

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第4628315号
(P4628315)

(45) 発行日 平成23年2月9日 (2011.2.9)

(24) 登録日 平成22年11月19日 (2010.11.19)

(51) Int.Cl. F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 B

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 G

請求項の数 1 (全 71 頁)

(21) 出願番号	特願2006-170495 (P2006-170495)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成18年6月20日 (2006.6.20)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2008-212 (P2008-212A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成20年1月10日 (2008.1.10)	(74) 代理人	100104916
審査請求日	平成19年9月19日 (2007.9.19)		弁理士 古溝 聡
		(72) 発明者	佐久間 隆一
			群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内
		審査官	岡崎 彦哉
		(56) 参考文献	特開2000-317043 (JP, A)
			)
		(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)	
			A 6 3 F 5/04

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

遊技の制御を行う遊技制御手段を備え、
該遊技制御手段は、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる予め定められた範囲の複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段と、

前記遊技制御手段が制御を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する手段であって、前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データを記憶する設定値データ領域と、該設定値以外の遊技の進行状況を示すデータを記憶する遊技データ領域とを含むデータ記憶手段と、

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段に記憶されている前記遊技制御手段が制御を行うためのデータを保持する保持手段と、

前記設定値設定手段により新たな設定値が設定されたときに、前記遊技データ領域に記憶されているデータを書き換えることなく前記設定値データ領域に記憶されているデータを該新たに設定された設定値を示す設定値データに書き換える設定値データ書換手段と

、
前記スロットマシンの電源投入時に、前記遊技制御手段が制御を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判断を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記遊技制御手段が制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記遊技制御手段が制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、前記データ記憶手段の異常としてゲームの進行を不能化する第1の不能化手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記設定値データ領域から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が前記設定値設定手段により設定可能な前記予め定められた設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な前記予め定められた設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正でないと判定する設定値データ判定手段と、

前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正ではないと判定されたときに、前記データ記憶手段の異常としてゲームの進行を不能化する第2の不能化手段と、

前記第1の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても前記第2の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても、前記設定値設定手段により新たな設定値が設定されて該新たな設定値を示す設定値データが前記設定値データ領域に記憶されたことを条件として、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段と、

前記第1の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても前記第2の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても、前記不能化解除手段により前記ゲームの進行が不能化された状態を解除する際に、前記遊技データ領域に記憶されたデータを初期化する不能化解除時初期化手段とを備える

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、入賞の発生を許容する旨が決定される割合を示す設定値の設定と、該設定値を示すデータ以外の遊技の進行状況を示すデータの初期化とに関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に複数種類の図柄が描かれた複数のリールを有する可変表示装置を備えており、各リールの回転を停止したときにおける表示態様に従って入賞が発生するものである。そして、発生した入賞の種類によっては、有価価値としてのメダルの払い出しが行われるだけでなく、ビッグボーナスやレギュラーボーナス（以下、これらをまとめて単にボーナスという）と呼ばれる特別遊技状態に移行し、遊技者にとって有利な状態で遊技が進行するようになっている。

【0003】

ボーナスを含む各役の入賞が発生するためには、事前（通常は、スタートレバー操作時）に行われる内部抽選において当該役に当選し、対応する当選フラグが設定されている必要がある。この内部抽選の当選確率は、メダルの払出率に大きな影響を及ぼすものとなる。スロットマシンにおいては、この内部抽選の当選確率に基づいて算出される払出率の設定値を変更できるようにしているのが一般的である。

【0004】

もっとも、設定値の違いは遊技者の得られる利益に直接的な影響を及ぼすため、設定値

10

20

30

40

50

の変更には、一定の厳格な手順が定められている。例えば、鍵穴に所定の鍵（遊技店で管理されているもの）を差し込んで所定角度だけ回転操作することで設定キースイッチをON状態としたまま電源をONして設定変更モードに移行させ、この設定変更モードにおいて設定スイッチを操作して設定値を順次変更し、スタートレバーを操作した後に鍵を回転操作して設定キースイッチを元のOFF状態に戻して設定値を確定するという手順が定められていた。ここで、設定変更モードに移行するときには、新たな設定値で新たに遊技を開始させるという趣旨の下、遊技の進行状況に関する各種データを記憶するRAMは、初期化されるものとなっていた（例えば、特許文献1参照）。

また、従来のスロットマシンでは、メモリのデータに異常が生じると、メモリのデータを初期化するとともに、設定値には、予め定められた設定値（例えば、払出率が100%に近い当選確率を定めた設定値や払出率が最も低くなる当選確率を定めた設定値）を自動的に設定し、ゲームの進行が可能な状態に復帰させていた（例えば、特許文献2、3参照）。

10

【0005】

【特許文献1】特開2004-337272号公報（段落0062）

【特許文献2】特開平6-114140号公報

【特許文献3】特開2000-296200号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0011】

20

本発明は、ゲームの公平性を図ることのできるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0012】

上記目的を達成するため、本発明にかかるスロットマシンは、
遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置1）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシン（スロットマシン1）において、

30

遊技の制御を行う遊技制御手段（遊技制御基板101、CPU111）を備え、

該遊技制御手段は、

所定の設定操作手段（設定スイッチ91）の操作に基づいて、入賞の発生を許容する旨を決定する割合が異なる予め定められた範囲の複数種類の設定値（設定値1～6）のうちから、いずれかの設定値を選択し、該選択した設定値を設定する設定値設定手段（ステップS204～S208）と、

前記遊技制御手段が制御を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する手段であって、前記設定値設定手段により設定された設定値を示す設定値データを記憶する設定値データ領域（設定値格納ワーク112-4）と、該設定値以外の遊技の進行状況を示すデータを記憶する遊技データ領域（重要ワーク112-1、一般ワーク112-2、特別ワーク112-3、非保存ワーク112-5、スタック領域112-6）とを含むデータ記憶手段（RAM112）と、

40

前記スロットマシンへの電源供給が遮断しても前記データ記憶手段に記憶されている前記遊技制御手段が制御を行うためのデータを保持する保持手段（RAM112は、停電時においてもバックアップ電源により電力が供給され、記憶されているデータが保持される（段落0086））と、

前記設定値設定手段により新たな設定値が設定されたときに、前記遊技データ領域に記憶されているデータを書き換えることなく前記設定値データ領域に記憶されているデータを該新たに設定された設定値を示す設定値データに書き換える設定値データ書換手段（ステップS209）と、

50

前記スロットマシンの電源投入時に、前記遊技制御手段が制御を行うためのデータのうちの前記設定値データが適正か否かの判断を個別に行わず、前記保持手段により保持されている前記遊技制御手段が制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致するか否かの判定を行う記憶データ判定手段（ステップS104～S106）と、

前記記憶データ判定手段により前記保持手段により保持されている前記遊技制御手段が制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないと判定されたときに、前記データ記憶手段の異常としてゲームの進行を不能化（RAM異常エラー状態）する第1の不能化手段（ステップS106（NO））と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記設定値データ領域から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が前記設定値設定手段により設定可能な前記予め定められた設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な前記予め定められた設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正でないと判定する設定値データ判定手段（ステップS708、S709）と、

前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で当該ゲームにおいて入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（ステップS710～S727）と、

前記設定値データ判定手段により前記読み出した設定値データが適正ではないと判定されたときに、前記データ記憶手段の異常としてゲームの進行を不能化（RAM異常エラー状態）する第2の不能化手段（ステップS709（NO））と、

前記第1の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても前記第2の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても、前記設定値設定手段により新たな設定値が設定されて該新たな設定値を示す設定値データが前記設定値データ領域に記憶された（ステップS209）ことを条件として、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能解除手段（ステップS113）と、

前記第1の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても前記第2の不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態においても、前記不能解除手段により前記ゲームの進行が不能化された状態を解除する際に、前記遊技データ領域に記憶されたデータを初期化する不能解除時初期化手段（ステップS204（YES））とを備える

ことを特徴とする。

【0013】

上記スロットマシンでは、設定値データ領域に記憶された設定値データを読み出し、設定値データが適正であるかどうかを判定する。設定値データが適正でなければ、適正なゲームの進行ができなくなるのでゲームの進行を不能化させる。ここで、設定値データ領域に記憶された設定値データが適正でないことに基づいてゲームの進行が不能となった状態は、遊技データ領域に記憶されたデータが初期化され、所定の設定操作手段の操作に基づいて新たに設定値が設定されなければ解除されることがない。このため、機械側で適当な設定値を勝手に設定することがなく、新たに設定された設定値に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

【0014】

また、従来、スロットマシンにおけるデータ記憶手段（特に遊技データ領域）に記憶されているデータが壊れていたことで遊技の進行が不能となった状態は、所定のリセット操作によりデータ記憶手段内のデータが初期化された上で解除され、遊技の進行を再開させるようになっていた。ここで、リセット操作によりデータ記憶手段内のデータを初期化した場合には、デフォルトの設定値（通常は、入賞の発生を許容する旨が決定される確率が最も低い設定値）が自動的に選択されることとなっていた。このため、遊技店の側で意図していた割合で事前決定手段の決定が行われなくなってしまうことがあり、特に割合の最も低い設定値に自動選択された場合には、遊技者の不利益が大きくなってしまいう問

10

20

30

40

50

題があった。

【0015】

これに対して、スロットマシンの電源投入時においてデータ記憶手段に記憶されている遊技制御手段が制御を行うためのデータが電源遮断前のデータと一致しないときには、適正なゲームの進行ができなくなるのでゲームの進行を不能化させることとなる。ここでのゲームの進行が不能な状態を解除するためにも、遊技データ領域に記憶されたデータを初期化することが必要であるが、さらに所定の設定操作手段の操作に基づいて新たに設定値が設定されなければ解除されることがない。このため、機械側で適当な設定値を勝手に設定することがなく、新たに設定された設定値に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

10

【0016】

上記スロットマシンにおいて、

前記遊技制御手段は、遊技の進行状況に応じた制御情報（コマンド）を送信するものとすることができ、この場合において、

前記スロットマシンは、

前記遊技制御手段から送信された制御情報を受信し、該受信した制御情報に基づいて演出を行う演出制御手段（演出制御基板102、CPU121）をさらに備え、

前記遊技制御手段は、

前記設定操作手段の操作とは別個の操作である初期化操作（設定キースイッチ92とデータクリアスイッチ95をON状態で起動）が行われたことを条件として、前記遊技データ領域に記憶されたデータを初期化するデータ初期化手段（ステップS111）と、

20

前記設定値設定手段による設定値の設定に関する設定値情報（設定変更開始コマンド、設定変更終了コマンド）を前記制御情報として送信する設定値情報送信手段（ステップS202、S212）と、

前記データ初期化手段によるデータの初期化に関する初期化情報（初期化コマンド）を前記制御情報として送信する初期化情報送信手段（ステップS112）とをさらに備え、

前記演出制御手段は、

実行中の演出に関するデータを記憶するとともに、電源が遮断されているときにも記憶しているデータをそのまま保持する演出データ記憶手段（RAM122）と、

30

前記設定値情報送信手段から送信された設定値情報を受信しても前記演出データ記憶手段に記憶されたデータを初期化することなく、前記初期化情報送信手段から送信された初期化情報を受信したときに該記演出データ記憶手段に記憶されたデータを初期化する演出データ初期化手段（ステップS1240）とを備える

ものとすることができる。

【0017】

ここでは、所定の設定操作手段の操作に基づいて新たな設定値を設定すると、該新たな設定値を示す設定値データが設定値データ領域に記憶される。それ以降のゲームは、新たに設定されて設定値データ領域に記憶された設定値データが示す設定値に従って行われるものとなる。もっとも、設定操作手段の操作に基づいて新たな設定値が設定されたとしても、それとは別個の初期化操作（一部が設定値設定操作と共通していても、完全に一致していなければよい）を行わない限り、データ初期化手段によって遊技データ領域に記憶されたデータが初期化されてしまうことがない。

40

例えば、設定値を設定した前後で事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定する確率が変化しても、新たな設定値を設定する前に行われていたゲームにおける状況（事前決定手段の決定確率を除く）は、新たな設定値を設定した後のゲームでも引き継がれる。設定値の設定を行っただけでは、初期遊技状態に遊技状態が戻ってしまうことがない。このように設定値を変更した前後でゲームの状況（事前決定手段の決定確率を除く）に違いが全くないので、これを以て遊技者に設定値を変更したことが分かってしまうことがない。

一方、設定された設定値の違いに応じて事前決定手段が入賞の発生を許容する旨を決定

50

すると言っても、それはあくまで確率の問題でしかないので、特に実行されたゲーム数が少ないうちには可変表示装置に導出された表示結果では、設定値の変更が遊技者に分かってしまうことがない。可変表示装置に導出される表示結果により入賞が発生する割合によって、ある程度設定値を予測できることがあるにしても、そこに至るまでには相当数のゲームをこなさなければならない。このため、遊技店で複数台のスロットマシンが稼働している状況において、設定値の変更が即座に察知されて遊技者が寄りつかなくなるような台が生じることがなく、個々の台の稼働率を下げることがない。

また、データ初期化手段によって遊技データ領域に記憶されたデータが初期化されたときには、該初期化の前における遊技の進行状況とは全く無関係に、初期状態から新たに遊技が行われていくものとなる。遊技データ領域に記憶されたデータが初期化される際には初期化情報が演出制御手段に送信され、該演出制御手段の演出データ記憶手段に記憶されたデータも初期化される。こうして演出も初期状態から新たに行われていくものとなるため、遊技制御手段の制御により進行している遊技の進行状況と、演出制御手段の制御により実行されている演出との間に齟齬が生じることがなくなる。

一方、設定値設定操作が行われて新たな設定値が設定されても、さらに初期化操作も行われていなければ、遊技データ領域に記憶されたデータが初期化されることはなく、設定値を示す設定値データ以外の遊技の進行状況を示すデータは、新たな設定値が設定される前のままになる。つまり、新たに設定値が設定される前の状態から継続して遊技が進行するものとなる。この場合においては、設定値を新たに設定するための前提要件として電源の遮断が行われていても演出データ記憶手段に記憶されているデータは、そのまま保持されており、また、演出制御手段に設定値情報が送信されても初期化情報が送信されることはなく、新たな設定値が設定される前のままになっている。このため、遊技制御手段の制御により進行している遊技の進行状況と、演出制御手段の制御により実行されている演出との間に齟齬が生じることがなくなる。

【0018】

この場合において、

前記設定値情報送信手段は、前記設定値設定期間の開始時において設定値設定開始情報（設定変更開始コマンド）を前記設定値情報として送信する（ステップS202）とともに、該設定値設定期間の終了時において設定値設定終了情報（設定変更終了コマンド）を前記設定値情報として送信してもよい。この場合、

前記演出制御手段は、前記設定値設定開始情報を受信してから前記設定値設定終了情報を受信するまでの期間において、前記設定値設定期間にある旨を報知する設定値設定期間報知手段（ステップS1237、S1239）をさらに備えるものとすることができる。

【0019】

ここでは、設定値の設定を新たに行い得る状態にあることが外部からも容易に認識できるようになる。これにより、不正に設定値を変更してしまうような行為が遊技者などによって行われるのを防ぐことができる。

【0020】

さらに、この場合においては、

前記設定値情報送信手段は、前記設定値設定手段により設定された設定値を示すデータを含む設定値情報（設定変更終了コマンド）を送信してもよい（ステップS212）。この場合、

前記演出制御手段は、前記設定値を示すデータを含む設定値情報を受信したときに、該受信した設定値情報が示す設定値を示すデータを前記演出データ記憶手段に記憶する（ステップS1238）とともに、該演出データ記憶手段に記憶された設定値を示すデータに基づいて演出を行う（ステップS1214～S1216）ものとすることができる。

【0021】

このように設定値設定手段により設定された設定値を含む設定値情報を遊技制御手段から演出制御手段に送り、演出データ記憶手段に記憶しておくことで演出制御手段は、設定値の違いに応じた演出を行うことができるようになり、遊技の興趣を向上させることが

10

20

30

40

50

できる。

【0028】

上記スロットマシンにおいて、
前記遊技制御手段は、

前記可変表示装置の表示結果により通常遊技状態（初期遊技状態、第1RT、第2RT）よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））が発生したときに、前記特別遊技状態（ビッグボーナス）に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（ステップS1007、S1009）と、

予め定められた特別条件が成立したときに、前記事前決定手段が前記遊技用価値の付与を伴う小役（スイカ、ベル、チェリー）の発生を許容する旨を通常遊技状態におけるゲームよりも高い確率で決定する特別ゲーム（レギュラーボーナス）に所定期間制御する特別ゲーム制御手段（ステップS1011、S703）と、

前記特別遊技状態において、前記特別ゲームに制御されているか否かを、1ゲーム毎に判定する特別ゲーム判定手段（ステップS701、S702）とをさらに備えていてもよい。

【0029】

ここで、前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲーム判定手段により前記特別ゲームに制御されていないと判定されたときに前記特別条件の成立として、前記特別遊技状態において前記特別ゲームの制御を開始するものとすることができる（ステップS703）。

【0030】

また、前記特別ゲーム制御手段は、前記特別遊技状態に制御されたときに前記特別条件の成立として、該特別ゲームの制御を開始するとともに、前記特別遊技状態において前記特別ゲームの制御が開始してから前記所定期間が満了し、該特別ゲームの制御が終了したときに前記特別条件の成立として、該特別遊技状態において該特別ゲームの制御を再開するものとすることもできる（変形例：ビッグボーナスの終了時、レギュラーボーナスの終了時にレギュラーボーナス中フラグを設定）。

【0031】

特別ゲームにおいては高確率で小役の発生を許容する旨が決定されるので、遊技者が得られる遊技用価値の数が増えることが期待できる。特別遊技状態においては、各ゲームで特別ゲームに制御されていないと判定されると即座に特別ゲームに制御されるものとなり、例えば、特別ゲームに制御するための入賞の発生で1ゲームが消化されてしまうといったことが起こらない。このため、遊技者は、特別遊技状態において、迅速に遊技用価値の付与という利益を獲得していくことができる。この効果は、特に遊技者に付与された遊技用価値の数が増えたことを以て特別遊技状態の終了とする場合に、顕著に現れる。

【0032】

なお、前者の例においては、特別入賞の発生後に最初に特別ゲームに制御する場合も、特別ゲームの期間が一旦終了して未だ特別状態が終了していないときに再び特別ゲームに制御する場合も、同じ処理を行えばよいことになる。一方、後者の例においては、特別ゲームの期間が一旦終了して未だ特別状態が終了していないときに即座に特別ゲームに復帰

【0033】

上記スロットマシンにおいて、

前記可変表示装置は、各々が識別可能な複数種類の識別情報が配置された表示帯（リール3L、3C、3R）をステッピングモータ（ステッピングモータ3ML、3MC、3MR）の駆動により回動させることで変動表示可能な複数の可変表示部のそれぞれに表示結果を導出させることが可能なものであってもよい。この場合、

上記スロットマシンは、

前記複数の可変表示部にそれぞれ対応して設けられ、対応する可変表示部において表示結果を導出させる際にそれぞれ操作される複数の停止操作手段（停止ボタン12L、12

10

20

30

40

50

C、12R)と、

前記事前決定手段と前記停止操作手段の操作手順とに応じて、前記入賞表示結果を含む複数種類の表示結果の中からいずれかの表示結果を前記可変表示装置の表示結果として導出させる導出制御手段とをさらに備えるものとすることができる(ステップS404)。

【0034】

ここで、前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部のいずれにも未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示部について、該可変表示部に対応する停止操作手段が操作された時点の前記ステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターン(図10:停止制御テーブル)から、前記事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンを一意的に特定する制御パターン選択手段を(ステップS905)含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示部に対応する停止操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示部について選択された制御パターンが該停止操作手段の操作時点のステップ数に対して一意的に特定する表示結果を、該可変表示部における表示結果として導出させるものとする(ステップS915)。

【0035】

この場合においては、複数の可変表示部全てに未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示部について、停止操作手段が操作された時点のステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、当該ゲームの事前決定手段の決定結果の組み合わせに対応する制御パターンが一意的に選択され、該当する可変表示部に表示結果を導出させる制御が行われる。すなわち事前決定手段の一の決定結果に対して適用される制御パターンが1つしかない。このため、従来のように事前決定手段の一の決定結果に対して複数の制御パターンからいずれか1つの制御パターンを事前決定手段とは異なる抽選などによりさらに選択する必要がなく、可変表示装置の表示結果を導出させる際の制御を複雑化することがない。

【0036】

また、前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部の少なくとも1つに表示結果が導出され、且つ他の可変表示部に表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示部について、該可変表示部に対応する停止操作手段が操作された時点の前記ステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターン(図10:停止制御テーブル)から、前記事前決定手段の決定結果及び既に表示結果が導出された可変表示部において対応する停止操作手段が操作されたときのステップ数に対応する制御パターンを一意的に特定する制御パターン選択手段(ステップS905)を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示部に対応する停止操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示部について選択された制御パターンが該停止操作手段の操作時点のステップ数に対して一意的に特定する表示結果を、該可変表示部における表示結果として導出させるものとする(ステップS915)。

【0037】

或いは、前記導出制御手段は、

前記複数の可変表示部の少なくとも1つに表示結果が導出され、且つ他の可変表示部に表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示部について、該可変表示部に対応する停止操作手段が操作された時点の前記ステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターン(図10:停止制御テーブル)から、前記事前決定手段の決定結果及び既に表示結果が導出された可変表示部における表示結果の組み合わせに対応する制御パターンを一意的に特定する制御パターン選択手段(ステップS905)を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示部に対応する停止操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示部について選択された制御パターンが該停止操作手段の操作時点のステップ数に対して一意的に特定する表示結果を、該可変表示部における表示結果として導出させるものとすることもできる（ステップS 9 1 5）。

【0038】

これらの場合においては、複数の可変表示部のうちいずれか1つの可変表示部に既に表示結果が導出されており、他の可変表示部に未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示部について、停止操作手段が操作された時点のステップングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、事前決定手段の決定結果及び既に表示結果が導出された可変表示部の表示結果の組み合わせ（或いは、既に表示結果が導出された可変表示部において対応する停止操作手段が操作されたときのステップ数）に対応する制御パターンが一意的に選択され、該当する可変表示部に表示結果を導出させる制御が行われる。すなわち事前決定手段の決定結果及び既に表示結果が導出された可変表示部の表示結果の組み合わせ（或いは、既に表示結果が導出された可変表示部において対応する停止操作手段が操作されたときのステップ数）に対して適用される制御パターンが1つしかない。このため、複数の制御パターンからいずれか1つの制御パターンをさらに選択する必要がなく、可変表示装置の表示結果を導出させる際の制御を複雑化することがない。

10

【0039】

上記スロットマシンは、

20

前記可変表示装置の表示結果により通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））が発生したときに、前記特別遊技状態（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（ステップS 1 0 0 7、S 1 0 0 9、S 1 0 1 1）をさらに備えていてもよい。この場合において、

前記事前決定手段は、前記として前記特別入賞と前記特別遊技状態への制御以外の所定の配当の付与を伴う非特別入賞（チェリー）の両方の発生を許容する旨を1ゲームにおいて決定する重複決定手段（レギュラーボーナス＋チェリー、ビッグボーナス（2）＋チェリー、ビッグボーナス（2）＋チェリー）を含むものとすることができる。

【0040】

30

このように特別入賞と非特別入賞の両方の発生を許容する旨が決定されることがあると、可変表示装置の表示結果により非特別入賞が導出されることで特別入賞の発生を許容する旨が決定されていることを遊技者に期待させることができるようになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0041】

上記スロットマシンは、

遊技者所有の遊技用価値（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（クレジットカウンタ（重要ワーク1 1 2－1））と、

少なくとも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段（1枚BETボタン1 4、MAX BETボタン1 5）と、

40

前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる際に操作される遊技用価値返却操作手段（精算ボタン1 6）と、

前記遊技用価値返却操作手段の操作に応じて前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段（ステップS 5 1 2、S 1 1 2 1：図1 7）と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段（ステップS 5 2 0）と、

前記ゲームが開始したときに、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（ステップS 5 2 0）と、

前記ゲームが終了した後に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する

50

賭数設定禁止解除手段（ステップS 1 1 2 4）と、

前記ゲームが終了した後に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段（ステップS 1 1 0 1（NO）、S 1 1 0 2）と、

前記可変表示装置の表示結果により通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））が発生したときに、前記特別遊技状態（ビッグボーナス）に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（ステップS 1 0 0 7、S 1 0 0 9）と、

前記特別遊技状態において予め定められた特別終了条件が成立したときに、該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段（ステップS 1 1 1 6）と、

前記特別遊技状態が終了したときに、新たなゲームを開始させるための賭数の設定を不能とする不能状態（フリーズ状態）に制御する特別終了時不能化手段（ステップS 1 1 1 8～S 1 1 2 3）とをさらに備えていてもよい。この場合において、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記不能状態に制御されたときに、該不能状態が解除されたときに、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、

前記返却制御禁止手段は、前記不能状態に制御されたときに、該不能状態が解除されるのを待たずに前記返却制御手段による返却制御の禁止を解除するものとして行うことができる。

【0042】

なお、前記特別終了時不能化手段は、前記不能状態への制御が開始してから一定の期間が経過したときに、該不能状態（フリーズ状態）を解除するものとして行うことができる。また、前記不能状態に制御された後に所定の操作が行われたことを条件として、該不能状態（打ち止め状態）を解除するものとして行うこともできる。

【0043】

この場合には、不能状態に制御されたときに、該不能状態の終了を待たずに返却制御の禁止は解除される。このため、不能状態に制御されていて賭数の設定が禁止されているときであっても、遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させることが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されている遊技用価値の返却を受けることができる。

【0044】

上記スロットマシンは、

前記可変表示装置に入賞の発生となる表示結果が導出されたか否かを判定する入賞判定手段（ステップS 4 0 5）をさらに備えていてもよい。この場合において、

前記データ記憶手段は、前記入賞の種類毎にビットが設けられ、前記事前決定手段により発生した許容された入賞の種類に対応したビットがセットされる決定結果データ領域（当選フラグ格納レジスタ）と、前記入賞の種類毎に前記決定結果データ領域と同一順でビットが設けられ、前記可変表示装置の表示結果により発生した入賞の種類に対応したビットがセットされる入賞結果データ領域（入賞フラグ格納レジスタ）とをさらに含み、

前記事前決定手段は、前記決定結果データ領域に含まれるビットのうちで発生を許容する旨を決定した入賞の種類に対応したビットをセットする決定ビットセット手段（ステップS 7 2 2、S 7 2 3、S 7 2 7、S 7 3 2）を含み、

前記入賞判定手段は、

前記可変表示装置に表示結果が導出された後に、前記入賞結果データ領域に含まれるビットのうちで導出された表示結果により発生した入賞の種類に対応したビットをセットする入賞ビットセット手段（ステップS 1 0 0 1）と、

前記決定結果データ領域に含まれる各ビットのデータを反転し、該データを反転した該決定結果データの領域の各ビットのデータと前記入賞結果データ領域の各ビットのデータとを論理積演算する論理演算手段（ステップS 1 0 0 2）と、

前記論理演算手段の演算結果に応じて、前記事前決定手段により発生を許容する旨が決定されていない種類の入賞が発生したか否かを判定する不正入賞判定手段（ステップS 1 0 0 3）とを含むものとして行うことができる。

【0045】

なお、前記決定結果データ領域及び前記入賞結果データ領域は、前記遊技データ領域（一般ワーク112-2）に含まれるものとすることができる。

また、前記論理演算手段は、前記入賞結果データ領域に含まれる各ビットのデータを反転し、該データを反転した該入賞結果データ領域の各ビットのデータと前記決定結果データ領域の各ビットのデータとを論理和演算するものとしてもよい。

【0046】

このように決定結果データ領域と入賞結果データ領域とを設け、ビット毎の論理演算で入賞判定を行うものとするので、事前決定手段の決定結果と可変表示装置に導出された表示結果とを入賞の種類毎に個々に比較する必要がなくなり、不正入賞の判定が容易に行えるようになる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0047】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。

【0048】

図1は、この実施の形態にかかるスロットマシンの全体構造を示す正面図である。スロットマシン1の前面扉は、施錠装置19にキーを差し込み、時計回り方向に回動操作することにより開放状態とすることができる。このスロットマシン1の上部前面側には、可変表示装置2が設けられている。可変表示装置2の内部には、3つのリール3L、3C、3Rから構成されるリールユニット3が設けられている。リール3L、3C、3Rは、それぞれリールモータ3ML、3MC、3MR（図3参照）の駆動によって回転／停止させられる。

20

【0049】

リール3L、3C、3Rの外周部には、図2に示すように、それぞれ「7」、「BAR」、「JAC」、「リプレイ」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で描かれている。ここで、「リプレイ」及び「ベル」は、リール3L、3C、3Rのいずれについても、最大でも5コマ以内の間隔で配置されている。リール3L、3C、3Rの外周部に描かれた図柄は、可変表示装置2において上中下三段に表示される。

【0050】

30

リールユニット3内には、リール3L、3C、3Rのそれぞれに対して、その基準位置を検出するリールセンサ3SL、3SC、3SR（図3参照）と、背面から光を照射するリールランプ3LP（図3参照）とが設けられている。可変表示装置2には、後述するレギュラーボーナスにおいて賭け数として1が設定されているときには、中段の1本の入賞ラインが設定される。レギュラーボーナス以外では賭け数として3が設定されている状態でのみゲームを開始させることができ、この賭け数として3が設定されているときには、上中下段の3本及び対角線の2本の合計5本の入賞ラインが設定される。

