

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4382060号
(P4382060)

(45) 発行日 平成21年12月9日(2009.12.9)

(24) 登録日 平成21年10月2日(2009.10.2)

(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 6 E
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

請求項の数 1 (全 136 頁)

(21) 出願番号	特願2006-146007 (P2006-146007)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成18年5月25日 (2006.5.25)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2007-313036 (P2007-313036A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成19年12月6日 (2007.12.6)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成19年8月22日 (2007.8.22)		弁理士 重信 和男
早期審査対象出願		(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	福田 隆
			群馬県桐生市境野町6丁目460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】

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、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が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果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、

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と、

所定の設定操作手段の操作に基づいて、入賞に対応する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が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択する設定値選択手段と、

前記設定値選択手段により選択された設定値を示す設定値データを前記データ記憶手段の記憶領域に設定する設定値設定手段と、

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値判定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で、前記遊技用価値を用いること

なくゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技表示結果と、前記遊技用価値の付与を伴う特定入賞表示結果と、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う複数種類の特別入賞表示結果と、を含む入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値が適正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と、

前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値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と、

前記可変表示装置に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段と、

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がなされた時点から予め定められた最大変動量の範囲内で前記可変表示装置の変動表示を停止させることで導出可能な表示結果のうち前記事前決定手段の決定結果に応じた表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記特別入賞表示結果が導出されたときに、前記特別遊技状態に遊技状態を移行させる特別遊技状態制御手段と、

前記事前決定手段が前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨を決定しているときに、該決定に基づいて対応する種類の特別入賞表示結果が導出されていないときに、該許容されている種類の特別入賞表示結果が導出されるまで当該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段と、

前記事前決定手段が前記特定入賞表示結果の導出を許容する旨を決定し、前記特定入賞表示結果が導出されたときに、所定ゲーム数にわたり前記事前決定手段が前記再遊技表示結果の導出を許容する決定を通常より高い確率で行う再遊技高確率状態に遊技状態を移行させる再遊技高確率状態制御手段と、

複数ゲームにわたって継続して前記特別入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されている可能性を示す連続演出を実行し、最終的に前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出が許容されているか否かを報知する連続演出手段と、

を備え、

前記事前決定手段は、少なくとも前記複数種類の特別入賞表示結果同士については互いに排他的に導出を許容するか否かを決定するとともに、いずれの種類の特別入賞表示結果の導出を許容する旨の決定も持ち越されていないときに、前記特別入賞表示結果の導出を許容する旨を決定せずに前記特定表示結果の導出を許容する旨を決定すること、及び前記複数種類の特別入賞表示結果のうち少なくとも1種類の特別入賞表示結果の導出を許容する旨と前記特定入賞表示結果の導出を許容する旨との双方を同時に決定することが可能であり、

前記複数種類の特別入賞表示結果は、それぞれ導出を許容する旨が決定されているときにおいて最大変動量の範囲内で前記可変表示装置の表示結果として導出することができる前記導出操作手段の操作タイミングが定められているとともに、

前記導出制御手段は、前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているときには、前記特別入賞表示結果の種類毎に前記最大変動量に応じて前記導出操作手段の操作タイミングが定められる特別タイミングのうちの該導出を許容する旨が決定された種類の特別入賞表示結果に対応した特別タイミングで前記導出操作手段が操作されたことを条件として、該導出を許容する旨の決定された種類の特別入賞表示結果を導出させる制御を行うとともに、前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨の決定が持ち越されている状態で前記事前決定手段により前記再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該特別入賞表示結果よりも前記再遊技表示結果を優先して導出させる制御を行い、

前記複数種類の特別入賞表示結果の少なくとも1種類を導出させるための特別タイミングは、他の少なくとも1種類の特別入賞表示結果を導出させるための特別タイミングとは互いに重複しないタイミングとなっており、該互いに重複しない特別タイミングに応じて

10

20

30

40

50

定められる前記複数種類の特別表示結果の全てに対応した前記導出操作手段の非重複タイミング数は、複数あり、

前記連続演出手段は、

前記可変表示装置の表示結果として前記特定入賞表示結果が導出され、前記再遊技高確率状態に移行したときに、該再遊技高確率状態に制御されている間の複数ゲームの期間にわたって前記連続演出を実行する第1の連続演出手段と、

前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているときに、いずれの種類の特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていないときよりも高い割合で、前記複数種類の特別入賞表示結果の全てに対応した前記導出操作手段の非重複タイミング数以下の予め定められた複数ゲームにわたって前記連続演出を実行する第2の連続演出手段と、

を含む

ことを特徴とするスロットマシン。

【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図柄を変動表示可能な可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

入賞となる役の種類としては、メダルなどの遊技用価値の付与を伴う小役、次のゲームを賭数の設定を行うことなく開始できる再遊技役（リプレイ）、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を伴う特別役（ボーナス）などがある。いずれの役についても、その入賞が発生するためには、可変表示装置に表示結果が導出されるよりも前（通常はスタート操作時）に行われる内部抽選にて当選して、当該役の当選フラグが設定されていなければならない。

【0004】

従来のスロットマシンにおいて定められた役と内部抽選との関係では、同一の価値を有する複数の役（特定小役1～3）について、別々に内部抽選を行うものがあった（例えば、特許文献1参照）。また、付与される価値の異なる複数種類のボーナスを有し、ボーナスの種類毎に内部抽選を行うものがあった（例えば、特許文献2参照）。同一の価値を有するが図柄の組み合わせが異なる複数のボーナスについて、図柄の組み合わせ毎に内部抽選を行うものがあった（例えば、特許文献3参照）。

【0005】

また、スロットマシンにおいて定められる役のうちで、ボーナスは、当該ゲーム限りで遊技者が利益を得られる小役やリプレイと違って、遊技状態の移行により次のゲーム以降に遊技者に利益をもたらすものである。従って、ボーナスの当選フラグは、他の役の当選フラグにもまして遊技者の関心が集まる場所である。ここで、複数ゲームにわたって継続して行われる連続演出によって、ボーナスの当選に対する遊技者の期待感を複数ゲームにわたって継続して遊技者に与えるものとしたスロットマシンがあった（例えば、特許文献4参照）。

【0006】

また、小役のうち可変表示装置に表示結果を導出させる際の操作手順が入賞条件を満た

10

20

30

40

50

さないと揃えられない小役の入賞条件を満たす操作手順が報知されることで遊技者にとって有利となるアシストタイム（いわゆるAT）やリプレイの発生確率を通常時よりも高めることにより、遊技用価値の減少量を抑えつつゲームを行うことが可能な再遊技高確率状態（いわゆるリプレイタイム）等、前述したレギュラーボーナスやビッグボーナスとは異なる遊技状態に制御可能なスロットマシンが提案されている（例えば、特許文献5参照）。更に、可変表示装置の表示結果が予め定められた特定図柄の組合せとなることを契機として前述したアシストタイム、すなわちレギュラーボーナスやビッグボーナスとは異なる遊技状態を発生させるスロットマシンも提案されている（例えば、特許文献6参照）。

【0007】

また、この種のスロットマシンを設置して営業する遊技店では、売上を調整するうえで設置されたスロットマシンの入賞確率の段階を変更する必要があることから、このようなスロットマシンにおいては、遊技店の従業員等の操作によって、前述した内部抽選の抽選確率として適用される当選確率の段階を示す値である設定値を、異なる確率が定められた複数の値から選択・設定できるようになっている。

【0008】

スロットマシンには、遊技の制御を行うマイクロコンピュータ等からなる制御部が搭載されており、この制御部により前述の内部抽選も行われている。また、この制御部には遊技の制御を行うためのデータを書き換え可能なメモリ（RAM）を備えており、遊技店の従業員等の操作により選択・設定された設定値もこのメモリに記憶されることとなるが、例えば、電源投入時にメモリのデータがバックアップされていない場合やメモリのデータが破壊されている場合、マイクロコンピュータの不具合（CPUの暴走など）によりリセットがかかった場合等、メモリのデータに異常が生じることがあり、このような場合には、もとの状態に復帰することが不可能となるので、メモリの記憶状態が初期化される。もちろん設定値もメモリに記憶されているので、もともと設定されていた設定値を復帰させることも不可能である。

【0009】

このため、従来のスロットマシンでは、メモリのデータに異常が生じると、メモリのデータを初期化するとともに、設定値には、予め定められた設定値（例えば、払出率が100%に近い当選確率を定めた設定値や払出率が最も低くなる当選確率を定めた設定値）を自動的に設定し、ゲームの進行が可能な状態に復帰させていた（例えば、特許文献7参照）。

【0010】

【特許文献1】特開2001-334019号公報

【特許文献2】特開2000-5381号公報

【特許文献3】特許第3172641号公報

【特許文献4】特開2002-224282号公報

【特許文献5】特開2002-172206号公報

【特許文献6】特開2003-199878号公報

【特許文献7】特開平6-114140号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0011】

例えば、特許文献4に示すように、ボーナスの当選フラグは、入賞しない場合には次ゲーム以降に持ち越される。ここで、ボーナスが当選しているときに比較的高い確率で連続演出を行うことで、複数ゲームにわたって演出が継続される間、ボーナスの当選に対する期待感を遊技者に与えることができる。

【0012】

しかしながら、ボーナスが当選しているときに、遊技者の停止操作のタイミングが適正であれば必ずボーナスの入賞が可能となるものとする、連続演出が開始されたゲームでボーナスの入賞を可能とするタイミングで遊技者が停止操作を行えば、ここで導出された

10

20

30

40

50

表示結果によってボーナスの当選の有無を遊技者が判別できてしまう場合がある。この場合には、その後のゲームでも継続される連続演出が無意味なものとなってしまう、また、無意味な演出に遊技者が煩われてしまうという問題があった。

【 0 0 1 3 】

また、メモリのデータが破壊されてしまった場合、特に内部抽選に用いる設定値が適正ではない値に化けてしまった場合には、そのままの状態では、内部抽選を行うことができず、ゲームを続行することができなくなるが、特許文献4に記載された技術を用いることで、予め定められた設定値（例えば、払出率が100%に近い当選確率を定めた設定値や払出率が最も低くなる当選確率を定めた設定値）を自動的に設定することによって、ゲームを続行できるようにすることが考えられる。

10

【 0 0 1 4 】

しかしながら、内部抽選に用いる設定値が適正ではない値に化けてしまった場合に、遊技店の従業員等の操作により選択・設定された設定値ではなく、予め定められた設定値を自動的に設定し、ゲームを続行可能とした場合には、本来であれば、遊技店側の操作により選択・設定された設定値に基づく当選確率を適用して内部抽選が行われ、入賞の発生が許容されるべきであるのに、スロットマシンの制御により自動的に設定された予め定められた設定値に基づく当選確率を適用して内部抽選が行われることとなる。すなわち本来であれば遊技店側が選択した設定値に基づいてゲームが行われるべきところを、スロットマシンの不具合によりスロットマシンにより自動的に設定された設定値に基づいてゲームが行われることとなるため、ゲームの公平性が損なわれてしまうという問題があった。

20

【 0 0 1 5 】

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、特別入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されている可能性を示す演出を複数ゲームにわたって継続して実行しても、その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とともに、ゲームの公平性を図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】

【 0 0 1 6 】

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、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、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が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

30

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（RAM41c）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、入賞に対応する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設定値のうちから、いずれかの設定値を選択する設定値選択手段（CPU41aによる設定変更処理）と、

前記設定値選択手段により選択された設定値を示す設定値データを前記データ記憶手段の記憶領域に設定する設定値設定手段（CPU41a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、

40

ゲームの開始操作がなされる毎に、前記データ記憶手段から前記設定値データを読み出し、該読み出した設定値データが示す設定値が、前記設定値設定手段により設定可能な設定値の範囲内である場合に前記読み出した設定値データが適正であると判定し、前記設定可能な設定値の範囲内でない場合に前記読み出した設定値データが適正ではないと判定する設定値判定手段（CPU41aは、設定値ワークから読み出された設定値が1～6の範囲の値か否かを判定する）と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正であると判定したときに、該読み出した設定値データが示す設定値に応じた割合で、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技表示結果と、前記遊技用価値の

50

付与を伴う特定入賞表示結果と、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う複数種類の特別入賞表示結果と、を含む入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU 41aは、内部抽選において設定値を読み出し、読み出した設定値の当選確率に応じて、リプレイ、チェリー、複数種類の特別役を含む役について当選したか否かの判定を行う）と、

前記設定値判定手段により前記読み出した設定値データが適正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、設定値ワークから読み出された設定値が1～6の範囲でないと判定したときにRAM異常エラー状態に制御する）と、

前記設定操作手段の操作に基づいて前記設定値設定手段により前記設定値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、

前記可変表示装置に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）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がなされた時点から予め定められた最大変動量の範囲内で前記可変表示装置の変動表示を停止させることで導出可能な表示結果のうち前記事前決定手段の決定結果に応じた表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（CPU 41aは、停止操作がなされた後、5コマの範囲で内部抽選の結果に応じた表示結果をリールに導出させる制御を行う）と、

前記特別入賞表示結果が導出されたときに、前記特別遊技状態に遊技状態を移行させる特別遊技状態制御手段（CPU 41aによるボーナスへの移行制御）と、

前記事前決定手段が前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨を決定しているときに、該決定に基づいて対応する種類の特別入賞表示結果が導出されていないときに、該許容されている種類の特別入賞表示結果が導出されるまで当該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段（CPU 41aによるボーナスの持越制御）と、

前記事前決定手段が前記特定入賞表示結果の導出を許容する旨を決定し、前記特定入賞表示結果が導出されたときに、所定ゲーム数にわたり前記事前決定手段が前記再遊技表示結果の導出を許容する決定を通常より高い確率で行う再遊技高確率状態に遊技状態を移行させる再遊技高確率状態制御手段（CPU 41aは、チェリーの入賞時に、3ゲームのリプレイタイムに制御する）と、

複数ゲームにわたって継続して前記特別入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されている可能性を示す連続演出を実行し、最終的に前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出が許容されているか否かを報知する連続演出手段（CPU 91aによる連続演出の実行制御）と、

を備え、

前記事前決定手段は、少なくとも前記複数種類の特別入賞表示結果同士については互いに排他的に導出を許容するか否かを決定する（内部抽選においてビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）を排他的に抽選する）とともに、いずれの種類の特別入賞表示結果の導出を許容する旨の決定も持ち越されていないときに、前記特別入賞表示結果の導出を許容する旨を決定せずに前記特定表示結果の導出を許容する旨を決定すること、及び前記複数種類の特別入賞表示結果のうち少なくとも1種類の特別入賞表示結果の導出を許容する旨と前記特定入賞表示結果の導出を許容する旨との双方を同時に決定することが可能であり（内部抽選においてビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（2）+チェリーを抽選の対象役としており、こらの役が当選すると、ボーナスとチェリーが同時に当選する）、

前記複数種類の特別入賞表示結果は、それぞれ導出を許容する旨が決定されているときに、前記最大変動量の範囲（5コマの範囲）内で前記可変表示装置の表示結果として導出することができる前記導出操作手段の操作タイミングが定められているとともに、

前記導出制御手段は、前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨

10

20

30

40

50

が決定されているときには、前記特別入賞表示結果の種類毎に前記最大変動量に応じて前記導出操作手段の操作タイミングが定められる特別タイミングのうちの該導出を許容する旨が決定された種類の特別入賞表示結果に対応した特別タイミングで前記導出操作手段が操作されたことを条件として、該導出を許容する旨の決定された種類の特別入賞表示結果を導出させる制御を行う（CPU41aは、ビッグボーナス（1）の図柄を引き込むタイミングでビッグボーナス（1）の図柄を引き込む制御を行い、ビッグボーナス（2）の図柄を引き込むタイミングでビッグボーナス（2）の図柄を引き込む制御を行う）とともに、前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨の決定が持ち越されている状態で前記事前決定手段により前記再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該特別入賞表示結果よりも前記再遊技表示結果を優先して導出させる制御を行い（CPU41aは、ボーナスの持越中にリプレイが当選すると、ボーナスの図柄よりもリプレイの図柄を優先して引き込む制御を行う）、

10

前記複数種類の特別入賞表示結果の少なくとも1種類を導出させるための特別タイミングは、他の少なくとも1種類の特別入賞表示結果を導出させるための特別タイミングとは互いに重複しないタイミング（ビッグボーナス（1）の図柄を引き込むタイミングはビッグボーナス（2）の図柄を引き込まないタイミングであり、ビッグボーナス（2）の図柄を引き込むタイミングはビッグボーナス（1）の図柄を引き込まないタイミングである）となっており、該互いに重複しない特別タイミングに応じて定められる前記複数種類の特別表示結果の全てに対応した前記導出操作手段の非重複タイミング数は、複数あり、

前記連続演出手段は、

20

前記可変表示装置の表示結果として前記特定入賞表示結果が導出され、前記再遊技高確率状態に移行したときに、該再遊技高確率状態に制御されている間の複数ゲームの期間にわたって前記連続演出を実行する第1の連続演出手段（CPU91aは、チェリーの入賞を契機に3ゲームにわたり連続演出を実行する）と、

前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているときに、いずれの種類の特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていないときよりも高い割合で、前記複数種類の特別入賞表示結果の全てに対応した前記導出操作手段の非重複タイミング数以下の予め定められた複数ゲームにわたって前記連続演出を実行する第2の連続演出手段（CPU91aは、ボーナスの当選時に非当選時よりも高い割合で出現するチャンス目が導出されたことを契機に2ゲームにわたり連続演出を実行する）と、

30

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞表示結果の導出が許容されていることを期待できる特定入賞表示結果が導出されたことを契機に第1の連続演出手段により連続演出が実行されるので、連続演出の開始契機がわかりやすくなるうえに、特定入賞表示結果及び連続演出の双方にて特別入賞表示結果の導出が許容されていることへの期待感を高めることができる。また、特定入賞表示結果が導出されたことを契機に所定ゲーム数にわたり再遊技高確率状態に制御されるとともに、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、特別入賞表示結果を導出させることが困難となり、遊技者は特別表示結果の導出が許容され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、特別入賞表示結果を導出させることができない場合でも、再遊技表示結果が導出されて再遊技が付与されるので、特別表示結果を導出させることが困難となる再遊技高確率状態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。

40

また、複数種類の特別入賞表示結果のうち、いずれかの種類の特別入賞表示結果を導出させることが可能なタイミングで導出操作がなわれた場合に、他の少なくとも1種類の特別入賞表示結果を導出させることができない。すなわちいずれかの種類の特別入賞表示結果を狙って導出操作を行い、その種類の特別入賞表示結果が導出されなかった場合でも、他の種類の特別入賞表示結果の導出が許容されている可能性があり、このような場合でも特別入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されているか否かを判別することができない

50

ものとなる。更に、特別入賞表示結果を導出させることが可能な導出操作のタイミングが重複しない特別入賞表示結果の種類数以下のゲーム数にわたって連続演出が行われるので、連続演出が行われている間に、いずれかの種類の特別入賞表示結果を狙って導出操作を行い、その種類の特別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、このような場合でも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。

また、入賞表示結果の導出が許容される割合を定めた設定値が適正か否かが1ゲーム毎に判定され、設定値が適正でない判定された場合にはゲームの進行が不能化される。すなわち設定値が設定値設定手段により設定可能な設定値でなければ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、データ化けなどにより、設定値が適正でない場合には、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、設定操作手段の操作に基づいて選択・設定された設定値（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設定値である）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。

【0017】

本発明の手段1に記載のスロットマシンは、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、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が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果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、

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（RAM41c）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、入賞に対応する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（CPU41a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複数の異なる許容段階記憶領域（設定値ワーク1、設定値ワーク2）に設定する許容段階設定手段（設定変更処理において確定した設定値を設定値ワーク1、設定値ワーク2のそれぞれに格納する処理）と、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、前記データ記憶手段の複数の異なる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（設定値ワーク1に格納されている設定値）の少なくとも1つを読み出し、該読み出したデータが示す許容段階に応じた割合で、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技入賞に対応する再遊技表示結果と、前記遊技用価値の付与を伴う特定入賞に対応する特定入賞表示結果と、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞に対応する複数種類の特別入賞表示結果と、を含む入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU41aは、内部抽選において設定値を読み出し、読み出した設定値の当選確率に応じて、リプレイ、チェリー、複数種類の特別役を含む役について当選したか否かの判定を行う）と、

1ゲーム毎に前記データ記憶手段の複数の異なる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（設定値ワーク1、2に格納されている設定値）が全て一致するか否かを判定する許容段階データ判定手段（CPU41aは、設定値ワーク1の値と設定値ワーク2の値が一致するか否かを判定する）と、

前記許容段階データ判定手段により前記データ記憶手段の複数の異なる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のうち、いずれか1つでも一致し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（CPU41aは、設定値ワーク1の値と設定値ワーク2の値が一致しないと判定したときにRAM異常エラー状態に制御する）と、

10

20

30

40

50

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、

前記可変表示装置に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）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がなされた時点から予め定められた最大変動量の範囲内で前記可変表示装置の変動表示を停止させることで導出可能な表示結果のうち前記事前決定手段の決定結果に応じた表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（CPU 41aは、停止操作がなされた後、5コマの範囲で内部抽選の結果に応じた表示結果をルールに導出させる制御を行う）と、

前記特別入賞表示結果が導出されたときに、前記特別遊技状態に遊技状態を移行させる特別遊技状態制御手段（CPU 41aによるボーナスへの移行制御）と、

前記事前決定手段が前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨を決定しているときに、該決定に基づいて対応する種類の特別入賞表示結果が導出されていないときに、該許容されている種類の特別入賞表示結果が導出されるまで当該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段（CPU 41aによるボーナスの持越制御）と、

前記事前決定手段が前記特定表示結果の導出を許容する旨を決定し、前記特定入賞表示結果が導出されたときに、所定ゲーム数にわたり前記事前決定手段が前記再遊技表示結果の導出を許容する決定を通常より高い確率で行う再遊技高確率状態に遊技状態を移行させる再遊技高確率状態制御手段（CPU 41aは、チェリーの入賞時に、3ゲームのリプレイタイムに制御する）と、

複数ゲームにわたって継続して前記特別入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されている可能性を示す連続演出を実行し、最終的に前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出が許容されているか否かを報知する連続演出手段（CPU 91aによる連続演出の実行制御）と、

を備え、

前記事前決定手段は、少なくとも前記複数種類の特別入賞表示結果については排他的に決定する（内部抽選においてビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）を排他的に抽選する）とともに、いずれの種類の特別入賞表示結果の導出を許容する旨の決定も持ち越されていないときに、前記複数種類の特別入賞表示結果のうち少なくとも1種類の特別入賞表示結果の導出と前記特定入賞表示結果の導出との双方を許容する旨を新たに決定することが可能であり（内部抽選においてビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（2）+チェリーを抽選の対象役としており、こららの役が当選すると、ボーナスとチェリーが同時に当選する）、

前記導出制御手段は、前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているときには、他の少なくとも1種類の特別入賞表示結果を導出することが不可能な特別タイミングで前記導出操作手段が操作されたことを条件として、該導出を許容する旨の決定された種類の特別入賞表示結果を導出させる制御を行う（CPU 41aは、ビッグボーナス（1）の図柄を引き込むタイミング以外のタイミングでビッグボーナス（2）の図柄を引き込む制御を行い、ビッグボーナス（2）の図柄を引き込むタイミング以外のタイミングでビッグボーナス（1）の図柄を引き込む制御を行う）とともに、前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨の決定が持ち越されている状態で前記事前決定手段により前記再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該特別入賞表示結果よりも前記再遊技表示結果を優先して導出させる制御を行い（CPU 41aは、ボーナスの持越中にリプレイが当選すると、ボーナスの図柄よりもリプレイの図柄を優先して引き込む制御を行う）、

前記連続演出手段は、

前記可変表示装置の表示結果として前記特定表示結果が導出され、前記再遊技高確率状

10

20

30

40

50

態に移行したときに、該再遊技高確率状態に制御されている間の複数ゲームの期間にわたって前記連続演出を実行する第1の連続演出手段（CPU91aは、チェリーの入賞を契機に3ゲームにわたり連続演出を実行する）と、

前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているときに、いずれの種類の特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていないときよりも高い割合で、前記特別タイミングが互いに重複しない特別入賞表示結果の種類数以下の予め定められた複数ゲームにわたって前記連続演出を実行する第2の連続演出手段（CPU91aは、ボーナスの当選時に非当選時よりも高い割合で出現するチャンス目が導出されたことを契機に2ゲームにわたり連続演出を実行する）と、

を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞表示結果の導出が許容されていることを期待できる特定入賞表示結果が導出されたことを契機に第1の連続演出手段により連続演出が実行されるので、連続演出の開始契機がわかりやすくなるうえに、特定入賞表示結果及び連続演出の双方にて特別入賞表示結果の導出が許容されていることへの期待感を高めることができる。また、特定入賞表示結果が導出されたことを契機に所定ゲーム数にわたり再遊技高確率状態に制御されるとともに、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、特別入賞表示結果を導出させることが困難となり、遊技者は特別表示結果の導出が許容され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、特別入賞表示結果を導出させることができない場合でも、再遊技表示結果が導出されて再遊技が付与されるので、特別表示結果を導出させることが困難となる再遊技高確率状態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。

