

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2005-176866

(P2005-176866A)

(43) 公開日 平成17年7月7日(2005.7.7)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 5/04

F I

A63F 5/04 516F

A63F 5/04 512D

A63F 5/04 516D

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 34 頁)

(21) 出願番号 特願2003-417442 (P2003-417442)

(22) 出願日 平成15年12月16日 (2003.12.16)

(71) 出願人 301073598

株式会社 S N K プレイモア

大阪府吹田市豊津町14番12号

(74) 代理人 100123205

弁理士 須知 雄造

(72) 発明者 山村 治男

大阪府吹田市豊津町14番12号 株式会
社 S N K プレイモア内

(72) 発明者 末廣 裕也

大阪府吹田市豊津町14番12号 株式会
社 S N K プレイモア内

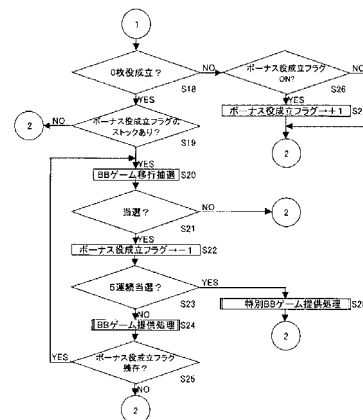
(54) 【発明の名称】 スロットマシン、及びスロットマシンの制御方法、並びにスロットマシンの制御プログラム

(57) 【要約】

【課題】 遊技者にボーナス役成立フラグの放出に対する期待感や予兆を感じさせながら遊技を行わせ、もってスロットゲームの興趣性を担保すること。

【解決手段】 役成立抽選においてボーナス役が内部的に成立しているのにも拘わらず、当該ボーナス役の入賞が発生しなかった場合には、その度にボーナス役成立フラグが持ち越されて累積的にストックされる。その後、遊技者への利益付与を伴わない10枚役の入賞が発生すると、ボーナス役成立フラグがストックされている場合に限り、ボーナスゲーム移行抽選が行われる。この抽選に当選すると、ボーナス役成立フラグを放出する機会を与えるべく、ボーナスゲームが提供される。

【選択図】 図18



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動操作手段が操作されることを契機として、役の成立に関する役成立抽選が内部的に行われると共に、図柄表示手段により列毎に複数種類の図柄の変動表示が開始され、その後、図柄変動列に対応して設けられている複数の停止操作手段が操作されると、変動表示されている図柄が図柄表示手段により当該停止操作手段の操作順序に応じて順次停止表示され、全ての列の図柄が停止表示されたときに、有効ライン上において当該停止図柄の組み合わせが上記役成立抽選で内部的に成立した役の入賞を示す図柄の組み合わせと一致することを条件として、その入賞役の種類に応じた利益が遊技者に付与されるスロットマシンであって、

10

このスロットマシンは、

上記役成立抽選においてボーナスゲームへの移行が許容される役が内部的に成立したことを示すフラグを持ち越して累積的にストックするための手段と、

上記利益付与を伴わない特殊役の入賞が発生することを契機に、遊技状態をボーナスゲーム状態に移行させるか否かの抽選を行うための手段と、

上記ボーナスゲーム移行抽選に当選することを条件として、遊技状態をボーナスゲーム状態に移行させてボーナスゲームを提供し、それによって上記ボーナス役成立フラグを放出する機会を与えるための手段とを含むことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

上記ボーナスゲーム移行抽選は、上記ボーナス役成立フラグのストック数が残存している場合、そのボーナス移行抽選に外れない限りは規定回数繰り返し行われ、

20

当該ボーナスゲーム移行抽選に規定回数連続して当選すると、特別にボーナスゲームを提供し、それによって上記ボーナス役成立フラグを放出する機会を更に与えるための手段をさらに含むことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

遊技の演出に関連する情報を電氣的に画像表示するための手段をさらに含み、

この手段は、上記ボーナスゲーム移行抽選の結果を所定の態様で演出表示し、それに当該抽選結果を遊技者に告知することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

30

始動操作手段が操作されることを契機として、役の成立に関する役成立抽選が内部的に行われると共に、図柄表示手段により列毎に複数種類の図柄の変動表示が開始され、その後、図柄変動列に対応して設けられている複数の停止操作手段が操作されると、変動表示されている図柄が図柄表示手段により当該停止操作手段の操作順序に応じて順次停止表示され、全ての列の図柄が停止表示されたときに、有効ライン上において当該停止図柄の組み合わせが上記役成立抽選で内部的に成立した役の入賞を示す図柄の組み合わせと一致することを条件として、その入賞役の種類に応じた利益が遊技者に付与されるスロットマシンを制御するための方法であって、

この制御方法は、

上記役成立抽選においてボーナスゲームへの移行が許容される役が内部的に成立したことを示すフラグを持ち越して累積的にストックするためのステップと、

40

上記利益付与を伴わない特殊役の入賞が発生することを契機に、遊技状態をボーナスゲーム状態に移行させるか否かの抽選を行うためのステップと、

上記ボーナスゲーム移行抽選に当選することを条件として、遊技状態をボーナスゲーム状態に移行させてボーナスゲームを提供し、それによって上記ボーナス役成立フラグを放出する機会を与えるためのステップとを含むことを特徴とするスロットマシンの制御方法。

【請求項 5】

始動操作手段が操作されることを契機として、役の成立に関する役成立抽選が内部的に行われると共に、図柄表示手段により列毎に複数種類の図柄の変動表示が開始され、その後

50

、図柄変動列に対応して設けられている複数の停止操作手段が操作されると、変動表示されている図柄が図柄表示手段により当該停止操作手段の操作順序に応じて順次停止表示され、全ての列の図柄が停止表示されたときに、有効ライン上において当該停止図柄の組み合わせが上記役成立抽選で内部的に成立した役の入賞を示す図柄の組み合わせと一致することを条件として、その入賞役の種類に応じた利益が遊技者に付与されるスロットマシンを制御するためのプログラムであって、

この制御プログラムは、

上記役成立抽選においてボーナスゲームへの移行が許容される役が内部的に成立したことを示すフラグを持ち越して累積的にストックするための手順と、

上記利益付与を伴わない特殊役の入賞が発生することを契機に、遊技状態をボーナスゲーム状態に移行させるか否かの抽選を行うための手順と、 10

上記ボーナスゲーム移行抽選に当選することを条件として、遊技状態をボーナスゲーム状態に移行させてボーナスゲームを提供し、それによって上記ボーナス役成立フラグを放出する機会を与えるための手順とを含み、

これらの手順は、コンピューターにより実行されることを特徴とするスロットマシンの制御プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、役の成立に関する抽選においてボーナス役が内部的に成立しているのにも拘わらず、当該ボーナス役の入賞が発生しなかった場合には、その度に当該ボーナス役成立フラグを持ち越して累積的にストックする、スロットマシン、及びスロットマシンの制御方法、並びにスロットマシンの制御プログラムに関する。 20

【背景技術】

【0002】

一般に、スロットマシンは、列毎に複数種類の図柄の変動表示及び停止表示を行うための図柄表示手段と、図柄表示手段による図柄の変動表示を主として観察するための表示窓と、図柄表示手段による図柄の変動表示を開始させるための始動レバーと、図柄変動列に対応して配置されており、図柄変動手段による図柄の変動表示を停止表示させるための複数の停止ボタンとを備えている。 30

【0003】

かかるスロットマシンでは、始動レバーが操作されることを契機として、役の成立に関する電子抽選がマシン内部で行われる。この抽選が終了すると、表示窓内において全ての列の図柄の変動表示が開始される。その後、遊技者により停止ボタンが順次目押しされると、表示窓内において変動表示されている図柄が当該目押し順序に応じて順次停止表示される。全列の図柄が停止表示されたときに入賞判定が行われる。その結果、有効ライン上において当該停止表示された図柄の組み合わせが上記役成立抽選で内部的に成立した役の入賞を示す図柄の組み合わせと一致することを条件として、その入賞役の種類に応じた利益が遊技者に付与される。 40

【0004】

ここに、「目押し」とは、表示窓内での図柄の変動表示をよく観察し、且つ、停止させるべき図柄が表示窓内に出現するタイミングを見計らって停止ボタンを押す行為をいう。

【0005】

上記図柄表示手段としては、メカニカルリールを採用したものと、シミュレートリールとを採用したものの2種類が存在する。メカニカルリールスロットマシンでは、外周面に複数種類の図柄が周方向に沿って描かれている複数のリールが備えられており、これらリールを機械的に回転及び停止させることによって、図柄の変動表示及び停止表示が達成される。他方、シミュレートリールスロットマシンでは、図柄を電氣的に画像表示する液晶表示装置等の表示装置が備えられており、この表示装置の駆動を電氣的に制御することによって、図柄の変動表示及び停止表示が達成される。 50

【 0 0 0 6 】

上記スロットマシンは、ある特定の入賞役が成立すると、1回の利益付与で終わらず、所定期間の間、通常遊技状態よりも有利な特別遊技状態に移行するように構成されている。このような特別遊技への移行を許容する役としては、ビッグボーナス（以下、「BB」という）役及びレギュラーボーナス（以下、「RB」という）役を挙げることができる。

【 0 0 0 7 】

ここに、「BB役」とは、遊技者に相対的に大きな利益を与えるゲームを所定回数連続して行える入賞役である。他方、「RB役」とは、遊技者にBB役に比べて相対的に小さな利益を所定回数連続して行える入賞役である。なお、以下の説明において、「BB役」及び「RB役」の双方を総称するときは「ボーナス役」と称する。

10

【 0 0 0 8 】

近時、遊技状態に衝撃的な変化を与えるため、いわゆるストック機と称されるスロットマシンが広く市場に普及している。この種のスロットマシンの典型的な例としては、特許文献1にて提案されたものを挙げることができる。

【 0 0 0 9 】

かかる特許文献1にて提案されているスロットマシンでは、通常遊技における役成立抽選の結果としてボーナス役が内部的に成立し、且つ、ストックタイム（以下、「ST」という）に突入した場合には、ボーナス役が内部的に成立した旨を示すフラグが持ち越されて累積的にストックされる。このSTが終了してから上記ボーナス役成立フラグの累積ストック数が消化されるまでの通常遊技状態において、内部当選役としてのボーナス役が内部当選した場合には、有効ライン上で当該内部ボーナス役の入賞を構成する図柄の組み合わせで各変動図柄が停止し易いように、図柄の停止制御が行われる。その結果、役成立抽選でボーナス役が内部的に成立し、且つ、当該ボーナス役の入賞を示す停止図柄の組み合わせが揃った場合には、上記ボーナス役成立フラグの累積ストック数に応じて連続的なボーナスゲームが提供される。

20

【 0 0 1 0 】

【特許文献1】特開2002-219214号公報

【 発明の開示 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 1 1 】

しかしながら、上記特許文献1に開示されているスロットマシンには、以下の問題点が指摘されている。

30

【 0 0 1 2 】

具体的には、上記特許文献1に係るスロットマシンでは、ストックされたボーナス役成立フラグは、リプレイタイム（以下、「RT」という）中の予め定められた回数のゲームが消化した場合に限り放出される。ところが、RTは、ボーナス役成立フラグの放出を行わない期間であって、遊技状態がRT状態になっているかどうか分からないようにする必要があるので、RT中のゲーム数は遊技者に対して告知されないようにしている。そのため、遊技者にとっては、ボーナス役成立フラグの放出が突然行われることになる。これにより、遊技者は、上記フラグ放出に対する期待感や予兆を感じながら遊技を行うことができず、結果的に遊技の興趣性が損なわれる場合が多々ある。

40

【 0 0 1 3 】

また、ストック機としては、いわゆる純はずれ役が内部的に成立するなど、通常行われている役成立抽選の結果として特定の要件が成立した場合に限り、ボーナス役成立フラグが放出される機種も存在するが、役成立抽選はマシン内部で電子的に行われるため、上記特許文献1に係るスロットマシンと同様に、どうしても興趣性に欠けてしまう。

【 0 0 1 4 】

本発明は、上記技術的課題に鑑みなされたもので、遊技者がボーナス役成立フラグの放出に対する期待感或いは予兆を感じながら遊技を行うことができ、もって遊技の興趣性を担保し得る、スロットマシン、及びスロットマシンの制御方法、並びにスロットマシンの

50

制御プログラム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】

【0015】

上記目的を達成するため、本発明者は、各図柄列に属する図柄群に図柄変動中に極めて低い確率で出現する特殊役図柄が存在しており、この特殊図柄の組み合わせが有効ライン上に揃って特殊役の入賞が発生したとしても、遊技者への利益付与を伴わないことに注目し、当該特殊役の入賞の発生を契機として、マシン内部で電子抽選を行い、この抽選に当選することを条件として、ボーナス役成立フラグを放出する機会を与えるようにすればよいのではないかと着想した。この着想に基づく具体的な発明は、以下の通りである。

【0016】

第1の観点に係る発明は、始動操作手段が操作されることを契機として、役の成立に関する役成立抽選が内部的に行われると共に、図柄表示手段により列毎に複数種類の図柄の変動表示が開始され、その後、図柄変動列に対応して設けられている複数の停止操作手段が操作されると、変動表示されている図柄が図柄表示手段により当該停止操作手段の操作順序に応じて順次停止表示され、全ての列の図柄が停止表示されたときに、有効ライン上において当該停止図柄の組み合わせが上記役成立抽選で内部的に成立した役の入賞を示す図柄の組み合わせと一致することを条件として、その入賞役の種類に応じた利益が遊技者に付与されるスロットマシンであって、このスロットマシンは、上記役成立抽選においてボーナスゲームへの移行が許容される役が内部的に成立したことを示すフラグを持ち越して累積的にストックするための手段と、上記利益付与を伴わない特殊役の入賞が発生することを契機に、遊技状態をボーナスゲーム状態に移行させるか否かの抽選を行うための手段と、上記ボーナスゲーム移行抽選に当選することを条件として、遊技状態をボーナスゲーム状態に移行させてボーナスゲームを提供し、それによって上記ボーナス役成立フラグを放出する機会を与えるための手段とを含む。

【0017】

また、上記スロットマシンでは、上記ボーナスゲーム移行抽選は、上記ボーナス役成立フラグのストック数が残存している場合、そのボーナスゲーム移行抽選に外れない限りは規定回数繰り返し行われ、当該ボーナスゲーム移行抽選に規定回数連続して当選すると、特別にボーナスゲームを提供し、それによって上記ボーナス役成立フラグを放出する機会を更に与えるための手段をさらに含む。

【0018】

さらに、上記スロットマシンは、遊技の演出に関連する情報を電氣的に画像表示するための手段をさらに含み、この手段は、上記ボーナスゲーム移行抽選の結果を所定の態様で演出表示し、それによって当該抽選結果を遊技者に告知する。

