

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2006-34379

(P2006-34379A)

(43) 公開日 平成18年2月9日(2006.2.9)

(51) Int.CI.

**A63F 5/04**

(2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

テーマコード(参考)

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 53 頁)

(21) 出願番号

特願2004-214971 (P2004-214971)

(22) 出願日

平成16年7月22日 (2004.7.22)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(74) 代理人 100116872

弁理士 藤田 和子

(72) 発明者 岡田 和生

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 奥山 史朗

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 八木 正史

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 我妻 亮

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 堀口 秀夫

東京都江東区有明3丁目1番地25

最終頁に続く

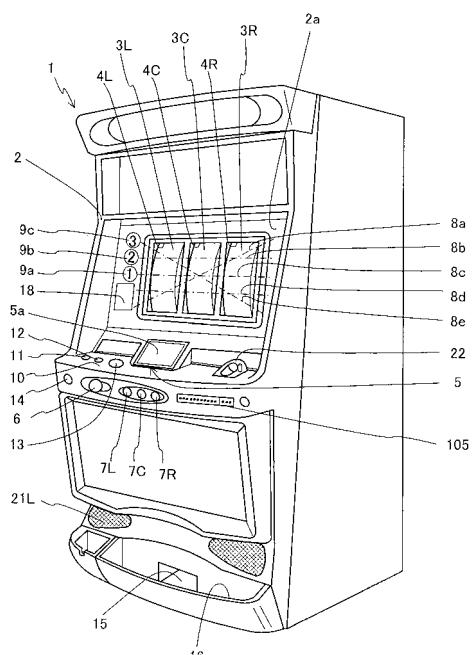
(54) 【発明の名称】遊戯機

## (57) 【要約】

**【課題】** 遊戯機の製造メーカーや第三者試験機関等が、遊戯機に関する試験を行うことができる遊戯機を提供する。

**【解決手段】** 遊戯機1は、変動表示手段が変動表示を開始してからの時間を計測する時間計測手段(例えば、主制御回路71、自動停止タイマ)と、当選役が特定の役であり、かつ時間計測手段が計測した時間が特定の時間(例えば、40秒)であることを条件に、停止指令信号の入力によらずに変動表示手段(例えば、リール3L, 3C, 3R)に特定の停止態様とは異なる停止態様(例えば、ハズレに対応する図柄組合せ)を停止表示させる自動停止手段と、自動停止手段が停止指令信号の入力によらずに変動表示手段に特定の停止態様とは異なる停止態様を停止表示させることを示す情報(例えば、自動停止要求信号)を外部(例えば、試射試験機200)に出力する自動停止情報出力手段(例えば、主制御回路71、通信部150)と、を備えた。

【選択図】 図1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技者による操作に応じて、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段と、

複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部を有する変動表示手段と、

前記遊技開始指令信号を入力したことに基づいて、所定の役を当選役として決定する当選役決定手段と、

前記複数の変動表示部夫々に対応して設けられ、遊技者による操作に応じて、対応する変動表示部の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段と、

前記停止指令信号を入力した場合に、前記当選役に基づいて、対応する変動表示部を停止させる変動表示制御手段と、

前記当選役が特定の役であり、かつ前記変動表示制御手段により特定の停止態様が前記変動表示手段に停止表示された場合に、遊技者に特定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

前記変動表示手段が前記変動表示を開始してからの時間を計測する時間計測手段と、

前記当選役が前記特定の役であり、かつ前記時間計測手段が計測した時間が特定の時間であることを条件に、前記停止指令信号の入力によらずに前記変動表示手段に前記特定の停止態様とは異なる停止態様を停止表示させる自動停止手段と、

前記自動停止手段が前記停止指令信号の入力によらずに前記変動表示手段に前記特定の停止態様とは異なる停止態様を停止表示させることを示す情報を外部に出力する自動停止情報出力手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。10

**【請求項 2】**

請求項 1 記載の遊技機において、

前記当選役決定手段により決定された当選役の情報を外部に出力する当選役情報出力手段と、

前記変動表示手段に表示される複数の図柄の位置を特定する図柄位置情報を外部に出力する図柄位置情報出力手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。20

**【発明の詳細な説明】**

30

**【技術分野】****【0001】**

本発明は、検査機関が制御装置の動作を検査するために行う試射試験に使用される試射試験信号を出力する端子を備えるパチスロ機などの遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来から、複数種類の図柄が描かれた複数のリールおよび各リール上の図柄の一部を遊技者に表示する表示窓を備え、遊技者が特定数の遊技価値を遊技機に投入した後に、各リールの回転及び停止が行われ、表示窓に停止表示された図柄の組合せにより、入賞の成立または不成立を決定する遊技機が知られている。この様な遊技機は、入賞が成立すると、この入賞の種類と遊技者により投入された遊技価値の数とに応じて、所定数の遊技価値の払出しが行われる。なかでも、遊技者が任意のタイミングで押下操作し、この押下操作によって各リールの回転を停止できる停止ボタンが設けられたパチスロ機が大いに人気を集めている。40

**【0003】**

一般的に、パチスロ機で入賞が成立するためには、ゲーム毎に行われる内部的な抽選により当選し、かつ、当選した入賞の種類に対応する図柄の組合せが表示窓に表示されることが条件となる。つまり、仮に当選しても、遊技者が停止ボタンを適切なタイミングで押下操作できないと、入賞が成立しない。この様にして入賞が成立しないことを、取りこぼしという。

50

**【 0 0 0 4 】**

入賞のなかには、遊技者に対して、相対的に大きな利益を与える種類と、相対的に小さな利益を与える種類が有る。相対的に大きな利益を与える入賞の種類としては、ビッグボーナス（以下、B Bとする）やレギュラーボーナス（以下、R Bとする）などがあり、相対的に小さな利益を与える入賞の種類としては、小役などがある（例えば、特許文献1参照）。

【特許文献1】特公平3-72313号公報

**【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】****【 0 0 0 5 】**

ところで、前述のような遊技機は、社会に与える影響等の観点から、遊技者の射幸心を著しく煽ることのないように、一定時間の連続した遊技の間に入賞の成立によって遊技機が遊技者に払いだす遊技価値の数である出玉、または一定時間の連続した遊技の間に入賞の成立によって遊技機が遊技者に払いだす遊技価値の数との一定時間の連続した遊技の間に遊技者によって遊技に賭けられた遊技価値の数の差、といった遊技機の性能が所定の基準に即して設計されていることが要請されている。

**【 0 0 0 6 】**

そこで、本発明は、遊技機の製造メーカーや第三者試験機関等が、遊技機に関する試験を行うことができる遊技機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】****【 0 0 0 7 】**

以上のような目的を達成するために、本発明は、以下のようなものを提供する。

**【 0 0 0 8 】**

(1) 遊技者による操作に応じて、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段と、複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部を有する変動表示手段と、前記遊技開始指令信号を入力したことに基づいて、所定の役を当選役として決定する当選役決定手段と、前記複数の変動表示部夫々に対応して設けられ、遊技者による操作に応じて、対応する変動表示部の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段と、前記停止指令信号を入力した場合に、前記当選役に基づいて、対応する変動表示部を停止させる変動表示制御手段と、前記当選役が特定の役であり、かつ前記変動表示制御手段により特定の停止態様が前記変動表示手段に停止表示された場合に、遊技者に特定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、前記変動表示手段が前記変動表示を開始してからの時間を計測する時間計測手段と、前記当選役が前記特定の役であり、かつ前記時間計測手段が計測した時間が特定の時間であることを条件に、前記停止指令信号の入力によらずに前記変動表示手段に前記特定の停止態様とは異なる停止態様を停止表示させる自動停止手段と、前記自動停止手段が前記停止指令信号の入力によらずに前記変動表示手段に前記特定の停止態様とは異なる停止態様を停止表示させることを示す情報を外部に出力する自動停止情報出力手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

**【 0 0 0 9 】**

(1)の遊技機によれば、自動停止手段が前記停止指令信号の入力によらずに変動表示手段に特定の停止態様とは異なる停止態様を停止表示させることを示す情報を外部に出力する自動停止情報出力手段を備えたので、遊技機で自動停止を行う情報を外部に出力することができる。これにより、遊技機の製造メーカーや第三者試験機関等は、当該情報に基づいて、遊技機で行われる自動停止に関する試験などをを行うことができる。

**【 0 0 1 0 】**

(2) (1)に記載の遊技機において、前記当選役決定手段により決定された当選役の情報を外部に出力する当選役情報出力手段と、前記変動表示手段に表示される複数の図柄の位置を特定する図柄位置情報を外部に出力する図柄位置情報出力手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

**【 0 0 1 1 】**

10

20

30

40

50

(2) の遊技機によれば、当選役決定手段により決定された当選役の情報を外部に出力する当選役情報出力手段と、変動表示手段に表示される複数の図柄の位置を特定する図柄位置情報を外部に出力する図柄位置情報出力手段と、を備えたので、自動停止を行う情報とともに、遊技機で決定された当選役の情報および変動表示手段に表示される複数の図柄の位置を特定する図柄位置情報を外部に出力することができる。これにより、遊技機の製造メーカーや第三者試験機関等は、当該情報に基づいて、遊技機で行われる自動停止に関する試験などを行うことができる。例えば、当選役の情報が特定の役である場合に、変動表示手段に特定の停止態様とは異なる停止態様が停止表示されたか否かを判定することができる。

#### 【発明の効果】

10

#### 【0012】

本発明によれば、遊技機の製造メーカーや第三者試験機関等が、遊技機に関する試験を行うことができる情報を出力する遊技機を提供することができる。

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0013】

図1は、本発明の一実施例の遊技機1の外観を示す斜視図である。遊技機1は、いわゆる「パチスロ機」である。この遊技機1は、コイン、メダル、遊技球又はトークンなどの他、遊技者に付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

#### 【0014】

20

遊技機1の全体を形成しているキャビネット2の正面には、略垂直面としてのパネル表示部2aが形成され、その中央には縦長矩形の表示窓4L, 4C, 4Rが設けられる。表示窓4L, 4C, 4Rには、入賞ラインとして水平方向にトップライン8b, センターライン8c及びボトムライン8d、斜め方向にクロスアップライン8a及びクロスダウンライン8eが設けられている。これらの入賞ラインは、後述の1-BETスイッチ11、2-BETスイッチ12、最大BETスイッチ13を操作すること、或いはメダル投入口22にメダルを投入することにより、それぞれ1本、3本、5本が有効化される。どの入賞ラインが有効化されたかは、後で説明するBETランプ9a, 9b, 9cの点灯で表示される。

#### 【0015】

30

ここで、入賞ライン8a～8eは、役の入賞の成否に関わる。具体的には、所定の役（例えば、後述の「上チリの小役」）に対応する一の図柄（例えば、後述の“上チリ（図柄96）”）がセンターライン8cに対応する所定の位置（例えば、後述のBET数が“3”であれば左の表示窓4L内の中段の位置）に停止表示されること、又は所定の役に対応する図柄組合せを構成する図柄がいずれかの有効ラインに対応する所定の位置に並んで停止表示されることにより、所定の役が入賞することとなる。

#### 【0016】

30

キャビネット2の内部には、各々の外周面に複数種類の図柄によって構成される図柄列が描かれた3個のリール3L, 3C, 3Rが回転自在に横一列に設けられ、変動表示手段を形成している。各リールの図柄は表示窓4L, 4C, 4Rを通して観察できるようになっている。各リールは、定速回転（例えば80回転／分以下）で回転する。

#### 【0017】

40

表示窓4L, 4C, 4Rの左側には、1-BETランプ9a、2-BETランプ9b、最大BETランプ9c、情報表示部18が設けられる。1-BETランプ9a、2-BETランプ9b及び最大BETランプ9cは、一のゲームを行うために賭けられたメダルの数（以下「BET数」という）に応じて点灯する。

#### 【0018】

40

1-BETランプ9aは、BET数が“1”で1本の入賞ラインが有効化されたとき（1本の有効ラインが設定されたとき）に点灯する。2-BETランプ9bは、BET数が“2”で3本の入賞ラインが有効化されたとき（3本の有効ラインが設定されたとき）に

50

点灯する。最大B E Tランプ9cは、B E T数が“3”で全て(5本)の入賞ラインが有効化されたとき(全て(5本)の有効ラインが設定されたとき)に点灯する。情報表示部18は、7セグメントLEDから成り、貯留(クレジット)されているメダルの枚数、入賞時のメダルの払出枚数などを表示する。

#### 【0019】

表示窓4L, 4C, 4Rの下方には水平面の台座部10が形成され、その台座部10と表示窓4L, 4C, 4Rとの間には液晶表示装置5が設けられている。この液晶表示装置5の表示画面5aには、遊技に関連する情報、例えば、後述のビッグボーナス或いはチャレンジタイムに内部当選したこと、持ち越していることなどを内容とする情報などが表示される。液晶表示装置5の右側にはメダル投入口22が設けられ、液晶表示装置5の左側には、1-B E Tスイッチ11、2-B E Tスイッチ12、及び最大B E Tスイッチ13が設けられる。10

#### 【0020】

1-B E Tスイッチ11は、1回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの1枚がゲームに賭けられ、2-B E Tスイッチ12は、1回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの2枚がゲームに賭けられ、最大B E Tスイッチ13は、1回のゲームに賭けることが可能な最大枚数のメダルが賭けられる。これらのB E Tスイッチ11, 12, 13を操作することで、前述のとおり、所定の入賞ラインが有効化される。

#### 【0021】

台座部10の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット/払い出しを押しボタン操作で切り換えるC/Pスイッチ14が設けられている。このC/Pスイッチ14の切り換えにより、正面下部のメダル払出口15からメダルが払い出され、払い出されたメダルはメダル受け部16に溜められる。C/Pスイッチ14の右側には、遊技者の操作により上記リールを回転させ、表示窓4L, 4C, 4R内での図柄の変動表示を開始するためのスタートレバー6が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。20

#### 【0022】

台座部10の前面部中央で、液晶表示装置5の下方位置には、3個のリール3L, 3C, 3Rの回転をそれぞれ停止させるための3個の停止ボタン(停止操作手段)7L, 7C, 7Rが設けられている。メダル受け部16の上方の左右には、スピーカ21L, 21Rが設けられている。なお、実施例では、一のゲーム(単位遊技)は、基本的にスタートレバー6が操作されることにより開始し、全てのリール3L, 3C, 3Rが停止したときに終了する。30

#### 【0023】

また、停止ボタン7L, 7C, 7Rの右側には、外部と信号を送受信するための通信部(例えば、インターフェースボード)105が設けられている。通信部105は、ピン0からピン13までの合計14個の電気通信用接続ピンを備える。

#### 【0024】

なお、通信部105の電気通信用接続ピンを遮蔽可能であり、通信部105に対して着脱可能なカバー部材を設けるようにしても良い。カバー部材を通信部105に取り付けることにより、試射試験が終了した遊技機1を遊技場にそのまま設置することが可能となる。40

#### 【0025】

ここで、実施例では、基本的に一又は複数のリールについて、後述のチャレンジゲーム状態中及びシングルチャレンジゲーム状態中における滑りコマ数の最大値(最大滑り表示数)を“1”に設定している。また、チャレンジゲーム状態中及びシングルチャレンジゲーム状態中以外の遊技状態中における滑りコマ数の最大値を“4”に設定している。「滑りコマ数」は、基本的に、停止ボタン7L, 7C, 7Rが操作されてから(操作を検出してから)、リール3L, 3C, 3Rを停止させるまでの間に表示させる図柄の数である。また、停止ボタン7L, 7C, 7Rが操作された後、対応するリール3L, 3C, 3Rが50

停止するまでの間に移動した図柄の数（図柄の移動量）である。具体的には、滑りコマ数は、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が操作された後、対応するリール 3 L , 3 C , 3 R が停止するまでの間に図柄中央がセンターライン 8 c などの所定の入賞ラインを横切った図柄の数と一致する。

#### 【 0 0 2 6 】

また、後述のチャレンジゲーム状態中及びシングルチャレンジゲーム状態中において停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が操作されたあと、所定時間（例えば、75ms）以内に一又は複数のリール 3 L , 3 C , 3 R を停止制御する。また、チャレンジゲーム状態中及びシングルチャレンジゲーム状態中以外の遊技状態中において所定時間（例えば、190ms）以内に一又は複数のリール 3 L , 3 C , 3 R を停止制御する。すなわち、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が操作された後、リール 3 L , 3 C , 3 R が停止するまでの最大時間が異なる遊技状態を複数種類設けるようにすることもできる。10

#### 【 0 0 2 7 】

また、本実施例では、全てのリールが回転しているときに行われるリールの停止操作（停止ボタンの操作）を「第1停止操作」、「第1停止操作」の後に行われる停止操作を「第2停止操作」、「第2停止操作」の後に行われる停止操作を「第3停止操作」という。

#### 【 0 0 2 8 】

図2は、各リール 3 L , 3 C , 3 R に表わされた複数種類の図柄が21個配列された図柄列を示している。各図柄には“00”～“20”的コードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明するROM32（図10）に格納（記憶）されている。各リール 3 L , 3 C , 3 R 上には、“白7（図柄91）”、“赤7（図柄92）”、“ベル（図柄93）”、“スイカ（図柄94）”、“Replay（図柄95）”、“上チリ（図柄96）”及び“下チリ（図柄97）”の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール 3 L , 3 C , 3 R は、図柄列が図2の矢印方向に移動するように回転駆動される。20

#### 【 0 0 2 9 】

ここで、実施例の役には、BB、チャレンジタイム（以下「CT」と略記する）、RB、シングルボーナス（以下「SB」と略記する）、シングルチャレンジタイム（以下「SC T」と略記する）、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、上チリの小役、下チリの小役、及びJACの小役が設けられている。

#### 【 0 0 3 0 】

RBは、第1種特別役物である。BBは、第1種特別役物に係る役物連続作動装置である。後述のチャレンジゲームは、第2種特別役物である。SC Tは、第2種特別役物の作動の条件である。CTは、第2種特別役物に係る役物連続作動装置である。SBは、普通役物である。30

#### 【 0 0 3 1 】

図3は、各遊技状態の発生条件、移行条件、及び移行条件が充足された場合の移行先の遊技状態を示す。各遊技状態の遊技性（例えば、後述の停止用当選役に応じたリール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御の態様など）については、後で図6～図9を参照して説明する。

#### 【 0 0 3 2 】

実施例の遊技状態には、基本的に、一般遊技状態、BB遊技状態、チャレンジタイム遊技状態（以下「CT遊技状態」と略記する）、RB遊技状態、シングルチャレンジゲーム状態（以下「SCG状態」と略記する）、BB持越状態、チャレンジタイム持越状態（以下「CT持越状態」と略記する）、RB持越状態、及びシングルボーナス遊技状態（以下「SB遊技状態」と略記する）がある。BB持越状態、CT持越状態、及びRB持越状態を、以下「持越状態」という。また、この持越状態において持ち越された役を、以下「持越役」という。40

#### 【 0 0 3 3 】

一般遊技状態は、基本的に、いわゆる「出玉率（遊技に賭けられた単位遊技価値に対して遊技者に付与される遊技価値）」の期待値が“1”よりも小さい遊技状態である。また、後述の持越役がない遊技状態であり、他の遊技状態と比べて遊技者にとって最も不利な

10

20

30

40

50

遊技状態である。

【0034】

B B 遊技状態は、B B 一般遊技状態及びR B 遊技状態により構成される遊技状態である。また、B B 遊技状態は、基本的に、「第1種特別役物に係る役物連続作動装置」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

【0035】

C T 遊技状態は、C T 一般遊技状態及びチャレンジゲーム状態（以下「C G 状態」と略記する）により構成される遊技状態である。C G 状態中及びS C G 状態中のゲームを、以下「チャレンジゲーム」という。また、C T 遊技状態は、基本的に、「第2種特別役物に係る役物連続作動装置」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

10

【0036】

S C G 状態及びC G 状態は、基本的に、「第2種特別役物」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

【0037】

R B 遊技状態は、基本的に、「第1種特別役物」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

【0038】

C G 状態中及びS C G 状態中における遊技性は、基本的に似ているが、C G 状態がC T 一般遊技状態中に開始（発生）されるのに対し、S C G 状態は、一般遊技状態中に開始されるなどの違いがある。

20

【0039】

B B 持越状態は、B B の入賞が一又は複数のゲームにわたり許容された遊技状態である。

【0040】

C T 持越状態は、C T の入賞が一又は複数のゲームにわたり許容された遊技状態である。

【0041】

R B 持越状態は、R B の入賞が一又は複数のゲームにわたり許容された遊技状態である。

【0042】

ここで、後述のように、B B 一般遊技状態中において特定の条件が充足することにより、R B が入賞することなく（“赤7 - 赤7 - 白7”が有効ラインに沿って並んで停止表示されず）R B 遊技状態が発生（R B 遊技状態に移行）する。また、B B 遊技状態（B B 一般遊技状態及びB B 遊技状態中におけるR B 遊技状態）中においてR B が内部当選した場合は、B B 遊技状態の一又は複数のゲームにわたりR B 持越状態（B B 中R B 持越状態）を発生させ、R B が入賞した場合には、R B 持越状態（B B 中R B 持越状態）からB B 遊技状態中におけるR B 遊技状態に遊技状態を移行させる。

30

【0043】

また、B B 遊技状態中においてR B が内部当選した場合、又はR B 持越状態中にR B が入賞せず、特定の条件が成立した場合にも、現在の遊技状態（例えば、B B 中R B 遊技状態）からB B 遊技状態中におけるR B 遊技状態に遊技状態を移行させることもできる。しかし、R B 持越状態（B B 中R B 持越状態）中にB B 遊技状態の終了条件が成立した場合には、R B 持越状態（B B 中R B 持越状態）から一般遊技状態に遊技状態を移行させるようしている。他方、一般遊技状態中においてR B に内部当選することにより、R B 持越状態へ移行し、R B の持ち越しが行われる。

40

【0044】

S B 遊技状態は、基本的に、「普通役物」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

【0045】

図3に示すように、B B 遊技状態の発生条件は、B B の入賞である。獲得枚数（例えば

50

、いわゆる「純増枚数」或いは「払出枚数」)が所定枚数(例えば、361枚)以上となることにより遊技状態の移行条件が成立(充足)し、遊技状態が一般遊技状態へ移行する。

#### 【0046】

CT遊技状態の発生条件は、後述のCTの入賞である。ここで、そのCTに内部当選した場合に、抽選によりCT1又はCT2のいずれかに振り分けられる。獲得枚数が所定枚数(例えば、254枚)以上となること、RBに内部当選すること、後述のSBに内部当選することという条件のうちのいずれかが成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態へ移行する。

#### 【0047】

一般遊技状態中におけるRB遊技状態の発生条件は、RBの入賞である。所定回数(例えば、12回)のゲームが終了すること、所定回数(例えば、8回)の入賞が実現することという条件のうちのいずれかが成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態へ移行する。

#### 【0048】

持越状態の発生条件は、BBに内部当選すること、RBに内部当選すること、SCG及びCG状態中においてRBに内部当選すること、CTに内部当選すること、又はBB遊技状態中においてRBに内部当選することのいずれかである。BB、RB、又はCTが入賞すること、BB遊技状態が終了すること、又はBB遊技状態中においてRB遊技状態が開始することにより移行条件が成立し、遊技状態がBB遊技状態、RB遊技状態、CT遊技状態、又は一般遊技状態へ移行する。

#### 【0049】

SCG状態の発生条件は、一般遊技状態中における後述のSCTの入賞である。他には、CG状態中にRB又はSBに内部当選した場合である。いずれの場合にも、所定回数(例えば、1回)のゲームが終了することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態、RB遊技状態、SB遊技状態、持越状態(RB持越状態)へ移行する。

