

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5217135号
(P5217135)

(45) 発行日 平成25年6月19日 (2013. 6. 19)

(24) 登録日 平成25年3月15日 (2013. 3. 15)

(51) Int. Cl.

F I

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

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

請求項の数 1 (全 61 頁)

(21) 出願番号 特願2006-251283 (P2006-251283)
 (22) 出願日 平成18年9月15日 (2006. 9. 15)
 (65) 公開番号 特開2008-68007 (P2008-68007A)
 (43) 公開日 平成20年3月27日 (2008. 3. 27)
 審査請求日 平成21年8月26日 (2009. 8. 26)

(73) 特許権者 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1
 号
 (74) 代理人 100121821
 弁理士 山田 強
 (72) 発明者 石田 裕司
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1
 号 株式会社 三洋物産 内
 (72) 発明者 外山 光顕
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1
 号 株式会社 三洋物産 内
 (72) 発明者 那須 隆
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1
 号 株式会社 三洋物産 内
 最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種の絵柄を循環表示させる循環表示手段と、
 前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される始動操作手段と、
 役毎に当選情報が定められた当選情報群を記憶する当選情報群記憶手段と、
 前記始動操作手段の操作に基づき、前記当選情報群を用いて役の抽選を行う抽選手段と

、
 前記始動操作手段の操作に基づいて前記絵柄の循環表示を開始させると共に、前記抽選手段の抽選結果に基づいて前記絵柄の循環表示を停止させるよう前記循環表示手段を表示制御する表示制御手段と、

前記絵柄の循環表示が停止し、前記役の抽選結果と対応する当選絵柄が予め定めた有効位置に停止した場合、入賞成立として特典を付与する特典付与手段と、

所定条件が成立した場合、通常遊技状態より遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と

を備えた遊技機において、

第1所定役に関する第1当選情報と、第2所定役に関する第2当選情報との少なくとも一部が重複するように前記各当選情報が定められた特定当選情報群を前記当選情報群記憶手段に記憶させ、

前記役の抽選結果が前記第1所定役及び前記第2所定役に共に当選である場合、前記第1所定役と対応する第1所定入賞を成立させることが可能であれば当該第1所定入賞を優

先して成立させるように前記循環表示手段を表示制御する特定表示制御手段と、

遊技状態が前記特別遊技状態である場合、前記特定当選情報群における前記第 1 当選情報と前記第 2 当選情報の重複度合いが小さくなるように前記第 1 当選情報を変更する当選情報変更手段と

を備え、

前記当選情報変更手段は、前記第 1 当選情報のうち前記第 2 当選情報と重複しない単独情報を変更しないことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

複数のリールを回転させたあとに停止させる遊技機としては、例えばスロットマシンがある。スロットマシンでは、遊技者がスタートレバーを操作することでスロットマシンの内部にてボーナス役や小役等の各役の抽選が抽選テーブルを用いて行われると共に各リールが回転を開始し、各リールが回転を開始した後に遊技者がストップスイッチを操作することで各リールが順次停止する。そして、全てのリールが回転を停止した際に有効ライン上に当選した役と対応する図柄の組合せ等が停止すると入賞となり、例えば小役入賞が成立した場合には所定枚数のメダルが払い出される特典が遊技者に付与され、ボーナス役入賞等が成立した場合には遊技状態がビッグボーナスゲームやリプレイタイムゲーム等の遊技者に有利な特別遊技状態に移行する特典が遊技者に付与される。遊技状態が特別遊技状態に移行すると、所定入賞等の成立する確率が通常遊技状態下における前記所定入賞の成立する確率と比して高くなる。このため遊技者は、遊技状態が特別遊技状態に移行すると、通常遊技状態よりメダルを多く獲得できる等の遊技者にとって有利な状態で遊技を行うことができる（例えば特許文献 1 参照）。

【0003】

ここで、遊技状態の変化等によって所定入賞等の確率の変化を好適に行うことが望まれている。

【0004】

なお、以上の問題は、ボーナス役入賞等が成立した場合には特別遊技状態に移行するスロットマシンに限らず、所定条件が成立した場合には特別遊技状態に移行する他のスロットマシンにも該当する問題である。また、スロットマシンに限らず、内部抽選に基づいて複数種の絵柄を変動表示させると共に変動表示を終了させ、変動表示の終了結果に基づいた特典を付与する他の遊技機にも該当する問題である。

【特許文献 1】特開 2006 - 141717 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

本発明は上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技状態の変化等によって所定入賞等の確率の変化を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するため、請求項 1 に記載の発明は、

複数種の絵柄を循環表示させる循環表示手段と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される始動操作手段と、

役毎に当選情報が定められた当選情報群を記憶する当選情報群記憶手段と、

前記始動操作手段の操作に基づき、前記当選情報群を用いて役の抽選を行う抽選手段と

前記始動操作手段の操作に基づいて前記絵柄の循環表示を開始させると共に、前記抽選手段の抽選結果に基づいて前記絵柄の循環表示を停止させるよう前記循環表示手段を表示制御する表示制御手段と、

前記絵柄の循環表示が停止し、前記役の抽選結果と対応する当選絵柄が予め定めた有効位置に停止した場合、入賞成立として特典を付与する特典付与手段と、

所定条件が成立した場合、通常遊技状態より遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と

を備えた遊技機において、

第1所定役に関する第1当選情報と、第2所定役に関する第2当選情報との少なくとも一部が重複するように前記各当選情報が定められた特定当選情報群を前記当選情報群記憶手段に記憶させ、

10

前記役の抽選結果が前記第1所定役及び前記第2所定役に共に当選である場合、前記第1所定役と対応する第1所定入賞を成立させることが可能であれば当該第1所定入賞を優先して成立させるように前記循環表示手段を表示制御する特定表示制御手段と、

遊技状態が前記特別遊技状態である場合、前記特定当選情報群における前記第1当選情報と前記第2当選情報の重複度合いが小さくなるように前記第1当選情報を変更する当選情報変更手段と

を備え、

前記当選情報変更手段は、前記第1当選情報のうち前記第2当選情報と重複しない単独情報を変更しないことを特徴とする。

20

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技状態の変化等によって所定入賞等の確率の変化を好適に行うことが可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0008】

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

30

【0009】

手段1．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる循環表示手段（リール42L，42M，42R、ステッピングモータ61L，61M，61R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される始動操作手段（スタートレバー71）と、

前記絵柄の循環表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップスイッチ72～74）と、

役毎に当選情報（当選領域LT）が定められた当選情報群（抽選テーブル）を記憶する当選情報群記憶手段（ROM152）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、前記当選情報群を用いて役の抽選を行う抽選手段（主制御装置131の抽選処理機能）と、

40

前記始動操作手段の操作に基づいて前記絵柄の循環表示を開始させると共に、前記停止操作手段の操作に基づいて前記絵柄の循環表示を停止させるよう前記循環表示手段を表示制御する表示制御手段（主制御装置131のスペリテーブル設定処理機能及びリール制御処理機能）と、

前記絵柄の循環表示が停止し、前記役の抽選結果と対応する当選絵柄が予め定めた有効位置（有効ライン）に停止した場合、入賞成立として特典を付与する特典付与手段（主制御装置131のメダル払出処理機能等）と、

所定条件が成立した場合、通常遊技状態（通常ゲーム状態）より遊技者に有利な特別遊技状態（RTゲーム状態）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置131のRT開始

50

処理 S 1 9 0 4) と

を備えた遊技機において、

第 1 所定役 (再遊技 1) に関する第 1 当選情報 (第 7 当選領域 L T 7) と、第 2 所定役 (S B) に関する第 2 当選情報 (第 6 当選領域 L T 6) との少なくとも一部が重複するように前記各当選情報が定められた特定当選情報群 (通常ゲーム用抽選テーブル) を前記当選情報群記憶手段に記憶させ、

前記役の抽選結果が前記第 1 所定役及び前記第 2 所定役に共に当選である場合、前記第 1 所定役と対応する第 1 所定入賞 (再遊技入賞) を成立させることが可能であれば当該第 1 所定入賞を優先して成立させるように前記循環表示手段を表示制御する特定表示制御手段 (再遊技 1 当選フラグがセットされている場合におけるスペリテーブル設定処理機能及びリール制御処理機能) と、

遊技状態が前記特別遊技状態である場合、前記特定当選情報群における前記第 1 当選情報と前記第 2 当選情報の重複度合いが大きく又は小さくなるように前記第 1 当選情報を変更する当選情報変更手段 (主制御装置 1 3 1 の第 7 当選領域減縮処理 S 9 0 7) とを備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 0 】

手段 1 によれば、第 1 所定役に関する第 1 当選情報と、第 2 所定役に関する第 2 当選情報との少なくとも一部が重複するように各当選情報が定められた特定当選情報群が当選情報群記憶手段に記憶されている。そして、遊技状態が特別遊技状態である場合、特定当選情報群における第 1 当選情報と第 2 当選情報の重複度合いが大きく又は小さくなるように第 1 当選情報に変更される。かかる構成とすることにより、例えば通常遊技状態下で役の抽選を行うための当選情報群と特別遊技状態下で役の抽選を行うための当選情報群とを個別に記憶させずとも第 1 所定役に当選する確率を変化させることが可能となり、第 1 所定入賞の成立する確率を変化させることが可能となる。また、特定当選情報群における第 1 当選情報と第 2 当選情報の重複度合いが大きく又は小さくなるように第 1 当選情報を変更することにより、第 1 所定入賞の成立する確率を変化させることができるのみならず、第 2 所定役と対応する第 2 所定入賞が成立する確率をも通常遊技状態下と特別遊技状態下で変化させることが可能となる。

【 0 0 1 1 】

さらに、第 1 所定役及び第 2 所定役に共に当選である場合、第 1 所定入賞を成立させることが可能であれば当該第 1 所定入賞を優先して成立させるように循環表示手段が表示制御される構成において第 1 当選情報を変更することにより、特定当選情報群に定められた第 2 当選情報や他の情報を変更することなく第 2 所定役と対応する第 2 所定入賞が成立する確率を変化させることが可能となる。故に、比較的簡易なプログラムにより、第 1 所定入賞と第 2 所定入賞が成立する確率を変化させることが可能となる。

【 0 0 1 2 】

以上の結果、予め記憶させるデータ量の低減を図りつつ、通常遊技状態下と特別遊技状態下で所定入賞の成立する確率を変化させることが可能となる。

【 0 0 1 3 】

手段 2 . 上記手段 1 において、遊技状態が前記特別遊技状態である場合に、前記第 2 当選情報を変更する第 2 当選情報変更手段を非具備とすることを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 4 】

手段 2 によれば、遊技状態が特別遊技状態である場合、第 1 当選情報と第 2 当選情報のうち第 1 当選情報のみに変更される。かかる構成とした場合であっても、特定当選情報群における第 1 当選情報と第 2 当選情報の重複度合いが大きく又は小さくなるように第 1 当選情報を変更する構成においては、第 2 所定役と対応する第 2 所定入賞が成立する確率をも変化させることができる。故に、比較的簡易なプログラムにより、第 1 所定入賞と第 2 所定入賞が成立する確率を変化させることができ、予め記憶させるデータ量の低減を図ることが可能となる。

【 0 0 1 5 】

手段 3 . 上記手段 1 又は手段 2 において、前記当選情報変更手段は、前記第 1 当選情報のうち前記第 2 当選情報と重複する重複情報のみを変更することを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 6 】

手段 3 によれば、第 1 当選情報のうち第 2 当選情報と重複する重複情報のみを変更するため、特定当選情報群のうち第 1 当選情報以外の情報を変更することなく第 1 所定入賞と第 2 所定入賞が成立する確率を変化させることができる。

【 0 0 1 7 】

手段 4 . 上記手段 1 又は手段 2 において、前記当選情報変更手段は、前記第 1 当選情報のうち前記第 2 当選情報と重複しない単独情報を変更しないことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 8 】

手段 4 によれば、第 1 当選情報のうち第 2 当選情報と重複しない単独情報は変更しないため、特定当選情報群のうち第 1 当選情報以外の情報を変更することなく第 1 所定入賞と第 2 所定入賞が成立する確率を変化させることができる。

【 0 0 1 9 】

手段 5 . 上記手段 1 乃至手段 4 のいずれかにおいて、前記循環表示手段は、周方向に周回すると共に、該周方向に複数種の絵柄（図柄）が付された周回体（リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R ）を有し、

前記特典付与手段は、前記周回体に付された第 1 所定絵柄（再遊技図柄）が前記有効位置に停止した場合に前記第 1 所定入賞成立として第 1 所定特典を付与し、

前記特定表示制御手段は、前記停止操作手段の操作タイミングから予め定めた規定期間（ 1 9 0 m s e c ）に対応する周回体の周回を停止させるよう停止制御するものであって、前記規定期間に前記第 1 所定絵柄を前記有効位置に到達させることができる場合、前記第 1 所定絵柄が優先して前記有効位置に停止するよう前記周回体を停止制御することを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 0 】

手段 5 によれば、停止操作手段の操作タイミングから予め定めた規定期間に第 1 所定絵柄を有効位置に到達させることができる場合、第 1 所定絵柄が優先して有効位置に停止するよう周回体が停止制御される。かかる構成とすることにより、第 1 所定役及び第 2 所定役に共に当選である場合に、第 1 所定入賞を優先して成立させることができる。

【 0 0 2 1 】

手段 6 . 上記手段 1 乃至手段 5 のいずれかにおいて、前記循環表示手段は、周方向に周回すると共に、該周方向に複数種の絵柄（図柄）が付された周回体（リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R ）を有し、

前記表示制御手段は、前記停止操作手段の操作タイミングから予め定めた規定期間（ 1 9 0 m s e c ）に前記周回体の周回を停止させるよう前記循環表示手段を表示制御すると共に、前記周回体の周回を停止させる停止態様として、前記停止操作手段の操作タイミングで前記有効位置に到達している到達絵柄を当該有効位置に停止させる停止態様と、前記到達絵柄を前記周回体の周回する側に予め定めた絵柄数（ 1 ~ 4 図柄）分だけ移動させた後に停止させる停止態様と、のうち複数の停止態様を有し、

前記特典付与手段は、前記周回体に付された第 1 所定絵柄（再遊技図柄）が前記有効位置に停止した場合に前記第 1 所定入賞成立として第 1 所定特典を付与し、

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

【 0 0 2 2 】

手段 6 によれば、周回体には、有効位置に先に到達する第 1 所定絵柄と有効位置に次に到達する第 1 所定絵柄の間隔が、規定期間に到達絵柄の移動できる最大絵柄数以下となるように、第 1 所定絵柄が付されている。かかる構成とすることにより、第 1 所定役に当選した場合には、停止操作手段の操作タイミングに関わらず有効位置に第 1 所定絵柄を停止させることができ、第 1 所定入賞を成立させることができる。故に、第 1 所定役と第 2 所

10

20

30

40

50

定役に共に当選している状況下における周回体の停止制御を比較的簡易なものとする事が可能となる。また、第1所定役と第2所定役に共に当選している状況下において、絵柄を狙って停止操作手段を操作する遊技者の技量差により各所定入賞の成立する確率が変化することを回避することが可能となる。

【0023】

手段7：上記手段1乃至手段6のいずれかにおいて、前記循環表示手段は、周方向に周回すると共に、該周方向に複数種の絵柄（図柄）が付された周回体（リール42L，42M，42R）を有し、

前記表示制御手段は、前記停止操作手段の操作タイミングから予め定めた規定期間（190msec）に前記周回体の周回を停止させるよう前記循環表示手段を表示制御すると共に、前記周回体の周回を停止させる停止態様として、前記停止操作手段の操作タイミングで前記有効位置に到達している到達絵柄を当該有効位置に停止させる停止態様と、前記到達絵柄を前記周回体の周回する側に予め定めた絵柄数（1～4図柄）分だけ移動させた後に停止させる停止態様と、のうち複数の停止態様を有し、

前記特典付与手段は、前記周回体に付された第2所定絵柄（SB図柄）が前記有効位置に停止した場合に前記第2所定役と対応する第2所定入賞（SB入賞）成立として第2所定特典を付与し、

前記周回体には、前記有効位置に先に到達する第2所定絵柄と前記有効位置に次に到達する第2所定絵柄の間隔が、前記規定期間に前記到達絵柄の移動できる最大絵柄数（4図柄）以下となるように、前記第2所定絵柄を付したことを特徴とする遊技機。

【0024】

手段7によれば、周回体には、有効位置に先に到達する第2所定絵柄と、有効位置に次に到達する第2所定絵柄の間隔が、規定期間に到達絵柄の移動できる最大絵柄数以下となるように、第2所定絵柄が付されている。かかる構成とすることにより、少なくとも第2所定役のみに当選した場合には、停止操作手段の操作タイミングに関わらず有効位置に第2所定絵柄を停止させることができ、第2所定入賞を成立させることができる。故に、特別遊技状態下で第2所定入賞の成立する確率を変化させたにも関わらず、実際に第2所定入賞の成立する機会が通常遊技状態下と変わらない不具合が生じることを抑制することが可能となる。

【0025】

手段8：上記手段1乃至手段7のいずれかにおいて、前記特典付与手段は、前記第2所定役と対応する第2所定入賞（SB入賞）が成立した場合、前記第1所定入賞が成立した場合より遊技者の有利度合いが大きな特典を付与することを特徴とする遊技機。

【0026】

手段8によれば、第2所定入賞が成立した場合、第1所定入賞が成立した場合より遊技者の有利度合いが大きな特典が付与される。かかる構成とすることにより、通常遊技状態と特別遊技状態における有利度合いの差異を、第2所定入賞が成立する確率の差異と対応付けることが可能となり、比較的容易に特別遊技状態下における遊技者の有利度合いを高めることが可能となる。

【0027】

手段9：上記手段8において、前記当選情報変更手段は、前記特定当選情報群における前記第1当選情報と前記第2当選情報の重複度合いが小さくなるように前記第1当選情報を変更することを特徴とする遊技機。

【0028】

手段9によれば、特別遊技状態下では、特定当選情報群における第1当選情報と第2当選情報の重複度合いが小さくなるように第1当選情報が変更される。かかる構成とすることにより、特別遊技状態下における第2所定入賞の成立する確率を通常遊技状態と比して高くすることができ、特別遊技状態下における遊技者の有利度合いを高めることが可能となる。

【0029】

手段 10 . 上記手段 8 又は手段 9 において、前記特定当選情報群では、前記第 1 当選情報と前記第 2 当選情報が全て一致するように前記各当選情報を定め、前記当選情報変更手段は、変更後の第 1 当選情報が前記第 2 当選情報と全て一致するように、且つ前記第 2 当選情報の一部が前記変更後の第 1 当選情報と一致しないように、前記第 1 当選情報を変更することを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 0 】

手段 10 によれば、特定当選情報群には、第 1 当選情報と第 2 当選情報とが全て一致するように各当選情報が定められており、特別遊技状態下では、変更後の第 1 当選情報が第 2 当選情報と全て一致するように、且つ第 2 当選情報の一部が変更後の第 1 当選情報と一致しないように、第 1 当選情報に変更される。かかる構成とすることにより、特定当選情報群に定められた第 1 当選情報以外の当選情報を変更することなく第 1 所定入賞と第 2 所定入賞の成立する確率を変更することが可能となり、比較的簡易なプログラムで第 1 所定入賞と第 2 所定入賞の成立する確率を変化させることが可能となる。

10

【 0 0 3 1 】

手段 11 . 上記手段 1 乃至手段 10 のいずれかにおいて、遊技媒体（メダル、仮想メダル）の受入を検出する受入検出手段（投入メダル検出センサ 75a 及びクレジット投入検出センサ 77a ~ 79a 確認処理機能 S207）を備え、前記抽選手段は、前記遊技媒体の受入と前記始動操作手段の操作に基づいて前記役の抽選を行い、前記特典付与手段は、前記第 1 所定入賞が成立した場合、前記遊技媒体の受入を検出することなく次の遊技を可能とする再遊技の特典を付与することを特徴とする遊技機。

20

【 0 0 3 2 】

手段 11 によれば、第 1 所定入賞が成立した場合、遊技媒体の受入を検出することなく次の遊技を可能とする再遊技の特典が付与される。入賞成立となった場合に再遊技の特典が付与される第 1 所定役に関する第 1 当選情報を特別遊技状態下で変更することにより、遊技者の所有する遊技媒体の増減に関わる役の当選確率を変更することなく第 2 所定役と対応する第 2 所定入賞が成立する確率を変化させることが可能となる。

【 0 0 3 3 】

手段 12 . 上記手段 1 乃至手段 11 のいずれかにおいて、前記特典付与手段は、前記第 2 所定役と対応する第 2 所定入賞（SB 入賞）が成立した場合、所定の終了条件が成立するまで、遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態（SB ゲーム状態）に移行させる特典を付与することを特徴とする遊技機。

30

【 0 0 3 4 】

手段 12 によれば、第 2 所定入賞が成立した場合、所定の終了条件が成立するまで、遊技状態が遊技者に有利な特定遊技状態に移行される。かかる第 2 所定役に関する第 2 当選情報と第 1 所定役に関する第 1 当選情報との少なくとも一部を重複させ、特別遊技状態下で第 1 当選情報を変更する構成とすることにより、遊技の健全性を担保しつつ、第 2 所定入賞が成立する確率を変化させることが可能となる。

【 0 0 3 5 】

手段 13 . 上記手段 1 乃至手段 12 のいずれかにおいて、前記遊技状態移行手段は、前記役の抽選結果が特別役（RT 役）当選であって、前記特別役と対応する特別絵柄（RT 図柄）が前記有効位置に停止した場合に、遊技状態を前記特別遊技状態に移行させることを特徴とする遊技機。

40

【 0 0 3 6 】

本発明は、特別絵柄が有効位置に停止したことを条件として遊技状態が特別遊技状態に移行する遊技機に適用することができる。

【 0 0 3 7 】

手段 14 . 上記手段 1 乃至手段 13 のいずれかにおいて、前記始動操作手段の操作に基づいて、所定範囲の数値情報から 1 の数値情報（乱数 RN）を取得する数値情報取得手段（主制御装置 131 の乱数取得機能 S701）を備え、

前記当選情報群記憶手段は、前記所定範囲の数値情報が当選となる役又は外れとそれぞ

50

れ対応付けられた当選情報群を記憶し、

前記抽選手段は、前記当選情報群と、前記数値情報取得手段の取得した数値情報とを用いて当たり外れの判定を行うことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 8 】

所定範囲の数値情報が当選となる役又は外れとそれぞれ対応付けられた当選情報群を記憶し、当該当選情報群と取得した数値情報とを用いて当たり外れの判定を行う場合、遊技状態に応じた当選情報群を個別に用意すると、予め記憶させるデータ量が多大なものとなる。しかしながら、第1所定役に関する第1当選情報と、第2所定役に関する第2当選情報との少なくとも一部が重複するように各当選情報が定められた特定当選情報群を記憶させると共に、特別遊技状態下で第1当選情報を変更する構成とすることにより、予め記憶させるデータ量の低減を図ることが可能となる。

10

【 0 0 3 9 】

手段15、複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる循環表示手段（リール42L、42M、42R、ステッピングモータ61L、61M、61R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される始動操作手段（スタートレバー71）と、

役毎に当選情報（当選領域LT）が定められた当選情報群（抽選テーブル）を記憶する当選情報群記憶手段（ROM152）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、前記当選情報群を用いて役の抽選を行う抽選手段（主制御装置131の抽選処理機能）と、

20

前記始動操作手段の操作に基づいて前記絵柄の循環表示を開始させると共に、前記抽選手段の抽選結果に基づいて前記絵柄の循環表示を停止させるよう前記循環表示手段を表示制御する表示制御手段（主制御装置131のスペリテーブル設定処理機能及びリール制御処理機能）と、

