

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5313274号
(P5313274)

(45) 発行日 平成25年10月9日(2013.10.9)

(24) 登録日 平成25年7月12日(2013.7.12)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 6 (全 84 頁)

(21) 出願番号 特願2011-25843 (P2011-25843)
 (22) 出願日 平成23年2月9日 (2011.2.9)
 (62) 分割の表示 特願2009-164861 (P2009-164861)
 分割
 原出願日 平成18年10月16日 (2006.10.16)
 (65) 公開番号 特開2011-88011 (P2011-88011A)
 (43) 公開日 平成23年5月6日 (2011.5.6)
 審査請求日 平成23年2月9日 (2011.2.9)
 審判番号 不服2013-2961 (P2013-2961/J1)
 審判請求日 平成25年2月15日 (2013.2.15)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 110001195
 特許業務法人深見特許事務所
 (72) 発明者 中島 和俊
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 合議体
 審判長 木村 史郎
 審判官 伊藤 陽
 審判官 濑津 太朗

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させることで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることができない可変表示装置を備え、

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

所定の開始条件が成立したときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行なうことが可能な再ゲームを付与する通常再ゲーム入賞と、前記再ゲームを付与するとともに前記特定遊技状態でのゲームで発生した場合には当該特定遊技状態への制御を終了させる特殊再ゲーム入賞とを含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に

応じて、前記複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記通常再ゲーム入賞および前記特殊再ゲーム入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果が複数種類含まれており、

各可変表示領域は、前記通常再ゲーム入賞を発生させる通常再ゲーム用の表示結果の組合せである通常組合せを構成する識別情報および前記特殊再ゲーム入賞を発生させる特殊再ゲーム用の表示結果の組合せである特殊組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記事前決定手段の決定結果のうち前記特定遊技状態における前記許容決定結果には、前記複数種類の特定許容決定結果が含まれており、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合に当該特定許容決定結果の種類に関わらず前記通常組合せか前記特殊組合せのいずれかを導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果の種類に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊組合せを導出させ、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常組合せを導出させる特定許容時導出制御手段を含み、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常組合せが導出されて前記通常再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にし、前記特殊組合せが導出されて前記特殊再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にするとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させることを特徴とする、スロットマシン。

【請求項 2】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させて変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることができ可能な可変表示装置を備え、

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

所定の開始条件が成立したときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行なうことが可能な再ゲームを付与する通常再ゲーム入賞と、前記再ゲームを付与するとともに前記特定遊技状態でのゲームで発生した場合には当該特定遊技状態への制御を終了させる特殊再ゲーム入賞とを含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記通常再ゲーム入賞および前記特殊再ゲーム入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果と、前記通常再ゲーム入賞の発生を許容する旨の通常許容決定結果とが含まれており、

10

20

30

40

50

前記特定許容決定結果は複数種類設けられており、各可変表示領域は、前記通常再ゲーム入賞を発生させる通常再ゲーム用の表示結果の組合せである通常組合せを構成する識別情報および前記特殊再ゲーム入賞を発生させる特殊再ゲーム用の表示結果の組合せである特殊組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記事前決定手段の決定結果のうち前記特定遊技状態における前記許容決定結果には、前記複数種類の特定許容決定結果が含まれており、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合に当該特定許容決定結果の種類に関わらず前記通常組合せか前記特殊組合せのいずれかを導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果の種類に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊組合せを導出させ、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常組合せを導出させる特定許容時導出制御手段を含み、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常組合せが導出されて前記通常再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にし、前記特殊組合せが導出されて前記特殊再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にするとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させることを特徴とする、スロットマシン。

【請求項 3】 20
各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させて変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることができ可能な可変表示装置を備え、

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

所定の開始条件が成立したときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、 30
前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行なうことが可能な再ゲームを付与する通常再ゲーム入賞と、前記再ゲームを付与するとともに前記特定遊技状態でのゲームで発生した場合には当該特定遊技状態への制御を終了させる特殊再ゲーム入賞とを含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引き込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記通常再ゲーム入賞および前記特殊再ゲーム入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果と、前記特殊再ゲーム入賞の発生を許容する旨の特殊許容決定結果とが含まれております、

前記特定許容決定結果は複数種類設けられており、

各可変表示領域は、前記通常再ゲーム入賞を発生させる通常再ゲーム用の表示結果の組合せである通常組合せを構成する識別情報および前記特殊再ゲーム入賞を発生させる特殊再ゲーム用の表示結果の組合せである特殊組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

10

20

30

40

50

前記事前決定手段の決定結果のうち前記特定遊技状態における前記許容決定結果には、前記複数種類の特定許容決定結果が含まれており、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合に当該特定許容決定結果の種類に関わらず前記通常組合せか前記特殊組合せのいずれかを導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果の種類に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊組合せを導出させ、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常組合せを導出させる特定許容時導出制御手段を含み、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常組合せが導出されて前記通常再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にし、前記特殊組合せが導出されて前記特殊再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にするとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させることを特徴とする、スロットマシン。 10

【請求項4】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させることで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることができ可能な可変表示装置を備え、

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

所定の開始条件が成立したときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値の付与を伴なう通常付与入賞と、前記遊技用価値を付与するとともに前記特定遊技状態でのゲームで発生した場合には当該特定遊技状態への制御を終了させる特殊付与入賞とを含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引き込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記通常付与入賞および前記特殊付与入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果が複数種類含まれており、

各可変表示領域は、前記通常付与入賞を発生させる通常付与用の表示結果の組合せである通常組合せを構成する識別情報および前記特殊付与入賞を発生させる特殊付与用の表示結果の組合せである特殊組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記事前決定手段の決定結果のうち前記特定遊技状態における前記許容決定結果には、前記複数種類の特定許容決定結果が含まれており、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合に当該特定許容決定結果の種類に関わらず前記通常組合せか前記特殊組合せのいずれかを導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果の種類に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊組合せを導出させ、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常組合せを導出させる特定許容時導出制御手段を含み、

10

20

30

40

50

せを導出させる特定許容時導出制御手段を含み、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常組合せが導出されて前記通常付与入賞が発生した場合には所定大きさの遊技用価値を付与し、前記特殊組合せが導出されて前記特殊付与入賞が発生した場合には前記通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値を付与するとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させることを特徴とする、スロットマシン。

【請求項 5】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させて変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることができ可能な可変表示装置を備え、

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

所定の開始条件が成立したときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値の付与を伴なう通常付与入賞と、前記遊技用価値を付与するとともに前記特定遊技状態でのゲームで発生した場合には当該特定遊技状態への制御を終了させる特殊付与入賞とを含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引き込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記通常付与入賞および前記特殊付与入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果と、前記通常付与入賞の発生を許容する旨の通常許容決定結果とが含まれており、

前記特定許容決定結果は複数種類設けられており、

各可変表示領域は、前記通常付与入賞を発生させる通常付与用の表示結果の組合せである通常組合せを構成する識別情報および前記特殊付与入賞を発生させる特殊付与用の表示結果の組合せである特殊組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記事前決定手段の決定結果のうち前記特定遊技状態における前記許容決定結果には、前記複数種類の特定許容決定結果が含まれており、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合に当該特定許容決定結果の種類に関わらず前記通常組合せか前記特殊組合せのいずれかを導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果の種類に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊組合せを導出させ、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常組合せを導出させる特定許容時導出制御手段を含み、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常組合せが導出されて前記通常付与入賞が発生した場合には所定大きさの遊技用価値を付与し、前記特殊組合せが導出されて前記特殊付与入賞が発生した場合には前記通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値を付与するとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させることを特徴とする、スロットマシン。

【請求項 6】

10

20

30

40

50

各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させることで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることができ可能な可変表示装置を備え、

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

所定の開始条件が成立したときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

10

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値の付与を伴なう通常付与入賞と、前記遊技用価値を付与するとともに前記特定遊技状態でのゲームで発生した場合には当該特定遊技状態への制御を終了させる特殊付与入賞とを含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引き込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段とを備え、

20

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記通常付与入賞および前記特殊付与入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果と、前記特殊付与入賞の発生を許容する旨の特殊許容決定結果とが含まれており、

前記特定許容決定結果は複数種類設けられており、

各可変表示領域は、前記通常付与入賞を発生させる通常付与用の表示結果の組合せである通常組合せを構成する識別情報および前記特殊付与入賞を発生させる特殊付与用の表示結果の組合せである特殊組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記事前決定手段の決定結果のうち前記特定遊技状態における前記許容決定結果には、前記複数種類の特定許容決定結果が含まれており、

30

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合に当該特定許容決定結果の種類に関わらず前記通常組合せか前記特殊組合せのいずれかを導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果の種類に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊組合せを導出させ、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常組合せを導出させる特定許容時導出制御手段を含み、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常組合せが導出されて前記通常付与入賞が発生した場合には所定大きさの遊技用価値を付与し、前記特殊組合せが導出されて前記特殊付与入賞が発生した場合には前記通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値を付与するとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させることを特徴とする、スロットマシン。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、たとえば、コイン遊技機等のスロットマシンに関する。詳しくは、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できとなり、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関する。

50

【背景技術】**【0002】**

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、各リールは、遊技者がスタートレバーを操作することにより回転を開始し、また、遊技者が各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生する。

【0003】

入賞となる役の種類としては、小役、ボーナス、リプレイといった種類がある。ここでは、小役の入賞では、小役の種類毎に定められた数のメダルが払い出されるという利益を遊技者が得ることができる。ボーナスの入賞では、次のゲームからレギュラーボーナスやビッグボーナスといった遊技者にとって有利な遊技状態へ移行されるという利益を遊技者が得ることができる。リプレイ入賞では、賭数の設定に新たなメダルを消費することなく次のゲームを行なうことができるという利益を得ることができる。

10

【0004】

このようなスロットマシンにおいて、ボーナス役を含めた各役の入賞が発生するためには、一般的には、事前（通常はスタートレバー操作時）に行なわれる内部抽選に当選して当選フラグが設定されていた。また、停止ボタンの操作順をナビゲーションして遊技手順を報知し、当該操作順に停止ボタンの操作が行なわれたときに、内部抽選により当選フラグが設定された役を引き込み入賞させるものがあった（特許文献1）。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0005】****【特許文献1】特開2003-236041号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

しかしながら、特許文献1のスロットマシンでは、役を入賞させるか否かの抽選処理として、内部抽選とは別個に、当選フラグが設定された役を引き込み入賞させるための操作順を事前にランダムに決定する処理を行なう必要があった。このため、役を入賞させるか否かの抽選処理が複雑化し、制御負担の増大を招く虞があった。

30

【0007】

また、内部抽選において当選している役であっても、内部抽選とは別個に決定される操作順通りに停止ボタンの操作を行なわなければ、入賞させることができなかつた。このため、内部抽選による当選状況が同じであり、同じタイミングでかつ同じ操作順で停止ボタンの操作を行なった場合であつても、当選している役が入賞するときと入賞しないときとのいはずれになるか定まっていなかったため、遊技の公正を害する虞があった。

【0008】

本発明はかかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、役を入賞させるか否かの処理として内部抽選以外の処理が行なわれることを防止するとともに遊技の公平性を担保しつつ、操作順によって導出させる役を多彩に変化させることにより遊技の興奮を向上させることができるスロットマシンを提供することである。

40

【課題を解決するための手段の具体例およびその効果】**【0009】**

（1）各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させることで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることができ可能な可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域のすべてに前記表示結果が導出されること

50

により 1 ゲームが終了し、1 ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

所定の開始条件が成立したときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行なうことが可能な再ゲームを付与する通常再ゲーム入賞と、前記再ゲームを付与するとともに前記特定遊技状態でのゲームで発生した場合には当該特定遊技状態への制御を終了させる特殊再ゲーム入賞とを含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引き込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記通常再ゲーム入賞および前記特殊再ゲーム入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果が複数種類含まれてあり、

各可変表示領域は、前記通常再ゲーム入賞を発生させる通常再ゲーム用の表示結果の組合せである通常組合せを構成する識別情報および前記特殊再ゲーム入賞を発生させる特殊再ゲーム用の表示結果の組合せである特殊組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記事前決定手段の決定結果のうち前記特定遊技状態における前記許容決定結果には、前記複数種類の特定許容決定結果が含まれてあり、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合に当該特定許容決定結果の種類に関わらず前記通常組合せか前記特殊組合せのいずれかを導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果の種類に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊組合せを導出させ、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常組合せを導出させる特定許容時導出制御手段を含み、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常組合せが導出されて前記通常再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にし、前記特殊組合せが導出されて前記特殊再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にするとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させる。

【 0 0 1 0 】

このような構成によれば、事前決定手段の決定結果が複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、導出操作検出手段により導出操作が検出されたタイミングに関わらず、導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには特殊再ゲーム用の表示結果の組合せが導出され、導出操作の操作順序が特定操作順序と一致しなかったときには通常再ゲーム用の表示結果の組合せが導出される。また、特定遊技状態でのゲームにおいて、通常再ゲーム入賞が発生した場合には遊技用価値を用いることなく次のゲームが開始可能となり、特殊再ゲーム入賞が発生した場合には遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能になるとともに特定遊技状態への制御が終了する。これにより、事前決定手段による決定以外の処理を行なうことなく、事前決定手段による決定に応じた特定操作順序とすることができる。このため、制御負担を増大されることなく、遊技の公平性を担保しつつ遊技の興奮を向上させることができる。

【 0 0 1 1 】

10

20

30

40

50

(2) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させることで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることができ可能な可変表示装置を備え、

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

所定の開始条件が成立したときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

10

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行なうことが可能な再ゲームを付与する通常再ゲーム入賞と、前記再ゲームを付与するとともに前記特定遊技状態でのゲームで発生した場合には当該特定遊技状態への制御を終了させる特殊再ゲーム入賞とを含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段とを備え、

20

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記通常再ゲーム入賞および前記特殊再ゲーム入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果と、前記通常再ゲーム入賞の発生を許容する旨の通常許容決定結果とが含まれており、

前記特定許容決定結果は複数種類設けられており、

各可変表示領域は、前記通常再ゲーム入賞を発生させる通常再ゲーム用の表示結果の組合せである通常組合せを構成する識別情報および前記特殊再ゲーム入賞を発生させる特殊再ゲーム用の表示結果の組合せである特殊組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

30

前記事前決定手段の決定結果のうち前記特定遊技状態における前記許容決定結果には、前記複数種類の特定許容決定結果が含まれてあり、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合に当該特定許容決定結果の種類に関わらず前記通常組合せか前記特殊組合せのいずれかを導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果の種類に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊組合せを導出させ、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常組合せを導出させる特定許容時導出制御手段を含み、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常組合せが導出されて前記通常再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にし、前記特殊組合せが導出されて前記特殊再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にするとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させる。

40

【0012】

このような構成によれば、事前決定手段の決定結果が複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、導出操作検出手段により導出操作が検出されたタイミングに関わらず、導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには特殊再ゲーム用の表示結果の組合せが導出され、導出操作の操作順序が特定操作順序と一致しなかったときには通常再ゲーム用の表示結果の組合せが導出される。

50

また、特定遊技状態でのゲームにおいて、通常再ゲーム入賞が発生した場合には遊技用価値を用いることなく次のゲームが開始可能になり、特殊再ゲーム入賞が発生した場合には遊技用価値を用いることなく次のゲームが開始可能になるとともに特定遊技状態への制御が終了する。これにより、事前決定手段による決定以外の処理を行なうことなく、事前決定手段による決定に応じた特定操作順序とすることができます。このため、制御負担を増大させることなく、遊技の公平性を担保しつつ遊技の興奮を向上させることができます。

【0013】

(3) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させてことで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることができない可変表示装置を備え、

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

所定の開始条件が成立したときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行なうことが可能な再ゲームを付与する通常再ゲーム入賞と、前記再ゲームを付与するとともに前記特定遊技状態でのゲームで発生した場合には当該特定遊技状態への制御を終了させる特殊再ゲーム入賞とを含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記通常再ゲーム入賞および前記特殊再ゲーム入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果と、前記特殊再ゲーム入賞の発生を許容する旨の特殊許容決定結果とが含まれております、

前記特定許容決定結果は複数種類設けられており、

各可変表示領域は、前記通常再ゲーム入賞を発生させる通常再ゲーム用の表示結果の組合せである通常組合せを構成する識別情報および前記特殊再ゲーム入賞を発生させる特殊再ゲーム用の表示結果の組合せである特殊組合せを構成する識別情報がそれ以前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記事前決定手段の決定結果のうち前記特定遊技状態における前記許容決定結果には、前記複数種類の特定許容決定結果が含まれております、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合に当該特定許容決定結果の種類に関わらず前記通常組合せか前記特殊組合せのいずれかを導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果の種類に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊組合せを導出させ、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常組合せを導出させる特定許容時導出制御手段を含み、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常組合せが導出されて前記通常再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にし、前記特殊組合せが導出されて前記特殊再ゲーム入賞が発生した場合には前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを開始可能にするとともに前記遊技状態制御手段による前記特定

遊技状態への制御を終了させる。

【0014】

このような構成によれば、事前決定手段の決定結果が複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、導出操作検出手段により導出操作が検出されたタイミングに関わらず、導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには特殊再ゲーム用の表示結果の組合せが導出され、導出操作の操作順序が特定操作順序と一致しなかったときには通常再ゲーム用の表示結果の組合せが導出される。
また、特定遊技状態でのゲームにおいて、通常再ゲーム入賞が発生した場合には遊技用価値を用いることなく次のゲームが開始可能になり、特殊再ゲーム入賞が発生した場合には遊技用価値を用いることなく次のゲームが開始可能になるとともに特定遊技状態への制御が終了する。これにより、事前決定手段による決定以外の処理を行なうことなく、事前決定手段による決定に応じた特定操作順序とすることができる。このため、制御負担を増大させることなく、遊技の公平性を担保しつつ遊技の興趣を向上させることができる。

【0015】

(4) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させることで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることができない可変表示装置を備え、

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

所定の開始条件が成立したときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値の付与を伴なう通常付与入賞と、前記遊技用価値を付与するとともに前記特定遊技状態でのゲームで発生した場合には当該特定遊技状態への制御を終了させる特殊付与入賞とを含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引き込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記通常付与入賞および前記特殊付与入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果が複数種類含まれてあり、

各可変表示領域は、前記通常付与入賞を発生させる通常付与用の表示結果の組合せである通常組合せを構成する識別情報および前記特殊付与入賞を発生させる特殊付与用の表示結果の組合せである特殊組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記事前決定手段の決定結果のうち前記特定遊技状態における前記許容決定結果には、前記複数種類の特定許容決定結果が含まれており、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合に当該特定許容決定結果の種類に関わらず前記通常組合せか前記特殊組合せのいずれかを導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果の種類に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊組合せを導出させ、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常組合せを導出させる特定許容時導出制御手段を含み、

10

20

30

40

50

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常組合せが導出されて前記通常付与入賞が発生した場合には所定大きさの遊技用価値を付与し、前記特殊組合せが導出されて前記特殊付与入賞が発生した場合には前記通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値を付与するとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させる。

【0016】

このような構成によれば、事前決定手段の決定結果が複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、導出操作検出手段により導出操作が検出されたタイミングに関わらず、導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには特殊付与用の表示結果の組合せが導出され、導出操作の操作順序が特定操作順序と一致しなかったときには通常付与用の表示結果の組合せが導出される。また、特定遊技状態でのゲームにおいて、通常付与入賞が発生した場合には所定大きさの遊技用価値が付与され、特殊付与入賞が発生した場合には通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値が付与されるとともに特定遊技状態への制御が終了する。これにより、事前決定手段による決定以外の処理を行なうことなく、事前決定手段による決定に応じた特定操作順序とすることができる。このため、制御負担を増大させることなく、遊技の公平性を担保しつつ遊技の興奮を向上させることができる。

10

【0017】

(5) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させることで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることができない可変表示装置を備え、

20

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

所定の開始条件が成立したときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値の付与を伴なう通常付与入賞と、前記遊技用価値を付与するとともに前記特定遊技状態でのゲームで発生した場合には当該特定遊技状態への制御を終了させる特殊付与入賞とを含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

30

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引き込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段とを備え、

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記通常付与入賞および前記特殊付与入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果と、前記通常付与入賞の発生を許容する旨の通常許容決定結果とが含まれており、

40

前記特定許容決定結果は複数種類設けられており、

各可変表示領域は、前記通常付与入賞を発生させる通常付与用の表示結果の組合せである通常組合せを構成する識別情報および前記特殊付与入賞を発生させる特殊付与用の表示結果の組合せである特殊組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記事前決定手段の決定結果のうち前記特定遊技状態における前記許容決定結果には、前記複数種類の特定許容決定結果が含まれており、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合に当該特定許容決定結果の種類に関わらず前記通常組合せか

50

前記特殊組合せのいずれかを導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果の種類に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊組合せを導出させ、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常組合せを導出させる特定許容時導出制御手段を含み、

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常組合せが導出されて前記通常付与入賞が発生した場合には所定大きさの遊技用価値を付与し、前記特殊組合せが導出されて前記特殊付与入賞が発生した場合には前記通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値を付与するとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させる。

10

【0018】

このような構成によれば、事前決定手段の決定結果が複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、導出操作検出手段により導出操作が検出されたタイミングに関わらず、導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには特殊付与用の表示結果の組合せが導出され、導出操作の操作順序が特定操作順序と一致しなかったときには通常付与用の表示結果の組合せが導出される。また、特定遊技状態でのゲームにおいて、通常付与入賞が発生した場合には所定大きさの遊技用価値が付与され、特殊付与入賞が発生した場合には通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値が付与されるとともに特定遊技状態への制御が終了する。これにより、事前決定手段による決定以外の処理を行なうことなく、事前決定手段による決定に応じた特定操作順序とすることができる。このため、制御負担を増大させることなく、遊技の公平性を担保しつつ遊技の興奮を向上させることができる。

20

【0019】

(6) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を所定の順序で周期的に移動させることで変動表示可能な可変表示領域を複数有し、該複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることができない可変表示装置を備え、

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

30

所定の開始条件が成立したときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記表示結果が導出されるより前に、前記遊技用価値の付与を伴なう通常付与入賞と、前記遊技用価値を付与するとともに前記特定遊技状態でのゲームで発生した場合には当該特定遊技状態への制御を終了させる特殊付与入賞とを含む複数種類の入賞各々の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示領域毎に表示結果を導出させるための遊技者による導出操作を検出する導出操作検出手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作検出手段により検出された導出操作に応じて、前記複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングを基準として所定の引き込み可能範囲内の識別情報のいずれかを導出させる導出制御手段とを備え、

40

前記事前決定手段の決定結果のうち入賞の発生を許容する旨の許容決定結果には、前記通常付与入賞および前記特殊付与入賞を含む複数の入賞の発生を許容する旨の特定許容決定結果と、前記特殊付与入賞の発生を許容する旨の特殊許容決定結果とが含まれており、

前記特定許容決定結果は複数種類設けられており、

各可変表示領域は、前記通常付与入賞を発生させる通常付与用の表示結果の組合せである通常組合せを構成する識別情報および前記特殊付与入賞を発生させる特殊付与用の表示結果の組合せである特殊組合せを構成する識別情報がそれぞれ前記所定の引き込み可能範

50

囲内に存在する順序で、前記複数種類の識別情報を変動表示し、

前記事前決定手段の決定結果のうち前記特定遊技状態における前記許容決定結果には、前記複数種類の特定許容決定結果が含まれており、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合に当該特定許容決定結果の種類に関わらず前記通常組合せか前記特殊組合せのいずれかを導出させる手段であって、前記導出操作検出手段により前記導出操作が検出されたタイミングに関わらず、前記導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果の種類に対応付けられた特定操作順序と一致したときには前記特殊組合せを導出させ、前記導出操作の操作順序が前記特定操作順序と一致しなかったときには前記通常組合せを導出させる特定許容時導出制御手段を含み、

10

前記特定遊技状態でのゲームにおいて、前記通常組合せが導出されて前記通常付与入賞が発生した場合には所定大きさの遊技用価値を付与し、前記特殊組合せが導出されて前記特殊付与入賞が発生した場合には前記通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値を付与するとともに前記遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御を終了させる。

【0020】

このような構成によれば、事前決定手段の決定結果が複数種類の特定許容決定結果のうちいずれかとなった場合、導出操作検出手段により導出操作が検出されたタイミングに関わらず、導出操作の操作順序が当該特定許容決定結果に対応付けられた特定操作順序と一致したときには特殊付与用の表示結果の組合せが導出され、導出操作の操作順序が特定操作順序と一致しなかったときには通常付与用の表示結果の組合せが導出される。また、特定遊技状態でのゲームにおいて、通常付与入賞が発生した場合には所定大きさの遊技用価値が付与され、特殊付与入賞が発生した場合には通常付与入賞が発生した場合と同じ大きさの遊技用価値が付与されるとともに特定遊技状態への制御が終了する。これにより、事前決定手段による決定以外の処理を行なうことなく、事前決定手段による決定に応じた特定操作順序とすることができる。このため、制御負担を増大させることなく、遊技の公平性を担保しつつ遊技の興味を向上させることができる。

20

【0021】

(7) 所定の開始条件(初期化条件)が成立してから前記導出制御手段により前記第1入賞表示結果が導出されるまで、遊技者にとって有利な特定遊技状態(初期遊技状態)に遊技状態を制御する特定遊技状態制御手段(ステップS211、変形例におけるRT1カウンタの値を設定するステップ)と、

30

前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち前記第1入賞表示結果と前記第2入賞表示結果との導出が許容されていることを条件として所定の第1特定演出(リプレイ(2)当選時の当選役報知演出)を行ない、前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち前記第1入賞表示結果と前記第3入賞表示結果との導出が許容されていることを条件として前記第1特定演出と異なる第2特定演出(リプレイ(3)当選時の当選役報知演出)を行なう特定演出実行手段(ステップS1205)とをさらに備える。

40

【0022】

このような構成によれば、第1特定演出が行なわれることにより第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との導出が許容されていることを認識できるため、遊技者の意思により第1の手順以外の手順で変動表示を停止させることにより特定遊技状態を継続させることができる。また、第2特定演出が行なわれることにより第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との導出が許容されていることを認識できるため、遊技者の意思により第2の手順以外の手順で変動表示を停止させることにより特定遊技状態を継続させることができる。これにより、遊技者による遊技への介入度合いを高めることができ、遊技の興味を向上させることができる。

【0023】

(8) 前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち前記第1入賞表示

50

結果と前記第2入賞表示結果との導出が許容されているときに前記第1特定演出を行なうか否かを決定し、前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち前記第1入賞表示結果と前記第3入賞表示結果との導出が許容されているときに前記第2特定演出を行なうか否かを決定する特定演出実行決定手段（ステップS1203、S1204）をさらに備え、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出実行決定手段による決定結果に応じて、前記第1特定演出または前記第2特定演出を行なう（ステップS1205）。

【0024】

このような構成によれば、第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との導出が許容されているとき、または第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との導出が許容されているとき、所定の割合で第1特定演出や第2特定演出が行なわれるようになることができる。このため、第1特定演出や第2特定演出が行なわれていないときにも、特定遊技状態を終了させてしまう入賞表示結果の導出が許容されているかもしれないといった緊張感を遊技者に抱かせることができ、遊技がマンネリ化してしまうことを防止することができる。

10

【0025】

(9) 前記特定演出実行決定手段は、所定の有利条件が成立しているとき（ナビ権を取得しているとき、ナビフラグがセットされているとき）に、当該所定の有利条件が成立していないとき（ナビ権を喪失しているとき、ナビフラグがセットされていないとき）よりも、高い割合（ナビ権を喪失しているときに5%の割合であるのに対し、ナビ権を取得しているときに80%の割合になる）で前記第1特定演出または前記第2特定演出を行なうと決定する（図21参照）。

20

【0026】

このような構成によれば、所定の有利条件が成立しているときに第1特定演出または第2特定演出を行なうと決定される割合が高いため、所定の有利条件の成立に対して遊技者が抱く期待感を向上させることができる。

【0027】

(10) 前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち前記第2入賞表示結果の導出が許容されているとき（ステップS1201でYES）および前記第3入賞表示結果の導出が許容されているとき（ステップS1201でYES）に所定の許容演出（リプレイ（2）またはリプレイ（3）当選時の当選役の種類報知演出、リプレイに当選していることを報知する演出）を行なう許容演出実行手段（ステップS1205）をさらに備える。

30

【0028】

このような構成によれば、第1特定演出や第2特定演出が行なわれなかつた場合であつても、許容演出が行なわれることがある。このため、特定遊技状態を終了させてしまう入賞表示結果の導出が許容されているかもしれないといった緊張感を意図的に遊技者に抱かせることができ、注意深く遊技を進行させることができる。

【0029】

(11) 少なくとも前記事前決定手段を含む第1基板（遊技制御基板101）と、少なくとも前記特定演出実行手段を含む第2基板（演出制御基板102）とをさらに備え、

40

前記第1基板は、

前記事前決定手段の決定結果を特定するための決定結果情報（当選状況通知コマンド）を前記第2基板に送信する決定結果情報送信手段（ステップS730）をさらに含み、

前記特定演出実行手段は、前記決定結果情報送信手段からの前記決定結果情報（リプレイ（2）、（3）を示す当選状況通知コマンド）に基づき、前記第1特定演出または前記第2特定演出を行なう（図20のステップS1201～ステップS1205参照）。