#### 【0050】

SB遊技状態の発生条件は、後述のSBの入賞である。所定回数(例えば、1回)のゲームが終了することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態へ移行する。

#### 【0051】

BB一般遊技状態の発生条件は、BBが入賞すること、又はBB遊技状態中においてRB遊技状態が終了することである。BB遊技状態が終了すること、又はBB遊技状態中におけるRB遊技状態が開始することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態又はRB遊技状態へ移行する。

#### 【0052】

BB遊技状態中におけるRB遊技状態の発生条件は、BB一般遊技状態又はBB遊技状態中におけるRB遊技状態において特定の条件が成立すること、又はBB一般遊技状態中若しくはBB遊技状態におけるRB遊技状態中にRBが入賞することである。所定回数(例えば、12回)のゲームが終了すること、所定回数(例えば、8回)の入賞が実現すること、又はBB遊技状態が終了することという条件のうちのいずれかが成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態、BB遊技状態中におけるRB遊技状態、又はBB一般遊技状態へ移行する。

#### 【0053】

CT一般遊技状態の発生条件は、後述のCTが入賞すること、又はCT遊技状態中においてCG状態が終了することである。CT遊技状態が終了すること、又はCT遊技状態中においてCG状態が開始することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態又はCG状態へ移行する。

#### 【0054】

また、CT一般遊技状態中にRB又はSBに内部当選した場合には、一般遊技状態又は持越状態に遊技状態が移行する。CG状態中にRBに内部当選した場合には、その内部当

10

20

30

40

50

選したゲームでチャレンジゲームが行われ、そのゲームでR Bが入賞した場合にはR B遊技状態に、入賞させることができなかった場合には持越状態に遊技状態を移行させる。C G状態中にS Bに内部当選した場合には、その内部当選したゲームでチャレンジゲームが行われ、そのゲームでS Bが入賞した場合にはS B遊技状態に、入賞させることができなかった場合には一般遊技状態に遊技状態を移行させる。

#### 【0055】

C G状態の発生条件は、C T一般遊技状態中において特定の条件が成立すること、又はS C Tが入賞することである。C T一般遊技状態では、S C Tが入賞した場合に、S C T状態ではなく、C G状態が発生する。所定回数（例えば、1回又は複数回）のゲームが終了することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態又はC T一般遊技状態へ移行する。10

#### 【0056】

C Tの入賞と所定の条件との成立を契機として開始されるC T1中に発生するC G状態を、以下「C T1中C G状態」という。また、C Tの入賞と所定の条件との成立を契機として開始されるC T2中に発生するC G状態を、以下「C T2中C G状態」という。

#### 【0057】

図4及び図5を参照して、役と図柄組合せと払出枚数について説明する。

#### 【0058】

B Bの入賞は、“赤7 - 赤7 - 赤7”が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。

#### 【0059】

C Tの入賞は、“白7 - 白7 - 白7”が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。

#### 【0060】

R Bの入賞は、“赤7 - 赤7 - 白7”が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。

#### 【0061】

S Bの入賞は、“ベル - ベル - Replay”が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。

#### 【0062】

S C Tの入賞は、“Replay - Replay - ベル”が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。20

#### 【0063】

リプレイの入賞は、“Replay - Replay - Replay”が有効ラインに沿って並ぶことにより実現する。リプレイが入賞すると、投入したメダルの枚数と同数のメダルが自動投入されるので、遊技者はメダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。すなわち、リプレイは、入賞することにより遊技価値の投入をすることによらずに遊技を行うことができる役である。30

#### 【0064】

また、「スイカの小役」、「ベルの小役」、「上チリの小役」及び「下チリの小役」が入賞することとなる図柄の組合せは図示の通りである。

#### 【0065】

ここで、「上チリの小役」及び「下チリの小役」の入賞は、夫々“上チリ（図柄96）”及び“下チリ（図柄97）”が左の表示窓4 L内に停止表示した場合に実現する。また、この“上チリ”及び“下チリ”は、図2に示すように、左のリール3 L上に隣り合うように配置されている。40

#### 【0066】

したがって、「上チリの小役」及び「下チリの小役」の入賞が重複して成立する場合がある（以下、この場合を「デカチリの小役」と称す）。この場合の払出枚数は、“9枚”又は“15枚”である。

#### 【0067】

J A Cの小役の入賞は、R B遊技状態中及びS B遊技状態中において“ベル - Replay - ベル”が並ぶことにより実現する。50

## 【0068】

一般遊技状態又は持越状態では、基本的に、JACの小役以外の役が入賞する場合がある。ただし、BB持越状態中においてSB、SCT、CT及びRBが入賞する場合はない。また、CT持越状態中においてSB、SCT、BB及びRBが入賞する場合はない。また、RB持越状態中においてSB、SCT、BB及びCTが入賞する場合はない。また、BB遊技状態中におけるRB持越状態（BB中RB持越状態）では、SB、SCT、BB及びCTが入賞することはない。

## 【0069】

CT一般遊技状態では、BB、CT、RB、SB、及びJACの小役以外の役が入賞する場合がある。

10

## 【0070】

CG状態では、BB、CT、及びJACの小役以外の役が入賞する場合があり、SCG状態では、JACの小役以外の役が入賞する場合がある。図4では、SCG状態中における役BB、図柄組合せ“赤7-赤7-赤7”及び払出枚数15枚と、SCG状態中における役CT、図柄組合せ“白7-白7-白7”及び払出枚数15枚の図示を割愛している。

## 【0071】

BB一般遊技状態では、RB、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、上チリの小役、又は下チリの小役が入賞する場合がある。

## 【0072】

一般遊技状態中におけるRB遊技状態では、リプレイ、又はJACの小役が入賞する場合があり、さらにBB遊技状態中におけるRB遊技状態では、RB、リプレイ、又はJACの小役が入賞する場合がある。

20

## 【0073】

SB遊技状態では、スイカの小役、ベルの小役、上チリの小役及び下チリの小役以外の役が入賞する場合がある。

## 【0074】

図6～図8を参照して、確率抽選テーブルについて説明する。

## 【0075】

図6(1)は、一般遊技状態用確率抽選テーブルを示す。一般遊技状態では、JACの小役以外の役のいずれにも内部当選する場合がある。

30

## 【0076】

図6(2)は、CT遊技状態用確率抽選テーブルを示す。CT遊技状態では、BB、CT、及びJACの小役以外の役のいずれにも内部当選する場合がある。CT一般遊技状態及びCG状態のいずれの場合も図6(2)に示す確率抽選テーブルに基づいて内部当選役が決定されるが、停止用当選役の選択を異なる様で行う（停止用当選役の決定を異なる情報（抽選値）に基づいて行う）ようにしている。

## 【0077】

図7(3)は、SCG状態用確率抽選テーブルを示す。SCG状態では、JACの小役以外の役のいずれにも内部当選する場合がある。

40

## 【0078】

図7(4)は、BB一般遊技状態用確率抽選テーブルを示す。BB一般遊技状態では、RB、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、グループ役、又はハズレ（なし）のいずれかに内部当選する。BB一般遊技状態中においては、内部当選役に拘らずRB遊技状態へ移行するようにもよいが、BB遊技状態中におけるRB遊技状態に遊技状態が移行する条件としてBB中RB持越状態を経由して移行するものとすることもできる。

## 【0079】

図7(5)は、一般遊技状態中におけるRB遊技状態用確率抽選テーブルを示す。RB遊技状態では、リプレイ、JACの小役、又はハズレ（なし）のいずれかに内部当選する。

## 【0080】

50

図8(6)は、持越状態用確率抽選テーブルを示す。持越状態では、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、グループ役、又はハズレ(なし)のいずれかに内部当選する。

#### 【0081】

図8(7)は、BB遊技状態中におけるRB遊技状態用確率抽選テーブルを示す。BB遊技状態中におけるRB遊技状態では、RB、リプレイ、JACの小役、又はハズレ(なし)のいずれかに内部当選する。また、BB一般遊技状態であり、且つBB中RB持越状態においては、前述の図7(4)のBB一般遊技状態用確率抽選テーブルからRBを除いたテーブルを使用する。抽選確率は、役RBの確率が“0”となるだけ(RBに内部当選する確率を0とし)で、他の役は同様の確率とする(ハズレの確率は変化させることもできる)。BB遊技状態中におけるRB遊技状態であり、且つBB中RB持越状態においては、前述の図8(7)のBB遊技状態中におけるRB遊技状態用確率抽選テーブルからRBを除いたテーブル(内部当選役としてRBが選択されることのないテーブル)を使用する。抽選確率は、役RBの確率が“0”になるだけで、他の役は同様の確率とする。

#### 【0082】

図8(8)は、SB遊技状態用確率抽選テーブルを示す。SB遊技状態では、BB、CT、RB、SB、SCT、リプレイ、JACの小役、又はハズレ(なし)のいずれかに内部当選する。

#### 【0083】

ここで、確率抽選テーブルは、複数段階(例えば、6段階)設けられた設定値(設定)毎に設けられているが、設定値毎の確率抽選テーブルを省略している。設定値は、基本的に遊技店側が設定(選択)する値であり、設定値に応じて遊技における遊技者の有利さの度合い(例えば、出玉率、役の内部当選確率など)が異なるようになっている。実施例では、設定値として“1”～“6”を設けるようにしている。BB、CT、RB、SB、SCTなどの役のうちの少なくともいずれかの役に内部当選する確率が、少なくともいずれか“2つ”的設定値の間で異なるようにしている。また、全ての設定値で一の確率抽選テーブルを用いて内部当選役を決定し、後述の停止用当選役の決定に用いる停止用当選役選択テーブルを設定に応じて異ならせることもできる。

#### 【0084】

図9を参照して、停止用当選役選択テーブルについて説明する。

#### 【0085】

停止用当選役選択テーブルには、内部当選役、遊技状態毎に、各停止用当選役に当選となる抽選値が示されている。

#### 【0086】

停止用当選役は、リール3L, 3C, 3Rの停止制御に用いられる情報である。停止用当選役が決定された場合には、その役に対応する図柄又は図柄組合せの停止態様を表示窓4L, 4C, 4R内に停止表示することを許容した状態でリール3L, 3C, 3Rが停止制御される。また、停止用当選役以外の役に対応する図柄又は図柄組合せを許容しない状態で停止制御が行われる。

#### 【0087】

抽選値は、抽出した乱数値から減算する値である。乱数値から抽選値を減算し、その減算した値が負である場合、その抽選値に対応する情報(停止用当選役)が選択される。乱数の抽出範囲は、“0”～“127”である。例えば、SCG状態中において内部当選役がリプレイの場合、抽出した乱数値が“30”的とき、初めに、この“30”から停止用当選役であるリプレイに対応する抽選値“20”を減算する。減算した値は、“10”である(正の値である)。次に、この“10”から停止用当選役である全ての小役に対応する抽選値“108”を減算する。減算した値は、負となる。したがって、停止用当選役として全ての小役が選択される。

#### 【0088】

第1停止操作に対応するリールの最大滑りコマ数は“1”に設定され、第2停止操作及び第3停止操作に対応するリールの滑りコマ数(最大滑りコマ数)が、基本的に“0”に

10

20

30

40

50

設定される。ただし、停止用当選役に小役が含まれない場合には、滑りコマ数（最大滑りコマ数）が、基本的に“1”に設定される。

#### 【0089】

すなわち、停止用当選役として全ての小役が選択された場合には、全ての小役の入賞が許容されるが、その入賞の成否が遊技者による停止ボタンの操作タイミングに依存することとなる。同様に、停止用当選役にリプレイ以外の役が設定された場合でも、その役の入賞の成否は遊技者による停止ボタン<sub>7L</sub>, <sub>7C</sub>, <sub>7R</sub>の操作タイミングに依存することとなる。

#### 【0090】

内部当選役が<sub>BB</sub>の場合には、一般遊技状態、及び<sub>SB</sub>遊技状態では、停止用当選役として<sub>BB</sub>が選択される。他方、<sub>SCG</sub>状態では、停止用当選役として<sub>BB</sub>又は「<sub>BB</sub>と全ての小役」のいずれかが選択される。10

#### 【0091】

内部当選役が<sub>CT</sub>の場合には、一般遊技状態及び<sub>SB</sub>遊技状態では、停止用当選役として<sub>CT</sub>が選択される。他方、<sub>SCG</sub>状態では、停止用当選役として<sub>CT</sub>又は「<sub>CT</sub>と全ての小役」のいずれかが選択される。

#### 【0092】

内部当選役が<sub>RB</sub>の場合には、一般遊技状態、<sub>BB</sub>一般遊技状態、及び<sub>SB</sub>遊技状態では、停止用当選役として<sub>RB</sub>が選択される。他方、<sub>SCG</sub>状態では、停止用当選役として<sub>RB</sub>又は「<sub>RB</sub>と全ての小役」のいずれかが選択される。また、<sub>RB</sub>遊技状態では、停止用当選役として<sub>RB</sub>又はなし（ハズレ）が選択される。ここで、<sub>RB</sub>遊技状態において<sub>RB</sub>に内部当選した場合には、<sub>RB</sub>が持ち越される。20

#### 【0093】

内部当選役が<sub>SB</sub>の場合には、一般遊技状態、及び<sub>SB</sub>遊技状態では、停止用当選役として<sub>SB</sub>が選択される。他方、<sub>SCG</sub>状態では、停止用当選役として<sub>SB</sub>又は「<sub>SB</sub>と全ての小役」のいずれかが選択される。

#### 【0094】

内部当選役が<sub>SC</sub><sub>T</sub>の場合には、<sub>SCG</sub>状態及び<sub>SB</sub>遊技状態以外の遊技状態では、停止用当選役として<sub>SC</sub><sub>T</sub>が選択される。他方、<sub>SCG</sub>状態及び<sub>SB</sub>遊技状態では、停止用当選役として<sub>SC</sub><sub>T</sub>又は全ての小役のいずれかが選択（所定の抽選により<sub>SCG</sub>状態中ににおいて<sub>SC</sub><sub>T</sub>の入賞を許容するか否かの決定）される。30

#### 【0095】

ここで、一般遊技状態中ににおいて<sub>SC</sub><sub>T</sub>が入賞したゲームの次のゲームの遊技状態は<sub>SCG</sub>状態となるが、この<sub>SCG</sub>状態中ににおいて<sub>SC</sub><sub>T</sub>に内部当選し、停止用当選役として<sub>SC</sub><sub>T</sub>が選択された場合には、その次のゲームの遊技状態も<sub>SCG</sub>状態となる。すなわち、<sub>SC</sub><sub>T</sub>の入賞を契機として、連続する複数のゲームの遊技状態が<sub>SCG</sub>状態となり、結果として擬似的な高確率<sub>CG</sub>状態が発生することとなる。

#### 【0096】

ただし、この擬似的な高確率<sub>CG</sub>状態の継続条件は、停止用当選役として<sub>SC</sub><sub>T</sub>が選択されることであり、停止用当選役として全ての小役が選択されたゲームで擬似的な高確率<sub>CG</sub>状態が終了する。したがって、擬似的な高確率<sub>CG</sub>状態中に、停止用当選役としてリプレイが設定されなければ、滑りコマ数（最大滑りコマ数）が“0”となるような制御が行われることとなる。また、<sub>CG</sub>状態中ににおいても<sub>SC</sub><sub>T</sub>に内部当選し、擬似的な高確率<sub>CG</sub>状態が発生する場合もあり、連続する複数のゲームの遊技状態が<sub>CG</sub>状態となる場合がある。40

#### 【0097】

内部当選役がリプレイの場合には、一般遊技状態、持越状態、<sub>CT</sub>一般遊技状態、<sub>BB</sub>一般遊技状態、<sub>RB</sub>遊技状態、及び<sub>SB</sub>遊技状態では、停止用当選役としてリプレイが選択される。他方、<sub>CT</sub>1中<sub>CG</sub>状態、<sub>CT</sub>2中<sub>CG</sub>状態、及び<sub>SCG</sub>状態では、停止用当選役としてリプレイ又は全ての小役のいずれかが選択（その選択確率は、各状態で異なる50

ようによることもできる)される。

**【0098】**

ここで、CT1中CG状態、CT2中CG状態、及びSCG状態中において使用される確率抽選テーブル(図6(2)、図7(3))は、リプレイに内部当選する確率が最も高くなるように構成されているが、そのリプレイに内部当選した場合に停止用当選役をリプレイ又は全ての小役に振り分けるようにしている。

**【0099】**

内部当選役がスイカの小役の場合には、一般遊技状態、持越状態、CT一般遊技状態、及びBB一般遊技状態では、停止用当選役としてスイカの小役が選択される。他方、CT1中CG状態、CT2中CG状態、及びSCG状態では、停止用当選役として全ての小役が選択される。

**【0100】**

内部当選役がベルの小役の場合には、一般遊技状態、持越状態、CT一般遊技状態、及びBB一般遊技状態では、停止用当選役としてベルの小役が選択される。他方、CT1中CG状態、CT2中CG状態、及びSCG状態では、停止用当選役として全ての小役が選択される。

**【0101】**

内部当選役がグループ役の場合には、一般遊技状態、持越状態、CT一般遊技状態、及びBB一般遊技状態では、停止用当選役として上チリの小役、下チリの小役、又はデカチリの小役(上チリの小役及び下チリの小役)のいずれかが選択される。停止用当選役としてデカチリの小役が選択される確率が最も高い。

**【0102】**

また、内部当選役がグループ役の場合には、CT1中CG状態及びCT2中CG状態では、停止用当選役として上チリの小役、下チリの小役、デカチリの小役、及び全ての小役のいずれかが選択される。CT1中CG状態では、停止用当選役としてデカチリの小役(払枚数は“15枚”)が選択される確率が最も高く、CT2中CG状態では、停止用当選役として上チリの小役(払枚数は“2枚”)が選択される確率が最も高い(各役を停止用当選役として選択する確率が異なる)。

**【0103】**

ここで、CT遊技状態の終了条件には、獲得枚数が所定枚数以上となることが含まれている。したがって、CT1に振り分けられたCTが入賞することを契機として発生するCT遊技状態の継続ゲーム回数の期待値は、CT2に振り分けられたCTが入賞することを契機として発生するCT遊技状態の継続ゲーム回数の期待値と比べて大きくなる。継続ゲーム回数の期待値が異なる複数のCT遊技状態を発生可能に構成することにより、多彩な遊技性を実現することができる場合がある。

**【0104】**

また、内部当選役がグループ役の場合には、SCG状態では、停止用当選役として全ての小役が選択される。

**【0105】**

内部当選役がJACの小役の場合には、RB遊技状態、及びSB遊技状態では、停止用当選役としてJACの小役が選択される。

**【0106】**

内部当選役がなし(ハズレ)の場合には、一般遊技状態、CT一般遊技状態、BB一般遊技状態、RB遊技状態、及びSB遊技状態では、停止用当選役としてなし(ハズレ)が選択される。

**【0107】**

また、内部当選役がなし(ハズレ)の場合には、持越状態では、停止用当選役として持越役として持越役が選択される。この持越役には、BB中RB持越状態において持ち越されたRBが含まれる。また、CT1中CG状態、CT2中CG状態、及びSCG状態では、停止用当選役として全ての小役が選択される。

10

20

30

40

50

## 【0108】

ここで、停止用当選役選択テーブルは、設定値毎に設けられているが、設定値毎の確率抽選テーブルは省略している。実施例では、少なくともいずれかの内部当選役に対応する停止用当選役の選択確率が、少なくともいずれか“2つ”的設定値の間で異なるようにしている。また、全ての設定値で一の停止用当選役選択テーブルを用いて内部当選役を決定し、後述の停止用当選役の決定に用いる確率抽選テーブルを設定に応じて異ならせることもできる。

## 【0109】

図10は、遊技機1における遊技処理動作を制御する主制御回路71と、主制御回路71に電気的に接続する周辺装置(アクチュエータ)と、主制御回路71から出力される制御指令に基づいて液晶表示装置5、スピーカ21L, 21R、LED類101及びランプ類102を制御する副制御回路72と、主制御回路71に信号ケーブルを介して接続される試射試験機200と、を含む回路構成を示す。10

## 【0110】

主制御回路71は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ30を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ30は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行うCPU31と、記憶手段であるROM32及びRAM33と、信号ケーブル150a、150bを介して試射試験機200と通信を行うための通信部105とを含む。20

## 【0111】

CPU31には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路34及び分周器35と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器36及びサンプリング回路37とが接続されている。なお、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ30内で、即ちCPU31の動作プログラム上で、乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器36及びサンプリング回路37は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。30

## 【0112】

マイクロコンピュータ30のROM32には、スタートレバー6を操作(スタート操作)する毎に行われる乱数サンプリングの判定に用いられる確率抽選テーブル(図6～図8)、停止ボタンの操作に応じてリールの停止態様を決定するための停止テーブル群、副制御回路72へ出力するための各種制御指令(コマンド)等が格納されている。副制御回路72が主制御回路71へコマンド、情報等を入力することなく、主制御回路71から副制御回路72への一方で通信が行われる。RAM33には、種々の情報が格納される。例えば、内部当選役、遊技状態の情報等が格納される。40

## 【0113】

また、ROM32には、試射試験機200へ出力するための試験信号に関する情報などが格納されている。例えば、試射試験機200へ各種信号の出力を要求する信号情報と所定のビット列が対応付けられたテーブル{後述の図12の(1)}、内部当選役情報と所定のビット列が対応付けられたテーブル{後述の図12の(2)}、リール3L, 3C, 3Rのステッピングモータの位相位置を示す信号情報と所定のビット列が対応付けられたテーブル{後述の図12の(3)}等が格納されている。そして、このテーブルに基づいて、試験信号が試射試験機200に送信される。50

## 【0114】

遊技機1から試射試験機200への試験信号の出力は、主制御回路71に設けられた通信部105を介して行われる。また、試射試験機200と主制御回路71との間で双方向の電気通信が行われる構成となっている。

## 【0115】

CPU31は、送信ハーネス150aを介し、試射試験機200に対して試験信号を送信する。試射試験機200に対して送信する試験信号により搬送される情報は、試射試験機200へ各種信号の出力を要求する要求情報、内部当選役情報、リール3L, 3C, 3Rのステッピングモータの位相位置を示す信号情報等である。50

R のステッピングモータの位相位置を示す位相情報などである（図 12 を参照して後述する）。

#### 【0116】

また、CPU31 は、受信ハーネス 150b を介し、試射試験機 200 から試験信号を受信する。試射試験機 200 から受信する情報は、BET を指示する BET スイッチオン信号、遊技開始を指示するスタートスイッチオン信号、回転しているリール 3L, 3C, 3R の停止を指示する停止ボタン 7L オン信号、停止ボタン 7C オン信号、および停止ボタン 7R オン信号である。

#### 【0117】

図 10 の回路において、マイクロコンピュータ 30 からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、BET ランプ（1-BET ランプ 9a、2-BET ランプ 9b、最大 BET ランプ 9c）と、情報表示部 18 と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路 41 の命令により所定枚数のメダルを払い出すホッパー（払い出しのための駆動部を含む）40 と、リール 3L, 3C, 3R を回転駆動するステッピングモータ 49L, 49C, 49R とがある。

#### 【0118】

更に、ステッピングモータ 49L, 49C, 49R を駆動制御するモータ駆動回路 39、ホッパー 40 を駆動制御するホッパー駆動回路 41、BET ランプ 9a, 9b, 9c を駆動制御するランプ駆動回路 45、及び情報表示部 18 を駆動制御する表示部駆動回路 48 が CPU31 の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれ CPU31 から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

#### 【0119】

また、マイクロコンピュータ 30 が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、スタートスイッチ 6S、1-BET スイッチ 11、2-BET スイッチ 12、最大 BET スイッチ 13、C/P スイッチ 14、メダルセンサ 22S、リール停止信号回路 46、リール位置検出回路 50、払出完了信号回路 51 がある。

