

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6182791号  
(P6182791)

(45) 発行日 平成29年8月23日(2017.8.23)

(24) 登録日 平成29年8月4日(2017.8.4)

(51) Int.Cl.

A 63 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F 5/04 512 E

請求項の数 2 (全 57 頁)

(21) 出願番号 特願2015-103955 (P2015-103955)  
 (22) 出願日 平成27年5月21日 (2015.5.21)  
 (62) 分割の表示 特願2013-235542 (P2013-235542)  
 原出願日 平成19年4月9日 (2007.4.9)  
 (65) 公開番号 特開2015-164585 (P2015-164585A)  
 (43) 公開日 平成27年9月17日 (2015.9.17)  
 審査請求日 平成27年5月21日 (2015.5.21)

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (74) 代理人 100148835  
 弁理士 佐伯 義文  
 (74) 代理人 100149548  
 弁理士 松沼 泰史  
 (74) 代理人 100145481  
 弁理士 平野 昌邦  
 (74) 代理人 100165179  
 弁理士 田▲崎▼ 脍  
 (72) 発明者 中島 和俊  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】スロットマシン

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、  
 前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、  
 表示結果が導出される前に、通常遊技状態よりも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表示結果と該特別表示結果以外の特定表示結果とを含む表示結果について、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、  
 前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する導出制御手段と、

前記可変表示部の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、所定の終了条件が成立するまで前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定され、該決定に基づいて該特別表示結果が導出されないときに、該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときに、前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されている旨を示す特別報知を行う特別報知手段に該特別報知を実行させる手段であって、該特別報知が実行開始される報知タイミングを制御する特別報知制御手段とを備え、

前記事前決定手段は、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨のみを決

定する単独決定手段と、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とを同時に決定する同時決定手段とを含み、

前記特別報知制御手段は、前記単独決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているか前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されているかに応じて、前記特別報知の報知タイミングを決定する特別報知タイミング決定手段を含み、該特別報知タイミング決定手段が決定した報知タイミングに従って前記特別報知の報知タイミングを制御し、

前記特別報知タイミング決定手段は、

前記単独決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときには、前記可変表示部に表示結果が導出される前の報知タイミングを当該ゲームにおいて前記可変表示部に表示結果が導出された以降の報知タイミングよりも高い割合として、前記特別報知の報知タイミングを決定し、

10

前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されたときには、当該ゲームにおいて前記可変表示部に表示結果が導出された以降の報知タイミングを前記可変表示部に表示結果が導出される前の報知タイミングよりも高い割合として、前記特別報知の報知タイミングを決定し、

前記特別報知制御手段は、さらに前記特別報知タイミング決定手段が決定した報知タイミングまでの遊技の状況に応じて、前記特別報知を実行し、

前記特別表示結果は、第1特別遊技状態への移行を伴う第1特別表示結果と、第1特別遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2特別遊技状態への移行を伴う第2特別表示結果とを含み、

20

前記特別報知は、前記事前決定手段により前記第2特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときに実行可能で、前記事前決定手段により前記第1特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときに実行不能な特殊特別報知を含む

ことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項2】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

表示結果が導出される前に、通常遊技状態よりも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表示結果と該特別表示結果以外の特定表示結果とを含む表示結果について、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

30

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する導出制御手段と、

前記可変表示部の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、所定の終了条件が成立するまで前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段と、

前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定され、該決定に基づいて該特別表示結果が導出されないときに、該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越し手段と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときに、前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されている旨を示す特別報知を行う特別報知手段に該特別報知を実行させる手段であって、該特別報知が実行開始される報知タイミングを制御する特別報知制御手段とを備え、

40

前記事前決定手段は、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨のみを決定する単独決定手段と、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とを同時に決定する同時決定手段とを含み、

前記特別報知制御手段は、前記単独決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているか前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されているかに応じて、前記特別報知の報知タイミングを決定する特別報知タイミング決定手段を含み、該特別報知タイミング

50

決定手段が決定した報知タイミングに従って前記特別報知の報知タイミングを制御し、前記特別報知タイミング決定手段は、

前記単独決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときには、当該ゲーム中の報知タイミングを当該ゲームより後のゲームの報知タイミングよりも高い割合として、前記特別報知の報知タイミングを決定し、

前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されたときには、当該ゲームより後のゲームの報知タイミングを当該ゲーム中の報知タイミングよりも高い割合として、前記特別報知の報知タイミングを決定し、

前記特別報知制御手段は、さらに前記特別報知タイミング決定手段が決定した報知タイミングまでの遊技の状況に応じて、前記特別報知を実行し、

前記特別表示結果は、第1特別遊技状態への移行を伴う第1特別表示結果と、第1特別遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2特別遊技状態への移行を伴う第2特別表示結果とを含み、

前記特別報知は、前記事前決定手段により前記第2特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときに実行可能で、前記事前決定手段により前記第1特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときに実行不能な特殊特別報知を含む

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】

20

##### 【0001】

本発明は、スロットマシンに関し、特に通常遊技状態よりも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表示結果の導出を許容する旨の決定の報知に関する。

##### 【背景技術】

##### 【0002】

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

30

##### 【0003】

入賞となる役の種類としては、小役、ボーナス、リプレイといった種類がある。ここで、特にボーナスの入賞では、次のゲームからレギュラーボーナスやビッグボーナスといった遊技者にとって有利な遊技状態へ移行されるものとなり、小役やリプレイに入賞したときよりも大きな利益を遊技者が得ることができる。ボーナス役を含めた各役の入賞が発生する、すなわち入賞の表示態様を可変表示装置に導出させるためには、一般的には、事前（通常はスタートレバー操作時）に行われる内部抽選に当選して当選フラグが設定されなければならない。

##### 【0004】

40

ここで、入賞となる表示態様は、その多くが3つのリールに導出された図柄の入賞ライン上における組み合わせによって決まるが、各リールは停止ボタンの操作から所定の停止遅延時間の範囲内で停止させなければならない。小役やリプレイについては、当選フラグが設定されていれば停止ボタンの操作タイミングに関わらずに入賞可能となるように各リールに図柄が配置されている場合もあるが、ボーナスについては、当選フラグが設定されても停止ボタンの操作タイミングによっては入賞しないことがあるように各リールに図柄が配置されているものが殆どである。

##### 【0005】

従って、ボーナスに当選しているときには、遊技者は、ボーナス入賞が可能となるように停止ボタンの操作手順を変える必要がある。また、ボーナス入賞によって遊技者が得ら

50

れる利益は、小役やリプレイの入賞に比べて非常に大きなものとなっているので、遊技者は、ボーナス入賞を、また、その前提としてのボーナス当選を期待して遊技を進めていることになる。このようにスロットマシンの遊技においてボーナス当選の有無は、遊技者にとって最も知りたい情報となる。ここで、ボーナス当選すれば、これを必ずランプ（WINランプ）の点灯によって告知するものとしたスロットマシンがあった（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2002-28282号公報（段落0029）

10

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

特許文献1のスロットマシンでは、完全告知ステージにあるときには、ボーナス当選したことを以て必ずWINランプが点灯されるものとなっている。このような完全告知の制御を行う場合、WINランプが点灯されるタイミングとしては、例えば、ゲームの開始操作（スタートレバーの操作）を行ったときが考えられる。

【0008】

しかしながら、特許文献1のスロットマシンでは、ボーナスは他の小役と同時に当選する事がない。ボーナスと他の小役が同時に当選する場合、該小役が入賞したときにボーナスが内部当選している可能性が生じて遊技者の期待感を高めることとなる。もっとも、ゲームの開始操作でWINランプを点灯してしまうと、小役入賞によって遊技の興奮を高める効果が損なわれることとなる。

20

【0009】

本発明は、特別遊技状態への移行を伴う特別表示結果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に対して遊技者の期待感を高めるタイミングを創出し、これによって遊技の興奮を向上させることの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】

【0010】

上記目的を達成するため、本発明の第1の観点にかかるスロットマシンは、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（可変表示装置2）を備え、

30

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン1）において、

表示結果が導出される前に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）への移行を伴う特別表示結果（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））と該特別表示結果以外の特定表示結果（チェリー）とを含む表示結果について、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（ステップS403）と、

40

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する導出制御手段（ステップS403）と、

前記可変表示部の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、所定の終了条件が成立するまで前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（ステップS708、S710、S712）と、

前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定され、該決定に基づいて該特別表示結果が導出されないときに、該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段（ステップS814：小役当選フラグ、リプレイ当選フラグのみ消去）と、

50

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときに、前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されている旨を示す特別報知を行う特別報知手段（ボーナス告知ランプ66、液晶表示器4）に該特別報知を実行させる手段であつて、該特別報知が実行開始される報知タイミングを制御する特別報知制御手段（ステップS931、S933、S947、S949）とを備え、

前記事前決定手段は、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨のみを決定する単独決定手段（ステップS516、図4（a）：レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））と、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とを同時に決定する同時決定手段（ステップS512、図4（a）：レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス（1）+チェリー、ビッグボーナス（2）+チェリー）とを含み、

前記特別報知制御手段は、前記単独決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているか前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されているかに応じて、前記特別報知の報知タイミングを決定する特別報知タイミング決定手段を含み、該特別報知タイミング決定手段が決定した報知タイミングに従って前記特別報知の報知タイミングを制御し、

前記特別報知タイミング決定手段は、

前記単独決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときには、前記可変表示部に表示結果が導出される前の報知タイミングを当該ゲームにおいて前記可変表示部に表示結果が導出された以降の報知タイミングよりも高い割合として、前記特別報知の報知タイミングを決定し、

前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されたときには、当該ゲームにおいて前記可変表示部に表示結果が導出された以降の報知タイミングを前記可変表示部に表示結果が導出される前の報知タイミングよりも高い割合として、前記特別報知の報知タイミングを決定し（ステップS918、S919の変形例）、

前記特別報知制御手段は、さらに前記特別報知タイミング決定手段が決定した報知タイミングまでの遊技の状況に応じて、前記特別報知を実行し、

前記特別表示結果は、第1特別遊技状態（レギュラーボーナス）への移行を伴う第1特別表示結果（レギュラーボーナス）と、第2特別遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2特別遊技状態（ビッグボーナス）への移行を伴う第2特別表示結果（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））とを含み、

前記特別報知は、前記事前決定手段により前記第2特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときに実行可能で、前記事前決定手段により前記第1特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときに実行不能な特殊特別報知（ビッグボーナス告知演出）を含む

ことを特徴とする。

#### 【0011】

上記第1の観点にかかるスロットマシンでは、特別表示結果の導出を許容する旨と特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されると、該ゲームにおいて可変表示装置に表示結果が導出された以降において、該可変表示装置に表示結果が導出される前よりも高い割合で、特別報知が実行される。特別報知は、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表示結果の導出を許容する旨が決定されていることを示すものであり、これが行われることによって、遊技者は、特別遊技状態に制御されることへの期待感を高めるものである。もっとも、スロットマシンにおける本来の遊技性は、可変表示装置にどのような表示結果が導出されるかによって実現されるものであり、遊技を行っている遊技者の意識は、通常、特別報知手段よりも可変表示装置に向いている。

#### 【0012】

同時決定手段により特別表示結果の導出を許容する旨と特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されたときには、可変表示装置の表示結果として特別表示結果が導出さ

10

20

30

40

50

れないのであれば特定表示結果が導出されることが多くなる。この場合は、可変表示装置に表示結果（多くの場合特定表示結果）が導出された以降において特別報知が実行される割合が高くなるので、特定表示結果が導出されたことによって、期待感を高めさせつつ特別報知手段へ遊技者の意識を向けさせることができるようになる。つまり、特定表示結果が導出されたタイミングでは遊技者の期待感を大いに高めることが可能となり、遊技の興味を向上させることができる。

#### 【0013】

上記第1の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨のみを決定する単独決定手段（ステップS516、図4（a）：レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））をさらに含むものとしてもよい。この場合において、

前記特別報知制御手段は、前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該ゲームにおいて前記可変表示装置に表示結果が導出された以降において、前記単独決定手段により決定されたときよりも高い割合で前記特別報知を実行させるものとすることができます（ステップS918、S919、S925の変形例）。

#### 【0014】

この場合、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されて可変表示装置に表示結果が導出された以降に特別報知が実行されることとなるのは、同時決定手段により特別表示結果の導出を許容する旨と特定表示結果の導出を許容する旨とが決定されたときであることが多くなる。単独決定手段の決定では、特別表示結果が導出されなければ特定表示結果も導出されないが、同時決定手段の決定では特別表示結果が導出されなければ特定表示結果が導出されることが多いので、特に可変表示装置の表示結果として特定表示結果が導出されたことによって、期待感を高めさせつつ特別報知手段へ遊技者の意識を向けさせることができるものとなる。

#### 【0015】

上記目的を達成するため、本発明の第2の観点にかかるスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（可変表示装置2）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン1）において、

表示結果が導出される前に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）への移行を伴う特別表示結果（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））と該特別表示結果以外の特定表示結果（チェリー）とを含む表示結果について、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（ステップS403）と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する導出制御手段（ステップS403）と、

前記可変表示部の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、所定の終了条件が成立するまで前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（ステップS708、S710、S712）と、

前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定され、該決定に基づいて該特別表示結果が導出されないときに、該決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段（ステップS814：小役当選フラグ、リプレイ当選フラグのみ消去）と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときに、前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されている旨を示す特別報知を行う特別報知手段（ボーナス告知ランプ66、液晶表示器4）に該特別報知を実行させる手段であつ

10

20

30

40

50

て、該特別報知が実行開始される報知タイミングを制御する特別報知制御手段（ステップS931、S933、S947、S949）とを備え、

前記事前決定手段は、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨のみを決定する単独決定手段（ステップS516、図4（a）：レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））と、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とを同時に決定する同時決定手段（ステップS512、図4（a）：レギュラーボーナス+チエリー、ビッグボーナス（1）+チエリー、ビッグボーナス（2）+チエリー）とを含み、

前記特別報知制御手段は、前記単独決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているか前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されているかに応じて、前記特別報知の報知タイミングを決定する特別報知タイミング決定手段を含み、該特別報知タイミング決定手段が決定した報知タイミングに従って前記特別報知の報知タイミングを制御し、  
10

前記特別報知タイミング決定手段は、

前記単独決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときには、当該ゲーム中の報知タイミングを当該ゲームより後のゲームの報知タイミングよりも高い割合として、前記特別報知の報知タイミングを決定し、

前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されたときには、当該ゲームより後のゲームの報知タイミングを当該ゲーム中の報知タイミングよりも高い割合として、前記特別報知の報知タイミングを決定し（ステップS918、S919）、  
20

前記特別報知制御手段は、さらに前記特別報知タイミング決定手段が決定した報知タイミングまでの遊技の状況に応じて、前記特別報知を実行し、

前記特別表示結果は、第1特別遊技状態（レギュラーボーナス）への移行を伴う第1特別表示結果（レギュラーボーナス）と、第1特別遊技状態よりも遊技者にとって有利な第2特別遊技状態（ビッグボーナス）への移行を伴う第2特別表示結果（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））とを含み、

前記特別報知は、前記事前決定手段により前記第2特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときに実行可能で、前記事前決定手段により前記第1特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときに実行不能な特殊特別報知（ビッグボーナス告知演出）を含む  
30

ことを特徴とする。

#### 【0016】

上記第2の観点にかかるスロットマシンでは、特別表示結果の導出を許容する旨と特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されると、該ゲーム以降のゲームにおいて該ゲーム中よりも高い割合で特別報知が行われる。特別報知は、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表示結果の導出を許容する旨が決定されていることを示すものであり、これが行われることによって、遊技者は、特別遊技状態に制御されることへの期待感を高めるものである。もっとも、スロットマシンにおける本来の遊技性は、可変表示装置にどのような表示結果が導出されるかによって実現されるものであり、遊技を行っている遊技者の意識は、通常、特別報知手段よりも可変表示装置に向いている。  
40

#### 【0017】

同時決定手段により特別表示結果の導出を許容する旨と特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されたときには、可変表示装置の表示結果として特別表示結果が導出されないのであれば特定表示結果が導出されることが多くなる。この場合は、当該決定がされたゲーム以降のゲーム（多くの場合は特定表示結果が導出された以降のゲーム）において特別報知が実行される割合が高くなるので、特定表示結果が導出されたことによって、期待感を高めさせつつ特別報知手段へ遊技者の意識を向けさせることができるようになる。つまり、特定表示結果が導出されたタイミングでは遊技者の期待感を大いに高めることが可能となり、遊技の興奮を向上させることができる。  
50

## 【0018】

上記第2の観点にかかるスロットマシンにおいて、  
前記識別情報の変動表示を停止させるために遊技者により操作される停止操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

前記開始操作が行われた後に前記停止操作手段の操作を遊行する操作有効化手段（ステップS601～S606）とをさらに備え、

前記導出制御手段は、前記操作有効化手段により有効化された後に前記停止操作手段が操作されたときに、該停止操作手段の操作手順と前記事前決定手段の決定結果とに応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させ、

前記事前決定手段は、1ゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨のみを決定する単独決定手段（ステップS516、図4（a）：レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））をさらに含むものとしてもよい。この場合において、

前記特別報知制御手段は、前記単独決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、当該ゲームにおいて前記操作有効化手段により前記停止操作手段の操作が有効化される以前において、該停止操作手段の操作が有効化される後よりも高い割合で前記特別報知を実行させるものとすることができます（ステップS925）。

## 【0019】

この場合、単独決定手段により特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときには、当該ゲームで停止操作手段の操作が有効化される以前に特別報知が実行されることが多い。単独決定手段により特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときには、停止操作手段の操作手順に関わらずに特別表示結果以外の入賞表示結果（特定表示結果を含む）が導出されることはない。このような場合には、停止操作手段の操作が有効化される以前に特別報知が行われることが多いので、遊技者は、特別報知に従って速やかに特別表示結果を導出させるべく遊技を行うことができるようになる。

## 【0020】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンにおいて、  
前記特別遊技状態において所定の終了条件が成立したときに、該特別遊技状態を終了させる特別遊技状態終了手段（ステップS806、S811）と、

前記特別遊技状態終了手段が前記特別遊技状態を終了させてからの経過期間（ゲーム数）を計測する特別終了期間計測手段（ステップS914、S921、S927、S935、S945）とをさらに備えていてもよい。この場合において、

前記特別報知手段は、第1の特別報知手段（ボーナス告知ランプ66）と第2の特別報知手段（液晶表示器4）とを含み、

前記特別報知制御手段は、前記特別終了期間計測手段の計測した経過期間が所定期間（100ゲーム）を越える前に前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該経過期間が前記所定期間を越えた後に前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときよりも高い確率で前記第2の特別報知手段に前記特別報知を実行させる第2の特別報知制御手段（ステップS922、S929）を含むものとすることができます。

## 【0021】

ここでは、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されると第1の特別報知手段および/または第2の特別報知手段から特別報知が行われるので、遊技者の関心が1力所に集中せず、遊技が単調になってしまふのを防ぐことができる。特に前回の特別遊技状態の終了から所定期間を経過する前に特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときには、所定期間を経過した後に特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときよりも高い確率で第2の特別報知手段から特別報知が行われるので、遊技に不慣れな遊技者にとっても特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているか否かが分かり易くなる。

## 【0022】

さらに、第2の特別報知手段から高い確率で特別報知が行われるのは、前回の特別遊技状態の終了からの経過期間が所定期間以内である場合に限られている。つまり、遊技者が

10

20

30

40

50

大きな利益を得られるチャンスが短い期間内で発生する場合にはより高い確率で第2の特別報知手段から特別報知が行われるので、第2の特別報知手段からの特別報知に対する遊技者の期待感を高めさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0023】

なお、前記第2の特別報知手段に前記特別報知を行わせる場合において、さらに前記第1の特別報知手段にも前記特別報知を行わせるものとしても、前記第1の特別報知手段には前記特別報知を行わせないものとしてもよい。また、前記第2の特別報知手段からの前記特別報知は、前記特別終了期間計測手段の計測した経過期間が前記所定期間を越える前に前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときには100%の確率で行うものとしてもよく、また、前記特別終了期間計測手段の計測した経過期間前記所定期間を越えた後に前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときには全く行わない（すなわち、前記第2の特別報知手段から特別報知を行う確率が0%）としてもよい。

10

【0024】

また、前記第1の特別報知手段および／または前記第2の特別報知手段は、少なくとも前記特別報知を行うことが可能であれば、さらに他の演出を行うことが可能なものであってもよい。さらに、前記第2の特別報知手段から特別報知を行うことになる境界となる所定期間は、特別表示結果が終了してからの時間を適用しても、消化ゲーム数を適用してもよい。或いはこれ以外にも、特別遊技状態が終了してからの入賞ゲーム数や小役入賞に基づく遊技用価値の払出数を適用することもできる。

【0025】

20

ここで、前記事前決定手段は、前記特別表示結果の導出を許容する旨を決定するときには、複数種類定められたうちのいずれかの種類の特別表示結果の導出を許容する旨を決定するものとし、

前記特別遊技状態制御手段は、前記可変表示装置に導出された特別表示結果の種類に応じて有利度が定められた特別遊技状態に遊技状態を制御するものとしてもよい。この場合において、

前記第2の特別報知制御手段は、さらに所定の有利度以上の特別遊技状態（ビッグボーナス）に対応した種類の特別表示結果（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））の導出を許容する旨が決定されたことを条件として、前記第2の特別報知手段に前記特別報知を実行させるものとすることができる（ステップS916（YES）、S928（YES））。

30

【0026】

ここでは、第2の特別報知手段から特別報知が行われるのは、所定の有利度以上の特別遊技状態に対応した種類の特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに限られているため、第2の特別報知手段からの特別報知に対する遊技者の期待感をさらに高めさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、所定の有利度以上の特別遊技状態は、有利度が最も高い特別遊技状態に限るものとしてもよい。また、所定の有利度より有利度が低い特別遊技状態に対応した種類の特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときには、前記特別終了期間計測手段の計測した経過期間が前記所定期間を越える前であっても、前記第1の特別報知手段のみに前記特別報知を行わせることができる。