【0030】

このような構成によれば、第1特定演出または第2特定演出を行なうための処理を第2基板側において行なうことができるため、第1基板側において当該処理を行なう制御負担

50

を第2基板側に分担でき、第1基板側の制御負担を軽減することができる。

【図面の簡単な説明】

【0031】

【図1】スロットマシンの全体構造を示す正面図である。

【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】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RAM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合せを示す図であり、(b)は、遊技状態別当選役テーブルの例を示す図である。

【図6】判定値数の記憶領域の例を示す図である。

10

【図7】遊技制御基板内のROM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8】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9】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10】遊技制御基板内の制御部が実行するRAM異常エラー処理を示すフローチャートである。

【図11】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。

【図12】BET処理を詳細に示すフローチャートである。

20

【図13】BET処理を詳細に示すフローチャートである。

【図14】精算処理を詳細に示すフローチャートである。

【図15】抽選処理を詳細に示すフローチャートである。

【図16】リール回転処理を詳細に示すフローチャートである。

【図17】入賞判定処理を詳細に示すフローチャートである。

【図18】払出処理を詳細に示すフローチャートである。

【図19】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。

【図20】ナビ演出設定処理を詳細に示すフローチャートである。

【図21】ナビ取得時テーブルおよびナビ未取得時テーブルを説明するための図である。

【図22】ナビ得喪処理を詳細に示すフローチャートである。

【図23】RT2突入可能性報知処理を詳細に示すフローチャートである。

30

【発明を実施するための形態】

【0032】

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。

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にキーを差しこみ、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ます。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は、リールユニット3(図3参照)を備える。リールユニット3内には、後述するリール3L、3C、3Rと、当該リール3L、3C、3R各自に対して、リールを回転/停止させるためのリールモータ3ML、3MC、3MR(図3参照)と、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。

40

【0033】

リール3L、3C、3Rの外周部には、図2に示すように、それぞれ「メロン」、「ブドウ」、「バナナ」、「チェリー」、「ブランク図柄(星印)」、「赤7(図2においては黒塗りの7)」、「白7(図2においては白抜きの7)」、「BAR」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。「赤7」、「白7」および「BAR」は、「メロン」、「ブドウ」、「バナナ」、「チェリー」、「ブランク図柄」よりも大きい、特に横幅が広い図柄であり、リール3L、3C、3Rが回転しているときにも、比較的容易に遊技者が図柄を認識できる。「メロン」、「ブドウ」、「バナナ」、「チ

50

エリー」、「プランク図柄」は、リール 3 L、3 C、3 R が回転しているときに、これを遊技者が認識するのは困難なものとなっている。可変表示装置 2 は、リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R により回転 / 停止されるリール 3 L、3 C、3 R 各々の外周部に描かれた図柄を、前面扉の上部に形成された透視窓から遊技者が視認可能となるように構成されている。可変表示装置 2 は、リール 3 L、3 C、3 R のうち停止しているリールの外周部に描かれた 3 つの図柄を上中下三段に導出させることができる。

【0034】

可変表示装置 2 には、リール 3 L、3 C、3 R 各々の上段から構成される第 1 ライン、リール 3 L、3 C、3 R 各々の下段から構成される第 2 ライン、リール 3 L、3 C 各々の上段とリール 3 R の下段から構成される第 3 ライン、リール 3 L、3 C 各々の下段とリール 3 R の上段から構成される第 4 ライン、リール 3 L の上段とリール 3 C、3 R 各々の下段から構成される第 5 ライン、リール 3 L の下段とリール 3 C、3 R 各々の上段から構成される第 6 ライン、リール 3 L、3 R 各々の上段とリール 3 C の下段から構成される第 7 ライン、およびリール 3 L、3 R 各々の下段とリール 3 C の上段から構成される第 8 ラインの合計 8 本の入賞ラインが設定される。すなわち、入賞ラインには、リール 3 L、3 C、3 R 各々の上段または下段の組合せから構成されるすべてのラインが含まれる。このように入賞ラインが設けられているため、後述する各役を構成する図柄を、リール 3 L、3 C、3 R 各々の上段または下段に停止させることにより入賞させることができる。リール 3 L、3 C、3 R に描かれた図柄と、リール 3 L、3 C、3 R の停止制御については、さらに詳しく後述するものとする。

10

20

【0035】

可変表示装置 2 の下側であって、スロットマシン 1 の前面側ほぼ中央位置には、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、大きさ的にも可変表示装置 2 よりも大きく、しかも遊技者（平均的な身長のものを想定）がスロットマシン 1 の前に座ったときに遊技者の目線の高さになる位置に設けられているので、可変表示装置 2 によりも視認容易になっている。

【0036】

液晶表示器 4 は、遊技状態や当選フラグの設定状況等、ゲームの進行に応じて様々な演出用の画像を表示する。液晶表示器 4 には、たとえば、遊技状態に対応した背景画像が表示される。また、液晶表示器 4 には、当選フラグの設定状況および入賞状況を報知するための画像が表示される。液晶表示器 4 においては、これらの画像が可変表示装置 2 のリール 3 L、3 C、3 R の回転 / 停止に合わせて表示された後、可変表示装置 2 のリール 3 L、3 C、3 R の表示結果に対応した演出結果画像が表示される。また、液晶表示器 4 においては、可変表示装置 2 の表示結果により連続して小役に入賞すると、後述する小役連続入賞演出等の所定の演出が行なわれる。さらに、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。

30

【0037】

液晶表示器 4 の左側には、上からペイアウト表示部 2 1 と、クレジット表示部 2 2 と、ボーナス告知部 3 6 と、リプレイ表示部 3 2 と、スタート表示部 3 0 と、投入指示表示部 2 9 と、ヒット表示部 3 4 とが設けられている。ペイアウト表示部 2 1 は、7 セグメント表示器によるペイアウト表示器 5 3（図 3 参照）によって構成され、後述する小役に入賞した場合に払い出されるメダルの枚数を表示する。クレジット表示部 2 2 は、7 セグメント表示器によるクレジット表示器 5 2（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および払い出し枚数に応じてデータとして蓄積されたクレジットの数を表示する。

40

【0038】

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、後述するビッグボーナス（1）入賞、ビッグボーナス（2）入賞、およびチャレンジ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。投入指示表示部 2 9 は、投入指示ランプ 5 9（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。又

50

タート表示部 3 0 は、スタートランプ 6 0 (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 1 1 の操作受付可能であることを示す。リプレイ表示部 3 2 は、リプレイランプ 6 2 (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。ヒット表示部 3 4 は、H I T ランプ 5 4 (図 3 参照) が点灯状態となることで、遊技状態が後述するビッグボーナス (1)、ビッグボーナス (2)、またはチャレンジボーナスにあることを示す。

【 0 0 3 9 】

液晶表示器 4 の右側には、入賞表示部 2 5 a ~ 2 5 d が設けられている。入賞表示部 2 5 a ~ 2 5 d は、入賞表示ランプ 4 5 a ~ 4 5 d (図 3 参照) が点滅状態となることで、可変表示装置 2 に対応する入賞の表示結果が導出されたことを示す。

10

【 0 0 4 0 】

また、液晶表示器 4 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 1 3 と、1 枚 B E T ボタン 1 4 と、M A X B E T ボタン 1 5 と、精算ボタン 1 6 とが設けられている。1 枚 B E T ボタン 1 4 および M A X B E T ボタン 1 5 には、データとして蓄積されたクレジット (最大 5 0) から賭数の設定を可能としているときに点灯する B E T ボタンランプ 7 0 a、7 0 b (図 3 参照) が内部に配されている。

【 0 0 4 1 】

メダル投入口 1 3 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 2 9 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 4 4 (図 3 参照) によって検出されると、賭数が設定され、あるいはクレジットがデータとして蓄積される。1 枚 B E T ボタン 1 4 および M A X B E T ボタン 1 5 は、データとして蓄積されているクレジットから賭数 (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 B E T スイッチ 4 5 (図 3 参照) または M A X B E T スイッチ 4 6 (図 3 参照) によって検出されると、クレジットからの賭数の設定が行なわれる。

20

【 0 0 4 2 】

メダル投入口 1 3 からのメダルの投入、1 枚 B E T ボタン 1 4 または M A X B E T ボタン 1 5 の操作により各ゲームで設定できる賭数は、何れの遊技状態においても 3 である。賭数が設定されると、スタートレバー 1 1 が操作受付可能となり、ゲームを開始させることができる。精算ボタン 1 6 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 4 7 (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。

30

【 0 0 4 3 】

その台状部分の垂直面には、スタートレバー 1 1 と、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R と、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 とが設けられている。スタートレバー 1 1 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 4 1 (図 3 参照) によって検出されると、リール駆動モータ 3 M L、3 M C、3 M R が駆動開始され、リール 3 L、3 C、3 R が回転開始する。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。

40

【 0 0 4 4 】

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。リール 3 L、3 C、3 R は、1 分間に 8 0 回転し、 $8 0 \times 2 1$ (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てるので、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、停止図柄として選択可能なのは、停止ボタン 1 2 L

50

、 12 C、 12 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。

【 0045 】

このため、たとえば、停止ボタン 12 L、12 C、12 R のいずれかが操作されたときに当該停止ボタンに対応するリールの下段に表示されている図柄を基準とした場合、当該図柄から 4 コマ先までの図柄を下段に表示させることができるために、その結果として当該図柄から 6 コマ先までの図柄を上段に表示させることができる。すなわち、リール 3 L、3 C、3 R 各々において、停止ボタン 12 L、12 C、12 R のうちいずれかが操作されたときに当該停止ボタンに対応するリールの下段に表示されている図柄を含めて 7 コマ以内に配置されている図柄を入賞ライン上に表示させることができる。また、前述したように、入賞ラインとして、リール 3 L、3 C、3 R 各々の上段または下段の組合せから構成されるすべてのラインが設定されており、各役を構成する図柄がリール 3 L、3 C、3 R 各々の上段または下段に停止させることにより入賞可能に構成されている。このため、リール 3 L、3 C、3 R 各々において 7 コマ以内に配置されている図柄から構成される役は、原則として、停止ボタンが操作されたタイミングに関わらず入賞させることができるため、取りこぼしの発生を防止することができる。10

【 0046 】

また、後述するチャレンジボーナス中に提供されるチャレンジタイム (CT) に制御されているときには、停止ボタン 12 C の操作から対応するリール 3 C の回転を停止するまでの最大停止遅延時間が 75 ミリ秒に短縮される。75 ミリ秒の間では最大で 1 コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止図柄として選択可能なのは、停止ボタン 12 C が操作されたときに表示されている図柄と、1 コマ先にある図柄との合計 2 コマ分の図柄である。20

【 0047 】

スロットマシン 1 の下部前面側には、メダル払い出し口 71 と、メダル貯留皿 72 とが設けられている。メダル払い出し口 71 は、ホッパー 80 (図 3 参照) によって払い出しが行な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 72 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 72 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。

【 0048 】

可変表示装置 2 の左右には、それぞれ演出手段としてのスピーカ 7 L、7 R が設けられている。スピーカ 7 L、7 R は、入賞時、ビッグボーナス (1) 突入時、ビッグボーナス (2) 突入時、およびチャレンジボーナス突入時における効果音の出力や、異常時における警報音の出力を行なうと共に、遊技状態に応じた様々な演出用の音声の出力を行なう。30

【 0049 】

さらに、スロットマシン 1 の前面側には、可変表示装置 2 および液晶表示器 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 75 A ~ 75 E (図 3 参照) の発光により光による演出を行なう遊技効果表示部 5 A ~ 5 E が設けられている。遊技効果表示部 5 A ~ 5 E 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なうものである。なお、遊技効果表示部 5 A ~ 5 E 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。遊技効果表示部 5 A ~ 5 E は、入賞した役の種類に応じて発光することがある。40

【 0050 】

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 100、遊技制御基板 101、演出制御基板 102、リール中継基板 103、リールランプ中継基板 104、外部出力基板 105、および演出中継基板 106 に大きく分けて構成される。

【 0051 】

電源基板 100 は、AC 100V の外部電源電圧を変圧し、遊技制御基板 101 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 101、ホッ50

バー 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 0 0 は、他の各部への電力の供給も行なっている。電源基板 1 0 0 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なうホッパーモータ 8 2 と、メダルの払い出しを検知する払い出しセンサ 8 1 とから構成されるホッパー 8 0 に接続されている。

【 0 0 5 2 】

電源基板 1 0 0 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 4 ）を変更するための設定スイッチ 9 1 、設定スイッチ 9 1 を操作有効とする設定キースイッチ 9 2 、内部状態（RAM 1 1 2 ）をリセットする第 2 リセットスイッチ 9 3 、および電源の ON / OFF 切り替えを行なうメインスイッチ 9 4 にもそれぞれ接続されており、これらのスイッチの検出信号を遊技制御基板 1 0 1 へと送る。これらのスイッチ 9 1 ~ 9 4 は、スロットマシン 1 の内部に設けられている。なお、第 2 リセットスイッチ 9 3 は、後述するように、ゲームの進行を停止させる打ち止め制御が行なわれ打止状態に制御されている場合、該打止状態を解除するための解除操作を受付ける手段である。10

【 0 0 5 3 】

遊技制御基板 1 0 1 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、CPU 1 1 1 、 RAM 1 1 2 、 ROM 1 1 3 および I / O ポート 1 1 4 を含む 1 チップマイクロコンピュータからなる制御部 1 1 0 を搭載している。また、乱数発生回路 1 1 5 、サンプリング回路 1 1 6 、電源監視回路 1 1 7 、リセット回路 1 1 8 等の回路を搭載している。20

【 0 0 5 4 】

CPU 1 1 1 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、ROM 1 1 3 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なうと共に、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。CPU 1 1 1 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、RAM 1 1 2 、 ROM 1 1 3 のアドレスも、8 ビット単位で割り付けられている。

【 0 0 5 5 】

RAM 1 1 2 は、CPU 1 1 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。ROM 1 1 3 は、CPU 1 1 1 が実行するプログラムや固定的なデータを記憶する。RAM 1 1 2 と ROM 1 1 3 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 1 1 4 は、遊技制御基板 1 0 1 に接続された各回路との間で制御信号を入出力する。30

【 0 0 5 6 】

乱数発生回路 1 1 5 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 1 1 6 は、乱数発生回路 1 1 5 がカウントしている数値を取得する。乱数発生回路 1 1 5 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。CPU 1 1 1 は、その処理に応じてサンプリング回路 1 1 6 に指示を送ることで、乱数発生回路 1 1 5 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。40

【 0 0 5 7 】

電源監視回路 1 1 7 は、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧の低下を検出（たとえば、所定電圧以下になったか否か判定）したときに、電圧低下信号を制御部 1 1 0 に対して出力する回路である。制御部 1 1 0 は、特に図示はしないが、割込入力端子を備えており、この割込入力端子に電圧低下信号が入力されることで外部割込が発生し、制御部 1 1 0 の CPU 1 1 1 は外部割込に応じて電断割込処理を実行する。

【 0 0 5 8 】

電断割込処理においては、当該処理の開始にともなってその他の割込処理の実行を禁止する。そして、使用している可能性がある全てのレジスタを RAM に退避させる処理が行50

なわれる。これにより、電断復旧時に、元の処理に復帰できるようにする。

【0059】

次いで、全出力ポートを初期化した後、RAMに記憶されている全てのデータに基づいてRAMパリティを計算してパリティ格納領域112-7(図4参照)にセットし、RAMアクセスを禁止する。そして何らの処理も行なわないループ処理に入る。すなわち、そのまま電圧が低下すると内部的に動作停止状態になる。よって、電断時に確実に制御部110は動作停止する。

【0060】

このように電断割込処理においては、その時点のRAMパリティを計算してパリティ格納領域112-7に格納されるようになっており、次回起動時において計算したRAMパリティと比較することで、RAMに格納されているデータが正常か否かを確認できるようになっている。

【0061】

次に、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制御部110に対してリセット信号を出力し、制御部110を起動させるとともに、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ト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な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を再起動させる回路である。

【0062】

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。これらのコマンドは、それぞれ8ビットで構成される。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。

【0063】

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、ある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、処理を行なっている。

【0064】

遊技制御基板101には、また、流路切替ソレノイド49、ペイアウト表示器53、クレジット表示器52、投入指示ランプ59、スタートランプ60、リプレイランプ62、HITランプ54、BETボタンランプ70a、70b、操作有効ランプ63L、63C、63R、入賞表示ランプ45a～45d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。

【0065】

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、RAM112に設定された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。

【0066】

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

10

20

30

40

50

の一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 を調べなくとも、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とするものである。

【0067】

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 および 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 およ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。また、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。10

【0068】

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なうと共に、演出制御基板 102 内の各回路およ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なわれる。RAM122 は、CPU121 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。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 に接続された各回路との間で制御信号を入出力する。20

【0069】

演出制御基板 102 には、遊技効果ランプ 75A ~ 75E、液晶表示器 4、スピーカ 7L、7R、蛍光灯 6、ボーナス告知ランプ 66 が接続されている。また、リールランプ中継基板 104 を介してリールランプ 3LP が接続されている。演出制御基板 102 の制御部 120 は、これら各部をそれぞれ制御して、演出を行なっている。

【0070】

リール中継基板 103 は、遊技制御基板 101 と外部出力基板 105 およびリールユニット 3 との間を中継している。リール中継基板 103 には、また、満タンセンサ 90 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 90 は、スロットマシン 1 の内部に設けられ、ホッパー 80 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。30

【0071】

リールランプ中継基板 104 は、演出制御基板 102 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 105 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 101 からリール中継基板 103 を介して入力されたビッグボーナス（1）中信号、ビッグボーナス（2）中信号、チャレンジボーナス中信号、レギュラーボーナス中信号、チャレンジタイム中信号、メダル IN 信号、およびメダル OUT 信号を、当該外部装置に出力する。これに加えて、当選状況信号、リール制御信号、ストップスイッチ信号を外部装置に出力するものであってもよい。40

【0072】

次に、遊技制御基板 101 の RAM112 の構成について説明する。図 4 は、RAM112 の記憶領域の構成を示す図である。図示するように、RAM112 には、重要ワーク 112-1、一般ワーク 112-2、特別ワーク 112-3、設定値ワーク 112-4、非保存ワーク 112-5、スタック領域 112-6、パリティ格納領域 112-7、および未使用領域 112-8 を含む複数の記憶領域が設けられている。

【0073】

これらの記憶領域のうち、特に、設定値ワーク 112-4 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る。パリティ格納領域 112-7 は、電源の遮断時において RAM パリティを格納する領域である。また、RAM112 は、停電時におい50

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。

【 0 0 7 4 】

一般ワーク 112 - 2 は、各ゲームの終了時においてクリアされる領域であり、小役、リプレイの当選フラグと入賞フラグ設定領域は、ここに設けられている。特別ワーク 112 - 3 は、1 ゲームごとにクリアされることはなく、後述するビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、チャレンジボーナスの当選フラグの設定領域は、ここに設けられている。

【 0 0 7 5 】

スタック領域 112 - 6 は、CPU 111 のレジスタから退避したデータが格納される領域であり、ゲームの進行に応じて、データが格納されていないすなわち使用されていない未使用スタック領域と、データが格納されている使用中スタック領域とから構成される。スタック領域 112 - 6 は、RAM 112 の領域のうち、予め定められた開始アドレスから最終アドレスまでに対応する領域が割り当てられている。そして、使用中スタック領域は、スタック領域 112 - 6 の開始アドレスからデータが実際に格納された格納アドレスまでに対応する領域をいう。格納アドレスは、データが格納される毎に変化するアドレスである。未使用スタック領域は、格納アドレスの次のアドレスからスタック領域 112 - 6 の最終アドレスまでに対応する領域をいう。スタック領域 112 - 6 の未使用スタック領域は、後述するようにゲーム毎(たとえば、ゲーム開始時)にクリアされる領域である。

10

20

【 0 0 7 6 】

未使用領域 112 - 8 は、ゲームの進行に応じて更新されるデータの読み出しおよび書き込みが行なわれることなく、使用することが定義されていない領域であり、後述するようにゲーム毎(たとえば、ゲーム開始時)においてクリアされる領域である。

【 0 0 7 7 】

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(クレジット加算される)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こととなる。

30

【 0 0 7 8 】

ここで、設定スイッチ 91 による設定値の変更操作について説明する。設定値を変更するためには、設定キースイッチ 92 を ON 状態としてからメインスイッチ 94 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 92 を OFF 状態としてメインスイッチ 94 により電源を ON すればよい。

【 0 0 7 9 】

設定キースイッチ 92 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になる。設定変更モードにおいて、設定スイッチ 91 が操作されると、設定値が 1 ずつ更新されていく(設定 4 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 11 が操作されてから設定キースイッチ 92 が OFF されると、変更後の確定した設定値が RAM 112 の所定の領域に記憶される。そして、遊技の進行が可能な状態に移行する。

40

【 0 0 8 0 】

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、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、チャレンジボーナスのいずれか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、賭数の設定を必要とせず

50

に次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。なお、ビッグボーナス(1)およびビッグボーナス(2)を単にビッグボーナスという場合もある。また、ビッグボーナスをB Bと示す場合があり、チャレンジボーナスをC Bと示す場合がある。ビッグボーナスおよびチャレンジボーナスを単にボーナスという場合もある。

【0081】

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、可変表示装置2における図柄の組合せ、ボーナスの終了条件、および次のゲームから移行されるRTの種類を説明する図である。本実施の形態におけるRTの種類としては、再遊技役に当選する確率が各々異なるRT1～RT4が設けられている。なお、RT1～RT4に制御されている遊技状態を単にRTという場合もある。

10

【0082】

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のいずれかに「赤7-赤7-赤7」の組合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のいずれかに「白7-白7-白7」の組合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)が入賞すると、遊技状態がそれぞれビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に移行する。

【0083】

ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)においては、当該ビッグボーナス(1)または当該ビッグボーナス(2)が終了するまで、12ゲームを消化したことまたは8ゲーム入賞(役の種類は、いずれでも可)したことにより終了条件が成立するレギュラーボーナス(RBと示す場合もある)に、繰り返し制御される。遊技状態がビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)にある間は、それぞれビッグボーナス(1)中フラグまたはビッグボーナス(2)中フラグがRAM112に設定される。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RAM112に設定される。

20

【0084】

ビッグボーナス(1)およびビッグボーナス(2)は、各々、遊技者に払い出したメダルの枚数が351枚を越えたときに終了条件が成立し終了する。ビッグボーナス(1)およびビッグボーナス(2)に内部当選してから、該当選したビッグボーナスが入賞するまでの間、RT4に遊技状態が制御される。また、ビッグボーナス(1)の終了後およびビッグボーナス(2)の終了後は、各々、予め規定されている15ゲームの間だけRT3に遊技状態が制御される。ただし、RT3に遊技状態が制御されているときに、ビッグボーナスやチャレンジボーナスの特別役に入賞すると、規定のゲーム数が残っていても、その時点でRT3が終了する。RT3に遊技状態が制御されてから予め規定されているゲーム数が消化されたときに、初期化条件が成立し、初期遊技状態に制御される。

30

【0085】

また、ビッグボーナス(1)が入賞したとき、ビッグボーナス(2)が入賞したとき、ビッグボーナス(1)が終了した後、およびビッグボーナス(2)が終了した後には、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状態に一定期間制御される。また、打止機能が有効に設定されている場合にビッグボーナス(1)が終了したとき、およびビッグボーナス(2)が終了したときには、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打止状態に第2リセットスイッチ93が操作されるまで制御される。

40

【0086】

チャレンジボーナスは、初期遊技状態またはRTにおいて入賞ラインのいずれかに「BAR-BAR-赤7」の組合せが揃ったときに入賞となる。チャレンジボーナスが入賞すると、遊技状態がそれぞれチャレンジボーナスに移行する。

【0087】

チャレンジボーナスにおいては、当該チャレンジボーナスが終了するまで、1ゲームを消化したことにより終了条件が成立するチャレンジタイム(CTと示す場合もある)に、

50

ゲーム毎に繰り返し制御される。遊技状態がチャレンジボーナスにある間は、それぞれチャレンジボーナス中フラグがRAM112に設定される。また、遊技状態がチャレンジタイムにある間は、チャレンジタイム中フラグがRAM112に設定される。

【0088】

チャレンジボーナスは、遊技者に払い出したメダルの枚数が120枚を越えたときに終了条件が成立し終了する。チャレンジボーナスに内部当選してから、該当選したチャレンジボーナスが入賞するまでの間、RT4に遊技状態が制御される。また、チャレンジボーナスの終了後は、初期化条件が成立し、初期遊技状態に制御される。

【0089】

また、チャレンジボーナスが入賞したとき、およびチャレンジボーナスが終了した後には、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状態に一定期間制御される。また、打止機能が有効に設定されている場合にチャレンジボーナスが終了したときには、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打止状態に第2リセットスイッチ93が操作されるまで制御される。10

【0090】

後述する内部抽選においてビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、チャレンジボーナスに当選していても、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タイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、チャレンジボーナスを構成する図柄が、リール3L、3C、3R各々において7コマ以内に配置されていないためである。もっとも、適正なタイミングで操作されずに、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。ハズレの表示結果には、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、チャレンジボーナスに当選していないときのみに導出可能となるハズレ目もある。20

【0091】

一方、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、チャレンジボーナス、、後述する3択役A~C、およびチェリー以外の、メロン、ブドウ、リプレイ(1)、リプレイ(2)、リプレイ(3)が後述する内部抽選において当選したときには、これらの役を構成する図柄が、リール3L、3C、3R各々において7コマ以内に配置されているため、原則として、停止ボタン12L、12C、12Rを操作したタイミングに関わらず入賞可能なものとなっている。30

【0092】

チェリーは、いずれの遊技状態においても左のリール3Lについていづれかの入賞ラインに「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。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、4つの入賞ラインでの導出となるので合計8枚のメダルが払い出される。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をこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。チェリーを構成するリール3Lの図柄が、リール3Lにおいて7コマ以内に配置されていないためである。40

【0093】

メロンは、いずれの遊技状態においてもいづれかの入賞ラインに「メロン-メロン-メロン」の組合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。

【0094】

ブドウは、いずれの遊技状態においてもいづれかの入賞ラインに「ブドウ-ブドウ-ブドウ」の組合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。

【0095】

3択役Aは、いずれの遊技状態においてもいづれかの入賞ラインに「赤7-ブドウ-ブ

50

ドウ」の組合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。3択役Bは、いずれの遊技状態においてもいずれかの入賞ラインに「白7 - ブドウ - ブドウ」の組合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。3択役Cは、いずれの遊技状態においてもいずれかの入賞ラインに「BAR - ブドウ - ブドウ」の組合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。

【0096】

後述する内部抽選において3択役A～Cのいずれかに当選していても、停止ボタン12Lをこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。3択役A～Cを構成するリール3Lの図柄が、リール3Lにおいて7コマ以内に配置されていないためである。なお、後述するように、本実施の形態においては、所定条件が成立すると、3択役A～Cの当選に関わる情報を報知するナビゲーション演出（以下、ナビ演出という）が行なわれる。遊技者は、ナビ演出の種類によって、3択役に当選したこと、または当選した3択役の種類を認識することができる。このため、ナビ演出が行なわれることにより、遊技者が停止ボタン12Lを適正なタイミングで操作することができる可能性を高めることができる。

10

【0097】

遊技状態が初期遊技状態またはRT3であるときにおいて、3択役A～Cのいずれかに入賞した後は、各々、予め規定されている100ゲームの間だけRT2に遊技状態が制御される。ただし、RT2に遊技状態が制御されているときに、ビッグボーナスやチャレンジボーナスの特別役に入賞すると、規定のゲーム数が残っていても、その時点でRT2が終了する。RT2に遊技状態が制御されてから予め規定されているゲーム数が消化されたときに、初期化条件が成立し、初期遊技状態に制御される。

20

【0098】

リプレイ（1）は、初期遊技状態またはRTにおいて入賞ラインのいずれかに「バナナ - バナナ - バナナ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ（2）は、初期遊技状態またはRTにおいて入賞ラインのいずれかに「バナナ - ブドウ - ブドウ」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ（3）は、初期遊技状態またはRTにおいて入賞ラインのいずれかに「ブドウ - バナナ - バナナ」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0099】

リプ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数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設定不要となった賭数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。

30

【0100】

また、遊技状態が初期遊技状態であるときにおいて、リプレイ（2）入賞したときには、予め規定されている97ゲームの間だけRT1に遊技状態が制御される。遊技状態が初期遊技状態であるときにおいて、リプレイ（3）入賞したときには、予め規定されている198ゲームの間だけRT1に遊技状態が制御される。ただし、RT1に遊技状態が制御されているときに、ビッグボーナスやチャレンジボーナスの特別役に入賞すると、規定のゲーム数が残っていても、その時点でRT1が終了する。RT1に遊技状態が制御されてから予め規定されているゲーム数が消化されたときに、初期化条件が成立し、初期遊技状態に制御される。