また、複数種類の特別入賞表示結果のうち、いずれかの種類の特別入賞表示結果を導出させることが可能なタイミングで導出操作がなわれた場合に、他の少なくとも1種類の特別入賞表示結果を導出させることができない。すなわちいずれかの種類の特別入賞表示結果を狙って導出操作を行い、その種類の特別入賞表示結果が導出されなかった場合でも、他の種類の特別入賞表示結果の導出が許容されている可能性があり、このような場合でも特別入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されているか否かを判別することができないものとなる。更に、第2の連続演出手段によって、特別入賞表示結果を導出させることが可能な導出操作のタイミングが重複しない特別入賞表示結果の種類数以下のゲーム数にわたって連続演出が行われるので、連続演出が行われている間に、いずれかの種類の特別入賞表示結果を狙って導出操作を行い、その種類の特別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ため、このような場合でも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。

また、許容段階が変更された際に、変更後の許容段階を示すデータがデータ記憶手段の複数の異なる許容段階記憶領域に設定されるとともに、これら複数の異なる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全て一致するか否かが1ゲーム毎に判定され、いずれか1つでも一致し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。すなわち通常ではデータ記憶手段の複数の異なる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全て一致するはずであり、これらのデータが1つでも一致しなければ、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ため、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ため、かかる不正行為を効果的に防止することができる。

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の複数の異なる許容段階記憶領域に記憶されている許容段階を示す

10

20

30

40

50

データが全て一致するか否かを判定するものであれば良い。

また、手段1の発明では、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の複数の異なる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全て一致す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、特別遊技状態を除くゲームなど）に前記データ記憶手段の複数の異なる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全て一致す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1の発明と同様の効果が得られる。

また、手段1の発明では、許容段階データ判定手段が、前記データ記憶手段の複数の異なる記憶領域に記憶されている許容段階を示すデータが全て一致するか否かを判定し、不能化手段が、前記許容段階データ判定手段により前記データ記憶手段の複数の異なる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のうち、いずれか1つでも一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化しているが、許容段階設定手段が、前記許容段階設定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3つ以上の異なる許容段階記憶領域に設定するとともに、許容段階データ判定手段が、前記データ記憶手段の3つ以上の異なる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のうちの所定数以上のデータが一致するか否かを判定し、不能化手段が、前記許容段階データ判定手段により前記データ記憶手段の3つ以上の異なる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のうちの所定数以上のデータが一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化するようにしても良く、このようにした場合でも、手段1の発明と同様の効果が得られるうえに、ノイズなどにより一部のデータが欠損しただけで、誤ってゲームの進行が不能化されてしまうことを防止できる。

【0018】

本発明の手段2に記載のロットマシンは、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、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が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされた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（RAM41c）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、入賞に対応する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（CPU41a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第1の許容段階記憶領域（設定値ワーク1）に設定する許容段階設定手段（設定変更処理において確定した設定値を設定値ワーク1に格納する処理）と、

前記可変表示装置の表示結果が導出される前に、前記第1の許容段階記憶領域（設定値ワーク1に格納されている設定値）に記憶されている許容段階を示すデータを読み出し、該読み出したデータが示す許容段階に応じた割合で、前記遊技用価値を用いることなくゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技入賞に対応する再遊技表示結果と、前記遊技用価値の付与を伴う特定入賞に対応する特定入賞表示結果と、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別入賞に対応する複数種類の特別入賞表示結果と、を含む入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU41aは、内部抽選において設定値を読み出し、読み出した設定値の当選確率に応じて、リプレイ、チェリー、複数種類の特別役を含む役について当選したか否かの判定を行う）と、

前記データ記憶手段において前記第1の許容段階記憶領域とは異なる領域に割り当てられた第2の許容段階記憶領域（設定値ワーク3）に、前記事前決定手段が決定する際に前記第1の許容段階記憶領域から読み出した許容段階を示すデータ（設定値ワーク1に格納

10

20

30

40

50

されている設定値)を履歴として設定する履歴許容段階設定手段(設定値ワーク1から読み出した設定値を設定値ワーク3に格納する処理)と、

1 ゲーム毎に、今回のゲームにおいて前記事前決定手段が用いるために前記第1の許容段階記憶領域から読み出した許容段階を示すデータ(設定値ワーク1の値)と、前記第2の許容段階記憶領域に記憶されている前回のゲーム以前に前記事前決定手段が用いた許容段階を示すデータ(設定値ワーク3の値)と、が一致するか否かを判定する許容段階データ判定手段(CPU41aは、設定値ワーク1の値と設定値ワーク3の値が一致するか否かを判定する)と、

前記許容段階データ判定手段により今回のゲームにおいて前記事前決定手段が用いるために前記第1の許容段階記憶領域から読み出した許容段階を示すデータと、前記第2の許容段階記憶領域に記憶されている前回のゲーム以前に前記事前決定手段が用いた許容段階を示すデータと、が一致し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(CPU41aは、設定値ワーク1の値と設定値ワーク3の値が一致しないと判定したときに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(CPU41a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、

前記可変表示装置に表示結果を導出させる際に操作される導出操作手段(ストップスイッチ8L、8C、8R)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がなされた時点から予め定められた最大変動量の範囲内で前記可変表示装置の変動表示を停止させることで導出可能な表示結果のうち前記事前決定手段の決定結果に応じた表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段(CPU41aは、停止操作がなされた後、5コマの範囲で内部抽選の結果に応じた表示結果をリールに導出させる制御を行う)と、

前記特別入賞表示結果が導出されたときに、前記特別遊技状態に遊技状態を移行させる特別遊技状態制御手段(CPU41aによるボーナスへの移行制御)と、

前記事前決定手段が前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨を決定しているときに、該決定に基づいて対応する種類の特別入賞表示結果が導出されていないときに、該許容されている種類の特別入賞表示結果が導出されるまで当該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段(CPU41aによるボーナスの持越制御)と、

前記事前決定手段が前記特定表示結果の導出を許容する旨を決定し、前記特定入賞表示結果が導出されたときに、所定ゲーム数にわたり前記事前決定手段が前記再遊技表示結果の導出を許容する決定を通常より高い確率で行う再遊技高確率状態に遊技状態を移行させる再遊技高確率状態制御手段(CPU41aは、チェリーの入賞時に、3ゲームのリプレイタイムに制御する)と、

複数ゲームにわたって継続して前記特別入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されている可能性を示す連続演出を実行し、最終的に前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出が許容されているか否かを報知する連続演出手段(CPU91aによる連続演出の実行制御)と、

を備え、

前記事前決定手段は、少なくとも前記複数種類の特別入賞表示結果については排他的に決定する(内部抽選においてビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)を排他的に抽選する)とともに、いずれの種類の特入賞表示結果の導出を許容する旨の決定も持ち越されていないときに、前記複数種類の特別入賞表示結果のうち少なくとも1種類の特別入賞表示結果の導出と前記特定入賞表示結果の導出との双方を許容する旨を新たに決定することが可能であり(内部抽選においてビッグボーナス(1)+チェリー、ビッグボーナス(2)+チェリーを抽選の対象役としており、こららの役が当選すると、ボーナスとチェリーが同時に当選する)、

10

20

30

40

50

前記導出制御手段は、前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているときには、他の少なくとも1種類の特別入賞表示結果を導出することが不可能な特別タイミングで前記導出操作手段が操作されたことを条件として、該導出を許容する旨の決定された種類の特別入賞表示結果を導出させる制御を行う（CPU41aは、ビッグボーナス（1）の図柄を引き込むタイミング以外のタイミングでビッグボーナス（2）の図柄を引き込む制御を行い、ビッグボーナス（2）の図柄を引き込むタイミング以外のタイミングでビッグボーナス（1）の図柄を引き込む制御を行う）とともに、前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨の決定が持ち越されている状態で前記事前決定手段により前記再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該特別入賞表示結果よりも前記再遊技表示結果を優先して導出させる制御を行い（CPU41aは、ボーナスの持越中にリプレイが当選すると、ボーナスの図柄よりもリプレイの図柄を優先して引き込む制御を行う）、

10

前記連続演出手段は、

前記可変表示装置の表示結果として前記特定表示結果が導出され、前記再遊技高確率状態に移行したときに、該再遊技高確率状態に制御されている間の複数ゲームの期間にわたって前記連続演出を実行する第1の連続演出手段（CPU91aは、チェリーの入賞を契機に3ゲームにわたり連続演出を実行する）と、

前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているときに、いずれの種類の特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていないときよりも高い割合で、前記特別タイミングが互いに重複しない特別入賞表示結果の種類数以下の予め定められた複数ゲームにわたって前記連続演出を実行する第2の連続演出手段（CPU91aは、ボーナスの当選時に非当選時よりも高い割合で出現するチャンス目が導出されたことを契機に2ゲームにわたり連続演出を実行する）と、

20

を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別入賞表示結果の導出が許容されていることを期待できる特定入賞表示結果が導出されたことを契機に第1の連続演出手段により連続演出が実行されるので、連続演出の開始契機がわかりやすくなるうえに、特定入賞表示結果及び連続演出の双方にて特別入賞表示結果の導出が許容されていることへの期待感を高めることができる。また、特定入賞表示結果が導出されたことを契機に所定ゲーム数にわたり再遊技高確率状態に制御されるとともに、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、特別入賞表示結果を導出させることが困難となり、遊技者は特別表示結果の導出が許容され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、特別入賞表示結果を導出させることができない場合でも、再遊技表示結果が導出されて再遊技が付与されるので、特別表示結果を導出させることが困難となる再遊技高確率状態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。

30

また、複数種類の特別入賞表示結果のうち、いずれかの種類の特別入賞表示結果を導出させることが可能なタイミングで導出操作がなわれた場合に、他の少なくとも1種類の特別入賞表示結果を導出させることができない。すなわちいずれかの種類の特別入賞表示結果を狙って導出操作を行い、その種類の特別入賞表示結果が導出されなかった場合でも、他の種類の特別入賞表示結果の導出が許容されている可能性があり、このような場合でも特別入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されているか否かを判別することができないものとなる。更に、第2の連続演出手段によって、特別入賞表示結果を導出させることが可能な導出操作のタイミングが重複しない特別入賞表示結果の種類数以下のゲーム数にわたって連続演出が行われるので、連続演出が行われている間に、いずれかの種類の特別入賞表示結果を狙って導出操作を行い、その種類の特別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ため、このような場合でも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。

40

また、今回のゲームにおいて事前決定手段が用いるために第1の許容段階記憶領域から

50

読み出した許容段階を示すデータと、第2の許容段階記憶領域に記憶されている前回のゲーム以前に事前決定手段が用いた許容段階を示すデータと、が一致するか否かが1ゲーム毎に判定され、一致し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。すなわち通常では今回のゲームにおいて事前決定手段が用いる許容段階を示すデータと、前回のゲーム以前に事前決定手段が用いた許容段階を示すデータと、が一致するはずであり、これらのデータが一致しなければ、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ため、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ため、かかる不正行為を効果的に防止することができる。

10

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ため、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ため、ゲームの公平性を図ることができる。

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、今回のゲームにおいて前記事前決定手段が用いるために前記第1の許容段階記憶領域から読み出した許容段階を示すデータと、前記第2の許容段階記憶領域に記憶されている前回のゲーム以前に前記事前決定手段が用いた許容段階を示すデータと、が一致するか否かを判定するものであれば良い。

20

また、履歴許容段階設定手段が、前記第1の許容段階記憶領域とは異なる前記データ記憶手段の第2の記憶領域に、前記事前決定手段が入賞の発生を許容するか否かを決定する際に前記第1の記憶領域から読み出した許容段階を示すデータを履歴として設定するタイミングは、前記事前決定手段が入賞の発生を許容するか否かを決定する際に許容段階を示すデータを前記第1の記憶領域から読み出した後、当該ゲームが終了するまでの間であれば、どのタイミングであっても良い。

また、許容段階データ判定手段は、今回のゲームにおいて前記事前決定手段が用いるために前記第1の記憶領域から読み出した許容段階を示すデータと、前記第2の許容段階記憶領域に記憶されている前回のゲーム以前に前記事前決定手段が用いた許容段階を示すデータと、が一致するか否かを判定するものであれば良く、今回のゲームにおいて前記事前決定手段が用いるために前記第1の許容段階記憶領域から読み出した許容段階を示すデータと、前記第2の許容段階記憶領域に記憶されている前回のゲームにおいて前記事前決定手段が用いた許容段階を示すデータと、が一致するか否かを判定したり、今回のゲームにおいて前記事前決定手段が用いるために前記第1の許容段階記憶領域から読み出した許容段階を示すデータと、前記第2の許容段階記憶領域に記憶されている所定ゲーム数前のゲームにおいて前記事前決定手段が用いた許容段階を示すデータと、が一致するか否かを判定したりするものであっても良い。

30

40

更に、許容段階データ判定手段が、今回のゲームにおいて前記事前決定手段が用いるために前記第1の許容段階記憶領域から読み出した許容段階を示すデータと、前記第2の許容段階記憶領域に記憶されている前回のゲーム以前の複数のゲームにおいて前記事前決定手段が用いたそれぞれの許容段階を示すデータと、が一致するか否かを判定するようにしても良い。また、この場合には、今回のゲームにおいて前記事前決定手段が用いるために前記第1の許容段階記憶領域から読み出した許容段階を示すデータと、前記第2の許容段階記憶領域に記憶されている前回のゲーム以前の複数のゲームにおいて前記事前決定手段が用いたそれぞれの許容段階を示すデータと、が全て一致するか否かを判定するものに限られず、今回のゲームにおいて前記事前決定手段が用いるために前記第1の許容段階記憶領域から読み出した許容段階を示すデータと、前記第2の許容段階記憶領域に記憶され

50

ている前回のゲーム以前の複数のゲームにおいて前記事前決定手段が用いたそれぞれの許容段階を示すデータのうちの所定数以上のデータと、が一致するか否かを判定し、不能化手段が、前記許容段階データ判定手段により今回のゲームにおいて前記事前決定手段が用いるために前記第1の許容段階記憶領域から読み出した許容段階を示すデータと、前記第2の許容段階記憶領域に記憶されている前回のゲーム以前の複数のゲームにおいて前記事前決定手段が用いたそれぞれの許容段階を示すデータのうちの所定数以上のデータと、が一致しないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化するようにしても良く、このようにすれば、ノイズなどにより一部のデータが欠損しただけで、誤ってゲームの進行が不能化されてしまうことを防止できる。

また、手段2の発明では、許容段階データ判定手段が、1ゲーム毎に、今回のゲームにおいて前記事前決定手段が用いるために前記第1の許容段階記憶領域から読み出した許容段階を示すデータと、前記第2の許容段階記憶領域に記憶されている前回のゲーム以前に前記事前決定手段が用いた許容段階を示すデータと、が一致す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、特別遊技状態を除くゲームなど）に、今回のゲームにおいて前記事前決定手段が用いるために前記第1の許容段階記憶領域から読み出した許容段階を示すデータと、前記第2の許容段階記憶領域に記憶されている前回のゲーム以前に前記事前決定手段が用いた許容段階を示すデータと、が一致す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。

【0019】

尚、請求項1、手段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、手段1、2において前記事前決定手段が前記再遊技表示結果の導出を許容する決定を通常よりも高い確率で行うとは、再遊技高確率状態に制御される前の状態や再遊技高確率状態が終了した後の状態よりも高い確率で前記事前決定手段が前記再遊技表示結果の導出を許容する決定を行うことである。

また、請求項1、手段1、2においては、再遊技高確率状態制御手段が所定ゲーム数にわたり前記再遊技高確率状態に制御する構成としているが、前記再遊技高確率状態において該再遊技高確率状態を終了させるか否かを決定する終了決定手段を更に備え、前記再遊技高確率状態制御手段は、前記終了決定手段が終了を決定するまで前記再遊技高確率状態に制御する構成としても良い。

【0020】

本発明の手段3に記載のロットマシンは、請求項1、手段1、2のいずれかに記載の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、

前記特定付与入賞を含む前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞に対応する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

10

20

30

40

50

えた分のメダルを払い出す制御を行う)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、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、前記返却制御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、

前記可変表示装置に表示結果が導出された後、前記付与入賞表示結果以外の表示結果が導出されたときには、該可変表示装置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が導出されたこと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、

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(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(CPU41aによる精算スイッチ10の検出の有効化)と、

20

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(CPU91aはビッグボーナス入賞時にBB入賞時演出を実行する)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(CPU41a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、MAXBET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(CPU41a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(例えば、ファンファーレ等の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、複数種類の特別入賞表示結果のうち特定

50

の種類の特に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、該特定の種類以外の特に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。

【 0 0 2 1 】

本発明の手段 4 に記載のスロットマシンは、請求項 1、手段 1 ~ 3 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 4 1 c に割り当てられたクレジットカウンタ）と、

10

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 4 1 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 1 0）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 4 1 a は、精算スイッチ 1 9 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、

前記特定付与入賞を含む前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞に対応する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 4 1 a 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

前記特別遊技状態において予め定められた特別遊技状態の終了条件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 4 1 a は、ビッグボーナス中 1 ゲーム毎に払出総数が規定枚数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 4 1 a は、ビッグボーナス中のメダルの払出総数が規定枚数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（CPU 4 1 a 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、前記返却制御手段による返却制御を禁止する返却制御禁止手段（CPU 4 1 a は、ゲーム開始時の設定で精算スイッチ 1 0 の検出を無効化する）と、

前記可変表示装置に表示結果が導出された後、前記付与入賞表示結果以外の表示結果が導出されたときには、該可変表示装置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が導出されたこと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 4 1 a 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（CPU 4 1 a 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 4 1 a による精算スイ

50

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(CPU91a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(CPU41a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、MAXBET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(CPU41a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(例えば、エンディング演出等の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。

【0022】

本発明の手段5に記載のロットマシンは、請求項1、手段1~4のいずれかに記載の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、

前記特定付与入賞を含む前記遊技用価値の付与を伴う付与入賞に対応する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、

前記特別遊技状態において予め定められた特別遊技状態の終了条件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規定枚数を越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規定枚数を越えたときにビッグボーナスを終了させる制御を行う)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、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、前記返却制御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、

前記可変表示装置に表示結果が導出された後、前記付与入賞表示結果以外の表示結果が導出されたときには、該可変表示装置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が導出されたこと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、

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(CPU41a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(CPU41a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、MAXBET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打止時返却制御禁止解除手段(CPU41a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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 2 3 】

また、手段 3 ~ 5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 3 ~ 5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。

【 0 0 2 4 】

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

遊技者により指定された賭数を前記データ記憶手段の記憶領域に割り当てられた賭数記憶領域（BETカウンタ）に記憶させる賭数記憶手段と、

前記賭数記憶領域に記憶されている賭数の値が遊技状態に応じて定められた値であることを条件にゲームの開始を許容するゲーム開始許容手段（CPU 41 a は、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ことでスタート操作を有効化する）と、

ゲームの開始後に前記賭数記憶領域に記憶されている賭数の値が当該ゲームの遊技状態に応じて定められた値であるか否かを判定する賭数判定手段（CPU 41 a は、内部抽選の最初にBETカウンタに設定された賭数が規定数か否かを判定する）と、

前記不能化手段は、前記賭数判定手段により前記賭数記憶領域に記憶されている賭数の値が当該ゲームの遊技状態に応じて定められた値ではないと判定されたときに、ゲームの進行を不能化し（CPU 41 a は、設定された賭数が規定数でない場合にもRAM異常エラー状態に制御する）と、

前記不能化解除手段は、前記賭数判定手段により前記賭数記憶領域に記憶されている賭数の値が当該ゲームの遊技状態に応じて定められた値ではないと判定され、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（設定された賭数が規定数でない場合に移行したRAM異常エラー）においても、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（CPU 41 a 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）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、設定された賭数の値が当該ゲームの遊技状態に応じて定められた値であるか否かがゲームの開始後に判定され、当該ゲームの遊技状態に応じて定められた値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。すなわち当該ゲームの遊技状態において許容されない賭数が設定された状態でゲームが開始していれば、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、データ化などにより、賭数の値が適正でない場合には、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

10

20

30

40

50

ができる。

【0025】

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

前記データ記憶手段の記憶領域には、前記遊技の制御を行うためのデータが記憶されるワーク領域（重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク、非保存ワーク）と、前記遊技の制御を行うためのデータの読み出し及び書き込みが行われることのない未使用領域と、が割り当てられており、

前記ロットマシンは、前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段（CPU41aは初期化条件の成立によりRAM41cの指定領域を初期化する）を更に備え、

該初期化手段は、前記データ記憶手段の記憶領域における前記未使用領域を1ゲーム毎（1ゲーム終了毎）に初期化する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、データ記憶手段における未使用領域が1ゲーム毎に初期化されるので、データ記憶手段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。

尚、初期化手段は、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、データ記憶手段における未使用領域を初期化するものであれば良い。

【0026】

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

前記データ記憶手段の記憶領域には、前記遊技の制御を行うためのデータが記憶されるワーク領域（重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク、非保存ワーク）と、データを一時的に格納することが可能なスタック領域と、が割り当てられており、

前記ロットマシンは、

使用中のデータを一時的に前記スタック領域に退避するデータ退避手段（CPU41aによるレジスタの退避）と、

前記退避手段により前記スタック領域に退避したデータを復帰させるデータ復帰手段（CPU41aによるレジスタの復帰）と、

前記スタック領域のうち前記データ退避手段により退避したデータが記憶されていない未使用スタック領域を特定する未使用スタック領域特定手段（CPU41aによるスタックポインタから未使用領域のサイズの計算）と、

前記データ記憶手段における記憶領域の少なくとも一部を初期化する初期化手段（CPU41aは初期化条件の成立によりRAM41cの指定領域を初期化する）と、

を更に備え、

前記初期化手段は、前記データ記憶手段の記憶領域における前記未使用スタック領域特定手段により特定される未使用スタック領域を1ゲーム毎（1ゲーム終了毎）に初期化する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、データ記憶手段のスタック領域における未使用スタック領域が1ゲーム毎に初期化されるので、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、データの復帰時にメイン制御手段を誤作動させることでレジスタ等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。

尚、初期化手段は、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、未使用スタ

10

20

30

40

50

ック領域を初期化するものであれば良い。

【 0 0 2 7 】

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

いずれの種類の特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていないときに開始した前記連続演出が行われている期間に、前記事前決定手段により前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているか否かを判定する特別決定判定手段（CPU 91aは、ボーナス非当選時に開始した連続演出の最終ゲームにおいてボーナスが当選しているか否かを判定する）と、

前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されていると判定されたときに、前記連続演出が終了した後に、該終了した連続演出に続けて所定の追加演出を実行し、前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出が許容されている旨を報知する追加演出実行手段（CPU 91aは、連続演出の最終ゲームにおいてボーナスが当選していると判定した場合に追加演出を行ってボーナスの当選を報知する）と、

を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの種類の特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていないときに開始した連続演出の実行中に、新たに複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定された場合には、最終的にいずれの種類の特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていない旨が報知されるが、その後連続演出に続けて追加演出が実行され、当該追加演出にて複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されている旨が報知されることとなる。このため、連続演出の実行中に新たに特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されても、実行中の連続演出は、制御を変えることなくそのまま最後まで実行すれば良いので、その制御が複雑にならない。一方、いずれかの特別入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されている旨が、連続演出に続けて行われる追加演出にて報知されるので、連続演出の終了時において実際とは異なる結果がそのまま遊技者に与えられてしまうことがないため、遊技者に不信感を感じさせることもない。

【 0 0 2 8 】

本発明の手段 1 0に記載のスロットマシンは、請求項 1、手段 1 ~ 9のいずれかに記載のスロットマシンであって、

いずれの種類の特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていないときに開始した前記連続演出が行われている期間に、前記事前決定手段により前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているか否かを判定する特別決定判定手段（CPU 91aは、ボーナス非当選時に開始した連続演出の最終ゲームにおいてボーナスが当選しているか否かを判定する）を備え、

前記連続演出手段は、前記特別決定判定手段により前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されていると判定されたときに、その後から前記連続演出が終了するまでの演出の少なくとも一部を他の演出に差し替えて実行し、該差し替え後の演出にて前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出が許容されている旨を報知する差し替え時実行手段（CPU 91aは、連続演出の最終ゲームにおいてボーナスが当選していると判定した場合に最終的な演出の内容を差し替えてボーナスの当選を報知する）を含む、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの種類の特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていないときに開始した連続演出の実行中に、新たに複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定された場合には、該連続演出が終了するまでの演出の少なくとも一部を他の演出に差し替えて実行し、その差し替えて実行した演出にて複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されている旨が報知されることとなる。これにより、連続演出の終了時において実際とは異なる結果がそのまま遊技者に与え

