

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4616848号  
(P4616848)

(45) 発行日 平成23年1月19日(2011.1.19)

(24) 登録日 平成22年10月29日(2010.10.29)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 6 (全 51 頁)

(21) 出願番号	特願2007-37024 (P2007-37024)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成19年2月16日(2007.2.16)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2008-200134 (P2008-200134A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成20年9月4日(2008.9.4)	(74) 代理人	100104916
審査請求日	平成19年11月13日(2007.11.13)		弁理士 古溝 聡
早期審査対象出願		(72) 発明者	中島 和俊
前置審査			群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内
		審査官	酒井 保

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置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であって、

予め定められた初期条件が成立したときに、初期遊技状態に遊技状態を制御する初期遊技状態制御手段と、

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前に、入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定し、該決定の結果に応じた決定結果情報を設定する手段であって、

前記初期遊技状態よりも遊技者にとって有利な有利状態への移行を伴うとともに該有利状態への移行以外の所定の第1価値の付与も伴う複数種類の有利表示結果の何れかの導出を許容する旨を決定するときに、前記可変表示装置の表示結果として導出される識別情報の種類が何れの有利表示結果とも異なるとともに前記有利状態への移行がないこと以外には該有利表示結果と同じ前記第1価値が付与される非有利表示結果の導出を許容する旨を同時に決定し、前記複数種類の有利表示結果の何れかの導出を許容する旨の決定に従って複数種類の有利決定結果情報のうちの何れかを設定するとともに前記非有利表示結果の導出を許容する旨の決定に従って非有利決定結果情報を設定する有利決定手段と、

前記有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態への移行を伴うとともに該不利状態への移行以外の所定の第2価値の付与も伴う複数種類の不利表示結果の何れかの導出を

10

20

許容する旨を決定するときに、前記可変表示装置の表示結果として導出される識別情報の種類が何れの不利表示結果とも異なるとともに前記不利状態への移行がないこと以外には該不利表示結果と同じ前記第2価値が付与される非不利表示結果の導出を許容する旨を同時に決定し、前記複数種類の有利表示結果の何れかの導出を許容する旨の決定に従って複数種類の不利決定結果情報のうちの何れかを設定するとともに前記非不利表示結果の導出を許容する旨の決定に従って非不利決定結果情報を設定する不利決定手段と、

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に制御されていないときに、前記入賞表示結果として該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する特別決定手段と、

を含む事前決定手段と、

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と、前記事前決定手段により設定された決定結果情報と前記停止操作手段の操作手順とに応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる手段であって、

前記複数種類の有利決定結果情報の何れかと前記非有利決定結果情報とが設定されているときに、前記有利決定結果情報の種類に応じて異なるように定められた複数種類の操作手順のうちの該設定された有利決定結果情報に応じて定められた操作手順で前記停止操作手段が操作されたときには対応する種類の有利表示結果を導出させて前記第1価値を付与させるとともに、該設定された有利決定結果情報の種類に応じた操作手順で前記操作手順が操作されなかったときには前記停止操作手段の操作手順に関わらずに前記非有利表示結果を導出させて前記第1価値を付与させる有利導出制御手段と、

前記複数種類の不利決定結果情報の何れかと前記非不利決定結果情報とが設定されているときに、前記不利決定結果情報の種類に応じて異なるように定められた複数種類の操作手順のうちの該設定された不利決定結果情報に応じて定められた操作手順で前記停止操作手段が操作されたときには対応する種類の不利表示結果を導出させて前記第2価値を付与させるとともに、該設定された不利決定結果情報の種類に応じた操作手順で前記停止操作手段が操作されなかったときには前記停止操作手段の操作手順に関わらずに前記非不利表示結果を導出させて前記第2価値を付与させる不利導出制御手段と、

を含む導出制御手段と、

前記初期遊技状態において前記可変表示装置の表示結果として前記有利表示結果が導出されたときに、予め定められた有利ゲーム数を消化するまで、前記有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段と、

前記初期遊技状態において前記可変表示装置の表示結果として前記不利表示結果が導出されたときに、前記有利ゲーム数よりも多い予め定められた不利ゲーム数を消化するまで、前記不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段と、

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

前記初期遊技状態において所定の条件が成立しているときにおいて前記事前決定手段により前記有利決定結果情報が設定されたときに、該設定された有利決定結果情報の種類に応じた有利表示結果を導出させるための操作手順を特定可能な情報を遊技者に報知するとともに、前記初期遊技状態において所定の条件が成立していないときにおいて前記事前決定手段により前記有利決定結果情報が設定されたときに、該有利決定結果情報が設定されていることは特定可能であるが何れの種類の有利決定結果情報であるかまでは特定不能な情報を遊技者に報知する有利手順報知手段と、

前記初期遊技状態において前記所定の条件が成立しているときにおいて前記事前決定手段により前記不利決定結果情報が設定されたときに、前記有利手順報知手段による情報の報知態様とは異なる報知態様で、該設定された不利決定結果情報の種類に応じた不利表示結果の導出を回避するための操作手順を特定可能な情報を遊技者に報知するとともに、前記初期遊技状態において所定の条件が成立していないときにおいて前記事前決定手段により前記不利決定結果情報が設定されたときに、該不利決定結果情報が設定されていることは特定可能であるが何れの種類の不利決定結果情報であるかまでは特定不能な情報を遊技

10

20

30

40

50

者に報知する不利手順報知手段とを備え、

前記有利状態から前記不利状態に他の遊技状態を介さずに直接に制御されることも、前記不利状態から前記有利状態に他の遊技状態を介さずに直接に制御されることもなく、

前記初期遊技状態は、如何なるゲーム数を消化しようとも、該ゲーム数の消化によっては終了させられない

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記初期遊技状態制御手段は、前記有利状態の終了を前記初期条件の成立として、該有利状態が終了した後に前記初期遊技状態に遊技状態を制御し、

前記スロットマシンは、

前記有利状態に制御されているときにおいて、前記事前決定手段により前記入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されていないときには該入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されているときよりも高い確率で、前記有利状態が終了した後の初期遊技状態において前記所定の条件を成立させるか否かを決定する有利後報知決定手段をさらに備える

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】

前記初期遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態が終了してから特定のゲーム数を消化するまでのゲームにおいて、前記不利決定手段により何れかの種類の不利表示結果の導出を許容する旨が決定される確率を該特定のゲーム数を消化した後のゲームで前記不利決定手段により何れかの種類の不利表示結果の導出を許容する旨が決定される確率よりも低くする特定低確率状態に、前記初期遊技状態として遊技状態を制御する特定低確率状態制御手段を含む

ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

前記不利ゲーム数は、前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出が許容される旨が決定される確率の逆数よりも少ない

ことを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【請求項 5】

前記特別遊技状態が終了した後に消化したゲーム数を計数する非特別ゲーム数計数手段をさらに備え、

前記有利手順報知手段は、前記非特別ゲーム数計数手段により計数されたゲーム数が所定ゲーム数以上となって前記初期遊技状態に制御されているときに、前記所定の条件の成立として前記有利表示結果を導出させるための操作手順を特定可能な情報を報知する

ことを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【請求項 6】

前記不利手順報知手段は、設定された不利決定結果情報の種類に応じた不利表示結果を導出させるための操作手順を特定可能な情報として、該設定された不利決定結果情報の種類に対応した識別情報の近傍に配置されていない種類の所定の識別情報を報知する

ことを特徴とする請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【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、特に初期遊技状態から可変表示装置の表示結果に応じて移行される有利状態への制御に関する。

【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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 0 3 】

入賞の表示態様のうちでレギュラーボーナスやビッグボーナスといったボーナス役の図柄が導出されたときには、通常の遊技状態よりも遊技者にとって有利なボーナスの遊技状態に制御されるものとなる。このボーナスのような通常の遊技状態とは異なる遊技状態に制御するものとする事で、遊技にメリハリを生じさせ、遊技の興趣を向上させている。ここで、ボーナス役を含めた各役の入賞が発生するためには、一般的には、事前（通常はスタートレバー操作時）に行われる内部抽選に当選して当選フラグが設定されていなければならない。

10

【 0 0 0 4 】

また、通常の遊技状態やボーナスの遊技状態以外にも、例えば、内部抽選においてリプレイに当選する確率を通常の遊技状態よりも高くする R T を設け、さらに遊技の興趣を向上させているものがある。ここで、R T に遊技状態を制御する契機を可変表示装置に「B A R - B A R - B A R」の R T 図柄が導出されたものとし、この R T 図柄は、内部抽選に続けて行われる R T 抽選に当選していることを条件として導出されるものとしたスロットマシンがあった（例えば、特許文献 1 参照）。

【 0 0 0 5 】

【特許文献 1】特開 2 0 0 5 - 1 3 1 3 2 3 号公報（段落 0 0 3 4、0 0 4 0、0 0 4 1 等）

20

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 6 】

特許文献 1 のスロットマシンでは、R T としてリプレイ当選確率が互いに異なる R T 1 と R T 2 の 2 種類のものがあったが、R T 図柄を導出させると R T 1 と R T 2 の何れに制御されるかは、遊技者の遊技操作とは無関係に行われる R T 抽選の結果により決定されていた。ここで、R T 抽選により R T 1 と R T 2 の何れが決定されているかにより、R T 図柄である「B A R - B A R - B A R」の図柄組み合わせが導出される入賞ラインは異なっていたが、何れの場合も R T 図柄を導出させるための停止ボタンの操作手順（特に操作タイミング）に大きな違いはなく、ほとんど同じ操作手順であった。

30

【 0 0 0 7 】

このため、R T 1 と R T 2 のうちでより有利な R T 1 に遊技状態を制御させるために遊技者が遊技に介入する余地はあまりなかった。また、何れにしても通常の遊技状態よりは有利な R T 1 か R T 2 に制御させるための停止ボタンの操作手順としてもほとんど一定しているため、そのための操作手順で停止ボタンを操作することには慣れやすく、遊技者が遊技に介入できることがあっても、あまりその実感が湧かなかった。

【 0 0 0 8 】

本発明は、初期遊技状態から遊技者にとって有利な有利状態へ移行に関して遊技者を遊技に介入させることにより遊技の興趣を向上させることのできるスロットマシンを提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 9 】

上記目的を達成するため、本発明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、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）であって、

予め定められた初期条件が成立したときに、初期遊技状態（通常の遊技状態、R T 3）に遊技状態を制御する初期遊技状態制御手段（ステップ S 8 0 6、S 8 0 7、S 8 1 1、

50

ステップS 8 1 3、S 8 1 5：R T 1 カウンタ、R T 2 カウンタの値が0まで減算されると、通常の遊技状態になる」と、

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前に、入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定し、該決定の結果に応じた決定結果情報（当選フラグ）を設定する手段であって、

前記初期遊技状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（R T 2）への移行を伴うとともに該有利状態への移行以外の所定の第1価値の付与も伴う複数種類の有利表示結果（ベル2～ベル4）の何れかの導出を許容する旨を決定するときに、前記可変表示装置の表示結果として導出される識別情報の種類が何れの有利表示結果とも異なるとともに前記有利状態への移行がないこと以外には該有利表示結果と同じ前記第1価値が付与される非有利表示結果（ベル1）の導出を許容する旨を同時に決定し、前記複数種類の有利表示結果の何れかの導出を許容する旨の決定に従って複数種類の有利決定結果情報のうちの何れかを設定するとともに前記非有利表示結果の導出を許容する旨の決定に従って非有利決定結果情報を設定する有利決定手段（ベル1＋ベル2、ベル1＋ベル3、ベル1＋ベル4）と

10

、  
前記有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態（R T 1）への移行を伴うとともに該不利状態への移行以外の所定の第2価値の付与も伴う複数種類の不利表示結果（リプレイ2～リプレイ4）の何れかの導出を許容する旨を決定するときに、前記可変表示装置の表示結果として導出される識別情報の種類が何れの不利表示結果とも異なるとともに前記不利状態への移行がないこと以外には該不利表示結果と同じ前記第2価値が付与される非不利表示結果（リプレイ1）の導出を許容する旨を同時に決定し、前記複数種類の有利表示結果の何れかの導出を許容する旨の決定に従って複数種類の不利決定結果情報のうちの何れかを設定するとともに前記非不利表示結果の導出を許容する旨の決定に従って非不利決定結果情報を設定する不利決定手段（リプレイ1＋リプレイ2、リプレイ1＋リプレイ3、リプレイ1＋リプレイ4）と、

20

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（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）に制御されていないときに、前記入賞表示結果として該特別遊技状態への移行を伴う特別表示結果（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））の導出を許容するか否かを決定する特別決定手段と、

を含む事前決定手段（ステップS 4 0 3）と、

30

前記識別情報の変動表示を停止させるために遊技者により操作される停止操作手段（停止ボタン1 2 L、1 2 C、1 2 R）と、

前記事前決定手段により設定された決定結果情報と前記停止操作手段の操作手順とに応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる手段であって、

前記複数種類の有利決定結果情報の何れかと前記非有利決定結果情報とが設定されているときに、前記有利決定結果情報の種類に応じて異なるように定められた複数種類の操作手順のうちの該設定された有利決定結果情報に応じて定められた操作手順（図2：左のリール3 Lに「赤7」、「白7」、「BAR」を導出できる停止ボタン1 2 Lの操作タイミング）で前記停止操作手段が操作されたときには対応する種類の有利表示結果を導出させて前記第1価値を付与させるとともに、該設定された有利決定結果情報の種類に応じた操作手順で前記操作手段が操作されなかったときには前記停止操作手段の操作手順に関わらずに前記非有利表示結果を導出させて前記第1価値を付与させる有利導出制御手段と、

40

前記複数種類の不利決定結果情報の何れかと前記非不利決定結果情報とが設定されているときに、前記不利決定結果情報の種類に応じて異なるように定められた複数種類の操作手順のうちの該設定された不利決定結果情報に応じて定められた操作手順（図2：左のリール3 Lに「赤7」、「白7」、「BAR」を導出できる停止ボタン1 2 Lの操作タイミング）で前記停止操作手段が操作されたときには対応する種類の不利表示結果を導出させて前記第2価値を付与させるとともに、該設定された不利決定結果情報の種類に応じた操作手順で前記停止操作手段が操作されなかったときには前記停止操作手段の操作手順に関わらずに前記非不利表示結果を導出させて前記第2価値を付与させる不利導出制御手段

50

と、

を含む導出制御手段（ステップS404）と、

前記初期遊技状態において前記可変表示装置の表示結果として前記有利表示結果が導出されたときに、予め定められた有利ゲーム数を消化するまで、前記有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段（ステップS715）と、

前記初期遊技状態において前記可変表示装置の表示結果として前記不利表示結果が導出されたときに、前記有利ゲーム数よりも多い予め定められた不利ゲーム数を消化するまで、前記不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段（ステップS717）と、

前記特別表示結果が導出されたときに、所定の終了条件が成立するまで遊技者にとって有利な特別遊技状態（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（ステップS708、S710、S712）と、

10

前記初期遊技状態において所定の条件が成立しているときにおいて前記事前決定手段により前記有利決定結果情報が設定されたときに、該設定された有利決定結果情報の種類に応じた有利表示結果を導出させるための操作手順を特定可能な情報を遊技者に報知するとともに、前記初期遊技状態において所定の条件が成立していないときにおいて前記事前決定手段により前記有利決定結果情報が設定されたときに、該有利決定結果情報が設定されていることは特定可能であるが何れの種類の有利決定結果情報であるかまでは特定不能な情報を遊技者に報知する有利手順報知手段（ステップS932、S933）と、

前記初期遊技状態において前記所定の条件が成立しているときにおいて前記事前決定手段により前記不利決定結果情報が設定されたときに、前記有利手順報知手段による情報の報知態様とは異なる報知態様で、該設定された不利決定結果情報の種類に応じた不利表示結果の導出を回避するための操作手順を特定可能な情報を遊技者に報知するとともに、前記初期遊技状態において所定の条件が成立していないときにおいて前記事前決定手段により前記不利決定結果情報が設定されたときに、該不利決定結果情報が設定されていることは特定可能であるが何れの種類の不利決定結果情報であるかまでは特定不能な情報を遊技者に報知する不利手順報知手段（ステップS936、S937）とを備え、

20

前記有利状態から前記不利状態に他の遊技状態を介さずに直接に制御されることも、前記不利状態から前記有利状態に他の遊技状態を介さずに直接に制御されることもなく、

前記初期遊技状態は、如何なるゲーム数を消化しようとも、該ゲーム数の消化によっては終了させられない

30

ことを特徴とする。

#### 【0010】

上記スロットマシンでは、初期遊技状態において可変表示装置の表示結果として有利表示結果が導出されると、遊技者にとって有利な有利状態に遊技状態が制御されるが、この有利表示結果は、初期遊技状態において事前決定手段により有利決定結果情報が設定されたときに、該設定されている有利決定結果情報の種類に応じて定められた操作手順で停止操作手段が操作されることにより導出される。ここで、初期遊技状態において所定の条件が成立しているときに事前決定結果により有利決定結果情報が設定されると、有利表示結果を導出させるための操作手順を特定可能な情報が遊技者に報知されるものとなる。

#### 【0011】

40

このような情報が報知された場合には、遊技者が報知された情報に従って停止操作手段を操作して有利表示結果を導出させるようにすることができるので、有利状態への制御に関して遊技者が自らの操作で遊技に介入することができ、遊技の興趣を向上させることができる。しかも、有利表示結果を導出させるための停止操作手段の操作手順は1種類だけではなく、事前決定手段により設定された有利決定結果情報の種類に応じて異なっているので、有利表示結果を導出させるための停止操作手段の操作手順が一定せず、さらに遊技者の遊技への介入感が高まって遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0012】

なお、前記入賞表示結果とは、例えば、前記特別遊技状態への移行を伴う特別表示結果、前記遊技用価値の付与を伴う小役表示結果、または賭数の設定に前記遊技用価値を用い

50

ることなく次のゲームを実行することが可能となる再遊技表示結果とすることができる。ここで、前記複数種類の有利表示結果は、前記入賞表示結果のうちの小役表示結果または再遊技表示結果で兼ねられているものであってもよく、この場合には、前記有利決定結果情報は、対応する入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに設定される決定結果情報となる。不利表示結果、不利決定結果情報についても同様である。

【0014】

また、有利表示結果を導出させるための操作手順を特定可能な情報とは、有利表示結果が複数種類あり、種類に応じて停止操作手段の操作手順が異なる場合に、設定されている有利表示決定結果の種類に応じた有利表示結果の種類を報知するものとしてもよい。また、設定されている有利表示結果の種類に応じた有利表示結果を構成する識別情報や、その付近に配置されている識別情報を報知するものとしてもよい。また、複数の可変表示部から可変表示装置が構成され、各可変表示部に対して複数の停止操作手段が設けられる場合において、複数の停止操作手段を操作する順番に応じて有利表示結果が導出されたり導出されなかったりする場合には、複数の停止操作手段を操作する順番としてもよい。有利表示結果の種類や停止操作手段とは表面上は関連性のない情報（例えば、画像表示装置に表示されるキャラクタや背景画像など）であるが、その種類に応じて停止操作手段の操作手順を遊技者が特定できる（例えば、背景画像が赤なら第1の操作手順を特定でき、白なら第2の操作手順を特定できるなど）としてもよい。

【0015】

上記スロットマシンにおいて、

前記初期遊技状態制御手段は、前記有利状態の終了を前記初期条件の成立として、該有利状態が終了した後に前記初期遊技状態（通常の遊技状態）に遊技状態を制御してもよい（ステップS815：RT2カウンタが0まで減算されると、通常の遊技状態になる）。この場合において、上記スロットマシンは、

前記有利状態に制御されているときにおいて、前記事前決定手段により前記入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されていないときには該入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されているときよりも高い確率で、前記有利状態が終了した後の初期遊技状態において前記所定の条件を成立させるか否かを決定する有利後報知決定手段（ステップS924、S925：ハズレのときは当選確率1/8、ハズレでないときは当選確率1/16384）をさらに備えるものとすることができる。