40

【0101】

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（入賞表示結果の導出）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（0～65535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、遊技状態と、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なわれる。内部抽選における当選は、排他的なものである。

【0102】

50

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、ROM113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。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。複数の役が同時に抽選対象となる場合もある。

【0103】

遊技状態がビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)中に提供されるレギュラーボーナス(RB)にあるとき、および、遊技状態がチャレンジボーナス中に提供されるチャレンジタイム(CT)にあるときには、チェリー、ブドウ、メロンが内部抽選の対象役として順に読み出される。

10

【0104】

初期遊技状態にあるときには、ビッグボーナス(1)+チェリー、ビッグボーナス(1)+ブドウ、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)+ブドウ、ビッグボーナス(2)、チャレンジボーナス+チェリー、チャレンジボーナス、チェリー、ブドウ、メロン、3択役A、3択役B、3択役C、リプレイ(1)、リプレイ(2)、リプレイ(3)、リプレイ(1)+(2)、リプレイ(1)+(3)が内部抽選の対象役として順に読み出される。

【0105】

遊技状態がRTにあるときには、ビッグボーナス(1)+チェリー、ビッグボーナス(1)+ブドウ、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)+ブドウ、ビッグボーナス(2)、チャレンジボーナス+チェリー、チャレンジボーナス、チェリー、ブドウ、メロン、3択役A、3択役B、3択役C、リプレイ(1)、リプレイ(2)、リプレイ(3)、リプレイ(1)+(2)、リプレイ(1)+(3)が内部抽選の対象役として順に読み出される。なお、後述するように、RT2～RT4に制御されているときには、RT1に制御されるリプレイ(2)およびリプレイ(3)が当選しないように、判定値数が設定されている。

20

【0106】

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、その対象となっている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RAM112に設定される。判定値数は、ROM113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。ブドウ、メロン、チェリーおよび3択役A～Cは、いずれの遊技状態でも内部抽選の対象となり、レギュラーボーナスおよびチャレンジタイムに対応する判定値数の格納アドレスと、初期遊技状態およびRTに対応する判定値数の格納アドレスとが登録されている。判定値数は、その値が256以上となるものもあり、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。

30

【0107】

抽選対象となる役の判定値数は、遊技状態に対応して登録されている。抽選対象となる役が同じであっても、制御されている遊技状態が、初期遊技状態であるか、ビッグボーナスで提供されるレギュラーボーナスであるか、チャレンジボーナスで提供されるチャレンジタイムであるか、RT1～RT4のいずれであるかによって、当選確率が異なっている場合があるからである。また、抽選対象となる役の遊技状態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るものとがある。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(たとえば、値が「1」とされる)。

40

【0108】

たとえば、ビッグボーナス(1)+チェリー、ビッグボーナス(1)+ブドウ、ビッグボーナス(2)+チェリー、ビッグボーナス(2)+ブドウ、チャレンジボーナス+チェリーは、初期遊技状態またはRTで内部抽選の対象となり、初期遊技状態およびRTに対

50

応する判定値数の格納アドレスが登録されている。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。

【0109】

また、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、チャレンジボーナスは、初期遊技状態またはRTで内部抽選の対象となり、初期遊技状態およびRTに対応する判定値数の格納アドレスが登録されている。なお、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。

【0110】

ブドウ、メロン、チェリー、および3択役A～Cは、いずれの遊技状態でも内部抽選の対象となり、レギュラーボーナスに対応する判定値数の格納アドレスと、チャレンジボーナスに対応する判定値数の格納アドレスと、初期遊技状態およびRTに対応する判定値数の格納アドレスとが登録されている。これらの小役のうちでブドウ、メロンおよび3択役A～Cの共通フラグの値は1であり、いずれの遊技状態の場合も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。チェリーについての共通フラグは0であり、いずれの遊技状態の場合も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。

10

【0111】

リプレイ(1)～(3)、リプレイ(1)+(2)、およびリプレイ(1)+(3)は、各々、初期遊技状態またはRTにおいて内部抽選の対象となり、初期遊技状態であるか、RT1～4のいずれであるかに応じて判定値数が登録されている。初期遊技状態におけるリプレイについてもRTにおけるリプレイについても、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。

20

【0112】

本実施の形態において、リプレイ(1)とリプレイ(2)とが同時当選しているとき、またはリプレイ(1)とリプレイ(3)とが同時当選しているとき等には、停止ボタン12L、12C、12Rが所定の順序で操作されたときにいずれか一方の役が入賞し、所定の順序以外の順序で操作されたときに他方の役が入賞するようにリール制御が行なわれる。本実施の形態において、リプレイ(1)とリプレイ(2)とが同時当選し、第1に停止ボタン12Lが操作されてリール3Lが停止したゲームにおいては、リプレイ(1)が、第1に停止ボタン12Cまたは12Rが操作されリール3L以外のリールが停止したゲームにおいては、リプレイ(2)が入賞するようにリール制御が行なわれる。また、リプレイ(1)とリプレイ(3)とが同時当選し、第1に停止ボタン12Rが操作されリール3Rが停止したゲームにおいては、リプレイ(1)が、第1に停止ボタン12Lまたは12Cが操作されリール3R以外のリールが停止したゲームにおいては、リプレイ(3)が入賞するようにリール制御が行なわれる。

30

【0113】

なお、後述するように、本実施の形態においては、所定条件が成立すると、リプレイ(1)～(3)の当選に関わる情報を報知するナビ演出が行なわれる。遊技者は、ナビ演出の種類によって、リプレイ(1)～(3)に当選したこと、または当選したリプレイの種類を認識することができる。このため、リプレイ(1)とリプレイ(2)とが同時当選しているとき、またはリプレイ(1)とリプレイ(3)とが同時当選しているとき等に、ナビ演出が行なわれることにより、遊技者が入賞させたいリプレイの手順で停止ボタン12L、12C、12Rを操作することができる。

40

【0114】

図6は、遊技状態および設定値に基づいて取得される各抽選対象役の判定値数を示す図である。この判定値数は、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記憶領域に格納されている。

【0115】

図6(a)は、遊技状態が初期遊技状態であるときの内部抽選において取得される各抽選対象役の判定値数を示す図である。たとえば、設定値が1のときに、内部抽選の対象役

50

がビッグボーナス(1)であるときに「20」が、ビッグボーナス(2)であるときに「19」が、チャレンジボーナスであるときに「85」が、ビッグボーナス(1)+チエリーであるときに「30」が、ビッグボーナス(2)+チエリーであるときに「30」が、チャレンジボーナス+チエリーであるときに「20」が、ビッグボーナス(1)+ブドウであるときに「38」が、ビッグボーナス(2)+ブドウであるときに「38」が、メロンであるときに「5000」が、チエリーであるときに「932」が、ブドウであるときに「2180」が、3 抜役 A であるときに「1000」が、3 抜役 B であるときに「900」が、3 抜役 C であるときに「800」が、リプレイ(1)であるときに「6280」が、リプレイ(2)であるときに「500」が、リプレイ(3)であるときに「500」が、リプレイ(1)+(2)であるときに「900」が、リプレイ(1)+(3)であるときに「800」が、判定値数として取得される。図6(a)には、設定値が2~4のときについても同様に、内部抽選において取得される各抽選対象役の判定値数が示されている。
10

【0116】

図6(a)に示すように、設定値として設定されている値が大きいほど、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、チャレンジボーナスの内部抽選において取得される判定値数が大きくなっている。これにより、設定値が大きいほど、内部抽選において特別役に当選する確率を高くすることができる。

【0117】

図6(b)~図6(e)は、遊技状態がRTであるときであって、リプレイ(1)~(3)、リプレイ(1)+(2)、およびリプレイ(1)+(3)の内部抽選において取得される判定値数を示す図である。なお、遊技状態がRTであるときの、リプレイ(1)~(3)、リプレイ(1)+(2)、およびリプレイ(1)+(3)以外の入賞役の内部抽選において取得される判定値数は、図6(a)で示した判定値数と同様である。すなわち、遊技状態がRTであるときの内部抽選において取得される各抽選対象役の判定値数は、図6(a)で示したリプレイ(1)~(3)、リプレイ(1)+(2)、およびリプレイ(1)+(3)の内部抽選において取得される判定値数を、図6(b)~(e)で示すリプレイ(1)~(3)、リプレイ(1)+(2)、およびリプレイ(1)+(3)の内部抽選において取得される判定値数に置き換えたものとなる。
20

【0118】

図6(b)は、遊技状態がRT1であるときであって、リプレイ(1)~(3)、リプレイ(1)+(2)、およびリプレイ(1)+(3)の内部抽選において取得される判定値数を示す図である。たとえば、設定値が1~4のときに、内部抽選の対象役がリプレイ(1)であるときに「6281」が、リプレイ(2)であるときに「500」が、リプレイ(3)であるときに「500」が、リプレイ(1)+(2)であるときに「900」が、リプレイ(1)+(3)であるときに「800」が、判定値数として取得される。
30

【0119】

図6(c)は、遊技状態がRT2であるときであって、リプレイ(1)~(3)、リプレイ(1)+(2)、およびリプレイ(1)+(3)の内部抽選において取得される判定値数を示す図である。たとえば、設定値が1~4のときに、内部抽選の対象役が、リプレイ(1)であるときに「38000」が判定値数として取得され、リプレイ(2)~(3)、リプレイ(1)+(2)、およびリプレイ(1)+(3)であるときに判定値数が取得されない。
40

【0120】

図6(d)は、遊技状態がRT3であるときであって、リプレイ(1)~(3)、リプレイ(1)+(2)、およびリプレイ(1)+(3)の内部抽選において取得される判定値数を示す図である。たとえば、設定値が1~4のときに、内部抽選の対象役が、リプレイ(1)であるときに「12000」が判定値数として取得され、リプレイ(2)~(3)、リプレイ(1)+(2)、およびリプレイ(1)+(3)であるときに判定値数が取得されない。図6(d)で示すように、遊技状態がRT3であるときには、RT1に移行
50

させるリプレイ(2)及びリプレイ(3)が当選する確率を0%にすることにより、RT1に移行される確率を低下させている。しかし、リプレイ(1)の判定値数をたとえば初期遊技状態のときのリプレイ(1)の判定値数とリプレイ(2)およびリプレイ(3)の判定値数の合計数よりも多くすることにより、入賞役としてのリプレイに当選する確率を一定水準以上に維持している。

【0121】

図6(e)は、遊技状態がRT4であるときであって、リプレイ(1)～(3)、リプレイ(1)+(2)、およびリプレイ(1)+(3)の内部抽選において取得される判定値数を示す図である。たとえば、設定値が1～4のときに、内部抽選の対象役が、リプレイ(1)であるときに「20000」が判定値数として取得され、リプレイ(2)～(3)、リプレイ(1)+(2)、およびリプレイ(1)+(3)であるときに判定値数が取得されない。
10

【0122】

図6(a)～図6(e)で示したように、リプレイ(1)～リプレイ(3)のいずれかが当選する確率が、初期遊技状態であるときに $(6280 + 500 + 500 + 900 + 800) / 65536 = 13.702\%$ となり、RT1であるときに $(6281 + 500 + 500 + 900 + 800) / 65536 = 13.703\%$ となり、RT2であるときに $38000 / 65536 = 57.9\%$ となり、RT3であるときに $12000 / 65536 = 18.3\%$ となり、RT4であるときに $20000 / 65536 = 30.5\%$ となるように判定値数が設定されている。このように、リプレイ(1)～リプレイ(3)のいずれかが当選する確率は、初期遊技状態であるときよりもRT1～RT4のときの方が高くなるように判定値数が設定されている。このため、RT1～RT4は、初期遊技状態であるときよりも遊技者にとって有利な遊技状態といえる。
20

【0123】

また、RT2は、他の遊技状態であるときと比較して、極端に再遊技役に当選しやすい状態となる。このような再遊技役に当選しやすいRT2へ遊技状態を移行する契機となる3択役A～Cのいずれかが当選する確率は、遊技状態に関わらず $(1000 + 900 + 800) / 65536 = 4.11\%$ となるように判定値数が設定されている。

【0124】

一方、遊技状態がRT1に制御されているときに3択役A～Cのいずれかが入賞しても、RT2へ遊技状態が移行されない。よって、RT1は、初期遊技状態よりもリプレイ(1)の判定値数が1増えているため遊技者にとって有利な有利状態であるが、RT2に制御されない。このようなRT1へは、リプレイ(2)またはリプレイ(3)のいずれかに入賞することにより制御される。本実施の形態においては、RT2～RT4のいずれかに制御された場合、リプレイ(2)およびリプレイ(3)の当選確率が初期遊技状態よりも低くなるように(確率0%)判定値数が設定されている。このため、RT2～RT4は、RT2～RT4以外の遊技状態であるときよりも遊技者にとって有利な遊技状態といえる。なお、特に、ビッグボーナス(1)または(2)が終了した後に制御されるRT3を、チャンスRTという場合もある。
30

【0125】

また、RT2～RT4については、前述したように、リプレイ(1)が当選する確率が初期遊技状態であるときよりも高くなるように判定値数が設定されている。このため、RT2～RT4は、初期遊技状態であるときよりも遊技者にとって有利な遊技状態といえる。
40

【0126】

なお、RT1は、前述したように初期遊技状態よりもリプレイ(1)の判定値数が1増えているが、3択役A～Cのいずれかが入賞した場合であってもRT2に制御されない。このため、RT1は、3択役A～Cのいずれかが入賞するとRT2に制御される初期遊技状態であるときよりも遊技者にとって不利な遊技状態といえる。

【0127】

10

20

30

40

50

図6(f)は、遊技状態がレギュラーボーナスであるときの内部抽選において取得される各抽選対象役の判定値数を示す図である。たとえば、設定値が1~4のときに、内部抽選の対象役がメロンであるときに「54100」が、チェリーであるときに「3000」が、ブドウであるときに「300」が、判定値として取得される。このように、メロンやチェリーが当選する確率は、初期遊技状態であるときよりもレギュラーボーナスのときの方が高くなるように判定値数が設定されている。このため、レギュラーボーナスは、初期遊技状態であるときよりも遊技者にとって有利な遊技状態といえる。

【0128】

なお、遊技状態がチャレンジタイムであるときの内部抽選において取得される各抽選対象役の判定値数については、図6(f)で示した各抽選対象役の判定値数であってもよく、図6(a)で示したメロン、チェリー、ブドウの判定値数であってもよく、これらと異なる判定値数であってもよい。チャレンジタイムであるときには、後述するように、メロン、チェリー、ブドウについての内部抽選において当選しなかった場合であっても、強制的にメロン、チェリー、およびブドウの当選フラグがセットされる。このように、チャレンジタイムは、メロン、チェリー、ブドウが表示結果として停止される確率を通常状態であるときよりも高くするため、遊技者にとって有利な遊技状態といえる。

【0129】

なお、図6で示したように、初期遊技状態に制御されているときには、ビッグボーナス(1),(2)入賞、チャレンジボーナス入賞、3択役A~C入賞、リプレイ(2),(3)入賞により、他の遊技状態に制御される。一方、RT1に制御されているときには、規定ゲーム数(97ゲーム、または198ゲーム)分のゲームが行なわれる間、3択役A~C入賞、リプレイ(2),(3)入賞しても、他の遊技状態に制御されない。このため、RT1に制御されているときに他の遊技状態に制御される確率は、3択役A~C入賞、リプレイ(2),(3)入賞しても他の遊技状態に制御されない分、初期遊技状態に制御されているときに他の遊技状態に制御される確率よりも低くなる。すなわち、RT1は、他の遊技状態に制御されることなくRT1に滞在する滞在ゲーム数が、初期遊技状態が他の遊技状態に制御されることなく初期遊技状態に滞在する滞在ゲーム数よりも大きい遊技状態であるといえる。

【0130】

次に、リール3L、3C、3Rの停止制御について説明する。CPU111は、リールの回転が開始したとき、および、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、ROM113に格納されているテーブルインデックスおよ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12L、12C、12R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12L、12C、12Rに対応するリール3L、3C、3Rの回転を停止させる制御を行なう。

【0131】

図7は、ROM113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。

【0132】

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。

【0133】

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、

10

20

30

40

50

3 R が回転しているか、左リール 3 L のみ停止しているか、中リール 3 C のみ停止しているか、右リール 3 R のみ停止しているか、左、中リール 3 L、3 C が停止しているか、左、右リール 3 L、3 R が停止しているか、中、右リール 3 C、3 R 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 3 L、3 C、3 R 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。

【0134】

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。10

【0135】

また、引込コマ数データは、停止操作が行な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 3 M L、3 M C、3 M R 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 3 M L、3 M C、3 M R を168ステップ駆動させることでリール 3 L、3 C、3 R が1周することとなる。そして、リール1周に対して8ステップ(1図柄が移動するステップ数)毎に分割した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0~20(図2参照)の領域番号が割り当てられている。20

【0136】

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0~20の図柄番号が割り当てられているので、0番図柄から20番図柄に対して、それぞれ0~20の領域番号が順に割り当てられることとなる。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。

【0137】

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およ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、0~20の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、透視窓3の下段図柄の領域)に位置するタイミング(リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング)で停止ボタン 12 L、12 C、12 R 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。30

【0138】

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 3 L、3 C、3 R 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 3 L、3 C、3 R について停止制御テーブルを作成する。40

【0139】

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およ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50

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。

【0140】

次に、CPU111が停止ボタン12L、12C、12R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。

【0141】

停止ボタン12L、12C、12R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なう。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なう。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から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。10

【0142】

また、テーブルインデックスには、一の内部当選状況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（およ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、およびリールの停止状況（およ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、およびリールの停止状況（およ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（およ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なわれることとなる。20

【0143】

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。30

【0144】

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なわれる。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なわれる。これにより、停止操作が行なわれた際に、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なわれ、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で停止させる制御が行なわれることとなる。40

【 0 1 4 5 】

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）+チエリー、ビッグボーナス（1）+ブドウなど）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なわれる。これにより、停止操作が行なわれた際に、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なわれ、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なわれ、当選していない役の図柄は、4コマの引込範囲でハズシで停止させる制御が行なわれることとなる。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できとなる。

【 0 1 4 6 】

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なわれる。これにより、停止操作が行なわれた際に、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なわれる。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。

【 0 1 4 7 】

また、テーブルインデックスには、再遊技役が重複して当選した場合（リプレイ（1）+（2）、リプレイ（1）+（3）など）に対応して、停止ボタン12L、12C、12Rが所定の順序で操作されたときにいずれか一方の役を構成する図柄を、停止ボタン12L、12C、12Rが所定の順序以外の順序で操作されたときに他方の役を構成する図柄を、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なわれる。これにより、所定の順序で停止操作が行なわれた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲でいずれか一方の役の図柄を揃えて停止させる制御が行なわれる。また、所定の順序以外の順序で停止操作が行なわれた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で他方の役の図柄を揃えて停止させる制御が行なわれる。

【 0 1 4 8 】

具体的には、リプレイ（1）とリプレイ（2）とが同時当選し、第1に停止ボタン12Lが操作されたときにはリプレイ（1）を構成する図柄を、第1に停止ボタン12Cまたは12Rが操作されたときにはリプレイ（2）を構成する図柄を、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なわれる。これにより、リプレイ（1）とリプレイ（2）とが同時当選し、第1に停止ボタン12Lが操作されたゲームにおいては、リプレイ（1）が、第1に停止ボタン12Cまたは12Rが操作されたゲームにおいては、リプレイ（2）が入賞するようにリール制御が行なわれる。

【 0 1 4 9 】

また、リプレイ（1）とリプレイ（3）とが同時当選し、第1に停止ボタン12Rが操作されたときにはリプレイ（1）を構成する図柄を、第1に停止ボタン12Lまたは12

10

20

30

40

50

Cが操作されたときにはリプレイ(3)を構成する図柄を、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なわれる。これにより、リプレイ(1)とリプレイ(3)とが同時当選し、第1に停止ボタン12Rが操作されたゲームにおいては、リプレイ(1)が、第1に停止ボタン12Lまたは12Cが操作されたゲームにおいては、リプレイ(3)が入賞するようにリール制御が行なわれる。

【0150】

なお、チャレンジタイムのときのリール3Cの引込コマ数としては、0～1の値が定められており、停止操作を検出してから最大1コマ図柄を引き込んでリールを停止させることができ可能である。すなわち停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大1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、チャレンジタイムのときのテーブルインデックスには、メロン、ブドウをチェリーよりも優先して、リール3L、3Rについて4コマの範囲で最大限に引き込み、リール3Cについて1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ている。これにより、停止操作が行なわれた際に、入賞ライン上にリール3L, 3C, 3Rについて最大引込範囲で小役のうちメロンおよびブドウを、チェリーより優先的に揃えて停止させる制御が行なわれる。なお、メロンを停止させるかブドウを停止させるかについては、停止操作されたタイミングで決定される。

【0151】

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なわれ、その結果と停止ボタン12L、12C、12Rの操作タイミング(再遊技役が重複して当選した場合にはさらに停止ボタン12L、12C、12Rの操作順序)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なわれる。このような演出を行なうためには、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。

【0152】

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BETコマンド、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、および遊技状態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。

【0153】

BETコマンドは、現時点で設定されている賭数を示すもので、賭数の値が1加算せられる毎に送信される。当選状況通知コマンドは、RAM112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な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たときに送信される。

【0154】

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な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。遊技状態コマンドは、遊技状態がRT1～RT4のうちいずれかにあることを示す場合は、当該RTの残りゲーム数が少なくとも4ゲーム以上、3ゲーム、2ゲーム、1ゲームの場合を区別できるも

10

20

30

40

50

のとなっている。

【0155】

演出制御基板102のCPU121は、このように遊技制御基板101のCPU111から送られてくるコマンドに基づいて、後述するように、各種の演出を行なうものとしている。

【0156】

なお、演出制御基板102においては、リール停止コマンドに基づいて可変表示装置2の表示結果を判断するための停止図柄テーブルがRAM122に設けられている。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どう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。

【0157】

さらに、RAM122には、遊技制御基板101から受信した当選状況通知コマンドが示す各役の当選状況(1ゲーム分)、入賞情報コマンドが示す入賞状況を保存するための領域(3ゲーム分)、遊技状態コマンドが示す遊技状態を保存するための領域(4ゲーム分)もそれぞれ設けられている。また、後述する各種フラグを設定する領域も設けられている。

【0158】

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な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、RAM112に格納されたデータに異常がないことが条件となる。

【0159】

図8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118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なわれる処理である。なお、リセット信号は、電源投入時および制御部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の起動時および制御部110の不具合に伴う再起動時に行なわれる処理となる。

【0160】

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)。

【0161】

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)。なお、この実施例では、RAMパリティによるRAM112が正常か否かの判定は、起動処理においてのみ行なわれるようになっている。

【0162】

ステップS106においてRAMパリティが一致していないければ、RAM112に格納されているデータが正常ではないので、図10に示すRAM異常エラー処理に移行する。

10

20

30

40

50

R A M パリティが一致していれば、R A M 1 1 2 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 1 1 2 - 6 に格納されているレジスタを復帰し（ステップ S 1 0 7）、割込禁止を解除して（ステップ S 1 0 8）、電源断前の処理に戻る。

【 0 1 6 3 】

また、ステップ S 1 0 3 において設定キースイッチ 9 2 が O N の状態であれば、スタック領域 1 1 2 - 6 のうち使用中スタック領域を除いて R A M 1 1 2 に格納されているデータを全て初期化（設定値ワーク 1 1 2 - 4 以外は 0、設定値ワーク 1 1 2 - 4 は 0 に書き換える）し（ステップ S 1 0 9）、割込禁止を解除して（ステップ S 1 1 0）、図 9 に示す設定変更処理に移行する（ステップ S 1 1 1）。そして、設定変更処理の終了後、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。

10

【 0 1 6 4 】

図 9 は、C P U 1 1 1 がステップ S 1 1 1 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旨を示す設定変更中フラグを R A M 1 1 2 の所定の領域にセットし（ステップ S 2 0 1）、設定値ワーク 1 1 2 - 4 に格納されている設定値（設定変更処理に移行する前に設定値ワーク 1 1 2 - 4 の値は 1 に書き換えられているので、ここでは 1 である）を読み出す（ステップ S 2 0 2）。

【 0 1 6 5 】

その後、設定スイッチ 9 1 およびスタートスイッチ 4 1 の操作の検出待ちの状態となる（ステップ S 2 0 3、S 2 0 4）。ステップ S 2 0 3 において設定スイッチ 9 1 の操作が検出されると、ステップ S 2 0 2 において読み出した設定値に 1 を加算し（ステップ S 2 0 5）、加算後の設定値が 5 であるか否か、すなわち正常範囲を越えたか否かを判定する（ステップ S 2 0 6）。加算後の設定値が 5 でなければ、再びステップ S 2 0 3、S 2 0 4 の設定スイッチ 9 1 およびスタートスイッチ 4 1 の操作の検出待ちの状態に戻る。加算後の設定値が 5 であれば、設定値を 1 に補正して（ステップ S 2 0 7）、再びステップ S 2 0 3、S 2 0 4 の設定スイッチ 9 1 およびスタートスイッチ 4 1 の操作の検出待ちの状態に戻る。

20

【 0 1 6 6 】

ステップ S 2 0 4 においてスタートスイッチ 4 1 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 1 1 2 - 4 に格納して設定値を確定する（ステップ S 2 0 8）。その後、設定キースイッチ 9 2 が O F F の状態となるまで待機する（ステップ S 2 0 9）。そして、ステップ S 2 0 9 において設定キースイッチ 9 2 が O F F の状態になったと判定されると、ステップ S 2 0 1 でセットした設定変更中フラグをクリアする（ステップ S 2 1 0）。ステップ S 2 1 0 において設定変更中フラグがクリアされて初期化条件が成立した後に、遊技状態を初期遊技状態に設定し（ステップ S 2 1 1）、図 8 のフローチャートに復帰すると、初期遊技状態での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。

30

【 0 1 6 7 】

図 1 0 は、遊技制御基板 1 0 1 の C P U 1 1 1 が実行する R A M 異常エラー処理を詳細に示すフローチャートである。R A M 異常エラー処理では、ペイアウト表示器 5 3 を制御して R A M 異常エラーコードをペイアウト表示部 2 1 に表示した後（ステップ S 3 0 1）、いずれの処理を行なわないループ処理に移行する。

40

【 0 1 6 8 】

上記のように起動処理においては、設定キースイッチ 9 2 が O N の状態でない場合に、電源断時に計算した R A M パリティと起動時に計算した R A M パリティとを比較することで、R A M 1 1 2 に記憶されているデータが正常か否かを判定し、R A M 異常エラー処理に移行する。R A M 異常エラー処理では、R A M 異常エラーコードをペイアウト表示部 2 1 に表示させた後、いずれの処理も行な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。

【 0 1 6 9 】

50

R A M 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 R A M 異常エラー処理に移行すると、設定キースイッチ 9 2 が O N の状態で起動し、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なわれない。すなわち、電断割込処理において新たに R A M パリティが計算されて格納されることはないので、制御部 1 1 0 が起動しても設定キースイッチ 9 2 が O N の状態で起動した場合を除き、常に R A M パリティは一致する事がないので、制御部 1 1 0 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。

【 0 1 7 0 】

そして、R A M 異常エラー状態に一度移行すると、設定キースイッチ 9 2 が O N の状態で起動し、設定変更処理が行なわれて設定スイッチ 9 1 の操作により新たな設定値が選択・設定されるまで、ゲームの進行が不能な状態となる。すなわち、R A M 異常エラー状態に移行した状態では、設定スイッチ 9 1 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。なお、R A M 異常エラー以外のエラー状態では、R A M パリティの不一致の問題がないため、第 1 リセットスイッチ 4 8 または第 2 リセットスイッチ 9 3 の操作でのみゲームの進行が不能な状態を解除し、ゲームを再開させることができる。10

【 0 1 7 1 】

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なわれることとなる。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 1 1 の操作からリール 3 L、3 C、3 R を停止するまでをいうものであるが、ゲームを行なう際には、スタートレバー 1 1 の操作前の賭数の設定や、リール 3 L、3 C、3 R の停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行なわれる所以、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 1 0 1 から演出制御基板 1 0 2 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。20

【 0 1 7 2 】

図 1 1 は、遊技制御基板 1 0 1 の C P U 1 1 1 が 1 ゲーム毎に行な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なった後、または設定スイッチ 9 1 の操作により設定変更を行な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、R A M 1 1 2 の所定の領域をクリアする処理を含む初期処理が行なわれる（ステップ S 4 0 1）。初期処理においてクリアされる R A M 1 1 2 の所定の領域とは、たとえば、スタック領域 1 1 2 - 6 の未使用スタック領域、未使用領域 1 1 2 - 8 等である。初期処理におけるスタック領域 1 1 2 - 6 の未使用スタック領域のクリア処理は、前述したように格納アドレスの次のアドレスからスタック領域 1 1 2 - 6 の最終アドレスまでの領域が特定され、当該特定された領域をクリアすることにより行なわれる。30

【 0 1 7 3 】

なお、本実施の形態において R A M 1 1 2 の記憶領域のクリアまたは初期化とは、対象となる領域のデータを 0 クリアすること、すなわち対象となる領域の値を 0 に更新することであるが、たとえば、対象となる領域のデータを予め定められた初期値に書き換えるものであってもよい。40

