

(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 1

A 6 3 F	5/04	5 1 4 G
A 6 3 F	5/04	5 1 1 E
A 6 3 F	5/04	5 1 6 D

テーマコード (参考)

(21) 出願番号  
(22) 出願日

特願2006-326241 (P2006-326241)

平成18年12月1日 (2006.12.1)

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 77 頁)

(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三丁目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三丁目9番21号 株式会社三洋物産内

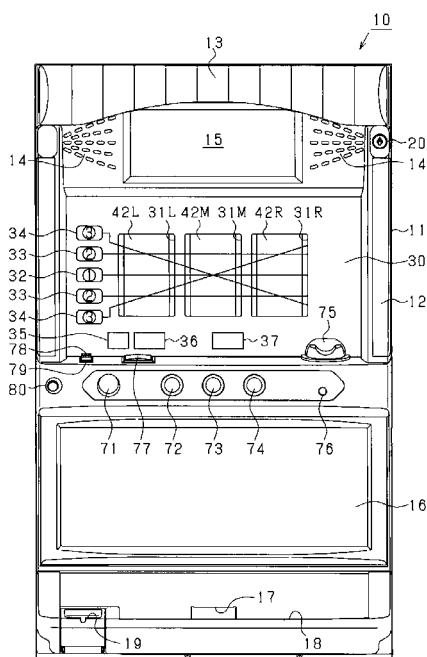
(54) 【発明の名称】遊技機

## (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りール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ペ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でき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でき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でき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でき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でき可能となるように、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。

30

【0004】

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（スペリテーブル）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でき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でき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、10

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、20

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のスペリテーブル設定処理機能S709及びスペリテーブル変更処理機能S1005, S1013, S1015, S1016）と、30

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, C B 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設定し、40

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でき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、

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できるタイ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。  
。

#### 【0010】

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役に共に当選となつた場合、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でき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でき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

#### 【0011】

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

#### 【0012】

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できる遊技状態変更手段（主制御装置131のC Bゲーム状態終了処理S1710～S1711）を設けたことを特徴とする遊技機。

30

#### 【0013】

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できるとなり、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。

#### 【0014】

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。

#### 【0015】

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

#### 【0016】

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、

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131のスペリテーブル設定処理機能S709、スペリテーブル変更処理機能S1005，S1013，S1015，S1016、リール停止処理機能S1006～S1010）と、10

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、20

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でき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でき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。30

#### 【0017】

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役に共に当選となつた場合、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でき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でき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に、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。40

#### 【0018】

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。

#### 【0019】

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

10

20

30

40

50

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のスペリテーブル設定処理機能S709及びスペ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)と、

前記有効位置に所定絵柄の組合せ(CB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CBゲーム状態)から第2遊技状態(CB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131の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(190 msec)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でき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131のCBゲーム状態終了処理S1708, S1710及びS1711)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42L, 中リール42M, 右リール42R)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できない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。

## 【0020】

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でき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でき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に、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

## 【0021】

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

## 【0022】

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、

30

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。

## 【0023】

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できあって、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でき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でき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

## 【0024】

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。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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】

50

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

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でき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せずとも、第2絵柄を有効位置に到達させることができ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

## 【0032】

手段11. 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、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。

20

## 【0033】

手段11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でき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せずとも、第2絵柄を有効位置に到達させることができ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。

30

## 【0034】

手段12. 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（75 msec）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。

40

## 【0035】

手段12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。

## 【0036】

なお、本手段に上記手段9乃至手段11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10又は手段11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

## 【0037】

手段13. 上記手段8乃至手段12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131の払出判定処理機能S1014、メダル払出処理機能S610）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（253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131のC Bゲーム状態終了処理S1709～S1711）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

## 【0038】

手段13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ることなく第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。

10

## 【0039】

手段14. 上記手段5乃至手段13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

## 【0040】

手段14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。

## 【0041】

手段15. 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、

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、

40

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131のスペリテーブル設定処理機能S709、スペリテーブル変更処理機能S1005, S1013, S1015, S1016、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

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、  
10

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でき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でき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。  
20

#### 【 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 役に共に当選となつた場合、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できれば当該第 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でき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に、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。  
30

#### 【 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。  
40

#### 【 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」と言う効果に代えて、「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。

#### 【0045】

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動）した後に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】

#### 【0046】

##### （第1の実施の形態）

以下、遊技機の一種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

#### 【0047】

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11a、底板11b、背板11c、左側板11d及び右側板11eからなり、隣接する各板11a～11e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11a～11e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

#### 【0048】

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11dには、上下一対の支軸25a, 25bが設けられている。支軸25a, 25b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25a, 25bに対応して当該支軸25a, 25bの軸部が挿入される挿入孔を備えた支持金具26a, 26bが設けられている。そして、各支軸25a, 25bの上方に支持金具26a, 26b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26a, 26bの挿入孔に支軸25a, 25b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25a, 25bを結ぶ上下方向へ延びる開閉軸線を中心として回動可能に支持され、その回動によって筐体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

#### 【0049】

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。

#### 【0050】

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 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。

#### 【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 50 が自転するように回転され、左リール 42L 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。

#### 【0055】

左リール用ステッピングモータ 61L は、リールユニット 41(図3)内において起立状態に配置されたモータプレート 53 の側面にねじ 54 で固定されている。モータプレート 53 には、発光素子 55a と受光素子 55b 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) 55 が設置されている。一方、左リール 42L と一体化されたボス補強板 52 には、半径方向に延びるセンサカットバン 56 の基端部 56b がねじ 57 で固定されている。このセンサカットバン 56 の先端部 56a は、略直角に屈曲されてリールインデックスセンサ 55 の両素子 55a, 55b の間を通過できるよう位置合わせがなされている。そして、左リール 42L が1回転するごとにセンサカットバン 56 の先端部 56a の通過をリールインデックスセンサ 55 が検出し、その検出の都度、後述する主制御装置 131 に検出信号が出力される。従って、主制御装置 131 はこの検出信号に基づいて左リール 42L の角度位置を1回転ごとに確認し補正できる。

10

#### 【0056】

ステッピングモータ 61L は例えば 504 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 61L の回転位置、すなわち左リール 42L の回転位置が制御される。

20

#### 【0057】

各リール 42L, 42M, 42R 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 21 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 24 パルス (= 504 パルス ÷ 21 図柄) を要する。そして、リールインデックスセンサ 55 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 31L, 31M, 31R 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 31L, 31M, 31R 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。

20

#### 【0058】

各リール 42L, 42M, 42R に付された図柄のうち、表示窓 31L, 31M, 31R を介して全体を視認可能な図柄数は、主として表示窓 31L, 31M, 31R 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 31L, 31M, 31R 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 42L, 42M, 42R 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。

30

#### 【0059】

ここで、各リール 42L, 42M, 42R に付される図柄について説明する。図7には、左リール 42L, 中リール 42M, 右リール 42R 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 42L, 42M, 42R にはそれぞれ 21 個の図柄が一列に設けられている。また、各リール 42L, 42M, 42R に対応して番号が 0 ~ 20 まで付されているが、これら番号は主制御装置 131 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 42L, 42M, 42R 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。

40

#### 【0060】

図柄としては、「リプレイ」図柄(例えば、左ベルト 20 番目)、「ベル」図柄(例えば、左ベルト 19 番目)、「チャンス」図柄(例えば、左ベルト 18 番目)、「青年」図柄(例えば、左ベルト 15 番目)、「チェリー」図柄(例えば、左ベルト 14 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 42L, 42M, 42R に巻かれるベ

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。

#### 【0061】

なお、リールユニット41の各リール42L, 42M, 42R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気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。

#### 【0062】

遊技パネル30には、各表示窓31L, 31M, 31R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31L, 31M, 31R群の正面から見て左側には有効ライン表示部32, 33, 34が設けられている。第1有効ライン表示部32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33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34は組合せラインのうち一対の斜めライン（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。

10

#### 【0063】

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。

#### 【0064】

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15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10枚のメダル払出が行われる。また、左リール42L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42M及び右リール42R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42L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。

20

#### 【0065】

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

30

40

50

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SB入賞が設定されているものの実際にSB入賞が成立することなく、SB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42L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42Mと右リール42Rの「チェリー」図柄、各リール42L, 42M, 42R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、CB図柄の組合せとは、CB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、CB図柄とは、各リール42L, 42M, 42Rの「7」図柄である。

10

#### 【0068】

遊技パネル30の下方左側には、各リール42L, 42M, 42R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71が設けられている。スタートレバー71はリール42L, 42M, 42R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71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52が操作されると、各リール42L, 42M, 42Rが一斉に回転を始める。

20

#### 【0069】

スタートレバー71の右側には、回転している各リール42L, 42M, 42R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72, 73, 74が設けられている。各ストップスイッチ72, 73, 74は停止対象となるリール42L, 42M, 42Rに対応する表示窓31L, 31M, 31R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72が操作された場合には左リール42Lの回転が停止し、中ストップスイッチ73が操作された場合には中リール42Mの回転が停止し、右ストップスイッチ74が操作された場合には右リール42Rの回転が停止する。ストップスイッチ72, 73, 74はリール42L, 42M, 42R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72, 73, 74は、左リール42L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でき状態となり、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。

30

#### 【0070】

表示窓31L, 31M, 31R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75が設けられている。メダル投入口75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75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。

40

#### 【0071】

メダル投入口75から投入されたメダルは、前面扉12の背面に設けられた通路切替手段としてのセレクタ84によって貯留用通路81か排出用通路82のいずれかへ導かれる。すなわち、セレクタ84にはメダル通路切替ソレノイド83が設けられ、そのメダル通路切替ソレノイド83の非励磁時には排出用通路82側とされ、励磁時には貯留用通路81側に切り替えられるようになっている。貯留用通路81に導かれたメダルは、筐体11

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 に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。

10

#### 【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タ 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タ 8 4 が機械的に連動して動作され、当該セレクタ 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。

20

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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

50

りのメダル数を表示する残払枚数表示部36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枚数表示部37とがそれぞれ設けられている。これら表示部35～37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。

#### 【0078】

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75からメダルが投入されるとベットとなる。

#### 【0079】

すなわち、1枚目のメダルがメダル投入口75に投入されると、第1有効ライン表示部32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75に投入されると、更に第2有効ライン表示部33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75に投入されると、更に第3有効ライン表示部34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。

10

#### 【0080】

また、4枚以上のメダルがメダル投入口75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50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35の仮想メダル数が加算表示される。一方、仮想メダル数が50枚のとき又は50枚に達したときには、セレクタ84により貯留用通路81から排出用通路82への切替がなされ、メダル排出口17からメダル受け皿18へと余剰メダルが返却される。

20

#### 【0081】

また、クレジット表示部35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77～79のいずれかが押された際にも仮想メダルが投入されることになりベットとなる。

#### 【0082】

第3クレジット投入スイッチ79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35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32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78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35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32および第2有効ライン表示部33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77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35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32～34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。

30

#### 【0083】

なお、第1～第3クレジット投入スイッチ77～79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35の表示が2のときに第1クレジット投入スイッチ77が押された場合等には、クレジット表示部35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。

40

#### 【0084】

前面扉12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13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14と、遊技者に各種情報を与える補助表示部15とが設けられている。補助表示部15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15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42L, 42M, 42Rによる遊技を主表示部によるものと考えることができることから、本実施形態では補助表示部15と称している。補助表示部15の背面に

50

は上部ランプ13やスピーカ14、補助表示部15を駆動させるための表示制御装置11が設けられている。なお、上部ランプ13及びスピーカ14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18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16が装着されている。また、メダル受け皿18の左方には、手前側下方に反転可能な灰皿19が設けられている。