前記絵柄の循環表示が停止し、前記役の抽選結果と対応する当選絵柄が予め定めた有効位置（有効ライン）に停止した場合、入賞成立として特典を付与する特典付与手段（主制御装置131のメダル払出処理機能等）と、

所定条件が成立した場合、通常遊技状態（通常ゲーム状態）より遊技者に有利な特別遊技状態（RTゲーム状態）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置131のRT開始処理S1904）と

30

を備えた遊技機において、

第1所定役（再遊技1）に関する第1当選情報（第7当選領域LT7）と、第2所定役（SB）に関する第2当選情報（第6当選領域LT6）との少なくとも一部が重複するように前記各当選情報が定められた特定当選情報群（通常ゲーム用抽選テーブル）を前記当選情報群記憶手段に記憶させ、

前記役の抽選結果が前記第1所定役及び前記第2所定役に共に当選である場合、前記第1所定役と対応する第1所定入賞（再遊技入賞）を成立させることが可能であれば当該第1所定入賞を優先して成立させるように前記循環表示手段を表示制御する特定表示制御手段（再遊技1当選フラグがセットされている場合におけるスペリテーブル設定処理機能及びリール制御処理機能）と、

40

遊技状態が前記特別遊技状態である場合、前記特定当選情報群における前記第1当選情報と前記第2当選情報の重複度合いが大きく又は小さくなるように前記第1当選情報を変更する当選情報変更手段（主制御装置131の第7当選領域減縮処理S907）とを備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 4 0 】

手段15によれば、第1所定役に関する第1当選情報と、第2所定役に関する第2当選情報との少なくとも一部が重複するように各当選情報が定められた特定当選情報群が当選情報群記憶手段に記憶されている。そして、遊技状態が特別遊技状態である場合、特定当選情報群における第1当選情報と第2当選情報の重複度合いが大きく又は小さくなるように第1当選情報を変更される。かかる構成とすることにより、例えば通常遊技状態下で役

50

の抽選を行うための当選情報群と特別遊技状態下で役の抽選を行うための当選情報群とを個別に記憶させずとも第1所定役に当選する確率を変化させることが可能となり、第1所定入賞の成立する確率を変化させることが可能となる。また、特定当選情報群における第1当選情報と第2当選情報の重複度合いが大きく又は小さくなるように第1当選情報を変更することにより、第1所定入賞の成立する確率を変化させることができるのみならず、第2所定役と対応する第2所定入賞が成立する確率をも通常遊技状態下と特別遊技状態下で変化させることが可能となる。

【0041】

さらに、第1所定役及び第2所定役に共に当選である場合、第1所定入賞を成立させることが可能であれば当該第1所定入賞を優先して成立させるように循環表示手段が表示制御される構成において第1当選情報を変更することにより、特定当選情報群に定められた第2当選情報や他の情報を変更することなく第2所定役と対応する第2所定入賞が成立する確率を変化させることが可能となる。故に、比較的簡易なプログラムにより、第1所定入賞と第2所定入賞が成立する確率を変化させることが可能となる。

10

【0042】

以上の結果、予め記憶させるデータ量の低減を図りつつ、通常遊技状態下と特別遊技状態下で所定入賞の成立する確率を変化させることが可能となる。

【0043】

以下、遊技機的一种である回胴式遊技機、具体的にはスロットマシンに適用した場合の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図1はスロットマシン10の正面図、図2はスロットマシン10の前面扉12を閉じた状態の斜視図、図3はスロットマシン10の前面扉12を開いた状態の斜視図、図4は前面扉12の背面図、図5は筐体11の正面図である。

20

【0044】

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

30

【0045】

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

40

【0046】

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

【0047】

50

前面扉 12 の右端側、すなわち前面扉 12 の開閉軸の反対側には、その裏面に施錠装置が設けられている。施錠装置は、上下方向に延び前面扉 12 に固定された基枠と、基枠の上部から前面扉 12 の前方に延びるように設けられたキーシリンダ 20 と、基枠に対して上下方向に移動可能に組み付けられた長尺状の連動杆 21 とを備えている。そして、施錠装置のうちキーシリンダ 20 だけが前面扉 12 の前方に突出した状態で設けられている。キーシリンダ 20 が設けられる位置は前面扉 12 の中でも肉厚の薄い上部位置とされており、その結果、全長の短い汎用性のあるキーシリンダ 20 を採用することができる。なお、本実施の形態では、キーシリンダ 20 として、不正解錠防止機能の高いオムロック（商標名）が用いられている。連動杆 21 は、キーシリンダ 20 に差し込んだキーを時計回りに操作することで下方へ移動される。連動杆 21 には、鉤形状をなす上下一対の鉤金具 22 が設けられており、筐体 11 に対して前面扉 12 を閉鎖した際には、鉤金具 22 が筐体 11 側の支持金具 23 に係止されて施錠状態となる。なお、鉤金具 22 には施錠状態を維持する側へ付勢するコイルバネ等の付勢部材が設けられている。キーシリンダ 20 に対してキーが時計回りに操作されると、連動杆 21 が下方に移動し、前記付勢部材の付勢力に抗して鉤金具 22 が移動されることにより当該鉤金具 22 と支持金具 23 との係止状態が解除され、筐体 11 に対する前面扉 12 の施錠状態が解除される。

【0048】

前面扉 12 の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル 30 が設けられている。遊技パネル 30 には、縦長の 3 つの表示窓 31 L, 31 M, 31 R が横並びとなるように形成されている。表示窓 31 L, 31 M, 31 R は透明又は半透明な材質により構成されており、各表示窓 31 L, 31 M, 31 R を通じてスロットマシン 10 の内部が視認可能な状態となっている。なお、各表示窓 31 L, 31 M, 31 R を 1 つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

【0049】

図 3 に示すように、筐体 11 は仕切り板 40 によりその内部が上下 2 分割されており、仕切り板 40 の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット 41 が取り付けられている。リールユニット 41 は、円筒状（円環状）にそれぞれ形成された左リール 42 L, 中リール 42 M, 右リール 42 R を備えている。なお、各リール 42 L, 42 M, 42 R は少なくとも無端状ベルトとして構成されていればよく、円筒状（円環状）に限定されるものではない。各リール 42 L, 42 M, 42 R は、その中心軸線が当該リールの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール 42 L, 42 M, 42 R の回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール 42 L, 42 M, 42 R が各表示窓 31 L, 31 M, 31 R と 1 対 1 で対応している。従って、各リール 42 L, 42 M, 42 R の表面の一部はそれぞれ対応する表示窓 31 L, 31 M, 31 R を通じて視認可能な状態となっている。また、リール 42 L, 42 M, 42 R が正回転すると、各表示窓 31 L, 31 M, 31 R を通じてリール 42 L, 42 M, 42 R の表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

【0050】

これら各リール 42 L, 42 M, 42 R は、それぞれがステッピングモータ 61 L, 61 M, 61 R に連結されており、各ステッピングモータ 61 L, 61 M, 61 R の駆動により各リール 42 L, 42 M, 42 R が個別に、即ちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。これら各リール 42 L, 42 M, 42 R は同様の構成をしているため、ここでは左リール 42 L を例に挙げて図 6 に基づいて説明する。なお、図 6 は左リール 42 L の組立斜視図である。

【0051】

左リール 42 L は、円筒状のかごを形成する円筒骨格部材 50 と、その外周面において無端状に巻かれた帯状のベルトとを備えている。そして、その巻かれた状態を維持するように、ベルトの長辺両側に沿って形成された一対のシール部を介して円筒骨格部材 50 に貼付されている。前記ベルトの外周面には、識別情報としての図柄が等間隔ごとに多数印刷されている。円筒骨格部材 50 の中心部にはボス部 51 形成されており、円盤状のボス

補強板 5 2 を介して左リール用ステッピングモータ 6 1 L の駆動軸に取り付けられている。従って、左リール用ステッピングモータ 6 1 L の駆動軸が回転することによりその駆動軸を中心として円筒骨格部材 5 0 が自転するように回転され、左リール 4 2 L が円環状のリール面に沿って周回するようになっている。

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

ルトにおいて、各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

【 0 0 5 8 】

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

【 0 0 5 9 】

遊技パネル 3 0 には、各表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R を結ぶようにして、横方向へ平行に 3 本、斜め方向へたすき掛けに 2 本、計 5 本の組合せラインが付されている。勿論、最大組合せライン数を 6 以上としてもよく、5 未満としてもよく、所定条件に応じて最大組合せライン数を変更するようにしてもよい。これら各組合せラインに対応して、表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R 群の正面から見て左側には有効ライン表示部 3 2 , 3 3 , 3 4 が設けられている。第 1 有効ライン表示部 3 2 は組合せラインのうち中央の横ライン（中ライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。第 2 有効ライン表示部 3 3 は組合せラインのうち上下の横ライン（上ライン及び下ライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。第 3 有効ライン表示部 3 4 は組合せラインのうち一对の斜めライン（右下がりライン及び右上がりライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合に入賞となり、予め定められたメダル数の払出処理や、特別遊技状態たるビッグボーナス（以下、「 B B 」とも言う）ゲームやリプレイタイム（以下、「 R T 」とも言う）ゲーム等のボーナスゲームへの移行処理などが実行される。

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

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

【 0 0 6 2 】

また、遊技状態が移行する状態移行入賞として B B 入賞と、 R T 入賞と、シングルボーナス（以下、「 S B 」とも言う）入賞とがある。有効ライン上に左から「 7 」図柄、「 7 」図柄、「 7 」図柄と並んで停止した場合、 B B 入賞として遊技状態が B B ゲーム状態に移行する。また、有効ライン上に左から「リプレイ」図柄、「ベル」図柄、「リプレイ」図柄と並んで停止した場合、 R T 入賞として遊技状態が R T ゲーム状態に移行し、有効ライン上に左から「リプレイ」図柄、「リプレイ」図柄、「チェリー」図柄と並んで停止した場合、 S B 入賞として遊技状態が S B ゲーム状態に移行する。但し、これらの図柄の組合せが有効ライン上に停止したとしても、メダル払出は行われぬ。すなわち、 B B 入賞、 R T 入賞及び S B 入賞が成立した際には、遊技状態が B B ゲーム等の対応する各ゲーム状態に移行するのみである。

【 0 0 6 3 】

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

【 0 0 6 4 】

加えて、遊技状態が後述するレギュラーボーナス（以下、「RB」と言う）ゲーム状態である場合に限り、有効ライン上に左から「ベル」図柄、「ベル」図柄、「チェリー」図柄と並んで停止した場合に、JAC入賞として15枚のメダル払出が行われる。

【 0 0 6 5 】

その他の場合、即ち有効ライン上に左リール42Lの「チェリー」図柄が停止せず、また有効ライン上に上記した図柄の組合せが停止しなかった場合には、メダル払出や遊技状態の移行等は一切行われない。なお、以下では、各入賞と対応する図柄の組合せを入賞図柄の組合せとも言う。例えば、BB図柄の組合せとは、BB入賞となる図柄の組合せ、すなわち「7」図柄、「7」図柄、「7」図柄の組合せである。また、本スロットマシン10では、例えば左リール42Lの「リプレイ」図柄を、再遊技入賞となる図柄の組合せを構成する図柄として対応付けるのみならず、RT入賞及びSB入賞となる図柄の組合せを構成する図柄としても対応付けている。したがって、以下では、左リール42Lの「リプレイ」図柄を、当選した役に応じて再遊技図柄、RT図柄、SB図柄と言う場合がある。中リール42Mと右リール42Rの「リプレイ」図柄、左リール42Lと中リール42Mの「ベル」図柄についても同様である。

【 0 0 6 6 】

遊技パネル30の下方左側には、各リール42L, 42M, 42Rを一斉（同時である必要はない）に回転開始させるために操作されるスタートレバー71が設けられている。スタートレバー71はリール42L, 42M, 42Rを回転開始、すなわち図柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段又は始動操作手段を構成する。スタートレバー71は、遊技者がゲームを開始するときに手で押し操作するレバーであり、手が離れたあと元の位置に自動復帰する。メダルが所定数投入されているときにこのスタートレバー71が操作されると、各リール42L, 42M, 42Rが一斉に回転を始める。

【 0 0 6 7 】

スタートレバー71の右側には、回転している各リール42L, 42M, 42Rを個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ72, 73, 74が設けられている。各ストップスイッチ72, 73, 74は停止対象となるリール42L, 42M, 42Rに対応する表示窓31L, 31M, 31Rの直下にそれぞれ配置されている。すなわち、左ストップスイッチ72が操作された場合には左リール42Lの回転が停止し、中ストップスイッチ73が操作された場合には中リール42Mの回転が停止し、右ストップスイッチ74が操作された場合には右リール42Rの回転が停止する。ストップスイッチ72, 73, 74はリール42L, 42M, 42Rの回転に基づく図柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。各ストップスイッチ72, 73, 74は、左リール42Lが回転を開始してから所定時間が経過すると停止させることが可能な状態となり、かかる状態中には図示しないランプが点灯表示されることによって停止操作が可能であることが報知され、回転が停止すると消灯されるようになっている。

【 0 0 6 8 】

表示窓31L, 31M, 31Rの下方右側には、投資価値としてのメダルを投入するためのメダル投入口75が設けられている。メダル投入口75は投資価値を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口75が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴う点に着目すれば、投資価値を直接入力する直接入力手段を構成するものともいえる。

【 0 0 6 9 】

メダル投入口75から投入されたメダルは、前面扉12の背面に設けられた通路切替手

10

20

30

40

50

段としてのセレクト８４によって貯留用通路８１か排出用通路８２のいずれかへ導かれる。すなわち、セレクト８４にはメダル通路切替ソレノイド８３が設けられ、そのメダル通路切替ソレノイド８３の非励磁時には排出用通路８２側とされ、励磁時には貯留用通路８１側に切り替えられるようになっている。貯留用通路８１に導かれたメダルは、筐体１１の内部に収納されたホッパ装置９１へと導かれる。一方、排出用通路８２に導かれたメダルは、前面扉１２の前面下部に設けられたメダル排出口１７からメダル受け皿１８へと導かれ、遊技者に返還される。

【００７０】

メダルを遊技者に付与する払出手段としてのホッパ装置９１は、メダルを貯留する貯留タンク９２と、メダルを遊技者に払い出す払出装置９３とより構成されている。払出装置９３は、図示しないメダル払出用回転板を回転させることにより、排出用通路８２の中央右部に設けられた開口９４へメダルを排出し、排出用通路８２を介してメダル受け皿１８へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置９１の右方には、貯留タンク９２内に所定量以上のメダルが貯留されることを回避するための予備タンク９５が設けられている。ホッパ装置９１の貯留タンク９２内部には、この貯留タンク９２から予備タンク９５へとメダルを排出する誘導プレート９６が設けられている。したがって、誘導プレート９６が設けられた高さ以上にメダルが貯留された場合、かかるメダルが予備タンク９５に貯留されることとなる。

【００７１】

メダル投入口７５の下方には、ボタン状の返却スイッチ７６が設けられている。返却スイッチ７６は、メダル投入口７５に投入されたメダルがセレクト８４内に詰まった際に押されるスイッチであり、このスイッチが押されることによりセレクト８４が機械的に連動して動作され、当該セレクト８４内に詰まったメダルがメダル排出口１７より返却されるようになっている。

【００７２】

表示窓３１Ｌ、３１Ｍ、３１Ｒの下方左側には、投資価値としてのクレジットされた仮想メダルを一度に３枚投入するためのボタン状の第１クレジット投入スイッチ７７が設けられている。また、第１クレジット投入スイッチ７７の左方には当該スイッチ７７よりも小さなボタン状のスイッチとして、第２クレジット投入スイッチ７８及び第３クレジット投入スイッチ７９が設けられている。第２クレジット投入スイッチ７８はクレジットされた仮想メダルを一度に２枚投入するためのものであり、第３クレジット投入スイッチ７９は仮想メダルを１枚投入するためのものである。各クレジット投入スイッチ７７～７９は前記メダル投入口７５とともに投資価値を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口７５が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し各クレジット投入スイッチ７７～７９は貯留記憶に基づく仮想メダルの投入という動作を伴うに過ぎない点に着目すれば、投資価値を間接入力する間接入力手段を構成するものともいえる。

【００７３】

なお、第１クレジット投入スイッチ７７は、１ゲームにつき投入できるメダル最大数（３枚）に達していないことを促すため、図示しない発光部材としてのランプが内蔵されている。当該ランプは、第１クレジット投入スイッチ７７のスイッチ操作が有効である状況時において点灯されて当該スイッチ７７の操作を促すが、クレジットされた仮想メダルが存在しない場合や既に３枚のメダル投入がなされている状況下では消灯される。ここで、上記点灯に代えて、点滅させてメダル投入の促しを遊技者に一層分かり易くしてもよい。

【００７４】

スタートレバー７１の左側には、ボタン状の精算スイッチ８０が設けられている。すなわち、本スロットマシン１０では、所定の最大値（メダル５０枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の獲得メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮想メダルが貯留記憶されている状態で精算スイッチ８０が押下操作されることで、仮想メダルが現実のメダルとして払い出される。この場合、クレジットされた仮想メダルを現実のメダルとして払い出すという機能に着目すれば、精算スイッチ８０は貯留記

10

20

30

40

50

憶された遊技価値を実際に払い出すための精算操作手段を構成するものともいえる。

【 0 0 7 5 】

なお、所定の最大値（例えばメダル 5 0 枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の獲得メダルを仮想メダルとして貯留記憶するように設定された「クレジットモード」と、余剰の投入メダルや入賞時の獲得メダルを現実のメダルとして払い出すように設定された「ダイレクトモード」とを切替可能としたスロットマシンの場合には、前記精算スイッチ 8 0 に、モード切替のための切替スイッチとしての機能を付加してもよい。この場合、精算スイッチ（切替スイッチ）8 0 は、1 度押されるとオン状態になり、もう 1 度押されるとオフ状態になり、その後押下操作が行われるごとにオンオフが切り替わるように構成される。そして、精算スイッチ 8 0 がオン状態のときにはクレジットモードとされ、精算スイッチ 8 0 がオフ状態のときにはダイレクトモードとされる。クレジットモードからダイレクトモードに切り換えられた際に仮想メダルがある場合には、その分の仮想メダルが現実のメダルとして払い出される。これにより、遊技者はクレジットモードとダイレクトモードとを切り換えることで自身の好みに応じた形式で遊技を実行することができる。かかる精算スイッチ 8 0 は投入価値及び遊技価値の取扱形式を切り換える切替操作手段を構成する。

10

【 0 0 7 6 】

遊技パネル 3 0 の表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R 下方には、貯留記憶された仮想メダル数を表示するクレジット表示部 3 5 と、B B ゲーム状態が終了するまでに獲得できる残りのメダル数を表示する残獲得枚数表示部 3 6 と、入賞成立時に払い出されたメダルの枚数を表示する獲得枚数表示部 3 7 とがそれぞれ設けられている。これら表示部 3 5 ~ 3 7 は 7 セグメント表示器によって構成されているが、液晶表示器等によって代替することは当然可能である。

20

【 0 0 7 7 】

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

【 0 0 7 8 】

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

30

【 0 0 7 9 】

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

40

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

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

50

いる数値が2つ減算され、第1有効ライン表示部32および第2有効ライン表示部33が点灯して合計3本の組合せラインが有効ラインとなる。第1クレジット投入スイッチ77が押された際には、仮想メダルが3枚投入されたこととしてクレジット表示部35に表示されている数値が3つ減算され、全ての有効ライン表示部32～34が点灯して合計5本の組合せラインが有効ラインとなる。

【0082】

なお、第1～第3クレジット投入スイッチ77～79のいずれかが押された際に投入されるべき仮想メダルが貯留されていない場合、例えばクレジット表示部35の表示が2のときに第1クレジット投入スイッチ77が押された場合等には、クレジット表示部35の数値が全て減算されて0となり、投入可能な仮想メダル分だけベットされる。

10

【0083】

前面扉12の上部には、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりする上部ランプ13と、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり、遊技者に遊技状態を報知したりする左右一対のスピーカ14と、遊技者に各種情報を与える補助表示部15とが設けられている。補助表示部15は、本実施形態では表示内容の多様化及び表示演出の重厚化を意図して液晶表示器によって構成されているが、ドットマトリックス表示器等の他の表示器を使用してもよい。補助表示部15は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、各リール42L、42M、42Rによる遊技を主表示部によるものと考えられることから、本実施形態では補助表示部15と称している。補助表示部15の背面には上部ランプ13やスピーカ14、補助表示部15を駆動させるための表示制御装置111が設けられている。なお、上部ランプ13及びスピーカ14の位置や数は特に以上説明したものに限られない。

20

【0084】

メダル受け皿18の上方には、機種名や遊技に関わるキャラクタなどが表示された下段プレート16が装着されている。また、メダル受け皿18の左方には、手前側下方に反転可能な灰皿19が設けられている。

【0085】

筐体11の内部においてホッパ装置91の左方には、電源ボックス121が設けられている。電源ボックス121は、電源スイッチ122やリセットスイッチ123や設定キー挿入孔124などを備えている。電源スイッチ122は、主制御装置131を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセットスイッチ123は、スロットマシン10のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔124は、ホール管理者などがメダルの出玉調整を行うためのものである。すなわち、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔124へ挿入してON操作することにより、スロットマシン10の当選確率を設定できるようになっている。なお、リセットスイッチ123は、エラー状態をリセットする場合のほか、スロットマシン10の当選確率を変更する場合にも操作される。

30

【0086】

リールユニット41の上方には、主制御装置131が筐体11の背板11cに取り付けられている。主制御装置131は、主たる制御を司るCPU、遊技プログラムを記憶したROM、遊技の進行に応じた必要なデータを一時的に記憶するRAM、各種機器との連絡をとるポート、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロック回路等を含む主基板を具備しており、主基板が透明樹脂材料等よりなる被包手段としての基板ボックスに収容されて構成されている。基板ボックスは、略直方体形状のボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としての封印ユニットによって開封不能に連結され、これにより基板ボックスが封印されている。なお、ボックスベースとボックスカバーとを鍵部材を用いて開封不能に連結する構成としてもよい。

40

【0087】

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

50

する。

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

10

【 0 0 9 5 】

表示制御装置 1 1 1 は、上部ランプ 1 3 やスピーカ 1 4 、補助表示部 1 5 を駆動させるための制御装置であり、これらを駆動させるための CPU 、 ROM 、 RAM 等が一体化された基板を備えている。そして、主制御装置 1 3 1 からの信号を受け取った上で、表示制御装置 1 1 1 が独自に上部ランプ 1 3 、スピーカ 1 4 及び補助表示部 1 5 を駆動制御する。従って、表示制御装置 1 1 1 は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置 1 3 1 との関係では補助的な制御を実行するサブ基盤となっている。即ち、間接的な遊技に関する音声やランプ、表示についてはサブ基盤を設けることにより、メイン基盤の負担軽減を図っている。なお、各種表示部 3 2 ~ 3 7 を表示制御装置 1 1 1 が制御する構成としてもよい。

20

【 0 0 9 6 】

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

30

【 0 0 9 7 】

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

40

【 0 0 9 8 】

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

50

生による電源遮断時に、停電監視回路 161b からの停電信号が入力されるように構成されており、停電等の発生に伴う停電フラグ生成処理としての NMI 割込み処理が即座に実行される。

【0099】

続いて、主制御装置 131 内の CPU 151 により実行される各制御処理を図 10 ~ 図 33 のフローチャートを参照しながら説明する。かかる CPU 151 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では 1.49 msec 周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI 端子（ノンマスクابل端子）への停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理とがあり、説明の便宜上、はじめに NMI 割込み処理とタイマ割込み処理とを説明し、その後メイン処理を説明する。

10

【0100】

図 10 は NMI 割込み処理の一例を示すフローチャートである。停電の発生などによって電源が遮断されると、電源装置 161 の停電監視回路 161b では停電信号が生成され、主制御装置 131 に対して出力される。NMI 端子を介して停電信号を受信した主制御装置 131 では、NMI 割込み処理が実行される。