【 0 1 7 4 】

次に、1 枚 B E T ボタン 1 4 または M A X B E T ボタン 1 5 を操作することにより、あるいはメダル投入口 1 3 からメダルを投入することにより賭数を設定し、スタートレバー 1 1 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 B E T 処理を行なう（ステップ S 4 0 2）。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、B E T 処理の詳細については後述する。50

【 0 1 7 5 】

B E T処理により賭数が設定され、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なう（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。

【0176】

抽選処理が終了すると、次にリール回転処理が行なわれる（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（たとえば、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、および回転停止時に、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。

【0177】

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結果において、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なわれる（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なわれる。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。

【0178】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行なわれる（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メダルの払出しありはクレジット加算させる。ただし、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入口71から払い出させる。また、入賞に関わらない各種の処理（たとえば、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）も行なわれる。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。

【0179】

払出処理が終了すると、フリーズ処理が行なわれる（ステップS406）。フリーズ処理では、ビッグボーナス（1）入賞時、ビッグボーナス（2）入賞時、チャレンジボーナス入賞時、ビッグボーナス（1）の終了時、ビッグボーナス（2）の終了時、およびチャレンジボーナスの終了時に、BET処理への移行を遅延させることにより、その間賭数の設定を不能化させる処理が行なわれる。また、ビッグボーナス（1）の終了時、ビッグボーナス（2）の終了時、およびチャレンジボーナスの終了時の打止状態もこの処理により制御される。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。

【0180】

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12、図13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）。

【0181】

10

20

30

40

50

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、B E Tカウンタの値を1だけ加算し(ステップS 5 0 3)、現在のB E Tカウンタの値を示すB E T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S 5 0 4)。また、これによってB E Tカウンタの値が規定数(すなわち、3)であるかどうかを判定する(ステップS 5 0 5)。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ない、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41によりスタートレバー11の操作の検出待ちの状態で待機する(ステップS 5 0 6)。スタートレバー11の操作が検出されると、図11のフローチャートに復帰する。

【0182】

当該ゲームがリプレイゲームでなければ、B E Tカウンタの値が規定数(すなわち、3)であるか否かを判定する(ステップS 5 0 7)。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50であるか否かを判定する(ステップS 5 0 8)。クレジットカウンタの値が50であれば、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S 5 0 9)。そして、ステップS 5 1 1の処理に進む。B E Tカウンタの値が規定数でない場合、またはクレジットカウンタの値が50でない場合には、流路切替ソレノイド49をONの状態とし、メダルの流路をホッパー80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 1 0)。そして、ステップS 5 1 1の処理に進む。

【0183】

ステップS 5 1 1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S 5 1 2)。精算ボタン16の操作が検出されていれば、クレジットカウンタおよび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なう精算処理を行なう(ステップS 5 1 3)。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 7の処理に戻る。

【0184】

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16の操作が検出されていなければ、投入メダルセンサ44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 4)。投入メダルの通過が検出されれば、B E Tカウンタの値が規定数(すなわち、3)であるか否かを判定する(ステップS 5 1 5)。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 6)、現在のB E Tカウンタの値を示すB E T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S 5 1 7)。そして、ステップS 5 0 7の処理に戻る。

【0185】

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50であるか否かを判定する(ステップS 5 1 8)。クレジットカウンタの値が50であれば、そのままステップS 5 0 7の処理に戻る。クレジットカウンタの値が50でなければ、クレジットカウンタの値を1だけ加算する(ステップS 5 1 9)。

【0186】

投入メダルの通過が検出されてない場合には、B E Tカウンタの値が規定数(すなわち、3)であるか否かを判定する(ステップS 5 2 0)。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41によりスタートレバー11の操作が検出されたかどうかを判定する(ステップS 5 2 1)。スタートレバー11の操作が検出されていなければ、ステップS 5 0 7の処理に戻る。スタートレバー11の操作が検出されれば、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。また、1枚B E Tボタン14、MAXBETボタン15、精算ボタン16の操作を無効とする(ステップS 5 2 2)。そして、B E T処理を終了して、図11のフローチ

10

20

30

40

50

ヤートに復帰する。

【0187】

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 3）。クレジットカウンタの値が 0 であれば、ステップ S 5 0 7 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 B E T ボタン 1 4 の操作が検出されたかどうかを判定する（ステップ S 5 2 4）。1 枚 B E T ボタン 1 4 の操作が検出されていなければ、M A X B E T スイッチ 4 6 により M A X B E T ボタン 1 5 の操作が検出されたかどうかを判定する（ステップ S 5 2 5）。M A X B E T ボタン 1 5 の操作も検出されていなければ、ステップ S 5 0 7 の処理に戻る。

10

【0188】

1 枚 B E T ボタン 1 4 の操作が検出されれば、クレジットカウンタの値を 1 だけ減算し（ステップ S 5 2 6）、B E T カウンタの値を 1 だけ加算して（ステップ S 5 2 7）、現在の B E T カウンタの値を示す B E T 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 5 2 8）。そして、ステップ S 5 0 7 の処理に戻る。

【0189】

M A X B E T ボタン 1 5 の操作が検出されれば、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 9）。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 S 5 3 0）、B E T カウンタの値を 1 だけ加算して（ステップ S 5 3 1）、現在の B E T カウンタの値を示す B E T 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 5 3 2）。ここで、B E T カウンタの値が規定数（すなわち、3）になったかどうかを判定する（ステップ S 5 3 3）。B E T カウンタの値が規定数であれば、ステップ S 5 0 7 の処理に戻る。B E T カウンタの値が規定数でなければ、ステップ S 5 2 9 の処理に戻る。ステップ S 5 2 9 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 S 5 0 7 の処理に戻る。

20

【0190】

次に、ステップ S 5 1 3 の精算処理について詳しく説明する。図 1 4 は、C P U 1 1 1 がステップ S 5 1 3 およびステップ S 4 0 7 のフリーズ処理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 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 6 0 1）。また、ホッパーモータ 8 2 を O N の状態として駆動させる（ステップ S 6 0 2）。

30

【0191】

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 S 6 0 3）。クレジットカウンタの値が 0 であれば、B E T 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 6 0 4）。クレジットカウンタの値か B E T カウンタの値かの一方でも 0 でなければ、払出センサ 8 1 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 S 6 0 5）。メダルの払い出しが検出されていなければ、ステップ S 6 0 3 の処理に戻る。

【0192】

メダルの払い出しが検出されれば、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 S 6 0 6）。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 S 6 0 7）、ステップ S 6 0 3 の処理に戻る。クレジットカウンタの値が 0 であれば、B E T カウンタの値を 1 だけ減算し（ステップ S 6 0 8）、ステップ S 6 0 3 の処理に戻る。

40

【0193】

ステップ S 6 0 3、S 6 0 4 においてクレジットカウンタの値も B E T カウンタの値も 0 であれば、ホッパーモータ 8 2 を O F F の状態として駆動を停止させる（ステップ S 6 0 9）。そして、精算処理を終了して、元の処理に復帰する。

【0194】

次に、上記したステップ S 4 0 3 の抽選処理について詳しく説明する。図 1 5 は、C P

50

U 1 1 1 がステップ S 4 0 3 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、RAM 1 1 2 にビッグボーナス(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かどうかにより、遊技状態がビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)にあるかどうかを判定する(ステップ S 7 0 1)。遊技状態がビッグボーナス(1)およびビッグボーナス(2)のいずれにもなければ、そのままステップ S 7 0 3 b の処理に進む。

【0195】

遊技状態がビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)にあれば、RAM 1 1 2 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(ステップ S 7 0 2)。遊技状態がレギュラーボーナスになければ、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の最初のゲームであるか、ビッグボーナス(1)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(1)が終了していないときのゲームであるので、RAM 1 1 2 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 S 7 0 3 a)。そして、ステップ S 7 0 3 b 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 S 7 0 3 b の処理に進む。

【0196】

本実施の形態においては、外部出力基板 1 0 5 から外部装置に対して、ステップ S 7 0 3 a においてレギュラーボーナス中フラグが設定されたことに応じて、前述したレギュラーボーナス中信号の出力が開始され、図 1 8 を用いて後述する S 1 0 0 6 a、S 1 0 1 2 、S 1 0 1 5 のいずれかにおいてレギュラーボーナス中フラグが消去されたことに応じて、レギュラーボーナス中信号の出力が停止される。これにより、たとえば、ビッグボーナス中においてレギュラーボーナスが終了し、再度レギュラーボーナスが開始する場合には、レギュラーボーナス中信号の出力が一旦停止された後、再度出力が開始されるようになっており、レギュラーボーナスが一旦途切れたことをレギュラーボーナス中信号を入力した外部機器にて判別することが可能となる。

【0197】

ステップ S 7 0 3 b では、RAM 1 1 2 にチャレンジボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、遊技状態がチャレンジボーナスであるかどうかを判定する。遊技状態がチャレンジボーナスでなければ、そのままステップ S 7 0 4 の処理に進む。遊技状態がチャレンジボーナスであれば、RAM 1 1 2 にチャレンジタイム中フラグを設定して、遊技状態をチャレンジタイムに制御する(ステップ S 7 0 3 c)。そして、ステップ S 7 0 4 の処理に進む。

【0198】

本実施の形態においては、外部出力基板 1 0 5 から外部装置に対して、ステップ S 7 0 3 c においてチャレンジタイム中フラグが設定されたことに応じて、前述したチャレンジタイム中信号の出力が開始され、図 1 8 を用いて後述する S 1 0 0 6 c においてチャレンジタイム中フラグが消去されたことに応じて、チャレンジタイム中信号の出力が停止される。これにより、たとえば、チャレンジボーナス中においてチャレンジタイムが終了し、再度チャレンジタイムが開始する場合には、チャレンジタイム中信号の出力が一旦停止された後、再度出力が開始されるようになっており、チャレンジタイムが一旦途切れたことをチャレンジタイム中信号を入力した外部機器にて判別することが可能となる。

【0199】

ステップ S 7 0 4 では、今回のゲームで設定された賭数を読み出す。次に、読み出した賭数が 3 であるかどうかを判定する(ステップ S 7 0 5)。読み出した賭数が 3 でないときには、RAM 異常エラーとなり、図 1 0 に示した RAM 異常エラー処理を行なうものとする。読み出した賭数が 3 であるときには、ステップ S 7 0 6 の処理に進む。

【0200】

ステップ S 7 0 6 では、RAM 1 1 2 の設定値ワーク 1 1 2 - 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 4 以下の範

10

20

30

40

50

囲にあるかどうかを判定する（ステップS707）。読み出した設定値が1以上4以下の範囲になければ、RAM異常エラーとなり、図10に示したRAM異常エラー処理を行なうものとする。

【0201】

読み出した設定値が1以上4以下の範囲にあれば、乱数取得処理を行ない、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、RAM112の内部抽選用の乱数の格納領域に記憶させる。内部抽選用の乱数は、乱数発生回路115から抽出された乱数をそのまま用いるのではなく、ソフトウェアにより所定の手順で加工してから用いるものとしてもよい（ステップS708）。

【0202】

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S709）。次に、読み出した抽選対象の役について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S710）。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S711）。

10

【0203】

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遊技状態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S712）。そして、ステップS714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遊技状態およ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S713）。そして、ステップS714の処理に進む。

20

【0204】

ステップS714では、ステップS712またはS713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S715）。

【0205】

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S716）。未だ処理対象としているものがあれば、ステップS709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。処理対象としているものがなければ、ステップS728の処理に進む。

30

【0206】

オーバーフローが生じた場合には、直前のステップS709で読み出した抽選対象役がビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（2）+チェリーまたはチャレンジボーナス+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S717）。ステップS717においてYESと判定されたときには、RAM112にビッグボーナス（1）当選フラグ、ビッグボーナス（2）当選フラグ、またはチャレンジボーナス当選フラグが設定されているかどうかを判定する（ステップS718）。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、およびチャレンジボーナス当選フラグのいずれも設定されていなければ、読み出した抽選対象役に応じてビッグボーナス（1）当選フラグ、ビッグボーナス（2）当選フラグ、またはチャレンジボーナス当選フラグをRAM112に設定するとともに、チェリー当選フラグをRAM112に設定する。さらに、RT4カウンタに1を設定する（ステップS719）。なお、RT1～3カウンタのうちいずれかの値がセットされているときには、セットされているRT1～3カウンタの値を0に初期化する。そして、ステップS728の処理に進む。

40

【0207】

ステップS718でRAM112にビッグボーナス（1）当選フラグ、ビッグボーナス（2）当選フラグ、またはチャレンジボーナス当選フラグがすでに設定されていた場合に

50

は、チェリー当選フラグのみをRAM112に設定する(ステップS720)。そして、ステップS728の処理に進む。

【0208】

ステップS717においてNOと判定されたときには、ステップS709で読出した抽選対象役がビッグボーナス(1)+ブドウ、またはビッグボーナス(2)+ブドウであるかを判定する(ステップS721)。ステップS721においてYESと判定された場合には、RAM112にビッグボーナス(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るかどうかを判定する(ステップS722)。ビッグボーナス(1)当選フラグおよびビッグボーナス(2)当選フラグのいずれも設定されていなければ、読出した抽選対象役に応じてビッグボーナス(1)当選フラグまたはビッグボーナス(2)当選フラグをRAM112に設定するとともに、ブドウ当選フラグをRAM112に設定する。さらに、RT4カウンタに1を設定する(ステップS723)。なお、RT1~3カウンタのうちいずれかの値がセットされているときには、セットされているRT1~3カウンタの値を0に初期化する。そして、ステップS728の処理に進む。10

【0209】

ステップS722でRAM112にビッグボーナス(1)当選フラグまたはビッグボーナス(2)当選フラグが既に設定されていた場合には、ブドウ当選フラグのみをRAM112に設定する(ステップS724)。そして、ステップS728の処理に進む。

【0210】

ステップS721においてNOと判定された場合には、抽選対象役がビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、またはチャレンジボーナスのいずれかであるかどうかを判定する(ステップS725)。抽選対象役がビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、およびチャレンジボーナスのいずれでもなければ、ステップS709で読出した抽選対象役がリプレイ(1)+(2)、またはリプレイ(1)+(3)であるかを判定する(ステップS725a)。ステップS725aにおいてYESと判定された場合には、読出した抽選対象役に応じてリプレイ(1)当選フラグと、リプレイ(2)当選フラグまたはリプレイ(3)当選フラグとをRAM112に設定する(ステップS725b)。そして、ステップS728の処理に進む。ステップS725aにおいてNOと判定された場合には、ステップS727の処理に進む。20

【0211】

一方、ステップS725においてビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、またはチャレンジボーナスのいずれかである場合には、RAM112にビッグボーナス(1)当選フラグ、ビッグボーナス(2)当選フラグ、またはチャレンジボーナス当選フラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS726)。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、チャレンジボーナス当選フラグのいずれかが設定されていれば、そのままステップS728の処理に進み、設定されていなければ、ステップS727の処理に進む。30

【0212】

ステップS727では、抽選対象役の当選フラグをRAM112に設定する。ここで抽選対象役がビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、およびチャレンジボーナスのいずれでもなく、既にこれらのうちいずれかの当選フラグが設定されていれば、既に設定されている当選フラグに重ねて、今回の抽選対象役の当選フラグを設定する。さらに、当選フラグが設定された役がビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、またはチャレンジボーナスのいずれかであった場合には、RT4カウンタに1を設定する。なお、RT1~3カウンタのうちいずれかの値がセットされているときには、セットされているRT1~3カウンタの値を0に初期化する。そして、ステップS728の処理に進む。なお、ステップS719、S723、S727において、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、またはチャレンジボーナスの当選フラグを設定する際にRT4カウンタに1が設定される。このため、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、またはチャレンジボーナスに当選してから、当該ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、または40
50

チャレンジボーナスが入賞するまでの間、R T 4 に遊技状態を制御することができる。

【0213】

ステップS728では、RAM112にチャレンジタイム中フラグが設定されているか否かにより、チャレンジタイムに制御されているか否かが判定される。チャレンジタイムに制御されていないと判定されたときには、ステップS730の処理に進む。一方、チャレンジタイムに制御されていると判定されたときには、チェリー、メロン、ブドウの当選フラグのうち設定されていない当選フラグを設定し(ステップS729)、ステップS730の処理に進む。

【0214】

ステップS730では、RAM112における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102に送信する。そして、抽選処理を終了して、図11のフローチャートに復帰する。

10

【0215】

次に、ステップS404のリール回転処理について詳しく説明する。図16は、CPU111がステップS404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(たとえば、約4.1秒)が経過したか否かを判定し(ステップS801)、ウェイトタイムが経過していないければ、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S802)。

【0216】

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S803)。ここで、リール3L、3C、3R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、演出制御基板102に送信する(ステップS804)。そして、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し(ステップS805)、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S806)。これにより、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が有効となる。

20

【0217】

次に、停止ボタン12L、12C、12R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S807)。いずれの停止ボタンの操作も検出されなければ、リール回転エラー(一定期間以上、リールセンサ3SL、3SC、3SR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S808)。リール回転エラーが発生していなければ、ステップS807に戻る。

30

【0218】

また、ステップS808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S809)、所定のエラー処理に移行する(ステップS810)。これに伴い、リール3L、3C、3R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S803に戻り、リール3L、3C、3Rの回転が再開する。

40

【0219】

ステップS807において停止ボタン12L、12C、12R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(3ML、3MC、3MR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S811)。ここで、停止されるリールの種類およ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102に送信する(ステップS812)。その後、操作された停止ボタンに対応するリール(3L、3C、3Rのいずれか)の回転が停止するまで待機する(ステップS813)。

【0220】

50

そして、操作された停止ボタンに対応するリール（3L、3C、3Rのいずれか）の回転が停止すると、リール3L、3C、3Rの全てが停止したか否かを判定し（ステップS814）、全てのリール3L、3C、3Rの回転が停止していなければ、ステップS805に戻る。全てのリール3L、3C、3Rの回転が停止していれば、リール回転処理を終了して、図11のフローチャートに復帰する。

【0221】

以上のようにリール回転処理では、リール3L、3C、3Rの回転が開始した後、停止ボタン12L、12C、12R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12L、12C、12R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な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12L、12C、12R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12L、12C、12R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なうようになっている。また、RAM112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。

10

【0222】

次に、上記したステップS405の入賞判定処理について詳しく説明する。図17は、CPU111がステップS405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、遊技状態に応じた入賞対象役を最初から順に読み出す（ステップS901）。次に、当該読み出した役の図柄組合せが可変表示装置2の8本の入賞ラインのうちのいずれかに揃っているかどうかを判定する（ステップS902）。

20

【0223】

当該役の図柄組合せが揃っていれば、当該役の入賞フラグをRAM112に設定して（ステップS903）、ステップS904の処理に進む。当該役の図柄組合せが揃っていないければ、そのままステップS904の処理に進む。ステップS904では、当該遊技状態に応じた役のうちで未だ入賞判定の対象としていない役があるかどうかを判定する。未だ入賞判定の対象としていない役があれば、ステップS901の処理に戻り、当該遊技状態に応じた次の役を読み出すものとする。

30

【0224】

当該遊技状態に応じた役の全てを入賞判定の対象としていれば、次に、RAM112にリプレイ（1）～（3）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、リプレイ入賞したかどうかを判定する（ステップS905）。

【0225】

リプレイ入賞していなければ、RAM112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S907）。ビッグボーナス（1）入賞していれば、ビッグボーナス（1）中フラグをRAM112に設定すると共に、RAM112に設定されているビッグボーナス（1）当選フラグを消去する。また、RAM112に設定されているRT4カウンタの値を0に初期化する（ステップS908）。なお、ステップS908においては、さらに、ビッグボーナス（1）入賞後にフリーズ状態に制御するための、ボーナス入賞時演出待ち時間を設定する。そして、ステップS925の処理に進む。

40

【0226】

ビッグボーナス（1）入賞していなければ、RAM112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S909）。ビッグボーナス（2）入賞していれば、ビッグボーナス（2）中フラグをRAM112に設定すると共に、RAM112に設定されているビッグボーナス（2）当選フラグを消去する。また、RAM112に設定されているRT4カウンタの値を0に初期化する（ステップS910）。なお、ステップS910においては、さらに、ビッグボーナス（2）入賞後にフリーズ状態に制御するための、ボーナス入賞時演

50

出待ち時間を設定する。そして、ステップS 9 2 5の処理に進む。

【0227】

ビッグボーナス(2)入賞していなければ、RAM112にチャレンジ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、チャレンジボーナス入賞したかどうかを判定する(ステップS 9 1 1)。チャレンジボーナス入賞していれば、チャレンジボーナス中フラグをRAM112に設定するとともに、RAM112に設定されているチャレンジボーナス当選フラグを消去する。また、RAM112に設定されているRT4カウンタの値を0に初期化する(ステップS 9 1 2)。なお、ステップS 9 1 2においては、さらに、チャレンジボーナス入賞後にフリーズ状態に制御するため、ボーナス入賞時演出待ち時間を設定する。そして、ステップS 9 2 5の処理に進む。

10

【0228】

チャレンジボーナス入賞していなければ、RT3中であるかまたは初期遊技状態中であるか否かを判定する(ステップS 9 1 3)。ステップS 9 1 3においてRT3中かまたは初期遊技状態中であると判定されたときには、RAM112に3択役A～C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、3択役A～Cのいずれかに入賞したかどうかを判定する(ステップS 9 1 4)。ステップS 9 1 4において3択役A～Cのいずれかに入賞したと判定されたときには、RAM112のRT2カウンタの値に101を設定する(ステップS 9 1 5)。このように、3択役A～Cのうちいずれかが入賞した場合であっても、ステップS 9 1 3で説明したように、遊技状態がRT3中かまたは初期遊技状態中であると判定されたときにだけRT2カウンタの値が設定されて、RT2に制御される。なお、RT2カウンタ以外のRTカウンタの値が設定されている場合には、当該RTカウンタの値を0に初期化する。ステップS 9 1 3またはS 9 1 4においてNOと判定されたとき、およびステップS 9 1 5の処理が行なわれた後に、ステップS 9 2 5の処理に進む。

20

【0229】

ステップS 9 0 5においてリプレイ(1)～(3)のいずれかに入賞していれば、RAM112にリプレイ(2)の入賞フラグが設定されているかどうかによりリプレイ(2)入賞したかどうかを判定する(ステップS 9 1 7)。リプレイ(2)入賞していれば、初期遊技状態中であるか否かを判定し(ステップS 9 1 7 a)、初期遊技状態中でなければステップS 9 2 4の処理に進み、初期遊技状態中であればRAM112のRT1カウンタの値に98を設定する(ステップS 9 1 8)。なお、RT1カウンタ以外のRTカウンタの値が設定されている場合には、当該RTカウンタの値を0に初期化する。そして、ステップS 9 2 4の処理に進む。

30

【0230】

リプレイ(2)入賞していなければ、RAM112にリプレイ(3)の入賞フラグが設定されているかどうかにより、リプレイ(3)入賞したかどうかを判定する(ステップS 9 1 9)。リプレイ(3)入賞していれば、初期遊技状態中であるか否かを判定し(ステップS 9 1 9 a)、初期遊技状態中でなければステップS 9 2 4の処理に進み、初期遊技状態中であればRAM112のRT1カウンタの値に199を設定する(ステップS 9 2 0)。このように、リプレイ(2)またはリプレイ(3)が入賞した場合であっても、ステップS 9 1 7 aまたはS 9 1 9 aで説明したように、遊技状態が初期遊技状態中であると判定されたときにだけRT1カウンタの値が設定されて、RT1に制御される。なお、RT1カウンタ以外のRTカウンタの値が設定されている場合には、当該RTカウンタの値を0に初期化する。そして、ステップS 9 2 4の処理に進む。リプレイ(3)入賞していなければ、ステップS 9 2 4の処理に進む。

40

【0231】

ステップS 9 2 4において、リプレイゲーム中フラグをRAM112に設定する。このリプレイゲーム中フラグは、次のゲームで賭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 9 2 5の処理に進む。

【0232】

50

ステップS925では、RAM112に設定されている入賞フラグ（但しはずれ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、および当該入賞に伴って払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11のフローチャートに復帰する。

【0233】

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18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にブドウ、メロン、チェリー、および3択役A～Cのうち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S1001）。小役入賞していないければ、そのままステップS1003の処理に進む。10

【0234】

小役入賞しているれば、ホッパー80を制御することにより、当該枚数のメダルの払い出し、またはクレジット加算される（ステップS1002）。そして、ステップS1003の処理に進む。

【0235】

ここで、ステップS1001で小役入賞していないと判定されるか、ステップS1002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になる。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。20

【0236】

ステップS1003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S1006b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S1004）。

【0237】

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が成立しているかを判定する（ステップS1005）。レギュラーボーナスの終了条件が成立していれば、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およ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S1006a）。そして、ステップS1006b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は、そのままステップS1006bの処理に進む。30

【0238】

ステップS1006bでは、RAM112にチャレンジタイム中フラグが設定されているかどうかにより、現在の遊技状態がチャレンジボーナス中に提供されるチャレンジタイムになっているかどうかを判定する。現在の遊技状態がチャレンジタイムとなっていなければ、ステップS1007の処理に進む。現在の遊技状態がチャレンジタイムとなっていれば、RAM112のチャレンジタイム中フラグを消去する。そして、ステップS1007の処理に進む。40

【0239】

ステップS1007では、RAM112にビッグボーナス（1）中フラグ、ビッグボーナス（2）中フラグ、チャレンジボーナス中フラグのうちいずれかが設定されているかどうかにより、現在の遊技状態がボーナスとなっているかどうかを判定する。現在の遊技状態がボーナスでなければ、RAM112にRT1～RT3カウンタのうちいずれかのカウンタの値が設定されている場合に当該RTカウンタの値を1だけ減算（ただし、0となるまで）し（ステップS1008）、ステップS1009の処理に進む。なお、本実施の形態においては、ステップS1008における減算対象のRTカウンタをRT1～RT3カ50

ウンタとした例について説明するが、これに限らず、減算対象の R T カウンタを R T 1 ~ R T 3 カウンタのうち所定の R T カウンタとしてもよい。たとえば、減算対象の R T カウンタを R T 1 ~ R T 3 カウンタのうち R T 1 および R T 3 カウンタとした場合、R T 2 カウンタは、ゲームが行なわれても減算されないため、一旦 R T 2 に制御されると、次回ボーナスに入賞するまで継続して制御されることとなる。

【 0 2 4 0 】

一方、ステップ S 1 0 0 7 で現在の遊技状態がボーナスになっていれば、R A M 1 1 2 のカウンタを用いて、当該ボーナスにおける払出メダル枚数をカウントする（ステップ S 1 0 1 0）。

【 0 2 4 1 】

次に、現在の遊技状態がビッグボーナス（1）であり、カウントした払出メダル枚数が 3 5 1 枚を越えて該ビッグボーナス（1）の終了条件が成立したかどうかを判定する（ステップ S 1 0 1 1）。

【 0 2 4 2 】

現在の遊技状態がビッグボーナス（1）であり、ビッグボーナス（1）の終了条件が成立していれば、R A M 1 1 2 のビッグボーナス（1）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、ボーナス中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。また、レギュラーボーナスにおけるゲーム数およ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 S 1 0 1 2）。なお、ステップ S 1 0 1 2 においては、さらに、ビッグボーナス（1）の終了後にフリーズ状態に制御するための、エンディング演出待ち時間を設定する。さらに、R A M 1 1 2 の R T 3 カウンタの初期値として 1 5 をセットする（ステップ S 1 0 1 3）。そして、ステップ S 1 0 0 9 の処理に進む。

【 0 2 4 3 】

現在の遊技状態がビッグボーナス（1）でない場合、またはビッグボーナス（1）の終了条件が成立していない場合には、現在の遊技状態がビッグボーナス（2）であり、カウントした払出メダル枚数が 3 5 1 枚を越えて該ビッグボーナス（2）の終了条件が成立したかどうかを判定する（ステップ S 1 0 1 4）。

【 0 2 4 4 】

現在の遊技状態がビッグボーナス（2）であり、ビッグボーナス（2）の終了条件が成立していれば、R A M 1 1 2 のビッグボーナス（2）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、ボーナス中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。また、レギュラーボーナスにおけるゲーム数およ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 S 1 0 1 5）。なお、ステップ S 1 0 1 5 においては、さらに、ビッグボーナス（2）の終了後にフリーズ状態に制御するための、エンディング演出待ち時間を設定する。さらに、R A M 1 1 2 の R T 3 カウンタの初期値として 1 5 をセットする（ステップ S 1 0 1 6）。そして、ステップ S 1 0 0 9 の処理に進む。

【 0 2 4 5 】

現在の遊技状態がビッグボーナス（2）でない場合、またはビッグボーナス（2）の終了条件が成立していない場合には、現在の遊技状態がチャレンジボーナスであり、カウントした払出メダル枚数が 1 2 0 枚を越えて該チャレンジボーナスの終了条件が成立したかどうかを判定する（ステップ S 1 0 1 7）。