#### 【0086】

筐体11の内部においてホッパ装置91の左方には、電源ボックス121が設けられている。電源ボックス121は、電源スイッチ122やリセットスイッチ123や設定キー挿入孔124などを備えている。電源スイッチ122は、主制御装置131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123は、スロットマシン10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124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124へ挿入してON操作することにより、スロットマシン10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123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10の当選確率を変更する場合にも操作される。

10

#### 【0087】

リールユニット41の上方には、主制御装置131が筐体11の背板11cに取り付けられている。主制御装置131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。

20

#### 【0088】

次に、本スロットマシン10の電気的構成について、図9のブロック図に基づいて説明する。

30

#### 【0089】

主制御装置131には、演算処理手段であるCPU151を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。CPU151には、電源ボックス121の内部に設けられた電源装置161の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路154や、出入力ポート155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131は、スロットマシン10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131の入力側には、スタートレバー71の操作を検出するスタート検出センサ71a、各ストップスイッチ72, 73, 74の操作を個別に検出するストップ検出センサ72a, 73a, 74a、メダル投入口75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75a、各クレジット投入スイッチ77, 78, 79の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ77a, 78a, 79a、精算スイッチ80の操作を検出する精算検出センサ80a、各リール42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55、ホッパ装置91から払い出されるメダルを検出する払い出検出センサ91a、リセットスイッチ123の操作を検出するリセット検出センサ123a、設定キー挿入孔124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124a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出入力ポート155を介してCPU151へ出力されるようになっている。

40

50

## 【0091】

なお、投入メダル検出センサ75a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75からホッパ装置91に至る貯留用通路81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81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75aが構成されている。主制御装置131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131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81でのメダル詰まりの他、メダルを投入メダル検出センサ75a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

## 【0092】

また、主制御装置131の入力側には、入出力ポート155を介して電源装置161が接続されている。電源装置161には、主制御装置131を始めとしてスロットマシン10の各電子機器に駆動電力を供給する電源部161aや、停電監視回路161bなどが搭載されている。

20

## 【0093】

停電監視回路161b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122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161bは、電源部161aから出力されるこの例では直流12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10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CPU151と入出力ポート155のそれぞれに供給され、CPU151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111にも供給されるように構成されている。

30

## 【0094】

電源部161aは、出力電圧が10ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置131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131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。

40

## 【0095】

主制御装置131の出力側には、各有効ライン表示部32, 33, 34、クレジット表示部35、残払枚数表示部36、払枚数表示部37、各リール42L, 42M, 42Rを回転させるための各ステッピングモータ61(61L, 61M, 61R)、セレクタ84に設けられたメダル通路切替ソレノイド83、ホッパ装置91、表示制御装置111、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171等が入出力ポート155を介して接続されている。

## 【0096】

表示制御装置111は、上部ランプ13やスピーカ14、補助表示部15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CPU、ROM、RAM等が一体化された基板を備えている。そして、主制御装置131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111が独自に上部ランプ13、スピーカ14及び補助表示部15を駆動制御する。従って、表示制御装置111は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置131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 32～37 を表示制御装置 11 が制御する構成としてもよい。

#### 【0097】

上述した C P U 151 には、この C P U 151 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 R O M 152 と、この R O M 152 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 R A M 153 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 10 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。R O M 152 と R A M 153 によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図 10 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 R O M 152 に記憶されている。

10

#### 【0098】

R A M 153 は、スロットマシン 10 の電源が遮断された後においても電源ボックス 121 内に設けられた電源装置 161 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。R A M 153 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 153a、C B ゲーム状態等の遊技状態や C B ゲーム状態下で用いる各種データを記憶するための B B 情報格納エリア 153b、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 153c 等の他に、バックアップエリアが設けられている。

20

#### 【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 122 の操作による電源遮断をも含む。以下同様）のスタックポインタ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 122 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 10 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 12 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 13 参照）において実行される。なお、C P U 151 の N M I 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 161b 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 N M I 割込み処理が即座に実行される。

30

#### 【0100】

続いて、主制御装置 131 内の C P U 151 により実行される各制御処理を図 10～図 37 のフローチャートを参照しながら説明する。かかる C P U 151 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 1.49ms で）起動されるタイマ割込み処理と、N M I 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 N M I 割込み処理とがあり、説明の便宜上、はじめに N M I 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。

40

#### 【0101】

図 10 は N M I 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 161 の停電監視回路 161b では停電信号が生成され、主制御装置 131 に対して出力される。N M I 端子を介して停電信号を受信した主制御装置 131 では、N M I 割込み処理が実行される。

#### 【0102】

N M I 割込み処理では、まずステップ S 101 において、C P U 151 内に設けられた使用レジスタのデータを R A M 153 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 102 では、停電フラグを R A M 153 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 103 にて R A M 153 のバックアップエリ

50

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で定期的に実行さ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1.49 msecごとにタイマ割込みが発生する。

#### 【0104】

先ず、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。

10

#### 【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。

20

#### 【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。

30

#### 【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の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となるため、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。

40

#### 【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

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、30 msec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自身に対して次回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。

10

#### 【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、残払枚数表示部36及び払枚数表示部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にて次回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。

20

30

#### 【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。

40

#### 【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

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S501では次回のタイマ割込みを許可する。その後、ステップS502にて現在の設定値を読み込むと共に、ステップS503では現在の設定値をクレジット表示部35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RAM153のデータがクリアされているため、クレジット表示部35に表示される設定値は「1」である。

#### 【0117】

ステップS504ではスタートレバー71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S505～ステップS506に示す設定更新処理を行う。ステップS505では、リセットスイッチ123が操作されたか否かを判定する。リセットスイッチ123が操作されていない場合にはそのままステップS503に戻り、操作された場合にはステップS506にて設定値を1更新した後にステップS503に戻る。つまり、設定更新処理では、リセットスイッチ123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35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123が操作された場合、設定値は「1」に更新される。

#### 【0118】

ステップS504にてスタートレバー71が操作された場合には、ステップS507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S508にて次回のタイマ割込みを禁止する。その後、ステップS509にて設定値を保存し、ステップS510にてRAM153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S404にて当選確率設定処理を行った後には、ステップS405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S402にて設定キーが挿入されていない場合には、ステップS406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10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RAM153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S406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S407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S408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、RAM153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、RAM153のデータは正常であると判定する。

#### 【0122】

ステップS408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S409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CPU151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S410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111に送信する。その後、ステップS411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S412にてスタート検出センサ71a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S413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箇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

#### 【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。

40

#### 【0129】

50

開始指令が発生した場合にはステップ S 607 に進み、メダル通路切替ソレノイド 83 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 608 の抽選処理、ステップ S 609 のリール制御処理、ステップ S 610 のメダル払出処理、ステップ S 611 の C B ゲーム状態処理を順に実行し、ステップ S 603 に戻る。

#### 【0130】

次に、ステップ S 608 の抽選処理について、図 16 のフローチャートに基づき説明する。

#### 【0131】

ステップ S 701 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 10 では、スタートレバー 71 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。CPU 151 は、スタートレバー 71 の操作を確認した後、ハードがラッチした値を RAM 153 の遊技情報格納エリア 153c 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 71 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 10 のハードは、スタートレバー 71 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。

10

#### 【0132】

ステップ S 702 では、スロットマシン 10 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 10 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 17 は、スロットマシン 10 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 IV が設定されており、各インデックス値 IV 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 PV 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 + SB、CB 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、CB 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 + SB は、1 回の判定で複数の役（具体的には再遊技と SB）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、SB 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 10 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 PV が大きく設定されている。

20

#### 【0133】

ステップ S 703 ではインデックス値 IV を 1 とし、続くステップ S 704 では役の当否を判定する際に用いる判定値 DV を設定する。かかる判定値設定処理では、現在の判定値 DV に、現在のインデックス値 IV と対応するポイント値 PV を加算して新たな判定値 DV を設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップ S 701 にて作成した乱数値を現在の判定値 DV とし、この乱数値に現在のインデックス値 IV である 1 と対応するポイント値 PV を加算して新たな判定値 DV とする。

30

#### 【0134】

その後、ステップ S 705 ではインデックス値 IV 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 DV が 65535 を超えたか否かを判定し、65535 を超えた場合には、ステップ S 706 にてそのときのインデックス値 IV 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。

40

#### 【0135】

ここで、当選フラグ設定処理について、図 18 のフローチャートに基づき説明する。

#### 【0136】

ステップ S 801 では、現在のインデックス値 IV が 5 か否かを判定する。インデックス値 IV が 5 である場合には、ステップ S 802 にて再遊技当選フラグをセットすると共

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 N O 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 2 0 0 分の 1 、再遊技 + S B の当選確率は約 5 2 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 1 0 分の 1 、チェリーとスイカの当選確率はそれぞれ 1 2 8 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 1 0 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ペリテーブル（停止テーブル）を設定するスペリテーブル設定処理を行い、本処理を終了する。ここで、スペリテーブル

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、スペリテーブルとは、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、スペ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できるとなる。

10

20

30

#### 【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 つのスペリテーブルを 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。

40

#### 【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ペ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

50

。例えば、左リール42L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、「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42Lの11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72が押された場合、左リール42Lは4図柄分だけ滑り、15番の「青年」図柄が下段に停止すると共に17番の「リプレイ」図柄が上段に停止する。このように、スペリテーブルでは、各リール42L, 42M, 42R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72～74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21バイトの圧縮データから1つのスペリテーブルが構成されている。

10

#### 【0148】

図20に示すように、スペリテーブル設定処理では、先ずステップS901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S902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S903に進み、遊技情報格納エリア153cに設けられたスペリテーブル格納エリアに再遊技入賞用スペ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10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、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たスペリテーブルをセットする。

20

#### 【0149】

図19に示すスペリテーブルは、再遊技に当選している場合に最初にセットされるスペリテーブルである。かかるスペリテーブルでは、例えば中リール42M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73が押された場合、中リール42M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73が押された場合、中リール42M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42Rについても同様であり、例えば右リール42R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74が押された場合、右リール42Rは4図柄分だけ滑って11番の「ベル」図柄が下段に停止し、12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42M及び右リール42R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

#### 【0150】

但し、左リール42L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、15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が押されると17番の「リプレイ」図柄が上段に停止し、16番の「ベル」図柄又は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が押されると17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72が押された場合、左リール42L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72が押された場合、左リール42L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、12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42L 中リール42M 右リール42Rの順に回転を停止させるべくストップスイッチ72～74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

#### 【0151】

ここで、各リール42L, 42M, 42Rの図柄配列について簡単に説明する。

#### 【0152】

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ペ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ない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】

スペ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優先入賞用スペ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優先入賞用スペリテーブルとは、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ペリテーブルである。スペ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できれば「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でき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できない場合、小役当選図柄を上記各位置に停止させることができ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優先入賞用スペ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入賞用スペリテーブルをスペ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入賞用スペ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ペリテーブルをスペ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ペリテーブルをセットする。

#### 【0159】

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、スペリテーブル格納エリアに外れ用スペリテーブルをセットし、本処理を終了する。ここで、外れ用スペリテーブルとは、いずれの入賞態様も成立しないように設定されたスペリテーブルである。20

#### 【0160】

以上のとおり、スペ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ペ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ペ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ペ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優先入賞用スペ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ペ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】