40

【0027】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンが、

起動時において所定の操作（設定キースイッチ92をON）を行ったことを条件として、所定の設定操作手段（設定スイッチ91）の操作に基づいて、前記事前決定手段により入賞表示結果の導出を許容する旨が決定される確率が異なる複数種類の許容段階（設定値1～6）のうちから、いずれかの許容段階を選択して設定する許容段階設定手段（S203～S208）と、

前記特別終了期間計測手段により計測された前記特別遊技状態終了後の経過期間を示すデータを含むゲームの進行を制御するためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶するとともに、前記スロットマシンへの電力供給が遮断されている間においても記憶してい

50

るデータがバックアップされるデータ記憶手段（RAM122）と、

前記許容段階設定手段により新たな許容段階が設定されるときに、前記特別終了期間計測手段により計測された経過期間を示すデータを含む前記データ記憶手段に記憶されたデータを初期化するデータ初期化手段（ステップS951）とをさらに備える場合には、

前記特別報知制御手段は、前記所定の操作を行わずに前記スロットマシンを起動したときには、前記特別表示結果が最初に導出されるまで前記第2の特別報知手段に前記特別報知を行わせないための制御を行う非報知制御手段（ステップS950）を含むものとしてもよい。

#### 【0028】

この場合、新たな許容段階の設定を行うと前回の特別遊技状態が終了した後の経過期間を示すデータまで初期化されるので、如何なるタイミングで特別表示結果の導出を許容する旨が決定されても、第2の特別報知手段から特別報知が行われることはない。一方、新たな許容段階の設定を行わずに単にスロットマシンを起動したときには、データ記憶手段に記憶されたデータを初期化する訳ではないが、特別表示結果が最初に導出されるまでは新たに特別表示結果の導出を許容する旨が決定されても、第2の特別報知手段から特別報知が行われることはあり得ない。このため、第2の特別報知手段からの特別報知で遊技者に許容段階の変更が行われていたのかどうかが察知されてしまうことを防ぐことができる。なお、前記非報知制御手段は、前記データ記憶手段に記憶されたデータのうちの前記特別終了期間計測手段により計測された経過期間を示すデータを消去する手段により構成されるものであってもよい。

10

#### 【0029】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記特別報知制御手段は、前記特別遊技状態が終了してから予め定められた予定ゲーム数（11、33、55ゲーム）を消化するまでのゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、少なくとも該予定ゲーム数を消化するゲームまで前記特別報知の実行を遅延させる予定ゲーム数報知制御手段（ステップS913、S910（NO））を含むものとすることができます。

20

#### 【0030】

ここでは、特別遊技状態の終了から予定ゲーム数を消化するゲームまでに特別表示結果の導出を許容する旨が決定されても、特別報知の実行は、特別遊技状態の終了から予定ゲーム数を消化するゲームまで遅延される。このため、特別遊技状態の終了から予定ゲーム数を消化するゲームにおいて遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興奮を向上させることができる。また、特別表示結果の導出を許容する旨の決定が報知されるのを特別遊技状態の終了などからの経過時間によって遅延させているものではないため、遊技者が報知タイミングを待つことによる稼働率の低下を招くこともない。

30

#### 【0031】

ここで、前記事前決定手段は、前記賭数の設定に前記遊技用価値を用いることなく次の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（リプレイ）を前記入賞表示結果として導出するか否かを決定するものとし、

前記導出制御手段は、前記特別決定持越手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているゲームで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、前記特別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ものとしてもよい。この場合において、上記スロットマシンは、

40

前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、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る確率を通常遊技状態よりも高くする再遊技高確率状態（RT）に遊技状態を制御する第1の再遊技高確率制御手段（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）+ビッグボーナス（2）の当選でRTに制御する変形例）をさらに備えるものとすることができます。

前記特別遊技状態が終了してから少なくとも前記予定ゲーム数を消化するまで、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る確率を通常遊技状

50

態よりも高くする再遊技高確率状態（R T）に遊技状態を制御する第2の再遊技高確率制御手段（ステップS 8 0 7）をさらに備えるものとすることもできる。

前記第1の再遊技高確率制御手段と前記第2の再遊技高確率制御手段は、いずれか一方のみを備えるものとしても、その両方を備えるものとしてもよい。

【0032】

第1の再遊技高確率制御手段により再遊技高確率状態への制御を行う場合には、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されると再遊技高確率状態に制御され、特別報知が行われるよりも先に特別表示結果が導出されてしまうことが少なくなる。これによって、特別報知に対して遊技者に期待感を与えることのできる場合を多くすることができる。

【0033】

一方、第2の再遊技高確率制御手段により再遊技高確率状態への制御を行う場合には、特別遊技状態の終了から予定ゲーム数の消化まで、または特別表示結果の導出を許容する旨が決定されるまで、遊技者の所持する遊技用価値の減少を抑える（場合によっては増加させる）ことができる。予定ゲーム数の消化までに特別表示結果の導出を許容する旨が決定された場合も、これを契機として制御される再遊技高確率状態により遊技者の所持する遊技用価値の減少を抑える（場合によっては増加させる）ことができる。これにより、特別遊技状態の終了から予定ゲーム数の消化まで遊技者の所持する遊技用価値の減少を抑えつつ（場合によっては増加させつつ）、次に特別表示結果の導出を許容する旨が決定されるのを期待させることができる。

【0034】

また、前記予定ゲーム数報知制御手段は、前記予定ゲーム数として定められた複数種類の予定ゲーム数のうちから選択された予定ゲーム数を消化するゲームで前記可変表示装置に表示結果が導出されるまで前記特別報知の実行を遅延させるものとしてもよい。

【0035】

さらに、前記特別報知制御手段は、前記特別遊技状態が終了してから前記予定ゲーム数を消化するまでのゲームにおいて前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、前記予定ゲーム数報知制御手段に前記特別報知の実行を遅延させるか否かを決定する予定ゲーム数報知決定手段（ステップS 9 1 2）をさらに含むものとしてもよい。

【0036】

この場合には、仮に先の予定ゲーム数を消化して特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていることが報知されなかったとしても、次の予定ゲーム数に達するよりも前に特別表示結果の導出を許容する旨が決定されている可能性もある。これにより、次の予定ゲーム数を消化するゲームに向けて遊技者の期待感を持続させることができ、さらに遊技の興奮を向上させることができる。また、予定ゲーム数報知決定手段をさらに含むのとすることで、予定ゲーム数を消化するゲーム以外でも特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたことが報知される可能性があるので、特別遊技状態の終了からの消化ゲーム数に関わらずに特別報知の実行に対して遊技者に期待感を持たせることができる。

【0037】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記識別情報の変動表示を停止させるために遊技者により操作される停止操作手段（停止ボタン12L、12C、12R）と、

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たときに、所定の配当を付与する配当付与手段とをさらに備え、

前記配当付与手段は、前記配当として1ゲームに対して設定可能な賭数の最大数（3）以下の遊技用価値（2枚）を遊技者に付与する遊技用価値付与手段（ステップS 8 0 2）と、前記配当として前記賭数の設定に遊技用価値を用いることなく同一の賭数で次のゲームを行うことが可能となる再遊技（リプレイ）を付与する再遊技付与手段（ステップS 7 0 6（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）とリプレイを同時当選させる場合の変形例））とのいずれかにより構成されたものとしてもよい。

この場合において、

10

20

30

40

50

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果と前記停止操作手段の操作手順とに応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させるものであって、

前記事前決定手段により前記特定表示結果の導出を許容する旨が決定され、所定の特定手順で前記停止操作手段が操作されたときには該特定表示結果を導出させ、該特定手順以外の手順で前記停止操作手段が操作されたときには所定の特別許容表示結果（チャンス目）を含む特定表示結果以外の表示結果を導出させる特定導出制御手段と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定され、所定の特別手順で前記停止操作手段が操作されたときには該特別表示結果を導出させ、該特別手順以外の手順で前記停止操作手段が操作されたときには前記特別許容表示結果を含む該特別表示結果以外の表示結果を導出させる特別導出制御手段とを含むものとすることができる。  
10

#### 【 0 0 3 8 】

この場合には、特定表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに該決定に基づいて特別表示結果が導出されなかった場合、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されて特別表示結果が導出されなかったときにも導出され得る特別許容表示結果が導出される。また、特定表示結果の導出を許容する旨は、特別表示結果の導出を許容する旨とも同時に決定され得るので、特別許容表示結果が導出されると特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていることに対する遊技者の期待感が高まることとなる。

#### 【 0 0 3 9 】

ここで、特別許容表示結果が導出された場合には、導出を許容する旨の決定されていた特定表示結果を取りこぼしてしまったという可能性があるが、特定表示結果が導出されていたとしても、それにより得られる配当は、1ゲームに対して設定可能な賭数の最大数以下の遊技用価値の付与か、賭数の設定に遊技用価値を用いることなく同一の賭数で次のゲームを行うことが可能となる再遊技の付与でしかない。このように特別許容表示結果が導出されたことで遊技者が喪失してしまったかも知れない利益は、1ゲームに対して設定可能な賭数の最大数以下であり、遊技者の利益の喪失感が大きくなることはない。  
20

#### 【 0 0 4 0 】

このような場合には、同時決定手段により特別表示結果の導出を許容する旨と特定表示結果の導出を許容する旨とが同時に決定されているときには、多くの場合において特別許容表示結果が導出された以降に特別報知が行われることとなるので、単に特別許容表示結果の導出だけで遊技者に期待感を与えるだけではなく、特別許容表示結果が導出されたことによって、期待感を高めさせつつ特別報知手段へ遊技者の意識を向けさせることができるようになる。また、特別許容表示結果が導出されてから大きな遅延が生じることなく特別報知が行われ得るので、特別許容表示結果が導出されたタイミングでは遊技者の期待感を大いに高めることが可能となり、さらに遊技の興趣を向上させることができる  
30

#### 【 0 0 4 1 】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンは、

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たときに、所定数の遊技用価値を配当として遊技者に付与し、前記特別表示結果が導出されても該遊技用価値を配当として付与しない配当付与手段（ステップS801、S802）をさらに備えていてもよい。この場合において、  
40

前記導出制御手段は、前記同時決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記特定表示結果の導出を許容する旨が同時に決定されているときにおいて、該特別表示結果を該特定表示結果よりも優先して導出させるものとすることができる（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）と小役に重複して当選している場合には、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の図柄を優先して引き込み制御）。

#### 【 0 0 4 2 】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンでは、特別表示結果の導出を許容する旨  
50

と特定表示結果の導出を許容する旨が同時に決定されているときには、可変表示装置に表示結果が導出された以降に特別報知が行われることが多くなっている。このため、特別報知がされたことで遊技者が特別表示結果の導出を狙ってしまい、特定表示結果が導出されれば本来得られるはずであった利益を遊技者が失ってしまうことを防ぐことができる。

【図面の簡単な説明】

【0043】

【図1】本発明の実施の形態にかかるスロットマシンの全体構造を示す正面図である。

【図2】可変表示装置を構成する各リール上における図柄の配列を示す図である。

【図3】図1のスロットマシンの制御回路の全体構成を示すブロック図である。

【図4】(a)は、入賞となる役の図柄組み合わせを示す図であり、(b)は、遊技状態別当選役テーブルの例を示す図である。

【図5】遊技制御基板内の制御部が実行する起動処理を示すフローチャートである。

【図6】遊技制御基板内の制御部が実行する設定変更処理を示すフローチャートである。

【図7】遊技制御基板内の制御部が実行するRAM異常エラー処理を示すフローチャートである。

【図8】遊技制御基板内の制御部が、1ゲーム毎に実行するゲーム制御処理を示すフローチャートである。

【図9】図8の抽選処理を詳細に示すフローチャートである。

【図10】図8のリール回転処理を詳細に示すフローチャートである。

【図11】図8の入賞判定処理を詳細に示すフローチャートである。

【図12】図8の払出処理を詳細に示すフローチャートである。

【図13】演出制御基板内の制御部が実行する処理を示すフローチャートである。

【図14】演出制御基板内の制御部が実行する処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0044】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。

【0045】

図1は、この実施の形態にかかるスロットマシンの全体構造を示す正面図である。スロットマシン1の前面扉は、施錠装置19にキーを差し込み、時計回り方向に回動操作することにより開放状態とすることができます。このスロットマシン1の上部前面側には、可変表示装置2が設けられている。可変表示装置2の内部には、3つのリール3L、3C、3Rから構成されるリールユニット3が設けられている。リール3L、3C、3Rは、それぞれリールモータ3ML、3MC、3MR(図3参照)の駆動によって回転/停止せられる。

【0046】

リール3L、3C、3Rの外周部には、図2に示すように、それぞれ「7」、「BAR」、「JAC」、「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描かれている。リール3L、3C、3Rのいずれについても、「JAC」及び「ベル」は、最大でも5コマ以内の間隔で配置されている。中と右のリール3C、3Rについて「スイカ」は、5コマ以内の間隔で配置されている。リール3L、3C、3Rの外周部に描かれた図柄は、可変表示装置2において上中下三段に表示される。

【0047】

リールユニット3内には、リール3L、3C、3Rのそれぞれに対して、その基準位置を検出するリールセンサ3SL、3SC、3SR(図3参照)と、背面から光を照射するリールランプ3LP(図3参照)とが設けられている。このスロットマシン1では、何れの遊技状態においても賭け数として3が設定されている状態でのみゲームを開始させることができ、上中下段の3本及び対角線の2本の合計5本の入賞ラインが設定される。

【0048】

また、可変表示装置2の周囲には、各種表示部が設けられている。可変表示装置2の下側には、ゲーム回数表示部21と、クレジット表示部22と、ペイアウト表示部23とが

10

20

30

40

50

設けられている。ゲーム回数表示部21は、7セグメント表示器によるゲーム回数表示器51(図3参照)によって構成され、後述するレギュラーボーナス(ビッグボーナス中に提供された場合を含む)におけるゲーム数及び入賞数をカウントするカウンタの値を表示する。ゲーム回数表示部21は、後述するビッグボーナス時にメダルの払い出し数をカウントするカウンタの値を表示するために用いてもよい。さらに、ゲーム回数表示部21は、後述するRAM異常エラーなどのエラーが発生したときに、発生したエラーの種類に対応したコード(エラーコード)を表示するために用いられる。

#### 【0049】

クレジット表示部22は、7セグメント表示器によるクレジット表示器52(図3参照)によって構成され、後述するようにメダルの投入枚数及び払い出し枚数に応じてデータとして蓄積されたクレジットの数を表示する。ペイアウト表示部23は、7セグメント表示器によるペイアウト表示器53(図3参照)によって構成され、入賞が成立した場合に払い出されるメダルの枚数を表示する。

#### 【0050】

可変表示装置2の左側には、1枚賭け表示部24、2枚賭け表示部25、26、及び3枚賭け表示部27、28が設けられている。1枚、2枚、3枚賭け表示部24～28は、それぞれ1枚、2枚、3枚賭けランプ54～58(図3参照)が点灯状態となることで、各ゲームにおいて設定されている賭数を遊技者に示す。1枚、2枚、3枚賭け表示部24～28は、また、後述する役への入賞があった場合に1枚、2枚、3枚賭けランプ54～58が点滅状態となることで、後述する役に入賞した入賞ラインを遊技者に示す。

#### 【0051】

可変表示装置2の右側には、投入指示表示部29と、スタート表示部30と、ウェイト表示部31と、リプレイ表示部32と、ゲームオーバー表示部33とが設けられている。投入指示表示部29は、投入指示ランプ59(図3参照)が点灯状態となることで、メダルが投入可能なことを示す。スタート表示部30は、スタートランプ60(図3参照)が点灯状態となることで、スタート可能、すなわちスタートレバー11の操作受付可能であることを示す。ウェイト表示部31は、ウェイトランプ61(図3参照)が点灯状態となることで、後述するウェイトがかかっていることを示す。リプレイ表示部32は、リプレイランプ62(図3参照)が点灯状態となることで、後述するリプレイ入賞をしたことを示す。ゲームオーバー表示部33は、ゲームオーバーランプ63(図3参照)が点灯状態となることで、スロットマシン1が打ち止めになったことを示す。

#### 【0052】

可変表示装置2の上側には、演出手段としての液晶表示器4が設けられている。液晶表示器4は、遊技状態、当選フラグの設定状況、或いは可変表示装置2に導出された図柄の種類等に応じて様々な演出用の画像を表示する。このスロットマシン1においては、液晶表示器4に表示される画像による演出として、後述するビッグボーナス告知演出を行うものとしている。また、液晶表示器4には、遊技履歴などの遊技に直接的または間接的に関わる様々な情報を表示することが可能である。

#### 【0053】

また、可変表示装置2の下方に設けられた台状部分の水平面には、メダル投入口13と、1枚BETボタン14と、MAXBETボタン15と、精算ボタン16とが設けられている。1枚BETボタン14及びMAXBETボタン15には、データとして蓄積されたクレジット(最大50)から賭け数の設定を可能としているときに点灯するBETボタンランプ70a、70b(図3参照)が内部に配されている。

#### 【0054】

メダル投入口13は、遊技者がここからメダルを投入するものであり、投入指示表示部29が点灯しているときにメダルの投入が投入メダルセンサ44(図3参照)によって検出されると、賭け数が設定され、或いはクレジットがデータとして蓄積される。1枚BETボタン14及びMAXBETボタン15は、データとして蓄積されているクレジットから賭け数(それぞれ1、3)を設定する際に遊技者が操作するボタンであり、遊技者によ

10

20

30

40

50

つて操作されたことが 1 枚 B E T スイッチ 45 ( 図 3 参照 ) または MAX B E T スイッチ 46 ( 図 3 参照 ) によって検出されると、クレジットからの賭け数の設定が行われる。

#### 【 0055 】

精算ボタン 16 は、クレジットの払い出し ( 及び既に賭け数として設定したメダルの払出 ) を指示するためのボタンであり、精算スイッチ 47 ( 図 3 参照 ) によって操作が検出されると、データとして蓄積されたクレジット ( 及び既に設定した賭け数 ) に応じたメダルが払い出される。

#### 【 0056 】

その台状部分の垂直面には、スタートレバー 11 と、停止ボタン 12L 、 12C 、 12R とが設けられている。スタートレバー 11 は、ゲームを開始する際に遊技者が操作するもので、その操作がスタートスイッチ 41 ( 図 3 参照 ) によって検出されると、リール駆動モータ 3ML 、 3MC 、 3MR が駆動開始され、リール 3L 、 3C 、 3R が回転開始する。リール 3L 、 3C 、 3R が回転開始した後所定の条件が成立することにより停止ボタン 12L 、 12C 、 12R の操作が可能となると、その内部に備えられた操作有効ランプ 63L 、 63C 、 63R ( 図 3 参照 ) が点灯状態となって、その旨が遊技者に示される。

#### 【 0057 】

停止ボタン 12L 、 12C 、 12R は、それぞれ遊技者が所望のタイミングでリール 3L 、 3C 、 3R の回転を停止させるべく操作するボタンであり、その操作がストップスイッチ 42L 、 42C 、 42R ( 図 3 参照 ) で検出されると、リール 3L 、 3C 、 3R の回転が停止される。停止ボタン 12L 、 12C 、 12R の操作から対応するリール 3L 、 3C 、 3R の回転を停止するまでの最大停止遅延時間は 190 ミリ秒である。

#### 【 0058 】

リール 3L 、 3C 、 3R は、1 分間に 80 回転し、  $80 \times 21$  ( 1 リール当たりの図柄コマ数 ) = 1680 コマ分の図柄を変動させてるので、 190 ミリ秒の間では最大で 4 コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、後述する停止制御テーブルにより選択される停止図柄は、停止ボタン 12L 、 12C 、 12R が操作されたときに表示されている図柄と、そこから 4 コマ先までにある図柄、合計 5 コマ分の図柄である。

#### 【 0059 】

さらに、停止ボタン 12L 、 12C 、 12R を覆うパネルが、ボーナス告知部 36 として適用されている。ボーナス告知部 36 は、ボーナス告知ランプ 66 ( 図 3 参照 ) が点灯状態となることで、後述するレギュラーボーナス入賞、及びビッグボーナス入賞が可能となっていることを遊技者に告知する。また、停止ボタン 12R の右側には、メダルが詰まったときなどにおいてスロットマシン 1 に機械的に振動を与えるメダル詰まり解消ボタン 18 が設けられている。

#### 【 0060 】

スロットマシン 1 の下部前面側には、メダル払い出し口 71 と、メダル貯留皿 72 とが設けられている。メダル払い出し口 71 は、ホッパー 80 ( 図 3 参照 ) によって払い出しが行われたメダルを外部に排出するものである。メダル貯留皿 72 は、払い出されたメダルを貯めておくためのものである。メダル貯留皿 72 の上の前面パネルには、内部に設置された蛍光灯 6 ( 図 3 参照 ) が発した光が照射される。

#### 【 0061 】

スロットマシン 1 の下部前面側と、上部前面側の左右とには、それぞれ演出手段としてのスピーカ 7U 、 7L 、 7R が設けられている。スピーカ 7U 、 7L 、 7R は、スタートレバー 11 が操作された時のスタート音の出力や、入賞時、ビッグボーナス突入時、及びレギュラーボーナス突入時における効果音の出力や、さらには異常時における警報音の出力を行うと共に、遊技状態に応じた様々な演出用の音声の出力を行う。

#### 【 0062 】

さらに、スロットマシン 1 の前面側には、可変表示装置 2 及び液晶表示器 4 の周囲を取り囲むように、演出手段としての遊技効果ランプ 75A ~ 75M ( 図 3 参照 ) の発光により光による演出を行う遊技効果表示部 5A ~ 5M が設けられている。遊技効果表示部 5A

10

20

30

40

50

～5Mは、遊技の進行状況に応じた様々なパターンで光による演出を行うものである。なお、遊技効果表示部5A～5Mの発光色は、単色からなるものであっても、複数色からなるものであっても構わない。