【0016】

この場合、有利状態の終了後には初期遊技状態に制御されるが、有利状態に制御されている間に、有利状態の終了後の初期遊技状態で有利表示結果を導出させるための操作手順が報知されることとなる所定の条件を成立させるか否かが決定される。ここで、所定の条件を成立させる旨が決定される確率は、事前決定手段により入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されていないときの方が高いので、有利状態において事前決定手段により入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されず、可変表示装置に導出された表示結果が入賞表示結果とならなかったときでも、遊技者の期待感を減退させることがない。

【0017】

上記スロットマシンにおいて、

前記初期遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態が終了してから特定のゲーム数を消化するまでのゲームにおいて、前記不利決定手段により何れかの種類の不利表示結果の導出を許容する旨が決定される確率を該特定のゲーム数を消化した後のゲームで前記不利決定手段により何れかの種類の不利表示結果の導出を許容する旨が決定される確率よりも低くする特定低確率状態（RT3）に、前記初期遊技状態として遊技状態を制御する特定低確率状態制御手段（ステップS307）を含むものとすることができる（リプレイ1+リプレイ2、リプレイ1+リプレイ3、リプレイ1+リプレイ4の当選確率は、RT3では0、通常の遊技状態ではそれぞれ2994/65536）。

【0018】

この場合には、特別遊技状態が終了してから特定のゲーム数を消化するまでは、初期遊

10

20

30

40

50

技状態のうちでも、不利表示結果が導出され、不利状態に制御されてしまう可能性がある不利決定結果情報が事前決定手段により設定される確率の低い特定低確率状態に制御されるものとなっている。このため、特別遊技状態の終了から特定ゲーム数の消化までのゲームでは、遊技者は、不利状態への制御をあまり心配することなく、有利状態への制御を期待することができるようになる。

【 0 0 1 9 】

上記スロットマシンにおいて、

前記不利ゲーム数は、前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出が許容される旨が決定される確率の逆数よりも少ない（ 1 4 4 ゲーム ）ものとすることができる。

【 0 0 2 0 】

この場合、初期遊技状態において不利表示結果が導出されてしまい、不利状態に遊技状態が制御されても、その継続ゲーム数は、特別遊技状態の終了から次の特別遊技状態の開始までのゲーム数の期待値よりも少ないこととなる。このため、次の特別遊技状態の開始までに再び初期遊技状態に制御され、有利状態に制御されるチャンスが到来する場合が多くなり、不利状態への制御で遊技者の期待感を減退させない。また、不利状態への制御も、特別遊技状態と特別遊技状態の間に適度に行うことができるものとなる。

【 0 0 2 1 】

上記スロットマシンは、

前記特別遊技状態が終了した後に消化したゲーム数を計数する非特別ゲーム数計数手段（ステップ S 9 4 5、S 9 5 2）をさらに備えていてもよい。この場合において、

前記有利手順報知手段は、前記非特別ゲーム数計数手段により計数されたゲーム数が所定ゲーム数（ 7 0 0 ゲーム ）以上となって前記初期遊技状態に制御されているときに、前記所定の条件の成立として前記有利表示結果を導出させるための操作手順を特定可能な情報を報知するものとすることができる（ステップ S 9 5 6）。

【 0 0 2 2 】

特別遊技状態は、遊技者にとって有利な遊技状態であり、遊技者にとっては特別遊技状態と特別遊技状態の間のゲーム数が少ない方が好ましい。逆を言えば、特別遊技状態と特別遊技状態の間のゲーム数が多くなるほど遊技者にとっては不利と言うことになるが、ここでは、特別遊技状態が終了した後に消化したゲーム数が所定ゲーム数以上となっても新たな特別遊技状態に制御されないときには、その場合の初期遊技状態において所定の条件を成立させて、有利表示結果を導出させるための操作手順を特定可能な情報を報知するものとしている。このため、特別遊技状態と特別遊技状態の間のゲーム数が多くなってしまった場合でも、遊技者に対して救済が図られる。

上記スロットマシンにおいて、

前記不利手順報知手段は、設定された不利決定結果情報の種類に応じた不利表示結果を導出させるための操作手順を特定可能な情報として、該設定された不利決定結果情報の種類に対応した識別情報の近傍に配置されていない種類の所定の識別情報を報知するものとしてもよい。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 2 3 】

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 2 4 】

図 1 は、この実施の形態にかかるスロットマシンの全体構造を示す正面図である。スロットマシン 1 の前面扉は、施錠装置 1 9 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。リール 3 L、3 C、3 R は、それぞれリールモータ 3 M L、3 M C、3 M R（図 3 参照）の駆動によって回転 / 停止させられる。

【 0 0 2 5 】



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、リール 3 L、3 C、3 R の外周部には、図 2 に示すように、それぞれ「赤 7」、「白 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所定の順序で描かれている。

【0026】

図 2 に示すように、リール 3 L、3 C、3 R の何れについても、「JAC」及び「ベル」は、最大でも 5 コマ以内の間隔で配置されている。左のリール 3 L についての「チェリー」は、配置間隔が 5 コマよりも大きくなっている箇所がある。「赤 7」、「白 7」、「BAR」、「スイカ」は、リール 3 L、3 C、3 R の何れか 1 以上において、配置間隔が 5 コマよりも大きくなっている箇所があり、特に左のリール 3 L については、「赤 7」、「白 7」または「BAR」の何れかが 7 コマずつの間隔で並んでいる。

【0027】

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 3 参照）と、背面から光を照射するリールランプ 3 L P（図 3 参照）とが設けられている。このスロットマシン 1 では、何れの遊技状態においても賭け数として 3 が設定されている状態でのみゲームを開始させることができ、上中下段の 3 本及び対角線の 2 本の合計 5 本の入賞ラインが設定される。

【0028】

また、可変表示装置 2 の周囲には、各種表示部が設けられている。可変表示装置 2 の下側には、ゲーム回数表示部 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。ゲーム回数表示部 2 1 は、7 セグメント表示器によるゲーム回数表示器 5 1（図 3 参照）によって構成され、後述するレギュラーボーナスにおけるゲーム数及び入賞数をカウントするカウンタの値を表示する。さらに、ゲーム回数表示部 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。

【0029】

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

【0030】

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、2 6、及び 3 枚賭け表示部 2 7、2 8 が設けられている。1 枚、2 枚、3 枚賭け表示部 2 4 ~ 2 8 は、入賞ラインに対応してそれぞれ 1 枚、2 枚、3 枚賭けランプ 5 4 ~ 5 8（図 3 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。1 枚、2 枚、3 枚賭け表示部 2 4 ~ 2 8 は、また、後述する役への入賞があった場合に 1 枚、2 枚、3 枚賭けランプ 5 4 ~ 5 8 が点滅状態となることで、後述する役に入賞した入賞ラインを遊技者に示す。

【0031】

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 3 参照）が点灯状態となることで、メダルが投入可能なことを示す。スタート表示部 3 0 は、スタートランプ 6 0（図 3 参照）が点灯状態となることで、スタート可能、すなわちスタートレバー 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 3 参照）が点灯状態となることで、後述するウェイトがかかっていることを示す。リプレイ表示部 3 2 は、リプレイランプ 6 2（図 3 参照）が点灯状態となることで、後述するリプレイ入賞をしたことを示す。ゲームオーバー表示部 3 3 は、ゲームオーバーランプ 6 3（図 3 参照）が点灯状態

10

20

30

40

50

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。

【0032】

可変表示装置 2 の上側には、演出手段としての液晶表示器 4 が設けられている。液晶表示器 4 は、遊技状態、当選フラグの設定状況、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。

【0033】

また、可変表示装置 2 の下方に設けられた台状部分の水平面には、メダル投入口 13 と、1 枚 B E T ボタン 14 と、M A X B E T ボタン 15 と、精算ボタン 16 とが設けられて 10  
いる。1 枚 B E T ボタン 14 及び M A X B E T ボタン 15 には、データとして蓄積されたクレジット（最大 50）から賭け数の設定を可能としているときに点灯する B E T ボタンランプ 70 a、70 b（図 3 参照）が内部に配されている。

【0034】

メダル投入口 13 は、遊技者がここからメダルを投入するものであり、投入指示表示部 29 が点灯しているときにメダルの投入が投入メダルセンサ 44（図 3 参照）によって検出されると、賭け数が設定され、或いはクレジットがデータとして蓄積される。1 枚 B E T ボタン 14 及び M A X B E T ボタン 15 は、データとして蓄積されているクレジットから賭け数（それぞれ 1、3）を設定する際に遊技者が操作するボタンであり、遊技者によって操作されたことが 1 枚 B E T スイッチ 45（図 3 参照）または M A X B E T スイッチ 20  
46（図 3 参照）によって検出されると、クレジットからの賭け数の設定が行われる。精算ボタン 16 は、クレジットの払い出しを指示するためのボタンであり、精算スイッチ 47（図 3 参照）によって操作が検出されると、データとして蓄積されたクレジットに応じたメダルが払い出される。

【0035】

その台状部分の垂直面には、スタートレバー 11 と、停止ボタン 12 L、12 C、12 R とが設けられている。スタートレバー 11 は、ゲームを開始する際に遊技者が操作するもので、その操作がスタートスイッチ 41（図 3 参照）によって検出されると、リール駆動モータ 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 30  
ン 12 L、12 C、12 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 63 L、63 C、63 R（図 3 参照）が点灯状態となって、その旨が遊技者に示される。

【0036】

停止ボタン 12 L、12 C、12 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 42 L、42 C、42 R（図 3 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 12 L、12 C、12 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 190 ミリ秒である。

【0037】

リール 3 L、3 C、3 R は、1 分間に 80 回転し、 $80 \times 21$ （1 リール当たりの図柄コマ数）= 1680 コマ分の図柄を変動させるので、190 ミリ秒の間では最大で 4 コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、後述する停止制御テーブルにより選択される停止図柄は、停止ボタン 12 L、12 C、12 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。

【0038】

さらに、停止ボタン 12 L、12 C、12 R を覆うパネルが、ボーナス告知部 36 として適用されている。ボーナス告知部 36 は、ボーナス告知ランプ 66（図 3 参照）が点灯状態となることで、後述するレギュラーボーナス入賞、及びビッグボーナス入賞が可能となっていることを遊技者に告知する。また、停止ボタン 12 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 50

１８が設けられている。

【００３９】

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

【００４０】

スロットマシン１の下部前面側と、上部前面側の左右とは、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、入賞時、ビッグボーナス突入時、及びレギュラーボーナス突入時における効果音の出力、さらには異常時における警報音の出力を行うと共に、遊技状態に応じた様々な演出用の音声の出力を行う。

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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（ＲＡＭ１１２）をリセットする第２リセットスイッチ９３、及び電源のＯＮ／ＯＦＦ切り替えを行うメインスイッチ９４にもそれぞれ接続されており、これらのスイッチの検出信号を遊技制御基板１０１へと送る。これらのスイッチ９１～９４は、スロットマシン１の内部に設けられている。

【００４５】

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

【００４６】

ＣＰＵ１１１は、計時機能、タイマ割り込みなどの割り込み機能（割り込み禁止機能を含む）を備え、ＲＯＭ１１３に記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行うと共に、スロットマシン１内の制御回路の各部を直接的または間接的に

10

20

30

40

50

制御する。ROM 113は、CPU 111が実行するプログラムや固定的なデータを記憶する。I/Oポート 114は、遊技制御基板 101に接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

#### 【0047】

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、別個にバッテリバックアップされており、スロットマシン 1の電源をOFFしたときにおいても、記憶しているデータをそのまま保持するものとなっている。RAM 112に記憶されているデータは、設定値の変更操作を行っただけでは初期化されず、設定値の変更の際に第1リセットスイッチ 48または第2リセットスイッチ 93を操作して電源を立ち上げなければ、初期化されない。RAM 112に記憶されているデータが初期化された場合には、それまでに制御されていた遊技状態に関わらず、通常の遊技状態に制御される。

10

#### 【0048】

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

#### 【0049】

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。

#### 【0050】

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

#### 【0051】

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、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。

#### 【0052】

40

遊技制御基板 101には、1枚BETスイッチ 45、MAX BET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CPU 111は、処理を行っている。

#### 【0053】

遊技制御基板 101には、また、流路切り替えソレノイド 49、ゲーム回数表示器 51

50

、クレジット表示器 5 2、ペイアウト表示器 5 3、投入指示ランプ 5 9、1 枚賭けランプ 5 4、2 枚賭けランプ 5 5、5 6、3 枚賭けランプ 5 7、5 8、ゲームオーバーランプ 6 3、スタートランプ 6 0、リプレイランプ 6 2、B E T ボタンランプ 7 0 a、7 0 b、操作有効ランプ 6 3 L、6 3 C、6 3 R が接続されており、C P U 1 1 1 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。

【 0 0 5 4 】

また、遊技制御基板 1 0 1 には、リール中継基板 1 0 3 を介してリールモータ 3 M L、3 M C、3 M R が接続されている。C P U 1 1 1 は、後述する内部抽選により R A M 1 1 2 に設定される当選フラグを参照して、リール中継基板 1 0 3 を介してリールモータ 3 M L、3 M C、3 M R を制御して、リール 3 L、3 C、3 R を停止させる。遊技制御基板 1 0 1 には、さらに演出中継基板 1 0 6 を介して演出制御基板 1 0 2 が接続されている。

10

【 0 0 5 5 】

演出中継基板 1 0 6 は、遊技制御基板 1 0 1 から演出制御基板 1 0 2 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 1 0 6 は、この状態を調べることによって遊技制御基板 1 0 1 や演出制御基板 1 0 2 を調べなくても、遊技制御基板 1 0 1 の制御部 1 1 0 に不正な信号（特に演出制御基板 1 0 2 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。

【 0 0 5 6 】

演出制御基板 1 0 2 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、C P U 1 2 1、R A M 1 2 2、R O M 1 2 3 及び I / O ポート 1 2 4 を含む 1 チップマイクロコンピュータからなる制御部 1 2 0 を搭載している。また、乱数発生回路 1 2 5 及びサンプリング回路 1 2 6 を搭載しており、C P U 1 2 1 は、サンプリング回路 1 2 6 により乱数発生回路 1 2 5 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 1 0 1 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。

20

【 0 0 5 7 】

C P U 1 2 1 は、R O M 1 2 3 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 1 0 2 内の各回路及びこれに接続された各回路を制御する。演出の実行は、I / O ポート 1 2 4 を介して遊技制御基板 1 0 1 から受信したコマンドに基づいて行われる。R O M 1 2 3 は、C P U 1 2 1 が実行するプログラムや固定的なデータを記憶する。R O M 1 2 3 に格納された演出データについては後述する。I / O ポート 1 2 4 は、演出制御基板 1 0 2 に接続された各回路との間で制御信号を入力出力する。

30

【 0 0 5 8 】

R A M 1 2 2 は、C P U 1 2 1 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。R A M 1 2 2 は、遊技制御基板 1 0 1 の R A M 1 1 2 とは別個にバッテリーバックアップされており、スロットマシン 1 の電源を O F F したときにおいても、すなわち後述する設定値の変更操作が行われるときにおいても、記憶しているデータをそのまま保持するものとなっている。

40

【 0 0 5 9 】

演出制御基板 1 0 2 には、遊技効果ランプ 7 5 A ~ 7 5 M、液晶表示器 4、スピーカ 7 L、7 R、7 U、蛍光灯 6、ウェイトランプ 6 1、ボーナス告知ランプ 6 6 が接続されている。また、リールランプ中継基板 1 0 4 を介してリールランプ 3 L P が接続されている。演出制御基板 1 0 2 の制御部 1 2 0 は、これら各部をそれぞれ制御して、演出を行っている。演出制御基板 1 0 2 には、演出モード切替スイッチ 6 7 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。

【 0 0 6 0 】

リール中継基板 1 0 3 は、遊技制御基板 1 0 1 と外部出力基板 1 0 5 及びリールユニット 3 との間を中継している。リール中継基板 1 0 3 には、また、満タンセンサ 9 0 が接続

50

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。

【0061】

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

【0062】

上記スロットマシン 1 においては、可変表示装置 2 のいずれかの入賞ライン上に役図柄が揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められている。遊技状態としては、通常の遊技状態の他に、特別遊技状態としてのレギュラーボーナス、ビッグボーナスと、通常遊技状態よりもリプレイの当選確率（後述するリプレイ 1～4 の当選確率の合計）が高くなる再遊技高確率状態としての RT1、RT2、RT3 とがある。

【0063】

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

【0064】

レギュラーボーナスは、通常の遊技状態、RT1、RT2、RT3 においていずれかの入賞ラインに「BAR - BAR - 赤 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。レギュラーボーナス入賞すると、遊技状態が通常の遊技状態からレギュラーボーナスに移行する。RT1、RT2、RT3 においてレギュラーボーナスに入賞した場合には、RT1、RT2、RT3 は終了させられる。レギュラーボーナスは、12 ゲームを消化したとき、または 8 ゲーム入賞（役の種類は、いずれでも可）したとき、のいずれか早いほうで終了する。遊技状態がレギュラーボーナスにある間は、レギュラーボーナス中フラグが RAM 112 に設定される（次に説明するビッグボーナス中に提供された場合を含む）。

【0065】

ビッグボーナス（1）は、通常の遊技状態、RT1、RT2、RT3 においていず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（2）は、通常の遊技状態、RT1、RT2、RT3 においていずれかの入賞ラインに「白 7 - 白 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（1）またはビッグボーナス（2）入賞すると、遊技状態がビッグボーナスに移行する。RT1、RT2、RT3 においてビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞した場合には、RT1、RT2、RT3 は終了させられる。

【0066】

ビッグボーナスにおいては、上記したレギュラーボーナスが終了まで繰り返して提供される。遊技状態がビッグボーナスにある間は、ビッグボーナス中フラグが RAM 112 に設定される。ビッグボーナスは、遊技者に払い出したメダルの枚数が 465 枚を越えたときに終了する。ここでは、1 ゲーム当たりの最大払出枚数が 15 枚なので、ビッグボーナスにおける払出メダル枚数の上限は、480 枚となる。ビッグボーナスが終了した後は、その後の 15 ゲームの間だけ RT3 に遊技状態が制御される（但し、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）、ベル 2～ベル 4 に入賞するまで）。

【0067】

後述する内部抽選においてレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選していても、リール 3L、3C、3R について「赤 7」、「白 7」、「BAR」が 5 コマ以内の間隔で配置されているわけではないので、停止ボタン 12L、

10

20

30

40

50

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。

【００６８】

スイカは、いずれの遊技状態においてもいずれかの入賞ラインに「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、５枚のメダルが払い出される。リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒについての「スイカ」は、５コマ以内の間隔で配置されている訳ではないので、後述する内部抽選においてスイカに当選していても、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順によっては入賞しない場合がある。

【００６９】

ベル１は、いずれの遊技状態においてもいずれかの入賞ラインに「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ベル２は、いずれの遊技状態においてもいずれかの入賞ラインに「赤７ - ベル - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ベル３は、いずれの遊技状態においてもいずれかの入賞ラインに「白７ - ベル - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ベル４は、いずれの遊技状態においてもいずれかの入賞ラインに「ＢＡＲ - ベル - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【００７０】

ベル１～ベル４のいずれかに入賞した場合には、１０枚のメダルが払い出される。また、通常の遊技状態またはＲＴ３においてベル２～ベル４の何れかに入賞した場合には、さらにその後の１００ゲームの間だけ遊技状態がＲＴ２に制御される（但し、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に入賞するまで）。通常の遊技状態及びＲＴ３以外の遊技状態においてベル２～ベル４に入賞しても、これを以て遊技状態が変化させられることはない。後述する内部抽選において、ベル１は、単独で当選する場合と、ベル２～ベル４の何れかと重複して当選する場合とがある。ベル２～ベル４に単独で当選する場合はない。