10

20

30

40

50

リール制御処理では、先ずステップS1001において各リール42L, 42M, 42Rの回転を開始させる回転開始処理を行う。

#### 【0164】

回転開始処理では、図22のフローチャートに示すように、ステップS1101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ェイト時間（例えば4.1秒）を経過したか否かを確認し、ウェイト時間を経過するまで待機する。ウェイト時間を経過した場合には、ステップS1102にて次回のゲームのためのウェイト時間を再設定する。その後、ステップS1103では、タイマ割込み処理のカウンタ処理S209にて外部集中端子板171へ出力するメダルのベット数をセットする。ステップS1104では、遊技情報格納エリア153c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S206にてステッピングモータ61L～61Rの加速処理が開始され、各リール42L, 42M, 42R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71を操作したとしても、直ちに各リール42L, 42M, 42Rが回転を開始しない場合がある。

10

#### 【0165】

ステップS1105では、各リール42L, 42M, 42R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42L, 42M, 42R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、CPU151は、各リール42L, 42M, 42Rが定速回転となった場合、各ストップスイッチ72～74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。

20

#### 【0166】

リール制御処理の説明に戻り、ステップS1002では、ストップスイッチ72～74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72a～74aからのON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。

#### 【0167】

ステップS1002にてストップスイッチ72～74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、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42L, 42M, 42Rが回転しているときにストップスイッチ72～74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S1003にて否定判定を行い、ステップS1004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S1005にてスペリテーブル第1変更処理を行う。スペリテーブル第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ペリテーブルの変更処理である。

30

#### 【0168】

スペリテーブル第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1停止指令であるため、ステップS1202～ステップS1208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S1202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S1203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、スペ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、先のスペリテーブル設定処理（図20参照）において、左ストップスイッチ72が最初に操作されることを想定してスペリテーブルをセットしているためである。

40

#### 【0169】

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、想定された

50

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、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルを、再遊技入賞を成立させるための入賞確定用スペリテーブルに変更して本処理を終了する。ここで、入賞確定用スペリテーブルとは、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ペリテーブルである。

#### 【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ペリテーブルである。かかるスペリテーブルでは、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ペリテーブルは、再遊技入賞が上ライン上に成立するよう設定されている。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できないため、左ストップスイッチ72が最初に操作されなかつた場合、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再遊技とチェリーに共に当選することはないと判別した場合、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ペ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、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルを、ベル入賞を成立させるための入賞確定用スペ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ペリテーブルは、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と判別した場合、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ペ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できる。

#### 【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、スペリテーブル格納エリアにセッ

10

20

30

40

50

トされたスペリテーブルを、当選している役及び操作されたストップスイッチと一緒に的に対応する変則押し用スペ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、スペリテーブル設定処理にてセットされるスペリテーブルと同様、当選図柄の停止可能な位置を複数設定されたスペリテーブルが、中リール42M及び右リール42R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、当選図柄の停止可能な位置が左リール42Lに複数設定されたスペリテーブルから、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ペ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。

## 【0173】

10

スペリテーブル第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。具体的には、リールインデックスセンサ55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S1007では、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルのうち、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ペリ量を算出し、ステップS1008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。その後、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1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2つのリールは回転中である。かかる場合にはステップS1011にて否定判定を行い、続くステップS1012にて現在の遊技状態がCBゲーム状態か否かを判定する。現在の遊技状態がCBゲーム状態でない場合にはステップS1013に進み、スペリテーブル第2変更処理を行う。スペリテーブル第2変更処理とは、リールを停止させた後に行うスペリテーブルの変更処理である。

20

## 【0174】

30

ここで、スペリテーブル第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。スペリテーブル第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ペリテーブルが入賞確定用スペリテーブルか否かを判定し、入賞確定用スペリテーブルの場合にはそのまま本処理を終了する。入賞確定用スペ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S1304では、停止図柄の図柄番号が、現在セットされているスペ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ペ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S1305に進み、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルをライン変更用スペ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、スペリテーブル設定処理にてセットされるスペリテーブルと同様、当選図柄の停止可能な位置を複数設定されたスペリテーブルが、中リール42M及び右リール42R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り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ペ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。

40

## 【0175】

50

例えば図19に示すスペ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、左リール42L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42M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42Lの「リプレイ」図柄が上段に停止した場合、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に示すスペ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ペ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ペ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ペ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ペ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。

#### 【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ペ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ペ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ペ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ペリテーブルに変更する。

#### 【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、先のスペ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ペ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。

#### 【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におい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、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルをBB入賞用スペ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、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルを小役入賞用スペ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、スペ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。

#### 【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

10

20

30

40

50

止図柄の図柄番号を確認し、現在セットされているスペ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 入賞用スペ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ペリテーブルに変更する。

#### 【 0 1 8 0 】

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ペリテーブル第 2 変更処理を行うと、ステップ S 1 0 0 2 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。

#### 【 0 1 8 1 】

ステップ S 1 0 0 2 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 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 S 1 0 0 3 及びステップ S 1 0 0 4 にて否定判定を行い、ステップ S 1 0 0 5 にてスペリテーブル第 1 変更処理を行う。

#### 【 0 1 8 2 】

スペリテーブル第 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 2 停止指令であるため、ステップ S 1 2 0 9 ~ ステップ S 1 2 1 4 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 S 1 2 0 9 にて現在セットされているスペリテーブルが入賞確定用スペリテーブルか否かを判定し、入賞確定用スペリテーブルの場合にはそのまま本処理を終了する。入賞確定用スペリテーブルでない場合にはステップ S 1 2 1 0 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 7 2 ~ 7 4 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 S 1 2 1 1 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 7 2 中ストップスイッチ 7 3 の操作順序、中ストップスイッチ 7 3 右ストップスイッチ 7 4 の操作順序、右ストップスイッチ 7 4 左ストップスイッチ 7 2 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ペ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、先のスペリテーブル第 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 7 2 ~ 7 4 が操作されることを想定したスペリテーブルに変更しているためである。

#### 【 0 1 8 3 】

ステップ S 1 2 1 1 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 S 1 2 1 2 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 S 1 2 1 3 では、停止図柄の図柄番号が、現在セットされているスペ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ペ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 S 1 2 1 4 に進み、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルを、ライン変更用スペ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ペ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 4 2 L 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 7 4 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 4 2 R 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 7 2 右ストップスイッチ 7 4 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 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ペリテーブルに変更する。

#### 【 0 1 8 4 】

10

20

30

40

50

スペリテーブル第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、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルのうち、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ペリ量を算出し、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にてスペリテーブル第2変更処理を行う。

10

#### 【0185】

ここで、スペリテーブル第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。スペリテーブル第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ペリテーブルが入賞確定用スペリテーブルか否かを判定し、入賞確定用スペリテーブルの場合にはそのまま本処理を終了する。入賞確定用スペ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ペ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ペ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、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルを、ライン変更用スペ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ペ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ペリテーブル第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にて否定判定を行い、スペリテーブル第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、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルのうち、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ペリ量を算出し、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3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S1011にて肯定判定を行い、ステップS1014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SB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SB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、入賞確定用スペ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スペ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、SB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、SB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のスペ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でき�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できない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 4 2 L 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 S 1 5 0 2 ~ ステップ S 1 5 0 8 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 S 1 5 0 2 ~ ステップ S 1 5 0 8 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 4 2 L 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 S 6 1 0 のメダル払出処理について、図 2 8 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、先ずステップ S 1 6 0 1 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 S 1 0 1 4 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 S 1 6 0 2 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 S 1 6 0 3 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 S 6 0 4 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。

20

#### 【0204】

ステップ S 1 6 0 1 にて払出予定数が 0 でない場合、ステップ S 1 6 0 4 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 S 1 6 0 5 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 S 1 6 0 6 , S 1 6 0 8 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 S 1 6 0 9 では、クレジット表示部 3 5 及び払出枚数表示部 3 7 の表示数をそれぞれ 1 加算する表示部変更処理を行う。

30

#### 【0205】

一方、ステップ S 1 6 0 5 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 S 1 6 0 7 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 9 1 からメダル排出口 1 7 を介してメダル受け皿 1 8 へ払い出す。続くステップ S 1 6 0 8 ではホッパ装置 9 1 に取り付けられた払出検出センサ 9 1 a 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 S 1 6 0 9 にて払出枚数表示部 3 7 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 S 1 6 0 9 にて表示部変更処理を行った後、再びステップ S 1 6 0 4 に戻る。ステップ S 1 6 0 4 で払出数と払出予定数とが一致したときには、ステップ S 1 6 1 0 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。

40

#### 【0207】

次に、ステップ S 6 1 1 の C B ゲーム状態処理について、図 2 9 のフローチャートに基づき説明する。

#### 【0208】

C B ゲーム状態処理では、先ずステップ S 1 7 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 1 7 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る場合

50

にはステップ S 1703 に進み、先の払出判定処理 S 1014 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 1704 ~ ステップ S 1707 に示す C B 開始処理を行う。

#### 【0209】

C B 開始処理では、ステップ S 1704 にて C B 当選フラグをクリアすると共に、ステップ S 1705 にて C B 設定フラグを C B 情報格納エリア 153b 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 805 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 1706 では、C B 情報格納エリア 153b に設けられた残獲得数カウンタに 253 をセットすると共に、残払枚数表示部 36 に 253 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 1707 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 111 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 111 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示す画像を補助表示部 15 に表示させると共に、左ストップスイッチ 72 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 15 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。

10

20

30

40

#### 【0210】

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 10 枚のメダル払出が行われる。そして、C B ゲーム状態は、メダル払枚数が所定数（本実施形態では 253 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。

#### 【0211】

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 回柄分まで滑らせることが可能なリール制御が、各リール 42L, 42M, 42R 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（190 msec）が経過するまでに停止させるリール制御が、各リール 42L, 42M, 42R 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 42M と右リール 42R 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 42L について上記リール制御が行われない。左リール 42L については、左ストップスイッチ 72 を操作されてから最大 1 回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 72 が操作されてから規定時間より短い第 2 規定時間（75 msec）が経過するまでに停止させるリール制御が、左リール 42L について行われるとも言える。

30

40

#### 【0212】

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。

#### 【0213】

抽選処理（図 16 参照）では、ステップ S 702 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 65535 を超えた場合、当選フラグ設定処理（図 18 参照）では、ステップ S 805 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

50

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、スペ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、スペリテーブル格納エリアに再遊技停止用スペリテーブルをセットし、本処理を終了する。

10

#### 【0216】

図31に示すスペリテーブルは、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ペリテーブルである。かかるスペリテーブルでは、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。

20

#### 【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

#### 【0219】

以上のとおり、かかるスペリテーブルでは、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

40

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ペリテーブルをスペ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に示すスペリテーブルは、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ペリテーブルである。かかるスペリテーブルでは、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、再遊技停止用スペリテーブルと同様、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「チエリー」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エ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「チエリー」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エリー入賞が成立する。

#### 【0224】

以上のとおり、かかるスペリテーブルでは、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（具体的にはチエリー入賞）が成立する場合がある。

#### 【0225】

なお、詳細な説明は省略するが、他の小役停止用スペ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時外れ用スペリテーブルをスペ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に示すスペリテーブルは、CBゲーム状態下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ペリテーブルである。かかるスペリテーブルでは、上述した各スペリテーブルと同様、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。

10

#### 【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のスペリテーブル第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のスペリテーブル第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。

20

#### 【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、スペ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、すなわちスペリテーブル第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、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルを、上ライン上で再遊技入賞が成立する入賞確定用スペリテーブル(図24参照)に変更する。