10

20

30

40

50

られてしまうことがないため、遊技者に不信感を感じさせることもない。

【0029】

また、手段9及び手段10において前記特別決定判定手段は、いずれの種類の特入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されていないときに開始した前記連続演出の最終ゲームにおいて、前記事前決定手段により前記複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているか否かを判定することが好ましく、このようにすることで、連続演出が開始した後は、連続演出が終了するゲームでのみ複数種類の特別入賞表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているか否かを判定すれば良く、この判定のための制御負荷が大きくなりすぎないで済む。特に手段10においては、特別入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されたのが連続演出が終了するゲームよりも前であっても、連続演出が終了するゲームとなったときに演出の内容を差し替えれば済むため、演出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で済むことになる。

10

尚、手段9及び手段10において前記連続演出は、例えば、前記特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されているか否かを示唆する示唆演出を行った後、前記特別入賞表示結果の導出も許容する旨が決定されているか否かを示す情報を前記連続演出の終了時において確定報知するものである。示唆演出と確定報知は、一連の連続演出の処理として行われるものとしても、示唆演出の処理が終了した後に別個の処理で確定報知を行うものとしても良い。前記追加演出についても同様である。

【発明を実施するための最良の形態】

【0030】

本発明の実施例を以下に説明する。

20

【0031】

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転自在に枢装された前面扉と、から構成されている。

【0032】

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

【0033】

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。

【0034】

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されるようになっている。

40

【0035】

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

50

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。

【0036】

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。

【0037】

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。

【0038】

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。

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

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、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。

【0042】

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

10

20

30

40

50

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。

【0043】

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。

10

【0044】

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

【0045】

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。

30

【0046】

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、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38、電源スイッチ39が接続されている。

40

【0047】

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、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。

【0048】

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

50

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。

【0049】

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。

【0050】

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。

【0051】

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。

【0052】

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

【0053】

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

【 0 0 5 4 】

また、CPU 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。

【 0 0 5 5 】

また、CPU 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 RAM 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。

10

【 0 0 5 6 】

RAM 4 1 c には、DRAM (Dynamic RAM) が使用されており、記憶しているデータ内容を維持するためのリフレッシュ動作が必要となる。CPU 4 1 a には、このリフレッシュ動作を行うためのリフレッシュレジスタが設けられている。リフレッシュレジスタは、8 ビットからなり、そのうちの下位 7 ビットが、CPU 4 1 a が ROM 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。

【 0 0 5 7 】

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、CPU 4 1 a によりリフレッシュ動作が行われて RAM 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。

20

【 0 0 5 8 】

乱数発生回路 4 2 は、後述するように所定数のパルスを発生する度にカウントアップして値を更新するカウンタによって構成され、サンプリング回路 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。CPU 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 4 2 が示している数値を乱数として取得する（以下、この機能をハードウェア乱数機能という）。後述する内部抽選用の乱数は、ハードウェア乱数機能により抽出した乱数をそのまま使用するのではなく、ソフトウェアにより加工して使用するが、その詳細については詳しく説明する。また、CPU 4 1 a は、前述のタイマ割込処理（メイン）により、特定のレジスタの数値を更新し、こうして更新された数値を乱数として取得する機能も有する（以下、この機能をソフトウェア乱数機能という）。

30

【 0 0 5 9 】

CPU 4 1 a は、I/Oポート 4 1 d を介して演出制御基板 9 0 に、各種のコマンドを送信する。遊技制御基板 4 0 から演出制御基板 9 0 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 9 0 から遊技制御基板 4 0 へ向けてコマンドが送られることはない。遊技制御基板 4 0 から演出制御基板 9 0 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 8 0 を介して接続されており、遊技制御基板 4 0 と演出制御基板 9 0 とが直接接続されない構成とされている。

40

【 0 0 6 0 】

演出制御基板 9 0 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 5 1 (図 1 参照)、演出効果 LED 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール LED 5 5 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 9 0 に搭載された後述のサブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【 0 0 6 1 】

演出制御基板 9 0 には、メイン制御部 4 1 と同様に CPU 9 1 a、ROM 9 1 b、RAM 9 1 c、I/Oポート 9 1 d 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

50

を行うサブ制御部 9 1、演出制御基板 9 0 に接続された液晶表示器 5 1 の駆動制御を行う液晶駆動回路 9 2、演出効果 L E D 5 2、リール L E D 5 5 の駆動制御を行うランプ駆動回路 9 3、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力制御を行う音声出力回路 9 4、電源投入時または C P U 9 1 a からの初期化命令が入力されないときに C P U 9 1 a にリセット信号を与えるリセット回路 9 5、その他の回路等、が搭載されており、C P U 9 1 a は、遊技制御基板 4 0 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 9 0 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。

【 0 0 6 2 】

C P U 9 1 a は、メイン制御部 4 1 の C P U 4 1 a 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 9 1 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 4 1 がコマンドを送信する際に出力するストロープ（I N T）信号線に接続されており、C P U 9 1 a は、ストロープ信号の入力に基づいて割込を発生させて、メイン制御部 4 1 からコマンドを取得し、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、C P U 9 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、C P U 9 1 a 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。

【 0 0 6 3 】

また、C P U 9 1 a は、C P U 4 1 a とは異なり、ストロープ信号（I N T）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。

【 0 0 6 4 】

また、サブ制御部 9 1 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、C P U 9 1 a によりリフレッシュ動作が行われて R A M 9 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。

【 0 0 6 5 】

本実施例のロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものであり、後述する内部抽選の当選確率は、設定値に応じて定まるものとなる。以下、設定値の変更操作について説明する。

【 0 0 6 6 】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 3 7 を O N 状態としてからロットマシン 1 の電源を O N する必要がある。設定キースイッチ 3 7 を O N 状態として電源を O N すると、設定値表示器 2 4 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 3 8 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 3 8 が操作されると、設定値表示器 2 4 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 4 1 の R A M 4 1 c に格納される。そして、設定キースイッチ 3 7 が O F F されると、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【 0 0 6 7 】

本実施例のロットマシン 1 においては、メイン制御部 4 1 の C P U 4 1 a 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 R A M 4 1 c のスタックに退避し、メイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c 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、5 A H）、すなわち 0 以外の特定のデータを格納するとともに、R A M 4 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づく R A M パリティが 0 となるように R A M パリティ調整用データを計算し、R A M 4 1 c に格納する処理を行うようになっている。尚、R A M パリティとは R A M 4 1 c 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、R A M 4 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づく R A M パリ

10

20

30

40

50

ティが0であれば、RAMパリティ調整用データは0となり、RAM 41c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。

【0068】

そして、CPU 41aは、その起動時においてRAM 41c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、RAM 41cに記憶されているデータに基づいてCPU 41a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。

10

【0069】

また、CPU 41a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。

20

【0070】

また、CPU 41a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。

【0071】

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、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。

30

【0072】

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。

40

【0073】

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

50

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 L 1 ~ L 5 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 L 1 ~ L 5 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 L 1 ~ L 5 が有効化されることとなる。

【 0 0 7 4 】

本実施例のスロットマシン 1 は、全てのリール 2 L、2 C、2 R 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 R A M 4 1 c に設定されている必要がある。

10

【 0 0 7 5 】

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つた場合にも、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。

20

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

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) 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 1 4 となっている。

30

【 0 0 7 8 】

本実施例のスロットマシン 1 においては、図 4 (a) に示すように、遊技状態が、通常遊技状態または R T 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 R T 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、R T 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、R T 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

40

50

ようになっている。

【 0 0 7 9 】

図 4 (a) に示すように、遊技状態が通常遊技状態または R T 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、すなわち全ての役及び役の組み合わせが内部抽選の対象となる。また、遊技状態が通常遊技状態または R T 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 1 0 以降の役及び役の組み合わせが内部抽選の対象となる。また、遊技状態がレギュラーボーナス、すなわち状態番号として「 4 」が設定されている場合には、チェリー、1 枚 (1)、1 枚 (2)、ベル、すなわち役番号 1 1 以降の役及び役の組み合わせが内部抽選の対象となる。

10

【 0 0 8 0 】

チェリーは、いずれの遊技状態においても左リールについて入賞ラインのいずれかに「チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となり、通常遊技状態においては 2 枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては 1 5 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 L 2、L 4 または入賞ライン L 3、L 5 の 2 本の入賞ラインにチェリーの組み合わせが揃うこととなり、2 本の入賞ライン上でチェリーに入賞したこととなるので、通常遊技状態においては 4 枚のメダルが払い出されることとなるが、レギュラーボーナスでは、2 本の入賞ライン上でチェリーに入賞しても、1 ゲームにおいて払い出されるメダル枚数の上限が 1 5 枚に設定されているため、1 5 枚のみメダルが払い出されることとなる。1 枚 (1) は、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「青 7 - 赤 7 - スイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態においては 1 枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては 1 5 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 - 青 7 - スイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態においては 1 枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては 1 5 枚のメダルが払い出される。ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインのいずれかに「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、通常遊技状態においては 8 枚のメダルが払い出され、レギュラーボーナスにおいては 1 5 枚のメダルが払い出される。

20

30

【 0 0 8 1 】

リプレイは、通常遊技状態において入賞ラインのいずれかに「リプレイ - リプレイ - 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。

40

【 0 0 8 2 】

レギュラーボーナスは、通常遊技状態において入賞ラインのいずれかに「赤 7 - 赤 7 - B A R」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、1 2 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 R A M 4 1 c に設定される。

【 0 0 8 3 】

ビッグボーナスは、通常遊技状態において入賞ラインのいずれかに「赤 7 - 赤 7 - 赤 7

50

」の組み合わせ、または「青7 - 青7 - 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466枚に達したときに終了する。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。

10

【0084】

尚、「赤7 - 赤7 - 赤7」によるビッグボーナス及び「青7 - 青7 - 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。

【0085】

また、本実施例では、通常遊技状態において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、チェリーに入賞すると、前述したメダルの払出に加えて、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、3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。

20

【0086】

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

30

【0087】

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(a)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。

40

【0088】

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

50

対象役として順に読み出される。

【 0 0 8 9 】

また、遊技状態が通常遊技状態または R T 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 1 0 ~ 1 4 の役及び役の組み合わせ、すなわちリプレイ [役番号 1 0]、チェリー [役番号 1 1]、1 枚 (1) [役番号 1 2]、1 枚 (2) [役番号 1 3]、ベル [役番号 1 4] が内部抽選の対象役として順に読み出される。

【 0 0 9 0 】

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 1 1 ~ 1 4 の役及び役の組み合わせ、すなわちチェリー [役番号 1 1]、1 枚 (1) [役番号 1 2]、1 枚 (2) [役番号 1 3]、ベル [役番号 1 4] が内部抽選の対象役として順に読み出される。

10

【 0 0 9 1 】

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。

【 0 0 9 2 】

そして、いずれかの役または役の組み合わせの当選が判定された場合には、当選が判定された役または役の組み合わせに対応する当選フラグを R A M 4 1 c に割り当てられた特別役格納ワーク及び一般役格納ワークに設定する。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、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。また、役番号 1 0 ~ 1 4 のいずれかの役 (一般役) が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組み合わせにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

20

【 0 0 9 3 】

各役及び役の組み合わせの判定値数は、メイン制御部 4 1 の R O M 4 1 b 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。

30

【 0 0 9 4 】

図 4 (b) 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 2 5 6 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) 。

40

【 0 0 9 5 】

役別テーブルには、図 4 (b) 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)、ベルの判定値数の格納アドレスが登録されている。

【 0 0 9 6 】

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

50

(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。

10

【0097】

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。

【0098】

チェリー、1枚(1)、2枚(2)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に対応する判定値数の格納アドレスと、状態番号4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。

20

【0099】

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に対応する判定値数の格納アドレスと、状態番号4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。

【0100】

また、役別テーブルには、各役に入賞したときに払い出されるメダルの払出枚数も登録されている。もっとも、入賞したときにメダルの払い出し対象となる役は、小役であるチェリー、1枚(1)、1枚(2)、ベルだけである。これら小役は、いずれの遊技状態においても入賞が発生可能であるが、状態番号が4であるとき、すなわち遊技状態がレギュラーボーナスにあるときには、状態番号が0~3であるとき、すなわち遊技状態が通常遊技状態またはRTにあるときよりも多いメダルが払い出されるものとなる。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、通常遊技状態及びRTにおいて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。レギュラーボーナスでは、チェリーの払出枚数が15枚であるが、合計枚数が上限である15枚を超えるため、この場合には15枚のメダルが払い出される。

30

40

【0101】

ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)、レギュラーボーナスの入賞は、遊技状態の移行を伴うものであり、メダルの払い出し対象とはならない。リプレイでは、メダルの払い出しを伴わないが、次のゲーム(必ず通常遊技状態)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。尚、チェリーは、遊技状態の移行を伴うものであるが、小役でもあり、メダルの払い出しの対象でもある。

【0102】

図5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

50

域に設けられている。

【 0 1 0 3 】

例えばアドレス A D D 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 R T 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 1 5 が判定値数として取得される。アドレス A D D + 2、A D D + 4、A D D + 6、A D D + 8、A D D + 1 0 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 A D D + 1 2、A D D + 1 4、A D D + 1 6、A D D + 1 8、A D D + 2 0、A D D + 2 2 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 A D D + 2 4、A D D + 2 6、A D D + 2 8、A D D + 3 0、A D D + 3 2、A D D + 3 4 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。

10

【 0 1 0 4 】

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 R T 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なる。

20

【 0 1 0 5 】

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 R T 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。

【 0 1 0 6 】

また、アドレス A D D + 3 6 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 R T 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 A D D + 3 8 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 R T 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 A D D + 4 0 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 R T 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 A D D + 4 2 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 R T 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 A D D + 4 4 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 R T 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 A D D + 4 6 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 R T 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。

30

40

【 0 1 0 7 】

アドレス A D D + 4 8 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 A D D + 5 0 は、状態番号 1、3 のとき、すなわち R T 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。

【 0 1 0 8 】

50

アドレス $ADD + 52$ は、状態番号 $0 \sim 3$ のとき、すなわち通常遊技状態または RT 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 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。

【0109】

アドレス $ADD + 56$ は、状態番号 $0 \sim 3$ のとき、すなわち通常遊技状態または RT 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 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 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。

10

【0110】

アドレス $ADD + 60$ は、状態番号 $0 \sim 3$ のとき、すなわち通常遊技状態または RT 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 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 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。

【0111】

アドレス $ADD + 64$ 、 $ADD + 66$ 、 $ADD + 68$ 、 $ADD + 70$ 、 $ADD + 72$ 、 $ADD + 74$ は、状態番号 $0 \sim 3$ 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 $1 \sim 6$ 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 $1 \sim 6$ 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。

20

【0112】

図6(a)(b)、図7(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6(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6(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7(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7(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7(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6(a)(b)、図7(a)~(c)のいずれも、設定値が 6 の場合の例を示している。

30

【0113】

例えば、図6(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 、 96 、 163 、 163 、 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 $16364 \sim 16383$ が内部抽選用の乱数として取得されたときに当選となる。

40

【0114】

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

50

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、13932~14027が内部抽選用の乱数として取得されたときに、1枚(1)は、13769~13931が内部抽選用の乱数として取得されたときに、1枚(2)は、13606~13768が内部抽選用の乱数として取得されたときに、ベルは、11524~13605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、0~11523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。

【0115】

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、 $1/819.2$ 、 $1/819.2$ 、 $1/528.5$ 、 $1/1638$ 、 $1/1638$ 、 $1/3277$ 、 $1/3277$ 、 $1/3277$ 、 $1/3277$ 、 $1/7.3$ 、 $1/170.7$ 、 $1/100.5$ 、 $1/100.5$ 、 $1/7.87$ となる。

【0116】

また、図6(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、96、163、163、2082となるので、16364~16383、16344~16363、16313~16343、16303~16312、16293~16302、16288~16292、16283~16287、16278~16282、16273~16277、4028~16272、3932~4027、3769~3931、3606~3768、1524~3605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、 $1/819.2$ 、 $1/819.2$ 、 $1/528.5$ 、 $1/1638$ 、 $1/1638$ 、 $1/3277$ 、 $1/3277$ 、 $1/3277$ 、 $1/3277$ 、 $1/1.34$ 、 $1/170.7$ 、 $1/100.5$ 、 $1/100.5$ 、 $1/7.87$ となる。尚、0~1523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。

【0117】

また、図7(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、1

10

20

30

40

50

3880～14042、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。

【0118】

また、図7(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。

【0119】

また、図7(c)に示すように、レギュラーボーナスでは、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96、163、163、15919となるので、16288～16383、16125～16287、15962～16124、43～15961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、 $1/170.7$ 、 $1/100.5$ 、 $1/100.5$ 、 $1/1.03$ となる。尚、0～55823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。

【0120】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。

【0121】

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。

【0122】

テーブルインデックスには、図8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。

【0123】

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。

【 0 1 2 4 】

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。

【 0 1 2 5 】

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、リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の引込コマ数データが適用される場合においては、引込コマ数データのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の引込コマ数データが参照されることとなる。

【 0 1 2 6 】

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 3 2 L、3 2 C、3 2 R に、1 6 8 ステップ（0 ~ 1 6 7）の周期で 1 周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R を 1 6 8 ステップ駆動させることでリール 2 L、2 C、2 R が 1 周することとなる。そして、図 9 に示すように、リール 1 周に対して 8 ステップ（1 図柄が移動するステップ数）毎に分割した 2 1 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 ~ 2 1 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 2 1 であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から 1 ~ 2 1 の図柄番号が割り当てられているので、1 番図柄から 2 1 番図柄に対して、それぞれ 1 ~ 2 1 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。

【 0 1 2 7 】

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

【 0 1 2 8 】

次に、停止制御テーブルの作成手順について説明すると、まず、リール回転開始時においては、そのゲーム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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 2 9 】

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て停止制御テーブルを作成する。

10

【 0 1 3 0 】

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。

20

【 0 1 3 1 】

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。

30

【 0 1 3 2 】

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。

40

【 0 1 3 3 】

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

50

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。

【0134】

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て停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞させることが可能となる。

【0135】

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。

【0136】

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。

【0137】

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

10

20

30

40

50

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わない。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」の組み合わせが揃い

10

【0138】

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わない。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」の組み合わせが揃い

20

30

【0139】

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うる表示態様であり、本実施例では、左リールの表示結果として、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。

40

【0140】

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うる表示態様であり、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、

50

1 番図柄または 1 2 ~ 1 4 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。

【0141】

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 2 L、2 C、2 R 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 2 L、2 C、2 R 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。

10

【0142】

ここで、チャンス目及びリーチ目を導出させる際のリールの停止制御の一例を、図 9 に基づいて説明する。

【0143】

図 9 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。

20

【0144】

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 9 のハズレの項目に対応する停止制御テーブルが作成される。この停止制御テーブルには、全ての領域番号に対して 2 ~ 4 番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、8 ~ 1 0 番図柄の「ベル・赤 7 ・ベル」、1 5 ~ 1 7 番図柄の「リプレイ・青 7 ・スイカ」や、1 2 ~ 1 4 番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、1 6 ~ 1 8 番図柄の「青 7 ・スイカ・青 7」、2 0、2 1、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 ~ 1 0 番図柄の「ベル・赤 7 ・ベル」、1 5 ~ 1 7 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 1 2 ~ 1 4 番図柄の「リプレイ・スイカ・ベル」、1 6 ~ 1 8 番図柄の「青 7 ・スイカ・青 7」、2 0、2 1、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。

30

【0145】

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 9 の 1 枚(1)の項目に対応する停止制御テーブルが作成される。この停止制御テーブルには、領域番号 1 ~ 3、1 6 ~ 2 1 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 1 8、1 9 に対しては、1 5 ~ 1 7 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 1 0 ~ 1 4 に対して 8 ~ 1 0 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。

40

【0146】

50

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

10

【 0 1 4 7 】

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。

20

30

【 0 1 4 8 】

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 9 の 1 枚 (2) の項目に対応する停止制御テーブルが作成される。この停止制御テーブルには、領域番号 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。

40

【 0 1 4 9 】

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

50

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

10

【0150】

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」が導出されることとなる。

20

【0151】

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9のBB(1)RBの項目に対応する停止制御テーブルが作成される。この停止制御テーブルには、領域番号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。

30

【0152】

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。

40

【0153】

50

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。

【0154】

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9のBB(2)の項目に対応する停止制御テーブルが作成される。この停止制御テーブルには、領域番号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。

【0155】

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。

【0156】

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。

【0157】

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。

【0158】

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)を入賞させることの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

10

20

30

40

50

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。

【0159】

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。

【0160】

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。

【0161】

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。

【0162】

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

10

20

30

40

50

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。

【0163】

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。

10

【0164】

次に、図柄配列を図2に基づいて説明すると、左リールにおいてビッグボーナス(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。

【0165】

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、

20

30

【0166】

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。

40

【0167】

また、中リール及び右リールにおいてもビッグボーナス(1)を構成する「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と、ビッグボーナス(2)を構成する「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ため、「赤7」図柄を最大4コマ引き込んでいずれかの入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作位置で停止操作が行われた場合に、「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、「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

50

止させることが可能な停止操作位置で停止操作が行われた場合に、「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。すなわち中リール及び右リールにおいても「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)を構成する「赤7」図柄と、ビッグボーナス(2)を構成する「青7」図柄と、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。

【0168】

言い換えると、通常遊技状態においてビッグボーナス(2)が当選している場合に作成される中リール及び右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と、通常遊技状態においてビッグボーナス(1)が当選している場合に作成される中リール及び右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。

【0169】

また、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いる。

【0170】

このため、図9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。

【0171】

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。

【0172】

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

10

20

30

40

50

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 9 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

【0173】

次に、メダルの払出に伴うエラー制御について説明する。CPU 41a は、小役入賞の発生やクレジット（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。

20

【0174】

次に、メイン制御部 41 の RAM 41c の初期化について説明する。メイン制御部 41 の RAM 41c は、512 バイトの格納領域を有しており、図 10 に示すように、各バイト毎に 7E00 (H)～7FFF (H) のアドレスが割り当てられているとともに、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。

30

【0175】

重要ワークは、7E00 (H)～7E27 (H) の 40 バイトの領域であり、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。

【0176】

一般ワークは、7E28 (H)～7E8E (H)、7EBA (H)～7F04 (H) の 178 バイトの領域であり、停止図柄データ、メダルの払出枚数、役の当選フラグ、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。

40

【0177】

特別ワークは、7E8F (H)～7EB3 (H) の 37 バイトの領域であり、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、設定開始前のみ初期化されるデータが格納されるワークである。

【0178】

設定値ワーク 1 は、7EB4 (H) の 1 バイトの領域であり、内部抽選処理で抽選を行う際に用いる設定値が格納されるワークであり、設定開始前（設定変更モードへの移行前）の初期化において 0 が格納された後、1 に補正され、設定終了時（設定変更モードへの終了時）に新たに設定された設定値が格納されることとなる。

50

【 0 1 7 9 】

設定値ワーク2は、7 E B 5 (H) の1バイトの領域であり、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。

【 0 1 8 0 】

設定値ワーク3は、7 E B 6 (H) の1バイトの領域であり、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。

10

【 0 1 8 1 】

非保存ワークは、7 E B 7 (H) ~ 7 E B 9 (H) の3バイトの領域であり、打止スイッチ36の状態を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。

【 0 1 8 2 】

未使用領域は、7 F 0 5 (H) ~ 7 F D 1 (H) の205バイトの領域であり、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。

20

【 0 1 8 3 】

スタック領域は、7 F D 2 (H) ~ 7 F F F (H) の46バイトの領域であり、このうち7 F D 2 (H) ~ スタックポインタ - 1の領域は、スタック領域内の使用されていない未使用スタック領域であり、スタックポインタ ~ 7 F F F (H) の領域は、CPU41aのレジスタから退避したデータが格納されている使用中スタック領域である。このうち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。

【 0 1 8 4 】

本実施例においてメイン制御部41のCPU41aは、図11(a)に示すように、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。

30

【 0 1 8 5 】

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。

40

【 0 1 8 6 】

ROM41bには、初期化1~4に対応してそれぞれ初期化する領域の開始アドレスと初期化する領域のサイズを示す初期化サイズとが登録されており、CPU41aがRAM41cの初期化を行う際には、初期化テーブルを参照し、初期化条件に応じて初期化1~4のいずれかに対応する開始アドレスと初期化サイズを取得し、開始アドレスにポインタを設定し、初期化サイズを設定する。また、初期化サイズが未使用スタック領域のサイズ

50

を含むものであれば、未使用スタック領域のサイズ（スタックポインタ - 7FD2 (H)）を計算し、初期化サイズを設定する。そして、ポインタが設定された初期化アドレスから1バイトづつ該当するアドレスの領域を0クリアし、1バイトクリアする毎に初期化サイズを1減算するとともに、ポインタを1進める処理を、初期化サイズが0になるまで実行する。すなわちCPU41aがRAM41cを初期化する際には、初期化条件に応じた領域毎に初期化するのではなく、指定したアドレスから指定したサイズ分の領域を初期化することとなる。

