

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4616801号
(P4616801)

(45) 発行日 平成23年1月19日 (2011. 1. 19)

(24) 登録日 平成22年10月29日 (2010. 10. 29)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 A

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 C

請求項の数 5 (全 157 頁)

(21) 出願番号 特願2006-178787 (P2006-178787)
 (22) 出願日 平成18年6月28日 (2006. 6. 28)
 (65) 公開番号 特開2008-6017 (P2008-6017A)
 (43) 公開日 平成20年1月17日 (2008. 1. 17)
 審査請求日 平成19年9月20日 (2007. 9. 20)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
 (74) 代理人 100098729
 弁理士 重信 和男
 (74) 代理人 100116757
 弁理士 清水 英雄
 (74) 代理人 100123216
 弁理士 高木 祐一
 (74) 代理人 100089336
 弁理士 中野 佳直
 (72) 発明者 澤井 明彦
 群馬県桐生市境野町6丁目4 6 0 番地 株
 式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

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

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

少なくともいずれか1つの可変表示領域の表示結果が導出される前に、前記遊技媒体の付与を伴う付与入賞と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利となる特別遊技状態の移行を伴う特別入賞と、を含む入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

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

前記付与入賞が発生したときに、該付与入賞の種類に応じて定められた数の遊技媒体を付与する遊技媒体付与手段と、

前記特別遊技状態において、前記事前決定手段が前記付与入賞の発生を許容する旨を前記通常遊技状態におけるゲームよりも高い確率で決定する特別ゲームに所定期間制御する

10

20

特別ゲーム制御手段と、
を備え、

前記ゲームの開始条件となる所定数の賭数を設定するのに複数の遊技媒体を必要とし、
前記導出制御手段は、

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

10

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

前記制御パターン選択手段は、

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

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

20

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

30

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記特定付与入賞よりも多い数の遊技媒体の付与を伴う特殊付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち前記特殊付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して前記特殊付与入賞を構成する表示結果を特定する特殊付与入賞制御パターンを選択する特殊付与入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

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

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

40

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

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

50

を特定し、

前記事前決定手段は、前記特別ゲームに制御されている状態で前記特定付与入賞の発生を許容する旨を決定するときには、前記特定付与入賞よりも多い数の遊技媒体が付与される所定付与入賞の発生を許容する旨も同時に決定する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

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

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

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

少なくともいずれか1つの可変表示領域の表示結果が導出される前に、前記遊技媒体の付与を伴う付与入賞及び通常遊技状態よりも遊技者にとって有利となる特別遊技状態の移行を伴う特別入賞と、を含む入賞の発生を許容する可否かを決定する事前決定手段と、

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

前記付与入賞が発生したときに、該付与入賞の種類に応じて定められた数の遊技媒体を付与する遊技媒体付与手段と、

前記特別遊技状態において、前記事前決定手段が前記付与入賞の発生を許容する旨を前記通常遊技状態におけるゲームよりも高い確率で決定する特別ゲームに所定期間制御する特別ゲーム制御手段と、

を備え、

前記ゲームの開始条件となる所定数の賭数を設定するのに複数の遊技媒体を必要とし、

前記導出制御手段は、

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

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

前記制御パターン選択手段は、

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

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち遊技媒体が1つのみ付与される特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について該特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して該特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の

10

20

30

40

50

表示結果を特定する特定付与入賞制御パターンを選択する特定付与入賞制御パターン選択手段と、

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

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記特定付与入賞よりも多い数の遊技媒体の付与を伴う特殊付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域について前記ステップ数のうち前記特殊付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数に対して前記特殊付与入賞を構成する表示結果を特定する特殊付与入賞制御パターンを選択する特殊付与入賞制御パターン選択手段と、

10

を含み、

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

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

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

20

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

前記事前決定手段は、前記特別ゲームに制御されている状態で前記特定付与入賞の発生を許容する旨を決定するときには、前記特定付与入賞よりも多い数の遊技媒体が付与される所定付与入賞の発生を許容する旨も同時に決定する

30

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項3】

前記特定付与入賞制御パターンは、前記事前決定手段により前記特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該特定付与入賞を構成する表示結果を特定するステップ数よりも多くのステップ数に対して前記特定の表示結果を特定する

ことを特徴とする請求項1または2に記載のスロットマシン。

【請求項4】

前記特別入賞制御パターンは、

前記事前決定手段により前記特別入賞のうち第1の特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに前記特別入賞制御パターン選択手段が選択する制御パターンであって、前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数に対して前記第1の特別入賞を構成する表示結果を特定する第1の特別入賞制御パターンと、

40

前記事前決定手段により前記特別入賞のうち第2の特別入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときに前記特別入賞制御パターン選択手段が選択する制御パターンであって、前記第1の特別入賞制御パターンが前記第1の特別入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記第2の特別入賞を構成する表示結果を特定する第2の特別入賞制御パターンと、

を含み、

前記特定入賞制御パターンは、前記第1の特別入賞制御パターンが前記第1の特別入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも1つ

50

のステップ数に対して前記特定入賞を構成する表示結果を特定する

ことを特徴とする請求項1～3のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項5】

前記事前決定手段は、前記特別ゲームにおいてのみ前記所定付与入賞の発生を許容するか否かの決定を行う

ことを特徴とする請求項1～4のいずれかに記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシンに関し、特にはビッグボーナスなどの遊技者にとって有利な特別遊技状態を有するスロットマシンに関する。

10

【背景技術】

【0002】

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

20

【0003】

入賞となる役の種類としては、メダルの払い出しを伴う小役、次のゲームを賭け数の設定を行うことなく開始できるリプレイ役、レギュラーボーナスやビッグボーナスといった遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴うボーナス役などがある。特にボーナス役は、当該入賞したゲーム限りではなく、入賞後の一定期間に亘って全体として大きな利益が得られることとなるため、遊技者にとって入賞の発生に対する興味が最も大きくなる役である。

【0004】

また、この種のスロットマシンでは、ボーナス役を含めた各役の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する内部抽選を行い、この内部抽選において入賞に当選したときに、可変表示装置に当選した入賞に対応する図柄の組み合わせが揃うように制御するとともに、内部抽選において当選していない入賞に対応する図柄の組み合わせが揃わないように制御し、揃った図柄の組み合わせに応じて入賞が発生させるものが一般的である。

30

【0005】

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

40

【0006】

一方、前述した移行役の当選に対する期待感を高めるために、移行役の非当選時のゲームにおいて、移行役の当選を期待できる表示結果（いわゆるチャンス目）を出現させるためのリールテーブルを複数ゲームにわたり連続して使用するものが提案されている（例えば、特許文献2参照）。

50

【0007】

更に、移行役の当選時において該移行役を取りこぼしたときや、移行役の非当選時において、入賞に伴い遊技用価値（メダル等）が付与される特定役を取りこぼしたときに、移行役の当選を期待できる表示結果（いわゆるチャンス目）を導出させるとともに、該チャンス目が導出されたときに、移行役が当選したか否かに関わらず、一定期間にわたり、移行役が当選している可能性を示す予告演出が高確率で発生する状態に制御し、チャンス目及び予告演出の双方により移行役の当選に対する期待感を高めるようにしたものがある（例えば、特許文献3参照）。

【0008】

また、前述したレギュラーボーナスは、一般に、入賞したゲーム数および／または消化したゲーム数が所定ゲーム数に達したときに終了する遊技状態として定められており、前述したビッグボーナスは、一般に、例えばJACIN図柄の導出などの所定の条件の成立を契機としてレギュラーボーナスが繰り返して提供される遊技状態として定められている。ここで、ビッグボーナスでレギュラーボーナスとレギュラーボーナスの間に提供される小役ゲームにおいて、小役の当選確率を通常の遊技状態よりも高くするものがあった（例えば、特許文献4参照）。

10

【0009】

【特許文献1】特開平2-283385号公報

【特許文献2】特開2002-810号公報

【特許文献3】特開2005-168851号公報

20

【特許文献4】特開平6-327809号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0010】

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

30

【0011】

また、上記特許文献3に記載のスロットマシンのように、遊技用価値（メダル等）が付与される特定役を取りこぼしたときに上述したようなチャンス目を導出させる場合において、例えばチャンス目の出現頻度を高めるために、内部抽選における特定役の当選確率を高くしてしまうと、スロットマシンにおける払い出し率が高くなりすぎてしまうといった問題があった。

【0012】

40

また、上記特許文献4に記載のスロットマシンでは、小役ゲームにおいて当選となる小役の種類は通常の遊技状態と基本的に同じものであり、内部抽選に当選して入賞となったときでも、他の種類の小役に比べて少ない枚数のメダルしか払い出されない小役に入賞する場合もあった。このように入賞しても少ない数のメダルしか払い出されない小役に入賞すると、これよりも多くの数のメダルが払い出される他の種類の小役に入賞した場合に比べて、遊技者の受けられる利益が小さくなってしまいう問題があった。特に入賞したゲーム数を終了条件として定める場合には、メダルの払い出し枚数が少ない種類の小役に入賞してしまうことが、遊技者に対して大きな不利益を与えてしまうものとなっていた。

【0013】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、制御を複雑化することな

50

く、また、払い出し率に大きな影響を与えることなく、特別役に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができるとともに、特別ゲームにおいて遊技者が獲得できる遊技用価値が減少してしまうことを防止することができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0014】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載のスロットマシンは、

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

10

示結果を導出表示させることが可能な可変表示装置（リール2L、2C、2R）を備え、
遊技媒体（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域の全てに表示結果が導出表示されたことにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域に導出表示された表示結果の組み合わせに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン1）であって、

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

少なくともいずれか1つの可変表示領域の表示結果が導出される前（ゲーム開始時）に、前記遊技媒体の付与を伴う付与入賞（小役）と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利となる特別遊技状態（ビッグボーナス）の移行を伴う特別入賞（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））と、を含む入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU41aによる内部抽選）と、

20

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（CPU41aによるリールの停止制御）と、

前記付与入賞（小役）が発生したときに、該付与入賞（小役）の種類に応じて定められた数の遊技媒体（メダル）を付与する遊技媒体付与手段と、

前記特別遊技状態（ビッグボーナス）において、前記事前決定手段が前記付与入賞（小役）の発生を許容する旨を前記通常遊技状態におけるゲームよりも高い確率で決定する特別ゲーム（レギュラーボーナス）に所定期間（12ゲームに到達するか、8回入賞するまでの期間）制御する特別ゲーム制御手段（CPU41aによるゲーム終了時処理）と、

30

を備え、

前記ゲームの開始条件となる所定数の賭数を設定するのに複数（3枚）の遊技媒体を必要とし、

前記導出制御手段は、

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

40

未だ表示結果が導出されていない可変表示領域に対応する導出操作手段が操作されたときに、前記制御パターン選択手段により該可変表示領域について選択された制御パターンが該導出操作手段が操作された時点の前記ステップ数に対して一意的に特定する表示結果を当該可変表示領域の表示結果として導出させる制御（停止制御テーブルを参照して停止操作位置に対応する停止位置でリールを停止させる制御）を行い、

50

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記特別入賞（ビッグボーナス（１）／ビッグボーナス（２））の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域（左リール）について前記ステップ数のうち少なくともいずれか１つのステップ数（領域番号６～８、１２、１３／領域番号４～７、１２～１４）に対して特定の表示結果（チャンス目を構成する２～４番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、８～１０番図柄の「ベル・赤７・ベル」）を特定する特別入賞制御パターン（ＢＢ（１）ＲＢ／ＢＢ（２）の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する特別入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち遊技媒体が１つのみ付与される特定付与入賞（１枚（１））の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域（左リール）について該特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数（領域番号１～３、１６～２１）に対して該特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該特定付与入賞を構成する表示結果（「青７」図柄を含む表示結果）を特定するステップ数（領域番号１～３、１６～２１）とは異なるステップ数（領域番号４～１５）のうちの少なくとも１つのステップ数（領域番号４～８、１０～１４）に対して前記特定の表示結果を特定する特定付与入賞制御パターン（１枚（１）の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する特定付与入賞制御パターン選択手段と、

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

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記特定付与入賞（１枚（１））よりも多い数の遊技媒体の付与を伴う特殊付与入賞（チェリー）の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域（左リール）について前記ステップ数のうち前記特殊付与入賞を構成する表示結果（「チェリー」図柄を含む表示結果）が前記所定範囲（４図柄）内に位置するステップ数（領域番号６～１２）に対して前記特殊付与入賞を構成する表示結果（「チェリー」図柄を含む表示結果）を特定する特殊付与入賞制御パターン（チェリーの項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）を選択する特殊付与入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記特定の可変表示領域（左リール）を構成する表示帯（リール２Ｌ）には、前記特定付与入賞（１枚（１））を構成する表示結果（「青７」図柄を含む表示結果）と、前記特殊付与入賞（チェリー）を構成する表示結果（「チェリー」図柄を含む表示結果）と、が前記所定範囲（４図柄）を超える間隔で配置されており、

前記特殊付与入賞制御パターンは、前記特定付与入賞を構成する表示結果（「青７」図柄を含む表示結果）が前記所定範囲内（４図柄以内）に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記特殊付与入賞を構成する表示結果（チェリー図柄を含む表示結果）を特定し、

前記特定付与入賞制御パターンは、前記特殊付与入賞を構成する表示結果（「チェリー」図柄を含む表示結果）が前記所定範囲内（４図柄以内）に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記特定付与入賞を構成する表示結果（「青７」図柄を含む表示結果）を特定するとともに、前記特殊付与入賞を構成する表示結果（「チェリー」図柄を含む表示結果）が前記所定範囲内（４図柄以内）に位置するステップ数のうちの少なくとも１つのステップ数に対して前記特定の表示結果（チャンス目を構成する２～４番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、８～１０番図柄の「ベル・赤７・ベル」）を特定し、

前記特別入賞制御パターンは、前記特殊付与入賞を構成する表示結果（「チェリー」図柄を含む表示結果）が前記所定範囲内（４図柄以内）に位置するステップ数であり、かつ

前記特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果（チャンス目を構成する2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」）を特定し、

前記事前決定手段は、前記特別ゲームに制御されている状態で前記特定付与入賞（1枚（1））の発生を許容する旨を決定するときには、前記所定付与入賞（JAC）の発生を許容する旨も同時に決定する

ことを特徴としている。

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

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

また、特別入賞の発生を許容する旨が決定されていない状態では、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていないとき、すなわち通常時の大半を占める状態では、特定の表示結果が導出されることがなく、事前決定手段により特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされることにより、特定の表示結果を導出させることが可能となるので、事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンが一意的に選択される場合でも、遊技者の技量などの影響を受けることなく、適度な割合で特定の表示結果を導出させることが可能となる。

また、特定付与入賞は、1ゲームに対して設定可能な最大賭数を設定するために必要な遊技媒体数よりも少ない遊技媒体が1つのみ付与される入賞であるため、事前決定手段により特定付与入賞の発生が許容されているときにおいて該特定付与入賞を発生させることができなくても、遊技者が大きな不利益を被ることがないばかりか、特定付与入賞の発生確率がスロットマシンの払い出し率に大きな影響が及ぶことがないので、例えば、特定付与入賞の発生が許容される確率を高めて特定の表示結果の導出しうる機会を増加させることも可能となり、特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

また、特別ゲームに制御されているときに所定付与入賞よりも付与される遊技媒体数が少ない特定付与入賞の発生を許容する旨が決定されるときには、同時に所定付与入賞の発生を許容する旨も決定される。特別ゲームでは、この決定に基づいて、少なくとも所定付与入賞を発生させることのできる可能性がある。所定付与入賞の発生を許容する旨が決定されたとき、これよりも付与される遊技媒体の少ない特定付与入賞の発生が許容されていても、所定付与入賞を発生させれば、遊技者は、所定数の遊技媒体を得ることができ、付与される遊技媒体数が所定数よりも少ない数となってしまうことがない。このため、特別ゲームにおいて遊技者が獲得できる遊技媒体が減少してしまうことを防止できる。

【0015】

尚、請求項1において前記事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンを一意的に選択するとは、前記事前決定手段の決定結果が同一である場合に、常に同一の制御パターンを選択することであり、事前決定手段の決定結果が異なる場合に共通の制御パターンを選択することを妨げるものではない。

また、請求項1において前記特別入賞制御パターン選択手段（特定付与入賞制御パター

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

【0016】

本発明の請求項2に記載のスロットマシンは、

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

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

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

少なくともいずれか1つの可変表示領域の表示結果が導出される前(ゲーム開始時)に、前記遊技媒体の付与を伴う付与入賞(小役)と、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利となる特別遊技状態(ビッグボーナス)の移行を伴う特別入賞(ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2))と、を含む入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段(CPU41aによる内部抽選)と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段の操作に対応する可変表示領域の表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段(CPU41aによるリールの停止制御)と、

前記付与入賞(小役)が発生したときに、該付与入賞(小役)の種類に応じて定められた数の遊技媒体(メダル)を付与する遊技媒体付与手段と、

前記特別遊技状態(ビッグボーナス)において、前記事前決定手段が前記付与入賞(小役)の発生を許容する旨を前記通常遊技状態におけるゲームよりも高い確率で決定する特別ゲーム(レギュラーボーナス)に所定期間(12ゲームに到達するか、8回入賞するまでの期間)制御する特別ゲーム制御手段(CPU41aによるゲーム終了時処理)と、

を備え、

前記ゲームの開始条件となる所定数の賭数を設定するのに複数(3枚)の遊技媒体を必要とし、

前記導出制御手段は、

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

10

20

30

40

50

止制御テーブルを作成する処理)を含み、

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

前記制御パターン選択手段は、

前記事前決定手段により前記特別入賞(ビッグボーナス(1)/ビッグボーナス(2))の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記複数の可変表示領域のうち特定の可変表示領域(左リール)について前記ステップ数のうち少なくともいずれか1つのステップ数(領域番号6~8、12、13/領域番号4~7、12~14)に対して特定の表示結果(チャンス目を構成する2~4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8~10番図柄の「ベル・赤7・ベル」)を特定する特別入賞制御パターン(BB(1)RB/BB(2)の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御)を選択する特別入賞制御パターン選択手段と、

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち遊技媒体が1つのみ付与される特定付与入賞(1枚(1))の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域(左リール)について該特定付与入賞を構成する表示結果が前記所定範囲内に位置するステップ数(領域番号1~3、16~21)に対して該特定付与入賞を構成する表示結果を特定し、該特定付与入賞を構成する表示結果(「青7」図柄を含む表示結果)を特定するステップ数(領域番号1~3、16~21)とは異なるステップ数(領域番号4~15)のうちの少なくとも1つのステップ数(領域番号4~8、10~14)に対して前記特定の表示結果を特定する特定付与入賞制御パターン(1枚(1)の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御)を選択する特定付与入賞制御パターン選択手段と、

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

前記事前決定手段により前記付与入賞のうち前記特定付与入賞(1枚(1))よりも多い数の遊技媒体の付与を伴う特殊付与入賞(チェリー)の発生を許容する旨の決定がなされているときに、前記特定の可変表示領域(左リール)について前記ステップ数のうち前記特殊付与入賞を構成する表示結果(「チェリー」図柄を含む表示結果)が前記所定範囲(4図柄)内に位置するステップ数(領域番号6~12)に対して前記特殊付与入賞を構成する表示結果(「チェリー」図柄を含む表示結果)を特定する特殊付与入賞制御パターン(チェリーの項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御)を選択する特殊付与入賞制御パターン選択手段と、

を含み、

前記特定の可変表示領域(左リール)を構成する表示帯(リール2L)には、前記特定付与入賞(1枚(1))を構成する表示結果(「青7」図柄を含む表示結果)と、前記特殊付与入賞(チェリー)を構成する表示結果(「チェリー」図柄を含む表示結果)と、が前記所定範囲(4図柄)を超える間隔で配置されており、

前記特殊付与入賞制御パターンは、前記特定付与入賞を構成する表示結果(「青7」図柄を含む表示結果)が前記所定範囲内(4図柄以内)に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記特殊付与入賞を構成する表示結果(チェリー図柄を含む表示結果)を特定し、

前記特定付与入賞制御パターンは、前記特殊付与入賞を構成する表示結果(「チェリー」図柄を含む表示結果)が前記所定範囲内(4図柄以内)に位置するステップ数とは異なるステップ数のみに対して前記特定付与入賞を構成する表示結果(「青7」図柄を含む表

示結果)を特定するとともに、前記特殊付与入賞を構成する表示結果(「チェリー」図柄を含む表示結果)が前記所定範囲内(4図柄以内)に位置するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果(チャンス目を構成する2~4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8~10番図柄の「ベル・赤7・ベル」)を特定し、

前記特別入賞制御パターンは、前記特殊付与入賞を構成する表示結果(「チェリー」図柄を含む表示結果)が前記所定範囲内(4図柄以内)に位置するステップ数であり、かつ前記特定付与入賞制御パターンが前記特定の表示結果を特定するステップ数のうちの少なくとも1つのステップ数に対して前記特定の表示結果(チャンス目を構成する2~4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8~10番図柄の「ベル・赤7・ベル」)を特定し、

前記事前決定手段は、前記特別ゲームに制御されている状態で前記特定付与入賞(1枚(1))の発生を許容する旨を決定するときには、前記所定付与入賞(JAC)の発生を許容する旨も同時に決定する

ことを特徴としている。

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

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

また、特別入賞の発生を許容する旨が決定されていない状態では、事前決定手段によりいずれの入賞の発生も許容されていないとき、すなわち通常時の大半を占める状態では、特定の表示結果が導出されることがなく、事前決定手段により特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされることにより、特定の表示結果を導出させることが可能となるので、事前決定手段の決定結果に対応する制御パターンが一意的に選択される場合でも、遊技者の技量などの影響を受けることなく、適度な割合で特定の表示結果を導出させることが可能となる。

また、特定付与入賞は、1ゲームに対して設定可能な最大賭数を設定するために必要な遊技媒体数よりも少ない遊技媒体が1つのみ付与される入賞であるため、事前決定手段により特定付与入賞の発生が許容されているときにおいて該特定付与入賞を発生させることができなくても、遊技者が大きな不利益を被ることがないばかりか、特定付与入賞の発生確率がスロットマシンの払い出し率に大きな影響が及ぶことがないので、例えば、特定付与入賞の発生が許容される確率を高めて特定の表示結果の導出しうる機会を増加させることも可能となり、特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

また、特別ゲームに制御されているときに所定付与入賞よりも付与される遊技媒体数が少ない特定付与入賞の発生を許容する旨が決定されるときには、同時に所定付与入賞の発生を許容する旨も決定される。特別ゲームでは、この決定に基づいて、少なくとも所定付与入賞を発生させることのできる可能性がある。所定付与入賞の発生を許容する旨が決定されたとき、これよりも付与される遊技媒体の少ない特定付与入賞の発生が許容されてい

ても、所定付与入賞を発生させれば、遊技者は、所定数の遊技媒体を得ることができ、付与される遊技媒体数が所定数よりも少ない数になってしまうことがない。このため、特別ゲームにおいて遊技者が獲得できる遊技媒体が減少してしまうことを防止できる。

【0017】

尚、請求項2において前記事前決定手段の決定結果及び既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果の組み合わせに対応する制御パターンを一意的に選択するとは、前記事前決定手段の決定結果が同一であり、かつ既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が同一の場合に、常に同一の制御パターンを選択することであり、事前決定手段の決定結果が異なる場合や既に表示結果が導出された可変表示領域の表示結果が異なる場合に共通の制御パターンを選択することを妨げるものではない。

10

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

20

【0018】

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

また、請求項1、2において前記付与入賞とは、入賞の発生に伴い遊技媒体が付与されるものであれば良く、通常ゲームと特別ゲームとで同一種類の付与入賞が発生するものであっても良いし、異なる種類の付与入賞が発生するものであっても良い。

30

また、請求項1、2において前記特別ゲーム制御手段が、前記特別遊技状態において特別ゲームに所定期間制御するとは、前記特別遊技状態に移行した後、予め定められた条件（例えば、移行入賞が発生したときなど）が成立したときに特別ゲームに所定期間制御するものであっても良いし、特別遊技状態において常に特別ゲームに制御するもの（例えば、特別遊技状態に移行した後、特別ゲームに制御されていないときや、特別ゲームの終了後、特別遊技状態が終了していないときなどに特別ゲームに制御するもの）であっても良い。

また、請求項1、2において前記特別ゲーム制御手段が前記特別ゲームに制御する期間は、特別ゲームが開始すると、予め定められた規定のゲーム数（1ゲームであっても良いし、複数ゲームであっても良い）に到達するまで特別ゲームに制御するものであっても良いし、特別ゲームが開始した後、予め定められた特別ゲームの終了条件（例えば、規定回数（1回であっても良いし、複数回であっても良い）の入賞が発生することなど）が成立するまで特別ゲームに制御するものであっても良い。更に、特別ゲームが開始してから予め定められた規定のゲーム数に到達するか、予め定められた特別ゲームの終了条件が成立するか、のいずれかまで特別ゲームに制御するものであっても良い。

40

また、請求項1、2において前記所定付与入賞は、他のいずれの種類の付与入賞が発生したときに付与される遊技媒体数以上の遊技媒体が付与されるものであることが好ましく、この場合、遊技者は、特別ゲームにおいて所定付与入賞を発生させることで、最大の利益を得ることができるようになる。

50

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

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

【0019】

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

前記特定付与入賞制御パターン（1 枚（1）／1 枚（2）の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）は、前記事前決定手段により前記特定付与入賞（1 枚（1）／1 枚（2））の発生を許容する旨の決定がなされているときに、該特定付与入賞を構成する表示結果（「青 7」図柄を含む表示結果）を特定するステップ数（領域番号 1～3、16～21）よりも多くのステップ数領域番号 4～8、10～14）に対して前記特定の表示結果（チャンス目を構成する 2～4 番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8～10 番図柄の「ベル・赤 7・ベル」、15～17 番図柄の「リプレイ・青 7・スイカ」）を特定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段により特定付与入賞の発生を許容する旨の決定がなされているときには、特定付与入賞を構成する表示結果よりも特定の表示結果の方が導出されやすくなるため、特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【0020】

本発明の請求項 4 に記載のスロットマシンは、請求項 1～3 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別入賞制御パターン（BB（1）RB、BB（2）の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）は、

前記事前決定手段により前記特別入賞のうち第 1 の特別入賞（ビッグボーナス（1））の発生を許容する旨の決定がなされているときに前記特別入賞制御パターン選択手段が選択する制御パターンであって、前記ステップ数のうち少なくともいずれか 1 つのステップ数（領域番号 9～15）に対して前記第 1 の特別入賞を構成する表示結果（領域番号 7～9、8～10、9～11 の表示結果）を特定する第 1 の特別入賞制御パターン（BB（1）RB の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）と、

前記事前決定手段により前記特別入賞のうち第 2 の特別入賞（ビッグボーナス（2））の発生を許容する旨の決定がなされているときに前記特別入賞制御パターン選択手段が選択する制御パターンであって、前記第 1 の特別入賞制御パターンが前記第 1 の特別入賞を

構成する表示結果を特定するステップ数（領域番号 9～15）とは異なるステップ数のうちの少なくとも 1つのステップ数（領域番号 1～3、16～21）に対して前記第 2の特別入賞を構成する表示結果（領域番号 14～16、15～17、16～18、17～19、18～20の表示結果）を特定する第 2の特別入賞制御パターン（BB（2）の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）と、

を含み、

前記特定入賞制御パターン（1枚（1）の項目に対応する停止制御テーブルによるリールの停止制御）は、前記第 1の特別入賞制御パターンが前記第 1の特別入賞を構成する表示結果を特定するステップ数（領域番号 9～15）とは異なるステップ数のうちの少なくとも 1つのステップ数（領域番号 1～3、16～21）に対して前記特定入賞（1枚（1））を構成する表示結果（領域番号 14～16、15～17、16～18、17～19、18～20の表示結果）を特定する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1の特別入賞を構成する表示結果を狙って導出操作手段による操作がなされ、特定付与入賞を構成する表示結果を導出させることができず、かつ特定の表示結果が導出されたときに、特定付与入賞を導出させることができなかったのか、もう一方の第 2の特別入賞を導出させることができなかったのかがわからなくなるため、特別入賞の発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

尚、前記特定付与入賞制御パターンは、前記第 2の特別入賞制御パターンが前記第 2の特別入賞を構成する表示結果を特定するステップ数と同一のステップ数のうちの少なくとも 1つのステップ数に対して前記特定付与入賞を構成する表示結果を更に特定しても良いし、前記第 2の特別入賞制御パターンが前記第 2の特別入賞を構成する表示結果を特定するステップ数とは異なるステップ数のうちの少なくとも 1つのステップ数に対して前記特定付与入賞を構成する表示結果を更に特定しても良い。

また、前記第 1の特別入賞及び前記第 2の特別入賞は、それぞれ同一の特別遊技状態へ移行する特別入賞であっても良いし、遊技者にとっての有利度合いやゲーム性等が異なる別種類の特別遊技状態へそれぞれ移行する特別入賞であっても良い。

【0021】

本発明の請求項 5に記載のスロットマシンは、請求項 1～4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段は、前記特別ゲームにおいてのみ前記所定付与入賞の発生を許容するか否かの決定を行う（JACは、レギュラーボーナスにおいてのみ内部抽選及び入賞の対象とする）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定付与入賞は、特別ゲームにおいてのみ対象となり、その他の遊技状態においては対象とならない入賞であり、特別ゲームにおいてのみ所定付与入賞の発生が可能とすることで、特別ゲームか、その他の遊技状態か、を明確に区別できるうえに、特別ゲームとその他の遊技状態との差別化を図ることができる。

【0022】

本発明の手段 1に記載のスロットマシンは、請求項 1～5のいずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技の制御を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有するデータ記憶手段（RAM 41c）と、

所定の設定操作手段（リセット／設定スイッチ 36）の操作に基づいて、前記事前決定手段（内部抽選）により入賞表示結果の導出が許容されるか否かが決定される割合（当選確率）が異なる複数種類の許容段階（設定値）のうちから、いずれかの許容段階を選択する許容段階選択手段（CPU 41aによる設定変更処理）と、

前記許容段階選択手段により選択された許容段階を示すデータを前記データ記憶手段の記憶領域に割り当てられた許容段階記憶領域（設定値ワーク）に設定する許容段階設定手段（CPU 41aは、設定変更処理において確定した設定値を設定値ワークに格納する）

10

20

30

40

50

と、

前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常か否かを判定する記憶データ判定手段（CPU 41aによるRAMパリティの判定及び破壊診断用データの判定）と、

前記記憶データ判定手段により前記データ記憶手段に記憶されているデータが正常ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する不能化手段（CPU 41aは、RAMのデータ異常と判定したときにRAM異常エラー状態に制御する）と、

前記不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された状態において、前記設定操作手段の操作に基づいて前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行が不能化された状態を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段（CPU 41aは、RAM異常エラー状態に移行すると、設定変更処理により新たに設定値が選択・設定されることでゲーム処理に復帰させる）と、

を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じた場合には、ゲームの進行が不能化されるとともに、設定操作手段の操作に基づいて許容段階（設定値）を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち、データ記憶手段に記憶されているデータに異常が生じて、スロットマシンにより自動的に設定された許容段階ではなく、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された許容段階（一般的に、設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択した許容段階である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

【0023】

本発明の手段2に記載のスロットマシンは、請求項1～5、手段1のいずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技の制御を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有するデータ記憶手段（RAM 41c）と、

所定の設定操作手段（リセット／設定スイッチ36）の操作に基づいて、前記事前決定手段（内部抽選）により入賞表示結果の導出が許容されるか否かが決定される割合（当選確率）が異なる複数種類の許容段階（設定値）のうちから、いずれかの許容段階を選択する許容段階選択手段（CPU 41aによる設定変更処理）と、

前記許容段階選択手段により選択された許容段階を示すデータを前記データ記憶手段の記憶領域に割り当てられた許容段階記憶領域（設定値ワーク）に設定する許容段階設定手段（CPU 41aは、設定変更処理において確定した設定値を設定値ワークに格納する）と、

1ゲーム毎に前記許容段階記憶領域に記憶されている許容段階を示すデータが前記許容段階選択手段により選択可能な許容段階を示す適正なデータであるか否かを判定する許容段階データ判定手段（CPU 41aによる設定値判定処理1）と、

前記許容段階データ判定手段により前記許容段階記憶領域に記憶されている許容段階を示すデータが適正なデータではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化する不能化手段（CPU 41aによるエラー処理）と、

前記不能化手段により前記ゲームの進行が不能化された後、前記許容段階設定手段により前記許容段階が新たに設定されたことを条件に、前記ゲームの進行の不能化を解除し、ゲームの進行を可能とする不能化解除手段（CPU 41aによるゲーム処理への移行）と、

、

を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、入賞表示結果の導出が許容される割合を定めた許容段階を示すデータが適正か否かが1ゲーム毎に判定され、許容段階を示すデータが適正でないと判定された場合にはゲームの進行が不能化される。すなわち許容段階を示すデータが許容段階選択手段により選択可能な許容段階を示す適正なデータでなければ、不正に許容段階を示すデ

10

20

30

40

50

ータが書き換えられた可能性があるので、この場合にはゲームの進行が不能化される。このゲームの進行が不能化された状態は、設定操作手段の操作に基づいて許容段階（設定値）が新たに選択・設定されることで解除される。このため、不正に許容段階を示すデータが書き換えられた可能性がある場合においてゲームを再開するためには、通常のエラーを解除するためのリセット操作よりも手間のかかる許容段階の変更操作を行う必要があるもので、かかる不正行為を効果的に防止することができる。

また、不正に許容段階を示すデータが書き換えられた可能性がある場合には、スロットマシンにより自動的に設定された許容段階ではなく、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された許容段階（一般的に、設定操作手段の操作は遊技店の従業員により操作されるので、遊技店側が選択した許容段階である）に基づいてゲームが行われることとなるので、ゲームの公平性を図ることができる。

10

尚、許容段階データ判定手段は、1ゲームのうちのいずれかのタイミング（例えば、ゲーム開始時や終了時、1ゲーム毎に必ず実行される処理の実行時等）で少なくとも1回は、前記データ記憶手段に記憶されている許容段階を示すデータが前記許容段階選択手段により選択可能な許容段階を示す適正なデータであるか否かを判定するものであれば良い。

また、許容段階データ判定手段が、1ゲーム毎に前記データ記憶手段に記憶されている許容段階を示すデータが前記許容段階選択手段により選択可能な許容段階を示す適正なデータであるか否かを判定しているが、許容段階データ判定手段が、1ゲーム毎ではなく、所定条件が成立したとき（例えば、所定ゲーム数毎、遊技者にとって有利な特別遊技状態を除くゲームなど）に前記データ記憶手段に記憶されている許容段階を示すデータが前記許容段階選択手段により選択可能な許容段階を示す適正なデータであるか否かを判定するようにしても良く、このようにした場合でも、手段2の発明と同様の効果が得られる。

20

【0024】

本発明の手段3に記載のスロットマシンは、請求項1～5、手段1、2のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミング（スタートスイッチ7の検出時）で所定の範囲（0～16383）内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データ（内部抽選用の乱数）として判定領域に入力する数値データ入力手段（CPU41aによる乱数取得処理）と、

前記入賞表示結果について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データ（判定値数）を記憶する範囲特定データ記憶手段（ROM41bにおける役別テーブル及び判定値数の格納領域）と、

30

を備え、

前記範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして、前記特別入賞表示結果（特別役）及び該特別入賞表示結果以外の通常入賞表示結果（小役、再遊技役）の双方の導出を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データ（小役または再遊技役と特別役との双方の当選が判定される判定値数）を記憶し、

前記事前決定手段は、前記範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データにより特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記入賞表示結果の導出を許容する旨を示しているか否かを判定する入賞許容判定手段を含み、該許容判定手段により発生を許容する旨を示していると判定された入賞表示結果の導出を許容する旨を決定する（内部抽選用の乱数と判定値数を加算した値がオーバーフローした場合に、その役または役の組み合わせを当選とする）、

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、判定領域に入力された判定用数値データが、重複範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれる場合には、事前決定手段により特別入賞表示結果及び通常入賞表示結果の双方の導出を同時に許容する旨が決定されることとなるため、ゲームの結果として通常入賞表示結果が導出された場合に、特別入賞表示結果の導出が許容されていることに対して期待が持てる。また、特別入賞表示結果及び通常入賞表示結果に

50

ついて1つの許容判定手段により判定できるので、事前決定手段による処理を簡素化することができる。

尚、前記範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして、前記特別入賞表示結果のみの導出を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な単独範囲特定データと、前記特別入賞表示結果及び前記通常入賞表示結果の双方の導出を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データと、を記憶するようにしても良く、このようにすれば、ゲームの結果として通常入賞表示結果が導出されなかった場合でも、特別入賞表示結果の導出が許容されていることが否定されないので、このような状況においても特別入賞表示結果の導出が許容されていることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

10

また、前記範囲特定データ記憶手段は、前記範囲特定データとして、前記通常入賞表示結果のみの導出を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な単独範囲特定データと、前記特別入賞表示結果及び前記通常入賞表示結果の双方の導出を同時に許容する旨を決定することとなる判定値の範囲を特定可能な重複範囲特定データと、を記憶するようにしても良く、このようにすれば、ゲームの結果として通常入賞表示結果が導出された場合でも、特別入賞表示結果の導出が許容されていることが否定されないので、このような状況においても特別入賞表示結果の導出が許容されていることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0025】

本発明の手段4に記載のスロットマシンは、請求項1～5、手段1、2のいずれかに記載のスロットマシンであって、

20

前記事前決定手段により決定を行う前に、所定のタイミング（スタートスイッチ7の検出時）で所定の範囲（0～16383）内において更新される数値データを、ゲーム毎に判定用数値データ（内部抽選用の乱数）として判定領域に入力する数値データ入力手段（CPU41aによる乱数取得処理）と、

前記特別入賞表示結果（特別役）について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データ（特別役の判定値数）を記憶する特別入賞用範囲特定データ記憶手段（ROM41bにおける特別役用の役別テーブル及び特別役の判定値数の格納領域）と、

30

前記特別入賞表示結果以外の通常入賞表示結果（小役、再遊技役）について、前記判定領域に入力された判定用数値データに対して前記事前決定手段が導出を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲が特定可能となるように定められた範囲特定データ（小役、再遊技役の判定値数）を記憶する通常入賞用範囲特定データ記憶手段（ROM41bにおける小役及び再遊技役用の役別テーブル及び小役、再遊技役の判定値数の格納領域）と、

を備え、

前記事前決定手段が前記特別入賞表示結果の導出を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲は、前記事前決定手段が前記通常入賞表示結果の導出を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲と重複する判定値の範囲（小役または再遊技役と特別役とが重複して当選する判定値の範囲）を含み、

40

前記事前決定手段は、

前記通常入賞用範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データにより特定される判定値の範囲に、前記判定領域に入力された判定用数値データが含まれるか否かによって前記通常入賞表示結果の導出を許容する旨を示しているか否かを判定する通常入賞許容判定手段（小役及び再遊技役の当選を判定する抽選処理）と、

前記特別入賞用範囲特定データ記憶手段に記憶された範囲特定データにより特定される判定値の範囲に、前記通常入賞許容判定手段が判定に用いるのと同じ前記判定用数値データが含まれるか否かによって前記特別入賞表示結果の導出を許容する旨を示しているか否かを判定する特別入賞許容判定手段（特別役の当選を判定する抽選処理）と、

を含み、

50

該事前決定手段は、

前記通常入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方によって入賞表示結果の導出を許容する旨を示しているか否かの判定を行い、

前記通常入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞表示結果の導出を許容する旨を示していると判定した場合に前記通常入賞表示結果及び前記特別入賞表示結果双方の導出を許容する旨を決定する（小役及び再遊技役の当選を判定する抽選処理、特別役の当選を判定する抽選処理の双方で当選が判定された場合には、当選と判定された小役または再遊技役と特別役との双方を当選とする）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、判定領域に入力された判定用数値データが、重複範囲特定データにより特定される判定値の範囲に含まれる場合には、事前決定手段により特別入賞表示結果及び通常入賞表示結果の双方の導出を同時に許容する旨が決定されることとなるため、ゲームの結果として通常入賞表示結果が導出された場合に、特別入賞表示結果の導出が許容されていることに対して期待が持てる。

尚、前記事前決定手段が前記特別入賞表示結果の導出を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲は、前記事前決定手段が前記通常入賞表示結果の導出を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲と重複しない判定値の範囲も含み、前記事前決定手段は、前記特別入賞許容判定手段のみが入賞表示結果の導出を許容する旨を示していると判定した場合に前記特別入賞表示結果のみの導出を許容する旨を決定し、前記通常入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞表示結果の導出を許容する旨を示していると判定した場合に前記通常入賞表示結果及び前記特別入賞表示結果双方の導出を許容する旨を決定するようにしても良く、このようにすれば、ゲームの結果として通常入賞表示結果が導出されなかった場合でも、特別入賞表示結果の導出が許容されていることが否定されないので、このような状況においても特別入賞表示結果の導出が許容されていることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

また、前記事前決定手段が前記通常入賞表示結果の導出を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲は、前記事前決定手段が前記特別入賞表示結果の導出を許容する旨を決定することとなる判定値の範囲と重複しない判定値の範囲を含み、前記事前決定手段は、前記通常入賞許容判定手段のみが入賞表示結果の導出を許容する旨を示していると判定した場合に前記通常入賞表示結果のみの導出を許容する旨を決定し、前記通常入賞許容判定手段及び前記特別入賞許容判定手段の双方が入賞表示結果の導出を許容する旨を示していると判定した場合に前記通常入賞表示結果及び前記特別入賞表示結果双方の導出を許容する旨を決定するようにしても良く、このようにすれば、ゲームの結果として通常入賞表示結果が導出された場合でも、特別入賞表示結果の導出が許容されていることが否定されないので、このような状況においても特別入賞表示結果の導出が許容されていることに対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0026】

尚、手段3、4において、判定値の範囲を特定可能となるように定められた範囲特定データとは、判定値の範囲を示すデータそのものであっても良いし、各入賞表示結果の判定値と判定値の総数を記憶し、判定値の総数と各入賞表示結果の判定値から判定値の範囲を特定できるものであっても良い。また、最後に判定される入賞表示結果以外の判定値と判定値の総数を記憶し、判定値の総数から最後に判定される入賞表示結果以外の判定値を除いた残りの判定値の範囲を、最後に判定される入賞表示結果についての判定値の範囲として特定できるものであっても良い。

【0027】

本発明の手段5に記載のスロットマシンは、請求項1～5、手段1～4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

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

前記特別ゲーム判定手段は、前記特別遊技状態において1ゲーム毎に前記特別ゲームに制御されているか否かを判定し（ビッグボーナス中においてレギュラーボーナスが作動しているか否かを1ゲーム毎に判定する）、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲーム判定手段により前記特別ゲームに制御されていないと判定されたときに、前記特別ゲームの制御を開始する（ビッグボーナス中においてレギュラーボーナスが作動していない場合に、レギュラーボーナスを開始させる）、ことを特徴としている。

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

10

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

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

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

20

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

30

【0028】

本発明の手段6に記載のスロットマシンは、請求項1～5、手段1～4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別ゲーム制御手段は、前記特別ゲームの制御が開始してから前記所定期間が満了し、該特別ゲームの制御が終了したときに、前記特別ゲームの制御を再開する（ビッグボーナス中においてレギュラーボーナス終了時に、ビッグボーナスが継続する場合には、レギュラーボーナスを再開させる）、

ことを特徴としている。

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

40

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

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

【0029】

50

本発明の手段7に記載のスロットマシンは、請求項1～5、手段1～6のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段の決定結果に基づいて、入賞表示結果の種類毎に割り当てられたビット毎に該入賞表示結果の導出が当該ゲームにおいて許容されているか否かを特定可能な異常入賞判定用データ（許容されている役に割り当てられたビットの値を0とし、許容されていない役に割り当てられたビットの値を1とする異常入賞判定用フラグ）を設定する異常入賞判定用データ設定手段（当選フラグの全ビット反転により異常入賞判定用フラグへ変換する処理）と、

前記可変表示領域の全てに表示結果が導出された後、該導出された表示結果に基づいて入賞表示結果の種類毎に割り当てられたビット毎に該入賞表示結果が導出されたか否かを特定可能な入賞結果データ（入賞した役に割り当てられたビットの値を1とし、入賞していない役に割り当てられたビットの値を0とする入賞図柄フラグ）を設定する入賞結果データ設定手段（全リールの停止後にその停止図柄から入賞図柄フラグを作成する処理）と、

前記異常入賞判定用データ設定手段により設定された異常入賞判定用データ及び前記入賞結果データ設定手段により設定された入賞結果データにおいて同一の種類の入賞が割り当てられたビット同士の値を演算する演算手段（異常入賞判定用フラグと入賞図柄フラグの論理積演算）と、

前記演算手段により算出された各ビットの値に基づいて異常入賞か否かを判定する異常入賞判定手段（論理積演算の結果が0か否かを判定し、0でない場合には、すなわち0以外の値が1つでもある場合に異常入賞と判定する処理）と、

を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、異常入賞か否かの判定を行う際には、異常入賞判定用データ及び入賞結果データにおいて同一の種類の入賞が割り当てられたビット同士の値を演算し、その結果を判定するのみで異常入賞か否かを判定することが可能となり、従来のように成立している入賞の当選フラグのビットをわざわざ特定して、その特定したビットの値を確認する必要もないので、異常入賞か否かの判定を行う際の処理も簡略化することができる。

【0030】

本発明の手段8に記載のスロットマシンは、請求項1～5、手段1～7のいずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技者所有の遊技用価値（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（RAM41cに割り当てられたクレジットカウンタ）と、

少なくとも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段（CPU41aは、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の操作の検出により、クレジットカウンタを減算してBETカウンタを加算する賭数の設定制御を行う）と、

所定の遊技用価値返却操作部（精算スイッチ10）の操作に応じて前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段（CPU41aは、精算スイッチ19の検出によりクレジットカウンタ分のメダルを払い出す精算制御を行う）と、

前記付与入賞表示結果が導出されたときに、該付与入賞表示結果の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段（CPU41aは、小役入賞時に小役の種類に応じた数のメダルをクレジットカウンタに加算し、クレジットカウンタの上限を超えた分のメダルを払い出す制御を行う）と、

通常ゲーム（通常遊技状態）において前記特別入賞表示結果が導出されたときに前記特別遊技状態（ビッグボーナス）に移行させる特別遊技状態移行手段（CPU41aは、ビッグボーナス入賞時にビッグボーナスへ移行させる制御を行う）と、

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段（CPU41aは、ゲーム開始時の設定でメダルの投入不可を設定するとともに

10

20

30

40

50

、1枚BETスイッチ5、MAX BETスイッチ6の検出を無効化する）と、

前記ゲームが開始したときに、前記遊技用価値返却手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（CPU 41aは、ゲーム開始時の設定で精算スイッチ10の検出を無効化する）と、

前記可変表示領域の全てに表示結果が導出された後、前記付与入賞表示結果以外が導出されたときには、該可変表示領域の全てに表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記付与入賞表示結果が導出されたときには、該付与入賞表示結果の導出に伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段（CPU 41aによるゲームの終了判定、メダルの払出を伴う入賞が発生していないゲームでは、全てのリールが停止した時点でゲームの終了を判定し、メダルの払出を伴う入賞が発生したゲームでは、メダルの払出（クレジットの加算）が終了した時点でゲームの終了を判定する）と、

10

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段（CPU 41aによるメダルの投入不可の解除、1枚BETスイッチ5、MAX BETスイッチ6の検出の有効化）と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段（CPU 41aによる精算スイッチ10の検出の有効化）と、

前記特別入賞表示結果が導出されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから所定時間（BB入賞時演出の演出待ち時間）が経過するまでの期間に、該特別入賞表示結果が導出された旨を示す特別入賞演出（BB入賞時演出）を実行する特別入賞演出実行手段（CPU 91aはビッグボーナス入賞時にBB入賞時演出を実行する）と、

20

を備え、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別入賞表示結果が導出されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから所定時間（BB入賞時演出の演出待ち時間）が経過したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する特別入賞時賭数設定禁止解除手段（CPU 41aは、次ゲームのBET処理の最初にメダルの投入不可を解除し、1枚BETスイッチ5、MAX BETスイッチ6の検出を有効化する）を含み、

30

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別入賞表示結果が導出されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する特別入賞時返却制御禁止解除手段（CPU 41aは、BB入賞時演出の演出待ち処理の前に精算スイッチ10の検出を有効化する）を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞表示結果が導出されたゲームにおいて、ゲームの終了が判定された時点で返却制御の禁止は解除され、ゲーム終了後、所定時間が経過するまで賭数の設定が禁止されている期間、すなわちファンファーレ等の特別入賞演出が行われている期間であっても、遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させることが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されている遊技用価値の返却を受けることができる。これにより、例えば、特別入賞表示結果が導出されたゲームにおいて、特別入賞表示結果の導出に伴う特別遊技状態のゲームを始める前に、遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値の一部を景品（例えば、清涼飲料水やたばこ等）に交換したいこともあり得るが、このような遊技者の意志を反映させて遊技用価値の返却を受けることが可能となる。

40

尚、前記特別入賞時賭数設定禁止解除手段は、特別入賞表示結果の種類が複数種類ある場合において、これら複数種類の特別入賞表示結果のうち特定の種類の特別入賞表示結果が導出されたゲームにおいてのみ、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから所定時間が経過したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、該

50

特定の種類以外の特別入賞表示結果が導出されたゲームにおいては、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除することも可能である。

【0031】

本発明の手段9に記載のスロットマシンは、請求項1～5、手段1～8のいずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技者所有の遊技用価値（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（RAM41cに割り当てられたクレジットカウンタ）と、

少なくとも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段（CPU41aは、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の操作の検出により、クレジットカウンタを減算してBETカウンタを加算する賭数の設定制御を行う）と、

10

所定の遊技用価値返却操作部（精算スイッチ10）の操作に応じて前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段（CPU41aは、精算スイッチ19の検出によりクレジットカウンタ分のメダルを払い出す精算制御を行う）と、

前記付与入賞表示結果が導出されたときに、該付与入賞表示結果の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段（CPU41aは、小役入賞時に小役の種類に応じた数のメダルをクレジットカウンタに加算し、クレジットカウンタの上限を超えた分のメダルを払い出す制御を行う）と、

20

通常ゲーム（通常遊技状態）において前記特別入賞表示結果が導出されたときに前記特別遊技状態（ビッグボーナス）に移行させる特別遊技状態移行手段（CPU41aは、ビッグボーナス入賞時にビッグボーナスへ移行させる制御を行う）と、

前記特別遊技状態（ビッグボーナス）において予め定められた特別遊技状態の終了条件（ビッグボーナス中のメダルの払出総数が465枚を超えること）が成立したか否かを判定する特別遊技状態終了条件判定手段（CPU41aは、ビッグボーナス中1ゲーム毎に払出総数が465枚を超えたか否かを判定する）と、

前記特別遊技状態終了条件判定手段が、前記終了条件が成立したと判定したときに、前記特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段（CPU41aは、ビッグボーナス中のメダルの払出総数が465枚を超えたときにビッグボーナスを終了させる制御を行う）と、

30

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段（CPU41aは、ゲーム開始時の設定でメダルの投入不可を設定するとともに、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の検出を無効化する）と、

前記ゲームが開始したときに、前記遊技用価値返却手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（CPU41aは、ゲーム開始時の設定で精算スイッチ10の検出を無効化する）と、

前記可変表示領域の全てに表示結果が導出された後、前記付与入賞表示結果以外が導出されたときには、該可変表示領域の全てに表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記付与入賞表示結果が導出されたときには、該付与入賞表示結果の導出に伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段（CPU41aによるゲームの終了判定、メダルの払出を伴う入賞が発生していないゲームでは、全てのリールが停止した時点でゲームの終了を判定し、メダルの払出を伴う入賞が発生したゲームでは、メダルの払出（クレジットの加算）が終了した時点でゲームの終了を判定する）と、

40

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段（CPU41aによるメダルの投入不可の解除、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6の検出の有効化）と、

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記返却制御禁止手

50

段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段（CPU 41 aによる精算スイッチ10の検出の有効化）と、

前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから予め定められた時間（エンディング演出の演出待ち時間）が経過するまでの期間に、該特別遊技状態が終了した旨を示す終了演出（エンディング演出）を実行する終了演出実行手段（CPU 91はビッグボーナス終了時にエンディング演出を実行する）と、

を備え、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから予め定められた時間（エンディング演出の演出待ち時間）が経過したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する終了時賭数設定禁止解除手段（CPU 41 aは、次ゲームのBET処理の最初にメダルの投入不可を解除し、1枚BETスイッチ5、MAX BETスイッチ6の検出を有効化する）を含み、

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する終了時返却制御禁止解除手段（CPU 41 aは、エンディング演出の演出待ち処理の前に精算スイッチ10の検出を有効化する）を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、ゲームの終了が判定された時点で返却制御の禁止は解除され、ゲーム終了後、予め定められた時間が経過するまで賭数の設定が禁止されている期間、すなわちエンディング演出等の終了演出が行われている期間であっても、遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させることが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されている遊技用価値の返却を受けることができる。これにより、特に、特別遊技状態の終了後、すぐに遊技を終了したい遊技者の意志を反映させて遊技用価値の返却を受けることが可能となる。

尚、前記終了時賭数設定禁止解除手段は、特別遊技状態が複数種類ある場合において、これら複数種類の特別遊技状態のうち特定の種類の特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいてのみ、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定してから予め定められた時間が経過したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、該特定の種類以外の特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいては、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除することも可能である。

【0032】

本発明の手段10に記載のスロットマシンは、請求項1～5、手段1～9のいずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技者所有の遊技用価値（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（RAM 41 cに割り当てられたクレジットカウンタ）と、

少なくとも前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を用いて賭数を設定する賭数設定手段（CPU 41 aは、1枚BETスイッチ5、MAX BETスイッチ6の操作の検出により、クレジットカウンタを減算してBETカウンタを加算する賭数の設定制御を行う）と、

所定の遊技用価値返却操作部（精算スイッチ10）の操作に応じて前記遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させる返却制御を行う返却制御手段（CPU 41 aは、精算スイッチ19の検出によりクレジットカウンタ分のメダルを払い出す精算制御を行う）と、

前記付与入賞表示結果が導出されたときに、該付与入賞表示結果の種類に応じて定められた数の遊技用価値を付与する価値付与処理を行う価値付与処理手段（CPU 41 aは、

10

20

30

40

50

小役入賞時に小役の種類に応じた数のメダルをクレジットカウンタに加算し、クレジットカウンタの上限を超えた分のメダルを払い出す制御を行う）と、

通常ゲーム（通常遊技状態）において前記特別入賞表示結果が導出されたときに前記特別遊技状態（ビッグボーナス）に移行させる特別遊技状態移行手段（CPU 41aは、ビッグボーナス入賞時にビッグボーナスへ移行させる制御を行う）と、

前記特別遊技状態（ビッグボーナス）において予め定められた特別遊技状態の終了条件（ビッグボーナス中のメダルの払出総数が465枚を超えること）が成立したか否かを判定する特別遊技状態終了条件判定手段（CPU 41aは、ビッグボーナス中1ゲーム毎に払出総数が465枚を超えたか否かを判定する）と、

前記特別遊技状態終了条件判定手段が、前記終了条件が成立したと判定したときに、前記特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段（CPU 41aは、ビッグボーナス中のメダルの払出総数が465枚を超えたときにビッグボーナスを終了させる制御を行う）と、

10

前記ゲームが開始したときに、前記賭数設定手段による賭数の設定を禁止する賭数設定禁止手段（CPU 41aは、ゲーム開始時の設定でメダルの投入不可を設定するとともに、1枚BETスイッチ5、MAX BETスイッチ6の検出を無効化する）と、

前記ゲームが開始したときに、前記遊技用価値返却手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（CPU 41aは、ゲーム開始時の設定で精算スイッチ10の検出を無効化する）と、

前記可変表示領域の全てに表示結果が導出された後、前記付与入賞表示結果以外が導出されたときには、該可変表示領域の全てに表示結果が導出されたときにゲームの終了を判定し、前記付与入賞表示結果が導出されたときには、該付与入賞表示結果の導出に伴う前記価値付与処理が終了したときにゲームの終了を判定するゲーム終了判定手段（CPU 41aによるゲームの終了判定、メダルの払出を伴う入賞が発生していないゲームでは、全てのリールが停止した時点でゲームの終了を判定し、メダルの払出を伴う入賞が発生したゲームでは、メダルの払出（クレジットの加算）が終了した時点でゲームの終了を判定する）と、

20

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する賭数設定禁止解除手段（CPU 41aによるメダルの投入不可の解除、1枚BETスイッチ5、MAX BETスイッチ6の検出の有効化）と

30

前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したことを条件に、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する返却制御禁止解除手段（CPU 41aによる精算スイッチ10の検出の有効化）と、

を備え、

前記賭数設定禁止解除手段は、前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定した後、所定の解除操作（リセット操作）がなされたときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除する打止時賭数設定禁止手段（CPU 41aは、ビッグボーナス終了後、打止状態に制御し、打止状態においてリセット操作が検出されることで次ゲームへ移行させるとともに、次ゲームのBET処理の最初にメダルの投入不可を解除し、1枚BETスイッチ5、MAX BETスイッチ6の検出を有効化する）を含み、

40

前記返却制御禁止解除手段は、前記特別遊技状態終了条件判定手段により前記終了条件が成立したと判定されたゲームにおいて、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに、前記返却制御禁止手段による返却制御の禁止を解除する打止時返却制御禁止解除手段（CPU 41aは、打止状態に制御する前に精算スイッチ10の検出を有効化する）を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態における終了条件が成立したゲームにおいて、ゲームの終了が判定された時点で返却制御の禁止は解除され、ゲーム終了後、店員によるリセッ

50

ト操作等の所定の解除操作がなされるまで賭数の設定が禁止されている期間（いわゆる打止状態）であっても、解除操作を待たずして遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を返却させることが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されている遊技用価値の返却を受けることができる。これにより、特に、特別遊技状態の終了後、すぐに遊技を終了したい遊技者の意志を反映させて遊技用価値の返却を受けることが可能となる。

尚、前記打止時賭数設定禁止解除手段は、特別遊技状態が複数種類ある場合において、これら複数種類の特別遊技状態のうち特定の種類の特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいてのみ、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定した後、所定の解除操作（リセット操作）がなされたときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除し、該特定の種類以外の特別遊技状態の終了条件が成立したゲームにおいては、前記ゲーム終了判定手段がゲームの終了を判定したときに前記賭数設定禁止手段による賭数の設定の禁止を解除することも可能である。