【0051】

また、可変表示装置2の周囲には、各種表示部が設けられている。可変表示装置2の下側には、ゲーム回数表示部21と、クレジット表示部22と、ペイアウト表示部23とが設けられている。ゲーム回数表示部21は、7セグメント表示器によるゲーム回数表示器51（図3参照）によって構成され、後述するレギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供された場合を含む）におけるゲーム数及び入賞数をカウントするカウンタの値を表示する。ゲーム回数表示部21は、後述するビッグボーナス時にメダルの払い出し数をカウントするカウンタの値を表示するために用いてもよい。さらに、ゲーム回数表示部21は、後述するRAM異常エラーなどのエラーが発生したときに、発生したエラーの種類に対応したコード（エラーコード）を表示するためにも用いられる。

40

【0052】

クレジット表示部22は、7セグメント表示器によるクレジット表示器52（図3参照）によって構成され、後述するようにメダルの投入枚数及び払い出し枚数に応じてデータ

50

として蓄積されたクレジットの数を表示する。ペイアウト表示部 23 は、7 セグメント表示器によるペイアウト表示器 53（図 3 参照）によって構成され、入賞が成立した場合に払い出されるメダルの枚数を表示する。

【0053】

可変表示装置 2 の左側には、1 枚賭け表示部 24、2 枚賭け表示部 25、26、及び 3 枚賭け表示部 27、28 が設けられている。1 枚、2 枚、3 枚賭け表示部 24～28 は、入賞ラインに対応してそれぞれ 1 枚、2 枚、3 枚賭けランプ 54～58（図 3 参照）が点灯状態となることで、各ゲームにおける入賞ラインを遊技者に示す。1 枚、2 枚、3 枚賭け表示部 24～28 は、また、後述する役への入賞があった場合に 1 枚、2 枚、3 枚賭けランプ 54～58 が点滅状態となることで、後述する役に入賞した入賞ラインを遊技者に示す。

10

【0054】

可変表示装置 2 の右側には、投入指示表示部 29 と、スタート表示部 30 と、ウェイト表示部 31 と、リプレイ表示部 32 と、ゲームオーバー表示部 33 とが設けられている。投入指示表示部 29 は、投入指示ランプ 59（図 3 参照）が点灯状態となることで、メダルが投入可能なことを示す。スタート表示部 30 は、スタートランプ 60（図 3 参照）が点灯状態となることで、スタート可能、すなわちスタートレバー 11 の操作受付可能であることを示す。ウェイト表示部 31 は、ウェイトランプ 61（図 3 参照）が点灯状態となることで、後述するウェイトがかかっていることを示す。リプレイ表示部 32 は、リプレイランプ 62（図 3 参照）が点灯状態となることで、後述するリプレイ入賞をしたことを示す。ゲームオーバー表示部 33 は、ゲームオーバーランプ 63（図 3 参照）が点灯状態となることで、スロットマシン 1 が打ち止めになったことを示す。

20

【0055】

可変表示装置 2 の上側には、演出手段としての液晶表示器 4 が設けられている。液晶表示器 4 は、遊技状態や当選フラグの設定状況等に応じて様々な演出用の画像を表示する。液晶表示器 4 に表示される画像による演出で、後述する各種の演出などが行われる。また、液晶表示器 4 には、遊技に直接的または間接的に関わる様々な情報を表示することが可能である。

【0056】

また、可変表示装置 2 の下方に設けられた台状部分の水平面には、メダル投入口 13 と、1 枚 BET ボタン 14 と、MAX BET ボタン 15 と、精算ボタン 16 とが設けられている。1 枚 BET ボタン 14 及び MAX BET ボタン 15 には、データとして蓄積されたクレジット（最大 50）から賭け数の設定を可能としているときに点灯する BET ボタンランプ 70a、70b（図 3 参照）が内部に配されている。

30

【0057】

メダル投入口 13 は、遊技者がここからメダルを投入するものであり、投入指示表示部 29 が点灯しているときにメダルの投入が投入メダルセンサ 44（図 3 参照）によって検出されると、賭け数が設定され、或いはクレジットがデータとして蓄積される。1 枚 BET ボタン 14 及び MAX BET ボタン 15 は、データとして蓄積されているクレジットから賭け数（それぞれ 1、3）を設定する際に遊技者が操作するボタンであり、遊技者によって操作されたことが 1 枚 BET スイッチ 45（図 3 参照）または MAX BET スイッチ 46（図 3 参照）によって検出されると、クレジットからの賭け数の設定が行われる。精算ボタン 16 は、クレジットの払い出しを指示するためのボタンであり、精算スイッチ 47（図 3 参照）によって操作が検出されると、データとして蓄積されたクレジットに応じたメダルが払い出される。

40

【0058】

その台状部分の垂直面には、スタートレバー 11 と、停止ボタン 12L、12C、12R とが設けられている。スタートレバー 11 は、ゲームを開始する際に遊技者が操作するもので、その操作がスタートスイッチ 41（図 3 参照）によって検出されると、リール駆動モータ 3ML、3MC、3MR が駆動開始され、リール 3L、3C、3R が回転開始す

50

る。リール 3 L、3 C、3 R が回転開始した後所定の条件が成立することにより停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作が可能となると、その内部に備えられた操作有効ランプ 6 3 L、6 3 C、6 3 R（図 3 参照）が点灯状態となって、その旨が遊技者に示される。

【0059】

停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R は、それぞれ遊技者が所望のタイミングでリール 3 L、3 C、3 R の回転を停止させるべく操作するボタンであり、その操作がストップスイッチ 4 2 L、4 2 C、4 2 R（図 3 参照）で検出されると、リール 3 L、3 C、3 R の回転が停止される。停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作から対応するリール 3 L、3 C、3 R の回転を停止するまでの最大停止遅延時間は 1 9 0 ミリ秒である。

【0060】

リール 3 L、3 C、3 R は、1 分間に 8 0 回転し、 80×21 （1 リール当たりの図柄コマ数）= 1 6 8 0 コマ分の図柄を変動させるので、1 9 0 ミリ秒の間では最大で 4 コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、後述する停止制御テーブルにより選択される停止図柄は、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R が操作されたときに表示されている図柄と、そこから 4 コマ先までにある図柄、合計 5 コマ分の図柄である。

【0061】

さらに、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R を覆うパネルが、ボーナス告知部 3 6 として適用されている。ボーナス告知部 3 6 は、ボーナス告知ランプ 6 6（図 3 参照）が点灯状態となることで、後述するレギュラーボーナス入賞、及びビッグボーナス入賞が可能となっていることを遊技者に告知する。また、停止ボタン 1 2 R の右側には、メダルが詰まったときなどにおいてスロットマシン 1 に機械的に振動を与えるメダル詰まり解消ボタン 1 8 が設けられている。

【0062】

スロットマシン 1 の下部前面側には、メダル払い出し口 7 1 と、メダル貯留皿 7 2 とが設けられている。メダル払い出し口 7 1 は、ホッパー 8 0（図 3 参照）によって払い出しが行われたメダルを外部に排出するものである。メダル貯留皿 7 2 は、払い出されたメダルを貯めておくためのものである。メダル貯留皿 7 2 の上の前面パネルには、内部に設置された蛍光灯 6（図 3 参照）が発した光が照射される。

【0063】

スロットマシン 1 の下部前面側と、上部前面側の左右とには、それぞれ演出手段としてのスピーカ 7 U、7 L、7 R が設けられている。スピーカ 7 U、7 L、7 R は、スタートレバー 1 1 が操作された時のスタート音の出力や、入賞時、ビッグボーナス突入時、及びレギュラーボーナス突入時における効果音の出力や、さらには異常時における警報音の出力を行うと共に、遊技状態に応じた様々な演出用の音声の出力を行う。

【0064】

さらに、スロットマシン 1 の前面側には、可変表示装置 2 及び液晶表示器 4 の周囲を取り囲むように、演出手段としての遊技効果ランプ 7 5 A～7 5 M（図 3 参照）の発光により光による演出を行う遊技効果表示部 5 A～5 M が設けられている。遊技効果表示部 5 A～5 M は、遊技の進行状況に応じた様々なパターンで光による演出を行うものである。なお、遊技効果表示部 5 A～5 M の発光色は、単色からなるものであっても、複数色からなるものであっても構わない。

【0065】

図 3 は、このスロットマシン 1 の制御回路の構成を示す図である。図示するように、このスロットマシン 1 の制御回路は、電源基板 1 0 0、遊技制御基板 1 0 1、演出制御基板 1 0 2、リール中継基板 1 0 3、リールランプ中継基板 1 0 4、外部出力基板 1 0 5、及び演出中継基板 1 0 6 に大きく分けて構成される。

【0066】

電源基板 1 0 0 は、AC 1 0 0 V の外部電源電圧を変圧し、遊技制御基板 1 0 1 その他のスロットマシン 1 の各部に動作電力を供給する。図 3 では、遊技制御基板 1 0 1、ホッパー 8 0、各スイッチ 9 1～9 4 にのみ接続されているように示しているが、電源基板 1

10

20

30

40

50

00は、他の各部への電力の供給も行っている。電源基板100は、スロットマシン1の内部に設けられ、メダルの払い出し動作を行うホッパーモータ82と、メダルの払い出しを検知する払い出しセンサ81とから構成されるホッパー80に接続されている。

【0067】

電源基板100は、後述する内部抽選への当選確率を設定し、これに基づいて算出されるメダルの払出率の設定値（設定1～設定6）を変更するための設定スイッチ91、設定スイッチ91を操作有効とする設定キースイッチ92、内部状態（RAM112）をリセットする第2リセットスイッチ93、電源のON/OFF切り替えを行うメインスイッチ94、及びRAM112のデータをクリアするためのデータクリアスイッチ95にもそれぞれ接続されてており、これらのスイッチの検出信号を遊技制御基板101へと送る。これらのスイッチ91～95は、スロットマシン1の内部に設けられている。

10

【0068】

遊技制御基板101は、スロットマシン1における遊技の進行全体の流れを制御するメイン側の制御基板であり、CPU111、RAM112、ROM113及びI/Oポート114を含む1チップマイクロコンピュータからなる制御部110を搭載している。また、乱数発生回路115、サンプリング回路116、電源監視回路117、リセット回路118その他の回路を搭載している。

【0069】

CPU111は、計時機能、タイマ割り込みなどの割り込み機能（割り込み禁止機能を含む）を備え、ROM113に記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行うと共に、スロットマシン1内の制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。CPU111が取り扱うデータの1ワードは、8ビット（1バイト）であり、RAM112、ROM113のアドレスも、8ビット単位で割り付けられている。

20

【0070】

RAM112は、CPU111がプログラムを実行する際のワーク領域として使用される。ROM113は、CPU111が実行するプログラムや固定的なデータを記憶する。RAM112とROM113のアドレスの割り当ては、メーカーにおける開発用機種とホールに納入される量産機種とで異なる。I/Oポート114は、遊技制御基板101に接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【0071】

乱数発生回路115は、後述するように所定数のパルスを発生する度にカウントアップして値を更新するカウンタによって構成され、サンプリング回路116は、乱数発生回路115がカウントしている数値を取得する。乱数発生回路115は、遊技の進行に使用される乱数の種類毎に設けられていて、乱数の種類毎にカウントする数値の範囲が定められている。CPU111は、その処理に応じてサンプリング回路116に指示を送ることで、乱数発生回路115が示している数値を乱数として取得する（以下、この機能をハードウェア乱数機能という）。後述する内部抽選用の乱数には、ハードウェア乱数機能により抽出した数値をソフトウェアにより加工した数値が使用される。

30

【0072】

電源監視回路117は、電源基板100から供給される電源電圧を監視し、電圧の低下を検出したときに、電圧低下信号を制御部110に対して出力する。制御部110は、特に図示はしないが、電源監視回路117に接続された割込入力端子を備えており、割込入力端子に電圧低下信号が入力されることでCPU111に外部割り込みが発生し、CPU111は、後述する電断割込処理を実行する。

40

【0073】

リセット回路118は、電源投入時において制御部110が起動可能なレベルまで電圧が上昇したときにリセット信号を出力して制御部110を起動させると共に、制御部110から定期的に出力される信号に基づいてリセットカウンタの値がクリアされずにカウントアップした場合、すなわち制御部110が一定時間動作を行わなかった場合に、制御部110に対してリセット信号を出力し、制御部110を再起動させる。

50

【0074】

CPU111は、また、タイマ割り込み処理により、RAM112の特定アドレスの数値を更新し、こうして更新された数値を乱数として取得する機能も有する（以下、この機能をソフトウェア乱数機能という）。CPU111は、I/Oポート114を介して演出制御基板102に、各種のコマンドを送信する。なお、遊技制御基板101から演出制御基板102へ情報（コマンド）は一方方向のみで送られ、演出制御基板102から遊技制御基板101へ向けて情報（コマンド）が送られることはない。

【0075】

遊技制御基板101には、1枚BETスイッチ45、MAXBETスイッチ46、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42L、42C、42R、精算スイッチ47、第1リセットスイッチ48、投入メダルセンサ44が接続されており、これらのスイッチ／センサ類の検出信号が入力される。また、リール中継基板103を介して、リールセンサ3SL、3SC、3SRの検出信号が入力される。I/Oポート114を介して入力されるこれらスイッチ／センサ類の検出信号、或いは前述したように電源基板100を介して入力される各種スイッチの検出信号に従って、遊技制御基板101上のCPU111は、処理を行っている。

10

【0076】

遊技制御基板101には、また、流路切り替えソレノイド49、ゲーム回数表示器51、クレジット表示器52、ペイアウト表示器53、投入指示ランプ59、1枚賭けランプ54、2枚賭けランプ55、56、3枚賭けランプ57、58、ゲームオーバーランプ63、スタートランプ60、リプレイランプ62、BETボタンランプ70a、70b、操作有効ランプ63L、63C、63Rが接続されており、CPU111は、遊技の進行状況に従ってこれらの動作を制御している。

20

【0077】

また、遊技制御基板101には、リール中継基板103を介してリールモータ3ML、3MC、3MRが接続されている。CPU111は、後述する内部抽選によりRAM112に設定される当選フラグを参照して、リール中継基板103を介してリールモータ3ML、3MC、3MRを制御して、リール3L、3C、3Rを停止させる。遊技制御基板101には、さらに演出中継基板106を介して演出制御基板102が接続されている。

【0078】

演出中継基板106は、遊技制御基板101から演出制御基板102へ送信される情報の一方方向性を担保するために設けられた基板である。演出中継基板106は、この状態を調べることによって遊技制御基板101や演出制御基板102を調べなくても、遊技制御基板101の制御部110に不正な信号（特に演出制御基板102に外部から入力されるようになっている信号）が入力されるような改造がなされていないかどうかをチェックすることができるようにするものである。

30

【0079】

演出制御基板102は、スロットマシン1における演出の実行を制御するサブ側の制御基板であり、CPU121、RAM122、ROM123及びI/Oポート124を含む1チップマイクロコンピュータからなる制御部120を搭載している。また、乱数発生回路125及びサンプリング回路126を搭載しており、CPU121は、サンプリング回路126により乱数発生回路125がカウントしている値を取得することにより、遊技制御基板101と同様のハードウェア乱数機能を形成している。割り込み処理によるソフトウェア乱数機能も有している。

40

【0080】

CPU121は、ROM123に記憶されたプログラム（後述）を実行して、演出の実行に関する処理を行うと共に、演出制御基板102内の各回路及びこれに接続された各回路を制御する。演出の実行は、I/Oポート124を介して遊技制御基板101から受信したコマンドに基づいて行われる。ROM123は、CPU121が実行するプログラムや固定的なデータを記憶する。I/Oポート124は、演出制御基板102に接続された

50

各回路との間で制御信号を入出力する。

【0081】

R A M 1 2 2 は、C P U 1 2 1 がプログラムを実行する際のワーク領域として使用される。R A M 1 2 2 は、遊技制御基板 1 0 1 の R A M 1 1 2 とは別個にバッテリバックアップされており、スロットマシン 1 の電源を O F F したときにおいても、すなわち後述する設定値の変更操作が行われるときにおいても、記憶しているデータをそのまま保持するものとなっている。

【0082】

演出制御基板 1 0 2 には、遊技効果ランプ 7 5 A ～ 7 5 M、液晶表示器 4、スピーカ 7 L、7 R、7 U、蛍光灯 6、ウェイトランプ 6 1、ボーナス告知ランプ 6 6 が接続されている。また、リールランプ中継基板 1 0 4 を介してリールランプ 3 L P が接続されている。演出制御基板 1 0 2 の制御部 1 2 0 は、これら各部をそれぞれ制御して、演出を行っている。

10

【0083】

リール中継基板 1 0 3 は、遊技制御基板 1 0 1 と外部出力基板 1 0 5 及びリールユニット 3 との間を中継している。リール中継基板 1 0 3 には、また、満タンセンサ 9 0 が接続されており、その検出信号が入力される。満タンセンサ 9 0 は、スロットマシン 1 の内部に設けられ、ホッパー 8 0 からオーバーフローしたメダルを貯留するオーバーフロータンク内のメダルが満タンになったことを検知するものである。

【0084】

20

リールランプ中継基板 1 0 4 は、演出制御基板 1 0 2 とリールユニット 3 との間を中継している。外部出力基板 1 0 5 は、ホールの管理コンピュータなどの外部装置に接続されており、遊技制御基板 1 0 1 からリール中継基板 1 0 3 を介して入力されたビッグボーナス中信号、レギュラーボーナス中信号、リール制御信号、ストップスイッチ信号、メダル I N 信号、メダル O U T 信号、及び当選状況信号を、当該外部装置に出力する。

【0085】

次に、遊技制御基板 1 0 1 の R A M 1 1 2 の構成について説明する。図 4 は、R A M 1 1 2 の記憶領域の構成を示す図である。図示するように、R A M 1 1 2 には、重要ワーク 1 1 2 - 1、一般ワーク 1 1 2 - 2、特別ワーク 1 1 2 - 3、設定値ワーク 1 1 2 - 4、非保存ワーク 1 1 2 - 5、スタック領域 1 1 2 - 6、及びパリティ格納領域 1 1 2 - 7 を含む複数の記憶領域が設けられている。

30

【0086】

これらの記憶領域のうち、特に、設定値ワーク 1 1 2 - 4 は、後述する内部当選の当選確率を定める設定値を格納する領域であり、パリティ格納領域 1 1 2 - 7 は、電源の遮断時において R A M パリティを格納する領域である。後述する当選フラグ格納レジスタ及び入賞フラグ格納レジスタは、一般ワーク 1 1 2 - 2 に設けられ、特別役一時格納レジスタ及び一般役一時格納レジスタは、重要ワーク 1 1 2 - 1 に設けられている。後述するクレジットカウンタも、重要ワーク 1 1 2 - 1 に設けられている。一般ワーク 1 1 2 - 2 は 1 ゲーム毎にクリアされるが、重要ワーク 1 1 2 - 1 は 1 ゲーム毎にクリアされない。また、R A M 1 1 2 は、停電時においてもバックアップ電源により電力が供給され、記憶されているデータが保持されるようになっている。

40

【0087】

上記スロットマシン 1 においては、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものであり、後述する内部抽選の当選確率は、設定値に応じて定まるものとなる。メダルの払出率は、遊技者が賭け数の設定のために投入するメダルの数に対する、後述する内部抽選で当選する小役に対して払い出されることとなるメダルの数の期待値の割合で算出される。実際に入賞する小役に対して払い出されることとなるメダルの数に基づいて計算されるのではない。後述するように遊技状態が異なると、メダルの払出率も変わるものとなる。

【0088】

ここで、設定スイッチ 9 1 による設定値の変更操作について説明する。設定値を変更す

50

るためには、設定キースイッチ 9 2 を ON 状態としてからメインスイッチ 9 4 によりスロットマシン 1 の電源を ON する必要がある。設定値を変更せずにスロットマシン 1 を起動する場合には、設定キースイッチ 9 2 を OFF 状態としてメインスイッチ 9 4 により電源を ON すればよい。

【0089】

設定キースイッチ 9 2 を ON 状態として電源を ON すると、設定値の変更操作が可能な設定変更モードとなる。設定変更モードにおいて、設定スイッチ 9 1 が操作されると、設定値が 1 ずつ更新されていく（設定 6 からさらに操作されたときは、設定 1 に戻る）。そして、スタートレバー 1 1 が操作されてから設定キースイッチ 9 2 が OFF されると、変更後の確定した設定値が設定値ワーク 1 1 2 - 4 に記憶される。もっとも、設定変更モードにおいて新たな設定値が選択され、設定値ワーク 1 1 2 - 4 に記憶される場合であっても、RAM 1 1 2 の設定値ワーク 1 1 2 - 4 以外の領域のデータがクリアされるとは限らない。

10

【0090】

設定キースイッチ 9 2 を ON 状態として電源を ON したときに、データクリアスイッチ 9 5 が OFF 状態となっていれば、RAM 1 1 2 のデータがクリアされることなく設定変更モードとなって、設定値の変更操作が可能となる。一方、設定キースイッチ 9 2 を ON 状態として電源を ON したときに、さらにデータクリアスイッチ 9 5 も ON 状態となっていれば、RAM 1 1 2 のデータがクリアされた後に設定変更モードとなって、設定値の変更操作が可能になる。RAM 1 1 2 のデータがクリアされることなく設定値の変更操作が行われた場合には、その変更操作の直前に制御されていた遊技状態で遊技の進行が可能な状態に移行する。RAM 1 1 2 のデータがクリアされてから設定値の変更操作が行われた場合には、初期遊技状態で遊技の進行が可能な状態に移行する。

20

【0091】

なお、新たな設定値が選択されて設定値ワーク 1 1 2 - 4 に記憶されたときには、当該設定値が演出制御基板 1 0 2 の RAM 1 2 2 にも記憶され、RAM 1 1 2 のデータがクリアされたときには、演出制御基板 1 0 2 の RAM 1 2 2 のデータもクリアされるが、これらの詳細については、後述する。

【0092】

遊技の進行が可能な状態であるときには、スロットマシン 1 におけるゲームが 1 ゲームずつ順次進行するが、各ゲームで行われる内部抽選において設定値ワーク 1 1 2 - 4 に格納された設定値が正常範囲（1～6）にあるかどうかと、賭け数が正常範囲（レギュラーボーナスなら 1、それ以外は 3）を判定する。設定値が正常範囲にない場合に、或いは賭け数が正常範囲にない場合には、RAM 異常と判定し、RAM 異常エラーコードをセットして RAM 異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。

30

【0093】

また、遊技制御基板 1 0 1 の CPU 1 1 1 が電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理を実行する。電断割込処理では、RAM 1 1 2 のパリティ格納領域 1 1 2 - 7 に格納されているデータ以外の全てのデータに基づいて RAM パリティを計算し、パリティ格納領域 1 1 2 - 7 に格納する処理を行うようになっている。ここに RAM パリティとは、データ列（各アドレスにおいて同一位置のビット）を足し合わせた総和の最下位ビットのことである。

40

【0094】

そして、遊技制御基板 1 0 1 の制御部 1 1 0 の起動時において、設定キースイッチ 9 2 及びデータクリアスイッチ 9 5 が ON 状態となっていて RAM 1 1 2 のデータがクリアされた場合を除いて、RAM 1 1 2 に記憶されているデータのうちのパリティ格納領域 1 1 2 - 7 に格納されているデータ以外の全てのデータに基づいて RAM パリティを計算し、パリティ格納領域 1 1 2 - 7 に格納されている RAM パリティと比較する。

【0095】

設定キースイッチ 9 2 が OFF 状態であった場合に RAM パリティの比較結果が一致し

50

た場合には、RAM 112に記憶されている状態に基づいて電源断前の状態に復帰させる。一方、設定キースイッチ92がON状態であった場合にRAMパリティの比較結果が一致した場合には、設定変更モードに移行し、設定スイッチ91の操作に基づいて新たな設定値を設定することが可能となる。

【0096】

一方、RAMパリティの比較結果が一致しなかった場合には、ここでもRAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。RAM異常エラー状態は、第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93を操作しても解除されないようになっている。RAM異常エラー処理は、データクリアスイッチ95をON状態としてRAM 112のデータをク

10

【0097】

また、RAM異常エラー状態と同様に、設定異常エラー状態も、第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93の操作では解除されない。もっとも、設定異常エラー状態は、データクリアスイッチ95をOFF状態としてRAM 112のデータをクリアしないままであっても、設定変更モードにおいて新たな設定値が設定されることで解除されるようになっている。一方、RAM異常エラー状態及び設定異常エラー状態以外のエラー状態は、第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93を操作することで解除されるようになっている。

20

【0098】

上記スロットマシン1においては、可変表示装置2のいずれかの入賞ライン上に役図柄が揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、特別遊技状態（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）への移行を伴う特別役と、メダルの払い出しを伴う小役と、賭け数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。図5（a）は、このスロットマシン1において入賞となる役の種類と可変表示装置2における図柄の組み合わせを説明する図である。

【0099】

レギュラーボーナスは、初期遊技状態またはRT（後述する第1RTまたは第2RT）において入賞ライン（5本）のいずれかに「BAR-BAR-BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。レギュラーボーナス入賞すると、遊技状態が初期遊技状態からレギュラーボーナスに移行する。レギュラーボーナスは、12ゲームを消化したとき、または8ゲーム入賞（役の種類は、いずれでも可）したとき、のいずれか早いほうで終了する。レギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供された場合を除く）が終了した後は、初期遊技状態に制御される。また、遊技状態がレギュラーボーナスにある間は、レギュラーボーナス中フラグがRAM 112に設定される（次に説明するビッグボーナス中に提供された場合を含む）。

30

【0100】

ビッグボーナス（1）は、初期遊技状態またはRTにおいて入賞ライン（5本）のいずれかに「7-7-7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ビッグボーナス（2）は、初期遊技状態またはRTにおいて入賞ライン（5本）のいずれかに「BAR-7-7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）入賞すると、遊技状態がビッグボーナスに移行する。ビッグボーナスにおいては、上記したレギュラーボーナスが終了まで繰り返して提供される。遊技状態がビッグボーナスにある間は、ビッグボーナス中フラグがRAM 112に設定される。

40

【0101】

ビッグボーナスは、遊技者に払い出したメダルの枚数が465枚を越えたときに終了する。ここでは、1ゲーム当たりの最大払出枚数が15枚なので、ビッグボーナスにおける払出メダル枚数の上限は、480枚となる。ビッグボーナスが終了した後は、クレジットの精算を除いて、遊技者のいずれの操作も無効となり、遊技の進行が不能となるフリーズ

50

状態に一定期間だけ制御される。また、ビッグボーナスが終了した後は、初期遊技状態に制御される。

【0102】

後述する内部抽選においてレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選していても、「７」と「BAR」のいずれかがリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの全てについて５コマ以内の間隔で配置されているわけではないので、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒをこれらの役に入賞可能とする適正な操作手順で操作しなければ、これらの役に入賞することはない。もっとも、適正な操作手順で操作されずに、これらの役に入賞しなかった場合には、これらの役に当選しているときも当選していないときにも導出可能となるチャンス目（入賞の観点で言うと、ハズレ）が導出されることがある。

10

【0103】

スイカは、いずれの遊技状態においても入賞ライン（１本）に「ベルースイカーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、１５枚のメダルが払い出される。リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒについて「スイカ」は５コマ以内の間隔で配置されている訳ではないので、後述する内部抽選においてスイカに当選していても、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作タイミングによってはスイカに入賞しないことがある。また、初期遊技状態においてスイカに入賞した後は、１００ゲームの間、遊技状態が後述する第２ＲＴに制御される。

【0104】

ベルは、いずれの遊技状態においてもいずれかの入賞ライン（５本または１本）に「ベルーベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、９枚のメダルが払い出される。リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのいずれについても「ベル」は必ず５コマ以内の間隔で配置されているため、後述する内部抽選においてベルに当選していれば、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作タイミングに関わらずにベルに入賞させることができる。また、初期遊技状態においてベルに入賞した後は、１０００ゲームの間、遊技状態が後述する第１ＲＴに制御される。

20

【0105】

チェリーは、いずれの遊技状態においても左のリール３Ｌについていずれかの入賞ライン（５本または１本）のいずれかに「チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となり、１入賞ラインにつき２枚のメダルが払い出される。レギュラーボーナス以外の遊技状態に置いて左のリール３Ｌの上段または下段に「チェリー」が停止したときには、２つの入賞ラインでの導出となるので合計４枚のメダルが払い出される。左のリール３Ｌについて「ベル」は５コマ以内の間隔で配置されている訳ではないので、後述する内部抽選においてチェリーに当選していても、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作タイミングによってはチェリーに入賞しないことがある。また、初期遊技状態においてチェリーに入賞した後は、次にレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選するまでの間、遊技状態が後述する第２ＲＴに制御される。

30

【0106】

なお、スイカまたはチェリーに入賞した場合だけではなく、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選したときにも、第２ＲＴに遊技状態が制御されるものとなっている。既に第２ＲＴに遊技状態が制御されている状態でレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選した場合には、その第２ＲＴがこれらの役の入賞まで続くということになる。遊技制御基板１０１のRAM１１２には、遊技状態がそれぞれ第１ＲＴ、第２ＲＴにあるときに１ゲームを消化する度にデクリメントされる第１ＲＴカウンタ、第２ＲＴカウンタが設けられている。但し、第２ＲＴカウンタには、チェリー入賞またはレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）の当選により初期値として１０２がセットされ、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）の入賞まで減算されない。第１ＲＴまたは第２ＲＴの詳細については、後述する。