【0187】

図11(b)は、初期化テーブルを示す図である。初期化テーブルには、前述のように初期化1~4に対応して開始アドレス及び初期化サイズが登録されている。

10

【0188】

初期化1には、開始アドレスとして7E00 (H)、初期化サイズとして1D3 (H) + M (未使用スタック領域のサイズ：(スタックポインタ - 7FD2))バイトが登録されているので、初期化1では、7E00 (H)から1D3 (H) + Mバイト分の領域が初期化される。そして、図10に示すように、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、一般ワーク、未使用領域、未使用スタック領域は、7E00 (H)から連続するアドレス領域に割り当てられており、これらの領域のサイズを合計すると1D3 (H) + Mバイトとなるので、初期化1において、7E00 (H)から1D3 (H) + Mバイト分が初期化されることで、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、一般ワーク、未使用領域、未使用スタック領域の順番でこれらの各領域が初期化されることとなる。

20

【0189】

初期化2には、2つの開始アドレス及び各アドレス別の初期化サイズが登録されている。これは、初期化2において初期化される一般ワークが離れた2つのアドレス領域に割り当てられているからである。初期化2には、最初に初期化する領域の開始アドレスとして7E28 (H)、初期化サイズとして67 (H)バイトが登録され、次に初期化する領域の開始アドレスとして7EB7 (H)、初期化サイズとして119 (H) + Mバイトがそれぞれ登録されているので、初期化2では、7E28 (H)から67 (H)バイト分の領域及び7EB7 (H)から119 (H) + Mバイト分の領域が初期化される。そして、7E28 (H) ~ 7E8E (H)の一般ワークのサイズは67 (H)バイトとなり、図10に示すように、残りの一般ワークの領域、未使用領域、未使用スタック領域は、7EB7 (H)から連続するアドレス領域に割り当てられ、これらの領域のサイズを合計すると119 (H) + Mバイトとなるので、初期化2において、7E28 (H)から67 (H)バイト分が初期化され、7EB7 (H)から119 (H) + Mバイト分が初期化されることで、一般ワーク、未使用領域、未使用スタック領域の順番でこれらの各領域が初期化されることとなる。

30

【0190】

初期化3にも、2つの開始アドレス及び各アドレス別の初期化サイズが登録されている。これは、初期化3において初期化される非保存ワークと未使用領域及び未使用スタック領域とが離れた2つのアドレス領域に割り当てられているからである。初期化3には、最初に初期化する領域の開始アドレスとして7EB7 (H)、初期化サイズとして3 (H)バイトが登録され、次に初期化する領域の開始アドレスとして7F05 (H)、初期化サイズとしてCE (H) + Mバイトがそれぞれ登録されているので、初期化3では、7EB7 (H)から3 (H)バイト分の領域及び7F05 (H)からCE (H) + Mバイト分の領域が初期化される。そして、図10に示すように、非保存ワークは、7EB7 (H)から3バイト分の領域であり、未使用領域、未使用スタック領域は、7F05 (H)から連続するアドレス領域に割り当てられ、これらの領域のサイズを合計するとCE (H) + Mバイトとなるので、初期化3において、7EB7 (H)から3 (H)バイト分が初期化され、7F05 (H)からCE (H) + Mバイト分が初期化されることで、非保存ワーク、未使用領域、未使用スタック領域の順番でこれらの各領域が初期化されることとなる。

40

50

【 0 1 9 1 】

初期化 4 には、開始アドレスとして 7 F 0 5 (H)、初期化サイズとして C E (H) + M バイトが登録されているので、初期化 4 では、7 F 0 5 (H) から C E (H) + M バイト分の領域が初期化される。そして、図 1 0 に示すように、未使用領域、未使用スタック領域は、7 F 0 5 (H) から連続するアドレス領域に割り当てられており、これらの領域のサイズを合計すると C E (H) + M バイトとなるので、初期化 4 において、7 F 0 5 (H) から C E (H) + M バイト分が初期化されることで、未使用領域、未使用スタック領域の順番でこれらの各領域が初期化されることとなる。

【 0 1 9 2 】

また、初期化 1 ~ 4 のうち初期化 1、3 については、C P U 4 1 a の起動後、割込が許可される前に行われる処理である。一方、初期化 2、4 については、割込が許可されている状態で行われる処理であるが、これら初期化 2、4 の実行中は、割込が禁止されるようになっている。すなわち初期化 1 ~ 4 の実行中においては常に割込が禁止されるようになっている。

10

【 0 1 9 3 】

尚、本実施例において R A M 4 1 c 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。

【 0 1 9 4 】

次に、メイン制御部 4 1 の C P U 4 1 a が演出制御基板 9 0 に対して送信するコマンド

20

について説明する。

【 0 1 9 5 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 の C P U 4 1 a が演出制御基板 9 0 に対して、B E T 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。

【 0 1 9 6 】

B E T 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 B E T スイッチ 5 または M A X B E T 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

【 0 1 9 7 】

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

【 0 1 9 8 】

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 2 L、2 C、2 R の回転が開始されたときに送信される。

【 0 1 9 9 】

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

【 0 2 0 0 】

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。

【 0 2 0 1 】

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。

50

【 0 2 0 2 】

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。

【 0 2 0 3 】

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。

【 0 2 0 4 】

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

【 0 2 0 5 】

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。

【 0 2 0 6 】

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。

20

【 0 2 0 7 】

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。

【 0 2 0 8 】

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。

【 0 2 0 9 】

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。

30

【 0 2 1 0 】

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。

【 0 2 1 1 】

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

【 0 2 1 2 】

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。

50

【 0 2 1 3 】

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 9 1 c に設定される。演出パターンの選択率は、ROM 9 1 b に格納された演出テーブルに登録されており、CPU 9 1 a 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 9 1 c に設定するようになっている。

【 0 2 1 4 】

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 9 1 a 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

【 0 2 1 5 】

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

20

【 0 2 1 6 】

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。

【 0 2 1 7 】

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

【 0 2 1 8 】

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。

【 0 2 1 9 】

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

【 0 2 2 0 】

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 5 1 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

50

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。

【 0 2 2 1 】

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。

【 0 2 2 2 】

サブ制御部 9 1 の CPU 9 1 a は、定期的に行うタイマ割込処理（サブ）を実行する毎に、RAM 9 1 c 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、RAM 9 1 c に格納する処理を行うようになっている。

10

【 0 2 2 3 】

そして、CPU 9 1 a は、その起動時において RAM 9 1 c 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、RAM 9 1 c 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 RAM 9 1 c 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、RAM 9 1 c の全ての領域を初期化するようになっている。

20

【 0 2 2 4 】

また、演出制御部 9 1 の CPU 9 1 a 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。

【 0 2 2 5 】

図 1 2 (a) は、連続演出の流れを示すフローチャートである。

30

【 0 2 2 6 】

図 1 2 (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、またはチェリーが入賞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こととなる。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る。また、チェリーは、いずれのボーナスも持ち越されていない状態で、ビッグボーナス（１）やビッグボーナス（２）と同時に当選し得る役であり、かつ次のゲームから３ゲームの RT への移行を伴う役である。よってチェリーの入賞を契機とする連続演出は、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）が当選している可能性があり、かつ３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。

40

【 0 2 2 7 】

また、２ゲームの間継続するパターンと、３ゲームの間継続するパターンと、があり、チャンス目が停止した場合には、図 1 2 (a) に示すように、２ゲームの間継続する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。本実施例では、前述のように全てのリールにおいてビッグボーナス（１）を構成する「赤 7」と、ビッグボーナス（２）を構成する「青 7」と、を同時に狙える停止操作位置が存在せず、このように入賞ライン上に構成図柄を導出させることが可能な停止

50

操作位置が重複しないボーナスの種類は2種類となるが、チャンス目を契機とする連続演出では、入賞ライン上に構成図柄を導出させることが可能な停止操作位置が重複しないボーナスの種類数以下である2ゲームにわたり演出が継続するようになっている。このため、連続演出の開始後、左リールにおいてビッグボーナス(1)を構成する「赤7」を狙って停止操作を行い、かつ最終的にビッグボーナス(1)が入賞しなかった場合にも、ビッグボーナス(2)を取りこぼした可能性があり、左リールにおいてビッグボーナス(2)を構成する「青7」を狙って停止操作を行い、かつ最終的にビッグボーナス(2)が入賞しなかった場合にも、ビッグボーナス(1)を取りこぼした可能性が残るため、連続演出が継続している間、ボーナスの当選が否定されてしまうことがない。

【0228】

一方、チェリーが入賞した場合には、図12(a)に示すように、3ゲームの間継続する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。本実施例では、前述のようにチェリーが入賞すると、3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、チェリーの入賞を契機とする連続演出では、チェリーを契機とするRTの継続ゲーム数と同じ3ゲームにわたり演出が継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、ボーナスの当選が否定されてしまうことがない。

【0229】

尚、連続演出の実行中にチャンス目が停止した場合やチェリーが入賞した場合には、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。

【0230】

次に、連続演出処理の内容について説明する。

【0231】

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。

【0232】

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またはチェリーが入賞し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。

【0233】

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

10

20

30

40

50

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。

【0234】

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。

10

【0235】

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。

【0236】

連続演出及び追加演出には、複数のパターンがある。図12（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。連続演出選択テーブルには、図12（b）に示す非当選時テーブルと、図12（c）に示す当選時テーブルと、図12（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。

20

【0237】

図12（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、またはいずれのボーナスにも当選していない状態でチェリーが入賞し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。

30

【0238】

図12（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、またはいずれかのボーナスに当選している状態でチェリーが入賞し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、チャンス目を契機とするものであれば2ゲームであり、チェリーを契機とするものであれば3ゲームである。

40

【0239】

図12（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。

【0240】

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13～図22は、賭数の設定が許容される期間及び

50

クレジットの精算が許可される期間を示すタイミングチャートである。

【0241】

図13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。

10

【0242】

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。

20

【0243】

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。

30

【0244】

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14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。

40

【0245】

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15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

50

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。

【0246】

また、図16及び図17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。

10

【0247】

これに対して、図16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17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から復帰する。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BB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、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る場合には、BB入賞時演出が経過段階の最初から実行され、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入賞時演出が最終段階の状態から復帰することとなる。そして、BB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、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。

20

【0248】

また、図18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、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、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エラー発生中でも維持し、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BB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、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(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。

30

40

【0249】

これに対して、図18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、BB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BB入賞時演出は最終段階の状態から復帰する。すなわちサブ制御部91では、エラー発生時に実行中のBB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、BB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、BB入賞時演出が経過段階の最初から実行され、BB入賞時演出が

50

最終段階にある旨のデータが維持されていれば、BB入賞時演出が最終段階の状態復帰することとなる。そして、BB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、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。

【0250】

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15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、BB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。

【0251】

また、図16及び図17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。

【0252】

これに対して、図16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17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。

【0253】

また、図18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 41 a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。

10

【0254】

これに対して、図18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

20

【0255】

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19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、CPU 91 aにより前述のエンディング演出が実行される。一方、CPU 41 a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。

30

【0256】

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 41 a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。

40

【0257】

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

50

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
で復帰する。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 4 1 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 4 1 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。

【 0 2 5 8 】

また、図 2 2 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 4 1 a 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 T g の期間）を除いた時間（図中 T h の期間）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。

10

【 0 2 5 9 】

これに対して、図 2 2 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
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 4 1 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 4 1 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。

20

【 0 2 6 0 】

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 4 6
5 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 2 L、2 C、2 R 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。

30

【 0 2 6 1 】

次に、本実施例におけるメイン制御部 4 1 の CPU 4 1 a が実行する各種制御内容を、
図 2 3 ~ 図 4 7 に基づいて以下に説明する。

【 0 2 6 2 】

CPU 4 1 a は、リセット回路 4 9 からリセット信号が入力されると、図 2 3 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 4 1
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 CPU
4 1 a の起動時及び CPU 4 1 a の不具合に伴う再起動時に行われる処理である。

40

【 0 2 6 3 】

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（S a 1）、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（S a 2）、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。

【 0 2 6 4 】

50

S a 2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I Yレジスタの値を初期化する(S a 3)とともに、打止スイッチ36の状態を取得し、CPU 41 aの特定のレジスタに打止機能の有効/無効を設定する(S a 4)。Iレジスタ及びI Y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、I Yレジスタには、RAM 41 c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。

【0265】

次いで、RAM 41 cへのアクセスを許可し(S a 5)、設定キースイッチ37がONの状態か否かを判定する(S a 6)。S a 6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、RAM 41 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RAMパリティを計算し(S a 7)、RAMパリティが0か否かを判定する(S a 8)。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、S a 8のステップにおいてRAMパリティが0でなければ、RAM 41 c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(S a 10)、図24に示すエラー処理に移行する。

10

【0266】

また、S a 8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(S a 9)。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、S a 9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、RAM 41 cのデータが正常ではないので、RAM異常を示すエラーコードをレジスタに設定し(S a 10)、図24に示すエラー処理に移行する。

20

【0267】

エラー処理では、図24に示すように、現在の遊技補助表示器12の表示状態をスタックに退避し(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12に表示する(S b 2)。

【0268】

次いで、レジスタに格納されているエラーコードを確認し、当該エラーコードがRAM異常エラーを示すエラーコードであるか否かを判定し(S b 3)、RAM異常エラーを示すエラーコードである場合には、RAM 41 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。

30

【0269】

また、S b 3のステップにおいて、RAM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38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 b 6)、リセットスイッチ23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38またはリセットスイッチ23の操作が検出されるまで、遊技の進行が不能な状態で待機する。

40

【0270】

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38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23の操作が検出された場合には、レジスタに格納されているエラーコードをクリアし(S b 7)、遊技補助表示器12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。

【0271】

このようにエラー処理においては、RAM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38またはリセットスイッチ23が操作されることで、エラー状

50

態を解除してもとの処理に復帰するが、RAM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38またはリセットスイッチ23が操作されてもエラー状態が解除されることはない。

【0272】

図23に戻り、Sa9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、RAM41cのデータは正常であるので、RAM41c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(Sa11)、破壊診断用データをクリアする(Sa12)。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(Sa13)、割込を許可して(Sa14)、電断前の最後に実行していた処理に戻る。

10

【0273】

また、Sa6のステップにおいて設定キースイッチ37がONの状態であれば、RAM41cの格納領域のうち、使用中スタック領域を除く全ての格納領域を初期化する初期化1を実行した後(Sa15)、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(Sa16)。次いで、割込を許可して(Sa17)、図25に示す設定変更処理、すなわち設定変更モードに移行し(Sa18)、設定変更処理の終了後、ゲーム処理に移行する。

【0274】

設定変更処理では、図25に示すように、RAM41c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(Sc1)。

20

【0275】

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。

30

【0276】

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23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。

【0277】

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の状態では再起動した場合を除き、CPU41aを再起動さ

40

50

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。

【0278】

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。

【0279】

図26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。

【0280】

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。

【0281】

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。

【0282】

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

【0283】

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

【0284】

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

【0285】

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

【0286】

Sd6のステップにおけるゲーム終了時処理では、次のゲームに備えて遊技状態を設定する処理を実行する。

【0287】

図27及び図28は、CPU41aがSd1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。

【0288】

BET処理では、まず、RAM41c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(Se1)、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RAM41cに設定し(Se2)、RAM41c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

10

20

30

40

50

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)。

【 0 2 8 9 】

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、B E T カウンタの値を 1 加算し (S e 4)、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 5)、B E T 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、B E T 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 R A M 4 1 c に設定し (S e 6)、S e 8 のステップに進む。

【 0 2 9 0 】

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、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、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 の検出を有効化する。

10

【 0 2 9 1 】

S e 8 のステップにおいては、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 3 0 を o n 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 1 1 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 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

20

【 0 2 9 2 】

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 2 9 3 】

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。

30

【 0 2 9 4 】

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。

40

【 0 2 9 5 】

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)。

【 0 2 9 6 】

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

50

口9側の経路として新たなメダルの投入を禁止し(Se20)、ゲーム開始時の設定を行う(Se21)。ゲーム開始時の設定では、1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、精算スイッチ10の操作の検出を無効化する。そして、Se21のステップの後、BET処理を終了して図27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BETスイッチ5及びMAXBET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10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BET処理までクリアされることはなく、1枚BETスイッチ5及びMAXBETスイッチ6の操作の検出も次回ゲームのBET処理までクリアされることはないので、次回ゲームのBET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10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BET処理までクリアされることはないので、次回ゲームのBET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BET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10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。

10

【0297】

Se22のステップにおいては、1枚BETスイッチ5の操作が検出されているか否かを判定する。Se22のステップにおいて1枚BETスイッチ5の操作が検出されていなければ、Se27のステップに進み、1枚BETスイッチ5の操作が検出されていれば、RAM41c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する(Se23)。Se23のステップにおいてBETカウンタの値が規定数であればSe8のステップに戻り、BET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(Se24)、クレジットカウンタの値が0であればSe8のステップに戻る。Se24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(Se25)、BETカウンタの値を1加算して(Se26)、Se8のステップに戻る。

20

【0298】

Se27のステップにおいては、MAXBETスイッチ6の操作が検出されているか否かを判定する。Se27のステップにおいてMAXBETスイッチ6の操作が検出されていなければ、Se32のステップに進み、MAXBETスイッチ6の操作が検出されていれば、RAM41c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する(Se28)。Se28のステップにおいてBETカウンタの値が規定数であればSe8のステップに戻り、BET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(Se29)、クレジットカウンタの値が0であればSe8のステップに戻る。Se29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(Se30)、BETカウンタの値を1加算して(Se31)、Se28のステップに戻る。

30

【0299】

Se32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。Se32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、Se8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、RAM41c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(Se33)、当該ゲームがリプレイゲームであればSe8のステップに戻る。Se33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、BETカウンタの値が0か否かを判定し(Se34)、BETカウンタの値が0であればSe36のステップに進み、BET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RAM41cに設定し(Se35)、Se36のステップに進む。Se36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BET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

40

50

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。

【0300】

図29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。

【0301】

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)。

【0302】

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が否かを判定し(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。

【0303】

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)。

【0304】

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34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25に示すエラー処理に移行する。また、払出センサ35により一定時間以上メダルが検出されない場合には、一旦ホッパーモータ34の駆動状態をo f fとし、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)を示すエラーコードをレジスタに設定した後、図25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23やりセット/設定スイッチ38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。

【0305】

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が否かを判定する(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34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。

【0306】

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)、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)。

【0307】

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 10)、B E Tカウンタの値が0が否かを判定する(S f 11)。そして、S f 11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 12)、ホッパーモータ34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

10

20

30

40

50

する。

【0308】

図30は、CPU41aがSd2のステップにおいて実行する内部抽選処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0309】

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BET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、設定ワーク1~3の値を読み出し(Sg1)、Sg2のステップに進む。規定枚数は、通常遊技状態及びRT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。

10

【0310】

Sg2のステップでは、Sg1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Sg4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Sg3のステップに進む。

【0311】

Sg3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、RAM41c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、RAM異常を示すエラーコードをレジスタに格納し、図24に示すエラー処理に移行する。

【0312】

Sg4のステップでは、Sg1のステップにて読み出した設定ワーク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。

20

【0313】

設定値判定処理では、図31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。

【0314】

Sg51のステップにおける設定値判定処理1では、図32に示すように、設定ワーク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24に示すエラー処理に移行し、設定ワーク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。

30

【0315】

Sg52のステップにおける設定値判定処理2では、図33に示すように、設定ワーク1から読み出した値と、設定ワーク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)、設定ワーク1から読み出した値と、設定ワーク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24に示すエラー処理に移行し、設定ワーク1から読み出した値と、設定ワーク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。

40

【0316】

Sg53のステップにおける設定値判定処理3では、図34に示すように、設定ワーク1から読み出した値と、設定ワーク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)、設定ワーク1から読み出した値と、設定ワーク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24に示すエラー処理に移行し、設定ワーク1から読み出した値と、設定ワーク3から読み出した値と、が一致すれば、図30に示すフローチャートに復帰する。

50

【0317】

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。

10

【0318】

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。

【0319】

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11(チェリー)を設定する。

20

【0320】

Sg8のステップでは、抽選対象とする役番号が15であるか否か、すなわち抽選対象となる全ての役の抽選が終了したか否かを確認し、15である場合、すなわち抽選対象となる全ての役の抽選が終了している場合にはSg9のステップに進む。15でない場合にはSg10のステップに進む。

30

【0321】

Sg9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26に示すフローチャートに復帰する。

【0322】

Sg10のステップでは、処理対象の役番号に対応付けて、図4(b)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Sg11のステップに進み、1でない場合にはSg12のステップに進む。

40

【0323】

Sg11のステップでは、処理対象の役番号に対応付けて図4(b)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、Sg13のステップに進む。

【0324】

Sg12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4(b)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、Sg13のステップに進む。

50

【0325】

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

【0326】

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

【0327】

S g 1 6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S g 1 7のステップに進み、役番号が1～9でない場合にはS g 1 8のステップに進む。

【0328】

S g 1 7のステップでは、R A M 4 1 cにおいて特別役の当選フラグが格納される特別役格納ワークに、処理対象の役番号に対応する特別役の当選フラグを設定し、S g 1 8のステップでは、R A M 4 1 cの一般役格納ワークに、処理対象の役番号に対応する一般役の当選フラグを設定して、内部抽選処理を終了し、図26に示すフローチャートに復帰する。尚、S g 1 8のステップでは、役番号が1～3の場合、一般役は当選していないため、この場合には、R A M 4 1 cの一般役格納ワークをクリアする。

【0329】

図35は、C P U 4 1 aがS d 3のステップにおいて実行するリール回転処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0330】

リール回転処理では、まず、前のゲームのリール回転開始時点からウェイトタイム（本実施例では、約4.1秒）が経過したか否かを判定し（S h 1）、ウェイトタイムが経過していなければ、ウェイトタイムが経過するまで待機する。

【0331】

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

【0332】

次いで、リールモータの回転開始時の設定を行い、リールの回転を開始させる（S h 3）。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（S h 4）、停止準備完了時の設定を行う（S h 5）。これにより、停止操作を有効化させることが可能な状態となり、その後、後述するタイマ割込処理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。

【0333】

次いで、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rのいずれかのストップスイッチの操作が検出されたか否かを判定し（S h 6）、いずれのストップスイッチの操作も検出されていない場合は、リール回転エラー（一定期間以上、リールセンサ33によりリール基準位置が検出されない場合に判定されるエラー）が発生したか否かを判定し（S h 7）、リール回転エラーが発生していなければ、更に、投入エラー（メダル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（S h 8、S h 9）、S h 7～S h 9のステップにおいていずれのエラーの発生も判定されなければ、S h 6のステップに戻る。

【0334】

また、S h 8のステップにおいて投入エラーの発生が判定された場合、またはS h 9のステップにおいて払出エラーが判定された場合には、リール回転中の投入・払出エラーを

10

20

30

40

50

示すエラーコードをレジスタに設定し (S h 1 0)、図 2 4 に示すエラー処理に移行する (S h 1 1)。そして、エラーが解除された場合には、再び S h 6 のステップに戻る。

【 0 3 3 5 】

また、 S h 7 のステップにおいてリール回転エラーの発生が判定された場合には、リール回転エラーを示すエラーコードをレジスタに設定し (S h 1 2)、図 2 4 に示すエラー処理に移行する (S h 1 3)。これに伴い、リールの回転も一時的に停止する。そして、エラーが解除された場合には、再び S h 3 のステップに戻り、リールの回転が再開する。

【 0 3 3 6 】

また、 S h 6 のステップにおいていずれかのストップスイッチの操作が検出された場合には、ストップスイッチに対応するリールモータにおける、その時点のリール基準位置からのステップ数 (停止操作位置となるステップ数) を取得し、停止リールに対応するワークに設定した後 (S h 1 4)、停止操作に対応するリールの回転が停止するまで待機する (S h 1 5)。

【 0 3 3 7 】

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 (S h 1 6)、全てのリールが停止していなければ、 S h 4 のステップに戻り、全てのリールが停止していれば、リール回転処理を終了して、図 2 6 のフローチャートに復帰する。

【 0 3 3 8 】

以上のようにリール回転処理では、リール 2 L、2 C、2 R の回転が開始した後、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。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。

【 0 3 3 9 】

図 3 6 は、 C P U 4 1 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。

【 0 3 4 0 】

入賞判定処理では、まず、入賞ライン毎に停止図柄を参照し (S j 1)、遊技状態に応じた役が揃っているか否かを判定する (S j 2)。 S j 2 のステップにおいて遊技状態に応じた役が揃っていない場合には、 S j 4 に進み、 S j 2 のステップにおいて遊技状態に応じた役が揃っている場合には、揃った役の種類を示す入賞フラグを R A M 4 1 c に設定し (S j 3)、 S j 4 のステップに進む。

【 0 3 4 1 】

S j 4 のステップにおいては、未だ入賞の判定が終わっていない入賞ラインがあるか否かを判定し、入賞の判定が終わっていない入賞ラインがあれば、 S j 1 のステップに戻り、未処理の入賞ラインについて判定を行い、入賞の判定が終わっていない入賞ラインがなければ、 S j 5 のステップに進む。

【 0 3 4 2 】

S j 5 のステップにおいては、 R A M 4 1 c に入賞フラグが設定されているか否かに基づいて入賞ライン上に遊技状態に応じた役が揃ったか否かを判定する。 S j 5 のステップにおいて入賞ライン上に遊技状態に応じた役が揃っていない場合は、入賞判定処理を終了して図 2 6 に示すフローチャートに復帰する。 S j 5 のステップにおいて入賞ライン上に遊技状態に応じた役が揃っている場合には、入賞フラグが示す役がリプレイか否かを判定し (S j 6)、入賞フラグが示す役がリプレイの場合には、リプレイゲームを示すリプレイゲームフラグを R A M 4 1 c に設定し (S j 7)、入賞判定処理を終了して図 2 6 に示す

