

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5813739号
(P5813739)

(45) 発行日 平成27年11月17日(2015.11.17)

(24) 登録日 平成27年10月2日(2015.10.2)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D
A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 2 (全 74 頁)

(21) 出願番号	特願2013-256775 (P2013-256775)	(73) 特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(22) 出願日	平成25年12月12日(2013.12.12)	(74) 代理人	100148835 弁理士 佐伯 義文
(62) 分割の表示	特願2008-180482 (P2008-180482) の分割	(74) 代理人	100149548 弁理士 松沼 泰史
原出願日	平成20年7月10日(2008.7.10)	(74) 代理人	100145481 弁理士 平野 昌邦
(65) 公開番号	特開2014-133109 (P2014-133109A)	(74) 代理人	100165179 弁理士 田▲崎▼ 脍
(43) 公開日	平成26年7月24日(2014.7.24)	(72) 発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
審査請求日	平成25年12月12日(2013.12.12)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別表示結果を含む複数種類の表示結果のうちから導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記可変表示部に表示結果を導出する導出制御手段と、

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

前記特別遊技状態に制御されているときにおいて、前記特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特定状態に制御する特定権利を付与するか否かを決定する特定決定手段と、

前記特定決定手段により前記特定権利を付与する旨が決定されたときに、該特定権利を付与する特定権利付与手段と、

前記特別遊技状態が終了したときにおいて、前記特定権利が付与されているときに、該特別遊技状態の終了後に該特定状態に制御する特定状態制御手段と、

前記特別遊技状態に制御されているときに、前記特定決定手段により前記特定権利を付

与する旨が決定されている可能性を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とを備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記特定決定手段により前記特定権利を付与する旨が決定されたときに、該特定権利を付与する旨が決定されたことを示す情報を、前記特別遊技状態の終了よりも先に報知するか前記特別遊技状態の終了に際して報知するかを決定する報知時期決定手段と、

前記報知時期決定手段の決定結果に応じたタイミングで、前記特定権利を付与する旨が決定されたことを示す情報を報知する特定決定報知手段を含み、

前記特定決定手段により前記特定権利を付与する旨が決定されずに前記特別遊技状態が終了するときには、該特別遊技状態に制御されている間において前記示唆演出実行手段により前記示唆演出が必ず実行される

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記報知時期決定手段によって決定される、前記特定権利を付与する旨が決定されたことを示す情報を、前記特別遊技状態の終了よりも先に報知するか前記特別遊技状態の終了に際して報知するかの決定割合は、選択手段により遊技者が選択することができることを特徴とする請求項 1 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、特に特別遊技状態の終了後に特定状態に制御する特定権利を付与するか否かを抽選により決定するとともに、該特定権利を付与する旨が決定されたことを示す情報を報知するスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

入賞の表示態様のうちでビッグボーナスやチャレンジ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ことで、遊技にメリハリを生じさせ、遊技の興奮を向上させている。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なければならない。つまり、遊技者による外部的な操作だけではなく、内部的に行われる抽選によって、遊技者に有利な状態に制御されるものとなっている。

【0004】

このように内部的に行われる抽選によって遊技者に有利な状態に制御される遊技機としては、スロットマシンの他にパチンコ遊技機が広く知られている。パチンコ遊技機では、遊技領域に打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞したことを契機として大当たり抽選を行っており、該抽選の結果に当選することで大入賞口が一定期間断続的に開放される大当たり状態に制御され（1回当たりの開放が1ラウンド）、遊技者にとっての有利な状態となる。さらに、大当たり抽選では、大当たり状態の終了後の始動入賞を契機とする大当たり抽選の当選確率を高くする確率変動状態などの遊技者にとっていっそう有利な状態とするか否かを決定しているものもある。

【0005】

10

20

30

40

50

パチンコ遊技機における大当たりの発生は、一般に、液晶表示器などで複数の図柄を変動表示させ、これを停止したときの態様（通常は、同じ種類の図柄が揃った態様）によって報知するものとなっている。大当たり状態の終了後に確率変動状態に制御することは、大当たりの発生を報知する図柄の態様で同時に報知する場合もあるが、確率変動状態には図柄の停止態様が示されてから直ぐに制御されるものではないため、必ずしもその必要はない。大当たり状態の終了までに報知すれば十分である。