#### 【0063】

図3は、このスロットマシン1の制御回路の構成を示す図である。図示するように、このスロットマシン1の制御回路は、電源基板100、遊技制御基板101、演出制御基板102、リール中継基板103、リールランプ中継基板104、外部出力基板105、及び演出中継基板106に大きく分けて構成される。

#### 【0064】

電源基板100は、AC100Vの外部電源電圧を変圧し、遊技制御基板101その他のスロットマシン1の各部に動作電力を供給する。図3では、遊技制御基板101、ホッパー80、各スイッチ91～94にのみ接続されているように示しているが、電源基板100は、他の各部への電力の供給も行っている。電源基板100は、スロットマシン1の内部に設けられ、メダルの払い出し動作を行うホッパーモータ82と、メダルの払い出しを検知する払い出しセンサ81とから構成されるホッパー80に接続されている。

10

#### 【0065】

電源基板100は、後述する内部抽選への当選確率を設定し、これに基づいて算出されるメダルの払出率の設定値（設定1～設定6）を変更するための設定スイッチ91、設定スイッチ91を操作有効とする設定キースイッチ92、内部状態（RAM112）をリセットする第2リセットスイッチ93、及び電源のON/OFF切り替えを行うメインスイッチ94にもそれぞれ接続されており、これらのスイッチの検出信号を遊技制御基板101へと送る。これらのスイッチ91～94は、スロットマシン1の内部に設けられている。

20

#### 【0066】

遊技制御基板101は、スロットマシン1における遊技の進行全体の流れを制御するメイン側の制御基板であり、CPU111、RAM112、ROM113及びI/Oポート114を含む1チップマイクロコンピュータからなる制御部110を搭載している。また、乱数発生回路115、サンプリング回路116、電源監視回路117、リセット回路118その他の回路を搭載している。

#### 【0067】

30

CPU111は、計時機能、タイマ割り込みなどの割り込み機能（割り込み禁止機能を含む）を備え、ROM113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共に、スロットマシン1内の制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。RAM112は、CPU111がプログラムを実行する際のワーク領域として使用される。RAM112は、バッテリバックアップされており、ここに記憶されているデータは、スロットマシン1の電源がOFFされているときにも一定期間保持される。ROM113は、CPU111が実行するプログラムや固定的なデータを記憶する。I/Oポート114は、遊技制御基板101に接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

#### 【0068】

40

乱数発生回路115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116は、乱数発生回路115がカウントしている数値を取得する。乱数発生回路115は、遊技の進行に使用される乱数の種類毎に設けられていて、乱数の種類毎にカウントする数値の範囲が定められている。CPU111は、その処理に応じてサンプリング回路116に指示を送ることで、乱数発生回路115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には、ハードウェア乱数機能により抽出した数値をソフトウェアにより加工した数値が使用される。

#### 【0069】

電源監視回路117は、電源基板100から供給される電源電圧を監視し、電圧の低下

50

を検出したときに、電圧低下信号を制御部110に対して出力する。制御部110は、特に図示はしないが、電源監視回路117に接続された割込入力端子を備えており、割込入力端子に電圧低下信号が入力されることでCPU111に外部割り込みが発生し、CPU111は、そのレジスタの内容をRAM112のスタック領域に待避する処理などを含む電断割込処理を実行する。

#### 【0070】

リセット回路118は、電源投入時において制御部110が起動可能なレベルまで電圧が上昇したときにリセット信号を出力して制御部110を起動させると共に、制御部110から定期的に出力される信号に基づいてリセットカウンタの値がクリアされずにカウントアップした場合、すなわち制御部110が一定時間動作を行わなかった場合に、制御部110に対してリセット信号を出力し、制御部110を再起動させる。

10

#### 【0071】

CPU111は、また、タイマ割り込み処理により、RAM112の特定アドレスの数値を更新し、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）。CPU111は、I/Oポート114を介して演出制御基板102に、各種のコマンドを送信する。なお、遊技制御基板101から演出制御基板102へ情報（コマンド）は一方向のみで送られ、演出制御基板102から遊技制御基板101へ向けて情報（コマンド）が送られることはない。

#### 【0072】

遊技制御基板101には、1枚BETスイッチ45、MAXBETスイッチ46、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42L、42C、42R、精算スイッチ47、第1リセットスイッチ48、投入メダルセンサ44が接続されており、これらのスイッチ／センサ類の検出信号が入力される。また、リール中継基板103を介して、リールセンサ3SL、3SC、3SRの検出信号が入力される。I/Oポート114を介して入力されるこれらスイッチ／センサ類の検出信号、或いは前述したように電源基板100を介して入力される各種スイッチの検出信号に従って、遊技制御基板101上のCPU111は、処理を行っている。

20

#### 【0073】

遊技制御基板101には、また、流路切り替えソレノイド49、ゲーム回数表示器51、クレジット表示器52、ペイアウト表示器53、投入指示ランプ59、1枚賭けランプ54、2枚賭けランプ55、56、3枚賭けランプ57、58、ゲームオーバーランプ63、スタートランプ60、リプレイランプ62、BETボタンランプ70a、70b、操作有効ランプ63L、63C、63Rが接続されており、CPU111は、遊技の進行状況に従ってこれらの動作を制御している。

30

#### 【0074】

また、遊技制御基板101には、リール中継基板103を介してリールモータ3ML、3MC、3MRが接続されている。CPU111は、後述する内部抽選によりRAM112に設定される当選フラグと遊技状態に基づいて選択されるテーブルを参照して、リール中継基板103を介してリールモータ3ML、3MC、3MRを制御して、リール3L、3C、3Rを停止させる。遊技制御基板101には、さらに演出中継基板106を介して演出制御基板102が接続されている。

40

#### 【0075】

演出中継基板106は、遊技制御基板101から演出制御基板102へ送信される情報の一方向性を担保するために設けられた基板である。演出中継基板106は、この状態を調べることによって遊技制御基板101や演出制御基板102を調べなくても、遊技制御基板101の制御部110に不正な信号（特に演出制御基板102に外部から入力されるようになっている信号）が入力されるような改造がなされていないかどうかをチェックすることができるようとするものである。

#### 【0076】

演出制御基板102は、スロットマシン1における演出の実行を制御するサブ側の制御

50

基板であり、CPU121、RAM122、ROM123及びI/Oポート124を含む1チップマイクロコンピュータからなる制御部120を搭載している。また、乱数発生回路125及びサンプリング回路126を搭載しており、CPU121は、サンプリング回路126により乱数発生回路125がカウントしている値を取得することにより、遊技制御基板101と同様のハードウェア乱数機能を形成している。割り込み処理によるソフトウェア乱数機能も有している。

#### 【0077】

CPU121は、ROM123に記憶されたプログラム（後述）を実行して、演出の実行に関する処理を行うと共に、演出制御基板102内の各回路及びこれに接続された各回路を制御する。演出の実行は、I/Oポート124を介して遊技制御基板101から受信したコマンドに基づいて行われる。RAM122は、CPU121がプログラムを実行する際のワーク領域として使用される。ROM123は、CPU121が実行するプログラムや固定的なデータを記憶する。RAM122も、バッテリバックアップされており、ここに記憶されているデータも、スロットマシン1の電源がOFFされているときにも一定期間保持される。ROM123に格納された演出データについては後述する。I/Oポート124は、演出制御基板102に接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

#### 【0078】

演出制御基板102には、遊技効果ランプ75A～75M、液晶表示器4、スピーカ7L、7R、7U、蛍光灯6、ウェイトランプ61、ボーナス告知ランプ66が接続されている。また、リールランプ中継基板104を介してリールランプ3LPが接続されている。演出制御基板102の制御部120は、これら各部をそれぞれ制御して、演出を行っている。

#### 【0079】

リール中継基板103は、遊技制御基板101と外部出力基板105及びリールユニット3との間を中継している。リール中継基板103には、また、満タンセンサ90が接続されており、その検出信号が入力される。満タンセンサ90は、スロットマシン1の内部に設けられ、ホッパー80からオーバーフローしたメダルを貯留するオーバーフロータンク内のメダルが満タンになったことを検知するものである。

#### 【0080】

リールランプ中継基板104は、演出制御基板102とリールユニット3との間を中継している。外部出力基板105は、ホールの管理コンピュータなどの外部装置に接続されており、遊技制御基板101からリール中継基板103を介して入力されたビッグボーナス中信号、レギュラーボーナス中信号、リール制御信号、ストップスイッチ信号、メダルIN信号、メダルOUT信号、及び当選状況信号を、当該外部装置に出力する。

#### 【0081】

上記スロットマシン1においては、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。メダルの払出率は、遊技者が賭け数の設定のために投入するメダルの数に対する、後述する内部抽選で当選する小役に対して払い出されることとなるメダルの数の期待値の割合で算出される。実際に入賞する小役に対して払い出されることとなるメダルの数に基づいて計算されるのではない。後述するように遊技状態が異なると、メダルの払出率も変わることとなる。

#### 【0082】

ここで、設定スイッチ91による設定値の変更操作について説明する。設定値を変更するためには、設定キースイッチ92をON状態としてからメインスイッチ94によりスロットマシン1の電源をONする必要がある。設定値を変更せずにスロットマシン1を起動する場合には、設定キースイッチ92をOFF状態としてメインスイッチ94により電源をONすればよい。

#### 【0083】

設定キースイッチ92をON状態として電源をONすると、設定値の変更操作が可能な設定変更モードとなる。設定変更モードにおいて、設定スイッチ91が操作されると、設定

10

20

30

40

50

値が1ずつ更新されていく（設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る）。そして、スタートレバー11が操作されてから設定キースイッチ92がOFFされると、変更後の確定した設定値がRAM112の設定値記憶領域に記憶される。そして、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0084】

また、遊技制御基板101のCPU111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、RAM112のパリティ格納領域に格納されているデータ以外の全てのデータに基づいてRAMパリティを計算し、パリティ格納領域に格納する処理を行うようになっている。ここにRAMパリティとは、データ列（各アドレスにおいて同一位置のビット）を足し合わせた総和の最下位ビットのことである。

10

【0085】

そして、遊技制御基板101の制御部110の起動時において、設定キースイッチ92がON状態となっていてRAM112のデータがクリアされた場合を除いて、RAM112に記憶されているデータのうちのパリティ格納領域に格納されているデータ以外の全てのデータに基づいてRAMパリティを計算し、RAM112のパリティ格納領域に格納されているRAMパリティと比較する。

【0086】

設定キースイッチ92がOFF状態であった場合にRAMパリティの比較結果が一致した場合には、RAM112に記憶されている状態に基づいて電源断前の状態に復帰させる。一方、RAMパリティの比較結果が一致しなかった場合には、ここでも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。

20

【0087】

RAM異常エラー状態は、第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93を操作しても解除されないようになっている。RAM異常エラー処理は、設定キースイッチ92をON状態としてスロットマシン1を起動してRAM112のデータをクリアした後、設定変更モードにおいて新たな設定値が設定されることで解除されるようになっている。一方、RAM異常エラー状態以外のエラー状態は、第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93を操作することで解除されるようになっている。

【0088】

30

上記スロットマシン1においては、可変表示装置2のいずれかの入賞ライン上に役図柄が揃うと、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、特別遊技状態（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）への移行を伴う特別役と、メダルの払い出しを伴う小役と、賭け数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。図4（a）は、このスロットマシン1において入賞となる役の種類と可変表示装置2における図柄の組み合わせを説明する図である。

【0089】

レギュラーボーナスは、通常の遊技状態またはRTにおいて入賞ラインのいずれかに「BAR-BAR-BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。レギュラーボーナス入賞すると、遊技状態が通常の遊技状態からレギュラーボーナスに移行する。RTにおいてレギュラーボーナスに入賞した場合には、そこでRTが終了させられる。レギュラーボーナスは、12ゲームを消化したとき、または8ゲーム入賞（役の種類は、いずれでも可）したときのいずれか早いほうで終了する。遊技状態がレギュラーボーナスにある間は、レギュラーボーナス中フラグがRAM112に設定される（次に説明するビッグボーナス中に提供された場合を含む）。

40

【0090】

ビッグボーナス（1）は、通常の遊技状態またはRTにおいて入賞ラインのいずれかに「7-7-7」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（2）は、通常の遊技状態において入賞ラインのいずれかに「7-7-BAR」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（1）またはビッグボーナス（2）に入賞すると、遊技

50

状態がビッグボーナスに移行する。R Tにおいてビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に入賞した場合には、そこでR Tが終了させられる。

【0091】

ビッグボーナスにおいては、上記したレギュラーボーナスが終了まで繰り返して提供される。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R A M 1 1 2に設定される。ビッグボーナスは、遊技者に払い出したメダルの枚数が465枚を越えたときに終了する。ここでは、1ゲーム当たりの最大払出枚数が15枚なので、ビッグボーナスにおける払出メダル枚数の上限は、480枚となる。ビッグボーナスが終了した後には、その後の55ゲームの間だけ遊技状態がR Tに制御される(但し、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)に入賞するまで)。

10

【0092】

後述する内部抽選においてレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選していても、停止ボタン12L、12C、12Rをこれらの役に入賞可能とする適正な操作手順で操作しなければ、これらの役に入賞することはない。もっとも、適正な操作手順で操作されずに、これらの役に入賞しなかった場合には、これらの役に当選しているときのみに導出可能となるリーチ目(入賞の観点で言うと、ハズレ)が導出されたり、これらの役に当選しているときも当選していないときにも導出可能となるチャンス目(入賞の観点で言うと、ハズレ)が導出されることがある。ハズレの表示結果には、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)に当選していないときのみに導出可能となるハズレ目もある。

20

【0093】

スイカは、いずれの遊技状態においてもいずれかの入賞ラインに「ベル-スイカ-スイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、15枚のメダルが払い出される。リール3Lについての「ベル」、リール3C、3Rについての「スイカ」は、5コマ以内の間隔で配置されているので、スイカに当選したときには、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の入賞を優先してリール3L、3C、3Rを停止制御したことによる場合を除いて、必ずスイカに入賞するものとなっている。

【0094】

ベルは、いずれの遊技状態においてもいずれかの入賞ラインに「ベル-ベル-ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、9枚のメダルが払い出される。「ベル」は、リール3L、3C、3Rの全てについて5コマ以内の間隔で配置されているので、ベルに当選したときには、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の入賞を優先してリール3L、3C、3Rを停止制御したことによる場合を除いて、必ずベルに入賞するものとなっている。

30

【0095】

チェリーは、いずれの遊技状態においても左のリール3Lについていずれかの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、1入賞ラインにつき1枚のメダルが払い出される。左のリール3Lの上段または下段に「チェリー」が停止したときには、2つの入賞ラインでの導出となるので合計2枚のメダルが払い出される。つまり、スイカやベルの入賞の場合と違って、払い出されるメダルの枚数は、賭け数の設定に用いたメダルの数よりも少ない。

40

【0096】

後述する内部抽選においてチェリーに当選していても、リール3Lについて「チェリー」が5コマ以内の間隔で配置されている訳ではないので、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順(この場合は、停止ボタン12Lの操作タイミング)によっては入賞しない場合がある。また、チェリーに当選していて、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順によりチェリーに入賞しないときには、チャンス目が導出される場合がある。後述するように、チェリーは、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と1ゲームで同時に重複して当選し得るが、この重複当選の場合において、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)及びチェリーのいずれ

50

にも入賞しないときに、チャンス目が導出される場合がある。

【0097】

リプレイは、通常の遊技状態またはR Tにおいて入賞ラインのいずれかに「J A C - J A C - J A C」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。他の遊技状態では、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。リプレイに入賞したときには、メダルの払い出しあはないが次のゲームを改めて賭け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け数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。「J A C」は、リール3L、3C、3Rの全てについて5コマ以内の間隔で配置されているので、リプレイに当選したときには、必ずリプレイに入賞するものとなっている。

10

【0098】

以下、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どうかを、可変表示装置2の表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートレバー11の操作時）、決定するものである。内部抽選では、乱数発生回路115から内部抽選用の乱数（0～65535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について、取得した内部抽選用の乱数と、遊技者が設定した賭け数と、設定スイッチ91により設定された設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。内部抽選における当選は、排他的なものである。

【0099】

図4(b)は、遊技状態別当選役テーブルを示す図である。遊技状態別当選役テーブルは、ROM113に予め格納され、内部抽選において当選と判定される役を判断するために用いられるものであるが、遊技状態別当選役テーブルの登録内容は、遊技状態に応じて定められた役を示すものとなる。各ゲームにおける遊技状態において抽選対象となる役が参照される。ここで、複数の役が同時に抽選対象となる場合もある。

20

【0100】

遊技状態がレギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供された場合を含む）にあるときには、スイカ、ベル、チェリーが内部抽選の対象役として順に読み出される。通常の遊技状態にあるときには、レギュラーボーナス、レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(1)+チェリー、ビッグボーナス(2)、ビッグボーナス(2)+チェリー、スイカ、ベル、チェリー、リプレイが内部抽選の対象役として順に読み出される。遊技状態がR Tにあるときも、レギュラーボーナス、レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(1)+チェリー、ビッグボーナス(2)、ビッグボーナス(2)+チェリー、スイカ、ベル、チェリー、リプレイが内部抽選の対象役として順に読み出される。

30

【0101】

内部抽選では、内部抽選の対象役について遊技状態及び設定値毎に登録されている判定値数を、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、その対象となっている役に当選したものと判定される。当選と判定されると、当該役の当選フラグがRAM112に設定される。判定値数は、ROM113に予め格納された役別テーブルに登録されている。

40

【0102】

ここで、通常の遊技状態、R Tにおけるリプレイの判定値数は、それぞれいずれの設定値でも同じとなっているが、通常の遊技状態では8932であるのに対して、R Tでは50604となっている。つまり、通常の遊技状態におけるリプレイ当選確率がおよそ1/7.3となっているのに対して、R Tにおけるリプレイ当選確率は、おおよそ1/1.4となっている。

【0103】

このようにリプレイ当選確率が設定されることで、通常の遊技状態では、メダルの払出手率が1より小さい（すなわち、賭け数の設定のために投入するメダルの数に対して内部抽選で当選する小役に対して払い出されることとなるメダルの数の方が小さい）が、R Tで

50

は、リプレイ当選確率が高くなることにより、メダルの払出率が1より大きくなる（すなわち、賭け数の設定のために投入するメダルの数に対して内部抽選で当選する小役に対して払い出されることとなるメダルの数の方が大きい）。もっとも、RTにおけるメダルの払出率も、レギュラーボーナス（ビッグボーナスを含む）におけるメダルの払出率よりは小さい。なお、ここで説明した遊技状態に応じたメダルの払出率の関係は、設定値が1～6のいずれとなっている場合も同じである。

#### 【0104】

次に、リール3L、3C、3Rの停止制御について説明する。可変表示装置2を構成するリール3L、3C、3Rは、スタートレバー11が操作され、且つ前回のゲームにおけるリール3L、3C、3Rの回転開始から所定時間を経過していることを条件に、回転開始される。そして、遊技者によって停止ボタン12L、12C、12Rが操作されると、その操作タイミングからそれぞれに対応するリール3L、3C、3Rが190ミリ秒の最大停止遅延時間の範囲内（4コマの引き込み範囲内）で停止されるものとなる。10

#### 【0105】

リール3L、3C、3Rの回転停止は、190ミリ秒の最大停止遅延時間の範囲内で当選フラグの設定されている役の図柄を入賞ライン上に揃えるように、また、190ミリ秒の最大停止遅延時間の範囲内で当選フラグの設定されていない役の図柄を入賞ライン上に揃えないように制御される。

#### 【0106】

ここで、レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグとリプレイ当選フラグが重複して設定されているときには、リプレイの図柄を優先して入賞ライン上に揃えるように制御される。停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順に関わらずに、リプレイに入賞するので、この場合においてレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞することはない。20

#### 【0107】

レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグとスイカ当選フラグまたはベル当選フラグが重複して設定されている場合には、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の図柄を優先して入賞ライン上に揃えるように制御される。停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順によりレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の図柄をいずれの入賞ライン上にも揃えることができない場合であって、「スイカ」または「ベル」を入賞ライン上に揃えられる場合には、「スイカ」または「ベル」を入賞ライン上に揃えて、スイカまたはベルに入賞させることができる。30

#### 【0108】

レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグとチェリー当選フラグが重複して設定されている場合には、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグの図柄を優先して入賞ライン上に揃えるように制御される。停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順によりレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグの図柄をいずれの入賞ライン上にも揃えることができない場合であって、左のリール3Lの上段または下段に「チェリー」を導出できる場合には、「チェリー」を上段または下段に導出させて、チェリーに入賞させること。40

#### 【0109】

例えば、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグとチェリー当選フラグが重複して設定されて、左の停止ボタン12Lが操作されるまでにビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の当選している方に入賞の可能性が残っていなければ（中のリール3Cおよび/または右のリール3Rが既に停止している）、停止ボタン12Lの操作タイミングが4番～1番-21番～8番の図柄が下段に位置するタイミングであれば、18番、13番または8番の「チェリー」を上段または下段に導出させ50

る。

【 0 1 1 0 】

一方、左の停止ボタン 1 2 L が操作されるまでにビッグボーナス (1) またはビッグボーナス (2) の当選している方に入賞の可能性が残っていれば (リール 3 L、3 C、3 R の何れも未だ停止されていない場合を含む)、停止ボタン 1 2 L の操作タイミングが 9 番 ~ 2 番の図柄が下段に位置するタイミングであれば、2 番 ~ 4 番の「7」を導出させる (3 つを上中下段に引き込めば 3 つとも、そのうち 2 つを引き込めば 2 つを)。

【 0 1 1 1 】

この場合、左のリール 3 L に「チェリー」が導出されていることはない。左のリール 3 L が 3 番目に停止されるリールでない場合、その後に操作される停止ボタン 1 2 C および / または 1 2 R の操作タイミングが適切でなければ、ビッグボーナス (1) またはビッグボーナス (2) にも入賞しないこととなる。もっとも、このような場合においては、可変表示装置 2 の表示結果としてチャンス目が導出される場合がある。