10

20

30

40

50

フローチャートに復帰する。

【0343】

S j 6のステップにおいて入賞フラグが示す役がリプレイでなければ、図4(b)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 8)、S j 9のステップに進む。

【0344】

S j 9のステップにおいては、入賞フラグが示す役がビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)か否かを判定する。S j 9のステップにおいて入賞フラグが示す役がビッグボーナス(1)でもビッグボーナス(2)でもなければ、S j 12のステップに進み、S j 9のステップにおいて入賞フラグが示す役がビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)であれば、ビッグボーナス中を示すビッグボーナス中フラグをRAM 41cに設定するとともに、RAM 41cの特別役格納ワークをクリアして特別役の当選フラグをクリアし(S j 10)、RAM 41cにおいてビッグボーナス中のメダルの払出総数が格納されるビッグボーナス中払出数カウンタの値を初期化(0とする)し(S j 11)、S j 12のステップに進む。

【0345】

S j 12のステップにおいては、入賞フラグが示す役がレギュラーボーナスか否かを判定する。S j 12のステップにおいて入賞フラグが示す役がレギュラーボーナスでなければ、S j 15のステップに進み、S j 12のステップにおいて入賞フラグが示す役がレギュラーボーナスであれば、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RAM 41cに設定するとともに、RAM 41cの特別役格納ワークをクリアして特別役の当選フラグをクリアし(S j 13)、RAM 41cにおいてレギュラーボーナスのゲーム数が格納される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(レギュラーボーナスゲーム数カウンタの値に12を設定し、レギュラーボーナス中入賞カウンタの値をクリアする)した後(S j 14)、S j 15のステップに進む。

【0346】

S j 15のステップでは、現在の遊技状態が通常遊技状態か否かを判定し、通常遊技状態でなければS j 19のステップに進み、通常遊技状態であれば、S j 16のステップに進み、チェリーが入賞したか否かを判定する。

【0347】

S j 16のステップにおいてチェリーが入賞していなければS j 19のステップに進み、チェリーが入賞していれば、RT中を示すRT中フラグをRAM 41cに設定した後(S j 17)、RAM 41cに割り当てられたRTゲーム数の残りゲーム数を示すRTゲーム数カウンタに3を設定し(S j 18)、S j 19のステップに進む。

【0348】

S j 19のステップでは、RAM 41cにリプレイゲームフラグが設定されていればクリアする。そして、入賞判定処理を終了して、図26のフローチャートに復帰する。

【0349】

図37は、CPU 41aがS d 6のステップにおいて実行するゲーム終了時処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0350】

ゲーム終了時処理では、まず、RAM 41cにRT中フラグが設定されているか否かを判定し(S k 1)、RT中フラグが設定されていなければ、S k 5のステップに進む。S k 1のステップにおいてRT中フラグが設定されていれば、RTゲーム数カウンタの値を1減算し(S k 2)、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(S k 3)。S k 3のステップにおいて残りRTゲーム数が0でなければ、S k 5のステップに進み、残りRTゲーム数が0であれば、RAM 41cに設定されているRT中フラグをクリアして(S k 4)、S k 5のステップに進む。

【 0 3 5 1 】

S k 5 のステップでは、R A M 4 1 c にレギュラーボーナス中フラグが設定されているか否かを判定し、レギュラーボーナス中フラグが設定されていなければ、S k 9 のステップに進む。S k 5 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、レギュラーボーナスゲーム数カウンタの値を1減算し、入賞が発生していればレギュラーボーナス中入賞カウンタの値を1加算し (S k 6)、レギュラーボーナスの終了条件が成立したか否か、すなわちレギュラーボーナスゲーム数カウンタの値が0、もしくはレギュラーボーナス中入賞カウンタの値が8であるか否かを判定する (S k 7)。S k 7 のステップにおいてレギュラーボーナスの終了条件が成立していなければ、S k 9 のステップに進み、レギュラーボーナスの終了条件が成立していれば、R A M 4 1 c に設定されているレギュラーボーナス中フラグをクリアして (S k 8)、S k 9 のステップに進む。

10

【 0 3 5 2 】

S k 9 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 9 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ければS k 1 6 のステップに進み、ビッグボーナス中フラグが設定されていれば、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 0)、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 6 枚に到達しているか否かを判定する (S k 1 1)。S k 1 1 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 3 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 2)、S k 1 6 のステップに進む。

20

【 0 3 5 3 】

S k 1 3 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 3 のステップにおいてレギュラーボーナス中フラグが設定されている状態であれば、S k 1 6 のステップに進み、S k 1 3 のステップにおいてレギュラーボーナス中フラグが設定されていない状態であれば、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 4)、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 5)、S k 1 6 のステップに進む。

30

【 0 3 5 4 】

S k 1 6 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 1 6 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 0 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 1 7)。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 1 9 のステップに進む。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 1 8)。S k 1 8 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 1 9 のステップに進み、S k 1 8 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 0 のステップに進む。S k 1 9 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 0 のステップに進む。

40

【 0 3 5 5 】

S k 2 0 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 0 のステップにおいてレギュラーボーナス作動開始フ

50

ラグが設定されていなければ、S k 2 3のステップに進み、S k 2 0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 1)、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 2)、出力待ち時間が経過した時点でS k 2 3のステップに進む。

【 0 3 5 6 】

S k 2 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いるか否かを判定する。S k 2 3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ければ、S k 2 9のステップに進み、S k 2 3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れば、外部出力信号のうちB B中信号がO Nの状態か否かを判定する(S k 2 4)。S k 2 4のステップにおいてB B中信号がO Nの状態である場合、すなわちビッグボーナス中であり、かつ次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、S k 2 9のステップに進み、S k 2 4のステップにおいてB B中信号がO Nの状態でない場合、すなわち次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B B中信号をO Nの状態とし(S k 2 5)、B B入賞時演出の演出待ち時間をレジスタに設定し(S k 2 6)、精算スイッチ10の操作の検出を有効化した後(S k 2 7)、S k 2 6のステップにおいて設定された演出待ち時間が経過するまで待機する演出待ち処理を行う(S k 2 8)。そして、演出待ち処理の終了後、S k 2 9のステップに進む。

10

【 0 3 5 7 】

演出待ち処理では、図38に示すように、レジスタに設定された演出待ち時間をR A M 4 1 cの汎用時間カウンタに設定し(S m 1)、精算スイッチ10の操作が検出されたか否かを判定し(S m 2)、精算スイッチ10の操作が検出されていなければ、S m 4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29に示す精算処理を行い(S m 3)、その後、S m 4のステップに進む。S m 3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、S m 2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。

20

【 0 3 5 8 】

S k 2 9のステップでは、R A M 4 1 cにレギュラーボーナス中フラグが設定されているか否かを判定する。S k 2 9のステップにおいてレギュラーボーナス中フラグが設定されていなければ、S k 3 2のステップに進み、S k 2 9のステップにおいてレギュラーボーナス中フラグが設定されていれば、外部出力信号のうちR B中信号がO Nの状態か否かを判定する(S k 3 0)。S k 3 0のステップにおいてR B中信号がO Nの状態である場合、すなわちレギュラーボーナス中であり、かつ次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、S k 3 2のステップに進み、S k 3 0のステップにおいてR B中信号がO Nの状態でない場合、すなわち次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R B中信号をO Nの状態とし(S k 3 1)、S k 3 2のステップに進む。

30

【 0 3 5 9 】

S k 3 2のステップでは、外部出力信号のうちB B中信号がO Nの状態か否かを判定する。S k 3 2のステップにおいてB B中信号がO Nの状態であれば、S k 4 8のステップに進み、S k 3 2のステップにおいてB B中信号がO Nの状態であれば、R A M 4 1 cにビッグボーナス中フラグが設定されているか否かを判定する(S k 3 3)。S k 3 3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る場合、すなわちビッグボーナスが終了しない場合には、S k 4 8のステップに進み、S k 3 3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B B中信号をO F Fの状態とし(S k 3 4)、エンディング演出の演出待ち時間をレジスタに設定し(S k 3 5)、精算スイッチ10の操作の検出を有効化した後(S k 3 6)、S k 3 5のステップにおいて設定された演出待ち時間が経過す

40

50

るまで待機する演出待ち処理（図38参照）を行う（Sk37）。Sk37のステップにおける演出待ち処理の終了後、RAM41c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（Sk38）、Sk39のステップに進む。

【0360】

Sk39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。Sk39のステップにおいて打止機能が無効に設定されていれば、Sk48のステップに進み、Sk39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（Sk40）、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（Sk41）。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（Sk42）、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（Sk43）、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（Sk44）、精算スイッチ10の操作も検出されていなければ、Sk42のステップに戻る。Sk42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、Sk43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、Sk46のステップに進み、Sk44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29に示す精算処理を行い（Sk45）、Sk40のステップに戻る。

【0361】

Sk46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（Sk47）、Sk48のステップに進む。

【0362】

Sk48のステップでは、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を行った後、ゲーム終了時処理を終了し、図26に示すフローチャートに復帰する。

【0363】

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。

【0364】

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。

【0365】

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

【0366】

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

【0367】

図39及び図40は、CPU41aが割込3の発生に応じて、すなわち0.56msの

10

20

30

40

50

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。

【0368】

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、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）。

【0369】

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。

10

【0370】

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3 2 L、3 2 C、3 2 R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3 2 L、3 2 C、3 2 R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 2 3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）。

20

【0371】

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3 2 L、3 2 C、3 2 R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3 2 L、3 2 C、3 2 R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3 2 L、3 2 C、3 2 R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 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。

【0372】

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 1 0）、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 1 1）、各種ソフトウェア乱数を更新する乱数更新処理（S n 1 2）、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 1 3）、コマンドキューに格納されたコマンドを演出制御基板9 0に対して送信するコマンド送信処理（S n 1 4）、外部出力信号を更新する外部出力信号更新処理（S n 1 5）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。

30

【0373】

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 1 6）、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を入力するポート入力処理（S n 1 7）、回転中のリール2 L、2 C、2 R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 1 8）、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 1 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

40

50

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 3 7 4 】

また、 S n 1 6 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 8 L、8 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。

10

【 0 3 7 5 】

図 4 1 は、 C P U 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。

【 0 3 7 6 】

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 0 のフローチャートに復帰する。

20

【 0 3 7 7 】

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。

【 0 3 7 8 】

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 0 のフローチャートに復帰する。

30

【 0 3 7 9 】

図 4 2 は、 C P U 4 1 a が割込 2 の発生に応じて、すなわち電断検出回路 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。

【 0 3 8 0 】

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。

40

【 0 3 8 1 】

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。

【 0 3 8 2 】

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 R A M 4 1 c の全ての格納領域 (未使用領域及び未使用スタック領域を含む) の排他的論理和が 0 になるように R A M パリティ調整用データを計算してセット

50

し (S q 8)、 R A M 4 1 c へのアクセスを禁止する (S q 9)。

【 0 3 8 3 】

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、そのまま電圧が低下すると内部的に動作停止状態になる。よって、電断時に確実に C P U 4 1 a は動作停止する。また、このループ処理において、電圧が回復し、電圧低下信号が入力されない状態となると、前述した起動処理が実行され、 R A M パリティが 0 となり、かつ破壊診断用データが正常であれば、元の処理に復帰することとなる。

【 0 3 8 4 】

尚、本実施例では、 R A M 4 1 c へのアクセスを禁止した後、電圧低下信号の出力状況を監視して、電圧低下信号が入力されなくなった場合に電圧の回復を判定し、起動処理へ移行するようになっているが、ループ処理において何らの処理も行わず、ループ処理が行われている間に、電圧が回復し、リセット回路 4 9 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

【 0 3 8 5 】

次に、 C P U 4 1 a が初期化条件の成立に応じて実行する初期化 1 ~ 4 の制御内容を図 4 2 ~ 図 4 7 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 3 8 6 】

図 4 2 は、 C P U 4 1 a が起動処理において設定変更モードへの移行前に実行する初期化 1 の制御内容を示すフローチャートである。

20

【 0 3 8 7 】

初期化 1 では、まず、 R O M 4 1 b の初期化テーブルを参照し、初期化 1 に対応して登録されている開始アドレスと初期化サイズを読み出す (S r 1)。読み出した開始アドレス (7 E 0 0 (H)) にポインタをセットする (S r 2)。次いで、未使用スタック領域のサイズ (M = スタックポインタ - 7 F D 2 (H)) を計算し (S r 3)、初期化する領域のバイト数 (1 D 3 (H) + M) をセットする (S r 4)。そして、 S r 2 でセットされた開始アドレスから S r 4 でセットされたバイト数にわたりデータをクリアする R A M クリア処理を実行し (S r 5)、 R A M クリア処理が終了すると、初期化 1 を終了してもとの処理に復帰する。

【 0 3 8 8 】

図 4 4 は、図 4 3 の S r 5 のステップにおいて実行する R A M クリア処理の制御内容を示すフローチャートである。

30

【 0 3 8 9 】

R A M クリア処理では、ポインタが示すアドレスが示す 1 バイトのデータを 0 クリアし (S r 1 0 1)、初期化バイト数 (初期化する領域としてセットされたバイト数) を 1 減算する (S r 1 0 2)。次いで、減算後の初期化バイト数が 0 となったか否か、すなわち指定されたバイト数全ての初期化が終了したか否かを判定する (S r 1 0 3)。減算後の初期化バイト数が 0 でなければ、ポインタを 1 進めて (S r 1 0 4)、 S r 1 0 1 の処理に戻り、初期化バイト数が 0 となるまで S r 1 0 1 ~ 4 の処理を繰り返し行う。そして、 S r 1 0 3 のステップにおいて減算後の初期化バイト数が 0 であれば、指定されたバイト数全ての初期化が終了したこととなるので、 R A M クリア処理を終了し、もとの処理に復帰する。

40

【 0 3 9 0 】

図 4 5 は、 C P U 4 1 a が S d 8 のゲーム終了時処理においてビッグボーナス終了時に実行する初期化 2 の制御内容を示すフローチャートである。

【 0 3 9 1 】

初期化 2 では、まず、割込を禁止した後 (S r 1 1)、 R O M 4 1 b の初期化テーブルを参照し、初期化 2 に対応して登録されている開始アドレスと初期化サイズを読み出す (S r 1 2)。初期化 2 には、 2 つの開始アドレス及びそれぞれに対応する初期化サイズが登録されているので、読み出した開始アドレスのうち最初に初期化する領域の開始アドレ

50

ス(7E28(H))にポインタをセットし(Sr13)、最初に初期化する領域のバイト数(67(H))をセットし(Sr14)、Sr13でセットされた開始アドレスからSr14でセットされたバイト数にわたりデータをクリアするRAMクリア処理(図44参照)を実行する(Sr15)。RAMクリア処理が終了すると、読み出した開始アドレスのうち2番目に初期化する領域の開始アドレス(7EBA(H))にポインタをセットし(Sr16)、未使用スタック領域のサイズ(M=スタックポインタ-7FD2(H))を計算し(Sr17)、2番目に初期化する領域のバイト数(119(H)+M)をセットする(Sr18)。そして、Sr16でセットされた開始アドレスからSr18でセットされたバイト数にわたりデータをクリアするRAMクリア処理(図44参照)を実行し(Sr19)、RAMクリア処理が終了すると、Sr11のステップにおいて禁止していた割込を許可し(Sr20)、初期化2を終了してもとの処理に復帰する。

10

【0392】

図46は、CPU41aが起動処理においてRAM41cのデータが正常である場合に実行する初期化3の制御内容を示すフローチャートである。

【0393】

初期化3では、まず、ROM41bの初期化テーブルを参照し、初期化3に対応して登録されている開始アドレスと初期化サイズを読み出す(Sr21)。初期化3には、2つの開始アドレス及びそれぞれに対応する初期化サイズが登録されているので、読み出した開始アドレスのうち最初に初期化する領域の開始アドレス(7EB7(H))にポインタをセットし(Sr22)、最初に初期化する領域のバイト数(3(H))をセットし(Sr23)、Sr22でセットされた開始アドレスからSr23でセットされたバイト数にわたりデータをクリアするRAMクリア処理(図44参照)を実行する(Sr24)。RAMクリア処理が終了すると、読み出した開始アドレスのうち2番目に初期化する領域の開始アドレス(7F05(H))にポインタをセットし(Sr25)、未使用スタック領域のサイズ(M=スタックポインタ-7FD2(H))を計算し(Sr26)、2番目に初期化する領域のバイト数(CE(H)+M)をセットする(Sr27)。そして、Sr25でセットされた開始アドレスからSr27でセットされたバイト数にわたりデータをクリアするRAMクリア処理(図44参照)を実行し(Sr28)、RAMクリア処理が終了すると、初期化3を終了してもとの処理に復帰する。

20

【0394】

図47は、CPU41aがSd8のゲーム終了時処理において各ゲーム毎に実行する初期化4の制御内容を示すフローチャートである。

30

【0395】

初期化4では、まず、割込を禁止した後(Sr31)、ROM41bの初期化テーブルを参照し、初期化4に対応して登録されている開始アドレスと初期化サイズを読み出す(Sr32)。読み出した開始アドレス(7F05(H))にポインタをセットする(Sr33)。次いで、未使用スタック領域のサイズ(M=スタックポインタ-7FD2(H))を計算し(Sr34)、初期化する領域のバイト数(CE(H)+M)をセットする(Sr35)。そして、Sr33でセットされた開始アドレスからSr5でセットされたバイト数にわたりデータをクリアするRAMクリア処理(図44参照)を実行し(Sr36)、RAMクリア処理が終了すると、Sr31のステップにおいて禁止していた割込を許可し(Sr37)、初期化4を終了してもとの処理に復帰する。

40

【0396】

次に、演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91のCPU91aが実行する各種制御内容を、図48~図55のフローチャートに基づいて以下に説明する。

【0397】

CPU91a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48に示す起動処理(サブ)を行う。

【0398】

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

50

初期化した後 (S s 1)、 R A M 9 1 c へのアクセスを許可する (S s 2)。そして、 R A M 9 1 c の全ての格納領域の R A M パリティを計算し (S s 3)、 R A M パリティが 0 か否かを判定する (S s 4)。

【 0 3 9 9 】

R A M 9 1 c のデータが正常であれば、 R A M 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 R A M パリティが 0 であれば、 R A M 9 1 c 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 B B 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、 B B 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、 B B 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 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 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 1 0)、ループ処理に移行する。

10

【 0 4 0 0 】

また、 S s 5 のステップにおいて電断前に B B 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 B B 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 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 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 1 0)、ループ処理に移行する。

20

【 0 4 0 1 】

また、 S s 4 のステップにおいて R A M パリティが 0 でなければ、 R A M 9 1 c に格納されているデータが正常ではないので、 R A M 9 1 c を初期化した後 (S s 1 1)、待機パターンを制御パターンとして設定した後 (S s 1 2)、設定された制御パターンに従って、液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 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 1 0)、ループ処理に移行する。

【 0 4 0 2 】

図 4 9 は、 C P U 9 1 a が内部クロックのカウントに基づいて 1 . 1 2 m s 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。

30

【 0 4 0 3 】

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。

【 0 4 0 4 】

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。

【 0 4 0 5 】

40

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 R A M 9 1 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、 R O M 9 1 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 R A M 9 1 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。

【 0 4 0 6 】

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、 R O M 9 1 b に格納されている制御パターンテーブルを参照し、 R A M 9 1 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 R A M

50

9 1 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。

【 0 4 0 7 】

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 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 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。

【 0 4 0 8 】

S t 7 のステップでは、R A M 9 1 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 8 のステップに進み、起動時に R A M 9 1 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、R A M 9 1 c の全ての格納領域の排他的論理和が 0 になるように R A M パリティ調整用データを計算してセットし、タイマ割込処理（サブ）を終了する。

10

【 0 4 0 9 】

すなわち C P U 9 1 a は、メイン制御部 4 1 の C P U 4 1 a のように電断検出時に R A M パリティ調整用データをセットするのではなく、定期的に行われるタイマ割込処理（サブ）毎に、R A M 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 R A M 9 1 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。

【 0 4 1 0 】

図 5 0 は、C P U 9 1 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。

20

【 0 4 1 1 】

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）。

【 0 4 1 2 】

コマンドの種類が B E T コマンドであった場合には、詳細を後述する B E T 時処理を行い（S u 2）、連続演出処理を終了し、図 4 9 に示すフローチャートに復帰する。

【 0 4 1 3 】

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 4 9 に示すフローチャートに復帰する。

【 0 4 1 4 】

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 R A M 9 1 c に保存したリール 2 L、2 C、2 R の停止図柄に関する情報をクリアし（S u 4）、連続演出処理を終了し、図 4 9 に示すフローチャートに復帰する。

30

【 0 4 1 5 】

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時処理を行い（S u 5）、連続演出処理を終了し、図 4 9 に示すフローチャートに復帰する。

【 0 4 1 6 】

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（S u 6）、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 4 9 に示すフローチャートに復帰する。

40

【 0 4 1 7 】

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、R A M 9 1 c 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（S u 7）、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 4 9 に示すフローチャートに復帰する。

【 0 4 1 8 】

50

また、S u 7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(S u 8)、連続カウンタの値をクリアした後(S u 9)、連続演出処理を終了し、図49に示すフローチャートに復帰する。

【0419】

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(S u 10)、連続演出処理を終了し、図49に示すフローチャートに復帰する。

10

【0420】

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49に示すフローチャートに復帰する。

【0421】

次に、S u 2のB E T時処理を図51に示すフローチャートに基づいて説明する。

【0422】

B E T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(S v 1)。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。

20

【0423】

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(S v 2)。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(S v 3)。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S v 5の処理に進む。

【0424】

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S w 1の処理(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(S v 4)。そして、S v 5の処理に進む。S v 5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、B E T時処理を終了して、図50のフローチャートに復帰する。

30

【0425】

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(S v 6)。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B E T時処理を終了して、図50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かどうかを判定する(S v 7)。

40

【0426】

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リール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、或いはチェリーが入賞したか否かを判定する(S v 8)。前回のゲームにおいてチャンス目も導出されておらず、チェリーも入賞していなければ、そのままB E T時処理を終了して、図50のフローチャートに復帰する。

【0427】

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S w 1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S v 9)。

50

【0428】

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の処理に進む。尚、Sv10のステップでは、Sv8のステップにおいてチャンス目が導出されたと判定された場合には、当選時テーブルから2ゲームのパターンを選択し、Sv8のステップにおいてチェリーが入賞したと判定された場合には、当選時テーブルから3ゲームのパターンを選択する。

【0429】

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の処理に進む。尚、Sv11のステップでは、Sv8のステップにおいてチャンス目が導出されたと判定された場合には、非当選時テーブルから2ゲームのパターンを選択し、Sv8のステップにおいてチェリーが入賞したと判定された場合には、非当選時テーブルから3ゲームのパターンを選択する。

【0430】

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50のフローチャートに復帰する。

【0431】

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50のフローチャートに復帰する。

【0432】

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50のフローチャートに復帰する。

【0433】

次に、Su3のスタート時処理を図52に示すフローチャートに基づいて説明する。

【0434】

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に設けられた最新ゲームの当選状況の保存領域に保存する(Sw1)。

【0435】

次に、RAM91cの連続カウンタの値が0であるかどうかを判定する(Sw2)。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、RAM91c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(Sw3)。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Sw12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(Sw4)。連続カウンタの値が1でもなければ、そのままSw12の処理に進む。

【0436】

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RAM91c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(Sw5)。いずれのボーナスも当選していなければ、そのままSw12

10

20

30

40

50

の処理に進む。

【0437】

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(Sw6)。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(Sw7)。

【0438】

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、RAM91cに演出差替フラグを設定する(Sw8)。更にRAM91c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51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(Sw9)。そして、スタート時処理を終了して、図50のフローチャートに復帰する。

【0439】

一方、追加演出の実行が決定された場合には、RAM91c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、RAM91cに保存しておく(Sw10)。更に追加演出の実行を示す追加フラグをRAM91cに設定する(Sw11)。そして、Sw12の処理に進む。

【0440】

Sw12では、RAM91cに保存されている連続演出のパターンとRAM122の連続カウンタの値に応じた画像を液晶表示器51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50のフローチャートに復帰する。

【0441】

Sw2において連続カウンタの値が0であった場合には、更にRAM91cに追加フラグが設定されているどうかを判定する(Sw13)。追加フラグが設定されていないならば、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50のフローチャートに復帰するものとなる。

【0442】

追加フラグが設定されている場合には、RAM91c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51に表示して追加演出を開始させる(Sw14)。そして、スタート時処理を終了して、図50のフローチャートに復帰する。

【0443】

次に、Su5のリール停止時処理を図53に示すフローチャートに基づいて説明する。

【0444】

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RAM91cの停止図柄テーブルに保存する(Sx1)。

【0445】

次に、停止図柄テーブルを参照して、リール2L、2C、2Rの全ての回転が停止したかどうかを判定する(Sx2)。リール2L、2C、2R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50のフローチャートに復帰する。

