグはC B入賞が成立したことを条件の1つとしてリセットされる。すなわち、C B当選フラグは、複数回のゲームにわたって有効とされる場合がある。なお、C B当選フラグを持ち越した状態における当選フラグ設定処理では、現在のインデックス値I Vが1～5であればインデックス値I Vと対応する当選フラグをセットし、現在のインデックス値I Vが6であればC B当選フラグをセットすることなく本処理を終了する。つまり、C B当選フラグが持ち越されているゲームでは、小役や再遊技、再遊技+S Bに当選した場合には対応する当選フラグをセットする一方、C Bに当選した場合には新たにC B当選フラグをセットしない。なお、C B当選フラグが持ち越されているゲームでC Bに当選した場合、C B当選フラグを再度セットする構成としても良い。

【0 1 4 0】

抽選処理の説明に戻り、ステップS 7 0 5にて判定値D Vが6 5 5 3 5を超えなかった場合には、インデックス値I Vと対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはステップS 7 0 7にてインデックス値I Vを1加算し、続くステップS 7 0 8ではインデックス値I Vと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき役があるか否かを判定する。具体的には、1加算されたインデックス値I Vが抽選テーブルに設定されたインデックス値I Vの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき役がある場合にはステップS 7 0 4に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップS 7 0 4では、先の役の当否判定に用いた判定値D V（すなわち現在の判定値D V）に現在のインデックス値I Vと対応するポイント値P Vを加算して新たな判定値D Vとし、ステップS 7 0 5では、当該判定値D Vに基づいて役の当否判定を行う。ちなみに、図17に示した抽選テーブルが選択された場合、C B当選確率は約200分の1、再遊技+S Bの当選確率は約52分の1、再遊技当選確率は約8.5分の1、ベル当選確率は約10分の1、チェリーとスイカの当選確率はそれぞれ128分の1である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約1.3分の1である。ここで、本スロットマシン10において再遊技当選となる場合は、複数当選役としての再遊技+S Bに当選した場合と、単独当選役としての再遊技に当選した場合とがある。したがって、再遊技に当選する確率（再遊技当選フラグがセットされる確率）は約7.3分の1である。

【0 1 4 1】

ステップS 7 0 6にて当選フラグ設定処理を行った後、又はステップS 7 0 8にて当否判定すべき役がないと判定した場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。かかる場合には、ステップS 7 0 9にてリール停止制御用のスベリテーブル（停止テーブル）を設定するスベリテーブル設定処理を行い、本処理を終了する。ここで、スベリテーブル

10

20

30

40

50

とは、ストップスイッチ 72 ~ 74 が押されたタイミングからリールをどれだけ滑らせた（回転させた）上で停止させるかが定められたテーブルである。すなわち、スベリテーブルとは、ストップスイッチ 72 ~ 74 が押された際に基点位置（本実施形態では下段）に到達している到達図柄と、前記基点位置に実際に停止させる停止図柄との関係が定められた停止データ群である。

【0142】

本実施の形態では、スベリテーブルに関するデータ構成に特徴を有するので、その点について説明する。

【0143】

本スロットマシン 10 では、ストップスイッチ 72 ~ 74 が操作された場合に、到達図柄をそのまま停止させる場合、対応するリールを 1 図柄分滑らせた後に停止させる場合、2 図柄分滑らせた後に停止させる場合、3 図柄分滑らせた後に停止させる場合、4 図柄分滑らせた後に停止させる場合の 5 パターンがリールの停止態様として用意されている。これは、遊技者がストップスイッチ 72 ~ 74 を操作するタイミングと、各表示窓 32L, 32M, 32R から視認可能な範囲に停止する図柄配列（以下、「停止出目」と言う）とを密接に関連付けるための工夫である。つまり、ストップスイッチ 72 ~ 74 が操作されたタイミングから規定時間（190 msec）が経過するまでに各リール 42L, 42M, 42R を停止させることにより、遊技者の操作によってあたかも停止出目が決定されたかのような印象を遊技者に抱かせることが可能となる。また、4 図柄分までは滑らせることが可能な構成とすることにより、かかる規定時間内で可能な限り抽選に当選した役と対応する図柄の組合せを有効ライン上に停止させることが可能となる。

【0144】

このような停止態様に関する停止データは、左リール 42L に 5 種類（滑りなし、1 コマ滑り、2 コマ滑り、3 コマ滑り、4 コマ滑り）、中リール 42M に 5 種類、右リール 42R に 5 種類必要である。この場合、各リール 42L, 42M, 42R に関する停止データをビット単位で割り振る構成とすると、各リール 42L, 42M, 42R に 3 ビットの停止データが必要となり、1 バイトに納めることができなくなる。

【0145】

この点、本実施の形態では、各 5 種類の停止データが必要であるから、各停止データをまとめて 6 進数と仮定して圧縮データを作成している。即ち、停止データを「（左リール 42L のデータ）× 36 + （中リール 42M のデータ）× 6 + （右リール 42R のデータ）」からなる構成とする。この場合、各リール 42L, 42M, 42R の停止データとして準備できる数は各々最大 6 種類であり、停止データ全体としては $6 \times 6 \times 6 = 216$ の組合せパターンが存在するが、これは 1 バイトで表現できる最大値である 256 以内となる。その結果、各リール 42L, 42M, 42R に 5 種類も停止データが存在するにもかかわらず、全てのリール 42L, 42M, 42R についての停止データを 1 バイト内に収めることができる。また、各リール 42L, 42M, 42R には 21 個の図柄が付されていることから、1 つのスベリテーブルを 21 バイトで構成することができ、主制御装置 131 の記憶容量を削減することが可能となる。

【0146】

また、各停止データを圧縮データとして記憶する本スロットマシン 10 では、各停止データを使用するにあたって所定の解凍処理を行う。具体的には、到達図柄の図柄番号と対応する圧縮データを「36」（= 6×6 ）で除算し、得られた商を左リール 42L の停止データとして把握する。さらに、その除算して得られた余りを「6」で除算し、得られた商を中リール 42M の停止データとして把握すると共に、その余りを右リール 42R の停止データとして把握する。かかる処理を経て、CPU 151 は各リール 42L, 42M, 42R の停止データを解凍データとして把握することができる。

【0147】

図 19 は、「リプレイ」図柄を有効ライン上に停止させる場合にセットされるスベリテーブルの一例である。滑り数が 0 である番号の図柄は、下段に実際に停止する図柄である

。例えば、左リール 4 2 L の 4 番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、左リール 4 2 L は滑ることなくそのまま停止し、「リプレイ」図柄が下段に停止する。また、滑り数が 0 でない番号の図柄は、記載された図柄数分だけリールが滑ることを意味する。例えば、左リール 4 2 L の 1 1 番の「ベル」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、左リール 4 2 L は 4 図柄分だけ滑り、1 5 番の「青年」図柄が下段に停止すると共に 1 7 番の「リプレイ」図柄が上段に停止する。このように、スベリテーブルでは、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R に付された図柄が下段に到達したタイミングでストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を押された場合の滑り数が図柄番号毎に設定されている。そして、例えば図柄番号 0 における左滑り数 4、中滑り数 2、右滑り数 1 の停止データが 1 バイトの圧縮データとされ、各図柄番号についての圧縮データすなわち 2 1 バイトの圧縮データから 1 つのスベリテーブルが構成されている。

10

【 0 1 4 8 】

図 2 0 に示すように、スベリテーブル設定処理では、先ずステップ S 9 0 1 にて現在の遊技状態が C B ゲーム状態か否かを判定する。C B ゲーム状態でない場合にはステップ S 9 0 2 に進み、再遊技当選フラグがセットされているか否かを判別する。再遊技当選フラグがセットされている場合にはステップ S 9 0 3 に進み、遊技情報格納エリア 1 5 3 c に設けられたスベリテーブル格納エリアに再遊技入賞用スベリテーブルをセットし、本処理を終了する。このとき、本スロットマシン 1 0 では、左リール 4 2 L の「リプレイ」図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように、中リール 4 2 M 及び右リール 4 2 R の「リプレイ」図柄が中段に停止するように設定されたスベリテーブルをセットする。

20

【 0 1 4 9 】

図 1 9 に示すスベリテーブルは、再遊技に当選している場合に最初にセットされるスベリテーブルである。かかるスベリテーブルでは、例えば中リール 4 2 M の 2 番の「チェリー」図柄が下段に到達している際に中ストップスイッチ 7 3 が押された場合、中リール 4 2 M は滑ることなくそのまま停止し、3 番の「リプレイ」図柄が中段に停止する。また、この 3 番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際、すなわち中段を通過した後で中ストップスイッチ 7 3 が押された場合、中リール 4 2 M は 2 図柄分だけ滑って 5 番の「スイカ」図柄が下段に停止し、6 番の「リプレイ」図柄が中段に停止する。右リール 4 2 R についても同様であり、例えば右リール 4 2 R の 7 番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ 7 4 が押された場合、右リール 4 2 R は 4 図柄分だけ滑って 1 1 番の「ベル」図柄が下段に停止し、1 2 番の「リプレイ」図柄が中段に停止する。このように、中リール 4 2 M 及び右リール 4 2 R については、「リプレイ」図柄が中段に停止するように設定されている。

30

【 0 1 5 0 】

但し、左リール 4 2 L については、上段又は下段のいずれかに「リプレイ」図柄が停止するように設定されている。例えば、1 5 番の「青年」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 が押されると 1 7 番の「リプレイ」図柄が上段に停止し、1 6 番の「ベル」図柄又は 1 7 番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 が押されると 1 7 番の「リプレイ」図柄が下段に停止する。また、4 番の「リプレイ」図柄が下段に到達した際に左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、左リール 4 2 L がそのまま停止して「リプレイ」図柄が下段に停止する一方、7 番の「リプレイ」図柄が下段に到達した際に左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、左リール 4 2 L はそのまま停止するのではなく 3 図柄分滑った後に停止し、1 2 番の「リプレイ」図柄が上段に停止する。これらは、一般的に左リール 4 2 L 中リール 4 2 M 右リール 4 2 R の順に回転を停止させるべくストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 が操作されることを考慮し、停止出目を多様化させるための工夫である。

40

【 0 1 5 1 】

ここで、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の図柄配列について簡単に説明する。

【 0 1 5 2 】

50

「リプレイ」図柄は、下段に先に到達する図柄と次に到達する図柄との間隔が4図柄以下となるように、各リール42L, 42M, 42Rに配置されている。例えば、左リール42Lの4番の「リプレイ」図柄と7番の「リプレイ」図柄はその間隔が2図柄となるようにして配置されており、中リール42Mの6番の「リプレイ」図柄と11番の「リプレイ」図柄はその間隔が4図柄となるようにして配置されている。このように、「リプレイ」図柄は、同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして各リール42L, 42M, 42Rに配置されている。上述した通り、リール42L, 42M, 42Rはストップスイッチ72~74の操作されたタイミングから最大4図柄分滑らせた後に停止させることができる。したがって、かかる図柄配列とすることにより、ストップスイッチ72~74が如何なるタイミングで押された場合であっても、再遊技入賞を成立させる際に「リプレイ」図柄を任意の位置に停止させることができる。例えば左リール42Lの7番の「リプレイ」図柄が下段に到達した際に左ストップスイッチ72が押された場合、左リール42Lをそのまま停止させればこの「リプレイ」図柄を下段に停止させることができ、左リール42Lを3図柄分滑らせた後に停止させれば12番の「リプレイ」図柄を上段に停止させることができ、左リール42Lを4図柄分滑らせた後に停止させれば12番の「リプレイ」図柄を中段に停止させることができる。

10

【0153】

本スロットマシン10では、かかる「リプレイ」図柄の他、「ベル」図柄についても、同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして各リール42L, 42M, 42Rに配置されている。このため、ストップスイッチ72~74が如何なるタイミングで押された場合であっても、ベル入賞を成立させる際に「ベル」図柄を任意の位置に停止させることができる。

20

【0154】

一方、「スイカ」図柄は、同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして各リール42L, 42M, 42Rに配置されていない。例えば中リール42Mでは、1番の「スイカ」図柄から5番の「スイカ」図柄までの間隔は3図柄である一方、5番の「スイカ」図柄から1番の「スイカ」図柄までの間隔は16図柄ある。このため、例えば中リール42Mの11番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に中ストップスイッチ73が押された場合、仮に中リール42Mを4図柄分滑らせても「スイカ」図柄を有効ライン上に停止させることはできない。したがって、スイカに当選し、「スイカ」図柄が有効ライン上に停止するように設定されたスベリテーブルがセットされた場合であっても、ストップスイッチ72~74の押されたタイミングによっては「スイカ」図柄が有効ライン上に停止せず、所謂取りこぼしが発生することもある。本スロットマシン10では、かかる「スイカ」図柄の他、「チェリー」図柄、「7」図柄についても5図柄以上離れた区間が形成されるようにして配置している。このため、スイカ、チェリー、CBのいずれかに当選した場合には、当選役と対応する図柄（以下、「当選図柄」と言う）が有効ライン上に停止するよう狙ってストップスイッチ72~74を操作する必要がある。

30

【0155】

スベリテーブル設定処理の説明に戻り、ステップS902にて再遊技当選フラグがセットされていないと判別した場合には、ステップS904にてCB当選フラグがセットされているか否かを判別する。CB当選フラグがセットされている場合には、ステップS905にて小役当選フラグがセットされているか否か、つまりCB当選フラグが持ち越されている状態で小役に当選しているか否かを判別する。

40

【0156】

小役当選フラグがセットされている場合、すなわちCB当選フラグが持ち越されている状態で小役に当選した場合には、ステップS906にてCB優先入賞用スベリテーブルをスベリテーブル格納エリアにセットし、本処理を終了する。ここでCB優先入賞用スベリテーブルとは、当選した小役図柄よりCB図柄たる「7」図柄が優先して有効ライン上に停止するように設定されたスベリテーブルである。スベリテーブル設定処理では、左リール42Lの「7」図柄を上段又は下段のいずれかに停止させることが可能であれば「7」

50

図柄をいずれかに停止させるように、中リール４２Ｍ及び右リール４２Ｒの「７」図柄を中段に停止させることが可能であれば中段に停止させるように設定されると共に、「７」図柄を上記各位置に停止させることが不可能であって小役当選図柄を上記各位置に停止させることが可能であればこの小役当選図柄を上記各位置に停止させるように設定されたＣＢ優先入賞用スベリテーブルをセットする。

【０１５７】

小役当選フラグがセットされていない場合、すなわち、ＣＢ当選フラグのみがセットされている場合には、ステップＳ９０７にてＣＢ入賞用スベリテーブルをスベリテーブル格納エリアにセットし、本処理を終了する。このとき、左リール４２Ｌの「７」図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように、中リール４２Ｍ及び右リール４２Ｒの「７」図柄が中段に停止するように設定されたＣＢ入賞用スベリテーブルをセットする。

10

【０１５８】

ステップＳ９０４にてＣＢ当選フラグがセットされていないと判別した場合には、ステップＳ９０８にて小役当選フラグがセットされているか否かを判別する。小役当選フラグがセットされている場合にはステップＳ９０９に進み、セットされている小役当選フラグと対応する小役入賞用スベリテーブルをスベリテーブル格納エリアにセットし、本処理を終了する。このとき、左リール４２Ｌの小役当選図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように、中リール４２Ｍ及び右リール４２Ｒの小役当選図柄が中段に停止するように設定された小役入賞用スベリテーブルをセットする。

【０１５９】

20

ステップＳ９０８にて小役当選フラグがセットされていないと判別した場合には、いずれの当選フラグもセットされていない外れであることを意味する。かかる場合にはステップＳ９１０に進み、スベリテーブル格納エリアに外れ用スベリテーブルをセットし、本処理を終了する。ここで、外れ用スベリテーブルとは、いずれの入賞態様も成立しないように設定されたスベリテーブルである。

【０１６０】

以上のとおり、スベリテーブル設定処理では、再遊技当選フラグ　ＣＢ当選フラグ　小役当選フラグの順に当選フラグの有無を判定し、当選フラグがセットされている場合には対応するスベリテーブルをセットして本処理を終了する。先の抽選処理にて説明した通り、再遊技＋ＳＢに当選した場合には再遊技当選フラグとＳＢ当選フラグがセットされており、ＣＢ当選フラグが持ち越された状態で再遊技に当選した場合にはＣＢ当選フラグと再遊技当選フラグがセットされている。これらの場合には再遊技入賞用スベリテーブルがセットされることとなるため、本スロットマシン１０では、ＳＢ入賞やＣＢ入賞より再遊技入賞が優先して成立するようにスベリテーブルをセットしていると言える。同様に、ＣＢ当選フラグが持ち越された状態で小役に当選した場合にはＣＢ当選フラグと小役当選フラグがセットされている。かかる場合にはＣＢ優先入賞用スベリテーブルがセットされることとなるため、本スロットマシン１０では、小役入賞よりＣＢ入賞が優先して成立するようにスベリテーブルをセットしていると言える。

30

【０１６１】

なお、ステップＳ９０１にて現在の遊技状態がＣＢゲーム状態であると判別した場合には、ステップＳ９１１にてＣＢテーブル設定処理を行う。但し、本スロットマシン１０における遊技性及び各遊技状態下で行われる一連の処理が容易に理解できるよう、遊技状態がＣＢゲーム状態でない場合（非ＣＢゲーム状態すなわち通常ゲーム状態である場合）における一連の処理を説明した後に、ＣＢテーブル設定処理を含むＣＢゲーム状態における一連の処理を説明することとする。

40

【０１６２】

次に、ステップＳ６０９のリール制御処理について、図２１のフローチャートに基づき説明する。なお、理解を容易なものとするため、ここでは実際のゲームの進行に即して説明すると共に図７の図柄配列を適宜参照しながら説明することとする。

【０１６３】

50

リール制御処理では、先ずステップ S 1 0 0 1 において各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の回転を開始させる回転開始処理を行う。

【 0 1 6 4 】

回転開始処理では、図 2 2 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 1 0 1 にて前回のゲームでリールが回転を開始した時点から予め定めたウエイト時間（例えば 4 . 1 秒）を経過したか否かを確認し、ウエイト時間を経過するまで待機する。ウエイト時間を経過した場合には、ステップ S 1 1 0 2 にて次のゲームのためのウエイト時間を再設定する。その後、ステップ S 1 1 0 3 では、タイマ割込み処理のカウンタ処理 S 2 0 9 にて外部集中端子板 1 7 1 へ出力するメダルのベット数をセットする。ステップ S 1 1 0 4 では、遊技情報格納エリア 1 5 3 c に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットするモータ制御初期化処理を行う。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理のステッピングモータ制御処理 S 2 0 6 にてステッピングモータ 6 1 L ~ 6 1 R の加速処理が開始され、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R が回転を開始する。このため、遊技者が規定数のメダルをベットしてスタートレバー 7 1 を操作したとしても、直ちに各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R が回転を開始しない場合がある。

【 0 1 6 5 】

ステップ S 1 1 0 5 では、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R が所定の回転速度で定速回転しているか否かを判定する。定速回転していない場合には各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R が定速回転するまで待機し、定速回転となった後に本処理を終了する。また、C P U 1 5 1 は、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R が定速回転となった場合、各ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 の図示しないランプを点灯表示することにより、停止操作が可能となったことを遊技者等に報知する。

【 0 1 6 6 】

リール制御処理の説明に戻り、ステップ S 1 0 0 2 では、ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 のいずれかが操作されてリールの停止指令が発生したか否か、より具体的にはストップ検出センサ 7 2 a ~ 7 4 a からの O N 信号を受信したか否かを判定し、停止指令が発生していない場合には停止指令が発生するまで待機する。

【 0 1 6 7 】

ステップ S 1 0 0 2 にてストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 のいずれかが操作されて停止指令が発生した場合にはステップ S 1 0 0 3 に進み、今回の停止指令が第 3 停止指令か否か、すなわち 1 つのリールのみが回転しているときにストップスイッチが操作されたか否かを判定する。全リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R が回転しているときにストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 のいずれかが操作された場合、今回の停止指令は第 1 停止指令であることを意味する。かかる場合にはステップ S 1 0 0 3 にて否定判定を行い、ステップ S 1 0 0 4 にて現在の遊技状態が C B ゲーム状態か否かを判定する。C B ゲーム状態でない場合には、ステップ S 1 0 0 5 にてスベリテーブル第 1 変更処理を行う。スベリテーブル第 1 変更処理とは、停止指令の発生に基づいてリールを停止させる前に行うスベリテーブルの変更処理である。

【 0 1 6 8 】

スベリテーブル第 1 変更処理では、図 2 3 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 2 0 1 にて今回の停止指令が第 1 停止指令か否かを判定する。今回の停止指令は第 1 停止指令であるため、ステップ S 1 2 0 2 ~ ステップ S 1 2 0 8 に示す第 1 停止変更処理を行う。第 1 停止変更処理では、ステップ S 1 2 0 2 にていずれのストップスイッチが操作されたかを確認し、ステップ S 1 2 0 3 では、操作されたストップスイッチが左ストップスイッチ 7 2 か否かを判定する。そして、左ストップスイッチ 7 2 が操作されていた場合には、スベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。これは、先のスベリテーブル設定処理（図 2 0 参照）において、左ストップスイッチ 7 2 が最初に操作されることを想定してスベリテーブルをセットしているためである。

【 0 1 6 9 】

一方、左ストップスイッチ 7 2 以外のストップスイッチが操作された場合、想定された

順序（すなわち左ストップスイッチ７２ 中ストップスイッチ７３ 右ストップスイッチ７４の順序）と異なる順序でストップスイッチが操作されたことを意味する。かかる場合にはステップＳ１２０４に進み、再遊技当選フラグがセットされているか否かを判別する。再遊技当選フラグがセットされている場合にはステップＳ１２０５に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、再遊技入賞を成立させるための入賞確定用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。ここで、入賞確定用スベリテーブルとは、抽選に当選したにも関わらず対応する入賞が成立しない所謂取りこぼしの発生を回避するためのスベリテーブルである。

【０１７０】

図２４は、再遊技当選フラグがセットされている場合にセットされる入賞確定用スベリテーブルである。かかるスベリテーブルでは、各リール４２Ｌ、４２Ｍ、４２Ｒの「リプレイ」図柄が上段に停止するように設定されている。すなわち、再遊技当選フラグがセットされている場合の入賞確定用スベリテーブルは、再遊技入賞が上ライン上に成立するように設定されている。これは、役の複合が発生することを回避させつつ再遊技入賞を成立させるための工夫である。左リール４２Ｌの「チェリー」図柄はその図柄単独で入賞を成立させることが可能な図柄であるため、左ストップスイッチ７２が最初に操作されなかった場合、再遊技入賞等の図柄の組合せによって入賞が成立するものと、左リール４２Ｌ単独で入賞が成立するチェリー入賞とで役の複合が発生し得る。具体的には、中リール４２Ｍと右リール４２Ｒの「リプレイ」図柄が下ライン上に停止している状況下で左リール４２Ｌの１２番の「リプレイ」図柄を下段に停止させた場合、上段に１４番の「チェリー」図柄が停止するため、下ライン上で再遊技入賞が成立すると共に上ライン上（右下がりライン上）でチェリー入賞が成立する役の複合が発生してしまう。しかしながら、先の抽選処理において再遊技とチェリーに共に当選することはないため、役の複合が発生する矛盾を回避させる必要がある。そこで、左ストップスイッチ７２以外のストップスイッチが最初に操作された場合には上ライン上で再遊技入賞が成立する入賞確定用スベリテーブルをセットすることにより、役の複合を回避させつつ再遊技入賞を成立させることが可能となる。