【 0 1 1 2 】

遊技制御基板 1 0 1 の側においては、上記のように内部抽選が行われ、その結果、遊技状態、及び停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作タイミングに従ってリール 3 L、3 C、3 R の回転が停止し、入賞が発生するものとなる。入賞の発生により、配当としてメダルの払い出しや遊技状態の移行が与えられるが、このように遊技制御基板 1 0 1 の側における遊技の進行状況に応じて、演出制御基板 1 0 2 の側で独自の演出が行われる。このような演出を行うためには、演出制御基板 1 0 2 の C P U 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 1 の側における遊技の進行状況を認識できなければならないが、このような遊技の進行状況に関する情報は、全てコマンドとして遊技制御基板 1 0 1 から演出制御基板 1 0 2 に送信される。

【 0 1 1 3 】

遊技制御基板 1 0 1 から演出制御基板 1 0 2 に送信されるコマンドには、少なくとも当選状況通知コマンド、リール回転コマンド、リール停止コマンド、入賞情報コマンド、及び遊技状態コマンド、並びに平常起動コマンド及び設定変更コマンドが含まれている。遊技制御基板 1 0 1 から演出制御基板 1 0 2 に送信されるコマンドには、これ以外のコマンドも含まれているが、本発明に直接関わるものではないため、詳細な説明を省略している。

【 0 1 1 4 】

当選状況通知コマンドは、R A M 1 1 2 における当選フラグの設定状況を示すもので、スタートレバー 1 1 が操作されて内部抽選が行われたときに送信される。リール回転コマンドは、リール 3 L、3 C、3 R が回転開始するタイミングを示すもので、リール 3 L、3 C、3 R の回転が実際に開始されるときに送信される。リール停止コマンドは、リール 3 L、3 C、3 R の別と中段に停止される図柄の番号を示すもので、リール 3 L、3 C、3 R がそれぞれ停止されるときに送信される。

【 0 1 1 5 】

入賞情報コマンドは、可変表示装置 2 の表示結果に応じて発生した入賞の種別と当該入賞に伴って払い出されるメダルの枚数を示すもので、可変表示装置 2 に表示結果が導出されて入賞判定が行われたときに送信される。遊技状態コマンドは、次のゲームで適用される遊技状態を示すもので、1 ゲームの終了時において送信される。

【 0 1 1 6 】

平常起動コマンドは、設定キースイッチ 9 2 が O N 状態とされずにスロットマシン 1 が起動されたとき、すなわち設定値の変更を行うことなく電源断前の状態から引き続いて遊技を継続すべくスロットマシン 1 を起動したときに送信される。設定変更コマンドは、設定キースイッチ 9 2 が O N 状態とされてスロットマシン 1 が起動されたとき、すなわち設定値の変更を行うとともに R A M 1 1 2 のデータをクリアし、新たな設定値で初期状態から遊技を開始すべくスロットマシン 1 を起動したときに送信される。

【 0 1 1 7 】

10

20

30

40

50

演出制御基板 102 の CPU121 は、このように遊技制御基板 101 の CPU111 から送られてくるコマンドに基づいて各種の演出を行うものとしている。CPU121 の制御により実行される演出として、特に本発明に関わる演出としては、ボーナス告知ランプ 66 の点灯によるボーナス告知、液晶表示器 4 への画像の表示によるビッグボーナス告知演出がある。

【0118】

次に、ボーナス告知とビッグボーナス告知演出について説明する。ボーナス告知ランプ 66 は、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選しているときに、スタートレバー 11 が操作されたタイミング、または可変表示装置 2 に表示結果が導出されたタイミングで点灯される。もっとも、必ずしもレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選していれば直ちにボーナス告知ランプ 66 が点灯されるというものではない。また、ボーナス告知ランプ 66 の点灯タイミングは、次のように決められる。

【0119】

前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から 55 ゲーム以内でレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選したときには、該レギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から 11 ゲーム目、33 ゲーム目または 55 ゲーム目となる告知予定ゲームまでの残りゲーム数が 5 ゲーム以内であれば、告知予定ゲームとなるまでボーナス告知ランプ 66 の点灯が遅延されることがある。

【0120】

もっとも、告知予定ゲームまでの残りゲーム数が 5 ゲーム以内のときにレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選しているときでも、即時告知抽選が行われ、これに当選するとボーナス告知ランプ 66 の点灯が遅延されない。即時告知抽選に当選したとき、或いは遅延されても告知予定ゲームとなったときに、他の場合と同様にボーナス告知ランプ 66 の点灯が決定される。

【0121】

レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選しているときで、告知予定ゲームとなるまでの残りゲーム数が 5 ゲーム以内でないとき、即時告知抽選に当選したとき、或いは即時告知抽選に当選しなくても告知予定ゲームとなったときには、当該ゲームでスタートレバー 11 が操作されたときにボーナス告知ランプ 66 を点灯するか、当該ゲームで可変表示装置 2 に表示結果が導出されたときにボーナス告知ランプ 66 を点灯するか、或いは次のゲームでの決定に委ねるかが決定される。

【0122】

この場合において、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と重複して小役またはリプレイに当選している(チェリーとの同時当選を含む)場合には、当該ゲームでスタートレバー 11 が操作されたときにボーナス告知ランプ 66 を点灯することが 2 割の確率で決定され、当該ゲームで可変表示装置 2 に表示結果が導出されたときにボーナス告知ランプ 66 を点灯することが 1 割の確率で決定される。残りの 7 割の場合には、ボーナス告知ランプ 66 を点灯することが決定されず、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の当選が入賞せずに次のゲームに持ち越されれば、次のゲームで改めてボーナス告知ランプ 66 の点灯が決定される。

【0123】

一方、これ以外の場合でレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選している場合には、次のゲームでスタートレバー 11 が操作されたときにボーナス告知ランプ 66 を点灯することが 9 割の確率で決定され、当該ゲームで可変表示装置 2 に表示結果が導出されたときにボーナス告知ランプ 66 を点灯することが残りの 1 割の確率で決定される。

【0124】

このようにボーナス告知ランプ 66 の点灯が決定された場合には、スタートレバー 11 が操作されたタイミング、または可変表示装置 2 に表示結果が導出されたタイミングでボ

10

20

30

40

50

ーナス告知ランプ 6 6 が点灯される。可変表示装置 2 に表示結果が導出されたタイミングでボーナス告知ランプ 6 6 の点灯が決定された場合には、可変表示装置 2 の表示結果によりレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に入賞してしまえば、ボーナス告知ランプ 6 6 が点灯されることはないが、可変表示装置 2 の表示結果により小役またはリプレイに入賞したか、ハズレとなった場合には、ボーナス告知ランプ 6 6 が点灯される。

【0125】

また、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から 100 ゲームを消化するまでにビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選(チェリーとの同時当選を含む)し、該 100 ゲームを消化するまでの決定に基づいてボーナス告知ランプ 6 6 が点灯される場合には、さらに液晶表示器 4 に所定の画像が表示されて、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選していることを示すビッグボーナス告知演出も行われる。

【0126】

なお、ボーナス告知ランプ 6 6 を点灯した後に、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に入賞すれば、そこでボーナス告知ランプ 6 6 が消灯され、さらに液晶表示器 4 においてビッグボーナス告知演出も行われていれば、これも終了させられる。

【0127】

このような演出を行い得るようにするため、RAM122 には、ボーナス終了後の消化ゲーム数が 100 になるまで 1 ゲーム消化毎にダウンカウントするボーナス終了ゲーム変数 G を記憶する領域が設けられている。また、RAM122 には、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から 11 ゲーム目、33 ゲーム目または 55 ゲーム目のゲームである告知予定ゲームとなるまでボーナス告知ランプ 6 6 の点灯が遅延されることを示す告知遅延フラグを設定するための領域が設けられている。

【0128】

また、RAM122 には、スタートレバー 11 が操作されたタイミングでボーナス告知ランプ 6 6 を点灯する旨が決定されていることを示す先告知フラグ、可変表示装置 2 に表示結果が導出されたタイミングでボーナス告知ランプ 6 6 を点灯する旨が決定されていることを示す後告知フラグ、ビッグボーナス告知演出を実行する旨が決定されていることを示すビッグボーナス告知フラグを設定するための領域が設けられている。また、RAM122 には、ボーナス告知ランプ 6 6 を点灯していることを示す告知済みフラグを設定するための領域が設けられている。

【0129】

さらに、RAM122 には、遊技制御基板 101 から受信した当選状況通知コマンドが示す各役の当選状況を保存するための領域、入賞情報コマンドが示す入賞情報を保存するための領域、及び遊技状態コマンドが示す遊技状態を保存するための領域(2 ゲーム分)もそれぞれ設けられている。

【0130】

以下、この実施の形態にかかるスロットマシン 1 における処理について説明する。スロットマシン 1 においては、ゲームの処理が 1 ゲームずつ繰り返して行われることで遊技が進行されるものであるが、そのためには、遊技の進行が可能な状態となっていなければならない。遊技の進行が可能な状態であるためには、CPU111 を含む制御部 110 が起動された状態で正常範囲の設定値が RAM112 の設定値記憶領域に格納されており、RAM112 に格納されたデータに異常がないことが条件となる。

【0131】

図 5 は、遊技制御基板 101 の CPU111 が実行する起動処理を示すフローチャートである。この起動処理は、遊技制御基板 101 のリセット回路 118 からリセット信号が入力されて制御部 110 が起動されたときに行われる処理である。なお、リセット信号は、電源投入時及び制御部 110 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

10

20

30

40

50

処理は、電源投入に伴う制御部 110 の起動時及び制御部 110 の不具合に伴う再起動時に行われる処理となる。

【0132】

起動処理では、まず、内蔵デバイスや周辺 I C、スタックポインタ等を初期化し（ステップ S101）、RAM112へのアクセスを許可する（ステップ S102）。そして、設定キースイッチ 92 が ON の状態か否かを判定する（ステップ S103）。設定キースイッチ 92 が ON でなければ、RAM112 に記憶されているデータのうちパリティ格納領域を除く全てのデータに基づいて RAM パリティを計算する（ステップ S104）。

【0133】

次に、ここで計算した RAM パリティが RAM112 のパリティ格納領域に格納されている RAM パリティ、すなわち前回の電源断時に計算して格納された RAM パリティと比較し（ステップ S105）、双方の RAM パリティが一致したか否か、すなわち RAM に格納されているデータが正常か否かを判定する（ステップ S106）。なお、この実施例では、RAM パリティによる RAM112 が正常か否かの判定は、起動処理においてのみ行われるようになっている。

【0134】

ステップ S106 において RAM パリティが一致していなければ、RAM112 に格納されているデータが正常ではないので、図 7 に示す RAM 異常エラー処理に移行する。RAM パリティが一致していれば、RAM112 に格納されているデータが正常であるので、RAM112 のスタック領域に格納されている CPU111 のレジスタを復帰し（ステップ S107）、割込禁止を解除する（ステップ S108）。なお、CPU111 のレジスタは、スロットマシンの電源が OFF されたときに実行される電断割込処理で、RAM 112 のスタック領域に待避されるものとなっている。そして、設定キースイッチ 92 を OFF 状態としてスロットマシン 1 が起動されたことを示す平常起動コマンドを生成して、演出制御基板 102 に送信する（ステップ S109）。その後、電源断前の処理に戻る。

【0135】

また、ステップ S103 において設定キースイッチ 92 が ON の状態であれば、スタック領域のうち使用中の領域を除いて RAM112 に格納されているデータを全て初期化（設定値記憶領域は 1 に、それ以外は 0 書き換える）し（ステップ S110）、割込禁止を解除して（ステップ S111）、図 6 に示す設定変更処理に移行する（ステップ S112）。そして、設定変更処理の終了後、遊技の進行が可能な状態となってゲーム制御処理に移行する。

【0136】

図 6 は、CPU111 がステップ S112 で実行する設定変更処理を詳細に示すフローチャートである。設定変更処理では、まず、設定変更モード中である旨を示す設定変更中フラグを RAM112 の所定の領域にセットし（ステップ S201）、RAM112 の設定値記憶領域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記憶領域の値は 1 に書き換えられているので、ここでは 1 である）を読み出す（ステップ S202）。

【0137】

その後、設定スイッチ 91 及びスタートスイッチ 41 の操作の検出待ちの状態となる（ステップ S203、S204）。ステップ S203 において設定スイッチ 91 の操作が検出されると、ステップ S202 において読み出した設定値に 1 を加算し（ステップ S205）、加算後の設定値が 7 であるか否か、すなわち正常範囲を越えたか否かを判定する（ステップ S206）。加算後の設定値が 7 でなければ、再びステップ S203、S204 の設定スイッチ 91 及びスタートスイッチ 41 の操作の検出待ちの状態に戻る。加算後の設定値が 7 であれば、設定値を 1 に補正して（ステップ S207）、再びステップ S203、S204 の設定スイッチ 91 及びスタートスイッチ 41 の操作の検出待ちの状態に戻る。

【0138】

10

20

30

40

50

ステップS204においてスタートスイッチ41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RAM112の設定値記憶領域に格納して設定値を確定する(ステップS208)。その後、設定キースイッチ92がOFFの状態となるまで待機する(ステップS209)。そして、ステップS209において設定キースイッチ92がOFFの状態になったと判定されると、ステップS201でセットした設定変更中フラグをクリアする(ステップS210)。

【0139】

さらに、設定キースイッチ92をON状態としてスロットマシン1が起動され、ここで新たな設定値が設定されたことを示す設定変更コマンドを生成して、演出制御基板102に送信する(ステップS211)。そして、図5のフローチャートに復帰すると、遊技の進行が可能な状態となってゲーム制御処理に移行する。

10

【0140】

図7は、遊技制御基板101のCPU111が実行するRAM異常エラー処理を詳細に示すフローチャートである。RAM異常エラー処理では、ゲーム回数表示器51を制御してRAM異常エラーコードをゲーム回数表示部21に表示した後(ステップS301)、いずれの処理を行わないループ処理に移行する。

【0141】

上記のように起動処理においては、設定キースイッチ92がONの状態でない場合に、電源断時に計算したRAMパリティと起動時に計算したRAMパリティとを比較することで、RAM112に記憶されているデータが正常か否かを判定し、RAM異常エラー処理に移行する。RAM異常エラー処理では、RAM異常エラーコードをゲーム回数表示部21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。

20

【0142】

RAMパリティが一致しなければ、割込が許可されることがないので、一度RAM異常エラー処理に移行すると、設定キースイッチ92がONの状態で起動し、割込禁止が解除されるまでは、電源が遮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パリティが計算されて格納されることはないので、制御部110が起動しても設定キースイッチ92がONの状態で起動した場合を除き、常にRAMパリティは一致する事がないので、制御部110を起動させてゲームを開始(再開)させることができないようになっている。

30

【0143】

そして、RAM異常エラー状態に一度移行すると、設定キースイッチ92がONの状態で起動し、設定変更処理が行われて設定スイッチ91の操作により新たな設定値が選択・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異常エラー状態に移行した状態では、設定スイッチ91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、ゲームを開始(再開)させることが可能となる。なお、RAM異常エラー以外のエラー状態では、RAMパリティの不一致の問題がないため、第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93の操作でのみゲームの進行が不能な状態を解除し、ゲームを再開させることができる。

40

【0144】

以上のように遊技の進行が可能な状態となると、スロットマシン1においてゲームの処理が1ゲームずつ繰り返して行われることとなる。以下、スロットマシン1における各ゲームについて説明する。なお、スロットマシン1における“ゲーム”とは、狭義には、スタートレバー11の操作からリール3L、3C、3Rを停止するまでをいうものであるが、ゲームを行う際には、スタートレバー11の操作前の賭け数の設定や、リール3L、3C、3Rの停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行われるので、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”に含まれるものとする。なお、遊技制御基板101から演出制御基板102へのコマンドの送信は、本発明の説明に必要なものだけを説明し、そうでないコマンドの送信については、説明を省略する。

50

## 【0145】

図8は、遊技制御基板101のCPU111が1ゲーム毎に行うゲーム制御処理を示すフローチャートである。この処理は、電源を投入し、所定のブート処理を行った後、または設定スイッチ91の操作により設定変更を行った直後にも実行される。1ゲームの処理が開始すると、まず、RAM112の所定の領域をクリアする処理を含む初期処理が行われる(ステップS401)。

## 【0146】

次に、1枚BETボタン14またはMAXBETボタン15を操作することにより、或いはメダル投入口13からメダルを投入することにより賭け数を設定し、スタートレバー11を操作することにより当該ゲームの実質的な開始を指示するBET処理を行う(ステップS402)。前のゲームでリプレイ入賞していた場合には、リプレイゲーム中フラグにより前のゲームと同じ賭け数(この実施の形態では3)が自動設定される(この段階でリプレイゲーム中フラグが消去される)。

10

## 【0147】

BET処理により賭け数が設定され、スタートレバー11が操作されると、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遊技状態に応じて定められた各役への入賞を許容するかどうかを決定する抽選処理を行う(ステップS403)。抽選処理では、RAM112における当選フラグの設定状況を示す当選状況通知コマンドが演出制御基板102に送信される。なお、抽選処理の詳細については後述する。

## 【0148】

20

抽選処理が終了すると、次にリール回転処理が行われる(ステップS404)。リール回転処理では、前回のゲームでのリール3L、3C、3Rの回転開始から1ゲームタイマーが計時する時間が所定時間(例えば、4.1秒)経過していることを条件に、リールモータ3ML、3MC、3MRを駆動させ、左、中、右の全てのリール3L、3C、3Rを回転開始させる。リール3L、3C、3Rの回転開始から所定の条件(回転速度が一定速度に達した後、リールセンサ3SL、3SC、3SRにより基準位置を検出すること)が成立すると、停止ボタン12L、12C、12Rを操作有効とする。その後、停止ボタン12L、12C、12Rが遊技者によって操作されることにより、当選フラグの設定状況に応じてリールモータ3ML、3MC、3MRを駆動停止させ、リール3L、3C、3Rの回転を停止させる。リール3L、3C、3Rの回転開始時、及び回転停止時に、それぞれリール回転コマンド、リール停止コマンドが演出制御基板102に送信される。なお、リール回転処理の詳細については後述する。

30

## 【0149】

リール3L、3C、3Rの駆動がそれぞれ停止すると、その停止時における表示態様において、入賞ライン上に上記したいずれかの役図柄が導出表示されたかどうかを判定する入賞判定処理が行われる(ステップS405)。この入賞判定処理でいずれかの役に入賞したと判定されると、遊技制御基板101において発生した入賞に応じた各種の処理が行われる。ここで、入賞の判定結果を示す入賞情報コマンドが演出制御基板102に送られる。なお、入賞判定処理の詳細については後述する。

## 【0150】

40

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行われる(ステップS406)。払出処理では、入賞判定処理において設定した払い出し予定数だけクレジットを増加させる。但し、データとして蓄積されているクレジットの数が50に達した場合は、ホッパーモータ82を駆動させることにより、超過した枚数のメダルをメダル払い出し口71から払い出させる。また、入賞に関わらない各種の処理も行われる。払出処理の最後、すなわち1ゲームの最後で次のゲームの遊技状態を示す遊技状態コマンドが演出制御基板102に送られる。なお、払出処理の詳細については後述する。そして、1ゲーム分の処理が終了し、次の1ゲーム分の処理が開始する。

## 【0151】

次に、上記したステップS403の抽選処理について詳しく説明する。図9は、CPU

50

111がステップS403で実行する抽選処理を詳細に示すフローチャートである。抽選処理では、RAM112にビッグボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、遊技状態がビッグボーナスにあるかどうかを判定する(ステップS501)。遊技状態がビッグボーナスになければ、そのままステップS504の処理に進む。

【0152】

遊技状態がビッグボーナスにあれば、RAM112にレギュラーボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、遊技状態がレギュラーボーナスにあるかどうかを判定する(ステップS502)。遊技状態がレギュラーボーナスになければ、ビッグボーナスの最初のゲームであるか、ビッグボーナス中において1セット分のレギュラーボーナスが終了して未だ当該ビッグボーナスが終了していないときのゲームであるので、RAM112にレギュラーボーナス中フラグを設定して、遊技状態をレギュラーボーナスに制御する(ステップS503)。そして、ステップS504の処理に進む。遊技状態がレギュラーボーナスにあれば、そのままステップS504の処理に進む。

10

【0153】

ステップS504では、乱数取得処理を行い、サンプリング指令を出力することにより乱数発生回路115が発生する乱数をサンプリング回路116に抽出させ、RAM112の内部抽選用の乱数の格納領域に記憶させる。内部抽選用の乱数は、乱数発生回路115から抽出された乱数をそのまま用いるのではなく、ソフトウェアにより所定の手順で加工してから用いるものとしている。

【0154】

20

次に、現在の遊技状態に対応して、図4(b)の遊技状態別当選役テーブルに登録されている抽選対象役を順番に読み出す(ステップS505)。次に、抽選対象の役について読み出した遊技状態及び設定値に対応して役別テーブルに登録されているアドレスに格納されている判定値数を取得する(ステップS506)。そして、取得した判定値数をRAM112の判定領域に記憶された内部抽選用の乱数の値に加算し、加算の結果を新たな内部抽選用の乱数の値とする(ステップS507)。ここで、判定値数を内部抽選用の乱数の値に加算したときにオーバーフローが生じたかどうかを判定する(ステップS508)。

【0155】

30

オーバーフローが生じていない場合には、当該遊技状態において抽選対象となる役のうちで未だ処理対象としていないものがあるかどうかを判定する(ステップS509)。未だ処理対象としていないものがあれば、ステップS505の処理に戻り、遊技状態別当選役テーブルに登録されている次の抽選対象役を処理対象として処理を継続する。処理対象としていないものがなければ、ステップS517の処理に進む。

【0156】

オーバーフローが生じた場合には、直前のステップS505で読み出した抽選対象役がレギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス(1)+チェリーまたはビッグボーナス(2)+チェリーであるかどうかを判定する(ステップS510)。レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス(1)+チェリーまたはビッグボーナス(2)+チェリーである場合には、RAM112にレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグ、またはビッグボーナス(2)当選フラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS511)。