#### 【0120】

スタートスイッチ 6S は、スタートレバー 6 の操作を検出する。メダルセンサ 22S は、メダル投入口 22 に投入されたメダルを検出する。リール停止信号回路 46 は、各停止ボタン 7L, 7C, 7R の操作に応じて停止信号を発生する。リール位置検出回路 50 は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール 3L, 3C, 3R（より具体的にはリール上の図柄）の位置を検出するための信号を CPU31 へ供給する。払出完了信号回路 51 は、メダル検出部 40S の計数値（ホッパー 40 から払出されたメダルの枚数）が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

#### 【0121】

図 11 の回路において、乱数発生器 36 は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路 37 は、スタートレバー 6 が操作された後の適宜のタイミングで 1 個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数及び ROM32 内に格納されている確率抽選テーブルに基づいて、当選役が決定される。

#### 【0122】

リール 3L, 3C, 3R の回転が開始された後、ステッピングモータ 49L, 49C, 49R の各々に供給される駆動パルスの数が計数され、その計数値は RAM33 の所定エリアに書き込まれる。リール 3L, 3C, 3R からは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路 50 を介して CPU31 に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、RAM33 で計数されている駆動パルスの計数値が “0” にクリアされる。これにより、RAM33 内には、各リール 3L, 3C, 3R について一回転の範囲内における回転位置（より具体的にはリール上の図柄位置）に対応した計数値が格納される。

#### 【0123】

10

20

30

40

50

上記のようなリール 3 L , 3 C , 3 R の回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブル（図示せず）が、ROM 3 2 内に格納されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール 3 L , 3 C , 3 R の一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

#### 【0124】

更に、ROM 3 2 内には、入賞図柄組合せテーブル（図示せず）が格納されている。この入賞図柄組合せテーブルでは、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表わす入賞判定コードとが対応づけられている。上記の入賞図柄組合せテーブルは、左のリール 3 L , 中央のリール 3 C , 右のリール 3 R の停止制御時、及び全リール 3 L , 3 C , 3 R の停止後の入賞確認を行う場合に参照される。10

#### 【0125】

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理）に基づいて、CPU 3 1 は、遊技者が停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R を操作したタイミングでリール停止信号回路 4 6 から送られる操作信号、及び選択された停止テーブルに基づいて、リール 3 L , 3 C , 3 R を停止制御する信号をモータ駆動回路 3 9 に送る。

#### 【0126】

当選した役の入賞を示す停止態様となれば、CPU 3 1 は、払出指令信号をホッパー駆動回路 4 1 に供給してホッパー 4 0 から所定個数のメダルの払出を行う。その際、メダル検出部 4 0 S は、ホッパー 4 0 から払出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号が CPU 3 1 に入力される。これにより、CPU 3 1 は、ホッパー駆動回路 4 1 を介してホッパー 4 0 の駆動を停止し、メダル払出処理を終了する。20

#### 【0127】

試射試験機 2 0 0 は、CPU 2 0 2 と、バス 2 0 1 を介して CPU 2 0 2 と接続されている RAM 2 0 3 、 ROM 2 0 4 、およびインターフェースボード 2 0 5 と、を含んで構成されるコンピュータシステムである。RAM 2 0 3 は、バス 2 0 1 を介して CPU 2 0 2 との間で情報を送受信し、ROM 2 0 4 は、バス 2 0 1 を介して CPU 2 0 2 へ情報を送信する。尚、インターフェースボード 2 0 5 は、試射試験機 2 0 0 と別体とするようにしても良い。30

#### 【0128】

遊技機 1 の CPU 3 1 は、送信ハーネス 1 5 0 a を介して、試射試験機 2 0 0 に対して所定の情報を送信する。また、受信ハーネス 1 5 0 b を介して、試射試験機 2 0 0 から所定の情報を受信する。送信ハーネス 1 5 0 a および受信ハーネス 1 5 0 b は、遊技機 1 と試射試験機 2 0 0 を電気通信可能に接続するものであり、遊技機 1 の通信部 1 0 5 と、試射試験機 2 0 0 のインターフェースボードと、の間の電気通信の媒介手段である。

#### 【0129】

なお、遊技機 1 の通信部 1 0 5 および試射試験機 2 0 0 のインターフェースボード 2 0 5 は、パラレルインターフェースである。よって、通信部 1 0 5 およびインターフェースボード 2 0 5 は、送信ハーネス 1 5 0 a および受信ハーネス 1 5 0 b を媒介手段として、複数の信号ケーブルが搬送する複数の信号の同期を取って行われるパラレル通信を行う。40

#### 【0130】

また、送信ハーネス 1 5 0 a および受信ハーネス 1 5 0 b を媒介手段として、通信部 1 0 5 およびインターフェースボード 2 0 5 の間で送受信される複数の信号は、所定の情報に対応付けられた信号である。すなわち、情報と信号は、所定の対応付けに従って対応付けられている（図 1 2 、図 1 3 を参照して後述する）。

#### 【0131】

遊技機 1 から試射試験機 2 0 0 に対して送信される、試射試験機 2 0 0 へ各種信号の出力を要求する要求情報、内部当選役情報、リール 3 L , 3 C , 3 R のステッピングモータの位相位置を示す位相情報などは、所定の対応付けに従って所定の信号に変換されたのち

10

20

30

40

50

に、送信ハーネス 150a を介して試射試験機 200 に送信される。試射試験機 200 の CPU 202 は、上記所定の信号を受信すると、所定の対応付けに従って、試射試験機 200 へ各種信号の出力を要求する情報、内部当選役の情報、リール 3L, 3C, 3R のステッピングモータの位相位置を示す情報などに変換する。

#### 【0132】

試射試験機 200 から遊技機 1 に対して送信される、BET スイッチオン信号、スタートスイッチオン信号、停止ボタン 7L オン信号、停止ボタン 7C オン信号、および停止ボタン 7R オン信号は、所定の対応付けに従って所定の信号に変換されたのちに、受信ハーネス 150b を介して遊技機 1 に送信される。遊技機 1 の CPU 31 は、上記所定の信号を受信すると、所定の対応付けに従って、元の各信号に変換する。

10

#### 【0133】

送信ハーネス 150a、受信ハーネス 150b を介して送信される 1 ビットの情報は、1 本の信号ケーブルに一定時間継続的に一定電圧を印加した状態で表現されるオンと、1 本の信号ケーブルに全く電圧を印加しない状態で表現されるオフとの切り換えによって表現される。上記各種の試験信号は、このオンまたはオフの状態を取り得る信号ケーブルを少なくとも 1 本使用して組み合わせたビット列によって表現される。

#### 【0134】

試射試験機 200 へ各種信号の出力を要求する要求情報は、3 ビットのビット列で表現される情報である。すなわち、投入要求信号、スタート可能信号、左リール 3L 停止可能信号、中リール 3C 停止可能信号、右リール 3R 停止可能信号、および自動停止要求信号に対して、3 本の信号ケーブルのオンおよびオフの状態の組合せによって表現されるビット列が対応付けられる。

20

#### 【0135】

内部当選役情報は、4 ビットのビット列で表現される情報である。すなわち、遊技機 1 に予め定められている BB、CT、RB、SB、SCT、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、グループ役、JAC の小役、およびハズレの 11 種類の内部当選役に対して、4 本の信号ケーブルのオンおよびオフの状態の組合せによって表現されるビット列が対応付けられる。

#### 【0136】

リール 3L, 3C, 3R のステッピングモータの位相位置を示す位相情報は、4 ビットのビット列で表現される情報である。すなわち、3 つのステッピングモータ 49L, 49C, 49R の夫々に関する、位相 A 信号、位相 B 信号、位相 C 信号、および位相 D 信号に対して、4 本の信号ケーブルのオンおよびオフの状態の組合せによって表現されるビット列が対応付けられる。

30

#### 【0137】

試射試験機 200 から送信される、BET スイッチオン信号、スタートスイッチオン信号、停止ボタン 7L オン信号、停止ボタン 7C オン信号、および停止ボタン 7R オン信号は、3 ビットのビット列で表現される情報である。すなわち、これら各種の信号に対して、3 本の信号ケーブルのオンおよびオフの状態の組合せによって表現されるビット列が対応付けられる。

40

#### 【0138】

CPU 31 は、BET スイッチオン信号、スタートスイッチオン信号、停止ボタン 7L オン信号、停止ボタン 7C オン信号、および停止ボタン 7R オン信号を試射試験機 200 から受信すると、これらの各試験信号を、検知可能な所定の信号にそれぞれ変換する。これにより、CPU 31 は、検知可能に変換した、BET スイッチオン信号、スタートスイッチオン信号、停止ボタン 7L オン信号、停止ボタン 7C オン信号、および停止ボタン 7R オン信号を、メダルセンサ 22S、1-BET スイッチ 11、2-BET スイッチ 12、最大 BET スイッチ 13、スタートスイッチ 6S、および停止ボタン 7L, 7C, 7R が出力する通常の出力信号と同様に検知する。

#### 【0139】

50

前述のように、遊技機 1 および試射試験機 200 内において、情報から信号へ、または信号から情報への変換は、それぞれの C P U が実行するソフトウェアによって処理が行われる。このソフトウェアは、R O M 204 またはその他の記憶装置（例えば、磁気ディスク、光磁気ディスク）に予め格納されるプログラムで、適宜 C P U 202 により R A M 203 にロードされて実行されるものである。なお、前記の処理は、それぞれの C P U が制御するワイヤードロジックなどのハードウェアによって行われるものであってもよい。

#### 【 0 1 4 0 】

また、試射試験機 200 に予め格納されるソフトウェアおよびワイヤードロジックなどのハードウェアは、その設定内容を遊技機 1 の遊技性に合わせて適宜変更可能であるとしてもよい。例えば、パチスロ機は、機種の違いによって、設定される内部当選役などが異なる。このため、設定内容の変更を行うことによって、試射試験機 200 は、インターフェースボード 205 を介して、どのようなパチスロ機とも接続可能となる。

#### 【 0 1 4 1 】

なお、試射試験機 200 は、例えばパーソナルコンピュータ、ワークステーションなどの汎用的なコンピュータシステムを想定している。しかし、これに限らず、試射試験機 200 とは別のコンピュータシステムを射試験機 200 に接続し、このコンピュータシステムが試射試験機 200 の管理を行い、遊技機 1 の試験結果情報の収集、演算、分析、表示、管理などを行なうように構成してもよい。いずれにしても、コンピュータシステムは、試射試験に関する情報を表示する表示手段を備えることが好ましい。

#### 【 0 1 4 2 】

また、遊技機 1 または試射試験機 200 を、ホールコンピュータなどに接続するように構成し、遊技機 1 が出力する試験信号に含まれる情報をホールコンピュータなどで利用するようにしてもよい。また、遊技機 1 が出力する試験信号に含まれる情報を、遊技場に設置される表示装置に表示可能にしてもよい。

#### 【 0 1 4 3 】

なお、遊技機 1 では、主制御回路 71 に遊技機 1 の外部に情報を出力するための通信部 105 を設けることとしたが、これに限られるものではない。例えば、遊技機 1 の外部の試射試験機 200 に情報を出力するための中継回路などを設け、主制御回路 71 と別基板とすることもできる。

#### 【 0 1 4 4 】

図 11 を参照して、遊技機 1 の通信部 105 および試射試験機 200 のインターフェースボード 205 が備える複数の電気通信用接続ピンとこれらの電気通信用接続ピン同士の接続の概略について説明する。

#### 【 0 1 4 5 】

通信部 105 は、ピン 0 からピン 13 までの合計 14 個の電気通信用接続ピンを備える。同じく、インターフェースボード 205 も、ピン 0 からピン 13 までの合計 14 個の電気通信用接続ピンを備える。

#### 【 0 1 4 6 】

通信部 105 およびインターフェースボード 205 は、同一のピン番号同士が信号ケーブルを介して接続される。例えば、通信部 105 のピン 0 とインターフェースボード 205 のピン 0 とが、送信ハーネス 150a に含まれる 1 本の信号ケーブルで接続される。ピン 1 からピン 13 も同様である。

#### 【 0 1 4 7 】

通信部 105 およびインターフェースボード 205 のピン 0 からピン 10 は、送信ハーネス 150a に含まれる信号ケーブルでそれぞれ接続される。送信ハーネス 150a によって、前述の所定の試験信号が、遊技機 1 から試射試験機 200 へ送信される。

#### 【 0 1 4 8 】

通信部 105 およびインターフェースボード 205 のピン 11 からピン 13 は、受信ハーネス 150b に含まれる信号ケーブルでそれぞれ接続される。受信ハーネス 150b によって、前述の所定の試験信号が試射試験機 200 から遊技機 1 へ送信され、遊技機 1 は

10

20

30

40

50

、この所定の信号を受信する。

**【0149】**

図12を参照して、遊技機1が試射試験機200へ送信する試験信号について説明する。

**【0150】**

図12の(1)は、ピン0からピン2のオン、オフ状態と各種要求信号との対応を示す。各種要求信号には、投入要求信号、スタート可能信号、左リール3L停止可能信号、中リール3C停止可能信号、右リール3R停止可能信号、自動停止要求信号が設定されている。投入要求信号は、試射試験機200に対してBETスイッチオン信号の出力を要求する信号である。スタート可能信号は、試射試験機200に対してスタートスイッチオン信号の出力を要求する信号である。左リール3L停止可能信号は、試射試験機200に対して停止ボタン7Lオン信号の出力を要求する信号である。中リール3C停止可能信号は、試射試験機200に対して停止ボタン7Cオン信号の出力を要求する信号である。右リール3R停止可能信号は、試射試験機200に対して停止ボタン7Rオン信号の出力を要求する信号である。自動停止要求信号は、自動停止を行うために出力される信号であり、各停止ボタンオン信号の出力の停止を要求する信号である。

**【0151】**

ピン0からピン2のオン、オフ状態と各種要求信号との対応は、例えば、ピン0、ピン1、ピン2の状態の組合せが“0（オフ）”、“0（オフ）”、“1（オン）”の場合、投入要求信号であることを示す。同様に、他の要求信号についても、ピン0からピン2のオン、オフ状態が図示のように対応付けられている。

**【0152】**

図12の(2)は、ピン3からピン6のオン、オフ状態と内部当選役との対応を示す。例えば、ピン3、ピン4、ピン5、ピン6の状態の組合せが“0（オフ）”、“0（オフ）”、“0（オフ）”、“1（オン）”の場合、内部当選役はBBであることを示す。同様に、他の内部当選役についても、ピン3からピン6のオン、オフ状態が図示のように対応付けられている。

**【0153】**

図12の(3)は、ピン7からピン10のオン、オフ状態とステッピングモータの位相信号との対応を示す。

**【0154】**

ここで、実施例の遊技機1のステッピングモータ49L, 49C, 49Rは、200相のパルスモータを使用しており、1-2相励磁を採用している。このため、400パルスの出力でリール3L, 3C, 3Rの回転が1周する構成となっている。なお、400パルスの出力でリール3L, 3C, 3Rの回転が1周するものであり、リールシート16には21コマの図柄が描かれているので、図柄を1コマ分移動させるために必要なパルスは、21コマのうち20コマが19パルスとなり、残りの1コマが20パルスとなる。

**【0155】**

また、実施例の遊技機1のステッピングモータ49L, 49C, 49Rは、各励磁相であるA相、B相、C相、D相が順番に時計回りに配置されている。CPU31は、AD相、A相、AB相、B相、BC相、C相、CD相、D相の各相に対してパルス信号を順に出力し、これをリール3L, 3C, 3Rの回転が停止するまで繰り返し行う。なお、CPU31がパルス信号を出力するための制御周期（即ち、割込み周期）は、基本的に、“1.8773msec”である。即ち、基本的に、“1.8773msec”毎に1回の割込みが行われ、この割込みにより1回のパルス信号を出力する。

**【0156】**

ステッピングモータの位相信号は、各ステッピングモータ49L, 49C, 49Rの位相位置を示す信号であり、各ステッピングモータ49L, 49C, 49Rごとに、位相A信号、位相B信号、位相C信号、位相D信号が設定されている。位相A信号は、A相が励磁された場合に出力される信号である。位相B信号は、B相が励磁された場合に出力され

10

20

30

40

50

る信号である。位相 C 信号は、C 相が励磁された場合に出力される信号である。位相 D 信号は、D 相が励磁された場合に出力される信号である。試射試験機 200 は、受信した位相信号の種類や受信回数などに基づいて、リール 3 L , 3 C , 3 R 上の図柄位置を特定する。これにより、試射試験機 200 では、回転しているリール 3 L , 3 C , 3 R 上の図柄位置や、停止したリール 3 L , 3 C , 3 R 上の図柄位置（例えば、有効ライン上に停止表示された図柄位置）などを特定することができる。

#### 【0157】

例えは、ピン 7、ピン 8、ピン 9、ピン 10 の状態の組合せが“0（オフ）”、“0（オフ）”、“0（オフ）”、“1（オン）”の場合、ステッピングモータ 49 L 位相 A 信号であることを示す。ステッピングモータ 49 L 位相 A 信号は、左リール 3 L のステッピングモータ 49 L の A 相が励磁されたことを示す信号である。同様に、他の位相信号についても、ピン 7 からピン 10 のオン、オフ状態が図示のように対応付けられている。10

#### 【0158】

図 13 を参照して、遊技機 1 が試射試験機 200 から受信する試験信号について説明する。

#### 【0159】

図 13 は、ピン 11 からピン 13 のオン、オフ状態とオン信号との対応を示す。オン信号には、B E T スイッチオン信号、スタートスイッチオン信号、停止ボタン 7 L オン信号、停止ボタン 7 C オン信号、停止ボタン 7 R オン信号が設定されている。

#### 【0160】

例えは、ピン 11、ピン 12、ピン 13 の状態の組合せが“0（オフ）”、“0（オフ）”、“1（オン）”の場合、試射試験機 200 から遊技機 1 へ送信された試験信号は B E T スイッチオン信号であることを示す。同様に、他のオン信号についても、ピン 11 からピン 13 のオン、オフ状態が図示のように対応付けられている。20

#### 【0161】

ここで、ピン 0 からピン 10 の全てのピンが同時にオフ状態であるときは、試射試験機 200 は、遊技機 1 から送信される試験信号はない（無信号）と判断する。同様に、ピン 11 からピン 13 の全てのピンが同時にオフ状態であるときは、遊技機 1 は、試射試験機 200 から受信する試験信号はない（無信号）と判断する。無信号とは、試験信号の送信および受信がないこと、あるいは試験信号は特定の情報を搬送するものではないことを示すものである。30

#### 【0162】

試射試験機 200 の C P U 202 は、遊技機 1 から出力される試験信号を受信すると、R O M 203 に設けられた解析テーブル { 例えは、図 12 の (1) から (3) に示すような、ピンのオン、オフ状態（即ち、信号）と各種情報の対応付けが格納されているテーブルなど } に基づいて、試験信号の情報内容を特定する。遊技機 1 から出力される試験信号の情報内容の特定は、試験信号の情報内容と前記解析テーブルに格納された情報との比較により行われる。例えは、遊技機 1 から出力された試験信号が、ピン 0 からピン 10 までのオン、オフ状態で「0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0」である場合は、試射試験機 200 の C P U 202 は、遊技機 1 から投入要求信号が出力され、B E T 処理を行う状態にあることを特定する。そして、試射試験機 200 の C P U 202 は、上記試験信号の情報に基づいて、例えは、B E T スイッチオン信号を遊技機 1 に対して出力するなど、所定の処理を実行する。40

#### 【0163】

このように、遊技機 1 は、試射試験機 200 に対して、前述の試験信号、即ち、各種の要求信号、内部当選役情報、位相信号などを出力するので、試射試験機 200 では、遊技機 1 の状態や決定された内部当選役やリール 3 L , 3 C , 3 R 上の図柄位置などを特定することができる。また、遊技機の製造メーカーや第三者試験機関等では、出力された試験信号に基づいて遊技機 1 の出玉や自動停止などに関する試験を行うことができる。また、試射試験機 200 に対して、遊技場に設置される遊技機 1 の動作に近い情報で遊技機 1 が規50

則に適合するものであるか否かを判断させることができる。これにより、規則に従った遊技機を提供することができる。

【0164】

図14～図19に示すフローチャートを参照して、主制御回路71の制御動作について説明する。

【0165】

図14～図16は、主制御回路71のCPU31が実行するメインフローチャートである。

【0166】

初めに、CPU31は、遊技開始時の初期化を行う（ステップS1）。具体的には、RAM33の記憶内容の初期化、通信データ（主制御回路71内で行なわれる通信の通信データ、遊技機1と試射試験機200との間で行なわれる通信の通信データなど）の初期化等を行う。続いてゲーム終了時のRAM33の所定の記憶内容（所定の記憶領域（例えば、内部当選役を記憶する領域）の情報）を消去する（ステップS2）。具体的には、前回のゲームに使用されたRAM33の書き込み可能エリアのデータの消去、RAM33の書き込みエリアへの次のゲームに必要なパラメータの書き込み、次のゲームのシーケンスプログラムの開始アドレスの指定等を行う。

【0167】

次に、CPU31は、試射試験機200に対して送信する投入要求信号をRAM33の所定領域にセットする（ステップS3）。セットされた投入要求信号は、後述の定期割込処理（図19）の試験信号送信処理（ステップS82）において、試射試験機200に送信される。

【0168】

次に、試射試験機200からBETスイッチオン信号を受信したか否かを判別する（ステップS4）。この判別が“YES”的ときは、BETスイッチオン信号に基づいてBET処理（入賞ラインを有効化する処理など）を行い、ステップS5に移り、“NO”的ときは、ステップS3に移る。

【0169】

ステップS5では、BETスイッチ11～13の操作が行われたことを示すBETコマンドをRAM33の所定の領域にセットする。BETコマンドは、BET処理が行われたことを示す情報やBET数の情報などが含まれている。格納されたBETコマンドは、後述の定期割込処理（図19）の通信データ送信処理（ステップS81）において、副制御回路72に送信される。

【0170】

次に、CPU31は、試射試験機200に対して送信するスタート可能信号をRAM33の所定領域にセットする（ステップS6）。セットされたスタート可能信号は、後述の定期割込処理（図19）の試験信号送信処理（ステップS82）において、試射試験機200に送信される。

【0171】

次に、試射試験機200からスタートスイッチオン信号を受信したか否かを判別する（ステップS7）。この判別が“YES”的ときは、ステップS8に移り、“NO”的ときは、ステップS6に移る。

【0172】

ステップS8では、抽選用の乱数を抽出する。この処理で抽出した乱数は、後で説明する確率抽選処理において使用される。続いて、遊技状態監視処理を行う（ステップS9）。

【0173】

次に、CPU31は、確率抽選処理を行う（ステップS10）。この確率抽選処理では、図6～図8に示す確率抽選テーブルを使用し、ステップS8の処理で抽出した乱数と遊技状態とに応じて内部当選役の決定を行う。また、確率抽選処理では、CT遊技状態中に

10

20

30

40

50

おいて R B または S B に内部当選した場合に、遊技状態を持越状態（R B 持越状態）へ移行させる。また、内部当選役が C T の場合に、抽選、遊技に関する情報、遊技者の遊技操作などに基づいて、C T 1 または C T 2 への振り分けを行う。

#### 【0174】

次に、停止用当選役の決定処理を行う（ステップ S 11）。この停止用当選役の決定処理では、図 9 に示す停止用当選役選択テーブルを使用し、ステップ S 10 で決定した内部当選役と遊技状態に応じて停止用当選役の決定を行う。また、停止用当選役に対応する図柄組合せを並べる入賞ラインの選択（テーブルラインの選択）を行う。続いて、停止テーブル選択処理を行い（ステップ S 12）、ステップ S 13 に移る。