【００７１】

「ベル」は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの全てについて５コマ以内の間隔で配置されているので、ベル１に単独で当選している場合には、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順に関わらずにベル１に入賞する。ベル１とベル２～ベル４の何れかに重複して当選している場合には、後述するようにＲＴ２への移行を伴うベル２～ベル４の方の入賞が優先され、停止ボタン１２Ｌの操作タイミングによりベル２～ベル４に入賞することができない場合に限り、ベル１に入賞する。

【００７２】

チェリーは、いずれの遊技状態においても左のリール３Ｌについていずれかの入賞ラインのいずれかに「チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となり、１入賞ラインにつき２枚のメダルが払い出される。左のリール３Ｌの上段または下段に「チェリー」が停止したときには、２つの入賞ラインでの導出となるので合計４枚のメダルが払い出される。

【００７３】

リプレイ１は、通常の遊技状態、ＲＴ１、ＲＴ２またはＲＴ３においていずれかの入賞ラインに「ＪＡＣ - ＪＡＣ - ＪＡＣ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ２は、通常の遊技状態においていずれかの入賞ラインに「赤７ - ＪＡＣ - ＪＡＣ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ３は、通常の遊技状態においていずれかの入賞ラインに「白７ - ＪＡＣ - ＪＡＣ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ４は、通常の遊技状態においていずれかの入賞ラインに「ＢＡＲ - ＪＡＣ - ＪＡＣ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【００７４】

リプレイ１～リプレイ４のいずれか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ので、次のゲームで設定不要となった賭け数３に対応した３枚のメダルが払い出されるのと実質的には同じこととなる。また、リプレイ２～リプレイ４に入賞した場合には、その後の１４４ゲームの間だけＲＴ１に遊技状態が制御される（但し、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に入賞するまで）。

## 【 0 0 7 5 】

「 J A C 」は、リール 3 L、3 C、3 R の全てについて 5 コマ以内の間隔で配置されているので、リプレイ 1 に単独で当選している場合には、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順に関わらずにリプレイ 1 に入賞する。リプレイ 1 とリプレイ 2 ~ リプレイ 4 の何れかに重複して当選している場合には、後述するように R T 1 への移行を伴うリプレイ 2 ~ リプレイ 4 の方の入賞が優先され、停止ボタン 1 2 L の操作タイミングによりリプレイ 2 ~ リプレイ 4 に入賞することができない場合に限り、リプレイ 1 に入賞する。

## 【 0 0 7 6 】

なお、後述するようにレギュラーボーナス、ビッグボーナス ( 1 ) またはビッグボーナス ( 2 ) の当選が持ち越されている状態で小役 ( スイカ、ベル 1 ~ ベル 4、チェリー ) やリプレイ 1 ~ リプレイ 4 に当選する場合がある。リプレイ 1 ~ リプレイ 4 は、レギュラーボーナス、ビッグボーナス ( 1 ) またはビッグボーナス ( 2 ) に優先して導出されるので、取りこぼしは全く生じないが、小役よりもレギュラーボーナス、ビッグボーナス ( 1 ) またはビッグボーナス ( 2 ) の導出が優先されることとなる。

## 【 0 0 7 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 0 7 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。

## 【 0 0 7 9 】

図 4 ( b ) は、遊技状態別当選役テーブルを示す図である。遊技状態別当選役テーブルは、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。内部抽選において抽選対象となる役には、ベル 1 + ベル 2、ベル 1 + ベル 3、ベル 1 + ベル 4、リプレイ 1 + リプレイ 2、リプレイ 1 + リプレイ 3、リプレイ 1 + リプレイ 4 のように複数の役が同時に抽選対象となる場合もある。

## 【 0 0 8 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、レギュラーボーナス、ビッグボーナス ( 1 )、ビッグボーナス ( 2 )、スイカ、ベル 1、ベル 1 + ベル 2、ベル 1 + ベル 3、ベル 1 + ベル 4、チェリー、リプレイ 1、リプレイ 1 + リプレイ 2、リプレイ 1 + リプレイ 3、リプレイ 1 + リプレイ 4 の判定値数が順番に遊技状態に応じて取得される。

## 【 0 0 8 1 】

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た場合を含む ) の遊技状態に対しては、レギュラーボーナス、ビッグボーナス ( 1 )、ビッグボーナス ( 2 )、リプレイ 1、リプレイ 1 + リプレイ 2、リプレイ 1 + リプレイ 3、リプレイ 1 + リプレイ 4 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。R T 1、R T 2 の遊技状態に対して、リプレイ 1 + リプレイ 2、リプレイ 1 + リプレイ 3、リプレイ 1 + リプレイ 4 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。

## 【 0 0 8 2 】



R T 1、R T 2、R T 3 及び通常の遊技状態に対して、ベル 1 の判定値数として 0 が登録されているため、ベル 1 に単独で当選することはなく、必ずベル 2 ～ベル 4 の何れかと同時当選となる。もっとも、R T 1 または R T 2 においては、ベル 2 ～ベル 4 に入賞しても、これを以て遊技状態が変化させられることはなく、ベル 1 に入賞した場合と同じ 9 枚のメダルが払い出されるだけであるので、ベル 1 に入賞するかベル 2 ～ベル 4 に入賞するかは問題とならない。

#### 【 0 0 8 3 】

一方、R T 3 または通常の遊技状態では、ベル 1 とともにベル 2 ～ 4 ベルの何れに当選しているか分かれば、遊技者がベル 2 ～ベル 4 に入賞させるように停止ボタン 1 2 L を操作することができ、R T 3 または通常の遊技状態から R T 2 に遊技状態を制御されることができ、R T 3 または通常の遊技状態から R T 2 に遊技状態を制御させることができない。

#### 【 0 0 8 4 】

また、通常の遊技状態に対して、リプレイ 1 の判定値数として 0 が登録されているため、リプレイ 1 に単独で当選することはなく、必ずリプレイ 2 ～リプレイ 4 の何れかの同時当選となる。ここで、通常の遊技状態では、リプレイ 1 とともにリプレイ 2 ～リプレイ 4 の何れに当選しているのかが分からなければ遊技者の技量がどんなに高かったとしても、一定の割合でリプレイ 2 ～リプレイ 4 に入賞し、通常の遊技状態から R T 1 に制御されてしまう。一方、リプレイ 1 とともにリプレイ 2 ～リプレイ 4 の何れに当選しているか分かれば、遊技者がリプレイ 2 ～リプレイ 4 の入賞を避けるように停止ボタン 1 2 L を操作することができ、通常の遊技状態から R T 1 に遊技状態が制御されてしまうのを防ぐことができる。

#### 【 0 0 8 5 】

これに対して、R T 3 の遊技状態に対しては、リプレイ 1 + リプレイ 2、リプレイ 1 + リプレイ 3、リプレイ 1 + リプレイ 4 の判定値数として 0 が登録されている。ビッグボーナスの終了後の 1 5 ゲームで提供される R T 3 では、このようにリプレイ 2 ～リプレイ 4 に当選することがない（従って、入賞することもない）ので、R T 3 から R T 1 に遊技状態が制御されることはない。

#### 【 0 0 8 6 】

なお、図 4 ( b ) の例における設定値では、通常の遊技状態、R T 1、R T 2、R T 3 におけるレギュラーボーナス、ビッグボーナス ( 1 )、ビッグボーナス ( 2 ) の判定値数の合計数は 4 3 8 であり、レギュラーボーナス、ビッグボーナス ( 1 ) またはビッグボーナス ( 2 ) の何れかに当選する確率は、 $\frac{438}{65536}$  である。この逆数である  $\frac{65536}{438}$  (  $\frac{150.3}{1}$  ) は、R T 1 の継続ゲーム数である 1 4 4 よりも大きいものとなっている。

#### 【 0 0 8 7 】

また、通常の遊技状態、R T 1、R T 2、R T 3 におけるリプレイの判定値数の合計数 ( リプレイ 1 の判定値数、リプレイ 1 + リプレイ 2 の判定値数、リプレイ 1 + リプレイ 3 の判定値数、及びリプレイ 1 + リプレイ 4 の判定値数の合計 ) は、それぞれいずれの設定値でも同じとなっている。もっとも、リプレイの判定値数の合計数は、通常の遊技状態では 8 9 3 2 であるのに対して、R T 1 では 8 9 8 3、R T 2 では 5 0 6 0 4、R T 3 では 3 8 5 4 2 となっている。

#### 【 0 0 8 8 】

R T 1 におけるリプレイの合計当選確率 ( リプレイ 1、リプレイ 1 + リプレイ 2、リプレイ 1 + リプレイ 3、リプレイ 1 + リプレイ 4 の何れかに当選する確率 ) は、通常の遊技状態と実質的な差異がなく、およそ  $\frac{1}{7.3}$  となっている。これに対して、R T 2 におけるリプレイの合計当選確率は、およそ  $\frac{1}{1.4}$  となっている。R T 3 におけるリプレイの合計当選確率は、およそ  $\frac{1}{1.7}$  となっている。

## 【 0 0 8 9 】

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、通常の遊技状態及び R T 1 では、メダルの払出率が 1 より小さい（すなわち、賭け数の設定のために投入するメダルの数に対して内部抽選で当選する小役に対して払い出されることとなるメダルの数の方が小さい）が、R T 2 または R T 3 では、リプレイの合計当選確率が高くなることにより、メダルの払出率が 1 より大きくなる（すなわち、賭け数の設定のために投入するメダルの数に対して内部抽選で当選する小役に対して払い出されることとなるメダルの数の方が大きい）。もっとも、R T 2 におけるメダルの払出率も、レギュラーボーナス（ビッグボーナスを含む）におけるメダルの払出率よりは小さい。なお、ここで説明した遊技状態に応じたメダルの払出率の関係は、設定値が 1 ～ 6 のいずれとなっている場合も同じである。

10

## 【 0 0 9 0 】

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 1 1 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 1 2 L、1 2 C、1 2 R が操作されると、その操作タイミングからそれぞれに対応するリール 3 L、3 C、3 R が 1 9 0 ミリ秒の最大停止遅延時間の範囲内（4 コマの引き込み範囲内）で停止されるものとなる。

## 【 0 0 9 1 】

リール 3 L、3 C、3 R の回転停止は、1 9 0 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、1 9 0 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。

20

## 【 0 0 9 2 】

ここで、レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグとリプレイ 1 ～リプレイ 4 当選フラグが重複して設定されているときには、リプレイ 2 ～リプレイ 4 の図柄を最優先に、次にリプレイ 1 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 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順に関わらずに、リプレイ 2 ～4 またはリプレイ 1 には入賞するので、この場合においてレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞することはない。

30

## 【 0 0 9 3 】

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

## 【 0 0 9 4 】

レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグとベル 1 ～ベル 4 当選フラグが重複して設定されている場合には、まず、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の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 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順によりレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の図柄をいずれの入賞ライン上にも揃えることができない場合には、ベル 2 ～ベル 4 の図柄を最優先に、次にベル 1 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。

40

## 【 0 0 9 5 】

レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグとチェリー当選フラグが重複して設定されている場合には、レギュラ

50

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

【0096】

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  
10  
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。

【0097】

遊技制御基板101の側においては、上記のように内部抽選が行われ、その結果に応じて設定される当選フラグと停止ボタン12L、12C、12Rの操作タイミングとに従ってリール3L、3C、3Rの回転が停止し、入賞が発生するものとなる。入賞の発生により、配当としてメダルの払い出しや遊技状態の移行が与えられるが、このように遊技制御  
20  
基板101の側における遊技の進行状況に応じて、演出制御基板102の側で独自の演出が行われる。

【0098】

このような演出を行うためには、演出制御基板102のCPU121は、遊技制御基板101の側における遊技の進行状況を認識できなければならないが、このような遊技の進行状況に関する情報は、全てコマンドとして遊技制御基板101から演出制御基板102に送信される。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、少なくとも当選状況通知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  
30  
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。

【0099】

BETコマンドは、1ゲームの賭け数が確定したことを示すもので、賭け数として3が設定された(リプレイ1~リプレイ4の入賞に基づく自動設定を含む)ときに送信される。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。リール3L、3C、3Rが回転開始するタイミングを示すもので、リール3L、3C、3Rの回転が実際に開始されるときに送信される。

【0100】

リール停止コマンドは、リール3L、3C、3Rの別と中段に停止された図柄の番号を示すもので、リール3L、3C、3Rがそれぞれ停止さ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と当該入賞に伴って  
40  
払い出されるメダルの枚数を示すもので、可変表示装置2に表示結果が導出されて入賞判定が行われたときに送信される。遊技状態コマンドは、次のゲームで適用される遊技状態を示すもので、1ゲームの終了時において送信される。

【0101】

演出制御基板102のCPU121は、このように遊技制御基板101のCPU111から送られてくるコマンドに基づいて各種の演出を行うものとしている。このような演出として、通常の遊技状態またはRT3からRT1に制御されにくく、RT2に制御されやすくするための情報を遊技者に報知するRTナビや、通常の遊技状態またはRT3においてRTナビを行う旨を遊技者に告知するRTナビ告知がある。

【0102】

10

20

30

40

50

R Tナビは、通常の遊技状態またはR T 3に遊技状態が制御されているときにおいて、1 0 0ゲームの間だけメダルの払出率が1よりも大きくなるR T 2へ移行させることができるものとなるベル2～ベル4に当選しているときと、1 4 4ゲームの間だけメダルの払出率が通常の遊技状態とほとんど変わらず、R T 2へ移行されるチャンスがなくなるR T 1へ移行させてしまうものとなるリプレイ2～リプレイ4に当選しているときに、そのうちの何れの種類にまで当選しているかを遊技者に報知するものである。

【0 1 0 3】

R Tナビが行われることで、例えば、ベル2に当選していることが報知された場合、遊技者は、左のリール3 Lに「赤7」が導出されるタイミングで停止ボタン1 2 Lを操作すれば、これによってベル1ではなくベル2に入賞させて、遊技者に有利なR T 2に制御させることができることが分かる。また、例えば、リプレイ2に当選していることが報知された場合、遊技者は、左のリール3 Lに「赤7」が導出されないタイミングで停止ボタン1 2 Lを操作すれば、これによってリプレイ2ではなくリプレイ1に入賞させて、遊技者に不利なR T 1への制御を回避することができることが分かる。

10

【0 1 0 4】

また、R Tナビは、通常の遊技状態またはR T 3に遊技状態が制御されていれば、必ず行われているというものではなく、R Tナビを行う旨が決定されていなければならない。R Tナビを行う旨が決定されていないときには、通常の遊技状態またはR T 3に遊技状態が制御されていてベル2～ベル4やリプレイ2～リプレイ4に当選していても、ベル2～ベル4またはリプレイ2～リプレイ4のうちの何れの種類に当選しているかまでは報知されない。また、R Tナビを行う旨が決定されたときには、R Tナビ告知が行われる。

20

【0 1 0 5】

R Tナビを行うか否かの決定は、まず、遊技状態がビッグボーナスがあるときに行われる。ビッグボーナスの遊技状態においてR Tナビを行うか否かを決定する契機は、3種類あり、そのうちの何れの契機とするかは、ビッグボーナスの開始時に遊技者によって選択される。

【0 1 0 6】

すなわち、ビッグボーナスの1ゲーム目が開始される前には、液晶表示器4において3種類のキャラクタA、B、Cが一定時間ずつ切替表示され、ビッグボーナスの1ゲーム目のための賭け数を確定させる操作を遊技者が行ったタイミングでキャラクタの切替表示が停止される。ここで停止させたキャラクタの種類が、R Tナビを行うか否かを決定する契機となる。また、このキャラクタの種類の選択は、ビッグボーナス中に行われるビッグボーナス中演出にも違いを生じさせる。

30

【0 1 0 7】

キャラクタAが選択された場合、当選確率が5 4 1 0 0 / 6 5 5 3 6のベル1に当選すると、R Tナビを行うか否かを決定するR Tナビ抽選が行われる。ここでのR Tナビ抽選の当選確率は、1 / 3 2である。また、この場合のR Tナビ抽選に当選しても、直ぐにはR Tナビ告知は行われず、ビッグボーナスの終了時においてR Tナビ告知が行われるものとなる。

【0 1 0 8】

キャラクタBが選択された場合、当選確率が6 2 0 0 / 6 5 5 3 6のチェリーか当選確率が3 0 0 / 6 5 5 3 6のスイカの何れかに当選すると、R Tナビを行うか否かを決定するR Tナビ抽選が行われる。ここでのR Tナビ抽選の当選確率は、1 / 4である。また、この場合のR Tナビ抽選に当選した場合には、次のゲームのために設定される賭け数が確定したときにR Tナビ告知が行われるものとなる。

40

【0 1 0 9】

キャラクタCが選択された場合、当選確率がそれぞれ1 6 4 0 / 6 5 5 3 6のベル1 + ベル2、ベル1 + ベル3、ベル1 + ベル4の何れかに当選し、これに基づいてベル1ではなく、ベル2～ベル4の何れかに入賞すると、R Tナビ抽選を経ることなく1 0 0 %の確率でR Tナビを行う旨が決定される。この場合には、ベル2～ベル4の入賞で即座にR T

50

ナビ告知が行われるものとなる。また、キャラクタ C が選択され、ベル 1 + ベル 2、ベル 1 + ベル 3、ベル 1 + ベル 4 の何れかに当選したときには、液晶表示器 4 にて煽り演出が行われる。

【 0 1 1 0 】

また、遊技状態が R T 2 にあるときには、該 R T 2 が 1 0 0 ゲームの消化により終了して通常の遊技状態に制御された後に R T ナビを行うか否かが、遊技状態が R T 2 にあるときの各ゲームで行われる R T ナビ抽選によって決定される。遊技状態が R T 2 にあるときの R T ナビ抽選の当選確率は、全ての役にハズレているゲームでは 1 / 8 である。R T 2 において全ての役にハズレる確率が 1 4 3 9 / 6 5 5 3 6 (但し、レギュラーボーナス、ビッグボーナス ( 1 ) またはビッグボーナス ( 2 ) の当選の持ち越しを考えなければ)、

10

【 0 1 1 1 】

一方、R T ナビ抽選の当選確率は、何らかの役に当選しているゲーム (レギュラーボーナス、ビッグボーナス ( 1 ) またはビッグボーナス ( 2 ) の当選が持ち越されているゲームを含む) では 1 / 1 6 3 8 4 である。R T 2 において何らかの役の当選に基づいて R T ナビを行う旨が決定される確率はおよそ 1 / 1 6 0 程度しかない。遊技状態が R T 2 にあるときに R T ナビを行う旨が決定されたときには、当該 R T 2 の終了時において R T ナビ告知が行われる。

【 0 1 1 2 】

20

さらに、レギュラーボーナスまたはビッグボーナスの遊技状態が終了してから 7 0 0 ゲーム以上を消化したゲームで R T ナビを行う旨が決定されていなければ、R T ナビ告知を行う旨が自動的に (つまり、1 0 0 % の確率で) 決定される。この場合には、その時点で R T ナビ告知が行われる。

【 0 1 1 3 】

なお、R T ナビ告知は、液晶表示器 4 に所定の画像を表示することにより行われるが、ビッグボーナス中またはビッグボーナス終了時における R T ナビ告知は、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種別のキャラクタの画像を表示することにより行われる。R T 2 の終了時に行われる R T ナビ告知や、レギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了から 7 0 0 ゲーム以上の消化で行われる R T ナビ告知は、所定のキャラクタ

30

【 0 1 1 4 】

また、演出制御基板 1 0 2 の R A M 1 2 2 には、レギュラーボーナスまたはビッグボーナスの遊技状態が終了した後の消化ゲーム数をカウントするためのボーナス間ゲームカウンタが設けられている。また、R A M 1 2 2 には、ビッグボーナスの開始時に遊技者の選択したキャラクタの種別を保存するための領域が設けられている。また、R A M 1 2 2 には、R T ナビを行う旨が決定され、既に R T ナビ告知も行われたことを示す R T ナビフラグを設定するための領域が設けられている。R T ナビフラグは、次のゲームからレギュラーボーナス、ビッグボーナス、R T 1 または R T 2 に遊技状態が制御される場合には消去される。