【0019】

第2の観点に係る発明は、始動操作手段が操作されることを契機として、役の成立に関する役成立抽選が内部的に行われると共に、図柄表示手段により列毎に複数種類の図柄の変動表示が開始され、その後、図柄変動列に対応して設けられている複数の停止操作手段が操作されると、変動表示されている図柄が図柄表示手段により当該停止操作手段の操作順序に応じて順次停止表示され、全ての列の図柄が停止表示されたときに、有効ライン上において当該停止図柄の組み合わせが上記役成立抽選で内部的に成立した役の入賞を示す図柄の組み合わせと一致することを条件として、その入賞役の種類に応じた利益が遊技者に付与されるスロットマシンを制御するための方法であって、この制御方法は、上記役成立抽選においてボーナスゲームへの移行が許容される役が内部的に成立したことを示すフラグを持ち越して累積的にストックするためのステップと、上記利益付与を伴わない特殊役の入賞が発生することを契機に、遊技状態をボーナスゲーム状態に移行させるか否かの抽選を行うためのステップと、上記ボーナスゲーム移行抽選に当選することを条件として、遊技状態をボーナスゲーム状態に移行させてボーナスゲームを提供し、それによって上記ボーナス役成立フラグを放出する機会を与えるためのステップとを含む。

【0020】

第3の観点に係る発明は、始動操作手段が操作されることを契機として、役の成立に関する役成立抽選が内部的に行われると共に、図柄表示手段により列毎に複数種類の図柄の変動表示が開始され、その後、図柄変動列に対応して設けられている複数の停止操作手段が操作されると、変動表示されている図柄が図柄表示手段により当該停止操作手段の操作順序に応じて順次停止表示され、全ての列の図柄が停止表示されたときに、有効ライン上において当該停止図柄の組み合わせが上記役成立抽選で内部的に成立した役の入賞を示す図柄の組み合わせと一致することを条件として、その入賞役の種類に応じた利益が遊技者に付与されるスロットマシンを制御するためのプログラムであって、この制御プログラムは、上記役成立抽選においてボーナスゲームへの移行が許容される役が内部的に成立したことを示すフラグを持ち越して累積的にストックするための手順と、上記利益付与を伴わない特殊役の入賞が発生することを契機に、遊技状態をボーナスゲーム状態に移行させるか否かの抽選を行うための手順と、上記ボーナスゲーム移行抽選に当選することを条件として、遊技状態をボーナスゲーム状態に移行させてボーナスゲームを提供し、それによって上記ボーナス役成立フラグを放出する機会を与えるための手順とを含み、これらの手順は、コンピューターにより実行される。

10

【発明の効果】

【0021】

(1) 役成立抽選においてボーナス役が内部的に成立しているのにも拘わらず、当該ボーナス役の入賞が発生しなかった場合には、その度にボーナス役成立フラグが持ち越されて累積的にストックされる。その後、利益付与を伴わない特殊役の入賞が発生すると、ボーナスゲーム移行抽選が行われる。この抽選に当選すれば、ボーナス役成立フラグを放出する機会を与えるべく、遊技状態がボーナスゲーム状態に移行されボーナスゲームが提供される。そのため、遊技者は、上記特殊役の入賞の発生を契機として、ボーナス役成立フラグが放出される可能性があることを前以て知ることができる。その結果、遊技者は、上記フラグ放出に対する期待感や予兆を感じながら遊技を行うことができ、それによって遊技の興趣性が損なわれることはない。

20

【0022】

(2) ボーナスゲーム移行抽選は、ボーナス役成立フラグのストック数が残存している限り、当選するうちは規定回数繰り返し行われる。この条件の下、ボーナスゲーム移行抽選に規定回数連続して当選すれば、その報奨としてボーナス役成立フラグを放出する機会を更に与えるべく、特別にボーナスゲームが提供される。そのため、遊技者は、上記特殊役入賞発生後のボーナス役成立フラグ放出に対する遊技者の期待感がより一層高まることになる。その結果、遊技の興趣性が向上する。

30

【0023】

(3) 遊技状態に応じて、遊技演出情報が電氣的に画像表示される。このとき、上記特殊役入賞発生後に上記ボーナスゲーム移行抽選が行われると、その抽選結果を遊技者に告知するために、当該抽選結果が所定の態様で演出表示される。そのため、遊技者は、ボーナス役成立フラグ放出に対する期待感や予兆を非常に強く感じながら遊技を行うことになる。その結果、遊技の興趣性がより一層向上する。

40

【発明を実施するための最良の形態】

【0024】

以下、本発明の実施の形態について、添付図面に基づき詳細に説明する。

【0025】

〔スロットマシンの外観構成〕

図1乃至図4を参照して、本実施の形態に係るスロットマシン1は、前面が開放している箱形状を有している筐体2と、この筐体2に対して開閉自在に取り付けられている前扉3とを備えている。

【0026】

前扉3の中央部正面には、正面パネル4が装着されている。この正面パネル4の主要部には、表示窓5が形成されている。この表示窓5は、主として、筐体2内の3つの回転リ

50

ール 6 L , 6 C , 6 R を観察するためのものであって、各リール 6 L , 6 C , 6 R の外周面には、それぞれ、複数種類の図柄が周方向に沿って描かれている。これらの図柄は、表示窓 5 を通して 3 つずつ観察される。表示窓 5 及び各リール 6 L , 6 C , 6 R の両者は、正面パネル 4 上において遊技者に対してアップライトに面している。

【 0 0 2 7 】

表示窓 5 の左側には、5 つの賭けライン表示ランプ 7 A , 7 B , 7 C , 7 D , 7 E が設けられている。これら賭けライン表示ランプ 7 A ~ 7 E は、1 回の遊技における有効ラインを示すために点灯するランプである。他方、表示窓 5 の右側には、スタートランプ 8、投入指示ランプ 9、リプレイランプ 1 0、アシストタイム（以下、「 A T」という）告知ランプ 1 1 及びゲームオーバーランプ 1 2 が設けられている。スタートランプ 8 は、遊技が開始できる状態となった場合に点灯又は点滅するランプである。投入指示ランプ 9 は、メダルをスロットマシン 1 に投入できる状態である場合に点灯するランプである。リプレイランプ 1 0 は、遊技状態がリプレイタイム（以下、「 R T」という）に移行した場合に点灯するランプである。 A T 告知ランプ 1 1 は、遊技状態が A T に移行した場合に点灯するランプである。ゲームオーバーランプ 1 2 は、遊技が終了したときに点灯するランプである。これらランプ 8 ~ 1 2 は、正面パネル 4 の上方から下方に向かってこの順で配置されている。

10

【 0 0 2 8 】

表示窓 5 上には、当該表示窓 5 の窓面を通過する 5 本の賭けライン 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C , 1 3 D , 1 3 E が設けられている。

20

【 0 0 2 9 】

表示窓 5 の下方には、払出数表示器 1 4、ゲーム数表示器 1 5 及びクレジット表示器 1 6 が設けられている。払出数表示器 1 4 は、入賞が発生した場合に遊技者に対して払い出されるメダル数や遊技者に対して与えられるクレジット数を表示する表示器である。ゲーム数表示器 1 5 は、ノーマルビッグボーナスゲーム（以下、「 N B B ゲーム」という）中の小役ゲーム数及び J A C ゲーム数、スーパービッグボーナスゲーム（以下、「 S B B ゲーム」という）中の小役ゲーム数及び J A C ゲーム数、 R B ゲーム中の J A C ゲーム数、並びに A T ゲーム数等を表示する表示器である。クレジット表示器 1 6 は、クレジット数を表示する表示器である。これら表示器 1 4 ~ 1 6 は、7 セグメント表示器であって、正面パネル 4 上で左から右に向かってこの順で配置されている。

30

【 0 0 3 0 】

ここに、「クレジット」とは、遊技者が所有する有価価値として、スロットマシン 1 にストアされているメダル数である。

【 0 0 3 1 】

前扉 3 の上部には、上パネル 1 7 が装着されている。この上パネル 1 7 の中央部には、液晶表示装置（以下、「 L C D」という）1 8 が設けられている。この L C D 1 8 は、遊技の演出に関連する情報を表示するための手段であって、例えば、役の成立に関する電子抽選の結果として内部的に小役が成立した場合には、その小役の入賞を構成する図柄や目押しをアシストするための演出情報を表示する。なお、 L C D 1 8 に代えて、 L E D 表示装置や E L 表示装置を採用して遊技演出情報を表示するようにしてもよい。 L C D 1 8 を挟んで、左右一対のスピーカー 1 9 A , 1 9 B が上パネル 1 8 に装着されている。これらスピーカー 1 9 A , 1 9 B は、遊技の状況に応じて効果音を発するための手段である。他方、前扉 3 の下部には、下パネル 2 0 が装着されている。この下パネル 2 0 には、機種名及びイメージデザイン等が印刷されており、その下方には、メダル払出口 2 1 及びメダル受け皿 2 2 が設けられている。

40

【 0 0 3 2 】

遊技演出情報の表示を行う L C D 1 8 は、その下端縁部が表示窓 5 の上端縁部と隣接するように正面パネル 4 に装着されている。具体的には、 L C D 1 8 及び表示窓 5 の両者の配置状態は、正面パネル 4 において上下方向に沿って連続するように設定されている。そのため、遊技者は、遊技を行う上で主に見る必要のある表示窓 5 内でのリール図柄の変動

50

を見ながら、LCD 18に表示される遊技演出情報をあまり顔の向きを変えずに、視線の移動距離を短くした状態で見るることができる。具体的には、リール6L、6C、6Rの図柄が変動表示している間に、遊技状況の変化をキャラクターの演出画像により遊技者に告知するといった、遊技者にとって非常に大事な遊技演出情報がLCD 18に表示される場合が多い中で、遊技者は、視線をあまり移動させることなく、LCD 18及びリール6L、6C、6Rの両者を見て当該両者の表示内容を把握しながら集中した状態で遊技を行える。また、LCD 18の左側部領域及び右側部領域の下方に亘って、表示窓5が配置されている。そのため、表示窓5の主要部の全ての領域における上方には、LCD 18が存在することになる。これにより、遊技者は、当該遊技者に対して表示窓5の各表示領域内で変動表示されているリール図柄変動列のうち何れのリール図柄変動列を見ても、視線をあまり移動させる必要はない。その結果、遊技者は、LCD 18の遊技演出情報を把握しながら、集中した状態で遊技を行える。なお、上述したLCD 18の左側部領域及び右側部領域とは、図5に示す斜線部分の領域である。

10

20

30

【0033】

図5乃至図7を参照して、LCD 18は、役成立抽選で内部的に成立した小役に応じた入賞図柄の組み合わせを有効ライン上に揃わせるための図柄変動停止順序（換言すると、リール6L、6C、6Rの停止順序）を報知する報知画像を表示すると共に、停止すべきリール図柄変動列に対向する表示窓5の領域における周縁部に報知画像を表示する。具体的には、まず、図5示すように、LCD 18の右側部領域における下方領域に、表示窓5内でスピンしている右リール6Rを指す報知画像としての矢印画像を表示させ、次いで、図6に示すように、LCD 18のほぼ中央部領域における下方領域に、表示窓5内でスピンしている中リール6Cを指す矢印画像を表示させ、さらに、図7に示すように、LCD 18のほぼ中央部領域における下方領域に、表示窓5内でスピンしている左リール6Lを指す矢印画像を表示させる。このように、小役入賞図柄の組み合わせを有効ライン上に揃わせるための図柄変動停止順序を報知する報知画像が、LCD 18における停止すべきリール6L、6C、6Rに対向する表示窓5の周縁部の領域に表示される。そのため、遊技者に対して、視線をあまり移動させることなく、表示窓5内で変動表示されているリール6L、6C、6Rの図柄を見ながら停止すべきリールがリール6L、6C、6Rのうちの何れであるかを遊技に集中させた状態で的確に把握させることができる。その結果、決められた図柄変動停止順序に対する停止操作ミスを低減できる。

【0034】

再び図1乃至図4を参照して、正面パネル4と下パネル20の間には、操作部23が設けられている。この操作部23には、メダル投入口24、ベットボタン25、始動レバー26、停止ボタン27L、27C、27R及びクレジット/精算切替ボタン28が備えられている。メダル投入口24は、操作部23の上面の右側に配置されている。ベットボタン25は、投入口24から投入されたメダルを何枚賭けるかを設定する際に使用されるボタンであって、操作部23の上面において始動レバー26及び左停止ボタン27Lの両者の中間位置に配置されている。始動レバー26は、遊技を開始する際に使用されるレバーであり、他方停止ボタン27L、27C、27Rは、リール6L、6C、6Rの回転を停止させる際に使用されるボタンである。具体的には、左停止ボタン27Lを操作すると、左リール6Lの回転が停止する。中停止ボタン27Cを操作すると、中リール6Cの回転が停止する。右停止ボタン27Rを操作すると、右リール6Rの回転が停止する。これら停止ボタン27L、27C、27Rは、操作部23の正面中央部において各リール6L、6C、6Rに対応して配置されている。これに対して、始動レバー26は、操作部23の正面において停止ボタン27L、27C、27Rの左側に配置されている。クレジット/精算切替ボタン28は、メダルのマニュアル投入モードとクレジットモードとを互いに切り替えるためのボタンであって、操作部23の正面において始動レバー26の左側に配置されている。

40

【0035】

マニュアル投入モードでゲームを行う際には、投入指示ランプ9が点灯している間に、

50

メダルを投入口 2 4 に投入する必要がある。それゆえ、有効化される賭けラインは、メダルの投入枚数によって異なる。具体的には、メダルを 1 枚投入すると、表示窓 5 の中段において水平に延びる第 1 の賭けライン 1 3 A が有効化され、この 1 ライン 1 3 A が賭け対象となる。このとき、第 1 の賭けライン 1 3 A の左端に配置されている賭けライン表示ランプ 7 A が点灯する。メダルを 2 枚投入すると、第 1 の賭けライン 1 3 A に加えて、表示窓 5 の上下段において水平に延びる第 2 の賭けライン 1 3 B 及び第 3 の賭けライン 1 3 C が有効化され、これら 3 ライン 1 3 A ~ 1 3 C が賭け対象となる。このとき、賭けライン表示ランプ A の点灯に加えて、第 2 の賭けライン 1 3 B 及び第 3 の賭けライン 1 3 C の左端に配置されている賭けライン表示ランプ 7 B , 7 C が点灯する。メダルを 3 枚投入すると、第 1 の賭けライン 1 3 A、第 2 の賭けライン 1 3 B 及び第 3 の賭けライン 1 3 C に加えて、表示窓 5 の対角線上の第 4 の賭けライン 1 3 D 及び第 5 賭けライン 1 3 E が有効化され、これら 5 ライン 1 3 A ~ 1 3 E に配置されている賭け対象となる。このとき、賭けライン表示ランプ 7 A ~ 7 C の点灯に加えて、第 4 の賭けライン 1 3 D 及び第 5 の賭けライン 1 3 E の左端に配置されている賭けライン表示ランプ 7 D , 7 E が点灯する。なお、本スロットマシン 1 においては、メダルの賭け枚数は 3 枚が限度である。