#### 【0175】

ステップ S 13 では、スタートコマンドを R A M 33 の所定の領域にセットし、ステップ S 14 に移る。スタートコマンドは、内部当選役、停止用当選役、遊技状態の情報などが含まれている。格納されたスタートコマンドは、後述の定期割込処理（図 19）の通信データ送信処理（ステップ S 81）において、副制御回路 72 に送信される。

#### 【0176】

ステップ S 14 では、ステップ S 10 で決定された内部当選役に基づいて、試射試験機 200 に対して送信する内部当選役情報を R A M 33 の所定の領域にセットする。セットされた内部当選役情報は、後述の定期割込処理（図 19）の試験信号送信処理（ステップ S 82）において、試射試験機 200 に送信される。

#### 【0177】

図 15 のステップ S 15 では、前回のゲームが開始してから“4.1秒”経過しているか否かを判別する。この判別が“YES”的ときはステップ S 17 に移り、“NO”的ときはステップ S 16 に移る。ステップ S 16 では、ゲーム開始待ち時間消化の処理を行い、ステップ S 17 に移る。具体的には、前回のゲームが開始してから所定時間（例えば、“4.1秒”など）経過するまでの間、以降の処理を行わずに待機する。

#### 【0178】

ステップ S 17 では、C P U 31 は、1 ゲーム監視用タイマを R A M 33 の所定領域にセットする。実施例では、1 ゲーム監視用タイマを、“4.1”秒に設定するようにしており、R A M 33 の所定領域に格納された1 ゲーム監視用タイマに“4.1”秒を示す値をセットする。

#### 【0179】

次に、C P U 31 は、R A M 33 の自動停止タイマに初期値をセットする（ステップ S 18）。例えば、自動停止タイマの初期値に“21308”（約 40 秒）をセットする。この自動停止タイマの値は、“1.8773 msec”ごとの割込み処理により“1”減算される。尚、自動停止タイマにセットする初期値は、“40”秒を示すものに限らず、任意の時間を設定することができる。

#### 【0180】

次に、C P U 31 は、リール 3 L, 3 C, 3 R の回転処理を行い（ステップ S 19）、ステップ S 20 に移る。この回転処理では、この回転処理では、“1.8773 msec”ごとの割込み処理に基づいて、パルス信号を出力し、ステッピングモータ 49 L, 49 C, 49 R の各相を励磁して、リール 3 L, 3 C, 3 R の加速回転処理、定速回転処理を行う。

#### 【0181】

ステップ S 20 では、C P U 31 は、後で図 17 を参照して説明する自動停止決定処理を行う。この自動停止決定処理では、自動停止を行う場合、試射試験機 200 に対して自動停止要求信号を送信し、自動停止を行わない場合、試射試験機 200 に対してリール停止可能信号（即ち、左リール 3 L 停止可能信号、中リール 3 C 停止可能信号、右リール 3 R 停止可能信号）を送信する。

#### 【0182】

次に、C P U 31 は、停止ボタンオン信号受信か否かを判別する（ステップ S 21）。具体的には、停止ボタン 7 L オン信号、停止ボタン 7 C オン信号、停止ボタン 7 R オン信号

10

20

30

40

50

号のいずれかが受信されたかどうかを判別する。この判別が“YES”のときは、ステップS24に移り、“NO”的ときは、ステップS22に移る。なお、ステップS20の処理において試射試験機200に対して自動停止要求信号を送信している場合は、試射試験機200から停止ボタンオン信号は送信されない。

#### 【0183】

ステップS22では、自動停止タイマの値が“0”であるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、ステップS23に移り、“NO”的ときは、ステップS21に移る。ステップS23では、リール3L, 3C, 3Rを自動的に停止させるための自動停止フラグをオンにする。自動停止フラグがオンされると、確率抽選テーブルにより決定された内部当選役、停止用当選役選択テーブルにより決定された停止用当選役にかかわらず、ハズレに対応する図柄の組合せが有効ライン上に入賞するように停止制御される。つまり、有効ライン上に、内部当選役又は停止用当選役に対応する図柄の組合せが入賞しないように停止制御される。また、自動停止フラグは、全リール3L, 3C, 3Rが停止した際(後述するステップS26の判別が“YES”的とき)にオフされるようになっている。

#### 【0184】

なお、遊技状態がCG状態又はSCG状態の場合は、自動停止フラグをオンする条件が成立したとしても、自動停止フラグをオンしないようにしても良い。

#### 【0185】

ステップS24では、後で図18を参照して説明する滑りコマ数決定処理を行う。続いて、ステップS24で決定された滑りコマ数分、受信した停止ボタン7Lオン信号、停止ボタン7Cオン信号、停止ボタン7Rオン信号に対応するリール3L, 3C, 3Rを回転させてから停止させる(ステップS25)。続いて、全てのリールが停止したかどうかを判別する(ステップS26)。この判別が“YES”的ときは、ステップS27に移り、“NO”的ときは、ステップS21に移る。ステップS27では、副制御回路72に対して全てのリール3L, 3C, 3Rが停止したことを示す全リール停止コマンドをRAM33の所定の領域にセットし、図16のステップS28に移る。格納された全リール停止コマンドは、後述の定期割込処理(図19)の通信データ送信処理(ステップS81)において、副制御回路72に送信される。

#### 【0186】

図16のステップS28では、CPU31は、入賞検索を行う。入賞検索とは、表示窓4L, 4C, 4Rの図柄の停止様に基づいて入賞役(入賞した役)を識別するための入賞フラグをセットすることである。具体的には、センターライン8cに沿って並ぶ図柄のコードナンバー及び入賞判定テーブルに基づいて入賞役を識別する。続いて、入賞フラグが正常であるか否かを判別する(ステップS29)。具体的には、入賞役がハズレ(なし)の場合は、遊技状態にかかわらず、“正常(“YES”)”と判定する。入賞役が判定用当選役に含まれる場合は、遊技状態に拘らず“正常(“YES”)”と判定する。

#### 【0187】

また、入賞役が判定用当選役に含まれない場合において、遊技状態がCG状態及びSCG状態以外の場合は、“不正(“NO”)”と判定する。入賞役が判定用当選役に含まれない場合において、遊技状態がCG状態またはSCG状態の場合は、入賞役がボーナス(BB、CT、SCT、RB、SBなど)またはリプレイの場合は、“不正(“NO”)”と判定する。入賞役が判定用当選役に含まれない場合において、遊技状態がCG状態またはSCG状態の場合は、入賞役がボーナス(BB、CT、SCT、RB、SBなど)及びリプレイ以外の場合は、“正常(“YES”)”と判定する。

#### 【0188】

このステップS29の処理における判定用当選役(作動している条件装置)は、確率抽選処理(図14のステップS10)の結果として得られる内部当選役と、遊技状態、内部当選役、入賞役などに基づく遊技状態の更新(後述の図16のステップS33)の結果として得られる持越役と、により構成されるものである。

#### 【0189】

10

20

30

40

50

例えば、B B 持越状態（即ち、持越役がB B）の単位遊技における確率抽選処理（図14のステップS10）でベルの小役が内部当選役と決定された場合は、その遊技における判定用当選役は、B B 及びベルの小役となる。また、一般遊技状態の単位遊技における確率抽選処理でスイカの小役が内部当選役に選ばれた場合は、その遊技における判定用当選役はスイカの小役となる。停止用当選役の決定（図14のステップS11）の結果として得られる停止用当選役は、判定用当選役には含まないものとしている。

#### 【0190】

ステップS29の入賞フラグが正常であるか否かの判別が“NO”的きはイリーガルエラーの表示を行う（ステップS30）。この場合、遊技は中止となる。ステップS29の判別が“YES”的きは、ステップS31に移る。10

#### 【0191】

ステップS31では、入賞役と遊技状態に応じてメダルのクレジットまたは払出しを行う。続いて、CPU31は、獲得枚数を更新する（ステップS32）。

#### 【0192】

次に、CPU31は、遊技状態、内部当選役、入賞役などに基づいて遊技状態を更新する（ステップS33）。具体的には、B B、C T、またはR B に内部当選した場合には、遊技状態を持越状態に更新（移行）するとともに持越状態に対応するB B、C T、またはR B のいずれかを持越役として設定する。また、B B が入賞した場合にB B 遊技状態、C T が入賞した場合にC T 遊技状態、R B が入賞した場合にR B 遊技状態に更新する。また、S C T が入賞した場合にS C G 状態、S B が入賞した場合にS B 遊技状態に更新する。ボーナス役（B B、C T、R Bなど）に入賞した場合は、持越役をクリア（消去）する。また、S B 遊技状態、或いはS C G 状態から一般遊技状態などへの遊技状態の更新を行う。20

#### 【0193】

次に、CPU31は、現在の遊技状態が一般遊技状態中において発生したR B 遊技状態であるか否かを判別する（ステップS34）。この判別が“YES”的きは、ステップS35に移り、“NO”的きは、ステップS36に移る。

#### 【0194】

ステップS35では、R B 遊技状態制御処理を行い、図14のステップS2に移る。ステップS35のR B 遊技状態制御処理では、回数の情報（ゲーム回数、入賞回数）の更新、回数の情報に基づいて、R B 遊技状態を維持するか、または一般遊技状態へ移行するかの決定などを行う。30

#### 【0195】

ステップS34の判別が“NO”的きは、現在の遊技状態がC T 遊技状態であるか否かを判別する（ステップS36）。この判別が“YES”的きは、ステップS37に移り、“NO”的きは、ステップS38に移る。

#### 【0196】

ステップS37では、C T 遊技状態制御処理を行い、図14のステップS2に移る。ステップS37のC T 遊技状態制御処理では、獲得枚数の情報の更新、C T 一般遊技状態とC G 状態との間の遊技状態の移行（切替）、獲得枚数に基づいて一般遊技状態へ移行するか否かの決定などを行う。40

#### 【0197】

ステップS36の判別が“NO”的きは、現在の遊技状態がB B 遊技状態であるか否かを判別する（ステップS38）。この判別が“YES”的きは、ステップS39に移り、“NO”的きは、図14のステップS2に移る。

#### 【0198】

ステップS39では、B B 遊技状態制御処理を行い、ステップS40に移る。ステップS39のB B 遊技状態制御処理では、獲得枚数の情報の更新、B B 一般遊技状態からR B 遊技状態への遊技状態の移行、獲得枚数に基づいて一般遊技状態へ移行するか否かの決定などをう。50

## 【0199】

ステップS40では、RB遊技状態であるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときはステップS41に移り、“NO”的ときは図14のステップS2に移る。

## 【0200】

ステップS41では、RB遊技状態制御処理を行い、図14のステップS2に移る。ステップS41のRB遊技状態制御処理では、回数の情報（ゲーム回数、入賞回数）の更新、回数の情報に基づいて、RB遊技状態を維持するか、またはBB一般遊技状態へ移行するかの決定などを行う。

## 【0201】

次に、図17を参照して、図15のステップS20で行う自動停止決定処理について説明する。

## 【0202】

初めに、CPU31は、RAM33の自動停止ゲーム数カウンタの値は、“30”以上であるか否かを判別する。自動停止ゲーム数カウンタは、自動停止を行うまでのゲーム数を計数するための情報である。この判別が“YES”的ときは、ステップS52に移り、“NO”的ときは、ステップS55に移る。

## 【0203】

ステップS52では、内部当選役又は停止用当選役は、ハズレ（なし）以外の役であるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、ステップS53に移り、“NO”的ときは、ステップS55に移る。

## 【0204】

自動停止ゲーム数カウンタの値が“30”以上であり、当選役がハズレ（なし）以外の場合に行われるステップS53では、試射試験機200に対して送信する自動停止要求信号をRAM33の所定領域にセットする。セットされた自動停止要求信号は、後述の定期割込処理（図19）の試験信号送信処理（ステップS82）において、試射試験機200に送信される。続いて、RAM33の自動停止ゲーム数カウンタをクリアし（ステップS54）、図15のステップS21に移る。

## 【0205】

自動停止ゲーム数カウンタの値が“30”未満であり、当選役がハズレ（なし）である場合に行われるステップS55では、試射試験機200に対して送信するリール停止可能信号（即ち、左リール3L停止可能信号、中リール3C停止可能信号、右リール3R停止可能信号）をRAM33の所定領域にセットする。セットされたリール停止可能信号は、後述の定期割込処理（図19）の試験信号送信処理（ステップS82）において、試射試験機200に送信される。続いて、RAM33の自動停止ゲーム数カウンタに“1”を加算し（ステップS56）、図15のステップS21に移る。

## 【0206】

このように、遊技機1で自動停止要求信号を送信することとなるのは、自動停止ゲーム数カウンタの値が“30”以上であり、かつ、当選役がハズレ（なし）以外の場合である。これにより、遊技機1では、30ゲームごとに、当選役がハズレ（なし）以外の役である場合に、自動停止要求信号試射試験機200に送信することができる。これにより、試射試験機200では、当選役がハズレ（なし）以外の役（例えば、ベルの小役）であり、リール3L, 3C, 3Rの自動停止が行われた場合に、有効ライン上にハズレ（なし）以外の役（例えば、ベルの小役）に対応する入賞図柄組合せ（例えば、“ベル”が、図4参照）が表示されることがないか（即ち、ハズレに対応する図柄組合せが表示されるか）を試験することができる。

## 【0207】

なお、自動停止ゲーム数カウンタの値が“30”以上であることを条件とし、30ゲームごとに自動停止要求信号を試射試験機200に送信することとしたが、これに限らず、基準とする自動停止ゲーム数カウンタの値は、例えば“20”以上など、特定の値に任意設定可能である。

10

20

30

40

50

## 【0208】

また、自動停止ゲーム数カウンタの値が“30”以上であり、かつ、当選役がハズレ(なし)以外の場合であることを条件としたが、これに限らず、当選役がハズレ(なし)以外の場合であることを条件とはせず、自動停止ゲーム数カウンタの値が特定の値(例えば、“30”)であることのみを条件に、自動停止要求信号を試射試験機200に送信することとしても良い。

## 【0209】

また、ゲーム数が特定のゲーム数となったことを条件に、自動停止要求信号を試射試験機200に送信することとしたが、これに限らず、ゲーム数に関する条件以外の他の条件を設定し、これが成立した場合に、自動停止要求信号を送信することとしても良い。例えば、所定の乱数範囲(例えば、“0”～“255”)から乱数を抽出し、自動停止要求信号を送信するか否かを決定する抽選(例えば、抽出した乱数値が“0”～“31”的範囲であれば当選)を行い、これに当選した場合に、自動停止要求信号を試射試験機200に送信することとしても良い。

## 【0210】

また、抽選結果やゲーム数などの条件を設定せず、毎ゲーム又は所定のゲーム数の間、自動停止要求信号を試射試験機200に送信することとしても良い。また、自動停止要求信号を試射試験機200に送信する状態とリール停止可能信号を試射試験機200に送信する状態を切り替えるためのスイッチを遊技機1に設け、このスイッチにより自動停止要求信号を試射試験機200に送信する状態が設定されている間は、毎ゲーム、自動停止要求信号を試射試験機200に送信することとしても良い。

## 【0211】

なお、遊技状態がCG状態又はSCG状態の場合は、自動停止要求信号を送信しないようにしても良い。即ち、自動停止ゲーム数カウンタの値が“30”以上であり、かつ、当選役がハズレ(なし)以外の場合などの自動停止要求信号を送信する条件が成立していても、自動停止要求信号を送信せずに、リール停止可能信号を送信するようにしても良い。

## 【0212】

次に、図18を参照して、図15のステップS20で行う滑りコマ数決定処理について説明する。

## 【0213】

初めに、CPU31は、現在の遊技状態がCG状態又はSCG状態であるか否かを判別する(ステップS61)。この判別が“YES”的ときは、ステップS62に移り、“NO”的ときは、ステップS66に移る。ステップS62では、最大滑りコマ数を“1”にセットし、ステップS63に移る。ステップS63では、停止用当選役が小役を含むか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、ステップS64に移り、“NO”的ときは、ステップS67に移る。

## 【0214】

ステップS64では、今回のリールの停止制御が第1停止操作に対応するものであるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、ステップS67に移り、“NO”的ときは、ステップS65に移る。ステップS65では、CG状態中又はSCG状態中ににおいて停止用当選役が全ての小役であり、リールの停止制御が第2停止操作又は第3停止操作に対応するものである場合には、滑りコマ数を“0”にセットし、ステップS68に移る。

## 【0215】

ステップS61の判別が“NO”的の場合、すなわち、CG状態又はSCG状態以外の遊技状態の場合には、最大滑りコマ数“4”にセットし(ステップS66)、ステップS67に移る。ステップS67では、BET数、遊技状態、内部当選役、停止用当選役、最大滑りコマ数などに基づいて滑りコマ数を決定し、図15のステップS21に移る。

## 【0216】

ここで、滑りコマ数を決定する際、前述した自動停止フラグがオンされている場合、内

10

20

30

40

50

部当選役、停止用当選役に関係なく各リール 3 L, 3 C, 3 R に対して、有効ライン上に停止する図柄の組合せが“ハズレ”となるように滑りコマ数を決定する。

#### 【0217】

ここで、ステップ S 6 3 の判別が“NO”的場合にステップ S 6 7 が行われた場合には、第1停止操作から第3停止操作に対応する全てのリールの停止制御において、最大滑りコマ数が“1”的範囲内で、小役以外の役に対応する図柄組合せの引き込み制御（即ち、最大限入賞が実現するための制御）が行われる。また、ステップ S 6 3 の判別において、停止用当選役が J A C の小役以外の小役を含むか否かを判別するようにしてもよい。

#### 【0218】

また、ステップ S 6 4 の判別が“YES”的場合にステップ S 6 7 が行われた場合は、停止用当選役が全ての役であり、第1停止操作に対応するリールの停止制御についてのみ、最大滑りコマ数が“1”的範囲内で、停止制御が行われる。なお、この停止制御において、いずれの役に対応する図柄を優先するかは、抽選などにより決定することもできる。

#### 【0219】

ステップ S 6 8 では、C P U 3 1 は、今回のリールの停止制御が第3停止操作に対応するものであるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、ステップ S 6 9 に移り、“NO”的ときは、図 15 のステップ S 2 1 に移る。ステップ S 6 9 では、入賞役（入賞した役）と停止用当選役とが不一致であるか否かを判別する。この判別が“YES”的ときは、ステップ S 7 0 に移り、“NO”的ときは、図 15 のステップ S 2 1 に移る。ステップ S 7 0 では、リプレイの誤入賞を回避するべく、滑りコマ数を“1”にセットし、図 15 のステップ S 2 1 に移る。

#### 【0220】

図 19 を参照して、主制御回路 7 1 の定期割込処理について説明する。この定期割込処理は、例えば 1.1173ms ごとに行われる。

#### 【0221】

初めに、C P U 3 1 は、レジスタに記憶されたデータを退避させ（ステップ S 7 1）、ステップ S 7 2 に移る。ステップ S 7 2 では、R A M 3 3 に格納され、リール 3 L, 3 C, 3 R に関する情報を示すリール識別子に右リール 3 R に関する情報をセットし、ステップ S 7 3 に移る。

#### 【0222】

ステップ S 7 3 では、右リール 3 R についてのリール制御処理を行い、ステップ S 7 4 に移る。より具体的には、右リール 3 R の回転開始、加速制御、定速制御、減速制御、停止制御などを行う。ステップ S 7 4 では、リール識別子に中リール 3 C に関する情報をセットし、ステップ S 7 5 に移る。

#### 【0223】

ステップ S 7 5 では、中リール 3 C についてのリール制御処理を行い、ステップ S 7 6 に移る。より具体的には、中リール 3 C の回転開始、加速制御、定速制御、減速制御、停止制御などを行う。ステップ S 7 6 では、リール識別子に左リール 3 L に関する情報をセットし、ステップ S 7 7 に移る。

#### 【0224】

ステップ S 7 7 では、左リール 3 L についてのリール制御処理を行い、ステップ S 7 8 に移る。より具体的には、左リール 3 L の回転開始、加速制御、定速制御、減速制御、停止制御などを行う。

#### 【0225】

ステップ S 7 8 では、電磁カウンタ制御処理を行い、ステップ S 7 9 に移る。具体的には、メダル投入口 1 0 にメダルが投入された場合に、正常なメダルと不正常なメダルとを振り分けるためのメダルセレクタ（図示せず）を制御する。

#### 【0226】

ステップ S 7 9 では、ランプ点滅制御処理を行い、ステップ S 8 0 に移る。具体的には、遊技機 1 の前面に設けられた各種ランプなどを点灯させる制御を行う。

10

20

30

40

50

**【 0 2 2 7 】**

ステップ S 8 0 では、 7 S E G 駆動制御処理を行い、ステップ S 8 1 に移る。具体的には、情報表示部 1 8 などに B B 遊技状態などのゲーム回数の情報、入賞による払出枚数の情報、クレジットされているメダル枚数の情報等を表示させる制御を行う。

**【 0 2 2 8 】**

ステップ S 8 1 では、通信データ送信処理を行い、ステップ S 8 2 に移る。具体的には、R A M 3 3 の所定領域に格納された各種コマンド（例えば、メダル投入コマンド、スタートコマンド、リール停止コマンド、入賞役コマンドなど）を副制御回路 7 2 に送信する。

**【 0 2 2 9 】**

ステップ S 8 2 では、C P U 3 1 は、試験信号送信処理を行う。この試験信号送信処理では、C P U 3 1 は、R A M 3 3 の所定領域にセットされた、自動停止要求信号などの各種要求信号、内部当選役情報、又はステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R の各位相信号を、所定の対応付け（図 1 2 参照）に従って所定の試験信号に変換する。そして、この変換された試験信号を試射試験機 2 0 0 に送信し、ステップ S 8 3 に移る。

**【 0 2 3 0 】**

ステップ S 8 3 では、C P U 3 1 は、試験信号受信処理を行う。この試験信号受信処理では、C P U 3 1 は、試射試験機 2 0 0 から受信した試験信号を、所定の対応付け（図 1 3 参照）に従って遊技機 1 における所定の信号情報を変換し、ステップ S 8 4 へ移る。

**【 0 2 3 1 】**

ステップ S 8 4 では、C P U 3 1 は、各種カウンタ減算処理を行い、ステップ S 8 6 に移る。ステップ S 8 6 では、C P U 3 1 は、退避させたレジスタを復帰し、定期割込処理を終了する。

**【 0 2 3 2 】**

図 2 0 に示すメインフローチャートを参照して、試射試験機 2 0 0 のC P U 2 0 2 の制御動作について説明する。

**【 0 2 3 3 】**

初めに、C P U 2 0 2 は、プログラム起動時の初期化を行う（ステップ S 1 0 1）。具体的には、R A M 2 0 3 の記憶内容の初期化、通信データ（遊技機 1 と試射試験機 2 0 0 との間で行なわれる通信の通信データなど）の初期化等を行う。

**【 0 2 3 4 】**

なお、試射試験機 2 0 0 では、所定時間（例えば1.1173ms）ごとに定期割込処理を行うことにより、遊技機 1 から送信される試験信号を適宜受信している。これにより、例えば、各相に励磁が行われるごとに遊技機 1 から送信されるステッピングモータの位相信号などを適宜受信することができ、回転又は停止したリール 3 L , 3 C , 3 R 上の図柄位置を特定することができる。また、この定期割込処理を行うことにより、遊技機 1 に対して試験信号を適宜送信する。

**【 0 2 3 5 】**

次に、C P U 2 0 2 は、遊技機 1 から投入要求信号を受信したか否かを判別する（ステップ S 1 0 2）。この判別が“Y E S”的ときは、ステップ S 1 0 3 に移り、“N O”的ときは、投入要求信号を受信するまで以降の処理を行わずに待機する。ステップ S 1 0 3 では、遊技機 1 に対して送信するB E Tスイッチオン信号をR A M 2 0 3 の所定領域にセットし、送信する処理を行う。