【0006】

このような大当たり状態に制御されている間、或いは大当たりの終了時において確率変動状態に制御される旨を報知するパチンコ遊技機として、例えば、遊技者が大当たり状態に制御されているときに（特にラウンド中に）所定の操作ボタンを操作し、その操作が一定の操作条件を満たしたときには大当たり状態に制御されている間に確率変動状態に制御される旨を報知し、操作ボタンが全く操作されないなど一定の操作条件を満たすことができなかつたときには、大当たり状態の終了時に確率変動状態に制御される旨に報知するパチンコ遊技機があった（例えば、特許文献1参照）。

10

【0007】

【特許文献1】特開2007-244801号公報（要約書等）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、特許文献1のパチンコ遊技機では、大当たり状態に制御されている間に遊技者が操作ボタンを操作し、その操作が一定の操作条件を満たしているはずであるにも関わらず確率変動状態に制御される旨が報知されなかつたときには、大当たり状態の終了を待たずに確率変動状態に制御されないことが遊技者に分かってしまう。また、大当たり状態の終了時に確率変動状態に制御する旨を報知することが決まっている場合に、報知しないときと異なる演出を行うものとすると、大当たり状態の終了時に確率変動状態に制御する旨が報知されることが遊技者に分かってしまう。

20

【0009】

前述したスロットマシンにおいても、ボーナスに当選していることを報知する目的や、ボーナス中の抽選で他の遊技者にとって有利な状態（A Tなど）に制御する旨が決定されていることを報知する目的で、パチンコ遊技機と同じような演出が行われるものとなっている。例えば、ボーナス中の抽選で他の遊技者にとって有利な状態を決定した場合の報知を特許文献1のパチンコ遊技機における確率変動状態に制御する旨の報知と同様の態様で行った場合、同じ問題が発生する。

30

【0010】

本発明は、特定状態に制御する特定権利の付与が決定されたことを特別遊技状態の終了に際して報知する場合において、特定権利の付与に対する遊技者の期待感を特別遊技状態の終了まで持続させ、遊技の興奮を向上させることのできるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

40

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

前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン1）において、

表示結果が導出される前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス、レギュラーボーナス）への移行を伴う特別表示結果（ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）、レギュラーボーナス）を含む複数種類の表示結果のうちから導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段（C P U 1 1 1：内部抽選（図5（b）））と、

50

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記可変表示部に表示結果を導出する導出制御手段（CPU111：リール3L、3C、3Rの停止制御）と、

前記特別表示結果が導出されたときに、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（CPU111：ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）またはビッグボーナス（C）に入賞するとビッグボーナスに、レギュラーボーナスに入賞するとレギュラーボーナスに遊技状態を制御（図6））と、

前記特別遊技状態に制御されているときにおいて、前記特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特定状態（RTナビ）に制御する特定権利（RTナビの権利）を付与するか否かを決定する特定決定手段（CPU121（ステップS120、S122））と、

前記特定決定手段により前記特定権利を付与する旨が決定されたときに、該特定権利を付与する特定権利付与手段（CPU121（ステップS125））と、

前記特別遊技状態が終了したときににおいて、前記特定権利が付与されているときに、該特別遊技状態の終了後に該特定状態に制御する特定状態制御手段（CPU121：ビッグボーナスでRTナビ抽選に当選すると、ナビ権利フラグが設定された状態のまま通常遊技状態に制御される（ステップS125））と、

前記特別遊技状態に制御されているときに、前記特定決定手段により前記特定権利を付与する旨が決定されている可能性を示唆する示唆演出（示唆演出）を実行する示唆演出実行手段と（CPU121（ステップS140））を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記特定決定手段により前記特定権利を付与する旨が決定されたときに、該特定権利を付与する旨が決定されたことを示す情報（報知演出）を、前記特別遊技状態の終了よりも先に報知するか前記特別遊技状態の終了に際して報知するかを決定する報知時期決定手段（CPU121（ステップS126））と、

前記報知時期決定手段の決定結果に応じたタイミングで、前記特定権利を付与する旨が決定されたことを示す情報を報知する特定決定報知手段（CPU121（ステップS128、S163））を含み、