【 0 0 3 6 】

かかるマニュアル投入モードでは、上記有効ライン上で入賞を示す図柄の組み合わせが揃うことに起因して入賞が成立した場合には、その入賞役の種類に応じた数のメダルが払出口 2 1 から受け皿 2 2 に払い出される。

【 0 0 3 7 】

他方、クレジットモードにおいて有効化される賭けラインは、ベットボタン 2 5 の押圧回数によって異なる。具体的には、ベットボタン 2 5 を 1 回押すと、第 1 の賭けライン 1 3 A が有効化され、この 1 ライン 1 3 A が賭け対象となる。換言すると、メダル 1 枚分が賭け対象となる。それゆえ、賭けライン表示ランプ 7 A が点灯する。ベットボタン 2 5 を 2 回押すと、第 1 の賭けライン 1 3 A、第 2 の賭けライン 1 3 B 及び第 3 の賭けライン 1 3 C が有効化され、これら 3 ライン 1 3 A ~ 1 3 C が賭け対象となる。換言すると、メダル 2 枚分が賭け対象となる。それゆえ、賭けライン表示ランプ 7 A ~ 7 C が点灯する。ベットボタン 2 5 を 3 回押すと、第 1 の賭けライン 1 3 A、第 2 の賭けライン 1 3 B、第 3 の賭けライン 1 3 C、第 4 の賭けライン 1 3 D 及び第 5 の賭けライン 1 3 E が有効化され、これら 5 ライン 1 3 A ~ 1 3 E が賭け対象となる。換言すると、メダル 3 枚分が賭け対象となる。それゆえ、賭けライン表示ランプ 7 A ~ 7 E が点灯する。なお、本スロットマシン 1 では、4 回以上の操作は無効となる。

【 0 0 3 8 】

かかるクレジットモードでは、上記有効ライン上で入賞図柄の組み合わせ揃い、それによって入賞が成立した場合には、この入賞の発生に伴いクレジットの上限を超えない範囲で払い出されるメダル数がクレジットとしてスロットマシン 1 にストアされる。クレジットの上限を超える場合には、その上限を超えた数のメダルが払出口 2 1 から受け皿 2 2 に払い出される。

【 0 0 3 9 】

上記マニュアル投入モード或いはクレジットモードの手順に則して賭け対象となるメダルの枚数が設定されると、制御装置 1 0 0 (図 1 2 参照) は、この設定された賭け枚数分のメダルを取り込む。このメダルの取り込みにより、遊技を開始する条件が整う。このとき、スタートランプ 8 が点灯又は点滅する。このスタートランプ 8 の作動状態において、始動レバー 2 6 が操作されると、制御装置 1 0 0 は、全てのリール 6 L , 6 C , 6 R を一斉に回転させる。

【 0 0 4 0 】

各停止ボタン 2 7 L , 2 7 C , 2 7 R を押圧操作すると、その操作に対応するリールの回転が停止する。全リール 6 L , 6 C , 6 R の回転が停止したときに、有効ライン上に入賞役の 1 つが揃うと、制御装置 1 0 0 は、成立した入賞役の種類に従って、予め定められている利益を上記メダルの入力モードに応じた態様で遊技者に付与する。

10

20

30

40

50

【0041】

図2を参照して、LCD18の左側部領域とスピーカー19Aとの間、及びLCD18の右側部領域とスピーカー19Bとの間には、LCD18に表示される複数の遊技履歴画像のうち所望の遊技履歴画像に切り替え表示を行わせるための切り替えボタンK、Fが、各々上下方向に並ぶように、合計4個設けられている。このLCD18は、左右の側縁がスピーカー19A、19Bと隣接する程度に大きな横幅寸法を有すると共に、その上端縁が前扉3の上端縁に隣接し、且つ、その下端縁が表示窓5の上端縁に隣接する程度に大きな縦幅寸法を有する、非常に大きな表示面を備えている。そのため、従来では一度に表示しきれなかった表示内容が同時に表示される。具体的には、LCD18の3分の1の領域に種々の遊技履歴画像に切り替えるためのメニュー画面が表示され、残りの3分の2の領域にキャラクターなどを用いた演出画像が常時表示される。上記遊技履歴画像のメニューとしては、ボーナスゲームにおける最高メダル獲得枚数や、1日のボーナス当選回数、前回のボーナスゲームから現在までの遊技回数、メダル払出枚数とメダル投入枚数との関係をグラフ化した表、或いは、遊技に関する説明などを例示することができる。これら例示したメニューが予めLCD18上に表示される。切り替えボタンKには、複数のメニューのうちから所望のメニューを選択するためのボタンとして、表示画面上でカーソルを進む方向に移動させるための第1のカーソル移動ボタンK1と、同様にカーソルを戻す方向に移動させるための第2カーソル移動K2とが含まれている。他方、切り替えボタンFには、カーソル移動ボタンK1、K2によって移動したカーソルが示すメニュー内容の遊技履歴画像に切り替えるか否かを決定するための決定ボタンF1と、この切り替えられた遊技履歴画像を元の画像に戻すためのキャンセルボタンF2とが含まれている。

【0042】

図8を参照して、LCD18の大型表示面は、遊技者に対してアップライトに面している表示窓5の窓面に対して前傾している。このLCD18の表示面の前傾角度は、5度～10度程度に設置されていることが好ましい（換言すると、遊技者に対するLCD18の表示面のオーバーハング角度は、170度～175度程度に設定されていることが好ましい）。更に厳密にLCD18の視野角を考慮すると、LCD18の表示面の前傾角度は、約6度程度に設定されていることが最も好ましい（換言すると、遊技者に対するLCD18の表示面のオーバーハング角度は、約174度程度に設定されていることが最も好ましい）。すなわち、表示窓5の上方に近接するようにLCD18を配置し、且つ、当該LCD18の表示面を当該表示窓5の窓面に対して前傾させている。これにより、遊技者の視線をあまり移動させることなく、遊技者に集中させた状態で表示窓5内での図柄の変動表示及びLCD18の表示内容の双方を容易に視認させ、且つ、集客性の向上に貢献する。これは、LCD18の表示面5の前傾角度を浅くすることで、より顕著となる。

【0043】

図9を参照して、LCD18の表示面の幅寸法W1を表示窓5の幅寸法W2よりも小に設定し、他方LCD18の表示面の高さ寸法H1を表示窓5の高さ寸法H2よりも大に設定している。LCD18の表示面の幅寸法W1及び表示窓5の幅寸法W2の両者の比は、約3：4程度に設定されているのが好ましく、他方LCD18の表示面の高さ寸法H1及び表示窓5の高さ寸法H2の両者の比は、約7：5～6：5程度に設定されていることが好ましい。具体的には、操作部23の上面23FからLCD18の表示面の上辺UL1までの距離D1を470mm、LCD18の表示面の上辺UL1から前扉3の上辺UL2までの距離D2を24mm、LCD18の表示面と表示窓5との間に生じるクリアランスCを32mmとして、LCD18の表示面の幅寸法W1を211.2mm、LCD18の表示面の高さ寸法H1を168.4mmに設定し、他方表示窓5の幅寸法W2を287mm、表示窓5の高さ寸法H2を125mmに設定している。このように、LCD18の表示面及び表示窓5の両者の寸法を設定することにより、遊技者は、上下左右にあまり視線を振ることなく、LCD18及び表示窓5の両者の表示内容を確認でき、遊技者の遊技に対する集中力が殺がれない。そのため、遊技者の疲労感はより確実に軽減され、それによっ

て長時間遊技が可能となる。なお、LCD 18の各寸法は、場合によっては表示面の周縁を取り囲む外枠をも含む。

【0044】

[スロットマシンの内部構成]

図10及び図11を参照して、筐体2内には、リール6L、6C、6R、各リール6L、6C、6Rの駆動源であるステッピングモーターSML、SMC、SMR、ホッパー30及び確率設定ボックス31が備えられている。

【0045】

リール6L、6C、6Rは、図10に示すように、筐体2内の中央部に配置されており、これらリール6L、6C、6Rを基準として、ホッパー30及び確率設定ボックス31の設置箇所が決定されている。図11に示すように、各リール6L、6C、6Rの回転軸61は、それぞれ、筐体2内のブラケット32に回転自在に支持されており、当該各回転軸61の端部が各ステッピングモーターSML、SMC、SMRの出力軸に結合されている。

10

【0046】

ホッパー30は、メダルの貯留・放出を行うための手段であって、図10に示すように、リール6L、6C、6Rの下方において、筐体2の底面に取り付けられている。他方、確率設定ボックス31は、ホッパー30の左側において、筐体2の底面に取り付けられている。

【0047】

20

[制御装置の電氣的構成]

図12を参照して、制御装置100は、マイクロコンピュータであって、CPU1001、ROM1002、RAM1003、クロックパルス発生回路1004、乱数発生器1005、モーター駆動制御回路1006、ランプ駆動制御回路1007、表示器駆動制御回路1008、LCD駆動制御回路1009、音出力制御回路10010及びホッパー駆動制御回路10011を備えている。

【0048】

CPU1001は、スロットマシン1の制御中枢を司るものであって、ROM1002に記憶されているプログラムに従って種々の制御を行う。このCPU1001の制御対象としては、ステッピングモーターSML、SMC、SMR、各種のランプ7A~7E、8~12、各種の表示器14~16、LCD18、スピーカー19A、19B及びホッパー30を挙げることができる。これら各制御要素に対する制御信号は、それぞれ、モーター駆動制御回路1006、ランプ駆動制御回路1007、表示駆動制御回路1008、LCD駆動制御回路1009、音出力制御回路1009及びホッパー駆動制御回路10011を介して、CPU1001から与えられる。

30

【0049】

CPU1001には、ベットボタン25、始動レバー26、停止ボタン27L、27C、27R及びクレジット/精算切替ボタン28の各操作信号と、メダル投入検知センサー200及びメダル排出検知センサー300の各センシング出力と、回転位置検出回路400の回転位置検出信号と、キースイッチSW1、確率設定スイッチSW2及びリセットスイッチSW3の各スイッチング信号とが与えられる。

40

【0050】

停止ボタン27L、27C、27Rの操作信号は、リール停止信号処理回路500によって所定の処理が施された後、リール停止信号としてCPU1001に入力される。

【0051】

メダル投入検知センサー200は、メダル投入口24から投入されたメダルを検知するためのセンサーであって、メダル投入口24に関連して設けられている。他方、メダル排出検知センサー300は、ホッパー30のメダル放出位置に関連して設けられており、そのセンシング信号は、メダル排出完了信号処理回路600によって所定の処理が施された後、メダル排出完了信号としてCPU1001に入力される。

50

【 0 0 5 2 】

回転位置検出回路 4 0 0 は、各リール 6 L , 6 C , 6 R の回転位置を検知するための回路であって、各リール 6 L , 6 C , 6 R に関連して設けられている光センサーや、各ステッピングモーター S M L , S M C , S M R の近傍に設けられているロータリーエンコーダを含んでいる。各リール 6 L , 6 C , 6 R の回転が停止したときに、C P U 1 0 0 1 は、回転位置検出回路 4 0 0 の検出信号に基づいて、有効ライン上での当該各リール 6 L , 6 C , 6 R の停止図柄の種類を特定する。

キースイッチ S W 1、確率設定スイッチ S W 2 及びリセットスイッチ S W 3 は、確率設定ボックス 3 1 に内蔵されている。キースイッチ S W 1 は、遊技モードと確率設定モードとを互いに切り替えるためのスイッチである。他方、確率設定スイッチ S W 2 は、役成立抽選に関する当選確率の設定値を切り替えるためのスイッチであって、そのスイッチング信号は、キースイッチ S W 1 によって確率設定モードになっている場合に限り、C P U 1 0 0 1 に入力を受け付けられる。

10

【 0 0 5 3 】

遊技を開始するために、遊技者によって始動レバー 2 6 が操作され、その操作信号が入力されると、C P U 1 0 0 1 は、リール 6 L , 6 C , 6 R の回転を開始させるべく、モーター駆動制御回路 1 0 0 6 を介してステッピングモーター S M L , S M C , S M R に始動信号を出力する。その結果、表示窓 5 内においてリール 6 L , 6 C , 6 R の図柄の変動が開始される。

【 0 0 5 4 】

20

リール 6 L , 6 C , 6 R の回転を停止するために、遊技者によって停止ボタン 2 7 L , 2 7 C , 2 7 R が押圧操作され、その操作信号が入力されると、C P U 1 0 0 1 は、操作された停止ボタンに対応するリールの回転を停止させるべく、モーター駆動制御回路 1 0 0 6 を介してステッピングモーター S M L , S M C , S M R に停止信号を出力する。その結果、表示窓 5 内においてリール 6 L , 6 C , 6 R の図柄の変動が順次停止される。

【 0 0 5 5 】

R O M 1 0 0 2 には、スロットマシン 1 を制御して賭け対象メダルの入力モードに応じた態様でメダルを払い出すための遊技プログラムと、この遊技プログラムで用いる変数の初期値と、図柄の組み合わせと乱数との対応関係を示すデータ群とが格納されている。上記遊技プログラムは、遊技者の利益付与を伴わない、いわゆる 0 枚役の入賞を契機として、マシン内部で電子抽選を行い、この抽選に当選することを条件として、ボーナス役成立フラグを放出する機会を与えるようにプログラミングされている。それゆえ、特に、この遊技プログラムには、役成立抽選においてボーナス役が内部的に成立しているのにも拘わらず、当該ボーナス役の入賞が発生しなかった場合には、その度にボーナス役成立フラグを累積的にストックするための手順と、0 枚役の入賞が発生し、且つ、その際にボーナス役成立フラグがストックされていることを条件として、遊技状態を B B ゲーム状態に移行させるか否かの電子抽選を行うための手順と、この B B ゲーム移行抽選に当選することを条件として、遊技状態を B B ゲーム状態に移行させて B B ゲームを提供し、それによってボーナス役成立フラグを放出する機会を与えるための手順と、L C D 1 8 により B B ゲーム移行抽選の結果を所定の態様で演出表示し、それによって当該抽選の結果を遊技者に告知するための手順とが含まれている。これらの手順は、マイクロコンピュータとして機能する制御装置 1 0 0 により実行される。本実施の形態では、上記 B B ゲーム移行抽選は、上記ボーナス役成立フラグが残存している限り、当選するうちは 5 回繰り返し行われる。それゆえ、遊技プログラムには、B B ゲーム移行抽選に 5 回連続して当選すると、特別に B B ゲームを提供し、それによってボーナス役成立フラグを放出する機会を更に与えるための手順が加えられている。この手順も、制御装置 1 0 0 により実行される。因みに、上記 0 枚役の入賞確率は、 $1 / 8 0 0 0$ と極めて低く設定されている。