10

【0033】

尚、手段8～10において賭数設定禁止手段は、例えば、賭数の設定に用いる遊技媒体が投入されても、その遊技媒体が返却されるようにしたり、遊技用価値記憶手段に記憶されている遊技用価値を賭数の設定に用いる際に操作される賭数設定操作手段の操作を無効化することで賭数の設定を禁止すれば良い。

また、手段8～10において返却制御禁止手段は、例えば、遊技用価値返却操作手段の操作を無効化することで返却制御を禁止すれば良い。

20

【発明を実施するための最良の形態】

【0034】

本発明の実施例を以下に説明する。

【0035】

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

【0036】

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

30

【0037】

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

【0038】

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

40

【0039】

また、前面扉には、メダルを投入可能なメダル投入部4、メダルが払い出されるメダル払出口9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いてメダル1枚分の賭数を設定する際に操作される1枚BETスイッチ5、クレジットを用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数（本実施例では後述の通常遊技状態及びRT（リプレイタイム）においては3、後述のレギュラーボーナスに

50

おいては1)を設定する際に操作されるMAXBETスイッチ6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する(クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる)際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リール2L、2C、2Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L、8C、8Rが設けられている。

【0040】

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

10

【0041】

また、前面扉には、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する1BETLED14、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する2BETLED15、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3BETLED16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求LED17、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効LED18、ウェイト(前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態)中である旨を点灯により報知するウェイト中LED19、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中LED20が設けられている。

【0042】

20

また、MAXBETスイッチ6の内部には、1枚BETスイッチ5及びMAXBETスイッチ6の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するBETスイッチ有効LED21(図3参照)が設けられており、ストップスイッチ8L、8C、8Rの内部には、該当するストップスイッチ8L、8C、8Rによるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効LED22L、22C、22R(図3参照)がそれぞれ設けられている。

【0043】

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

30

【0044】

筐体内部には、前述したリール2L、2C、2R、リールモータ32L、32C、32R、各リール2L、2C、2Rのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ33からなるリールユニット(図示略)、メダル投入部4から投入されたメダルを貯留するホッパータンク(図示略)、ホッパータンクに貯留されたメダルをメダル払出口9より払い出すためのホッパーモータ34、ホッパーモータ34の駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ35、電源ボックス(図示略)が設けられている。

40

【0045】

電源ボックスの前面には、後述のビッグボーナス終了時に打止状態(リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態)に制御する打止機能の有効/無効を選択するための打止スイッチ36、後述のビッグボーナス終了時に自動精算処理(クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算(返却)する処理)に制御する自動精算機能の有効/無効を選択するための自動精算スイッチ29、起動時に設定変更モードに切り替えるための設定キースイッチ37、通常時においてはRAM異常エラーを除くエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更モードにおいては後述する内部抽選の当選確率(出玉率)の設定値を変更するための設定スイッチ

50

として機能するリセット／設定スイッチ38、電源をON／OFFする際に操作される電源スイッチ39が設けられている。

【0046】

本実施例のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部4から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには1枚BETスイッチ5、またはMAXBETスイッチ6を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインL1～L5（図1参照）が有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。尚、本実施例では、規定数の賭数として後述する通常遊技状態及びRTにおいては3枚が定められており、後述するレギュラーボーナス中においては、1枚が定められている。尚、遊技状態に対応する規定数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

10

【0047】

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

【0048】

そして全てのリール2L、2C、2Rが停止されることで1ゲームが終了し、有効化されたいずれかの入賞ラインL1～L5上に予め定められた図柄の組み合わせ（以下、役とも呼ぶ）が各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口9（図1参照）から払い出されるようになっている。尚、有効化された複数の入賞ライン上にメダルの払出を伴う図柄の組み合わせが揃った場合には、有効化された入賞ラインに揃った図柄の組み合わせそれぞれに対して定められた払出枚数を合計し、合計した枚数のメダルが遊技者に対して付与されることとなる。ただし、1ゲームで付与されるメダルの払出枚数には、上限（本実施例では、15枚）が定められており、合計した払出枚数が上限を超える場合には、上限枚数のメダルが付与されることとなる。また、有効化されたいずれかの入賞ラインL1～L5上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には図柄の組み合わせに応じた遊技状態に移行するようになっている。

20

30

【0049】

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

【0050】

電源基板100には、外部からAC100Vの電源が供給されるとともに、このAC100Vの電源からスロットマシン1を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板40及び遊技制御基板40を介して接続された演出制御基板90に供給されるようになっている。また、電源基板100には、前述したホッパーモータ34、払出センサ35、打止スイッチ36、自動精算スイッチ29、設定キースwitch37、リセット／設定スイッチ38、電源スイッチ39が接続されている。

40

【0051】

遊技制御基板40には、前述した1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10、リセットスイッチ23、投入メダルセンサ31、リールセンサ33が接続されるとともに、電源基板100を介して前述した払出センサ35、打止スイッチ36、自動精算スイッチ29

50

、設定キースイッチ 37、リセット／設定スイッチ 38 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

【0052】

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

10

【0053】

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

20

【0054】

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

30

【0055】

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

40

【0056】

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

【0057】

また、CPU41a は、前述のように割込機能を備えており、割込の発生により基本処

50

理に割り込んで割込処理を実行できるようになっている。本実施例では、割込 1～4 の 4 種類の割込を実行可能であり、各割込毎にカウンタモード（信号入力端子 D A T A とは別個に設けられたトリガー端子 C L K / T R G からの信号入力に応じて外部割込を発生させる割込モード）とタイマモード（C P U 4 1 a のクロック入力数に応じて内部割込を発生させる割込モード）のいずれかを選択して設定できるようになっている。

【0058】

本実施例では、割込 1～4 のうち、割込 2 がカウンタモードに設定され、割込 3 がタイマモードに設定され、割込 1、4 は未使用とされている。トリガー端子 C L K / T R G は、前述した電断検出回路 4 8 と接続されており、C P U 4 1 a は電断検出回路 4 8 から出力された電圧低下信号の入力に応じて割込 2 を発生させて後述する電断割込処理を実行する。また、C P U 4 1 a は、クロック入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定時間間隔（本実施例では、約 0. 5 6 m s）毎に割込 3 を発生させて後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。また、割込 1、4 は、未使用に設定されているが、ノイズ等によって割込 1、4 が発生することがあり得る。このため、C P U 4 1 a は、割込 1、4 が発生した場合に、もとの処理に即時復帰させる未使用割込処理を実行するようになっている。

【0059】

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

【0060】

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

【0061】

R A M 4 1 c には、D R A M（Dynamic RAM）が使用されており、記憶しているデータ内容を維持するためのリフレッシュ動作が必要となる。C P U 4 1 a には、このリフレッシュ動作を行うための前述した R（リフレッシュ）レジスタが設けられている。R レジスタは、8 ビットからなり、そのうちの下位 7 ビットが、C P U 4 1 a が R O M 4 1 b から命令をフェッチする度に自動的にインクリメントされるもので、その値の更新は、1 命令の実行時間毎に行われる。

【0062】

また、メイン制御部 4 1 には、停電時においてもバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、C P U 4 1 a によりリフレッシュ動作が行われて R A M 4 1 c に記憶されているデータが保持されるようになっている。

【0063】

また、C P U 4 1 a は、起動時において、打止スイッチ 3 6、自動精算スイッチ 2 9 の状態を取得し、C P U 4 1 a の特定のレジスタに打止機能の有効／無効、自動精算機能の有効／無効を設定するようになっている。打止スイッチ 3 6 及び自動精算スイッチ 2 9 の状態は起動時においてのみ取得し、取得した状態に基づいて打止及び自動精算機能の有効／無効が設定されるため、その後に打止スイッチ 3 6 や自動精算スイッチ 2 9 が操作されても、新たに打止及び自動精算機能の有効／無効が設定されることはない。

【0064】

乱数発生回路 4 2 は、後述するように所定数のパルスが発生する度にカウントアップして値を更新するカウンタによって構成され、サンプリング回路 4 3 は、乱数発生回路 4 2 がカウントしている数値を取得する。乱数発生回路 4 2 は、乱数の種類毎にカウントする数値の範囲が定められており、本実施例では、その範囲として 0～1 6 3 8 3 が定められている。C P U 4 1 a は、その処理に応じてサンプリング回路 4 3 に指示を送ることで、

乱数発生回路42が示している数値を乱数として取得する（以下、この機能をハードウェア乱数機能という）。後述する内部抽選用の乱数は、ハードウェア乱数機能により抽出した乱数をそのまま使用するのではなく、ソフトウェアにより加工して使用するが、その詳細については詳しく説明する。また、CPU41aは、前述のタイマ割込処理（メイン）により、特定のレジスタの数値を更新し、こうして更新された数値を乱数として取得する機能も有する（以下、この機能をソフトウェア乱数機能という）。

【0065】

CPU41aは、I/Oポート41dを介して演出制御基板90に、各種のコマンドを送信する。遊技制御基板40から演出制御基板90へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、演出制御基板90から遊技制御基板40へ向けてコマンドが送られることはない。遊技制御基板40から演出制御基板90へ送信されるコマンドの伝送ラインは、ストローブ（INT）信号ライン、データ伝送ライン、グラウンドラインから構成されているとともに、演出中継基板80を介して接続されており、遊技制御基板40と演出制御基板90とが直接接続されない構成とされている。

【0066】

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

【0067】

演出制御基板90には、メイン制御部41と同様にCPU91a、ROM91b、RAM91c、I/Oポート91dを備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部91、演出制御基板90に接続された液晶表示器51の駆動制御を行う液晶駆動回路92、演出効果LED52、リールLED55の駆動制御を行うランプ駆動回路93、スピーカ53、54からの音声出力制御を行う音声出力回路94、電源投入時またはCPU91aからの初期化命令が入力されないときにCPU91aにリセット信号を与えるリセット回路95、その他の回路等、が搭載されており、CPU91aは、遊技制御基板40から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板90に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【0068】

CPU91aは、メイン制御部41のCPU41aと同様に、タイマ割込などの割込機能（割込禁止機能を含む）を備える。サブ制御部91の割込端子（図示略）は、コマンド伝送ラインのうち、メイン制御部41がコマンドを送信する際に出力するストローブ（INT）信号線に接続されており、CPU91aは、ストローブ信号の入力に基づいて割込を発生させて、メイン制御部41からのコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、CPU91aは、クロック入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定間隔毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。また、CPU91aにおいても未使用の割込が発生した場合には、もとの処理に即時復帰させる未使用割込処理を実行するようになっている。

【0069】

また、CPU91aは、CPU41aとは異なり、ストローブ信号（INT）の入力に基づいて割込が発生した場合には、他の割込に基づく割込処理の実行中であっても、当該処理に割り込んでコマンド受信割込処理を実行し、他の割込が同時に発生してもコマンド受信割込処理を最優先で実行するようになっている。

【0070】

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

【0071】

本実施例のスロットマシン1は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものであり、

10

20

30

40

50

後述する内部抽選の当選確率は、設定値に応じて定まるものとなる。以下、設定値の変更操作について説明する。

【0072】

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

10

【0073】

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

20

【0074】

そして、CPU41aは、その起動時においてRAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAMパリティが0であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、RAM41cに記憶されているデータに基づいてCPU41aの処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合（1の場合）や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。尚、RAM異常エラー状態は、他のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット／設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更モードにおいて新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

30

【0075】

また、CPU41aは、後述する内部抽選処理において当該ゲームにおいて設定された賭数が遊技状態に応じた賭数であるか否かを判定する。そして、設定された賭数が遊技状態に応じた賭数ではない場合にも、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。尚、前述のようにRAM異常エラー状態は、他のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット／設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更モードにおいて新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

40

【0076】

また、CPU41aは、後述する内部抽選処理において内部抽選に用いる設定値が適正な値であるか否かを判定する設定値判定処理を実行する。

【0077】

設定値判定処理では、内部抽選に用いる設定値が適正な範囲の値（1～6）か否かを判定する設定値判定処理1、内部抽選に用いる設定値と、設定変更時に設定された設定値と

50

、が一致するか否かを判定する設定値判定処理 2、今回のゲームの内部抽選に用いる設定値と、前回のゲームの内部抽選に用いた設定値と、が一致するか否かを判定する設定値判定処理 3、を 1 ゲーム毎にそれぞれ実行する。

【0078】

そして、設定値判定処理 1 において、内部抽選に用いる設定値が適正な範囲の値でない場合、または設定値判定処理 2 において、内部抽選に用いる設定値と、設定変更時に設定された設定値と、が一致しない場合、または設定値判定処理 3 において、今回のゲームの内部抽選に用いる設定値と、前回のゲームの内部抽選に用いた設定値と、が一致しない場合にも、RAM 異常と判定し、RAM 異常エラーコードをセットして RAM 異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。尚、前述のように RAM 異常エラー状態は、他のエラー状態と異なり、リセットスイッチ 23 やリセット／設定スイッチ 38 を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更モードにおいて新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

10

【0079】

本実施例のスロットマシン 1 は、前述のように遊技状態に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。本実施例では、後に説明するが、遊技状態として、レギュラーボーナス、通常遊技状態、RT（リプレイタイム）があり、このうちレギュラーボーナスに対応する賭数の規定数として 1 が定められており、通常遊技状態及び RT に対応する賭数の規定数として 3 が定められている。このため、遊技状態がレギュラーボーナスにあるときには、賭数として 1 が設定されるとゲームを開始させることが可能となり、遊技状態が通常遊技状態または RT にあるときには、賭数として 3 が設定されるとゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、全ての入賞ライン L1～L5 が有効化されるようになっており、遊技状態に応じた規定数が 1 であれば、賭数として 1 が設定された時点で全ての入賞ライン L1～L5 が有効化され、遊技状態に応じた規定数が 3 であれば、賭数として 3 が設定された時点で全ての入賞ライン L1～L5 が有効化されることとなる。

20

【0080】

本実施例のスロットマシン 1 は、全てのリール 2L、2C、2R が停止した際に、有効化された入賞ライン（本実施例の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインと呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組み合わせが揃うと入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせず次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技状態の移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが RAM 41c に設定されている必要がある。

30

【0081】

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

40

【0082】

図 4 は、当選役テーブルを示す図である。当選役テーブルは、メイン制御部 41 の ROM 41b に予め格納されており、内部抽選において抽選対象となる役及び役の組み合わせに対応して、抽選が行われる順番に割り当てられた役番号（1～17）が登録されている。

50

【0083】

このスロットマシン1における役としては、特別役としてビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスが、小役としてチェリー、1枚（1）、1枚（2）、ベル、JACが、再遊技役としてリプレイが定められている。また、スロットマシン1における役の組み合わせとしては、ビッグボーナス（1）＋チェリー、ビッグボーナス（2）＋チェリー、ビッグボーナス（1）＋1枚（1）、ビッグボーナス（2）＋1枚（1）、ビッグボーナス（1）＋1枚（2）、ビッグボーナス（2）＋1枚（2）、JAC＋チェリー、JAC＋1枚（1）、JAC＋1枚（2）が定められている。すなわち、役及び役の組み合わせの合計は17となっている。

【0084】

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

【0085】

図4に示すように、遊技状態が通常遊技状態またはRTであり、いずれの特別役も持ち越されていない状態、すなわち状態番号として「0」または「1」が設定されている場合には、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）＋チェリー、ビッグボーナス（2）＋チェリー、ビッグボーナス（1）＋1枚（1）、ビッグボーナス（2）＋1枚（1）、ビッグボーナス（1）＋1枚（2）、ビッグボーナス（2）＋1枚（2）、リプレイ、チェリー、1枚（1）、1枚（2）、ベル、すなわち役番号1～14の役及び役の組み合わせが内部抽選の対象となる。また、遊技状態が通常遊技状態またはRTであり、いずれかの特別役が持ち越されている状態、すなわち状態番号として「2」または「3」が設定されている場合には、リプレイ、チェリー、1枚（1）、1枚（2）、ベル、すなわち役番号10～14の役及び役の組み合わせが内部抽選の対象となる。また、遊技状態がレギュラーボーナス、すなわち状態番号として「4」が設定されている場合には、ベル、JAC＋チェリー、JAC＋1枚（1）、JAC＋1枚（2）、すなわち役番号14以降の役及び役の組み合わせが内部抽選の対象となる。

【0086】

チェリーは、いずれの遊技状態においても左リールについて入賞ラインのいずれかに「チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となり、2枚のメダルが払い出される。尚、「チェリー」の図柄が左リールの上段または下段に停止した場合には、入賞ラインL2、L4または入賞ラインL3、L5の2本の入賞ラインにチェリーの組み合わせが揃うこととなり、2本の入賞ライン上でチェリーに入賞したこととなるので、4枚のメダルが払い出されることとなる。1枚（1）は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「青7ー赤7ースイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、1枚のメダルが払い出される。1枚（2）は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「赤7ー青7ースイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、1枚のメダルが払い出される。ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「ブルーブルーベル」の組み

合わせが揃ったときに入賞となり、15枚のメダルが払い出される。JACは、レギュラーボーナスにおいてのみ入賞ラインのいずれかに「ベルーベルーリプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、1枚のメダルが払い出される。尚、レギュラーボーナス以外の遊技状態においては、いずれかの入賞ラインに「ベルーベルーリプレイ」の組み合わせが揃っても入賞とはならない。

【0087】

リプレイは、通常遊技状態またはRTにおいて入賞ラインのいずれかに「リプレイーリプレイーリプレイ」の組み合わせが揃ったときに入賞となるが、レギュラーボーナスでは、この組み合わせが揃ったとしてもリプレイ入賞とならない。リプレイ入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設定不要となった賭数（レギュラーボーナスではリプレイ入賞しないので必ず3）に対応した3枚のメダルが払い出されるのと実質的には同じこととなる。

10

【0088】

レギュラーボーナスは、通常遊技状態またはRTにおいて入賞ラインのいずれかに「赤7ー赤7ーBAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。レギュラーボーナス入賞すると、遊技状態が通常遊技状態またはRTからレギュラーボーナスに移行する。レギュラーボーナスは、12ゲームを消化したとき、または8ゲーム入賞（役の種類は、いずれでも可）したとき、のいずれか早いほうで終了する。遊技状態がレギュラーボーナスにある間は、レギュラーボーナス中フラグがRAM41cに設定される。

【0089】

20

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

30

【0090】

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

【0091】

また、本実施例では、通常遊技状態において左リール、中リール、右リールのそれぞれの表示結果の組み合わせが後述するチャンス目を構成する組み合わせとなったときに、特別役（他の特別役が持ち越されていない場合のみ）及び小役の抽選確率は通常遊技状態と同一であるが、リプレイの当選確率が高確率となるリプレイタイム（RT）に移行する。遊技状態がRTにある間は、RT中フラグがRAM41cに設定される。そして、RTは、いずれのボーナスも入賞せずに規定ゲーム数（本実施例では、2ゲーム）に到達するか、規定ゲーム数に到達する前にいずれかのボーナスに入賞することで終了する。

40

【0092】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ7の検出時）決定するものである。内部抽選では、まず、後述するように内部抽選用の乱数（0～16383の整数）が取得される。そして、遊技状態

50

に応じて定められた各役及び役の組み合わせについて、取得した内部抽選用の乱数と、遊技状態及び設定値に応じて定められた各役及び役の組み合わせの判定値数に応じて行われる。本実施例においては、各役及び役の組み合わせの判定値数から、一般役、特別役がそれぞれ単独で当選する判定値の範囲と、一般役及び特別役が重複して当選する判定値の範囲と、が特定されるようになっており、内部抽選における当選は、排他的なものではなく、1ゲームにおいて一般役と特別役とが同時に当選することがあり得る。ただし、種類の異なる特別役については、重複して当選する判定値の範囲が特定されることがなく、種類の異なる特別役については、排他的に抽選を行うものである。

【0093】

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

10

【0094】

遊技状態が通常遊技状態またはRTであり、いずれの特別役も持ち越されていない状態、すなわち状態番号として「0」または「1」が設定されている場合には、当選役テーブルを参照し、役番号1～14の役及び役の組み合わせ、すなわちビッグボーナス(1) [役番号1]、ビッグボーナス(2) [役番号2]、レギュラーボーナス [役番号3]、ビッグボーナス(1) + チェリー [役番号4]、ビッグボーナス(2) + チェリー [役番号5]、ビッグボーナス(1) + 1枚(1) [役番号6]、ビッグボーナス(2) + 1枚(1) [役番号7]、ビッグボーナス(1) + 1枚(2) [役番号8]、ビッグボーナス(2) + 1枚(2) [役番号9]、リプレイ [役番号10]、チェリー [役番号11]、1枚(1) [役番号12]、1枚(2) [役番号13]、ベル [役番号14] が内部抽選の対象役として順に読み出される。

20

【0095】

また、遊技状態が通常遊技状態またはRTであり、いずれかの特別役が持ち越されている状態、すなわち状態番号として「2」または「3」が設定されている場合には、当選役テーブルを参照し、役番号10～14の役及び役の組み合わせ、すなわちリプレイ [役番号10]、チェリー [役番号11]、1枚(1) [役番号12]、1枚(2) [役番号13]、ベル [役番号14] が内部抽選の対象役として順に読み出される。

【0096】

また、遊技状態がレギュラーボーナス、すなわち状態番号として「4」が設定されている場合には、当選役テーブルを参照し、役番号14～17の役及び役の組み合わせ、すなわちベル [役番号14]、JAC + チェリー [役番号15]、JAC + 1枚(1) [役番号16]、JAC + 1枚(2) [役番号17] が内部抽選の対象役として順に読み出される。

30

【0097】

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

【0098】

40

そして、いずれかの役または役の組み合わせの当選が判定された場合には、当選が判定された役または役の組み合わせに対応する当選フラグをRAM 41cに割り当てられた内部当選フラグ格納ワーク(iwin_flag)に設定する。内部当選フラグ格納ワーク(iwin_flag)は、2バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、役番号1～3のいずれかの役(特別役)が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、役番号4～9のいずれかの役(特別役+一般役)が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し

50

、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。また、役番号10～14のいずれかの役（一般役）が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。また、役番号15～17のいずれかの役の組み合わせ（JAC（一般役）＋一般役）が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグをそれぞれ一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組み合わせにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

【0099】

各役及び役の組み合わせの判定値数は、メイン制御部41のROM41bに予め格納された役別テーブルに登録されている判定値数の格納アドレスに従って読み出されるものとなる。

10

【0100】

図5は、役別テーブルの例を示す図である。判定値数は、その値が256以上のものとなるものもあり、1バイト分では記憶できないので、判定値数毎に2バイト分の記憶領域を用いて登録されるものとなる。また、判定値数は、前述した遊技状態を特定可能な状態番号に対応して登録されている。同一の役または同一の役の組み合わせであっても、遊技状態に応じて当選確率が異なっている場合があるからである。また、それぞれの判定値数は、設定値に関わらずに共通になっているものと、設定値に応じて異なっているものがある。判定値数が設定値に関わらずに共通である場合には、共通フラグが設定される（値が「1」とされる）。

20

【0101】

役別テーブルには、図5に示すように、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）＋チェリー、ビッグボーナス（2）＋チェリー、ビッグボーナス（1）＋1枚（1）、ビッグボーナス（2）＋1枚（1）、ビッグボーナス（1）＋1枚（2）、ビッグボーナス（2）＋1枚（2）、リプレイ、チェリー、1枚（1）、1枚（2）、ベル、JAC＋チェリー、JAC＋1枚（1）、JAC＋1枚（2）の判定値数の格納アドレスが登録されている。

【0102】

ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）＋チェリー、ビッグボーナス（2）＋チェリー、ビッグボーナス（1）＋1枚（1）、ビッグボーナス（2）＋1枚（1）、ビッグボーナス（1）＋1枚（2）、ビッグボーナス（2）＋1枚（2）は、通常遊技状態またはRTにおいていずれの特別役も持ち越されていない場合に内部抽選の対象となる役であり、状態番号0、1に対応する判定値数の格納アドレスが登録されている。ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスについては、共通フラグが0となっており、設定値に応じて個別に判定値数の格納アドレスが登録されている。ビッグボーナス（1）＋チェリー、ビッグボーナス（2）＋チェリー、ビッグボーナス（1）＋1枚（1）、ビッグボーナス（2）＋1枚（1）、ビッグボーナス（1）＋1枚（2）、ビッグボーナス（2）＋1枚（2）については、共通フラグが1となっており、設定値に関わらず共通の判定値数の格納アドレスが登録されている。

30

40

【0103】

リプレイは、通常遊技状態またはRTにおいて特別役が持ち越されているか否かに関わらず内部抽選の対象となる役であり、状態番号0、2（通常遊技状態）に対応する判定値数の格納アドレス、状態番号1、3（RT）に対応する判定値数の格納アドレスがそれぞれ登録されている。この役の共通フラグは1であり、設定値に関わらず共通の判定値数の格納アドレスが登録されている。

【0104】

チェリー、1枚（1）、2枚（2）は、通常遊技状態またはRTにおいて内部抽選の対象となる役であり、状態番号0、1（通常遊技状態またはRTにおいて特別役が持ち越されていない状態）に対応する判定値数の格納アドレスと、状態番号2、3（通常遊技状態

50

またはRTにおいて特別役が持ち越されている状態)に対応する判定値数の格納アドレスと、がそれぞれ登録されている。この役の共通フラグは1であり、設定値に関わらず共通の判定値数の格納アドレスが登録されている。

【0105】

ベルは、いずれの遊技状態においても内部抽選の対象となる役であり、状態番号0~3(レギュラーボーナス以外の遊技状態)に対応する判定値数の格納アドレスと、状態番号4(レギュラーボーナス)に対応する判定値数の格納アドレスと、がそれぞれ登録されている。この役の共通フラグは0であり、設定値に応じて個別に判定値数の格納アドレスが登録されている。

【0106】

JAC+チェリー、JAC+1枚(1)、JAC+1枚(2)は、レギュラーボーナスにおいてのみ内部抽選の対象となる役であり、状態番号4(レギュラーボーナス)に対応する判定値数の格納アドレスが登録されている。この役の共通フラグは1であり、設定値に関わらず共通の判定値数の格納アドレスが登録されている。

【0107】

また、役別テーブルには、各役に入賞したときに払い出されるメダル of 払出枚数も登録されている。もっとも、入賞したときにメダルの払い出し対象となる役は、小役であるチェリー、1枚(1)、1枚(2)、ベル、JACだけである。また、左リールの上段または下段に「チェリー」が停止した場合には、前述のように2本の入賞ラインにチェリーの組み合わせが揃ったこととなるため、それぞれの払出枚数の合計枚数が払い出されることとなる。本実施例では、チェリーの払出枚数が2枚であるため、4枚のメダルが払い出される。

【0108】

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

【0109】

図6は、役別テーブルに登録されたアドレスに基づいて取得される判定値数の記憶領域を示す図である。この判定値数の記憶領域は、開発用の機種ではメイン制御部41のRAM41cに、量産機種ではメイン制御部41のROM41bに割り当てられたアドレス領域に設けられている。

【0110】

例えばアドレスADDは、状態番号0、1の遊技状態、すなわち通常遊技状態またはRTでいずれの特別役も持ち越されていない状態において、内部抽選の対象役がビッグボーナス(1)であって設定値が1のときに参照されるアドレスであり、このときには、ここに格納された値である15が判定値数として取得される。アドレスADD+2、ADD+4、ADD+6、ADD+8、ADD+10は、状態番号0、1の遊技状態において、それぞれ内部抽選の対象役がビッグボーナス(1)であって設定値が2~6のときに参照されるアドレスである。アドレスADD+12、ADD+14、ADD+16、ADD+18、ADD+20、ADD+22は、状態番号0、1の遊技状態において、それぞれ内部抽選の対象役がビッグボーナス(2)であって設定値が1~6のときに参照されるアドレスである。アドレスADD+24、ADD+26、ADD+28、ADD+30、ADD+32、ADD+34は、状態番号0、1の遊技状態において、それぞれ内部抽選の対象役がレギュラーボーナスであって設定値が1~6のときに参照されるアドレスである。

【0111】

これら状態番号0、1の遊技状態、すなわち通常遊技状態またはRTにおいていずれの特別役も持ち越されていない状態におけるビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)については、設定値に応じて個別に判定値数が記憶され、しかも異なる判定値数が記憶されているので、設定値に応じてこれらの役及び役の組み合わせの当選確率が異なることと

10

20

30

40

50

なる。

【0112】

一方、これら状態番号0、1の遊技状態、すなわち通常遊技状態またはRTにおいていずれの特別役も持ち越されていない状態におけるレギュラーボーナスについては、設定値に応じて個別に判定値数が記憶されているが、同一の判定値数が記憶されているので、いずれの設定値においてもレギュラーボーナスの当選確率は同じとなっている。

【0113】

また、アドレスADD+36は、状態番号0、1の遊技状態、すなわち通常遊技状態またはRTでいずれの特別役も持ち越されていない状態において、内部抽選の対象役がビッグボーナス(1)+チェリーであるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスであり、アドレスADD+38は、状態番号0、1の遊技状態、すなわち通常遊技状態またはRTでいずれの特別役も持ち越されていない状態において、内部抽選の対象役がビッグボーナス(2)+チェリーであるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスであり、アドレスADD+40は、状態番号0、1の遊技状態、すなわち通常遊技状態またはRTでいずれの特別役も持ち越されていない状態において、内部抽選の対象役がビッグボーナス(1)+1枚(1)であるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスであり、アドレスADD+42は、状態番号0、1の遊技状態、すなわち通常遊技状態またはRTでいずれの特別役も持ち越されていない状態において、内部抽選の対象役がビッグボーナス(2)+1枚(1)であるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスであり、アドレスADD+44は、状態番号0、1の遊技状態、すなわち通常遊技状態またはRTでいずれの特別役も持ち越されていない状態において、内部抽選の対象役がビッグボーナス(1)+1枚(2)であるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスであり、アドレスADD+46は、状態番号0、1の遊技状態、すなわち通常遊技状態またはRTでいずれの特別役も持ち越されていない状態の遊技状態において、内部抽選の対象役がビッグボーナス(2)+1枚(2)であるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスである。

【0114】

アドレスADD+48は、状態番号0、2のとき、すなわち通常遊技状態において、内部抽選の対象役がリプレイであるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスである。アドレスADD+50は、状態番号1、3のとき、すなわちRTにおいて、内部抽選の対象役がリプレイであるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスである。

【0115】

アドレスADD+52は、状態番号0、1のとき、すなわち通常遊技状態またはRTでいずれの特別役も持ち越されていない状態において、内部抽選の対象役がチェリーであるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスである。アドレスADD+54は、状態番号2、3のとき、すなわち通常遊技状態またはRTでいずれかの特別役が持ち越されている状態において、内部抽選の対象役がチェリーであるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスである。

【0116】

アドレスADD+56は、状態番号0、1のとき、すなわち通常遊技状態またはRTでいずれの特別役も持ち越されていない状態において、内部抽選の対象役が1枚(1)であるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスである。アドレスADD+58は、状態番号2、3のとき、すなわち通常遊技状態またはRTでいずれかの特別役が持ち越されている状態において、内部抽選の対象役が1枚(1)であるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスである。

【0117】

アドレスADD+60は、状態番号0、1のとき、すなわち通常遊技状態またはRTでいずれの特別役も持ち越されていない状態において、内部抽選の対象役が1枚(2)であるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスである。アドレスADD+62は、状態番号2、3のとき、すなわち通常遊技状態またはRTでいずれかの特別役が持ち越されている状態において、内部抽選の対象役が1枚(2)であるときに設定値に関わらずに参照

されるアドレスである。

【0118】

アドレスADD+64、ADD+66、ADD+68、ADD+70、ADD+72、ADD+74は、状態番号0～3のとき、すなわち通常遊技状態またはRTにおいて、それぞれ内部抽選の対象役がベルであって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。アドレスADD+76、ADD+78、ADD+80、ADD+82、ADD+84、ADD+86は、状態番号4の遊技状態、すなわちレギュラーボーナスにおいて、それぞれ内部抽選の対象役がベルであって設定値が1～6のときに参照されるアドレスである。この状態番号4の遊技状態におけるベルについては、設定値に応じて個別に判定値数が記憶されているが、設定値1と2の判定値数、3と4の判定値数、5と6の判定値数にはそれぞれ共通の判定値数が記憶されているので、設定値1と2の当選確率、3と4の当選確率、5と6の当選確率はそれぞれ共通となる。

10

【0119】

アドレスADD+88は、状態番号4のとき、すなわちレギュラーボーナスにおいて、内部抽選の対象役がJAC+チェリーであるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスである。アドレスADD+90は、状態番号4のとき、すなわちレギュラーボーナスにおいて、内部抽選の対象役がJAC+1枚(1)であるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスである。アドレスADD+92は、状態番号4のとき、すなわちレギュラーボーナスにおいて、内部抽選の対象役がJAC+1枚(2)であるときに設定値に関わらずに参照されるアドレスである。

20

【0120】

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

【0121】

例えば、図7(a)に示すように、通常遊技状態においていずれの特別役も持ち越されていない場合には、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)+チェリー、ビッグボーナス(2)+チェリー、ビッグボーナス(1)+1枚(1)、ビッグボーナス(2)+1枚(1)、ビッグボーナス(1)+1枚(2)、ビッグボーナス(2)+1枚(2)、リプレイ、チェリー、1枚(1)、1枚(2)、ベルが内部抽選の対象となり、設定値6において、各役のそれぞれの判定値数は、20、20、31、10、10、5、5、5、5、2245、76、153、153、2082となる。最初に内部抽選の対象となるビッグボーナス(1)は、判定値数の20を加算することで加算結果がオーバーフローすることとなる16364～16383が内部抽選用の乱数として取得されたときに当選となる。

30

40

【0122】

次に内部抽選の対象役となるビッグボーナス(2)は、ビッグボーナス(1)の判定値数20とビッグボーナス(2)の判定値数20とを合計した40を加算することで加算結果がオーバーフローすることとなる16344～16363が内部抽選用の乱数として取得されたときに当選となる。同様に、レギュラーボーナスは、16313～16343が内部抽選用の乱数として取得されたときに、ビッグボーナス(1)+チェリーは、16303～16312が内部抽選用の乱数として取得されたときに、ビッグボーナス(2)+チェリーは、16293～16302が内部抽選用の乱数として取得されたときに、ビッグボーナス(1)+1枚(1)は、16288～16292が内部抽選用の乱数として取得されたときに、ビッグボーナス(2)+1枚(1)は、16283～16287が内部

50

抽選用の乱数として取得されたときに、ビッグボーナス（１）＋１枚（２）は、１６２７８～１６２８２が内部抽選用の乱数として取得されたときに、ビッグボーナス（２）＋１枚（２）は、１６２７３～１６２７７が内部抽選用の乱数として取得されたときに、リプレイは、１４０２８～１６２７２が内部抽選用の乱数として取得されたときに、チェリーは、１３９５２～１４０２７が内部抽選用の乱数として取得されたときに、１枚（１）は、１３７９９～１３９５１が内部抽選用の乱数として取得されたときに、１枚（２）は、１３６４６～１３７９８が内部抽選用の乱数として取得されたときに、ベルは、１１５６４～１３６４５が内部抽選用の乱数として取得されたときに、それぞれ当選と判定される。尚、０～１１５６３が内部抽選用の乱数として取得されたときには、全ての役にハズレとなる。

10

【０１２３】

これらの判定値数に基づいて算出される各役及び役の組み合わせのおおよその当選確率は、ビッグボーナス（１）、ビッグボーナス（２）、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）＋チェリー、ビッグボーナス（２）＋チェリー、ビッグボーナス（１）＋１枚（１）、ビッグボーナス（２）＋１枚（１）、ビッグボーナス（１）＋１枚（２）、ビッグボーナス（２）＋１枚（２）、リプレイ、チェリー、１枚（１）、１枚（２）、ベルのそれぞれについて、 $1/819.2$ 、 $1/819.2$ 、 $1/528.5$ 、 $1/1638$ 、 $1/1638$ 、 $1/3277$ 、 $1/3277$ 、 $1/3277$ 、 $1/3277$ 、 $1/7.3$ 、 $1/215.6$ 、 $1/107.1$ 、 $1/107.1$ 、 $1/7.87$ となる。

【０１２４】

20

また、図７（ｂ）に示すように、ＲＴにおいていずれの特別役も持ち越されていない場合には、ビッグボーナス（１）、ビッグボーナス（２）、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）＋チェリー、ビッグボーナス（２）＋チェリー、ビッグボーナス（１）＋１枚（１）、ビッグボーナス（２）＋１枚（１）、ビッグボーナス（１）＋１枚（２）、ビッグボーナス（２）＋１枚（２）、リプレイ、チェリー、１枚（１）、１枚（２）、ベルが内部抽選の対象となり、設定値６においては、各役のそれぞれの判定値数が２０、２０、３１、１０、１０、５、５、５、５、１２２４５、７６、１５３、１５３、２０８２となるので、１６３６４～１６３８３、１６３４４～１６３６３、１６３１３～１６３４３、１６３０３～１６３１２、１６２９３～１６３０２、１６２８８～１６２９２、１６２８３～１６２８７、１６２７８～１６２８２、１６２７３～１６２７７、４０２８～１６
 ２７２、３９５２～４０２７、３７９９～３９５１、３６４６～３７９８、１５６４～３
 ６４５が内部抽選用の乱数として取得されたときに、それぞれ当選と判定される。また、それぞれの役のおおよその当選確率は、 $1/819.2$ 、 $1/819.2$ 、 $1/528.5$ 、 $1/1638$ 、 $1/1638$ 、 $1/3277$ 、 $1/3277$ 、 $1/3277$ 、 $1/3277$ 、 $1/1.34$ 、 $1/215.6$ 、 $1/107.1$ 、 $1/107.1$ 、 $1/7.87$ となる。尚、０～１５６３が内部抽選用の乱数として取得されたときには、全ての役にハズレとなる。

30

【０１２５】

また、図８（ａ）に示すように、通常遊技状態においていずれかの特別役が持ち越されている場合には、リプレイ、チェリー、１枚（１）、１枚（２）、ベルのみが内部抽選の対象となり、設定値６においては、各役のそれぞれの判定値数が２２４５、９６、１６３、１６３、２０８２となるので、１４１３９～１６３８３、１４０４３～１４１３８、１３８８０～１４０４２、１３７１７～１３８７９、１１６３５～１３７１６が内部抽選用の乱数として取得されたときに、それぞれ当選と判定される。また、それぞれの役のおおよその当選確率は、 $1/7.3$ 、 $1/170.7$ 、 $1/100.5$ 、 $1/100.5$ 、 $1/7.87$ となる。尚、０～１１６３４が内部抽選用の乱数として取得されたときには、全ての役にハズレとなる。

40

【０１２６】

また、図８（ｂ）に示すように、ＲＴにおいていずれかの特別役が持ち越されている場合には、リプレイ、チェリー、１枚（１）、１枚（２）、ベルのみが内部抽選の対象とな

50

り、設定値6においては、各役のそれぞれの判定値数が12245、96、163、163、2082となるので、4139～16383、4043～4138、3880～4042、3717～3879、1635～3716が内部抽選用の乱数として取得されたときに、それぞれ当選と判定される。また、それぞれの役のおおよその当選確率は、 $1/1.34$ 、 $1/170.7$ 、 $1/100.5$ 、 $1/100.5$ 、 $1/7.87$ となる。尚、0～1634が内部抽選用の乱数として取得されたときには、全ての役にハズレとなる。

【0127】

また、図8(c)に示すように、レギュラーボーナスでは、ベル、JAC+チェリー、JAC+1枚(1)、JAC+1枚(2)が内部抽選の対象となり、設定値6においては、各役のそれぞれの判定値数が15919、96、163、163となるので、465～16383、369～464、206～368、43～205が内部抽選用の乱数として取得されたときに、それぞれ当選と判定される。また、それぞれの役のおおよその当選確率は、 $1/1.03$ 、 $1/170.7$ 、 $1/100.5$ 、 $1/100.5$ となる。尚、0～42が内部抽選用の乱数として取得されたときには、全ての役にハズレとなる。

【0128】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

【0129】

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

【0130】

テーブルインデックスには、図9に示すように、内部抽選による当選フラグの設定状態(以下、内部当選状態と呼ぶ)別に、テーブルインデックスを参照する際の基準アドレス(table_index)から、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスを示すインデックスデータが格納されているアドレスまでの差分が登録されている。これにより内部当選状態に応じた差分を取得し、基準アドレス(table_index)に対してその差分を加算することで該当するインデックスデータを取得することが可能となる。

【0131】

具体的には、ハズレ、チェリー、1枚(1)、1枚(2)、ベル、リプレイ、ビッグボーナス(1)(+ハズレ)、ビッグボーナス(1)+チェリー、ビッグボーナス(1)+1枚(1)、ビッグボーナス(1)+1枚(2)、ビッグボーナス(1)+ベル、ビッグボーナス(1)+リプレイ、ビッグボーナス(2)(+ハズレ)、ビッグボーナス(2)+チェリー、ビッグボーナス(2)+1枚(1)、ビッグボーナス(2)+1枚(2)、ビッグボーナス(2)+ベル、ビッグボーナス(2)+リプレイ、レギュラーボーナス(+ハズレ)、レギュラーボーナス+チェリー、レギュラーボーナス+1枚(1)、レギュラーボーナス+1枚(2)、レギュラーボーナス+ベル、レギュラーボーナス+リプレイ、JAC+チェリー、JAC+1枚(1)、JAC+1枚(2)のそれぞれについて、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスを示すインデックスデータが格納されている。尚、役の当選状況が異なる場合でも、同一の制御が適用される場合(例えば、ビッグボーナス(1)+リプレイ当選時と、ビッグボーナス(2)+リプレイ当選時と、レギュラーボーナス+リプレイ当選時と、で同一の制御を適用する場合など)においては、インデックスデータとして同一のアドレスが格納されており、このような場合には、同一のテーブル作成用データを参照して、停止制御テーブルが作成されることとなる。

【0132】

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

【0133】

リールの停止状況に応じて参照される引込コマ数データは、全てのリールが回転しているか、左リールのみ停止しているか、中リールのみ停止しているか、右リールのみ停止しているか、左、中リールが停止しているか、左、右リールが停止しているか、中、右リールが停止しているか、によって異なる場合があり、更に、いずれかのリールが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合があるので、それぞれの状況について、参照すべき引込コマ数データのアドレスが回転中のリール別に登録されており、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて、それぞれの状況に応じて参照すべき引込コマ数データのアドレスが特定可能とされ、この特定されたアドレスから、それぞれの状況に応じて必要な引込コマ数データを特定できるようになっている。尚、

10

【0134】

引込コマ数データは、停止操作が行われたタイミング別の引込コマ数を特定可能なデータである。本実施例では、リールモータ32L、32C、32Rに、168ステップ（0～167）の周期で1周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ32L、32C、32Rを168ステップ駆動させることでリール2L、2C、2Rが1周することとなる。そして、図10に示すように、リール1周に対して8ステップ（1図柄が移動するステップ数）毎に分割した21の領域（コマ）が定められており、これらの領域には、リール基準位置から1～21の領域番号が割り当てられている。一方、1リールに配列された図柄数も21であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から1～21の図柄番号が割り当てられているので、1番図柄から21番図柄に対して、それぞれ1～21の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、引込コマ数データには、領域番号別の引込コマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、引込コマ数データを展開することによって領域番号別の引込コマ数を取得できるようになっている。

20

【0135】

前述のようにテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、図10に示すように、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、透視窓3の下段図柄の領域）に位置するタイミング（リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング）でストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出された場合の引込コマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

30

【0136】

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

40

【0137】

また、いずれか1つのリールが停止したとき、またはいずれか2つのリールが停止したときには、リール回転開始時に取得したインデックスデータ、すなわちそのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから停止済みのリール及び当該リールの停止位置の領域番号に対応する未停止リールの引込コマ数データのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの引込コマ数データを展開して未停止のリールについ

50

て停止制御テーブルを作成する。

【0138】

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

10

【0139】

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

20

【0140】

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

30

【0141】

また、テーブルインデックスにおいて、いずれかの役に当選している場合に対応するアドレスには、当選役を4コマの範囲で最大限に引き込み、当選していない役が揃わないように引き込む引込コマ数が定められたテーブル作成用データを特定するインデックスデータが格納され、ハズレに当選している場合に対応するアドレスには、いずれの役も揃わないように引き込む引込コマ数が定められたテーブル作成用データを特定するインデックスデータが格納されている。このため、いずれかの役に当選している場合には、当選役を4コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が揃わないように引き込む引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成され、リールの停止制御が行われる一方、いずれの役にも当選していない場合には、いずれの役も揃わない引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成され、リールの停止制御が行われる。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している役の図柄を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役の図柄は、最大4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。

40

【0142】

50

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

10

【０１４３】

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

20

【０１４４】

また、テーブルインデックスにおいて、ＪＡＣ＋他の小役が当選した場合（ＪＡＣ＋チェリー、ＪＡＣ＋１枚（１）、ＪＡＣ＋１枚（２））に対応するアドレスには、ＪＡＣ（「ベルーベルーリプレイ」の組み合わせ）を４コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められたテーブル作成用データを特定するインデックスデータが格納され、リールの停止制御が行われる。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大４コマの引込範囲でＪＡＣの図柄を揃えて停止させる制御が行われる。尚、後に説明するように、左、中リールにおいてＪＡＣを構成する図柄である「ベル」、右リールにおいてＪＡＣを構成する図柄である「リプレイ」は、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒのいずれについても５図柄以内、すなわち４コマ以内の間隔で配置されており、４コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができるので、ＪＡＣ＋他の小役が当選した場合には、遊技者によるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作タイミングに関わらずに、必ずＪＡＣが揃って入賞することとなる。すなわちこのような場合には、チェリー、１枚（１）、１枚（２）よりもＪＡＣを入賞ライン上に揃える制御が優先され、必ずＪＡＣが入賞することとなる。

30

40

【０１４５】

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

50

【0146】

更に、リプレイの当選フラグが設定されているときに、左リールが未だ回転している状態では、中リール及び右リールの停止制御テーブルとして、必ず「リプレイ」図柄を4コマの引込範囲で入賞ラインL2またはL5上に引き込む停止制御テーブルが作成されるとともに、中リールまたは右リールの少なくとも一方の入賞ラインL2またはL5上に「リプレイ」図柄が停止した状態では、左リールの停止制御テーブルとして、5番の「リプレイ」図柄、すなわち当該図柄を入賞ラインL2またはL5上に停止させると「チェリー」も入賞ラインL1上に停止してしまう「リプレイ」図柄を除く「リプレイ」図柄を4コマの引込範囲で入賞ラインL2またはL5上に引き込む停止制御テーブルが作成され、中リールや右リールを左リールよりも先に停止させた場合には、入賞ラインL2またはL5上に「リプレイ」図柄を引き込み、その後左リールを停止させた際にも、必ず入賞ラインL2またはL5上に5番以外の「リプレイ」図柄を引き込む制御が行われるので、例えば、中リール及び右リールの入賞ラインL2またはL5上に5番の「リプレイ」図柄が停止することによって、リプレイとチェリーが同時に入賞してしまうことがない。また、左リールでは、2番の「リプレイ」図柄と7番の「リプレイ」図柄とが4コマ以内で配置されているため、5番の「リプレイ」図柄を避ける制御を行った場合でも、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらずに、必ずリプレイを入賞させることができる。尚、リプレイの当選フラグが設定されているときに、全てのリールが未だ回転中の状態で左リールの停止操作が行われた場合には、リプレイとチェリーが同時に入賞してしまう場合以外、「リプレイ」図柄を4コマの引込範囲で入賞ラインL1～L5のいずれかに引き込む停止制御テーブルが作成される。すなわち左リールを最初に停止させた場合には、入賞ラインL1～L5のどの入賞ラインにも「リプレイ」の組み合わせが揃う制御が行われる。

10

20

【0147】

また、ベルの当選フラグが設定されているときに、左リールが未だ回転している状態では、中リール及び右リールの停止制御テーブルとして、必ず「ベル」図柄を4コマの引込範囲で入賞ラインL1上に引き込む停止制御テーブルが作成されるとともに、中リールまたは右リールの少なくとも一方の入賞ラインL1上に「ベル」図柄が停止した状態では、左リールの停止制御テーブルとして、「ベル」図柄を4コマの引込範囲で入賞ラインL1上に引き込む停止制御テーブルが作成され、中リールや右リールを左リールよりも先に停止させた場合には、入賞ラインL1上に「ベル」図柄を引き込み、その後左リールを停止させた際にも、必ず入賞ラインL1上に「ベル」図柄を引き込む制御が行われる。また、左リールでは、「ベル」図柄と「チェリー」図柄が連続して配置されていない。このため、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらずに、必ずベルを入賞させることができるうえに、ベルとチェリーが同時に入賞してしまうこともない。尚、ベルの当選フラグが設定されているときに、全てのリールが未だ回転中の状態で左リールの停止操作が行われた場合には、ベルとチェリーが同時に入賞してしまう場合以外、「ベル」図柄を4コマの引込範囲で入賞ラインL1～L5のいずれかに引き込む停止制御テーブルが作成される。すなわち左リールを最初に停止させた場合には、入賞ラインL1～L5のどの入賞ラインにも「ベル」の組み合わせが揃う制御が行われる。

30

40

【0148】

次に、チャンス目及びリーチ目について説明する。本実施例におけるチャンス目とは、通常遊技状態においていずれかのボーナスが当選しているとき、または1枚(1)、1枚(2)が当選しているときに導出される表示態様であり、更に前述のように通常遊技状態において導出されることで、RTへ移行することとなる表示態様でもある。

【0149】

本実施例では、左リールの表示結果として、2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」または8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」が停止し、いずれの役も入賞ライン上に揃っていない表示態様、中リールの表示結果として、11～13番図柄の「チェリー・リプレイ・チェリー」、21、1、2番

50

図柄の「チェリー・ベル・チェリー」が停止し、いずれの役も入賞ライン上に揃っていない表示態様、右リールの表示結果として、10～12番図柄の「リプレイ・チェリー・青7」が停止し、いずれの役も入賞ライン上に揃っていない表示態様をチャンス目として適用している。

【0150】

また、リーチ目とは、通常遊技状態においていずれかのボーナス（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、レギュラーボーナス）が当選しているときのみ導出される表示態様であり、本実施例では、左リールの表示結果として、16～18番図柄の「青7・スイカ・青7」が停止した表示態様を全てのボーナスのリーチ目、また、20、21、1番図柄または12～14番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」が停止し、いずれの役も入賞ライン上に揃っていない表示態様をビッグボーナス（1）またはレギュラーボーナスのリーチ目として適用している。

10

【0151】

また、本実施例では、通常遊技状態においていずれかのボーナスに当選している場合、または1枚（1）、1枚（2）が当選している場合に、各リール2L、2C、2Rの停止操作が行われた順番に関わらず、チャンス目を導出させることが可能に制御され、通常遊技状態においていずれかのボーナスに当選している場合に、各リール2L、2C、2Rの停止操作が行われた順番に関わらず、リーチ目を導出させることが可能に制御されるが、特定の条件を満たす順番（例えば、左、中、右）で各リールの停止操作が行われたことを条件にチャンス目やリーチ目を導出できるようにしても良い。

20

【0152】

ここで、チャンス目及びリーチ目を導出させる際のリールの停止制御の一例を、図10に基づいて説明する。

【0153】

図10は、通常遊技状態においていずれの役も当選していない場合（ハズレ）、いずれのボーナスも持ち越されていない状態で1枚（1）が当選している場合（1枚（1））、いずれのボーナスも持ち越されていない状態で1枚（2）が当選している場合（1枚（2））、いずれのボーナスも持ち越されていない状態でチェリーが当選している場合（チェリー）、ビッグボーナス（1）またはレギュラーボーナスが当選しており、他の役が当選していない場合（BB（1）RB）、ビッグボーナス（2）が当選しており、他の役に当選していない場合（BB（2））に作成される左リールの停止制御テーブルを示す図である。

30

【0154】

まず、通常遊技状態においていずれの役も当選していない場合（ハズレ）においては、左リールの停止制御テーブルとして、図10のハズレの項目に対応する停止制御テーブルが作成される。この停止制御テーブルには、全ての領域番号に対して2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」や、12～14番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、16～18番図柄の「青7・スイカ・青7」、20、21、1番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」以外の表示結果が特定される引込コマ数が定められており、いずれのタイミングで左リールの停止操作が検出された場合にも、チャンス目を構成する表示結果である2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」や、リーチ目を構成する表示結果である12～14番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、16～18番図柄の「青7・スイカ・青7」、20、21、1番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」が表示結果として導出されることがなく、最終的にチャンス目やリーチ目が成立することもない。

40

【0155】

通常遊技状態においていずれのボーナスも持ち越されていない状態で1枚（1）が当選している場合（1枚（1））においては、左リールの停止制御テーブルとして、図10の1枚（1）の項目に対応する停止制御テーブルが作成される。この停止制御テーブルには

50

、領域番号1～3、16～21に対して、1枚(1)の組み合わせを構成する「青7」が
いずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が特定される引込コマ数が定められており、
特に領域番号18、19に対しては、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」が
特定される引込コマ数が定められている。また、領域番号4～8に対して2～4番図柄の
「リプレイ・スイカ・ベル」、領域番号10～14に対して8～10番図柄の「ベル・赤
7・ベル」が特定される引込コマ数が定められており、他の領域番号に対してチャンス目
やリーチ目を構成する表示態様からなる表示結果以外の表示結果が特定される引込コマ数
が定められている。

【0156】

よって、領域番号1～3、16～21のタイミング、すなわち1枚(1)の組み合わせ
を構成する「青7」図柄を最大4コマの範囲で引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止
させることが可能なタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、1枚(1)
の組み合わせを構成する「青7」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が導
出される。特に、「青7」図柄を最大4コマの範囲で引き込んでいずれかの入賞ライン上
に停止させることが可能なタイミングのうち領域番号18、19のタイミングで左リール
の停止操作が検出された場合には、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」が導
出され、最終的に入賞ライン上に1枚(1)の組み合わせが揃わなければ、他の入賞役が
入賞ライン上に揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。また、「青7」
図柄を最大4コマの範囲で引き込んで入賞ライン上に停止させることのできないタイミ
ングのうち、領域番号4～8のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、2
～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」が表示結果として導出され、領域番号10～1
4のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、8～10番図柄の「ベル・
赤7・ベル」が表示結果として導出され、これらの場合には、最終的に入賞ライン上に入
賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。また、これら以外のい
ずれのタイミングで左リールの停止操作が検出された場合でも、チャンス目やリーチ目を構
成する表示態様が表示結果として導出されることがなく、最終的にチャンス目やリーチ目
が成立することはない。

【0157】

また、これらチャンス目を構成する表示結果のうち、「青7」図柄を入賞ライン上に停
止させることのできないタイミング、すなわち1枚(1)を入賞させることのできないタイ
ミングで停止操作が検出された場合に導出される2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・
ベル」及び8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」を特定する引込コマ数が定められた停
止操作位置(領域番号)の数が、「青7」がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果
が特定される引込コマ数が定められた停止操作位置(領域番号)の数よりも多いため、通
常遊技状態において1枚(1)のみが当選している場合においては、1枚(1)の組み合
わせを構成する「青7」がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が導出されるより
も高い割合で、チャンス目を構成する表示結果のうち、1枚(1)を入賞させることので
きないタイミングで停止操作が検出された場合に導出される2～4番図柄の「リプレイ・
スイカ・ベル」及び8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」が導出されることとなる。

【0158】

通常遊技状態においていずれのボーナスも持ち越されていない状態で1枚(2)が当選
している場合(1枚(2))においては、左リールの停止制御テーブルとして、図10の
1枚(2)の項目に対応する停止制御テーブルが作成される。この停止制御テーブルには
、領域番号9～15に対して、1枚(2)の組み合わせを構成する「赤7」がいずれかの
入賞ライン上に停止する表示結果が特定される引込コマ数が定められており、特に領域番
号12、13に対しては、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」が特定される引込コマ
数が定められている。また、領域番号6～8に対して2～4番図柄の「リプレイ・スイカ
・ベル」、領域番号17～21に対して15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」
が特定される引込コマ数が定められており、他の領域番号に対してチャンス目やリーチ目
を構成する表示態様からなる表示結果以外の表示結果が特定される引込コマ数が定められ

ている。

【0159】

よって、領域番号9～15のタイミング、すなわち1枚(2)の組み合わせを構成する「赤7」図柄を最大4コマの範囲で引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが可能なタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、1枚(2)の組み合わせを構成する「赤7」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が導出される。特に、「赤7」図柄を最大4コマの範囲で引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが可能なタイミングのうち領域番号12、13のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」が導出され、最終的に入賞ライン上に1枚(2)の組み合わせが揃わなければ、他の入賞役が入賞ライン上に揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。また、「赤7」図柄を最大4コマの範囲で引き込んで入賞ライン上に停止させることのできないタイミングのうち、領域番号6～8のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」が表示結果として導出され、領域番号17～21のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」が表示結果として導出され、これらの場合には、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。また、これら以外のいずれのタイミングで左リールの停止操作が検出された場合でも、チャンス目やリーチ目を構成する表示態様が表示結果として導出されることがなく、最終的にチャンス目やリーチ目が成立することはない。

10

20

【0160】

また、これらチャンス目を構成する表示結果のうち、「赤7」図柄を入賞ライン上に停止させることのできないタイミング、すなわち1枚(2)を入賞させることのできないタイミングで停止操作が検出された場合に導出される2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」及び15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」を特定する引込コマ数が定められた停止操作位置(領域番号)の数が、「赤7」がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止操作位置(領域番号)の数よりも多いため、通常遊技状態において1枚(2)のみが当選している場合においては、1枚(2)の組み合わせを構成する「赤7」がいずれかの入賞ライン上に停止する表示結果が導出されるよりも高い割合で、チャンス目を構成する表示結果のうち、1枚(2)を入賞させることのできないタイミングで停止操作が検出された場合に導出される2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」及び15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」が導出されることがとなる。

30

【0161】

通常遊技状態においてビッグボーナス(1)またはレギュラーボーナスが当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合においては、左リールの停止制御テーブルとして、図10のBB(1)RB(1)の項目に対応する停止制御テーブルが作成される。この停止制御テーブルには、領域番号6～8に対して2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」が特定される引込コマ数が定められ、領域番号12、13に対して8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」が特定される引込コマ数が定められ、領域番号17に対して20、21、1番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」が特定される引込コマ数が定められ、領域番号16に対して12～14番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」が特定される引込コマ数が定められ、領域番号17に対して15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」が特定される引込コマ数が定められ、領域番号18、19に対して16～18番図柄の「青7・スイカ・青7」が特定される引込コマ数がそれぞれ定められており、他の領域番号に対してチャンス目やリーチ目を構成する表示態様からなる表示結果以外の表示結果が特定される引込コマ数が定められている。

