

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5265132号
(P5265132)

(45) 発行日 平成25年8月14日 (2013. 8. 14)

(24) 登録日 平成25年5月10日 (2013. 5. 10)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 E
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 9 (全 134 頁)

(21) 出願番号	特願2007-125598 (P2007-125598)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成19年5月10日 (2007. 5. 10)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2008-279051 (P2008-279051A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成20年11月20日 (2008. 11. 20)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成22年4月21日 (2010. 4. 21)		弁理士 重信 和男
審判番号	不服2011-28025 (P2011-28025/J1)	(74) 代理人	100116757
審判請求日	平成23年12月27日 (2011. 12. 27)		弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100173048
			弁理士 小椋 正幸
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帯をステッピングモータの駆動により回転させることで変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出表示させることが可能な可変表示装置を備え、

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

前記複数の可変表示領域の表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段と、

少なくともいずれか1つの可変表示領域の表示結果が導出される前に、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利となる特別遊技状態への移行を伴う特別入賞と、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う複数種類の再遊技入賞と、を含む入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域

10

20

の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段が前記再遊技入賞の発生を許容する旨の決定を通常遊技状態よりも高い確率で行う第1の再遊技高確率状態に制御する第1の再遊技高確率状態制御手段と、

前記事前決定手段が前記再遊技入賞の発生を許容する旨の決定を通常遊技状態よりも高い確率で行うとともに、前記第1の再遊技高確率状態よりも前記遊技用価値の増加が期待できる第2の再遊技高確率状態に制御する第2の再遊技高確率状態制御手段と、

を備え、

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再遊技入賞のうち特定の再遊技入賞の発生を許容する旨の決定を含む第1の決定がなされ、前記複数の可変表示領域に対応する導出操作手段が第1の停止順で操作されたときに、該特定の再遊技入賞に対応する入賞表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行い、前記第1の停止順以外の停止順で操作されたときに、該特定の再遊技入賞に対応する入賞表示結果以外の表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行い、前記事前決定手段により前記複数種類の再遊技入賞のうち前記特定の再遊技入賞の発生を許容する旨の決定を含む第2の決定がなされ、前記複数の可変表示領域に対応する導出操作手段が前記第1の停止順とは異なる第2の停止順で操作されたときに、該特定の再遊技入賞に対応する入賞表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行い、前記第2の停止順以外の停止順で操作されたときに、該特定の再遊技入賞に対応する入賞表示結果以外の表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行う特定再遊技入賞導出制御手段と、

前記複数の可変表示領域のうちいずれの可変表示領域にも未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、該可変表示領域に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数に対して該ステップ数から所定範囲内に位置する複数の表示結果のうちの一の表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、前記事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンを一意的に選択する制御パターン選択手段と、

を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示領域について選択された制御パターンが該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数に対して一意的に特定する表示結果を当該可変表示領域の表示結果として導出させる制御を行い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する特別入賞制御パターンを選択する特別入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について前記ステップ数のうちいずれのステップ数からも前記特定の表示結果以外の表示結果を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帯には、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果と、が前記所定範囲を超える間隔で配置されており、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

10

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記特別入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第2の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第1の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

20

前記第2の再遊技高確率状態制御手段は、前記通常遊技状態または前記第1の再遊技高確率状態において前記複数種類の再遊技入賞のうち特定の再遊技入賞が発生したときに前記第2の再遊技高確率状態に制御し、

前記事前決定手段は、前記第1の再遊技高確率状態において前記通常遊技状態よりも高い確率で前記特定の再遊技入賞の発生を許容する旨を決定し、

30

前記スロットマシンは、前記第1の再遊技高確率状態において前記事前決定手段により前記第1の決定がなされたときに、該事前決定手段の決定結果として前記第1の決定を特定可能に報知し、前記第1の再遊技高確率状態において前記事前決定手段により前記第2の決定がなされたときに、該事前決定手段の決定結果として前記第2の決定を特定可能に報知する決定報知手段をさらに備える、

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図柄が配置された表示帯をステッピングモータの駆動により回転させることで変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出表示させることが可能な可変表示装置を備え、

40

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

前記複数の可変表示領域の表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段と、

少なくともいずれか1つの可変表示領域の表示結果が導出される前に、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利となる特別遊技状態への移行を伴う特別入賞と、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う複数種類の再遊技入賞と、を含む入賞の発生を許容するか否かを決定す

50

る事前決定手段と、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段が前記再遊技入賞の発生を許容する旨の決定を通常遊技状態よりも高い確率で行う第1の再遊技高確率状態に制御する第1の再遊技高確率状態制御手段と、

前記事前決定手段が前記再遊技入賞の発生を許容する旨の決定を通常遊技状態よりも高い確率で行うとともに、前記第1の再遊技高確率状態よりも前記遊技用価値の増加が期待できる第2の再遊技高確率状態に制御する第2の再遊技高確率状態制御手段と、

を備え、

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再遊技入賞のうち特定の再遊技入賞の発生を許容する旨の決定を含む第1の決定がなされ、前記複数の可変表示領域に対応する導出操作手段が第1の停止順で操作されたときに、該特定の再遊技入賞に対応する入賞表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行い、前記第1の停止順以外の停止順で操作されたときに、該特定の再遊技入賞に対応する入賞表示結果以外の表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行い、前記事前決定手段により前記複数種類の再遊技入賞のうち前記特定の再遊技入賞の発生を許容する旨の決定を含む第2の決定がなされ、前記複数の可変表示領域に対応する導出操作手段が前記第1の停止順とは異なる第2の停止順で操作されたときに、該特定の再遊技入賞に対応する入賞表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行い、前記第2の停止順以外の停止順で操作されたときに、該特定の再遊技入賞に対応する入賞表示結果以外の表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行う特定再遊技入賞導出制御手段と、

前記複数の可変表示領域のうちいずれか1つの可変表示領域に既に表示結果が導出されており、他の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、該可変表示領域に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数に対し該ステップ数から所定範囲内に位置する複数の表示結果のうちの一の表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、前記事前決定手段の決定結果及び既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果の組み合わせに対応する制御パターンを一意的に選択する制御パターン選択手段と、

を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示領域について選択された制御パターンが該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数から一意的に特定する表示結果を当該可変表示領域の表示結果として導出させる制御を行い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち少なくともともいづれか1つのステップ数に対して特定の表示結果を特定する特別入賞制御パターンを選択する特別入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第1の特定付与入賞制御パターンを選択する第1の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記第1の特定付与入賞と同一の大きさの

10

20

30

40

50

前記遊技用価値の付与を伴う第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する第2の特定付与入賞制御パターンを選択する第2の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について前記ステップ数のうちいずれのステップ数からも前記特定の表示結果以外の表示結果を特定する非入賞制御パターンを選択する非入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帯には、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果と、が前記所定範囲を超える間隔で配置されており、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記特別入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第2の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第1の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記第2の再遊技高確率状態制御手段は、前記通常遊技状態または前記第1の再遊技高確率状態において前記複数種類の再遊技入賞のうち特定の再遊技入賞が発生したときに前記第2の再遊技高確率状態に制御し、

前記事前決定手段は、前記第1の再遊技高確率状態において前記通常遊技状態よりも高い確率で前記特定の再遊技入賞の発生を許容する旨を決定し、

前記スロットマシンは、前記第1の再遊技高確率状態において前記事前決定手段により前記第1の決定がなされたときに、該事前決定手段の決定結果として前記第1の決定を特定可能に報知し、前記第1の再遊技高確率状態において前記事前決定手段により前記第2の決定がなされたときに、該事前決定手段の決定結果として前記第2の決定を特定可能に報知する決定報知手段をさらに備える、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項3】

前記第2の再遊技高確率状態が開始した後、所定の終了条件が成立したときに前記第2の再遊技高確率状態を終了させる再遊技高確率状態終了手段を備え、

前記再遊技高確率状態終了手段は、前記第2の再遊技高確率状態において該第2の再遊技高確率状態が開始した後、前記所定の終了条件が成立する前に前記事前決定手段が前記特別入賞の発生を許容する旨を決定した場合には、該第2の再遊技高確率状態を終了させず、該特別入賞が発生したとき、または該特別入賞が発生せずに前記所定の終了条件が成立したときに当該第2の再遊技高確率状態を終了させる、

ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

前記特定の再遊技入賞は、複数種類からなり、

前記再遊技高確率状態終了手段は、前記第 2 の再遊技高確率状態が開始した後、消化したゲーム数が前記特定の再遊技入賞の種類に応じて定められた異なる規定ゲーム数のうち、該第 2 の再遊技高確率状態を開始する契機となった特定の再遊技入賞の種類に応じて定められた規定ゲーム数に到達したときに当該第 2 の再遊技高確率状態を終了させる、

ことを特徴とする請求項 3 に記載のスロットマシン。

【請求項 5】

前記第 2 の再遊技高確率状態において、通常遊技状態とは異なる第 2 の再遊技高確率状態に特有の再遊技高確率状態演出を実行する再遊技高確率状態演出実行手段を備え、

前記再遊技高確率状態演出実行手段は、前記第 2 の再遊技高確率状態において前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされたか否かに基づいて、前記再遊技高確率状態演出の演出態様を変更する演出態様変更手段を含む、

ことを特徴とする請求項 3 または 4 に記載のスロットマシン。

【請求項 6】

前記事前決定手段は、付与される価値の有利度が異なる複数種類の特別入賞を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定するとともに、

前記演出態様変更手段は、前記第 2 の再遊技高確率状態において前記事前決定手段により発生を許容する旨が決定された特別入賞の種類に応じて前記再遊技高確率状態演出の演出態様を変更する、

ことを特徴とする請求項 5 に記載のスロットマシン。

【請求項 7】

画像を表示可能な画像表示装置と、

前記第 2 の再遊技高確率状態の開始後の所定契機より複数ゲームにわたる連続演出期間の間で継続し、該連続演出期間の終了時に前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かの演出結果を示す連続演出と、ゲーム終了後に遊技が進行されていない状態が継続したときに実行されるデモ演出と、を含む前記画像表示装置への画像の表示により実行される複数種類の演出にそれぞれ対応する複数種類の画像要素データを予め格納した画像要素データ記憶手段と、

データを読み書き可能に記憶する手段であって、前記複数種類の画像要素データのうちの実行中の演出に対応する画像要素データが一時的に書き込まれる一時記憶領域と、該一時記憶領域に書き込まれた画像要素データに基づいて画像データが描画されるフレーム領域を含む画像データ記憶手段と、

遊技の進行に従って、前記画像表示装置への画像の表示による演出の実行を制御する演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記連続演出の実行が開始されるゲームにおいて前記画像要素データ記憶手段から前記連続演出の画像要素データを読み出し、該読み出した連続演出の画像要素データを前記一時記憶領域に書き込む連続演出データ書込手段と、

ゲームが終了した後に前記画像要素データ記憶手段から前記デモ演出の画像要素データを読み出し、該読み出したデモ演出の画像要素データを前記一時記憶領域に書き込むデモ演出データ書込手段と、

前記一時記憶領域に書き込まれた画像要素データを読み出し、該読み出した画像要素データに基づいて画像データを前記フレーム領域に描画する画像データ描画手段と、

予め定められたフレーム期間毎に、前記フレーム領域に描画された画像データに対応した画像を前記画像表示装置に表示させる表示制御手段と、

前記連続演出データ書込手段が前記一時記憶領域に前記連続演出の画像要素データを書き込んだ後から該連続演出の実行が終了するまでの間、前記デモ演出の実行を禁止するデ

10

20

30

40

50

モ演出禁止手段と、

を含む、

ことを特徴とする請求項 3～6 のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項 8】

前記特別入賞が発生したときに、予め定められた終了条件が成立するまで前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う前記付与入賞が通常遊技状態よりも高い確率で発生する特別ゲームに所定期間制御する特別ゲーム制御手段と、

前記特別遊技状態において前記特別ゲームに制御されているか否かを判定する特別ゲーム判定手段と、

を備え、

前記特別ゲーム判定手段は、前記特別遊技状態において 1 ゲーム毎に前記特別ゲームに制御されているか否かを判定し、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲーム判定手段により前記特別ゲームに制御されていないと判定され、かつ前記特別遊技状態の終了条件が成立していないときに前記特別ゲームの制御を開始する、

ことを特徴とする請求項 1～7 のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項 9】

前記特別入賞が発生したときに、予め定められた終了条件が成立するまで前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う前記付与入賞が通常遊技状態よりも高い確率で発生する特別ゲームに所定期間制御する特別ゲーム制御手段と、

を備え、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲームの制御が開始してから前記所定期間が満了し、該特別ゲームの制御が終了し、かつ前記特別遊技状態の終了条件が成立していないときに前記特別ゲームの制御を再開する、

ことを特徴とする請求項 1～7 のいずれかに記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

従来、この種のスロットマシンでは、入賞の発生を許容するか否かを決定する内部抽選を行い、この内部抽選において入賞に当選したときに、可変表示装置に当選した入賞に対応する図柄の組み合わせが揃うように制御するとともに、内部抽選において当選していない入賞に対応する図柄の組み合わせが揃わないように制御し、揃った図柄の組み合わせに応じて入賞を発生させるものが一般的である。

【0003】

スロットマシンにおけるリールの制御方法としては、主にコントロール方式とテーブル方式がある。コントロール方式では、停止操作がなされた際に、抽選結果に対応する図柄が入賞ラインへの引込範囲内に位置するか否かを判定し、引込範囲内に位置すれば当該図柄を入賞ラインに引き込んで停止させる引込制御を行う一方、抽選結果に対応しない図柄が入賞ライン上に位置する場合には、引込範囲内に位置する他の図柄を引き込んで抽選結果に対応する図柄が入賞ライン上に停止しないように蹴飛ばし制御を行う（例えば、特許文献 1 参照）。また、テーブル方式では、停止操作のタイミング毎に入賞ラインに停止させる図柄を定めたリールテーブルを予め記憶しておき、停止操作が行われた際に、当該ゲームの抽選結果に対応するリールテーブルを参照し、停止操作が行われたタイミングに対してリールテーブルに定められた図柄を入賞ライン上に停止させる制御を行うことによ

10

20

30

40

50

て、前述した引込制御や蹴飛ばし制御を実現している（例えば、特許文献1参照）。

【0004】

一方、遊技者にとって有利な特別遊技状態（例えば、ビッグボーナスなど）へ移行する契機となる移行役の当選に対する期待感を高めるために、移行役の非当選時のゲームにおいて、移行役の当選を期待できる表示結果（いわゆるチャンス目）を出現させるためのリールテーブルを複数ゲームにわたり連続して使用するものが提案されている（例えば、特許文献2参照）。

【0005】

また、この種のスロットマシンでは、特別遊技状態終了後、遊技用価値を用いることなくゲームを行える再遊技（いわゆるリプレイゲーム）が付与される再遊技入賞（いわゆるリプレイ入賞）の発生確率を通常時よりも高めることにより、遊技用価値の減少量を抑えつつゲームを行うことが可能な再遊技高確率状態（いわゆるリプレイタイム）に制御するものが提案されている（例えば、特許文献3参照）。

【0006】

【特許文献1】特開平2-283385号公報

【特許文献2】特開2002-810号公報

【特許文献3】特開2005-131323号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら上記特許文献1に記載のスロットマシンのように、可変表示装置の表示結果を導出させる制御としてコントロール方式を用いたものにおいては、内部抽選の結果に応じて引込制御及び蹴飛ばし制御が一義的に行われることとなるため、表示結果が単調となってしまう、興趣に欠けるものであった。一方、上記特許文献2に記載のスロットマシンのように、テーブル方式を用いたものにおいては、一の抽選結果に対して、複数のリールテーブルを用意しておくことにより、抽選結果が同じであっても、異なる表示結果を導出させることが可能となり表示結果を多様化することができるが、一の抽選結果に対して、更に複数のリールテーブルから1つのテーブルを選択するための抽選を行う必要があり、制御行程が増えてしまうので、制御が複雑になってしまうという問題があった。

【0008】

また、特許文献3に記載されたスロットマシンでは、通常遊技状態において可変表示装置の表示結果として所定の表示結果が導出されたことを契機として再遊技高確率状態に移行するようになっているが、所定の表示結果が導出される確率、すなわち再遊技高確率状態に移行する確率に変化がなく、ゲームの流れが単調になってしまうという問題があった。

【0009】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、制御の複雑化することなく、特別入賞に対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、ゲームの流れにメリハリのあるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帯（リール2L、2C、2R）をステッピングモータ（リールモータ32L、32C、32R）の駆動により回転させることで変動表示可能な複数の可変表示領域（左リール、中リール、右リール）のそれぞれに表示結果を導出表示させることが可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）を備え、

遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出表示されたことにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域に導出表示された表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン1）であっ

10

20

30

40

50

て、

前記複数の可変表示領域の表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）と、

少なくともいずれか 1 つの可変表示領域の表示結果が導出される前に、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞（小役）と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利となる特別遊技状態（ボーナス）への移行を伴う特別入賞（特別役）と、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技（リプレイゲーム）の付与を伴う複数種類の再遊技入賞（再遊技役）と、を含む入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU 41 a による内部抽選）と、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定（特別役の当選フラグ）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

10

前記導出操作手段が操作（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作）されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段が前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨の決定を通常遊技状態よりも高い確率で行う第 1 の再遊技高確率状態（RT（1））に制御する第 1 の再遊技高確率状態制御手段と、

前記事前決定手段が前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨の決定を通常遊技状態よりも高い確率で行うとともに、前記第 1 の再遊技高確率状態（RT（1））よりも前記遊技用価値の増加が期待できる第 2 の再遊技高確率状態（RT（2））に制御する第 2 の再遊技高確率状態制御手段と、

20

を備え、

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再遊技入賞（再遊技役）のうち特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））の発生を許容する旨の決定を含む第 1 の決定がなされ、前記複数の可変表示領域に対応する導出操作手段が第 1 の停止順で操作されたときに、該特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））に対応する入賞表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行い、前記第 1 の停止順以外の停止順で操作されたときに、該特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））に対応する入賞表示結果以外の表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行い、前記事前決定手段により前記複数種類の再遊技入賞（再遊技役）のうち前記特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））の発生を許容する旨の決定を含む第 2 の決定がなされ、前記複数の可変表示領域に対応する導出操作手段が前記第 1 の停止順とは異なる第 2 の停止順で操作されたときに、該特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））に対応する入賞表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行い、前記第 2 の停止順以外の停止順で操作されたときに、該特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））に対応する入賞表示結果以外の表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行う特定再遊技入賞導出制御手段と、

30

前記複数の可変表示領域のうちいずれの可変表示領域にも未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、該可変表示領域に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数（1 図柄分のステップ数毎に割り当てられた領域番号）に対して該ステップ数から所定範囲内に位置する複数の表示結果のうちの一の表示結果（停止位置）を一意的に特定する複数の制御パターンから、前記事前決定手段の決定結果（内部当選状態）に対応する制御パターンを一意的に選択する制御パターン選択手段（リール回転開始時に全てのリールに対応するデータ作成用テーブルを選択し、選択したデータ作成用テーブルから全てのリールに対応する停止制御テーブルを作成する処理）と、

40

を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示領域について選択された制御パターン

50

が該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数に対して一意的に特定する表示結果を当該可変表示領域の表示結果として導出させる制御（停止制御テーブルを参照して停止操作位置に対応する停止位置でリールを停止させる制御）を行い、

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記特別入賞（ビッグボーナス（１）／ビッグボーナス（２）／レギュラーボーナス）の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち少なくともいずれか１つのステップ数（領域番号１、５～９、１２、１４、１６、１９、２１／領域番号１、２、５～９、１２～１６、１９、２１／領域番号１、２、５～９、１２、１４、１６、１９～２１）に対して特定の表示結果（チャンス目を構成する３～５番図柄の「赤７・スイカ・白BAR」、１０～１２番図柄の「白７・オレンジ・リプレイ」、１７～１９番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」）を特定する特別入賞制御パターン（ビッグボーナス（１）／ビッグボーナス（２）／レギュラーボーナスの項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する特別入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第１の特定付与入賞（１枚（１）／１枚（２）／１枚（３））の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第１の特定付与入賞を構成する表示結果（「赤７」図柄／「白７」図柄／「黒BAR」図柄を含む表示結果）が前記所定範囲内に位置するステップ数（領域番号３～９／領域番号１０～１６／領域番号１、２、１７～２１）に対して該第１の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第１の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数（領域番号１、２、１０～２１／領域番号１～９、１７～２１／領域番号３～１６）のうちの少なくとも１つのステップ数（領域番号、１、２、１２～１６、１９～２１／領域番号１、２、５～９、１９～２１／領域番号５～９、１２～１６）に対して前記特定の表示結果（チャンス目を構成する３～５番図柄の「赤７・スイカ・白BAR」、１０～１２番図柄の「白７・オレンジ・リプレイ」、１７～１９番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」）を特定する第１の特定付与入賞制御パターン（１枚（１）／１枚（２）／１枚（３）の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する第１の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記第１の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第２の特定付与入賞（１枚（２）、１枚（３）／１枚（１）、１枚（３）／１枚（１）、１枚（２））の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第２の特定付与入賞を構成する表示結果（「白７」図柄、「黒BAR」図柄／「赤７」図柄、「黒BAR」図柄／「赤７」図柄、「白７」図柄を含む表示結果）が前記所定範囲内に位置するステップ数（領域番号１、２、１０～２１／領域番号１～９、１７～２１／領域番号３～１６）に対して該第２の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第２の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数（領域番号３～９／領域番号１０～１６／領域番号１、２、１７～２１）のうちの少なくとも１つのステップ数（領域番号５～９／領域番号１２～１６／領域番号１、２、１９～２１）に対して前記特定の表示結果を特定する第２の特定付与入賞制御パターン（１枚（２）、１枚（３）／１枚（１）、１枚（３）／１枚（２）、１枚（３）の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する第２の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされている（ハズレ）ときに、前記特定の可変表示領域について前記ステップ数のうちいずれのステップ数からも前記特定の表示結果以外の表示結果を特定する非入賞制御パターン（ハズレの項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する非入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帯には、前記第１の特定付与入賞を構成する表

示結果と、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果と、が前記所定範囲を超える間隔で配置されており、

前記第1の特定付与入賞制御パターンは、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記特別入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第2の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第1の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記第2の再遊技高確率状態制御手段は、前記通常遊技状態または前記第1の再遊技高確率状態（RT（1））において前記複数種類の再遊技入賞（再遊技役）のうち特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））が発生したときに前記第2の再遊技高確率状態（RT（2））に制御し、

前記事前決定手段は、前記第1の再遊技高確率状態（RT（1））において前記通常遊技状態よりも高い確率で前記特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））の発生を許容する旨を決定し、

前記スロットマシンは、前記第1の再遊技高確率状態（RT（1））において前記事前決定手段により前記第1の決定がなされたときに、該事前決定手段の決定結果として前記第1の決定を特定可能に報知し、前記第1の再遊技高確率状態において前記事前決定手段により前記第2の決定がなされたときに、該事前決定手段の決定結果として前記第2の決定を特定可能に報知する決定報知手段をさらに備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可変表示領域全てに未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、導出操作手段が操作された時点のステッピングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンが一意的に選択され、該当する可変表示領域に表示結果を導出させる制御が行われる。すなわち一の事前決定手段の決定結果に対して適用される制御パターンが1つしかなく、複数の制御パターンからいずれか1つの制御パターンを更を選択する必要がなく、可変表示装置の表示結果を導出させる際の制御を複雑化することがない。

また、事前決定手段により特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているか、特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ第1の特定付与入賞または第2の特定付与入賞の表示結果を導出させることができなかつたときに、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていないときには導出されることのない特定の表示結果を導出させることが可能となるので、特定の表示結果が導出されることにより、特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

また、特別入賞を許容する旨が決定されていない状態では、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていないとき、すなわち通常時の大半を占める状態では、特定の表示結果が導出されることがなく、事前決定手段により第1の特定付与入賞または第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされることにより、特定の表示結果を導出さ

せることが可能となるので、事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンが一意的に選択される場合でも、遊技者の技量などの影響を受けることなく、適度な割合で特定の表示結果を導出させることが可能となる。

また、第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果が特定される導出操作手段の操作のタイミングと、第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果が特定される導出操作手段の操作のタイミングと、が互いに異なるため、第1の特定付与入賞及び第2の特定付与入賞の双方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行うことは不可能であり、いずれか一方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行った場合には、必ず他方を取りこぼすこととなり、この場合には、特定の表示結果が導出されうることとなる。よって、付与入賞を取りこぼさないように遊技を行うような熟練度の高い遊技者であっても、特定の表示結果の導出される割合が極端に低くなるようなことがないので、あらゆる熟練度の遊技者に対しても特別役の発生に対する期待感を効果的に高めることができる。

10

また、第1の再遊技高確率状態では、第1の再遊技高確率状態よりも遊技用価値の増加が期待できる第2の再遊技高確率状態への移行契機となる特定の再遊技入賞が発生する確率が高まるため、第1の再遊技高確率状態に制御されることによって第2の再遊技高確率状態に制御されることへの遊技者の期待感を高めることができる。すなわち第1の再遊技高確率状態に制御されるか否かによって第2の再遊技高確率状態に制御される確率が変化するため、ゲームの流れにメリハリをつけることができる。

20

尚、前記事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンを一意的に選択するとは、前記事前決定手段の決定結果が同一である場合に、常に同一の制御パターンを選択することであり、事前決定手段の決定結果が異なる場合に共通の制御パターンを選択することを妨げるものではない。

また、前記特別入賞制御パターン選択手段（特定付与入賞制御パターン選択手段）は、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域のうちいずれか1つの可変表示領域についてのみ特別入賞制御パターン（特定付与入賞制御パターン）を選択するものや、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域のうちいずれか2つ以上の可変表示領域について特別入賞制御パターン（特定付与入賞制御パターン）を選択するもの、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の全てについて特別入賞制御パターン（特定付与入賞制御パターン）を選択するものであっても良い。また、前記非入賞制御パターン選択手段は、前記特別入賞制御パターン選択手段（特定付与入賞制御パターン選択手段）において特別入賞制御パターン（特定付与入賞制御パターン）が選択されることとなる可変表示領域について非入賞制御パターンを選択するものであれば良い。

30

【0011】

本発明の請求項2に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄が配置された表示帯（リール2L、2C、2R）をステッピングモータ（リールモータ32L、32C、32R）の駆動により回動させることで変動表示可能な複数の可変表示領域（左リール、中リール、右リール）のそれぞれに表示結果を導出表示させることが可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）を備え、

40

遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出表示されたことにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域に導出表示された表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン1）であって、

前記複数の可変表示領域の表示結果を導出させる際に操作されるそれぞれの導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

少なくともいずれか1つの可変表示領域の表示結果が導出される前に、前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞（小役）と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利となる特別遊技状態（ボーナス）への移行を伴う特別入賞（特別役）と、前記遊技用価値を用いること

50

なくゲームを行うことが可能な再遊技（リプレイゲーム）の付与を伴う複数種類の再遊技入賞（再遊技役）と、を含む入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU 41aによる内部抽選）と、

前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定され、該特別入賞が発生しなかったときに、当該特別入賞の発生を許容する旨の決定（特別役の当選フラグ）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記導出操作手段が操作（ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作）されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段が前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨の決定を通常遊技状態よりも高い確率で行う第1の再遊技高確率状態（RT（1））に制御する第1の再遊技高確率状態制御手段と、

前記事前決定手段が前記再遊技入賞（再遊技役）の発生を許容する旨の決定を通常遊技状態よりも高い確率で行うとともに、前記第1の再遊技高確率状態（RT（1））よりも前記遊技用価値の増加が期待できる第2の再遊技高確率状態（RT（2））に制御する第2の再遊技高確率状態制御手段と、

を備え、

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再遊技入賞（再遊技役）のうち特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））の発生を許容する旨の決定を含む第1の決定がなされ、前記複数の可変表示領域に対応する導出操作手段が第1の停止順で操作されたときに、該特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））に対応する入賞表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行い、前記第1の停止順以外の停止順で操作されたときに、該特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））に対応する入賞表示結果以外の表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行い、前記事前決定手段により前記複数種類の再遊技入賞（再遊技役）のうち前記特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））の発生を許容する旨の決定を含む第2の決定がなされ、前記複数の可変表示領域に対応する導出操作手段が前記第1の停止順とは異なる第2の停止順で操作されたときに、該特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））に対応する入賞表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行い、前記第2の停止順以外の停止順で操作されたときに、該特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））に対応する入賞表示結果以外の表示結果を前記可変表示領域に導出させる制御を行う特定再遊技入賞導出制御手段と、

前記複数の可変表示領域のうちいずれか1つの可変表示領域に既に表示結果が導出されており、他の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、該可変表示領域に対応する導出操作手段が操作された時点の前記ステップモータのステップ数（1図柄分のステップ数毎に割り当てられた領域番号）に対して該ステップ数から所定範囲内に位置する複数の表示結果のうちの一の表示結果（停止位置）を一意的に特定する複数の制御パターンから、前記事前決定手段の決定結果（内部当選状態）及び既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果（停止済みのリールの停止位置）の組み合わせに対応する制御パターンを一意的に選択する制御パターン選択手段（いずれか1つのリールが停止したときに他のリールに対応するデータ作成用テーブルを選択し、選択したデータ作成用テーブルから変動中のリールに対応する停止制御テーブルを作成する処理）と、

を含み、

未だ表示結果が導出されていない可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示領域について選択された制御パターンが該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数から一意的に特定する表示結果を当該可変表示領域の表示結果として導出させる制御（停止制御テーブルを参照して停止操作位置に対応する停止位置でリールを停止させる制御）を行い、

前記制御パターン選択手段は、

10

20

30

40

50

前記事前決定手段により前記特別入賞（ビッグボーナス（１）／ビッグボーナス（２）／レギュラーボーナス）の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち少なくともいずれか１つのステップ数（領域番号１、５～９、１２、１４、１６、１９、２１／領域番号１、２、５～９、１２～１６、１９、２１／領域番号１、２、５～９、１２、１４、１６、１９～２１）に対して特定の表示結果（チャンス目を構成する３～５番図柄の「赤７・スイカ・白ＢＡＲ」、１０～１２番図柄の「白７・オレンジ・リプレイ」、１７～１９番図柄の「黒ＢＡＲ・ベル・オレンジ」）を特定する特別入賞制御パターン（ビッグボーナス（１）／ビッグボーナス（２）／レギュラーボーナスの項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する特別入賞制御パターン選択手段と、

10

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち所定の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第１の特定付与入賞（１枚（１）／１枚（２）／１枚（３））の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第１の特定付与入賞を構成する表示結果（「赤７」図柄／「白７」図柄／「黒ＢＡＲ」図柄を含む表示結果）が前記所定範囲内に位置するステップ数（領域番号３～９／領域番号１０～１６／領域番号１、２、１７～２１）に対して該第１の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第１の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数（領域番号１、２、１０～２１／領域番号１～９、１７～２１／領域番号３～１６）のうちの少なくとも１つのステップ数（領域番号、１、２、１２～１６、１９～２１／領域番号１、２、５～９、１９～２１／領域番号５～９、１２～１６）に対して前記特定の表示結果（チャンス目を構成する３～５番図柄の「赤７・スイカ・白ＢＡＲ」、１０～１２番図柄の「白７・オレンジ・リプレイ」、１７～１９番図柄の「黒ＢＡＲ・ベル・オレンジ」）を特定する第１の特定付与入賞制御パターン（１枚（１）／１枚（２）／１枚（３）の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する第１の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

20

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記第１の特定付与入賞と同一の大きさの前記遊技用価値の付与を伴う第２の特定付与入賞（１枚（２）、１枚（３）／１枚（１）、１枚（３）／１枚（１）、１枚（２））の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該第２の特定付与入賞を構成する表示結果（「白７」図柄、「黒ＢＡＲ」図柄／「赤７」図柄、「黒ＢＡＲ」図柄／「赤７」図柄、「白７」図柄を含む表示結果）が前記所定範囲内に位置するステップ数（領域番号１、２、１０～２１／領域番号１～９、１７～２１／領域番号３～１６）に対して該第２の特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該第２の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数（領域番号３～９／領域番号１０～１６／領域番号１、２、１７～２１）のうちの少なくとも１つのステップ数（領域番号５～９／領域番号１２～１６／領域番号１、２、１９～２１）に対して前記特定の表示結果を特定する第２の特定付与入賞制御パターン（１枚（２）、１枚（３）／１枚（１）、１枚（３）／１枚（２）、１枚（３）の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する第２の特定付与入賞制御パターン選択手段と、

30

前記事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容しない旨の決定がなされている（ハズレ）ときに、前記特定の可変表示領域について前記ステップ数のうちいずれのステップ数からも前記特定の表示結果以外の表示結果を特定する非入賞制御パターン（ハズレの項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する非入賞制御パターン選択手段と、

40

を含み、

前記特定の可変表示領域を構成する表示帯には、前記第１の特定付与入賞を構成する表示結果と、前記第２の特定付与入賞を構成する表示結果と、が前記所定範囲を超える間隔で配置されており、

前記第１の特定付与入賞制御パターンは、前記第２の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第１の特

50

定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記第2の特定付与入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果を特定するとともに、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

前記特別入賞制御パターンは、前記第1の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第2の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定するとともに、前記第2の特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数であり、かつ前記第1の特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定し、

10

前記第2の再遊技高確率状態制御手段は、前記通常遊技状態または前記第1の再遊技高確率状態（RT（1））において前記複数種類の再遊技入賞（再遊技役）のうち特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））が発生したときに前記第2の再遊技高確率状態（RT（2））に制御し、

前記事前決定手段は、前記第1の再遊技高確率状態（RT（1））において前記通常遊技状態よりも高い確率で前記特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））の発生を許容する旨を決定し、

20

前記スロットマシンは、前記第1の再遊技高確率状態（RT（1））において前記事前決定手段により前記第1の決定がなされたときに、該事前決定手段の決定結果として前記第1の決定を特定可能に報知し、前記第1の再遊技高確率状態において前記事前決定手段により前記第2の決定がなされたときに、該事前決定手段の決定結果として前記第2の決定を特定可能に報知する決定報知手段をさらに備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可変表示領域のうちいずれか1つの可変表示領域に既に表示結果が導出されており、他の可変表示領域に未だ表示結果が導出されていない状況において、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について、導出操作手段が操作された時点のステップングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する複数の制御パターンから、事前決定手段の決定結果及び既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果の組み合わせに対応する制御パターンが一意的に選択され、該当する可変表示領域に表示結果を導出させる制御が行われる。すなわち一の事前決定手段の決定結果、既に表示結果が導出された可変表示領域における一の表示結果に対して適用される制御パターンが1つしかなく、複数の制御パターンからいずれか1つの制御パターンを更に選択する必要がなく、可変表示装置の表示結果を導出させる際の制御を複雑化することがない。

30

また、事前決定手段により特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているか、特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされ、かつ第1の特定付与入賞または第2の特定付与入賞の表示結果を導出させることができなかつたときに、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていないときには導出されることのない特定の表示結果を導出させることが可能となるので、特定の表示結果が導出されることにより、特別入賞の発生が許容されていることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

40

また、特別入賞の発生を許容する旨が決定されていない状態では、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていないとき、すなわち通常時の大半を占める状態では、特定の表示結果が導出されることがなく、事前決定手段により第1の特定付与入賞または第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされることにより、特定の表示結果を導出させることが可能となるので、事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンが一

50

意的に選択される場合でも、遊技者の技量などの影響を受けることなく、適度な割合で特定の表示結果を導出させることが可能となる。

また、第1の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第1の特定付与入賞を構成する表示結果が特定される導出操作手段の操作のタイミングと、第2の特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該第2の特定付与入賞を構成する表示結果が特定される導出操作手段の操作のタイミングと、が互いに異なるため、第1の特定付与入賞及び第2の特定付与入賞の双方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行うことは不可能であり、いずれか一方を取りこぼすことのないタイミングで導出操作手段の操作を行った場合には、必ず他方を取りこぼすこととなり、この場合には、特定の表示結果が導出されうるることとなる。よって、付与入賞を取りこぼさないように遊技を行うような熟練度の高い遊技者であっても、特定の表示結果の導出される割合が極端に低くなるようなことがないので、あらゆる熟練度の遊技者に対しても特別役の発生に対する期待感を効果的に高めることができる。

10

また、第1の再遊技高確率状態では、第1の再遊技高確率状態よりも遊技用価値の増加が期待できる第2の再遊技高確率状態への移行契機となる特定の再遊技入賞が発生する確率が高まるため、第1の再遊技高確率状態に制御されることによって第2の再遊技高確率状態に制御されることへの遊技者の期待感を高めることができる。すなわち第1の再遊技高確率状態に制御されるか否かによって第2の再遊技高確率状態に制御される確率が変化するため、ゲームの流れにメリハリをつけることができる。

尚、前記事前決定手段の決定結果及び既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果の組み合わせに対応する制御パターンを一意的に選択するとは、前記事前決定手段の決定結果が同一であり、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が同一の場合に、常に同一の制御パターンを選択することであり、事前決定手段の決定結果が異なる場合や既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が異なる場合に共通の制御パターンを選択することを妨げるものではない。

20

また、前記特別入賞制御パターン選択手段（特定付与入賞制御パターン選択手段）は、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域のうちいずれか1つの可変表示領域についてのみ特別入賞制御パターン（特定付与入賞制御パターン）を選択するものや、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域のうちいずれか2つ以上の可変表示領域について特別入賞制御パターン（特定付与入賞制御パターン）を選択するもの、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域の全てについて特別入賞制御パターン（特定付与入賞制御パターン）を選択するものであっても良く、更には、既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が特定の順番で導出されたことを条件に、未だ表示結果が導出されていない可変表示領域について特別入賞制御パターン（特定付与入賞制御パターン）を選択するものであっても良い。また、前記非入賞制御パターン選択手段は、前記特別入賞制御パターン選択手段（特定付与入賞制御パターン選択手段）において特別入賞制御パターン（特定付与入賞制御パターン）が選択されることとなる可変表示領域について非入賞制御パターンを選択するものであれば良い。

30

【0012】

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

40

また、請求項1、2において前記付与入賞とは、入賞の発生に伴い遊技用価値が付与されるものであれば良く、通常遊技状態、特別遊技状態及び再遊技高確率状態とで同一種類の付与入賞の表示結果を導出するものであっても良いし、異なる種類の付与入賞の表示結果を導出するものであっても良い。

また、請求項1、2において前記特定の表示結果とは、前記特別入賞の表示結果を構成する表示結果とは異なる表示結果であっても良いし、前記特別入賞の表示結果を構成する表示結果と同一の表示結果であっても良い。

50

また、請求項 1、2 において前記導出操作手段が操作された時点の前記ステップングモータのステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する制御パターンとは、前記導出操作手段が操作された時点のステップ数が同一の場合に、導出される表示結果として常に同一の表示結果を特定する制御パターンであり、例えば、個々のステップ数、または一定の範囲で連続するステップ数単位（例えば、1 図柄が変動するのに要するステップ数など）、または当該ステップ数単位を識別可能な識別符号（例えば、図柄番号など）毎に、表示結果が導出されるまでの変動量が定められた変動量テーブルから、導出操作手段が操作された時点のステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する制御パターン、個々のステップ数、または一定の範囲で連続するステップ数単位、または当該ステップ数単位を識別可能な識別符号毎に、導出される表示結果の優先度が定められた優先テーブルから、導出操作手段が操作された時点のステップ数に対して導出される表示結果を一意的に特定する制御パターンなどが該当する。また、導出操作手段が操作された時点のステップ数から、引込対象となる表示結果を予め定められた引込範囲内において最大限引き込む引込制御を行い、導出が禁止された表示結果とならないように、導出が禁止された表示結果以外の表示結果を引き込む蹴飛ばし制御を行うものにおいては、導出操作手段が操作された時点のステップ数から導出される表示結果が一意的に特定されるものであれば、本発明の制御パターンに該当する。

10

また、請求項 1、2 において前記第 1 の再遊技高確率状態よりも前記遊技用価値の増加が期待できるとは、1 ゲームあたりの遊技用価値の増減率が前記第 1 の再遊技高確率状態における 1 ゲームあたりの遊技用価値の増減率を超えることである。

20

また、請求項 1、2 において前記第 1 の再遊技高確率状態において前記通常遊技状態よりも高い確率で前記特定の再遊技入賞の発生を許容する旨を決定するものであれば良く、通常遊技状態において特定の再遊技入賞の発生を許容する旨を決定しないものであっても良く、この場合には、第 1 の再遊技高確率状態に制御されることを条件に第 2 の再遊技高確率状態に制御されることとなる。

また、請求項 1、2 において第 1 の再遊技高確率状態は、例えば、予め定められた入賞が発生することや可変表示装置の表示結果が予め定められた表示結果となること、特別遊技状態の終了時などを契機に開始するものであれば良い。

【0014】

本発明の請求項 3 に記載のスロットマシンは、請求項 1 または 2 に記載のスロットマシンであって、

30

前記第 2 の再遊技高確率状態（RT（2））が開始した後、所定の終了条件（リプレイ（2）～（4）の種類に応じて定められた規定ゲーム数に到達／1 枚（1）～（3）が入賞）が成立したときに前記第 2 の再遊技高確率状態を終了させる再遊技高確率状態終了手段を備え、

前記再遊技高確率状態終了手段は、前記第 2 の再遊技高確率状態において該第 2 の再遊技高確率状態が開始した後、前記所定の終了条件が成立する前に前記事前決定手段が前記特別入賞（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナス）の発生を許容する旨を決定した場合には、該第 2 の再遊技高確率状態を終了させず、該特別入賞が発生したとき、または該特別入賞が発生せずに前記所定の終了条件が成立したときに当該第 2 の再遊技高確率状態を終了させる、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技用価値の増加が期待できる第 2 の再遊技高確率状態が開始した後、所定の終了条件が成立する前に特別入賞の発生を許容する旨が決定されても、該決定により許容された特別入賞が発生しなければ、当該決定をもって第 2 の再遊技高確率状態が終了することがなく、所定の終了条件が成立するまで第 2 の再遊技高確率状態に継続して制御することが可能となるため、第 2 の再遊技高確率状態において特別入賞の発生を許容する旨が決定されても、該決定により許容された特別入賞が発生しなければ第 2 の再遊技高確率状態を所定の終了条件が成立するまで消化することが可能となり、遊技者に対して損失感を与えてしまうことがない。

50

また、特別入賞の発生を許容する旨の決定は、該特別入賞が発生するまで次ゲーム以降に持ち越されるため、第2の再遊技高確率状態が所定の終了条件の成立により終了した後に、その間に成立した決定により特別入賞が発生させることが可能となるので、第2の再遊技高確率状態の終了時に特別入賞が許容されていることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

尚、前記再遊技高確率状態終了手段は、前記事前決定手段が前記特別入賞の発生を許容する旨を決定した場合に第2の再遊技高確率状態を終了させないものであれば良く、所定の終了条件としては、例えば、規定ゲーム数に到達することや特定入賞が発生することなどの終了条件が成立することなどが該当し、これらの条件が成立したときに第2の再遊技高確率状態を終了させれば良い。

10

【0015】

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

前記特定の再遊技入賞は、複数種類（リプレイ（2）～（4））からなり、

前記再遊技高確率状態終了手段は、前記第2の再遊技高確率状態（RT（2））が開始した後、消化したゲーム数が前記特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））の種類に応じて定められた異なる規定ゲーム数（リプレイ（2）であれば100ゲーム、リプレイ（3）であれば200ゲーム、リプレイ（4）であれば300ゲーム）のうち、該第2の再遊技高確率状態（RT（2））を開始する契機となった特定の再遊技入賞（リプレイ（2）～（4））の種類に応じて定められた規定ゲーム数に到達したときに当該第2の再遊技高確率状態（RT（2））を終了させる、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の再遊技入賞の種類に応じてその後移行する第2の再遊技高確率状態の継続ゲーム数、すなわち獲得が期待できる遊技用価値の数変動するので、遊技用価値の増減にメリハリを持たせることができる。

【0016】

本発明の請求項5に記載のスロットマシンは、請求項3または4に記載のスロットマシンであって、

前記第2の再遊技高確率状態（RT（2））において、通常遊技状態とは異なる第2の再遊技高確率状態（RT（2））に特有の再遊技高確率状態演出（RT（2）演出）を実行する再遊技高確率状態演出実行手段を備え、

30

前記再遊技高確率状態演出実行手段は、前記第2の再遊技高確率状態（RT（2））において前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされたか否か（いずれかの特別役に当選したか否か）に基づいて、前記再遊技高確率状態演出（RT（2）演出）の演出態様（例えば、背景色やBGMなど）を変更する演出態様変更手段を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2の再遊技高確率状態において再遊技高確率状態演出の演出態様が変化することによって特別入賞の発生を許容する旨が決定されていることに対する遊技者の期待感を高めることができるため、再遊技高確率状態演出に伴う興趣を効果的に高めることができる。

40

【0017】

本発明の請求項6に記載のスロットマシンは、請求項5に記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段は、付与される価値（特別役の入賞に伴うメダルの獲得期待枚数（ボーナス中の獲得期待枚数に限らず、その後のRT（1）、RT（2）における獲得期待枚数も含む）の有利度が異なる複数種類の特別入賞（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナス）を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定するとともに、

前記演出態様変更手段は、前記第2の再遊技高確率状態（RT（2））において前記事

50

前決定手段により発生を許容する旨が決定された特別入賞（特別役）の種類に応じて前記再遊技高確率状態演出（R T（2）演出）の演出態様（例えば、背景色やBGMなど）を変更する（例えば、当選した特別役の種類に応じて異なる割合で変化させる）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2の再遊技高確率状態演出の演出態様の变化の仕方（変化後の演出態様の種類や変化するタイミングの違いなど）に応じて、発生を許容する旨が決定された特別入賞の種類を示唆することが可能となるので、再遊技高確率状態演出に伴う興趣を一層効果的に高めることができる。

尚、前記第2の再遊技高確率状態において前記事前決定手段により発生を許容する旨が決定された特別入賞の種類に応じて前記再遊技高確率状態演出の演出態様を変更するとは、例えば、特定の種類の特別入賞（最も有利度の高い価値が付与される特別入賞など）の発生を許容する旨が決定された場合に、他の種類の特別入賞の発生を許容する旨が決定された場合よりも高い確率で演出態様を変更したり、特定の種類の特別入賞の発生を許容する旨が決定された場合に、複数種類の演出態様のうち、他の種類の特別入賞の発生を許容する旨が決定された場合よりも高い確率で特定の演出態様に変更したりするものであっても良いし、複数種類の演出態様のうち特別入賞の種類に応じて選択されやすい演出態様を定め、特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされた際に、その種類に応じて選択されやすい演出態様に最も高い確率で変更されるものであっても良い。

また、付与される価値の有利度が異なる複数種類の特別入賞とは、特別入賞の発生に伴い移行する特別遊技状態中に獲得が期待できる遊技用価値の数が異なるものであっても良いし、特別遊技状態中に獲得が期待できる遊技用価値の数は同じでも、特別遊技状態の終了後に移行する第2の再遊技高確率状態などの有利状態において獲得が期待できる遊技用価値の数が異なるものであっても良いし、その双方が異なるものであっても良い。

【0018】

本発明の請求項7に記載のスロットマシンは、請求項3～6のいずれかに記載のスロットマシンであって、

画像を表示可能な画像表示装置（液晶表示器51）と、

前記第2の再遊技高確率状態（R T（2））の開始後の所定契機より複数ゲームにわたる連続演出期間の間で継続し、該連続演出期間の終了時に前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かの演出結果を示す連続演出（R T（2）終了3ゲーム前からR T（2）の終了ゲームにかけて継続し、最終的に特別役に当選しているか否かを示す連続演出）と、ゲーム終了後に遊技が進行されていない状態が継続したときに実行されるデモ演出（待機演出）と、を含む前記画像表示装置（液晶表示器51）への画像の表示により実行される複数種類の演出にそれぞれ対応する複数種類の画像要素データ（キャラクタ）を予め格納した画像要素データ記憶手段（C G R O M 2 0 5）と、

データを読み書き可能に記憶する手段であって、前記複数種類の画像要素データ（キャラクタ）のうちで実行中の演出に対応する画像要素データ（キャラクタ）が一時的に書き込まれる一時記憶領域（V R A M上の汎用キャラクタ用バッファL2）と、該一時記憶領域に書き込まれた画像要素データ（キャラクタ）に基づいて画像データが描画されるフレーム領域（V R A M上の描画領域（表示領域））を含む画像データ記憶手段（S D R A M 2 1 0）と、

遊技の進行に従って、前記画像表示装置への画像の表示による演出の実行を制御する演出制御手段（C P U 9 1 a、グラフィックコントローラ200）と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記連続演出の実行が開始されるゲームにおいて前記画像要素データ記憶手段（C G R O M 2 0 5）から前記連続演出の画像要素データ（キャラクタ）を読み出し、該読み出した連続演出の画像要素データを前記一時記憶領域（V R A M上の汎用キャラクタ用バッファL2）に書き込む連続演出データ書込手段と、

ゲームが終了した後に前記画像要素データ記憶手段（C G R O M 2 0 5）から前記デモ演出（待機演出）の画像要素データ（キャラクタ）を読み出し、該読み出したデモ演出の画像要素データを前記一時記憶領域（V R A M上の汎用キャラクタ用バッファL 2）に書き込むデモ演出データ書込手段と、

前記一時記憶領域（V R A M上の汎用キャラクタ用バッファL 2）に書き込まれた画像要素データ（キャラクタ）を読み出し、該読み出した画像要素データに基づいて画像データを前記フレーム領域（V R A M上の描画領域（表示領域））に描画する画像データ描画手段と、

予め定められたフレーム期間（Vブランク）毎に、前記フレーム領域（V R A M上の表示領域（描画領域））に描画された画像データに対応した画像を前記画像表示装置（液晶表示器5 1）に表示させる表示制御手段と、

10

前記連続演出データ書込手段が前記一時記憶領域（V R A M上の汎用キャラクタ用バッファL 2）に前記連続演出の画像要素データ（キャラクタ）を書き込んだ後から該連続演出の実行が終了するまでの間、前記デモ演出（待機演出）の実行を禁止するデモ演出禁止手段と、

を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連続演出の画像要素データが一時記憶領域に書き込まれ、これに応じた連続演出が終了するまでの間はデモ演出が禁止され、その結果、連続演出が終了するまでの間はデモ演出の画像要素データが一時記憶領域に書き込まれることがないので、デモ演出の画像要素データの書き込みによって連続演出の画像要素データが一時記憶領域から消去されてしまうこともない。このため、遊技の進行状況とは無関係なデモ演出のために、一般的にデータ量の多い連続演出の画像要素データを画像要素データ記憶手段から読み出して画像データ記憶手段の一時記憶領域に書き込むというオーバーヘッドが重複して生じることをなくすることができる。

20

尚、前記デモ演出データ書込手段は、ゲームが終了した後に遊技が進行されていない状態が所定時間継続したときに、前記デモ演出の画像要素データを前記一時記憶領域に書き込むものとしても良い。この場合は、前記デモ演出の画像要素データが書き込まれるのに続けて、該デモ演出の画像データが前記フレーム領域に描画されるものとなる。一方、前記デモ演出データ書込手段は、ゲームが終了した直後に、前記デモ演出の画像要素データを前記一時記憶領域に書き込むものとしても良い。この場合は、ゲームが終了した後に遊技が進行されていない状態が所定時間継続すると、ゲームの終了直後に書き込んでおいたデモ演出の画像要素データに基づいて画像データを前記フレーム領域に描画するものとなる。

30

また、前記連続演出は、遊技者の指示に応じて実行途中において、その実行を強制終了させることができるものであっても良い。この場合、前記デモ演出禁止手段は、該連続演出の実行が遊技者の指示により強制終了させられるまで、前記デモ演出の実行を禁止することができる。

また、前記デモ演出禁止手段をプログラム制御により動作するもので構成した場合は、前記デモ演出の実行を積極的に禁止する制御を行うプログラムで実現されるものに限らず、前記デモ演出の実行を実現するルーチンが呼び出されないようプログラムが作成されているものを含む。

40

【0 0 1 9】

本発明の手段1に記載のスロットマシンは、請求項1～7のいずれかに記載のスロットマシンであって、

画像を表示可能な画像表示装置（液晶表示器5 1）と、

前記第2の再遊技高確率状態（R T（2））の開始後の所定契機より複数ゲームにわたる連続演出期間の間で継続し、該連続演出期間の終了時に前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かの演出結果を示す連続演出（R T（2）終了3ゲーム前からR T（2）の終了ゲームにかけて継続し、最終的に特別役に当選し

50

ているか否かを示す連続演出)と、遊技履歴を表示させる履歴表示演出(履歴の閲覧画面の表示)と、を含む前記画像表示装置(液晶表示器51)への画像の表示により実行される複数種類の演出にそれぞれ対応する複数種類の画像要素データ(キャラクタ)を予め格納した画像要素データ記憶手段(CGROM205)と、

データを読み書き可能に記憶する手段であって、前記複数種類の画像要素データ(キャラクタ)のうちで実行中の演出に対応する画像要素データ(キャラクタ)が一時的に書き込まれる一時記憶領域(VRAM上の汎用キャラクタ用バッファL2)と、該一時記憶領域に書き込まれた画像要素データ(キャラクタ)に基づいて画像データが描画されるフレーム領域(VRAM上の描画領域(表示領域))を含む画像データ記憶手段(SDRAM210)と、

10

遊技者の操作に応じて前記履歴表示演出(履歴の閲覧画面の表示)を実行させることを指示する履歴表示指示手段(選択スイッチ56、決定スイッチ57)と、

遊技の進行に従って、前記画像表示装置への画像の表示による演出の実行を制御する演出制御手段(CPU91a、グラフィックコントローラ200)と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記連続演出の実行が開始されるゲームにおいて前記画像要素データ記憶手段(CGROM205)から前記連続演出の画像要素データ(キャラクタ)を読み出し、該読み出した連続演出の画像要素データを前記一時記憶領域(VRAM上の汎用キャラクタ用バッファL2)に書き込む連続演出データ書込手段と、