【０１７１】

ステップＳ１２０４にて再遊技当選フラグがセットされていないと判別した場合、ステップＳ１２０６ではベル当選フラグがセットされているか否かを判別し、セットされている場合にはさらにステップＳ１２０７にてＣＢ当選フラグがセットされているか否かを判別する。ベル当選フラグがセットされており、ＣＢ当選フラグがセットされていない場合、すなわちベルにのみ当選している場合には、上述したステップＳ１２０５に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、ベル入賞を成立させるための入賞確定用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。詳細な説明は省略するが、ベル当選時の入賞確定用スベリテーブルは、ベル入賞が右上がりライン上で成立するように設定されている。これは、役の複合が発生することを回避させつつベル入賞を成立させるための工夫である。例えば、中リール４２Ｍと右リール４２Ｒの「ベル」図柄が上ライン上に停止している状況下で左リール４２Ｌの３番の「ベル」図柄を上段に停止させた場合、下段に１番の「チェリー」図柄が停止するため、上ライン上でベル入賞が成立すると共に下ライン上（右上がりライン上）でチェリー入賞が成立する役の複合が発生してしまう。しかしながら、先の抽選処理においてベルとチェリーに共に当選することはないため、役の複合が発生する矛盾を回避させる必要がある。そこで、左ストップスイッチ７２以外のストップスイッチが最初に操作された場合には右上がりライン上でベル入賞が成立する入賞確定用スベリテーブルをセットすることにより、役の複合を回避させつつベル入賞を成立させることが可能となる。

【０１７２】

ステップＳ１２０６にてベル当選フラグがセットされていないと判別した場合、又はステップＳ１２０６、Ｓ１２０７にてベル当選フラグとＣＢ当選フラグが共にセットされていると判別した場合には、ステップＳ１２０８に進み、スベリテーブル格納エリアにセッ

トされたスベリテーブルを、当選している役及び操作されたストップスイッチと一義的に対応する変則押し用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。本スロットマシン 10 では、スベリテーブル設定処理にてセットされるスベリテーブルと同様、当選図柄の停止可能な位置を複数設定されたスベリテーブルが、中リール 4 2 M 及び右リール 4 2 R についてもそれぞれ用意されている。そして、左ストップスイッチ 7 2 以外のストップスイッチが最初に操作された場合には、当選図柄の停止可能な位置が左リール 4 2 L に複数設定されたスベリテーブルから、操作されたストップスイッチと対応するリールに複数設定されたスベリテーブルに変更する。これは、取りこぼしの発生頻度を低減させるための工夫である。

【 0 1 7 3 】

スベリテーブル第 1 変更処理が終了した後、ステップ S 1 0 0 6 では、かかるタイミングで今回停止させるリールの下段に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。具体的には、リールインデックスセンサ 5 5 の検出信号が出力された時点からのパルス数により、今回停止させるリールの下段に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップ S 1 0 0 7 では、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルのうち、到達図柄と対応する図柄番号の圧縮データから今回停止させるリールのスベリ量を算出し、ステップ S 1 0 0 8 にて下段に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップ S 1 0 0 9 では今回停止させるリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップ S 1 0 1 0 にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。その後、ステップ S 1 0 1 1 では、全てのリールが停止したか否かを判定する。第 1 停止指令に基づいて上述したステップ S 1 0 0 3 ~ ステップ S 1 0 1 0 の処理を行った場合、未だに 2 つのリールは回転中である。かかる場合にはステップ S 1 0 1 1 にて否定判定を行い、続くステップ S 1 0 1 2 にて現在の遊技状態が C B ゲーム状態か否かを判定する。現在の遊技状態が C B ゲーム状態でない場合にはステップ S 1 0 1 3 に進み、スベリテーブル第 2 変更処理を行う。スベリテーブル第 2 変更処理とは、リールを停止させた後に行うスベリテーブルの変更処理である。

【 0 1 7 4 】

ここで、スベリテーブル第 2 変更処理について図 2 5 のフローチャートを用いて説明する。スベリテーブル第 2 変更処理では、ステップ S 1 3 0 1 にて現在セットされているスベリテーブルが入賞確定用スベリテーブルか否かを判定し、入賞確定用スベリテーブルの場合にはそのまま本処理を終了する。入賞確定用スベリテーブルでない場合にはステップ S 1 3 0 2 に進み、C B 当選フラグがセットされているか否かを判定する。C B 当選フラグがセットされていない場合には、ステップ S 1 3 0 3 にて現在停止しているリールの下段に停止した停止図柄の図柄番号を確認する。ステップ S 1 3 0 4 では、停止図柄の図柄番号が、現在セットされているスベリテーブルから一義的に導かれる変更図柄の図柄番号と一致しているか否かを判定し、一致していない場合にはスベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。停止図柄の図柄番号と変更図柄の図柄番号が一致している場合にはステップ S 1 3 0 5 に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルをライン変更用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。本スロットマシン 10 では、スベリテーブル設定処理にてセットされるスベリテーブルと同様、当選図柄の停止可能な位置を複数設定されたスベリテーブルが、中リール 4 2 M 及び右リール 4 2 R についてもそれぞれ用意されている。そして、第 1 停止指令に基づいて停止させたリールの停止図柄に応じて、当選フラグと対応する図柄の停止可能な位置が回転中の他のリールについて複数設定されたスベリテーブルに変更する。これは、停止出目が単調化することを抑制すると共に取りこぼしが発生する機会を低減させるための工夫である。

【 0 1 7 5 】

例えば図 1 9 に示すスベリテーブルに基づいて左リール 4 2 L と中リール 4 2 M を停止させる構成とした場合、左リール 4 2 L の「リプレイ」図柄は上段又は下段に停止する一方、中リール 4 2 M の「リプレイ」図柄は中段にしか停止しない。ところが、左リール 4 2 L の「リプレイ」図柄が上段に停止した場合、中リール 4 2 M の「リプレイ」図柄が中

10

20

30

40

50

段ではなく上段に停止しても再遊技入賞の成立する余地が残る。同様に、左リール４２Ｌの「リプレイ」図柄が下段に停止した場合、中リール４２Ｍの「リプレイ」図柄が中段ではなく下段に停止しても再遊技入賞の成立する余地が残る。つまり、図１９に示すスベリテーブルに基づいて左リール４２Ｌと中リール４２Ｍを停止させる構成とした場合、中リール４２Ｍの停止出目が過剰に制約を受けることとなり、停止出目の単調化に繋がる。また、例えばスイカに当選している場合、「スイカ」図柄は所定のタイミングでストップスイッチを操作しなければ有効ライン上に停止させることができないため、中リール４２Ｍの「スイカ」図柄を中段に停止させるように設定されたスベリテーブルに基づいて中リール４２Ｍを停止させた場合、取りこぼしの発生頻度が高まることとなる。そこで本スロットマシン１０では、停止したリールの停止図柄を確認し、確認結果に応じたライン変更用スベリテーブルに変更することとしている。例えば、左リール４２Ｌの当選図柄が下段に停止した場合、中リール４２Ｍの当選図柄が下段又は中段に停止するよう設定されたスベリテーブルに変更し、左リール４２Ｌの当選図柄が上段に停止した場合、中リール４２Ｍの当選図柄が上段又は中段に停止するよう設定されたスベリテーブルに変更する。すなわち、本実施の形態では、当選図柄が有効ライン上に停止した際における下段の図柄番号が変更図柄として一義的に導かれるようになっている。

10

【０１７６】

ちなみに、本スロットマシン１０では、停止図柄と変更図柄が一致した場合、以下に示すようなスベリテーブルに変更する。左リール４２Ｌが停止している場合、当選図柄の停止可能な位置が中リール４２Ｍについて複数設定されたスベリテーブルに変更し、中リール４２Ｍが停止している場合、当選図柄の停止可能な位置が右リール４２Ｒについて複数設定されたスベリテーブルに変更し、右リール４２Ｒが停止している場合、当選図柄の停止可能な位置が左リール４２Ｌについて複数設定されたスベリテーブルに変更する。

20

【０１７７】

一方、ステップＳ１３０２にてＣＢ当選フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ１３０６に進み、再遊技当選フラグがセットされているか否かを判定する。再遊技当選フラグがセットされている場合には上述したステップＳ１３０３～ステップＳ１３０５の処理を行い、本処理を終了する。これは、ＣＢ当選フラグと再遊技当選フラグがセットされている場合、先のスベリテーブル設定処理において再遊技入賞がＣＢ入賞より優先して成立するようにスベリテーブルをセットしているためである。また、再遊技当選フラグがセットされていない場合には、ステップＳ１３０７にてＣＢ当選時処理を行い、本処理を終了する。

30

【０１７８】

ＣＢ当選時処理では、図２６のフローチャートに示すように、ステップＳ１４０１にて有効ライン上に当選図柄が停止しているか否かを判定する。当選図柄が停止していると判定した場合、ステップＳ１４０２にてＣＢ図柄（すなわち「７」図柄）が有効ライン上に停止しているか否かを判定する。そして、有効ライン上にＣＢ図柄が停止している場合にはステップＳ１４０３に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルをＢＢ入賞用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。一方、ステップＳ１４０１において有効ライン上に当選図柄が停止していると判定すると共にステップＳ１４０２において有効ライン上にＣＢ図柄が停止していないと判定した場合、ＣＢ当選が持ち越されている状況下で小役に当選し、この小役当選図柄が有効ライン上に停止していることを意味する。そこで、かかる場合にはステップＳ１４０４に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを小役入賞用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。また、ステップＳ１４０１において当選図柄が有効ライン上に停止していないと判定した場合、当該ゲームではいずれの入賞も成立しないことを意味するため、スベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。

40

【０１７９】

ちなみに、ＣＢ当選時処理においても、上述したステップＳ１３０３～ステップＳ１３０５と同様の処理を行っている。すなわち、現在停止しているリールの下段に停止した停

50

止図柄の図柄番号を確認し、現在セットされているスベリテーブルから一義的に導かれる変更図柄の図柄番号と一致しているか否かを判定する。そして、停止図柄の図柄番号が、有効ライン上にC B図柄が停止したことを意味する変更図柄の図柄番号と一致した場合にはC B入賞用スベリテーブルに変更し、有効ライン上に小役当選図柄が停止したことを意味する変更図柄の図柄番号と一致した場合には小役入賞用スベリテーブルに変更する。

【0180】

以上のように、第1停止指令に基づいて対応するリールを停止させると共にスベリテーブル第2変更処理を行うと、ステップS1002に戻り、回転中のリールと対応するストップスイッチのいずれかが操作されて次の停止指令が発生するまで待機する。

【0181】

ステップS1002にて回転中のリールと対応するストップスイッチのいずれかが操作されて停止指令が発生した場合には、ステップS1003に進み、今回の停止指令が第3停止指令か否かを判定する。いずれか1つのリールが停止しているときにストップスイッチが操作された場合、今回の停止指令は第2停止指令であることを意味する。かかる場合にはステップS1003及びステップS1004にて否定判定を行い、ステップS1005にてスベリテーブル第1変更処理を行う。

【0182】

スベリテーブル第1変更処理では、図23のフローチャートに示すように、ステップS1201にて今回の停止指令が第1停止指令か否かを判定する。今回の停止指令は第2停止指令であるため、ステップS1209～ステップS1214に示す第2停止変更処理を行う。第2停止変更処理では、ステップS1209にて現在セットされているスベリテーブルが入賞確定用スベリテーブルか否かを判定し、入賞確定用スベリテーブルの場合にはそのまま本処理を終了する。入賞確定用スベリテーブルでない場合にはステップS1210に進み、第1停止指令及び第2停止指令がいずれのストップスイッチ72～74に対してどのような順序でなされたかを確認する。続くステップS1211では、確認結果が所定の操作順序か否かを判定する。具体的には、操作順序が、左ストップスイッチ72 中ストップスイッチ73の操作順序、中ストップスイッチ73 右ストップスイッチ74の操作順序、右ストップスイッチ74 左ストップスイッチ72の操作順序か否かを判定する。そして、所定の操作順序の場合にはスベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。これは、先のスベリテーブル第2変更処理において、上述した各操作順序のいずれかでストップスイッチ72～74が操作されることを想定したスベリテーブルに変更しているためである。

【0183】

ステップS1211において所定の操作順序でないと判定した場合にはステップS1212に進み、第1停止指令に基づいて停止したリールの下段に停止した停止図柄の図柄番号を確認する。ステップS1213では、停止図柄の図柄番号が、現在セットされているスベリテーブルから一義的に導かれる変更図柄の図柄番号と一致しているか否かを判定し、一致しない場合にはスベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。停止図柄の図柄番号と変更図柄の図柄番号が一致した場合にはステップS1214に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、ライン変更用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。具体的には、第1停止指令に基づいて停止させたリールの停止図柄に応じて、当選図柄の停止可能な位置が第2停止指令に基づいて停止させるリールについて複数設定されたスベリテーブルに変更する。例えば、再遊技又は再遊技+S Bに当選し、左リール42Lの「リプレイ」図柄が上段に停止している状況下で右ストップスイッチ74が第2停止指令として操作された場合、再遊技入賞を成立させるためには右リール42Rの「リプレイ」図柄を上段又は下段に停止させればよい。そこで、左ストップスイッチ72 右ストップスイッチ74の順にストップスイッチが操作された場合には、右リール42Rの「リプレイ」図柄が上段又は下段に停止するように設定されたスベリテーブルに変更する。

【0184】

スベリテーブル第1変更処理が終了した後、ステップS1006では、かかるタイミングで今回停止させるリールの下段に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップS1007では、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルのうち、到達図柄と対応する図柄番号の圧縮データから今回停止させるリールのスベリ量を算出し、ステップS1008にて今回停止させるリールの下段に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップS1009では今回停止させるリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップS1010にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。そして、ステップS1011では、全てのリールが停止したか否かを判定する。第2停止指令に基づいて上述したステップS1003～ステップS1010の処理を行った場合、未だに1つのリールが回転中である。かかる場合にはステップS1011及びステップS1012にて否定判定を行い、ステップS1013にてスベリテーブル第2変更処理を行う。

10

【0185】

ここで、スベリテーブル第2変更処理について図25のフローチャートを用いて説明する。スベリテーブル第2変更処理では、ステップS1301にて現在セットされているスベリテーブルが入賞確定用スベリテーブルか否かを判定し、入賞確定用スベリテーブルの場合にはそのまま本処理を終了する。入賞確定用スベリテーブルでない場合にはステップS1302に進み、CB当選フラグがセットされているか否かを判定する。CB当選フラグがセットされていない場合には、ステップS1303にて現在停止している2つのリールの下段に停止した停止図柄の図柄番号をそれぞれ確認する。ステップS1304では、各停止図柄の図柄番号が、現在セットされているスベリテーブルから一義的に導かれる変更図柄の図柄番号とそれぞれ一致しているか否かを判定し、少なくとも一方が一致していない場合にはスベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。各停止図柄の図柄番号と各変更図柄の図柄番号が共に一致した場合にはステップS1305に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、ライン変更用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。例えば、再遊技又は再遊技+SBに当選している状況下で左リール42Lの「リプレイ」図柄が上段、中リール42Mの「リプレイ」図柄が中段に停止した場合、右リール42Rの「リプレイ」図柄が下段に停止するスベリテーブルに変更する。

20

【0186】

一方、ステップS1302にてCB当選フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS1306に進み、再遊技当選フラグがセットされているか否かを判定する。再遊技当選フラグがセットされている場合には上述したステップS1303～ステップS1305の処理を行い、本処理を終了する。また、再遊技当選フラグがセットされていない場合には、ステップS1307にてCB当選時処理を行い、本処理を終了する。なお、第2停止指令時におけるCB当選時処理は、現在停止している2つのリールについて当選図柄が有効ライン上に並んで停止しているか否かを判定する点が相違するのみであるため、説明を省略する。

30

【0187】

以上のように、第2停止指令に基づいて対応するリールを停止させると共にスベリテーブル第2変更処理を行うと、ステップS1002に戻り、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されて次の停止指令が発生するまで待機する。

40

【0188】

ステップS1002にて回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されて停止指令が発生した場合には、ステップS1003に進み、今回の停止指令が第3停止指令か否かを判定する。2つのリールが停止しているときにストップスイッチが操作された場合、今回の停止指令は第3停止指令であることを意味する。かかる場合にはステップS1003にて肯定判定を行い、スベリテーブル第1変更処理を行うことなくステップS1006に進む。

【0189】

50

ステップS 1 0 0 6では、かかるタイミングで今回停止させるリールの下段に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップS 1 0 0 7では、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルのうち、到達図柄と対応する図柄番号の圧縮データから今回停止させるリールのスベリ量を算出し、ステップS 1 0 0 8にて今回停止させるリールの下段に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップS 1 0 0 9では今回停止させるリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップS 1 0 1 0にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。そして、ステップS 1 0 1 1では、全てのリールが停止したか否かを判定する。第3停止指令に基づいて上述したステップS 1 0 0 3～ステップS 1 0 1 0の処理を行った場合には、全てのリールが回転を停止している。かかる場合にはステップS 1 0 1 1にて肯定判定を行い、ステップS 1 0 1 4にて払出判定処理を行って本処理を終了する。払出判定処理とは、入賞図柄の組合せが有効ライン上に並んでいることを条件の1つとしてメダルの払出枚数を設定する処理である。

10

【0190】

払出判定処理の説明に先立ち、再遊技当選フラグとS B当選フラグがセットされている場合のリール制御処理について説明する。再遊技当選フラグとS B当選フラグがセットされている場合、左ストップスイッチ72以外のストップスイッチ73, 74が最初に操作されると、入賞確定用スベリテーブルに基づいて再遊技入賞が上ライン上で成立するように各リール42L, 42M, 42Rが停止される。また、左ストップスイッチ72が最初に操作されると、左リール42Lの停止結果に応じた有効ライン上で再遊技入賞が成立するようにスベリテーブルが順次変更された上で各リール42L, 42M, 42Rが停止される。つまり、通常ゲーム状態下では、S B当選フラグがセットされていても常に再遊技入賞が成立することとなり、S B入賞が成立しない。

20

【0191】

ここで、第1停止指令として左ストップスイッチ72が押された場合について説明する。

【0192】

例えば、左リール42Lの18番の「チャンス」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、図19のスベリテーブルに示すように、左リール42Lは2図柄分だけ滑って20番の「リプレイ」図柄が下段に停止し、「チャンス」図柄は有効ライン上に停止しない。また、例えば14番の「チェリー」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、左リール42Lを4図柄分滑らせれば18番の「チャンス」図柄を下段に停止させることができるものの、左リール42Lは1図柄分だけ滑って15番の「青年」図柄が下段に停止し、17番の「リプレイ」図柄が上段に停止する。さらに、17番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、左リール42Lはそのまま停止して17番の「リプレイ」図柄が下段、18番の「チャンス」図柄が中段に停止する。

30

【0193】

このように、再遊技当選フラグとS B当選フラグがセットされている場合、「リプレイ」図柄が上段又は下段のいずれかに停止するため、当該結果に基づいて再遊技入賞を成立させるべく他のリール42M, 42Rの停止制御が行われる。

40

【0194】

上述した通り、左リール42Lには「リプレイ」図柄同士の間隔が4図柄以下となるように配置されているため、左ストップスイッチ72の操作タイミングに関わらず「リプレイ」図柄を任意の位置に停止させることができる。また、18番の「チャンス」図柄の下流側(すなわちリールの回転する側)には、「チャンス」図柄と隣接する17番の位置に「リプレイ」図柄が配置されており、18番の「チャンス」図柄の上流側(すなわちリールの回転する側と逆側)には、「チャンス」図柄から1図柄離れた20番の位置に「リプレイ」図柄が配置されている。したがって、「チャンス」図柄を所定の有効ライン上に到達させることが可能なタイミングで左ストップスイッチ72が押された場合であっても、

50

「リプレイ」図柄を優先して前記有効ライン上に停止させることができる。さらに、「チャンス」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させる場合には、他の有効ライン上に「リプレイ」図柄を停止させることができる。具体的には、１８番の「チャンス」図柄を上段又は中段に停止させた場合には、１７番の「リプレイ」図柄が中段又は下段に停止し、前記「チャンス」図柄を下段に停止させた場合には、２０番の「リプレイ」図柄が上段に停止する。

【０１９５】

次に、第１停止指令として中ストップスイッチ７３が押された場合について説明する。

【０１９６】

例えば、中リール４２Ｍの１６番の「チャンス」図柄が下段に到達している際に中ストップスイッチ７３が押された場合、図２４のスペリテーブルに示すように、中リール４２Ｍは１図柄分だけ滑って１９番の「リプレイ」図柄が上段に停止し、「チャンス」図柄は有効ライン上に停止しない。また、例えば１３番の「チェリー」図柄が下段に到達している際に中ストップスイッチ７３が押された場合、中リール４２Ｍを３図柄分滑らせれば１６番の「チャンス」図柄を下段に停止させることができるものの、左リール４２Ｌは４図柄分滑って１７番の「チェリー」図柄が下段に停止し、１９番の「リプレイ」図柄が上段に停止する。

【０１９７】

このように、再遊技当選フラグとＳＢ当選フラグがセットされている場合、「リプレイ」図柄が上段に停止するため、当該結果に基づいて再遊技入賞を成立させるべく他のリール４２Ｌ，４２Ｒの停止制御が行われる。

【０１９８】

中リール４２Ｍには、左リール４２Ｌと同様、「リプレイ」図柄同士の間隔が４図柄以下となるように配置されている。また、１６番の「チャンス」図柄の下流側には、「チャンス」図柄から１図柄離れた１４番の位置に「リプレイ」図柄が配置されており、１６番の「チャンス」図柄の上流側には、「チャンス」図柄から２図柄離れた１９番の位置に「リプレイ」図柄が配置されている。したがって、「チャンス」図柄を所定の有効ライン上に到達させることが可能なタイミングで中ストップスイッチ７３が押された場合であっても、「リプレイ」図柄を優先して前記有効ライン上に停止させることができる。

