

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5937143号
(P5937143)

(45) 発行日 平成28年6月22日 (2016. 6. 22)

(24) 登録日 平成28年5月20日 (2016. 5. 20)

(51) Int. Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 2 (全 92 頁)

(21) 出願番号	特願2014-119610 (P2014-119610)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成26年6月10日 (2014. 6. 10)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2008-39454 (P2008-39454)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
の分割		(74) 代理人	100146835
原出願日	平成20年2月20日 (2008. 2. 20)		弁理士 佐伯 義文
(65) 公開番号	特開2014-221261 (P2014-221261A)	(74) 代理人	100149548
(43) 公開日	平成26年11月27日 (2014. 11. 27)		弁理士 松沼 泰史
審査請求日	平成26年6月10日 (2014. 6. 10)	(74) 代理人	100145481
			弁理士 平野 昌邦
		(74) 代理人	100165179
			弁理士 田▲崎▼ 聡
		(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、
遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部が変動表示可能となり、
前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、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、遊技用価値の付与を伴う特定表示結果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、

前記事前決定手段の決定結果に応じて表示結果を導出する導出制御手段と、

前記特定表示結果が導出されたときに、導出された前記特定表示結果に応じた数の遊技用価値を遊技者に付与する遊技用価値付与手段と、

遊技者にとって有利な有利状態と、該有利状態よりも不利な不利状態と、前記有利状態とも前記不利状態とも異なる状態であって該状態の次に制御される可能性がある状態として前記有利状態と前記不利状態とを含む特定状態と、を含む複数の状態のうちいずれかに制御可能な状態制御手段と、

前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している継続期間において前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値の数と該継続期間において前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数との差数を算出する差数算出手段と、

前記有利状態に制御されているときに、有利演出を実行する有利演出実行手段と、
を備え、

10

20

前記有利演出実行手段は、

前記有利状態が新たに開始されるときに、前記差数算出手段の算出した差数が所定数を越えているときに前記有利演出のうちの特定有利演出を実行し、

前記差数算出手段の算出した差数が所定数を越えていることを含む複数の特定条件のうち成立した該特定条件に応じた特定有利演出を実行する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部が変動表示可能となり、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、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、遊技用価値の付与を伴う特定表示結果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、

前記事前決定手段の決定結果に応じて表示結果を導出する導出制御手段と、

前記特定表示結果が導出されたときに、導出された前記特定表示結果に応じた数の遊技用価値を遊技者に付与する遊技用価値付与手段と、

遊技者にとって有利な有利状態と、該有利状態よりも不利な不利状態と、前記有利状態とも前記不利状態とも異なる状態であって該状態の次に制御される可能性がある状態として前記有利状態と前記不利状態とを含む特定状態と、前記有利状態、前記不利状態及び前記特定状態とは異なり前記不利状態よりも有利な特別状態と、を含む複数の状態のうちいずれかに制御可能な状態制御手段と、

前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している継続期間において前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値の数と該継続期間において前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数との差数を算出する差数算出手段と、

前記特別状態に制御されているときに、特別演出を実行する特別演出実行手段と、

を備え、

前記特別演出実行手段は、

前記特別状態が新たに開始されるときに、前記差数算出手段の算出した差数が所定数を越えているときに前記特別演出のうちの特定特別演出を実行し、

前記差数算出手段の算出した差数が所定数を越えていることを含む複数の特定条件のうち成立した該特定条件に応じた特定特別演出を実行する

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシンに関し、特に初期遊技状態において所定の有利表示結果が導出されることで有利状態に制御するとともに所定の不利表示結果が導出されることにより不利状態に制御するスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に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。

【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が、特にボーナス役に入賞したときには、ボーナス（レギュラーボーナス、ビッグボーナス或いはチャレンジボーナス）と呼ばれる遊技状態に制御されるものとなっている。遊技状態がボ

10

20

30

40

50

ーナスに制御されているときには、遊技者は多くのメダルを獲得することができるようになり、また、ボーナスに制御される頻度が頻繁になるほど、遊技者の獲得できるメダルの数も多くなる。

【 0 0 0 4 】

また、単純に可変表示装置に図柄を導出させることのみによって遊技を進めるものとしても面白みが十分なものとならないため、ほとんど全てのスロットマシンが何らかの演出手段を備え、遊技の進行状況に応じた演出を行うものとしている。スロットマシンにおいて行われる演出としては、ボーナスの当選を報知するような演出もあるが、遊技者のメダルの獲得を盛り上げるような演出もある。

【 0 0 0 5 】

後者のタイプの演出として、いわゆるストック機能を有するスロットマシンにおいて、ボーナスの連荘回数に応じて異なるゲーム開始音を選択するものがあつた（例えば、特許文献 1 参照）。また、C T (Challenge Time) において遊技者が獲得したメダルの枚数に応じて L E D の点灯色を変化させていくものがあつた（例えば、特許文献 2 参照）。

【 0 0 0 6 】

【特許文献 1】特開 2 0 0 3 - 2 9 0 4 2 2 号公報（段落 0 0 8 7、0 0 8 8）

【特許文献 2】特開 2 0 0 2 - 1 8 6 7 0 4 号公報（段落 0 0 2 9）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 7 】

しかしながら、特許文献 1 のスロットマシンにおいて、連荘回数が同じであっても、連荘しているボーナスの種類がビッグボーナスかレギュラーボーナスかによって遊技者が獲得しているメダルの枚数には大きな差が生じることとなる。従って、必ずしも遊技者がどの程度のメダルを獲得しているかに応じた演出が行われるとは限らなかった。

【 0 0 0 8 】

また、特許文献 2 のスロットマシンでは、1 回の C T 限りのメダルの獲得数に応じて L E D の点灯色が変わるだけである。仮に C T におけるメダルの獲得枚数が多くても、C T の発生頻度が低ければ、全体として遊技者の獲得しているメダルの枚数は少なくなってしまうことがある。このように特許文献 1、2 のスロットマシンともに、遊技者が獲得しているメダルの枚数の違いを演出に反映させるということが十分に行われていなかった。

【 0 0 0 9 】

本発明は、遊技者が遊技において獲得している遊技用価値の数と実行される演出とを十分にリンクさせたスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 0 】

上記目的を達成するため、本発明の請求項 1 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、

遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部が変動表示可能となり、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、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、遊技用価値の付与を伴う特定表示結果（スイカ、ベル、チェリー）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（C P U 1 1 1：図 9（b））と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて表示結果を導出する導出制御手段（C P U 1 1 1）と、

前記特定表示結果が導出されたときに、導出された前記特定表示結果に応じた数（スイカ 8 枚、ベル 1 5 枚、チェリー 2 枚 / 1 入賞ライン）の遊技用価値を遊技者に付与する遊技用価値付与手段（C P U 1 1 1、ホッパー 8 0）と、

遊技者にとって有利な有利状態（有利 R T）と、該有利状態よりも不利な不利状態（不

10

20

30

40

50

利 R T) と、前記有利状態とも前記不利状態とも異なる状態であって該状態の次に制御される可能性がある状態として前記有利状態と前記不利状態とを含む特定状態と、を含む複数の状態のうちいずれかに制御可能な状態制御手段 (図 10 : 通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1、レア R T 2 でスイカ、チェリーに入賞すると、有利 R T に制御される) (図 10 : 通常遊技状態、レア R T 1、レア R T 2 でリプレイ A に入賞すると、不利 R T に制御される) (図 10 : 有利 R T で 200 ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される) (図 10 : 不利 R T で 300 ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される) と、

前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している継続期間において前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値の数と該継続期間において前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数との差数を算出する差数算出手段 (C P U 1 2 1 (有利 R T が最初に開始されてから不利 R T に制御されないで遊技が継続している間のメダルの純増枚数をカウント) : 図 13) と、

前記有利状態に制御されているときに、有利演出を実行する有利演出実行手段 (C P U 1 2 1) と、

を備え、

前記有利演出実行手段は、

前記有利状態が新たに開始されるときに、前記差数算出手段の算出した差数が所定数 (1000 枚) を越えているときに前記有利演出のうちの特定有利演出を実行 (純増枚数が 1000 枚以下のときは有利 R T 中楽曲 A を、純増枚数が 1000 枚を越えるときは有利 R T 中楽曲 B を再生出力) し、

前記差数算出手段の算出した差数が所定数を越えていることを含む複数の特定条件のうち成立した該特定条件に応じた特定有利演出を実行する (不利 R T に制御されることなくビッグボーナス、レギュラーボーナスまたは有利 R T、若しくは通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 の間だけで遊技状態が制御されている間において有利 R T に制御された回数 (有利 R T 連荘数) が 5 回を越え、純増総数も 1000 枚を越えていると、有利 R T において再生出力される楽曲が、プレミア有利 R T 中楽曲に変更される) ことを特徴とする。

また、上記目的を達成するため、本発明の請求項 2 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、

遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部が変動表示可能となり、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、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、遊技用価値の付与を伴う特定表示結果 (スイカ、ベル、チェリー) 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 (C P U 1 1 1 : 図 9 (b)) と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて表示結果を導出する導出制御手段 (C P U 1 1 1) と、

前記特定表示結果が導出されたときに、導出された前記特定表示結果に応じた数 (スイカ 8 枚、ベル 15 枚、チェリー 2 枚 / 1 入賞ライン) の遊技用価値を遊技者に付与する遊技用価値付与手段 (C P U 1 1 1、ホッパー 80) と、

遊技者にとって有利な有利状態 (有利 R T) と、該有利状態よりも不利な不利状態 (不利 R T) と、前記有利状態とも前記不利状態とも異なる状態であって該状態の次に制御される可能性がある状態として前記有利状態と前記不利状態とを含む特定状態と、前記有利状態、前記不利状態及び前記特定状態とは異なり前記不利状態よりも有利な特別状態と、を含む複数の状態のうちいずれかに制御可能な状態制御手段 (図 10 : 通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1、レア R T 2 でスイカ、チェリーに入賞すると、有利 R T に制御される) (図 10 : 通常遊技状態、レア R T 1、レア R T 2 でリプレイ A に入賞すると、不利 R T に制御される) (図 10 : 有利 R T で 200 ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される) (図 10 : 不利 R T で 300 ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される)

10

20

30

40

50

）と、

前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している継続期間において前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値の数と該継続期間において前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数との差数を算出する差数算出手段（CPU121（有利RTが最初に開始されてから不利RTに制御されないで遊技が継続している間のメダルの純増枚数をカウント）：図13）と、

前記特別状態に制御されているときに、特別演出（ボーナス中楽曲）を実行する特別演出実行手段（CPU121）と、

を備え、

前記特別演出実行手段は、

前記特別状態が新たに開始されるときに、前記差数算出手段の算出した差数が所定数（1000枚）を越えているときに前記特別演出のうちの特定特別演出を実行し（純増枚数が1000枚以下のときはボーナス中楽曲Aを、純増枚数が1000枚を越えるときはボーナス中楽曲Bを再生出力）、

前記差数算出手段の算出した差数が所定数を越えていることを含む複数の特定条件のうち成立した該特定条件に応じた特定特別演出を実行する（不利RTに制御されることなくビッグボーナス、レギュラーボーナスまたは有利RT、若しくは通常遊技状態、特別RT、レアRT1またはレアRT2の間だけで遊技状態が制御されている間において有利RTに制御された回数（有利RT連荘数）が5回を越え、純増総数も1000枚を越えていると、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスにおいて再生出力される楽曲が、それぞれプレミアムボーナス中楽曲に変更される）

ことを特徴とする。

また、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、

遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシン（スロットマシン1）において、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるよりも前に、前記遊技用価値の付与を伴う小役表示結果（スイカ、ベル、チェリー）を含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU111：図9（b））と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる手段であって、前記事前決定手段により所定の有利決定（スイカ当選、チェリー当選）が行われていることを条件として所定の有利表示結果（スイカ、チェリー）を導出させ、前記事前決定手段により所定の不利決定（リプレイA当選）が行われていることを条件として前記有利表示結果とは異なる所定の不利表示結果（リプレイA）を導出させる導出制御手段（CPU111）と、

前記小役表示結果が導出されたときに、該導出された小役表示結果に応じて定められた数（スイカ8枚、ベル15枚、チェリー2枚／1入賞ライン）の遊技用価値を遊技者に付与する遊技用価値付与手段（CPU111、ホッパー80）と、

遊技者にとって有利な有利状態（有利RT）にも該有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態（不利RT）にも移行可能な初期遊技状態（通常遊技状態、特別RT、レアRT1、レアRT2）に制御されているときにおいて前記有利表示結果が導出されたときに、前記有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段（図10：通常遊技状態、特別RT、レアRT1、レアRT2でスイカ、チェリーに入賞すると、有利RTに制御される）と、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて前記不利表示結果が導出されたときに、前記不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段（図10：通常遊技状態、レアRT1、レアRT2でリプレイAに入賞すると、不利RTに制御される）と、

前記有利状態に制御されているときにおいて予め定められた有利終了条件が成立したと

10

20

30

40

50

きに、該有利状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する有利初期遊技状態制御手段（図10：有利RTで200ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される）と、

前記不利状態に制御されているときにおいて予め定められた不利終了条件が成立したときに、該不利状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する不利初期遊技状態制御手段（図10：不利RTで300ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される）と、

前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している継続期間において前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値の数と該継続期間において前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数との差数を算出するとともに、前記不利状態に制御されることにより該算出した差数を初期化する差数算出手段（CPU121（有利RTが最初に開始されてから不利RTに制御されないで遊技が継続している間のメダルの純増枚数をカウント）：図13）と、

10

前記有利状態に制御されているときに、演出手段（スピーカ7L、7R、7U）に所定の有利演出（有利RT中楽曲）を実行させる有利演出実行手段（CPU121）とをさらに備え、

前記有利演出実行手段は、前記有利状態が新たに開始されるときに、前記差数算出手段の算出した差数が前記不利状態に制御される可能性がある期間で該不利状態への制御を回避することで到達可能な所定数（1000枚）を越えているか否かを判定する差数判定手段を含み、該差数が前記所定数を越えていると判定されたときに前記有利演出のうちの特定有利演出を実行させる（純増枚数が1000枚以下のときは有利RT中楽曲Aを、純増枚数が1000枚を越えるときは有利RT中楽曲Bを再生出力）

20

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、初期遊技状態、該初期遊技状態において有利表示結果が導出されることにより制御される有利状態、該初期遊技状態において不利表示結果が導出されることにより制御される不利状態があるが、このうちで遊技者にとって有利な有利状態に制御されているときには、通常、遊技用価値付与手段により付与される遊技用価値の数から賭数の設定に用いた遊技用価値の数を減算した差数（純増数）が増えていくが、この間に有利演出を行うことで、遊技用価値の増加を盛り上げることができる。

30

【0012】

また、初期遊技状態、有利状態及び不利状態という複数種類の遊技状態の制御の流れとして、不利状態に制御されることなく、例えば、有利状態→初期遊技状態→有利状態→...→有利状態という具合で遊技が進んでいくことがある。このような不利状態に制御されない流れの中で、有利状態に制御されればされるほど差数も増加していく。そして、開始時における差数が所定数を越えている有利状態では、有利演出として特定有利演出が実行されるものとなるので、遊技者が実際に獲得している遊技用価値の数の増加と実行される有利演出とを十分にリンクさせることができる。

【0014】

40

また、前記有利表示結果および/または前記不利表示結果は、入賞表示結果であってもよい。前記有利表示結果が入賞表示結果である場合は、前記有利決定は、該有利表示結果の導出を許容する旨の決定となり、前記不利表示結果が入賞表示結果である場合は、前記不利決定は、該不利表示結果の導出を許容する旨の決定となる。後述する第2の観点にかかるスロットマシンについても、同様である。

【0015】

また、上記第1の観点にかかるスロットマシンが、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をさらに備え、前記導出制御手段が、さらに該停止操作手段の操作手順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る場合には、前記有利表示結果および/または前記不利表示結果は、前記事前決定手段に

50

より導出を許容する旨が決定された入賞表示結果（それぞれ、有利決定、不利決定が行われることにより導出を許容する旨が決定されるもの）が前記停止操作手段の操作手順により導出されなかったときに、該停止操作手段の操作手順に応じて導出される入賞表示結果以外の表示結果とすることができる。後述する第2の観点にかかるスロットマシンについても、同様である。

【0016】

また、前記有利状態制御手段は、予め定められた有利規定ゲーム数（200ゲーム）を消化するまで、前記有利状態に遊技状態を制御するものとしてもよい。前記不利状態制御手段は、予め定められた不利規定ゲーム数（300ゲーム）を消化するまで、前記不利状態に遊技状態を制御するものとしてもよい。後述する第2の観点にかかるスロットマシンについても、同様である。

10

【0017】

さらに、前記差数算出手段が前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している継続期間において前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値の数と該継続期間において前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数との差数の算出を開始する起算点は、前記差数算出手段が前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している期間において最初に前記有利状態に制御されたときからとすることができる。

【0018】

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、前記入賞表示結果として、前記有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス、レギュラーボーナス）への移行を伴う特別表示結果（ビッグボーナス（A）～（C）、レギュラーボーナス）の導出を許容するか否かを決定し、

20

前記スロットマシンは、

前記特別表示結果が導出されたときに、予め定められた特別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（図10：ビッグボーナス（A）～（C）に入賞すると、ビッグボーナスに制御され、レギュラーボーナスに入賞すると、レギュラーボーナスに制御される）と、

前記特別遊技状態に制御されているときに、演出手段（スピーカ7L、7R、7U）に所定の特別演出（ボーナス中楽曲）を実行させる特別演出実行手段（CPU121）とをさらに備えていてもよい。この場合において、

30

前記特別演出実行手段は、前記特別遊技状態が新たに開始されるときに前記差数算出手段の算出した差数が所定数（1000枚）を越えているか否かを判定する差数判定手段を含み、該差数が前記所定数を越えていると判定されたときに前記特別演出のうちの特定特別演出を実行させる（純増枚数が1000枚以下のときはボーナス中楽曲Aを、純増枚数が1000枚を越えるときはボーナス中楽曲Bを再生出力）ものとすることができる。

【0019】

ここでは、初期遊技状態、有利状態及び不利状態に加えて、これらの遊技状態において特別表示結果が導出されることにより制御される特別遊技状態があるが、有利状態だけではなく特別遊技状態に制御されているときにも、通常、遊技用価値付与手段により付与される遊技用価値の数から賭数の設定に用いた遊技用価値の数を減算した差数（純増数）が増えていくが、この間に特別演出を行うことで、遊技用価値の増加を盛り上げることができる。

40

また、初期遊技状態、有利状態、不利状態、及び特別遊技状態という複数種類の遊技状態の制御の流れとして、不利状態に制御されることなく、例えば、有利状態→特別遊技状態→初期遊技状態→特別遊技状態→...→有利状態という具合で遊技が進んでいくことがある。このような不利状態に制御されない流れの中で、特別遊技状態に制御されればされるほど差数も増加していく。そして、開始時における差数が所定数を越えている特別遊技状態では、特別演出として特定特別演出が実行されるものとなるので、遊技者が実際に獲得している遊技用価値の数の増加と実行される特別演出とを十分にリンクさせることができ

50

る。

【 0 0 2 0 】

なお、この構成のスロットマシンは、前記特別遊技状態に制御されているときにおいて前記特別終了条件が成立したときに、該特別遊技状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する特別初期遊技状態制御手段をさらに備えるものとしてもよい。後述する第2の観点にかかるスロットマシンについても、同様である。

また、前記有利状態よりも先に前記特別遊技状態に制御されたときには、該前記差数算出手段が前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している継続期間において前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値の数と該継続期間において前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数との差数の算出を開始する起算点は、特別遊技状態に制御されたときとすることもできる。後述する第2の観点にかかるスロットマシンについても、同様である。

10

【 0 0 2 1 】

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、

遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシン（スロットマシン1）において、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるよりも前に、前記遊技用価値の付与を伴う小役表示結果（スイカ、ベル、チェリー）と遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス、レギュラーボーナス）への移行を伴う特別表示結果（ビッグボーナス（A）～（C）、レギュラーボーナス）とを含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU111：図9（b））と、

20

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる手段であって、前記事前決定手段により所定の有利決定（スイカ当選、チェリー当選）が行われていることを条件として所定の有利表示結果（スイカ、チェリー）を導出させ、前記事前決定手段により所定の不利決定（リプレイA当選）が行われていることを条件として前記有利表示結果とは異なる所定の不利表示結果（リプレイA）を導出させる導出制御手段（CPU111）と、

30

前記小役表示結果が導出されたときに、該導出された小役表示結果に応じて定められた数（スイカ8枚、ベル15枚、チェリー2枚／1入賞ライン）の遊技用価値を遊技者に付与する遊技用価値付与手段（CPU111、ホッパー80）と、

前記特別表示結果が導出されたときに、予め定められた特別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（図10：ビッグボーナス（A）～（C）に入賞すると、ビッグボーナスに制御され、レギュラーボーナスに入賞すると、レギュラーボーナスに制御される）と、

前記特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な有利状態（有利RT）にも該有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態（不利RT）にも移行可能な初期遊技状態（通常遊技状態、特別RT、レアRT1、レアRT2）に制御されているときにおいて前記有利表示結果が導出されたときに、前記有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段（図10：通常遊技状態、特別RT、レアRT1、レアRT2でスイカ、チェリーに入賞すると、有利RTに制御される）と、

40

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて前記不利表示結果が導出されたときに、前記不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段（図10：通常遊技状態、レアRT1、レアRT2でリプレイAに入賞すると、不利RTに制御される）と、

前記有利状態に制御されているときにおいて予め定められた有利終了条件が成立したときに、該有利状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する有利初期遊技状態制御手段（図10：有利RTで200ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される）と、

50

前記不利状態に制御されているときにおいて予め定められた不利終了条件が成立したときに、該不利状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する不利初期遊技状態制御手段（図10：不利RTで300ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される）と、

前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している継続期間において前記遊技用価値付与手段により付与された遊技用価値の数と該継続期間において前記賭数の設定に用いた遊技用価値の数との差数を算出するとともに、前記不利状態に制御されることにより該算出した差数を初期化する差数算出手段（CPU121（有利RTが最初に開始されてから不利RTに制御されないで遊技が継続している間のメダルの純増枚数をカウント）：図13）と、

10

前記特別遊技状態に制御されているときに、演出手段（スピーカ7L、7R、7U）に所定の特別演出（ボーナス中楽曲）を実行させる特別演出実行手段（CPU121）とを備え、

前記特別演出実行手段は、前記特別遊技状態が新たに開始されるときに、前記差数算出手段の算出した差数が前記不利状態に制御される可能性がある期間で該不利状態への制御を回避することで到達可能な所定数（1000枚）を越えているか否かを判定する差数判定手段を含み、該差数が前記所定数を越えていると判定されたときに前記特別演出のうちの特定特別演出を実行させる（純増枚数が1000枚以下のときはボーナス中楽曲Aを、純増枚数が1000枚を越えるときはボーナス中楽曲Bを再生出力）

20

ことを特徴とする。

【0022】

上記第2の観点にかかるスロットマシンでは、初期遊技状態、該初期遊技状態において有利表示結果が導出されることにより制御される有利状態、及び該初期遊技状態において不利表示結果が導出されることにより制御される不利状態、並びにこれらの遊技状態において特別表示結果が導出されることにより制御される特別遊技状態があるが、このうちで遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御されているときには、通常、遊技用価値付与手段により付与される遊技用価値の数から賭数の設定に用いた遊技用価値の数を減算した差数（純増数）が増えていくが、この間に特別演出を行うことで、遊技用価値の増加を盛り上げることができる。

【0023】

30

また、初期遊技状態、有利状態、不利状態、及び特別遊技状態という複数種類の遊技状態の制御の流れとして、不利状態に制御されることなく、例えば、有利状態→特別遊技状態→初期遊技状態→特別遊技状態→...→有利状態という具合で遊技が進んでいくことがある。このような不利状態に制御されない流れの中で、特別遊技状態に制御されればされるほど差数も増加していく。そして、開始時における差数が所定数を越えている特別遊技状態では、特別演出として特定特別演出が実行されるものとなるので、遊技者が実際に獲得している遊技用価値の数の増加と実行される特別演出とを十分にリンクさせることができる。

【0024】

40

上記第1の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記有利演出実行手段は、前記差数算出手段の算出した差数が前記所定数を越え、且つ前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している期間において前記有利状態に制御された回数が所定回数を越えているときに、前記有利演出のうちの前記特定有利演出とは異なる特殊有利演出を実行させるものとすることができる（純増枚数が1000枚を越え、有利RTに5回以上制御されているときには、有利RTにおいてプレミアム有利RT中楽曲を再生出力）。

【0025】

上記第1の観点にかかるスロットマシン（但し、前記事前決定手段は、前記入賞表示結果として、前記有利状態とは異なる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か否かを決定し、前記特別表示結果が導出されたときに、予

50

め定められた特別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をさらに備えるもの）、第2の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記特別演出実行手段は、前記差数算出手段の算出した差数が前記所定数を越え、且つ前記不利状態に制御されることなく遊技が継続している期間において前記有利状態に制御された回数が所定回数を越えているときに、前記特別演出のうちの前記特定特別演出とは異なる特殊特別演出を実行させるものとすることができる（純増枚数が1000枚を越え、有利RTに5回以上制御されているときには、ボーナスにおいてプレミアムボーナス中楽曲を再生出力）。

【0026】

これらの場合、遊技用価値付与手段により付与される遊技用価値の数から賭数の設定に用いた遊技用価値の数を減算した差数（純増数）が所定数を越えただけではなく、不利状態に制御されることなく遊技が継続している期間において有利状態に制御された回数（いわゆる有利状態の連荘回数）が所定回数も越えると特殊有利演出或いは特殊特別演出が実行されるので、有利状態に制御された回数が多くなった遊技者に非常な満足感を与えることができる。

【0027】

なお、前記特殊演出は、前記有利演出実行手段により前記有利状態に制御されているときに行われる有利演出の一態様として実行されるものとしても、前記特別演出実行手段により前記特別遊技状態に制御されているときに行われる特別演出の一態様として実行されるものとしてもよい。これらの場合、前記特殊演出実行手段は、前記有利演出実行手段または前記特別演出実行手段に含まれるものとなる。

【0028】

上記第1の観点にかかるスロットマシン（但し、前記事前決定手段は、前記入賞表示結果として、前記有利状態とは異なる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か否かを決定し、前記特別表示結果が導出されたときに、予め定められた特別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をさらに備えるもの）、第2の観点にかかるスロットマシンは、

前記特別遊技状態が新たに開始されるときに、該特別遊技状態において実行される特定演出の種類（キャラクタA、B、C）を遊技者に選択させる特定演出選択手段（停止ボタン12L、12C、12R：ビッグボーナスの開始時に遊技者がキャラクタを選択）と、

前記特別遊技状態に制御されているときに、前記特定演出選択手段により選択された種類の特定演出を演出手段（液晶表示器4）に実行させる特定演出実行手段（ビッグボーナス中は、遊技者の選択したキャラクタによるビッグボーナス中演出を実行）と、

前記特別遊技状態に制御されているときに、前記特別遊技状態が終了した後に該特別遊技状態とも前記有利状態とも異なる遊技者にとって有利な特定状態（RTナビ）に制御するか否かを決定する特定決定手段（CPU121：RTナビ抽選）と、

前記特定決定手段により前記特定状態に制御する旨が決定されたときに、前記特定演出選択手段により選択された特定演出の種類に応じた態様で（図11：キャラクタA選択時にはチェリー当選時、キャラクタB選択時にはゲーム終了時、キャラクタC選択時にはビッグボーナス終了時に、それぞれ選択したキャラクタによる画像でRT当選を報知）、該特定状態に制御する旨を遊技者に報知する特定状態報知手段（液晶表示器4：RTナビ権利報知）と、

前記特別遊技状態が開始される前において所定の条件が成立したときに、該特別遊技状態の終了後に前記特定状態に制御させるための特定移行条件を成立させる特定移行条件成立手段（CPU121：ビッグボーナス（A）～（C）とスイカ+チェリーまたはリプレイ（B）に同時当選したときは、その時点でRTナビの権利獲得）と、

前記特定決定手段により前記特定状態に制御する旨が決定されたとき、または前記特別遊技状態が新たに開始されるときにおいて既に前記特定移行条件が成立しているときに、該特別遊技状態が終了した後に前記特定状態に制御する特定状態制御手段（CPU121：RTナビ当選すると、ビッグボーナスの終了後にRTナビが実行される。ビッグボナ

10

20

30

40

50

ス(A)～(C)とスイカ+チェリーまたはリプレイ(B)に同時当選した場合は、ビッグボーナスの終了後にRTナビが実行される)と、

前記特別遊技状態が新たに開始されるときにおいて既に前記特定移行条件が成立しているときに、前記特定演出選択手段による特定演出の種類の選択を遊技者に行わせることなく、所定の演出を前記演出手段に実行させる特定移行条件既成立時演出実行(図11:同時当選の場合は、ビッグボーナス開始時にキャラクタ選択させることなくキャラクタDでRTナビの権利獲得を報知)をさらに備えるものとすることができる。

【0029】

ここでは、特別遊技状態が開始されるときに遊技者が該特別状態において行われる特定演出の種類を選択し、該特別遊技状態において特定状態に制御する旨が決定されたときには、該選択した特定演出の種類に応じた態様で特定遊技状態に制御する旨が報知される。このように特定状態に制御する旨が決定されたときには、その旨の報知も遊技者自らの選択に応じた態様で行われるので、遊技者に満足感を与えることができるものとなる。

10

【0030】

また、特別遊技状態の終了後に特定状態に制御されることとなるのは、特別遊技状態に行われる特定決定手段による決定が行われた場合だけではなく、特別遊技状態が開始される前に所定の条件が成立していた場合もある。このように特別遊技状態が開始される前に特定状態に制御させることが決定されていた場合には、特別状態の開始時において特定演出の種類の選択を遊技者に行わせることなく所定の演出が実行されるので、遊技に意外性が生じて、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、特別遊技状態の開始時において既に特定移行条件が成立しているかどうかについて遊技者の興味を持たせることができるので、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0031】

なお、この場合における特定演出は、前記特別演出実行手段により実行される特別演出と同じ演出であっても、該特別演出とは異なる演出であってもよい。前者の場合、前記特別演出の種別(前記特定特別演出、前記特殊特別演出など)毎にそれぞれ複数種類のものがあり、前記特定演出選択手段は、例えば、前記特定演出として前記特定特別演出が実行されることとなる場合には、該特定特別演出の種類を遊技者に選択させるものとすることができる。後者の場合、前記特別演出実行手段により前記特別演出が実行される場合には、前記特別遊技状態において該特別演出と前記特定演出とが並行して行われるものとなる。

30

【0032】

この場合において、前記特定決定手段は、前記特定演出選択手段により選択された特定演出の種類に応じて各々当選条件が異なる抽選により前記特定状態に制御するか否かを決定するものであってもよい(図11:キャラクタA選択時はチェリー当選時に必ずRTナビ当選、キャラクタB選択時はスイカ当選時に当選確率1/10.8のRTナビ抽選、キャラクタC選択時はベル当選時に当選確率1/93.9のRTナビ抽選)。

【0033】

ここでは、特別遊技状態が開始されるときに遊技者が該特別状態において行われる特定演出の種類を選択するが、特定決定手段は、この遊技者が選択した特定演出の種類に応じて当選条件が異なる抽選を行って、特定状態に制御するか否かを決定する。つまり、遊技者自らの選択が特定状態に制御する旨を決定するか否かということに直結するため、特定決定手段の決定により特定状態に制御されることとなった場合に、遊技者に満足感を与えることができるものとなる。

40

【0034】

なお、この場合における特定演出が、前記特別演出実行手段により実行される特別演出と同じ演出であっても、該特別演出とは異なる演出であってもよいことは、前述した場合と同じである。

【0035】

上記第1の観点にかかるスロットマシン(但し、前記事前決定手段は、前記入賞表示結

50

果として、前記有利状態とは異なる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か否かを決定し、前記特別表示結果が導出されたときに、予め定められた特別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をさらに備えるもの)、第2の観点にかかるスロットマシンは、

前記特別遊技状態が新たに開始されるときに、該特別遊技状態において実行される特定演出の種類(キャラクタA、B、C)を遊技者に選択させる特定演出選択手段(停止ボタン12L、12C、12R:ビッグボーナスの開始時に遊技者がキャラクタを選択)と、

前記特別遊技状態に制御されているときに、前記特定演出選択手段により選択された種類の特定演出を演出手段(液晶表示器4)に実行させる特定演出実行手段(ビッグボーナス中は、遊技者の選択したキャラクタによるビッグボーナス中演出を実行)と、

前記特別遊技状態に制御されているときに、前記特定演出選択手段により選択された特定演出の種類に応じて各々当選条件が異なる抽選を行い(図11:キャラクタA選択時はチェリー当選時に必ずRTナビ当選、キャラクタB選択時はスイカ当選時に当選確率1/10.8のRTナビ抽選、キャラクタC選択時はベル当選時に当選確率1/93.9のRTナビ抽選)、前記特別遊技状態が終了した後に該特別遊技状態とも前記有利状態とも異なる遊技者にとって有利な特定状態(RTナビ)に制御するか否かを決定する特定決定手段(CPU121:RTナビ抽選)と、

前記特定決定手段により前記特定状態に制御する旨が決定されたときに、前記特定演出選択手段により選択された特定演出の種類に応じた態様で(図11:キャラクタA選択時にはチェリー当選時、キャラクタB選択時にはゲーム終了時、キャラクタC選択時にはビッグボーナス終了時に、それぞれ選択したキャラクタによる画像でRT当選を報知)、該特定状態に制御する旨を遊技者に報知する特定状態報知手段(液晶表示器4:RTナビ権利報知)と、

前記特定決定手段により前記特定状態に制御する旨が決定されたときに、該特別遊技状態が終了した後に前記特定状態に制御する特定状態制御手段(RTナビ当選すると、ビッグボーナスの終了後にRTナビが実行される)とをさらに備えるものとすることもできる。

【0036】

この場合には、特別遊技状態が開始されるときに遊技者が該特別状態において行われる特定演出の種類を選択するが、特定決定手段は、この遊技者が選択した特定演出の種類に応じて当選条件が異なる抽選を行って、特定状態に制御するか否かを決定する。つまり、遊技者自らの選択が特定状態に制御する旨を決定するか否かということに直結するため、特定決定手段の決定により特定状態に制御されることとなった場合に、遊技者に満足感を与えることができるものとなる。

【0037】

また、特別遊技状態において特定状態に制御する旨が決定されたときには、該特別遊技状態の開始時において遊技者が選択した特定演出の種類に応じた態様で特定遊技状態に制御する旨が報知される。このように特定状態に制御する旨が決定されたときには、その旨の報知も遊技者自らの選択に応じた態様で行われるので、遊技者に満足感を与えることができるものとなる。

【0038】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンは、

遊技の進行に関わる信号を出力する第1の電子部品(1枚BETスイッチ45、MAX BETスイッチ46、投入メダルセンサ44、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42L、42C、42R、リールセンサ3SL、3SC、3SR、払出センサ81)と遊技の進行に関わる信号が入力される第2の電子部品(リールモータ3ML、3MC、3MR、ホッパーモータ82)とのうち少なくとも一方を含む遊技用電子部品と、

前記遊技用電子部品と電氣的に接続され、前記第1の電子部品から信号入力されること及び/または前記第2の電子部品へ信号出力することにより、遊技を進行させる制御を行う少なくとも前記事前決定手段及び前記導出制御手段(並びに前記特別遊技状態制御手段

10

20

30

40

50

を含む遊技制御手段（遊技制御部 1 1 0）を搭載した遊技制御基板（遊技制御基板 1 0 1）と、

コネクタ（基板側コネクタ 6 2 0 a とケーブル側コネクタ 6 1 0 a / 基板側コネクタ 6 2 1 a とケーブル側コネクタ 6 1 1 a / 基板側コネクタ 6 2 2 g とケーブル側コネクタ 6 1 2 g）同士での接続により着脱可能に前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板との間に設けられ、前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板とを電氣的に接続するための少なくとも一の配線（ケーブル 6 0 1 a、6 0 1 g）と、

少なくとも前記配線とコネクタ同士で接続され、前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板との間で信号の入出力を中継する中継基板（操作中継基板 1 0 7）と、

前記遊技用電子部品と前記遊技制御基板との間における前記配線上のコネクタ同士での接続を、該コネクタ同士での接続に関わる解除規制部材を破壊しない限り、解除不能とする接続解除規制状態を形成する接続解除規制手段（コネクタ規制部材）とを備えるものとすることができ、

前記接続解除規制手段は、

前記遊技制御基板と前記中継基板との間における前記配線（ケーブル 6 0 1 a）のコネクタ（基板側コネクタ 6 2 0 a とケーブル側コネクタ 6 1 0 a / 基板側コネクタ 6 2 1 a とケーブル側コネクタ 6 1 1 a）同士での接続を解除不能とする第 1 の接続解除規制手段（コネクタ規制部材）と、

前記中継基板と前記遊技用電子部品との間における前記配線（ケーブル 6 0 1 g）のコネクタ（基板側コネクタ 6 2 2 g とケーブル側コネクタ 6 1 2 g）同士での接続を解除不能とする第 2 の接続解除規制手段（コネクタ規制部材）とを含むものとすることができる。

【 0 0 3 9 】

この場合には、遊技制御基板と中継基板との間における配線のコネクタだけでなく、中継基板と遊技用電子部品との間における配線のコネクタ同士での接続の解除が規制されることで、遊技用電子部品と遊技制御基板との間に設けられる配線の全てのコネクタ同士での接続の解除が規制される。これによりいずれかのコネクタを不正な打ち込み器具等のコネクタに差し替えて接続し、遊技制御基板に遊技の進行に関わる信号を不正に入力させるといった不正行為を行うことが困難となるため、不正営業の実施等を効果的に防止できる。

【 0 0 4 0 】

また、接続解除規制手段により接続解除規制状態が形成されることで、コネクタ同士での接続を解除するためには解除規制部材を破壊しなければならず、これにより接続を解除した後に再度接続解除規制状態を形成することが極めて困難となり、且つ、手間がかかるため、上記不正行為をより効果的に抑制することができる。さらに、接続解除規制手段は、中継基板と遊技用電子部品との間における配線のコネクタ同士での接続を解除不能とする第 2 の接続解除規制手段を含むので、遊技用電子部品への不正な信号の入出力も防止することができる。

【 0 0 4 1 】

なお、前記中継基板は、一の遊技用電子部品と遊技制御基板との間に 1 つ、または複数接続されていてもよく、複数の中継基板が接続される場合において、前記接続解除規制手段は、一の中継基板と他の中継基板との間における前記配線のコネクタ同士での接続を解除不能とする第 3 の解除規制手段を備えることが好ましく、このようにすることで、遊技用電子部品と遊技制御基板との間に設けられる配線の全てのコネクタ同士での接続の解除が規制される。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 4 2 】