【0101】

NMI 割込み処理では、まずステップ S101 において、CPU 151 内に設けられた使用レジスタのデータを RAM 153 内に設けられたバックアップエリアに退避させる。続いて、ステップ S102 では、停電フラグを RAM 153 内に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。その後、ステップ S103 にて RAM 153 のバックアップエリアに退避させたデータを再び CPU 151 の使用レジスタに復帰させる。この復帰処理で NMI 割込み処理が終了する。なお、CPU 151 の使用レジスタのデータを破壊せずに停電フラグのセット処理が可能な場合には、バックアップエリアへの退避および復帰処理を省くことができる。

20

【0102】

図 11 は、主制御装置 131 で定期的に行われるタイマ割込み処理のフローチャートであり、主制御装置 131 の CPU 151 により例えば 1.49 msec ごとにタイマ割込みが発生する。

【0103】

先ず、ステップ S201 に示すレジスタ退避処理では、後述する通常処理で使用している CPU 151 内の全レジスタの値を RAM 153 のバックアップエリアに退避させる。ステップ S202 では停電フラグがセットされているか否かを確認し、停電フラグがセットされているときにはステップ S203 に進み、停電時処理を実行する。

30

【0104】

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

40

【0105】

ステップ S301 では、コマンド送信が終了しているか否かを判定する。送信が終了していない場合には本処理を終了してタイマ割込み処理に復帰し、コマンド送信を終了させる。このように停電時処理の初期段階でコマンドの送信が完了しているか否かを判断し、送信が未完であるときには送信処理を優先し、単位コマンドの送信処理終了後に停電時処理を実行する構成とすることにより、コマンドの送信途中で停電時処理が実行されることをも考慮した停電時処理プログラムを構築する必要がなくなる。その結果停電時処理プログラムを簡略化して ROM 152 の小容量化を図ることができる実益を有する。

50

【 0 1 0 6 】

ステップ S 3 0 1 が Y E S、すなわちコマンドの送信が完了している場合には、ステップ S 3 0 2 に進み、C P U 1 5 1 のスタックポインタの値を R A M 1 5 3 内のバックアップエリアに保存する。その後ステップ S 3 0 3 では、停止処理として後述する R A M 判定値をクリアすると共に入出力ポート 1 5 5 における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。ステップ S 3 0 4 では、R A M 判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。R A M 判定値とは、具体的には R A M 1 5 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム 2 の補数である。R A M 判定値をバックアップエリアに保存することにより、R A M 1 5 3 のチェックサムは 0 となる。R A M 1 5 3 のチェックサムを 0 とすることにより、ステップ S 3 0 5 においてそれ以後の R A M アクセスを禁止する。その後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、R A M 1 5 3 への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、詳細な説明は省略するが、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合には後述するメイン処理に移行する。

10

【 0 1 0 7 】

なお、電源装置 1 6 1 の電源部 1 6 1 a は、上述した N M I 割込み処理及び停電時処理を実行するのに十分な時間、制御系の駆動電圧として使用される安定化電圧（5 ボルト）の出力が保持されるように構成されている。本実施形態では、3 0 m s e c の間、駆動電圧が出力され続けるようになっている。

20

【 0 1 0 8 】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップ S 2 0 2 にて停電フラグがセットされていない場合には、ステップ S 2 0 4 以降の各種処理を行う。

【 0 1 0 9 】

すなわち、ステップ S 2 0 4 では、誤動作の発生を監視するためのウォッチドッグタイマの値を初期化するウォッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップ S 2 0 5 では、C P U 1 5 1 自身に対して次のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップ S 2 0 6 では、各リール 4 2 L、4 2 M、4 2 R を回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータ 6 1 L ~ 6 1 R を駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。ステップ S 2 0 7 では、入出力ポート 1 5 5 に接続された投入メダル検出センサ 7 5 a や払出検出センサ 9 1 a 等の各種センサ（図 9 参照）の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップ S 2 0 8 では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ演算処理を行う。ステップ S 2 0 9 では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板 1 7 1 へ出力するカウンタ処理を行う。

30

【 0 1 1 0 】

ステップ S 2 1 0 では、後述する開始コマンドや状態コマンド等の各種コマンドを表示制御装置 1 1 1 へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップ S 2 1 1 では、クレジット表示部 3 5、残獲得枚数表示部 3 6 及び獲得枚数表示部 3 7 にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップ S 2 1 2 では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部 3 5 ~ 3 7 に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップ S 2 1 3 では、入出力ポート 1 5 5 から I / O 装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップ S 2 1 4 では、先のステップ S 2 0 1 にてバックアップエリアに退避させた各レジスタの値をそれぞれ C P U 1 5 1 内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップ S 2 1 5 にて次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。

40

50

【 0 1 1 1 】

図 1 3 は電源投入後に実行される主制御装置 1 3 1 でのメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理は、停電からの復旧や電源スイッチ 1 2 2 のオン操作によって電源が投入された際に実行される。

【 0 1 1 2 】

先ずステップ S 4 0 1 では、初期化処理として、スタックポインタの値を C P U 1 5 1 内に設定すると共に、割込み処理を許可する割込みモードを設定し、その後 C P U 1 5 1 内のレジスタ群や、I / O 装置等に対する各種の設定などを行う。

【 0 1 1 3 】

これらの初期化処理が終了すると、ステップ S 4 0 2 では設定キーが設定キー挿入孔 1 2 4 に挿入されて ON 操作されているか否か、より詳しくは設定キー検出センサ 1 2 4 a から ON 信号を受信しているか否かを判定する。設定キーの ON 操作がなされている場合にはステップ S 4 0 3 に進み、強制的 R A M クリア処理として R A M 1 5 3 に記憶されたデータを全てクリアする。続くステップ S 4 0 4 では当選確率設定処理を行う。

【 0 1 1 4 】

ここで、当選確率設定処理について図 1 4 を用いて説明する。スロットマシン 1 0 には、「設定 1」から「設定 6」まで 6 段階の当選確率が予め用意されており、当選確率設定処理とは、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定するための処理である。

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

10

20

30

40

50

そこで、ステップS406では設定値が正常か否かを判定する。具体的には、設定値が1～6のいずれかである場合に正常であると判定し、0又は7以上である場合に異常であると判定する。設定値が正常である場合には、ステップS407にて停電フラグがセットされているか否かを確認する。停電フラグがセットされている場合には、さらにステップS408にてRAM判定値が正常であるか否かを確認する。具体的には、RAM153のチェックサムの値を調べ、その値が正常、つまりRAM判定値を加味したチェックサムの値が0か否かを確認する。RAM判定値を加味したチェックサムの値が0である場合、RAM153のデータは正常であると判定する。

【0121】

ステップS408においてRAM判定値が正常であると判定した場合にはステップS409に進み、バックアップエリアに保存されたスタックポインタの値をCPU151のスタックポインタに書き込み、スタックの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる。次に、ステップS410において、復電処理の実行を伝える復電コマンドを表示制御装置111に送信する。その後、ステップS411にて遊技状態として打ち止め及び自動精算設定保存処理を行い、ステップS412にてスタート検出センサ71a等の各種センサの初期化を行う。以上の処理が終了した後、ステップS413にて停電フラグをリセットし、電源遮断前の番地に戻る。具体的には、先に説明したタイマ割込み処理に復帰し、ウォッチドッグタイマクリア処理（ステップS204）が実行されることとなる。

【0122】

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

【0123】

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

【0124】

まずステップS601では、次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。ステップS602では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、打ち止め及び自動精算の設定状態をRAM153に格納し、表示制御装置111等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置111等の初期化が終了した場合、ステップS603～ステップS612に示す遊技管理処理を行う。

【0125】

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

【0126】

開始待ち処理では、前回のゲームで再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行うと共に、投入完了コマンドをセットして開始待ち処理を終了する。ここで、投入完了コマンドとは、自動投入の完了を把握させるべく表示制御装置111に対して送信されるコマンドである。なお、自動投入処理では、クレジット表示部35に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回のゲームで再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入する

10

20

30

40

50

ことなく今回のゲームを行うことができる。再遊技入賞が成立していなかった場合には、タイマ割込み処理のセンサ監視処理 S 2 0 7 にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するセンサ異常確認処理を行い、異常が発生している場合にはスロットマシン 1 0 をエラー状態とすると共にエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。詳細は後述するが、かかるエラー状態はリセットスイッチ 1 2 3 が操作されるまで維持される。センサの読み込み結果が正常である場合には精算スイッチ 8 0 が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ 8 0 が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行うと共に精算コマンドをセットする。ここで、精算コマンドとは、クレジットされた仮想メダルの返却を行っていることを把握させるべく表示制御装置 1 1 1 に対して送信されるコマンドである。メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ 8 0 が操作されていない場合には、メダルの投入又はクレジット投入スイッチ 7 7 ~ 7 9 の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、有効ラインの設定等を行うメダル投入処理を行うと共に、投入コマンドをセットして開始待ち処理を終了する。ここで、投入コマンドとは、ベット操作がなされたことを把握させるべく表示制御装置 1 1 1 に対して送信されるコマンドである。

10

【 0 1 2 7 】

開始待ち処理の終了後、ステップ S 6 0 5 ではメダルのベット数が規定数（本実施形態では 3 ）に達しているか否かを判定し、規定数に達している場合にはさらにステップ S 6 0 6 にてスタートレバー 7 1 が操作されて開始指令が発生したか否かを判定する。ベット数が規定数に達していない場合又は開始指令が発生していない場合には、ステップ S 6 0 4 の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。

20

【 0 1 2 8 】

開始指令が発生した場合にはステップ S 6 0 7 に進み、メダル通路切替ソレノイド 8 3 を非励磁状態に切り替えてベットの受付を禁止し、続くステップ S 6 0 8 にて開始コマンドをセットする。ここで、開始コマンドとは、開始指令が発生したことを把握させるべく表示制御装置 1 1 1 に対して送信されるコマンドである。その後、ステップ S 6 0 9 の抽選処理、ステップ S 6 1 0 のリール制御処理、ステップ S 6 1 1 のメダル払出処理、ステップ S 6 1 2 の B B ゲーム状態処理を順に実行し、ステップ S 6 0 3 に戻る。

【 0 1 2 9 】

なお、通常処理では、投入完了コマンド等の各種コマンドをリングバッファにセットするのみであり、表示制御装置 1 1 1 に対してコマンドを送信しない。表示制御装置 1 1 1 へのコマンド送信は、先述したタイマ割込み処理のコマンド出力処理 S 2 1 0 にて行われる。

30

【 0 1 3 0 】

次に、ステップ S 6 0 9 の抽選処理について、図 1 6 のフローチャートに基づき説明する。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 7 0 1 では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン 1 0 では、スタートレバー 7 1 が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは、16ビットで構成されており、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 6 5 5 3 5 ）に達した後 0 に戻る構成となっている。フリーランカウンタは定期的（例えば 0 . 1 3 μ s e c 毎）に更新され、スタートレバー 7 1 が操作されたタイミングでフリーランカウンタの値をハード回路がラッチする。C P U 1 5 1 は、スタートレバー 7 1 の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値を R A M 1 5 3 の遊技情報格納エリア 1 5 3 c に格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー 7 1 が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン 1 0 のハード回路は、スタートレバー 7 1 が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

40

【 0 1 3 2 】

50

ステップS702では、スロットマシン10の現在の設定状態や遊技状態等に基づき、当否判定用の抽選テーブルを選択する。ここで、スロットマシン10の設定状態は「設定1」～「設定6」のいずれかであり、「設定1」のときにBB当選確率が最も低い抽選テーブルが選択され、「設定6」のときにBB当選確率が最も高い抽選テーブルが選択される。ここで、抽選テーブルについて、簡単に説明する。図17は、「設定1」の通常ゲーム状態下で選択される通常ゲーム用抽選テーブルである。抽選テーブルには、当否判定を行うべき役の数と同数のインデックス値IVが設定されている。各インデックス値IVには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられると共に、所定の数値又はその範囲が当選領域LTとして設定されている。図17に示す通常ゲーム用抽選テーブルにおいて、例えばIV=1には、スイカ役が対応付けられると共に、0～511の範囲が当選領域LTとして設定されている。また、かかる通常ゲーム用抽選テーブルには、再遊技入賞を成立させることが可能となる再遊技役として、再遊技1と再遊技2の2種類の当否判定役が設定されている。さらに、通常ゲーム用抽選テーブルでは、SB(IV=6)と対応付けられた当選領域LTと、再遊技1(IV=7)と対応付けられた当選領域LTが共に11120～20099となっており、これら当選領域LTが完全に重複して設定されている。詳細は後述するが、かかる構成とすることにより、予め用意する抽選テーブルの削減を図ることができる。

10

【0133】

抽選テーブルを選択した後、ステップS703では当否判定処理を行う。当否判定処理とは、取得した乱数RNと抽選テーブルに設定された各当選領域LTとに基づいて各役の当否判定を行う処理である。

20

【0134】

当否判定処理について、図18のフローチャートに基づき説明する。なお、ここでは、図17に示す通常ゲーム用抽選テーブルを選択した場合の当否判定処理について説明する。また、理解を容易なものとするため、通常ゲーム状態における当否判定処理について先に説明し、RTゲーム状態等の他の遊技状態における当否判定処理については後述することとする。

【0135】

ステップS801では、乱数RNが0～11119の当選領域LTに属するか否かを判定し、当該当選領域LTに属する場合にはステップS802にて対応する当選フラグをセットする。より詳しくは、乱数RNが0～511の第1当選領域LT1に属する場合にはスイカ当選フラグをセットし、乱数RNが512～9874の第2当選領域LT2に属する場合にはベル当選フラグをセットし、乱数RNが9875～10387の第3当選領域LT3に属する場合にはチェリー当選フラグをセットし、乱数RNが10388～10606の第4当選領域LT4に属する場合にはBB当選フラグをセットし、乱数RNが10607～10119の第5当選領域LT5に属する場合にはRT当選フラグをセットする。例えば、乱数RNが9000の場合には、乱数RNが512～9874の第2当選領域LT2に属するため、ベル当選フラグをセットする。

30

【0136】

続くステップS803では、SB及び再遊技1判定処理を行う。SB及び再遊技1判定処理では、図19のフローチャートに示すとおり、ステップS901にて乱数RNが11120～20099の第6当選領域LT6に属するか否かを判定し、当該第6当選領域LT6に属しないと判定した場合にはそのまま本処理を終了する。乱数RNが第6当選領域LT6に属する場合には、ステップS902にてSB当選フラグをセットする。ステップS903では現在の遊技状態が通常ゲーム状態か否かを判定し、通常ゲーム状態の場合にはステップS904にて乱数RNが11120～20099の第7当選領域LT7に属するか否かを再度判定する。乱数RNが第7当選領域LT7に属する場合には、ステップS905にて再遊技1当選フラグをセットし、本処理を終了する。つまり、乱数RNが11120～20099のいずれかの値である場合、通常ゲーム状態下ではSB当選フラグと再遊技1当選フラグをセットする。換言すれば、通常ゲーム状態下で乱数RNが1112

40

50

0 ~ 20099のいずれかの値である場合、SBと再遊技1に重複当選するとも言える。

【0137】

一方、ステップS904にて乱数RNが第7当選領域LT7に属しないと判定した場合、先のステップS901における判定結果と矛盾が生じていることを意味し、RAM153のデータ（より詳しくは乱数RNのデータ）が破壊された可能性が高い。このような場合にはステップS906に進み、先のメイン処理にて説明した動作禁止処理（ステップS414～S416参照）を行う。かかる動作禁止状態はリセットスイッチ123が操作されるまで維持され、動作禁止状態から復帰する場合にはステップS604の開始待ち処理に戻る。

【0138】

当否判定処理の説明に戻り、SB及び再遊技1判定処理を行った後、ステップS804では再遊技2判定処理を行う。再遊技2判定処理では、図20のフローチャートに示すとおり、ステップS1001にて現在の遊技状態が通常ゲーム状態か否かを判定する。通常ゲーム状態の場合にはステップS1002にて乱数RNが第8当選領域LT8に属するか否か、すなわち乱数RNが20100か否かを判定し、乱数RNが20100の場合にはステップS1003にて再遊技2当選フラグをセットする。乱数RNが20100でない場合、又はステップS1003にて再遊技2当選フラグをセットした場合には、ステップS1004にて現在の遊技状態が通常ゲーム状態か否かを判定する。通常ゲーム状態の場合にはステップS1005にて乱数RNが20101～65535の第9当選領域LT9に属するか否かを判定し、当該第9当選領域LT9に属さない場合にはそのまま本処理を

【0139】

再遊技2判定処理が終了すると、ステップS805では外れフラグ又は何らかの当選フラグがセットされているか否かを判定し、セットされている場合にはそのまま本処理を終了する。上述した通り、ステップS801～S804の各処理により、取得した乱数RNと対応する当選フラグ又は外れフラグがセットされる。したがって、ステップS805にていずれのフラグもセットされていないと判定した場合、RAM153のデータ（より詳しくは当選フラグ又は外れフラグのデータ）が破壊された可能性が高い。このような場合にはステップS806に進み、上述した動作禁止処理を行う。かかる動作禁止状態はリセットスイッチ123が操作されるまで維持され、動作禁止状態から復帰する場合にはステップS604の開始待ち処理に戻る。

【0140】

ちなみに、当否判定処理にてセットされたフラグ（以下、「判定結果フラグ」とも言う）がBB当選フラグ以外の当選フラグ又は外れフラグである場合、これら判定結果フラグは、該判定結果フラグがセットされたゲームの終了後にリセットされる（通常処理のS603参照）。一方、セットされた判定結果フラグがBB当選フラグである場合、BB当選フラグはBB図柄の組合せが有効ライン上に成立したことを条件の1つとしてリセットされる。すなわち、BB当選フラグは、複数回のゲームにわたって有効とされる場合がある。なお、BB当選フラグを持ち越した次ゲーム以降における当否判定処理では、仮に乱数RNが状態移行役（すなわちBB, RT, SB）と対応する当選領域LTに属する場合であっても、対応する当選フラグをセットしない。

【0141】

また、通常ゲーム状態下において図17に示す通常ゲーム用抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、小役当選フラグがセットされる確率すなわち小役当選確率は、スイカ当選確率が128分の1、ベル当選確率が約7.0分の1、チェリー当選確率が約128分の1である。状態移行役当選確率は、BB当選確率が約299分の1、RT当選確率が約128分の1、SB当選確率が約7.3分の1である。再遊技当選確率は、再遊技1当選確率が約7.3分の1、再遊技2当選確率が65536分の1である。したがって、通常ゲーム状態下における再遊技当選確率は再遊技1当選確率と実質的に等しく約7.

3分の1である。いずれの当選フラグもセットされない外れの確率は約1/4分の1である。

【0142】

抽選処理の説明に戻り、ステップS703にて当否判定処理を行った後には、ステップS704及びステップS705にて設定値コマンドと抽選結果コマンドをセットする。ここで、設定値コマンドとは、現在の設定値を把握させるべく表示制御装置111に対して送信されるコマンドであり、抽選結果コマンドとは、役の当否判定の結果を把握させるべく表示制御装置111に対して送信されるコマンドである。

【0143】

その後、ステップS706にてリール停止制御用のスベリテーブル（停止テーブル）を設定するスベリテーブル設定処理を行い、本処理を終了する。ここで、スベリテーブルとは、ストップスイッチ72～74が押されたタイミングからリールをどれだけ滑らせた（回転させた）上で停止させるかが定められたテーブルである。すなわち、スベリテーブルとは、ストップスイッチ72～74が押された際に基点位置（本実施形態では下段）に到達している到達図柄と、前記基点位置に実際に停止させる停止図柄との関係が定められた停止データ群である。

【0144】

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

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

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

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

上述した処理を経て、CPU 151 は各リール 42 L, 42 M, 42 R の停止データを解凍データとして把握することができる。なお、全てのリール 42 L, 42 M, 42 R についての停止データを 1 バイト内に収めることができる構成であればよく、例えば各停止データをまとめて 5 進数と仮定して圧縮データを作成してもよい。停止データが 1 バイト内におさまる条件としては、各リール 42 L, 42 M, 42 R の停止データとして準備可能な最大数を乗算したときに得られる値が 256 以下であればよい。従って、各リール 42 L, 42 M, 42 R において、準備可能な停止データの最大数が同一である必要もない。例えば、左リール 42 L に 6 種類、中リール 42 M に 8 種類、右リール 42 R に 4 種類の停止データを準備可能とした場合であっても、停止データ全体の組合せパターンは $6 \times 8 \times 4 = 192$ 通りとなり、1 バイトで表現できる最大値 256 以下となるため、全てのリール 42 L, 42 M, 42 R についての停止データを 1 バイト内に収めることができる。ちなみに、かかる場合には、圧縮データを「(右リール 42 R のデータ) \times 48 + (中リール 42 M のデータ) \times 6 + (左リール 42 L のデータ)」とし、解凍処理では、到達図柄の図柄番号と対応する圧縮データを「48」で除算して得られた商を右リール 42 R の停止データとし、その除算して得られた余りを「6」で除算して得られた商を中リール 42 M の停止データとし、更にその余りを左リール 42 L の停止データとして把握することとなる。

【 0 1 5 0 】

図 21 は、「リプレイ」図柄を有効ライン上に停止させる場合にセットされるスベリテーブルの一例である。滑り数が 0 である番号の図柄は、下段に実際に停止する図柄である。例えば、左リール 42 L の 5 番の「スイカ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 72 が押された場合、左リール 42 L は滑ることなくそのまま停止し、7 番の「リプレイ」図柄が上段に停止する。また、滑り数が 0 でない番号の図柄は、記載された図柄数分だけリールが滑った後に停止することを意味する。例えば、左リール 42 L の 0 番の「青年」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 72 が押された場合、左リール 42 L は 4 図柄分だけ滑り、4 番の「リプレイ」図柄が下段に停止する。このように、スベリテーブルでは、各リール 42 L, 42 M, 42 R に付された図柄が下段に到達したタイミングでストップスイッチ 72 ~ 74 が押された場合の滑り数が図柄番号毎に設定されている。そして、例えば図柄番号 0 における左滑り数 4、中滑り数 2、右滑り数 1 の停止データが 1 バイトの圧縮データとされ、各図柄番号についての圧縮データすなわち 21 バイトの圧縮データから 1 つのスベリテーブルが構成されている。

【 0 1 5 1 】

図 22 に示すように、スベリテーブル設定処理では、先ずステップ S1101 にて BB 当選フラグがセットされているか否かを判定する。BB 当選フラグがセットされていない場合には、ステップ S1102 にて BB 以外の他の当選フラグがセットされているか否かを判定する。いずれの当選フラグもセットされていない外れの場合にはステップ S1103 に進み、遊技情報格納エリア 153c に設けられたスベリテーブル格納エリアに外れ用スベリテーブルをセットし、本処理を終了する。ここで、外れ用スベリテーブルとは、いずれの入賞態様も成立しないように設定されたスベリテーブルである。

【 0 1 5 2 】

ステップ S1102 にて他の当選フラグがセットされていると判定した場合、小役、RT、SB、再遊技 1、再遊技 2 のいずれかに当選していることを意味する。かかる場合に

はステップS 1 1 0 4に進み、上記各役と対応する当選フラグのうち再遊技1当選フラグ又は再遊技2当選フラグがセットされているか否かを始めに判定する。再遊技1当選フラグ又は再遊技2当選フラグがセットされている場合には、ステップS 1 1 0 5にて再遊技入賞用スベリテーブルをスベリテーブル格納エリアにセットし、本処理を終了する。このとき、本スロットマシン10では、左リール4 2 Lの「リプレイ」図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように、中リール4 2 M及び右リール4 2 Rの「リプレイ」図柄が中段に停止するように設定された再遊技入賞用スベリテーブルをセットする。つまり、再遊技1当選フラグと再遊技2当選フラグのいずれがセットされている場合であっても同じ再遊技入賞用スベリテーブルをセットする。