40

【0157】

レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグ及びビッグボーナス(2)当選フラグのいずれも設定されていなければ、読み出した抽選対象役に応じてレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグまたはビッグボーナス(2)当選フラグをRAM112に設定するとともに、チェリー当選フラグをRAM112に設定する(ステップS512)。そして、ステップS517の処理に進む。レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグまたはビッグボーナス(2)当選フラグが既に設定されていた場合には、読み出した抽選対象役に応じてチェリー当選フラグ

50

のみをRAM112に設定する(ステップS513)。そして、ステップS517の処理に進む。

【0158】

ステップS510で抽選対象役がレギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス(1)+チェリーまたはビッグボーナス(2)+チェリーでなかった場合には、抽選対象役がレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)のいずれかであるかどうかを判定する(ステップS514)。抽選対象役が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)のいずれでもなければ、ステップS516の処理に進む。

【0159】

レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)のいずれかである場合には、RAM112にレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグ、またはビッグボーナス(2)当選フラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS515)。レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグ及びビッグボーナス(2)当選フラグのいずれかが設定されていれば、ステップS517の処理に進む。レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグ及びビッグボーナス(2)当選フラグのいずれも設定されていなければ、ステップS516の処理に進む。

【0160】

ステップS516では、抽選対象役の当選フラグをRAM112に設定する。ここで、抽選対象役が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)のいずれでもなく、既にレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグまたはビッグボーナス(2)当選フラグのいずれかが設定されていれば、既に設定されているレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグまたはビッグボーナス(2)当選フラグに重ねて、今回の抽選対象役の当選フラグを設定する。そして、ステップS517の処理に進む。

【0161】

ステップS517では、RAM112における当選フラグの設定状況に応じて当選状況通知コマンドを生成し、これを演出制御基板102に送信する。そして、抽選処理を終了して、図8のフローチャートに復帰する。

【0162】

次に、ステップS404のリール回転処理について詳しく説明する。図10は、CPU111がステップS404で実行するリール回転処理を詳細に示すフローチャートである。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(例えば、約4.1秒)が経過したか否かを判定し(ステップS601)、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。ウェイトタイムが経過していれば、ウェイトタイムの計時を新たに開始する(ステップS602)。

【0163】

次に、リールモータの回転開始時のワーク初期化コードをレジスタに設定し、リールの回転を開始させる(ステップS603)。ここで、リール3L、3C、3Rが回転開始したことを示すリール回転コマンドを生成し、演出制御基板102に送信する(ステップS604)。そして、当該ゲームの遊技状態、内部当選状況、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(ステップS605)、停止準備完了時のワーク初期化コードをレジスタに設定する(ステップS606)。これにより、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が有効となる。

【0164】

次に、停止ボタン12L、12C、12Rのいずれかの有効な操作が検出されたか否かを判定する(ステップS607)。いずれの停止ボタンの操作も検出されていなければ、リール回転エラー(一定期間以上、リールセンサ3SL、3SC、3SR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する(ステップ

10

20

30

40

50

S 6 0 8 )。リール回転エラーが発生していなければ、ステップ S 6 0 7 に戻る。

【 0 1 6 5 】

また、ステップ S 6 0 8 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(ステップ S 6 0 9 )、所定のエラー処理に移行する(ステップ S 6 1 0 )。これに伴い、リール 3 L、3 C、3 R 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、再びステップ S 6 0 3 に戻り、リール 3 L、3 C、3 R の回転が再開する。

【 0 1 6 6 】

ステップ S 6 0 7 において停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作が検出された場合には、操作された停止ボタンに対応するリールモータ(3 M L、3 M C、3 M R のいずれか)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する(ステップ S 6 1 1 )。ここで、停止されるリールの種類及び該リールについて停止される図柄を示すリール停止コマンドを生成し、演出制御基板 1 0 2 に送信する(ステップ S 6 1 2 )。その後、操作された停止ボタンに対応するリール(3 L、3 C、3 R のいずれか)の回転が停止するまで待機する(ステップ S 6 1 3 )。

10

【 0 1 6 7 】

そして、操作された停止ボタンに対応するリール(3 L、3 C、3 R のいずれか)の回転が停止すると、リール 3 L、3 C、3 R の全てが停止したか否かを判定し(ステップ S 6 1 4 )、全てのリール 3 L、3 C、3 R の回転が停止していなければ、ステップ S 6 0 5 に戻る。全てのリール 3 L、3 C、3 R の回転が停止していれば、リール回転処理を終了して、図 8 のフローチャートに復帰する。

20

【 0 1 6 8 】

次に、上記したステップ S 4 0 5 の入賞判定処理について詳しく説明する。図 1 1 は、C P U 1 1 1 がステップ S 4 0 5 で実行する入賞判定処理を詳細に示すフローチャートである。入賞判定処理では、遊技状態に応じた入賞対象役を最初から順に読み出す(ステップ S 7 0 1 )。次に、当該読み出した役の図柄組み合わせが可変表示装置 2 の 5 本の入賞ラインのうちのいずれかに揃っているかどうかを判定する(ステップ S 7 0 2 )。

【 0 1 6 9 】

当該役の図柄組み合わせが揃っていれば、当該役の入賞フラグを R A M 1 1 2 に設定して(ステップ S 7 0 3 )、ステップ S 7 0 4 の処理に進む。当該役の図柄組み合わせが揃っていないければ、そのままステップ S 7 0 4 の処理に進む。ステップ S 7 0 4 では、当該遊技状態に応じた役のうちで未だ入賞判定の対象としていない役があるかどうかを判定する。未だ入賞判定の対象としていない役があれば、ステップ S 7 0 1 の処理に戻り、当該遊技状態に応じた次の役を読み出すものとする。

30

【 0 1 7 0 】

当該遊技状態に応じた役の全てを入賞判定の対象としていれば、次に、R A M 1 1 2 にリプレイの入賞フラグが設定されているかどうかにより、リプレイ入賞したかどうかを判定する(ステップ S 7 0 5 )。リプレイ入賞していれば、リプレイゲーム中フラグを R A M 1 1 2 に設定する(ステップ S 7 0 6 )。このリプレイゲーム中フラグは、次のゲームで賭け数が自動設定されると消去されるものとなる。そして、ステップ S 7 1 3 の処理に進む。

40

【 0 1 7 1 】

リプレイ入賞していなければ、R A M 1 1 2 にビッグボーナス(1)の入賞フラグが設定されているかどうかにより、ビッグボーナス(1)入賞したかどうかを判定する(ステップ S 7 0 7 )。ビッグボーナス(1)入賞していれば、ビッグボーナス中フラグを R A M 1 1 2 に設定すると共に、R A M 1 1 2 に設定されているビッグボーナス(1)当選フラグを消去する。また、R A M 1 1 2 の R T カウンタの値を 0 に初期化する(ステップ S 7 0 8 )。そして、ステップ S 7 1 3 の処理に進む。

【 0 1 7 2 】

50

ビッグボーナス(1)入賞していなければ、RAM112にビッグボーナス(2)の入賞フラグが設定されているかどうかにより、ビッグボーナス(2)入賞したかどうかを判定する(ステップS709)。ビッグボーナス(2)入賞していれば、ビッグボーナス中フラグをRAM112に設定すると共に、RAM112に設定されているビッグボーナス(2)当選フラグを消去する。また、RAM112のRTカウンタの値を0に初期化する(ステップS710)。そして、ステップS713の処理に進む。

#### 【0173】

ビッグボーナス(2)入賞していなければ、RAM112にレギュラーボーナスの入賞フラグが設定されているかどうかにより、レギュラーボーナス入賞したかどうかを判定する(ステップS711)。レギュラーボーナス入賞していれば、レギュラーボーナス中フラグをRAM112に設定すると共に、RAM112に設定されているレギュラーボーナス当選フラグを消去する。また、RAM112のRTカウンタの値を0に初期化する(ステップS712)。そして、ステップS713の処理に進む。レギュラーボーナス入賞もしていなければ、そのままステップS713の処理に進む。

10

#### 【0174】

ステップS713では、RAM112に設定されている入賞フラグ(但し、ハズレの場合は入賞フラグの設定はない)に基づいて入賞した役の種類、及び当該入賞に伴って払い出されるメダルの枚数を示す入賞情報コマンドを生成して、演出制御基板102に送信する。そして、入賞判定処理を終了して、図8のフローチャートに復帰する。

20

#### 【0175】

次に、上記したステップS406の払出処理について詳しく説明する。図12は、CPU111がステップS406で実行する払出処理を詳細に示すフローチャートである。払出処理では、RAM112にスイカ、ベル、チェリーのいずれかの入賞フラグが設定されているかどうかにより、メダルの払い出しを伴う小役入賞があったかどうかを判定する(ステップS801)。小役入賞していなければ、そのままステップS803の処理に進む。

#### 【0176】

小役入賞していれば、ホッパー80を制御することにより、当該枚数のメダルを順次払い出す。但し、データとして蓄積されるクレジットの数が50に達するまでは、メダルを払い出す代わりにクレジットの数を増加させる(ステップS802)。そして、ステップS803の処理に進む。

30

#### 【0177】

ステップS803では、RAM112にビッグボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、当該ゲームの遊技状態がビッグボーナスであったかどうかを判定する。但し、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の入賞フラグがRAM112に設定されている場合には、当該ゲームでのビッグボーナス(1)入賞またはビッグボーナス(2)入賞であって、当該ゲームの遊技状態がビッグボーナスであった訳ではないので、ビッグボーナス中フラグが設定されていても、ビッグボーナス中であったと判定されない。当該ゲームの遊技状態がビッグボーナスでなかった場合には、ステップS808の処理に進む。

40

#### 【0178】

ビッグボーナス中であったと判定された場合には、RAM112に設けられたカウンタにより当該ビッグボーナスが開始してからのメダルの払い出し総数をカウントする(ステップS804)。このカウントの結果、メダルの払い出し総数が465枚を越えたかどうかを判定する(ステップS805)。メダルの払い出し総数が465枚を越えていなければ、ステップS808の処理に進む。

#### 【0179】

メダルの払い出し総数が465枚を越えた場合には、RAM112に設定されているビッグボーナス中フラグを消去すると共に、メダルの払い出し総数をカウントするためのカウンタの値を0に初期化する(ステップS806)。また、ここでビッグボーナスが終了

50

することとなるので、R T の最大継続ゲーム数である 55 を R A M 112 の R T カウンタにセットして(ステップ S 807)、ステップ S 811 の処理に進む。

#### 【0180】

ステップ S 808 では、R A M 112 にレギュラーボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、当該ゲームの遊技状態がレギュラーボーナス(ビッグボーナスで提供された場合を含む)であったかどうかを判定する。但し、レギュラーボーナス入賞フラグが R A M 112 に設定されている場合には、当該ゲームでのレギュラーボーナス入賞であって、当該ゲームの遊技状態がレギュラーボーナスであった訳ではないので、レギュラーボーナス中フラグが設定されていても、レギュラーボーナス中であったと判定されない。

#### 【0181】

当該ゲームの遊技状態がレギュラーボーナスであった場合には、R A M 112 に設けられたカウンタにより、当該レギュラーボーナスが開始してから(ビッグボーナスでは、その中で新たなレギュラーボーナスが開始してから)の消化ゲーム数と入賞ゲーム数とをカウントする(ステップ S 809)。このカウントの結果、当該レギュラーボーナスにおける入賞ゲーム数が 8 となったか、或いは当該レギュラーボーナスにおける消化ゲーム数が 12 となったかどうかを判定する(ステップ S 810)。

#### 【0182】

当該レギュラーボーナスにおける入賞ゲーム数が 8 となったか、或いは当該レギュラーボーナスにおける消化ゲーム数が 12 となった場合には、ステップ S 811 の処理に進む。当該レギュラーボーナスにおける入賞ゲーム数が 8 となってなく、且つ当該レギュラーボーナスにおける消化ゲーム数が 12 ともなっていない場合には、ステップ S 814 の処理に進む。ステップ S 811 では、R A M 112 に設定されているレギュラーボーナス中フラグを消去すると共に、レギュラーボーナス中の消化ゲーム数と入賞ゲーム数とをカウントするためのカウンタの値をいずれも 0 に初期化する。そして、ステップ S 814 の処理に進む。

#### 【0183】

ステップ S 808 で当該ゲームの遊技状態がレギュラーボーナスでなかった場合には、R A M 112 の R T カウンタの値が 0 であるかどうかを判定する(ステップ S 812)。R T カウンタの値が 0 でなければ、R T カウンタの値を 1 だけ減算して(ステップ S 813)、ステップ S 814 の処理に進む。R T カウンタの値が 0 であれば、そのままステップ S 814 の処理に進む。

#### 【0184】

ステップ S 814 では、R A M 112 にスイカ当選フラグ、ベル当選フラグ、チエリー当選フラグ、リプレイ当選フラグが設定されていれば、これを消去する。ビッグボーナス(1)当選フラグ、ビッグボーナス(2)当選フラグ及びレギュラーボーナス当選フラグは、ここでは消去せずに次ゲームに持ち越させる。また、ステップ S 703 において R A M 112 に入賞フラグが設定されていれば、これを消去する。

#### 【0185】

次に、R A M 112 におけ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、並びに R T カウンタの値に基づいて、次のゲームで適用される遊技状態を示す遊技状態コマンドを生成して、演出制御基板 102 に送信する(ステップ S 815)。そして、払出処理を終了して、図 8 のフローチャートに復帰する。ここで図 8 のフローチャートに復帰した場合は、今回の 1 ゲームにおける処理が終了となる。

#### 【0186】

以上のようなゲームの繰り返しにおいて、遊技制御基板 101 の C P U 111 は、通常の遊技状態、ビッグボーナス、レギュラーボーナスの間で遊技状態の移行を行っており、遊技の進行状況に応じてコマンドを演出制御基板 102 に送信している。これに対して、演出制御基板 102 の C P U 121 は、遊技制御基板 101 から受信したコマンドに基づいて、ボーナス告知などの独自の演出を行っている。ボーナス告知やボーナス予告以外の演出も、特に説明しないが受信したコマンドに基づいて適宜行っている。以下、演出制御

10

20

30

40

50

基板 102 側の制御により行われる演出の処理について説明する。

【0187】

図13、図14は、演出制御基板102のCPU121が実行する処理を示すフローチャートである。演出制御基板102側では、遊技制御基板101から送られてくるコマンドを受信したかどうかを判定している(ステップS901)。遊技制御基板101からいずれかのコマンドを受信すると、受信したコマンドの種類が何であるかを判定する(ステップS902)。

【0188】

受信したコマンドの種類がステップS517で送信された当選状況通知コマンドであった場合には、まず、受信した当選状況通知コマンドが示す当選状況(すなわち、今回のゲームで適用される当選状況)をRAM122の所定の領域に保存する(ステップS903)。

10

【0189】

次に、前回のゲームのステップS944(後述)でRAM122に保存した遊技状態を参照して、今回のゲームにおける遊技状態がレギュラーボーナスまたはビッグボーナスであるかどうかを判定する(ステップS904)。今回のゲームにおける遊技状態がレギュラーボーナスでもビッグボーナスでもなければ、RAM122に告知済みフラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS905)。今回のゲームにおける遊技状態がレギュラーボーナスまたはビッグボーナスであるか、RAM122に告知済みフラグが設定されていれば、そのままステップS901の処理に戻る。

20

【0190】

告知済みフラグが設定されていなければ、ボーナス終了ゲーム変数Gが46以上であるかどうかを判定する(ステップS906)。ボーナス終了ゲーム変数Gが46以上であれば、ステップS903で保存した当選状況を参照して、今回のゲームでレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選している(重複当選、持ち越しを含む)かどうかを判定する(ステップS907)。今回のゲームで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)の何れにも当選していなければ、ステップS916の処理に進む。

【0191】

今回のゲームでレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選していれば、ボーナス終了ゲーム変数Gが90、68または46の何れかであるかを判定する(ステップS908)。ボーナス終了ゲーム変数Gが90、68または46であれば、今回のゲームは、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から11ゲーム目、33ゲーム目または55ゲーム目のゲームということになる。ここでは、RAM122に告知遅延フラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS909)。告知遅延フラグが設定されていれば、告知遅延フラグを消去して(ステップS910)、ステップS916の処理に進む。告知遅延フラグが設定されていなければ、そのままステップS917の処理に進む。

30

【0192】

ボーナス終了ゲーム変数Gが90、68または46の何れでもなければ、RAM122に告知遅延フラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS911)。告知遅延フラグが設定されていれば、告知予定ゲーム(前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から11ゲーム目、33ゲーム目または55ゲーム目のゲーム)となるまでボーナス告知ランプ66を点灯しないことが決定されているので、そのままステップS916の処理に進む。

40

【0193】

告知遅延フラグが設定されていなければ、残り5ゲーム以内で告知予定ゲーム(前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から11ゲーム目、33ゲーム目または55ゲーム目のゲーム)となるかどうか、すなわちボーナス終了ゲーム変数Gが91以上94以下、69以上72以下、または47以上50以下であるかどうかを判定する(ステ

50

ツップ S 912)。残り 5 ゲーム以内で告知予定ゲームとならない場合には、そのままステップ S 917 の処理に進む。

【0194】

残り 5 ゲーム以内で告知予定ゲームとなる場合には、例えば、ソフトウェア乱数機能により抽出した乱数の値により次のゲームの賭け数設定時にボーナス告知ランプ 66 を点灯するかどうかを決定する即時告知抽選を行う(ステップ S 913)。この即時告知抽選の当選確率は、2 分の 1 以下とすることが好ましく、例えば、10 分の 1 とすることができます。そして、即時告知抽選に当選したかどうかを判定する(ステップ S 914)。即時告知抽選に当選した場合には、ステップ S 917 の処理に進む。即時告知抽選に当選しなかった場合には、告知予定ゲームとなるまでボーナス告知ランプ 66 を点灯することはないので、RAM122 に告知遅延フラグを設定する(ステップ S 915)。そして、ステップ S 916 の処理に進む。

10

【0195】

ステップ S 916 が実行される場合には、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から未だ 55 ゲームを消化しておらず、当然 100 ゲームを消化していないこととなる。そこで、ステップ S 916 では、ボーナス終了ゲーム変数 G の値を 1 だけ減算する。そして、ステップ S 901 の処理に戻る。

【0196】

ステップ S 917 が実行される場合には、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から既に 55 ゲーム以上を消化しているか、55 ゲーム以上を消化していないくともボーナス告知ランプ 66 の点灯を告知予定ゲームとなるまで遅延させる必要はないこととなる。ステップ S 917 では、ステップ S 903 で保存した当選状況を参照して、今回のゲームでビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役またはリプレイに重複して当選しているかどうかを判定する。

20

【0197】

今回のゲームでビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役またはリプレイに重複して当選していれば、例えばソフトウェア乱数機能を用いて、1~10 の範囲の乱数を取得する(ステップ S 918)。そして、取得した乱数の値が 1~3 の何れかであるかどうかを判定する(ステップ S 919)。取得した乱数の値が 1 または 2 であれば、RAM122 に先告知フラグを設定し、取得した乱数の値が 3 であれば、RAM122 に後告知フラグを設定する(ステップ S 920)。

30

【0198】

さらに、ボーナス終了ゲーム変数 G が 0 であるかどうかを判定する(ステップ S 921)。ボーナス終了ゲーム変数 G が 0 であれば、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から既に 100 ゲーム以上を消化していることとなるので、そのままステップ S 931 の処理に進む。ボーナス終了ゲーム変数が 0 でなければ、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から未だ 100 ゲームを消化していないので、ボーナス終了ゲーム変数 G の値を 1 だけ減算する(ステップ S 922)。また、ボーナス告知ランプ 66 の点灯とともにビッグボーナス告知演出も実行することとなるので、RAM122 にビッグボーナス告知フラグを設定する(ステップ S 923)。そして、ステップ S 931 の処理に進む。

40

【0199】

今回のゲームでビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役またはリプレイに重複して当選していなければ、さらにこれ以外の場合でレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選している(レギュラーボーナスと小役またはリプレイの重複当選を含む)かどうかを判定する(ステップ S 924)。

【0200】

今回のゲームでレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選していれば、例えばソフトウェア乱数機能を用いて、1~10 の範囲の乱数を取得する(ステップ S 925)。そして、取得した乱数の値が 1~9 の何れかであれば、R

50

A M 1 2 2 に先告知フラグを設定し、取得した乱数の値が 1 0 であれば、R A M 1 2 2 に後告知フラグを設定する（ステップ S 9 2 6）。

#### 【 0 2 0 1 】

さらに、ボーナス終了ゲーム変数 G が 0 であるかどうかを判定する（ステップ S 9 2 7）。ボーナス終了ゲーム変数 G が 0 であれば、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から既に 1 0 0 ゲーム以上を消化していることとなるので、そのままステップ S 9 3 1 の処理に進む。ボーナス終了ゲーム変数が 0 でなければ、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から未だ 1 0 0 ゲームを消化していないので、ボーナス終了ゲーム変数 G の値を 1 だけ減算する（ステップ S 9 2 8）。

#### 【 0 2 0 2 】

ここで、今回のゲームでレギュラーボーナスではなく、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選しているかどうかを判定する（ステップ S 9 2 9）。今回のゲームでレギュラーボーナスに当選していれば、そのままステップ S 9 3 1 の処理に進む。今回のゲームでビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選していれば、ボーナス告知ランプ 6 6 の点灯とともにビッグボーナス告知演出も実行することとなるので、R A M 1 2 2 にビッグボーナス告知フラグを設定する（ステップ S 9 3 0）。そして、ステップ S 9 3 1 の処理に進む。