**【 0 2 3 6 】**

次に、C P U 2 0 2 は、遊技機 1 からスタート可能信号を受信したか否かを判別する（ステップ S 1 0 4）。この判別が“Y E S”的ときは、ステップ S 1 0 5 に移り、“N O”的ときは、スタート可能信号を受信するまで以降の処理を行わずに待機する。ステップ S 1 0 5 では、遊技機 1 に対して送信するスタートスイッチオン信号をR A M 2 0 3 の所定領域にセットし、送信する処理を行う。なお、試射試験機 2 0 0 から遊技機 1 にスタートスイッチオン信号を送信すると、遊技機 1 では内部当選役が決定され、決定された内部

10

20

30

40

50

当選役の種別を示す内部当選役情報が試射試験機200に送信される。試射試験機200のC P U 2 0 2は、送信された内部当選役情報をR A M 2 0 3またはその他の記憶装置(磁気ディスク、光磁気ディスクなど)に蓄積記録(記憶)する。

#### 【0237】

次に、C P U 2 0 2は、遊技機1から自動停止要求信号を受信したか否かを判別する(ステップS106)。この判別が“Y E S”的ときは、ステップS109に移り、“N O”的ときは、ステップS107に移る。

#### 【0238】

ステップS107では、遊技機1からリール停止可能信号(即ち、左リール3L停止可能信号、中リール3C停止可能信号、右リール3R停止可能信号)を受信したか否かを判別する。この判別が“Y E S”的ときは、ステップS108に移り、“N O”的ときは、リール停止可能信号を受信するまで以降の処理を行わずに待機する。ステップS108では、受信したリール停止可能信号(即ち、左リール3L停止可能信号、中リール3C停止可能信号、右リール3R停止可能信号)に対応する停止ボタンオン信号(即ち、停止ボタン7Lオン信号、停止ボタン7Cオン信号、停止ボタン7Rオン信号)をR A M 2 0 3の所定領域にセットし、遊技機1に対して送信する処理を行う。この処理が終了すると、ステップS102に移る。

10

#### 【0239】

自動停止要求信号を受信した場合に行われるステップS109では、自動停止待ち時間(例えば、40秒)を消化する処理を行う。この処理を行うと、遊技機1で自動停止が行われ、リール3L, 3C, 3Rの回転が停止されるまで待機することとなる。

20

#### 【0240】

次に、C P U 2 0 2は、受信した内部当選役情報と位相信号とに基づいて入賞判定を行う。具体的には、定期割込処理により受信した、内部当選役情報(即ち、ハズレ以外の役)と自動停止が行われた遊技機1のリール3L, 3C, 3Rのステッピングモータの位相信号とに基づいて、内部当選役(例えば、ベルの小役)に対応する入賞図柄組合せ(例えば、“ベル-ベル-ベル”)が有効ライン上に停止したか否かを判定する処理を行う。続いて、入賞判定の結果を示す情報をR A M 2 0 3またはその他の記憶装置(磁気ディスク、光磁気ディスクなど)に蓄積記録(記憶)する。この処理が終了すると、ステップS102に移る。

30

#### 【0241】

以上説明したとおり、遊技機1では、特定のゲーム数(例えば、30ゲーム)ごとに、当選役がハズレ以外の役である場合に、リール停止可能信号の代わりに自動停止要求信号を試射試験機200に送信する。試射試験機200では、自動停止要求信号を受信すると、停止ボタンオン信号を遊技機1に出力しない。これにより、遊技機1では、停止ボタンオン信号に基づくリール3L, 3C, 3Rの回転の停止は行わず、自動停止を行うこととなる。また、遊技機1は、試射試験機200に対して、リール3L, 3C, 3Rのステッピングモータの位相信号、内部当選役情報を送信する。これにより、試射試験機200では、自動停止が行われた場合に、受信した位相信号と内部当選役情報に基づいて、入賞判定を行う。

40

#### 【0242】

試射試験機200で行われる入賞判定の結果が、内部当選役(例えば、ベルの小役)に対応する入賞図柄組合せ(例えば、“ベル-ベル-ベル”)が有効ライン上に停止したことを示す結果であれば、遊技機1では自動停止が行われると内部当選役(即ち、ハズレ以外の役)に対応する入賞図柄組合せが停止されてしまう制御が行われるという試験結果(即ち、規則に反する試験結果)を得ることができる。また、入賞判定の結果が、内部当選役(例えば、ベルの小役)に対応する入賞図柄組合せ(例えば、“ベル-ベル-ベル”)が有効ライン上に停止していないことを示す結果であれば、遊技機1では自動停止が行われると、内部当選役(即ち、ハズレ以外の役)に対応する入賞図柄組合せが停止されない制御が行われるという試験結果(即ち、規則に適合する試験結果)を得ることができる。

50

したがって、遊技機の製造メーカーや第三者試験機関等では、出力された試験信号（内部当選役情報や位相信号など）に基づいて遊技機1の自動停止などに関する試験を行うことができる。また、試射試験機200に対して、遊技場に設置される遊技機1の動作に近い情報で遊技機1が規則に適合するものであるか否かを判断させることができる。これにより、規則に従った遊技機を提供することができる。

#### 【0243】

以上の実施例によると、以下の各項目に示す遊技機が実現される。

#### 【0244】

(1) 遊技者による操作に応じて、単位遊技の開始を指令する遊技開始指令信号を出力する遊技開始指令手段（例えば、スタートレバー6、スタートスイッチ6S）と、複数の図柄（例えば、21個の図柄）を変動表示可能な複数の変動表示部を有する変動表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R、表示窓4L, 4C, 4R、ステッピングモータ49L, 49C, 49R、モータ駆動回路39、CPU31）と、前記遊技開始指令信号を入力したことに基づいて、所定の役を当選役（例えば、内部当選役、停止用当選役）として決定する当選役決定手段（例えば、主制御回路71、ステップS10の確率抽選処理、ステップS11の停止用当選役の決定処理）と、前記複数の変動表示部夫々に対応して設けられ、遊技者による操作に応じて、対応する変動表示部の停止を指令する停止指令信号を出力する停止指令手段（例えば、停止ボタン7L, 7C, 7R、リール停止信号回路46）と、前記停止指令信号を入力した場合に、前記当選役に基づいて、対応する変動表示部を停止させる変動表示制御手段（例えば、主制御回路71、ステップS24の滑りコマ数決定処理、ステップS25のリールを停止させる処理）と、前記当選役が特定の役（例えば、B B、C T、R B、S B、S C T、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、上チリの小役、下チリの小役、デカチリの小役、J A Cの小役）であり、かつ前記変動表示制御手段により特定の停止態様（例えば、図4又は図5に示す図柄組合せ）が前記変動表示手段に停止表示された場合に、遊技者に特定の遊技価値（例えば、図4又は図5に示す払枚数分のメダルなど）を付与する遊技価値付与手段（例えば、主制御回路71、ステップS31のメダルの付与等に係る処理、ステップS33の遊技状態の更新等に係る処理）と、前記変動表示手段が前記変動表示を開始してからの時間を計測する時間計測手段（例えば、主制御回路71、ステップS18の自動停止タイマをセットする処理、ステップS22の自動停止タイマの監視に係る処理）と、前記当選役が前記特定の役であり、かつ前記時間計測手段が計測した時間が特定の時間（例えば、40秒）であることを条件に、前記停止指令信号の入力によらずに前記変動表示手段に前記特定の停止態様とは異なる停止態様（例えば、ハズレに対応する図柄組合せ）を停止表示させる自動停止手段（例えば、主制御回路71、ステップS23の自動停止フラグをオンにする処理、ステップS24の滑りコマ数決定処理、ステップS25のリールを停止させる処理）と、前記自動停止手段が前記停止指令信号の入力によらずに前記変動表示手段に前記特定の停止態様とは異なる停止態様を停止表示させることを示す情報（例えば、自動停止要求信号）を外部（例えば、試射試験機200）に出力する自動停止情報出力手段（例えば、主制御回路71、ステップS53の自動停止要求信号をセットする処理、ステップS82の試験信号を送信する処理）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

#### 【0245】

(2) (1)に記載の遊技機において、前記当選役決定手段により決定された当選役の情報を外部に出力する当選役情報出力手段（例えば、主制御回路71、ステップS14の内部当選役情報をセットする処理、ステップS82の試験信号を送信する処理）と、前記変動表示手段に表示される複数の図柄の位置を特定する図柄位置情報（例えば、位相信号）を外部に出力する図柄位置情報出力手段（例えば、主制御回路71、ステップS82の試験信号を送信する処理）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

#### 【0246】

尚、前記遊技機を構成する、遊技開始指令手段、変動表示手段、当選役決定手段、停止指令手段、変動表示制御手段、遊技価値付与手段、時間計測手段、自動停止手段、自動停

10

20

30

40

50

止情報出力手段、当選役情報出力手段、図柄位置情報出力手段などの具体的構成については前述した実施例の各要素に限らず任意に変更可能である。

#### 【0247】

実施例の遊技機1では、試射試験機200に対して自動停止要求信号と内部当選役情報と位相信号を送信し、試射試験機200に内部当選役情報と位相信号に基づいて、自動停止に関する試験（即ち、自動停止が行われた場合の入賞判定）を行わせることとしたが、これに限らず、他の手法を採用することもできる。例えば、遊技機1のCPU31は、自動停止を行った場合の入賞検索処理（図16のステップS28）によって得られた、入賞検索の結果（即ち、入賞の有無）を示す入賞情報を試射試験機200に対して送信する処理を行うようにすることができる。このようにしても、試射試験機200では、内部当選役情報と入賞情報に基づいて、自動停止に関する試験（即ち、自動停止が行われた場合の入賞判定）を行うことができる。また、遊技機1のCPU31は、全リール3L, 3C, 3Rの回転を停止させた場合に、有効ライン上に表示された図柄組合せを特定する停止図柄情報を試射試験機200に対して送信する処理を行うようにすることができる。このようにしても、試射試験機200では、内部当選役情報と停止図柄情報に基づいて、自動停止に関する試験（即ち、自動停止が行われた場合の入賞判定）を行うことができる。

#### 【0248】

また、遊技機1のCPU31は、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rの各々に供給する駆動パルスの数を計数し、その計数値を示すパルス数情報を試射試験機200に対して送信するようにしても良い。なお、遊技機1では、400パルスの出力でリール3L, 3C, 3Rの回転が1周するものであり、リールシート16には21コマの図柄が描かれているので、図柄を1コマ分移動させるために必要なパルスは、21コマのうち20コマが19パルスとなり、残りの1コマが20パルスとなる。これにより、試射試験機200では、パルス数情報に基づいて、各リール3L, 3C, 3Rについて一回転の範囲内における回転位置（より具体的にはリール上の図柄位置）を特定することができる。このようにしても、試射試験機200では、内部当選役情報とパルス数情報に基づいて、自動停止に関する試験（即ち、自動停止が行われた場合の入賞判定）を行うことができる。

#### 【0249】

なお、実施例の遊技機1を、全てのリール3L, 3C, 3Rが回転している状態で、1つ（又は2つでも良い）のリールに対応する停止ボタンオン信号が得られた場合に、自動停止を行わないように構成するようにしても良い。この場合、遊技機1のCPU31は、停止ボタンオン信号が得られた場合に、RAM33の停止リール個数カウンタ（即ち、停止したリールの個数を換算するためのカウンタ）に“1”を加算し、停止リール個数カウンタの値が“1”以上の場合は、自動停止タイマの値が“0”的であっても、リール3L, 3C, 3Rを自動的に停止させるための自動停止フラグをオンにしないようにする。

#### 【0250】

さらに、遊技機1で上記制御が行われているか否かを試射試験機200が試験可能にすることもできる。即ち、CPU31は、試射試験機200に対して1つのリール停止可能信号（例えば、左リール3L停止可能信号）を送信し、試射試験機200から1つの停止ボタンオン信号（例えば、停止ボタン7Lオン信号）を受信する。そして、受信した停止ボタンオン信号に対応するリールの回転を停止させる。次いで、CPU31は、少なくとも自動停止に要する時間（例えば、40秒）が経過するまで、残りのリール停止可能信号の出力を停止する。また、試射試験機200では、自動停止に要する時間（例えば、40秒）を消化したあと、遊技機1からの位相信号に基づいて残りのリールが回転しているか否かを判定し、判定結果をRAM203またはその他の記憶装置（磁気ディスク、光磁気ディスクなど）に蓄積記録（記憶）する。このようにして、自動停止に関する様々な試験を行うことができる。

#### 【0251】

なお、前述の電気通信用接続ピンは、ピン0からピン10が、遊技機1から試射試験機

200へ試験信号を送信するために割り当てられ、ピン11からピン13が、試射試験機200から遊技機1が試験信号を受信するために割り当てられている。即ち、電気通信用接続ピンは、送信用が11個であり、受信用が3個である。

#### 【0252】

これら電気通信用接続ピンの個数は、遊技機1が試射試験機200と電気通信を行って送受信する情報量に応じて適宜設計変更可能である。例えば、遊技機1に設定される内部当選役などの情報の種類が、実施例の遊技機1よりも多い場合であっても、電気通信用接続ピンの数を増やすことによって対応することができる。また、遊技機1に設定される内部当選役などの情報の種類が、実施例の遊技機1よりも少ない場合は、適宜電気通信用接続ピンの数を省略できる。

10

#### 【0253】

また、遊技機1と試射試験機200とは、有線、無線を問わず、通信可能に接続されるものであればいずれでもよい。

#### 【0254】

なお、実施例では、CG状態またはSCG状態においてリプレイに内部当選した場合に、停止用当選役として全ての小役を選択し、全ての小役の入賞を許容するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、全ての小役の他、特定の小役、BB、CT、RB、SB、SCT、JACの小役などの入賞を許容するようにしてもよい。また、遊技者により操作される操作手段（停止ボタン7L, 7C, 7R、スタートレバー6など）の操作タイミング、操作順序、操作方向、操作回数などに基づいて、入賞を許容する役を変化させることもできる。例えば、第1停止操作として所定の停止ボタン（例えば、左の停止ボタン7L）が操作された場合にリプレイの小役を停止用当選役として選択し、第1停止操作として所定の停止ボタンとは別の停止ボタンが操作された場合に全ての小役を停止用当選役として選択するようにしてもよい。

20

#### 【0255】

実施例では、一般遊技状態におけるSCTの入賞を契機として発生するSCG状態は、基本的に一のゲーム（単位遊技）で終了するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、一般遊技状態において発生するSCG状態の継続ゲーム回数（回数の期待値）と、BB一般遊技状態において発生するCG状態の継続ゲーム回数（回数の期待値）を異ならせ、SCG状態を複数のゲームにわたり継続させることもできる。

30

#### 【0256】

また、CT一般遊技状態を、CG状態が発生する確率が第1の確率であるCG発生高確率状態（CG集中状態）と、その確率が第1の確率と比べて低い第2の確率であるCG発生低確率状態と、のいずれかに区分（移行）するようにすることもできる。また、BB遊技状態中のRB遊技状態、CT遊技状態中のCG状態を、特定の条件（例えば、後述の所定の条件（情報））成立、RB入賞、或いはSCT入賞を契機として発生させるようにしているが、これに限られるものではない。所定の時点（例えば、BBの入賞、CTの入賞など）からのゲーム回数に基づいて、CG発生高確率状態、BB遊技状態中のRB遊技状態、CT遊技状態中のCG状態を発生させ、発生させるか否かの抽選を行うようにすることもできる。例えば、所定の時点からのゲーム回数に基づいて上記発生させるか否かの抽選を行うとともに、抽選により発生に当選しなかった場合には、抽選が行われた時点からのゲーム回数に基づいて再び抽選を行うこともできる（例えば、10ゲーム間隔で抽選を行うこともできる）。

40

#### 【0257】

また、所定の時点を基準として、CG発生高確率状態、BB遊技状態中のRB遊技状態、CT遊技状態中のCG状態を、遊技者が遊技に用いた遊技価値、遊技者に払い出された遊技価値の少なくともいずれか一方に基づく情報（例えば、獲得枚数、純増枚数、払出枚数）に基づいて、発生させるか否かを決定することもできる。所定の時点としては、BB入賞時、CT入賞時、遊技機1への電源投入時など、任意の時点を採用することができる。

50

## 【0258】

また、所定の時点を基準として、CG発生高確率状態、BB遊技状態中のRB遊技状態、CT遊技状態中のCG状態を、所定の役が入賞した回数に基づいて、発生させるか否かを決定することもできる。所定の役としては、小役、リプレイ、SCT、JACの小役、BB、RB、SB、CTなど、或いはこれらの役の組合せを採用することもできる。また、所定の役が停止用当選役と決定された場合に、その停止用当選役の入賞を許可する停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作順序を決定し、その決定結果及び遊技者による停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作順序に基づいてリール3L, 3C, 3Rの停止制御（所定の役の入賞の成否の振り分け）を行うようにすることもできる。この場合、所定の役が連続して入賞した回数、或いは停止用当選役として所定の役が選択されたゲームにおいて連続して所定の役が入賞した回数などの情報を、上記決定に用いることができる。

10

## 【0259】

また、所定の時点を基準として、CG発生高確率状態、BB遊技状態中のRB遊技状態、CT遊技状態中のCG状態を、所定の役に内部当選した回数に基づいて決定することもできる。

## 【0260】

また、CG発生高確率状態、BB遊技状態中のRB遊技状態、CT遊技状態中のCG状態を、内部当選役或いは停止用当選役の抽選とは別の抽選の結果に基づいて発生させるか否かを決定することもできる。

## 【0261】

実施例では、CT遊技状態、SCG状態の発生の契機となる役（図柄組合せ）としてCT（白7 - 白7 - 白7）、SCT（Replay - Replay - ベル）を設けるようにしているが、これに限られるものではない。例えば、特定の役（例えば、リプレイなど）に対応する図柄組合せが停止表示された場合に、CT遊技状態、SCG状態、CG状態を発生させるか否かの抽選（後述の所定の条件に基づいた抽選）を行うようにもよい。この抽選は、また、CG状態の発生（発生の抽選）の契機となる図柄または図柄組合せを設けることもできる。CT遊技状態、SCG状態、CG状態を発生させるか否かの抽選を、内部当選役或いは停止用当選役に基づかずに行うこともできる。これらの抽選は、例えば、小役、リプレイなどが内部当選した時点から、次のゲームの第3停止操作時までの間に行うことができる。

20

## 【0262】

実施例では、CTが入賞した場合にCT遊技状態が発生する。また、SCTが入賞した場合に、SCT状態が発生する。すなわち、役が入賞した場合（対応する図柄組合せが表示された場合）に、その役（図柄組合せ）に対応する遊技状態を発生させるようしているが、これに限られるものではない。例えば、対応役（対応図柄組合せ）が入賞（停止表示）した場合に、その役（例えば、CT）に対応する遊技状態（CT遊技状態）を発生させるか否かを決定するようにすることもできる。すなわち、対応役が入賞した場合に、対応遊技状態が発生する場合と、発生しない場合とを発生させることもできる。その決定は、乱数抽選の結果、後述の所定の条件、これらの組合せなどに基づいて行うことができる。

30

## 【0263】

実施例では、CTに内部当選することを契機として、CT1またはCT2に振り分け、CT遊技状態が継続するゲーム回数の期待値を変化させるようしているが、これに限られるものではない。例えば、後述の所定の条件、乱数抽選の結果、CTに対応する図柄組合せが有効ラインに沿って並んだゲームにおける停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作順序などに基づいて、上記期待値を変化させることもできる。また、CT遊技状態の発生の契機となる図柄または図柄組合せを複数種類設け、発生の契機となった図柄または図柄組合せの種類に基づいて上記期待値を変化させることもできる。この場合、停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作タイミングにより上記期待値を遊技者が選択できる場合があり、遊技の面白みが増大する場合がある。

40

50

## 【0264】

また、実施例では、停止用当選役としてのデカチリの小役の選択確率及び上チリの小役の選択確率を変化させることにより、C T遊技状態の継続ゲーム回数の期待値を異ならせるようにしているが、これに限られるものではない。例えば、R B、S Bに内部当選することは、C T遊技状態の終了条件になっているので、R B、S B、或いはR B及びS Bに内部当選する確率を変化させることにより、C T遊技状態の継続ゲーム回数の期待値を変化させることもできる。また、R B或いはS Bとは別の役の内部当選確率を変化させたり、デカチリの小役及び上チリの小役以外の役（所定の役）が停止用当選役として選択される確率を変化させることにより、上記期待値を変化させることもできる。また、役（所定の役）が停止用当選役と決定された場合に、その所定の役の入賞を許可する停止ボタン7 L，7 C，7 Rの操作順序を決定するC T遊技状態と、操作順序に拘らず入賞を許可するC T遊技状態とを発生可能に構成することにより、上記期待値を変化させることもできる。  
。

## 【0265】

実施例では、各遊技状態に応じてリプレイに内部当選する確率を確率抽選テーブルの構成により設定するようにしているが、各遊技状態においてリプレイに内部当選する確率は任意に設定することができる。例えば、実施例では、B B遊技状態中のR B遊技状態においてリプレイに内部当選する確率は、一般遊技状態においてリプレイに内部当選する確率と比べて高くなるように設定しているが、低くなるように設定することもできる。

## 【0266】

実施例では、C T遊技状態中では、C Tに内部当選しないように確率抽選テーブル（図6（2））を設定するようにしているが、これに限られるものではない。C T遊技状態中にC Tに内部当選するように確率抽選テーブルを設定し、C T遊技状態中にC Tに内部当選した場合には、遊技状態をC T遊技状態からC T持越状態へ移行させたり、C T遊技状態を継続したりすることもできる。C T遊技状態を継続させる場合には、C T遊技状態の終了条件が成立（充足）したか否かの情報（例えば、獲得枚数の情報）を初期状態（C Tが入賞したときの状態）にリセットする（例えば、いわゆる「上乗せ」する）のが好適である。また、C T遊技状態中にC Tに内部当選するように確率抽選テーブルを設定し、C Tに内部当選すること、或いは停止用当選役としてC Tが選択されることを、C T遊技状態の終了条件とするようにしてもよい。また、B B遊技状態中にB Bに内部当選するように確率抽選テーブルを設定し、上記C T遊技状態と同様の制御を行うこともできる。

## 【0267】

また、遊技店側により設定された設定値（或いは、設定値及び後述の所定の条件）に応じて、一般遊技状態中のR B遊技状態、B B遊技状態、B B遊技状態中のR B遊技状態、C T遊技状態、C T遊技状態中のC G状態、S C G状態の発生確率、終了確率、発生条件、終了条件などを変化させることもできる。この発生確率及び終了確率は、発生条件或いは終了条件に関わる種々の条件が充足される確率を考慮して算出されるものを採用することもできる。また、少なくともいずれか2つの設定値（設定）において、上記遊技状態のうちの少なくとも2以上の遊技状態の発生条件或いは終了条件を異ならすことにより、遊技者は、設定を把握、予測、或いは絞ることができる場合があり、遊技の興味が増大する場合がある。

## 【0268】

また、B B遊技状態、C T遊技状態、C G発生高確率状態、及びC G状態など（以下「特別遊技状態」という）の終了条件は、実施例の条件に限られず、所定の条件を採用する（所定の条件（所定の情報）に基づいて決定する）ことができる。所定の条件として、特別遊技状態が開始した後、その特別遊技状態中の各ゲーム或いは所定のゲームにおいて行われる抽選の結果、特定区間ににおける特定の役或いはいずれかの役の入賞回数、特定区間内の時間（経過時間）、特定区間ににおける特定の役（一または複数の役）或いはいずれかの役の入賞回数、特定区間ににおいて特定の役（一または複数の役）に内部当選した回数、或いは特定の役が停止用当選役として決定された回数を採用することもできる。