40

【0107】

リプレイは、初期遊技状態またはＲＴにおいて入賞ライン（５本）のいずれかに「リブ

50

レイーリブレイーリブレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リール 3 L、3 C、3 R についての「リブレイ」は、いずれも 5 コマ以内の間隔で配置されているので、後述する内部抽選においてリブレイに当選したときには、必ずリブレイ入賞するものとなっている。リブレイに入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭け数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設定不要となった賭け数（レギュラーボーナスではリブレイ入賞しないので必ず 3）に対応した 3 枚のメダルが払い出されるのと実質的には同じこととなる。

【0108】

以下、内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するかどうかを、可変表示装置 2 の表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートレバー 11 の操作時）、決定するものである。内部抽選では、乱数発生回路 115 から内部抽選用の乱数（0～16383 の整数）が取得される。そして、遊技状態に応じて定められた各役について、取得した内部抽選用の乱数と、遊技者が設定した賭け数と、設定スイッチ 91 により設定された設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。内部抽選における当選は、排他的なものである。

【0109】

図 5（b）は、遊技状態別当選役テーブルを示す図である。遊技状態別当選役テーブルは、ROM 113 に予め格納され、内部抽選において当選と判定される役を判断するために用いられるものであるが、遊技状態別当選役テーブルの登録内容は、遊技状態に応じて定められた役を示すものとなる。各ゲームにおける遊技状態において抽選対象となる役が参照される。ここで、複数の役が同時に抽選対象となる場合もある。

【0110】

遊技状態がレギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供された場合を含む）にあるときには、スイカ、ベル、チェリーが内部抽選の対象役として順に読み出される。初期遊技状態にあるときには、レギュラーボーナス＋チェリー、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）＋チェリー、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）＋チェリー、ビッグボーナス（2）、スイカ、ベル、チェリー、リブレイ（初期）が内部抽選の対象役として順に読み出される。遊技状態が第 1 R T（図中、R T 1 と示す）、第 2 R T（図中、R T 2 と示す）にあるときには、初期遊技状態におけるリブレイ（初期）に代えて、それぞれリブレイ（R T 1）、リブレイ（R T 2）が内部抽選の対象役として順に読み出される。なお、リブレイ（初期）、リブレイ（R T 1）及びリブレイ（R T 2）は、後述する判定値数の格納領域が異なるので当選確率が異なるものとなるが、他の点については共通している。

【0111】

内部抽選では、内部抽選の対象役について定められた判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される。当選と判定されると、当該役の当選フラグが RAM 112 に設定される。判定値数は、ROM 113 に予め格納された役別テーブルに登録されている判定値数の格納アドレスに従って読み出されるものとなる。図 5（c）は、役別テーブルの例を示す図である。判定値数は、その値が 256 以上のものとなるものもあり、1 ワード分では記憶できないので、判定値数毎に 2 ワード分の記憶領域を用いて登録されるものとなる。各抽選対象役の賭け数に応じた判定値数は、設定値に関わらずに共通になっているものと、設定値に応じて異なっているものがある。判定値数が設定値に関わらずに共通である場合には、共通フラグが設定される（値が「1」とされる）。

【0112】

レギュラーボーナス＋チェリー、ビッグボーナス（1）＋チェリー、ビッグボーナス（2）＋チェリーは、初期遊技状態、第 1 R T または第 2 R T で内部抽選の対象となる役である。これらの役の共通フラグの値は 1 であり、設定値に関わらずに共通の判定値数の格納アドレスが登録されている。レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、及びビッグボーナス（2）は、初期遊技状態、第 1 R T または第 2 R T で内部抽選の対象となる役で

ある。これらの役については、共通フラグの値が0となっており、設定値に応じて個別に判定値数の格納アドレスが登録されている。

【0113】

スイカ、ベル及びチェリーは、いずれの遊技状態でも内部抽選の対象となる役である。スイカ及びベルについては、共通フラグが1となっており、それぞれの賭け数に対応して設定値に関わらず共通の判定値数の格納アドレスが登録されている。チェリーについては、共通フラグが0となっており、それぞれの賭け数に対応して設定値に応じて個別に判定値数の格納アドレスが登録されている。

【0114】

リプレイ（初期）は、初期遊技状態でのみ内部抽選の対象となる役である。リプレイ（RT1）は、第1RTでのみ内部抽選の対象となる役である。リプレイ（RT2）は、第2RTでのみ内部抽選の対象となる役である。これらの役の共通フラグは1であり、設定値に関わらず共通の判定値数の格納アドレスが登録されている。

10

【0115】

図6は、役別テーブルに登録されたアドレスに基づいて取得される判定値数の記憶領域を示す図である。この判定値数の記憶領域は、開発用の機種ではRAM112に、量産機種ではROM113に割り当てられたアドレス領域に設けられている。

【0116】

例えば、アドレスADD+0は、内部抽選の対象役がレギュラーボーナス+チェリーであって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。アドレスADD+14は、内部抽選の対象役がビッグボーナス（1）+チェリーであって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。アドレスADD+28は、内部抽選の対象役がビッグボーナス（2）+チェリーであって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。

20

【0117】

アドレスADD+2は、内部抽選の対象役がレギュラーボーナスであって設定値が1のときに参照されるアドレスであり、このときには、ここに格納された値である11が判定値数として取得される。アドレスADD+4、ADD+6、ADD+8、ADD+10、ADD+12は、それぞれ内部抽選の対象役がレギュラーボーナスであって設定値が2～6のときに参照されるアドレスである。レギュラーボーナスについては、設定値に応じて個別に判定値数が記憶されているが、同一の判定値数が記憶されているので、いずれの設定値においてもレギュラーボーナスの当選確率は同じとなっている。レギュラーボーナス+チェリーは、設定値1～6に共通した判定値数となっているので、チェリーとの重複当選の場合を含めても、レギュラーボーナスの当選確率は設定値に関わらず同じとなる。

30

【0118】

また、アドレスADD+16、ADD+18、ADD+20、ADD+22、ADD+24、ADD+26は、それぞれ内部抽選の対象役がビッグボーナス（1）であって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。アドレスADD+30、ADD+32、ADD+34、ADD+36、ADD+38、ADD+40は、それぞれ内部抽選の対象役がビッグボーナス（2）であって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。ビッグボーナス（1）、（2）については、設定値に応じて個別に判定値数が記憶され、しかも異なる判定値数が記憶されているので、設定値に応じてビッグボーナス（1）、（2）の当選確率が異なることとなる。

40

【0119】

アドレスADD+42は、賭け数が3、すなわちレギュラーボーナス以外の遊技状態において内部抽選の対象役がスイカであって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。アドレスADD+44は、賭け数が1、すなわちレギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供された場合を含む）において内部抽選の対象役がスイカであって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。アドレスADD+42とアドレスADD+44には、同じ判定値数454が登録されているので、スイカの当選確率は、遊技状態によって異なることはない。

50

【0120】

アドレスADD+46は、賭け数が3、すなわちレギュラーボーナス以外の遊技状態において内部抽選の対象役がベルであって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。アドレスADD+48は、賭け数が1、すなわちレギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供された場合を含む）において内部抽選の対象役がベルであって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。アドレスADD+46に登録されている判定値数は、アドレスADD+48に登録されている判定値数よりも大きいので、レギュラーボーナスにおけるベルの当選確率は、他の遊技状態におけるベルの当選確率よりも高くなる。

【0121】

アドレスADD+50、ADD+52、ADD+54、ADD+56、ADD+58、ADD+60は、賭け数が3、すなわちレギュラーボーナス以外の遊技状態において内部抽選の対象役がチェリーであって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。アドレスADD+62、ADD+64、ADD+66、ADD+68、ADD+70、ADD+72は、賭け数が1、すなわちレギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供された場合を含む）において内部抽選の対象役がチェリーであって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。アドレスADD+62、ADD+64、ADD+66、ADD+68、ADD+70、ADD+72に登録されている判定値数は、それぞれアドレスADD+50、ADD+52、ADD+54、ADD+56、ADD+58、ADD+60に登録されている判定値数よりも60ずつ大きい、レギュラーボーナス以外の遊技状態では、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）及びビッグボーナス（2）と重複してチェリーが抽選対象となり、これらの判定値数の合計が60であるので、重複当選を含めるとチェリーの当選確率は、遊技状態によって異なることはない。

【0122】

アドレスADD+74は、内部抽選の対象役がリプレイ（初期）であって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。アドレスADD+76は、内部抽選の対象役がリプレイ（RT1）であって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。アドレスADD+78は、内部抽選の対象役がリプレイ（RT2）であって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。

【0123】

このような判定値数で内部抽選が行われることにより、初期遊技状態では、メダルの払出率が1より小さい（すなわち、賭け数の設定のために投入するメダルの数に対して内部抽選で当選する小役に対して払い出されることとなるメダルの数の方が小さい）。第1RTでは、リプレイ当選確率は初期遊技状態よりも高くなるものの、リプレイの判定値の数も初期遊技状態と1しか変わらないので、メダルの払出率は、初期遊技状態とほぼ同じで1より小さいものとなっている。第2RTでは、リプレイ当選確率が初期遊技状態よりも極めて高くなることによりメダルの払出率が高くなり、1よりも大きくなる（すなわち、賭け数の設定のために投入するメダルの数に対して内部抽選で当選する小役に対して払い出されることとなるメダルの数の方が大きい）。

【0124】

また、ビッグボーナス及びレギュラーボーナスにおけるメダルの払出率は、1を越えるものであることは言うまでもなく、しかも第2RTにおけるメダルの払出率よりも高くなっている。つまり、ビッグボーナスやレギュラーボーナスが遊技者にとって最も有利な遊技状態であり、第2RTが次に有利な遊技状態ということとなる。ここで説明した遊技状態に応じたメダルの払出率の関係は、設定値が1～6のいずれとなっている場合も同じである。

【0125】

さらに、初期遊技状態におけるスイカ、ベル、チェリーの当選確率を考えると、第2RTに遊技状態を制御するスイカ及びチェリーの当選確率に比べて、第1RTに遊技状態を制御するベルの当選確率が極めて高い。また、初期遊技状態におけるスイカ、ベル及びチェリーの当選確率を合計して考えると、初期遊技状態に制御されてから第1RTまたは第

2 R Tに制御されるまでのゲーム数は、数ゲームにしかない。レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）及びビッグボーナス（２）の当選確率は、スイカ、ベル、チェリーの当選確率に比べて非常に低い。従って、この実施の形態にかかるスロットマシン１においては、第１ R Tに制御されている状態で実行されるゲームが最も多くなり、第１ R Tがこのスロットマシン１における通常の遊技状態ということになる。

【０１２６】

なお、初期遊技状態の滞在ゲーム数の期待値は、当選した役を取りこぼししないものと仮定すると、初期遊技状態において何らかの役に当選する確率の逆数となり、約４ゲームとなる。第１ R Tの滞在ゲーム数の期待値は、１０００ゲームの消化のみが終了となるのであれば当該１０００ゲームということになるが、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に入賞すると第１ R Tが終了することとなる。この場合の滞在ゲーム数の期待値は、１，２，・・・，１０００ゲーム目にそれぞれ達する確率と各々のゲームで通常遊技状態が終了する確率の積の合計の逆数で算出することができる。

10

【０１２７】

次に、内部抽選用の乱数の取得について、図７を参照して詳しく説明する。内部抽選用の乱数は、ハードウェア乱数機能により乱数発生回路１１５から乱数を抽出し、これをＣＰＵ１１１がソフトウェアによって加工することによって取得されるものとなる。内部抽選用の乱数を取得するときには、ボーナス告知ランプ６６を点灯するか否かを決定する告知決定用の乱数も取得される。なお、乱数発生回路１１５の発生する乱数の最下位ビットを第０ビット、最上位ビットを第１５ビットと呼ぶものとする。

20

【０１２８】

図７（ａ）は、乱数発生回路１１５の構成を詳細に示すブロック図である。図示するように、乱数発生回路１１５は、パルス発生回路１１５ aと、下位カウンタ１１５ bと、上位カウンタ１１５ cとから構成されている。下位カウンタ１１５ b及び上位カウンタ１１５ cは、いずれも８ビット（１バイト）のカウンタであり、下位カウンタ１１５ bが第０ビット～第７ビット、上位カウンタ１１５ cが第８ビット～第１５ビットの合計で１６ビットのデータ信号を出力する。

【０１２９】

パルス発生回路１１５ aは、ＣＰＵ１１１の動作クロックの周波数よりも高く、その整数倍とはならない周波数（互いに素とすることが好ましい）でパルス信号を出力する。パルス発生回路１１５ aの出力するパルス信号が下位カウンタ１１５ bにクロック入力される。

30

【０１３０】

下位カウンタ１１５ bは、パルス発生回路１１５ aからパルス信号が入力される度に第０ビットのデータ信号をＨレベルとＬレベルとで交互に反転させる。正論理を適用するものとする、Ｈレベルの論理値が１でＬレベルの論理値が０に対応する。負論理の場合は、論理値が１の場合をＬレベル、論理値が０の場合をＨレベルと読み替えればよい。第０ビットのデータ信号のレベルがＨレベルからＬレベルに反転するとき、すなわち第０ビットのデータ信号の論理値が１から０に変化する度に第１ビットのデータ信号のレベルをＨレベルとＬレベルとで交互に反転させる。

40

【０１３１】

同様に、第 $m-1$ ビットのデータ信号のレベルがＨレベルからＬレベルに反転するとき、すなわち第 $m-1$ ビットのデータ信号の論理値が１から０に変化する度に第 m ビットのデータ信号のレベルをＨレベルとＬレベルとで交互に反転させる。また、第７ビットのデータ信号のレベルがＨレベルからＬレベルに反転するとき、すなわち第７ビットのデータ信号の論理値が１から０に変化する度に桁上げ信号を出力する。下位カウンタ１１５ bの出力する桁上げ信号が上位カウンタ１１５ cにクロック入力される。

【０１３２】

上位カウンタ１１５ cは、下位カウンタ１１５ bから桁上げ信号が入力される度に第 8

50

ビットのデータ信号をHレベルとLレベルとで交互に反転させる。第9ビットのデータ信号のレベルがHレベルからLレベルに反転する度に第9ビットのデータ信号のレベルをHレベルとLレベルとで交互に反転させる。同様に、第m-1ビットのデータ信号のレベルがHレベルからLレベルに反転する度に第mビットのデータ信号のレベルをHレベルとLレベルとで交互に反転させる。

【0133】

下位カウンタ115bのデータ信号を下位8ビットとし、上位カウンタ115cのデータ信号を上位8ビットとした16ビットのデータ信号の論理値は、パルス発生回路115aがパルス信号を出力する度に、0(0000h)→1(0001h)→2(0002h)→…→65535(FFFFh)と値が更新毎に連続するように更新され、最大値の65535(FFFFh)の次は初期値の0(0000h)へと値が循環して、乱数発生回路115から出力されるものとなる。

10

【0134】

サンプリング回路116は、ラッチ回路から構成され、CPU111からのサンプリング指令(スタートレバー11の操作時)に基づいて、乱数発生回路115からそのときに出力されている16ビットのデータ信号をラッチし、ラッチしたデータ信号を出力する。CPU111は、I/Oポート114を介してサンプリング回路116から入力されたデータ信号に対応した数値データを、乱数発生回路115が発生する乱数として抽出するものとなる。なお、以下では、乱数発生回路115から出力されるデータ信号は、その論理値に応じた乱数として説明するものとする。

20

【0135】

図7(b)は、乱数発生回路115から抽出した乱数をCPU111がソフトウェアにより内部抽選用の乱数に加工するまでの説明図である。乱数発生回路115から抽出された乱数は、CPU111が有する16ビットの汎用レジスタ111GRに格納されるものとなる。

【0136】

乱数発生回路115から抽出された乱数が汎用レジスタ111GRに格納されると、CPU111は、他の汎用レジスタまたはRAM112の作業領域を用いて、汎用レジスタ111GRの下位バイト(下位カウンタ115bから抽出した値)と、上位バイトの値(上位カウンタ115cから抽出した値)とを入れ替える。

30

【0137】

次に、CPU111は、抽出された乱数に対して上位バイトと下位バイトとが入れ替えられた乱数の値を、8080hと論理積演算をする。CPU111の処理ワードは1バイトなので、実際には上位バイトと下位バイトとについて順次論理積演算を行うものとなる。この論理積演算によって第15ビットと第7ビットは常に1となる。さらに、CPU111は、上位1バイト(第8ビット～第15ビット)までを1ビットずつ下位にシフトし、これによって空いた第15ビットに1を挿入する。

【0138】

CPU111は、このときに汎用レジスタ111GRに格納されている値を、内部抽選用の乱数として取得してRAM112の所定の領域に記憶させ、これに各役の判定値数を順次加算していくものとなる。内部抽選用の乱数の第15ビットと第14ビットは常に1となるので、内部抽選用の乱数は、14ビット(16384)の大きさを有する乱数ということになり、実質的に0～16383の値をとるものとなる。

40

【0139】

なお、乱数発生回路115からの乱数の抽出から加工を終了するまでの間は、CPU111に対する割り込みが禁止される。CPU111に対して割り込みが発生することによって、当該割り込み処理ルーチンで汎用レジスタ111GRの内容が書き換えられてしまうのを防ぐためである。

【0140】

次に、内部抽選の結果の格納と入賞役の管理について説明する。図8は、内部抽選の結

50

果を格納する領域と、入賞を管理する領域とを説明する図である。つまり、RAM 112には、図8(a)に示す当選フラグ格納レジスタ(2バイト)と、図8(b)に示す特別役一時格納レジスタ(1バイト)と、図8(c)に示す一般役一時格納レジスタ(1バイト)と、図8(d)に示すインデックス検索レジスタ(1バイト)と、図8(e)に示す入賞フラグ格納レジスタ(2バイト)とが設けられている。

【0141】

ここで、当選フラグ格納レジスタと入賞フラグ格納レジスタは、一般ワーク112-2に設けられているので必ず1ゲームの終了時においてクリアされるが、特別役一時格納レジスタは、重要ワーク112-1に設けられているので1ゲーム毎にクリアされることはない。また、当選フラグ格納レジスタと入賞フラグ格納レジスタで「未使用」となっているビットは、いずれの役にも対応しないビットであり、その値は常に0となる(但し、不正入賞の反転のために当選フラグ格納レジスタのデータを反転したときを除く)。

10

【0142】

内部抽選において当選と判定された抽選対象役の当選フラグが、まず、当選フラグ格納レジスタに設定されるものとなる。ここで、当選フラグが設定されるとは、対応するビットが0から1に変化することである。例えば、レギュラーボーナスに当選したときには、当選フラグ格納レジスタの上位バイトの最上位ビットにあるレギュラーボーナス当選フラグが設定される。レギュラーボーナス+チェリーに当選したときには、当選フラグ格納レジスタにレギュラーボーナス当選フラグとチェリー当選フラグの2つが設定される。

20

【0143】

内部抽選によって特別役(レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2))の当選フラグが当選フラグ格納レジスタに設定されたとき、当選フラグの設定された特別役に対応した数値が特別役一時格納レジスタに書き込まれる。通常の遊技状態またはRTにおいて特別役一時格納レジスタに特別役の当選を示すデータ(すなわち、0以外のデータ)が書き込まれていれば、特別役の抽選は行われず、その内容が書き換えられることはない。この場合、特別役一時格納レジスタの値に応じて当選フラグ格納レジスタにレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグ、またはビッグボーナス(2)当選フラグが設定されるものとなる。

【0144】

また、特別役一時格納レジスタにいずれかの特別役の当選を示すデータが書き込まれているときであっても、レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス(1)+チェリー、ビッグボーナス(2)+チェリーの判定値数は取得されるが、実際上はスイカのみが抽選対象役となり、特別役一時格納レジスタの内容が更新されることはない。特別役一時格納レジスタのデータは、特別役に入賞したときに0にクリアされる。

30

【0145】

また、内部抽選によって一般役(小役またはリプレイ)の当選フラグが当選フラグ格納レジスタに設定されたとき、当選フラグの設定された一般役に対応した数値が一般役一時格納レジスタに書き込まれる。一般役一時格納レジスタのデータは、各ゲームにおける内部抽選の結果によって当選フラグ格納レジスタの下位バイトに設定された一般役の当選フラグに応じて、ゲーム毎に上書き更新されるものとなる。つまり、前回以前のゲームでの内部抽選の結果に応じたデータがここに書き込まれることはない。

40

【0146】

インデックス検索レジスタには、その上位4ビットに特別役一時格納レジスタのデータが、下位4ビットに一般役一時格納レジスタのデータが書き込まれ、この内容は、当該ゲームにおける当選フラグの設定状況、すなわち当選フラグ格納レジスタのデータにそのまま対応したものとなる。後述する停止制御テーブルを作成する際には、インデックス検索レジスタのデータに従ってROM 113に格納されているテーブルインデックスが参照される。

【0147】

入賞フラグ格納レジスタは、当選フラグ格納レジスタと同様の構成を有しており、可変

50

表示装置 2 の表示結果としていずれかの入賞ライン上に入賞となる役の表示態様が導出されると、対応する入賞フラグが設定されるものとなる。ここでも、入賞フラグが設定されるとは、対応するビットが 0 から 1 に変化することである。例えば、いずれかの入賞ライン上に「B A R－B A R－B A R」の図柄組み合わせが導出された場合には、入賞フラグ格納レジスタにレギュラーボーナス入賞フラグが設定される。「チェリー－A N Y－A N Y」の図柄組み合わせが導出された場合には、入賞フラグ格納レジスタにチェリー入賞フラグが設定される。

【0148】

入賞フラグ格納レジスタに入賞フラグが設定されると、当選フラグ格納レジスタのデータと入賞フラグ格納レジスタのデータとを用いて、当選していない役の不正入賞がなかったか否かが判定される。具体的には、当選フラグ格納レジスタの各ビットのデータを全て論理反転し、これと入賞フラグ格納レジスタのデータとをビット毎に論理積演算する。そして、論理積演算の結果が 0 であれば、不正入賞はなかったと判定されることとなり、0 でなければ、不正入賞が発生したと判定される。

10

【0149】

例えば、レギュラーボーナス当選フラグとリプレイ当選フラグが設定されている状態でリプレイ図柄が入賞ライン上に導出された場合を考える。論理反転前の当選フラグ格納レジスタのデータは、「1 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0」である。可変表示装置 2 の表示結果を調べた後の入賞フラグ格納レジスタのデータは、「0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0」であり、当選フラグ格納レジスタのデータを論理反転した「0 1 1 1 1 1 1 1 0 1 1 1 1 1 1 1」とビット毎に論理積演算すると、その結果は、「0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0」となり、不正入賞が発生していないことが分かる。

20

【0150】

また、リプレイ当選フラグのみが設定されている状態でレギュラーボーナス図柄が入賞ライン上に導出された場合を考える。論理反転前の当選フラグ格納レジスタのデータは、「0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0」である。可変表示装置 2 の表示結果を調べた後の入賞フラグ格納レジスタのデータは、「1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0」であり、当選フラグ格納レジスタのデータを論理反転した「1 1 1 1 1 1 1 1 0 1 1 1 1 1 1 1」とビット毎に論理積演算すると、その結果は、「1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0」となり、不正入賞が発生していることが分かる。

30

【0151】

次に、リール 3 L、3 C、3 R の停止制御について説明する。C P U 1 1 1 は、リールの回転が開始したとき及び、リールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、R O M 1 1 3 に格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの引込コマ数に基づいて、操作された停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R に対応するリール 3 L、3 C、3 R の回転を停止させる制御を行う。

【0152】

40

図 9 は、R O M 1 1 3 に格納されたテーブルインデックスを示す図である。図示するように、テーブルインデックスには、内部当選状況別に、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスが格納されている。内部当選状況は、図 8 (a) に示す当選フラグ格納レジスタに従って判断されるのではなく、図 8 (d) に示すインデックス検索レジスタに従って判断される。すなわち、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスは、インデックス検索レジスタのデータがとり得る値と対応づけて登録されている。

【0153】

このように内部当選状況が異なったりする場合でも、同一の制御が適用される場合においては、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスとして同一のアドレスが格納されており、このような場合には、同一のテーブル作成用データを参照して、停止制

50

御テーブルが作成されることとなる。ここで、テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた引込コマ数を示す引込コマ数データと、リールの停止状況に応じて参照すべき引込コマ数データのアドレスとからなる。

【0154】

リールの停止状況に応じて参照される引込コマ数データは、全てのリール3L、3C、3Rが回転しているか、左リール3Lのみ停止しているか、中リール3Cのみ停止しているか、右リール3Rのみ停止しているか、左、中リール3L、3Cが停止しているか、左、右リール3L、3Rが停止しているか、中、右リール3C、3Rが停止しているか、によって異なる場合があり、さらに、リール3L、3C、3Rの内のいずれかが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合がある。

10

【0155】

テーブル作成用データには、それぞれの状況について、参照すべき引込コマ数データのアドレスが回転中のリール別に登録されている。それぞれの状況に応じて参照すべき引込コマ数データのアドレスは、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて特定でき、この特定されたアドレスから、それぞれの状況に応じて必要な引込コマ数データを特定できるようになっている。なお、リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の引込コマ数データが適用される場合においては、引込コマ数データのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の引込コマ数データが参照されることとなる。

【0156】

20

また、引込コマ数データは、停止操作が行われたタイミング別の引込コマ数を特定可能なデータである。リールモータ3ML、3MC、3MRには、168ステップ（0～167）の周期で1周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ3ML、3MC、3MRを168ステップ駆動させることでリール3L、3C、3Rが1周することとなる。そして、リール1周に対して8ステップ（1図柄が移動するステップ数）毎に分割した21の領域（コマ）が定められており、これらの領域には、リール基準位置から1～21の領域番号が割り当てられている（図10参照）。

【0157】

一方、1リールに配列された図柄数も21であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から1～21の図柄番号が割り当てられているので、1番図柄から21番図柄に対して、それぞれ1～21の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、引込コマ数データには、領域番号別の引込コマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、引込コマ数データを展開することによって領域番号別の引込コマ数を取得できるようになっている。

30

【0158】

図10は、停止制御テーブルの例を示す図である。停止制御テーブルは、前述のようにテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して作成される。停止制御テーブルには、図10に示すように、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置（この実施の形態では、下段図柄の領域）に位置するタイミング（リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング）で停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出された場合の引込コマ数がそれぞれ設定されている。

40

【0159】

次に、停止制御テーブルの作成手順について説明すると、まず、リール回転開始時においては、そのゲームにおける内部当選状況、すなわちインデックス検索レジスタのデータに応じたテーブル作成用データの先頭アドレスを取得する。そして取得した先頭アドレスに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから全てのリール3L、3C、3Rが回転中の状態に対応する各リールの引込コマ数データのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの引込コマ数データを展開して全てのリール3L、3C、3Rについて停止制御テーブルを作成する。

50

【0160】

また、リール 3 L、3 C、3 R のうちのいずれか 1 つが停止したとき、またはいずれか 2 つが停止したときには、リール回転開始時に取得した先頭アドレス、すなわちそのゲームにおける内部当選状況、すなわちインデックス検索レジスタのデータに応じたテーブル作成用データの先頭アドレスに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから停止済みのリール及び当該リールの停止位置の領域番号に対応する未停止リールの引込コマ数データのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの引込コマ数データを展開して未停止のリールについて停止制御テーブルを作成する。

【0161】

次に、CPU 111 が停止ボタン 12 L、12 C、12 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明する。

【0162】

停止ボタン 12 L、12 C、12 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する引込コマ数を取得する。そして、取得した引込コマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した引込コマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域（図の停止操作ポイント）から引込コマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域（図の停止ポイント）が停止基準位置（この実施の形態では、下段図柄の領域）に停止することとなる。

【0163】

また、テーブルインデックスには、一の内部当選状況、すなわちインデックス検索レジスタの一のデータに対応するテーブル作成用データの格納領域の先頭アドレスとして 1 つのアドレスのみが格納されており、さらに、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する引込コマ数データの格納領域のアドレスとして 1 つのアドレスのみが格納されている。すなわち一の内部当選状況に対応するテーブル作成用データ、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する引込コマ数データが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の内部当選状況、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、内部当選状況、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

【0164】

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

【0165】

また、テーブルインデックスには、いずれかの役に当選している場合に対応して、当選役を 4 コマの範囲で最大限に引き込み、当選していない役が揃わないように引き込む引込コマ数が定められたテーブル作成用データのアドレスが格納され、ハズレの場合に対応して、いずれの役も揃わないように引き込む引込コマ数が定められたテーブル作成用データ

10

20

30

40

50

のアドレスが格納されている。このため、いずれかの役に当選している場合には、当選役を4コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が揃わないように引き込む引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成され、リールの停止制御が行われる。一方、ハズレの場合には、いずれの役も揃わない引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成され、リールの停止制御が行われる。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している役の図柄を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役の図柄は、最大4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。

【0166】

また、テーブルインデックスには、特別役と小役が同時に当選した場合や、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合（ビッグボーナス（1）＋チェリー、ビッグボーナス（1）＋ベルなど）に対応して、当選した特別役を4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められているとともに、当選した特別役を最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した小役を4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められたテーブル作成用データのアドレスが格納され、リールの停止制御が行われる。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役の図柄を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役の図柄を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役の図柄を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役の図柄は、4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞させることが可能となる。

【0167】

また、テーブルインデックスには、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合（ビッグボーナス（1）＋リプレイなど）に対応して、再遊技役を4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められたテーブル作成用データのアドレスが格納され、リールの停止制御が行われる。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御が行われる。なお、再遊技役を構成する図柄である「リプレイ」は、リール3L、3C、3Rのいずれについても5コマ以内の間隔で配置されており、4コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができる。特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合には、遊技者による停止ボタン12L、12C、12Rの操作タイミングに関わらずに、必ず再遊技役が揃って入賞することとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、必ず再遊技役が入賞することとなる。