20

少なくともゲームが実行されていないときにおいて、前記履歴表示指示手段(選択スイッチ56、決定スイッチ57)により前記履歴表示演出(履歴の閲覧画面の表示)の実行が指示されたときに、前記画像要素データ記憶手段(CGROM205)から前記履歴表示演出(履歴の閲覧画面の表示)の画像要素データ(キャラクタ)を読み出し、該読み出した履歴表示演出の画像要素データを前記一時記憶領域(VRAM上の汎用キャラクタ用バッファL2)に書き込む履歴表示演出データ書込手段と、

前記一時記憶領域(VRAM上の汎用キャラクタ用バッファL2)に書き込まれた画像要素データ(キャラクタ)を読み出し、該読み出した画像要素データに基づいて画像データを前記フレーム領域(VRAM上の描画領域(表示領域))に描画する画像データ描画手段と、

30

予め定められたフレーム期間(Vblank)毎に、前記フレーム領域(VRAM上の表示領域(描画領域))に描画された画像データに対応した画像を前記画像表示装置(液晶表示器51)に表示させる表示制御手段と、

前記連続演出データ書込手段が前記一時記憶領域(VRAM上の汎用キャラクタ用バッファL2)に前記連続演出の画像要素データ(キャラクタ)を書き込んだ後から該連続演出の実行が終了するまでの間、前記履歴表示演出(履歴の閲覧画面の表示)の実行を禁止する履歴表示演出禁止手段と、

を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連続演出の画像要素データが一時記憶領域に書き込まれ、これに応じた連続演出が終了するまでの間は履歴表示演出が禁止され、その結果、連続演出が終了するまでの間は履歴表示演出の画像要素データが一時記憶領域に書き込まれることがないので、履歴表示演出の画像要素データの書き込みによって連続演出の画像要素データが一時記憶領域から消去されてしまうこともない。このため、遊技の進行状況とは無関係な履歴表示演出のために、一般的にデータ量の多い連続演出の画像要素データを画像要素データ記憶手段から読み出して画像データ記憶手段の一時記憶領域に書き込むというオーバーヘッドが重複して生じることをなくすることができる。

40

尚、前記連続演出は、遊技者の指示に応じて実行途中において、その実行を強制終了させることができるものであっても良い。この場合、前記履歴表示演出禁止手段は、該連続演出の実行が遊技者の指示により強制終了させられるまで、前記履歴表示演出の実行を禁

50

止することができる。

また、前記履歴表示演出禁止手段をプログラム制御により動作するもので構成した場合は、前記履歴表示演出の実行を積極的に禁止する制御を行うプログラムで実現されるものに限らず、前記履歴表示演出の実行を実現するルーチンが呼び出されないようプログラムが作成されているものを含む。

【0020】

本発明の手段2に記載のスロットマシンは、請求項1～7または手段1のいずれかに記載のスロットマシンであって、

画像を表示可能な画像表示装置（液晶表示器51）と、

前記第2の再遊技高確率状態（RT（2））の開始後の所定契機より複数ゲームにわたる連続演出期間の間で継続し、該連続演出期間の終了時に前記事前決定手段により前記特別入賞の発生を許容する旨が決定されているか否かの演出結果を示す連続演出（RT（2）終了3ゲーム前からRT（2）の終了ゲームにかけて継続し、最終的に特別役に当選しているか否かを示す連続演出）と、遊技者の操作に応じて複数の演出モードのうちから何れかの演出モードの選択を可能とする選択演出（演出モードの選択画面の表示）と、を含む前記画像表示装置（液晶表示器51）への画像の表示により実行される複数種類の演出にそれぞれ対応する複数種類の画像要素データ（キャラクタ）を予め格納した画像要素データ記憶手段（CGROM205）と、

データを読み書き可能に記憶する手段であって、前記複数種類の画像要素データ（キャラクタ）のうちで実行中の演出に対応する画像要素データ（キャラクタ）が一時的に書き込まれる一時記憶領域（VRAM上の汎用キャラクタ用バッファL2）と、該一時記憶領域に書き込まれた画像要素データ（キャラクタ）に基づいて画像データが描画されるフレーム領域（VRAM上の描画領域（表示領域））を含む画像データ記憶手段（SDRAM210）と、

遊技者の操作に応じて前記選択演出を実行させることを指示する選択演出指示手段（選択スイッチ56、決定スイッチ57）と、

前記選択演出が実行されているときにおける遊技者の操作に応じて前記演出モードを選択する（遊技者による選択スイッチ56及び決定スイッチ57の操作により選択された演出モードを設定する）演出モード選択手段と、

遊技の進行及び前記演出モード選択手段により選択された演出モードに従って、前記画像表示装置への画像の表示による演出の実行を制御する演出制御手段（CPU91a、グラフィックコントローラ200）と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記連続演出の実行が開始されるゲームにおいて前記画像要素データ記憶手段（CGROM205）から前記連続演出の画像要素データ（キャラクタ）を読み出し、該読み出した連続演出の画像要素データを前記一時記憶領域（VRAM上の汎用キャラクタ用バッファL2）に書き込む連続演出データ書込手段と、

少なくともゲームが実行されていないときにおいて、前記選択演出指示手段（選択スイッチ56、決定スイッチ57）により前記選択演出（演出モードの選択画面の表示）の実行が指示されたときに、前記画像要素データ記憶手段（CGROM205）から前記選択演出（演出モードの選択画面の表示）の画像要素データ（キャラクタ）を読み出し、該読み出した選択演出の画像要素データを前記一時記憶領域（VRAM上の汎用キャラクタ用バッファL2）に書き込む選択演出データ書込手段と、

前記一時記憶領域（VRAM上の汎用キャラクタ用バッファL2）に書き込まれた画像要素データ（キャラクタ）を読み出し、該読み出した画像要素データに基づいて画像データを前記フレーム領域（VRAM上の描画領域（表示領域））に描画する画像データ描画手段と、

予め定められたフレーム期間（Vblank）毎に、前記フレーム領域（VRAM上の表示領域（描画領域））に描画された画像データに対応した画像を前記画像表示装置（液晶

10

20

30

40

50

表示器 51) に表示させる表示制御手段と、

前記連続演出データ書込手段が前記一時記憶領域 (V R A M 上の汎用キャラクタ用バッファ L 2) に前記連続演出の画像要素データ (キャラクタ) を書き込んだ後から該連続演出の実行が終了するまでの間、前記選択演出 (演出モードの選択画面の表示) の実行を禁止する選択演出禁止手段と、

を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、連続演出の画像要素データが一時記憶領域に書き込まれ、これに応じた連続演出が終了するまでの間は選択演出が禁止され、その結果、連続演出が終了するまでの間は選択演出の画像要素データが一時記憶領域に書き込まれることがないので、選択演出の画像要素データの書き込みによって連続演出の画像要素データが一時記憶領域から消去されてしまうこともない。このため、遊技の進行状況とは無関係な選択演出のために、一般的にデータ量の多い連続演出の画像要素データを画像要素データ記憶手段から読み出して画像データ記憶手段の一時記憶領域に書き込むというオーバーヘッドが重複して生じることをなくすることができる。

10

尚、前記連続演出は、遊技者の指示に応じて実行途中において、その実行を強制終了させることができるものであっても良い。この場合、前記選択演出禁止手段は、該連続演出の実行が遊技者の指示により強制終了させられるまで、前記選択演出の実行を禁止することができる。

また、前記選択演出禁止手段をプログラム制御により動作するもので構成した場合は、前記選択演出の実行を積極的に禁止する制御を行うプログラムで実現されるものに限らず、前記選択演出の実行を実現するルーチンが呼び出されないようプログラムが作成されているものを含む。

20

【0021】

尚、請求項 7、手段 1、2 において前記第 2 の再遊技高確率状態の開始後の所定契機より複数ゲームにわたる連続演出期間とは、必ずしも第 2 の再遊技高確率状態の期間に限られるものではなく、第 2 の再遊技高確率状態を超える期間や第 2 の再遊技高確率状態の終了後の期間であっても良い。

【0022】

本発明の請求項 8 に記載のスロットマシンは、請求項 1 ~ 7 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

30

前記特別入賞が発生したとき (ビッグボーナス (1) / ビッグボーナス (2) 入賞時) に、予め定められた終了条件 (払出枚数が規定ゲーム数を超えること) が成立するまで前記特別遊技状態 (ビッグボーナス (1) / ビッグボーナス (2)) に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞 (小役) が通常遊技状態よりも高い確率で発生する特別ゲーム (レギュラーボーナス) に所定期間 (12 ゲームに到達するか、8 回入賞するまでの期間) 制御する特別ゲーム制御手段と、

前記特別遊技状態において前記特別ゲームに制御されているか否かを判定する (ビッグボーナス (1) / ビッグボーナス (2) 中であり、かつレギュラーボーナスが作動しているか否かを判定する) 特別ゲーム判定手段と、

40

を備え、

前記特別ゲーム判定手段は、前記特別遊技状態において 1 ゲーム毎に前記特別ゲームに制御されているか否かを判定し、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲーム判定手段により前記特別ゲームに制御されていないと判定され、かつ前記特別遊技状態の終了条件が成立していないときに前記特別ゲームの制御を開始する (ビッグボーナス (1) / ビッグボーナス (2) 中においてビッグボーナス (1) / ビッグボーナス (2) の終了条件が成立せず、レギュラーボーナスが作動していない場合に、レギュラーボーナスを開始させる)、

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、特別遊技状態に制御されている間、1ゲーム毎に特別ゲームに制御されているか否かが判定され、特別ゲームに制御されていなければ特別ゲームの制御が開始されることにより、特別遊技状態において遊技用価値の数を最も速く増加させることができるので、従来のように何らかの入賞に伴い特別ゲームの制御が開始されるよりも特別遊技状態への移行に伴う遊技者の興味を高めることができる。

また、1ゲーム毎に特別ゲームに制御されているか否かの判定が行われるため、特別遊技状態の各ゲームの制御プログラムを共通化することができるのでプログラム容量を削減することができる。

尚、前記特別ゲーム制御手段は、前記特別遊技状態の開始とともに前記特別ゲームの制御を開始するようにしても良く、このようにした場合には、特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームにのみ制御すれば良いので、特別遊技状態への移行に伴う制御を簡素化することができる。

10

また、前記特別ゲーム判定手段は、各ゲームの終了時に前記特別ゲームに制御されているか否かの判定を行うとともに、前記特別入賞が発生したゲームを特別遊技状態と認識し、これら特別入賞が発生したゲームにおいても前記特別ゲームに制御されているか否かを判定するようにしても良く、このようにした場合にも、特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームにのみ制御すれば良いので、特別遊技状態への移行に伴う制御を簡素化することができる。

また、前記特別ゲーム判定手段は、前記特別入賞が発生したゲームを特別遊技状態と認識せず、各ゲームの開始時に前記特別ゲームに制御されているか否かの判定を行うようにしても良く、このようにした場合にも、特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームにのみ制御すれば良いので、特別遊技状態への移行に伴う制御を簡素化することができる。

20

【0023】

本発明の請求項9に記載のスロットマシンは、請求項1～7のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別入賞が発生したとき（ビッグボーナス（1）／ビッグボーナス（2）入賞時）に、予め定められた終了条件（払出枚数が規定ゲーム数を超えること）が成立するまで前記特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態において前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞（小役）が通常遊技状態よりも高い確率で発生する特別ゲーム（レギュラーボーナス）に所定期間（12ゲームに到達するか、8回入賞するまでの期間）制御する特別ゲーム制御手段と、

30

を備え、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲームの制御が開始してから前記所定期間が満了し、該特別ゲームの制御が終了し、かつ前記特別遊技状態の終了条件が成立していないときに前記特別ゲームの制御を再開する（ビッグボーナス（1）／ビッグボーナス（2）中においてレギュラーボーナス終了時に、ビッグボーナス（1）／ビッグボーナス（2）が継続する場合には、レギュラーボーナスを再開させる）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームの制御が終了したときに、特別ゲームが再開されることにより、特別遊技状態において遊技用価値の数を最も速く増加させることができるので、従来のように何らかの入賞に伴い特別ゲームの制御が開始されるよりも特別遊技状態への移行に伴う遊技者の興味を高めることができる。

40

また、特別ゲームの制御が終了したときのみ特別ゲームを再作動させるための処理を行えば良いので、特別ゲームの制御が終了していない状態で不要な処理が行われることがない。

尚、前記特別ゲーム制御手段は、前記特別遊技状態の開始とともに前記特別ゲームの制御を開始するようにしても良く、このようにした場合には、特別遊技状態に制御されている間、特別ゲームにのみ制御すれば良いので、特別遊技状態への移行に伴う制御を簡素化することができる。

【0024】

50

尚、請求項 8、9 において前記特別ゲーム制御手段が前記特別ゲームに制御する期間は、特別ゲームが開始すると、予め定められた規定のゲーム数（1 ゲームであっても良いし、複数ゲームであっても良い）に到達するまで特別ゲームに制御するものであっても良いし、特別ゲームが開始した後、予め定められた特別ゲームの終了条件（例えば、規定回数（1 回であっても良いし、複数回であっても良い）の入賞が発生することなど）が成立するまで特別ゲームに制御するものであっても良い。更に、特別ゲームが開始してから予め定められた規定のゲーム数に到達するか、予め定められた特別ゲームの終了条件が成立するか、のいずれかまで特別ゲームに制御するものであっても良い。

また、請求項 8、9 において前記特別ゲーム制御手段が、前記特別遊技状態において特別ゲームに所定期間制御するとは、前記特別遊技状態に移行した後、予め定められた条件（例えば、移行役の入賞（特別入賞）の表示結果が導出されたときなど）が成立したときに特別ゲームに所定期間制御するものであっても良いし、特別遊技状態において常に特別ゲームに制御するもの（例えば、特別遊技状態に移行した後、特別ゲームに制御されていないときや、特別ゲームの終了後、特別遊技状態が終了していないときなどに特別ゲームに制御するもの）であっても良い。

【発明を実施するための最良の形態】

【0025】

本発明の実施例を以下に説明する。

【実施例 1】

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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

【0029】

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

【0030】

また、前面扉の各リール 2 L、2 C、2 R の手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器 51（図 3 参照）の表示領域 51 a が配置されている。液晶表示器 51 は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で、透過性を有するノーマリーホワイトタイプの液晶パネルを有しており、表示領域 51 a の透視窓 3 に対応する透過領域 51 b 及び透視窓 3 を介して遊技者側から各リール 2 L、2 C、2 R が視認できるようになっている。また、液晶表示器には、液晶パネルの表面にノングレア加工を施したノングレアタイプの液晶表示器と、グレア加工（光沢加工）を施したグレアタイプの液晶表示器と、があるが、本実施例では、表示領域 51 a の表面にグレア加工が施されたグレアタイプの液晶表示器を用

10

20

30

40

50

いている。また、表示領域 5 1 a の透過領域 5 1 b を除く領域の裏面には、背後から表示領域 5 1 a を照射するバックライト（図示略）が設けられているとともに、更にその裏面には、内部を隠蔽する隠蔽部材（図示略）が設けられている。

【0031】

また、前面扉には、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いてメダル 1 枚分の賭数を設定する際に操作される 1 枚 B E T スイッチ 5、クレジットを用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数（本実施例では後述の通常遊技状態、R T（1）（リプレイタイム（1））及び R T（2）（リプレイタイム（2））においては 3、後述のレギュラーボーナスにおいては 1）を設定する際に操作される M A X B E T スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、既に行われた遊技に関する遊技履歴データの閲覧や初期化、演出モードを選択する際に操作される選択スイッチ 56 及び決定スイッチ 57、が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

10

【0032】

また、前面扉には、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器 11、後述するビッグボーナス中のメダルの獲得枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器 12、入賞の発生により払い出されたメダル枚数が表示されるペイアウト表示器 13 が設けられている。

20

【0033】

また、前面扉には、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 14、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 15、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 L E D 17、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 18、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中 L E D 19、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 20 が設けられている。

30

【0034】

また、M A X B E T スイッチ 6 の内部には、1 枚 B E T スイッチ 5 及び M A X B E T スイッチ 6 の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知する B E T スイッチ有効 L E D 21（図 3 参照）が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 L E D 22 L、22 C、22 R（図 3 参照）がそれぞれ設けられている。

【0035】

また、前面扉の内側には、所定のキー操作により後述する R A M 異常エラーを除くエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ 23、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器 24、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、筐体内部に設けられた後述のホッパータンク（図示略）側またはメダル払出口 9 側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド 30、メダル投入部 4 から投入され、ホッパータンク側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ 31 が設けられている。

40

【0036】

筐体内部には、前述したリール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 32 L、32 C、32 R、各リール 2 L、2 C、2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 33 からなるリールユニット（図示略）、メダル投入部 4 から投入されたメダルを貯留するホ

50

ッパートランク（図示略）、ホッパータンクに貯留されたメダルをメダル払出口9より払い出すためのホッパーモータ34、ホッパーモータ34の駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ35、電源ボックス（図示略）が設けられている。

【0037】

電源ボックスの前面には、後述のビッグボーナス終了時に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効／無効を選択するための打止スイッチ36、後述のビッグボーナス終了時に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効／無効を選択するための自動精算スイッチ29、起動時に設定変更モードに切り替えるための設定キースwitch37、通常時においてはRAM異常エラーを除くエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更モードにおいては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ38、電源をON／OFFする際に操作される電源スイッチ39が設けられている。

10

【0038】

本実施例のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部4から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには1枚BETスイッチ5、またはMAXBETスイッチ6を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインL1～L4（図1参照）が有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。尚、本実施例では、規定数の賭数として後述する通常遊技状態、RT（1）及びRT（2）においては3枚が定められており、後述するレギュラーボーナス中においては、1枚が定められている。尚、遊技状態に対応する規定数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

20

【0039】

入賞ラインとは、各リール2L、2C、2Rの透視窓3に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインある。本実施例では、図1に示すように、各リール2L、2C、2Rの上段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL1、各リール2L、2C、2Rの下段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL2、リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2Rの上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL3、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2Rの下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL4の4種類が入賞ラインとして定められている。

30

【0040】

尚、本実施例では、入賞ラインとして上述したL1～L4を適用しているが、各リール2L、2C、2Rの中段に並んだ図柄に跨って設定される入賞ラインを加えて適用しても良い。

【0041】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7を操作すると、各リール2L、2C、2Rが回転し、各リール2L、2C、2Rの図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rを操作すると、対応するリール2L、2C、2Rの回転が停止し、透視窓3に表示結果が導出表示される。

40

【0042】

そして全てのリール2L、2C、2Rが停止されることで1ゲームが終了し、有効化されたいずれかの入賞ラインL1～L4上に予め定められた図柄の組み合わせ（以下、役とも呼ぶ）が各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口9（図1参照）から払い出されるようになっている。尚、有効化された複数の入賞ライン上にメダルの払出を伴う図柄の組み合わせが揃った場合には、有効化され

50

た入賞ラインに揃った図柄の組み合わせそれぞれに対して定められた払出枚数を合計し、合計した枚数のメダルが遊技者に対して付与されることとなる。ただし、1ゲームで付与されるメダルの払出枚数には、上限（本実施例では、後述の通常遊技状態、R T（1）及びR T（2）においては10枚、後述のレギュラーボーナスにおいては15枚）が定められており、合計した払出枚数が上限を超える場合には、上限枚数のメダルが付与されることとなる。また、有効化されたいずれかの入賞ラインL 1～L 4上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール2 L、2 C、2 Rの表示結果として停止した場合には図柄の組み合わせに応じた遊技状態に移行するようになっている。

【0043】

図3は、スロットマシン1の構成を示すブロック図である。スロットマシン1には、図3に示すように、遊技制御基板40、演出制御基板90、電源基板100が設けられており、遊技制御基板40によって遊技状態が制御され、演出制御基板90によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板100によってスロットマシン1を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

【0044】

電源基板100には、外部からAC100Vの電源が供給されるとともに、このAC100Vの電源からスロットマシン1を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板40及び遊技制御基板40を介して接続された演出制御基板90に供給されるようになっている。

【0045】

特に、本実施例のスロットマシンにおいては、電源基板100で生成された電圧を各部に供給する電源ラインのうち、少なくとも後述するサブ制御部91（CPU91a）及び後述する表示制御回路92に電圧を供給する電源ラインと、液晶表示器51に搭載された後述する液晶駆動回路215に電圧を供給する電源ラインと、後述するLED駆動回路93に電圧を供給する電源ラインと、後述するリールLED55に電圧を供給する電源ラインと、がそれぞれ電氣的に独立して配線されている。

【0046】

尚、電氣的に独立して配線するとは、同一ケーブルもしくは同一基板上に配線されている場合でも、これらの配線ラインが電氣的に非接触状態で設けられていることである。

【0047】

また、電源基板100には、前述したホッパーモータ34、払出センサ35、打止スイッチ36、自動精算スイッチ29、設定キースイッチ37、リセット／設定スイッチ38、電源スイッチ39が接続されている。

【0048】

遊技制御基板40には、前述した1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10、リセットスイッチ23、投入メダルセンサ31、リールセンサ33が接続されているとともに、電源基板100を介して前述した払出センサ35、打止スイッチ36、自動精算スイッチ29、設定キースイッチ37、リセット／設定スイッチ38が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

【0049】

また、遊技制御基板40には、前述したクレジット表示器11、遊技補助表示器12、ペイアウト表示器13、1～3BETLED14～16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED10、BETスイッチ有効LED21、左、中、右停止有効LED22L、22C、22R、設定値表示器24、流路切替ソレノイド30、リールモータ32L、32C、32Rが接続されているとともに、電源基板100を介して前述したホッパーモータ34が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板40に搭載された後述のメイン制御部41の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0050】

遊技制御基板40には、CPU41a、ROM41b、RAM41c、I/Oポート41dを備えたマイクロコンピュータからなり、遊技の制御を行うメイン制御部41、所定範囲（本実施例では0～16383）の乱数を発生させる乱数発生回路42、乱数発生回路から乱数を取得するサンプリング回路43、遊技制御基板40に直接または電源基板100を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路44、リールモータ32L、32C、32Rの駆動制御を行うモータ駆動回路45、流路切替ソレノイド30の駆動制御を行うソレノイド駆動回路46、遊技制御基板40に接続された各種表示器やLEDの駆動制御を行うLED駆動回路47、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部41に対して出力する電断検出回路48、電源投入時またはCPU41aからの初期化命令が入力されないときにCPU41aにリセット信号を与えるリセット回路49、その他各種デバイス、回路が搭載されている。

10

【0051】

CPU41aには、処理を実行するのに必要なデータの読み出し及び書き込みが行われる複数のレジスタ（記憶領域）が設けられている。詳しくは、主に演算用データが格納されるA、Fレジスタ（フラグレジスタ）、汎用データが格納されるB、C、D、E、H、Lレジスタ、実行中のプログラムの位置を示すデータが格納されるPCレジスタ、スタックポインタ（後述するスタック領域の現在の位置を示すアドレス）が格納されるSPレジスタ、後述するリフレッシュ動作を行うRAM41cのメモリブロックを示すデータが格納されるRレジスタ、RAM41cの格納領域を参照する際の基準となる位置を示すデータが格納されるIX、IYレジスタ、割込発生時に参照する割込テーブルの位置を示すデータが格納されるIレジスタが設けられている。

20

【0052】

CPU41aは、計時機能、タイマ割込などの割込機能（割込禁止機能を含む）を備え、ROM41bに記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板40に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。ROM41bは、CPU41aが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶する。RAM41cは、CPU41aがプログラムを実行する際のワーク領域等として使用される。I/Oポート41dは、メイン制御部41が備える信号入出力端子を介して接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

30

【0053】

メイン制御部41は、信号入力端子DATAを備えており、遊技制御基板40に接続された各種スイッチ類の検出状態がこれら信号入力端子DATAを介して入力ポートに入力される。これら信号入力端子DATAの入力状態は、CPU41aにより監視されており、CPU41aは、信号入力端子DATAの入力状態、すなわち各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。

【0054】

また、CPU41aは、前述のように割込機能を備えており、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっている。本実施例では、割込1～4の4種類の割込を実行可能であり、各割込毎にカウンタモード（信号入力端子DATAとは別個に設けられたトリガー端子CLK/TRGからの信号入力に応じて外部割込を発生させる割込モード）とタイマモード（CPU41aのクロック入力数に応じて内部割込を発生させる割込モード）のいずれかを選択して設定できるようになっている。

40

【0055】

本実施例では、割込1～4のうち、割込2がカウンタモードに設定され、割込3がタイマモードに設定され、割込1、4は未使用とされている。トリガー端子CLK/TRGは、前述した電断検出回路48と接続されており、CPU41aは電断検出回路48から出力された電圧低下信号の入力に応じて割込2を発生させて後述する電断割込処理（メイン）を実行する。また、CPU41aは、クロック入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定時間間隔（本実施例では、約0.56ms）毎に割込3を発生させて後述するタイマ

50

割込処理（メイン）を実行する。また、割込 1、4 は、未使用に設定されているが、ノイズ等によって割込 1、4 が発生することがあり得る。このため、CPU 41 a は、割込 1、4 が発生した場合に、もとの処理に即時復帰させる未使用割込処理を実行するようになっている。

【0056】

また、CPU 41 a は、割込 1～4 のいずれかの割込の発生に基づく割込処理の実行中に他の割込を禁止するように設定されているとともに、複数の割込が同時に発生した場合には、割込 2、3、1、4 の順番で優先して実行する割込が設定されている。すなわち割込 2 とその他の割込が同時に発生した場合には、割込 2 を優先して実行し、割込 3 と割込 1 または 4 が同時に発生した場合には、割込 3 を優先して実行するようになっている。

10

【0057】

また、CPU 41 a は、割込 1～4 のいずれかの割込の発生に基づく割込処理の開始時に、レジスタに格納されている使用中のデータを RAM 41 c に設けられた後述のスタック領域に一時的に退避させるとともに、当該割込処理の終了時にスタック領域に退避させたデータをレジスタに復帰させるようになっている。

【0058】

RAM 41 c には、DRAM（Dynamic RAM）が使用されており、記憶しているデータ内容を維持するためのリフレッシュ動作が必要となる。CPU 41 a には、このリフレッシュ動作を行うための前述した R（リフレッシュ）レジスタが設けられている。R レジスタは、8 ビットからなり、そのうちの下位 7 ビットが、CPU 41 a が ROM 41 b から命令をフェッチする度に自動的にインクリメントされるもので、その値の更新は、1 命令の実行時間毎に行われる。

20

【0059】

また、メイン制御部 41 には、停電時においてもバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、CPU 41 a によりリフレッシュ動作が行われて RAM 41 c に記憶されているデータが保持されるようになっている。

【0060】

また、CPU 41 a は、起動時において、打止スイッチ 36、自動精算スイッチ 29 の状態を取得し、CPU 41 a の特定のレジスタに打止機能の有効／無効、自動精算機能の有効／無効を設定するようになっている。打止スイッチ 36 及び自動精算スイッチ 29 の状態は起動時においてのみ取得し、取得した状態に基づいて打止及び自動精算機能の有効／無効が設定されるため、その後に打止スイッチ 36 や自動精算スイッチ 29 が操作されても、新たに打止及び自動精算機能の有効／無効が設定されることはない。

30

【0061】

乱数発生回路 42 は、後述するように所定数のパルスが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 43 は、乱数発生回路 42 がカウントしている数値を取得する。乱数発生回路 42 は、乱数の種類毎にカウントする数値の範囲が定められており、本実施例では、その範囲として 0～16383 が定められている。CPU 41 a は、その処理に応じてサンプリング回路 43 に指示を送ることで、乱数発生回路 42 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は、ハードウェア乱数機能により抽出した乱数をそのまま使用するのではなく、ソフトウェアにより加工して使用するが、その詳細については詳しく説明する。また、CPU 41 a は、前述のタイマ割込処理（メイン）により、特定のレジスタの数値を更新し、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）。

40

【0062】

CPU 41 a は、I/O ポート 41 d を介して演出制御基板 90 に、各種のコマンドを送信する。遊技制御基板 40 から演出制御基板 90 へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、演出制御基板 90 から遊技制御基板 40 へ向けてコマンドが送られることはない。遊技制御基板 40 から演出制御基板 90 へ送信されるコマンドの伝送ラインは、ストロ

50

ープ（INT）信号ライン、データ伝送ライン、グラウンドラインから構成されているとともに、演出中継基板80を介して接続されており、遊技制御基板40と演出制御基板90とが直接接続されない構成とされている。

【0063】

演出制御基板90には、前述した選択スイッチ56、決定スイッチ57が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

【0064】

演出制御基板90には、スロットマシン1の前面扉に配置された液晶表示器51（図1参照）、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の電気部品が接続されており、これら電気部品は、演出制御基板90に搭載された後述のサブ制御部91による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0065】

演出制御基板90には、メイン制御部41と同様にCPU91a、ROM91b、RAM91c、I/Oポート91dを備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部91、演出制御基板90に接続された液晶表示器51の表示制御を行う表示制御回路92、演出効果LED52、リールLED55の駆動制御を行うLED駆動回路93、スピーカ53、54からの音声出力制御を行う音声出力回路94、電源投入時またはCPU91aからの初期化命令が一定時間入力されないときにCPU91aにリセット信号を与えるリセット回路95、演出制御基板90に接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路96、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置97、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ制御部91に対して出力する電断検出回路98、その他の回路等、が搭載されており、CPU91aは、遊技制御基板40から送信されるコマンド、演出制御基板90に接続されたスイッチ類の検出を受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板90に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【0066】

CPU91aは、メイン制御部41のCPU41aと同様に、割込機能（割込禁止機能を含む）を備える。サブ制御部91の割込端子（図示略）は、コマンド伝送ラインのうち、メイン制御部41がコマンドを送信する際に出力するストロブ（INT）信号線に接続されており、CPU91aは、ストロブ信号の入力に基づいて割込を発生させて、メイン制御部41からのコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、CPU91aは、クロック入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定間隔毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。

【0067】

また、CPU91aの割込端子（図示略）は、表示制御回路92の後述するグラフィックコントローラ200に接続されており、CPU91aは、グラフィックコントローラ200から定期的（本実施例では、33.3ms毎）に出力されるVblank割込信号の入力に基づいて割込を発生させてVblank割込処理を実行する。

【0068】

また、CPU91aは、グラフィックコントローラ200から後述する転送処理、読込処理、描画処理などの終了時にそれぞれ出力される、転送終了割込信号、読込終了割込信号、描画終了割込信号の入力に基づいて割込を発生させて転送終了割込処理、読込終了割込処理、描画終了割込処理をそれぞれ実行する。尚、転送終了割込信号は、CPU91aの割込端子に加えて通常の信号入力端子にも接続されており、割込端子以外にも入力ポートを介して転送終了割込信号をCPU91aが検出できるようになっている。

【0069】

また、CPU91aの割込端子（図示略）は、前述した電断検出回路98と接続されており、CPU91aは電断検出回路98から出力された電圧低下信号の入力に応じて割込を発生させて後述する電断割込処理（サブ）を実行する。また、CPU91aにおいても

未使用の割込が発生した場合には、もとの処理に即時復帰させる未使用割込処理を実行するようになっている。

【0070】

また、CPU91aは、CPU41aとは異なり、ストローブ信号（INT）の入力に基づいて割込が発生した場合には、電断割込処理（サブ）を除く他の割込に基づく割込処理の実行中であっても、当該処理に割り込んでコマンド受信割込処理を実行し、電断割込処理（サブ）を除く他の割込が同時に発生してもコマンド受信割込処理を最優先で実行するようになっている。尚、電断割込処理（サブ）を除く割込処理の実行中は、ストローブ信号（INT）の入力に基づく割込以外の割込が禁止されるようになっている。これに対して電断割込処理（サブ）においては、コマンド受信割込処理を含む他の割込処理が一切禁止されており、更に他の割込が同時に発生しても電断割込処理（サブ）を最優先で実行するようになっている。

10

【0071】

また、サブ制御部91にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、CPU91aによりリフレッシュ動作が行われてRAM91cに記憶されているデータが保持されるようになっている。

【0072】

本実施例のスロットマシン1は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものであり、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。以下、設定値の変更操作について説明する。

20

【0073】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ37をON状態としてからスロットマシン1の電源をONする必要がある。設定キースイッチ37をON状態として電源をONすると、設定値表示器24に設定値の初期値として1が表示され、リセット／設定スイッチ38の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更モードに移行する。設定変更モードにおいて、リセット／設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された設定値が1ずつ更新されていく（設定6から更に操作されたときは、設定1に戻る）。そして、スタートスイッチ7が操作されると設定値が確定し、確定した設定値がメイン制御部41のRAM41cに格納される。そして、設定キースイッチ37がOFFされると、遊技の進行が可能な状態に移行する。

30

【0074】

本実施例のスロットマシン1においては、メイン制御部41のCPU41aが電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理（メイン）を実行する。電断割込処理（メイン）では、レジスタを後述するRAM41cのスタックに退避し、メイン制御部41のRAM41cにいずれかのビットが1となる破壊診断用データ（本実施例では、5AH）、すなわち0以外の特定のデータを格納するとともに、RAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM41cに格納する処理を行うようになっている。尚、RAMパリティとはRAM41cの該当する領域（本実施例では、全ての領域）の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、RAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0であれば、RAMパリティ調整用データは0となり、RAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが1であれば、RAMパリティ調整用データは1となる。

40

【0075】

そして、CPU41aは、その起動時においてRAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAMパリティが0であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、RAM41cに記憶されているデータに基づいてCPU41aの処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合（1の場合）や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRA

50

M異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。尚、RAM異常エラー状態は、他のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット／設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更モードにおいて新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

【0076】

また、CPU41aは、後述する内部抽選処理において設定された賭数が遊技状態に応じた賭数であるか否かを判定するとともに、内部抽選に用いる設定値が適正な値であるか否かを判定する。

【0077】

そして、設定された賭数が遊技状態に応じた賭数ではない場合、または内部抽選に用いる設定値が適正な値でない場合にも、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。尚、前述のようにRAM異常エラー状態は、他のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット／設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更モードにおいて新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

【0078】

本実施例のスロットマシン1は、前述のように遊技状態に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。本実施例では、後に説明するが、遊技状態として、レギュラーボーナス、通常遊技状態、RT(1)及びRT(2)があり、このうちレギュラーボーナスに対応する賭数の規定数として1が定められており、通常遊技状態、RT(1)及びRT(2)に対応する賭数の規定数として3が定められている。このため、遊技状態がレギュラーボーナスにあるときには、賭数として1が設定されるとゲームを開始させることが可能となり、遊技状態が通常遊技状態、RT(1)またはRT(2)にあるときには、賭数として3が設定されるとゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、全ての入賞ラインL1～L4が有効化されるようになっており、遊技状態に応じた規定数が1であれば、賭数として1が設定された時点で全ての入賞ラインL1～L4が有効化され、遊技状態に応じた規定数が3であれば、賭数として3が設定された時点で全ての入賞ラインL1～L4が有効化されることとなる。

【0079】

本実施例のスロットマシン1は、全てのリール2L、2C、2Rが停止した際に、有効化された入賞ライン（本実施例の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインと呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組み合わせ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、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技状態の移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM41cに設定されている必要がある。

【0080】

尚、これら各役の当選フラグのうち、小役及び再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組み合わせが揃うまで有効とされ、許容された役の組み合わせが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例えば、当該フラグにより許容された役の組み合わせを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されることとなる。

【0081】

図4は、当選役テーブルを示す図である。当選役テーブルは、メイン制御部41のRO

10

20

30

40

50

M 4 1 b に予め格納されており、内部抽選において抽選対象となる役及び役の組み合わせに対応して、抽選が行われる順番に割り当てられた役番号（0～20）が登録されている。

【0082】

このスロットマシン1における役としては、特別役としてビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスが、小役としてスイカ、チェリー、1枚（1）、1枚（2）、1枚（3）、ベルが、再遊技役としてリプレイ（1）、リプレイ（2）、リプレイ（3）、リプレイ（4）が定められている。また、スロットマシン1における役の組み合わせとしては、ビッグボーナス（1）＋チェリー、ビッグボーナス（2）＋チェリー、ビッグボーナス（1）＋1枚（1）、ビッグボーナス（2）＋1枚（1）、ビッグボーナス（1）＋1枚（2）、ビッグボーナス（2）＋1枚（2）、ビッグボーナス（1）＋1枚（3）、ビッグボーナス（2）＋1枚（3）、リプレイ（1）＋リプレイ（2）、リプレイ（1）＋リプレイ（3）、リプレイ（1）＋リプレイ（4）が定められている。すなわち、役及び役の組み合わせの合計は20となっている。

【0083】

本実施例のスロットマシン1においては、図4に示すように、遊技状態が、通常遊技状態、RT（1）またはRT（2）であるか、レギュラーボーナスであるか、によって抽選の対象となる役及び役の組み合わせが異なる。更に遊技状態が通常遊技状態、RT（1）またはRT（2）である場合には、いずれかの特別役の持ち越し中か否か（特別役の当選フラグにいずれかの特別役が当選した旨が既に設定されているか否か）によっても抽選の対象となる役及び役の組み合わせが異なる。また、通常遊技状態であるか、RT（1）であるか、RT（2）であるか、によって抽選の対象となる役及び役の組み合わせは同じであるが当選確率が異なる。本実施例では、遊技状態に応じた状態番号が割り当てられており、内部抽選を行う際に、現在の遊技状態に応じた状態番号を設定し、この状態番号に応じて抽選対象となる役を特定することが可能となる。具体的には、通常遊技状態においていずれの特別役も持ち越されていない場合には、状態番号として「0」が設定され、RT（1）においていずれの特別役も持ち越されていない場合には、状態番号として「1」が設定され、RT（2）においていずれの特別役も持ち越されていない場合には、状態番号として「2」が設定され、通常遊技状態においていずれかの特別役が持ち越されている場合には、状態番号として「3」が設定され、RT（1）においていずれかの特別役が持ち越されている場合には、状態番号として「4」が設定され、RT（2）においていずれかの特別役が持ち越されている場合には、状態番号として「5」が設定され、レギュラーボーナスである場合には、状態番号として「6」が設定されるようになっている。

【0084】

図4に示すように、遊技状態が通常遊技状態、RT（1）またはRT（2）であり、いずれの特別役も持ち越されていない状態、すなわち状態番号として「0」、「1」、「2」のいずれかが設定されている場合には、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）＋チェリー、ビッグボーナス（2）＋チェリー、ビッグボーナス（1）＋1枚（1）、ビッグボーナス（2）＋1枚（1）、ビッグボーナス（1）＋1枚（2）、ビッグボーナス（2）＋1枚（2）、ビッグボーナス（1）＋1枚（3）、ビッグボーナス（2）＋1枚（3）、リプレイ（1）、リプレイ（1）＋リプレイ（2）、リプレイ（1）＋リプレイ（3）、リプレイ（1）＋リプレイ（4）、スイカ、チェリー、1枚（1）、1枚（2）、1枚（3）、ベル、すなわち全ての役及び役の組み合わせが内部抽選の対象となる。また、遊技状態が通常遊技状態、RT（1）またはRT（2）であり、いずれかの特別役が持ち越されている状態、すなわち状態番号として「3」、「4」、「5」のいずれかが設定されている場合には、リプレイ（1）、リプレイ（1）＋リプレイ（2）、リプレイ（1）＋リプレイ（3）、リプレイ（1）＋リプレイ（4）、スイカ、チェリー、1枚（1）、1枚（2）、1枚（3）、ベル、すなわち役番号11以降の役及び役の組み合わせが内部抽選の対象となる。また、遊技状態がレギュラーボーナス、すなわち状態番号として「6」が設定されている場合には、スイカ、

チェリー、1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)、ベル、すなわち役番号15以降の役及び役の組み合わせが内部抽選の対象となる。

【0085】

スイカは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「スイカスイカスイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、RT(1)及びRT(2)においては5枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては15枚のメダルが払い出される。チェリーは、いずれの遊技状態においても左リールについて入賞ラインのいずれかに「チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となり、通常遊技状態、RT(1)及びRT(2)においては2枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては15枚のメダルが払い出される。尚、「チェリー」の図柄が左リールの上段または下段に停止した場合には、入賞ラインL1、L3または入賞ラインL2、L4の2本の入賞ラインにチェリーの組み合わせが揃うこととなり、2本の入賞ライン上でチェリーに入賞したこととなるので、通常遊技状態、RT(1)及びRT(2)においては4枚のメダルが払い出されることとなるが、レギュラーボーナスでは、2本の入賞ライン上でチェリーに入賞しても、1ゲームにおいて払い出されるメダル枚数の上限が15枚に設定されているため、15枚のみメダルが払い出されることとなる。1枚(1)は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「赤7ーベルーany(anyはいずれの図柄でも可)」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、RT(1)及びRT(2)においては1枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては15枚のメダルが払い出される。1枚(2)は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「白7ーベルーany」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、RT(1)及びRT(2)においては1枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては15枚のメダルが払い出される。1枚(3)は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「黒BARーベルーany」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、RT(1)及びRT(2)においては1枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては15枚のメダルが払い出される。ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「ベルーベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態、RT(1)及びRT(2)においては10枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては15枚のメダルが払い出される。

【0086】

リプレイ(1)は、通常遊技状態、RT(1)及びRT(2)において入賞ラインのいずれかに「リプレイヤーリプレイヤーリプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイ(2)は、通常遊技状態、RT(1)及びRT(2)において入賞ラインのいずれかに「赤7ーリプレイヤーリプレイヤー」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイ(3)は、通常遊技状態、RT(1)及びRT(2)において入賞ラインのいずれかに「白7ーリプレイヤーリプレイヤー」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、リプレイ(4)は、通常遊技状態、RT(1)及びRT(2)において入賞ラインのいずれかに「黒BARーリプレイヤーリプレイヤー」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、いずれのリプレイ(リプレイ(1)～(4))においても入賞したときには、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(レギュラーボーナスではリプレイ入賞しないので必ず3)に対応した3枚のメダルが払い出されると実質的には同じこととなる。

【0087】

レギュラーボーナスは、通常遊技状態、RT(1)及びRT(2)において入賞ラインのいずれかに「黒BARー黒BARー赤7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。レギュラーボーナス入賞すると、遊技状態が通常遊技状態、RT(1)またはRT(2)からレギュラーボーナスに移行する。レギュラーボーナスは、12ゲームを消化したとき、または8ゲーム入賞(役の種類は、いずれでも可)したとき、のいずれか早いほうで終了する。遊技状態がレギュラーボーナスにある間は、レギュラーボーナス中フラグがRAM 41cに設定される。

【0088】

ビッグボーナスは、通常遊技状態、RT（1）及びRT（2）において入賞ラインのいずれかに「赤7ー赤7ー赤7」の組み合わせ、または「白7ー白7ー赤7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。本実施例において「赤7ー赤7ー赤7」の組み合わせが揃ったときに入賞となるビッグボーナスはビッグボーナス（1）であり、「白7ー白7ー赤7」の組み合わせが揃ったときに入賞となるビッグボーナスはビッグボーナス（2）となる。ビッグボーナス（1）が入賞すると、遊技状態がビッグボーナス（1）に移行する。ビッグボーナス（1）に移行すると、ビッグボーナス（1）への移行と同時にレギュラーボーナスに移行し、レギュラーボーナスが終了した際に、ビッグボーナス（1）が終了していなければ、再度レギュラーボーナスに移行し、ビッグボーナス（1）が終了するまで繰り返してレギュラーボーナスに制御される。すなわちビッグボーナス（1）中は、常にレギュラーボーナスに制御されることとなる。そして、ビッグボーナス（1）は、当該ビッグボーナス（1）中において遊技者に払い出したメダル総数が465枚を超えたときに終了する。この際、レギュラーボーナスの終了条件が成立しているか否かに関わらずレギュラーボーナスも終了する。遊技状態がビッグボーナス（1）にある間は、ビッグボーナス（1）中フラグがRAM41cに設定される。

10

【0089】

ビッグボーナス（2）が入賞すると、遊技状態がビッグボーナス（2）に移行する。ビッグボーナス（2）に移行すると、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に移行し、レギュラーボーナスが終了した際に、ビッグボーナス（2）が終了していなければ、再度レギュラーボーナスに移行し、ビッグボーナス（2）が終了するまで繰り返してレギュラーボーナスに制御される。すなわちビッグボーナス（2）中は、ビッグボーナス（1）と同様に常にレギュラーボーナスに制御されることとなる。そして、ビッグボーナス（2）は、当該ビッグボーナス（2）中において遊技者に払い出したメダル総数が300枚を超えたときに終了する。この際、レギュラーボーナスの終了条件が成立しているか否かに関わらずレギュラーボーナスも終了する。遊技状態がビッグボーナス（2）にある間は、ビッグボーナス（2）中フラグがRAM41cに設定される。

20

【0090】

尚、「赤7ー赤7ー赤7」によるビッグボーナス及び「白7ー白7ー赤7」によるビッグボーナスを区別する必要がある場合には、それぞれビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）と呼ぶものとする。また、前述したレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）及びビッグボーナス（2）をまとめて、単に「ボーナス」と呼ぶ場合があるものとする。

30

【0091】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ7の検出時）決定するものである。内部抽選では、まず、後述するように内部抽選用の乱数（0～16383の整数）が取得される。そして、遊技状態に応じて定められた各役及び役の組み合わせについて、取得した内部抽選用の乱数と、遊技状態及び設定値に応じて定められた各役及び役の組み合わせの判定値数に応じて行われる。本実施例においては、各役及び役の組み合わせの判定値数から、一般役、特別役がそれぞれ単独で当選する判定値の範囲と、一般役及び特別役が重複して当選する判定値の範囲と、が特定されるようになっており、内部抽選における当選は、排他的なものではなく、1ゲームにおいて一般役と特別役とが同時に当選することがあり得る。ただし、種類の異なる特別役については、重複して当選する判定値の範囲が特定されることがなく、種類の異なる特別役については、排他的に抽選を行うものである。

40

【0092】

遊技状態に応じて定められた各役及び役の組み合わせの参照は、図4に示した当選役テーブルに登録された役番号の順番で行われる。

【0093】

50

遊技状態が通常遊技状態、R T (1) または R T (2) であり、いずれの特別役も持ち越されていない状態、すなわち状態番号として「 0 」、「 1 」、「 2 」のいずれかが設定されている場合には、当選役テーブルを参照し、役番号 0 ～ 2 0 の役及び役の組み合わせ、すなわちビッグボーナス (1) [役番号 0]、ビッグボーナス (2) [役番号 1]、レギュラーボーナス [役番号 2]、ビッグボーナス (1) + チェリー [役番号 3]、ビッグボーナス (2) + チェリー [役番号 4]、ビッグボーナス (1) + 1 枚 (1) [役番号 5]、ビッグボーナス (2) + 1 枚 (1) [役番号 6]、ビッグボーナス (1) + 1 枚 (2) [役番号 7]、ビッグボーナス (2) + 1 枚 (2) [役番号 8]、ビッグボーナス (1) + 1 枚 (3) [役番号 9]、ビッグボーナス (2) + 1 枚 (3) [役番号 1 0]、リプレイ (1) [役番号 1 1]、リプレイ (1) + リプレイ (2) [役番号 1 2]、リプレイ (1) + リプレイ (3) [役番号 1 3]、リプレイ (1) + リプレイ (4) [役番号 1 4]、スイカ [役番号 1 5]、チェリー [役番号 1 6]、1 枚 (1) [役番号 1 7]、1 枚 (2) [役番号 1 8]、1 枚 (3) [役番号 1 9]、ベル [役番号 2 0] が内部抽選の対象役として順に読み出される。

10

【 0 0 9 4 】

また、遊技状態が通常遊技状態、R T (1) または R T (2) であり、いずれかの特別役が持ち越されている状態、すなわち状態番号として「 3 」、「 4 」、「 5 」のいずれかが設定されている場合には、当選役テーブルを参照し、役番号 1 1 ～ 2 0 の役及び役の組み合わせ、すなわちリプレイ (1) [役番号 1 1]、リプレイ (1) + リプレイ (2) [役番号 1 2]、リプレイ (1) + リプレイ (3) [役番号 1 3]、リプレイ (1) + リプレイ (4) [役番号 1 4]、スイカ [役番号 1 5]、チェリー [役番号 1 6]、1 枚 (1) [役番号 1 7]、1 枚 (2) [役番号 1 8]、1 枚 (3) [役番号 1 9]、ベル [役番号 2 0] が内部抽選の対象役として順に読み出される。

20

【 0 0 9 5 】

また、遊技状態がレギュラーボーナス、すなわち状態番号として「 6 」が設定されている場合には、当選役テーブルを参照し、役番号 1 5 ～ 2 0 の役及び役の組み合わせ、すなわちスイカ [役番号 1 5]、チェリー [役番号 1 6]、1 枚 (1) [役番号 1 7]、1 枚 (2) [役番号 1 8]、1 枚 (3) [役番号 1 9]、ベル [役番号 2 0] が内部抽選の対象役として順に読み出される。

【 0 0 9 6 】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役または役の組み合わせ及び現在の遊技状態を示す状態番号について定められた判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役または役の組み合わせに当選したものと判定される。

30

【 0 0 9 7 】

そして、いずれかの役または役の組み合わせの当選が判定された場合には、当選が判定された役または役の組み合わせに対応する当選フラグを R A M 4 1 c に割り当てられた内部当選フラグ格納ワーク (iwin_flag) に設定する。内部当選フラグ格納ワーク (iwin_flag) は、2 バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、役番号 0 ～ 2 のいずれかの役 (特別役) が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、役番号 3 ～ 1 0 のいずれかの役 (特別役 + 一般役) が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。また、役番号 1 1 ～ 2 0 のいずれかの役 (一般役) が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組み合わせにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

40

【 0 0 9 8 】

50

各役及び役の組み合わせの判定値数は、メイン制御部41のROM41bに予め格納された役別テーブル（図示略）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。

【0099】

判定値数は、その値が256以上のものとなるものもあり、1バイト分では記憶できないので、判定値数毎に2バイト分の記憶領域を用いて登録されるものとなる。また、判定値数は、前述した遊技状態を特定可能な状態番号に対応して登録されている。同一の役または同一の役の組み合わせであっても、遊技状態に応じて当選確率が異なっている場合があるからである。また、それぞれの判定値数は、設定値に関わらずに共通になっているものと、設定値に応じて異なっているものがある。判定値数が設定値に関わらずに共通である場合には、共通フラグが設定される（値が「1」とされる）。

10

【0100】

また、役別テーブルには、各役に入賞したときに払い出されるメダルの払出枚数も登録されている。もっとも、入賞したときにメダルの払い出し対象となる役は、小役であるスイカ、チェリー、1枚（1）、1枚（2）、1枚（3）、ベルだけである。

【0101】

ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスの入賞は、遊技状態の移行を伴うものであり、メダルの払い出し対象とはならない。リプレイでは、メダルの払い出しを伴わないが、次のゲーム（必ず通常遊技状態、RT（1）またはRT（2））で賭数の設定に用いるメダルの投入が不要となるので実質的には3枚の払い出しと変わらない。

20

【0102】

役別テーブルに登録されたアドレスに基づいて取得される判定値数の記憶領域は、メイン制御部41のROM41bに割り当てられたアドレス領域に設けられている。

【0103】

図5～図7、図8（a）～（d）は、内部抽選用の乱数の値と各役及び役の組み合わせの判定値数と、当選との関係の一例を示す図である。図5では通常遊技状態においていずれの特別役も持ち越されていないときの、図6ではRT（1）においていずれの特別役も持ち越されていないときの、図7ではRT（2）においていずれかの特別役が持ち越されていないときの、図8（a）では通常遊技状態においていずれかの特別役が持ち越されているときの、図8（b）ではRT（1）においていずれかの特別役が持ち越されているときの、図8（c）ではRT（2）においていずれかの特別役が持ち越されているときの、図8（d）ではレギュラーボーナスにあるときの例をそれぞれ示している。図5～図7、図8（a）～（d）のいずれも、設定値が6の場合の例を示している。

30

【0104】

例えば、図5に示すように、通常遊技状態においていずれの特別役も持ち越されていない場合には、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（2）+チェリー、ビッグボーナス（1）+1枚（1）、ビッグボーナス（2）+1枚（1）、ビッグボーナス（1）+1枚（2）、ビッグボーナス（2）+1枚（2）、ビッグボーナス（1）+1枚（3）、ビッグボーナス（2）+1枚（3）、リプレイ（1）、リプレイ（1）+リプレイ（2）、リプレイ（1）+リプレイ（3）、リプレイ（1）+リプレイ（4）、スイカ、チェリー、1枚（1）、1枚（2）、1枚（3）が内部抽選の対象となる。また、本実施例では、設定値6において、通常遊技状態においていずれの特別役も持ち越されていない場合の各役の判定値数として、10、15、30、6、6、3、3、3、5、5、5、2236、1、1、1、64、312、218、218、218、1662がそれぞれ登録されており、最初に内部抽選の対象となるビッグボーナス（1）は、判定値数の10を加算することで加算結果がオーバーフローすることとなる16374～16383が内部抽選用の乱数として取得されたときに当選となる。