前記特定決定手段により前記特定権利を付与する旨が決定されずに前記特別遊技状態が終了するときには、該特別遊技状態に制御されている間において前記示唆演出実行手段により前記示唆演出が必ず実行される（CPU121：払い出しメダル総数が465枚を越えさせる役に当選すると示唆演出を必ず実行（ステップS134（YES）S137～S140））

ことを特徴とする。

【0016】

特定権利を付与する旨が決定されている可能性を示す示唆演出は、特定権利を付与する旨が決定されずに特別遊技状態が終了するときには、特別遊技状態に制御されている間において必ず実行されるものとなっている。

【0017】

なお、前記示唆演出実行手段が前記示唆演出を実行するか否かを決定するのは、前記特別遊技状態に制御されている間の各ゲームとしても、所定のゲームだけ（例えば、10ゲーム目、20ゲーム目など）としてもよい。また、前記示唆演出実行手段は、前記特定権利を付与する旨が決定されていないときにおいて前記特別遊技状態の終了条件が成立し得るゲームで必ず前記示唆演出を実行する旨を決定することにより、該特別遊技状態が終了するまでに前記示唆演出を実行させるものとすることができる。

また、上記第1の観点にかかるスロットマシンでは、特別遊技状態に制御されているときに、該特別遊技状態の終了後に特定状態に制御する特定権利を付与するか否かを決定するものとしているが、特別遊技状態に制御されている間には、特定権利を付与する旨が決定されている可能性を示唆する示唆演出が実行される。また、特定権利を付与する旨が決定されたことを示す情報は、報知時期決定手段の決定に従って特別遊技状態の終了よりも先に報知される場合と特別遊技状態の終了に際して報知される場合がある。

このため、特別遊技状態において特定権利を付与する旨が決定されたことを示す情報が

10

20

30

40

50

報知されていない場合には、特定権利が付与されていないこともあるが、特定権利が付与されているものの、そのことを示す情報の報知が特別遊技状態の終了に際して報知されるものと決定されている場合もある。このため、特定権利を付与する旨が決定されたことを示す情報が報知されていなくても、遊技者は、なおも特別遊技状態が終了するまで特定権利が付与されていることを期待できるものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 8 】

上記第1の観点にかかるスロットマシンは、

前記報知時期決定手段によって決定される、前記特定権利を付与する旨が決定されたことを示す情報を、前記特別遊技状態の終了よりも先に報知するか前記特別遊技状態の終了に際して報知するかの決定割合は、選択手段（停止ボタン12L、12C、12R）により遊技者が選択することができるようにもよい（例えば、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）またはビッグボーナス（C）に入賞してから次のゲームを実行するための賭け数を設定するまでに左の停止ボタン12Lを操作すると、RTナビ抽選の当選時：ビッグボーナスの終了時の振り分け確率として2：1が選択され、中の停止ボタン12Cを操作すると1：1が選択され、右の停止ボタン12Rを操作すると1：2が選択される）。

上記第1の観点にかかるスロットマシンは、

遊技者の操作により、前記識別情報の変動表示を停止させることを指示する停止操作手段をさらに備え、

前記特別表示結果は、前記事前決定手段により導出を許容する旨が決定されたときに前記停止操作手段の操作タイミングが適正であることを条件として導出される複数種類の特別表示結果を含み、

前記事前決定手段は、前記入賞表示結果として前記特別表示結果とは異なる一般表示結果の導出を許容するか否かをさらに決定するとともに、少なくとも前記複数種類の特別表示結果同士については互いに排他的に導出を許容するか否かを決定し、

前記導出制御手段は、前記停止操作手段が操作されたときに、該操作から予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の変動表示を停止させることで導出可能な表示結果であって前記事前決定手段の決定結果に応じた表示結果を導出させるものであってもよい。

この場合において、上記第1の観点にかかるスロットマシンは、

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

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、1ゲームよりも長い所定ゲーム数の間だけ継続する連続演出を実行するとともに、該特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたこととは異なる所定の連続演出開始条件が成立したときに、前記連続演出を実行する連続演出実行手段とをさらに備え、