30

#### 【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。

40

#### 【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、スペ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。

50

## 【0233】

「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S2004がYES，ステップS2005がNOの場合）には、ステップS2006に進む。そして、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルを再遊技入賞用スペリテーブルに変更し、本処理を終了する。再遊技入賞用スペリテーブルとは、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ペリテーブルである。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42M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ペリテーブルに変更する。一方、ステップS2004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S2007では、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルをベル入賞用スペリテーブルに変更し、本処理を終了する。ベル入賞用スペリテーブルとは、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ペリテーブルである。なお、これらスペリテーブルについては、通常ゲーム状態下でセットされるスペリテーブルと同じため、説明を省略する。

10

## 【0234】

このように、CB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ペリテーブルを変更する。特に、16番の「ベル」図柄が上段に停止している場合、14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ペリテーブルに変更する。つまり、CB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

## 【0235】

ステップS2003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S2008にて小役入賞用処理を行い、本処理を終了する。

## 【0236】

小役入賞用処理では、図36のフローチャートに示すように、ステップS2101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42L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S2102に進み、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルをスイカ入賞用スペリテーブルに変更し、本処理を終了する。スイカ入賞用スペリテーブルとは、スイカ入賞を成立させることができ有効ライン上に「スイカ」図柄が停止するように設定されたスペリテーブルである。

30

## 【0237】

「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S2103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S2104に進み、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルをベル入賞用スペ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S2105に進み、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルをCB時外れ用スペリテーブルに変更し、本処理を終了する。

40

## 【0238】

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ペリテーブルを変更する。したがって、CB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できる。

50

## 【0239】

ちなみに、左リール42Lが停止している状況下でスペ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42Mについて複数設定されたスペ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42M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ペ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42M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ペリテーブルに変更する。なお、このときにセットされるスペリテーブルについては、通常ゲーム状態下でセットされるスペリテーブルと同じため、説明を省略する。

## 【0240】

ステップS2002にて左リール42L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72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S2009に進み、現在セットされているスペリテーブルが入賞確定用スペリテーブルか否かを判定する。入賞確定用スペ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S2010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S2011に進み、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルを、ライン変更用スペ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S2012に進み、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルを、CB時外れ用スペリテーブルに変更し、本処理を終了する。

10

20

## 【0241】

このように、左ストップスイッチ72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ペ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、CB時外れ用スペリテーブルに変更される。したがって、CBゲーム状態下で左ストップスイッチ72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。

## 【0242】

ちなみに、ステップS2010では、中リール42M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42Rについて複数設定されたスペリテーブルに変更し、右リール42R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42Mについて複数設定されたスペリテーブルに変更する。なお、このときにセットされるスペリテーブルについては、通常ゲーム状態下でセットされるスペリテーブルと同じため、説明を省略する。

30

## 【0243】

第2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否定判定する。続くステップS1904では、左リール42L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S1905にて中ストップスイッチ73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73が操作された場合には、スペ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CB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73が操作されることを想定したスペ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73ではなく右ストップスイッチ74が操作された場合には、ステップS1906に進み、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルを、ライン変更用スペ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42Lの「リプレイ」図柄が上段に停止している場合、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ペリテーブルに変更する。

40

## 【0244】

ステップS1904にて左リール42Lが停止していないと判定した場合、ステップS

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、スペ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、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルを、セットされている当選フラグと対応するCB用スペ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ペ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。

10

#### 【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ペリテーブルがCB時外れ用スペリテーブルか否かを判定し、CB時外れ用スペリテーブルの場合にはそのまま本処理を終了する。CB時外れ用スペ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、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルを、ライン変更用スペ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ペリテーブルに変更する。

20

#### 【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、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルを、セットされている当選フラグと対応するCB用スペリテーブルに変更し、本処理を終了する。

30

#### 【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、入賞確定用スペ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、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、SB入賞が成立しない。

40

#### 【0251】

左ストップスイッチ72が最初に操作された場合、再遊技停止用スペ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できあれば、「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ペ

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。

20

#### 【0255】

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。

30

#### 【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 に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でき可能なスペリテープ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でき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 入賞用スペ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。

#### 【0260】

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

#### 【0261】

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 ROM 152 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 131 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。

#### 【0262】

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

#### 【0263】

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 の停止様態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ペリテーブルと、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ペ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 入賞用スペ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

#### 【0264】

C B ゲーム状態は、メダル払出手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。

#### 【0265】

仮にメダル払出手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手数が行われるため、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手数を受けるための遊技となってしまい、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手数を終了させて当該 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

## 【0266】

抽選処理にて当否判定を行う役として、再遊技とSB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、CBゲーム状態下において、再遊技入賞が成立した場合にCBゲーム状態が終了するゲームと、CB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CB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、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可能となる。さらには、本実施の形態では、CBゲーム状態下で再遊技+SB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SBに当選し、CBゲーム状態が終了する場合がある。故に、CBゲーム状態下では、SBに当選してCBゲーム状態が終了しないこと、SBに当選する前に所定枚数のメダル払出が行われてCB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、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可能となる。

10

## 【0267】

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ペ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ペリテーブルを用いて中リール42Mと右リール42R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、CBゲーム状態下におけるSB入賞用スペ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

## 【0268】

各リール42L, 42M, 42R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+SB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できたタイミングでストップスイッチ72~74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SB入賞用スペリテーブルが不要となる。

30

## 【0269】

左リール42Lを例に説明すると、18番の「チャンス」図柄を下段に停止させるためには、14番から18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を操作すればよい。ところが、14番から17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を操作された場合には、18番の「チャンス」図柄に代えて17番の「リプレイ」図柄を下段に停止させることができ、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を操作された場合には、18番の「チャンス」図柄に代えて20番の「リプレイ」図柄を下段に停止させることができる。

40

## 【0270】

各リール42L, 42M, 42R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72~74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できとなり、再遊技又は再遊技+SB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+SBという複数当選役を設定したにも関わらず、SB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。

## 【0271】

CBゲーム状態に移行すると、左リール42L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+S B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できた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、S B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S B入賞用スペ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。

10

#### 【0273】

(第2の実施の形態)

20

上記第1の実施の形態では、再遊技とS B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S B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、S B入賞を成立させることができ可能な構成とする。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。

30

#### 【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S B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枚は行われない。

40

#### 【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、S B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S B入賞が成立するこ

50

とはない。

【0278】

C B テーブル設定処理(図30参照)では、再遊技当選フラグがセットされている場合、図40に示す再遊技停止用スペリテーブルをセットする。

【0279】

かかるスペリテーブルでは、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。

【0280】

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。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。

10

【0281】

例えば、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、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。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。

20

【0282】

さらに、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、左リール42Lが1図柄分だけ滑って9番の「チャンス」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、「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

【0283】

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72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。

【0284】

第1停止指令に基づくC B 時第2変更処理(図35参照)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S2004～ステップS2007の処理に代えて、図41に示す再遊技当選時処理を行う。

40

【0285】

ステップS2301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S2302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、スペ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。

【0286】

「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S2301がYES, ステップS2302がNOの場合)には

50

、ステップS2303に進む。そして、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルを再遊技入賞用スペリテーブルに変更し、本処理を終了する。

#### 【0287】

一方、ステップS2301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S2304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S2305にてSB当選フラグがセットされているか否かを判定する。SB当選フラグがセットされている場合には、ステップS2306に進み、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルをSB入賞用スペリテーブルに変更し、本処理を終了する。SB入賞用スペリテーブルとは、SB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ペリテーブルである。

10

#### 【0288】

ちなみに、本実施の形態では、左リール42L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S2301にて肯定判定を行い、中リール42Mの「リプレイ」図柄が中段又は下段に停止するよう20に設定された再遊技入賞用スペ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42Mの「チャンス」図柄が中段又は下段に停止するよう20に設定されたスペリテーブルに変更する。但し、「チャンス」図柄は中リール42Mの16番の位置に1つしか設定されておらず、SB入賞用スペリテーブルには5パターンの停止様式しか設定されていないため、中ストップスイッチ73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

#### 【0289】

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S2304がNO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S2307では、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルをベル入賞用スペ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ペリテーブルに変更する。つまり、CB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。

30

#### 【0290】

「チャンス」図柄が停止しているもののSB当選フラグがセットされていない場合(ステップS2305がNOの場合)には、先の抽選処理にて再遊技+SB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S2305の処理を行ったことは左リール42L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11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S2307に進み、スペリテーブル格納エリアにセットされたスペリテーブルをベル入賞用スペリテーブルに変更し、本処理を終了する。

#### 【0291】

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。

40

#### 【0292】

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、入賞確定用スペ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、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、SB入賞が成立しない。

#### 【0293】

左ストップスイッチ72が最初に操作された場合、再遊技停止用スペ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

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入賞用スペ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できない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。

20

#### 【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見たとき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タ値が 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 ゲーム専用に設定された 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。

10

#### 【0303】

図 4 3 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 4 3 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。

20

#### 【0304】

S B ゲーム状態下では、メダル払出手續の終了後に、図 4 4 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。

30

#### 【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 5 0 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。

40

#### 【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

50

には、R T 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、S B ゲーム状態下では、左リール 4 2 L の「リプレイ」図柄、中リール 4 2 M の「ベル」図柄、右リール 4 2 R の「リプレイ」図柄が有効ライン上に並んで停止すると、R T 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、R T 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 7 2 ~ 7 4 の操作タイミングや操作順序に関わらず R T 入賞が成立する。

【0310】

次に、R T ゲーム状態について説明する。

【0311】

R T ゲーム状態下では、上述した抽選処理にて R T ゲーム専用に設定された R T 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 パターンの停止様態が各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R について設定されている。そして、R T 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、C B に当選したことを以って終了する。

10

【0312】

図 4 5 は、「設定 1」の R T ゲーム状態下で選択される R T ゲーム用抽選テーブルである。R T 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、C B のポイント値 P V 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 P V は、通常ゲーム用抽選テーブルの設定値が 7 7 1 0 であるのに対して 5 6 3 6 0 と非常に高く設定されている。したがって、R T 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 7 2 ~ 7 4 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。

20

【0313】

ちなみに、図 4 5 に示す抽選テーブルが選択された場合、小役、複数当選役、C B 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、6 5 5 3 6 分の 1 の確率でいずれの役にも当選しない。つまり、R T 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、R T 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、R T ゲーム状態下では C B 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、R T ゲーム状態に移行してから R T ゲーム状態が終了するまでの間に、約 4 0 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、R T 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 S B 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有利度合いの大きな特別遊技状態であると言える。

30

【0314】

R T ゲーム状態下では、メダル払出手順の終了後に、図 4 4 に示す状態判定処理を行う。

40

【0315】

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判定すると共に否定判定し、ステップ S 2 5 0 9 に進む。ステップ S 2 5 0 9 では、現在の遊技状態が R T ゲーム状態か否かを、R T 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、C B 設定フラグ、S B 設定フラグ、R T 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。R T ゲーム状態下では、ステップ S 2 5 1 0 にて R T ゲームカウンタの値を 1 減算し、ステップ S 2 5 1 1 にて R T ゲームカウンタの値が 0 か否かを判定する。R T ゲームカウンタの値が 0 である場合には、R T 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 S 2 5 1 2 にて R T 設定フラグをクリ

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できるとなり、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できる。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できた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ペ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ペリテーブルを用いて中リール42Mと右リー

10

20

30

40

50

ル42Rの停止制御を行う構成とした。一方、左ストップスイッチ72が最初に操作され、「チャンス」図柄が下段に停止した場合、SB入賞用スペ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。かかる構成とすることにより、左リール42Lの「チャンス」図柄を下段に停止させ、中リール42Mと右リール42Rの「チャンス」図柄を有効ライン上に到達させることができたタイミングでストップスイッチ73, 74を操作したにも関わらず、SB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。