40

【0105】

50

次に内部抽選の対象役となるビッグボーナス（２）は、ビッグボーナス（１）の判定値数１０とビッグボーナス（２）の判定値数１５とを合計した２５を加算することで加算結果がオーバーフローすることとなる１６３５９～１６３７３が内部抽選用の乱数として取得されたときに当選となる。同様に、レギュラーボーナスは、１６３２９～１６３５８が内部抽選用の乱数として取得されたときに、ビッグボーナス（１）＋チェリーは、１６３２３～１６３２８が内部抽選用の乱数として取得されたときに、ビッグボーナス（２）＋チェリーは、１６３１７～１６３２２が内部抽選用の乱数として取得されたときに、ビッグボーナス（１）＋１枚（１）は、１６３１４～１６３１６が内部抽選用の乱数として取得されたときに、ビッグボーナス（２）＋１枚（１）は、１６３１１～１６３１３が内部抽選用の乱数として取得されたときに、ビッグボーナス（１）＋１枚（２）は、１６３０８～１６３１０が内部抽選用の乱数として取得されたときに、ビッグボーナス（２）＋１枚（２）は、１６３０３～１６３０７が内部抽選用の乱数として取得されたときに、ビッグボーナス（１）＋１枚（３）は、１６２９８～１６３０２が内部抽選用の乱数として取得されたときに、ビッグボーナス（２）＋１枚（３）は、１６２９３～１６２９７が内部抽選用の乱数として取得されたときに、リプレイ（１）は、１４０５７～１６２９２が内部抽選用の乱数として取得されたときに、リプレイ（１）＋リプレイ（２）は、１４０５６が内部抽選用の乱数として取得されたときに、リプレイ（１）＋リプレイ（３）は、１４０５５が内部抽選用の乱数として取得されたときに、リプレイ（１）＋リプレイ（４）は、１４０５４が内部抽選用の乱数として取得されたときに、スイカは、１３９９０～１４０５３が内部抽選用の乱数として取得されたときに、チェリーは、１３６７８～１３９８９が内部抽選用の乱数として取得されたときに、１枚（１）は、１３４６０～１３６７７が内部抽選用の乱数として取得されたときに、１枚（２）は、１３２４２～１３４５９が内部抽選用の乱数として取得されたときに、１枚（３）は、１３０２４～１３２４１が内部抽選用の乱数として取得されたときに、ベルは、１１３６２～１３０２３が内部抽選用の乱数として取得されたときに、それぞれ当選と判定される。尚、０～１１３６１が内部抽選用の乱数として取得されたときには、全ての役にハズレとなる。

【０１０６】

これらの判定値数に基づいて算出される各役及び役の組み合わせのおおよその当選確率は、ビッグボーナス（１）、ビッグボーナス（２）、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）＋チェリー、ビッグボーナス（２）＋チェリー、ビッグボーナス（１）＋１枚（１）、ビッグボーナス（２）＋１枚（１）、ビッグボーナス（１）＋１枚（２）、ビッグボーナス（２）＋１枚（２）、ビッグボーナス（１）＋１枚（３）、ビッグボーナス（２）＋１枚（３）、リプレイ（１）、リプレイ（１）＋リプレイ（２）、リプレイ（１）＋リプレイ（３）、リプレイ（１）＋リプレイ（４）、スイカ、チェリー、１枚（１）、１枚（２）、１枚（３）、ベルのそれぞれについて、 $1/1638.4$ 、 $1/1092.3$ 、 $1/546.1$ 、 $1/2730.7$ 、 $1/2730.7$ 、 $1/5461.3$ 、 $1/5461.3$ 、 $1/5461.3$ 、 $1/3276.8$ 、 $1/3276.8$ 、 $1/3276.8$ 、 $1/7.33$ 、 $1/16384$ 、 $1/16384$ 、 $1/16384$ 、 $1/256$ 、 $1/52.5$ 、 $1/75.2$ 、 $1/75.2$ 、 $1/75.2$ 、 $1/9.86$ となる。

【０１０７】

また、図６に示すように、ＲＴ（１）においていずれの特別役も持ち越されていない場合には、ビッグボーナス（１）、ビッグボーナス（２）、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）＋チェリー、ビッグボーナス（２）＋チェリー、ビッグボーナス（１）＋１枚（１）、ビッグボーナス（２）＋１枚（１）、ビッグボーナス（１）＋１枚（２）、ビッグボーナス（２）＋１枚（２）、ビッグボーナス（１）＋１枚（３）、ビッグボーナス（２）＋１枚（３）、リプレイ（１）、リプレイ（１）＋リプレイ（２）、リプレイ（１）＋リプレイ（３）、リプレイ（１）＋リプレイ（４）、スイカ、チェリー、１枚（１）、１枚（２）、１枚（３）、ベルが内部抽選の対象となり、本実施例では、設定値６において、ＲＴ（１）においていずれの特別役も持ち越されていない場合の各役の判定値数として、１０、１５、３０、６、６、３、３、３、５、５、５、２２３６、３００、２００

、100、64、312、218、218、218、1102がそれぞれ登録されており、それぞれの役のおおよその当選確率は、 $1/1638.4$ 、 $1/1092.3$ 、 $1/546.1$ 、 $1/2730.7$ 、 $1/2730.7$ 、 $1/546.1.3$ 、 $1/546.1.3$ 、 $1/546.1.3$ 、 $1/3276.8$ 、 $1/3276.8$ 、 $1/3276.8$ 、 $1/7.33$ 、 $1/54.61$ 、 $1/81.92$ 、 $1/163.84$ 、 $1/256$ 、 $1/52.5$ 、 $1/75.2$ 、 $1/75.2$ 、 $1/75.2$ 、 $1/14.87$ となる。

【0108】

また、図7に示すように、RT(2)においていずれの特別役も持ち越されていない場合には、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)+チェリー、ビッグボーナス(2)+チェリー、ビッグボーナス(1)+1枚(1)、ビッグボーナス(2)+1枚(1)、ビッグボーナス(1)+1枚(2)、ビッグボーナス(2)+1枚(2)、ビッグボーナス(1)+1枚(3)、ビッグボーナス(2)+1枚(3)、リプレイ(1)、リプレイ(1)+リプレイ(2)、リプレイ(1)+リプレイ(3)、リプレイ(1)+リプレイ(4)、スイカ、チェリー、1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)、ベルが内部抽選の対象となり、本実施例では、設定値6において、RT(2)においていずれの特別役も持ち越されていない場合の各役の判定値数として、10、15、30、6、6、3、3、3、5、5、5、14140、1、1、1、64、312、218、218、218、1102がそれぞれ登録されており、それぞれの役のおおよその当選確率は、 $1/1638.4$ 、 $1/1092.3$ 、 $1/546.1$ 、 $1/2730.7$ 、 $1/2730.7$ 、 $1/546.1.3$ 、 $1/546.1.3$ 、 $1/546.1.3$ 、 $1/3276.8$ 、 $1/3276.8$ 、 $1/3276.8$ 、 $1/1.16$ 、 $1/16384$ 、 $1/16384$ 、 $1/16384$ 、 $1/256$ 、 $1/52.5$ 、 $1/75.2$ 、 $1/75.2$ 、 $1/75.2$ 、 $1/14.87$ となる。

【0109】

また、図8(a)に示すように、通常遊技状態においていずれかの特別役が持ち越されている場合には、リプレイ(1)、リプレイ(1)+リプレイ(2)、リプレイ(1)+リプレイ(3)、リプレイ(1)+リプレイ(4)、スイカ、チェリー、1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)、ベルのみが内部抽選の対象となり、本実施例では、設定値6において、通常遊技状態においていずれかの特別役が持ち越されている場合の各役の判定値数として、2236、1、1、1、64、324、226、226、226、1102がそれぞれ登録されており、それぞれの役のおおよその当選確率は、 $1/7.33$ 、 $1/16384$ 、 $1/16384$ 、 $1/16384$ 、 $1/256$ 、 $1/50.6$ 、 $1/72.5$ 、 $1/72.5$ 、 $1/72.5$ 、 $1/14.87$ となる。

【0110】

また、図8(b)に示すように、RT(1)においていずれかの特別役が持ち越されている場合には、リプレイ(1)、リプレイ(1)+リプレイ(2)、リプレイ(1)+リプレイ(3)、リプレイ(1)+リプレイ(4)、スイカ、チェリー、1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)、ベルのみが内部抽選の対象となり、本実施例では、設定値6において、通常遊技状態においていずれかの特別役が持ち越されている場合の各役の判定値数として、2236、300、200、100、64、324、226、226、226、1102がそれぞれ登録されており、それぞれの役のおおよその当選確率は、 $1/7.33$ 、 $1/54.61$ 、 $1/81.92$ 、 $1/163.84$ 、 $1/256$ 、 $1/50.6$ 、 $1/72.5$ 、 $1/72.5$ 、 $1/72.5$ 、 $1/14.87$ となる。

【0111】

また、図8(c)に示すように、RT(2)においていずれかの特別役が持ち越されている場合には、リプレイ(1)、リプレイ(1)+リプレイ(2)、リプレイ(1)+リプレイ(3)、リプレイ(1)+リプレイ(4)、スイカ、チェリー、1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)、ベルのみが内部抽選の対象となり、本実施例では、設定値6において、通常遊技状態においていずれかの特別役が持ち越されている場合の各役の判定値数として、14140、1、1、1、64、324、226、226、226、1102がそ

10

20

30

40

50

れぞれ登録されており、それぞれの役のおおよその当選確率は、 $1/1.16$ 、 $1/16384$ 、 $1/16384$ 、 $1/16384$ 、 $1/256$ 、 $1/50.6$ 、 $1/72.5$ 、 $1/72.5$ 、 $1/72.5$ 、 $1/14.87$ となる。

【0112】

また、図8(d)に示すように、レギュラーボーナスでは、スイカ、チェリー、1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)、ベルのみが内部抽選の対象となり、レギュラーボーナスでの各役の判定値数として、64、324、226、226、226、15208がそれぞれ登録されており、それぞれの役のおおよその当選確率は、 $1/256$ 、 $1/50.6$ 、 $1/72.5$ 、 $1/72.5$ 、 $1/72.5$ 、 $1/1.08$ となる。

【0113】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

【0114】

CPU41aは、リールの回転が開始したとき及び、リールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM41bに格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御を行う。

【0115】

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

【0116】

具体的には、ハズレ、スイカ、チェリー、1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)、ベル、リプレイ(1)、リプレイ(1)+リプレイ(2)、リプレイ(1)+リプレイ(3)、リプレイ(1)+リプレイ(4)、ビッグボーナス(1)(+ハズレ)、ビッグボーナス(1)+スイカ、ビッグボーナス(1)+チェリー、ビッグボーナス(1)+1枚(1)、ビッグボーナス(1)+1枚(2)、ビッグボーナス(1)+1枚(3)、ビッグボーナス(1)+ベル、ビッグボーナス(1)+リプレイ(1)、ビッグボーナス(1)+リプレイ(1)+リプレイ(2)、ビッグボーナス(1)+リプレイ(1)+リプレイ(3)、ビッグボーナス(1)+リプレイ(1)+リプレイ(4)、ビッグボーナス(2)(+ハズレ)、ビッグボーナス(2)+スイカ、ビッグボーナス(2)+チェリー、ビッグボーナス(2)+1枚(1)、ビッグボーナス(2)+1枚(2)、ビッグボーナス(2)+1枚(3)、ビッグボーナス(2)+ベル、ビッグボーナス(2)+リプレイ(1)、ビッグボーナス(2)+リプレイ(1)+リプレイ(2)、ビッグボーナス(2)+リプレイ(1)+リプレイ(3)、ビッグボーナス(2)+リプレイ(1)+リプレイ(4)、レギュラーボーナス(+ハズレ)、レギュラーボーナス+スイカ、レギュラーボーナス+チェリー、レギュラーボーナス+1枚(1)、レギュラーボーナス+1枚(2)、レギュラーボーナス+1枚(3)、レギュラーボーナス+ベル、レギュラーボーナス+リプレイ(1)、レギュラーボーナス+リプレイ(1)+リプレイ(2)、レギュラーボーナス+リプレイ(1)+リプレイ(3)、レギュラーボーナス+リプレイ(1)+リプレイ(4)、のそれぞれについて、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスを示すインデックスデータが格納されている。尚、役の当選状況が異なる場合でも、同一の制御が適用される場合(例えば、ビッグボーナス(1)+リプレイ(1)当選時と、ビッグボーナス(2)+リプレイ(1)当選時と、レギュラーボーナス+リプレイ(1)当選時と、で同一の制御を適用する場合など)においては、インデックスデータとして同一

10

20

30

40

50

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。

【0117】

テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた滑りコマ数を示す停止制御テーブルと、リールの停止状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスと、からなる。

【0118】

リールの停止状況に応じて参照される停止制御テーブルは、全てのリールが回転しているか、左リールのみ停止しているか、中リールのみ停止しているか、右リールのみ停止しているか、左、中リールが停止しているか、左、右リールが停止しているか、中、右リールが停止しているか、によって異なる場合があり、更に、いずれかのリールが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合があるので、それぞれの状況について、参照すべき停止制御テーブルのアドレスが回転中のリール別に登録されており、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて、それぞれの状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスが特定可能とされ、この特定されたアドレスから、それぞれの状況に応じて必要な停止制御テーブルを特定できるようになっている。尚、リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の停止制御テーブルが適用される場合においては、停止制御テーブルのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の停止制御テーブルが参照されることとなる。

【0119】

停止制御テーブルは、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能なデータである。本実施例では、リールモータ32L、32C、32Rに、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32L、32C、32Rを168ステップ駆動させることでリール2L、2C、2Rが1周することとなる。そして、図9に示すように、リール1周に対して16ステップ(1図柄が移動するステップ数)毎に分割した21の領域(コマ)が定められており、これらの領域には、リール基準位置から1~21の領域番号が割り当てられている。一方、1リールに配列された図柄数も21であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から1~21の図柄番号が割り当てられているので、1番図柄から21番図柄に対して、それぞれ1~21の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の滑りコマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の滑りコマ数を取得できるようになっている。

【0120】

前述のようにテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、図9に示すように、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置(本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域)に位置するタイミング(リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング)でストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出された場合の滑りコマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

【0121】

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

【0122】

また、いずれか1つのリールが停止したとき、またはいずれか2つのリールが停止した

ときには、リール回転開始時に取得したインデックスデータ、すなわちそのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから停止済みのリール及び当該リールの停止位置の領域番号に対応する未停止リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して未停止のリールについて停止制御テーブルを作成する。

【0123】

次に、CPU 41aがストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明すると、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する滑りコマ数を取得する。そして、取得した滑りコマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した滑りコマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から滑りコマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域）に停止することとなる。

【0124】

また、本実施例のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして1つのアドレスのみが格納されており、更に、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルの格納領域のアドレスとして1つのアドレスのみが格納されている。すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の遊技状態における一の内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

【0125】

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

【0126】

また、テーブルインデックスにおいて、いずれかの役に当選している場合に対応するアドレスには、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滑りコマ数が定められたテーブル作成用データを特定するインデックスデータが格納され、ハズレに当選している場合に対応するアドレスには、いずれの役も揃わないように引き込む滑りコマ数が定められたテーブル作成用データを特定するインデックスデータが格納されている。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滑りコマ数が定められた停止制御テーブルが作成され、リールの停止制御が行われる一方、いずれの役にも当選していない場合には、いずれの役も揃わない滑りコマ数が定められた停止制御テ

ーブルが作成され、リールの停止制御が行われる。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している役の図柄を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役の図柄は、最大4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。

【0127】

また、テーブルインデックスにおいて、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など、特別役と小役が同時に当選している場合（ビッグボーナス（1）＋チェリー、ビッグボーナス（1）＋ベルなど）に対応するアドレスには、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滑り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滑りコマ数が定められたテーブル作成用データを特定するインデックスデータが格納され、リールの停止制御が行われる。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役の図柄を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役の図柄を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役の図柄を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役の図柄は、4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞させることが可能となる。尚、特別役と小役を同時に引き込める場合には、特別役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

【0128】

また、テーブルインデックスにおいて、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など、特別役と再遊技役が同時に当選している場合（ビッグボーナス（1）＋リプレイ（1）など）に対応するアドレスには、再遊技役を4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められたテーブル作成用データを特定するインデックスデータが格納され、リールの停止制御が行われる。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御が行われる。尚、後に説明するように、再遊技役を構成する図柄である「リプレイ」は、リール2L、2C、2Rのいずれについても5図柄以内、すなわち4コマ以内の間隔で配置されており、4コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができるので、特別役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、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらずに、必ず再遊技役が揃って入賞することとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、必ず再遊技役が入賞することとなる。尚、特別役と再遊技役を同時に引き込める場合には、再遊技役のみを引き込み、再遊技役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

【0129】

また、テーブルインデックスにおいて、複数の再遊技役が当選した場合及び特別役と複数の再遊技役が当選した場合（リプレイ（1）＋リプレイ（2）、ビッグボーナス（1）＋リプレイ（1）＋リプレイ（2）など）に対応するアドレスには、当選した再遊技役のうち優先再遊技役として定められた再遊技役（本実施例ではリプレイ（2）～（4））を4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した優先再遊技役を最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した他方の再遊技役を4コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められたテーブル作成用データを特定するインデックスデータが格納され、リールの停止制御が行われる。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している優先再遊技役の図柄を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している優先再遊技役の図柄を引

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他の再遊技役の図柄を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役の図柄は、4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、複数の再遊技役のうち優先再遊技役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、優先再遊技役を引き込めない場合に他の再遊技役を入賞させることが可能となる。尚、優先再遊技役と他の再遊技役を同時に引き込める場合には、優先再遊技役を引き込み、これら当選している優先再遊技役と他の再遊技役が同時に入賞ライン上に揃わないようになっている。また、前述のように、再遊技役を構成する図柄である「リプレイ」は、リール2L、2C、2Rのいずれについても5図柄以内、すなわち4コマ以内の間隔で配置されており、4コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができるので、特別役と複数の再遊技役が当選した場合には、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらずに、必ずいずれかの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。尚、特別役と再遊技役を同時に引き込める場合には、再遊技役のみを引き込み、再遊技役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

10

【0130】

また、ベルの当選フラグが設定されているときに、左リールが未だ回転している状態では、中リール及び右リールの停止制御テーブルとして、必ず「ベル」図柄を4コマの引込範囲で入賞ラインL1上に引き込む停止制御テーブルが作成されるとともに、中リールまたは右リールの少なくとも一方の入賞ラインL1上に「ベル」図柄が停止した状態では、左リールの停止制御テーブルとして、「ベル」図柄を4コマの引込範囲で入賞ラインL1上に引き込む停止制御テーブルが作成され、中リールや右リールを左リールよりも先に停止させた場合には、入賞ラインL1上に「ベル」図柄を引き込み、その後左リールを停止させた際にも、必ず入賞ラインL1上に当選図柄を引き込む制御が行われる。また、左リールでは、「ベル」図柄の2図柄下の位置に「チェリー」図柄が配置されていないため、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらずに、ベルとチェリーが同時に入賞してしまうことがない。尚、ベルの当選フラグが設定されているときに、全てのリールが未だ回転中の状態で左リールの停止操作が行われた場合には、ベルとチェリーが同時に入賞してしまう場合以外、「ベル」図柄を4コマの引込範囲で入賞ラインL1～L4のいずれかに引き込む停止制御テーブルが作成される。すなわち左リールを最初に停止させた場合には、入賞ラインL1～L4のどの入賞ラインにもベルの組み合わせが揃いうる制御が行われる。

20

30

【0131】

また、リプレイ(1)～(4)のいずれかの当選フラグが設定されているときに、左リールが未だ回転している状態では、中リール及び右リールの停止制御テーブルとして、必ず「リプレイ」図柄を4コマの引込範囲で入賞ラインL3上に引き込む停止制御テーブルが作成されるとともに、中リールまたは右リールの少なくとも一方の入賞ラインL3上に「リプレイ」図柄が停止した状態では、左リールの停止制御テーブルとして、リプレイ(1)～(4)に対応する当選図柄(リプレイ(1)当選時であれば「リプレイ」図柄、リプレイ(2)当選時であれば「赤7」図柄、リプレイ(3)当選時であれば「白7」図柄、リプレイ(4)当選時であれば「黒BAR」図柄)を4コマの引込範囲で入賞ラインL2上に引き込むとともに、リプレイ(2)～(4)の当選時にこれらに対応する当選図柄を4コマの引込範囲で入賞ラインL3上に引き込めない場合には、リプレイ(1)に対応する「リプレイ」図柄を4コマの引込範囲で入賞ラインL3上に引き込む停止制御テーブルが作成され、中リールや右リールを左リールよりも先に停止させた場合には、入賞ラインL3上に「リプレイ」図柄を引き込み、その後左リールを停止させた際には、4コマの引込範囲で入賞ラインL3上にリプレイ(1)～(4)に対応する当選図柄を引き込む制御が行われ、リプレイ(2)～(4)の当選時に4コマの引込範囲でリプレイ(2)～(4)に対応する当選図柄を入賞ラインL3上にも引き込むことができなければ、リプレイ

40

50

(1)に対応する「リプレイ」図柄を4コマの引込範囲で入賞ラインL3上に引き込む制御が行われる。この際、リプレイ(2)～(4)に対応する当選図柄を4コマの引込範囲で入賞ラインL3上に引き込むことができれば、リプレイ(2)～(4)に対応する当選図柄を入賞ラインL3上に引き込む制御が行われ、リプレイ(2)～(4)に対応する当選図柄を4コマの引込範囲で入賞ラインL3上に引き込むことができない場合は、リプレイ(1)に対応する「リプレイ」を4コマの引込範囲で入賞ラインL3上に引き込む制御が行われる。また、左リールでは、「リプレイ」図柄、「赤7」図柄、「白7」図柄または「黒BAR」図柄の2図柄下の位置に「チェリー」図柄が配置されていないため、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらずに、リプレイ(1)～(4)とチェリーが同時に入賞してしまうことがない。

10

【0132】

また、中リールでは「リプレイ」図柄の1図柄下に「ベル」図柄が配置されている(領域番号8の「リプレイ」図柄)ものがあるが、4図柄の引込範囲内に、1図柄下の位置に「ベル」図柄が配置されていない「リプレイ」図柄(領域番号4の「リプレイ」図柄)が存在するため、中リール中段に「リプレイ」図柄が停止し、左リールで「リプレイ」図柄が上段に停止するとともに、下段に「黒BAR」図柄が停止した場合に、入賞ラインL1上に1枚(3)の組み合わせが揃うことがなく、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらずに、リプレイと1枚(3)が同時に入賞してしまうことがない。また、中リールでは「リプレイ」図柄の1図柄上に「ベル」図柄が配置されていないため、中リール中段に「リプレイ」図柄が停止し、左リールで「リプレイ」図柄が下段に停止した場合に、入賞ラインL1上に1枚(1)～(3)の組み合わせが揃うことがなく、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらずに、リプレイと1枚(1)～(3)が同時に入賞してしまうことがない。尚、リプレイ(1)～(4)のいずれかの当選フラグが設定されているときに、全てのリールが未だ回転中の状態で左リールの停止操作が行われた場合には、リプレイ(1)とチェリーが同時に入賞してしまう場合以外、当選図柄を4コマの引込範囲で入賞ラインL1～L4のいずれかに引き込む停止制御テーブルが作成される。すなわち左リールを最初に停止させた場合には、入賞ラインL1～L4のどの入賞ラインにもリプレイ(1)～(4)の組み合わせが揃いうる制御が行われる。

20

【0133】

また、1枚(1)～(3)のいずれかの当選フラグが設定されているときに、左リールが未だ回転している状態では、中リールの停止制御テーブルとして、必ず「ベル」図柄を4コマの引込範囲で中段に引き込む停止制御テーブルが作成され、中リールを左リールよりも先に停止させた場合には、中段に「ベル」図柄を引き込む制御が行われる。また、左リールでは、1枚(1)～(3)を構成する「赤7」図柄、「白7」図柄及び「黒BAR」図柄の2図柄上、及び2図柄下に「チェリー」図柄が配置されておらず、これら「赤7」図柄、「白7」図柄及び「黒BAR」図柄を上段または下段に停止してもチェリーが入賞してしまうことがないので、1枚(1)～(3)のいずれかの当選フラグが設定されている状態で、左リールよりも先に中リールが停止した場合でも、1枚(1)～(3)の組み合わせが揃いうる入賞ラインが制限されてしまうことがない。

30

40

【0134】

ここで、図2に示すように、「ベル」、「リプレイ」については、リール2L、2C、2Rのいずれについても5図柄以内、すなわち4コマ以内の間隔で配置されており、4コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができる。つまり、ベル、リプレイ(1)の当選フラグがそれぞれ設定されているときには、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらずに、必ず当該役を入賞させることができる。

【0135】

また、図2に示すように、「スイカ」については、リール2L、2C、2Rのいずれについても5図柄以上の間隔、すなわち4コマを超える間隔で配置された箇所があり、スイカの組み合わせが揃いうる入賞ラインに対して4コマの引込範囲で停止操作を行わなけれ

50

ばスイカの組み合わせを揃えることができない。このため、スイカ当選時には、4コマの引込範囲以外のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合にスイカの組み合わせはいずれの入賞ラインにも揃うことがなく、取りこぼすこととなる。

【0136】

また、「チェリー」については、左リールについて5図柄以上の間隔、すなわち4コマを超える間隔で配置された箇所があり、チェリーの組み合わせが揃いうる入賞ラインに対して4コマの引込範囲で停止操作を行わなければチェリーの組み合わせを揃えることができない。このため、チェリーの当選時には、領域番号1～6、13～19、21のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合にチェリーの組み合わせがいずれかの入賞ラインに揃って入賞し、それ以外のタイミング、すなわち領域番号7～12、20のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合にチェリーの組み合わせはいずれの入賞ラインにも揃うことがなく、取りこぼすこととなる。

10

【0137】

また、「赤7」、「白7」及び「黒BAR」についてはそれぞれ左リールに1個ずつしか配置されていないため、1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)の組み合わせが揃いうる入賞ラインに対して4コマの引込範囲で停止操作を行わなければ、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、レギュラーボーナス、1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)の組み合わせを揃えることができない。このため、ビッグボーナス(1)、1枚(1)の当選時には、領域番号3～9のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合にのみビッグボーナス(1)、1枚(1)の組み合わせがいずれかの入賞ラインに揃って入賞させることが可能であり、それ以外のタイミング、すなわち領域番号1、2、10～21のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合にビッグボーナス(1)、1枚(1)の組み合わせはいずれの入賞ラインにも揃うことがなく、取りこぼすこととなる。また、ビッグボーナス(2)、1枚(2)の当選時には、領域番号10～16のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合にのみビッグボーナス(2)、1枚(2)の組み合わせがいずれかの入賞ラインに揃って入賞させることが可能であり、それ以外のタイミング、すなわち領域番号1～9、17～21のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合にビッグボーナス(2)、1枚(2)の組み合わせはいずれの入賞ラインにも揃うことがなく、取りこぼすこととなる。またレギュラーボーナス、1枚(3)の当選時には、領域番号1、2、18～21のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合にのみレギュラーボーナス、1枚(3)の組み合わせがいずれかの入賞ラインに揃って入賞させることが可能であり、それ以外のタイミング、すなわち領域番号3～16のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合にレギュラーボーナス、1枚(3)の組み合わせはいずれの入賞ラインにも揃うことがなく、取りこぼすこととなる。

20

30

【0138】

また、前述のように「赤7」、「白7」及び「黒BAR」についてはそれぞれ左リールに1個ずつしか配置されていないため、リプレイ(2)、リプレイ(3)、リプレイ(4)の組み合わせが揃いうる入賞ラインに対して4コマの引込範囲で停止操作を行わなければリプレイ(2)、リプレイ(3)、リプレイ(4)の組み合わせを揃えることができない。このため、リプレイ(2)の当選時には、領域番号3～9(左リール第1停止以外の場合は領域番号4～8)のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合にリプレイ(2)の組み合わせがいずれかの入賞ラインに揃って入賞し、それ以外のタイミング、すなわち領域番号1、2、10～21(左リール第1停止以外の場合は領域番号1～3、9～21)のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合にリプレイ(2)の組み合わせはいずれの入賞ラインにも揃うことがなく、取りこぼすこととなる。また、リプレイ(3)の当選時には、領域番号10～16(左リール第1停止以外の場合は領域番号11～15)のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合にリプレイ(3)の組み合わせがいずれかの入賞ラインに揃って入賞し、それ以外のタイミング、すなわち領域番号1～9、17～21(左リール第1停止以外の場合は領域番号1～10、16～21)のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合にリプレイ(3)の組み合わせはいずれの入賞

40

50

ラインにも揃うことがなく、取りこぼすこととなる。また、リプレイ（４）の当選時には、領域番号１、２、１８～２１（左リール第１停止以外の場合は領域番号１、１９～２１）のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合にリプレイ（４）の組み合わせがいずれかの入賞ラインに揃って入賞し、それ以外のタイミング、すなわち領域番号３～１６（左リール第１停止以外の場合は領域番号２～１７）のタイミングで左リールの停止操作がなされた場合にリプレイ（４）の組み合わせはいずれの入賞ラインにも揃うことがなく、取りこぼすこととなる。ただし、本実施例では、リプレイ（２）、リプレイ（３）、リプレイ（４）が必ずリプレイ（１）と同時に当選することとなるため、リプレイ（２）、リプレイ（３）、リプレイ（４）を取りこぼした場合でも、リプレイ（１）の組み合わせがいずれかの入賞ラインに揃って入賞することとなる。

10

【０１３９】

また、本実施例では、「赤７」図柄が左リールの上段、下段のいずれかに停止する表示態様（領域番号１～３、３～５）と、「白７」図柄が左リールの上段、下段のいずれかに停止する表示態様（領域番号８～１０、１０～１２）と、「黒BAR」図柄が左リールの上段、下段のいずれかに停止する表示態様（領域番号１５～１７、１７～１９）と、がそれぞれ最大引込範囲である４コマを超えて配置されている。

【０１４０】

このため、「赤７」図柄を最大４コマ引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作位置（領域番号３～９）で停止操作が行われた場合に、「白７」図柄及び「黒BAR」図柄を最大４コマ引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることも、「白７」図柄を最大４コマ引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作位置（領域番号１０～１６）で停止操作が行われた場合に、「赤７」図柄及び「黒BAR」図柄を最大４コマ引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることも、「黒BAR」図柄を最大４コマ引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作位置（領域番号１～９、１７～２１）で停止操作が行われた場合に、「赤７」図柄及び「白７」図柄を最大４コマ引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることも、できないようになっている。すなわち「赤７」図柄を入賞ライン上に引込可能な範囲のうちどのタイミングで停止操作を行っても「白７」図柄及び「黒BAR」図柄が入賞ライン上に停止することがなく、「白７」図柄を入賞ライン上に引込可能な範囲のうちどのタイミングで停止操作を行っても「赤７」図柄及び「黒BAR」図柄が入賞ライン上に停止することがなく、「黒BAR」図柄を入賞ライン上に引込可能な範囲のうちどのタイミングで停止操作を行っても「赤７」図柄及び「白７」図柄が入賞ライン上に停止することのない位置に「赤７」図柄と「白７」図柄と「黒BAR」図柄とがそれぞれ配列されているので、「赤７」図柄と「白７」図柄と「黒BAR」図柄を同時に狙える停止操作位置が存在しないこととなる。

20

30

【０１４１】

また、左リールの領域のうちどの領域についても「赤７」図柄、「白７」図柄または「黒BAR」図柄をいずれかの入賞ライン上に引き込む領域が存在しており、「赤７」図柄、「白７」図柄または「黒BAR」図柄を入賞ライン上に引き込むことを回避可能な領域が存在しないようになっている。すなわち「赤７」図柄、「白７」図柄または「黒BAR」図柄のいずれの図柄も入賞ライン上に停止させない停止操作位置が存在しないこととなり、意図的に「赤７」図柄、「白７」図柄及び「黒BAR」図柄を入賞ライン上に停止させないことができないようになっている。

40

【０１４２】

また、本実施例では、前述のように１枚（１）～（３）のいずれかの当選フラグが設定されているときに、中リールを左リールよりも先に停止させた場合には、必ず中段に「ベル」図柄を引き込む制御が行われるようになっており、１枚（１）～（３）の組み合わせが揃いうる入賞ラインが制限されることがないため、このような場合であっても「赤７」図柄、「白７」図柄または「黒BAR」図柄のいずれの図柄も入賞ライン上に停止させない停止操作位置が存在しないこととなり、意図的に「赤７」図柄、「白７」図柄及び「黒

50

BAR」図柄を入賞ライン上に停止させないことができないようになっている。

【0143】

次に、チャンス目及びリーチ目について説明する。本実施例におけるチャンス目とは、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)においていずれかのボーナスが当選しているとき、または1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)のいずれかが当選しているときに導出されうる表示態様であり、本実施例では、左リールを第1停止としたこと、または右リールを第1停止とし、かつ左リールを第2停止としたことを条件に、左リールの表示結果として、3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」または17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が停止し、いずれの役も入賞ライン上に揃っていない表示態様をチャンス目として適用している。

10

【0144】

また、リーチ目とは、通常遊技状態、RT(1)、またRT(2)においていずれかのボーナス(ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、レギュラーボーナス)が当選しているときのみ導出されうる表示態様であり、本実施例では、左リールを第1停止としたこと、または右リールを第1停止とし、かつ左リールを第2停止としたことを条件に、左リールの表示結果として、12～14番図柄の「リプレイ・チェリー・ベル」が停止し、いずれの役も入賞ライン上に揃っていない表示態様(左リールの中段にチェリーが停止しても入賞ライン上ではないため、入賞とはならない)をビッグボーナス(1)、レギュラーボーナスのリーチ目として適用し、16～18番図柄の「スイカ・黒BAR・ベル」が停止し、いずれの役も入賞ライン上に揃っていない表示態様をビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)のリーチ目として適用し、20、21、1番図柄の「リプレイ・チェリー・ベル」が停止し、いずれの役も入賞ライン上に揃っていない表示態様(左リールの中段にチェリーが停止しても入賞ライン上ではないため、入賞とはならない)をビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)のリーチ目として適用している。

20

【0145】

尚、本実施例では、左リールを第1停止として停止操作がなされること、すなわち各リール2L、2C、2Rの停止操作が、左、中、右の順番、左、右、中の順番で行われたこと、または右リールを第1停止とし、かつ左リールを第2停止としたこと、すなわち各リール2L、2C、2Rの停止操作が、右、左、中の順番で行われたことを条件にチャンス目やリーチ目が成立するようになっている(中リールを第1停止とした場合には、ボーナスが当選していない場合にリーチ目と同じ表示態様が導出されたり、ボーナスや1枚(1)～(3)が当選していない場合にもチャンス目と同じ表示態様が導出されたりすることがあり得るため。)が、各リール2L、2C、2Rの停止操作が行われた順番に関わらず、チャンス目やリーチ目が成立するようにしても良い。

30

【0146】

特に、本実施例では、1枚(1)～(3)を取りこぼす可能性のあるリールが左リールのみであり、1枚(1)～(3)のいずれかが当選している状態で、左リールを第1停止とするか、右リールを第1停止とし、かつ左リールを第1停止とし、かつ取りこぼしたときにチャンス目を構成する特定の表示結果が導出されるようになっているが、中リールを第1停止とし、かつ左リールにおいて取りこぼしたときにチャンス目を構成する特定の表示結果が導出されるようにしても良い。

40

【0147】

また、1枚(1)～(3)を取りこぼす可能性のあるリールとして複数のリールを適用し、1枚(1)～(3)のいずれかが当選している状態で、これらのリールの停止時に1枚(1)～(3)を取りこぼしたときにチャンス目を構成する特定の表示結果が導出されるようにしても良い。また、この場合でも特定の停止順で停止操作がなされたことを条件にチャンス目が成立するようにしても良いし、停止順に関わらずチャンス目が成立するようにしても良い。

【0148】

ここで、チャンス目及びリーチ目を導出させる際のリールの停止制御の一例を、図9に

50

基づいて説明する。

【0149】

図9は、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)においていずれの役も当選していない場合(ハズレ)、いずれのボーナスも持ち越されていない状態で1枚(1)が当選している場合(1枚(1))、いずれのボーナスも持ち越されていない状態で1枚(2)が当選している場合(1枚(2))、いずれのボーナスも持ち越されていない状態で1枚(3)が当選している場合(1枚(3))、ビッグボーナス(1)が当選しており、他の役が当選していない場合(BB(1))、ビッグボーナス(2)が当選しており、他の役に当選していない場合(BB(2))、レギュラーボーナスが当選しており、他の役に当選していない場合(RB)、に作成される左リールの停止制御テーブルを示す図である。

10

【0150】

まず、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)において、いずれの役も当選していない場合(ハズレ)においては、左リールの停止制御テーブルとして、図9のハズレの項目に対応する停止制御テーブルが作成される。この停止制御テーブルには、全ての領域番号に対して3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」や、12～14番図柄の「リプレイ・チェリー・ベル」、16～18番図柄の「スイカ・黒BAR・ベル」、20、21、1番図柄の「リプレイ・チェリー・ベル」以外の表示結果が特定される引込コマ数が定められており、いずれのタイミングで左リールの停止操作が検出された場合にも、チャンス目を構成する表示結果である3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」や、リーチ目を構成する表示結果である12～14番図柄の「リプレイ・チェリー・ベル」、16～18番図柄の「スイカ・黒BAR・ベル」、20、21、1番図柄の「リプレイ・チェリー・ベル」が表示結果として導出されることがなく、最終的にチャンス目やリーチ目が成立することもない。

20

【0151】

通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)においていずれのボーナスも持ち越されていない状態で1枚(1)が当選している場合においては、左リールの停止制御テーブルとして、図9の1枚(1)の項目に対応する停止制御テーブルが作成される。この停止制御テーブルには、領域番号3～9に対して、1枚(1)の組み合わせを構成する「赤7」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が特定される引込コマ数が定められている。また、領域番号12～16に対して10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」が特定される引込コマ数が定められており、領域番号1、2、19～21に対して17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が特定される引込コマ数が定められており、他の領域番号に対してチャンス目やリーチ目を構成する表示態様からなる表示結果以外の表示結果が特定される引込コマ数が定められている。

30

【0152】

よって、1枚(1)が当選している場合、領域番号3～9のタイミング、すなわち1枚(1)の組み合わせを構成する「赤7」図柄を最大4コマの範囲で引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが可能なタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、1枚(1)の組み合わせを構成する「赤7」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が導出されるとともに、他の入賞役が入賞ライン上に揃うことはなく、入賞ライン上に1枚(1)の組み合わせが揃うため、チャンス目やリーチ目が成立することはない。一方、1枚(1)が当選している場合、「赤7」図柄を最大4コマの範囲で引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが不可能な領域番号1、2、10～21のタイミングのうち、領域番号12～16のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」が表示結果として導出され、他の入賞役が入賞ライン上に揃うことはないため、チャンス目が成立することとなる。また、1枚(1)が当選している場合、「赤7」図柄を最大4コマの範囲で引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが不可能な領域番号1、2、10～21のタイ

40

50

ミングのうち、領域番号1、2、19～21のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が表示結果として導出され、他の入賞役が入賞ライン上に揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。また、これら以外のいずれのタイミングで左リールの停止操作が検出された場合でも、チャンス目やリーチ目を構成する表示態様が表示結果として導出されることがなく、最終的にチャンス目やリーチ目が成立することはない。

【0153】

また、これらチャンス目を構成する表示結果のうち、「赤7」図柄を入賞ライン上に停止させることのできないタイミング、すなわち1枚(1)を入賞させることのできないタイミングで停止操作が検出された場合に導出される10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」及び17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」を特定する引込コマ数が定められた停止操作位置(領域番号)の数が、「赤7」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止操作位置(領域番号)の数よりも多いため、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)において、1枚(1)のみが当選している場合においては、1枚(1)の組み合わせを構成する「赤7」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が導出されるよりも高い割合で、チャンス目を構成する表示結果のうち、1枚(1)を入賞させることのできないタイミングで停止操作が検出された場合に導出される10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」及び17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が導出されることとなる。

【0154】

通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)においていずれのボーナスも持ち越されていない状態で1枚(2)が当選している場合においては、左リールの停止制御テーブルとして、図9の1枚(2)の項目に対応する停止制御テーブルが作成される。この停止制御テーブルには、領域番号10～16に対して、1枚(1)の組み合わせを構成する「白7」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が特定される引込コマ数が定められている。また、領域番号5～9に対して3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」が特定される引込コマ数が定められており、領域番号1、2、19～21に対して17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が特定される引込コマ数が定められており、他の領域番号に対してチャンス目やリーチ目を構成する表示態様からなる表示結果以外の表示結果が特定される引込コマ数が定められている。

【0155】

よって、1枚(2)が当選している場合、領域番号10～16のタイミング、すなわち1枚(2)の組み合わせを構成する「白7」図柄を最大4コマの範囲で引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが可能なタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、1枚(2)の組み合わせを構成する「白7」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が導出されるとともに、他の入賞役が入賞ライン上に揃うことはなく、入賞ライン上に1枚(2)の組み合わせが揃うため、チャンス目やリーチ目が成立することはない。一方、1枚(2)が当選している場合、「白7」図柄を最大4コマの範囲で引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが不可能な領域番号1～9、17～21のタイミングのうち、領域番号5～9のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」が表示結果として導出され、他の入賞役が入賞ライン上に揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。また、1枚(2)が当選している場合、「白7」図柄を最大4コマの範囲で引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが不可能な領域番号1～9、17～21のタイミングのうち、領域番号1、2、19～21のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が表示結果として導出され、他の入賞役が入賞ライン上に揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。また、これら以外のいずれのタイミングで左リールの停止操作が検出された場合でも、チャンス目やリーチ目を構成する表示態様が表示結果として導出されることがなく、最終的にチャンス目やリーチ目が成立することはない。

【0156】

また、これらチャンス目を構成する表示結果のうち、「白7」図柄を入賞ライン上に停止させることのできないタイミング、すなわち1枚(2)を入賞させることのできないタイミングで停止操作が検出された場合に導出される3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」及び17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」を特定する引込コマ数が定められた停止操作位置(領域番号)の数が、「白7」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止操作位置(領域番号)の数よりも多いため、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)において1枚(2)のみが当選している場合においては、1枚(2)の組み合わせを構成する「白7」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が導出されるよりも高い割合で、チャンス目を構成する表示結果のうち、1枚(2)を入賞させることのできないタイミングで停止操作が検出された場合に導出される3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」及び17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が導出されることとなる。

10

【0157】

通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)においていずれのボーナスも持ち越されていない状態で1枚(3)が当選している場合においては、左リールの停止制御テーブルとして、図9の1枚(3)の項目に対応する停止制御テーブルが作成される。この停止制御テーブルには、領域番号1、2、17～21に対して、1枚(3)の組み合わせを構成する「黒BAR」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が特定される引込コマ数が定められている。また、領域番号5～9に対して3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」が特定される引込コマ数が定められており、領域番号12～16に対して10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」が特定される引込コマ数が定められており、他の領域番号に対してチャンス目やリーチ目を構成する表示態様からなる表示結果以外の表示結果が特定される引込コマ数が定められている。

20

【0158】

よって、1枚(3)が当選している場合、領域番号1、2、17～21のタイミング、すなわち1枚(3)の組み合わせを構成する「黒BAR」図柄を最大4コマの範囲で引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが可能なタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、1枚(3)の組み合わせを構成する「黒BAR」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が導出されるとともに、他の入賞役が入賞ライン上に揃うことはなく、入賞ライン上に1枚(3)の組み合わせが揃うため、チャンス目やリーチ目が成立することはない。一方、1枚(3)が当選している場合、「黒BAR」図柄を最大4コマの範囲で引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが不可能な領域番号3～16のタイミングのうち、領域番号5～9のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」が表示結果として導出され、他の入賞役が入賞ライン上に揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。また、1枚(3)が当選している場合、「黒BAR」図柄を最大4コマの範囲で引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが不可能な領域番号3～16のタイミングのうち、領域番号12～16のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」が表示結果として導出され、他の入賞役が入賞ライン上に揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。また、これら以外のいずれのタイミングで左リールの停止操作が検出された場合でも、チャンス目やリーチ目を構成する表示態様が表示結果として導出されることがなく、最終的にチャンス目やリーチ目が成立することはない。

30

40

【0159】

また、これらチャンス目を構成する表示結果のうち、「黒BAR」図柄を入賞ライン上に停止させることのできないタイミング、すなわち1枚(3)を入賞させることのできないタイミングで停止操作が検出された場合に導出される3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」及び10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」を特定する引込コマ数が定められた停止操作位置(領域番号)の数が、「黒BAR」図柄がいずれかの入賞ライ

50

ン上に停止する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止操作位置（領域番号）の数よりも多いため、通常遊技状態、R T（１）、またはR T（２）において１枚（３）のみが当選している場合においては、１枚（３）の組み合わせを構成する「黒BAR」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が導出されるよりも高い割合で、チャンス目を構成する表示結果のうち、１枚（３）を入賞させることのできないタイミングで停止操作が検出された場合に導出される３～５番図柄の「赤７・スイカ・白BAR」及び１０～１２番図柄の「白７・オレンジ・リプレイ」が導出されることとなる。

【０１６０】

通常遊技状態、R T（１）、またはR T（２）においてビッグボーナス（１）が当選し、他のいずれの役も当選していない場合においては、左リールの停止制御テーブルとして、図９のBB（１）の項目に対応する停止制御テーブルが作成される。この停止制御テーブルには、領域番号５～９に対してビッグボーナス（１）の組み合わせを構成する「赤７」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が特定される引込コマ数が定められており、特に領域番号５～９に対して３～５番図柄の「赤７・スイカ・白BAR」が特定される引込コマ数が定められている。また、領域番号１２、１４、１６に対して１０～１２番図柄の「白７・オレンジ・リプレイ」が特定される引込コマ数が定められ、領域番号１、１９、２１に対して１７～１９番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が特定される引込コマ数が定められ、領域番号２に対して２０、２１、１番図柄の「リプレイ・チェリー・ベル」が特定される引込コマ数が定められ、領域番号１５に対して１２～１４番図柄の「リプレイ・チェリー・ベル」が特定される引込コマ数が定められ、領域番号２０に対して１６～１８番図柄の「スイカ・黒BAR・ベル」が特定される引込コマ数が定められており、他の領域番号に対してチャンス目やリーチ目を構成する表示態様からなる表示結果以外の表示結果が特定される引込コマ数が定められている。

【０１６１】

よって、領域番号５～９のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、３～５番図柄の「赤７・スイカ・白BAR」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上にビッグボーナス（１）の組み合わせが揃わなければ、他の役が入賞ライン上に揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。領域番号１２、１４、１６のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、１０～１２番図柄の「白７・オレンジ・リプレイ」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。領域番号１、１９、２１のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、１７～１９番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。

【０１６２】

また、領域番号２のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、２０、２１、１番図柄の「リプレイ・チェリー・ベル」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上にビッグボーナス（１）の組み合わせも他の役も入賞ライン上に揃うことはないので、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）が当選しているときのみ出現しうるリーチ目が成立することとなり、領域番号１５のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、１２～１４番図柄の「リプレイ・チェリー・ベル」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上にビッグボーナス（１）の組み合わせも他の役も入賞ライン上に揃うことはないので、ビッグボーナス（１）またはレギュラーボーナスが当選しているときのみ出現しうるリーチ目が成立することとなり、領域番号２０のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、１６～１８番図柄の「スイカ・黒BAR・ベル」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）が当選しているときのみ出現しうるリーチ目が成立することとなる。

【０１６３】

通常遊技状態、R T（１）、またはR T（２）においてビッグボーナス（２）が当選し

10

20

30

40

50

、かつ他のいずれの役も当選していない場合においては、左リールの停止制御テーブルとして、図9のBB(2)の項目に対応する停止制御テーブルが作成される。この停止制御テーブルには、領域番号10～16に対してビッグボーナス(2)の組み合わせを構成する「白7」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が特定される引込コマ数が定められており、特に領域番号12～16に対して10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」が特定される引込コマ数が定められている。また、領域番号5～9に対して3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」が特定される引込コマ数が定められ、領域番号1、2、19、21に対して17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が特定される引込コマ数が定められ、領域番号3に対して20、21、1番図柄の「リプレイ・チェリー・ベル」が特定される引込コマ数が定められ、領域番号20に対して16～18番図柄の「スイカ・黒BAR・ベル」が特定される引込コマ数が定められており、他の領域番号に対してチャンス目やリーチ目を構成する表示態様からなる表示結果以外の表示結果が特定される引込コマ数が定められている。

10

【0164】

よって、領域番号5～9のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。また、領域番号12～16のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上にビッグボーナス(2)の組み合わせが揃わなければ、他の役が入賞ライン上に揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。領域番号1、2、19、21のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。

20

【0165】

また、領域番号3のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、20、21、1番図柄の「リプレイ・チェリー・ベル」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)が当選しているときのみ出現しうるリーチ目が成立することとなり、領域番号20のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、16～18番図柄の「スイカ・黒BAR・ベル」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)が当選しているときのみ出現しうるリーチ目が成立することとなる。

30

【0166】

レギュラーボーナスが当選し、他のいずれの役も当選していない場合においては、左リールの停止制御テーブルとして、図9のRBの項目に対応する停止制御テーブルが作成される。この停止制御テーブルには、領域番号1、2、17～21に対してレギュラーボーナスの組み合わせを構成する「黒BAR」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が特定される引込コマ数が定められており、特に領域番号1、2、19～21に対して17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が特定される引込コマ数が定められている。また、領域番号5～9に対して3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」が特定される引込コマ数が定められ、領域番号12、14、16に対して10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」が特定される引込コマ数が定められ、領域番号15に対して12～14番図柄の「リプレイ・チェリー・ベル」が特定される引込コマ数が定められており、他の領域番号に対してチャンス目やリーチ目を構成する表示態様からなる表示結果以外の表示結果が特定される引込コマ数が定められている。

40

【0167】

よって、領域番号5～9のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。領域番号12、

50

14、16のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。領域番号1、2、19～21のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上にレギュラーボーナスの組み合わせが揃わなければ、他の役が入賞ライン上に揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。

【0168】

また、領域番号15のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、12～14番図柄の「リプレイ・チェリー・ベル」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、ビッグボーナス(1)またはレギュラーボーナスが当選しているときのみ出現しうるリーチ目が成立することとなる。

10

【0169】

以上のように通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)においていずれかのボーナスが当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合に、3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」を表示結果として特定可能な停止制御テーブルが左リールの停止制御テーブルとして作成されるようになっている。

【0170】

また、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)において1枚(1)のみが当選している場合に、チャンス目を構成する表示結果のうち、1枚(1)を入賞させることのできないタイミングで停止操作が行われたときに、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」を表示結果として特定可能な停止制御テーブルが左リールの停止制御テーブルとして作成されるようになっている。

20

【0171】

また、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)において1枚(2)のみが当選している場合に、チャンス目を構成する表示結果のうち、1枚(2)を入賞させることのできないタイミングで停止操作が行われたときに、3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」を表示結果として特定可能な停止制御テーブルが左リールの停止制御テーブルとして作成されるようになっている。

30

【0172】

また、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)において1枚(3)のみが当選している場合に、チャンス目を構成する表示結果のうち、1枚(3)を入賞させることのできないタイミングで停止操作が行われたときに、3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」を表示結果として特定可能な停止制御テーブルが左リールの停止制御テーブルとして作成されるようになっている。

【0173】

これにより、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)においていずれかのボーナスが当選し、かつ他のいずれの役も当選していないとき、または通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)において1枚(1)のみが当選しているとき、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)において1枚(2)のみが当選しているとき、または通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)において1枚(3)のみが当選しているときに、チャンス目を導出可能な停止制御テーブルに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。特に、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)において1枚(1)のみが当選しているときには、1枚(1)の組み合わせを構成する「赤7」図柄を入賞ライン上に停止させることができない場合に、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」を表示結果として導出させることが可能となり、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)において1枚(2)のみが当選しているときには、1枚(2)の組み合わせを構成する「白7」図柄を入賞ライン上に停止

40

50

させることができない場合に、3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」を表示結果として導出させることが可能となり、1枚(3)の組み合わせを構成する「黒BAR」図柄を入賞ライン上に停止させることができない場合に、3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」を表示結果として導出させることが可能となる。

【0174】

また、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)においていずれの役も当選していない場合に、チャンス目を構成する3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」以外の表示結果を特定可能な停止制御テーブルが左リールの停止制御テーブルとして作成されるようになっている。これにより、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)においていずれかの役も当選していないときに、チャンス目を導出しない停止制御テーブルに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

【0175】

また、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)においてビッグボーナス(1)が当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合には、領域番号1、5～9、12、14、16、19、21のタイミングで停止操作が検出された場合に、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)においてビッグボーナス(2)が当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合には、領域番号1、2、5～9、12～16、19、21のタイミングで停止操作が検出された場合に、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)においてレギュラーボーナスが当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合には、領域番号1、2、5～9、12、14、16、19～21のタイミングで停止操作が検出された場合に、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)において1枚(1)のみが当選している場合には、領域番号1、2、12～16、19～21のタイミングで停止操作が検出された場合に、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)において1枚(2)のみが当選している場合には、領域番号1、2、5～9、19～21のタイミングで停止操作が検出された場合に、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)において1枚(3)のみが当選している場合には、領域番号5～9、12～16のタイミングで停止操作が検出された場合に、チャンス目を構成する3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が表示結果として導出されるが、通常遊技状態、RT(1)、またはRT(2)においていずれの役も当選していない場合(ハズレ)においては、領域番号1、2、5～9、12～16、19～21のいずれのタイミングで停止操作が検出されても、3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が表示結果として導出されることはない。つまり、いずれかのボーナスまたは1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)が当選している場合においては、上述のタイミングで左リールの停止操作が行われることで、チャンス目を構成する表示結果が導出されうるのに対して、いずれの役も当選していない場合に、同じタイミングで左リールの停止操作が行われても、チャンス目を構成する表示結果が導出されることはない。

【0176】

また、リール回転開始時には、内部当選状態に対応する上述の停止制御テーブルが左リールの停止制御テーブルとして作成されるようになっており、中リールまたは右リールのいずれか1つのリールが停止している場合、または中リール及び右リールの双方が停止している場合においても、当選しているボーナスの組み合わせを構成する図柄が入賞ライン上に揃っている場合や、当選していない役が入賞してしまう可能性がある場合を除いて、内部当選状態に対応する上述の停止制御テーブルが左リールの停止制御テーブルとして作成されるようになっている。すなわち左リールを最初に停止させた場合でも、2番目、3番目に停止させた場合でも、当選しているボーナスを構成する図柄の組み合わせが既に停止済みのリールの入賞ライン上に揃っている場合や、既に停止済みのリールの表示結果が