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。

【 0 0 4 3 】

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

10

20

30

40

50

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る。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 3 L、3 C、3 R から構成されるリールユニット 3 が設けられている。

【0044】

リール 3 L、3 C、3 R は、それぞれステッピングモータから構成されるリールモータ 3 M L、3 M C、3 M R (図 2 参照) の駆動によって回転 / 停止させられる。リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R を構成するステッピングモータの詳細については、後述する。リール 3 L、3 C、3 R の外周部に描かれた図柄は、リール 3 L、3 C、3 R の駆動がそれぞれ停止したときにおいて、可変表示装置 2 において上中下三段に表示される。また、

10

【0045】

リールユニット 3 内には、リール 3 L、3 C、3 R 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 3 S L、3 S C、3 S R (図 2 参照) と、背面から光を照射するリールランプ 3 L P (図 2 参照) とが設けられている。可変表示装置 2 には、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。

【0046】

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、払出数表示部 2 1 と、クレジット表示部 2 2 と、ペイアウト表示部 2 3 とが設けられている。払出数表示部 2 1 は、7 セグメント表示器による払出数表示器 5 1 (図 2 参照) によって構成され、後述するビッグボーナス (またはチャレンジボーナス) において払い出されたメダル数の合計を表示する。さらに、払出数表示部 2 1 は、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) を表示するためにも用いられる。

20

【0047】

クレジット表示部 2 2 は、7 セグメント表示器によるクレジット表示器 5 2 (図 2 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 2 3 は、7 セグメント表示器によるペイアウト表示器 5 3 (図 2 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。

30

【0048】

可変表示装置 2 の左側には、1 枚賭け表示部 2 4、2 枚賭け表示部 2 5、及び 3 枚賭け表示部 2 7 が設けられている。1 枚、2 枚、3 枚賭け表示部 2 4、2 5、2 7 は、それぞれ 1 枚、2 枚、3 枚賭けランプ 5 4、5 5、5 7 (図 2 参照) が点灯状態となることで、現時点で設定されている賭け数を遊技者に示す。

【0049】

可変表示装置 2 の右側には、投入指示表示部 2 9 と、スタート表示部 3 0 と、ウェイト表示部 3 1 と、リプレイ表示部 3 2 と、ゲームオーバー表示部 3 3 とが設けられている。投入指示表示部 2 9 は、投入指示ランプ 5 9 (図 2 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 3 0 は、スタートランプ 6 0 (図 2 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 1 1 の操作受付可能であることを示す。ウェイト表示部 3 1 は、ウェイトランプ 6 1 (図 2 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 3 2 は、リプレイランプ 6 2 (図 2 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 3 3 は、ゲームオーバーランプ 6 3 (図 2 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。

40

【0050】

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

50

示器 4 は、遊技状態、当選フラグの設定状況、または可変表示装置 2 に導出された図柄の種類、もしくは遊技者の選択に応じて様々な演出用の画像を表示する。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。

【 0 0 5 1 】

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 1 3 と、1 枚 B E T ボタン 1 4 と、M A X B E T ボタン 1 5 と、精算ボタン 1 6 とが設けられている。1 枚 B E T ボタン 1 4 及び M A X B E T ボタン 1 5 には、データとして蓄積されたクレジット（最大 5 0 ）から賭け数の設定を可能としているときに点灯する B E T ボタンランプ 7 0 a、7 0 b（図 2 参照）が内部に配されている。

10

【 0 0 5 2 】

メダル投入口 1 3 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 2 9 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 4 4（図 2 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 B E T ボタン 1 4 及び M A X B E T ボタン 1 5 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、遊技者によって操作されたことが 1 枚 B E T スイッチ 4 5（図 2 参照）または M A X B E T スイッチ 4 6（図 2 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。

【 0 0 5 3 】

精算ボタン 1 6 は、既に賭け数として設定されたメダル、或いは蓄積されたクレジットに対応したメダルの払い出しを指示するためのボタンである。精算ボタン 1 6 の操作が精算スイッチ 4 7（図 2 参照）によって操作が検出されると、賭け数が設定されていれば、まず設定された賭け数に応じたメダルが払い出され、賭け数が設定されていなければ（精算ボタン 1 6 の操作で先に賭け数分のメダルが払い出された場合を含む）、データとして蓄積されたクレジットに応じたメダルが払い出される。

20

【 0 0 5 4 】

その台状部分の垂直面には、スタートレバー 1 1 と、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R とが設けられている。スタートレバー 1 1 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 4 1（図 2 参照）によって検出されると、リール駆動モータ 3 M L、3 M C、3 M R が駆動開始され、リール 3 L、3 C、3 R が回転開始する。リール 3 L、3 C、3 R 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 1 2 L、1 2 C、1 2 R 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 6 3 L、6 3 C、6 3 R（図 2 参照）が点灯状態となって、その旨が遊技者に示される。

30

【 0 0 5 5 】

停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R は、それぞれ遊技者が所望のタイミングでリール 3 L、3 C、3 R 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 4 2 L、4 2 C、4 2 R（図 2 参照）で検出されると、リール 3 L、3 C、3 R の回転が停止される。停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作から対応するリール 3 L、3 C、3 R の回転を停止するまでの最大停止遅延時間は 1 9 0 ミリ秒である。

【 0 0 5 6 】

40

リール 3 L、3 C、3 R は、1 分間に 8 0 回転し、 80×21 （1 リール当たりの図柄コマ数）= 1 6 8 0 コマ分の図柄を変動させるので、1 9 0 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 1 2 L、1 2 C、1 2 R 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。

【 0 0 5 7 】

さらに、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R を覆うパネルが、ボーナス告知部 3 6 として適用されている。ボーナス告知部 3 6 は、ボーナス告知ランプ 6 6（図 2 参照）が点灯状態となることで、後述する各種ボーナスの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 1 2 R 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

50

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。

【0058】

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 2 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 2 参照) が発した光が照射される。

【0059】

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 や停止ボタン 12L、12C、12R の操作時、或いは入賞時において所定の効果音を出力する。さらにはエラーの発生時、前面扉の解放時、設定値の変更時、並びに賭け数及びクレジットの精算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音の出力を行う。

【0060】

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 2 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 ~ 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。

【0061】

図 2 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。

【0062】

電源基板 100 は、AC 100V 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。

【0063】

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仮想払出率の設定値 (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 (RAM 112) 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。

【0064】

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、CPU 111、RAM 112、ROM 113 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。

【0065】

CPU 111 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、ROM 113 に記憶されたプログラム (後述) を実行して、遊技の進行に

10

20

30

40

50

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。CPU 111 の処理ワードは、1 バイトであり、RAM 112 や ROM 113 のアドレスは、1 バイト単位で付けられている。

【0066】

RAM 112 は、CPU 111 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。RAM 112 は、バッテリバックアップされており、スロットマシン 1 が OFF されても、記憶内容を保持するものとなっている。RAM 112 には、リールモータ 3ML、3MC、3MR をそれぞれ構成するステッピングモータのステップ数をカウントするカウンタのための領域が設けられている。クレジット数に関するデータは、RAM 112 に記憶されるものとなっている。ROM 113 は、CPU 111 が実行するプログラムや固定

10

【0067】

乱数発生回路 115 は、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。CPU 111 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）。

20

【0068】

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 CPU 111 に外部割り込みが発生し、CPU 111 は、電断割込処理を実行する。

【0069】

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。

30

【0070】

CPU 111 は、また、タイマ割り込み処理により、RAM 112 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）。CPU 111 は、I/Oポート 114 を介して演出制御基板 102 に、後述する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。

【0071】

遊技制御基板 101 から演出制御基板 102 に送信されるコマンドは、1 つが 2 バイトで構成され、上位 1 バイトがコマンドの種類を示す制御情報、下位 1 バイトが制御状態の内容を示す情報である。遊技制御基板 101 から演出制御基板 102 にコマンドを送信する場合、CPU 111 は、送信すべきコマンドを、上位バイト、下位バイトの順で RAM 112 に設けられたコマンド送信バッファに設定する。

40

【0072】

CPU 111 は、場合によっては同時期に複数のコマンドを演出制御基板 102 に送信する必要があるので、RAM 112 のコマンド送信バッファには、所定数のコマンドを設定することのできるだけの容量がある。例えば、同時期に 2 つのコマンドを送信する場合

50

位バイトといった具合に、RAM 112のコマンド送信バッファに設定される。コマンド送信バッファに設定された各コマンドの上位バイト、下位バイトは、I/Oポート114からバイト単位で演出制御基板102に送られる。

【0073】

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。

10

【0074】

遊技制御基板101には、また、流路切り替えソレノイド49、払出数表示器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、3枚賭けランプ57、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。

【0075】

20

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に従って選択される停止制御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。

【0076】

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にするものである。

30

【0077】

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。

40

【0078】

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。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。RAM122も、バッテリバックアップされており、スロットマシン1がOFFされても、記憶内容を保持するものとなっている。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。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。

【0079】

50

CPU121による演出の実行は、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。遊技制御基板101から送信されたコマンドがI/Oポート124に届くと、CPU121に対してコマンド受信割り込みが発生し、このコマンド受信割り込み処理によって、当該受信したコマンドをRAM122のコマンド受信バッファに順次入れていく。CPU121は、コマンド受信バッファに入れられたコマンドを2バイト単位で取り出し、その上位バイトでコマンドの種類を、下位バイトでコマンドの示す内容を判断して処理を行う。

【0080】

遊技制御基板101から同時期に複数のコマンドが送信されている場合などは、CPU121は、当然のことながら複数のコマンドを同時に処理することができない。このため、RAM122のコマンド受信バッファも、複数のコマンドを入れておけるだけの容量があり、CPU121は、コマンド受信バッファから取り出した1つのコマンドに基づく処理が終了した時点で未だ別のコマンドがコマンド受信バッファに入れられていれば、次のコマンドに基づく処理を行うものとする。なお、RAM122のコマンド受信バッファの容量は、RAM112のコマンド送信バッファの容量よりも大きくなっている。

【0081】

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。

【0082】

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。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。

【0083】

満タンセンサ90により満タンが検知されると、満タンエラーとなる。なお、満タンセンサ90により満タンが検出されているかどうかは、1ゲームに1回、例えば、賭け数の確定したタイミングでチェックするものとして行うことができる。もっとも、前回のゲームでリプレイに入賞していたときには、満タンセンサ90により満タンが検出されているかどうかをチェックしないものとなっている。

【0084】

外部出力基板105は、後述する情報提供端子板を介して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各種のボーナス中信号、メダルIN信号、メダルOUT信号、及びセキュリティ信号を、当該外部装置に出力する。セキュリティ信号には、後述するようにドア開放信号、設定値変更信号、投入エラー信号、払い出しエラー信号、他のエラー信号、及び精算中信号が含まれる。外部出力基板105から出力される信号、及び情報提供端子板については、詳しく後述する。

【0085】

外部出力基板105には、前面扉が開放状態にあることを検出する扉開放センサ95が搭載されており、扉開放センサ95の検出信号に基づいてセキュリティ信号のうちのドア開放信号が出力される。外部出力基板105は、スロットマシン1への電力の供給が行われているとき（すなわち、スロットマシン1がONのとき）に蓄電するとともに、電力の供給が遮断されているとき（すなわち、スロットマシン1がOFFのとき）に、該蓄電した電力を外部出力基板105に供給する蓄電池から構成されるバックアップ電源を搭載している。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 6 】

スロットマシン 1 の電源が ON されているときには、外部出力基板 1 0 5 は、電源基板 1 0 1 からの電力供給で、扉開放センサ 9 5 により前面扉が開放状態にあることを検出し、前面扉が開放状態にあることを示すドア開放信号を含むセキュリティ信号を外部装置に出力する。一方、スロットマシン 1 の電源が OFF されているときには、外部出力基板 1 0 5 は、このバックアップ電源から電力供給で、扉開放センサ 9 5 により前面扉が開放状態にあることを検出し、前面扉が開放状態にあることを示すドア開放信号を含むセキュリティ信号を外部装置に出力する。なお、外部出力基板 1 0 5 から出力されるメダル IN 信号及びメダル OUT 信号、並びにセキュリティ信号の詳細については、後述する。

【 0 0 8 7 】

次に、リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R を構成するステッピングモータについて説明する。リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R をそれぞれ構成するステッピングモータは、例えば、ハイブリッド型ステッピングモータであり、ステータと、これに対向するロータとで構成される。ロータは、多数の歯車状突起を有し、これに回転軸と同方向に磁化された永久磁石が組み込まれている。

【 0 0 8 8 】

ステッピングモータは、遊技制御基板 1 0 1 の CPU 1 1 1 からパルス信号（励磁パルス）を受け、ステータの各励磁相 $\phi 1 \sim \phi 4$ に順次励磁電流が流れて、これらの励磁相 $\phi 1 \sim \phi 4$ が所定の順序に従って励磁されることによりロータを回転駆動させ、回転軸の回転によりリール 3 L、3 C、3 R を回転させる。ステッピングモータを回転駆動するための制御方法としては、例えば、1 - 2 相励磁方式が適用される。1 - 2 相励磁方式は、励磁相 $\phi 1 \sim \phi 4$ のうちでパルス信号を入力する励磁相を（ $\phi 1$ 、 $\phi 2$ ）、（ $\phi 1$ ）、（ $\phi 4$ 、 $\phi 1$ ）、（ $\phi 4$ ）、（ $\phi 3$ 、 $\phi 4$ ）、（ $\phi 3$ ）、（ $\phi 2$ 、 $\phi 3$ ）、（ $\phi 2$ ）、（ $\phi 1$ 、 $\phi 2$ ）... と順次切り替えており、パルス信号を入力する励磁相を 1 相または 2 相とすることを交互に繰り返すものとなっている。

【 0 0 8 9 】

このように励磁相 $\phi 1 \sim \phi 4$ に励磁電流を与えるためのパルス信号を入力する度に、ステッピングモータの回転軸は、1 ステップずつ回転することとなる。ステッピングモータの回転ステップは、リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R のそれぞれについて RAM 1 1 2 に設けられたカウンタによりカウントされるものとなる。そして、カウントされているステッピングモータの回転ステップに応じて入力するパルス信号の励磁相をどのように切り替えればよいかが分かるものとなる。

【 0 0 9 0 】

また、リール 3 L、3 C、3 R の回転に伴ってリールセンサ 3 S L、3 S C、3 S R により基準位置が検出されると、カウンタの値がクリアされるものとなる。従って、リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R の回転角度、すなわちリール 3 L、3 C、3 R の図柄位置は、その回転ステップによりカウントされるカウンタの値（ステップ数）を参照すれば分かることとなる。

【 0 0 9 1 】

ステッピングモータの回転を停止させる場合には、目標停止位置に合わせて詳細を後述する 2 相励磁制御によりロータの回転を急制動させた後、後述する 3 相励磁制御によりロータを停止させる。これにより、リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R のロータと一体的に結合されているリール 3 L、3 C、3 R の回転を停止させるものである。

【 0 0 9 2 】

次に、設定値の変更について説明する。設定キースイッチ 9 2 を ON 状態としてスロットマシン 1 を起動すると、設定変更モードに移行し、ここで RAM 1 1 2 の格納領域のうち、リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R をそれぞれ構成するステッピングモータのステップ数をカウントするカウンタと使用中スタック領域を除く全ての格納領域を初期化する。設定変更モードにおいて、設定スイッチ 9 1 により新たな設定値を設定し、スタートレバー 1 1 の操作により新たな設定値を確定させてから設定キースイッチ 9 2 を OFF 状態

10

20

30

40

50

とすると、ゲームを実行するための処理を開始させることができる。

【 0 0 9 3 】

一方、設定キースイッチ 9 2 を O F F 状態としてスロットマシン 1 を起動した場合は、R A M 1 1 2 のデータが壊れているかどうかを診断し、R A M 1 1 2 のデータが壊れていなかった場合、すなわち前回のスロットマシン 1 の電源を O F F したときのデータが正常なままに残っている場合には、R A M 1 1 2 に記憶されているデータはそのままとして、前回にスロットマシン 1 の電源を O F F したときの状態から、ゲームを実行するための処理を開始させることができる。ゲームを実行するための処理は、1 ゲーム毎に繰り返して行われるものとなる。

【 0 0 9 4 】

図 3 は、遊技制御基板 1 0 1 と、遊技制御基板 1 0 1 に接続される遊技用電子部品との配線接続状態を示す概略図である。図 3 には、遊技制御基板 1 0 1 と接続される各種スイッチ、センサ等の電子部品のうち、賭数を設定する際に操作される 1 枚 B E T スイッチ 4 5、M A X B E T スイッチ 4 6、ゲームを開始させる際に操作されるスタートスイッチ 4 1、リール 3 L、3 C、3 R の回転を停止する際に操作されるストップスイッチ 4 2 L、4 2 C、4 2 R、賭数を設定するために投入されたメダルを検出する投入メダルセンサ 4 4、リール 3 L、3 C、3 R を回転させるためのリールモータ 3 M L、3 M C、3 M R、リール 3 L、3 C、3 R の回転を検出するためのリールセンサ 3 S L、3 S C、3 S R、入賞の発生に伴い払い出されるメダルを検出する払出センサ 8 1 及び演出制御基板 1 0 2 が示されており、他のスイッチ、センサ等の図示は省略されている。

【 0 0 9 5 】

演出制御基板 1 0 2 を除く上記遊技用電子部品 4 5、4 6、4 1、4 2 L、4 2 C、4 2 R、4 4、3 S L、3 S C、3 S R、3 M L、3 M C、3 M R、8 2、8 1 は、ゲームの進行に関わる信号を遊技制御基板 1 0 1 に入出力する電子部品である。ゲームの進行に関わる信号とは、例えば、ゲームを開始可能な状態とするための賭数の設定操作、ゲームを開始させるための操作、リール 3 L、3 C、3 R の表示結果を導出させるための操作等、ゲームの進行操作に応じて遊技制御基板 1 0 1 に出力される信号や、投入メダルの検出、リールの基準位置の検出、払出メダルの検出等、ゲームの進行に応じて遊技用電子部品から出力されて遊技制御基板 1 0 1 に入力される信号と、スタート操作の検出に応じてリール 3 L、3 C、3 R を駆動させるための駆動信号や、入賞の発生に伴いメダルを払い出すホッパー 8 0 を駆動するための駆動信号等、ゲームの進行に応じて遊技制御基板 1 0 1 から出力されて遊技用電子部品に入力される信号とを含む。

【 0 0 9 6 】

そして、これら遊技用電子部品 4 5、4 6、4 1、4 2 L、4 2 C、4 2 R、4 4、3 S L、3 S C、3 S R、3 M L、3 M C、3 M R、8 2、8 1 は、ゲームの進行に応じて遊技制御基板 1 0 1 に信号を出力する第 1 の電子部品と、ゲームの進行に応じて遊技制御基板 1 0 1 からの信号が入力される第 2 の電子部品と、からなる。

【 0 0 9 7 】

具体的には、賭数を設定する際に操作される 1 枚 B E T スイッチ 4 5、M A X B E T スイッチ 4 6 及び賭数を設定するために投入されたメダルを検出する投入メダルセンサ 4 4 は、該操作またはメダルの検出に基づいて遊技制御基板 1 0 1 に B E T 信号を出力する第 1 の電子部品である。遊技制御部 1 1 0 は、該 B E T 信号の受信に基づいて賭数の設定処理を行うため、これら電子部品がないと賭数を設定することができない。すなわち、賭数を設定しないとゲームが開始可能な状態とならないため、1 枚 B E T スイッチ 4 5、M A X B E T スイッチ 4 6 及び投入メダルセンサ 4 4 はゲームの進行に必要な遊技用電子部品である。

【 0 0 9 8 】

ゲームを開始させるための操作を検出するスタートスイッチ 4 1 は、該操作の検出に基づいて遊技制御基板 1 0 1 にスタート信号を出力する第 1 の電子部品である。遊技制御部 1 1 0 は、該スタート信号の受信に基づいてゲームを開始する処理（リール回転処理等）

を行うため、この電子部品がないとゲームを開始することができない。すなわち、スタートスイッチ４１はゲームの進行に必要な遊技用電子部品である。

【００９９】

リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの表示結果を導出させるための操作を検出するストップスイッチ４２Ｌ、４２Ｃ、４２Ｒは、該操作の検出に基づいて遊技制御基板１０１にストップ信号を出力する第１の電子部品である。遊技制御部１１０は、該ストップ信号の受信に基づいて該当するリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を停止して表示結果を導出する処理を行うため、この電子部品がないとリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの表示結果を導出することができない。すなわち、ストップスイッチ４２Ｌ、４２Ｃ、４２Ｒはゲームの進行に必要な遊技用電子部品である。

10

【０１００】

リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの回転を検出するリールセンサ３ＳＬ、３ＳＣ、３ＳＲは、リールの基準位置の検出信号を遊技制御基板１０１に出力する第１の電子部品である。遊技制御部１１０は、該リールの基準位置の検出信号の受信に基づいて該当するリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの図柄の位置を把握して回転を停止する処理等を行うため、この電子部品がないと各リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの表示結果の導出や入賞の判定等を行うことができない。すなわち、リールセンサ３ＳＬ、３ＳＣ、３ＳＲはゲームの進行に必要な遊技用電子部品である。

【０１０１】

入賞の発生に伴い払い出されるメダルを検出する払出センサ８１は、該メダルの検出に基づいて遊技制御基板１０１にメダル払出信号を出力する第１の電子部品である。遊技制御部１１０は、該払出メダル検出信号の受信に基づいて、発生した入賞に応じた枚数のメダルを払い出す払出処理を行うため、この電子部品がないと発生した入賞に応じた枚数のメダルを払い出すことができない。すなわち、払出センサ８１はゲームの進行に必要な遊技用電子部品である。

20

【０１０２】

また、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを回転させるリールモータ３ＭＬ、３ＭＣ、３ＭＲは、遊技制御基板１０１から出力される駆動信号が入力される第２の電子部品である。このリールモータ３ＭＬ、３ＭＣ、３ＭＲは、遊技制御基板１０１から出力される駆動信号の入力に基づいてリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを回転させて図柄の変動表示を開始するものであるが、該信号入力に基づいて実際にリール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒを回転しなかったとしても、遊技制御部１１０は、リールの駆動信号を出力した後に上記リールセンサ３ＳＬ、３ＳＣ、３ＳＲからの信号が入力されることで、リールが回転したとしてゲームを進行する制御を行うことができる。しかし、このリールセンサ３ＳＬ、３ＳＣ、３ＳＲから信号が遊技制御基板１０１に入力されるタイミングは、リールの駆動信号の出力後でないとエラーとなるため、打ち込み器具によりゲームを進行させる場合において、リールの回転の検出に基づく信号の出力タイミングを計るためにはリールの駆動信号が必要となる。すなわち、リールモータ３ＭＬ、３ＭＣ、３ＭＲは、ゲームの進行に必要な遊技用電子部品である。

30

【０１０３】

また、メダルの払い出しを行うホッパータンクを駆動するホッパーモータ８２は、入賞の発生に応じて遊技制御基板１０１から出力される駆動信号が入力される第２の電子部品である。このホッパーモータ８２は、遊技制御基板１０１から出力される駆動信号の入力に基づいてホッパー８０を駆動させてメダルを払い出すものであるが、該信号入力に基づいて実際にホッパー８０を駆動しなかったとしても、遊技制御部１１０は、ホッパー８０の駆動信号を出力した後に上記払出センサ８１からの信号が入力されることで、メダルが払い出されているとしてゲームを進行する制御を行うことができる。しかし、この払出センサ８１から信号が遊技制御基板１０１に入力されるタイミングは、ホッパー８０の駆動信号の出力後でないとエラーとなるため、打ち込み器具によりゲームを進行させる場合において、払出メダルの検出に基づく信号の出力タイミングを計るためには該ホッパータンクの駆動信号が必要となる。すなわち、ホッパーモータ８２は、ゲームの進行に必要な遊

40

50

技用電子部品である。

【 0 1 0 4 】

また、これら遊技用電子部品 4 5、4 6、4 1、4 2 L、4 2 C、4 2 R、4 4、3 S L、3 S C、3 S R、3 M L、3 M C、3 M R、8 2、8 1 は、基本的には複数の機種に共通して継続使用される電子部品であり、故障等が発生しない限り本体から取り外して交換する機会は少ないので、スロットマシンの本体所定箇所に固設されている。これに対して遊技制御基板 1 0 1 や演出制御基板 1 0 2 等は、機種変更の際には交換が必要となるため、その際には本体から取り外される。

【 0 1 0 5 】

つまり、遊技制御基板 1 0 1 を取り外す際には遊技用電子部品 4 5、4 6、4 1、4 2 L、4 2 C、4 2 R、4 4、3 S L、3 S C、3 S R、3 M L、3 M C、3 M R、8 2、8 1 との接続を解除する必要があるため、遊技用電子部品 4 5、4 6、4 1、4 2 L、4 2 C、4 2 R、4 4、3 S L、3 S C、3 S R、3 M L、3 M C、3 M R、8 2、8 1 と遊技制御基板 1 0 1 とは中継基板 1 0 0、1 0 3、1 0 6、1 0 7 を経由して接続されているとともに、これら基板同士及び基板と遊技用電子部品とはケーブルを介して接続されている。またケーブルと基板とは、ケーブルの端部に設けられたケーブル側コネクタと基板の配線パターンと電氣的に接続された基板側コネクタとの接続により電氣的に接続されている。

【 0 1 0 6 】

具体的に説明すると、1 枚 B E T スイッチ 4 5、M A X B E T スイッチ 4 6、スタートスイッチ 4 1、ストップスイッチ 4 2 L、4 2 C、4 2 R、投入メダルセンサ 4 4 は、操作部中継基板 1 0 7 を経由して遊技制御基板 1 0 1 と配線接続され、リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R 及びリールセンサ 3 S L、3 S C、3 S R は、リール中継基板 1 0 3 を経由して遊技制御基板 1 0 1 と配線接続され、ホッパーモータ 8 2 及び払出センサ 8 1 は、電源基板 1 0 0 を経由して遊技制御基板 1 0 1 と配線接続され、演出制御基板 1 0 2 は、演出中継基板 1 0 6 を経由して遊技制御基板 1 0 1 と配線接続されている。

【 0 1 0 7 】

操作部中継基板 1 0 7、リール中継基板 1 0 3、電源基板 1 0 0、演出制御基板 1 0 2 には、遊技制御基板 1 0 1 と各電子部品 4 5、4 6、4 1、4 2 L、4 2 C、4 2 R、4 4、3 S L、3 S C、3 S R、3 M L、3 M C、3 M R、8 2、8 1 とを接続するための配線パターン（図示略）が設けられており、各電子部品 4 5、4 6、4 1、4 2 L、4 2 C、4 2 R、4 4、3 S L、3 S C、3 S R、3 M L、3 M C、3 M R、8 2、8 1 から遊技制御基板 1 0 1 に対して出力される検出信号または遊技制御基板 1 0 1 から供給（入力）される電力や信号等を中継可能とされている。

【 0 1 0 8 】

また、このように各種電子部品と遊技制御基板 1 0 1 とを、スロットマシン 1 の本体所定箇所に取り付けた各中継基板 1 0 0、1 0 3、1 0 6、1 0 7 を経由して配線接続することで、遊技制御基板 1 0 1 からスロットマシン 1 の本体所定箇所に個々に配設される複数の電子部品との配線の取りまとめが容易になるとともに、コネクタ接続部が常に中継基板または遊技制御基板 1 0 1 に設けられることになり、これにより各電子部品それぞれのコネクタ接続部が固定されるため、配線接続作業時においてコネクタ接続部を探したり、接続する配線の種類を間違えること等が防止される。

【 0 1 0 9 】

遊技制御基板 1 0 1 と操作部中継基板 1 0 7 とは、ケーブル 6 0 0 a を介して接続され、遊技制御基板 1 0 1 とリール中継基板 1 0 3 とは、ケーブル 6 0 0 b を介して接続され、遊技制御基板 1 0 1 と電源基板 1 0 0 とは、ケーブル 6 0 0 c を介して接続されており、また、遊技制御基板 1 0 1 と演出中継基板 1 0 6 とは、ケーブル 6 0 0 d を介して接続されている。

【 0 1 1 0 】

操作部中継基板 1 0 7 と 1 枚 B E T スイッチ 4 5 とはケーブル 6 0 1 a を介して接続さ

10

20

30

40

50

れ、操作部中継基板 107 と MAX B E T スイッチ 46 とはケーブル 601 b を介して接続され、操作部中継基板 107 とスタートスイッチ 41 とはケーブル 601 c を介して接続され、操作部中継基板 107 とストップスイッチ 42 L とはケーブル 601 d を介して接続され、操作部中継基板 107 とストップスイッチ 42 C とはケーブル 601 e を介して接続され、操作部中継基板 107 とストップスイッチ 42 R とはケーブル 601 f を介して接続され、操作部中継基板 107 と投入メダルセンサ 44 とはケーブル 601 g を介して接続されている。

【0111】

また、リール中継基板 103 とリールモータ 3 M L とはケーブル 601 h を介して接続され、リール中継基板 103 とリールモータ 3 M C とはケーブル 601 j を介して接続され、リール中継基板 103 とリールモータ 3 M R とはケーブル 601 l を介して接続されている。また、リール中継基板 103 とリールセンサ 3 S L とはケーブル 601 i を介して接続され、リール中継基板 103 とリールセンサ 3 S C とはケーブル 601 k を介して接続され、リール中継基板 103 とリールセンサ 3 S R とはケーブル 601 m を介して接続されている。また、電源基板 100 とホッパーモータ 82 とはケーブル 601 n を介して接続され、電源基板 100 と払出センサ 81 とはケーブル 601 o を介して接続され、演出中継基板 106 と演出制御基板 102 とはケーブル 601 p を介して接続されている。

【0112】

これら各ケーブル 600 a ~ 600 c、601 a ~ 601 o は、各基板に対してコネクタ接続されており、基板との配線接続を解除可能となっている。具体的には、ケーブル 600 a の両端には、ケーブル側コネクタ 610 a、611 a が設けられており、一方のケーブル側コネクタ 610 a は、遊技制御基板 101 に固設された基板側コネクタ 620 a に接続可能なコネクタであり、他方のケーブル側コネクタ 611 a は、操作部中継基板 107 に固設された基板側コネクタ 621 a に接続可能なコネクタである。ケーブル 600 b の両端には、ケーブル側コネクタ 610 b、611 b が設けられており、一方のケーブル側コネクタ 610 b は、遊技制御基板 101 に固設された基板側コネクタ 620 b に接続可能なコネクタであり、他方のケーブル側コネクタ 611 b は、リール中継基板 103 に固設された基板側コネクタ 621 b に接続可能なコネクタである。ケーブル 600 c の両端には、ケーブル側コネクタ 610 c、611 c が設けられており、一方のケーブル側コネクタ 610 c は、遊技制御基板 101 に固設された基板側コネクタ 620 c に接続可能なコネクタであり、他方のケーブル側コネクタ 611 c は、電源基板 100 に固設された基板側コネクタ 621 c に接続可能なコネクタである。ケーブル 600 d の両端には、ケーブル側コネクタ 610 d、611 d が設けられており、一方のケーブル側コネクタ 610 d は、遊技制御基板 101 に固設された基板側コネクタ 620 d に接続可能なコネクタであり、他方のケーブル側コネクタ 611 d は、演出中継基板 106 に固設された基板側コネクタ 621 d に接続可能なコネクタである。

【0113】

また、一端が 1 枚 B E T スイッチ 45 に接続されたケーブル 601 a の他端には、操作部中継基板 107 に固設された基板側コネクタ 622 a に接続可能なケーブル側コネクタ 612 a が設けられている。一端が MAX B E T スイッチ 46 に接続されたケーブル 601 b の他端には、操作部中継基板 107 に固設された基板側コネクタ 622 b に接続可能なケーブル側コネクタ 612 b が設けられている。一端がスタートスイッチ 41 に接続されたケーブル 601 c の他端には、操作部中継基板 107 に固設された基板側コネクタ 622 c に接続可能なケーブル側コネクタ 612 c が設けられている。一端がストップスイッチ 42 L に接続されたケーブル 601 d の他端には、操作部中継基板 107 に固設された基板側コネクタ 622 d に接続可能なケーブル側コネクタ 612 d が設けられている。一端がストップスイッチ 42 C に接続されたケーブル 601 e の他端には、操作部中継基板 107 に固設された基板側コネクタ 622 e に接続可能なケーブル側コネクタ 612 e が設けられている。一端がストップスイッチ 42 R に接続されたケーブル 601 f の他端

には、操作部中継基板 107 に固設された基板側コネクタ 622f に接続可能なケーブル側コネクタ 612f が設けられている。一端が投入メダルセンサ 44 に接続されたケーブル 601g の他端には、操作部中継基板 107 に固設された基板側コネクタ 622g に接続可能なケーブル側コネクタ 612g が設けられている。

【0114】

また、一端がリールモータ 3ML に接続されたケーブル 601h の他端及び一端がリールセンサ 3SL に接続されたケーブル 601i の他端には、リール中継基板 103 に固設された基板側コネクタ 622h に接続可能なケーブル側コネクタ 612h が設けられている。一端がリールモータ 3MC に接続されたケーブル 601j の他端及び一端がリールセンサ 3SC に接続されたケーブル 601k の他端には、リール中継基板 103 に固設された基板側コネクタ 622i に接続可能なケーブル側コネクタ 612i が設けられている。一端がリールモータ 3MR に接続されたケーブル 601l の他端及び一端がリールセンサ 3SR に接続されたケーブル 601m の他端には、リール中継基板 103 に固設された基板側コネクタ 622j に接続可能なケーブル側コネクタ 612j が設けられている。

【0115】

また、一端がホッパーモータ 82 に接続されたケーブル 601n の他端及び一端が払出センサ 81 に接続されたケーブル 601o の他端には、電源基板 100 に固設された基板側コネクタ 622k に接続可能なケーブル側コネクタ 612k が設けられている。

【0116】

また、ケーブル 601p の両端には、ケーブル側コネクタ C2、C3 が設けられており、一方のケーブル側コネクタ C2 は、遊技制御基板 101 に固設された基板側コネクタ C1 に接続可能なコネクタであり、他方のケーブル側コネクタ C3 は、演出制御基板 102 に固設された基板側コネクタ C4 に接続可能なコネクタである。

【0117】

なお、この実施の形態では、各電子部品 45、46、41、42L、42C、42R、44、3SL、3SC、3SR、3ML、3MC、3MR、82、81 からはコネクタを介することなく配線が延出されているが、コネクタを介して配線と接続されていても良い。

【0118】

上述のように、各基板と各ケーブルとは、基板側に設けられる基板側コネクタ 620a ~ 620d、621a ~ 621d、622a ~ 622k、C1、C4 と、ケーブル側に設けられるケーブル側コネクタ 610a ~ 610d、611a ~ 611d、612a ~ 612k、C2、C3 とからなる一対のコネクタ（雄コネクタと雌コネクタ）を介して配線接続されており、基板側コネクタからケーブル側コネクタを抜脱することにより配線接続を解除することができるようになっている。特に、遊技制御基板 101、操作部中継基板 107、リール中継基板 103、電源基板 100、演出制御基板 102 は、スロットマシン 1 の筐体または前面扉の所定箇所に取り付けられていることで、基板側コネクタからケーブル側コネクタを抜脱しやすいので、遊技制御基板 101 や演出制御基板 102 の交換が容易に行うことができる。

【0119】

まず第 1 の電子部品に関して具体的に説明すると、1 枚 BET スイッチ 45、MAX BET スイッチ 46 または投入メダルセンサ 44 と遊技制御基板 101 との間に設けられるケーブルのコネクタのうちいずれかのコネクタに打ち込み器具のコネクタが接続され、該打ち込み器具から遊技制御基板 101 に BET 信号が不正に出力されると、賭数の設定操作が行われていないのに賭数が設定される虞がある。スタートスイッチ 41 と遊技制御基板 101 との間に設けられるケーブルのコネクタのうちいずれかのコネクタに打ち込み器具のコネクタが接続され、該打ち込み器具から遊技制御基板 101 にスタート信号が不正に出力されると、ゲームの開始操作を行うことなくゲームが開始される虞がある。ストップスイッチ 42L、42C、42R と遊技制御基板 101 との間に設けられるケーブルのコネクタのうちいずれかのコネクタに打ち込み器具のコネクタが接続され、該打ち込み器具から遊技制御基板 101 にストップ信号が不正に出力されると、停止操作を行うことな

くリールの回転が停止される虞がある。

【 0 1 2 0 】

リールセンサ 3 S L、3 S C、3 S R と遊技制御基板 1 0 1 との間に設けられるケーブルのコネクタのうちいずれかのコネクタに打ち込み器具のコネクタが接続され、該打ち込み器具から遊技制御基板 1 0 1 にリール回転信号が不正に出力されると、リールを回転させることなく各リール 3 L、3 C、3 R の表示結果の導出や入賞の判定等が行われる虞がある。払出センサ 8 1 と遊技制御基板 1 0 1 との間に設けられるケーブルのコネクタのうちいずれかのコネクタに打ち込み器具のコネクタが接続され、該打ち込み器具から遊技制御基板 1 0 1 にメダル払出信号が不正に出力されると、メダルを払い出すことなくメダルの計数が行われる虞がある。

10

【 0 1 2 1 】

第 2 の電子部品に関して具体的に説明すると、リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R と遊技制御基板 1 0 1 との間に設けられるケーブルのコネクタのうちいずれかのコネクタでの接続が解除されて遊技制御基板 1 0 1 から出力される駆動信号を打ち込み器具等で取得できることになると、リールの駆動信号が遊技制御基板 1 0 1 から出力されたタイミングを打ち込み器具側で特定できるので、本来リールセンサ 3 S L、3 S C、3 S R から遊技制御基板 1 0 1 に入力されるリール回転検出信号を、打ち込み器具からリール回転後の適正なタイミングで出力されてしまう虞がある。

【 0 1 2 2 】

また、ホッパーモータ 8 2 と遊技制御基板 1 0 1 との間に設けられるケーブルのコネクタのうちいずれかのコネクタでの接続が解除されて遊技制御基板 1 0 1 から出力される駆動信号を打ち込み器具等で取得できることになると、ホッパータンクの駆動信号が遊技制御基板 1 0 1 から出力されたタイミングを打ち込み器具側で特定できるので、本来払出センサ 8 1 から遊技制御基板 1 0 1 に入力される払出メダル検出信号を、打ち込み器具からホッパータンクの駆動後の適正なタイミングで出力されてしまう虞がある。