【０１９９】

第１停止指令として右ストップスイッチ７４が押された場合及び右リール４２Ｒの図柄配列については、中リール４２Ｍと同様のため説明を省略する。

【０２００】

払出判定処理では、図２７のフローチャートに示すように、ステップＳ１５０１にて各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの下段に停止した停止図柄の図柄番号から所定有効ライン上の図柄の組合せを導出し、ステップＳ１５０２にて入賞が成立しているか否かを判定する。入賞が成立している場合にはステップＳ１５０３に進み、現在の遊技状態がＣＢゲーム状態か否かを判定する。ＣＢゲーム状態でない場合にはステップＳ１５０４に進み、入賞成立役が抽選処理にてセットされた当選フラグと一致しているか否かを判定する。入賞成立役と当選フラグが一致していない場合にはステップＳ１５０５に進み、スロットマシン１０をエラー状態とすると共にエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。その後、ステップＳ１５０６では、リセットスイッチ１２３が操作されたか否かを判定し、リセットスイッチ１２３が操作されるまで待機する。リセットスイッチ１２３が操作された場合には、エラー状態から復帰してそれ以降の処理を開始する。すなわち、リセットスイッチ１２３が操作された場合又はステップＳ１５０４にて入賞成立役と当選フラグが一致している場合には、ステップＳ１５０７にて入賞成立役をセットすると共に、ステップＳ１５０８にて遊技情報格納エリア１５３ｃの払出予定数格納エリアに入賞成立役と対応する払出数をセットする。その後、ステップＳ１５０９では全ての有効ラインについて払出判定が終了したか否かを判別する。全ての有効ラインについて払出判定が終了していない場合にはステップＳ１５０２に戻り、払出判定が終了した場合には本処理を終了する。つま

10

20

30

40

50

り、本実施の形態では、入賞が成立しているか否かを5ライン設定されている各有効ラインについて順次判定している。

【0201】

例えば、左リール42Lの「チェリー」図柄が上段に停止した場合、上ラインに関するステップS1502～ステップS1508の処理にて払出予定数として2がセットされ、右下がりラインに関するステップS1502～ステップS1508の処理にて払出予定数として再度2がセットされる。この結果、左リール42Lの「チェリー」図柄が上段に停止した場合には、払出予定数として4がセットされることとなり、後述するメダル払出処理にて4枚のメダル払出が行われる。

【0202】

次に、ステップS610のメダル払出処理について、図28のフローチャートに基づき説明する。

【0203】

メダル払出処理では、まずステップS1601にて払出予定数格納エリアに格納された払出予定数が0か否かを判定する。払出予定数が0の場合、先の払出判定処理S1014にて小役入賞が成立していないと判定したことを意味する。かかる場合にはステップS1602に進み、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合にはそのまま本処理を終了し、再遊技入賞が成立している場合には、ステップS1603にて遊技状態を通常ゲーム状態の1種である再遊技状態とする再遊技設定処理を行う。なお、先に説明した開始待ち処理S604では、現在の遊技状態が再遊技状態であると判定した場合に自動投入処理を行っている。

【0204】

ステップS1601にて払出予定数が0でない場合、ステップS1604では、払出数カウンタがカウントした払出数と、払出予定数格納エリアに格納された払出予定数とが一致しているか否かを判定する。払出数と払出予定数とが一致していないときには、ステップS1605にてクレジットカウンタのカウント値が上限（貯留されているメダル数が50枚）に達しているか否かを判定する。上限に達していないときには、ステップS1606、S1608にてクレジットカウンタのカウント値及び払出数をそれぞれ1加算する。その後、ステップS1609では、クレジット表示部35及び払出枚数表示部37の表示数をそれぞれ1加算する表示部変更処理を行う。

【0205】

一方、ステップS1605にてクレジットカウンタのカウント値が上限に達しているときには、ステップS1607にてメダル払出用回転板を駆動してメダルをホッパ装置91からメダル排出口17を介してメダル受け皿18へ払い出す。続くステップS1608ではホッパ装置91に取り付けられた払出検出センサ91aのメダル検出信号に応じて払出数を1加算する。その後、ステップS1609にて払出枚数表示部37の表示数を1加算する表示部変更処理を行う。

【0206】

ステップS1609にて表示部変更処理を行った後、再びステップS1604に戻る。ステップS1604で払出数と払出予定数とが一致したときには、ステップS1610にて現在の遊技状態がCBゲーム状態か否かを判定する。現在の遊技状態は通常ゲーム状態のため、否定判定を行って本処理を終了する。

【0207】

次に、ステップS611のCBゲーム状態処理について、図29のフローチャートに基づき説明する。

【0208】

CBゲーム状態処理では、まずステップS1701にて現在の遊技状態がCBゲーム状態か否かを判定する。CBゲーム状態でない場合にはステップS1702に進み、CB当選フラグがセットされているか否かを判定する。CB当選フラグがセットされている場合

10

20

30

40

50

にはステップ S 1 7 0 3 に進み、先の払出判定処理 S 1 0 1 4 にてセットした入賞成立役に基づいて C B 入賞が成立したか否かを判定する。C B 当選フラグがセットされていない場合、又は C B 入賞が成立していない場合にはそのまま本処理を終了し、C B 入賞が成立した場合にはステップ S 1 7 0 4 ~ ステップ S 1 7 0 7 に示す C B 開始処理を行う。

【 0 2 0 9 】

C B 開始処理では、ステップ S 1 7 0 4 にて C B 当選フラグをクリアすると共に、ステップ S 1 7 0 5 にて C B 設定フラグを C B 情報格納エリア 1 5 3 b にセットして遊技状態を C B ゲーム状態とする。ちなみに、現在の遊技状態が C B ゲーム状態か否かの判定（例えば当選フラグ設定処理におけるステップ S 8 0 5 等）は、C B 設定フラグがセットされているか否かにより判定している。ステップ S 1 7 0 6 では、C B 情報格納エリア 1 5 3 b に設けられた残獲得数カウンタに 2 5 3 をセットすると共に、残払出枚数表示部 3 6 に 2 5 3 を表示させる処理を行う。残獲得数カウンタとは、C B ゲーム状態下で払出可能な残りのメダル数をカウントするためのカウンタである。その後、ステップ S 1 7 0 7 にて C B ゲーム報知処理を行い、本処理を終了する。C B ゲーム報知処理とは、遊技状態が C B ゲーム状態に移行したことを遊技者に報知するために行われる処理であり、具体的には、表示制御装置 1 1 1 に対して送信される C B コマンドをセットする。表示制御装置 1 1 1 は、C B コマンドを受信すると、C B ゲーム状態に移行したことを示す画像を補助表示部 1 5 に表示させると共に、左ストップスイッチ 7 2 を最初に操作すればより多くのメダルを獲得できる可能性がある旨の説明を補助表示部 1 5 に表示させる。以上の C B 開始処理が行われることにより、次ゲーム以降は C B ゲーム状態下で一連の処理が行われることとなる。

【 0 2 1 0 】

ここで、C B ゲーム状態について概要を説明する。C B ゲーム状態とは、有効ライン上で入賞が成立すると、当選フラグの有無に関わらず入賞成立役と対応する特典が付与される遊技状態である。したがって、例えばベル当選フラグがセットされていない場合であっても、ベル入賞が成立すれば 1 0 枚のメダル払出が行われる。そして、C B ゲーム状態は、メダル払出数が所定数（本実施形態では 2 5 3 枚）に達した場合、又は所定役（本実施形態では S B ）に当選した場合に終了する。

【 0 2 1 1 】

また、C B ゲーム状態下では、通常ゲーム状態（非 C B ゲーム状態）下と異なるリール制御が行われる。上述した通り、通常ゲーム状態下では、ストップスイッチを操作されてから最大 4 図柄分まで滑らせることが可能なリール制御が、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R について行われる。換言すれば、通常ゲーム状態下では、ストップスイッチが操作されてから規定時間（ 1 9 0 m s e c ）が経過するまでに停止させるリール制御が、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R について行われるとも言える。一方、C B ゲーム状態下では、中リール 4 2 M と右リール 4 2 R について上記リール制御、すなわち通常ゲーム状態下と同じリール制御が行われるが、左リール 4 2 L について上記リール制御が行われない。左リール 4 2 L については、左ストップスイッチ 7 2 を操作されてから最大 1 図柄分までしか滑らせないリール制御が行われる。換言すれば、C B ゲーム状態下では、左ストップスイッチ 7 2 が操作されてから規定時間より短い第 2 規定時間（ 7 5 m s e c ）が経過するまでに停止させるリール制御が、左リール 4 2 L について行われるとも言える。

【 0 2 1 2 】

以下、C B ゲーム状態下で行われる一連の処理について説明する。但し、通常ゲーム状態下と同じ処理については説明を省略する。

【 0 2 1 3 】

抽選処理（図 1 6 参照）では、ステップ S 7 0 2 にて通常ゲーム状態下と同じ抽選テーブルを選択し、当該抽選テーブルを用いて各役の当否判定を行う。但し、インデックス値 I V が 6 のときに判定値 D V が 6 5 5 3 5 を超えた場合、当選フラグ設定処理（図 1 8 参照）では、ステップ S 8 0 5 にて肯定判定を行い、C B 当選フラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。つまり、C B ゲーム状態下では、インデックス値 I V が 6 の

ときに当選と判定してもC B当選とならない。換言すれば、C Bゲーム状態下ではC Bに当選しないとも言える。

【0214】

図20に示すように、スベリテーブル設定処理では、ステップS901にて肯定判定を行ってステップS911に進み、C Bテーブル設定処理を行って本処理を終了する。

【0215】

C Bテーブル設定処理では、図30に示すように、ステップS1801にて再遊技当選フラグがセットされているか否かを判別する。再遊技当選フラグがセットされている場合にはステップS1802に進み、スベリテーブル格納エリアに再遊技停止用スベリテーブルをセットし、本処理を終了する。

10

【0216】

図31に示すスベリテーブルは、C Bゲーム状態下で再遊技当選フラグがセットされている場合に最初にセットされるスベリテーブルである。かかるスベリテーブルでは、中リール42M及び右リール42Rの「リプレイ」図柄が中段に停止するように設定されており、これら各リール42M、42Rを最大4図柄分まで滑らせることができるように設定されている。

【0217】

左リール42Lの「リプレイ」図柄は、上段又は下段のいずれかに停止するように設定されている。但し、左リール42Lについては、他のリール42M、42Rと異なり最大1図柄分までしか滑らせることができないように設定されている。つまり、中リール42Mと右リール42Rについては5パターンの停止態様が設定されている一方、左リール42Lについては、そのまま停止させる停止態様と、1図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との2パターンしか停止態様が設定されていない。このため、C Bゲーム状態下では、左ストップスイッチ72の押されるタイミングによって「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止しない場合がある。

20

【0218】

例えば、左リール42Lの8番の「7」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、通常ゲーム状態下では左リール42Lが2図柄分滑って12番の「リプレイ」図柄が上段に停止する(図19参照)が、C Bゲーム状態下では左リール42Lが1図柄分だけ滑って9番の「7」図柄が下段、10番の「青年」図柄が中段、11番の「ベル」図柄が上段に停止し、「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止しない。故に、上記タイミングで左ストップスイッチ72が押された場合、C Bゲーム状態下では、再遊技当選フラグがセットされているにも関わらず再遊技入賞が成立しない。また、左リール42Lの0番の「青年」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、通常ゲーム状態下では左リール42Lが4図柄分滑って4番の「リプレイ」図柄が下段に停止するが、C Bゲーム状態下では左リール42Lが1図柄分だけ滑って1番の「チェリー」図柄が下段、2番の「青年」図柄が中段、3番の「ベル」図柄が上段に停止し、「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止しない。故に、上記タイミングで左ストップスイッチ72が押された場合、C Bゲーム状態下では、再遊技当選フラグがセットされているにも関わらずチェリー入賞が成立する。さらに、左リール42Lの12番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、通常ゲーム状態下では左リール42Lが3図柄分滑って17番の「リプレイ」図柄が上段に停止するが、C Bゲーム状態下では左リール42Lがそのまま停止して12番の「リプレイ」図柄が下段、13番の「青年」図柄が中段、14番の「チェリー」図柄が上段に停止する。故に、上記タイミングで左ストップスイッチ72が押された場合、C Bゲーム状態下では、当選図柄たる「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止しつつチェリー入賞が成立する。

30

40

【0219】

以上のとおり、かかるスベリテーブルでは、左リール42Lの「リプレイ」図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように設定されているものの、左ストップスイッチ72の

50

押されたタイミングによって「リプレイ」図柄が上記各位置に停止しない場合がある。そして、「リプレイ」図柄が上記各位置に停止しない場合には、少なくとも「ベル」図柄が上段又は下段のいずれかに停止する。

【0220】

ステップS1801にて再遊技当選フラグがセットされていないと判別した場合にはステップS1803に進み、小役当選フラグがセットされているか否かを判別する。小役当選フラグがセットされている場合にはステップS1804に進み、セットされている小役当選フラグと対応する小役停止用スベリテーブルをスベリテーブル格納エリアにセットし、本処理を終了する。

【0221】

図32に示すスベリテーブルは、CBゲーム状態下でベル当選フラグがセットされている場合に最初にセットされるスベリテーブルである。かかるスベリテーブルでは、中リール42M及び右リール42Rの「ベル」図柄が中段に停止するように設定されており、これら各リールを最大4図柄分まで滑らせることができるように設定されている。

【0222】

左リール42Lの「ベル」図柄は、上段又は下段のいずれかに停止するように設定されている。但し、左リール42Lについては、再遊技停止用スベリテーブルと同様、そのまま停止させる停止態様と、1図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との2パターンしか停止態様が設定されていない。このため、CBゲーム状態下では、左ストップスイッチ72の押されるタイミングによって「ベル」図柄が有効ライン上に停止しない場合がある。

【0223】

例えば、左リール42Lの7番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、左リール42Lは1図柄分だけ滑って8番の「7」図柄が下段、9番の「7」図柄が中段、10番の「青年」図柄が上段に停止し、「ベル」図柄が有効ライン上に停止しない。故に、上記タイミングで左ストップスイッチ72が押された場合、CBゲーム状態下では、ベル当選フラグがセットされているにも関わらずベル入賞が成立しない。また、左リール42Lの12番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、左リール42Lは滑ることなくそのまま停止し、12番の「リプレイ」図柄が下段、13番の「青年」図柄が中段、14番の「チェリー」図柄が上段に停止する。故に、上記タイミングで左ストップスイッチ72が押された場合、CBゲーム状態下では、ベル当選フラグがセットされているにも関わらずチェリー入賞が成立する。さらに、左リール42Lの13番の「青年」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72が押された場合、左リール42Lは1図柄分だけ滑って14番の「チェリー」図柄が下段、15番の「青年」図柄が中段、16番の「ベル」図柄が上段に停止する。故に、上記タイミングで左ストップスイッチ72が押された場合、CBゲーム状態下では、当選図柄たる「ベル」図柄が有効ライン上に停止しつつチェリー入賞が成立する。

【0224】

以上のとおり、かかるスベリテーブルでは、左リール42Lの「ベル」図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように設定されているものの、左ストップスイッチ72の押されたタイミングによって「ベル」図柄が上記各位置に停止しない場合があると共に、ベル入賞と異なる入賞（具体的にはチェリー入賞）が成立する場合がある。

【0225】

なお、詳細な説明は省略するが、他の小役停止用スベリテーブルも同様に設定されている。すなわち、中リール42Mと右リール42Rについては、当選図柄が中段に停止するように設定されると共に5パターンの停止態様が設定されており、左リール42Lについては、当選図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように設定されると共に2パターンの停止態様が設定されている。そして、左リール42Lの当選図柄を上段又は下段のいずれにも停止させることができない場合には、左リール42Lの他の小役図柄を上段又は下段のいずれかに停止させることが可能であれば当該他の小役図柄を上段又は下段に停止さ

10

20

30

40

50

せるように設定されている。

【0226】

ステップS1803にて小役当選フラグがセットされていないと判別した場合には、いずれの当選フラグもセットされていない外れであることを意味する。CBゲーム状態下ではCB当選フラグがセットされず、SB当選フラグがセットされている場合には、再遊技当選フラグもセットされているため、先のステップS1801にて肯定判別を行うからである。そこで、かかる場合には、ステップS1805にてCB時外れ用スベリテーブルをスベリテーブル格納エリアにセットし、本処理を終了する。

【0227】

図33に示すスベリテーブルは、CBゲーム状態で当選フラグがセットされていない場合に最初にセットされるスベリテーブルである。かかるスベリテーブルでは、上述した各スベリテーブルと同様、左リール42Lについては2パターンの停止態様が設定されており、中リール42Mと右リール42Rについては5パターンの停止態様が設定されている。また、左リール42Lについては、チェリー当選フラグがセットされていないにも関わらず、「チェリー」図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように設定されている。

【0228】

リール制御処理(図21参照)では、第1停止指令または第2停止指令が発生した場合、ステップS1005のスベリテーブル第1変更処理に代えてステップS1015のCB時第1変更処理を行うと共に、ステップS1013のスベリテーブル第2変更処理に代えてステップS1016のCB時第2変更処理を行う。そこで、各停止指令が発生した場合における各CB時変更処理についてそれぞれ説明する。

【0229】

第1停止指令に基づくCB時第1変更処理では、図34のフローチャートに示すように、ステップS1901にて今回の停止指令が第1停止指令か否かを判定すると共に肯定判定する。ステップS1902では、操作されたストップスイッチが左ストップスイッチ72か否かを判定する。そして、左ストップスイッチ72が操作されていた場合には、スベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。

【0230】

一方、左ストップスイッチ72以外のストップスイッチが操作された場合には、ステップS1903にて通常ゲーム処理を行い、本処理を終了する。上述した通り、中リール42Mと右リール42Rについては、通常ゲーム状態下と同様、最大4図柄分まで滑らせた後に停止させることができる。そこで、左ストップスイッチ72以外のストップスイッチが操作された場合には、通常ゲーム状態下と同じ処理、すなわちスベリテーブル第1変更処理におけるステップS1204～ステップS1208の処理を通常ゲーム処理として行い、本処理を終了する。例えば、再遊技当選フラグがセットされている場合、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、上ライン上で再遊技入賞が成立する入賞確定用スベリテーブル(図24参照)に変更する。

【0231】

第1停止指令に基づくCB時第2変更処理では、図35のフローチャートに示すように、ステップS2001にて今回の停止指令が第1停止指令か否かを判定すると共に肯定判定する。ステップS2002では、左リール42Lが停止しているか否かを判定する。

【0232】

左リール42Lが停止している場合にはステップS2003に進み、再遊技当選フラグがセットされているか否かを判定する。再遊技当選フラグがセットされている場合にはステップS2004に進み、「リプレイ」図柄が上段又は下段のいずれかに停止しているか否かを、左リール42Lの下段に停止した図柄番号に基づいて確認する。「リプレイ」図柄が上段又は下段に停止している場合には、さらにステップS2005にて「チェリー」図柄が上段又は下段のいずれかに停止しているか否かを確認し、停止している場合には、スベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。この結果、かかる場合には、再遊技入賞ではなくチェリー入賞のみが成立することとなる。

【 0 2 3 3 】

「リプレイ」図柄と「チェリー」図柄のうち「リプレイ」図柄のみが上段又は下段に停止している場合（ステップ S 2 0 0 4 が Y E S , ステップ S 2 0 0 5 が N O の場合）には、ステップ S 2 0 0 6 に進む。そして、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを再遊技入賞用スベリテーブルに変更し、本処理を終了する。再遊技入賞用スベリテーブルとは、再遊技入賞を成立させることが可能な有効ライン上に「リプレイ」図柄が停止するように設定されたスベリテーブルである。例えば、「リプレイ」図柄が上段に停止している場合、中リール 4 2 M の「リプレイ」図柄が上段又は中段に停止するように設定された再遊技入賞用スベリテーブルに変更する。一方、ステップ S 2 0 0 4 にて「リプレイ」図柄が上段又は下段のいずれにも停止していない場合、上段又は下段のいずれかに「ベル」図柄が停止していることを意味する。そこで、ステップ S 2 0 0 7 では、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルをベル入賞用スベリテーブルに変更し、本処理を終了する。ベル入賞用スベリテーブルとは、ベル入賞を成立させることが可能な有効ライン上に「ベル」図柄が停止するように設定されたスベリテーブルである。なお、これらスベリテーブルについては、通常ゲーム状態でセットされるスベリテーブルと同じため、説明を省略する。

10

【 0 2 3 4 】

このように、C B ゲーム状態下では、ベル当選フラグがセットされていないにも関わらず、「ベル」図柄が上段又は下段に停止するとベル入賞を成立させるべくスベリテーブルを変更する。特に、1 6 番の「ベル」図柄が上段に停止している場合、1 4 番の「チェリー」図柄が下段に停止しているが、かかる場合にもベル入賞用スベリテーブルに変更する。つまり、C B ゲーム状態下では、1 ゲームでチェリー入賞とベル入賞が同時に成立する場合がある。

20

【 0 2 3 5 】

ステップ S 2 0 0 3 にて再遊技当選フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 2 0 0 8 にて小役入賞用処理を行い、本処理を終了する。

【 0 2 3 6 】

小役入賞用処理では、図 3 6 のフローチャートに示すように、ステップ S 2 1 0 1 にて「スイカ」図柄が上段又は下段のいずれかに停止しているか否かを判定する。より詳しくは、左リール 4 2 L の下段に停止した図柄番号に基づいて、上段又は下段のいずれかに「スイカ」図柄が停止しているか否かを判定する。「スイカ」図柄が上段又は下段に停止している場合にはステップ S 2 1 0 2 に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルをスイカ入賞用スベリテーブルに変更し、本処理を終了する。スイカ入賞用スベリテーブルとは、スイカ入賞を成立させることが可能な有効ライン上に「スイカ」図柄が停止するように設定されたスベリテーブルである。

30

【 0 2 3 7 】

「スイカ」図柄が上記各位置に停止していない場合には、ステップ S 2 1 0 3 にて「ベル」図柄が上段又は下段のいずれかに停止しているか否かを判定する。「ベル」図柄が上段又は下段に停止している場合にはステップ S 2 1 0 4 に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルをベル入賞用スベリテーブルに変更し、本処理を終了する。また、「ベル」図柄が上記各位置に停止していない場合には、ステップ S 2 1 0 5 に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを C B 時外れ用スベリテーブルに変更し、本処理を終了する。

40

【 0 2 3 8 】

このように、小役入賞用処理では、セットされている当選フラグに関わらず上段又は下段に停止した小役図柄を判定し、当該停止小役図柄と対応する入賞を成立させるべくスベリテーブルを変更する。したがって、C B ゲーム状態下では、セットされている当選フラグと異なる入賞が成立する場合がある。また、「スイカ」図柄 「ベル」図柄の順に小役図柄を判定することにより、ベル入賞より入賞成立時に多くのメダルが払い出されるスイカ入賞を優先して成立させることが可能となる。

50

【 0 2 3 9 】

ちなみに、左リール 4 2 L が停止している状況下でスベリテーブルを変更する場合には、停止小役図柄の停止可能な位置が中リール 4 2 M について複数設定されたスベリテーブルに変更する。すなわち、停止小役図柄が上段に停止した場合には、中リール 4 2 M の停止小役図柄が上段又は中段のいずれかに停止するように設定されたスベリテーブルに変更し、停止小役図柄が下段に停止した場合には、中リール 4 2 M の停止小役図柄が中段又は下段のいずれかに停止するように設定されたスベリテーブルに変更する。なお、このときにセットされるスベリテーブルについては、通常ゲーム状態でセットされるスベリテーブルと同じため、説明を省略する。