ら当選していない役が入賞してしまう可能性がある場合を除いて、通常遊技状態、R T (1)、またはR T (2)において1枚(1)、1枚(2)、または1枚(3)が当選するか、いずれかのボーナスが当選していれば、チャンス目を導出可能な停止制御テーブルに基づいてリールの停止制御が行われることとなり、いずれの役も当選していない場合には、チャンス目が導出されない停止制御テーブルに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

【0177】

本実施例においては、通常遊技状態、R T (1)、またはR T (2)において1枚(1)のみが当選している場合、及び通常遊技状態、R T (1)、またはR T (2)において1枚(2)のみが当選している場合、及び通常遊技状態、R T (1)、またはR T (2)において1枚(3)のみが当選している状態で、中リールを左リールより先に停止させた場合には、上述したように必ず中リールの中段に「ベル」図柄が停止する。このため、1枚(1)のみが当選している場合に「赤7」図柄を入賞ライン上に停止させることができない場合に、他の小役の入賞が発生しないように、リールの停止制御が行われ、必ず左リールにおいて「白7」図柄及び「黒BAR」図柄がいずれの入賞ラインにも停止することはなく、1枚(2)のみが当選している状態で、「白7」図柄を入賞ライン上に停止させることができない場合には、他の小役が入賞しないように、リールの停止制御が行われ、必ず左リールにおいて「赤7」図柄及び「黒BAR」図柄がいずれの入賞ラインにも停止することはなく、1枚(3)のみが当選している状態で、「黒BAR」図柄を入賞ライン上に停止させることができない場合には、他の小役が入賞しないように、リールの停止制御が行われ、必ず左リールにおいて「赤7」図柄及び「白7」図柄がいずれの入賞ラインにも停止することはなく、チャンス目が導出されることはない。

【0178】

一方、通常遊技状態、R T (1)、またはR T (2)において1枚(1)のみが当選している場合、及び通常遊技状態、R T (1)、またはR T (2)において1枚(2)のみが当選している場合、及び通常遊技状態、R T (1)、またはR T (2)において1枚(3)のみが当選している状態で、右リールを最初に停止し、中リールを停止する前に左リールを停止する場合においては、3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が表示結果として導出されても、中リールの停止位置に応じて1枚(1)～(3)のうち当選していない組み合わせが揃うことを回避できるので、このような停止順であれば、チャンス目が導出されることがある。

【0179】

また、本実施例においてCPU 41aは、リール2L、2C、2Rの回転が開始した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。尚、リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。

【0180】

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

【0181】

本実施例では、ビッグボーナスの終了後、特別役（特別役が持ち越されていない場合のみ）及び小役の抽選確率は通常遊技状態と同一であり、リプレイ（１）の当選確率も通常遊技状態と同一であるが、リプレイ（２）～（４）の当選確率が通常遊技状態よりも高確率となり、かつ１ゲームあたりのメダルの期待増減率（対象となる役の当選確率×払出枚数の合計値／１ゲームに必要な賭数）が１以下となるリプレイタイム（１）（ＲＴ（１））に制御する。遊技状態がＲＴ（１）にある間は、ＲＴ（１）中フラグがＲＡＭ４１ｃに設定される。そして、ＲＴ（１）は、いずれのボーナスも入賞せずに規定ゲーム数（本実施例では、ビッグボーナス（１）の終了後であれば１００ゲーム、ビッグボーナス（２）の終了後であれば５０ゲーム）に到達するか、規定ゲーム数に到達する前にいずれかのボーナスに入賞することで終了するようになっている。尚、ＲＴ（１）中にいずれかのボーナスが当選した場合には、以後、規定ゲーム数に到達するか、当選したボーナスが入賞するまでは、転落役が入賞してもＲＴ（１）は終了することがない。

10

【0182】

また、本実施例では、通常遊技状態またはＲＴ（１）においてリプレイ（２）～（４）のいずれかが入賞したとき（いずれかの入賞ライン上にリプレイ（２）～（４）の役が揃ったとき）に、特別役（特別役が持ち越されていない場合のみ）及び小役の抽選確率は通常遊技状態と同一であり、リプレイ（２）～（４）の当選確率も通常遊技状態と同一であるが、リプレイ（１）の当選確率が高確率となり、かつ１ゲームあたりのメダルの期待増減率（対象となる役の当選確率×払出枚数の合計値／１ゲームに必要な賭数）が１を超えるリプレイタイム（２）（ＲＴ（２））に制御する。遊技状態がＲＴ（２）にある間は、ＲＴ（２）中フラグがＲＡＭ４１ｃに設定される。そして、ＲＴ（２）は、いずれのボーナスもいずれの転落役（本実施例では、１枚（１）～（３））も入賞せずに規定ゲーム数（本実施例では、リプレイ（２）の入賞時であれば１００ゲーム、リプレイ（３）の入賞時であれば２００ゲーム、リプレイ（４）の入賞時であれば３００ゲーム）に到達するか、規定ゲーム数に到達する前にいずれかのボーナスに入賞するかいずれかの転落役に入賞することで終了するようになっている。尚、ＲＴ（２）中にいずれかのボーナスが当選した場合には、以後、規定ゲーム数に到達するか、当選したボーナスが入賞するまでは、転落役が入賞してもＲＴ（２）は終了することがない。

20

【0183】

尚、ＲＴ（２）中においてリプレイ（２）～（４）のいずれかが入賞すると、規定ゲーム数とその時点から計数されることとなり、その時点からいずれのボーナスもいずれの転落役も入賞せずに規定ゲーム数に到達するか、規定ゲーム数に到達する前にいずれかのボーナスに入賞するかいずれかの転落役に入賞することで終了することとなる。尚、ＲＴ（２）中にいずれかのボーナスが当選した場合には、以後、リプレイ（２）～（４）のいずれかが入賞しても、その時点から規定ゲーム数が計数されるのではなく、ボーナスが当選する前に最後にリプレイ（２）～（４）が入賞してから消化したゲーム数が規定ゲーム数に到達するとＲＴ（２）は終了することとなる。

30

【0184】

本実施例において通常遊技状態の１ゲームあたりのメダルの期待増加率は、図５の抽選確率によれば０．５２であり、１ゲームあたり約１．４４枚ずつメダルが減少し、ＲＴ（１）中の１ゲームあたりのメダルの期待増減率は、図６の抽選確率によれば０．４４であり、１ゲームあたり約１．６７枚ずつメダルが減少することとなるのに対して、ＲＴ（２）中の１ゲームあたりのメダルの期待増減率は、図７の抽選確率によれば１．１３であり、１ゲームあたり約０．４０枚ずつメダルが増加することとなる。

40

【0185】

このように本実施例では、ＲＴ（１）に制御されてもメダルの増加は期待できないが、リプレイ（２）～（４）の当選確率が通常遊技状態よりも高くなるため、メダルの増加が期待できるＲＴ（２）に移行する確率が通常遊技状態よりも高くなる。すなわちＲＴ（１）は、ＲＴ（２）に移行する確率が通常遊技状態よりも高いチャンスゾーンとして機能す

50

る。

【0186】

また、RT (1) においては、リプレイ (2)、リプレイ (3)、リプレイ (4) の順に当選確率が高く設定されているが、リプレイ (4) を契機に移行したRT (2)、リプレイ (3) を契機に移行したRT (2)、リプレイ (2) を契機に移行したRT (2) の順で規定ゲーム数が多く設定されている。このため、リプレイ (2)、リプレイ (3)、リプレイ (4) の順で入賞する確率は低い、入賞する確率が低い種類のリプレイほど、入賞した際に規定ゲーム数の多いRT (2) に制御されることとなる。

【0187】

本実施例では、通常遊技状態及びRT (1) 中にリプレイ (2) ~ (4) のいずれかが入賞するとメダルの増加が期待できるRT (2) へ移行することとなるが、前述のように本実施例のリプレイ (2) ~ (4) を構成する左リールの「赤7」図柄、「白7」図柄及び「黒BAR」図柄を同時に狙って停止操作を行うことができないので、RT (1) 中にリプレイ (2) ~ (4) のいずれかが当選した場合に、その種類が分からなければ確実に当選したリプレイ (2) ~ (4) を入賞させることは不可能であり、1/3の確率で当選したリプレイ (2) ~ (4) を入賞させてRT (2) へ移行させることはできるが、2/3の確率で当選したリプレイ (2) ~ (4) を取りこぼすので、この場合にはRT (2) へ移行させることができない。

【0188】

また、本実施例では、RT (2) 中に転落役が入賞すると当該RT (2) の開始から規定ゲーム数に到達する前であってもRT (2) が終了することとなるが、本実施例の転落役である1枚 (1)、1枚 (2)、1枚 (3) を構成する左リールの「赤7」図柄、「白7」図柄及び「黒BAR」図柄についてはそれぞれ左リールに1個ずつしか配置されていないため、1枚 (1)、1枚 (2)、1枚 (3) の組み合わせが揃いうる入賞ラインに対して4コマの引込範囲で停止操作を行わなければ1枚 (1)、1枚 (2)、1枚 (3) の組み合わせが揃うことを回避できるうえに、例え左リールに特別役の組み合わせを構成する図柄がいずれかの入賞ライン上に停止した場合でも、中リール、右リールにおいて特別役の組み合わせを構成する図柄が4つ以上の間隔を空けて配置されており、当該構成図柄を引き込めない停止操作位置が存在するため、特別役の組み合わせが揃うことも回避できる。この結果、転落役または特別役の組み合わせが揃うことを回避する操作手順で停止操作を行うことにより、転落役や特別役が当選している場合でもこれら転落役や特別役が入賞してRT (2) が終了してしまうことを回避することができる。

【0189】

しかしながら、本実施例の転落役である1枚 (1)、1枚 (2)、1枚 (3) を構成する左リールの「赤7」図柄、「白7」図柄及び「黒BAR」図柄を意図的に入賞ライン上に停止させないことができないうえに、1枚 (1)、1枚 (2)、1枚 (3) を構成する中リール及び右リールの「ベル」図柄も必ず入賞ライン上に停止することとなるので、RT (2) 中に転落役が当選した場合に、その種類が分からなければ意図的に転落役を外すことは不可能であり、2/3の確率で当選した転落役を取りこぼすこととなるが、1/3の確率で当選した転落役が入賞し、いずれのボーナスも当選していない場合には、RT (2) が終了することとなる。

【0190】

次に、メイン制御部41のRAM41cの初期化について説明する。メイン制御部41のRAM41cの格納領域は、重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク、非保存ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

【0191】

重要ワークは、各種表示器やLEDの表示用データ、I/Oポート41dの入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、ビッグボーナス終了時に初期化すると不都合があるデータが格納されるワークである。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、ビッグボーナス中のメダル払出総数等、ビッグボーナス終了時に初期化可能なデ

10

20

30

40

50

ータが格納されるワークである。特別ワークは、演出制御基板 90 へコマンドを送信するためのデータ、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。設定値ワークは、内部抽選処理で抽選を行う際に用いる設定値が格納されるワークであり、設定開始前（設定変更モードへの移行前）の初期化において 0 が格納された後、1 に補正され、設定終了時（設定変更モードへの終了時）に新たに設定された設定値が格納されることとなる。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時に RAM 41c のデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。未使用領域は、RAM 41c の格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか 1 つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、CPU 41a のレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか 1 つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

10

【0192】

本実施例においてメイン制御部 41 の CPU 41a は、設定開始前（設定変更モードへの移行前）、ビッグボーナス終了時、起動時に RAM 41c のデータが破壊されていないとき、1 ゲーム終了時の 4 つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる 4 種類の初期化を行う。

【0193】

初期化 1 は、起動時において設定キースイッチ 37 が ON の状態であり、設定変更モードへ移行する場合において、その前に行う初期化であり、初期化 1 では、RAM 41c の格納領域のうち、使用中スタック領域を除く全ての領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）が初期化される。初期化 2 は、ビッグボーナス終了時に行う初期化であり、初期化 2 では、RAM 41c の格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化 3 は、起動時において設定キースイッチ 37 が OFF の状態であり、かつ RAM 41c のデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化 3 では、非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化 4 は、1 ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化 4 では、RAM 41c の格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

20

【0194】

次に、メイン制御部 41 の CPU 41a が演出制御基板 90 に対して送信するコマンドについて説明する。

30

【0195】

本実施例では、メイン制御部 41 の CPU 41a が演出制御基板 90 に対して、BET コマンド、内部当選コマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、設定開始コマンド、初期化コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

【0196】

BET コマンドは、メダルの投入枚数、すなわち賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なコマンドであり、メダル投入時、1 枚 BET スイッチ 5 または MAX BET スイッチ 6 が操作されて賭数が設定されたときに送信される。

40

【0197】

内部当選コマンドは、内部当選フラグの当選状況、並びに成立した内部当選フラグの種類を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ 7 が操作されてゲームが開始したときに送信される。

【0198】

リール回転開始コマンドは、リールの回転の開始を通知するコマンドであり、リール 2L、2C、2R の回転が開始されたときに送信される。

【0199】

50

リール停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれかであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なコマンドであり、各リールの停止制御が行われる毎に送信される。

【0200】

入賞判定コマンドは、入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能なコマンドであり、全リールが停止して入賞判定が行われた後に送信される。

【0201】

払出開始コマンドは、メダルの払出開始を通知するコマンドであり、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が開始されたときに送信される。また、払出終了コマンドは、メダルの払出終了を通知するコマンドであり、入賞及びクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに送信される。

10

【0202】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態（通常遊技状態であるか、RT（1）中であるか、RT（2）中であるか、ビッグボーナス中であるか、レギュラーボーナス中であるか、等）及びRT（1）及びRT（2）の残りゲーム数を特定可能なコマンドであり、ゲームの終了時に送信される。

【0203】

待機コマンドは、待機状態へ移行する旨を示すコマンドであり、1ゲーム終了後、賭数が設定されずに一定時間（本実施例では30秒）経過して待機状態に移行するとき、またはクレジットの精算に伴って待機状態に移行するときには、1ゲーム終了後に一定時間が経過しても待機コマンドが送信されないようになっている。

20

【0204】

打止コマンドは、打止状態の発生または解除を示すコマンドであり、BB終了後、エンディング演出待ち時間が経過した時点で打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。

【0205】

エラーコマンドは、エラー状態の発生または解除を示すコマンドであり、エラーが判定され、エラー状態に制御された時点でエラー状態の発生を示すエラーコマンドが送信され、リセット操作がなされてエラー状態が解除された時点で、エラー状態の解除を示すエラーコマンドが送信される。

30

【0206】

設定開始コマンドは、設定変更モードの開始を示すコマンドであり、設定開始時、すなわち設定変更モードに移行した時点で送信される。

【0207】

初期化コマンドは、遊技状態が初期化された旨を示すコマンドであり、設定終了時、すなわち設定変更モードの終了時に送信される。

【0208】

これら各コマンドは、後述する起動処理及びゲーム処理において生成され、RAM 41cの特別ワークに設けられたコマンドキューに一時格納され、前述したタイマ割込処理（メイン）において送信される。

40

【0209】

次に、メイン制御部41のCPU 41aが演出制御基板90に対して送信するコマンドに基づいてサブ制御部91が実行する演出の制御について説明する。

【0210】

サブ制御部91のCPU 91aは、メイン制御部41のCPU 41aが送信したコマンドを受信した際に、ROM 91bに格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器51、演出効果LED 52、スピーカ53、54、リールLED 55等の各種演出装置の制御を行う。

50

【0211】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器51の表示パターン、演出効果LED52の点灯態様、スピーカ53、54の出力態様、リールLEDの点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、CPU91aは、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいてRAM91cに設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

【0212】

10

尚、CPU91aは、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

【0213】

演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、RAM91cに設定される。演出パターンの選択率は、ROM91bに格納された演出テーブルに登録されており、CPU91aは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてRAM91cに設定するようになっている。

20

【0214】

また、制御パターンテーブルには、特定のコマンド（入賞の発生を示す入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了、ビッグボーナス終了を示す遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、設定開始コマンド、初期化コマンド等）を受信した際に参照される特定の制御パターンが格納されており、CPU91aは、これら特定のコマンドを受信した場合には、当該ゲームにおいて設定されている演出パターンに関わらず、当該コマンドに対応する特定の制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の制御を行う。

30

【0215】

入賞の発生を示す入賞判定コマンドを受信した場合には、入賞の種類に応じた入賞時演出を実行するための入賞時演出パターンが制御パターンとして参照される。特に、ビッグボーナス入賞の発生を示す入賞判定コマンドを受信した場合には、ビッグボーナス入賞時に特有のBB入賞時演出を実行するためのBB入賞時パターンが制御パターンとして参照される。

【0216】

払出開始コマンドを受信した場合には、払出効果音を出力するための払出パターンが制御パターンとして参照される。また、払出効果音の出力中に払出終了コマンドを受信すると、払出効果音の出力を停止する。尚、払出開始コマンドを受信した場合には、他のコマンドと異なり、実行中の演出を中止して受信したコマンドに対応する演出を実行するのではなく、実行中の演出は継続したまま、払出効果音の出力が行われるようになっている。すなわち他の演出と払出に伴う演出が並行して実行されることとなる。

40

【0217】

ビッグボーナス終了を示す遊技状態コマンドを受信した場合には、ビッグボーナスの終了を示すエンディング演出を実行するためのエンディングパターンが制御パターンとして参照される。

【0218】

待機コマンドを受信した場合には、デモ演出としての待機演出を実行するための待機パ

50

ターンが制御パターンとして参照される。尚、後述する連続演出及び追加演出が実行されている場合、これらの演出の結果がボーナスの当選を示す結果であり、次ゲームの賭数の設定操作で後述する確定演出が実行される場合、確定演出が実行されている場合、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに伴うボーナス中演出が実行されている場合には、待機演出の実行が禁止されるようになっており、このような状態で待機コマンドを受信しても待機パターンが制御パターンとして参照されることはなく、待機演出が実行されることもない。

【0219】

打止状態の発生を示す打止コマンド受信した場合には、打止状態である旨を報知するための打止報知パターンが制御パターンとして参照される。また、打止状態の解除を示す打止コマンドを受信した場合には、前述した待機パターンが制御パターンとして参照される。すなわち打止状態が解除されると待機演出が実行されることとなる。

10

【0220】

エラー状態の発生を示すエラーコマンドを受信した場合には、エラー状態である旨及びその種類を報知するためのエラー報知パターンが制御パターンとして参照される。また、エラー状態の解除を示すエラーコマンドを受信した場合には、エラー発生時に実行していた制御パターンが参照される。すなわちエラー発生時の演出が最初から実行されることとなる。

【0221】

設定開始コマンドを受信した場合には、設定変更中である旨を報知するための設定中報知パターンが参照される。また、初期化コマンドを受信した場合には、前述した待機パターンが制御パターンとして参照される。すなわち初期化コマンドを受信すると待機演出が実行されることとなる。

20

【0222】

また、サブ制御部91のCPU91aは、内部当選コマンドを受信したときに、内部当選コマンドから特定される内部当選フラグの当選状況、並びに成立した内部当選フラグの種類をRAM91cに保存し、次に内部当選コマンドを受信して更新されるまで保持する。リール停止コマンドを受信したときには、リール停止コマンドから特定される停止リール、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号をRAM91cに保存し、次にリール回転開始コマンドを受信したとき、すなわち次のゲームにおけるリールの回転開始まで保持し、回転開始に伴い消去する。入賞判定コマンドを受信したときには、入賞判定コマンドから特定される入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数をRAM91cに保存し、次に入賞判定コマンドを受信して更新されるまで保持する。遊技状態コマンドを受信したときには、遊技状態コマンドから特定される次ゲームの遊技状態（通常遊技状態であるか、RT（1）中であるか、RT（2）中であるか、ビッグボーナス中であるか、レギュラーボーナス中であるか、等）及びRT（1）及びRT（2）の残りゲーム数をRAM91cに保存し、次に入遊技状態コマンドを受信して更新されるまで保持する。

30

【0223】

また、サブ制御部91のCPU91aは、遊技者により複数の演出モードから選択された演出モードに従って演出を行う。ここで、演出モードには、例えば、モード1～3の3種類がある。モード1～3では、演出（連続演出を含む）に登場するキャラクタの種類、演出の背景に用いられる画像の種類、演出の実行確率、実行態様などが異なっている。もっとも、モード1～3のそれぞれに対して同じ演出パターンの演出があることもある。

40

【0224】

演出モードは、遊技者の選択スイッチ56及び決定スイッチ57の操作によって切り替えることが可能となる。具体的には、選択スイッチ56が操作されることにより、液晶表示器51の表示領域の一部に、複数のメニュー項目が配置されたメニュー画面が表示され、その状態で、更に選択スイッチ56を操作することにより、メニュー画面のカーソルを移動させ、カーソルが演出モード選択メニューの項目を選択した状態で決定スイッチ57

50

を操作することにより、演出モード1、2の項目が配置された演出モード選択画面が表示される。更に演出モード選択画面が表示されている状態で、選択スイッチを操作することにより、演出モード選択画面のカーソルを移動させ、好みの演出モードの項目を選択した状態で決定スイッチ57を操作することにより、選択された演出モードが設定されるようになっている。尚、賭数の設定がなされてからスタートスイッチ7の操作がなされるまで（遊技状態コマンドを受信した後、最初にBETコマンドを受信してから内部当選コマンドを受信するまで、または待機コマンドを受信した後、最初にBETコマンドを受信してから内部当選コマンドを受信するまで）の賭数設定状態の場合と、スタートスイッチ7の操作からリール2L、2C、2Rへの表示結果の導出までのゲーム中（内部当選コマンドを受信した後、遊技状態コマンドを受信するまでの期間）の場合と、賭数設定状態やゲーム中でなくても後述する連続演出または追加演出等が実行されている場合、後述するレギュラーボーナス演出、ビッグボーナス演出が実行されている場合、後述する確定演出が実行されている場合には、選択スイッチ56及び決定スイッチ57の操作が無効にされるので、メニュー画面を表示することができない状態となり、これらの場合には演出モードが切り替えられないようになっている。

10

【0225】

演出モード選択画面で選択された演出モードは、RAM91cに設定されるとともに、各ゲームにおいて演出パターンを決定する際に参照され、RAM91cに設定された演出パターンに基づいて演出パターンが決定されるようになっており、これにより、モード1とモード2とでは、演出に登場するキャラクタの種類、演出の背景に用いられる画像の種類、演出の実行確率、実行態様などが異なるようになっている。

20

【0226】

また、サブ制御部91のRAM41cには、遊技履歴格納領域が割り当てられており、CPU91aは、メイン制御部41から受信したコマンドに基づいて遊技履歴格納領域にスロットマシンにおける遊技の履歴を記憶するようになっている。遊技の履歴としては、実行されたゲーム数やレギュラーボーナス、ビッグボーナスの入賞回数などが挙げられる。また、レギュラーボーナスやビッグボーナスにおける遊技者のメダルの獲得枚数（メダルの払い出し枚数から遊技者の設定した賭け数を減算したもの）などを含んでも良く、これらの履歴はメイン制御部41から受信したコマンドに基づいて更新される。

【0227】

そして、CPU91aは、遊技者の選択スイッチ56及び決定スイッチ57の操作に基づいて遊技履歴格納領域に記憶された遊技履歴を液晶表示器51に表示させる履歴表示演出を行うようになっている。具体的には、選択スイッチ56が操作されることにより、液晶表示器51の表示領域の一部に前述のメニュー画面が表示され、その状態で、更に選択スイッチ56を操作することにより、メニュー画面のカーソルを移動させ、カーソルが遊技履歴の項目を選択した状態で決定スイッチ57を操作することにより、遊技履歴画面が表示されるようになっている。尚、賭数の設定がなされてからスタートスイッチの操作がなされるまでの賭数設定状態の場合と、スタートスイッチ7の操作からリール2L、2C、2Rへの表示結果の導出までのゲーム中の場合と、賭数設定状態やゲーム中でなくても後述する連続演出または追加演出等が実行されている場合、後述するレギュラーボーナス演出、ビッグボーナス演出が実行されている場合、後述する確定演出が実行されている場合には、選択スイッチ56及び決定スイッチ57の操作が無効にされるので、メニュー画面を表示することができない状態となり、これらの場合には遊技履歴を閲覧できないようになっている。

30

40

【0228】

また、サブ制御部91のCPU91aは、メイン制御部41から待機コマンドを受信したとき、すなわち1ゲームの終了後、一定時間以上に亘って継続して遊技の進行のための操作が行われていないとき、及び一定時間が経過する前であってもクレジットの精算操作がなされたときに、液晶表示器51に所定の待機画面を表示して前述した待機演出を行うようになっている。尚、後述する連続演出または追加演出等が実行されている場合、賭数

50

の設定により確定演出が実行される場合、既に確定演出が実行されている場合、レギュラーボーナス演出、ビッグボーナス演出が実行されている場合には、一定時間以上に亘って継続して遊技の進行のための操作が行われずメイン制御部41から待機コマンドを受信した場合やクレジットの精算操作がなされてメイン制御部41から待機コマンドを受信した場合でも待機演出を行わないようになっている。尚、後述する連続演出または追加演出、レギュラーボーナス演出、ビッグボーナス演出が行われている状態では、演出が継続している間は、ゲーム終了後も遊技効果音が出力されるようになっており、このような状態で待機コマンドを受信した場合には、音量を最小（消音）とする制御を行い、その後、ゲームの進行に伴って賭数の設定操作がなされ、BETコマンドを受信すると消音中の音量を元のレベルまで戻すようになっている。

10

【0229】

また、サブ制御部91のCPU91aは、メイン制御部41からエラーの発生を示すエラーコマンドを受信したとき、すなわちメイン制御部41側で何らかのエラーが発生したときに、液晶表示器51にエラーの発生を示すエラー報知画面を表示して外部にエラーの発生を報知するようになっている。エラー報知演出は、メイン制御部41からエラーの解消を示すエラーコマンドを受信するまで継続して実行され、エラーの解消を示すエラーコマンドを受信することでエラー報知を終了し、エラー発生時に実行していた演出状態に復帰するようになっている。

【0230】

また、サブ制御部91のCPU91aは、リールの回転が開始した後、所定時間（本実施例では60秒）が経過したとき、つまりリール回転開始コマンドを取得した後、全てのリールについてリール停止コマンドを取得しないまま所定時間（本実施例では60秒）が経過したときに、リールの停止操作を促す促進報知を行うようになっている。

20

【0231】

CPU91aの制御により実行される演出として、特に液晶表示器51において行われる演出としては、遊技状態がRT(1)、RT(2)、レギュラーボーナスまたはビッグボーナスにあるときにそれぞれ実行されるRT(1)演出、RT(2)演出、レギュラーボーナス演出またはビッグボーナス演出、複数ゲームにわたり継続して実行するとともに、最終的にボーナスに当選しているか否かを示す演出結果を導く連続演出及び追加演出、RT(2)が転落役の入賞によって終了した際に、そのゲームの終了後、または次のゲームにおいてボーナスに当選しているか否かを示す演出結果を導く転落終了時演出がある。更に、通常遊技状態またはRT(1)、RT(2)において一般役または特別役のいずれか一方が当選している場合に、一般役が当選している旨を示す演出（小役告知演出）を含む単発演出もある。これら演出の実行態様は、前述した演出モードによって異なるものとなる。

30

【0232】

また、CPU91aは、前述のRT(2)演出中を除き、いずれかのボーナスの当選を示す演出を行った場合、またはRT(2)演出中にいずれかのボーナスの当選を示す演出を行った後、当該RT(2)演出が終了した場合に、次のゲームの賭数が最初に設定された時点（メダルが投入されるか、1枚BETスイッチ5またはMAXBETスイッチ6が操作された時点、すなわち最初にBETコマンドを受信した時点）で、ボーナスの確定を示す確定画面を液晶表示器51に表示させてボーナスの当選が確定した旨を遊技者に対して告知する確定演出を実行する。確定演出は、当選したボーナスが入賞するまで（当選したボーナスの入賞を示す入賞コマンドを受信するまで）継続して行われるようになっており、当選したボーナスが入賞すること（当選したボーナスの入賞を示す入賞コマンドを受信すること）で終了する。

40

【0233】

次に、RT(1)演出及びRT(2)演出について説明する。

【0234】

CPU91aは、ビッグボーナスの終了後、次のゲームの賭数設定操作がなされた際（

50

ビッグボーナスの終了を示す遊技状態コマンドを受信した後、最初にBETコマンドを受信したとき)に、RT(1)演出を開始する。RT(1)演出は、RT(1)に固有の演出であり、RT(1)の終了(RT(1)の終了を示す遊技状態コマンドの受信)とともに終了する。

【0235】

RT(1)演出は、RT(1)中においてリプレイ(2)～(4)のいずれかが当選した場合(リプレイ(2)～(4)のいずれかの当選を示す内部当選フラグを受信した場合)に、リプレイ(2)～(4)のいずれかが当選した旨を報知するリプレイ当選報知、当選したリプレイの種類(内部当選フラグから特定されるリプレイの種類)を報知するリプレイ種類報知を含む。

10

【0236】

リプレイ種類報知は、当選したリプレイの種類を遊技者が認識可能なものであれば良く、当選したリプレイの種類そのもの、或いは図柄組み合わせ、リプレイの種類によって異なる図柄、これらリプレイの種類を示唆する画像などを液晶表示器51に表示することで報知するものや、対応するLEDの点灯、対応する音声の出力などによって報知するものであっても良い。更には、リプレイの種類に応じて異なる図柄の指標となる図柄(リプレイの構成図柄の近くに位置し、リプレイの構成図柄よりも目立つ図柄など)、当該指標図柄を示唆する画像などを報知するようにしても良い。

【0237】

CPU91aは、ビッグボーナス中に、当該ビッグボーナスの終了後に移行するRT(1)においてリプレイ種類報知を実行するか否か、及びRT(2)において後述する転落役種類報知を実行するか否かを決定するリプレイ及び転落役種類報知抽選を実行し、リプレイ及び転落役種類報知抽選に当選すると報知当選フラグをRAM91cに設定する。そして、その後移行したRT(1)においてリプレイ(2)～(4)のいずれかが当選した際(リプレイ(2)～(4)のいずれかの当選を示す内部当選フラグを受信したとき)に、報知当選フラグが設定されているか否かを判定し、報知当選フラグが設定されている場合には、実際にリプレイ種類報知を実行するか否かを決定する報知実行抽選を実行し、報知実行抽選に当選した場合にリプレイ種類報知を実行する。尚、CPU91aは、RT(1)においてリプレイ(2)～(4)のいずれかが当選した際に、報知当選フラグが設定されていない場合、すなわち当該RT(1)の契機となったビッグボーナス中のリプレイ及び転落役種類報知抽選に当選しなかった場合、報知当選フラグは設定されているが、報知実行抽選に当選しなかった場合にリプレイ当選報知を実行する。

20

30

【0238】

本実施例では、通常遊技状態及びRT(1)中にリプレイ(2)～(4)のいずれかが入賞するとメダルの増加が期待できるRT(2)へ移行することとなるが、前述のように本実施例のリプレイ(2)～(4)を構成する左リールの「赤7」図柄、「白7」図柄及び「黒BAR」図柄を同時に狙って停止操作を行うことができないので、RT(1)中にリプレイ(2)～(4)のいずれかが当選した場合に、その種類が分からなければ確実に当選したリプレイ(2)～(4)を入賞させることは不可能であり、1/3の確率で当選したリプレイ(2)～(4)を入賞させてRT(2)へ移行させることはできるが、2/3の確率で当選したリプレイ(2)～(4)を取りこぼすので、この場合にはRT(2)へ移行させることができない。

40

【0239】

これに対してリプレイ種類報知が実行されると、遊技者はリプレイ(2)～(4)のいずれかが当選した際に、その種類を特定することが可能となり、リプレイ(2)～(4)を構成する左リールの「赤7」図柄、「白7」図柄及び「黒BAR」図柄を引込可能な停止操作位置を特定することが可能となるため、遊技者は報知された種類のリプレイの構成図柄を狙って停止操作を行うことによって、リプレイ(2)～(4)を入賞させてRT(2)へ移行させることが可能となる。

【0240】

50

CPU91aは、通常遊技状態またはRT(1)においてリプレイ(2)～(4)のいずれかの入賞後、次のゲームの賭数設定操作がなされた際(次のゲームからRT(2)を開始する旨を示す遊技状態コマンドを受信した後、最初にBETコマンドを受信したとき)に、RT(2)演出を開始する。RT(2)演出は、RT(2)に固有の演出であり、RT(2)の終了(RT(2)の終了を示す遊技状態コマンドの受信)とともに終了する。

【0241】

RT(2)演出は、RT中において転落役が当選した場合(転落役の当選を示す内部当選フラグを受信した場合)に、転落役が当選した旨を報知する転落役当選報知、当選した転落役の種類(内部当選フラグから特定される転落役の種類)を報知する転落役種類報知を含む。

10

【0242】

転落役種類報知は、当選した転落役の種類を遊技者が認識可能なものであれば良く、当選した転落役の種類そのもの、或いは図柄組み合わせ、転落役の種類によって異なる図柄、これら転落役の種類を示唆する画像などを液晶表示器51に表示することで報知するものや、対応するLEDの点灯、対応する音声の出力などによって報知するものであっても良い。更には、転落役の種類に応じて異なる図柄の指標となる図柄(転落役の構成図柄の近くに位置し、転落役の構成図柄よりも目立つ図柄など)、当該指標図柄を示唆する画像などを報知するようにしても良い。

20

【0243】

CPU91aは、ビッグボーナス中に、当該ビッグボーナスの終了後に移行するRT(1)においてリプレイ種類報知を実行するか否か、及びRT(2)において後述する転落役種類報知を実行するか否かを決定するリプレイ及び転落役種類報知抽選を実行し、リプレイ及び転落役種類報知抽選に当選すると報知当選フラグをRAM91cに設定する。そして、その後移行したRT(2)において転落役が当選した際(転落役の当選を示す内部当選フラグを受信したとき)に、報知当選フラグが設定されているか否かを判定し、報知当選フラグが設定されている場合には、実際に転落役種類報知を実行するか否かを決定する報知実行抽選を実行し、報知実行抽選に当選した場合に転落役種類報知を実行する。尚、CPU91aは、RT(2)において転落役が当選した際に、報知当選フラグが設定されていない場合、すなわち当該RT(2)に移行する前の直近のビッグボーナス中の転落役種類報知抽選に当選しなかった場合、報知当選フラグは設定されているが、報知実行抽選に当選しなかった場合に転落役当選報知を実行する。

30

【0244】

本実施例では、RT(2)中に転落役が入賞すると当該RT(2)の開始から規定ゲーム数に到達する前であってもいずれかの特別役が当選していなければRT(2)が終了することとなるが、前述のように本実施例の転落役である1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)を構成する左リールの「赤7」図柄、「白7」図柄及び「黒BAR」図柄を意図的に入賞ライン上に停止させないことができないうえに、1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)を構成する中リール及び右リールの「ベル」図柄も必ず入賞ライン上に停止することとなるので、RT(2)中に転落役が当選した場合に、その種類が分からなければ意図的に転落役を外すことは不可能であり、2/3の確率で当選した転落役を取りこぼすこととなるが、1/3の確率で当選した転落役が入賞し、いずれのボーナスも当選していない場合には、RT(2)が終了することになってしまう。

40

【0245】

これに対して転落役種類報知が実行されると、遊技者は転落役が当選した際に、その種類を特定することが可能となり、転落役である1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)を構成する左リールの「赤7」図柄、「白7」図柄及び「黒BAR」図柄を意図的に入賞ライン上に停止させない停止操作位置を特定することが可能となるため、遊技者は意図的に転落役を取りこぼすことによって、転落役の入賞に伴うRT(2)の終了を回避することが可能となる。

50

【0246】

また、CPU91aは、ビッグボーナス中のリプレイ及び転落役種類報知抽選に当選した場合に、報知実行抽選の当選確率の異なる複数の報知モードからいずれかの報知モードを選択する報知モード抽選を実行し、当選した報知モードをRAM91cに設定する。そして、その後移行したRT(1)においてリプレイ(2)～(4)のいずれかが当選した際(リプレイ(2)～(4)のいずれかの当選を示す内部当選フラグを受信したとき)に実行される報知実行抽選、及びその後移行したRT(2)において転落役が当選した際(転落役の当選を示す内部当選フラグを受信したとき)に実行される報知実行抽選では、RAM91cに設定されている報知モードを参照し、設定されている報知モードに対応する当選確率でリプレイ種類報知及び転落役種類報知を実行するか否かを決定するようになっている。

10

【0247】

報知モードは、図10(a)に示すように、リプレイ(2)～(4)の当選時または転落役当選時にリプレイ種類報知または転落役種類報知が50%の確率で実行される報知モードA、70%の割合で実行される報知モードB、90%の割合で実行される報知モードC、100%の割合で実行される報知モードDからなり、報知モードA、B、C、Dの順番で確率が高くなるため、RT(1)では、AよりB、BよりC、CよりDの方がRT(2)へ移行する確率が高くなり、RT(2)では、AよりB、BよりC、CよりDの方がRT(2)を規定ゲーム数まで継続させる確率が高くなる。すなわちA、B、C、Dの順番で遊技者にとっての有利度も高くなる。

20

【0248】

図10(a)に示すように、報知モード抽選において報知モードA～Dが選択される割合が、当該報知モード抽選が実行されるビッグボーナスがビッグボーナス(1)、「赤7ー赤7ー赤7」の組み合わせで移行したビッグボーナス)であるか、ビッグボーナス(2)、「白7ー白7ー赤7」の組み合わせで移行したビッグボーナス)であるか、によって異なり、ビッグボーナス(1)において実行される報知モード抽選では、報知確率が90%以上となる報知モードC、D、すなわち報知確率が相対的に高い報知モードが、ビッグボーナス(2)において実行される報知モード抽選よりも高い割合で選択され、ビッグボーナス(2)において実行される報知モード抽選では、報知確率が90%未満となる報知モードA、B、すなわち報知確率が相対的に低い報知モードが、ビッグボーナス(1)において実行される報知モード抽選よりも高い割合で選択されるようになっている。このため、ビッグボーナス(1)でリプレイ及び転落役種類報知抽選に当選した方が、ビッグボーナス(2)でリプレイ及び転落役種類報知抽選に当選した場合よりも報知確率が相対的に高い報知モードが選択されやすいようになっている。

30

【0249】

CPU91aは、ビッグボーナス演出として、BB演出モードA～Cのいずれかの演出モードのうちビッグボーナス入賞時(ビッグボーナス入賞を示す入賞判定コマンドを受信したとき)に遊技者が選択した演出モードのビッグボーナス演出を実行する。詳しくは、ビッグボーナス入賞時に液晶表示器51にBB演出モードA～Cを定期的に順番に表示し、所望のBB演出モードが表示されているタイミングで賭数設定操作を行うこと(BETコマンドを受信すること)によってその時点で表示されているBB演出モードが設定されるようになっている。尚、BB演出モードはこれに限らず、遊技者がビッグボーナスが入賞する前に選択した演出タイプによって決めるようにしたり、すなわち演出タイプを選択することでBB演出モードを遊技者が選択できるようにしたり、選択スイッチ55や決定スイッチ56の操作でBB演出モードを遊技者が選択できるようにしても良い。

40

【0250】

また、CPU91aは、図10(b)に示すように、BB演出モードに応じて異なる契機でリプレイ及び転落役種類報知抽選を実行するとともに、その際の当選確率もBB演出モードに応じて異なる確率を適用し、更にリプレイ及び転落役種類報知抽選に当選した旨の告知もBB演出モードに応じて異なる契機で行うようになっている。

50

【0251】

詳しくは、BB演出モードAが選択されている場合には、ビッグボーナス中にベルが入賞したとき（ベル入賞を示す入賞判定コマンドを受信したとき）にリプレイ及び転落役種類報知抽選を実行し、その際の当選確率は約7.7%となる。またリプレイ及び転落役種類報知抽選に当選した場合には、当選したゲーム以降、ベル入賞時（ベル入賞を示す入賞判定コマンドを受信したとき）の1/2の確率でリプレイ及び転落役種類報知抽選に当選した旨を告知し、ビッグボーナスの終了までに告知されなければ当該ビッグボーナスの終了時（ビッグボーナスの終了を示す遊技状態コマンドを受信したとき）にリプレイ及び転落役種類抽選に当選した旨を告知する。

【0252】

10

BB演出モードBが選択されている場合には、ビッグボーナス中にベルが当選しなかったとき、すなわちベル以外の役が当選したとき、またはハズレのとき（ベル以外の役の当選、またはハズレを示す内部当選フラグを受信したとき）にリプレイ及び転落役種類報知抽選を実行し、その際の当選確率は100%となる。また、リプレイ及び転落役種類報知抽選に当選した場合には、その時点ですぐにリプレイ及び転落役種類報知抽選に当選した旨を告知する。

【0253】

BB演出モードCが選択されている場合には、ビッグボーナス中にベルが当選したとき（ベルの当選を示す内部当選フラグを受信したとき）に、第1停止リールを左、中、右のうちから均等な確率でランダムに決定し、遊技者が最初に停止させたリール（リール回転開始コマンドを受信した後、最初に受信したリール停止コマンドが示す停止リール）と事前に決定した第1停止リールが一致したときにリプレイ及び転落役種類報知抽選を実行し、その際の当選確率は約23.2%となる。また、リプレイ及び転落役種類報知抽選に当選した場合には、当該ビッグボーナスの終了時（ビッグボーナスの終了を示す遊技状態コマンドを受信したとき）にリプレイ及び転落役種類報知抽選に当選した旨を告知する。

20

【0254】

尚、BB演出モードA～Cに関わらず、ビッグボーナス中の各ゲームにおいてリプレイ及び転落役種類報知抽選に当選する実質的な確率（BB演出モードA：ベルの入賞確率（当選確率）×リプレイ及び転落役種類報知抽選の当選確率、BB演出モードB：ベル以外の役の当選確率＋ハズレ確率、BB演出モードC：ベルの当選確率／3）はほぼ同じ確率（約7.2%）となる。

30

【0255】

また、CPU91aは、RT(2)の残りゲーム数（規定ゲーム数に到達するまでのゲーム数であり、遊技状態コマンドが示すRT(2)の残りゲーム数）が3ゲームとなったときに、RT(2)の終了までの3ゲームにわたり連続演出を必ず実行するとともに、RT(2)の残りゲーム数（遊技状態コマンドが示すRT(2)の残りゲーム数）が6ゲームとなるまでの期間において、ボーナスと同時当選する可能性のあるチェリー、1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)が入賞したとき（チェリー、1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)の当選を示す内部当選コマンドを受信したとき）、またはチェリー、1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)、またはいずれかのボーナスに当選していることを条件に導出されるチャンス目が導出されたこと（リール停止コマンドが示す各リールの停止位置の組み合わせがチャンス目となったこと）を契機に連続演出を実行するか否かを決定する連続演出抽選を実行し、連続演出抽選に当選した場合にも3ゲームにわたり連続演出を実行する。

40

【0256】

連続演出には、最終的にボーナスの当選を報知する当たりパターンと、最終的にボーナスに当選していない旨を報知するハズレパターンと、が定められており、CPU91aは、RT(2)の残りゲーム数が3ゲームとなったときには、その時点でいずれかのボーナスに当選している場合には、必ず当たりパターンに基づく連続演出を実行し、いずれのボーナスも当選していない場合には、必ずハズレパターンに基づく連続演出を実行する。

50

【0257】

これに対して連続演出抽選では、図11に示すように、いずれかのボーナスに当選している場合にも、ハズレパターンを決定する場合があります、いずれかのボーナスに当選している場合に連続演出抽選でハズレパターンが決定された場合には、最終的にハズレを報知するハズレパターンに基づいて連続演出を実行するようになっている。

【0258】

詳しくは、連続演出抽選において、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、レギュラーボーナスが当選している場合には、5%の確率で当たりパターンを決定し、20%の確率でハズレパターンを決定する。また、いずれのボーナスも当選していない場合には10%の確率でハズレパターンを決定し、当たりパターンを決定することはない。

10

【0259】

そして、CPU91aは、いずれかのボーナスに当選している場合に連続演出抽選で当たりパターンが決定され、決定された当たりパターンに基づく連続演出が実行され、ボーナスの当選が報知されることで、RT演出における表示画面の背景を選択する背景選択抽選を行うようになっており、RT演出における表示画面の背景を背景選択抽選で選択された背景に変更するようになっている。

【0260】

RT演出における表示画面の背景は、昼、夕方、夜の3種類からなり、RT演出の背景は常に昼から始まるようになっている。そして背景選択抽選では、ビッグボーナス(1)が当選している場合には、昼：50%、夕方：30%、夜：20%の割合で背景を選択し、ビッグボーナス(2)が当選している場合には、昼：70%、夕方：20%、夜：10%の割合で背景を選択し、レギュラーボーナスが当選している場合には、昼：85%、夕方：10%、夜：5%の割合で背景を選択する。

20

【0261】

このように背景選択抽選では、レギュラーボーナスに当選しているときよりもビッグボーナス(2)に当選しているときの方が夕方、夜が高い割合で選択され、ビッグボーナス(2)に当選しているときの方が更に夕方、夜が高い割合で選択されるようになっている。このため、背景が夕方や夜に変更されることで、より遊技者にとって有利度の高いビッグボーナス(1)の当選が期待できるようになっている。一方、ビッグボーナス(1)が当選している場合でも、50%は昼が選択され、背景が変更されないことがあるため、背景が変更しない場合でもビッグボーナス(1)の当選に期待が持てるようになっている。

30

【0262】

また、CPU91aは、RT(2)中に転落役が入賞し、当該RT(2)が終了した際に、そのゲームの終了時、または次のゲームにおいてボーナスに当選しているか否かを示す演出結果を導く転落終了時演出を実行する。CPU91aは、まず、RT(2)中に転落入賞が入賞した際(転落役の入賞を示す入賞判定コマンドを受信したとき)に、いずれかのボーナスに当選しているか否か(そのゲームでいずれかのボーナスの当選を示す内部当選コマンドを受信しているか否か)に基づいて転落終了時演出のパターンを決定する。転落終了時演出のパターンとしては、当たりパターンとハズレパターンとがあり、さらに当たりパターンとハズレパターンのそれぞれに当該ゲームの終了時に実行するパターンと、次のゲームにおいて実行するパターンとがあり、いずれかのボーナスに当選している場合には、当たりパターンからいずれかのパターンを決定し、いずれのボーナスにも当選していない場合には、ハズレパターンからいずれかのパターンを決定する。そして決定されたパターンに従って、当該ゲームの終了時(遊技状態コマンドを受信したとき)、または次のゲーム(次のゲームのBETコマンドの受信以降)において転落終了時演出を実行し、最終的にボーナスに当選しているか否かを報知するようになっている。

40

【0263】

次に、連続演出について説明する。

【0264】

連続演出は、いずれも液晶表示器51に所定の画像を表示することにより行われる。ま

50

た、連続演出における個々のゲーム毎の演出は、いずれもスタートスイッチ7の操作時（内部当選コマンドを受信したとき）に開始し、リール2L、2C、2Rの全ての回転が停止したとき（全てのリールについてリール停止コマンドを受信したとき）に終了するものである。最終ゲーム以外の個々のゲーム毎の演出の結果は、遊技者側の攻撃、遊技者側のダメージの2通りであり、最終ゲームの演出の結果は、遊技者の勝ち、負けの2通りであるが、演出の過程としてはこれよりも多くの種類のものがある。

【0265】

連続演出は、前述のようにRT(2)の残りゲーム数（遊技状態コマンドが示すRT(2)の残りゲーム数）が3ゲームとなったとき、または続演出を実行するか否かを決定する連続演出抽選に当選したときに開始される。そして当たりパターンの連続演出では、連続演出が終了することとなるゲーム（最終ゲーム）においてリール2L、2C、2Rの全ての回転が停止したとき（全てのリールについてリール停止コマンドを受信したとき）に、ボーナスに当選している旨（遊技者の勝ち）が確定的に報知される。

10

【0266】

また、ハズレパターンの連続演出では、連続演出の結果としてハズレの結果（遊技者の負け）、すなわちいずれのボーナスにも当選していない旨が報知される。また、連続演出抽選で、いずれかのボーナスに当選しているにも関わらず、ハズレパターンが当選した場合には、意図的にハズレが報知されることとなるが、RT(2)の残り3ゲームで、いずれのボーナスも当選していない場合に、ハズレパターンに基づく連続演出を開始した場合には、連続演出が開始してから終了するまでにいずれかのボーナスに当選し、連続演出の終了までに当選したボーナスが入賞しなかったときに、そのまま連続演出を終了してハズレの結果を報知したままでは、RT(2)の終了時点における状況とは異なった内容を遊技者に報知してしまうこととなる。

20

【0267】

このため、RT(2)の残り3ゲームで開始したハズレパターンの連続演出では、最終ゲームの開始時点において、演出が開始した後にいずれかのボーナスに当選したかどうかを判断し、連続演出が開始した後にいずれのボーナスにも当選していない場合には、当該ゲームの終了時にハズレの結果が報知され、連続演出が開始した後にいずれかのボーナスに当選した場合には、最終ゲームの演出の結果を差し替えてボーナスに当選している旨が確定的に報知されるか、差し替えずに次のゲームで追加演出を実行し、この追加演出でボーナスに当選している旨が確定的に報知される。

30

【0268】

連続演出及び追加演出には、複数のパターンがある。図12(a)～(c)は、連続演出及び追加演出のパターンを選択するための連続演出選択テーブルを示す図である。連続演出選択テーブルには、図12(a)に示す非当選時テーブルと、図12(b)に示す当選時テーブルと、図12(c)に示す追加演出テーブルの3種類がある。連続演出のパターンは、連続演出パターン選択用の乱数に従って、非当選時テーブルまたは当選時テーブルを参照することにより決定される。

【0269】

図12(a)に示す非当選時テーブルは、ハズレパターンを選択するためのテーブルである。非当選時テーブルには、これに従って選択されたパターンで行われている連続演出が終了するゲームまでにいずれかのボーナスに当選したときに、最終ゲームにおいて差し替えられる演出の内容も登録されている。特に差し替えられる演出の内容は、差し替えがなかった場合には含まれない内容が登録されている。このため、連続演出の途中でいずれかのボーナスに当選し、演出の内容が差し替えられる場合には、演出の内容が差し替えられなかった場合の演出とは異なる態様の演出が行われることとなる。

40

【0270】

図12(b)に示す当選時テーブルは、当たりパターンを選択するためのテーブルである。いずれのテーブルに従って連続演出のパターンが選択される場合であっても、連続演出の継続するゲーム数は、3ゲームである。

50

【0271】

図12(c)に示す追加演出テーブルは、既に連続演出が行われている状態で新たにボーナスに当選したときに、当該連続演出が終了した後に続けて行われる追加演出のパターンを選択するためのテーブルである。追加演出のパターンは、そのときに行われていた連続演出のパターンに応じて選択される。また、追加演出の内容は、連続演出には含まれない内容が登録されている。このため、追加演出が行われる場合には、連続演出とは異なる態様の演出が行われることとなる。

【0272】

また、本実施例においてサブ制御部91のCPU91aは、通常遊技状態やRT(1)においても、ボーナスと同時当選する可能性のあるチェリー、1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)が入賞したとき(チェリー、1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)の当選を示す内部当選コマンドを受信したとき)、またはチェリー、1枚(1)、1枚(2)、1枚(3)、またはいずれかのボーナスに当選していることを条件に導出されるチャンス目が導出されたこと(リール停止コマンドが示す各リールの停止位置の組み合わせがチャンス目となったこと)を契機に連続演出を実行するか否かを決定する連続演出抽選を実行し、連続演出抽選に当選した場合にも3ゲームにわたり連続演出を実行する。尚、通常遊技状態及びRT(1)において実行する連続演出抽選においては、RT(2)中において実行する連続演出抽選に比較して高い確率で連続演出の実行が決定されるようになっており、通常遊技状態及びRT(1)においてはRT(2)中よりも高い頻度で連続演出が実行されるようになっている。

【0273】

また、本実施例においてサブ制御部91のCPU91aは、通常遊技状態、RT(1)中及びRT(2)中における前述した単発演出として、特別役が当選しているか否かに関わらず実行されるが、特別役に当選しているときに特別役に当選していないときよりも高い確率で実行されることで特別役に当選している可能性を示すチャンス演出を実行する。チャンス演出は、内部当選コマンドを受信した際に実行する演出パターン選択処理において、チャンス演出用の演出パターンが選択されることにより実行される。演出パターン選択処理では、通常遊技状態及びRT(1)において、RT(2)中に比較して高い確率でチャンス演出用の演出パターンを選択するようになっており、通常遊技状態及びRT(1)においてはRT(2)中よりも高い頻度でチャンス演出が実行されるようになっている。

【0274】

また、本実施例においてサブ制御部91のCPU91aは、通常遊技状態、RT(1)中及びRT中における単発演出としてリプレイまたは特別役が当選しているときに、リプレイまたは特別役のいずれかが当選している旨を示すリプレイ告知演出を実行するようになっている。リプレイ告知演出は、基本的にリプレイ当選時に実行されるものであり、当該リプレイ告知演出が実行されるとリプレイが入賞することとなるが、特別役の当選時に実行されるとリプレイが入賞しないこととなるため、リプレイ告知演出が実行され、かつリプレイが入賞しないことにより特別役の当選が示唆されることとなる。リプレイ告知演出は、内部当選コマンドを受信した際に実行する演出パターン選択処理において、リプレイ告知演出用の演出パターンが選択されることにより実行される。演出パターン選択処理では、RT(2)中においてリプレイが当選した際に、通常遊技状態及びRT(1)中においてリプレイが当選した場合に比較して低い確率でリプレイ告知演出用の演出パターンを選択するようになっている。