【0 1 5 3】

10

図21に示すスベリテーブルは、再遊技1又は再遊技2に当選している場合に最初にセットされるスベリテーブルである。かかるスベリテーブルでは、例えば中リール4 2 Mの2番の「チェリー」図柄が下段に到達している際に中ストップスイッチ7 3が押された場合、中リール4 2 Mは滑ることなくそのまま停止し、3番の「リプレイ」図柄が中段に停止する。また、この3番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際、すなわち中段を通過した後で中ストップスイッチ7 3が押された場合、中リール4 2 Mは2図柄分だけ滑って5番の「スイカ」図柄が下段に停止し、6番の「リプレイ」図柄が中段に停止する。右リール4 2 Rについても同様であり、例えば右リール4 2 Rの7番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ7 4が押された場合、右リール4 2 Rは4図柄分だけ滑って1 1番の「ベル」図柄が下段に停止し、1 2番の「リプレイ」図柄が中段に停止する。このように、中リール4 2 M及び右リール4 2 Rについては、「リプレイ」図柄が中段に停止するように設定されている。

20

【0 1 5 4】

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

30

【0 1 5 5】

ここで、「リプレイ」図柄は、下段に先に到達する図柄と次に到達する図柄との間隔が4図柄以下となるように、各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rに配置されている。例えば、左リール4 2 Lの4番の「リプレイ」図柄と7番の「リプレイ」図柄はその間隔が2図柄となるようにして配置されており、中リール4 2 Mの6番の「リプレイ」図柄と1 1番の「リプレイ」図柄はその間隔が4図柄となるようにして配置されている。このように、「リプレイ」図柄は、同種図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rに配置されている。上述した通り、リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rはストップスイッチ7 2～7 4の操作されたタイミングから最大4図柄分滑らせた後に停止させることができる。したがって、かかる図柄配列とすることにより、ストップスイッチ7 2～7 4が如何なるタイミングで押された場合であっても、再遊技入賞等を成立させる際に「リプレイ」図柄を任意の位置に停止させることができる。例えば左リール4 2 Lの7番の「リプレイ」図柄が下段に到達した際に左ストップスイッチ7 2が押された場合、左リール4 2 Lをそのまま停止させればこの7番の「リプレイ」図柄を下段に停止させることができ、左リール4 2 Lを3図柄分滑らせた後に停止させれば1 2番の「リプレイ」図柄を上段に停止させることができ、左リール4 2 Lを4図柄分滑らせた後に停止させれば1 2番の「リプレイ」図柄を中段に停止させることができる。

40

【0 1 5 6】

ステップS 1 1 0 4にて再遊技1当選フラグと再遊技2当選フラグのいずれもセットされていないと判定した場合、ステップS 1 1 0 6にてRT当選フラグがセットされている

50

か否かを判定すると共に、ステップ S 1 1 0 7 にて S B 当選フラグがセットされているか否かを判定する。R T 当選フラグと S B 当選フラグのいずれもセットされていない場合（ステップ S 1 1 0 6 , S 1 1 0 7 が共に N O の場合）には、ステップ S 1 1 0 8 に進み、セットされている小役当選フラグと対応する小役入賞用スベリテーブルをスベリテーブル格納エリアにセットし、本処理を終了する。このとき、本スロットマシン 1 0 では、左リール 4 2 L の当選役と対応する図柄（以下、「当選図柄」とも言う。）が上段又は下段のいずれかに停止するように、中リール 4 2 M 及び右リール 4 2 R の当選図柄が中段に停止するように設定されたスベリテーブルをセットする。

【 0 1 5 7 】

ここで、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R に配置された「リプレイ」図柄以外の図柄について簡単に説明する。

【 0 1 5 8 】

「ベル」図柄は、「リプレイ」図柄と同様、同種図柄同士の間隔が 4 図柄以下となるようにして各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R に配置されている。したがって、ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 が如何なるタイミングで操作された場合であっても、ベル入賞を成立させる際に「ベル」図柄を任意の位置に停止させることができる。本スロットマシン 1 0 では、上記「ベル」図柄と「リプレイ」図柄の他、右リール 4 2 R の「チェリー」図柄も同種図柄同士の間隔が 4 図柄以下となるようにして配置されている。

【 0 1 5 9 】

一方、「スイカ」図柄は、同種図柄同士の間隔が 4 図柄以下となるようにして各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R に配置されていない。例えば中リール 4 2 M では、1 番の「スイカ」図柄から 5 番の「スイカ」図柄までの間隔は 3 図柄である一方、5 番の「スイカ」図柄から 1 番の「スイカ」図柄までの間隔は 1 6 図柄ある。このため、例えば中リール 4 2 M の 6 番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に中ストップスイッチ 7 3 が押された場合、仮に中リール 4 2 M を 4 図柄分滑らせても「スイカ」図柄を有効ライン上に停止させることはできない。したがって、スイカに当選し、「スイカ」図柄が有効ライン上に停止するように設定されたスベリテーブルをセットした場合であっても、ストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 の押されたタイミングによっては「スイカ」図柄が有効ライン上に停止せず、所謂取りこぼしが発生することもある。本スロットマシン 1 0 では、かかる「スイカ」図柄の他、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の「7」図柄と左リール 4 2 L の「チェリー」図柄についても 5 図柄以上離れた区間が形成されるようにして配置されている。このため、スイカ、B B、チェリーのいずれかに当選した場合には、当選図柄が有効ライン上に停止するよう狙ってストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 を操作する必要がある。

【 0 1 6 0 】

スベリテーブル設定処理の説明に戻り、S B 当選フラグのみがセットされている場合（ステップ S 1 1 0 6 が N O , S 1 1 0 7 が Y E S の場合）には、ステップ S 1 1 0 9 に進み、S B 入賞用スベリテーブルをスベリテーブル格納エリアにセットし、本処理を終了する。このとき、本スロットマシン 1 0 では、左リール 4 2 L の S B 図柄（すなわち「リプレイ」図柄）が上段又は下段のいずれかに停止するように、中リール 4 2 M 及び右リール 4 2 R の S B 図柄（すなわち中リール 4 2 M の「リプレイ」図柄、右リール 4 2 R の「チェリー」図柄）が中段に停止するように設定されたスベリテーブルをセットする。同様に、R T 当選フラグのみがセットされている場合（S 1 1 0 6 が Y E S の場合）には、ステップ S 1 1 1 0 に進み、R T 入賞用スベリテーブルをスベリテーブル格納エリアにセットし、本処理を終了する。このとき、本スロットマシン 1 0 では、左リール 4 2 L の R T 図柄（すなわち「リプレイ」図柄）が上段又は下段のいずれかに停止するように、中リール 4 2 M 及び右リール 4 2 R の R T 図柄（すなわち中リール 4 2 M の「ベル」図柄、右リール 4 2 R の「リプレイ」図柄）が中段に停止するように設定されたスベリテーブルをセットする。

【 0 1 6 1 】

ここで、先の抽選処理にて説明した通り、通常ゲーム状態では、乱数 R N が 1 1 1 2 0

10

20

30

40

50

～ 20099のいずれかの値である場合、第6当選領域LT6と第7当選領域LT7に共に属することとなるため、SBと再遊技1に重複当選してSB当選フラグと再遊技1当選フラグがセットされる。つまり、SB当選フラグがセットされている場合には常に再遊技1当選フラグがセットされている。また、スベリテーブル設定処理では、SB当選フラグのセット有無に先駆けて再遊技1当選フラグのセット有無を判定する。故に、本スロットマシン10では、SB入賞より再遊技入賞が優先して成立するようにスベリテーブルをセットしていると言える。

【0162】

ステップS1101にてBB当選フラグがセットされていると判定した場合、ステップS1111ではさらに再遊技1当選フラグ又は再遊技2当選フラグがセットされているか否か、つまりBB当選フラグが持ち越されている状態で再遊技に当選しているか否かを判定する。再遊技1当選フラグ又は再遊技2当選フラグがセットされている場合には、ステップS1112にて再遊技入賞用スベリテーブルをスベリテーブル格納エリアにセットし、本処理を終了する。このとき、ステップS1105にてセットされる再遊技入賞用スベリテーブルと同じ再遊技入賞用スベリテーブルをセットする。つまり、BB当選フラグが持ち越されている場合であっても、BB入賞より再遊技入賞が優先して成立するようにスベリテーブルをセットする。

【0163】

このように、本スロットマシン10では、再遊技1当選フラグ又は再遊技2当選フラグがセットされている場合、他の当選役と対応する入賞（具体的にはSB入賞とBB入賞）より優先して再遊技入賞が成立するようにスベリテーブルをセットする。

【0164】

ステップS1111にて再遊技1当選フラグと再遊技2当選フラグがいずれもセットされていないと判定した場合には、ステップS1113にて小役当選フラグがセットされているか否か、つまりBB当選フラグが持ち越されている状態で小役に当選しているか否かを判定する。小役当選フラグがセットされていない場合、すなわち、BB当選フラグのみがセットされている場合には、ステップS1114にてBB入賞用スベリテーブルをスベリテーブル格納エリアにセットし、本処理を終了する。このとき、左リール42Lの「7」図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように、中リール42M及び右リール42Rの「7」図柄が中段に停止するように設定されたBB入賞用スベリテーブルをセットする。

【0165】

ステップS1113にて小役当選フラグがセットされている場合、すなわちBB当選フラグが持ち越されている状態で小役に当選した場合には、ステップS1115にてBB優先入賞用スベリテーブルをスベリテーブル格納エリアにセットし、本処理を終了する。ここでBB優先入賞用スベリテーブルとは、当選した小役図柄より「7」図柄が優先して有効ライン上に停止するように設定されたスベリテーブルである。スベリテーブル設定処理では、左リール42Lの「7」図柄を上段又は下段のいずれかに停止させることが可能であれば「7」図柄をいずれかに停止させるように、中リール42M及び右リール42Rの「7」図柄を中段に停止させることが可能であれば中段に停止させるように設定されると共に、「7」図柄を上記各位置に停止させることが不可能であって小役当選図柄を上記各位置に停止させることが可能であればこの小役当選図柄を上記各位置に停止させるように設定されたBB優先入賞用スベリテーブルをセットする。

【0166】

以上のとおり、スベリテーブル設定処理では、再遊技1当選フラグ又は再遊技2当選フラグがセットされている場合、他の当選役と対応する入賞（具体的にはSB入賞とBB入賞）より優先して再遊技入賞が成立するようにスベリテーブルをセットし、BB当選フラグがセットされている場合、小役入賞より優先してBB入賞を成立させることが可能となるようにスベリテーブルをセットする。

【0167】

次に、ステップS 6 1 0のリール制御処理について、図23のフローチャートに基づき説明する。なお、理解を容易なものとするため、ここでは実際のゲームの進行に即して説明すると共に図7の図柄配列を適宜参照しながら説明することとする。

【0168】

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

【0169】

回転開始処理では、図24のフローチャートに示すように、ステップS 1 3 0 1にて前回のゲームでリールが回転を開始した時点から予め定めたウエイト時間（例えば4.1秒）が経過したか否かを確認する。経過していない場合にはステップS 1 3 0 2にてウエイト待ちコマンドをセットすると共に、ウエイト時間が経過するまで待機する。ここで、ウエイト待ちコマンドとは、ウエイト時間を経過していないことを把握させるべく表示制御装置111に対して送信されるコマンドである。ウエイト時間が経過した場合には、ステップS 1 3 0 3にて次のゲームのためのウエイト時間を再設定する。その後、ステップS 1 3 0 4ではウエイト終了コマンドをセットし、続くステップS 1 3 0 5では、タイマ割込み処理のカウンタ処理S 2 0 9にて外部集中端子板171へ出力するメダルのベット数をセットする。ここで、ウエイト終了コマンドとは、ウエイト時間が経過したことを把握させるべく表示制御装置111に対して送信されるコマンドである。ステップS 1 3 0 6では、遊技情報格納エリア153cに設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットするモータ制御初期化処理を行う。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理のステッピングモータ制御処理S 2 0 6にてステッピングモータ61L~61Rの加速処理が開始され、各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rが回転を開始する。このため、遊技者が規定数のメダルをベットしてスタートレバー71を操作したとしても、直ちに各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rが回転を開始しない場合がある。

【0170】

ステップS 1 3 0 7では、回転情報コマンドをセットする。ここで、回転情報コマンドとは、各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rの回転状況を表示制御装置111に把握させるべく送信されるコマンドである。ステップS 1 3 0 8では、各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rが所定の回転速度で定速回転しているか否かを判定し、定速回転していない場合には各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rが定速回転するまで待機する。その後、各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rが定速回転となった場合にはステップS 1 3 0 9に進み、定速回転コマンドをセットして本処理を終了する。ここで、定速回転コマンドとは、各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rの回転速度が一定となったことを表示制御装置111に把握させるべく送信されるコマンドである。また、CPU151は、各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rが定速回転となった場合、各ストップスイッチ72~74の図示しないランプを点灯表示することにより、停止操作が可能となったことを遊技者等に報知する。

【0171】

リール制御処理の説明に戻り、ステップS 1 2 0 2では、ストップスイッチ72~74のいずれかが操作されてリールの停止指令が発生したか否か、より具体的にはストップ検出センサ72a~74aからのON信号を受信したか否かを判定し、停止指令が発生していない場合には停止指令が発生するまで待機する。

【0172】

ステップS 1 2 0 2にてストップスイッチ72~74のいずれかが操作されて停止指令が発生した場合には、ステップS 1 2 0 3に進み、今回の停止指令が第3停止指令か否か、すなわち1つのリールのみが回転しているときにストップスイッチが操作されたか否かを判定する。全リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rが回転しているときにストップスイッチ72~74のいずれかが操作された場合、今回の停止指令は第1停止指令であることを意味する。かかる場合にはステップS 1 2 0 3にて否定判定を行い、ステップS 1 2 0 4にてスベリテーブル第1変更処理を行う。スベリテーブル第1変更処理とは、停止指令の発生に基づいてリールを停止させる前に行うスベリテーブルの変更処理である。

【 0 1 7 3 】

スベリテーブル第 1 変更処理では、図 2 5 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 4 0 1 にて今回の停止指令が第 1 停止指令か否かを判定する。今回の停止指令は第 1 停止指令であるため、ステップ S 1 4 0 2 ~ ステップ S 1 4 0 9 に示す第 1 停止変更処理を行う。第 1 停止変更処理では、ステップ S 1 4 0 2 にていずれのストップスイッチが操作されたかを確認し、ステップ S 1 4 0 3 では、操作されたストップスイッチが左ストップスイッチ 7 2 か否かを判定する。そして、左ストップスイッチ 7 2 が操作されていた場合には、スベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。これは、先のスベリテーブル設定処理（図 2 2 参照）において、左ストップスイッチ 7 2 が最初に操作されることを想定してスベリテーブルをセットしているためである。

10

【 0 1 7 4 】

一方、左ストップスイッチ 7 2 以外のストップスイッチが操作された場合、想定された順序（すなわち左ストップスイッチ 7 2 中ストップスイッチ 7 3 右ストップスイッチ 7 4 の順序）と異なる順序でストップスイッチが操作されたことを意味する。かかる場合にはステップ S 1 4 0 4 に進み、再遊技 1 当選フラグ又は再遊技 2 当選フラグがセットされているか否かを判定する。再遊技 1 当選フラグ又は再遊技 2 当選フラグがセットされている場合にはステップ S 1 4 0 5 に進み、遊技情報格納エリア 1 5 3 c のスベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、再遊技入賞を成立させるための入賞確定用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。ここで、入賞確定用スベリテーブルとは、セットされた当選フラグと対応する入賞が成立しない所謂取りこぼしの発生を回避するためのスベリテーブルである。

20

【 0 1 7 5 】

図 2 6 は、再遊技 1 又は再遊技 2 に当選している場合にセットされる入賞確定用スベリテーブルである。かかるスベリテーブルでは、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の「リプレイ」図柄が中段に停止するように設定されている。すなわち、再遊技 1 又は再遊技 2 当選時の入賞確定用スベリテーブルは、再遊技入賞が中ライン上で成立するように設定されている。これは、役の複合が発生することを回避させつつ再遊技入賞を成立させるための工夫である。左リール 4 2 L の「チェリー」図柄はその図柄単独で入賞を成立させることが可能な図柄であるため、左ストップスイッチ 7 2 が最初に操作されなかった場合、再遊技入賞等の図柄の組合せによって入賞が成立するものと、左リール 4 2 L 単独で入賞が成立するチェリー入賞とで役の複合が発生し得る。具体的には、中リール 4 2 M と右リール 4 2 R の「リプレイ」図柄が下段に停止している状況下で左リール 4 2 L の 1 2 番の「リプレイ」図柄を下段に停止させた場合、上段に 1 4 番の「チェリー」図柄が停止するため、再遊技入賞とチェリー入賞が同時に成立する役の複合が発生してしまう。しかしながら、先の抽選処理において再遊技 1 とチェリーに共に当選することや再遊技 2 とチェリーに共に当選することはないため、役の複合が発生する矛盾を回避させる必要がある。そこで、左ストップスイッチ 7 2 以外のストップスイッチが最初に操作された場合には中ライン上で再遊技入賞が成立する入賞確定用スベリテーブルをセットすることにより、役の複合を回避させつつ再遊技入賞を成立させることが可能となる。

30

【 0 1 7 6 】

ステップ S 1 4 0 4 にて再遊技 1 当選フラグと再遊技 2 当選フラグのいずれもセットされていないと判定した場合、ステップ S 1 4 0 6 ~ ステップ S 1 4 0 8 では他の当選フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、ステップ S 1 4 0 6 では B B 当選フラグがセットされているか否かを判定し、ステップ S 1 4 0 7 ではベル当選フラグがセットされているか否かを判定し、ステップ S 1 4 0 8 では S B 当選フラグ又は R T 当選フラグがセットされているか否かを判定する。ベル当選フラグのみがセットされている場合（S 1 4 0 6 が N O、S 1 4 0 7 が Y E S の場合）には、上述したステップ S 1 4 0 5 に進み、遊技情報格納エリア 1 5 3 c のスベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、ベル入賞を成立させるための入賞確定用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。詳細な説明は省略するが、ベル当選時の入賞確定用スベリテーブルは、ベル入賞が

40

50

右上がりライン上で成立するように設定されている。これは、役の複合が発生することを回避させつつベル入賞を成立させるための工夫である。例えば、中リール４２Ｍと右リール４２Ｒの「ベル」図柄が上段に停止している状況下で左リール４２Ｌの３番の「ベル」図柄を上段に停止させた場合、下段に１番の「チェリー」図柄が停止するため、ベル入賞とチェリー入賞が同時に成立する役の複合が発生してしまう。しかしながら、先の抽選処理においてベルとチェリーに共に当選することはないため、役の複合が発生する矛盾を回避させる必要がある。そこで、左ストップスイッチ７２以外のストップスイッチが最初に操作された場合には右上がりライン上でベル入賞が成立する入賞確定用スベリテーブルをセットすることにより、役の複合を回避させつつベル入賞を成立させることが可能となる。

10

【０１７７】

ＳＢ当選フラグのみ又はＲＴ当選フラグのみがセットされている場合（ステップＳ１４０６，Ｓ１４０７が共にＮＯ、Ｓ１４０８がＹＥＳの場合）にも、上述したステップＳ１４０５に進み、遊技情報格納エリア１５３ｃのスベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、セットされている当選フラグと対応する入賞を成立させるための入賞確定用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。詳細な説明は省略するが、ＳＢ当選フラグがセットされている場合の入賞確定用スベリテーブルは、ＳＢ入賞が右下がりライン上で成立するように設定されており、ＲＴ当選フラグがセットされている場合の入賞確定用スベリテーブルは、ＳＢ入賞が上ライン上で成立するように設定されている。

20

【０１７８】

上述した通り、左リール４２ＬのＳＢ図柄とＲＴ図柄は共に「リプレイ」図柄であるため、左ストップスイッチ７２の操作されたタイミングによっては役の複合が発生し得る。また、中リール４２ＭのＳＢ図柄は「リプレイ」図柄であり、右リール４２ＲのＳＢ図柄は「チェリー」図柄であるため、対応するストップスイッチ７３，７４の操作タイミングに関わらず任意の位置にＳＢ図柄を停止させることができる。同様に、中リール４２ＭのＲＴ図柄は「ベル」図柄であり、右リール４２ＲのＲＴ図柄は「リプレイ」図柄であるため、対応するストップスイッチ７３，７４の操作タイミングに関わらず任意の位置にＲＴ図柄を停止させることができる。そこで、左ストップスイッチ７２以外のストップスイッチが最初に操作された場合には、右下がりライン上でＳＢ入賞が成立する入賞確定用スベリテーブルをセットしたり、上ライン上でＲＴ入賞が成立する入賞確定用スベリテーブルをセットしたりすることにより、役の複合を回避させつつＳＢ入賞又はＲＴ入賞を成立させることが可能となる。

30

【０１７９】

ステップＳ１４０６にて肯定判定をした場合又はステップＳ１４０６～ステップＳ１４０８の全てにおいて否定判定をした場合、すなわち、スイカにのみ当選した場合、チェリーにのみ当選した場合、ＢＢ当選フラグが持ち越されている状況下で小役のいずれかに当選した場合、外れの場合には、ステップＳ１４０９に進み、遊技情報格納エリア１５３ｃのスベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、セットされている当選フラグ及び操作されたストップスイッチと一義的に対応する変則押し用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。本スロットマシン１０では、スベリテーブル設定処理にてセットされるスベリテーブルと同様、当選図柄の停止可能な位置を複数設定されたスベリテーブルが、中リール４２Ｍ及び右リール４２Ｒについてもそれぞれ用意されている。そして、左ストップスイッチ７２以外のストップスイッチが最初に操作された場合には、当選図柄の停止可能な位置が左リール４２Ｌに複数設定されたスベリテーブルから、操作されたストップスイッチと対応するリールに複数設定されたスベリテーブルに変更する。これは、取りこぼしの発生頻度を低減させるための工夫である。なお、外れフラグがセットされている場合には、いずれの入賞態様も成立しないようにスベリテーブルを変更する。これは、停止出目を多様化させるための工夫である。

40

【０１８０】

スベリテーブル第１変更処理が終了した後、ステップＳ１２０５では、かかるタイミン

50

グで下段に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。具体的には、リールインデックスセンサ55の検出信号が出力された時点からのパルス数により、下段に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップS1206では、遊技情報格納エリア153cのスベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルのうち、到達図柄と対応する図柄番号の圧縮データから今回停止させるべきリールのスベリ量を算出し、ステップS1207にて下段に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップS1208では今回停止させるべきリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップS1209にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。その後、ステップS1210では、現在の各リール42L, 42M, 42Rの回転状況を表示制御装置111に把握させるべく回転情報コマンドをセットし、ステップS1211では停止図柄コマンドをセットする。ここで、停止図柄コマンドとは、表示窓から視認可能な範囲(上段、中段、下段)に停止した図柄を把握させるべく表示制御装置111に対して送信されるコマンドである。そして、ステップS1212では、全てのリールが停止したか否かを判定する。第1停止指令に基づいて上述したステップS1203～ステップS1211の処理を行った場合、未だに2つのリールは回転中である。かかる場合にはステップS1212にて否定判定を行い、続くステップS1213にてスベリテーブル第2変更処理を行う。スベリテーブル第2変更処理とは、リールを停止させた後に行うスベリテーブルの変更処理である。