#### 【0322】

左リール42L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」図柄を配置した。かかる構成とすることにより、CB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42LはCB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31L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

#### 【0323】

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。

#### 【0324】

(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

#### 【0325】

(a) 上記第1の実施の形態では、CBゲーム状態下でSBに当選するとCB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(RB)に当選となる複数当選役を設定し、CB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RBゲーム状態に移行させる構成とする。

#### 【0326】

(b) 上記第1の実施の形態では、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ともに、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」図柄を配置することにより、CBゲーム状態下におけるSB入賞用スペリテーブルを不要なものとした。

30

#### 【0327】

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。

#### 【0328】

左リール42Lの16番と17番の図柄を入れ替えた構成、すなわち16番に「リプレイ」図柄を配置し、17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、18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72が押された場合、左リール42Lをそのまま停止させれば16番の「リプレイ」図柄を下段に停止させることができる。18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72が押された場合、左リール42Lを1図柄分滑らせた後に停止させれば、20番の「リプレイ」図柄を上段に停止させることができる。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、左リール42Lをそのまま停止させれば20番の「リプレイ」図柄を下段に停止させることができる。

40

#### 【0329】

このように、「(表示窓31Lから視認可能な左リール42Lの図柄数) + (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) - 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。

#### 【 0 3 3 0 】

( 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 入賞用スペリテーブルが不要となる。

10

#### 【 0 3 3 1 】

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。

#### 【 0 3 3 2 】

( 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

#### 【 0 3 3 3 】

( 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。

#### 【 0 3 3 4 】

( 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

#### 【 0 3 3 5 】

( 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。

#### 【 0 3 3 6 】

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 「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、「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

#### 【 0 3 3 7 】

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できた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入賞用スペ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。

10

#### 【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できた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れば良い。

20

#### 【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。

30

#### 【0341】

「リプレイ」図柄についても同様である。但し、SB入賞用スペリテーブルの削減を図るために、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。

40

#### 【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】

(l) 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、

50

最大2回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回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、C B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S Bに当選となる複数当選役を設定したが、ベルとS Bに当選となる複数当選役を設定しても良いし、スイカとS Bに当選となる複数当選役を設定しても良い。つまり、次回の遊技を行うことが可能なメダル払い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S Bに当選となる複数当選役を設定することでS Bにのみ当選となる機会が生じない構成としたが、要は、S B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S Bに当選となる複数当選役に加えて、ベルとS B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、S B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S B柄たる「チャンス」柄を1つずつ配置する構成としたが、上述した「チャンス」柄と「リプレイ」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」柄と「リプレイ」柄の間に「ベル」柄等の他の柄を配置することによって「リプレイ」柄同士を離間させる構成としたが、「リプレイ」柄同士の間に1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」柄と12番の「リプレイ」柄との間には、「7」柄、「チャンス」柄、「青年」柄、「ベル」柄が配置されているが、9番の位置に「チャンス」柄を配置するのみで他の柄を非配置とする。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」柄、「7」柄、「ベル」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」柄、中リール42Mの「7」柄、右リール42Rの「ベル」柄がベル入賞と対応するベル柄に相当する。

#### 【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ペ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I Vと、各インデックス値I Vと対応するポイント値P V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P V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か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と共に当選となる一方、取得した乱数がいずれの値であってもSBにのみ当選とはならない。

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ことができる。

【0354】

(t) 上記各実施の形態では、スペ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、スペ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

## 【0359】

(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ペ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ペ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、スペリテーブルは、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。

## 【0360】

(x) 上記各実施の形態では、主制御装置131のRAM153に形成されたスペリテーブル格納エリアにスペリテーブルをセットする構成としたが、参照すべきスペ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。

## 【0361】

(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よい。

## 【0362】

(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行わない構成としたが、メダル払出行う構成としてもよい。

## 【0363】

(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。

## 【0364】

(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よい。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よい。

## 【0365】

(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。

## 【0366】

(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行機能に代えて、パチンコ機のような球投入及び球払出行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

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】スペリテーブルの一例を示す図。
- 【図20】スペ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】スペリテーブル第1変更処理を示すフローチャート。
- 【図24】入賞確定用スペリテーブルの一例を示す図。
- 【図25】スペリテーブル第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】再遊技停止用スペリテーブルを示す図。
- 【図32】ベル停止用スペリテーブルを示す図。
- 【図33】CB時外れ用スペ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枚数との関係を示す説明図。
- 【図40】再遊技停止用スペ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

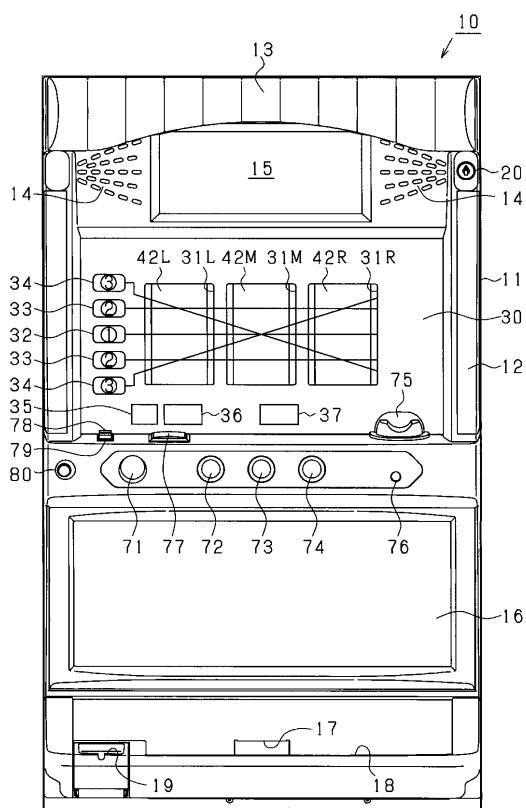
50

## 【0368】

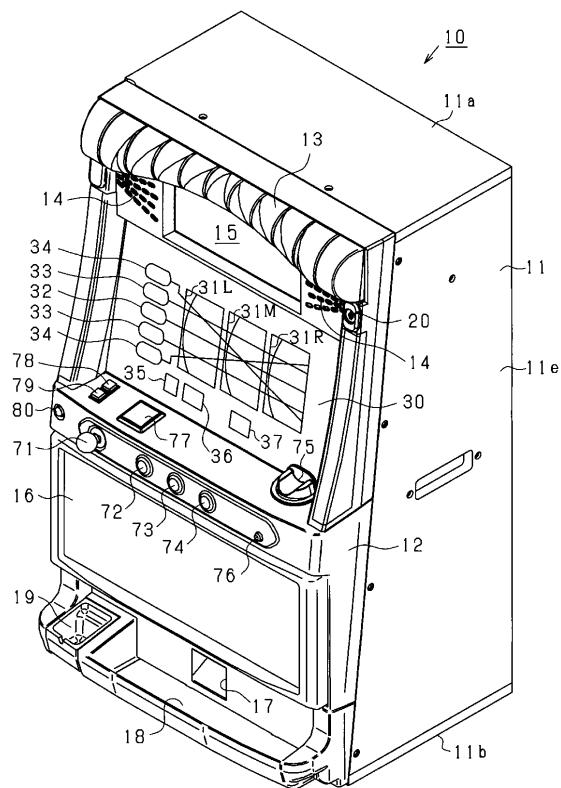
10 … 遊技機としてのスロットマシン、11 … 遊技機本体の一部を構成する筐体、12 … 遊技機本体の一部又は遊技機本体の開閉部材を構成する前面扉、13 … 補助演出部を構成する上部ランプ、14 … 補助演出部を構成するスピーカ、15 … 補助演出部を構成する補助表示部、31 … 表示窓、42 … 循環表示手段を構成すると共に周回体又は無端状ベルトとしてのリール、61 … 循環表示手段を構成すると共に駆動手段としてのステッピングモータ、71 … 始動操作手段としてのスタートレバー、72 ~ 74 … 停止操作手段としてのストップスイッチ、111 … サブ制御基板としての表示制御装置、131 … メイン制御基板としての主制御装置、151 … メイン制御手段等の各種制御手段を構成するCPU、152, 153 … 記憶手段としてのROM, RAM、161 … 電源装置。