【0275】

また、本実施例においてサブ制御部91のCPU91aは、リプレイ及び転落役種類報知抽選、報知実行抽選、報知モード抽選、連続演出抽選、背景選択抽選、演出パターン選択処理を行う際に、同一の乱数カウンタから取得した乱数を用いるようになっている。すなわち複数種類の抽選に対して同一の乱数カウンタから取得した乱数を用いて抽選を行うようになっており、これら複数種類の抽選のそれぞれに対して乱数カウンタを設ける必要

がない。尚、本実施例では、これら全ての抽選に対して同一の乱数カウンタから取得した乱数を用いて抽選を行うようになっているが、全ての抽選に対して同一の乱数カウンタから取得した乱数を用いる場合でなくとも、少なくとも複数種類の抽選に対して同一の乱数カウンタから取得した乱数を用いるものであれば上記の効果は得られる。

【0276】

また、本実施例においてサブ制御部91のCPU91aは、リール回転開始コマンドを受信してから全てのリールについてのリール停止コマンドを受信するまでの間、常にリールLED55を点灯状態とする制御を行うようになっている。これは、少なくともリールの変動中においては、リールLED55を点灯し、リールを背後から照射することによりリールの視認性を高めるために行うものである。

10

【0277】

サブ制御部91のCPU91aは、電断検出回路98から出力された電圧低下信号を検出したとき、及び後述する表示制御回路92からのVblank割込信号が一定期間入力されなかった場合、表示制御回路92に対して命令したにも関わらず、命令に対応する完了割込信号が一定期間入力されなかった場合に、電断割込処理（メイン）と同様の電断割込処理（サブ）を実行する。電断割込処理（サブ）では、レジスタを後述するRAM41cのスタックに退避し、サブ制御部91のRAM91cにいずれかのビットが1となる破壊診断用データ（本実施例では、5AH）、すなわち0以外の特定のデータを格納するとともに、RAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM91cに格納する処理を行うようになっている。その後、CPU91aは何らの処理も行わないループ処理に移行するが、後述する表示制御回路92からのVblank割込信号が一定期間入力されなかった場合や、表示制御回路92に対して命令したにも関わらず、命令に対応する完了割込信号が一定期間入力されなかった場合に行われた電断割込処理である場合には、駆動電圧が低下しているわけではないので、その後、リセット回路95からリセット信号が出力されることでCPU91aが再起動するようになっている。

20

【0278】

そして、CPU91aは、起動時（再起動時）においてRAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAMパリティが0であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、RAM91cに記憶されているデータに基づいて電断前の演出状態（詳しくは電断前に最後にコマンドを受信した時点の状態）に復帰させるようになっている。具体的には、最後に実行していた制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づく制御を実行する。これにより電断前に実行していた制御パターンに基づく演出が最初から実行されることとなる。また、起動時においてRAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づいて計算したRAMパリティが0でない場合（1の場合）や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM91cの全ての領域を初期化するようになっている。

30

【0279】

このように本実施例では、CPU91aが電圧低下信号を検出した時のみならず、後述する表示制御回路92からのVblank割込信号が一定期間入力されなかった場合、表示制御回路92に対して命令したにも関わらず、命令に対応する完了割込信号が一定期間入力されなかった場合、すなわち何らかの原因で表示制御回路92がハングアップした場合にも、電断割込処理（サブ）が実行され、その後CPU91aの再起動が行われるようになっている。そして、CPU91aの再起動に伴って、表示制御回路92を初期化することにより表示制御回路92がハングアップする前の状態からCPU91aの制御が再開されるようになっている。

40

【0280】

次に、液晶表示器51の表示制御を行う表示制御回路92について説明する。

【0281】

表示制御回路92は、図13に示すように、CPU91aからの制御指示に従って液晶

50

表示器 51 に表示される画像の描画制御や表示制御などを行うグラフィックコントローラ 200 と、液晶表示器 51 に表示される動画像を構成するストリーム（圧縮された一連の動画データ、各画像データをフレームとも呼ぶ）やスプライト画像として用いる画像要素データとしてのキャラクタ（人物、動物、文字、図形、記号等の画像データ、CG データとも呼ぶ）などのデータが格納される画像要素データ記憶手段としての CGROM 205、VRAM（ビデオRAM）領域として使用される画像データ記憶手段としての SDRAM（シンクロナスDRAM）と、を備える。

【0282】

グラフィックコントローラ 200 は、グラフィックコントローラ 200 の各種設定などが格納されるシステムレジスタ 202、アトリビュート（キャラクタを描画する際に使用されるパラメータであり、キャラクタの描画順序や、色数、拡大縮小率、パレット番号、座標などを指定するデータ）が格納されるアトリビュートレジスタ 203、VRAM 領域の後述する描画領域への画像の描画制御を行う描画制御部 206、描画制御部 206 が画像を描画する際にパレットデータ（キャラクタの表示色が定義されたデータ）を一時的に保存するためのパレットバッファ 207、描画制御部 206 が画像を描画する際に CG データを一時的に保存するための CG データバッファ 208、CGROM 205 に格納されている CG データを VRAM 領域に転送する制御を行うデータ転送制御部 211、CGROM 205 に格納されたストリームを VRAM 領域に展開する圧縮動画デコーダ 212、VRAM 領域の後述する表示領域に格納されている画像データを表示するためのビデオ信号（R（赤）、G（緑）、B（青））信号及び同期信号を出力する表示制御部 213、表示制御部 213 から出力されたビデオ信号をアナログ信号に変換して液晶表示器 51 に出力する DA コンバータ 214 などが搭載された集積回路である。

【0283】

また、液晶表示器 51 は、グラフィックコントローラ 200 から出力されたアナログ信号を受けて液晶素子の駆動を行う液晶駆動回路 215 を有している。液晶駆動回路 215 は、グラフィックコントローラ 200 からビデオ信号（アナログ信号）が出力されていない状態において、全ての液晶素子の駆動を行わない（電圧を印加しない）ようになっており、このような場合には、液晶表示器 51 の表示領域 51a が透過状態となる。

【0284】

グラフィックコントローラ 200 の内部には、システムバス、CG バスが設けられており、システムバス及び CG バスは CPU インターフェイス 201 を介してサブ制御部 91 の CPU 91a と接続されているとともに、CG バスは CG バスインターフェイス 204 を介して CGROM 205 に接続されている。システムバスにはシステムレジスタ 202 が接続されているとともに、CG バスにはアトリビュートレジスタ 203 が接続されており、CPU 91a は、システムレジスタ 202 及びアトリビュートレジスタ 203 にアクセスできるようになっている。

【0285】

また、描画制御部 206、データ転送制御部 211、圧縮動画デコーダ 212、表示制御部 213 はシステムバスに接続されており、システムレジスタ 202 にアクセスできるようになっている。また、描画制御部 206、データ転送制御部 211、圧縮動画デコーダ 212 は CG バスに接続されており、CGROM 205、アトリビュートレジスタ 203 にアクセスできるようになっている。

【0286】

また、グラフィックコントローラ 200 の内部には、更に VRAM バスが設けられており、VRAM バスは、VRAM バスインターフェイス 209 を介して SDRAM 210 と接続されている。VRAM バスには、描画制御部 206、データ転送制御部 211、圧縮動画デコーダ 212、表示制御部 213 が接続されており、VRAM バスを介して SDRAM 210 の VRAM 領域にアクセスできるようになっている。

【0287】

システムレジスタ 202 には、初期設定、描画、データ転送、圧縮動画データのデコー

ドの実行などの命令を格納するシステム制御レジスタ、後述する割込信号の出力命令などを格納する割込制御レジスタ、VRAM領域における描画領域、パレットデータの配置領域などを格納する描画レジスタ、データ転送時の転送元のアドレス、転送先のアドレスなどを格納するデータ転送レジスタ、VRAM領域における表示領域などを格納する表示レジスタ、展開するストリームの格納アドレス、展開するストリームのタイプ、VRAM領域においてストリームが展開される展開用バッファの配置領域、ストリームの展開時に用いるテンプレートであるDCネストの配置位置、現在展開を行っているフレームや全フレームの展開が終了した旨を示すステータスなどを格納するデコードレジスタなどが割り当てられている。

【0288】

10

CPUインターフェイス201は、Vブランク（画像を更新する周期であり、本実施例では、33.3ms）の開始毎にCPU91aに対してVブランク割込信号を出力するとともに、割込制御レジスタの設定状態に応じて、描画終了時にその旨を示す描画終了割込信号を、アトリビュートの読込終了時にその旨を示す読込終了割込信号を、データ転送終了時にその旨を示す転送終了割込信号を、CPU91aに対してそれぞれ出力する。

【0289】

描画制御部206、データ転送制御部211、圧縮動画デコーダ212、表示制御部213は、システム制御レジスタに初期設定の命令が格納されると、各デバイスの初期化を実行する。そして、全てのデバイスの初期化完了信号の出力が命令された時点で、CPUインターフェイス201は、初期化が完了した旨を示す初期化完了信号をCPU91aに

20

【0290】

描画制御部206は、システム制御レジスタにアトリビュートの読込の実行命令が格納されると、アトリビュートレジスタ203に格納されているアトリビュートを読み込み、アトリビュートの読み込みが終了すると読込終了割込信号の出力を命令する。

【0291】

また、描画制御部206は、システム制御レジスタに描画の実行命令が格納されると、アトリビュートレジスタ203から読み込んだアトリビュートに従って、VRAM領域に配置されているキャラクタ、ストリームから展開されたフレームを、VRAM領域において指定された描画領域に描画する描画処理を行い、描画が終了すると描画終了割込信号の

30

【0292】

データ転送制御部211は、システム制御レジスタにデータ転送の実行命令が格納されると、データ転送レジスタにて指定されたCGROM205に格納されているキャラクタやパレットデータをVRAM領域の指定された位置に転送するデータ転送処理を行い、データ転送が終了すると転送終了割込信号の出力を命令する。

【0293】

圧縮動画デコーダ212は、システム制御レジスタにデコードの実行命令が格納されると、デコードレジスタにて指定されたストリームをVRAM領域に展開する展開処理を行い、ストリームを構成する各フレームの展開が終了する毎にデコードレジスタのステータスを更新し、全てのフレームの展開が終了したときに、デコードレジスタのステータスに全フレームの展開の終了を設定する。

40

【0294】

表示制御部213は、表示レジスタにて指定されているVRAM領域の表示領域の画像データをビデオ信号として出力する表示処理を行う。本実施例では、表示領域と描画領域とがVブランク毎に交互に切り替わる。このため、あるVブランクにおいて描画領域として割り当てられた領域の描画が行われるとともに、次のVブランクにおいては、表示領域に切り替わるので、前のVブランクにおいて描画された画像データが表示出力されることとなり、その間も他方の領域で描画が行われることとなる。

【0295】

50

図14は、SDRAM210のVRAM領域の構成を示す図である。

【0296】

VRAM領域には、パレットデータが配置されるパレット領域、液晶表示器51に表示される画像データが格納される表示領域、描画処理によってキャラクタなどが描画されるフレームメモリまたはフレーム領域としての描画領域、起動時に使用頻度の高いキャラクタがCGROM205から読み出されてキャラクタに応じて割り当てられたアドレス領域に常時格納される専用キャラクタ用バッファL1、使用状況に応じて必要なキャラクタがCGROM205から読み出されて格納される一時記憶領域としての汎用キャラクタ用バッファL2、エラー発生画面や前述した促進報知画面等に道いられるキャラクタがCGROM205から読み出されて格納されるエラー用キャラクタ用バッファL3などの各領域が割り当てられている。

10

【0297】

特に、パレット領域、専用キャラクタ用バッファL1、エラー用キャラクタ用バッファL3は固定的に割り当てられており、その領域に他のデータが配置されることはなく、また、これらバッファが固定的に割り当てられているキャラクタについては、他の領域に配置されることがない。また、表示領域と描画領域は同一サイズの領域であり、交互に切り替えて割り当てられており、一方の領域に描画している状態で、他方の領域の画像データが液晶表示器51に表示されることとなる。このため、描画領域への描画処理と表示領域の表示処理とを並行して実行できるとともに、1ラインに描画できるキャラクタの数が制限されないようになっている。更に、動画の再生中にフレームレート（一定期間で表示が更新される割合）を変更することもできる。尚、表示領域及び描画領域として割り当てられた2つの領域も固定的に割り当てられており、その領域に他のデータが配置されることはない。また、これら以外の領域に、動画のソースデータとなるキャラクタなどが配置されるようになっている。

20

【0298】

前述のように、サブ制御部91のCPU91aは、CPUインターフェイス201を介してシステムレジスタ202及びアトリビュートレジスタ203にアクセスできるようになっており、前述した液晶表示器51の表示パターンを定めたプロセスデータに従ってこれらシステムレジスタ202及びアトリビュートレジスタ203に実行命令や必要なデータを格納することで、グラフィックコントローラ200を間接的に制御する。

30

【0299】

プロセスデータには、Vblank毎にCPU91aがシステムレジスタ202やアトリビュートレジスタ203に対して行う設定内容が定められている。システムレジスタ202の設定内容としては、描画、データ転送、デコードの実行命令や、データ転送を行うCGデータやパレットデータ、アトリビュートの設定などがある。また、アトリビュートレジスタ203の設定内容は、アトリビュート、すなわちキャラクタを描画する際に使用されるパラメータそのものである。

【0300】

また、プロセスデータには、Vblank毎に画像の更新が行われるようにアトリビュートが設定されている。このため、画像の更新は、Vblank毎に行われることとなる。

40

【0301】

次に、描画制御について説明する。

【0302】

描画制御部206が描画処理を行うためには、描画に必要なキャラクタやストリームから展開されたフレームがVRAM領域に配置されている必要がある。このうちストリームから展開されたフレームは、圧縮動画デコーダによって展開用バッファに格納されるため、描画用ポインタが示す展開用バッファに格納されているフレームを用いれば良いので、これとは別にスプライト画像のソースデータとなるキャラクタをVRAM領域に配置する必要がある。

【0303】

50

このため、CPU 91 aは、動画再生を行う際に、当該動画再生に必要な全てのキャラクタのCGROM 205からVRAM領域への転送命令を行う。これに伴いデータ転送制御部 211によって動画再生に必要な全てのキャラクタがVRAM領域に配置されることとなる。動画再生を行う場合には、何度も繰り返して同じキャラクタを描画に用いることが多いが、CGROM 205に格納されたデータは圧縮されており、これを読み出すのに時間を要するので、前述のように動画再生を行う最初の段階で、必要な全てのキャラクタをVRAM領域に配置することにより、各フレーム毎にCGROM 205からデータを読み出すのに比較して描画に要する時間が少なくて済むこととなる。尚、起動時に予め専用キャラクタ用バッファ L1に転送されている使用頻度の高いキャラクタについてはこの限りではない。また、本実施例では、CPU 91 aが動画再生を行う際に、当該動画再生に必要な全てのキャラクタのCGROM 205からVRAM領域への転送命令を行うようになっているが、描画に必要なキャラクタの転送命令をその都度行うようにしても良い。

10

【0304】

また、本実施例では、CPU 91 aは、起動時に液晶表示器 51の表示領域 51 aにおける透過領域 51 bに対応する形状及び大きさであり、液晶表示器 51に表示させた際に透過色（本実施例では白色）となる透過領域用キャラクタを含む使用頻度の高いキャラクタのCGROM 205からVRAM領域の専用キャラクタ用バッファ L1への転送命令を行う。これに伴いデータ転送制御部 211によって使用頻度の高いキャラクタがVRAM領域の専用キャラクタ用バッファ L1に配置されることとなる。このため、使用頻度の高いキャラクタについては、動画再生毎にCGROM 205からデータを読み出すのに比較して描画に要する時間が少なくて済むこととなる。

20

【0305】

また、描画制御部 206が描画処理を行うためには、アトリビュートレジスタ 203にアトリビュートが設定されている必要がある。アトリビュートは、Vblank毎に異なるため、Vblank毎にプロセスデータに従ったアトリビュートをアトリビュートレジスタ 203に格納する。

【0306】

そして、CPU 91 aは、動画再生を開始した後、Vblank毎に、アトリビュートをアトリビュートレジスタ 203に設定した後、アトリビュートの読込の実行を命令する。これに伴い描画制御部 206は、アトリビュートレジスタ 203のアトリビュートを読み込んで、読込が終了すると読込終了割込信号の出力を命令する。これを受けてCPU 91 aは描画の実行を命令し、描画制御部 206は、読み込んだアトリビュートに従って描画領域に画像データの描画を行う。

30

【0307】

図15は、VRAM領域に必要なキャラクタが配置された状態の一例を示す図であり、図16は、描画制御部 206による描画領域へのキャラクタなどの描画の状況の一例を示す図である。

【0308】

ここで、キャラクタ A～Cを用いて描画する場合の制御状況を図12及び図13に基づいて説明する。尚、以下では、描画に用いるキャラクタ A～Cなどの画像データをオブジェクトとも呼ぶ。

40

【0309】

描画制御部 206は、図15に示すように、描画に必要なキャラクタ A～C、透過領域用キャラクタがVRAM領域に配置された状態で描画の実行命令を受けると、描画領域への描画を開始する。

【0310】

これらVRAM領域に配置されたオブジェクトが描画される順番は、アトリビュートレジスタ 203から読み込んだアトリビュートによって定められている。アトリビュートには、オブジェクトが描画される順番として視覚者から見て手前側に表示するオブジェクト（3D空間のZ軸方向において視点に最も近くなるオブジェクト）ほど高い優先順位が定

50

められており、描画制御部206は、優先順位の高いオブジェクトから順に描画を行う。ここでは、アトリビュートに透過領域用オブジェクト、キャラクタA、B、Cの順番で描画する順番が定められている。尚、本実施例においてCPU91aは、リールの変動中において、必ず透過領域用オブジェクトを最優先で描画されるようにアトリビュートを設定するようになっている。このため、リールの変動中においては必ず透過領域用オブジェクトが他のオブジェクトよりも先に描画されるとともに、必ず透過領域用オブジェクトが他のオブジェクトよりも視覚者から見て手前側に描画されるようになっている。

【0311】

描画制御部206は、まず、図16に示すように、VRAM領域の描画領域において液晶表示器51の透過領域51bに対応する領域に透過領域用キャラクタを描画する。

10

【0312】

次いで、アトリビュートに設定された描画の順番のうち次に優先順位の高いキャラクタAをアトリビュートによって指定された領域に描画する。この際、キャラクタAを描画する領域のうち、既に描画されているオブジェクト、すなわち透過領域オブジェクトと重なる領域については、描画を行わない。具体的には、キャラクタAを描画する領域を、描画領域の画素毎に既にオブジェクトが描画されているか否かを判定し、オブジェクトが描画されていない画素については、キャラクタAの対応する画素を描画し、オブジェクトが既に描画されている画素については、描画を行わないようになっている。

【0313】

キャラクタAの描画が終了すると、次に優先順位の高いキャラクタBをアトリビュートによって指定された領域に描画する。キャラクタBについても同様に描画する領域のうち、既に描画されているオブジェクトと重なる領域については、描画を行わない。そして、同様にしてキャラクタCの描画を行い、最も優先順位の低いオブジェクトの描画が終了した時点で描画終了割込信号の出力を命令する。尚、キャラクタCのように描画領域をはみ出して配置されるオブジェクトについては、既に描画されているオブジェクトと重なる領域と同様にはみ出している領域の画素については、描画を行わず、描画領域に含まれる画素についてのみ描画を行う。

20

【0314】

このように描画制御部206は、描画領域のうち、アトリビュートによって設定された最も手前側のオブジェクトから順番に描画するようになっている。この際、既にオブジェクトが配置されている領域については、描画を行わない。すなわち描画の必要のない画素については、描画を行わないようになっている。

30

【0315】

また、リールの変動中においては、液晶表示器51の透過領域51bに対応する領域に、透明色（白）の透過領域用オブジェクトを最優先で（視覚者から見て最も手前側に）描画する旨が設定されたアトリビュートが設定されるので、リールの変動中は、液晶表示器51の透過領域51bに対応する領域に、透明色（白）の透過領域用オブジェクトが常に最初に描画され、VRAM領域に設定された表示領域において、液晶表示器51の表示領域51aのうち常に画像が表示されることのない透過領域51bに対応する領域に、その他のオブジェクトの描画が行われることがない。

40

【0316】

尚、本実施例では、描画制御部206が、描画領域のうち、アトリビュートによって設定された最も手前側のオブジェクトから順番に描画するとともに、既にオブジェクトが配置されている領域については、描画を行わないようになっているが、描画領域の各画素についてアトリビュートを参照し、該当する画素に位置するオブジェクトのうち視覚者から見て最も手前側に位置するオブジェクトを判定し、最も手前側に位置すると判定されたオブジェクトの描画を行うようにしても良い。そして、このようにした場合にも、リールの変動中において、液晶表示器51の透過領域51bに対応する領域に、透明色（白）の透過領域用オブジェクトを最優先で（視覚者から見て最も手前側に）描画する旨が設定されたアトリビュートが設定されることにより、液晶表示器51の透過領域51bに対応する

50

画素には、常に透明色（白）の透過領域用オブジェクトが描画され、その他のオブジェクトが描画されることはない。

【0317】

また、本実施例では、連続演出（追加演出含む）やボーナス演出、確定演出、待機演出、メニュー画面（履歴の閲覧画面、演出タイプの選択画面を含む）の表示などを行う際に、これら各演出に伴う動画再生に必要なキャラクタをVRAM領域の汎用キャラクタ用バッファL2に転送するようになっているが、汎用キャラクタ用バッファL2の容量上、例えば、連続演出に必要なキャラクタと、待機演出に必要なキャラクタまたはメニュー画面（履歴の閲覧画面、演出タイプの選択画面を含む）の表示に必要なキャラクタと、を汎用キャラクタ用バッファL2に同時に転送することができない。このため、新たに動画再生を行う際には、汎用キャラクタ用バッファL2に格納されている、それまで行われていた動画再生のためのキャラクタに対して新たな動画再生のためのキャラクタを上書きするようになっている。

10

【0318】

しかしながら、連続演出（追加演出含む）やボーナス演出の実行中に待機演出を行ったりメニュー画面を表示すると、連続演出（追加演出含む）やボーナス演出に用いていた汎用キャラクタ用バッファL2のキャラクタが待機演出やメニュー画面（履歴の閲覧画面、演出タイプの選択画面を含む）の表示に用いるキャラクタに上書きされてしまい、待機演出やメニュー画面から連続演出（追加演出含む）やボーナス演出に復帰する際には、再びCGROM205から連続演出（追加演出含む）やボーナス演出に用いるキャラクタを読み出して汎用キャラクタ用バッファL2に転送する必要がある。このため、本実施例では、図17（a）に示すように、連続演出（追加演出含む）やボーナス演出の実行中においては、待機演出の実行やメニュー画面の表示（履歴の閲覧、演出タイプの変更）が禁止されるようになっており、連続演出（追加演出含む）やボーナス演出の実行中に待機演出が実行されたり、履歴の閲覧や演出のタイプの選択のためにメニュー画面が表示されることにより、待機演出やメニュー画面の表示のために、連続演出（追加演出含む）やボーナス演出のキャラクタをCGROM205から読み出してVRAMの汎用キャラクタ用バッファL2に書き込むというオーバーヘッドが重複して生じることをなくすることができる。

20

【0319】

また、本実施例では、特に連続演出（追加演出含む）やボーナス演出の実行中においては、メニュー画面の表示が禁止されるので、連続演出（追加演出含む）やボーナス演出の実行中に演出タイプの変更がなされることがなく、仮にメニュー画面の表示がに伴ってVRAMの汎用キャラクタ用バッファL2に展開されている連続演出やボーナス演出のキャラクタが上書きされない場合でも、連続演出やボーナス演出の実行中に演出モードが変更されてしまうことに伴い、変更後の演出モードに応じた連続演出やボーナス演出のキャラクタをCGROM205から読み出して、読み出したキャラクタを、VRAMの汎用キャラクタ用バッファL2に展開されている連続演出やボーナス演出のキャラクタ、すなわち変更前の演出モードに基づく連続演出やボーナス演出のキャラクタに対して上書きするというオーバーヘッドが生じることをなくすることができる。

30

【0320】

また、図17（b）に示すように、確定演出が実行され、確定画面が表示されている状態においても、待機演出の実行やメニュー画面の表示が禁止されるようになっており、確定演出の実行中に待機演出が実行されたり、履歴の閲覧や演出タイプの選択のためにメニュー画面が表示されることにより、待機演出やメニュー画面の表示のために、確定画面を構成するキャラクタをCGROM205から読み出してVRAMの汎用キャラクタ用バッファL2に書き込むというオーバーヘッドが重複して生じることをなくすることができる。

40

【0321】

また、本実施例では、エラー報知画面を表示する際に、それに伴う動画再生に必要なキャラクタを汎用キャラクタ用バッファL2とは別に割り当てられたエラー用キャラクタ用バッファL3に転送するようになっている。このため、連続演出（追加演出含む）やボー

50

ナス演出の実行中にエラー報知画面を表示し、かつエラーの解消に伴って元の演出の画面に復帰させる場合でも、汎用キャラクタ用バッファL2のキャラクタが上書きされることがなく、エラー報知画面を表示するために、連続演出やボーナス演出のキャラクタをCGRROM205から読み出してVRAMの汎用キャラクタ用バッファL2に再度書き込むというオーバーヘッドが重複して生じることをなくすることができる。

【0322】

また、本実施例では、図18に示すように、賭数が設定されている状態においてはメニュー画面の表示が禁止されるようになっており、賭数が既に設定されており、遊技者がゲームを開始する意志がある状態では、メニュー画面の表示が行われなくなっている。

10

【0323】

また、賭数が既に設定されている状態において、ゲーム終了後から一定時間が経過した場合でも、メイン制御部41が待機コマンドを送信しないようになっている。このため、サブ制御部91のCPU91aは、図18に示すように、ゲーム終了後から一定時間が経過した場合でも、賭数が既に設定されており、遊技者がゲームを開始する意志がある状態であれば、待機演出を行わないようになっている。

【0324】

また、賭数が既に設定されている状態において、ゲーム終了後から一定時間が経過した場合でも、メイン制御部41が待機コマンドを送信しないようになっているので、この状態で遊技効果音が継続して出力されている場合でも、図18に示すように、遊技者がゲームを開始する意志がある状態であるため、遊技効果音を消音する制御は行わないようになっている。

20

【0325】

また、本実施例では、確定演出が実行されている間は、待機演出の実行やメニュー画面の表示が禁止されるようになっており、確定演出によってボーナスの当選が報知されている状態で待機演出の実行やメニュー画面の表示がなされることによって確定画面が消えてしまうことがない。

【0326】

また、ボーナスの当選を示す演出結果となり、当該ゲームの終了後（遊技状態コマンドを受信した後）、BETコマンドを受信することで確定演出の実行を待っている間においても、待機演出の実行やメニュー画面の表示が禁止されるようになっており、既にボーナスの当選を示す演出結果が報知されているにも関わらず、確定演出が実行されるまでの間に待機演出が実行されることによって当該演出結果が消えてしまうことがない。

30

【0327】

次に、本実施例におけるメイン制御部41のCPU41aが実行する各種制御内容を、図19～図32に基づいて以下に説明する。

【0328】

CPU41aは、リセット回路49からリセット信号が入力されると、図19のフローチャートに示す起動処理を行う。尚、リセット信号は、電源投入時及びメイン制御部41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CPU41aの起動時及びCPU41aの不具合に伴う再起動時に行われる処理である。

40

【0329】

起動処理では、まず、内蔵デバイスや周辺IC、割込モード、スタックポインタ等を初期化した後（Sa1）、入力ポートから電圧低下信号の検出データを取得し、電圧低下信号が入力されているか否か、すなわち電圧が安定しているか否かを判定し（Sa2）、電圧低下信号が入力されている場合には、電圧低下信号が入力されているか否かの判定以外は、いずれの処理も行わないループ処理に移行する。

【0330】

Sa2のステップにおいて電圧低下信号が入力されていないと判定した場合には、Iレジスタ及びIYレジスタの値を初期化する（Sa3）とともに、打止スイッチ36、自動

50

精算スイッチ29の状態を取得し、CPU41aの特定のレジスタに打止機能、自動精算機能の有効／無効を設定する(Sa4)。Iレジスタ及びIYレジスタの初期化により、Iレジスタには、割込発生時に参照する割込テーブルのアドレスが設定され、IYレジスタには、RAM41cの格納領域を参照する際の基準アドレスが設定される。これらの値は、固定値であり、起動時には常に初期化されることとなる。

【0331】

次いで、RAM41cへのアクセスを許可し(Sa5)、設定キースイッチ37がONの状態か否かを判定する(Sa6)。Sa6のステップにおいて設定キースイッチ37がONの状態でなければ、RAM41cの全ての格納領域(未使用領域及び未使用スタック領域を含む)のRAMパリティを計算し(Sa7)、RAMパリティが0か否かを判定する(Sa8)。正常に電断割込処理(メイン)が行われていれば、RAMパリティが0になるはずであり、Sa8のステップにおいてRAMパリティが0でなければ、RAM41cに格納されているデータが正常ではないので、RAM異常を示すエラーコードをレジスタに設定し(Sa10)、図20に示すエラー処理に移行する。

10

【0332】

また、Sa8のステップにおいてRAMパリティが0であれば、更に破壊診断用データが正常か否かを判定する(Sa9)。正常に電断割込処理(メイン)が行われていれば、破壊診断用データが設定されているはずであり、Sa9のステップにおいて破壊診断用データが正常でない場合(破壊診断用データが電断時に格納される5A(H)以外の場合)にも、RAM41cのデータが正常ではないので、RAM異常を示すエラーコードをレジスタに設定し(Sa10)、図20に示すエラー処理に移行する。

20

【0333】

エラー処理では、図20に示すように、現在の遊技補助表示器12の表示状態をスタックに退避し(Sb1)、レジスタに格納されているエラーコードを遊技補助表示器12に表示する(Sb2)。

【0334】

次いで、レジスタに格納されているエラーコードを確認し、当該エラーコードがRAM異常エラーまたは異常入賞エラーを示すエラーコードであるか否かを判定し(Sb3)、RAM異常エラーまたは異常入賞エラーを示すエラーコードである場合には、RAM41cの格納領域のうち、使用中スタック領域を除く全ての格納領域を初期化する初期化1を行った後(Sb4)、いずれの処理も行わないループ処理に移行する。

30

【0335】

また、Sb3のステップにおいて、RAM異常エラー及び異常入賞エラー以外を示すエラーコードではないと判定された場合には、リセット／設定スイッチ38の操作が検出されているか否かを判定し(Sb5)、リセット／設定スイッチ38の操作が検出されていなければ、更にリセットスイッチ23の操作が検出されているか否かを判定し(Sb6)、リセットスイッチ23の操作も検出されていなければ、Sb4のステップに戻る。すなわちリセット／設定スイッチ38またはリセットスイッチ23の操作が検出されるまで、遊技の進行が不能な状態で待機する。

【0336】

そして、Sb5のステップにおいてリセット／設定スイッチ38の操作が検出された場合、またはSb6のステップにおいてリセットスイッチ23の操作が検出された場合には、レジスタに格納されているエラーコードをクリアし(Sb7)、遊技補助表示器12の表示状態をSb1のステップにおいてスタックに退避した表示状態に復帰させて(Sb8)、もとの処理に戻る。

40

【0337】

このようにエラー処理においては、RAM異常エラー及び異常入賞エラー以外によるエラー処理であれば、リセット／設定スイッチ38またはリセットスイッチ23が操作されることで、エラー状態を解除してもとの処理に復帰するが、RAM異常エラーまたは異常入賞エラーによるエラー処理であれば、リセット／設定スイッチ38またはリセットスイ

50

ッチ 2 3 が操作されてもエラー状態が解除されることはない。

【0338】

図 1 9 に戻り、S a 9 のステップにおいて破壊診断用データが正常であると判定した場合には、R A M 4 1 c のデータは正常であるので、R A M 4 1 c の非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域を初期化する初期化 3 を行った後 (S a 1 1)、破壊診断用データをクリアする (S a 1 2)。次いで、各レジスタを電断前の状態、すなわちスタックに保存されている状態に復帰し (S a 1 3)、割込を許可して (S a 1 4)、電断前の最後に実行していた処理に戻る。

【0339】

また、S a 6 のステップにおいて設定キースイッチ 3 7 が O N の状態であれば、R A M 4 1 c の格納領域のうち、使用中スタック領域を除く全ての格納領域を初期化する初期化 1 を実行した後 (S a 1 5)、設定値ワークに格納されている値 (この時点では 0) を 1 に補正する (S a 1 6)。次いで、割込を許可して (S a 1 7)、図 2 1 に示す設定変更処理、すなわち設定変更モードに移行し (S a 1 8)、設定変更処理の終了後、ゲーム処理に移行する。

【0340】

設定変更処理では、図 2 1 に示すように、R A M 4 1 c の設定値ワーク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の値は 1 に補正されているので、ここでは 1 である) を読み出す (S c 1)。

【0341】

その後、リセット／設定スイッチ 3 8 とスタートスイッチ 7 の操作の検出待ちの状態となり (S c 2、S c 3)、S c 2 のステップにおいてリセット／設定スイッチ 3 8 の操作が検出されると、S c 1 のステップにおいて読み出した設定値に 1 を加算し (S c 4)、加算後の設定値が 7 であるか否か、すなわち設定可能な範囲を超えたか否かを判定し (S c 5)、加算後の設定値が 7 でなければ、再び S c 2、S c 3 のステップにおけるリセット／設定スイッチ 3 8 とスタートスイッチ 7 の操作の検出待ちの状態に戻り、S c 5 のステップにおいて加算後の設定値が 7 であれば設定値を 1 に補正した後 (S c 6)、再び S c 2、S c 3 のステップにおけるリセット／設定スイッチ 3 8 とスタートスイッチ 7 の操作の検出待ちの状態に戻る。

【0342】

また、S c 3 のステップにおいてスタートスイッチ 7 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 R A M 4 1 c の設定値ワークに格納して、設定値を確定した後 (S c 7)、設定キースイッチ 3 7 が O F F の状態となるまで待機する (S c 8)。そして、S c 8 のステップにおいて設定キースイッチ 3 7 の O F F が判定されると、図 1 9 のフローチャートに復帰し、ゲーム処理に移行することとなる。

【0343】

このように起動処理においては、設定キースイッチ 3 7 が O N の状態ではない場合に、R A M パリティが 0 であるか否か、破壊診断用データが正常であるか否かを判定することで R A M 4 1 c に記憶されているデータが正常か否かを判定し、R A M 4 1 c のデータが正常でなければ、エラー処理に移行する。R A M 異常エラーによるエラー処理では、R A M 異常エラーを示すエラーコードを遊技補助表示器 1 2 に表示させた後、いずれの処理も行わないループ処理に移行するので、ゲームの進行が不能化される。そして、R A M 4 1 c のデータが正常でなければ、割込が許可されることがないので、一度 R A M 異常エラーによるエラー処理に移行すると、設定キースイッチ 3 7 が O N の状態で起動し、割込が許可されるまでは、電断しても電断割込処理 (メイン) は行われず。すなわち電断割込処理 (メイン) において新たに R A M パリティが 0 となるように R A M 調整用データが計算されて格納されることはなく、破壊診断用データが新たに設定されることもないので、C P U 4 1 a が再起動しても設定キースイッチ 3 7 が O N の状態で起動した場合を除き、C P U 4 1 a を再起動させてもゲームを再開させることができないようになっている。

【0344】

そして、RAM異常エラーによるエラー処理に一度移行すると、設定キースイッチ37がONの状態では起動し、RAM41cの使用スタック領域を除く全ての領域が初期化された後、設定変更処理が行われ、リセット／設定スイッチ38の操作により新たに設定値が選択・設定されるまで、ゲームの進行が不可能な状態となる。すなわちRAM異常エラーによるエラー処理に移行した状態では、リセット／設定スイッチ38の操作により新たに設定値が選択・設定されたことを条件に、ゲームの進行が不可能な状態が解除され、ゲームを再開させることが可能となる。

【0345】

図22は、CPU41aが実行するゲーム処理の制御内容を示すフローチャートである。

10

【0346】

ゲーム処理では、BET処理(Sd1)、内部抽選処理(Sd2)、リール回転処理(Sd3)、入賞判定処理(Sd4)、払出処理(Sd5)、ゲーム終了時処理(Sd6)を順に実行し、ゲーム終了時処理が終了すると、再びBET処理に戻る。

【0347】

Sd1のステップにおけるBET処理では、賭数を設定可能な状態で待機し、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定され、スタートスイッチ7が操作された時点で賭数を確定する処理を実行する。

【0348】

Sd2のステップにおける内部抽選処理では、Sd1のステップにおけるスタートスイッチ7の検出によるゲームスタートと同時に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上記した各役への入賞を許容するかどうかを決定する処理を行う。この内部抽選処理では、それぞれの抽選結果に基づいて、RAM41cに当選フラグが設定される。

20

【0349】

Sd3のステップにおけるリール回転処理では、各リール2L、2C、2Rを回転させる処理、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことに応じて対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる処理を実行する。

【0350】

Sd4のステップにおける入賞判定処理では、Sd3のステップにおいて全てのリール2L、2C、2Rの回転が停止したと判定した時点で、各リール2L、2C、2Rに導出された表示結果に応じて入賞が発生したか否かを判定する処理を実行する。

30

【0351】

Sd5のステップにおける払出処理では、Sd4のステップにおいて入賞の発生が判定された場合に、その入賞に応じた払出枚数に基づきクレジットの加算並びにメダルの払出等の処理を行う。

【0352】

Sd6のステップにおけるゲーム終了時処理では、次のゲームに備えて遊技状態を設定する処理を実行する。また、ゲーム終了時処理では、RTに関連する制御を行うRT処理についても行われる。

40

【0353】

図23は、CPU41aがSd2のステップにおいて実行する内部抽選処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0354】

本実施例の内部抽選処理では、まず、当該ゲームの遊技状態に応じて予め定められたメダルの投入枚数である規定枚数を読み出し(Se1)、Se2のステップに進む。規定枚数は、通常遊技状態、RT(1)及びRT(2)においては3枚、レギュラーボーナスの遊技状態においては1枚とされている。

【0355】

Se2のステップでは、メダルの投入枚数、すなわちBETカウンタの値が、Se1の

50

ステップにて読み出した規定枚数か否かを判定し、メダルの投入枚数が規定枚数であれば S e 3 のステップに進み、メダルの投入枚数が規定枚数でなければ S e 4 のステップに進む。

【0356】

S e 3 のステップでは、R A M 4 1 c の設定値ワークに格納されている設定値が 1 ～ 6 の範囲であるか否か、すなわち設定値ワークに格納されている設定値が適正な値か否かを判定し、設定値が 1 ～ 6 の範囲であれば S e 5 のステップに進み、1 ～ 6 の範囲でなければ S e 4 のステップに進む。

【0357】

S e 4 のステップでは、R A M 4 1 c に格納されているデータが正常ではないと判定されたため、R A M 異常を示すエラーコードをレジスタに格納し、図 2 0 に示すエラー処理に移行する。

10

【0358】

S e 5 のステップでは、当該ゲームに用いる乱数を取得する乱数取得処理を行い、S e 6 のステップに進む。乱数取得処理では、サンプリング回路 4 3 にサンプリング指令を出力し、乱数発生回路 4 2 が発生している乱数をラッチさせ、ラッチさせた乱数の値を I / O ポート 4 1 d から入力して、これを抽出し、抽出した乱数に対して所定の論理演算を行い、その結果を乱数として取得する。

【0359】

S e 6 のステップでは、当該ゲームの遊技状態に応じて状態番号 (0 ～ 4 のいずれか) を R A M 4 1 c に格納し、S e 7 のステップに進む。S e 7 のステップでは、状態番号が示す遊技状態において最初に抽選対象とする役番号を R A M 4 1 c に格納し、S e 8 のステップに進む。S e 7 のステップでは、状態番号が 0 ～ 2 の場合、すなわち通常遊技状態、R T (1) または R T (2) においていずれの特別役も持ち越されていない場合には、最初に抽選対象とする役番号として 0 (ビッグボーナス (1)) を設定し、状態番号が 3 ～ 5 の場合、すなわち通常遊技状態、R T (1) または R T (2) においていずれかの特別役が持ち越されている場合には、最初に抽選対象とする役番号として 1 1 (リプレイ) を設定し、状態番号が 6 の場合、すなわちレギュラーボーナスの場合には、最初に抽選対象とする役番号として 1 5 (スイカ) を設定する。

20

【0360】

S e 8 のステップでは、抽選対象とする役番号が 2 1 であるか否か、すなわち抽選対象となる全ての役の抽選が終了したか否かを確認し、2 1 である場合、すなわち抽選対象となる全ての役の抽選が終了している場合には S e 9 のステップに進む。2 1 でない場合には S e 1 0 のステップに進む。

30

【0361】

S e 9 のステップでは、R A M 4 1 c において一般役の当選フラグが格納される一般役格納ワークをクリアして、内部抽選処理を終了し、図 2 2 に示すフローチャートに復帰する。

【0362】

S e 1 0 のステップでは、処理対象の役番号に対応付けて、役別テーブルに登録されている共通フラグが 1 か否かを確認し、1 である場合には S e 1 1 のステップに進み、1 でない場合には S e 1 2 のステップに進む。

40

【0363】

S e 1 1 のステップでは、処理対象の役番号に対応付けて役別テーブルに登録されている R O M 4 1 b の判定値数の格納領域のアドレスを読み出す。そして、このアドレスに格納されている判定値数を取得して、S e 1 3 のステップに進む。

【0364】

S e 1 2 のステップでは、まず、R A M 4 1 c に格納されている設定値を読み出し、更に、処理対象の役番号と読み出した設定値に対応付けて、役別テーブルに登録されている R O M 4 1 b の判定値数の格納領域のアドレスを読み出す。そして、このアドレスに格納

50

されている判定値数を取得して、S e 1 3のステップに進む。

【0365】

S e 1 3のステップでは、内部抽選用の乱数値に、S e 1 1またはS e 1 2のステップにおいて取得した判定値数を加算し、加算の結果を新たな乱数値とし、S e 1 4のステップに進み、判定値数を内部抽選用の乱数値に加算したときにオーバーフローが生じたかを判定する。尚、オーバーフローの発生は、処理対象の役番号に該当する役が当選した旨を示している。そしてオーバーフローが生じた場合にはS e 1 6のステップに進み。オーバーフローが生じなかった場合にはS e 1 5のステップに進む。

【0366】

S e 1 5のステップでは、処理対象の役番号に1を加算し、S e 8のステップに戻る。

10

【0367】

S e 1 6のステップでは、役番号が0～10であるか、すなわち特別役または特別役を含む役の組み合わせを示す役番号か否かを確認し、役番号が0～10の場合にはS e 1 7のステップに進み、役番号が0～10でない場合にはS e 1 8のステップに進む。

【0368】

S e 1 7のステップでは、R A M 4 1 cにおいて特別役の当選フラグが格納される特別役格納ワークに、処理対象の役番号に対応する特別役の当選フラグを設定し、S e 1 8のステップでは、R A M 4 1 cの一般役格納ワークに、処理対象の役番号に対応する一般役の当選フラグを設定して、内部抽選処理を終了し、図22に示すフローチャートに復帰する。尚、S e 1 8のステップでは、役番号が1～3の場合、一般役は当選していないため、この場合には、R A M 4 1 cの一般役格納ワークをクリアする。

20

【0369】

図24は、C P U 4 1 aがS d 3のステップにおいて実行するリール回転処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0370】

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（本実施例では、約4.1秒）が経過したか否かを判定し（S f 1）、ウェイトタイムが経過していなければ、ウェイトタイムが経過するまで待機する。

【0371】

そして、S f 1のステップにおいてウェイトタイムが経過していれば、ウェイトタイムを新たに設定する（S f 2）。

30

【0372】

次いで、リールモータの回転開始時の設定を行い、リールの回転を開始させる（S f 3）。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、役の当選状況、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（S f 4）、停止準備完了時の設定を行う（S f 5）。これにより、停止操作を有効化させることが可能な状態となり、その後、後述するタイマ割込処理（メイン）の原点通過時処理において、リールの定速回転が検出された時点で、停止操作が有効となる。

【0373】

40

次いで、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rのいずれかのストップスイッチの操作が検出されたか否かを判定し（S f 6）、いずれのストップスイッチの操作も検出されていない場合は、リール回転エラー（一定期間以上、リールセンサ33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し（S f 7）、リール回転エラーが発生していなければ、更に、投入エラー（メダル投入が許可されている期間以外で、メダルの投入が検出した場合に判定されるエラー）が発生したか否か、及び払出エラー（メダルの払出が許可されている期間以外で、メダルの払出が検出した場合に判定されるエラー）が発生したか否かを判定し（S f 8、S f 9）、S f 7～S f 9のステップにおいていずれのエラーの発生も判定されなければ、S f 6のステップに戻る。

【0374】

50

また、S f 8のステップにおいて投入エラーの発生が判定された場合、またはS f 9のステップにおいて払出エラーが判定された場合には、リール回転中の投入・払出エラーを示すエラーコードをレジスタに設定し（S f 10）、図20に示すエラー処理に移行する（S f 11）。そして、エラーが解除された場合には、再びS f 6のステップに戻る。

【0375】

また、S f 7のステップ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（S f 12）、図20に示すエラー処理に移行する（S f 13）。これに伴い、リール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S f 3のステップに戻り、リールの回転が再開する。

【0376】

また、S f 6のステップにおいていずれかのストップスイッチの操作が検出された場合には、ストップスイッチに対応するリールモータにおける、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した後（S f 14）、停止操作に対応するリールの回転が停止するまで待機する（S f 15）。

【0377】

そして、停止操作に対応するリールの回転が停止すると、当該リールに対応するストップスイッチの操作の検出を無効化した後、全てのリールが停止したか否かを判定し（S f 16）、全てのリールが停止していなければ、S f 4のステップに戻り、全てのリールが停止していれば、リール回転処理を終了して、図22のフローチャートに復帰する。

【0378】

図25は、CPU 41aがS d 4の入賞判定処理において実行する入賞時処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0379】

入賞時処理では、まず、ROM 41bに格納された役別テーブルを参照し、当該ゲームの遊技状態（状態番号）及び入賞役に対応するメダルの払出枚数を設定し（S g 1）、S g 2のステップに進む。

【0380】

S g 2のステップにおいては、ビッグボーナス（1）が入賞したか否かを判定し、ビッグボーナス（1）が入賞していれば、S g 3のステップに進み、ビッグボーナス（1）中を示すビッグボーナス（1）中フラグをRAM 41cに設定し、S g 6のステップに進む。

【0381】

また、S g 2のステップにおいてビッグボーナス（1）が入賞していなければ、S g 4のステップに進み、ビッグボーナス（2）が入賞したか否かを判定し、ビッグボーナス（2）が入賞していれば、S g 5のステップに進み、ビッグボーナス（2）中を示すビッグボーナス（2）中フラグをRAM 41cに設定し、S g 6のステップに進む。

【0382】

尚、S g 4のステップにおいてビッグボーナス（2）に入賞していなければ、S g 8のステップに進む。

【0383】

S g 6のステップでは、RAM 41cの特別役格納ワークをクリア（00Hを格納する）し、S g 7のステップに進み、RAM 41cにおいてビッグボーナス中のメダルの払出総数が格納されるビッグボーナス中払出数カウンタの値を初期化（0とする）し、S g 8のステップに進む。

【0384】

S g 8のステップにおいては、レギュラーボーナスが入賞したか否かを判定する。S g 8のステップにおいてレギュラーボーナスが入賞していなければ、入賞時処理を終了して、元の処理に復帰する。

【0385】

10

20

30

40

50

S g 8のステップにおいてレギュラーボーナスが入賞していれば、S g 9のステップに進み、レギュラーボーナス中を示すレギュラーボーナス中フラグをRAM 4 1 cに設定するとともに、RAM 4 1 cの特別役格納ワークをクリア（0 0 Hを格納する）し、S g 1 0のステップに進む。

【0 3 8 6】

S g 1 0のステップでは、レギュラーボーナスゲーム数カウンタの値及びレギュラーボーナス中の入賞回数が格納されるレギュラーボーナス中入賞カウンタの値を初期化した後、入賞時処理を終了して、元の処理に復帰する。

【0 3 8 7】

図 2 6～図 2 8 は、C P U 4 1 aがS d 6のステップにおいて実行するゲーム終了時処理の制御内容を示すフローチャートである。

10

【0 3 8 8】

ゲーム終了時処理では、まず、RAM 4 1 cにR T（1）中フラグが設定されているか否かに基づいてR T（1）中か否かを判定し（S h 1）、R T（1）中でなければ、S h 7のステップに進む。S h 1のステップにおいてR T（1）中であれば、R T（1）及びR T（2）の残りゲーム数を格納するためにRAM 4 1 cに割り当てられたR Tゲーム数カウンタの値を1減算し（S h 2）、残りR Tゲーム数が0か、すなわちR Tゲーム数カウンタの値が0か否かを判定する（S h 3）。S h 3のステップにおいて残りR Tゲーム数が0でなければ、S h 4のステップに進み、残りR Tゲーム数が0であれば、RAM 4 1 cに設定されているR T（1）中フラグをクリアして（S h 5）、S h 6のステップに進む。

20

【0 3 8 9】

S h 4のステップでは、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、またはレギュラーボーナスのいずれかのボーナスが入賞しているか否かを判定し、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、またはレギュラーボーナスのいずれかの特別役が入賞していれば、RAM 4 1 cに設定されているR T（1）中フラグをクリアして（S h 5）、S h 6のステップに進み、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、またはレギュラーボーナスのいずれのボーナスも入賞していなければ、S h 6のステップに進む。

【0 3 9 0】

S h 6のステップでは、RAM 4 1 cにR T（2）中フラグが設定されているか否かに基づいてR T（2）中か否かを判定し、R T（2）中でなければ、S h 1 2のステップに進む。S h 6のステップにおいてR T（2）中であれば、R Tゲーム数カウンタの値を1減算し（S h 7）、残りR Tゲーム数が0か、すなわちR Tゲーム数カウンタの値が0か否かを判定する（S h 8）。S h 8のステップにおいて残りR Tゲーム数が0でなければ、S h 9のステップに進み、残りR Tゲーム数が0であれば、RAM 4 1 cに設定されているR T（2）中フラグをクリアして（S h 1 2）、S h 1 3のステップに進む。

30

【0 3 9 1】

S h 9のステップでは、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、またはレギュラーボーナスのいずれかのボーナスが入賞しているか否かを判定し、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、またはレギュラーボーナスのいずれかの特別役が入賞していれば、RAM 4 1 cに設定されているR T（2）中フラグをクリアして（S h 1 2）、S h 1 3のステップに進み、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、またはレギュラーボーナスのいずれのボーナスも入賞していなければ、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、またはレギュラーボーナスのいずれかのボーナスが当選しているか否かを判定する（S h 1 0）。

40

【0 3 9 2】

S hの1 0ステップにおいてビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、またはレギュラーボーナスのいずれかのボーナスが当選していれば、S h 1 3のステップに進み、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、またはレギュラーボーナスのいずれのボーナスも当選していなければ、1枚（1）、1枚（2）、1枚（3）のいずれかの転落役

50

が入賞しているか否かを判定する（S h 1 1）。

【0 3 9 3】

S h 1 1のステップにおいて1枚（1）、1枚（2）、1枚（3）のいずれかの転落役が入賞していれば、R A M 4 1 cに設定されているR T（2）中フラグをクリアして（S h 1 2）、S h 1 3のステップに進み、1枚（1）、1枚（2）、1枚（3）のいずれの転落役も入賞していなければ、S h 1 3のステップに進む。

【0 3 9 4】

S h 1 3のステップでは、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、またはレギュラーボーナスのいずれかのボーナスが当選しているか否かを判定する。

【0 3 9 5】

S h 1 3のステップにおいてビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、またはレギュラーボーナスのいずれかのボーナスが当選していれば、S h 2 3のステップに進み、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、またはレギュラーボーナスのいずれのボーナスも当選していなければ、S h 1 4のステップに進む。

【0 3 9 6】

S h 1 4のステップでは、リプレイ（2）が入賞しているか否かを判定し、リプレイ（2）が入賞していれば、R Tゲーム数カウンタに1 0 0を設定し（S h 1 5）、R A M 4 1 cにR T（2）中フラグを設定し（S h 1 6）、S h 1 7のステップに進み、リプレイ（2）が入賞していなければ、S h 1 7のステップに進む。

【0 3 9 7】

S h 1 7のステップでは、リプレイ（3）が入賞しているか否かを判定し、リプレイ（3）が入賞していれば、R Tゲーム数カウンタに2 0 0を設定し（S h 1 8）、R A M 4 1 cにR T（2）中フラグを設定し（S h 1 9）、S h 2 0のステップに進み、リプレイ（3）が入賞していなければ、S h 2 0のステップに進む。

【0 3 9 8】

S h 2 0のステップでは、リプレイ（4）が入賞しているか否かを判定し、リプレイ（4）が入賞していれば、R Tゲーム数カウンタに3 0 0を設定し（S h 2 1）、R A M 4 1 cにR T（2）中フラグを設定し（S h 2 2）、S h 2 3のステップに進み、リプレイ（4）が入賞していなければ、S h 2 3のステップに進む。

【0 3 9 9】

S h 2 3のステップでは、レギュラーボーナス中か否かを判定する。S h 2 3のステップでは、R A M 4 1 cにレギュラーボーナス中フラグが設定されており、かつR B中信号がO Nの状態である場合にレギュラーボーナス中と判定する。

【0 4 0 0】

S h 2 3のステップにおいてレギュラーボーナス中でなければ、S h 2 7のステップに進む。S h 2 3のステップにおいてレギュラーボーナス中であれば、レギュラーボーナスゲーム数カウンタの値を1減算し、入賞が発生していればレギュラーボーナス中入賞カウンタの値を1加算し（S h 2 4）、レギュラーボーナスの終了条件が成立したか否か、すなわちレギュラーボーナスゲーム数カウンタの値が0、もしくはレギュラーボーナス中入賞カウンタの値が8であるか否かを判定する（S h 2 5）。S h 2 5のステップにおいてレギュラーボーナスの終了条件が成立していなければ、S h 2 7のステップに進み、レギュラーボーナスの終了条件が成立していれば、R A M 4 1 cに設定されているレギュラーボーナス中フラグをクリアして（S h 2 6）、S h 2 7のステップに進む。