【0181】

ここで、スベリテーブル第2変更処理について図27のフローチャートを用いて説明する。スベリテーブル第2変更処理では、ステップS1501にて現在セットされているスベリテーブルが入賞確定用スベリテーブルか否かを判定し、入賞確定用スベリテーブルである場合にはそのまま本処理を終了する。入賞確定用スベリテーブルでない場合にはステップS1502に進み、BB当選フラグがセットされているか否かを判定する。BB当選フラグがセットされていない場合にはステップS1503にて現在停止しているリールの下段に停止した停止図柄の図柄番号を確認する。ステップS1504では、停止図柄の図柄番号が、現在セットされているスベリテーブルから一義的に導かれる変更図柄の図柄番号と一致しているか否かを判定し、一致していない場合にはスベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。停止図柄の図柄番号と変更図柄の図柄番号が一致している場合にはステップS1505に進み、遊技情報格納エリア153cのスベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、ライン変更用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。本スロットマシン10では、スベリテーブル設定処理にてセットされるスベリテーブルと同様、当選図柄の停止可能な位置を複数設定されたスベリテーブルが、中リール42M及び右リール42Rについてもそれぞれ用意されている。そして、第1停止指令に基づいて停止させたリールの停止図柄に応じて、当選図柄の停止可能な位置が回転中の他のリールについて複数設定されたスベリテーブルに変更する。これは、停止出目が単調化することを抑制するための工夫である。

【0182】

例えば図21に示すスベリテーブルに基づいて左リール42Lと中リール42Mを停止させる構成とした場合、左リール42Lの「リプレイ」図柄は上段又は下段に停止する一方、中リール42Mの「リプレイ」図柄は中段にしか停止しない。ところが、左リール42Lの「リプレイ」図柄が上段に停止した場合、中リール42Mの「リプレイ」図柄が中段ではなく上段に停止しても再遊技入賞の成立する余地が残る。同様に、左リール42Lの「リプレイ」図柄が下段に停止した場合、中リール42Mの「リプレイ」図柄が中段ではなく下段に停止しても再遊技入賞の成立する余地が残る。つまり、図21に示すスベリテーブルに基づいて左リール42Lと中リール42Mを停止させる構成とした場合、中リール42Mの停止出目が過剰に制約を受けることとなり、停止出目の単調化に繋がる。また、例えばスイカに当選している場合、「スイカ」図柄は所定のタイミングでストップスイッチを操作しなければ有効ライン上に停止させることができないため、取りこぼしの発生頻度が高まることとなる。そこで本スロットマシン10では、停止したリールの停止図

柄を確認し、確認結果に応じたライン変更用スベリテーブルに変更することとしている。例えば、左リール４２Ｌの当選図柄が下段に停止した場合、中リール４２Ｍの当選図柄が下段又は中段に停止するよう設定されたスベリテーブルに変更し、左リール４２Ｌの当選図柄が上段に停止した場合、中リール４２Ｍの当選図柄が上段又は中段に停止するよう設定されたスベリテーブルに変更する。すなわち、本実施の形態では、当選図柄が有効ライン上に停止した際における下段の図柄番号が変更図柄の図柄番号として一義的に導かれるようになっている。

【０１８３】

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

10

【０１８４】

一方、ステップＳ１５０２にてＢＢ当選フラグがセットされていると判定した場合、ステップＳ１５０６では、再遊技１当選フラグ又は再遊技２当選フラグがセットされているか否かを判定し、再遊技１当選フラグ又は再遊技２当選フラグがセットされている場合には上述したステップＳ１５０３～ステップＳ１５０５の処理を行い、本処理を終了する。また、再遊技１当選フラグと再遊技２当選フラグがいずれもセットされていない場合には、ステップＳ１５０７にてＢＢ当選時処理を行い、本処理を終了する。

20

【０１８５】

ＢＢ当選時処理では、図２８のフローチャートに示すように、ステップＳ１６０１にて有効ライン上に当選図柄が停止しているか否かを判定する。当選図柄が停止していると判定した場合、ステップＳ１６０２にてＢＢ図柄（すなわち「７」図柄）が有効ライン上に停止しているか否かを判定する。そして、有効ライン上にＢＢ図柄が停止している場合にはステップＳ１６０３に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルをＢＢ入賞用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。一方、ステップＳ１６０１において有効ライン上に当選図柄が停止していると判定すると共にステップＳ１６０２において有効ライン上にＢＢ図柄が停止していないと判定した場合、ＢＢ当選が持ち越されている状況下で小役に当選し、この当選した小役と対応する図柄が有効ライン上に停止していることを意味する。そこで、かかる場合にはステップＳ１６０４に進み、スベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを小役入賞用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。また、ステップＳ１６０１において当選図柄が有効ライン上に停止していないと判定した場合、当該ゲームではいずれの入賞も成立しないことを意味するため、スベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。

30

【０１８６】

ちなみに、ＢＢ当選時処理においても、上述したステップＳ１５０３～ステップＳ１５０５と同様の処理を行っている。すなわち、現在停止しているリールの下段に停止した停止図柄の図柄番号を確認し、現在セットされているスベリテーブルから一義的に導かれる変更図柄の図柄番号と一致しているか否かを判定する。そして、停止図柄の図柄番号が、有効ライン上にＢＢ図柄が停止したことを意味する変更図柄の図柄番号と一致した場合にはＢＢ入賞用スベリテーブルに変更し、有効ライン上に小役図柄が停止したことを意味する変更図柄の図柄番号と一致した場合には小役入賞用スベリテーブルに変更する。

40

【０１８７】

以上のように、第１停止指令に基づいて対応するリールを停止させると共にスベリテーブル第２変更処理を行うと、ステップＳ１２０２に戻り、回転中のリールと対応するストップスイッチのいずれかが操作されて次の停止指令が発生するまで待機する。

【０１８８】

ステップＳ１２０２にて回転中のリールと対応するストップスイッチのいずれかが操作

50

されて停止指令が発生した場合には、ステップS 1 2 0 3に進み、今回の停止指令が第3停止指令か否かを判定する。いずれか1つのリールが停止しているときにストップスイッチが操作された場合、今回の停止指令は第2停止指令であることを意味する。かかる場合にはステップS 1 2 0 3にて否定判定を行い、ステップS 1 2 0 4にてスベリテーブル第1変更処理を行う。

【0189】

スベリテーブル第1変更処理では、図25のフローチャートに示すように、ステップS 1 4 0 1にて今回の停止指令が第1停止指令か否かを判定する。今回の停止指令は第2停止指令であるため、ステップS 1 4 1 0～ステップS 1 4 1 5に示す第2停止変更処理を行う。第2停止変更処理では、ステップS 1 4 1 0にて現在セットされているスベリテーブルが入賞確定用スベリテーブルか否かを判定し、入賞確定用スベリテーブルである場合にはそのまま本処理を終了する。入賞確定用スベリテーブルでない場合にはステップS 1 4 1 1に進み、第1停止指令及び第2停止指令がいずれのストップスイッチ72～74に対してどのような順序でなされたかを確認する。続くステップS 1 4 1 2では、確認結果が所定の操作順序か否かを判定する。具体的には、操作順序が、左ストップスイッチ72

中ストップスイッチ73の操作順序、中ストップスイッチ73 右ストップスイッチ74の操作順序、右ストップスイッチ74 左ストップスイッチ72の操作順序か否かを判定する。そして、所定の操作順序の場合にはスベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。これは、先のスベリテーブル第2変更処理において、上述した各操作順序のいずれかでストップスイッチ72～74が操作されることを想定したスベリテーブルに変更しているためである。

【0190】

ステップS 1 4 1 2において所定の操作順序でないと判定した場合にはステップS 1 4 1 3に進み、第1停止指令に基づいて停止したリールの下段に停止した停止図柄の図柄番号を確認する。ステップS 1 4 1 4では、停止図柄の図柄番号が、現在セットされているスベリテーブルから一義的に導かれる変更図柄の図柄番号と一致しているか否かを判定し、一致しない場合にはスベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。停止図柄の図柄番号と変更図柄の図柄番号が一致した場合にはステップS 1 4 1 5に進み、遊技情報格納エリア153cのスベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、ライン変更用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。具体的には、第1停止指令に基づいて停止させたリールの停止図柄に応じて、当選図柄の停止可能な位置が第2停止指令に基づいて停止させるリールについて複数設定されたスベリテーブルに変更する。例えば、再遊技1当選フラグがセットされ、左リール42Lの「リプレイ」図柄が上段に停止している状況下で右ストップスイッチ74が第2停止指令として操作された場合、再遊技入賞を成立させるためには右リール42Rの「リプレイ」図柄を上段又は下段に停止させればよい。そこで、左ストップスイッチ72 右ストップスイッチ74の順にストップスイッチが操作された場合には、右リール42Rの「リプレイ」図柄が上段又は下段に停止するように設定されたスベリテーブルに変更する。

【0191】

スベリテーブル第1変更処理が終了した後、ステップS 1 2 0 5では、かかるタイミングで下段に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップS 1 2 0 6では、遊技情報格納エリア153cのスベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルのうち、到達図柄と対応する図柄番号の圧縮データから今回停止させるべきリールのスベリ量を算出し、ステップS 1 2 0 7にて下段に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップS 1 2 0 8では今回停止させるべきリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップS 1 2 0 9にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。その後、ステップS 1 2 1 0では、現在の各リール42L, 42M, 42Rの回転状況を表示制御装置111に把握させるべく回転情報コマンドをセットし、ステップS 1 2 1 1では、今回のリール停止処理により表示窓から視認可能な範囲に停止した図柄を把握させるべく停止図柄コマンドをセッ

トする。そして、ステップS 1 2 1 2では、全てのリールが停止したか否かを判定する。第2停止指令に基づいて上述したステップS 1 2 0 3～ステップS 1 2 1 1の処理を行った場合、未だに1つのリールが回転中である。かかる場合にはステップS 1 2 1 2にて否定判定を行い、続くステップS 1 2 1 3にてスベリテーブル第2変更処理を行う。

【0192】

ここで、スベリテーブル第2変更処理について図27のフローチャートを用いて説明する。スベリテーブル第2変更処理では、ステップS 1 5 0 1にて現在セットされているスベリテーブルが入賞確定用スベリテーブルか否かを判定し、入賞確定用スベリテーブルである場合にはそのまま本処理を終了する。入賞確定用スベリテーブルでない場合にはステップS 1 5 0 2に進み、BB当選フラグがセットされているか否かを判定する。BB当選フラグがセットされていない場合にはステップS 1 5 0 3にて現在停止している2つのリールの下段に停止した停止図柄の図柄番号を確認する。ステップS 1 5 0 4では、各停止図柄の図柄番号が、現在セットされているスベリテーブルから一義的に導かれる変更図柄の図柄番号とそれぞれ一致しているか否かを判定し、少なくとも一方が一致していない場合にはスベリテーブルを変更することなくそのまま本処理を終了する。各停止図柄の図柄番号と各変更図柄の図柄番号が共に一致した場合にはステップS 1 5 0 5に進み、遊技情報格納エリア153cのスベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルを、ライン変更用スベリテーブルに変更して本処理を終了する。例えば、再遊技1当選フラグがセットされている状況下で左リール42Lの「リプレイ」図柄が上段、中リール42Mの「リプレイ」図柄が中段に停止した場合、右リール42Rの「リプレイ」図柄が下段に停止するスベリテーブルに変更する。

【0193】

一方、ステップS 1 5 0 2にてBB当選フラグがセットされていると判定した場合、ステップS 1 5 0 6では、再遊技1当選フラグ又は再遊技2当選フラグがセットされているか否かを判定し、再遊技1当選フラグ又は再遊技2当選フラグがセットされている場合には上述したステップS 1 5 0 3～ステップS 1 5 0 5の処理を行い、本処理を終了する。また、再遊技1当選フラグと再遊技2当選フラグがいずれもセットされていない場合には、ステップS 1 5 0 7にてBB当選時処理を行い、本処理を終了する。なお、第2停止指令時におけるBB当選時処理は、現在停止している2つのリールについて当選図柄が有効ライン上に並んで停止しているか否かを判定する点が相違するのみであるため、説明を省略する。

【0194】

以上のように、第2停止指令に基づいて対応するリールを停止させると共にスベリテーブル第2変更処理を行うと、ステップS 1 2 0 2に戻り、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されて次の停止指令が発生するまで待機する。

【0195】

ステップS 1 2 0 2にて回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されて停止指令が発生した場合には、ステップS 1 2 0 3に進み、今回の停止指令が第3停止指令か否かを判定する。2つのリールが停止しているときにストップスイッチが操作された場合、今回の停止指令は第3停止指令であることを意味する。かかる場合にはステップS 1 2 0 3にて肯定判定を行い、スベリテーブル第1変更処理を行うことなくステップS 1 2 0 5に進む。

【0196】

ステップS 1 2 0 5では、かかるタイミングで下段に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップS 1 2 0 6では、遊技情報格納エリア153cのスベリテーブル格納エリアにセットされたスベリテーブルのうち、到達図柄と対応する図柄番号の圧縮データから今回停止させるべきリールのスベリ量を算出し、ステップS 1 2 0 7にて下段に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップS 1 2 0 8では今回停止させるべきリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップS 1 2 0 9にてリールの回転を停止させるリール停止

処理を行う。その後、ステップS 1 2 1 0では、現在の各リール4 2 L , 4 2 M , 4 2 Rの回転状況を表示制御装置1 1 1に把握させるべく回転情報コマンドをセットし、ステップS 1 2 1 1では停止図柄コマンドをセットする。そして、ステップS 1 2 1 2では、全てのリールが停止したか否かを判定する。第3停止指令に基づいて上述したステップS 1 2 0 3 ~ステップS 1 2 1 1の処理を行った場合には、全てのリールが回転を停止している。かかる場合にはステップS 1 2 1 2にて肯定判定を行い、ステップS 1 2 1 4にて払出判定処理を行って本処理を終了する。払出判定処理とは、当選図柄の組合せが有効ライン上に並んでいることを条件の1つとしてメダルの払出枚数を設定する処理である。

【0197】

払出判定処理では、図29のフローチャートに示すように、ステップS 1 7 0 1にて現在の遊技状態に基づき有効ラインを確認する。詳細は後述するが、これは、遊技状態がB Bゲームに移行した場合、有効ラインが5ラインから1ライン(中ライン)に変更されるためである。ステップS 1 7 0 2では、各リール4 2 L , 4 2 M , 4 2 Rの下段に停止した停止図柄の図柄番号から所定有効ライン上の図柄の組合せを導出し、ステップS 1 7 0 3にて入賞が成立しているか否かを判定する。入賞が成立している場合にはステップS 1 7 0 4に進み、入賞成立役が抽選処理にてセットされた当選フラグと一致しているか否かを判定する。入賞成立役と当選フラグが一致していない場合にはステップS 1 7 0 5に進み、スロットマシン10をエラー状態とすると共にエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。その後、ステップS 1 7 0 6では、リセットスイッチ1 2 3が操作されたか否かを判定し、リセットスイッチ1 2 3が操作されるまで待機する。リセットスイッチ1 2 3が操作された場合には、エラー状態から復帰してそれ以降の処理を開始する。すなわち、リセットスイッチ1 2 3が操作された場合又はステップS 1 7 0 4にて入賞成立役と当選フラグが一致している場合には、ステップS 1 7 0 7にて入賞成立役をセットすると共に、ステップS 1 7 0 8にて遊技情報格納エリア1 5 3 cの払出予定数格納エリアに入賞成立役と対応する払出数をセットする。その後、ステップS 1 7 0 9では全ての有効ラインについて払出判定が終了したか否かを判別し、終了していない場合にはステップS 1 7 0 2に戻る。つまり、本実施形態では、メダルが3枚ベットされて有効ラインが5ライン設定されている場合、各有効ラインについて入賞が成立しているか否かを順次判定する。

【0198】

例えば、左リール4 2 Lの「チェリー」図柄が上段に停止した場合、上ラインに関するステップS 1 7 0 2 ~ステップS 1 7 0 8の処理にて払出予定数として2がセットされ、右下がりラインに関するステップS 1 7 0 2 ~ステップS 1 7 0 8の処理にて払出予定数として再度2がセットされる。この結果、左リール4 2 Lの「チェリー」図柄が上段に停止した場合には、払出予定数として4がセットされることとなり、後述するメダル払出処理にて4枚のメダル払出が行われる。

【0199】

全ての有効ラインについて払出判定が終了した場合には、ステップS 1 7 1 0にて入賞コマンドをセットすると共にステップS 1 7 1 1にて入賞ラインコマンドをセットし、本処理を終了する。ここで、入賞コマンドとは、いずれの入賞が成立したかを把握させるべく表示制御装置1 1 1に対して送信されるコマンドであり、入賞ラインコマンドとは、入賞がいずれの有効ラインで成立したかを把握させるべく表示制御装置1 1 1に対して送信されるコマンドである。

【0200】

次に、ステップS 6 1 1のメダル払出処理について、図30のフローチャートに基づき説明する。

【0201】

メダル払出処理では、先ずステップS 1 8 0 1にて払出予定数格納エリアに格納された払出予定数が0か否かを判定する。払出予定数が0の場合、先の払出判定処理S 1 2 1 4にて小役入賞が成立していないと判定したことを意味する。かかる場合にはステップS 1 8 0 2に進み、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、再遊技入賞が成立し

たか否かを判定する。再遊技入賞が成立している場合には、ステップS 1 8 0 3にて再遊技フラグをセットすると共に、ステップS 1 8 0 4にて再遊技コマンドをセットする。ここで、再遊技コマンドとは、次のゲームが再遊技であることを把握させるべく表示制御装置 1 1 1 に対して送信されるコマンドである。なお、先に説明した開始待ち処理S 6 0 4では、再遊技フラグがセットされていると判定した場合に自動投入処理を行っている。

【 0 2 0 2 】

ステップS 1 8 0 1にて払出予定数が0でない場合、ステップS 1 8 0 5では払出開始コマンドをセットする。ここで、払出開始コマンドとは、メダル払出を開始したことを把握させるべく表示制御装置 1 1 1 に対して送信されるコマンドである。ステップS 1 8 0 6では、払出数カウンタがカウントした払出数と、払出予定数格納エリアに格納された払出予定数とが一致しているか否かを判定する。払出数と払出予定数とが一致していないときには、ステップS 1 8 0 7にてクレジットカウンタのカウント値が上限（貯留されているメダル数が50枚）に達しているか否かを判定する。上限に達していないときには、ステップS 1 8 0 8, S 1 8 1 0にてクレジットカウンタのカウント値及び払出数をそれぞれ1加算する。その後、ステップS 1 8 1 1では、クレジット表示部35及び獲得枚数表示部37の枚数をそれぞれ1加算する表示部変更処理を行う。

【 0 2 0 3 】

一方、ステップS 1 8 0 7にてクレジットカウンタのカウント値が上限に達しているときには、ステップS 1 8 0 9にてメダル払出用回転板を駆動してメダルをホッパ装置91からメダル排出口17を介してメダル受け皿18へ払い出す。続くステップS 1 8 1 0ではホッパ装置91に取り付けられた払出検出センサ91aのメダル検出信号に応じて払出数を1加算する。その後、ステップS 1 8 1 1にて獲得枚数表示部37の枚数を1加算する表示部変更処理を行う。

【 0 2 0 4 】

ステップS 1 8 1 1にて表示部変更処理を行った後、再びステップS 1 8 0 6に戻る。ステップS 1 8 0 6で払出数と払出予定数とが一致したときには、ステップS 1 8 1 2にて払出終了コマンドをセットする。ここで、払出終了コマンドとは、メダル払出が終了したことを把握させるべく表示制御装置 1 1 1 に対して送信されるコマンドである。

【 0 2 0 5 】

ステップS 1 8 0 2にて再遊技入賞が成立していないと判定した場合、ステップS 1 8 0 4又はステップS 1 8 1 2にて再遊技コマンド又は払出終了コマンドをセットした後は、ステップS 1 8 1 3に進み、ボーナスゲーム処理を行って本処理を終了する。

【 0 2 0 6 】

ボーナスゲーム処理について図31のフローチャートに基づき説明する。

【 0 2 0 7 】

先ずステップS 1 9 0 1では、現在の遊技状態がBBゲーム状態か否かを判定する。現在の遊技状態がBBゲーム状態である場合にはステップS 1 9 0 2に進み、後述する残獲得数カウンタのカウント値から払出数を減算すると共に、残獲得枚数表示部36の枚数を減算する処理を行い、本処理を終了する。なお、残獲得枚数表示部36の枚数を減算する処理は、ステップS 1 8 1 1の表示部変更処理にて行ってもよい。

【 0 2 0 8 】

ステップS 1 9 0 1にて現在の遊技状態がBBゲーム状態でないと判定した場合、ステップS 1 9 0 3では、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいてRT入賞が成立したか否かを判定する。RT入賞が成立した場合にはステップS 1 9 0 4に進み、遊技状態をRTゲーム状態に移行させるべくRT開始処理を行って本処理を終了する。RT開始処理では、RT設定フラグをボーナス情報格納エリア153bにセットし、遊技状態を特別遊技状態の1種であるRTゲーム状態とする。また、ボーナス情報格納エリア153bに設けられ、RTゲームの残りゲーム数をカウントするための残RTゲームカウンタに30をセットする。

【 0 2 0 9 】

ここで、ＲＴゲーム状態について簡単に説明する。ＲＴゲーム状態とは、再遊技入賞が高確率で成立すると共に、通常ゲーム状態下で成立しないＳＢ入賞を成立させることが可能となる遊技状態である。そして、ＲＴゲーム状態は、所定回数（本実施形態では３０回）のゲームが行われるか、ＢＢ当選フラグがセットされたことを以って終了する。

【０２１０】

本スロットマシン１０では、遊技状態がＲＴゲーム状態に移行した場合であっても、抽選処理において通常ゲーム用抽選テーブルを選択し、当該通常ゲーム用抽選テーブルに基づいて当否判定処理を行う。すなわち、主制御装置１３１のＲＯＭ１５２には、ＲＴゲーム用抽選テーブルが記憶されていない。但し、ＲＴゲーム状態下における当否判定処理では、ＳＢ及び再遊技１判定処理と再遊技２判定処理において通常ゲーム状態下と異なる処理を行う。そこで、これら各処理について図１９及び図２０のフローチャートに基づき説明する。

10

【０２１１】

ＳＢ及び再遊技１判定処理では、図１９のフローチャートに示すとおり、ステップＳ９０１にて乱数ＲＮが１１１２０～２００９９の第６当選領域ＬＴ６に属するか否かを判定し、当該第６当選領域ＬＴ６に属しないと判定した場合にはそのまま本処理を終了する。乱数ＲＮが第６当選領域ＬＴ６に属する場合には、ステップＳ９０２にてＳＢ当選フラグをセットする。ステップＳ９０３では現在の遊技状態が通常ゲーム状態か否かを判定する。ＲＴゲーム状態下ではステップＳ９０３にて否定判定を行い、ステップＳ９０７に進む。なお、ステップＳ９０３における遊技状態が通常ゲーム状態か否かの判定は、ＲＴ設定フラグのセット有無により判定している。ステップＳ９０７では、乱数ＲＮが１１１２０か否かを判定する。乱数ＲＮが１１１２０である場合には、ステップＳ９０５にて再遊技１当選フラグをセットした上で本処理を終了し、乱数ＲＮが１１１２０でない場合すなわち乱数ＲＮが１１１２１～２００９９である場合には、再遊技１当選フラグをセットすることなく本処理を終了する。