【0168】

遊技制御基板101の側においては、上記のように内部抽選が行われ、その結果と停止ボタン12L、12C、12Rの操作タイミングとに従ってリール3L、3C、3Rの回転が停止し、入賞が発生するものとなる。入賞の発生により、配当としてメダルの払い出しや遊技状態の移行が与えられるが、このように遊技制御基板101の側における遊技の進行状況に応じて、演出制御基板102の側で独自の演出が行われる。このような演出を行うためには、演出制御基板102のCPU121は、遊技制御基板101の側における遊技の進行状況を認識できなければならないが、このような遊技の進行状況に関する情報は、全てコマンドとして遊技制御基板101から演出制御基板102に送信される。

【0169】

遊技制御基板101から演出制御基板102に送信されるコマンドには、少なくとも当選状況通知コマンド、リール回転コマンド、リール停止コマンド、入賞情報コマンド、遊技状態コマンド、設定変更開始コマンド、設定変更終了コマンド、及び初期化コマンドが

含まれている。遊技制御基板 101 から演出制御基板 102 に送信されるコマンドには、これ以外のコマンドも含まれているが、本発明に直接関わるものではないため、詳細な説明を省略している。

【0170】

当選状況通知コマンドは、RAM 112 における当選フラグの設定状況を示すもので、スタートレバー 11 が操作されて内部抽選が行われたときに送信される。リール回転コマンドは、リール 3L、3C、3R が回転開始するタイミングを示すもので、リール 3L、3C、3R の回転が実際に開始されるときに送信される。リール停止コマンドは、リール 3L、3C、3R の別と中段に停止された図柄の番号を示すもので、リール 3L、3C、3R がそれぞれ停止されるときに送信される。入賞情報コマンドは、可変表示装置 2 の表示結果に応じて発生した入賞の種別と当該入賞に伴って払い出されるメダルの枚数を示すもので、可変表示装置 2 に表示結果が導出されて入賞判定が行われたときに送信される。遊技状態コマンドは、次のゲームで適用される遊技状態を示すもので、1 ゲームの終了時において送信される。

10

【0171】

設定変更開始コマンドは、設定キースイッチ 92 を ON 状態として（さらにデータクリアスイッチ 95 を ON しているかどうかを問わない）電源を ON したとき、すなわち設定値の変更操作を可能とする期間の開始時において送信される。設定変更終了コマンドは、設定キースイッチ 92 を OFF 状態としたとき、すなわち設定値の変更操作を可能とする期間の終了時において送信される。設定変更終了コマンドは、新たに選択されて設定値ワーク 112-4 に記憶された設定値を示すデータを含んでいる。初期化コマンドは、設定キースイッチ 92 を ON 状態として電源を ON したときに、さらにデータクリアスイッチ 95 も ON 状態となっているときにおいて送信される。

20

【0172】

演出制御基板 102 の CPU 121 は、このように遊技制御基板 101 の CPU 111 から送られてくるコマンドに基づいて各種の演出を行うものとしている。CPU 121 の制御により実行される演出として、3 ゲームの期間継続して行われる連続演出と、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞したときに行われるボーナス入賞演出と、ビッグボーナスの終了後にフリーズ状態となっているときにおいて行われるフリーズ演出と、可変表示装置 2 の表示結果としてチャンス目が導出されたときに行われるチャンス演出と、初期遊技状態でゲームが開始されるとき（実際は、その前のゲームの終了時）に行われる初期報知とがある。

30

【0173】

演出制御基板 102 の CPU 121 により実行される演出は、遊技制御基板 102 から受信した各種コマンドが示す情報を含む RAM 122 に記憶された演出の実行に関する情報に従って行われる。もっとも、初期化コマンドを受信したときには RAM 122 に記憶されているデータがクリアされるものとなる。設定変更終了コマンドを受信したときには、該設定変更終了コマンドに含まれる設定値のデータを RAM 122 に記憶させる。また、設定変更開始コマンドの受信から設定変更終了コマンドの受信までの間、液晶表示器 4 への画像の表示、スピーカ 7L、7R、7U からの音声の出力、各種ランプ類の点灯等によって、設定値の変更が行われている旨を報知するものとしている。

40

【0174】

フリーズ演出は、液晶表示器 4 への画像の表示、スピーカ 7L、7R、7U からの音声の出力、各種ランプ類の点灯の全てを一定期間停止させる演出であり、ビッグボーナスが終了し、遊技制御基板 101 の側でフリーズ状態に制御されている期間において行われる。演出制御基板 102 の CPU 121 は、フリーズ状態に制御されていることを、2 回分の遊技状態コマンドを参照して分かるものとなっている。すなわち、前回のゲームで受信した遊技状態コマンドがビッグボーナス、今回のゲームで受信した状態コマンドが初期遊技状態を示していれば、今回のゲームでビッグボーナスが終了してフリーズ状態に制御されていることが分かる。この判断のため、RAM 122 には、過去 2 回分の遊技状態を保

50

存する領域が設けられている。

【0175】

また、連続演出は、第2RTにおいていずれの役にも入賞しなかったゲームで開始され、3ゲームの期間継続した後に終了させられる。連続演出を開始させる第2RTは、スイカまたはチェリーの入賞により制御された第2RTであるか、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の当選により制御された第2RTであるかを問わない。RAM122には、過去2回分の当選状況を保存する領域が設けられている。

【0176】

連続演出は、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選(持ち越しを含む)している場合にも当選していない場合にも行われるが、これらの役の当選フラグの持ち越し時において内部抽選でハズレとなれば100%の確率で行われるものの、これらの役の当選フラグが設定されていないときには内部抽選でハズレとなっても必ずしも行われるとは限らないので、ボーナス予告演出としての性格を有するものとなる。

【0177】

連続演出の実行を制御するためにRAM122には連続演出の残りゲーム数をカウントするための連続カウンタを記憶する領域が設けられている。連続演出が終了したときにおいて、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選していれば、これらの役に当選している旨を遊技者に確定的に報知するボーナス確定報知が行われる。

【0178】

また、チャンス演出は、可変表示装置2にチャンス目が導出されたときにRAM122に記憶されている設定値に応じた割合で行われる。つまり、チャンス目が導出されたときにおいてチャンス演出は、設定値が高いほど高い割合で行われ、例えば、設定値6であれば75%の割合で行われるのに対して、設定値1では25%の割合でしか行われぬ。また、チャンス目は、入賞の観点で言うとハズレなので、入賞情報コマンドを参照してもチャンス目が導出されているかどうかを演出制御基板102のCPU121が認識することはできない。可変表示装置2に導出されている表示態様は、リール回転コマンド及びリール停止コマンドに基づいて判断される。

【0179】

RAM122には、リール停止コマンドに基づいて可変表示装置2の表示態様を判断するための停止図柄テーブルが設けられている。もっとも、リール停止コマンドは、停止したリールの種類と中段に停止した図柄の番号しか情報として含んでいないので、これだけではどのような図柄が停止しているかが判断できないので、ROM123にはリール3L、3C、3Rに配置された全ての図柄を示すテーブルが予め記憶されており、このテーブルを参照して停止図柄テーブルにリール3L、3C、3Rに停止されている図柄が登録される。

【0180】

初期報知は、受信した当選状況通知コマンドが初期遊技状態であることを示しているときに行われる。ボーナス入賞演出は、受信した入賞情報コマンドがレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の入賞を示しているときに行われる。このとき、実行中の連続演出は強制終了され、ボーナス当選報知が行われていれば、これも終了させられる。

【0181】

以下、この実施の形態にかかるスロットマシン1における処理について説明する。スロットマシン1においては、ゲームの処理が1ゲームずつ繰り返して行われることで遊技が進行されるものであるが、そのためには、遊技の進行が可能な状態となっていなければならない。遊技の進行が可能な状態であるためには、CPU111を含む制御部110が起動された状態で正常範囲の設定値が設定値ワーク112-4に格納されており、RAM1

10

20

30

40

50

12に格納されたデータに異常がないことが条件となる。

【0182】

図11は、遊技制御基板101のCPU111が実行する起動処理を示すフローチャートである。この起動処理は、遊技制御基板101のリセット回路からリセット信号が入力されて制御部110が起動されたときに行われる処理である。なお、リセット信号は、電源投入時及び制御部110の動作が停滞した場合に出力される信号であるので、起動処理は、電源投入に伴う制御部110の起動時及び制御部110の不具合に伴う再起動時に行われる処理となる。

【0183】

起動処理では、まず、内蔵デバイスや周辺IC、スタックポインタ等を初期化し（ステップS101）、RAM112へのアクセスを許可する（ステップS102）。そして、設定キースイッチ92がONの状態か否かを判定する（ステップS103）。設定キースイッチ92がONでなければ、RAM112に記憶されているデータのうちパリティ格納領域112-7を除く全てのデータに基づいてRAMパリティを計算する（ステップS104）。 10

【0184】

次に、ここで計算したRAMパリティがパリティ格納領域112-7に格納されているRAMパリティ、すなわち前回の電源断時に計算して格納されたRAMパリティと比較し（ステップS105）、双方のRAMパリティが一致したか否か、すなわちRAMに格納されているデータが正常か否かを判定する（ステップS106）。 20

【0185】

ステップS106においてRAMパリティが一致していなければ、RAM112に格納されているデータが正常ではないので、図13に示すRAM異常エラー処理に移行する。RAMパリティが一致していれば、RAM112に格納されているデータが正常であるので、スタック領域112-6に格納されているレジスタを復帰し（ステップS107）、割込禁止を解除して（ステップS108）、電源断前の処理に戻る。

【0186】

また、ステップS103において設定キースイッチ92がONの状態であれば、さらにデータクリアスイッチ95がONの状態であるかどうかを判定する（ステップS109）。データクリアスイッチがオンでなければ、設定キースイッチ92がONの状態であっても、データクリアスイッチ95の状態がONでなければ、RAM異常エラーコードがセットされているかどうかにより、RAM異常エラーがあった後に起動処理が行われたかどうかを判定する（ステップS110）。 30

【0187】

RAM異常エラーコードがセットされていれば、RAM112のデータが正常なデータでないままであるので、再び図13に示すRAM異常エラー処理に移行する。RAM異常エラーコードがセットされていない場合は、RAM112のデータに問題はなく、設定値の変更だけを行ってもよいので、ステップS113の処理に進む。

【0188】

一方、ステップS109でデータクリアスイッチ95の状態がONであれば、スタック領域112-6のうち使用中の領域と設定値ワーク112-4とを除いてRAM112に格納されているデータを全て初期化（設定値ワーク112-4は1に書き換える）する（ステップS111）。さらに、RAM112のデータが初期化された旨を示す初期化コマンドを生成して、演出制御基板102に送信する（ステップS112）。そして、ステップS113の処理に進む。 40

【0189】

ステップS113では、図12に示す設定変更処理を実行して、新たな設定値を設定して、設定値ワーク112-4に格納させる。そして、設定変更処理の終了後、割込禁止を解除すると（ステップS114）、遊技の進行が可能な状態となってゲーム制御処理に移行する。 50

【0190】

図12は、CPU111がステップS113で実行する設定変更処理を詳細に示すフローチャートである。設定変更処理では、まず、設定変更モード中であることを示す設定変更中フラグをRAM112の所定の領域にセットし（ステップS201）、その後に設定値の変更操作が可能となったことを示す設定変更開始コマンドを生成して、演出制御基板102に送信する（ステップS202）。次に、設定値ワーク112-4に格納されている設定値を読み出し、RAM112-4の所定の領域に一時保存する（ステップS203）。

【0191】

次に、読み出した設定値が1～6の正常範囲にあるかどうかを判定する（ステップS204）。設定値が正常範囲になれば、ステップS206の処理に進む。設定値が正常範囲になれば（設定値の異常によりRAM異常エラー処理が行われていた場合と、次のステップS207における設定値の加算で正常範囲を越えて7となった場合を含む）、読み出した設定値を1に補正して（ステップS205）、ステップS206の処理に進む。

【0192】

ステップS206では、設定スイッチ91の操作が検出されたかどうかを判定する。設定スイッチ91の操作が検出されると、読み出した設定値を1だけ加算する（ステップS207）。そして、ステップS204の処理に戻り、加算の結果で設定値が7になっていると、ステップS205で設定値が1に補正される。設定スイッチ91の操作が検出されていない場合は、スタートスイッチ41の操作が検出されたかどうかを判定する（ステップS208）。スタートスイッチ41の操作も検出されていなければ、ステップS204の処理に戻り、再び設定スイッチ91及びスタートスイッチ41の操作の検出待ちの状態となる。

【0193】

ステップS208においてスタートスイッチ41の操作が検出されると、その時点で選択されている変更後の設定値を設定値ワーク112-4に格納して設定値を確定する（ステップS209）。その後、設定キースイッチ92がOFFの状態となるまで待機する（ステップS210）。そして、ステップS210において設定キースイッチ92がOFFの状態になったと判定されると、ステップS201でセットした設定変更中フラグをクリアする（ステップS211）。

【0194】

さらに、設定値の変更操作が終了したことを示すとともに新たに選択されて設定値ワーク112-4に記憶された設定値のデータを含む設定変更終了コマンドを生成して、演出制御基板102に送信する（ステップS212）。そして、図11のフローチャートに復帰する。図11のフローチャートに復帰すると、ステップS114で割り込み禁止が解除された後、遊技の進行が可能な状態となってゲーム制御処理に移行する。

【0195】

図13は、遊技制御基板101のCPU111が実行するRAM異常エラー処理を詳細に示すフローチャートである。RAM異常エラー処理では、ゲーム回数表示器51を制御してRAM異常エラーコードをゲーム回数表示部21に表示した後（ステップS301）、いずれの処理を行わないループ処理に移行する。なお、後述する内部抽選時において設定値の異常または賭け数の異常が検出された場合にも、図13に示すRAM異常エラー処理が行われるものとなる。

【0196】

上記のように起動処理においては、設定キースイッチ92がONの状態でない場合に、電源断時に計算したRAMパリティと起動時に計算したRAMパリティとを比較することで、RAM112に記憶されているデータが正常か否かを判定し、RAM異常エラー処理に移行する。RAM異常エラー処理では、RAM異常エラーコードをゲーム回数表示部21に表示させた後、いずれの処理も行わないループ処理に移行するので、ゲームの進行が不能化される。

10

20

30

40

50

【0197】

RAMパリティが一致しなければ、割込が許可されることがないので、一度RAM異常エラー処理に移行すると、設定キースイッチ92がONの状態では起動し、割込禁止が解除されるまでは、電源が遮断しても電断割込処理は行われず。すなわち、電断割込処理において新たにRAMパリティが計算されて格納されることはない。制御部110が起動しても設定キースイッチ92がON、データクリアスイッチ95がONの状態では起動した場合を除き、常にRAMパリティは一致することがないので、制御部110を起動させてゲームを開始（再開）させることができないようになっている。

【0198】

そして、RAM異常エラー状態に一度移行すると、設定キースイッチ92がON、データクリアスイッチ95がONの状態では起動し、RAM112のデータがクリアされ、さらに設定変更処理が行われて設定スイッチ91の操作により新たな設定値が選択・設定されるまで、ゲームの進行が不可能な状態となる。すなわち、RAM異常エラー状態に移行した後は、RAM112のデータがクリアされ、さらに設定スイッチ91の操作により新たに設定値が選択・設定されたことを条件に、ゲームの進行が不可能な状態が解除され、ゲームを開始（再開）させることが可能となる。

10

【0199】

一方、設定キースイッチ92がONの状態でも、データクリアスイッチ95がOFFの状態では起動すれば、RAM112のデータはクリアされずに、新たな設定値の選択・設定だけが可能となる。但し、RAM異常エラー状態に制御されていたときに設定キースイッチ92がON、データクリアスイッチ95がOFFの状態では起動すると、最初からRAM異常エラー処理に制御されて、新たな設定値の選択・設定を行うことができない。また、内部抽選において設定値または賭け数が適切でないことにより制御されたRAM異常エラー状態も、RAM112のデータをクリアし、新たな設定値を設定した後でなければ解除されることはない。

20

【0200】

なお、RAM異常エラー以外のエラー状態では、RAMパリティの不一致の問題や設定値が適正範囲にないことの問題がないため、第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93の操作でのみゲームの進行が不可能な状態を解除し、ゲームを再開させることができる。

30

【0201】

以上のように遊技の進行が可能な状態となると、スロットマシン1においてゲームの処理が1ゲームずつ繰り返して行われることとなる。以下、スロットマシン1における各ゲームについて説明する。なお、スロットマシン1における“ゲーム”とは、狭義には、スタートレバー11の操作からリール3L、3C、3Rを停止するまでをいうものであるが、ゲームを行う際には、スタートレバー11の操作前の賭け数の設定や、リール3L、3C、3Rの停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行われるので、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”に含まれるものとする。なお、遊技制御基板101から演出制御基板102へのコマンドの送信は、本発明の説明に必要なものだけを説明し、そうでないコマンドの送信については、説明を省略する。

40

【0202】

図14は、遊技制御基板101のCPU111が1ゲーム毎に行うゲーム制御処理を示すフローチャートである。この処理は、電源を投入し、所定のブート処理を行った後、または設定スイッチ91の操作により設定変更を行った直後にも実行される。1ゲームの処理が開始すると、まず、RAM112の所定の領域をクリアする処理を含む初期処理が行われる（ステップS401）。

【0203】

次に、1枚BETボタン14またはMAXBETボタン15を操作することにより、或いはメダル投入口13からメダルを投入することにより賭け数を設定し、スタートレバー11を操作することにより当該ゲームの実質的な開始を指示するBET処理を行う（ステ

50

ップS402)。前のゲームでリプレイ入賞していた場合には、リプレイゲーム中フラグにより前のゲームと同じ賭け数（この実施の形態では3）が自動設定される（この段階でリプレイゲーム中フラグが消去される）。なお、BET処理の詳細については後述する。

【0204】

BET処理により賭け数が設定され、スタートレバー11が操作されると、内部抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数の値に基づいて遊技状態に応じて定められた各役への入賞を許容するかどうかを決定する抽選処理を行う（ステップS403）。抽選処理では、RAM112における当選フラグの設定状況を示す当選状況通知コマンドが演出制御基板102に送信される。なお、抽選処理の詳細については後述する。

【0205】

抽選処理が終了すると、次にリール回転処理が行われる（ステップS404）。リール回転処理では、前回のゲームでのリール3L、3C、3Rの回転開始から1ゲームタイマが計時する時間が所定時間（例えば、4.1秒）が経過していることを条件に、リールモータ3ML、3MC、3MRを駆動させ、左、中、右の全てのリール3L、3C、3Rを回転開始させる。リール3L、3C、3Rの回転開始から所定の条件（回転速度が一定速度に達した後、リールセンサ3SL、3SC、3SRにより基準位置を検出すること）が成立すると、停止ボタン12L、12C、12Rを操作有効とする。その後、停止ボタン12L、12C、12Rが遊技者によって操作されることにより、当選フラグの設定状況に応じてリールモータ3ML、3MC、3MRを駆動停止させ、リール3L、3C、3Rの回転を停止させる。リール3L、3C、3Rの回転開始時、及び回転停止時に、それぞれリール回転コマンド、リール停止コマンドが演出制御基板102に送信される。なお、リール回転処理の詳細については後述する。

【0206】

リール3L、3C、3Rの駆動がそれぞれ停止すると、その停止時における表示態様において、ステップS402のBET処理で設定した賭け数に応じた入賞ライン上に上記したいずれかの役図柄が導出表示されたかどうかを判定する入賞判定処理が行われる（ステップS405）。この入賞判定処理でいずれかの役に入賞したと判定されると、遊技制御基板101において発生した入賞に応じた各種の処理が行われる。ここで、入賞の判定結果を示す入賞情報コマンドが演出制御基板102に送られる。なお、入賞判定処理の詳細については後述する。

【0207】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行われる（ステップS406）。払出処理では、入賞判定処理において設定した払い出し予定数だけクレジットを増加させる。但し、データとして蓄積されているクレジットの数が50に達した場合は、ホッパーモータ82を駆動させることにより、超過した枚数のメダルをメダル払い出し口71から払い出させる。また、入賞に関わらない各種の処理（例えば、ビッグボーナスの終了制御に関する処理や、持ち越しのない当選フラグの消去など）も行われる。払出処理の最後、すなわち1ゲームの最後で次のゲームの遊技状態を示す遊技状態コマンドが演出制御基板102に送られる。なお、払出処理の詳細については後述する。そして、1ゲーム分の処理が終了し、次の1ゲーム分の処理が開始する。

【0208】

次に、上記したステップS402のBET処理について詳しく説明する。図15、図16は、CPU111がステップS402で実行するBET処理を詳細に示すフローチャートである。BET処理では、RAM112において賭け数の値が格納されるBETカウンタの値をクリアする（ステップS501）。次に、前回のゲームのリプレイ入賞に基づくリプレイゲーム中フラグがRAM112に設定されているかどうかにより、当該ゲームがリプレイゲームであるか否かを判定する（ステップS502）。

【0209】

当該ゲームがリプレイゲームであると判定された場合には、BETカウンタの値を1だけ加算し（ステップS503）、これによってBETカウンタの値が遊技状態に応じた規

10

20

30

40

50

定数（リプレイ入賞は初期遊技状態またはR Tで発生するので、ここでは必ず3）であるかどうかを判定する（ステップS 5 0 4）。B E Tカウンタの値が規定数に達するまで、ステップS 5 0 3、S 5 0 4の処理を繰り返して行い、B E Tカウンタの値が規定数に達すると、スタートスイッチ4 1によりスタートレバー1 1の操作の検出待ちの状態に待機する（ステップS 5 0 5）。スタートレバー1 1の操作が検出されると、図1 4のフローチャートに復帰する。

【0 2 1 0】

当該ゲームがリプレイゲームでなければ、B E Tカウンタの値が遊技状態に応じた規定数であるか否かを判定する（ステップS 5 0 6）。B E Tカウンタの値が規定数であれば、R A M 1 1 2においてクレジットの値が格納されるクレジットカウンタの値が5 0であるか否かを判定する（ステップS 5 0 7）。クレジットカウンタの値が5 0であれば、流路切替ソレノイド4 9をO F Fの状態とし、メダルの流路を払出側として新たなメダルの投入を禁止する（ステップS 5 0 8）。そして、ステップS 5 1 0の処理に進む。B E Tカウンタの値が遊技状態に応じた規定数でない場合、またはクレジットカウンタの値が5 0でない場合には、流路切替ソレノイド4 9をO Nの状態とし、メダルの流路をホッパー8 0側としてメダルの投入が可能な状態とする（ステップS 5 0 9）。そして、ステップS 5 1 0の処理に進む。

【0 2 1 1】

ステップS 5 1 0では、クレジットカウンタの値とB E Tカウンタの値の双方が0であるか否かを判定する。クレジットカウンタの値とB E Tカウンタの値のいずれか一方でも0でなければ、精算スイッチ4 7により精算ボタン1 6の操作が検出されたかどうかを判定する（ステップS 5 1 1）。精算ボタン1 6の操作が検出されていれば、クレジットカウンタ及びB E Tカウンタに格納された値分のメダルを払い出す制御を行う精算処理を行う（ステップS 5 1 2）。なお、精算処理の詳細については、後述する。そして、ステップS 5 0 6の処理に戻る。

【0 2 1 2】

クレジットカウンタの値とB E Tカウンタの値の双方が0の場合、または精算ボタン1 6の操作が検出されていなければ、投入メダルセンサ4 4により投入メダルの通過が検出されたかどうかを判定する（ステップS 5 1 3）。投入メダルの通過が検出されていれば、B E Tカウンタの値が遊技状態に応じた規定数であるか否かを判定する（ステップS 5 1 4）。B E Tカウンタの値が規定数でなければ、B E Tカウンタの値を1だけ加算して（ステップS 5 1 5）、ステップS 5 0 6の処理に戻る。B E Tカウンタの値が規定数であれば、クレジットカウンタの値が5 0であるか否かを判定する（ステップS 5 1 6）。クレジットカウンタの値が5 0であれば、そのままステップS 5 0 6の処理に戻る。クレジットカウンタの値が5 0でなければ、クレジットカウンタの値を1だけ加算して（ステップS 5 1 7）、ステップS 5 0 6の処理に戻る。

【0 2 1 3】

投入メダルの通過が検出されてない場合には、B E Tカウンタの値が遊技状態に応じた規定数であるか否かを判定する（ステップS 5 1 8）。B E Tカウンタの値が規定数であれば、スタートスイッチ4 1によりスタートレバー1 1の操作が検出されたかどうかを判定する（ステップS 5 1 9）。スタートレバー1 1の操作が検出されていなければ、ステップS 5 0 6の処理に戻る。スタートレバー1 1の操作が検出されていれば、流路切替ソレノイド4 9をO F Fの状態とし、メダルの流路を払出側として新たなメダルの投入を禁止する。また、1枚B E Tボタン1 4、M A X B E Tボタン1 5、精算ボタン1 6の操作を無効とする（ステップS 5 2 0）。そして、B E T処理を終了して、図1 4のフローチャートに復帰する。

【0 2 1 4】

B E Tカウンタの値が規定数でなければ、クレジットカウンタの値が0であるかどうかを判定する（ステップS 5 2 1）。クレジットカウンタの値が0であれば、ステップS 5 0 6の処理に戻る。クレジットカウンタの値が0でなければ、1枚B E Tスイッチ4 5に

より1枚BETボタン14の操作が検出されたかどうかを判定する(ステップS522)。1枚BETボタン14の操作が検出されていなければ、MAXBETスイッチ46によりMAXBETボタン15の操作が検出されたかどうかを判定する(ステップS523)。MAXBETボタン15の操作も検出されていなければ、ステップS506の処理に戻る。

【0215】

1枚BETボタン14の操作が検出されていれば、クレジットカウンタの値を1だけ減算し(ステップS524)、BETカウンタの値を1だけ加算する(ステップS525)。そして、ステップS506の処理に戻る。

【0216】

MAXBETボタン15の操作が検出されていれば、クレジットカウンタの値が0であるかどうかを判定する(ステップS526)。クレジットカウンタの値が0でなければ、クレジットカウンタの値を1だけ減算し(ステップS527)、BETカウンタの値を1だけ加算する(ステップS528)。ここで、BETカウンタの値が遊技状態に応じた規定数になったかどうかを判定する(ステップS529)。BETカウンタの値が規定数であれば、ステップS506の処理に戻る。BETカウンタの値が規定数でなければ、ステップS526の処理に戻る。ステップS526でクレジットカウンタの値が0であると判定されると、ステップS506の処理に戻る。

【0217】

次に、ステップS512の精算処理について詳しく説明する。図17は、CPU111がステップS512で実行する精算処理を詳細に示すフローチャートである。精算処理では、流路切替ソレノイド49をOFFの状態とし、メダルの流路を払出側として新たなメダルの投入を禁止する(ステップS601)。また、ホッパーモータ82をONの状態として駆動させる(ステップS602)。

【0218】

次に、クレジットカウンタの値が0であるかどうかを判定する(ステップS603)。クレジットカウンタの値が0であれば、BETカウンタの値が0であるかどうかを判定する(ステップS604)。クレジットカウンタの値がBETカウンタの値かの一方でも0でなければ、払出センサ81によりメダルの払い出しが検出されたか否かを判定する(ステップS605)。メダルの払い出しが検出されていなければ、ステップS603の処理に戻る。

【0219】

メダルの払い出しが検出されていれば、さらにクレジットカウンタの値が0であるかどうかを判定する(ステップS606)。クレジットカウンタの値が0でなければ、クレジットカウンタの値を1だけ減算し(ステップS607)、ステップS603の処理に戻る。クレジットカウンタの値が0であれば、BETカウンタの値を1だけ減算し(ステップS608)、ステップS603の処理に戻る。

【0220】

ステップS603、S604においてクレジットカウンタの値もBETカウンタの値も0であれば、ホッパーモータ82をOFFの状態として駆動を停止させる(ステップS609)。そして、精算処理を終了して、元の処理に復帰する。

【0221】

次に、上記したステップS403の抽選処理について詳しく説明する。図18は、CPU111がステップS403で実行する抽選処理を詳細に示すフローチャートである。抽選処理では、RAM112にビッグボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、遊技状態がビッグボーナスにあるかどうかを判定する(ステップS701)。遊技状態がビッグボーナスになれば、そのままステップS704の処理に進む。

【0222】

遊技状態がビッグボーナスにあれば、RAM112にレギュラーボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、遊技状態がレギュラーボーナスにあるかどうかを判定する

10

20

30

40

50

(ステップS702)。遊技状態がレギュラーボーナスになれば、ビッグボーナスの最初のゲームであるか、ビッグボーナス中において1セット分のレギュラーボーナスが終了して未だ当該ビッグボーナスが終了していないときのゲームであるので、RAM112にレギュラーボーナス中フラグを設定して、遊技状態をレギュラーボーナスに制御する(ステップS703)。そして、ステップS704の処理に進む。遊技状態がレギュラーボーナスにあれば、そのままステップS704の処理に進む。

【0223】

ステップS704では、今回のゲームで設定された賭け数を読み出す。次に、RAM112にレギュラーボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、遊技状態がレギュラーボーナス(ビッグボーナス中に提供された場合を含む)にあるかどうかを判定する(ステップS705)。レギュラーボーナスにあれば、読み出した賭け数が1であるかどうかを判定する(ステップS706)。レギュラーボーナスになれば、読み出した賭け数が3であるかどうかを判定する(ステップS707)。ステップS706で読み出した賭け数が1でないとき、またはステップS707で読み出した賭け数が3でないときには、RAM異常エラーとなり、図13に示したRAM異常エラー処理を行うものとする。ステップS706で読み出した賭け数が1であるとき、またはステップS707で読み出した賭け数が3であるときには、ステップS708の処理に進む。