20

【 0 1 2 3 】

このように、ゲームの進行に応じて第 1 の電子部品 4 5、4 6、4 1、4 2 L、4 2 C、4 2 R、4 4、3 S L、3 S C、3 S R、8 1 から出力され、本来であれば遊技制御基板 1 0 1 に入力される信号が打ち込み器具から出力された場合、遊技制御部 1 1 0 は該信号の受信に基づいてゲームを進行する制御を行うことができる。一方、ゲームの進行に応じて遊技制御基板 1 0 1 から出力され、本来であれば第 2 の電子部品 3 M L、3 M C、3 M R、8 2 に入力される信号が打ち込み器具に入力された場合、打ち込み器具側では、遊技制御部 1 1 0 がリールモータ 3 M L、3 M C、3 M L やホッパーモータ 8 2 の駆動後に出力する信号の出力タイミング等を特定可能となり、これに基づいて新たな信号がメイン制御基板 1 0 1 に入力された場合には、遊技制御部 1 1 0 は該信号の受信に基づいてゲームを進行する制御を行うことができるので、ゲームを自動的に進行させるといった不正行為が実施される虞がある。この実施の形態にかかるスロットマシン 1 では、後述するように打ち込み器具の接続による不正行為を防止する種々の対策が施されている。

30

【 0 1 2 4 】

次に、遊技制御基板 1 0 1 における遊技制御部 1 1 0 への電源まわりの構成を説明する。図 4 は、遊技制御部 1 1 0 に対するバックアップ電源の供給ラインを示す回路図である。

40

【 0 1 2 5 】

遊技制御基板 1 0 1 には、電源基板 1 0 0 の電圧生成回路により生成された + 5 V の直流電圧が供給される。電源基板 1 0 0 から供給された + 5 V の直流電圧は、遊技制御部 1 1 0 の駆動電源として V_{DD} 入力端子に供給されるとともに、図 4 に示すように、遊技制御基板 1 0 1 上で分岐して + 5 V (V_{BB}) の直流電圧の供給ラインを形成する。そして、この + 5 V (V_{BB}) の直流電圧の供給ラインは、逆流防止用のダイオード 3 1 2 を介して遊技制御部 1 1 0 のメモリバックアップ電源入力端子 V_{BB} に接続されているとともに、電源基板 1 0 0 側でグラウンドレベルに接続され、その間には大容量の図示されない

50

コンデンサが設けられている。これにより + 5 V (V_{BB}) の直流電圧をコンデンサに蓄積可能とされ、スロットマシン 1 に対する電力供給が遮断されたときに、コンデンサに蓄積された電圧を、遊技制御部 110 における RAM 112 の記憶状態を保持するためのバックアップ電源として供給できるようになっている。

【0126】

また、+ 5 V (V_{BB}) の直流電圧の供給ラインは、遊技制御基板 101 上で直接遊技制御部 110 のメモリバックアップ電源入力端子 V_{BB} に接続されているのではなく、図 4 に示すように、遊技制御基板 101 と操作部中継基板 107 を配線接続するケーブル 600a、操作部中継基板 107、操作部中継基板 107 と投入メダルセンサ 44 を配線接続するケーブル 601g を経由し、更に、投入メダルセンサ 44 で折り返して、ケーブル 601g、操作部中継基板 107、ケーブル 600a を経由して再度遊技制御基板 101 に接続され、遊技制御部 110 のメモリバックアップ電源入力端子 V_{BB} に接続されている。すなわち、スロットマシン 1 に対する電力供給が遮断されたときに、コンデンサに蓄積された電圧は、遊技制御基板 101 からケーブル 600a - 操作部中継基板 107 - ケーブル 601g - 投入メダルセンサ 44 - ケーブル 601g - 操作部中継基板 107 - ケーブル 600a を経由した後、遊技制御部 110 に供給され、遊技制御部 110 における RAM 112 の記憶状態が保持されるようになっている。

【0127】

このため、スロットマシン 1 に対する電力供給が遮断されている状態で、遊技制御基板 101 の基板側コネクタ 620a とケーブル 600a のケーブル側コネクタ 610a との接続、ケーブル 600a のケーブル側コネクタ 611a と操作部中継基板 107 の基板側コネクタ 621a との接続、操作部中継基板 107 の基板側コネクタ 622g とケーブル 601g のケーブル側コネクタ 612g との接続、のいずれかの接続を解除することで、バックアップ電源の供給ラインが切断され、遊技制御部 110 の RAM 112 のデータを保持できず、消失することとなる。すなわち遊技制御基板 101 と投入メダルセンサ 44 との間のコネクタ同士の接続が 1 カ所でも解除されると、遊技制御部 110 の RAM 112 に保持されているバックアップデータが消失するようになっている。

【0128】

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 と遊技用電子部品との間のコネクタ接続の解除を規制することで、打ち込み器具の接続を困難としている。具体的には、遊技制御基板 101 と投入メダルセンサ 44 との間のコネクタ接続、すなわち遊技制御基板 101 の基板側コネクタ 620a とケーブル 600a のケーブル側コネクタ 610a との接続、ケーブル 600a のケーブル側コネクタ 611a と操作部中継基板 107 の基板側コネクタ 621a との接続、操作部中継基板 107 の基板側コネクタ 622g とケーブル 601g のケーブル側コネクタ 612g との接続についてこれらコネクタ同士の接続の解除を、コネクタ規制部材によって規制するようになっている。

【0129】

コネクタ規制部材は、規制解除部位を破壊しない限り取り外し不能とされており、遊技制御基板 101 と投入メダルセンサ 44 との間のコネクタ接続を解除するためには、解除規制部位を破壊しなければならず、これにより、遊技制御基板 101 と投入メダルセンサ 44 との間のコネクタ接続が 1 つでも解除されると、その痕跡が残るとともに、その痕跡を消すことが極めて困難となっている。

【0130】

また、遊技制御基板 101 は基板ケースに收容され、該基板ケースに收容された状態にスロットマシン 1 の本体に取り付けられるとともに、基板ケースを構成する上部ケースの封止片と下部ケースの封止片とを固着することにより、封止片を破壊しなければ、基板ケースを解放し、收容された遊技制御基板 101 へのアクセスを不能とすることで遊技制御基板 101 への不正を困難なものとする。もっとも、このままでは、封止片が外部に露呈するため、封止片を破壊して基板ケースを開放することが比較的容易になる。

【0131】

10

20

30

40

50

そこで、基板ケースの封止片を覆う被覆部材を取り付け、これにより基板ケースの封止片が被覆部材に被覆され、封止片に直接アクセスすることが不可能となり、封止片を破壊し、上部ケースと下部ケースとを開放して遊技制御基板 101 を取り出すのに非常に困難な作業を要することとなるため、遊技制御基板 101 を不正な基板に交換するという不正行為がされるのを防止している。

【0132】

次に、外部出力基板 105 及び情報提供端子板の構成、並びに及び外部出力基板 105 から情報提供端子板を介して出力される各種信号について詳細に説明する。図 5 は、遊技制御基板 101 に接続される外部出力基板 105 と、これと外部機器に接続される情報提供端子板 1010 との構成を示す図である。

10

【0133】

遊技制御基板 101 から外部出力基板 105 に対しては、メダル IN 信号、メダル OUT 信号、各種ボーナス中信号、ドア開放信号、設定値変更信号、投入エラー信号、払い出しエラー信号、他のエラー信号、及び精算中信号が出力される。外部出力基板 105 には、リレー回路 1001 と、パラレル・シリアル変換回路 1002 と、出力信号毎の端子が設けられ、情報提供端子板 1010 の回路と電氣的に接続するためのコネクタ 1003 とが設けられている。

【0134】

遊技制御基板 101 から出力された信号のうち、メダル IN 信号、メダル OUT 信号、及び各種ボーナス中信号は、リレー回路 1001 を介して、そのままパルス信号として情報提供端子板 1010 に出力される。これに対して、ドア開放信号、設定値変更信号、投入エラー信号、払い出しエラー信号、他のエラー信号、及び精算中信号は、パラレル・シリアル変換回路 1002 にて、これらの信号を個別に識別可能なシリアル信号であるセキュリティ信号に変換して情報提供端子板 1010 に出力される。セキュリティ信号は、情報提供端子板 1010 においてドア開放信号、設定値変更信号、投入エラー信号、払い出しエラー信号、他のエラー信号、及び精算中信号に再変換されて、パラレルに外部機器に出力される。

20

【0135】

外部出力基板 105 は、メダル投入口 13 からメダルが投入される度、或いは 1 枚 BET ボタン 14 または MAX BET ボタン 15 が操作される度にメダル IN 信号を出力するのではなく、スタートレバー 11 の操作時にまとめてメダル IN 信号を出力するものとしている。図 6 (a) は、メダル IN 信号の出力状況を示すタイミングチャートである。図示するように、CPU 111 は、スタートレバー 11 の操作が検出された時点、すなわち当該ゲームにおける賭け数が確定した時点で、設定された賭け数分のメダル IN 信号をまとめて出力する。詳しくは、メダルの投入が許可された状態においてメダルの投入が 1 枚検出される毎に、賭け数が 1 ずつ加算される。

30

【0136】

その後、スタートレバー 11 の操作が検出された時点、すなわち当該ゲームに用いられる賭け数が確定した時点で、設定された賭け数分のメダル IN 信号をまとめて出力する。図 6 (a) では、3 枚のメダルが投入された場合を示しており、スタートレバー 11 の操作時にメダル IN 信号が続けて 3 回出力される様子を示している。また、賭け数の全部または一部がクレジットを用いて設定された場合も、スタートレバー 11 の操作が検出された時点で、設定された賭け数分のメダル IN 信号をまとめて出力するものとなっている。

40

【0137】

一方、メダル OUT 信号は、メダルの払い出しを伴う小役の入賞により、ホッパー 80 からメダルを 1 枚払い出す度に出力するものとしている。ホッパー 80 からメダルを払い出すのではなく、クレジットを加算する場合も、クレジットを 1 加算する毎に、メダル OUT 信号を出力するものとしている。図 6 (b) は、ホッパー 80 からメダルが払い出される場合を例としたメダル OUT 信号の出力状況を示すタイミングチャートである。

【0138】

50

図示するように、メダルOUT信号は、1枚ずつのメダルの払い出しが払い出しセンサ81によって検出される度に、1パルスのメダルOUT信号を出力する。このため、図6(b)に示すように、メダルの払い出し中に最後のメダルの払い出しが検出されてから予め定められた払い出しメダルなし時間が経過してメダル切れと判定されたり、メダルの連続検出時間が予め定められたメダル詰まりと判定され、払い出しエラー状態となって払い出し動作が停止した場合には、払い出し動作の停止までに実際に払い出された枚数分のメダルOUT信号のみが出力される。

【0139】

払い出しエラーが解除され、残りの払い出しが再開すると、残りのメダルの払い出しが1枚ずつ払い出しセンサ81によって検出される度に、残りのメダルの払い出しに伴うメダルOUT信号が出力されることとなる。そして、最後のメダルの払い出しが検出され、メダルOUT信号の出力が完了した時点で1ゲームの制御が終了し、この時点でメダルの投入が許可される。

【0140】

図7は、外部出力基板105の平行・シリアル変換回路1002によってシリアルの信号に変換して出力されるセキュリティ信号の出力フォーマットを示す図である。前述したとおり、セキュリティ信号は、複数種類の信号を同一の外部出力端子から出力させるものであるが、図示するように、Xms(Xは任意の数)の時間毎に時分割し、1フレーム期間を14Xmsとして出力されるものである。

【0141】

1フレーム期間のうちの最初のXmsの期間は、スタートビットを出力する期間となり、最後の6Xmsの期間がブランク期間となり、ブランク期間の直前のXmsの期間がストップビットを出力する期間となる。その間の6Xmsの期間で、Xmsの期間毎に時分割してドア開放信号、設定値変更信号、投入エラー信号、払い出しエラー信号、他のエラー信号、及び精算中信号の6種類の信号を出力するものとなっている。

【0142】

ドア開放信号は、ON状態のときに前面扉が開放されていることを示す信号であり、設定キースイッチ92や設定スイッチ91、或いは各種基板101~106及び基板間を接続するケーブルは、スロットマシン1の前面扉を開放した内部に設置されているので、前面扉が開放されているときには不正が行われている可能性があるために出力されるものである。設定値変更信号は、ON状態のときに設定値の変更が行われていることを示す信号であり、設定値の変更はメダルの払出率に直接的に影響があることで不正が行われている可能性があるために出力されるものである。

【0143】

投入エラー信号は、ON状態のときにメダルの投入においてエラーが発生し、未だ復帰していないことを示す信号であり、投入エラーが発生したときにはメダル投入口13から不正なメダル投入行為(実際にはメダルを投入せずに不正な器具を用いてクレジットを満杯にしてしまうような行為)が行われている可能性があるために出力されるものである。払い出しエラー信号は、ON状態のときにメダルの払い出しにおいてエラーが発生し、未だ復帰していないことを示す信号であり、払い出しエラーが発生したときにはホッパー80に対してメダルを抜くなどの不正行為が行われている可能性があるために出力されるものである。

【0144】

他のエラー信号は、ON状態のときに投入エラー及び払い出しエラー以外のエラーが発生し、未だ復帰していないことを示す信号である。投入エラー及び払い出しエラー以外のエラーは、直接的にメダルを増加させようとする行為で発生するものではないが、エラーの発生時には何らかの不正が行われている可能性があるために、このような他のエラー信号を出力するものである。精算中信号は、ON状態のときにメダルの精算中であることを示す信号であり、メダルの精算は必ずしも不正がなくても通常に行われる行為ではあるものの、これが頻繁に行われるようでは不正な行為が行われている可能性があるために出力

10

20

30

40

50

されるものである。

【 0 1 4 5 】

また、スタートビットは、常にON状態、ストップビット及びブランク期間は、常にOFF状態である。セキュリティ信号として実質的な内容を示す信号は、ドア開放信号、設定値変更信号、投入エラー信号、払い出しエラー信号、他のエラー信号、及び精算中信号の6種類であり、これらが全てOFF状態となってもOFF状態となっている期間は6Xmsしか継続しないので、7Xms以上の期間OFF状態となった後にセキュリティ信号がON状態となったXmsの期間がスタートビットの期間であると判断することができる。

【 0 1 4 6 】

10

次に、可変表示装置2を構成するリール3L、3C、3Rにおける図柄配列について説明する。図8は、この実施の形態にかかるスロットマシン1において、可変表示装置2を構成するリール3L、3C、3Rに描かれた図柄の配列を示す図である。図示するように、リール3L、3C、3Rの外周部には、それぞれ「赤7」（図中、黒で表示している7）、「青7」（図中、斜線で示している7）、「白7」（図中、白抜きで表示している7）、「BAR」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「JAC」、「 」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が、それぞれに21個ずつ所定の順序で描かれている。

【 0 1 4 7 】

図面での都合上、これらの図柄はリール3L、3C、3R毎に縦に並べて記載されているが、実際には円筒形のリール3L、3C、3Rの外周部に描かれているものであるため、図柄の配列としては循環しており、20番の図柄と0番の図柄は隣あっている。また、例えば、20番の図柄から4コマを引き込んだ位置にある図柄というのは、3番の図柄ということになる。

20

【 0 1 4 8 】

図示するように、リール3L、3C、3Rの何れについても「JAC」は、互いに5コマ以内の間隔で配置されている。「ベル」は、左のリール3Lについては6コマ間隔で配置されている箇所があるが、中と右のリール3C、3Rについては5コマ以内の間隔で配置されている。「スイカ」は、中のリール3Cについては5コマ以内の間隔で配置されているが、左のリール3Lについては0番と7番と12番の3箇所にはしか配置されていない。右のリール3Rについて、「チェリー」は、1つだけしか配置されてなく、「スイカ」同士での配置間隔は5コマ以内となっている箇所があるが、「スイカ」と「チェリー」との互いの配置間隔は7コマ以上ある。

30

【 0 1 4 9 】

「赤7」、「青7」、「白7」、「BAR」は、リール3L、3C、3Rの何れについても、配置間隔が5コマよりも大きくなっている箇所がある（1つのリール上で1個しか配置されていないこともある）。特に左のリール3Lについては、「赤7」と「青7」、「赤7」と「BAR」の互いの配置間隔が7コマ以上となっている。中のリール3Cについては、「赤7」と「青7」、「青7」と「白7」、「白7」と「BAR」の互いの配置間隔が7コマ以上となっている。右のリール3Rについては、「赤7」と「青7」、「赤7」と「白7」、「青7」と「BAR」の互いの配置間隔が7コマ以上となっている。

40

【 0 1 5 0 】

上記スロットマシン1においては、可変表示装置2の何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。遊技状態としては、通常遊技状態の他に、特別遊技状態としてのビッグボーナス、レギュラーボーナスと、通常遊技状態よりもリプレイ当選確率（後述するリプレイA～Cの当選確率の合計）が高くなるRTとしての特別RT、レアRT1、レアRT2、有利RT、不利RTとがある。ビッグボーナス中でレギュラーボーナスが提供される場合を除いて、複数種類の遊技状態に同時に制御されることはなく、新たな遊技状態が開始されれば、これまで制御されていた遊技状態は終了となる。なお、遊技状態の遷移については、後ほど詳しく説明する。

50

【 0 1 5 1 】

また、入賞となる役の種類には、大きく分けて、特別遊技状態への移行を伴う特別役（ビッグボーナス（Ａ）、ビッグボーナス（Ｂ）、ビッグボーナス（Ｃ）、レギュラーボーナス）と、メダルの払い出しを伴う小役（スイカ、ベル、チェリー）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（リプレイＡ、リプレイＢ、リプレイＣ）とがある。図９（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。

【 0 1 5 2 】

ビッグボーナス（Ａ）は、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス以外の遊技状態において何れかの入賞ラインに「赤７ - 赤７ - 赤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（Ｂ）は、ビッグボーナス以外の遊技状態において「青７ - 青７ - 青７」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ビッグボーナス（Ｃ）は、ビッグボーナス以外の遊技状態において何れかの入賞ラインに「白７ - 白７ - 白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（Ａ）、ビッグボーナス（Ｂ）またはビッグボーナス（Ｃ）に入賞すると、遊技状態がビッグボーナスに移行する。

【 0 1 5 3 】

レギュラーボーナスは、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス以外の遊技状態において何れかの入賞ラインに「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、遊技状態がレギュラーボーナスに移行する。レギュラーボーナスでは、小役（特にベル）の当選確率が他の遊技状態に比べて高くなる。

【 0 1 5 4 】

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）したときの何れか早いほうで終了する。ビッグボーナスにおいては、メダルの払い出し枚数が４６５枚を越えるまで、レギュラーボーナスが繰り返して提供される（ビッグボーナス中の各ゲームの開始時（内部抽選を行う前）にレギュラーボーナスに制御されているかどうかをチェックし、レギュラーボーナスに制御されていなければ、レギュラーボーナスに制御する）。

【 0 1 5 5 】

なお、後述する内部抽選においてビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）、或いはレギュラーボーナスに当選していても、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒについて「赤７」、「青７」、「白７」、「ＢＡＲ」が必ずしも必ずしも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の操作手順によってはこれらの役に入賞しない場合がある。もっとも、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）、或いはレギュラーボーナスの当選は、入賞するまで持ち越される。

【 0 1 5 6 】

スイカは、何れの遊技状態においても何れかの入賞ラインに「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、８枚のメダルが払い出される。リール３Ｌ、３Ｒについて「スイカ」が必ずしも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の操作手順によってはスイカに入賞しない場合がある。小役であるスイカの当選は、入賞しなくても持ち越されない。

【 0 1 5 7 】

ベルは、何れの遊技状態においても何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、１５枚のメダルが払い出される。リール３Ｌについて「ベル」の配置間隔は最大で６コマであるものの、リール３Ｃ、３Ｒについて「ベル」が５コマ以内の間隔で配置されているため、左のリール３Ｌを３番目に操作する場合を除いて、ベルに当選しているときには停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順に関わらずにベルに入賞する（但し、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）、レギュラーボーナスに当選しているときに、これらの役の入賞を優先してリール制御を行うことで、ベルを取りこぼすことがある）。

【 0 1 5 8 】

チェリーは、何れの遊技状態においても右のリール 3 R について何れかの入賞ラインに「チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となり、1 入賞ラインについて 2 枚のメダルが払い出される。チェリーに入賞したときには、1 入賞ライン当たりで 2 枚のメダルの払い出しとなるが、チェリーに入賞するときには必ず右のリール 3 R の上段または下段に「チェリー」が停止されるので、合計 4 枚のメダルが払い出されることとなる。

【0159】

右のリール 3 R について「チェリー」は、7 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 1 2 R の操作タイミングによってはチェリーに当選していても入賞しないことがある。また、詳細を後述するように、チェリーに当選しているときには、右のリール 3 R に「チェリー」を停止させることができるか否かに関わらず、停止ボタン 1 2 L の操作タイミングによって左のリール 3 L に「チェリー」が停止されることがある。ビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスの何れかに当選しているときも、左のリール 3 L に「チェリー」が停止されることがある。

10

【0160】

リプレイ A は、何れかの入賞ラインに「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。リプレイ B は、何れかの入賞ラインに「J A C - J A C - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ C は、何れかの入賞ラインに「J A C - ベル - J A C」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。なお、リプレイ A ~ C をまとめて、単に「リプレイ」と呼ぶ場合がある。

20

【0161】

リプレイに入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭け数を設定することなく開始できる。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) では、リプレイ A ~ C の何れにも入賞することはないが、他の遊技状態では、詳細を後述するように、遊技状態毎に抽選対象となるリプレイの種類が定められている。例えば、リプレイ A は、特別 R T 以外で入賞し得るが、リプレイ C は、ビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスとの同時当選の場合を除いて、不利 R T でしか入賞し得ない。

【0162】

リール 3 L、3 C、3 R についての「J A C」、リール 3 C、3 R についての「ベル」は、5 コマ以内の間隔で配置されているため、内部抽選においてリプレイ A、リプレイ B またはリプレイ C に当選しているときには、必ずこれらの役に入賞する。また、リプレイ A、リプレイ B 及びリプレイ C は、当選時において他の如何なる役よりも優先して入賞するようにリール制御が行われるため、リプレイ A、リプレイ B またはリプレイ C に当選しているときには、さらに他の役に当選 (ビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスの当選の持ち越しを含む) していても、必ずこれらの役に入賞する。

30

【0163】

ビッグボーナス及びレギュラーボーナス以外の遊技状態のうちでゲーム数の制限がない通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 においてスイカまたはチェリーに入賞すると、有利 R T に遊技状態が制御される。有利 R T は、ビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナス、またはリプレイ B の入賞によって終了させられる場合の他、200 ゲームを消化するまで制御される。既に有利 R T に制御されているときにスイカまたはチェリーに入賞しても、改めて有利 R T に制御されることはなく、これまでの有利 R T がそのまま継続するだけである。ゲーム数に制限のある不利 R T においてスイカまたはチェリーに入賞しても、ゲーム数に制限のある有利 R T には制御されない。

40

【0164】

ビッグボーナス及びレギュラーボーナス以外の遊技状態のうちでゲーム数の制限がない通常遊技状態、レア R T 1 またはレア R T 2 においてリプレイ A に入賞すると (特別 R T もゲーム数の制限がないが、リプレイ A が抽選対象とならない)、不利 R T に遊技状態が制御される。不利 R T は、ビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナス、リプレイ B、またはリプレイ C の入賞によって終了させられる場合の他、300 ゲームを消化す

50

るまで制御される。既に不利 R T に制御されているときにリプレイ A に入賞しても、改めて不利 R T に制御されることはなく、これまでの不利 R T がそのまま継続するだけである。ゲーム数の制限のある有利 R T においてリプレイ A に入賞しても、ゲーム数に制限のある不利 R T には制御されない。

【 0 1 6 5 】

また、不利 R T においてリプレイ B に入賞すると、レア R T 1 に遊技状態が制御される。ビッグボーナス、レギュラーボーナス及び不利 R T 以外の遊技状態では、リプレイ B に入賞するのがビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスとの同時当選となる場合だけであり、リプレイ B に入賞してもレア R T に遊技状態が制御されることはない。また、不利 R T においてリプレイ C に入賞すると、レア R T 2 に遊技状態が制御される。既にレア R T 2 に制御されている場合は、当該レア R T 2 がそのまま継続するだけである。通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 及び有利 R T は、リプレイ C を抽選対象としないので、レア R T 2 には、不利 R T においてリプレイ C に入賞した場合にのみ制御される。

10

【 0 1 6 6 】

ビッグボーナスの遊技状態が終了した後に制御される特別 R T で 1 5 ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される。レギュラーボーナス (ビッグボーナス中に提供されたものを含まず) が終了した後は、特別 R T を介することなく通常遊技状態に制御される。また、有利 R T、不利 R T が、それぞれの規定ゲーム数 (2 0 0 ゲーム、3 0 0 ゲーム) を消化することにより終了したときには、通常遊技状態に制御される。

20

【 0 1 6 7 】

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 1 1 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 1 1 5 から内部抽選用の乱数 (0 ~ 6 5 5 3 5 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 9 1 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。

【 0 1 6 8 】

内部抽選では、各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 R A M 1 1 2 に設定される。判定値数は、R O M 1 1 3 に遊技状態別当選役テーブルに登録されている。内部抽選の結果に応じて設定された当選フラグのうち、特別役の当選フラグは、入賞するまで次のゲーム以降に持ち越される。また、各種小役、再遊技役の当選フラグは、入賞したか否かに関わらずに、当該ゲーム限りで消去される。

30

【 0 1 6 9 】

図 9 (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、R O M 1 1 3 に予め格納され、内部抽選において遊技状態毎に各抽選対象となる役の判定値数を登録したテーブルである。ここでは、所定の設定値のものだけを示しているが、設定値の違いに応じて微妙に異なる値が登録されている (設定値 1 ~ 6 のうちでは、設定値 1 が最も判定値数が小さく、設定値 6 が最も判定値数が大きい (但し、設定値に関わらずに同じ判定値数となっている役もある))。内部抽選においては、複数の役が同時に抽選対象となる場合もある。

40

【 0 1 7 0 】

この遊技状態別当選役テーブルに従って、内部抽選では、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (A) + スイカ + チェリー、ビッグボーナス (A) + リプレイ B、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (B) + スイカ + チェリー、ビッグボーナス (B) + リプレイ B、ビッグボーナス (C)、ビッグボーナス (C) + スイカ + チェリー、ビッグボーナス (C) + リプレイ B、レギュラーボーナス、レギュラーボーナス + スイカ + チェリー、

50

レギュラーボーナス+リプレイB、スイカ、ベル、チェリー、リプレイA、リプレイB、リプレイCの判定値数が順番に遊技状態に応じて取得される。

【0171】

もっとも、レギュラーボーナス(ビッグボーナス中に提供されるものを含む)に対しては、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(A)+スイカ+チェリー、ビッグボーナス(A)+リプレイB、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(B)+スイカ+チェリー、ビッグボーナス(B)+リプレイB、ビッグボーナス(C)、ビッグボーナス(C)+スイカ+チェリー、ビッグボーナス(C)+リプレイB、レギュラーボーナス、レギュラーボーナス+スイカ+チェリー、レギュラーボーナス+リプレイBの判定値数として0が登録されているため、これらの役に当選することはない。

10

【0172】

また、ビッグボーナス及びレギュラーボーナス以外の遊技状態では、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)、レギュラーボーナスが抽選の対象となるが、前回以前のゲームでビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選し、その当選フラグが持ち越されているゲームでは、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの当選となることはない。

【0173】

前回以前のゲームからビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)またはビッグボーナス(C)の当選が持ち越されている状態でビッグボーナス(A)+スイカ+チェリー、ビッグボーナス(A)+リプレイB、ビッグボーナス(B)+スイカ+チェリー、ビッグボーナス(B)+リプレイB、ビッグボーナス(C)+スイカ+チェリー、ビッグボーナス(C)+リプレイB、レギュラーボーナス+スイカ+チェリー、レギュラーボーナス+リプレイB判定値数を加算したときにオーバーフローしたときは、スイカ+チェリーまたはリプレイBのみの当選となる(ビッグボーナス(A)~(C)、レギュラーボーナスの当選は、そのまま持ち越し)。

20

【0174】

ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの当選が持ち越されている状態で、スイカ+チェリー(同時に抽選対象となるビッグボーナス(A)~(C)、レギュラーボーナスについては当選と判定されない)、スイカ、ベル、チェリー、リプレイA、リプレイB、またはリプレイCに当選したときには、これらの役の当選フラグが、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの当選フラグに重ねて設定されるものとなる。

30

【0175】

各種小役の判定値数について説明すると、レギュラーボーナスにおいてベルの判定値数が58210と他の遊技状態の10254よりも極めて高い値となっており、また、レギュラーボーナス毎にビッグボーナス(A)~(C)またはレギュラーボーナスとの同時当選となるスイカ+チェリーの判定値数が0となっているのを除いて、何れの遊技状態においても変わりがない。

【0176】

ビッグボーナス(A)+スイカ+チェリー、ビッグボーナス(B)+スイカ+チェリー、ビッグボーナス(C)+スイカ+チェリー、レギュラーボーナス+スイカ+チェリーの判定値数がそれぞれ21、スイカの判定値数が6699、チェリーの判定値数が620であるので、 $(21 \times 4 + 6699 + 620) / 65536 = 1/8.85$ の確率でスイカおよび/またはチェリーに当選する(もっとも、スイカ、チェリーは、取りこぼしのある役なので、当選したからといって必ずしも入賞するとは限らない)。

40

【0177】

リプレイの単独当選についての判定値数について説明すると、通常遊技状態では、リプレイAの判定値数として8916が登録され、リプレイB、Cの判定値数として0が登録されている。つまり、通常遊技状態では、 $8916 / 65536 = 1/7.35$ の確率で

50

不利 R T に遊技状態を制御させるリプレイ A に当選する（当選 = 入賞となる）。特別 R T では、リプレイ B の判定値数として 8 9 1 7 が登録され、リプレイ A、C の判定値数として 0 が登録されている。つまり、特別 R T では、不利 R T に遊技状態を制御させるリプレイ A には当選しない。

【 0 1 7 8 】

レア R T 1 では、リプレイ A の判定値数として 8 9 1 7 が登録され、リプレイ B、C の判定値数として 0 が登録されている。つまり、レア R T 1 では、通常遊技状態とほぼ同じ 8 9 1 7 / 6 5 5 3 6 1 / 7 . 3 5 の確率で不利 R T に遊技状態を制御させるリプレイ A に当選する（当選 = 入賞となる）。一方、レア R T 2 では、リプレイ A の判定値数として 1 9 8 2 が登録され、リプレイ C の判定値数として 6 9 3 4 が登録され、リプレイ B の判定値数として 0 が登録されている。つまり、レア R T 2 では、不利 R T に遊技状態を制御させるリプレイ A には 1 9 8 2 / 6 5 5 3 6 1 / 3 3 . 1 の確率でしか当選しない。

10

【 0 1 7 9 】

不利 R T では、リプレイ A の判定値数として 8 7 7 5 が登録され、リプレイ B の判定値数として 8 8 が登録され、リプレイ C の判定値数として 5 4 が登録されている。ビッグボーナス（A）～（C）またはレギュラーボーナスとの同時当選の場合を含めると、リプレイ B の判定値数の合計は $8 8 + 1 9 \times 4 = 1 6 4$ ということになる。不利 R T からはリプレイ A に入賞しても有利 R T に制御されることはないものの、 $1 6 4 / 6 5 5 3 6 1 / 3 9 9 . 6$ の確率でレア R T 1 に遊技状態を制御させるリプレイ B に当選し、 $5 4 / 6 5 5 3 6 1 / 1 2 1 3 . 6$ の確率でレア R T 2 に遊技状態を制御させるリプレイ C に当選する。

20

【 0 1 8 0 】

また、不利 R T 以外ではリプレイ B の単独当選の判定値としては 0 が登録されているものの、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスと同時当選となる判定値数として、それぞれ 1 9 が登録されている。従って、不利 R T 以外からも $(1 9 \times 4) / 6 5 5 3 6 1 / 8 6 2 . 3$ の確率でリプレイ B に当選する（当選 = 入賞となる）が、この場合は、必ずビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選していることとなる。不利 R T でリプレイ B に入賞した場合でも、そのうちの $(1 9 \times 4) / 1 6 4 1 / 2 . 1 6$ の確率でビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選していることとなる。

30

【 0 1 8 1 】

また、リプレイの判定値数の合計数は、通常遊技状態では 8 9 9 2、特別 R T、レア R T 1、レア R T 2 及び不利 R T では 8 9 9 3、有利 R T では 5 0 6 0 5 となっている。何れかの種類のリプレイに当選する確率は、有利 R T 以外においてはおよそ $1 / 7 . 2 9$ 、有利 R T ではおよそ $1 / 1 . 3 0$ となっている。

【 0 1 8 2 】

このようにリプレイの合計当選確率が設定されることで、有利 R T 以外の遊技状態ではメダルの払出率が 1 よりもかなり小さい（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、有利 R T ではメダルの払出率が 1 よりもかなり大きくなる（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、ビッグボーナスやレギュラーボーナスにおけるメダルの払出率は、有利 R T よりもさらに大きい。この遊技状態毎のメダルの払出率の関係は、何れの設定値でも同じである。

40

【 0 1 8 3 】

次に、この実施の形態にかかるスロットマシン 1 における遊技状態の遷移について詳しく説明する。図 1 0 は、スロットマシン 1 における遊技状態の遷移図である。スロットマシン 1 においては、有利 R T にも不利 R T にも移行可能な初期遊技状態としての通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 及びレア R T 2 があり、また、特別遊技状態としてのビッグ

50

ボーナス及びレギュラーボーナスがある。また、図10においては区分していないが、上記区分の各遊技状態のうちでビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスに当選している状態は、当選していない状態とは別の遊技状態として考えられる。

【0184】

通常遊技状態は、ゲーム数の制限なく制御される遊技状態であり、通常遊技状態においてビッグボーナス(A)～(C)の何れかに入賞するとビッグボーナスに、レギュラーボーナスに入賞するとレギュラーボーナスに、スイカまたはチェリーに入賞すると有利RTに、リプレイAに入賞すると不利RTに遊技状態が制御される。リプレイBに入賞しても、必ずビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスとの同時当選となっているので、レアRT1に制御されることはない。また、通常遊技状態ではリプレイCに入賞し得ないので、通常遊技状態からレアRT2に制御されることはない。

10

【0185】

特別RTは、ゲーム数の制限なく制御される遊技状態であり、特別RTにおいてビッグボーナス(A)～(C)の何れかに入賞するとビッグボーナスに、レギュラーボーナスに入賞するとレギュラーボーナスに、スイカまたはチェリーに入賞すると有利RTに、15ゲームを消化すると通常遊技状態に遊技状態が制御される。リプレイBに入賞しても、必ずビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスとの同時当選となっているので、レアRT1に制御されることはない。また、特別RTではリプレイA、リプレイCに入賞し得ないので、特別RTから不利RT、レアRT2に制御されることはない。

20

【0186】

レアRT1は、ゲーム数の制限なく制御される遊技状態であり、レアRT1においてビッグボーナス(A)～(C)の何れかに入賞するとビッグボーナスに、レギュラーボーナスに入賞するとレギュラーボーナスに、スイカまたはチェリーに入賞すると有利RTに、リプレイAに入賞すると不利RTに制御される。レアRT1においてリプレイBに入賞(但し、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスとの同時当選のみ)しても、そのままレアRT1が継続されるだけである。

【0187】

レアRT2は、ゲーム数の制限なく制御される遊技状態であり、レアRT2においてビッグボーナス(A)～(C)の何れかに入賞するとビッグボーナスに、レギュラーボーナスに入賞するとレギュラーボーナスに、スイカまたはチェリーに入賞すると有利RTに、リプレイAに入賞すると不利RTに遊技状態が制御される。リプレイBに入賞しても、必ずビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスとの同時当選となっているので、レアRT1に制御されることはない。また、レアRT2においてリプレイCに入賞しても、そのままレアRT2が継続されるだけである。

30

【0188】

有利RTは、200ゲームを限度として制御される遊技状態であり、有利RTにおいてビッグボーナス(A)～(C)の何れかに入賞するとビッグボーナスに、レギュラーボーナスに入賞するとレギュラーボーナスに遊技状態が制御される。リプレイBに入賞しても、必ずビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスとの同時当選となっているので、レアRT1に制御されることはない。また、これらの役に入賞することなく有利RTにおいて200ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される。

40

【0189】

また、有利RTではリプレイCに入賞し得ないので、有利RTからレアRT2に制御されることはない。有利RTにおいてスイカまたはチェリーに入賞しても、改めて最初から有利RTに制御されるのではなく、これまでの有利RTがそのまま継続するだけである。有利RTにおいてリプレイAに入賞しても、不利RTもゲーム数に制限のある遊技状態であるため、不利RTに制御されることはない。

【0190】

不利RTは、300ゲームを限度として制御される遊技状態であり、不利RTにおいてビッグボーナス(A)～(C)の何れかに入賞するとビッグボーナスに、レギュラーボー

50

ナスに入賞するとレギュラーボーナスに、リプレイ B に入賞するとレア R T 1 に、リプレイ C に入賞するとレア R T 2 に遊技状態が制御される。これらの役に入賞することなく不利 R T において 300 ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される。

【0191】

また、不利 R T においてリプレイ A に入賞しても、改めて最初から不利 R T に制御されるのではなく、これまでの不利 R T がそのまま継続するだけである。不利 R T においてスイカまたはチェリーに入賞しても、有利 R T もゲーム数に制限のある遊技状態であるため、有利 R T に制御されることはない。

【0192】

ビッグボーナスは、メダルの払い出し総数が 465 枚を越えるまで制御される遊技状態であり、メダルの払い出し総数が 465 枚を越えると、特別 R T に遊技状態が制御される。レギュラーボーナスは、8 ゲームの入賞または 12 ゲームの消化まで制御される遊技状態であり、8 ゲームに入賞または 12 ゲームを消化すると、通常遊技状態に遊技状態が制御される。

10

【0193】

次に、リール 3 L、3 C、3 R 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 3 L、3 C、3 R 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 3 L、3 C、3 R 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 12 L、12 C、12 R が操作されると、対応するリール 3 L、3 C、3 R の回転が停止されるものとなる。

20

【0194】

リール 3 L、3 C、3 R の回転停止は、対応する停止ボタン 12 L、12 C、12 R の操作から 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。

【0195】

ここで、ビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスの何れかの当選フラグが持ち越された状態でリプレイ A に当選することによってリプレイ A 当選フラグも重複して設定されているときには、リプレイ A 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 12 L、12 C、12 R の操作手順に関わらずに、リプレイ A に入賞するので、この場合においてビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスに入賞することはない。