【0446】

リール2L、2C、2Rの全ての回転が停止した場合には、RAM91cの連続カウンタの値が0であるかどうかを判定する(Sx3)。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、RAM91cに差替フラグが設定されているかど

10

20

30

40

50

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 の処理に進む。

【 0 4 4 7 】

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は、そのままリール停止時処理を終了して、図 5 0 のフローチャートに復帰する。

10

【 0 4 4 8 】

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 の処理に進む。

【 0 4 4 9 】

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 0 のフローチャートに復帰する。

20

【 0 4 5 0 】

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時処理を終了して、図 5 0 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)。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 の処理に進む。

【 0 4 5 1 】

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 0 のフローチャートに復帰する。

30

【 0 4 5 2 】

図 5 4 及び図 5 5 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 4 5 3 】

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 4 9 に示すフローチャートに復帰する。

【 0 4 5 4 】

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 4 9 に示すフローチャートに復帰する。

40

【 0 4 5 5 】

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 4 9 に示すフローチャートに復帰する。

50

【 0 4 5 6 】

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49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49に示すフローチャートに復帰する。

10

【 0 4 5 7 】

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49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49に示すフローチャートに復帰する。

20

【 0 4 5 8 】

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49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。

30

【 0 4 5 9 】

S y 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(S y 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(S y 19)、制御パターン設定処理を終了して、図49に示すフローチャートに復帰する。すなわちS y 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、もともと実行されていた演出のみが継続することとなる。

40

【 0 4 6 0 】

S y 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(S y 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(S y 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、B B入賞時パターンを制御パターンとして設定し(S y 22)、制御パターン設定処理を終了して、図49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

50

ボーナス以外の入賞を示すか否かを判定する（S y 2 3）。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（S y 2 4）、制御パターン設定処理を終了して、図49に示すフローチャートに復帰する。尚、S y 2 3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、S y 2 9のステップに進む。

【0461】

S y 2 0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（S y 2 5）。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、S y 2 9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RAM91cに設定するとともに（S y 2 6）、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（S y 2 7）。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（S y 2 8）、制御パターン設定処理を終了して、図49に示すフローチャートに復帰する。尚、S y 2 7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、S y 2 9のステップに進む。

【0462】

S y 2 9のステップでは、ROM91bに格納されている制御パターンテーブルを参照し、RAM91c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49に示すフローチャートに復帰する。

【0463】

以上説明したように、本実施例のスロットマシン1では、左リールにおいていずれかの入賞ライン上に「チェリー」が停止したこと、すなわちボーナスが持ち越されていない状態であってもボーナスと同時に当選し得るチェリーが入賞し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、チェリーの入賞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。

【0464】

また、チェリーが入賞したことを契機に3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。

【0465】

また、本実施例では、チャンス目が導出されたときにも連続演出が実行される。すなわちボーナスに当選している可能性の高いチャンス目の導出に関連して連続演出が実行されるので、リールの表示結果及びその表示結果に関連する演出の双方によってボーナスに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0466】

また、全てのリールにおいて、ビッグボーナス（1）を構成する「赤7」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なされた場合に、ビッグボーナス（2）を構成する「青7」を入賞ライン上に停止させることができず、かつビッグボーナス（2）を構成する「青7」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なされた場合に、ビッグボーナス（1）を構成する「赤7」を入賞ライン上に停止させることができないようになっている。すなわち「赤7」を入賞ライン上に停止させることが可能なタイミングを狙って停止操作を行い、最終的にビッグボーナス（1）が入賞ラ

10

20

30

40

50

イン上に揃わなかった場合でも、ビッグボーナス(2)が当選している可能性があり、左リールの「青7」を入賞ライン上に停止させることが可能なタイミングを狙って停止操作を行い、最終的にビッグボーナス(2)が入賞ライン上に揃わなかった場合でも、ビッグボーナス(1)が当選している可能性があり、このような場合でもいずれかのボーナスに当選しているか否かを判別することができないものとなる。

【0467】

更に、チャンス目を契機に開始した連続演出、すなわちボーナスを揃えることが困難となるRTを伴わない連続演出は、入賞ライン上に構成図柄を導出させることが可能な停止操作位置が重複しないボーナスの種類数(ビッグボーナス(1)とビッグボーナス(2)の2種類)以下である2ゲームにわたり演出が継続するようになっているので、連続演出が行われている間に、いずれか一方のボーナスを狙って停止操作を行い、そのボーナスを入賞させることができなかつた場合でも、他方のボーナスを取りこぼした可能性が残り、連続演出が継続している間、ボーナスの当選が否定されないの、このような場合でも連続演出を無意味なものとするのがなく、最後まで終了させることができる。

10

【0468】

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。

【0469】

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。

20

【0470】

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。

30

【0471】

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。

40

【0472】

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。

【0473】

50

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。

【0474】

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。

【0475】

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つ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）を行うものとするすることで、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。

【0476】

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。

【0477】

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。

【0478】

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つ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。

【0479】

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つ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

10

20

30

40

50

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。

【 0 4 8 0 】

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 の範囲が否か、すなわち内部抽選に用いる設定値が適正な範囲の値が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。

10

【 0 4 8 1 】

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、RAM 4 1 c 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。

20

【 0 4 8 2 】

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。

30

【 0 4 8 3 】

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。

40

【 0 4 8 4 】

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

50

、この場合にもゲームの進行が不能化されることとなる。

【0485】

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。

【0486】

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。

【0487】

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。

【0488】

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、RAM41cの未使用領域を利用せず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。

【0489】

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。

【0490】

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。

【0491】

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R

10

20

30

40

50

RAM 4 1 c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。

【 0 4 9 2 】

特に、起動時においてRAM 4 1 cのデータが破壊されていないときに、必ずRAM 4 1 c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、RAM 4 1 c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 4 1の制御状態がRAM 4 1 cのデータに基づいて復帰してしまうことを防止できる。

【 0 4 9 3 】

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 4 1 cの所定アドレスに格納した後、RAM 4 1 c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 4 1 c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 3 7をONの状態電源投入し、RAM 4 1 c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 4 1 c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。

【 0 4 9 4 】

更に、RAM 4 1 cに格納されているデータが正常ではないと判定され、RAM異常エラー状態となると、RAM 4 1 c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 4 1 cに格納されているデータが正常ではないと判定されたときにも、その後、設定キースイッチ 3 7がONの状態電源投入されたときにも、RAM 4 1 c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 4 1 c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。

【 0 4 9 5 】

また、本実施例では、RAM 4 1 c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 4 1 cに記憶されているデータに異常が生じても、スロットマシンにより自動的に設定された設定値ではなく、設定変更操作に基づいて選択・設定された設定値（一般的に、設定変更操作は遊技店の従業員により行われるので、遊技店側が選択した設定値である）に基づいてゲームが行われることが担保されるので、ゲームの公平性を図ることができる。

【 0 4 9 6 】

また、RAM 4 1 cに記憶されたデータに異常が生じるのは、停電時やCPU 4 1 a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 4 1 a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 4 1 c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 4 1 aの負荷を軽減させることができる。

【 0 4 9 7 】

また、本実施例では、電断割込処理においてRAM 4 1 cの全てのデータに基づくRAM

10

20

30

40

50

M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ため、当該判定を正確にかつ簡便に行うことができる。

【0498】

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 41cのデータが正常であると判定し、RAM 41c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 41cのデータが正常でなくても、RAM 41c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 41c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 41cのデータが正常ではないと判定され、誤ってRAM 41c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 41c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。

【0499】

また、CPU 41a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 41cのデータが正常であると判定すると、RAM 41c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 41c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 41c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。

【0500】

また、本実施例では、RAM 41c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 41cの使用スタック領域を除く全ての領域が初期化されるので、RAM 41c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 41aの起動時には、RAM 41c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 41c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。

【0501】

尚、本実施例では、設定変更処理に移行する前に、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 41cの使用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。

【0502】

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

10

20

30

40

50

によるエラー状態となったときに、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。

【0503】

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 41a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 41c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れてい

10

【0504】

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 41a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 41c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 41cのデータが正常

20

【0505】

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 41a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 41a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。

30

【0506】

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 41a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。

【0507】

また、CPU 41a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 41aが暴走してしまうといった不具合を防止できる。

40

【0508】

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

50

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。

【0509】

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。

【0510】

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。

10

【0511】

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。

20

【0512】

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。

30

【0513】

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。

40

【0514】

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

50

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、B B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。

【0515】

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、B B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、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、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。

【0516】

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に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。

【0517】

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。

【0518】

また、サブ制御部 9 1 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。

【 0 5 1 9 】

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、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。

【 0 5 2 0 】

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に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。

【 0 5 2 1 】

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

10

20

30

40

50

きる。

【 0 5 2 2 】

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

【 0 5 2 3 】

また、B B 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 B B 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、B B 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 B B 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、B B 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 4 1 及びサブ制御部 9 1 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。

20

【 0 5 2 4 】

尚、本実施例では、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、B B 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 B B 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 B B 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 B B 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とならなければかりか、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

【 0 5 2 5 】

また、本実施例のスロットマシン 1 では、停止操作位置（リール基準位置からのステップ数に対して割り当てられた領域）に対して停止位置（表示結果）が一意的に定められた複数の停止制御テーブルのうち、全てのリールが回転中においては、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われるとともに、いずれかのリールが既に停止している場合においては、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止済みのリールの停止位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われるようになっており、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置（表示結果））の

50

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。

【0526】

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

10

20

【0527】

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。

【0528】

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

30

40

【0529】

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。

【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

50

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。

【0531】

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。

10

【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、停止したリールの停止位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、いずれか2つのリールが停止したときに、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止したリールの停止操作位置の組み合わせに対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御を行うようにしても良い。

20

【0533】

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。

【0534】

また、いずれか1つのリールが停止したときに、回転中のリールについて、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止したリールの停止操作位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、いずれか2つのリールが停止したときに、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止したリールのうちのいずれか1つのリールの停止位置、停止したリールのうちの残りのリールの停止操作位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御を行うようにしても良い。

30

【0535】

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

40

【0536】

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、

50

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。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。

10

【0537】

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。

20

【0538】

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。

30

【0539】

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

40

50

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。

【0540】

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、或いは1枚(1)または1枚(2)のみが当選している場合において1枚(1)または1枚(2)を入賞させることができなかつたとき、すなわちボーナスが当選しているか、1枚(1)または1枚(2)を取りこぼしたときに、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態様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。

10

【0541】

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)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

20

【0542】

また、入賞させることができなかつ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ても、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

30

【0543】

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。

【0544】

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。

40

【0545】

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

50

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。

10

【0546】

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事ができる。

【0547】

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。

20

30

【0548】

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（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。

40

【0549】

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

50

ギューボーナスに制御するようになってきている。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。

【0550】

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、466枚）に到達す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

【0551】

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きているので、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。

20

【0552】

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きているが、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）が規定数に到達す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。

30

【0553】

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、466枚）に到達することでビッグボーナスが終了するようになってきているが、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）が規定値に到達し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なり、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なっていても良い。

40

【0554】

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きているが、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なっていても良く、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

50

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。

【0555】

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。

【0556】

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。

【0557】

また、本実施例では、レギュラーボーナスを作動させる際に、レギュラーボーナス中を示すRB中信号の出力待ち時間が経過するまでRB中信号を停止した状態で待機し、出力待ち時間が経過した時点で、RB中信号の出力を開始するようになっており、ビッグボーナス中に連続してレギュラーボーナスを作動させる場合でも、RB中信号の出力が停止し、この状態で出力待ち時間が経過した時点で、再度RB中信号の出力が再開するようになっている。このため、レギュラーボーナスが一旦途切れたことをRB中信号を入力した外部機器にて判別することが可能となり、例えば、外部出力された信号からスロットマシンが正常に動作しているか否かなどの試験を外部機器にて適正に実施することができる。

【0558】

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

【0559】

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

10

20

30

40

50

ができる。

【0560】

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

10

20

【0561】

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て済むようになる。もっとも、役別テーブルにおいて、内部抽選の対象役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も、異なるアドレスにおいて格納されている判定値数が同じである場合がある。

30

【0562】

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。

40

【0563】

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ROM 41b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。

【0564】

50

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。

【0565】

また、本実施例では、CPU41a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、CPU41a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、CPU41a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。

10

【0566】

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CPU41aに対して外部から不正な信号が入力され、遊技の制御に影響を与えられてしまうことを防止できる。

【0567】

20

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。

【0568】

例えば、前記実施例では、2種類のボーナスについて入賞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が重複しないようになっており、その種類数以下である2ゲームにわたりチャンス目を契機とする連続演出を行うようになっているが、3種類以上のボーナスについて入賞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が重複しない構成とし、その種類数以下のゲーム数にわたり連続演出を行うようにしても良い。

【0569】

30

また、前記実施例では、全てのリールにおいてビッグボーナス(1)を入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作のタイミングとビッグボーナス(2)を入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作のタイミングとが重複しないようになっており、全てのリールにおいて入賞図柄を入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作のタイミングが重複しないボーナスの種類数以下のゲーム数にわたりチャンス目を契機とする連続演出が行われるようになっているが、例えば、前記実施例のビッグボーナス(1)とレギュラーボーナスのように少なくとも1つのリールについては、異なる構成図柄とするが、他のリールについては共通の構成図柄とする場合には、異なる構成図柄となるリールについてのみ入賞図柄を入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作のタイミングが重複しないボーナスの種類数以下のゲーム数にわたり連続演出を行うようにしても良く、このようにした場合でも、連続演出が行われている間に、いずれか一方のボーナスを狙って停止操作を行い、そのボーナスを入賞させることができなかつた場合でも、他方のボーナスを取りこぼした可能性が残り、連続演出が継続している間、ボーナスの当選が否定されないので、このような場合でも連続演出を無意味なものとするのがなく、最後まで終了させることができる。

40

【0570】

また、全てのリールについて異なる構成図柄とする複数種類の第1のボーナス(ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2))と、少なくとも1つのリールについては、いずれか1種類の第1のボーナスと異なる構成図柄とするが、他のリールについては当該種類の第1のボーナスと共通の構成図柄とする少なくとも1種類の第2のボーナス(ビッグボー

50

ナス（１）、レギュラーボーナス）と、を有し、全てのリールにおいて入賞図柄を入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作のタイミングが重複しない第１のボーナスの種類数（２種類）と、異なる構成図柄となるリールについてのみ入賞図柄を入賞ライン上に停止させることが可能な停止操作のタイミングが第１のボーナスと重複しない第２のボーナスの種類数（１種類）を加算した数（３）以下のゲーム数にわたり連続演出を行うようにしても良く、このようにした場合でも、連続演出が行われている間に、いずれかのボーナスを狙って停止操作を行い、そのボーナスを入賞させることができなかつた場合でも、残りのボーナスを取りこぼした可能性が残り、連続演出が継続している間、ボーナスの当選が否定されないので、このような場合でも連続演出を無意味なものとするのがなく、最後まで終了させることができる。

10

【 0 5 7 1 】

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。

【 0 5 7 2 】

20

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。

【 0 5 7 3 】

30

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。

【 0 5 7 4 】

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。

【 0 5 7 5 】

40

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。

【 0 5 7 6 】

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。

50

【 0 5 7 7 】

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。

【 0 5 7 8 】

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。

【 0 5 7 9 】

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。

【 0 5 8 0 】

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。

【 0 5 8 1 】

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。

【 0 5 8 2 】

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、R A M 異常エラー状態に制御されるようになっているが、R A M 4 1 c の設定値ワークに格納されている設定値が適正な値（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。

【 0 5 8 3 】

また、前記実施例では、電断割込処理において R A M 4 1 c の R A M パリティが 0 とな

10

20

30

40

50

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。

10

【0584】

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。

【0585】

20

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。

30

【0586】

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。

40

【0587】

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RA

50

M 4 1 c 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、R A M 4 1 c 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。

【 0 5 8 8 】

また、前記実施例では、C P U 4 1 a の起動時において、R A M 4 1 c の R A M パリティを計算し、その結果が 0 であるか否かを判定し、R A M 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、R A M 4 1 c の R A M 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、R A M パリティを計算せずに、R A M 4 1 c のデータが異常である旨を判定することができる。

10

【 0 5 8 9 】

また、前記実施例では、メイン制御部 4 1 の起動時においてのみ R A M 4 1 c 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。

【 0 5 9 0 】

また、前記実施例では、メイン制御部 4 1 とは別個に設けられたリセット回路 4 9 からのリセット信号に基づいてメイン制御部 4 1 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 4 1 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。

20

【 0 5 9 1 】

また、前記実施例では、メイン制御部 4 1 を構成するマイクロコンピュータに R A M 4 1 c 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 R A M を搭載したものであっても良い。

【 0 5 9 2 】

また、前記実施例では、電断検出回路 4 8 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。

30

【 0 5 9 3 】

また、前記実施例では、電断検出回路 4 8 が、遊技制御基板 4 0 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 1 0 0 や電源基板 1 0 0 から遊技制御基板 4 0 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。

【 0 5 9 4 】

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 1 2 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 4 1 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 4 1 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演出制御部 9 1 に対して送信し、演出制御部 9 1 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 4 1 により制御される報知手段による報知を行わず、演出制御部 9 1 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。

40

【 0 5 9 5 】

また、前記実施例 1 において、C P U 4 1 a が R A M 4 1 c の初期化を行う際には、R O M 4 1 b の初期化テーブルを参照し、初期化条件に応じて初期化 1 ~ 4 のいずれかに対応する開始アドレスと初期化サイズを取得し、開始アドレスにポインタを設定し、初期化サイズを設定するとともに、ポインタが設定された初期化アドレスから 1 バイトづつ該当するアドレスの領域を 0 クリアし、1 バイトクリアする毎に初期化サイズを 1 減算すると

50

ともに、ポインタを1進める処理を、初期化サイズが0になるまで実行することで、初期化条件に応じたRAM 41cの領域を初期化しているが、初期化1～4において初期化される領域を連続するアドレス領域に設定するとともに、初期化テーブルには、初期化条件に応じて初期化1～4のいずれかに対応する開始アドレスと、初期化1～4の全てに共通する終了アドレスと、を登録しておき、CPU 41aがRAM 41cの初期化を行う際に、初期化テーブルを参照し、初期化条件に応じて初期化1～4のいずれかに対応する開始アドレスを取得し、開始アドレスにポインタを設定するとともに、ポインタが設定された初期化アドレスから1バイトづつ該当するアドレスの領域を0クリアし、1バイトクリアする毎に、ポインタを進める処理を、初期化1～4に共通の終了アドレスの領域がクリアされるまで実行することで、初期化条件に応じたRAM 41cの領域を初期化するようにしても良い。

10

【0596】

尚、この場合、1バイトクリアする毎に、ポインタが示すアドレスが終了アドレスであるかを判定し、終了アドレスであれば初期化を終了させるようにしても良いが、まず、初期化テーブルから取得した開始アドレスから共通の終了アドレスまでの初期化バイト数を計算して設定し、開始アドレスから1バイトクリアする毎に初期化バイト数を1減算するとともに、ポインタを1進める処理を、初期化バイト数が0になるまで実行し、初期化バイト数が0となった時点で終了アドレスの領域がクリアされたと判定し、初期化を終了することが好ましい。これは、ポインタが示すアドレスと終了アドレスを1バイト毎に比較する処理を行うよりも、初期化バイト数が0か否かを判定する処理の方が処理効率が高いからである。

20

【0597】

図56(a)は、RAM 41cの格納領域の変形例を示す図であり、図56(b)は、初期化テーブルの変形例を示す図であり、図57は、初期化1の変形例を示すフローチャートである。

【0598】

図56(a)に示すように、この変形例においては、RAM 41cの格納領域が7E00(H)から、設定値ワーク1～3、特別ワーク、重要ワーク、非保存ワーク、一般ワーク、未使用領域、未使用スタック領域、使用中スタック領域の順番で割り当てられている。このため、初期化1、2、4のいずれを行った場合でも、初期化される領域が連続するアドレス領域となる。詳しくは、初期化1において初期化される領域は、使用中スタック領域を除く全ての領域、すなわち、設定値ワーク1～3、特別ワーク、重要ワーク、非保存ワーク、一般ワーク、未使用領域、未使用スタック領域であり、これらの領域は、7E00(H)～スタックポインタまでの連続するアドレス領域である。また、初期化2において初期化される領域は、一般ワーク、未使用領域、未使用スタック領域であり、これらの領域は、7E53(H)～スタックポインタまでの連続するアドレス領域である。また、初期化4において初期化される領域は、未使用領域、未使用スタック領域であり、これらの領域は、7F05(H)～スタックポインタまでの連続するアドレス領域である。尚、初期化2において一般ワーク、未使用領域、未使用スタック領域が初期化されるのに対して、初期化3では、非保存ワーク、未使用領域、未使用スタック領域が初期化されるので、初期化3において初期化される未使用領域及び未使用スタック領域は、連続するアドレス領域となるが、非保存ワークは連続しないアドレス領域となる。

30

40

【0599】

図56(b)に示すように、この変形例において適用する初期化テーブルには、初期化1～4に対応して開始アドレスが登録されているとともに、初期化1～4に共通する終了アドレスが登録されている。また、初期化3については、非保存ワークが連続しないアドレス領域となるので、非保存ワークの開始アドレスに対応して初期化サイズが登録されている。

【0600】

次に、図57に示すフローチャートに基づいて、CPU 41aが実行する初期化1の変

50

形例を説明する。

【0601】

この初期化1では、まず、ROM41bの初期化テーブルを参照し、初期化1に対応して登録されている開始アドレスを読み出す(Sr1001)。そして、読み出した開始アドレス(7E00(H))にポインタをセットする(Sr1002)。次いで、ROM41bの初期化テーブルを参照し、初期化1~4に共通の終了アドレスを読み出す(Sr1003)。そして、Sr1001で読み出した開始アドレス(7E00(H))からSr1003で読み出した終了アドレス(スタックポインタ)までのバイト数を計算し(Sr1004)、計算したバイト数を初期化する領域のバイト数をセットする(Sr1005)。そして、Sr1002でセットされた開始アドレスからSr1005でセットされた

10

【0602】

また、初期化2、4の変形例は、図57に示す初期化1の変形例とほぼ同様の処理であり、初期化テーブルに登録されている初期化2または初期化4の開始アドレスを取得し、開始アドレスから共通の終了アドレスまでのバイト数を計算し、開始アドレスから計算したバイト数にわたりデータをクリアする処理を行う。また、初期化3の変形例では、まず、初期化テーブルに登録されている非保存ワークの開始アドレスと初期化サイズを取得し、開始アドレスから初期化サイズ分のバイト数にわたりデータをクリアした後、初期化テーブルに登録されている未使用領域及び未使用スタック領域の開始アドレスを取得し、開始

20

【0603】

上記のようなRAM41cの初期化の変形例によれば、複数の初期化条件について、初期化テーブルに対応する開始アドレスとこれら複数の初期化条件に共通の終了アドレスのみを設定しておくことで、複数の初期化条件に対応する終了アドレスを個々に設定しておくことなく、複数の初期化条件に対応する領域を初期化することができるので、複数種類の初期化を行うためのプログラム容量を削減できる。

【0604】

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、BB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はいるが、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。

30

【0605】

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。

【0606】

また、前記実施例においてBB入賞時演出の演出用待ち時間とBB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。

40

【0607】

また、前記実施例では、入賞時に賭数の設定が一定期間(BB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

50

)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。

【0608】

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。

【0609】

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。

【0610】

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。

【0611】

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ため、払出処理の終了に

10

20

30

40

50

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。

【0612】

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。

【0613】

また、前記実施例では、リールの回転が開始したとき及び、リールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM41bに格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成しているが、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みの停止位置）別の停止制御テーブルを予めROM41bに登録しておき、テーブルインデックスに基づいて、遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、及びリールの停止状況に応じて必要な停止制御テーブルを特定可能とし、リールの回転が開始したとき及び、リールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、テーブルインデックスを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを設定するようにしても良い。

【0614】

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。

【0615】

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。

【0616】

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。

【0617】

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）

10

20

30

40

50

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る。

【0618】

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

【0619】

また、前記実施例では、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、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）に対して複数定められた制御パターンからいずれかを選択し、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っても良い。

【0620】

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。

20

【0621】

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ることもできる。

30

【0622】

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 것도できる。

【0623】

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。

40

【0624】

50

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してすることができる。

【0625】

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ROM 41b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。

【0626】

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。

【0627】

また、前記実施例では、メダル並びにクレジットを用いて賭数を設定するスロットマシンを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、クレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンであっても良い。

【0628】

更に、図58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用しても良い。

【図面の簡単な説明】

【0629】

【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】(a)は、当選役テーブルを示す図である。(b)は、役別テーブルを示す図である。

【図5】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

10

20

30

40

50

示す図である。

【図6】各遊技状態における内部抽選用の乱数の値及び各役の判定値数と、当選役との関係の例をそれぞれ示す図である。

【図7】各遊技状態における内部抽選用の乱数の値及び各役の判定値数と、当選役との関係の例をそれぞれ示す図である。

【図8】ROM 41b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9】停止制御テーブルの一例を示す図である。