30

40

【 0 0 5 6 】

R A M 1 0 0 3 は、C P U 1 0 0 1 と互いにインターフェイスをとっており、C P U 1 0 0 1 のワーキングエリアとして機能する。具体的には、遊技や図柄変更の制御に必要な

50

フラグや変数の値の書き込み及び読み出しが行われる。それゆえ、R A M 1 0 0 3 には、種々の抽選テーブルを格納するための領域 T R が形成されている。特に、この R A M 1 0 0 3 のテーブル格納領域 T R には、B B ゲーム移行抽選の当否を決定する際に使用されるテーブル T 1 (図 1 3 参照)と、A T 処理において A T ゲーム数を電子抽選により決定する際に使用されるテーブル T 2 (図 1 4 参照)と、A T ゲーム数決定後にリール 6 L , 6 C , 6 R の回転を停止するパターンを抽選により決定する際に使用されるテーブル T 3 (図 1 5 参照)と、B B ゲーム提供処理及び特別 B B ゲーム提供処理において提供する B B ゲームの種類を抽選により決定する際に使用されるテーブル T 4 (図 1 6 参照)とが格納されている。

【 0 0 5 7 】

10

クロックパルス発生回路 1 0 0 4 は、基準クロックパルスを発生させるための回路であって、発生させた基準クロックパルスを C P U 1 0 0 1 に供給する。

【 0 0 5 8 】

乱数発生器 1 0 0 5 は、役成立、A T 移行、A T ゲーム数、リール停止パターン、B B ゲーム移行及び B B ゲームの種類に関する電子抽選をマシン内部で行う際に用いられる乱数を発生させ、この発生させた乱数の中から任意の乱数を抽出するための手段であって、抽出した乱数を C P U 1 0 0 1 に供給する。例えば、役成立抽選を行うに際して乱数を発生させるコマンドが、C P U 1 0 0 1 から乱数発生器 1 0 0 5 に対して与えられると、乱数発生器 1 0 0 5 は、所定の範囲の乱数を発生させ、その乱数の値を示す信号を出力する。乱数が乱数発生器 1 0 0 5 から入力されると、C P U 1 0 0 1 は、その乱数に対応する図柄の組み合わせを定めるために、R O M 1 0 0 2 に記憶されているデータ群を検索し、その組み合わせに対応する数値を変数に代入する。

20

【 0 0 5 9 】

ランプ駆動制御回路 1 0 0 7 は、C P U 1 0 0 1 からの指示信号に基づいてランプ駆動信号を生成し、この生成したランプ駆動信号を各種のランプ 7 A ~ 7 E , 8 ~ 1 2 に与える。その結果、各種のランプ 7 A ~ 7 E , 8 ~ 1 2 は、所定の事象を告知するために点灯又は点滅する。

【 0 0 6 0 】

表示器駆動制御回路 1 0 0 8 は、C P U 1 0 0 1 からの指示信号に基づいて表示器駆動信号を生成し、この生成した表示器駆動信号を各種の表示器 1 4 ~ 1 6 に与える。その結果、各種の表示器 1 4 ~ 1 6 は、所定の事象を表示する。

30

【 0 0 6 1 】

L C D 駆動制御回路 1 0 0 9 は、C P U 1 0 0 1 からの指示信号に基づいて L C D 駆動信号を生成し、この生成した L C D 駆動信号を L C D 1 8 に与える。その結果、L C D 1 8 は、その表示面上に種々の遊技演出情報を表示する。

【 0 0 6 2 】

音出力制御回路 1 0 0 1 0 は、C P U 1 0 0 1 からの指示信号に基づいて音出力信号を生成し、この生成した音出力信号をスピーカ 1 9 A , 1 9 B に与える。その結果、スピーカ 1 9 A , 1 9 B は、遊技状況に応じた効果音を発する。

【 0 0 6 3 】

40

ホッパー駆動制御回路 1 0 0 1 1 は、C P U 1 0 0 1 からの指示信号に基づいてホッパー駆動信号を生成し、この生成したホッパー駆動信号をホッパー 3 0 に与える。その結果、ホッパー 3 0 は、貯留しているメダルを受け皿 2 2 に放出する。

【 0 0 6 4 】

[抽選テーブルの構成]

(B B ゲーム移行抽選テーブル)

図 1 3 を参照して、B B ゲーム移行抽選テーブル T 1 では、乱数値「 0 ~ 2 0 5 」及び乱数値「 2 0 6 ~ 2 5 6 」に関連付けてその当否が登録されている。それゆえ、C P U 1 0 0 1 が乱数値「 0 ~ 2 0 5 」をサンプリングしたときには、B B ゲーム移行抽選に当選したと判断される。他方、C P U 1 0 0 1 が乱数値「 2 0 6 ~ 2 5 6 」をサンプリングし

50

たときには、ＢＢゲーム移行抽選にはずれたと判断される。すなわち、このテーブルＴ１は、約４／５の確率でＢＢゲーム移行抽選に当選するように構成されている。

【００６５】

（ＡＴゲーム数抽選テーブル）

図１４を参照して、ＡＴゲーム数抽選テーブルＴ２では、乱数値「０～１９０」、乱数値「１９１～２４０」、乱数値「２４１～２５１」及び乱数値「２５２～２５６」に関連付けてＡＴゲーム数が登録されている。それゆえ、ＣＰＵ１００１が乱数値「０～１９０」をサンプリングしたときには、ＡＴゲーム数として「１０」が抽選される。ＣＰＵ１００１が乱数値「１９１～２４０」をサンプリングしたときには、ＡＴゲーム数として「３０」が抽選される。ＣＰＵ１００１が乱数値「２４１～２５１」をサンプリングしたときには、ＡＴゲーム数として「５０」が抽選される。ＣＰＵ１００１が乱数値「２５２～２５６」をサンプリングしたときには、ＡＴゲーム数として「１００」が抽選される。

【００６６】

（リール停止パターン抽選テーブル）

図１５を参照して、リール停止パターン抽選テーブルＴ３では、乱数値「０～４２」、乱数値「４３～８６」、乱数値「８７～１３０」、乱数値「１３１～１７４」、乱数値「１７５～２１５」及び乱数値「２１６～２５６」に関連付けてリール停止パターン「１」～「６」が登録されている。それゆえ、ＣＰＵ１００１が乱数値「０～４２」をサンプリングしたときには、リール停止パターン「１」が選択され、この選択されたリール停止パターン「１」に基づいてリール６Ｌ，６Ｃ，６Ｒの停止順序（左 中 右）が決定される。ＣＰＵ１００１が乱数値「４３～８６」をサンプリングしたときには、リール停止パターン「２」が選択され、この選択されたリール停止パターン「２」に基づいてリール６Ｌ，６Ｃ，６Ｒの停止順序（左 右 中）が決定される。ＣＰＵ１００１が乱数値「８７～１３０」をサンプリングしたときには、リール停止パターン「３」が選択され、この選択されたリール停止パターン「３」に基づいてリール６Ｌ，６Ｃ，６Ｒの停止順序（中 右 左）が決定される。ＣＰＵ１００１が乱数値「１３１～１７４」をサンプリングしたときには、リール停止パターン「４」が選択され、この選択されたリール停止パターン「４」に基づいてリール６Ｌ，６Ｃ，６Ｒの停止順序（中 左 右）が決定される。ＣＰＵ１００１が乱数値「１７５～２１５」をサンプリングしたときには、リール停止パターン「５」が選択され、この選択されたリール停止パターン「５」に基づいてリール６Ｌ，６Ｃ，６Ｒの停止順序（右 左 中）が決定される。ＣＰＵ１００１が乱数値「２１６～２５６」をサンプリングしたときには、リール停止パターン「６」が選択され、この選択されたリール停止パターン「６」に基づいて６Ｌ，６Ｃ，６Ｒの停止順序（右 中 左）が決定される。

【００６７】

（ＢＢゲーム種類抽選テーブル）

図１６を参照して、ＢＢゲーム種類抽選テーブルＴ４では、乱数値「０～１２８」及び乱数値「１２９～２５６」に関連付けてＢＢゲームの種類が登録されている。それゆえ、ＣＰＵ１００１が乱数値「０～１２８」をサンプリングしたときには、ＳＢＢゲームが提供される。他方、ＣＰＵ１００１が乱数値「１２９～２５６」をサンプリングしたときには、ＮＢＢゲームが提供される。

【００６８】

〔制御の流れ〕

（遊技全体の制御の流れ）

図１７を参照して、まず、制御装置１００内のＣＰＵ１００１は、賭けラインが有効化されてベットが完了するのを待つ（ステップＳ１）。マニュアル投入モードでメダルを投入口２４から投入したり、クレジットモードでベットボタン２５を押してメダルをスロットマシン１に投入したりすることによって、賭けラインが有効化されると、ＣＰＵ１００１は、ベットが完了したと判断し、始動レバー２６が操作されるのを待つ（ステップＳ２）。このとき、スタートランプ８が点灯又は点滅する。

【 0 0 6 9 】

始動レバー 2 6 が操作されると、CPU 1 0 0 1 は、役成立抽選を行う（ステップ S 3）。このとき、内部的に B B 役が成立した場合には、CPU 1 0 0 1 は、当該 B B 役の入賞図柄を決定する。内部的に R B 役が成立した場合には、CPU 1 0 0 1 は、当該 R B 役の入賞図柄を決定する。内部的に小役が成立した場合には、CPU 1 0 0 1 は、当該小役の入賞図柄を決定する。また、ボーナス役が内部当選した場合には、CPU 1 0 0 1 は、ボーナス役成立フラグを ON する。このボーナス役成立フラグは、ボーナス役の入賞が発生しない場合には、その度に持ち越されて累積的にストックされる。

【 0 0 7 0 】

ここに、「小役」とは、ボーナスゲームの発生又はリプレイゲームの発生を伴わない、遊技者への利益付与のみが行われる役である。 10

【 0 0 7 1 】

上記役成立抽選が終了すると、CPU 1 0 0 1 は、リール 6 L , 6 C , 6 R の回転を開始させる（ステップ S 4）。その結果、表示窓 5 内においてリール 6 L , 6 C , 6 R の図柄の変動表示が開始される。

【 0 0 7 2 】

リール 6 L , 6 C , 6 R の回転が開始されると、CPU 1 0 0 1 は、停止ボタン 2 7 L , 2 7 C , 2 7 R が押圧操作されて目押しが完了し、且つ、全てのリール 6 L , 6 C , 6 R の回転が停止するのを待つ（ステップ S 5 及びステップ S 6）。このとき、各停止ボタン 2 7 L , 2 7 C , 2 7 R の目押しが行われると、CPU 1 0 0 1 は、その目押し順序に応じて各リール 6 L , 6 C , 6 R の回転を順次停止させる。その結果、表示窓 5 内において回転リール 6 L , 6 C , 6 R の図柄の変動が順次停止表示される。 20

【 0 0 7 3 】

全停止ボタン 2 7 L , 2 7 C , 2 7 R の目押しが完了し、且つ、全リール 6 L , 6 C , 6 R の回転が停止すると、CPU 1 0 0 1 は、B B 役の入賞が成立したか否かを判別する（ステップ S 7）。このとき、有効ライン上に B B 役入賞図柄が揃い、B B 役の入賞が成立した場合には、CPU 1 0 0 1 は、ボーナス役成立フラグを OFF し、B B 役の入賞に対応する利益を賭け対象メダルの入力モードに応じた態様で遊技者に対して利益を付与する（ステップ S 8）。具体的には、マニュアル投入モードでは、メダルが受け皿 2 2 に払い出される。これに対し、クレジットモードでは、クレジットの上限を超えない範囲で払い出されるメダルがクレジットとして、スロットマシン 1 にストアされる。但し、クレジットの上限を超える場合には、その上限を超える数のメダルが受け皿 2 2 に払い出される。この利益付与態様は、以下においても同じである。その後、CPU 1 0 0 1 は、N B B ゲーム処理を行う（ステップ S 9）。この N B B ゲーム処理が終了すると、CPU 1 0 0 1 は、処理をステップ S 1 0 に移す。他方、B B 役の入賞が成立しなかった場合には、CPU 1 0 0 1 は、処理をステップ S 1 3 に移す。なお、N B B ゲーム処理の内容については、後述する。 30

【 0 0 7 4 】

ステップ S 1 3 に移行すると、CPU 1 0 0 1 は、R B 役の入賞が成立したか否かを判別する。このとき、有効ライン上に R B 役入賞図柄が揃い、R B 役の入賞が成立した場合には、CPU 1 0 0 1 は、ボーナス役成立フラグを OFF し、R B 役の入賞に対応する利益を付与する（ステップ S 1 4）。その後、CPU 1 0 0 1 は、R B ゲーム処理を行う（ステップ S 1 5）。この R B ゲーム処理が終了すると、CPU 1 0 0 1 は、処理をステップ S 1 0 に移す。他方、R B 役の入賞が成立しなかった場合には、CPU 1 0 0 1 は、処理をステップ S 1 6 に移す。なお、R B ゲーム処理の内容については、後述する。 40

【 0 0 7 5 】

ステップ S 1 6 に移行すると、CPU 1 0 0 1 は、小役の入賞が成立したか否かを判別する。このとき、有効ライン上に小役入賞図柄が揃い、小役の入賞が成立した場合には、CPU 1 0 0 1 は、小役に対応する利益を付与し（ステップ S 1 7）、その後、処理をステップ S 1 に戻してベットの完了を待つ。他方、小役の入賞が成立しなかった場合には、 50

C P U 1 0 0 1 は、処理をステップ S 1 8 (図 1 8 参照) に移す。

【 0 0 7 6 】

ステップ S 1 0 に移行すると、C P U 1 0 0 1 は、A T 移行抽選を行う。具体的には、C P U 1 0 0 1 は、乱数値をサンプリングし、このサンプリング乱数値に基づいて抽選を行う。この抽選の当否判定を行うステップ S 1 1 において、サンプリング乱数値がはずれの範囲内の値である場合には、C P U 1 0 0 1 は、当該抽選にはずれたと判断し、処理を再びステップ S 1 に戻してベットが完了するのを待つ。他方、サンプリング乱数値が当たりの範囲内の値である場合には、C P U 1 0 0 1 は、当該抽選に当選したと判断し、遊技状態を A T 状態に移行させて A T 処理を行う (ステップ S 1 2)。このとき、A T 告知ランプ 1 1 が点灯する。なお、A T 処理の内容については、後述する。