40

【 0 1 1 5 】

ビッグボーナスにおいてキャラクタ A またはキャラクタ B が選択されているときに R T ナビを行う旨が決定された場合や、R T 2 において R T ナビを行う旨が決定されたときには、直ぐに R T ナビ告知は行われないので、これらの場合において、R T ナビを行う旨が決定されているが、未だ R T ナビ告知が行われていないことを示す A 告知フラグ、B 告知フラグ、R 告知フラグを設定するための領域も R A M 1 2 2 に設けられている。

【 0 1 1 6 】

さらに、演出制御基板 1 0 2 の R A M 1 2 2 には、遊技状態コマンドを受信したタイミング以外でも遊技状態を判断する必要があるため、遊技制御基板 1 0 1 から受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態を保存するための領域も設けられている。特定の遊技状態に

50

については、単に当該ゲーム（または次のゲーム）で制御されていることだけではなく、開始または終了となるかを判断する必要があるため、遊技状態を保存するための領域は、2ゲーム分設けられている。

#### 【0117】

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

10

#### 【0118】

図5は、遊技制御基板101のCPU111が実行する起動処理を示すフローチャートである。この起動処理は、遊技制御基板101のリセット回路からリセット信号が入力されて制御部110が起動されたときに行われる処理である。なお、リセット信号は、電源投入時及び制御部110の動作が停滞した場合に出力される信号であるので、起動処理は、電源投入に伴う制御部110の起動時及び制御部110の不具合に伴う再起動時に行われる処理となる。

#### 【0119】

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

20

#### 【0120】

次に、ここで計算したRAMパリティがパリティ格納領域に格納されているRAMパリティ、すなわち前回の電源断時に計算して格納されたRAMパリティと比較し（ステップS105）、双方のRAMパリティが一致したか否か、すなわちRAMに格納されているデータが正常か否かを判定する（ステップS106）。

#### 【0121】

ステップS106においてRAMパリティが一致していなければ、RAM112に格納されているデータが正常ではないので、図7に示すRAM異常エラー処理に移行する。RAMパリティが一致していれば、RAM112に格納されているデータが正常であるので、スタック領域に格納されているレジスタを復帰し（ステップS107）、割込禁止を解除して（ステップS108）、電源断前の処理に戻る。

30

#### 【0122】

また、ステップS103において設定キースイッチ92がONの状態であれば、さらに第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93がONの状態であるかどうかを判定する（ステップS109）。第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93がONの状態でなければ、設定キースイッチ92がONの状態であっても、第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93の状態がONでなければ、RAM異常エラーコードがセットされているかどうかにより、RAM異常エラーがあった後に起動処理が行われたかどうかを判定する（ステップS110）。

40

#### 【0123】

RAM異常エラーコードがセットされていれば、RAM112のデータが正常なデータでないままであるので、再び図7に示すRAM異常エラー処理に移行する。RAM異常エラーコードがセットされていない場合は、RAM112のデータに問題はなく、設定値の変更だけを行ってもよいので、ステップS113の処理に進む。

#### 【0124】

一方、ステップS109で第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93の状態がONであれば、スタック領域のうち使用中の領域と設定値を格納する領域とを除

50

いてRAM 112に格納されているデータを全て初期化する(ステップS 111)。さらに、RAM 122のデータが初期化された旨を示す初期化コマンドを生成して、演出制御基板102に送信する(ステップS 112)。そして、ステップS 113の処理に進む。

【0125】

ステップS 113では、図6に示す設定変更処理を実行して、新たな設定値を設定して、RAM 112の所定の領域に格納させる。そして、設定変更処理の終了後、割込禁止を解除すると(ステップS 114)、遊技の進行が可能な状態となってゲーム制御処理に移行する。

【0126】

図6は、CPU 111がステップS 113で実行する設定変更処理を詳細に示すフローチャートである。設定変更処理では、まず、設定変更モード中である旨を示す設定変更中フラグをRAM 112の所定の領域にセットする(ステップS 201)。次に、RAM 112の設定値の格納領域に格納されている設定値を読み出し、RAM 112の作業領域に一時保存する(ステップS 202)。

【0127】

次に、読み出した設定値が1～6の正常範囲にあるかどうかを判定する(ステップS 203)。設定値が正常範囲にあれば、ステップS 205の処理に進む。設定値が正常範囲になれば(設定値の異常によりRAM異常エラー処理が行われていた場合と、次のステップS 206における設定値の加算で正常範囲を越えて7となった場合を含む)、読み出した設定値を1に補正して(ステップS 204)、ステップS 205の処理に進む。

【0128】

ステップS 205では、設定スイッチ91の操作が検出されたかどうかを判定する。設定スイッチ91の操作が検出されると、読み出した設定値を1だけ加算する(ステップS 206)。そして、ステップS 203の処理に戻り、加算の結果で設定値が7になっていると、ステップS 204で設定値が1に補正される。設定スイッチ91の操作が検出されていない場合は、スタートスイッチ41の操作が検出されたかどうかを判定する(ステップS 207)。スタートスイッチ41の操作も検出されていなければ、ステップS 203の処理に戻り、再び設定スイッチ91及びスタートスイッチ41の操作の検出待ちの状態となる。

【0129】

ステップS 207においてスタートスイッチ41の操作が検出されると、その時点で選択されている変更後の設定値をRAM 122の設定値の格納領域に格納して設定値を確定する(ステップS 208)。その後、設定キースイッチ92がOFFの状態となるまで待機する(ステップS 209)。

【0130】

ステップS 209において設定キースイッチ92がOFFの状態になったと判定されると、ステップS 201でセットした設定変更中フラグをクリアする(ステップS 210)。そして、設定変更処理を終了して、図5のフローチャートに復帰する。図5のフローチャートに復帰すると、ステップS 114で割り込み禁止が解除された後、遊技の進行が可能な状態となってゲーム制御処理に移行する。

【0131】

図7は、遊技制御基板101のCPU 111が実行するRAM異常エラー処理を詳細に示すフローチャートである。RAM異常エラー処理では、ゲーム回数表示器51を制御してRAM異常エラーコードをゲーム回数表示部21に表示した後(ステップS 301)、いずれの処理を行わないループ処理に移行する。なお、後述する内部抽選時において設定値の異常または賭け数の異常が検出された場合にも、図7に示すRAM異常エラー処理が行われるものとなる。

【0132】

上記のように起動処理においては、設定キースイッチ92がONの状態でない場合に、電源断時に計算したRAMパリティと起動時に計算したRAMパリティとを比較すること

10

20

30

40

50

で、RAM 112に記憶されているデータが正常か否かを判定し、RAM異常エラー処理に移行する。RAM異常エラー処理では、RAM異常エラーコードをゲーム回数表示部21に表示させた後、いずれの処理も行わないループ処理に移行するので、ゲームの進行が不能化される。

#### 【0133】

RAMパリティが一致しなければ、割込が許可されることがないので、一度RAM異常エラー処理に移行すると、設定キースイッチ92がONの状態では起動し、割込禁止が解除されるまでは、電源が遮断しても電断割込処理は行われない。すなわち、電断割込処理において新たにRAMパリティが計算されて格納されることはないので、制御部110が起動しても設定キースイッチ92がON、第1リセットスイッチ48または第2リセットス

10

#### 【0134】

そして、RAM異常エラー状態に一度移行すると、設定キースイッチ92がON、第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93がONの状態では起動し、RAM 112のデータがクリアされ、さらに設定変更処理が行われて設定スイッチ91の操作により新たな設定値が選択・設定されるまで、ゲームの進行が不能な状態となる。すなわち、RAM異常エラー状態に移行した後は、RAM 112のデータがクリアされ、さらに設定スイッチ91の操作により新たに設定値が選択・設定されたことを条件に、ゲームの進

20

#### 【0135】

一方、設定キースイッチ92がONの状態でも、第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93がOFFの状態では起動すれば、RAM 112のデータはクリアされずに、新たな設定値の選択・設定だけが可能となる。但し、RAM異常エラー状態に制御されていたときに設定キースイッチ92がON、第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93がOFFの状態では起動すると、最初からRAM異常エラー処理に制御されて、新たな設定値の選択・設定を行うことができない。また、内部抽選において設定値または賭け数が適切でないとことにより制御されたRAM異常エラー状態も、RAM 112のデータをクリアし、新たな設定値を設定した後でなければ解除されることはない。

30

#### 【0136】

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

40

#### 【0137】

図8は、遊技制御基板101のCPU111が1ゲーム毎に行うゲーム制御処理を示すフローチャートである。この処理は、電源を投入し、所定のブート処理を行った後、または設定スイッチ91の操作により設定変更を行った直後にも実行される。1ゲームの処理が開始すると、まず、RAM 112の所定の領域をクリアする処理を含む初期処理が行われる(ステップS401)。

#### 【0138】

次に、1枚BETボタン14またはMAX BETボタン15を操作することにより、或いはメダル投入口13からメダルを投入することにより賭け数を設定し、スタートレバー11を操作することにより当該ゲームの実質的な開始を指示するBET処理を行う(ステ

50



ップS 4 0 2)。前のゲームでリプレイ入賞していた場合には、リプレイゲーム中フラグにより前のゲームと同じ賭け数（この実施の形態では3）が自動設定される（この段階でリプレイゲーム中フラグが消去される）。B E T処理において賭け数が確定すると（すなわち、賭け数として3が設定されると）、賭け数の確定を示すB E Tコマンドが演出制御基板1 0 2に送信される。

#### 【0 1 3 9】

B E T処理により賭け数が設定され、スタートレバー1 1が操作されると、内部抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数の値に基づいて遊技状態に応じて定められた各役への入賞を許容するかどうかを決定する抽選処理を行う（ステップS 4 0 3）。抽選処理では、R A M 1 1 2における当選フラグの設定状況を示す当選状況通知コマンドが演出制御基板1 0 2に送信される。なお、抽選処理の詳細については後述する。

10

#### 【0 1 4 0】

抽選処理が終了すると、次にリール回転処理が行われる（ステップS 4 0 4）。リール回転処理では、前回のゲームでのリール3 L、3 C、3 Rの回転開始から1ゲームタイムが計時する時間が所定時間（例えば、4 . 1秒）が経過していることを条件に、リールモータ3 M L、3 M C、3 M Rを駆動させ、左、中、右の全てのリール3 L、3 C、3 Rを回転開始させる。リール3 L、3 C、3 Rの回転開始から所定の条件（回転速度が一定速度に達した後、リールセンサ3 S L、3 S C、3 S Rにより基準位置を検出すること）が成立すると、停止ボタン1 2 L、1 2 C、1 2 Rを操作有効とする。その後、停止ボタン1 2 L、1 2 C、1 2 Rが遊技者によって操作されることにより、当選フラグの設定状況に応じてリールモータ3 M L、3 M C、3 M Rを駆動停止させ、リール3 L、3 C、3 Rの回転を停止させる。リール3 L、3 C、3 Rの回転開始時、及び回転停止時に、それぞれリール回転コマンド、リール停止コマンドが演出制御基板1 0 2に送信される。なお、リール回転処理の詳細については後述する。

20

#### 【0 1 4 1】

リール3 L、3 C、3 Rの駆動がそれぞれ停止すると、その停止時における表示態様において、ステップS 4 0 2のB E T処理で設定した賭け数に応じた入賞ライン上に上記したいずれかの役図柄が導出表示されたかどうかを判定する入賞判定処理が行われる（ステップS 4 0 5）。この入賞判定処理でいずれかの役に入賞したと判定されると、遊技制御基板1 0 1において発生した入賞に応じた各種の処理が行われる。ここで、入賞の判定結果を示す入賞情報コマンドが演出制御基板1 0 2に送られる。なお、入賞判定処理の詳細については後述する。

30

#### 【0 1 4 2】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行われる（ステップS 4 0 6）。払出処理では、入賞判定処理において設定した払い出し予定数だけクレジットを増加させる。但し、データとして蓄積されているクレジットの数が5 0に達した場合は、ホッパーモータ8 2を駆動させることにより、超過した枚数のメダルをメダル払い出し口7 1から払い出させる。また、入賞に関わらない各種の処理（例えば、ビッグボーナスの終了制御に関する処理や、持ち越しのない当選フラグの消去など）も行われる。払出処理の最後、すなわち1ゲームの最後で次のゲームの遊技状態を示す遊技状態コマンドが演出制御基板1 0 2に送られる。なお、払出処理の詳細については後述する。そして、1ゲーム分の処理が終了し、次の1ゲーム分の処理が開始する。

40

#### 【0 1 4 3】

次に、上記したステップS 4 0 3の抽選処理について詳しく説明する。図9は、C P U 1 1 1がステップS 4 0 3で実行する抽選処理を詳細に示すフローチャートである。抽選処理では、R A M 1 1 2にビッグボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、遊技状態がビッグボーナスにあるかどうかを判定する（ステップS 5 0 1）。遊技状態がビッグボーナスになれば、そのままステップS 5 0 4の処理に進む。

#### 【0 1 4 4】

遊技状態がビッグボーナスにあれば、R A M 1 1 2にレギュラーボーナス中フラグが設

50

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

【0145】

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

10

【0146】

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

20

【0147】

オーバーフローが生じていない場合には、当該遊技状態において抽選対象となる役のうちで未だ処理対象としていないものがあるかどうかを判定する（ステップS509）。未だ処理対象としていないものがあれば、ステップS505の処理に戻り、遊技状態別当選役テーブルに登録されている次の抽選対象役を処理対象として処理を継続する。処理対象としていないものがなければ、ステップS513の処理に進む。

【0148】

オーバーフローが生じた場合には、直前のステップS505で読み出した抽選対象役がレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の何れかであるかどうかを判定する（ステップS510）。レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の何れでもなければ、そのままステップS512の処理に進む。

30

【0149】

レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の何れかであれば、RAM112に既にレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグまたはビッグボーナス(2)当選フラグが設定されている（すなわち、前回以前のゲームから持ち越されている）かどうかを判定する（ステップS511）。レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグまたはビッグボーナス(2)当選フラグが設定されていれば、ステップS513の処理に進む。

40

【0150】

レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグ及びビッグボーナス(2)当選フラグの何れも設定されていなければ、ステップS512の処理に進む。ステップS514では、直前のステップS505で読み出した抽選対象役の当選フラグをRAM112に設定する。ここで、抽選対象役がレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の何れでもなく、既にレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグまたはビッグボーナス(2)当選フラグが設定されていれば、既に設定されているレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス(1)当選フラグまたはビッグボーナス(2)当選フラグに重ねて、今回の抽選対象役の当選フラグを設定する。また、例えば、抽選対象役がベル1+ベル2の場合は、ベル1当選フラグとベル2

50

当選フラグとを設定する。そして、ステップ S 5 1 3 の処理に進む。

【 0 1 5 1 】

ステップ S 5 1 3 では、R A M 1 1 2 における当選フラグの設定状況に応じて当選状況通知コマンドを生成し、これを演出制御基板 1 0 2 に送信する。そして、抽選処理を終了して、図 8 のフローチャートに復帰する。

【 0 1 5 2 】

次に、ステップ S 4 0 4 のリール回転処理について詳しく説明する。図 1 0 は、C P U 1 1 1 がステップ S 4 0 4 で実行するリール回転処理を詳細に示すフローチャートである。リール回転処理では、まず、前のゲームのリール回転開始時点からウェイトタイム（例えば、約 4 . 1 秒）が経過したか否かを判定し（ステップ S 6 0 1 ）、ウェイトタイムが経過していなければ、ウェイトタイムが経過するまで待機する。ウェイトタイムが経過していれば、ウェイトタイムの計時を新たに開始する（ステップ S 6 0 2 ）。

10

【 0 1 5 3 】

次に、リールモータの回転開始時のワーク初期化コードをレジスタに設定し、リールの回転を開始させる（ステップ S 6 0 3 ）。ここで、リール 3 L、3 C、3 R が回転開始したことを示すリール回転コマンドを生成し、演出制御基板 1 0 2 に送信する（ステップ S 6 0 4 ）。そして、テーブルインデックスを参照して、テーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データに基づいて、当該ゲームの遊技状態、内部当選状況、他のリールの停止状況に対応する停止制御テーブルを、回転中のリール別に作成し（ステップ S 6 0 5 ）、停止準備完了時のワーク初期化コードをレジスタに設定する（ステップ S 6 0 6 ）。これにより、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作が有効となる。

20

【 0 1 5 4 】

次に、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の何れかの有効な操作が検出されたか否かを判定する（ステップ S 6 0 7 ）。何れの停止ボタンの操作も検出されていないければ、リール回転エラー（一定期間以上、リールセンサ 3 S L、3 S C、3 S R によりリール基準位置が検出されない場合に判定されるエラー）が発生したか否かを判定する（ステップ S 6 0 8 ）。リール回転エラーが発生していなければ、ステップ S 6 0 7 に戻る。

【 0 1 5 5 】

また、ステップ S 6 0 8 においてリール回転エラーの発生が判定された場合には、リール回転エラーを示すエラーコードをレジスタに設定し（ステップ S 6 0 9 ）、所定のエラー処理に移行する（ステップ S 6 1 0 ）。これに伴い、リール 3 L、3 C、3 R の回転も一時的に停止する。そして、エラーが解除された場合には、再びステップ S 6 0 3 に戻り、リール 3 L、3 C、3 R の回転が再開する。

30

【 0 1 5 6 】

ステップ S 6 0 7 において停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作が検出された場合には、操作された停止ボタンに対応するリールモータ（3 M L、3 M C、3 M R の何れか）における、その時点のリール基準位置からのステップ数（停止操作位置となるステップ数）を取得し、停止リールに対応するワークに設定する（ステップ S 6 1 1 ）。ここで、停止されるリールの種類及び該リールについて停止される図柄を示すリール停止コマンドを生成し、演出制御基板 1 0 2 に送信する（ステップ S 6 1 2 ）。その後、操作された停止ボタンに対応するリール（3 L、3 C、3 R の何れか）の回転が停止するまで待機する（ステップ S 6 1 3 ）。

40

【 0 1 5 7 】

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

【 0 1 5 8 】

次に、上記したステップ S 4 0 5 の入賞判定処理について詳しく説明する。図 1 1 は、

50

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

【 0 1 5 9 】

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

10

【 0 1 6 0 】

当該遊技状態に応じた役の全てを入賞判定の対象としていれば、次に、R A M 1 1 2 にリプレイ 1 の入賞フラグが設定されているかどうかにより、リプレイ 1 に入賞したかどうかを判定する（ステップ S 7 0 5）。リプレイ 1 に入賞していれば、リプレイゲーム中フラグを R A M 1 1 2 に設定する（ステップ S 7 0 6）。このリプレイゲーム中フラグは、次のゲームで賭け数が自動設定されると消去されるものとなる。そして、ステップ S 7 1 9 の処理に進む。

【 0 1 6 1 】

リプレイ 1 に入賞していなければ、R A M 1 1 2 にビッグボーナス（1）の入賞フラグが設定されているかどうかにより、ビッグボーナス（1）入賞したかどうかを判定する（ステップ S 7 0 7）。ビッグボーナス（1）入賞していれば、ビッグボーナス中フラグを R A M 1 1 2 に設定すると共に、R A M 1 1 2 に設定されているビッグボーナス（1）当選フラグを消去する。また、R A M 1 1 2 の R T 1 カウンタ、R T 2 カウンタ、R T 3 カウンタの値をいずれも 0 に初期化する（ステップ S 7 0 8）。そして、ステップ S 7 1 9 の処理に進む。