10

20

30

40

50

**【 0 2 6 9 】**

上記特定区間としては、例えば、特別遊技状態（今回の特別遊技状態）が開始してからの区間（現在までの区間）、前回の特別遊技状態の区間、前回の特別遊技状態が終了してから現在の特別遊技状態が開始するまでの区間、遊技機1に電源が投入されてから現在までの遊技区間、電源が投入されてから発生した複数の特別遊技状態の区間、今回の特別遊技状態が発生する前の所定回数分のゲームの区間などを採用することもできる。

**【 0 2 7 0 】**

また、特別遊技状態の所定の条件として、時刻に関する条件（情報）、特定の役に内部当選することに関連する条件、表示窓4L, 4C, 4R内の図柄の停止態様に関連する条件、特別遊技状態が開始してからのゲーム回数に関連する条件などを採用することもできる。また、予め設定された遊技条件（いわゆる「ミッション」）を遊技者が充足できた場合に特別遊技状態を継続し、充足できない場合（所定の条件が成立する場合）に特別遊技状態を終了させることもできる。

**【 0 2 7 1 】**

また、所定の条件として、特定区間ににおける一または複数のリールの滑りコマ数の総和、停止操作が行われてから停止するまでの時間の総和、特定のゲーム（例えば、特別遊技状態が終了するか否かの分岐のゲーム）において、役の入賞を示す図柄組合せが並ぶ入賞ライン、特定区間ににおいて遊技者が遊技に用いた遊技価値、遊技者に払い出された遊技価値の少なくともいずれか一方に基づく条件（例えば、獲得枚数、純増枚数、払枚数などの条件）などを採用することもできる。

**【 0 2 7 2 】**

また、CTの入賞を示す図柄組合せ（作動図柄）を複数設け、CT遊技状態の発生の契機となった図柄組合せに応じてCT遊技状態の終了条件を異ならせることもできる。また、複数の終了条件を設け、上記図柄組合せに応じて各終了条件の選択確率を変化させることもできる。また、CT遊技状態の終了条件として、毎ゲーム或いは所定のゲーム（例えば、内部当選役がリプレイのゲーム）において行われるCT遊技状態の終了抽選に当選することを採用し、CT遊技状態をその終了抽選に当選する確率が第1の確率である第1確率状態と、その確率が第1の確率と比べて高い第2確率状態とに区分する（確率状態を移行させる）ようにすることもできる。また、所定の条件として、リール3L, 3C, 3Rの変動表示を停止制御するための停止制御の態様に関連する条件を採用することもできる。停止制御の態様としては、停止用当選役の入賞の成否を停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作順序で振り分ける停止制御の態様であるか否か、停止用当選役に対応する図柄組合せを有効ラインに沿って停止させる場合に滑りコマ数を選択する場合の滑りコマ数の優先順位の態様、停止用当選役に対応する図柄組合せを停止表示する入賞ラインの選択に関する態様などを採用することもできる。

**【 0 2 7 3 】**

また、特定の種類の条件（例えば、獲得枚数、払枚数、純増枚数などに関する条件など）について複数の段階（例えば、200枚、300枚、400枚など）のうちのいずれかの段階を、特別遊技状態の終了条件（継続条件）として抽選などにより決定することもできる。また、特定の種類の条件として、特別遊技状態の終了の抽選に当選する確率の条件を採用し、複数の段階として、例えば“1/10”、“1/100”、“1/500”などを採用することもできる。また、特定の種類の条件として、特別遊技状態が開始してからの時間の条件を採用し、複数の段階として、例えば“10秒”、“30秒”、“50秒”などを採用することもできる。

**【 0 2 7 4 】**

また、特定の条件として、特別遊技状態の開始後において予め定めた役が入賞したゲームの回数（単位遊技の数）、いずれの役も入賞しないゲームの回数、予め定めた役に内部当選したゲームの回数の条件を採用し、複数段階として、例えば“10回”、“30回”、“50回”などを採用することもできる。また、特定の条件として、特別遊技状態の開始後の一または複数のリールの滑りコマ数の総数（加算したもの）を採用し、複数段階と

10

20

30

40

50

して、例えば“30コマ”、“50コマ”、“70コマ”などを採用することもできる。特定の種類の条件として、特別遊技状態の開始後の一または複数のリールの総滑り時間（停止ボタンが操作されてから停止するまでの時間を加算した時間）を採用し、複数段階として、例えば“1秒”、“3秒”、“5秒”などを採用することもできる。

#### 【0275】

特定の条件、所定の条件、終了条件、発生条件、遊技条件、或いは継続条件として、一または複数の条件（複数種類の条件など）を適用することもできる。また、特定の条件、所定の条件、終了条件、発生条件、遊技条件、或いは継続条件として、“0枚役”に対応する図柄または図柄組合せが表示窓4L, 4C, 4R内に停止表示されること、入賞ライン（有効ライン）に沿って停止表示されることなどを採用することもできる。“0枚役”は、例えば、対応する図柄または図柄組合せが有効ラインに沿って停止表示した場合でも、遊技者に利益が付与されない役などである。

10

#### 【0276】

実施例では、B B 遊技状態をB B一般遊技状態及びR B 遊技状態により構成できるようにしているが、これに限られるものではない。例えば、B B 遊技状態をB B一般遊技状態、R B 遊技状態、及びC T 遊技状態により構成することもできる。また、実施例では、第2停止操作及び第3停止操作に対応するリール3L, 3C, 3Rの最大滑りコマ数を“1”に設定するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、第1停止操作に対応するリール3L, 3C, 3R、全てのリール3L, 3C, 3R、特定のリール3L, 3C, 3Rなど、少なくともいずれか一のリール3L, 3C, 3Rの最大滑りコマ数を“1”にすればよい。また、C G 状態及びS C G 状態と、これら以外の遊技状態（状態）との間で最大の滑りコマ数が異なればよく、最大滑りコマ数は“4コマ”、“2コマ”などに限られるものではない。また、再遊技に内部当選する確率は、特別遊技状態終了後、特定の図柄が停止表示された後、予め定められた遊技結果が得られた後から、所定回数分のゲームにおいて、それ以外のゲームと比べて高く設定することもできる。

20

#### 【0277】

また、C G 状態中（C G 中）は、S C T、リプレイを同一フラグにする（例えば、グループ役にする）こともできる。C T一般遊技状態用確率抽選テーブルを図6（2）に替えて、次のような確率抽選テーブルを使用してもよい。「役：S C T - 当選確率：16383 / 16384」、「役：ハズレ（なし） - 当選確率：1 / 16384」。C T 遊技状態用確率抽選テーブルを図6（2）に替えて、次のような確率抽選テーブルを使用してもよい。「役：C T グループ役 - 当選確率：16383 / 16384」、「役：ハズレ（なし） - 当選確率：1 / 16384」。

30

#### 【0278】

さらにC T 遊技状態における内部当選役、停止用当選役、選択確率との関係は次のようにしてもよい。「内部当選役：S C T - 停止用当選役：S C Tと全ての小役 - 選択確率：128 / 128」、「内部当選役：リプレイ - 停止用当選役：リプレイ - 選択確率：128 / 128」、「内部当選役：ハズレ（なし） - 停止用当選役：全ての小役 - 選択確率：128 / 128」。ここでC T グループ役は、S C T 及びリプレイを示し、C T グループ役が確率抽選処理で当選と決定された場合は、S C T 及びリプレイがそのゲームにおける内部当選役となる。その場合、停止用当選役はS C Tと全ての小役、リプレイが選択される。従って、そのゲームで遊技者が入賞させることができる可能性がある役は、「S C T」、「S C T 及びリプレイ」、「S C T 及び所定の小役」、「リプレイ」、「リプレイ及び所定の小役」または「所定の小役」のいずれかとなる。

40

#### 【0279】

そのうちで「S C T 及びリプレイ」を入賞させた場合、具体的には、遊技メダルを3枚賭け、有効ラインを5ラインとし、例えば図2のリールの図柄配列では左のリール3Lの上段から図柄コード16～18、すなわち上段リプレイ、中段ベル、下段リプレイ、中リールの上段から図柄コード16～18すなわち上段上チリ、中段リプレイ、下段ベル、右リールの上段から図柄コード15～17すなわち上段リプレイ、中段スイカ、下段ベル、

50

を遊技者による操作で停止表示させた場合、クロスアップライン 8 a に “Replay - Replay - Replay”、クロスダウンライン 8 e に “Replay - Replay - ベル”が、それぞれ揃って表示されることになる。

#### 【0280】

その結果、SCT 入賞に基づく 15 枚の遊技メダル払出しが行われるとともに、次回のゲームは遊技メダルの投入なしでゲームを開始することができる再遊技の状態であり、かつ CG 状態になる。すなわち CT 遊技状態が開始された後の最初 (CT 開始 + 0) のゲームでは、遊技者が遊技メダルを 3 枚投入しゲームを開始させると、高い確率で SCT が内部当選し、所定の位置でリールを停止させると、15 枚の遊技メダルが払出されるとともに次回 (CT 開始 + 1) ゲームは CG 状態となる。同様に遊技者が遊技メダルを 3 枚投入してゲームを開始すると、高い確率で SCT 及びリプレイが内部当選し、前述の位置でリールを停止させると、15 枚の遊技メダルが払出されるとともに次回 (CT 開始 + 2) ゲームは再遊技状態及び CG 状態となる。

#### 【0281】

次回 (CT 開始 + 3) のゲームでは、遊技メダルを投入することなくゲームを開始することができ、再び高い確率で SCT 及びリプレイが内部当選し、前述の位置でリールを停止させると、15 枚の遊技メダルが払出されるとともにさらに次回ゲームも再遊技状態及び CG 状態となる。従って、遊技者による操作が正確であれば、CT 遊技開始後、遊技メダルを 6 枚賭けるだけで、その CT 遊技状態が終了するまで、毎ゲーム SCT 入賞に基づく遊技メダルの払出し (ここでは 15 枚) を受けることが出来るようになる。この例のように CG、SCG 中に SCT 及びリプレイをグループ役としてすることで、新たな遊技性を作ることができ、遊技者に新たな遊技性を提供することができる場合がある。

#### 【0282】

また、CT 遊技状態中では、リプレイが当選役 (例えば、内部当選役など) と決定されること、リプレイが入賞役となつことなどを条件に次回の単位遊技を CG 状態とすることができる。また、所定の単位遊技において SCT が当選役として決定され、且つ SCT が入賞役とならなかつた場合に、当該単位遊技を CG 状態としたり、当該単位遊技から一または複数回後の単位遊技を CG 状態とすることもできる。この場合にも、連続する複数回の単位遊技により構成される CG 状態を発生させることができる場合がある。

#### 【0283】

すなわち、前述のように、SCT が当選役として決定された場合に、その単位遊技における入賞役に拘らず次回の単位遊技を CG 状態にするようにした場合には、SCT が入賞役であった場合でも、また SCT の入賞を示さない図柄態様 (例えば、図柄の停止態様など) が遊技結果 (例えば、リール 3 L, 3 C, 3 R の停止態様など) として停止表示された場合でも、次回の単位遊技は、CG 状態となる。

#### 【0284】

さらに、SCT とリプレイとが当選役として決定された単位遊技では、リプレイと SCT (或いは、所定の小役など) との両方が入賞することとなる図柄態様が遊技結果として停止表示された場合には、その SCT (或いは、所定の小役など) に対応する賞媒体 (例えば、メダルなど) が払出されるとともに、次回の単位遊技は遊技メダルを必要とせずに単位遊技を開始可能な再遊技状態となるとともに CG 状態 (例えば、SCG 状態など) となる。すなわち、遊技メダルを投入することなく CG 状態の単位遊技を行うことがある場合がある。

#### 【0285】

また、SCT を入賞役とするための図柄態様が遊技結果として停止表示されるようにすることができる。また、リプレイのみが入賞となる図柄態様が遊技結果として停止表示された場合は、賞媒体の払出しはないが、次回の単位遊技は遊技メダルを必要とせずに単位遊技を開始可能な再遊技状態となるとともに、CG 状態となる。また、SCT が当選役として決定された単位遊技で、SCT、リプレイ、及び小役のいずれも入賞しないこととなる図柄態様が遊技結果として停止表示された場合には、賞媒体の払出しはないが、次の單

10

20

30

40

50

位遊技は C G 状態となる。このような構成にしても、新たな遊技性を有する遊技機となり、遊技の興趣を向上させることが可能になる場合がある。

#### 【0286】

また、B B 中 R B ( B B 遊技状態中の R B 状態) では、R B 、 J A C の小役を同一フラグにすることもできる。B B 遊技状態中における R B 遊技状態を発生させる特定の開始条件として「 R B 遊技状態が終了すること」とする。B B 一般遊技状態用確率抽選テーブルを図 7 ( 4 ) に替えて、次のような確率抽選テーブルを使用してもよい。「役： R B - 当選確率： 1 6 3 8 3 / 1 6 3 8 4 」、「役：ハズレ(なし) - 当選確率： 1 / 1 6 3 8 4 」。また、B B 遊技状態中における R B 遊技状態用確率抽選テーブルを図 8 ( 7 ) に変えて、次のような確率抽選テーブルを使用してもよい。「役： R B グループ役 - 当選確率： 1 6 3 8 3 / 1 6 3 8 4 」、「役：ハズレ(なし) - 当選確率： 1 / 1 6 3 8 4 」。

10

#### 【0287】

ただし、B B 遊技状態中における R B 遊技状態 ( B B 中 R B 持越状態) の場合は次の確率抽選テーブルを使用してもよい。「役： J A C の小役 - 当選確率： 1 6 3 8 3 / 1 6 3 8 4 」、「役：ハズレ(なし) - 当選確率： 1 / 1 6 3 8 4 」。ここで R B グループ役は、R B 及び J A C の小役を示し、R B グループ役が確率抽選処理で当選と決定された場合は、R B 及び J A C の小役がそのゲームにおける内部当選役となる。その場合、停止用当選役は R B と J A C の小役が選択される。従って、そのゲームで遊技者が入賞させることができる可能性がある役は、R B または J A C の小役のいずれかとなる。そのうちで J A C の小役を入賞させた場合、R B は持越役になるとともに B B 中 R B 持越状態になる。

20

#### 【0288】

具体的には、B B 開始後の最初 ( B B 開始 + 0 ) のゲームで、高い確率で R B が内部当選し、所定の位置でリールを停止させると、15枚の遊技メダルが払出されるとともに次回 ( B B 開始 + 1 、 R B 開始 + 0 ) ゲームから R B 状態が開始される。遊技者が遊技メダルを1枚投入してゲームを開始すると、高い確率で R B 及び J A C の小役が内部当選し、J A C の小役を入賞させることができるとともに次回 ( B B 開始 + 2 、 R B 開始 + 1 ) ゲームから B B 中 R B 持越状態となる。その後所定の R B 終了条件が成立すると、前述の B B 遊技状態中における R B 遊技状態を発生させる特定の開始条件が充足されたため、直ちに R B 遊技状態が発生する。

30

#### 【0289】

このような構成にすると、一度 B B 遊技状態中における R B 遊技状態が発生すると、連続的に B B 遊技状態中における R B 遊技状態を発生させることができるようになる。ここで、B B 遊技状態中における R B 遊技状態中における R B 及び J A C の小役をグループ役としなかった場合は、R B が内部当選役として決定された単位遊技で、R B を入賞させてしまい、作動中の R B を最後まで行う前に新たな R B を作動させてしまうことになり、全体的な出球が少なくなり、遊技者に不満を与える場合がある。もし、遊技者が R B を外した場合は、そのゲームでは入賞が得られず、単位時間当たりの出球が下がり、ゲームが間延びしてしまうといったデメリットが出る場合がある。

40

#### 【0290】

この例のように B B 遊技状態中における R B 遊技状態中における R B 及び J A C の小役を、グループ役とすることで、新たな遊技性を作ることができ、遊技者に新たな遊技性を提供することができる場合がある。ここで、B B 遊技状態中における R B 遊技状態の作動条件を、すでに作動している B B 遊技状態中における R B 遊技状態の終了と例示したが、これに限定されず、別途記載している B B 遊技状態中における R B 遊技状態の作動条件を適用してもよい。

#### 【0291】

実施例では、C G 状態中及び S C G 状態中も、スイカの小役、ベルの小役、グループ役を内部当選役として決定するか否かの抽選を行っているが、これを行わなくてもよい。す

50

なわち、C G 状態中は、R B、S B、S C T、リプレイのうちの1または複数の抽選を行うように構成し、S C G 状態中は、B B、R B、C T、S B、S C T、リプレイのうちの1または複数の抽選を行うように構成してもよい。

#### 【0292】

実施例では、滑りコマ数決定処理（図14のステップS23）で、最大滑りコマ数をセットするように構成しているが、これに限定されず、例えば、遊技者によるリール停止操作があった時点で所定の入賞ライン（例えばセンターライン8c）上を通過している図柄位置と、その図柄位置に対応する滑りコマ数を予め定めた停止用テーブルを備え、遊技状態がC G 状態（S C G 状態としてもよい）である場合に、C G 状態用の特定のコマ数以下の値のみにより構成された停止用テーブルを選択するように構成してもよい。また、その停止用テーブルを選択するための停止用パラメータをリールの停止操作が許可されるよりも前に決定し、遊技者に報知してもよい。そうすることで、演出効果を高められる場合がある。

#### 【0293】

遊技状態がC G 状態（S C G 状態としてもよい）であっても、全てのリールに対して、特定のコマ数以下の値のみにより構成された停止用テーブルを選択するように構成するように限定せず、特定のリール（例えば、左のリール3Lのみ、第1停止操作されるリールのみ）が操作された場合に停止制御に使用するリールに対してだけ特定のコマ数以下の値のみにより構成された停止用テーブルを選択し、特定のリール以外のリールを停止制御する場合は特定のコマ数よりも多い所定のコマ数以下の値のみにより構成された停止用テーブルを選択するように構成してもよい。さらに、その特定のリールがどのリールであるかをリールの停止操作が許可されるよりも前に決定し、遊技者に報知してもよい。そうすることで、どのリールの操作が遊技者にとって適切な操作が必要なのかを遊技者に知らせることができるなどの効果が期待できる場合がある。

#### 【0294】

また、特定のリールをどのリールにするかは、遊技者が所定のリールの停止操作を行ってから決定してもよい。例えば、第1停止操作がなされた時点におけるその第1停止操作がなされたリールにおける所定の入賞ライン（例えばセンターライン8c）上を通過している図柄位置によって決定してもよい（例えば、第1停止操作がなされたリールが左のリール3Lの場合、操作された時点でセンターライン8c上の図柄が上チリであれば、左のリール3Lを特定のリールとして適用するなど）し、複数のリールのうちの停止操作順序に基づいて決定してもよい（例えば、順押しの場合は左のリール3Lを特定のリールとして適用し、逆押しの場合は、右のリール3R及び中のリール3Cを特定のリールとして適用するなど）。このようにすることで、リール停止制御のバリエーションが拡がり、遊技性を向上させることができる場合がある。

#### 【0295】

また、滑りコマ数決定処理（図14のステップS23）でリールの引き込み制御及び逃げる制御を行う場合の最大検索数をC G 状態（またはS C G 状態）とC G 状態（またはS C G 状態）以外の遊技状態の場合とで異ならせててもよい。例えば、C G 状態またはS C G 状態で前述の特定のリールに対して、引き込み制御を行う場合は、特定のリールの操作がなされたリールにおける所定の入賞ライン（例えばセンターライン8c）上を通過している図柄位置から（最大検索数を1コマとした場合）1コマ先に引き込みたい図柄があれば1コマ分リールを回転させてから停止させ、C G 状態及びS C G 以外では、停止操作がなされたリールにおける所定の入賞ライン（例えばセンターライン8c）上を通過している図柄位置から（最大検索数を4コマとした場合）4コマ以内に引き込みたい図柄があればそのコマ数分リールを回転させてから停止させるようにしててもよい。（例えば3コマ先に引き込みたい図柄があれば3コマ数分リールを回転させてから停止させるようにしててもよい）。

#### 【0296】

ここで、引き込みたい図柄は主には、入賞させることができる可能性のある役に対応す

10

20

30

30

40

50

る図柄を適用する場合が多い。例えば内部当選役がリプレイであり、あと1コマ引き込めばリール上段にリプレイ図柄が表示されるといった場合（図2の左のリール3Lを例にすると、停止操作がなされた時点でセンターライン8c上を図柄コード20の図柄が通過中の場合）には、1コマ数分リールを回転させてからそのリールを停止させるようにしてもよい（図2の左のリール3Lの場合、図柄コード18がリール上段に停止表示される）。最大検索数が大きい方が、小さいよりも遊技者に有利となるので、その最大検索数が少なくなる特定のリール制御がどのリールであるかを前述の報知により遊技者に知らせることで、遊技者は有利に遊技を進められる場合がある。

#### 【0297】

例えば、図4の上チリの小役などは左のリール3Lにのみ上チリ図柄を停止表示させればよいので、もし特定のリールは第1停止操作されるリール及び第2停止操作されるリールであるといった報知が全てのリールに関して停止操作される前に知らせられれば、遊技者が左のリール3Lを第3停止操作するようにして、最大検索数が大きい引き込み制御により、それ程正確なタイミングで左のリール3Lを停止操作しなくても上チリ図柄を左のリール3Lの有効ライン上に停止させられる場合がある。最大検索数が4コマの場合は図2の左のリール3Lの図柄配列では、遊技者が左のリール3Lを停止操作した時点でセンターライン8c上を図柄コード07～13のいずれかの図柄が通過中の場合であれば、上チリ図柄（図柄96）を左のリール3Lの有効ライン上に停止させられる。

#### 【0298】

他方、最大検索数が4コマの場合、遊技者が左のリール3Lを停止操作した時点でセンターライン8c上を図柄コード07～09のいずれかの図柄が通過中の場合であれば、上チリ図柄（図柄96）を左のリール3Lの有効ライン上に停止させられる。このように、特定のリールの報知は、遊技者の有利さをも左右する場合があり、興趣の向上を図ることができる場合がある。最大滑りコマ数は実施例では、CG状態またはSCG状態では“1”を適用し、最大滑りコマ数は実施例では、CG状態及びSCG状態以外では“4”を適用しているが、これに限定されず、CG状態またはSCG状態では“0”を適用するのが好適な場合がある。すなわちリールに表示された図柄が入賞ラインからズレた位置を通過している場合に、遊技者が、そのリールの停止操作を行なった場合に、入賞ラインに沿ってリールに表示された図柄が表示される位置まで、そのリールを回転させ停止させるようにもよい。そうした場合には、遊技者の停止操作のみによってリールが停止することになり、遊技者の技術介入性を向上させることができる場合があり、遊技者に自分の力で停止させたといった満足感を向上させることができる場合がある。

#### 【0299】

また、CG状態、SCG状態などでは、判定用当選役と一致しない役の入賞を許容するようにしている。前記遊技開始手段から出力された前記遊技開始指令信号を検出したことに基づいて所定の役を当選役（例えば、判定用当選役）として決定する当選役決定手段を備え、停止制御手段を、所定の遊技状態（例えば、CG状態またはSCG状態）においては、前記当選役（例えば、リプレイ）に基づかない入賞態様（例えば、“ベル・ベル・ベル”）を変動表示手段に停止表示させることができあり、且つ該変動表示手段に停止表示された入賞態様に対応する遊技価値（例えば、ベルの小役に対応した量の賞媒体の払出し）を遊技者に付与可能に構成し、所定の遊技状態以外の遊技状態（例えば、CG状態及びSCG状態）においては、前記当選役（例えば、ベルの小役）に基づいた入賞態様（例えば、“ベル・ベル・ベル”）のみを変動表示手段に停止表示せらるよう構成している。すなわち、所定の遊技状態においては、前記当選役（例えば、ハズレ）に基づかない入賞態様（例えば、“ベル・ベル・ベル”）を変動表示手段に停止表示せらるこが可能であり、所定の遊技状態以外の遊技状態においては、前記当選役がハズレの場合、ボーナス、小役、リプレイなどが入賞することはないように構成している。