前記導出制御手段は、

前記複数種類の特別表示結果のいずれかの導出を許容する旨と前記一般表示結果のうちの優先表示結果の導出を許容する旨とが決定されているときに前記停止操作手段が該特別表示結果と該優先表示結果の何れも導出可能なタイミングで操作されたときに、該優先表示結果を導出させるとともに、

前記複数種類の特別表示結果のいずれかの導出を許容する旨が決定されているときには、前記特別表示結果の種類毎に前記最大遅延時間に応じて前記停止操作手段の操作タイミングが定められる特別タイミングのうちの該導出を許容する旨が決定された種類の特別表示結果に対応した特別タイミングで前記停止操作手段が操作されたことを条件として、該導出を許容する旨の決定された種類の特別表示結果を導出させ、

前記複数種類の特別表示結果の少なくとも1種類を導出させるための特別タイミングは、他の少なくとも1種類の特別表示結果を導出させるための特別タイミングとは互いに重

10

20

30

40

50

複しないタイミングとなっており、該互いに重複しない特別タイミングに応じて定められる前記複数種類の特別表示結果の全てに対応した前記停止操作手段の非重複タイミング数は、複数あり、

前記連続演出が継続する所定ゲーム数は、該連続演出が開始した後に前記可変表示装置に導出された表示結果に応じて変化することなく、前記非重複タイミング数よりも大きいが、該所定ゲーム数中に前記優先表示結果が導出されるゲーム数の期待値に前記非重複タイミング数を加算すると、該加算結果の数よりも小さくなるものとすることができる。

【0019】

上記第1の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記終了時報知示唆演出実行手段は、前記報知時期決定手段により前記特別遊技状態の終了の際に報知することが決定されたときであっても所定の確率で、該報知時期決定手段の決定より後に実行される示唆演出を、前記特定決定手段により前記特定権利を付与する旨が決定されなかったときに実行される示唆演出とは異なる態様（示唆演出の実行確率が異なる）で実行する異態様示唆演出実行手段（C P U 1 2 1：示唆演出変更抽選に当選しなかったときの示唆演出の実行確率は、R T ナビ抽選に当選していないときと異なる（ステップS 1 3 1 S 1 3 2 (N O) S 1 3 3））を含むものであってもよい。

10

【0020】

この場合には、特定権利を付与する旨が決定されたことを示す情報が報知されていなくても、特定権利を付与する旨が決定されているとき（すなわち、特別遊技状態の終了に際して報知することが決定されているとき）には、特定権利を付与する旨が決定されていないときとは異なる態様で示唆演出が実行される場合がある。つまり、示唆演出が実行される態様によって、特定権利を付与する旨が決定されていることを遊技者が推測することができるものとなる。これにより、特定権利を付与する旨が決定されたことを示す情報が報知されるかどうかだけではなく、特別遊技状態における各ゲームで示唆演出が実行されるか否かにも遊技者の関心を集めることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0021】

なお、前記示唆演出実行手段は、前記特別遊技状態に制御されている間に実行されるゲーム毎に前記示唆演出を実行するか否かを決定し、該決定の結果に応じて前記示唆演出を実行するものである場合には、前記異態様示唆演出実行手段は、ゲーム毎の示唆演出を実行するか否かの決定確率を、特別遊技状態の終了の際に報知する旨の決定より後と、特定権利を付与する旨が決定されなかったときとで異なるものとすることができます。

30

【0022】

上記第1の観点にかかるスロットマシンにおいて、

前記示唆演出実行手段は、遊技者の指示（ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）またはビッグボーナス（C）の入賞から次のゲームのための賭け数を設定するまでの間における停止ボタン1 2 L、1 2 C、1 2 Rの操作）に基づいて、前記報知時期決定手段による前記特別遊技状態の終了よりも先に報知するか前記特別遊技状態の終了に際して報知するかの決定確率を変化させる報知時期決定確率変化手段（C P U 1 2 1（ステップS 1 4 2））をさらに含むものとすることができます。