20

【 0 1 6 2 】

ビッグボーナス（1）入賞していなければ、R A M 1 1 2 にビッグボーナス（2）の入賞フラグが設定されているかどうかにより、ビッグボーナス（2）入賞したかどうかを判定する（ステップ S 7 0 9）。ビッグボーナス（2）入賞していれば、ビッグボーナス中フラグを R A M 1 1 2 に設定すると共に、R A M 1 1 2 に設定されているビッグボーナス（2）当選フラグを消去する。また、R A M 1 1 2 の R T 1 カウンタ、R T 2 カウンタ、R T 3 カウンタの値をいずれも 0 に初期化する（ステップ S 7 1 0）。そして、ステップ S 7 1 9 の処理に進む。

30

【 0 1 6 3 】

ビッグボーナス（2）入賞していなければ、R A M 1 1 2 にレギュラーボーナスの入賞フラグが設定されているかどうかにより、レギュラーボーナス入賞したかどうかを判定する（ステップ S 7 1 1）。レギュラーボーナス入賞していれば、レギュラーボーナス中フラグを R A M 1 1 2 に設定すると共に、R A M 1 1 2 に設定されているレギュラーボーナス当選フラグを消去する。また、R A M 1 1 2 の R T 1 カウンタ、R T 2 カウンタ、R T 3 カウンタの値をいずれも 0 に初期化する（ステップ S 7 1 2）。そして、ステップ S 7 1 9 の処理に進む。

40

【 0 1 6 4 】

レギュラーボーナス入賞もしていなければ、R A M 1 1 2 にレギュラーボーナス中フラグもビッグボーナス中フラグも設定されてなく、且つ R T 1 カウンタと R T 2 カウンタの値がいずれも 0 であるかどうかにより、今回のゲームにおける遊技状態が通常の遊技状態または R T 3 であるかどうかを判定する（ステップ S 7 1 3）。今回のゲームにおける遊技状態が通常の遊技状態でも R T 3 でもなければ、そのままステップ S 7 1 9 の処理に進む。

【 0 1 6 5 】

50

今回のゲームにおける遊技状態が通常の遊技状態か R T 3 である場合には、R A M 1 1 2 にベル 2 ~ ベル 4 の入賞フラグが設定されているかどうかにより、ベル 2 ~ ベル 4 のいずれかに入賞したかどうかを判定する (ステップ S 7 1 4 )。ベル 2 ~ ベル 4 のいずれかに入賞していれば、R A M 1 1 2 の R T 2 カウンタの初期値として 1 0 1 をセットするとともに、R T 3 カウンタの値を 0 に初期化する。ここで、R T 2 の継続ゲーム数である 1 0 0 ではなく、1 0 1 をセットするのは、ステップ S 8 1 5 で今回のゲームのうちに R T 2 カウンタの値が 1 減算されてしまうからである (ステップ S 7 1 5 )。そして、ステップ S 7 1 9 の処理に進む。

【 0 1 6 6 】

ベル 2 ~ ベル 4 のいずれにも入賞していなければ、R A M 1 1 2 にリプレイ 2 ~ リプレイ 4 の入賞フラグが設定されているかどうかにより、リプレイ 2 ~ リプレイ 4 のいずれかに入賞したかどうかを判定する (ステップ S 7 1 6 )。リプレイ 2 ~ リプレイ 4 のいずれにも入賞していなければ、そのままステップ S 7 1 9 の処理に進む。

【 0 1 6 7 】

リプレイ 2 ~ リプレイ 4 のいずれかに入賞していれば、R A M 1 1 2 の R T 1 カウンタの初期値として 1 4 5 をセットするとともに、R T 3 カウンタの値を 0 に初期化する。ここで、R T 1 の継続ゲーム数である 1 4 4 ではなく、1 4 5 をセットするのは、ステップ S 8 1 3 で今回のゲームのうちに R T 1 カウンタの値が 1 減算されてしまうからである (ステップ S 7 1 7 )。また、リプレイゲーム中フラグを R A M 1 1 2 に設定する (ステップ S 7 1 8 )。このリプレイゲーム中フラグは、次のゲームで賭け数が自動設定されると消去されるものとなる。そして、ステップ S 7 1 9 の処理に進む。

【 0 1 6 8 】

ステップ S 7 1 9 では、R A M 1 1 2 に設定されている入賞フラグ (但し、ハズレの場合は入賞フラグの設定はない) に基づいて入賞した役の種類、及び当該入賞に伴って払い出されるメダルの枚数を示す入賞情報コマンドを生成して、演出制御基板 1 0 2 に送信する。そして、入賞判定処理を終了して、図 8 のフローチャートに復帰する。

【 0 1 6 9 】

次に、上記したステップ S 4 0 6 の払出処理について詳しく説明する。図 1 2 は、C P U 1 1 1 がステップ S 4 0 6 で実行する払出処理を詳細に示すフローチャートである。払出処理では、R A M 1 1 2 にスイカ、ベル 1 ~ ベル 4、チェリーのいずれかに入賞フラグが設定されているかどうかにより、メダルの払い出しを伴う小役入賞があったかどうかを判定する (ステップ S 8 0 1 )。小役入賞していなければ、そのままステップ S 8 0 3 の処理に進む。

【 0 1 7 0 】

小役入賞していれば、ホッパー 8 0 を制御することにより、当該枚数のメダルを順次払い出す。但し、データとして蓄積されるクレジットの数が 5 0 に達するまでは、メダルを払い出す代わりにクレジットの数を増加させる (ステップ S 8 0 2 )。そして、ステップ S 8 0 3 の処理に進む。

【 0 1 7 1 】

ステップ S 8 0 3 では、R A M 1 1 2 にビッグボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、当該ゲームの遊技状態がビッグボーナスであったかどうかを判定する。但し、ビッグボーナス ( 1 ) またはビッグボーナス ( 2 ) の入賞フラグが R A M 1 1 2 に設定されている場合には、当該ゲームでのビッグボーナス ( 1 ) 入賞またはビッグボーナス ( 2 ) 入賞であって、当該ゲームの遊技状態がビッグボーナスであった訳ではないので、ビッグボーナス中フラグが設定されていても、ビッグボーナス中であつたと判定されない。当該ゲームの遊技状態がビッグボーナスでなかった場合には、ステップ S 8 0 8 の処理に進む。

【 0 1 7 2 】

ビッグボーナス中であつたと判定された場合には、R A M 1 1 2 に設けられたカウンタにより当該ビッグボーナスが開始してからのメダルの払い出し総数をカウントする (ステ

10

20

30

40

50

ップS 8 0 4)。このカウントの結果、メダルの払い出し総数が4 6 5枚を越えたかどうかを判定する(ステップS 8 0 5)。メダルの払い出し総数が4 6 5枚を越えていなければ、ステップS 8 0 8の処理に進む。

【0 1 7 3】

メダルの払い出し総数が4 6 5枚を越えた場合には、RAM 1 1 2に設定されているビッグボーナス中フラグを消去すると共に、メダルの払い出し総数をカウントするためのカウンタの値を0に初期化する(ステップS 8 0 6)。また、ここでビッグボーナスが終了することとなるので、RT 3の最大継続ゲーム数である1 5をRAM 1 1 2のRT 3カウンタにセットして(ステップS 8 0 7)、ステップS 8 1 1の処理に進む。

【0 1 7 4】

ステップS 8 0 8では、RAM 1 1 2にレギュラーボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、当該ゲームの遊技状態がレギュラーボーナス(ビッグボーナスで提供された場合を含む)であったかどうかを判定する。但し、レギュラーボーナス入賞フラグがRAM 1 1 2に設定されている場合には、当該ゲームでのレギュラーボーナス入賞であって、当該ゲームの遊技状態がレギュラーボーナスであった訳ではないので、レギュラーボーナス中フラグが設定されていても、レギュラーボーナス中であつたと判定されない。

【0 1 7 5】

当該ゲームの遊技状態がレギュラーボーナスであつた場合には、RAM 1 1 2に設けられたカウンタにより、当該レギュラーボーナスが開始してから(ビッグボーナスでは、その中で新たなレギュラーボーナスが開始してから)の消化ゲーム数と入賞ゲーム数とをカウントする(ステップS 8 0 9)。このカウントの結果、当該レギュラーボーナスにおける入賞ゲーム数が8となったか、或いは当該レギュラーボーナスにおける消化ゲーム数が1 2となったかどうかを判定する(ステップS 8 1 0)。

【0 1 7 6】

当該レギュラーボーナスにおける入賞ゲーム数が8となったか、或いは当該レギュラーボーナスにおける消化ゲーム数が1 2となった場合には、ステップS 8 1 1の処理に進む。当該レギュラーボーナスにおける入賞ゲーム数が8となつてなく、且つ当該レギュラーボーナスにおける消化ゲーム数が1 2ともなっていない場合には、ステップS 8 1 8の処理に進む。ステップS 8 1 1では、RAM 1 1 2に設定されているレギュラーボーナス中フラグを消去すると共に、レギュラーボーナス中の消化ゲーム数と入賞ゲーム数とをカウントするためのカウンタの値をいずれも0に初期化する。そして、ステップS 8 1 8の処理に進む。

【0 1 7 7】

ステップS 8 0 8で当該ゲームの遊技状態がレギュラーボーナスでなかった場合には、RAM 1 1 2のRT 1カウンタの値が0であるかどうかを判定する(ステップS 8 1 2)。RT 1カウンタの値が0でなければ、RT 1カウンタの値を1だけ減算して(ステップS 8 1 3)、ステップS 8 1 8の処理に進む。RT 1カウンタの値が0であれば、RAM 1 1 2のRT 2カウンタの値が0であるかどうかを判定する(ステップS 8 1 4)。RT 2カウンタの値が0でなければ、RT 2カウンタの値を1だけ減算して(ステップS 8 1 5)、ステップS 8 1 8の処理に進む。RT 2カウンタの値が0であれば、RAM 1 1 2のRT 3カウンタの値が0であるかどうかを判定する(ステップS 8 1 6)。RT 3カウンタの値が0でなければ、RT 3カウンタの値を1だけ減算して(ステップS 8 1 7)、ステップS 8 1 8の処理に進む。RT 3カウンタの値が0であれば、そのままステップS 8 1 8の処理に進む。

【0 1 7 8】

ステップS 8 1 8では、RAM 1 1 2にスイカ当選フラグ、ベル1当選フラグ~ベル4当選フラグ、チェリー当選フラグ、リプレイ1当選フラグ~リプレイ4当選フラグが設定されていれば、これを消去する。ビッグボーナス(1)当選フラグ、ビッグボーナス(2)当選フラグ及びレギュラーボーナス当選フラグは、ここでは消去せずに次ゲームに持ち越させる。また、ステップS 7 0 3においてRAM 1 1 2に入賞フラグが設定されていれ

10

20

30

40

50

ば、これを消去する。

【0179】

次に、RAM112におけるビッグボーナス中フラグ及びレギュラーボーナス中フラグ、並びにRT1カウンタ、RT2カウンタ及びRT3カウンタの値に基づいて、次のゲームで適用される遊技状態を示す遊技状態コマンドを生成して、演出制御基板102に送信する(ステップS819)。そして、払出処理を終了して、図8のフローチャートに復帰する。ここで図8のフローチャートに復帰した場合は、今回の1ゲームにおける処理が終了となる。

【0180】

以上のようなゲームの繰り返しにおいて、遊技制御基板101のCPU111は、通常の遊技状態、RT1、RT2、RT3、レギュラーボーナス、ビッグボーナスの間で遊技状態の移行を行っており、遊技の進行状況に応じてコマンドを演出制御基板102に送信している。これに対して、演出制御基板102のCPU121は、遊技制御基板101から受信したコマンドに基づいて、ビッグボーナス中の演出の選択、並びに通常の遊技状態及びRT3におけるRTナビを含む演出の処理を行っている。以下、演出制御基板102側の制御により行われる演出の処理について説明する。

【0181】

図13～図15は、演出制御基板102のCPU121が実行する処理を示すフローチャートである。演出制御基板102側では、遊技制御基板101から送られてくるコマンドを受信したかどうかを判定している(ステップS901)。遊技制御基板101から何れかのコマンドを受信すると、受信したコマンドの種類が何であるかを判定する(ステップS902)。

【0182】

受信したコマンドの種類がステップS402で送信されたBETコマンドであった場合には、前回のゲームのステップS943(後述)でRAM122に保存した2回分の遊技状態を参照して、これから開始するゲームがビッグボーナス終了後の1ゲーム目となるかどうかを判定する(ステップS903)。ビッグボーナス終了後の1ゲーム目であれば、ステップS947(後述)で開始されて液晶表示器4にて行われているキャラクタの切替表示を停止する(ステップS904)。そして、停止したキャラクタの種別を示す情報をRAM122に保存する(ステップS905)。

【0183】

これから開始するゲームがビッグボーナス終了後の1ゲーム目でなければ、キャラクタBの選択でのRTナビ当選によってB告知フラグがRAM122に設定されているかどうかを判定する(ステップS906)。B告知フラグが設定されていれば、前回のゲームで受信した入賞情報コマンドが示す入賞情報を参照して、前回のゲームでスイカまたはチェリーに入賞したかどうかを判定する(ステップS907)。

【0184】

前回のゲームでスイカまたはチェリーに入賞していれば、キャラクタBによる演出で液晶表示器4にてRTナビ告知を行って(ステップS908)、ステップS909の処理に進む。前回のゲームでスイカにもチェリーにも入賞していなければ、RTナビ告知を行わずに(RTナビは行われることとなるが)、ステップS909の処理に進む。ステップS909では、RAM122に設定されているB告知フラグを消去するとともに、ビッグボーナスの終了後にRTナビを行うべくRTナビフラグを設定する。そして、ステップS901の処理に戻る。ステップS906でB告知フラグが設定されていなければ、そのままステップS901の処理に戻る。

【0185】

受信したコマンドの種類がステップS513で送信された当選状況通知コマンドであった場合には、前回のゲームのステップS943(後述)でRAM122に保存した2回分の遊技状態を参照して、今回のゲームにおける遊技状態がビッグボーナスであるかどうかを判定する(ステップS910)。今回のゲームにおける遊技状態がビッグボーナスであ

10

20

30

40

50

れば、ステップS 9 0 5で保存したキャラクタの種別に応じてビッグボーナス中演出を行う(ステップS 9 1 1)。

【0186】

次に、ステップS 9 0 5で保存したキャラクタの種別がキャラクタAであって、且つ受信した当選状況通知コマンドが今回のゲームでベル1だけに当選していることを示しているかどうかを判定する(ステップS 9 1 2)。キャラクタの種別がキャラクタAで、ベル1だけに当選している場合には、当選確率が1/32の乱数抽選によるRTナビ抽選を行い(ステップS 9 1 3)、その結果としてRTナビを行う旨が決定されたかどうかを判定する(ステップS 9 1 4)。RTナビを行う旨が決定された場合には、RAM 1 2 2にA告知フラグを設定して(ステップS 9 1 5)、ステップS 9 0 1の処理に戻る。RTナビを行わない旨が決定された場合には、そのままステップS 9 0 1の処理に戻る。

10

【0187】

キャラクタの種別がキャラクタAでないか、当選状況通知コマンドがベル1だけに当選していることを示しているのでもない場合には、ステップS 9 0 5で保存したキャラクタの種別がキャラクタBであって、且つ受信した当選状況通知コマンドが今回のゲームでスイカまたはチェリーに当選していることを示しているかどうかを判定する(ステップS 9 1 6)。

【0188】

キャラクタの種別がキャラクタBで、スイカまたはチェリーに当選している場合には、当選確率が1/4の乱数抽選によるRTナビ抽選を行い(ステップS 9 1 7)、その結果としてRTナビを行う旨が決定されたかどうかを判定する(ステップS 9 1 8)。RTナビを行う旨が決定された場合には、RAM 1 2 2にB告知フラグを設定して(ステップS 9 1 9)、ステップS 9 0 1の処理に戻る。RTナビを行わない旨が決定された場合には、そのままステップS 9 0 1の処理に戻る。

20

【0189】

キャラクタの種別がキャラクタBでないか、当選状況通知コマンドがスイカまたはチェリーに当選していることを示しているのでもない場合には、ステップS 9 0 5で保存したキャラクタの種別がキャラクタCであって、且つ受信した当選状況通知コマンドが今回のゲームでベル2～ベル4のいずれかに当選していることを示しているかどうかを判定する(ステップS 9 2 0)。

30

【0190】

キャラクタの種別がキャラクタCで、ベル2～ベル4の何れかに当選している場合には、キャラクタCの画像の表示による煽り演出を液晶表示器4にて行う(ステップS 9 2 1)。そして、ステップS 9 0 1の処理に戻る。キャラクタの種別がキャラクタCでないか、当選状況通知コマンドがベル2～ベル4のいずれに当選していることを示しているのでもない場合には、そのままステップS 9 0 1の処理に戻る。

【0191】

ステップS 9 1 0で今回のゲームの遊技状態がビッグボーナスでなかった場合には、さらに前回のゲームのステップS 9 4 3(後述)でRAM 1 2 2に保存した2回分の遊技状態を参照して、今回のゲームにおける遊技状態がRT2であるかどうかを判定する(ステップS 9 2 2)。今回のゲームにおける遊技状態がRT2であれば、受信した当選状況通知コマンドが今回のゲームでは何れの役にも当選していないことを示しているかどうかを判定する(ステップS 9 2 3)。

40

【0192】

今回のゲームで何らかの役に当選している場合には、当選確率が1/16384の乱数抽選によるRTナビ抽選を行う(ステップS 9 2 4)。そして、ステップS 9 2 6の処理に進む。今回のゲームで何れの役にも当選していない場合には、当選確率が1/8の乱数抽選によるRTナビ抽選を行う(ステップS 9 2 5)。そして、ステップS 9 2 6の処理に進む。ステップS 9 2 6では、ステップS 9 2 4またはS 9 2 5でRTナビを行う旨が決定されたかどうかを判定する。RTナビを行う旨が決定された場合には、RAM 1 2 2

50



に R 告知フラグを設定して（ステップ S 9 2 7）、ステップ S 9 0 1 の処理に戻る。R T ナビを行わない旨が決定された場合には、そのままステップ S 9 0 1 の処理に戻る。

【 0 1 9 3 】

ステップ S 9 2 2 で今回のゲームにおける遊技状態が R T 2 でなかった場合には、前回のゲームのステップ S 9 4 3（後述）で R A M 1 2 2 に保存した 2 回分の遊技状態を参照して、今回のゲームにおける遊技状態が R T 1 であるかどうかを判定する（ステップ S 9 2 8）。今回のゲームにおける遊技状態が R T 1 でなければ、さらに今回のゲームにおける遊技状態がレギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供されたものではない）であるかどうかを判定する（ステップ S 9 2 9）。今回のゲームにおける遊技状態が R T 1 またはレギュラーボーナスであれば、そのままステップ S 9 0 1 の処理に戻る。

10

【 0 1 9 4 】

今回のゲームにおける遊技状態がレギュラーボーナスでもなかった場合には、受信した当選状況通知コマンドがベル 2 ～ベル 4 の何れかの当選（必ずベル 1 と重複当選）を示しているかどうかを判定する（ステップ S 9 3 0）。ベル 2 ～ベル 4 の何れかに当選していれば、R A M 1 2 2 に R T ナビフラグが設定されているかどうかを判定する（ステップ S 9 3 1）。

【 0 1 9 5 】

R A M 1 2 2 に R T ナビフラグが設定されていれば、ベル 2 ～ベル 4 のうちの何れに当選しているのかを特定可能な情報を液晶表示器 4 に表示して、遊技者に報知する（ステップ S 9 3 2）。そして、ステップ S 9 0 1 の処理に戻る。R T ナビフラグが設定されていなければ、ベル 1 とともにベル 2 ～ベル 4 の何れかには当選しているが、そのうちの何れに当選しているかまでは特定可能な情報を液晶表示器 4 に表示して、遊技者に報知する（ステップ S 9 3 3）。そして、ステップ S 9 0 1 の処理に戻る。