30

【0196】

ビッグボーナス (A) ~ (C) の何れかの当選フラグが持ち越された状態でリプレイ B に当選すること、或いはビッグボーナス (A) ~ (C) の何れかとリプレイ B に同時当選することによって、ビッグボーナス (A) ~ (C) の何れかの当選フラグと重複してリプレイ B 当選フラグが設定されている場合も、リプレイ B の図柄を優先して、停止ボタン 12 L、12 C、12 R の操作手順に関わらずに、リプレイ B に入賞するものとしている。リプレイ C についても、同様にビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスに優先して入賞させられる。

40

【0197】

なお、リプレイ A ~ リプレイ C に必ず入賞してビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスに入賞することがないのは、リプレイ A ~ リプレイ C に優先して入賞させる停止制御を行うと、リール 3 L、3 C、3 R における「JAC」、リール 3 R における「ベル」の配列ではリプレイ A ~ リプレイ C を取りこぼすことがないからそうなっているのであって、リプレイ A ~ リプレイ C を優先して入賞させる停止制御がリプレイ A ~ リプレイ C を取りこぼさない停止制御ということの意味するのではない。例えば、図 8 と異なり、左、中、右のリール 3 L、3 C、3 R について「JAC」、中と右のリール 3 C、3 R について「ベル」の図柄間隔が 5 コマよりも大きくなっている配列であれば、リプレイ A ~ リプレイ C を優先して入賞させる停止制御でもリプレイ A ~ リプレイ C を取りこぼすこ

50

とは生じ得る。

【 0 1 9 8 】

また、ビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスの何れかの当選フラグが持ち越された状態でスイカまたはベルに当選することによって、ビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスの何れかの当選フラグとスイカまたはベルの当選フラグとが重複して設定されている場合には、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順に応じてビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスのうちの当選しているものへの入賞可能性が残っているときにはビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスに入賞するようにリール 3 L、3 C、3 R の停止制御を行い、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順によりビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスの入賞が不能となつたが当選しているスイカまたはベルに入賞させることができるのであれば、当選しているスイカまたはベルに入賞させるようにリール 3 L、3 C、3 R の停止制御を行う。

10

【 0 1 9 9 】

例えば、ビッグボーナス (A) 当選フラグとスイカ当選フラグとが重複して設定されている場合において、左から右の順で停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R が操作されるものとする、左の停止ボタン 1 2 L の操作タイミングが左のリール 3 L について 1 0 番 ~ 1 8 番の図柄が下段に位置するタイミングであれば、1 6 番および / または 1 8 番の「赤 7」を左のリール 3 L に停止させる。これ以外のタイミングでは「赤 7」を停止させることができないが、0 番、7 番または 1 2 番の「スイカ」を停止させることができるので、「スイカ」を停止させる。左のリール 3 L について「赤 7」と「スイカ」が同時に停止される場合はない。

20

【 0 2 0 0 】

左のリール 3 L について、例えば、1 6 番の「赤 7」が下段に停止されている場合において、中の停止ボタン 1 2 C が中のリール 3 C について 1 2 番 ~ 1 7 番の図柄が下段に位置するタイミングで操作されたのであれば、1 8 番の「赤 7」を上段または中段に停止させる。中の停止ボタン 1 2 C がそれ以外のタイミングで操作されたのであれば、「赤 7」をテンパイさせることができず、左のリール 3 L に「スイカ」も停止されていないので、ここで何れの役にも入賞する可能性がなくなる。一方、左のリール 3 L について、例えば、「スイカ」が停止されていれば、当該「スイカ」の停止している入賞ラインに中のリール 3 C の何れかの「スイカ」を引き込んでテンパイさせる。

30

【 0 2 0 1 】

左と中のリール 3 L、3 C について、例えば、「赤 7」が右下がりの対角線方向の入賞ラインにテンパイしている場合において、右の停止ボタン 1 2 R が右のリール 3 R について 1 4 番 ~ 1 8 番の図柄が下段に位置するタイミングで操作されたのであれば、1 8 番の「赤 7」を下段に停止させて、ビッグボーナス (A) に入賞させる。右の停止ボタン 1 2 R がそれ以外のタイミングで操作されたのであれば、何れの役にも入賞しない。

【 0 2 0 2 】

一方、左と中のリール 3 L、3 C について、例えば、「スイカ」が右下がりの対角線方向の入賞ラインにテンパイしている場合においては、右の停止ボタン 1 2 R が右のリール 3 R について 6 番 ~ 1 5 番の図柄が下段に位置するタイミングで操作されたのであれば、1 0 番、1 3 番または 1 5 番の「スイカ」を下段に停止させて、スイカに入賞させる。右の停止ボタン 1 2 R がそれ以外のタイミングで操作されたのであれば、何れの役にも入賞しない。

40

【 0 2 0 3 】

また、ビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスとスイカ + チェリーに同時当選した場合は、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順に応じてビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスのうちの当選しているものへの入賞可能性が残っているときにはビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスに入賞するようにリール 3 L、3 C、3 R の停止制御を行い、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順によりビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスの入賞が不能となつたがス

50

イカに入賞させることができるのであれば、スイカに入賞させるようにリール 3 L、3 C、3 Rの停止制御を行い、スイカに入賞させることもできないがチェリーに入賞させることができるのであれば、チェリーに入賞させるようにリール 3 Rの停止制御を行う。

【0204】

例えば、ビッグボーナス(A) + スイカ + チェリーに当選し、ビッグボーナス(A)、スイカ及びチェリーの当選フラグが重複して設定されている場合においては、ビッグボーナス(A)とスイカの当選フラグが重複して設定されている場合と同様に停止制御を行うが、右の停止ボタン12Rの操作タイミングによりチェリーに入賞する可能性だけがあれば、チェリーに入賞させる。

【0205】

10

上記の例と同様の場合、左と中のリール 3 L、3 Cについて、例えば、「赤 7」が右下がりの対角線方向の入賞ラインにテンパイしている場合において、右の停止ボタン12Rが右のリール 3 Rについて19番～1番の図柄が下段に位置するタイミングで操作されたのであれば、1番の「チェリー」を上段または下段に停止させて、2つの入賞ラインでチェリーに入賞させる。「スイカ」が右下がりの対角線方向の入賞ラインにテンパイしている場合においては、右の停止ボタン12Rが右のリール 3 Rについて16番～1番の図柄が下段に位置するタイミングで操作されたのであれば、1番の「チェリー」を上段または下段に停止させて、2つの入賞ラインでチェリーに入賞させる。

【0206】

また、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかの当選フラグが持ち越された状態でチェリーに当選することによって、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかの当選フラグとチェリー当選フラグとが重複して設定されている場合には、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順に応じてビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスのうちの当選しているものへの入賞可能性が残っているときにはビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスに入賞するようにリール 3 L、3 C、3 Rの停止制御を行い、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順によりビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの入賞が不能となったがチェリーに入賞させることができるのであれば、チェリーに入賞させるようにリール 3 Rの停止制御を行う。

20

【0207】

30

チェリーは、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかと同時当選することが可能な小役(スイカとも同時当選となる)であって、右のリール 3 Rに「チェリー」が導出されるだけで入賞となる小役である。チェリーに当選しているときには、左の停止ボタン12Lの操作タイミングが左のリール 3 Lに「チェリー」を停止できるタイミング、すなわち左のリール 3 Lの下段に4番～17番の図柄が位置するタイミングであると、左のリール 3 Lの上段または下段に「チェリー」が停止されるものとなっている。

【0208】

また、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかに当選しているとき(チェリーを含む他の役に当選しているときを含む)にも、停止ボタン12Lの操作タイミングにより左のリール 3 Lの上段または下段に「チェリー」が停止されることがある。チェリーにも当選せず、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れにも当選していないときには、左のリール 3 Lに「チェリー」が停止されることはない。もっとも、左のリール 3 Lに「チェリー」を停止させることよりも、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの当選しているものの図柄、或いは他に当選しているものの図柄を左のリール 3 Lに停止させることの方が優先される。但し、当選している役の図柄を導出できる限りにおいて、可能な限り「チェリー」も左のリール 3 Lに停止されるものとなる。

40

【0209】

例えば、ビッグボーナス(C)に当選しているときにおいて左のリール 3 Lの下段に17番の「チェリー」が位置するタイミングで停止ボタン12Lが1番目に操作された場合

50

、4コマの引き込み範囲で1番の「白7」を引き込めるので、17番の「チェリー」が下段に停止されることはない。また、ビッグボーナス(B)に当選しているときにおいて左のリール3Lの下段に7番の図柄が位置するタイミングで停止ボタン12Lが1番目に操作された場合は、1コマまたは2コマの引き込みで左のリールの中段と上段、または下段と中段に、それぞれ「青7」、「チェリー」を停止させるものとなる。

【0210】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順によっては取りこぼしが生じる役に当選しているときにおいて、先に停止したリールに導出された図柄で当該当選している役への入賞の可能性がなくなっているも、残りのリールを停止させるときには、可能な限り当選している役の図柄を引き込む制御を行う。

10

【0211】

例えば、スイカに単独で当選しているときに停止ボタン12L、12C、12Rが左から右に順次操作されたものとした場合、1番目に操作した停止ボタン12Lの操作タイミングが左のリール3Lの下段に13番または14番の図柄が位置するタイミングであると、左のリール3Lには「スイカ」が停止されない。この時点でスイカに入賞する可能性は、全くなってしまう。

【0212】

スイカに入賞する可能性がなくなっても、4コマの引き込み範囲で可能な限り「スイカ」を引き込み、例えば、2番目に中の停止ボタン12Cを操作したときに、リール3Cについて「スイカ」を中段の何れかに停止させる。最後に操作される停止ボタン12Rの操作タイミングが右のリール3Rの下段に6番～15番の図柄が位置するタイミングであれば、右のリール3Rの上中下段の何れかに「スイカ」を停止させる。

20

【0213】

なお、上記のリール3L、3C、3Rの停止制御は、遊技状態及び当選フラグの設定状況(及び既に停止しているリールに導出された図柄)に応じて未だ停止していないリールの停止操作位置と停止位置との関係を定めた停止制御テーブルを未停止のリールについて予め作成し、停止ボタン12L、12C、12Rがそれぞれ操作されたときに、予め作成された停止制御テーブルを参照して、対応するリールの回転を停止させるものとしている。なお、停止制御テーブルでは、停止操作位置に対して停止位置が一意に定められている。

30

【0214】

この実施の形態にかかるスロットマシン1では、上記したようにリール3L、3C、3Rの停止制御が行われるが、ボーナスへの移行を伴う特別役として、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの4種類が用意されている。前述したように、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスのそれぞれの図柄組み合わせは、「赤7-赤7-赤7」、「青7-青7-青7」、「白7-白7-白7」、「BAR-BAR-BAR」となっている。

【0215】

ここで、ビッグボーナス(A)とビッグボーナス(B)について検討すると、リール3L、3C、3Rの何れについても「赤7」と「青7」の図柄には7コマ以上の配置間隔がある。例えば、左のリール3Lを例にすると、これが1番目に停止されるとしても4コマの引き込み範囲内で「赤7」を上中下段の何れかに停止させることができ、且つ「白7」を上中下段の何れかに停止させることのできる停止ボタン12Lの操作タイミングはない。従って、ビッグボーナス(A)に入賞させるための停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順とビッグボーナス(B)に入賞させるための停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順とは排他的なものとなる。

40

【0216】

ビッグボーナス(A)とビッグボーナス(C)について検討すると、左と中のリール3L、3Cについては「赤7」と「白7」の配置間隔が7コマよりも小さくなっている箇所

50

があるが、右のリール３Ｒについては、「赤７」と「白７」の図柄には７コマ以上の配置間隔があるので、ビッグボーナス（Ａ）に入賞させるための停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順とビッグボーナス（Ｃ）に入賞させるための停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順とも排他的なものとなる。

【０２１７】

ビッグボーナス（Ｂ）とビッグボーナス（Ｃ）について検討すると、右のリール３Ｒについては「青７」と「白７」の配置間隔が７コマよりも小さくなっている箇所があるが、左と中のリール３Ｌ、３Ｃについては「青７」と「白７」の図柄には７コマ以上の配置間隔がある。従って、ビッグボーナス（Ｂ）に入賞させるための停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順とビッグボーナス（Ｃ）に入賞させるための停止ボタン１２Ｌ、１２

10

【０２１８】

ビッグボーナス（Ａ）とレギュラーボーナスについて検討すると、中と右のリール３Ｃ、３Ｒについては「赤７」と「ＢＡＲ」の配置間隔が７コマよりも小さくなっている箇所があるが、左のリール３Ｌについては「赤７」と「ＢＡＲ」の図柄には７コマ以上の配置間隔がある。従って、ビッグボーナス（Ａ）に入賞させるための停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順とレギュラーボーナスに入賞させるための停止ボタン１２Ｌ、１２

【０２１９】

ビッグボーナス（Ｂ）とレギュラーボーナスについて検討すると、左と中のリール３Ｌ、３Ｃについては「青７」と「ＢＡＲ」の配置間隔が７コマよりも小さくなっている箇所があるが、右のリール３Ｒについては「青７」と「ＢＡＲ」の図柄には７コマ以上の配置間隔がある。従って、ビッグボーナス（Ｂ）に入賞させるための停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順とレギュラーボーナスに入賞させるための停止ボタン１２Ｌ、１２

20

【０２２０】

ビッグボーナス（Ｃ）とレギュラーボーナスについて検討すると、左と右のリール３Ｌ、３Ｒについては「白７」と「ＢＡＲ」の配置間隔が７コマよりも小さくなっている箇所があるが、中のリール３Ｃについては「白７」と「ＢＡＲ」の図柄には７コマ以上の配置間隔がある。従って、ビッグボーナス（Ｃ）に入賞させるための停止ボタン１２Ｌ、１２

30

【０２２１】

つまり、ビッグボーナス（Ａ）に入賞させるための停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順と、ビッグボーナス（Ｂ）に入賞させるための停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順と、ビッグボーナス（Ｃ）に入賞させるための停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順と、レギュラーボーナスに入賞させるための停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順とは、互いに排他的なものとなっている。従って、ビッグボーナス（Ａ）に入賞可能な操作手順で停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒを操作してハズレとなった、または小役に入賞したとしても、ビッグボーナス（Ａ）には当選していないことが

40

【０２２２】

次のゲームでビッグボーナス（Ｂ）に入賞可能な操作手順で停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒを操作してハズレとなった、または小役に入賞したとしても、ビッグボーナス（Ｂ）にも当選していないことが分かるのみで、ビッグボーナス（Ｃ）またはレギュラーボーナスに当選しているか否かは依然として分からない。さらに次のゲームでビッグボーナス（Ｃ）に入賞可能な操作手順で停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒを操作してハズレとなった、または小役に入賞したとしても、ビッグボーナス（Ｃ）にも当選していないことが分かるのみで、レギュラーボーナスに当選しているか否かは依然として分からない。さ

50

らに次のゲームでレギュラーボーナスに入賞可能な操作手順で停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒを操作してハズレとなった、または小役に入賞したときに、レギュラーボーナスにも当選していないということが分かる。

【０２２３】

このように４種類のビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）、レギュラーボーナスのそれぞれに入賞させるための停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順が排他的なものであることから、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）、レギュラーボーナスの何れにも当選していないことが分かる（最初にビッグボーナス（Ａ）を狙ったゲームよりも後からビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）に当選することはあるが、確率的に低いのでこれを無視して考える）までには４ゲームを要することとなる。

10

【０２２４】

一方、リプレイＡ～リプレイＣに当選しているときには、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）、レギュラーボーナスの何れかに当選しているか否かに関わらず、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順に関わらずに、必ずリプレイＡ～リプレイＣに入賞することとなる。従って、リプレイＡ～リプレイＣに入賞したゲームでは、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）、レギュラーボーナスの何れかに入賞可能な操作手順で停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒを操作していたとしても、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）、レギュラーボーナスに当選しているかどうかは分からない。

【０２２５】

次に、遊技制御基板１０１から演出制御基板１０２に送信されるコマンドについて説明する。遊技制御基板１０１から演出制御基板１０２に送信されるコマンドには、少なくともＢＥＴコマンド、当選状況通知コマンド、入賞情報コマンド、及び遊技状態コマンドが含まれている。遊技制御基板１０１から演出制御基板１０２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。

20

【０２２６】

ＢＥＴコマンドは、メダルの投入等により賭け数の設定が１増加する毎に送信される。当選状況通知コマンドは、ＲＡＭ１１２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１１が操作されて内部抽選が行われたときに送信される。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。入賞情報コマンドは、また、チャンス目の導出の有無に関する情報も示すものである。遊技状態コマンドは、次のゲームで適用される遊技状態と設定値を示すものであり、１ゲームの終了時において送信される。

30

【０２２７】

次に、この実施の形態にかかるスロットマシン１において、演出制御基板１０２のＣＰＵ１２１により実行される演出の処理について説明する。演出制御基板１０２のＣＰＵ１２１により実行される演出としては、液晶表示器４への画像の表示による演出、スピーカ７Ｌ、７Ｒ、７Ｕからの音声出力による演出、リールランプ３ＬＰや遊技効果ランプ７５Ａ～７５Ｍといったランプ類の点灯態様の制御による演出がある。

40

【０２２８】

この実施の形態にかかるスロットマシン１に特有の演出を行うため、演出制御基板１０２のＣＰＵ１２１は、各ゲームの当選状況及び当選状況の変化、各ゲームの遊技状態及び遊技状態の変化、小役入賞により払い出されたメダルの枚数、並びにリプレイ入賞に基づかない賭け数の設定、スロットマシン１において設定されている設定値を把握できなければならない。これらは、当選状況通知コマンド、遊技状態コマンド、入賞情報コマンド、ＢＥＴコマンドにより判断されるものである。

【０２２９】

当選状況の変化と遊技状態の変化は２回分のゲームの当選状況、遊技状態を判断しなければならないため、当選状況通知コマンドが示す当選状況と、遊技状態コマンドが示す遊

50

技状態とは、それぞれ最新の2ゲーム分のものがRAM122に保存されるものとなっている。また、賭け数の設定がリプレイ入賞に基づくものか否かは、BETコマンドを受信したときに、先に受信した入賞情報コマンドが示す入賞状況(RAM122に保存される)がリプレイA～Cの当選を示しているかどうかにより判断される。

【0230】

スピーカ7L、7R、7Uからの音声の出力による演出として、スタートレバー11を操作して1ゲームが開始するときに、所定の効果音を出力する演出がある。スタートレバー11の操作時における効果音の出力は、後述するRTナビのために利用されている。また、遊技状態に応じた楽曲を継続して再生出力する演出があり、遊技状態がボーナス(ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス)に制御されているときと、有利RTに制御されているときには、それぞれ他の遊技状態に制御されているときに再生出力される通常楽曲とは異なるボーナス中楽曲、有利RT中楽曲がスピーカ7L、7R、7Uから再生出力される。

10

【0231】

ボーナス中楽曲には、ボーナス中楽曲A、ボーナス中楽曲B、プレミアムボーナス中楽曲の3種類があり、これらは、メロディーラインが異なるものであっても、メロディーラインは同じでアレンジだけが異なるだけのものであってもよい。一方、有利RT中楽曲には、有利RT中楽曲A、有利RT中楽曲B、プレミアム有利RT中楽曲の3種類があり、これらも、メロディーラインが異なるものであっても、メロディーラインは同じでアレンジだけが異なるだけのものであってもよい。

20

【0232】

ボーナス中に何れのボーナス中楽曲が再生出力されるか、有利RT中に何れの有利RT中楽曲が再生出力されるかは、不利RTに制御されることなく遊技が継続している間における最初に有利RTに制御されたときからのメダルの純増枚数(小役入賞により払い出されたメダルの枚数から賭け数の設定に消費したメダルの枚数を減算した枚数(通常遊技状態、特別RT、レアRT1またはレアRT2に制御されている間も算出対象:以下、これを純増総数と呼ぶ))と、その間に有利RTに制御された回数(以下、有利RT連荘数と呼ぶ)とによって決められる。

【0233】

ボーナスの開始時点における純増総数が1000枚以下であるときには、当該ボーナスが終了するまでボーナス中楽曲Aが再生出力され、有利RTの開始時点における純増枚数が1000枚以下であるときには、当該有利RTが終了するまで有利RT中楽曲Aが再生出力される。ボーナスの開始時点における純増総数が1000枚を越え、且つ有利RT連荘数が5回未満であるときには、当該ボーナスが終了するまでボーナス中楽曲Bが再生出力され、有利RTの開始時点における純増総数が1000枚を越え、且つ有利RT連荘数が5回未満であるときには、当該有利RTが終了するまで有利RT中楽曲Bが再生出力される。

30

【0234】

さらに、ボーナスの開始時点における純増総数が1000枚を越え、且つ有利RT連荘数が5回以上であるときには、当該ボーナスが終了するまでプレミアムボーナス中楽曲が再生出力され、有利RTの開始時点における純増総数が1000枚を越え、且つ有利RT連荘数が5回以上であるときには、当該有利RTが終了するまでプレミアム有利RT中楽曲が再生出力される。有利RT連荘数が5回以上であっても、純増総数が1000枚を越えていなければ、ボーナス中楽曲A、有利RT中楽曲Aが再生出力される。

40

【0235】

また、液晶表示器4への画像の表示による演出は、遊技状態がボーナスであるか否かに応じて異なる演出が行われるものとなっている。レギュラーボーナスにおいては、レギュラーボーナス中演出が行われ、ビッグボーナスにおいては、ビッグボーナス中演出が行われる。ビッグボーナス中演出は、キャラクタA、B、C、Dによる4種類のパターンがある。また、ビッグボーナス中演出において、後述するRTナビの権利(ナビ権利)を付与

50

するための R T ナビ抽選が行われ、ナビ権利の付与の有無が遊技者に報知されるものとなる。

【 0 2 3 6 】

図 1 1 は、ビッグボーナス中演出のキャラクタ選択、R T ナビ抽選の契機及び当選確率、並びにナビ権利の付与の有無の報知タイミング及び報知態様の関係、並びに同時当選に基づくナビ権利の付与の報知タイミング及び報知態様の関係を示す図である。

【 0 2 3 7 】

図示するように、スイカ+チェリーまたはリプレイ B と同時当選したビッグボーナス (A) ~ (C) の入賞に基づいてビッグボーナスに遊技状態が制御されたときには、この同時当選によってナビ権利が遊技者に付与されるので、ビッグボーナス中演出において改めて R T ナビ抽選を行うことはない。また、ビッグボーナスの開始時において遊技者がキャラクタの種類を選択することはなく、キャラクタ D の画像でナビ権利の付与が遊技者に報知される。また、この場合におけるビッグボーナス演出は、キャラクタ D によるパターンで行われる。

【 0 2 3 8 】

一方、単独当選したビッグボーナス (A) ~ (C) の入賞に基づいてビッグボーナスに遊技状態が制御されたときには、ビッグボーナスの開始時においては未だナビ権利は遊技者に付与されていない。このようなビッグボーナスの開始時において、遊技者は、ビッグボーナス中演出を行うキャラクタをキャラクタ A ~ C の 3 種類のうちから停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の何れかを操作するなどして選択する。ボーナス中演出は、遊技者が選択したキャラクタのパターンで行われるが、R T ナビ抽選やナビ権利の付与の有無の報知も、選択したキャラクタによって異なるものとなっている。

【 0 2 3 9 】

遊技者がキャラクタ A を選択した場合には、チェリーに当選したときに当選確率 1 / 1 の R T ナビ抽選を行い、これに当選すると遊技者にナビ権利を付与するものとしている (実際には、抽選の処理を行わず、チェリーの当選でナビ権利を付与するものとしてもよい) 。また、R T ナビ抽選の結果によりナビ権利が付与されたことは、チェリーに当選したタイミングで、キャラクタ A の画像によって報知される。そもそもチェリーに当選せずにビッグボーナスが終了した場合は、ナビ権利が付与されない。ビッグボーナスの終了まで報知が行わなければ、ナビ権利が付与されなかったということになる。

【 0 2 4 0 】

遊技者がキャラクタ B を選択した場合には、スイカに当選したときに当選確率 1 / 1 0 . 8 の R T ナビ抽選を行い、これに当選すると遊技者にナビ権利を付与するものとしている。また、R T ナビ抽選の結果によりナビ権利が付与されたことは、スイカに当選したゲームが終了したタイミングで、キャラクタ B の画像によって報知される。そもそもスイカに当選せずにビッグボーナスが終了した場合は、ナビ権利が付与されない。ビッグボーナスの終了までに報知が行われなければ、ナビ権利が付与されなかったということになる。

【 0 2 4 1 】

遊技者がキャラクタ C を選択した場合には、ベルに当選したときに当選確率 1 / 9 3 . 9 の R T ナビ抽選を行い、これに当選すると遊技者にナビ権利を付与するものとしている。また、R T ナビ抽選の結果によりナビ権利が付与された場合も、ビッグボーナスの終了時においてキャラクタ C の画像により報知が行われる。ビッグボーナス中におけるベルの当選確率は非常に高いので、ベルに当選することなくビッグボーナスが終了する場合はほとんどないが、仮にベルに当選することなくビッグボーナスが終了した場合には、ナビ権利が付与されなかったことが遊技者に報知される。

【 0 2 4 2 】

ところで、単独当選したビッグボーナス (A) ~ (C) の入賞に基づいて制御されたビッグボーナスにおける R T ナビ抽選は、選択したキャラクタの種類に応じてチェリー、スイカまたはベルに当選したときであっても、既にビッグボーナスの開始から内部抽選で当選した小役に全て入賞したと仮定した場合に払い出されることとなるメダルの枚数 (以下

10

20

30

40

50

、払出仮定数という)が466枚を越えに行われなくなる。

【0243】

例えば、ビッグボーナスの開始からベルに29ゲーム入賞し、それまでの間にスイカを4ゲーム取りこぼしていた場合には、払出仮定数は467枚となるので、ビッグボーナスの開始からのメダルの払い出し総数は未だ435枚なのでビッグボーナスは終了しないが、そこからビッグボーナスの終了までRTナビ抽選は行われなくなる。

【0244】

また、払出仮定数が466枚を越えていなくても、メダルの払い出し総数が465枚を越えてビッグボーナスが終了すれば、RTナビ抽選は行われなくなる。例えば、ビッグボーナスの開始からベルに30ゲーム、スイカに2ゲーム入賞し、スイカまたはチェリーの取りこぼしかなかった場合には、メダルの払い出し総数も払出仮定数も466枚なので、払出仮定数は466枚を越えていないこととなるが、これでビッグボーナスの終了となるので、RTナビ抽選は行われなくなる。

【0245】

なお、ナビ権利が付与されたことをCPU121が認識できるようにするため、スイカ+チェリーまたはリプレイBと同時当選したとき、またはRTナビ抽選に当選したときには、ナビ権利付与フラグがRAM122に設定される。ビッグボーナスの開始時においてナビ権利付与フラグが既に設定されていれば、それはスイカ+チェリーまたはリプレイBとビッグボーナス(A)~(C)に同時当選していたということを示すものとなり、ビッグボーナスの開始時において遊技者にキャラクタを選択させることなくナビ権利の付与を報知するものとなる。このナビ権利付与フラグは、ビッグボーナスの終了後に最初にスイカ、チェリー、リプレイAの何れかに入賞したときに消去される。

【0246】

ビッグボーナスの終了までに遊技者にナビ権利が付与され、RAM122にナビ権利フラグが設定されていた場合には、ビッグボーナス終了後の特別RTまたは通常遊技状態においてRTナビが行われる。このRTナビは、有利RTに遊技状態を制御させるものとなるが、取りこぼしのあるスイカまたはチェリーに当選したときに、何れに当選したのかを遊技者に報知するものである。

【0247】

特別RTまたは通常遊技状態におけるゲームでスタートレバー11を操作したときに、このタイミングで行われる内部抽選でスイカに当選したときには、通常スタート音とは異なる特別スタート音Aがスピーカ7L、7R、7Uから出力される。チェリーに当選したときには、通常スタート音とも特別スタート音Aとも異なる特別スタート音Bがスピーカ7L、7R、7Uから出力される。

【0248】

ビッグボーナス(A)~(C)またはレギュラーボーナスと同時にスイカ+チェリーに当選したときには、特別スタート音Aと特別スタート音Bの何れかが選択されて出力される。例えば、特別スタート音Aが出力されてチェリーに入賞したときには、有利RTに遊技状態が制御されるとともに、そこでビッグボーナス(A)~(C)、レギュラーボーナスの何れかに当選していることも分かるものとなる。もっとも、特別スタート音Aが出力されたときには、遊技者は、スイカに入賞させるための操作手順で停止ボタン12L、12C、12Rを操作しようとするので、遊技者が操作手順を誤らない限りビッグボーナス(A)~(C)、レギュラーボーナスの何れかに当選していることが分かることはない。

【0249】

ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスの何れにも制御されていないときには、通常は、液晶表示器4に所定の背景画像が表示されており、ゲーム毎の決定で行われる演出(当該ゲーム限りで終了する単発演出)により、ビッグボーナス(A)~(C)またはレギュラーボーナスの当選報知が行われる。通常表示されている背景画像、ゲーム毎の決定で行われる演出の態様は、ステージ1~ステージ3の3つの演出ステージのうちの何れが選択されているかによって異なる。演出ステージの選択については、後述する。

【 0 2 5 0 】

また、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスの当選報知は、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスを確定的に示す告知と、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスに可能性があることを示す予告とが含まれている。当選報知を行うかどうか、さらにはどのような当選報知を行うかは、各ゲームを開始したときに（すなわち、スタートレバー 1 1 の操作により送信された当選状況通知コマンドを受信したときに）、決定される。

【 0 2 5 1 】

告知は、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスに当選しているときのみに実行することが所定の確率で決定され、予告は、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスに当選しているときと、当選していないときに、それぞれ所定の確率で実行することが決定される。告知、予告を実行することを決定する確率は、演出高確率モードと演出低確率モードとの何れの演出モードに振り分けられているかによって異なっている。演出モードの振り分けは、各ゲームのための賭け数を設定したときに（すなわち、賭け数の設定により送信された B E T コマンドを受信したときに）、演出ステージの決定に先立って行われる。

10

【 0 2 5 2 】

演出モードを変更するか否か、及び演出モードの選択は、遊技の進行状況に応じて異なり、また、スロットマシン 1 の電源を O N した後（設定値の変更をしたかどうかを問わない）に最初に実行されるゲーム（電源投入後ゲーム）のために賭け数を設定したのか、それより後のゲーム（後続ゲーム）のために賭け数を設定したのかで異なっている。そして、電源投入後ゲームか後続ゲームかに応じて異なるテーブルを用いて、演出モードの振り分けが行われる。また、演出モードの振り分けのために乱数発生回路 1 2 5 から乱数（0 ～ 1 2 7）を取得し、取得した乱数の値に基づいて振り分けが行われる。

20

【 0 2 5 3 】

図 1 2（a）は、演出高確率モードと演出低確率モードとを振り分けるための演出モードテーブルを示す図である。演出モードの振り分けを異ならせる遊技の進行状況の区分として、通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1、レア R T 2 または不利 R T の残りゲーム数が 1 ～ 5 0 ゲームであるとき（以下、状況 1）、有利 R T に制御されていてビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスに当選しているとき（以下、状況 2）、不利 R T の残りゲーム数が 5 1 ゲーム以上であるときまたは有利 R T に制御されていてビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）及びレギュラーボーナスに当選していないとき（以下、状況 3）、の 3 つの区分がある。

30

【 0 2 5 4 】

電源投入後ゲームにおいては、必ず演出高確率モードか演出低確率モードの何れかが選択されるが、状況 1 では演出高確率モードが 1 2 0 / 1 2 8、演出低確率モードが 8 / 1 2 8 の確率で選択され、状況 2 では演出高確率モードが 1 2 7 / 1 2 8、演出低確率モードが 1 / 1 2 8 の確率で選択され、状況 3 では演出高確率モードが 2 4 / 1 2 8、演出低確率モードが 1 0 4 / 1 2 8 の確率で選択されるものとなっている。

【 0 2 5 5 】

一方、後続ゲームにおいては、演出高確率モードまたは演出低確率モードを新たに選択する場合の他に、前回のゲームと同じ演出モードで変化なしとするものが選択されるものとなっている。状況 1 では変化なしが 6 4 / 1 2 8 演出高確率モードが 3 2 / 1 2 8、演出低確率モードが 3 2 / 1 2 8 の確率で選択され、状況 3 では変化なしが 6 4 / 1 2 8 演出高確率モードが 6 0 / 1 2 8、演出低確率モードが 4 / 1 2 8 の確率で選択され、状況 3 では変化なしが 3 2 / 1 2 8 演出高確率モードが 8 / 1 2 8、演出低確率モードが 8 8 / 1 2 8 の確率で選択される。

40

【 0 2 5 6 】

このように演出高確率モードが選択される確率は、通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1、レア R T 2 または不利 R T の残りゲーム数が 1 ～ 5 0 ゲームであるときの状況 1 では

50

、不利 R T の残りゲーム数が 5 1 ゲーム以上であるときまたは有利 R T に制御されていてビッグボーナス (A) ~ (C) 及びレギュラーボーナスに当選していないときよりも高くなっていることが分かる。有利 R T に制御されていてビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスに当選しているときの状況 2 では、状況 1 よりもさらに高くなっていることが分かる。また、電源投入後ゲームと後続ゲームとを比べると、電源投入後ゲームの方が高くなっていることが分かる。

【 0 2 5 7 】

次に、演出ステージの選択について詳しく説明する。演出ステージの決定は、各ゲームにおいて賭け数を設定したときに、演出モードの決定に続いて行われる。ここでは、演出ステージを変更するか否か、変更する場合には変更後の演出ステージの種類が決定される (但し、演出ステージを変更しないと決定されなかった場合でも、これまでの演出ステージと同じ種類の演出ステージが選択され、結果として演出ステージが変更されない場合がある) 。

10

【 0 2 5 8 】

演出ステージを変更するか否か、及び演出ステージの種類の選択は、遊技の進行状況と、先に選択の確定した演出モードとに応じて異なっている。そして、演出高確率モードか演出低確率モードかに応じて異なるテーブルを用いて、演出ステージの振り分けが行われる。また、演出ステージの振り分けのために乱数発生回路 1 2 5 から乱数 (0 ~ 2 5 5) を取得し、取得した乱数の値に基づいて振り分けが行われる。なお、スロットマシン 1 の電源を投入したとき (設定値を変更したかどうかは問わない) には、必ずステージ 1 が選

20

【 0 2 5 9 】

図 1 2 (b) は、演出高確率モードにおいて演出ステージの振り分けを行うための演出高確率モードテーブルを示す図である。図 1 2 (c) は、演出低確率モードにおいて演出ステージの振り分けを行うための演出低確率モードテーブルを示す図である。演出高確率モードでも演出低確率モードでも、演出ステージの振り分けは、設定値が 1 ~ 6 のいずれに設定されているかによって異なり、遊技の状況によっても異なっている。遊技の状況の区分は、演出モードの場合と同じである。演出高確率モードテーブル及び演出低確率モードテーブルの各枠内において、1 段目から 4 段目がそれぞれ、演出ステージの変更なし、ステージ 1 の選択、ステージ 2 の選択、ステージ 3 の選択に対応する判定値数を示している。

30

【 0 2 6 0 】

例えば、設定値が 6 で遊技の進行状況が有利 R T に制御されていてビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスに当選しているものとなっている状況 2 にあるときの演出高確率モードでは、4 8 / 2 5 6 の割合で演出ステージの変更はなく、1 6 / 2 5 6 の割合でステージ 1 に、6 4 / 2 5 6 の割合でステージ 2 に、1 2 8 / 2 5 6 の割合でステージ 3 に振り分けられる。一方、同じように設定値が 6 で状況 2 にあるときでも演出低確率モードでは、1 0 3 / 2 5 6 の割合では演出ステージの変更はなく、5 7 / 2 5 6 の割合でステージ 1 に、3 2 / 2 5 6 の割合でステージ 2 に、6 4 / 2 5 6 の割合でステージ 3 に振り分けられるものとなっている。

40

【 0 2 6 1 】

また、有利 R T に制御されていてビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスに当選しているものとなっている状況 2 にあるときの演出高確率モードであっても設定値が 5 であると、3 2 / 2 5 6 の割合で演出ステージの変更はなく、3 2 / 2 5 6 の割合でステージ 1 に、9 6 / 2 5 6 の割合でステージ 2 に、9 6 / 2 5 6 の割合でステージ 3 に振り分けられる。同様に、設定値が 1 ~ 4 の場合も、各演出ステージに振り分けられる割合が異なっている。

【 0 2 6 2 】

また、状況 2 のときの演出低確率モードであっても設定値が 5 であると、1 0 8 / 2 5 6 の割合では演出ステージの変更はなく、5 2 / 2 5 6 の割合でステージ 1 に、4 8 / 2

50

５６の割合でステージ２に、４８／２５６の割合でステージ３に振り分けられるものとなっている。同様に、設定値が１～４の場合も、演出ステージの変更がない割合と、各演出ステージに振り分けられる割合が異なっている。

【０２６３】

さらに設定値が６に設定されているときの演出高確率モードであっても通常遊技状態、特別ＲＴ、レアＲＴ１、レアＲＴ２または不利ＲＴの残りゲーム数が１～５０ゲームであるときの状況１であると、１０３／２５６の割合で演出ステージの変更はなく、５７／２５６の割合でステージ１に、３２／２５６の割合でステージ２に、６４／２５６の割合でステージ３に振り分けられる。同様に、不利ＲＴの残りゲーム数が５１ゲーム以上であるときまたは有利ＲＴに制御されていてビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）及びレギュラーボ

10

【０２６４】

また、設定値が６に設定されているときの演出低確率モードであっても通常遊技状態、特別ＲＴ、レアＲＴ１、レアＲＴ２または不利ＲＴの残りゲーム数が１～５０ゲームであるときの状況１であると、１６７／２５６の割合で演出ステージの変更はなく、４１／２５６の割合でステージ１に、１６／２５６の割合でステージ２。に、３２／２５６の割合でステージ３に振り分けられる。同様に、不利ＲＴの残りゲーム数が５１ゲーム以上であるときまたは有利ＲＴに制御されていてビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）及びレギュラーボ

20

【０２６５】

演出高確率モードの方が演出低確率モードよりも高い確率でこれまで選択されていた演出ステージとは異なる演出ステージに振り分けられ、また、直前の演出ステージとは異なる演出ステージに変更される場合でも、各種類の演出ステージに振り分けられる割合が演出高確率モードと演出低確率モードとでは異なることが分かる。前回のゲームでステージ３となっていて今回のゲームで演出ステージの変更なしとなる場合を含めて考えても、演出高確率モードの方が演出低確率モードよりも高い割合でステージ３が選択されることが分かる。