40

【0023】

特別遊技状態において特定権利を付与する旨が決定されたならば、これをできる限り早く知りたいと思っている遊技者もいるが、特定権利を付与する旨が決定されているのか否かを知らないままできる限り緊張感を楽しみたいと思っている遊技者も少なくない。ここでは、特定権利を付与する旨が決定されたときに、そのことを示す情報の報知を特別遊技状態の終了よりも先に報知するか特別遊技状態の終了に際して報知するかの決定確率を遊技者の指示に基づいて変化させることができるので、各遊技者は、自分の好みに沿って遊技を行うことができるようにになり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0024】

上記第1の観点にかかるスロットマシンは、

50

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 12 L、12 C、12 R）をさらに備え、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により所定の有利決定（スイカ当選）が行われていることを条件として所定の有利表示結果（スイカ）を導出させ、前記事前決定手段により所定の不利決定（チェリー当選）が行われていることを条件として前記有利表示結果とは異なる所定の不利表示結果（チェリー）を導出させるとともに、前記有利表示結果及び前記不利表示結果の少なくとも一方を、前記停止操作手段が適正な操作手順で操作されたことを条件として導出させる（図4：リール3 L、3 C、3 Rの何れについても「スイカ」は、5コマ以内に配置されているとは限らない。右のリール3 Rについて「チェリー」は、2つだけ配置されて配置間隔が5コマより大きくなっている）ものであってもよい。10

この場合において、上記第1の観点にかかるスロットマシンは、

前記特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な有利状態（有利RT）にも該有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態（不利RT）にも移行可能な初期遊技状態（通常遊技状態、レアRT）に制御されているときにおいて前記有利表示結果が導出されたときに、予め定められた有利終了条件が成立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（CPU111：通常遊技状態、レアRTでスイカに入賞すると、有利RTに制御される（図6））と、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて前記不利表示結果が導出されたときに、予め定められた不利終了条件が成立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（CPU111：通常遊技状態、レアRTでチェリーに入賞すると、不利RTに制御される（図6））と、20

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて、前記導出制御手段により前記有利表示結果を導出させるための前記停止操作手段の操作手順および／または前記不利表示結果の導出を回避するための前記停止操作手段の操作手順を報知する手順報知手段（CPU121（ステップS110、S112））とをさらに備えるものとすることができる、

前記有利状態制御手段は、前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されても前記有利状態を終了させず、前記特別表示結果が導出されるまで、または該有利状態の開始から予め定められた有利規定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ものとすることができます（CPU111：有利RTは、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選しても終了せず、これらに入賞しない限り300ゲーム継続する（図6））。30

ここで、上記第1の観点にかかるスロットマシンは、

前記有利状態に制御されているときにおいて、該有利状態が終了した後の初期遊技状態において前記手順報知手段による報知を行わせるか否かを決定する手順報知決定手段（CPU121：300ゲームの終了で有利RTが終了するときにRTナビの権利を付与するか否かを決定）と、

前記有利状態において前記有利規定ゲーム数を消化する前の残りゲーム数が所定ゲーム数（3ゲーム）よりも少ない期間において、前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されている可能性および／または前記手順報知手段による報知を行わせる旨が決定されている可能性を示す有利終了際演出（煽り演出）を演出手段に実行させる有利終了際演出実行手段（CPU121：有利RTの残り3ゲームで煽り演出を実行）とをさらに備えるものとすることができます。40

【0025】

有利状態は、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されても終了させられず、また、特別表示結果を導出する旨の決定が特別表示結果が導出されるまで持ち越されるので、停止操作手段の操作手順によって特別表示結果を導出させずに有利規定ゲーム数を消化した方がよいということになる。ここで、有利状態の終了まで特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているか否かを遊技者が全く分からぬといふことも考えられるが、有利規定ゲーム数を消化する間の何れかのゲームで特別表示結果の導出を許容する旨が決定され50

、これが有利状態の終了時において持ち越されているという可能性が高い。

【0026】

また、有利状態に制御されているときには、手順報知決定手段による決定が行われ、その決定結果に応じて、該有利状態が終了した後の初期遊技状態において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および／または不利表示結果の導出を回避するための停止操作手段の操作手順が報知される。このような報知が行われることで、有利規定ゲーム数の消化により初期遊技状態に遊技状態が戻った後、不利状態に制御されることなく有利状態に再び制御させることができるようになる可能性が高くなる。