#### 【 0 2 0 3 】

ステップ S 9 3 1 では、ステップ S 9 2 0 または S 9 2 6 の処理により R A M 1 2 2 に先告知フラグが設定されているかどうかを判定する。先告知フラグが設定されていなければ、そのままステップ S 9 0 1 の処理に戻る。先告知フラグが設定されていれば、ボーナス告知ランプ 6 6 を点灯して、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選している旨を遊技者に報知する。さらに、R A M 1 2 2 に設定されている先告知フラグを消去するとともに、R A M 1 2 2 に告知済みフラグを設定する（ステップ S 9 3 2）。

#### 【 0 2 0 4 】

次に、R A M 1 2 2 にビッグボーナス告知フラグが設定されているかどうかを判定する（ステップ S 9 3 3）。ビッグボーナス告知フラグが設定されていなければ、そのままステップ S 9 0 1 の処理に戻る。ビッグボーナス告知フラグが設定されていれば、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選している旨を示す画像を液晶表示器 4 に表示して、ビッグボーナス告知演出を行う。また、R A M 1 2 2 に設定されているビッグボーナス告知フラグを消去する（ステップ S 9 3 4）。そして、ステップ S 9 0 1 の処理に戻る。

#### 【 0 2 0 5 】

今回のゲームで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）の何れにも当選していなかった場合、或いはステップ S 9 1 8 で取得した乱数の値が 1 ~ 3 でなかった場合には、さらに、ボーナス終了ゲーム変数 G が 0 であるかどうかを判定する（ステップ S 9 3 5）。ボーナス終了ゲーム変数 G が 0 でなければ、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から未だ 1 0 0 ゲームを消化していないので、ボーナス終了ゲーム変数 G の値を 1 だけ減算する（ステップ S 9 3 6）。そして、ステップ S 9 0 1 の処理に戻る。

#### 【 0 2 0 6 】

受信したコマンドの種類がステップ S 7 1 3 で送信された入賞情報コマンドであった場合には、受信した入賞情報コマンドが示す入賞情報を R A M 1 2 2 の所定の領域に保存する（ステップ S 9 3 7）。次に、受信した入賞情報コマンドがレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の入賞を示しているかどうかを判定する（ステップ S 9 3 8）。

#### 【 0 2 0 7 】

受信した入賞情報コマンドがレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の何れの入賞も示していないければ、そのままステップ S 9 0 1 の処理に戻る。

10

20

30

40

50

る。受信した入賞情報コマンドがレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の入賞を示していれば、ボーナス終了ゲーム変数Gを0にクリアする(ステップS939)。

【0208】

次に、RAM122に後告知フラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS940)。後告知フラグが設定されていなければ、そのままステップS942の処理に進む。後告知フラグが設定されていれば、ボーナス告知ランプ66を点灯することが決定されても、点灯すべきタイミングとなる前にレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に入賞し、改めてボーナス告知ランプ66を点灯する必要はなくなったので、RAM122に設定されている後告知フラグを消去する。併せてビッグボーナス告知フラグも設定されれば、これも消去する(ステップS941)。そして、ステップS942の処理に進む。

【0209】

ステップS942では、RAM122に告知済みフラグが設定されているかどうかを判定する。告知済みフラグが設定されていなければ、そのままステップS901の処理に戻る。告知済みフラグが設定されれば、ボーナス告知ランプ66を消灯してボーナス告知を終了させ、液晶表示器4においてビッグボーナス告知演出が行われていればこれも終了させる。また、RAM122に設定されているボーナス告知済みフラグを消去する(ステップS943)。そして、ステップS901の処理に戻る。

【0210】

受信したコマンドの種類がステップS815で送信された遊技状態コマンドであった場合には、前回のゲームでRAM122に保存した遊技状態を1ゲーム分シフトして保存されるとともに、受信した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)を最新のゲームの遊技状態の保存領域に保存する(ステップS944)。

【0211】

次に、ここで保存した今回のゲームの遊技状態と次のゲームの遊技状態とを参照して、今回のゲームでレギュラーボーナス(ビッグボーナス中のレギュラーボーナスを含まず)またはビッグボーナスが終了したかどうかを判定する(ステップS945)。今回のゲームでレギュラーボーナスまたはビッグボーナスが終了した場合には、ボーナス終了ゲーム変数Gに初期値として100を代入する(ステップS946)。そして、ステップS901の処理に戻る。

【0212】

今回のゲームでレギュラーボーナスまたはビッグボーナスが終了したのでなければ、RAM122に後告知フラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS947)。後告知フラグが設定されていなければ、そのままステップS901の処理に戻る。後告知フラグが設定されれば、ボーナス告知ランプ66を点灯して、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選している旨を遊技者に報知する。さらに、RAM122に設定されている後告知フラグを消去するとともに、RAM122に告知済みフラグを設定する(ステップS948)。

【0213】

次に、RAM122にビッグボーナス告知フラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS949)。ビッグボーナス告知フラグが設定されていなければ、そのままステップS901の処理に戻る。ビッグボーナス告知フラグが設定されれば、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選している旨を示す画像を液晶表示器4に表示して、ビッグボーナス告知演出を行う。また、RAM122に設定されているビッグボーナス告知フラグを消去する(ステップS950)。そして、ステップS901の処理に戻る。

【0214】

受信したコマンドの種類がステップS109で送信された平常起動コマンドであった場

10

20

30

40

50

合には、RAM122の全体をクリアすることなく、ボーナス終了ゲーム変数Gのみを0にクリアする(ステップS951)。そして、ステップS901の処理に戻る。

#### 【0215】

受信したコマンドの種類がステップS211で送信された設定変更コマンドであった場合には、RAM122の全体をクリアする。このとき、ボーナス終了ゲーム変数Gも0にクリアされる(ステップS952)。そして、ステップS901の処理に戻る。

#### 【0216】

また、受信したコマンドの種類が他のコマンド(リール回転コマンド及びリール停止コマンドを含む)であった場合には、それぞれのコマンドの種類に応じた処理を実行する(ステップS953)。他の種類のコマンドを受信したときに実行される処理については、本発明と関係がないので、詳細な説明を省略する。その後、ステップS901の処理に戻る。

10

#### 【0217】

以上説明したように、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、通常の遊技状態またはRTにおいてレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選すると、スタートレバー11が操作されたタイミング、または可変表示装置2に表示結果が導出されたタイミングでボーナス告知ランプ66が点灯され、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選していることが遊技者に報知される。また、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の当選は、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から100ゲーム以内であれば、液晶表示器4にて行われるボーナス告知演出によっても遊技者に報知される。

20

#### 【0218】

ここで、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)には小役であるチェリーと1ゲームで同時に当選する場合がある。また、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選しても入賞しなかった場合には、これらの当選フラグは次ゲーム以降に持ち越され、新たなゲームでの内部抽選で小役またはリプレイに入賞して、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役またはリプレイに重複して当選となっている場合がある。

#### 【0219】

告知予定ゲームとなるまでボーナス告知ランプ66の点灯が遅延される場合を除いて、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役またはリプレイに重複して当選している場合には、当該ゲームでのスタートレバー11の操作時にボーナス告知ランプ66の点灯等が行われるのは2割、当該ゲームで可変表示装置2に表示結果が導出されたときにボーナス告知ランプ66の点灯等が行われるのは1割だけで、残りの7割の場合にはボーナス告知ランプ66の点灯等の決定は次ゲーム以降に委ねられる。

30

#### 【0220】

一方、これ以外の場合でレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選している場合には、当該ゲームでのスタートレバー11の操作時にボーナス告知ランプ66の点灯等が行われるのが9割、当該ゲームで可変表示装置2に表示結果が導出されたときにボーナス告知ランプ66の点灯等が行われるのが残りの1割となっている。このような振り分けから、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役またはリプレイに重複して当選している場合には、可変表示装置2に表示結果が導出された以降(つまり、表示結果の導出タイミングか次のゲーム以降)でボーナス告知ランプ66の点灯等が行われることが多くなる。

40

#### 【0221】

ここで、ボーナス告知ランプ66の点灯は、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の当選を示すものであり、また、液晶表示器4におけるビッグボーナス告知演出は、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の当選を示すものであり、これらが行われることによって、遊技者は、レギュラーボーナスやビッグボーナスに制御されることへの期待感を高めることになる。もっとも、スロットマシン1

50

の本来の遊技性は、可変表示装置2に導出される図柄の表示態様によって実現されており、遊技者は、通常、ボーナス告知ランプ66や液晶表示器4よりも可変表示装置2に意識を向けて遊技を行っている。

#### 【0222】

また、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)とリプレイに重複して当選している場合には、必ずリプレイに入賞する。ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役に重複して当選している場合には、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に入賞しなければ、小役に入賞する場合が多い。一方、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に単独で当選している場合には、小役またはリプレイに入賞することはない。

10

#### 【0223】

つまり、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役またはリプレイに重複して当選している場合には、可変表示装置2に表示結果が導出されるよりも前にボーナス告知ランプ66が点灯されることは少なく、可変表示装置2に小役またはリプレイの表示結果が導出された以降にボーナス告知ランプ66の点灯等が行われることが多くなっている。このため、可変表示装置2の表示結果として小役またはリプレイの表示態様が導出されたときに、期待感を高めさせつつボーナス告知ランプ66や液晶表示器4に遊技者の意識を振り向けさせることができるようになる。そして、可変表示装置2の表示結果として小役またはリプレイの表示態様が導出されたタイミングで遊技者の期待感を大いに高めることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

#### 【0224】

また、小役またはリプレイに入賞することのないレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の単独当選では、当該ゲームで必ずボーナス告知ランプ66の点灯等が行われ、しかもそのうちの9割が当該ゲームでスタートレバー11を操作したときである。つまり、可変表示装置2に表示結果が導出されて小役またはリプレイに入賞しなかったときには、そこでボーナス告知ランプ66の点灯等が行われることはあまりないので、小役またはリプレイに入賞したときの遊技者の期待感をいっそう高めさせることができるようになる。

#### 【0225】

また、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)とともに小役に重複して当選しているときには、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の図柄を優先して引き込み制御が行われるので、これらの役の図柄を引き込むことのできるタイミングで停止ボタン12L、12C、12Rを操作すれば、小役に入賞せずにレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に入賞する。

30

#### 【0226】

この場合、小役の入賞によって本来払い出されるはずであったメダルの数の分だけ、遊技者は利益を喪失してしまうこととなる。一方、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の当選フラグは、入賞しなければ次のゲーム以降に持ち越されるので、小役に入賞したときであっても、これらの役による利益を遊技者が失うものではない。つまり、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)とともに小役に重複して当選していた場合、遊技者は、小役に入賞させてから次のゲーム以降でレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に入賞させた方が、得られる利益が大きくなる。

40

#### 【0227】

この実施の形態にかかるスロットマシン1では、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役に重複して当選しているゲームでは、スタートレバー11の操作時にボーナス告知ランプ66が点灯してしまうが少なく、可変表示装置2に表示結果が導出された以降にボーナス告知ランプ66が点灯することが多くなっている。これにより、ボーナス告知ランプ66の点灯で遊技者がレギュラーボーナス、ビッグ

50

ボーナス(1)またはビッグボーナス(2)を狙ってしまい、重複して当選している小役を取りこぼしてしまうということを防ぐことができる。

#### 【0228】

また、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から100ゲームを消化するまでのゲームでビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選したのなら、ボーナス告知ランプ66の点灯だけではなく、液晶表示器4で行われるボーナス告知演出によってもビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の当選が遊技者に報知される。このようにビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の当選が報知される報知手段が複数あることで、遊技者の関心が1カ所に集中せずに、遊技が単調になってしまふのを防ぐことができる。また、液晶表示器4により行われるビッグボーナス告知演出によって、とりわけ遊技に不慣れな遊技者にとっても、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の当選が分かり易くなる。

10

#### 【0229】

さらに、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選してもビッグボーナス告知演出が行われるのは前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から100ゲームを消化するまでのゲームでビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選したときに限られている。つまり、遊技者が比較的短い期間で大きな利益を得られることとなる場合に液晶表示器4でビッグボーナス告知演出が行われるので、液晶表示器4にて行われるビッグボーナス告知演出に対する遊技者の期待感をいっそう高めることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

20

#### 【0230】

しかも、より有利度が高いビッグボーナスへの移行を伴うビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の当選では液晶表示器4にてビッグボーナス告知演出が行われるもの、比較的有利度が低いレギュラーボーナスへの移行を伴うレギュラーボーナスの当選ではボーナス告知ランプ66が点灯されるのみで、液晶表示器4にて演出が行われることはない。これにより、液晶表示器4で演出が行われることに対する遊技者の期待感をさらに高めさせて、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0231】

また、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から11ゲーム、33ゲーム、55ゲームを消化するゲームが告知予定ゲームとして設定されている。告知予定ゲームまでの残りゲーム数が5ゲーム以内であるときにレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選した場合、告知予定ゲームまで、ボーナス告知ランプ66の点灯(及びビッグボーナス告知演出の実行)が遅延されることがある。

30

#### 【0232】

これにより、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスビッグボーナスの終了から11ゲーム目、33ゲーム目、55ゲーム目となる度に、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の当選が報知されることに対する遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、告知予定ゲームは、1種類だけに限るものではなく、11ゲーム目、33ゲーム目、55ゲーム目となるという3種類のものが用意されていることにより、遊技者の期待感を高めさせるタイミングが何度も生じるので、さらに遊技の興趣を向上させることができる。しかも、これらの告知予定ゲームは、11ゲーム目、33ゲーム目、55ゲーム目となるというゾロ目のゲーム数に設定されているため、より遊技者の注目度が高くなるゲームとして、遊技の興趣を向上させることができる。

40

#### 【0233】

また、告知予定ゲームまでの残りゲーム数が5ゲーム以内となっている各ゲームとともに、内部抽選でレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に新たに当選する可能性があるので、ボーナス告知ランプ66が点灯されていなくても告知予定ゲームまでにレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選している可能性は比較的高くなっている。このため、告知予定ゲームでは、ボ-

50

ナス告知ランプ 6 6 の点灯（及びビッグボーナス告知演出の実行）に対する遊技者の期待感をいっそう高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 3 4 】

また、告知予定ゲームを消化するまでボーナス告知ランプ 6 6 の点灯（及びビッグボーナス告知演出の実行）が遅延させられるのは、告知予定ゲームまでの残りゲーム数が 5 ゲーム以内であるときにレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選した場合に限られている。このようにレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の当選からボーナス告知ランプ 6 6 の点灯（及びビッグボーナス告知演出）まで何ゲームも要するということにならないので、遊技者の期待感を大きく喪失させてしまうこともない。

10

【 0 2 3 5 】

また、告知予定ゲームまでの残りゲーム数が 5 ゲーム以内であるときにレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選した場合であっても、即時告知抽選の結果次第では次のゲームでスタートレバー 1 1 を操作したときにボーナス告知ランプ 6 6 が点灯されることがある。このため、ボーナス告知ランプ 6 6（及びビッグボーナス告知演出）の点灯に対しては、告知予定ゲームを消化する度に遊技者の注目が高くなるものの、告知予定ゲームまでの残りゲームが 5 ゲーム以内となっているゲームでも遊技者の関心を失わせることがない。

【 0 2 3 6 】

さらに、ボーナス告知ランプ 6 6 の点灯（及びビッグボーナス告知演出）の遅延の制御は、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了などからの経過時間を基準として行うものではなく、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了からの消化ゲーム数を基準として行うものであるため、遊技者がボーナス告知ランプ 6 6 の点灯タイミングを待って無駄に遊技が行われなくなるという時間が生じにくく、スロットマシン 1 の稼働率の低下を招くことがない。

20

【 0 2 3 7 】

また、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選しても告知予定ゲームを待ってボーナス告知ランプ 6 6 が点灯されることとなっているということは、裏を返せば、ボーナス告知ランプ 6 6（及びビッグボーナス告知演出）が点灯していなくてもレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選している可能性が十分にあるということである。これにより、ボーナス告知ランプ 6 6 が点灯されない場合にも、遊技者に期待感を与えることができるものとなる。

30

【 0 2 3 8 】

また、告知予定ゲームは、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了後に 1 1 ゲーム、 3 3 ゲーム、 5 5 ゲームを消化するゲームに設定されているが、ビッグボーナスが終了した後には、そのうちで最大のゲーム数である 5 5 ゲームだけ遊技状態が R T に制御される。つまり、ボーナス告知ランプ 6 6 の点灯（及びビッグボーナス告知演出）が遅延される可能性のあるゲームでは、遊技状態が R T に制御されて高い確率でリプレイ入賞し、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）には入賞しにくくなるということである。

40

【 0 2 3 9 】

これにより、ボーナス告知ランプ 6 6 を点灯するよりも前にレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞してしまうことが少なくなり、告知予定ゲームまで遊技者の期待感を持続させて、遊技の興趣を向上させることができる。また、ボーナス告知ランプ 6 6 の点灯（及びビッグボーナス告知演出）が遅延させられている制御が行われる間は、遊技者の手持ちのメダルの減少を抑えつつ、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の当選を遊技者に期待させることができるようになる。

【 0 2 4 0 】

また、同時当選か単独当選かに関わらずにチェリーに当選していても、停止ボタン 1 2

50

L、12C、12Rの操作手順によって取りこぼしてしまえば、遊技者は、チェリーの入賞によって本来払い出されるメダルの分だけの利益を喪失してしまう。もっとも、チェリーの入賞によって払い出されるメダルの数は、1ゲーム当たりに設定する賭け数より少ない3でしかないため、遊技者の利益の喪失感があまりに大きくなってしまうことはない。

【0241】

また、チェリーを取りこぼしたときには、単独当選であったとしても、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)を取りこぼしたときにも導出され得るチャンス目が導出されることがある。このチャンス目の導出によって、遊技者は、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の当選を期待することができるようになるので、チャンス目が導出されたことで喪失してしまったかも知れない利益の喪失感が大きくなり過ぎないで済むようになる。

10

【0242】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、遊技制御基板101のRAM112も演出制御基板102のRAM122も、スロットマシン1の電源がOFFされているときにもバックアップ電源により電力が供給され、記憶しているデータを保持するものとなっている。そして、設定キースイッチ92をOFF状態として設定値の変更を行うことなくスロットマシン1を起動したときには、RAM112及びRAM122に保持されているデータに従って、電源をOFFしたときの状態から遊技を再開させるようになっている。

20

【0243】

一方、設定キースイッチ92をON状態として設定値の変更を行ってからスロットマシン1を起動したときには、RAM112及びRAM122のデータはクリアされる。RAM122のデータをクリアすると、当然のこととしてボーナス終了ゲーム変数Gの値もクリアされ、0になってしまう。このため、前回のボーナスの終了からの消化ゲーム数が100ゲーム以内であったとしても、設定値の変更操作が行われた後には、ビッグボーナスに当選したからといって液晶表示器4にてビッグボーナス告知演出が行われることはない。

20

【0244】

このため、設定キースイッチ92をOFF状態としてスロットマシン1を起動した場合にRAM122のデータ(ボーナス終了ゲーム変数Gを含む)をそのままにしておいたのでは、遊技店が新たな日の営業を始めてから(一般に、前日の営業終了から営業開始までの間に設定値の変更が行われ、また、この間には設定値の変更操作を行う以外はスロットマシン1の電源がOFFされる)、最初にボーナス入賞するよりも先に液晶表示器4にてビッグボーナス告知演出が行われると、当該機では設定値の変更がされていないことが遊技者に分かってしまう。

30

【0245】

また、前日の営業終了の直前にボーナスが終了し、営業終了までの消化ゲーム数が100ゲームに満たなかった場合において、前日の営業終了前のボーナス終了から合計した消化ゲーム数が100ゲーム以内のうちにビッグボーナスに入賞したのに、その前にビッグボーナス告知演出が行われていないと、当該機では設定値の変更がされていることが遊技者に分かってしまう。

40

【0246】

これに対して、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、設定キースイッチ92をOFF状態としてスロットマシン1を起動しても、ここで送信される平常起動コマンドによりRAM122に記憶されているボーナス終了ゲーム変数Gの値を0にクリアするものとしている。これにより、スロットマシン1を起動した後に最初にボーナス入賞するまでは、起動時において設定値の変更操作を行ったか否かに関わらずに液晶表示器4にてビッグボーナス告知演出が行われることがなくなる。これにより、遊技店の前日の営業終了から営業開始までの間において、設定値の変更が行われていたかどうかが遊技者に察知されてしまうことを防ぐことができる。

50

## 【0247】

また、遊技状態がビッグボーナスに制御されているときには、スタートレバー11の操作時においてRAM112にレギュラーボーナス中フラグが設定されていないと、この時点でレギュラーボーナス中フラグを新たに設定して、遊技状態をレギュラーボーナスに制御するものとしている。こうしてビッグボーナスは、払出メダル枚数が規定枚数に達するまで、レギュラーボーナスの繰り返しにより提供されるものとすることができる、ビッグボーナスにおいて遊技者が最大限の利益を得られるようになることができる。しかも、ビッグボーナスの入賞後に最初にレギュラーボーナスに制御する場合も、一分のレギュラーボーナスが終了して未だビッグボーナスが終了していないときに再びレギュラーボーナスに制御する場合も、同じ処理を行えばよいことになる。

10

## 【0248】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、RAM112に記憶されているデータに異常が生じた場合には、RAM異常エラー状態に制御され、ゲームの進行が不能化されると共に、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、RAM112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1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。

## 【0249】

20

また、RAM112に記憶されたデータに異常が生じるのは、遊技者によって不正が行われた場合の他は、停電時や制御部110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。不正と判断されやすい設定値や賭け数の判断の他は、制御に不具合が生じた状態から復旧して制御部110が起動するときにおいてのみデータが正常か否かの判断を行うようになっているので、RAM112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、RAM112に記憶された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、制御部110の負荷を軽減させることができる。

## 【0250】

30

また、特に電源が遮断されたときに生じる電圧低下信号の入力により実行される電断割込処理において、RAM112に記憶されているデータに基づいてRAMパリティを計算してRAM112のパリティ格納領域にセットし、次回起動時において、その際に計算して得られたRAMパリティをRAM112のパリティ格納領域に格納されていたRAMパリティと比較して、RAM112のデータが正常であるか否かを判定している。このように電源が遮断されたときに生じる電圧低下信号の入力時と起動時のRAMパリティを比較するのみでRAM112のデータが正常か否かを判定できるので、当該判定を正確且つ簡便に行うことができる。