【 0 2 4 0 】

ステップ S 2 0 0 2 にて左リール 4 2 L が停止していないと判定した場合には、左ストップスイッチ 7 2 以外のストップスイッチが最初に操作されたことを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 0 0 9 に進み、現在セットされているスベリテーブルが入賞確定用スベリテーブルか否かを判定する。入賞確定用スベリテーブルがセットされている場合にはそのまま本処理を終了し、セットされていない場合には、ステップ S 2 0 1 0 にて当選図柄がいずれかの有効ライン上に停止しているか否かを判定する。当選図柄がいずれかの有効ライン上に停止している場合には、ステップ S 2 0 1 1 に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、ライン変更用スベリテーブルに変更し、本処理を終了する。当選図柄が有効ライン上に停止していない場合には、ステップ S 2 0 1 2 に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、C B 時外れ用スベリ

【 0 2 4 1 】

このように、左ストップスイッチ 7 2 が最初に操作されなかった場合には、当選図柄の停止有無に基づいてスベリテーブルが変更され、特に当選図柄が停止しなかった場合には、C B 時外れ用スベリテーブルに変更される。したがって、C B ゲーム状態で左ストップスイッチ 7 2 が最初に操作されなかった場合には、セットされている当選フラグと対応する入賞又はチェリー入賞しか成立しない。

【 0 2 4 2 】

ちなみに、ステップ S 2 0 1 0 では、中リール 4 2 M が停止している状況下であれば、当選図柄の停止可能な位置が右リール 4 2 R について複数設定されたスベリテーブルに変更し、右リール 4 2 R が停止している状況下であれば、当選図柄の停止可能な位置が中リール 4 2 M について複数設定されたスベリテーブルに変更する。なお、このときにセットされるスベリテーブルについては、通常ゲーム状態でセットされるスベリテーブルと同じため、説明を省略する。

【 0 2 4 3 】

第 2 停止指令に基づく C B 時第 1 変更処理では、図 3 4 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 9 0 1 にて今回の停止指令が第 1 停止指令か否かを判定すると共に否定判定する。続くステップ S 1 9 0 4 では、左リール 4 2 L が停止しているか否かを判定し、停止している場合には、ステップ S 1 9 0 5 にて中ストップスイッチ 7 3 が第 2 停止指令として操作されたか否かを判定する。そして、中ストップスイッチ 7 3 が操作された場合には、スベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。これは、先の C B 時第 2 変更処理において、第 2 停止指令として中ストップスイッチ 7 3 が操作されることを想定したスベリテーブルに変更しているためである。一方、中ストップスイッチ 7 3 ではなく右ストップスイッチ 7 4 が操作された場合には、ステップ S 1 9 0 6 に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、ライン変更用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。例えば、再遊技当選フラグがセットされている状況下で左リール 4 2 L の「リプレイ」図柄が上段に停止している場合、右リール 4 2 R の「リプレイ」図柄が上段又は下段に停止するように設定されたスベリテーブルに変更する。

【 0 2 4 4 】

ステップ S 1 9 0 4 にて左リール 4 2 L が停止していないと判定した場合、ステップ S

10

20

30

40

50

1907では第2停止指令として左ストップスイッチ72が操作されたか否かを判定する。そして、左ストップスイッチ72が操作された場合には、スベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。一方、左ストップスイッチ72が操作された場合には、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、セットされている当選フラグと対応するCB用スベリテーブルに変更し、本処理を終了する。

【0245】

例えば、再遊技当選フラグがセットされている場合であれば、図31に示した再遊技停止用スベリテーブルに変更する。但し、左リール42Lは最大1図柄分までしか滑らせることができないため、左ストップスイッチ72の操作タイミングによっては再遊技入賞が成立しない可能性が生じる。

【0246】

第2停止指令に基づくCB時第2変更処理では、図35のフローチャートに示すように、ステップS2001にて今回の停止指令が第1停止指令か否かを判定すると共に否定判定し、ステップS2013にて第2停止指令時処理を行って本処理を終了する。

【0247】

第2停止指令時処理では、図37のフローチャートに示すように、ステップS2201にて左リール42Lが停止しているか否かを判定する。左リール42Lが停止している場合には、ステップS2202に進み、現在セットされているスベリテーブルがCB時外れ用スベリテーブルか否かを判定し、CB時外れ用スベリテーブルの場合にはそのまま本処理を終了する。CB時外れ用スベリテーブルでない場合にはステップS2203に進み、入賞成立の可能性を判定する。具体的には、現在停止している2つのリールの下段に停止した停止図柄の図柄番号に基づいて、入賞成立となる図柄の組合せが有効ライン上に形成されているか否かを判定する。入賞成立の可能性がない場合にはそのまま本処理を終了し、可能性がある場合にはステップS2204に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、ライン変更用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。例えば、左リール42Lの「ベル」図柄が上段、中リール42Mの「ベル」図柄が中段に停止している場合、右リール42Rの「ベル」図柄が下段に停止するよう設定されたスベリテーブルに変更する。

【0248】

ステップS2201にて左リール42Lが停止していないと判定した場合には、ステップS2205に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、セットされている当選フラグと対応するCB用スベリテーブルに変更し、本処理を終了する。

【0249】

ここで、再遊技当選フラグとSB当選フラグがセットされている場合のCBゲーム状態下におけるリール制御処理について説明する。

【0250】

左ストップスイッチ72以外のストップスイッチ73, 74が最初に操作された場合、入賞確定用スベリテーブルに基づいて、対応するリールの「リプレイ」図柄が上段に停止される。ここで、中リール42Mと右リール42Rには、16番の「チャンス」図柄から上流側に2図柄分離した19番の位置に「リプレイ」図柄が配置されている。したがって、いずれの位置に付された「リプレイ」図柄が上段に停止した場合であっても「チャンス」図柄が有効ライン上に停止することはない、SB入賞が成立しない。

【0251】

左ストップスイッチ72が最初に操作された場合、再遊技停止用スベリテーブルに基づいて、左リール42Lの「リプレイ」図柄を上段又は下段のいずれかに停止させることが可能であれば、「リプレイ」図柄が上段又は下段のいずれかに停止される。ここで、左リール42Lの17番の「リプレイ」図柄が下段に停止した場合には18番の「チャンス」図柄が中段に停止し、20番の「リプレイ」図柄が上段に停止した場合には18番の「チャンス」図柄が下段に停止する。しかしながら、CB時第2変更処理では、「リプレイ」図柄が上段又は下段のいずれかに停止していることを条件の1つとして再遊技入賞用スベ

10

20

30

40

50

リテーブルに変更するため、S B 入賞ではなく再遊技入賞が成立することとなる。

【0252】

以上のとおり、S B 入賞は、遊技状態がC B ゲーム状態であっても、ストップスイッチ72～74の操作タイミングや操作順序に関わらず成立しない。

【0253】

払出判定処理(図27参照)では、ステップS1502にて入賞が成立していると判定した場合、続くステップS1503にて肯定判定がなされ、当選フラグと一致するか否かの判定を行うことなくステップS1507にて入賞成立役がセットされる。つまり、C B ゲーム状態では、当選フラグのセット有無に関わらず入賞が成立すればメダル払出等の特典が付与される。

10

【0254】

また、C B ゲーム状態ではチェリー入賞とベル入賞が同時に成立する場合がある。例えば、左リール42Lの「チェリー」図柄が下段に停止すると共に、各リール42L, 42M, 42Rの「ベル」図柄が上段に停止した場合である。かかる場合、上ラインに関するステップS1502～ステップS1508の処理にてベル入賞成立に伴う払出予定数として10がセットされ、下ライン及び右上がりラインに関するステップS1502～ステップS1508の各処理にてチェリー入賞成立に伴う払出予定数として2がそれぞれセットされる。この結果、チェリー入賞とベル入賞が同時に成立した場合には、払出予定数として14がセットされることとなる。

【0255】

20

メダル払出処理(図28参照)では、セットされた払出予定数と同数のメダル払出を行った後、ステップS1610にて肯定判定を行う。そして、ステップS1611にて残獲得数カウンタのカウント値から払出数を減算すると共に、残払出枚数表示部36の表示数を減算する処理を行い、本処理を終了する。なお、残払出枚数表示部36の表示数を減算する処理は、ステップS1609の表示部変更処理にて行ってもよい。

【0256】

C B ゲーム状態処理(図29参照)では、ステップS1701にて肯定判定を行い、ステップS1708及びステップS1709にて終了判定処理を行う。ステップS1708ではS B 当選フラグがセットされているか否かを判定し、ステップS1709では残獲得数カウンタのカウント値が0か否かを判定する。S B 当選フラグがセットされておらず、残獲得数カウンタのカウント値が0でない場合には、C B ゲーム状態の終了条件が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

30

【0257】

一方、S B 当選フラグがセットされている場合、又は残獲得数カウンタのカウント値が0の場合には、ステップS1710に進み、C B 情報格納エリア153bにセットされたC B 設定フラグをクリアし、遊技状態を通常ゲーム状態とする。その後、ステップS1711では、残払出枚数表示部36の表示をクリアさせる処理を行うと共に、C B ゲーム状態が終了したことを遊技者に報知するための終了報知処理を行って、本処理を終了する。

【0258】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

40

【0259】

当否判定を行う役として再遊技とS B に当選となる複数当選役を設定する一方、S B のみ当選となる単独当選役は設定しなかった。そして、再遊技+S B に当選した場合には、S B 入賞より再遊技入賞を優先して成立させることが可能なスベリテーブルに基づいて各リール42L, 42M, 42Rを停止制御する構成とした。また、各リール42L, 42M, 42Rには、通常ゲーム状態下で再遊技+S B に当選し、S B 図柄たる「チャンス」図柄を所定の有効ライン上に到達させることが可能なタイミングで対応するストップスイッチ72～74が押された場合、前記有効ライン上に再遊技図柄たる「リプレイ」図柄が停止するよう、「リプレイ」図柄と「チャンス」図柄を配置した。かかる構成とすることにより、通常ゲーム状態下でS B (再遊技+S B) に当選している状況下において、再

50

遊技にのみ当選している場合と同様に各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の停止制御を行えばよく、通常ゲーム状態下で S B 入賞を成立させるための S B 入賞用スベリテーブルが不要となる。故に、他の役と対応付けられていない「チャンス」図柄を S B 図柄とし、図柄の種類を増加させたとしても、停止制御に関わるデータ量の増加を抑制することが可能となる。

【 0 2 6 0 】

C B ゲーム状態下で S B に当選した場合、S B 入賞が成立せずとも C B ゲーム状態が終了する構成とした。かかる構成とすることにより、C B ゲーム状態を終了させるか否かの終了抽選を役の当否判定の中で行うことが可能となり、比較的簡易な構成で遊技性の多様化を図ることが可能となる。

10

【 0 2 6 1 】

確かに、役の当否判定と C B ゲーム状態の終了抽選とを別個に行う構成としても遊技性の多様化を図ることは可能であるが、かかる構成とした場合、C B ゲーム状態の終了抽選を行うための処理プログラムを R O M 1 5 2 に記憶させる必要が生じ、データ量の増加が懸念されることとなる。また、主制御装置 1 3 1 の処理負荷が増大化することも懸念されることとなる。一方、S B 当選を条件として C B ゲーム状態を終了させる本構成の場合、S B の当否判定、すなわち I V = 5 における当否判定を C B ゲーム状態の終了判定として代用することができ、上記各懸念を回避しつつ遊技性の多様化を図ることができる。

【 0 2 6 2 】

S B に当選した場合には常に再遊技にも当選する構成とすることにより、再遊技入賞成立時に C B ゲーム状態が終了してしまう可能性が生じることとなり、C B ゲーム状態下における遊技の単調化を好適に抑制することが可能となる。

20

【 0 2 6 3 】

C B ゲーム状態下では、左リール 4 2 L について通常ゲーム状態下と異なる停止制御が行われる構成とした。かかる構成とすることにより、遊技状態に応じて左リール 4 2 L の停止態様を変化させることができ、遊技性の多様化を図ることが可能となる。しかしながら、かかる構成においては、1つの役に対して、通常ゲーム状態下で左リール 4 2 L を停止させる際に用いるスベリテーブルと、C B ゲーム状態下で左リール 4 2 L を停止させる際に用いるスベリテーブルとを別個に用意する必要が生じ、停止制御に関わるデータ量の増加が懸念されることとなる。しかしながら、複数当選役たる再遊技 + S B を設定し、通常ゲーム状態下では再遊技入賞が成立する構成とすることにより、通常ゲーム状態下における S B 入賞用スベリテーブルが不要となり、停止制御に関わるデータ量の増加を好適に抑制することが可能となる。

30

【 0 2 6 4 】

C B ゲーム状態は、メダル払出数が所定数に達した場合に加えて、S B に当選した場合にも終了する構成とした。かかる構成とすることにより、C B ゲーム状態下における遊技の単調化を好適に抑制することが可能となる。

【 0 2 6 5 】

仮にメダル払出数が所定数に達した場合にのみ C B ゲーム状態が終了する構成とした場合、C B ゲーム状態に移行すれば確実に所定数のメダル払出が行われるため、遊技者は一定数のメダルを安定して獲得することができる。しかしながら、かかる構成とした場合、C B ゲーム状態が所定数のメダル払出を受けるための遊技となってしまう、C B ゲーム状態下における遊技が単調化する可能性が考えられる。例えば多くのメダルを獲得したいと考える遊技者であれば、C B ゲーム状態に移行したとしても速やかに所定数のメダル払出を終了させて当該 C B ゲーム状態を終了させ、次の C B ゲーム状態移行の機会を待ちたいと考える可能性があるからである。一方、S B に当選した場合にも C B ゲーム状態が終了する構成においては、C B ゲーム状態下で獲得できるメダル数が S B 当選のタイミング、つまり遊技者の運によって変動することとなる。したがって、S B に当選しないことを期待させながら C B ゲーム状態下における遊技を行わせることが可能となり、C B ゲーム状態下における遊技の単調化を好適に抑制することが可能となる。

40

50

【 0 2 6 6 】

抽選処理にて当否判定を行う役として、再遊技とS Bに当選となる複数当選役に加えて、再遊技にのみ当選となる単独当選役を設定した。かかる構成とすることにより、C Bゲーム状態下において、再遊技入賞が成立した場合にC Bゲーム状態が終了するゲームと、C Bゲーム状態が終了しないゲームとを設けることができる。故に、再遊技入賞が成立した場合にC Bゲーム状態が終了しないことを期待させつつ遊技を行わせることが可能となり、C Bゲーム状態下における遊技の単調化を好適に抑制することが可能となる。さらにいうと、本実施の形態では、C Bゲーム状態下で再遊技 + S Bに当選した場合、再遊技入賞、チェリー入賞、ベル入賞、チェリー入賞 + ベル入賞のいずれかが成立し得る。つまり、小役入賞の成立したゲームであっても、内部抽選でS Bに当選し、C Bゲーム状態が終了する場合がある。故に、C Bゲーム状態下では、S Bに当選してC Bゲーム状態が終了しないこと、S Bに当選する前に所定枚数のメダル払出が行われてC Bゲーム状態が終了することを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、C Bゲーム状態下における遊技の単調化を好適に抑制することが可能となる。

10

【 0 2 6 7 】

C Bゲーム状態下において再遊技 + S Bに当選し、左ストップスイッチ7 2が最初に操作された場合、「リプレイ」図柄が上段又は下段に停止すると再遊技入賞用スベリテーブルを用いて他のリール4 2 M, 4 2 Rの停止制御を行う構成とした。また、左ストップスイッチ7 2以外のストップスイッチ7 3, 7 4が最初に操作された場合、再遊技入賞を上ライン上で成立させるための入賞確定用スベリテーブルを用いて中リール4 2 Mと右リール4 2 Rの停止制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、C Bゲーム状態下におけるS B入賞用スベリテーブルが不要となり、停止制御に関わるデータ量の増加を好適に抑制することが可能となる。

20

【 0 2 6 8 】

各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rには、「リプレイ」図柄同士の間隔が4図柄以下となる区間が形成されるように「リプレイ」図柄を配置し、前記区間に「チャンス」図柄を配置した。かかる構成とすることにより、通常ゲーム状態下で再遊技 + S Bに当選し、所定の有効ライン上に「チャンス」図柄を到達させることが可能なタイミングでストップスイッチ7 2 ~ 7 4を操作された場合であっても、前記所定の有効ライン上に「リプレイ」図柄を停止させることができる。これにより、通常ゲーム状態下におけるS B入賞用スベリテーブルが不要となる。

30

【 0 2 6 9 】

左リール4 2 Lを例に説明すると、1 8番の「チャンス」図柄を下段に停止させるためには、1 4番から1 8番のいずれかの図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ7 2を操作すればよい。ところが、1 4番から1 7番のいずれかの図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ7 2を操作された場合には、1 8番の「チャンス」図柄に代えて1 7番の「リプレイ」図柄を下段に停止させることができ、1 8番の「チャンス」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ7 2を操作された場合には、1 8番の「チャンス」図柄に代えて2 0番の「リプレイ」図柄を下段に停止させることができる。

40

【 0 2 7 0 】

各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rには、「リプレイ」図柄同士の間隔が4図柄以下となるように「リプレイ」図柄を配置した。かかる構成とすることにより、通常ゲーム状態下においては、各ストップスイッチ7 2 ~ 7 4の操作タイミングに関わらず「リプレイ」図柄を任意の有効位置に停止させることが可能となり、再遊技又は再遊技 + S Bに当選している場合に再遊技入賞を成立させることができる。故に、再遊技 + S Bという複数当選役を設定したにも関わらず、S B入賞と再遊技入賞のいずれの入賞も成立しない不具合が発生することを回避できる。

【 0 2 7 1 】

C Bゲーム状態に移行すると、左リール4 2 Lの停止態様が、そのまま停止させる停止態様と、1図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との2パターンに変更される。このた

50

め、通常ゲーム状態下とは異なり、「チャンス」図柄に代えて「リプレイ」図柄を所定の有効ライン上に停止させることが不可能な場合が生じる。例えば、左リール４２Ｌの１８番の「チャンス」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ７２を操作された場合、「リプレイ」図柄を下段に停止させるためには左リール４２Ｌを２図柄分滑らせる必要があり、下段に「リプレイ」図柄を停止させることができない。

【０２７２】

そこで、表示窓３１Ｌから左リール４２Ｌの図柄を３図柄分視認可能な構成とすると共に、上段、中段、下段の各位置を用いて有効ラインが設定される構成とした。また、「リプレイ」図柄同士の間隔が２図柄となる区間が形成されるよう１７番と２０番の位置に「リプレイ」図柄を配置し、前記区間に「チャンス」図柄を配置した。かかる構成とすることにより、「チャンス」図柄をいずれかの有効ライン上に停止させる場合、他の有効ライン上に「リプレイ」図柄を停止させることができる。つまり、所定の有効ライン上に「チャンス」図柄に代えて「リプレイ」図柄を停止させることができない場合、他の有効ライン上に「リプレイ」図柄を停止させることができる。この結果、ＣＢゲーム状態下で再遊技＋ＳＢに当選し、「チャンス」図柄を有効ライン上に到達させることが可能なタイミングで左ストップスイッチ７２を操作された場合に、ＳＢ入賞ではなく再遊技入賞を成立させることが可能となる。故に、ＣＢゲーム状態下におけるＳＢ入賞用スベリテーブルが不要となり、停止制御に関わるデータ量の増加を好適に抑制することが可能となる。

【０２７３】

（第２の実施の形態）

上記第１の実施の形態では、再遊技とＳＢに当選となる複数当選役を設定する一方、遊技状態に関わらずＳＢ入賞が成立しない構成としたが、かかる構成を変更する。すなわち、遊技状態がＣＢゲーム状態である場合に限り、ＳＢ入賞を成立させることが可能な構成とする。なお、スロットマシン１０の基本構成は上記第１の実施の形態と同じであるため、ここでは上記第１の実施の形態との相違点を説明する。

【０２７４】

図３８には、各リール４２Ｌ、４２Ｍ、４２Ｒの図柄配列が示されている。中リール４２Ｍと右リール４２Ｒの図柄配列は上記第１の実施の形態と同じであり、左リール４２Ｌの図柄配列のみが異なっている。具体的には、上記第１の実施の形態では、９番に「７」図柄が配置され、１８番に「チャンス」図柄が配置されていたが、本実施の形態の場合、９番に「チャンス」図柄が配置され、１８番に「７」図柄が配置されている。つまり、左リール４２Ｌの図柄配列は、上記第１の実施の形態における９番と１８番の図柄を入れ替えた図柄配列となっている。他の図柄の配置については同じである。

【０２７５】

図３９には、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に払い出されるメダル払出枚数とが示されている。

【０２７６】

本実施の形態では、上記第１の実施の形態における入賞態様に加えて、状態移行入賞としてのＲＴ入賞が設定されている。有効ライン上に左から「リプレイ」図柄、「ベル」図柄、「リプレイ」図柄と並んで停止した場合、そのときの遊技状態がＳＢゲーム状態であれば、ＲＴ入賞として遊技状態がＲＴゲーム状態に移行する。但し、通常ゲーム状態等の他の遊技状態下で前記図柄の組合せが停止したとしても、ＲＴ入賞成立とはならず、遊技状態もＲＴゲーム状態に移行しない。また、他の状態移行入賞と同様、ＲＴ入賞が成立した場合であってもメダル払出は行われない。

【０２７７】

通常ゲーム状態下で行われる各種処理については、上記第１の実施の形態と同じため、説明を省略する。本実施の形態においても、「リプレイ」図柄は、その間隔が４図柄以下となるようにして各リール４２Ｌ、４２Ｍ、４２Ｒに配置されている。このため、ストップスイッチ７２～７４の操作タイミングや操作順序に関わらず、ＳＢ入賞より再遊技入賞を優先して成立させることができる。つまり、通常ゲーム状態下でＳＢ入賞が成立するこ

とはない。

【 0 2 7 8 】

C B テーブル設定処理 (図 3 0 参照) では、再遊技当選フラグがセットされている場合、図 4 0 に示す再遊技停止用スベリテーブルをセットする。

【 0 2 7 9 】

かかるスベリテーブルでは、中リール 4 2 M 及び右リール 4 2 R の「リプレイ」図柄が中段に停止するように設定されており、これら各リール 4 2 M , 4 2 R を最大 4 図柄分まで滑らせることができるように設定されている。

【 0 2 8 0 】

左リール 4 2 L の「リプレイ」図柄は、上段又は下段のいずれかに停止するように設定されている。但し、左リール 4 2 L については、他のリール 4 2 M , 4 2 R と異なり最大 1 図柄分までしか滑らせることができないように設定されている。このため、C B ゲーム状態下では、左ストップスイッチ 7 2 の押されるタイミングによって「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止しない場合がある。

10

【 0 2 8 1 】

例えば、左リール 4 2 L の 0 番の「青年」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、左リール 4 2 L が 1 図柄分だけ滑って 1 番の「チェリー」図柄が下段、2 番の「青年」図柄が中段、3 番の「ベル」図柄が上段に停止し、「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止しない。故に、上記タイミングで左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、C B ゲーム状態下では、再遊技当選フラグがセットされているにも関わらずチェリー入賞が成立する。また、左リール 4 2 L の 1 2 番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、左リール 4 2 L がそのまま停止して 1 2 番の「リプレイ」図柄が下段、1 3 番の「青年」図柄が中段、1 4 番の「チェリー」図柄が上段に停止する。故に、上記タイミングで左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、C B ゲーム状態下では、当選図柄たる「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止しつつチェリー入賞が成立する。