【0 4 0 1】

S h 2 7のステップでは、ビッグボーナス中か否かを判定する。S h 2 7のステップでは、R A M 4 1 c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おり、かつB B中信号がO Nの状態である場合にビッグボーナス中と判定する。

【0 4 0 2】

S h 2 7のステップにおいてビッグボーナス中でなければ、S h 3 7のステップに進み

10

20

30

40

50

、ビッグボーナス中であれば、ビッグボーナス中払出数カウンタの値に、当該ゲームのメダルの払出枚数を加算し（S h 2 8）、ビッグボーナス中払出数カウンタの値が3 0 0枚を超えているか否かを判定する（S h 2 9）。S h 2 9のステップにおいてビッグボーナス中払出数カウンタの値が3 0 0枚を超えていなければ、S h 3 4のステップに進み、ビッグボーナス中払出数カウンタの値が3 0 0枚を超えていれば、R A M 4 1 cにビッグボーナス（2）中フラグが設定されているか否か、すなわち当該ビッグボーナスがビッグボーナス（2）であるか否かを判定する（S h 3 0）。

【0 4 0 3】

S h 3 0のステップにおいてビッグボーナス（2）中フラグが設定されていない場合、すなわち当該ビッグボーナスがビッグボーナス（1）であれば、更ビッグボーナス中払出数カウンタの値が4 6 5枚を超えているか否かを判定する（S h 3 1）。S h 3 1のステップにおいてビッグボーナス中払出数カウンタの値が4 6 5枚を超えていなければ、S h 3 4のステップに進み、ビッグボーナス中払出数カウンタの値が4 6 5枚を超えていれば、ビッグボーナス（1）の終了ゲームを示すビッグボーナス（1）終了フラグをR A M 4 1 cに設定し（S h 3 2）、R A M 4 1 cに設定されているビッグボーナス（1）中フラグ及びレギュラーボーナス中フラグをクリアし（S h 3 3）、S h 3 7のステップに進む。

10

【0 4 0 4】

また、S h 3 0のステップにおいてビッグボーナス（2）中フラグが設定されている場合、すなわち当該ビッグボーナスがビッグボーナス（2）であれば、R A M 4 1 cに設定されているビッグボーナス（2）中フラグ及びレギュラーボーナス中フラグをクリアし（S h 3 3）、S h 3 7のステップに進む。

20

【0 4 0 5】

S h 3 4のステップにおいては、R A M 4 1 cにレギュラーボーナス中フラグが設定されていない状態であるか否か、すなわちビッグボーナス中でかつレギュラーボーナスが未作動の状態であるか否かを判定する。S h 3 4のステップにおいてレギュラーボーナス中フラグが設定されている状態であれば、S h 3 7のステップに進み、S h 3 4のステップにおいてレギュラーボーナス中フラグが設定されていない状態であれば、レギュラーボーナス中を示すレギュラーボーナス中フラグ及びレギュラーボーナスの作動開始を示すレギュラーボーナス作動開始フラグをR A M 4 1 cに設定し（S h 3 5）、レギュラーボーナスゲーム数カウンタの値及びレギュラーボーナス中の入賞回数が格納されるレギュラーボーナス中入賞カウンタの値を初期化した後（S h 3 6）、S h 3 7のステップに進む。

30

【0 4 0 6】

S h 3 7のステップでは、外部出力信号のうちR B中信号がO Nの状態か否かを判定する。S h 3 7のステップにおいてR B中信号がO Nの状態でなければ、S h 4 1のステップに進み、R B中信号がO Nの状態であれば、R A M 4 1 c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する（S h 3 8）。S h 3 8のステップにおいてレギュラーボーナス中フラグが設定されていない場合、すなわちレギュラーボーナスが終了し、その後もレギュラーボーナスが再開しない場合には、S h 4 0のステップに進む。S h 3 8のステップにおいてレギュラーボーナス中フラグが設定されている場合には、R A M 4 1 cにレギュラーボーナス作動開始フラグが設定されているか否かを判定する（S h 3 9）。S h 3 9のステップにおいてレギュラーボーナス作動開始フラグが設定されている場合、すなわちビッグボーナス中にレギュラーボーナスが再作動する場合には、S h 4 0のステップに進み、S h 3 9のステップにおいてレギュラーボーナス作動開始フラグが設定されていない場合、すなわちレギュラーボーナス中でかつレギュラーボーナスの終了条件も成立していない場合には、S h 4 1のステップに進む。S h 4 0のステップでは、R B中信号をO F Fの状態としてS h 4 1のステップに進む。

40

【0 4 0 7】

S h 4 1のステップでは、R A M 4 1 cにレギュラーボーナス作動開始フラグが設定されているか否かを判定する。S h 4 1のステップにおいてレギュラーボーナス作動開始フ

50

ラグが設定されていなければ、S h 4 4 のステップに進み、S h 4 1 のステップにおいてレギュラーボーナス作動開始フラグが設定されている場合、すなわち次ゲームからレギュラーボーナスが開始する場合には、R A M 4 1 c のレギュラーボーナス作動開始フラグをクリアし（S h 4 2 ）、R B 中信号の出力待ち時間が経過するまで待機し（S h 4 3 ）、出力待ち時間が経過した時点でS h 4 4 のステップに進む。

【0 4 0 8】

S h 4 4 のステップでは、R A M 4 1 c 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否かを判定する。S h 4 4 のステップにおいてビッグボーナス（1）中フラグもビッグボーナス（2）中フラグも設定されていなければ、S h 5 0 のステップに進み、S h 4 4 のステップにおいてビッグボーナス（1）中フラグまたはビッグボーナス（2）中フラグが設定されていれば、外部出力信号のうちB B 中信号がO N の状態か否かを判定する（S h 4 5 ）。S h 4 5 のステップにおいてB B 中信号がO N の状態である場合、すなわちビッグボーナス中であり、かつ次のゲームがビッグボーナスの開始ゲームではない場合には、S h 5 0 のステップに進み、S h 4 5 のステップにおいてB B 中信号がO N の状態でない場合、すなわち次のゲームからビッグボーナスが開始する場合には、外部出力信号のうちB B 中信号をO N の状態とし（S h 4 6 ）、B B 入賞時演出の演出待ち時間をレジスタに設定し（S h 4 7 ）、精算スイッチ1 0 の操作の検出を有効化した後（S h 4 8 ）、S h 4 7 のステップにおいて設定された演出待ち時間が経過するまで待機する演出待ち処理を行う（S h 4 9 ）。そして、演出待ち処理の終了後、S h 5 0 のステップに進む。

【0 4 0 9】

S h 4 9 のステップにおける演出待ち処理では、レジスタに設定された演出待ち時間をR A M 4 1 c の汎用時間カウンタに設定し、汎用時間カウンタに設定された演出待ち時間が経過するまで精算スイッチ1 0 の操作の検出状況を監視し、この状態で精算スイッチ1 0 の操作が検出された場合には、精算処理を行い、汎用時間カウンタに設定された演出待ち時間が経過した場合には、演出待ち処理を終了し、元の処理に復帰する。

【0 4 1 0】

S h 5 0 のステップでは、R A M 4 1 c 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する。S h 5 0 のステップにおいてレギュラーボーナス中フラグが設定されていなければ、S h 5 3 のステップに進み、S h 5 3 のステップにおいてレギュラーボーナス中フラグが設定されていれば、外部出力信号のうちR B 中信号がO N の状態か否かを判定する（S h 5 1 ）。S h 5 1 のステップにおいてR B 中信号がO N の状態である場合、すなわちレギュラーボーナス中であり、かつ次のゲームがレギュラーボーナスの開始ゲームではない場合には、S h 5 3 のステップに進み、S h 5 1 のステップにおいてR B 中信号がO N の状態でない場合、すなわち次のゲームからレギュラーボーナスが開始する場合には、外部出力信号のうちR B 中信号をO N の状態とし（S h 5 2 ）、S h 5 3 のステップに進む。

【0 4 1 1】

S h 5 3 のステップでは、外部出力信号のうちB B 中信号がO N の状態か否かを判定する。S h 5 3 のステップにおいてB B 中信号がO N の状態でなければ、S h 7 5 のステップに進み、S h 5 3 のステップにおいてB B 中信号がO N の状態であれば、R A M 4 1 c 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否かを判定する（S h 5 4 ）。S h 5 4 のステップにおいてビッグボーナス（1）中フラグまたはビッグボーナス（2）中フラグが設定されている場合、すなわちビッグボーナスが終了しない場合には、S h 7 5 のステップに進み、S h 5 4 のステップにおいてビッグボーナス（1）中フラグもビッグボーナス（2）中フラグも設定されていない場合、すなわちビッグボーナスが終了する場合には、外部出力信号のうちB B 中信号をO F F の状態とし（S h 5 5 ）、R A M 4 1 c にビッグボーナス（1）終了フラグが設定されているか否か、すなわち終了するビッグボーナスがビッグボーナス（1）であるか否かを判定する（S h 5 6 ）。

【0412】

Sh 56のステップにおいてビッグボーナス(1)終了フラグが設定されている場合、すなわち終了するビッグボーナスがビッグボーナス(1)である場合には、RTゲーム数カウンタに100を設定し(Sh 57)、RAM 41cにRT中フラグを設定し(Sh 59)、Sh 60のステップに進み、ビッグボーナス(1)終了フラグが設定されていなければ、RT残りゲーム数カウンタに50を設定し(Sh 58)、RAM 41cにRT中フラグを設定し(Sh 59)、Sh 60のステップに進む。

【0413】

Sh 60のステップでは、エンディング演出の演出待ち時間をレジスタに設定し、精算スイッチ10の操作の検出を有効化した後(Sh 61)、Sh 60のステップにおいて設定された演出待ち時間が経過するまでSh 49と同様の演出待ち処理を行う(Sh 62)。そして、Sh 62のステップにおける演出待ち処理の終了後、Sh 63のステップに進む。

10

【0414】

Sh 63のステップでは、自動精算機能が有効に設定されているか否かを判定し、自動精算機能が有効に設定されていなければ、Sh 65のステップに進み、Sh 63のステップにおいて自動精算機能が有効に設定されていれば、精算処理を行い(Sh 64)、その後、Sh 65のステップに進む。

【0415】

Sh 65のステップでは、打止機能が有効に設定されているか否かを判定する。Sh 65のステップにおいて打止機能が有効に設定されていなければ、Sh 75のステップに進み、Sh 65のステップにおいて打止機能が有効に設定されていれば、打止状態を示す打止コードをレジスタに設定し(Sh 66)、レジスタに格納されている打止コードを遊技補助表示器12に表示する(Sh 67)。そして、リセット/設定スイッチ38の操作が検出されているか否かを判定し(Sh 68)、リセット/設定スイッチ38の操作が検出されていなければ、更にリセットスイッチ23の操作が検出されているか否かを判定し(Sh 69)、リセットスイッチ23の操作も検出されていなければ、更に精算スイッチ10の操作が検出されているか否かを判定し(Sh 70)、精算スイッチ10の操作も検出されていなければ、Sh 68のステップに戻る。Sh 68のステップにおいてリセット/設定スイッチ38の操作が検出された場合、Sh 69のステップにおいてリセットスイッチ23の操作が検出された場合には、Sh 72のステップに進み、Sh 70のステップにおいて精算スイッチ10の操作が検出された場合には、精算処理を行い(Sh 71)、Sh 66のステップに戻る。

20

30

【0416】

Sh 72のステップでは、レジスタに格納されている打止コードをクリアする。そして、遊技補助表示器12の表示状態をクリアして(Sh 73)、Sh 74のステップに進む。

【0417】

Sh 74のステップでは、RAM 41cの未使用領域及び未使用スタック領域に加えてビッグボーナス(1)終了フラグの設定領域を含む一般ワークを初期化する初期化2を行った後、Sh 75のステップに進む。

40

【0418】

Sh 75のステップでは、RAM 41cの未使用領域及び未使用スタック領域を初期化する初期化4を行った後、ゲーム終了時処理を終了し、図22に示すフローチャートに復帰する。

【0419】

以上のように、ゲーム終了時処理では、ビッグボーナス中にレギュラーボーナスが未作動か否かの判定を1ゲーム毎に行い、ビッグボーナス中にレギュラーボーナスが未作動の場合には、レギュラーボーナスを作動させるようになっている。

【0420】

50

また、レギュラーボーナスが未作動か否かの判定を行う前に、ビッグボーナスの終了条件が成立したか否かの判定を行い、当該判定において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。

【0421】

また、レギュラーボーナスを作動させる際には、レギュラーボーナス中を示すRB中信号の出力待ち時間が経過するまでRB中信号を停止した状態で待機し、出力待ち時間が経過した時点で、RB中信号の出力を開始するようになっており、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、RB中信号の出力が停止し、この状態で出力待ち時間が経過した時点で、再度RB中信号の出力が再開するようになっている。

10

【0422】

また、BB入賞時演出やエンディング演出の演出待ち時間が経過するまでの期間においては、精算スイッチ10の操作の検出が有効化され、この間に精算スイッチ10の操作が検出されると、クレジットの精算制御が行われることとなる。また、打止状態においても精算スイッチ10の操作の検出が有効化され、この間に精算スイッチ10の操作が検出された場合にも、クレジットの精算制御が行われることとなる。

【0423】

また、ビッグボーナスの入賞時やビッグボーナスの終了時においてBB入賞時演出やエンディング演出を行うための演出待ち時間が経過するまで、次ゲームのBET処理に移行することがなく、演出待ち時間が経過して賭数の設定が許可されるまでは、メダルの貸出も許可されないようになっている。

20

【0424】

また、ビッグボーナスの終了時において自動精算が行われる場合には、自動精算が終了するまで、次ゲームのBET処理に移行することがなく、自動精算が終了して賭数の設定が許可されるまでは、メダルの貸出も許可されないようになっている。更に、ビッグボーナスの終了時において打止状態に制御される場合には、打止状態が解除されるまで、次ゲームのBET処理に移行することがなく、打止状態が解除されて賭数の設定が許可されるまでは、メダルの貸出も許可されないようになっている。

【0425】

図29及び図30は、CPU41aが割込3の発生に応じて、すなわち0.56msの間隔で起動処理やゲーム処理に割り込んで実行するタイマ割込処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

30

【0426】

タイマ割込処理（メイン）においては、まず、割込を禁止する（Si1）。すなわち、タイマ割込処理（メイン）の実行中に他の割込処理が実行されることを禁止する。そして、使用中のレジスタをスタック領域に退避する（Si2）。

【0427】

次いで、4種類のタイマ割込1～4から当該タイマ割込処理（メイン）において実行すべきタイマ割込を識別するための分岐用カウンタを1進める（Si3）。Si3のステップでは、分岐用カウンタ値が0～2の場合に1が加算され、カウンタ値が3の場合に0に更新される。すなわち分岐用カウンタ値は、タイマ割込処理（メイン）が実行される毎に、0→1→2→3→0・・・の順番でループする。

40

【0428】

次いで、分岐用カウンタ値を参照して2または3か、すなわちタイマ割込3またはタイマ割込4かを判定し（Si4）、タイマ割込3またはタイマ割込4ではない場合、すなわちタイマ割込1またはタイマ割込2の場合には、リールモータ32L、32C、32Rの始動時または定速回転中か否かを確認し、リールモータ32L、32C、32Rの始動時または定速回転中であれば、後述するSi8のモータステップ処理において変更した位相信号データや後述するSi23の最終停止処理において変更した位相信号データを出力するモータ位相信号出力処理を実行する（Si5）。

50

【0429】

次いで、分岐用カウンタ値を参照して1か否か、すなわちタイマ割込2か否かを判定し（S i 6）、タイマ割込2ではない場合、すなわちタイマ割込1の場合には、リールモータ32L、32C、32Rの始動時のステップ時間間隔の制御を行うリール始動処理（S i 7）、リールモータ32L、32C、32Rの位相信号データの変更を行うモータステップ処理（S i 8）、リールモータ32L、32C、32Rの停止後、一定時間経過後に位相信号を1相励磁に変更するモータ位相信号スタンバイ処理（S i 9）を順次実行した後、S i 2においてスタック領域に退避したレジスタを復帰し（S i 20）、S i 1のステップにおいて禁止した割込を許可して（S i 21）、割込前の処理に戻る。

【0430】

また、S i 6のステップにおいてタイマ割込2の場合には、各種表示器をダイナミック点灯させるLEDダイナミック表示処理（S i 10）、各種LED等の点灯信号等のデータを出力ポートへ出力する制御信号等出力処理（S i 11）、各種ソフトウェア乱数を更新する乱数更新処理（S i 12）、各種時間カウンタを更新する時間カウンタ更新処理（S i 13）、コマンドキューに格納されたコマンドを演出制御基板90に対して送信するコマンド送信処理（S i 14）、外部出力信号を更新する外部出力信号更新処理（S i 15）を順次実行した後、S i 2においてスタック領域に退避したレジスタを復帰し（S i 20）、S i 1のステップにおいて禁止した割込を許可して（S i 21）、割込前の処理に戻る。

【0431】

また、S i 4のステップにおいてタイマ割込3またはタイマ割込4であれば、更に、分岐用カウンタ値を参照して3か否か、すなわちタイマ割込4か否かを判定し（S i 16）、タイマ割込4でなければ、すなわちタイマ割込3であれば、入力ポートから各種スイッチ類の検出データを入力するポート入力処理（S i 17）、回転中のリール2L、2C、2Rの原点通過（リール基準位置の通過）をチェックし、リール回転エラーの発生を検知するとともに、停止準備が完了しているかを確認し、停止準備が完了しており、かつ定速回転中であれば、回転中のリールに対応するストップスイッチの操作を有効化する処理を行う原点通過時処理（S i 18）、各種スイッチ類の検出信号に基づいてこれら各種スイッチが検出条件を満たしているか否かを判定するスイッチ入力判定処理（S i 19）を順次実行した後、S i 2においてスタック領域に退避したレジスタを復帰し（S i 20）、S i 1のステップにおいて禁止した割込を許可して（S i 21）、割込前の処理に戻る。

【0432】

また、S i 16のステップにおいてタイマ割込4であれば、ストップスイッチ8L、8C、8Rの検出が判定されたときに、停止操作位置から停止位置を決定し、何ステップ後に停止すれば良いかを算出する停止スイッチ処理（S i 22）、停止スイッチ処理で算出された停止までのステップ数をカウントして、停止する時期になったら2相励磁によるブレーキを開始する停止処理（S i 23）、停止処理においてブレーキを開始してから一定時間後に3相励磁とする最終停止処理（S i 24）を順次実行した後、S i 2においてスタック領域に退避したレジスタを復帰し（S i 20）、S i 1のステップにおいて禁止した割込を許可して（S i 21）、割込前の処理に戻る。

【0433】

図31は、CPU41aが前述したタイマ割込処理（メイン）のタイマ割込4内において実行する停止スイッチ処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0434】

停止スイッチ処理では、まず、左、中、右の順番で全てのリールについて、該当するリールのワークに停止操作位置が設定されているか否か、すなわち停止操作が検出されたか否かを判定し（S i 101、S i 102）、全てのリールについて停止操作が検出されていないければ、停止スイッチ処理を終了し、図30のフローチャートに復帰する。

【0435】

また、S i 101のステップにおいて、いずれかのリールの停止操作が検出されている

場合には、S i 1 0 3のステップに進み、当該リールに対応する停止制御テーブルを参照し、停止リールに対応するワークに設定されている停止操作位置のステップ数を含む領域番号から、停止位置となる領域番号を特定し、S i 1 0 4のステップに進む。

【0436】

S i 1 0 4のステップでは、現在のリール基準位置からのステップ数から、S i 1 0 3のステップにおいて特定した停止位置までに要するステップ数を算出し、算出したステップ数を設定した後、停止スイッチ処理を終了し、図30のフローチャートに復帰する。

【0437】

図32は、C P U 4 1 aが割込2の発生に応じて、すなわち電断検出回路48からの電圧低下信号が入力されたときに起動処理やゲーム処理に割り込んで実行する電断割込処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

10

【0438】

電断割込処理（メイン）においては、まず、割込を禁止する（S j 1）。すなわち電断割込処理（メイン）の開始にともなってその他の割込処理が実行されることを禁止する。次いで、使用している可能性がある全てのレジスタをスタック領域に退避する（S j 2）。尚、前述したIレジスタ及びI Yレジスタの値は使用されているが、起動時の初期化に伴って常に同一の固定値が設定されるため、ここでは保存されない。

【0439】

次いで、入力ポートから電圧低下信号の検出データを取得し、電圧低下信号が入力されているか否かを判定する（S j 3）。この際、電圧低下信号が入力されていなければ、S j 2においてスタック領域に退避したレジスタを復帰し（S j 4）、S j 1のステップにおいて禁止した割込を許可して（S j 5）、割込前の処理に戻る。

20

【0440】

また、S j 3のステップにおいて電圧低下信号が入力されていれば、破壊診断用データ（本実施例では、5 A（H））をセットして（S j 6）、全ての出力ポートを初期化する（S j 7）。次いでR A M 4 1 cの全ての格納領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）の排他的論理和が0になるようにR A Mパリティ調整用データを計算してセットし（S j 8）、R A M 4 1 cへのアクセスを禁止する（S j 9）。

【0441】

そして、電圧低下信号が入力されているか否かの判定（S j 10、尚、S j 10は、S j 3と同様の処理である）を除いて、何らの処理も行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C P U 4 1 aは動作停止する。また、このループ処理において、電圧が回復し、電圧低下信号が入力されない状態となると、前述した起動処理が実行され、R A Mパリティが0となり、かつ破壊診断用データが正常であれば、元の処理に復帰することとなる。

30

【0442】

尚、本実施例では、R A M 4 1 cへのアクセスを禁止した後、電圧低下信号の出力状況を監視して、電圧低下信号が入力されなくなった場合に電圧の回復を判定し、起動処理へ移行するようになっているが、ループ処理において何らの処理も行わず、ループ処理が行われている間に、電圧が回復し、リセット回路49からリセット信号が入力されたことに

40

【0443】

以上説明したように、本実施例のスロットマシン1では、メダルの増加が期待できるR T（2）が開始した後、規定ゲーム数に到達する前にいずれかの特別役が当選した場合には、R T（2）を終了させず、いずれかの特別役が入賞したとき、いずれかの転落役が入賞したとき、または特別役も転落役も入賞せずに規定ゲーム数に到達したときにR T（2）を終了させるようになっており、R T（2）の開始後、規定ゲーム数に到達する前にいずれかの特別役が当選しても、その当選した特別役が入賞しなければ、特別役の当選をもってR T（2）が終了することがなく、当選した特別役を入賞させなければ、規定ゲーム数に到達するまでR T（2）に継続して制御することが可能となるため、R T（2）にお

50

いて特別役が当選してもその当選した特別役を入賞させなければ、規定ゲーム数に到達するまでR T (2) を消化することが可能となり、遊技者に対して損失感を与えてしまうことがない。

【0444】

また、特別役の当選フラグは、該特別役が入賞するまで次ゲーム以降に持ち越されるため、R T (2) が規定ゲーム数に到達することによって終了した後に、その間に当選した特別役を入賞させることが可能となるので、R T (2) の終了時に特別役の当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0445】

また、ビッグボーナスの終了後、メダルの増加は期待できないが、メダルの増加が期待できるR T (2) への移行契機となるリプレイ (2) ~ (4) の当選確率が高まるR T (1) に制御されるようになっており、R T (1) に制御されることによってメダルの増加が期待できるR T (2) に移行することへの遊技者の期待感を高めることができる。

【0446】

また、R T (2) への移行契機となる役が複数種類 (リプレイ (2) ~ (4)) からなり、その種類に応じて、その後移行するR T (2) の規定ゲーム数、すなわち獲得が期待できるメダル数が変動するので、R T (2) への移行契機となる役の種類に応じてメダルの増減にメリハリを持たせることができる。

【0447】

また、R T (1) の開始後、リプレイ (2) ~ (4) のいずれかが当選した際に、リプレイ (2) ~ (4) の入賞条件と一致する操作手順、すなわちリプレイ (2) ~ (4) の組み合わせの引込範囲内のタイミングにて遊技者が停止操作を行うこと、すなわち遊技者の技術介入によってR T (2) に移行させることができるので、R T (1) に伴う興趣を高めることができる。この際、リプレイの種類によって入賞条件となる操作手順が変化するうえに、全ての種類のリプレイに共通の入賞手順が存在しないため、遊技者がどの種類のリプレイが当選したのかを推察し、それが当たるか否かによってR T (2) に移行するか否かが決定されることとなり、R T (1) に伴う興趣を一層高めることができる。

【0448】

また、R T (1) においては、リプレイ (2) ~ (4) のいずれかに当選したときに、報知モードに応じた確率でその種類を報知するリプレイ種類報知が行われるので、リプレイ種類報知が行われることで、遊技者は当選したリプレイの種類を認識でき、その結果、リプレイの入賞条件に一致する操作手順を知ることができ、R T (2) へ移行させることが可能となり、リプレイ種類報知がなされるか否かによってR T (2) へ移行する確率を変動させることができるため、R T (1) に伴う興趣を更に高めることができる。

【0449】

また、R T (2) の開始後、転落役が当選しても、転落役の入賞を回避する操作手順、すなわち転落役の組み合わせの引込範囲外のタイミングにて遊技者が停止操作を行い、かつ特別役が揃わないように停止操作を行うこと、すなわち遊技者の技術介入によってR T (2) を継続させることができるので、R T (2) に伴う興趣を高めることができる。この際、転落役の種類によって入賞を回避するための操作手順が変化するうえに、全ての種類の転落役に共通の回避手順が存在しないため、遊技者がどの種類の転落役が当選したのかを推察し、それが当たるか否かによってR T (2) が継続するか否かが決定されることとなり、R T (2) に伴う興趣を一層高めることができる。

【0450】

また、転落役である1枚 (1) 、1枚 (2) 、1枚 (3) は、R T (2) 中において特別役と同時に当選し得る役であるため、R T (2) の開始後、いずれかの転落役を入賞させてしまった場合でも、同時に特別役が当選している可能性があるため、このような場合であっても特別役の当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。更に本実施例では、比較的遊技者にとって有利度の高いビッグボーナス (1) 、ビッグボーナス (2) のみが転落役と同時に当選し得る可能性があるため、いずれかの転落役を入賞させ

てしまった場合でも、同時にビッグボーナス（１）、ビッグボーナス（２）が当選している可能性があるため、このような場合であっても更に遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【０４５１】

また、ＲＴ（２）中に転落役が入賞しても、いずれかの特別役が当選している場合にはＲＴ（２）が終了しないようになっており、ＲＴ（２）中に転落役が入賞してしまってもその後ＲＴ（２）が継続することで特別役の当選が確実となるため、転落役を入賞させてしまった場合でも興趣を高めることができる。

【０４５２】

また、ＲＴ（２）においては、複数種類の転落役のうちいずれかの種類の転落役が当選したときに、報知モードに応じた確率で転落役の種類を報知する転落役種類報知が行われるので、転落役種類報知が行われることで、遊技者は当選した転落役の種類を認識でき、その結果、転落役の入賞を回避する操作手順を知ることができ、ＲＴ（２）を継続させることが可能となり、転落役種類報知がなされるか否かによってＲＴ（２）が継続するゲーム数を大きく変動させることができるため、ＲＴ（２）に伴う興趣を更に高めることができる。

10

【０４５３】

また、リプレイ種類報知や転落役種類報知が行われるか否かを決定するリプレイ及び転落役種類報知抽選を、ビッグボーナス中に行うとともに、その結果がビッグボーナス中に特有のビッグボーナス演出にて報知されるため、ビッグボーナス中の興趣を高めることができる。

20

【０４５４】

また、遊技者が選択したＢＢ演出モードに対応する契機でリプレイ及び転落役種類報知抽選を実行するとともに、その際の当選確率もＢＢ演出モードに対応する確率を適用するようになっており、遊技者が選択したＢＢ演出モードに応じてリプレイ及び転落役種類報知を行うか否かを決定するタイミングや、そのタイミングでの期待感が変化するので、遊技者が遊技に積極的に参加しているという意識を高めることができる。更にリプレイ及び転落役種類報知抽選に当選した旨の告知もＢＢ演出モードに対応する契機で行うようになっているので、リプレイ及び転落役種類報知抽選のタイミングとその告知タイミングとを適格に関連させることができる。

30

【０４５５】

また、リプレイ及び転落役種類報知抽選に当選した場合に、その後のＲＴ（１）でリプレイ（２）～（４）が当選した際にリプレイ種類報知が実行される確率及びＲＴ（２）で転落役が当選した際に転落役種類報知が実行される確率（報知確率）の異なる複数種類の報知モードからいずれかの報知モードを選択する報知モード抽選が実行されるようになっており、報知モード抽選で当選した報知モードによって、その後のＲＴ（１）でリプレイ（２）～（４）が当選した際にリプレイ種類報知が実行される確率及びＲＴ（２）で転落役が当選した際に転落役種類報知が実行される確率が変化し、その結果、ＲＴ（２）への移行確率及びＲＴ（２）の継続が期待できるゲーム数も変化するので、ＲＴ（１）及びＲＴ（２）に伴う興趣を一層高めることができる。

40

【０４５６】

また、本実施例では、複数種類の特別役（ビッグボーナス（１）、ビッグボーナス（２）、レギュラーボーナス）を備えており、それぞれ入賞することで期待できるメダルの獲得枚数がそれぞれ異なるため、特別役が入賞した場合には、その種類によって付与される価値の有利度の変動するので、興趣を高めることができる。

【０４５７】

特に本実施例では、ビッグボーナスが入賞すると、これに伴うビッグボーナス中に獲得が期待できるメダル枚数が、レギュラーボーナスが入賞したことに伴うレギュラーボーナス中よりも大幅に多いうえに、ビッグボーナスの終了後はＲＴ（１）に移行し、更なるメダルの獲得が期待できるようになっている。

50

【0458】

また、ビッグボーナスには、ビッグボーナス（１）とビッグボーナス（２）があり、ビッグボーナス（１）の方がビッグボーナス（２）よりもビッグボーナス中に獲得が期待できるメダル枚数が多いうえに、ビッグボーナス（１）の方がその後移行するＲＴ（１）の規定ゲーム数も多く、更により報知確率の高い報知モードが選択される割合が高いため、ビッグボーナス（１）の方がビッグボーナス（２）よりも更なるメダルの獲得が期待できるようになっている。

【0459】

このように本実施例では、特別役の種類に応じて、ボーナス中に獲得が期待できるメダル数のみならず、その後のＲＴ（１）の規定ゲーム数、すなわちＲＴ（２）へ移行する確率の高い状態、ＲＴ（１）でリプレイ種類報知がなされる確率、ＲＴ（２）で転落役種類報知がなされる確率、すなわちその後獲得が期待できるメダル数も変動するので、特別役の種類に応じてメダルの増減にメリハリを持たせることができる。

10

【0460】

また、本実施例では、ボーナスと同時当選する可能性のある役が入賞したとき、またはボーナスに当選している可能性の高いチャンス目が導出されたことを契機に連続演出を実行するか否かを決定する連続演出抽選を実行し、連続演出抽選に当選した場合に連続演出を実行し、最終的に特別役に当選しているか否かを報知するとともに、ＲＴ（２）の残りゲーム数が３ゲームとなったときに、ＲＴ（２）の終了までの３ゲームにわたり連続演出を必ず実行し、ＲＴ（２）の最終ゲーム、または最終ゲームの次のゲームにおいて特別役に当選しているか否かを報知するのに対して、これら連続演出が実行され、ボーナスの当選が報知される前に、転落役が入賞してＲＴ（２）が終了してしまった場合には、そのゲームの終了時、または次のゲームにおいてボーナスに当選しているか否かを示す演出結果を導く転落終了時演出を実行するようになっており、ＲＴ（２）の開始後、規定ゲーム数に到達する前に転落役を入賞させてしまい、ＲＴ（２）が終了してしまったために連続演出がなされない場合でも、ＲＴ（２）の終了時において特別役の当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

20

【0461】

また、本実施例では、ＲＴ（２）中においてボーナスと同時当選する可能性のある役が入賞したとき、またはボーナスに当選している可能性の高いチャンス目が導出されたことを契機に連続演出を実行するか否かを決定する連続演出抽選を実行し、連続演出抽選に当選した場合に連続演出を実行するようになっており、ボーナスの当選している可能性がある事象が発生した場合にのみ連続演出が実行されることとなるため、連続演出によるボーナスの当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

30

【0462】

尚、本実施例では、ＲＴ（２）中においてボーナスと同時当選する可能性のある役が入賞したとき、またはボーナスに当選している可能性の高いチャンス目が導出されたことを契機に連続演出を実行するようになっているが、ＲＴ（２）中においてはいずれの役も入賞せずチャンス目が導出されない場合でも、ボーナスに当選している可能性があり、このような状況はＲＴ（２）中において頻度が低いことから、チャンス目が導出されない場合にも連続演出が実行されるようにしても良く、このようにした場合でも、連続演出によるボーナスの当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

40

【0463】

また、本実施例では、いずれかのボーナスに当選している場合に連続演出抽選で当たりパターンが決定され、決定された当たりパターンに基づく連続演出が実行され、ボーナスの当選が報知されることで、ＲＴ（２）演出における表示画面の背景を選択する背景選択抽選を行い、ＲＴ（２）演出における表示画面の背景を背景選択抽選で選択された背景に変更するようになっており、ＲＴ（２）においてＲＴ（２）演出の背景が変化することによってボーナスの当選に対する遊技者の期待感を高めることができるため、ＲＴ（２）演出に伴う興趣を効果的に高めることができる。

50

【0464】

また、背景選択抽選では、レギュラーボーナスに当選しているときよりもビッグボーナス（２）に当選しているときの方が夕方、夜が高い割合で選択され、ビッグボーナス（２）に当選しているときの方が更に夕方、夜が高い割合で選択されるようになっている。このため、背景が夕方や夜に変更されることで、より遊技者にとって有利度の高いビッグボーナス（１）の当選が期待できるようになっている。一方、ビッグボーナス（１）が当選している場合でも、５０％は昼が選択され、背景が変更されないことがあるため、背景が変更しない場合でもビッグボーナス（１）の当選に期待が持てるようになっている。

【0465】

このように背景選択抽選では、当選した特別役の種類に応じた確率で背景を選択するようになっており、ＲＴ（２）演出の背景の変化の仕方に応じて当選した特別役の種類を示唆することが可能となるので、ＲＴ（２）演出に伴う興趣を一層効果的に高めることができる。

10

【0466】

尚、本実施例では、ＲＴ（２）中においてボーナスと同時当選する可能性のある役が入賞したとき、またはボーナスに当選している可能性の高いチャンス目が導出されたことを契機とする連続演出を境にＲＴ（２）演出の演出態様（背景）が変更されるようになっているが、演出態様を変更する可能性を示す変更演出を境に演出態様を変更するようにしても良く、このようにした場合にも、ＲＴ（２）中においてボーナスと同時当選する可能性のある役が入賞したとき、ボーナスに当選している可能性の高いチャンス目が導出されたことを契機に変更演出を実行することが好ましく、このようにすることで、ボーナスの当選している可能性がある事象が発生した場合にのみ変更演出が実行されることとなるため、変更演出によるボーナスの当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。尚、いずれの役も入賞しなかった場合に変更演出を実行しても上記と同様の効果が得られる。

20

【0467】

また、本実施例では、ＲＴ（２）中においてボーナスと同時当選する可能性のある役が入賞したとき、またはボーナスに当選している可能性の高いチャンス目が導出されたことを契機とする連続演出を境にＲＴ（２）演出の演出態様（背景）が変更されるようになっているが、ＲＴ（２）中にボーナスに当選していることを条件に、ボーナスの当選した可能性の低い事象またはその事象のみではボーナスの当選した可能性を示すものではない事象を契機に連続演出や前述した変更演出を行ってＲＴ（２）演出の演出態様を変更したり、これらの事象を契機に連続演出や変更演出を伴わずＲＴ（２）演出の演出態様を変更するようにしても良く、このようにすることでボーナスの当選報知に意外性を持たせることができる。

30

【0468】

また、本実施例では、ボーナスに当選していることを条件にＲ（２）Ｔ演出の演出態様が変化するようになっているが、ボーナスに当選しているときの方がボーナスに当選していないときよりも高い確率でＲＴ（２）演出の演出態様が変化するようにしても良く、このようにすることで、演出態様が変化した場合でもボーナスの当選が確定しないので、ＲＴ（２）が終了するまで興趣を持続させることができる。

40

【0469】

また、本実施例では、通常遊技状態においても連続演出を実行するが、通常遊技状態においてはＲＴ（２）中よりも高い頻度で連続演出が実行されるようになっており、ＲＴ（２）中に比較して単調となりやすい通常遊技状態においてボーナスに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0470】

また、本実施例では、通常遊技状態及びＲＴ（２）中における前述した単発演出として、特別役に当選している可能性を示すチャンス演出を実行するとともに、通常遊技状態においてはＲＴ（２）中よりも高い頻度でチャンス演出が実行されるようになっており、Ｒ

50

T (2) 中に比較して単調となりやすい通常遊技状態においてボーナスに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0471】

また、本実施例では、通常遊技状態及びRT (2) 中における前述した単発演出として、リプレイまたは特別役のいずれかが当選している旨を示すリプレイ告知演出を実行するとともに、RT (2) 中においてリプレイが当選した際に、通常遊技状態においてリプレイが当選した場合に比較して低い確率でリプレイ告知演出が実行されるようになっており、RT (2) に移行することによってリプレイの確率が高くなってもそれに伴ってリプレイ告知演出の頻度が極端に高くなってしまうことがなく、適度な演出のバランスを保つことができる。

10

【0472】

また、本実施例のスロットマシン1では、ビッグボーナスへの移行と同時に、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く。このため、ビッグボーナス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、ビッグボーナスへの移行に伴う制御を簡素化することができる。また、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われるため、ビッグボーナス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るのでプログラム容量を削減することができる。

20

【0473】

また、ビッグボーナス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JACIN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。特に、本実施例のように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（本実施例では、465枚または300枚）を超えることで終了条件が成立する場合には、ビッグボーナス中の純増枚数を高めることができるので、更に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。

30

【0474】

また、本実施例では、レギュラーボーナスが未作動か否かの判定を行う前に、ビッグボーナスの終了条件が成立したか否かの判定を行い、当該判定において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われることがない。

【0475】

尚、本実施例では、レギュラーボーナスの作動が開始した後、レギュラーボーナスに制御されたゲーム数が規定のゲーム数（本実施例では12ゲーム）に到達するか、規定回数（本実施例では8回）入賞が発生することで終了するようになっているが、いずれか一方のみの条件でレギュラーボーナスが終了するようにしても良く、更には、1ゲームのみで終了するものや1回入賞が発生するのみで終了するものであっても良い。また、レギュラーボーナス中のメダルの払出総数や純増枚数（メダルの払出総数から賭数の設定に消費したメダルの総数を減算した枚数）が規定数を超えることで終了するものであっても良いし、これらの条件のうち、いずれかの条件が成立することで終了するものであっても良い。

40

【0476】

また、本実施例では、ビッグボーナスの作動が開始した後、ビッグボーナス中のメダルの払出総数が規定値（本実施例では、465枚または300枚）を超えることでビッグボーナスが終了するようになっているが、その他の条件でビッグボーナスが終了するもので

50

あっても良く、例えば、ビッグボーナス中のメダルの純増枚数（メダルの払出総数から賭数の設定に消費されたメダルの総数を減算した枚数）が規定値を超えたときに終了するものや、ビッグボーナスに制御されたゲーム数が規定のゲーム数に到達すること、レギュラーボーナスへの移行回数が規定回数に到達し、かつ当該レギュラーボーナスが終了することなどでビッグボーナスの終了条件が成立するようにしたり、これらの条件のうちいずれかが成立することでビッグボーナスの終了条件が成立するようにしても良い。

【0477】

また、本実施例では、ビッグボーナス中、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われるようになっていたが、ビッグボーナスへの移行と同時に、レギュラーボーナスを作動させるとともに、レギュラーボーナスの終了時に、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しても良く、このようにした場合にも、ビッグボーナス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を行う必要がなく、レギュラーボーナスが終了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えば良いので、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われることがない。

10

【0478】

また、この場合には、レギュラーボーナスの終了時に、再度レギュラーボーナスを作動させる前に、ビッグボーナスの終了条件が成立したか否かの判定を行い、当該判定においてビッグボーナスの終了条件が成立していない場合に、再度レギュラーボーナスを作動させることが好ましく、このようにすることで、ビッグボーナスが終了してすぐに終了してしまうにも関わらずレギュラーボーナスが再作動されてしまうことがない。

20

【0479】

また、ビッグボーナスに移行後、最初のレギュラーボーナスについては、特定の入賞が発生することなどを契機として移行し、その後のレギュラーボーナスについては、レギュラーボーナス終了時に再作動する構成としても良い。

【0480】

また、本実施例では、レギュラーボーナスを作動させる際に、レギュラーボーナス中を示すRB中信号の出力待ち時間が経過するまでRB中信号を停止した状態で待機し、出力待ち時間が経過した時点で、RB中信号の出力を開始するようになっており、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、RB中信号の出力が停止し、この状態で出力待ち時間が経過した時点で、再度RB中信号の出力が再開するようになっている。このため、レギュラーボーナスが一旦途切れたことをRB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、例えば、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

【0481】

また、本実施例のスロットマシン1では、サブ制御部91のCPU91aが動画再生を行う際に、当該動画再生に必要な全てのキャラクタのCGROM205からVRAM領域への転送命令を行う。これに伴いデータ転送制御部211によって動画再生に必要な全てのキャラクタがVRAM領域に配置されることとなる。動画再生を行う場合には、何度も繰り返して同じキャラクタを描画に用いることが多いが、CGROM205に格納されたデータは圧縮されており、これを読み出すのに時間を要するので、前述のように動画再生を行う最初の段階で、必要な全てのキャラクタをVRAM領域に配置することにより、各フレーム毎にCGROM205からデータを読み出すのに比較して描画に要する時間が少なくて済む。

40

【0482】

また、本実施例では、CPU91aが起動時に、透過領域用キャラクタを含む使用頻度の高いキャラクタのCGROM205からVRAM領域の専用キャラクタ用バッファL1への転送命令を行う。これに伴いデータ転送制御部211によって使用頻度の高いキャラ

50

クタがVRAM領域の専用キャラクタ用バッファL1に配置されることとなる。このため、使用頻度の高いキャラクタについては、動画再生毎にCGROM205からデータを読み出すのに比較して描画に要する時間が少なくて済む。

【0483】

また、本実施例では、連続演出（追加演出を含む）やボーナス演出、確定演出、待機演出、メニュー画面の表示などを行う際に、前述のような理由からこれら各演出に伴う動画再生に必要なキャラクタをCGROM205から読み出してVRAM領域上の汎用キャラクタ用バッファL2に転送するようになっているが、汎用キャラクタ用バッファL2の容量上、例えば、連続演出（追加演出を含む）に必要なキャラクタと、待機演出に必要なキャラクタまたはメニュー画面の表示に必要なキャラクタと、を汎用キャラクタ用バッファL2に同時に転送することができない。このため、新たに動画再生を行う際には、汎用キャラクタ用バッファL2に格納されている、それまで行われていた動画再生のためのキャラクタに対して新たな動画再生のためのキャラクタを上書きするようになっており、これらキャラクタの読み出し／転送処理のオーバーヘッドが生じる。連続演出（追加演出を含む）に用いるキャラクタやボーナス演出に用いるキャラクタは、これらの演出が複数ゲームに亘って実行されるものであるため、単発演出のキャラクタよりもデータ量が大きくなっており、単発演出のキャラクタに比べて読み出し／転送に要するオーバーヘッドが大きくなる。

【0484】

ここで、連続演出（追加演出を含む）の実行中やボーナス演出の実行中であってもゲームとゲームの間の期間において一定期間に亘って遊技操作がされないときには待機演出が実行されるものとする、そのときには待機演出のキャラクタをCGROM205から読み出して、VRAM領域上の汎用キャラクタ用バッファL2に転送しなければならない。この場合、待機演出のキャラクタを連続演出（追加演出を含む）のキャラクタに上書きしなければならないので、何らかの遊技操作がされて待機演出を終了した場合に、元の連続演出を改めて再開しようとするれば、再び連続演出（追加演出を含む）のキャラクタをCGROM205から読み出し、汎用キャラクタ用バッファL2に転送しなければならない。これに加えて、待機演出の開始時に連続演出（追加演出を含む）がどこまで実行されていたかを示すデータを退避し、待機演出の終了時において復帰させなければならない。遊技者が遊技履歴の閲覧や演出タイプの変更のためにメニュー画面を表示させる操作を行った場合も同じである。

【0485】

また、確定演出の実行中においてもゲームとゲームの間の期間において一定期間に亘って遊技操作がされないときには待機演出が実行されるものとする、連続演出（追加演出を含む）やボーナス演出の場合と同様に、そのときには待機演出のキャラクタをCGROM205から読み出して、VRAM領域上の汎用キャラクタ用バッファL2に転送しなければならない。この場合、待機演出のキャラクタを確定演出のキャラクタに上書きしなければならないので、何らかの遊技操作がされて待機演出を終了した場合に、確定演出を改めて再開しようとするれば、確定演出のキャラクタをCGROM205から読み出し、汎用キャラクタ用バッファL2に転送しなければならない。遊技者が遊技履歴の閲覧や演出タイプの変更のためにメニュー画面を表示させる操作を行った場合も同じである。

【0486】

これに対して、本実施例では、連続演出（追加演出を含む）、もしくはボーナス演出の実行中、確定演出の実行中においては、待機演出の実行やメニュー画面の表示が禁止されるようになっている。つまり、待機演出のキャラクタやメニュー画面（履歴の閲覧画面や演出タイプの選択画面を含む）のキャラクタのCGROM205からの読み出しと汎用キャラクタ用バッファL2への転送が禁止されているので、実行中の連続演出（追加演出を含む）やボーナス演出、確定演出のキャラクタが待機演出やメニュー画面（履歴の閲覧画面や演出タイプの選択画面を含む）のキャラクタによって上書きされて汎用キャラクタ用バッファL2から消去されてしまうことがない。消去されることがないから、改めて連続

演出（追加演出を含む）やボーナス演出、確定演出のキャラクタをC G R O M 2 0 5から読み出して、汎用キャラクタ用バッファL 2に転送しなければならないということも生じない。

【0487】

このため、現在の遊技の進行状況とは直接的には関係しない待機演出やメニュー画面の表示を実行するために、連続演出（追加演出を含む）やボーナス演出、確定演出のキャラクタをC G R O M 2 0 5から読み出し、汎用キャラクタ用バッファL 2に転送する処理のオーバーヘッドが重複して生じることがなくなる。また、待機演出やメニュー画面の開始時に連続演出がどこまで実行されていたかを示すデータを退避し、待機演出やメニュー画面の終了時において復帰させるという処理のオーバーヘッドが生じることもない。

10

【0488】

また、連続演出（追加演出を含む）の実行中やボーナス演出の実行中において演出モードの切り替えを可能とすると、そのときには新たな演出モードで対応するキャラクタをC G R O M 2 0 5から読み出し、汎用キャラクタ用バッファL 2に転送しなければならない。これを許容するとなると、演出モードが切り替えられる度に、何度も同じ処理を行わなければならないこととなる。

【0489】

これに対して、本実施例では、連続演出（追加演出含む）、ボーナス演出の実行中においては、メニュー画面の表示を禁止されるようになっており、演出モードを変更しないようになっているので、連続演出（追加演出含む）、ボーナス演出のキャラクタが汎用キャラクタ用バッファL 2に書き込まれ、これに応じた連続演出（追加演出含む）、ボーナス演出が終了するまでの間は、現在選択されている演出モードとは異なる演出モードに基づく連続演出（追加演出含む）、ボーナス演出のキャラクタが汎用キャラクタ用バッファL 2に書き込まれることがない。このため、連続演出（追加演出含む）、ボーナス演出中に演出モードが変更されることによって、演出モードが異なるだけで同じ状況に対応したキャラクタをC G R O M 2 0 5から読み出し、汎用キャラクタ用バッファL 2に転送しなければならないというオーバーヘッドが生じるのを防ぐことができる。

20

【0490】

また、本実施例では、連続演出（追加演出を含む）やボーナス演出の実行中にエラーが発生した場合には、実行中の演出を中断し、エラーの発生を示すエラー報知画面を液晶表示器51に表示させて、その旨を確実に報知できるようになっている。

30

【0491】

また、エラー報知画面を表示する際に、エラー報知画面の表示に伴う動画再生に必要なキャラクタを汎用キャラクタ用バッファL 2とは別に割り当てられたエラー用キャラクタ用バッファL 3に転送するようになっている。このため、連続演出（追加演出を含む）やボーナス演出の実行中にエラー報知画面の画像を表示し、かつエラーの解消に伴って元の演出の画面に復帰させる場合でも、汎用キャラクタ用バッファL 2のキャラクタが上書きされることがなく、エラー報知画面を表示するために、一般的にデータ量の多い連続演出（追加演出を含む）やボーナス演出のキャラクタをC G R O M 2 0 5から読み出してV R A Mの汎用キャラクタ用バッファL 2に再度書き込むというオーバーヘッドが重複して生じることがなくすることができる。

40

【0492】

尚、本実施例では、エラー報知画面を表示する際に、それに伴う動画再生に必要なキャラクタを汎用キャラクタ用バッファL 2とは別に割り当てられたエラー用キャラクタ用バッファL 3に転送するようになっているが、連続演出（追加演出を含む）やボーナス演出の実行中にエラー報知画面を表示する際には、それに伴う動画再生に必要なキャラクタを汎用キャラクタ用バッファL 2に転送するとともに、エラーの解消に伴って、連続演出（追加演出を含む）やボーナス演出を再開させないようにしても良く、このようにした場合にも、一般的にデータ量の多い連続演出（追加演出を含む）やボーナス演出のキャラクタをC G R O M 2 0 5から読み出してV R A Mの汎用キャラクタ用バッファL 2に再度書き込

50

むというオーバーヘッドが重複して生じることをなくすることができるうえに、VRAMに汎用キャラクタ用バッファL2とは別にエラー用キャラクタ用バッファを設ける必要がなくなるので、VRAMの管理が簡単になるうえに必要な容量も軽減できる。

【0493】

また、本実施例では、賭数が設定されている状態においてはメニュー画面の表示が禁止されるようになっており、賭数が既に設定されており、遊技者がゲームを開始する意志がある状態で、メニュー画面の表示を禁止することにより、ゲームの開始を促すことができるとともに、無駄にメニュー画面の表示に用いるキャラクタ、すなわちすぐに使用されなくなるキャラクタをCGROM205から読み出してVRAMの汎用キャラクタ用バッファL2に書き込んでしまうことを防止できる。

10

【0494】

また、賭数が既に設定されている状態において、ゲーム終了後から所定時間が経過した場合でも、メイン制御部41が待機コマンドを送信しないようになっている。このため、サブ制御部91のCPU91aは、ゲーム終了後から所定時間が経過した場合でも、賭数が既に設定されており、遊技者がゲームを開始する意志がある状態であれば、待機演出を行わないようになっており、これによりゲームの開始を促すことができるとともに、無駄に待機演出に用いるキャラクタ、すなわちすぐに使用されなくなるキャラクタをCGROM205から読み出してVRAMの汎用キャラクタ用バッファL2に書き込んでしまうことを防止できる。

【0495】

20

また、賭数が既に設定されている状態において、ゲーム終了後から所定時間が経過した場合でも、メイン制御部41が待機コマンドを送信しないようになっているので、この状態で遊技効果音が継続して出力されている場合でも、遊技者がゲームを開始する意志がある状態であるため、遊技効果音を消音する制御は行わないようになっており、遊技者がゲームを開始する意志がある状態であり、すぐに元の音量に戻さなければならないにも関わらず、遊技効果音を消音してしまうことがない。

【0496】

また、本実施例では、確定演出が実行されている間は、待機演出の実行やメニュー画面の表示が禁止されるので、確定演出によってボーナスの当選が報知されている状態で待機演出の実行やメニュー画面の表示がなされることによって確定画面が消えてしまうことがなく、ボーナスの確定を示す確定画面、すなわち遊技者にとって特に重要な演出内容を、ボーナスが入賞するまでの間、継続して報知することができる。

30

【0497】

また、ボーナスの当選を示す演出結果となり、当該ゲームの終了後、BETコマンドを受信することで確定演出の実行を待っている間においても、待機演出の実行やメニュー画面の表示が禁止されるようになっており、既にボーナスの当選を示す演出結果が報知されているにも関わらず、確定演出が実行されるまでの間に待機演出が実行されたり、メニュー画面が表示されることによって当該演出結果が消えてしまうことがなく、ボーナスの当選を示す演出結果、すなわち遊技者にとって特に重要な演出結果を、次ゲームの賭数が設定され、確定演出が実行されるまでの間、継続して報知することができる。そして、このような状況においては次ゲームの賭数が設定されることで、確定演出が実行され、ボーナスの確定が報知されるとともに、確定演出が実行されている間も待機演出の実行やメニュー画面の表示が禁止されるので、結果としてボーナスが入賞するまでの間、ボーナスの当選を継続して報知することができる。

40

【0498】

尚、本実施例では、賭数が設定されている状態において待機演出が実行されないようになっているが、賭数が設定されている状態であっても、一定期間遊技を進行するための操作がなされない場合に、待機演出を行うようにしても良く、このようにすれば、賭数が設定された状態で放置されている場合には待機演出が実行されることとなり、遊技客が遊技を行っていない旨を確認することができる。