【0224】

ステップS708では、RAM112の設定値ワーク112-4に記憶されている設定値を読み出す。ここで、読み出した設定値が本来とり得るべき値である1以上6以下の範囲にあるかどうかを判定する(ステップS709)。読み出した設定値が1以上6以下の範囲になれば、RAM異常エラーとなり、図13に示したRAM異常エラー処理を行うものとする。

【0225】

読み出した設定値が1以上6以下の範囲にあれば、乱数取得処理を行い、サンプリング指令を出力することにより乱数発生回路115が発生する乱数をサンプリング回路116に抽出させ、抽出された乱数を内部抽選用の乱数に加工して、RAM112の内部抽選用の乱数の格納領域に記憶させる(ステップS710)。なお、乱数取得処理の詳細については後述する。

【0226】

次に、現在の遊技状態に対応して、図5(b)の遊技状態別当選役テーブルに登録されている抽選対象役を順番に読み出す(ステップS711)。次に、読み出した抽選対象の役について図5(c)の役別テーブルに登録されている共通フラグの設定状況を取得する(ステップS712)。この結果、共通フラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS713)。

【0227】

共通フラグが設定されていれば、読み出した抽選対象役について読み出した賭け数に対応して図5(c)の役別テーブルに登録されているアドレスに格納されている判定値数を取得する(ステップS714)。そして、ステップS716の処理に進む。共通フラグが設定されていなければ、RAM112に設定されている設定値を読み出し、抽選対象の役について読み出した賭け数及び設定値に対応して役別テーブルに登録されているアドレスに格納されている判定値数を取得する(ステップS715)。そして、ステップS716の処理に進む。

【0228】

ステップS716では、ステップS714またはS715で取得した判定値数をRAM112の判定領域に記憶された内部抽選用の乱数の値に加算し、加算の結果を新たな内部抽選用の乱数の値とする。ここで、判定値数を内部抽選用の乱数の値に加算したときにオーバーフローが生じたかどうかを判定する(ステップS717)。

【0229】

オーバーフローが生じていない場合には、当該遊技状態において抽選対象となる役のう

10

20

30

40

50

ちで未だ処理対象としていないものがあるかどうかを判定する（ステップS 7 1 8）。未だ処理対象としていないものがある場合は、ステップS 7 1 1の処理に戻り、遊技状態別当選役テーブルに登録されている次の抽選対象役を処理対象として処理を継続する。処理対象としていないものがない場合は、ステップS 7 2 8の処理に進む。

【0 2 3 0】

オーバーフローが生じた場合には、直前のステップS 7 1 1で読み出した抽選対象役がレギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス（1）+チェリーまたはビッグボーナス（2）+チェリーのいずれかであるかどうかを判定する（ステップS 7 1 9）。レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス（1）+チェリーまたはビッグボーナス（2）+チェリーのいずれかである場合には、少なくとも今回のゲームにおける遊技状態は、レギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供された場合を含む）ではない。

10

【0 2 3 1】

ここでは、特別役一時格納レジスタの値が0であるかどうか、すなわち前回以前のゲームからレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグ、またはビッグボーナス（2）当選フラグが持ち越されているかどうかを判定する（ステップS 7 2 0）。特別役一時格納レジスタの値が0であれば、現時点の値に関わらず、第1 R Tカウンタの値を0に初期化するとともに、第2 R Tカウンタに1 0 2をセットする（ステップS 7 2 1）。これにより、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞するまで、第2 R Tに遊技状態が制御される。さらに、読み出した抽選対象役に応じてレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグを当選フラグ格納レジスタに設定するとともに、チェリー当選フラグを当選フラグ格納レジスタに設定する（ステップS 7 2 2）。そして、ステップS 7 2 8の処理に進む。

20

【0 2 3 2】

ステップS 7 2 0で特別役一時格納レジスタの値が0でなかった場合には、前回以前のゲームからレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグが持ち越されているので、チェリー当選フラグのみを当選フラグ格納レジスタに設定する（ステップS 7 2 3）。そして、ステップS 7 2 8の処理に進む。

【0 2 3 3】

ステップS 7 1 9で抽選対象役がレギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス（1）+チェリー及びビッグボーナス（2）+チェリーのいずれでもなかった場合には、抽選対象役がレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）のいずれかであるかどうかを判定する（ステップS 7 2 4）。抽選対象役がレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）及びビッグボーナス（2）のいずれでもなければ、ステップS 7 2 7の処理に進む。レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）のいずれかである場合には、特別役一時格納レジスタの値が0であるかどうか、すなわち前回以前のゲームからレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグ、またはビッグボーナス（2）当選フラグが持ち越されているかどうかを判定する（ステップS 7 2 5）。

30

40

【0 2 3 4】

特別役一時格納レジスタの値が0でなければ、前回以前のゲームからレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグが持ち越されているので、そのままステップS 7 2 8の処理に進む。特別役一時格納レジスタの値が0であれば、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の当選とする場合であり、現時点の値に関わらず、第1 R Tカウンタの値を0に初期化するとともに、第2 R Tカウンタに1 0 2をセットする（ステップS 7 2 6）。これにより、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞するまで、第2 R Tに遊技状態が制御される。そして、ステップS 7 2 7の処理に進む。ステップS 7 2 7では、抽選対象役の当選フラグを当選フラグ格納レジスタに設定する

50

。そして、ステップS 7 2 8の処理に進む。

【0 2 3 5】

ステップS 7 2 8では、当選フラグ格納レジスタの下位バイト、すなわち一般役の当選フラグの設定状況に応じた値を一般役一時格納レジスタに格納する。次に、当選フラグ格納レジスタの上位バイトが0であるかどうか、すなわち今回のゲームではレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）及びビッグボーナス（2）のいずれにも当選していないかどうかを判定する（ステップS 7 2 9）。当選フラグ格納レジスタの上位バイトが0でなければ、当選フラグ格納レジスタの上位バイト、すなわち特別役の当選フラグの設定状況に応じた値を特別役一時格納レジスタに格納する（ステップS 7 3 0）。そして、ステップS 7 3 3の処理に進む。

10

【0 2 3 6】

当選フラグ格納レジスタの上位バイトが0であれば、特別役一時格納レジスタの値が0であるかどうか、すなわち前回以前のゲームからレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグが持ち越されていないかどうかを判定する（ステップS 7 3 1）。特別役一時格納レジスタの値が0でなければ、その値に応じてレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグを当選フラグ格納レジスタの上位バイトに設定する（ステップS 7 3 2）。そして、ステップS 7 3 3の処理に進む。特別役一時格納レジスタの値が0であれば、そのままステップS 7 3 3の処理に進む。

【0 2 3 7】

ステップS 7 3 3では、特別役一時格納レジスタに格納されている値を、CPU 1 1 1のアクムレータに書き込む。さらに、アクムレータの下位4ビットの値を上位4ビットにシフトする（ステップS 7 3 4）。次に、一般役一時格納レジスタに格納されている値を、アクムレータに格納されている値に加算し、これをアクムレータに格納する（ステップS 7 3 5）。そして、アクムレータに格納されている値をインデックス検索レジスタに格納する（ステップS 7 3 6）。

20

【0 2 3 8】

さらに、当選フラグ格納レジスタまたはインデックス検索レジスタの示す各役の当選フラグの設定状況に応じて当選状況通知コマンドを生成し、これを演出制御基板1 0 2に送信する（ステップS 7 3 7）。そして、抽選処理を終了して、図1 4のフローチャートに復帰する。

30

【0 2 3 9】

次に、ステップS 7 1 0の乱数取得処理について詳しく説明する。図1 9は、CPU 1 1 1がステップS 7 1 0で実行する乱数取得処理を詳細に示すフローチャートである。乱数取得処理では、まず、CPU 1 1 1に対する割り込みを禁止する（ステップS 8 0 1）。次に、サンプリング回路1 1 6にサンプリング指令を出力し、乱数発生回路1 1 5が発生している乱数をラッチさせ、ラッチさせた乱数の値をI/Oポート1 1 4から入力して、これを抽出する。乱数発生回路1 1 5から抽出された乱数の値は、汎用レジスタ1 1 1 GRに格納される（ステップS 8 0 2）。

【0 2 4 0】

次に、汎用レジスタ1 1 1 GRに格納された乱数の下位バイトの値と上位バイトの値を、RAM 1 1 2の作業領域を用いて互いに入れ替える（ステップS 8 0 3）。次に、汎用レジスタ1 1 1 GRに格納された乱数の値を8 0 8 0 hと論理積演算する（ステップS 8 0 4）。さらに上位バイト（第1 5～第8ビット）を1ビットずつ下位にシフトし、これによって空いた第1 5ビットに1を挿入する。このときに汎用レジスタ1 1 1 GRに格納された値が内部抽選用の乱数として取得され、RAM 1 1 2の所定の領域に保存される（ステップS 8 0 5）。そして、ステップS 8 0 1で禁止した割り込みを許可してから（ステップS 8 0 6）、乱数取得処理を終了して、図1 8のフローチャートに復帰する。

40

【0 2 4 1】

次に、ステップS 4 0 4のリール回転処理について詳しく説明する。図2 0は、CPU

50

1 1 1がステップS 4 0 4で実行するリール回転処理を詳細に示すフローチャートである。リール回転処理では、まず、前のゲームのリール回転開始時点からウェイトタイム（例えば、約4. 1秒）が経過したか否かを判定し（ステップS 9 0 1）、ウェイトタイムが経過していなければ、ウェイトタイムが経過するまで待機する。ウェイトタイムが経過していれば、ウェイトタイムの計時を新たに開始する（ステップS 9 0 2）。

【0 2 4 2】

次に、リールモータの回転開始時のワーク初期化コードをレジスタに設定し、リールの回転を開始させる（ステップS 9 0 3）。このとき、リール3 L、3 C、3 Rが回転開始したことを示すリール回転コマンドを生成して、演出制御基板1 0 2に送信する（ステップS 9 0 4）。

10

【0 2 4 3】

その後、インデックス検索レジスタの値に応じたテーブルインデックスを参照して、テーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データに基づいて、当該ゲームの遊技状態、内部当選状況、他のリールの停止状況に対応する停止制御テーブルを、回転中のリール別に作成する（ステップS 9 0 5）。また、停止準備完了時のワーク初期化コードをレジスタに設定する（ステップS 9 0 6）。これにより、停止ボタン1 2 L、1 2 C、1 2 Rの操作が有効となる。

【0 2 4 4】

次に、停止ボタン1 2 L、1 2 C、1 2 Rのいずれかの有効な操作が検出されたか否かを判定する（ステップS 9 0 7）。いずれの停止ボタンの操作も検出されていなければ、リール回転エラー（一定期間以上、リールセンサ3 S L、3 S C、3 S Rによりリール基準位置が検出されない場合に判定されるエラー）が発生したか否かを判定する（ステップS 9 0 8）。リール回転エラーが発生していなければ、さらに投入エラー（メダルの投入が許可されている期間以外で、メダルの投入が検出された場合に判定されるエラー）が発生したか否か、及び払出エラー（メダルの払出が許可されている期間以外で、メダルの払出が検出された場合に判定されるエラー）が発生したか否かを判定する（ステップS 9 0 9、S 9 1 0）。ステップS 9 0 8～ステップS 9 1 0においていずれのエラーの発生も判定されなければ、ステップS 9 0 7に戻る。

20

【0 2 4 5】

また、ステップS 9 0 9において投入エラーの発生が判定された場合、またはステップS 9 1 0において払出エラーの発生が判定された場合には、リール回転中の投入・払出エラーを示すエラーコードをレジスタに設定し（ステップS 9 1 1）、所定のエラー処理に移行する（ステップS 9 1 2）。そして、エラーが解除された場合には、再びステップS 9 0 7に戻る。

30

【0 2 4 6】

また、ステップS 9 0 8においてリール回転エラーの発生が判定された場合には、リール回転エラーを示すエラーコードをレジスタに設定し（ステップS 9 1 3）、所定のエラー処理に移行する（ステップS 9 1 4）。これに伴い、リール3 L、3 C、3 Rの回転も一時的に停止する。そして、エラーが解除された場合には、再びステップS 9 0 3に戻り、リール3 L、3 C、3 Rの回転が再開する。

40

【0 2 4 7】

ステップS 9 0 7において停止ボタン1 2 L、1 2 C、1 2 Rの操作が検出された場合には、操作された停止ボタンに対応するリールモータ（3 M L、3 M C、3 M Rのいずれか）における、その時点のリール基準位置からのステップ数（停止操作位置となるステップ数）を取得し、停止リールに対応するワークに設定する（ステップS 9 1 5）。ここで、停止されるリールの種類及び該リールについて停止される図柄を示すリール停止コマンドを生成し、演出制御基板1 0 2に送信する（ステップS 9 1 6）。その後、操作された停止ボタンに対応するリール（3 L、3 C、3 Rのいずれか）の回転が停止するまで待機する（ステップS 9 1 7）。

【0 2 4 8】

50

そして、操作された停止ボタンに対応するリール（3 L、3 C、3 Rのいずれか）の回転が停止すると、リール3 L、3 C、3 Rの全てが停止したか否かを判定し（ステップS 9 1 8）、全てのリール3 L、3 C、3 Rの回転が停止していなければ、ステップS 9 0 5に戻る。全てのリール3 L、3 C、3 Rの回転が停止していれば、リール回転処理を終了して、図14のフローチャートに復帰する。

【0249】

以上のようにリール回転処理では、リール3 L、3 C、3 Rの回転が開始した後、停止ボタン1 2 L、1 2 C、1 2 Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、停止ボタン1 2 L、1 2 C、1 2 Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。なお、リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、停止ボタン1 2 L、1 2 C、1 2 Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、停止ボタン1 2 L、1 2 C、1 2 Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。また、RAM 1 1 2のデータが破壊されていて元の状態に復帰できない場合は、この限りではない。

【0250】

次に、上記したステップS 4 0 5の入賞判定処理について詳しく説明する。図21は、CPU 1 1 1がステップS 4 0 5で実行する入賞判定処理を詳細に示すフローチャートである。入賞判定処理では、可変表示装置2の表示結果のいずれかの入賞ライン上に導出された役図柄に応じた入賞フラグをRAM 1 1 2の入賞フラグ格納レジスタに設定する。例えば、可変表示装置2の入賞ライン上にレギュラーボーナス図柄が揃っている場合には、入賞フラグ格納レジスタの上位バイトの最上位ビットの値が1となり、他のビットの値が0となる（ステップS 1 0 0 1）。

【0251】

次に、RAM 1 1 2の当選フラグ格納レジスタの各ビットの値を反転する。例えば、レギュラーボーナス当選フラグのみが設定されていた場合には、当選フラグ格納レジスタの上位バイトの最上位ビットの値が0となり、他のビットの値が1となる。そして、当選フラグ格納レジスタのデータと入賞フラグ格納レジスタのデータとをビット毎に論理和演算する（ステップS 1 0 0 2）。そして、ステップS 1 0 0 2の論理和演算の結果が0となったかどうかを判定する（ステップS 1 0 0 3）。

【0252】

ステップS 1 0 0 2の論理和演算の結果が0となっていない場合には、当選フラグの設定されていなかった役に入賞してしまったということになる。この場合には、入賞異常エラー処理に移行する。入賞異常エラー処理では、入賞異常エラーコードを表示させるが、前述したRAM異常エラー処理とは異なり、第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93の操作により解除することができる。なお、入賞異常エラー処理は、本発明と直接的な関係がないため、詳細な説明を省略する。

【0253】

ステップS 1 0 0 2の論理和演算の結果が0となっていた場合には、入賞フラグ格納レジスタにリプレイ入賞フラグが設定されているかどうかにより、リプレイ入賞したかどうかを判定する（ステップS 1 0 0 4）。リプレイ入賞していれば、リプレイゲーム中フラグをRAM 1 1 2に設定する（ステップS 1 0 0 5）。このリプレイゲーム中フラグは、次のゲームで賭け数が自動設定されると消去されるものとなる。そして、ステップS 1 0 1 9の処理に進む。

【0254】

リプレイ入賞していなければ、入賞フラグ格納レジスタにビッグボーナス（1）の入賞フラグが設定されているかどうかにより、ビッグボーナス（1）入賞したかどうかを判定する（ステップS 1 0 0 6）。ビッグボーナス（1）入賞していれば、ビッグボーナス（1）当選フラグを消去してビッグボーナス中フラグをRAM 1 1 2に設定すると共に、特

別役一時格納レジスタの値を0に初期化する。また、RAM112の第1RTカウンタ及び第2RTカウンタの値をいずれも0に初期化する（ステップS1007）。そして、ステップS1019の処理に進む。

【0255】

ビッグボーナス（1）入賞していなければ、入賞フラグ格納レジスタにビッグボーナス（2）の入賞フラグが設定されているかどうかにより、ビッグボーナス（2）入賞したかどうかを判定する（ステップS1008）。ビッグボーナス（2）入賞していれば、ビッグボーナス（2）当選フラグを消去してビッグボーナス中フラグをRAM112に設定すると共に、特別役一時格納レジスタの値を0に初期化する。また、RAM112の第1RTカウンタ及び第2RTカウンタの値をいずれも0に初期化する（ステップS1009）。そして、ステップS1019の処理に進む。

10

【0256】

ビッグボーナス（2）入賞していなければ、入賞フラグ格納レジスタにレギュラーボーナスの入賞フラグが設定されているかどうかにより、レギュラーボーナス入賞したかどうかを判定する（ステップS1010）。レギュラーボーナス入賞していれば、レギュラーボーナス当選フラグを消去してレギュラーボーナス中フラグをRAM112に設定すると共に、特別役一時格納レジスタの値を0に初期化する。また、RAM112の第1RTカウンタ及び第2RTカウンタの値をいずれも0に初期化する（ステップS1011）。そして、ステップS1019の処理に進む。

20

【0257】

レギュラーボーナス入賞もしていなければ、RAM112にレギュラーボーナス中フラグが設定されてなく、且つ第1RTカウンタ及び第2RTカウンタのいずれの値も0であるかどうかにより、今回のゲームにおける遊技状態が初期遊技状態であるかどうかを判定する（ステップS1012）。今回のゲームにおける遊技状態が初期遊技状態でなければ、そのままステップS1019の処理に進む。

【0258】

今回のゲームにおける遊技状態が初期遊技状態であれば、入賞フラグ格納レジスタにベルの入賞フラグが設定されているかどうかにより、ベル入賞したかどうかを判定する（ステップS1013）。ベル入賞していれば、RAM112の第1RTカウンタの初期値として1001をセットする（ステップS1014）。ここで、初期値として1001をセットするには、次のゲームが開始されるまでにステップS1109（後述）で第1RTカウンタの値が1減算されてしまうので、その分を加味して第1RTのゲーム数として1000ゲームを確保するためである。そして、ステップS1019の処理に進む。

30

【0259】

ベル入賞していなければ、入賞フラグ格納レジスタにスイカの入賞フラグが設定されているかどうかにより、スイカ入賞したかどうかを判定する（ステップS1015）。スイカ入賞していれば、RAM112の第2RTカウンタの初期値として101をセットする（ステップS1016）。ここで、初期値として101をセットするには、次のゲームが開始されるまでにステップS1111（後述）で第2RTカウンタの値が1減算されてしまうので、その分を加味して第2RTのゲーム数として100ゲームを確保するためである。そして、ステップS1019の処理に進む。

40

【0260】

スイカ入賞もしていなければ、入賞フラグ格納レジスタにチェリーの入賞フラグが設定されているかどうかにより、チェリー入賞したかどうかを判定する（ステップS1017）。チェリー入賞していれば、RAM112の第2RTカウンタの初期値として102をセットする（ステップS1018）。ここで、初期値として102をセットすることにより、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞して第2RTカウンタの値が0に初期化されるまで、何ゲーム経過しても遊技状態が第2RTに制御されることとなる。そして、ステップS1019の処理に進む。

【0261】

50

ステップS1019では、入賞フラグ格納レジスタに設定されている入賞フラグ（但し、ハズレの場合は入賞フラグの設定はない）に基づいて入賞した役の種類、及び当該入賞に伴って払い出されるメダルの枚数を示す入賞情報コマンドを生成して、演出制御基板102に送信する。そして、入賞判定処理を終了して、図14のフローチャートに復帰する。

【0262】

次に、上記したステップS406の払出処理について詳しく説明する。図22は、CPU111がステップS406で実行する払出処理を詳細に示すフローチャートである。払出処理では、RAM112にスイカ、ベル、チェリーのいずれかの入賞フラグが設定されているかどうかにより、メダルの払い出しを伴う小役入賞があったかどうかを判定する（ステップS1101）。小役入賞していなければ、そのままステップS1103の処理に進む。

10

【0263】

小役入賞していれば、ホッパー80を制御することにより、当該枚数のメダルを順次払い出す。但し、データとして蓄積されるクレジットの数が50に達するまでは、メダルを払い出す代わりにクレジットの数を増加させる（ステップS1102）。そして、ステップS1103の処理に進む。

【0264】

ここで、ステップS1101で小役入賞していないと判定されるか、ステップS1102でのメダルの払い出しを終了することで、1ゲームが終了したものと判定されることとなる。すなわち、小役入賞していた場合には、メダルの払い出しが終了した時点でゲームの終了と判定されるが、小役入賞していないときには、メダルの払い出しをせずに可変表示装置2に表示結果が導出された時点でゲームの終了と判定されるのと同じことになる。精算ボタン16の操作は、ここで有効となるが、1枚BETボタン14、MAXBETボタン15の操作は、未だ有効とならない。

20

【0265】

ステップS1103では、RAM112にレギュラーボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、現在の遊技状態がレギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供されたものを含む）になっているかどうかを判定する。現在の遊技状態がレギュラーボーナスとなっていなければ、ステップS1107の処理に進む。現在の遊技状態がレギュラーボーナスとなっていれば、RAM112のカウンタを用いて、当該レギュラーボーナスにおけるゲーム数と入賞数とをカウントする（ステップS1104）。

30

【0266】

そのカウントの結果として、レギュラーボーナスの終了条件となったかどうかを判定する（ステップS1105）。レギュラーボーナスの終了条件となっていれば、RAM112のレギュラーボーナス中フラグを消去する。また、レギュラーボーナスにおけるゲーム数及び入賞数をカウントするためのカウンタの値を初期化する（ステップS1106）。ここで、第1RTカウンタの値も第2RTカウンタの値も0であるので、次のゲームにおける遊技状態は、初期遊技状態となる。そして、ステップS1107の処理に進む。レギュラーボーナスの終了条件となっていない場合も、ステップS1107の処理に進む。

40

【0267】

ステップS1107では、RAM112にビッグボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、現在の遊技状態がビッグボーナスとなっているかどうかを判定する。現在の遊技状態がビッグボーナスでなければ、RAM112の第1RTカウンタの値が0よりも大きいかどうかを判定する（ステップS1108）。第1RTカウンタの値が0よりも大きければ、第1RTカウンタの値を1だけ減算して（ステップS1109）、ステップS1112の処理に進む。第1RTカウンタの値が0であれば、さらに第2RTカウンタの値が0よりも大きく、102よりも小さいかどうかを判定する（ステップS1110）。第2RTカウンタの値が0よりも大きく、102よりも小さければ、第2RTカウンタの値を1だけ減算して（ステップS1111）、ステップS1112の処理に進む。第2

50

R Tカウンタの値が0か102であれば、そのままステップS1112の処理に進む。

【0268】

ステップS1112では、RAM112におけるビッグボーナス中フラグ及びレギュラーボーナス中フラグ、並びに第1RTカウンタ及び第2RTカウンタの値に基づいて、次のゲームで適用される遊技状態を示す遊技状態コマンドを生成して、演出制御基板102に送信する。そして、ステップS1124の処理に進む。

【0269】

ステップS1107で現在の遊技状態がビッグボーナスとなっていれば、RAM112のカウンタを用いて、当該ビッグボーナスにおける払出メダル枚数をカウントする。ここでカウントした払出メダル枚数が465枚を越えて、ビッグの終了条件が成立したかどうかを判定する（ステップS1114）。ビッグボーナスの終了条件が成立していなければ、RAM112におけるビッグボーナス中フラグ及びレギュラーボーナス中フラグ、並びに第1RTカウンタ及び第2RTカウンタの値に基づいて、次のゲームで適用される遊技状態を示す遊技状態コマンドを生成して、演出制御基板102に送信する（ステップS1115）。そして、ステップS1124の処理に進む。

【0270】

ビッグボーナスの終了条件が成立していれば、RAM112のビッグボーナス中フラグを消去する。レギュラーボーナス中フラグが設定されていれば、これも消去する。また、ビッグボーナスにおける払出メダル枚数をカウントするためのカウンタの値を初期化するビッグボーナス中のレギュラーボーナスであった場合もあるので、レギュラーボーナスにおけるゲーム数及び入賞数をカウントするためのカウンタの値を初期化する（ステップS1116）。ここで、第1RTカウンタの値も第2RTカウンタの値も0であるので、次のゲームにおける遊技状態は、初期遊技状態となる。

【0271】

さらに、RAM112におけるビッグボーナス中フラグ及びレギュラーボーナス中フラグ、並びに第1RTカウンタ及び第2RTカウンタの値に基づいて、次のゲームで適用される遊技状態（ここでは、必ずビッグボーナス）を示す遊技状態コマンドを生成して、演出制御基板102に送信する（ステップS1117）。ここで、CPU111の内部タイマを用いてウェイト時間の計時を開始する（ステップS1118）。

【0272】

ウェイト時間の計時が開始されると、RAM112のクレジットカウンタの値が0であるかどうかを判定する（ステップS1119）。クレジットカウンタの値が0であれば、ステップS1123の処理に進む。クレジットカウンタの値が0でなければ、精算スイッチ47により精算ボタン16の操作が検出されたかどうかを判定する（ステップS1120）。精算ボタン16の操作が検出された場合には、図13に示した精算処理を行う（ステップS1121）。そして、ステップS1123の処理に進む。ステップS1123では、計時している時間がウェイト規定時間に達したかどうかを判定する。規定時間に達していなければ、ステップS1119の処理に戻る。規定時間に達した場合には、ステップS1124の処理に進む。

【0273】

ステップS1124では、当選フラグ格納レジスタに設定されている当選フラグと入賞フラグ格納レジスタに設定されている入賞フラグを全て消去する。この処理は、一般ワーク112-2を1ゲーム毎にクリアする処理で実現される。なお、今回のゲームにおいてレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグが設定されていて、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞しなかった場合でも、特別役一時格納レジスタの値はクリアされないで、レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグが次のゲームに持ち越されることとなる。一方、一般役一時格納レジスタの値は、必ず次のゲームの内部抽選の結果に応じて書き換えられるので、一般役の当選フラグが、次のゲームに持ち越されることはない。

【0274】

また、ステップS1124で一般ワーク112-2がクリアされると、ここで1枚BETボタン14、MAXBETボタン15の操作も有効となる。そして、払出処理を終了して、図14のフローチャートに復帰する。ここで図14のフローチャートに復帰した場合は、今回の1ゲームにおける処理が終了となる。

【0275】

以上のようなゲームの繰り返しにおいて、遊技制御基板101のCPU111は、初期遊技状態、第1RT、第2RT、ビッグボーナス、レギュラーボーナスの間で遊技状態の移行を行っており、遊技の進行状況に応じてコマンドを演出制御基板102に送信している。これに対して、演出制御基板102のCPU121は、遊技制御基板101から受信したコマンドに基づいて、独自の演出を行っている。以下、演出制御基板102側の制御により行われる演出の処理について説明する。

10

【0276】

図23、図24は、演出制御基板102のCPU121が実行する処理を示すフローチャートである。演出制御基板102側では、遊技制御基板101から送られてくるコマンドを受信したかどうかを判定している（ステップS1201）。遊技制御基板101からいずれかのコマンドを受信すると、受信したコマンドの種類が何であるかを判定する（ステップS1202）。

【0277】

受信したコマンドの種類がステップS737で送信された当選状況通知コマンドであった場合には、前回のゲームで最新ゲームの当選状況の保存領域に保存された当選状況（すなわち、前回のゲームにおける当選フラグの設定状況）をRAM122に設けられた前回ゲームの当選状況の保存領域に移し、受信した当選状況通知コマンドが示す当選状況（すなわち、今回のゲームにおける当選フラグの設定状況）をRAM122に設けられた最新ゲームの当選状況の保存領域に保存する（ステップS1203）。

20

【0278】

次に、前回のゲームのステップS1229で最新ゲームの保存領域に保存した遊技状態（すなわち、今回のゲームにおける遊技状態）がビッグボーナスまたはレギュラーボーナスであることを示しているかどうかを判定する（ステップS1204）。今回のゲームにおける遊技状態がビッグボーナスまたはレギュラーボーナスでなければ、前回以前のゲームにおいて既にボーナス当選報知がされているかどうかを判定する（ステップS1205）。ステップS1204で今回のゲームにおける遊技状態がビッグボーナスまたはレギュラーボーナスである場合、或いはステップS1205で既にボーナス当選報知がされている場合には、そのままステップS1201の処理に戻る。

30

【0279】

前回以前のゲームでボーナス当選報知がされていなければ、RAM122の連続カウンタの値が0であるかどうか、すなわち未だ連続演出が実行されていないかを判定する（ステップS1206）。連続カウンタの値が0でなければ、既に連続演出が開始されているので、そのままステップS1210の処理に進む。