20

【 0 2 8 2 】

さらに、左リール 4 2 L の 8 番の「7」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、左リール 4 2 L が 1 図柄分だけ滑って 9 番の「チャンス」図柄が下段、1 0 番の「青年」図柄が中段、1 1 番の「ベル」図柄が上段に停止する。故に、上記タイミングで左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、C B ゲーム状態下では、「リプレイ」図柄ではなく「チャンス」図柄が有効ライン上に停止する。

30

【 0 2 8 3 】

このように、本実施の形態では、「リプレイ」図柄をいずれの有効ライン上にも到達させることができないタイミングで左ストップスイッチ 7 2 が操作された場合、「リプレイ」図柄と「チャンス」図柄のうち「チャンス」図柄のみが有効ライン上に停止することがある。

【 0 2 8 4 】

第 1 停止指令に基づく C B 時第 2 変更処理 (図 3 5 参照) では、再遊技当選フラグがセットされている場合、ステップ S 2 0 0 4 ~ ステップ S 2 0 0 7 の処理に代えて、図 4 1 に示す再遊技当選時処理を行う。

40

【 0 2 8 5 】

ステップ S 2 3 0 1 では、「リプレイ」図柄が上段又は下段のいずれかに停止しているか否かを、左リール 4 2 L の下段に停止した図柄番号に基づいて確認する。「リプレイ」図柄が上段又は下段に停止している場合には、さらにステップ S 2 3 0 2 にて「チェリー」図柄が上段又は下段のいずれかに停止しているか否かを確認し、停止している場合には、スベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。

【 0 2 8 6 】

「リプレイ」図柄と「チェリー」図柄のうち「リプレイ」図柄のみが上段又は下段に停止している場合 (ステップ S 2 3 0 1 が Y E S , ステップ S 2 3 0 2 が N O の場合) には

50

、ステップS 2 3 0 3に進む。そして、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを再遊技入賞用スベリテーブルに変更し、本処理を終了する。

【0 2 8 7】

一方、ステップS 2 3 0 1にて「リプレイ」図柄が上段又は下段のいずれにも停止していない場合、ステップS 2 3 0 4にて「チャンス」図柄が上段又は下段のいずれかに停止しているか否かを判定する。「チャンス」図柄が上段又は下段のいずれかに停止している場合には、ステップS 2 3 0 5にてS B当選フラグがセットされているか否かを判定する。S B当選フラグがセットされている場合には、ステップS 2 3 0 6に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルをS B入賞用スベリテーブルに変更し、本処理を終了する。S B入賞用スベリテーブルとは、S B入賞を成立させることが可能な有効ライン上に「チャンス」図柄が停止するように設定されたスベリテーブルである。

10

【0 2 8 8】

ちなみに、本実施の形態では、左リール4 2 Lの「チャンス」図柄が上段に停止している場合、7番の「リプレイ」図柄が下段に停止している。このため、ステップS 2 3 0 1にて肯定判定を行い、中リール4 2 Mの「リプレイ」図柄が中段又は下段に停止するように設定された再遊技入賞用スベリテーブルに変更する。一方、「チャンス」図柄が下段に停止している場合には、中リール4 2 Mの「チャンス」図柄が中段又は下段に停止するように設定されたスベリテーブルに変更する。但し、「チャンス」図柄は中リール4 2 Mの1 6番の位置に1つしか設定されておらず、S B入賞用スベリテーブルには5パターンの停止態様しか設定されていないため、中ストップスイッチ7 3の操作タイミングによっては「チャンス」図柄が中段又は下段のいずれにも停止しない場合がある。

20

【0 2 8 9】

上段又は下段のいずれにも「チャンス」図柄が停止していない場合（ステップS 2 3 0 4がN Oの場合）には、上段又は下段のいずれかに「ベル」図柄が停止していることを意味する。そこで、ステップS 2 3 0 7では、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルをベル入賞用スベリテーブルに変更し、本処理を終了する。このとき、例えば3番の「ベル」図柄が上段に停止している場合、1番の「チェリー」図柄が下段に停止しているが、かかる場合にもベル入賞用スベリテーブルに変更する。つまり、C Bゲーム状態下では、1ゲームでチェリー入賞とベル入賞が同時に成立する場合がある。

【0 2 9 0】

30

「チャンス」図柄が停止しているもののS B当選フラグがセットされていない場合（ステップS 2 3 0 5がN Oの場合）には、先の抽選処理にて再遊技+S Bではなく再遊技に当選したことを意味する。また、ステップS 2 3 0 5の処理を行ったことは左リール4 2 Lの「チャンス」図柄が下段に停止していることを意味し、このときには1 1番の「ベル」図柄が上段に停止している。そこで、かかる場合にもステップS 2 3 0 7に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルをベル入賞用スベリテーブルに変更し、本処理を終了する。

【0 2 9 1】

ここで、再遊技当選フラグとS B当選フラグがセットされている場合のC Bゲーム状態下におけるリール制御処理について説明する。

40

【0 2 9 2】

左ストップスイッチ7 2以外のストップスイッチ7 3, 7 4が最初に操作された場合、入賞確定用スベリテーブルに基づいて、対応するリールの「リプレイ」図柄が上段に停止される。ここで、中リール4 2 Mと右リール4 2 Rには、1 6番の「チャンス」図柄から上流側に2図柄分離した1 9番の位置に「リプレイ」図柄が配置されている。したがって、いずれの位置に付された「リプレイ」図柄が上段に停止した場合であっても「チャンス」図柄が有効ライン上に停止することはなく、S B入賞が成立しない。

【0 2 9 3】

左ストップスイッチ7 2が最初に操作された場合、再遊技停止用スベリテーブルに基づいて、左リール4 2 Lの「リプレイ」図柄を上段又は下段のいずれかに停止させることが

50

可能であれば、「リプレイ」図柄が上段又は下段のいずれかに停止される。左リール４２Ｌには、「リプレイ」図柄同士の間隔が４図柄以下となるように「リプレイ」図柄が配置されており、「チャンス」図柄は９番の位置に１つだけ配置されている。「チャンス」図柄の上流側には、２図柄離れた１２番の位置に「リプレイ」図柄が配置されており、「チャンス」図柄の下流側には、１図柄離れた７番の位置に「リプレイ」図柄が配置されている。「チャンス」図柄は、「リプレイ」図柄同士の間隔が４図柄分離れた区間に配置されているとも言える。したがって、左リール４２Ｌの８番の「７」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ７２が押された場合、「リプレイ」図柄を上段又は下段に停止させることはできず、「リプレイ」図柄と「チャンス」図柄のうち「チャンス」図柄のみが有効ライン上に停止する。このため、中リール４２Ｍと右リール４２Ｒは、ＳＢ入賞を成立させるべくＳＢ入賞用スベリテーブルに基づいて停止され、遊技者が「チャンス」図柄を有効ライン上に到達させることが可能なタイミングで各ストップスイッチ７３，７４を操作した場合には、ＳＢ入賞が成立する。

10

【０２９４】

以上のとおり、ＳＢ入賞は、再遊技＋ＳＢに当選し、左ストップスイッチ７２が最初に操作された場合に限って成立する可能性がある。なお、再遊技＋ＳＢ以外に当選した場合と外れの場合には、ストップスイッチ７２～７４の操作タイミング及び操作順序に関わらずＳＢ入賞が成立しない。

【０２９５】

ＣＢゲーム状態処理（図２９参照）では、ステップＳ１７０８～ステップＳ１７１１の処理に代えて、図４２に示すＣＢ終了判定処理を行う。

20

【０２９６】

ステップＳ２４０１では、ＳＢ当選フラグがセットされているか否かを判定し、セットされている場合には、続くステップＳ２４０２にてＳＢ入賞が成立したか否かを判定する。ＳＢ入賞が成立した場合にはステップＳ２４０３に進み、ＲＡＭ１５３に設けられたＳＢ情報格納エリアにＳＢ設定フラグをセットして遊技状態をＳＢゲーム状態とする。続くステップＳ２４０４では、ＳＢ情報格納エリアに設けられ、ＳＢゲームの残りゲーム数をカウントするためのＳＢゲームカウンタに１をセットする。その後、ステップＳ２４０５にてＳＢゲーム報知処理を行うと共に、ステップＳ２４０６にてＣＢ設定フラグをクリアし、本処理を終了する。なお、図示は省略したが、残払出枚数表示部３６の表示をクリアさせる処理はＣＢ設定フラグをクリアする処理を行った後に行っている。

30

【０２９７】

ＳＢゲーム報知処理とは、遊技状態がＣＢゲーム状態からＳＢゲーム状態に移行したことを遊技者に報知するために行われる処理であり、具体的には、表示制御装置１１１に対して送信されるＳＢコマンドをセットする。表示制御装置１１１は、ＳＢコマンドを受信すると、ＣＢゲーム状態が終了したことを示す画像を補助表示部１５に表示させると共に、次ゲームでＲＴ入賞を成立させればＲＴゲーム状態に移行することを報知する。

【０２９８】

一方、ステップＳ２４０２にてＳＢ入賞が成立していないと判定した場合には、ステップＳ２４０７にてＣＢゲーム状態が終了したことを遊技者に報知するための終了報知処理を行うと共に、ステップＳ２４０６にてＣＢ設定フラグをクリアし、本処理を終了する。つまり、ＳＢに当選したもののＳＢ入賞が成立しなかった場合には、ＳＢゲーム状態に移行することなく通常ゲーム状態に復帰する。

40

【０２９９】

ステップＳ２４０１にてＳＢ当選フラグがセットされていないと判定した場合には、残獲得数カウンタのカウント値が０か否かを判定する。ＳＢ当選フラグがセットされておらず、残獲得数カウンタのカウント値が０でない場合には、ＣＢゲーム状態の終了条件が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【０３００】

残獲得数カウンタのカウント値が０の場合には、ステップＳ２４０７にてＣＢゲーム状

50

態が終了したことを遊技者に報知するための終了報知処理を行うと共に、ステップS 2 4 0 6にてC B設定フラグをクリアし、本処理を終了する。つまり、残獲得数カウンタのカウント値が0となった場合にも、そのまま通常ゲーム状態に復帰する。

【0301】

ここで、S Bゲーム状態について説明する。

【0302】

S Bゲーム状態下では、上述した抽選処理にてS Bゲーム専用設定されたS Bゲーム用抽選テーブルが選択され、この抽選テーブルに基づいて各役の当否判定が行われる。また、各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rは、通常ゲーム状態下と同じ制御が行われる。すなわち、5パターンの停止態様が各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rについて設定されている。そして、S Bゲーム状態は、所定回数(本実施形態では1回)のゲームが行われたことを以って終了する。

【0303】

図43は、「設定1」のS Bゲーム状態下で選択されるS Bゲーム用抽選テーブルである。S Bゲーム用抽選テーブルには、通常ゲーム下で選択される抽選テーブル(以下、「通常ゲーム用抽選テーブル」と言う)と異なり、再遊技とS Bに当選となる複数当選役が当否判定を行うべき役として設定されておらず、C Bも設定されていない。つまり、S Bゲーム状態下ではS BやC Bに当選しない。これらに代えて、S Bゲーム用抽選テーブルでは、R Tが当否判定を行うべき役として設定されている。ちなみに、図43に示す抽選テーブルが選択された場合、小役及び再遊技には通常ゲーム状態下と同じ確率で当選し、R Tには約2分の1の確率で当選する。外れの確率は約3.7分の1である。以上のことから、S Bゲーム状態とは、C Bゲーム状態からR Tゲーム状態への移行を期待できる移行準備状態であると言える。さらにいうと、S Bゲーム状態は、リール制御の点から見ると、通常ゲーム状態と同じ非C Bゲーム状態であると言え、遊技者の有利度合いの点から見ると、通常ゲーム状態より外れ確率が低くR T確率が高いため、有利度合いの大きな特別遊技状態であると言える。

【0304】

S Bゲーム状態下では、メダル払出処理の終了後に、図44に示す状態判定処理を行う。

【0305】

ステップS 2 5 0 1では、現在の遊技状態がS Bゲーム状態か否かを、S B設定フラグの有無により判定する。S Bゲーム状態下ではステップS 2 5 0 2に進み、S Bゲームカウンタの値を1減算して0にすると共に、ステップS 2 5 0 3にてS B設定フラグをクリアする。

【0306】

ステップS 2 5 0 4では、R T入賞が成立したか否かを判定する。R T入賞が成立した場合には、ステップS 2 5 0 5に進み、R A M 1 5 3に設けられたR T情報格納エリアにR T設定フラグをセットして遊技状態をR Tゲーム状態とする。続くステップS 2 5 0 6では、R T情報格納エリアに設けられ、R Tゲームの残りゲーム数をカウントするためのR Tゲームカウンタに50をセットする。その後、ステップS 2 5 0 7にてR Tゲーム報知処理を行い、本処理を終了する。

【0307】

R Tゲーム報知処理とは、遊技状態がS Bゲーム状態からR Tゲーム状態に移行したことを遊技者に報知するために行われる処理であり、具体的には、表示制御装置1 1 1に対して送信されるR Tコマンドをセットする。表示制御装置1 1 1は、R Tコマンドを受信すると、遊技状態がR Tゲーム状態に移行したことを報知する。

【0308】

一方、ステップS 2 5 0 4にてR T入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS 2 5 0 8にてS Bゲーム状態が終了したことを遊技者に報知するための終了報知処理を行い、本処理を終了する。つまり、S Bゲーム状態下でR T入賞が成立しなかった場合

には、ＲＴゲーム状態に移行することなく通常ゲーム状態に復帰する。

【０３０９】

なお、詳細な説明は省略したが、ＳＢゲーム状態下では、左リール４２Ｌの「リプレイ」図柄、中リール４２Ｍの「ベル」図柄、右リール４２Ｒの「リプレイ」図柄が有効ライン上に並んで停止すると、ＲＴ入賞成立となる。上記各図柄はその図柄間隔が４図柄以下となるように配置されているため、ＲＴ当選フラグがセットされている場合には、ストップスイッチ７２～７４の操作タイミングや操作順序に関わらずＲＴ入賞が成立する。

【０３１０】

次に、ＲＴゲーム状態について説明する。

【０３１１】

ＲＴゲーム状態下では、上述した抽選処理にてＲＴゲーム専用設定されたＲＴゲーム用抽選テーブルが選択され、この抽選テーブルに基づいて各役の当否判定が行われる。また、各リール４２Ｌ、４２Ｍ、４２Ｒは、通常ゲーム状態下と同じ制御が行われる。すなわち、５パターンの停止態様が各リール４２Ｌ、４２Ｍ、４２Ｒについて設定されている。そして、ＲＴゲーム状態は、所定回数（本実施形態では５０回）のゲームが行われるか、ＣＢに当選したことを以って終了する。

【０３１２】

図４５は、「設定１」のＲＴゲーム状態下で選択されるＲＴゲーム用抽選テーブルである。ＲＴゲーム用抽選テーブルには、通常ゲーム用抽選テーブルと同じ役が当否判定を行うべき役として設定されている。また、小役、複数当選役、ＣＢのポイント値ＰＶは通常ゲーム用抽選テーブルと同じ値が設定されているものの、再遊技のポイント値ＰＶは、通常ゲーム用抽選テーブルの設定値が７７１０であるのに対して５６３６０と非常に高く設定されている。したがって、ＲＴゲーム状態に移行すると再遊技に当選する確率が非常に高くなる。再遊技入賞はストップスイッチ７２～７４の操作タイミングに関わらず成立する入賞であるため、再遊技入賞の成立する確率が非常に高くなる。

【０３１３】

ちなみに、図４５に示す抽選テーブルが選択された場合、小役、複数当選役、ＣＢには通常ゲーム状態下と同じ確率で当選し、単独当選役としての再遊技には約１．２分の１の確率で当選し、６５５３６分の１の確率でいずれの役にも当選しない。つまり、ＲＴゲーム状態とは、いずれの入賞も成立しないゲームが通常ゲーム状態と比してほぼ発生せず、高確率で再遊技入賞が成立するゲーム状態である。故に、ＲＴゲーム状態に移行すると、遊技者は自己の所有するメダルをほぼ減少させることなく所定回数のゲームを行うことができる。ちなみに、ＲＴゲーム状態下ではＣＢや小役の当否判定を通常ゲーム状態と同じ当選確率で行うため、遊技者は、ＲＴゲーム状態に移行してからＲＴゲーム状態が終了するまでの間に、約４０枚のメダルの増加を期待することができる。以上のことから、ＲＴゲーム状態は、リール制御の点から見ると、通常ゲーム状態やＳＢゲーム状態と同じ非ＣＢゲーム状態であると言え、遊技者の有利度合いの点から見ると、通常ゲーム状態より有利度合いの大きな特別遊技状態であると言える。

【０３１４】

ＲＴゲーム状態下では、メダル払出処理の終了後に、図４４に示す状態判定処理を行う。

【０３１５】

ステップＳ２５０１では、現在の遊技状態がＳＢゲーム状態か否かを判定すると共に否定判定し、ステップＳ２５０９に進む。ステップＳ２５０９では、現在の遊技状態がＲＴゲーム状態か否かを、ＲＴ設定フラグの有無により判定する。なお、本実施の形態においては、ＣＢ設定フラグ、ＳＢ設定フラグ、ＲＴ設定フラグがいずれもセットされていない場合に通常ゲーム状態であると判定している。ＲＴゲーム状態下では、ステップＳ２５１０にてＲＴゲームカウンタの値を１減算し、ステップＳ２５１１にてＲＴゲームカウンタの値が０か否かを判定する。ＲＴゲームカウンタの値が０である場合には、ＲＴゲームの終了条件が成立したことを意味するため、ステップＳ２５１２にてＲＴ設定フラグをクリ

10

20

30

40

50

アし、遊技状態を通常ゲーム状態に復帰させる。続くステップS2513では、SBゲーム状態が終了したことを遊技者に報知するための終了報知処理を行い、本処理を終了する。また、ステップS2511にてRTゲームカウンタの値が0でないと判定した場合には、ステップS2514にてCB当選フラグがセットされているか否かを判定し、セットされていない場合にはそのまま本処理を終了する。CB当選フラグがセットされている場合には、ステップS2512にてRT設定フラグをクリアすると共に、ステップS2513にて終了報知処理を行い、本処理を終了する。

【0316】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0317】

通常ゲーム状態では、各リール42L, 42M, 42Rが最大4図柄分滑った後に停止するのに対し、CBゲーム状態では、左リール42Lが最大1図柄分しか滑らない構成とした。かかる構成とすることにより、左リール42Lの停止態様が変化することを以って遊技性の多様化を図ることが可能となる。また、かかる構成においては、CBゲーム状態に移行すると、有効ライン上に停止させたい図柄を遊技者がより正確に狙って左ストップスイッチ72を操作する必要性が生じる。例えば左リール42Lの14番の「チェリー」図柄を下段に停止させたい場合、通常ゲーム状態下であれば10番～14番のいずれかの図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72を操作すれば良いが、CBゲーム状態下であれば13番又は14番の図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ72を操作しなければならないからである。この結果、図柄を狙ってストップスイッチ72～74を操作する行為をCBゲーム状態下では遊技者により強く促すことが可能となり、遊技の単調化も抑制することが可能となる。

【0318】

CBゲーム状態下でSB入賞が成立した場合、続くSBゲーム状態下でRTゲーム状態に移行させるか否かの移行抽選(RTの当否判定)を行う構成とした。かかる構成とすることにより、CBゲーム状態からSBゲーム状態、さらにRTゲーム状態へと遊技者に有利な特別遊技状態を連続させることが可能となり、多くのメダルを獲得することに対する遊技者の期待感を高めることが可能となる。故に、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【0319】

CBゲーム状態下でSBに当選した場合、SB入賞が成立せずともCBゲーム状態が終了する構成とした。かかる構成とすることにより、CBゲーム状態を終了させるか否かの終了抽選を役の当否判定の中で行うことが可能となり、比較的簡易な構成で遊技性の多様化を図ることが可能となる。

【0320】

SB当選フラグはゲームの終了後にクリアされる構成とした。かかる構成においては、SB当選時にSB入賞を成立させなければSBゲーム状態に移行しない。したがって、CBゲーム状態の終了タイミングにおいて、SB入賞を成立させるか否かで遊技者の有利度合いを大きく変化させることができる。SB入賞を成立させていれば、次ゲームでRTに当選し、RTゲーム状態に移行する余地が残る一方、SB入賞を成立させなければ、RTゲームに移行する余地無く通常ゲーム状態に復帰してしまうからである。故に、SBに当選した場合を考慮して「チャンス」図柄を有効ライン上に到達させることが可能なタイミングで左ストップスイッチ72を操作するよう促すことが可能となり、CBゲーム状態下における遊技の単調化を好適に抑制することができる。

【0321】

CBゲーム状態下において再遊技+SBに当選し、左ストップスイッチ72が最初に操作された場合、「リプレイ」図柄が上段又は下段に停止すると再遊技入賞用スベリテーブルを用いて他のリール42M, 42Rの停止制御を行う構成とした。また、左ストップスイッチ72以外のストップスイッチ73, 74が最初に操作された場合、再遊技入賞を上ライン上で成立させるための入賞確定用スベリテーブルを用いて中リール42Mと右リー

10

20

30

40

50

ル 4 2 R の停止制御を行う構成とした。一方、左ストップスイッチ 7 2 が最初に操作され、「チャンス」図柄が下段に停止した場合、S B 入賞用スベリテーブルを用いて他のリール 4 2 M, 4 2 R の停止制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、左リール 4 2 L の「チャンス」図柄を下段に停止させ、中リール 4 2 M と右リール 4 2 R の「チャンス」図柄を有効ライン上に到達させることが可能なタイミングでストップスイッチ 7 3, 7 4 を操作したにも関わらず、S B 入賞が成立しない不具合の発生を回避することができる。

【 0 3 2 2 】

左リール 4 2 L には、「リプレイ」図柄同士の間隔が 4 図柄離れた区間が形成されるようよう 7 番と 1 2 番の位置に「リプレイ」図柄を配置し、前記区間に「チャンス」図柄を配置した。かかる構成とすることにより、C B ゲーム状態下において「チャンス」図柄のみが有効ライン上に停止する機会を設けることができる。左リール 4 2 L は C B ゲーム状態下で最大 1 図柄分までしか滑らせることができず、有効ラインは表示窓 3 1 L から視認可能な 3 個の図柄の各位置に設定されるからである。

10

【 0 3 2 3 】

なお、上記第 1 の実施の形態と同じ構成については、上記第 1 の実施の形態において記載した効果と同じ効果を本実施の形態においても奏することは言うまでもない。

【 0 3 2 4 】

(他の実施の形態)

上述した各実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

20

【 0 3 2 5 】

(a) 上記第 1 の実施の形態では、C B ゲーム状態下で S B に当選すると C B ゲーム状態を終了させる構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技状態を変更する構成であれば良い。例えば、再遊技とレギュラーボーナス (R B) に当選となる複数当選役を設定し、C B ゲーム状態下で複数当選役に当選した場合には、遊技状態を R B ゲーム状態に移行させる構成とする。