#### 【0300】

また、CT遊技状態中は、判定用当選役としてSCTが決定されていないゲーム、またはその次のゲームからCG状態などを発生させるように構成することもできる。また、B

10

20

30

40

50

B 遊技状態中は、判定用当選役として S C T が決定されていないゲーム、またはその次のゲームから C G 状態などを発生させるように構成することもできる。

#### 【 0 3 0 1 】

また、C T、S C T についても、B B 遊技状態中（B B 中）は、判定用当選役が R B を含んでいる場合にのみ（だけ）、R B に対応する図柄または図柄組合せが揃って表示されないとしても R B 遊技状態を発生させるという構成にすることもできる。また、当選役に対応する役が判定用当選役であり、停止用当選役はあくまで停止制御のパラメータ（制御情報）とすることもできる。

#### 【 0 3 0 2 】

また、実施例では、スタート操作（例えば、スタートレバー 6 の操作（遊技開始操作）など）に基づいて乱数を抽選し、確率抽選（当選役、内部当選役、停止用当選役などの決定）を行うようにしている。10

#### 【 0 3 0 3 】

また、所定の遊技状態の移行は、スタート操作前、確率抽選の前、または入賞検索の後に限定されるものではなく、確率抽選とリール回転開始（リール回転処理）との間、所定のリールの停止操作から対応するリールなどが停止するまでの間、所定のリールが停止してから次のリールの停止操作があるまでの間に行うようにすることもできる。

#### 【 0 3 0 4 】

また、実施例では、停止用当選役において小役についての振り分けを行うようにしているが、これに限られるものではない。例えば、停止用当選役が上チリの小役などの小役である場合について、停止用当選役を全ての小役とすることもできる。また、ボーナス、リプレイなどについても同様とすることができる。また、C G 状態或いは S C G 状態において、第 3 停止操作に対応するリールについて、引き込み制御（例えば、4 コマの範囲内、或いは 1 コマの範囲内で引き込み制御）を行うこともできる。20

#### 【 0 3 0 5 】

また、C G 状態、S C G 状態では、小役の抽選を行う（確率抽選テーブルに小役に当選となる乱数範囲を設ける）ようにしているが、これに限られるものではない。小役の抽選を行わずに、遊技者による停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の操作タイミングのみに基づいてリール 3 L, 3 C, 3 R を停止制御することもできる。また、C G 状態、S C G 状態における確率抽選テーブルを、ハズレ（なし）、リプレイ、またはボーナスのいずれかに内部当選するように構成（小役に内部当選しないように構成）することもできる。30

#### 【 0 3 0 6 】

B B 遊技状態中または R B 遊技状態中の R B 遊技状態、C G 状態の発生条件として、所定の条件を採用することもできる。所定の条件として、B B 遊技状態が開始したこと、R B 遊技状態が開始したこと、単位遊技が開始したこと（すなわち、各単位遊技が R B 遊技状態或いは C G 状態になる）、所定回数の単位遊技が終了したこと、遊技状態（例えば、図 13 のステップ S 1 1 における遊技状態監視処理の監視結果）が所定の遊技状態であること、単位遊技における所定の処理の結果が特定の結果になったこと、これらの 2 以上の組合せなどを採用することもできる。

#### 【 0 3 0 7 】

ここで、所定の処理の結果として、図 13 のステップ S 1 2 の確率抽選処理における当選役の決定において一または複数の特定の役（例えば、S B、R B、S C T、ボーナス、リプレイ、小役など）のうちのいずれかの役が当選役として決定されるという結果、停止制御用パラメータ（例えば、図 13 のステップ S 1 3 における停止用当選役についての決定結果、図 13 のステップ S 1 4 における停止テーブル選択処理における選択結果などのリールの停止制御に使用されるパラメータ（例えば、停止用当選役など））が所定の値になるという結果、当選役（例えば、内部当選役、停止用当選役など）の決定に用いる所定の乱数抽選の結果（例えば、当選したか否可の結果など）、或いはその決定に用いない所定の乱数抽選の結果を採用することもできる。40

#### 【 0 3 0 8 】

10

20

30

40

50

また、上記所定の条件として、遊技履歴に関連する条件、遊技履歴に所定の遊技履歴（例えば、遊技結果）が含まれるという条件を採用することもできる。例えば、過去の単位遊技（例えば、前回の単位遊技、所定回数前の単位遊技、所定回数前までの複数の単位遊技など）における遊技状態、遊技結果、当選役（例えば、内部当選役など）、停止用当選役、判定用当選役、入賞役、停止図柄態様（例えば、表示窓 4 L , 4 C , 4 R 内の図柄の停止態様など）などに基づいて、RB 遊技状態或いは CG 状態を発生させることもできる。

### 【 0 3 0 9 】

また、上記所定の条件として、単位遊技において所定のリールを停止表示させた場合に、所定のリール上に配置された所定の図柄が停止表示されること、単位遊技において複数のリールを停止表示させた場合に、所定の停止図柄態様が停止表示されることなどに基づいて、RB 遊技状態或いは CG 状態を発生させることもできる。また、所定の遊技状態（例えば、RB 遊技状態、CG 状態など）が終了した場合などに、RB 遊技状態または CG 状態を発生させることもできる。また、当選役が特定の当選役（例えば、特定の役）であり、該当選役に対応する停止図柄態様、または該当選役に対応しない停止図柄態様が停止表示された場合に、RB 遊技状態或いは CG 状態を発生させることもできる。

### 【 0 3 1 0 】

また、遊技者による所定の遊技操作（例えば、特定の順番に従ったリールの停止操作、スタートレバー 6 或いは停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の操作タイミングなど）が、特定の遊技操作である場合、遊技者により投入された遊技メダルの投入枚数（例えば、投入数の累計など）、遊技者に払い出した遊技メダルの払出枚数（例えば、払出枚数の累計など）、投入枚数（例えば、累計）と払出枚数（例えば、累計）とに基づく所定の演算結果（例えば、払出枚数の累計から投入枚数の累計を減算した結果など）などが、特定の枚数を示す結果である場合、特定の演算結果である場合などに、RB 遊技状態或いは CG 状態を発生させることもできる。

### 【 0 3 1 1 】

また、前述の所定の条件のうちの一または複数の条件が成立した後で、前述の所定の条件のうちの一または複数の条件が成立した場合、前述の所定の条件のうちの一または複数の条件が所定回数成立した場合（例えば、所定回数連続して成立した場合、連続する所定数の単位遊技で成立した場合など）などに、RB 遊技状態或いは CG 状態を発生させることもできる。また、上記条件を 2 以上組み合わせた条件を、所定の条件として採用することもできる。

### 【 0 3 1 2 】

また、上述の条件は、BB 遊技状態或いは CT 遊技状態において成立する条件に限られず、BB 遊技状態或いは CT 遊技状態が発生する前に成立する条件、前回の BB 遊技状態或いは CT 遊技状態において成立する条件、前回の BB 遊技状態或いは CT 遊技状態が終了してから今回の BB 遊技状態中或いは CT 遊技状態中にわたる単位遊技で成立する条件などを採用することもできる。すなわち、現在または過去の遊技履歴に関連して所定の条件が成立したか否かを判定するようにすることもできる。

### 【 0 3 1 3 】

また、単位遊技における RB 遊技状態、または CG 状態の発生のタイミング（例えば、発生時期）は、実施例のタイミングに限られるものではない。例えば、遊技者による遊技メダルの投入が検出される前のタイミング、遊技メダルの投入が検出されてから遊技者による遊技開始操作が検出されるまでの間のタイミング、遊技開始操作が検出されてからリールに対する回転開始制御を行う前のタイミング、リールに対する回転開始制御を行ってから遊技者による所定のリールの停止操作が検出されるまでの間のタイミング、遊技者による所定のリールの停止操作が検出されてから所定のリールが停止するまでの間のタイミング、全てのリールが停止してから賞媒体（例えば、メダルなど）の払出しが終了するまでの間のタイミング、前回の単位遊技における賞媒体の払出しが完了してから、次に遊技メダルの投入が検出するまでの間のタイミングなど、任意のタイミングを採用することが

10

20

30

40

50

できる。

【0314】

また、図13のステップS12の確率抽選処理で当選役をリプレイとして決定する確率の変更(例えば、高確率再遊技状態への移行)、BB遊技状態、RB遊技状態、CT遊技状態などの開始、または終了の条件として、前述のBB遊技状態中或いはCT遊技状態中におけるRB遊技状態、CG状態の発生の条件(所定の条件)を適用することもできる。

【0315】

なお、実施例の遊技機1での試射試験機200に出力する試験信号の構成は一例を示したに過ぎず、これに限られるものではない。他の構成を採用することもできる。

【0316】

例えば、遊技機1が試射試験機200と電気通信を行って送受信する情報は、各当選役に対応する払出し枚数情報、BBまたはCTのいずれかを種別する種別情報とBBまたはCTが入賞した場合に発生する遊技状態(即ち、BB遊技状態またはCT遊技状態)において獲得可能なメダルの最大枚数を特定可能な予定獲得枚数情報とBBまたはCTが入賞した場合に発生する遊技状態(即ち、BB遊技状態またはCT遊技状態)において獲得可能なメダルの最大枚数を獲得するまでに要するゲーム数を特定可能な予定ゲーム数情報を含んでもよい。このような情報を、遊技機1が試射試験機200に出力するように構成すると、試射試験機200は、内部当選役がBBまたはCTである場合に、BBまたはCTが入賞し、BB遊技状態またはCT遊技状態が発生したものとして遊技機1の出玉などの試験を行うことができる。また、試射試験機200に対して遊技機1に関する正確な情報を効率よく出力することができるので、遊技機の製造メーカーや第三者試験機関では、出力された正確な情報に基づいて遊技機1の出玉などに関する試験を容易に行うことができる場合がある。

【0317】

また、試射試験機200では、内部当選役がBBまたはCTである場合に、BB遊技状態またはCT遊技状態において獲得可能な最大枚数のメダルが獲得されたものとして遊技機1の出玉などの試験を行うことができるとしてもよい。

【0318】

例えば、BB遊技状態またはCT遊技状態は、所定の獲得枚数に達することを終了条件の1つとする場合は、BB遊技状態またはCT遊技状態で獲得可能なメダルの枚数は一定である。従って、BBまたはCTの内部当選役が決定されたことに基づいて予定獲得枚数情報を出力したとしても、BB遊技状態またはCT遊技状態で実際にゲームを行った場合に獲得される獲得枚数と同様の情報を出力することとなるので、遊技機1が規則に適合するものであるか否かを正しく判断することができる場合がある。

【0319】

また、試射試験機200に対して遊技機1に関する正確な情報を効率良く出力することができるので、遊技機の製造メーカーや第三者試験機関では、出力された正確な情報に基づいて遊技機1の出玉などに関する試験を容易に行うことができる。また、BB遊技状態またはCT遊技状態において内部当選役が決定される毎に内部当選役が入賞した場合の払出し枚数情報を出力する処理を省略することができ、遊技機1または試射試験機200で行われる試験に関する処理の負担を軽減することができる場合がある。

【0320】

また、実施例のCT遊技状態のように、決定された内部当選役に拘らず停止操作に基づいて入賞の種類を選択可能に構成した遊技状態では、内部当選役と関係なく入賞が成立する場合があるため、内部当選役に基づく払出し枚数情報を出力することが適当でない場合ある。そこで、このような遊技状態において獲得可能な最大のメダル枚数である予定獲得枚数情報を出力することにより、試射試験機200に対して遊技機1に関する正確な情報を効率良く出力することができ、遊技機の製造メーカーや第三者試験機関では、出力された正確な情報に基づいて遊技機1の出玉などに関する試験を行ふことができる。また、遊技場に設置される遊技機1の動作に近い情報で遊技機1が規則に適合するものであるか否か

10

20

30

40

50

を判断することができる場合がある。

#### 【0321】

また、試射試験機200では、内部当選役がB BまたはC Tである場合に、予定ゲーム数情報を出力するので、所定期間、B B遊技状態またはC T遊技状態が継続しているものとして試験を行ってもよい。また、B B遊技状態またはC T遊技状態において獲得可能なメダルの最大枚数を獲得するまでに要するゲーム数が行われたものとして遊技機1の出玉などの試験を行うことができる。これにより、遊技場に設置される遊技機1の動作に近い情報で遊技機1が規則に適合するものであるか否かを判断することができる。また、試射試験機200では、B B遊技状態またはC T遊技状態で行なわれる単位遊技数を計数する必要がなくなるので、試射試験機200の処理の負担を軽減することができる場合がある。

10

#### 【0322】

実施例の遊技機1のように、B BまたはC Tなどのいわゆるボーナス役が内部当選役として決定された場合、内部当選したゲームで即入賞となり、ボーナス状態が発生する場合は少なく、遊技者の技量にもよるが、内部当選してから入賞するまでに数ゲームが費やされる場合が多い。このため、B BまたはC Tが内部当選役として決定された場合に、B BまたはC Tの入賞を契機に発生するボーナス状態での予定獲得枚数情報を予定ゲーム数情報を出力する場合には、持越状態が継続するゲーム数を予め想定して含めることが好ましい場合がある。そこで、上述のように、B B持越状態またはC T持越状態における予定ゲーム数を示す情報を試射試験機200に出力することにより、試射試験機200に対して遊技機1に関する正確な情報を効率良く出力することができる。また、遊技機の製造メーカーや第三者試験機関等では、出力された正確な情報に基づいて遊技機1の出玉などに関する試験を行うことができ、遊技機1が規則に適合するものであるか否かを判断することができる。また、遊技機の製造メーカーや第三者試験機関等では、所定期間、持越状態が継続しているものとして試験を容易に行うことができる。

20

#### 【0323】

なお、上述したように、B B持越状態またはC T持越状態における予定ゲーム数を示す情報を試射試験機200に出力するようにした場合には、現在の遊技状態がB B遊技状態かC T遊技状態かを判別することに加え、持越状態であるかを判別するようにしてもよい。これにより、持越状態では、遊技機1は内部当選役情報を出し枚数情報を試射試験機200に対して出力する必要がなくなり、また、試射試験機200では、持越状態で行なわれる単位遊技数を計数する必要がなくなるので、遊技機1または試射試験機200の処理の負担を軽減することができる。

30

#### 【0324】

また、ボーナス状態での予定ゲーム数情報を持越状態での予定ゲーム数情報を加算した情報を予定ゲーム数情報として試射試験機200に出力するとしてもよい。また、これに限らず、持越状態での予定ゲーム数を示す情報をボーナス状態での予定ゲーム数を示す情報と別に出力することもできる。このようにしても、試射試験機200に対して遊技機1に関する正確な情報を効率良く出力することができる。また、遊技機の製造メーカーや第三者試験機関等では、出力された正確な情報に基づいて遊技機1の出玉などに関する試験を行うことができ、遊技機1が規則に適合するものであるか否かを判断することができる。

40

#### 【0325】

また、実施例の遊技機1では、試射試験機200に出力する情報は、実施例のものに限られるものではない。例えば、マイクロコンピュータ30が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段である、スタートスイッチ6S、1-B E Tスイッチ11、2-B E Tスイッチ12、最大B E Tスイッチ13、C / Pスイッチ14、メダルセンサ22S、リール停止信号回路46、リール位置検出回路50、払出完了信号回路51が発生した信号またはこれらの信号に基づく情報を、通信部105を介して試射試験機200に出力することもできる。これらの入力信号発生手段から発生される信

50

号なども、試射試験機 200において遊技機 1 の試験を行う場合に利用可能な情報であり、遊技機 1 が規則に適合するものであるか否かを判断することができる。また、実際の払出枚数を示す払出枚数情報のほか、入賞判定の際に決定された払出枚数情報を出力することもできる。また、試射試験機 200に出力する情報を試射試験機 200のほか、例えば遊技場などで遊技機 1 を管理するホールコンピュータなどの他の外部装置に出力可能とし、遊技場で遊技機 1 の動作を試験するための情報等として利用することとしてもよい。

#### 【0326】

また、当選役情報のみを出力することにより、例えば試射試験機 200などでは、当選役情報に対応する払出枚数情報などを記憶させておくことによって、当選役情報に基づいて、払出枚数情報が判別できるので、遊技機の出玉等に関する試験を容易に行なうことが可能となる。また、出力する情報の量を軽減することが可能となるとともに、例えば当選役情報に応じて記憶させる払出枚数情報を更新することによって、試験機の汎用性を向上させることができるとなる。

#### 【0327】

また、投入されたメダル枚数、有効ライン数などに関する情報を出力するようにしてもよい。この場合、遊技機 1 は試射試験機 200に対してメダルの B E T 数の情報を送信する。このようにすることにより、外部（例えば試射試験機 200）に対して遊技機 1 に関する正確な情報を出力することができる。また、遊技機の製造メーカーや第三者試験機関では、出力された正確な情報に基づいて遊技機 1 の出玉などに関する試験を行なうことができる。

#### 【0328】

また、遊技状態に関する情報を出力するようにしてもよい。例えば、一般遊技状態、B B 一般遊技状態、R B 遊技状態、C T 遊技状態、C G 遊技状態、その他の遊技状態を識別可能な情報を出力するようにしてもよい。このようにすることにより、外部（例えば試射試験機 200）に対して遊技機 1 に関する正確な情報を出力することができる。また、遊技機の製造メーカーや第三者試験機関では、出力された正確な情報に基づいて遊技機 1 の出玉などに関する試験を行なうことができる。また、遊技状態毎に、遊技機 1 の出玉などの試験を行なうことができる。

#### 【0329】

また、実施例の遊技機 1 では、上記のような外部（例えば試射試験機 200など）に出力する情報（実施例の試験信号など）を副制御回路 72 に出力するようにしてもよい。また、副制御回路 72 において、出力された情報をメモリ（例えば副制御回路 72 に備えた ROM、E P R O M、R A M などのほか、副制御回路 72 とは別に設けられた C D - R O M などの外部記憶装置も含む）などの記憶手段に出力した情報を累積的に記憶させるようにしてもよい。このようにすることにより、決定された内部当選役情報などを累積的に記憶した履歴を遊技機 1 で記憶することができる。また、例えば遊技場などの遊技機を管理する者が、累積的に記憶した履歴を遊技機 1 から自由に読み出すことができるようになる。これにより、例えば、履歴から算出できる出玉情報と遊技機 1 に対して設定した出玉情報との比較を行い、適正な範囲にあるかなどを確認することができ、不正防止などの効果が期待できる。なお、上記のような外部（例えば試射試験機 200など）に出力する情報（実施例の試験信号など）を、主制御回路 71 において、メモリ（例えば主制御回路 71 に備えた ROM、E P R O M、R A M などのほか、主制御回路 71 とは別に設けられた C D - R O M などの外部記憶装置も含む）などの記憶手段に累積的に記憶させるようにしてもよい。

#### 【0330】

本実施例の遊技機 1 のようなパチスロ機は、風呂法及びその関連規則により、著しく遊技者の射幸心を煽るおそれがないように、例えば、一定期間（一定時間、一定遊技数など）における遊技に投入した遊技価値に対する遊技の結果として遊技者に付与される遊技価値の比率であるいわゆる出玉率が所定の範囲内に収束するように設計されるなど、規則に従って設計されることが要請されている。そして、遊技機 1 が上記出玉率などの規則に適合

10

20

30

40

50

するか否かは、遊技機の製造メーカーや第三者試験機関等によって試験される。このような試験（例えば型式試験など）により、極端に出玉率が高くなったり低くなったりするような遊技機が遊技場に設置されることが防止されるため、遊技者に対して健全な遊技を提供することが可能となっている。

### 【0331】

実施例の遊技機1は、遊技機の製造メーカーや第三者試験機関等における、試射試験機200による遊技機1の試験を行う際に利用可能な試験信号を、試射試験機200に対して送信する処理を行う。この試験では、例えば、確率抽選処理により決定された内部当選役を入賞とみなし、メダルの投入枚数と内部当選役が入賞した場合の払出枚数に基づいて算出される出玉（例えば、主にメダル等の遊技価値の払出に関する情報、払出枚数、純増枚数、出玉率、メダル等の遊技価値の増減率、機械割など）が規則に従った適正な範囲に収束するか否かなどの試験が行われる。なお、試験信号は、遊技機の製造メーカーや第三者試験機関等における試射試験機に対して出力されるものに限らず、例えば、複数の遊技機を管理する遊技場のホールコンピュータなどに対して出力され、遊技場において遊技機の出玉などに関する管理を行う際に利用されるものであってもよい。

### 【0332】

なお、実施例の遊技機1では、内部当選役の種類として、B B、C T、R B、S B、S C T、リプレイ、スイカの小役、ベルの小役、グループ役、J A Cの小役、ハズレ（なし）を採用することとしたが、これに限られるものではない。内部当選役の種類は任意に設定することができる。また、内部当選役が入賞した際のメダルの払出枚数として、例えば図4および図5に示すような払出枚数を設定しているが、これに限られるものではない。払出枚数の具体的な枚数は任意に設定することができる。また、払出枚数に基づいて、試射試験機200に出力する払出し枚数情報を任意に設定することができる。このようにしても、試射試験機200に対して遊技機1に関する正確な情報を効率良く出力することができる。遊技機の製造メーカーや第三者試験機関では、出力された正確な情報に基づいて遊技機1の出玉などに関する試験を行うことができ、遊技機1が規則に適合するものであるか否かを判断することができる場合がある。

### 【0333】

更に、本実施例の遊技機1のようなスロットマシンの他、パチンコ遊技機、パチロット等の他の遊技機にも本発明を適用できる。

### 【図面の簡単な説明】

#### 【0334】

【図1】遊技機1の外観を示す斜視図である。

【図2】リール3L, 3C, 3R上に配列された図柄の例を示す図である。

【図3】各遊技状態の発生条件、移行条件及び移行先遊技状態を示す図である。

【図4】役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す図である。

【図5】役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す図である。

【図6】確率抽選テーブルを示す図である。

【図7】確率抽選テーブルを示す図である。

【図8】確率抽選テーブルを示す図である。

【図9】停止用当選役選択テーブルを示す図である。

【図10】遊技機1および遊技機1に接続される試射試験機200の電気回路の構成を示すブロック図である。

【図11】遊技機1および試射試験機200のそれぞれの電気通信用接続ピンとこれらの電気通信用接続ピンの接続関係を示すブロック図である。

【図12】遊技機1が試射試験機200へ送信する試験信号とピンのオン、オフ状態との関係を示す図である。

【図13】遊技機1が試射試験機200から受信する試験信号とピンのオン、オフ状態との関係を示す図である。

【図14】遊技機1の主制御回路71のメインフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図15】図14に続くフローチャートである。