【 0 2 4 6 】

現在の遊技状態がチャレンジボーナスであり、チャレンジボーナスの終了条件が成立していれば、R A M 1 1 2 のチャレンジボーナス中フラグを消去する。また、ボーナス中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し（ステップ S 1 0 1 8）、ステップ S 1 0 0 9 の処理に進む。なお、ステップ S 1 0 1 8 においては、さらに、チャレンジボーナスの終了後にフリーズ状態に制御するための、エンディング演出待ち時間を設定する。

10

20

30

40

50

【 0 2 4 7 】

ステップ S 1 0 0 9においては、RAM 1 1 2におけるビッグボーナス(1)中フラグ、ビッグボーナス(2)中フラグ、チャレンジボーナス中フラグ、およびRT 1～RT 4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 S 1 0 0 9)。そして、ステップ S 1 0 2 6の処理に進む。

【 0 2 4 8 】

ステップ S 1 0 2 6では、RAM 1 1 2の一般ワーク1 1 2 - 2に格納されているデータ、すなわち小役およびリプレイの当選フラグと入賞フラグを全て消去する。この処理は、一般ワーク1 1 2 - 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ボーナス当選フラグが設定されていて、当該ボーナスに入賞しなかった場合でも、特別役ワーク1 1 2 - 2はクリアされないので、ボーナス当選フラグが次のゲームに持ち越されることとなる。そして、払出処理を終了して、図11のフローチャートに復帰し、S 4 0 7のフリーズ処理が行なわれ1ゲームの処理が終了する。

10

【 0 2 4 9 】

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CPU 1 1 1は、初期遊技状態、RT 1～RT 4、ビッグボーナス、チャレンジボーナスの間で遊技状態の移行を行なっており、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CPU 1 2 1は、遊技制御基板101から受信したコマンドに基づいて、独自の演出を行なっている。以下、演出制御基板102側の制御により行なわれる演出の処理について説明する。

20

【 0 2 5 0 】

図19は、演出制御基板102のCPU 1 2 1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 S 1 1 0 1)。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 S 1 1 0 2)。

【 0 2 5 1 】

受信したコマンドの種類がステップ S 5 0 4、S 5 1 7、S 5 2 8またはS 5 3 2で送信されたB E Tコマンドであった場合には、B E T時の状態に応じて各種報知を行なうB E Tコマンド受信時処理を行ない(ステップ S 1 1 0 2 a)、ステップ S 1 1 0 1の処理に戻る。

30

【 0 2 5 2 】

受信したコマンドの種類がステップ S 7 3 0で送信された当選状況通知コマンドであった場合には、受信した当選状況通知コマンドが示す当選状況をRAM 1 2 2の所定の領域に保存し(ステップ S 1 1 1 8)、小役の当選に関わる情報を報知するナビ演出を設定するナビ演出設定処理を行なう(ステップ S 1 1 1 8 a)。そして、ステップ S 1 1 0 1の処理に戻る。

【 0 2 5 3 】

受信したコマンドの種類がステップ S 8 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、液晶表示器4にて遊技状態に応じて予め設定された種類の演出を開始させる(ステップ S 1 1 1 9)。たとえば、液晶表示器4にて3つの仮想リールによる図柄の変動を開始させる。そして、ステップ S 1 1 0 1の処理に戻る。

40

【 0 2 5 4 】

受信したコマンドの種類がステップ S 8 1 2で送信されたリール停止コマンドであった場合、受信したリール停止コマンドが示す中段に停止された図柄の番号から停止されている図柄の状態に応じた演出を行ない、リール3 L、3 C、3 Rが全て停止されたときに可変表示装置2の図柄に対応した演出を行なう(ステップ S 1 1 2 0)。可変表示装置2の図柄に対応した演出として、たとえば、受信したリール停止コマンドが示すリールに対応する仮想リールにおける図柄の変動を停止させ、ステップ S 1 1 1 8でRAM 1 2 2に保

50

存した当選状況と該リール停止コマンドが示す図柄に対応した図柄を仮想リールに導出させる。また、リール 3 L、3 C、3 R のうち停止された 2 つのリールの図柄が、入賞ラインにおいて入賞役の図柄の組合せとなり得るリーチ状態であるときに、リーチ状態である旨を報知する演出が行なわれる。また、リール 3 L、3 C、3 R が全て停止され、ハズレとなつたときにハズレであった旨を報知する演出結果の導出や、入賞役の図柄の組合せとなつたときに入賞が発生した旨を報知する演出結果の導出が行なわれる。そして、ステップ S 1 1 0 1 の処理に戻る。

【 0 2 5 5 】

本実施の形態においては、可変表示装置 2 において 3 択役 A ~ C が入賞したときと 3 択役 A ~ C が入賞したときの払出枚数と同じブドウが入賞したときとで、液晶表示器 4 において共通の態様で入賞が発生した旨を報知する演出結果の導出が行なわれる。共通の態様で入賞が発生した旨を報知する演出結果としては、たとえば、液晶表示器 4 に表示される仮想リールにより同じ図柄（たとえば、ブドウが入賞したときに図 1 に示す入賞表示部 2 5 b に示すスイカ図柄が液晶表示器 4 に表示される場合は当該スイカ図柄）が入賞ラインにおいて 3 つ揃いになる演出が行なわれ、9 枚役に入賞した旨が報知される。10

【 0 2 5 6 】

また、可変表示装置 2 においてリプレイ(1)~(3)のうちいずれが入賞したときにも、液晶表示器 4 において共通の態様で入賞が発生した旨を報知する演出結果の導出が行なわれる。共通の態様で入賞が発生した旨を報知する演出結果としては、たとえば、液晶表示器 4 に表示される仮想リールにより同じ図柄（たとえば、リプレイ(1)が入賞したときに図 1 に示す入賞表示部 2 5 d に示す R E P L A Y 図柄が液晶表示器 4 に表示される場合は当該 R E P L A Y 図柄）が入賞ラインにおいて 3 つ揃いになる演出が行なわれ、リプレイに入賞した旨が報知される。20

【 0 2 5 7 】

受信したコマンドの種類がステップ S 9 2 5 で送信された入賞情報コマンドであった場合には、前回のゲームまでに R A M 1 2 2 に保存した入賞情報を 1 ゲーム分ずつシフトして保存させるとともに、受信した入賞情報コマンドが示す入賞情報を最新のゲームの入賞情報の保存領域に保存する（ステップ S 1 1 2 1）。次に、ナビ演出設定処理において遊技者にとって有利な情報を報知するナビ演出が設定される割合を高めるナビ権を取得または喪失させるナビ得喪処理を行ない（ステップ S 1 1 2 1 a）、ステップ S 1 1 0 1 の処理に戻る。30

【 0 2 5 8 】

受信したコマンドの種類がステップ S 1 0 0 9 で送信された遊技状態コマンドであった場合には、前回のゲームまでに R A M 1 2 2 に保存した遊技状態を 1 ゲーム分ずつシフトして保存させるとともに、受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態（すなわち、次のゲームで適用される遊技状態）を最新のゲームの遊技状態の保存領域に保存する（ステップ S 1 1 5 0）。次に、ゲーム終了時の状態等に応じて R T 2 に移行（突入）させることができる状態である可能性を報知する R T 2 突入可能性報知処理（ステップ S 1 1 5 0 a）、ステップ S 1 1 0 1 の処理に戻る。40

【 0 2 5 9 】

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を実行する（ステップ S 1 1 6 2）。他の種類のコマンドを受信したときに実行される処理については、本発明と関係がないので、詳細な説明を省略する。その後、ステップ S 1 1 0 1 の処理に戻る。

【 0 2 6 0 】

次に、上記したステップ S 1 1 1 8 a のナビ演出設定処理について詳しく説明する。図 2 0 は、C P U 1 2 1 がステップ S 1 1 1 8 a で実行するナビ演出設定処理を詳細に示すフローチャートである。ナビ演出設定処理では、まず、現在の遊技状態が R T 3 中であるかまたは初期遊技状態中であるか否かを判定する（ステップ S 1 2 0 0）。ステップ S 1 2 0 0 において R T 3 または初期遊技状態中のいずれでもないと判定されたときには、ナ50

ビ演出設定処理を終了する。

【0261】

一方、ステップS1200においてR T 3または初期遊技状態中であると判定されたときには、受信した当選状況通知コマンドに基づき、3 択役A～C、リプレイ(2)、およびリプレイ(3)のうちいずれかに当選しているか否かを判定する(ステップS1201)。なお、ステップS1201において、リプレイ(2)およびリプレイ(3)が判定される対象に含まれているため、リプレイ(1)+(2)およびリプレイ(1)+(3)も判定される対象に含まれることになる。なお、ステップS1201において、リプレイ(1)単独の当選も判定される対象に含まれるようにし、S1202～S1205の処理を行なうように構成してもよい。

10

【0262】

ステップS1201において3 択役A～C、リプレイ(2)、およびリプレイ(3)のうちいずれにも当選していないと判定されたときには、ナビ演出設定処理を終了する。一方、ステップS1201において3 択役A～C、リプレイ(2)、およびリプレイ(3)のうちいずれかに当選していると判定されたときには、ナビ得喪処理においてナビ権を取得したときにセットされるナビフラグがRAM122にセットされているか否かを判定する(ステップS1202)。ステップS1202においてナビフラグがセットされていると判定されたときには、ナビ取得時テーブルをルックアップしてナビ演出を抽選する処理を行ない(ステップS1203)、ステップS1205の処理に進む。一方、ステップS1202においてナビフラグがセットされていないと判定されたときには、ナビ未取得時テーブルをルックアップしてナビ演出を抽選し(ステップS1204)、ステップS1205の処理に進む。

20

【0263】

ここで、ナビ取得時テーブルおよびナビ未取得時テーブルについて説明する。図21は、ナビ取得時テーブルおよびナビ未取得時テーブルを説明するための図である。ナビ取得時テーブルおよびナビ未取得時テーブルは、ROM123に予め記憶されている。

【0264】

ナビ取得時テーブルおよびナビ未取得時テーブルは、予め定められた割合に従って、ナビ演出を行なうか否か、およびナビ演出の種類をいずれにするかを抽選して決定するために用いるテーブルである。ナビ演出の種類としては、「当選役報知演出」と、「当選役の種類報知演出」とが設けられている。「当選役報知演出」がナビ演出として抽選されたときには、受信した当選状況通知コマンドから特定される当選役そのものを報知する演出が行なわれる。当選役そのものを報知する演出とは、たとえば、3 択役Aに当選しているときには3 択役Aに当選していることを報知する演出をいい、リプレイ(2)に当選しているときには、リプレイ(2)に当選していることを報知する演出をいい、リプレイ(3)に当選しているときには、リプレイ(3)に当選していることを報知する演出をいう。なお、ステップS1201において、リプレイ(2)およびリプレイ(3)が判定される対象に含まれているため、リプレイ(2)当選時の当選役報知演出はリプレイ(1)+(2)当選を報知する演出を含み、リプレイ(3)当選時の当選役報知演出はリプレイ(1)+(3)当選を報知する演出を含むことになる。

30

【0265】

また、「当選役の種類報知演出」がナビ演出として抽選されたときには、受信した当選状況通知コマンドから特定される当選役の種類を報知するための演出が行なわれる。当選役の種類を報知するための演出とは、たとえば、3 択役A～Cのいずれかに当選しているときには3 択役に当選していることを報知する演出をいい、リプレイ(2)またはリプレイ(3)に当選しているときにはリプレイに当選していることを報知する演出をいう。

【0266】

これにより、ナビ演出が実行されたときの方が、実行されないときよりも、3 択役A～Cのいずれかに当選しており入賞させることによりR T 2に制御されるかもしれないといった期待感、およびリプレイ(2)またはリプレイ(3)に当選しているため停止ボタン

40

50

の操作順序によって入賞してしまい R T 1 に制御されるかもしれないといった緊張感を遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上させやすい。また、ナビ演出の種類として「当選役報知演出」が実行されたときには、当選している役そのものを認識することができるため、「当選役の種類報知演出」が実行されたときよりも遊技者にとって有利度合いが高い。たとえば、3 抜役 A に当選していることを報知する演出の場合に遊技者が停止ボタン 1 2 L を 3 抜役 A 入賞のための適正なタイミングで操作することができ、またリプレイ(2)に当選していることを報知する演出の場合に遊技者が入賞させたいリプレイの手順で停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R を操作することができる。

【0267】

ナビ取得時テーブルがルックアップされた場合には、ランダムに更新される乱数から抽出した値等に基づき、80%の割合で「当選役報知演出」が、15%の割合で「当選役の種類報知演出」が、5%の割合で「演出なし」が、各々抽選されるように振分けられる。ナビ未取得時テーブルがルックアップされた場合には、ランダムに更新される乱数から抽出した値等に基づき、5%の割合で「当選役報知演出」が、10%の割合で「当選役の種類報知演出」が、85%の割合で「演出なし」が、各々抽選されるように振分けられる。

10

【0268】

このように、ナビ得喪処理においてナビ権を取得しているときにルックアップされるナビ取得時テーブルは、ナビ権を取得していないときにルックアップされるナビ未取得時テーブルより、高い割合で遊技の興趣を向上させやすいナビ演出を行なうと決定され、かつ高い割合でナビ演出の種類として遊技者にとって有利度合いが高い「当選役報知演出」が決定される。このため、ナビ権を取得しているときの方が、ナビ権を取得していないときよりも、遊技の興趣を向上させやすく、かつ遊技者にとっての有利度合いを高めることができる。

20

【0269】

図20に戻り、ステップ S 1 2 0 5においては、受信した当選状況通知コマンドに基づく当選役、およびステップ S 1 2 0 3 またはステップ S 1 2 0 4において抽選された結果に応じたナビ演出を設定して開始し、ナビ演出設定処理を終了する。

【0270】

次に、上記したステップ S 1 1 2 1 a のナビ得喪処理について詳しく説明する。図22は、CPU 1 2 1 がステップ S 1 1 2 1 a で実行するナビ得喪処理を示すフローチャートである。ナビ得喪処理では、まず、現在の遊技状態が R T 3 中であるかまたは初期遊技状態中であるときに、受信した入賞情報コマンドに基づき 3 抜役 A ~ C、リプレイ(2)、およびリプレイ(3)のうちいずれかが入賞したか否かを判定する(ステップ S 1 2 1 0)。すなわち、次のゲーム以降、R T 1 または R T 2 に遊技状態が制御されるか否かを判定する。

30

【0271】

ステップ S 1 2 1 0において R T 3 中であるかまたは初期遊技状態中であるときに 3 抜役 A ~ C、リプレイ(2)、およびリプレイ(3)のうちいずれかが入賞したと判定されたときには、既にナビフラグが R A M 1 2 2 にセットされているか否かを判定する(ステップ S 1 2 1 1)。ステップ S 1 2 1 1においてナビフラグがセットされていると判定されたときには、当該ナビフラグをリセットし(ステップ S 1 2 1 2)、ステップ S 1 2 1 3 の処理に進む。このように、ナビフラグは、R T 1 または R T 2 に遊技状態が制御されるときにリセットされる。このため、ナビ権を喪失する。

40

【0272】

ステップ S 1 2 1 3においては、R T 2 に移行させることができ遊技状態が終了した後、数ゲームが行なわれたときに R T 2 に移行させることができ遊技状態が終了した旨を報知するための遅延カウンタとして「5」をセットする(ステップ S 1 2 1 4)。これにより、R T 2 に移行させることができ遊技状態が終了した旨を報知するタイミングを 5 ゲーム後に遅延させることができる。一方、ステップ S 1 2 1 0において N O と判定されたときには、ステップ S 1 2 1 5 の処理に進む。

50

【 0 2 7 3 】

ステップ S 1 2 1 5においては、ナビフラグが R A M 1 2 2 にセットされているか否かを判定する処理が行なわれる。ステップ S 1 2 1 5においてナビフラグがセットされていないと判定されたときには、現在の遊技状態がビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、または R T 2 中のいずれかであるかを判定する(ステップ S 1 2 1 6)。ステップ S 1 2 1 6においてビックボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、または R T 2 のいずれかであると判定されたときには、受信した入賞情報コマンドに基づきチェリー入賞であった否かを判定する(ステップ S 1 2 1 7)。一方、ステップ S 1 2 1 5においてナビフラグがセットされていると判定されたとき、ステップ S 1 2 1 6においてビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、または R T 2 中でないと判定されたとき、またはステップ S 1 2 1 7においてチェリー入賞でないと判定されたときには、ナビ得喪処理を終了する。

【 0 2 7 4 】

ステップ S 1 2 1 7においてチェリー入賞であると判定されたときには、現在の遊技状態が R T 2 中であるか否かを判定する(ステップ S 1 2 1 8)。ステップ S 1 2 1 8において現在の遊技状態が R T 2 中であると判定されたときには、ナビフラグがセットされておらず R T 2 中であるときにチェリー入賞した回数を特定するための R T 2 中ナビ取得カウンタを 1 加算し(ステップ S 1 2 1 9)、当該加算後の R T 2 中ナビ取得カウンタの値が 6 以上であるか否かを判定する(ステップ S 1 2 2 0)。

【 0 2 7 5 】

ステップ S 1 2 2 0において R T 2 中ナビ取得カウンタの値が 6 以上であると判定されたときには、当該 R T 2 中ナビ取得カウンタの値をリセットし(ステップ S 1 2 2 1)、ステップ S 1 2 2 5 の処理に進みナビフラグが R A M 1 2 2 にセットされる。一方、ステップ S 1 2 2 0において R T 2 中ナビ取得カウンタの値が 6 以上でないと判定されたときには、ナビ得喪処理を終了する。このように、ナビフラグがセットされておらず R T 2 中であるときに、加算される R T 2 中ナビ取得カウンタの値が 6 以上になったとき、すなわちチェリー入賞が 6 回以上発生したときに、ナビ権を取得し、ナビフラグがセットされる。なお、R T 2 中ナビ取得カウンタの値は、ステップ S 1 2 2 0において Y E S と判定されその後ステップ S 1 2 2 5においてナビフラグがセットされるときにだけ、ステップ S 1 2 2 1においてリセットされる。このため、R T 2 に制御された期間中に加算された R T 2 中ナビ取得カウンタの値は、ナビ権を取得するまで持ち越されるように構成されている。

【 0 2 7 6 】

一方、ステップ S 1 2 1 8において R T 2 中でないと判定されたときには、ナビフラグがセットされておらずビッグボーナス(1)または(2)であるときにチェリー入賞した回数を特定するためのビッグボーナス中ナビ取得カウンタを 1 加算し(ステップ S 1 2 2 2)、当該加算後のビッグボーナス中ナビ取得カウンタの値が 3 以上であるか否かを判定する(ステップ S 1 2 2 3)。

【 0 2 7 7 】

ステップ S 1 2 2 3においてビッグボーナス中ナビ取得カウンタの値が 3 以上であると判定されたときには、当該ビッグボーナス中のナビ取得カウンタの値をリセットし(ステップ S 1 2 2 4)、ステップ S 1 2 2 5 の処理に進みナビフラグが R A M 1 2 2 にセットされる。一方、ステップ S 1 2 2 3においてビッグボーナス中ナビ取得カウンタの値が 3 以上でないと判定されたときには、ナビ得喪処理を終了する。このように、ナビフラグがセットされておらずビッグボーナス(1)または(2)中であるときに、加算されるビッグボーナス中ナビ取得カウンタの値が 3 以上になったとき、すなわちチェリー入賞が 3 回以上発生したときに、ナビ権を取得し、ナビフラグがセットされる。なお、ビッグボーナス中ナビ取得カウンタの値は、ステップ S 1 2 2 3において Y E S と判定されその後ステップ S 1 2 2 5においてナビフラグがセットされるときにだけ、ステップ S 1 2 2 4においてリセットされる。このため、ビッグボーナス(1)または(2)に制御された期間中

に加算されたピッグボーナス中ナビ取得カウンタの値は、ナビ権を取得するまで持ち越されるように構成されている。

【0278】

ステップS1225においてナビフラグがセットされると、ナビ権を取得した旨を示すナビ取得演出を実行し(ステップS1226)、ナビ得喪処理を終了する。

【0279】

次に、上記したステップS1150aのRT2突入可能性報知処理について詳しく説明する。図23は、CPU121がステップS1150aで実行するRT2突入可能性報知処理を詳細に示すフローチャートである。RT2突入可能性報知処理では、まず、受信した遊技情報コマンドに基づき、次のゲームが初期遊技状態となるか否かを判定する(ステップS1230)。ステップS1230において次のゲームが初期遊技状態となると判定されたときには、RT2に移行させることができる状態であるため、RT2に移行可能な期間である旨を報知するRT2突入可能期間演出を次のゲームで行なうか否かを判定する(ステップS1237)。ステップS1237においてRT2突入可能期間演出を行なうと判定されたときには、ステップS1238において実行されRT2突入可能性報知処理を終了し、一方行なわないと判定されたときにはそのままRT2突入可能性報知処理を終了する。これにより、次のゲームにおいて、RT2突入可能期間演出が行なわれる。RT2突入可能期間演出としては、たとえば、液晶表示器4において「RT2に移行されるかも」といったメッセージ表示を行なう演出であってもよい。

【0280】

一方、ステップS1230において次のゲームが初期遊技状態ではないと判定されたときには、前述した遅延カウンタがセットされているか否かを判定する(ステップS1231)。ステップS1231において遅延カウンタがセットされていると判定されたときには、遅延カウンタの値から1減算し(ステップS1231a)、減算後の遅延カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(ステップS1232)。

【0281】

ステップS1232において遅延カウンタの値が「0」でないと判定されたときには、次のゲームの遊技状態がRT1、RT2、およびRT4以外の遊技状態であるか否か、すなわちRT1またはRT2に制御されてから遅延カウンタの値が「0」になるまでにピッグボーナスやチャレンジボーナス入賞してRT1、RT2、およびRT4以外の遊技状態に制御されたか否かを判定する(ステップS1234)。ステップS1234において次のゲームがRT1、RT2、およびRT4以外の遊技状態でないと判定されたときには、前述したステップS1237の処理に進み、RT2突入可能期間演出の抽選結果に従ってステップS1230においてYESと判定されたときと同じRT2突入可能期間演出が実行される。一方、ステップS1234において次のゲームがRT1、RT2、およびRT4以外の遊技状態であると判定されたときには、後述するステップS1235の処理に進む。

【0282】

なお、ステップS1237においてRT2突入可能期間演出を行なうと決定する割合について、現在の遊技状態が初期遊技状態であると判定されたとき(ステップS1230でYES)と、現在の遊技状態が初期遊技状態でないが遅延カウンタの値が「0」でないと判定されたとき等(ステップS1232でNO、ステップS1234でNO)とで異ならせてよい。たとえば、現在の遊技状態が初期遊技状態であると判定されたとき(ステップS1230でYES)の方が、現在の遊技状態が初期遊技状態でないが遅延カウンタの値が「0」でないと判定されたとき等(ステップS1232でNO、ステップS1234でNO)よりも、ステップS1237においてRT2突入可能期間演出を行なうと決定する割合が高くなるように構成してもよい。これにより、RT2突入可能期間演出が行なわれる頻度により、実際の遊技状態が初期遊技状態であるか否かを遊技者は予測することができ遊技の興奮を向上させることができる。

【0283】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 2 3 2において遅延カウンタの値が「0」であると判定されたときには、ナビフラグがリセットされナビ権を喪失した旨を示すナビ喪失演出を行なう（ステップ S 1 2 3 3）。

【0284】

ステップ S 1 2 3 5においては、ステップ S 1 2 3 2で遅延カウンタが「0」になったか、またはビッグボーナスやチャレンジボーナス入賞した場合であり、ステップ S 1 2 3 7およびS 1 2 3 8等の処理を行なう必要がないため、遅延カウンタをリセットする。ステップ S 1 2 3 6においては、現在制御されている遊技状態に応じた演出を実行し、RT 2突入可能性報知処理を終了する。ステップ S 1 2 3 6により遊技状態に応じた演出が実行されることにより、遊技者は、現在制御されている遊技状態がどの遊技状態であるかを認識することができる。遊技状態に応じた演出は、液晶表示器4への画像の表示、スピーカ7L、7Rからの音声の出力、遊技効果 LED 75A～75Eの点灯などを遊技状態に応じて態様を異ならせて実行される。10

【0285】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

(1-1) 前述した実施の形態においては、図7を参照して説明したように、ステップ S 4 0 3によってリプレイ(1)+(2)が当選したときには、第1に停止ボタン12Lが操作されリール3Lを停止させたときにリプレイ(1)を引込み入賞させ、第1に停止ボタン12Cまたは12Rが操作されリール3L以外のリールを停止させたときにリプレイ(2)を引込み入賞させることができる。また、ステップ S 4 0 3によってリプレイ(1)+(3)が当選したときには、第1に停止ボタン12Rが操作されリール3Rを停止させたときにリプレイ(1)を引込み入賞させ、第1に停止ボタン12Lまたは12Cが操作されリール3R以外のリールを停止させたときにリプレイ(3)を引込み入賞させることができる。すなわち、ステップ S 4 0 3による内部抽選以外の処理を行なうことなく、当該内部抽選による当選結果に応じて当選したリプレイ(1)～(3)を入賞させるための停止ボタン12L、12C、12Rの操作順序が特定される。このため、制御負担を増大させることなく、当選した複数の入賞役を入賞させるための操作順序を特定することができる。また、内部抽選による当選結果が同じでありかつ同じタイミングで同じ操作順で停止ボタンの操作を行なった場合に同じゲーム結果になるため、遊技の公平性を担保することができる。さらに、遊技者の停止操作に応じた停止ボタン12L、12C、12Rの操作順序によって入賞させるリプレイの種類が変化するため、操作順によって導出させる役を多彩に変化させることができ遊技の興奮を向上させることができる。20

【0286】

また、同時当選するリプレイ(1)とリプレイ(2)とは、設定された賭数が同じゲームにおいて、入賞することにより賭数分のメダルが実質的に付与される役である。また、同時当選するリプレイ(1)とリプレイ(3)とは、設定された賭数が同じゲームにおいて、入賞することにより賭数分のメダルが実質的に付与される役である。これにより、遊技者の停止操作に応じた停止ボタン12L、12C、12Rの操作順序によって入賞させるリプレイの種類を変化させつつ、入賞されることにより実質的に付与されるメダルの枚数を同じにすることができるため、遊技の公平性を担保することができる。30

【0287】

なお、前述した実施の形態においては、第1～第3入賞表示結果としてリプレイ(1)～(3)を例にして説明したが、他の種類の入賞役であっても、同様に、制御負担を増大させることなく、第1～第3入賞表示結果のうち内部抽選により当選した同時に当選した複数の入賞表示結果を入賞させるための操作順序を特定することができる。また、内部抽選による当選結果が同じでありかつ同じタイミングで同じ操作順で停止ボタンの操作を行なった場合に同じゲーム結果になるため、遊技の公平性を担保することができる。さらに、遊技者の操作順序によって入賞させる入賞表示結果の種類が変化するため、操作順序によって導出させる入賞表示結果を多彩に変化させることができ遊技の興奮を向上させることができます。4050

【0288】

また、第1～第3入賞表示結果としてリプレイ(1)～(3)を例にして説明したが、入賞したときに実質的に払出されるメダルの枚数が同じであれば他の種類の入賞役の組合せであっても、遊技者の操作順序によって入賞させる入賞表示結果を変化させつつ、入賞させることにより付与される遊技用価値を同じにすることができるため、遊技の公平性を担保することができる。

【0289】

(1-2) 図9で説明した設定変更処理が行なわれたとき、RT1～RT3が終了したとき、およびチャレンジボーナスが終了したとき等に制御される初期遊技状態は、3択役に入賞するとRT2に制御される点において、3択役に入賞してもRT2に制御されないRT1の遊技状態よりも、遊技者にとって有利な遊技状態といえる。このような初期遊技状態は、リプレイ(2)およびリプレイ(3)のうちいずれかに入賞することによりRT1へ制御されるため、終了する。このため、遊技者は、リプレイ(2)およびリプレイ(3)が入賞することを比較的望まない。前述した実施の形態においては、ステップS1205において、遊技者が入賞することを比較的望まないリプレイ(2)またはリプレイ(3)に当選していることを報知する当選役報知演出を行なうように構成している。これにより、遊技者は、当選役報知演出が行なわれることにより、リプレイ(2)またはリプレイ(3)に当選しているか否かを認識できる。このため、遊技者は、自己の意思により操作可能な停止ボタン12L、12C、12Rのうちいずれの停止ボタンを第1に操作するかによって、リプレイ(2)またはリプレイ(3)に入賞してしまうことを回避し、RT1へ移行されることなく初期遊技状態を継続させることができる。よって、遊技者による遊技への介入度合いを高めることができ、遊技の興奮度向上させることができる。10

【0290】

なお、前述した実施の形態においては、第2入賞表示結果および第3入賞表示結果としてリプレイ(2)および(3)を例にしたが、第2入賞表示結果および第3入賞表示結果を他の種類の入賞役で構成した場合であっても、同様に、遊技者は、自己の意思により所望の順序で操作することにより、第2入賞表示結果および第3入賞表示結果に入賞してしまうことを回避し、初期遊技状態を継続させることができる。よって、遊技者による遊技への介入度合いを高めることができ、遊技の興奮度向上させることができる。20