【 0 3 2 6 】

(b) 上記第 1 の実施の形態では、表示窓 3 1 L から左リール 4 2 L の図柄を 3 図柄分視認可能な構成とすると共に、上段, 中段, 下段の各位置を用いて有効ラインが設定される構成とし、さらに、「リプレイ」図柄同士の間隔が 2 図柄となる区間が形成されるよう 1 7 番と 2 0 番の位置に「リプレイ」図柄を配置し、前記区間に「チャンス」図柄を配置することにより、C B ゲーム状態下における S B 入賞用スベリテーブルを不要なものとした。

30

【 0 3 2 7 】

かかる構成に限らず、例えば「リプレイ」図柄同士の間隔が 3 図柄となる区間が形成されるように「リプレイ」図柄を配置し、前記区間に「チャンス」図柄を配置しても、上記第 1 の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【 0 3 2 8 】

左リール 4 2 L の 1 6 番と 1 7 番の図柄を入れ替えた構成、すなわち 1 6 番に「リプレイ」図柄を配置し、1 7 番に「ベル」図柄を配置した構成を例に説明する。かかる場合、1 8 番の「チャンス」図柄が上段に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、左リール 4 2 L をそのまま停止させれば 1 6 番の「リプレイ」図柄を下段に停止させることができる。1 8 番の「チャンス」図柄が中段に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、左リール 4 2 L を 1 図柄分滑らせた後に停止させれば、2 0 番の「リプレイ」図柄を上段に停止させることができる。1 8 番の「チャンス」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 7 2 が押された場合、左リール 4 2 L をそのまま停止させれば 2 0 番の「リプレイ」図柄を下段に停止させることができる。

40

【 0 3 2 9 】

このように、「(表示窓 3 1 L から視認可能な左リール 4 2 L の図柄数) + (C B ゲーム状態下で左リール 4 2 L を滑らせることのできる最大図柄数) - 1 」以下の所定区間が

50

形成されるように再遊技図柄を配置し、前記所定区間に S B 図柄を配置すれば、上記第 1 の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【0330】

(c) 上記第 1 の実施の形態において、「チャンス」図柄と隣接させてその上流側及び下流側に「リプレイ」図柄を配置しても良い。例えば、左リール 4 2 L において、18 番に「チャンス」図柄を配置すると共に、17 番及び 19 番に「リプレイ」図柄を配置する。かかる構成においては、C B ゲーム状態下であっても、左ストップスイッチ 7 2 の操作タイミングに関わらず「チャンス」図柄に代えて「リプレイ」図柄を所定の有効ライン上に停止させることができ、C B ゲーム状態下における S B 入賞用スベリテーブルが不要となる。

10

【0331】

つまり、左リール 4 2 L において、再遊技図柄同士の間隔が「C B ゲーム状態下で左リール 4 2 L を滑らせることのできる最大図柄数」以下となる区間が形成されるように再遊技図柄を配置し、前記区間に S B 図柄を配置すれば、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【0332】

(d) 上記第 2 の実施の形態では、遊技状態として通常ゲーム状態、C B ゲーム状態、S B ゲーム状態、R T ゲーム状態と 4 つの遊技状態を備える構成としたが、通常ゲーム状態、C B ゲーム状態、S B ゲーム状態の少なくとも 3 つの遊技状態を備える構成であれば良い。

20

【0333】

(e) 上記第 2 の実施の形態では、S B ゲーム状態下で小役、再遊技、R T の抽選を行う構成としたが、少なくとも遊技状態を変更させるか否か(すなわち R T)の判定を行う構成であれば良い。例えば、役として R T に代えて第 2 C B を設定し、第 2 C B に当選すると共に第 2 C B 入賞が成立した場合には、メダル払出数が 40 枚に達するまで継続する C B ゲーム状態に移行する構成とする。かかる構成とすれば、S B ゲーム状態下で C B ゲーム状態の継続判定が行われている印象を遊技者に抱かせることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【0334】

(f) 上記第 2 の実施の形態では、R T ゲーム状態に移行すると高確率で再遊技入賞が成立する構成としたが、高確率でベル入賞やチェリー入賞等の小役入賞が成立する構成としても良い。

30

【0335】

(g) 上記第 2 の実施の形態では、表示窓 3 1 L から左リール 4 2 L の図柄を 3 図柄分視認可能な構成とすると共に、上段、中段、下段の各位置を用いて有効ラインが設定される構成とし、さらに、「リプレイ」図柄同士の間隔が 4 図柄となる区間が形成されるよう 7 番と 12 番の位置に「リプレイ」図柄を配置し、前記区間に「チャンス」図柄を配置することにより、C B ゲーム状態下に限って S B 入賞が成立し得る構成とした。

【0336】

ここで、C B ゲーム状態下において、左ストップスイッチ 7 2 を操作されたタイミングで左リール 4 2 L を停止させる停止制御を行う構成、すなわち停止態様を 1 パターンのみ備えた構成を考える。かかる構成においては、「リプレイ」図柄同士の間隔が 3 図柄以上となる区間が形成されるように「リプレイ」図柄を配置し、前記区間に「チャンス」図柄を配置しても、上記第 2 の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。左リール 4 2 L が滑らないため、表示窓 3 1 L から視認可能な左リール 4 2 L の図柄数に依存するからである。但し、非 C B ゲーム状態下で S B 入賞が成立しないようにするためには、「リプレイ」図柄同士の間隔が 4 図柄以下、すなわち非 C B ゲーム状態下で左リール 4 2 L を滑らせることのできる最大図柄数以下とする必要がある。

40

【0337】

したがって、「(表示窓 3 1 L から視認可能な左リール 4 2 L の図柄数) + (C B ゲー

50

ム状態下で左リール４２Ｌを滑らせることのできる最大図柄数）」以上、「非ＣＢゲーム状態下で左リール４２Ｌを滑らせることのできる最大図柄数」以下となる所定区間が形成されるように再遊技図柄を配置し、前記所定区間にＳＢ図柄を配置すれば、上記第２の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【０３３８】

（ｈ）上記各実施の形態では、「リプレイ」図柄同士の間隔が４図柄以下となるよう、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒに「リプレイ」図柄を配置したが、かかる構成を変更する。例えば、第１の実施の形態において、左リール４２Ｌの１７番と２０番の位置にのみ「リプレイ」図柄を配置する。このような場合であっても、通常ゲーム状態下で再遊技＋ＳＢに当選し、「チャンス」図柄を所定の有効ライン上に到達させることが可能なタイミングで左ストップスイッチ７２が操作された場合、「チャンス」図柄に代えて「リプレイ」図柄を前記所定の有効ライン上に停止させることができる。したがって、通常ゲーム状態下で用いるＳＢ入賞用スベリテーブルが不要となり、停止制御に関わるデータ量の増加を抑制することができる。

【０３３９】

つまり、「リプレイ」図柄と「チャンス」図柄は、通常ゲーム状態下で再遊技＋ＳＢに当選し、「チャンス」図柄を所定の有効ライン上に到達させることが可能なタイミングでストップスイッチ７２～７４を操作された場合に、「チャンス」図柄に代えて「リプレイ」図柄を前記所定の有効ライン上に停止させることができるよう配置されていれば良い。

【０３４０】

（ｉ）上記各実施の形態では、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの「チャンス」図柄が有効ライン上に停止した場合にＳＢ入賞成立となる構成について説明としたが、例えば左リール４２Ｌと中リール４２Ｍの「チャンス」図柄が有効ライン上に停止すると共に、右リール４２Ｒの任意の図柄が有効ライン上に停止した場合にＳＢ入賞成立となる構成としても良い。かかる場合には、左リール４２Ｌと中リール４２Ｍについて、上述した位置関係で「リプレイ」図柄を配置すればよい。なお、当該構成においては、左リール４２Ｌと中リール４２Ｍの「チャンス」図柄がＳＢ図柄に相当し、右リール４２Ｒの「チャンス」図柄はＳＢ入賞と関与しない無特典図柄に相当することとなる。左リール４２Ｌの「チャンス」図柄が有効ライン上に停止すると共に、中リール４２Ｍと右リール４２Ｒの任意の図柄が有効ライン上に停止した場合にＳＢ入賞成立となる構成としても良いことは言うまでもない。

【０３４１】

「リプレイ」図柄についても同様である。但し、ＳＢ入賞用スベリテーブルの削減を図るためには、少なくともＳＢ図柄の配置されるリールに再遊技図柄としての「リプレイ」図柄を配置する必要がある。

【０３４２】

（ｊ）上記各実施の形態では、ＣＢゲーム状態下で再遊技又は再遊技＋ＳＢに当選し、有効ライン上に左リール４２Ｌの「チェリー」図柄と「リプレイ」図柄が停止した場合、チェリー入賞のみを成立させる構成としたが、チェリー入賞と再遊技入賞を同時に成立させる構成としても良い。

【０３４３】

（ｋ）上記各実施の形態では、ＣＢゲーム状態に移行すると、左リール４２Ｌについて通常ゲーム状態下と異なる停止制御が行われる構成としたが、中リール４２Ｍについて異なる停止制御が行われる構成としても良いし、右リール４２Ｒについて異なる停止制御が行われる構成としても良い。また、１リールの停止制御を変更する構成に限らず、２リールの停止制御を変更する構成としても良いし、全リールの停止制御を変更する構成としても良い。

【０３４４】

（１）上記各実施の形態では、ＣＢゲーム状態に移行すると、左ストップスイッチ７２を操作されてから最大１図柄分までしか滑らせないリール制御が行われる構成としたが、

10

20

30

40

50

最大2図柄分まで滑らせるリール制御を行う構成としても良いし、最大3図柄分まで滑らせるリール制御を行う構成としても良い。つまり、CBゲーム状態に移行すると、ストップスイッチを操作されてから通常ゲーム状態より短い期間で停止させる停止制御を行う構成であればよい。

【0345】

(m) 上記各実施の形態では、再遊技とSBに当選となる複数当選役を設定したが、ベルとSBに当選となる複数当選役を設定しても良いし、スイカとSBに当選となる複数当選役を設定しても良い。つまり、次の遊技を行うことが可能なメダル払出の特典又は再遊技の特典が付与される役と、遊技状態が移行する特典が付与される役と、に当選となる複数当選役を設定すれば良い。

10

【0346】

(n) 上記各実施の形態では、再遊技とSBに当選となる複数当選役を設定することでSBにのみ当選となる機会が生じない構成としたが、要は、SBにのみ当選となる単独当選役を設定しなければ良い。したがって、再遊技とSBに当選となる複数当選役に加えて、ベルとSBに当選となる第2複数当選役を備える構成としても良い。但し、かかる構成とした場合には、第2複数当選役に当選した場合にも、SB入賞よりベル入賞を優先して成立させるように各リール42L, 42M, 42Rを停止駆動制御する必要がある。

【0347】

(o) 上記各実施の形態では、各リール42L, 42M, 42RにSB図柄たる「チャンス」図柄を1つずつ配置する構成としたが、上述した「チャンス」図柄と「リプレイ」図柄の位置関係を保持するのであれば、配置する数は任意である。

20

【0348】

(p) 上記各実施の形態では、「リプレイ」図柄と「リプレイ」図柄の間に「ベル」図柄等の他の図柄を配置することによって「リプレイ」図柄同士を離間させる構成としたが、「リプレイ」図柄同士の間に1図柄相当のブランク領域を所定数配置することによって離間させても良い。例えば、第2の実施の形態において、左リール42Lの7番の「リプレイ」図柄と12番の「リプレイ」図柄との間には、「7」図柄、「チャンス」図柄、「青年」図柄、「ベル」図柄が配置されているが、9番の位置に「チャンス」図柄を配置するのみで他の図柄を非配置とする。かかる構成においても、上記第2の実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

30

【0349】

(q) 上記各実施の形態では、通常ゲーム状態において同一図柄が有効ライン上に並んで停止すると入賞成立となる構成について説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、予め定めた図柄が有効ライン上で所定の組合せを形成して停止した場合に入賞成立となる構成であればよい。すなわち、有効ライン上に左から「スイカ」図柄、「7」図柄、「ベル」図柄と並んで停止した場合にベル入賞成立となるように設定されていてもよい。かかる構成においては、左リール42Lの「スイカ」図柄、中リール42Mの「7」図柄、右リール42Rの「ベル」図柄がベル入賞と対応するベル図柄に相当する。

【0350】

(r) 上記各実施の形態では、遊技状態が通常ゲームである場合、メダルが3枚ベットされた後に開始指令が発生したか否かを判定する構成としたが、1枚ベットされた後や2枚ベットされた後にも開始指令が発生したか否かを判定する構成としてもよいことは言うまでもない。但し、かかる構成の場合には、ベット状況に応じたスベリテーブルを予め記憶させておく必要がある。

40

【0351】

(s) 上記各実施の形態では、判定すべき役の数と同数のインデックス値IVと、各インデックス値IVと対応するポイント値PVが設定された抽選テーブルを予め用意し、スタートレバー71の操作に基づいて取得した乱数と各ポイント値PVを用いて役の当否判定を行う構成としたが、かかる構成を変更する。すなわち、当選となる当選乱数を役毎に定めた抽選テーブルを予め用意し、スタートレバー71の操作に基づいて取得した乱数が

50

いずれかの役に当選となる乱数が否かを判定する構成とする。

【0352】

一例を挙げて説明すると、スタートレバー71の操作に基づいて取得される乱数が0～65535のいずれかの値である場合、チェリー当選となる当選乱数を0～511、スイカ当選となる当選乱数を512～1023、ベル当選となる当選乱数を1024～7576、再遊技当選となる当選乱数を7577～16556、SB当選となる当選乱数を15287～16556、CB当選となる当選乱数を16557～16884と定めた抽選テーブルを予め用意する。かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行う場合には、取得した乱数が7577～15286のいずれかであれば再遊技にのみ当選となり、15287～16556のいずれかであれば再遊技とSBに共に当選となる一方、取得した乱数が10

10

【0353】

このように、当選乱数を役毎に定めた抽選テーブルを予め用意する構成であっても、SB当選となる当選乱数が再遊技当選となる当選乱数と一致（重複）するように前記各役の当選乱数を設定すれば、上記各実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【0354】

(t) 上記各実施の形態では、スベリテーブルを用いて各リール42L、42M、42Rの停止制御を行うスロットマシンについて説明したが、スベリテーブルを用いることなく各リール42L、42M、42Rの停止制御を行う、所謂プログラム制御を行うスロットマシンに本発明を適用しても良い。

20

【0355】

プログラム制御を行うスロットマシンは、ストップスイッチの操作されたタイミングで有効ライン上に到達している図柄と、この図柄から所定数（例えば4個）の範囲内に付された図柄を検索し、当選図柄が存在する場合にはこの当選図柄が有効ライン上に停止するようにリールを滑らせた後に停止させる制御を行う。つまり、プログラム制御を行うスロットマシンでは、リールを何図柄分回転させた後に停止させるか等のリールの停止態様が予め決まっておらず、ストップスイッチが操作された後にリールの停止態様を決定する処理を行う。

【0356】

このようなプログラム制御を行うスロットマシンに本発明を適用した場合、複数当選役に当選した状況下において、SB図柄ではなく再遊技図柄が存在するか否かを検索すれば良く、SB図柄を有効ライン上に停止させるためのプログラムが不要となる。したがって、停止制御に関わるデータ量の増加を抑制することが可能となる。さらにいうと、かかるスロットマシンにおいてストップスイッチが操作されてから所定時間（例えば190ms）が経過する前までにリールを停止させるためには、リールの停止態様を速やかに決定する必要がある。このことは、リールの停止制御に関わる処理負荷が増大化することに繋がる。しかしながら、本発明を適用することにより、リールの停止態様を決定する処理負荷の増大化を抑制することが可能となる。

30

【0357】

(u) 上記各実施の形態では、小役入賞が成立した場合にメダルを払い出す特典を付与する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技者に何らかの特典が付与される構成であればよい。例えば、小役入賞が成立した場合にメダル以外の賞品を払い出す構成であってもよい。また、現実のメダル投入やメダル払出機能を有さず、遊技者の所有するメダルをクレジット管理するスロットマシンにおいては、クレジットされたメダルの増加が特典の付与に相当する。

40

【0358】

(v) 上記各実施の形態では、円筒骨格部材50の外周面に、図柄が印刷されたベルトを貼付する構成としたが、円筒骨格部材とベルトとを一体形成し、このベルトの外周面に図柄を個別に貼付する構成としてもよい。かかる場合には、この一体形成の外周面が無端状ベルトに相当する。

50

【 0 3 5 9 】

(w) 上記各実施の形態では、ストップスイッチ 72 ~ 74 が操作された際に下段に到達している図柄と、下段に実際に停止させる図柄との関係が定められたスベリテーブルを備える構成としたが、ストップスイッチ 72 ~ 74 が操作された際に下段に到達している図柄と、上段に実際に停止させる図柄との関係が定められたスベリテーブルを備える構成としてもよい。かかる構成にあっても、上段に実際に停止する図柄から下段に停止する図柄を一義的に導くことが可能だからである。つまり、スベリテーブルは、ストップスイッチ 72 ~ 74 が操作された際に基点位置に到達している図柄と、前記基点位置に実際に停止する図柄との関係を定めることが可能な構成であればよい。

【 0 3 6 0 】

(x) 上記各実施の形態では、主制御装置 131 の RAM 153 に形成されたスベリテーブル格納エリアにスベリテーブルをセットする構成としたが、参照すべきスベリテーブルを導出し得るアドレス情報等を記憶させる構成としても、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【 0 3 6 1 】

(y) 上記各実施の形態では、各リール 42L, 42M, 42R の回転を開始させた後、いずれかのストップスイッチ 72 ~ 74 が操作された場合に対応するリール 42L, 42M, 42R を停止させる構成としたが、これに加えて、各リール 42L, 42M, 42R の回転を開始させてから所定時間 (例えば 29.5 秒) が経過した場合に回転中のリールを停止させる構成としても良い。

【 0 3 6 2 】

(z) 上記各実施の形態では、CB 入賞等の状態移行入賞が成立した場合にメダル払出を行わない構成としたが、メダル払出を行う構成としてもよい。

【 0 3 6 3 】

(a1) 上記各実施の形態では、リールを 3 つ並列して備え、有効ラインとして 5 ラインを有するスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、例えばリールを 5 つ並列して備えたスロットマシンや、有効ラインを 7 ライン有するスロットマシンであってもよい。

【 0 3 6 4 】

(a2) 上記各実施の形態では、状態移行入賞として所謂ビッグボーナス (BB) 入賞やレギュラーボーナス (RB) 入賞を備えていないスロットマシンについて説明したが、これら状態移行入賞を備えたスロットマシンにこの発明を適用してもよく、何れの場合であっても上述した実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。また、BB 入賞や RB 入賞を備えたスロットマシンに上記第 2 の実施の形態を適用する場合、RT ゲーム状態が、所定回数のゲームが行われるか、状態移行役 (CB, BB, RB) に当選したことを以って終了する構成としても良い。このとき、BB ゲーム状態終了後と RB ゲーム状態終了後は通常ゲーム状態に復帰する構成としても良い。

【 0 3 6 5 】

(a3) 各リール 42L, 42M, 42R の図柄としては、絵、数字、文字等に限らず、幾何学的な線や図形等であってもよい。また、光や色等によって図柄を構成することも可能であるし、立体的形状等によっても図柄を構成し得るし、これらを複合したものであっても図柄を構成し得る。即ち、図柄は識別性を有した情報 (識別情報) としての機能を有するものであればよい。

【 0 3 6 6 】

(a4) 上記各実施の形態では、スロットマシン 10 について具体化した例を示したが、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。即ち、スロットマシンのうち、メダル投入及びメダル払出機能に代えて、パチンコ機のような球投入及び球払出機能をもたせた遊技機としてもよい。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値た

10

20

30

40

50

るメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【図面の簡単な説明】

【0367】

【図1】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図。

【図2】前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図3】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図4】前面扉の背面図。

【図5】筐体の正面図。

【図6】左リールの組立斜視図。

【図7】各リールを構成する帯状ベルトの展開図。

【図8】入賞態様とメダル払出枚数との関係を示す説明図。

【図9】スロットマシンのブロック回路図。

【図10】NMI割込み処理を示すフローチャート。

【図11】タイマ割込み処理を示すフローチャート。

【図12】停電時処理を示すフローチャート。

【図13】メイン処理を示すフローチャート。

【図14】当選確率設定処理を示すフローチャート。

【図15】通常処理を示すフローチャート。

【図16】抽選処理を示すフローチャート。

【図17】抽選テーブルの一例を示す図。

【図18】当選フラグ設定処理を示すフローチャート。

【図19】スベリテーブルの一例を示す図。

【図20】スベリテーブル設定処理を示すフローチャート。

【図21】リール制御処理を示すフローチャート。

【図22】回転開始処理を示すフローチャート。

【図23】スベリテーブル第1変更処理を示すフローチャート。

【図24】入賞確定用スベリテーブルの一例を示す図。

【図25】スベリテーブル第2変更処理を示すフローチャート。

【図26】CB当選時処理を示すフローチャート。

【図27】払出判定処理を示すフローチャート。

【図28】メダル払出処理を示すフローチャート。

【図29】CBゲーム状態処理を示すフローチャート。

【図30】CBテーブル設定処理を示すフローチャート。

【図31】再遊技停止用スベリテーブルを示す図。

【図32】ベル停止用スベリテーブルを示す図。

【図33】CB時外れ用スベリテーブルを示す図。

【図34】CB時第1変更処理を示すフローチャート。

【図35】CB時第2変更処理を示すフローチャート。

【図36】小役入賞用処理を示すフローチャート。

【図37】第2停止指令時処理を示すフローチャート。

【図38】第2の実施の形態における各リールを構成する帯状ベルトの展開図。

【図39】入賞態様とメダル払出枚数との関係を示す説明図。

【図40】再遊技停止用スベリテーブルを示す図。

【図41】再遊技当選時処理を示すフローチャート。

【図42】CB終了判定処理を示すフローチャート。

【図43】SBゲーム用抽選テーブルの一例を示す図。

【図44】状態判定処理を示すフローチャート。

【図45】RTゲーム用抽選テーブルの一例を示す図。

【符号の説明】

10

20

30

40

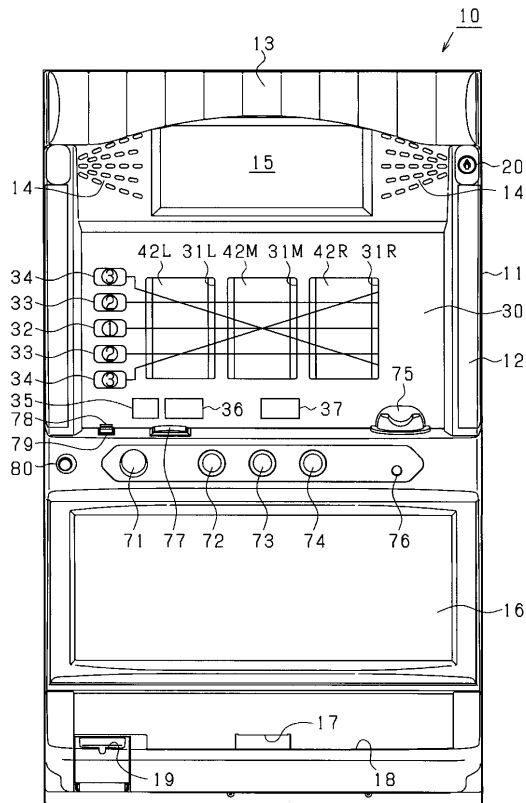
50

【 0 3 6 8 】

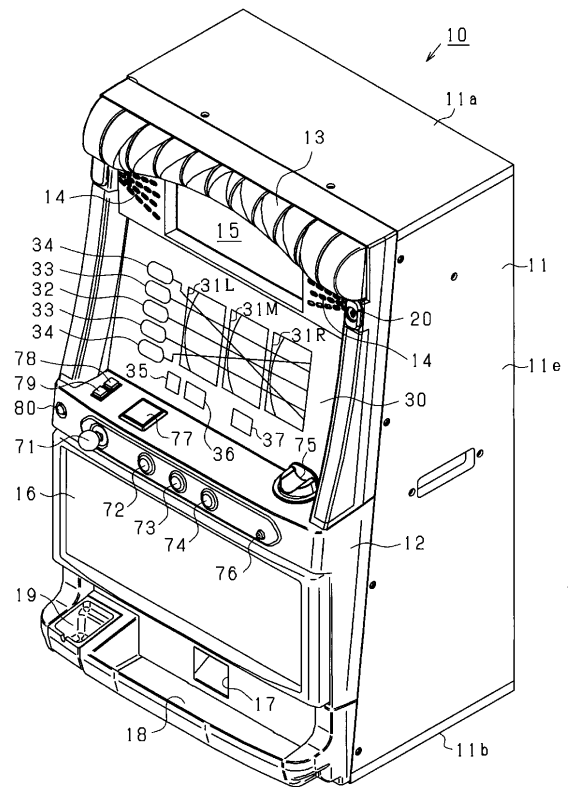
1 0 ...遊技機としてのスロットマシン、1 1 ...遊技機本体の一部を構成する筐体、1 2 ...遊技機本体の一部又は遊技機本体の開閉部材を構成する前面扉、1 3 ...補助演出部を構成する上部ランプ、1 4 ...補助演出部を構成するスピーカ、1 5 ...補助演出部を構成する補助表示部、3 1 ...表示窓、4 2 ...循環表示手段を構成すると共に周回体又は無端状ベルトとしてのリール、6 1 ...循環表示手段を構成すると共に駆動手段としてのステッピングモータ、7 1 ...始動操作手段としてのスタートレバー、7 2 ~ 7 4 ...停止操作手段としてのストップスイッチ、1 1 1 ...サブ制御基板としての表示制御装置、1 3 1 ...メイン制御基板としての主制御装置、1 5 1 ...メイン制御手段等の各種制御手段を構成するCPU、1 5 2 , 1 5 3 ...記憶手段としてのROM , RAM、1 6 1 ...電源装置。