10

【 0 0 7 7 】

ここに、「A T」とは、役成立抽選において内部的に成立した小役の入賞の成立を支援するための参考情報が告知される遊技状態である。

【 0 0 7 8 】

図 1 8 を参照して、ステップ S 1 8 に移行すると、C P U 1 0 0 1 は、0 枚役が成立したか否かを判別する。このとき、有効ライン上に 0 枚役入賞図柄が揃わず、0 枚役の入賞が成立しなかった場合には、C P U 1 0 0 1 は、ボーナス役成立フラグが O N されたままか否かを判別する (ステップ S 2 6)。換言すると、上記役成立抽選においてボーナス役が内部的に成立しているにも拘わらず、当該ボーナス役の入賞を伴うことなくボーナス役成立フラグが持ち越されているか否かを判別する。ボーナス役成立フラグが O N されたままである (換言すると、ボーナス役成立フラグの持ち越しがある) 場合には、C P U 1 0 0 1 は、当該ボーナス役成立フラグをストックし (ステップ S 2 7)、その後、処理をステップ S 1 (図 1 7 参照) に戻してベットの完了を待つ。これに対し、ボーナス役成立フラグが O N されていない (換言すると、ボーナス役成立フラグの持ち越しがない) 場合には、C P U 1 0 0 1 は、処理を直接ステップ S 1 に戻してベットの完了を待つ。他方、0 枚役入賞図柄が揃い、0 枚役の入賞が成立した場合には、C P U 1 0 0 1 は、処理をステップ S 1 9 に移す。

20

【 0 0 7 9 】

ステップ S 1 9 に移行すると、C P U 1 0 0 1 は、ボーナス役成立フラグをストックされているか否かを判別する。このとき、ボーナス役成立フラグがストックされている場合には、C P U 1 0 0 1 は、B B ゲーム移行抽選を行う (ステップ S 2 0)。具体的には、C P U 1 0 0 1 は、乱数値をサンプリングし、このサンプリングした乱数値をパラメータとして R A M 1 0 0 3 に格納されている B B ゲーム移行抽選テーブル T 1 を参照し、それによって当否を決定する。この抽選の結果は、L C D 1 8 において所定の態様で演出表示される。例えば、図 1 9 に示すように、L C D 1 8 上にバトル演出画像を表示することによって、抽選結果の告知が達成される。詳細には、抽選結果が出るまでの間、L C D 1 8 上に 2 つのキャラクターを登場させ、これら登場キャラクターのうちの一方のキャラクターを遊技者に見立てて当該両キャラクター同士を格闘させる。当選した場合には、遊技者側キャラクターが勝ち、他方ははずれた場合には、遊技者側キャラクターが負ける。なお、B B ゲーム移行抽選は、ボーナス役成立フラグが残っていることを条件として、当選するうちは 5 回繰り返し行われるので、その度に遊技者側キャラクターの対戦相手となるキャラクターを変更するのが好ましい。これにより、トーナメント形式のバトルゲームが創出される。

30

40

【 0 0 8 0 】

再び図 1 8 を参照して、上記 B B ゲーム移行抽選の当否判定を行うステップ S 2 1 において、サンプリング乱数値の範囲がはずれの乱数値である場合には、C P U 1 0 0 1 は、当該抽選にはずれたと判断し、処理を直接ステップ S 1 に戻す。他方、サンプリング乱数値の範囲が当たりの範囲である場合には、C P U 1 0 0 1 は、当該抽選に当選したと判断し、累積的にストックされているボーナス役成立フラグのうちから 1 つのフラグを放出 (O F F) する (ステップ S 2 2)。その後、C P U 1 0 0 1 は、処理をステップ S 2 2 に

50

移す。

【 0 0 8 1 】

ステップ S 2 3 に移行すると、CPU 1 0 0 1 は、上記 B B ゲーム移行抽選に 5 連続当選したか否かを判別する。このとき、未だ連続当選回数が「 5 」に達していない場合には、CPU 1 0 0 1 は、B B ゲーム提供処理を行う（ステップ S 2 4）。この B B ゲーム提供処理が終了すると、CPU 1 0 0 1 は、ボーナス役成立フラグが残存しているか否かを判別する（ステップ S 2 5）。未だボーナス役成立フラグが残っている場合には、CPU 1 0 0 1 は、処理をステップ S 2 0 に戻して再び B B ゲーム移行抽選を行う。これに対し、ボーナス役成立フラグが残っていない場合には、CPU 1 0 0 1 は、処理をステップ S 1 に戻す。他方、連続当選回数が「 5 」に達した場合には、CPU 1 0 0 1 は、特別 B B

10

【 0 0 8 2 】

（ N B B ゲーム処理の制御の流れ）

N B B ゲームは、小役ゲームが 3 0 ゲームに到達するか、或いは、J A C ゲームのラウンド回数が 3 回に達した時点でのその権利が終了する。この B B ゲーム中では、ボーナスゲームは 1 2 回行われ、そのうち J A C 入賞が 8 回あると終了する。

【 0 0 8 3 】

図 2 0 を参照して、N B B ゲーム処理では、まず、制御装置 1 0 0 内の CPU 1 0 0 1 は、小役ゲームを開始させると共に、小役ゲーム数を「 + 1 」インクリメントする（ステップ S 1 0 1 及びステップ S 1 0 2）。この小役ゲーム数がインクリメントされる度に、残りの小役ゲーム数がゲーム数表示器 1 5 に表示される。

20

【 0 0 8 4 】

ベットが完了し、且つ、始動レバー 2 6 が操作されると、CPU 1 0 0 1 は、役成立抽選を行い（ステップ S 1 0 3 ～ステップ S 1 0 5）、その後、リール 6 L, 6 C, 6 R の回転を開始させる（ステップ S 1 0 6）。

【 0 0 8 5 】

全停止ボタン 2 7 L, 2 7 C, 2 7 R の目押しが完了し、且つ、全リール 6 L, 6 C, 6 R の回転が停止すると、CPU 1 0 0 1 は、入賞が成立したか否かを判別する（ステップ S 1 0 7 ～ステップ S 1 0 9）。このとき、有効ラインに沿って入賞図柄が揃い、入賞が成立した場合には、CPU 1 0 0 1 は、処理をステップ S 1 1 0 に移す。他方、入賞が成立しなかった場合には、CPU 1 0 0 1 は、処理をステップ S 1 1 2 に移す。

30

【 0 0 8 6 】

ステップ S 1 1 0 に移行すると、CPU 1 0 0 1 は、成立した入賞役の種類に応じた利益を付与する。その後、CPU 1 0 0 1 は、ステップ S 1 0 9 において成立した入賞態様が「 J A C I N 」か否かを判別する（ステップ S 1 1 1）。このとき、入賞態様が「 J A C I N 」である場合には、CPU 1 0 0 1 は、一旦小役ゲームを中断させ、処理をステップ S 1 1 3（図 2 1 参照）に移す。他方、入賞態様が「 J A C I N 」でない場合には、CPU 1 0 0 1 は、処理をステップ S 1 1 2 に移す。

40

【 0 0 8 7 】

ステップ S 1 1 2 に移行すると、CPU 1 0 0 1 は、累積小役ゲーム数が「 3 0 」に到達したか否かを判別する。このとき、累積小役ゲーム数が「 3 0 」に到達した場合には、CPU 1 0 0 1 は、N B B ゲームを終了する。他方、累積小役ゲーム数が未だ「 3 0 」に達していない場合には、CPU 1 0 0 1 は、再び処理をステップ S 1 0 2 に戻して小役ゲームの継続を許容する。

【 0 0 8 8 】

図 2 1 を参照して、ステップ S 1 1 3 に移行すると、CPU 1 0 0 1 は、J A C ゲームを開始させる。これに先立って、J A C ゲームラウンド数及び J A C スゲーム数の双方がイニシャライズされる。その後、CPU 1 0 0 1 は、J A C ゲームラウンド数及び J A C

50

ゲーム数の双方を「+1」インクリメントする（ステップS114及びステップS115）。JACゲーム数がインクリメントされる度に、残りのJACゲーム数がゲーム数表示器15に表示される。

【0089】

ベットが完了し、且つ、始動レバー26が操作されると、CPU1001は、役成立抽選を行い（ステップS116～ステップS118）、その後、リール6L、6C、6Rの回転を回転させる（ステップS119）。

【0090】

全停止ボタン27L、27C、27Rの目押しが完了し、且つ、全リール6L、6C、6Rの回転が停止すると、CPU1001は、入賞が成立したか否かを判別する（ステップS120～ステップS122）。このとき、有効ライン上で入賞が成立している場合には、CPU1001は、処理をステップS123に移す。これに伴い、CPU1001は、JAC入賞回数を「+1」インクリメントする。他方、入賞が成立していない場合には、CPU1001は、処理をステップS125に移す。

10

【0091】

ステップS123に移行すると、CPU1001は、JAC入賞に応じた利益を付与する。その後、CPU1001は、JAC入賞回数が「8」に到達したか否かを判別する（ステップS124）。このとき、JAC入賞回数が「8」に達した場合には、CPU1001は、JACゲームを終了し、処理を再びステップS101（図21参照）に戻して小役ゲームを再開させる。これに伴って、JAC入賞回数はクリアされる。他方、JAC入賞回数が未だ「8」に到達していない場合には、処理をステップS125に移す。

20

【0092】

ステップS125に移行すると、CPU1001は、JACゲーム数が「12」に到達したか否かを判別する。このとき、JACゲーム数が「12」に達した場合には、CPU1001は、JACゲームを終了し、小役ゲームを再開させるべく、処理をステップS101に戻す。他方、JACゲーム数が未だ「12」に達していない場合には、CPU1001は、処理をステップS126に移す。

【0093】

ステップS126に移行すると、CPU1001は、JACゲームランド数が「3」に到達したか否かを判別する。このとき、JACゲームランド数が「3」に達した場合には、CPU1001は、NBBゲームを終了する。他方、JACゲームラウンド数が未だ「3」に到達していない場合には、CPU1001は、再び処理をステップS114に戻してJACゲームの継続を許容する。

30

【0094】

（RBゲーム処理の制御の流れ）

RBゲームは、JACゲームが12回行われ、そのうち8回JAC入賞するか、或いは、12ゲーム消化されるか何れか早い方でその権利が終了する。

【0095】

図22を参照して、RBゲーム処理では、まず、制御装置100内のCPU1001は、JACゲームを開始させる（ステップS201）。これに先立って、JACゲーム数がイニシャライズされる。

40

【0096】

JACゲームが開始されると、CPU1001は、JACゲーム数を「+1」インクリメントする（ステップS202）。このJACゲーム数がインクリメントされる度に、残りのJACゲーム数がゲーム数表示器15に表示される。

【0097】

ベットが完了し、且つ、始動レバー26が操作されると、CPU1001は、役成立抽選を行い（ステップS203～ステップS205）、その後、リール6L、6C、6Rを回転させる（ステップS206）。

【0098】

50

全停止ボタン101～103の目押しが完了し、且つ、全リール6L, 6C, 6Rが停止すると、CPU1001は、入賞が成立したか否かを判別する(ステップS207～ステップS209)。このとき、入賞が成立した場合には、CPU1001は、処理をステップS210に移す。これに伴って、CPU1001は、JAC入賞回数を「+1」インクリメントする。他方、入賞が成立しなかった場合には、処理をステップS212に移す。

【0099】

ステップS210に移行すると、CPU1001は、JAC入賞に応じた利益を付与する。その後、CPU1001は、JAC入賞回数が「8」に到達したか否かを判別する(ステップS211)。このとき、JAC入賞回数が「8」に達した場合には、CPU1001は、RBゲームを終了する。これに伴って、JAC入賞回数はクリアされる。他方、未だJAC入賞回数が「8」に達してない場合には、CPU1001は、処理をステップS212に移す。

10

【0100】

ステップS212に移行すると、CPU1001は、JACゲーム数が「12」に到達したか否かを判別する。このとき、JACゲーム数が「12」に達した場合には、CPU1001は、RBゲームを終了する。他方、未だボーナスゲーム数が「12」に到達していない場合には、CPU1001は、処理をステップS202に戻してJACゲームの継続を許容する。

【0101】

(AT処理の制御の流れ)

図23を参照して、AT処理では、まず、制御装置100内のCPU1001は、ATゲーム数抽選を行う(ステップS301)。具体的には、CPU1001は、乱数値をサンプリングし、このサンプリングした乱数値をパラメーターとしてRAM1003に格納されているATゲーム数抽選テーブルT2を参照し、それによってATゲーム数を決定する。この抽選に先立って、ATゲーム数がイニシャライズされる。

20

【0102】

上記ATゲーム数抽選が終了すると、CPU1001は、当該抽選により決定されたATゲーム数をセットする(ステップS302)。このとき、ゲーム数表示器15にセットされた小役ゲーム数が表示される。

30

ベットが完了し、且つ、始動レバー26が操作されると、CPU1001は、役成立抽選を行い(ステップS303～ステップS305)、その後、リール6L, 6C, 6Rの回転を開始させる(ステップS306)。

【0103】

リール6L, 6C, 6Rの回転が開始されると、CPU1001は、役成立抽選において内部的に小役が成立しているか否かを判別する(ステップS307)。このとき、小役が内部的に成立している場合には、CPU1001は、小役入賞の成立を支援するための目押しアシスト演出処理を行い(ステップS408)、その後、処理をステップS309及びステップS310に移行する。他方、小役が内部的に成立していない場合には、上記目押しアシスト演出処理を行うことなく、処理をステップS309及びステップS310に移す。なお、目押しアシスト演出処理の内容については、後述する。

40

【0104】

ステップS309及びステップS310において、全停止ボタン27L, 27C, 27Rの目押しが完了し、且つ、全てのリール6L, 6C, 6Rの回転が停止すると、CPU1001は、BB役の入賞が成立したか否かを判別する(ステップS311)。このとき、BB役の入賞が成立した場合には、CPU1001は、それに応じた利益を付与し(ステップS412)、その後、NBBゲーム処理を割り込ませる(ステップS313)。この割り込みNBBゲーム処理が終了すると、CPU1001は、処理をステップS314に移す。他方、BB役の入賞が成立しなかった場合には、CPU1001は、処理をステップS316に移す。

50

【0105】

ステップS316に移行すると、CPU1001は、RB役の入賞が成立したか否かを判別する。このとき、RB役の入賞が成立した場合には、CPU1001は、それに応じた利益を付与し（ステップS317）、RBゲーム処理を割り込ませる（ステップS318）。この割り込みRBゲーム処理を終了すると、CPU1001は、処理をステップS314に移す。他方、RB役の入賞が成立しなかった場合には、CPU1001は、処理をステップS319に移す。