40

【0162】

よって、領域番号6～8のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライ

50

ン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。領域番号12、13のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上にビッグボーナス(1)の組み合わせが揃わなければ、他の役が入賞ライン上に揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。領域番号17のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。

【0163】

また、領域番号16のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、12～14番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」が表示結果として導出され、領域番号1のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、20、21、1番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」が表示結果として導出され、いずれの場合も最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、ビッグボーナス(1)またはレギュラーボーナス(1)が当選しているときのみ出現しうるリーチ目が成立することとなり、領域番号18のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、16～18番図柄の「青7・スイカ・青7」が表示結果として導出され、全てのボーナスに共通のリーチ目が成立することとなる。

【0164】

通常遊技状態においてビッグボーナス(2)が当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合においては、左リールの停止制御テーブルとして、図10のBB(2)の項目に対応する停止制御テーブルが作成される。この停止制御テーブルには、領域番号4～7に対して2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」が特定される引込コマ数が定められ、領域番号12～14に対して8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」が特定される引込コマ数が定められ、領域番号17に対して15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」が特定される引込コマ数が定められ、領域番号19～21に対して16～18番図柄の「青7・スイカ・青7」が特定される引込コマ数が定められており、他の領域番号に対してチャンス目やリーチ目を構成する表示態様からなる表示結果以外の表示結果が特定される引込コマ数が定められている。

【0165】

よって、領域番号4～7のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」が表示結果として導出され、また、領域番号12～14のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。また、領域番号17のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上にビッグボーナス(2)の組み合わせが揃わなければ、他の役が入賞ライン上に揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。また、領域番号19～21のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、16～18番図柄の「青7・スイカ・青7」が表示結果として導出され、全てのボーナスに共通のリーチ目が成立することとなる。

【0166】

以上のように通常遊技状態においていずれかのボーナスが当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合に、2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」を表示結果として特定可能な停止制御テーブルが左リールの停止制御テーブルとして作成されるようになっている。

【0167】

また、通常遊技状態において1枚(1)のみが当選している場合に、チャンス目を構成する表示結果のうち、1枚(1)を入賞させることのできないタイミングで停止操作が行

10

20

30

40

50

われたときに、2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」を表示結果として特定可能であり、1枚（1）の組み合わせを構成する「青7」図柄を入賞ライン上に停止させることが可能なタイミングで停止操作が行われたときに、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」を表示結果として特定可能な停止制御テーブルが左リールの停止制御テーブルとして作成されるようになっている。

【0168】

また、通常遊技状態において1枚（2）のみが当選している場合に、チャンス目を構成する表示結果のうち、1枚（2）を入賞させることができないタイミングで停止操作が行われたときに、2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」を表示結果として特定可能であり、1枚（2）の組み合わせを構成する「赤7」図柄を入賞ライン上に停止させることが可能なタイミングで停止操作が行われたときに、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」を表示結果として特定可能な停止制御テーブルが左リールの停止制御テーブルとして作成されるようになっている。

【0169】

これにより、通常遊技状態においていずれかのボーナスが当選し、かつ他のいずれの役も当選していないとき、または通常遊技状態において1枚（1）のみが当選しているとき、または通常遊技状態において1枚役（2）のみが当選しているときに、チャンス目を導出可能な停止制御テーブルに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。特に、通常遊技状態において1枚（1）のみが当選しているときには、1枚（1）の組み合わせを構成する「青7」図柄を入賞ライン上に停止させることができない場合に、2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」を表示結果として導出させることが可能となり、1枚（1）の組み合わせを構成する「青7」図柄を入賞ライン上に停止させることができる場合に、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」を表示結果として導出させることが可能となり、通常遊技状態において1枚（2）のみが当選しているときには、1枚（2）の組み合わせを構成する「赤7」図柄を入賞ライン上に停止させることができない場合に、2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」を表示結果として導出させることが可能となり、1枚（2）の組み合わせを構成する「赤7」図柄を入賞ライン上に停止させることができる場合に、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」を表示結果として導出させることが可能となる。

【0170】

また、通常遊技状態においていずれかの役も当選していない場合に、チャンス目を構成する2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」以外の表示結果を特定可能な停止制御テーブルが左リールの停止制御テーブルとして作成されるようになっている。これにより、通常遊技状態においていずれかの役も当選していないときに、チャンス目を導出しない停止制御テーブルに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

【0171】

また、通常遊技状態においていずれかのボーナスが当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合、及び通常遊技状態において1枚（1）のみが当選している場合、及び通常遊技状態において1枚（2）のみが当選している場合においては、領域番号6、7、12、13のタイミングで停止操作が検出された場合にチャンス目を構成する2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」または8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」が表示結果として導出されるが、通常遊技状態においていずれの役も当選していない場合（ハズレ）においては、領域番号6、7、12、13のいずれのタイミングで停止操作が検出されても、2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」または8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」が表示結果として導出されることはない。つまり、ボーナスまたは1枚（1）、1枚（2）が当選している場合においては、上述のタイミングで左リールの停止操作が行われることで、チャンス目を構成する表示結果が導出されるのに対して、いずれの役も当選していない場合に、同じタイミングで左リールの停止操作が行われても、チャンス目を構

成する表示結果が導出されることはない。

【0172】

また、リール回転開始時には、内部当選状態に対応する上述の停止制御テーブルが左リールの停止制御テーブルとして作成されるようになっており、中リールまたは右リールのいずれか1つのリールが停止している場合、または中リール及び右リールの双方が停止している場合においても、当選しているボーナスの組み合わせを構成する図柄が入賞ライン上に揃っている場合や、当選していない役が入賞してしまう可能性がある場合を除いて、内部当選状態に対応する上述の停止制御テーブルが左リールの停止制御テーブルとして作成されるようになっている。すなわち左リールを最初に停止させた場合でも、2番目、3番目に停止させた場合でも、当選しているボーナスを構成する図柄の組み合わせが既に停止済みのリールの入賞ライン上に揃っている場合や、既に停止済みのリールの表示結果から当選していない役が入賞してしまう可能性がある場合を除いて、通常遊技状態において1枚(1)または1枚(2)が当選するか、いずれかのボーナスが当選していれば、チャンス目を導出可能な停止制御テーブルに基づいてリールの停止制御が行われることとなり、いずれの役も当選していない場合には、チャンス目が導出されない停止制御テーブルに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

10

【0173】

また、中リール、右リールについても、通常遊技状態において1枚(1)または1枚(2)が当選するか、いずれかのボーナスが当選しているときに、チャンス目を導出可能な停止制御テーブルに基づいて停止制御が行われるようになっている。

20

【0174】

特に図示はしないが、通常遊技状態においてボーナスのいずれかが当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合には、少なくともいずれか1つのリールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態において、既に停止済みのリールの表示結果に関わらず、中リールの停止制御テーブルとして、チャンス目を構成する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成され、少なくともいずれか1つのリールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態において、既に停止済みのリールの表示結果に関わらず、右リールの停止制御テーブルとして、チャンス目を構成する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成される。

【0175】

30

また、通常遊技状態において1枚(1)のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1枚(1)の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止していない場合には、中リールの停止制御テーブルとして、チャンス目を構成する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成され、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1枚(1)の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止していない場合、または少なくとも中リールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態で、中リールの入賞ライン上に1枚(1)の組み合わせを構成する「赤7」図柄が停止していない場合には、右リールの停止制御テーブルとして、チャンス目を構成する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成される。

40

【0176】

また、通常遊技状態において1枚(1)のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1枚(1)の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止している場合には、中リールの停止制御テーブルとして、左リールに「青7」図柄が停止している入賞ライン上に、1枚(1)の組み合わせを構成する「赤7」図柄を4コマの範囲で引き込むことが可能な領域に対して、「赤7」図柄が左リールに「青7」図柄が停止している入賞ライン上に停止する表示結果が特定される引込コマ数が定められているとともに、それ以外の領域の一部に対してチャンス目を構成する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止制御

50

テーブルが作成され、左リールの入賞ライン上に1枚(1)の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止していない場合には、中リールの停止制御テーブルとして、チャンス目を構成する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成される。

【0177】

また、通常遊技状態において1枚(2)のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1枚(2)の組み合わせを構成する「赤7」図柄が停止していない場合には、中リールの停止制御テーブルとして、チャンス目を構成する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成され、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1枚(2)の組み合わせを構成する「赤7」図柄が停止していない場合、または少なくとも中リールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態で、中リールの入賞ライン上に1枚(2)の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止していない場合には、右リールの停止制御テーブルとして、チャンス目を構成する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成される。

10

【0178】

また、通常遊技状態において1枚(2)のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1枚(2)の組み合わせを構成する「赤7」図柄が停止している場合には、中リールの停止制御テーブルとして、左リールに「赤7」図柄が停止している入賞ライン上に、1枚(2)の組み合わせを構成する「青7」図柄を4コマの範囲で引き込むことが可能な領域に対して、「青7」図柄が左リールに「赤7」図柄が停止している入賞ライン上に停止する表示結果が特定される引込コマ数が定められているとともに、それ以外の領域の一部に対してチャンス目を構成する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成され、左リールの入賞ライン上に1枚(2)の組み合わせを構成する「赤7」図柄が停止していない場合には、中リールの停止制御テーブルとして、チャンス目を構成する表示結果が特定される引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成される。

20

【0179】

これに対して、通常遊技状態においていずれの役も当選していない場合には、既に停止済みのリールの表示結果に関わらず、中リールや右リールの停止制御テーブルとして、チャンス目を構成する表示結果以外の引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成される。

30

【0180】

詳しくは、通常遊技状態においてボーナスのいずれかが当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合において、少なくともいずれか1つのリールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態において、既に停止済みのリールの表示結果に関わらず作成される中リールの停止制御テーブルには、少なくともいずれか1つの領域番号に対して前述した11～13番図柄の「チェリー・リプレイ・チェリー」、21、1、2番図柄の「チェリー・ベル・チェリー」が特定される引込コマ数が定められ、これらの領域番号のタイミングで中リールの停止操作が検出された場合に、11～13番図柄の「チェリー・リプレイ・チェリー」、21、1、2番図柄の「チェリー・ベル・チェリー」のいずれかが表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。

40

【0181】

通常遊技状態においてボーナスのいずれかが当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合において、少なくともいずれか1つのリールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態において、既に停止済みのリールの表示結果に関わらず作成される右リールの停止制御テーブルには、少なくともいずれか1つの領域番号に対して前述した10～12番図柄の「リプレイ・チェリー・青7」が特定される引込コマ数が定められ、この領域番号のタイミングで右リールの停止操作が検出された場合には、10～12番図柄

50

の「リプレイ・チェリー・青7」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。

【0182】

通常遊技状態において1枚(1)のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1枚(1)の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止していない場合に作成される中リールの停止制御テーブルには、少なくともいずれか1つの領域番号に対して前述した11～13番図柄の「チェリー・リプレイ・チェリー」、21、1、2番図柄の「チェリー・ベル・チェリー」が特定される引込コマ数が定められ、これらの領域番号のタイミングで中リールの停止操作が検出された場合に、11～13番図柄の「チェリー・リプレイ・チェリー」、21、1、2番図柄の「チェリー・ベル・チェリー」のいずれかが表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。

10

【0183】

通常遊技状態において1枚(1)のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1枚(1)の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止している場合に作成される中リールの停止制御テーブルには、左リールに「青7」図柄が停止している入賞ライン上に、1枚(1)の組み合わせを構成する「赤7」図柄を4コマの範囲で引き込むことが可能な領域番号に対して、左リールに「青7」図柄が停止している入賞ライン上に、1枚(1)の組み合わせを構成する「赤7」図柄が停止する表示結果が特定される引込コマ数が定められ、これらの領域番号のタイミングで中リールの停止操作が検出された場合に、左リールに「青7」図柄が停止している入賞ライン上に、1枚(1)の組み合わせを構成する「赤7」図柄が停止する表示結果が導出される。また、左リールに「青7」図柄が停止している入賞ライン上に「赤7」図柄が停止する表示結果を特定する領域番号とは異なる領域番号のうちの少なくともいずれか1つの領域番号に対して11～13番図柄の「チェリー・リプレイ・チェリー」、21、1、2番図柄の「チェリー・ベル・チェリー」が特定される引込コマ数が定められ、これらの領域番号のタイミングで中リールの停止操作が検出された場合に、11～13番図柄の「チェリー・リプレイ・チェリー」、21、1、2番図柄の「チェリー・ベル・チェリー」のいずれかが表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。

20

30

【0184】

つまり、1枚(1)のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1枚(1)の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止している場合においては、チャンス目を構成する表示結果を特定する領域番号と1枚(1)の組み合わせを構成する表示結果を特定する領域番号とが異なる停止制御テーブルが作成されるようになっている。

【0185】

通常遊技状態において1枚(1)のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1枚(1)の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止していない場合、または少なくとも中リールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態で、中リールの入賞ライン上に1枚(1)の組み合わせを構成する「赤7」図柄が停止していない場合に作成される右リールの停止制御テーブルには、少なくともいずれか1つの領域番号に対して前述した10～12番図柄の「リプレイ・チェリー・青7」が特定される引込コマ数が定められ、この領域番号のタイミングで右リールの停止操作が検出された場合には、10～12番図柄の「リプレイ・チェリー・青7」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。

40

【0186】

通常遊技状態において1枚(2)のみが当選している場合において、少なくとも左リール

50

ルが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1枚(2)の組み合わせを構成する「赤7」図柄が停止していない場合に作成される中リールの停止制御テーブルには、少なくともいずれか1つの領域番号に対して前述した11～13番図柄の「チェリー・リプレイ・チェリー」、21、1、2番図柄の「チェリー・ベル・チェリー」が特定される引込コマ数が定められ、これらの領域番号のタイミングで中リールの停止操作が検出された場合に、11～13番図柄の「チェリー・リプレイ・チェリー」、21、1、2番図柄の「チェリー・ベル・チェリー」のいずれかが表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。

【0187】

通常遊技状態において1枚(2)のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1枚(2)の組み合わせを構成する「赤7」図柄が停止している場合に作成される中リールの停止制御テーブルには、左リールに「赤7」図柄が停止している入賞ライン上に、1枚(2)の組み合わせを構成する「青7」図柄を4コマの範囲で引き込むことが可能な領域番号に対して、左リールに「赤7」図柄が停止している入賞ライン上に、1枚(2)の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止する表示結果が特定される引込コマ数が定められ、これらの領域番号のタイミングで中リールの停止操作が検出された場合に、左リールに「赤7」図柄が停止している入賞ライン上に、1枚(2)の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止する表示結果が導出される。また、左リールに「赤7」図柄が停止している入賞ライン上に「青7」図柄が停止する表示結果を特定する領域番号とは異なる領域番号のうちの少なくともいずれか1つの領域番号に対して11～13番図柄の「チェリー・リプレイ・チェリー」、21、1、2番図柄の「チェリー・ベル・チェリー」が特定される引込コマ数が定められ、これらの領域番号のタイミングで中リールの停止操作が検出された場合に、11～13番図柄の「チェリー・リプレイ・チェリー」、21、1、2番図柄の「チェリー・ベル・チェリー」のいずれかが表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。

【0188】

つまり、1枚(2)のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1枚(2)の組み合わせを構成する「赤7」図柄が停止している場合においては、チャンス目を構成する表示結果を特定する領域番号と1枚(2)の組み合わせを構成する表示結果を特定する領域番号とが異なる停止制御テーブルが作成されるようになっている。

【0189】

通常遊技状態において1枚(2)のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1枚(2)の組み合わせを構成する「赤7」図柄が停止していない場合、または少なくとも中リールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態で、中リールの入賞ライン上に1枚(2)の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止していない場合に作成される右リールの停止制御テーブルには、少なくともいずれか1つの領域番号に対して前述した10～12番図柄の「リプレイ・チェリー・青7」が特定される引込コマ数が定められ、この領域番号のタイミングで右リールの停止操作が検出された場合には、10～12番図柄の「リプレイ・チェリー・青7」が表示結果として導出され、最終的に入賞ライン上に入賞役が揃うことはないので、チャンス目が成立することとなる。

【0190】

通常遊技状態においていずれの役も当選していない場合に作成される中リールの停止制御テーブルには、既に停止済みのリールの表示結果に関わらず、いずれの領域番号に対しても11～13番図柄の「チェリー・リプレイ・チェリー」、21、1、2番図柄の「チェリー・ベル・チェリー」以外の表示結果が特定される引込コマ数が定められており、通常遊技状態においていずれの役も当選していない場合に作成される右リールの停止制御テ

10

20

30

40

50

ーブルには、いずれの領域番号に対しても10～12番図柄の「リプレイ・チェリー・青7」以外の表示結果が特定される引込コマ数が定められているので、最終的にチャンス目が成立することはない。

【0191】

また、通常遊技状態においていずれかのボーナスが当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態である場合に作成される中リールの停止制御テーブル、通常遊技状態において1枚(1)または1枚(2)のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態である場合に作成される中リールの停止制御テーブルには、ともに特定の領域番号に対して前述した11～13番図柄の「チェリー・リプレイ・チェリー」、21、1、2番図柄の「チェリー・ベル・チェリー」が特定される引込コマ数が定められているのに対して、通常遊技状態においていずれの役も当選していない場合に作成される中リールの停止制御テーブルには、上述した特定の領域番号に対して11～13番図柄の「チェリー・リプレイ・チェリー」、21、1、2番図柄の「チェリー・ベル・チェリー」以外の表示結果が特定される引込コマ数が定められている。このため、ボーナスまたは1枚(1)、1枚(2)が当選している場合においては、特定の領域番号のタイミングで中リールの停止操作が行われることで、チャンス目を構成する表示結果が導出されるのに対して、いずれの役も当選していない場合に、同じタイミングで中リールの停止操作が行われても、チャンス目を構成する表示結果が導出されることはない。

【0192】

また、通常遊技状態においてボーナスのいずれかが当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合において、少なくともいずれか1つのリールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態である場合に作成される右リールの停止制御テーブル、通常遊技状態において1枚(1)または1枚(2)のみが当選している場合において、少なくともいずれか1つのリールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態である場合に作成される右リールの停止制御テーブルには、ともに特定の領域番号に対して前述した10～12番図柄の「リプレイ・チェリー・青7」が特定される引込コマ数が定められているのに対して、通常遊技状態においていずれの役も当選していない場合で、かつ少なくともいずれか1つのリールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態である場合に作成される右リールの停止制御テーブルには、上述した特定の領域番号に対して10～12番図柄の「リプレイ・チェリー・青7」以外の表示結果が特定される引込コマ数が定められている。このため、ボーナスまたは1枚(1)、1枚(2)が当選している場合においては、特定の領域番号のタイミングで右リールの停止操作が行われることで、チャンス目を構成する表示結果が導出されるのに対して、いずれの役も当選していない場合に、同じタイミングで右リールの停止操作が行われても、チャンス目を構成する表示結果が導出されることはない。

【0193】

次に、左リールにおける図柄配列を図2に基づいて説明すると、ビッグボーナス(1)及びレギュラーボーナス、1枚(2)の組み合わせを構成する9番の「赤7」図柄が左リールの上段、中段、下段のいずれかに停止する表示態様(領域番号7～9、8～10、9～11)と、ビッグボーナス(2)の組み合わせ及び1枚(1)の組み合わせを構成する16番及び18番の「青7」図柄が左リールの上段、中段、下段のいずれかに停止する表示態様(領域番号14～16、15～17、16～18、17～19、18～20)と、がそれぞれ最大引込範囲である4コマを超えて配置されている。

【0194】

このため、9番の「赤7」図柄を最大4コマ引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作位置(領域番号9～13)で停止操作が行われた場合に、16番の「青7」図柄を最大4コマ引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることも、18番の「青7」図柄を最大4コマ引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させるこ

とが可能な停止操作位置（領域番号1～3、16～21）で停止操作が行われた場合に、9番の「赤7」図柄を最大4コマ引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることも、できないようになっている。すなわち「赤7」図柄を入賞ライン上に引込可能な範囲のうちどのタイミングで停止操作を行っても「青7」図柄が入賞ライン上に停止することがなく、「青7」図柄を入賞ライン上に引込可能な範囲のうちどのタイミングで停止操作を行っても「赤7」図柄が入賞ライン上に停止することのない位置に、ビッグボーナス（1）及びレギュラーボーナス（1）、1枚（2）の組み合わせを構成する「赤7」図柄と、ビッグボーナス（2）の組み合わせ及び1枚（1）の組み合わせを構成する「青7」図柄と、がそれぞれ配列されているので、「赤7」図柄と「青7」図柄を同時に狙える停止操作位置が存在しないこととなる。

10

【0195】

言い換えると、通常遊技状態においてビッグボーナス（2）または1枚（1）が当選している場合に作成される左リールの停止制御テーブルにおいて、「青7」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示態様を引き込むコマ数が定められた領域番号1～3、16～21と、通常遊技状態においてビッグボーナス（1）またはレギュラーボーナス、1枚（2）が当選している場合に作成される左リールの停止制御テーブルにおいて、「赤7」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示態様を引き込むコマ数が定められた領域番号9～15と、が異なるので、「赤7」図柄と「青7」図柄を同時に狙える停止操作位置が存在しないこととなる。

【0196】

20

また、通常遊技状態において1枚（1）よりも多くのメダルが払い出されるチェリーの組み合わせを構成する6番の「チェリー」図柄が左リールの上段、中段、下段のいずれかに停止する表示態様（領域番号4～6、5～7、6～8）と、1枚（1）の組み合わせを構成する16番または18番の「青7」図柄が左リールの上段、中段、下段のいずれかに停止する表示態様（領域番号14～16、15～17、16～18、17～19、18～20）と、がそれぞれ最大引込範囲である4コマを超えて配置されている。

【0197】

このため、図10に示すように、6番の「チェリー」図柄を最大4コマ引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作位置（領域番号6～12）で停止操作が行われた場合に、16番または18番の「青7」図柄を最大4コマ引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることも、16番または18番の「青7」図柄を最大4コマ引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作位置（領域番号1～3、16～21）で停止操作が行われた場合に、6番の「チェリー」図柄を最大4コマ引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることも、できないようになっている。すなわち「チェリー」図柄を入賞ライン上に引込可能な範囲のうちどのタイミングで停止操作を行っても「青7」図柄が入賞ライン上に停止することがなく、「青7」図柄を入賞ライン上に引込可能な範囲のうちどのタイミングで停止操作を行っても「チェリー」図柄が入賞ライン上に停止することのない位置に、通常遊技状態において1枚（1）よりも多くのメダルが払い出されるチェリーの組み合わせを構成する6番の「チェリー」図柄と、1枚（1）の組み合わせを構成する「青7」図柄と、がそれぞれ配列されているので、「チェリー」図柄と「青7」図柄を同時に狙える停止操作位置が存在しないこととなる。

30

40

【0198】

言い換えると、通常遊技状態においてチェリーが当選している場合に作成される左リールの停止制御テーブルにおいて、「チェリー」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示態様を引き込むコマ数が定められた領域番号6～12と、通常遊技状態において1枚（1）が当選している場合に作成される左リールの停止制御テーブルにおいて、「青7」図柄がいずれかの入賞ライン上に停止する表示態様を引き込むコマ数が定められた領域番号1～3、16～21と、が異なるので、「チェリー」図柄と「青7」図柄を同時に狙える停止操作位置が存在しないこととなる。

【0199】

50

これに対して、6番の「チェリー」図柄が左リールの上段、中段、下段のいずれかに停止する表示態様（領域番号4～6、5～7、6～8）と、チャンス目を構成する2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」と、がそれぞれ最大引込範囲である4コマ以内に配置されている。更に、図10に示すように、6番の「チェリー」図柄を最大4コマ引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させる引込コマ数が定められた停止操作位置（領域番号6～12）、及び1枚（1）の当選時にチャンス目を構成する2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」を停止させる引込コマ数が定められた停止操作位置（領域番号4～8、領域番号10～14）が、一部重複しているため、これら重複している停止操作位置（領域番号6～8、領域番号10～12）で停止操作がなされた場合には、チェリーに当選していれば、6番の「チェリー」図柄をいずれかの入賞ライン上に停止し、1枚（1）に当選していれば、チャンス目を構成する2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」が停止することとなる。

10

【0200】

また、本実施例においてCPU41aは、リール2L、2C、2Rの回転が開始した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。尚、リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。

20

【0201】

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

30

【0202】

本実施例のCPU41aは、全てのリールが停止した時点で、当該ゲームにおいて許容されていない役が入賞ライン上に揃っているか否かを判定する異常入賞判定を行う。そして、当該ゲームにおいて許容されていない役が入賞ライン上に揃った場合には、異常入賞エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。尚、異常入賞エラー状態は、前述したRAM異常エラーと同様に、リセットスイッチ23やリセット／設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更モードにおいて新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

40

【0203】

この異常入賞判定について説明すると、まずCPU41aは、内部抽選時に当該ゲームにおいて許容されている役を示す当選フラグをRAM41cに割り当てられた内部当選フラグ格納ワーク（iwin_flag）に設定するとともに、全てのリールが停止した時点で入賞ライン上に揃っている役を示す入賞図柄フラグを設定する。そして、当選フラグから異常入賞判定用フラグを作成し、作成した異常入賞判定用フラグと入賞図柄フラグとに基づいて異常入賞か否かを判定するようになっている。

【0204】

当選フラグは、当該ゲームにおいて入賞が許容されている役を示す16ビット（2バイト）の2進数値であり、それぞれの役に対して個別に定められたビットの値が1である場合に、当該役の入賞が許容された旨を示し、0である場合に当該役の入賞が許容されてい

50

ない旨を示す。

【0205】

図11(a)に示すように、第0ビットがビッグボーナス(1)、第1ビットがビッグボーナス(2)、第3ビットがレギュラーボーナスに対応しており、第10ビットがリプレイ、第11ビットがJAC、第12ビットが1枚(1)、第13ビットが1枚(2)、第14ビットがベル、第15ビットがチェリーに対応している。第3～9ビットはいずれの役にも対応していない。

【0206】

尚、本実施例においては、1ゲームにおいて複数個の役が許容される場合があり、その場合には、当選フラグにおいて、許容された役に対応するそれぞれのビットの値を1とするようになっている。

10

【0207】

異常入賞判定用フラグは、当該ゲームにおいて入賞が許容されている役を示す16ビット(2バイト)の2進数値であるが、それぞれの役に対して個別に定められたビットの値が0である場合に、当該役の入賞が許容された旨を示し、1である場合に、当該役の入賞が許容されていない旨を示す。すなわち異常入賞判定用フラグは、当選フラグの0と1を反転させた値である。

【0208】

入賞図柄フラグは、入賞ライン上に揃った役を示す16ビット(2バイト)の2進数値であり、それぞれの役に対して個別に定められたビットの値が1である場合に、当該役が入賞した旨を示し、0である場合に当該役が入賞していない旨を示す。入賞図柄フラグも内部当選フラグと同様で、図11(a)に示すように、第0ビットがビッグボーナス(1)、第1ビットがビッグボーナス(2)、第3ビットがレギュラーボーナスに対応しており、第10ビットがリプレイ、第11ビットがJAC、第12ビットが1枚(1)、第13ビットが1枚(2)、第14ビットがベル、第15ビットがチェリーに対応している。第3～9ビットはいずれの役にも対応していない。この入賞図柄フラグと当選フラグとを比較することで、CPU41aは異常入賞判定を実施する。

20

【0209】

CPU41aは、異常入賞判定フラグと入賞図柄フラグとを論理積演算することにより異常入賞が発生したか否かを判定する。異常入賞判定フラグのうち当該ゲームにおいて許容されている役に対応するビットの値は0であり、この役が入賞した場合、すなわち入賞図柄フラグの対応するビットの値が1である場合であっても、入賞しなかった場合、すなわち入賞図柄フラグの対応するビットの値が0である場合であっても、論理積演算した結果は、必ず0となる。一方、異常入賞判定フラグのうち当該ゲームにおいて許容されていない役に対応するビットの値は1であり、この役が入賞しなかった場合、すなわち入賞図柄フラグの対応するビットの値が0である場合には、論理積演算した結果が0となるが、入賞した場合、すなわち入賞図柄フラグの対応するビットの値が1である場合には、論理積演算した結果が1となる。このため、許容されていない役が1つでも入賞した場合には、異常入賞判定フラグと入賞図柄フラグとを論理積演算した結果が、0以外の値となるので、この場合に異常入賞が判定されることとなる。

30

40

【0210】

図11(b)は、CPU41aが異常入賞を判定するまでの処理の流れを、レジスタの値の変化に着目して示した図である。

【0211】

尚、図11(a)に示すように、処理の実行開始時点においては、Hレジスタには当選フラグの上位8ビットが、Lレジスタには内部当選フラグの下位8ビットが、また、Bレジスタには入賞図柄フラグの下位8ビットが、Cレジスタには入賞図柄フラグの上位8ビットが格納されているものとする。

【0212】

図11(b)に示すように、まずLレジスタに格納されている内部当選フラグの下位8

50

ビットがAレジスタに格納される。更に、Aレジスタの全ビットを反転し、Bレジスタに格納されている入賞図柄フラグの下位8ビットと、Aレジスタの値との論理積（AND）を算出して、その結果をAレジスタに格納する。結果として、[内部当選フラグ（下位8ビット）の全ビット反転値 AND 入賞図柄フラグ（下位8ビット）]がAレジスタに格納される。

【0213】

この[内部当選フラグ（下位8ビット）の全ビット反転値 AND 入賞図柄フラグ（下位8ビット）]は、入賞図柄フラグにより特定された入賞が、内部当選フラグにより許可される入賞となっている場合に[00H]となり、そうでない場合に[00H]以外の値となり異常入賞と判定される。例えば、図11（b）に示すように、下位8ビットのうち、内部当選フラグの第0ビットが1 {ビッグボーナス（1）当選}、入賞図柄フラグの第0ビットが1 {ビッグボーナス（1）入賞}の場合には、[内部当選フラグ（下位8ビット）の全ビット反転値 AND 入賞図柄フラグ（下位8ビット）] = [FEH AND 01H]は[00H]となる。一方、内部当選フラグの第0ビットが1 {ビッグボーナス（1）当選}、入賞図柄フラグの第2ビットが1 {レギュラーボーナス入賞}の場合には、[内部当選フラグ（下位8ビット）の全ビット反転値 AND 入賞図柄フラグ（下位8ビット）] = [FEH AND 04H]は04Hとなり、異常入賞と判定される。

10

【0214】

同様に、HレジスタとCレジスタを用いることで上位8ビットについても、[内部当選フラグ（上位8ビット）の全ビット反転値 AND 入賞図柄フラグ（上位8ビット）]を算出して、その結果をAレジスタに格納する。そしてAレジスタが[00H]以外の場合には、異常入賞と判定されるようになっている。

20

【0215】

次に、メダルの払出に伴うエラー制御について説明する。CPU41aは、小役の入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算に伴い、ホッパーモータ34を駆動してメダルを払い出す制御を行う。この際、払出センサ35により一定時間以上メダルが継続して検出された場合には、メダル詰まりと判定し、ホッパーモータ34の駆動を停止し、エラー状態に制御して遊技の進行を停止させる。また、ホッパーモータ34を駆動しているにも関わらず、払出センサ35により一定時間以上メダルが検出されない場合には、一旦ホッパーモータ34の駆動を停止し、数回にわたりホッパーモータ34の駆動を再試行しても払出センサ35によりメダルが検出されない場合には、ホッパーエラー（ホッパー内のメダル不足を示すエラー）と判定し、エラー状態に制御して遊技の進行を停止させる。これらメダル詰まりエラーやホッパーエラーに伴うエラー状態は、リセットスイッチ23やリセット／設定スイッチ38が操作されることで解除され、残りのメダルを払い出す制御が行われるようになっている。

30

【0216】

次に、メイン制御部41のRAM41cの初期化について説明する。メイン制御部41のRAM41cの格納領域は、重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク1～3、非保存ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

40

【0217】

重要ワークは、各種表示器やLEDの表示用データ、I/Oポート41dの入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、ビッグボーナス終了時に初期化すると不都合があるデータが格納されるワークである。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、ビッグボーナス中のメダル払出総数等、ビッグボーナス終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、演出制御基板90へコマンドを送信するためのデータ、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。設定値ワーク1は、内部抽選処理で抽選を行う際に用いる設定値が格納されるワークであり、設定開始前（設定変更モードへの移行前）の初期化において0が格納された後、1に補正され、設定終了時（設定変更モードへの終了時）に新たに設定さ

50

れた設定値が格納されることとなる。設定値ワーク2は、内部抽選処理で抽選を行う際に設定値ワーク1から読み出された設定値が、設定終了時に格納された設定値と一致するか否かを判定する際に用いる設定値が格納されるワークであり、設定終了時（設定変更モードへの終了時）に新たに設定された設定値が格納されることとなる。設定値ワーク3は、内部抽選処理で抽選を行う際に設定値ワーク1から読み出された設定値が、前のゲームの内部抽選処理で抽選を行う際に用いた設定値と一致するか否かを判定する際に用いる設定値、すなわち前のゲームの設定値が格納されるワークであり、設定終了時（設定変更モードへの終了時）に新たに設定された設定値が格納されるとともに、1ゲーム毎に内部抽選処理で抽選を行う際に設定値ワーク1から読み出された値に更新されることとなる。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時にRAM41cのデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。未使用領域は、RAM41cの格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、CPU41aのレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

10

【0218】

本実施例においてメイン制御部41のCPU41aは、設定開始前（設定変更モードへの移行前）、ビッグボーナス終了時、起動時にRAM41cのデータが破壊されていないとき、1ゲーム終了時の4つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる4種類の初期化を行う。

20

【0219】

初期化1は、起動時において設定キースイッチ37がONの状態であり、設定変更モードへ移行する場合において、その前に行う初期化であり、初期化1では、RAM41cの格納領域のうち、使用中スタック領域を除く全ての領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）が初期化される。初期化2は、ビッグボーナス終了時に行う初期化であり、初期化2では、RAM41cの格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化3は、起動時において設定キースイッチ37がOFFの状態であり、かつRAM41cのデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化3では、非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化4は、1ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化4では、RAM41cの格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

30

【0220】

尚、本実施例においてRAM41cの記憶領域を初期化するとは、対象となる領域のデータを0クリアすること、すなわち対象となる領域の値を0に更新することであるが、例えば、対象となる領域のデータを予め定められた初期値に書き換えるようにしても良い。

【0221】

次に、スロットマシン1から外部機器に対して出力される外部出力信号について説明する。メイン制御部41のCPU41aは、レギュラーボーナス中を示すRB中信号、ビッグボーナス中を示すBB中信号、賭数の設定に用いられたメダル数を示すメダルIN信号、入賞の発生に伴い払い出されたメダル数を示すメダルOUT信号を外部出力信号として出力する出力制御を行う。図12に示すように、遊技制御基板40は、外部出力基板110を介して外部機器に接続可能とされており、CPU41aの出力制御によって出力された外部出力信号は、外部出力基板110に接続された外部機器に出力されるようになっている。

40

【0222】

図13は、ビッグボーナスが発生した際のRB中信号及びBB中信号の出力状況を示すタイミングチャートである。

【0223】

50

ビッグボーナスが発生すると、CPU 41aは、まずBB中信号の出力を開始する（OFFからONの状態とする）。次いで、レギュラーボーナスの発生に伴いRB中信号の出力を開始する（OFFからONの状態とする）ビッグボーナス中は、終了条件が成立するまでレギュラーボーナスに繰り返し移行するので、常にレギュラーボーナスに制御される状態となるが、CPU 41aは、図13に示すように、一旦レギュラーボーナスが終了し、次のレギュラーボーナスが開始する場合に、終了するレギュラーボーナスの発生を示すRB中信号の出力を停止し（ONからOFFの状態とする）、出力待ち時間twが経過したときに再度出力を開始する（OFFからONの状態とする）制御を行うようになっている。そして、ビッグボーナスの終了条件が成立し、これに伴いレギュラーボーナスが終了すると、RB中信号の出力を停止し（ONからOFFの状態とする）、続いてBB中信号の出力も停止する（ONからOFFの状態とする）。

10

【0224】

このようにビッグボーナス中においてレギュラーボーナスが終了し、再度レギュラーボーナスが開始する場合には、RB中信号の出力を出力待ち時間twの間停止した後、再度出力を開始するようになっており、レギュラーボーナスが一旦途切れたことをRB中信号を入力した外部機器にて判別することが可能となる。尚、出力待ち時間twは、外部機器で信号の途切れたことを判別できる程度以上の時間であれば良い。

【0225】

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

20

【0226】

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

【0227】

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

30

【0228】

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

【0229】

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

【0230】

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

40

【0231】

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

【0232】

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

【0233】

50

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

【0234】

待機コマンドは、待機状態へ移行する旨を示すコマンドであり、1ゲーム終了後、賭数が設定されずに一定時間経過して待機状態に移行するときに送信される。

【0235】

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

10

【0236】

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

【0237】

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

【0238】

20

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

【0239】

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

【0240】

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

【0241】

30

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

【0242】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器51の表示パターン、演出効果LED 52の点灯態様、スピーカ53、54の出力態様、リールLEDの点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、CPU 91aは、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいてRAM 91cに設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

40

【0243】

尚、CPU 91aは、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

【0244】

50

演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、RAM 91cに設定される。演出パターンの選択率は、ROM 91bに格納された演出テーブルに登録されており、CPU 91aは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてRAM 91cに設定するようになっている。

【0245】

また、制御パターンテーブルには、特定のコマンド（自動停止を示すリール停止コマンド、入賞の発生を示す入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了、ビッグボーナス終了を示す遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、設定開始コマンド、初期化コマンド等）を受信した際に参照される特定の制御パターンが格納されており、CPU 91aは、これら特定のコマンドを受信した場合には、当該ゲームにおいて設定されている演出パターンに関わらず、当該コマンドに対応する特定の制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の制御を行う。

10

【0246】

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

20

【0247】

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

【0248】

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

30

【0249】

待機コマンドを受信した場合には、待機演出を実行するための待機パターンが制御パターンとして参照される。

【0250】

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

40

【0251】

エラー状態の発生を示すエラーコマンドを受信した場合には、エラー状態である旨及びその種類を報知するためのエラー報知パターンが制御パターンとして参照される。また、エラー状態の解除を示すエラーコマンドを受信した場合には、エラー発生時に実行していた制御パターンが参照される。すなわちエラー発生時の演出が最初から実行されることとなる。尚、後に説明するが、前述したBB入賞時演出やエンディング演出は、演出が動的に実行される経過段階と、経過段階が終了した時点でその状態（例えば、液晶表示器51には最終画面が継続して表示され、最終段階の効果音が繰り返し出力される状態）が継続される最終段階と、から構成されており、エラー発生時にこれらBB入賞時演出やエンディング演出が最終段階に到達していた場合には、エラーの解除時にこれらBB入賞時演出

50

やエンディング演出が経過段階から実行されるのではなく、最終段階の状態に復帰することとなる。

【0252】

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

【0253】

サブ制御部91のCPU91aは、定期的に行うタイマ割込処理（サブ）を実行する毎に、RAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM91cに格納する処理を行うようになっている。

10

【0254】

そして、CPU91aは、その起動時においてRAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算し、RAMパリティが0であることを条件に、RAM91cに記憶されているデータに基づいて電断前の演出状態に復帰させるようになっている。具体的には、最後に実行していた制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づく制御を実行する。これにより電断前に実行していた制御パターンに基づく演出が最初から実行されることとなる。尚、電断時にBB入賞時演出やエンディング演出が最終段階に到達していた場合には、次回起動時にこれらBB入賞時演出やエンディング演出が経過段階から実行されるのではなく、最終段階の状態に復帰することとなる。また、起動時においてRAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づいて計算したRAMパリティが0でない場合（1の場合）には、RAM異常と判定し、RAM91cの全ての領域を初期化するようになっている。

20

【0255】

また、サブ制御部91のCPU91aは、リールの回転が開始してからリール2L、2C、2Rの停止操作がなされないまま所定時間（本実施例では60秒）が経過したとき、つまりリール回転開始コマンドを取得した後、リール停止コマンドを取得しないまま所定時間（本実施例では60秒）が経過したときや、第1リールまたは第2リールの停止操作がなされてから次のリールの停止操作がなされないまま所定時間（本実施例では60秒または30秒）が経過したとき、つまり第1・第2リールのリール停止コマンドを取得してから新たなリール停止コマンドを取得することなく所定時間（本実施例では60秒または30秒）が経過したときに、リールの停止操作を促す促進報知を行う。

30

【0256】

詳しくは、各リール2L、2C、2Rの回転が開始してから、ストップスイッチ8L、8C、8Rが有効に操作されない状態が所定時間継続すると、図14（a）、（b）に示すように、液晶表示器51の表示画面上に、各リール2L、2C、2Rの停止操作を促す促進報知として、「リールを停止して下さい」という文字メッセージを表示させる。

【0257】

本実施例における促進報知の報知パターン（報知態様）としては、例えば所定の演出画像が表示されている液晶表示器51の表示画面の下部領域に、白色の背景枠内に前記メッセージが黒文字にて表示される報知パターン1（図14（a）参照）と、黒色の背景枠内に前記メッセージが白文字にて表示される報知パターン2（図14（b）参照）と、の2種類の報知パターンが、当該ゲームにおける特別役（ビッグボーナス（1）、（2）フラグ、レギュラーボーナスフラグ）の当選状況に応じて、各ゲーム毎に行われる報知パターン抽選により設定される。

40

【0258】

報知パターン抽選は、メイン制御部41から送信される内部当選コマンドを取得したときに行われ、この報知パターン抽選にて当選した報知パターンは、当該ゲームにおいて促進報知を実行する際に適用する報知パターンとして設定される。尚、本実施例においては

50

、当該ゲームがボーナス中のゲームである場合には、報知パターン抽選を行わずに報知パターン1を一律に設定するようになっている。

【0259】

これら各報知パターンの当選確率は、図15の報知パターン振分テーブルに示すように、ボーナスフラグの内部当選状況に応じて異なり、報知パターン1は、ボーナスフラグの当選時、すなわち前述した内部抽選によりビッグボーナス(1)、(2)、レギュラーボーナスの内部当選フラグが設定されている状態において50%の確率で当選するとともに、ボーナスフラグの非当選時において95%の確率で当選する。また、報知パターン2は、ボーナス当選時において50%の確率で当選するとともに、ボーナス非当選時において5%の確率で当選するようになっている。

10

【0260】

つまり、本実施例においては、態様が異なる2種類の報知パターン1、2が予め登録されており、ボーナス当選時においては、ボーナス非当選時(5%)よりも高い確率(50%)で報知パターン2が選択されるため、促進報知が実行された際には、報知パターン1に基づく報知画面が表示されたときよりも、報知パターン2に基づく報知画面が表示されたときの方が、遊技者はビッグボーナス(1)、(2)、レギュラーボーナスのが当選していることを期待できることになる。

【0261】

また、本実施例では、リール2L、2C、2Rの回転が開始したときから第1の報知待ち時間(予め定めた報知待ち時間)である60秒が経過するまでの間に、いずれのストップスイッチ8L、8C、8Rの有効な操作が検出されなかったときに、前述した促進報知を実行する。詳しくは、メイン制御部41から送信されたリール回転開始コマンドを取得したときに、RAM91cに割り当てられた報知用カウンタのカウンタ値として第1の値(本実施例では60秒)をセットしてカウンタ値の減算(計時)を開始し、カウンタ値が0となった時点で、セットされている報知パターンに基づく報知画面を液晶表示器51に表示する制御を行う。

20

【0262】

また、報知用カウンタの減算を開始してからカウンタ値が0になるまでにメイン制御部41からリール停止コマンドを取得したときには、有効な停止操作が検出されたものとして、報知用カウンタのカウンタ値をクリアし、促進報知が行われていた場合には、報知パターンに基づく報知画面の表示をクリア(終了)して促進報知を終了する。

30

【0263】

尚、リール停止コマンドを取得した時点で全てのリール2L、2C、2Rの回転が停止していれば、当該ゲームが終了するが、リール停止コマンドの取得後においてもいずれかのリール2L、2C、2Rが回転中である場合には、最後の有効な停止操作が検出されたとき、つまり最後に停止コマンドを取得した時点から、再度報知待ち時間の計測を開始する。

【0264】

具体的には、最後に停止コマンドを取得した時点において、当該ゲームにおいて未だ促進報知が実行されていない場合には、報知用カウンタのカウンタ値として第1の値(本実施例では60秒)をセットする。また、当該ゲームにおいて既に促進報知が1回以上実行されている場合には、報知用カウンタのカウンタ値として、第1の値よりも小さい第2の値(本実施例では30秒)をセットし、報知用カウンタのカウンタ値の減算を開始する。

40

【0265】

最後に停止コマンドを取得した時点において、当該ゲームにおいて既に促進報知が1回以上実行されている場合に、報知用カウンタのカウンタ値として第1の値よりも小さい第2の値(本実施例では30秒)をセットするのは、当該ゲームにおいて1回以上促進報知が実行されているにも関わらず、当該ゲームにおいて再度ストップスイッチ8L、8C、8Rによる有効な停止操作が行われない状態が続いたときには、促進報知を最初よりも早めに実行することで、稼働率の低下を回避するためである。

50

【0266】

また、CPU91aは、報知用カウンタの減算開始後、カウンタ値が0となった時点で、その時にセットされている報知パターンに基づく促進報知を開始するが、例えばカウンタ値が0となったときに、報知パターン1よりもボーナスフラグの内部当選に対する期待度が高い報知パターン2がセットされている場合において、その時点で停止しているルール2L、2C、2Rに対応する可変表示部に表示されている表示結果が、完全ハズレ目、すなわちいずれの当選フラグも設定されていないときに表示されうる表示態様であるときには、報知パターン1に基づく報知を開始するようになっており、これにより、その時点で導出されている表示態様が明らかに完全ハズレ目であるにも関わらず、ボーナスに対する期待度の高い報知パターン2に基づく報知画面を表示しても、遊技者のボーナスに対する期待度を高めることはできないため、無意味な報知の実行を回避できる。

10

【0267】

尚、本実施例においては、報知待ち時間の計測をカウンタ値の減算にて行っているが、カウンタ値の加算により計測するようにしても良く、特に報知待ち時間の場合、カウンタ値が第1の値に到達したとき、または第1の値よりも小さい第2の値に到達したときに促進報知を開始するようにすれば良い。

【0268】

また、CPU91aは、報知用カウンタの減算開始後、カウンタ値が0となった時点で、そのゲームがボーナス中のゲームであるか否かを判定し、ボーナス中である場合には、報知パターン2がセットされていても、報知パターン1をセットするようになっている。つまり、ボーナス中においては、ボーナスに対する期待度の高い報知パターン2に基づく報知画面を表示しても、遊技者のボーナスに対する期待度を高めることはできないため、無意味な報知の実行を回避できる。

20

【0269】

また、サブ制御部91のCPU91aは、複数ゲームにわたり継続して実行するとともに、最終的にボーナスに当選しているか否かを告知する連続演出を実行する。

【0270】

図16(a)は、連続演出の流れを示すフローチャートである。

【0271】

図16(a)に示すように、連続演出は、通常遊技状態においてチャンス目が停止したことを契機として実行される。前述のようにチャンス目は、いずれかのボーナスに当選しているか、1枚役(1)または1枚役(2)が当選している場合のみ出現する表示態様であるため、いずれかのボーナスが当選しているときに、いずれのボーナスも当選していないときよりも高い割合で停止する表示態様であり、かつ次のゲームから2ゲームのRTへの移行を伴う表示態様である。よってチャンス目を契機とする連続演出は、いずれかのボーナスが当選しているときに、いずれのボーナスも当選していないときよりも高い割合で実行されるものであり、かつ2ゲームのRTへの移行を伴うときに実行されるものである。

30

【0272】

また、連続演出には、2ゲームまたは3ゲーム継続する複数種類のパターンがあり、チャンス目が停止した場合には、図16(a)に示すように、これら複数種類のパターンからいずれか1つのパターンが選択され、選択されたパターンに基づいて連続演出が実行される。

40

【0273】

本実施例では、前述のようにチャンス目が停止すると、2ゲームのRTに移行し、その間、リプレイの当選確率が通常遊技状態よりも高くなる。更に、ボーナスの持越中にリプレイが当選すると、ボーナスが入賞ライン上に揃う制御よりもリプレイが入賞ライン上に揃う制御の方が優先され、結果ボーナスが入賞ライン上に揃うことがなく、RTに制御されることによりボーナスを揃えづらい状態となるが、連続演出では、RTの継続ゲーム数と同じ2ゲームまたはRTの継続ゲーム数よりも1ゲーム多い3ゲームにわたり演出が継

50

続するようになっている。このため、連続演出の開始後、ボーナスを狙って停止操作を行っても連続演出が終了するまでの期間（3ゲームの場合は最終ゲームを除く期間）では、ほぼリプレイが揃いボーナスに当選しているか否かを判別できない状態となる。また、仮にリプレイが揃わず、狙ったボーナスが揃わない場合でも、狙った図柄とは異なる図柄（「赤7」であれば「青7」、「青7」であれば「赤7」）を取りこぼした可能性が残り、更に連続してリプレイが揃わないことは確率上ほとんどないため、連続演出が継続している間（3ゲームの場合は最終ゲームを除く期間）、ボーナスの当選が否定されてしまうことがない。

【0274】

尚、連続演出の実行中にチャンス目が停止した場合には、新たに連続演出が実行されることはない。また、いずれかのボーナスに当選した後、連続演出が1回でも実行され、ボーナスの当選が告知された場合には、更に連続演出が実行されることはない。

10

【0275】

次に、連続演出処理の内容について説明する。

【0276】

連続演出は、いずれも液晶表示器51に所定の画像を表示することにより行われる。また、連続演出における個々のゲーム毎の演出は、いずれもスタートスイッチ7の操作時に開始し、リール2L、2C、2Rの全ての回転が停止したときに終了するものである。最終ゲーム以外の個々のゲーム毎の演出の結果は、遊技者側の攻撃、遊技者側のダメージの2通りであり、最終ゲームの演出の結果は、遊技者の勝ち、負けの2通りであるが、演出の過程としてはこれよりも多くの種類のものがある。

20

【0277】

連続演出は、前述のようにリール2L、2C、2Rの表示結果としてチャンス目が導出されたことを契機として開始される。そしていずれかのボーナスの当選に基づいてチャンス目が導出されたことを契機とする連続演出では、連続演出が終了することとなるゲーム（最終ゲーム）においてリール2L、2C、2Rの全ての回転が停止したときに、ボーナスに当選している旨（遊技者の勝ち）が確定的に報知される。

【0278】

また、いずれのボーナスも当選していない状態でチャンス目が導出されたことを契機とする連続演出では、連続演出が開始してから終了するゲームまでにいずれのボーナスも当選しなければ、連続演出の結果としてハズレの結果（遊技者の負け）、すなわちいずれのボーナスにも当選していない旨が報知される。一方、連続演出が開始してから終了するまでにいずれかのボーナスに当選し、連続演出の終了までに当選したボーナスが入賞しなかったときには、そのまま連続演出を終了してハズレの結果を報知したままでは、当該時点における状況とは異なった内容を遊技者に報知してしまうこととなる。

30

【0279】

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

40

【0280】

連続演出の結果として報知されたか、追加演出の結果として報知されたかに関わらず、ボーナス当選している旨の確定報知が行われた場合には、次のゲームで賭数の設定を行ったときに、所定の割合で当選しているボーナスの種類（ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）、レギュラーボーナスの別）が報知される場合がある。

【0281】

連続演出及び追加演出には、複数のパターンがある。図16（b）～（d）は、連続演出及び追加演出のパターンを選択するための連続演出選択テーブルを示す図である。連続

50

演出選択テーブルには、図16(b)に示す非当選時テーブルと、図16(c)に示す当選時テーブルと、図16(d)に示す追加演出テーブルの3種類がある。連続演出のパターンは、連続演出パターン選択用の乱数に従って、非当選時テーブルまたは当選時テーブルを参照することにより決定される。

【0282】

図16(b)に示す非当選時テーブルは、いずれのボーナスにも当選していない状態でチャンス目が導出されたときに開始される連続演出のパターンを選択するためのテーブルである。非当選時テーブルには、これに従って選択されたパターンで行われている連続演出が終了するゲームまでにいずれかのボーナスに当選したときに、最終ゲームにおいて差し替えられる演出の内容も登録されている。特に差し替えられる演出の内容は、差し替えがなかった場合には含まれない内容が登録されている。このため、連続演出の途中でいずれかのボーナスに当選し、演出の内容が差し替えられる場合には、演出の内容が差し替えられなかった場合の演出とは異なる態様の演出が行われることとなる。

10

【0283】

図16(c)に示す当選時テーブルは、いずれかのボーナスに当選したことでチャンス目が導出されたときに開始される連続演出のパターンを選択するためのテーブルである。いずれのテーブルに従って連続演出のパターンが選択される場合であっても、連続演出の継続するゲーム数は、2ゲームまたは3ゲームである。

【0284】

図16(d)に示す追加演出テーブルは、既に連続演出が行われている状態で新たにボーナスに当選したときに、当該連続演出が終了した後に続けて行われる追加演出のパターンを選択するためのテーブルである。追加演出のパターンは、そのときに行われていた連続演出のパターンに応じて選択される。また、追加演出の内容は、連続演出には含まれない内容が登録されている。このため、追加演出が行われる場合には、連続演出とは異なる態様の演出が行われることとなる。

20

【0285】

次に、賭数の設定及びクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算と、演出と、の関係について説明する。図17～図26は、賭数の設定が許容される期間及びクレジットの精算が許容される期間を示すタイミングチャートである。

【0286】

図17に示すように、ゲームが実行されていない間は、賭数の設定及びクレジットの精算が許可された状態であり、この状態においては、メダルを投入するか、クレジットを用いて賭数の設定が可能に制御されている。賭数の設定が可能な状態で、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定されていない状態であれば、メダルの投入が検出される毎に、賭数が1ずつ加算される。また、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された状態であれば、メダルの投入が検出される毎に、クレジットが1ずつ加算される。そして、クレジットが上限（本実施例では50枚）に到達した時点で流路切替ソレノイド30がoffとなり、投入されたメダルの流路がメダル払出口9側に切り替わり、メダルの投入が禁止される。また、クレジットが残存している状態であれば、1枚BETスイッチ5またはMAXBETスイッチ6の操作により、これらのスイッチに応じて賭数が設定され、その分がクレジットから減算される。また、クレジットが残存しているか、賭数が設定されている状態であれば、精算スイッチ10の操作により、ホッパーモータ34の駆動によりクレジットとして記憶されている分のメダル及び賭数の設定に用いられた分のメダルが払い出され、遊技者に返却されるとともに、メダルの払出に応じてクレジット及び賭数が減算される。

30

40

【0287】

賭数の設定及びクレジットの精算が許可された状態において、スタートスイッチ7が操作され、ゲームが開始すると、その時点で賭数の設定もクレジットの精算も禁止される。詳しくは、流路切替ソレノイド30がoffとなり、投入されたメダルの流路がメダル払出口9側に切り替わるとともに、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、精算スイッチ10の操作が無効化される。尚、ゲームが開始した時点とは、リールの回転が開

50

始した時点ではなく、スタートスイッチ7が操作されて制御段階が移った時点である。これは、前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにウェイトがかかる場合があるが、この時点で、リールの回転開始は待機するもの制御段階としてはゲームが開始しているからである。

【0288】

その後、リール2L、2C、2Rの回転が停止し、全てのリール2L、2C、2Rに表示結果が導出され、メダルの払出を伴う入賞が発生していなければ、全てのリール2L、2C、2Rに表示結果が導出された時点でゲームの終了と判定され、ゲームの終了が判定された時点で賭数の設定及びクレジットの精算の禁止が解除され、賭数の設定及びクレジットの精算が許可された状態となる。尚、例外として、リプレイ入賞が発生した場合には、賭数が自動的に設定されることとなるので、遊技者の操作による賭数の設定は禁止されたままの状態であり、この状態では、クレジットの精算も禁止されるようになっている。

10

【0289】

また、リール2L、2C、2Rの回転が停止した結果、メダルの払出を伴う入賞が発生していれば、図18に示すように、全てのリール2L、2C、2Rに表示結果が導出された時点でゲームの終了は判定されず、当該入賞の発生に伴うメダルの払出が終了した時点で、ゲームの終了が判定され、その時点で賭数の設定及びクレジットの精算の禁止が解除され、賭数の設定及びクレジットの精算が許可された状態となる。

【0290】

また、リール2L、2C、2Rの回転が停止した結果、ビッグボーナス入賞が発生していれば、図19に示すように、全てのリール2L、2C、2Rに表示結果が導出された時点でゲームの終了が判定されるとともに、CPU91aによりBB入賞時演出が実行される。BB入賞時演出は、経過段階と、最終段階と、から構成されており、まず、BB入賞時演出の演出時間にわたり動的な演出が実行される経過段階に移行し、経過段階が終了した時点でその状態が継続される最終段階に移行する。一方、CPU41aによりゲームの終了が判定された時点からの経過時間が計時されるとともに、この経過時間が、前述したBB入賞時演出が最終段階に到達するまでの期間よりも長く設定されたBB入賞時演出の演出待ち時間に到達するまで、賭数の設定は禁止されたままの状態であり、ゲームの終了が判定された時点からの経過時間がBB入賞時演出の演出待ち時間に到達した時点で、賭数の設定の禁止が解除され、賭数の設定が許可された状態となる。一方、クレジットの精算については、ゲームの終了が判定された時点で、禁止が解除され、その時点からクレジットの精算が許可された状態となる。

20

30

【0291】

また、図20及び図21に示すように、ビッグボーナス入賞が発生したゲームの終了が判定された後、CPU41aにより計時されている経過時間がBB入賞時演出の演出待ち時間に到達するまでの期間において電断が発生し、その後復帰した場合には、ゲームの終了が判定された時点からの経過時間の計時を電断時の状態から再開する。すなわちメイン制御部41では、BB入賞時演出の演出待ち時間を計時するためのカウンタの値を電断時にバックアップし、次回起動時には、バックアップされているカウンタの値に基づいてBB入賞時演出の演出待ち時間の計時を再開するので、電断復旧時には、BB入賞時演出の演出待ち時間から電断前に既に経過した時間（図中Taの期間）を除いた時間（図中Tbの期間）が経過した時点で、賭数の設定の禁止が解除され、賭数の設定が許可された状態となる。