20

【０２１２】

このように、乱数ＲＮが１１１２０～２００９９の第６当選領域ＬＴ６に属する場合、通常ゲーム状態下であればＳＢ当選フラグと再遊技１当選フラグが共にセットされる一方、ＲＴゲーム状態下であればＳＢ当選フラグはセットされるものの再遊技１当選フラグは乱数ＲＮが１１１２０の場合に限ってセットされる。つまり、ＲＴゲーム状態に移行すると、ＳＢ当選となる第６当選領域ＬＴ６を変更することなく、再遊技１当選となる第７当選領域ＬＴ７のみを減縮させる。この結果、ＲＴゲーム状態下ではＳＢ当選フラグのみがセットされている状況が発生し、スベリテーブル設定処理及び各スベリテーブル変更処理にて入賞確定用スベリテーブルも含めたＳＢ入賞用スベリテーブルがセットされることとなる。故に、ＳＢ当選確率が通常ゲーム状態下と同じであるにも関わらず、ＲＴゲーム状態に移行するとＳＢ入賞の成立する機会が発生する。

30

【０２１３】

再遊技２判定処理では、図２０のフローチャートに示すとおり、ステップＳ１００１にて現在の遊技状態が通常ゲーム状態か否かを判定する。ＲＴゲーム状態下ではステップＳ１００１にて否定判定を行い、ステップＳ１００７に進む。なお、ステップＳ１００１における遊技状態が通常ゲーム状態か否かの判定は、ＲＴ設定フラグのセット有無により判定している。ステップＳ１００７では、乱数ＲＮが２０１００～６５５３４の第８当選領域ＬＴ８に属するか否かを判定し、当該第８当選領域ＬＴ８に属する場合にはステップＳ１００３にて再遊技２当選フラグをセットする。乱数ＲＮが２０１００～６５５３４の第８当選領域ＬＴ８に属さない場合、又はステップＳ１００３にて再遊技２当選フラグをセットした場合には、ステップＳ１００４にて現在の遊技状態が通常ゲーム状態か否かを判定する。現在の遊技状態はＲＴゲーム状態であるためステップＳ１００８に進み、乱数ＲＮが６５５３５か否かを判定する。乱数ＲＮが６５５３５でない場合にはそのまま本処理を終了し、６５５３５である場合には、ステップＳ１００６にて外れフラグをセットし、本処理を終了する。

40

50

【 0 2 1 4 】

このように、遊技状態が R T ゲーム状態に移行すると、再遊技 2 と対応する第 8 当選領域 L T 8 が 2 0 1 0 0 から 2 0 1 0 0 ~ 6 5 5 3 4 に拡張される一方、外れと対応する第 9 当選領域 L T 9 が 2 0 1 0 1 ~ 6 5 5 3 5 から 6 5 5 3 5 のみに減縮される。この結果、遊技状態が R T ゲーム状態に移行すると、再遊技 2 当選確率が通常ゲーム状態下と比して高くなり、外れ確率が通常ゲーム状態下と比して低くなる。

【 0 2 1 5 】

上述した通り、本スロットマシン 1 0 では、R T ゲーム専用の R T ゲーム用抽選テーブルを備えておらず、通常ゲーム用抽選テーブルに基づいて各役の当否判定を行う。より詳しくは、本スロットマシン 1 0 では、R T ゲーム状態下における再遊技 1 の当選領域 (1 1 1 2 0) と外れの当選領域 (6 5 5 3 5) のみが R T ゲーム用抽選データとして記憶されており、R T ゲーム状態下における全役の当選領域のデータは記憶されていない。但し、理解を容易なものとするため、図 3 2 には、R T ゲーム状態下における各役と当選領域 L T との対応関係を抽選テーブルに類似した表として示す。

【 0 2 1 6 】

図 1 7 に示す通常ゲーム用抽選テーブルと比較しても明かなように、R T ゲーム状態下では、小役及び状態移行役と対応する当選領域 L T は変更されず、再遊技 1 , 再遊技 2 , 外れと対応する当選領域 L T が変更される。通常ゲーム状態下では、S B と再遊技 1 の当選領域 L T が同じであって再遊技入賞を優先して成立させるため、S B 当選フラグがセットされている場合であっても S B 入賞が成立せず、R T ゲーム状態下では、再遊技 1 の当選領域 L T が減縮されるため、S B 当選フラグがセットされている場合に高確率で S B 入賞が成立する。また、R T ゲーム状態下では、再遊技 1 の当選領域 L T が減縮される一方、再遊技 2 の当選領域 L T が拡張されると共にこれにあわせて外れの当選領域 L T が減縮されるため、通常ゲーム状態下と比して高確率で再遊技入賞が成立すると共に外れの確率が低下する。

【 0 2 1 7 】

ちなみに、R T ゲーム状態下において上記役の当否判定を行った場合、小役当選確率は、通常ゲーム状態下における当選確率と同様、スイカ当選確率が 1 2 8 分の 1、ベル当選確率が約 7 . 0 分の 1、チェリー当選確率が約 1 2 8 分の 1 である。状態移行役当選確率も、通常ゲーム状態下における当選確率と同様、B B 当選確率が約 2 9 9 分の 1、R T 当選確率が約 1 2 8 分の 1、S B 当選確率が約 7 . 3 分の 1 である。再遊技当選確率は、再遊技 1 当選確率が約 7 . 3 分の 1 から 6 5 5 3 6 分の 1 と低くなり、再遊技 2 当選確率が 6 5 5 3 6 分の 1 から約 1 . 4 分の 1 と高くなる。したがって、R T ゲーム状態下における再遊技当選確率は、再遊技 2 当選確率と実質的に等しくなり、約 7 . 3 分の 1 から約 1 . 4 分の 1 と高くなる。外れの確率は約 1 . 4 分の 1 から 6 5 5 3 6 分の 1 と低くなる。

【 0 2 1 8 】

さらに、通常ゲーム状態下と R T ゲーム状態下で S B 当選確率は同じであるものの、S B 入賞の成立する確率が変化する。すなわち、通常ゲーム状態下における S B 入賞確率は 0 であるが、R T ゲーム状態下における S B 当選確率は約 7 . 3 分の 1 である。

【 0 2 1 9 】

ボーナスゲーム処理の説明に戻り、ステップ S 1 9 0 3 にて R T 入賞が成立していないと判定した場合、ステップ S 1 9 0 5 では現在の遊技状態が R T ゲーム状態か否かを判定する。現在の遊技状態が R T ゲーム状態である場合にはステップ S 1 9 0 6 に進み、残 R T ゲームカウンタの値を 1 減算する。続くステップ S 1 9 0 7 では、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて S B 入賞が成立したか否かを判定する。S B 入賞が成立していないと判定した場合には、ステップ S 1 9 0 8 ~ S 1 9 1 0 に示す R T 終了判定処理を行う。具体的には、ステップ S 1 9 0 8 にて B B 当選フラグがセットされているか否かを判定し、ステップ S 1 9 0 9 にて残 R T ゲームカウンタの値が 0 か否かを判定する。B B 当選フラグがセットされている、又は残 R T ゲームカウンタの値が 0 である場合には、R T ゲーム状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップ S 1 9 1 0 に進み、

10

20

30

40

50

R T 設定フラグと残 R T ゲームカウンタの値をリセットする R T 終了処理を行って本処理を終了する。

【 0 2 2 0 】

ステップ S 1 9 0 7 にて S B 入賞が成立したと判定した場合には、ステップ S 1 9 1 1 に進み、遊技状態を S B ゲーム状態に移行させるべく S B 開始処理を行って本処理を終了する。S B 開始処理では、S B 設定フラグをボーナス情報格納エリア 1 5 3 b にセットし、遊技状態を特別遊技状態の 1 種である S B ゲーム状態とする。また、ボーナス情報格納エリア 1 5 3 b に設けられ、S B ゲームの残りゲーム数をカウントするための残 S B ゲームカウンタに 1 をセットする。

【 0 2 2 1 】

ここで、S B ゲーム状態について簡単に説明する。S B ゲーム状態とは、非常に高確率でベルに当選してベル入賞を成立させることが可能となる遊技状態である。より詳しくは、抽選処理において S B ゲーム専用設定された S B ゲーム用抽選テーブルを選択し、当該抽選テーブルを用いて当否判定処理を行う。S B ゲーム用抽選テーブルには、0 ~ 6 5 5 3 4 の範囲がベルの当選領域 L T として設定されると共に、6 5 5 3 5 が外れの当選領域 L T として設定されている。したがって、S B ゲーム状態に移行するとほぼベル当選フラグがセットされ、ベル入賞が成立することとなる。S B ゲーム状態は、1 回のゲームが行われたことを以って終了する。

【 0 2 2 2 】

ステップ S 1 9 0 5 にて現在の遊技状態が R T ゲーム状態でないと判定した場合には、ステップ S 1 9 1 2 に進み、現在の遊技状態が S B ゲーム状態か否かを判定する。S B ゲーム状態でないと判定した場合には、現在の遊技状態が通常ゲーム状態であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。S B ゲーム状態である場合にはステップ S 1 9 1 3 に進み、S B 設定フラグと残 S B ゲームカウンタの値をリセットする S B 終了処理を行う。また、遊技状態が S B ゲーム状態であるということは、ボーナス情報格納エリア 1 5 3 b に R T 設定フラグがセットされていることを意味する。そこで、ステップ S 1 9 1 4 では残 R T ゲームカウンタの値が 0 か否かを判定し、0 である場合には上述した R T 終了処理を行って本処理を終了する。また、残 R T ゲームカウンタの値が 0 でない場合には R T ゲーム状態の終了条件が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【 0 2 2 3 】

次に、ステップ S 6 1 2 の B B ゲーム状態処理について、図 3 3 のフローチャートに基づき説明する。

【 0 2 2 4 】

B B ゲーム状態処理の説明に先立ち、B B ゲーム状態について説明する。B B ゲーム状態は、複数回の R B ゲーム状態で構成されている。R B ゲーム状態は、1 2 回の J A C ゲームで構成されている。J A C ゲームとは、1 枚ベットのみが許容されるゲームであり、J A C 図柄の組合せが有効ライン上に揃う確率つまり J A C 入賞成立の確率が非常に高いゲームである。つまり、J A C ゲームでは、先述した通常処理のステップ S 6 0 5 において、ベット数が 1 であれば規定数であるとして肯定判定を行う。そして、抽選処理では、R B ゲーム専用設定された R B ゲーム用抽選テーブルを選択し、当該抽選テーブルを用いて当否判定処理を行う。R B ゲーム状態で J A C 入賞が成立すると最大枚数（ここでは 1 5 枚）のメダルが払い出される。そして、J A C 入賞が 8 回成立すると、J A C ゲームが 1 2 回行われる前であっても R B ゲームが終了する。また、B B ゲーム状態は、メダル払出数が所定数（具体的には 4 0 0 枚）に達したことを以って終了する。そして、R B ゲーム状態の途中でメダル払出数が所定数に達した場合、B B ゲーム状態のみならず R B ゲーム状態も終了する。これは、B B ゲーム状態下でのメダル払出数に上限をもたせることにより遊技者の射幸心を抑え、遊技の健全性を担保するための工夫である。さらに、本スロットマシン 1 0 では、R B ゲーム状態に移行する図柄の組合せを設定しておらず、B B ゲーム状態に移行した直後及び R B ゲーム状態が終了した直後に R B ゲーム状態に移行す

10

20

30

40

50

る構成としている。故に、ＢＢゲーム状態とは、所定数のメダル払出が行われるまでＲＢゲーム状態に連続して移行するゲーム状態であるとも言える。

【０２２５】

さて、ＢＢゲーム状態処理では、先ずステップＳ２００１にて現在の遊技状態がＢＢゲーム状態か否かを判定する。ＢＢゲーム状態でない場合にはステップＳ２００２～ステップＳ２００６に示すボーナス図柄判定処理を行う。

【０２２６】

このボーナス図柄判定処理では、先ずステップＳ２００２にてＢＢ当選フラグがセットされているか否かを判定する。ＢＢ当選フラグがセットされている場合にはステップＳ２００３に進み、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、ＢＢ入賞が成立したか否かを判定する。ＢＢ入賞が成立した場合には、ステップＳ２００４においてＢＢ開始処理を行う。ＢＢ開始処理では、ＢＢ当選フラグをリセットすると共にＢＢ設定フラグをボーナス情報格納エリア１５３ｂにセットし、遊技状態を特別遊技状態の１種であるＢＢゲーム状態とする。また、ＢＢゲーム状態下で払出可能な残りのメダル数をカウントするための残獲得数カウンタに４００をセットすると共に、残獲得枚数表示部３６に４００を表示させる処理を行う。ちなみに、現在の遊技状態がＢＢゲーム状態か否かの判定は、ＢＢ設定フラグのセット有無により判定している。続くステップＳ２００５ではＲＢ開始処理を行う。ＲＢ開始処理では、成立可能なＪＡＣ入賞回数をカウントするための残ＪＡＣ入賞カウンタに８をセットすると共に、ＪＡＣゲームの残りゲーム数をカウントするための残ＪＡＣゲームカウンタに１２をセットする。なお、残獲得数カウンタや残ＪＡＣ入賞カウンタ等の各カウンタは、ボーナス情報格納エリア１５３ｂに設けられている。ＲＢ開始処理を行った後、ステップＳ２００６では、遊技状態がＲＢゲーム状態に移行したことを把握させるべく表示制御装置１１１に対して送信されるＲＢコマンドをセットする。

【０２２７】

ステップＳ２００７では、状態コマンドをセットする。ここで、状態コマンドとは、現在の遊技状態を把握させるべく表示制御装置１１１に対して送信されるコマンドである。すなわち、ステップＳ２００２においてＢＢ当選フラグがセットされていないと判定した場合には、ボーナス情報格納エリア１５３ｂにＲＴ設定フラグやＳＢ設定フラグがセットされているか否かを判定し、いずれかの設定フラグがセットされている場合には対応する遊技状態を示す状態コマンドをセットする一方、いずれの設定フラグもセットされていない場合には通常ゲーム状態であることを示す状態コマンドをセットする。また、ステップＳ２００３においてＢＢ入賞が成立していないと判定した場合には通常ゲーム状態のうちＢＢ持越しゲームであることを示す状態コマンドをセットし、ステップＳ２００６においてＲＢコマンドをセットした場合にはＢＢゲーム状態であることを示す状態コマンドをセットする。続くステップＳ２００８では、ゲーム数表示処理を行い、本処理を終了する。ゲーム数表示処理では、現在の遊技状態がＢＢゲーム状態（ＲＢゲーム状態）でない場合、残獲得枚数表示部３６や獲得枚数表示部３７等の表示をクリアする処理等を行う。

【０２２８】

ステップＳ２００１にて現在の遊技状態がＢＢゲーム状態であると判定した場合には、ステップＳ２００９に進み、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、ＪＡＣ入賞が成立したか否かを判定する。ＪＡＣ入賞が成立した場合には、ステップＳ２０１０にて残ＪＡＣ入賞カウンタの値を１減算する。その後、或いはステップＳ２００９にてＪＡＣ入賞が成立していないと判定した場合には、ＪＡＣゲームを１つ消化したことになるため、ステップＳ２０１１にて残ＪＡＣゲームカウンタの値を１減算する。続いて、ステップＳ２０１２では残ＪＡＣ入賞カウンタ又は残ＪＡＣゲームカウンタのいずれかが０になったか否かを判定する。いずれかが０になっていた場合、つまりＪＡＣ入賞が８回成立したかＪＡＣゲームが１２回消化された場合には、ＲＢゲーム状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップＳ２０１３にて残ＪＡＣ入賞カウンタ及び残ＪＡＣゲームカウンタの値をリセットするＲＢ終了処理を行う。続くステップＳ２０１４では、残獲得数カウンタのカウント値が０か否かを判定する。０でない場合には、ＢＢゲーム状態下で

払い出されたメダル数が所定数に達しておらず、ＢＢゲーム状態の終了条件が成立していないことを意味するため、ステップＳ２０１５にて先述したＲＢ開始処理を行い、ステップＳ２０１６にてＲＢコマンドをセットする。その後、ステップＳ２００７にてＢＢゲーム状態であることを示す状態コマンドをセットすると共にステップＳ２００８にてゲーム数表示処理を行い、本処理を終了する。

【０２２９】

また、ステップＳ２０１２において残ＪＡＣ入賞カウンタ及び残ＪＡＣゲームカウンタのいずれの値も０になっていないと判定した場合、つまりＪＡＣ入賞がまだ８回成立しておらずＪＡＣゲームも１２回消化されていない場合には、ステップＳ２０１７に進み、残獲得数カウンタのカウント値が０か否かを判定する。０でない場合には、ＢＢゲーム状態
10
下で払い出されたメダル数が所定数に達しておらず、ＢＢゲーム状態の終了条件が成立していないことを意味するため、ステップＳ２００７にてＢＢゲームであることを示す状態コマンドをセットすると共にステップＳ２００８にてゲーム数表示処理を行い、本処理を終了する。一方、残獲得数カウンタのカウント値が０である場合には、ＢＢゲーム状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップＳ２０１８～ステップＳ２０１９に示すＢＢゲーム状態終了処理を行う。ＢＢゲーム状態終了処理では、先ずステップＳ２０１
8において、先述したＲＢ終了処理を行う。その後、ステップＳ２０１９にてボーナス情報格納エリア１５３ｂのデータをクリアするＢＢ終了処理を行う。また、前記ステップＳ
20
２０１４にて残獲得数カウンタのカウント値が０である場合にも、ＢＢゲーム状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップＳ２０１９にてＢＢ終了処理を行う。ＢＢ終了処理を行った後は、ステップＳ２００７にて通常ゲーム状態であることを示す状態コマンドをセットすると共にステップＳ２００８にてゲーム数表示処理を行い、本処理を終了する。

【０２３０】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０２３１】

通常ゲーム用抽選テーブルに、ＳＢ当選となる第６当選領域ＬＴ６と、再遊技１当選となる第７当選領域ＬＴ７とが重複するようにこれら当選領域ＬＴ６，ＬＴ７を設定し、Ｒ
Ｔゲーム状態下では、当否判定処理にて重複範囲が小さくなるように第７当選領域ＬＴ
7を減縮させる構成とした。かかる構成とすることにより、ＲＴゲーム状態下で当否判定
30
を行うためのＲＴゲーム用抽選テーブルを記憶させずとも、再遊技１に当選して再遊技入賞を成立させることができる確率と、ＳＢに当選してＳＢ入賞を成立させることができる確率とを变化させることが可能となる。したがって、予め記憶させておく抽選テーブルの削減を図ることが可能となり、データ量の低減を図りつつ、通常ゲーム状態下とＲＴゲーム状態下で再遊技入賞とＳＢ入賞の成立する確率を变化させることが可能となる。

【０２３２】

再遊技１とＳＢに共に当選である場合、再遊技入賞を優先して成立させるように各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒが停止駆動制御される構成において、再遊技１当選となる第
7当選領域ＬＴ７をＲＴゲーム状態下で変更することにより、通常ゲーム用抽選テーブルに定められたＳＢ当選となる第６当選領域ＬＴ６や他の当選領域を変更することなくＳＢ入
40
賞の成立する確率を变化させることができる。

【０２３３】

ここで、ＳＢ当選となる第６当選領域ＬＴ６を変更してＳＢ入賞の成立する確率を变化させる構成を考える。かかる構成においては、再遊技当選となる当選領域ＬＴ７，ＬＴ
8と重複しないように第６当選領域ＬＴ６を変更しなければＳＢ入賞の成立する確率を变化させることはできない。そして、第６当選領域ＬＴ６を例えば１１１２０～３００００に
変更した場合、確かにＳＢ入賞の成立する確率は变化するものの、第６当選領域ＬＴ６に
加えて外れと対応する第９当選領域ＬＴ９を３０００１～６５５３５に変更する必要が生
じる。このため、プログラムの複雑化が懸念されると共に予め記憶させるデータ量の増大
50
化が懸念されることとなる。

【 0 2 3 4 】

また、通常ゲーム状態下では再遊技入賞を優先して成立させる一方、R Tゲーム状態下では再遊技入賞よりS B入賞を優先して成立させるように優先度を変化させる構成とすれば、第6当選領域L T 6のみを変更してS B入賞の成立する確率を変化させることができる。しかしながら、かかる構成においては各遊技状態において異なるリールの停止駆動制御を行う必要が生じ、予め記憶させるデータ量の増大化が懸念されることとなる。

【 0 2 3 5 】

一方、再遊技1当選となる第7当選領域L T 7を変更する本構成においては、上記各懸念を生じさせることなく、S B入賞の成立する確率に加えて再遊技入賞の成立する確率をも変化させることができる。つまり、1つの役と対応する当選領域を変更するのみで2つの役の当選確率、さらには入賞確率を変更することができる。故に、比較的簡易なプログラムにより、再遊技入賞とS B入賞の成立する確率を変化させることが可能となる。

10

【 0 2 3 6 】

「リプレイ」図柄を、下段に先に到達する図柄と次に到達する図柄との間隔が4図柄以下となるように、各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rに配置した。かかる構成とすることにより、再遊技1当選フラグがセットされている場合には、ストップスイッチ7 2 ~ 7 4の操作タイミングに関わらず再遊技入賞を成立させることができる。故に、通常ゲーム状態で再遊技1とS Bに当選したにも関わらず再遊技入賞とS B入賞のいずれも成立せずに遊技者が不利益を被ることを回避することができる。

20

【 0 2 3 7 】

左リール4 2 Lと中リール4 2 Mの「リプレイ」図柄を上述した配置とすると共に、右リール4 2 Rの「チェリー」図柄を、下段に先に到達する図柄と次に到達する図柄との間隔が4図柄以下となるように配置した。かかる構成とすることにより、S B当選フラグのみがセットされている場合には、ストップスイッチ7 2 ~ 7 4の操作タイミングに関わらずS B入賞を成立させることができる。故に、R Tゲーム状態でS Bに当選したにも関わらず、S B入賞が成立せずに遊技者の所有するメダルが増加しない不具合が発生することを回避することができる。

【 0 2 3 8 】

ここで、ストップスイッチ7 2 ~ 7 4の操作タイミングによっては再遊技入賞が成立しないよう、再遊技図柄を各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rに配置した場合を考える。かかる構成とした場合、通常ゲーム状態で再遊技入賞とS B入賞を共に取りこぼす不具合が発生することを抑制させるためには、例えば再遊技図柄が下段に停止した際にS B図柄が上段に停止するよう再遊技図柄とS B図柄を配置したり、再遊技図柄を有効ライン上に到達させることができないタイミングでストップスイッチ7 2 ~ 7 4が操作された際にS B図柄を有効ライン上に到達させることができるようS B図柄を配置したりする必要がある。つまり、上記構成においては、各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rにおける図柄の配置自由度が低下する可能性が懸念される。また、図柄を狙ってストップスイッチ7 2 ~ 7 4を操作する技量に優れた遊技者が、再遊技入賞ではなくS B入賞が成立するようS B図柄を狙ってストップスイッチ7 2 ~ 7 4を操作すること考えられる。これは、再遊技入賞とS B入賞の成立する確率が、図柄を狙ってストップスイッチ7 2 ~ 7 4を操作する遊技者の技量差に依存することに繋がり得る。

30

40

【 0 2 3 9 】

上記各懸念を解消すべく、通常ゲーム状態で再遊技入賞を成立させることができない場合、S B入賞が成立しないように各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 Rを停止駆動制御することも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、各スペリテーブル変更処理に関する制御プログラムの複雑化に繋がる。当選フラグと対応する入賞を成立させることができないようにスペリテーブルの設定及び変更を行うための制御プログラムを新たに記憶させる必要が生じるからである。

【 0 2 4 0 】

一方、ストップスイッチ7 2 ~ 7 4の操作タイミングに関わらず再遊技入賞及びS B入

50

賞を成立させることができるように再遊技図柄とS B図柄を各リール4 2 L , 4 2 M , 4 2 Rに配置した上記実施の形態においては、上記各懸念を解消することができる。故に、リールの停止制御に関わる制御プログラムを複雑化させることなく、再遊技入賞とS B入賞の成立する確率を変化させることが可能となる。