## 【0251】

40

ここで、RAM異常エラー処理に制御して遊技の進行を不能化させるエラーは、RAM112に記憶されたデータに異常が生じていた場合の他、1ゲームの賭け数が適正範囲になかったり設定値が適正範囲になかった場合、当選フラグの設定されていない役に入賞した場合に発生するが、これらは、何れも不正が行われていることも疑われる重大な異常の発生であるRAM異常エラー処理は、他の種類のエラーのように第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93の操作だけでは解除されず、RAM112のデータの初期化と新たな設定値の設定を行わなければ解除されない。上記のような重大な異常の発生に対しても、遊技の進行を不能化することで的確な対応がされているばかりでなく、遊技の進行が不能な状態が容易に解除されないものとしているので、重大な異常が発生したことを容易に認識することができるようになる。

## 【0252】

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発

50

明に適用可能な上記の実施の形態の変形態様について説明する。

【0253】

上記の実施の形態では、同時当選であるか当選フラグの持ち越しであるかに関わらずに、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役またはリプレイに重複して当選しているときには、それ以外の場合でレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選しているときとはボーナス告知ランプ66の点灯に対して異なる決定を行うものとしていた。

【0254】

これに対して、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)とチェリーに同時当選した場合、あるいはレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)とチェリーに同時当選した場合に、それ以外の場合でレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選しているときとはボーナス告知ランプ66の点灯に対して異なる決定を行うものとしてもよい。

10

【0255】

これは、当選状況通知コマンドが示す当選状況を保存するための領域を2ゲーム分用意しておき、最新のゲームの当選状況と前回のゲームの当選状況とをRAM122に保存しておくものとする。また、図16のステップS916では、2ゲーム分の当選状況を参照して、当選フラグの持ち越し時におけるチェリーの単独当選を除外して、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)とチェリーに同時当選したか、あるいはレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)とチェリーに同時当選したかを判定するものとすればよい。

20

【0256】

この場合には、可変表示装置2の表示結果としてチェリーが導出されたときに、期待感を高めさせつつ遊技者の意識をボーナス告知ランプ66及び液晶表示器4に向けさせることができるようになる。また、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)とチェリーとの同時当選、あるいはレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)とチェリーの同時当選の場合に限っているので、ボーナス告知ランプ66の点灯が次のゲーム以降となってしまうことが多くなりすぎない。

【0257】

上記の実施の形態では、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役またはリプレイに重複して当選しているときには、2割の確率でゲームでスタートレバー11が操作されたタイミングで、1割の確率で可変表示装置2に表示結果が導出されたタイミングで、ボーナス告知ランプ66の点灯等が行われていた。残りの7割の場合は、ボーナス告知ランプ66を点灯するか否かの決定を次のゲームに委ねるものとしていた。

30

【0258】

一方、これ以外の場合でレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選していたときには、9割は次のゲームでスタートレバー11が操作されたタイミングで、残りの1割は当該ゲームで可変表示装置2に表示結果が導出されたタイミングでボーナス告知ランプ66の点灯等が行われるものとしていた。

【0259】

このようにボーナス告知ランプ66の点灯は、何れの場合においてもいわゆる先告知を基本としているが、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役またはリプレイに重複して当選しているときには次のゲーム以降でスタートレバー11を操作したタイミングでボーナス告知ランプ66の点灯等を行うことが最も多くなり、これ以外の場合でレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選しているときには、当該ゲームでスタートレバー11を操作したタイミングでボーナス告知ランプ66の点灯等を行うことが最も多くなっていた。

40

【0260】

これに対して、ボーナス告知ランプ66の点灯等は、可変表示装置2に表示結果が導出されたタイミングで行われる後告知を基本として行うものとしてもよい。例えば、ビッグ

50

ボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役またはリプレイに重複して当選しているときには、1割は当該ゲームでスタートレバー11が操作されたタイミングで、8割は当該ゲームで可変表示装置2に表示結果が導出されたタイミングで、ボーナス告知ランプ66を点灯するものとし、残りの1割では、次のゲームで改めてボーナス告知ランプ66の点灯を決定するものとしてもよい。

#### 【0261】

一方、これ以外の場合でレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選しているときには、例えば、当該ゲームで可変表示装置2に表示結果が導出されたタイミングで9割の確率でボーナス告知ランプ66の点灯等が行われるものとしてもよい(但し、小役またはリプレイに入賞していた場合)。残りの1割は、次のゲームで改めてボーナス告知ランプ66の点灯を決定するものとしてもよい。

10

#### 【0262】

このような制御は、図14のステップS917で取得した乱数の値が10であればステップS934の処理に進むものとし、ステップS919において乱数の値が1であれば先告知フラグを設定し、乱数の値が2~9であれば後告知フラグを設定するものとし、ステップS924で取得した乱数の値が10であればステップS937の処理に進むものとし、乱数の値が1~9であれば後告知フラグを設定するものとすることで実現できる。

#### 【0263】

このようにして後告知を基本とする制御を行った場合、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役またはリプレイに重複して当選していたときに、スタートレバー11が操作されたタイミングでは、ボーナス告知ランプ66が点灯されることも、ビッグボーナス告知演出も実行されることもない。ボーナス告知ランプ66の点灯やビッグボーナス告知演出の実行は、可変表示装置2に表示結果(多くの場合は小役またはリプレイの表示結果)が導出されたタイミングか、次のゲーム以降ということになる。

20

#### 【0264】

このように可変表示装置2の表示結果として小役またはリプレイの表示態様が導出されたときに、期待感を高めさせつつボーナス告知ランプ66や液晶表示器4に遊技者の意識を振り向けさせることができるようにする。そして、可変表示装置2の表示結果として小役またはリプレイの表示態様が導出されたタイミングで遊技者の期待感を大いに高めることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【0265】

一方、小役またはリプレイに入賞することのないレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の単独当選では、当該ゲームでスタートレバー11が操作されたタイミングでボーナス告知ランプ66の点灯等が行われることもあり、次のゲーム以降にボーナス告知ランプ66の点灯の決定が委ねられることはない。つまり、ハズレの表示結果が導出された次のゲームでスタートレバー11が操作されたときにボーナス告知ランプ66の点灯等が行われることはないので、小役またはリプレイに入賞したときの遊技者の期待感をいっそう高めさせることができるようになる。

#### 【0266】

上記の実施の形態では、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役またはリプレイに重複して当選しているときにおいて、当該ゲームで可変表示装置2に表示結果が導出されたタイミングでボーナス告知ランプ66の点灯等を行うことが決定されれば、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に入賞しない限り、小役またはリプレイに入賞したか否かに関わらずに、ボーナス告知ランプ66の点灯等が行われるものとなっていた。

40

#### 【0267】

ここで、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)とリプレイに重複して当選している場合は、必ずビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に入賞せずにリプレイに入賞するものの、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役に重複して当選している場合も、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に入賞し

50

ないのであれば、小役にも入賞しないというケースも生じ得る。この場合は、ハズレの表示結果が導出されたタイミングでボーナス告知ランプ 6 6 が点灯されることとなる。

【0268】

そこで、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役に重複して当選し、当該ゲームで可変表示装置2に表示結果が導出されたタイミングでボーナス告知ランプ6 6の点灯等を行うことが決定されているときには、当該小役に入賞したことを条件として、ボーナス告知ランプ6 6の点灯等を行うものとしてもよい。これは、図13のステップS946の判定結果がYESである場合に、さらにステップS936でRAM122に保存した入賞情報を参照して小役に入賞したかどうかを判定し、小役に入賞していればステップS947の処理に進み、小役に入賞していなければステップS901の処理に戻るものとすることで実現できる。

10

【0269】

また、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役またはリプレイに重複当選していたゲームにおいてボーナス告知ランプ6 6の点灯の決定が次のゲームに委ねられた場合に、改めてボーナス告知ランプ6 6の点灯を決定する際にスタートレバー11の操作時で点灯を行う旨を決定するのは、前回のゲームで可変表示装置2の表示結果として小役またはリプレイの表示態様が導出されていたゲームに限るものとしてもよい。

【0270】

このように小役またはリプレイに入賞したことを条件としてボーナス告知ランプ6 6の点灯等を行うものとすることで、小役またはリプレイに入賞したときにおいて、期待感を高めさせつつ遊技者の意識をボーナス告知ランプ6 6または液晶表示器4に向けさせるという効果がより発揮されるものとなる。

20

【0271】

また、小役またはリプレイの入賞を条件としてボーナス告知ランプ6 6の点灯等を行う場合には、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)、もしくはチェリーを取りこぼしたときに、可変表示装置2の表示結果としてチャンス目(リーチ目を含む)が導出されたことを条件として、ボーナス告知ランプ6 6の点灯等を行うものとしてもよい。ここでは、チャンス目(リーチ目を含む)以外のハズレの表示結果が導出された場合に、ボーナス告知ランプ6 6の点灯は行われないものとなる。

30

【0272】

なお、このようにチャンス目が導出されたことに基づいてボーナス告知ランプ6 6を点灯させるのは、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)とチェリーに同時当選した場合だけとしてもよい。また、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の当選に基づいてチャンス目が導出されたときだけとしてもよい。ボーナス告知ランプ6 6の点灯条件とできるチャンス目(リーチ目を含む)は、チャンス目全体のうちの一部のものだけであってもよい。

【0273】

これにより、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)、もしくはチェリーの取りこぼしでチャンス目(リーチ目を含む)が導出されたときには、単にチャンス目の導出でレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選している可能性があることを遊技者に期待させるだけではなく、この期待感よりもさらに高い期待感を持たせつつボーナス告知ランプ6 6等に遊技者の意識を向けさせることができるようになる。

40

【0274】

なお、演出制御基板102の側で可変表示装置2の表示結果としてチャンス目が導出されたかどうかを判断するため、リール3L、3C、3Rに21個ずつ配置された図柄を登録した配置図柄テーブルとチャンス目(リーチ目を含む)のパターン(全てでも一部でもよい)をROM123に予め格納し、RAM122にリール3L、3C、3Rの各々の上中下段に導出された図柄を登録する停止図柄テーブルをRAM122に記憶させておくものとすることができる。

50

## 【0275】

そして、演出制御基板102のCPU121は、リール回転コマンドを受信したときに停止図柄テーブルをクリアし、リール停止コマンドを受信したときに配置図柄テーブルを参照して停止されたリールに導出された図柄を停止図柄テーブルに登録しておくものとすればよい。ここで、演出制御基板102のCPU121は、停止図柄テーブルに登録された図柄がROM123に格納されたチャンス目のパターンと一致するかどうかを判断することにより、可変表示装置2にチャンス目が導出されたかどうかを判断することができる。

## 【0276】

上記の実施の形態では、ボーナス告知ランプ66の点灯がいわゆる後告知により行われる場合には、チェリーの入賞であっても、リール3L、3C、3Rの全ての回転が停止して、可変表示装置2に表示結果が導出されたタイミングで行われるものとしていた。もっとも、チェリーの場合には、リール3L、3C、3Rの全ての回転が停止していなくても、左のリール3Lの回転さえ停止していれば、その時点で入賞が確定することとなる。そこで、左のリール3Lに「チェリー」の図柄が導出されたタイミングで、リール3Cおよび/または3Rの回転が停止していなくても、ボーナス告知ランプ66を点灯したり、さらに前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から100ゲームを消化するまでであれば、ボーナス告知演出を行うものとしてもよい。

## 【0277】

なお、演出制御基板102の側で左のリール3Lに「チェリー」が導出されたかどうかを判断するため、前述した配置図柄テーブルをROM123に予め格納しておき、また、前述した停止図柄テーブルをRAM122に記憶させるものとすることができる。ここで、演出制御基板102のCPU121は、左のリール3Lに対応して停止図柄テーブルに登録された図柄により、左のリール3Lに「チェリー」が導出されたかどうかを判断することができる。

## 【0278】

上記の実施の形態では、ボーナス告知ランプ66の点灯がいわゆる後告知により行われる場合には、リール3L、3C、3Rの回転が全て停止して、可変表示装置2に表示結果が導出されたタイミングで行われるものとしていた。ところで、リール3L、3C、3Rの回転は、遊技者が停止ボタン12L、12C、12Rを操作すれば停止するものとなっており、遊技者は、リール3L、3C、3Rの回転がそれぞれ停止した後も停止ボタン12L、12C、12Rを操作したままとすることができます。

## 【0279】

そこで、いわゆる後告知によるボーナス告知ランプ66の点灯（及びビッグボーナス告知演出の実行）は、第3停止ボタン（停止ボタン12L、12C、12Rのうちで3番目に操作されるもの）の操作が開放されたタイミングで行うものとしてもよい。ここでは、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が開放されたときに、操作の開放された停止ボタン12L、12C、12Rの種類を示す停止開放コマンドを遊技制御基板101から演出制御基板102に送信するものとし、演出制御基板102のCPU121は、遊技状態コマンドと3つめの停止開放コマンドの何れか遅い方を受信したタイミングで、図13のステップS946～S949の処理を行うものとすればよい。

## 【0280】

この場合には、遊技者は、第3停止ボタンを操作した後、可変表示装置2に小役またはリプレイの表示結果が導出されたことを確認してから第3停止ボタンを開放すれば、自らの開放操作のタイミングに同期してボーナス告知ランプ66の点灯等が行われることとなる。これにより、遊技者は、期待感を高めさせつつボーナス告知ランプ66や液晶表示器4に意識を向けた上で、ボーナス告知ランプ66の点灯等が行われるかどうかを確認することができるので、ボーナス告知ランプ66の点灯等に介入する感覚が得られるようになり、さらに遊技の興奮を向上させることができる。

## 【0281】

10

20

30

40

50

上記の実施の形態では、ボーナス告知ランプ 6 6 の点灯がいわゆる先告知により行われる場合には、スタートレバー 1 1 が操作されたタイミングで行われるものとしていた。もっとも、スタートレバー 1 1 が操作されても、ウェイトタイムが経過していなければリール 3 L、3 C、3 R が回転開始せず、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R を有効に操作することができない。リール 3 L、3 C、3 R が回転開始しても、その回転速度が所定速度となるまでは、やはり停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R を有効に操作することができない。停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R を有効に操作できなければ、可変表示装置 2 に表示結果が導出されることもない。

#### 【 0 2 8 2 】

そこで、いわゆる先告知によるボーナス告知ランプ 6 6 の点灯（及びビッグボーナス告知演出の実行）は、スタートレバー 1 1 を操作したとき（このタイミングで内部抽選が行われる）から遅くも停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R を有効に操作できるようになるまでに行えばよい。例えば、ウェイトタイムが経過してウェイトが解除されたとき、リール 3 L、3 C、3 R が回転開始したとき、或いはリール 3 L、3 C、3 R の回転速度が定速に達して停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作が有効になったときに、ボーナス告知ランプ 6 6 を点灯するものとしてもよい。

#### 【 0 2 8 3 】

なお、これらのタイミングを演出制御基板 1 0 2 の C P U 1 2 1 が認識できるようにするため、スタートレバー 1 1 が操作された後にウェイトタイムが経過したとき（スタートレバー 1 1 の操作時に既にウェイトタイムが経過していれば、スタートレバー 1 1 を操作したとき）、或いは停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作が有効になったときに、遊技制御基板 1 0 1 から演出制御基板 1 0 2 に所定のコマンドを送信するものとしてもよい。

#### 【 0 2 8 4 】

上記の実施の形態では、ビッグボーナスが終了した後の 5 5 ゲームの間、つまりボーナス告知ランプ 6 6 の点灯やビッグボーナス告知演出の実行を遅延させる制御が行われることがなくなるまでは、遊技状態を R T に制御してリプレイ当選確率を高くし、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選していても、これらに入賞しにくくなるものとしていた。これに対して、レギュラーボーナスが終了した後にも、その後の 5 5 ゲームの間だけ遊技状態を R T に制御するものとしてもよい。ビッグボーナスやレギュラーボーナスの終了後には遊技状態を R T に制御せずに、そのまま通常の遊技状態に制御するものとしてもよい。

#### 【 0 2 8 5 】

また、ビッグボーナス（及びレギュラーボーナス）が終了した後に 5 5 ゲームが消化してから新たにレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選したときに、或いはビッグボーナス及びレギュラーボーナスの終了後に通常の遊技状態に制御した場合においてレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選したときに、そこから所定ゲーム数の間だけ遊技状態を R T に制御するものとしてもよい。

#### 【 0 2 8 6 】

この場合に R T に制御する所定ゲーム数は、例えば、ボーナス告知ランプ 6 6 の点灯等が遅延されるゲーム数の最大数である 5 ゲームとすることができます。これにより、ボーナス告知ランプ 6 6 が点灯されるよりも先にレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞してしまうことが少なくなり、ボーナス告知ランプ 6 6 の点灯等に対して遊技者に期待感を与えることのできる場合を多くすることができる。

#### 【 0 2 8 7 】

上記の実施の形態では、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選した場合に、ボーナス終了ゲーム変数 G が 0 でないこと、すなわち前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了からの消化ゲーム数が 1 0 0 ゲーム以内であることを条件として、ボーナス告知ランプ 6 6 を点灯するだけではなく、液晶表示器 4 にてビッグボーナス告知演出の実行を行う。

10

20

30

40

50

ス告知演出を行うものとしていた。もっとも、ビッグボーナスの当選に対して液晶表示器4にてビッグボーナス告知演出を行う条件としては、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了からの経過時間、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了からの入賞ゲーム数、或いは前回のボーナス終了からの払出メダル枚数を適用することもできる。

【0288】

前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了からの経過時間を適用する場合には、1ゲーム毎に減算されるビッグボーナス終了ゲーム変数Gの代わりに、ビッグボーナス終了時に設定される初期値から所定時間間隔で発生する割り込みによって順次減算される変数を適用し、この変数の値が0となるまでにビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選したときに、液晶表示器4にてビッグボーナス告知演出を行うものとすることができます。前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了からの入賞ゲーム数を適用する場合には、入賞毎に減算される変数を適用することができます。前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了からの払出メダル枚数を適用する場合には、ビッグボーナス終了時に設定される初期値からメダルの払い出し枚数に応じて減算される変数を適用することができます。これらの変数も、平常起動コマンドの受信時に0にクリアするものとすることができます。

【0289】

上記の実施の形態では、ボーナス終了ゲーム変数Gが0でないとき、すなわち前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了からの消化ゲーム数が100ゲーム以内であるときにビッグボーナスに当選すると、ボーナス告知ランプ66が点灯されるとともに、液晶表示器4にてビッグボーナス告知演出が行われるものとしていた。もっとも、このような場合には液晶表示器4にて行われるビッグボーナス告知演出でビッグボーナスの当選が遊技者に示されるので、ボーナス告知ランプ66の点灯は行わないものとしてもよい。

【0290】

また、このような場合におけるビッグボーナス告知演出は、必ずしも液晶表示器4に画像を表示することで行わなければならないものではなく、遊技効果ランプ75A～75M等のランプ類の点灯によって行ってもよい。また、このような場合におけるビッグボーナス告知演出は、ボーナス告知ランプ66とは別に、第2のボーナス告知ランプを設け、この第2のボーナス告知ランプを点灯するだけのものとしてもよい。

【0291】

一方、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選した条件や種類に関わらずに行われる告知も、ボーナス告知ランプ66の点灯ではなく、液晶表示器4への画像の表示や遊技効果ランプ75A～75M等のランプ類の点灯によって行うものであってもよい。さらに、液晶表示器を2つ設け、上記の実施の形態におけるボーナス告知ランプ66の点灯に対応する告知を一方の液晶表示器で行い、ビッグボーナス告知演出を他方の液晶表示器で行うものとしてもよい。物理的に別個の液晶表示器ではなく、单一の液晶表示器の表示領域を分けるものとしてもよい。

【0292】

上記の実施の形態では、ボーナス終了ゲーム変数Gが0でないとき、すなわち前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了からの消化ゲーム数が100ゲーム以内であるときにビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選すると、100%の確率で液晶表示器4にてビッグボーナス告知演出を行うものとしていたが、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナス終了からの消化ゲーム数が100ゲームを越えてビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選しても、ボーナス告知ランプ66を点灯するだけであり、液晶表示器4にてビッグボーナス告知演出を行う確率は0%であった。

【0293】

これに対して、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナス終了からの消化ゲーム

10

20

30

40

50

数が 100 ゲーム以内であるときにビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選した場合であってもビッグボーナス告知演出が行われないことがあってもよい。一方、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナス終了からの消化ゲーム数が 100 ゲームを越えてビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選した場合であってもビッグボーナス告知演出が行われることがある。もっとも、前者の場合にビッグボーナス告知演出が行われる確率は、後者の場合にビッグボーナス告知演出が行われる確率よりも高くしておくことが好ましい。

#### 【0294】

上記の実施の形態では、ボーナス終了ゲーム変数 G が 0 でないとき、すなわち前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了からの消化ゲーム数が 100 ゲーム以内であるときにビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選したことを条件として、液晶表示器 4 にてビッグボーナス告知演出を行うものとしていた。もっとも、前回のボーナスの終了からの消化ゲーム数が 100 ゲーム以内にレギュラーボーナスに当選したときには、液晶表示器 4 においてレギュラーボーナス告知演出を行うものとしてもよい。

10

#### 【0295】

上記の実施の形態では、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスが終了した後の 11 ゲーム目、33 ゲーム目または 55 ゲーム目のゲームを告知予定ゲームとしており、告知予定ゲーム数までの残りゲーム数が 5 ゲーム以内であるときには、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選しても告知予定ゲームとなるまでボーナス告知ランプ 66 の点灯等を遅延させることがあった。もっとも、即時告知抽選時当選すれば、告知予定ゲームまでの残りゲーム数が 5 ゲーム以内であっても必ずしもボーナス告知ランプ 66 の点灯等は遅延されなかった。