【０２６６】

また、設定値が高いほど演出ステージの変更される確率が高いことが分かり、設定値に応じて各種類の演出ステージに振り分けられる割合も異なっていることが分かる。前回のゲームでステージ３となっていて今回のゲームで演出ステージの変更なしとなる場合を含めて考えても、設定値（設定値１が最低で設定値６が最高）が高いほど高い割合でステージ３が選択されることが分かる。

30

【０２６７】

さらに、遊技の進行状況の違いに応じて各種類の演出ステージに振り分けられる割合も異なっていることが分かる。前回のゲームでステージ３となっていて今回のゲームで演出ステージの変更なしとなる場合を含めて考えても、通常遊技状態、特別ＲＴ、レアＲＴ１、レアＲＴ２または不利ＲＴの残りゲーム数が１～５０ゲームであるときの状況１では、不利ＲＴの残りゲーム数が５１ゲーム以上であるときまたは有利ＲＴに制御されていてビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）及びレギュラーボーナスに当選してないときの状況３よりも高い割合でステージ３が選択されることが分かる。また、有利ＲＴに制御されていてビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスに当選しているときの状況２では、状況１よりもさらに高い割合でステージ３が選択されることが分かる。

40

【０２６８】

演出ステージが変更された場合には、その後にスタートレバー１１が操作されてゲームが開始されたときに、これまで選択されていた演出ステージに対応した画像から新たに選択された演出ステージに対応した画像（旧画像）に、液晶表示器４に表示される画像（新画像）が切り替えられる。この画像の切り替えは、１フレーム期間で旧画像から新画像に

50

全て切り替えてしまう場合と、数フレーム期間の間に旧画像をワイプアウトさせながら新画像をワイプインさせて切り替えていく場合とがある。

【 0 2 6 9 】

前者の切り替え手法と後者の切り替え手法の何れによって画像を切り替えるかは、演出ステージが変更される度に選択されるが、演出モードが演出高確率モードとなっているときには、 $1/4$ の確率で前者の手法が選択され、 $3/4$ の確率で後者の手法が選択されるものとなっている。一方、演出モードが演出低確率モードとなっているときには、 $3/4$ の確率で前者の手法が選択され、 $1/4$ の確率で後者の手法が選択されるものとなっている。

【 0 2 7 0 】

また、通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 でスイカまたはチェリーに入賞したとき、すなわち次のゲームから有利 R T に遊技状態が制御されることとなるときには、そのスイカまたはチェリーの入賞時において有利 R T に遊技状態が制御される旨が液晶表示器 4 にて報知される。

【 0 2 7 1 】

ビッグボーナス (A) + スイカ + チェリー、ビッグボーナス (B) + スイカ + チェリー、ビッグボーナス (C) + スイカ + チェリー、レギュラーボーナス + スイカ + チェリーに当選したゲームでは、当該ゲームにおいてスイカまたはチェリーに入賞し、有利 R T に制御される旨の報知が行われる可能性があるので、その前にビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスの当選報知が行われることはない。

【 0 2 7 2 】

次のゲーム以降のゲーム (当該ゲームでスイカまたはチェリーに入賞していたなら、有利 R T に制御される旨の報知が行われた後のゲーム) で、改めてビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスの当選報知が行われるものとなる。なお、ビッグボーナス (A) + スイカ + チェリー、ビッグボーナス (B) + スイカ + チェリー、ビッグボーナス (C) + スイカ + チェリー、レギュラーボーナス + スイカ + チェリーに当選したゲームで行われることのないビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスの当選報知は、ビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスを確定的に示す告知だけでも、ビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスに可能性があることを示す予告も含むものとしてもよい。

【 0 2 7 3 】

以下、この実施の形態にかかるスロットマシン 1 における遊技の進行を、具体的な例に基づいて詳細に説明する。図 1 3 は、この実施の形態にかかるスロットマシン 1 における遊技の進行の例を示す図である。スロットマシン 1 においては、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス以外の遊技状態においても液晶表示器 4 にて上記したような演出が行われるものとなるが、この例の中では、演出モード及び演出ステージの変更についての説明を省略する。

【 0 2 7 4 】

この例での最初の状態は、通常遊技状態に制御されているものとする。このときにスピーカ 7 L、7 R、7 U から再生出力される楽曲は、通常楽曲である。この通常遊技状態において、スイカまたはチェリーに入賞するよりも前に (スイカまたはチェリーの当選はあってもよい)、リプレイ A に入賞したものとする。このリプレイ A の入賞により、通常の遊技状態から不利 R T に遊技状態が制御される。スピーカ 7 L、7 R、7 U から出力される楽曲は、通常楽曲のままである。また、純増総数のカウントは 0 に初期化される。

【 0 2 7 5 】

次に、不利 R T において 3 0 0 ゲームを消化する前に、リプレイ C に入賞したものとする (リプレイ C に入賞する前にスイカおよび / またはチェリーに入賞しているが、不利 R T のまま遊技状態は変更されない)。このリプレイ C の入賞により、不利 R T からレア R T 2 に遊技状態が制御される。スピーカ 7 L、7 R、7 U から出力される楽曲は、通常楽曲のままである。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 6 】

次に、レア R T 2 においてリプレイ A またはリプレイ B に入賞するよりも前にスイカに入賞したものとする。このスイカの入賞により、レア R T 2 から有利 R T に遊技状態が制御される。レア R T 2 でスイカに入賞したときに、有利 R T に遊技状態が制御されることが液晶表示器 4 にて報知される。また、有利 R T に制御されることで純増総数のカウントが開始され、ここでの有利 R T 連荘数が 1 となるので、スピーカ 7 L、7 R、7 U から出力される楽曲が、有利 R T 中楽曲 A に変更される。有利 R T に制御されている間において純増総数が徐々に増えていくが、この有利 R T 中に 1 0 0 0 枚を越えることはない。

【 0 2 7 7 】

次に、有利 R T において 2 0 0 ゲームを消化する前に、ビッグボーナス (A) に入賞したものとする (ビッグボーナス A に入賞する前にリプレイ A に入賞しているが、有利 R T のまま遊技状態は変更されない)。このビッグボーナス (A) の入賞により、有利 R T からビッグボーナスに遊技状態が制御される。このビッグボーナス開始時における純増総数は 1 0 0 0 枚を越えてなく、有利 R T 連荘数が 1 であるので、スピーカ 7 L、7 R、7 U から出力される楽曲が、ボーナス中楽曲 A に変更される。

10

【 0 2 7 8 】

また、入賞したビッグボーナス (A) が単独当選に基づくものであったとすると、ビッグボーナスの遊技状態が開始される際に遊技者がキャラクタを選択し、これに従って払出仮定数が 4 6 6 枚を越えるまで (但し、ビッグボーナスが終了するまで) R T ナビ抽選が行われることとなる。このビッグボーナスにおいては、R T ナビ抽選に当選するものとする。ビッグボーナスに制御されている間において純増総数がさらに増えていくが、このビッグボーナス中に 1 0 0 0 枚を越えることはない。

20

【 0 2 7 9 】

ビッグボーナスにおけるメダルの払い出し総数が 4 6 5 枚を越えると、特別 R T に遊技状態が制御される。ここで、スピーカ 7 L、7 R、7 U から出力される楽曲は、通常楽曲に変更される。特別 R T において 1 5 ゲームを消化する前に、チェリーに当選したものとする。ここでは、その前のビッグボーナスで R T ナビ抽選に当選し、ナビ権利が付与されているので、特別スタート音 B によりチェリーの当選が遊技者に報知される。遊技者が特別スタート音 B に従って停止操作を行うことにより、チェリーに入賞することとなる。特別 R T に制御されている間に、純増総数は僅かに減少する。

30

【 0 2 8 0 】

特別 R T においてチェリーに入賞したことにより、特別 R T から有利 R T に遊技状態が制御される。特別 R T においてチェリーに入賞したときに、有利 R T に遊技状態が制御されることが液晶表示器 4 にて報知される。また、この有利 R T に制御されたときの純増総数は未だ 1 0 0 0 枚を越えておらず、ここでの有利 R T 連荘数も 2 となるので、スピーカ 7 L、7 R、7 U から出力される楽曲が、有利 R T 中楽曲 A に変更される。有利 R T に制御されている間においてさらに純増総数が徐々に増えていくが、この有利 R T 中でも 1 0 0 0 枚を越えることはない。

【 0 2 8 1 】

ビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナス、リプレイ B の何れにも入賞することなく有利 R T において 2 0 0 ゲームを消化すると、通常遊技状態に遊技状態が制御される。ここで、スピーカ 7 L、7 R、7 U から出力される楽曲は、通常楽曲に変更される。この通常遊技状態に制御されている間に、純増総数は、少しずつ減少していく。

40

【 0 2 8 2 】

次に、通常遊技状態において、リプレイ A に入賞するよりも前に、R T ナビは行われなくても遊技者が自力でスイカに入賞させることができたものとする。このスイカの入賞により、通常遊技状態から有利 R T に遊技状態が制御される。スイカに入賞したときに、有利 R T に遊技状態が制御されることが液晶表示器 4 にて報知される。この有利 R T に制御されたときの純増総数は未だ 1 0 0 0 枚を越えておらず、ここでの有利 R T 連荘数も 3 となるので、スピーカ 7 L、7 R、7 U から出力される楽曲が、有利 R T 中楽曲 A に変更さ

50

れる。有利 R T に制御されている間においてさらに純増総数が徐々に増えていくが、この有利 R T 中でも 1 0 0 0 枚を越えることはない。

【 0 2 8 3 】

有利 R T においてビッグボーナス (C) + リプレイ B に当選し、これに基づいてリプレイ B に入賞したものとする。リプレイ B に入賞しても、ビッグボーナス (C) との同時当選であり、有利 R T への制御から未だ 2 0 0 ゲームを消化していないなら、ここで有利 R T が終了することはない。従って、スピーカ 7 L、7 R、7 U から出力される楽曲も、有利 R T 中楽曲 A のままとなる。また、リプレイ B に入賞したゲームでビッグボーナス (C) + リプレイ B の同時当選となっているため、ここで当選したビッグボーナス (C) に基づくビッグボーナスの遊技状態が終了した後におけるナビ権利は、この時点で発生する。

10

【 0 2 8 4 】

次に、ビッグボーナス (C) の当選が持ち越されている有利 R T でビッグボーナス (C) に入賞すると、有利 R T からビッグボーナスに遊技状態が制御される。このビッグボーナスでは、開始前に既にナビ権利が発生しているため、遊技者にキャラクタの選択を行わせることなく、ビッグボーナスの終了後に R T ナビが行われることが遊技者に報知される。このビッグボーナス開始時における純増総数は 1 0 0 0 枚を越えてなく、有利 R T 連荘数が 3 であるので、スピーカ 7 L、7 R、7 U から出力される楽曲が、ボーナス中楽曲 A に変更される。ビッグボーナスに制御されている間において純増総数がさらに増え、このビッグボーナス中に 1 0 0 0 枚を越えるが、開始時においては 1 0 0 0 枚を越えていなかったの、そのままボーナス中楽曲 A が再生出力される。

20

【 0 2 8 5 】

ビッグボーナスにおけるメダル払い出し総数が 4 6 5 枚を越えると、特別 R T に遊技状態が制御される。ここで、スピーカ 7 L、7 R、7 U から出力される楽曲は、通常楽曲に変更される。特別 R T においてスイカまたはチェリーに入賞する前に (スイカまたはチェリーの当選はあってもよい)、1 5 ゲームを消化したものとする。1 5 ゲームの消化により、特別 R T から通常遊技状態に遊技状態が制御される。スピーカ 7 L、7 R、7 U から出力される楽曲は、通常楽曲のままである。特別 R T 及び通常遊技状態にある間に純増総数は少しずつ減少していくが、1 0 0 0 枚は下回らない。

【 0 2 8 6 】

通常遊技状態においてリプレイ A に入賞する前に、レギュラーボーナス + スイカ + チェリーに入賞し、これに基づいてスイカに入賞したものとする。このスイカの入賞により、通常遊技状態から有利 R T に遊技状態が制御される。スイカに入賞したときに、有利 R T に遊技状態が制御されることが液晶表示器 4 にて報知されるが、このゲームでは、レギュラーボーナスの当選が報知されず、有利状態に制御された後のゲームで報知される。この有利 R T に制御されたときの純増総数は 1 0 0 0 枚を越えており、ここでの有利 R T 連荘数が 4 となるので、スピーカ 7 L、7 R、7 U から出力される楽曲が、有利 R T 中楽曲 B に変更される。同時当選ではあったが、レギュラーボーナスであるので、ナビ権利の付与はない。

30

【 0 2 8 7 】

次に、レギュラーボーナスの当選が持ち越されることとなる有利 R T でレギュラーボーナスに入賞すると、有利 R T からレギュラーボーナスに遊技状態が制御される。このレギュラーボーナスに制御されたときの純増総数は 1 0 0 0 枚を越えており、ここでの有利 R T 連荘数が 4 となるので、スピーカ 7 L、7 R、7 U から出力される楽曲が、ボーナス中楽曲 B に変更される。この有利 R T からレギュラーボーナスまでの期間で、純増総数は 1 0 0 0 枚からさらに大きく増える。

40

【 0 2 8 8 】

レギュラーボーナスにおいて 8 ゲーム入賞すると、通常遊技状態に遊技状態が制御される。ここで、スピーカ 7 L、7 R、7 U から出力される楽曲は、通常楽曲に変更される。

【 0 2 8 9 】

通常遊技状態において、リプレイ A に入賞するよりも前に、R T ナビは行われなくても

50

遊技者が自力でスイカに入賞させることができたものとする。このスイカの入賞により、通常遊技状態から有利ＲＴに遊技状態が制御される。スイカに入賞したときに、有利ＲＴに遊技状態が制御されることが液晶表示器４にて報知される。この有利ＲＴに制御されたときの純増総数は１０００枚を越えており、ここでの有利ＲＴ連荘数が５となるので、スピーカ７Ｌ、７Ｒ、７Ｕから出力される楽曲が、プレミア有利ＲＴ中楽曲に変更される。

【０２９０】

次に、有利ＲＴにおいて２００ゲームを消化する前に、ビッグボーナス（Ｂ）に入賞したものとする（ビッグボーナスＢに入賞する前にリプレイＡに入賞しているが、有利ＲＴのまま遊技状態は変更されない）。このビッグボーナス（Ｂ）の入賞により、有利ＲＴからビッグボーナスに遊技状態が制御される。このビッグボーナス開始時における純増総数は１０００枚を越えており、ここでの有利ＲＴ連荘数が５となるので、スピーカ７Ｌ、７Ｒ、７Ｕから出力される楽曲が、プレミアボーナスＲＴ中楽曲に変更される。

10

【０２９１】

また、入賞したビッグボーナス（Ｂ）が単独当選に基づくものであったとすると、ビッグボーナスの遊技状態が開始される際に遊技者がキャラクタを選択し、これに従って払出仮定数が４６６枚を越えるまで（但し、ビッグボーナスが終了するまで）ＲＴナビ抽選が行われることとなる。このビッグボーナスにおいては、ＲＴナビ抽選に当選しないものとする。

【０２９２】

ビッグボーナスにおけるメダルの払い出し総数が４６５枚を越えると、特別ＲＴに遊技状態が制御される。ここで、スピーカ７Ｌ、７Ｒ、７Ｕから出力される楽曲は、通常楽曲に変更される。この特別ＲＴで１５ゲームを消化するよりも前にチェリーに当選したが、ＲＴナビが行われなかったためにチェリーに入賞させることができなかったものとする。この場合、特別ＲＴがそのまま継続する。その後、特別ＲＴにおいて１５ゲームを消化したものとする。１５ゲームの消化により、特別ＲＴから通常遊技状態に遊技状態が制御される。スピーカ７Ｌ、７Ｒ、７Ｕから出力される楽曲は、通常楽曲のままである。

20

【０２９３】

通常遊技状態に移行してから、スイカまたはチェリーに入賞するよりも前に（スイカまたはチェリーの当選はあってもよい）、リプレイＡに入賞したものとする。このリプレイＡの入賞により、通常の遊技状態から不利ＲＴに遊技状態が制御される。スピーカ７Ｌ、７Ｒ、７Ｕから出力される楽曲は、通常楽曲のままである。また、純増総数のカウントは０に初期化される。ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）、レギュラーボーナス、リプレイＢの何れにも入賞することなく不利ＲＴにおいて３００ゲームを消化すると、通常遊技状態に遊技状態が制御される。スピーカ７Ｌ、７Ｒ、７Ｕから出力される楽曲は、通常楽曲のままである。

30

【０２９４】

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、通常遊技状態、特別ＲＴ、レアＲＴ１またはレアＲＴ２においてスイカまたはチェリーに入賞すると有利ＲＴに遊技状態が制御され、通常遊技状態、レアＲＴ１またはレアＲＴ２においてリプレイＡに入賞すると不利ＲＴに遊技状態が制御される。不利ＲＴは、３００ゲームの間継続する遊技状態となっているが、この不利ＲＴにおいてスイカまたはチェリーに入賞しても有利ＲＴに遊技状態が制御されることはなく、一旦不利ＲＴに遊技状態が制御されてしまうと、ここから有利ＲＴに遊技状態が制御されるチャンスがなくなってしまう。

40

【０２９５】

不利ＲＴにおいてビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスに当選し、これらに入賞させることでビッグボーナスまたはレギュラーボーナスに制御されれば、３００ゲームの消化を待たずに不利ＲＴを終了させることができるが、不利ＲＴにおいてビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスに当選するチャンスは、通常遊技状態、特別ＲＴ、レアＲＴ１、レアＲＴ２または有利ＲＴにおいてビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスに当選するチャンスと全く変わらない。

50

【 0 2 9 6 】

もっとも、不利 R T においては、リプレイ B 及びリプレイ C に当選する可能性があり、300 ゲームを消化する前であってもリプレイ B、リプレイ C に入賞すると、それぞれレア R T 1、レア R T 2 に遊技状態が制御される。レア R T 1 またはレア R T 2 に遊技状態が制御されれば、ここでスイカまたはチェリーに入賞すれば有利 R T に遊技状態が制御されるので、有利 R T に制御されるチャンスが再び生じるものとなる。

【 0 2 9 7 】

つまり、不利 R T において 300 ゲームを消化する前であっても、また、ビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスに当選しなくても、リプレイ B またはリプレイ C の入賞によってレア R T 1 またはレア R T 2 に遊技状態が制御されるチャンスがあり、そのチャンスを生かしてレア R T 1 またはレア R T 2 に遊技状態が制御されれば、再び有利 R T に遊技状態が制御されるチャンスも生じるものとなる。このため、不利 R T に遊技状態が制御されたときであっても、遊技者を落胆させずに済むものとなる。

10

【 0 2 9 8 】

また、不利 R T からの脱出を可能とするリプレイ B、リプレイ C のうちでレア R T 1 に遊技状態を制御させることとなるリプレイ B は、ビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスと同時に当選し得る役となっている。すなわち、リプレイ B に入賞すると、単に不利 R T から脱出して有利 R T への制御のチャンスが生まれるレア R T 1 に制御されるというだけではなく、ビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスの何れかに当選している可能性もあるということになるので、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。

20

【 0 2 9 9 】

ところで、リプレイ B は、ビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスと同時に当選し得る役となっているので、同時当選であることを条件とすれば、通常遊技状態、特別 R T、レア R T 2 または有利 R T に遊技状態が制御されているときにもリプレイ B に入賞することがある。通常遊技状態、特別 R T、レア R T 2 または有利 R T においてリプレイ B に入賞するのは、この同時当選の場合だけであるので、リプレイ B の入賞に希少性が生じるものとなる。また、この希少なリプレイ B の入賞で、ビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスの何れかに当選していることが確定的に分かるものとなるので、遊技者の期待感を大いに高めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 3 0 0 】

また、有利 R T におけるメダルの払出率が 1 を越えるのに対して、レア R T 1 におけるメダルの払出率が 1 を下回っているが、有利 R T におけるリプレイ B の入賞は、ビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスとの同時当選でしか発生し得ず、レア R T 1 に遊技状態を制御させることがない。このため、メダルの払出率が 1 を越える有利 R T でレア R T 1 の図柄であるリプレイ B に入賞しても、有利 R T における遊技者の利益を失わせることがなく、遊技者の期待感を削いでしまうことがない。

【 0 3 0 1 】

また、ビッグボーナスの終了後に制御される特別 R T では、不利 R T に遊技状態を制御させるリプレイ A の当選確率が 0 となっているが、通常遊技状態ではおよそ 1 / 7 . 3、リプレイ B の入賞により不利 R T から制御されるレア R T 1 でもおよそ 1 / 7 . 3、リプレイ C の入賞により不利 R T から制御されるレア R T 2 ではおよそ 1 / 3 3 . 1 となっている。

40

【 0 3 0 2 】

このように通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 及びレア R T 2 の間で不利 R T に遊技状態を制御させるリプレイ A の当選確率に差があり、特にビッグボーナスの終了後に制御される特別 R T では再び不利 R T に制御される危険がないのに対して、不利 R T から制御されたレア R T 1、レア R T 2 では再び不利 R T に制御される危険もあるものとなることで、特別 R T の比較での遊技における面白みが増し、さらに遊技の興趣を向上させること

50

ができる。また、レア R T 1 とレア R T 2 でも再び不利 R T に制御される危険度に違いがあるので、不利 R T においてリプレイ B とリプレイ C の何れに入賞するかにまで遊技者に関心を持たせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 0 3 】

また、スロットマシン 1 における遊技状態のうちで、ビッグボーナス、レギュラーボーナス及び有利 R T は、メダルの払出率が 1 を越える遊技者にとって有利な遊技状態であるが、通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1、レア R T 2 及び不利 R T は、メダルの払出率が 1 を下回る遊技者にとって不利な遊技状態である。ここで、通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 及びレア R T 2 は、不利 R T と同様にメダルの払出率が 1 を下回る遊技状態であるといっても、それぞれのスイカ、チェリー、リプレイ A の当選確率を考えれば、比較的短期間で終了する遊技状態である。一方、不利 R T は、ビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナス、リプレイ B またはリプレイ C に入賞しない限り 3 0 0 ゲーム継続すること、及びこれらの役の当選確率を考えれば、比較的長期間継続する遊技状態である。

10

【 0 3 0 4 】

ところで、上記した遊技状態のうちのビッグボーナス、レギュラーボーナス及び有利 R T は、メダルの払出率が 1 を越えるので、これらの遊技状態に制御されている間は、通常、小役入賞により払い出されるメダルの数の方が賭け数の設定に用いられるメダルの数よりも多く、遊技者の手持ちのメダルが増えていくことになる。このようなビッグボーナスまたはレギュラーボーナス、若しくは有利 R T に制御されている間に、それぞれボーナス中楽曲、有利 R T 中楽曲をスピーカ 7 L、7 R、7 U から再生出力することによって、遊技者の手持ちのメダルが増加していく過程を盛り上げていくことができる。

20

【 0 3 0 5 】

また、通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 及びレア R T 2 は、メダルの払出率が 1 を下回るといっても短期間で終了するため、これらの遊技状態に制御されている間における遊技者の手持ちのメダルの減少は極少数に限られている。従って、不利 R T に制御されることなく、ビッグボーナス、レギュラーボーナスまたは有利 R T、若しくは通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 の間だけで遊技状態が制御されている間は、遊技者の手持ちのメダルが大きな増加傾向にあるということになる。

【 0 3 0 6 】

このように不利 R T に制御されることなくビッグボーナス、レギュラーボーナスまたは有利 R T、若しくは通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 の間だけで遊技状態が制御されている間には、そこで最初に有利 R T に制御されたときからの純増メダルの枚数 (純増総数) が 1 0 0 0 枚を越えるようなこともある。

30

【 0 3 0 7 】

開始時において純増総数が 1 0 0 0 枚以下のときのビッグボーナスまたはレギュラーボーナス、若しくは有利 R T では、それぞれボーナス中楽曲 A、有利 R T 中楽曲 A が再生出力されるが、開始時において純増総数が 1 0 0 0 枚を越えているときのビッグボーナスまたはレギュラーボーナス、若しくは有利 R T では、それぞれボーナス中楽曲 B、有利 R T 中楽曲 B が再生出力される。このように純増総数が 1 0 0 0 枚を越えているかどうかによって再生出力される楽曲を変更することで、遊技者の手持ちのメダルの枚数の増加と再生される楽曲の変化を十分にリンクさせることができるものとなる。

40

【 0 3 0 8 】

さらに、不利 R T に制御されることなくビッグボーナス、レギュラーボーナスまたは有利 R T、若しくは通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 の間だけで遊技状態が制御されている間において有利 R T に制御された回数 (有利 R T 連荘数) が 5 回を越え、純増総数も 1 0 0 0 枚を越えていると、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス、若しくは有利 R T において再生出力される楽曲が、それぞれプレミアムボーナス中楽曲、プレミアム有利 R T 中楽曲に変更される。このように有利 R T 連荘数が 5 回も越えるとプレミアムボーナス中楽曲、プレミアム有利 R T 中楽曲が再生出力されることにより、有利 R T 連

50

荘数が多くなった遊技者に非常な満足感を与えることができる。

【 0 3 0 9 】

また、上記のスロットマシン 1 において通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 から有利 R T に遊技状態を制御させるための図柄はスイカまたはチェリーであるが、スイカ及びチェリーは、ビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスと同時に当選し得る役となっている。つまり、通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 から有利 R T においてスイカまたはチェリーに入賞したときには、有利 R T に遊技状態が制御されるだけでなく、ビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスの当選も期待できるものとなる。

【 0 3 1 0 】

また、通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 においてスイカまたはチェリーに入賞したときには、これによって有利 R T に遊技状態が制御されることとなるので、その旨が液晶表示器 4 において遊技者に報知されるものとなっている。ここで、スイカまたはチェリーに入賞したゲームでは、仮にビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスに同時に当選していたとしても、有利 R T に制御される旨の報知が行われるだけで、ビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスの当選報知が行われない。

【 0 3 1 1 】

このようにスイカまたはチェリーに入賞したゲームでは、有利 R T に制御される旨の報知しか行われないものとするので、当該スイカまたはチェリーの入賞が有利 R T への制御を意味するものだと思わせることができる。そして、実際にビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスにも当選していたのであれば、それ以降のゲームでビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスの当選報知が行われることとなる。この後から行われたビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスの当選報知で遊技者に意外性を感じさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 1 2 】

しかも、有利 R T は、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスと同様にメダルの払出率が 1 を越える遊技者に有利な遊技状態だとしても、その有利度は、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスに比べれば低い。このように最初に有利度が低い (不利ではないが) 有利 R T であると遊技者に思わせておいて、後から有利度がより高いビッグボーナスまたはレギュラーボーナスに直結するビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスの当選を報知することで、遊技者の期待感をより効果的に高めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 1 3 】

さらに、有利 R T に遊技状態を制御させるためのスイカとチェリーは、それぞれ入賞させるための停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順 (特に右の停止ボタン 1 2 R の操作タイミング) が重複していないものとなっているので、チェリーだけが当選しているときにスイカを狙っても何れにも入賞し得ず、スイカだけが当選しているときにチェリーを狙っても何れにも入賞してない。

【 0 3 1 4 】

もっとも、ビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスと同時当選となるのがスイカだけ、チェリーだけといったことはあり得ず、スイカとチェリーの両方がビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスと同時に当選することになる。スイカとチェリーの両方が当選しているのなら、スイカを狙えばスイカに入賞し、チェリーを狙えばチェリーに入賞する (但し、これらを狙った停止操作が適切であれば) ので、有利 R T に遊技状態を制御させる図柄が導出される機会を多くすることができる。

【 0 3 1 5 】

この実施の形態にかかるスロットマシン 1 では、ビッグボーナスに制御されているときにはビッグボーナス中演出が、レギュラーボーナスに制御されているときにはレギュラー

10

20

30

40

50

ボーナス中演出が、液晶表示器 4 において行われるものとなる。ここで、単独当選したビッグボーナス (A) ~ (C) の入賞に基づくビッグボーナスである場合には、当該ビッグボーナスの開始時において、ビッグボーナス中演出で登場するキャラクタの種類を遊技者が選択するものとなっている。

【0316】

また、単独当選したビッグボーナス (A) ~ (C) の入賞に基づくビッグボーナスでは、ビッグボーナスの終了後の特別 R T、通常遊技状態においてスイカまたはチェリーの当選を報知する R T ナビを行うかどうかを決定する R T ナビ抽選を行うものとなっている。この R T ナビ抽選を行う機会は、遊技者がビッグボーナスの開始時に選択したキャラクタの種類に応じて異なっており、キャラクタ A を選択したときにはチェリー当選時、キャラクタ B を選択したときにはスイカ当選時、キャラクタ C を選択したときにはベル当選時に行われるものとなっている。また、それぞれの R T ナビ抽選の当選確率も異なっている (各々の役の当選確率を考慮すると、ビッグボーナス全体ではほぼ同じ確率で当選する)。

【0317】

このようにビッグボーナスの開始時における遊技者自らのキャラクタの選択が、ビッグボーナス終了後の R T ナビの有無に直結することとなるので、R T ナビの権利を得た遊技者が自らの選択に満足感を得ることができるものとなる。さらに、R T ナビが行われる旨の報知も、キャラクタ A、B、C のそれぞれを選択した場合に、チェリーに当選したゲームの開始時、スイカに当選したゲームの終了時、ビッグボーナスの終了時という具合に異なるものとなっており、さらにその報知も選択したキャラクタの画像で行われるので、R T ナビの権利を得た遊技者が自らの選択に満足感を得ることができるものとなる。

【0318】

一方、スイカ + チェリーまたはリプレイ B と同時当選したビッグボーナス (A) ~ (C) の入賞に基づくビッグボーナスでは、既に同時当選の際に遊技者にナビ権利が付与されており、ビッグボーナスの終了後に R T ナビが行われることが決まっている。このようにビッグボーナスの開始前からビッグボーナスの終了後に R T ナビが行われることが決まっていた場合には、ビッグボーナスの開始時において遊技者にキャラクタを選択させず、R T ナビが行われることがここで報知される。さらに、当該ビッグボーナスにおけるビッグボーナス中演出は、単独当選したビッグボーナス (A) ~ (C) の入賞に基づくビッグボーナスにおけるビッグボーナス中演出については選択し得ないキャラクタ D の画像で行われるものとなっている。

【0319】

このようにビッグボーナスの開始前に既に R T ナビが行われることが決まっていた場合には、ビッグボーナスの開始時に遊技者にキャラクタを選択させることなく R T ナビが行われることを報知するので、遊技に意外性を生じさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、ビッグボーナスの開始時においてキャラクタの種類を選択しなければならないのか、それとも既に R T ナビが行われていることが決まっているのかについて遊技者に興味を持たせることができるので、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0320】

ところで、遊技者の選択に従って R T ナビ抽選が行われることがあるビッグボーナスは、その終了条件を払い出しメダル枚数が 465 枚を越えたときとしているため、小役に入賞したか否かや入賞した小役の種類が何であるかによって継続ゲーム数が異なってくる。ここで、メダルの払い出しを伴う小役としてはスイカ、ベル、チェリーの 3 種類があるが、何れも停止ボタン 12 L、12 C、12 R の操作手順によって取りこぼしのある役となっている (ベルは、停止ボタン 12 L を 1 番目または 2 番目に操作すれば取りこぼすことはないが、3 番目に操作すれば取りこぼすこともある)。

【0321】

このため、ビッグボーナスにおいて内部抽選で当選した小役を遊技者が停止ボタン 12 L、12 C、12 R の操作で態と取りこぼすようなことを行えば、ビッグボーナスにおい

10

20

30

40

50

て実行されるゲーム数を増加させることができる。ここで、ビッグボーナスに制御されている限り遊技者の選択に従って無制限にＲＴナビ抽選を行うものとする、ビッグボーナスのゲーム数が増加されれば、ＲＴナビ抽選が行われるゲーム数も増加し、ビッグボーナスの終了までにＲＴナビ抽選に当選する確率が高くなる。こうなると、スロットマシン１の提供者側が想定していなかったような高確率で、ビッグボーナスの終了後にＲＴナビが行われることになってしまう虞がある。

【０３２２】

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、ビッグボーナスにおいてＲＴナビ抽選を行うのを、当選した小役に必ず入賞するものと仮定した場合に払い出されることとなるメダルの総数である払出仮定数が４６６枚を越えるまでとしている。このため、ビッグボーナスの開始からの払い出しメダル総数が４６５枚を越える前であっても、払出仮定数が４６６枚を越えていればＲＴナビ抽選が行われることがないので、ビッグボーナスの継続ゲーム数の引き延ばしが行われて、想定外の高確率でビッグボーナスの終了後にＲＴナビが行われることになってしまうようなことがなくなる。

10

【０３２３】

また、ビッグボーナスが終了される払い出しメダル総数は４６５枚を越えたときとしているのに対して、ＲＴナビ抽選が行われなくなる払出仮定数は４６６枚を越えたときとなっている。このため、場合によっては、当選した小役に全て入賞させた場合に実行されるゲーム数よりも多くのゲーム数をＲＴナビ抽選が行われなくなるまでに実行させることも可能となる。このため、この払い出しメダル総数の４６５枚越えと、払出仮定数の４６６枚越えとをできる限り生かすという遊技における攻略要素が生じてくるので、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【０３２４】

また、ビッグボーナス、レギュラーボーナス以外の通常遊技状態、特別ＲＴ、レアＲＴ１、レアＲＴ２、有利ＲＴまたは不利ＲＴに制御されているときには、液晶表示器４に通常は背景画像が表示され、また、ゲーム毎の決定で当該ゲーム限りで終了する演出が行われる。背景画像の態様、ゲーム毎の決定で行われる演出の態様は、ステージ１～ステージ３の３つの演出ステージのうちの何れが選択されているかによって異なるものとなっている。また、演出の実行モードとして、演出高確率モードと演出低確率モードとの２種類がある。

30

【０３２５】

ところで、通常遊技状態、特別ＲＴ、レアＲＴ１、レアＲＴ２、有利ＲＴまたは不利ＲＴのうちで有利ＲＴに制御されているときには有利ＲＴ中楽曲がスピーカ７Ｌ、７Ｒ、７Ｕから再生出力されるが、通常遊技状態、特別ＲＴ、レアＲＴ１、レアＲＴ２または不利ＲＴに制御されているときには何れも通常楽曲が再生出力されるので、楽曲の違いでは、通常遊技状態、特別ＲＴ、レアＲＴ１、レアＲＴ２及び不利ＲＴのうちで何れの遊技状態に制御されているかが分かることはない。特に新たに遊技を開始した遊技者にとっては、通常楽曲が再生出力されている限り、通常遊技状態、特別ＲＴ、レアＲＴ１、レアＲＴ２及び不利ＲＴのうちで何れの遊技状態に制御されているのかは全く分からない。

40

【０３２６】

また、ビッグボーナス、レギュラーボーナス以外の通常遊技状態、特別ＲＴ、レアＲＴ１、レアＲＴ２、有利ＲＴまたは不利ＲＴに制御されているときの各ゲームで賭け数を設定したときに、そのときの遊技の状況に応じて演出モードがまず選択され、ここで選択の確定した演出モードと遊技の状況とに応じて演出ステージが選択されるものとなっている。その後にゲームを開始したときに液晶表示器４で演出を行うかどうかは、直前の賭け数の設定時に選択された演出モードに応じた確率で決定され、背景画像の表示や実行される演出の演出ステージは、直前の賭け数の設定時に選択された演出ステージに従うものとなっている。

【０３２７】

ここで、スイカまたはチェリーの入賞により有利ＲＴに制御されるものとなる通常遊技

50

状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 に制御されているとき、若しくは再び通常遊技状態に帰ることが近くなっている不利 R T の残りゲーム数が 50 ゲーム以下のときには、不利 R T の残りゲーム数が 51 ゲーム以上である場合に比べて、演出モードとして演出高確率モードが選択される確率が高くなっている。演出高確率モードが選択される確率が高いということは、スイカまたはチェリーの入賞により有利 R T に制御されるものとなる通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 に制御されているとき、若しくは再び通常遊技状態に帰ることが近くなっている不利 R T の残りゲーム数が 50 ゲーム以下のときには、液晶表示器 4 で演出が実行される確率も高くなる。

【0328】

つまり、このように液晶表示器 4 で演出が実行される確率が高い（演出高確率モードが選択されていると考えられる）か低い（演出低確率モードが選択されていると考えられる）かによって現時点で通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 に制御されて有利 R T に制御されるチャンスがあるかどうか、或いは不利 R T の終了が近く、有利 R T に制御されるチャンスが得られるのが近くなっているかどうかを推測できるようになるので、液晶表示器 4 にて行われる演出の実行確率に遊技者の注目を集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。

【0329】

また、演出ステージについても、スイカまたはチェリーの入賞により有利 R T に制御されるものとなる通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 に制御されているとき、若しくは再び通常遊技状態に帰ることが近くなっている不利 R T の残りゲーム数が 50 ゲーム以下のときには、不利 R T の残りゲーム数が 51 ゲーム以上である場合に比べて、ステージ 3 が選択される確率が高くなっており、また、ステージ 2 とステージ 1 についても選択確率に違いがある。

【0330】

さらに、スイカまたはチェリーの入賞により有利 R T に制御されるものとなる通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 に制御されているとき、若しくは再び通常遊技状態に帰ることが近くなっている不利 R T の残りゲーム数が 50 ゲーム以下のときに選択されやすい演出高確率モードでは、不利 R T の残りゲーム数が 51 ゲーム以上であるときに選択されやすい演出低確率モードに比べて、ステージ 3 が選択される確率が高くなっており、また、ステージ 2 とステージ 1 についても選択確率に違いがある。

【0331】

つまり、このように液晶表示器 4 に表示される背景画像や実行される演出の演出ステージの違いによって現時点で通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 に制御されて有利 R T に制御されるチャンスがあるかどうか、或いは不利 R T の終了が近く、有利 R T に制御されるチャンスが得られるのが近くなっているかどうかを推測できるようになるので、液晶表示器 4 に表示される背景画像や演出の演出ステージの違いにも遊技者の注目を集めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0332】