【0241】

S B当選となる第6当選領域L T 6と、再遊技1当選となる第7当選領域L T 7とが完全に重複するように通常ゲーム用抽選テーブルを設定すると共に、R Tゲーム状態下では第7当選領域L T 7が減縮されるように当該当選領域L T 7を変更する構成とした。かかる構成においては、第7当選領域L T 7以外の当選領域を変更することなく第7当選領域L T 7を変更することができると共に、変更後の第7当選領域L T 7を第6当選領域L T 6と完全に重複させることができる。故に、比較的簡易なプログラムで再遊技入賞とS B入賞の成立する確率を変化させることが可能となる。また、S B入賞の成立する機会をR Tゲーム状態下に限定することが可能となり、R Tゲーム状態下における遊技者の有利益合いを可能な限り高めることが可能となる。

10

【0242】

0 ~ 6 5 5 3 5の各値について当選となる役又は外れが対応付けられた抽選テーブルを予め記憶し、スタートレバー7 1が操作された際に取得される0 ~ 6 5 5 3 5のいずれかの乱数R Nを用いて当否判定処理を行う構成においては、遊技状態に応じた抽選テーブルを個別に用意すると、予め記憶させるデータ量が多大なものとなる。しかしながら、S B当選となる第6当選領域L T 6と、再遊技1当選となる第7当選領域L T 7とが重複するように設定された通常ゲーム状態用抽選テーブルを予め記憶し、R Tゲーム状態下で第7当選領域L T 7を変更する構成とすることにより、R Tゲーム状態用抽選テーブルが不要となり、予め記憶させるデータ量の低減を図ることが可能となる。

20

【0243】

当否判定処理において、取得した乱数R Nが各当選領域のいずれに属するかを判定した後、ステップS 8 0 5にて何らかのフラグがセットされているか否かを判定することにより、R A M 1 5 3のデータが破壊された可能性に加えて、当選フラグがセットされるべき乱数R Nが取得されているにも関わらず当選フラグがセットされていない不具合も容易に発見することが可能となる。

【0244】

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

30

【0245】

(a) 上記実施の形態では、通常ゲーム用抽選テーブルにおいて、S B当選となる第6当選領域L T 6と再遊技1当選となる第7当選領域L T 7を1 1 1 2 0 ~ 2 0 0 9 9と同じ範囲に設定したが、少なくとも一部が重複するように設定されていれば良い。

【0246】

例えば、S B当選となる当選領域を3 0 0 0 0 ~ 3 9 0 0 0と設定すると共に、再遊技1当選となる当選領域を3 2 0 0 0 ~ 4 1 0 0 0と設定する。そして、R Tゲーム状態下では、再遊技1当選となる当選領域を3 9 0 0 1 ~ 4 1 0 0 0に減縮する。このように、S B当選となる当選領域と再遊技1当選となる当選領域の一部のみが重複する構成であっても、その重複する領域のみを変更する構成とすれば、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

40

【0247】

(b) 上記実施の形態では、R Tゲーム状態下で再遊技1当選となる当選領域を減縮させる構成としたが、当選領域を拡張させる構成としても良い。

【0248】

例えば、S B当選となる第6当選領域L T 6を1 1 1 2 0 ~ 2 0 0 9 9と設定すると共に、再遊技1当選となる第7当選領域L T 7を2 0 0 0 0 ~ 2 0 0 9 9と設定する。そして、R Tゲーム状態下では第7当選領域L T 7を1 8 0 0 0 ~ 2 0 0 9 9に拡張させる構

50

成とする。かかる構成とした場合には、ＲＴゲーム状態下におけるＳＢ入賞の成立する確率が通常ゲーム状態下と比して低くなる。

【０２４９】

（ｃ）上記実施の形態では、ＳＢ当選となる第６当選領域ＬＴ６と再遊技１当選となる第７当選領域ＬＴ７とを重複させる構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、スイカ当選となる当選領域とベル当選となる当選領域とを重複させる構成としても良いし、ベル当選となる当選領域と再遊技当選となる当選領域とを重複させる構成としても良い。すなわち、当選領域を重複させる役については任意である。また、ＳＢ当選となる第６当選領域ＬＴ６と再遊技１当選となる第７当選領域ＬＴ７とを重複させると共に、チェリー当選となる第３当選領域ＬＴ３とＢＢ当選となる第４当選領域ＬＴ４とを重複させる構成としても良いことは言うまでもない。

10

【０２５０】

（ｄ）上記実施の形態では、ＳＢと再遊技１の当選領域を重複させると共に、ＲＴゲーム状態下で再遊技１の当選領域を減縮させることでＳＢ入賞及び再遊技入賞の成立確率を変化させる構成としたが、以下のように変更する。

【０２５１】

ＲＴ当選となる第５当選領域ＬＴ５を１０６０７～１１１１９と設定し、ＳＢ当選となる第６当選領域ＬＴ６を１１１２０～２００９９と設定し、再遊技１当選となる第７当選領域ＬＴ７を１１１１９～２００９９と設定する。そして、ＲＴゲーム状態下では、第５当選領域ＬＴ５及び第６当選領域ＬＴ６は変更せず、第７当選領域ＬＴ７を１０６０７～１１１２０と変更する構成とする。かかる構成においては、第７当選領域ＬＴ７のみを変更することにより、再遊技１入賞、ＲＴ入賞、ＳＢ入賞の成立する確率を変化させることができる。

20

【０２５２】

（ｅ）上記実施の形態では、ＲＴゲーム状態下において第６当選領域ＬＴ６を変更することなく第７当選領域ＬＴ７を変更することでＳＢ入賞と再遊技入賞の成立する確率を変化させる構成としたが、第６当選領域ＬＴ６と第７当選領域ＬＴ７を共に変更する構成としても良い。但し、かかる構成とした場合には、複数の当選領域を変更することに伴う処理負荷の増大化が懸念される。

【０２５３】

30

（ｆ）上記実施の形態では、遊技状態がＲＢゲーム状態以外である場合、メダルが３枚ベットされた後に開始指令が発生したか否かを判定する構成としたが、１枚ベットされた後や２枚ベットされた後にも開始指令が発生したか否かを判定する構成としてもよいことは言うまでもない。但し、かかる構成の場合には、ベット状況に応じた抽選テーブルを予め記憶させておく必要があり、データ量の増大化が懸念される。

【０２５４】

（ｇ）上記実施の形態では、遊技状態がＲＴゲーム状態である場合に第７当選領域ＬＴ７を減縮させる構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態に移行した場合に当選領域の値を減縮させる構成であれば、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

40

【０２５５】

例えば、図１７に示す通常ゲーム用抽選テーブルにおいて、乱数ＲＮが第６当選領域ＬＴ６に属する場合、ＳＢに代えてベルに当選となる構成とする。そして、ＢＢゲーム状態下で第７当選領域ＬＴ７を減縮させる構成とすれば、ＢＢゲーム状態下における再遊技入賞の成立する確率を低下させつつベル入賞の成立する確率を高めることができる。

【０２５６】

（ｈ）上記実施の形態では、ＲＴ入賞が成立すると遊技状態がＲＴゲーム状態に移行する構成としたが、例えばＢＢゲーム状態の終了後にＲＴゲーム状態に移行する構成としても良いし、ＲＴ入賞成立ではなくＲＴ当選を条件としてＲＴゲーム状態に移行する構成としても良い。すなわち、ＲＴゲーム状態に移行する条件は任意である。

50

【 0 2 5 7 】

また、ＢＢ当選した場合と所定回数のゲームが行われた場合にＲＴゲーム状態が終了する構成としたが、ＢＢ当選した場合に限りＲＴゲーム状態が終了する構成としても良いし、所定回数のゲームが行われた場合に限りＲＴゲーム状態が終了する構成としても良い。或いは、チェリー入賞が成立した場合にＲＴゲーム状態が終了する構成としても良い。つまり、ＲＴゲーム状態の終了条件は任意である。

【 0 2 5 8 】

(i) 上記実施の形態では、再遊技１当選フラグ又は再遊技２当選フラグがセットされている場合には必ず再遊技入賞が成立するよう各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒに「リプレイ」図柄を配置したが、「スイカ」図柄等と同様、ストップスイッチ７２～７４の操作タイミングによっては取りこぼしが発生するよう各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒに「リプレイ」図柄を配置しても良い。ＳＢ図柄についても同様である。

10

【 0 2 5 9 】

(j) 上記実施の形態では、各リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒの「リプレイ」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合に再遊技入賞が成立する構成としたが、左リール４２Ｌと中リール４２Ｍの「リプレイ」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合に再遊技入賞が成立する構成としても良いし、左リール４２Ｌの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合に再遊技入賞が成立する構成としても良い。ＳＢ入賞についても同様である。

【 0 2 6 0 】

(k) 上記実施の形態では、「リプレイ」図柄と「リプレイ」図柄の間に「ベル」図柄等の他の図柄を配置することによって「リプレイ」図柄同士を離間させる構成としたが、「リプレイ」図柄同士の間に１図柄相当のブランク領域を所定数配置することによって離間させても良い。例えば、左リール４２Ｌの４番の「リプレイ」図柄と７番の「リプレイ」図柄との間には「スイカ」図柄と「ベル」図柄が配置されているが、これら図柄を非配置とする。かかる構成においても、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

20

【 0 2 6 1 】

(l) 上記実施の形態では、再遊技１と再遊技２のいずれに当選した場合であっても「リプレイ」図柄が有効ライン上に並んで停止して再遊技入賞が成立する構成としたが、当選した役毎に異なる図柄が有効ライン上に停止して再遊技入賞が成立する構成としても良い。例えば、再遊技１に当選した場合には「リプレイ」図柄が有効ライン上に並んで停止して再遊技１入賞が成立し、再遊技２に当選した場合には左から「リプレイ」図柄、「ベル」図柄、「チェリー」図柄と有効ライン上に停止して再遊技２入賞が成立する構成とする。

30

【 0 2 6 2 】

(m) 上記実施の形態では、再遊技入賞を成立させることが可能となる役として再遊技１と再遊技２を設定したが、再遊技１のみを設定する構成としても良い。すなわち、ＳＢ当選となる第６当選領域ＬＴ６を１１１２０～２００９９と設定すると共に、再遊技当選となる第７当選領域ＬＴ７を１１１２０～２０１００と設定する。そして、ＲＴゲーム状態下では、第７当選領域ＬＴ７を２００９９～６５５３４に変更すると共に、外れとなる第９当選領域ＬＴ９を６５５３５に変更する構成とする。かかる構成とした場合であっても上記実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

40

【 0 2 6 3 】

(n) 上記実施の形態では、ＲＴゲーム状態下において、再遊技２当選となる第８当選領域ＬＴ８と、外れとなる第９当選領域ＬＴ９を変更することで再遊技入賞の成立する確率を高くする構成としたが、これら当選領域ＬＴ８，ＬＴ９を変更しない構成としても良い。すなわち、第７当選領域ＬＴ７のみを１１１２０～２００９９から１１１２０に変更する。かかる構成とした場合、再遊技入賞の成立する確率が低くなると共にＳＢ入賞の成立する確率が高くなる。

【 0 2 6 4 】

50

ここで、再遊技入賞が成立した場合とS B入賞が成立した場合の有利度合いを比較する。再遊技入賞が成立した場合には、遊技者の所有するメダルを減少させることなく次の遊技を行うことができる。したがって、再遊技入賞を成立させた場合には、3枚のメダル払出が行われたことと実質的に等しい特典が付与される。S B入賞が成立した場合には、そのゲームではメダル払出が行われないものの、次の遊技でほぼベル入賞が成立して15枚のメダル払出が行われる。したがって、S B入賞を成立させた場合には、2回の遊技で9(=15-3×2)枚のメダル増加が期待できる。以上の結果、再遊技入賞が成立するよりS B入賞が成立した方が遊技者にとって有利度合いが大きいといえる。

【0265】

このため、再遊技2当選となる第8当選領域LT8と、外れとなる第9当選領域を変更せずとも、RTゲーム状態下における遊技者の有利度合いを通常ゲーム状態下より大きくすることができる。

【0266】

(o) 上記実施の形態では、通常ゲーム用抽選テーブルにおいて各当選領域LT1~LT9を連続した数値範囲で設定したが、かかる構成に限定されるものではなく、乱数RNとして取得される可能性のある各値(0~65535)が当選となる役又は外れとそれぞれ対応付けられている構成であればよい。

【0267】

例えば、上記実施の形態では、S B当選となる第6当選領域LT6として11120~20099という8980個の連続した数値範囲を設定したが、11120, 11122, 11125, 11130, ...というように離散した8980個の数値をS B当選と対応付けても良い。但し、かかる構成とした場合には、当否判定処理における処理負荷の増大化が懸念される。取得した乱数RNが上記離散値と一致するか否かを個別に判定する必要が生じるからである。

【0268】

(p) 上記実施の形態では、S B及び再遊技1判定処理において、通常ゲーム状態下ではステップS904にて乱数RNが11120~20099の第7当選領域LT7に属するか否かを再度判定する構成としたが、判定せずとも良い。つまり、ステップS903にて通常ゲーム状態と判定した場合には、再遊技1当選フラグをセットして本処理を終了する構成とする。かかる構成とした場合であっても、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【0269】

(q) 上記実施の形態では、B B当選フラグを持ち越した次ゲーム以降の当否判定処理において、状態移行役に当選した場合であっても対応する当選フラグをセットしない構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、対応する当選フラグをセットする構成としても良い。例えば、B B当選フラグを持ち越した次ゲーム以降の当否判定処理においてRT当選となった場合に、RT当選フラグをセットする構成とする。

【0270】

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

【0271】

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

10

20

30

40

50

【 0 2 7 2 】

(t) 上記実施の形態では、円筒骨格部材 5 0 の外周面に、図柄が印刷されたベルトを貼付する構成としたが、円筒骨格部材とベルトとを一体形成し、このベルトの外周面に図柄を個別に貼付する構成としてもよい。

【 0 2 7 3 】

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

【 0 2 7 4 】

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

10

【 0 2 7 5 】

(w) 上記実施の形態では、遊技状態が移行する役として B B、R T、S B を有するスロットマシン 1 0 について説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、B B のみを有するスロットマシンや R B と R T を有するスロットマシンに適用しても良い。

【 0 2 7 6 】

(x) 各リール 4 2 L、4 2 M、4 2 R の図柄としては、絵、数字、文字等に限らず、幾何学的な線や図形等であってもよい。また、光や色等によって図柄を構成することも可能であるし、立体的形状等によっても図柄を構成し得るし、これらを複合したものであっても図柄を構成し得る。即ち、図柄は識別性を有した情報（識別情報）としての機能を有するものであればよい。

20

【 0 2 7 7 】

(y) 上記実施の形態では、ベットされたメダル数に応じて設定される有効ライン数が増減するスロットマシン 1 0 について説明したが、ベットされたメダル数に関わらず一定数（例えば 5 本）の有効ラインを設定するスロットマシンに適用してもよい。かかるスロットマシンに適用した場合であっても、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【 0 2 7 8 】

(z) 上記実施の形態では、スロットマシン 1 0 について具体化した例を示したが、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。即ち、スロットマシンのうち、メダル投入及びメダル払出機能に代えて、パチンコ機のような球投入及び球払出機能をもたせた遊技機としてもよい。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

30

【図面の簡単な説明】

【 0 2 7 9 】

【図 1】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図。

40

【図 2】前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図 3】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図 4】前面扉の背面図。

【図 5】筐体の正面図。

【図 6】左リールの組立斜視図。

【図 7】各リールを構成する帯状ベルトの展開図。

【図 8】入賞態様とメダル払出枚数との関係を示す説明図。

【図 9】スロットマシンのブロック回路図。

【図 10】N M I 割込み処理を示すフローチャート。

【図 11】タイマ割込み処理を示すフローチャート。

50

- 【図 1 2】停電時処理を示すフローチャート。
- 【図 1 3】メイン処理を示すフローチャート。
- 【図 1 4】当選確率設定処理を示すフローチャート。
- 【図 1 5】通常処理を示すフローチャート。
- 【図 1 6】抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 1 7】抽選テーブルの一例を示す図。
- 【図 1 8】当否判定処理を示すフローチャート。
- 【図 1 9】S B 及び再遊技 1 判定処理を示すフローチャート。
- 【図 2 0】再遊技 2 判定処理を示すフローチャート。
- 【図 2 1】スベリテーブルの一例を示す図。
- 【図 2 2】スベリテーブル設定処理を示すフローチャート。
- 【図 2 3】リール制御処理を示すフローチャート。
- 【図 2 4】回転開始処理を示すフローチャート。
- 【図 2 5】スベリテーブル第 1 変更処理を示すフローチャート。
- 【図 2 6】入賞確定用スベリテーブルの一例を示す図。
- 【図 2 7】スベリテーブル第 2 変更処理を示すフローチャート。
- 【図 2 8】B B 当選時処理を示すフローチャート。
- 【図 2 9】払出判定処理を示すフローチャート。
- 【図 3 0】メダル払出処理を示すフローチャート。
- 【図 3 1】ボーナスゲーム処理を示すフローチャート。
- 【図 3 2】R T ゲーム状態下における当選領域を示す説明図。
- 【図 3 3】B B ゲーム状態処理を示すフローチャート。
- 【符号の説明】
- 【 0 2 8 0 】

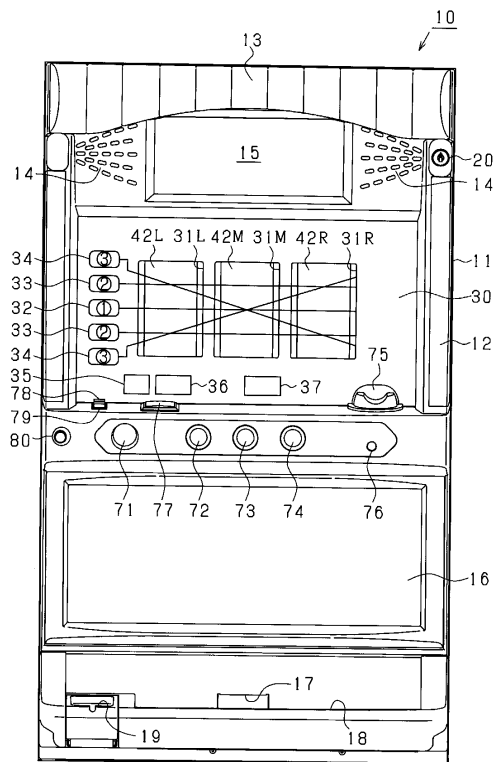
10

20

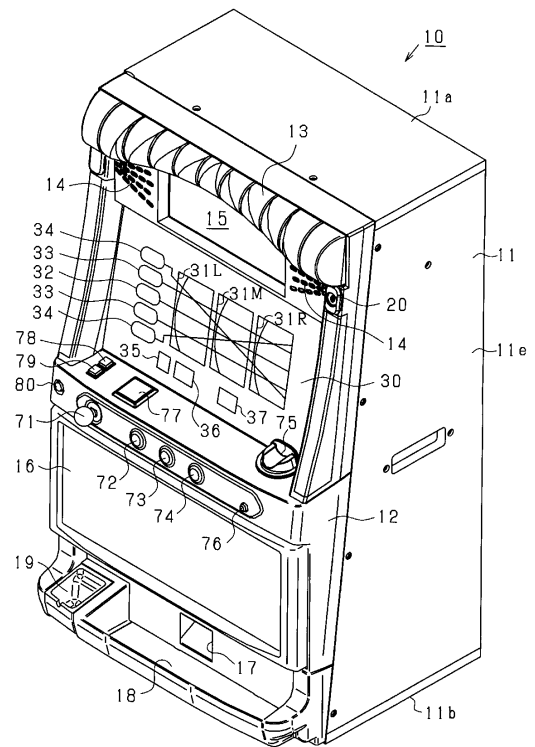
1 0 ...遊技機としてのスロットマシン、1 1 ...遊技機本体の一部を構成する筐体、1 2 ...遊技機本体の一部又は遊技機本体の開閉部材を構成する前面扉、1 3 ...補助演出部を構成する上部ランプ、1 4 ...補助演出部を構成するスピーカ、1 5 ...補助演出部を構成する補助表示部、3 1 ...表示窓、4 2 ...循環表示手段を構成すると共に周回体又は無端状ベルトとしてのリール、6 1 ...循環表示手段を構成すると共に駆動手段としてのステッピングモータ、7 1 ...始動操作手段としてのスタートレバー、7 2 ~ 7 4 ...停止操作手段としてのストップスイッチ、1 1 1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

30

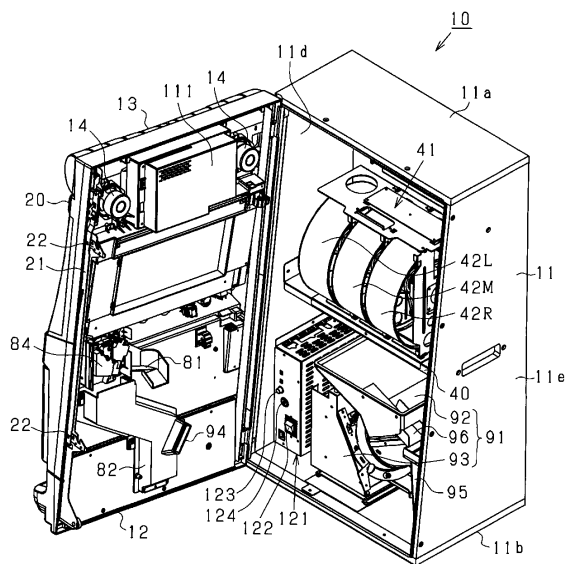
【図 1】



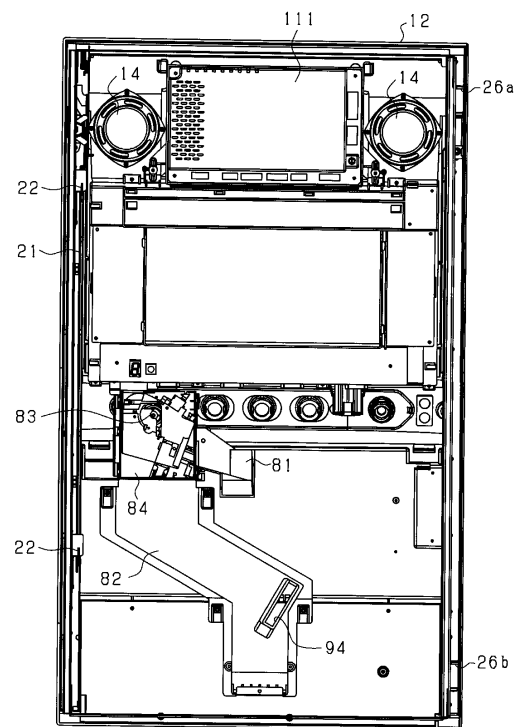
【図 2】



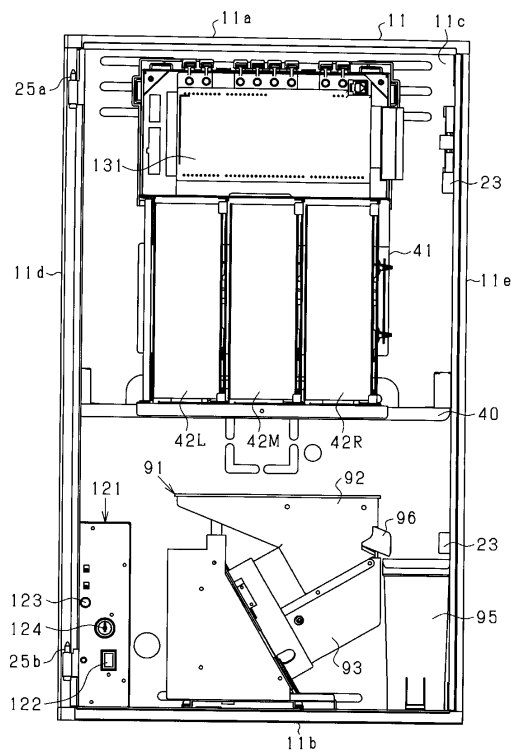
【図 3】



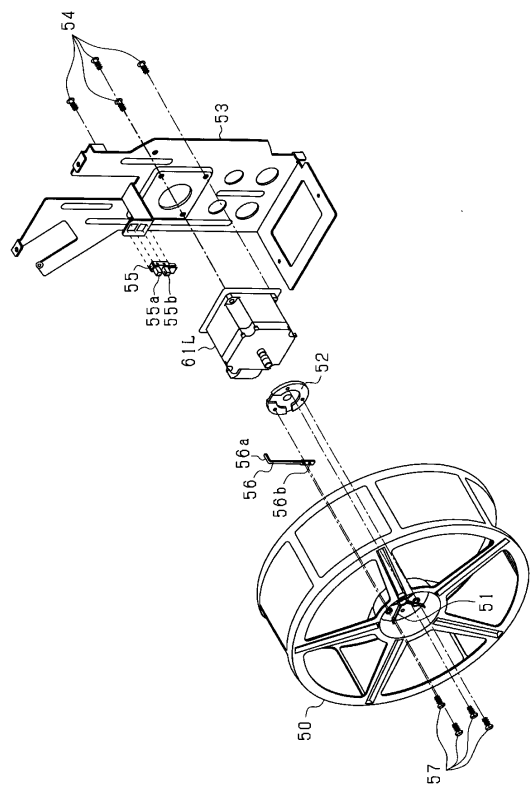
【図 4】



【図5】



【図6】



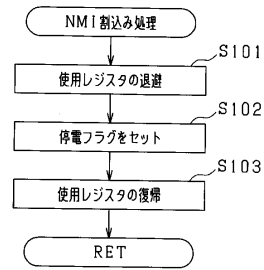
【図7】

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

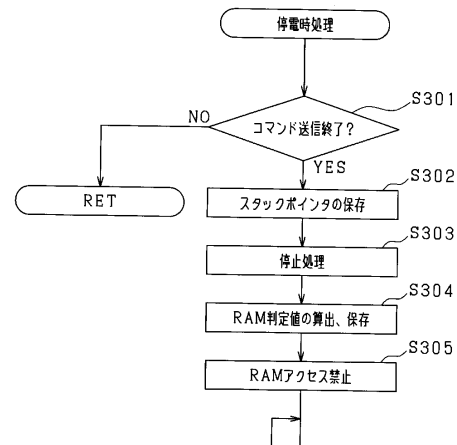
【図8】

入賞態様	停止図柄			メダル払出枚数				
	左リール	中リール	右リール	通常時	RT時	BB時	RB時	SB時
ベル	(R)	(R)	(R)	15	15	15	15	15
スイカ	(R)	(R)	(R)	10	10	10	10	
チェリー	(R)	(R)	(R)	2	2	2	2	
BB	(R)	(R)	(R)	0	0			
RT	(R)	(R)	(R)	0	0			
SB	(R)	(R)	(R)	0	0			
再遊技	(R)	(R)	(R)	0	0			
JAC	(R)	(R)	(R)				15	