【0291】

(1-3) 前述した実施の形態においては、図20のステップS1203、S1204および図21等で説明したように、当選役報知演出を行なうか否かを所定の割合に従つて決定する。このため、当選役報知演出が行なわれていないときにも、リプレイ(2)およびリプレイ(3)の遊技者が入賞することを比較的望まない役に当選しており入賞することにより初期遊技状態を終了させてしまうかもしれないといった緊張感を遊技者に抱かせることができ、遊技がマンネリ化してしまうことを防止することができる。30

【0292】

なお、前述した実施の形態においては、第2入賞表示結果および第3入賞表示結果としてリプレイ(2)および(3)を例にしたが、第2入賞表示結果および第3入賞表示結果を他の種類の入賞役で構成した場合であっても、同様に、第1特定演出や第2特定演出としての当選役報知演出が行なわれていないときにも、初期遊技状態を終了させてしまう入賞表示結果の導出が許容されているかもしれないといった緊張感を遊技者に抱かせることができ、遊技がマンネリ化してしまうことを防止することができる。40

【0293】

(1-4) 前述した実施の形態においては、図22で説明したように、ビッグボーナス(1)または(2)に制御されているときおよびRT2に制御されているときに、所定回数チェリー入賞したことを条件としてナビ権を取得できる。また、図20のステップS1203およびS1204で説明したように、ナビ権を取得しているときには、ナビ権を取得していないときよりも、高い割合で当選役報知演出を行なうと決定される。このため、ナビ権を取得すること、すなわちビッグボーナス(1)または(2)に制御されている50

ときおよびRT2に制御されているときに所定回数チェリー入賞してナビ権を取得する条件が成立することに対して遊技者が抱く期待感を向上させることができる。

【0294】

なお、前述した実施の形態においては、所定の有利条件として所定回数チェリー入賞したときに得られるナビ権を取得することにより成立するものを例にしたが、所定の有利条件が他の事象によって成立するものとした場合であっても、同様に、所定の有利条件が成立しているときに第1特定演出や第2特定演出としての当選役報知演出を行なうと決定される割合が高いため、所定の有利条件の成立に対して遊技者が抱く期待感を向上させることができる。

【0295】

(1-5) 前述した実施の形態においては、当選役報知演出が行なわれない場合であっても、リプレイ(2)またはリプレイ(3)に当選しているときにその旨を報知する当選役の種類報知演出が行なわれる場合があるため、初期遊技状態を終了させてしまうリプレイ(2)およびリプレイ(3)の遊技者が入賞することを比較的望まない役に当選しているかもしれないといった緊張感を意図的に遊技者に抱かせることができ、注意深く遊技を進行させることができる。すなわち、第1特定演出や第2特定演出としての当選役報知演出が行なわれなかつた場合であっても、許容演出としての当選役の種類報知演出が行なわれることがある。このため、初期遊技状態を終了させてしまう入賞表示結果の導出が許容されているかもしれないといった緊張感を意図的に遊技者に抱かせることができ、注意深く遊技を進行させることができる。

10

20

【0296】

(1-6) 前述した実施の形態においては、当選役報知演出等を行なうための処理を演出制御基板102側において行なっているため、遊技制御基板101側において当該処理を行なう制御負担を演出制御基板102側に分担でき、遊技制御基板101側の制御負担を軽減することができる。すなわち、第1特定演出や第2特定演出としての当選役報知演出を行なうための処理を第2基板としての演出制御基板102側において行なうことができると、第1基板としての遊技制御基板101側において当該処理を行なう制御負担を第2基板側に分担でき、第1基板側の制御負担を軽減することができる。

【0297】

(2-1) 前述した実施の形態においては、所定の初期化条件が成立したときに初期遊技状態に制御し、ビッグボーナス(1), (2)、チャレンジボーナスが入賞したことを条件としてボーナスに制御し、3択役A～Cが入賞したことを条件としてRT2に制御し、リプレイ(2)またはリプレイ(3)が入賞したことを条件としてRT1に制御し、ビッグボーナス(1), (2)が終了した後にはRT3に所定期間制御することができる。また、このような遊技状態のうち、RT1に制御されたときには、3択役A～Cが入賞してもRT2に制御されない。このため、一旦RT1に制御されると、初期遊技状態よりも、RT2に制御されない点において、遊技者にとって不利な状態になる。一方、RT3に制御されたときには、リプレイ(2)およびリプレイ(3)が導出される確率が0%になる。このため、RT3に制御させる契機となるビッグボーナス(1), (2)に制御されると、初期遊技状態よりも、RT1に制御されない点において、遊技者にとって有利な状態になる。

30

40

【0298】

このように、表示結果によって有利度合いが異なる遊技状態に制御するため、遊技状態に変化を与えて遊技者に適切な期待感と緊張感を与えることができる。また、RT3に制御されているときには、RT1に制御されないため、初期遊技状態に制御されているときよりも遊技者に安心感を抱かせることができる。さらに、初期遊技状態に制御されているときには、3択役A～Cが入賞するかそれともリプレイ(2)またはリプレイ(3)が入賞するかによってその後の有利度合いが大きく異なるため、停止表示される図柄の組合せに対する遊技者の関心を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

50

【0299】

なお、前述した実施の形態においては、有利表示結果としての3択役A～Cが入賞しても、通常遊技状態としてのRT1に制御されているときには、有利状態としてのRT2に制御されず、また特定初期遊技状態としてのRT3に制御されたときに通常表示結果としてのリプレイ(2)およびリプレイ(3)に当選しない例について説明したが、通常遊技状態に制御されたときには有利状態に制御される確率が初期遊技状態よりも低くなるように制御され、かつ特定初期遊技状態に制御されたときに通常表示結果が導出される確率が初期遊技状態よりも低くなるものであればよい。この場合であっても、一旦制御されると初期遊技状態よりも有利状態に制御される確率が低くなる点において通常遊技状態は、遊技者にとって不利な状態になる。また、一旦制御されると初期遊技状態よりも通常遊技状態に制御される確率が低くなる点において特定初期遊技状態は、遊技者にとって有利な状態になる。このように、表示結果によって有利度合いが異なる遊技状態に制御することができるため、遊技状態に変化を与えて遊技者に適切な期待感と緊張感を与えることができる。また、特定初期遊技状態であるときには、初期遊技状態よりも通常遊技状態に制御される確率が低いため、初期遊技状態よりも遊技者に安心感を抱かせることができる。さらに、初期遊技状態であるときには、有利表示結果が導出されるかそれとも通常表示結果が導出されるかによってその後の有利度合いが大きく異なるため、導出される表示結果に対する遊技者の関心を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。10

【0300】

(2-2) 前述した実施の形態においては、一旦RT1に制御された場合であっても、ゲームが行なわれる毎にステップS1008において減算されるRT1カウンタの値が「0」になることにより終了するため、早くゲームを行なってRT1カウンタの値を「0」にして初期遊技状態に復帰させる条件が成立することに対し期待感を遊技者に抱かせることができる。20

【0301】

なお、前述した実施の形態においては、通常終了条件として所定数ゲームが行なわれRT1カウンタの値が「0」になることにより成立するものを例にしたが、通常終了条件が他の事象によって成立するものとした場合であっても、同様に、一旦通常遊技状態としてのRT1に制御された場合であっても、通常終了条件が成立することにより終了するため、通常終了条件が成立することに対し期待感を遊技者に抱かせることができる。30

【0302】

(2-3) 前述した実施の形態においては、一旦RT2に制御された場合であっても、ゲームが行なわれる毎にステップS1008において減算されるRT2カウンタの値が「0」になることによりRT2の終了条件が成立してしまうため、ゲームの進行と同時にRT2が終了してしまうことに対し緊張感を遊技者に抱かせることができる。

【0303】

なお、前述した実施の形態においては、有利終了条件として所定数ゲームが行なわれRT2カウンタの値が「0」になることにより成立するものを例にしたが、有利終了条件が他の事象によって成立するものとした場合であっても、同様に、一旦有利状態としてのRT2に制御された場合であっても、有利終了条件が成立することにより終了してしまうため、有利終了条件が成立してしまうかもしれないといった緊張感を遊技者に抱かせることができる。40

【0304】

(2-4) 前述した実施の形態においては、図6(d)で説明したように、遊技状態がRT3であるときには、RT1に移行させるリプレイ(2)及びリプレイ(3)が当選する確率を0%にすることにより、RT1に移行される確率を低下させている。しかし、リプレイ(1)の判定値数をたとえば初期遊技状態のときのリプレイ(1)の判定値数とリプレイ(2)およびリプレイ(3)の判定値数の合計数よりも多くすることにより、入賞役としてのリプレイに当選する確率を一定水準以上に維持している。このため、賭数の設定に用いるメダルの消費速度を一定の範囲内に抑えることができる。50

【 0 3 0 5 】

なお、前述した実施の形態においては、通常表示結果としてリプレイ(2)およびリプレイ(3)を例にしたが、通常表示結果を他の種類の入賞役で構成した場合であっても、特定初期遊技状態としてのRT3に制御されたときには、通常表示結果が導出される確率を低くし、かつその他の入賞表示結果が導出される確率を高くすることにより、同様に、入賞表示結果が導出される確率が所定値以上に保たれるため、賭数の設定に用いる遊技用価値の消費速度を一定の範囲内に抑えることができる。

【 0 3 0 6 】

(2-5) 前述した実施の形態においては、ステップS1238で説明したように、RT2突入可能期間演出が行なわれている間に、3択役A～Cが入賞するかそれともリプレイ(2)またはリプレイ(3)が入賞するかについて、遊技者の注意をひきつけることができ、期待感と緊張感とを意図的に高めることができる。すなわち、遊技状態が有利状態としてのRT2でもなく通常遊技状態としてのRT1でもない初期遊技状態に遊技状態が制御されているときに特定演出としてのRT2突入可能期間演出が行なわれる。このため、特定演出が行なわれている間に、有利表示結果および通常表示結果のうちいずれが先に導出されるかに遊技者の注意をひきつけることができ、期待感と緊張感とを意図的に高めることができる。

【 0 3 0 7 】

(2-6) 前述した実施の形態においては、ステップS1232、S1234等で説明したように、初期遊技状態に制御されている場合に限らず遅延カウンタがセットされている場合にもRT2突入可能期間演出が行なわれる。このため、すでにリプレイ(2)およびリプレイ(3)が入賞しRT1に制御されている場合や、すでに3択役A～Cが入賞しRT2に制御されている場合であっても、遅延カウンタの値が「0」になるまでの間、3択役A～Cが入賞することに対する遊技者の期待感と、リプレイ(2)およびリプレイ(3)が入賞することに対する遊技者の緊張感とを持続させることができる。

【 0 3 0 8 】

(2-7) (2-6)のように構成した場合であっても、遅延カウンタの値が「0」になると、ステップS1236で説明したように、遊技状態に応じた演出が実行されるため、演出の態様が変化することに対し遊技者の注意をひきつけることができる。

【 0 3 0 9 】

なお、前述した実施の形態においては、不能化終了条件として所定数ゲームが行なわれ遅延カウンタの値が「0」になることにより成立するものを例にしたが、不能化終了条件が他の事象によって成立するものとした場合であっても、同様に、すでに通常遊技状態や有利状態に制御されている場合であっても、不能化終了条件が成立するまでの間、有利表示結果が導出されることに対する期待感と、通常表示結果が導出されることに対する緊張感とを持続させることができる。また、このような不能化終了条件が成立した後に、通常遊技状態および有利状態のいずれに制御されているかが報知されるため、演出が変化することに対し遊技者の注意をひきつけることができる。

【 0 3 1 0 】

(2-8) 前述した実施の形態においては、ステップS1120等で説明したように、可変表示装置2のリール3L、3C、3Rが停止することにより表示される表示結果に対応した演出が液晶表示器4において行なわれるため、遊技者が液晶表示器4において行なわれる演出だけを見ていて可変表示装置2を見ていなくても多くの場合において遊技を進められるものとなる。なお、液晶表示器4は、可変表示装置2よりも視認容易に設けられているので、遊技者の注意を液晶表示器4にひきつけやすくなり、可変表示装置2において3択役A～C、リプレイ(2)、リプレイ(3)等が入賞しても、これを遊技者に気づかせにくくすることができる。また、仮に可変表示装置2に導出される3択役A～C、リプレイ(2)、リプレイ(3)等が同一の種類の図柄の組合せにより構成される場合であっても(このような場合に限るものではないが)、可変表示装置2に3択役A～C、リプレイ(2)、リプレイ(3)以外のブドウやリプレイ(1)が入賞したときに行なわれ

10

20

30

40

50

る演出と同一の演出（たとえば、図1に示す入賞表示部25bに示すスイカ図柄の3つ揃いになる演出、図1に示す入賞表示部25dに示すREPLAY図柄の3つ揃いになる演出等）が行なわれるため、3択役A～C、リプレイ(2)、リプレイ(3)の入賞を遊技者に気づかせにくくすることができる。

【0311】

なお、前述した実施の形態においては、演出手段としての液晶表示器4において、有利表示結果としての3択役A～Cが入賞したときに、付与される遊技用価値の大きさが同じ表示結果としてのブドウが入賞したときに行なわれる演出（入賞表示部25bに示すスイカ図柄の3つ揃い表示）が行なわれ、通常表示結果としてのリプレイ(2)およびリプレイ(3)が入賞したときに、付与される遊技用価値の大きさが同じ表示結果としてのリプレイ(1)が入賞したときに行なわれる演出（入賞表示部25dに示すREPLAY図柄の3つ揃い表示）が行なわれる例を示した。しかし、演出手段において、有利表示結果以外であって通常表示結果以外の所定の表示結果が導出されたときに行なわれる演出と同一の演出が演出手段において行なわれるものであれば、同様に、有利表示結果および通常表示結果の導出を遊技者に気づかせにくくすることができる。10

【0312】

(2-9) 前述した実施の形態においては、図6(d)で説明したように、RT3に制御されると、リプレイ(2)およびリプレイ(3)に当選しないため、3択役に当選し入賞する確率がリプレイ(2)およびリプレイ(3)に当選する確率よりも高い状態になる。このため、RT2に制御されているときに、遊技者に安心感を与えることができる。20

【0313】

なお、前述した実施の形態においては、特定初期遊技状態としてのRT3に制御されると通常遊技状態としてのRT1に制御されず、RT1に制御される確率よりも有利状態としてのRT2に制御される確率を高くする場合を例にしたが、特定初期遊技状態に制御されると通常遊技状態に制御されるが、その通常遊技状態に制御される確率よりも有利状態に制御される確率が高い場合にも同様に、特定初期遊技状態中に有利状態に制御されることに対する遊技意欲を向上させることができる。

【0314】

(3) 前述した実施の形態においては、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と共に、設定変更モードに移行し、設定変更操作に基づいて設定値を新たに選択・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。すなわち、RAM112に記憶されているデータに異常が生じても、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なわれる所以、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な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。30

【0315】

(4) 前述した実施の形態においては、内部抽選において抽選対象の役に当選とするか否かを決定する際に、設定値ワーク112-4に格納されている設定値が適正な値(1～4の範囲の値)でなければ、デフォルトの設定値（たとえば、設定1）に基づく確率で当選とするか否かを決定するのではなく、この場合にも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と共に、設定変更モードに移行し、設定変更操作に基づいて設定値を新たに選択・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。賭数が適正な値でないときも、同様にRAM異常エラー状態に制御される。すなわち内部抽選において抽選対象となる役に当選とするか否かの決定を適正に行なうことができない場合も、設定変更操作に基づいて選択・設定された設定値に基づいて改めてゲームが行な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。40

【0316】

(5) また、RAM112に記憶されたデータに異常が生じるのは、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。50

これらの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なうようになっているので、RAM112 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なうことができる。すなわち、RAM112 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、当該判定を行なわずに済み、制御部 110 の負荷を軽減させることができる。

【0317】

(6) 前述した実施の形態においては、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、RAM112 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、RAM112 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 RAM112 のデータが正常か否かを判定できるので、当該判定を正確かつ簡便に行なうことができる。10

【0318】

(7) 前述した実施の形態においては、RAM112 のデータに異常が生じて、ゲームの進行が不能化された場合には、ゲームの進行が不能化された状態を解除する条件となる設定値の変更操作が有効となる設定変更モード（設定変更処理）へ移行することに伴って、RAM112 に記憶されているデータが初期化される。このため、RAM112 のデータに異常が生じたことに伴うデータの初期化と設定値の選択・設定に伴うデータの初期化とを一度で行なうことができるので、無駄な処理を省くことができる。20

【0319】

さらに、制御部 110 の起動時には、RAM112 のデータが正常であるか否かを判定する前に、設定キースイッチ 92 が ON の状態であるか否かを判定し、その時点で設定キースイッチ 92 が ON の状態であると判定した場合には、RAM112 のデータが正常であるか否かの判定は行なわずに、設定変更モードに移行する。こうして RAM112 のデータが正常であるか否かの判定を行なわずに新たに設定値が選択・設定されることにより、無駄な処理を省くことができるようになる。

【0320】

(8) 前述した実施の形態においては、制御部 110 の RAM112 におけるスタック領域 112-6 のうち未使用スタック領域および未使用領域 112-8 が 1 ゲーム毎（初期処理）に初期化されるので、スタック領域 112-6 のうち未使用スタック領域および未使用領域 112-8 等の RAM112 の未使用的領域を利用して不正プログラムを格納させても、当該不正プログラムが常駐してしまうことを防止できる。30

【0321】

(9) 前述した実施の形態においては、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）が作動している間は、常にレギュラーボーナスに制御されることにより、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）中においてメダルを最も速く増加させることができるので、従来のように J A C I N 入賞に伴いレギュラーボーナスが作動するよりもビッグボーナスへの移行に伴う遊技者の興味を高めることができる。40

【0322】

また、前述した実施の形態においては、チャレンジボーナスが作動している間は、常にチャレンジタイムに制御されることにより、チャレンジボーナス中においてメダルを最も速く増加させることができ、チャレンジボーナスへの移行に伴う遊技者の興味を高めることができる。

【0323】

また、特に、前述した実施の形態におけるビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）のように、たとえば、レギュラーボーナスへの移行回数でビッグボーナスが終了することなく、ビッグボーナス中のメダルの払出総数が規定値（たとえば、351 枚）に到達することで終了条件が成立する場合には、ボーナス中の純増枚数を高めることができるの50

、さらにビッグボーナスへの移行に伴う遊技者の興趣を高めることができる。

【0324】

(10) 前述した実施の形態においては、ビッグボーナス(1)およびビッグボーナス(2)への移行と同時に、レギュラーボーナスを作動させるとともに、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)中は1ゲーム毎に、レギュラーボーナスが作動中か否かを判定し、レギュラーボーナスが未作動であると判定された場合には、再度レギュラーボーナスを作動させることで、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)が作動している間、常にレギュラーボーナスに制御するようになっている。このため、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)が作動している間は、レギュラーボーナスにのみ制御すれば良いので、ビッグボーナス(1)およびビッグボーナス(2)への移行に伴う制御を簡素化することができるとともに、1ゲーム毎にレギュラーボーナスが作動中か否かの判定が行なわれるため、ビッグボーナス(1)およびビッグボーナス(2)中の各ゲームの制御プログラムを、レギュラーボーナスの作動中か否かに関わらず共通化することができ、処理の簡略化およびプログラム容量削減を図ることができる。10

【0325】

(11) 前述した実施の形態においては、レギュラーボーナスが未作動か否かの判定を行なう前に、ビッグボーナス中であるかの判定を行ない、当該判定においてビッグボーナス中であると判定されたときすなわちビッグボーナスの終了条件が成立していない場合に、レギュラーボーナスが未作動か否かの判定を行ない、未作動の場合には、レギュラーボーナスを作動させるようになっているので、ビッグボーナスが終了してしまうにも関わらず、レギュラーボーナスを再度作動させるための判定、すなわち不要な判定が行なわれることがない。20

【0326】

(12) 前述した実施の形態においては、レギュラーボーナス中を示すレギュラーボーナス中信号が、ステップS703aにおいてレギュラーボーナス中フラグが設定されたことに応じて出力開始され、ステップS1006aにおいてレギュラーボーナス中フラグが消去されたことに応じて出力停止される。すなわち、ビッグボーナス中に連続してレギュラーボーナスを作動させる場合でも、レギュラーボーナス中フラグが消去されてから再度設定されるまで、レギュラーボーナス中信号の出力が停止される。このため、レギュラーボーナスが一旦途切れたことをレギュラーボーナス中信号を入力した外部機器にて判別することが可能となり、たとえば、外部出力された信号からスロットマシンが正常に動作しているか否かなどの試験を外部機器にて適正に実施することができる。30

【0327】

また、前述した実施の形態においては、チャレンジタイム中を示すチャレンジタイム中信号が、ステップS703cにおいてチャレンジタイム中フラグが設定されたことに応じて出力開始され、ステップS1006cにおいてチャレンジタイム中フラグが消去されたことに応じて出力停止される。すなわち、チャレンジボーナス中に連続してチャレンジタイムを作動させる場合でも、チャレンジタイム中フラグが消去されてから再度設定されるまで、チャレンジタイム中信号の出力が停止される。このため、チャレンジタイムが一旦途切れたことをチャレンジタイム中信号を入力した外部機器にて判別することが可能となり、たとえば、外部出力された信号からスロットマシンが正常に動作しているか否かなどの試験を外部機器にて適正に実施することができる。40

【0328】

(13) 前述した実施の形態においては、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なわれる。一方、いずれかのリールがすでに停止している場合においては、各遊技状態のそ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、50

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な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（およ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つた際に、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なわれることとなる。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（たと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。

【0329】

(14) 前述した実施の形態においては、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て済むようになる。もっとも、役別テーブルにおいて、内部抽選の対象役と遊技状態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ても、異なるアドレスにおいて格納されている判定値数が同じである場合がある。10

【0330】

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な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なった結果として、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。20

【0331】

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ます。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なうことができるようになる。30

【0332】

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く、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なうことができる。なお、実際の当選判定を行なう前に当選判定用テーブル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。40

【0333】

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。

【0334】

(1) 上記の実施の形態では、同時当選するリプレイ(1)+(2)のうちリプレイ(2)に入賞することによりRT1へ制御されるため、初期遊技状態が終了する例について説明した。また、同時当選するリプレイ(1)+(3)のうちリプレイ(3)に入賞することによりRT1へ制御されるため、初期遊技状態が終了する例について説明した。し50

かし、これに限らず、同時当選するリプレイ(1)+(2)のうちリプレイ(1)に入賞することによりRT1へ制御し、初期遊技状態を終了させるように構成してもよい。また、同時当選するリプレイ(1)+(3)のうちリプレイ(1)に入賞することによりRT1へ制御し、初期遊技状態を終了させるように構成してもよい。このように構成した場合には、図20のステップS1201においてリプレイ(1)に当選しているときにもステップS1202へ移行させるようにしてもよい。そして、ステップS1205においては、さらに、リプレイ(1)が当選しているときに、リプレイ(1)および抽選結果に応じたナビ演出を設定して開始するように構成してもよい。これにより、遊技者は、当選役報知演出が行なわれることにより、リプレイ(1)に当選しているか否かを認識できる。このため、遊技者は、自己の意思により操作可能な停止ボタン12L、12C、12Rのうちいずれの停止ボタンを第1に操作するかによって、リプレイ(1)に入賞してしまうことを回避し、RT1へ移行されることなく初期遊技状態を継続させることができる。よって、遊技者による遊技への介入度合いを高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、このように第1入賞表示結果としてリプレイ(1)を例にしたが、第1入賞表示結果を他の種類の入賞役で構成した場合であっても、同様に、遊技者は、自己の意思により所望の順序で操作することにより、第1入賞表示結果に入賞してしまうことを回避し、初期遊技状態を継続させることができる。よって、遊技者による遊技への介入度合いを高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0335】

(2) 上記の実施の形態では、第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との組合せ、および第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との組合せの一例として、入賞したときにメダルを用いて賭数を設定することなくゲームを行なうことが可能な再ゲームが付与される、すなわちゲームに設定された賭数に応じて実質的に付与されるメダルの払出枚数が変化するリプレイ(1)とリプレイ(2)との組合せ、リプレイ(1)とリプレイ(3)との組合せを説明した。しかし、第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との組合せ、および第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との組合せとしては、これに限らず、たとえば、入賞したときに付与されるメダルの払出枚数が一定の小役同士の組合せ(たとえば、3択役Aと3択役Bとの組合せおよび3択役Aと3択役Cとの組合せ、または、ブドウと3択役Aとの組合せおよびブドウと3択役Bとの組合せ等)であってもよい。この場合、リプレイ(1)+(2)およびリプレイ(1)+(3)と同様に、小役同士が同時当選可能となるように内部抽選が行なわれるように構成する。また、設定された賭数が同じゲームにおいて実質的に同じ払出枚数分のメダルが払出される役であれば、リプレイとたとえば払出枚数として3枚が設定されている所定の小役との組合せであってもよい。なお、賭数が1~3のいずれかの範囲内で設定可能なスロットマシンにおいて、賭数が2のゲームについては、リプレイとたとえば払出枚数として2枚が設定されている所定の小役との組合せであってもよく、賭数が1のゲームについては、リプレイとたとえば払出枚数として1枚が設定されている所定の小役との組合せであってもよい。

【0336】

(3) 上記の実施の形態では、所定回数チェリー入賞したことを条件としてナビ権を取得できる例について説明した。しかし、ナビ権を取得するための条件としては、このようなものに限らず、演出制御基板102側で制御されるゲーム(たとえば、所定期間中のゲームにおいて停止ボタンの操作順序を当てる押し順当てゲーム等)において、ゲームの目的を達成すること(たとえば、押し順を当てたゲーム数が所定ゲーム回数に到達すること)により成立するものであってもよい。

【0337】

また、ナビ権を取得するための条件の成立性を判定する期間が、ビッグボーナス(1)または(2)に制御されている期間およびRT2に制御されている期間を例に説明した。しかし、ナビ権を取得するための条件の成立性を判定する期間としては、これに限らず、チャレンジボーナスに制御されている期間、RT1~4に制御されている期間、初期遊技状態に制御されている期間等、どのような期間であってもよい。

【 0 3 3 8 】

(4) 上記の実施の形態では、リプレイ(1)～(3)を構成する図柄が、各々、7コマ以内に配置されている。このため、リプレイ(1)とリプレイ(2)とが同時当選しているとき、およびリプレイ(1)とリプレイ(3)とが同時当選しているときには、停止ボタンの操作タイミングに関わらず、手順として所定の操作順序で操作されることを条件としてリプレイ(1)～(3)のいずれかを入賞させることができる例について説明した。しかし、リプレイ(1)～(3)のいずれかを入賞させる条件としては、手順として所定の操作順序で操作されることに加えて、所定の操作タイミングで操作されることを条件としてもよい。

【 0 3 3 9 】

10

また、第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との組合せ、および第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との組合せを、たとえば、7コマ以内に配置されていない役同士の組合せ(たとえば、3択役Aと3択役Bとの組合せおよび3択役Aと3択役Cとの組合せ等)にした場合には、手順として所定の操作タイミング(たとえば、所望の3択役を引き込み可能なタイミング)で操作されることのみを条件としてもよい。

【 0 3 4 0 】

(5) 上記の実施の形態では、当選役報知演出として、受信した当選状況通知コマンドから特定される当選役そのものを報知する演出を例に説明した。しかし、これに限らず、受信した当選状況通知コマンドから特定される当選役を入賞させるための停止ボタン12L、12C、12Rの操作順序を報知する演出であってもよく、受信した当選状況通知コマンドから特定される当選役を入賞させないための停止ボタン12L、12C、12Rの操作順序を報知する演出であってもよい。また、当選状況通知コマンドから特定される当選役がリプレイ(2)や(3)であり、さらにリプレイ(1)についても同時当選している場合には、遊技者にとって有利な初期遊技状態を継続できる役、すなわちリプレイ(1)を入賞させるための停止ボタン12L、12C、12Rの操作順序を報知する演出であってもよい。

20

【 0 3 4 1 】

(6) 上記の実施の形態では、RT1に制御されているときにRT2に移行される確率を初期遊技状態のときよりも低くするために、図17のステップS913～S915で説明したように、RT3中であるかまたは初期遊技状態中であるときに3択役が入賞したことを条件としてRT2に制御され、RT1に制御されているときに3択役が入賞した場合であってもRT2に制御されないように構成した。しかし、RT1に制御されているときにRT2に移行される確率を初期遊技状態のときよりも低くするための構成としては、このようなものに限らず、たとえば、RT1に制御されているときの3択役の判定値数を初期遊技状態のときよりも少なくすることにより3択役に当選する確率を低くしてもよく、RT1に制御されているときの3択役の判定値数を「0」にしてもよく、またはRT1に制御されているときに3択役を内部抽選の対象役にしないようにしてもよい。