40

【0292】

これに対して、図20に示すように、BB入賞時演出が最終段階に到達する前の段階において電断が発生し、その後復帰した場合には、BB入賞時演出は経過段階の最初から実行される。一方、図21に示すように、BB入賞時演出が最終段階に到達した後の段階において電断が発生し、その後復帰した場合には、BB入賞時演出は最終段階の状態復帰する。すなわちサブ制御部91では、電断時に実行中のBB入賞時演出が経過段階にあるか最終段階にあるか（例えば、BB入賞時演出が最終段階に到達した旨を示すフラグやB

50

B入賞時演出が実行されてからの経過時間)のみをバックアップし、次回起動時には、B B入賞時演出が経過段階にある旨がバックアップされている場合には、B B入賞時演出が経過段階の最初から実行され、B B入賞時演出が最終段階にある旨がバックアップされていれば、B B入賞時演出が最終段階の状態で復帰することとなる。そして、B B入賞時演出が経過段階であるか、最終段階であるか、に関わらず、賭数が設定されてメイン制御部41側からBETコマンドを受信すると、B B入賞時演出はその時点でキャンセルされ、BETコマンドに対応する演出が実行されることとなる。

【0293】

また、図22に示すように、ビッグボーナス入賞が発生したゲームの終了が判定された後、CPU41aにより計時されている経過時間がB B入賞時演出の演出待ち時間に到達するまでの期間において、例えば、クレジットの精算が実行され、この精算に伴うメダルの払出中に払出エラーが発生し、当該払出エラーが解除した場合には、ゲームの終了が判定された時点からの経過時間の計時をエラー発生時の状態から再開する。すなわちメイン制御部41では、B B入賞時演出の演出待ち時間を計時するためのカウンタの値をエラー発生中も維持し、エラー解除後には、維持されているカウンタの値に基づいてB B入賞時演出の演出待ち時間の計時を再開するので、払出エラーが解除したときには、B B入賞時演出の演出待ち時間から払出エラーの発生前に既に経過した時間(図中Tcの期間)を除いた時間(図中Tdの期間)が経過した時点で、賭数の設定の禁止が解除され、賭数の設定が許可された状態となる。

【0294】

これに対して、図22に示すように、B B入賞時演出が最終段階に到達する前の段階において払出エラーが発生し、当該払出エラーが解除した場合には、B B入賞時演出は経過段階の最初から実行される。一方、特に図示しないが、B B入賞時演出が最終段階に到達した後の段階において払出エラーが発生し、当該払出エラーが解除した場合には、電断時と同様にB B入賞時演出は最終段階の状態で復帰する。すなわちサブ制御部91では、エラー発生時に実行中のB B入賞時演出が経過段階にあるか最終段階にあるかのみのデータを維持し、当該エラーが解除したときには、B B入賞時演出が経過段階にある旨のデータが維持されていれば、B B入賞時演出が経過段階の最初から実行され、B B入賞時演出が最終段階にある旨のデータが維持されていれば、B B入賞時演出が最終段階の状態で復帰することとなる。そして、B B入賞時演出が経過段階であるか、最終段階であるか、に関わらず、賭数が設定されてメイン制御部41側からBETコマンドを受信すると、B B入賞時演出はその時点でキャンセルされ、BETコマンドに対応する演出が実行されることとなる。

【0295】

また、ビッグボーナス中のゲームにおいて、リール2L、2C、2Rの回転が停止した結果、ビッグボーナスの終了条件が成立したゲーム、すなわち何らかの入賞が発生してビッグボーナス中の払出総数が465枚を超えたゲームで、かつ打止機能が設定されていない場合であれば、図22に示すように、メダルの払出が終了した時点でゲームの終了が判定されるとともに、CPU91aによりエンディング演出が実行される。エンディング演出は、B B入賞時演出と同様に、経過段階と、最終段階と、から構成されており、まず、エンディング演出の演出時間にわたり動的な演出が実行される経過段階に移行し、経過段階が終了した時点でその状態が継続される最終段階に移行する。一方、CPU41aによりゲームの終了が判定された時点からの経過時間が計時されるとともに、この経過時間が、前述したエンディング演出が最終段階に到達するまでの期間よりも長く設定されたエンディング演出の演出待ち時間に到達するまで、賭数の設定は禁止されたままの状態であり、ゲームの終了が判定された時点からの経過時間がエンディング演出の演出待ち時間に到達した時点で、賭数の設定の禁止が解除され、賭数の設定が許可された状態となる。一方、クレジットの精算については、ゲームの終了が判定された時点で、禁止が解除され、その時点からクレジットの精算が許可された状態となる。

【0296】

また、図 20 及び図 21 に示すように、ビッグボーナスの終了条件が成立したゲームの終了が判定された後、CPU 41a により計時されている経過時間がエンディング演出の演出待ち時間に到達するまでの期間において電断が発生し、その後復帰した場合には、ゲームの終了が判定された時点からの経過時間の計時を電断時の状態から再開する。すなわちメイン制御部 41 では、エンディング演出の演出待ち時間を計時するためのカウンタの値を電断時にバックアップし、次回起動時には、バックアップされているカウンタの値に基づいてエンディング演出の演出待ち時間の計時を再開するので、電断復旧時には、エンディング演出の演出待ち時間から電断前に既に経過した時間（図中 T a の期間）を除いた時間（図中 T b の期間）が経過した時点で、賭数の設定の禁止が解除され、賭数の設定が許可された状態となる。

10

【0297】

これに対して、図 20 に示すように、エンディング演出が最終段階に到達する前の段階において電断が発生し、その後復帰した場合には、エンディング演出は経過段階の最初から実行される。一方、図 21 に示すように、エンディング演出が最終段階に到達した後の段階において電断が発生し、その後復帰した場合には、エンディング演出は最終段階の状態復帰する。すなわちサブ制御部 91 では、電断時に実行中のエンディング演出が経過段階にあるか最終段階にあるか（例えば、エンディング演出が最終段階に到達した旨を示すフラグやエンディング演出が実行されてからの経過時間）のみをバックアップし、次回起動時には、エンディング演出が経過段階にある旨がバックアップされている場合（例えば、エンディング演出が最終段階に到達した旨を示すフラグが設定されている場合やエンディング演出が実行されてからの経過時間が最終段階に到達している場合）には、エンディング演出が経過段階の最初から実行され、エンディング演出が最終段階にある旨がバックアップされていれば、エンディング演出が最終段階の状態復帰することとなる。そして、エンディング演出が経過段階であるか、最終段階であるか、に関わらず、賭数が設定されてメイン制御部 41 側から BET コマンドを受信すると、エンディング演出はその時点でキャンセルされ、BET コマンドに対応する演出が実行されることとなる。

20

【0298】

また、図 22 に示すように、ビッグボーナスの終了条件が成立したゲームの終了が判定された後、CPU 41a により計時されている経過時間が BB 入賞時演出の演出待ち時間に到達するまでの期間において、例えば、クレジットの精算が実行され、この精算に伴うメダルの払出中に払出エラーが発生し、当該払出エラーが解除した場合には、ゲームの終了が判定された時点からの経過時間の計時をエラー発生時の状態から再開する。すなわちメイン制御部 41 では、エンディング演出の演出待ち時間を計時するためのカウンタの値をエラー発生中も維持し、エラー解除後には、維持されているカウンタの値に基づいてエンディング演出の演出待ち時間の計時を再開するので、払出エラーが解除したときには、エンディング演出の演出待ち時間から払出エラーの発生前に既に経過した時間（図中 T c の期間）を除いた時間（図中 T d の期間）が経過した時点で、賭数の設定の禁止が解除され、賭数の設定が許可された状態となる。

30

【0299】

これに対して、図 22 に示すように、エンディング演出が最終段階に到達する前の段階において払出エラーが発生し、当該払出エラーが解除した場合には、エンディング演出は経過段階の最初から実行される。一方、特に図示しないが、エンディング演出が最終段階に到達した後の段階において払出エラーが発生し、当該払出エラーが解除した場合には、電断時と同様にエンディング演出は最終段階の状態復帰する。すなわちサブ制御部 91 では、エラー発生時に実行中のエンディング演出が経過段階にあるか最終段階にあるかのみのデータを維持し、当該エラーが解除したときには、エンディング演出が経過段階にある旨のデータが維持されていれば、エンディング演出が経過段階の最初から実行され、エンディング演出が最終段階にある旨のデータが維持されていれば、エンディング演出が最終段階の状態復帰することとなる。そして、エンディング演出が経過段階であるか、最終段階であるか、に関わらず、賭数が設定されてメイン制御部 41 側から BET コマンド

40

50

を受信すると、エンディング演出はその時点でキャンセルされ、BETコマンドに対応する演出が実行されることとなる。

【0300】

また、ビッグボーナスの終了条件が成立したゲームで、かつ打止機能が設定されている場合であれば、図23に示すように、メダルの払出が終了した時点でゲームの終了が判定されるとともに、CPU91aにより前述のエンディング演出が実行される。一方、CPU41aによりゲームの終了が判定された時点からの経過時間が計時されるとともに、この経過時間が、前述したエンディング演出が最終段階に到達するまでの期間よりも長く設定されたエンディング演出の演出待ち時間に到達すると打止状態に制御されるため、ゲームの終了が判定された時点からの経過時間がエンディング演出の演出待ち時間に到達しても、リセットスイッチ23またはリセット／設定スイッチ38が操作されるまで、賭数の設定は禁止されたままの状態であり、リセットスイッチ23またはリセット／設定スイッチ38が操作され、打止状態が解除された時点で賭数の設定の禁止も解除され、賭数の設定が許可された状態となる。一方、クレジットの精算については、ゲームの終了が判定された時点で、禁止が解除され、その時点からクレジットの精算が許可された状態となる。

10

【0301】

また、図24及び図25に示すように、ビッグボーナスの終了条件が成立したゲームの終了が判定された後、CPU41aにより計時されている経過時間がエンディング演出の演出待ち時間に到達するまでの期間において電断が発生し、その後復帰した場合には、ゲームの終了が判定された時点からの経過時間の計時を電断時の状態から再開する。すなわち電断復旧時には、エンディング演出の演出待ち時間から電断前に既に経過した時間（図中Teの期間）を除いた時間（図中Tfの期間）が経過した後、リセットスイッチ23またはリセット／設定スイッチ38が操作され、打止状態が解除された時点で賭数の設定の禁止も解除され、賭数の設定が許可された状態となる。

20

【0302】

これに対して、図24に示すように、エンディング演出が最終段階に到達する前の段階において電断が発生し、その後復帰した場合には、エンディング演出は経過段階の最初から実行される。一方、図25に示すように、エンディング演出が最終段階に到達した後の段階において電断が発生し、その後復帰した場合には、エンディング演出は最終段階の状態復帰する。そして、エンディング演出が経過段階であるか、最終段階であるか、に関わらず、打止状態が発生してメイン制御部41側からその旨を示す打止コマンドを受信すると、エンディング演出はその時点でキャンセルされ、打止中報知が実行されることとなる。この状態で打止状態が解除されてメイン制御部41側からその旨を示す打止コマンドを受信すると、打止中報知は中止され、待機演出が実行されることとなる。

30

【0303】

また、図26に示すように、ビッグボーナスの終了条件が成立したゲームの終了が判定された後、CPU41aにより計時されている経過時間がBB入賞時演出の演出待ち時間に到達するまでの期間において、例えば、クレジットの精算が実行され、この精算に伴うメダルの払出中に払出エラーが発生し、当該払出エラーが解除した場合には、ゲームの終了が判定された時点からの経過時間の計時をエラー発生時の状態から再開する。すなわち払出エラーが解除したときには、エンディング演出の演出待ち時間から払出エラーの発生前に既に経過した時間（図中Tgの期間）を除いた時間（図中Thの期間）が経過した後、リセットスイッチ23またはリセット／設定スイッチ38が操作され、打止状態が解除された時点で賭数の設定の禁止も解除され、賭数の設定が許可された状態となる。

40

【0304】

これに対して、図26に示すように、エンディング演出が最終段階に到達する前の段階において払出エラーが発生し、当該払出エラーが解除した場合には、エンディング演出は経過段階の最初から実行される。一方、特に図示しないが、エンディング演出が最終段階に到達した後の段階において払出エラーが発生し、当該払出エラーが解除した場合には、電断時と同様にエンディング演出は最終段階の状態復帰する。そして、エンディング演

50

出が経過段階であるか、最終段階であるか、に関わらず、打止状態が発生してメイン制御部41側からその旨を示す打止コマンドを受信すると、エンディング演出はその時点でキャンセルされ、打止中報知が実行されることとなる。この状態で打止状態が解除されてメイン制御部41側からその旨を示す打止コマンドを受信すると、打止中報知は中止され、待機演出が実行されることとなる。

【0305】

尚、本実施例では、ビッグボーナスの終了条件が、ビッグボーナス中の払出総数が465枚を超えることであるため、ビッグボーナスの終了条件が成立したゲームでは、必ずメダルの払出を伴うこととなり、払出が終了した時点でゲームの終了が判定されることとなるが、例えば、ビッグボーナスが規定ゲーム数に到達することを終了条件として適用する場合には、ビッグボーナスの終了条件が成立したゲームにおいてメダルの払出を伴わないこともあり、このような場合には、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出された時点でゲームの終了が判定されることとなる。

10

【0306】

次に、本実施例におけるメイン制御部41のCPU41aが実行する各種制御内容を、図27～図48に基づいて以下に説明する。

【0307】

CPU41aは、リセット回路49からリセット信号が入力されると、図27のフローチャートに示す起動処理を行う。尚、リセット信号は、電源投入時及びメイン制御部41の動作が停滞した場合に出力される信号であるので、起動処理は、電源投入に伴うCPU41aの起動時及びCPU41aの不具合に伴う再起動時に行われる処理である。

20

【0308】

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

【0309】

Sa2のステップにおいて電圧低下信号が入力されていないと判定した場合には、Iレジスタ及びIYレジスタの値を初期化する(Sa3)とともに、打止スイッチ36、自動精算スイッチ29の状態を取得し、CPU41aの特定のレジスタに打止機能、自動精算機能の有効／無効を設定する(Sa4)。Iレジスタ及びIYレジスタの初期化により、Iレジスタには、割込発生時に参照する割込テーブルのアドレスが設定され、IYレジスタには、RAM41cの格納領域を参照する際の基準アドレスが設定される。これらの値は、固定値であり、起動時には常に初期化されることとなる。

30

【0310】

次いで、RAM41cへのアクセスを許可し(Sa5)、設定キースイッチ37がONの状態か否かを判定する(Sa6)。Sa6のステップにおいて設定キースイッチ37がONの状態でなければ、RAM41cの全ての格納領域(未使用領域及び未使用スタック領域を含む)のRAMパリティを計算し(Sa7)、RAMパリティが0か否かを判定する(Sa8)。正常に電断割込処理が行われていれば、RAMパリティが0になるはずであり、Sa8のステップにおいてRAMパリティが0でなければ、RAM41cに格納されているデータが正常ではないので、RAM異常を示すエラーコードをレジスタに設定し(Sa10)、図28に示すエラー処理に移行する。

40

【0311】

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

50

し（S a 1 0）、図 2 8 に示すエラー処理に移行する。

【0 3 1 2】

エラー処理では、図 2 8 に示すように、現在の遊技補助表示器 1 2 の表示状態をスタックに退避し（S b 1）、レジスタに格納されているエラーコードを遊技補助表示器 1 2 に表示する（S b 2）。

【0 3 1 3】

次いで、レジスタに格納されているエラーコードを確認し、当該エラーコードが R A M 異常エラーを示すエラーコードであるか否かを判定し（S b 3）、R A M 異常エラーを示すエラーコードである場合には、R A M 4 1 c の格納領域のうち、使用中スタック領域を除く全ての格納領域を初期化する初期化 1 を行った後（S b 4）、いずれの処理も行わないループ処理に移行する。

10

【0 3 1 4】

また、S b 3 のステップにおいて、R A M 異常以外を示すエラーコードではないと判定された場合には、リセット／設定スイッチ 3 8 の操作が検出されているか否かを判定し（S b 5）、リセット／設定スイッチ 3 8 の操作が検出されていなければ、更にリセットスイッチ 2 3 の操作が検出されているか否かを判定し（S b 6）、リセットスイッチ 2 3 の操作も検出されていなければ、S b 4 のステップに戻る。すなわちリセット／設定スイッチ 3 8 またはリセットスイッチ 2 3 の操作が検出されるまで、遊技の進行が不能な状態で待機する。

【0 3 1 5】

20

そして、S b 5 のステップにおいてリセット／設定スイッチ 3 8 の操作が検出された場合、または S b 6 のステップにおいてリセットスイッチ 2 3 の操作が検出された場合には、レジスタに格納されているエラーコードをクリアし（S b 7）、遊技補助表示器 1 2 の表示状態を S b 1 のステップにおいてスタックに退避した表示状態に復帰させて（S b 8）、もとの処理に戻る。

【0 3 1 6】

このようにエラー処理においては、R A M 異常エラー以外によるエラー処理であれば、リセット／設定スイッチ 3 8 またはリセットスイッチ 2 3 が操作されることで、エラー状態を解除してもとの処理に復帰するが、R A M 異常エラーによるエラー処理であれば、リセット／設定スイッチ 3 8 またはリセットスイッチ 2 3 が操作されてもエラー状態が解除

30

【0 3 1 7】

図 2 7 に戻り、S a 9 のステップにおいて破壊診断用データが正常であると判定した場合には、R A M 4 1 c のデータは正常であるので、R A M 4 1 c の非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域を初期化する初期化 3 を行った後（S a 1 1）、破壊診断用データをクリアする（S a 1 2）。次いで、各レジスタを電断前の状態、すなわちスタックに保存されている状態に復帰し（S a 1 3）、割込を許可して（S a 1 4）、電断前の最後に実行していた処理に戻る。

【0 3 1 8】

また、S a 6 のステップにおいて設定キースイッチ 3 7 が O N の状態であれば、R A M 4 1 c の格納領域のうち、使用中スタック領域を除く全ての格納領域を初期化する初期化 1 を実行した後（S a 1 5）、設定値ワーク 1 に格納されている値（この時点では 0）を 1 に補正する（S a 1 6）。次いで、割込を許可して（S a 1 7）、図 2 9 に示す設定変更処理、すなわち設定変更モードに移行し（S a 1 8）、設定変更処理の終了後、ゲーム処理に移行する。

40

【0 3 1 9】

設定変更処理では、図 2 9 に示すように、R A M 4 1 c の設定値ワーク 1 に格納されている設定値（設定変更処理に移行する前に設定値ワーク 1 の値は 1 に補正されているので、ここでは 1 である）を読み出す（S c 1）。

【0 3 2 0】

50

その後、リセット／設定スイッチ38とスタートスイッチ7の操作の検出待ちの状態となり（Sc2、Sc3）、Sc2のステップにおいてリセット／設定スイッチ38の操作が検出されると、Sc1のステップにおいて読み出した設定値に1を加算し（Sc4）、加算後の設定値が7であるか否か、すなわち設定可能な範囲を超えたか否かを判定し（Sc5）、加算後の設定値が7でなければ、再びSc2、Sc3のステップにおけるリセット／設定スイッチ38とスタートスイッチ7の操作の検出待ちの状態に戻り、Sc5のステップにおいて加算後の設定値が7であれば設定値を1に補正した後（Sc6）、再びSc2、Sc3のステップにおけるリセット／設定スイッチ38とスタートスイッチ7の操作の検出待ちの状態に戻る。

【0321】

10

また、Sc3のステップにおいてスタートスイッチ7の操作が検出されると、その時点で選択されている変更後の設定値をRAM41cの設定値ワーク1～3にそれぞれ格納して、設定値を確定した後（Sc7）、設定キースイッチ37がOFFの状態となるまで待機する（Sc8）。そして、Sc8のステップにおいて設定キースイッチ37のOFFが判定されると、図27のフローチャートに復帰し、ゲーム処理に移行することとなる。

【0322】

このように起動処理においては、設定キースイッチ37がONの状態ではない場合に、RAMパリティが0であるか否か、破壊診断用データが正常であるか否かを判定することでRAM41cに記憶されているデータが正常か否かを判定し、RAM41cのデータが正常でなければ、エラー処理に移行する。RAM異常エラーによるエラー処理では、RAM異常エラーを示すエラーコードを遊技補助表示器12に表示させた後、いずれの処理も行わないループ処理に移行するので、ゲームの進行が不能化される。そして、RAM41cのデータが正常でなければ、割込が許可されることがないので、一度RAM異常エラーによるエラー処理に移行すると、設定キースイッチ37がONの状態では起動し、割込が許可されるまでは、電断しても電断割込処理は行われない。すなわち電断割込処理において新たにRAMパリティが0となるようにRAM調整用データが計算されて格納されることはなく、破壊診断用データが新たに設定されることもないので、CPU41aが再起動しても設定キースイッチ37がONの状態では起動した場合を除き、CPU41aを再起動させてもゲームを再開させることができないようになっている。

20

【0323】

30

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

【0324】

図30は、CPU41aが実行するゲーム処理の制御内容を示すフローチャートである。

40

【0325】

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

【0326】

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

【0327】

Sd2のステップにおける内部抽選処理では、Sd1のステップにおけるスタートスイ

50

ッチ7の検出によるゲームスタートと同時に内部抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数の値に基づいて上記した各役への入賞を許容するかどうかを決定する処理を行う。この内部抽選処理では、それぞれの抽選結果に基づいて、RAM 41cに当選フラグが設定される。

【0328】

S d 3のステップにおけるリール回転処理では、各リール2 L、2 C、2 Rを回転させる処理、遊技者によるストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作が検出されたことに応じて対応するリール2 L、2 C、2 Rの回転を停止させる処理を実行する。

【0329】

S d 4のステップにおける入賞判定処理では、S d 3のステップにおいて全てのリール2 L、2 C、2 Rの回転が停止したと判定した時点で、各リール2 L、2 C、2 Rに導出された表示結果に応じて入賞が発生したか否かを判定する処理を実行する。

10

【0330】

S d 5のステップにおける払出処理では、S d 4のステップにおいて入賞の発生が判定された場合に、その入賞に応じた払出枚数に基づきクレジットの加算並びにメダルの払出等の処理を行う。

【0331】

S d 6のステップにおけるゲーム終了時処理では、次のゲームに備えて遊技状態を設定する処理を実行する。

【0332】

20

図31及び図32は、CPU 41aがS d 1のステップにおいて実行するBET処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0333】

BET処理では、まず、RAM 41cにおいて賭数の値が格納されるBETカウンタの値をクリアし（S e 1）、遊技状態に応じた規定数（遊技状態に応じて定められた賭数の規定数であり、レギュラーボーナスにあるときには、1が設定され、通常遊技状態及びRTにあるときには、3が設定される。）をRAM 41cに設定し（S e 2）、RAM 41cにリプレイゲームである旨を示すリプレイゲームフラグが設定されているか否かに基づいて当該ゲームがリプレイゲームであるか否かを判定する（S e 3）。

【0334】

30

S e 3のステップにおいて当該ゲームがリプレイゲームであると判定された場合には、BETカウンタの値を1加算し（S e 4）、RAM 41cに設定された賭数の規定数を参照し、BETカウンタの値が規定数であるか否かを判定し（S e 5）、BETカウンタの値が規定数でなければS e 4のステップに戻り、BETカウンタの値が規定数であれば、メダルの投入不可を示す投入不可フラグをRAM 41cに設定し（S e 6）、S e 8のステップに進む。

【0335】

S e 3のステップにおいて当該ゲームがリプレイゲームでないと判定されれば、投入待ち前の設定を行い（S e 7）、S e 8のステップに進む。投入待ち前の設定では、RAM 41cに設定されている投入不可フラグをクリアし、1枚BETスイッチ5、MAX BETスイッチ6、スタートスイッチ7、精算スイッチ10の検出を有効化する。

40

【0336】

S e 8のステップにおいては、RAM 41cに投入不可フラグが設定されているか否かに基づいてメダルの投入が可能な状態か否かを判定する。S e 8のステップにおいてメダルの投入が可能な状態であると判定された場合には、流路切替ソレノイド30をonの状態とし、メダルの流路をホッパータンク側の経路としてメダルの投入が可能な状態とし（S e 9）、S e 11のステップに進み、メダルの投入が可能な状態でないと判定された場合には、流路切替ソレノイド30をoffの状態とし、メダルの流路をメダル払出口9側の経路として新たなメダルの投入を禁止し（S e 10）、S e 11のステップに進む。

【0337】

50

S e 1 1 のステップにおいては、投入メダルセンサ 3 1 により投入メダルの通過が検出されたか否かを判定する。S e 1 1 のステップにおいて投入メダルの通過が検出されていなければ、S e 1 8 のステップに進み、投入メダルの通過が検出されていれば、R A M 4 1 c に投入不可フラグが設定されているか否かに基づいてメダルの投入が可能な状態か否かを判定し (S e 1 2)、メダルの投入が可能な状態でなければ S e 1 8 のステップに進む。

【0 3 3 8】

S e 1 2 のステップにおいてメダルの投入が可能な状態であれば、R A M 4 1 c に設定された賭数の規定数を参照し、B E T カウンタの値が規定数であるか否かを判定し (S e 1 3)、B E T カウンタの値が規定数でなければ、B E T カウンタの値を 1 加算し (S e 1 4)、S e 8 のステップに戻る。

10

【0 3 3 9】

S e 1 3 のステップにおいて B E T カウンタの値が規定数であれば、R A M 4 1 c においてクレジットの値が格納されるクレジットカウンタの値を 1 加算し (S e 1 5)、クレジットカウンタの値が上限値である 5 0 であるか否かを判定し (S e 1 6)、クレジットカウンタの値が 5 0 でなければ、S e 8 のステップに戻り、クレジットカウンタの値が 5 0 であれば投入不可フラグを R A M 4 1 c に設定し (S e 1 7)、S e 8 のステップに戻る。

【0 3 4 0】

S e 1 8 のステップでは、スタートスイッチ 7 の操作が検出されているか否かを判定する。S e 1 8 のステップにおいてスタートスイッチ 7 の操作が検出されていなければ S e 2 2 のステップに進み、スタートスイッチ 7 の操作が検出されていれば、R A M 4 1 c に設定された賭数の規定数を参照し、B E T カウンタの値が規定数であるか否かを判定する (S e 1 9)。

20

【0 3 4 1】

S e 1 9 のステップにおいて B E T カウンタの値が規定数でなければ、S e 8 のステップに戻り、B E T カウンタの値が規定数であれば、投入不可フラグを R A M 4 1 c に設定するとともに、流路切替ソレノイド 3 0 を o f f の状態とし、メダルの流路をメダル払出口 9 側の経路として新たなメダルの投入を禁止し (S e 2 0)、ゲーム開始時の設定を行う (S e 2 1)。ゲーム開始時の設定では、1 枚 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、精算スイッチ 1 0 の操作の検出を無効化する。そして、S e 2 1 のステップの後、B E T 処理を終了して図 3 0 のフローチャートに復帰する。これに伴い、メダルの投入、1 枚 B E T スイッチ 5 及び M A X B E T スイッチ 6 の操作の検出に基づく賭数の設定が禁止されるとともに、精算スイッチ 1 0 の操作の検出に基づくクレジットの精算が禁止されることとなる。尚、投入不可フラグは、次回ゲームの B E T 処理までクリアされることはなく、1 枚 B E T スイッチ 5 及び M A X B E T スイッチ 6 の操作の検出も次回ゲームの B E T 処理までクリアされることはないので、次回ゲームの B E T 処理まで賭数の設定が禁止されることとなる。また、精算スイッチ 1 0 の操作の検出は、ビッグボーナス入賞時またはビッグボーナス終了時を除いて次回ゲームの B E T 処理までクリアされることはないので、次回ゲームの B E T 処理までクレジットの精算 (賭数の設定に用いられたメダルを含む) が禁止されることとなる。尚、ビッグボーナス入賞時やビッグボーナス終了時においては、次回ゲームの B E T 処理を待たず、ゲームが終了した時点 (リール停止時、もしくはメダルの払出終了時) で精算スイッチ 1 0 の操作の検出が有効化され、クレジットの精算が可能となる。

30

40

【0 3 4 2】

S e 2 2 のステップにおいては、1 枚 B E T スイッチ 5 の操作が検出されているか否かを判定する。S e 2 2 のステップにおいて 1 枚 B E T スイッチ 5 の操作が検出されていなければ、S e 2 7 のステップに進み、1 枚 B E T スイッチ 5 の操作が検出されていれば、R A M 4 1 c に設定された賭数の規定数を参照し、B E T カウンタの値が規定数であるか否かを判定する (S e 2 3)。S e 2 3 のステップにおいて B E T カウンタの値が規定数

50

であればS e 8のステップに戻り、B E Tカウンタの値が規定数でなければ、クレジットカウンタの値が0であるか否かを判定し（S e 2 4）、クレジットカウンタの値が0であればS e 8のステップに戻る。S e 2 4のステップにおいてクレジットカウンタの値が0でなければ、クレジットカウンタの値を1減算し（S e 2 5）、B E Tカウンタの値を1加算して（S e 2 6）、S e 8のステップに戻る。

【0 3 4 3】

S e 2 7のステップにおいては、M A X B E Tスイッチ6の操作が検出されているか否かを判定する。S e 2 7のステップにおいてM A X B E Tスイッチ6の操作が検出されていなければ、S e 3 2のステップに進み、M A X B E Tスイッチ6の操作が検出されていれば、R A M 4 1 cに設定された賭数の規定数を参照し、B E Tカウンタの値が規定数であるか否かを判定する（S e 2 8）。S e 2 8のステップにおいてB E Tカウンタの値が規定数であればS e 8のステップに戻り、B E Tカウンタの値が規定数でなければ、クレジットカウンタの値が0であるか否かを判定し（S e 2 9）、クレジットカウンタの値が0であればS e 8のステップに戻る。S e 2 9のステップにおいてクレジットカウンタの値が0でなければ、クレジットカウンタの値を1減算し（S e 3 0）、B E Tカウンタの値を1加算して（S e 3 1）、S e 2 8のステップに戻る。

【0 3 4 4】

S e 3 2のステップにおいては、精算スイッチ10の操作が検出されているか否かを判定する。S e 3 2のステップにおいて精算スイッチ10の操作が検出されていなければ、S e 8のステップに戻り、精算スイッチ10の操作が検出されていれば、R A M 4 1 cにリプレイゲームフラグが設定されているか否かに基づいて当該ゲームがリプレイゲームであるか否かを判定し（S e 3 3）、当該ゲームがリプレイゲームであればS e 8のステップに戻る。S e 3 3のステップにおいて当該ゲームがリプレイゲームでなければ、B E Tカウンタの値が0か否かを判定し（S e 3 4）、B E Tカウンタの値が0であればS e 3 6のステップに進み、B E Tカウンタの値が0でなければ、既に設定済み賭数の精算を行う旨を示す賭数精算フラグをR A M 4 1 cに設定し（S e 3 5）、S e 3 6のステップに進む。S e 3 6のステップにおいては、ホッパーモータ34を駆動してクレジットカウンタまたはB E Tカウンタに格納された値分のメダルを払い出す制御、すなわちクレジットとして記憶されているメダルまたは賭数の設定に用いられたメダルを返却する制御が行われる精算処理を行う。そして、S e 3 6のステップにおける精算処理の後、R A M 4 1 cに設定されている投入不可フラグをクリアして（S e 3 7）、S e 8のステップに戻る。

【0 3 4 5】

図33は、C P U 4 1 aが実行する精算処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0 3 4 6】

精算処理では、まず、R A M 4 1 cに賭数精算フラグが設定されているか否かに基づいて賭数の設定に用いられたメダルを精算するか否かを判定する（S f 1）。

【0 3 4 7】

S f 1のステップにおいて賭数の設定に用いられたメダルの精算でない場合には、クレジットカウンタの値が0か否かを判定し（S f 2）、クレジットカウンタの値が0であれば、精算処理を終了し、元の処理に復帰する。

【0 3 4 8】

S f 2のステップにおいてクレジットカウンタの値が0でなければ、投入不可フラグをR A M 4 1 cに設定するとともに、流路切替ソレノイド30をo f fの状態とし、メダルの流路をメダル払出口9側の経路としてメダルの投入を禁止し（S f 3）、1枚分のメダルの払出制御を行うメダル1枚払出処理を行う（S f 4）。

【0 3 4 9】

S f 4のステップにおけるメダル1枚払出処理では、ホッパーモータ34の駆動状態がo nでなければ、ホッパーモータ34の駆動状態をo nに設定する。そして、払出センサ35の検出状態を監視し、払出センサ35により1枚分のメダルの払出が検出されると、メダルの払出と判定し、次の処理に移行する。また、払出センサ35により一定時間以上

メダルが継続して検出された場合には、メダル詰まりと判定し、ホッパーモータ 3 4 の駆動状態を o f f に設定し、メダル詰まりエラーを示すエラーコードをレジスタに設定した後、図 2 8 に示すエラー処理に移行する。また、払出センサ 3 5 により一定時間以上メダルが検出されない場合には、一旦ホッパーモータ 3 4 の駆動状態を o f f とし、数回にわたりホッパーモータ 3 4 の駆動を再試行しても払出センサ 3 5 によりメダルが検出されない場合には、ホッパーエラー（ホッパー内のメダル不足を示すエラー）を示すエラーコードをレジスタに設定した後、図 2 8 に示すエラー処理に移行する。これらメダル詰まりエラーやホッパーエラーによるエラー処理は、リセットスイッチ 2 3 やリセット／設定スイッチ 3 8 が操作されることで解除され、解除後、再びメダル 1 枚払出処理の先頭に戻る。

【0 3 5 0】

10

S f 4 のステップにおけるメダル 1 枚払出処理により 1 枚分のメダルが払い出されると、クレジットカウンタの値を 1 減算し（S f 5）、クレジットカウンタの値が 0 か否かを判定する（S f 6）。そして、S f 6 のステップにおいてクレジットカウンタの値が 0 でない場合には、S f 4 のステップに戻り、クレジットカウンタの値が 0 であれば、ホッパーモータ 3 4 の駆動状態を o f f に設定して駆動を停止させた後（S f 7）、精算処理を終了して、元の処理に復帰する。

【0 3 5 1】

S f 1 のステップにおいて賭数の設定に用いられたメダルの精算である場合には、投入不可フラグを R A M 4 1 c に設定するとともに、流路切替ソレノイド 3 0 を o f f の状態とし、メダルの流路をメダル払出口 9 側の経路としてメダルの投入を禁止し（S f 3）、S f 4 のステップと同じメダル 1 枚払出処理を行う（S f 9）。

20

【0 3 5 2】

S f 9 のステップにおけるメダル 1 枚払出処理により 1 枚分のメダルが払い出されると、B E T カウンタの値を 1 減算し（S f 1 0）、B E T カウンタの値が 0 か否かを判定する（S f 1 1）。そして、S f 1 1 のステップにおいて B E T カウンタの値が 0 でない場合には、S f 9 のステップに戻り、B E T カウンタの値が 0 であれば、R A M 4 1 c に設定されている賭数精算フラグをクリアし（S f 1 2）、ホッパーモータ 3 4 の駆動状態を o f f に設定して駆動を停止させた後（S f 7）、精算処理を終了して、元の処理に復帰する。

【0 3 5 3】

30

図 3 4 は、C P U 4 1 a が S d 2 のステップにおいて実行する内部抽選処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0 3 5 4】

本実施例の内部抽選処理では、まず、投入メダル枚数、すなわち B E T カウンタの値、当該ゲームの遊技状態に応じて予め定められた投入メダル枚数である規定枚数、設定値ワーク 1 ～ 3 の値を読み出し（S g 1）、S g 2 のステップに進む。規定枚数は、通常遊技状態及び R T においては 3 枚、レギュラーボーナスの遊技状態においては 1 枚とされている。

【0 3 5 5】

S g 2 のステップでは、S g 1 のステップにて読み出した投入メダル枚数が、規定枚数か否かを判定し、投入メダル枚数が規定枚数であれば S g 4 のステップに進み、投入メダル枚数が規定枚数でなければ S g 3 のステップに進む。

40

【0 3 5 6】

S g 3 のステップでは、投入メダル枚数が遊技状態に応じた規定枚数ではなく、R A M 4 1 c に格納されているデータが正常ではない可能性があるため、R A M 異常を示すエラーコードをレジスタに格納し、図 2 8 に示すエラー処理に移行する。

【0 3 5 7】

S g 4 のステップでは、S g 1 のステップにて読み出した設定値ワーク 1 ～ 3 の値に基づいて抽選に用いる設定値、すなわち設定値ワーク 1 に格納されている設定値が適正か否かを判定する設定値判定処理を行う。

50

【0358】

設定値判定処理では、図35に示すように、設定値判定処理1（Sg51）、設定値判定処理2（Sg52）、設定値判定処理3（Sg53）を順次実行する。

【0359】

Sg51のステップにおける設定値判定処理1では、図36に示すように、設定値ワーク1から読み出した値が1～6の範囲か否か、すなわち今回のゲームの内部抽選に用いる設定値が適正な範囲の値か否かを判定し（Sg61）、設定値ワーク1から読み出した値が1～6の範囲の値でなければ、RAM異常を示すエラーコードをレジスタに格納し（Sg62）、図28に示すエラー処理に移行し、設定値ワーク1から読み出した値が1～6の範囲の値であれば、Sg52のステップにおける設定値判定処理2に進む。

10

【0360】

Sg52のステップにおける設定値判定処理2では、図37に示すように、設定値ワーク1から読み出した値と、設定値ワーク2から読み出した値と、が一致するか否か、すなわち今回のゲームの内部抽選に用いる設定値と、前回の設定変更時に設定された設定値と、が一致するか否かを判定し（Sg71）、設定値ワーク1から読み出した値と、設定値ワーク2から読み出した値と、が一致しなければ、RAM異常を示すエラーコードをレジスタに格納し（Sg72）、図28に示すエラー処理に移行し、設定値ワーク1から読み出した値と、設定値ワーク2から読み出した値と、が一致すれば、Sg53のステップにおける設定値判定処理3に進む。

20

【0361】

Sg53のステップにおける設定値判定処理3では、図38に示すように、設定値ワーク1から読み出した値と、設定値ワーク3から読み出した値と、が一致するか否か、すなわち今回のゲームの内部抽選に用いる設定値と、前回のゲームの内部抽選に用いた設定値と、が一致するか否かを判定し（Sg81）、設定値ワーク1から読み出した値と、設定値ワーク3から読み出した値と、が一致しなければ、RAM異常を示すエラーコードをレジスタに格納し（Sg82）、図28に示すエラー処理に移行し、設定値ワーク1から読み出した値と、設定値ワーク3から読み出した値と、が一致すれば、図34に示すフローチャートに復帰する。

【0362】

このように設定値判定処理においては、今回のゲームの内部抽選に用いる設定値が、適正な範囲の値であるか否か、今回のゲームの内部抽選に用いる設定値と前回の設定変更時に設定された設定値とが一致するか否か、今回のゲームの内部抽選に用いる設定値と前回のゲームの内部抽選に用いた設定値とが一致するか否か、をそれぞれ判定することにより、今回のゲームの内部抽選に用いる設定値が適正な値であるか否かを判定し、少なくともいずれか1つの判定において設定値が適正な値ではないと判定された場合には、前述したRAM異常エラーを示すレジスタに格納してエラー処理に移行し、起動時にRAM41cのデータが正常ではないと判定された場合と同様に、RAM異常エラーによるエラー状態となり、ゲームの進行が不能化されるようになっている。

30

【0363】

Sg5のステップでは、当該ゲームに用いる乱数を取得する乱数取得処理を行い、Sg6のステップに進む。乱数取得処理では、サンプリング回路43にサンプリング指令を出力し、乱数発生回路42が発生している乱数をラッチさせ、ラッチさせた乱数の値をI/Oポート41dから入力して、これを抽出し、抽出した乱数に対して所定の論理演算を行い、その結果を乱数として取得する。

40

【0364】

Sg6のステップでは、当該ゲームの遊技状態に応じて状態番号（0～4のいずれか）をRAM41cに格納し、Sg7のステップに進む。Sg7のステップでは、状態番号が示す遊技状態において最初に抽選対象とする役番号をRAM41cに格納し、Sg8のステップに進む。Sg7のステップでは、状態番号が0または1の場合、すなわち通常遊技状態またはRTにおいていずれの特別役も持ち越されていない場合には、最初に抽選対象

50

とする役番号として1（ビッグボーナス（1））を設定し、状態番号が2または3の場合、すなわち通常遊技状態またはRTにおいていずれかの特別役が持ち越されている場合には、最初に抽選対象とする役番号として10（リプレイ）を設定し、状態番号が4の場合、すなわちレギュラーボーナスの場合には、最初に抽選対象とする役番号として14（ベル）を設定する。

【0365】

Sg8のステップでは、処理対象の役番号に対応付けて、図5の役別テーブルに登録されている共通フラグが1か否かを確認し、1である場合にはSg9のステップに進み、1でない場合にはSg10のステップに進む。

【0366】

Sg9のステップでは、処理対象の役番号に対応付けて図5の役別テーブルに登録されているROM41bの判定値数の格納領域のアドレス（図5参照）を読み出す。そして、このアドレスに格納されている判定値数を取得して、Sg11のステップに進む。

【0367】

Sg10のステップでは、まず、RAM41cに格納されている設定値を読み出し、更に、処理対象の役番号と読み出した設定値に対応付けて、図5の役別テーブルに登録されているROM41bの判定値数の格納領域のアドレスを読み出す。そして、このアドレスに格納されている判定値数を取得して、Sg11のステップに進む。

【0368】

Sg11のステップでは、内部抽選用の乱数値に、Sg9またはSg10のステップにおいて取得した判定値数を加算し、加算の結果を新たな乱数値とし、Sg12のステップに進み、判定値数を内部抽選用の乱数値に加算したときにオーバーフローが生じたかを判定する。尚、オーバーフローの発生は、処理対象の役番号に該当する役が当選した旨を示している。そしてオーバーフローが生じた場合にはSg16のステップに進み。オーバーフローが生じなかった場合にはSg13のステップに進む。

【0369】

Sg13のステップでは、処理対象の役番号が、状態番号に応じて最後に抽選対象となる役番号（状態番号0～3であれば役番号14、状態番号4であれば役番号17）か否か、すなわち抽選対象となる全ての役の抽選が終了したか否かを確認し、状態番号に応じて最後に抽選対象となる役番号である場合にはSg15のステップに進む。状態番号に応じて最後に抽選対象となる役番号でない場合にはSg14のステップに進む。

【0370】

Sg15のステップでは、RAM41cにおいて一般役の当選フラグが格納される一般役格納ワークをクリアして、内部抽選処理を終了し、図30に示すフローチャートに復帰する。

【0371】

Sg14のステップでは、処理対象の役番号に1を加算し、Sg8のステップに戻る。

【0372】

Sg16のステップでは、役番号が1～9であるか、すなわち特別役または特別役を含む役の組み合わせを示す役番号か否かを確認し、役番号が1～9の場合にはSg17のステップに進み、役番号が1～9でない場合にはSg18のステップに進む。

【0373】

Sg17のステップでは、RAM41cにおいて特別役の当選フラグが格納される特別役格納ワークに、処理対象の役番号に対応する特別役の当選フラグを設定し、Sg18のステップでは、RAM41cの一般役格納ワークに、処理対象の役番号に対応する一般役の当選フラグを設定して、内部抽選処理を終了し、図30に示すフローチャートに復帰する。尚、Sg18のステップでは、役番号が1～3の場合、一般役は当選していないため、この場合には、RAM41cの一般役格納ワークをクリアする。

【0374】

図39は、CPU41aがSd3のステップにおいて実行するリール回転処理の制御内

10

20

30

40

50

容を示すフローチャートである。

【0375】

リール回転処理では、まず、前のゲームのリール回転開始時点からウェイトタイム（本実施例では、約4.1秒）が経過したか否かを判定し（Sh1）、ウェイトタイムが経過していなければ、ウェイトタイムが経過するまで待機する。

【0376】

そして、Sh1のステップにおいてウェイトタイムが経過していれば、ウェイトタイムを新たに設定する（Sh2）。

【0377】

次いで、リールモータの回転開始時の設定を行い、リールの回転を開始させる（Sh3）。そして、当該ゲームの遊技状態、役の当選状況、他のリールの停止状況に対応する停止制御テーブルを、回転中のリール別に作成し（Sh4）、停止準備完了時の設定を行う（Sh5）。これにより、停止操作を有効化させることが可能な状態となり、その後、後述するタイマ割込処理の原点通過時処理において、リールの定速回転が検出された時点で、停止操作が有効となる。

【0378】

次いで、ストップスイッチ8L、8C、8Rのいずれかのストップスイッチの操作が検出されたか否かを判定し（Sh6）、いずれのストップスイッチの操作も検出されていない場合は、リール回転エラー（一定期間以上、リールセンサ33によりリール基準位置が検出されない場合に判定されるエラー）が発生したか否かを判定し（Sh7）、リール回転エラーが発生していなければ、更に、投入エラー（メダルの投入が許可されている期間以外で、メダルの投入を検出した場合に判定されるエラー）が発生したか否か、及び払出エラー（メダルの払出が許可されている期間以外で、メダルの払出を検出した場合に判定されるエラー）が発生したか否かを判定し（Sh8、Sh9）、Sh7～Sh9のステップにおいていずれのエラーの発生も判定されなければ、Sh6のステップに戻る。

【0379】

また、Sh8のステップにおいて投入エラーの発生が判定された場合、またはSh9のステップにおいて払出エラーが判定された場合には、リール回転中の投入・払出エラーを示すエラーコードをレジスタに設定し（Sh10）、図28に示すエラー処理に移行する（Sh11）。そして、エラーが解除された場合には、再びSh6のステップに戻る。

【0380】

また、Sh7のステップにおいてリール回転エラーの発生が判定された場合には、リール回転エラーを示すエラーコードをレジスタに設定し（Sh12）、図28に示すエラー処理に移行する（Sh13）。これに伴い、リールの回転も一時的に停止する。そして、エラーが解除された場合には、再びSh3のステップに戻り、リールの回転が再開する。

【0381】

また、Sh6のステップにおいていずれかのストップスイッチの操作が検出された場合には、ストップスイッチに対応するリールモータにおける、その時点のリール基準位置からのステップ数（停止操作位置となるステップ数）を取得し、停止リールに対応するワークに設定した後（Sh14）、停止操作に対応するリールの回転が停止するまで待機する（Sh15）。

【0382】

そして、停止操作に対応するリールの回転が停止すると、全てのリールが停止したか否かを判定し（Sh16）、全てのリールが停止していなければ、Sh4のステップに戻り、全てのリールが停止していれば、リール回転処理を終了して、図30のフローチャートに復帰する。

【0383】

以上のようにリール回転処理では、リール2L、2C、2Rの回転が開始した後、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出されたことを

10

20

30

40

50

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

【0384】

図 40 は、CPU 41 a が S d 4 のステップにおいて実行する入賞判定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0385】

10

本実施例における入賞判定処理は、主に 3 つの処理から構成される。第 1 の処理は、当該ゲームにおいて導出表示されたリール 2 L、2 C、2 R の表示結果に基づいて入賞図柄フラグを設定する処理である。第 2 の処理は、当選フラグと入賞図柄フラグに基づいて異常入賞を判定する処理である。第 3 の処理は、入賞図柄フラグに基づく入賞時の処理である。

【0386】

S j 1 のステップは、当該ゲームにおいて導出表示されたリール 2 L、2 C、2 R の表示結果に基づいて入賞図柄フラグを設定する処理である。

【0387】

CPU 41 a は、まず入賞図柄判定処理を実施して (S j 1)、S j 2 のステップに進む。尚、入賞図柄判定処理においては、B レジスタに入賞図柄フラグの上位 8 ビットが、C レジスタに入賞図柄フラグの下位 8 ビットが格納される。また、E レジスタには払い出しメダル枚数が格納される。

20

【0388】

以上のように、S j 1 のステップにより、B レジスタに入賞図柄フラグの上位 8 ビットが、C レジスタに入賞図柄フラグの下位 8 ビットが格納される。

【0389】

続いて実施される S j 2 ~ S j 10 及び S j 17 のステップは、内部当選フラグと入賞図柄フラグに基づいて異常入賞を判定する処理である。

【0390】

30

S j 2 のステップでは、内部当選フラグ格納ワーク (iwin_flag) の値 (当選フラグ) を H レジスタに格納し、S j 3 のステップに進んで L レジスタの値である内部当選フラグの下位 8 ビットを A レジスタに格納し、S j 4 のステップに進んで A レジスタの全ビットを反転する。つまり、各ビットを 0 なら 1 へ、1 なら 0 へと反転させて、異常入賞判定用フラグに変換し、S j 5 のステップに進む。

【0391】

S j 5 のステップでは、C レジスタの値である入賞図柄フラグの下位 8 ビットと、A レジスタの値の論理積 (AND) を算出して、その結果を A レジスタに格納して、S j 6 のステップに進み、A レジスタが 0 でないかを判定し、0 でない場合には S j 17 のステップにジャンプし、0 である場合には S j 7 のステップに進む。

40

【0392】

S j 7 のステップでは、H レジスタの値である内部当選フラグの上位 8 ビットを A レジスタに格納し、S j 8 のステップに進んで A レジスタの全ビットを反転する。つまり、各ビットを 0 なら 1 へ、1 なら 0 へと反転させて、異常入賞判定用フラグに変換し、S j 9 のステップに進む。

【0393】

S j 9 のステップでは、B レジスタの値である入賞図柄フラグの上位 8 ビットと、A レジスタの値の論理積 (AND) を算出して、その結果を A レジスタに格納して、S j 10 のステップに進み、A レジスタが 0 でないかを判定し、0 でない場合には S j 17 のステップにジャンプし、0 である場合には S j 11 のステップに進む。

50

【0394】

S j 17のステップは、S j 6及びS j 10のステップにおいて、Aレジスタが0でないと判定された場合、すなわち当該ゲームにおいて許容されている入賞以外の入賞が入賞した場合のジャンプ先であり、異常入賞エラーを示すエラーコードをレジスタに設定して、図28に示すエラー処理に移行する。

【0395】

以上のように、S j 2～S j 10及びS j 17のステップにより、内部当選フラグと入賞図柄フラグに基づいて異常入賞が判定される。

【0396】

続いて実施されるS j 11～S j 18（S j 17除く）のステップは、入賞図柄フラグ 10
に基づく入賞時の処理である。

【0397】

S j 11のステップでは、Cレジスタの値である入賞図柄フラグの下位8ビットをAレジスタに格納し、S j 12のステップに進んで、Bレジスタの値である入賞図柄フラグの上位8ビットと、Aレジスタの値の論理和（OR）を算出して、その結果をAレジスタに格納し、S j 13のステップに進む。

【0398】

S j 13のステップでは、Aレジスタが0であるかを判定し、0である場合には、つまりいずれの役も入賞していない場合には処理を終了し、0でない場合には、つまりいずれかの役が入賞している場合にはS j 14のステップに進む。 20

【0399】

S j 14のステップでは、Cレジスタの値である入賞図柄フラグの下位8ビットに対して、リプレイに該当するビット（第6ビット）の値を検査して、値が0の場合には、つまりリプレイ以外の役が入賞した場合にはゼロフラグに1をセットし、値が1の場合には、つまりリプレイが入賞した場合にはゼロフラグに0をセットする。そして、S j 15のステップに進み、ゼロフラグが1であるかを判定し、1である場合には、S j 18のステップにジャンプし、1でない場合にはS j 16のステップに進む。

【0400】

S j 16のステップでは、リプレイゲームを示すリプレイゲーム中フラグを設定する等のリプレイが入賞したときの処理を実施して、処理を終了する。 30

【0401】

S j 18のステップは、S j 15のステップにおいて、リプレイ以外の役が入賞した旨を確認した場合のジャンプ先であり、払い出し枚数の算出等のリプレイ以外の役が入賞したときに行われる入賞時処理を実施して、処理を終了する。

【0402】

以上のように、S j 2～S j 10及びS j 17のステップにより、入賞図柄フラグに基づく入賞時の処理が実施される。

【0403】

図41は、CPU41aがS j 18のステップにおいて実行する入賞時処理の制御内容を示すフローチャートである。 40

【0404】

入賞時処理では、まず、図5に示す役別テーブルを参照し、当該ゲームの遊技状態（状態番号）及び入賞図柄フラグが示す役に対応するメダル の 払 出 枚 数 を 設 定 し（S j 21）、S j 22のステップに進む。

【0405】

S j 22のステップにおいては、入賞図柄フラグに基づいてビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）が入賞したか否かを判定し、ビッグボーナス（1）もビッグボーナス（2）も入賞していなければ、S j 25のステップに進む。ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）が入賞していれば、ビッグボーナス中を示すビッグボーナス中フラグをRAM41cに設定するとともに、RAM41cの特別役格納ワークをクリア（ 50

00Hを格納する)し(Sj23)、Sj24のステップに進み、RAM41cにおいてビッグボーナス中のメダルの払出総数が格納されるビッグボーナス中払出数カウンタの値を初期化(0とする)し(Sj24)、Sj25のステップに進む。

【0406】

Sj25のステップにおいては、入賞図柄フラグに基づいてレギュラーボーナスが入賞したか否かを判定する。Sj25のステップにおいてレギュラーボーナスが入賞していなければ、入賞時処理を終了して、図40のフローチャートに復帰する。Sj25のステップにおいてレギュラーボーナスが入賞していれば、レギュラーボーナス中を示すレギュラーボーナス中フラグをRAM41cに設定するとともに、RAM41cの特別役格納ワークをクリア(00Hを格納する)し(Sj26)、レギュラーボーナスゲーム数カウンタの値及びレギュラーボーナス中の入賞回数が格納されるレギュラーボーナス中入賞カウンタの値を初期化した後(Sj27)、入賞時処理を終了して、図40のフローチャートに復帰する。

10

【0407】

図42及び図43は、CPU41aがSd6のステップにおいて実行するゲーム終了時処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0408】

ゲーム終了時処理では、まず、RAM41cにRT中フラグが設定されているか否かに基づいてRT中か否かを判定し(Sk1)、RT中でなければ、Sk5のステップに進む。Sk1のステップにおいてRT中であれば、RTの残りゲーム数を格納するためにRAM41cに割り当てられたRTゲーム数カウンタの値を1減算し(Sk2)、残りRTゲーム数が0か、すなわちRTゲーム数カウンタの値が0か否かを判定する(Sk3)。Sk3のステップにおいて残りRTゲーム数が0でなければ、Sk5のステップに進み、残りRTゲーム数が0であれば、RAM41cに設定されているRT中フラグをクリアして(Sk4)、Sk5のステップに進む。

20

【0409】

Sk5のステップでは、通常遊技状態か否かを判定する。Sk5のステップでは、RAM41cにRT中フラグ、ビッグボーナス中フラグ、レギュラーボーナス中フラグがいずれも設定されていない場合に通常遊技状態であると判定する。そしてSk5のステップにおいて通常遊技状態でなければ、Sk9のステップに進み、通常遊技状態であれば、Sk6のステップに進み、当該ゲームの表示結果としてチャンス目が停止したか否かを判定する。

30

【0410】

Sk6のステップにおいてチャンス目が停止していなければSk9のステップに進み、チャンス目が停止していれば、RAM41cにRT中フラグを設定し(Sk7)、RTゲーム数カウンタに2を設定し(Sk8)、Sk9のステップに進む。

【0411】

Sk9のステップでは、レギュラーボーナス中か否かを判定する。Sk9のステップでは、RAM41cにレギュラーボーナス中フラグが設定されており、かつRB中信号がONの状態である場合にレギュラーボーナス中と判定する。

40

【0412】

Sk9のステップにおいてレギュラーボーナス中でなければ、Sk13のステップに進む。Sk9のステップにおいてレギュラーボーナス中であれば、レギュラーボーナスゲーム数カウンタの値を1減算し、入賞が発生していればレギュラーボーナス中入賞カウンタの値を1加算し(Sk10)、レギュラーボーナスの終了条件が成立したか否か、すなわちレギュラーボーナスゲーム数カウンタの値が0、もしくはレギュラーボーナス中入賞カウンタの値が8であるか否かを判定する(Sk11)。Sk11のステップにおいてレギュラーボーナスの終了条件が成立していなければ、Sk13のステップに進み、レギュラーボーナスの終了条件が成立していれば、RAM41cに設定されているレギュラーボーナス中フラグをクリアして(Sk12)、Sk13のステップに進む。

50

【0413】

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

【0414】

S k 1 3のステップにおいてビッグボーナス中でなければ、S k 2 0のステップに進み、ビッグボーナス中であれば、ビッグボーナス中払出数カウンタの値に、当該ゲームのメダルの払出枚数を加算し（S k 1 4）、ビッグボーナスの終了条件が成立しているか否か、すなわちビッグボーナス中払出数カウンタの値が4 6 5枚を超えているか否かを判定する（S k 1 5）。S k 1 5のステップにおいてビッグボーナスの終了条件が成立していなければ、S k 1 7のステップに進み、ビッグボーナスの終了条件が成立していれば、R A M 4 1 cに設定されているビッグボーナス中フラグ及びレギュラーボーナス中フラグをクリアし（S k 1 6）、S k 2 0のステップに進む。

10

【0415】

S k 1 7のステップにおいては、R A M 4 1 cにレギュラーボーナス中フラグが設定されていない状態であるか否か、すなわちビッグボーナス中でかつレギュラーボーナスが未作動の状態であるか否かを判定する。S k 1 7のステップにおいてレギュラーボーナス中フラグが設定されている状態であれば、S k 2 0のステップに進み、S k 1 7のステップにおいてレギュラーボーナス中フラグが設定されていない状態であれば、レギュラーボーナス中を示すレギュラーボーナス中フラグ及びレギュラーボーナスの作動開始を示すレギュラーボーナス作動開始フラグをR A M 4 1 cに設定し（S k 1 8）、レギュラーボーナスゲーム数カウンタの値及びレギュラーボーナス中の入賞回数が格納されるレギュラーボーナス中入賞カウンタの値を初期化した後（S k 1 9）、S k 2 0のステップに進む。