20

【 0 1 9 6 】

ステップ S 9 3 0 でベル 2 ～ベル 4 の何れにも当選していなかった場合には、受信した当選状況通知コマンドがリプレイ 2 ～リプレイ 4 の何れかの当選（必ずリプレイ 1 と重複当選）を示しているかどうかを判定する（ステップ S 9 3 4）。リプレイ 2 ～リプレイ 4 の何れにも当選していなければ、そのままステップ S 9 0 1 の処理に戻る。リプレイ 2 ～リプレイ 4 の何れかに当選していれば、R A M 1 2 2 に R T ナビフラグが設定されているかどうかを判定する（ステップ S 9 3 5）。

30

【 0 1 9 7 】

R A M 1 2 2 に R T ナビフラグが設定されていれば、リプレイ 2 ～リプレイ 4 のうちの何れに当選しているのかを特定可能な情報を液晶表示器 4 に表示して、遊技者に報知する（ステップ S 9 3 6）。そして、ステップ S 9 0 1 の処理に戻る。R T ナビフラグが設定されていなければ、リプレイ 1 とともにリプレイ 2 ～リプレイ 4 の何れかには当選しているが、そのうちの何れに当選しているかまでは特定可能な情報を液晶表示器 4 に表示して、遊技者に報知する（ステップ S 9 3 7）。そして、ステップ S 9 0 1 の処理に戻る。

【 0 1 9 8 】

受信したコマンドの種類がステップ S 7 1 9 で送信された入賞情報コマンドであった場合には、前回のゲームのステップ S 9 4 3（後述）で R A M 1 2 2 に保存した 2 回分の遊技状態を参照して、今回のゲームにおける遊技状態がビッグボーナスであるかどうかを判定する（ステップ S 9 3 8）。今回のゲームにおける遊技状態がビッグボーナスであれば、R A M 1 2 2 に R T ナビフラグが設定されているかどうかを判定する（ステップ S 9 3 9）。

40

【 0 1 9 9 】

R T ナビフラグが設定されていなければ、ステップ S 9 0 5 で保存したキャラクタの種別がキャラクタ C であって、且つ受信した入賞情報コマンドがベル 2 ～ベル 4 の入賞を示しているかどうかを判定する（ステップ S 9 4 0）。ベル 2 ～ベル 4 の何れかに入賞していれば、今回のビッグボーナスの終了後において R T ナビを行う旨をキャラクタ C の所定の画像を液晶表示器 4 に表示することで遊技者に告知する（ステップ S 9 4 1）。さらに

50

、RAM 122にRTナビ告知フラグを設定する(ステップS942)。なお、キャラクターCが選択されてベル2～ベル4に入賞すると、ビッグボーナスの終了後に100%の確率でRTナビが行われることとなるが、これは、当選確率が100%のRTナビ抽選に当選したのと実質的には同じものである。そして、ステップS901の処理に戻る。

【0200】

ステップS938で今回のゲームにおける遊技状態がビッグボーナスでなかった場合、ステップS939でRAM 122にRTナビフラグが既に設定されていた場合、あるいはステップS940でキャラクターの種別がキャラクターCでないか、当選状況通知コマンドがベル2～ベル4のいずれに入賞していることを示しているのでもない場合には、そのままステップS901の処理に戻る。

10

【0201】

受信したコマンドの種類がステップS819で送信された遊技状態コマンドであった場合には、RAM 122の2ゲーム分の遊技状態の保存領域に保存されていた遊技状態をシフトし(前々回のゲームで受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態は、追い出される)、今回のゲームで受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態を保存する(ステップS943)。次に、次のゲームの遊技状態がビッグボーナスまたはレギュラーボーナスであることを示しているかどうかを判定する(ステップS944)。

【0202】

次のゲームの遊技状態がビッグボーナスまたはレギュラーボーナスであれば、RAM 122のボーナス間ゲームカウンタの値を0に初期化する(ステップS945)。さらに、RAM 122に保存した2回分の遊技状態を参照して、次のゲームからビッグボーナスが開始するかどうかを判定する(ステップS946)。次のゲームからビッグボーナスが開始するのであれば、液晶表示器4にキャラクターA、キャラクターB、キャラクターCを一定期間ずつ切り替えて表示させるキャラクター切り替え表示を開始させる(ステップS947)。そして、ステップS901の処理に戻る。次のゲームからビッグボーナスが開始するのでなければ、そのままステップS901の処理に戻る。

20

【0203】

ステップS944で次のゲームの遊技状態がビッグボーナスでもレギュラーボーナスでもなければ、RAM 122に保存した2回分の遊技状態を参照して、今回のゲームでビッグボーナスまたは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)が終了したのであるかを判定する(ステップS948)。今回のゲームでビッグボーナスまたは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)が終了したのであれば、RAM 122にA告知フラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS949)。

30

【0204】

A告知フラグが設定されていなければ、そのままステップS901の処理に戻る。A告知フラグが設定されていれば、キャラクターAが選択された状態でビッグボーナスの終了までにRTナビ抽選に当選しているので、RTナビを行う旨をキャラクターAの所定の画像を液晶表示器4に表示することで遊技者に告知する(ステップS950)。さらに、RAM 122からA告知フラグを消去するとともに、RAM 122にRTナビフラグを設定する(ステップS951)。そして、ステップS901の処理に戻る。

40

【0205】

今回のゲームでビッグボーナスまたは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)が終了したのでなければ、RAM 122のボーナス間ゲームカウンタ値を1だけ加算する(ステップS952)。そして、この加算の結果、ボーナス間ゲームカウンタの値が700以上となったかどうか、すなわち700ゲームもの間、通常の遊技状態、RT1、RT2またはRT3で遊技が行われていたかどうかを判定する(ステップS953)。

【0206】

ボーナス間ゲームカウンタの値が700以上となっていれば、RAM 122にRTナビ

50

フラグが設定されているかどうかを判定する（ステップS954）。RTナビフラグが設定されていれば、そのままステップS901の処理に戻る。RTナビフラグが設定されていなければ、ここから再びRTナビを行う旨を所定の画像を液晶表示器4に表示することで遊技者に告知する（ステップS955）。さらに、RAM122にRTナビフラグを設定する（ステップS956）。そして、ステップS901の処理に戻る。

【0207】

一方、ボーナス間ゲームカウンタの値が700未満であれば、RAM122に保存した2回分の遊技状態を参照して、次のゲームからレギュラーボーナス、ビッグボーナス、RT1またはRT2が開始するかどうかを判定する（ステップS957）。次のゲームからレギュラーボーナス、ビッグボーナス、RT1またはRT2が開始するのであれば、RAM122にRTナビフラグが設定されているかどうかを判定する（ステップS958）。RTナビフラグが設定されていなければ、そのままステップS901の処理に戻る。RTナビフラグが設定されていれば、RAM122からRTナビフラグを消去して（ステップS959）、ステップS901の処理に戻る。

10

【0208】

次のゲームからレギュラーボーナス、ビッグボーナス、RT1またはRT2が開始するのではなく、RAM122に保存した2回分の遊技状態を参照して、今回のゲームでRT2が終了したのであるかを判定する（ステップS960）。今回のゲームでRT2が終了したのでもなければ、そのままステップS901の処理に戻る。今回のゲームでRT2が終了したのであれば、RAM122にR告知フラグが設定されているかどうかを判定

20

【0209】

R告知フラグが設定されていなければ、そのままステップS901の処理に戻る。R告知フラグが設定されていれば、RT2が終了するまでの間においてRTナビ抽選に当選しているので、さらにRTナビを行う旨を示す所定の画像を液晶表示器4に表示することで遊技者に告知する（ステップS962）。さらに、RAM122からR告知フラグを消去するとともに、RAM122にRTナビ告知フラグを設定する（ステップS963）。そして、ステップS901の処理に戻る。

【0210】

受信したコマンドの種類がステップS112で送信された初期化コマンドであった場合には、このときには遊技制御基板101のRAM112が初期化されているので、これに合わせて演出制御基板102のRAM122も初期化する（ステップS964）。そして、ステップS901の処理に戻る。

30

【0211】

また、受信したコマンドの種類が他のコマンド（リール回転コマンド、リール停止コマンドを含むであった場合には、それぞれのコマンドの種類に応じた処理を実行する（ステップS965）。ここでの処理については、本発明と関係がないので、詳細な説明を省略する。その後、ステップS901の処理に戻る。

【0212】

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、レギュラーボーナスが終了した後は通常の遊技状態に制御され、ビッグボーナスが終了した後は15ゲームのRT3を経て通常の遊技状態に制御される。RT3または通常の遊技状態においてベル2～ベル4に入賞したときには、RT2に遊技状態が制御され、通常の遊技状態においてリプレイ2～リプレイ4に入賞したときには、RT1に遊技状態が制御される。RT1またはRT2に制御されると、そこから直接RT2またはRT1に制御されることはない。そして、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞せずに、RT2で100ゲームを消化したりRT1で144ゲームを消化すると、再び通常の遊技状態に制御される。

40

【0213】

RT2は、リプレイの当選確率が通常の遊技状態よりも大幅に高くなることでメダルの

50

払出率が1よりも大きくなる遊技者にとって有利な遊技状態である。この有利なRT2には、内部抽選においてベル1 + ベル2、ベル1 + ベル3、またはベル1 + ベル4に当選しているときに、それぞれ左のリール3Lに「赤7」、「白7」、「BAR」を導出できるタイミングで停止ボタン12Lを操作してベル2、ベル3、ベル4に入賞させることによって、制御させることができる。停止ボタン12Lの操作タイミングが適切でなければ、ベル1 + ベル2、ベル1 + ベル3、またはベル1 + ベル4に当選していてもベル1に入賞してしまい、遊技状態はRT2に制御されない。

#### 【0214】

ここで、通常の遊技状態またはRT3においてRTナビフラグが設定されていない、すなわちRTナビを行う旨が決定されていなければ、ベル1 + ベル2、ベル1 + ベル3、またはベル1 + ベル4に当選しても、ベル1とともにベル2 ~ ベル4の何れに当選しているのかまでは報知されない。この場合には、遊技者は、ベル2、ベル3またはベル4に確実に入賞させるタイミングで停止ボタン12Lを操作することができないので、内部抽選においてRT2に制御させる可能性が生じたとしても、一定の割合でRT2に制御させることができないものとなる。

10

#### 【0215】

これに対して、通常の遊技状態またはRT3においてRTナビフラグが設定されている、すなわちRTナビを行う旨が決定されていければ、ベル1とともにベル2 ~ ベル4の何れに当選しているかが遊技者に報知される。遊技者は、ベル2 ~ ベル4のうちで報知されたものに入賞させることのできるタイミングで停止ボタン12Lを操作することによって、ベル2 ~ ベル4に入賞させて遊技状態をRT2に制御させるものとする。これにより、遊技者に有利な遊技状態であるRT2への制御に関して遊技者が自らの操作で遊技に介入することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

#### 【0216】

また、ベル1 + ベル2、ベル1 + ベル3、またはベル1 + ベル4の何れに当選しているかによって、RT2に制御させるベル2、ベル3、ベル4に入賞させるための停止ボタン12Lの操作タイミングが全く異なっている。ベル1 + ベル2、ベル1 + ベル3、またはベル1 + ベル4の何れに当選しているかによって、遊技者は、RT2に制御させるために停止ボタン12Lを操作するタイミングを変えなければならないため、遊技者の遊技への介入感がさらに高まるとともに、遊技に介入する操作を行う際に停止ボタン12Lの操作タイミングを図る技術性も必要となるので、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【0217】

一方、RT1は、リプレイの当選確率が通常の遊技状態とほとんど同じでメダルの払出率が1よりも小さい遊技者にとって不利な遊技状態である。この不利なRT1には、リプレイ1 + リプレイ2、リプレイ1 + リプレイ3、またはリプレイ1 + リプレイ4に当選しているときに、それぞれ左のリール3Lに「赤7」、「白7」、「BAR」を導出できるタイミングで停止ボタン12Lを操作してリプレイ2、リプレイ3、またはリプレイ4に入賞させてしまうと、制御されてしまうこととなる。「赤7」、「白7」、「BAR」を導出できないタイミングで停止ボタン12Lを操作すれば、リプレイ1 + リプレイ2、リプレイ1 + リプレイ3、またはリプレイ1 + リプレイ4に当選していてもリプレイ1に入賞し、その終了までRT2に制御される可能性がなくなるRT1には制御されない。

40

#### 【0218】

ここで、通常の遊技状態においてRTナビフラグが設定されていない、すなわちRTナビを行う旨が決定されていなければ、リプレイ1 + リプレイ2、リプレイ1 + リプレイ3、またはリプレイ1 + リプレイ4に当選しても、リプレイ1とともにリプレイ2 ~ リプレイ4の何れに当選しているのかまでは報知されない。この場合には、遊技者は、リプレイ2、リプレイ3またはリプレイ4に入賞を確実に回避できるタイミングで停止ボタン12Lを操作することができないので、内部抽選においてRT1に制御させる可能性が生じると、一定の割合でRT1への制御を回避することができないものとなる。

50

## 【0219】

これに対して、通常の遊技状態においてRTナビフラグが設定されている、すなわちRTナビを行う旨が決定されていれば、リプレイ1とともにリプレイ2～リプレイ4の何れに当選しているかが遊技者に報知される。遊技者は、リプレイ2～リプレイ4のうちで報知されたものの入賞を回避することのできるタイミングで停止ボタン12Lを操作することによって、リプレイ2～リプレイ4に入賞させずにリプレイ1に入賞させて遊技状態がRT1に制御させるのを回避することができる。これにより、遊技者に不利な遊技状態であるRT1の回避に関して遊技者が自らの操作で遊技に介入することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【0220】

また、リプレイ1+リプレイ2、リプレイ1+リプレイ3、またはリプレイ1+リプレイ4の何れに当選しているかによって、RT1に制御されるリプレイ2、リプレイ3、リプレイ4の入賞を回避するための停止ボタン12Lの操作タイミングが全く異なっている。リプレイ1+リプレイ2、リプレイ1+リプレイ3、またはリプレイ1+リプレイ4の何れに当選しているかによって、遊技者は、RT1に制御させないために停止ボタン12Lを操作するタイミングを変えなければならないため、さらにRT1の回避に関しても遊技者の遊技への介入感がさらに高まるとともに、遊技に介入する操作を行う際に停止ボタン12Lの操作タイミングを図る技術性も必要となるので、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

## 【0221】

また、遊技者に有利なRT2に制御される可能性が生じるベル1+ベル2、ベル1+ベル3、またはベル1+ベル4には、通常の遊技状態でもRT3でも当選することがあるが、遊技者に不利なRT1に制御される可能性が生じるリプレイ1+リプレイ2、リプレイ1+リプレイ3、またはリプレイ1+リプレイ4には、通常の遊技状態では当選することはあっても、ビッグボーナスの終了後の15ゲームの間のRT3では当選することがない。このため、ビッグボーナスの終了から15ゲームを消化するまで、遊技者は、不利な遊技状態であるRT1に制御されることを心配することなく、遊技な遊技状態であるRT2への制御を期待しながら、遊技を進められるようになる。

## 【0222】

また、ベル2～ベル4の入賞に基づいて制御されるRT2の継続ゲーム数は最大で100ゲーム、リプレイ2～リプレイ4の入賞に基づいて制御されるRT1の継続ゲーム数は最大で144ゲームである。一方、通常の遊技状態、RT1、RT2またはRT3においてレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に当選する確率は、およそ $1/150.3$ である。つまり、ボーナス間のゲーム数の期待値は、RT1やRT2の最大継続ゲーム数よりも大きくなっている。

## 【0223】

特にRT1の最大継続ゲーム数がボーナス間のゲーム数の期待値よりも小さいことによって、一旦RT1に制御されてしまっても、次にレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)に入賞するまでに再び通常の遊技状態に制御され、RT2に制御させるチャンスが到来する場合が多くなるので、遊技者の期待感を大きく損なわせることがない。また、ボーナスとボーナスの間において、RT1やRT2に適度に制御することができるものとなる。

## 【0224】

ところで、上記したようにRT2に制御させるように通常の遊技状態またはRT3においてベル2～ベル4の当選を報知し、RT1への制御を避けるように通常の遊技状態においてリプレイ2～リプレイ4の当選を報知するRTナビを行うかどうかは、第1に、遊技状態がビッグボーナスに制御されているときにおいて決定されるものとなっている。遊技状態がビッグボーナスに制御されているときにおいては、各ゲームにおいてビッグボーナス中演出が行われるものとなっている。

## 【0225】

ここで、ビッグボーナスの1ゲーム目が開始される前には、液晶表示器4にてキャラクターA～Cが順次切替表示されており、遊技者の賭け数設定操作によってビッグボーナスの1ゲーム目のための賭け数が確定すると、その時点で表示されているキャラクターの種類が、ビッグボーナス中演出に適用されるキャラクターの種類ということになる。このように賭け数の設定タイミングによるキャラクターの種類の選択でビッグボーナス中演出の内容が変わるので、キャラクターの種類の選択に対する面白味が増すこととなる。

#### 【0226】

また、ビッグボーナスの終了後にRTナビを行うかどうかを該ビッグボーナスに制御されているときに決定する契機は、キャラクターAを選択したときにはベル1の当選、キャラクターBを選択したときにはスイカまたはチェリーの当選、キャラクターCを選択したときにはベル2～ベル4の入賞と、選択したキャラクターの種類に応じて異なっている。また、それぞれの契機でRTナビを行う旨が決定される確率も、 $1/32$ 、 $1/4$ 、 $1/1$ と異なっている。もっとも、各役の当選確率を考慮すれば、ビッグボーナスの終了までにRTナビを行う旨が決定される確率は、何れの種類のカラクターを選択しても大差がない。このようにビッグボーナスの開始時におけるキャラクターの選択は、単なる演出だけではなく遊技の進行そのものに影響するので、遊技者の遊技に対する介入感を高めさせ、これによって遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0227】

さらに、ビッグボーナスにおいてRTナビを行う旨が決定されたときには、これを遊技者に報知すべくRTナビ告知が行われることとなるが、RTナビ告知の際に表示される画像は、それぞれに選択したキャラクターの画像になっている。さらに、RTナビ告知が行われるタイミングも、キャラクターAを選択したときにはビッグボーナスの終了時、キャラクターBを選択したときには次のゲームのための賭け数が確定したとき、キャラクターCを選択したときにはベル2～ベル4の入賞で即座にと、選択したキャラクターの種類に応じて異なっている。このようにビッグボーナスの開始時におけるキャラクターの選択は、RTナビを行う旨が決定されたときに行われるRTナビ告知の手法にも違いを生じさせるので、キャラクターの種類の選択に対する面白味をさらに増すことができるものとなる。

#### 【0228】

また、遊技状態がRT2に制御されているときにも、当該RT2が終了した後の通常の遊技状態でRTナビを行うかどうか決定されるものとなっている。つまり、RT2に制御されているときの各ゲームでRTナビ抽選を行い、これに当選することによってRT2の終了後の通常の遊技状態でRTナビが行われる。もっとも、RT2に制御されているゲームでのRTナビ抽選は、何らかの役に当選しているとその当選確率は低い、全ての役にハズレとなっているときには比較的高い当選確率で当選するものとなっている。このため、RT2のゲームで何らかの役に入賞できなかったときでも、これによって却ってRTナビ抽選に当選したことの期待感が高まるので、遊技者の期待感を減退させることがない。

#### 【0229】

さらに、レギュラーボーナスまたはビッグボーナスの終了後に消化したゲーム数が700ゲーム以上となっている場合には、通常の遊技状態に制御されると必ずRTナビが行われるものとなっている。このRTナビによって遊技者に有利なRT2に制御されやすくなるので、ボーナス間のゲーム数が大きくなりすぎたことへの救済を図ることができるようになる。

#### 【0230】

また、各ゲームで行われる内部抽選の当選確率は、設定値に応じて異なっているため、設定値が変更されると、それ以降のゲームでは、新たに設定された設定値に応じた当選確率で内部抽選が行われるものとなる。設定値を変更するためには、設定キースイッチ92をON状態としてスロットマシン1を起動し、ここで移行した設定変更モードにおいて設定スイッチ91を操作して所望の設定値を選択し、スタートレバー11を操作した後に設定キースイッチ92をOFF状態とすることが必要となっている。