さらに、演出ステージが変更された場合には、これまで選択されていた演出ステージに対応した旧画像から新たに選択された新画像に表示が切り替えられるが、この画像の切り替えが、1 フレーム期間で完全に切り替えられる場合と、数フレーム期間の間に旧画像をワイプアウトさせながら新画像をワイプインさせて切り替えられる場合とがある。前者と後者のそれぞれの確率は、スイカまたはチェリーの入賞により有利 R T に制御されるものとなる通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 に制御されているとき、若しくは再び通常遊技状態に帰ることが近くなっている不利 R T の残りゲーム数が 50 ゲーム以下のときに選択されやすい演出高確率モードでは、 $1/4$ と $3/4$ であるのに対して、不利 R T の残りゲーム数が 51 ゲーム以上であるときに選択されやすい演出低確率モードでは、 $3/4$ と $1/4$ となっている。

【0333】

つまり、液晶表示器 4 に表示されている画像がこれまでと異なるステージの画像に切り

10

20

30

40

50

替えられる場合にも、その切り替え態様の違いで現時点で通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 に制御されて有利 R T に制御されるチャンスがあるかどうか、或いは不利 R T の終了が近く、有利 R T に制御されるチャンスが得られるのが近くなっているかどうかを推測できるようになるので、液晶表示器 4 に表示される画像が切り替えられる際の態様にも遊技者の注目を集めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 3 4 】

また、前述したとおり、有利 R T にあることは有利 R T 中楽曲の再生出力で分かるが、有利 R T に制御されているときにおいてビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスに当選していることは、可変表示装置 2 にいわゆるリーチ目が導出された場合などを除いては、告知が行われ限り演出からでは全く分からない。ここで、ビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスの何れかに当選しているときには、有利 R T においてこれらに当選していないときに比べて演出高確率モードが選択される確率が高くなっている。

10

【 0 3 3 5 】

また、有利 R T においてビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスの何れかに当選しているときには、これらに当選していないときに比べてステージ 3 が選択される確率が高く、ステージ 2 とステージ 1 の選択確率にも違いがある。さらに、有利 R T においてビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスの何れかに当選しているときに選択されやすい演出高確率モードでは、これらに当選していないときに選択されやすい演出低確率モードに比べて、ステージ 3 が選択される確率が高くなっており、異なるステージへの画像の切り替え時にワイプアウト/ワイプインが行われる確率も高くなっている。

20

【 0 3 3 6 】

このように有利 R T に制御されているときにおいて、演出の実行確率の違い、選択されたステージの違い、さらにはステージの切り替え時の態様の違いによってビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスに当選しているかどうかを推測できるようになるので、有利 R T に制御されているときにも液晶表示器 4 での演出の実行確率、実行される演出の演出ステージ、画像が切り替えられる際の態様にも遊技者の注目を集めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 3 3 7 】

また、スロットマシン 1 を起動した直後の状態としては、設定キースイッチ 9 2 を O N 状態とすることで設定値を変更して全くの初期状態から遊技を開始させるものとなっている状態と、設定キースイッチ 9 2 を O F F 状態とすることで設定値を変更せずに電源を遮断する前の状態から遊技を再開させるものとなっている状態がある。遊技店が新たな日の営業のために開店した直後は、通常、この何れかの状態となっている。

【 0 3 3 8 】

ここで、スロットマシン 1 を起動した後は、設定キースイッチ 9 2 を O N 状態として設定値を変更したか否かに関わらず、最初のゲームを開始するための賭け数を設定すれば同じ比率で演出高確率モードか演出低確率モードかが選択されるものとなっているため、スロットマシン 1 を起動した後の状態が設定キースイッチ 9 2 を O N 状態とすることで設定値を変更して全くの初期状態から遊技を開始させるものとなっている状態と、設定キースイッチ 9 2 を O F F 状態とすることで設定値を変更せずに電源を遮断する前の状態から遊技を再開させるものとなっている状態との何れかであるかが遊技者に知られてしまうことがない (但し、電源を遮断したときの状態がビッグボーナス、レギュラーボーナスまたは有利 R T となっていた場合に、その状態から遊技を再開させた場合を除く) 。

40

【 0 3 3 9 】

さらに演出ステージの選択については、遊技の状況が同じ区分にあるのであれば、設定値が高いほどステージ 3 が選択される確率が高くなっており、また、ステージ 2 とステージ 1 が選択される確率にも違いがある。このため、液晶表示器 4 に表示される背景画像や

50

ここで実行される演出の演出ステージの違いによって設定値も推測することができるようになり、液晶表示器 4 に表示される背景画像や演出の演出ステージの違いに対してよりいっそうの遊技者の注目を集めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 4 0 】

また、設定値を変更することによって遊技制御基板 1 0 1 の R A M 1 1 2 が初期化されるが、リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R をそれぞれ構成するステッピングモータのステップ数をカウントするためのカウンタの値は初期化されない。このため、設定値の変更後においても C P U 1 1 1 が把握するリールモータ 3 M L、3 M C、3 M R をそれぞれ構成するステッピングモータのステップ数 (R A M 1 1 2 のカウンタでカウントされているステップ数) が実際のステップ数と異なることがなく、パルス信号の励磁相が異なってリール 3 L、3 C、3 R が滑らかに回転開始ができずに設定値の変更がされていることが遊技者に察知されてしまうということを防ぐことができる。

10

【 0 3 4 1 】

また、満タンセンサ 9 0 によりオーバーフロータンクの満タンが検出されているかどうかを 1 ゲームに 1 回ずつチェックし、満タンが検出されている場合には、満タンエラーに制御する。もっとも、前回のゲームでリプレイ入賞していた場合 (すなわち R A M 1 1 2 にリプレイゲーム中フラグが設定されている場合) には、このチェックを行っていない。前回のゲームでリプレイ入賞していた場合は、遊技者がメダルを投入せずに賭け数が設定されるので、発生可能性の低い満タンエラーのチェックを省くことで遊技制御基板 1 0 1 の制御部 1 1 0 にかかる負荷を小さくすることができる。

20

【 0 3 4 2 】

また、外部出力基板 1 0 5 は、各種のボーナス中信号、メダル I N 信号、メダル O U T 信号、及びセキュリティ信号を、ホールの管理コンピュータなどの外部装置に出力するものとなっている。ここで、セキュリティ信号は、ドア開放信号、設定値変更信号、投入エラー信号、払い出しエラー信号、他のエラー信号、及び精算中信号が含まれるが、これらは、パラレル・シリアル変換回路 1 0 0 2 により時分割で同一の出力端子からシリアルに情報提供端子板 1 0 1 0 に出力される。このようにセキュリティ信号を複数種類の信号を時分割で出力するものとしたことで、例えば、各種信号の出力のために外部出力基板 1 0 5 に搭載する半導体チップを小型化することができる。

30

【 0 3 4 3 】

また、セキュリティ信号には、精算中信号が含まれることから、外部装置でこれを監視することによって、クレジットまたは賭け数に応じたメダルの精算が行われていることを掌握でき、クレ満ゴトのような不正行為が行われていることを遊技店の店員が容易に察知することができるようになる。さらに、セキュリティ信号には、投入エラー信号と払い出しエラー信号が含まれることから、仮に遊技店の店員がエラー信号に気づかなかった場合でも、これらを外部装置で監視することによって、遊技を行わずに不正にメダルを得ようとする行為 (メダル投入口 1 3 からの不正なメダル投入行為やホッパー 8 0 からメダルを抜くなどの行為) が行われていることも遊技店の店員が容易に察知することができるようになる。

40

【 0 3 4 4 】

また、セキュリティ信号には、設定値変更信号が含まれることから、外部装置でこれを監視することによって、設定値の変更が行われていることを掌握することができ、設定変更ゴトのような不正行為が行われていることを遊技店の店員が察知することができるようになる。さらに、セキュリティ信号には、ドア開放信号が含まれることから、前面扉を開放したことで操作可能となる設定スイッチ 9 1 を不正に操作しようとするような行為が行われていることも遊技店の店員が容易に察知することができるようになる。

【 0 3 4 5 】

また、外部出力基板 1 0 5 にはバックアップ電源が搭載されており、スロットマシン 1 の電源が O F F されているときであっても、このバックアップ電源からの電力供給で、扉

50

開放センサ 95 により前面扉が開放状態にあることを検出し、ドア開放信号を含むセキュリティ信号を外部装置に出力することができるものとなっている。スロットマシン 1 の電源が OFF され、遊技が行われていないときであっても、遊技制御基板 101 の制御部 110 や演出制御基板 102 の制御部 120 を構成する半導体チップを非正規品に交換したり、本来は外部に出力されない内部信号を外部に取り出すための器具をこれらの半導体チップに取り付けたりするといった不正行為が行われていることを遊技店の店員が容易に察知することができるものとなる。

【0346】

さらに、セキュリティ信号には、投入エラー及び払い出しエラー以外のエラーが発生したことを示す他のエラー信号も含まれている。投入エラー及び払い出しエラー以外のエラーは、直接的にメダルを増加させようとする行為で発生するものではないが、エラーの発生時には何らかの不正が行われている可能性がある。また、エラーが発生したままで放置されていると、遊技者は遊技を行えない。遊技店の店員は、セキュリティ信号に含まれる他のエラー信号を外部装置で監視することで、不正行為の発見や早期の遊技の再開を容易なものとすることができる。

10

【0347】

また、外部出力基板 105 は、スタートレバー 11 の操作時にまとめてメダル IN 信号を出力するものとしている。賭け数として設定するメダルの投入の度にメダル IN 信号を出力するものとした場合には、精算ボタン 16 の操作により既に設定した賭け数がキャンセルされると、出力したメダル IN 信号の取消が必要となってしまう。また、1 枚 BET ボタン 14 または MAX BET ボタン 15 の操作によりクレジットから賭け数を設定した場合と、メダル投入口 13 からメダルの現物を投入して賭け数を設定した場合とで、メダル IN 信号を出力するためのプログラムが別々に必要になってしまう。この実施の形態にかかるスロットマシン 1 のようにスタートレバー 11 の操作時にまとめてメダル IN 信号を出力することで、このような不都合が生じるのを防ぐことができる。

20

【0348】

一方、外部出力基板 105 は、ホッパー 80 からメダルを 1 枚払い出す度にメダル OUT 信号を出力するものとしている。仮に小役入賞に基づいてメダルを払い出すときに、払い出すメダルの数だけメダル OUT 信号をまとめて出力するものとした場合には、ホッパー 80 においてメダル切れエラーが発生したときなどに、実際に払い出されたメダルとの間に誤差が生じてしまう。また、メダルの払い出しの終了時に払い出したメダルの数だけメダル OUT 信号をまとめて出力するものとした場合には、次のゲームが開始されてからもメダル OUT 信号の出力が継続されているという可能性が生じる。この実施の形態にかかるスロットマシン 1 のようにホッパー 80 からメダルを 1 枚払い出す度にメダル OUT 信号を出力することで、このような不都合が生じるのを防ぐことができる。

30

【0349】

また、遊技の進行状況に応じて、各種のコマンドが遊技制御基板 101 から演出制御基板 102 へと送信されるものとなっているが、遊技制御基板 101 の RAM 112 に設けられたコマンド送信バッファよりも、演出制御基板 102 の RAM 122 に設けられたコマンド受信バッファの方が容量が大きくなっている。このため、遊技制御基板 101 から一度に大量のコマンドが送られてきても、演出制御基板 102 の側では未処理のコマンドを十分に貯めておくことができるので、演出制御基板 102 の CPU 121 が処理しきれないコマンドが生じ、演出の実行に支障が生じてしまうのを防ぐことができる。

40

【0350】

また、遊技制御基板 101 と投入メダルセンサ 44 との間のコネクタ接続、すなわち遊技制御基板 101 の基板側コネクタ 620a とケーブル 600a のケーブル側コネクタ 610a との接続、ケーブル 600a のケーブル側コネクタ 611a と操作部中継基板 107 の基板側コネクタ 621a との接続、操作部中継基板 107 の基板側コネクタ 622g とケーブル 601g のケーブル側コネクタ 612g との接続についてこれらコネクタ同士の接続の解除を、コネクタ規制部材によって規制するようになっている。これにより、遊

50

技制御基板 1 0 1 と投入メダルセンサ 4 4 との間のいずれかのコネクタを不正な打ち込み器具等のコネクタに差し替えて接続し、遊技制御基板 1 0 1 の遊技制御部 1 1 0 にゲームの進行に関わる信号を不正に入出力させるといった不正行為を行うことが困難となるため、不正営業の実施等を効果的に防止できる。

【 0 3 5 1 】

また、ゲームの進行に応じて遊技制御基板 1 0 1 に対して信号を入力する第 1 の電子部品 4 5、4 6、4 1、4 2 L、4 2 C、4 2 R、4 4、3 S L、3 S C、3 S R、8 1 及びゲームの進行に応じて遊技制御基板 1 0 1 から信号が出力される第 2 の電子部品 3 M L、3 M C、3 M R、8 2 のうち、投入メダルセンサ 4 4 と遊技制御基板 1 0 1 との間のコネクタ接続のみコネクタ規制部材を設けてコネクタ同士の接続の解除を規制している。すなわちその信号がなければ遊技を進行させることができない投入メダルセンサ 4 4 (投入メダルセンサ 4 4 からの信号が入力されなければ賭数を設定できずゲームを開始することが不可能となる) と遊技制御基板 1 0 1 との間のコネクタ接続のみコネクタ規制部材を設けてコネクタ同士の接続の解除を規制しており、他の電子部品と遊技制御基板 1 0 1 との間でコネクタ同士の接続を解除して打ち込み器具のコネクタに差し替えた場合でも、実質的に遊技を自動的にゲームを進行させることができなくなるため、最小限の規制で不正行為を防止することが可能となり、これらコネクタ同士の接続を解除するための部品点数を減らすことができる。

10

【 0 3 5 2 】

また、遊技制御部 1 1 0 とゲームの進行上必要な信号の入出力が行われる複数の電子部品とを接続する複数の信号線が、遊技制御基板 1 0 1 と操作部中継基板 1 0 7 との間では 1 本のケーブル 6 0 0 a で接続されているため、遊技制御基板 1 0 1 の基板側コネクタ 6 1 0 a とケーブル側コネクタ 6 2 0 a とのコネクタ接続、すなわち 1 カ所のコネクタ接続のみ接続の解除を規制することで、複数の信号線同士の接続の解除を規制することが可能となり、これらコネクタ接続の解除を規制するための部品を複数用意する必要がなく、これらの部品点数を削減できる。

20

【 0 3 5 3 】

遊技制御部 1 1 0 とゲームの進行上必要な信号の入出力が行われる複数の電子部品とを接続する複数の信号線が、複数のケーブルを介して接続される場合でも、基板側コネクタを近接する位置に配置するとともに、1 つの部品でこれら複数の基板側コネクタと複数のケーブル側コネクタとの接続の解除を規制することで、これらコネクタ接続の解除を規制するための部品を複数用意する必要がなく、これらの部品点数を削減できる。

30

【 0 3 5 4 】

また、遊技制御基板 1 0 1 と操作部中継基板 1 0 7 とを接続するケーブル 6 0 0 a のケーブル側コネクタ 6 1 1 a と操作部中継基板 1 0 7 の基板側コネクタ 6 2 1 a との接続の解除、操作部中継基板 1 0 7 と投入メダルセンサ 4 4 とを接続するケーブル 6 0 1 g のケーブル側コネクタ 6 1 2 g と操作部中継基板 1 0 7 の基板側コネクタ 6 2 2 g との接続の解除が、1 つのコネクタ規制部材によって、同時に規制されるので、これら複数のコネクタ接続の解除を規制するための部品を複数用意する必要がなく、これらの部品点数を削減できる。

40

【 0 3 5 5 】

また、遊技制御部 1 1 0 のバックアップ電源が、遊技制御基板 1 0 1 からケーブル 6 0 0 a - 操作部中継基板 1 0 7 - ケーブル 6 0 1 g - 投入メダルセンサ 4 4 - ケーブル 6 0 1 g - 操作部中継基板 1 0 7 - ケーブル 6 0 0 a を経由した後、遊技制御部 1 1 0 に供給されるようになっており、スロットマシン 1 に対する電力供給が遮断されている状態で、遊技制御基板 1 0 1 の基板側コネクタ 6 2 0 a とケーブル 6 0 0 a のケーブル側コネクタ 6 1 0 a との接続、ケーブル 6 0 0 a のケーブル側コネクタ 6 1 1 a と操作部中継基板 1 0 7 の基板側コネクタ 6 2 1 a との接続、操作部中継基板 1 0 7 の基板側コネクタ 6 2 2 g とケーブル 6 0 1 g のケーブル側コネクタ 6 1 2 g との接続、のいずれかの接続を解除することで、バックアップ電源の供給ラインが切断され、遊技制御部 1 1 0 の R A M 1 1

50

2のデータを保持できず、消失することとなる。すなわち遊技制御基板101と投入メダルセンサ44との間のコネクタ同士の接続が1カ所でも解除されると、遊技制御部110のRAM112に保持されているバックアップデータが消失するようになっている。

【0356】

一方、打ち込み器具などの不正器具を接続するには、コネクタの抜き差しが必要となるが、打ち込み器具を使用し、不正に特別役の当選や遊技状態を設定しても、正規のコネクタと交換するためにコネクタの接続を解除することでRAM112のデータが初期化されてしまうので、打ち込み器具を使用して特別役が当選した状態や遊技者に有利な遊技状態に設定したスロットマシン1を、遊技店の営業開始時等において遊技客に提供するといった不正営業を防止することができる。

10

【0357】

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。

【0358】

上記の実施の形態では、特別RT、通常遊技状態、レアRT1またはレアRT2においてスイカまたはチェリーに入賞したときに、有利RTに遊技状態を制御するものとし、通常遊技状態、レアRT1またはレアRT2においてリプレイAに入賞したときに、不利RTに遊技状態を制御するものとしていた。さらに、特別RTにおいて15ゲームを消化したときに、通常遊技状態に遊技状態を制御するものとし、不利RTにおいてリプレイBに入賞したときに、レアRT1に遊技状態を制御するものとし、不利RTにおいてリプレイCに入賞したときに、レアRT2に遊技状態を制御するものとしていた。

20

【0359】

もっとも、このように遊技状態を制御させるための図柄は、入賞役である小役や再遊技役の図柄に限るものではなく、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順により取りこぼしのある所定の役に当選し、該役を取りこぼすことによって導出され得るものとなるハズレの図柄としてもよい。例えば、スイカは、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順（特に右の停止ボタン12Rの操作タイミング）に応じて入賞する役であるが、これを取りこぼすと「スイカ - スイカ - ベル」の図柄組み合わせが何れかの入賞ラインに導出されるものとすることができる。

【0360】

30

そして、「スイカ - スイカ - ベル」の図柄組み合わせを、特別RT、通常遊技状態、レアRT1またはレアRT2から有利RTに制御させるための有利RT図柄として適用することができる。また、通常遊技状態、レアRT1またはレアRT2から不利RTに遊技状態を制御させるための不利RT図柄や、300ゲームの消化を待たずに不利RTからレアRT1やレアRT2に遊技状態を制御させるための不利RTパンク図柄についても、所定の小役または再遊技役の取りこぼしにより導出可能となる所定のハズレ図柄を適用することができる。

【0361】

上記の実施の形態では、不利RTに遊技状態を制御させるための図柄をリプレイAとしていたが、このリプレイAの当選確率は、レアRT1とレアRT2とで異なっていた。これに対して、有利RTに遊技状態を制御させるための図柄をスイカまたはチェリーといった小役の図柄ではなく、何れかの種類のリプレイの図柄とした場合には、有利RTに遊技状態を制御させるものとなる種類のリプレイの当選確率が、レアRT1とレアRT2とで異なるようにしてもよい。

40

【0362】

上記の実施の形態では、有利RTに遊技状態を制御させるためのスイカ及びチェリーには、ビッグボーナス(A)～(C)またはレギュラーボーナスと同時に当選することがあるものとなっていたが、不利RTに遊技状態を制御させるためのリプレイAには、ビッグボーナス(A)～(C)またはレギュラーボーナスと同時に当選することはなかった。もっとも、不利RTに遊技状態を制御させるためのリプレイAも、単独で当選するだけでは

50

なく、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスと同時に当選することもある役としてもよい。

【０３６３】

また、通常遊技状態、レアＲＴ１またはレアＲＴ２においてリプレイＣに入賞し、不利ＲＴに制御されることとなる場合には、上記の実施の形態におけるスイカまたはチェリーの入賞で有利ＲＴに制御される旨を報知すると同様に、不利ＲＴに制御される旨を報知してもよい。ここで、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスとリプレイＡに同時当選したときゲームでは、当該ゲームでリプレイＡに入賞したときに不利ＲＴに制御される旨を報知するものとし、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスの当選報知を行わないものとすることができる。

10

【０３６４】

このようにスイカまたはリプレイＡに入賞したゲームでは、不利ＲＴに制御される旨の報知しか行われないものとするので、当該リプレイＡの入賞が不利ＲＴへの制御を意味するものだと思わせることができる。そして、実際にビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスにも当選していたのであれば、それ以降のゲームでビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスの当選報知が行われることとなる。この後から行われたビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスの当選報知で遊技者に意外性を感じさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。しかも、不利ＲＴに制御される旨の報知を先に行ってからビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスの当選報知を行うので、不利ＲＴに制御されるものと落胆していた遊技者に突然期待感を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【０３６５】

上記の実施の形態では、各遊技状態の区分においてビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）、レギュラーボーナスに当選している状態は、これらに当選していないと別の状態として扱うものとしていたが、通常遊技状態、特別ＲＴ、レアＲＴ１、レアＲＴ２、有利ＲＴまたは不利ＲＴにおいてビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスに当選したときに（スイカ＋チェリーとの同時当選、リプレイＢとの同時当選を含む）、これらの遊技状態とは異なる内部中ＲＴに遊技状態を制御するものとしてもよい。

【０３６６】

内部中ＲＴは、例えば、リプレイ当選確率が有利ＲＴよりも低い但し他の遊技状態よりも高く、メダルの払出率がほぼ１となるものとしてもよい。また、内部中ＲＴ中はリプレイＢに入賞してもレアＲＴ１に遊技状態が制御されないものとするので、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスとリプレイＢに同時当選したときには、まず、内部抽選時のビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスの当選に基づいて内部中ＲＴに制御されるので、当該ゲームの終了時にリプレイＢに入賞してもレアＲＴ１に遊技状態が制御されないものとすることができる。

30

【０３６７】

上記の実施の形態では、有利ＲＴに遊技状態を制御させるための図柄であるスイカ及びチェリーは、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順により取りこぼしの発生する役であるのに対して、不利ＲＴに遊技状態を制御させるための図柄であるリプレイＡは、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順による取りこぼしがない役であるので、ＲＴナビで当選の報知される役は、有利ＲＴに遊技状態を制御させるスイカまたはチェリーだけとなっていた。これに対して、不利ＲＴに遊技状態を制御させるための図柄も停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順により取りこぼしの発生する役である場合には、この役の当選もＲＴナビにおいて報知するものとしてもよい。

40

【０３６８】

さらに、不利ＲＴを終了させて、有利ＲＴにも制御可能となるレアＲＴ１、レアＲＴ２に遊技状態を制御させるためのリプレイＢおよび／またはリプレイＣが停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順により取りこぼしの発生する役である場合には、不利ＲＴにおいてリプレイＢおよび／またはリプレイＣの当選を報知する不利ＲＴ終了ナビを行って

50

もよい。不利 R T 終了ナビは、不利 R T において必ず行うものとしても、所定の条件が成立したときにだけ行うものとしてもよい。例えば、上記の実施の形態と異なり、不利 R T に遊技状態を制御させるための図柄が 2 種類ある場合には、その何れか一方の図柄によって制御された不利 R T において不利 R T 終了ナビを行うものとしてもよい。

【0369】

上記の実施の形態では、単独当選したビッグボーナス(A)～(C)の入賞に基づくビッグボーナスで行われる R T ナビ抽選は、当該ビッグボーナスの開始時において遊技者が選択したキャラクタの種類に応じてチェリー、スイカ、ベルに当選したときに実行されるものとしていたが、R T ナビ抽選の実行契機は、これに限るものではない。例えば、遊技者が選択したキャラクタの種類に応じてチェリー、スイカ、ベルに当選するだけでなく実際に入賞したときに、R T ナビ抽選が実行されるものとしてもよい。

10

【0370】

また、例えば、キャラクタ A を選択したときにはビッグボーナス中の各ゲームで当選確率 $1/X$ の R T ナビ抽選を行い、キャラクタ B を選択したときには 2 ゲーム毎に当選確率 $2/X$ の R T ナビ抽選を行い、キャラクタ C を選択したときには 5 ゲーム毎に当選確率 $5/X$ の R T ナビ抽選を行うものとしてもよい(X は、5 よりも大きな定数)。何れにしても、ビッグボーナスが終了するまでに発生する可能性がある所定の事象が発生したときに、R T ナビ抽選を行うものとすることができる。

【0371】

上記の実施の形態では、単独当選したビッグボーナス(A)～(C)の入賞に基づくビッグボーナスにおいて、例えば、遊技者がキャラクタ B を選択していたときには、払出仮定数が 466 枚を越えないことを条件に、スイカに当選したゲームでは何回でも R T ナビ抽選が行われるものとなっていた。もっとも、このようにビッグボーナス中に R T ナビ抽選が行われる機会が複数あるものに限るものではなく、例えば、ビッグボーナス中における 1 回目のスイカの当選ゲームに限り、R T ナビ抽選が行われるものとしてもよい。

20

【0372】

ビッグボーナスにおいて 1 回もスイカに当選することがないまま、メダルの払い出し総数が 465 枚を越えてビッグボーナスが終了してしまう可能性もあるが、ビッグボーナスのゲーム数が増えれば、1 回もスイカに当選せずにビッグボーナスが終了してしまう確率が低くなる(すなわち、1 回はスイカに当選する確率が高くなる)。この場合も、R T ナビ抽選が行われるのは、払出仮定数が 466 枚を越えないことを条件とすることで、ビッグボーナスの終了後に R T ナビが行われることとなる確率が想定外に高くなってしまふことがなくなる。

30

【0373】

上記の実施の形態では、スイカ+チェリーまたはリプレイ B とビッグボーナス(A)～(C)に同時当選したときに、R T ナビ抽選によらずにビッグボーナスが開始されるよりも前に遊技者にナビ権利を付与するものとしていたが、ビッグボーナスの開始前に遊技者にナビ権利を付与することとなる契機は、これに限るものではない。例えば、ビッグボーナス(A)～(C)のうちのビッグボーナス(A)の入賞に基づくビッグボーナスでは、ビッグボーナスの開始前に(ここでは、ビッグボーナス(A)の当選時に)遊技者にナビ権利を付与するものとしてもよい。或いは、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス以外の何れの遊技状態においても非常に低い確率(例えば、 $1/500$ 程度)で当選するリプレイ E を設け、前回のビッグボーナスまたはレギュラーボーナスの終了から今回のビッグボーナスの開始までの間にリプレイ E に当選していたときに、ナビ権利を遊技者に付与するものとしてもよい。

40

【0374】

上記の実施の形態では、単独当選したビッグボーナス(A)～(C)の入賞に基づくビッグボーナスにおける払出仮定数が、ビッグボーナスの終了条件となる払い出しメダル総数の規定値の 465 枚よりも大きい 466 枚を越えたときに、未だビッグボーナスが継続していても R T ナビ抽選を行わないものとするものとしていた。しかしながら、R T ナビ

50

抽選が行われないものとなる払出仮定数の規定値とビッグボーナスの終了条件となる払い出しメダル総数の規定値との関係は、これに限るものではない。

【 0 3 7 5 】

払出仮定数の規定値は、ビッグボーナスの終了条件となる払い出しメダル総数の規定値よりも大きい任意の数に定めることができる。もっとも、その差は、あまり大きすぎないように適度に定める必要があり、例えば、当選した小役を数回程度（１回でも可）取りこぼしたときに、ビッグボーナス中の払い出しメダル総数が規定数に達するゲームと、払出仮定数が規定数に達するゲームと同じになる程度に定めることが好ましい。

【 0 3 7 6 】

また、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）の入賞により制御されるビッグボーナスの終了条件となる払い出しメダル総数の規定数は、入賞したビッグボーナスの種類に応じて異なるものとしていてもよく、ＲＴナビ抽選を行わなくなる払出仮定数も、ビッグボーナスの種類毎に異なるものに定めることができる。例えば、ビッグボーナス（Ｃ）の入賞により制御されるビッグボーナスが払い出しメダル総数が１２０枚を越えたときに終了するものである場合は、当該ビッグボーナスでは払出仮定数が１２１枚を越える前までＲＴナビ抽選を行うものとするができる。

【 0 3 7 7 】

なお、本発明においては、払出仮定数が、ビッグボーナスの終了条件となる払い出しメダル総数の規定値と同じ４６５枚を越えたときにＲＴナビ抽選を行わないものとしたり、４６５枚よりも少ない所定数を越えたときにＲＴナビ抽選を行わないものとするを、除外するものではない。

【 0 3 7 8 】

上記の実施の形態では、単独当選したビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）の入賞に基づくビッグボーナスの終了後には、該ビッグボーナス中のＲＴナビ抽選に当選しているとＲＴナビが行われたが、ＲＴナビ抽選にハズレとなるとＲＴナビは全く行われなかった。しかしながら、このようにビッグボーナス後に特典が有る／無いを決定するものだけではなく、例えば、ビッグボーナスの終了後に必ず一定量の特典（例えば、３回のＲＴナビ）が付与されるが、ビッグボーナス中の抽選によって特典の追加（例えば、ＲＴナビの回数を１回ずつ追加）があるものであってもよい。

【 0 3 7 9 】

上記の実施の形態では、特別役の入賞により制御されるボーナスの遊技状態として、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）の入賞により制御されるビッグボーナスと、レギュラーボーナスの入賞により制御されるレギュラーボーナスとがあったが、これらに代えて、或いはこれらに加えて、特別役としてチャレンジボーナスを設け、その入賞によりチャレンジボーナスの遊技状態に制御するものとするができる。

【 0 3 8 0 】

遊技状態がチャレンジボーナスにあるときには、右のリール３Ｒについての最大停止遅延時間が通常の１９０ミリ秒から７５ミリ秒に短縮され、１コマだけの引き込みが許容されるが、内部抽選の結果に関わらずに、スイカ、ベル、チェリーという小役に入賞することが可能になる（すなわち、これらの小役の当選フラグが内部抽選によらずに設定される）。すなわち、内部抽選の結果によらずに、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順に応じて小役入賞させることができるものとなる。チャレンジボーナスの遊技状態は、例えば、遊技者に払い出したメダルの枚数が２５４枚を越えたときに終了するものとするができる。

【 0 3 8 1 】

チャレンジボーナスの遊技状態におけるゲームでもＲＴナビ抽選を行い、これに当選した場合にチャレンジボーナスの遊技状態が終了した後の通常遊技状態（及び特別ＲＴ）でＲＴナビを行うものとする場合は、チャレンジボーナス中においてＲＴナビ抽選を行うのは、チャレンジボーナスにおける各ゲームにおいて小役のうちでもメダルの払い出し枚数が最も多いベルに必ず入賞すると仮定した場合におけるメダルの払出仮定数が所定数（例

10

20

30

40

50

えば、255枚)を越える前までとすることができる。払出仮定数が所定数を越えなくても、チャレンジボーナスが終了すればRTナビ抽選が行われなくなることは、上記の実施の形態におけるビッグボーナスの場合と同じである。

【0382】

上記の実施の形態では、有利RTに遊技状態を制御させるための図柄を小役であるスイカまたはチェリーとし、不利RTに遊技状態を制御させるための図柄を再遊技役であるリプレイAとしていた。これに対して、有利RTに遊技状態を制御させるための図柄を何れかの種類の再遊技役としたり、不利RTに遊技状態を制御させるための図柄を何れかの種類の小役とすることもできる。

【0383】

10

例えば、有利RTに遊技状態を制御させるための図柄を再遊技役であるリプレイE(例えば、「JAC-スイカ-ベル」とし、リプレイEは、スイカ+チェリーの代わりに、ビッグボーナス(A)~(C)、レギュラーボーナスのそれぞれと同時当選し得る役としてもよい。通常遊技状態、特別RT、レアRT1、レアRT2では、ビッグボーナス(A)~(C)、レギュラーボーナスとの同時当選の場合を含めて上記の実施の形態におけるスイカとチェリーの合計当選確率と同程度の確率でリプレイEに当選するものとする(その分だけ、リプレイA(レアRT2ではリプレイC)の当選確率が低くなる)が、不利RTにおいては、ビッグボーナス(A)~(C)、レギュラーボーナスとの同時当選でだけリプレイEに当選するものとする。ことができる。

【0384】

20

この場合には、不利RTに遊技状態が制御されている場合も、稀に有利RT図柄であるリプレイEに入賞することがあるので、遊技に意外性が生じることとなり、遊技の興趣を向上させることができる。もっとも、上記の実施の形態のように有利RTも不利RTもゲーム数に制限がある遊技状態である場合には、不利RTにおいて有利RT図柄であるリプレイEに入賞しても、不利RTから有利RTに遊技状態が制御されることはないものとなる。

【0385】

しかし、不利RTにおいてリプレイEに入賞したときには、必ずビッグボーナス(A)~(C)またはレギュラーボーナスに当選しているということになるので、通常遊技状態、特別RT、レアRT1またはレアRT2でリプレイEに入賞したときと同様に、或いはそれ以上に(通常遊技状態、特別RT、レアRT1またはレアRT2では、ビッグボーナス(A)~(C)またはレギュラーボーナスの当選の可能性を期待できるだけ)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。

30

【0386】

上記の実施の形態では、ビッグボーナスの終了後に制御される特別RTにおいて、不利RTに遊技状態を制御させるリプレイAには全く当選し得ないものとなっていたが、特別RTにおいては、通常遊技状態とは異なる確率でリプレイAに当選するものとしてもよい。もっとも、特別RTにおけるリプレイAの当選確率は、通常遊技状態におけるリプレイAの当選確率よりも低いものとするのが好ましい。

【0387】

40

上記の実施の形態では、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスに制御されていないときにおいて液晶表示器4にて実行される演出全般について、選択されている演出モードに応じて演出の実行確率を変えるものとしていた。もっとも、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスに制御されていないときにおいて液晶表示器4にて実行される演出のうちで特定の種類の演出(例えば、ボーナス予告)のみについて、選択されている演出モードに応じて演出の実行確率を変えるものとしてもよい。

【0388】

上記の実施の形態では、演出モード、演出ステージを振り分ける割合を異ならせる遊技の進行状況の区分は、通常遊技状態、特別RT、レアRT1、レアRT2または残りゲーム数が50ゲーム以下の不利RTの状況1、ビッグボーナス(A)~(C)またはレギュ

50

ラーボーナスに当選しているときの有利ＲＴの状況２、残りゲーム数が５１ゲーム以上である不利ＲＴまたはビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスに当選していないときの有利状況の状況３の３つであった。しかしながら、演出モード、演出ステージを振り分ける割合を異ならせる遊技の進行状況の区分の仕方は、これに限るものではない。

【０３８９】

例えば、不利ＲＴに制御されているときには残りゲーム数に関わらずに状況３に区分するものとしてもよい。また、有利ＲＴにだけ制御可能な特別ＲＴと、有利ＲＴにも不利ＲＴにも制御可能な通常遊技状態、レアＲＴ１またはレアＲＴ２とでは、異なる状況に区分するものとしてもよい。この場合、有利ＲＴにだけ制御可能な特別ＲＴにある状況では、有利ＲＴにも不利ＲＴにも制御可能な通常遊技状態、レアＲＴ１またはレアＲＴ２にある状況よりも高い割合で、演出高確率モードを選択し、また、演出ステージとしてステージ３を選択するものとすることができる。

10

【０３９０】

また、有利ＲＴだけではなく、不利ＲＴにあるときも、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスに当選しているか否かに応じて、異なる状況に区分するものとすることができる。さらに、有利ＲＴにだけ制御可能な特別ＲＴでも、有利ＲＴにも不利ＲＴにも制御可能な通常遊技状態、レアＲＴ１またはレアＲＴ２でも、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスに当選しているか否かに応じて、異なる状況に区分するものとすることができる。この場合、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）またはレギュラーボーナスに当選しているときの状況では、これらの当選していないときの状況よりも高い割合で、演出高確率モードを選択し、また、演出ステージとしてステージ３を選択するものとすることができる。

20

【０３９１】

さらに、演出モードを振り分けるための遊技の進行状況の区分と、演出ステージを振り分けるための遊技の進行状況との区分は、互いに異なる区分としてもよい。例えば、演出モードを振り分けるための遊技の進行状況の区分としては、通常遊技状態、特別ＲＴ、レアＲＴ１、レアＲＴ２及び残りゲーム数が５０ゲーム以下の不利ＲＴを同じ状況に区分するが、演出ステージを振り分けるための遊技の進行状況の区分としては、通常遊技状態、特別ＲＴ、レアＲＴ１及びレアＲＴ２と、残りゲーム数が５０ゲーム以下の不利ＲＴとを、異なる状況に区分するものとすることができる。

30

【０３９２】

上記の実施の形態では、演出高確率モードが選択されているときと演出低確率モードが選択されているときとで、演出ステージを振り分けるためのテーブルとして異なるテーブルを用いるものとしていた。しかしながら、演出モードに関わらずに同じテーブルを用いて、演出ステージを振り分けるものとしてもよい。この場合は、各ゲームで賭け数が設定されたときに、演出モードの振り分けと演出ステージの振り分けとの何れを先に行うものとしてもよい。

【０３９３】

この場合、スイカまたはチェリーの入賞により有利ＲＴに制御されるものとなる通常遊技状態、特別ＲＴ、レアＲＴ１またはレアＲＴ２に制御されているとき、若しくは再び通常遊技状態に戻ることが近くなっている不利ＲＴの残りゲーム数が５０ゲーム以下のときには、不利ＲＴの残りゲーム数が５１ゲーム以上である場合に比べて、演出モードとして演出高確率モードが選択され、演出ステージとしてステージ３が選択される確率が高くなる。また、ステージ２とステージ１の選択確率にも違いがある。

40

【０３９４】

つまり、このように液晶表示器４で演出が実行される確率が高い（演出高確率モードが選択されていると考えられる）か低い（演出低確率モードが選択されていると考えられる）かによって、さらには実行される演出の演出ステージの違いによって現時点で通常遊技状態、特別ＲＴ、レアＲＴ１またはレアＲＴ２に制御されて有利ＲＴに制御されるチャン

50

スがあるかどうか、或いは不利 R T の終了が近く、有利 R T に制御されるチャンスが得られるのが近くなっているかどうかを推測できるようになるので、液晶表示器 4 にて行われる演出の実行確率及び演出ステージに遊技者の注目を集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。