50

【0499】

また、ボーナスの当選を示す演出結果となり、当該ゲームの終了後、BETコマンドを受信すること、すなわちメダルの投入や1枚BETスイッチ5、MAX BETスイッチ6の操作による賭数の設定操作がなされることで確定演出が実行されるようになっているが、次のゲームを開始させるための操作を契機に確定演出が実行されるものであれば良く、例えば、ゲームを開始可能な賭数を設定する操作がなされた時点（ゲームを開始可能な枚数のメダルが投入された時点、1 BETスイッチ5やMAX BETスイッチ6の操作によってゲームを開始可能な賭数が設定される状態で、これら1 BETスイッチ5やMAX BETスイッチ6の操作がなされた時点）で確定演出を実行するものや、ゲームを開始可能な賭数が設定された後、スタートスイッチ7が操作された時点で確定演出を実行するもの

10

【0500】

更に、ボーナスの当選を示す演出結果となり、当該終了ゲームが、リプレイの場合には、遊技者が賭数の設定操作をすることなく、賭数が設定されてしまうが、このような場合には、遊技者が賭数の設定操作を必要とする場合に、賭数の設定操作がなされた時点で確定演出を実行し、賭数の設定が自動的に行われる場合など、遊技者が賭数の設定操作を必要としない場合に、スタートスイッチ7が操作された時点で確定演出を実行するようにしても良い。

【0501】

また、本実施例では、確定演出の例として、開始した後、当選したボーナスが入賞するまで継続して報知するようになっているが、断続的に報知するもの、例えば、リプレイが当選したゲームなど、そのゲームではボーナスを揃えられない場合に、報知を一時的に中断し、揃えられる状態となることで報知を再開したり、報知態様を一時的に変化させるものなどであっても良い。

20

【0502】

また、賭数が設定されている状態であっても待機演出を行うものにおいて、かつスタートスイッチ7の操作がなされることにより確定演出を行う場合には、ボーナスの当選を示す演出結果となり、当該ゲームの終了後、スタートスイッチ7の操作による確定演出の実行を待っている間においても、待機演出の実行やメニュー画面の表示を禁止することが好ましく、このような場合にも、既にボーナスの当選を示す演出結果が報知されているにも関わらず、確定演出が実行されるまでの間に待機演出が実行されたり、メニュー画面が表示されることによって当該演出結果が消えてしまうことがなく、ボーナスの当選を示す演出結果、すなわち遊技者にとって特に重要な演出結果を、次ゲームの賭数が設定され、確定演出が実行されるまでの間、継続して報知することができる。

30

【0503】

また、本実施例のスロットマシン1では、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、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われるとともに、いずれかのリールが既に停止している場合においては、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止済みのリールの停止位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われるようになっており、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置（表示結果））の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなるので、従来のように一の内部当選状態に対して複数の停止制御テーブルからいずれか1つの停止制御テーブルを内部抽選とは異なる抽選（例えばリール制御の振分抽選など）などにより更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。

40

【0504】

50

また、本実施例では、リールの回転開始時に、全てのリールについて、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われるとともに、その後リールが停止する毎に、回転中のリールについて、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、すなわちいずれか1つのリールが停止した状態では停止済みのリールの停止位置、いずれか2つのリールが停止した状態では停止済みの2つのリールの停止位置の組み合わせに対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われるようになっているが、例えば、いずれか1つのリールが停止したときに、回転中のリールについて、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を行うとともに、更にいずれかのリールが停止したとき（2つのリールが停止したとき）には、新たに停止制御テーブルを選択せず、全てのリールが回転している状態でいずれか1つのリールが停止したときに選択された停止制御テーブルに従って残りのリールの停止制御を行うようにしても良い。

10

【0505】

また、いずれか1つのリールが停止したときに、回転中のリールについて、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を行うとともに、更にいずれかのリールが停止したとき（2つのリールが停止したとき）に、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、最初に停止したリールの停止位置または最後に停止した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を行うようにしても良い。

20

【0506】

また、本実施例では、いずれかのリールが既に停止し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、リールの停止状況及び停止済みのリールの停止位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われるようになっているが、いずれかのリールが既に停止し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、リールの停止状況及び停止済みのリールの停止操作位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われるようにしても良く、このようにすることで遊技状態及び内部当選状態が同一であり、かつ停止済みのリールの停止位置（停止図柄）が同一の場合であっても、停止済みのリールの停止操作位置が異なる場合には、異なる停止制御テーブルが適用されることがあるため、リールの表示結果をより多彩なものにできる。

30

【0507】

また、いずれか1つのリールが停止したときに、回転中のリールについて、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操作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を行うとともに、更にいずれかのリールが停止したとき（2つのリールが停止したとき）には、新たに停止制御テーブルを選択せず、全てのリールが回転している状態でいずれか1つのリールが停止したときに選択された停止制御テーブルに従って残りのリールの停止制御を行うようにしても良い。

40

【0508】

また、いずれか1つのリールが停止したときに、回転中のリールについて、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操作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を行うとともに、更にいずれかのリールが停止したとき（2つのリールが停止したとき）に、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、最初に停止したリールまたは最後に停止したリールの停止操作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を行うようにしても良い。

50

【0509】

また、本実施例では、いずれか2つのリールが停止したときに、回転中のリールについて、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止したリールの停止位置の組み合わせに対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われるようになっていているが、例えば、いずれか2つのリールが停止したときに、回転中のリールについて、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止したリールのうちのいずれか1つのリールの停止位置、停止したリールのうちの残りのリールの停止操作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を行うようにしても良い。

【0510】

10

また、いずれか1つのリールが停止したときに、回転中のリールについて、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止した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、いずれか2つのリールが停止したときに、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止したリールの停止操作位置の組み合わせ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を行うようにしても良い。

【0511】

また、いずれか1つのリールが停止したときに、回転中のリールについて、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止したリールの停止操作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、いずれか2つのリールが停止したときに、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止したリールの停止位置の組み合わせ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を行うようにしても良い。

20

【0512】

また、いずれか1つのリールが停止したときに、回転中のリールについて、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止したリールの停止操作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、いずれか2つのリールが停止したときに、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止したリールのうちのいずれか1つのリールの停止位置、停止したリールのうちの残りのリールの停止操作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を行うようにしても良い。

30

【0513】

また、これらの場合には、1/2図柄が変動する範囲の領域、すなわち1図柄が変動する範囲未満の単位で停止済みのリールの停止操作位置を判定し、その停止操作位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルに従ってリールの停止制御を行うこと、すなわちある図柄が基準位置に位置するステップ数から1図柄が変動する範囲以内の異なるステップ数に対して異なる停止制御テーブルを選択可能とすることが好ましく、このようにすれば、停止済みのリールの停止位置が同一であり、停止操作が行われたタイミングが1図柄が変動する範囲以内であっても、他のリールに適用される停止制御テーブルを変化させることができるので、各リールの表示結果をより一層多様化することができる。

40

【0514】

また、いずれかのリールが既に停止し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、リールの停止状況及び停止済みのリールの停止操作位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルに従ってリールの停止制御を行うものでは、例えば、通常遊技状態、RT(1)またはRT(2)においていずれの役にも当選していない場合(ハズレ)において、ある特定のリールにおいて同一の停止位置が定められた領域番号の範囲で停止操作が行われた場合において同一の表示結果が導出されるが、同一の停止位置が定められた領域番号のうちの特定の領域番号の領域で停止操作が行われた場合のみ、他のリールの停止制御テーブルとしてチャンス目を構成する表示結果を導出させることが可能な停止制御テーブルを選択し、同一の停止位置が定められた領域番号のうちの特定の領

50

域番号以外の領域で停止操作が行われた場合に、他のリールの停止制御テーブルとしてチャンス目を構成する表示結果を導出させることが可能な停止制御テーブルを選択することが好ましい。

【0515】

更に、この場合には、通常遊技状態、R T (1) または R T (2) においていずれかのボーナスに当選している場合に、同一の停止位置が定められた領域番号のうち、通常遊技状態、R T (1) または R T (2) においていずれの役も当選していない場合よりも多くの領域番号に対して、他のリールの停止制御テーブルとしてチャンス目を構成する表示結果を導出させることが可能な停止制御テーブルを選択することが好ましく、このようにすれば、通常遊技状態、R T (1) または R T (2) においていずれかのボーナスに当選している場合には、通常遊技状態、R T (1) または R T (2) においていずれの役も当選していない場合よりも高い割合でチャンス目が導出されることとなり、チャンス目が導出されることにより、ボーナスの当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

10

【0516】

また、いずれかのリールが既に停止し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、リールの停止状況及び停止済みのリールの停止操作位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルに従ってリールの停止制御を行うものにおいては、リールが停止する毎に、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれかであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なリール停止コマンドを、サブ制御部 9 1 に対して送信することが好ましく、このようにすることでサブ制御部 9 1 の C P U 9 1 a は、リールが停止した際に、そのリールの停止位置のみならず、停止操作位置に応じて異なる演出を行うことが可能となる。

20

【0517】

特に、通常遊技状態、R T (1) または R T (2) においていずれの役にも当選していない場合（ハズレ）において、ある特定のリールにおいて同一の停止位置が定められた領域番号の範囲で停止操作が行われた場合において同一の表示結果が導出されるが、同一の停止位置が定められた領域番号のうちの特定の領域番号の領域で停止操作が行われた場合のみ、他のリールの停止制御テーブルとしてチャンス目を構成する表示結果を導出させることが可能な停止制御テーブルを選択し、同一の停止位置が定められた領域番号のうちの特定の領域番号以外の領域で停止操作が行われた場合に、他のリールの停止制御テーブルとしてチャンス目を構成する表示結果を導出させることが可能な停止制御テーブルを選択するとともに、通常遊技状態、R T (1) または R T (2) においていずれかのボーナスに当選している場合に、同一の停止位置が定められた領域番号のうち、通常遊技状態、R T (1) または R T (2) においていずれの役も当選していない場合よりも多くの領域番号に対して、他のリールの停止制御テーブルとしてチャンス目を構成する表示結果を導出させることが可能な停止制御テーブルを選択する場合には、リール停止コマンドを受信した際に、停止操作位置がチャンス目の導出条件を満たす場合、すなわちチャンス目を構成する表示結果を導出可能な停止制御テーブルが選択される停止操作位置である場合において、チャンス目の導出条件を満たさないが同一の停止位置となる他の停止操作位置である場合よりも高い割合で、いずれかの特別役に当選している可能性を報知する特殊演出（例えば、通常とは異なる停止音など）を行うようにしても良く、このようにすれば、特定のリールの停止時に特殊演出が行われることで、特定のリールの停止時に特殊演出が行われない場合よりも最終的にチャンス目が導出される可能性が高まることとなり、特殊演出が行われることに伴ってチャンス目の導出、更には特別役の当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

30

40

【0518】

また、本実施例では、複数の連続するステップ数の範囲（本実施例では 1 図柄が変動する 4 ステップずつ）毎に引込コマ数（当該範囲で停止操作が検出された場合の停止位置）が一意的に定められた停止制御テーブルを用いてリールの停止制御を行っているので、停止制御テーブルを作成するためのテーブル作成用データの容量を大幅に軽減できる。

50

【0519】

尚、本実施例では、1図柄が変動する範囲の領域の単位毎に、引込コマ数を一意的に定めた停止制御テーブルを用いているが、例えば、1／2図柄が変動する範囲の領域、すなわち1図柄が変動する範囲未満の単位毎に、引込コマ数（停止位置）を一意的に定めた停止制御テーブルを用いてリールの停止制御を行うようにしても良い。すなわちある図柄が基準位置に位置するステップ数から1図柄が変動する範囲以内の異なるステップ数に対して異なる停止位置が定められた停止制御テーブルを用いてリールの停止制御を行うようにしても良く、このようにすることで、1図柄が変動する範囲以内であっても、停止操作のタイミングが異なることで導出される表示結果を変化させることができるので、停止操作のタイミングに応じてより多彩な態様でリールの表示結果を導出させることができる。

10

【0520】

また、本実施例では、内部抽選によりいずれかのボーナスが当選しているとき、または1枚（1）のみが当選している場合において、1枚（1）の組み合わせを構成する「赤7」図柄を最大4コマの範囲でも引き込めないタイミングで停止操作がなされたとき、すなわち1枚（1）を入賞させることができなかったとき、1枚（2）のみが当選している場合において、1枚（2）の組み合わせを構成する「白7」図柄を最大4コマの範囲でも引き込めないタイミングで停止操作がなされたとき、すなわち1枚（2）を入賞させることができなかったとき、1枚（3）のみが当選している場合において、1枚（3）の組み合わせを構成する「黒BAR」図柄を最大4コマの範囲でも引き込めないタイミングで停止操作がなされたとき、すなわち1枚（3）を入賞させることができなかったときに、内部抽選によりいずれの役も当選していない場合（ハズレ）には導出されることのない、チャンス目を構成する3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」を導出させることが可能となるので、これらチャンス目を構成する表示結果が導出されることにより、特別役が当選していることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

20

【0521】

また、本実施例では、通常遊技状態、RT（1）、またはRT（2）においてビッグボーナス（1）が当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合には、領域番号1、5～9、12、14、16、19、21のタイミングで停止操作が検出された場合に、通常遊技状態、RT（1）、またはRT（2）においてビッグボーナス（2）が当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合には、領域番号1、2、5～9、12～16、19、21のタイミングで停止操作が検出された場合に、通常遊技状態、RT（1）、またはRT（2）においてレギュラーボーナスが当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合には、領域番号1、2、5～9、12、14、16、19～21のタイミングで停止操作が検出された場合に、通常遊技状態、RT（1）、またはRT（2）において1枚（1）のみが当選している場合には、領域番号1、2、12～16、19～21のタイミングで停止操作が検出された場合に、通常遊技状態、RT（1）、またはRT（2）において1枚（2）のみが当選している場合には、領域番号1、2、5～9、19～21のタイミングで停止操作が検出された場合に、通常遊技状態、RT（1）、またはRT（2）において1枚（3）のみが当選している場合には、領域番号5～9、12～16のタイミングで停止操作が検出された場合に、チャンス目を構成する3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が表示結果として導出されるが、通常遊技状態、RT（1）、またはRT（2）においていずれの役も当選していない場合（ハズレ）においては、領域番号1、2、5～9、12～16、19～21のいずれのタイミングで停止操作が検出されても、3～5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」、10～12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」、17～19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が表示結果として導出されることはないので、内部抽選によりボーナスが当選しているか、1枚（1）のみが当選し、かつ1枚（1）を入賞させることができないタイミングで停止操作が行われたとき、1枚（2）にのみが当選し、かつ1枚（2）を入賞させることができないタイミ

30

40

50

ングで停止操作が行われたとき、または1枚(3)にのみが当選し、かつ1枚(3)を入賞させることができないタイミングで停止操作が行われたときに、内部抽選によりいずれの役も当選していない状態では同一のタイミングで停止操作がなされても導出されることのないチャンス目を構成する表示結果を導出させることが可能となるので、チャンス目を構成する表示結果が導出されることにより、ボーナスの発生に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0522】

また、内部抽選によりいずれの役も当選していない場合(ハズレ)、すなわち通常時の大半を占める状態では、チャンス目を構成する表示結果が導出されることがなく、内部抽選によりいずれかのボーナスが当選している場合以外では、1枚(1)、1枚(2)、または1枚(3)が当選することによりチャンス目を導出させることが可能となる。このため、複数の停止制御テーブルのうち、全てのリールが回転中においては、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われるとともに、いずれかのリールが既に停止している場合においては、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止済みのリールの停止位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われる場合でも、遊技者の技量などの影響を受けることなく、適度な割合でチャンス目を導出させることが可能となる。

10

【0523】

尚、本実施例では、左リールに表示結果が導出された時点でチャンス目が成立するわけではなく、いずれか2つのリールまたは全てのリールに表示結果が導出された時点(いずれの入賞役も揃わなかった場合)にチャンス目が成立するようになっていたが、いずれか1つのリールに表示結果が導出された時点で成立するチャンス目を適用しても良い。

20

【0524】

また、入賞させることができなかった際にチャンス目を導出させることが可能となる1枚(1)～(3)は、1ゲームに対して設定可能な最大賭数(3)を設定するために必要なメダル数である3枚以下(1枚)のメダルの払出を伴う入賞であるため、内部抽選により1枚(1)～(3)のいずれかが当選し、入賞させることができなくとも、遊技者が大きな不利益を被ることがないばかりか、1枚(1)～(3)の入賞確率が、スロットマシン1の払い出し率に大きな影響が及ぶことがないので、例えば、1枚(1)～(3)の入賞が許容される確率を高めてチャンス目の導出しうる機会を増加させることも可能となり、ボーナスに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

30

【0525】

また、本実施例では、1枚(1)～(3)の入賞に伴い払い出されるメダル数が、1ゲームに対して最小単位の賭数を設定するのに必要な1枚とされているため、最もスロットマシン1の払い出し率に影響を与えにくくできる。

【0526】

尚、本実施例では、1枚(1)～(3)の入賞に伴い、1枚のメダルが遊技者に払い出されるようになっていたが、チャンス目を導出可能な特定付与入賞の発生に伴い払い出されるメダル数は1枚に限定されるものではなく、チャンス目を導出可能な特定付与入賞の発生に伴い払い出されるメダル数は、より少ない方が好ましいが、少なくとも1ゲームに対して設定可能な最大賭数(本実施例では3)を設定するのに必要なメダル数(本実施例では3枚)以下であれば、スロットマシン1の払い出し率に影響を与えにくくできる。また、例えば、複数の入賞ラインに停止するか、1本の入賞ラインに停止するかによって払出枚数が異なる場合には、役の組み合わせが複数の入賞ラインに停止した際の払出枚数が、1ゲームに対して設定可能な最大賭数(本実施例では3)を設定するのに必要なメダル数以下であれば、スロットマシン1の払い出し率に影響を与えにくくできる。

40

【0527】

また、本実施例では、内部抽選により1枚(1)～(3)のみが当選しているときに、1枚(1)～(3)を入賞させることのできないタイミングで停止操作が検出された場合

50

に導出されるチャンス目を構成する表示結果を特定する引込コマ数が定められた停止操作位置（領域番号）の数が、1枚（1）～（3）の組み合わせを構成する図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止操作位置（領域番号）の数よりも多いため、通常遊技状態、RT（1）、またはRT（2）において1枚（1）または1枚（2）のみが当選している場合においては、1枚（1）～（3）の組み合わせを構成する図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が導出されるよりも高い割合で、1枚（1）～（3）を入賞させることのできないタイミングで停止操作が検出された場合に導出されるチャンス目を構成する表示結果が導出されるようになっており、内部抽選により1枚（1）～（3）のみが当選しているときには、該1枚（1）～（3）の組み合わせを構成する図柄がいずれかの入賞ライン上に導出されるよりも、1枚（1）～（3）を入賞させることのできないタイミングで停止操作が検出された場合に導出されるチャンス目を構成する表示結果の方が導出されやすくなるため、ボーナスの発生に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

10

【0528】

また、本実施例では、左リールにおいて、1枚（1）の組み合わせを構成する「赤7」図柄が左リールの上段、下段のいずれかに停止する表示態様（領域番号1～3、3～5）と、1枚（2）の組み合わせを構成する「白7」図柄が左リールの上段、下段のいずれかに停止する表示態様（領域番号8～10、10～12）と、1枚（3）の組み合わせを構成する「黒BAR」図柄が左リールの上段、下段のいずれかに停止する表示態様（領域番号15～17、17～19）と、がそれぞれ最大引込範囲である4コマを超えて配置されており、「赤7」図柄、「白7」図柄、「黒BAR」図柄を同時に狙える停止操作位置が存在しないので、1枚（1）の組み合わせを構成する図柄、1枚（2）の組み合わせを構成する図柄、または1枚（3）の組み合わせを構成する図柄のいずれかを常に狙ってリールの停止操作を行った場合に、1枚（1）～1枚（3）のうち狙っている役は常に入賞させることができるが、他の役を入賞させることが可能なタイミングで停止操作を行うことが不可能となり、この場合には、チャンス目が導出されうることとなるため、1枚（1）～（3）のうちいずれかの役を常に狙ってリールの停止操作を行った場合でも、適度にチャンス目を出現させることが可能となり、この際、1枚（1）～（3）のうち狙っていない役を入賞させることができなかったのか、ボーナスが当選しているのか、を判別することはできないので、チャンス目の出現により効果的にボーナスの発生に対する遊技者の期待感を高めることができる。また、小役を取りこぼさないように遊技を行うような熟練度の高い遊技者であっても、チャンス目の導出される割合が極端に低くなるようなことがないので、あらゆる熟練度の遊技者に対してもボーナスの発生に対する期待感を効果的に高めることができる。

20

30

【0529】

また、1枚（1）～（3）は、当選確率も同じであり、かつ入賞時のメダルの払出枚数も同じなので、1枚（1）～（3）のうち特定の組み合わせのみを狙ってリールの停止操作を行うメリットが少なく、結果として1枚（1）～（3）のうち特定の組み合わせを狙って停止操作を行う意欲を軽減できるため、様々な位置で停止操作が行われる可能性が高くなり、表示結果を多彩なものとするすることができる。

40

【0530】

尚、本実施例では、取りこぼした際にチャンス目が導出されうる第1の特定付与入賞及び第2の特定付与入賞として、当選確率も同じであり、かつ入賞時のメダルの払出枚数も同じ、1枚（1）～（3）を適用しているが、少なくとも役を構成する図柄が同時に狙えないように配置され、かつ取りこぼしが生じる複数の小役を適用したものであれば良く、各々の当選確率や払出枚数が異なる複数の小役を適用しても良い。また、この場合には、当選確率と払出枚数を乗算した値が近似することが好ましく、このようにすることで、一方の組み合わせのみを行ってリールの停止操作を行うメリットが少なく、結果として一方の組み合わせを狙って停止操作を行う意欲を軽減できるため、様々な位置で停止操作が行われる可能性が高くなり、表示結果を多彩なものとするすることができる。

50

【0531】

また、本実施例では、1枚(1)の組み合わせを構成する図柄、1枚(2)の組み合わせを構成する図柄、及び1枚(3)の組み合わせを構成する図柄が左リールに各々同数(1つつ)配置されているが、1枚(1)の組み合わせを構成する図柄、1枚(2)の組み合わせを構成する図柄、及び1枚(3)の組み合わせを構成する図柄のうち、例えば、1枚(1)の組み合わせを構成する図柄が1つ、1枚(2)の組み合わせを構成する図柄を2つ配置するなど、配置される数が異なっても良い。すなわち1枚(1)を構成する図柄、1枚(2)を構成する図柄のうち、一方の図柄が他方の図柄よりも高い割合で導出されるものであっても良い。

【0532】

また、本実施例では、左リールにおいて、ビッグボーナス(1)の組み合わせを構成する「赤7」図柄が左リールの上段、下段のいずれかに停止する表示態様(領域番号1~3、3~5)と、ビッグボーナス(2)の組み合わせを構成する「白7」図柄が左リールの上段、下段のいずれかに停止する表示態様(領域番号8~10、10~12)と、レギュラーボーナスの組み合わせを構成する「黒BAR」図柄が左リールの上段、下段のいずれかに停止する表示態様(領域番号15~17、17~19)と、がそれぞれ最大引込範囲である4コマを超えて配置されており、「赤7」図柄、「白7」図柄、「黒BAR」図柄を同時に狙える停止操作位置が存在しないので、「赤7」図柄を狙って停止操作がなされ、かつチャンス目を構成する3~5番図柄の「赤7・スイカ・白BAR」が導出され、最終的にビッグボーナス(1)を入賞させることができず、更に他の役も入賞しなかったときに、1枚(2)または1枚(3)を入賞させることができなかつたのか、ビッグボーナス(2)またはレギュラーボーナスを入賞させることができなかつたのかがわからなくなり、「白7」図柄を狙って停止操作がなされ、かつチャンス目を構成する10~12番図柄の「白7・オレンジ・リプレイ」が導出され、最終的にビッグボーナス(2)を入賞させることができず、更に他の役も入賞しなかったときに、1枚(1)または1枚(3)を入賞させることができなかつたのか、ビッグボーナス(1)またはレギュラーボーナスを入賞させることができなかつたのかがわからなくなり、「黒BAR」図柄を狙って停止操作がなされ、かつチャンス目を構成する17~19番図柄の「黒BAR・ベル・オレンジ」が導出され、最終的にレギュラーボーナスを入賞させることができず、更に他の役も入賞しなかったときに、1枚(1)または1枚(2)を入賞させることができなかつたのか、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)を入賞させることができなかつたのかがわからなくなるため、ボーナスの発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0533】

また、本実施例では、役別テーブルに、特別役のみに対応する判定値数の格納先のアドレス、特別役及び一般役の双方に対応する判定値数の格納先のアドレス、一般役のみに対応する判定値数の格納先アドレスがそれぞれ登録されており、内部抽選において、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または役の組み合わせの判定値数を加算していき、特別役のみに対応する判定値数との加算結果がオーバーフローした場合には、特別役のみの当選を判定し、特別役及び一般役の双方に対応する判定値数との加算結果がオーバーフローした場合には、特別役及び一般役の双方の当選を判定し、一般役のみに対応する判定値数との加算結果がオーバーフローした場合には、一般役のみの当選を判定するようになっており、特別役と一般役が同時に当選し得るようになっている。すなわち1つの役別テーブルから、一般役、特別役がそれぞれ単独で当選する判定値の範囲と、一般役及び特別役が重複して当選する判定値の範囲と、が特定できるようにすることで、特別役と一般役が同時に当選し得るようになっている。これにより、ゲームの結果として一般役が入賞した場合でも、一般役よりも有利度の高い特別役の当選が否定されないため、このような状況においても特別役の入賞に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0534】

また、本実施例では、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）とチェリー、１枚（１）、１枚（２）または１枚（３）とが同時に当選可能としており、更に、１枚（１）、１枚（２）または１枚（３）が単独で当選する判定値の範囲に占めるビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）と１枚（１）、１枚（２）または１枚（３）とが同時に当選する判定値の範囲の割合と、チェリーが単独で当選する判定値の範囲に占めるビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）とチェリーが同時に当選する判定値の範囲の割合が異なるようになっており、一般役が入賞したときに、その一般役の種類によって特別役の当選に対する期待感に変化を持たせることができるため、興趣を高めることができる。

【０５３５】

尚、本実施例では、役別テーブルに、特別役のみに対応する判定値数の格納先のアドレス、特別役及び一般役の双方に対応する判定値数の格納先のアドレス、一般役のみに対応する判定値数の格納先アドレスをそれぞれ登録しておき、内部抽選において、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または役の組み合わせの判定値数を加算していき、特別役のみに対応する判定値数との加算結果がオーバーフローした場合には、特別役のみの当選を判定し、特別役及び一般役の双方に対応する判定値数との加算結果がオーバーフローした場合には、特別役及び一般役の双方の当選を判定し、一般役のみに対応する判定値数との加算結果がオーバーフローした場合には、一般役のみの当選を判定するようにすることで、特別役と一般役が同時に当選し得る構成としていたが、一般役の格納先アドレスが登録された一般役用の役別テーブルと、特別役の判定値数の格納先アドレスが登録された特別役用の役別テーブルと、を設け、内部抽選において、同一の内部抽選用の乱数について、一般役用の役別テーブルを参照する一般役の抽選と、特別役用の役別テーブルを参照する特別役の抽選と、を別個に行うとともに、一般役用の役別テーブルに登録されているアドレス領域に格納された判定値数及び特別役用の役別テーブルに登録されているアドレス領域に格納された判定値数から、一般役、特別役がそれぞれ単独で当選する判定値の範囲と、一般役、特別役が重複して当選する判定値の範囲と、が特定できるようにすることにより、特別役と一般役が同時に当選し得る構成としても良く、このような構成とした場合でも、ゲームの結果として一般役の入賞が発生した場合でも、一般役よりも有利度の高い特別役の当選が否定されないので、このような状況においても特別役の入賞に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【０５３６】

また、本実施例のスロットマシン１では、設定値ワークから読み出した値が１～６の範囲か否か、すなわち内部抽選に用いる設定値が適正な範囲の値か否かを１ゲーム毎に判定し、設定値ワークから読み出した値が１～６の範囲の値でなければ、ＲＡＭ異常エラーによるエラー状態に制御され、ゲームの進行が不能化される。本実施例において設定値ワークに格納される値、すなわち設定変更処理により選択可能な設定値の範囲は１～６の値があるので、設定値ワークに格納されている値が１～６の範囲の値でなければゲームの進行が不能化されることとなる。

【０５３７】

更に、設定された賭数が遊技状態に応じた賭数であるか否かを判定する処理を１ゲーム毎に実行し、設定された賭数が遊技状態に応じた賭数ではない場合にも、ＲＡＭ異常エラーによるエラー状態に制御され、ゲームの進行が不能化される。本実施例では、遊技状態毎に対応する賭数が定められているが、その賭数とは異なる賭数でゲームが行われている場合には、ＲＡＭ４１ｃに格納されているデータが壊れているか、或いは不正なプログラムが作動している可能性があるので、設定された賭数が遊技状態に応じた賭数ではない場合にもゲームの進行が不能化されることとなる。

【０５３８】

そして、一度ＲＡＭ異常エラーによるエラー状態に制御されると、設定変更モードに移行させて、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。すなわちデータ化けや不正なプログラムの作動など

10

20

30

40

50

により、設定値が適正でない場合や設定された賭数が遊技状態に応じた賭数ではない場合には、スロットマシンにより自動的に設定された設定値ではなく、設定変更操作に基づいて選択・設定された設定値（一般的に、設定変更操作は遊技店の従業員により行われるので、遊技店側が選択した設定値である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

【0539】

また、本実施例では、RAM 41cに記憶されているデータに異常が生じた場合には、RAM異常エラーによるエラー状態に制御され、ゲームの進行が不能化されるとともに、一度RAM異常エラーによるエラー状態に制御されると、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、RAM 41cに記憶されているデータに異常が生じても、スロットマシンにより自動的に設定された設定値ではなく、設定変更操作に基づいて選択・設定された設定値（一般的に、設定変更操作は遊技店の従業員により行われるので、遊技店側が選択した設定値である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

10

【0540】

また、RAM 41cに記憶されたデータに異常が生じるのは、停電時やCPU 41a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。このため本実施例では、これらの状態から復旧してCPU 41aが起動するときにおいてのみデータが正常か否かの判定を行うようになっているので、RAM 41cに記憶されたデータが正常か否かの判定をデータに異常が生じている可能性が高い状況においてのみ行うことができる。すなわちデータに異常が生じている可能性の低い状況では、当該判定を行わずに済み、CPU 41aの負荷を軽減させることができる。

20

【0541】

また、本実施例では、電断割込処理（メイン）においてRAM 41cの全てのデータに基づくRAMパリティ、すなわち排他的論理和演算した結果が0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、格納するとともに、復旧時においてRAM 41cにおける全ての領域に格納されているデータに基づいて計算したRAMパリティが0か否かを判定することで、RAM 41cのデータが正常か否かを判定しているので、当該判定を正確にかつ簡便に行うことができる。

30

【0542】

また、本実施例のスロットマシン1では、プロセスデータにVblank毎にCPU 91がアトリビュートレジスタに対して行う設定内容が予め定められているとともに、特にリールの変動中に再生される動画についてのプロセスデータには、必ず透過領域用オブジェクトが最優先で描画される（必ず透過領域用オブジェクトが他のオブジェクトよりも先に描画されるとともに、必ず透過領域用オブジェクトが他のオブジェクトよりも視覚者から見て手前側に描画される）ように定められたアトリビュートが設定されている。また、リールの変動中に静止画を表示する際に設定されるアトリビュートについても、必ず透過領域用オブジェクトが最優先で描画される（必ず透過領域用オブジェクトが他のオブジェクトよりも先に描画されるとともに、必ず透過領域用オブジェクトが他のオブジェクトよりも視覚者から見て手前側に描画される）ように定められている。そして、本実施例ではこのような構成を採ることにより、リールの変動中においては、液晶表示器51の表示領域51bのうち透視窓3に対応する透過領域51bに透明用色彩の透過領域用オブジェクトが最優先で（視覚者から見て最も手前側に）表示されるので、透視窓3に対応する領域に画像が表示されて変動中のリールの視認性が妨げられてしまうことができる。

40

【0543】

これにより、遊技者がリールの停止操作を行う際に、液晶表示器51に表示された画像によって停止操作が困難となってしまうことがない。また、本実施例では特に実施していないが、例えば、図柄の変動態様によって演出を行うもの（停止時にバウンドさせたり、逆回転させるものなど）であっても、液晶表示器51に表示された画像によって図柄の変

50

動態様による演出効果が妨げられてしまうこともない。

【0544】

また、変動中のリールの視認性を妨げないようにするために、予め透視窓3に対応する領域に画像が表示されないように、透過領域51bに画像が重ならないように画像データを作成せずとも、透視窓3に対応する透過領域51bに透明用色彩が表示されるので、透過領域51bを意識せずに画像データを設計することができる。

【0545】

尚、本実施例では、リールの変動中に用いるアトリビュートとして、必ず透過領域用オブジェクトが最優先で描画されるように定められたアトリビュートを予め設定しておくことにより、透視窓3に対応する透過領域51bに透明用色彩の透過領域用オブジェクトを最優先で表示させる構成としているが、例えば、アトリビュートを予め準備することなく、Vブランク毎に演出の進行に応じた動画や静止画を構成するためのプログラムを読み出して、その都度アトリビュートを作成するようにしても良い。

【0546】

また、このような構成とした場合には、アトリビュートを作成する最初の段階で、リールが変動中であるか否かを判定し、リールが変動中であると判定された場合には、まず透過領域51bに透明用色彩の透過領域用オブジェクトを最優先に（視覚者から見て最も手前側に）描画するためのプログラムを読み出してアトリビュートを設定し、その後他のオブジェクトについてのプログラムを読み出してアトリビュートの設定を追加することでアトリビュートを作成することが好ましく、このようにすることで、リールの変動中においては、透過領域51bに透明用色彩の透過領域用オブジェクトを最優先に（視覚者から見て最も手前側に）描画するためのアトリビュートが最初に設定されるので、他のオブジェクトについてのアトリビュートを設定する処理によって、透過領域用オブジェクトを描画するためのプログラムが読み出されずにアトリビュートが作成されてしまい、その結果、透過領域用オブジェクトを表示させる処理が抜けてしまって、リールの前面に画像が表示されて変動中のリールの視認性が妨げられてしまうことを防止できる。

【0547】

また、本実施例では、少なくともリールの変動中において透過領域用オブジェクトが最優先で（視覚者から見て最も手前側に）描画されるようになっていたが、リールが変動中か否かに関わらず、常時、透過領域用オブジェクトが最優先で（視覚者から見て最も手前側に）描画される構成としても良く、このようにすることで、透過領域用オブジェクトを最優先で（視覚者から見て最も手前側に）描画する制御として、常に同一の制御を行えば良いので、プログラムの設計が容易となる。

【0548】

また、本実施例では、遊技状態に関わらず、リールの変動中においては常に透過領域用オブジェクトが最優先で（視覚者から見て最も手前側に）描画されるようになっており、どのような遊技状態であってもリールの変動状態の視認性が妨げられてしまうことを防止できる。また、例えば、目押しを必要としない遊技状態（レギュラーボーナスなど）においては、変動中のリールの視認性を妨げる必要性が低いので、そのためだけに例外的にプログラムを変更する必要もないので、画像表示を行うためのプログラムの設計が容易となる。

【0549】

また、本実施例では、液晶表示器51の表示領域51aの表面にグレア加工（光沢加工）が施されており、これにより光透過性が向上するので、液晶表示器51の表示領域51aを介した場合でもリールの視認性を極力高めることができる。

【0550】

尚、本実施例では、表示領域51aの全体にグレア加工が施されているが、少なくとも透視窓3、すなわちリールを視認するのに必要な領域についてグレア加工が施されているものであれば、上記と同様の効果が得られる。

【0551】

10

20

30

40

50

また、本実施例では、液晶表示器 5 1 が搭載する液晶駆動回路 2 1 5 が、グラフィックコントローラ 2 0 0 からビデオ信号（アナログ信号）が出力されていない状態において、全ての液晶素子の駆動を行わず（電圧を印加しない）、表示領域 5 1 a が透過状態となるようになっているので、何らかの原因（例えば、グラフィックコントローラ 2 0 0 がハングアップした場合など）でグラフィックコントローラ 2 0 0 からのビデオ信号（アナログ信号）が出力されなくなってしまうとしても、変動中のリールの視認性を確保することができる。

【0 5 5 2】

また、本実施例では、電源基板 1 0 0 で生成された電圧を各部に供給する電源ラインのうち、サブ制御部 9 1（CPU 9 1 a）及び表示制御回路 9 2 に電圧を供給する電源ラインと、液晶表示器 5 1 に搭載された液晶駆動回路 2 1 5 に電圧を供給する電源ラインと、がそれぞれ電氣的に独立して配線されているので、表示制御回路 9 2 に電圧を各部に供給する電源ラインが断線した場合でも、液晶駆動回路 2 1 5 に電圧が供給されている限りは、リールの視認性を確保することができる。

10

【0 5 5 3】

尚、本実施例では、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で、透過性を有するノーマリーホワイトタイプの液晶パネルを有する液晶表示器 5 1 を用いているので、液晶表示器 5 1 a への電源が遮断された場合でも、リールの視認性が妨げられてしまうことがないが、ノーマリーブラックタイプの液晶パネルを有する液晶表示器を用いた場合には、上記の構成が特に有用である。

20

【0 5 5 4】

また、本実施例では、電源基板 1 0 0 で生成された電圧を各部に供給する電源ラインのうち、液晶表示器 5 1 に搭載された液晶駆動回路 2 1 5 に電圧を供給する電源ラインと、リール LED 5 5 に電圧を供給する電源ラインと、がそれぞれ電氣的に独立して配線されているので、リール LED 5 5 に電圧を供給する電源ライン、もしくは液晶駆動回路 2 1 5 に電圧を供給する電源ラインのいずれか一方が断線した場合でも、リール LED 5 5 及び液晶駆動回路 2 1 5 がともに停止してしまうことがないので、このような場合でもリールの視認性を確保することができる。

【0 5 5 5】

また、本実施例では、サブ制御部 9 1 の CPU 9 1 a が、グラフィックコントローラ 2 0 0 からの V ブランク割込信号が一定期間入力されなかった場合、グラフィックコントローラ 2 0 0 に対して命令したにも関わらず、命令に対応する完了割込信号が一定期間入力されなかった場合に、演出状態のバックアップを行う電断割込処理（サブ）を実行するとともに、再起動して電断割込処理においてバックアップした制御状態を復帰させる。そして、CPU 9 1 a の再起動に伴って、グラフィックコントローラ 2 0 0 を初期化して、再起動前に実行していた制御パターンに基づく命令を再度グラフィックコントローラ 2 0 0 に対して行うことにより、グラフィックコントローラ 2 0 0 の動作を再開させるようになっている。これにより、グラフィックコントローラ 2 0 0 がハングアップした場合でも、ハングアップする前の状態に復旧させることができる。また、ハングアップにより途中となっていた表示動作を復旧後に再開させることができ、異常な表示状態からのより適切な復旧が可能になる。

30

40

【0 5 5 6】

また、本実施例では、再起動の際に制御状態を復旧させるための処理として、電断時に実行される電断割込処理（サブ）を流用しており、グラフィックコントローラ 2 0 0 がハングアップした際に実行する専用の処理を実行する必要がないので、プログラム容量の増大や処理の複雑化を防止しつつ、異常な表示状態から適切に復旧させることができる。

【0 5 5 7】

また、本実施例では、CPU 4 1 a が演出制御基板 9 0 に対して遊技の進行に応じたコマンドを送信し、演出制御基板 9 0 に搭載されたサブ制御部 9 1 は、遊技制御基板 4 0 から送信されたコマンドに基づいて演出の制御を行うようになっており、CPU 4 1 a は、

50

コマンドを送信するのみで演出の制御を行う必要がないので、CPU 41aの処理負荷を軽減できるうえに、演出を多彩なものにできる。

【0558】

また、遊技制御基板40から演出制御基板90にコマンドが送信されるコマンド伝送ラインが、遊技制御基板40と演出制御基板90との間で演出中継基板80を介して接続されており、遊技制御基板40に演出制御基板90が直接接続される構成ではないので、コマンド伝送ラインからCPU 41aに対して外部から不正な信号が入力され、遊技の制御に影響を与えられてしまうことを防止できる。

【0559】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

10

【0560】

例えば、前記実施例では、メダルの増加が期待できないRT(1)を適用しているが、RT(1)中にメダルの増加が期待できるものであっても良い。

【0561】

また、前記実施例では、メダルの増加が期待できるRT(2)を適用しているが、直接的にメダルの増加が期待できるものでなくとも良く、直接的にメダルの増加は期待できないが、何らかの価値(例えば、メダルの増加が期待できる遊技状態(当選している役の種類が報知される報知遊技状態(いわゆるAT))などの抽選機会やその抽選機会の高確率状態など)が付与されることによって間接的にメダルの増加が期待できるものであっても良い。

20

【0562】

また、前記実施例では、RT(2)に移行する移行役、RT(2)の転落役として、それぞれ3種類の役を適用しているが、それぞれ1種類または2種類であっても良いし、4種類以上であっても良い。

【0563】

また、前記実施例では、通常遊技状態においてもRT(2)に移行するリプレイ(2)～(4)が入賞し得る構成であるが、RT(2)に移行するリプレイ(2)～(4)をRT(1)においてのみ抽選対象とし、RT(1)においてのみリプレイ(2)～(4)が入賞するようにしても良く、このようにすることで、RT(1)に制御されることを条件にRT(2)に移行することが可能となるため、RT(1)に制御されることで、RT(2)に移行することに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

30

【0564】

また、前記実施例では、RT(1)が開始した後、いずれかの特別役が入賞したとき、リプレイ(2)～(4)が入賞してRT(2)へ移行したとき、または特別役、リプレイ(2)～(4)が入賞せずに規定ゲーム数に到達したときにRT(1)を終了させるようになっているが、RT(2)と同様に転落役を規定し、転落役が当選したときにRT(1)を終了させるようにしても良いし、RT(1)に規定ゲーム数を設けず、RT(1)が開始した後、いずれかの特別役が入賞したときまたは転落役が入賞したときにRT(1)を終了させるようにしても良い。

40

【0565】

また、前記実施例では、ビッグボーナスの終了後にRT(1)に移行するようになっているが、その他の契機、例えば、レギュラーボーナスの終了後にRT(1)に移行するようにしても良いし、RT(2)の移行役とは異なるRT(1)の移行役の組み合わせ(リプレイに限らず)が揃ったことを契機にRT(1)に移行するようにしても良い。

【0566】

また、前記実施例では、RT(2)への移行役となるリプレイ(2)～(4)の全てについて取りこぼす操作手順が存在するが、取りこぼすことのない移行役を設けても良い。

【0567】

50

また、前記実施例では、R T (2) への移行役となるリプレイ (2) ~ (4) を構成する図柄を、それぞれ引込範囲を超えて配置することにより、リプレイ (2) ~ (4) の入賞条件を異なるものとしているが、例えば、複数種類の移行役となるリプレイに対して入賞条件となるリールの停止順を定めておき、いずれかの種類の移行役となるリプレイが当選した際に、その移行役となるリプレイの種類に対応して定められた入賞条件と一致する停止順で停止操作がなされた場合に、当選した移行役となるリプレイが入賞するように制御し、入賞条件と一致しない停止順で停止操作がなされた場合に、当選した移行役となるリプレイが入賞しないようにしても良く、このようにすることで比較的簡単な技術介入で移行役となるリプレイを入賞させることができる。尚、この場合には、移行役となるリプレイと同時に他のリプレイが当選するようにし、移行役となるリプレイを取りこぼした場合に同時に当選している他のリプレイが入賞することが好ましく、このようにすることで移行役となるリプレイを取りこぼした場合でも他のリプレイが入賞し、メダルを獲得することができる。

10

【 0 5 6 8 】

また、前記実施例では、リプレイ (2) ~ (4) のいずれかが当選したときに、報知モードに応じた確率でリプレイの種類を報知するリプレイ種類報知が行われるようになっていいるが、一定の確率でリプレイの種類を報知するようにしても良いし、更には 1 0 0 % の確率でリプレイの種類を報知するようにしても良く、特に 1 0 0 % の確率でリプレイの種類を報知するものであれば、リプレイ (2) ~ (4) のいずれかが当選したときに確実にその種類を認識できるため、技術介入によって確実にリプレイ (2) ~ (4) を入賞させることが可能となる。

20

【 0 5 6 9 】

また、前記実施例では、リプレイ種類報知が行われるか否かを決定するリプレイ及び転落役種類報知抽選を、ビッグボーナス中に行うようになっているが、それ以外の契機、例えば R T (1) の開始時、または R T (1) 中 (R T (1) 中において抽選契機となる役が当選したり、入賞したときなど) に行うようにしても良く、このようにすることで、R T (1) 中の興趣を一層高めることができる。

【 0 5 7 0 】

また、前記実施例では、リプレイ及び転落役種類報知抽選に当選した場合に、その後の R T (1) でリプレイ (2) ~ (4) のいずれかが当選した際にリプレイ種類報知が実行される確率 (報知確率) の異なる複数種類の報知モードからいずれかの報知モードを選択する報知モード抽選が実行されるようになっており、報知モード抽選で当選した報知モードによって、その後移行する R T (1) でリプレイ (2) ~ (4) のいずれかが当選した際にリプレイ種類報知が実行される確率が変化することで、R T (2) への移行確率を変動させるようにしているが、例えば、リプレイ種類報知が実行される回数を、複数の異なる回数から選択し、選択した回数分リプレイ (2) ~ (4) が当選した際に、リプレイ種類報知を実行したり、特定の期間 (例えばビッグボーナス中) においてリプレイ種類報知の実行回数を付与するか否かを決定し、付与することが決定された回数の合計回数分リプレイ (2) ~ (4) が当選した際に、リプレイ種類報知を実行したりすることによって、R T (2) の移行確率を変化させるようにしても良く、このようにした場合にも R T (1) に伴う興趣を一層高めることができる。

30

40

【 0 5 7 1 】

また、前記実施例では、R T (2) が開始した後、規定ゲーム数に到達する前にいずれかの特別役が当選した場合には、R T (2) を終了させず、いずれかの特別役が入賞したとき、いずれかの転落役が入賞したとき、または特別役も転落役も入賞せずに規定ゲーム数に到達したときに R T (2) を終了させるようになっているが、転落役を設けず、規定ゲーム数に到達するか特別役が入賞したときに R T (2) を終了させるようにしたり、R T (2) に規定ゲーム数を設けず、R T (2) が開始した後、いずれかの特別役が入賞したときまたはいずれかの転落役が入賞したときに R T (2) を終了させるようにしても良い。

50

【0572】

また、前記実施例では、遊技者が操作し得る全ての操作手順に対して、必ずいずれかの種類の転落役の入賞手順が割り当てられているとともに、いずれかの種類の転落役の入賞を回避する操作手順には、必ず他の少なくとも1種類の転落役の入賞手順を含む構成とすることにより、全種類の転落役に共通の回避手順が存在しないようになっているが、少なくとも全種類の転落役に共通の回避手順が存在しない構成であれば良く、異なる種類の転落役の入賞手順の一部または全部が共通する構成であっても良い。

【0573】

また、前記実施例では、全種類の転落役について入賞を回避する操作手順が存在するが、入賞を回避する操作手順が存在しない強制転落役を設けても良い。

10

【0574】

また、前記実施例では、全種類の転落役の当選確率が同一確率であるが、転落役の種類に応じて異なる当選確率としても良く、このようにすることで、通常遊技状態においては最も当選確率の高い種類の転落役の入賞手順で停止操作を行うことで、通常遊技状態でのメダルの払出率を上げることができ、RT(2)中においては当選確率の高い種類の転落役の回避手順にて停止操作を行うことで、RT(2)の終了を回避する確率を高めることができる。すなわち遊技者が技術介入を行うか否かによって遊技者にとっての有利度に差が生まれるため、興趣を高めることができる。

【0575】

また、前記実施例では、転落役を構成する図柄を、引込範囲を超えて配置することにより、引込範囲外のタイミングでリールの停止操作を行うことにより転落役の入賞を回避できるようになっているが、例えば、複数の転落役に対して入賞を回避するための異なるリールの停止順を定めておき、いずれかの転落役が当選した際に、その転落役の種類に対応して定められた入賞を回避するためのリールの停止順で停止操作がなされた場合に、転落役を取りこぼすように制御し、該入賞を回避するためのリールの停止順とは異なる順番で停止操作がなされた場合に、転落役を入賞させるようにしても良く、このようにすることで比較的簡単な技術介入で転落役を入賞させないようにすることができる。尚、この場合には、転落役と同時に他の小役が当選するようにし、転落役を取りこぼした場合に同時に当選している他の小役が入賞することが好ましく、このようにすることで転落役を取りこぼした場合でも小役が入賞し、メダルを獲得することができる。

20

30

【0576】

また、前記実施例では、左リールにおいて転落役を回避可能なタイミングで停止操作を行い、中リール、右リールにおいて特別役を回避可能なタイミングで停止操作を行うことにより、転落役及び特別役の双方を回避できるようになっているが、例えば、いずれかのリールについて転落役の引込範囲外の停止操作位置と、特別役の引込範囲外の停止操作位置と、が重なるように図柄を配置することで、いずれかのリールに転落役の種類に応じてその転落役及び特別役の双方を回避可能な停止操作位置（当選した転落役を構成する図柄の引込範囲外であり、かつ特別役を構成する図柄の引込範囲外となる停止操作位置）を設け、このような停止操作位置で停止操作を行うことにより特別役及び転落役の双方を回避可能としても良く、このようにすることでいずれか1つのリールの停止操作を行うのみで特別役及び転落役の双方を回避できる。

40

【0577】

また、前記実施例では、RT(2)の転落役として小役を適用しているが、リプレイ(2)～リプレイ(4)など、リプレイ(1)とは異なる特殊なリプレイを転落役として適用しても良い。

【0578】

また、前記実施例では、比較的遊技者にとって有利度の高いビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)のみ、すなわち特定の特別役のみが転落役と同時に当選し得るようになっているが、全ての種類の特別役が転落役と同時に当選するようにしても良く、このようにすることで、RT(2)の開始後、いずれかの転落役を入賞させてしまい、RT(2)

50

）が終了してしまった場合でも、同時に全ての特別役について当選している可能性があるため、このような場合であっても特別役の当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【0579】

また、前記実施例では、複数種類の転落役のうちいずれかの種類の転落役が当選したときに、報知モードに応じた確率で転落役の種類を報知する転落役種類報知が行われるようになっているが、一定の確率で転落役の種類を報知するようにしても良いし、更には100%の確率で転落役の種類を報知するようにしても良く、特に100%の確率で転落役の種類を報知するものであれば、転落役が当選したときに確実にその種類を認識できるため、技術介入によって確実に転落役を入賞させないようにすることが可能となる。

10

【0580】

また、前記実施例では、転落役種類報知が行われるか否かを決定するリプレイ及び転落役種類報知抽選を、ビッグボーナス中に行うようになっているが、それ以外の契機、例えばRT(1)やRT(2)の開始時、またはRT(1)やRT(2)中(RT(1)やRT(2)中において抽選契機となる役が当選したり、入賞したときなど)に行うようにしても良く、このようにすることで、RT(1)やRT(2)中の興趣を一層高めることができる。

【0581】

また、前記実施例では、リプレイ及び転落役種類報知抽選に当選した場合に、その後のRT(2)で転落役が当選した際に転落役種類報知が実行される確率(報知確率)の異なる複数種類の報知モードからいずれかの報知モードを選択する報知モード抽選が実行されるようになっており、報知モード抽選で当選した報知モードによって、その後移行するRT(2)で転落役が当選した際に転落役種類報知が実行される確率が変化することで、RT(2)の継続ゲーム数を変動させるようにしているが、例えば、転落役種類報知が実行される回数を、複数の異なる回数から選択し、選択した回数分転落役が当選した際に、転落役種類報知を実行したり、特定の期間(例えばビッグボーナス中)において転落役種類報知の実行回数を付与するか否かを決定し、付与することが決定された回数の合計回数分転落役が当選した際に、転落役種類報知を実行したりすることによって、RT(2)の継続が期待できるゲーム数を変化させるようにしても良く、このようにした場合にもRT(2)に伴う興趣を一層高めることができる。

20

30

【0582】

また、前記実施例では、リプレイ種類報知及び転落役種類報知を実行するかを共通のリプレイ及び転落役種類報知抽選にて決定しており、一方の種類が報知される場合には他方の報知も行われるようになっているが、リプレイ種類報知を実行するか否かの抽選、転落役種類報知を実行するか否かの抽選を別個に行い、それぞれ独立して報知するか否かを決定するようにしても良い。また、報知モードの選択についても同様である。

【0583】

また、前記実施例では、付与される価値が異なる複数種類の特別役を備えているが、単一の種類の特種役のみを備えるものであっても良い。

【0584】

40

また、前記実施例では、いずれかのボーナスに当選している場合に連続演出抽選で当たりパターンが決定され、決定された当たりパターンに基づく連続演出が実行され、ボーナスの当選が報知されることで、RT(2)演出における表示画面の背景を選択する背景選択抽選を行い、RT(2)演出における表示画面の背景を背景選択抽選で選択された背景に変更するようになっているが、少なくともRT(2)演出における演出態様を変更するものであれば同様の効果を得られるものであり、例えば、BGMや演出効果音、LED、ランプなどの点灯態様を変更するものであっても良い。

【0585】

また、前期実施例では、当選した特別役の種類に応じた確率で演出態様を変更するようになっているが、当選した特別役の種類に応じた確率で、演出態様を変更するタイミング

50

(ゲーム開始時、第1停止時、第2停止時、第3停止時、役の入賞時など)を選択するようにしても良く、このようにした場合でも、R T (2) 演出の演出態様の变化するタイミングに応じて当選した特別役の種類を示唆することが可能となるので、R T (2) 演出に伴う興趣を一層効果的に高めることができる。