#### 【0231】

ここで、設定値の変更のために単に設定キースイッチ 9 2 のみを ON 状態として起動した場合には、RAM 1 1 2 が初期化されないので、設定値が変更されても、設定値以外に RAM 1 1 2 に記憶されているデータが変更されることはない。このため、第 1 リセットスイッチ 4 8 または第 2 リセットスイッチ 9 3 を ON 状態とせず設定値の変更のみを行った場合には、他の遊技に関するデータは RAM 1 1 2 に記憶されたままであるので、設定値の変更前に制御されていた遊技状態は、設定値の変更後のゲームでも継続される。つまり、設定値の変更が遊技状態の変化のように一目瞭然の変化を生じさせない。

#### 【 0 2 3 2 】

設定値が変更されることによって内部抽選の当選確率だけには変化が生じるが、あくまで確率の問題として違いが生じるだけで、設定値の変更後の消化ゲーム数が少ないうちは、内部抽選の当選確率が変化していること、すなわち設定値が変更されていることが遊技者に予測できてしまうことはない。設定値がある程度予測できることはあるにしても、そこに至るまでには相当数のゲームをこなさなければならない。このため、遊技店で複数台のスロットマシンが稼働しているような状況においては、前日の閉店から開店までの間に設定値が変更されていることが開店して直ぐに遊技者に分かってしまうようなことがなく、これによって遊技者が寄りつかなくなるような台が生じなくなり、個々の台の稼働率が下がることがない。

#### 【 0 2 3 3 】

もっとも、設定値を変更するだけでは RAM 1 2 2 が初期化されず、設定値の変更前後で遊技状態に変化が生じないものとしても、設定キースイッチ 9 2 を ON 状態とし、さらに第 1 リセットスイッチ 4 8 または第 2 リセットスイッチ 9 3 も ON 状態として起動すれば、RAM 1 2 2 に記憶されているデータを初期化することができる。このため、設定値の変更操作時を利用して、必要に応じて通常の遊技状態に戻すことができる。

#### 【 0 2 3 4 】

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。

#### 【 0 2 3 5 】

上記の実施の形態では、ビッグボーナスの開始時において遊技者によりキャラクタ A、キャラクタ B、キャラクタ C の何れが選択された場合においても、あるいは RT 2 の終了時やボーナス間ゲーム数が 7 0 0 ゲームになった時のものにおいても、タイミングの違いはあるものの、RT ナビ告知は、いずれも液晶表示器 4 への画像の表示により行われるものとしていた。もっとも、3 種類のキャラクタの一部または全部において液晶表示器 4 への画像の表示とは異なる態様で RT ナビ告知を行うものとしてもよい。例えば、スピーカ 7 L、7 R、7 U からの音声の出力による場合、選択したキャラクタの種別に応じて所定の音声出力させるものとしてもよい。

#### 【 0 2 3 6 】

上記の実施の形態では、RT ナビにおいては、ベル 2 ~ ベル 4、あるいはリプレイ 2 ~ リプレイ 4 のうちの当選しているものの種類をそのまま報知することで、遊技者に有利な RT 2 に制御させることができ、遊技者に不利な RT 1 への制御を回避することができる停止操作の手順を遊技者が特定できるものとしていた。もっとも、RT ナビにおいて報知する情報は、このように内部抽選の当選結果を直接的に報知するものではなくても、RT 2 に制御させることができ、RT 1 への制御を回避することができる停止操作の手順を遊技者が特定できる何らかの情報を報知するものであればよく、その情報は、停止操作の手順そのものであっても、表面上は内部抽選の当選結果や停止操作とは無関係な情報であってもよい。

#### 【 0 2 3 7 】

例えば、ベル 2 ~ ベル 4、リプレイ 2 ~ リプレイ 4 の当選に対応して、液晶表示器 4 に表示する画像の背景色を、赤（「赤 7」に対応）、白（「白 7」に対応）、黒（「BAR」に対応）と変化させたり、液晶表示器 4 に表示するキャラクタの種類を変化させるものとしてもよい。また、左のリール 3 L において、「赤 7」、「白 7」、「BAR」の近傍

10

20

30

40

50

に互いに異なる図柄が配置されているのであれば、そのような図柄を報知するものとしてもよい。リプレイ 2～リプレイ 4 の入賞を避けるために、リプレイ 2～リプレイ 4 のうちの当選しているものを構成する図柄の近傍には配置されていない図柄を報知するものとしてもよい。

#### 【0238】

上記の実施の形態では、通常の遊技状態または R T 3 から R T 1 に遊技状態を制御させるリプレイ 2～4 には、リプレイ 1 と同時に当選するだけであった。これに対して、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)および/またはビッグボーナス(2)とリプレイ 2～リプレイ 4 に同時に当選するようにしてもよい。この場合、リプレイ 2～リプレイ 4 への入賞で遊技者に不利な R T 1 に制御されてしまったとしても、このときにはレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)および/またはビッグボーナス(2)の当選を期待できることになるので、遊技者の期待感を減退させない。

10

#### 【0239】

上記の実施の形態では、通常の遊技状態または R T 3 においては、内部抽選においてベル 1 とベル 2～ベル 4 の何れかに同時当選し、これに基づいてベル 1 ではなくベル 2～ベル 4 が可変表示装置 2 の表示結果として導出されたときに、遊技状態を R T 2 に制御するものとしていた。これに対して、通常の遊技状態または R T 3 においてベル 1 とベル 2～ベル 4 の何れかに同時当選したときに、ベル 2～ベル 4 ではなくベル 1 が可変表示装置の表示結果として導出されたときに、遊技状態を R T 2 に制御するものとしてもよい。この場合には、R T ナビによりベル 2～ベル 4 の当選が報知されたときには、報知されたベル 2～ベル 4 に入賞させずにベル 1 に入賞させるように停止操作を行うことで、R T 2 に遊技状態を制御させるものとすることができる。

20

#### 【0240】

リプレイ 1 とリプレイ 2～リプレイ 4 の関係についても同様であり、通常の遊技状態または R T 3 においてリプレイ 1 とリプレイ 2～リプレイ 4 の何れかに同時当選したときに、リプレイ 2～リプレイ 4 ではなくリプレイ 1 が可変表示装置の表示結果として導出されたときに、遊技状態を R T 1 に制御するものとしてもよい。この場合には、R T ナビによりリプレイ 2～リプレイ 4 の当選が報知されたときには、報知されたリプレイ 2～4 に入賞させるように停止操作を行うことで、R T 1 に遊技状態が制御されるのを回避することができる。

30

#### 【0241】

また、R T 2 に遊技状態を制御させるための図柄は、ベル 2～ベル 4 のように入賞となる役ではなく、内部抽選により当選した役の取りこぼしにより導出される図柄としてもよい。例えば、通常の遊技状態または R T 3 において、内部抽選によりベル 2、ベル 3、ベル 4 にそれぞれ単独で当選するものとし、これらの取りこぼし時にそれぞれ取りこぼし目 2、取りこぼし目 3、取りこぼし目 4 が導出され得るものとした場合、取りこぼし目 2、取りこぼし目 3、取りこぼし目 4 を R T 2 に遊技状態を制御させるための図柄としてもよい。この場合には、R T ナビによりベル 2～ベル 4 の当選が報知されたときには、報知されたベル 2～ベル 4 に入賞させずに取りこぼし目 2～取りこぼし目 4 を導出させるように停止操作を行うことで、R T 2 に遊技状態を制御させるものとすることができる。

40

#### 【0242】

R T 1 に遊技状態を制御させるための図柄についても同様であり、例えば、通常の遊技状態においてリプレイ 2、リプレイ 3、リプレイ 4 にそれぞれ単独で当選するものとし、これらの取りこぼし時にそれぞれリプレイ外し目 1、リプレイ外し目 2、リプレイ外し目 3 が導出され得るものとした場合、リプレイ外し目 1、リプレイ外し目 2、リプレイ外し目 3 を R T 1 に遊技状態を制御させるための図柄としてもよい。この場合には、R T ナビによりリプレイ 2～リプレイ 4 の当選が報知されたときには、報知されたリプレイ 2～リプレイ 4 に入賞させるように停止操作を行うことで、R T 1 に遊技状態が制御されるのを回避することができる。

#### 【0243】

50



さらに、遊技者にとって有利な遊技状態であるＲＴ２に制御させるための図柄を、リプレイ１～リプレイ４やこれらの取りこぼしにより導出されるリプレイ外し目２～４とし、遊技者にとって不利な遊技状態であるＲＴ１に制御させるための図柄を、ベル１～ベル４やこれらの取りこぼしにより導出される取りこぼし目２～４とすることも可能である。何れの場合も、ビッグボーナスの終了後に１５ゲームの間だけ制御されるＲＴ３では、内部抽選においてＲＴ１に遊技状態が制御される図柄を導出させる可能性のある役には当選させないものとすることができる。

#### 【０２４４】

上記の実施の形態では、ベル２～ベル４の表示態様を構成する左のリール３Ｌの図柄は、それぞれ「赤７」、「白７」、「ＢＡＲ」であり、リプレイ２～４の表示態様を構成する左のリールの図柄も、それぞれ「赤７」、「白７」、「ＢＡＲ」であった。ここに左のリール３Ｌについては、「赤７」、「白７」、「ＢＡＲ」は１つずつ配置されており、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒを如何なる順番で操作しようとも、停止ボタン１２Ｌの操作タイミングを図ることで、ベル２～ベル４に入賞させ、あるいはリプレイ２～リプレイ４の入賞を回避することができた。停止ボタン１２Ｌの操作タイミングが悪ければ、ベル２～ベル４に入賞せず、リプレイ２～リプレイ４に入賞してしまうものとなっていた。

#### 【０２４５】

これに対して、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒにおける図柄の配列によっては、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒを所定の順番で操作するとＲＴ１、ＲＴ２に移行させる役に必ず入賞したり、該所定の順番以外の順番で操作するとＲＴ１、ＲＴ２に移行させる役に入賞しない場合があり得ることとなるものもある。例えば、左のリール３Ｌについて「赤７」が７コマ間隔で３つ配置されている場合、左のリール３Ｌを１番目に操作すればベル２、リプレイ２に必ず入賞するが、左のリール３Ｌを１番目に操作しなければ操作タイミングによってベル２、リプレイ２に入賞しない場合がある。

#### 【０２４６】

同様に、ベル３の図柄組み合わせを「ベル - 白７ - ベル」、リプレイ３の図柄組み合わせを「ＪＡＣ - 白７ - ＪＡＣ」とし、中のリール３Ｃについて「白７」を７コマ間隔で３つ配置した場合には、中のリール３Ｃを操作する順番で決まる。ベル４の図柄組み合わせを「ベル - ベル - ＢＡＲ」、リプレイ４の図柄組み合わせを「ＪＡＣ - ＪＡＣ - ＢＡＲ」とし、右のリール３Ｒについて「ＢＡＲ」を７コマ間隔で３つ配置した場合には、右のリール３Ｒを操作する順番で決まる。また、ここでは、リプレイ２～リプレイ４ではなく、リプレイ１をＲＴ１への突入図柄とする。

#### 【０２４７】

この場合、ＲＴナビにおいては、ベル１＋ベル２、ベル１＋ベル３、ベル１＋ベル４、リプレイ１＋リプレイ２、リプレイ１＋リプレイ３、リプレイ１＋リプレイ４に当選しているときには、ベル２～ベル４、あるいはリプレイ２～リプレイ４に確実に入賞させるための停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作順序のみを報知するものとしてもよい。もっとも、ベル２～ベル４、リプレイ２～リプレイ４のうちの当選しているものの種類を報知した場合でも、その種類によってベル２～ベル４、あるいはリプレイ２～リプレイ４に確実に入賞させるための停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作順序を遊技者が特定することができる。

#### 【０２４８】

これにより、遊技者は、報知された操作順序（あるいは、報知された役の種類に応じて特定される操作順序）に従って停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒを操作することで、ベル２～ベル４に確実に入賞させてＲＴ２に制御させるとともに、リプレイ２～リプレイ４に確実に入賞させてＲＴ１への移行を回避させることができるようになる。この場合には、技量の低い遊技者も、自らの操作に従って、ＲＴ２への移行とＲＴ１の回避を確実に行うことができるようになる。

#### 【０２４９】

上記の実施の形態では、ビッグボーナスの終了後の所定ゲーム数（１５ゲーム）の間は

10

20

30

40

50

通常の遊技状態ではなく R T 3 に遊技状態が制御され、R T 3 では、R T 1 に遊技状態を制御させるリプレイ 2 ～リプレイ 4 には内部抽選において当選しないものとしていた。これに対して、ビッグボーナスの終了後に所定ゲーム数を消化する前であっても、リプレイ 2 ～リプレイ 4 のように R T 1 に遊技状態を制御させる図柄を導出させる可能性のある役に当選することがあってもよい。

#### 【 0 2 5 0 】

もっとも、ビッグボーナスの終了後の所定ゲーム数の間は、所定ゲーム数を消化した後のゲームよりも、リプレイ 2 ～リプレイ 4 のように R T 1 に遊技状態を制御させる図柄を導出させる可能性のある役の当選確率を低くすることが好ましい。ビッグボーナスの終了後の所定ゲーム数の間、R T 1 に遊技状態を制御させる図柄を導出させる可能性のある役に当選する可能性があっても、その当選確率を低く設定しておくことで、遊技者は、不利な遊技状態である R T 1 への制御をあまり心配することなく、有利な遊技状態である R T 2 への制御を期待しながら、遊技を進められるようになる。

10

#### 【 0 2 5 1 】

上記の実施の形態では、ボーナス終了後の消化ゲーム数が 7 0 0 ゲーム以上となった場合を除いて R T ナビを行う旨が決定されたときには、該 R T ナビは、次に R T 1 または R T 2 に制御されるまで継続するものとしており（但し、レギュラーボーナスまたはビッグボーナスに制御されるまで）、一旦 R T 1 または R T 2 に遊技状態が制御された後には、改めて R T ナビを行う旨が決定されなければ、R T ナビが行われることはなかった。また、リプレイ 2 ～リプレイ 4 やベル 2 ～ベル 4 に入賞せずに R T 1 または R T 2 に遊技状態が制御されない限り、何ゲームを消化しても R T ナビが終了させられることはなかった。

20

#### 【 0 2 5 2 】

これに対して、ボーナス終了後の消化ゲーム数が 7 0 0 ゲームになる前に R T ナビを行う旨が決定された場合には、そこから（ビッグボーナス中の R T ナビを行う旨の決定ではビッグボーナスの終了から）所定ゲーム数を消化するまで、R T ナビを行うものとしてもよい。あるいは、R T ナビを行う旨が決定されてから（ビッグボーナス中の R T ナビを行う旨の決定ではビッグボーナスの終了から）所定時間を経過するまで、R T ナビを行うものとしてもよい。

#### 【 0 2 5 3 】

また、R T ナビは、R T 1 に制御されても終了せず、R T 2 に制御されるまで継続するものとしてもよい。すなわち、R T ナビによるベル 2 ～ベル 4 の当選の報知に従って停止ボタン 1 2 L が操作され、R T 2 に制御された場合には R T ナビが終了するが、リプレイ 2 ～リプレイ 4 の当選の報知に従って停止ボタン 1 2 L が操作されずに、R T 1 に制御されてしまった場合には、該 R T 1 が 1 4 4 ゲームの消化により終了した後の通常の遊技状態で再び R T ナビされるものとしてもよい。この場合には、技量が十分でなく、R T ナビ通りに確実に停止操作が行えない遊技者を救済することができる。

30

#### 【 0 2 5 4 】

上記の実施の形態では、ボーナスの終了から次のボーナスの開始までのゲームでは、ボーナス後の消化ゲーム数が 7 0 0 ゲーム以上となった場合を除いて、R T 2 に制御されているときにのみ R T ナビ抽選を行い、これに当選することで 1 0 0 ゲームの消化により R T 2 が終了した後の通常の遊技状態でも R T ナビが行われ得るものとしていた。これに対して、R T 1 に制御されているときにも R T ナビ抽選を行い、これに当選することで 1 4 4 ゲームの消化により R T 1 が終了した後の通常の遊技状態でも R T ナビが行われるようにしてもよい。

40

#### 【 0 2 5 5 】

R T 1 に制御されているときに行われる R T ナビ抽選では、R T 1 では内部抽選において全ての役にハズレとなる確率が高いので、R T 2 のように内部抽選で全ての役にハズレとなったゲームで R T ナビ抽選の当選確率を高くするのではなく、例えば、スイカなどの特定の役に当選した（または入賞した）ゲームで R T ナビ抽選の当選確率を高くするものとしてもよい。これにより、R T 1 において特定の役に入賞したときに、R T ナビが行わ

50

れることに対する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。

【0256】

上記の実施の形態では、ボーナス間ゲームカウンタの値は、レギュラーボーナスとビッグボーナスの何れに入賞したときも0にクリアされ、この値が700以上となっていて通常の遊技状態となったならば、RTナビを実行するものとしていた。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まず）においては、RTナビ抽選は行われないので、レギュラーボーナスの入賞ではRTナビが実行されないゲーム数が大きくなりすぎてしまうことがある。そこで、遊技状態がレギュラーボーナスに制御されている間はボーナス間ゲームカウンタの値を加算はしないものの、レギュラーボーナスの入賞ではボーナス間ゲームカウンタの値をクリアしないものとしてもよい。これにより、RTナビが行われない期間が長くなりすぎるのを防ぐことができる。

10

【0257】

上記の実施の形態では、ビッグボーナスの1ゲーム目が開始される前に液晶表示器4にてキャラクタA～Cが順次切替表示され、ビッグボーナスの1ゲーム目のための賭け数が確定したタイミングで表示されていたキャラクタの種類に応じて、ビッグボーナス中の演出の種類が選択されるものとしていた。もっとも、ビッグボーナス中の演出中の種類は、賭け数の設定のように遊技の進行に絡む操作によって選択するのではなく、遊技の進行とは全く独立した操作によって遊技者が選択できるようにしてもよい。

20

【0258】

また、ビッグボーナス中の演出は、遊技者の選択に従って変化される液晶表示器4に表示されるキャラクタの種類が変化するものではなく、キャラクタ以外の画像が変化するものであってもよい。また、遊技者の選択によって液晶表示器4に表示される画像が変化することはないが、ビッグボーナス中の演出で出力される効果音やBGMなどが変化するものであってもよい。また、遊技者の選択に従ってビッグボーナスにおいて内容が変化される演出は、RTナビ告知だけであってもよい。

【0259】

上記の実施の形態では、ビッグボーナスの開始時に遊技者が選択したキャラクタの種類に応じて、異なる契機でRTナビを行うか否かを決定するものとしていた。そして、RTナビを行う旨を決定したときには、ビッグボーナスの開始時に遊技者が選択したキャラクタの種類に応じて異なる態様で、また、異なるタイミングでRTナビ告知を行うものとしていた。これに対して、RTナビ告知の態様のみを遊技者が選択したキャラクタの種類に応じて異なるものとしたり、RTナビ告知を行うタイミングのみを遊技者が選択したキャラクタの種類に応じて異なるものとしたりすることもできる。

30

【0260】

また、遊技者の選択に従って異なる契機で実行されるか否かが決定され、該決定が異なる態様やタイミングで報知される対象となる処理は、RTナビに限るものではない。例えば、レギュラーボーナスやビッグボーナスの遊技状態以外に遊技制御基板101の側で制御される遊技状態が通常の遊技状態だけであり、ビッグボーナス中に行われる抽選に従ってビッグボーナス後の所定の期間において演出制御基板102の側で小役当選を告知するAT（Assist Time）を実行するスロットマシンにおいて、ATを実行するか否かの決定を遊技者の選択に従って異なる契機で実行し、異なる態様やタイミングで報知するものとしてもよい。また、遊技者の選択に従って異なる契機で実行されるか否かが決定され、該決定が異なる態様やタイミングで報知される対象となる処理は、遊技制御基板101の側において決定される処理であってもよい。