10

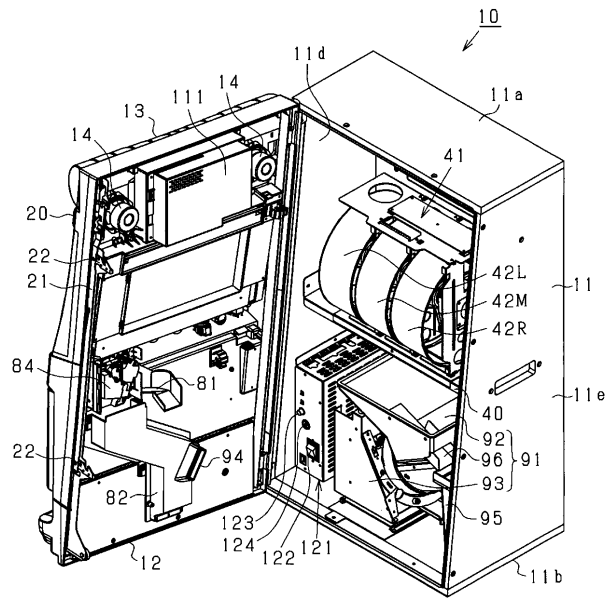
【 図 1 】



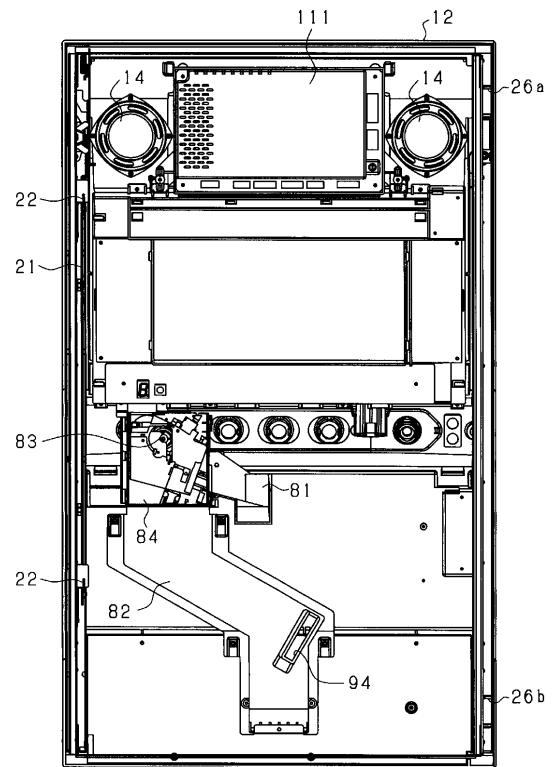
【 図 2 】



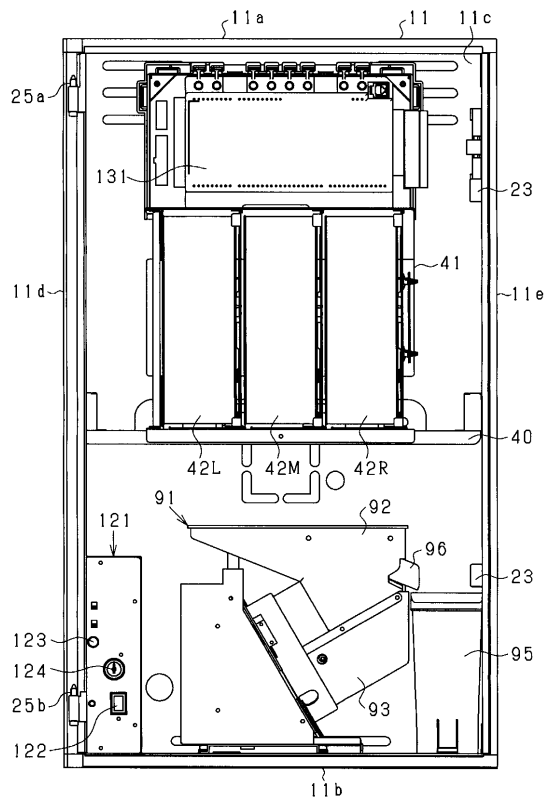
【図 3】



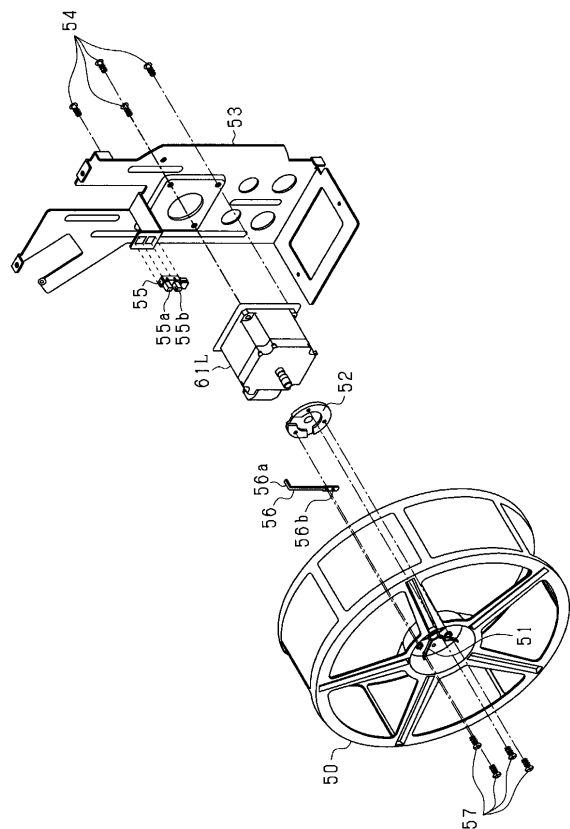
【図 4】



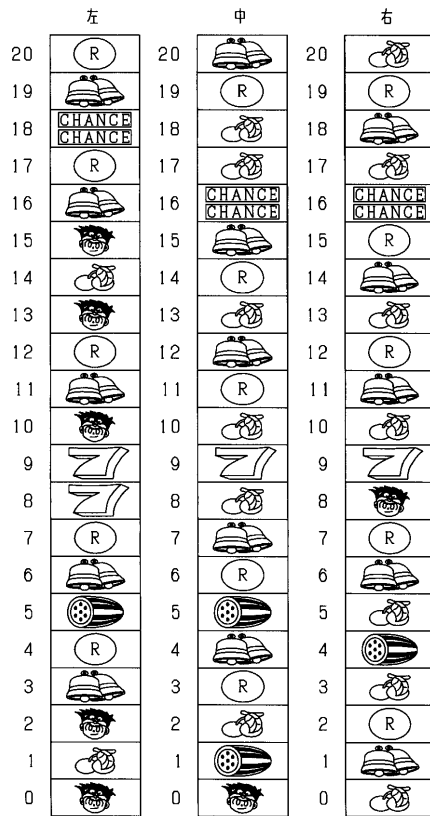
【図 5】



【図 6】



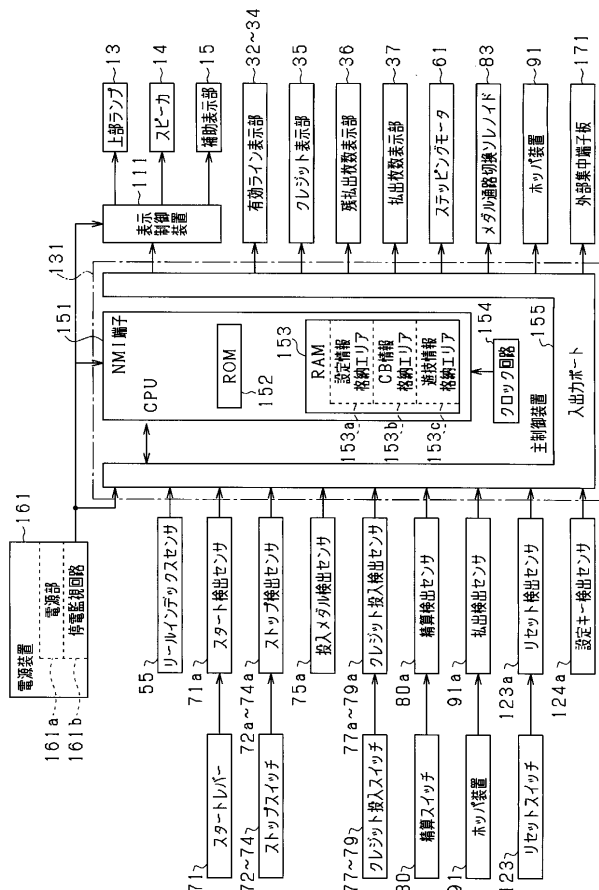
【図 7】



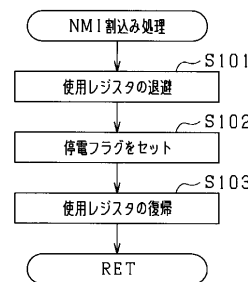
【図 8】

入賞状態	停止図柄			メダル払出数
	左リール	中リール	右リール	
スィカ				15
ベル				10
チェリー				2
CB				0
SB				0
再遊技				0

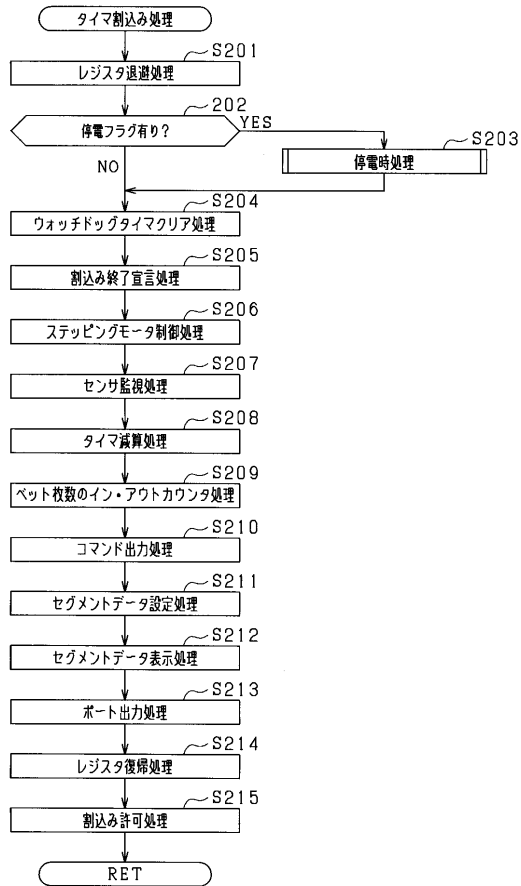
【図 9】



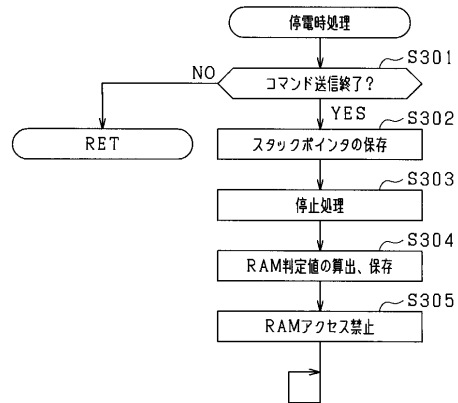
【図 10】



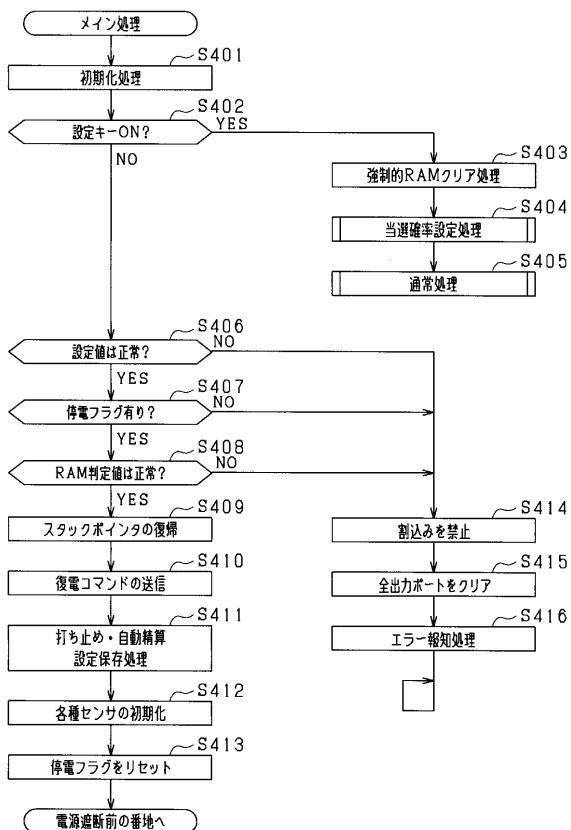
【図 1 1】



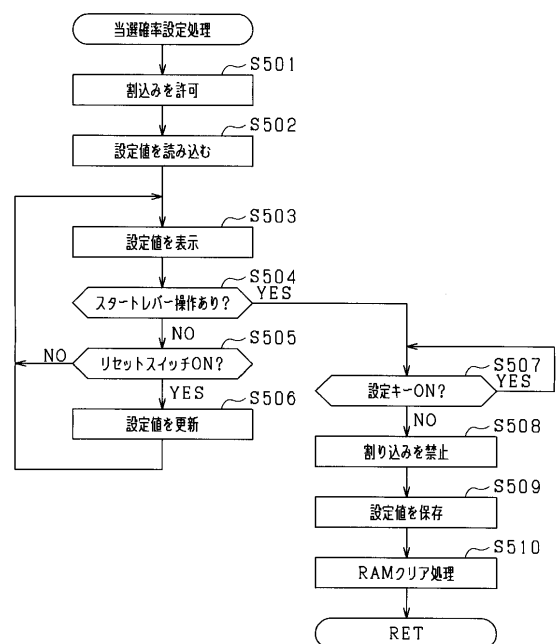
【図 1 2】



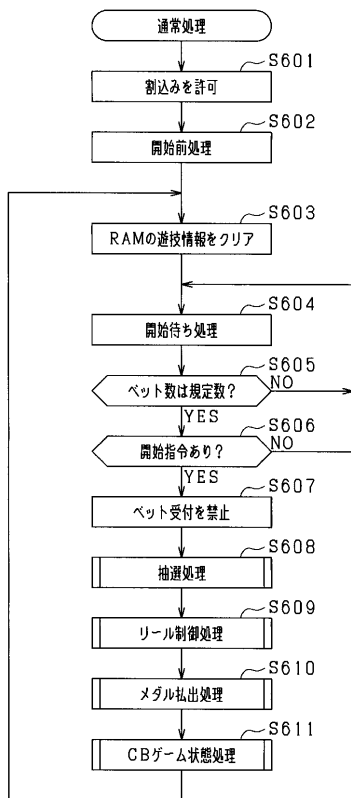
【図 1 3】



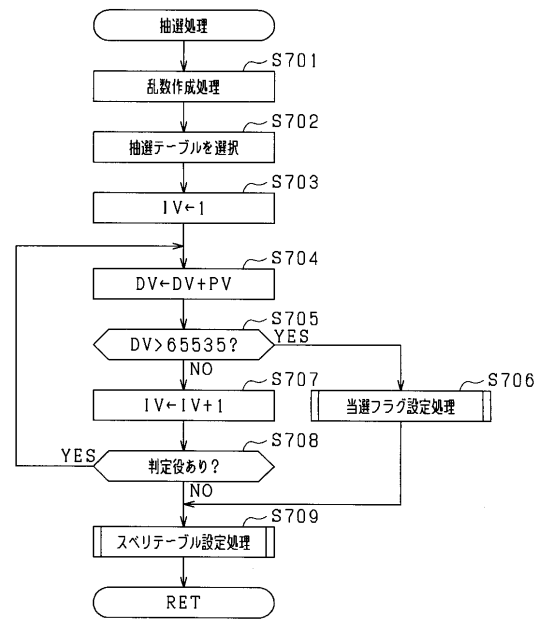
【図 1 4】



【図 15】



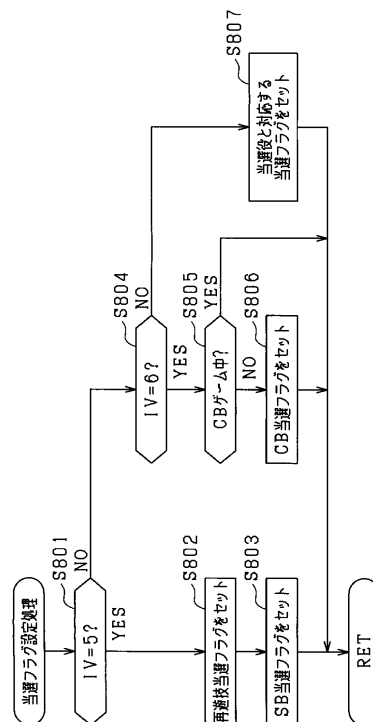
【図 16】



【図 17】

IV	当選役	PV
1	チェリー	512
2	スイカ	512
3	ベル	6553
4	再遊技	7710
5	再遊技+SB	1270
6	CB	328

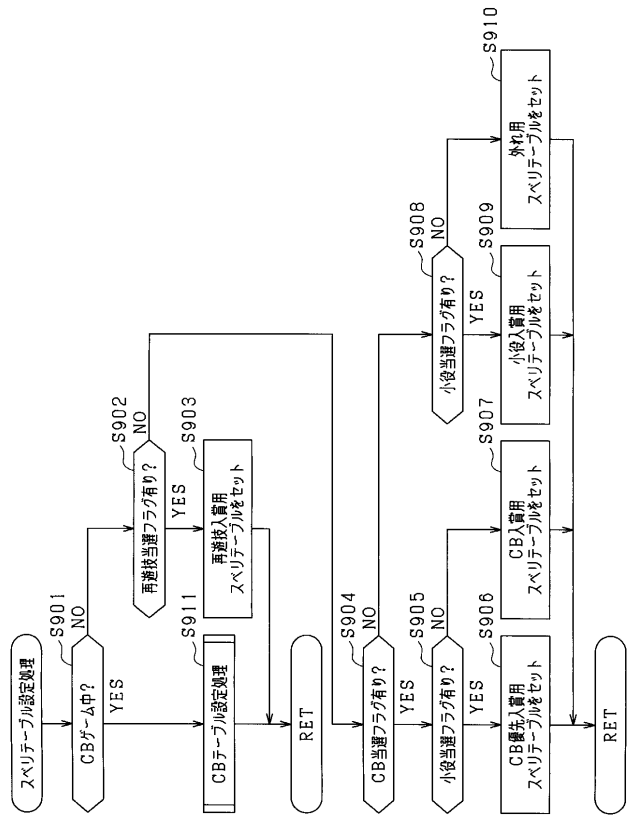
【図 18】



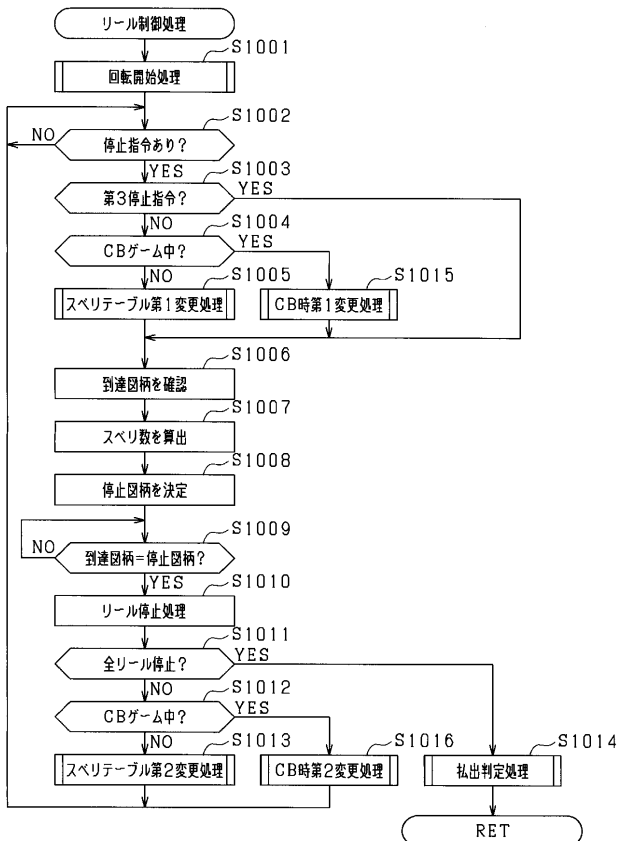
【図 19】

	左滑り数	中滑り数	右滑り数
20	(R) 0	(R) 3	(R) 2
19	(R) 1	(R) 4	(R) 3
18	CHANCE CHANCE 2	(R) 0	(R) 0
17	(R) 0	(R) 1	(R) 1
16	(R) 1	CHANCE CHANCE 2	CHANCE CHANCE 2
15	(R) 0	(R) 3	(R) 3
14	(R) 1	(R) 4	(R) 0
13	(R) 2	(R) 0	(R) 1
12	(R) 3	(R) 1	(R) 2
11	(R) 4	(R) 2	(R) 0
10	(R) 0	(R) 0	(R) 1
9	(R) 1	(R) 1	(R) 2
8	(R) 2	(R) 2	(R) 3
7	(R) 3	(R) 3	(R) 4
6	(R) 4	(R) 4	(R) 0
5	(R) 0	(R) 0	(R) 1
4	(R) 0	(R) 1	(R) 2
3	(R) 1	(R) 2	(R) 3
2	(R) 2	(R) 0	(R) 4
1	(R) 3	(R) 1	(R) 0
0	(R) 4	(R) 2	(R) 1