【0027】

有利規定ゲーム数の消化により有利状態が終了してしまうことは、遊技者にとって有利な遊技状態が終了し、初期遊技状態に遊技状態が戻ってしまうということであるので、遊技者の期待感を減退させてしまう要因となりかねないが、有利終了際演出実行手段により行われる有利終了際演出で、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていること、および／または手順報知手段による報知を行わせる旨が決定されていることの期待感を遊技者に与えることができる。このように有利状態の終了間際ににおいても遊技者が期待感を持てるようにすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【0028】

上記第1の観点にかかるスロットマシンは、

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

前記導出制御手段は、前記事前決定手段により所定の有利決定（スイカ当選）が行われていることを条件として所定の有利表示結果（スイカ）を導出させ、前記事前決定手段により所定の不利決定（チェリー当選）が行われていることを条件として前記有利表示結果とは異なる所定の不利表示結果（チェリー）を導出させるとともに、前記有利表示結果及び前記不利表示結果の少なくとも一方を、前記停止操作手段が適正な操作手順で操作されたことを条件として導出させる（図4：リール3L、3C、3Rの何れについても「スイカ」は、5コマ以内に配置されているとは限らない。右のリール3Rについて「チェリー」は、2つだけ配置されて配置間隔が5コマより大きくなっている）ものであってもよい。

この場合において、上記第1の観点にかかるスロットマシンは、

前記特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な有利状態（有利RT）にも該有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態（不利RT）にも移行可能な初期遊技状態（通常遊技状態、レアRT）に制御されているときにおいて前記有利表示結果が導出されたときに、予め定められた有利終了条件が成立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（CPU111：通常遊技状態、レアRTでスイカに入賞すると、有利RTに制御される（図6））と、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて前記不利表示結果が導出されたときに、予め定められた不利終了条件が成立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（CPU111：通常遊技状態、レアRTでチェリーに入賞すると、不利RTに制御される（図6））と、

前記特別遊技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する特別初期遊技状態制御手段（CPU111：）と、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて、前記導出制御手段により前記有利表示結果を導出させるための前記停止操作手段の操作手順および／または前記不利表示結果の導出を回避するための前記停止操作手段の操作手順を報知する手順報知手段（CPU121：（ステップS110、S112））とをさらに備え、

前記特定状態制御手段は、前記特定状態として前記特別遊技状態が終了した後の初期遊技状態において前記手順報知手段による報知を行わせる状態に制御する手段を含み（RTナビは、スイカ及びチェリーの当選を報知するもの）、

前記示唆演出実行手段は、複数種類の示唆演出のうちから何れかの種類の示唆演出を選

10

20

30

40

50

択する示唆演出選択手段（C P U 1 2 1（ステップS 1 3 8、S 1 3 9））を含み、該示唆演出選択手段が選択した種類の示唆演出を実行するものとすることができる（この態様のスロットマシンを、特別終了後手順報知タイプと言う）。

【0029】

上記の特別終了後手順報知タイプのスロットマシンは、

前記特別遊技状態において前記特定権利を付与する旨が決定されたときに、前記特定決定手段により前記特定権利を付与する旨が決定される特定決定確率を複数の確率のうちから選択する特定決定確率選択手段（C P U 1 2 1：R T ナビ抽選に当選したときに選択されていた当選確率を、その後のビッグボーナスにおけるR T ナビ抽選の当選確率として設定（ステップS 1 2 4））をさらに備え、

10

前記特定権利付与手段は、前記特定決定手段により前記特定権利を付与する旨が決定されたときに該特定権利を付与するとともに、該特定権利の付与後は前記特定決定確率選択手段により選択された特定決定確率で前記特定権利を付与するものであってもよい（C P U 1 2 1（ステップS 1 2 0、S 1 2 2））。この場合において、

前記示唆演出選択手段は、前記特定決定確率選択手段が選択した特定決定確率に応じた確率で前記示唆演出の種類を選択するものとすることができます（C P U 1 2 1：R T ナビ抽選の当選確率が設定されているときは、該設定された確率に応じて示唆演出のパターンを選択（ステップS 1 3 8）：図7（b））。