20

【0416】

S k 2 0のステップでは、外部出力信号のうちR B中信号がO Nの状態か否かを判定する。S k 2 0のステップにおいてR B中信号がO Nの状態でなければ、S k 2 4のステップに進み、R B中信号がO Nの状態であれば、R A M 4 1 cにレギュラーボーナス中フラグが設定されているか否かを判定する（S k 2 1）。S k 2 1のステップにおいてレギュラーボーナス中フラグが設定されていない場合、すなわちレギュラーボーナスが終了し、その後もレギュラーボーナスが再開しない場合には、S k 2 3のステップに進む。S k 2 1のステップにおいてレギュラーボーナス中フラグが設定されている場合には、R A M 4 1 cにレギュラーボーナス作動開始フラグが設定されているか否かを判定する（S k 2 2）。S k 2 2のステップにおいてレギュラーボーナス作動開始フラグが設定されている場合、すなわちビッグボーナス中にレギュラーボーナスが再作動する場合には、S k 2 3のステップに進み、S k 2 2のステップにおいてレギュラーボーナス作動開始フラグが設定されていない場合、すなわちレギュラーボーナス中でかつレギュラーボーナスの終了条件も成立していない場合には、S k 2 4のステップに進む。S k 2 3のステップでは、R B中信号をO F Fの状態としてS k 2 4のステップに進む。

30

【0417】

S k 2 4のステップでは、R A M 4 1 cにレギュラーボーナス作動開始フラグが設定されているか否かを判定する。S k 2 4のステップにおいてレギュラーボーナス作動開始フラグが設定されていない場合は、S k 2 7のステップに進み、S k 2 4のステップにおいてレギュラーボーナス作動開始フラグが設定されている場合、すなわち次ゲームからレギュラーボーナスが開始する場合には、R A M 4 1 cのレギュラーボーナス作動開始フラグをクリアし（S k 2 5）、R B中信号の出力待ち時間が経過するまで待機し（S k 2 6）、出力待ち時間が経過した時点でS k 2 7のステップに進む。

40

【0418】

S k 2 7のステップでは、R A M 4 1 cにビッグボーナス中フラグが設定されているか否かを判定する。S k 2 7のステップにおいてビッグボーナス中フラグが設定されていない場合は、S k 3 3のステップに進み、S k 2 7のステップにおいてビッグボーナス中フラ

50

グが設定されていれば、外部出力信号のうちBB中信号がONの状態か否かを判定する（Sk 28）。Sk 28のステップにおいてBB中信号がONの状態である場合、すなわちビッグボーナス中であり、かつ次回のゲームがビッグボーナスの開始ゲームではない場合には、Sk 33のステップに進み、Sk 28のステップにおいてBB中信号がONの状態でない場合、すなわち次回のゲームからビッグボーナスが開始する場合には、外部出力信号のうちBB中信号をONの状態とし（Sk 29）、BB入賞時演出の演出待ち時間をレジスタに設定し（Sk 30）、精算スイッチ10の操作の検出を有効化した後（Sk 31）、Sk 30のステップにおいて設定された演出待ち時間が経過するまで待機する演出待ち処理を行う（Sk 32）。そして、演出待ち処理の終了後、Sk 33のステップに進む。

10

【0419】

演出待ち処理では、図44に示すように、レジスタに設定された演出待ち時間をRAM 41cの汎用時間カウンタに設定し（Sm1）、精算スイッチ10の操作が検出されたか否かを判定し（Sm2）、精算スイッチ10の操作が検出されていなければ、Sm4のステップに進み、精算スイッチ10の操作が検出されていれば、図33に示す精算処理を行い（Sm3）、その後、Sm4のステップに進む。Sm3のステップでは、汎用時間カウンタに設定された演出待ち時間が経過したか否かを判定し、演出待ち時間が経過していなければ、Sm2のステップに戻り、演出待ち時間が経過していれば、演出待ち処理を終了し、元の処理に復帰する。

【0420】

20

Sk 33のステップでは、RAM 41cにレギュラーボーナス中フラグが設定されているか否かを判定する。Sk 33のステップにおいてレギュラーボーナス中フラグが設定されていなければ、Sk 36のステップに進み、Sk 33のステップにおいてレギュラーボーナス中フラグが設定されていれば、外部出力信号のうちRB中信号がONの状態か否かを判定する（Sk 34）。Sk 34のステップにおいてRB中信号がONの状態である場合、すなわちレギュラーボーナス中であり、かつ次回のゲームがレギュラーボーナスの開始ゲームではない場合には、Sk 36のステップに進み、Sk 34のステップにおいてRB中信号がONの状態でない場合、すなわち次回のゲームからレギュラーボーナスが開始する場合には、外部出力信号のうちRB中信号をONの状態とし（Sk 35）、Sk 36のステップに進む。

30

【0421】

Sk 36のステップでは、外部出力信号のうちBB中信号がONの状態か否かを判定する。Sk 36のステップにおいてBB中信号がONの状態であれば、Sk 54のステップに進み、Sk 36のステップにおいてBB中信号がONの状態であれば、RAM 41cにビッグボーナス中フラグが設定されているか否かを判定する（Sk 37）。Sk 37のステップにおいてビッグボーナス中フラグが設定がされている場合、すなわちビッグボーナスが終了しない場合には、Sk 54のステップに進み、Sk 37のステップにおいてビッグボーナス中フラグが設定されていない場合、すなわちビッグボーナスが終了する場合には、外部出力信号のうちBB中信号をOFFの状態とし（Sk 38）、エンディング演出の演出待ち時間をレジスタに設定し（Sk 39）、精算スイッチ10の操作の検出を有効化した後（Sk 40）、Sk 39のステップにおいて設定された演出待ち時間が経過するまで待機する演出待ち処理（図44参照）を行う（Sk 41）。Sk 41のステップにおける演出待ち処理の終了後、RAM 41cの未使用領域及び未使用スタック領域に加えて一般ワークを初期化する初期化2を行った後（Sk 42）、Sk 43のステップに進む。

40

【0422】

Sk 43のステップでは、自動精算機能が有効に設定されているか否かを判定する。Sk 43のステップにおいて自動精算機能が有効に設定されていなければ、Sk 45のステップに進み、Sk 43のステップにおいて自動精算機能が有効に設定されていれば、図33に示す精算処理を行い（Sk 44）、その後、Sk 45のステップに進む。

50

【0423】

S k 4 5のステップでは、打止機能が有効に設定されているか否かを判定する。S k 4 5のステップにおいて打止機能が有効に設定されていなければ、S k 5 4のステップに進み、S k 4 5のステップにおいて打止機能が有効に設定されていれば、打止状態を示す打止コードをレジスタに設定し（S k 4 6）、レジスタに格納されている打止コードを遊技補助表示器12に表示する（S k 4 7）。そして、リセット／設定スイッチ38の操作が検出されているか否かを判定し（S k 4 8）、リセット／設定スイッチ38の操作が検出されていなければ、更にリセットスイッチ23の操作が検出されているか否かを判定し（S k 4 9）、リセットスイッチ23の操作も検出されていなければ、更に精算スイッチ10の操作が検出されているか否かを判定し（S k 5 0）、精算スイッチ10の操作も検出されていなければ、S k 4 8のステップに戻る。S k 4 8のステップにおいてリセット／設定スイッチ38の操作が検出された場合、S k 4 9のステップにおいてリセットスイッチ23の操作が検出された場合には、S k 5 2のステップに進み、S k 5 0のステップにおいて精算スイッチ10の操作が検出された場合には、図33に示す精算処理を行い（S k 5 1）、S k 4 6のステップに戻る。

10

【0424】

S k 5 2のステップでは、レジスタに格納されている打止コードをクリアする。そして、遊技補助表示器12の表示状態をクリアして（S k 5 3）、S k 5 4のステップに進む。

【0425】

S k 5 4のステップでは、RAM 4 1 cの未使用領域及び未使用スタック領域を初期化する初期化4を行った後、ゲーム終了時処理を終了し、図30に示すフローチャートに復帰する。

20

【0426】

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

【0427】

また、レギュラーボーナスが未作動か否かの判定を行う前に、ビッグボーナスの終了条件が成立したか否かの判定を行い、当該判定においてビッグボーナスの終了条件が成立していない場合に、レギュラーボーナスが未作動か否かの判定を行い、未作動の場合には、レギュラーボーナスを作動させるようになっている。

30

【0428】

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

【0429】

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

40

【0430】

図45及び図46は、C P U 4 1 aが割込3の発生に応じて、すなわち0.56msの間隔で起動処理やゲーム処理に割り込んで実行するタイマ割込処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

【0431】

タイマ割込処理（メイン）においては、まず、割込を禁止する（S n 1）。すなわち、

50

タイマ割込処理（メイン）の実行中に他の割込処理が実行されることを禁止する。そして、使用中のレジスタをスタック領域に退避する（S n 2）。

【0432】

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

【0433】

次いで、分岐用カウンタ値を参照して2または3か、すなわちタイマ割込3またはタイマ割込4かを判定し（S n 4）、タイマ割込3またはタイマ割込4ではない場合、すなわちタイマ割込1またはタイマ割込2の場合には、リールモータ32L、32C、32Rの始動時または定速回転中か否かを確認し、リールモータ32L、32C、32Rの始動時または定速回転中であれば、後述するS n 8のモータステップ処理において変更した位相信号データや後述するS n 23の最終停止処理において変更した位相信号データを出力するモータ位相信号出力処理を実行する（S n 5）。 10

【0434】

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

【0435】

また、S n 6のステップにおいてタイマ割込2の場合には、各種表示器をダイナミック点灯させるLEDダイナミック表示処理（S n 10）、各種LED等の点灯信号等のデータを出力ポートへ出力する制御信号等出力処理（S n 11）、各種ソフトウェア乱数を更新する乱数更新処理（S n 12）、各種時間カウンタを更新する時間カウンタ更新処理（S n 13）、コマンドキューに格納されたコマンドを演出制御基板90に対して送信するコマンド送信処理（S n 14）、外部出力信号を更新する外部出力信号更新処理（S n 15）を順次実行した後、S n 2においてスタック領域に退避したレジスタを復帰し（S n 20）、S n 1のステップにおいて禁止した割込を許可して（S n 21）、割込前の処理に戻る。 30

【0436】

また、S n 4のステップにおいてタイマ割込3またはタイマ割込4であれば、更に、分岐用カウンタ値を参照して3か否か、すなわちタイマ割込4か否かを判定し（S n 16）、タイマ割込4でなければ、すなわちタイマ割込3であれば、入力ポートから各種スイッチ類の検出データを入力するポート入力処理（S n 17）、回転中のリール2L、2C、2Rの原点通過（リール基準位置の通過）をチェックし、リール回転エラーの発生を検知するとともに、停止準備が完了しているか（停止準備完了コードが設定されているか）を確認し、停止準備が完了しており、かつ定速回転中であれば、回転中のリールに対応するストップスイッチの操作を有効化する原点通過時処理（S n 18）、各種スイッチ類の検出信号に基づいてこれら各種スイッチが検出条件を満たしているか否かを判定するスイッチ入力判定処理（S n 19）を順次実行した後、S n 2においてスタック領域に退避したレジスタを復帰し（S n 20）、S n 1のステップにおいて禁止した割込を許可して（S n 21）、割込前の処理に戻る。 40

【0437】

また、S n 16のステップにおいてタイマ割込4であれば、ストップスイッチ8L、8 50

C、8 Rの検出に伴って停止リールのワークに停止操作位置が格納されたときに、停止リールのワークに格納された停止操作位置から停止位置を決定し、何ステップ後に停止すれば良いかを算出する停止スイッチ処理（S n 2 2）、停止スイッチ処理で算出された停止までのステップ数をカウントして、停止する時期になったら2相励磁によるブレーキを開始する停止処理（S n 2 3）、停止処理においてブレーキを開始してから一定時間後に3相励磁とする最終停止処理（S n 2 4）を順次実行した後、S n 2においてスタック領域に退避したレジスタを復帰し（S n 2 0）、S n 1のステップにおいて禁止した割込を許可して（S n 2 1）、割込前の処理に戻る。

【0 4 3 8】

図4 7は、CPU 4 1 aが前述したタイマ割込処理（メイン）のタイマ割込4内において実行する停止スイッチ処理の制御内容を示すフローチャートである。

10

【0 4 3 9】

停止スイッチ処理では、まず、左、中、右の順番で全てのリールについて、該当するリールのワークに停止操作位置が設定されているか否か、すなわち停止操作が検出されたか、或いは自動停止により停止が指示されたかを判定し（S p 1、S p 2）、全てのリールについて停止操作が検出されていないか、停止が指示されていなければ、停止スイッチ処理を終了し、図4 6のフローチャートに復帰する。

【0 4 4 0】

また、S p 1のステップにおいて、いずれかのリールの停止操作が検出されている場合には、S p 3のステップに進み、当該リールに対応する停止制御テーブルを参照し、停止リールに対応するワークに設定されている停止操作位置のステップ数を含む領域番号から、停止位置となる領域番号を特定し、S p 4のステップに進む。

20

【0 4 4 1】

S p 4のステップでは、現在のリール基準位置からのステップ数から、S p 3のステップにおいて特定した停止位置までに要するステップ数を算出し、算出したステップ数を設定した後、停止スイッチ処理を終了し、図4 6のフローチャートに復帰する。

【0 4 4 2】

図4 8は、CPU 4 1 aが割込2の発生に応じて、すなわち電断検出回路4 8からの電圧低下信号が入力されたときに起動処理やゲーム処理に割り込んで実行する電断割込処理の制御内容を示すフローチャートである。

30

【0 4 4 3】

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

【0 4 4 4】

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

40

【0 4 4 5】

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

【0 4 4 6】

そして、電圧低下信号が入力されているか否かの判定（S q 1 0、尚、S q 1 0は、S q 3と同様の処理である）を除いて、何らの処理も行わないループ処理に入る。すなわち

50

、そのまま電圧が低下すると内部的に動作停止状態になる。よって、電断時に確実にCPU 41aは動作停止する。また、このループ処理において、電圧が回復し、電圧低下信号が入力されない状態となると、前述した起動処理が実行され、RAMパリティが0となり、かつ破壊診断用データが正常であれば、元の処理に復帰することとなる。

【0447】

尚、本実施例では、RAM 41cへのアクセスを禁止した後、電圧低下信号の出力状況を監視して、電圧低下信号が入力されなくなった場合に電圧の回復を判定し、起動処理へ移行するようになっているが、ループ処理において何らの処理も行わず、ループ処理が行われている間に、電圧が回復し、リセット回路49からリセット信号が入力されたことに基づいて、起動処理へ移行するようにしても良い。

10

【0448】

次に、演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91のCPU 91aが実行する各種制御内容を、図49～図59のフローチャートに基づいて以下に説明する。

【0449】

CPU 91aは、サブ制御部91にリセット回路95からリセット信号が入力されると、図49に示す起動処理（サブ）を行う。

【0450】

起動処理（サブ）では、内蔵デバイスや周辺IC、割込モード、スタックポインタ等を初期化した後（S s 1）、RAM 91cへのアクセスを許可する（S s 2）。そして、RAM 91cの全ての格納領域のRAMパリティを計算し（S s 3）、RAMパリティが0
20
か否かを判定する（S s 4）。

【0451】

RAM 91cのデータが正常であれば、RAMパリティが0になるはずであり、S s 4のステップにおいてRAMパリティが0であれば、RAM 91cに格納されているデータが正常であるので、S s 5のステップに進み、電断前の演出状態を復帰させる。S s 5のステップでは、電断前にBB入賞時演出またはエンディング演出を実行していたか否かを判定し、BB入賞時演出またはエンディング演出を実行していた場合には、BB入賞時演出またはエンディング演出が最終段階に到達していたか否かを判定し（S s 6）、最終段階に到達していた場合には、最終段階の制御パターンを設定した後（S s 7）、設定された制御パターンに従って、液晶表示器51、演出効果LED 52、スピーカ53、54、
30
リールLED等の各種演出装置の制御を行う演出制御処理を実行し（S s 9）、割込を許可して（S s 10）、ループ処理に移行する。

【0452】

また、S s 5のステップにおいて電断前にBB入賞時演出またはエンディング演出を実行していなかった場合、またはS s 6のステップにおいてBB入賞時演出またはエンディング演出が最終段階に到達していた場合には、電断前に最後に実行していた制御パターンを設定した後（S s 8）、設定された制御パターンに従って、液晶表示器51、演出効果LED 52、スピーカ53、54、リールLED等の各種演出装置の制御を行う演出制御処理を実行し（S s 9）、割込を許可して（S s 10）、ループ処理に移行する。

【0453】

また、S s 4のステップにおいてRAMパリティが0でなければ、RAM 91cに格納されているデータが正常ではないので、RAM 91cを初期化した後（S s 11）、待機パターンを制御パターンとして設定した後（S s 12）、設定された制御パターンに従って、液晶表示器51、演出効果LED 52、スピーカ53、54、リールLED等の各種演出装置の制御を行う演出制御処理を実行し（S s 9）、割込を許可して（S s 10）、ループ処理に移行する。

40

【0454】

図50は、CPU 91aが内部クロックのカウントに基づいて1. 12msの間隔で実行するタイマ割込処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【0455】

50

タイマ割込処理（サブ）においては、まず、バッファにコマンドが格納されているか否かを判定する（S t 1）。バッファにコマンドが格納されていなければ、S t 7のステップに進み、バッファにコマンドが格納されていれば、バッファからコマンドを取得し（S t 2）、S t 3のステップに進む。

【0456】

S t 3のステップでは、受信したコマンドに応じて連続演出を実行するための連続演出処理を実行し、S t 4のステップに進む。

【0457】

S t 4のステップでは、受信したコマンドが内部当選コマンドの場合に、連続演出用の演出パターンがRAM 91 cに既に設定されているか否かを判定し、連続演出用の演出パターンが設定されていなければ、ROM 91 bに格納されている演出テーブルを参照し、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてRAM 91 cに設定する演出パターン選択処理を実行し、S t 5のステップに進む。

【0458】

S t 5のステップでは、受信したコマンドに応じた処理を行うとともに、ROM 91 bに格納されている制御パターンテーブルを参照し、RAM 91 cに設定されている演出パターン及び受信したコマンドに対応して登録されている制御パターンを読み出してRAM 91 cに設定する制御パターン設定処理を実行し、S t 6のステップに進む。

【0459】

S t 6のステップでは、S t 5のステップにおいて設定された制御パターンに従って、液晶表示器51、演出効果LED 52、スピーカ53、54、リールLED等の各種演出装置の制御を行う演出制御処理を実行し、S t 7のステップに進む。

【0460】

S t 7のステップでは、促進報知を行うための促進報知処理を実行し、S t 8のステップに進む。

【0461】

S t 8のステップでは、RAM 91 cの乱数カウンタ等の各種カウンタの値を更新する処理を行った後、S t 9のステップに進み、起動時にRAM 91 cにバックアップされているデータの内容が正常であるか否かを確認できるように、RAM 91 cの全ての格納領域の排他的論理和が0になるようにRAMパリティ調整用データを計算してセットし、タイマ割込処理（サブ）を終了する。

【0462】

すなわちCPU 91 aは、メイン制御部41のCPU 41 aのように電断検出時にRAMパリティ調整用データをセットするのではなく、定期的に実行されるタイマ割込処理（サブ）毎に、RAMパリティ調整用データをセットし、いつ電断しても、復旧時にRAM 91 cにバックアップされているデータの内容が正常であるか否かを判定できるようになっている。

【0463】

図51は、CPU 91 aがS t 3のステップにおいて実行する連続演出処理を示すフローチャートである。

【0464】

連続演出処理では、まず、当該処理を行う契機となったコマンドの種類が何であることを判定する（S u 1）。

【0465】

コマンドの種類がBETコマンドであった場合には、詳細を後述するBET時処理を行い（S u 2）、連続演出処理を終了し、図50に示すフローチャートに復帰する。

【0466】

コマンドの種類が内部当選コマンドであった場合には、詳細を後述するスタート時処理を行い（S u 3）、連続演出処理を終了し、図50に示すフローチャートに復帰する。

【0467】

コマンドの種類がリール回転開始コマンドであった場合には、前のゲームでRAM91cに保存したリール2L、2C、2Rの停止図柄に関する情報をクリアし（Su4）、連続演出処理を終了し、図50に示すフローチャートに復帰する。

【0468】

コマンドの種類がリール停止コマンドであった場合には、詳細を後述するリール停止処理を行い（Su5）、連続演出処理を終了し、図50に示すフローチャートに復帰する。

【0469】

コマンドの種類が入賞判定コマンドであった場合には、当該入賞判定コマンドがいずれかのボーナスに入賞したことを示しているか否かを判定し（Su6）、いずれのボーナスにも入賞したことを示していなければ、そのまま連続演出処理を終了し、図50に示すフローチャートに復帰する。

10

【0470】

一方、入賞判定コマンドがいずれかのボーナスに入賞したことを示している場合には、RAM91cに設定された連続演出の残りゲーム数を示す連続カウンタの値が0であり、かつ追加演出の実行を示す追加フラグが設定されていない状態であるか、すなわち現時点で連続演出が実行されていない状態であり、かつ次のゲームで追加演出が行われない状態か否かを判定し（Su7）、連続カウンタの値が0であり、かつ追加フラグも設定されていないければ、連続演出処理を終了し、図50に示すフローチャートに復帰する。

20

【0471】

また、Su7のステップにおいて連続カウンタが0ではない場合、または追加フラグが行われている場合には、実行中の連続演出を終了させて（Su8）、連続カウンタの値をクリアした後（Su9）、連続演出処理を終了し、図50に示すフローチャートに復帰する。

【0472】

コマンドの種類が遊技状態コマンドであった場合には、前回のゲームで最新ゲームの遊技状態の保存領域に保存された遊技状態（すなわち、今回のゲームで適用されていた遊技状態）をRAM91cに設けられた前回ゲームの遊技状態の保存領域に移し、当該遊技状態コマンドが示す遊技状態（すなわち、次のゲームで適用される遊技状態）をRAM91cに設けられた最新ゲームの遊技状態の保存領域に保存し（Su10）、連続演出処理を終了し、図50に示すフローチャートに復帰する。

30

【0473】

また、コマンドの種類が他のコマンドであった場合には、そのまま連続演出処理を終了し、図50に示すフローチャートに復帰する。

【0474】

次に、Su2のBET時処理を図52に示すフローチャートに基づいて説明する。

【0475】

BET時処理では、まず、RAM91cにボーナス当選の確定を報知したときに設定される確定報知フラグが設定されているかどうかを判定する（Sv1）。確定報知フラグが設定されていれば、前回以前のゲームでリール2L、2C、2Rの全ての回転が停止したときに、連続演出か追加演出にてボーナス当選の確定が報知されていることとなる。

40

【0476】

この場合、ソフトウェア乱数機能により種別報知抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に値により当選しているボーナスの種別を報知するかどうかを決定する種別報知抽選を行う（Sv2）。そして、この種別報知抽選においてボーナスの種別を報知する旨が決定されたかどうかを判定する（Sv3）。ボーナスの種別を報知しない旨が決定された場合には、そのままSv5の処理に進む。

【0477】

ボーナスの種別を報知する旨が決定された場合には、前回のゲームのステップSw1の

50

処理（後述）でRAM91cに保存した当選状況に従って、液晶表示器51への画像の表示により、当選しているボーナスの種別（レギュラーボーナスか、ビッグボーナス（1）か、ビッグボーナス（2）か）を報知する（Sv4）。そして、Sv5の処理に進む。Sv5では、RAM91cに設定されている確定報知フラグを消去する。そして、BET時処理を終了して、図51のフローチャートに復帰する。

【0478】

確定報知フラグが設定されていない場合には、RAM91cの連続カウンタの値が0であるかどうかを判定する（Sv6）。連続カウンタの値が0でなければ、既に連続演出が実行されているので、そのままBET時処理を終了して、図51のフローチャートに復帰する。連続カウンタの値が0であれば、更にRAM91cに追加フラグが設定されている

10

【0479】

追加フラグも設定されていなければ、RAM91cに保存されている前回のゲームのルール2L、2C、2Rの表示結果に基づいて、前回のゲームにおいてチャンス目が導出されたか否かを判定する（Sv8）。前回のゲームにおいてチャンス目が導出されていなければ、そのままBET時処理を終了して、図51のフローチャートに復帰する。

【0480】

前回のゲームにおいてチャンス目が導出されていれば、前回のゲームのステップSw1の処理（後述）でRAM91cに保存した当選状況に従って、いずれかのボーナスに当選しているかどうかを判定する（ステップSv9）。

20

【0481】

いずれかのボーナスに当選していれば、ソフトウェア乱数機能により連続演出パターン選択用の乱数を抽出し、抽出した乱数の値に従ってROM91bに格納された連続演出選択テーブルのうちの当選時テーブルを参照して、これから開始する連続演出のパターンを選択する。ここで選択した連続演出のパターンは、RAM91cに保存しておく（Sv10）。そして、Sv12のステップに進む。

【0482】

いずれのボーナスにも当選していなければ、ソフトウェア乱数機能により連続演出パターン選択用の乱数を抽出し、抽出した乱数の値に従ってROM91bに格納された連続演出選択テーブルのうちの非当選時テーブルを参照して、これから開始する連続演出のパターンを選択する。ここで選択した連続演出のパターンは、RAM91cに保存しておく（Sv11）。そして、Sv12のステップに進む。

30

【0483】

Sv12では、Sv10またはSv11で選択した演出パターンに応じた値を初期値として、RAM91cの連続カウンタにセットする。更に、液晶表示器51に連続演出の開始を示す所定の画像を表示することにより開始演出を行う（Sv13）。そして、BET時処理を終了して、図51のフローチャートに復帰する。

【0484】

また、Sv6において連続カウンタの値が0でなかった場合には、そのままBET時処理を終了して、図51のフローチャートに復帰する。

40

【0485】

また、Sv7のステップにおいて追加フラグが設定されていれば、追加演出を実行することになる。ここでは、追加演出の開始（一旦は終了した連続演出の再開）を示す所定の画像を表示することにより再開演出を行う（Sv14）。そして、BET時処理を終了して、図51のフローチャートに復帰する。

【0486】

次に、Su3のスタート時処理を図53に示すフローチャート基づいて説明する。

【0487】

まず、スタート時処理では、当該処理の契機となった内部当選コマンドが示す当選状況（すなわち、今回のゲームにおける当選フラグの設定状況）をRAM91cに設けられた

50

最新ゲームの当選状況の保存領域に保存する（S w 1）。

【0 4 8 8】

次に、R A M 9 1 c の連続カウンタの値が0であるかどうかを判定する（S w 2）。連続カウンタの値が0でなければ、既に連続演出が開始しているか少なくとも開始演出は行われている状態にある。この場合、まず、R A M 9 1 c に保存した連続演出のパターンが当選時テーブルに基づいて選択されたパターンであって、ボーナス当選の確定を報知するパターンであるかどうかを判定する（S w 3）。ボーナス当選の確定を報知するパターンでなければ、そのままS w 1 2 の処理に進む。ボーナス当選の確定を報知するパターンであれば、更に連続カウンタの値が1であるかどうかを判定する（S w 4）。連続カウンタの値が1でもなければ、そのままS w 1 2 のステップに進む。

10

【0 4 8 9】

連続カウンタの値が1であれば、当該ゲームで連続演出が終了することとなるので、更にR A M 9 1 c に保存した当選状況に基づいて、いずれかのボーナスが当選しているかどうかを判定する（S w 5）。いずれのボーナスも当選していなければ、そのままS w 1 2 のステップに進む。

【0 4 9 0】

いずれかのボーナスが当選している場合には、連続演出の開始時においてはいずれのボーナスも当選していなかったが、連続演出の実行中に新たにボーナスに当選したことになる。この場合には、ソフトウェア乱数機能により所定の乱数を抽出し、該乱数の値に応じて連続演出の最終ゲームにおける演出の内容を差し替えるか、それとも連続演出の終了後に追加演出を行うかを決定する差替／追加決定抽選を行う（S w 6）。この抽選の結果、最終ゲームの演出の内容の差し替えが決定されたか、追加演出の実行が決定されたかを判定する（S w 7）。

20

【0 4 9 1】

連続演出の最終ゲームにおける演出の内容の差し替えが決定された場合には、R A M 9 1 c に演出差替フラグを設定する（S w 8）。更にR A M 9 1 c に保存している連続演出のパターンに応じて最終ゲームにおける演出の内容を差し替え、差し替え後の演出に応じた画像を液晶表示器5 1 に表示して、連続演出の最終ゲームにおける演出を開始させる（S w 9）。そして、スタート時処理を終了して、図5 1 のフローチャートに復帰する。

【0 4 9 2】

30

一方、追加演出の実行が決定された場合には、R A M 9 1 c に保存している連続演出のパターンに応じて、連続演出選択テーブルから追加演出のパターンを選択する。ここで選択した追加演出のパターンも、R A M 9 1 c に保存しておく（S w 1 0）。更に追加演出の実行を示す追加フラグをR A M 9 1 c に設定する（S w 1 1）。そして、S w 1 2 のステップに進む。

【0 4 9 3】

S w 1 2 では、R A M 9 1 c に保存されている連続演出のパターンとR A M 1 2 2 の連続カウンタの値に応じた画像を液晶表示器5 1 に表示して、一連の連続演出のうちの今回のゲーム分の演出を開始させる。そして、スタート時処理を終了して、図5 1 のフローチャートに復帰する。

40

【0 4 9 4】

S w 2 において連続カウンタの値が0であった場合には、更にR A M 9 1 c に追加フラグが設定されているかどうかを判定する（S w 1 3）。追加フラグが設定されていない場合は、ここでは何らの演出も開始しないでスタート時処理を終了して、図5 1 のフローチャートに復帰するものとなる。

【0 4 9 5】

追加フラグが設定されている場合には、R A M 9 1 c に保存されている追加演出のパターンに応じた画像を液晶表示器5 1 に表示して追加演出を開始させる（S w 1 4）。そして、スタート時処理を終了して、図5 1 のフローチャートに復帰する。

【0 4 9 6】

50

次に、S u 5 のリール停止時処理を図 5 4 に示すフローチャートに基づいて説明する。

【0 4 9 7】

まず、リール停止時処理では、当該処理の契機となったリール停止コマンドに従って当該リール停止コマンドが示すリールについて停止した図柄を R A M 9 1 c の停止図柄テーブルに保存する (S x 1)。

【0 4 9 8】

次に、停止図柄テーブルを参照して、リール 2 L、2 C、2 R の全ての回転が停止したかどうかを判定する (S x 2)。リール 2 L、2 C、2 R のうちで未だ回転中のものが 1 つでもあれば、そのままリール停止時処理を終了して、図 5 1 のフローチャートに復帰する。

10

【0 4 9 9】

リール 2 L、2 C、2 R の全ての回転が停止した場合には、R A M 9 1 c の連続カウンタの値が 0 であるかどうかを判定する (S x 3)。連続カウンタの値が 0 でなければ、この時点で連続演出の実行中であるので、R A M 9 1 c に差替フラグが設定されているかどうかを判定する (S x 4)。差替フラグが設定されていれば、差し替え後の演出の内容に応じた画像を液晶表示器 5 1 に表示して、連続演出の最終ゲームにおける演出の結果を報知する (S x 5)。更に、R A M 9 1 c に設定されている差替フラグを消去し、連続カウンタの値をクリアする (S x 6)。そして、S x 1 5 のステップに進む。

【0 5 0 0】

S x 4 で差替フラグが設定されていなければ、R A M 9 1 c に保存されている連続演出のパターンと連続カウンタの値に応じた画像を液晶表示器 5 1 に表示して、一連の連続演出のうちの今回のゲーム分の演出の結果を報知する (S x 7)。更に、R A M 9 1 c の連続カウンタの値を 1 だけ減算する (S x 8)。ここで減算を行った結果、連続カウンタの値が 0 となったかどうかを判定する (S x 9)。連続カウンタの値が 0 とならなかった場合には、そのままリール停止時処理を終了して、図 5 1 のフローチャートに復帰する。

20

【0 5 0 1】

連続カウンタの値が 0 となった場合には、R A M 9 1 c に保存した連続演出のパターンが当選時テーブルに基づいて選択されたパターンであって、ボーナス当選の確定を報知するパターンであるかどうかを判定する (S x 1 0)。ボーナス当選の確定を報知するパターンであれば、S x 1 5 のステップに進む。

30

【0 5 0 2】

ボーナス当選の確定を報知するパターンでなければ、ボーナスにハズレている旨を示す情報を液晶表示器 5 1 に表示して遊技者に報知する (S x 1 1)。そして、リール停止時処理を終了して、図 5 1 のフローチャートに復帰する。

【0 5 0 3】

S x 3 で連続カウンタの値が 0 であれば、R A M 9 1 c に追加フラグが設定されているかを判定する (S x 1 2)。追加フラグが設定されていなければ、そのままリール停止処理を終了して、図 5 1 のフローチャートに復帰する。追加フラグが設定されていれば、この時点で追加演出の実行中であるので、R A M 9 1 c に保存されている追加演出のパターンに応じた画像を液晶表示器 5 1 に表示して、追加演出の結果を報知する (S x 1 3)。

40

更に、R A M 9 1 c の追加フラグをクリアして (S x 1 4)、S x 1 5 のステップに進む。

【0 5 0 4】

S x 1 5 では、R A M 9 1 c に確定報知フラグを設定する。更に、ボーナスに当選している旨を示す情報を液晶表示器 5 1 に表示して遊技者に報知する (S x 1 6)。そして、リール停止時処理を終了して、図 5 1 のフローチャートに復帰する。

【0 5 0 5】

図 5 5 及び図 5 6 は、C P U 9 1 a がタイマ割込処理 (サブ) の S t 5 のステップにおいて実行する制御パターン設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0 5 0 6】

50

制御パターン設定処理では、まず、受信したコマンドが設定開始コマンドであるか否かを判定する（S y 1）。そして、受信したコマンドが設定開始コマンドであれば、設定中報知パターンを制御パターンとして設定し（S y 1）、制御パターン設定処理を終了して、図50に示すフローチャートに復帰する。

【0507】

S y 1のステップにおいて、受信したコマンドが設定開始コマンドではない場合には、受信したコマンドが初期化コマンドであるか否かを判定する（S y 3）。そして受信したコマンドが初期化コマンドであれば、R A M 9 1 cの全ての領域を初期化した後（S y 4）、前述した待機パターンを制御パターンとして設定し（S y 5）、制御パターン設定処理を終了して、図50に示すフローチャートに復帰する。

10

【0508】

S y 3のステップにおいて、受信したコマンドが初期化コマンドではない場合には、受信したコマンドが待機コマンドであるか否かを判定する（S y 6）。そして受信したコマンドが待機コマンドであれば、待機パターンを制御パターンとして設定し（S y 7）、制御パターン設定処理を終了して、図50に示すフローチャートに復帰する。

【0509】

S y 6のステップにおいて、受信したコマンドが待機コマンドではない場合には、受信したコマンドが打止コマンドであるか否かを判定する（S y 8）。そして受信したコマンドが打止コマンドであれば、更に、打止状態の開始（発生）を示す打止コマンドか否かを判定し（S y 9）、打止状態の開始を示す打止コマンドであれば、打止報知パターンを制御パターンとして設定し（S y 10）、制御パターン設定処理を終了して、図50に示すフローチャートに復帰する。一方、打止状態の開始を示す打止コマンドでない場合、すなわち打止状態の解除を示す打止コマンドであれば、待機パターンを制御パターンとして設定し（S y 7）、制御パターン設定処理を終了して、図50に示すフローチャートに復帰する。

20

【0510】

S y 8のステップにおいて、受信したコマンドが打止コマンドではない場合には、受信したコマンドがエラーコマンドであるか否かを判定する（S y 11）。そして受信したコマンドがエラーコマンドであれば、更に、エラー状態の発生を示すエラーコマンドか否かを判定し（S y 12）、エラー状態の発生を示すエラーコマンドであれば、現在設定されている制御パターンを一時的にスタックに退避し（S y 13）、エラー報知パターンを制御パターンとして設定し（S y 14）、制御パターン設定処理を終了して、図50に示すフローチャートに復帰する。一方、エラー状態の発生を示すエラーコマンドでない場合、すなわちエラー状態の解除を示すエラーコマンドであれば、S y 13のステップ、すなわち当該エラーの発生時にスタックに退避していた制御パターンを設定し（S y 15）、制御パターン設定処理を終了して、図50に示すフローチャートに復帰する。

30

【0511】

S y 11のステップにおいて、受信したコマンドがエラーコマンドではない場合には、受信したコマンドが払出開始コマンドであるか否かを判定する（S y 16）。そして受信したコマンドが払出開始コマンドであれば、払出パターンをサブパターンとして設定し（S y 17）、制御パターン設定処理を終了して、図50に示すフローチャートに復帰する。サブパターンは、実行中の演出の制御パターンが設定される領域とは別の領域に設定される制御パターンであり、実行中の演出の制御パターンと同時並行して演出を実行する際に、実行中の演出の制御パターンとは別個に設定される制御パターンである。すなわち通常であれば、新たな制御パターンが設定されると、もともと設定されていた制御パターンが上書きされてしまうのに対して、サブパターンとして制御パターンが設定されることで、2つの制御パターンが同時に設定される。このため、S y 17のステップにおいて払出パターンがサブパターンとして設定されることで、現在実行中の演出と同時並行して払出パターンに基づく演出が実行されることとなる。

40

【0512】

50

Sy 16のステップにおいて、受信したコマンドが払出開始コマンドではない場合には、受信したコマンドが払出終了コマンドであるか否かを判定する(Sy 18)。そして受信したコマンドが払出終了コマンドであれば、サブパターンとして設定されている払出パターンをクリアし(Sy 19)、制御パターン設定処理を終了して、図50に示すフローチャートに復帰する。すなわちSy 19のステップにおいては、同時並行して実行されていた払出パターンに基づく演出のみが終了し、もともとから実行されていた演出のみが継続することとなる。

【0513】

Sy 18のステップにおいて、受信したコマンドが払出終了コマンドではない場合には、受信したコマンドが入賞判定コマンドであるか否かを判定する(Sy 20)。そして受信したコマンドが入賞判定コマンドであれば、当該入賞判定コマンドがビッグボーナスの入賞を示すか否かを判定する(Sy 21)。そして、当該入賞判定コマンドがビッグボーナスの入賞を示す場合には、BB入賞時パターンを制御パターンとして設定し(Sy 22)、制御パターン設定処理を終了して、図50に示すフローチャートに復帰する。一方、当該入賞判定コマンドがビッグボーナスの入賞を示すものではない場合には、更にビッグボーナス以外の入賞を示すか否かを判定する(Sy 23)。そして、当該入賞判定コマンドがビッグボーナス以外の入賞を示す場合には、入賞が発生した際に特有の演出が実行される入賞時演出を実行するための入賞時パターンのうち、発生した入賞に対応する入賞時パターンを制御パターンとして設定し(Sy 24)、制御パターン設定処理を終了して、図50に示すフローチャートに復帰する。尚、Sy 23のステップにおいてビッグボーナス以外の入賞を示すものでない場合には、Sy 29のステップに進む。

【0514】

Sy 20のステップにおいて受信したコマンドが入賞判定コマンドではない場合には、受信したコマンドが遊技状態コマンドであるか否かを判定する(Sy 25)。そして受信したコマンドが遊技状態コマンドでなければ、Sy 29のステップに進み、遊技状態コマンドであれば、当該遊技状態コマンドが示す遊技状態をRAM 91cに設定するとともに(Sy 26)、設定された遊技状態に基づいて当該ゲームがビッグボーナスの終了条件が成立したゲームであったか否かを判定する(Sy 27)。そして、当該ゲームがビッグボーナスの終了条件が成立したゲームであれば、エンディングパターンを制御パターンとして設定し(Sy 28)、制御パターン設定処理を終了して、図50に示すフローチャートに復帰する。尚、Sy 27のステップにおいて当該ゲームがビッグボーナスの終了条件が成立したゲームでなければ、Sy 29のステップに進む。

【0515】

Sy 29のステップでは、ROM 91bに格納されている制御パターンテーブルを参照し、RAM 91cに設定されている演出パターン及び受信したコマンドに対応して登録されている制御パターンを読み出して設定し、制御パターン設定処理を終了して、図50に示すフローチャートに復帰する。

【0516】

図57～図59は、CPU 91aがタイマ割込処理(サブ)のSt 7のステップにおいて実行する促進報知処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0517】

促進報知処理では、まず、後述するリール変動中フラグの設定状況に基づいて、少なくとも1つのリール2L、2C、2Rが回転中であるか否かを判定する(Sr 1)。そして、いずれのリール2L、2C、2Rも回転していなければ、すなわち全てのリールが停止している状態であれば、内部当選コマンドを新たに取得したか否かを判定する(Sr 2)。そして、内部当選コマンドを新たに取得したと判定した場合には、最後に受信した遊技状態コマンドに基づいて設定されている遊技状態から当該ゲームがボーナス中であるか否かを判定する(Sr 3)。そして、ボーナス中ではない場合には、図15に示す報知パターン振分テーブルに基づいて、当該ゲームにおいて実施しうる促進報知の報知パターンを決定するための報知パターン抽選を実行し(Sr 4)、該抽選にて当選した報知パターン

を当該ゲームにおいて実施しうる促進報知の報知パターンとしてセットし（S r 5）、図 50 に示すフローチャートに復帰する。また、S r 3 のステップにおいてボーナス中であると判定した場合には、報知パターン抽選を行うことなく、当該ゲームにおいて実行し得る報知パターンとして報知パターン 1 をセットし（S r 6）、図 50 に示すフローチャートに復帰する。

【0518】

S r 2 のステップにおいて、内部当選コマンドを新たに取得していないと判定した場合には、リール回転開始コマンドを新たに取得したか否かを判定し（S r 7）、リール回転開始コマンドを新たに取得していれば、報知用カウンタのカウント値として第 1 の値（＝60 秒）をセットした後（S r 8）、リール変動中フラグをセットして（S r 9）、図 50 に示すフローチャートに復帰する。

10

【0519】

S r 1 のステップにおいて、少なくとも 1 つのリール 2 L、2 C、2 R が回転中であれば、後述する報知中フラグの設定状況に基づいて、促進報知が実行中であるか否かを判定し（S r 10）、促進報知の実行中でなければ、報知用カウンタのカウント値が 0 であるか否かを判定し（S r 19）、カウント値が 0 である場合には、リール 2 L、2 C、2 R の回転が開始してから 60 秒が経過したか、あるいは最後にストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が有効に操作されてから 60 秒または 30 秒が経過したとして、当該ゲームがボーナス中のゲームであるか否かを判定する（S r 27）。

【0520】

20

S r 10 のステップにおいて、促進報知が実行中であれば、S r 11 のステップに進み、リール停止コマンドを新たに取得したか否かを判定する（S r 11）。そして、リール停止コマンドを新たに取得していれば、セットされている報知中フラグをクリアし（S r 12）、全てのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止したか否かを判定する（S r 14）。そして、全てのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止していなければ、当該ゲームにおいて促進報知が実行された旨を示す報知済みフラグをセットし（S r 15）、報知用カウンタのカウント値として第 2 の値（＝30 秒）をセットした後（S r 16）、図 50 に示すフローチャートに復帰する。

【0521】

また、S r 14 のステップにおいて、全てのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止していれば、リール変動中フラグをクリアし（S r 17）、報知済みフラグがセットされている場合にはこれをクリアした後（S r 18）、図 50 に示すフローチャートに復帰する。

30

【0522】

また、S r 19 のステップにおいて、報知用カウンタのカウント値が 0 でなければ、S r 20 のステップに進み、リール停止コマンドを新たに取得したか否かを判定し（S r 20）、リール停止コマンドを新たに取得していれば、その時点で全てのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止したか否かを判定する（S r 21）。そして、全てのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止していなければ、報知済みフラグがセットされているか否かを判定し（S r 22）、報知済みフラグがセットされていれば、報知用カウンタのカウント値として第 2 の値（＝30 秒）をセットした後（S r 23）、図 50 に示すフローチャートに復帰する。また、報知済みフラグがセットされていなければ、報知用カウンタのカウント値として第 1 の値（＝60 秒）をセットした後（S r 24）、図 50 に示すフローチャートに復帰する。

40

【0523】

また、S r 21 のステップにおいて、全てのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止していれば、リール変動中フラグをクリアし（S r 25）、報知済みフラグがセットされている場合にはこれをクリアした後（S r 26）、図 50 に示すフローチャートに復帰する。

【0524】

次いで、S r 27 のステップにおいて、当該ゲームがボーナス中のゲームでなければ、報知パターンとして報知パターン 1 がセットされているか否かを判定する（S r 31）。

50

そして、報知パターン1がセットされていれば、報知中フラグをセットし（S r 3 2）、報知パターン1をセットした後（S r 3 3）、図50に示すフローチャートに復帰する。

【0525】

S r 2 7のステップにおいて、当該ゲームがボーナス中のゲームであれば、報知中フラグをセットした後（S r 2 8）、報知パターン1をセットして、図50に示すフローチャートに復帰する。

【0526】

また、S r 3 1のステップにおいて、報知パターンとして報知パターン1がセットされていれば、その時点で既に停止しているリール2 L、2 C、2 Rがあるか否かを判定する（S r 3 4）。そして、停止しているリール2 L、2 C、2 Rがあれば、停止済みのリールの表示結果が、完全ハズレ目であるか否かを判定し（S r 3 5）、完全ハズレ目であればS r 3 2のステップに進み、報知中フラグをセットし（S r 3 2）、報知パターン1をセットした後（S r 3 3）、図50に示すフローチャートに復帰する。つまり、完全ハズレ目が導出表示されている場合には、その時点でセットされているボーナスの期待度が高い報知パターン2をセットせずに、報知パターン1に基づく促進報知を実行するようにすることで、無意味な報知が行われることを回避できる。

【0527】

また、S r 3 4のステップにおいて、その時点で既に停止しているリールがない場合、及び、S r 3 5のステップにおいて完全ハズレ目でない場合には、報知中フラグをセットし（S r 3 6）、報知パターン2をセットした後（S r 3 7）、図50に示すフローチャートに復帰する。

【0528】

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

【0529】

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

10

20

30

40

50

つのリールが停止したときに選択された停止制御テーブルに従って残りのリールの停止制御を行うようにしても良い。

【0530】

また、いずれか1つのリールが停止したときに、回転中のリールについて、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止済みのリールの停止位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御を行うとともに、更にいずれかのリールが停止したとき（2つのリールが停止したとき）に、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、最初に停止したリールの停止位置または最後に停止したリールの停止位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御を行うようにしても良い。

10

【0531】

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

20

【0532】

また、いずれか1つのリールが停止したときに、回転中のリールについて、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止済みのリールの停止操作位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御を行うとともに、更にいずれかのリールが停止したとき（2つのリールが停止したとき）には、新たに停止制御テーブルを選択せず、全てのリールが回転している状態でいずれか1つのリールが停止したときに選択された停止制御テーブルに従って残りのリールの停止制御を行うようにしても良い。

【0533】

30

また、いずれか1つのリールが停止したときに、回転中のリールについて、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止済みのリールの停止操作位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御を行うとともに、更にいずれかのリールが停止したとき（2つのリールが停止したとき）に、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、最初に停止したリールまたは最後に停止したリールの停止操作位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御を行うようにしても良い。

【0534】

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

40

【0535】

また、いずれか1つのリールが停止したときに、回転中のリールについて、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止したリールの停止位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、いずれか2つのリールが停止したときに、各遊技状態の

50

それぞれについての内部当選状態、停止したリールの停止操作位置の組み合わせに対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御を行うようにしても良い。

【0536】

また、いずれか1つのリールが停止したときに、回転中のリールについて、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止したリールの停止操作位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、いずれか2つのリールが停止したときに、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止したリールの停止位置の組み合わせに対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御を行うようにしても良い。

10

【0537】

また、いずれか1つのリールが停止したときに、回転中のリールについて、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止したリールの停止操作位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、いずれか2つのリールが停止したときに、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止したリールのうちのいずれか1つのリールの停止位置、停止したリールのうちの残りのリールの停止操作位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御を行うようにしても良い。

【0538】

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

20

【0539】

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

30

【0540】

例えば、通常遊技状態においていずれの役にも当選していない場合（ハズレ）において、左リールを領域番号5～8の領域のどのタイミングで停止操作を行っても、3～5番図柄の「スイカ・ベル・リプレイ」が導出されるが、この際、領域番号7の領域で停止操作が行われた場合のみ、中リールの停止制御テーブルとして、少なくともいずれか1つの領域番号に対して前述した11～13番図柄の「チェリー・リプレイ・チェリー」、21、1、2番図柄の「チェリー・ベル・チェリー」が特定される引込コマ数が定められた停止制御テーブル、すなわちチャンス目を構成する表示結果を導出可能な停止制御テーブルを選択し、領域番号5、6、8の領域で停止操作が行われた場合に、中リールの停止制御テーブルとして、いずれの領域番号に対しても前述した11～13番図柄の「チェリー・リプレイ・チェリー」、21、1、2番図柄の「チェリー・ベル・チェリー」が特定される

40

50

引込コマ数が定められていない停止制御テーブル、すなわちチャンス目を構成する表示結果を導出不可能な停止制御テーブルを選択すれば良い。これにより特定のリールを停止した時点での当該リールの停止位置が同一の場合であってもその停止操作位置が異なることによって最終的にチャンス目を導出可能に制御する場合と導出不可能に制御する場合とがあるので、通常遊技状態においていずれの役にも当選していない場合（ハズレ）のリールの表示結果が単調化してしまうことを防止できる。

【0541】

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

10

【0542】

また、いずれかのリールが既に停止している場合において、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、リールの停止状況及び停止済みのリールの停止操作位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルに従ってリールの停止制御を行うものにおいては、リールが停止する毎に、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれかであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なリール停止コマンドを、サブ制御部91に対して送信することが好ましく、このようにすることでサブ制御部91のCPU91aは、リールが停止した際に、そのリールの停止位置のみならず、停止操作位置に応じて異なる演出を行うことが可能となる。

20

【0543】

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

30

40

【0544】

また、本実施例では、複数の連続するステップ数の範囲（本実施例では1図柄が変動する4ステップずつ）毎に引込コマ数（当該範囲で停止操作が検出された場合の停止位置）が一意的に定められた停止制御テーブルを用いてリールの停止制御を行っているので、停

50

止制御テーブルを作成するためのテーブル作成用データの容量を大幅に軽減できる。

【0545】

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

10

【0546】

また、本実施例では、内部抽選によりいずれかのボーナスが当選している場合、または1枚（1）のみが当選している場合において、図10に示す領域番号4～8または領域番号10～14の範囲のうちのいずれかのタイミング、すなわち1枚（1）の組み合わせを構成する「青7」図柄を最大4コマの範囲でも引き込めないタイミングで停止操作がなされたとき、すなわち1枚（1）を入賞させることができなかったときに、内部抽選によりいずれの役も当選していない場合（ハズレ）には導出されることのない、チャンス目を構成する2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」を導出させることが可能となり、内部抽選によりいずれかのボーナスが当選している場合、または1枚（2）のみが当選している場合において、図10に示す領域番号6～8または領域番号17～21の範囲のうちのいずれかのタイミング、すなわち1枚（2）の組み合わせを構成する「赤7」図柄を最大4コマの範囲でも引き込めないタイミングで停止操作がなされたとき、すなわち1枚（2）を入賞させることができなかったときに、内部抽選によりいずれの役も当選していない場合（ハズレ）には導出されることのない、チャンス目を構成する2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」を導出させることが可能となるので、これらチャンス目を構成する表示結果が導出されることにより、特別役が当選していることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

20

【0547】

また、本実施例では、内部抽選によりいずれかのボーナスが当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合、及び通常遊技状態において1枚（1）のみが当選している場合、及び通常遊技状態において1枚（2）のみが当選している場合においては、領域番号6、7、12、13のタイミングで停止操作が検出された場合にチャンス目を構成する2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」または8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」が表示結果として導出されるが、いずれの役も当選していない場合（ハズレ）においては、領域番号6、7、12、13のいずれのタイミングで停止操作が検出されても、2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」または8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」が表示結果として導出されることはないので、内部抽選によりボーナスが当選しているか、1枚（1）のみが当選し、かつ1枚（1）を入賞させることができないタイミングで停止操作が行われたとき、または1枚（2）にのみが当選し、かつ1枚（1）を入賞させることができないタイミングで停止操作が行われたときに、内部抽選によりいずれの役も当選していない状態では同一のタイミングで停止操作がなされても導出されることのないチャンス目を構成する表示結果を導出させることが可能となるので、チャンス目を構成する表示結果が導出されることにより、ボーナスの発生に対する遊技者の期待感を高めることができる。

30

40

【0548】

また、内部抽選によりいずれの役も当選していない場合（ハズレ）、すなわち通常時の大半を占める状態では、チャンス目を構成する表示結果が導出されることがなく、内部抽選によりいずれかのボーナスが当選している場合以外では、1枚（1）または1枚（2）

50

が当選することによりチャンス目を導出させることが可能となる。このため、複数の停止制御テーブルのうち、全てのリールが回転中においては、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われるとともに、いずれかのリールが既に停止している場合においては、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止済みのリールの停止位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われる場合でも、遊技者の技量などの影響を受けることなく、適度な割合でチャンス目を導出させることが可能となる。

【0549】

尚、本実施例では、通常遊技状態においていずれの役も当選していない場合（ハズレ）には、いずれのタイミングで停止操作が検出されてもチャンス目を構成する表示結果が導出されることがない停止制御テーブルが作成されるようになっているが、例えば、通常遊技状態においていずれの役も当選していない場合（ハズレ）に、通常遊技状態においていずれかのボーナスに当選しているか、1枚（1）のみが当選している場合よりも少ない停止操作位置（領域番号）に対して、1枚（1）の組み合わせを構成する「青7」図柄がいずれの入賞ライン上にも導出されないタイミングで停止操作が行われたときに導出されるチャンス目を構成する表示結果が特定されるとともに、通常遊技状態においていずれかのボーナスに当選しているか、1枚（2）のみが当選している場合よりも少ない停止操作位置（領域番号）に対して、1枚（2）の組み合わせを構成する「赤7」図柄がいずれの入賞ライン上にも導出されないタイミングで停止操作が行われたときに導出されるチャンス目を構成する表示結果が特定される停止制御テーブルを左リールの停止制御テーブルとして作成するようにしても良い。これにより、内部抽選によりボーナスが当選しているか、1枚（1）または1枚（2）が当選し、かつ当選した1枚（1）または1枚（2）を入賞させることができないタイミングで停止操作が行われたときに、内部抽選によりいずれの役も当選していないときよりも高い割合でチャンス目を構成する表示結果を導出させることが可能となるので、チャンス目が導出されることにより、ボーナスの発生に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0550】

また、本実施例では、通常遊技状態においてボーナスのいずれかが当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合には、少なくともいずれか1つのリールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態において、既に停止済みのリールの表示結果に関わらず、いずれの役も当選していない場合（ハズレ）には導出されることのない、チャンス目を構成する表示結果を中リールに導出させることが可能となり、通常遊技状態において1枚（1）のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1球の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止していない場合、または左リールの入賞ライン上に1枚（1）の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止しているが、左リールに「青7」が停止している入賞ライン上に1枚（1）の組み合わせを構成する「赤7」図柄を引き込めない範囲で停止操作がなされた場合、または通常遊技状態において1枚（2）のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ中リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1枚（2）の組み合わせを構成する「赤7」図柄が停止していない場合、または左リールの入賞ライン上に1枚（2）の組み合わせを構成する「赤7」図柄が停止しているが、左リールに「赤7」が停止している入賞ライン上に1枚（2）の組み合わせを構成する「青7」図柄を引き込めない範囲で停止操作がなされた場合には、いずれの役も当選していない場合（ハズレ）には導出されることのない、チャンス目を構成する表示結果を中リールに導出させることが可能となる。

【0551】

また、通常遊技状態においてボーナスのいずれかが当選し、かつ他のいずれの役も当選していない場合には、少なくともいずれか1つのリールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態において、既に停止済みのリールの表示結果に関わらず、いずれの

役も当選していない場合（ハズレ）には導出されることのない、チャンス目を構成する表示結果を右リールに導出させることが可能となり、通常遊技状態において1枚（1）のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1枚（1）の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止していない場合、または少なくとも中リールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態で、中リールの入賞ライン上に1枚（1）の組み合わせを構成する「赤7」図柄が停止していない場合、通常遊技状態において1枚（2）のみが当選している場合において、少なくとも左リールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態で、左リールの入賞ライン上に1枚（2）の組み合わせを構成する「赤7」図柄が停止していない場合、または少なくとも中リールが既に停止しており、かつ右リールが未だ回転中の状態で、中リールの入賞ライン上に1枚（2）の組み合わせを構成する「青7」図柄が停止していない場合に、いずれの役も当選していない場合（ハズレ）には導出されることのない、チャンス目を構成する表示結果を右リールに導出させることが可能となる。

10

【0552】

すなわちいずれかのボーナスが当選しているとき、または1枚（1）または1枚（2）が当選しており、いずれか1つのリールが停止した状態で、かつ既に1枚（1）または1枚（2）を入賞させることができなかったとき、またはいずれか1つのリールが停止している状態で、かつ1枚（1）または1枚（2）を入賞させることが可能であるが、1枚（1）または1枚（2）の組み合わせを導出できないタイミングで停止操作がなされたために1枚（1）または1枚（2）を入賞させることができなかったときに、いずれの役も当選していない場合（ハズレ）には導出されることのない、チャンス目を構成する表示結果を導出させることが可能となるので、これらチャンス目を構成する表示結果が導出されることにより、特別役が当選していることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

20

【0553】

また、1枚（1）または1枚（2）のみに当選しており、左リールの入賞ライン上に1枚（1）または1枚（2）の組み合わせを構成する図柄がいずれかの入賞ライン上に停止していない場合であっても、チャンス目を構成する表示結果が特定されるタイミング以外で停止操作が行われたために、左リールの入賞ライン上に1枚（1）または1枚（2）の組み合わせを構成する図柄がいずれかの入賞ライン上に停止せず、かつチャンス目を構成する表示結果が導出されない場合であっても、中リールや右リールにチャンス目を構成する表示結果を導出させることが可能であり、チャンス目を構成する表示結果が導出される機会が増えることとなるので、ボーナスに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

30

【0554】

また、本実施例では、内部抽選によりいずれかのボーナスが当選している場合または1枚（1）または1枚（2）のみが当選している場合において、いずれか1つのリールが停止した状態で、既に1枚（1）または1枚（2）を入賞させることができなかったときに、特定の領域番号のタイミングで停止操作が行われることで、内部抽選によりいずれの役も当選していない状態では同一のタイミングで停止操作がなされても導出されることのないチャンス目を構成する表示結果を導出させることが可能となるので、チャンス目を構成する表示結果が導出されることにより、ボーナスの発生に対する遊技者の期待感を高めることができる。