【0106】

ステップS319に移行すると、CPU1001は、小役の入賞が成立したか否かを判別する。このとき、小役の入賞が成立した場合には、CPU1001は、それに応じた利益を付与し（ステップS420）、その後、処理をステップS314に移す。他方、小役の入賞が成立しなかった場合には、CPU1001は、上記利益付与処理を行うことなく、処理をステップS314に移す。

【0107】

ステップS314に移行すると、CPU1001は、ATゲーム数を「+1」インクリメントする。このATゲーム数がインクリメントされる度に、残りのATゲーム数がゲーム数表示器15に表示される。その後、CPU1001は、ATゲーム数がセットゲーム数に到達したか否かを判別する（ステップS415）。このとき、未だATゲーム数がセットゲーム数に達していない場合には、CPU1001は、ATを継続し、再び処理をステップS303に戻してベットの完了を待つ。他方、ATゲーム数がセットゲーム数に到達した場合には、CPU1001は、AT処理を終了する。

【0108】

（目押しアシスト演出処理の制御の流れ）

図24を参照して、目押しアシスト演出処理では、まず、CPU1001は、LCD18の演出画面上に小役の入賞図柄の組み合わせを構成する各図柄を表示する（ステップS401）。

【0109】

上記図柄の初期表示が終了すると、CPU1001は、リール停止パターン抽選を行う（ステップS402）。具体的には、CPU1001は、乱数値をサンプリングし、このサンプリングした乱数値をパラメータとしてRAM1003に格納されているリール停止パターン抽選テーブルT3を参照し、それによってリール停止パターンを決定する。

【0110】

上記リール停止パターン抽選が終了すると、CPU1001は、LCD18の演出画面上に、決定されたリール停止パターンに則した目押し操作順序を表示する（ステップS403）。

【0111】

すなわち、目押しアシスト演出処理においては、図5に示すように、LCD18上では、小役入賞図柄を有効ラインに沿って揃わせるための図柄変動停止順序を報知する、矢印から成る報知画像が表示されると共に、停止すべきリール6L、6C、6Rに対向する表示窓5の領域における周縁部に報知画像が表示される。このように、小役の入賞を成立させるためのリール6L、6C、6Rの停止順序を報知する報知画像を、LCD18における停止すべきリール6L、6C、6Rに対向する表示窓5の周縁部の領域に表示させることによって、遊技者は、表示窓5内に変動表示されているリール図柄を見ながらその視線をあまり移動させることの無い状態で、停止すべきリールがリール6L、6C、6Rのうち何れであるかを遊技に集中させた状態で的確に把握できる。その結果、目押し操作順序を間違えることが少なくなる。同様にして、図6及び図7に示すように、LCD18上の演出画面の適宜領域に順次小役の入賞を支援するための報知画像が表示される。なお、報知画像としては、矢印画像以外にも、丸印などの記号や文字、或いは、キャラクターの演出など、停止すべき図柄変動列に対向する表示窓領域を示す様々な画像を用いることが可能である。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 2 】

(B B ゲーム提供処理の制御の流れ)

図 2 5 を参照して、 B B ゲーム提供処理では、制御装置 1 0 0 内の C P U 1 0 0 1 は、まず、 B B ゲーム種類抽選を行う (ステップ S 5 0 1) 。具体的には、 C P U 1 0 0 1 は、乱数値をサンプリングし、このサンプリングした乱数値をパラメーターとして R A M 1 0 0 3 に格納されている B B ゲーム種類抽選テーブル T 4 を参照し、それによって提供すべき B B ゲームの種類を決定する。

【 0 1 1 3 】

上記 B B ゲーム種類抽選の当否判定を行うステップ S 5 0 2 において、サンプリング乱数値の範囲が S B B ゲーム提供に関連する範囲である場合には、 C P U 1 0 0 1 は、 S B B ゲーム処理を行う (ステップ S 5 0 3) 。他方、サンプリング乱数値の範囲が N B B ゲーム提供に関連する乱数値である場合には、 C P U 1 0 0 1 は、 N B B ゲーム処理を行う (ステップ S 5 0 4) 。

【 0 1 1 4 】

(S B B ゲーム処理の制御の流れ)

S B B ゲームの特徴は、小役が内部当選した場合に上記目押しアシスト演出処理が行われる点にあり、その他のゲーム態様は N B B ゲームと同様である。

【 0 1 1 5 】

図 2 6 を参照して、 S B B ゲーム処理では、まず、制御装置 1 0 0 内の C P U 1 0 0 1 は、小役ゲームを開始させると共に、小役ゲーム数を「 + 1 」インクリメントする (ステップ S 6 0 1 及びステップ S 6 0 2) 。その後、ベットが完了し、且つ、始動レバー 2 6 が操作されると、 C P U 1 0 0 1 は、役成立抽選を行うと共に、リール 6 L , 6 C , 6 R の回転を開始させる (ステップ S 6 0 3 ~ ステップ S 6 0 6) 。

【 0 1 1 6 】

リール 6 L , 6 C , 6 R が回転すると、 C P U 1 0 0 1 は、役成立抽選で小役が内部的に成立しているか否かを判別する (ステップ S 6 0 7) 。このとき、小役が内部当選している場合には、目押しアシスト演出処理を行い (ステップ S 6 0 8) 、その後、処理をステップ S 6 0 9 及びステップ S 6 1 0 に移す。他方、小役が内部当選していない場合には、上記目押しアシスト演出処理を行うことなく、処理をステップ S 6 0 9 及びステップ S 6 1 0 に移す。

【 0 1 1 7 】

ステップ S 6 0 9 及びステップ S 6 1 0 において、全停止ボタン 2 7 L , 2 7 C , 2 7 R の目押しが完了し、且つ、全リール 6 L , 6 C , 6 R の回転が停止すると、 C P U 1 0 0 1 は、入賞が成立したか否かを判別する (ステップ S 6 1 1) 。このとき、入賞が成立した場合には、 C P U 1 0 0 1 は、処理をステップ S 6 1 2 に移す。他方、入賞が成立しなかった場合には、 C P U 1 0 0 1 は、処理をステップ S 6 1 4 に移す。

【 0 1 1 8 】

ステップ S 6 1 2 に移行すると、 C P U 1 0 0 1 は、成立した入賞役の種類に応じた利益を付与する。その後、 C P U 1 0 0 1 は、ステップ S 6 1 1 において成立した入賞態様が「 J A C I N 」か否かを判別する (ステップ S 6 1 3) 。このとき、入賞態様が「 J A C I N 」である場合には、 C P U 1 0 0 1 は、一旦小役ゲームを中断させ、処理をステップ S 6 1 5 (図 2 7 参照) に移す。他方、入賞態様が「 J A C I N 」でない場合には、 C P U 1 0 0 1 は、処理をステップ S 6 1 4 に移す。

【 0 1 1 9 】

ステップ S 6 1 4 に移行すると、 C P U 1 0 0 1 は、累積小役ゲーム数が「 3 0 」に到達したか否かを判別する。このとき、累積小役ゲーム数が「 3 0 」に達した場合には、 C P U 1 0 0 1 は、 S B B ゲームを終了する。他方、累積小役ゲーム数が未だ「 3 0 」に達していない場合には、 C P U 1 0 0 1 は、再び処理をステップ S 6 0 2 に戻して小役ゲームの継続を許容する。

【 0 1 2 0 】

10

20

30

40

50

図 27 を参照して、ステップ S 6 1 5 に移行すると、C P U 1 0 0 1 は、J A C ゲームを開始させる。その後、C P U 1 0 0 1 は、J A C ゲームラウンド数及び J A C ゲーム数の双方を「+ 1」インクリメントする（ステップ S 6 1 6 及びステップ S 6 1 7）。

【 0 1 2 1 】

ベットが完了し、且つ、始動レバー 2 6 が操作されると、C P U 1 0 0 1 は、役成立抽選を行い（ステップ S 6 1 8 ~ ステップ S 6 2 0）、その後、リール 6 L, 6 C, 6 R の回転を回転させる（ステップ S 6 2 1）。

【 0 1 2 2 】

リール 6 L, 6 C, 6 R が回転すると、C P U 1 0 0 1 は、役成立抽選で小役が内部的に成立しているか否かを判別する（ステップ S 6 2 2）。このとき、小役が内部当選している場合には、目押しアシスト演出処理を行い（ステップ S 6 2 3）、その後、処理をステップ S 6 2 4 及びステップ S 6 2 5 に移す。他方、小役が内部当選していない場合には、上記目押しアシスト演出処理を行うことなく、処理をステップ S 6 2 4 及びステップ S 6 2 5 に移す。

10

【 0 1 2 3 】

ステップ S 6 2 4 及びステップ S 6 2 8 において、全停止ボタン 2 7 L, 2 7 C, 2 7 R の目押しが完了し、且つ、全リール 6 L, 6 C, 6 R の回転が停止すると、C P U 1 0 0 1 は、入賞が成立したか否かを判別する（ステップ S 6 2 6）。このとき、入賞が成立している場合には、C P U 1 0 0 1 は、処理をステップ S 6 2 7 に移す。他方、入賞が成立していない場合には、C P U 1 0 0 1 は、処理をステップ S 6 2 9 に移す。

20

【 0 1 2 4 】

ステップ S 6 2 7 に移行すると、C P U 1 0 0 1 は、J A C 入賞に応じた利益を付与する。その後、C P U 1 0 0 1 は、J A C 入賞回数が「8」に到達したか否かを判別する（ステップ S 6 2 8）。このとき、J A C 入賞回数が「8」に達した場合には、C P U 1 0 0 1 は、J A C ゲームを終了し、処理を再びステップ S 6 0 1（図 26 参照）に戻して小役ゲームを再開させる。他方、J A C 入賞回数が未だ「8」に達していない場合には、処理をステップ S 6 2 9 に移す。

【 0 1 2 5 】

ステップ S 6 2 9 に移行すると、C P U 1 0 0 1 は、J A C ゲーム数が「12」に到達したか否かを判別する。このとき、J A C ゲーム数が「12」に達した場合には、C P U 1 0 0 1 は、J A C ゲームを終了し、小役ゲームを再開させるべく、処理をステップ S 6 0 1 に戻す。他方、J A C ゲーム数が未だ「12」に達していない場合には、C P U 1 0 0 1 は、処理をステップ S 6 3 0 に移す。

30

【 0 1 2 6 】

ステップ S 6 3 0 に移行すると、C P U 1 0 0 1 は、J A C ゲームラウンド数が「3」に達したか否かを判別する。このとき、J A C ゲームラウンド数が「3」に到達した場合には、C P U 1 0 0 1 は、S B B ゲームを終了する。他方、J A C ゲームラウンド数が未だ「3」に到達していない場合には、C P U 1 0 0 1 は、再び処理をステップ S 6 1 7 に戻して J A C ゲームの継続を許容する。

【 0 1 2 7 】

（特別 B B ゲーム提供処理の制御の流れ）

40

図 28 を参照して、特別 B B ゲーム提供処理では、まず、制御装置 1 0 0 内の C P U 1 0 0 1 は、B B ゲーム種類抽選を行う（ステップ S 7 0 1）。この抽選の当否判定を行うステップ S 7 0 2 において、サンプリング乱数値が S B B ゲーム提供に関連する乱数値の範囲である場合には、C P U 1 0 0 1 は、処理をステップ S 7 0 3 に移す。他方、サンプリング乱数値が N B B ゲーム提供に関連する乱数値の範囲である場合には、C P U 1 0 0 1 は、処理をステップ S 7 0 9（図 29 参照）に移す。

【 0 1 2 8 】

ステップ S 7 0 3 に移行すると、C P U 1 0 0 1 は、S B B ゲーム処理を行う。このとき、C P U 1 0 0 1 は、S B B ゲーム突入回数を「+ 1」インクリメントする（ステップ

50

S 7 0 4)。

【 0 1 2 9 】

S B B ゲーム処理が終了すると、C P U 1 0 0 1 は、1 つのボーナス役成立フラグを放出する (ステップ S 7 0 5)。その後、C P U 1 0 0 1 は、ボーナス役成立フラグが残存しているか否かを判別する (ステップ S 7 0 6)。このとき、未だボーナス役成立フラグが残っている場合には、C P U 1 0 0 1 は、処理をステップ S 7 0 7 に移す。他方、ボーナス役成立フラグが残っていない場合には、C P U 1 0 0 1 は、処理を直接ステップ S 7 0 8 に移す。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 7 0 7 に移行すると、C P U 1 0 0 1 は、S B B ゲーム突入回数が「 5 回」に到達しているか否かを判別する。このとき、未だ S B B ゲーム突入回数が「 5 回」に達していない場合には、C P U 1 0 0 1 は、処理をステップ S 7 0 3 に戻して再び S B B ゲーム処理を行う。他方、S B B ゲーム突入回数が「 5 回」に達した場合には、C P U 1 0 0 1 は、処理をステップ S 7 1 8 に移す。 10

【 0 1 3 1 】

ステップ S 7 0 8 に移行すると、C P U 1 0 0 1 は、S B B ゲーム突入回数をクリアーし (ステップ S 7 0 8)、特別 B B ゲーム提供処理を終了する。

【 0 1 3 2 】

図 2 9 を参照して、ステップ S 7 0 9 に移行すると、C P U 1 0 0 1 は、N B B ゲーム処理を行う。このとき、C P U 1 0 0 1 は、N B B ゲーム突入回数を「 + 1 」インクリメントする (ステップ S 7 1 0)。 20

【 0 1 3 3 】

N B B ゲーム処理が終了すると、C P U 1 0 0 1 は、1 つのボーナス役成立フラグを放出する (ステップ S 7 1 1)。その後、C P U 1 0 0 1 は、ボーナス役成立フラグが残存しているか否かを判別する (ステップ S 7 1 2)。このとき、未だボーナス役成立フラグが残っている場合には、C P U 1 0 0 1 は、処理をステップ S 7 1 3 に移す。他方、ボーナス役成立フラグが残っていない場合には、C P U 1 0 0 1 は、処理を直接ステップ S 7 1 4 に移す。

【 0 1 3 4 】

ステップ S 7 1 3 に移行すると、C P U 1 0 0 1 は、N B B ゲーム突入回数が「 5 回」に到達しているか否かを判別する。このとき、未だ N B B ゲーム突入回数が「 5 回」に達していない場合には、C P U 1 0 0 1 は、処理をステップ S 7 0 9 に戻して再び N B B ゲーム処理を行う。他方、N B B ゲーム突入回数が「 5 回」に達した場合には、C P U 1 0 0 1 は、処理をステップ S 7 1 4 に移す。 30

【 0 1 3 5 】

ステップ S 7 1 4 に移行すると、C P U 1 0 0 1 は、N B B ゲーム突入回数をクリアーし (ステップ S 7 1 4)、特別 B B ゲーム提供処理を終了する。