【 0 3 9 5 】

また、有利 R T に制御されているときにおいて、ビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスの何れかに当選しているときには、これらに当選していないときに比べて、演出モードとして演出高確率モードが選択され、演出ステージとしてステージ 3 が選択される確率が高くなる。また、ステージ 2 とステージ 1 の選択確率にも違いがある。このように有利 R T に制御されているときにおいて、演出の実行確率の違い、及び選択されたステージの違いによってビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスに当選しているかどうかを推測できるようになるので、有利 R T に制御されているときにおいても液晶表示器 4 で演出の実行確率及び実行される演出の演出ステージに遊技者の注目を集めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 0 3 9 6 】

上記の実施の形態では、各ゲームで賭け数が設定されたときに、先に演出モードの振り分けを行い、ここで選択された演出モードに応じて異なるテーブルを用いて演出ステージの振り分けを行うものとしていた。これに対して、演出ステージの振り分けを先に行ってから、ここで選択された演出ステージに応じて異なるテーブルを用いて演出モードの振り分けを行うものとしてもよい。

20

【 0 3 9 7 】

演出ステージを振り分けるためのテーブルは、演出高確率モードか演出低確率モードかに従って分けられているのではなく、電源投入後ゲームであるか後続ゲームかに応じて分けられているものとすることができる。例えば、図 1 2 (b) のテーブルを電源投入後ゲームにおいて演出ステージを振り分けるためのテーブルとして用い、図 1 2 (c) のテーブルを後続ゲームにおいて演出ステージを振り分けるためのテーブルとして用いることができる。

【 0 3 9 8 】

演出モードを振り分けるためのテーブルは、遊技の進行状況の違いの他に、選択されている演出ステージの違いに従って、演出モードの振り分けを異ならせるものとすることができる。ここで、例えば、ステージ 2 が選択されているときには、ステージ 1 が選択されているときよりも高い確率で演出高確率モードが選択されるものとし、ステージ 3 が選択されているときには、ステージ 2 が選択されているときよりもさらに高い確率で演出高確率モードが選択されるものとすることができる (演出モードの選択確率として、演出モードの変更なしが選択される確率を加味したものとしてもよい) 。

30

【 0 3 9 9 】

また、このように先に選択された演出ステージに従って演出モードの振り分けを異ならせる場合には、スロットマシン 1 の電源を投入したときの演出モードの初期状態として、必ず演出低確率モードか演出高確率モードの何れか一方が設定されるものとすることができる。

40

【 0 4 0 0 】

この変形例においては、スイカまたはチェリーの入賞により有利 R T に制御されるものとなる通常遊技状態、特別 R T、レア R T 1 またはレア R T 2 に制御されているとき、若しくは再び通常遊技状態に戻ることが近くなっている不利 R T の残りゲーム数が 5 0 ゲーム以下のときには、不利 R T の残りゲーム数が 5 1 ゲーム以上である場合に比べて、ステージ 3 が選択される確率が高くなり、また、ステージ 2 とステージ 1 とにも選択確率の違いが生じる。これにより、液晶表示器 4 に表示された背景画像や実行されているステージの違いによって有利 R T に制御されるチャンスがあるかどうか、或いは不利 R T の終了が近く、有利 R T に制御されるチャンスが得られるのが近くなっているかどうかを推測できるようになるので、液晶表示器 4 にて行われる演出の演出ステージに遊技者の注目を集め

50

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。

【0401】

また、演出ステージの振り分けを先に行ってから演出モードの振り分けを行うものとする場合において、ステージ2が選択されているときにはステージ1が選択されているときよりも高い確率で、さらにステージ3が選択されているときにはステージ2が選択されているときよりも高い確率で、演出高確率モードが選択されるものとするにより、演出の実行確率の違いによっても現時点で通常遊技状態、特別RT、レアRT1またはレアRT2に制御されて有利RTに制御されるチャンスがあるかどうか、或いは不利RTの終了が近く、有利RTに制御されるチャンスが得られるのが近くなっているかどうかを推測できるようにするので、液晶表示器4にて行われる演出の実行確率にも遊技者の注目を集めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。また、有利RTに制御されているときにおいても演出の実行確率の違いによってもビッグボーナス(A)~(C)またはレギュラーボーナスに当選しているかどうかを推測できるようにするので、液晶表示器4にて行われる演出の実行確率にも遊技者の注目を集めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0402】

上記の実施の形態では、スロットマシン1の電源を投入した直後のゲームである電源投入後ゲームでは、それより後のゲームである後続ゲームよりも高い確率で、演出高確率モードを選択するものとしていたが、演出ステージの振り分けに関しては、このような電源投入後ゲームであるか否かによる違いはなかった。これに対して、演出ステージの振り分けも、電源投入後ゲームであるか後続ゲームであるかに応じて異なるものとして行うことができ、電源投入後ゲームにおいては、後続ゲームよりも高い割合でステージ3が選択されるようにしてもよい。

20

【0403】

上記の実施の形態では、演出ステージの変更時に旧画像から新画像に表示が切り替えられるときに、1フレーム期間で完全に画像が切り替えられる場合と、数フレーム期間の間に旧画像をワイプアウトさせながら新画像をワイプインさせて画像が切り替えられる場合とがあったが、前者と後者のそれぞれの確率は、演出高確率モードでは、1/4と3/4であるのに対して、演出低確率モードでは、3/4と1/4となった。しかしながら、例えば、演出高確率モードでは、100%の確率でワイプアウト/ワイプインにより画像の切り替えを行うものとしたり、演出低確率モードでは、100%の確率で1フレーム期間で画像の切り替えを行うものとしてもよい。

30

【0404】

上記の実施の形態では、遊技状態がビッグボーナスまたはレギュラーボーナスに制御されているときにはスピーカ7L、7R、7Uからボーナス中楽曲を再生出力し、有利RTに制御されているときには有利RT中楽曲を再生出力し、それ以外の遊技状態にあるときは通常楽曲を再生出力するものとしていた。ここで、純増総数が1000枚を越え、且つ有利RT連荘数が5回以上となっているときには、ボーナス中に再生出力されるボーナス中楽曲はプレミアボーナス中楽曲に変更され、有利RT中に再生出力される有利RT中楽曲はプレミア有利RT中楽曲に変更されていたが、それ以外の遊技状態では、純増総数が1000枚を越え、且つ有利RT連荘数が5回以上となっていたとしても、再生出力される楽曲は、通常楽曲で変わりがなかった。

40

【0405】

もっとも、純増総数が1000枚を越えている(或いは、さらに有利RT連荘数も5回以上となっている)ときには、ビッグボーナス、レギュラーボーナス及び有利RT以外の遊技状態であっても、通常楽曲とは異なる楽曲を再生出力するものとしてもよい。ビッグボーナス、レギュラーボーナス及び有利RT以外で純増総数が1000枚を越えている(或いは、さらに有利RT連荘数も5回以上となっている)状態となるのは、不利RT以外の通常遊技状態、特別RT、レアRT1またはレアRT2であり、これらの遊技状態にある間は、純増総数が減少するものと考えられるが、確率的に長期間に亘って継続し得る遊

50

技状態ではないので、これらの遊技状態にある間に純増総数が1000枚を下回ることがあっても特に問題がない。

【0406】

上記の実施の形態では、不利RTに制御されることなく遊技が継続している間におけるメダルの純増総数が1000枚を越えているときに、さらに有利RT連荘数が5回以上となっていると、ボーナス中楽曲としてプレミアムボーナス中楽曲を再生出力し、有利RT中楽曲としてプレミアム有利RT中楽曲を再生出力するものとしていた。これに対して、有利RT連荘数に加えて、或いはこれに代えて、不利RTに制御されることなく遊技が継続している間においてボーナス（ビッグボーナスのみとしても、レギュラーボーナスを含むものとしてもよい）に制御された回数に応じて、ボーナス中に再生出力されるボーナス中楽曲および/または有利RT中に再生出力される有利RT中楽曲の種類を変えるものとしてもよい。

10

【0407】

例えば、不利RTに制御されることなく遊技が継続している間におけるメダルの純増総数が1000枚を越え、有利RT連荘数が5回以上となっているときに、さらに不利RTに遊技状態が制御されることなく遊技が継続している間においてビッグボーナスに制御された回数が3回以上であれば、ボーナス中楽曲としてプレミアムボーナス中楽曲を再生出力するが、3回未満であれば、ボーナス中楽曲Bを再生出力するものとしてもよい。ビッグボーナスに制御された回数が3回以上であれば、プレミアムボーナス中楽曲Aを再生出力するが、3回未満であれば、プレミアムボーナス中楽曲Bを再生出力するものとしてもよい。

20

【0408】

上記の実施の形態では、不利RTに制御されることなく遊技が継続している間におけるメダルの純増枚数は、そのうちで最初に有利RTに制御されたときにカウントを開始していた。もっとも、例えば、不利RTにおいてビッグボーナス（A）～（C）やレギュラーボーナスに当選し、これに基づいて有利RTよりも先にビッグボーナスやレギュラーボーナスに遊技状態が制御されることもある。このような場合は、不利RTに制御されることなく遊技が継続している間におけるメダルの純増枚数は、最初にビッグボーナスまたはレギュラーボーナスに制御されたときにカウントを開始してもよい。

【0409】

上記の実施の形態では、遊技状態がビッグボーナスまたはレギュラーボーナスに制御されているときにはスピーカ7L、7R、7Uからボーナス中楽曲を再生出力し、有利RTに制御されているときには有利RT中楽曲を再生出力するものとしていた。そして、ボーナス中楽曲には、ボーナス中楽曲A、ボーナス中楽曲B及びプレミアムボーナス中楽曲の3種類があり、有利RT中楽曲には、有利RT中楽曲A、有利RT中楽曲B及びプレミアム有利RT中楽曲の3種類があったが、ボーナス中、有利RT中において何れの楽曲を再生出力するかは、不利RTに制御されることなく遊技が継続している間における最初に有利RTに制御されたときからのメダルの純増枚数と有利RT連荘数とに従って決められるものとしていた。

30

【0410】

これに対して、ボーナス中、有利RT中の演出を、ボーナス中楽曲、有利RT中楽曲の再生に代えて、或いはこれに加えて、他の演出手段で行うものとしてもよい。例えば、遊技状態がビッグボーナスまたはレギュラーボーナスに制御されているときには液晶表示器4にボーナス中画像を表示し、有利RTに制御されているときには液晶表示器4に有利RT中画像を表示するものとしてもよい。

40

【0411】

ここで、ボーナス中画像には、ボーナス中楽曲A、ボーナス中楽曲B及びプレミアムボーナス中楽曲に対応してボーナス中画像A、ボーナス中画像B及びプレミアムボーナス中画像の3種類を設けるものとし、有利RT中画像には、有利RT中楽曲A、有利RT中楽曲B及びプレミアム有利RT中楽曲に対応して有利RT中画像A、有利RT中画像B及びプレミアム有利RT中画像の3種類を設けるものとするができる。ボーナス中、有利RT中に

50

において何れの画像を液晶表示器 4 に表示するかも、不利 R T に制御されることなく遊技が継続している間における最初に有利 R T に制御されたときからのメダルの純増枚数と有利 R T 連荘数とに従って決めるものとすることができる。

【 0 4 1 2 】

ここでのボーナス中画像は、上記の実施の形態においてビッグボーナス中に行われる演出の画像であってもよい。例えば、ボーナス中画像 A、ボーナス中画像 B 及びプレミアボーナス中画像のそれぞれについて、キャラクタ A、B、C、D の 4 パターンがあり、例えば、純増総数が 1 0 0 0 枚を越えていないときに開始されるビッグボーナスが単独当選に基づく入賞によるものであった場合、遊技者は、キャラクタ A のパターンでのボーナス中画像 A、キャラクタ B のパターンでのボーナス中画像 A、キャラクタ C のパターンでのボ

10

【 0 4 1 3 】

上記の実施の形態では、不利 R T において 3 0 0 ゲームを消化すると通常遊技状態に戻るものとなっていたが、不利 R T においてリプレイ B、リプレイ C に入賞しても、それぞれレア R T 1、レア R T 2 に遊技状態が制御されるだけで、通常遊技状態に制御されるものではなかった。これに対して、不利 R T において所定の役に入賞したときに、短期間だけ所定の遊技状態に制御し、該所定の遊技状態のゲーム数を消化すると、通常遊技状態に戻るようにしてもよい。

【 0 4 1 4 】

20

図 1 4 は、この変形例にかかる遊技状態の遷移図である。この変形例においては、短期間だけ制御される所定の遊技状態を演出用 R T としており、3 ゲームの間だけ制御される。演出用 R T はゲーム数に制限のある遊技状態であるので、不利 R T から所定の役（リプレイ C とする）の入賞で演出用 R T に制御させるために、不利 R T は、ゲーム数に制限のない遊技状態とする。

【 0 4 1 5 】

内部中 R T には、通常遊技状態、特別 R T、演出用 R T または不利 R T においてビッグボーナス（A）～（C）またはレギュラーボーナスに当選したときに制御されるものとなっており、有利 R T でこれらの役に当選しても内部中 R T には制御されないが、有利 R T でこれらの役に当選した状態は、実際にはこれらの役に当選していない状態とは異なる状態と考える。

30

【 0 4 1 6 】

演出用 R T に遊技状態を制御させるリプレイ C は、ビッグボーナス（A）～（C）、レギュラーボーナスとの同時当選役となっている。また、ビッグボーナス（A）～（C）、レギュラーボーナスの当選により、これらに入賞するまで内部中 R T に制御される。また、リプレイ A ～ C の他に、リプレイ D（例えば、「J A C - ベル - ベル」）があり、リプレイ D も、ビッグボーナス（A）～（C）、レギュラーボーナスよりも優先して入賞させられる。

【 0 4 1 7 】

ゲーム数に制限のない不利 R T からゲーム数に制限のある有利 R T に制御されることがないようにするため、有利 R T に遊技状態を制御させるための図柄を導出させる役には、不利 R T において当選しないものとする。演出用 R T でも有利 R T に遊技状態を制御させるための図柄を導出させるための役には、当選しないものとする。各小役の当選確率を遊技状態毎に変えないようにするため、この役を再遊技役（リプレイ B）とする。ゲーム数に制限のある有利 R T からゲーム数に制限のない不利 R T に制御されることがないようにするため、不利 R T に遊技状態を制御させるための図柄を導出させる役も、再遊技役（リプレイ D）とする。

40

【 0 4 1 8 】

内部中 R T（通常遊技状態、特別 R T、演出用 R T、不利 R T の何れから制御されたものも含む）において、ビッグボーナス（A）～（C）の何れかに入賞するとビッグボナ

50

スに、レギュラーボーナスに入賞するとレギュラーボーナスに制御されるものとなっている。ビッグボーナス(A)～(C)またはレギュラーボーナスに当選しているときの有利RTも同様である。ビッグボーナス、レギュラーボーナスは、それぞれ上記の実施の形態に示したものと同じで、それぞれの終了後に特別RT、通常遊技状態に制御されるものとなっている。内部中RT、或いはビッグボーナス(A)～(C)またはレギュラーボーナスに当選しているときの有利RTからは、リプレイCに入賞しても演出用RTには制御されない。

【0419】

特別RTは、上記の実施の形態の特別RTとほぼ同じであるが、ここでは、リプレイAに1/13.3の確率で、リプレイDに1/16.2の確率で当選し、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスとの同時当選でのみリプレイCに当選する。特別RTにおいてリプレイDに入賞すると有利RTに、15ゲームを消化すると通常遊技状態に制御される。特別RTでのリプレイCの当選に基づいてリプレイCに入賞したときは、これと同時当選したビッグボーナス(A)～(C)またはレギュラーボーナスの当選に基づいて内部中RTに制御されているため、演出用RTには制御されない。

10

【0420】

通常遊技状態では、リプレイDに1/16.2、リプレイBに1/13.3の確率で当選し、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスとの同時当選でのみリプレイCに当選し、リプレイAには当選しない。通常遊技状態にリプレイDに入賞すると有利RTに、リプレイBに入賞すると不利RTに制御される。通常遊技状態でのリプレイCの当選に基づいてリプレイCに入賞したときは、これと同時当選したビッグボーナス(A)～(C)またはレギュラーボーナスの当選に基づいて内部中RTに制御されているため、演出用RTには制御されない。

20

【0421】

有利RTは、上記の実施の形態の有利RTと同じく200ゲームを限度として制御される遊技状態であり、有利RTでは、リプレイAに1/1.2の確率で当選し、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスとの同時当選でのみリプレイCに当選し、リプレイB、リプレイDには当選しない。有利RTではリプレイBに入賞しないので、有利RTから不利RTに遊技状態が制御されることはない。有利RTでのリプレイCの当選に基づいてリプレイCに入賞したときは、これと同時当選したビッグボーナス(A)～(C)またはレギュラーボーナスの当選によって、これらに当選したときの有利RTとは異なる状態とされる有利RTに制御されるため、演出用RTには制御されない。

30

【0422】

不利RTは、ゲーム数の制限なく制御される遊技状態であり、不利RTでは、リプレイBに1/7.5の確率で当選し、リプレイCに1/300の確率で単独当選し、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスとの同時当選でもリプレイCに当選し、リプレイB、リプレイDには当選しない。不利RTにおいてリプレイBに入賞しても、改めて最初から不利RTに制御されるのではなく、これまでの不利RTがそのまま継続するだけである(もっとも、ゲーム数に制限がないので、改めて最初から不利RTに制御されるものとしても、実質的な変わりはない)。

40

【0423】

また、不利RTではリプレイDに入賞しないので、不利RTから有利RTに遊技状態が制御されることはない。不利RTからそのまま通常遊技状態に制御されることもない。一方、不利RTにおいてリプレイCに入賞すると(ビッグボーナス(A)～(C)またはレギュラーボーナスに同時当選していない場合)、演出用RTに遊技状態が制御されるものとなる。不利RTでビッグボーナス(A)～(C)またはレギュラーボーナスとリプレイCに同時当選し、これに基づいてリプレイCに入賞した場合は、既にビッグボーナス(A)～(C)またはレギュラーボーナスの当選に基づいて内部中RTに制御されているため、演出用RTには制御されない。

【0424】

50

演出用 R T は、3 ゲームの期間だけ制御される遊技状態であり、演出用 R T では、ビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスとの同時当選を含めて $1/2.1$ の確率でリプレイ A に当選し、リプレイ B ~ D には当選しない。演出用 R T においてはリプレイ B、D には入賞しないので、演出用 R T から特別 R T、有利 R T または不利 R T に制御されることはない。演出用 R T でビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスとリプレイ C に同時当選し、これに基づいてリプレイ C に入賞した場合は、既にビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスの当選に基づいて内部中 R T に制御されているため、演出用 R T には制御されない。演出用 R T において 3 ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される。内部中 R T におけるリプレイ当選確率は、演出用 R T と同じである。

10

【 0 4 2 5 】

なお、演出用 R T の継続ゲーム数は、3 ゲームに限るものではなく、1 ゲーム以上の任意のゲーム数とすることができるが、あまり長すぎないものとする必要がある。少なくとも有利 R T の継続ゲーム数、不利 R T におけるリプレイ C の当選確率 (ビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスとの同時当選の場合を含む) の逆数よりは少ないものとする必要がある。さらに、通常遊技状態におけるリプレイ B の当選確率の逆数よりも少ないものとするのが好ましい。

【 0 4 2 6 】

また、この変形例にかかるスロットマシンでは、内部中 R T に制御された (すなわち、ビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスに当選した) 次のゲームから、または有利 R T でビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスに当選した次のゲームから、若しくは演出用 R T に制御されたゲームから、3 ゲームの期間に亘って継続する連続演出を行うものとしている。

20

【 0 4 2 7 】

この中連続演出は、ボーナス当選用と非当選用のそれぞれについて演出のシナリオとして、A、B、C、D の 4 種類のシナリオのパターンが用意されており、シナリオ毎に定められた一連のストーリー性を持って展開される。つまり、連続演出の継続ゲーム数である 3 に合わせて 3 段階で発展するストーリーがシナリオ毎に定められているが、3 段階目の最後にビッグボーナス (A) ~ (C) またはレギュラーボーナスに当選しているか、通常遊技状態に制御されるかが報知される。これ以外は、同じシナリオのパターンであれば、ボーナス当選用と非当選用とでの違いはない。

30

【 0 4 2 8 】

シナリオの選択については、ビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスの何れかに当選している (同時当選と持ち越しの双方を含む) ときには、A、B、C のシナリオのパターンがそれぞれ 4 %、20 %、76 % の割合で選ばれる。一方、ビッグボーナス (A) ~ (C) の何れにも当選していないときには、A、B、C のシナリオのパターンが、それぞれ 76 %、20 %、4 % の割合で選ばれる。最初からシナリオ D のパターンが選ばれることはない。

【 0 4 2 9 】

連続演出は、ビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスに入賞しない限り 3 ゲームの期間に亘って継続して実行されるものとなるが、この連続演出が実行されているときの各ゲームで、新たにビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスとの同時当選役であるリプレイ C に当選することがある (同時に抽選対象役となっているビッグボーナス (A) ~ (C)、レギュラーボーナスの新たな当選は無効)。

40

【 0 4 3 0 】

この場合には、そのままりプレイ C に入賞するので、当該ゲームでのリプレイ C の入賞を予め見越して、先に選択されていたシナリオの演出パターンに変えて、新たなシナリオの演出パターンに選択変更するものとしている。より詳細に説明すると、リプレイ C に入賞したときにおいてシナリオ A のパターンが選択されていた場合には、シナリオ B のパターンに変更され、シナリオ B のパターンが選択されていた場合には、シナリオ C のパター

50

ンに変更され、シナリオCのパターンが選択されていた場合には、シナリオDのパターンに変更される。既にシナリオDのパターンが選択されているときに、さらにリプレイCに当選しても、シナリオの選択変更はない。

【0431】

また、演出用RTに制御されたゲームから開始された連続演出（非当選パターン）が実行されているときに新たにビッグボーナス（A）～（C）またはレギュラーボーナスに単独で当選すると、同じシナリオの当選パターンに選択変更するものとしている。ビッグボーナス（A）～（C）またはレギュラーボーナスとリプレイCに同時当選した場合は、シナリオの変更と当選パターンへの変更とが行われる。

【0432】

なお、ここでは、リプレイCが取りこぼしが発生しない役であるので、リプレイCの当選でシナリオの変更を行っていたが、リプレイCが停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順に応じて取りこぼしが発生することのある役である場合には、リプレイCに当選したときに入賞を予め見越してシナリオの選択変更を行うものとしても、リプレイCの当選に基づいて実際にリプレイCに入賞したときにシナリオの選択変更を行うものとしてもよい。

【0433】

この変形例にかかるスロットマシンにおいては、通常遊技状態または特別RTにおいてリプレイDに入賞すると有利RTに遊技状態が制御され、通常遊技状態においてリプレイBに入賞すると不利RTに遊技状態が制御される。不利RTは、ゲーム数の制限なしに制御される遊技状態であるが、不利RTにおいてリプレイDに当選することはないので、不利RTからそのまま有利RTに制御されることはない。つまり、不利RTから有利RTに遊技状態が制御されるチャンスは全くない。

【0434】

もっとも、不利RTに制御されたときであっても、ここでリプレイCに入賞すると、3ゲーム限りで終了する演出用RTに遊技状態が制御され、演出用RTで僅か3ゲームだけを消化すれば再び通常遊技状態に制御されるものとなる。通常遊技状態に制御されれば、リプレイDに入賞して有利RTに制御されるチャンスが再び得られるものとなる。つまり、一旦不利RTに制御されてもリプレイCの入賞に基づく演出用RTを介して通常遊技状態に制御されるチャンスがあり、そのチャンスを生かして通常遊技状態に制御されれば有利RTに制御されるチャンスも生じることとなる。このため、不利RTに遊技状態が制御されても、遊技者を落胆させずに済むものとなる。

【0435】

また、ビッグボーナスの終了後に制御される特別RTでは、リプレイBの当選確率が0となっているために、ここから不利RTには制御され得ないのに対して、不利RTから演出用RTを介して制御される通常遊技状態では、リプレイBに1/13.3の確率で当選し、これに入賞すると不利RTに遊技状態が制御されるものとなっている。このように不利RTに遊技状態を制御させるリプレイBの当選確率に差があり、特に不利RTから演出用RTを介して制御された通常遊技状態からは再び不利RTに制御される危険もあるものとなることで、通常遊技状態と特別RTの比較での遊技における面白みが増し、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0436】

また、リプレイCは、ビッグボーナス（A）～（C）またはレギュラーボーナスと同時当選し得る役となっており、不利RTにおいてリプレイCに入賞したときには、ビッグボーナス（A）～（C）、レギュラーボーナスの何れかに当選したという可能性があることになる。このようにビッグボーナス（A）～（C）、レギュラーボーナスの何れかに当選している可能性があるリプレイCに入賞した後のゲームから、3ゲームの間だけ継続する連続演出が行われる。

【0437】

また、連続演出は、実際にビッグボーナス（A）～（C）またはレギュラーボーナスに

10

20

30

40

50

当選した次のゲームからも3ゲームの間だけ継続して行われるものとなっている。そして、3ゲームの最後でビッグボーナス(A)～(C)またはレギュラーボーナスに当選しているか通常遊技状態に制御されるかが報知されるものとなっている。このような連続演出により、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めさせて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0438】

また、連続演出が行われているというだけで既にビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかに当選したという可能性があるということになるが、実際には、単独当選したリプレイCの入賞に基づいて演出用RTに遊技状態が制御されることもある。このような演出用RTで再びリプレイCに入賞するものとなるときは、ここで新たにビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかに当選したという可能性もあるので、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの当選可能性は高まるものとなる。

10

【0439】

そして、このようにビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの当選可能性が高まる演出用RTにおけるリプレイCの当選で実行中の連続演出のシナリオを変更するものとしているため、このシナリオの変更でビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの当選に対する遊技者の期待感をいっそう効果的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。

【0440】

20

また、リプレイCは、ビッグボーナス(A)～(C)またはレギュラーボーナスと同時に当選可能な役となっているため、この同時当選を条件として、通常遊技状態、特別RT及び有利RTにおいてもリプレイCに当選することがあるが、ここでの当選に基づくリプレイCの入賞では、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかの当選が確定しているということになる。これにより、これまでで不利RT以外の通常遊技状態、特別RT及び有利RTに制御されていたときのリプレイCの入賞は、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの当選に対する遊技者の期待感を大いに高めさせるものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0441】

なお、図14に示した変形例において、演出用RTに遊技状態を制御させるリプレイCに単独で当選するのは、遊技状態が不利RTに制御されているときだけであったが、通常遊技状態でもリプレイCに単独で当選することがあってもよい。通常遊技状態におけるリプレイCの入賞で演出用RTに遊技状態が制御された場合も、不利RTにおけるリプレイCの入賞で演出用RTに遊技状態が制御された場合と同様に、連続演出を実行するものとすることができる。

30

【0442】

また、連続演出の継続ゲーム数は、演出用RTの継続ゲーム数と必ずしも同じにしなければならないものではなく、演出用RTの継続ゲーム数以下の任意のゲーム数に設定することができる。もっとも、連続演出の行われるゲーム数は、入賞させるための停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順が互いに重複しないボーナスの種類数(ここでは、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの4種類)に、連続演出が実行されている間にリプレイ(ここでは、リプレイA、リプレイCのみ)に当選するゲーム数の期待値を加算した数よりも小さくなるゲーム数に定めることが好ましい(そのうちで最大の整数値に定めることがより好ましい)。

40

【0443】

また、特別RTにおいて不利RTに遊技状態を制御させるリプレイBに全く当選し得ないものとするのではなく、通常遊技状態とは異なる確率でリプレイBに当選させるものとしてもよい。ここでも、特別RTにおけるリプレイBの当選確率は、通常遊技状態におけるリプレイBの当選確率よりも低いものとするのが好ましい。或いは、特別RTにおけるリプレイBの当選確率を通常遊技状態と同じとするが、特別RTにおいて有利RTに遊

50

技状態を制御させるリプレイDの当選確率を、通常遊技状態よりも高くするものとしてもよい。

【0444】

また、演出用RTに遊技状態を制御させるための図柄であるリプレイCだけではなく、有利RTに遊技状態を制御させるための図柄であるリプレイDも、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスと同時当選する役とすることができる。ここで、不利RTでは、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスとの同時当選の場合以外は、リプレイDに当選しないものとすることができる。

【0445】

この場合には、不利RTに遊技状態が制御されている場合も、稀に有利RT図柄であるリプレイDに入賞することがあるので、遊技に意外性が生じることとなり、遊技の興趣を向上させることができる。しかも、これまで不利RTに制御されていたときにリプレイDに入賞したときには、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの当選も確定したこととなるので、遊技者の期待感を大い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。

10

【0446】

また、この変形例にかかるスロットマシンでも、有利RTに遊技状態を制御させるための図柄であるリプレイDか、不利RTに遊技状態を制御させるための図柄であるリプレイBの少なくとも一方が、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順に応じて取りこぼしのある図柄であるときには、ビッグボーナスの終了後にナビ権利が付与されていることを条件として、リプレイDおよび/またはリプレイBの当選を報知するRTナビを行うものとすることができる。

20

【0447】

ここでも、ビッグボーナス(A)～(C)にリプレイCと同時当選することによってビッグボーナスの開始前からナビ権利が遊技者に付与されたとき、または単独当選したビッグボーナス(A)～(C)の入賞に基づいて制御されたビッグボーナスにおいて行われるRTナビ抽選に当選したときに(RTナビ抽選の実行、結果の報知については、上記の実施の形態と同じ)、遊技者にナビ権利を付与するものとすることができる。

【0448】

また、図14に示した変形例において、例えば、1ゲーム限りで終了する演出用RT(A)と10ゲームに亘って継続する演出用RT(B)とを設け、それぞれリプレイC、リプレイE(例えば、「JAC-スイカ-ベル」)の入賞で制御されるものとする。演出用RT(A)と演出用RT(B)における各種リプレイの当選確率を図14の演出用RTと同じとすると、ビッグボーナス(A)～(C)またはレギュラーボーナスに入賞しない限り、演出用RT(A)と演出用RT(B)の何れもそれぞれの規定ゲーム数だけ続くものとなる。

30

【0449】

演出用RT(A)では通常遊技状態に制御されるまで1ゲームだけで済むのに、演出用RT(B)では不利RTが終了して通常遊技状態に制御されることは確定しているものの10ゲームを消化するまでは通常遊技状態に制御されないものとなっている。このため、同じように不利RTを脱出することが可能な役であるにしても、リプレイCとリプレイEの何れに入賞するかにまで遊技者の興味を持たせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0450】

上記の実施の形態では、スイカ+ベルまたはリプレイBと同時当選したビッグボーナス(A)～(C)の入賞に基づいて制御されたビッグボーナスが終了した後か、終了までにRTナビ抽選に当選したビッグボーナスが終了した後に、RTナビを行い、スイカおよび/またはチェリーに当選した旨を遊技者に報知するものとしていた。これに対して、ビッグボーナスの終了後にRTナビが行われることとなるナビ権利は、ビッグボーナスにおいて遊技者が所定のミッションをクリアしたときに付与するとすることができる。

50

【 0 4 5 1 】

ビッグボーナス中に課されるミッションとしては、遊技者の技術介入によって達成されるものとすることができ、例えば、何れの小役にも入賞させずにハズレの表示結果を導出させることとしてもよい。もっとも、ビッグボーナス中に遊技者に課されるミッションは、これに限るものではなく、複数種類のものがある場合にもよい。複数種類のミッションがある場合には、遊技者は、ビッグボーナスの開始時において自らの操作により課されるミッションを選択できるものとしてもよい。

【 0 4 5 2 】

このようにビッグボーナスの終了後において R T ナビが実行されるナビ権利を遊技者の技術介入により達成されるミッションのクリアにより付与することによって、メダルの払出率が 1 を越え、遊技者に有利な遊技状態となる有利 R T への制御に関して遊技者の技術介入性をさらに高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、遊技者が課されるミッションの種類を選択できるようにすることで、遊技者の遊技に対する介入感をさらに高めさせ、これによって遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 5 3 】

なお、ナビ権利は、ミッションをクリアする度に付与するものとし、例えば、1 回のミッションクリアで 5 ゲームのナビ権利が付与されるものとした場合には、遊技者が 1 回のミッションをクリアしたならばビッグボーナスの終了後に 5 ゲームを消化するまで、或いは 3 回のミッションをクリアしたならばビッグボーナスの終了後に 15 ゲームを消化するまで、スイカおよび / またはチェリーの当選を報知するものとする。或いは、1 回のミッションで 1 回のナビ権利が付与されるものとした場合には、遊技者が 3 回のミッションをクリアしたならば、ビッグボーナスの終了後に 3 回スイカまたはチェリーに当選するまで、スイカまたはチェリーに当選した旨を報知するものとする。或いは、

【 0 4 5 4 】

上記の実施の形態では、ビッグボーナス (A) ~ (C) 、レギュラーボーナスの当選は、ボーナス告知ランプ 6 6 の点灯により告知される場合のほか、1 ゲームの期間限りで行われる演出によって報知されるものとしていた。これに対して、複数ゲームの期間に亘って継続して所定の画像を液晶表示器 4 に表示することにより実行される連続演出によって、ビッグボーナス (A) ~ (C) 、レギュラーボーナスの当選を報知するものとする。或いは、

【 0 4 5 5 】

このような連続演出は、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスに制御されていないときにおいて、ビッグボーナス (A) ~ (C) 、レギュラーボーナスの何れかに当選した (他の役に同時当選した場合を含む) ときの他に、スイカに当選したとき、チェリーに当選したとき、及びリプレイ B に当選したとき (但し、既にビッグボーナス (A) ~ (C) 、レギュラーボーナスに当選している場合を除く) とに開始されるものとする。或いは、

【 0 4 5 6 】

また、連続演出の演出パターンとしては、最終段階の演出においてビッグボーナス (A) ~ (C) 、レギュラーボーナスの当選を示す告知パターンと、ビッグボーナス (A) ~ (C) 、レギュラーボーナスの何れにもハズレとなっていることを示す予告パターンとを用意することができ、演出のシナリオとして、A、B、C、D の 4 種類のシナリオのパターンを用意することができる。告知パターンと予告パターンとは、それぞれ最終段階の演出で示される結果だけが異なる同じシナリオのパターンが用意されている。連続演出は、シナリオ毎に定められた一連のストーリー性を持って展開される。

【 0 4 5 7 】

連続演出の演出パターンは、連続演出が開始するとき、すなわち上記した開始契機が成立したときに選択される。ビッグボーナス (A) ~ (C) 、レギュラーボーナスの何れかの当選で連続演出が開始されるときには告知パターンが、ビッグボーナス (A) ~ (C) 、レギュラーボーナスの当選以外の契機で連続演出が開始されるときには予告パターンが

10

20

30

40

50

選ばれる。連続演出の開始後にビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかに当選したときには、予告パターンから告知パターンに変更される(スイカ、チェリーまたはリプレイBに当選したときは、シナリオの変更もある)。

【0458】

シナリオの選択については、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかに当選しているときには、例えば、A、B、Cのシナリオのパターンがそれぞれ4%、20%、76%の割合で選ぶことができる。一方、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れにも当選していないときには、A、B、Cのシナリオのパターンが、それぞれ76%、20%、4%の割合で選ぶことができ、最初からシナリオDのパターンが選ばれることはないものとすることができる。

10

【0459】

さらに、連続演出は、ビッグボーナス(A)～(C)に入賞しない限り5ゲームの期間に亘って継続して実行されるものとなるが、この連続演出が実行されているときの各ゲームで、新たにビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスとの同時当選役であるスイカ、チェリー、またはリプレイBに当選したりすることがある。この場合には、そのままスイカ、チェリーまたはリプレイBに入賞する人が多いので、当該ゲームでのスイカ、チェリーまたはリプレイBの入賞を予め見越して、先に選択されていたシナリオの連続演出の演出パターンに変えて、新たなシナリオの演出パターンに選択変更するものとしている。

【0460】

20

より詳細に説明すると、シナリオAのパターンが選択されていた場合には、シナリオBのパターンに変更され、シナリオBのパターンが選択されていた場合には、シナリオCのパターンに変更され、シナリオCのパターンが選択されていた場合には、シナリオDのパターンに変更される。既にシナリオDのパターンが選択されているときに、さらにスイカ、チェリーまたはリプレイBに当選しても、シナリオの選択変更はない。

【0461】

なお、連続演出の行われるゲーム数は、入賞させるための停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順が互いに重複しないボーナスの種類数(ここでは、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの4種類)に、連続演出が実行されている間にリプレイA～リプレイCに当選するゲーム数の期待値を加算した数よりも小さくなる(そのうちで最大の整数値であることが好ましい)ように定めることができる。このように連続演出のゲーム数を定めることによって、連続演出が終了するまでにビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れにも当選していないことが判明してしまわずに済むものとなる。

30

【0462】

また、連続演出が行われている間のゲームで、スイカ+チェリーまたはリプレイBと、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかと同時当選する場合もあり、既に連続演出が行われていても、スイカ、チェリー、またはリプレイBに入賞したときには、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかに当選していることへの期待感が高められるものとなる。連続演出は、その開始時において複数種類のシナリオのパターンの中から何れかのシナリオのパターンが選択されて実行されるが、連続演出が開始された後にスイカ、チェリーまたはリプレイBに入賞したときには、異なるシナリオのパターンに変更されるものとなる。これにより、遊技者の期待感の高まりに沿った演出を行うことができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0463】

なお、連続演出のゲーム数は、特定のゲーム数で固定してもよいが、上記の条件を満たす限り、複数種類のものを定めることができる。また、全ての種類のボーナスに当選していないことが判明するまでのゲーム数であることを条件として、連続演出の継続ゲーム数を途中で延長することもできる。また、例えば、リール3Rの2番に「BAR」が配置されていた場合は、ビッグボーナス(B)に入賞させるための停止ボタン12L、12C、

50

1 2 Rの操作手順とレギュラーボーナスに入賞させるための操作手順が重複することとなるので、依然として入賞させるための操作手順が重複していないビッグボーナス(A)～(C)の3種類を基準として連続演出の継続ゲーム数を定めるものとすることができる。

【0464】

上記の実施の形態では、スイカは、単独当選と、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかとチェリーとの同時当選で当選となるものとなっていた。これに対して、さらにスイカとチェリーの同時当選となる場合と、スイカとビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかと同時当選となる場合があってもよい。この場合において、スイカの単独当選の確率に対するビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかとスイカとの同時当選の確率の比は、スイカとチェリーの同時当選の確率に対するビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかとスイカとチェリーとの同時当選の確率に対する比とは異なるものとするすることができる。