40

【0555】

また、内部抽選によりいずれの役も当選していない場合（ハズレ）、すなわち通常時の大半を占める状態では、既に停止したリールの表示結果に関わらず、チャンス目を構成する表示結果が導出されることがなく、内部抽選によりいずれかのボーナスが当選している場合以外では、1枚（1）または1枚（2）が当選することによりチャンス目を導出させることが可能となる。このため、複数の停止制御テーブルのうち、全てのリールが回転中においては、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態に対して一意的に定められた

50

停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われるとともに、いずれかのリールが既に停止している場合においては、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止済みのリールの停止位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われる場合でも、遊技者の技量などの影響を受けることなく、適度な割合でチャンス目を導出させることが可能となる。

【0556】

尚、本実施例では、通常遊技状態においていずれの役も当選していない場合（ハズレ）には、既に停止したリールの表示結果に関わらず、いずれのタイミングで停止操作が検出されてもチャンス目を構成する表示結果が導出されることがない停止制御テーブルが作成されるようになっているが、例えば、通常遊技状態においていずれの役も当選していない場合（ハズレ）で、少なくとも1つのリールが既に停止しているときに、通常遊技状態においていずれかのボーナスに当選しているか、1枚（1）または1枚（2）のみが当選している場合よりも少ない停止操作位置（領域番号）に対して、チャンス目を構成する表示結果が特定される停止制御テーブルを左リールの停止制御テーブルとして作成するようにしても良い。これにより、内部抽選によりボーナスが当選しているか、1枚（1）または1枚（2）が当選し、少なくとも1つのリールが停止した状態で、既に1枚（1）または1枚（2）入賞を発生させることができなかったときに、内部抽選によりいずれの役も当選していないときよりも高い割合でチャンス目を構成する表示結果を導出させることが可能となるので、チャンス目が導出されることにより、ボーナスの発生に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0557】

尚、本実施例では、左リールに表示結果が導出された時点でチャンス目が成立するのではなく、いずれか2つのリールまたは全てのリールに表示結果が導出された時点（いずれの入賞役も揃わなかった場合）にチャンス目が成立するようになっていたが、いずれか1つのリールに表示結果が導出された時点で成立するチャンス目を適用しても良く、例えば、左リールに8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」が導出されるのみで成立する表示状態様をチャンス目として適用しても良い。

【0558】

また、入賞させることができなかった際にチャンス目を導出させることが可能となる1枚（1）及び1枚（2）は、1ゲームに対して設定可能な最大賭数（3）を設定するために必要なメダル数である3枚以下（1枚）のメダルの払出を伴う入賞であるため、内部抽選により1枚（1）または1枚（2）が当選し、入賞させることができなくとも、遊技者が大きな不利益を被ることがないばかりか、1枚（1）及び1枚（2）の入賞確率が、スロットマシン1の払い出し率に大きな影響が及ぶことがないので、例えば、1枚（1）及び1枚（2）の入賞が許容される確率を高めてチャンス目の導出しうる機会を増加させることも可能となり、ボーナスに対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【0559】

また、本実施例では、1枚（1）及び1枚（2）の入賞に伴い払い出されるメダル数が、1ゲームに対して最小単位の賭数を設定するのに必要な1枚とされているため、最もスロットマシン1の払い出し率に影響を与えにくくできる。

【0560】

尚、本実施例では、1枚（1）及び1枚（2）の入賞に伴い、1枚のメダルが遊技者に払い出されるようになっていたが、チャンス目を導出可能な特定付与入賞の発生に伴い払い出されるメダル数は1枚に限定されるものではなく、チャンス目を導出可能な特定付与入賞の発生に伴い払い出されるメダル数は、より少ない方が好ましいが、少なくとも1ゲームに対して設定可能な最大賭数（本実施例では3）を設定するのに必要なメダル数（本実施例では3枚）以下であれば、スロットマシン1の払い出し率に影響を与えにくくできる。また、例えば、チェリーのように複数の入賞ラインに停止するか、1本の入賞ラインに停止するかによって払出枚数が異なる場合には、役の組み合わせが複数の入賞ラインに

停止した際の払出枚数が、1ゲームに対して設定可能な最大賭数（本実施例では3）を設定するのに必要なメダル数以下であれば、スロットマシン1の払い出し率に影響を与えにくくできる。

【0561】

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

【0562】

更に本実施例では、内部抽選によりビッグボーナス（2）が当選している場合または1枚（1）が当選している場合において、「青7」図柄を最大4コマの範囲で引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが可能なタイミングのうち領域番号18のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、いずれの役も当選していない場合に導出されることのない15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」、すなわち最終的に入賞ライン上に1枚（1）の組み合わせが揃わなければ、チャンス目が成立することとなる表示結果が導出されるようになっており、内部抽選によりいずれかのボーナスが当選している場合または1枚（2）が当選している場合において、「赤7」図柄を最大4コマの範囲で引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが可能なタイミングのうち領域番号12、13のタイミングで左リールの停止操作が検出された場合には、いずれの役も当選していない場合に導出されることのない8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」、すなわち最終的に入賞ライン上に1枚（2）の組み合わせが揃わなければ、チャンス目が成立することとなる表示結果が導出されるようになっており、1枚（1）または1枚（2）の組み合わせを構成する図柄がいずれかの入賞ライン上に導出され、1枚（1）または1枚（2）を入賞させることのできないタイミングで停止操作が検出された場合に導出されるチャンス目を構成する表示結果が導出されなかった場合でも、導出された表示結果が1枚（1）または1枚（2）を入賞させることが可能なタイミングで停止操作が検出された場合でも導出されるチャンス目を構成する表示結果であれば、ボーナスの発生に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0563】

また、本実施例では、内部抽選によりビッグボーナス（2）が当選している場合または1枚（1）のみが当選している場合において、図10に示す領域番号18のタイミングで停止操作が検出された場合にチャンス目を構成する15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」が表示結果として導出され、内部抽選によりいずれかのボーナスが当選している場合または1枚（2）のみが当選している場合において、図10に示す領域番号12、13の範囲のタイミングで停止操作が検出された場合にチャンス目を構成する8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」が表示結果として導出されるが、通常遊技状態においていずれの役も当選していない場合（ハズレ）においては、領域番号18のタイミングで停止操作が検出されても、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」が表示結果として導

出されることはなく、領域番号12、13の範囲のいずれのタイミングで停止操作が検出されても8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」が表示結果として導出されることはない。内部抽選によりボーナスが当選しているか、1枚(1)または1枚(2)のみが当選し、かつ1枚(1)または1枚(2)を入賞させることが可能なタイミングで停止操作が行われたときに、内部抽選によりいずれの役も当選していない状態では同一のタイミングで停止操作がなされても導出されることのないチャンス目を構成する表示結果を導出させることが可能となるので、1枚(1)または1枚(2)の組み合わせを構成する図柄がいずれかの入賞ライン上に導出され、1枚(1)または1枚(2)を入賞させることのできないタイミングで停止操作が検出された場合に導出されるチャンス目を構成する表示結果が導出されなかった場合でも、導出された表示結果が1枚(1)または1枚(2)を入賞させることが可能なタイミングで停止操作が検出された場合でも導出されるチャンス目を構成する表示結果であれば、ボーナスの発生に対する遊技者の期待感を高めることができる。

10

【0564】

また、本実施例では、1枚(1)の組み合わせを構成する図柄、及びビッグボーナス(2)の組み合わせを構成する図柄として、ともに共通の「青7」図柄が用いられているので、15～17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」、すなわち1枚(1)を入賞させることが可能なタイミングで停止操作が検出された場合でも導出されるチャンス目を構成する表示結果が導出されることにより、ビッグボーナス(2)に当選していれば、中リール及び右リールにもビッグボーナス(2)の組み合わせを構成する「青7」図柄を狙ったタイミングで停止操作を行うことにより、そのゲームでビッグボーナス(2)の組み合わせを入賞ライン上に停止させて入賞させることが可能となる。同様に、1枚(2)の組み合わせを構成する図柄、及びレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)の組み合わせを構成する図柄として、ともに共通の「赤7」図柄が用いられているので、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」、すなわち1枚(2)を入賞させることが可能なタイミングで停止操作が検出された場合でも導出されるチャンス目を構成する表示結果が導出されることにより、レギュラーボーナスまたはビッグボーナス(1)に当選していれば、中リールにレギュラーボーナスまたはビッグボーナス(1)の組み合わせを構成する「青7」図柄を狙ったタイミングで停止操作を行い、右リールにレギュラーボーナスの組み合わせを構成する「BAR」図柄またはビッグボーナスの組み合わせを構成する「青7」図柄を狙ったタイミングで停止操作を行うことにより、そのゲームでレギュラーボーナスまたはビッグボーナス(1)の組み合わせを入賞ライン上に停止させて入賞させることが可能となる。

20

30

【0565】

尚、本実施例はこれに限られるものではなく、例えば、1枚(1)及び1枚(2)の組み合わせを構成する図柄として、ボーナスの組み合わせを構成する図柄とは異なる図柄を適用するようにしても良く、このようにした場合でも、1枚(1)または1枚(2)の構成図柄がいずれかの入賞ライン上に導出され、1枚(1)または1枚(2)を入賞させることのできないタイミングで停止操作が検出された場合に導出されるチャンス目を構成する表示結果が導出されなかった場合でも、導出された表示結果が、1枚(1)または1枚(2)の構成図柄を含むチャンス目を構成する表示結果、すなわち1枚(1)または1枚(2)を入賞させることが可能なタイミングで停止操作が検出された場合でも導出されるチャンス目を構成する表示結果であれば、ボーナスの発生に対する遊技者の期待感を高めることができる。

40

【0566】

また、この場合にも、1枚(1)または1枚(2)の構成図柄を含むチャンス目を構成する表示結果に、ボーナスの組み合わせを構成する図柄が含まれること、すなわち1枚(1)または1枚(2)の構成図柄とボーナスの構成図柄とがともに入賞ライン上に停止する表示態様であることが好ましく、このようにした場合にも、1枚(1)または1枚(2)を入賞させることが可能なタイミングで停止操作が検出された場合でも導出されるチャンス目を構成する表示結果が導出されることにより、ボーナスに当選していれば、中リー

50

ル及び右リールにも当選したボーナスの組み合わせを構成する図柄を狙ったタイミングで停止操作を行うことにより、そのゲームで当選したボーナスの組み合わせを入賞ライン上に停止させて入賞させることが可能となる。

【0567】

また、本実施例では、通常遊技状態においていずれの役も当選していない場合（ハズレ）には、いずれのタイミングで停止操作が検出されても1枚（1）または1枚（2）を入賞させることが可能なタイミングで停止操作が検出された場合でも導出されるチャンス目を構成する表示結果が導出されることがない停止制御テーブルが作成されるようになって、例えば、通常遊技状態においていずれの役も当選していない場合（ハズレ）に、通常遊技状態においていずれかのボーナスに当選しているか、1枚（1）または1枚（2）のみが当選している場合よりも少ない停止操作位置（領域番号）に対して、1枚（1）または1枚（2）を入賞させることが可能なタイミングで停止操作が検出された場合でも導出されるチャンス目を構成する表示結果が特定される停止制御テーブルを左リールの停止制御テーブルとして作成するようにしても良い。これにより、内部抽選によりボーナスが当選しているか、1枚（1）または1枚（2）が当選したときに、内部抽選によりいずれの役も当選していないときよりも高い割合で1枚（1）または1枚（2）を入賞させることが可能なタイミングで停止操作が検出された場合でも導出されるチャンス目を構成する表示結果を導出させることが可能となるので、1枚（1）または1枚（2）の組み合わせを構成する図柄がいずれかの入賞ライン上に導出され、1枚（1）または1枚（2）を入賞させることのできないタイミングで停止操作が検出された場合に導出されるチャンス目を構成する表示結果が導出されなかった場合でも、導出された表示結果が1枚（1）または1枚（2）を入賞させることが可能なタイミングで停止操作が検出された場合でも導出されるチャンス目を構成する表示結果であれば、ボーナスの発生に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0568】

また、本実施例では、左リールにおいて、1枚（1）の組み合わせを構成する16番の「青7」図柄が左リールの上段、中段、下段のいずれかに停止する表示態様（領域番号14～16、15～17、16～18）と、1枚（2）の組み合わせを構成する9番の「赤7」図柄が左リールの上段、中段、下段のいずれかに停止する表示態様（領域番号7～9、8～10、9～11）と、がそれぞれ最大引込範囲である4コマを超えて配置されており、「赤7」図柄と「青7」図柄を同時に狙える停止操作位置が存在しないので、1枚（1）の組み合わせを構成する図柄、または1枚（2）の組み合わせを構成する図柄の一方を常に狙ってリールの停止操作を行った場合に、1枚（1）、1枚（2）のうち一方の役は常に入賞させることができるが、他方の役を入賞させることが可能なタイミングで停止操作を行うことが不可能となり、この場合には、チャンス目が導出されることとなるため、1枚（1）、1枚（2）のうち一方の役を常に狙ってリールの停止操作を行った場合でも、適度にチャンス目を出現させることが可能となり、この際、1枚（1）、1枚（2）のうち他方の役の役を入賞させることができなかったのか、ボーナスが当選しているのか、を判別することはできないので、チャンス目の出現により効果的にボーナスの発生に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0569】

また、1枚（1）と1枚（2）は、当選確率も同じであり、かつ入賞時のメダルの払出枚数も同じなので、1枚（1）、1枚（2）のうち一方の組み合わせのみを行ってリールの停止操作を行うメリットが少なく、結果として1枚（1）、1枚（2）のうち一方の組み合わせを狙って停止操作を行う意欲を軽減できるため、様々な位置で停止操作が行われる可能性が高くなり、表示結果を多彩なものとするができる。

【0570】

また、本実施例では、左リールにおいて、1枚（2）の組み合わせ、ビッグボーナス（1）及びレギュラーボーナス（1）の組み合わせを構成する9番の「赤7」図柄が左リールの上段、中段、下段のいずれかに停止する表示態様（領域番号7～9、8～10、9～

1 1)と、1枚(1)の組み合わせ及びビッグボーナス(2)の組み合わせを構成する16番の「青7」図柄が左リールの上段、中段、下段のいずれかに停止する表示態様(領域番号14~16、15~17、16~18)と、がそれぞれ最大引込範囲である4コマを超えて配置されており、「赤7」図柄と「青7」図柄を同時に狙える停止操作位置が存在しないので、「赤7」図柄を狙って停止操作がなされ、「青7」図柄を入賞ライン上に導出させることができず、かつチャンス目を構成する8~10番図柄の「ベル・赤7・ベル」が導出され、最終的にビッグボーナス(1)またはレギュラーボーナス(1)を入賞させることができず、更に他の役も入賞しなかったときに、1枚(1)を入賞させることができなかつたのか、他方の「青7」図柄に対応するビッグボーナス(2)を入賞させることができなかつたのかわからなくなり、「青7」図柄を狙って停止操作がなされ、「赤7」図柄を入賞ライン上に導出させることができず、かつチャンス目を構成する15~17番図柄の「リプレイ・青7・スイカ」が導出され、最終的にビッグボーナス(2)を入賞させることができず、更に他の役も入賞しなかったときに、1枚(2)を入賞させることができなかつたのか、他方の「赤7」図柄に対応するレギュラーボーナスまたはビッグボーナス(1)を入賞させることができなかつたのかわからなくなるため、ボーナスの発生に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

10

【0571】

尚、本実施例では、ビッグボーナス(2)の組み合わせを構成する特別図柄と、1枚(1)の組み合わせを構成する特定図柄とが同一の「青7」図柄にてそれぞれ構成されており、レギュラーボーナス及びビッグボーナス(1)の組み合わせを構成する特別図柄と、1枚(2)の組み合わせを構成する特定図柄とが同一の「赤7」図柄にてそれぞれ構成されているが、例えば特別図柄と特定図柄とがそれぞれ別々の図柄にて構成するとともに、少なくともレギュラーボーナス及びビッグボーナス(1)の組み合わせを構成する「赤7」図柄またはビッグボーナス(2)の組み合わせを構成する「青7」図柄の一方が入賞ライン上に停止する表示態様(「赤7」図柄または「青7」図柄が上段、中段、下段のいずれかに停止する表示態様)と、1枚(1)または1枚(2)の組み合わせを構成する特定図柄が入賞ライン上に停止する表示態様(特定図柄が上段、中段、下段のいずれかに停止する表示態様)と、がそれぞれ最大引込範囲である4コマを超えて配置されているものであれば上記と同様の作用・効果を得ることができる。

20

【0572】

また、本実施例では、左リールにおいて、通常遊技状態において1枚(1)よりも多くのメダルが払い出されるチェリーの組み合わせを構成する6番の「チェリー」図柄が左リールの上段、中段、下段のいずれかに停止する表示態様(領域番号4~6、5~7、6~8)と、1枚(1)の組み合わせを構成する16番または18番の「青7」図柄が左リールの上段、中段、下段のいずれかに停止する表示態様(領域番号14~16、15~17、16~18、17~19、18~20)と、がそれぞれ最大引込範囲である4コマを超えて配置されており、「チェリー」図柄と「青7」図柄を同時に狙える停止操作位置が存在せず、いずれか一方の図柄しか狙うことができない。また、前述のように、通常遊技状態においては、1枚(1)が入賞したときよりもチェリーが入賞したときの方が多くのメダルが払い出されることとなるので、チェリーの組み合わせを構成する6番の「チェリー」図柄を狙ったタイミング、すなわち1枚(1)の組み合わせを構成する「青7」図柄を入賞ライン上に停止させることはできないが、チェリーの組み合わせを構成する6番の「チェリー」図柄をいずれかの入賞ライン上に停止させることが可能なタイミングで停止操作を行う意欲を高めることができる。

30

40

【0573】

また、6番の「チェリー」図柄を最大4コマ引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させる引込コマ数が定められた停止操作位置(領域番号6~12)、及び1枚(1)の当選時にチャンス目を構成する2~4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8~10番図柄の「ベル・赤7・ベル」を停止させる引込コマ数が定められた停止操作位置(領域番号4~8、領域番号10~14)が、一部重複しており、これら重複している停止操作位置

50

(領域番号6～8、領域番号10～12)で停止操作がなされた場合には、1枚(1)に当選していれば、チャンス目を構成する2～4番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8～10番図柄の「ベル・赤7・ベル」が停止することとなる。このため、チェリーの組み合わせを構成する6番の「チェリー」図柄をいずれかの入賞ライン上に停止させることが可能なタイミングで停止操作を行う意欲を高めることに伴い、内部抽選により1枚(1)が当選ときに、チャンス目を構成する表示結果が導出される割合を高めることができる。

【0574】

尚、本実施例では、特定付与入賞としての1枚(1)よりも多くのメダルの特出を伴う特殊付与入賞としてチェリーを適用しているが、これに限らず、1枚(1)の組み合わせを構成する図柄と同時に狙えない図柄を含む組み合わせが入賞ライン上に停止することによって成立される入賞であれば良く、チェリーのように左リールのみで入賞が成立するものではなく、2つ以上のリールの入賞ライン上に該当する図柄が停止することによって成立するものであっても良い。

10

【0575】

また、本実施例のスロットマシン1では、チャンス目が停止したこと、すなわちいずれかのボーナスに当選しているときに、いずれのボーナスも当選していない場合よりも高い割合で導出される表示態様となったことを契機に連続演出が実行されるので、連続演出の開始契機が分かりやすくなるうえに、チャンス目と連続演出の双方にてボーナスの当選に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0576】

20

また、チャンス目が停止したことを契機に2ゲームにわたりリプレイの当選確率が(当選確率のみならず入賞確率も)高まるRTに移行するとともに、その間に連続演出が行われるため、連続演出が行われている間、ボーナスを入賞させることが困難となり、遊技者はボーナスが当選しているか否かを判別しづらくなるため、連続演出を無意味なものとすることなく最後まで終了させることができる。更に、連続演出の間、ボーナスを揃えられない場合でも、リプレイが入賞してメダルの投入を必要としないリプレイゲームが付与されるので、ボーナスを入賞させることが困難となるRTに制御されても遊技者に不利益が生じてしまうことを防止できる。

【0577】

尚、本実施例では、チャンス目が停止したことを契機にRTに移行するとともに、その間に連続演出が行われるようになっているが、いずれのボーナスも当選していない状態でチャンス目が停止したこと、またはボーナスが当選したことを契機にRTに移行するとともに、その間に連続演出が行われるようにしても良く、このようにすることで、チャンス目が停止せずに、連続演出を開始することで、ボーナスの当選が確定するため、連続演出による興趣を高めることができる。

30

【0578】

また、連続演出は、いずれかのボーナスに当選しているときにも、当選していないときにも行われる。後者の場合の連続演出は、いずれのボーナスにも当選していない内容のもので、その終了までに新たにいずれかのボーナスに当選しなければ、そのままハズレの確定が報知される。

40

【0579】

もっとも、後者の場合の連続演出が開始された後のゲームにおいて、新たにボーナスに当選することがある。この場合であっても、既に開始していた連続演出は、最後まで行うこととしているので、連続演出の実行に関する制御が複雑になることがない。もっとも、このままハズレの確定が報知されるだけとすれば、連続演出の終了時における当選状況とは、異なる情報が遊技者に示されたままになってしまう。

【0580】

そこで、本実施例では、連続演出の最終ゲームにおいて、実行中の連続演出がいずれのボーナスにも当選していないときに開始された連続演出であるかどうかを判定し、更にこの連続演出が開始された後のゲームにおいて新たにボーナスに当選していたかどうかを判

50

定するものとしている。そして、連続演出が開始された後のゲームにおいて新たにボーナスに当選していた場合には、差替／追加決定抽選の結果により、連続演出の最終ゲームにおける演出の内容を差し替えるか、連続演出の終了後に追加演出を実行するかを選択するものとしている。

【0581】

連続演出の最終ゲームにおける演出の内容が差し替えられた場合には、最終ゲームにおいて差し替え後の演出の内容を示して、ボーナス当選の確定を遊技者に示すことができるため、遊技者に不信感を感じさせずに、連続演出を終了させることができる。一方、追加演出の実行が選択された場合には、一旦ハズレの結果が報知されるものとなるが、連続演出の終了後直ちに実行される追加演出によって、遊技者は、ボーナスに当選していることが分かるため、遊技者に不信感を感じさせずに、一旦開始された連続演出を最後まで行うことができる。

10

【0582】

連続演出の最終ゲームにおける演出の内容を差し替えるのか、連続演出に続けて追加演出を実行するのかわけなく、連続演出が開始された後のゲームにおいて新たにボーナスに当選していたかどうかを判定するのは、連続演出の最終ゲームにおいてだけ行えば良い。このように実行中の連続演出がいずれのボーナスにも当選していないときに開始された連続演出であるかどうかの判定と、連続演出が開始された後のゲームにおいて新たにボーナスに当選していたかどうかの判定が1回だけで済むため、制御負荷が大きくなりすぎない。

20

【0583】

また、演出の内容の差し替えを選択する場合であっても、演出の内容の差し替えが行われるのは、連続演出の最終ゲームにおける演出分だけである。このため、演出の内容の差し替えのパターンが複雑になりすぎず、制御負荷が大きくなりすぎない。追加演出の実行を選択する場合には、連続演出の内容はそのまま新たに追加演出を行えば良いだけである。このため、連続演出の実行に対して余計な制御負荷がかかることがない。更に、演出の内容の差し替えと追加演出の実行のいずれもあるので、演出の種類が豊富になり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0584】

尚、本実施例では、最終ゲームにおいてのみ新たにボーナスに当選していたかどうかを判定しているが、例えば、連続演出中の各ゲーム毎に新たにボーナスに当選していたかどうかを判定するようにしても良い。このように連続演出中の各ゲーム毎に新たにボーナスに当選していたかどうかを判定するものにおいて演出の内容の差し替えを選択する場合には、その時点から演出の内容を差し替えるようにしても良いが、新たにボーナスに当選した場合にはその旨を記憶しておき、最終ゲームにおいてのみ演出の内容を差し替えることが好ましく、このようにすれば、演出の内容の差し替えのパターンが複雑になりすぎず、制御負荷が大きくなりすぎない。また、連続演出中の各ゲーム毎に新たにボーナスに当選していたかどうかを判定するものにおいて追加演出の実行を選択する場合には、新たにボーナスに当選した場合にその旨を記憶しておき、連続演出の内容はそのまま新たに追加演出を行えば良い。

30

40

【0585】

連続演出は、チャンス目が導出されたときに、予め定められた複数種類のパターンの中からいずれかの演出パターンが選ばれる。いずれのボーナスにも当選していないときに開始された連続演出の最終ゲームにおいていずれかのボーナスの当選が判定されたときに追加演出の実行が選択された場合、実行される追加演出のパターンは、そのときに実行中であった連続演出のパターンに応じて選ばれる。このように複数種類のパターンで連続演出（及び追加演出）を行うものとするので、演出の態様が豊富となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、追加演出のパターンが実行中の連続演出のパターンに従って選ばれることにより、追加演出を連続演出に整合させることができ、連続演出と追加演出とを一連の演出として違和感なく遊技者に示すことができるようになる。

50

【0586】

更に、連続演出のパターンとしては、2ゲームの期間で継続するパターンと3ゲームの期間で継続するパターンとがあり、パターンの選択によって連続演出が継続する期間が決まる。このように連続演出が行われる期間として異なる期間のものがあることで、演出の態様が豊富となり、更に遊技の興趣を向上させることができる。

【0587】

尚、本実施例では、追加演出を1ゲームのみ行う構成としているが、それまでの連続演出と同様に継続ゲーム数の異なるパターンを用意しておき、パターンの選択によって追加演出が継続する期間が決まるようにしても良く、このように追加演出が行われる期間として異なる期間のものがある場合にも、演出の態様が豊富となり、更に遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0588】

また、連続演出の最終ゲームにおいて演出の内容の差し替えが選択された場合、差し替え後の最終ゲームにおける演出の内容も、そのときに実行中であった連続演出のパターンに応じて選ばれる。これにより、連続演出の内容を最終ゲームにおける当選状況と整合させて遊技者に違和感なく示すことができるようになる。

【0589】

更に、差し替えられた演出の内容は、差し替えがなされなかった連続演出のパターンには含まれない内容となる。演出の差し替えは、連続演出が開始された後にボーナスに当選した場合というレアケースで行われるものであるが、差し替えられた演出の結果は、このようなレアケースでのみ示されるものとなることで、演出の内容にプレミア性を持たせることができ、演出の興趣を高めることができるようになる。また、同様に追加演出の内容も連続演出のパターンには含まれない内容となる。追加演出も、連続演出が開始された後にボーナスに当選した場合というレアケースで行われるものであるので、追加演出もこのようなレアケースでのみ実行されるものとなることで、追加演出にプレミア性を持たせることができ、演出の興趣を高めることができるようになる。

20

【0590】

また、本実施例のスロットマシン1では、レギュラーボーナスにおいて内部抽選の対象となる役及び役の組み合わせとして、ベル、JAC+チェリー、JAC+1枚(1)、JAC+1枚(2)が定められており、レギュラーボーナス中のゲームにおいてチェリー、1枚(1)、1枚(2)といった払出枚数が比較的少ない役が当選する場合には、チェリー、1枚(1)、1枚(2)よりも払出枚数の多いJACが同時に当選し、JACを入賞させて、チェリー、1枚(1)、1枚(2)が入賞したときよりも多くのメダルを獲得できるようになっており、チェリー、1枚(1)、1枚(2)が当選したために、レギュラーボーナス中に獲得できるメダル数が減少してしまうことがない。

30

【0591】

また、JACは、レギュラーボーナスにおいてのみ対象となり、その他の遊技状態においては対象とならない役であり、レギュラーボーナスにおいてのみJACの入賞が可能とすることで、レギュラーボーナスか、その他の遊技状態か、を明確に区別できるうえに、レギュラーボーナスとその他の遊技状態との差別化を図ることができる。

40

【0592】

また、本実施例では、役別テーブルに、特別役のみに対応する判定値数の格納先のアドレス、特別役及び一般役の双方に対応する判定値数の格納先のアドレス、一般役のみに対応する判定値数の格納先アドレスがそれぞれ登録されており、内部抽選において、取得した内部抽選用の乱数に、役別テーブルから参照された各役または役の組み合わせの判定値数を加算していき、特別役のみに対応する判定値数との加算結果がオーバーフローした場合には、特別役のみの当選を判定し、特別役及び一般役の双方に対応する判定値数との加算結果がオーバーフローした場合には、特別役及び一般役の双方の当選を判定し、一般役のみに対応する判定値数との加算結果がオーバーフローした場合には、一般役のみの当選を判定するようになっており、特別役と一般役が同時に当選し得るようになっている。す

50

なわち1つの役別テーブルから、一般役、特別役がそれぞれ単独で当選する判定値の範囲と、一般役及び特別役が重複して当選する判定値の範囲と、が特定できるようにすることで、特別役と一般役が同時に当選し得るようになっている。これにより、ゲームの結果として一般役が入賞した場合でも、一般役よりも有利度の高い特別役の当選が否定されないため、このような状況においても特別役の入賞に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0593】

また、本実施例では、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)とチェリー、1枚(1)または1枚(2)とが同時に当選可能としており、更に、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と1枚(1)または1枚(2)とが同時に当選する判定値の範囲よりも、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)とチェリーが同時に当選する判定値の範囲の方が大きくなるように設定されており、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と1枚(1)または1枚(2)とが同時に当選する確率よりも、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)とチェリーが同時に当選する確率の方が高くなるようになっているので、1枚(1)または1枚(2)が入賞したときよりもチェリーが入賞したときの方が、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と同時に当選している可能性が高くなるので、一般役が入賞したときに、その一般役の種類によって特別役の当選に対する期待感に変化を持たせることができるため、興味を高めることができる。

【0594】

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

【0595】

また、本実施例では、役別テーブルに登録されている各役及び役の組み合わせの判定値数の格納先のアドレスは、設定値に応じて異なっている場合もあるが、設定値に関わらずに当選確率を同一とするものとした役及び役の組み合わせについては、設定値に関わらずに判定値数が共通化して格納されるものとなる。このように判定値数を共通化して格納することで、そのために必要な記憶容量が少なく済むようになる。もっとも、役別テーブルにおいて、内部抽選の対象役または役の組み合わせが同じで設定値に応じて参照される判定値数を格納したアドレスが異なっている、異なるアドレスにおいて格納されている判定値数が同じである場合がある。

【0596】

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

10

【0597】

ここで、シミュレーションにより調整された判定値数が結果として設定値に関わらずに同じになったとしても、その開発段階でのアドレス割り当てと同じアドレスの割り当てで判定値数をROM41bに記憶して、そのまま量産用の機種とすることができる。このため、量産用の機種において判定値数の格納方法を開発用の機種から変更する必要がなく、最初の設計段階から量産用の機種に移行するまでの開発を容易に行うことができるようになる。

【0598】

また、内部抽選は、取得した内部抽選用の乱数に、役別テーブルから参照された各役または役の組み合わせの判定値数を加算していき、その加算の結果がオーバーフローしたか否かによって、それぞれの役または役の組み合わせの当選の有無を判定するものとしている。このため、各役または役の組み合わせの判定値数をそのまま用いて内部抽選を行うことができる。尚、実際の当選判定を行う前に当選判定用テーブルを生成する場合にはループ処理が2回必要になるが、この実施の形態によれば、抽選処理におけるループ処理が1回で済むようになり、抽選処理全体での処理効率が高いものとなる。

20

【0599】

また、本実施例では、遊技者がストップスイッチ8L、8C、8Rを操作すれば、入賞役の当選状況と停止操作のタイミングとに応じて停止すべき図柄が選択されて、リールに表示結果が導出される。つまり、入賞役の当選状況だけではなく、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作という遊技者の技術介入によって入賞が発生することとなるので、偶然性の要素だけで入賞が発生するのを防止して射倖性の抑制の担保が図られることとなる。また、遊技者によってストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されないまま経過した時間に関わらず、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効に検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効に検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果が導出されることとなるので、遊技者によってストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されずに時間が経過したという偶然性の要素だけで表示結果が導出されることはなく、射倖性の抑制の担保を図ることができる。

30

【0600】

また、本実施例のスロットマシン1では、リール2L、2C、2Rの回転が開始したときから有効に停止操作がなされない状態が第1の報知待ち時間である60秒続いた場合や、いずれかのリールが停止した後、未だ回転中のリールがある場合には、最後にリールが停止してから有効に停止操作がなされない状態が第1の報知待ち時間である60秒または第2の報知待ち時間である30秒続いたときに、ストップスイッチ8L、8C、8Rによるリールの停止操作を促す報知画面（図14参照）が表示させることにより促進報知が実行されることで、促進報知の有無により、遊技者が長期にわたり不在なのか、少しの間不在なのかを判別しやすくなる。少なくとも液晶表示器51の表示画面上に報知画面が表示されていれば、遊技者が離席してから30秒または60秒以上が経過していることがわかる。

40

【0601】

50

また、遊技効果音が出音中の状態において、リール 2 L、2 C、2 R の回転が開始したときから有効に停止操作がなされない状態が第 1 の報知待ち時間である 60 秒続いた場合や、いずれかのリールが停止した後、未だ回転中のリールがある場合に、最後にリールが停止してから有効に停止操作がなされない状態が第 1 の報知待ち時間である 60 秒または第 2 の報知待ち時間である 30 秒続いた場合に、促進報知を行う場合には、促進報知の開始とともに、遊技効果音の音量を下げるか、消音することが好ましく、このようにすることで遊技を中断しても周囲の遊技者に迷惑をかけることがない。

【0602】

また、促進報知の実行中に有効な停止操作がなされたときには、促進報知を終了するようになっており、停止操作が有効になされたにも関わらず促進報知が延々と実行されてしまうことを回避できる。また、前述のように遊技効果音の出音中に促進報知が開始し、音量が下げられたり、消音状態となっている場合には、有効な停止操作がなされたときに、元の音量に戻すことが好ましく、このようにすることで、停止操作が有効になされたにも関わらず音量が下がった状態や消音状態が延々と続いてしまうことを回避できる。

10

【0603】

尚、本実施例においては、報知用カウンタによるカウンタ値の減算（計時）が、リール 2 L、2 C、2 R の回転が開始されたことを特定可能なリール回転開始コマンドを CPU 91a が取得した時点から開始されていたが、例えばスタートレバー 7 の操作が検出された時点、つまり内部当選コマンドを取得した時点や、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効となった時点から計時しても良い。

20

【0604】

また、本実施例においては、促進報知の報知パターン（報知態様）として予め複数種類（本実施例では 2 種類）の報知パターン（報知パターン 1、2）が登録されており、ボーナスが当選している場合には、ボーナスが当選していない場合よりも高い確率で報知パターン 2 が選択され、この報知パターン 2 に基づく報知画面が表示されるようになっているため、促進報知の報知画面として報知パターン 2 に基づく報知画面が選択されたとき、遊技者は報知パターン 1 に基づく報知画面が表示されたときよりも、ボーナスの当選を期待できるため、促進報知の実行により、遊技の興趣を効果的に高めることができる。

【0605】

尚、報知パターン抽選時においては、ボーナスの当選時において、第 2 の報知態様としての報知パターン 2 が 50 % の確率で選択されるようになっていたが、ボーナスが当選しているときに、ボーナスが当選していないときよりも高い確率で報知パターン 2 が選択されれば良く、例えばボーナスフラグの当選時に 100 % の確率で報知パターン 2 を選択しても良い。

30

【0606】

また、いずれかのリールが停止した後、未だ回転中のリールがある場合において、当該ゲームにおいて既に促進報知が実行されていた場合には、最後にリールが停止してから、停止操作が有効になされない状態が、第 1 の報知待ち時間である 60 秒よりも短い第 2 の報知待ち時間である 30 秒続いたときに促進報知が実行されるため、促進報知が実行された後、当該ゲームにおいて再度停止操作が有効になされない状態が続いたときには、促進報知が最初よりも早めに実行されるため、スロットマシン 1 の稼働率の低下をより効果的に防止できる。

40

【0607】

また、促進報知の報知パターン 1、2 は、それぞれ報知画面に「リールを停止して下さい」という文字を表示し、その文字色や背景色が異なるパターンであったが、報知態様は上記パターンに限定されるものではなく、メッセージ内容や表示態様は種々に変更可能である。

【0608】

また、報知パターン抽選においては、表示される文字の文字色や背景色が異なる 2 種類の報知パターンが、ボーナスフラグの当選状況に応じて異なる確率で選択されるようにな

50

っていたが、例えば2種類以上の報知パターンのうちから選択するようにしても良い。

【0609】

また、本実施例における報知パターン1、2は、ストップスイッチ8L、8C、8Rの停止操作を促す文字を表示するものであり、ボーナスフラグの当選状況に応じていずれかが選択されるようになっていたが、このような促進報知の実行とともに、例えば前述した内部抽選において当選した役を所定の確率で報知するようにしても良い。

【0610】

また、本実施例においては、1ゲームにおいて1回促進報知が実行された後において、停止操作がなされない状態が続いたときに、最初の促進報知を実行するまでの報知待ち時間(60秒)よりも短い報知待ち時間(30秒)が経過した時点で促進報知が実行されるようになっていたが、報知待ち時間を全て同一としても良い。

10

【0611】

また、本実施例においては、報知待ち時間を計測するための計時手段が1つの報知用タイマカウンタにて構成し、リール回転開始コマンドを取得したときに第1の値(=60秒)を設定してタイマカウント(計時)を開始するとともに、該タイマカウントの開始後においてリール停止コマンドを取得したときに、実行中のタイマカウントを終了(リセット)して第2の値(=30秒)を設定してタイマカウントを開始するようになっていたが、リール回転開始コマンドを取得したことに基づく計時と、リール停止コマンドを取得したことに基づく計時とをそれぞれ別個のカウンタにて計時するようにしても良い。

【0612】

20

また、例えば各ゲームにおける促進報知の実行履歴を記憶しておき、所定期間(例えば5分間や50ゲーム間)内において促進報知が所定回以上実行された場合に、促進報知を実行するまでの報知待ち時間を、通常の報知待ち時間よりも短くするようにしても良い。更にこの場合、促進報知の実行履歴に応じて、報知待ち時間を段階的に短縮していくようにしても良い。

【0613】

更に、前述したような促進報知の実行を開始(報知画面の表示を開始)してから経過した時間を計時するようにし、例えば所定時間が経過する毎(例えば1分が経過する毎)に、報知態様を変化させたり、あるいは報知画面の表示による報知のみならず、「リールを停止して下さい」等の音声メッセージをスピーカ53、54等から出力するようにしても良い。

30

【0614】

また、本実施例における促進報知は、液晶表示器51の表示画面上にリール2L、2C、2Rの停止操作を促す文字メッセージを含む報知画面を表示することにより行われていたが、液晶表示器51以外の画像表示装置に報知画面を表示しても良いし、メッセージ内容は、前述したような「リールを停止して下さい」というメッセージだけでなく、リール2L、2C、2Rの停止操作を促すものであれば、例えば「図柄を停止して下さい」や「ストップスイッチを操作して下さい」等、種々のメッセージに変更可能であるとともに、あるいは、リールの停止操作を促す画像や動画を表示するものでも良い。

【0615】

40

更に、促進報知を行う報知手段としては、前述した液晶表示器51等の画像表示装置に限定されるものではなく、例えばスピーカ53、54から前述したような「リールを停止して下さい」等の音声の出力や、所定の警告音等の出力が可能な音出力手段であっても良い。あるいは、例えばリールLED55等を所定の発光態様にて発光させること(例えば点灯態様や発光色の変更)により報知する発光手段等であっても良い。

【0616】

また、本実施例のスロットマシン1では、設定値ワーク1から読み出した値が1~6の範囲か否か、すなわち内部抽選に用いる設定値が適正な範囲の値か否かを判定する設定値判定処理1を1ゲーム毎に実行し、設定値ワーク1から読み出した値が1~6の範囲の値でなければ、RAM異常エラーによるエラー状態に制御され、ゲームの進行が不能化され

50

る。本実施例において設定値ワーク1に格納される値、すなわち設定変更処理により選択可能な設定値の範囲は1～6の値であるので、設定値ワーク1に格納されている値が1～6の範囲の値でなければゲームの進行が不能化されることとなる。

【0617】

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

10

【0618】

そして、一度RAM異常エラーによるエラー状態に制御されると、設定変更モードに移行させて、設定変更操作に基づいて設定値を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわちデータ化けや不正なプログラムの作動などにより、設定値が適正でない場合や設定された賭数が遊技状態に応じた賭数ではない場合には、スロットマシンにより自動的に設定された設定値ではなく、設定変更操作に基づいて選択・設定された設定値（一般的に、設定変更操作は遊技店の従業員により行われるので、遊技店側が選択した設定値である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

20

【0619】

また、本実施例では、設定値ワーク1から読み出した値と、設定値ワーク2から読み出した値と、が一致するか否か、すなわち内部抽選に用いる設定値と、設定変更時に設定された設定値と、が一致するか否かを判定する設定値判定処理2を1ゲーム毎に実行し、設定値ワーク1から読み出した値と、設定値ワーク2から読み出した値と、が一致しない場合にも、RAM異常エラーによるエラー状態に制御され、ゲームの進行が不能化される。本実施例では、設定変更時に設定値ワーク1と設定値ワーク2のそれぞれに変更後の設定値が格納されるようになっており、通常は設定値1に格納されている値と設定値2に格納されている値とが一致するはずであり、これらの値が一致しなければ、設定値が不正に書き換えられた可能性があり、この場合にもゲームの進行が不能化されることとなる。

30

【0620】

また、設定値ワーク1から読み出した値と、設定値ワーク3から読み出した値と、が一致するか否か、すなわち今回のゲームの内部抽選に用いる設定値と、前回のゲームの内部抽選に用いた設定値と、が一致するか否かを判定する設定値判定処理3を1ゲーム毎に実行し、設定値ワーク1から読み出した値と、設定値ワーク3から読み出した値と、が一致しない場合にも、RAM異常エラーによるエラー状態に制御され、ゲームの進行が不能化される。本実施例では、内部抽選に用いた設定値を設定値ワーク3に格納するようになっており、通常は設定値1に格納されている値（今回のゲームの内部抽選で用いる設定値）と設定値3に格納されている値（前回のゲームの内部抽選で用いた設定値）とが一致するはずであり、これらの値が一致しなければ、設定値が不正に書き換えられた可能性があり、この場合にもゲームの進行が不能化されることとなる。

40

【0621】

そして、これらの判定によって一度RAM異常エラーによるエラー状態に制御されると、設定変更モードに移行させて、設定変更操作に基づいて設定値を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわち不正に設定値が書き換えられた可能性がある場合においてゲームを再開するためには、通常のエラー状態を解除するためのリセット操作よりも手間のかかる設定変更操作を行う必要があるので、かかる不正行為を効果的に防止することができる。

【0622】

また、不正に設定値が書き換えられた可能性がある場合には、スロットマシンにより自

50

動的に設定された設定値ではなく、設定変更操作に基づいて選択・設定された設定値（一般的に、設定変更操作は遊技店の従業員により行われるので、遊技店側が選択した設定値である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

【0623】

また、本実施例のスロットマシン1では、メイン制御部41のRAM41cにおける未使用領域が1ゲーム毎に初期化されるので、RAM41cの未使用領域を利用して不正プログラムを格納させても、当該不正プログラムが常駐してしまうことを防止できる。

【0624】

また、本実施例では、RAM41cにおける未使用領域に加えてスタック領域における未使用スタック領域も1ゲーム毎に初期化されるので、RAM41cにおいてその時点で使用されていない全ての領域が1ゲーム毎に初期化されることとなり、例えば、RAM41cの未使用領域を利用せずに未使用スタック領域を利用して不正プログラムを格納させようとしても、当該不正プログラムが常駐してしまう余地を無くすることができるので、不正プログラムが常駐してしまうことを一層確実に防止できるとともに、例えば、未使用スタック領域に不正なデータ（不正プログラムが指定するアドレス等）を加え、データの復帰時にマイクロコンピュータを誤作動させることでレジスタを不正なものに書き換えてしまうことにより、本来のプログラムとは異なる動作を行わせてしまうような不正も防止できる。更に、未使用スタック領域に不正なデータが格納されることによって、本来であれば退避したデータを格納できるはずの領域が圧迫され、スタック領域がオーバーフローしてしまい、メイン制御部41を構成するマイクロコンピュータが暴走してしまう等の不具合も防止できる。

【0625】

尚、本実施例では、RAM41cの未使用領域及び未使用スタック領域を1ゲーム毎に初期化しているが、少なくともRAM41cの未使用領域または未使用スタック領域のいずれか一方の領域を1ゲーム毎に初期化するものであれば良い。

【0626】

また、本実施例では、ゲーム終了時にRAM41cの未使用領域及び未使用スタック領域を初期化する初期化4を毎ゲーム実行することで、RAM41cの未使用領域や未使用スタック領域を1ゲーム毎に初期化しているが、少なくとも1ゲーム毎に1回以上RAM41cの未使用領域及び／または未使用スタック領域が初期化されるものであれば、RAM41cの未使用領域及び／または未使用スタック領域の初期化を行うタイミングは、1ゲーム中のどのタイミングであっても良く、例えば、ゲーム開始時や1ゲーム毎に必ず実行される処理の実行時にRAM41cの未使用領域及び／または未使用スタック領域の初期化を行うものであっても良い。

【0627】

また、設定開始前（設定変更モードへの移行前）、ビッグボーナス終了時、起動時にRAM41cのデータが破壊されていないとき、1ゲーム終了時の4つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる4種類の初期化1～4を行うとともに、これら4種類の初期化条件のうちどの条件が成立した場合でも、必ずRAM41cにおける未使用領域及びスタック領域における未使用スタック領域が初期化されるので、不正プログラムが常駐してしまうことを一層確実に防止できる。

【0628】

特に、起動時においてRAM41cのデータが破壊されていないときに、必ずRAM41cにおける未使用領域及びスタック領域における未使用スタック領域が初期化されるので、RAM41cの未使用領域や未使用スタック領域を利用して不正プログラムや不正データが格納された場合にも、当該不正プログラムや不正データが格納されたままメイン制御部41の制御状態がRAM41cのデータに基づいて復帰してしまうことを防止できる。

【0629】

また、電断割込処理において、いずれかのビットが1となる破壊診断用データをRAM 41cの所定アドレスに格納した後、RAM 41cの未使用領域及び未使用スタック領域を含む全てのデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、格納するとともに、復旧時においてRAM 41cにおける未使用領域及び未使用スタック領域を含む全ての領域に格納されているデータに基づいて計算したRAMパリティが0か否か、及び破壊診断用データが格納されているか否か、を判定し、RAMパリティが0でなかった場合、またはRAMパリティが0であっても破壊診断用データが正常に格納されていない場合には、RAM異常エラーによるエラー状態となり、設定キースイッチ37をONの状態電源投入し、RAM 41cの使用スタック領域を除く全ての領域を初期化する初期化1が行われるまで、ゲームの進行が不可能となるので、起動時にRAM 41cの未使用領域及び／または未使用スタック領域に不正プログラムが格納された場合でも、当該不正プログラムを発見して初期化することができる。

10

【0630】

更に、RAM 41cに格納されているデータが正常ではないと判定され、RAM異常エラー状態となると、RAM 41cの使用スタック領域を除く全ての領域を初期化する初期化1が行われるようになっており、RAM 41cに格納されているデータが正常ではないと判定されたときにも、その後、設定キースイッチ37がONの状態電源投入されたときにも、RAM 41cの使用スタック領域を除く全ての領域を初期化する初期化1が行われるので、RAM 41cに格納されている可能性がある不正プログラムを確実に除去することができる。

20

【0631】

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

30

【0632】

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

【0633】

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

40

【0634】

また、本実施例では、電断割込処理において、いずれかのビットが1となる破壊診断用データ（本実施例では、5AH）、すなわち0以外の特定のデータをRAM 41cの所定のアドレスに格納した後、この破壊診断用データを含むRAM 41cの全てのデータに基づくRAMパリティが0となる調整用データを格納し、起動時においてRAMパリティが

50

0 か否かの判定に加えて、破壊診断用データが正常に格納されているか否かの判定を行い、RAM パリティが 0 であり、かつ破壊診断用データも正常に格納されていることを条件に、RAM 41 c のデータが正常であると判定し、RAM 41 c に格納されているデータに基づいて制御状態を復帰させるようになっている。これにより、全ての領域に 00H が格納されている場合、すなわち RAM 41 c のデータが正常でなくても、RAM 41 c のデータが 0 クリアされてしまった場合には、起動時の RAM パリティの判定により正常であると判定されてしまうが、RAM 41 c のデータが 0 クリアされてしまった場合には、破壊診断用データが格納されるべき領域も 0 となり、RAM 41 c のデータが正常ではないと判定され、誤って RAM 41 c のデータが正常であると判定されてしまうことを防止できるので、起動時において RAM 41 c のデータが正しい内容であるか否かの判定精度を一層高めることができる。

10

【0635】

また、CPU 41 a は、起動時において RAM パリティが 0 であり、かつ破壊診断用データも正常に格納されていると判定し、RAM 41 c のデータが正常であると判定すると、RAM 41 c に格納されている破壊診断用データをクリアするようになっているので、起動後も RAM 41 c に破壊診断用データが格納されたままの状態となることで、次回起動時において RAM 41 c のデータが正常ではないにも関わらず、破壊診断用データが格納されているために正常であると誤って判定してしまうことを防止できる。

【0636】

また、本実施例では、RAM 41 c のデータに異常が生じて、ゲームの進行が不能化された場合には、ゲームの進行が不能化された状態を解除する条件となる設定値の変更操作が有効となる設定変更モード（設定変更処理）へ移行することに伴って、RAM 41 c の使用中スタック領域を除く全ての領域が初期化されるので、RAM 41 c のデータに異常が生じたことに伴うデータの初期化及び設定値の選択・設定に伴うデータの初期化を 1 度で行うことができ、無駄な処理を省くことができる。更に、CPU 41 a の起動時には、RAM 41 c のデータが正常か否かを判定する前に、設定キースイッチ 37 が ON の状態であるか否かを判定し、その時点で設定キースイッチ 37 が ON の状態であると判定した場合には、RAM 41 c のデータが正常か否かの判定は行わず、設定変更モードに移行し、新たに設定値が選択・設定されることとなり、この場合にも無駄な処理を省くことができる。

20

30

【0637】

尚、本実施例では、設定変更処理に移行する前に、RAM 41 c の使用中スタック領域を除く全ての領域を初期化する初期化 1 を行っているが、設定変更処理に移行することに伴って初期化 1 が行われれば良く、例えば、設定変更処理の終了後に行っても良いし、設定変更処理において設定値が確定した時点で行っても良い。尚、この場合には、確定した設定値が変更されてしまうと不都合が生じるので、初期化 1 においては、RAM 41 c の使用中スタック領域及び設定値ワークを除く全ての領域が初期化されることとなる。

【0638】

また、本実施例では、一度 RAM 異常エラーによるエラー状態に制御されると、設定変更処理が行われるまで、ゲームが不能動化されるようになっているが、RAM 異常エラーによるエラー状態となったときに、RAM 41 c の使用中スタック領域を除く全ての領域を初期化する初期化 1 を行うとともに、設定値を初期値（例えば、設定値 1）に設定し、この状態でリセット操作がなされることで、ゲームを再開できるようにしても良い。

40

【0639】

また、本実施例では、トリガー端子 CLK/TRG に電圧低下信号が入力されることで、CPU 41 a が実行中の処理に割り込んで電断割込処理を実行するようになっているが、電断割込処理では、破壊診断用データを設定する処理や RAM パリティ調整用データを計算して設定する処理等、復旧時に RAM 41 c のデータが正常であることを判定可能とするための処理や出力ポートの初期化等を行う前に、信号入力端子 DATA に電圧低下信号が入力されているか否かの判定を行い、信号入力端子 DATA にも電圧低下信号が入力さ

50

れていれば、復旧時にRAM 41 cのデータが正常であることを判定可能とするための処理や出力ポートの初期化等を行うのに対して、信号入力端子DATAに電圧低下信号が入力されていなければ、もとの処理に復帰するようになっている。

【0640】

すなわち、メイン制御部41には、電圧低下信号が2系統の入力部に入力され、CPU 41 aは、一方の入力部に電圧低下信号が入力されて電断割込処理を実行しても、復旧時にRAM 41 cのデータが正常であることを判定可能とするための処理や出力ポートの初期化等が実行される前に再度他方の入力部に電圧低下信号が入力されているか否かを判定し、他方の入力部にも電圧低下信号が入力されていて初めてこれらの処理が実行されるようになっており、電断を誤って検出した際に、誤って復旧時にRAM 41 cのデータが正常であるかを判定可能とするための処理や出力ポートの初期化等の処理が行われてしまうことが防止できるので、電断を誤って検出することに伴い、必要以上に長い間CPU 41 aの制御が中断されたり、必要以上に負荷がかかってしまうことを防止できる。

10

【0641】

また、電断割込処理及びタイマ割込処理（メイン）の実行中においては、他の割込が禁止されるようになっており、例えば、タイマ割込処理（メイン）の実行中に電圧低下信号が入力された場合でも2重に割込が生じることがなく、CPU 41 aの処理負荷が増大してしまったりデータの整合性がとれなくなってしまうことを防止できる。特に、コマンドの送信中に電圧低下信号が入力されても、割込が生じて当該コマンドの送信が阻害されることがなく、CPU 41 aの駆動が停止する前に正常に送信を完了させることができる。

20

【0642】

また、電断割込処理の割込タイミングとタイマ割込処理（メイン）の割込タイミングとが同時となった場合、すなわち割込2と割込3が同時に発生した場合には、割込2を優先し、電断割込処理を実行するとともに、タイマ割込処理（メイン）の実行中に割込2が発生した場合には、当該タイマ割込処理（メイン）の終了を待って電断割込処理を実行するようになっており、多重割込を防止しつつも極力早い段階で電断割込処理が行われるので、CPU 41 aの駆動が停止する前に電断割込処理を確実に行うことができる。

【0643】

また、CPU 41 aは、割込1～4の4種類の割込を実行可能であり、このうち未使用に設定されている割込1、4が発生した場合には、もとの処理に即時復帰させる未使用割込処理を実行するようになっている。このため、未使用の割込1、4が発生したときでも、すぐに割込前の処理に復帰することとなるので、ノイズ等によって未使用の割込が発生してもCPU 41 aが暴走してしまうといった不具合を防止できる。

30

【0644】

また、本実施例のスロットマシン1では、ビッグボーナス入賞が発生したゲームにおいて、ゲームの終了が判定された時点でクレジットの精算の禁止は解除され、ゲーム終了後、BB入賞時演出待ち時間が経過するまで賭数の設定が禁止されている期間であっても、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）として記憶されているメダルを返却させることが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されているクレジット分のメダルの返却を受けることができる。これにより、例えば、ビッグボーナス入賞が発生したゲームにおいて、ビッグボーナス入賞の発生に伴うビッグボーナスのゲームを始める前に、クレジットとして記憶されているメダルの一部を景品（例えば、清涼飲料水やたばこ等）に交換したいこともあり得るが、このような遊技者の意志を反映させてメダルの返却を受けることが可能となる。

40

【0645】

また、ビッグボーナス入賞が発生した際に、ビッグボーナス入賞の発生した旨を示すBB入賞時演出が実行されるので、ビッグボーナス入賞の発生に伴いビッグボーナスに移行する際の遊技者の興趣を効果的に高めることができる。

【0646】

また、ビッグボーナスの終了条件が成立したゲームにおいて、ゲームの終了が判定され

50

た時点でクレジットの精算の禁止は解除され、ゲーム終了後、エンディング演出待ち時間が経過するまで賭数の設定が禁止されている期間であっても、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）として記憶されているメダルを返却させることが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されているクレジット分のメダルの返却を受けることができる。これにより、特に、ビッグボーナスの終了後、すぐに遊技を終了したい遊技者の意志を反映させてメダルの返却を受けることが可能となる。

【0647】

また、ビッグボーナスの終了条件が成立したゲームの終了時に、ビッグボーナスが終了した旨を示すエンディング演出が実行されるので、ビッグボーナスの終了を分かりやすく報知することができる。

10

【0648】

また、ビッグボーナスの終了条件が成立したゲームにおいて、打止状態に制御される場合でも、ゲームの終了が判定された時点でクレジットの精算の禁止は解除され、ゲームが終了し、店員によるリセット操作がなされて打止状態が解除されるまで賭数の設定が禁止されている期間であっても、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）として記憶されているメダルを返却させることが可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されているクレジット分のメダルの返却を受けることができる。これにより、特に、ビッグボーナスの終了後、すぐに遊技を終了したい遊技者の意志を反映させてメダルの返却を受けることが可能となる。

20

【0649】

また、ビッグボーナス入賞が発生したゲームの終了が判定された後、BB入賞時演出の演出待ち時間が経過するまでの期間において電断が発生し、その後復帰した場合には、BB入賞時演出の演出待ち時間から電断前に既に経過した時間を除いた時間が経過した時点で、賭数の設定の禁止が解除され、賭数の設定が許可された状態となるのに対して、BB入賞時演出が最終段階に到達する前の段階において電断が発生し、その後復帰した場合には、BB入賞時演出は経過段階の最初から実行される。そして、賭数が設定されてメイン制御部41側からBETコマンドを受信すると、BB入賞時演出はその時点でキャンセルされ、BETコマンドに対応する演出が実行されることとなる。このため、BB入賞時演出が開始した後、このBB入賞時演出が終了する前に電断し、その後電断から復帰した場合に、BB入賞時演出が最初から実行されるが、当該BB入賞時演出の実行中において新たにコマンドを受信した場合には、実行中のBB入賞時演出がキャンセルされて新たに受信したコマンドに基づく演出が実行されるので、BB入賞時演出が遊技者にとって煩わしいものになってしまうことを防止できるとともに、メイン制御部41側の制御状態が進んでいるにも関わらず、サブ制御部91側の制御状態が停滞して、双方の制御状態に食い違いが生じてしまうことを防止できる。

30

【0650】

また、サブ制御部91では、電断時に実行中のBB入賞時演出が経過段階にあるか最終段階にあるかをバックアップし、次回起動時に、BB入賞時演出が経過段階にある旨がバックアップされていれば、BB入賞時演出を経過段階の最初から実行し、BB入賞時演出が最終段階にある旨がバックアップされていれば、BB入賞時演出を最終段階の状態復帰するようになっている。このため、BB入賞時演出が最終段階に到達している状態で電断した場合には、復帰後に、実行していたBB入賞時演出が最初から実行されることがないので、BB入賞時演出が遊技者にとって煩わしいものになってしまうことをより効果的に防止できる。