10

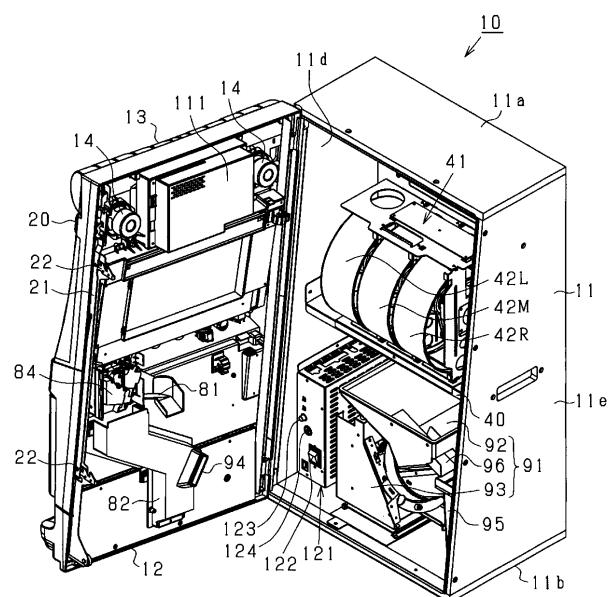
【図1】



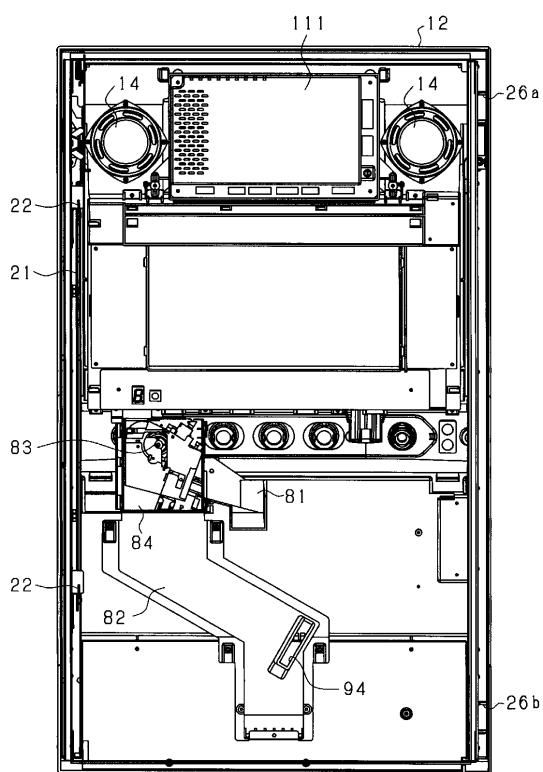
【図2】



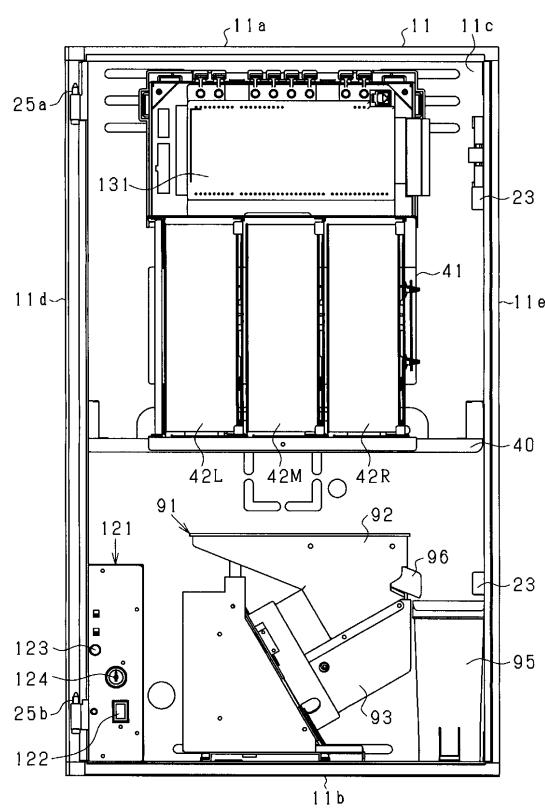
【図3】



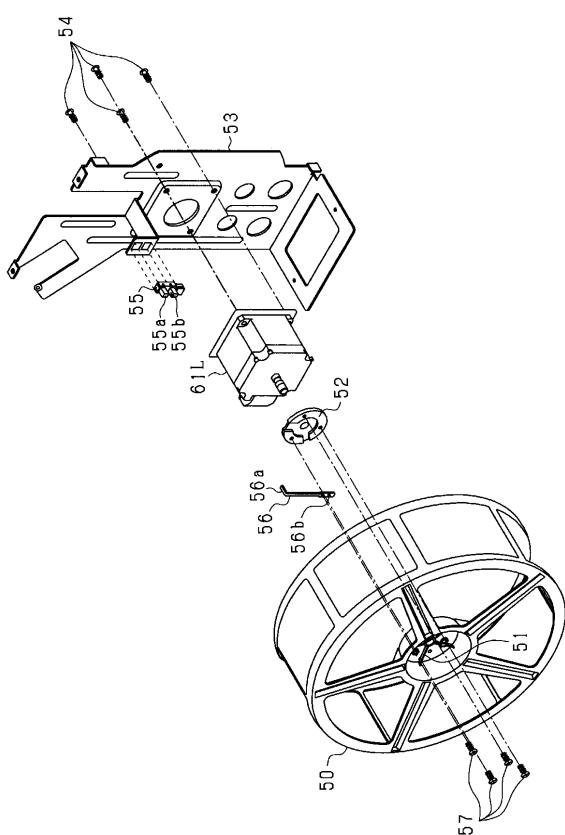
【図4】



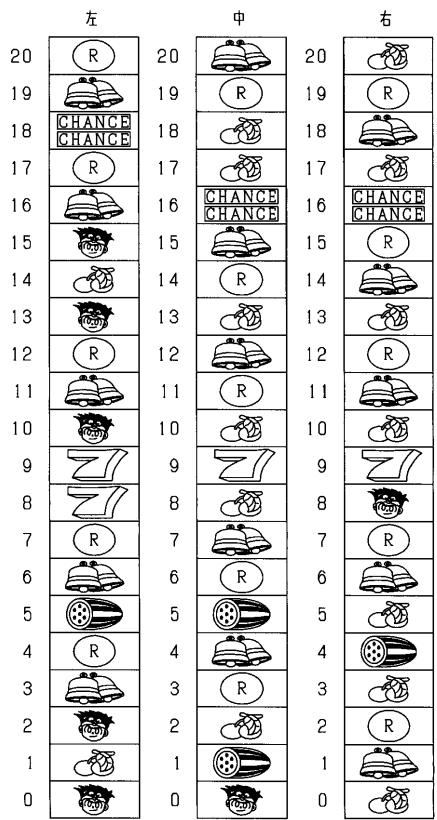
【図5】



【図6】



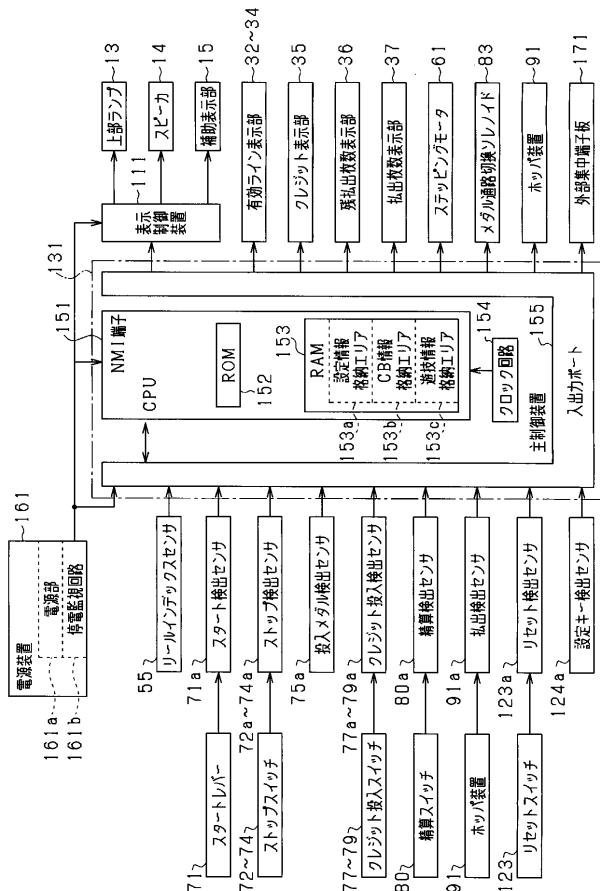
【図7】



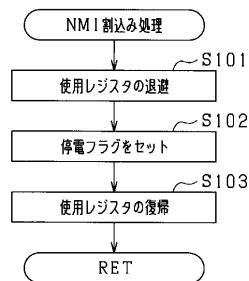
【図8】

入賞結果	停止回路			メダル枚数
	左リール	中リール	右リール	
スイカ	○	○	○	15
ヘル	-	○	○	10
チュー	-	-	-	2
CB	○	○	○	0
SB	○	○	○	0
再選抜	○	○	○	0