【0280】

連続カウンタの値が0であれば、前回のゲームのステップS1229で最新ゲームの保存領域に保存した遊技状態（すなわち、今回のゲームにおける遊技状態）が第2RTであることを示しているかどうかを判定する（ステップS1207）。今回のゲームにおける遊技状態が第2RTであれば、前回のゲームにおけるステップS1212（後述）で停止図柄を保存した状態の停止図柄テーブル（この時点では、未だ前回のゲームの停止図柄がクリアされていない）を参照して、今回のゲームでいずれの役にも入賞していないかどうかを判定する（ステップS1208）。

40

【0281】

前回のゲームでいずれの役にも入賞していなければ、RAM122の連続カウンタに初期値として3をセットする（ステップS1209）。そして、ステップS1210の処理

50

に進む。ステップS 1 2 0 7で第2 R Tにない場合、或いはステップS 1 2 0 8でいずれかの役に入賞している場合には、そのままステップS 1 2 0 1の処理に戻る。ステップS 1 2 1 0では、R A M 1 2 2の連続カウンタの値に応じて、3ゲームで継続する連続演出のうちの今回のゲーム分の演出を開始させる。そして、ステップS 1 2 0 1の処理に戻る。

【0 2 8 2】

受信したコマンドの種類がステップS 9 0 4で送信されたリール回転コマンドであった場合には、前のゲームでR A M 1 2 2に保存したリール3 L、3 C、3 Rの停止図柄に関する情報をクリアする（ステップS 1 2 1 1）。そして、ステップS 1 2 0 1の処理に戻る。

10

【0 2 8 3】

受信したコマンドの種類がステップS 9 1 6で送信されたリール停止コマンドであった場合には、受信したリール停止コマンドに従ってR O M 1 2 3のテーブルを参照して図柄を特定し、当該リール停止コマンドが示すリールについて停止した図柄をR A M 1 2 2の停止図柄テーブルに保存する（ステップS 1 2 1 2）。

【0 2 8 4】

次に、停止図柄テーブルを参照して、リール3 L、3 C、3 Rの全てが停止して可変表示装置2にチャンス目が導出されているかどうかを判定する（ステップS 1 2 1 3）。チャンス目が導出されていなければ、そのままステップS 1 2 0 1の処理に戻る。チャンス目が導出されていれば、ソフトウェア乱数機能により抽出した乱数の値に基づいて、後述するステップS 1 2 3 8でR A M 1 2 2に保存した設定値に応じた当選確率でチャンス演出を行うかどうかを決定するチャンス演出抽選を行う（ステップS 1 2 1 4）。そして、このチャンス演出抽選に当選したかどうかを判定する（ステップS 1 2 1 5）。

20

【0 2 8 5】

チャンス演出抽選に当選した場合には、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選している可能性を示すチャンス演出を行う（ステップS 1 2 1 6）。そして、ステップS 1 2 0 1の処理に戻る。一方、チャンス演出抽選にはずれた場合には、ここでは何も演出を行うことなく、ステップS 1 2 0 1の処理に戻る。

【0 2 8 6】

受信したコマンドの種類がステップS 1 0 1 9で送信された入賞情報コマンドであった場合には、当該入賞情報コマンドがレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）のいずれかの入賞を示しているかどうかを判定する（ステップS 1 2 1 7）。レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）のいずれかの入賞を示していれば、R A M 1 2 2の連続カウンタの値が0であるかどうか、すなわち連続演出が実行されていないかを判定する（ステップS 1 2 1 8）。連続カウンタの値が0、すなわち連続演出が実行されていない場合は、そのままステップS 1 2 2 1の処理に進む。

30

【0 2 8 7】

連続カウンタの値が0でない、すなわち連続演出が実行されていれば、実行中の連続演出を強制終了させ（ステップS 1 2 1 9）、連続カウンタの値を0にクリアする（ステップS 1 2 2 0）。そして、ステップS 1 2 2 1の処理に進む。ステップS 1 2 2 1では、ボーナス当選報知が行われていれば、これを終了させる。その後、液晶表示器4に所定の画像を表示することなどにより、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の入賞を示すボーナス入賞演出を行う（ステップS 1 2 2 2）。そして、ステップS 1 2 0 1の処理に戻る。

40

【0 2 8 8】

ステップS 1 2 1 7でレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）及びビッグボーナス（2）のいずれにも入賞していなかった場合には、R A M 1 2 2の連続カウンタの値が0であるかどうか、すなわち連続演出が実行されていないかを判定する（ステップS 1 2 2 3）。連続カウンタの値が0、すなわち連続演出が実行されていない場合は、そのままステ

50

ップS 1 2 0 1の処理に戻る。

【0 2 8 9】

連続カウンタの値が0でない、すなわち連続演出が実行されていれば、今回のゲーム分の連続演出の結果を示し（ステップS 1 2 2 4）、RAM 1 2 2の連続カウンタの値を1だけ減算する（ステップS 1 2 2 5）。この減算の結果、連続カウンタの値が0となった、すなわち今回のゲームで連続演出を終了させるものとしたかどうかを判定する（ステップS 1 2 2 6）。連続カウンタの値が0とならなかった場合には、そのままステップS 1 2 0 1の処理に戻る。

【0 2 9 0】

連続カウンタの値が0となった場合には、ステップS 1 2 0 3でRAM 1 2 2に保存した当選状況が、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）のいずれかの当選を示しているかどうかを判定する（ステップS 1 2 2 7）。レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）及びビッグボーナス（2）のいずれの当選も示していなければ、そのままステップS 1 2 0 1の処理に戻る。レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の当選を示していれば、液晶表示器4に所定の画像を表示することなどにより、これらの役の当選を遊技者に報知するボーナス当選報知を行う（ステップS 1 2 2 8）。そして、ステップS 1 2 0 1の処理に戻る。

【0 2 9 1】

受信したコマンドの種類がステップS 1 1 1 2、S 1 1 1 5、またはS 1 1 1 7で送信された遊技状態コマンドであった場合には、前回のゲームで最新ゲームの遊技状態の保存領域に保存された遊技状態（すなわち、今回のゲームにおける遊技状態）をRAM 1 2 2に設けられた前回ゲームの遊技状態の保存領域に移し、受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態（すなわち、次のゲームにおける遊技状態）をRAM 1 2 2に設けられた最新ゲームの遊技状態の保存領域に保存する（ステップS 1 2 2 9）。

【0 2 9 2】

次に、最新ゲームの保存領域に保存されている次のゲームの遊技状態が初期遊技状態であることを示しているかどうかを判定する（ステップS 1 2 3 0）。次のゲームの遊技状態が初期遊技状態でなければ（この場合は、今回のゲームの遊技状態がビッグボーナスではない）、そのままステップS 1 2 0 1の処理に戻る。次のゲームの遊技状態が初期遊技状態であれば、例えば、液晶表示器4に表示する画像により次のゲームの遊技状態が初期遊技状態である旨を報知する（ステップS 1 2 3 1）。そして、ステップS 1 2 3 2の処理に進む。

【0 2 9 3】

ステップS 1 2 3 2では、RAM 1 2 2に保存した2回分の遊技状態を参照して、今回のゲームでビッグボーナスが終了したかどうかを判定する。今回のゲームでビッグボーナスが終了したのではない、すなわち、次のゲームの遊技状態もビッグボーナスであるか、今回のゲームにおける遊技状態がビッグボーナスでない場合には、そのままステップS 1 2 0 1の処理に戻る。

【0 2 9 4】

今回のゲームでビッグボーナスが終了となった場合には、遊技制御基板1 0 1の側ではフリーズ状態に制御されているので、液晶表示器4の画像の表示、スピーカ7 L、7 R、7 Uからの音声の出力、遊技効果LED 7 5 A～7 5 M等のランプ類の点灯を全て中止し、演出制御基板1 0 2の側で実行中の演出を全て停止する（ステップS 1 2 3 3）。

【0 2 9 5】

次に、CPU 1 2 1の内部タイマを用いてウェイト時間の計時を開始する（ステップS 1 2 3 4）。そして、計時している時間がウェイト規定時間に達したかどうかを判定する（ステップS 1 2 3 5）。規定時間に達していなければ、ステップS 1 2 3 5の処理を繰り返す。規定時間に達していれば、液晶表示器4に表示する画像及びスピーカ7 L、7 Rから出力する音声により、ビッグボーナスの終了を報知する（ステップS 1 2 3 6）。そして、ステップS 1 2 0 1の処理に戻る。

【0296】

受信したコマンドの種類がステップS202で送信された設定変更開始コマンドであった場合には、液晶表示器4に設定値の変更操作中である旨の画像を表示し、スピーカ7L、7Rから所定の態様の音声を出力させ、さらに遊技効果LED75A～75M等のランプ類を所定の態様で点灯させることで設定値の変更操作が行われている旨を外部に報知する（ステップS1237）。この報知は、設定変更終了コマンドを受信するまで続く。そして、ステップS1201の処理に戻る。

【0297】

受信したコマンドの種類がステップS212で送信された設定変更終了コマンドであった場合には、該設定変更終了コマンドが示す設定値のデータをRAM122の所定の領域に保存する（ステップS1238）。次に、ステップS1237で開始させた設定値の変更操作が行われている旨の報知を終了させる（ステップS1239）。そして、ステップS1201の処理に戻る。

10

【0298】

受信したコマンドの種類がステップS112で送信された初期化コマンドであった場合には、RAM122に記憶されているデータを全てクリアする。すなわち、前回までのゲームで受信したコマンドが示す遊技の進行情報を示す情報や、演出の実行のために必要な独自の情報は、全てRAM122から消去されるものとなる（ステップS1240）。そして、ステップS1201の処理に戻る。

【0299】

20

また、受信したコマンドの種類が他のコマンドであった場合には、それぞれのコマンドの種類に応じた処理（本発明と関係ないので、詳細は省略）を実行する（ステップS1241）。その後、ステップS1201の処理に戻る。

【0300】

なお、ステップS1235における規定時間（演出側規定時間）は、図22のステップS1123における規定時間（遊技側規定時間）より短い時間に設定されている。演出側規定時間が遊技側規定時間よりも短く設定されていることから、フリーズ状態にある間に、ビッグボーナスの終了または継続が遊技者に報知されるものとなる。

【0301】

以上説明したように、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、RAM112には設定値を記憶するための設定値ワーク112-4と、遊技の進行状況に応じたデータを記憶する他のワーク112-1～112-3等がある。設定値ワーク112-4に記憶される設定値は、内部抽選の当選確率を定めるものであり、設定値が変更されると、それ以降のゲームでは、新たに設定された設定値に応じた当選確率で内部抽選が行われるものとなる。

30

【0302】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ92をON状態としてスロットマシン1を起動し、ここで移行した設定変更モードにおいて設定スイッチ91を操作して所望の設定値を選択し、スタートレバー11を操作した後に設定キースイッチ92をOFF状態とすることが必要となっている。ここで、単に設定キースイッチ92のみをON状態とし、データクリアスイッチ95をOFF状態として起動した場合には、設定値の変更はできても、RAM112の他のワーク112-1～112-3等のデータがクリアされることはない。RAM112の他のワーク112-1～112-3等のデータをクリアするためには、設定キースイッチ92だけではなくデータクリアスイッチ95もON状態としてスロットマシン1を起動する必要がある。

40

【0303】

このため、データクリアスイッチ95をON状態とせずに設定値の変更のみを行った場合には、他の遊技に関するデータはRAM112に記憶されたままであるので、設定値の変更前に行われていたゲームにおける状況（内部抽選の当選確率を除く）は、設定値の変更後のゲームでも引き継がれる。例えば、設定値の変更前に蓄積されていたクレジットや

50

賭け数はそのままの状態であり、設定値の変更前に制御されていた遊技状態は設定値の変更後も続くこととなる。このため、内部抽選の当選確率以外は、設定値の変更前後で違いが生じることはない。

【0304】

設定値が変更されることによって内部抽選の当選確率だけには変化が生じるが、あくまで確率の問題として違いが生じるだけで、設定値の変更後の消化ゲーム数が少ないうちは、内部抽選の当選確率が変化していること、すなわち設定値が変更されていることが遊技者に予測できてしまうことはない。ベルやリプレイのように取りこぼしのない役に入賞した確率によって設定値がある程度予測できることはあるにしても、そこに至るまでには相当数のゲームをこなさなければならない。このため、遊技店で複数台のスロットマシンが稼働しているような状況においては、前日の閉店から開店までの間に設定値が変更されていることが開店して直ぐに遊技者に分かってしまうようなことがなく、これによって遊技者が寄りつかなくなるような台が生じなくなり、個々の台の稼働率が下がることがない。

10

【0305】

また、設定値を変更すべく設定キースイッチ92をON状態としてスロットマシン1を起動した場合には設定変更開始コマンドが遊技制御基板101から演出制御基板102に送信され、設定キースイッチ92をOFF状態とすると設定変更終了コマンドが遊技制御基板101から演出制御基板102に送信されるものとなる。設定変更終了コマンドは、新たに選択された設定値のデータを含んでおり、これがRAM122に保存されるものとなる。

20

【0306】

ここで、設定変更開始コマンドを受信してから設定変更終了コマンドを受信するまでの間、すなわち遊技制御基板101の側で設定値の変更操作が行われている間には、演出制御基板102の側において設定値の変更操作が行われている旨の報知を行う。これによって、設定値の変更操作が行われていることが外部から容易に認識できるものとなり、例えば、遊技者などによる不正な設定値の変更操作を遊技店の店員が即座に把握することができるようになるので、これによって設定値の変更が不正に行われることを防ぐことができる。

【0307】

さらに、設定値を変更すべく設定キースイッチ92をON状態としてスロットマシン1を起動した場合においてデータクリアスイッチ95もON状態とされていると、遊技制御基板101のRAM112のデータがクリアされるが、これとともに初期化コマンドが遊技制御基板101から演出制御基板102に送信される。演出制御基板102では、初期化コマンドに基づいてRAM122のデータをクリアするので、例えば、遊技制御基板101のRAM112のデータが初期化されて初期遊技状態で改めてゲームが行われているのに、演出制御基板102のRAM122に初期遊技状態以外の遊技状態を示すデータが記憶されていて、実際に進行されている遊技の状況と異なる内容の演出が行われてしまうようなことを防ぐことができる。

30

【0308】

一方、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、RAM112に記憶されているデータに異常が生じた場合には、RAM異常エラー状態に制御され、ゲームの進行が不能化される。この場合、単に設定値を変更するだけではなく、設定キースイッチ92とともにデータクリアスイッチ95をON状態として起動し、RAM112のデータをクリアし、さらにこれに続く設定変更モードで新たな設定値を設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。設定キースイッチ92のみをON状態として起動しても、設定値の変更操作を行う前に、再びRAM異常エラー状態に制御される。各ゲームの内部抽選で賭け数や設定値が適正でなかった場合も同じである。

40

【0309】

このようにRAM112に記憶されているデータに異常が生じた場合には、設定値を変更するだけではなく、RAM112のデータをクリアしなければ、新たなゲームを始める

50

ことができないので、異常なデータに基づいてゲームが行われることがなく、ゲームの公平性を図ることができる。しかも、設定値と賭け数の異常があった場合には、不正が行われているという可能性も高いが、これを1ゲームごとに判断するものとしているので、不正なデータでゲームが行われるのを極力防ぐことができる。

【0310】

もっとも、RAM 112内のデータをクリアした上でなければ、新たなゲームを開始させることができないのは、従来のスロットマシンでも同じであった。もっとも、従来のスロットマシンでは、設定値の変更とRAM 112のデータのクリアとが一連の操作で行われたため、このような場合においてはデフォルトの設定値（通常は、設定値1）が自動的に選択設定されるものとなっていた。このため、内部抽選の当選確率が遊技店の側で意図していた確率とは異なるものとなってしまう、一般的に自動選択される設定値1では、本来的に設定値1を遊技店が意図していた場合を除いて、遊技者の不利益が大きくなってしまいうという問題があった。

10

【0311】

RAM 112に記憶されているデータに異常が生じたときには、まず、RAM 112のデータをクリアする必要があるが、この場合において、スロットマシン1により自動的に設定された設定値ではなく、設定変更操作に基づいて選択・設定された設定値（一般的に、設定変更操作は遊技店の従業員により行われるので、遊技店側が選択した設定値である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

20

【0312】

また、RAM 112に記憶されたデータに異常が生じるのは、遊技者によって不正が行われた場合の他は、停電時や制御部110が暴走する等、制御に不具合が生じて制御を続行できないときがほとんどである。不正と判断されやすい設定値や賭け数の判断の他は、制御に不具合が生じた状態から復旧して制御部110が起動するときにおいてのみデータが正常か否かの判断を行うようになっているので、RAM 112に記憶されたデータが正常か否かの判定をデータに異常が生じている可能性が高い状況においてのみ行うことができる。すなわち、RAM 112に記憶されたデータに異常が生じている可能性の低い状況では、当該判定を行わずに済み、制御部110の負荷を軽減させることができる。

【0313】

30

また、特に電源が遮断されたときに生じる電圧低下信号の入力により実行される電断割込処理において、RAM 112に記憶されているデータに基づいてRAMパリティを計算してパリティ格納領域112-7にセットし、次回起動時において、その際に計算して得られたRAMパリティをパリティ格納領域112-7に格納されていたRAMパリティと比較して、RAM 112のデータが正常であるか否かを判定している。このように電源が遮断されたときに生じる電圧低下信号の入力時と起動時のRAMパリティを比較するのみでRAM 112のデータが正常か否かを判定できるので、当該判定を正確且つ簡便に行うことができる。

【0314】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1における遊技状態として初期遊技状態、レギュラーボーナス、ビッグボーナスに加えてRTがあるが、このRTには、第1RTと第2RTの2種類がある。ここで、第1RTは、リプレイの判定値数が初期遊技状態と1しか変わらず、メダルの払出率が初期遊技状態とほとんど変わらずに1より小さいものとなっているが、第2RTは、リプレイの当選確率が初期遊技状態に比べて極めて高く、メダルの払出率が1を超えるものとなっている。

40

【0315】

初期遊技状態でスイカが導出されたときには100ゲームの第2RTに、ベルが導出されたときには1000ゲームの第1RTに、チェリーが導出されたときには次にレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞するまで第2RTに制御されるものとなっている。もっとも、既に第1RTまたは第2RTに制御されてい

50

るときには、スイカ、ベルまたはチェリーが可変表示装置 2 の表示結果として導出されても、新たな R T に制御されることはない。このように有利度の異なる複数種類の R T があることによって、遊技の進行態様が多様なものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0316】

また、設定値を変更しただけでは設定値ワーク 112-4 のデータしか変更されないものの、データクリアスイッチ 95 も ON 状態として RAM 112 の他のワーク 112-1 ~ 112-3 等のデータもクリアした場合には、これによって初期遊技状態に制御されることとなる。初期遊技状態に制御されることによって、第 2 R T に制御されるチャンスが新たに遊技者に与えられる。RAM 112 の設定値ワーク 112-4 以外のワーク 112-1 ~ 112-3 等のデータがクリアされる前の遊技状態が引き継がれなかったとしても、これによって遊技者が寄りつかなくなってしまうようなことがない。

10

【0317】

また、初期遊技状態に制御された後に最初に導出される小役としてスイカ、ベル、チェリーのいずれが導出されるかによって、R T におけるリプレイ当選確率や継続ゲーム数に違いがあるので、初期遊技状態において可変表示装置 2 に導出される表示結果に対して遊技者に関心を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。しかも、第 1 R T ではメダルの払出率が 1 よりも小さく、遊技者の手持ちのメダルが減っていくものであるが、第 2 R T ではメダルの払出率が 1 よりも大きく、遊技者の手持ちのメダルが増えていくものとなるので、初期遊技状態に制御された後にいずれの種類の小役が最初に導出されるかということに対する遊技者の関心は、極めて高いものとなる。

20

【0318】

また、初期遊技状態から一旦第 1 R T に制御された後にレギュラーボーナス、ビッグボーナス (1) またはビッグボーナス (2) の入賞がなくても、1000 ゲームの消化で第 1 R T は終了して、再び初期遊技状態に戻るものとなる。スイカの入賞に基づいて一旦第 2 R T に制御された後にレギュラーボーナス、ビッグボーナス (1) またはビッグボーナス (2) の入賞がなくても、100 ゲームの消化で第 2 R T は終了して、再び初期遊技状態に戻るものとなる。このように第 1 R T または第 2 R T が延々と続くことなく再び初期遊技状態に戻るものもあるので、遊技状態が遷移される態様に多様性が生じ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0319】

一旦第 1 R T に制御されても 1000 ゲームの消化によって再び初期遊技状態に戻るため、ここで新たにスイカまたはチェリーが導出されれば第 2 R T に制御されるという期待感を遊技者に与えることができる。このため、一旦第 2 R T に制御されたからといっても遊技者の期待感を完全に喪失させてしまうようなことはない。スイカの導出に基づく第 2 R T が 100 ゲームの消化によって終了させられて再び初期遊技状態に戻るものとなっても、ここで新たにスイカまたはチェリーが導出されれば再び第 2 R T に制御されるので、第 2 R T が終了してしまったからといって遊技者の期待感を喪失させてしまうことがない。

【0320】

また、初期遊技状態においてベルに入賞すると第 1 R T に制御されるが、ベルは当選時において取りこぼしがないために入賞確率は当選確率と同じになる。ここで、初期遊技状態におけるベルの当選確率は、 $3370 / 16384 = 1 / 4.8$ である。また、スイカ、ベル、チェリーの何れかに当選する確率は、 $4087 / 16384 = 1 / 4.0$ (設定値が 1 の場合) である。このため、初期遊技状態は、数ゲームで終了することが期待されるので、初期遊技状態のままゲームが続いて遊技者を苛つかせてしまうようなことがない。

40

【0321】

第 1 R T は、初期遊技状態とリプレイ当選確率が同視できる程度の差しかないので、初期遊技状態に比べて有利な遊技状態と言うこともできないが、第 2 R T は、初期遊技状態

50

に比べてリプレイ当選確率が非常に高くなり、非常に有利な遊技状態であると言えることができる。このため、第1 R Tか第2 R Tかという期待感だけではなく、早期に初期遊技状態を脱して第2 R Tに移行させたいという期待感も遊技者に与えることができるので、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0322】

また、初期遊技状態に制御された後に最初に導出される小役の種類に応じて、制御されるR Tの有利度が異なるものとなっているが、次のゲームが初期遊技状態で行われることとなるときには、その旨が遊技者に報知されるものとなっている。このため、遊技者が気づかないうちに初期遊技状態からR T（第1 R Tまたは第2 R T）に制御されてしまっているということがなくなり、新たにR Tに制御される可能性があるときにおいて可変表示装置2に導出される表示結果に対して遊技者の関心を引きつけることができるようになる。

10

【0323】

また、初期遊技状態からR T（第1 R Tまたは第2 R T）に遊技状態を制御させる契機となる役は、スイカ、ベル、チェリーという小役であり、遊技状態をR Tに制御させるための役を別に設ける必要はない。このため、入賞となる役の種類を一定の種類に抑えることができ、スロットマシン1における遊技を複雑化させることがない。また、入賞となる役の種類が多くならないので、内部抽選の処理やリール3 L、3 C、3 Rの停止制御が複雑になることもない。

20

【0324】

さらに、メダルの払出率が1よりも小さい第1 R Tへ制御されることとなるベルは、内部抽選によって当選していれば、取りこぼしなく入賞することとなっている役であるが、メダルの払出率が1よりも大きい第2 R Tへ制御されることとなるスイカ及びチェリーは、内部抽選によって当選していても、停止ボタン1 2 L、1 2 C、1 2 Rの操作タイミングによっては取りこぼしの生じる役である。このように遊技者にとって有利な第2 R Tに制御するためには遊技者の技術介入も必要となるので、技量に応じて遊技者の得られる利益に差異が生じることとなり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0325】

また、ベルの導出により第1 R Tに制御された後であっても、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選すれば第2 R Tに制御されるが、この場合を含めて第2 R Tにおいていずれの役にも入賞しなければ、3ゲームに亘る連続演出が開始されることとなる。いずれの役にも入賞せずにハズレの表示結果が導出されたときにも、この連続演出が開始されることによって遊技者の期待感を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0326】

ここで、3ゲームに亘る連続演出が終了したときにおいて、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選していれば、ボーナス当選報知が行われることとなる。このように連続演出は、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の当選を、その結果が示される前のゲームから遊技者に期待させるものであり、非常に演出効果の高いものとなって、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0327】

また、連続演出は、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の当選を遊技者に期待させる演出であるが、第1 R Tにおいてこれらの役に当選した場合でも、第2 R Tに遊技状態が制御されてから連続演出が開始されるものとなっている。第2 R Tは、リプレイ当選確率が非常に高く、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）にも当選しているときでもリプレイの方が優先して導出されるため、連続演出の開始から終了までの間、なるべくレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞させずに、遊技者の期待感を煽ることができる。

50

【0328】

さらに、連続演出を開始させる契機としていずれの役にも入賞しなかったことを定めているが、リプレイ当選したゲーム（ここでは、必ずリプレイ入賞）においてレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の当選はあり得ないので、連続演出の開始されたゲームでレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選していないことが分かってしまうことがなく、演出を無意味なものとなさせないようにすることができる。一方、とりわけリプレイ当選確率が極めて高い第2RTにおいていずれの役にも入賞しなかったということは、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選している可能性があるということなので、遊技者を落胆させることなく、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の当選の期待感を与えることができるものとなる。

10

【0329】

可変表示装置2の表示結果としてチャンス目が導出された場合、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選している可能性があるということとなるが、このときには、液晶表示器4においてもチャンス演出が行われる。このため、比較的遊技に不慣れな初心者で、可変表示装置2の表示結果がチャンス目であるかどうか判断がつかないような場合でも、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選している可能性があることを確実に知ることができるようになる。

20

【0330】

もっとも、チャンス演出は、可変表示装置2の表示結果としてチャンス目が導出されれば必ず行われるというものではない。つまり、設定変更終了コマンドに含まれる設定値のデータがRAM122に保存されており、チャンス演出は、保存されている設定値に応じた当選確率のチャンス演出抽選に当選して、初めて実行されるものとなっている。このように設定値を設定変更終了コマンドに含めて演出制御基板102に送信していたことで、チャンス演出のように設定値に応じた演出を行うことが可能になる。

【0331】

また、チャンス目が導出されたときにおけるチャンス演出の実行頻度によっても、遊技者は、設定値をある程度予測することが可能となり、チャンス目の導出が分からない遊技者はもちろんのこと、チャンス目の導出が分かる遊技者にとってもチャンス演出に対する遊技者の関心が高まるものとなる。これにより、遊技の興趣をさらに向上させることが可能となる。

30

【0332】

ところで、ビッグボーナスは、消化ゲーム数に関わらず、メダルの払い出し枚数が465枚を越えると終了するものとなっている。ここでビッグボーナス（レギュラーボーナスに制御される）中のゲームでは、リプレイが内部抽選の対象役として定められていないので、リプレイ入賞することがない。リプレイは、遊技者の手持ちのメダルを減らさないものであるがメダルの払い出しを伴わないので、ビッグボーナスの終了条件となる払い出しメダル枚数に影響しない。つまり、ビッグボーナス中にリプレイ入賞させても不必要にビッグボーナスのゲーム数を増やすだけのものになってしまうので、リプレイをビッグボーナスにおける内部抽選の対象役として定めないことで、ビッグボーナスの遊技状態を無駄に長引かせることがなく、遊技を効率よく進めることができるようになる。

40

【0333】

また、遊技状態がビッグボーナスに制御されているときには、スタートレバー11の操作時においてRAM112にレギュラーボーナス中フラグが設定されていないと、この時点でレギュラーボーナス中フラグを新たに設定して、遊技状態をレギュラーボーナスに制御するものとしている。こうしてビッグボーナスは、払出メダル枚数が規定枚数に達するまで、レギュラーボーナスの繰り返しにより提供されるものとして提供することができ、ビッグボーナスにおいて遊技者が最大限の利益を得られるようにすることができる。しかも、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の入賞後に最初にレギュラーボーナスに制

50

御する場合も、一回分のレギュラーボーナスが終了して未だビッグボーナスが終了していないときに再びレギュラーボーナスに制御する場合も、同じ処理を行えばよいことになる。

【0334】

また、停止操作位置（リール基準位置からのステップ数に対して割り当てられた領域）に対して停止位置（表示結果）が一意的に定められた複数の停止制御テーブルのうち、全てのリールが回転中においては、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われる。一方、いずれかのリールが既に停止している場合においては、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止済みのリールの停止位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われるようになっており、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置（表示結果））の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。このため、従来のように一の内部当選状態に対して複数の停止制御テーブルからいずれか1つの停止制御テーブルを内部抽選とは異なる抽選（例えばリール制御の振分抽選など）などによりさらに選択する必要がなく、リールを停止させる際の制御が複雑化することがない。

10

【0335】

上記したように遊技状態毎に役別テーブルに登録されている各抽選対象役の判定値数の格納先のアドレスは、設定値に応じて異なっている場合もあるが、設定値に関わらずに当選確率を同一とするものとした役については、設定値に関わらずに判定値数が共通化して格納されるものとなる。このように判定値数を共通化して格納することで、そのために必要な記憶容量が少なく済むようになる。もっとも、役別テーブルにおいて、内部抽選の対象役と設定されている賭け数とが同じで設定値に応じて参照される判定値数を格納したアドレスが異なっている場合もある。