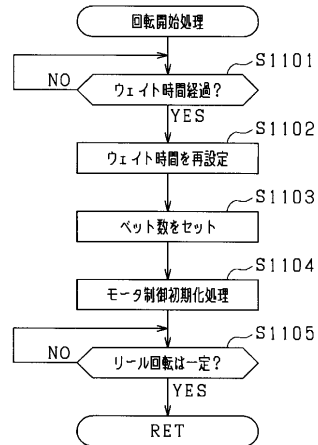
【図 20】



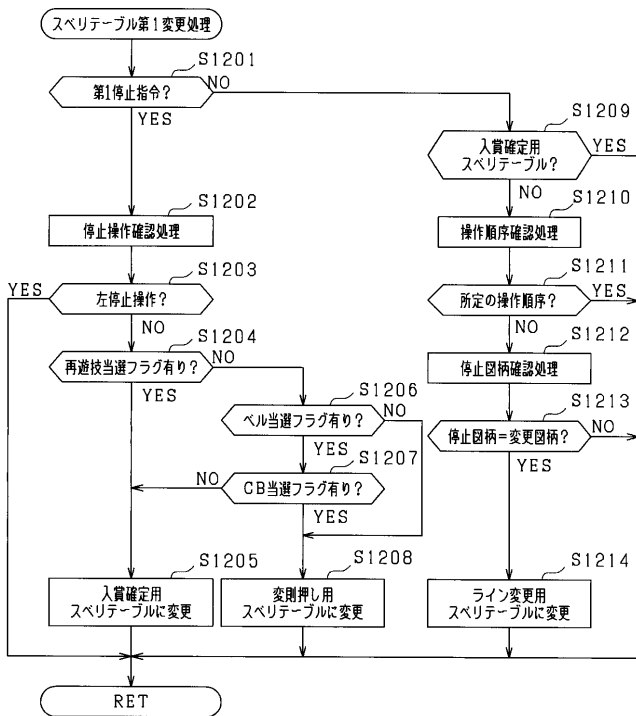
【図 21】



【図 22】



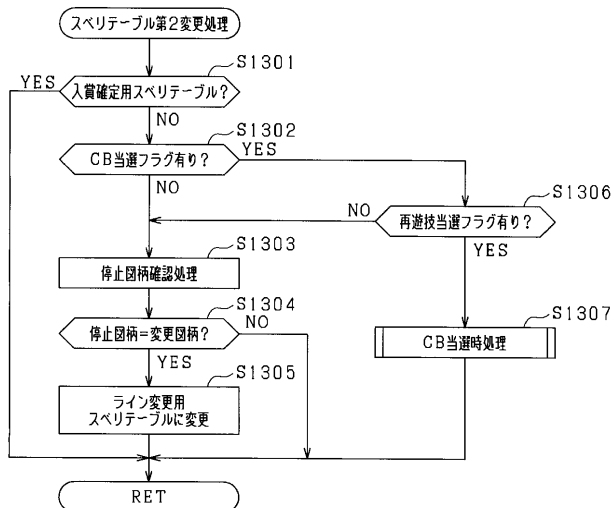
【図 2 3】



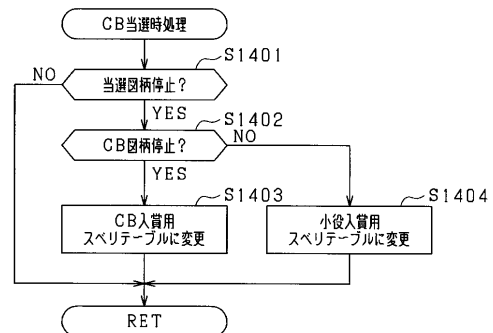
【図 2 4】

	左滑り数	中滑り数	右滑り数
20	(R) 3	2	1
19	4	(R) 3	(R) 2
18	CHANCE CHANCE 0	4	3
17	(R) 1	0	0
16	2	CHANCE CHANCE 1	CHANCE CHANCE 1
15	0	2	(R) 2
14	1	(R) 3	3
13	2	4	0
12	(R) 3	0	(R) 1
11	4	(R) 1	2
10	0	2	0
9	1	0	1
8	2	1	2
7	(R) 3	2	(R) 3
6	4	(R) 3	4
5	0	4	0
4	(R) 1	0	1
3	2	(R) 1	2
2	0	2	(R) 3
1	1	0	4
0	2	1	0

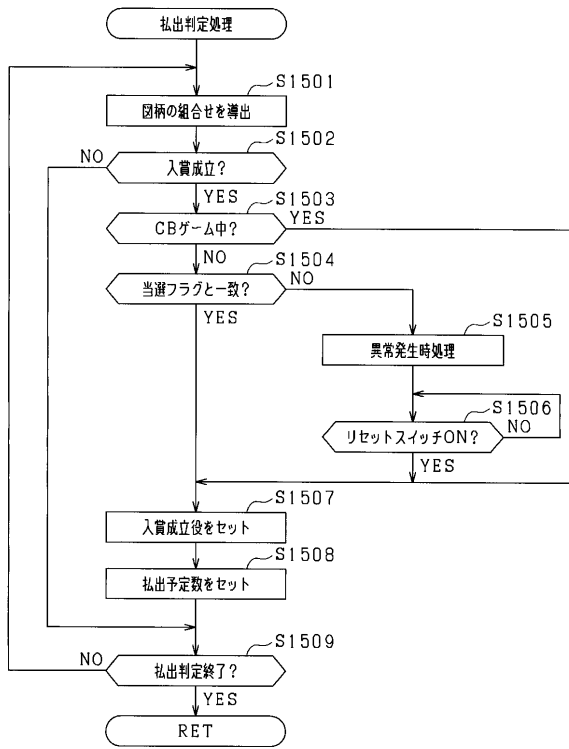
【図 2 5】



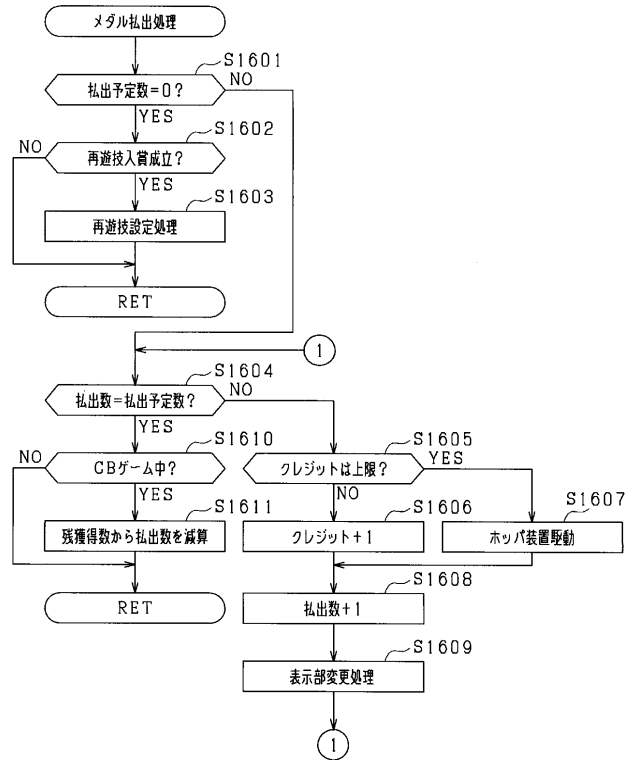
【図 2 6】



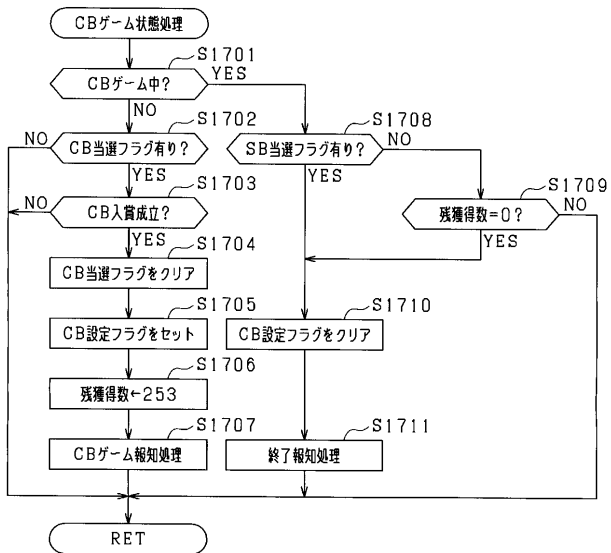
【図 27】



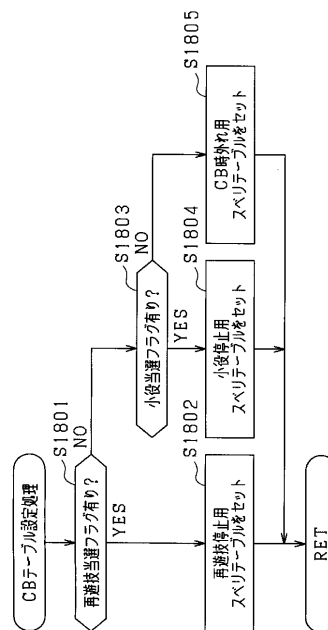
【図 28】



【図 29】



【図 30】



【図 3 1】

	左滑り数	中滑り数	右滑り数
20	(R) 0	(bell) 3	(bell) 2
19	(bell) 1	(R) 4	(R) 3
18	CHANCE CHANCE 0	(bell) 0	(bell) 0
17	(R) 0	(bell) 1	(bell) 1
16	(bell) 1	CHANCE CHANCE 2	CHANCE CHANCE 2
15	(bell) 0	(bell) 3	(R) 3
14	(bell) 1	(R) 4	(bell) 0
13	(bell) 1	(bell) 0	(bell) 1
12	(R) 0	(bell) 1	(R) 2
11	(bell) 1	(R) 2	(bell) 0
10	(bell) 0	(bell) 0	(bell) 1
9	(Z) 1	(Z) 1	(Z) 2
8	(Z) 1	(bell) 2	(bell) 3
7	(R) 0	(bell) 3	(R) 4
6	(bell) 1	(R) 4	(bell) 0
5	(bell) 0	(bell) 0	(bell) 1
4	(R) 0	(bell) 1	(bell) 2
3	(bell) 1	(R) 2	(bell) 3
2	(bell) 0	(bell) 0	(R) 4
1	(bell) 1	(bell) 1	(bell) 0
0	(bell) 1	(bell) 2	(bell) 1

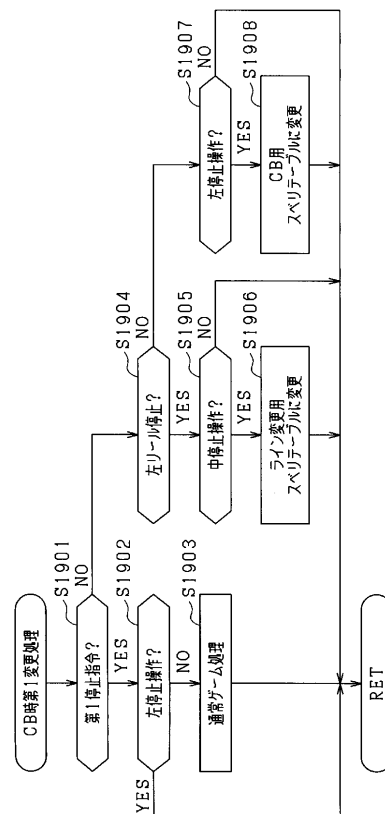
【図 3 2】

	左滑り数	中滑り数	右滑り数
20	(R) 0	(bell) 4	(bell) 1
19	(bell) 0	(R) 0	(R) 2
18	CHANCE CHANCE 1	(bell) 1	(bell) 3
17	(R) 0	(bell) 2	(bell) 0
16	(bell) 0	CHANCE CHANCE 3	CHANCE CHANCE 1
15	(bell) 1	(bell) 4	(R) 2
14	(bell) 0	(R) 0	(bell) 3
13	(bell) 1	(bell) 1	(bell) 0
12	(R) 0	(bell) 2	(R) 1
11	(bell) 0	(R) 0	(bell) 2
10	(bell) 1	(bell) 1	(bell) 0
9	(Z) 0	(Z) 2	(Z) 1
8	(Z) 1	(bell) 3	(bell) 2
7	(R) 1	(bell) 4	(R) 3
6	(bell) 0	(R) 0	(bell) 4
5	(bell) 1	(bell) 1	(bell) 0
4	(R) 0	(bell) 2	(bell) 1
3	(bell) 0	(R) 0	(bell) 2
2	(bell) 1	(bell) 1	(R) 3
1	(bell) 0	(bell) 2	(bell) 4
0	(bell) 1	(bell) 3	(bell) 0

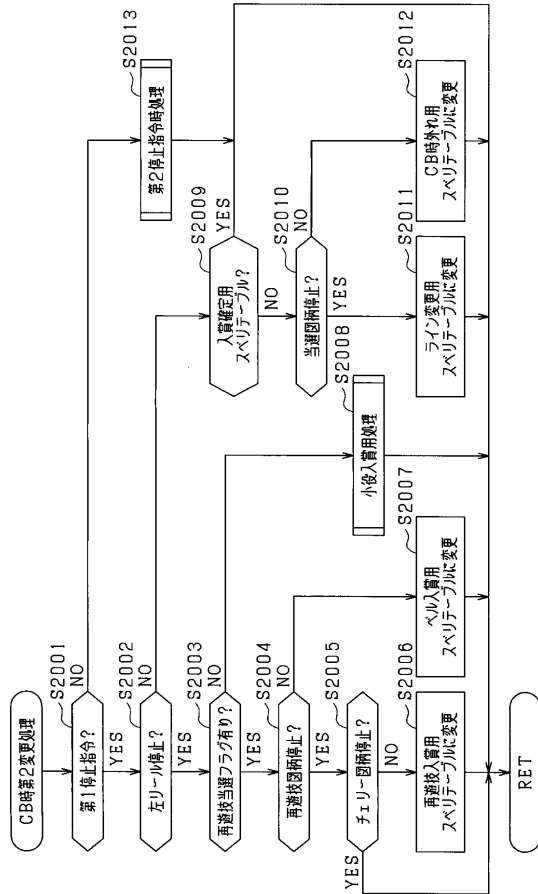
【図 3 3】

	左滑り数	中滑り数	右滑り数
20	(R) 0	(bell) 1	(bell) 4
19	(bell) 0	(R) 2	(R) 0
18	CHANCE CHANCE 1	(bell) 3	(bell) 1
17	(R) 0	(bell) 0	(bell) 2
16	(bell) 0	CHANCE CHANCE 1	CHANCE CHANCE 3
15	(bell) 1	(bell) 2	(R) 0
14	(bell) 0	(R) 3	(bell) 1
13	(bell) 1	(bell) 4	(bell) 2
12	(R) 0	(bell) 0	(R) 0
11	(bell) 0	(R) 1	(bell) 1
10	(bell) 1	(bell) 2	(bell) 2
9	(Z) 0	(Z) 0	(Z) 3
8	(Z) 1	(bell) 1	(bell) 4
7	(R) 1	(bell) 2	(R) 0
6	(bell) 0	(R) 3	(bell) 1
5	(bell) 0	(bell) 4	(bell) 2
4	(R) 1	(bell) 0	(bell) 3
3	(bell) 0	(R) 1	(bell) 0
2	(bell) 1	(bell) 2	(R) 1
1	(bell) 0	(bell) 0	(bell) 2
0	(bell) 1	(bell) 1	(bell) 3

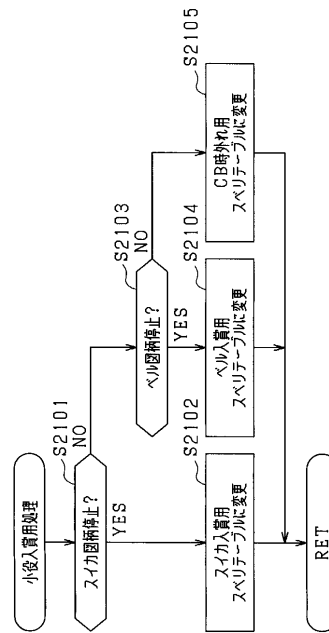
【図 3 4】



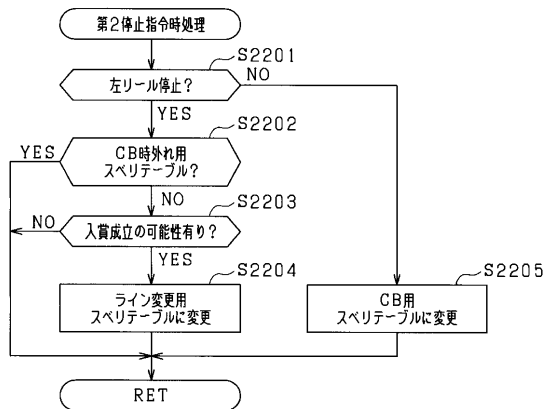
【図 35】



【図 36】



【図 37】



【図 38】

	左	中	右
20	(R)	(R)	(R)
19	(R)	(R)	(R)
18	(R)	(R)	(R)
17	(R)	(R)	(R)
16	(R)	CHANCE CHANCE	CHANCE CHANCE
15	(R)	(R)	(R)
14	(R)	(R)	(R)
13	(R)	(R)	(R)
12	(R)	(R)	(R)
11	(R)	(R)	(R)
10	CHANCE CHANCE	(R)	(R)
9	CHANCE CHANCE	(R)	(R)
8	(R)	(R)	(R)
7	(R)	(R)	(R)
6	(R)	(R)	(R)
5	(R)	(R)	(R)
4	(R)	(R)	(R)
3	(R)	(R)	(R)
2	(R)	(R)	(R)
1	(R)	(R)	(R)
0	(R)	(R)	(R)

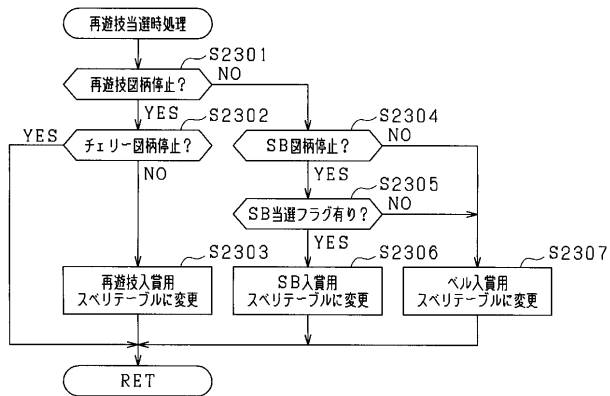
【図 39】

メダル払出数			15	10	2	0	0	0	
停止図柄	右リール				-		CHANCE	CHANCE	R
	中リール				-		CHANCE	CHANCE	R
	左リール						CHANCE	CHANCE	R
入賞図柄			スイカ	ベル	チェリー	CB	SB	RT	再遊技

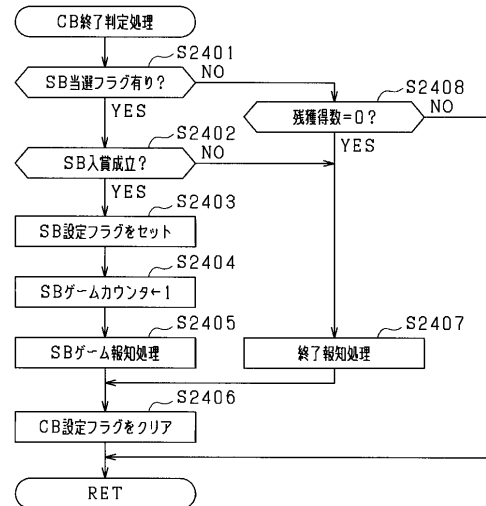
【図 40】

	左滑り数	中滑り数	右滑り数
20	R 0	3	2
19	1	R 4	R 3
18	0	0	0
17	R 0	1	1
16	1	CHANCE CHANCE 2	CHANCE CHANCE 2
15	0	3	R 3
14	1	R 4	0
13	1	0	1
12	R 0	1	R 2
11	1	R 2	0
10	0	0	1
9	CHANCE CHANCE 1	1	2
8	1	2	3
7	R 0	3	R 4
6	1	R 4	0
5	0	0	1
4	R 0	1	2
3	1	R 2	3
2	0	0	R 4
1	1	1	0
0	1	2	1

【図 41】



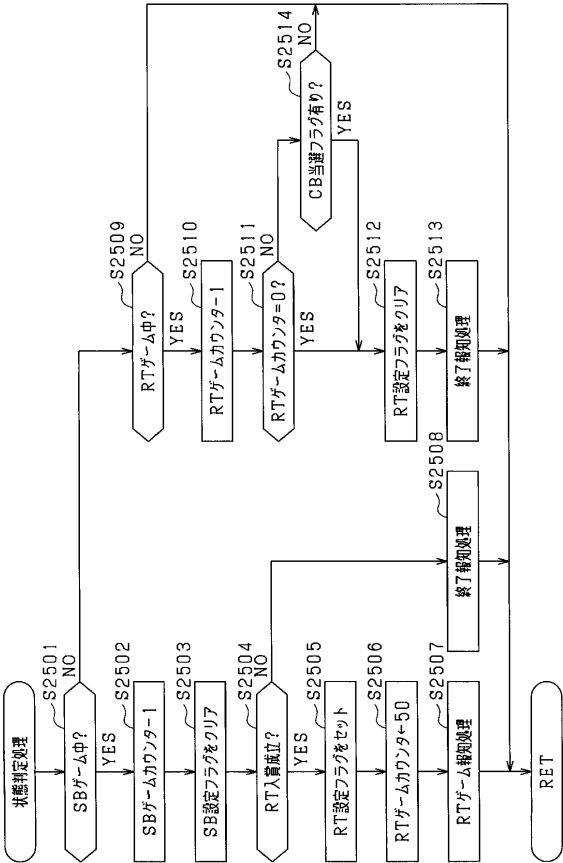
【図 42】



【図 4 3】

IV	当選役	PV
1	チェリー	512
2	スイカ	512
3	ベル	6553
4	再遊技	7710
5	RT	32768

【図 4 4】



【図 4 5】

IV	当選役	PV
1	チェリー	512
2	スイカ	512
3	ベル	6553
4	再遊技	56360
5	再遊技+SB	1270
6	CB	328