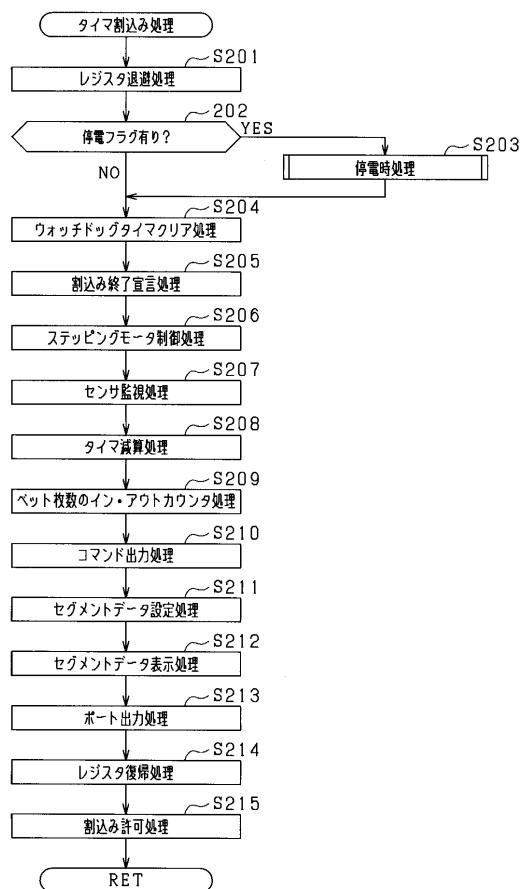
【図9】



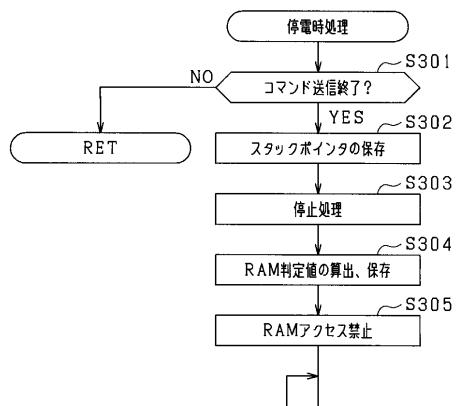
【図10】



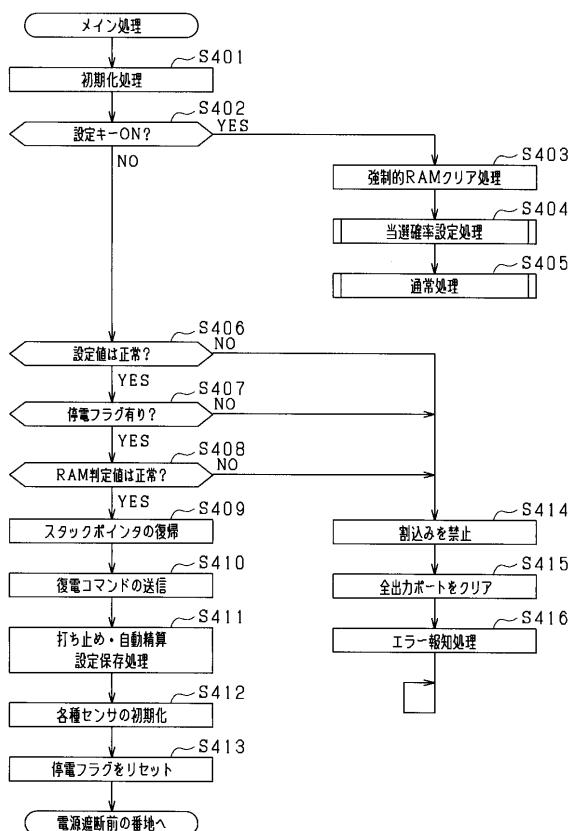
【図11】



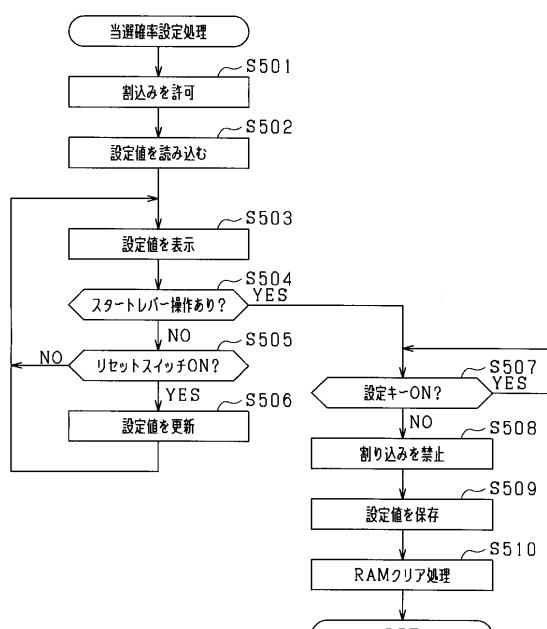
【図12】



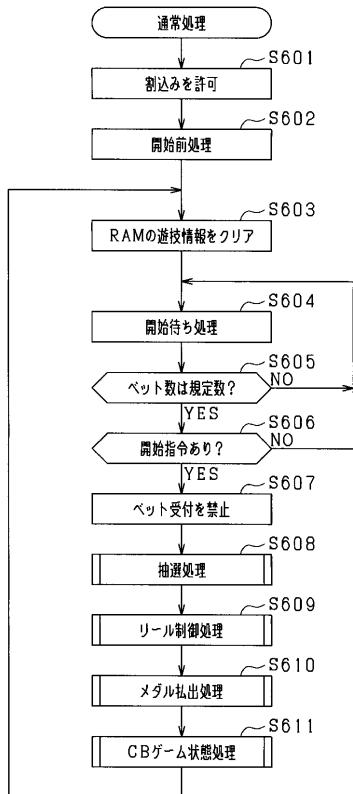
【図13】



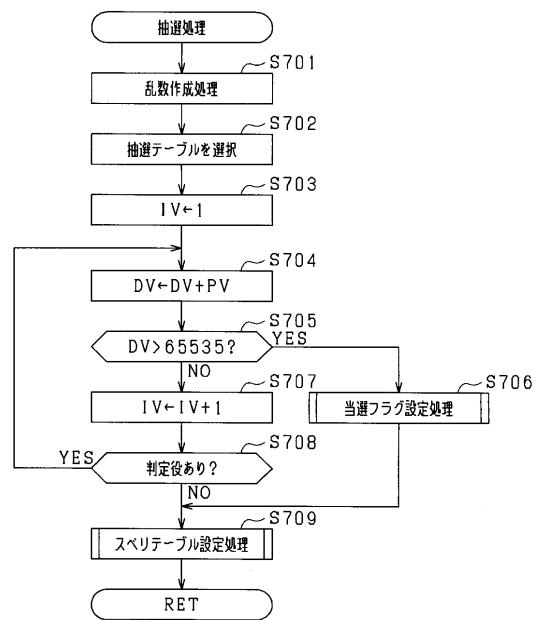
【図14】



【図15】



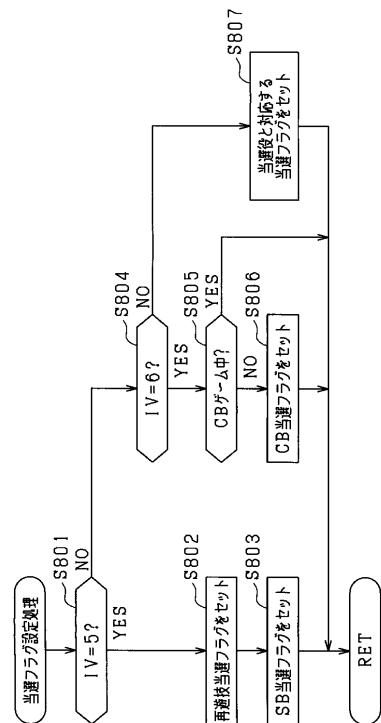
【図16】



【図17】

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

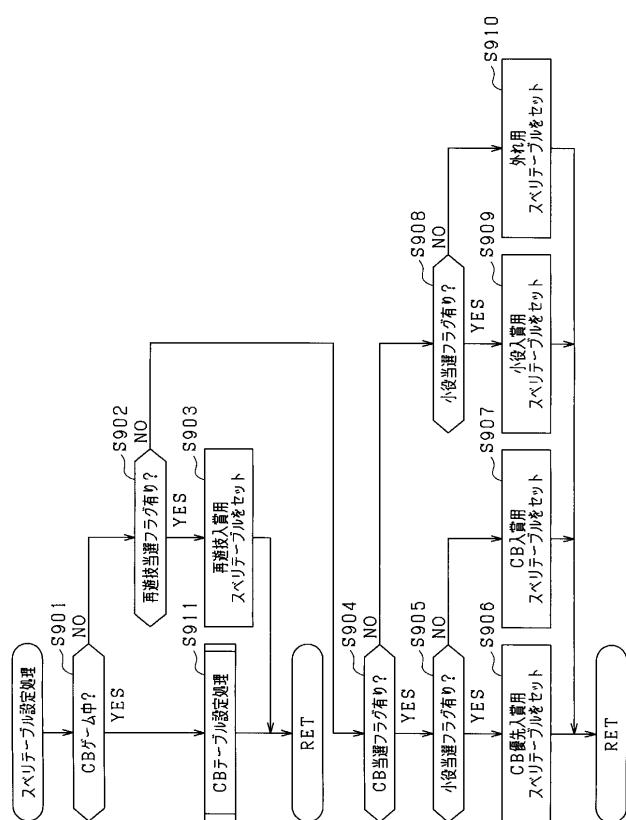
【図18】



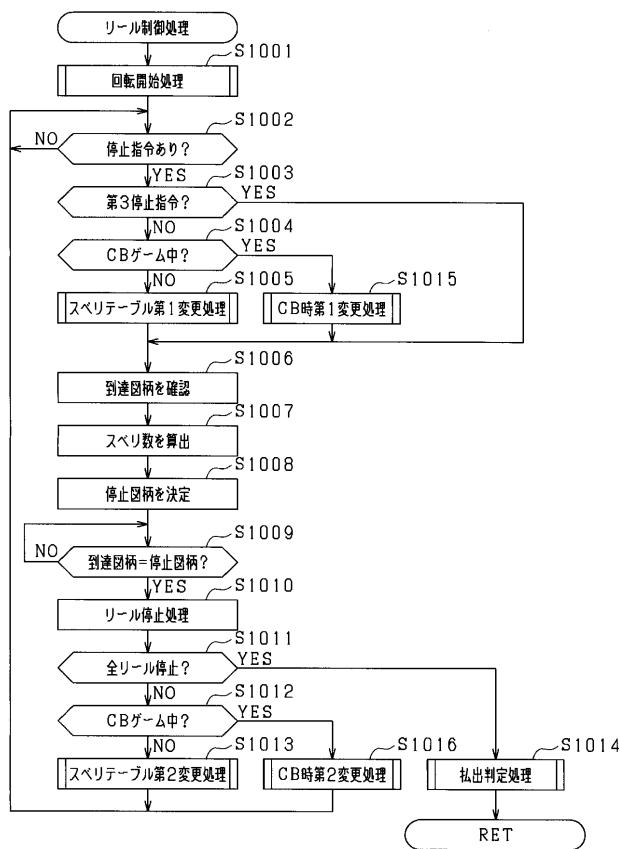
【図19】

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

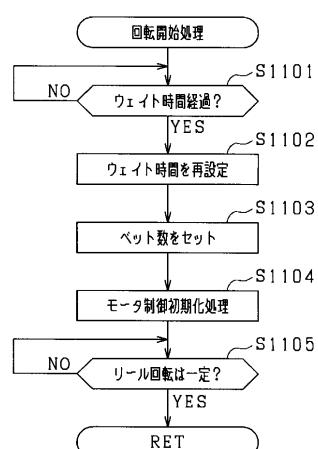
【図20】



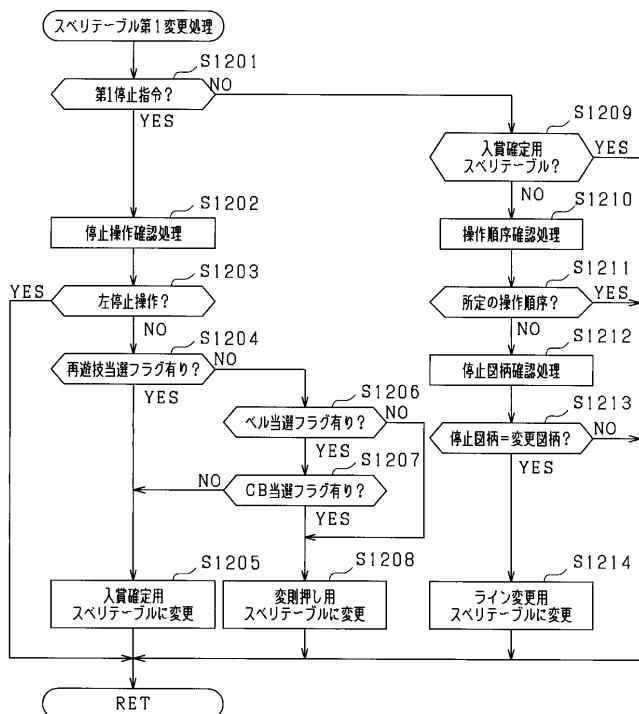
【図21】



【図22】



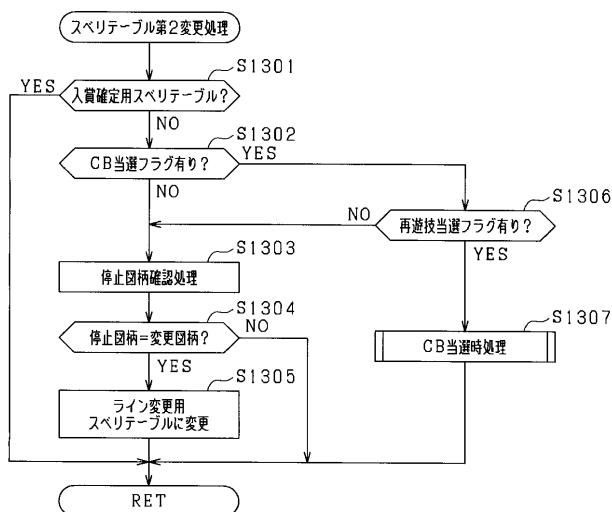
【図23】



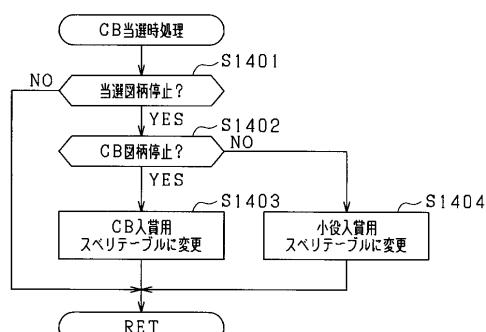
【図24】

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

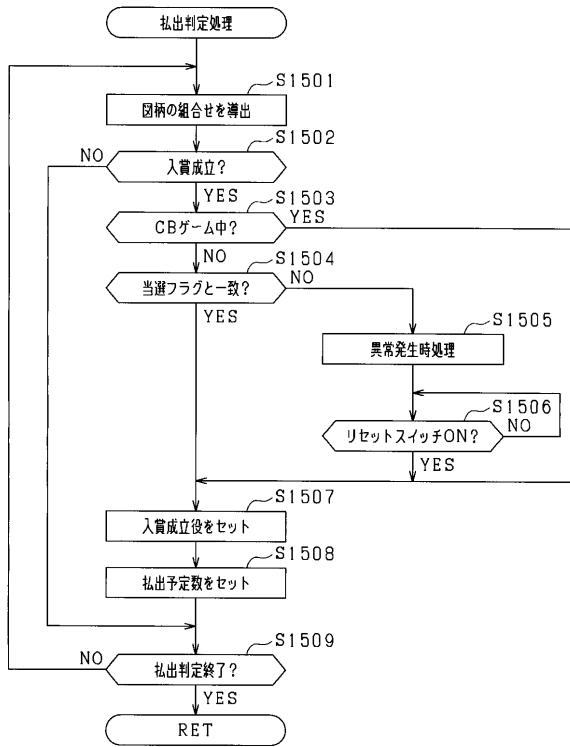
【図25】



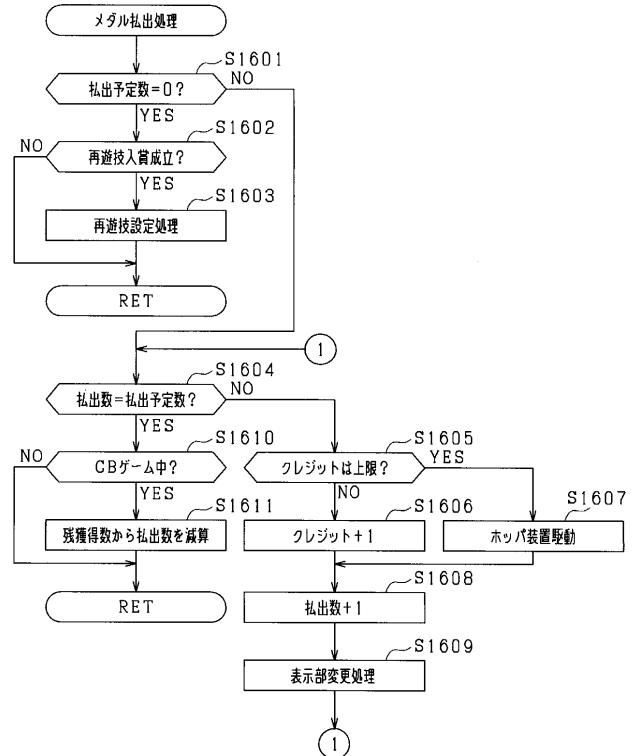
【図26】



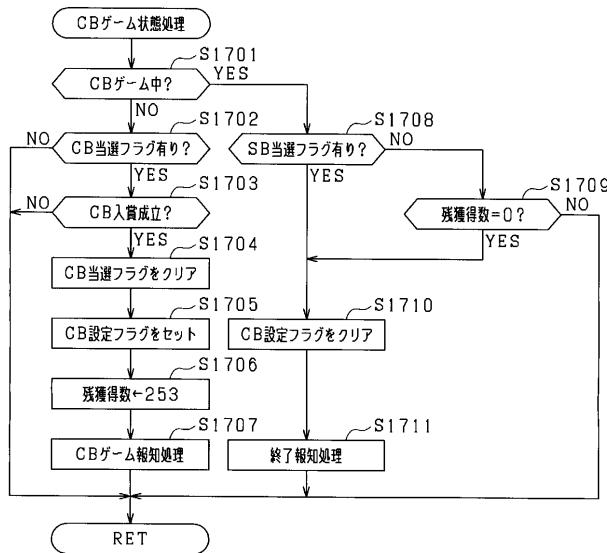
【図27】



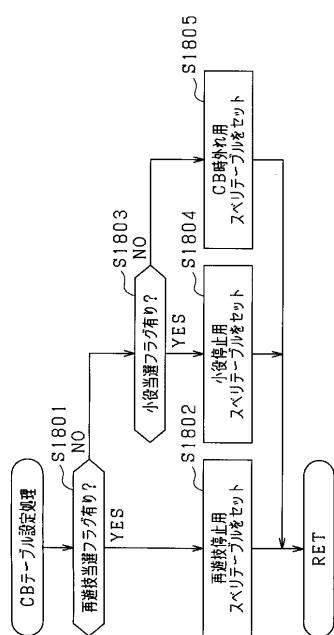
【図28】



【図29】



【図30】



【図31】

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

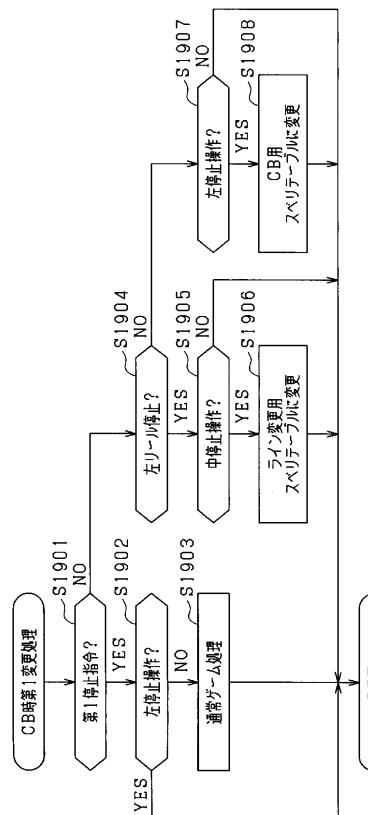
【図32】

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

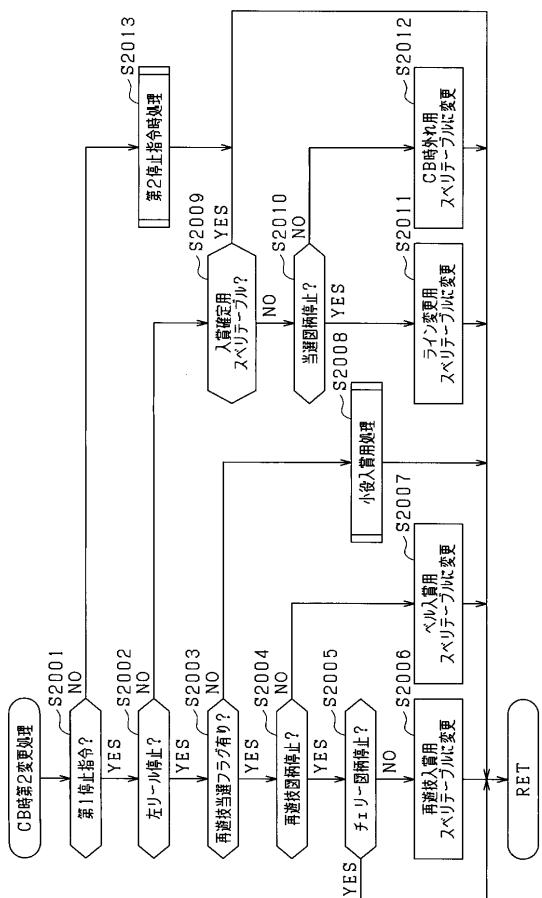
【図33】

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

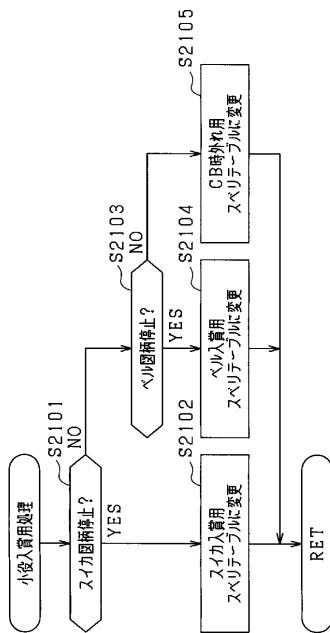
【図34】



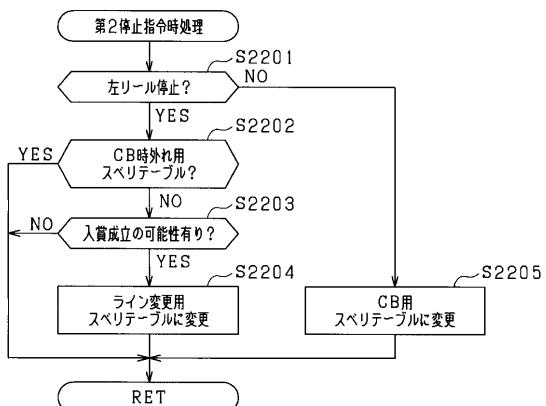
【図 3 5】



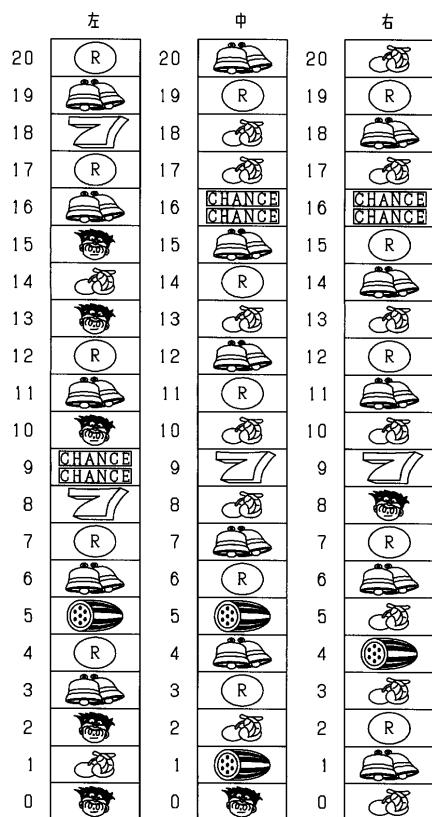
【図 3 6】



【図 3 7】



【図 3 8】



【図 3 9】

入賞種類	停止回数			メダル出数
	左リール	中リール	右リール	
スイカ				15
ベル				10
チエリー	-	-	-	2
CB				0
SB				0
RT				0
再遊技				

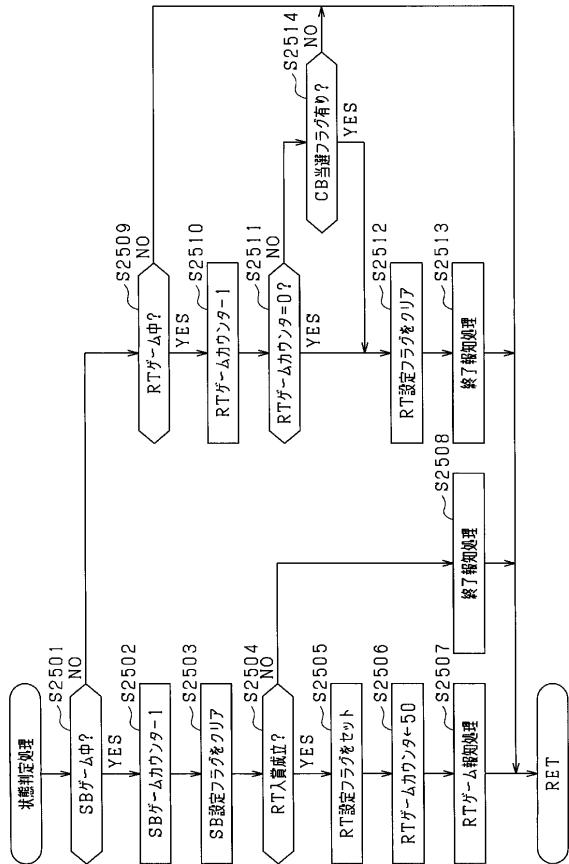
【図 4 0】

左滑り数		中滑り数		右滑り数	
	0		3		2
	1		4		3