40

【0651】

また、ビッグボーナス入賞が発生したゲームの終了が判定された後、BB入賞時演出の演出待ち時間が経過するまでの期間において、例えば、クレジットの精算が実行され、この精算に伴うメダルの払出中に払出エラーが発生し、当該払出エラーが解除した場合には、BB入賞時演出の演出待ち時間から払出エラーの発生前に既に経過した時間を除いた時

50

間が経過した時点で、賭数の設定の禁止が解除され、賭数の設定が許可された状態となるのに対して、B B入賞時演出が最終段階に到達する前の段階において払出エラーが発生し、当該払出エラーが解除した場合には、B B入賞時演出は経過段階の最初から実行される。そして、賭数が設定されてメイン制御部41側からB E Tコマンドを受信すると、B B入賞時演出はその時点でキャンセルされ、B E Tコマンドに対応する演出が実行されることとなる。このため、B B入賞時演出が開始した後、このB B入賞時演出が終了する前にエラー状態に制御され、その後エラー状態が解除した場合に、B B入賞時演出が最初から実行されるが、当該B B入賞時演出の実行中において新たにコマンドを受信した場合には、実行中のB B入賞時演出がキャンセルされて新たに受信したコマンドに基づく演出が実行されるので、B B入賞時演出が遊技者にとって煩わしいものとなってしまうことを防止できるとともに、メイン制御部41側の制御状態が進んでいるにも関わらず、サブ制御部91側の制御状態が停滞して、双方の制御状態に食い違いが生じてしまうことを防止できる。

10

【0652】

また、サブ制御部91では、エラー発生時に実行中のB B入賞時演出が経過段階にあるか最終段階にあるかのデータを維持し、当該エラーが解除したときには、B B入賞時演出が経過段階にある旨のデータが維持されていれば、B B入賞時演出が経過段階の最初から実行され、B B入賞時演出が最終段階にある旨のデータが維持されていれば、B B入賞時演出が最終段階の状態で復帰するようになっている。このため、B B入賞時演出が最終段階に到達している状態でエラーが発生した場合には、当該エラーの解除後に、実行していたB B入賞時演出が最初から実行されることがないので、B B入賞時演出が遊技者にとって煩わしいものとなってしまうことをより効果的に防止できる。

20

【0653】

また、打止機能が設定されていない場合において、ビッグボーナスの終了条件が成立したゲームの終了が判定された後、エンディング演出の演出待ち時間が経過するまでの期間において電断が発生し、その後復帰した場合には、エンディング演出の演出待ち時間から電断前に既に経過した時間を除いた時間が経過した時点で、賭数の設定の禁止が解除され、賭数の設定が許可された状態となるのに対して、エンディング演出が最終段階に到達する前の段階において電断が発生し、その後復帰した場合には、エンディング演出は経過段階の最初から実行される。そして、賭数が設定されてメイン制御部41側からB E Tコマンドを受信すると、エンディング演出はその時点でキャンセルされ、B E Tコマンドに対応する演出が実行されることとなる。このため、エンディング演出が開始した後、このエンディング演出が終了する前に電断し、その後電断から復帰した場合に、エンディング演出が最初から実行されるが、当該エンディング演出の実行中において新たにコマンドを受信した場合には、実行中のエンディング演出がキャンセルされて新たに受信したコマンドに基づく演出が実行されるので、エンディング演出が遊技者にとって煩わしいものとなってしまうことを防止できるとともに、メイン制御部41側の制御状態が進んでいるにも関わらず、サブ制御部91側の制御状態が停滞して、双方の制御状態に食い違いが生じてしまうことを防止できる。

30

【0654】

また、サブ制御部91では、電断時に実行中のエンディング演出が経過段階にあるか最終段階にあるかをバックアップし、次回起動時に、エンディング演出が経過段階にある旨がバックアップされていれば、エンディング演出を経過段階の最初から実行し、エンディング演出が最終段階にある旨がバックアップされていれば、エンディング演出を最終段階の状態に復帰するようになっている。このため、エンディング演出が最終段階に到達している状態で電断した場合には、復帰後に、実行していたエンディング演出が最初から実行されることがないので、エンディング演出が遊技者にとって煩わしいものとなってしまうことをより効果的に防止できる。

40

【0655】

また、打止機能が設定されていない場合において、ビッグボーナスの終了条件が成立し

50

たゲームの終了が判定された後、エンディング演出の演出待ち時間が経過するまでの期間において、例えば、クレジットの精算が実行され、この精算に伴うメダルの払出中に払出エラーが発生し、当該払出エラーが解除した場合には、エンディング演出の演出待ち時間から払出エラーの発生前に既に経過した時間を除いた時間が経過した時点で、賭数の設定の禁止が解除され、賭数の設定が許可された状態となるのに対して、エンディング演出が最終段階に到達する前の段階において払出エラーが発生し、当該払出エラーが解除した場合には、エンディング演出は経過段階の最初から実行される。そして、賭数が設定されてメイン制御部 4 1 側から B E T コマンドを受信すると、エンディング演出はその時点でキャンセルされ、B E T コマンドに対応する演出が実行されることとなる。このため、エンディング演出が開始した後、このエンディング演出が終了する前にエラー状態に制御され、その後エラー状態が解除した場合に、エンディング演出が最初から実行されるが、当該エンディング演出の実行中において新たにコマンドを受信した場合には、実行中のエンディング演出がキャンセルされて新たに受信したコマンドに基づく演出が実行されるので、エンディング演出が遊技者にとって煩わしいものとなってしまうことを防止できるとともに、メイン制御部 4 1 側の制御状態が進んでいるにも関わらず、サブ制御部 9 1 側の制御状態が停滞して、双方の制御状態に食い違いが生じてしまうことを防止できる。

10

【0656】

また、サブ制御部 9 1 では、エラー発生時に実行中の B B 入賞時演出が経過段階にあるか最終段階にあるかのデータを維持し、当該エラーが解除したときには、B B 入賞時演出が経過段階にある旨のデータが維持されていれば、B B 入賞時演出が経過段階の最初から実行され、B B 入賞時演出が最終段階にある旨のデータが維持されていれば、B B 入賞時演出が最終段階の状態で復帰するようになっている。このため、B B 入賞時演出が最終段階に到達している状態でエラーが発生した場合には、当該エラーの解除後に、実行していた B B 入賞時演出が最初から実行されることがないので、B B 入賞時演出が遊技者にとって煩わしいものとなってしまうことをより効果的に防止できる。

20

【0657】

また、打止機能が設定されている場合において、ビッグボーナスの終了条件が成立したゲームの終了が判定された後、エンディング演出の演出待ち時間が経過するまでの期間において電断が発生し、その後復帰した場合には、エンディング演出の演出待ち時間から電断前に既に経過した時間を除いた時間が経過した後、リセットスイッチ 2 3 またはリセット／設定スイッチ 3 8 が操作され、打止状態が解除された時点で賭数の設定の禁止も解除され、賭数の設定が許可された状態となるのに対して、エンディング演出が最終段階に到達する前の段階において電断が発生し、その後復帰した場合には、エンディング演出は経過段階の最初から実行される。このため、エンディング演出が開始した後、このエンディング演出が終了する前に電断し、その後電断から復帰した場合に、エンディング演出が最初から実行されるが、当該エンディング演出の実行中において打止状態の開始を示すコマンドを受信した場合には、実行中のエンディング演出がキャンセルされて打止中報知が実行されるので、エンディング演出が遊技者にとって煩わしいものとなってしまうことを防止できるとともに、メイン制御部 4 1 側の制御状態が進んでいるにも関わらず、サブ制御部 9 1 側の制御状態が停滞して、双方の制御状態に食い違いが生じてしまうことを防止できる。

30

40

【0658】

また、打止機能が設定されている場合において、ビッグボーナスの終了条件が成立したゲームの終了が判定された後、エンディング演出の演出待ち時間が経過するまでの期間において、例えば、クレジットの精算が実行され、この精算に伴うメダルの払出中に払出エラーが発生し、当該払出エラーが解除した場合には、エンディング演出の演出待ち時間から払出エラーの発生前に既に経過した時間を除いた時間が経過した後、リセットスイッチ 2 3 またはリセット／設定スイッチ 3 8 が操作され、打止状態が解除された時点で賭数の設定の禁止も解除され、賭数の設定が許可された状態となるのに対して、エンディング演出が最終段階に到達する前の段階において払出エラーが発生し、当該払出エラーが解除し

50

た場合には、エンディング演出は経過段階の最初から実行される。このため、エンディング演出が開始した後、このエンディング演出が終了する前にエラーが発生し、その後当該エラーが解除した場合に、エンディング演出が最初から実行されるが、当該エンディング演出の実行中において打止状態の開始を示すコマンドを受信した場合には、実行中のエンディング演出がキャンセルされて打止中報知が実行されるので、エンディング演出が遊技者にとって煩わしいものになってしまうことを防止できるとともに、メイン制御部41側の制御状態が進んでいるにも関わらず、サブ制御部91側の制御状態が停滞して、双方の制御状態に食い違いが生じてしまうことを防止できる。

【0659】

また、BB入賞時演出やエンディング演出の経過段階の実行に要する時間、すなわち最終段階に移行するまでの時間が、これらBB入賞時演出やエンディング演出の演出待ち時間、すなわちゲームの終了が判定されてから賭数の設定が禁止されている時間よりも短い時間に設定されているので、BB入賞時演出やエンディング演出が最終段階に到達する前に電断し、復帰後に、実行していたBB入賞時演出やエンディング演出が最初から実行される場合でも、BB入賞時演出やエンディング演出が実行される期間と賭数の設定の禁止が解除されるまでの期間との重複する期間が長くなるので、メイン制御部41及びサブ制御部91双方の制御状態に食い違いが生じてしまうことを極力防止できる。

【0660】

尚、本実施例では、BB入賞時演出やエンディング演出の演出待ち時間が経過する前の段階において、エラーが発生し、エラー状態に制御されている間、BB入賞時演出やエンディング演出の演出待ち時間の計時が中断され、エラー状態が解除された時点からBB入賞時演出やエンディング演出の演出待ち時間の計時が再開されるようになっているが、これらBB入賞時演出やエンディング演出の演出待ち時間の計時をエラー状態に制御されている間も中断せずに行うようにしても良く、このようにすることで、エラー状態が解除された時点で、賭数の設定の禁止が解除され、極力早い段階で賭数の設定を行うことが可能となるうえに、この状態で賭数の設定が行われることで、再開されたBB入賞時演出やエンディング演出がキャンセルされるので、これらの演出が遊技者にとって煩わしいものにならないばかりか、メイン制御部41側の制御状態が進んでいるにも関わらず、サブ制御部91側の制御状態が停滞して、双方の制御状態に食い違いが生じてしまうことを防止できる。

【0661】

また、本実施例のスロットマシン1では、ビッグボーナスへの移行と同時に、レギュラーボーナスを作動させるとともに、ビッグボーナス中は1ゲーム毎に、レギュラーボーナスが作動中か否かを判定し、レギュラーボーナスが未作動であると判定された場合には、再度レギュラーボーナスを作動させることで、ビッグボーナスが作動している間、常にレギュラーボーナスに制御するようになっている。このため、ビッグボーナスが作動している間は、レギュラーボーナスにのみ制御すれば良いので、ビッグボーナスへの移行に伴う制御を簡素化することができるとともに、1ゲーム毎にレギュラーボーナスが作動中か否かの判定が行われるため、ビッグボーナス中の各ゲームの制御プログラムを、レギュラーボーナスの作動中か否かに関わらず共通化することができるのでプログラム容量を削減することができる。

【0662】

また、ビッグボーナスが作動している間は、常にレギュラーボーナスに制御されることにより、ビッグボーナス中においてメダルを最も速く増加させることができるので、従来のようにJACIN入賞に伴いレギュラーボーナスが作動するよりもビッグボーナスへの移行に伴う遊技者の興味を高めることができる。特に、本実施例のようにレギュラーボーナスへの移行回数でビッグボーナスが終了することなく、ビッグボーナス中のメダルの払出総数が規定値（本実施例では、465枚）を超えることで終了条件が成立する場合には、ビッグボーナス中の純増枚数を高めることができるので、更にビッグボーナスへの移行に伴う遊技者の興味を高めることができる。

10

20

30

40

50

【0663】

また、本実施例では、レギュラーボーナスが未作動か否かの判定を行う前に、ビッグボーナスの終了条件が成立したか否かの判定を行い、当該判定においてビッグボーナスの終了条件が成立していない場合に、レギュラーボーナスが未作動か否かの判定を行い、未作動の場合には、レギュラーボーナスを作動させるようになっているので、ビッグボーナスが終了してしまうにも関わらず、レギュラーボーナスを再度作動させるための判定、すなわち不要な判定が行われることがない。

【0664】

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

10

【0665】

また、本実施例では、ビッグボーナスの作動が開始した後、ビッグボーナス中のメダルの払出総数が規定値（本実施例では、465枚）を超えることでビッグボーナスが終了するようになっているが、その他の条件でビッグボーナスが終了するものであっても良く、例えば、ビッグボーナス中のメダルの純増枚数（メダルの払出総数から賭数の設定に消費されたメダルの総数を減算した枚数）が規定値を超えたときに終了するものや、ビッグボーナスに制御されたゲーム数が規定のゲーム数に到達すること、レギュラーボーナスへの移行回数が規定回数に到達し、かつ当該レギュラーボーナスが終了することなどでビッグボーナスの終了条件が成立するようにしたり、これらの条件のうちいずれかが成立することでビッグボーナスの終了条件が成立するようにしても良い。

20

【0666】

また、本実施例では、ビッグボーナス中、1ゲーム毎にレギュラーボーナスが作動中か否かの判定が行われるようになっているが、ビッグボーナスへの移行と同時に、レギュラーボーナスを作動させるとともに、レギュラーボーナスの終了時に、再度レギュラーボーナスを作動させることで、ビッグボーナスが作動している間、常にレギュラーボーナスに制御するようにしても良く、このようにした場合にも、ビッグボーナスが作動している間は、レギュラーボーナスにのみ制御すれば良いので、ビッグボーナスへの移行に伴う制御を簡素化することができるとともに、1ゲーム毎にレギュラーボーナスが作動中か否かの判定を行う必要がなく、レギュラーボーナスが終了したときのみレギュラーボーナスを再作動させるための処理を行えば良いので、レギュラーボーナスの制御が終了していない状態で不要な処理が行われることがない。

30

【0667】

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

40

【0668】

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

【0669】

また、本実施例では、レギュラーボーナスを作動させる際に、レギュラーボーナス中を示すRB中信号の出力待ち時間が経過するまでRB中信号を停止した状態で待機し、出力

50

待ち時間が経過した時点で、R B中信号の出力を開始するようになっており、ビッグボーナス中に連続してレギュラーボーナスを作動させる場合でも、R B中信号の出力が停止し、この状態で出力待ち時間が経過した時点で、再度R B中信号の出力が再開するようになっている。このため、レギュラーボーナスが一旦途切れたことをR B中信号を入力した外部機器にて判別することが可能となり、例えば、外部出力された信号からスロットマシンが正常に動作しているか否かなどの試験を外部機器にて適正に実施することができる。

【0670】

また、本実施例では、C P U 4 1 aが異常入賞か否かの判定を行う際に、役の種類毎に割り当てられたビットの値が0である場合に、当該役の入賞が許容された旨を示し、1である場合に当該役の入賞が許容されていない旨を示す異常入賞判定用フラグと、役の種類毎に割り当てられたビットの値が1である場合に、当該役が入賞した旨を示し、1である場合に当該役が入賞していない旨を示す入賞図柄フラグと、を論理積演算し、その演算結果が0か否か、すなわち演算結果が0であるか否かを示すFレジスタのゼロフラグの値を参照するのみで異常入賞か否かを判定することが可能となり、従来のように成立している役の当選フラグのビットをわざわざ特定して、その特定したビットの値を確認する必要もないので、異常入賞か否かの判定を行う際の処理も簡略化することができる。

10

【0671】

また、本実施例では、役の種類毎に割り当てられたビットの値が1である場合に、当該役の入賞が許容された旨を示し、0である場合に当該役の入賞が許容されていない旨を示す内部当選フラグをR A M 4 1 cに割り当てられた内部当選フラグ格納ワーク (iwin_flg) に設定するとともに、当選フラグの各ビットの1と0を反転する演算を行うことで、異常入賞判定用フラグを作成するようになっている。すなわち当選フラグを用いて簡単に異常入賞判定用フラグを作成することができる。

20

【0672】

また、本実施例のスロットマシン1では、異常入賞が発生した場合、すなわち当該ゲームにおいて許容されていない役が入賞した場合には、異常入賞エラーによるエラー状態に制御され、ゲームの進行が不能化される。すなわち、許容されていない役が入賞した場合には、データが破壊されているか、異常なプログラムが作動している可能性があるため、ゲームの進行が不能化されることとなる。

【0673】

30

そして、一度R A M異常エラーや異常入賞エラーによるエラー状態に制御されると、設定変更モードに移行させて、設定変更操作に基づいて設定値を新たに選択・設定しなければ、ゲームの進行が不能化された状態が解除されない。すなわちデータ化けや異常なプログラムの作動などにより、設定値が適正でない場合や設定された賭数が遊技状態に応じた賭数ではない場合、許容されていない役が入賞した場合には、スロットマシンにより自動的に設定された設定値ではなく、設定変更操作に基づいて選択・設定された設定値（一般的に、設定変更操作は遊技店の従業員により行われるので、遊技店側が選択した設定値である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

【0674】

40

また、本実施例では、C P U 4 1 aが演出制御基板90に対して遊技の進行に応じたコマンドを送信し、演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91は、遊技制御基板40から送信されたコマンドに基づいて演出の制御を行うようになっており、C P U 4 1 aは、コマンドを送信するのみで演出の制御を行う必要がないので、C P U 4 1 aの処理負荷を軽減できるうえに、演出を多彩なものにできる。

【0675】

また、遊技制御基板40から演出制御基板90にコマンドが送信されるコマンド伝送ラインが、遊技制御基板40と演出制御基板90との間で演出中継基板80を介して接続されており、遊技制御基板40に演出制御基板90が直接接続される構成ではないので、コマンド伝送ラインからC P U 4 1 aに対して外部から不正な信号が入力され、遊技の制御

50

に影響を与られてしまうことを防止できる。

【0676】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【0677】

例えば、前記実施例では、リールの回転が開始したとき及び、リールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM 41bに格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成しているが、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みの停止位置）別の停止制御テーブルを予めROM 41bに登録しておき、テーブルインデックスに基づいて、遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、及びリールの停止状況に応じて必要な停止制御テーブルを特定可能とし、リールの回転が開始したとき及び、リールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、テーブルインデックスを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを設定するようにしても良い。

10

【0678】

また、前記実施例では、リール1周に対して8ステップ毎（1図柄毎）に分割した21の領域（コマ）が定められており、停止制御テーブルとして、それぞれの領域（領域番号）に対応して、引込コマ数（停止位置）が一意的に定められた停止制御テーブル、すなわち1図柄が変動する範囲の領域に対応して停止位置が一意的に定められた停止制御テーブルを用いてリールの停止制御を行っているが、例えば、1図柄未満の領域毎、例えば1ステップ、すなわちリールモータを駆動する際の最小単位毎に、引込ステップ数や引込コマ数（停止位置）を一意的に定めた停止制御テーブルを用いてリールの停止制御を行っても良く、このようにすることで、リールモータのステップ数単位で停止位置を変化させることが可能となり、停止操作位置に対する停止位置を更に多様化することができる。

20

【0679】

また、前記実施例では、停止操作位置に対する引込コマ数を一意的に定めた複数の停止制御テーブルのうち、各遊技状態のそれぞれの内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みの停止位置）に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御を行っているが、停止操作位置に対する停止位置を一意的に定めた複数の停止位置特定テーブルを停止制御テーブルの替わりに用いて、停止操作が検出された際に、停止位置特定テーブルを参照し、停止操作位置に対応して一意的に特定される停止位置でリールを停止させる制御を行うようにしても良い。

30

【0680】

また、停止位置に対する停止優先度を定めることにより、停止操作位置（リール基準位置からのステップ数）に対して停止位置を一意的に定めた複数の停止優先テーブルを停止制御テーブルの替わりに用いて、停止操作が検出された際に、停止優先テーブルを参照し、停止操作位置から引込可能範囲（最大5コマ）内にある全ての停止位置の停止優先度を比較し、最も停止優先度の高い停止位置でリールを停止させる制御を行うようにしても良い。

40

【0681】

また、各遊技状態のそれぞれの内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置または停止済みのリールの停止操作位置）に対して一意的に定められた引込コマ数を選択し、停止操作が行われた際に、選択された引込コマ数の範囲内に対象となる停止位置が位置する場合には、当該停止位置を引き込んで停止させる引込制御を行い、停止が禁止された停止位置を停止させないように他の停止位置を引き込んで停止させる蹴飛ばし制御（いわゆるコントロール方式の制御）を行うようにしても良い。このように引込制御及び蹴飛ばし制御を行うことで、停止操作位置（リール基準位置からのステップ数）に対して停止位置が一意的に決まるので、引込制御及び蹴飛ばし制御により表示結果を導出させる制御は、停止操作位置に対して停止位置を一意的に特定する制御パターンといえ

50

る。

【0682】

また、各遊技状態のそれぞれの内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置または停止済みのリールの停止操作位置）に対して一意的に定められた制御パターンを選択し、その制御パターンに従ってリールの停止制御を行うものであれば、停止制御テーブルによるリールの停止制御、停止優先テーブルによるリールの停止制御、引込制御及び蹴飛ばし制御によるリールの停止制御を併用して行うものであっても良く、例えば、最初に停止したリールのみ停止制御テーブルを用いてリールの停止制御を行い、他のリールについては、引込制御及び蹴飛ばし制御によりリールの停止制御を行うようにしても良い。

10

【0683】

また、前記実施例では、各遊技状態のそれぞれの内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止操作位置）に対して一意的に定められた制御パターンを選択し、その制御パターンに従ってリールの停止制御を行っているが、少なくとも各遊技状態のそれぞれの内部当選状態に対して一意的に定められた制御パターンを選択し、その選択した制御パターンに従ってリールの停止制御を行うものであれば良い。

【0684】

また、前記実施例では、内部抽選に用いる設定値、すなわち内部抽選の当選確率を定めた設定値として1～6の範囲の6段階の値を適用しているが、設定値はこれに限られるものではなく、少なくとも複数段階の設定値を選択して設定できるものであれば良く、例えば、高／低の2段階を選択可能な設定値や、1～3の範囲の3段階の設定値を選択可能な設定値などを適用しても良い。更に、RAM 41cの設定値ワーク1～3には、これら設定値を示す値として1～6の値そのものを格納しているが、設定値を特定可能な値が格納されるものであれば良く、例えば、1～6の設定値に対応して0～5（実際の設定値から1を減算した値）を設定値ワーク1～3に格納するようにしても良い。

20

【0685】

また、前記実施例では、設定値ワーク1から読み出した値が1～6の範囲か否かを判定する設定値判定処理1、設定値ワーク1から読み出した値と、設定値ワーク2から読み出した値と、が一致するか否かを判定する設定値判定処理2、設定値ワーク1から読み出した値と、設定値ワーク3から読み出した値と、が一致するか否かを判定する設定値判定処理3の全てを実行して、内部抽選に用いる設定値が適正であるか否かを判定しているが、これら設定値判定処理1～3のいずれか1つの処理を行うことで、内部抽選に用いる設定値が適正であるか否かを判定するものであっても良く、例えば、設定値判定処理1のみを行うもの、設定値判定処理2のみを行うもの、設定値判定処理3のみを行うもの、設定値判定処理1～3のうちいずれか2つの処理を行うもの、などであっても良い。

30

【0686】

更に、設定値判定処理1～3のうちいずれか1つの処理を毎ゲーム行い、残りの1つの処理、または残りの全ての処理を所定の契機（例えば、所定ゲーム数毎、ボーナス終了時、特定の役の当選時など）で実行するものや、設定値判定処理のうちいずれか2つの処理を1ゲーム毎に行い、残りの1つの処理を所定の契機で実行するものであっても良い。

40

【0687】

また、前記実施例では、設定値判定処理1～3を1ゲーム毎に実行しているが、設定値判定処理を1ゲーム毎に行うのではなく、設定値判定処理1～3を所定ゲーム数毎に行ったり、特定の期間（ボーナス中を除く期間など）のゲームにおいて行ったりするようにしても良い。

【0688】

また、前記実施例では、内部抽選処理において、内部抽選に用いる設定値が適正であるか否かを判定する設定値判定処理1～3を実行しているが、そのタイミングは、1ゲーム中のどのタイミングであっても良く、例えば、ゲーム開始時やゲーム終了時に行うものであっても良い。

50

【0689】

また、前記実施例では、内部抽選処理において、設定値ワーク3の値を設定値ワーク1から読み出した値（今回のゲームの内部抽選に用いるために読み出した設定値）に更新しているが、設定値ワーク3の値を設定値ワーク1から読み出した値に更新するタイミングは、当該ゲームが終了するまでのいずれかのタイミング（例えば、全てのリール2L、2C、2Rの停止時や、メダルの払出終了時など）であれば良い。

【0690】

また、前記実施例では、設定変更時に、設定値ワーク1及び設定値ワーク2の2つの領域に設定値が格納され、設定値判定処理2において、設定値ワーク1に格納されている値と設定値ワーク2に格納されている値とが一致するか否かを判定し、一致しない場合に、適正な設定値ではないと判定するが、設定変更時に3つ以上の記憶領域に設定値を格納し、設定値判定処理2において、これら3つ以上の記憶領域に格納されている値が全て一致するか否かを判定し、一致しない場合に、適正な設定値ではないと判定するようにしても良い。

10

【0691】

更に、設定変更時に3つ以上の記憶領域に設定値を格納し、設定値判定処理2において、これら3つ以上の領域に格納されている値が所定数以上一致するか否か（例えば、5つの記憶領域に設定値を格納し、そのうち3つ以上の値が一致するか否か等）を判定し、所定数以上一致しない場合に、適正な設定値ではないと判定するようにしても良く、このようにすれば、ノイズなどにより設定変更時に格納された設定値を示すデータの一部が欠損した場合でも、誤って適正な設定値ではないと判定されて遊技の進行が不能化してしまうことを防止できる。

20

【0692】

また、前記実施例では、設定値ワーク3に前回のゲームの内部抽選に用いた設定値のみが格納され、設定値判定処理3において、設定値ワーク1に格納されている値と設定値ワーク3に格納されている値とが一致するか否か、すなわち今回のゲームの内部抽選に用いる設定値と、前回のゲームの内部抽選に用いる設定値と、が一致するか否かを判定し、一致しない場合に、適正な設定値ではないと判定するが、前回のゲーム以前の所定ゲーム数にわたり各ゲームの内部抽選に用いた設定値を格納するとともに、設定値判定処理3において今回のゲームの内部抽選に用いる設定値と、前回のゲームよりも前のゲーム（例えば、所定ゲーム数前のゲーム）の内部抽選に用いた設定値と、が一致するか否かを判定し、一致しない場合に、適正な設定値ではないと判定するようにしても良い。

30

【0693】

また、前回のゲーム以前の所定ゲーム数にわたり各ゲームの内部抽選に用いた設定値を格納するとともに、設定値判定処理3において今回のゲームの内部抽選に用いる設定値と、前回のゲーム以前の複数のゲームの内部抽選に用いたそれぞれの設定値と、が全て一致するか否かを判定し、一致しない場合に、適正な設定値ではないと判定するようにしても良い。

【0694】

更に、前回のゲーム以前の所定ゲーム数にわたり各ゲームの内部抽選に用いた設定値を格納するとともに、設定値判定処理3において今回のゲームの内部抽選に用いる設定値と、前回のゲーム以前の複数のゲームの内部抽選に用いたそれぞれの設定値と、が所定数以上一致するか否か（例えば、過去5ゲームの内部抽選に用いたそれぞれの設定値を5つの記憶領域に格納し、そのうち3つ以上の値が一致するか否か等）を判定し、所定数以上一致しない場合に、適正な設定値ではないと判定するようにしても良く、このようにすれば、ノイズなどにより設定変更時に格納された設定値を示すデータの一部が欠損した場合でも、誤って適正な設定値ではないと判定されて遊技の進行が不能化してしまうことを防止できる。

40

【0695】

また、前記実施例では、内部抽選処理において入賞の当選を判定する際に、設定値判定

50

処理において適正な設定値ではないと判定された場合には、RAM異常エラー状態に制御されるようになっているが、RAM 41cの設定値ワークに格納されている設定値が適正な値（1～6の範囲の値）でない場合に、設定値の初期値（例えば、設定値1）に基づく確率で入賞の当選を判定するようにしても良い。

【0696】

また、前記実施例では、電断割込処理においてRAM 41cのRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを格納し、復旧時においてRAM 41cのRAMパリティが0か否かを判定することで、RAM 41cのデータが正常か否かを判定しているが、もちろん電断割込処理においてRAM 41cのRAMパリティが1となるようにRAMパリティ調整用データを格納し、復旧時においてRAM 41cのRAMパリティが1か否かを判定することで、RAM 41cのデータが正常か否かを判定するようにしても良い。更には、電断割込処理においてRAM 41cの全ての領域のチェックサム（該当する領域に格納されているデータの排他的論理和）を計算し、特定の領域に格納するとともに、復旧時において、RAM 41cのチェックサムが格納されている特定の領域を含む全ての領域のチェックサムを計算し、その結果が00HであればRAM 41cのデータが正常であると判定し、00HでなければRAM 41cのデータが異常であると判定するようにしても良い。

【0697】

これは、電断割込処理において正常にチェックサムが格納されていれば、復旧時において特定の領域を除く領域のチェックサムと特定の領域に格納されているデータ（電断時に計算したチェックサム）が同じ値をとるはずであり、特定の領域を除く領域のチェックサムと特定の領域に格納されているデータが一致するのであれば、双方のデータの排他的論理和を計算するとその結果が00Hとなるので、RAM 41cのチェックサムが格納されている特定の領域を含む全ての領域のチェックサムを計算した結果が00Hであれば、RAM 41cのデータが正常であると判定できるためである。

【0698】

尚、この場合にも、電断割込処理において、チェックサムを計算する前にいずれかのビットが1となる破壊診断用データ（例えば5AH）を所定のアドレスに格納し、復旧時においては、チェックサムが00Hか否かの判定に加えて、破壊診断用データが正常に格納されているか否かの判定を行い、チェックサムが00Hであり、かつ破壊診断用データも正常であることを条件に、RAM 41cのデータが正常であると判定することが好ましい。RAM 41cのデータが正常でなくても、全ての領域に00Hが格納されている場合には、起動時のチェックサムの判定により正常であると判定されてしまうが、停電時にいずれかのビットが1となる破壊診断用データを格納した後、チェックサムを計算し、特定の領域に格納しておくとともに、起動時にチェックサムの判定に加えて破壊診断用データのチェックも行うことで、例え、起動時において全ての領域が0クリアされてしまい、チェックサムが00Hとなり正常と判定された場合にも、破壊診断用データが停電時に格納された値と一致しくなくなり、異常と判定されるため、RAM 41cに格納されているデータの異常の判定精度を高めることができる。

【0699】

また、上記では、電断割込処理においてRAM 41cのRAMパリティまたはチェックサムを計算し、RAM 41cに格納するとともに、復旧時においてRAM 41cの全ての領域に基づいて計算したRAMパリティが0であるか否か、またはRAM 41cの全ての領域に基づいて計算したチェックサムが00Hであるか否か、に基づいてRAM 41cのデータが正常か否かを判定しているが、電断割込処理においてRAM 41cのRAMパリティまたはチェックサムを計算し、特定の領域に格納するとともに、復旧時においてRAM 41cの特定の領域を除くRAMパリティまたはチェックサムを計算し、特定の領域に格納されているRAMパリティまたはチェックサムとの比較結果が一致するか否かによってRAM 41cのデータが正常か否かを判定するようにしても良い。尚、この場合にも上記と同様に、RAMパリティやチェックサムを計算する前にいずれかのビットが1となる

破壊診断用データを所定のアドレスに格納し、復旧時においては、RAMパリティやチェックサムが一致するか否かの判定に加えて、破壊診断用データが正常に格納されているか否かの判定を行い、RAMパリティやチェックサムが一致し、かつ破壊診断用データも正常であることを条件に、RAM 41cのデータが正常であると判定することが好ましい。

【0700】

また、前記実施例では、電断割込処理において破壊診断用データとして、5AHをRAM 41cに格納しているが、0以外のデータを格納し、起動時に確認できるものであれば良く、このような構成であっても、起動時において全ての領域が0クリアされてしまった場合に破壊診断用データが停電時に格納された値と一致しなくなり、異常と判定されるため、RAM 41cに格納されているデータの異常の判定精度を高めることができる。

10

【0701】

また、前記実施例では、CPU 41aの起動時において、RAM 41cのRAMパリティを計算し、その結果が0であるか否かを判定し、RAMパリティが0であることを条件に破壊診断用データが正常に格納されているか否かの判定を行っているが、まず、破壊診断用データが正常に格納されているか否かを判定し、破壊診断用データが正常に格納されていることを条件に、RAM 41cのRAMパリティを計算し、その結果が0であるか否かを判定するようにしても良く、このようにすれば、破壊診断用データが正常に格納されていない場合には、RAMパリティを計算せずに、RAM 41cのデータが異常である旨を判定することができる。

【0702】

20

また、前記実施例では、メイン制御部41の起動時においてのみRAM 41cのデータが正常か否かを判定しているが、その他の契機、例えば、1ゲーム毎に判定するようにしても良い。

【0703】

また、前記実施例では、メイン制御部41とは別個に設けられたリセット回路49からのリセット信号に基づいてメイン制御部41が起動するようになっているが、リセット回路をメイン制御部41を構成するマイクロコンピュータが搭載していても良い。

【0704】

また、前記実施例では、メイン制御部41を構成するマイクロコンピュータにRAM 41cが搭載されているが、マイクロコンピュータの外部に当該マイクロコンピュータのワークとして用いるRAMを搭載したものであっても良い。

30

【0705】

また、前記実施例では、電断検出回路48が、スロットマシン1に用いられる直流電圧を監視し、当該直流電圧が一定の電圧以下となったときに電断を検出しているが、例えば、当該直流電圧が一定の電圧以下となった期間が一定期間継続したときに電断を検出するようにしても良い。また、スロットマシン1に供給される交流電圧を監視し、交流電圧の波形の乱れを検出したとき、またはその期間が一定期間継続したときに電断を検出するようにしても良い。

【0706】

また、前記実施例では、電断検出回路48が、遊技制御基板40に搭載されているが、その他の場所に搭載されていても良く、例えば、電源基板100や電源基板100から遊技制御基板40への電源の供給ラインが経由する中継基板等に搭載されていても良い。

40

【0707】

また、前記実施例では、各種エラー状態の内容をエラー状態に応じたエラーコードを遊技補助表示器12に表示させることで、エラーを報知するようになっている。すなわち遊技制御部41により制御される報知手段により報知されているが、これら遊技制御部41により制御される報知手段に加えて、エラー状態を示すコマンドをサブ制御部91に対して送信し、サブ制御部91により制御される報知手段によりエラーの報知が行われるようにしても良いし、遊技制御部41により制御される報知手段による報知を行わず、サブ制御部91により制御される報知手段によりエラーの報知が行われるようにしても良い。

50

【0708】

また、前記実施例では、ビッグボーナス入賞時においてゲーム終了後、B B入賞時演出待ち時間が経過するまでの期間、打止機能が無効に設定されている場合のビッグボーナス終了時においてゲーム終了後、エンディング待ち時間が経過するまでの期間、打止機能が有効に設定されている場合のビッグボーナス終了時においてエンディング待ち時間の経過後、店員によるリセット操作がなされて打止状態が解除されるまでの期間、のいずれにおいても賭数の設定が禁止されるようになっているが、少なくともこれらいずれか1つ以上の期間において賭数の設定が禁止されるものであれば良い。

【0709】

また、前記実施例のスロットマシン1では、打止機能を搭載しているが、打止機能を搭載しないスロットマシンに適用しても良い。

10

【0710】

また、前記実施例においてB B入賞時演出の演出用待ち時間とB B終了時演出の演出用待ち時間とは、同一の時間であっても良いし、異なる時間であっても良い。

【0711】

また、前記実施例では、入賞時に賭数の設定が一定期間（B B入賞時演出の演出用待ち時間）禁止される移行入賞として、ビッグボーナス入賞のみを適用しているが、その他の特別役（レギュラーボーナス入賞等）を適用しても良いし、複数種類の特別役に適用しても良い。更に、同一種類の特別役であってもその中で更にビッグボーナス入賞やレギュラーボーナス入賞が複数種類（例えば、当該ボーナス入賞を構成する図柄の組合せ、当該ボーナス入賞を構成する図柄の色、の一方または双方が異なるものや、当該ボーナス入賞を契機とするボーナス中に獲得が期待できるメダル数等、ボーナス中の制御が異なるもの等）からなる場合には、これらのうち特定のボーナス入賞のみ、入賞時に賭数の設定が一定期間禁止されるようにしても良い。また、特別役の種類（ビッグボーナス入賞とレギュラーボーナス入賞）、ビッグボーナス入賞やレギュラーボーナス入賞の種類に応じて、入賞時に賭数の設定が禁止される期間が異なるようにしても良い。そして、賭数の設定が禁止される期間に応じて実行時間の異なるボーナス入賞時の演出を実行するようにしても良い。

20

【0712】

また、前記実施例では、終了時に賭数の設定が一定期間（エンディング演出の演出用待ち時間）禁止される特別遊技状態として、ビッグボーナスのみを適用しているが、その他の特別遊技状態（レギュラーボーナス等）を適用しても良いし、複数種類の特別遊技状態に適用しても良い。更に、同一種類の特別遊技状態であってもその中で更にビッグボーナスやレギュラーボーナスが複数種類（例えば、当該ボーナスへの移行契機となるボーナス入賞を構成する図柄の組合せ、当該ボーナスへの移行契機となるボーナス入賞を構成する図柄の色、の一方または双方が異なるものや、当該ボーナス中に獲得が期待できるメダル数等、ボーナス中の制御が異なるもの等）からなる場合には、これらのうち特定のボーナスのみ、終了時に賭数の設定が一定期間禁止されるようにしても良い。また、特別遊技状態の種類（ビッグボーナスとレギュラーボーナス）、ビッグボーナスやレギュラーボーナスの種類に応じて、終了時に賭数の設定が禁止される期間が異なるようにしても良い。そして、賭数の設定が禁止される期間に応じて実行時間の異なるエンディング演出を実行するようにしても良い。

30

40

【0713】

また、前記実施例では、終了後にリセット操作がなされるまで賭数の設定が禁止される打止状態に制御される特別遊技状態として、ビッグボーナスのみを適用しているが、その他の特別遊技状態（レギュラーボーナス等）を適用しても良いし、複数種類の特別遊技状態に適用しても良い。更に、同一種類の特別遊技状態であってもその中で更にビッグボーナスやレギュラーボーナスが複数種類（例えば、当該ボーナスへの移行契機となるボーナス入賞を構成する図柄の組合せ、当該ボーナスへの移行契機となるボーナス入賞を構成する図柄の色、の一方または双方が異なるものや、当該ボーナス中に獲得が期待できるメダ

50

ル数等、ボーナス中の制御が異なるもの等）からなる場合には、これらのうち特定のボーナスのみ、終了後に打止状態に制御されるようにしても良い。

【0714】

また、前記実施例では、ビッグボーナスの終了条件が成立したゲームであっても、ゲームの終了が判定された時点で、クレジットの精算の禁止が解除され、賭数の設定が禁止される期間（エンディング演出の演出待ち時間）においても、クレジットの精算が可能であるが、例えば、ビッグボーナスの終了条件が成立したゲームにおいて、ゲームの終了が判定されてからの経過時間がエンディング演出の演出待ち時間に到達したときに打止状態に制御するとともに、ゲームの終了が判定されてからの経過時間がエンディング演出の演出待ち時間に到達するまで、賭数の設定及びクレジットの精算の双方を禁止し、経過時間がエンディング演出の演出待ち時間に到達した時点で、クレジットの精算の禁止のみを解除するようにしても良い。これにより、ビッグボーナスの終了条件が成立したゲームにおいて、ゲームの終了が判定されてからの経過時間がエンディング演出の演出待ち時間に到達するまでは、クレジットを精算できないが、その後の打止状態においては、打止状態の解除を待たずしてクレジットの精算が可能となるので、可能な限り遊技者の意志を反映して、遊技者所有のものとして記憶されているクレジット分のメダルの返却を受けることができる。これにより、特に、ビッグボーナスの終了時においてエンディング演出の演出待ち時間が経過した後、すぐに遊技を終了したい遊技者の意志を反映させてメダルの返却を受けることが可能となる。

10

【0715】

また、前記実施例では、ゲーム終了時処理の終了によりゲームの終了が判定されるが、メダルの払出が終了することで、実質的にゲームは終了しているので、払出処理の終了によりゲームの終了が判定されるようにしても良い。すなわち払出処理の終了時点からクレジットの精算が可能となる構成としても良い。

20

【0716】

また、前記実施例では、BB入賞時演出の演出待ち時間を計時する演出待ち時間用のタイマカウントと、エンディング演出の演出待ち時間を計時する演出待ち時間用のタイマカウントと、に共通のタイマカウンタを用いているが、これらのタイマカウンタを別個に備えるものであっても良い。

【0717】

また、前記実施例においては、図11に示すように、当選フラグは、当選した役に該当するビットの値が1、それ以外のビットの値が0とされる。また、入賞図柄フラグは、入賞した役に該当するビットの値が1、それ以外のビットの値が0とされる。そして、内部当選フラグを全ビット反転させて、入賞図柄フラグとの論理積（AND）を算出し、その結果が00H（全ビットが0）となったときに正規入賞、00H以外（いずれかのビットが1）となったときに異常入賞と判定している。

30

【0718】

これに対して、図60に示すように、前記実施例と同様に、当選フラグを全ビット反転した値と、入賞図柄フラグとの論理積（AND）を算出した後に、こうして算出した値の全ビットを更に反転させて、その結果がFFH（全ビットが1）となったときに正規入賞、FFH以外（いずれかのビットが0）となったときに異常入賞と判定しても良い。

40

【0719】

また、図61に示すように、当選フラグと、入賞図柄フラグを全ビット反転した値との論理和（OR）を算出した後に、こうして算出した値の全ビットを更に反転させて、その結果が00H（全ビットが0）となったときに正規入賞、00H以外（いずれかのビットが1）となったときに異常入賞と判定しても良い。この場合には、前記実施例と同様に、演算結果が00Hか否か、すなわち演算結果が0か否かを示すFジスタ（フラグレジスタ）のゼロフラグの値を確認するのみで、異常入賞か否かを判定することができる。

【0720】

また、図62に示すように、当選フラグと、入賞図柄フラグを全ビット反転した値との

50

論理和（OR）を算出し、その結果がFFH（全ビットが1）となったときに正規入賞、FFH以外（いずれかのビットが0）となったときに異常入賞と判定しても良い。

【0721】

このように図60～図61に示す異常入賞判定の変形例においても、当選フラグまたは当選フラグを反転した値と入賞図柄フラグまたは入賞図柄フラグを反転した値とを論理和演算または論理積演算した結果が、0以外の値であるか否か、または1以外の値であるか否か、を判定するのみで異常入賞か否かを判定することが可能となる。

【0722】

尚、図61、図62の場合においては、入賞に伴って設定される入賞図柄フラグを予め全ビット反転させておけば、すなわち、入賞した役に該当するビットの値が0、それ以外のビットの値が1となるように入賞図柄フラグを設定するようにしておけば、異常入賞判定処理における入賞図柄フラグの全ビットを反転させるステップは不要となる。

10

【0723】

また、図60、図61の場合において、演算結果がFFHか否かを判定する際に、演算結果に1を加算し、加算後の値がオーバーフローした場合に演算結果がFFHであると判定し、オーバーフローしなかった場合に演算結果がFFH以外であると判定することが好ましく、このようにした場合には、演算結果がオーバーフローしたか否かを示すFレジスタのキャリーフラグの値を確認するのみで異常入賞か否かを判定することが可能となる。

【0724】

次に、前記実施例のように、当選フラグは、当選した役に該当するビットの値が1、それ以外のビットの値が0とされ、また、入賞図柄フラグは、入賞した役に該当するビットの値が1、それ以外のビットの値が0とされる場合において、いずれのフラグも全ビットを反転させずに異常入賞を判定する変形例について説明する。

20

【0725】

この変形例においては、当選フラグを異常入賞判定用フラグとして適用する。そして、内部当選フラグの各々のビットの値から、入賞図柄フラグにおける同じ位置のビットの値を減算し、すべてのビットにおいて減算結果が負の数とならなかったことを条件に、異常入賞か否かを判定する。例えば、当選フラグの第0ビットの値から、入賞図柄フラグの第0ビットの値を減算して、減算結果が負の数となったかを判定し、負の数とならなかった場合には、次のビット、すなわち内部当選フラグの第1ビットの値から、入賞図柄フラグの第1ビットの値を減算してその結果を判定していき、最終的に第0ビットから第15ビットまでのすべてにおいて、減算結果が負の数とならなかったことを条件に、異常入賞でない旨を判定する。

30

【0726】

このようにした場合には、演算結果が負の数となったか否かを示すFレジスタのサインフラグの値を確認するのみで異常入賞か否かを判定することが可能となる。更には、これまでの実施例及び変形例のように、当選フラグと入賞図柄フラグのいずれのフラグもビットを反転せずに異常入賞か否かを判定することが可能となる。

【0727】

また、前記実施例では、内部抽選に用いる判定値数が記憶されるRAM41cの判定値数記憶領域は、2バイトの領域を用いて、それぞれの場合における判定値数を記憶するものとしていた。もっとも、一般的なスロットマシンでは、特別役の判定値数は、いずれの遊技状況においても255を超えるものが設定されることはあまりない。このように255を超える判定値数を設定する必要がないものについては、1バイトの領域だけを用いて、判定値数を記憶するものとしても良い。

40

【0728】

また、前記実施例では、判定値数が設定値に関わらず共通のものについて、その一部を設定値1～6の全体に共通して記憶しているが、判定値数が設定値に関わらず共通のものについても、設定値1～6のそれぞれに対して個別に記憶することもできる。また、判定値数が設定値に関わらず共通のものは、その全てを設定値1～6の全体に共通して記憶す

50

ることもできる。

【0729】

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

【0730】

また、前記実施例では、同一の設定値における同一の役または役の組み合わせについて遊技状態（状態番号）に応じて参照される判定値数が遊技状態（状態番号）のそれぞれに対して異なるアドレスに格納されていた。すなわち同一の設定値における同一の役または役の組み合わせについて遊技状態（状態番号）に応じて参照される判定値数が同じであっても個別に記憶されていたが、遊技状態（状態番号）に関わらず当選確率を同一とするものとした役または役の組み合わせについて、判定値数の格納先のアドレスを共通化したり、設定値及び遊技状態（状態番号）に関わらず当選確率を同一とするものとした役または役の組み合わせについて、判定値数の格納先のアドレスを共通化するようにしても良く、このように判定値数を共通化して格納することで、そのために必要な記憶容量が少なく済むようになる。

【0731】

また、前記実施例では、設定値等に応じて取得した判定値数を内部抽選用の乱数の値に順次加算していたが、取得した判定値数を取得した内部抽選用の乱数の値から順次減算して、減算の結果を新たな内部抽選用の乱数の値とするものとしても良い。判定値数を内部抽選用の乱数の値から減算するときには、減算の結果にオーバーフロー（ここでは、減算結果がマイナスとなること）が生じたかどうかを判定するものとすることができる。

【0732】

また、前記実施例では、内部抽選において、取得した内部抽選用の乱数の値に遊技状態に応じた各役または役の組み合わせの判定値数を順次加算していき、加算結果がオーバーフローしたときに当該役または役の組み合わせを当選と判定するものとしていた。これに対して、遊技状態に応じた各役または役の組み合わせの判定値数に応じて、各役または役の組み合わせを当選と判定する判定値の範囲を定めた当選判定用テーブルをゲーム毎に作成し、取得した内部抽選用の乱数の値を各役または役の組み合わせの判定値の範囲と比較することで、内部抽選を行うものとしても良い。また、各役または役の組み合わせを当選と判定する判定値の範囲を定めた当選判定用テーブルを予めROM41bに格納しておき、取得した内部抽選用の乱数の値を各役の判定値の範囲と比較することで、内部抽選を行うものとしても良い。

【0733】

また、前記実施例では、通常遊技状態において、賭数として3を設定することのみによりゲームを開始させることができた。これに対して、通常遊技状態においても、賭数として1を設定してゲームを開始させることができるようにしたり、更には賭数として2を設定してゲームを開始させることができるようにしても良い。これにより、通常遊技状態で賭数として1または2が設定されていたときには、賭数として3が設定されたときよりも内部抽選における小役の当選確率を低下させるとともに、小役に入賞したときの払い出しメダル枚数を増加させることができる。例えば、通常遊技状態で賭数として3が設定されたときには、ベルの当選確率を $1/4.82$ 、払出枚数を7枚とするが、賭数として1または2が設定されたときには、ベルの当選確率を $1/4.82$ よりも低くし、払出枚数を7枚よりも多くしても良い。更に賭数として1が設定されたときと2が設定されたときとで、ベルの当選確率及び払出枚数を変えても良い。

【0734】

また、前記実施例では、メダル並びにクレジットを用いて賭数を設定するスロットマシンを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技球を用いて賭数を設定

10

20

30

40

50

するスロットマシンや、クレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンであっても良い。

【0735】

更に、図63に示すように、流路切替ソレノイド30や投入メダルセンサ31など、メダルの投入機構に加えて、遊技球の取込を行う球取込装置30'、球取込装置30'により取り込まれた遊技球を検出する取込球検出スイッチ31'を設けるとともに、ホッパーモータ34や払出センサ35など、メダルの払出機構に加えて、遊技球の払出を行う球払出装置34'、球払出装置34'により払い出された遊技球を検出する払出球検出スイッチ35'を設け、メダル及び遊技球の双方を用いて賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球が払い出されるスロットマシンに適

10

【図面の簡単な説明】

【0736】

【図1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図2】リールの図柄配列を示す図である。

【図3】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図4】当選役テーブルを示す図である。

【図5】役別テーブルを示す図である。

【図6】役別テーブルに登録されたアドレスに基づいて取得される判定値数の記憶領域を示す図である。

20

【図7】各遊技状態における内部抽選用の乱数の値及び各役の判定値数と、当選役との関係の例をそれぞれ示す図である。

【図8】各遊技状態における内部抽選用の乱数の値及び各役の判定値数と、当選役との関係の例をそれぞれ示す図である。

【図9】ROM41bに格納されたテーブルインデックスの構成を示す図である。

【図10】停止制御テーブルの一例を示す図である。

【図11】異常入賞判定処理の流れと、その時に用いられるレジスタ、ROM、RAMの格納状況の例を示す図である。

【図12】スロットマシンから出力される外部出力信号の一例を示す図である。

【図13】外部出力信号のうちBB中信号、RB中信号の出力状況を示すタイミングチャートである。

30

【図14】(a)はサブ制御部のCPUが実行する促進報知における報知パターン1に基づく報知画面を示す図であり、(b)は報知パターン2に基づく報知画面を示す図である。

【図15】サブ制御部のCPUが実行する促進報知処理における報知パターン振分テーブルを示す図である。

【図16】(a)は、連続演出の流れを示すフローチャートであり、(b)～(d)は、連続演出及び追加演出のパターンを選択するための連続演出選択テーブルを示す図である。

【図17】賭数の設定が許容される期間及びクレジットの精算が許容される期間を示すタイミングチャートである。

40

【図18】賭数の設定が許容される期間及びクレジットの精算が許容される期間を示すタイミングチャートである。

【図19】賭数の設定が許容される期間及びクレジットの精算が許容される期間と、BB入賞時演出（エンディング演出）との関係を示すタイミングチャートである。

【図20】賭数の設定が許容される期間及びクレジットの精算が許容される期間と、BB入賞時演出（エンディング演出）との関係を示すタイミングチャートである。

【図21】賭数の設定が許容される期間及びクレジットの精算が許容される期間と、BB入賞時演出（エンディング演出）との関係を示すタイミングチャートである。

【図22】賭数の設定が許容される期間及びクレジットの精算が許容される期間と、BB

50

入賞時演出（エンディング演出）との関係を示すタイミングチャートである。

【図 2 3】賭数の設定が許容される期間及びクレジットの精算が許容される期間と、エンディング演出との関係を示すタイミングチャートである。

【図 2 4】賭数の設定が許容される期間及びクレジットの精算が許容される期間と、エンディング演出との関係を示すタイミングチャートである。

【図 2 5】賭数の設定が許容される期間及びクレジットの精算が許容される期間と、エンディング演出との関係を示すタイミングチャートである。

【図 2 6】賭数の設定が許容される期間及びクレジットの精算が許容される期間と、エンディング演出との関係を示すタイミングチャートである。

【図 2 7】メイン制御部の CPU が起動時に実行する起動処理の制御内容を示すフローチャートである。 10

【図 2 8】メイン制御部の CPU がエラー発生時に実行するエラー処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 9】メイン制御部の CPU が起動処理において実行する設定変更処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 0】メイン制御部の CPU が起動処理後に実行するゲーム処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 1】メイン制御部の CPU がゲーム制御処理において実行する BET 処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 2】メイン制御部の CPU がゲーム制御処理において実行する BET 処理の制御内容を示すフローチャートである。 20

【図 3 3】メイン制御部の CPU が BET 処理などにおいて実行する精算処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 4】メイン制御部の CPU がゲーム処理において実行する内部抽選処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 5】メイン制御部の CPU が内部抽選処理において実行する設定値判定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 6】メイン制御部の CPU が設定値判定処理において実行する設定値判定処理 1 の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 7】メイン制御部の CPU が設定値判定処理において実行する設定値判定処理 2 の制御内容を示すフローチャートである。 30

【図 3 8】メイン制御部の CPU が設定値判定処理において実行する設定値判定処理 3 の制御内容を示すフローチャートである。制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 9】メイン制御部の CPU がゲーム処理において実行するリール回転処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 4 0】メイン制御部の CPU がゲーム処理において実行する入賞判定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 4 1】メイン制御部の CPU が入賞判定処理において実行する入賞時処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 4 2】メイン制御部の CPU がゲーム処理において実行するゲーム終了時処理の制御内容を示すフローチャートである。 40

【図 4 3】メイン制御部の CPU がゲーム処理において実行するゲーム終了時処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 4 4】メイン制御部の CPU がゲーム終了時処理において実行する演出待ち処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 4 5】メイン制御部の CPU が定期的に実行するタイマ割込処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

【図 4 6】メイン制御部の CPU が定期的に実行するタイマ割込処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

【図 4 7】メイン制御部の CPU がタイマ割込処理（メイン）において実行する停止スリ 50

ッチ処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図４８】メイン制御部のＣＰＵが、電断検出回路から電圧低下信号の入力されることによって実行する電断割込処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図４９】サブ制御部のＣＰＵが起動時に実行する起動処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【図５０】サブ制御部のＣＰＵが、定期的に行うタイマ割込処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【図５１】サブ制御部のＣＰＵがタイマ割込処理（サブ）において実行する連続演出処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図５２】サブ制御部のＣＰＵが連続演出処理において実行するＢＥＴ時処理の制御内容を示すフローチャートである。 10

【図５３】サブ制御部のＣＰＵが連続演出処理において実行するスタート時処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図５４】サブ制御部のＣＰＵが連続演出処理において実行するリール停止時処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図５５】サブ制御部のＣＰＵがタイマ割込処理（サブ）において実行する制御パターン設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図５６】サブ制御部のＣＰＵがタイマ割込処理（サブ）において実行する制御パターン設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図５７】サブ制御部のＣＰＵがタイマ割込処理（サブ）において実行する促進報知処理の制御内容を示すフローチャートである。 20

【図５８】サブ制御部のＣＰＵがタイマ割込処理（サブ）において実行する促進報知処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図５９】サブ制御部のＣＰＵがタイマ割込処理（サブ）において実行する促進報知処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図６０】入賞判定処理の変形例の制御内容の流れと、その時に用いられるレジスタ、ＲＯＭ、ＲＡＭの格納状況の例を示す図である。

【図６１】入賞判定処理の変形例の制御内容の流れと、その時に用いられるレジスタ、ＲＯＭ、ＲＡＭの格納状況の例を示す図である。

【図６２】入賞判定処理の変形例の制御内容の流れと、その時に用いられるレジスタ、ＲＯＭ、ＲＡＭの格納状況の例を示す図である。 30

【図６３】スロットマシンの構成の変形例を示すブロック図である。

【符号の説明】

【０７３７】

１ スロットマシン

２ Ｌ、２ Ｃ、２ Ｒ リール

８ Ｌ、８ Ｃ、８ Ｒ ストップスイッチ

４０ 遊技制御基板

４１ メイン制御部

４１ ａ ＣＰＵ

４１ ｂ ＲＯＭ

４１ ｃ ＲＡＭ

９０ 演出制御基板

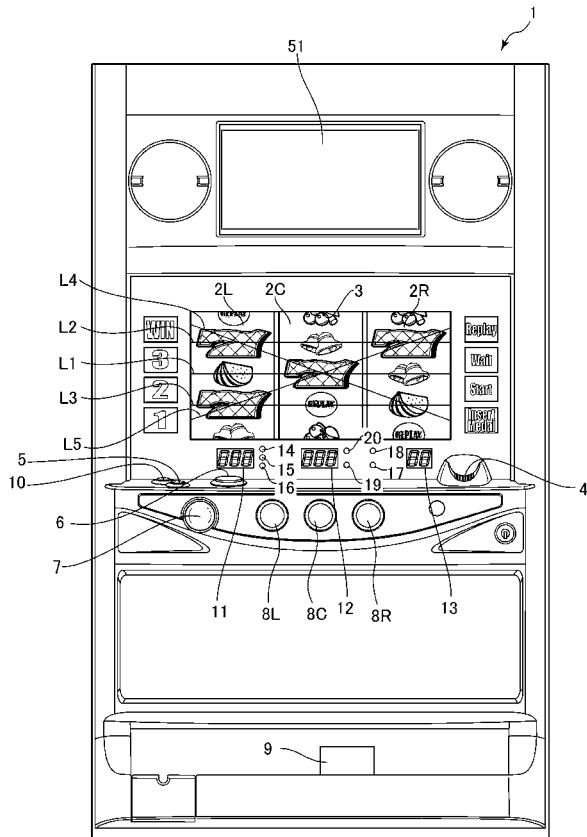
９１ サブ制御部

９１ ａ ＣＰＵ

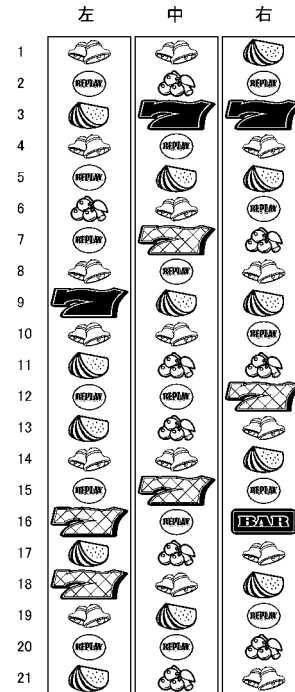
９１ ｂ ＲＯＭ

９１ ｃ ＲＡＭ

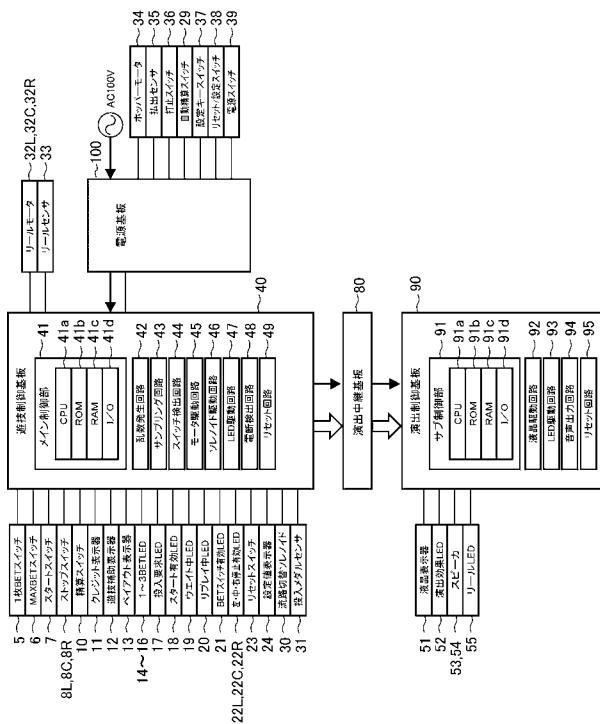
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