【図10】メイン制御部のRAMの格納領域の構成を示す図である。

【図11】(a)は、メイン制御部のCPUが行う初期化1~4において初期化される領域を示す図である。(b)は、メイン制御部のROMに格納された初期化テーブルを示す図である。

10

【図12】(a)は、連続演出の流れを示すフローチャートであり、(b)は、(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13】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14】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15】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。

20

【図16】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、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、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。

30

【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、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、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23】メイン制御部のCPUが起動時に実行する起動処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図24】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25】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。

40

【図26】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27】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28】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29】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30】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。

50

【図31】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32】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33】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。

【図34】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35】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。

10

【図36】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37】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38】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39】メイン制御部のCPUが定期的に行うタイマ割込処理(メイン)の制御内容を示すフローチャートである。

【図40】メイン制御部のCPUが定期的に行うタイマ割込処理(メイン)の制御内容を示すフローチャートである。

20

【図41】メイン制御部のCPUがタイマ割込処理(メイン)において実行する停止スイッチ処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図42】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43】メイン制御部のCPUが起動処理において実行する初期化1の制御内容を示すフローチャートである。

【図44】メイン制御部のCPUが初期化1~4において実行するRAMクリア処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図45】メイン制御部のCPUがビッグボーナス終了時に実行する初期化2の制御内容を示すフローチャートである。

30

【図46】メイン制御部のCPUが起動処理において実行する初期化3の制御内容を示すフローチャートである。

【図47】メイン制御部のCPUが1ゲーム終了毎に実行する初期化4の制御内容を示すフローチャートである。

【図48】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49】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50】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。

40

【図51】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。

【図52】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53】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54】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。

50

【図56】(a)は、メイン制御部におけるRAMの格納領域の変形例を示す図である。(b)は、初期化テーブルの変形例を示す図である。

【図57】メイン制御部のCPUが実行する初期化1の変形例を示す図である。

【図58】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】

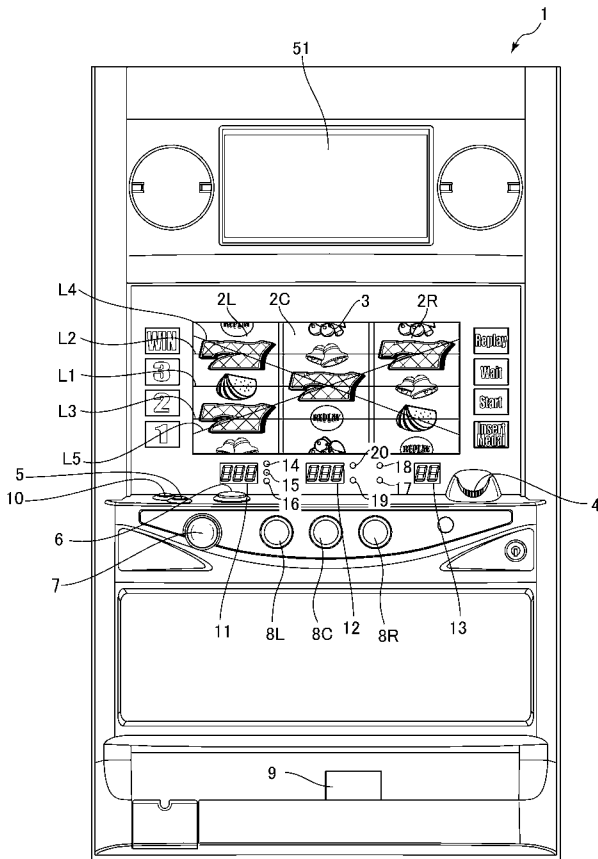
【0630】

- 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
- 42 乱数発生回路
- 43 サンプリング回路
- 90 演出制御基板
- 91 サブ制御部
 - 91 a CPU
 - 91 b ROM
 - 91 c RAM

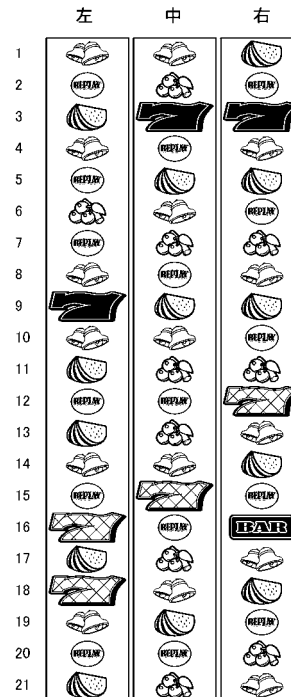
10

20

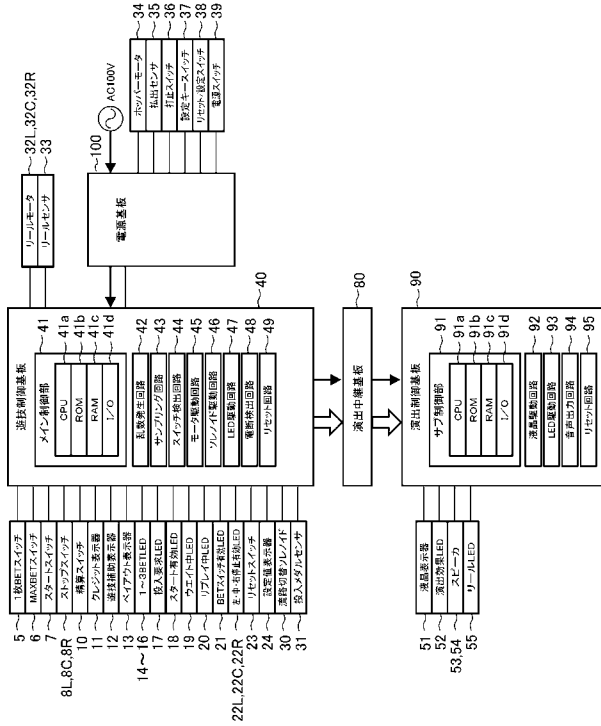
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

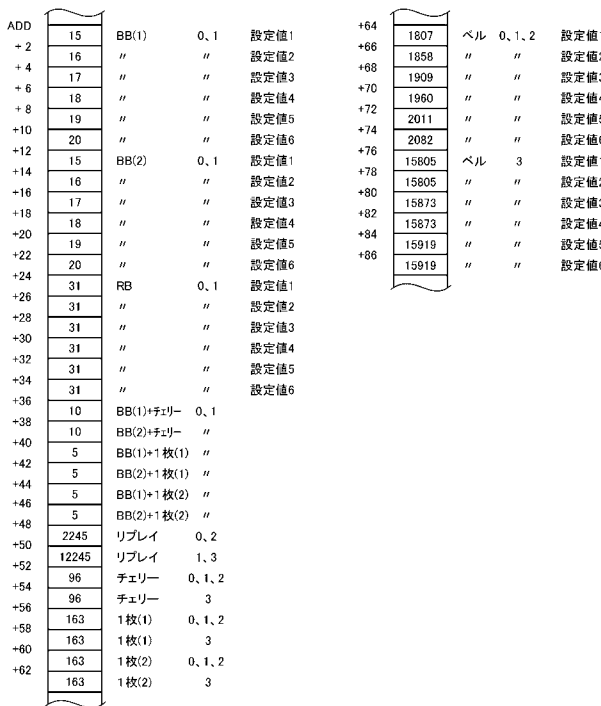
(a)

役	役番号	図解組み合わせ	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	○	○	○	○	○

(b)

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+8	ADD+16	ADD+32	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)	0, 1	1			ADD+36				0
チェリー	0, 1	1			ADD+38				(チェリー入賞時2)
BB(1)+1枚(1)	0, 1	1			ADD+40				(1枚(1)入賞時1)
BB(2)+1枚(1)	0, 1	1			ADD+42				(1枚(1)入賞時1)
BB(1)+1枚(2)	0, 1	1			ADD+44				(1枚(2)入賞時1)
BB(2)+1枚(2)	0, 1	1			ADD+46				(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				0(実質3)
チェリー	0, 1, 2	1			ADD+52				2
	3	1			ADD+54				15
1枚(1)	0, 1, 2	1			ADD+56				1
	3	1			ADD+58				15
1枚(2)	0, 1, 2	1			ADD+60				1
	3	1			ADD+62				15
ベル	0, 1, 2	0	ADD+64	ADD+66	ADD+68	ADD+70	ADD+72	ADD+74	8
	3	0	ADD+76	ADD+78	ADD+80	ADD+82	ADD+84	ADD+86	15

【図5】



【図6】

(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	96(2452)	13932~14027	1/170.7
1枚(1)	163(2615)	13769~13931	1/100.5
1枚(2)	163(2778)	13606~13768	1/100.5
ベル	2082(4860)	11524~13605	1/7.87
ハズレ		0~11523	

(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	96(12452)	3932~4027	1/170.7
1枚(1)	163(12615)	3769~3931	1/100.5
1枚(2)	163(12778)	3606~3768	1/100.5
ベル	2082(14860)	1524~3605	1/7.87
ハズレ		0~1523	

【 図 7 】

(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
チェリー	96(96)	16268~16383	1/170.7
1枚(1)	163(259)	16125~16287	1/100.5
1枚(2)	163(422)	15962~16124	1/100.5
ベル	15919(16341)	43~15961	1/1.03
ハズレ		0~42	

【 図 8 】

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

【 図 9 】

図形番号 (図形番号)	図形 説明	停止 コマンド のアドレス	ハズレ		1枚(1)		1枚(2)		チェリー		BB(1)RB		BB(2)	
			引込 コマンド	停止 ポイント	引込 コマンド	停止 ポイント	引込 コマンド	停止 ポイント	引込 コマンド	停止 ポイント	引込 コマンド	停止 ポイント	引込 コマンド	停止 ポイント
1	ベル	0~7	2	3	3	4	1	1	0	0	0	0	0	0
2	リプレイ	8~15	0	3	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0
3	スイカ	16~23	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	ベル	24~31	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
5	リプレイ	32~39	0	1	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2
6	チェリー	40~47	1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	リプレイ	48~55	2	3	4	4	4	4	0	0	4	4	4	4
8	ベル	56~63	3	4	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
9	スイカ	64~71	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	ベル	72~79	1	1	0	0	1	1	2	2	1	1	1	1
11	スイカ	80~87	0	0	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	リプレイ	88~95	0	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3
13	スイカ	96~103	0	3	4	4	4	4	0	0	3	3	3	3
14	ベル	104~111	1	4	4	4	4	4	1	1	3	3	3	3
15	リプレイ	112~119	0	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	4
16	スイカ	120~127	0	0	0	0	0	0	1	1	2	2	2	2
17	ベル	128~135	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
18	スイカ	136~143	2	2	1	1	1	1	2	2	0	0	0	0
19	ベル	144~151	0	2	2	2	2	2	0	0	1	1	1	1
20	リプレイ	152~159	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	スイカ	160~167	0	0	2	2	2	2	1	1	0	0	0	0

【 図 10 】

7FFF	使用中スタック領域
SP	
7FD2	未使用スタック領域
7F05	未使用領域
7EBA	一般ワーク
7EB7	非保存ワーク
7EB6	設定値ワーク3
7EB5	設定値ワーク2
7EB4	設定値ワーク1
7E8F	特別ワーク
7E28	一般ワーク
7E00	重要ワーク

△停止コマンドポイント ●停止ポイント

【図11】

(a)

	初期化1	初期化2	初期化3	初期化4
	設定開始前	BB終了時	電源投入時でRAMが壊れていない時	1ゲーム終了時
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	○	○	○	○
未使用スタック領域	○	○	○	○
使用中スタック領域	×	×	×	×

○:初期化する
×:初期化しない

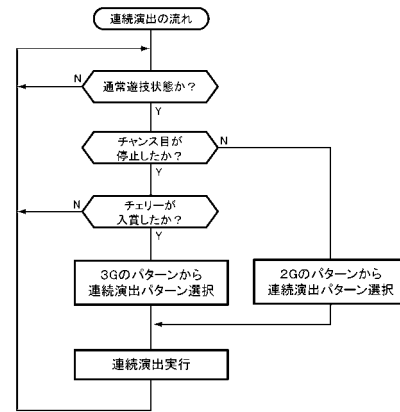
(b)

	開始アドレス	初期化サイズ(バイト)
初期化1	7E00	1D3(+M)
初期化2	7E28	67
	7EBA	119(+M)
初期化3	7EB7	3
	7F05	CE(+M)
初期化4	7F05	CE(+M)

M:未使用スタック領域のサイズ(SP-7FD2)

【図12】

(a)



(b)

	1G	2G	3G
パターン1	ダメージ	ダメージ	ダメージ(負)
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)	-

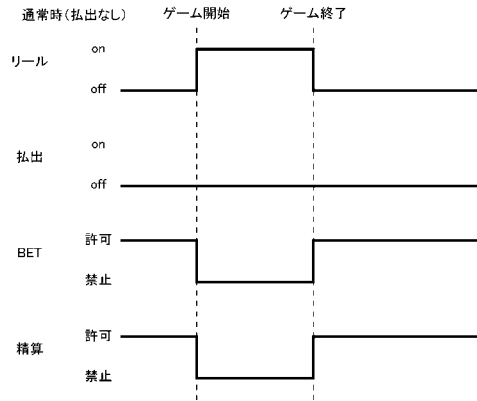
(d)

+1G
復活A(勝)
復活B(勝)
⋮
復活n(勝)

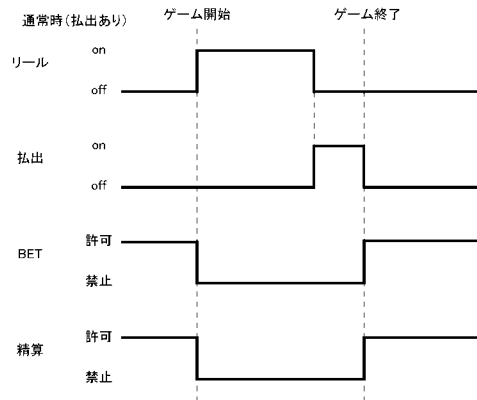
(c)