20

#### 【0296】

これに対して、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスが終了した後に 55 ゲームを消化するまでは、告知予定ゲーム数までの残りゲーム数にかかわらず、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選しても告知予定ゲームとなるまでボーナス告知ランプ 66 の点灯等を遅延させてもよい。前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスが終了した後に 55 ゲームを消化するまでにレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選したときに、即時告知抽選を行うものとしても、行わないものとしてもよい。

30

#### 【0297】

ここで、即時告知抽選を行わないものとする場合には、前回のレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から 55 ゲームを消化するまでのゲームでは、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選しているか否かの判定を 1 ゲーム毎に行う必要はなく、レギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から 11 ゲーム目、33 ゲーム目または 55 ゲーム目のゲームである告知予定ゲームにおいてのみ行ってもよく、これによって処理負荷を小さくすることができる。

#### 【0298】

上記の実施の形態では、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)は、内部抽選においてチェリーと同時に当選することがあるものとなっていたが、他の種類の小役と同時当選することがあるものとしても、リプレイと同時当選することがあるものとしてもよい。また、当選フラグの持ち越しと新たなゲームでの小役またはリプレイの当選によって、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と小役またはリプレイに重複して当選している場合は生じ得るので、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)には、単独でのみ当選し得るものとしてもよい。

40

#### 【0299】

上記の実施の形態では、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と同時に当選し得、取りこぼしの際にチャンス目が導出される場合がある役は、2 つの入賞ラインの入賞で合計 2 枚のメダルが払い出される小役であるチェリーとして

50

いた。これに対して、チェリーに入賞したときに払い出されるメダルの数は、2枚に限られるのではなく、15枚までの任意の数とすることができます。もっとも、1ゲームにおける最大賭け数である3枚よりも少ない数（1枚、2枚または3枚）とすることが、チャンス目が導出されたことで当選している役に入賞しなかったとして遊技者に与える喪失感を抑えるためには好ましい。

#### 【0300】

また、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）と同時に当選し得、取りこぼしの際にチャンス目が導出される場合がある役は、小役ではなく、リプレイとしてもよい。例えば、上記の実施の形態におけるリプレイ（J A C - J A C - J A C）の他に、リプレイ2（7 - J A C - J A C）を入賞役として定め、このリプレイ2を、上記したチェリーの代わりに適用するものとしてもよい。小役であるチェリーの代わりにリプレイ2を適用した場合も、入賞しなかったことにより遊技者が喪失する利益は、次のゲームの賭け数の設定のために用いなければならない3枚だけであるので、遊技者の喪失感を抑えることができる。

10

#### 【0301】

上記の実施の形態では、3つのリール3L、3C、3Rのうち一部が既に停止され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、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いた。ここで、停止済みのリールの停止位置の代わりに、当該リールを停止させるために停止ボタン12L、12C、12Rが操作されたときの位置（すなわち、当該リールのステップ数）を適用するものとしてもよい。この場合も、上記の実施の形態における停止制御テーブルの選択と同様に、リールを停止させる際の制御が複雑化することがないという効果を得ることができる。

20

#### 【0302】

上記の実施の形態では、遊技状態に応じて定められた抽選対象役の判定値数を内部抽選用の乱数に順次加算していく、その加算の結果オーバーフローが生じた時点において抽選対象役として読み出されていた役に当選するものとしていた。これに対して、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よい。判定値数を内部抽選用の乱数の値から減算するときには、減算の結果にオーバーフロー（ここでは、減算結果がマイナスとなること）が生じたかどうかを判定するものとすることができます。また、遊技状態に応じた各役の判定値数に応じて、各役を当選と判定する判定値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の判定値と比較することで、内部抽選を行うものとしてもよい。

30

#### 【0303】

上記の実施の形態では、何れの遊技状態においても、賭け数として3を設定することによりゲームを開始させることができた。もっとも、ゲームを開始させるために設定できる賭け数は、1～3の範囲で任意の数を適用することができる。遊技状態毎に設定できる賭け数が異なっていてもよい。ここで、通常の遊技状態またはRTで賭け数として1または2が設定されていたときには、賭け数として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。

40

#### 【0304】

上記の実施の形態では、遊技状態がビッグボーナスにあってRAM112にビッグボーナス中フラグが設定されているゲームではスタートレバー11の操作時にRAM112にレギュラーボーナス中フラグが設定されているかどうかを判定し、レギュラーボーナス中フラグが設定されていなければ、これを設定してレギュラーボーナスに制御するものとしていた。こうしてビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の入賞後に最初にレギュラーボーナスに制御する場合も、一回分のレギュラーボーナスが終了して未だビッグボーナスが終了していないときに再びレギュラーボーナスに制御する場合も、同じ処理を

50

行えればよいものとしていた。

【0305】

これに対して、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に入賞したときにRAM112にビッグボーナス中フラグとともにレギュラーボーナス中フラグを設定し、ビッグボーナス中でレギュラーボーナスの終了条件が成立したときには該レギュラーボーナス中フラグを消去する。ここで、レギュラーボーナス中フラグが消去されたときにおいて、ビッグボーナスの終了条件が成立していないと判定されてビッグボーナス中フラグがRAM112に設定されている状態となっていれば、再びレギュラーボーナス中フラグをRAM112に設定して、そのまま新たなレギュラーボーナスに制御するものとしてもよい。この場合には、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の入賞によりビッグボーナスが制御されたときに同時にレギュラーボーナスに制御することができ、また、一回分のレギュラーボーナスが終了して未だビッグボーナスが終了していないときに即座にレギュラーボーナスに復帰できることとなる。

【0306】

また、ビッグボーナスの遊技状態は、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の入賞で小役ゲームを提供し、さらに小役ゲームでのJACIN当選に基づいてJACIN(例えば、「ベル - JAC - JAC」で小役ゲーム中において内部抽選の対象役となる)に入賞することで、遊技状態をビッグボーナス中のレギュラーボーナスを提供するものとしてもよい。ビッグボーナス中に1セット分のレギュラーボーナスが終了し、未だ払出メダル枚数が465枚を越えていなければ、再び小役ゲームに制御するものとすることができる。

【0307】

上記の実施の形態では、当選フラグの設定状況に基づいて停止制御テーブルを予め選択し、リール3L、3C、3Rの停止時において停止制御テーブルを参照して図柄の停止位置を決定し、当該停止位置でリールを停止させるテーブル方式でリール3L、3C、3Rの回転を停止させるスロットマシンを例として説明した。これに対して、停止条件が成立したときの現在の図柄位置と当選フラグの設定状況に基づいて、当選している役の図柄が揃うように引き込み制御を行ったり、当選していない役の図柄が揃わないように外し制御を行うコントロール方式でリール3L、3C、3Rの回転を停止させるスロットマシンにも本発明を適用することができる。

【0308】

コントロール方式では、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されたときに、対応するリール3L、3C、3Rについてその時点で表示されている図柄から190ミリ秒の最大停止遅延時間の範囲内(表示されている図柄と引き込み分を含めて合計5コマの範囲)に、当選フラグの設定されている役の図柄があるかどうかを判定する。

【0309】

当選フラグの設定されている役の図柄(重複当選時には、導出が優先される役の図柄から判断する)があれば、当該役を入賞させるための図柄を選択して入賞ライン(既に停止しているリールがあるときには、停止しているリール上の図柄とともに入賞の表示態様を構成可能な入賞ライン)上に導出させる。そうでなければ、いずれの役にも入賞させないための図柄を選択して導出させる。すなわち、このコントロール方式によりリール3L、3C、3Rの停止を制御する場合も、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されてから最大停止遅延時間の範囲で図柄を停止させることにより導出可能となる表示態様であって当選フラグの設定状況に応じた表示態様が、可変表示装置2の表示結果として導出されるものとなる。

【0310】

上記の実施の形態では、可変表示装置2は、外周部に複数の図柄を所定順に配した3つのリール3L、3C、3Rを備えるものとし、これらのリール3L、3C、3Rの回転駆動によって図柄を可変表示させるものとしていた。しかしながら、液晶表示装置などの表示装置上で仮想的に図柄を可変表示させるものを、上記のような可変表示装置2の代わり

に用いてもよい。

【0311】

上記の実施の形態では、賭け数の設定や入賞に伴う遊技用価値の付与に用いる遊技媒体としてメダルを適用したスロットマシンを例として説明した。しかしながら、本発明を具現化するスロットマシンは、パチンコ遊技機で用いられている遊技球を遊技媒体として適用したスロットマシン（いわゆるパロット）であってもよい。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができる。

【符号の説明】

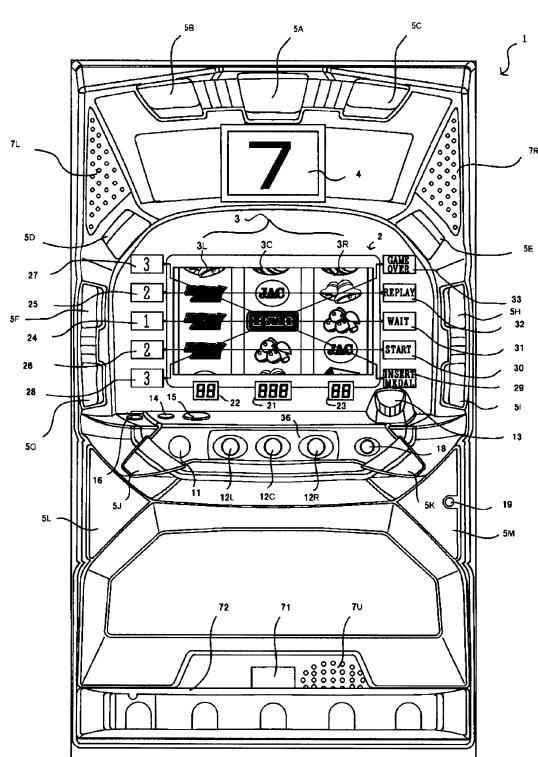
【0312】

- 1 スロットマシン
- 2 可変表示装置
- 4 液晶表示器
- 101 遊技制御基板
- 111 CPU
- 112 RAM
- 113 ROM
- 102 演出制御基板
- 121 CPU
- 122 RAM
- 123 ROM

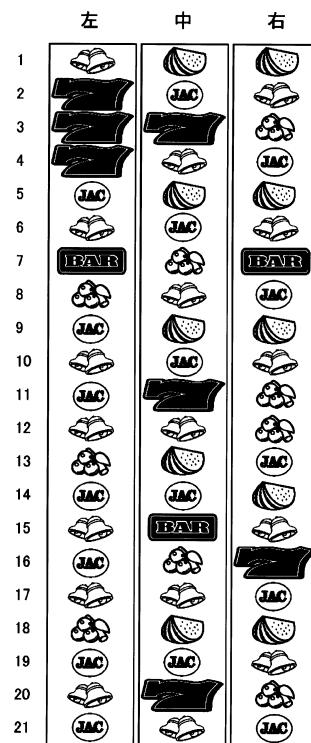
10

20

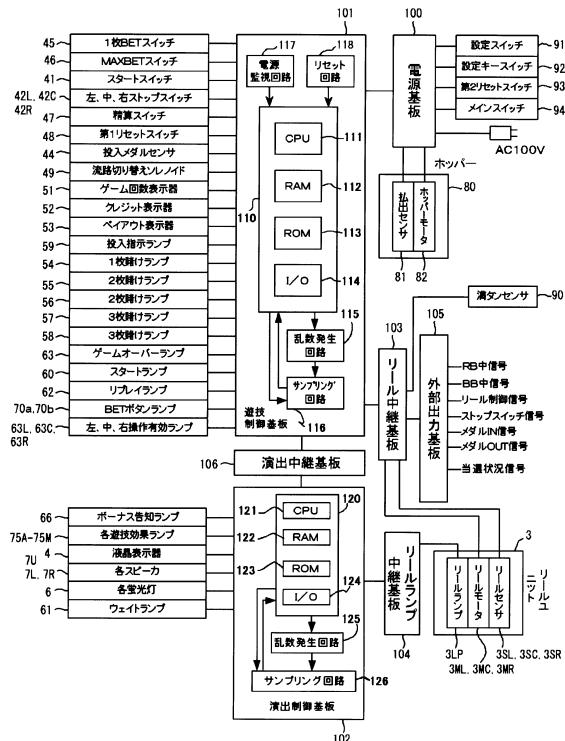
【図1】



【図2】



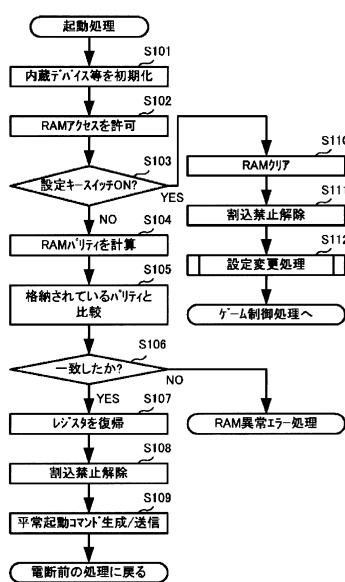
【図3】



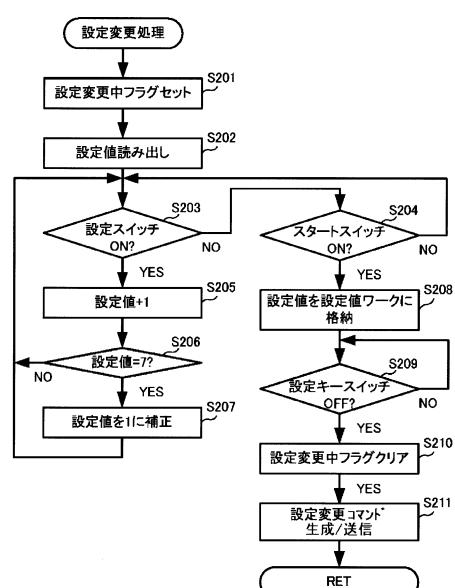
【図4】

(a)		(b)		
入賞役	因柄組み合わせ	選択状態		
抽選対象役		R.B	通常	RT
R.B	BAR - BAR - BAR	x	○	○
B.B(1)	7 - 7 - 7	x	○	○
B.B(2)	7 - 7 - BAR	x	○	○
スイカ	ベル - スイカ - スイカ	x	○	○
ベル	ベル - ベル - ベル	x	○	○
チエリー	チエリー - ANY - ANY	x	○	○
リブレイ	JAC - JAC - JAC	x	○	○

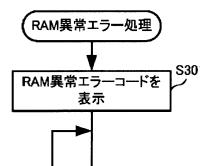
( 5 )



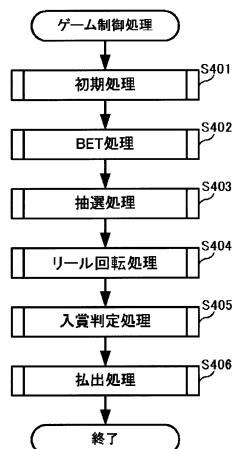
〔 6 〕



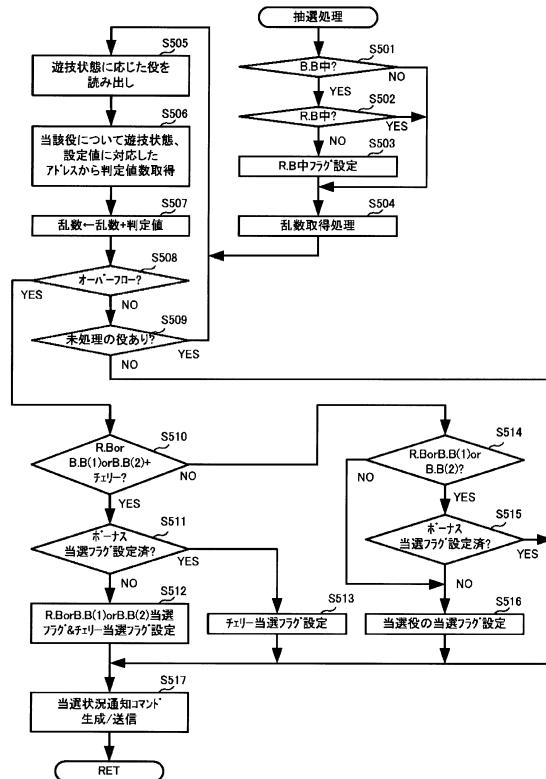
【圖 7】



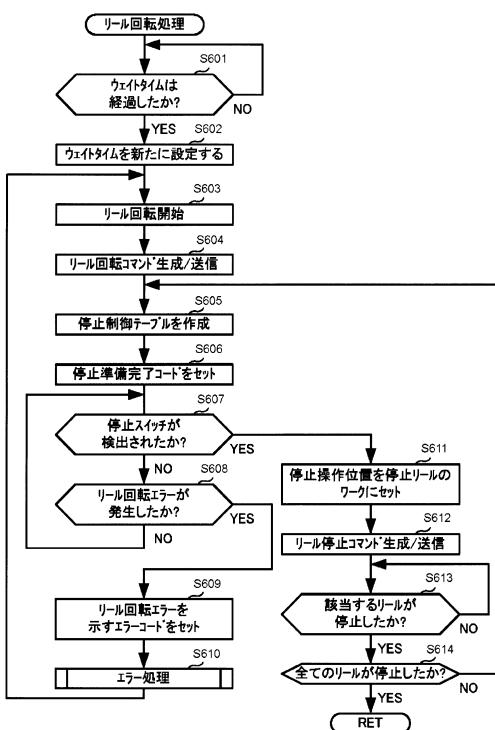
【図8】



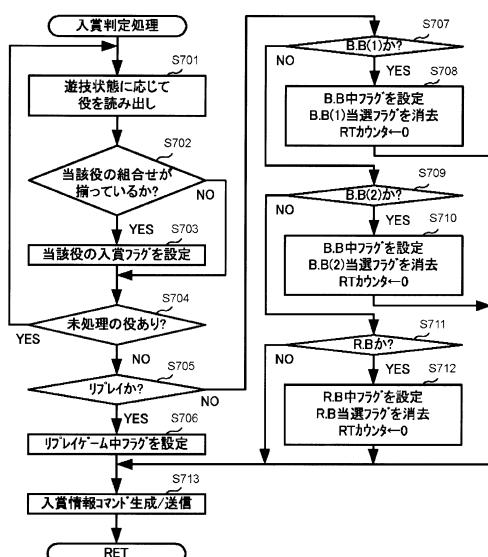
【図9】



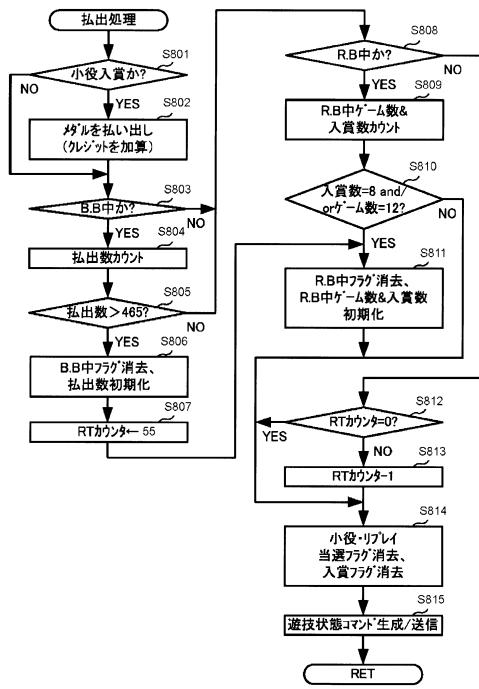
【図10】



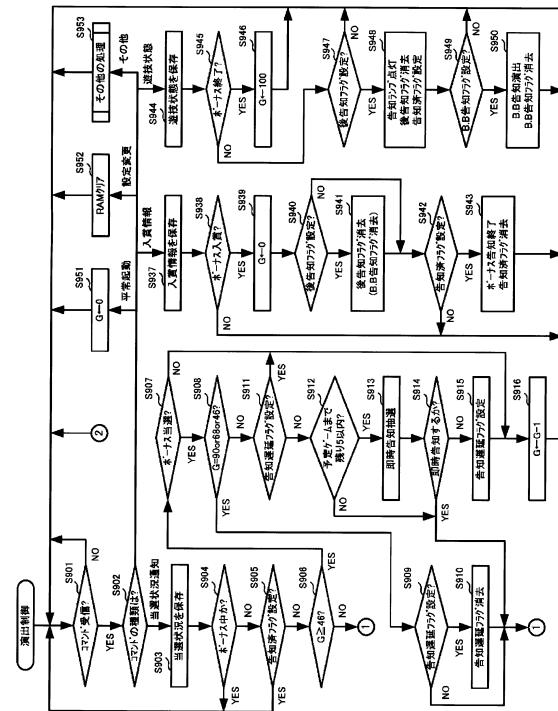
【図11】



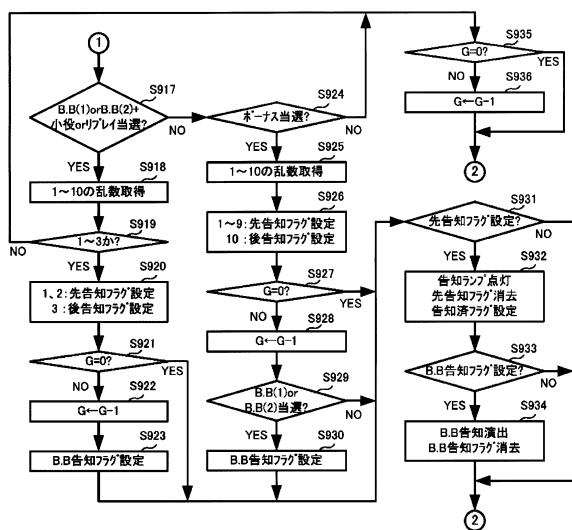
【図12】



### 【図13】



【図14】



---

フロントページの続き

審査官 森田 真彦

(56)参考文献 特許第5065738(JP, B2)  
特許第5799478(JP, B2)  
特開2007-037876(JP, A)  
特開2005-152275(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4