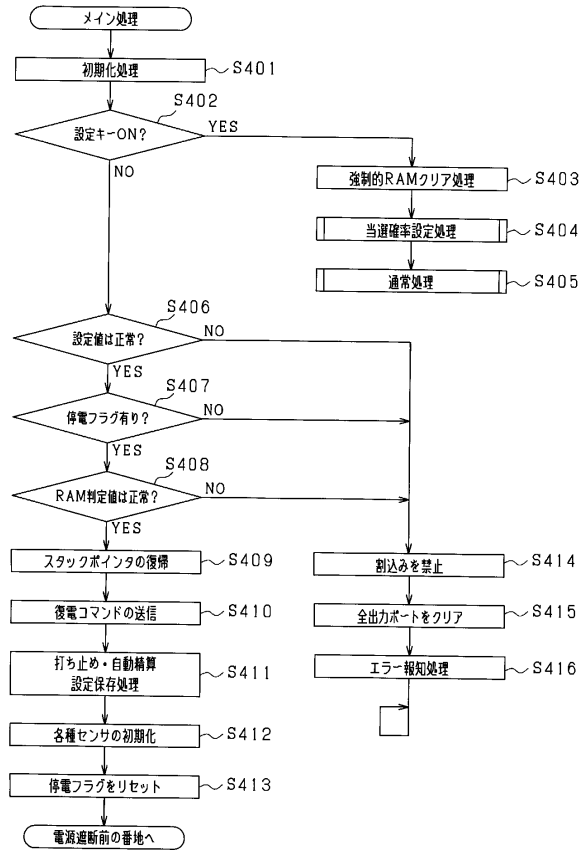
【 図 1 0 】



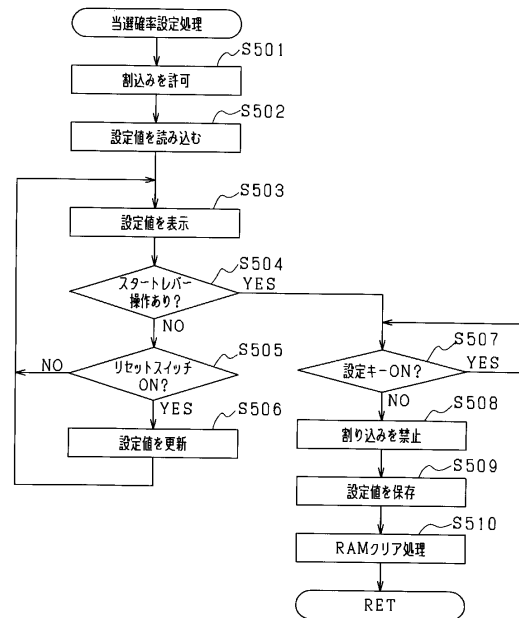
【 図 1 2 】



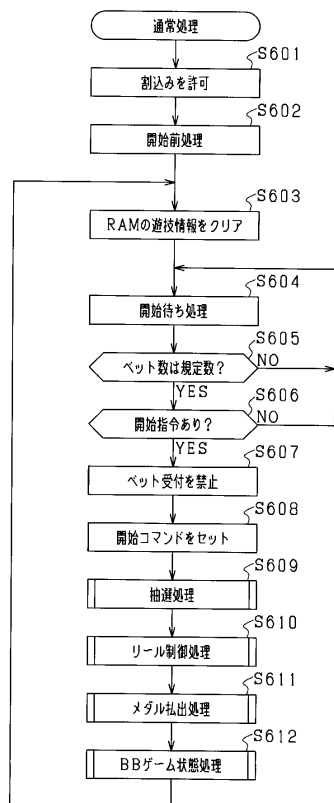
【図 13】



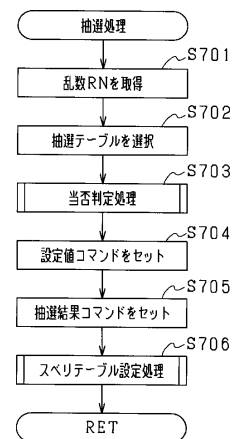
【図 14】



【図 15】



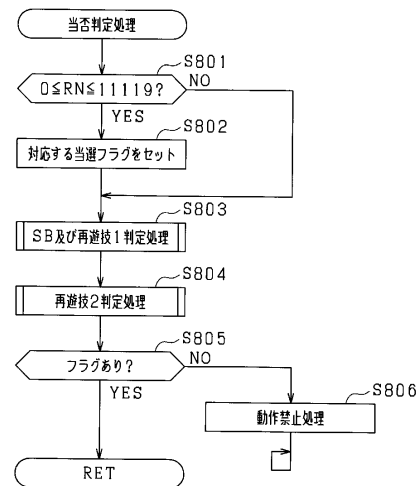
【図 16】



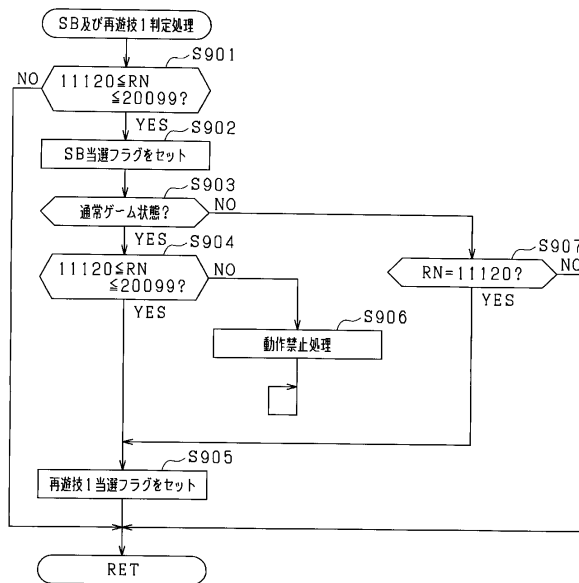
【図 17】

IV	当選役	LT
1	スйка	0~511
2	ベル	512~9874
3	チェリー	9875~10387
4	BB	10388~10606
5	RT	10607~11119
6	SB	11120~20099
7	再遊技1	11120~20099
8	再遊技2	20100
9	外れ	20101~65535

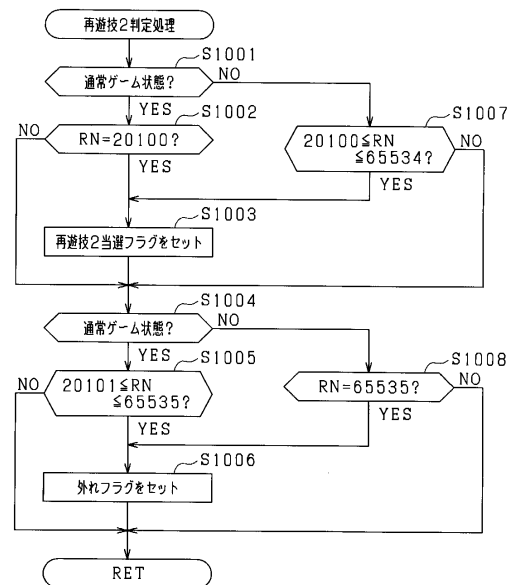
【図 18】



【図 19】



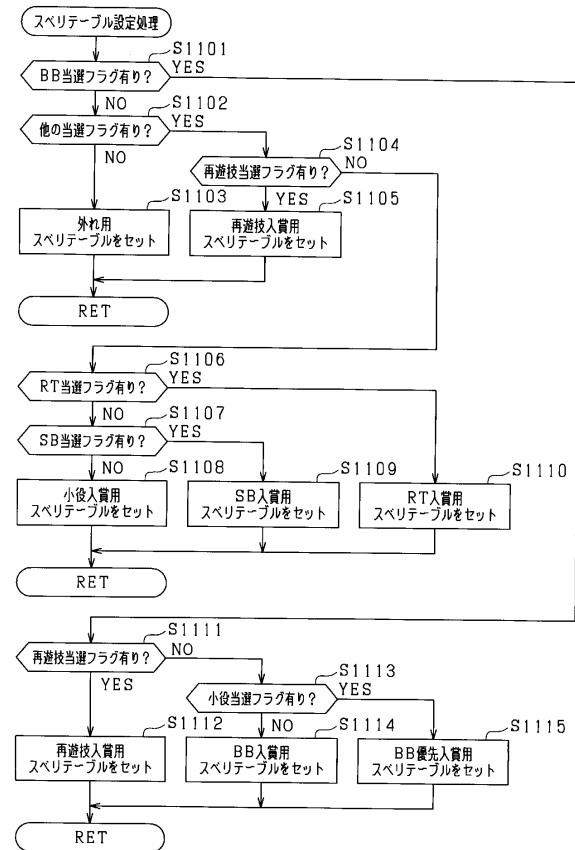
【図 20】



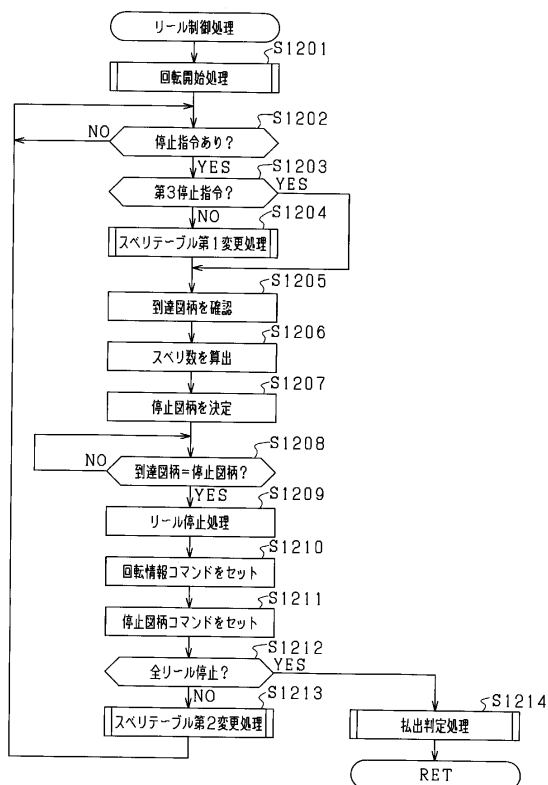
【図 2 1】

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

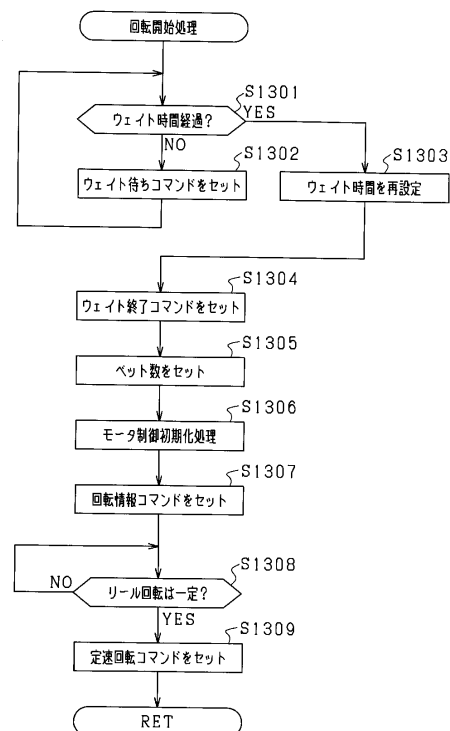
【図 2 2】



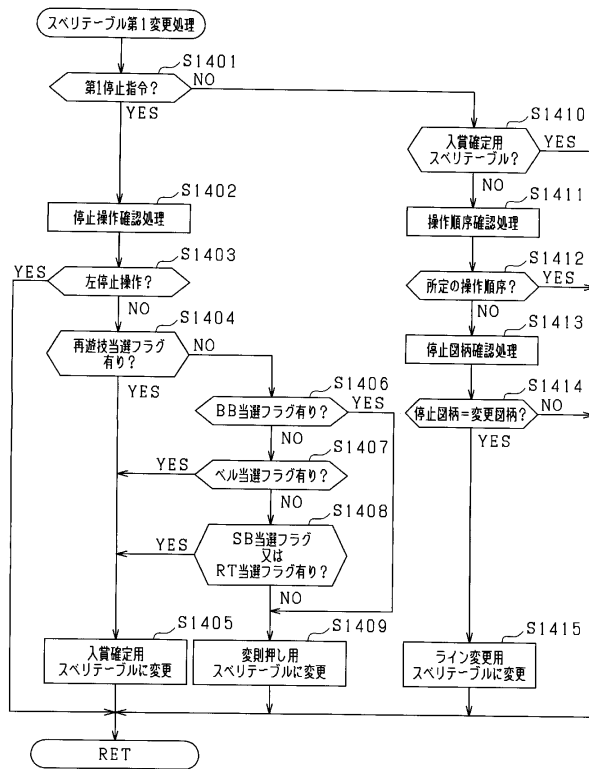
【図 2 3】



【図 2 4】



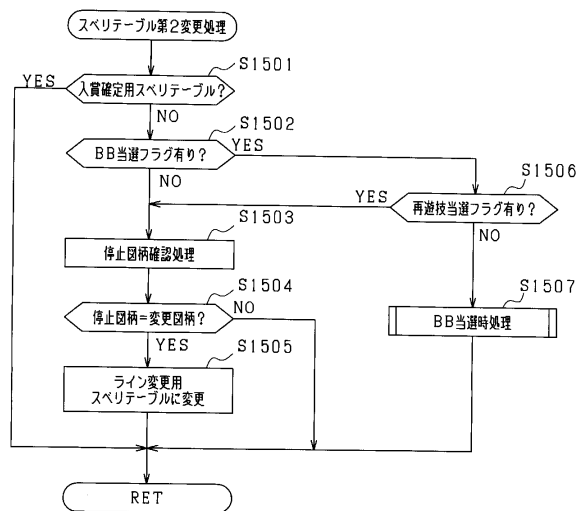
【図 25】



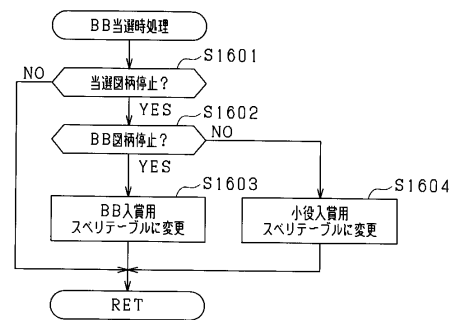
【図 26】

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

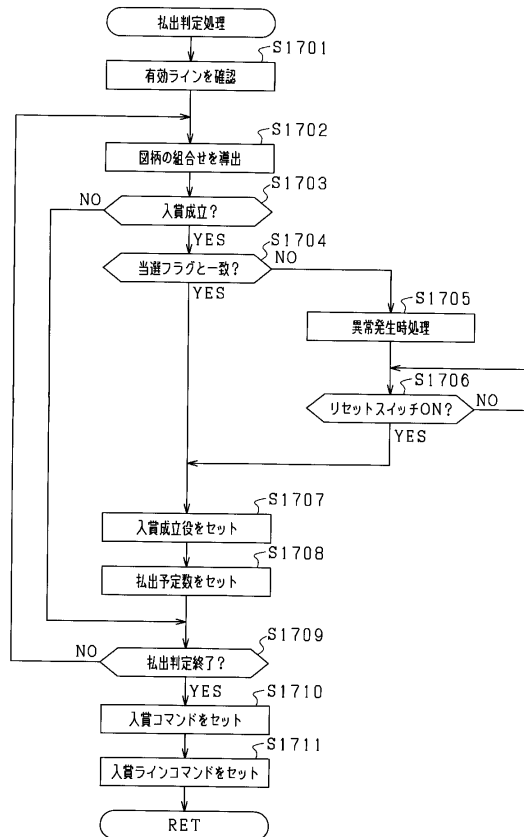
【図 27】



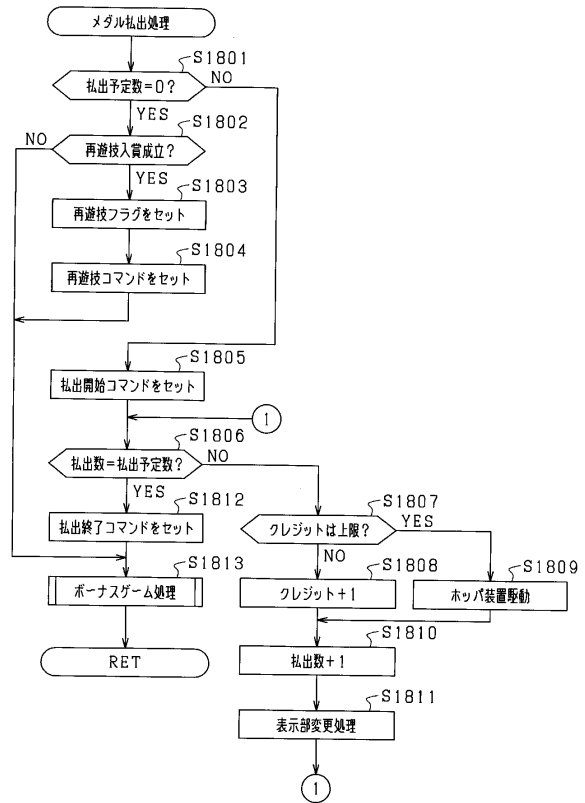
【図 28】



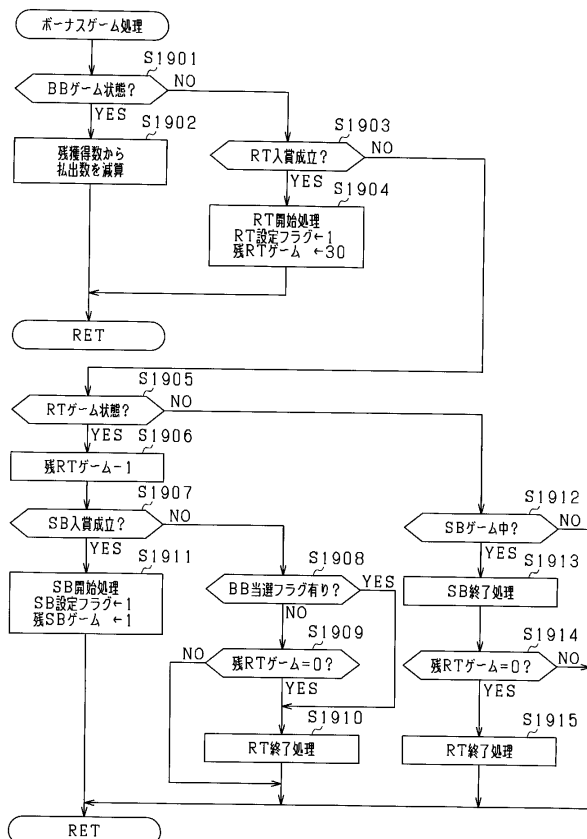
【図 29】



【図 30】



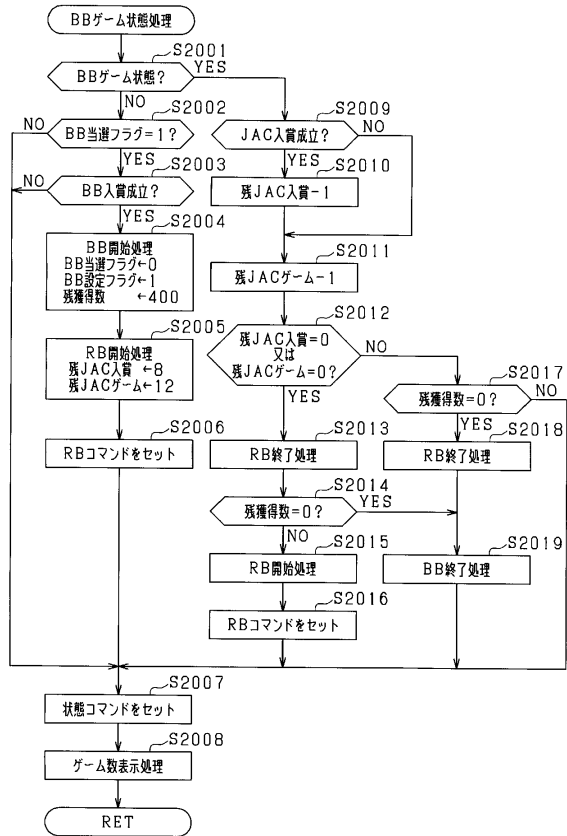
【図 31】



【図 32】

IV	当選役	LT
1	スィカ	0~511
2	ベル	512~9874
3	チェリー	9875~10387
4	BB	10388~10606
5	RT	10607~11119
6	SB	11120~20099
7	再遊技1	11120
8	再遊技2	20100~65534
9	外れ	65535

【図 33】



フロントページの続き

審査官 岡崎 彦哉

(56)参考文献 特開 2 0 0 6 - 2 1 2 1 1 4 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 2 3 8 9 1 9 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 2 2 2 8 7 3 (J P , A)
特開 2 0 0 7 - 2 8 9 4 8 7 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4