	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)	-

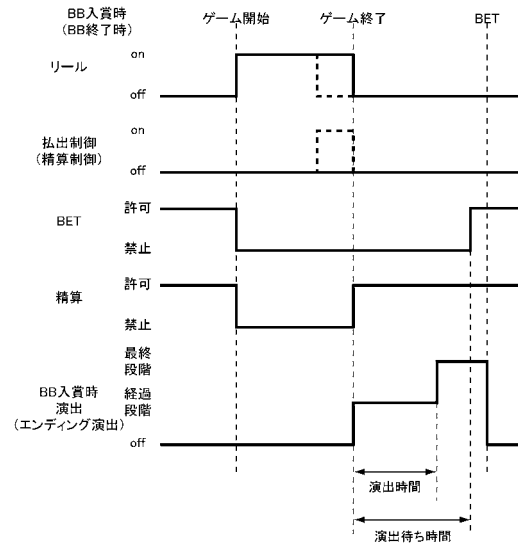
【図13】



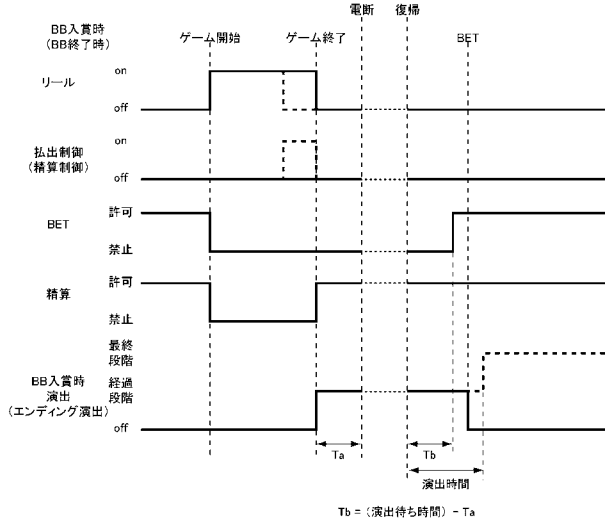
【図14】



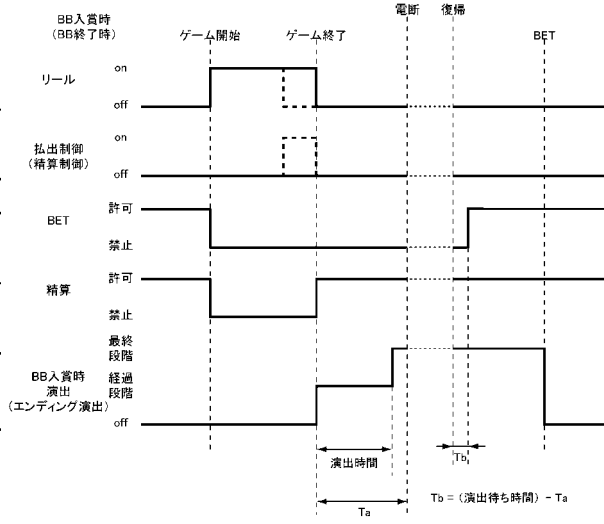
【図15】



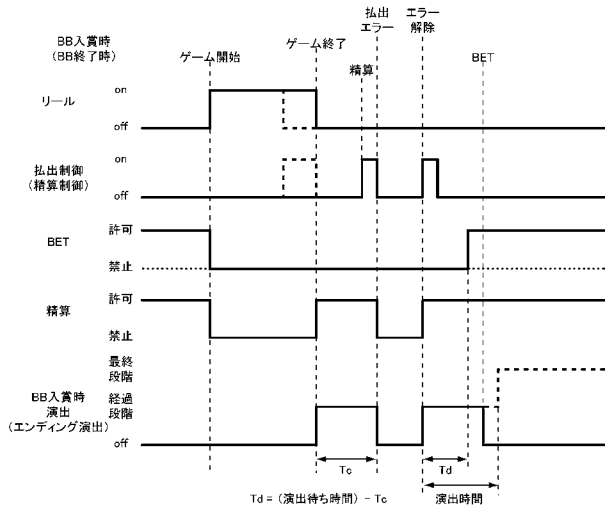
【図16】



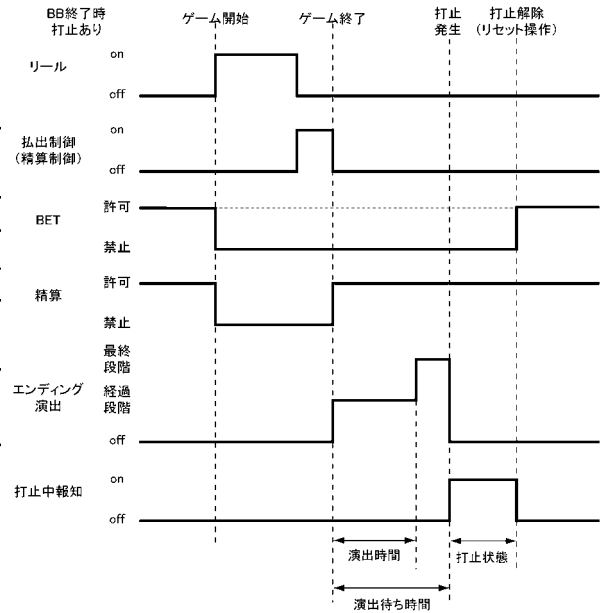
【図17】



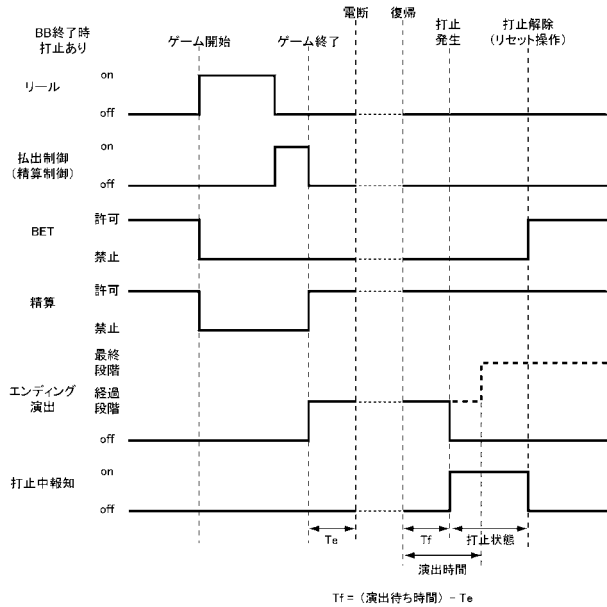
【図18】



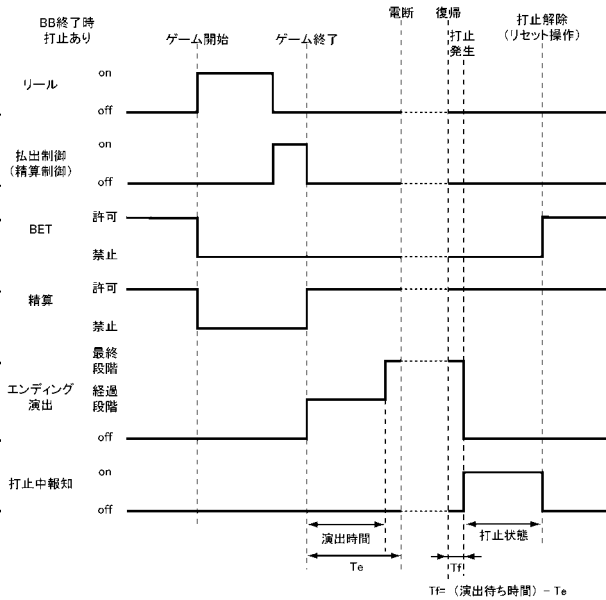
【図19】



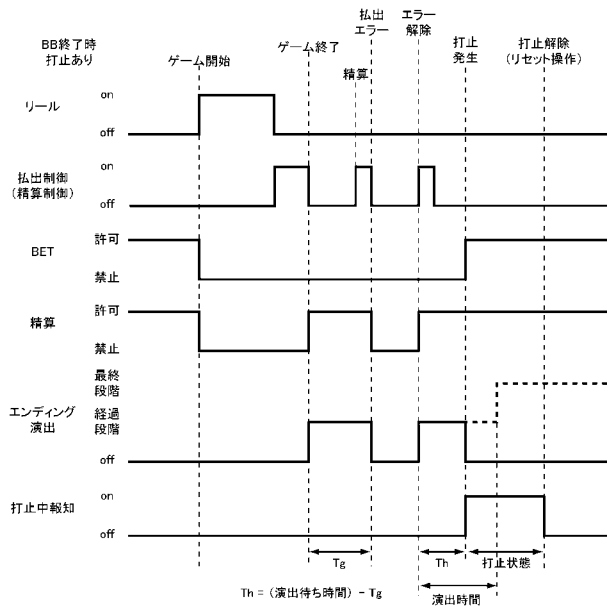
【図20】



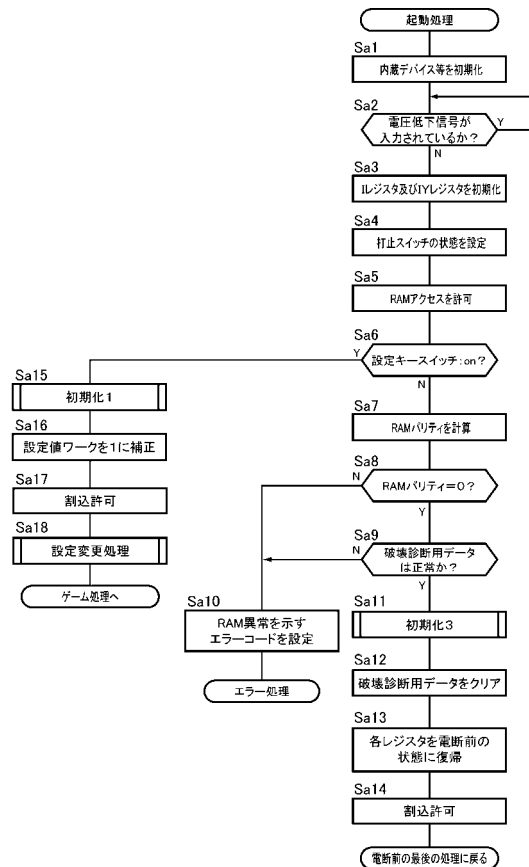
【図21】



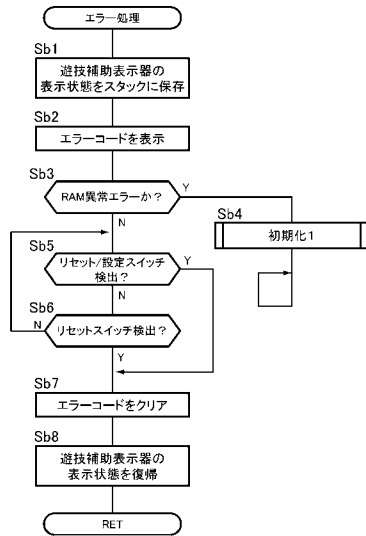
【図22】



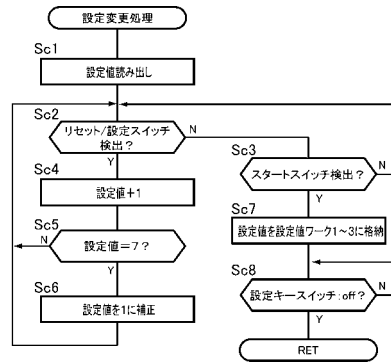
【図23】



【図24】



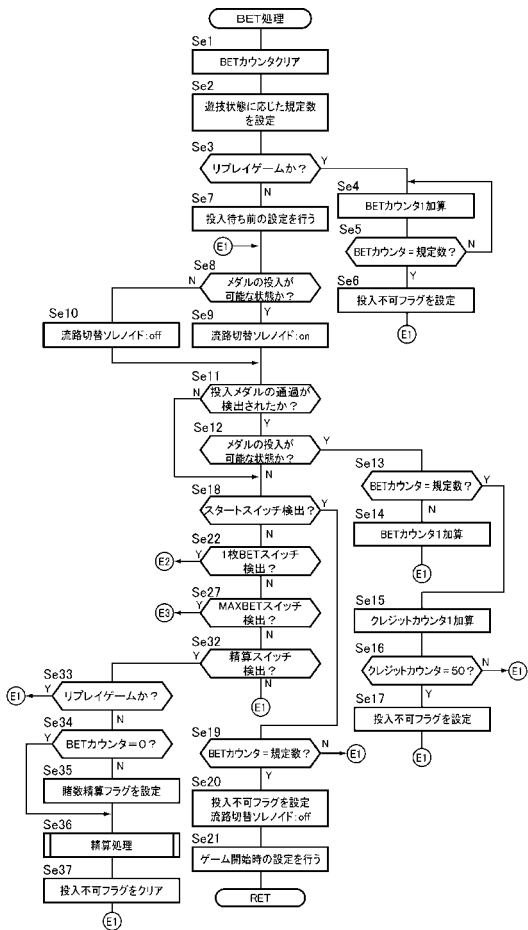
【図25】



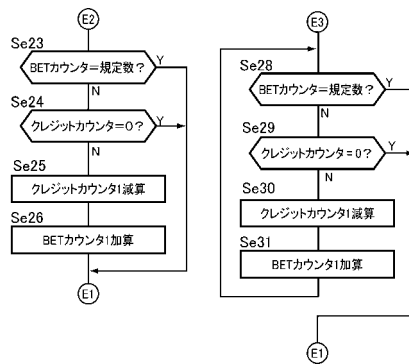
【図26】



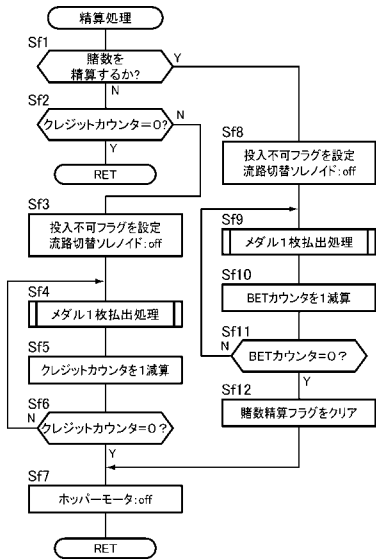
【図27】



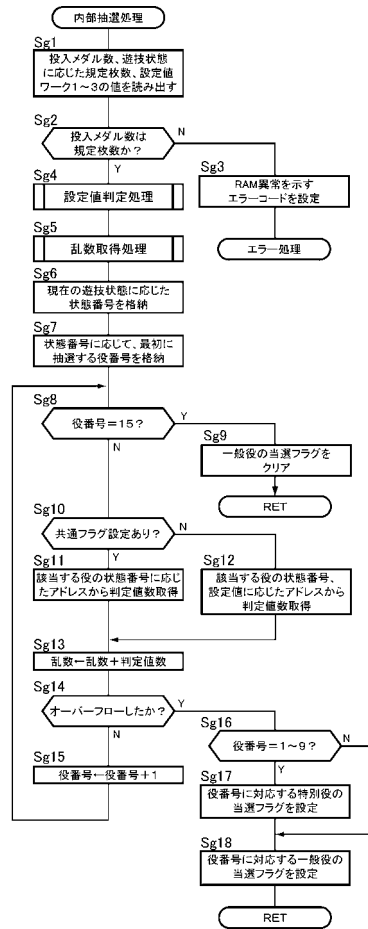
【図28】



【図29】



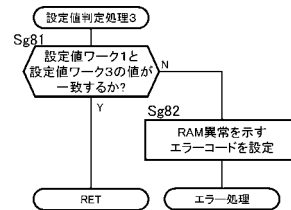
【図30】



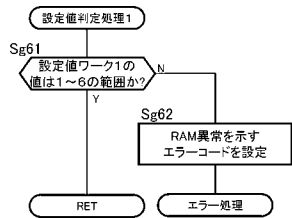
【図31】



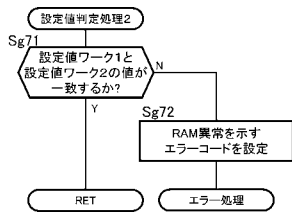
【図34】



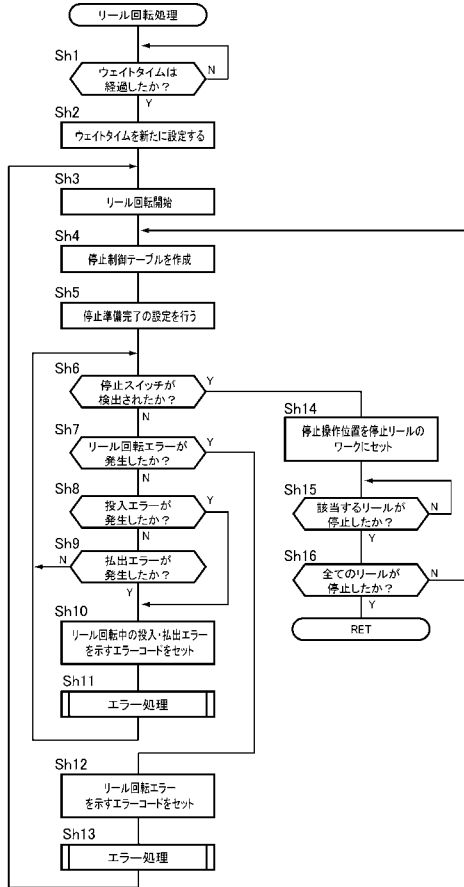
【図32】



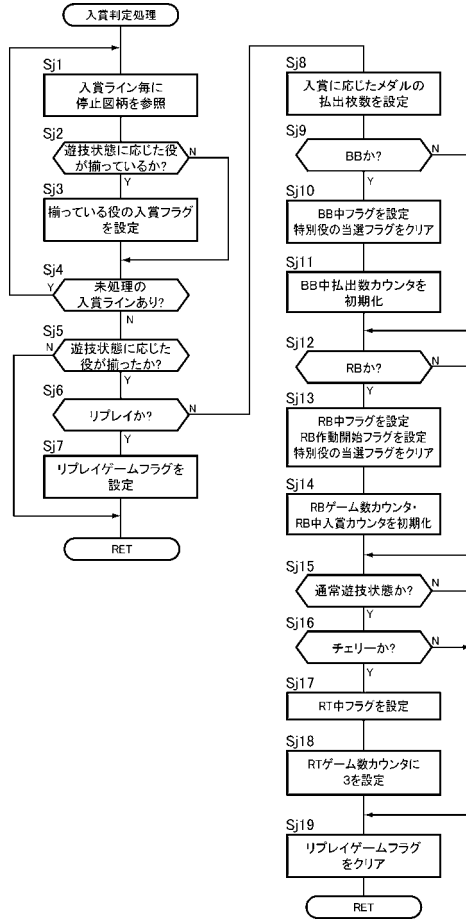
【図33】



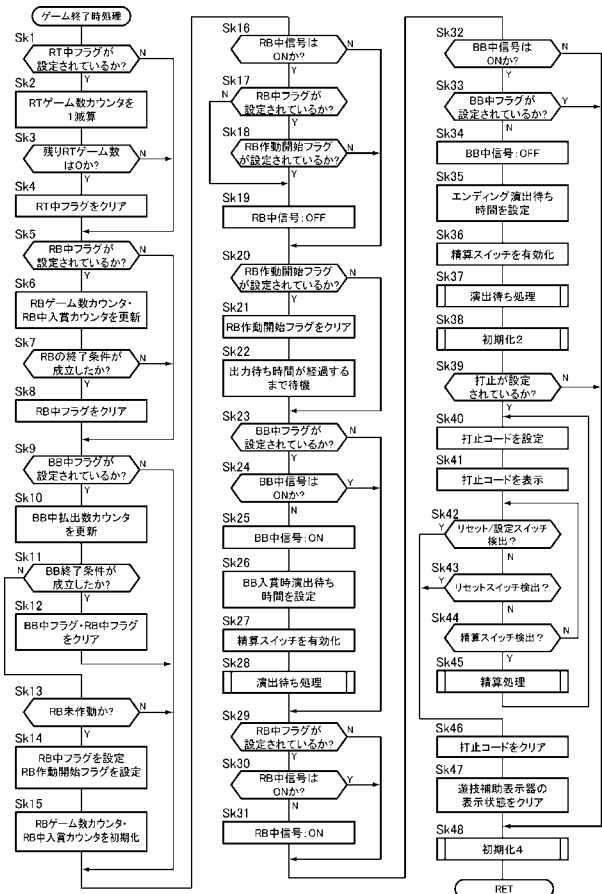
【図35】



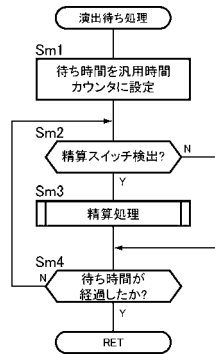
【図36】



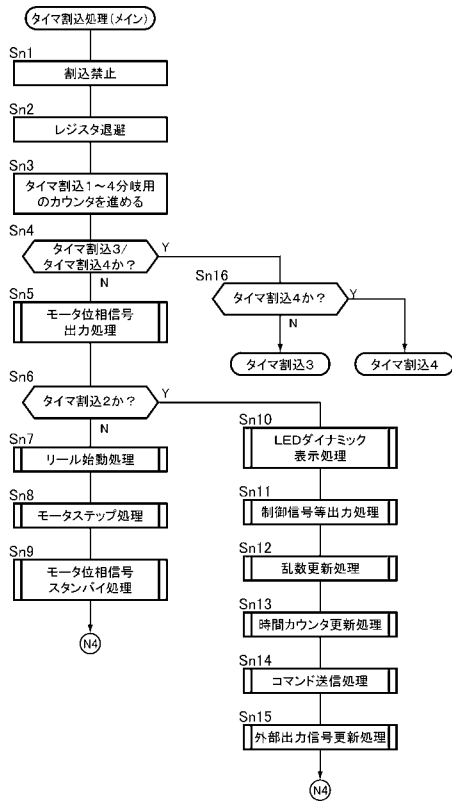
【図37】



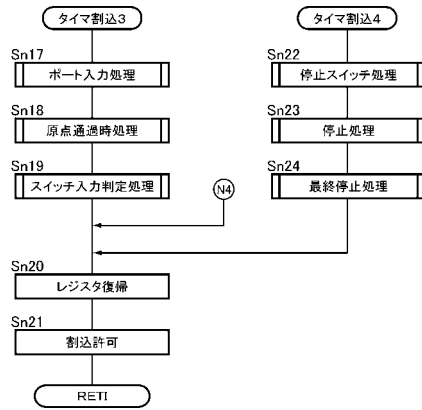
【図38】



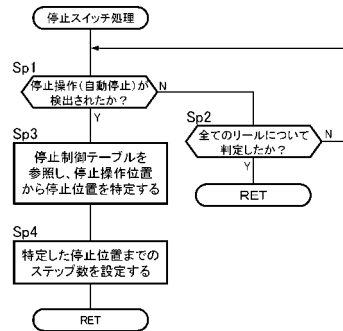
【図39】



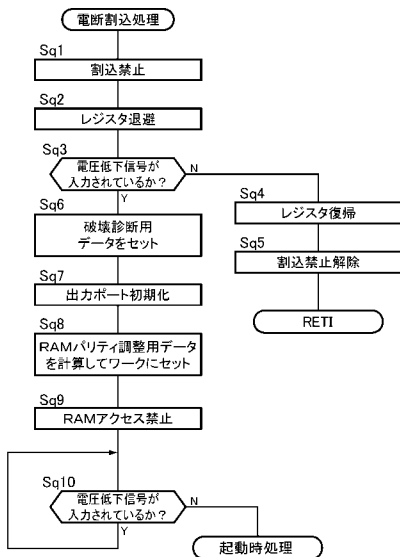
【図40】



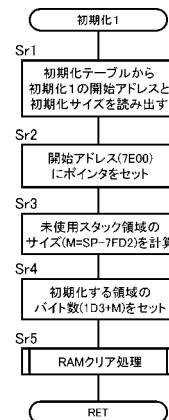
【図41】



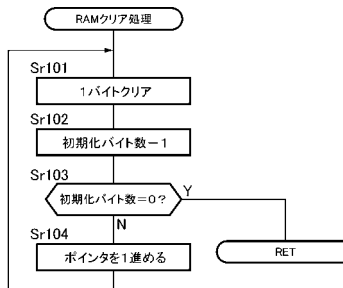
【図42】



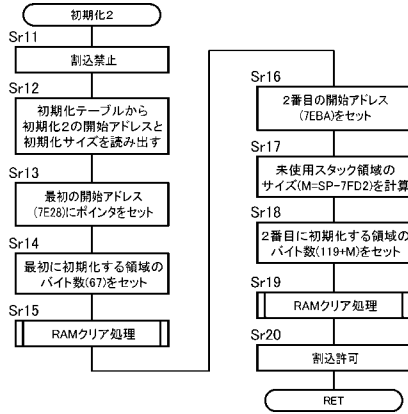
【図43】



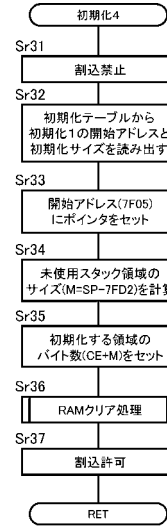
【図44】



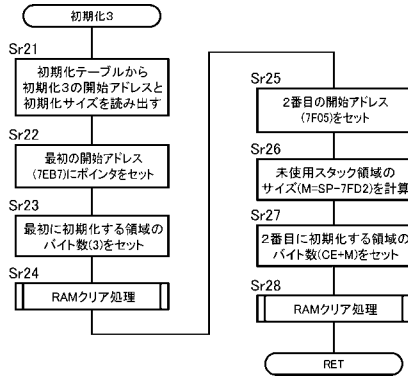
【図45】



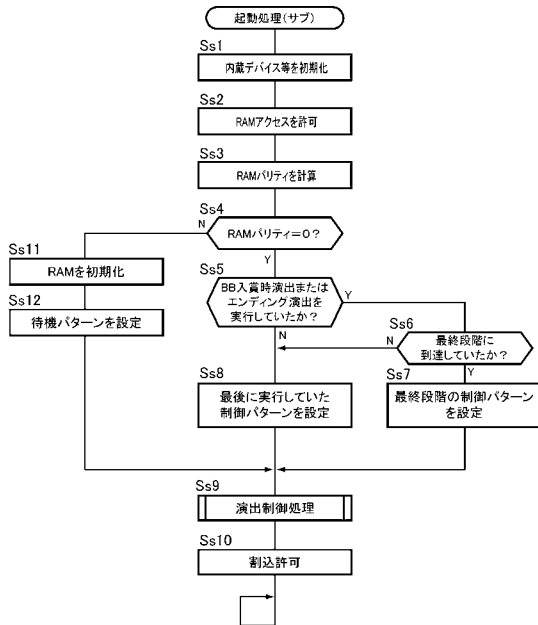
【図47】



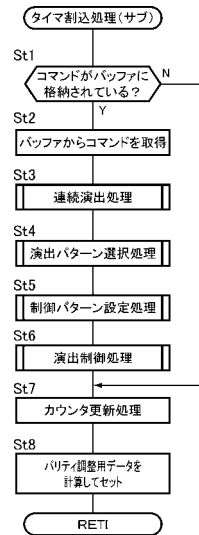
【図46】



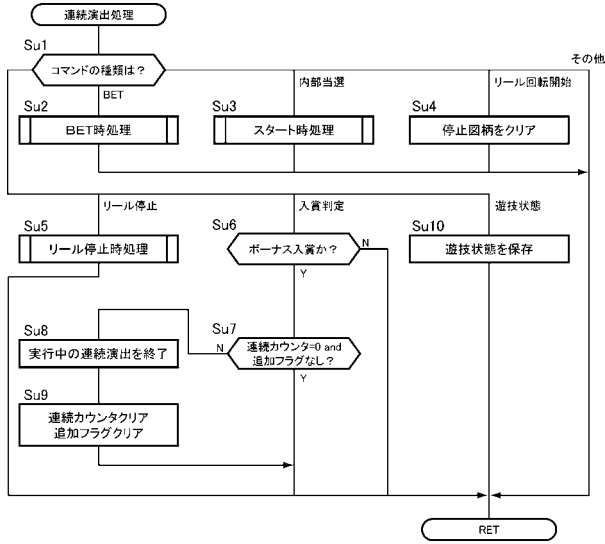
【図48】



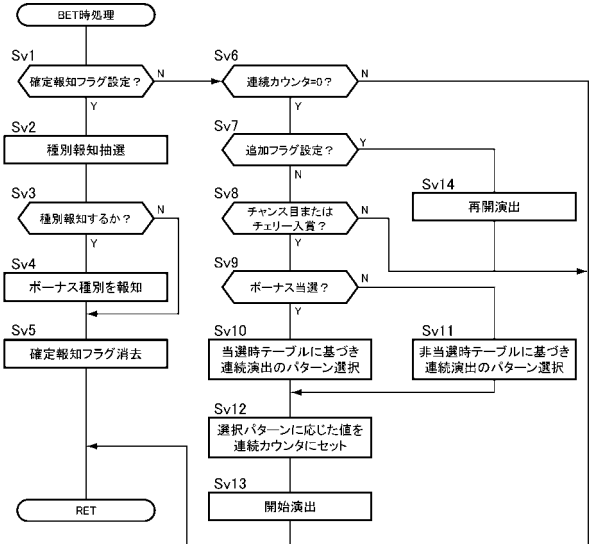
【図49】



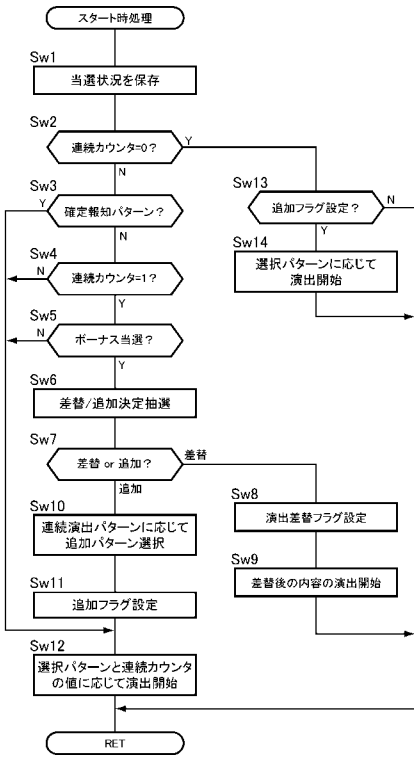
【図50】



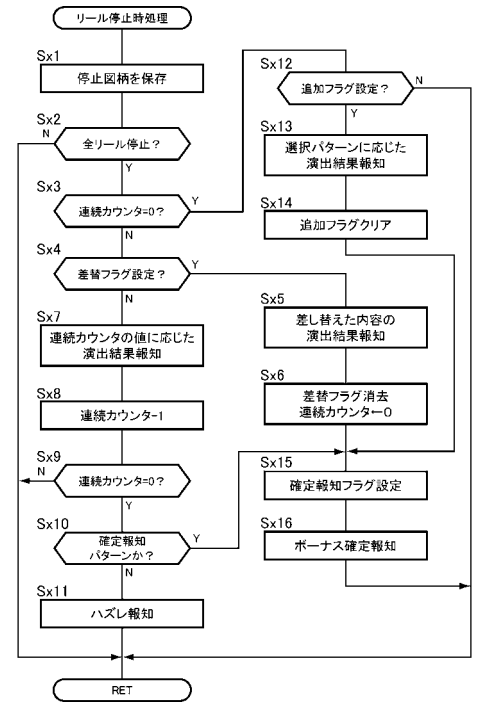
【図51】



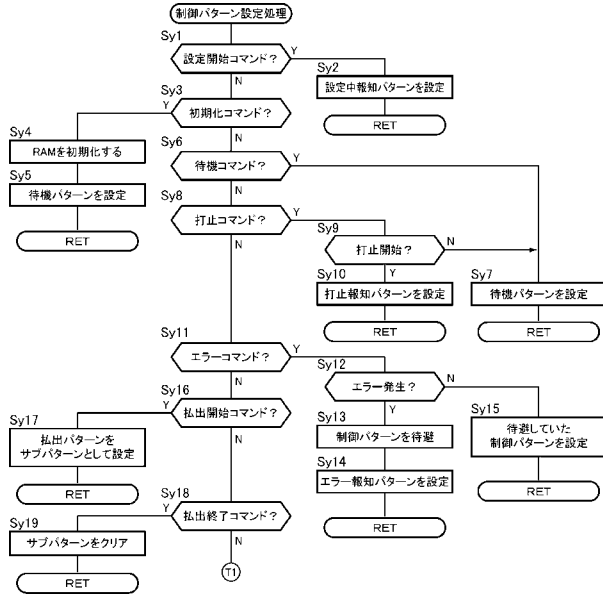
【図52】



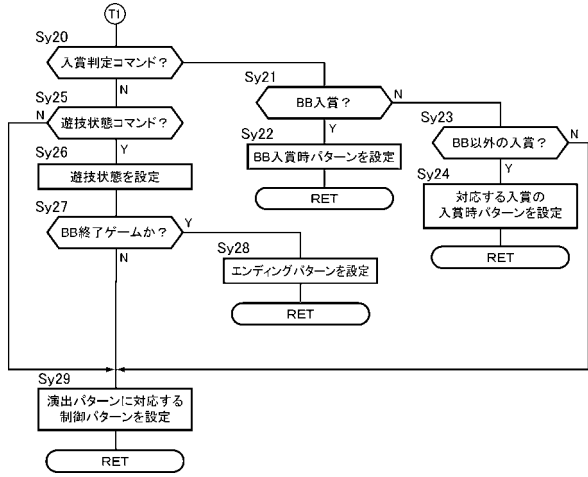
【図53】



【図54】



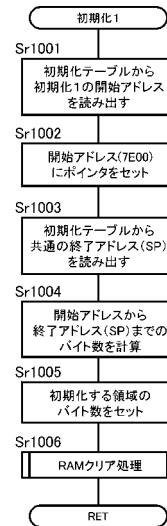
【図55】



【図56】



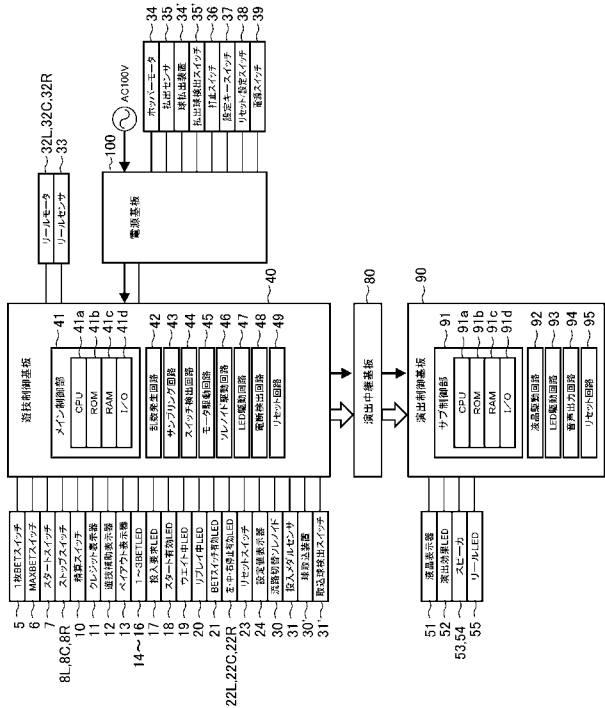
【図57】



(b)

	開始アドレス	サイズ	終了アドレス
初期化1	7E00	-	SP
初期化2	7E53	-	
初期化3	7E50	3	
	7F05	-	
初期化4	7F05	-	

【 58 】



フロントページの続き

- (72)発明者 鴨田 久
東京都渋谷区渋谷3丁目29番10号 株式会社ビスティ内
- (72)発明者 伊藤 健太郎
群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内

審査官 山崎 仁之

- (56)参考文献 特許第4041486(JP, B2)
特許第4149433(JP, B2)
特許第4114938(JP, B2)
特開2000-317043(JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04