【 0 1 3 6 】

[作用・効果]

本実施の形態によると、以下の作用・効果を奏する。 40

【 0 1 3 7 】

(1) 役成立抽選においてボーナス役が内部的に成立しているのにも拘わらず、当該ボーナス役の入賞が発生しなかった場合には、その度にボーナス役成立フラグが持ち越されて累積的にストックされる。その後、利益付与を伴わない 0 枚役の入賞が発生すると、ボーナス役成立フラグがストックされていることを条件として、B B ゲーム移行抽選が行われる。この抽選に当選すれば、ボーナス役成立フラグを放出する機会を与えるべく、遊技状態が B B ゲーム状態に移行され B B ゲームが提供される。そのため、遊技者は、上記 0 枚役の入賞の発生を契機に、ボーナス役成立フラグが放出される可能性があることを前以て知ることができる。その結果、遊技者は、上記フラグ放出に対する期待感や予兆を感じながら遊技を行うことができ、それによって遊技の興趣性が損なわれることはない。 50

【 0 1 3 8 】

(2) B B ゲーム移行抽選は、ボーナス役成立フラグのストック数が残存している限り、当選するうちは5回数繰り返し行われる。この条件の下、当該抽選で5回連続して当選すれば、その報奨としてボーナス役成立フラグを放出する機会を更に与えるべく、特別にB B ゲームが提供される。そのため、遊技者は、上記0枚役入賞発生後のボーナス役成立フラグの放出に対する遊技者の期待感がより一層高まることになる。その結果、遊技の興趣性が向上する。

【 0 1 3 9 】

(3) 遊技状態に応じて、遊技演出情報がLCD 18上に表示される。このとき、上記0枚役入賞発生後に上記B B ゲーム移行抽選が行われると、その抽選結果を遊技者に告知するために、当該抽選結果がLCD 18上に所定の態様で演出表示される。そのため、遊技者は、ボーナス役成立フラグ放出に対する期待感や予兆を非常に強く感じながら遊技を行うことになる。その結果、遊技の興趣性がより一層向上する。

10

【 0 1 4 0 】

(4) 上記B B ゲーム移行抽選の当選確率は、極めて高く設定されている。その結果、ボーナス役成立フラグの放出に対する遊技者の期待感等はより増幅される。

【 0 1 4 1 】

(5) B B ゲーム提供処理及び特別B B ゲーム処理においては、B B ゲームを提供する際に、提供されるB B ゲームの種類が抽選によって決定される。したがって、遊技の興趣性が増すことになる。特に、小役入賞に関連する目押しアシスト演出を伴うS B B ゲームが提供された場合には、遊技者は大量の利益を獲得することができる可能性が生じる。その結果、遊技の興趣性がより一層増強される。

20

【 0 1 4 2 】

(6) 上記B B ゲーム移行抽選に5回連続して当選した場合には、ボーナス役成立フラグの残存数によっては、最大5回のB B ゲームが提供される可能性がある。この点においても、ボーナス役成立フラグ放出に対する遊技者の期待感等、及び遊技の興趣性の双方が増幅される。

【 0 1 4 3 】

なお、本発明は上記実施の形態に限定されるものではない。例えば、上記実施の形態では、LCD 18と表示窓5との間に小さなクリアランスが生じるように、正面パネル4にLCD 18を装着しているが、図30に示すように、LCD 18の下端縁と表示窓5の上端縁とが重なるように形成したり、或いは、図31に示すように、LCD 18の下端縁が表示窓5の上端縁よりも下方に位置するようにLCD 18を正面パネル4に装着したりしてもよい。また、上記実施の形態では、正面パネル4に3つのリール6L, 6C, 6Rに対向する1つの表示窓5を形成しているが、図32に示すように、正面パネル4に3つのリール6L, 6C, 6Rの各々に対向する3つの表示窓5A, 5B, 5Cを個別に設けるようにしてもよい。さらに、上記実施の形態では、本発明をメカニカルリールスロットマシンに適用した例について記載したが、本発明をシミュレートリールスロットマシンに適用しても、本発明の目的は十分に達成し得る。その他、本明細書に添付した特許請求の範囲内での種々の設計変更及び修正を加え得ることは勿論である。

30

40

【産業上の利用可能性】

【 0 1 4 4 】

本発明は、遊技者への利益付与を伴わない特殊役の入賞の発生を契機として、ボーナスゲーム移行抽選を行い、この抽選に当選することを条件として、ボーナス役成立フラグを放出する機会を提供し、それによって遊技者がボーナス役成立フラグの放出に対する期待感或いは予兆を感じながら遊技を行うことができ、もって遊技の興趣性を担保できるゆえ、役成立抽選においてボーナス役が内部的に成立しているのに拘わらず、当該ボーナス役の入賞が発生しなかった場合には、その度に当該ボーナス役成立フラグを持ち越して累積的にストックする、スロットマシン、及びスロットマシンの制御方法、並びにスロットマシンの制御プログラムとして有用である。

50

【図面の簡単な説明】

【 0 1 4 5 】

【図 1】本発明の実施の形態に係るスロットマシンの外観構成を示す斜視図である。

【図 2】スロットマシンの正面図である。

【図 3】スロットマシンの側面図である。

【図 4】スロットマシンの上面図である。

【図 5】LCD の右側部領域に報知画像を表示させた状態を図解的に説明するためのスロットマシンの正面図である。

【図 6】LCD の中央領域に報知画像を表示させた状態を図解的に説明するためのスロットマシンの正面図である。

10

【図 7】LCD の左側部領域に報知画像を表示させた状態を図解的に説明するためのスロットマシンの正面図である。

【図 8】LCD の表示面が表示窓に対して前傾している様子を簡略化して示す図である。

【図 9】LCD の表示面及び表示窓同士の寸法関係を簡略化して示す図である。

【図 10】スロットマシンの内部構成を示す斜視図であって、前扉を開けた状態を示す。

【図 11】スロットマシンの一部を切り欠いて示す側面図である。

【図 12】制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 13】BB ゲーム移行抽選テーブルの構成を示す図である。

【図 14】AT ゲーム数抽選テーブルの構成を示す図である。

【図 15】リール停止パターン抽選テーブルの構成を示す図である。

20

【図 16】BB ゲーム種類抽選テーブルの構成を示す図である。

【図 17】遊技全体の制御の流れを示すフローチャートである。

【図 18】遊技全体の制御の流れを示すフローチャートであって、図 17 の続きを示す。

【図 19】BB ゲーム移行抽選の結果を演出表示により告知する態様の一例を示す図

【図 20】NBB ゲーム処理の制御の流れを示すフローチャートである。

【図 21】NBB ゲーム処理の制御の流れを示すフローチャートであって、図 20 の続きを示す。

【図 22】RB ゲーム処理の制御の流れを示すフローチャートである。

【図 23】AT 処理の制御の流れを示すフローチャートである。

【図 24】目押しアシスト演出処理の制御の流れを示すフローチャートである。

30

【図 25】BB ゲーム提供処理の制御の流れを示すフローチャートである。

【図 26】SBB ゲーム処理の制御の流れを示すフローチャートである。

【図 27】SBB ゲーム処理の制御の流れを示すフローチャートであって、図 26 の続きを示す。

【図 28】特別 BB ゲーム提供処理の制御の流れを示すフローチャートである。

【図 29】特別 BB ゲーム提供処理の制御の流れを示すフローチャートであって、図 28 の続きを示す。

【図 30】本発明の他の実施に係るスロットマシンの正面図であり、LCD の下端縁と表示窓の上端縁とが重なるような配置状態としたスロットマシンを示す。

【図 31】本発明の他の実施の形態に係るスロットマシンの正面図であり、LCD の下端縁が表示窓の上端縁よりも下方に位置するような配置状態としたスロットマシンを示す。