	0		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		0
	0		0		1
	1		1		2
	0		2		0
	0		0		1
	1		1		2
	0		2		3
	1		3		4
	0		4		0
	0		0		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2		2
	1		3		3
	0		4		4
	1		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2		2
	1		3		3
	0		4		4
	1		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2		2
	1		3		3
	0		4		4
	1		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2		2
	1		3		3
	0		4		4
	1		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2		2
	1		3		3
	0		4		4
	1		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2		2
	1		3		3
	0		4		4
	1		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2		2
	1		3		3
	0		4		4
	1		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2		2
	1		3		3
	0		4		4
	1		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2		2
	1		3		3
	0		4		4
	1		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2		2
	1		3		3
	0		4		4
	1		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2		2
	1		3		3
	0		4		4
	1		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2		2
	1		3		3
	0		4		4
	1		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2		2
	1		3		3
	0		4		4
	1		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2		2
	1		3		3
	0		4		4
	1		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2		2
	1		3		3
	0		4		4
	1		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2		2
	1		3		3
	0		4		4
	1		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2		2
	1		3		3
	0		4		4
	1		0		0
	0		1		1
	1		2		2
	0		3		3
	1		4		4
	0		0		0
	1		1		1
	0		2	<img	

【図43】

IV	当選役	PV
1	チエリー	512
2	スイカ	512
3	ペル	6553
4	再遊技	7710
5	RT	32768

【図44】



【図45】

IV	当選役	PV
1	チエリー	512
2	スイカ	512
3	ペル	6553
4	再遊技	56360
5	再遊技+SB	1270
6	CB	328