40

【0261】

上記の実施の形態では、レギュラーボーナスとビッグボーナスのうちのビッグボーナスでのみ、その開始時にビッグボーナス中に実行されるキャラクタの種類（演出の態様）を遊技者の操作により選択し、選択した演出の種類に応じてRTナビを行うか否かを決定し、RTナビ告知を行うものとしていた。もっとも、これらのことは、ビッグボーナスだけ

50

ではなくレギュラーボーナスにおいても行うことができ、ビッグボーナスにおいて行わずにレギュラーボーナスにおいてのみ行うこともできる。

【0262】

上記の実施の形態では、第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93をON状態とせずに設定キースイッチ92をON状態としてスロットマシン12を起動し、設定値の変更操作を行った場合には、新たな設定値が記憶される他は、RAM112が全く初期化されないものとなっていた。このため、設定値の変更操作を行った後のゲームでも、遊技状態や当選フラグの設定状況（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の当選）は、設定値の変更操作を行う前のゲームから持ち越される状態となっていた。

10

【0263】

これに対して、設定値の変更操作を行った後のゲームで、遊技状態は設定値の変更操作を行う前のゲームから持ち越されるが、当選フラグの設定状況は設定値の変更操作を行う前のゲームから持ち越されないものとしてもよい。これは、例えば、RAM112において遊技状態等のデータを記憶する領域と当選フラグを設定するための領域とを分けておき、第1リセットスイッチ48または第2リセットスイッチ93をON状態とせずに設定キースイッチ92をON状態としてスロットマシン12を起動した場合に、前者の領域は初期化されないが、後者の領域は初期化されるものとすることで実現できる。

【0264】

上記の実施の形態では、3つのリール3L、3C、3Rのうち一部が既に停止されている場合において、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止済みのリールの停止位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われるようになっていた。ここで、停止済みのリールの停止位置の代わりに、当該リールを停止させるために停止ボタン12L、12C、12Rが操作されたときの位置（すなわち、当該リールのステップ数）を適用するものとしてもよい。この場合も、上記の実施の形態における停止制御テーブルの選択と同様に、リールを停止させる際の制御が複雑化することがないという効果を得ることができる。

20

【0265】

上記の実施の形態では、遊技状態に応じて定められた抽選対象役の判定値数を内部抽選用の乱数に順次加算していき、その加算の結果オーバーフローが生じた時点において抽選対象役として読み出されていた役に当選するものとしていた。これに対して、判定値数を取得した内部抽選用の乱数の値から順次減算して、減算の結果を新たな内部抽選用の乱数の値とするものとしてもよい。判定値数を内部抽選用の乱数の値から減算するときには、減算の結果にオーバーフロー（ここでは、減算結果がマイナスとなること）が生じたかどうかを判定するものとして行うことができる。また、遊技状態に応じた各役の判定値数に応じて、各役を当選と判定する判定値を定めた当選判定用テーブルをゲーム毎に作成し、取得した内部抽選用の乱数の値を各役の判定値と比較することで、内部抽選を行うものとしてもよい。

30

【0266】

上記の実施の形態では、何れの遊技状態においても、賭け数として3を設定することのみによりゲームを開始させることができた。もっとも、ゲームを開始させるために設定できる賭け数は、1～3の範囲で任意の数を適用することができる。遊技状態毎に設定できる賭け数が異なってもよい。ここで、通常の遊技状態、RT1、RT2またはRT3で賭け数として1または2が設定されていたときには、賭け数として3が設定されたときよりも内部抽選における小役の当選確率を低下させるとともに、小役に入賞したときの払い出しメダル枚数を増加させることができる。

40

【0267】

上記の実施の形態では、遊技状態がビッグボーナスにあってRAM112にビッグボーナス中フラグが設定されているゲームではスタートレバー11の操作時にRAM112にレギュラーボーナス中フラグが設定されているかどうかを判定し、レギュラーボーナス中

50

フラグが設定されていなければ、これを設定してレギュラーボーナスに制御するものとしていた。こうしてビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）の入賞後に最初にレギュラーボーナスに制御する場合も、一回分のレギュラーボーナスが終了して未だビッグボーナスが終了していないときに再びレギュラーボーナスに制御する場合も、同じ処理を行えばよいものとしていた。

#### 【 0 2 6 8 】

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

#### 【 0 2 6 9 】

また、ビッグボーナスの遊技状態は、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）の入賞で小役ゲームを提供し、さらに小役ゲームでの J A C I N 当選に基づいて J A C I N（例えば、「ベル - J A C - J A C」で小役ゲーム中において内部抽選の対象役となる）に入賞することで、遊技状態をビッグボーナス中のレギュラーボーナスを提供するものとしてもよい。ビッグボーナス中に 1 セット分のレギュラーボーナスが終了し、未だ払出メダル枚数が 4 6 5 枚を越えていなければ、再び小役ゲームに制御するものとすることができる。

#### 【 0 2 7 0 】

上記の実施の形態では、当選フラグの設定状況に基づいて停止制御テーブルを予め選択し、リール 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。

#### 【 0 2 7 1 】

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 ミリ秒の最大停止遅延時間の範囲内（表示されている図柄と引き込み分を含めて合計 5 コマの範囲）に、当選フラグの設定されている役の図柄があるかどうかを判定する。

#### 【 0 2 7 2 】

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。

#### 【 0 2 7 3 】

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。

#### 【0274】

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

10

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0275】

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

【図 2】可変表示装置を構成する各リール上における図柄の配列を示す図である。

【図 3】図 1 のスロットマシンの制御回路の全体構成を示すブロック図である。

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

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

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

20

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

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

【図 9】図 8 の抽選処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 10】図 8 のリール回転処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 11】図 8 の入賞判定処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 12】図 8 の払出処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 13】演出制御基板内の制御部が実行する処理を示すフローチャートである。

【図 14】演出制御基板内の制御部が実行する処理を示すフローチャートである。

30

【図 15】演出制御基板内の制御部が実行する処理を示すフローチャートである。

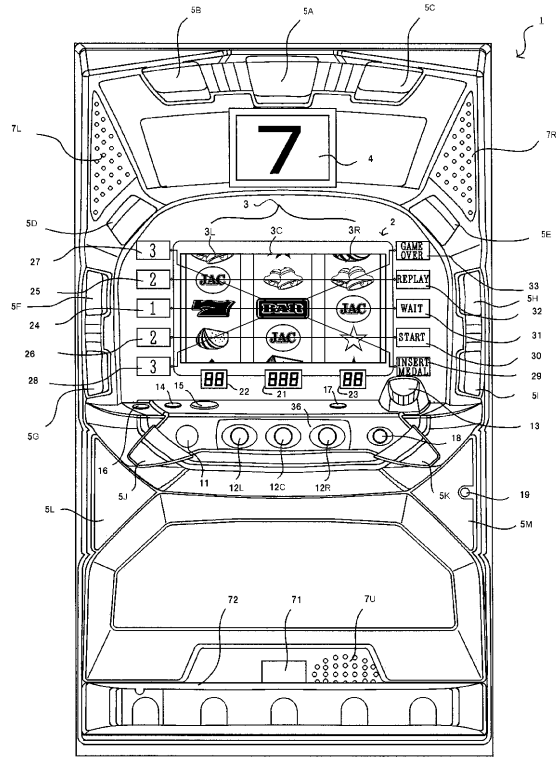
#### 【符号の説明】

#### 【0276】

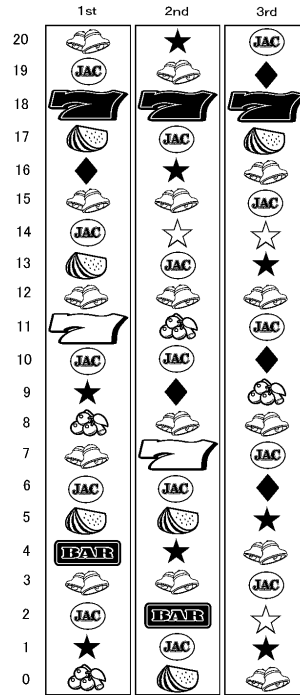
- 1 スロットマシン
- 2 可変表示装置
- 4 液晶表示器
- 101 遊技制御基板
- 111 CPU
- 112 RAM
- 113 ROM
- 102 演出制御基板
- 121 CPU
- 122 RAM
- 123 ROM

40

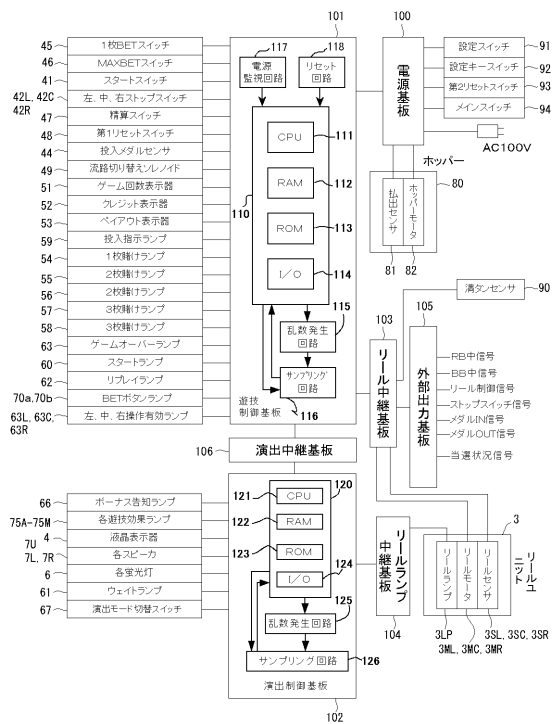
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

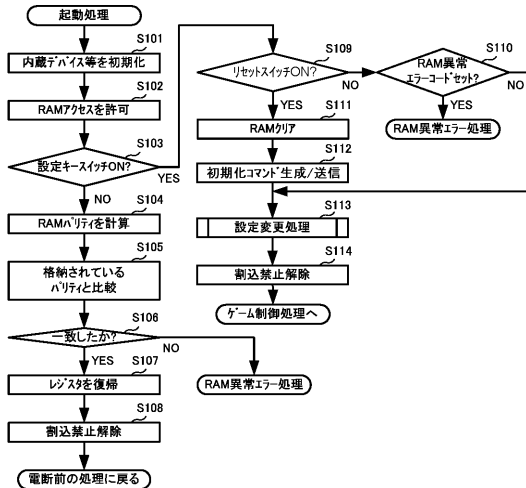
(a)

役	図柄組み合わせ
R.B	BAR - BAR - 赤7
B.B(1)	赤7 - 赤7 - 赤7
B.B(2)	白7 - 白7 - 赤7
スカ	スカ - スカ - スカ
ベル1	ベル - ベル - ベル
ベル2	赤7 - ベル - ベル
ベル3	白7 - ベル - ベル
ベル4	BAR - ベル - ベル
チェリー	チェリー - ANY - ANY
リプレイ1	JAC - JAC - JAC
リプレイ2	赤7 - JAC - JAC
リプレイ3	白7 - JAC - JAC
リプレイ4	BAR - JAC - JAC

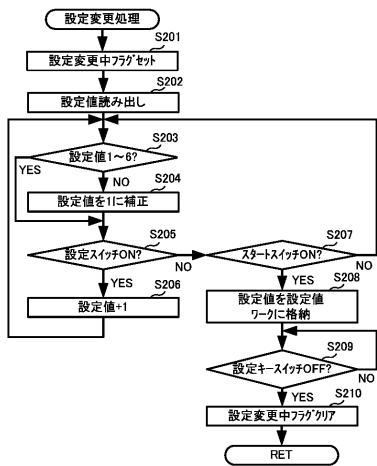
(b)

抽選対象役	遊技状態				
	R.B	RT1	RT2	RT3	通常
R.B	0	146	146	146	146
B.B(1)	0	146	146	146	146
B.B(2)	0	146	146	146	146
スカ	300	300	300	300	300
ベル1	54100	0	0	0	0
ベル1+ベル2	1640	2185	2185	2185	2185
ベル1+ベル3	1640	2185	2185	2185	2185
ベル1+ベル4	1640	2185	2185	2185	2185
チェリー	6200	6200	6200	6200	6200
リプレイ1	0	8983	50604	38542	0
リプレイ2	0	0	0	0	2994
リプレイ3	0	0	0	0	2994
リプレイ4	0	0	0	0	2994

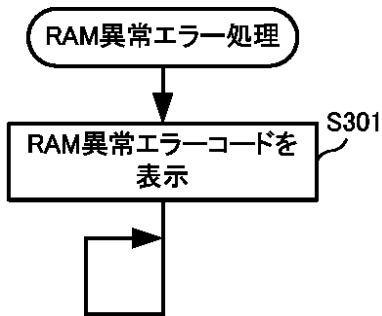
【図 5】



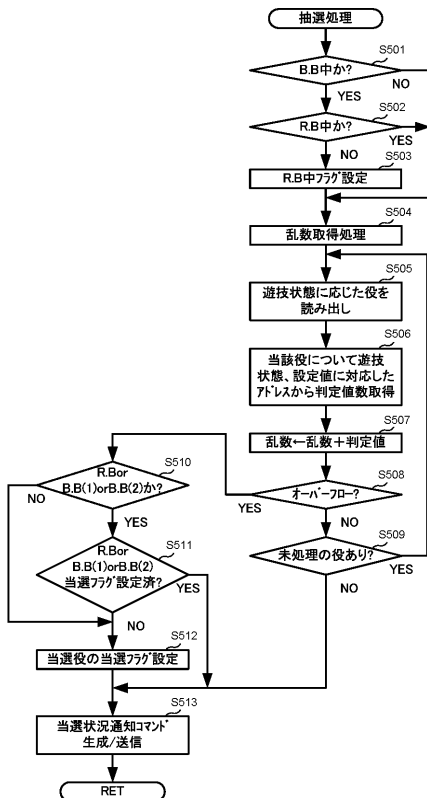
【図 6】



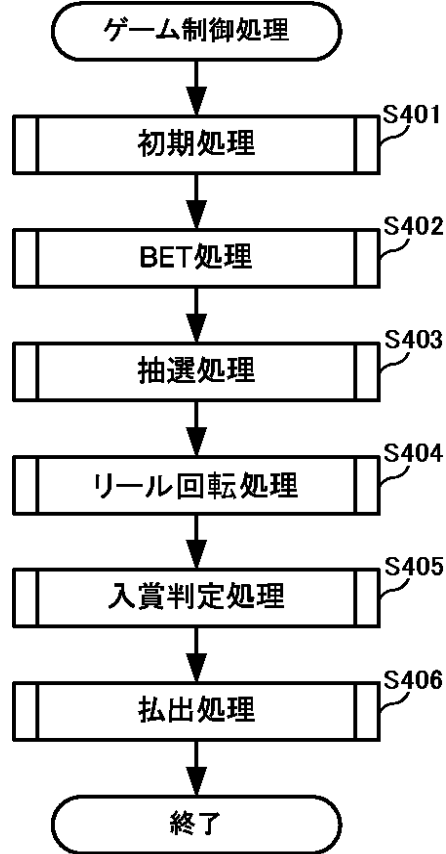
【図 7】



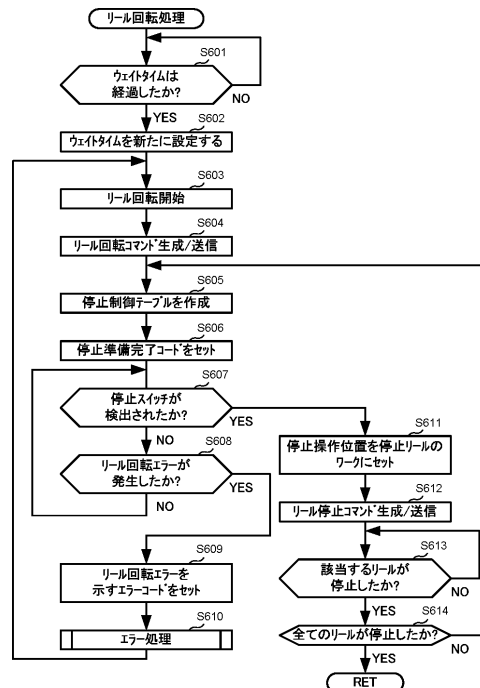
【図 9】



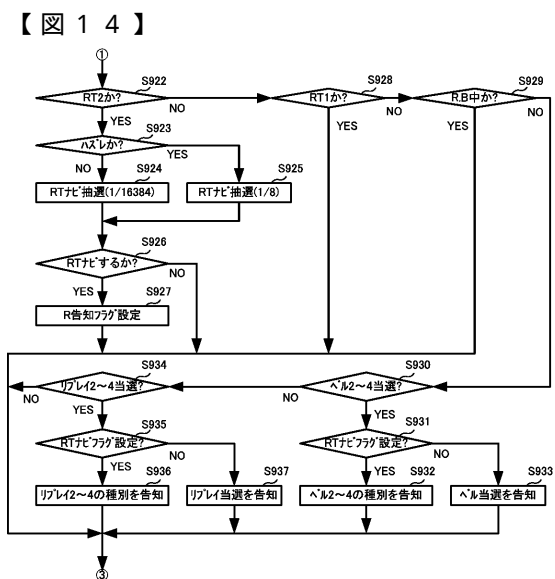
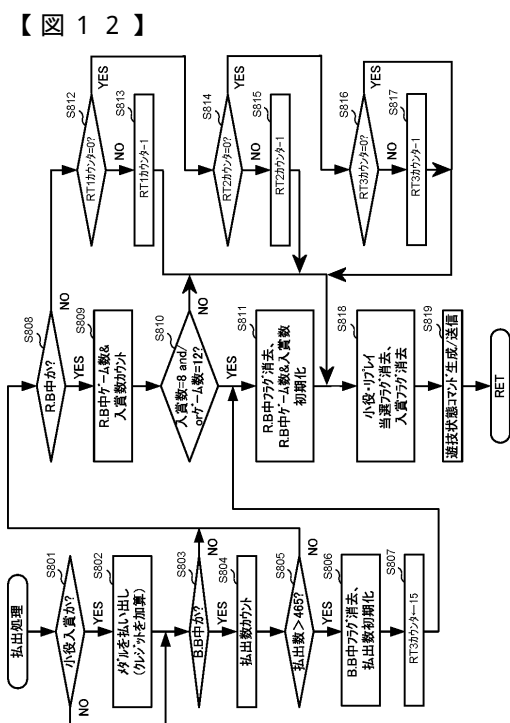
【図 8】



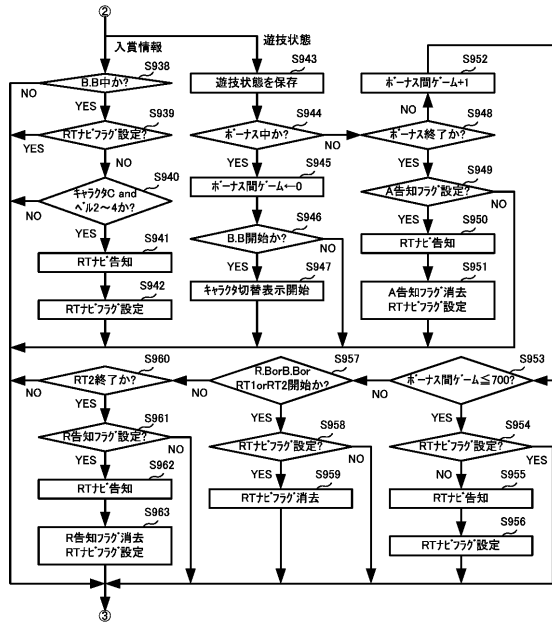
【図 10】







【図 15】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2006-346473(JP,A)

パチスロ攻略マガジンドラゴン,株式会社双葉社,2006年11月21日,2007年1月号  
 , 22~23頁,エレコ製「モエるまりんバトル」

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 5/04