【図16】図15に続くフローチャートである。

【図17】自動停止決定処理を示すフローチャートである。

【図18】滑りコマ数決定処理を示すフローチャートである。

【図19】定期割込処理を示すフローチャートである。

【図20】試験機200のメインフローチャートである。

#### 【符号の説明】

#### 【0335】

1 遊技機

3 1 C P U

3 2 R O M

3 3 R A M

7 1 主制御回路

7 2 副制御回路

1 0 5 通信部

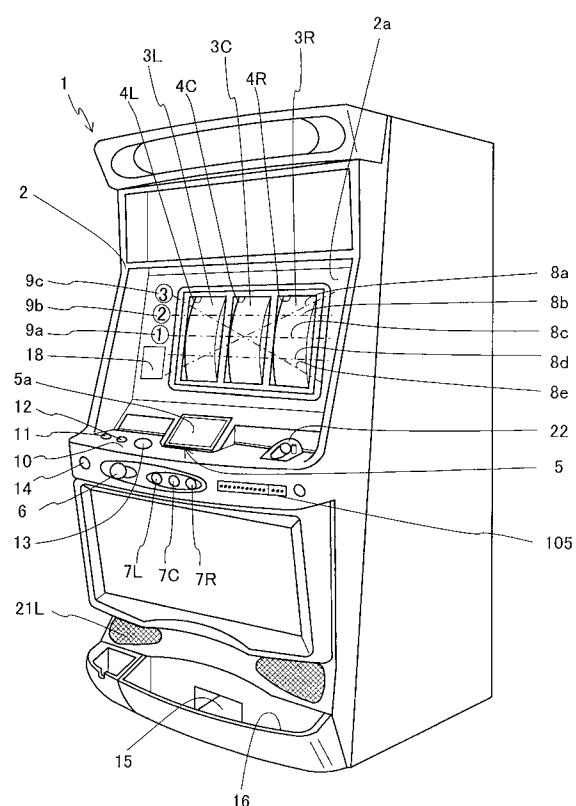
1 5 0 a 送信ハーネス

1 5 0 b 受信ハーネス

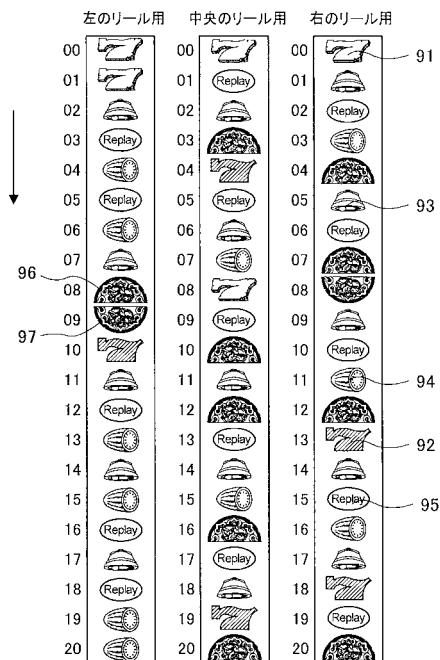
2 0 0 試射試験機

10

【図1】



【図2】



【図3】

遊技状態	発生条件	移行条件	移行先遊技状態
BB遊技状態	BB入賞	獲得枚数が所定枚数例えば261枚以上	一般遊技状態
CT遊技状態	CT入賞	獲得枚数が所定枚数例えば269枚以上	一般遊技状態
一般遊技状態中におけるRB遊技状態	RB入賞	RBIに内罰当選	一般遊技状態
持越伏態(BB中RB持越状態)	BB内部当選 RB内部当選 SCG及UCA状態中ににおけるBB内部当選	所定回数(例えば12回)のゲーム終了 所定回数(例えば1回)の入賞	一般遊技状態
SCG状態	SCG内部当選	BB遊技状態終了	一般遊技状態
SB遊技状態	SB入賞	BB遊技状態開始	一般遊技状態
BB一般遊技状態	BB入賞 BB遊技状態中におけるRB遊技状態	所定回数(例えば1回)のゲーム終了 所定回数(例えば1回)の入賞	一般遊技状態
BB遊技状態中におけるRB遊技状態	BB遊技状態中における特定の条件成立	所定回数(例えば12回)のゲーム終了 所定回数(例えば1回)の入賞	BB一般遊技状態 一般遊技状態 一般遊技状態 一般遊技状態
CT一般遊技状態	CT入賞 CT遊技状態中におけるCG状態	所定回数(例えば12回)のゲーム終了 所定回数(例えば1回)の入賞 所定回数(例えば1回)のゲーム終了 所定回数(例えば1回)の入賞	一般遊技状態 一般遊技状態 一般遊技状態 CG状態
CG状態	CG状態中における特定の条件成立 CT遊技状態	所定回数(例えば1回)のゲーム終了 所定回数(例えば1回)の入賞	CT一般遊技状態 一般遊技状態

【図4】

(1) 役と図柄組合せと払出枚数		CG状態 S C G状態	
役	一般遊技状態、持越状態	C T一般遊技状態	
BB	赤7-赤7-赤7 15枚 白7-白7-白7 15枚	赤7-赤7-赤7 15枚 白7-白7-白7 15枚	—
CT	—	—	—
RB	赤7-赤7-白7 15枚	赤7-赤7-白7 15枚	赤7-赤7-白7 15枚
SB	—	—	ベル-ベル-Replay 3枚
S C T	—	Replay-Replay-Replay 0枚	Replay-Replay-Bell 1枚
リプレイ	Replay-Replay-Replay 0枚	Replay-Replay-Replay 0枚	—
スイカの小役	スイカ-スイカ-スイカ 6枚	ベル-ベル-Bell 1枚	—
ベルの小役	—	—	—
上チリの小役	上チリ-any-any 1枚	—	—
下チリの小役	下チリ-any-any 7枚	—	—
J A Cの小役	—	ベル-Replay-Bell 1枚	ベル-Replay-Bell 1枚

【図5】

役	BB一般遊技状態	RB遊技状態	S C G遊技状態
BB	—	—	赤7-赤7-赤7 15枚
CT	—	—	白7-白7-白7 15枚
RB	赤7-赤7-白7 15枚	赤7-赤7-白7 15枚	赤7-赤7-白7 15枚
SB	—	—	—
S C T	—	Replay-Replay-Replay 0枚	Replay-Replay-Bell 1枚
リプレイ	Replay-Replay-Replay 0枚	Replay-Replay-Replay 0枚	Replay-Replay-Replay 0枚
スイカの小役	スイカ-スイカ-スイカ 6枚	スイカ-スイカ-スイカ 6枚	スイカ-スイカ-スイカ 6枚
ベルの小役	—	ベル-ベル-Replay 3枚	ベル-ベル-Replay 3枚
上チリの小役	上チリ-any-any 1枚	—	—
下チリの小役	下チリ-any-any 7枚	—	—
J A Cの小役	—	—	—

【図6】

(1) 一般遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
BB	0 ~ 29	30 / 16384
C T	30 ~ 59	30 / 16384
R B	60 ~ 119	60 / 16384
S B	120 ~ 179	60 / 16384
S C T	180 ~ 239	60 / 16384
リプレイ	240 ~ 2484	2245 / 16384
スイカの小役	2485 ~ 2584	100 / 16384
ベルの小役	2585 ~ 4584	2000 / 16384
グループ役	4585 ~ 4784	200 / 16384
ハズレ(なし)	4785 ~ 16383	11599 / 16384

(2) C T遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲	当選確率
R B	0 ~ 59	60 / 16384
S B	60 ~ 119	60 / 16384
S C T	120 ~ 179	60 / 16384
リプレイ	180 ~ 14082	13903 / 16384
スイカの小役	14083 ~ 14182	100 / 16384
ベルの小役	14183 ~ 16182	2000 / 16384
グループ役	16183 ~ 16382	200 / 16384
ハズレ(なし)	16383	1 / 16384

【図7】

(3) S C G 状態用確率抽選テーブル			乱数抽出範囲: 0 ~ 16383		
役	乱数範囲		当選確率		
B B	0	~	29	30	/ 16384
C T	30	~	59	30	/ 16384
R B	60	~	119	60	/ 16384
S B	120	~	179	60	/ 16384
S C T	180	~	239	60	/ 16384
リプレイ	240	~	14082	13843	/ 16384
スイカの小役	14083	~	14182	100	/ 16384
ベルの小役	14183	~	16182	2000	/ 16384
グループ役	16183	~	16382	200	/ 16384
ハズレ(なし)	16383		1	/	16384

(4) BB一般遊技状態用確率抽選テーブル (乱数抽出範囲: 0~16383)

役	乱数範囲		当選確率	
R.B	0	～	2047	/ 16384
リブレイ	2048	～	6537	/ 16384
スイカの小役	6538	～	6637	/ 16384
ベルの小役	6638	～	8637	/ 16384
グループ役	8638	～	8837	/ 16384
ハズレ(なし)	8838	～	16383	/ 16384

(5) 一般遊技状態中におけるRB遊技状態用確率抽選テーブル

(乱数抽出範囲：0～16383)

役	乱数範囲	当選確率
リブレイ	0 ~ 4489	4490 / 16384
J A C の小役	4490 ~ 16382	11893 / 16384
ハズレ(なし)	16383	1 / 16384

【 図 8 】

(6) 持続状態用確率抽選一覧表			(乱数抽出範囲: 0~16383)		
役	乱数範囲		当選確率		
リブレイ	0	～	2249	2250	/ 16384
スイカの小役	2250	～	2349	100	/ 16384
ベルの小役	2350	～	4349	2000	/ 16384
グループ役	4350	～	4549	200	/ 16384
ハズレ(なし)	4550	～	16383	11834	/ 16384

(7) BB遊技状態中におけるRB遊技状態用確率抽選テーブル

(乱数抽出範囲：0～16383)

役	乱数範囲		当選確率	
R B	0	～	2047	2048 / 16384
リブレイ	2048	～	6537	4490 / 16384
J A C の小役	6538	～	16382	9845 / 16384
ハズレ(なし)	16383		1	/ 16384

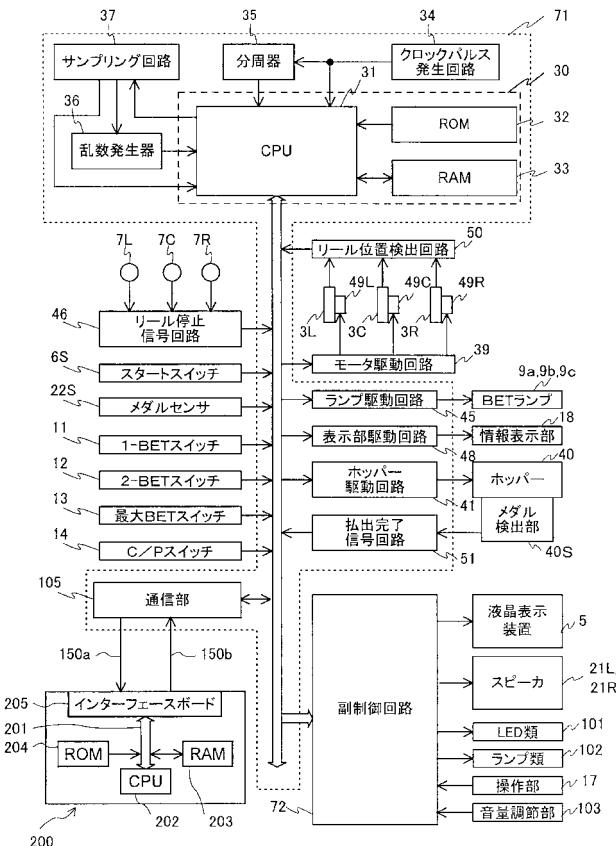
(8) SB遊技状態用確率抽選テーブル

当選確率

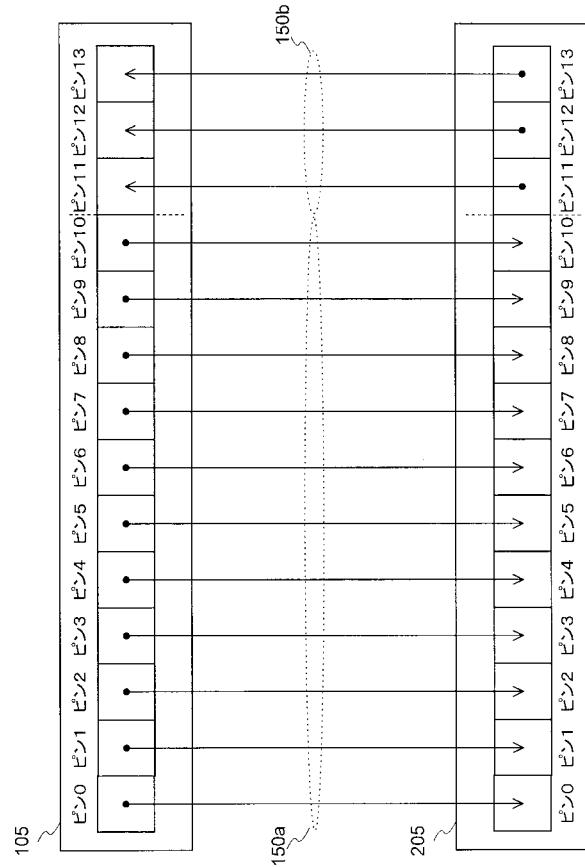
B B	0	~	29	30	/	16384
C T	30	~	59	30	/	16384
R B	60	~	119	60	/	16384
S B	120	~	179	60	/	16384
S C T	180	~	239	60	/	16384
リプレイ	240	~	2484	2245	/	16384
J A C の小役	2485	~	16382	13898	/	16384
ハズレ(なし)	16383			1	/	16384

【 図 9 】

【 図 1 0 】



【図 1 1】



【図 1 2】

[遊技機1が試射試験機200へ送信する試験信号]

(1) ピン0からピン2のオン、オフ状態と要求信号との対応 (0:オフ、1:オン)			
信号名称	ピン0	ピン1	ピン2
投入要求信号	0	0	1
スタート可能信号	0	1	0
左リール3L停止可能信号	0	1	1
中リール3C停止可能信号	1	0	0
右リール3R停止可能信号	1	0	1
自動停止要求信号	1	1	0

(2) ピン3からピン6のオン、オフ状態と内部当選役との対応  
(0:オフ、1:オン)

内部当選役	ピン3	ピン4	ピン5	ピン6
BB	0	0	0	1
CT	0	0	1	0
RB	0	0	1	1
SB	0	1	0	0
SCT	0	1	0	1
リプレイ	0	1	1	0
スイカの小役	0	1	1	1
ベルの小役	1	0	0	0
グルーブ役	1	0	0	1
JACO小役	1	0	1	0
ハズレ	1	0	1	1

(3) ピン7からピン10のオン、オフ状態と位相信号との対応  
(0:オフ、1:オン)

信号名称	ピン7	ピン8	ピン9	ピン10
ステッピングモータ49L位相A信号	0	0	0	1
ステッピングモータ49L位相B信号	0	0	1	0
ステッピングモータ49L位相C信号	0	0	1	1
ステッピングモータ49L位相D信号	0	1	0	0
ステッピングモータ49C位相A信号	0	1	0	1
ステッピングモータ49C位相B信号	0	1	1	0
ステッピングモータ49C位相C信号	0	1	1	1
ステッピングモータ49C位相D信号	1	0	0	0
ステッピングモータ49R位相A信号	1	0	0	1
ステッピングモータ49R位相B信号	1	0	1	0
ステッピングモータ49R位相C信号	1	0	1	1
ステッピングモータ49R位相D信号	1	1	0	0

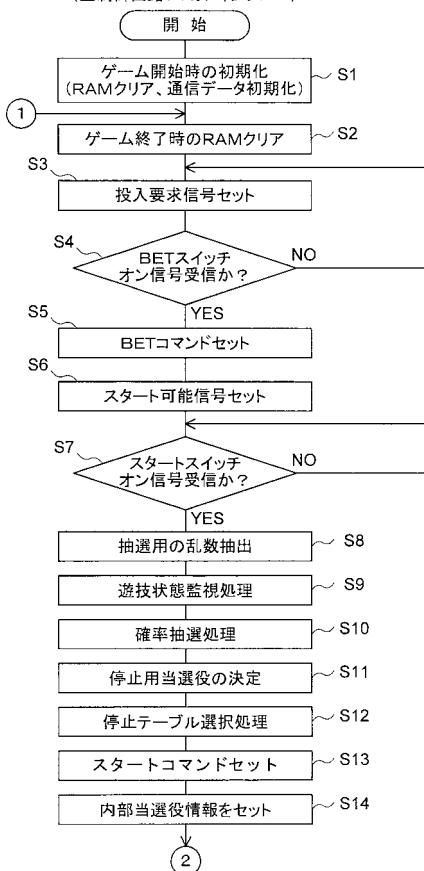
【図 1 3】

[遊技機1が試射試験機200から受信する試験信号]

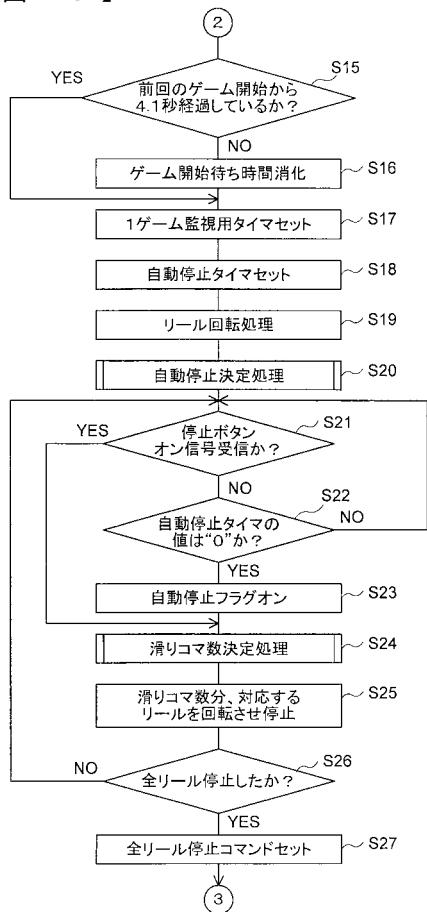
ピン11からピン13のオン、オフ状態とオン信号との対応 (0:オフ、1:オン)			
信号名称	ピン11	ピン12	ピン13
BETスイッチオン信号	0	0	1
スタートスイッチオン信号	0	1	0
停止ボタン7Lオン信号	0	1	1
停止ボタン7Cオン信号	1	0	0
停止ボタン7Rオン信号	1	0	1

【図 1 4】

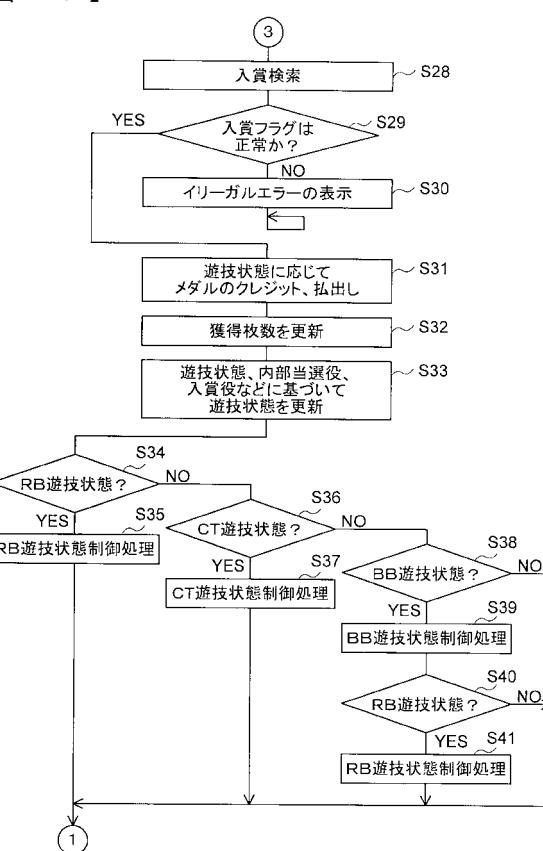
(主制御回路71のメインフロー)



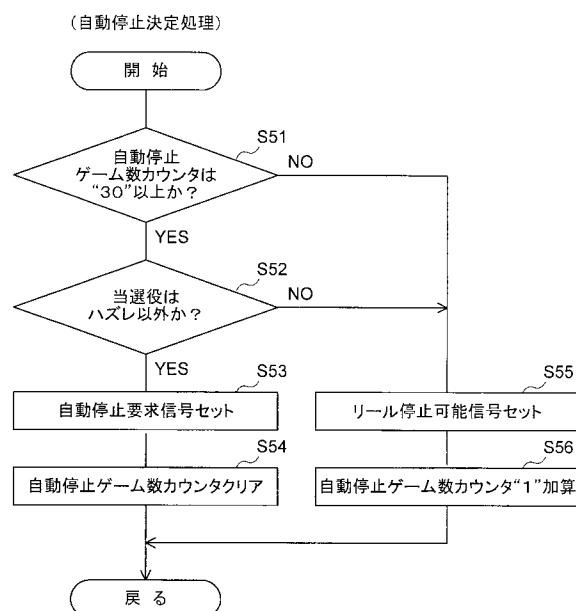
【図15】



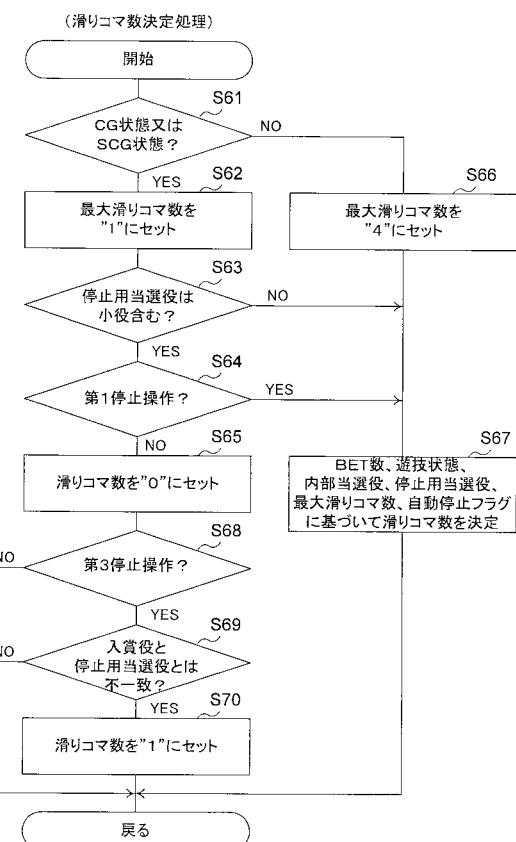
【図16】



【図17】



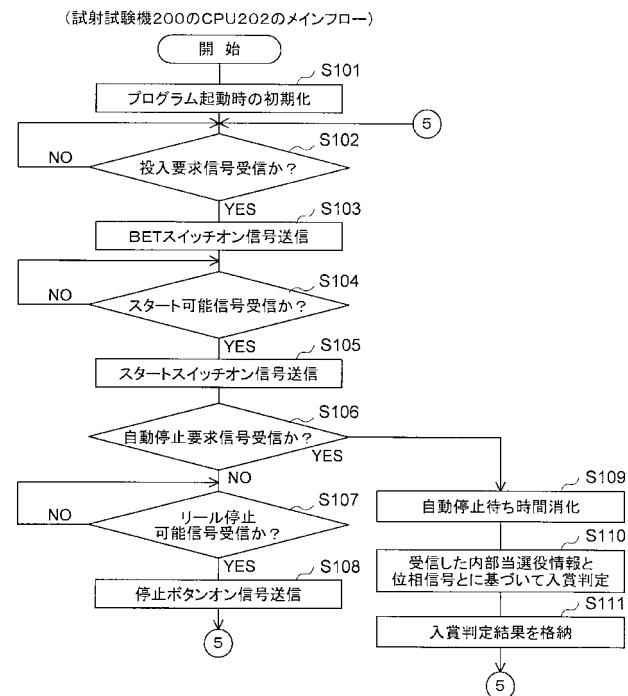
【図18】



【 図 1 9 】



【図20】



フロントページの続き

(72)発明者 細川 哲央  
東京都江東区有明3丁目1番地25  
(72)発明者 濑川 雄二  
東京都江東区有明3丁目1番地25