40

【図 32】本発明の他の実施の形態に係るスロットマシンの正面図であり、表示窓を各リールと対向するように複数個形成したスロットマシンを示す。

【符号の説明】

【 0 1 4 6 】

1 スロットマシン

5 (5 L , 5 C , 5 R) 表示窓

6 A , 6 C , 6 R 回転リール

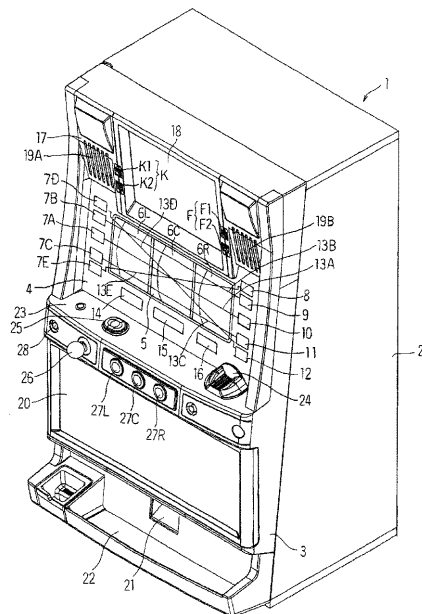
18 LCD

26 始動レバー

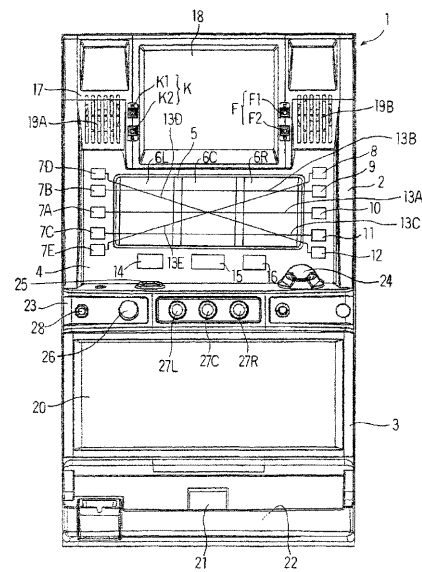
50

27L, 27C, 27R 停止ボタン
 100 制御装置
 1001 CPU
 1002 ROM
 1003 RAM
 T1 BBゲーム移行抽選テーブル

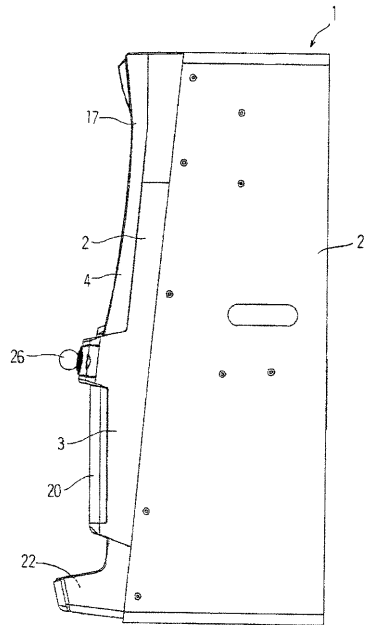
【図1】



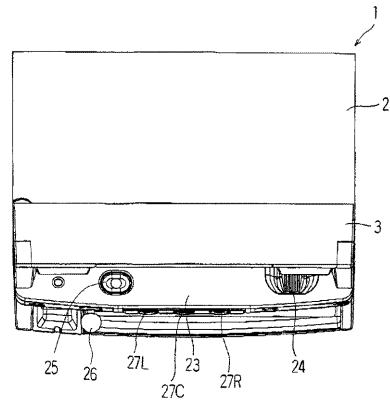
【図2】



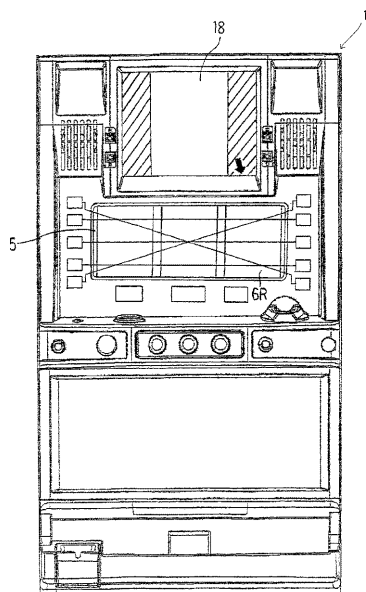
【図 3】



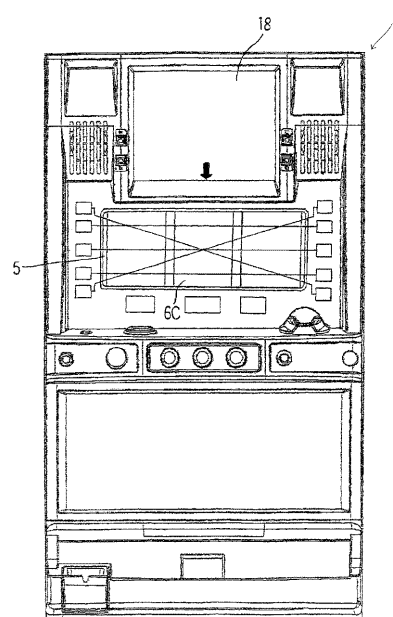
【図 4】



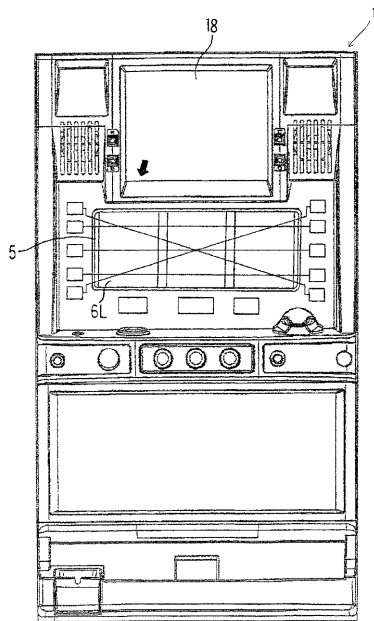
【図 5】



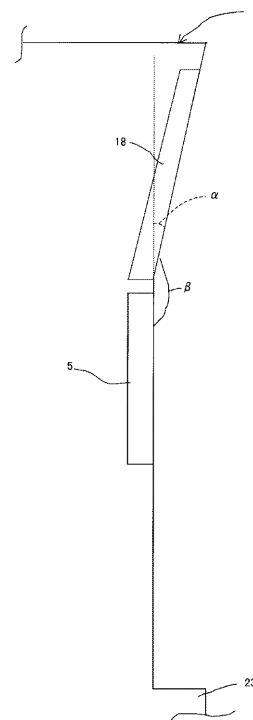
【図 6】



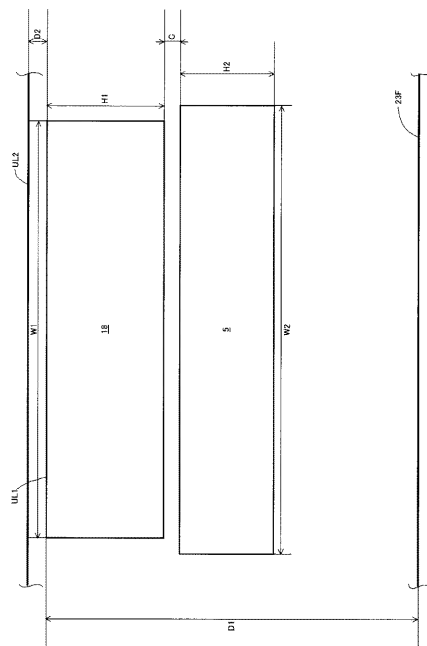
【図 7】



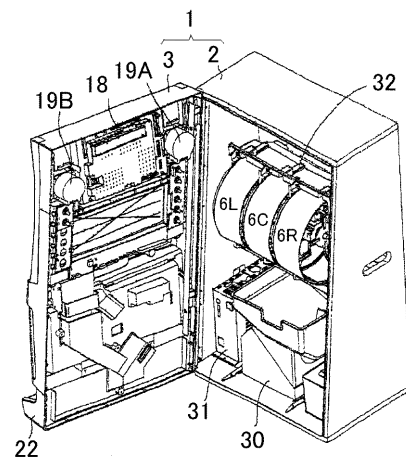
【図 8】



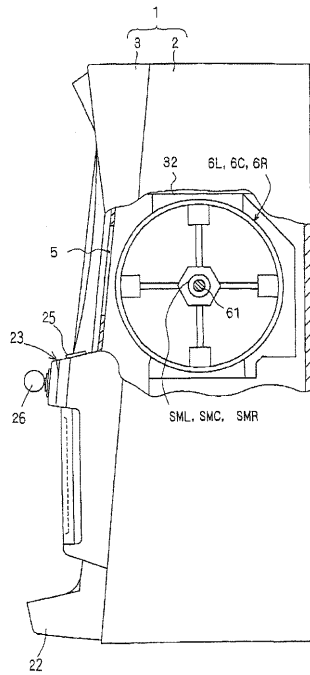
【図 9】



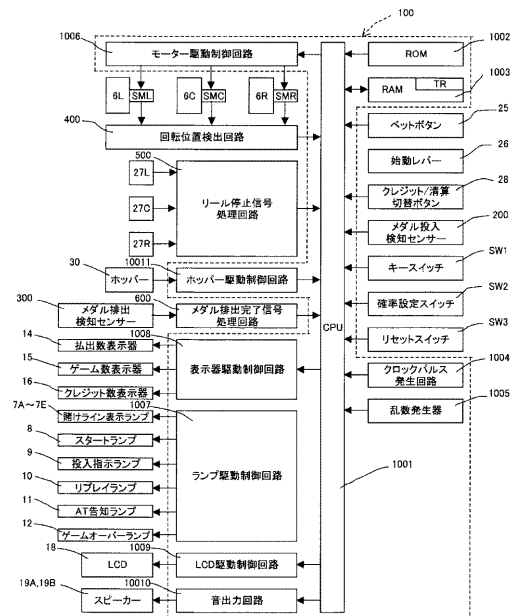
【図 10】



【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】

乱数値	BBゲーム移行抽選
0~205	当選
206~256	はずれ

【図 1 4】

乱数値	AT ゲーム数
0~190	10
191~240	30
241~251	50
252~256	100

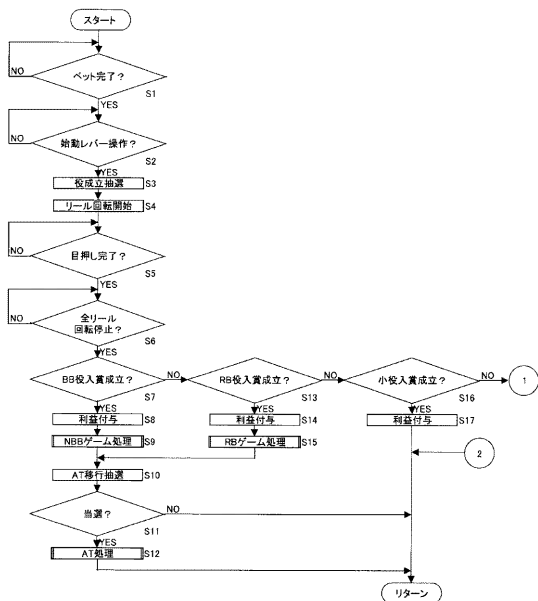
【図 15】

乱数値	リール停止 パターン	リール		
		左	中	右
0~42	1	1	2	3
43~86	2	1	3	2
87~130	3	3	1	2
131~174	4	2	1	3
175~215	5	2	3	1
216~256	6	3	2	1

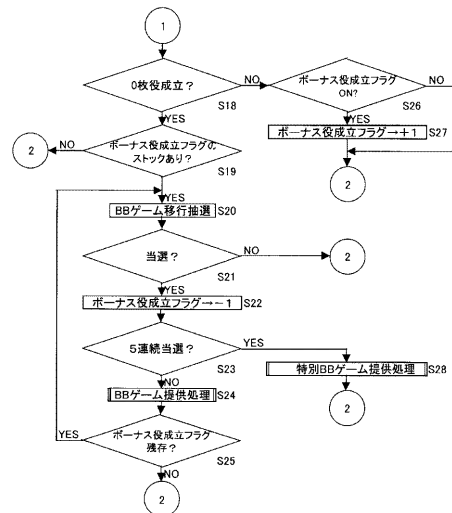
【図 16】

乱数値	BBゲームの種類
0~128	SBB
129~256	NBB

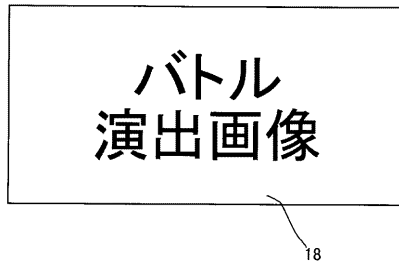
【図 17】



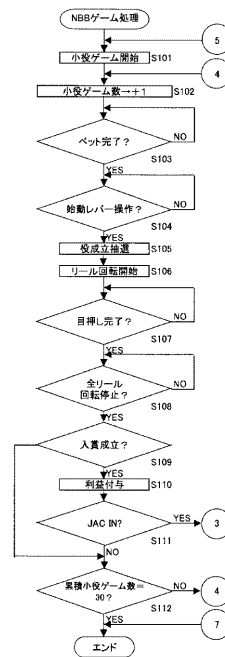
【図 18】



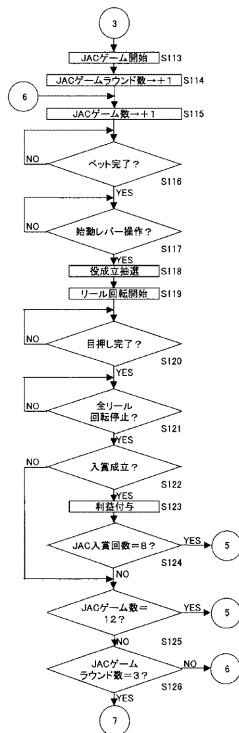
【図 19】



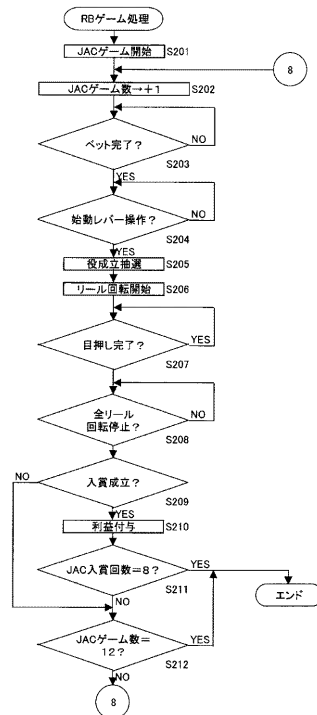
【図 20】



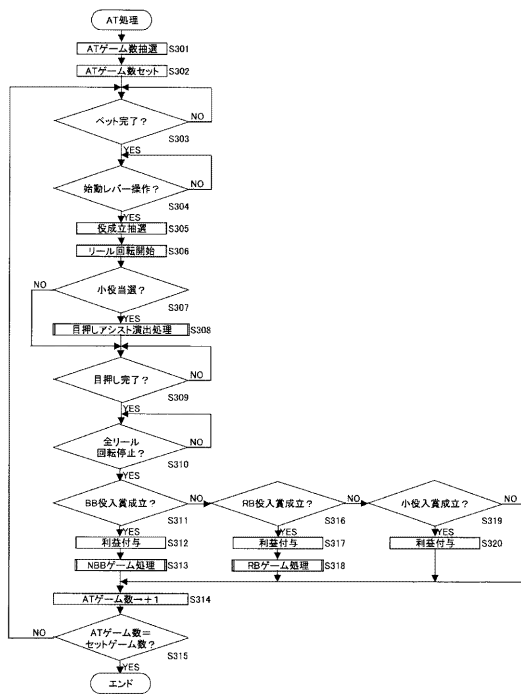
【図 21】



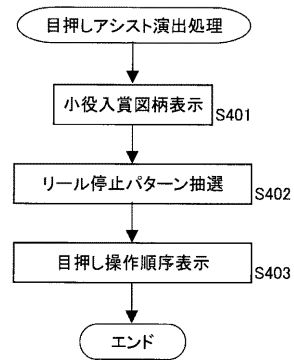
【図 22】



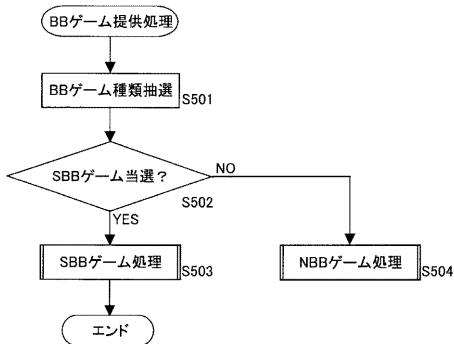
【図 23】



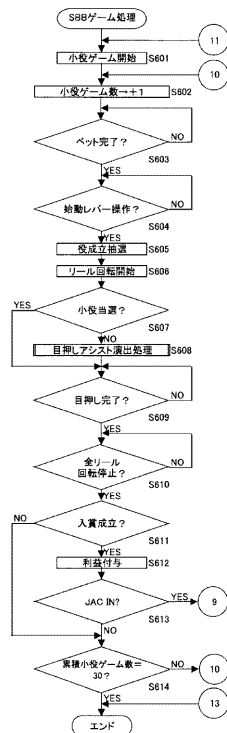
【図 24】



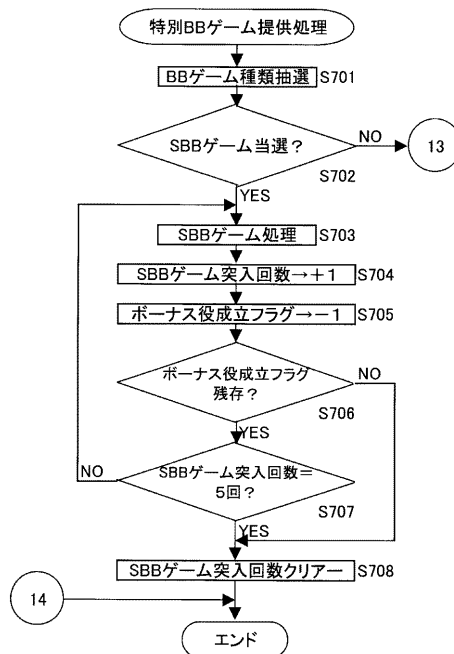
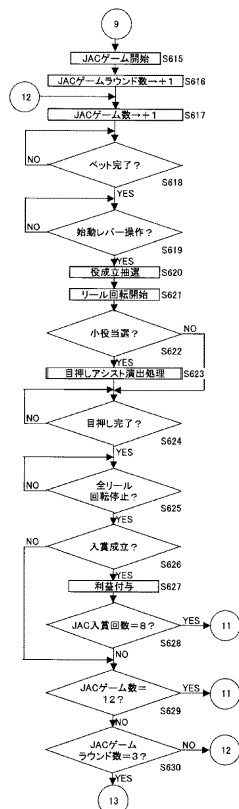
【図 25】



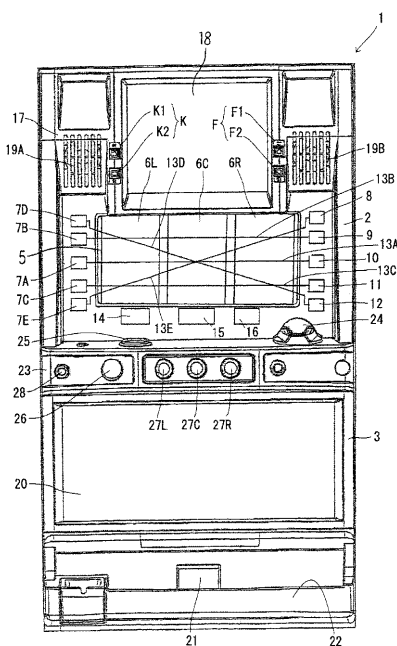
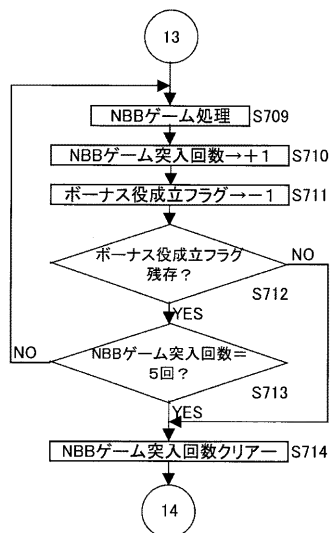
【図 26】



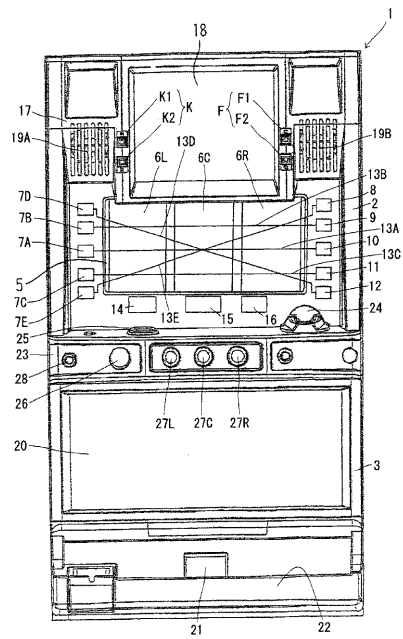
【 図 2 8 】



【 図 3 0 】



【図 3 1】



【図 3 2】