【0030】

ここでは、特定状態として特別遊技状態が終了した後の初期遊技状態において手順報知手段による報知を行わせる状態に制御されるようになるが、特定権利の付与により特別遊技状態が終了した後の初期遊技状態において遊技者が手順報知手段による報知に従って停止操作手段を操作することで、不利表示結果の導出を回避することおよび／または有利表示結果を確実に導出させることができるようにになる。つまり、特定権利が付与されれば、初期遊技状態に制御されている間を除いては、特別遊技状態が終了しても次の特別遊技状態まで有利状態において遊技を進めることができる場合が多くなる。一方、特定権利が付与されなければ、特別遊技状態の終了から次の特別遊技状態まで有利状態において遊技を進めることができるのは少なくなってしまう。

20

【0031】

この特定状態に制御されることとなる特定権利は、特定決定手段の決定により付与されることとなるとともに、該特定権利の付与後には、該特定決定手段の決定の際に選択された特定決定確率で付与されるものとなる。従って、最初に特定決定手段の決定により特定権利が付与された後は、そのときに選択された特定決定確率が高ければ高いほど、初期遊技状態に制御されている間を除いて、遊技者にとって有利な遊技状態である特別遊技状態と有利状態の何れかが継続している期間が長くなる。

30

【0032】

ここで、特別遊技状態において実行される示唆演出には、複数種類のものがあるが、その種類は、特定決定確率が選択されている場合には該特定決定確率に応じた確率で選択されるものとなっている。このため、例えば、特定決定確率が高いときに選択されやすい種類の示唆演出が実行されているときには、特別遊技状態における決定で特定権利が付与される可能性が高いことを期待することができるようになり、さらに遊技の興奮を向上させることができる。また、特定権利を付与する旨が決定されたことを示す情報が報知されるかどうかだけではなく、特別遊技状態において実行される示唆演出（特にその種類）にも遊技者の関心を集めることができ、さらに遊技の興奮を向上させることができる。

40

【0033】

また、上記の特別終了後手順報知タイプのスロットマシンは、

前記事前決定手段により導出を許容する旨が決定された入賞表示結果の種類に応じた確率で前記特定決定手段により前記特定権利を付与する旨が決定される特定決定確率を複数の確率のうちから選択する特定決定確率選択手段（C P U 1 2 1（ステップS 1 2 2））をさらに備え、

50

前記示唆演出選択手段は、前記特定決定手段により前記特定権利を付与する旨が決定されなかった場合には、前記事前決定手段により導出を許容する旨が決定された入賞表示結果の種類に応じた確率で前記示唆演出の種類を選択し、前記特定決定手段により前記特定権利を付与する旨が決定された場合には、前記特定決定確率選択手段が選択した特定決定確率に応じた確率で前記示唆演出の種類を選択するものとすることができます（C P U 1 2 1：R T ナビの当選確率が設定されていないときは、内部当選状況に応じて示唆演出のパターンを選択し、R T ナビ抽選の当選確率が設定されているときは、該設定された確率に応じて示唆演出のパターンを選択（ステップ S 1 2 0、S 1 2 2）：図 7（a）、図 7（b））。

【0034】

10

ここでは、特定状態として特別遊技状態が終了した後の初期遊技状態において手順報知手段による報知を行わせる状態に制御されるようになるが、特定権利の付与により特別遊技状態が終了した後の初期遊技状態において遊技者が手順報知手段による報知に従って停止操作手段を操作することで、不利表示結果の導出を回避することおよび／または有利表示結果を確実に導出させることができるようにになる。つまり、特定権利が付与されれば、初期遊技状態に制御されている間を除いては、特別遊技状態が終了しても次の特別遊技状態まで有利状態において遊技を進めることができる場合が多くなる。一方、特定権利が付与されなければ、特別遊技状態の終了から次の特別遊技状態まで有利状態において遊技を進めることができるのは少なくなってしまう。

【0035】

20

この特定状態に制御されることとなる特定権利が付与される特定決定確率は、事前決定手段により導出を許容する旨が決定された入賞表示結果の種類に応じた確率で選択されるものとなる。例えば、第 1 種類の入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されたときよりも第 2 種類の入賞表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに特定決定確率として高い確率が選択されやすいのであれば、可変表示装置の表示結果として第 2 種類の入賞表示結果が導出されたときには特定権利を付与する旨が決定される確率も高くなる。