20

【0336】

一般に開発段階においては、少なくとも一部の役について設定値に応じて判定値数を調整しながら（すなわち、内部抽選の当選確率を調整しながら）、シミュレーションを行っていくものとしている。当初の判定値数として、設定値に応じて異なる判定値数を登録しておいたが、シミュレーションにより調整を行った結果として、設定値が異なる場合の判定値数が同一になる場合もある。当初の判定値数として、設定値に応じて同一の判定値数を登録しておいたが、シミュレーションの結果により当初から登録してあった判定値数がそのまま用いられる場合もある（シミュレーションの結果により当初とは異なる判定値数すなわち、設定値に応じて異なる判定値数となる場合もある）。そして、それぞれの場合におけるシミュレーションで適切な結果の得られた判定値数を、量産用の機種に設定する判定値数として選ぶものとしている。

30

【0337】

ここで、シミュレーションにより調整された判定値数が結果として設定値に関わらずに同じになったとしても、その開発段階でのアドレス割り当てと同じアドレスの割り当てで判定値数をROM113に記憶して、そのまま量産用の機種とすることができる。このため、量産用の機種において判定値数の格納方法を開発用の機種から変更する必要がなく、最初の設計段階から量産用の機種に移行するまでの開発を容易に行うことができるようになる。

40

【0338】

また、内部抽選は、取得した内部抽選用の乱数に、役別テーブルから参照された各役の判定値数を加算していき、その加算の結果がオーバーフローしたか否かによって、それぞれの役の当選の有無を判定するものとしている。このため、各役の判定値数をそのまま用いて内部抽選を行うことができる。なお、実際の当選判定を行う前に当選判定用テーブル

50

を生成する場合にはループ処理が2回必要になるが、この実施の形態によれば、抽選処理におけるループ処理が1回で済むようになり、抽選処理全体での処理効率が高いものとなる。

【0339】

また、初期遊技状態またはRTにおける判定値数には、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)、またはビッグボーナス(2)と、チェリーとの両方を抽選対象とするものが登録されている。ここで、前回以前のゲームからレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグ、ビッグボーナス(2)当選フラグのいずれも持ち越されていなければ、内部抽選用の乱数の値によっては、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)、またはビッグボーナス(2)と、チェリーの両方に当選となる。

10

【0340】

ここで、抽選対象の一方の役であるチェリーの当選に基づいて設定されたチェリー当選フラグに基づいて、可変表示装置2の表示結果によりチェリーに入賞したとしても、依然としてレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグ、ビッグボーナス(2)当選フラグのいずれかが設定されているという可能性もある。このため、チェリーに入賞したときであっても、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)、またはビッグボーナス(2)の当選も遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0341】

チェリーは、チェリー当選フラグが設定されていても停止ボタン12Lの操作タイミングによっては取りこぼしを生じさせ、メダルの払い出し枚数も比較的少ない小役ではあるが、初期遊技状態で入賞すれば、次にレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に入賞するまで遊技状態を第2RTに制御させる役である。また、入賞によってレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の当選も期待させる役である。このようにメダルの払い出し枚数が少なくても遊技者に与える期待感の大きな小役を設けることで、遊技の興趣をさらに向上させることができる。

20

【0342】

また、当選フラグの設定されていない役の不正入賞が発生していないかどうかをチェックするため、当選フラグ格納レジスタと同一形態の入賞フラグ格納レジスタを用意し、可変表示装置2の入賞ライン上に図柄の揃った役に対応した入賞フラグを設定している。そして、当選フラグ格納レジスタのデータを論理反転させた後、入賞フラグ格納レジスタのデータとビット毎に論理積演算をしている。これにより、当選フラグと導出された表示結果とを個々に比較する必要がなく、不正入賞の判定が容易に行えるようになる。

30

【0343】

ここで、不正入賞の判定を行うために当選フラグ格納レジスタのデータを論理反転させることで当選フラグ格納レジスタの内容が書き換わってしまうため、当選フラグ格納レジスタを一般ワーク112-2に設けて、そのデータを1ゲーム毎にクリア、すなわち全ての当選フラグを1ゲーム毎に消去するものとしている。もっとも、リール制御の選択のためにも用いるものではあるが、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の当選をその入賞まで更新されない特別役一時格納レジスタに書き込んで

40

【0344】

しかも、レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグ、ビッグボーナス(2)当選フラグ以外の当選フラグのみを1ゲーム毎に消去するのではなく、当選フラグ格納レジスタ全体を含む一般ワーク112-2を1ゲーム毎にクリアしている。このため、RAM112の一般ワーク112-2と他のワークにまたがって当選フラグ格納レジスタを用意する必要がなく、設計時において当選フラグ格納レジスタの置かれた位置の見通しが良くなる。さらに、リプレイや小役の当選フラグのみをビット単位で消去するという処理も必要ないので、処理が容易になる。

50

【0345】

また、乱数取得処理によって取得される内部抽選用の乱数は、サンプリング回路116により乱数発生回路115から抽出した乱数をそのまま使用するのではなく、ソフトウェアにより加工してから使用するものとしている。乱数発生回路115は、パルス発生回路115aのパルス信号の周波数で高速に更新して乱数を発生しているが、ソフトウェアにより加工した後の内部抽選用の乱数では、その加工によって更新の周期性が失われるものとなる。

【0346】

これに対して、内部抽選では各役に対応した判定値数を内部抽選用の乱数の値に順次加算していくことにより行うため、各役を当選とする内部抽選用の乱数の値は、固まってしまうこととなる。これに対して、ソフトウェアによる加工で内部抽選用の乱数の周期性を失わせ、その値をバラつかせることによって、遊技者による狙い打ちを可能な限り防ぐことができる。

10

【0347】

しかも、乱数発生回路115のカウンタ115b、115cの値を更新させるためにパルス発生回路115aが発生するパルス信号の周波数は、CPU111の動作クロックの周波数よりも高く、整数倍ともなっていない。このため、乱数発生回路115が発生する乱数の更新が、CPU111が行う処理と同期しにくくなる。しかも、パルス発生回路115aのパルス信号の周波数の方を高くすることで、乱数発生回路115が発生する乱数の更新速度を非常に速いものとすることができる。

20

【0348】

一方、ソフトウェアによる乱数の加工は、サンプリング回路116により乱数発生回路115から抽出した乱数の上位バイトと下位バイトとを入れ替え、第15、第7ビットをマスクした後、上位バイトをビットシフトするだけでよい。従って、16ビット（実際にはマスクされて14ビット）という比較的大きな乱数であっても、周期性を失わせるために必要な加工の処理に要する負荷がそれほど大きくなり、容易に取得することができる。このように大きな乱数が取得できることで、内部抽選における確率設定を細かく行うことができるようになる。

【0349】

ところで、このスロットマシン1における各ゲームは、スタートレバー11の操作によりリール3L、3C、3Rを回転開始させるように制御を移したときに開始され、可変表示装置2に表示結果が導出されるか、該表示結果により小役入賞していたときにはメダルの払い出しを完了したときに終了とされる。この開始から終了までのゲームが行われている期間は、賭け数の設定もクレジットの精算も禁止されるものとなっている。ここで、ビッグボーナスが終了したときのフリーズ状態には、1ゲームの終了と判定された後に制御されるものとなっている。

30

【0350】

フリーズ状態は、ゲームの進行を不能とするので賭け数の設定は禁止されたままであるが、クレジットの精算は、フリーズ状態に制御される前のゲームの終了と判定された段階で禁止が解除されるものとなっている。このため、フリーズ状態に制御されていて賭け数の設定が禁止されていても、遊技者は、クレジットの精算をすることが可能になるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のメダルとして記憶されているクレジットに応じたメダルの払い出しを受けることができる。

40

【0351】

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形態様について説明する。

【0352】

上記の実施の形態では、RAM112のデータをクリアする操作は、設定キースイッチ92をON状態として起動を行うときに、さらにデータクリアスイッチ95もON状態にしておくというものであり、単に設定値を変更する場合と一部の操作が共通していた。こ

50

れに対して、設定値を変更する操作とは全く別個の操作でRAM112のデータをクリアするものとしてもよい。また、同じ操作手段に対して異なる操作を行うことで、単に設定値の変更操作を行うことと、RAM112のデータのクリアとを行うことができるようにしてもよい。いずれにしても、RAM112のデータをクリアする操作が、設定値の変更のみを行う操作と完全に一致していなければよい。

【0353】

上記の実施の形態では、ステップS111においてRAM112のデータをクリアする際に、設定値ワーク112-4のデータだけはクリアしないものとしていた。もっとも、RAM112のデータをクリアする際に設定値ワーク112-4に記憶されている設定値を初期値（例えば、1）とし、それに続けて設定値変更モードに移行するものとしてもよい。

10

【0354】

上記の実施の形態では、可変表示装置2の表示結果としてチャンス目が導出されたときに、設定変更終了コマンドに基づいてRAM122に保存された設定値に応じた割合で、チャンス演出を実行するものとしていた。もっとも、このように設定値に応じた割合で実行することが可能な演出は、チャンス演出に限るものではなく、ある条件が成立したなら必ず実行するという演出（例えば、ボーナス入賞演出など）ではない限り、他の種類の演出も適用することができる。

【0355】

例えば、当選している小役の種類（または、これに入賞させるための停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順）を報知するAT（Assist Time）の遊技状態を有するスロットマシンにおいては、ATにおいて小役に当選していたときに、設定値に応じた割合で該当している小役の種類を報知するものとすることもできる。また、演出制御基板102の側において行われるAT抽選でATを発生させるものとした場合には、該AT抽選の当選確率を設定値に応じた確率とすることもできる。

20

【0356】

上記の実施の形態では、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）と1ゲームで同時に当選する可能性のある役として、チェリーが定められていたが、スイカやベルなどの他の小役であってもよく、リプレイであってもよい。複数種類のリプレイ役がある場合には、そのうちの一方をレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）と1ゲームで同時に当選する可能性がある役とすることができる。さらには、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）と1ゲームで同時に当選する可能性のある役は、メダルの払い出しや再遊技の付与を行わずにRTへ遊技状態を制御するだけの役としてもよい。

30

【0357】

上記の実施の形態では、不正入賞の判定をする際に、当選フラグ格納レジスタの各ビットのデータを論理反転し、これと入賞フラグ格納レジスタの各ビットのデータを論理積演算をしていた。これに対して、入賞フラグ格納レジスタの各ビットのデータを論理反転し、これと当選フラグ格納レジスタの各ビットのデータを論理和演算するものとしてもよい。この場合は、演算結果が1になれば不正入賞がなく、0になれば不正入賞が発生したものとなる。なお、これらの演算は、当選や入賞を示すビットを0、1のいずれの状態とするか、演算に正論理、負論理のいずれを用いるなどによって、適宜変更することができる。

40

【0358】

上記の実施の形態では、連続演出は、その開始からのゲーム数に応じて行われるだけであり、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の当選状況に応じて異なる内容の演出となることはなかった。これに対して、連続演出を開始させる際に、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の当選状況に応じて定められた演出パターンを選択し、選択した演出パターンに従って連続演出を行うべき期間にある各ゲームの演出を行い、その最後にボーナス当選の有無を報知する

50

ものとしてもよい。

【0359】

この場合には、連続演出が開始された後のゲームにおいて、新たにレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選する場合がある。この場合には、最初に選択したパターンでボーナス非当選を一旦報知した後、追加演出を実行して改めてボーナス当選を報知するものとするができる。また、選択したパターンの一部、例えば連続演出の最後のゲームにおける演出の内容を差し替えるものとすることもできる。追加演出の実行と演出の内容との差し替えを併用し、そのいずれかを選択するものとしてもよい。なお、連続演出が開始された後のゲームにおいて新たにレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選したかどうかは、連続演出が行われている間の各ゲームで判断してもよいが、連続演出が終了するゲームにおいて内部抽選が終了した後に判断するものとしてもよい。

10

【0360】

上記の実施の形態では、連続演出は、第２ＲＴにおいて可変表示装置２にハズレの表示結果が導出されたときに開始されるものとしていた。もっとも、連続演出は、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）の当選を最終的に報知するものであり、これらの役の当選を遊技者に期待させるものである。そこで、内部抽選においてレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選したとき、もしくは全ての役にハズレとなったときに、連続演出を開始させるものとしてもよい。

20

【0361】

上記の実施の形態では、１ゲームの終了時において遊技状態コマンドを受信したときに、これに基づいて初期報知を行うものとしていた。従って、ＲＡＭ１１２のデータをクリアした後の最初のゲームでは、初期遊技状態に制御されているものの、初期遊技状態でゲームが行われることが遊技者に報知されないものとなっていた。そこで、１ゲームの開始時において遊技状態コマンドを遊技制御基板１０１から演出制御基板１０２に送信し、これに基づいて１ゲームの開始時において初期報知を行うものとしてもよい。

【0362】

さらに、このような遊技状態が初期遊技状態に制御されている旨を示す初期報知を全く行わないものとしてもよい。ここで、第１ＲＴは、初期遊技状態と区別がつくようなリプレイ当選確率の違いがない。このため、実際には第１ＲＴに制御されている場合であっても、第２ＲＴに制御させる可能性がある初期遊技状態に制御されていることを遊技者に期待させることができるようになる。

30

【0363】

上記の実施の形態では、第１ＲＴに制御されているときにおいて、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選したときには、第１ＲＴを終了させて、第２ＲＴに遊技状態を制御するものとしていた。もっとも、このような場合には、第１ＲＴを終了させるものの、第２ＲＴではなく初期遊技状態に遊技状態を制御するものとしてもよい。

【0364】

また、上記したレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）及びビッグボーナス（２）以外の所定の特別役を設け、第１ＲＴまたは第２ＲＴにおいて所定の特別役に入賞したときに、第１ＲＴまたは第２ＲＴから所定の遊技状態（例えば、１ゲームまたは２ゲームの期間だけ継続するボーナスのように、レギュラーボーナスやビッグボーナスよりも払出メダル枚数の期待値が小さいものが好ましい）に遊技状態を制御し、当該所定の遊技状態が終了した後に、初期遊技状態に遊技状態を制御するものとしてもよい。所定の特別役は、当選時において取りこぼしのないものであってもよい。取りこぼしがある場合もない場合も、所定の特別役の当選時に第１ＲＴまたは第２ＲＴを終了させるものとしてもよい。ここで、所定の特別役の当選確率は、スイカの導出に基づく第２ＲＴの継続ゲーム数の逆数（すなわち、 $1/100$ ）よりも小さくすることが好ましい。

40

50

【0365】

このように初期遊技状態において最初に導出された小役の種類によって第1 R Tまたは第2 R Tに制御された後でも、所定の特別役に当選したときには、再び初期遊技状態に遊技状態が制御されるものとなっている。このため、一旦いずれかの種類のR Tに制御されてから、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に入賞する前でも、異なる種類のR Tに制御されることが生じるので、遊技の進行態様が豊富となり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。また、所定の特別役の当選確率を第2 R Tの継続ゲームの逆数よりも小さくするならば、遊技者にとっての有利度が高い第2 R Tのパンクが頻繁に生じるのを避けつつ、遊技者にとっての有利度が低い第1 R Tに制御された後でも遊技者の期待感を維持させるということができる。

10

【0366】

また、所定の特別役により終了させられるR Tは、遊技者にとっての有利度が低い第1 R Tだけとしてもよい。この場合における所定の特別役の当選確率は、スイカの導出に基づく第2 R Tの継続ゲーム数の逆数(すなわち、 $1/100$)よりも高くても低くてもかなわない。この場合には、遊技状態が第1 R Tにあるときであっても、所定の特別役の当選により所定の遊技状態を経た後に初期遊技状態に制御され、さらにはそこでの最初の小役入賞の種類に応じて第2 R Tに制御されるという期待感も遊技者に与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0367】

上記の実施の形態では、第1 R Tにおけるリプレイの判定値数は、初期遊技状態におけるリプレイの判定値数よりも1だけ大きく、非常に僅かながら第1 R Tにおけるリプレイ当選確率が初期遊技状態におけるリプレイ当選確率よりも高くなるものとしていた。もっとも、第1 R Tにおけるリプレイの判定値数を初期遊技状態におけるリプレイの判定値数よりも小さいものとし、第1 R Tにおけるリプレイ当選確率を初期遊技状態におけるリプレイ当選確率よりも低くしてもよい。

20

【0368】

上記の実施の形態では、初期遊技状態において最初に導出された小役の種類に応じて第1 R Tまたは第2 R Tに遊技状態が制御されるものとなっており、初期遊技状態においてリプレイが導出されても、第1 R Tにも第2 R Tにも制御されることなく初期遊技状態のままとされていた。もっとも、初期遊技状態においてリプレイが導出されたときに、第1 R Tまたは第2 R Tのいずれか(リプレイに対応して予め定められた方)に遊技状態を制御するものとしてもよい。また、再遊技役としてリプレイA(例えば、J A C-J A C-J A C)とリプレイB(J A C-J A C-ベル)の2種類を用意し(それぞれ別々に内部抽選の対象役となる)、初期遊技状態において最初にリプレイAが導出されたときには第1 R Tに遊技状態を制御し、リプレイBが導出されたときには第2 R Tに遊技状態を制御するものとしてもよい。

30

【0369】

このようにリプレイの導出により第1 R Tまたは第2 R Tに遊技状態を制御するものとした場合、初期遊技状態Aと、これよりも第2 R Tに遊技状態を移行させる役の当選確率が高い(他の役の当選確率を同じとした場合)初期遊技状態Bとを設けてもよい。第1 R Tに遊技状態を移行させるリプレイAと第2 R Tに遊技状態を移行させるリプレイBの2種類のリプレイがある場合、小役の当選確率を同じとするか小役の導出では第1 R Tと第2 R Tのいずれにも移行させないものとする、(リプレイBの当選確率/リプレイAの当選確率)が初期遊技状態Aより初期遊技状態Bで高くなるものとしてもよい。

40

【0370】

ここで、(リプレイBの当選確率/リプレイAの当選確率)を初期遊技状態Aより初期遊技状態Bで高くするには、リプレイ全体としての当選確率は同じであるが、リプレイBの当選確率を初期遊技状態Aより初期遊技状態Bで高くなるものとしても、リプレイAの当選確率を同じとするが、リプレイBの当選確率を初期遊技状態Bで高くするものとしてもよい。つまり、初期遊技状態Bは、第2 R Tに移行する確率が初期遊技状態Aよりも高

50

いチャンス用 R T とすることができる。

【0371】

このように 2 種類の初期遊技状態 A、B がある場合において、例えば、レギュラーボーナスが終了した後は初期遊技状態 A に遊技状態を制御し、ビッグボーナスが終了した後は初期遊技状態 B に遊技状態を制御するものとしてもよい。また、規定ゲーム数の消化により第 1 R T が終了したときには、初期遊技状態 A に遊技状態を制御するものとする。なお、RAM 112 のデータをクリアしてから設定値の変更操作が終了した後は、初期遊技状態 A に遊技状態を制御するものとする。ことができる。

【0372】

このようにレギュラーボーナスの終了後は初期遊技状態 A に遊技状態を制御するが、ビッグボーナスの終了後はメダルの払出率が 1 を越える第 2 R T に移行しやすい初期遊技状態 B に遊技状態を制御するものとする。ことで、ビッグボーナスの終了後に遊技者が手持ちのメダルを減らさずに次のボーナス（レギュラーボーナスまたはビッグボーナス）を迎えることができる場合が多くなる。これにより、ビッグボーナスに対する遊技者の期待感をさらに高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。ボーナス告知がされているような場合でも、当選しているボーナスの種類に対する遊技者の関心も一層高めさせることができる。

【0373】

一方、レギュラーボーナスが終了した後の初期遊技状態 B から第 2 R T に移行される場合があるので、レギュラーボーナスであったからといって遊技者の期待感を減退させてしまうことはない。さらに、第 1 R T が規定ゲーム数の消化により終了した後は初期遊技状態 B ではなく初期遊技状態 A に制御するものとする。ことで、ビッグボーナスに対する遊技者の期待感を一層高めさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。RAM 112 のデータをクリアしてから設定値の変更操作が終了した後に制御される初期遊技状態が初期遊技状態 A であるため、第 2 R T に移行する確率が高い初期遊技状態 B は、ビッグボーナスに付随した特別な初期遊技状態とすることができ、ビッグボーナスに対する遊技者の期待感を一層高めさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0374】

さらに、初期遊技状態から第 1 R T または第 2 R T に遊技状態を移行させるための表示態様は、必ずしもリプレイや小役のような入賞となる役の表示態様でなくてもよい。内部抽選で全ての役にハズレとなったときや、何らかの役に当選していても停止ボタン 12 L、12 C、12 R の操作手順によって導出されるハズレの表示態様のうちの所定の表示態様としてもよい。

【0375】

上記の実施の形態では、初期遊技状態においてベルに入賞したときに第 1 R T に遊技状態を制御し、スイカまたはチェリーに入賞したときに第 2 R T に遊技状態を制御するものとしていた。第 2 R T は、リプレイ以外の役の当選確率は第 1 R T と変わらないが、リプレイ当選確率が第 1 R T よりも高くなることで、第 1 R T よりも遊技者にとって有利な遊技状態となるものであった。もっとも、スイカまたはチェリーに入賞したときに制御される遊技状態は、ベルに入賞したときに制御される遊技状態と各役の当選確率は同じとするが、内部抽選において当選している小役に入賞させるための停止ボタン 12 L、12 C、12 R の操作手順を告知する（当選役の種類そのものを告知することで当選役に入省させるための停止ボタン 12 L、12 C、12 R の操作タイミングを遊技者が認識できるものとする、或いは当選役の入賞が可能または容易となる停止ボタン 12 L、12 C、12 R の操作順序を報知する）遊技状態（いわゆる A T）であってもよい。R T と A T を組み合わせた A R であってもよい。

【0376】

上記の実施の形態では、ビッグボーナスの終了時において一定期間だけ遊技の進行を不能とするフリーズ状態に制御するとともに全ての演出を停止させるフリーズ演出を行って

10

20

30

40

50

いたが、このフリーズ演出は、ビッグボーナスの開始時、すなわちビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に入賞した直後に行うものとしてもよい。ビッグボーナスの開始時においてフリーズ演出を行う場合も、ビッグボーナスの終了時においてフリーズ演出を行う場合と同様に、クレジットの精算だけは行うことができるものとすることができる。さらに、ビッグボーナスが終了した後に所定の操作（リセット操作など）が行われるまで遊技の進行を不能とする打ち止め制御を行うものとしてもよい。この打ち止め制御を行っている場合も、フリーズ演出が行われている場合と同様にクレジットの精算だけは行うことができるものとすることができる。

【０３７７】

上記の実施の形態では、３つのリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのうち一部が既に停止されている場合において、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止済みのリールの停止位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われるようになっていた。ここで、停止済みのリールの停止位置の代わりに、当該リールを停止させるために停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒが操作されたときの位置（すなわち、当該リールのステップ数）を適用するものとしてもよい。この場合も、上記の実施の形態における停止制御テーブルの選択と同様に、リールを停止させる際の制御が複雑化することがないという効果を得ることができる。

【０３７８】

上記の実施の形態では、役別テーブルに登録されたアドレスに記憶された判定値数を内部抽選用の乱数に加算していき、その加算の結果オーバーフローが生じたときに、当該役 20 に当選するものとしていた。これに対して、取得した判定値数を取得した内部抽選用の乱数の値から順次減算して、減算の結果を新たな内部抽選用の乱数の値とするものとしてもよい。判定値数を内部抽選用の乱数の値から減算するときには、減算の結果にオーバーフロー（ここでは、減算結果がマイナスとなること）が生じたかどうかを判定するものとすることができる。

【０３７９】

上記の実施の形態では、内部抽選は、取得した内部抽選用の乱数の値に遊技状態に応じた各役の判定値数を順次加算していき、加算結果がオーバーフローしたときに当該役を当選と判定するものとしていた。これに対して、遊技状態に応じた各役の判定値数に応じて、各役を当選と判定する判定値を定めた当選判定用テーブルをゲーム毎に作成し、取得した内部抽選用の乱数の値を各役の判定値と比較することで、内部抽選を行うものとしてもよい。

【０３８０】

上記の実施の形態では、乱数発生回路１１５から抽出した乱数の上位バイト全体を下位バイトで置換し、下位バイト全体を上位バイトで置換するという入れ替えを行っていた。これに対して、乱数発生回路１１５から抽出した乱数のビットのうちの特定のビットのデータを他のビットのデータ（但し、マスクされる第７、第１５ビット以外）で置換するだけであってもよい。また、乱数発生回路１１５から抽出した乱数の値を、そのまま内部抽選用の乱数として取得するものとしてもよい。さらに、上記の実施の形態とは異なる方法により内部抽選用の乱数に加工するものとしてもよい。

【０３８１】

上記の実施の形態では、乱数発生回路１１５が発生する乱数、すなわちハードウェア乱数機能により抽出した乱数をソフトウェアにより加工する場合に本発明を適用した場合について説明した。しかしながら、上記したソフトウェアによる乱数の加工は、ソフトウェアにより周期的に更新される乱数に適用してもよい。例えば、制御部１１０を構成するマイクロコンピュータとは第１のマイクロコンピュータにおいてタイマ割り込みなどにより周期的に更新される乱数を、ＣＰＵ１１１が第２のマイクロコンピュータに指示を送って抽出させ、Ｉ／Ｏポート１１４を介してＣＰＵ１１１に入力して、汎用レジスタ１１１ＧＲに格納するものとすることができる。第２のマイクロコンピュータの機能は、制御部１１０を構成するマイクロコンピュータに含まれていてもよい。この場合にも、加工後に取 50

得される乱数の値をバラつかせることができるようになり、遊技者による狙い打ちの防止の効果を図ることができる。

【0382】

上記の実施の形態では、判定値数記憶領域は、2バイトの領域を用いて、それぞれの場合における判定値数を記憶するものとしていた。もっとも、一般的なスロットマシンでは、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、或いはビッグボーナス（2）といった役の判定値数は、いずれの遊技状況においても255を超えるものが設定されることはあり得ない。このように255を超える判定値数を設定する必要がないものについては、1バイトの領域だけを用いて、判定値数を記憶するものとしてもよい。

【0383】

上記の実施の形態では、判定値数は、設定値1～6の全体に共通して記憶されているか、設定値1～6のそれぞれに対して個別に記憶されているかであった。もっとも、設定値1～6の全体に共通して判定値数が記憶されない（設定値についての共通フラグが設定されない）ものとして、例えば、設定値1～3については判定値数が共通、設定値4～6については判定値数が共通のものとすることもできる。

【0384】

上記の実施の形態では、初期遊技状態、第1RTまたは第2RTにおいては、賭け数として3を設定することのみによりゲームを開始させることができた。これに対して、初期遊技状態、第1RTまたは第2RTにおいても、賭け数として1を設定してゲームを開始させることができるようにしたり、さらには賭け数として2を設定してゲームを開始させることができるようにしてもよい。

【0385】

初期遊技状態、第1RT及び第2RTで賭け数として1または2が設定されていたときには、賭け数として3が設定されたときよりも内部抽選における小役の当選確率を低下させるとともに、小役に入賞したときの払い出しメダル枚数を増加させることができる。また、初期遊技状態、第1RT及び第2RTにおいて賭け数として1、2、または3のいずれも設定できるスロットマシンでは、判定値数は、設定値1～6の全体に共通して記憶される役があるだけではなく、賭け数1～3の全体に共通して記憶される役があるものとしてもよい。この場合は、賭け数に応じて判定値数の記憶領域を小さくすることができ、さらに記憶容量の削減を図ることができる。

【0386】

上記の実施の形態では、遊技状態がビッグボーナスにあってRAM112にビッグボーナス中フラグ（ビッグボーナス（1）中フラグまたはビッグボーナス（2）中フラグ）が設定されているゲームではスタートレバー11の操作時にRAM112にレギュラーボーナス中フラグが設定されているかどうかを判定し、レギュラーボーナス中フラグが設定されていなければ、これを設定してレギュラーボーナスに制御するものとしていた。こうしてビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の入賞後に最初にレギュラーボーナスに制御する場合も、一回分のレギュラーボーナスが終了して未だビッグボーナスが終了していないときに再びレギュラーボーナスに制御する場合も、同じ処理を行えばよいものとしていた。

【0387】

これに対して、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞したときにRAM112にビッグボーナス中フラグとともにレギュラーボーナス中フラグを設定し、ビッグボーナス中でレギュラーボーナスの終了条件が成立したときには該レギュラーボーナス中フラグを消去する。ここで、レギュラーボーナス中フラグが消去されたときにおいて、ビッグボーナスの終了条件が成立していないと判定されてビッグボーナス中フラグがRAM112に設定されている状態となっていれば、再びレギュラーボーナス中フラグをRAM112に設定して、そのまま新たなレギュラーボーナスに制御するものとしてもよい。この場合には、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の入賞によりビッグボーナスが制御されたときに同時にレギュラーボーナスに制御することができ、また、一

10

20

30

40

50

回分のレギュラーボーナスが終了して未だビッグボーナスが終了していないときに即座にレギュラーボーナスに復帰できることとなる。

【0388】

また、ビッグボーナスの遊技状態は、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の入賞で小役ゲームを提供し、さらに小役ゲームでのJACIN当選に基づいてJACIN（例えば、「リプレーリプレーJAC」で小役ゲーム中において内部抽選の対象役となる）に入賞することで、遊技状態をビッグボーナス中のレギュラーボーナスを提供するものとしてもよい。ビッグボーナス中に1セット分のレギュラーボーナスが終了し、未だ払出メダル枚数が465枚を越えていなければ、再び小役ゲームに制御するものとすることができる。