役	役番号	図柄組み合わせ	遊技状態(状態番号)				
			通常[0]	RT[1]	通常(当選中)[2]	RT(当選中)[3]	RB[4]
BB(1)	1	赤7-赤7-赤7	○	○	×	×	×
BB(2)	2	青7-青7-青7	○	○	×	×	×
RB	3	赤7-赤7-BAR	○	○	×	×	×
BB(1)+ チェリー	4	赤7-赤7-赤7 チェリー-ANY-ANY	○	○	×	×	×
BB(2)+ チェリー	5	青7-青7-青7 チェリー-ANY-ANY	○	○	×	×	×
BB(1)+ +1枚(1)	6	赤7-赤7-赤7 青7-赤7-スイカ	○	○	×	×	×
BB(2)+ +1枚(1)	7	青7-青7-青7 青7-赤7-スイカ	○	○	×	×	×
BB(1)+ +1枚(2)	8	赤7-赤7-赤7 赤7-青7-スイカ	○	○	×	×	×
BB(2)+ +1枚(2)	9	青7-青7-青7 赤7-青7-スイカ	○	○	×	×	×
リプレイ	10	リプレイ-リプレイ-リプレイ	○	○	○	○	×
チェリー	11	チェリー-ANY-ANY	○	○	○	○	×
1枚(1)	12	青7-赤7-スイカ	○	○	○	○	×
1枚(2)	13	赤7-青7-スイカ	○	○	○	○	×
ベル	14	ベル-ベル-ベル	○	○	○	○	×
JAC +チェリー	15	ベル-ベル-リプレイ 赤7-青7-スイカ	×	×	×	×	○
JAC +1枚(1)	16	ベル-ベル-リプレイ 青7-赤7-スイカ	×	×	×	×	○
JAC +1枚(2)	17	ベル-ベル-リプレイ 赤7-青7-スイカ	×	×	×	×	○

【図 5】

役 (ハズレ)	状態 番号	共通 フラグ	設定値						払出
			1	2	3	4	5	6	
BB(1)	0, 1	0	ADD+0	ADD+2	ADD+4	ADD+6	ADD+8	ADD+10	0
BB(2)	0, 1	0	ADD+12	ADD+14	ADD+16	ADD+18	ADD+20	ADD+22	0
RB	0, 1	0	ADD+24	ADD+26	ADD+28	ADD+30	ADD+32	ADD+34	0
BB(1) +チェリー	0, 1	1	ADD+36						0 (チェリー入賞時2)
BB(2) +チェリー	0, 1	1	ADD+38						0 (チェリー入賞時2)
BB(1) +1枚(1)	0, 1	1	ADD+40						0 (1枚(1)入賞時1)
BB(2) +1枚(1)	0, 1	1	ADD+42						0 (1枚(1)入賞時1)
BB(1) +1枚(2)	0, 1	1	ADD+44						0 (1枚(2)入賞時1)
BB(2) +1枚(2)	0, 1	1	ADD+46						0 (1枚(2)入賞時1)
リプレイ	0, 2	1	ADD+48						0(実質3)
	1, 3	1	ADD+50						
チェリー	0, 1	1	ADD+52						2
	2, 3	1	ADD+54						
1枚(1)	0, 1	1	ADD+56						1
	2, 3	1	ADD+58						
1枚(2)	0, 1	1	ADD+60						1
	2, 3	1	ADD+62						
ベル	0~3	0	ADD+64	ADD+66	ADD+68	ADD+70	ADD+72	ADD+74	15
	4	0	ADD+76	ADD+78	ADD+80	ADD+82	ADD+84	ADD+86	
JAC +チェリー	4	1	ADD+88						15 (チェリー入賞時2)
JAC +1枚(1)	4	1	ADD+90						15 (1枚(1)入賞時1)
JAC +1枚(2)	4	1	ADD+92						15 (1枚(2)入賞時1)

【図 6】

ADD	15	BB(1)	0, 1	設定値1	+64	1807	ベル	0~3	設定値1
+2	16	"	"	設定値2	+66	1858	"	"	設定値2
+4	17	"	"	設定値3	+68	1909	"	"	設定値3
+6	18	"	"	設定値4	+70	1960	"	"	設定値4
+8	19	"	"	設定値5	+72	2011	"	"	設定値5
+10	20	"	"	設定値6	+74	2082	"	"	設定値6
+12	15	BB(2)	0, 1	設定値1	+76	15805	ベル	4	設定値1
+14	16	"	"	設定値2	+78	15805	"	"	設定値2
+16	17	"	"	設定値3	+80	15873	"	"	設定値3
+18	18	"	"	設定値4	+82	15873	"	"	設定値4
+20	19	"	"	設定値5	+84	15919	"	"	設定値5
+22	20	"	"	設定値6	+86	15919	"	"	設定値6
+24	31	RB	0, 1	設定値1	+88	96	JAC+チェリー	4	
+26	31	"	"	設定値2	+90	163	JAC+1枚(1)	4	
+28	31	"	"	設定値3	+92	163	JAC+1枚(2)	4	
+30	31	"	"	設定値4					
+32	31	"	"	設定値5					
+34	31	"	"	設定値6					
+36	10	BB(1)+チェリー	0, 1						
+38	10	BB(2)+チェリー	"						
+40	5	BB(1)+1枚(1)	"						
+42	5	BB(2)+1枚(1)	"						
+44	5	BB(1)+1枚(2)	"						
+46	5	BB(2)+1枚(2)	"						
+48	2245	リプレイ	0, 2						
+50	12245	リプレイ	1, 3						
+52	76	チェリー	0, 1						
+54	96	チェリー	2, 3						
+56	153	1枚(1)	0, 1						
+58	163	1枚(1)	2, 3						
+60	153	1枚(2)	0, 1						
+62	163	1枚(2)	2, 3						

【図 7】

(a) 通常[0]、設定値6、ボーナス未当選

役	判定値数(計)	当選となる乱数値	当選確率
BB(1)	20(20)	16364~16383	1/819.2
BB(2)	20(40)	16344~16363	1/819.2
RB	31(71)	16313~16343	1/528.5
BB(1)+チェリー	10(81)	16303~16312	1/1638
BB(2)+チェリー	10(91)	16293~16302	1/1638
BB(1)+1枚(1)	5(96)	16288~16292	1/3277
BB(2)+1枚(1)	5(101)	16283~16287	1/3277
BB(1)+1枚(2)	5(106)	16278~16282	1/3277
BB(2)+1枚(2)	5(111)	16273~16277	1/3277
リプレイ	2245(2356)	14028~16272	1/7.3
チェリー	76(2432)	13952~14027	1/215.6
1枚(1)	153(2585)	13799~13951	1/107.1
1枚(2)	153(2738)	13646~13798	1/107.1
ベル	2082(4820)	11564~13645	1/7.87
ハズレ		0~11563	

(b) RT[1]、設定値6、ボーナス未当選

役	判定値数(計)	当選となる乱数値	当選確率
BB(1)	20(20)	16364~16383	1/819.2
BB(2)	20(40)	16344~16363	1/819.2
RB	31(71)	16313~16343	1/528.5
BB(1)+チェリー	10(81)	16303~16312	1/1638
BB(2)+チェリー	10(91)	16293~16302	1/1638
BB(1)+1枚(1)	5(96)	16288~16292	1/3277
BB(2)+1枚(1)	5(101)	16283~16287	1/3277
BB(1)+1枚(2)	5(106)	16278~16282	1/3277
BB(2)+1枚(2)	5(111)	16273~16277	1/3277
リプレイ	12245(12356)	4028~16272	1/1.34
チェリー	76(12432)	3952~4027	1/215.6
1枚(1)	153(12585)	3799~3951	1/107.1
1枚(2)	153(12738)	3646~3798	1/107.1
ベル	2082(14820)	1564~3645	1/7.87
ハズレ		0~1563	

【図 8】

(a) 通常[2]、設定値6、ボーナス当選

役	判定値数(計)	当選となる乱数値	当選確率
リプレイ	2245(2245)	14139~16383	1/7.3
チェリー	96(2341)	14043~14138	1/170.7
1枚(1)	163(2504)	13880~14042	1/100.5
1枚(2)	163(2667)	13717~13879	1/100.5
ベル	2082(4749)	11635~13716	1/7.87
ハズレ		0~11634	

(b) RT[3]、設定値6、ボーナス当選

役	判定値数(計)	当選となる乱数値	当選確率
リプレイ	12245(2245)	4139~16383	1/1.34
チェリー	96(12341)	4043~4138	1/170.7
1枚(1)	163(12504)	3880~4042	1/100.5
1枚(2)	163(12667)	3717~3879	1/100.5
ベル	2082(14749)	1635~3716	1/7.87
ハズレ		0~1634	

(c) RB[4]、設定値6

役	判定値数(計)	当選となる乱数値	当選確率
ベル	15919(15919)	465~16383	1/1.03
JAC+チェリー	96(16015)	369~464	1/170.7
JAC+1枚(1)	163(16178)	206~368	1/100.5
JAC+1枚(2)	163(16341)	43~205	1/100.5
ハズレ		0~42	

【図 9】

当選役	インデックスデータの格納アドレス
ハズレ	table_index+0
チェリー	+2
1枚(1)	+4
1枚(2)	+6
ベル	+8
リプレイ	+10
BB(1)	+12
BB(1)+チェリー	+14
BB(1)+1枚(1)	+16
BB(1)+1枚(2)	+18
BB(1)+ベル	+20
BB(1)+リプレイ	+22
BB(2)	+24
BB(2)+チェリー	+26
BB(2)+1枚(1)	+28
BB(2)+1枚(2)	+30
BB(2)+ベル	+32
BB(2)+リプレイ	+34
RB	+36
RB+チェリー	+38
RB+1枚(1)	+40
RB+1枚(2)	+42
RB+ベル	+44
RB+リプレイ	+46
JAC+チェリー	+48
JAC+1枚(1)	+50
JAC+1枚(2)	+52

【図 10】

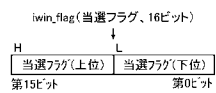
図解		考慮の範囲 のスタート位置	ハズレ		1枚(1)		1枚(2)		チェリー		BB(1)RB		BB(2)	
図解番号 45番	図解		引込 コマ数	停止 ポイント	引込 コマ数	停止 ポイント	引込 コマ数	停止 ポイント	引込 コマ数	停止 ポイント	引込 コマ数	停止 ポイント	引込 コマ数	停止 ポイント
1	ベル	0~7	2	△	3	△	1	△	1	△	0	●	3	△
2	リプレイ	8~15	0	●	4	△	0	●	0	●	0	●	3	△
3	スイカ	16~23	0	●	4	△	0	●	0	●	0	●	4	△
4	ベル	24~31	1	△	0	●	1	△	1	△	1	△	0	●
5	リプレイ	32~39	0	●	1	△	2	△	2	△	2	△	1	△
6	チェリー	40~47	1	△	2	△	2	△	0	●	2	△	2	△
7	リプレイ	48~55	2	△	3	△	3	△	1	△	3	△	3	△
8	ベル	56~63	3	△	4	△	4	△	0	●	4	△	3	△
9	第7	64~71	0	●	0	●	0	●	1	△	0	●	0	●
10	ベル	72~79	1	△	0	●	1	△	2	△	1	△	1	△
11	スイカ	80~87	0	●	1	△	2	△	3	△	2	△	2	△
12	リプレイ	88~95	0	●	2	△	2	△	4	△	2	△	1	△
13	スイカ	96~103	0	●	3	△	3	△	1	△	0	●	3	△
14	ベル	104~111	1	△	4	△	1	△	3	△	1	△	3	△
15	リプレイ	112~119	0	●	4	△	4	△	0	●	4	△	4	△
16	第7	120~127	0	●	0	●	0	●	1	△	2	△	0	●
17	スイカ	128~135	1	△	1	△	0	●	1	△	0	●	0	●
18	第7	136~143	2	△	1	△	1	△	2	△	0	●	1	△
19	ベル	144~151	0	●	2	△	3	△	0	●	1	△	1	△
20	リプレイ	152~159	0	●	1	△	3	△	1	△	1	△	2	△
21	スイカ	160~167	0	●	2	△	1	△	4	△	1	△	3	△

△上は機种ポイント ●セレクトポイント

△停止操作ポイント ●停止ポイント

【図 11】

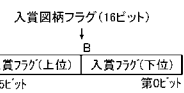
(a) 異常入賞の判定処理前のレジスタ設定



当選した役に該当するビットに1、
それ以外のビットに0
例: 0000 0000 0000 0001

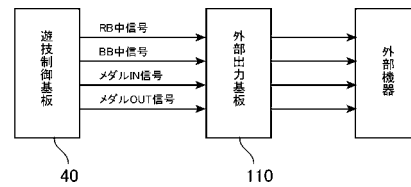
各ビットの説明

第0ビット	BB(1)
第1ビット	BB(2)
第2ビット	RB
第3~9ビット	未使用
第10ビット	リプレイ
第11ビット	JAC
第12ビット	1枚(1)
第13ビット	1枚(2)
第14ビット	ベル
第15ビット	チェリー

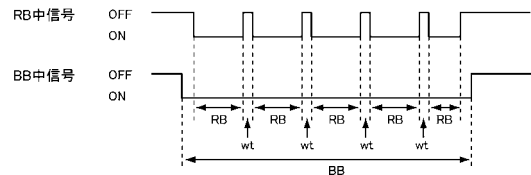


入賞した役に該当するビットに1、
それ以外のビットに0
正規入賞の例: 0000 0000 0000 0001
異常入賞の例: 0000 0000 0000 0100

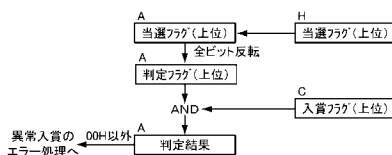
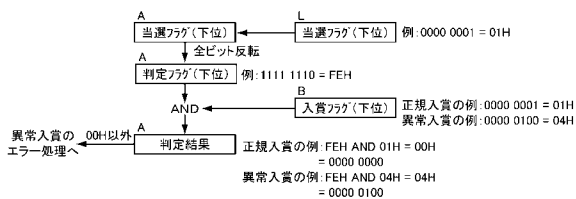
【図 12】



【図 13】



(b) 異常入賞の判定処理に伴うレジスタ変化



【図 1 4】

(a) 報知パターン1



(b) 報知パターン2

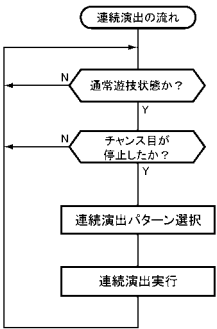


【図 1 5】

報知パターン	文字態様	ボーナス当選時	ボーナス非当選時
パターン1	黒文字 (背景白)	50%	95%
パターン2	白文字 (背景黒)	50%	5%

【図 1 6】

(a)



(b)

	1G	2G	3G
パターン1	ダメージ	ダメージ	ダメージ(勝)
パターン2	ダメージ	攻撃	ダメージ(負)
⋮	⋮	⋮	⋮
パターンn	攻撃	ダメージ(負)	—

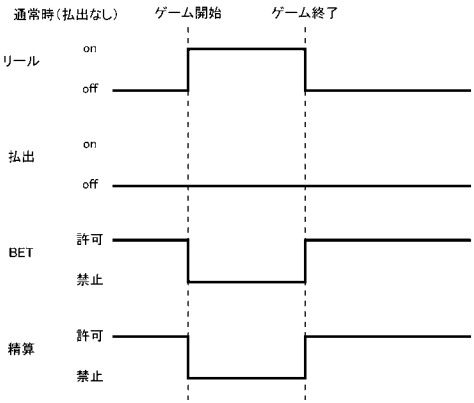
(d)

+1G
復活A(勝)
復活B(勝)
⋮
復活n(勝)

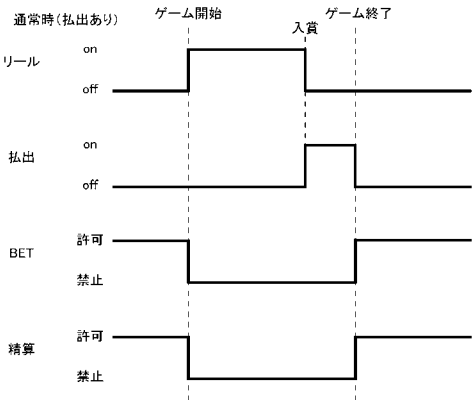
(c)

	1G	2G	3G
パターンB1	攻撃	攻撃	攻撃(勝)
パターンB2	ダメージ	攻撃	攻撃(勝)
⋮	⋮	⋮	⋮
パターンBn	攻撃	攻撃(勝)	—

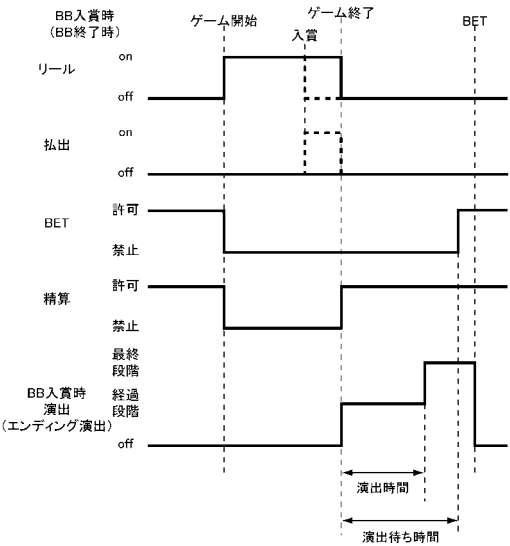
【図 1 7】



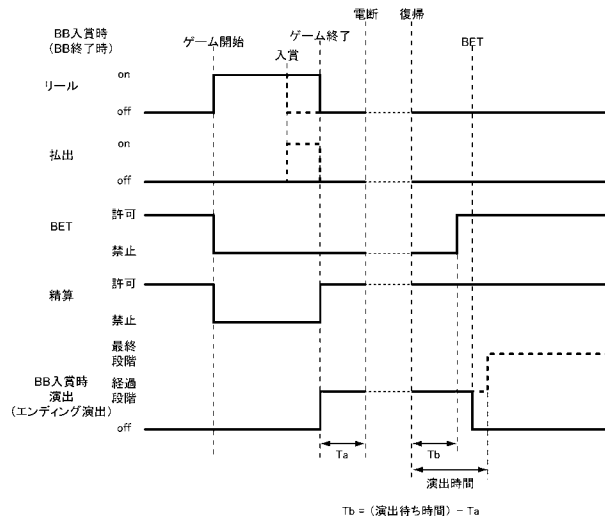
【図 1 8】



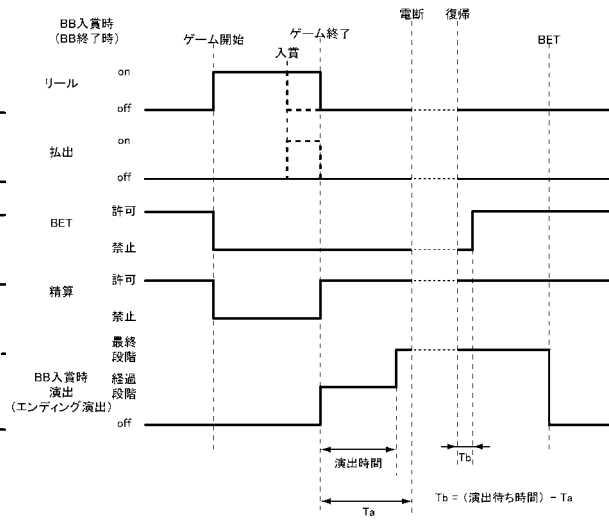
【図 1 9】



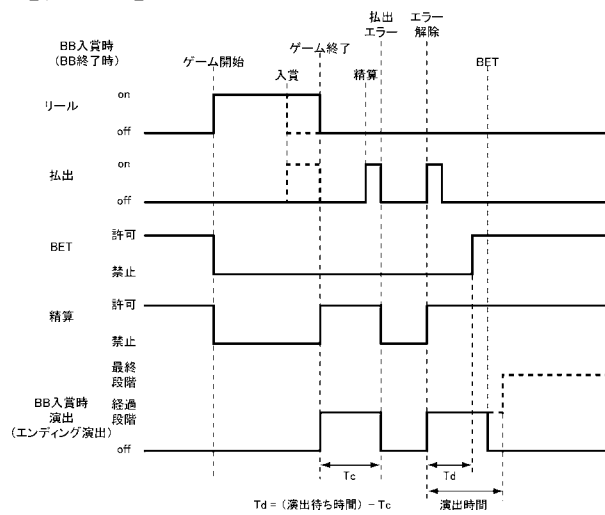
【図 20】



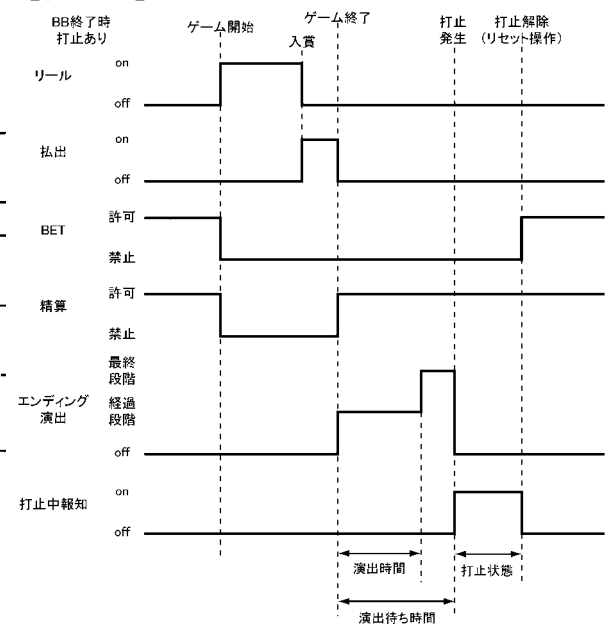
【図 21】



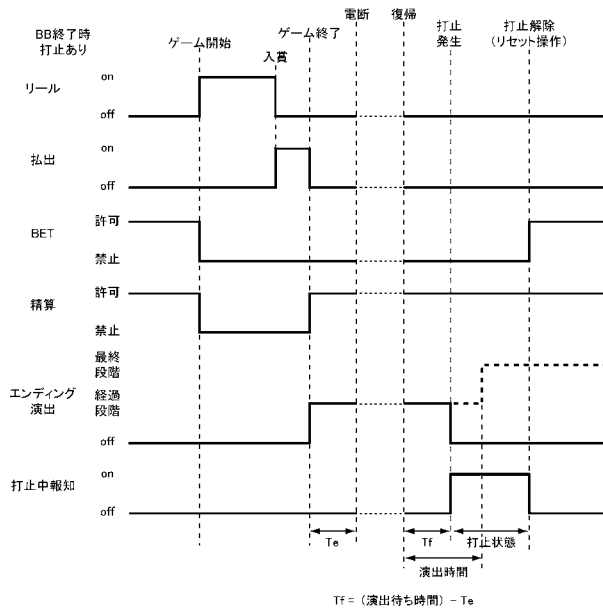
【図 22】



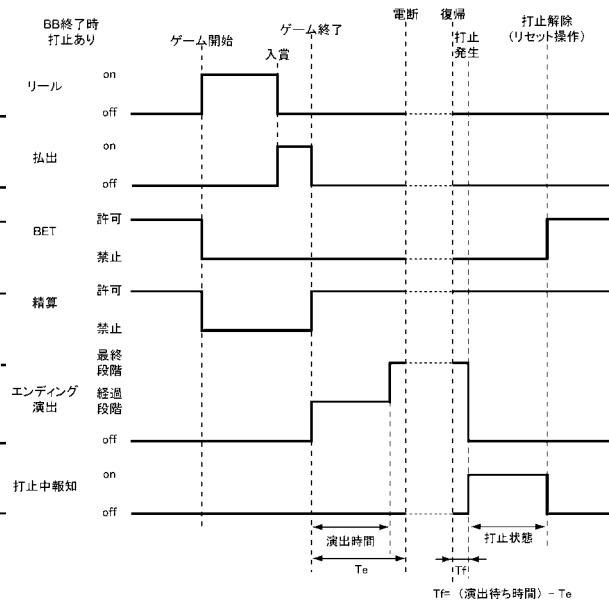
【図 23】



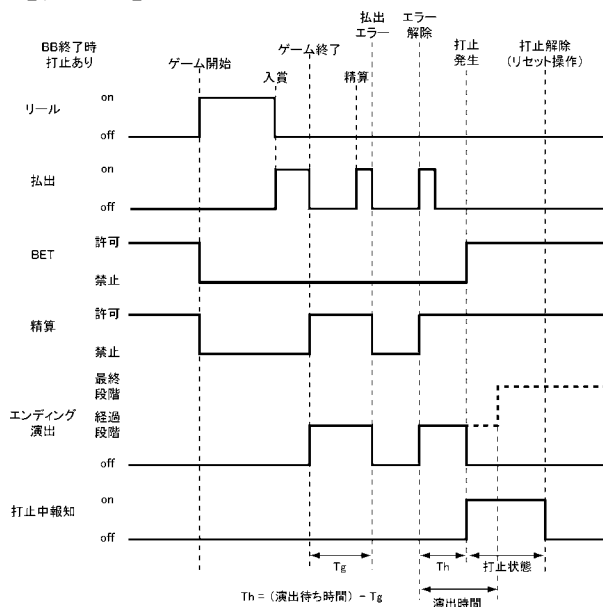
【図 24】



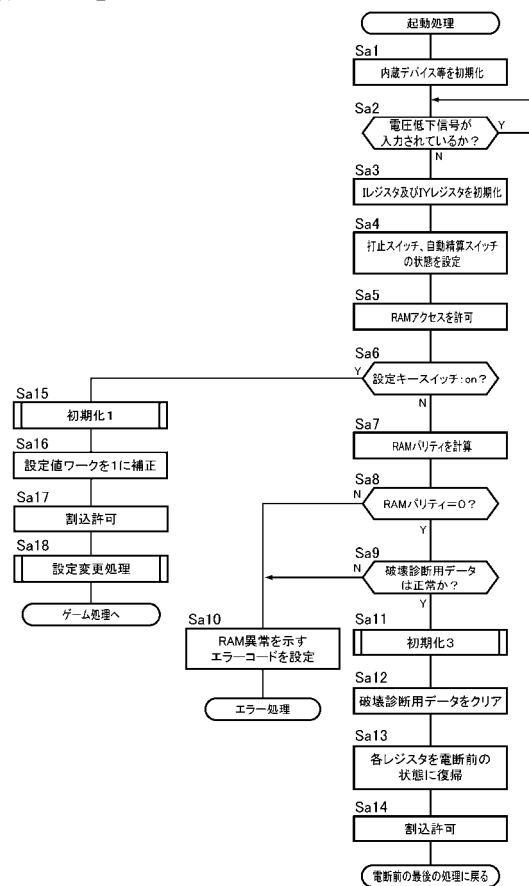
【図 25】



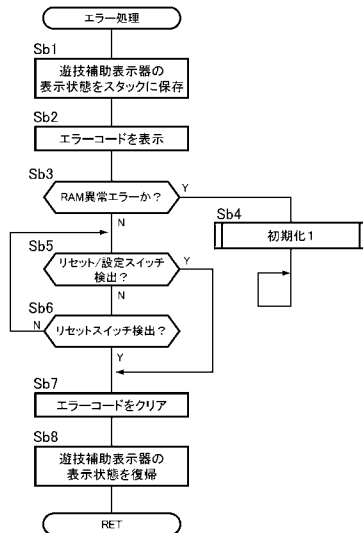
【図 26】



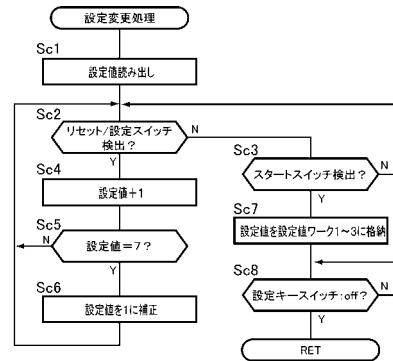
【図 27】



【図 28】



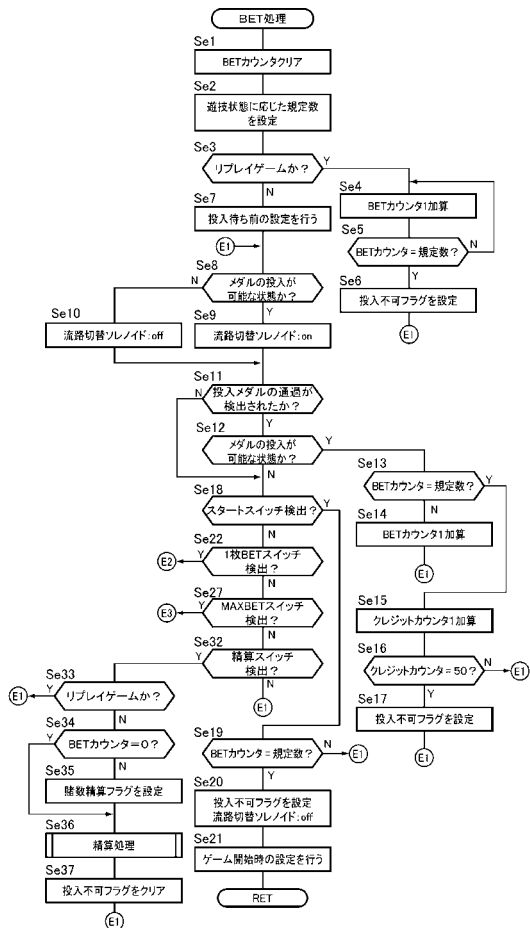
【図 29】



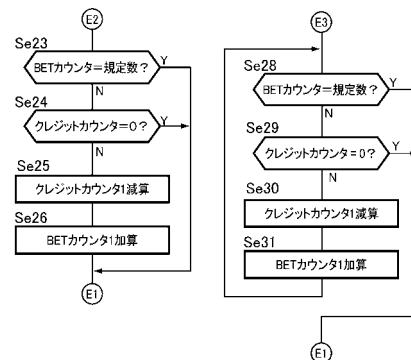
【図 30】



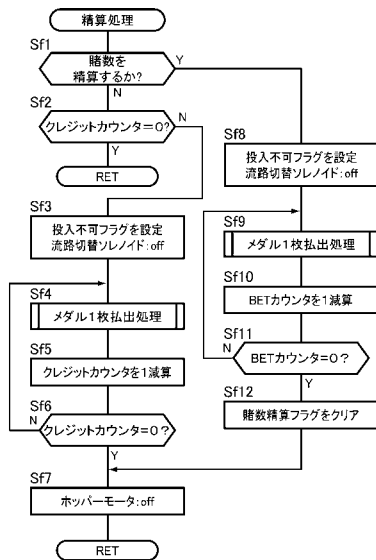
【図 31】



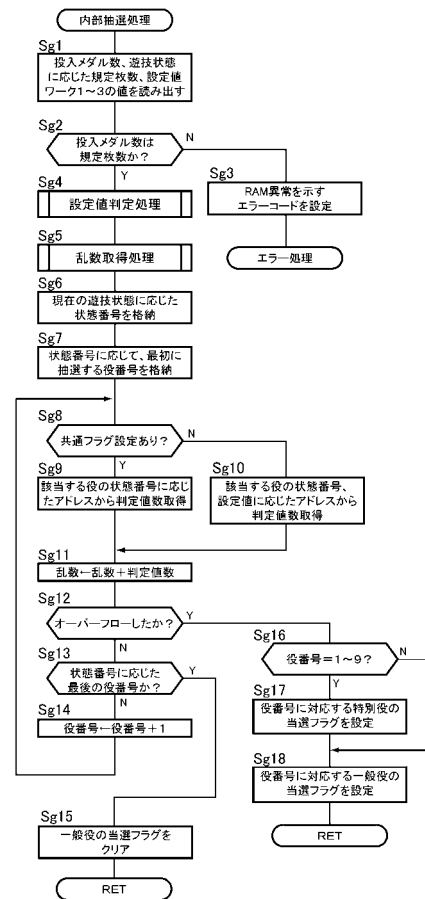
【図 32】



【図 3 3】



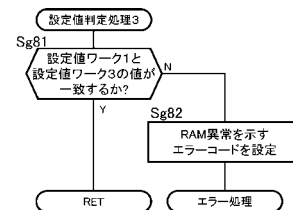
【図 3 4】



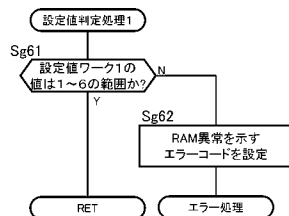
【図 3 5】



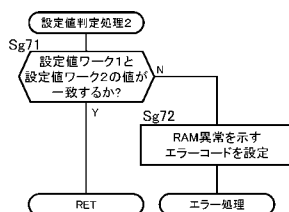
【図 3 8】



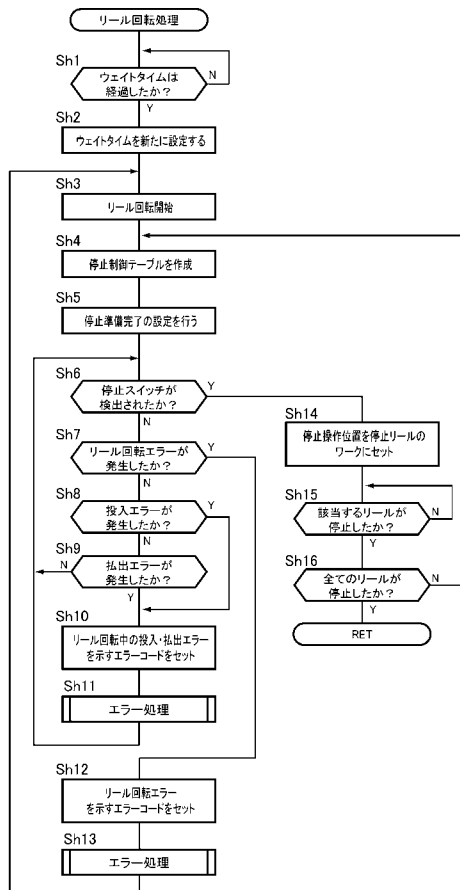
【図 3 6】



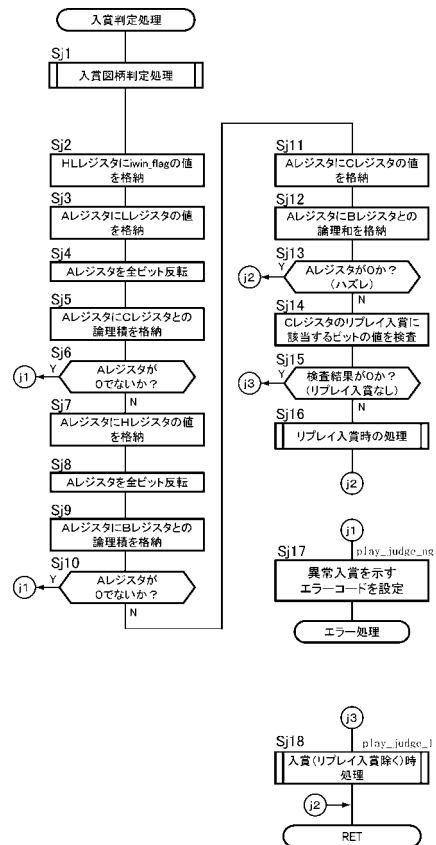
【図 3 7】



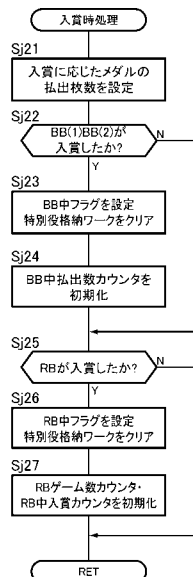
【図 39】



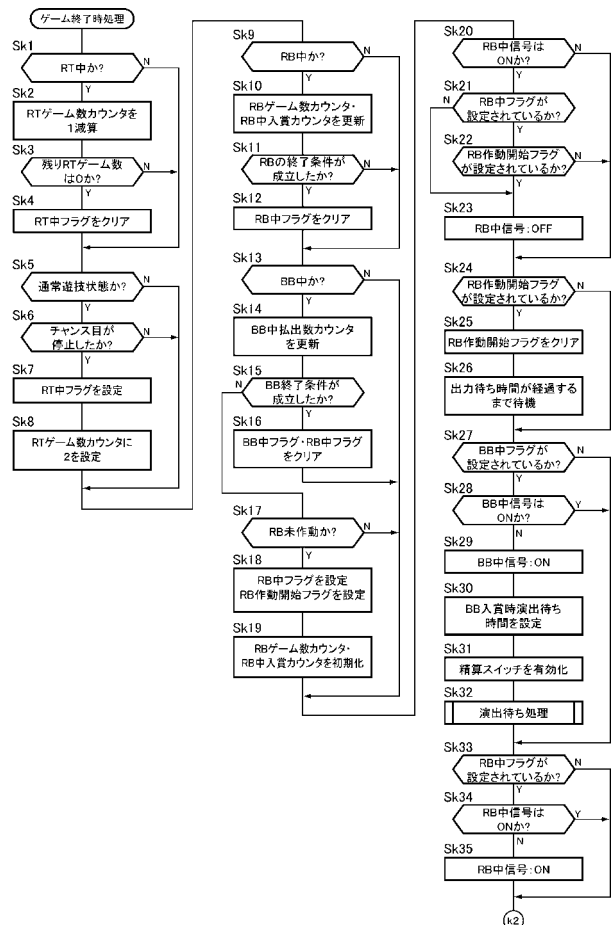
【図 40】



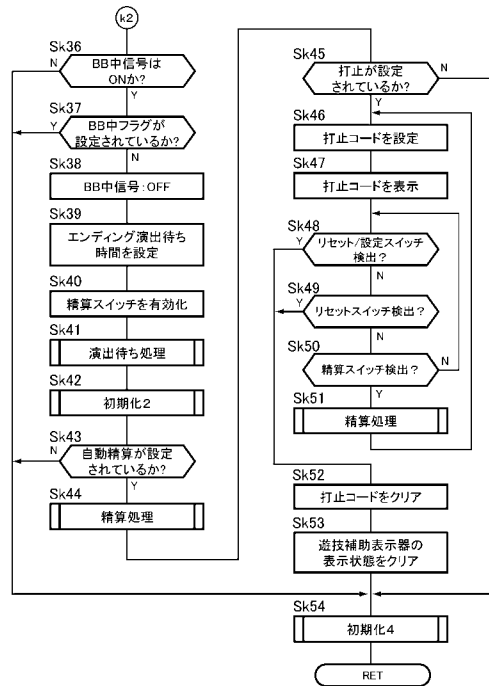
【図 41】



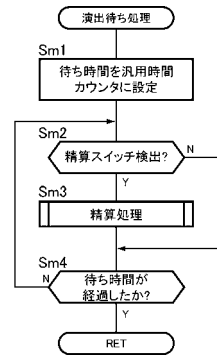
【図 42】



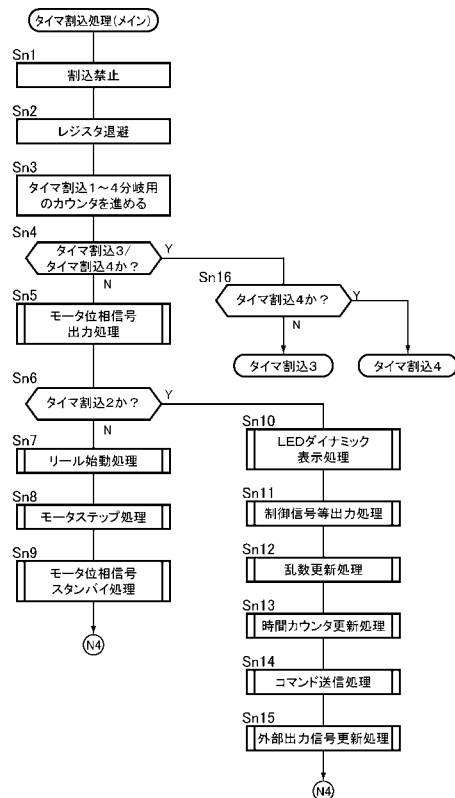
【図 4 3】



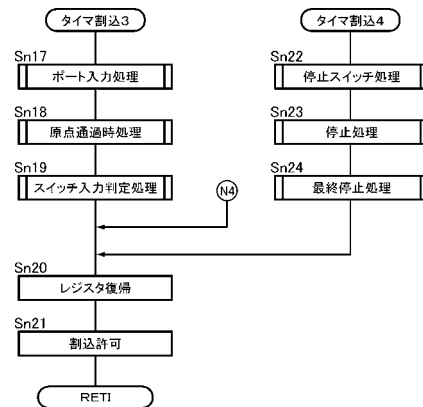
【図 4 4】



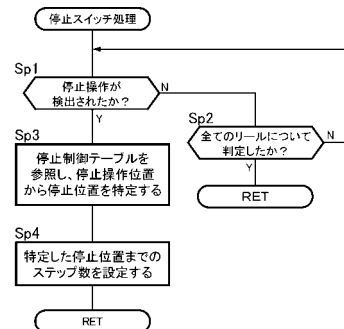
【図 4 5】



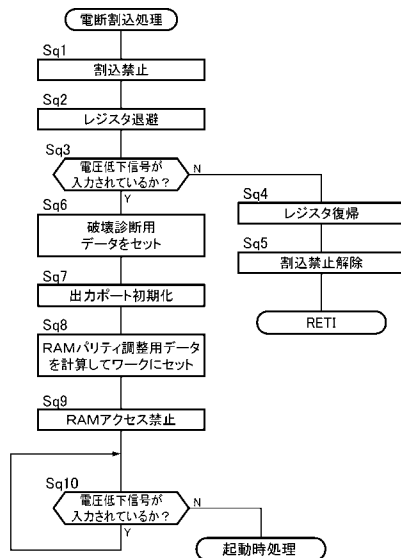
【図 4 6】



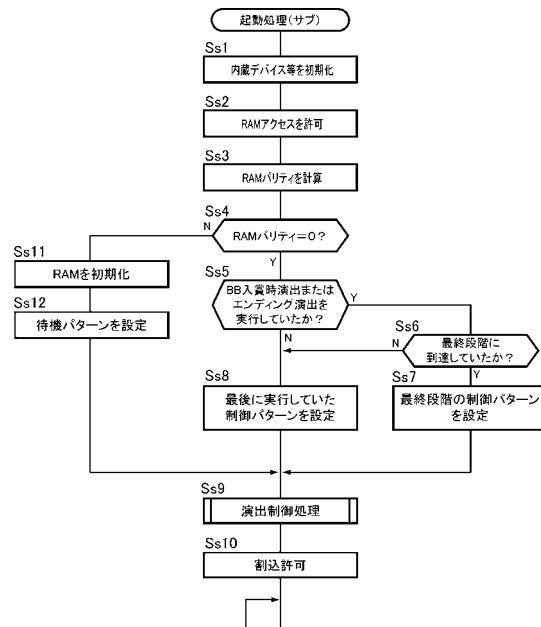
【図 4 7】



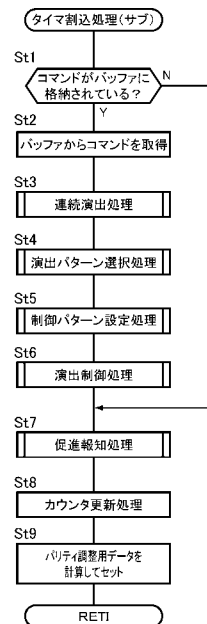
【図 48】



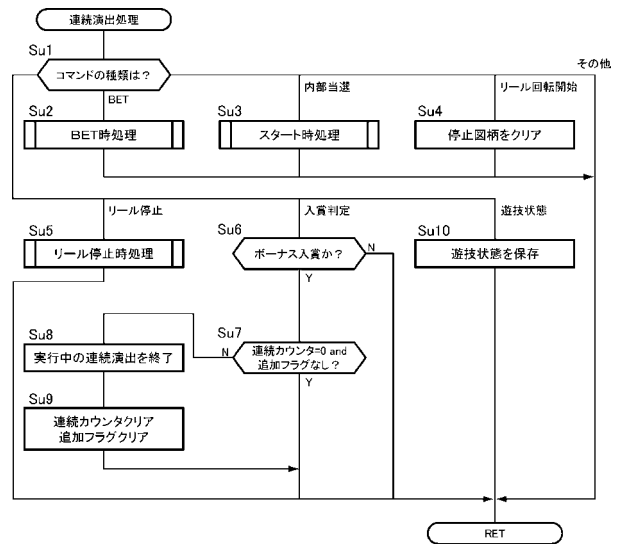
【図 49】



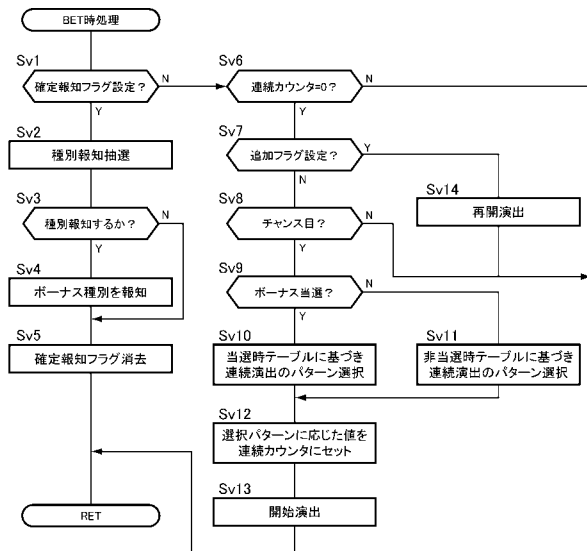
【図 50】



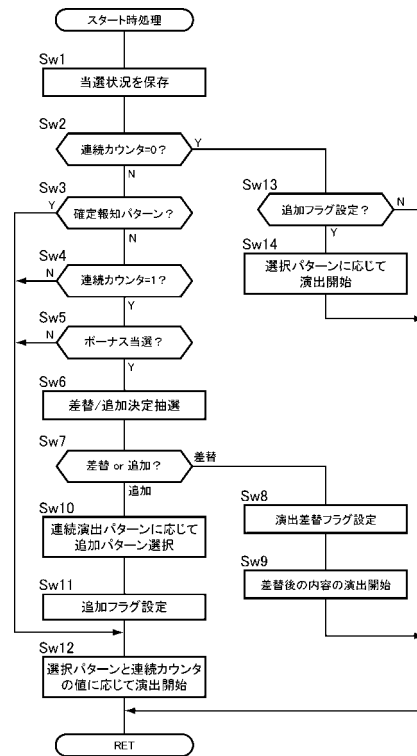
【図 51】



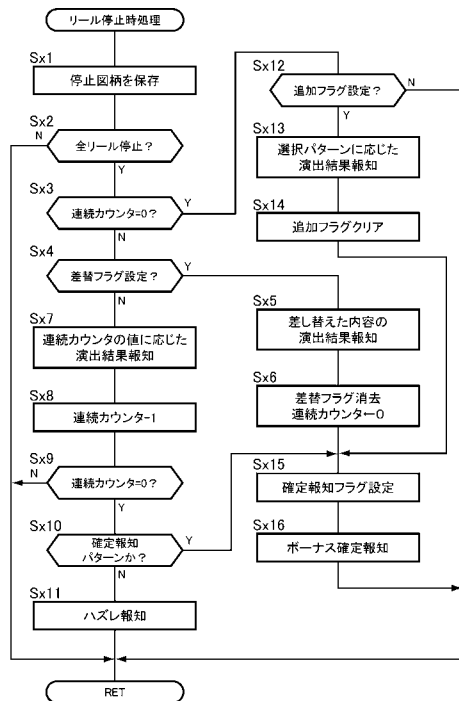
【図 5 2】



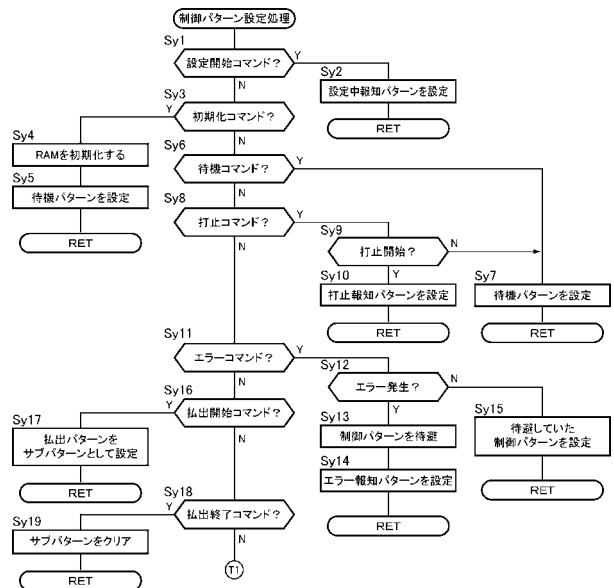
【図 5 3】



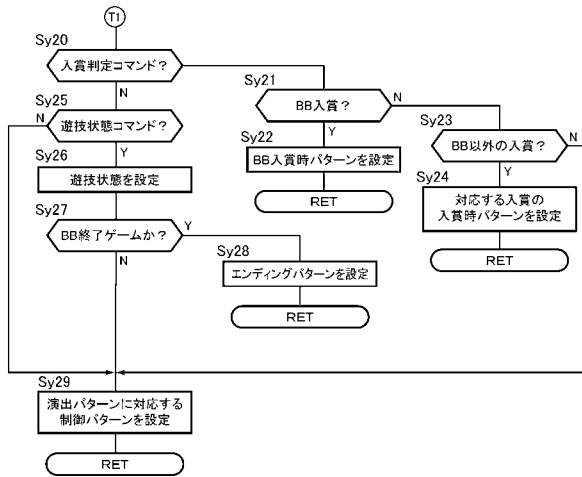
【図 5 4】



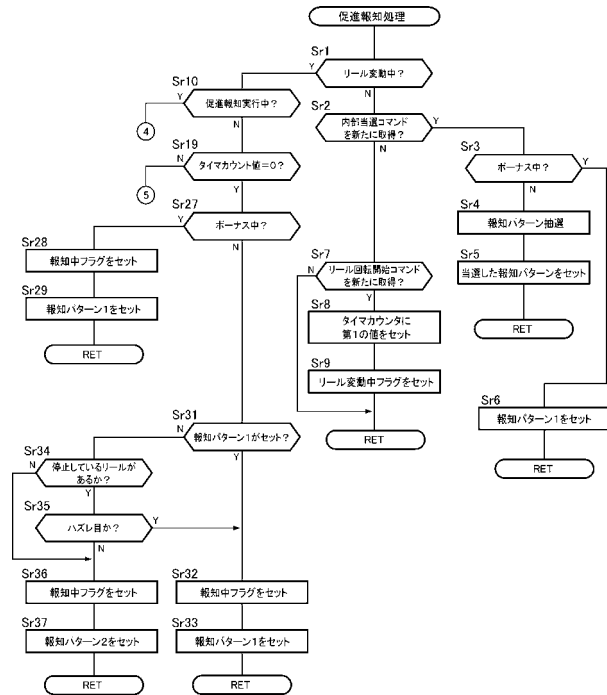
【図 5 5】



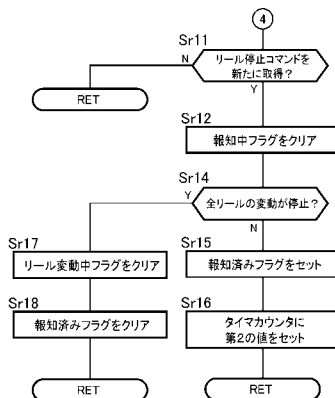
【図 56】



【図 57】

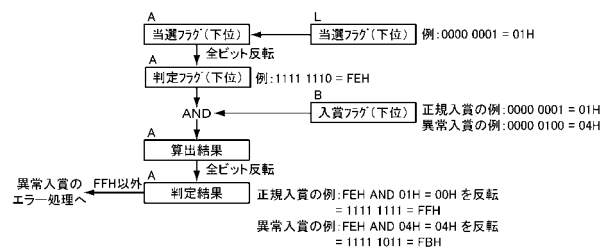


【図 58】

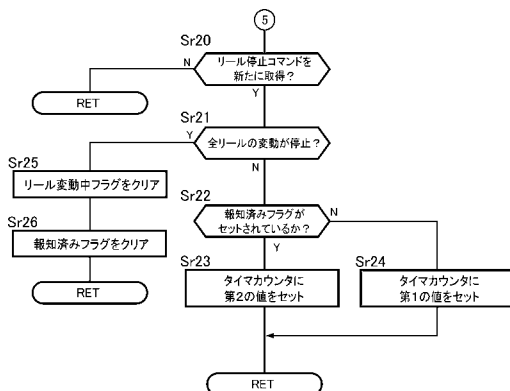


【図 60】

異常入賞の判定処理に伴うレジスタ変化

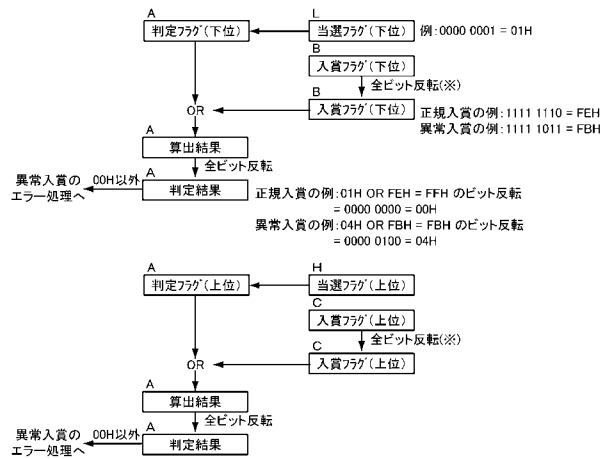


【図 59】



【図 6 1】

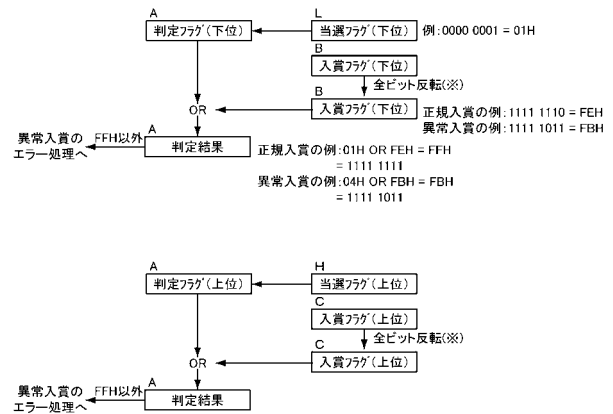
異常入賞の判定処理に伴うレジスタ変化



※入賞フラグを予め反転して設定すれば、入賞フラグの全ビット反転は不要

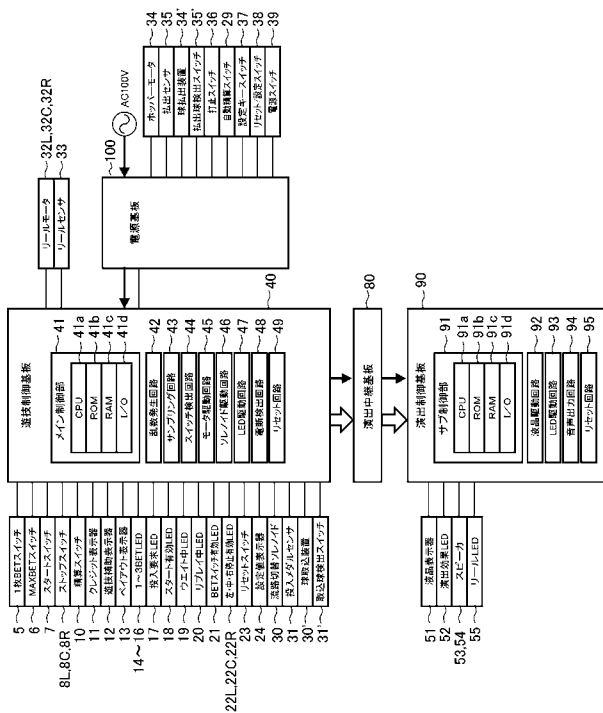
【図 6 2】

異常入賞の判定処理に伴うレジスタ変化



※入賞フラグを予め反転して設定すれば、入賞フラグの全ビット反転は不要

【図 6 3】



フロントページの続き

審査官 高木 亨

(56)参考文献 特許第4376850 (JP, B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04