【0586】

また、前記実施例では、待機コマンドや選択スイッチ56の操作の検出を無視し、該当するプログラムを実行しない構成とすることで、待機演出やメニュー画面の表示を禁止していたが、待機演出無効フラグや選択スイッチ56や決定スイッチ57の操作無効フラグを設定し、これらのフラグが設定されている間は、待機コマンドを受信した場合や選択スイッチ56や決定スイッチ57の操作がなされても待機演出やメニュー画面の表示が実行されないようにするといった、積極的な制御によって待機演出やメニュー画面の表示を禁止するようにしても良い。

10

【0587】

また、前記実施例では、ゲームの終了後、賭数が設定されずに経過した時間をメイン制御部41が計時し、ゲーム終了後、賭数が設定されずに経過した時間が一定時間に到達することで待機コマンドをサブ制御部91に対して送信することで、サブ制御部91が待機演出を実行するようになっているが、メイン制御部41からのコマンドに基づいてサブ制御部91が、ゲームの終了後、賭数が設定されずに経過した時間を計時し、ゲーム終了後、賭数が設定されずに経過した時間が一定時間に到達することで待機演出を実行するようにしても良い。

20

【0588】

また、前記実施例では、メイン制御部41が賭数が設定されている状態において待機コマンドを送信しないことにより、このような状態で待機演出が実行されない構成とされているが、上述のようにサブ制御部91がゲーム終了後に経過した時間を計時する場合には、ゲーム終了後から経過した時間が一定時間に到達した場合でも、賭数が設定されている状態であれば、待機演出を実行しない構成としても良い。

【0589】

また、前記実施例では、画像表示装置として透明液晶表示器を用いているが、画像表示装置の画面領域を介してリールを透過可能な表示器であれば、その他の表示器であっても良く、例えば、透明液晶表示器や自発光式の透明無機EL(エレクトロ・ルミネッセンス)表示器、有機EL(エレクトロ・ルミネッセンス)表示器などを用いても良い。尚、本実施例では、透明液晶表示器を適用しているため、透明用色彩が白色となるが、自発光式の無機EL表示器や有機EL表示器であれば透明用色彩は非発光色彩(黒)となる。

30

【0590】

また、前記実施例では、演出制御基板90に、演出制御用プロセッサとしてのCPU91aと、描画処理用プロセッサとしてのグラフィックコントローラ200と、がそれぞれ搭載されており、これら2つのプロセッサにより液晶表示器51の画像表示制御を行っているが、CPU91aが演出制御用プロセッサ及び描画処理用プロセッサの双方の機能を有していても良い。この場合には、CPU91aがCGROMに直接アクセスし、CGROMから読み出したキャラクタをVRAMに書き込み、フレーム期間毎にVRAM上のキャラクタを用いて描画領域に描画を行うようにすれば良い。

40

【0591】

また、前記実施例では、CPU91aのワークメモリとして用いるRAM91cとは別個に、VRAM用のSDRAM210を搭載しているが、RAM91cの記憶領域の一部にVRAM用の領域を割り当てて用いるようにしても良い。この場合には、グラフィックコントローラ200がCGROMから読み出したキャラクタをVRAMとして割り当てられたRAM91cの記憶領域に転送し、フレーム期間毎にこのキャラクタを用いて描画領域に描画を行うようにすれば良い。また、CPU91aが演出制御用プロセッサ及び描画処理用プロセッサの双方の機能を有する場合には、CPU91aがCGROMから読み出したキャラクタをVRAMとして割り当てられたRAM91cの記憶領域に転送し、フレ

50

ーム期間毎にこのキャラクタを用いて描画領域に描画を行うようにすれば良い。

【0592】

前記実施例では、スタートスイッチ7の操作から全てのリールが停止するまでのゲーム中以外の期間であっても、連続演出及び追加演出が実行中の期間、並びにボーナス入賞から該ボーナスが終了するまでの期間では、待機コマンドを受信した場合や、選択スイッチ56や決定スイッチ57の操作が検出された場合でも、これら待機コマンドや選択スイッチの操作の検出を無視し、該当するプログラムを実行しない構成とすることで、待機演出やメニュー画面の表示を禁止していたが、これらの期間中において待機演出無効フラグや選択スイッチ56や決定スイッチ57の操作無効フラグを設定し、これらのフラグが設定されている間は、待機コマンドを受信した場合や選択スイッチ56や決定スイッチ57の操作がなされても待機演出やメニュー画面の表示が実行されないようにするといった、積極的な制御によって待機演出やメニュー画面の表示を禁止するようにしても良い。

10

【0593】

また、前記実施例では、VRAM領域に必要なキャラクタが転送されていることを条件にVRAM領域に転送されたキャラクタを用いて描画を行うグラフィックコントローラを用いており、CPU91aは、描画を命令する際に予め描画に必要なキャラクタを転送するようになっているが、CPU91aがCGROM内のキャラクタの格納領域（転送元アドレス）と、描画領域における描画位置（転送先アドレス）を指定するのみで、グラフィックコントローラが自動的に転送元アドレスのキャラクタをVRAMに割り当てられた自動転送領域に転送し、自動転送領域に転送されたキャラクタを用いて描画領域の転送先アドレスに当該キャラクタの描画を行うようにしても良い。

20

【0594】

ここでグラフィックコントローラの変形例について説明する。

【0595】

この変形例では、CPU91aが起動時において、VRAM領域の領域として、少なくとも描画領域、事前転送するキャラクタの格納領域（固定エリア）、自動転送されたキャラクタがキャッシュされる領域（自動転送エリア）を含む複数の領域の設定をグラフィックコントローラに命令するとともに、CGROMに記憶されている複数種類のキャラクタのうちで、表示頻度が高くなるように設定されたキャラクタの、VRAMの固定エリアへの転送命令を実行する。

30

【0596】

そして、CPU91aが、画像の描画を命令する際に、対象となる画像を描画する際に用いるキャラクタが事前転送の対象となるキャラクタであるか否かを判定し、事前転送の対象となるキャラクタであれば、CGROMのアドレスではなく、固定エリアのアドレスを転送元アドレスとして指定し、転送元アドレス及び描画位置を指定することで、グラフィックコントローラは、VRAMの固定エリアに格納されたキャラクタを用いて描画領域に描画を行うこととなる。これにより、表示頻度が高くなるように設定されたキャラクタについては、VRAMの固定エリアにおける転送元アドレスを指定することでVRAMに事前に記憶されているキャラクタを容易に再利用することができ、CGROMから毎回読み出す必要がなくなるので、表示制御における制御負担を軽減することができる。

40

【0597】

これに対して、CGROMに記憶されている複数種類のキャラクタのうちで、表示頻度が低くなるように設定されたキャラクタについては、CPU91aが、前転送の対象となるキャラクタでないと判定するので、CGROMのアドレスを転送元アドレスとして指定し、転送元アドレス及び描画位置を指定することで、グラフィックコントローラは、指定されたキャラクタをCGROMから自動転送エリアに転送し、この自動転送エリアに転送されたキャラクタを用いて描画領域に描画を行うこととなる。これにより、表示頻度が低くなるように設定されたキャラクタについては、CGROMにおける転送元アドレスと、描画領域における転送先アドレスとを指定すれば、自動転送エリアにおけるアドレスを指定しなくても描画に利用することができ、アドレス管理が容易になるとともに、プログラ

50

ム設計の負担を軽減することができる。

【0598】

また、グラフィックコントローラは、VRAMの固定エリアまたは自動転送エリアからキャラクタを読み出す際に、転送の完了を示す転送完了フラグが設定されているか否かに応じて、読み出したキャラクタの描画領域への描画を実行するか否かの決定を行う。これにより、CGROMからVRAMの固定エリアや自動転送エリアに転送されるキャラクタと、これらの固定エリアや自動転送エリアから読み出して描画に利用するキャラクタとを整合させることが可能になり、適切なキャラクタを用いた表示を行うことができる。

【0599】

演出モードが切り替わった場合にCPU91aは、変更後の演出モードに対応して表示頻度が高くなるように設定されたキャラクタにつき、CGROMからVRAMの固定エリアへの転送を命令することが好ましい。これにより、演出モードに対応して表示頻度が高くなるように設定されたキャラクタを変更可能となり、固定エリアを有効に利用して表示制御における制御負担をさらに軽減することができる。

【0600】

前記実施例では、リールの回転が開始したとき及び、リールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM41bに格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成しているが、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置または停止済みのリールの停止操作位置）別の停止制御テーブルを予めROM41bに登録しておき、テーブルインデックスに基づいて、遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、及びリールの停止状況に応じて必要な停止制御テーブルを特定可能とし、リールの回転が開始したとき及び、リールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、テーブルインデックスを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを設定するようにしても良い。

【0601】

前記実施例では、リール1周に対して8ステップ毎（1図柄毎）に分割した21の領域（コマ）が定められており、停止制御テーブルとして、それぞれの領域（領域番号）に対応して、引込コマ数（停止位置）が一意的に定められた停止制御テーブル、すなわち1図柄が変動する範囲の領域に対応して停止位置が一意的に定められた停止制御テーブルを用いてリールの停止制御を行っているが、例えば、1図柄未満の領域毎、例えば1ステップ、すなわちリールモータを駆動する際の最小単位毎に、引込ステップ数や引込コマ数（停止位置）を一意的に定めた停止制御テーブルを用いてリールの停止制御を行っても良く、このようにすることで、リールモータのステップ数単位で停止位置を変化させることが可能となり、停止操作位置に対する停止位置を更に多様化することができる。

【0602】

前記実施例では、停止操作位置に対する引込コマ数を一意的に定めた複数の停止制御テーブルのうち、各遊技状態のそれぞれの内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置または停止済みのリールの停止操作位置）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を行っているが、停止操作位置に対する停止位置を一意的に定めた複数の停止位置特定テーブルを停止制御テーブルの替わりに用いて、停止操作が検出された際に、停止位置特定テーブルを参照し、停止操作位置に対応して一意的に特定される停止位置でリールを停止させる制御を行うようにしても良い。

【0603】

また、停止位置に対する停止優先度を定めることにより、停止操作位置（リール基準位置からのステップ数）に対して停止位置を一意的に定めた複数の停止優先テーブルを停止制御テーブルの替わりに用いて、停止操作が検出された際に、停止優先テーブルを参照し、停止操作位置から引込可能範囲（最大5コマ）内にある全ての停止位置の停止優先度を比較し、最も停止優先度の高い停止位置でリールを停止させる制御を行うようにしても良

10

20

30

40

50

い。

【0604】

また、各遊技状態のそれぞれの内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置または停止済みのリールの停止操作位置）に対して一意的に定められた引込コマ数を選択し、停止操作が行われた際に、選択された引込コマ数の範囲内に対象となる停止位置が位置する場合には、当該停止位置を引き込んで停止させる引込制御を行い、停止が禁止された停止位置を停止させないように他の停止位置を引き込んで停止させる蹴飛ばし制御（いわゆるコントロール方式の制御）を行うようにしても良い。このように引込制御及び蹴飛ばし制御を行うことで、停止操作位置（リール基準位置からのステップ数）に対して停止位置が一意的に決まるので、引込制御及び蹴飛ばし制御により表示結果を導

10

【0605】

また、各遊技状態のそれぞれの内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置または停止済みのリールの停止操作位置）に対して一意的に定められた制御パターンを選択し、その制御パターンに従ってリールの停止制御を行うものであれば、停止制御テーブルによるリールの停止制御、停止優先テーブルによるリールの停止制御、引込制御及び蹴飛ばし制御によるリールの停止制御を併用して行うものであっても良く、例えば、最初に停止したリールのみ停止制御テーブルを用いてリールの停止制御を行い、他のリールについては、引込制御及び蹴飛ばし制御によりリールの停止制御を行うようにし

20

【0606】

前記実施例では、各遊技状態のそれぞれの内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置または停止済みのリールの停止操作位置）に対して一意的に定められた制御パターンを選択し、その制御パターンに従ってリールの停止制御を行っているが、少なくとも各遊技状態のそれぞれの内部当選状態に対して定められた制御パターンを選択し、その選択した制御パターンに従ってリールの停止制御を行うものであれば良い。

【0607】

また、前記実施例では、内部抽選に用いる設定値、すなわち内部抽選の当選確率を定めた設定値として1～6の範囲の6段階の値を適用しているが、設定値はこれに限られるものではなく、少なくとも複数段階の設定値を選択して設定できるものであれば良く、例えば、高／低の2段階を選択可能な設定値や、1～3の範囲の3段階の設定値を選択可能な設定値などを適用しても良い。更に、RAM41cの設定値ワークには、これら設定値を示す値として1～6の値そのものを格納しているが、設定値を特定可能な値が格納されるものであれば良く、例えば、1～6の設定値に対応して0～5（実際の設定値から1を減算した値）を設定値ワークに格納するようにしても良い。

30

【0608】

また、前記実施例では、設定値や賭数が適正か否かの判定を1ゲーム毎に実行しているが、1ゲーム毎に行うのではなく、所定ゲーム数毎に行ったり、特定の期間（ボーナス中を除く期間など）のゲームにおいて行ったりするようにしても良い。

40

【0609】

また、前記実施例では、内部抽選処理において、設定値や賭数が適正か否かの判定を行っているが、そのタイミングは、1ゲーム中のどのタイミングであっても良く、例えば、ゲーム開始時やゲーム終了時に行うものであっても良い。

【0610】

また、前記実施例では、内部抽選処理において入賞の当選を判定する際に、設定値が適正か否かの判定において適正ではないと判定された場合には、RAM異常エラー状態に制御されるようになっているが、RAM41cの設定値ワークに格納されている設定値が適正な値（1～6の範囲の値）でない場合に、設定値の初期値（例えば、設定値1）に基づ

50

く確率で入賞の当選を判定するようにしても良い。

【0611】

また、前記実施例では、メダル並びにクレジットを用いて賭数を設定するスロットマシンを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、クレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンであっても良い。

【0612】

更に、流路切替ソレノイド30や投入メダルセンサ31など、メダルの投入機構に加えて、遊技球の取込を行う球取込装置、球取込装置により取り込まれた遊技球を検出する取込球検出スイッチを設けるとともに、ホッパーモータ34や払出センサ35など、メダルの払出機構に加えて、遊技球の払出を行う球払出装置、球払出装置により払い出された遊技球を検出する払出球検出スイッチを設け、メダル及び遊技球の双方を用いて賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球が払い出されるスロットマシンに適用しても良い。

【実施例2】

【0613】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例2について説明する。尚、本実施例のスロットマシンの構成は、RTに関連する構成以外は、前述した実施例1と同一であるため、ここでは異なる点について主に説明する。

【0614】

実施例1では、転落役として1枚(1)～(3)が適用されていたが、本実施例では、転落役としてチェリーを適用する。すなわちCPU41aは、RT(2)を開始させた後、いずれのボーナスもチェリーも入賞せずに規定ゲーム数に到達するか、規定ゲーム数に到達する前にいずれかのボーナスに入賞するかチェリーが入賞することでRT(2)を終了させるようになっている。尚、RT(2)中にいずれかのボーナスが当選した場合には、以後、規定ゲーム数に到達するか、当選したボーナスが当選するまでは、チェリーが入賞してもRT(2)は終了することがない。

【0615】

1枚(1)～(3)を構成する「赤7」図柄、「白7」図柄または「黒BAR」図柄のいずれの図柄も入賞ライン上に停止させない停止操作位置が存在しないので、意図的に「赤7」図柄、「白7」図柄及び「黒BAR」図柄を入賞ライン上に停止させないことができないようになっており、1枚(1)～(3)を意図的に取りこぼすことができないのに対して、「チェリー」については、左リールについて入賞ライン上に停止させない停止操作位置(領域番号7～12、20のタイミング)が存在するので、本実施例では、転落役であるチェリーの当選時に、意図的に取りこぼすことができるようになっている。

【0616】

このため、遊技者はRT(2)中にチェリーが当選した場合でも、取りこぼし続けることで、特別役を入賞させなければ、規定ゲーム数に到達するまでRT(2)を継続させることができるようになっている。

【0617】

以上説明したように、本実施例のスロットマシンでは、RT(2)が開始した後、規定ゲーム数に到達する前にいずれかの特別役が当選した場合には、RT(2)を終了させず、いずれかの特別役が入賞したとき、転落役であるチェリーが入賞したとき、または特別役も転落役も入賞せずに規定ゲーム数に到達したときにRT(2)を終了させるようになっており、RT(2)の開始後、規定ゲーム数に到達する前にいずれかの特別役が当選しても、その当選した特別役が入賞しなければ、特別役の当選をもってRT(2)が終了することがなく、当選した特別役を入賞させなければ、規定ゲーム数に到達するまでRT(2)に継続して制御することが可能となるため、RT(2)において特別役が当選してもその当選した特別役を入賞させなければ、規定ゲーム数に到達するまでRT(2)を消化することが可能となり、遊技者に対して損失感を与えてしまうことがない。

【0618】

また、特別役の当選フラグは、該特別役が入賞するまで次ゲーム以降に持ち越されるため、RT(2)が規定ゲーム数に到達することによって終了した後に、その間に当選した特別役を入賞させることが可能となるので、RT(2)の終了時に特別役の当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0619】

また、RT(2)の開始後、転落役が当選しても、転落役の入賞を回避する操作手順、すなわち左リールのチェリーの引込範囲外のタイミングにて遊技者が停止操作を行い、かつ特別役が揃わないように停止操作を行うこと、すなわち遊技者の技術介入によってRT(2)を継続させることができるので、RT(2)に伴う興趣を高めることができる。この際、転落役の回避手順が常に一定なため、遊技者の技量が高ければ確実に転落役を回避して、規定ゲーム数に到達するまでRT(2)を継続させることができる。

10

【0620】

また、転落役であるチェリーは、RT(2)中において特別役と同時に当選し得る役であるため、RT(2)の開始後、転落役を入賞させてしまった場合でも、同時に特別役が当選している可能性があるため、このような場合であっても特別役の当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。更に本実施例では、比較的遊技者にとって有利度の高いビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)のみが転落役と同時に当選し得る可能性があるため、転落役を入賞させてしまった場合でも、同時にビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)が当選している可能性があるため、このような場合であっても更に遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

20

【0621】

また、RT(2)中にチェリーが入賞しても、いずれかの特別役が当選している場合にはRT(2)が終了しないようになっており、RT(2)中にチェリーが入賞してしまってもその後RT(2)が継続することで特別役の当選が確実となるため、チェリーを入賞させてしまった場合でも興趣を高めることができる。

【0622】

また、本実施例では、複数種類の特別役(ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、レギュラーボーナス)を備えており、それぞれ入賞することで期待できるメダルの獲得枚数がそれぞれ異なるため、特別役が入賞した場合には、その種類によって付与される価値の有利度変動するので、興趣を高めることができる。

30

【0623】

特に本実施例では、ビッグボーナスが入賞すると、これに伴うビッグボーナス中に獲得が期待できるメダル枚数が、レギュラーボーナスが入賞したことに伴うレギュラーボーナス中よりも大幅に多いうえに、ビッグボーナスの終了後はRT(1)に移行し、更なるメダルの獲得が期待できるようになっている。

【0624】

また、ビッグボーナスには、ビッグボーナス(1)とビッグボーナス(2)があり、ビッグボーナス(1)の方がビッグボーナス(2)よりもビッグボーナス中に獲得が期待できるメダル枚数が多いうえに、ビッグボーナス(1)の方がその後移行するRT(1)の規定ゲーム数も多く、更により報知確率の高い報知モードが選択される割合が高いため、ビッグボーナス(1)の方がビッグボーナス(2)よりも更なるメダルの獲得が期待できるようになっている。

40

【0625】

このように本実施例では、特別役の種類に応じて、ボーナス中に獲得が期待できるメダル数のみならず、その後のRT(1)の規定ゲーム数、すなわちRT(2)へ移行する確率の高い状態、RT(1)でリプレイ種類報知がなされる確率、RT(2)で転落役種類報知がなされる確率、すなわちその後獲得が期待できるメダル数も変動するので、特別役の種類に応じてメダルの増減にメリハリを持たせることができる。

【0626】

50

以上、本発明の実施例2を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例2に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例1と同一もしくは類似する構成については、実施例1で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例1について例示した変形例についても実施例2に適用可能である。

【図面の簡単な説明】

【0627】

【図1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図2】リールの図柄配列を示す図である。

【図3】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

10

【図4】は、当選役テーブルを示す図である。

【図5】各遊技状態における内部抽選用の乱数の値及び各役の判定値数と、当選役との関係の例をそれぞれ示す図である。

【図6】各遊技状態における内部抽選用の乱数の値及び各役の判定値数と、当選役との関係の例をそれぞれ示す図である。

【図7】各遊技状態における内部抽選用の乱数の値及び各役の判定値数と、当選役との関係の例をそれぞれ示す図である。

【図8】各遊技状態における内部抽選用の乱数の値及び各役の判定値数と、当選役との関係の例をそれぞれ示す図である。

【図9】停止制御テーブルの一例を示す図である。

20

【図10】報知モード別の特徴を示す図である

【図11】BB演出モード別の特徴を示す図である。

【図12】(a)～(c)は、連続演出及び追加演出のパターンを選択するための連続演出選択テーブルを示す図である。

【図13】サブ制御部に搭載された表示制御回路の構成を示す図である。

【図14】VRAM領域の構成を示す図である。

【図15】描画領域に対して描画を行う際にVRAM領域に必要なキャラクタが配置された状態の一例を示す図である。

【図16】描画領域へのキャラクタなどの描画の状況の一例を示す図である。

【図17】待機演出、履歴閲覧と連続演出との関係を示すタイミングチャートである。

30

【図18】待機演出、履歴閲覧とゲームの進行状況との関係を示すタイミングチャートである。

【図19】メイン制御部のCPUが起動時に実行する起動処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図20】メイン制御部のCPUがエラー発生時に実行するエラー処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図21】メイン制御部のCPUが起動処理において実行する設定変更処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図22】メイン制御部のCPUが起動処理後に実行するゲーム処理の制御内容を示すフローチャートである。

40

【図23】メイン制御部のCPUがゲーム処理において実行する内部抽選処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図24】メイン制御部のCPUがゲーム処理において実行するリール回転処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図25】メイン制御部のCPUがゲーム処理において実行する入賞判定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図26】メイン制御部のCPUがゲーム処理において実行するゲーム終了時処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図27】メイン制御部のCPUがゲーム処理において実行するゲーム終了時処理の制御内容を示すフローチャートである。

50

【図 28】メイン制御部の CPU がゲーム処理において実行するゲーム終了時処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 29】メイン制御部の CPU が定期的に実行するタイマ割込処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

【図 30】メイン制御部の CPU が定期的に実行するタイマ割込処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

【図 31】メイン制御部の CPU がタイマ割込処理（メイン）において実行する停止スイッチ処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 32】メイン制御部の CPU が、電断検出回路から電圧低下信号の入力されることによって実行する電断割込処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

10

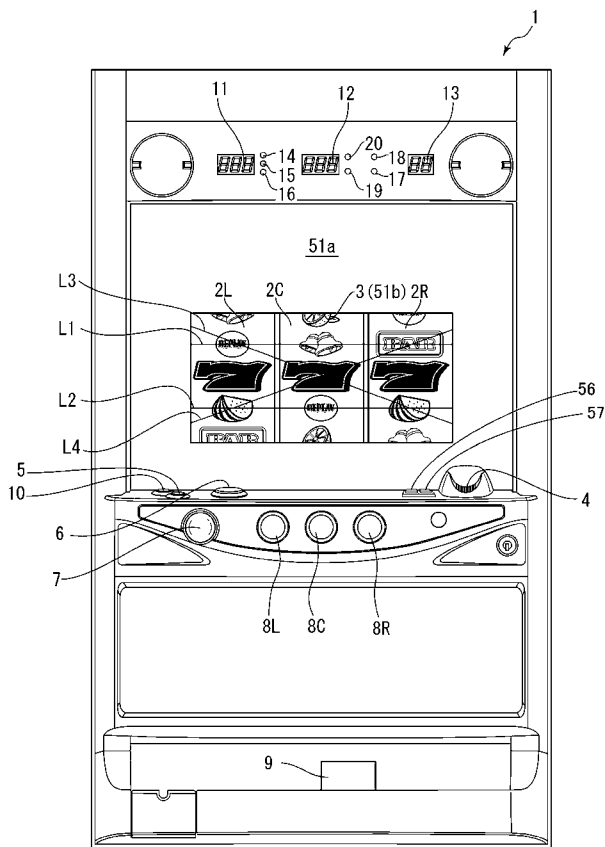
【符号の説明】

【0628】

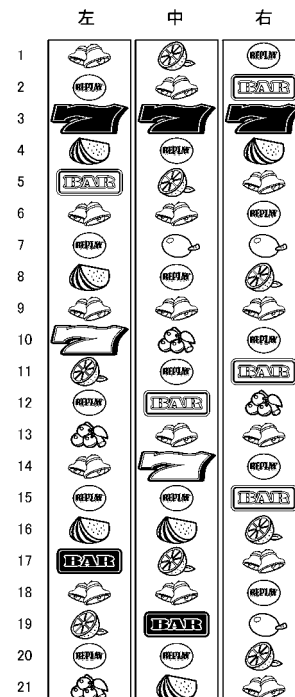
- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 40 遊技制御基板
- 41 メイン制御部
- 90 演出制御基板
- 91 サブ制御部
- 91 a CPU
- 91 b ROM
- 91 c RAM
- 92 表示制御回路
- 200 グラフィックコントローラ

20

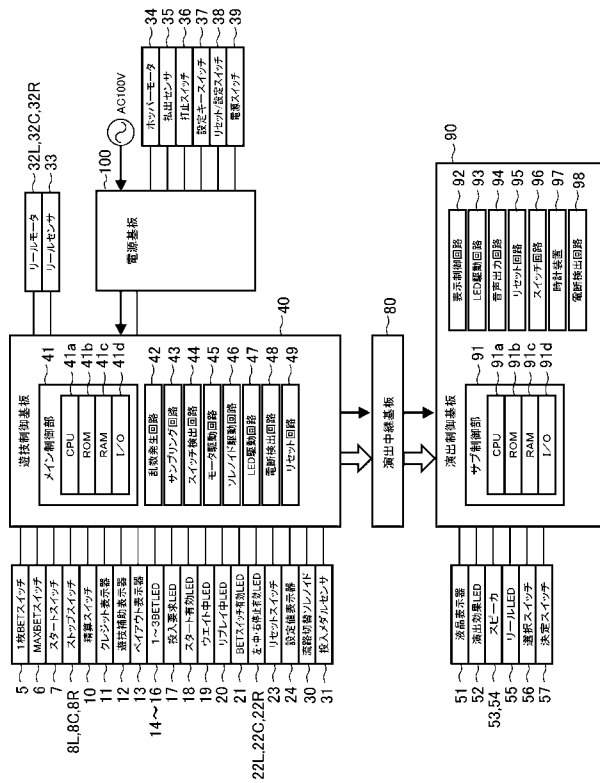
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

役	役番号	国柄組み合わせ	遊技台数(台数等)							
			通常[3]	RT1[1]	RT2[2]	通常[3]	RT1[1]	RT2[2]	通常[3]	RT1[1]
BB(1)	0	赤7-赤7-赤7	○	○	○	×	×	×	×	×
BB(2)	1	白7-白7-赤7	○	○	○	×	×	×	×	×
RB	2	黒BAR-黒BAR-赤7	○	○	○	×	×	×	×	×
BB(1)+チェリー	3	赤7-赤7-赤7 チェリー-ANY-ANY	○	○	○	×	×	×	×	×
BB(2)+チェリー	4	白7-白7-白7 チェリー-ANY-ANY	○	○	○	×	×	×	×	×
BB(1)+1枚(1)	5	赤7-赤7-赤7 赤7-ベル-ANY	○	○	○	×	×	×	×	×
BB(2)+1枚(1)	6	白7-白7-白7 赤7-ベル-ANY	○	○	○	×	×	×	×	×
BB(1)+1枚(2)	7	赤7-赤7-赤7 白7-ベル-ANY	○	○	○	×	×	×	×	×
BB(2)+1枚(2)	8	白7-白7-白7 白7-ベル-ANY	○	○	○	×	×	×	×	×
BB(1)+1枚(3)	9	赤7-赤7-赤7 黒BAR-ベル-ANY	○	○	○	×	×	×	×	×
BB(2)+1枚(3)	10	白7-白7-白7 黒BAR-ベル-ANY	○	○	○	×	×	×	×	×
スイカ	11	スイカ-スイカ-スイカ	○	○	○	○	○	○	○	○
リプレイ(1)+リプレイ(2)	8	リプレイ-リプレイ-リプレイ 赤7-リプレイ-リプレイ	○	○	○	○	○	○	○	○
リプレイ(1)+リプレイ(3)	9	リプレイ-リプレイ-リプレイ 白7-リプレイ-リプレイ	○	○	○	○	○	○	○	○
リプレイ(1)+リプレイ(4)	10	リプレイ-リプレイ-リプレイ 黒BAR-リプレイ-リプレイ	○	○	○	○	○	○	○	○
スイカ	12	スイカ-スイカ-スイカ	○	○	○	○	○	○	○	○
チェリー	13	チェリー-ANY-ANY	○	○	○	○	○	○	○	○
1枚(1)	14	赤7-ベル-ANY	○	○	○	○	○	○	○	○
1枚(2)	15	白7-ベル-ANY	○	○	○	○	○	○	○	○
1枚(3)	16	黒BAR-ベル-ANY	○	○	○	○	○	○	○	○
ベル	17	ベル-ベル-ベル	○	○	○	○	○	○	○	○

【図 5】

通常[0]、設定値6、ボーナス未当選

役	判定値数	当選確率
BB(1)	10	1/1638.4
BB(2)	15	1/1092.3
RB	30	1/546.1
BB(1)+チェリー	6	1/2730.7
BB(2)+チェリー	6	1/2730.7
BB(1)+1枚(1)	3	1/5461.3
BB(2)+1枚(1)	3	1/5461.3
BB(1)+1枚(2)	3	1/5461.3
BB(2)+1枚(2)	5	1/3276.8
BB(1)+1枚(3)	5	1/3276.8
BB(2)+1枚(3)	5	1/3276.8
リプレイ(1)	2236	1/7.33
リプレイ(1)+リプレイ(2)	1	1/16384
リプレイ(1)+リプレイ(3)	1	1/16384
リプレイ(1)+リプレイ(4)	1	1/16384
スイカ	64	1/256
チェリー	312	1/52.5
1枚(1)	218	1/75.2
1枚(2)	218	1/75.2
1枚(3)	218	1/75.2
ベル	1662	1/9.86

【図 6】

RT(1)[1]、設定値6、ボーナス未当選

役	判定値数	当選確率
BB(1)	10	1/1638.4
BB(2)	15	1/1092.3
RB	30	1/546.1
BB(1)+チェリー	6	1/2730.7
BB(2)+チェリー	6	1/2730.7
BB(1)+1枚(1)	3	1/5461.3
BB(2)+1枚(1)	3	1/5461.3
BB(1)+1枚(2)	3	1/5461.3
BB(2)+1枚(2)	5	1/3276.8
BB(1)+1枚(3)	5	1/3276.8
BB(2)+1枚(3)	5	1/3276.8
リプレイ(1)	2236	1/7.33
リプレイ(1)+リプレイ(2)	300	1/54.61
リプレイ(1)+リプレイ(3)	200	1/81.92
リプレイ(1)+リプレイ(4)	100	1/163.84
スイカ	64	1/256
チェリー	312	1/52.5
1枚(1)	218	1/75.2
1枚(2)	218	1/75.2
1枚(3)	218	1/75.2
ベル	1102	1/14.87

【図 7】

RT (2)[2]、設定値6、ボーナス未当選

役	判定値数	当選確率
BB(1)	10	1/1638.4
BB(2)	15	1/1092.3
RB	30	1/546.1
BB(1)+チェリー	6	1/2730.7
BB(2)+チェリー	6	1/2730.7
BB(1)+1枚(1)	3	1/5461.3
BB(2)+1枚(1)	3	1/5461.3
BB(1)+1枚(2)	3	1/5461.3
BB(2)+1枚(2)	5	1/3276.8
BB(1)+1枚(3)	5	1/3276.8
BB(2)+1枚(3)	5	1/3276.8
リプレイ(1)	14140	1/1.16
リプレイ(1)+リプレイ(2)	1	1/16384
リプレイ(1)+リプレイ(3)	1	1/16384
リプレイ(1)+リプレイ(4)	1	1/16384
スイカ	64	1/256
チェリー	312	1/52.5
1枚(1)	218	1/75.2
1枚(2)	218	1/75.2
1枚(3)	218	1/75.2
ベル	1102	1/14.87

【図 8】

(a) RT (2)[3]、設定値6、ボーナス当選

役	判定値数	当選確率
リプレイ(1)	2236	1/7.33
リプレイ(1)+リプレイ(2)	1	1/16384
リプレイ(1)+リプレイ(3)	1	1/16384
リプレイ(1)+リプレイ(4)	1	1/16384
スイカ	64	1/256
チェリー	324	1/50.6
1枚(1)	226	1/72.5
1枚(2)	226	1/72.5
1枚(3)	226	1/72.5
ベル	1102	1/14.87

(b) RT (1)[4]、設定値6、ボーナス当選

役	判定値数	当選確率
リプレイ(1)	2236	1/7.33
リプレイ(1)+リプレイ(2)	300	1/54.61
リプレイ(1)+リプレイ(3)	200	1/81.92
リプレイ(1)+リプレイ(4)	100	1/163.84
スイカ	64	1/256
チェリー	324	1/50.6
1枚(1)	226	1/72.5
1枚(2)	226	1/72.5
1枚(3)	226	1/72.5
ベル	1102	1/14.87

(c) RT (2)[5]、設定値6、ボーナス当選

役	判定値数	当選確率
リプレイ(1)	14140	1/1.16
リプレイ(1)+リプレイ(2)	1	1/16384
リプレイ(1)+リプレイ(3)	1	1/16384
リプレイ(1)+リプレイ(4)	1	1/16384
スイカ	64	1/256
チェリー	324	1/50.6
1枚(1)	226	1/72.5
1枚(2)	226	1/72.5
1枚(3)	226	1/72.5
ベル	1102	1/14.87

(d) RB[6]、設定値6

役	判定値数(計)	当選確率
スイカ	64	1/256
チェリー	324	1/50.6
1枚(1)	226	1/72.5
1枚(2)	226	1/72.5
1枚(3)	226	1/72.5
ベル	15208	1/1.08

【図 9】

遊技機番号 (図9参照)	当選役	ハズレ			1枚(1)			1枚(2)			1枚(3)			BB(1)			BB(2)			RB		
		引込 コマ数	停止 ポイント	停止 コマ数	引込 コマ数	停止 ポイント	停止 コマ数	引込 コマ数	停止 ポイント	停止 コマ数	引込 コマ数	停止 ポイント	停止 コマ数	引込 コマ数	停止 ポイント	停止 コマ数	引込 コマ数	停止 ポイント	停止 コマ数	引込 コマ数	停止 ポイント	停止 コマ数
1	ベル	0~7	2	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△
2	リプレイ	8~15	3	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△
3	第7	16~23	0	●	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△
4	スイカ	24~31	1	△	0	●	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△
5	白BAR	32~39	2	△	0	●	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△
6	ベル	40~47	3	△	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△
7	リプレイ	48~55	0	●	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△
8	スイカ	56~63	1	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△
9	ベル	64~71	2	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△
10	白7	72~79	0	●	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△
11	オレンジ	80~87	1	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△
12	リプレイ	88~95	2	△	1	0	●	0	●	0	●	0	●	0	●	0	●	0	●	0	●	0
13	チェリー	96~103	3	△	1	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△	1
14	ベル	104~111	4	△	1	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2
15	リプレイ	112~119	4	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△	3	△
16	スイカ	120~127	0	●	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△	4	△
17	黒BAR	128~135	0	●	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△
18	ベル	136~143	1	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△
19	オレンジ	144~151	2	△	0	●	0	●	0	●	0	●	0	●	0	●	0	●	0	●	0	●
20	リプレイ	152~159	0	●	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△	1	△
21	チェリー	160~167	1	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△	2	△

△当選ポイント ●停止ポイント

【図 10】

(a)

告知モード	告知確率	選択率	
		BB1	BB2
A	50%	20%	50%
B	70%	20%	30%
C	90%	40%	10%
D	100%	20%	5%

(b)

BB演出 モード	抽選契機	当選確率	実質確率	告知契機
A	ベル入賞	7.7%	7.2%	入賞時の1/2 又はBB終了時
B	ベル当選以外	100%	7.2%	当選時
C	ベル第1停止 正解	23.2%	7.2%	BB終了時

【図 11】

当選役	連続演出 (当たり)	連続演出 (外れ)	背景選択率		
			昼	夕方	夜
BB(1)	5%	20%	50%	30%	20%
BB(2)	5%	20%	70%	20%	10%
RB	5%	20%	85%	10%	5%
外れ	-	20%	100%	-	-

【図 12】

(a)

パターン1	1G	2G	3G
ダメージ	ダメージ	ダメージ	ダメージ(倍)
ダメージ2	ダメージ	攻撃	ダメージ(倍)
...	...	...	...
パターンn	攻撃	ダメージ	ダメージ(倍)

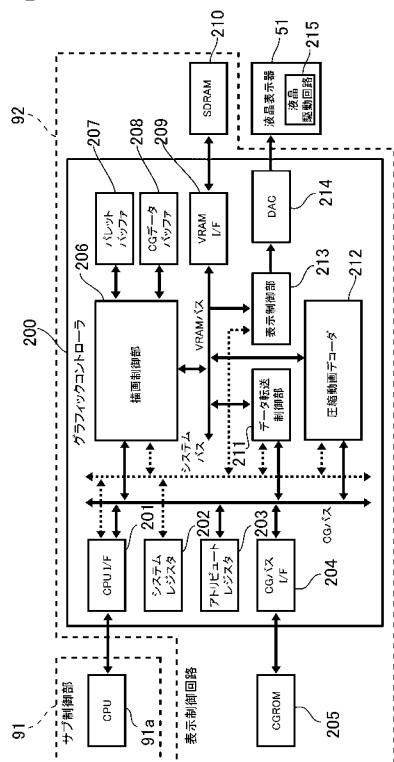
(c)

+1G
復活A(勝)
復活B(勝)
...
復活n(勝)

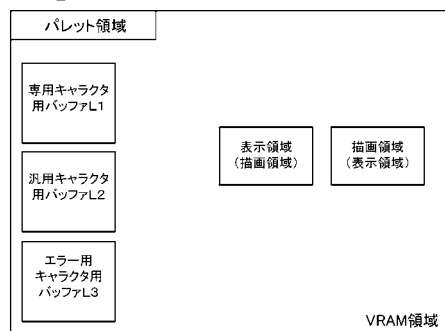
(b)

パターンB1	1G	2G	3G
攻撃	攻撃	攻撃(勝)	攻撃(勝)
ダメージ2	ダメージ	攻撃	攻撃(勝)
...	...	...	...
パターンBn	攻撃	ダメージ	攻撃(勝)

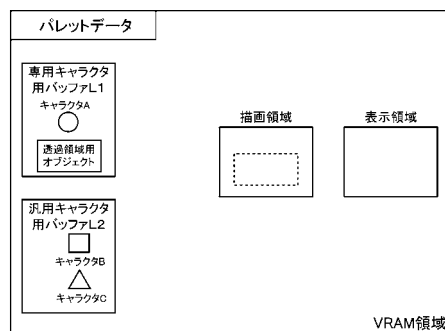
【図 13】



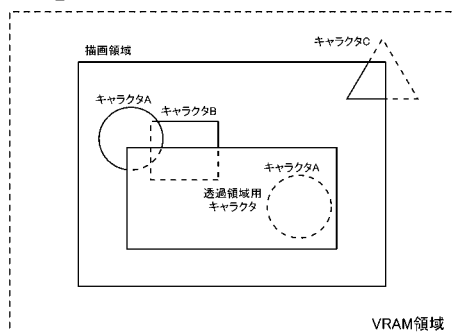
【図 14】



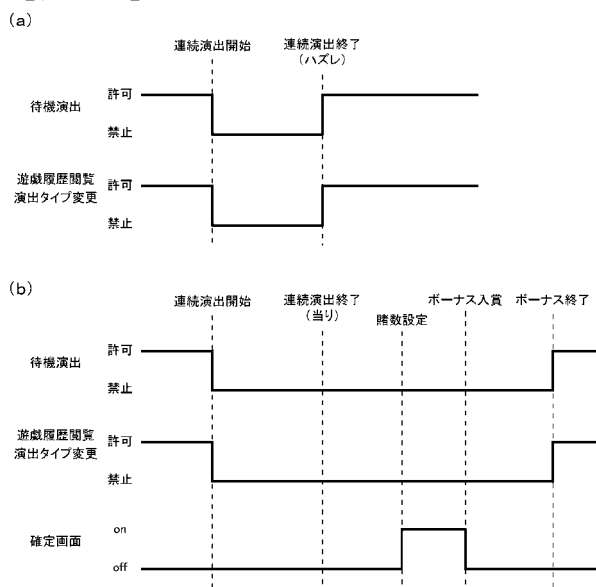
【図 15】



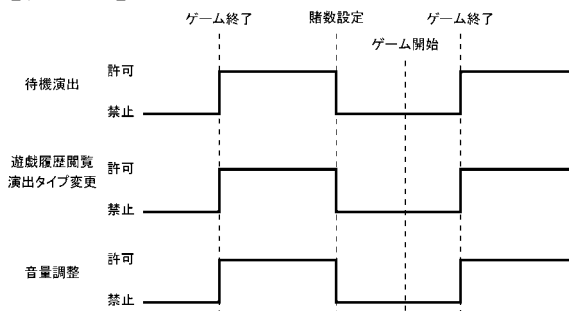
【図 16】



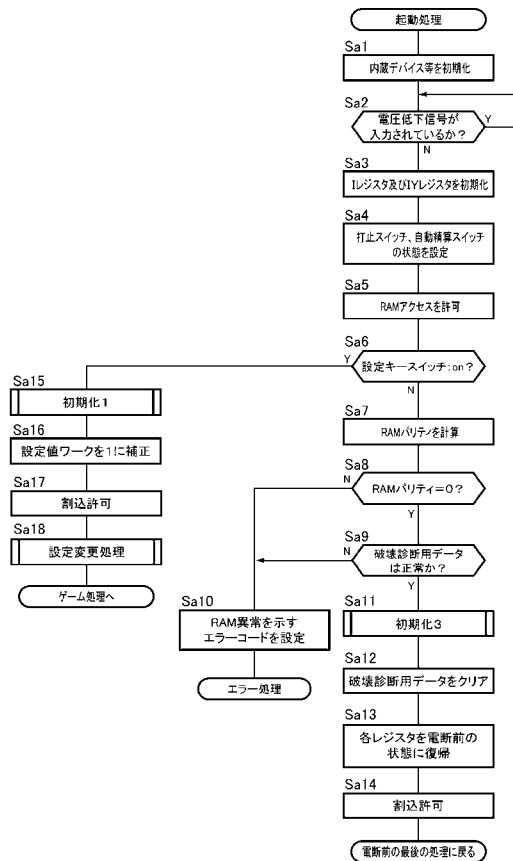
【図 17】



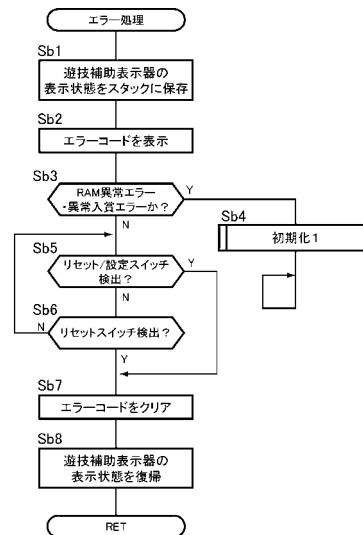
【図 18】



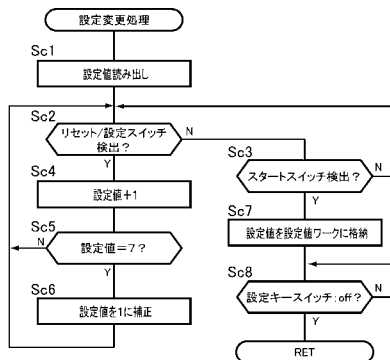
【図 19】



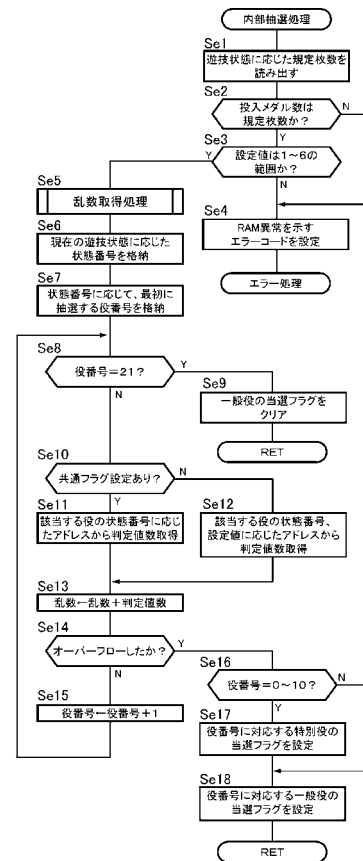
【図 20】



【図 21】



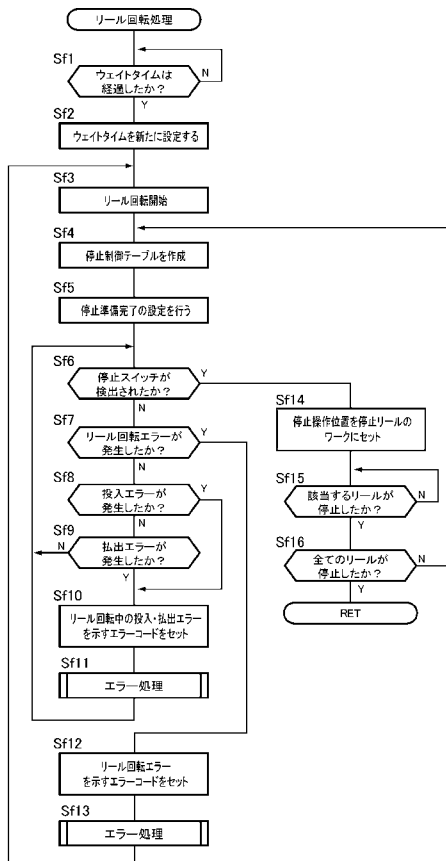
【図 23】



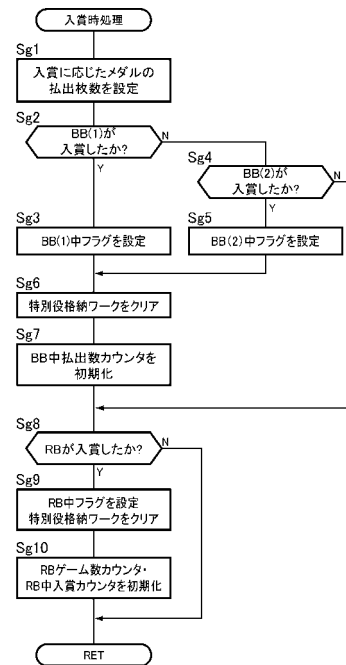
【図 22】



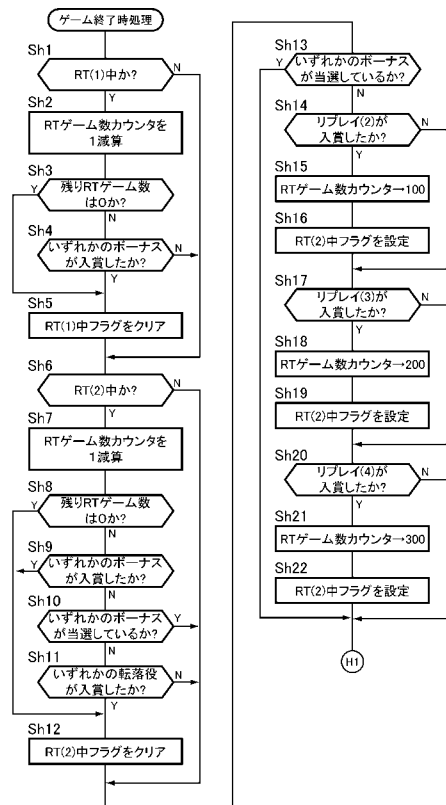
【図 24】



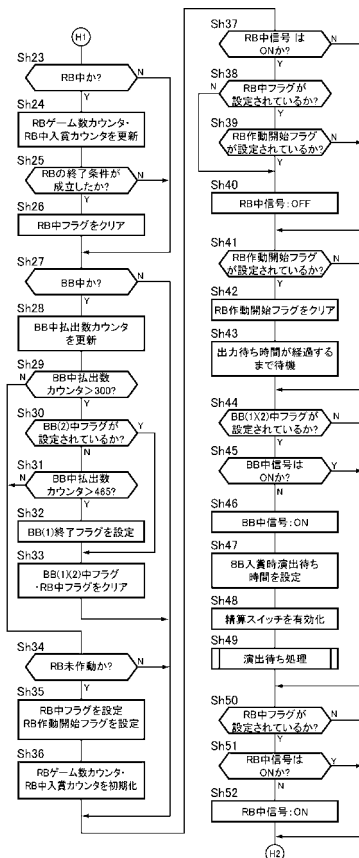
【図 25】



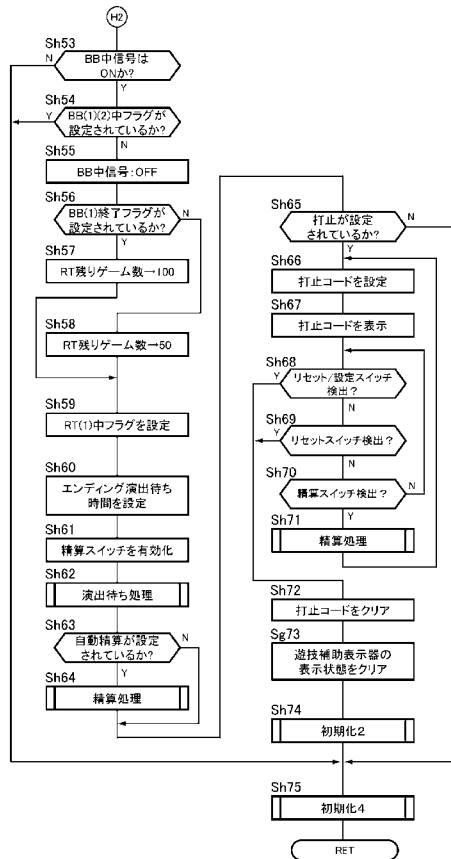
【図 26】



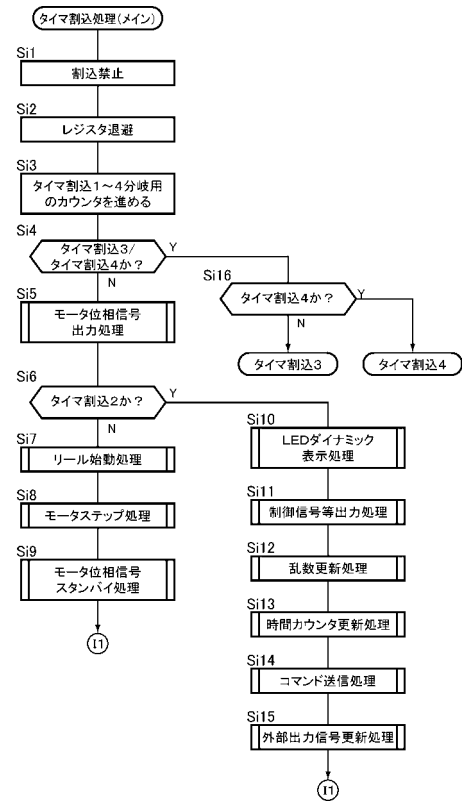
【図 27】



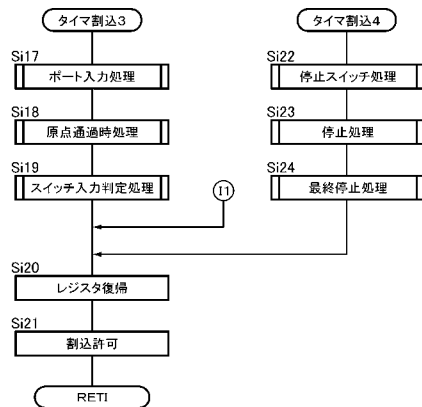
【図 28】



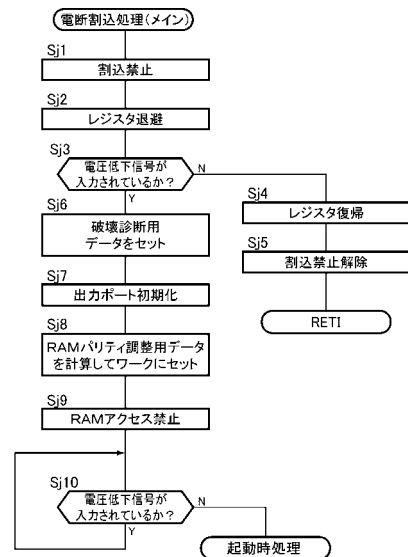
【図 29】



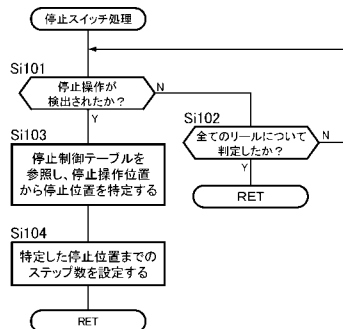
【図 30】



【図 32】



【図 31】



フロントページの続き

(74)代理人 100156535

弁理士 堅田 多恵子

(72)発明者 中島 和俊

群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内

合議体

審判長 長崎 洋一

審判官 吉村 尚

審判官 木村 史郎

(56)参考文献 特許第4376870 (JP, B2)

特開2006-34624 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F5/04