30

【 0 3 4 2 】

(7) 上記の実施の形態では、RT3に制御されているときにRT1に移行される確率を初期遊技状態のときよりも低くするために、図6(d)で説明したように、RT3に制御されているときにリプレイ(2)およびリプレイ(3)を内部抽選の対象役にしないようにし、RT1に制御されないように構成した。しかし、RT3に制御されているときにRT1に移行される確率を初期遊技状態のときよりも低くするための構成としては、このようなものに限らず、たとえば、RT3に制御されているときのリプレイ(2)およびリプレイ(3)の判定値数を初期遊技状態のときの判定値数(図6(a)参照)より少なくすることによりリプレイ(2)およびリプレイ(3)に当選する確率を低くしてもよく、RT3に制御されているときのリプレイ(2)およびリプレイ(3)の判定値数を「0」にしてもよい。

40

【 0 3 4 3 】

(8 - 1) 上記の実施の形態におけるRT2に制御する契機となる3択役A～Cの当

50

選確率は、遊技状態が初期遊技状態中であるときと R T 3 中であるときとで、内部抽選において同じ判定値数を用いるため、一律となる例について説明した。しかし、3 択役 A ~ C の当選確率は、初期遊技状態であるときより、R T 3 に制御されているときの方が高くなるようにしてよい。具体的には、初期遊技状態であるときの 3 択役 A ~ C の判定値数よりも、R T 3 であるときの 3 択役 A ~ C の判定値数の方が多くなるように設定してもよい。これにより、R T 3 に制御されると R T 2 に制御される確率が高くなるため、R T 3 に制御されることに対して遊技者が抱く期待感を向上させることができる。すなわち、特定初期遊技状態としての R T 3 に制御されると有利状態としての R T 2 に制御される確率が高くなるため、特定初期遊技状態に制御されることに対して遊技者が抱く期待感を向上させることができる。

10

【0344】

(8 - 2) さらに、R T 3 に制御されているときであっても、R T 1 に制御する契機となるリプレイ(2)およびリプレイ(3)の判定値数が設定されており、R T 1 に制御される可能性があるスロットマシンにおいては、R T 3 に制御されているときの 3 択役 A ~ C の判定値数を、リプレイ(2)およびリプレイ(3)の判定値数よりも多くなるように設定してもよい。すなわち、R T 3 に制御されているときには、リプレイ(2)およびリプレイ(3)に当選する確率よりも、3 択役 A ~ C に当選する確率を高くすることができる。これにより、R T 3 に制御されているときには、R T 1 に制御される確率よりも R T 2 に制御される確率の方が高くなるため、R T 3 中に R T 2 に制御されることに対する遊技意欲を向上させることができる。すなわち、特定初期遊技状態としての R T 3 に制御されると通常遊技状態としての R T 1 に制御される確率よりも有利状態としての R T 2 に制御される確率を高くすることができるため、特定初期遊技状態中に有利状態に制御されることに対する遊技意欲を向上させることができる。

20

【0345】

(8 - 3) さらに、初期遊技状態に制御されているときの 3 択役 A ~ C の判定値数を、リプレイ(2)およびリプレイ(3)の判定値数よりも少なくなるように設定してもよい。すなわち、初期遊技状態に制御されているときには、3 択役 A ~ C に当選する確率よりも、リプレイ(2)およびリプレイ(3)に当選する確率を高くすることができる。これにより、初期遊技状態に制御されているときには、R T 2 に制御される確率よりも R T 1 に制御される確率の方が高くなるため、初期遊技状態中と R T 3 中とでメリハリを付けて遊技者に適切な期待感と緊張感とを与えることができ、遊技の興奮を向上させることができる。すなわち、初期遊技状態に制御されると、特定初期遊技状態としての R T 3 に制御されているときと逆に、有利状態としての R T 2 に制御される確率よりも通常遊技状態としての R T 1 に制御される確率が高くなるため、初期遊技状態中と特定初期遊技状態中とでメリハリを付けて遊技者に適切な期待感と緊張感とを与えることができ、遊技の興奮を向上させることができる。

30

【0346】

(8 - 4) また、上記の実施の形態では、R T 2 に制御する契機となる役として、3 択役 A ~ C を例にして説明した。しかし、R T 2 に制御する契機となる役としては、これに限らず、たとえば、3 択役 A ~ C に代えてまたは 3 択役 A ~ C に加えて、特定の再遊技役を含めてもよい。このように構成する場合には、再遊技役として、リプレイ(1)~(3)の他に、特定の再遊技役としてリプレイ(4)を含めてもよい。また、R T 2 に制御する契機となる役としての特定の再遊技役として複数種類のリプレイ(たとえば、リプレイ(4)、リプレイ(5)等)を含めてもよい。

40

【0347】

この場合、上記の実施の形態で説明した 3 択役 A ~ C が入賞したときと同様に、たとえば、R T 3 中または初期遊技状態中であるときに特定の再遊技役に入賞したときには、入賞後に R T 2 に所定ゲーム数にわたり制御される。

【0348】

(8 - 5) また、リプレイ(4)の判定値数は、初期遊技状態であるときより、R T

50

3に制御されているときの方が多くなるように設定してもよい。すなわち、リプレイ(4)は、初期遊技状態であるときより、RT3に制御されているときの方が、当選する確率が高くなるようにしてもよい。これにより、RT3に制御されるとRT2に制御される確率が高くなるため、RT3に制御されることに対して遊技者が抱く期待感を向上させることができることができる。

【0349】

(8-6) さらに、RT3に制御されているときであっても、RT1に制御する契機となるリプレイ(2)およびリプレイ(3)の判定値数が設定されており、RT1に制御される可能性があるスロットマシンにおいては、RT3に制御されているときのリプレイ(4)の判定値数を、リプレイ(2)およびリプレイ(3)の判定値数よりも多くなるように設定してもよい。すなわち、RT3に制御されているときには、リプレイ(2)およびリプレイ(3)に当選する確率よりも、リプレイ(4)に当選する確率を高くすることができる。これにより、RT3に制御されているときには、RT1に制御される確率よりもRT2に制御される確率の方が高くなるため、RT3中にRT2に制御されることに対する遊技意欲を向上させることができる。10

【0350】

(8-7) さらに、初期遊技状態に制御されているときのリプレイ(4)の判定値数を、リプレイ(2)およびリプレイ(3)の判定値数よりも少なくなるように設定してもよい。すなわち、初期遊技状態に制御されているときには、リプレイ(4)に当選する確率よりも、リプレイ(2)およびリプレイ(3)に当選する確率を高くすることができる。20。これにより、初期遊技状態に制御されているときには、RT2に制御される確率よりもRT1に制御される確率の方が高くなるため、初期遊技状態中とRT3中とでメリハリを付けて遊技者に適切な期待感と緊張感とを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0351】

(8-8) さらに、特定の再遊技役と、RT1に制御する契機となる役としてのリプレイ(2)またはリプレイ(3)等の特別の再遊技役とが、内部抽選において同時に当選する場合もあるよう構成してもよい。このように構成した場合であって、特定の再遊技役と特別の再遊技役とが同時当選しているときには、たとえば、第1に停止ボタン12Lが操作されリール3Lを停止させたときに特定の再遊技役を引込み入賞させ、第1に停止ボタン12Cまたは12Rが操作されリール3L以外のリールを停止させたときに特別の再遊技役を引込み入賞させることができるよう構成してもよい。30

【0352】

(9) 上記の実施の形態では、リプレイ(2)が入賞するか、リプレイ(3)が入賞するかに応じて、ゲーム数が異なるRT1に制御する例について説明した。これと同様に、3択役A～Cについても、入賞した3択役の種類に応じて、ゲーム数が異なるRT2に制御するように構成してもよい。たとえば、図17のステップS914において3択役Aが入賞したと判定されたときにRTカウンタの値に「100」をセットし、3択役B入賞したと判定されたときにRTカウンタの値に「200」をセットし、3択役Cが入賞したと判定されたときにRTカウンタの値に「300」をセットすることにより、入賞した3択役の種類に応じて、ゲーム数が異なるRT2に制御するように構成してもよい。これにより、複数種類のRT1、または複数種類のRT2に遊技状態を制御することにより遊技が単調になることを防止でき、遊技の興趣を向上させることができる。なお、RT1およびRT2の種類としては、ゲーム数が異なるものについて説明したが、これに限らず、種類によって再遊技役の判定値数が異なるものであってもよく、種類によって液晶表示器4において行なわれる演出の種類が異なるもの等であってもよい。なお、ここでは、複数種類の有利表示結果として3択役A～Cを例にし、複数種類の通常表示結果としてリプレイ(2)およびリプレイ(3)を例にし、各々、入賞した表示結果に応じて、ゲーム数が異なる複数種類のRT1または複数種類のRT2に遊技状態を制御するものや、再遊技役の判定値数が異なるRTに遊技状態を制御するもの等について説明したが、これに限らず、4050

複数種類の有利状態または複数種類の通常遊技状態に遊技状態を制御することができるよう構成されたものであれば、遊技が単調になることを防止でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【0353】

(10) 上記の実施の形態における3択役A～C各々を構成する図柄は、リール3Lが「赤7」、「白7」、「BAR」のうちいずれかで、リール3Cおよびリール3Rが「ブドウ」である例について説明した。しかし、3択役A～C各々を構成する図柄は、このような図柄の組合せに限らず、リール3L、3C、3R各々において異なる図柄の組合せにしてもよい。たとえば、3択役Aを構成する図柄は、「赤7-ブドウーバナナ」から構成され、3択役Bを構成する図柄は、「白7-メロンーブドウ」から構成され、3択役Cを構成する図柄は、「BAR-バナーメロン」から構成されるようにしてもよい。10

【0354】

また、リプレイ(1)～(3)各々を構成する図柄についても同様に、リール3L、3C、3R各々において異なる図柄の組合せにしてもよい。たとえば、リプレイ(1)を構成する図柄は、「メロン-ブドウーバナナ」から構成され、リプレイ(2)を構成する図柄は、「メロン-バナーブドウ」から構成され、3択役Cを構成する図柄は、「メロン-ブドウーバナナ」から構成されるようにしてもよい。

【0355】

(11) 上記の実施の形態においては、初期遊技状態におけるリプレイ(2)の判定値数の方が、リプレイ(3)の判定値数よりも多くなるように設定している。すなわち、リプレイ(2)の方が、リプレイ(3)よりも当選しやすくなっている。このため、前述したナビ演出が行なわれなかった場合、およびナビ演出として当選役報知演出が行なわれなかった場合であっても、リプレイ(2)とリプレイ(3)とではリプレイ(2)の方が当選する確率が高いため、リプレイ(1)+(2)当選時を想定してリプレイ(1)を入賞させる手順で停止ボタン12L、12C、12Rを操作する方が、リプレイ(1)+(3)当選時を想定してリプレイ(1)を入賞させる手順で停止ボタン12L、12C、12Rを操作するよりも、RT1に制御される可能性が低くなるため、遊技者にとって有利といえる。20

【0356】

(12) 上記の実施の形態では、RT1への制御の契機となる入賞役として、再遊技役のうちのリプレイ(2)およびリプレイ(3)を例にして説明した。しかし、RT1への制御の契機となる入賞役としては、再遊技役の表示結果に限らず、他の入賞役のうち特定の入賞役の表示結果であってもよく、また特定のハズレの表示結果であってもよい。30

【0357】

また、RT2への制御の契機となる入賞役についても同様に、小役のうちの3択役A～Cを例にして説明した。しかし、RT2への制御の契機となる入賞役としては、3択役A～Cに限らず、他の入賞役のうち特定の入賞役の表示結果であってもよく、また特定のハズレの表示結果であってもよい。

【0358】

(13) 上記の実施の形態では、設定値の変更を行なう際には、使用中のスタック領域を除いてRAM112の全てのデータが初期化されるものとなっていた。もっとも、RAM112のデータを初期化するためには、設定値の変更を行なう際にさらに別個の初期化操作（たとえば、設定キースイッチ92をON状態として電源を投入する際に、さらにデータクリア第2リセットスイッチ93も操作する）を行なうことが必要になるものとしてもよい。RAM異常エラー状態からは、単なる設定値の変更操作だけではなく初期化操作も行なってRAM112のデータを初期化することで復帰できるようにしてもよい。具体的には、図8のステップS103においてYESと判断された後、さらに、第2リセットスイッチ93が操作されているか否かを判断するステップを設けて、当該ステップにより第2リセットスイッチ93が操作されていると判断されたときに、ステップS109の処理に進めるように構成してもよい。4050

【0359】

(14) 上記の実施の形態では、設定値の変更に伴って、設定値ワーク112-4の他、使用中のスタック領域を除いてRAM112の全てのデータが初期化されるものとなっていた。しかし、このように設定値の変更に伴って、使用中のスタック領域を除いてRAM112の全てのデータが初期化されるものに限らず、設定値の変更を行なう操作とは別個の初期化操作（たとえば、第2リセットスイッチ93の操作）を行なうことによって、設定値ワーク112-4と使用中のスタック領域とを除いてRAM112の全てのデータが初期化され、設定値の変更に伴って、設定値ワーク112-4に新たな設定値が記憶されるものであってもよい。

【0360】

具体的には、図8のステップS102が行なわれた後、第2リセットスイッチ93が操作されているか否かを判断するステップを設けて、当該ステップにより第2リセットスイッチ93が操作されていると判断されたときに、設定値ワーク112-4と使用中のスタック領域とを除いてRAM112の全てのデータを初期化する処理を行ない、さらに設定キースイッチ92がON状態となっているか否かを判断する処理を行ない、当該処理により設定キースイッチ92がON状態となっているときにステップS110の処理に進め、設定キースイッチ92がON状態となっていないときに割込禁止を解除する処理を行ない、ゲーム制御処理に進めるように構成してもよい。なお、第2リセットスイッチ93が操作されていないときにはステップS104の処理に進めるように構成してもよい。これにより、RAM異常エラー状態からは、単なる設定値の変更操作だけではなく初期化操作も行なってRAM112のデータを初期化することで復帰できる。また、設定値異常を除くRAM異常エラー状態からは、初期化操作のみを行なうことによりRAM112のデータを初期化することができ復帰できる。

10

【0361】

(15) 上記の実施の形態では、1ゲーム毎に行なわれる抽選処理のステップS701～S703aに示したように、ビッグボーナス中であるか否かの判定を行ない、ビッグボーナス中であると判定されたときにレギュラーボーナス中であるか否かを判定し、該判定によりレギュラーボーナス中でないと判定されたときにレギュラーボーナス中フラグを設定することにより、ビッグボーナスが作動している間レギュラーボーナスに制御する例について説明した。しかし、これに限らず、たとえば、ステップS701～S703aの処理を行なわずに、1ゲーム毎に行なわれる払出処理のステップS1014においてNOと判断された場合に、レギュラーボーナスの終了条件が成立したかどうかを判定し、レギュラーボーナスの終了条件が成立していると判断されたときに、レギュラーボーナス中フラグが設定されているか否かを判定し、レギュラーボーナス中フラグが設定されていないときにレギュラーボーナス中フラグを設定する処理を行なうように構成してもよい。これにより、レギュラーボーナスの終了条件が成立したときのみレギュラーボーナスを再作動させるための処理を行なえばよいので、レギュラーボーナスの制御が終了していない状態で不要な処理が行なわれることがない。また、ビッグボーナスが終了してしまうにも関わらず、レギュラーボーナスを開始するための判定、すなわち不要な判定が行なわれることがない。

20

【0362】

(16) 上記の実施の形態では、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、チャレンジボーナスに当選していてハズレの表示結果となるときには、チャンス目が可変表示装置2に導出されるものとなっていた。もっとも、チャンス目は、入賞の表示結果に比べて種類も多く、また、上記の実施の形態のスロットマシン1では可変表示装置2を遊技者があまり見ていなくても遊技を進められるため、チャンス目の導出を遊技者が見逃してしまうことが多い。そこで、可変表示装置2にチャンス目が導出されたときに、所定のチャンス演出を行なうものとしてもよい。チャンス演出は、実際にはハズレ目が導出されているときにも所定の割合で行なうことができる。

30

【0363】

40

50

このようなチャンス演出によって、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、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、チャレンジボーナス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。なお、チャンス目は、入賞の観点で言うとハズレなので、入賞情報コマンドに従って判断できないので、リール停止コマンドに基づいてRAM122の停止図柄テーブルに保存した停止図柄を参照して、リール3L、3C、3R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ものとすればよい。

【0364】

(17) 上記の実施の形態では、3つのリール3L、3C、3Rのうち一部がすで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な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。

10

【0365】

(18) 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く、その加算の結果オーバーフローが生じたときに、当該役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。

20

【0366】

(19) 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況に応じた各役の判定値数を順次加算していく、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、遊技状況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、内部抽選を行なうものとしてもよい。

30

【0367】

(20) 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、特別役の判定値数は、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。

40

【0368】

(21) 上記の実施の形態では、判定値数は、設定値1~4の全体に共通して記憶されているか、設定値1~4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1~4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、たとえば、設定値1~2については判定値数が共通、設定値3~4については判定値数が共通のものとすることもできる。

【0369】

(22) 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

50

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(1)またはビッグボーナス(2)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、同じ処理を行なえばよいものとしていた。

【0370】

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(1)中フラグまたはビッグボーナス(2)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(1)またはビッグボーナス(2)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(1)中フラグまたはビッグボーナス(2)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(1)またはビッグボーナス(2)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。

【0371】

また、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)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)の入賞で比較的高い確率でJACIN当選する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(たとえば、所定の図柄の組合せ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(1)またはビッグボーナス(2)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、未だビッグボーナスの終了条件が成立していないければ、再び小役ゲームに制御するものとすることができる。

【0372】

(23) 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、停止ボタンの操作順序、および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なったり、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な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。

【0373】

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ミリ秒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、停止ボタンの操作順序および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(すで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結果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結果であって、停止ボタンの操作順序、当選フラグの設定状況に応じた表

10

20

30

40

50

示結果が、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。

【0374】

(24) 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。

【0375】

(25) 上記の実施の形態では、賭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、たとえば、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数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

10

【0376】

(26) 上記の実施の形態では、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、チャレンジボーナスについて、入賞時と終了時との双方で、フリーズ状態に制御する例について説明した。しかし、双方においてフリーズ状態に制御するものに限らず、入賞時にのみフリーズ状態に制御するものであってもよく、また、終了時にのみフリーズ状態に制御するものであってもよい。

20

【0377】

(27) 上記の実施の形態におけるRT2に制御する契機となる3択役A～Cは、各々、単独で抽選対象となる例について説明した。しかし、これに限らず、3択役A～Cについては、リプレイ(1)+(2)およびリプレイ(1)+(3)等と同様に、他の入賞役と同時に抽選対象となるように構成してもよい。たとえば、3択役A～C各々は、ブドウと同時に抽選対象となるように構成してもよい。そして、内部抽選により、3択役Aとブドウとが同時当選しているときであって、リール3Lに「赤7」を導出させることができなかった等により3択役Aの取りこぼしが確定したときに、ブドウが入賞するようにリール制御が行なわれるよう構成してもよい。3択役Bとブドウとが同時当選しているとき、および3択役Cとブドウとが同時当選しているときも同様に、3択役Bまたは3択役Cの取りこぼしが確定したときに、ブドウが入賞するようにリール制御が行なわれるよう構成してもよい。

30

【0378】

(28) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

(A) 遊技用価値（メダル、クレジット）を用いて1ゲームに対して所定数（たとえば、3）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でき可能となり、複数種類の識別情報（図柄）を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）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、

40

前記可変表示装置に表示結果を導出させるための遊技者による停止操作を検出する停止操作検出手段（ストップスイッチ42L、42C、42R）と、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、複数種類の入賞表示結果（ビッグボーナス(1)、(2)、チャレンジボーナス、チェリー、メロン、ブドウ、3択役A～C、リプレイ(1)～(3)）各々の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（ステップS403）と、

前記事前決定手段の決定結果（当選フラグ）および前記停止操作検出手段により検出さ

50

れた停止操作（停止ボタン 12L、12C、12R の操作タイミング、停止ボタン 12L、12C、12R の操作順序等）に応じて前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段（ステップ S404、ステップ S807、S811～S814 等参照）と、

前記複数種類の入賞表示結果のうちいずれかが導出されたときに、該導出された入賞表示結果に予め定められた大きさ（図 5（a）の払出枚数の欄参照）の前記遊技用価値の付与を行なう遊技用価値付与手段（ステップ S406）とを備え、

前記遊技用価値付与手段は、

設定された賭数が同じゲームにおいて、前記導出制御手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち予め定められた第 1 入賞表示結果（リプレイ（1）参照、3 択役 A）が導出されたときと第 2 入賞表示結果（リプレイ（2）参照、3 択役 B）が導出されたときと第 3 入賞表示結果（リプレイ（3）参照、3 択役 C）が導出されたときとで同じ大きさの前記遊技用価値の付与を行ない（ステップ S924）、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち前記第 1 入賞表示結果と前記第 2 入賞表示結果との導出が許容されているとき（リプレイ（1）とリプレイ（2）とが同時当選しているとき参照、3 択役 A と 3 択役 B とが同時当選しているとき）に、前記停止操作検出手段により検出された停止操作が所定の第 1 の手順（第 1 に停止ボタン 12L が操作されること）に従った停止操作であることを条件として前記第 1 入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させ、前記停止操作検出手段により検出された停止操作が前記第 1 の手順以外の手順（第 1 に停止ボタン 12C または 12R が操作されること）に従つた停止操作であることを条件として前記第 2 入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させ（図 7 参照）、

前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち前記第 1 入賞表示結果と前記第 3 入賞表示結果との導出が許容されているとき（リプレイ（1）とリプレイ（3）とが同時当選しているとき参照、3 択役 A と 3 択役 C とが同時当選しているとき）に、前記停止操作検出手段により検出された停止操作が前記第 1 の手順と異なる所定の第 2 の手順（第 1 に停止ボタン 12R が操作されること）に従った停止操作であることを条件として前記第 1 入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させ、前記停止操作検出手段により検出された停止操作が前記第 2 の手順（第 1 に停止ボタン 12L または 12C が操作されること）に従つた停止操作であることを条件として前記第 3 入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させる（図 7 参照）。

このような構成によれば、事前決定手段による決定によって第 1 入賞表示結果と第 2 入賞表示結果との導出が許容されているときには、所定の第 1 の手順で変動表示を停止させることにより第 1 入賞表示結果を導出させ、第 1 の手順以外の手順で変動表示を停止させることにより第 2 入賞表示結果を導出させることができる。また、事前決定手段による決定によって第 1 入賞表示結果と第 3 入賞表示結果との導出が許容されているときには、所定の第 2 の手順で変動表示を停止させることにより第 1 入賞表示結果を導出させ、第 2 の手順以外の手順で変動表示を停止させることにより第 3 入賞表示結果を導出させることができる。これにより、入賞表示結果を導出させるか否かの処理として事前決定手段による決定以外の処理を行なうことなく、事前決定手段による決定に応じて入賞表示結果を導出させるための手順が特定され、遊技者の停止操作に応じた手順によって導出させる入賞表示結果を変化させることができる。このため、制御負担を増大させることなく、遊技の公平性を担保しつつ遊技の興趣を向上させることができる。

また、第 1 入賞表示結果および第 2 入賞表示結果は、設定された賭数が同じゲームにおいて、導出されることにより同じ大きさの遊技用価値が付与される入賞表示結果である。また、第 1 入賞表示結果および第 3 入賞表示結果は、設定された賭数が同じゲームにおいて、導出されることにより同じ大きさの遊技用価値が付与される入賞表示結果である。これにより、遊技者の停止操作に応じた手順によって導出させる入賞表示結果を変化せつつ、導出されることにより付与される遊技用価値を同じにすることができるため、遊技の公平性を担保することができる。

10

20

30

40

50

(B) 遊技用価値(メダル、クレジット)を用いて1ゲームに対して所定数(たとえば、3)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できとなり、複数種類の識別情報(図柄)を変動表示させる可変表示装置(可変表示装置2)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、

前記可変表示装置に表示結果を導出させるための遊技者による停止操作を検出する停止操作検出手段(ストップスイッチ42L、42C、42R)と、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、複数種類の入賞表示結果(ビッグボーナス(1)、(2)、チャレンジボーナス、チェリー、メロン、ブドウ、3択役A～C、リプレイ(1)～(3))各々の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段(ステップS403)と、

前記事前決定手段の決定結果(当選フラグ)および前記停止操作検出手段により検出された停止操作(停止ボタン12L、12C、12Rの操作タイミング、停止ボタン12L、12C、12Rの操作順序等)に応じて前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段(ステップS404、ステップS807、S811～S814等参照)と、

前記複数種類の入賞表示結果のうち予め定められた第1入賞表示結果(リプレイ(1))、第2入賞表示結果(リプレイ(2))、および第3入賞表示結果(リプレイ(3))のうちいずれかが導出されたときに、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行なうことが可能な再ゲームを付与する再ゲーム付与手段(ステップS924)とを備え、

前記導出制御手段は、

10

前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち前記第1入賞表示結果と前記第2入賞表示結果との導出が許容されているとき(リプレイ(1)とリプレイ(2)とが同時当選しているとき)に、前記停止操作検出手段により検出された停止操作が所定の第1の手順(第1に停止ボタン12Lが操作されること)に従った停止操作であることを条件として前記第1入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させ、前記停止操作検出手段により検出された停止操作が前記第1の手順以外の手順(第1に停止ボタン12Cまたは12Rが操作されること)に従った停止操作であることを条件として前記第2入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させ(図7参照)、

前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち前記第1入賞表示結果と前記第3入賞表示結果との導出が許容されているとき(リプレイ(1)とリプレイ(3)とが同時当選しているとき)に、前記停止操作検出手段により検出された停止操作が前記第1の手順と異なる所定の第2の手順(第1に停止ボタン12Rが操作されること)に従った停止操作であることを条件として前記第1入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させ、前記停止操作検出手段により検出された停止操作が前記第2の手順(第1に停止ボタン12Lまたは12Cが操作されること)に従った停止操作であることを条件として前記第3入賞表示結果を前記可変表示装置に導出させる(図7参照)。

30

このような構成によれば、事前決定手段による決定によって第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との導出が許容されているときには、所定の第1の手順で変動表示を停止させることにより第1入賞表示結果を導出させ、第1の手順以外の手順で変動表示を停止させることにより第2入賞表示結果を導出させることができる。また、事前決定手段による決定によって第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との導出が許容されているときには、所定の第2の手順で変動表示を停止させることにより第1入賞表示結果を導出させ、第2の手順以外の手順で変動表示を停止させることにより第3入賞表示結果を導出させることができる。これにより、入賞表示結果を導出させるか否かの処理として事前決定手段による決定以外の処理を行なうことなく、事前決定手段による決定に応じて入賞表示結果を導出させるための手順が特定され、遊技者の停止操作に応じた手順によって導出させる入賞表示結果を変化させることができる。このため、制御負担を増大させることなく、遊技の公平性を担保しつつ遊技の興奮を向上させることができる。

40

また、第1入賞表示結果、第2入賞表示結果、および第3入賞表示結果は、再ゲームが付与される入賞表示結果である。これにより、遊技者の停止操作に応じた手順によって導

50

出させる入賞表示結果を変化させつつ、導出させることにより付与される遊技用価値を同じにすることができるため、遊技の公平性を担保することができる。

第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との組合せ、および第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との組合せとしては、設定された賭数が同じゲームにおいて、実質的に同じ大きさの遊技用価値が付与される入賞表示結果同士であればどのような種類の入賞表示結果の組合せでもよく、たとえば、ゲームに設定された賭数に関係なく実質的に付与される遊技用価値の大きさが一定の小役表示結果と、ゲームに設定された賭数に応じて実質的に付与される遊技用価値の大きさが変化する再遊技表示結果との組合せであってもよい。

また、上記したスロットマシンにおいて、第1の手順に従った停止操作とは、少なくとも複数の可変表示部のうち第1番目に予め定められた第1可変表示部（リール3L）を停止させることであり、第1の手順以外の手順に従った停止操作とは、少なくとも複数の可変表示部のうち第1番目に第1可変表示部（リール3L）以外の可変表示部を停止させることであってもよい。また、他の例として、第1の手順に従った停止操作とは、第1のタイミングで予め定められた第1可変表示部（リール3L）を停止させることであり、第1の手順以外の手順に従った停止操作とは、第1のタイミング以外のタイミングで第1可変表示部を停止させることであってもよい。第2の手順についても同様である。

また、上記したスロットマシンにおいて、事前決定手段により複数種類の入賞表示結果のうち第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との導出が許容されているときに、導出制御手段により第1入賞表示結果を可変表示装置に導出させる条件としては、さらに所定の第1のタイミングで停止操作されることを条件に加えてもよく、また、導出制御手段により第2入賞表示結果を可変表示装置に導出させる条件としては、さらに所定の第2のタイミングで停止操作されることを条件に加えてもよい。また、事前決定手段により複数種類の入賞表示結果のうち第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との導出が許容されているときに、導出制御手段により第1入賞表示結果を可変表示装置に導出させる条件としては、さらに所定の第3のタイミングで停止操作されることを条件に加えてもよく、また、導出制御手段により第3入賞表示結果を可変表示装置に導出させる条件としては、さらに所定の第4のタイミングで停止操作されることを条件に加えてもよい。