10

【0465】

そして、スイカの単独当選またはビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかとスイカの同時当選時にスイカに入賞させるときには、原則として横方向の入賞ラインにスイカの図柄組み合わせを導出させるものとする。横方向の入賞ラインにスイカの図柄組み合わせを導出させるとは、少なくとも停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順に横方向の入賞ラインにスイカの図柄組み合わせを導出させることができるときは、対角線方向の入賞ラインにも導出させることができるか否かに関わらずに横方向の入賞ラインにスイカの図柄組み合わせを導出させるが、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順により対角線方向の入賞ラインにしかスイカの図柄組み合わせを導出させることができない場合は、例外的に対角線方向の入賞ラインにスイカの図柄組み合わせを導出させるということである。

20

【0466】

一方、スイカとチェリーの同時当選またはビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかとスイカとチェリーの同時当選時にスイカに入賞させるときには原則として対角線方向の入賞ラインにスイカの図柄組み合わせを導出させるものとする。これにより、同じようにスイカに入賞した場合であっても、横方向の入賞ラインにスイカの図柄組み合わせが導出されたときには、対角線方向の入賞ラインにスイカの図柄組み合わせが導出されたときよりも、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかに当選していることをより期待できるものとなっていた。

30

【0467】

一方、スイカの単独当選の確率に対するビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかとスイカとチェリーとの同時当選の確率の比は、スイカとチェリーの同時当選の確率に対するビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかとスイカとの同時当選の確率に対する比と異なるものとすることもでき、スイカの単独当選またはビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかとスイカとチェリーの同時当選時にスイカに入賞させるときには原則として横方向の入賞ラインにスイカの図柄組み合わせを導出させ、スイカとチェリーの同時当選またはビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかとスイカの同時当選時にスイカに入賞させるときには原則として対角線方向の入賞ラインにスイカの図柄組み合わせを導出させるものとしてもよい。

40

【0468】

また、例えば、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れとも同時当選とならずにスイカ、スイカ+チェリーに当選することがないものとし、設定値1～設定値6のうちで所定の設定値(例えば、高設定である設定値4～6)に設定されているときにおけるビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスとスイカとの同時当選の確率に対するビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスとスイカとチェリーとの同時当選の確率の比は、他の設定値に設定されているときにおけるビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスとスイカとの同時当選の確率に対するビッグボーナス(A)

50

）～（Ｃ）、レギュラーボーナスとスイカとチェリーとの同時当選の確率の比とは、異なるものとしてすることができる。

【０４６９】

この場合は、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）、レギュラーボーナスの何れかとスイカとに同時当選しているときには横方向の入賞ラインでスイカに入賞する割合が高く、ビッグボーナス（Ａ）～（Ｃ）、レギュラーボーナスの何れかとスイカとチェリーとに同時当選しているときには対角線方向の入賞ラインでスイカに入賞する割合が高いものとなる。そして、スイカに入賞する入賞ラインが横方向の入賞ラインとなる場合と対角線方向の入賞ラインとなる場合との割合が所定の設定値に設定されているか否かに応じて異なるものとなる。これにより、スイカに入賞する場合にその図柄組み合わせが導出される入賞ラインの割合に応じて設定値を推測することが可能となる。また、スイカの図柄組み合わせが導出された入賞ラインが何れとなった場合でも、所定の設定値である可能性が残っているので、高設定となっていることに対する遊技者の期待感が損なわれることがない。

10

【０４７０】

また、例えば、ビッグボーナス（Ａ）とスイカとの同時当選、ビッグボーナス（Ａ）とスイカとチェリーとの同時当選、レギュラーボーナスとスイカとの同時当選、レギュラーボーナスとスイカとチェリーとの同時当選の機会を設けてもよい（ここでは、ビッグボーナス（Ａ）またはレギュラーボーナスと同時当選となる場合を除いては、スイカ、スイカ＋チェリーに当選しないものとする）。ここで、ビッグボーナス（Ａ）とスイカの同時当選の確率に対するビッグボーナス（Ａ）とスイカとチェリーとの同時当選の確率の比を、レギュラーボーナスとスイカの同時当選の確率に対するレギュラーボーナスとスイカとチェリーとの同時当選の確率の比と異なるものとしてすることができる。

20

【０４７１】

この場合において、例えば、ビッグボーナス（Ａ）とスイカとの同時当選またはレギュラーボーナスとスイカとの同時当選時にスイカに入賞させるときには横方向の入賞ラインにスイカの図柄組み合わせを導出させることを原則とし、ビッグボーナス（Ａ）とスイカとチェリーとの同時当選またはレギュラーボーナスとスイカとチェリーとの同時当選時にスイカに入賞させるときには対角線方向の入賞ラインにスイカの図柄組み合わせを導出させることを原則とするものであってもよい。

【０４７２】

この場合は、スイカに入賞するときにおいて、同時当選しているのがビッグボーナス（Ａ）であるか、これよりも制御されるビッグボーナスの有利度が低いレギュラーボーナスであるかに応じて、スイカの図柄組み合わせが導出されやすい入賞ラインが異なることとなる。このため、スイカに入賞した入賞ラインに応じてビッグボーナス（Ａ）かレギュラーボーナスかの何れが当選しているかという期待感を遊技者に与えることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。また、スイカの図柄組み合わせが導出された入賞ラインが横方向の入賞ラインとなった場合も対角線方向の入賞ラインとなった場合も、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（Ａ）の当選に対する遊技者の期待感が損なわれることがない。

30

【０４７３】

なお、ビッグボーナス（Ａ）とスイカとの同時当選の確率に対するレギュラーボーナスとスイカとチェリーとの同時当選の確率の比が、ビッグボーナス（Ａ）とスイカとチェリーとの同時当選の確率に対するレギュラーボーナスとスイカとの同時当選の確率の比とは異なるものとしてもよく、ビッグボーナス（Ａ）とスイカとの同時当選またはレギュラーボーナスとスイカとチェリーとの同時当選時にスイカに入賞させるときには原則として横方向の入賞ラインにスイカの図柄組み合わせを導出させ、ビッグボーナス（Ａ）とスイカとチェリーとの同時当選またはレギュラーボーナスとスイカとの同時当選時にスイカに入賞させるときには原則として対角線方向の入賞ラインにスイカの図柄組み合わせを導出させるものとしてもよい。

40

【０４７４】

50

上記の実施の形態では、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかに当選しても入賞しない限り、何らの遊技状態の移行もないものとなっていた。これに対して、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかに当選したときに、その後規定ゲーム数(例えば、30ゲーム)を消化するまで、遊技状態をAT(Assist Time)に制御するものとしてもよい。

【0475】

ATの遊技状態では、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順に応じて入賞可能な小役に当選すると、当選した役の種類が遊技者に報知される。この報知は、演出制御基板102のCPU121が、ゲームスタート時に遊技制御基板101から送られる当選状況通知コマンドに基づいて、液晶表示器4に所定の画像を表示させることなどにより行うことができる。

10

【0476】

ボーナス当選後に制御されるATで当選が報知される対象となる役は、入賞させるための停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順が排他的な複数種類のものからなるものとすることができる(例えば、中と右のリール3C、3Rについて「赤7」、「白7」、「BAR」を互いに7コマ間隔で1つつつ配置し、「ベル-赤7-赤7」を対象役A、「ベル-赤7-白7」を対象役B、「ベル-赤7-BAR」を対象役C、「ベル-白7-赤7」を対象役D、「ベル-白7-白7」を対象役E、「ベル-白7-BAR」を対象役F、「ベル-BAR-赤7」を対象役G、「ベル-BAR-白7」を対象役H、「ベル-BAR-BAR」を対象役I、とする)。

20

【0477】

ここで、何れかの種類の対象役に当選しているときに、当選しているものに必ず入賞するものとして計算するとメダルの払出率が1を越えるが、対象役の種類に応じた割合(例えば、上記の対象役A～Iがあって各々の当選確率が同じだとすると、9分の1)でしか入賞し得ないものと計算するとメダルの払出率が1を下回るように、各対象役の当選確率を設定しておくことができる。

【0478】

このようにビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかに当選するまでのゲームと、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかに当選した後の規定ゲーム数を消化するまでのゲームとの間の遊技者にとっての有利度の差を、各々の遊技状態における各役の当選確率の差以上に生じさせて、遊技にメリハリを生じさせることができるようになる。しかも、ビッグボーナス(A)～(C)、レギュラーボーナスの何れかに当選した後のATは、遊技者の技術介入を前提として真に遊技者にとって有利な遊技状態となるものであるので、遊技の興趣をいっそう向上させることができる。

30

【0479】

上記の実施の形態では、遊技制御基板101のRAM112も、演出制御基板102のRAM122も、ともにバッテリーバックアップされるものとなっており、スロットマシン1の電源をOFFしても記憶しているデータが保持されるものとなっていた。もっとも、バッテリーバックアップしておく必要があるのは、遊技制御基板101のRAM112だけで、演出制御基板102のRAM122は、バッテリーバックアップせず、スロットマシン1の電源をOFFしたときには、記憶しているデータが消失してしまうものであってもよい。

40

【0480】

上記の実施の形態では、投入メダルセンサ44と遊技制御基板101との間のコネクタ接続のみコネクタ規制部材を設けてコネクタ同士の接続の解除を規制していた。これに対して、スタートスイッチ41と遊技制御基板101との間のコネクタ接続のみコネクタ規制部材を設けてコネクタ同士の接続の解除を規制するようにしてもよい。また、リールの回転開始後、リールの停止操作がなされるまでリールが停止する構成でないものであれば、ストップスイッチ42L、42C、42Rのいずれかと遊技制御基板101との間のコネクタ接続のみコネクタ規制部材を設けてコネクタ同士の接続の解除を規制するようにし

50

てもよい。これらの場合も、上記した実施の形態と同様の効果が得られる。

【0481】

上記の実施の形態では、遊技制御基板101と投入メダルセンサ44との間に中継基板が1つのみであるが、遊技制御基板101と投入メダルセンサ44とが、複数の中継基板を経由して接続されてもよい。このような場合には、その間に存在するコネクタ接続全てについて抜脱を規制することが好ましく、このようにすることで遊技制御基板101と投入メダルセンサ44との間のいずれかのコネクタを不正な打ち込み器具等のコネクタに差し替えて接続し、遊技制御基板101の遊技制御部110にゲームの進行に関わる信号を不正に入出力させるといった不正行為を行うことが困難となるため、不正営業の実施等を効果的に防止できる。

10

【0482】

上記の実施の形態では、バックアップ電源が、遊技制御基板101から投入メダルセンサ44を経由して再度遊技制御基板101に戻り、遊技制御部110に対して供給されることで、この間のコネクタ接続が解除された場合にRAM112のデータが消失するようになっていた。これに対して、ゲームの進行上必ず必要な信号の入出力がなされる電子部品（例えば、スタートスイッチ41や、リールの回転開始後、リールの停止操作がなされるまでリールが停止する構成でないものにおけるストップスイッチ42L、42C、42Rなど）を経由するものであっても、上記の実施の形態と同様の効果が得られる。

【0483】

また、バックアップ電源を蓄積するコンデンサや電池などを、ゲームの進行上必ず必要な信号の入出力がなされる電子部品の取付基板やこれら電子部品の中継基板（操作部中継基板107など）に搭載し、これら取付基板や中継基板に搭載されたコンデンサや電池などからのバックアップ電源の供給ラインが、電子部品の信号線とともにケーブルを介して遊技制御基板に接続され、遊技制御部110に対して供給されるようにしてもよい。この場合でも、これら取付基板や中継基板と遊技制御基板101との間のコネクタ接続が解除された場合にRAM112のデータが消失することとなるため、上記と同様の効果が得られる。また、遊技制御基板101には取付基板や中継基板に搭載されたコンデンサや電池などからケーブルを介してバックアップ電源が供給されることとなるため、ケーブルを抜いた際に遊技制御部110に対してバックアップ電源を供給し続けるためには、基板間を跨いでバックアップ電源の供給ラインを短絡させる必要があり、バックアップ電源を供給し続けた状態でコネクタ接続を解除することが非常に困難となるため、打ち込み器具の接続を効果的に防止することができる。

20

30

【0484】

また、例えば、停電時においても常に特定の信号を出力する信号出力回路を搭載するとともに、停電時においても常に特定の信号を検出するとともに、特定の信号の検出が途切れた場合には、その旨を記憶する信号監視回路を遊技制御基板101に搭載し、この特定の信号の出力経路が遊技制御基板101からゲームの進行上必ず必要な信号の入出力がなされる電子部品を経由して遊技制御基板101に戻り、信号監視回路に入力される構成とし、遊技制御部110が起動時に、信号監視回路に特定の信号の検出が途切れた旨が記憶されているか否かを確認し、特定の信号の検出が途切れた旨が記憶されている場合に、RAM112に記憶されているデータをクリアするようにしてもよい。このようにした場合でも、打ち込み器具を使用して特別役が当選した状態に設定したスロットマシン1を、遊技店の営業開始時等において遊技客に提供するといった不正営業を防止することができる。

40

【0485】

上記の実施の形態では、設定キースイッチ92をONせずにスロットマシン1を起動した場合には、RAM112のデータが破壊されていない限り、該データを用いて電断前の状態に復帰するものとしていた。ここで、遊技制御部110の起動時に電断前の状態に復帰した場合には、CPU111が特別役の当選状況と遊技状態を示す電源投入コマンドを送信し、演出制御部120のCPU121は、電源投入コマンドを受信したときに、特別

50

役の当選状況及び遊技状態が液晶表示器 4 や、払出数表示器 5 1、クレジット表示器 5 2、ペイアウト表示器 5 3 において報知するものとしてもよい。

【0486】

打ち込み器具などの不正器具を接続するには、一度電源を切る必要がある（電源を切らずにコネクタを外すと故障の原因となる）が、この場合には、無理矢理コネクタの接続を解除して打ち込み器具を使用し、不正に特別役の当選や遊技者に有利な遊技状態を設定しても、遊技制御部 110 を再起動させた際に、特別役に当選していることや有利な遊技状態に制御されていることが外部から容易に判別できてしまうので、打ち込み器具を使用して特別役が当選した状態や遊技者に有利な遊技状態に設定したスロットマシン 1 を、遊技店の営業開始時等において遊技客に提供するといった不正営業を効果的に抑止することができる。

10

【0487】

上記の実施の形態では、扉開放センサ 9 5 は、前面扉が開放状態にあることを検出するものであり、その検出信号に基づいてセキュリティ信号のうちのドア開放信号が外部出力基板 105 から出力されるものとなっていた。もっとも、扉開放センサ 9 5 は、前面扉を開放するための鍵が解除されていることを検出するものであってもよく、この場合には、実際には前面扉は開放されていなくても当該鍵が解除されていれば、すなわち前面扉が開放可能な状態にあることが扉開放センサ 9 5 により検出されれば、セキュリティ信号のうちのドア開放信号を外部出力基板 105 から出力させるものとすることができる。

【0488】

20

また、扉開放センサ 9 5 の検出信号が遊技制御基板 101 に入力されるようにし、扉開放センサ 9 5 により前面扉が開放状態にあることが検出された場合には、遊技制御基板 101 の CPU 111 は、その旨を示す所定のコマンドを演出制御基板 102 に送信するものとしてもよい。当該所定のコマンドを受信した演出制御基板 102 の CPU 121 は、前面扉が開放状態にあることを、例えば、液晶表示器 4 に所定のメッセージを表示したり、扉開放音を再生してスピーカ 7 L、7 R、7 U から出力させるものとしてもよい。扉開放音を出力するボリュームレベルは、最大レベルとすることが好ましい。

【0489】

スロットマシン 1 の内部には、各種制御を行うための制御回路を搭載した基板類や、設定値を変更するための設定スイッチ 9 1 などが配置されており、これらの操作のためには前面扉を開放しなければならない。もっとも、これらの操作は、本来遊技者が行い得ない操作であって、遊技店の店員でない者によってスロットマシン 1 の前面扉が開放されているということは、遊技者により不正行為が行われている可能性が極めて高いということになる。前面扉の開放を液晶表示器 4 へのメッセージの表示や扉開放音の出力で報知することによって、遊技店の店員は、不正行為が行われていることを容易に察知することができるものとなる。

30

【0490】

上記の実施の形態では、外部出力基板 105 から出力される信号のうちのセキュリティ信号は、ドア開放信号、設定値変更信号、投入エラー信号、払い出しエラー信号、他のエラー信号、及び精算中信号が時分割で同一の出力端子から出力されるシリアル形式の信号であった。もっとも、これらの全ての信号が時分割で同一の出力端子からシリアル形式として出力される必要はなく、これらの信号のうちの任意の 2 種類以上の信号を同一の出力端子から時分割で出力させるものとすることができる。また、このような複数種類の信号をシリアル形式で出力するものでなくてもよい。つまり、扉開放センサ 9 5 による前面扉の開放、設定値の変更、投入エラー及び払い出しエラーを含む各種エラーの発生、またはメダルの精算のいずれかの事象が生じているときに、どの事象かを区別することなく ON 状態とされる信号であってもよい。

40

【0491】

上記の実施の形態では、設定値を変更することによって遊技制御基板 101 の RAM 112 が初期化されるが、リールモータ 3 ML、3 MC、3 MR をそれぞれ構成するステッ

50

ピングモータのステップ数をカウントするためのカウンタの値だけは初期化されないものとしていた。これにより、設定値の変更後においてリール 3 L、3 C、3 R が滑らかに回転開始ができずに設定値の変更がされていることが遊技者に察知されてしまうということを防ぐものとしていた。

【0492】

これに対して、設定値を変更したかどうかに関わらず、すなわち設定キースイッチ 9 2 を ON 状態としてスロットマシン 1 を起動したか否かに関わらず、スロットマシン 1 を起動したときには、ステッピングモータのステップ数をカウントするためのカウンタの値を初期化してしまい、ステッピングモータの各励磁相が必ず初期パターンで励磁されるようになるものとしてもよい。この場合には、設定値を変更したか否かに関わらずにリール 3 L、3 C、3 R が起動後直ぐに同じ挙動をするため、設定値の変更がされていることが遊技者に察知されてしまうということを防ぐことができる。

10

【0493】

上記の実施の形態では、演出制御基板 102 の CPU 121 は、遊技制御基板 101 から送られてきたコマンドに応じて、演出の処理を行うものとしていた。もっとも、遊技制御基板 101 から送られてきたコマンドは、先入れ先出し方式のコマンド受信バッファに入れられ、コマンド受信バッファに順次入れられたコマンドに処理落ちが生じないことを前提とするものであった。また、遊技者の操作に応じた信号が、演出制御基板 102 の CPU 121 に直接出力されることはなかった。

【0494】

20

これに対して、演出制御基板 102 の CPU 121 により制御される液晶表示器 4 の前面に、演出操作手段として遊技者によりタッチされた位置を検出可能なタッチパネルを配置するものとし、このタッチパネルにおいてタッチされた位置に応じた信号が、演出制御基板 102 の CPU 121 に出力されるものとしてもよい。そして、CPU 121 は、遊技制御基板 101 から受信したコマンドに加えて、タッチパネルにより検出されたタッチ位置に対応した信号に応じて、演出の処理を行うものとすることができる。

【0495】

また、演出制御基板 102 には、工場からの出荷前に通常の遊技制御基板 102 に代えてコマンドシミュレータ（試験用の遊技制御基板）を接続できる構成とすることができ、コマンドシミュレータから入力される各種の検査コマンドに基づいて、演出制御基板 102 に接続された各演出手段やタッチパネルのような演出操作手段の検査を行えるようにすることができる。

30

【0496】

ここで、CPU 121 は、タッチパネルの動作を検査する検査コマンドを受信した場合には、例えば、タッチパネルを全面有効とするとともに後面の液晶表示器 4 に「触れてください」というメッセージを表示し、正常にタッチ操作が検出されるかどうかを検査することができる。この場合において、タッチパネルのタッチ操作が検出されるまでは、CPU 121 は、コマンド受信割込処理を禁止し、新たなコマンドの受信を禁止するものとすることができる。

【0497】

40

このようにタッチパネルの動作を検査する検査コマンドを受信し、これに応じてタッチパネルの動作を行う場合には、タッチ操作の検出までコマンド受信割込処理を禁止し、新たなコマンドの受信を禁止するものとしているので、検査コマンドの受信からタッチ操作の検出までに新たなコマンドを受信しても、当該新たなコマンドに基づく処理を行わないものとなっている。このため、タッチパネルの動作チェックの完了を待たずに誤って検査コマンドを送信した場合も、タッチパネルの動作チェックを正常に行うことができるものとなる。なお、演出操作手段として、タッチパネル以外の演出操作手段、例えば、ボタンやダイヤルを適用した場合も、同様とすることができる。

【0498】

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

50

し、リール 3 L、3 C、3 R 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 3 L、3 C、3 R 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 3 L、3 C、3 R 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。

【0499】

コントロール方式では、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作が検出されたときに、対応するリール 3 L、3 C、3 R についてその時点で表示されている図柄から 1 9 0 ミリ秒（チャレンジボーナス中に右のリール 3 R については 7 5 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（チャレンジボーナス中に右のリール 3 R については合計 2 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。

【0500】

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 3 L、3 C、3 R の停止を制御する場合も、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R 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。

【0501】

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 3 L、3 C、3 R を備えるものとし、これらのリール 3 L、3 C、3 R 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。

【0502】

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。

【0503】

いわゆるパロットでは、遊技媒体として用いられる遊技球は、そのままの物理的形態で貯留皿に貯留されており、遊技者が B E T ボタンを操作すると、貯留皿（上皿）に貯留されていた遊技球のうちの B E T 操作に応じた数の遊技球が所定の取り込み経路を介してパロットの内部に取り込まれる。この内部に取り込まれた遊技球によって 1 ゲームを行うための賭け数が設定されるものとなる。

【0504】

また、パロットにおいて遊技者が精算ボタンを操作した場合には、既に賭け数が設定されていれば（但し、リプレイ入賞後に賭け数が自動設定された場合を除く）、設定された賭け数に応じた数の遊技球がスロットマシンの下部に設けられた下皿に排出される。賭け数が設定されていなければ（先に賭け数の精算を行った場合を含む）、貯留皿に貯留されている遊技球が所定の経路を通過して下皿に排出されるものとなる。下皿には、遊技者が所定のレバーを操作することで貯留された遊技球を下部に通過させるための穴が設けられており、遊技球箱（いわゆるドル箱）を下皿の下においてレバー操作すれば、遊技者が所有

する遊技球を容易に遊技球箱に移すことができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 5 0 5 】

【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】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 3】遊技制御基板と、遊技制御基板に接続される遊技用電子部品との配線接続状態を示す概略図である。

【図 4】遊技制御部に対するバックアップ電源の供給ラインを示す回路図である。

【図 5】外部出力基板及び情報提供端子板の構成を示すブロック図である。

【図 6】(a) は、メダル I N 信号の出力状況を示すタイミングチャートであり、(b) は、メダル O U T 信号の出力状況を示すタイミングチャートである。

10

【図 7】外部出力基板から出力されるセキュリティ信号の出力フォーマットを示す図である。

【図 8】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 9】(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 1 0】本発明の実施の形態にかかるスロットマシンにおける遊技状態の遷移図である。

【図 1 1】ビッグボーナス中演出のキャラクタ選択、R T ナビ抽選の契機及び当選確率、並びにナビ権利の付与の有無の報知タイミング及び報知態様の関係、並びに同時当選に基づくナビ権利の付与の報知タイミング及び報知態様の関係を示す図である。

20

【図 1 2】(a) は、演出高確率モードと演出低確率モードとを振り分けるための演出モードテーブルを示す図であり、(b) は、演出高確率モードにおいて演出ステージを振り分けるための高確率時テーブル、(c) は、演出低確率モードにおいて演出ステージを振り分けるための低確率時テーブルを示す図である。

【図 1 3】本発明の実施の形態にかかるスロットマシンにおける遊技の進行態様の例を示す図である。

【図 1 4】本発明の他の実施の形態にかかるスロットマシンにおける遊技状態の遷移図である。

【符号の説明】

30

【 0 5 0 6 】

1 スロットマシン

2 可変表示装置

4 液晶表示器

7 L、7 R、7 R スピーカ

1 1 スタートレバー

1 2 L、1 2 C、1 2 R 停止ボタン

1 3 メダル投入口

1 4 1 枚 B E T ボタン

1 5 M A X B E T ボタン

40

1 0 1 遊技制御基板

1 1 1 C P U

1 1 2 R A M

1 1 3 R O M

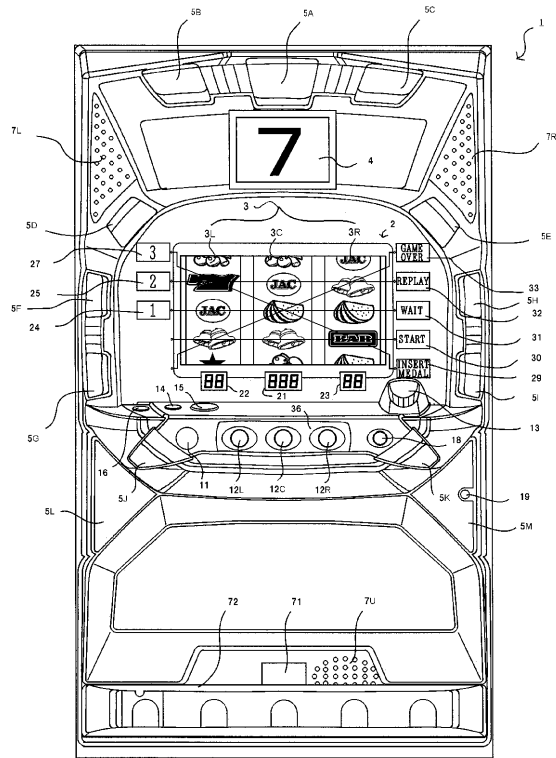
1 0 2 演出制御基板

1 2 1 C P U

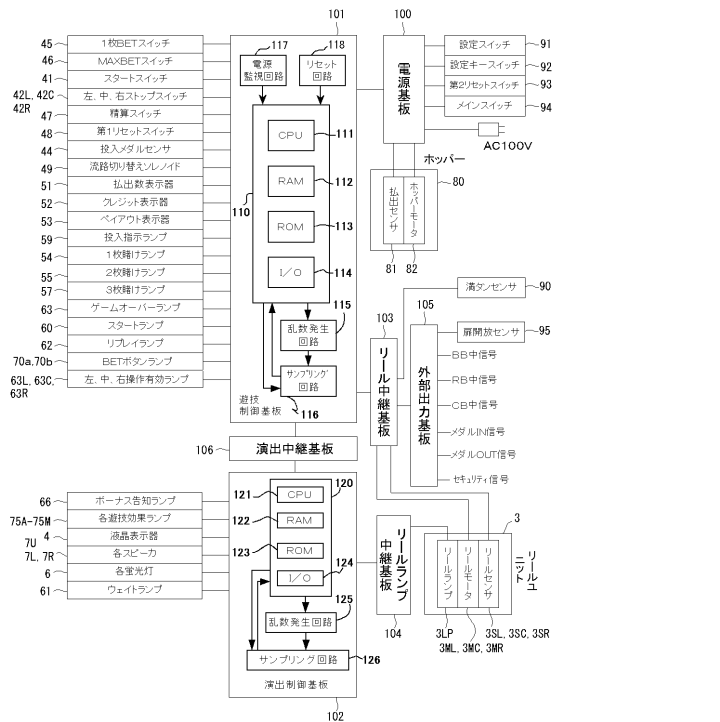
1 2 2 R A M

1 2 3 R O M

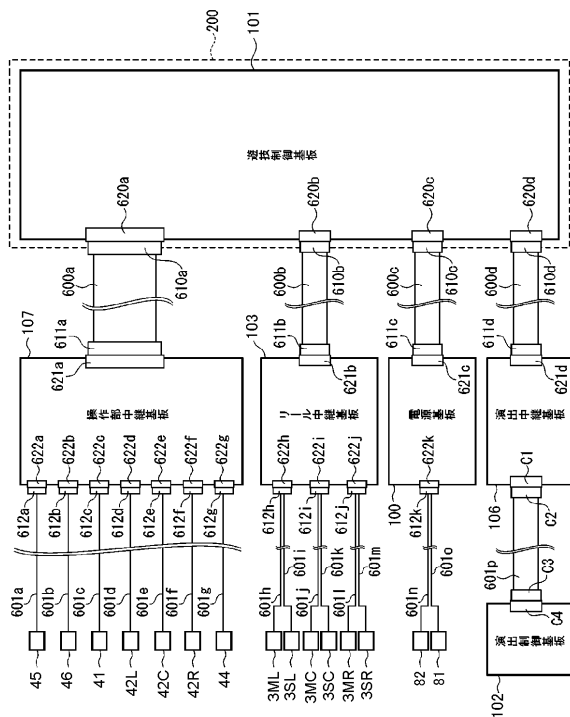
【図 1】



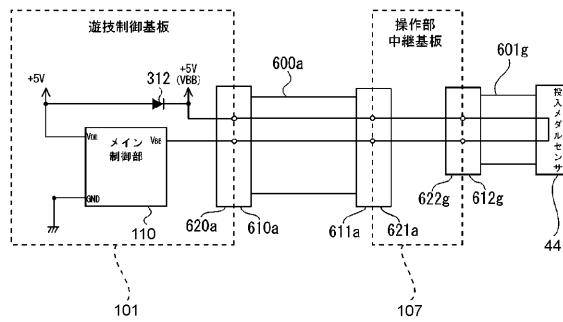
【図 2】



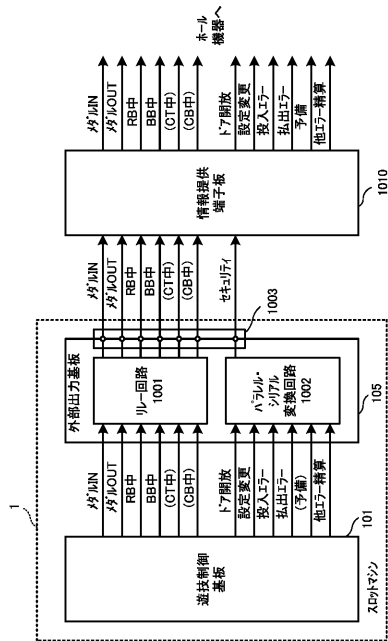
【図 3】



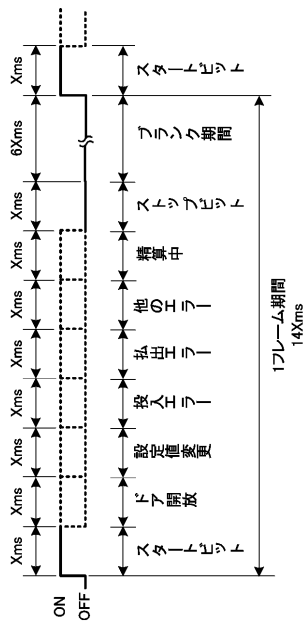
【図 4】



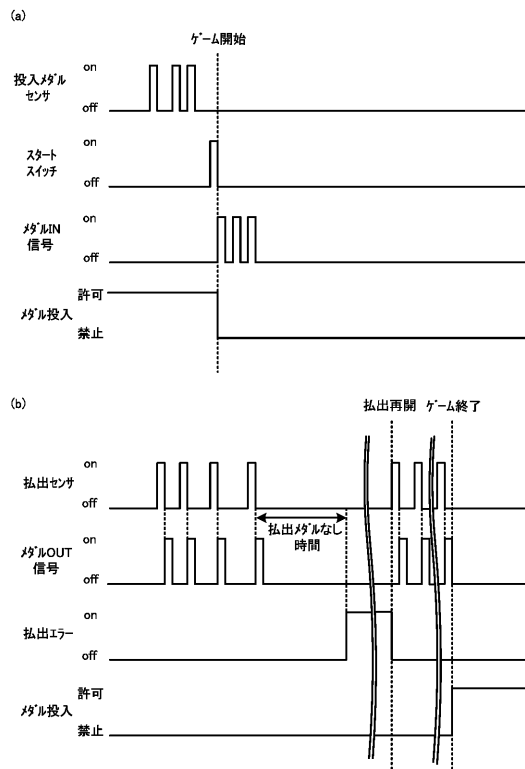
【図 5】



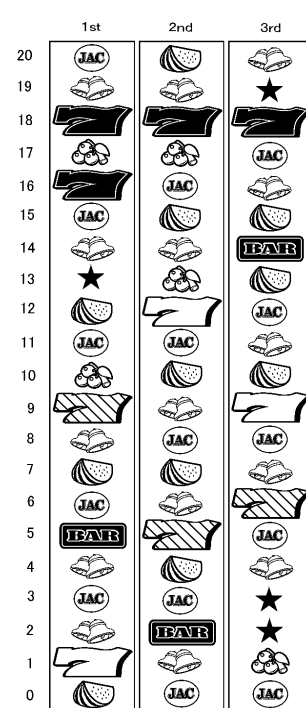
【図 7】



【図 6】



【図 8】



【図 9】

抽選対象役	遊技状態									
	RB	通常	特別RT	レフト1	レフト2	有利RT	不利RT			
BB(A)	0	45	45	45	45	45	45	45	45	45
BB(A)+スリ+チェリー	0	21	21	21	21	21	21	21	21	21
BB(A)+ワイルド	0	19	19	19	19	19	19	19	19	19
BB(B)	0	45	45	45	45	45	45	45	45	45
BB(B)+スリ+チェリー	0	21	21	21	21	21	21	21	21	21
BB(B)+ワイルド	0	19	19	19	19	19	19	19	19	19
BB(C)	0	45	45	45	45	45	45	45	45	45
BB(C)+スリ+チェリー	0	21	21	21	21	21	21	21	21	21
BB(C)+ワイルド	0	19	19	19	19	19	19	19	19	19
RB	0	45	45	45	45	45	45	45	45	45
RB+スリ+チェリー	0	21	21	21	21	21	21	21	21	21
RB+ワイルド	0	19	19	19	19	19	19	19	19	19
スリ	6699	6699	6699	6699	6699	6699	6699	6699	6699	6699
チェリー	85210	10254	10254	10254	10254	10254	10254	10254	10254	10254
ワイルド	620	620	620	620	620	620	620	620	620	620
ワイルドA	0	8816	0	8817	1862	50528	8775	0	0	0
ワイルドB	0	0	0	8817	0	0	0	0	0	0
ワイルドC	0	0	0	0	0	6934	0	0	0	54

(b)

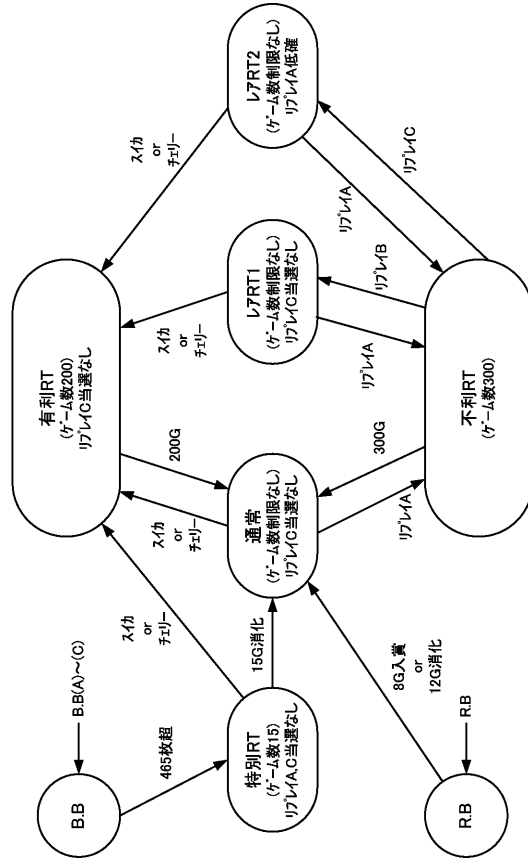
入賞役	図柄組み合わせ
BB(A)	赤7-赤7-赤7
BB(B)	青7-青7-青7
BB(C)	白7-白7-白7
RB	BAR-BAR-BAR
スリ	スリ-スリ-スリ
チェリー	ベル-ベル-ベル
ワイルドA	ANY-ANY-ANY
ワイルドB	JAG-JAG-JAG
ワイルドC	JAG-ベル-JAG

(a)

【図 11】

	キャラクタ選択	抽選契機	当選確率	報知タイミング	報知形態
同時	なし	—	—	ビッグボーナス開始時	キャラクタD
単独	A	チェリー当選	1/1	当選時(ゲーム開始時)	キャラクタA
	B	スリ当選	1/10.8	ゲーム終了時	キャラクタB
	C	ベル当選	1/93.9	ビッグボーナス終了時	キャラクタC

【図 10】



【図 12】

状況	電源投入後ゲーム	後続ゲーム
通常、特別RT、レフト1、レフト2、不利RT残り1～50ゲーム	0 120 6	64 32 32
有利RT&ボーナス当選	0 127 1	64 60 4
不利RT残り51ゲーム以上 有利RT&ボーナス非当選	0 24 104	32 8 88

分母 128

上段:変化なし
中段:高確率モード
下段:低確率モード

(b)							
状況	設定値	1	2	3	4	5	6
通常、特別RT、レフト1、レフト2、 不利RT残り1～50ゲーム	128	123	118	113	108	103	
	108	93	58	48	52	57	
	16	32	64	64	48	32	
	4	8	16	32	48	64	
有利RT&ボーナス当選	123	118	48	32	32	48	
	93	58	48	32	32	16	
	32	64	128	128	96	64	
	8	16	32	96	128	128	
不利RT残り51ゲーム以上 有利RT&ボーナス非当選	224	219	214	209	204	199	
	27	27	22	23	28	23	
	4	8	16	16	12	8	
	1	2	4	8	12	16	

分母 256

1段目:変化なし
2段目:ステージ1
3段目:ステージ2
4段目:ステージ3

(a)							
状況	設定値						
	1	2	3	4	5	6	
通常、特別RT、レフト1、レフト2、不利RT残り1～50ゲーム	192	187	182	177	172	167	
	54	49	44	31	36	41	
	8	16	32	32	24	16	
	2	4	8	16	24	32	
有利RT&ボーナス当選	128	123	118	113	108	103	
	108	93	58	48	52	57	
	16	32	64	64	48	32	
	4	8	16	28	48	64	
不利RT残り51ゲーム以上 有利RT&ボーナス非当選	240	235	230	225	220	215	
	14	16	16	19	24	29	
	2	4	8	8	6	4	
	0	1	2	4	6	8	

分母 256

1段目:変化なし
2段目:ステージ1
3段目:ステージ2
4段目:ステージ3

フロントページの続き

審査官 安藤 達哉

(56)参考文献 特開 2 0 0 2 - 0 0 0 8 0 3 (J P , A)
特開 2 0 0 5 - 1 9 2 7 2 6 (J P , A)
特開 2 0 0 7 - 0 0 0 4 2 5 (J P , A)
特開 2 0 0 7 - 1 4 3 9 2 0 (J P , A)

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