10

【0389】

上記の実施の形態では、当選フラグの設定状況に基づいてリール制御テーブルを予め選択し、リール3L、3C、3Rの停止時においてリール制御テーブルを参照して図柄の停止位置を決定し、当該停止位置でリールを停止させるテーブル方式でリール3L、3C、3Rの回転を停止させるスロットマシンを例として説明した。これに対して、停止条件が成立したときの現在の図柄位置と当選フラグの設定状況に基づいて、当選している役の図柄が揃うように引き込み制御を行ったり、当選していない役の図柄が揃わないように外し制御を行うコントロール方式でリール3L、3C、3Rの回転を停止させるスロットマシンにも本発明を適用することができる。

【0390】

20

コントロール方式では、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されたときに、対応するリール3L、3C、3Rについてその時点で表示されている図柄から190ミリの最大停止遅延時間の範囲内（表示されている図柄と引き込み分を含めて合計5コマの範囲）に、当選フラグの設定されている役の図柄があるかどうかを判定する。当選フラグの設定されている役の図柄（重複当選時には、導出が優先される役の図柄から判断する）があれば、当該役を入賞させるための図柄を選択して入賞ライン（既に停止しているリールがあるときには、停止しているリール上の図柄とともに入賞の表示態様を構成可能な入賞ライン）上に導出させる。そうでなければ、いずれの役にも入賞させないための図柄を選択して導出させる。すなわち、このコントロール方式によりリール3L、3C、3Rの停止を制御する場合も、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されてから最大停止遅延時間の範囲で図柄を停止させることにより導出可能となる表示態様であって当選フラグの設定状況に応じた表示態様が、可変表示装置2の表示結果として導出されるものとなる。

30

【0391】

上記の実施の形態では、可変表示装置2は、外周部に複数の図柄を所定順に配した3つのリール3L、3C、3Rを備えるものとし、これらのリール3L、3C、3Rの回転駆動によって図柄を可変表示させるものとしていた。しかしながら、液晶表示装置などの表示装置上で仮想的に図柄を可変表示させるものを、上記のような可変表示装置2の代わりに用いてもよい。

【0392】

40

上記の実施の形態では、賭け数の設定や入賞に伴う遊技用価値の付与に用いる遊技媒体としてメダルを適用したスロットマシンを例として説明した。しかしながら、本発明を具現化するスロットマシンは、パチンコ遊技機で用いられている遊技球を遊技媒体として適用したスロットマシン（いわゆるパロット）であってもよい。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、上記の実施の形態で賭け数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭け数を設定するものに相当する。

【図面の簡単な説明】

【0393】

【図1】本発明の実施の形態にかかるスロットマシンの全体構造を示す正面図である。

50

【図 2】可変表示装置を構成する各リール上における図柄の配列を示す図である。

【図 3】図 1 のスロットマシンの制御回路の全体構成を示すブロック図である。

【図 4】遊技制御基板内の R A M の格納領域を示す図である。

【図 5】(a) は、入賞となる役の図柄組み合わせを示す図であり、(b) は、遊技状態別当選役テーブルの例を示す図であり、(c) は、役別テーブルの例を示す図である。

【図 6】判定値数の記憶領域の例を示す図である。

【図 7】(a) は、乱数発生回路の構成を示すブロック図であり、(b) は、乱数発生回路から抽出した乱数をソフトウェアにより内部抽選用の乱数に加工するまでの説明図である。

【図 8】内部抽選の結果を格納する領域と、不正入賞を管理する領域との例を示す図である。 10

【図 9】遊技制御基板内の R O M に格納されたテーブルインデックスの構成を示す図である。

【図 1 0】停止制御テーブルの一例を示す図である。

【図 1 1】遊技制御基板内の制御部が実行する起動処理を示すフローチャートである。

【図 1 2】遊技制御基板内の制御部が実行する設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 1 3】遊技制御基板内の制御部が実行する R A M 異常エラー処理を示すフローチャートである。

【図 1 4】遊技制御基板内の制御部が、1 ゲーム毎に実行するゲーム制御処理を示すフローチャートである。 20

【図 1 5】図 1 4 の B E T 処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 1 6】図 1 4 の B E T 処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 1 7】図 1 5 の精算処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 1 8】図 1 4 の抽選処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 1 9】図 1 8 の乱数取得処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 2 0】図 1 4 のリール回転処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 2 1】図 1 4 の入賞判定処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 2 2】図 1 4 の払出処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 2 3】演出制御基板内の制御部が実行する処理を示すフローチャートである。 30

【図 2 4】演出制御基板内の制御部が実行する処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

【 0 3 9 4 】

1 スロットマシン

2 可変表示装置

4 液晶表示器

9 1 設定スイッチ

9 2 設定キースイッチ

9 5 データクリアスイッチ

1 0 1 遊技制御基板

1 1 1 C P U

1 1 2 R A M

1 1 3 R O M

1 1 5 乱数発生回路

1 1 6 サンプリング回路

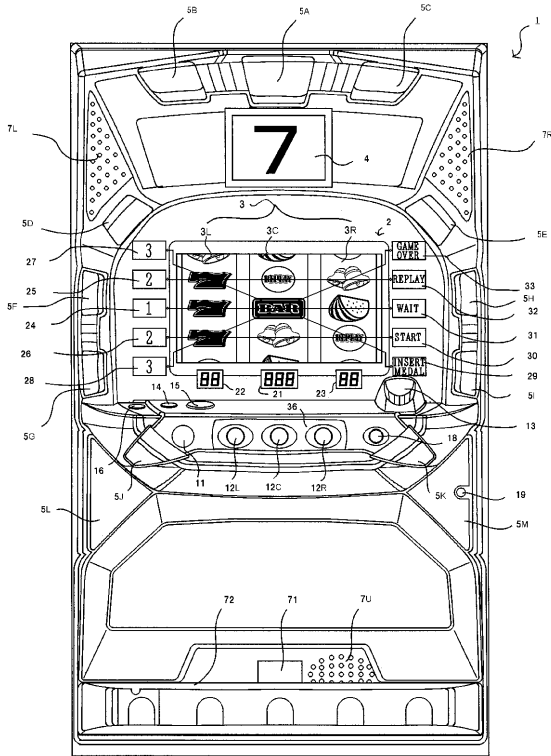
1 0 2 演出制御基板

1 2 1 C P U

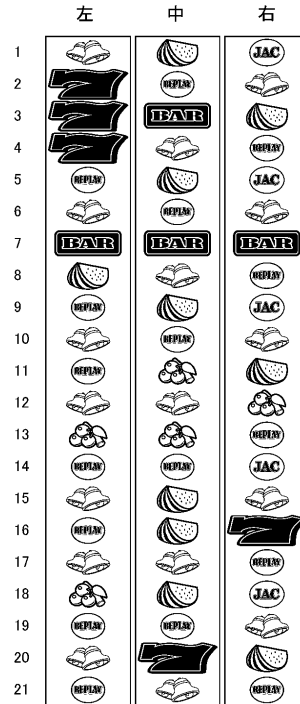
1 2 2 R A M

1 2 3 R O M

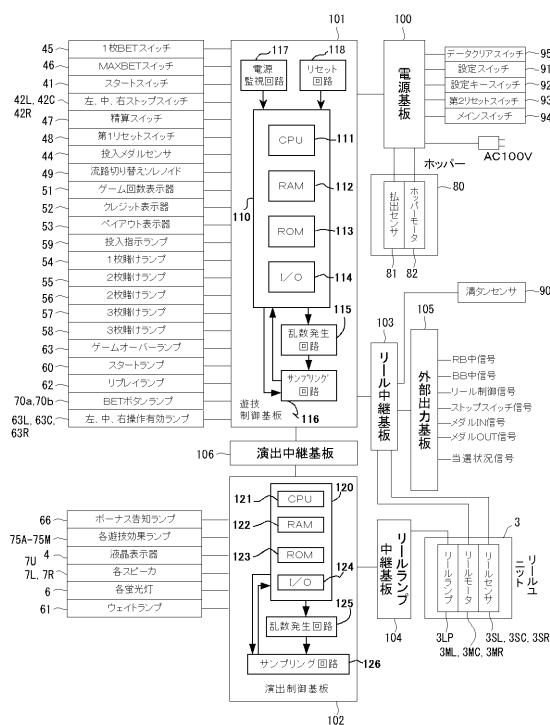
【図 1】



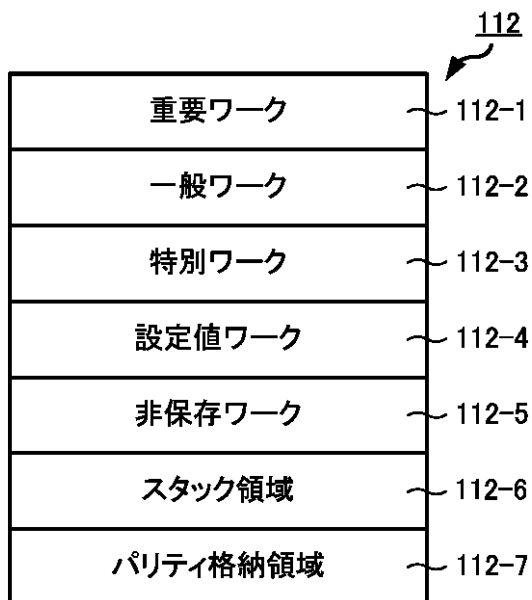
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

抽選対象役		遊技状態			
R.B	図柄組み合わせ	R.B	初期	RT1	RT2
B.B(1)	BAR-BAR-BAR				
B.B(2)	7-7-7				
スイカ	ベル-スイカ-ベル				
ベル	ベル-ベル-ベル				
チェリー	チェリー-ANY-ANY				
リプレイ	リプレイ-リプレイ				

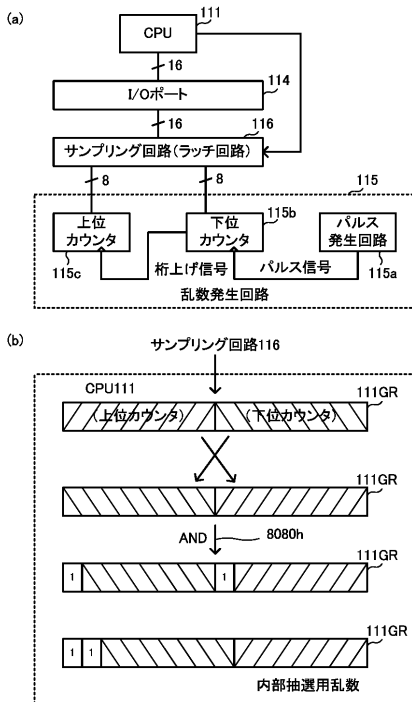
抽選対象役		遊技状態			
R.B	図柄組み合わせ	R.B	初期	RT1	RT2
R.B+チェリー		×	○	○	○
R.B		×	○	○	○
B.B(1)+チェリー		×	○	○	○
B.B(1)		×	○	○	○
B.B(2)+チェリー		×	○	○	○
B.B(2)		×	○	○	○
スイカ		○	○	○	○
ベル		○	○	○	○
チェリー		○	○	○	○
リプレイ(初期)		×	○	×	×
リプレイ(RT1)		×	×	○	×
リプレイ(RT2)		×	×	×	○

抽選対象役	BET	共通 フラグ	設定値					
			1	2	3	4	5	6
R.B+チェリー	3	1	ADD + 0					
R.B	3	0	ADD + 2	ADD + 4	ADD + 6	ADD + 8	ADD + 10	ADD + 12
B.B(1)+チェリー	3	1	ADD + 14					
B.B(1)	3	0	ADD + 16	ADD + 18	ADD + 20	ADD + 22	ADD + 24	ADD + 26
B.B(2)+チェリー	3	1	ADD + 28					
B.B(2)	3	0	ADD + 30	ADD + 32	ADD + 34	ADD + 36	ADD + 38	ADD + 40
スイカ	3	1	ADD + 42					
	1	1	ADD + 44					
ベル	3	1	ADD + 46					
	1	1	ADD + 48					
チェリー	3	0	ADD + 50	ADD + 52	ADD + 54	ADD + 56	ADD + 58	ADD + 60
	1	0	ADD + 62	ADD + 64	ADD + 66	ADD + 68	ADD + 70	ADD + 72
リプレイ(初期)	1	1	ADD + 74					
リプレイ(RT1)	1	1	ADD + 76					
リプレイ(RT2)	1	1	ADD + 78					

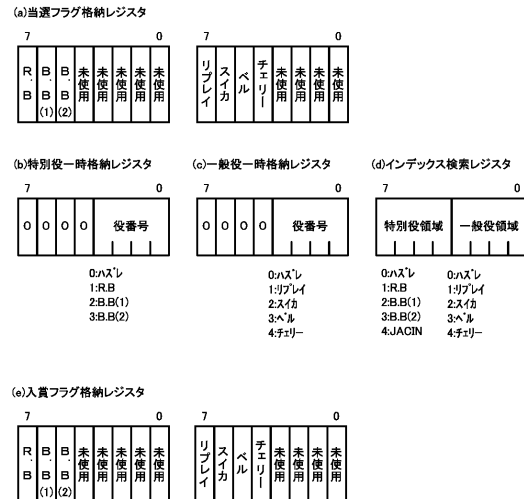
【図 6】

ADD +	値	役	設定値
0	20	R.B+チェリー	3BET
2	11	R.B	3BET
4	11	"	設定値1
6	11	"	設定値2
8	11	"	設定値3
10	11	"	設定値4
12	11	"	設定値5
14	11	"	設定値6
16	20	B.B (1)+チェリー	3BET
18	5	B.B (1)	3BET
20	6	"	設定値1
22	7	"	設定値2
24	8	"	設定値3
26	9	"	設定値4
28	10	"	設定値5
30	20	B.B (2)+チェリー	3BET
32	5	B.B (2)	3BET
34	6	"	設定値1
36	7	"	設定値2
38	8	"	設定値3
40	9	"	設定値4
42	10	"	設定値5
44	454	スイカ	3BET
46	454	"	1BET
48	3370	ベル	3BET
50	15777	"	1BET
52	168	チェリー	3BET
54	177	"	設定値1
56	186	"	設定値2
58	195	"	設定値3
60	204	"	設定値4
62	213	"	設定値5
64	228	チェリー	1BET
66	237	"	設定値1
68	246	"	設定値2
70	255	"	設定値3
72	264	"	設定値4
74	273	"	設定値5
76	2245	リプレイ(初期)	3BET
78	2246	リプレイ(RT1)	3BET
	12652	リプレイ(RT2)	3BET

【図 7】



【図 8】



【図 9】

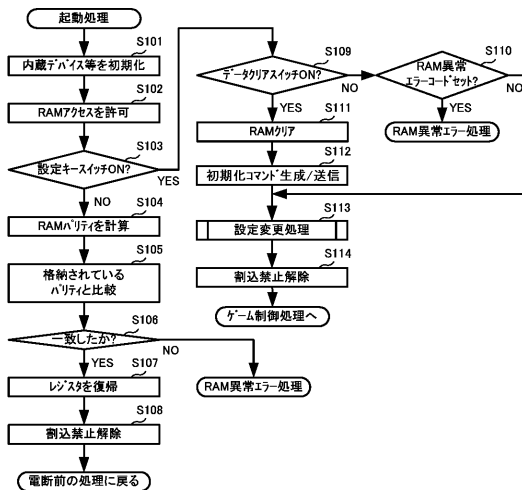
当選フラグ		テーブル作成用 データの先頭アドレス
特別役	一般役	
ハズレ	ハズレ	****h
ハズレ	スイカ	****h
⋮	⋮	⋮
ハズレ	リプレイ	****h
R.B	ハズレ	****h
⋮	⋮	⋮
B.B(1)	ハズレ	****h
⋮	⋮	⋮
B.B(2)	ハズレ	****h
⋮	⋮	⋮
B.B(2)	リプレイ	****h

【図 10】

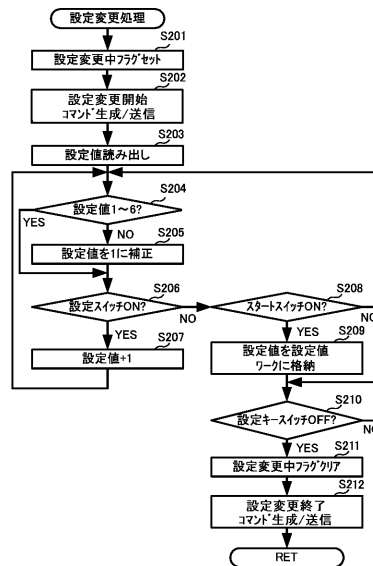
領域番号 (図柄番号)	図柄	停止操作位置 のストップ範囲	ハズレ		B.B(1)/B.B(2) ハズレ		R.Bハズレ	
			引込 コマ数	停止 ポイント	引込 コマ数	停止 ポイント	引込 コマ数	停止 ポイント
1	ベル	0~7	0	●	1	△	1	△
2	7	8~15	0	●	0	●	0	●
3	7	16~23	1	△	0	●	0	●
4	7	24~31	2	△	0	●	0	●
5	リプレイ	32~39	0	●	1	△	1	△●
6	ベル	40~47	0	●	2	△	2	△↑●
7	BAR	48~55	0	●	0	●	3	△↑↑
8	スイカ	56~63	0	●	0	●	4	●△↑↑
9	リプレイ	64~71	0	●	0	●	4	↑●△↑
10	ベル	72~79	1	△	1	△●	4	↑↑●△
11	リプレイ	80~87	2	△	2	△↑●	3	△↑↑●
12	ベル	88~95	0	●	3	△↑↑●	4	△↑↑↑●
13	チェリー	96~103	1	△	4	△↑↑↑	4	△↑↑↑
14	リプレイ	104~111	2	△	4	△↑↑	4	△↑↑
15	ベル	112~119	3	△	4	△↑	4	△↑
16	リプレイ	120~127	0	●	4	●△	4	●△
17	ベル	128~135	0	●	1	△●	1	△●
18	チェリー	136~143	1	△	2	△↑	2	△↑
19	リプレイ	144~151	2	△	3	△↑	3	△↑
20	ベル	152~159	3	△	4	△↑	4	△↑
21	リプレイ	160~167	0	●	4	●△	4	●△

△:停止操作ポイント ●:停止ポイント

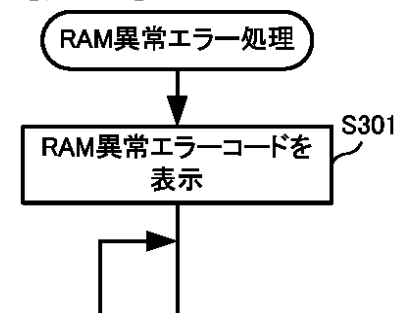
【図 11】



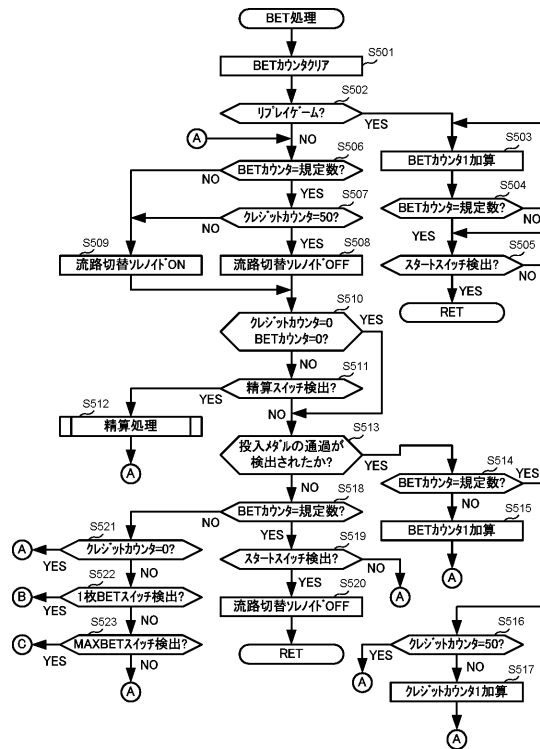
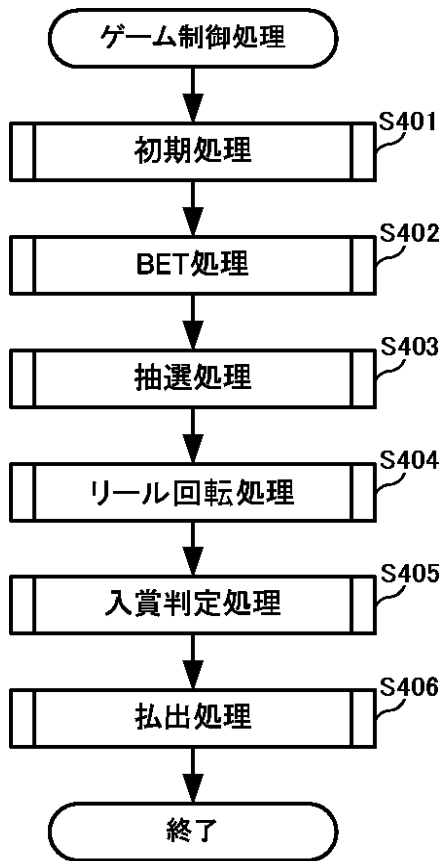
【図 12】



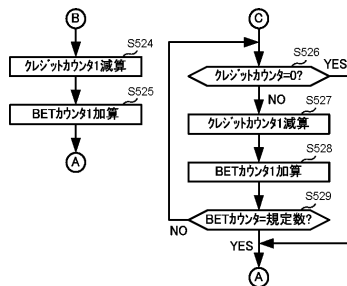
【図 13】



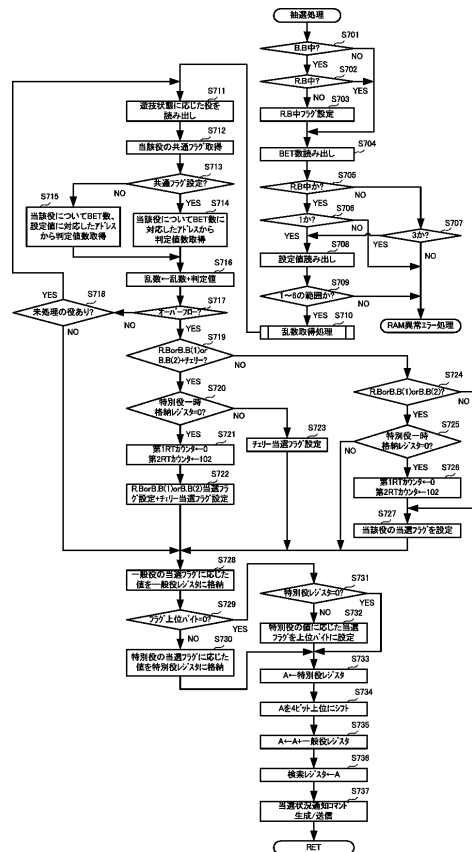
【图 15】



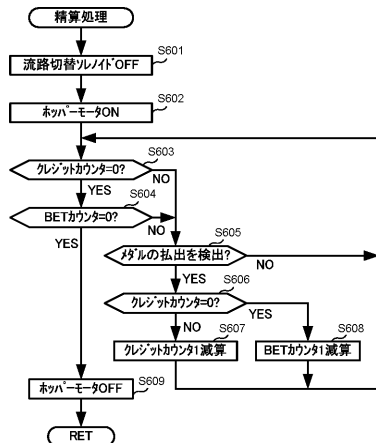
【図 16】



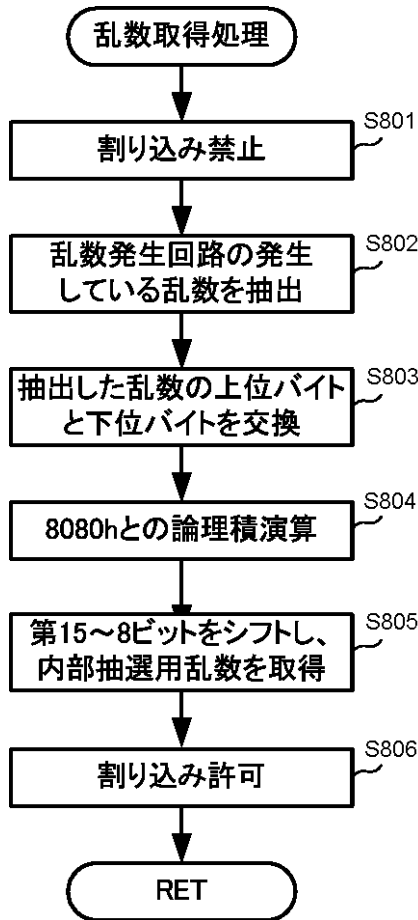
【図 18】



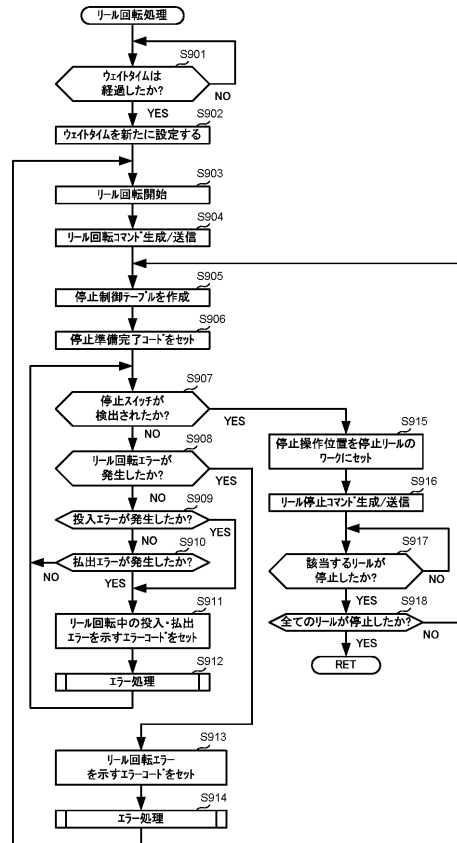
【図 17】



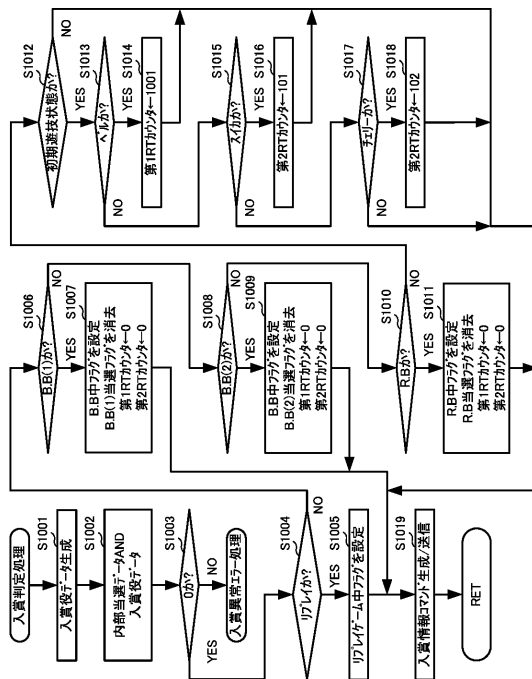
【図 19】



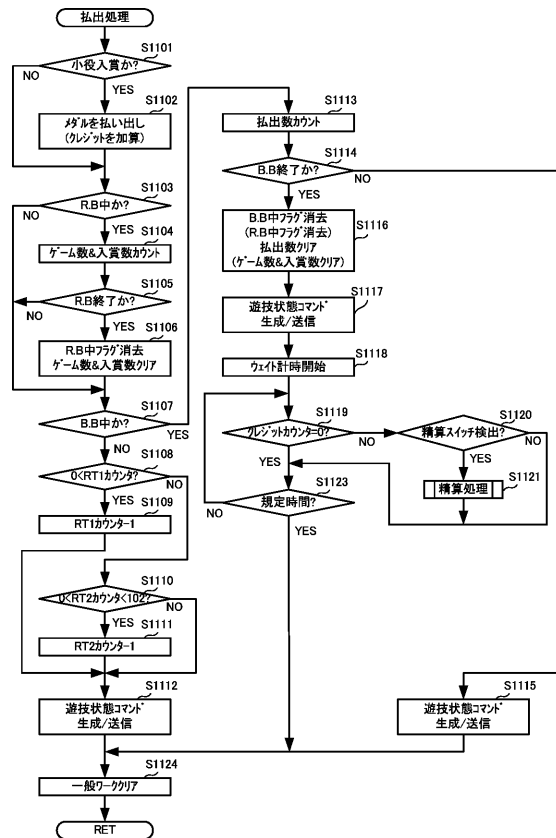
【図 20】



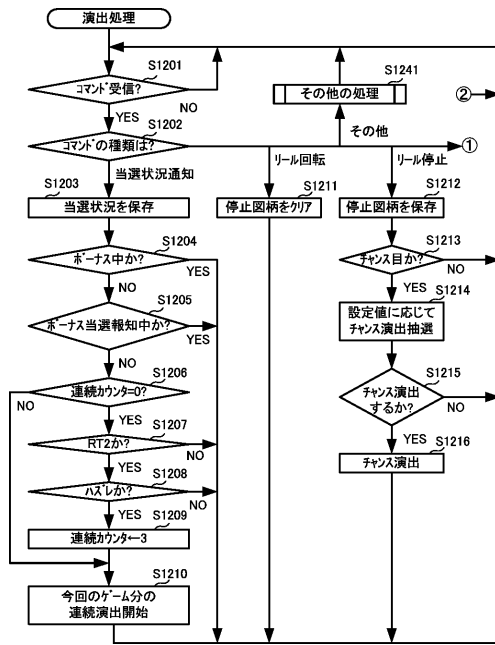
【図 21】



【図 22】



【図 23】



【図 24】