(C) 所定の開始条件（初期化条件）が成立してから前記導出制御手段により前記第2入賞表示結果および前記第3入賞表示結果のうちいずれかが導出されるまで、遊技者にとって有利な特定遊技状態（初期遊技状態）に遊技状態を制御する特定遊技状態制御手段（ステップS211、S918、S920）と、

前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち前記第1入賞表示結果と前記第2入賞表示結果との導出が許容されていることを条件として所定の第1特定演出（リプレイ（2）当選時の当選役報知演出）を行ない、前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち前記第1入賞表示結果と前記第3入賞表示結果との導出が許容されていることを条件として前記第1特定演出と異なる第2特定演出（リプレイ（3）当選時の当選役報知演出）を行なう特定演出実行手段（ステップS1205）とをさらに備える。

このような構成によれば、第1特定演出が行なわれることにより第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との導出が許容されていることを認識できるため、遊技者の意思により第1の手順で変動表示を停止させることにより特定遊技状態を継続させることができる。また、第2特定演出が行なわれることにより第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との導出が許容されていることを認識できるため、遊技者の意思により第2の手順で変動表示を停止させることにより特定遊技状態を継続させることができる。これにより、遊技者による遊技への介入度合いを高めることができ、遊技の興奮を向上させることができる。

上記したスロットマシンにおいて、第1特定演出は、第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との導出が許容されている旨を報知する演出であってもよく、第2入賞表示結果の導出が許容されている旨を報知する演出であってもよく、第1入賞表示結果を導出させるための第1の手順に従った停止操作方法を報知する演出であってもよい。また、第2特定演出についても同様に、第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との導出が許容されている旨

10

20

30

40

50

を報知する演出であってもよく、第3入賞表示結果の導出が許容されている旨を報知する演出であってもよく、第1入賞表示結果を導出させるための第2の手順に従った停止操作方法を報知する演出であってもよい。

(D) 所定の開始条件(初期化条件)が成立してから前記導出制御手段により前記第1入賞表示結果が導出されるまで、遊技者にとって有利な特定遊技状態(初期遊技状態)に遊技状態を制御する特定遊技状態制御手段(ステップS211、変形例におけるRT1カウンタの値を設定するステップ)と、

前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち前記第1入賞表示結果と前記第2入賞表示結果との導出が許容されていることを条件として所定の第1特定演出(リプレイ(2)当選時の当選役報知演出)を行ない、前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち前記第1入賞表示結果と前記第3入賞表示結果との導出が許容されていることを条件として前記第1特定演出と異なる第2特定演出(リプレイ(3)当選時の当選役報知演出)を行なう特定演出実行手段(ステップS1205)とをさらに備える。

このような構成によれば、第1特定演出が行なわれることにより第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との導出が許容されていることを認識できるため、遊技者の意思により第1の手順以外の手順で変動表示を停止させることにより特定遊技状態を継続させることができる。また、第2特定演出が行なわれることにより第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との導出が許容されていることを認識できるため、遊技者の意思により第2の手順以外の手順で変動表示を停止させることにより特定遊技状態を継続させることができる。これにより、遊技者による遊技への介入度合いを高めることができ、遊技の興奮を向上させることができる。

(E) 前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち前記第1入賞表示結果と前記第2入賞表示結果との導出が許容されているときに前記第1特定演出を行なうか否かを決定し、前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち前記第1入賞表示結果と前記第3入賞表示結果との導出が許容されているときに前記第2特定演出を行なうか否かを決定する特定演出実行決定手段(ステップS1203、S1204)をさらに備え、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出実行決定手段による決定結果に応じて、前記第1特定演出または前記第2特定演出を行なう(ステップS1205)。

このような構成によれば、第1入賞表示結果と第2入賞表示結果との導出が許容されているとき、または第1入賞表示結果と第3入賞表示結果との導出が許容されているとき、所定の割合で第1特定演出や第2特定演出が行なわれるようになることができる。このため、第1特定演出や第2特定演出が行なわれていないときにも、特定遊技状態を終了させてしまう入賞表示結果の導出が許容されているかもしれないといった緊張感を遊技者に抱かせることができ、遊技がマンネリ化してしまうことを防止することができる。

(F) 前記特定演出実行決定手段は、所定の有利条件が成立しているとき(ナビ権を取得しているとき、ナビフラグがセットされているとき)に、当該所定の有利条件が成立していないとき(ナビ権を喪失しているとき、ナビフラグがセットされていないとき)よりも、高い割合(ナビ権を喪失しているときに5%の割合であるのに対し、ナビ権を取得しているときに80%の割合になる)で前記第1特定演出または前記第2特定演出を行なうと決定する(図21参照)。

このような構成によれば、所定の有利条件が成立しているときに第1特定演出または第2特定演出を行なうと決定される割合が高いため、所定の有利条件の成立に対して遊技者が抱く期待感を向上させることができる。

(G) 前記事前決定手段により前記複数種類の入賞表示結果のうち前記第2入賞表示結果の導出が許容されているとき(ステップS1201でYES)および前記第3入賞表示結果の導出が許容されているとき(ステップS1201でYES)に所定の許容演出(リプレイ(2)またはリプレイ(3)当選時の当選役の種類報知演出、リプレイに当選していることを報知する演出)を行なう許容演出実行手段(ステップS1205)をさらに

備える。

このような構成によれば、第1特定演出や第2特定演出が行なわれなかつた場合であつても、許容演出が行なわれることがある。このため、特定遊技状態を終了させてしまう入賞表示結果の導出が許容されているかもしれないといった緊張感を意図的に遊技者に抱かせることができ、注意深く遊技を進行させることができる。

(H) 少なくとも前記事前決定手段を含む第1基板(遊技制御基板101)と、少なくとも前記特定演出実行手段を含む第2基板(演出制御基板102)とをさらに備え、

前記第1基板は、

前記事前決定手段の決定結果を特定するための決定結果情報(当選状況通知コマンド)を前記第2基板に送信する決定結果情報送信手段(ステップS730)をさらに含み、前記特定演出実行手段は、前記決定結果情報送信手段からの前記決定結果情報(リプレイ(2)、(3)を示す当選状況通知コマンド)に基づき、前記第1特定演出または前記第2特定演出を行なう(図20のステップS1201～ステップS1205参照)。

このような構成によれば、第1特定演出または第2特定演出を行なうための処理を第2基板側において行なうことができるため、第1基板側において当該処理を行なう制御負担を第2基板側に分担でき、第1基板側の制御負担を軽減することができる。

【符号の説明】

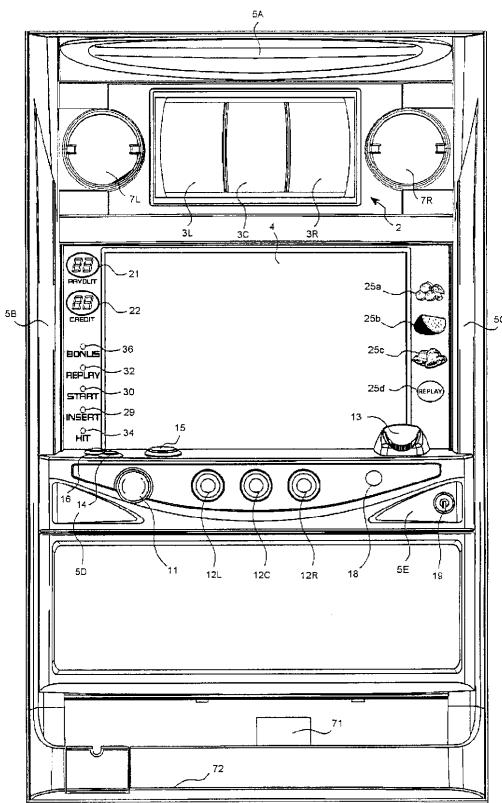
【0379】

1 スロットマシン、2 可変表示装置、4 液晶表示器、101 遊技制御基板、1
11 C P U、112 R A M、113 R O M、102 演出制御基板、121 C P
U、122 R A M、123 R O M。

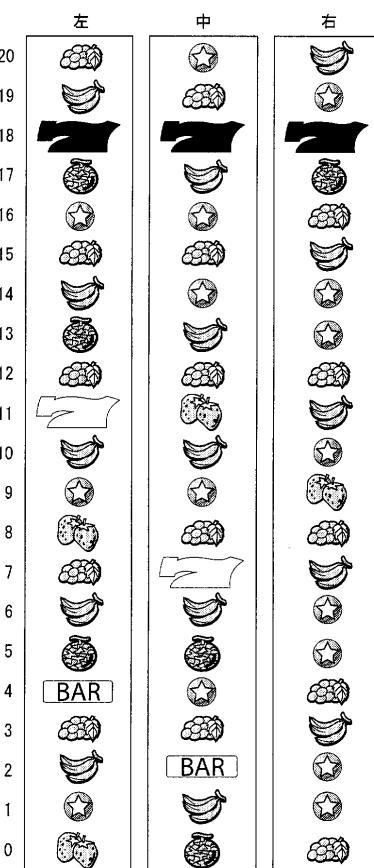
10

20

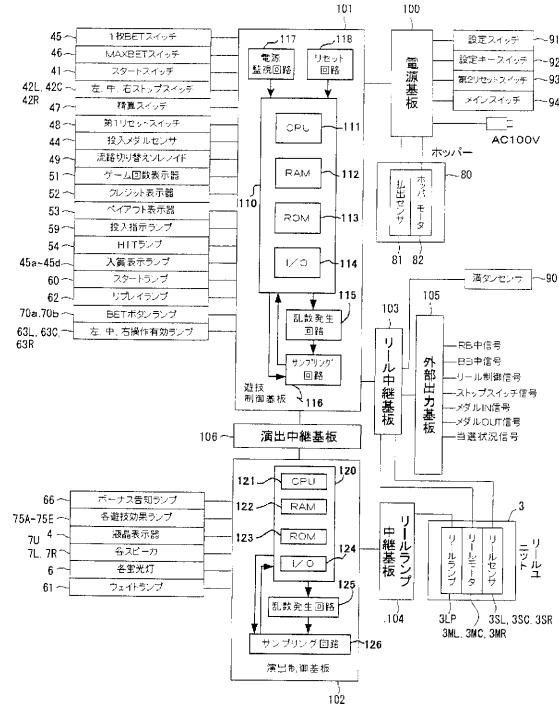
【図1】



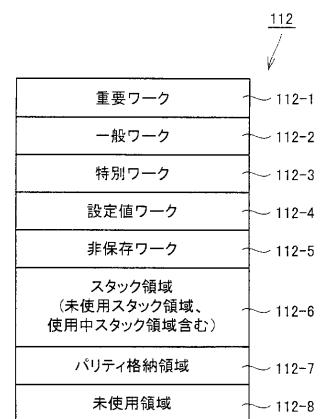
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

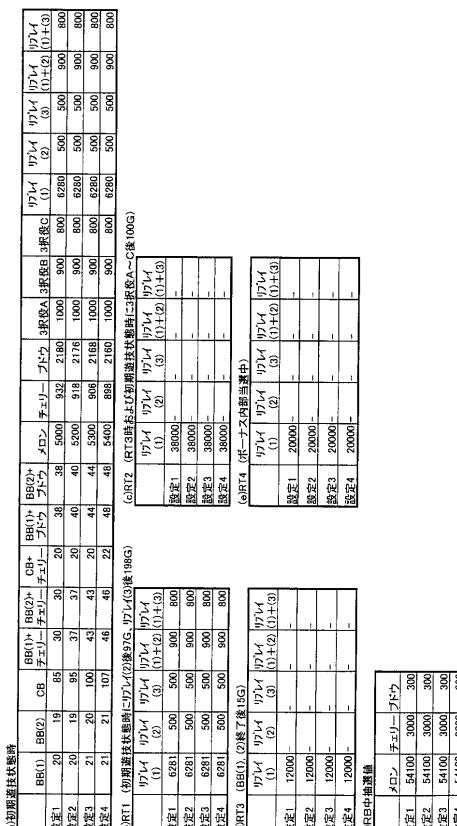
(a) 入賞候	固柄の組合せ	ボーナス終了条件	払出枚数	RT関係
BB(1)	赤7-赤7-赤7	351枚越えで終了	-	内部当選中:RT4, 終了後:RT3(15G)
BB(2)	白7-白7-白7	351枚越えで終了	-	内部当選中:RT4, 終了後:RT3(15G)
CB	BAR-BAR-赤7	120枚越えで終了	-	内部当選中:RT4
チエリー	チエリー-ANY-ANY	-	2枚	
メロン	メロン-メロン-メロン	-	5枚	
ブドウ	ブドウ-ブドウ-ブドウ	-	9枚	
3沢役A	赤7-ブドウ-ブドウ	-	9枚	入賞後:RT2(100G)
3沢役B	白7-ブドウ-ブドウ	-	9枚	入賞後:RT2(100G)
3沢役C	BAR-ブドウ-ブドウ	-	9枚	入賞後:RT2(100G)
リプレイ(1)	バナナ-バナナ-バナナ	-	実質3枚	
リプレイ(2)	バナナ-ブドウ-ブドウ	-	実質3枚	入賞後:RT1(97G)
リプレイ(3)	ブドウ-バナナ-バナナ	-	実質3枚	入賞後:RT1(198G)

(b) 抽選対象役	遊技状態			
	RB	CT	初期	RT1～RT3
BB(1)+チエリー	x	x	○	○
BB(1)+ブドウ	x	x	○	○
BB(1)	x	x	○	○
BB(2)+チエリー	x	x	○	○
BB(2)+ブドウ	x	x	○	○
BB(2)	x	x	○	○
CB+チエリー	x	x	○	○
CB	x	x	○	○
チエリー	○	○	○	○
ブドウ	○	○	○	○
メロン	○	○	○	○
3沢役A	○	○	○	○
3沢役B	○	○	○	○
3沢役C	○	○	○	○
リプレイ(1)	x	x	○	○
リプレイ(2)	x	x	○	○
リプレイ(3)	x	x	○	○
リプレイ(1)+(2)	x	x	○	○
リプレイ(1)+(3)	x	x	○	○

*1. リプレイ(1)+(2)当選時には、第1停止がリール3Lのときリプレイ(1)が、リール3C、3Rのときリプレイ(2)が入賞する。

*2. リプレイ(1)+(3)当選時には、第1停止がリール3Rのときリプレイ(1)が、リール3L、3Cのときリプレイ(3)が入賞する。

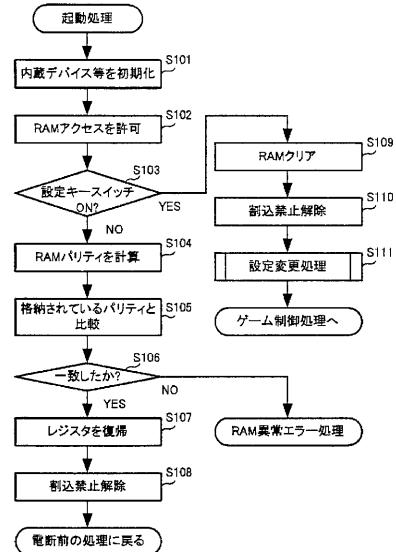
【図6】



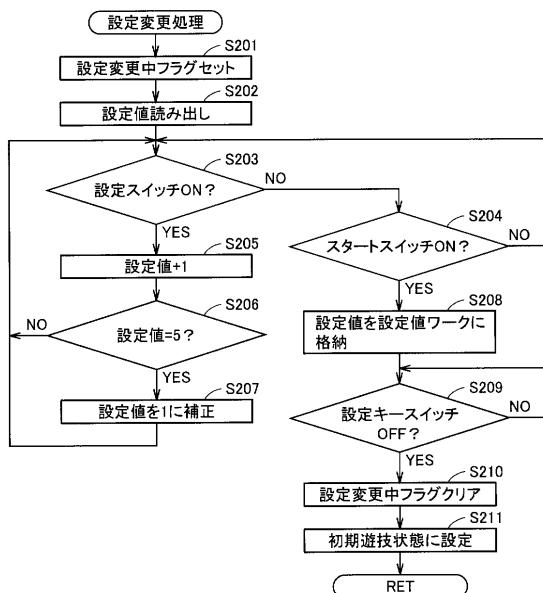
【図7】

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	メロン	****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
:	:	:
ハズレ	リプレイ(1)+(2)	****h
ハズレ	リプレイ(1)×(3)	****h

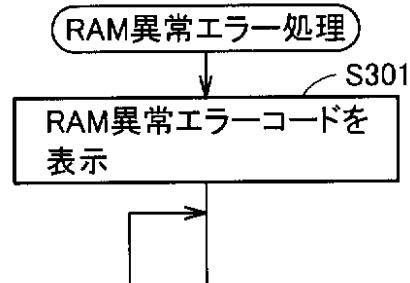
【図8】



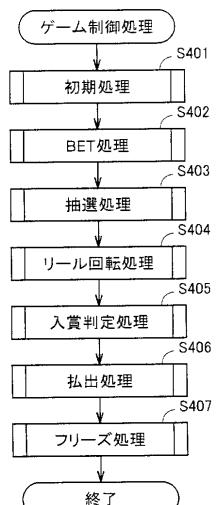
【図9】



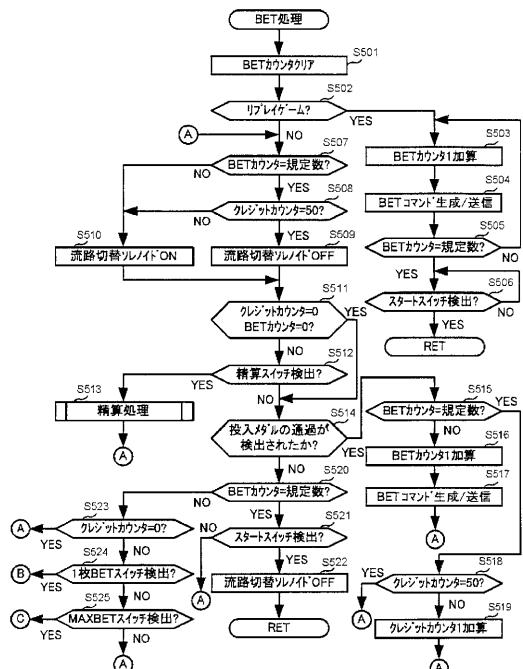
【図10】



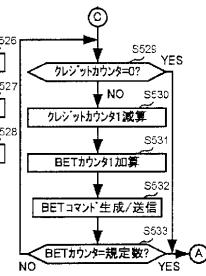
【図11】



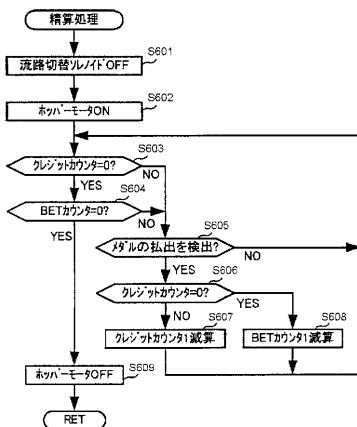
【図12】



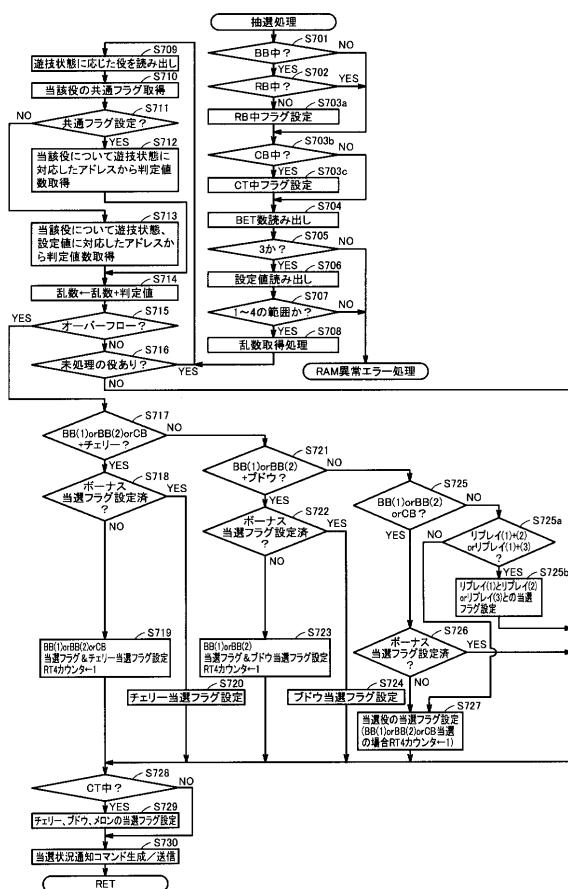
【図13】



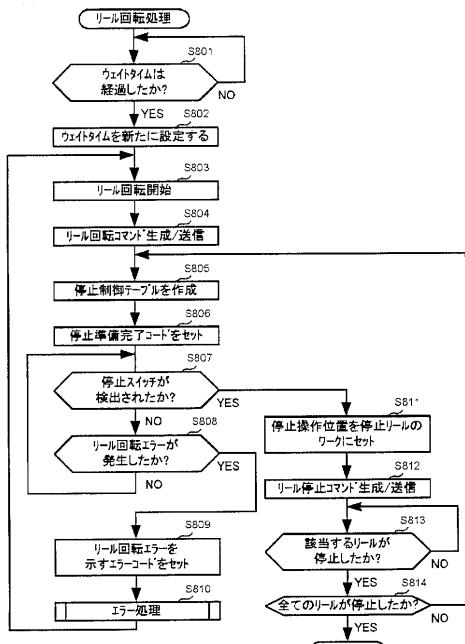
【図14】



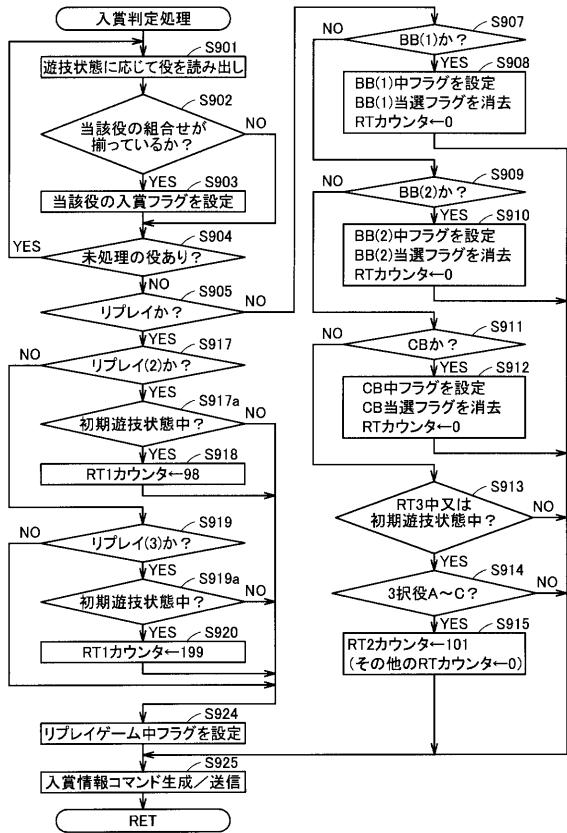
【図15】



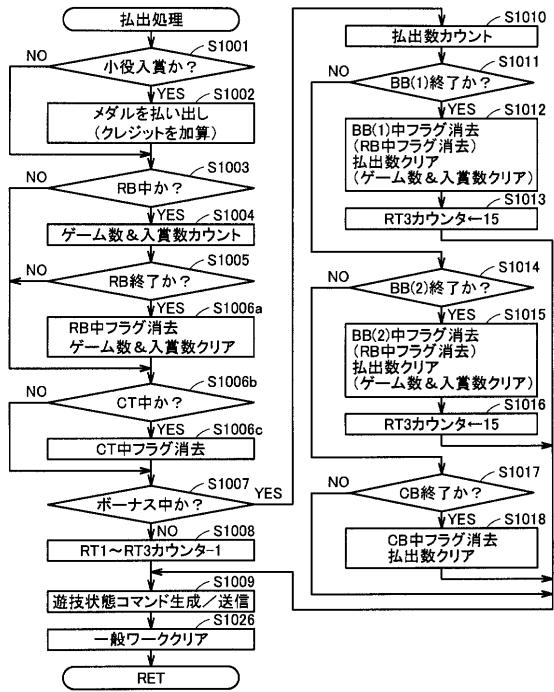
【図16】



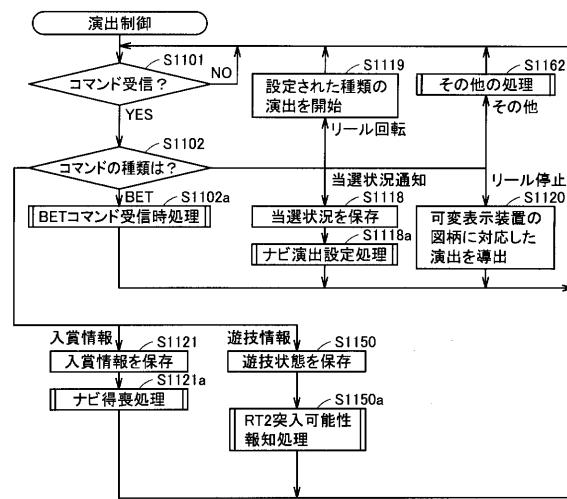
【図17】



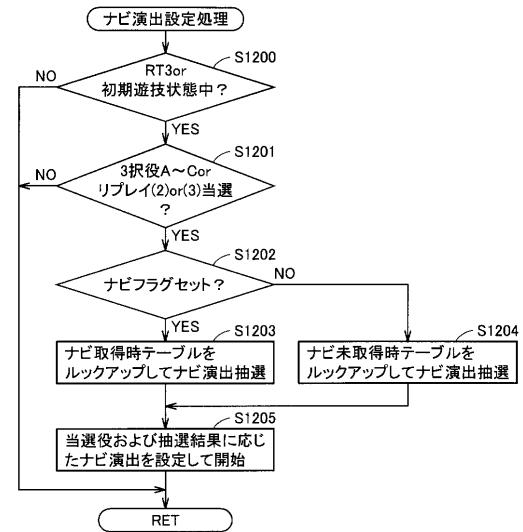
【図18】



【 図 1 9 】



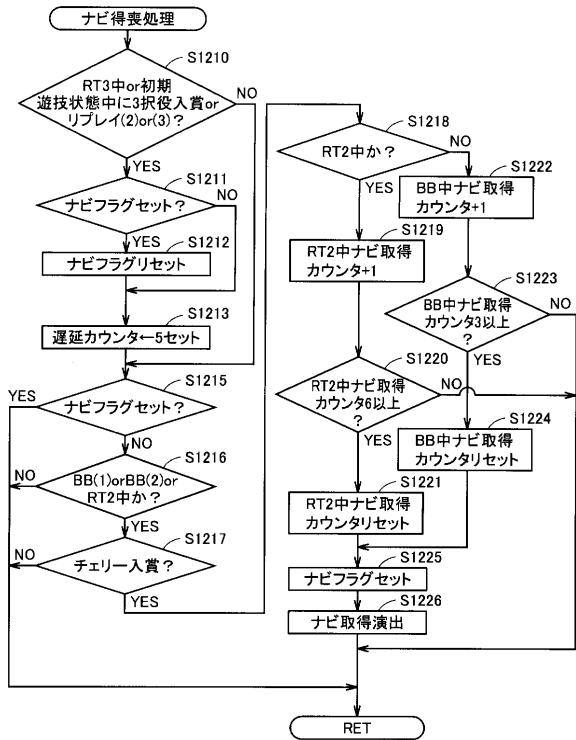
【図20】



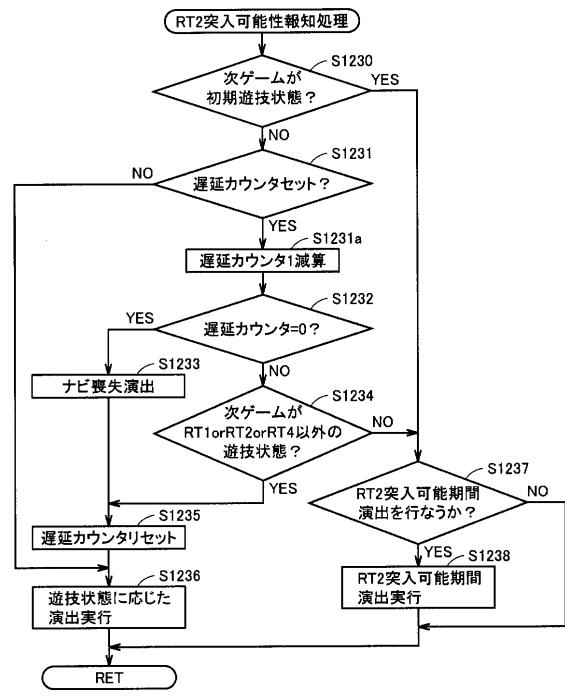
【図21】

	当選報知演出	当選の種類報知演出	演出なし
ナビ取得時テーブル	80%	15%	5%
ナビ未取得時テーブル	5%	10%	85%

【図22】



【図23】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2002-35221(JP,A)
特開平11-178982(JP,A)
特開2002-239088(JP,A)
特開2004-16674(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F5/04