【0036】

ここで、特別遊技状態において実行される示唆演出には、複数種類のものがあるが、その種類は、特定権利を付与する旨が決定されなかった場合には導出を許容する旨が決定された入賞表示結果の種類に応じた確率で、特定権利を付与する旨が決定された場合には選択した特定決定確率に応じた確率で選択されるものとなっている。このため、例えば、特定決定確率が高いときに選択されやすい種類の示唆演出が実行されているときには、特別遊技状態における決定で特定権利が付与される可能性が高いことを期待することができるようになり、さらに遊技の興奮を向上させることができる。また、特定権利を付与する旨が決定されたことを示す情報が報知されるかどうかだけではなく、特別遊技状態において実行される示唆演出（特にその種類）にも遊技者の関心を集めることができ、さらに遊技の興奮を向上させることができる。

【0037】

30

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

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるよりも前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス）への移行を伴う特別表示結果（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））を含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（C P U 1 1 1：変形例の内部抽選）と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる導出制御手段（C P U 1 1 1：リール 3 L、3 C、3 R の停止制御）と、

40

50

前記特別表示結果が導出されたときに、予め定められた特別終了条件が成立するまで、前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（C P U 1 1 1：ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）に入賞するとビッグボーナスに遊技状態を制御する変形例1）と、

前記特別遊技状態が終了した後に、該特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特定状態（R T）に制御する特定状態制御手段（C P U 1 1 1：ビッグボーナス（2）に基づいて制御されたビッグボーナスの終了後にR Tに制御する変形例1）とを備え、

前記特別表示結果は、前記特別遊技状態の終了後に前記特定状態制御手段により前記特定状態に制御されることとなる第1特別表示結果（ビッグボーナス（1））と、前記特別遊技状態の終了後に前記特定状態制御手段により前記特定状態に制御されることとなる第2特別表示結果（ビッグボーナス（2））とを含み（変形例1）、

前記スロットマシンは、

前記特別遊技状態に制御されているときに、該特別遊技状態の終了後に前記特定状態に制御される旨を示唆する示唆演出（変形例1の示唆演出）を実行する示唆演出実行手段と（C P U 1 2 1：変形例1）を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第2特別表示結果が導出されたときに、前記特定状態に制御されることを示す情報（変形例1の報知演出）を、前記特別遊技状態の終了よりも先に報知するか前記特別遊技状態の終了に際して報知するかを決定する報知時期決定手段（C P U 1 2 1：変形例1）と、

前記報知時期決定手段の決定結果に応じたタイミングで、前記特定状態に制御されることを示す情報を報知する特定決定報知手段（C P U 1 2 1：変形例1）と、

前記報知時期決定手段により前記特別遊技状態の終了に際して報知することが決定されたときに、該報知時期決定手段の決定より後に実行される示唆演出を、前記第2特別表示結果の導出に基づいて制御された特別遊技状態において実行される示唆演出と同一の態様で実行する終了時報知示唆演出実行手段（C P U 1 2 1：変形例1）とを含む

ことを特徴とする。

【0038】

上記第2の観点にかかるスロットマシンでは、同じ特別遊技状態に制御されたものであっても、第1特別表示結果の導出に基づくものであれば該特別遊技状態の終了後に特定状態に制御されることはないが、第2特別表示結果の導出に基づくものであれば特定状態に制御されることとなる。また、第1特別表示結果の導出に基づくものか第2特別表示結果の導出に基づくものであるかに関わらず、特別遊技状態に制御されている間には、該特別遊技状態の終了後に特定状態に制御される旨を示唆する示唆演出が実行される。また、特定状態に制御されることを示す情報は、報知時期決定手段の決定に従って特別遊技状態の終了よりも先に報知される場合と特別遊技状態の終了に際して報知される場合がある。

【0039】

もっとも、そもそも第1特別表示結果の導出に基づく特別遊技状態では、特定状態に制御されることを示す情報が報知されることではなく、特別遊技状態が終了するまで示唆演出が実行されるものとなる。ここで、第2特別表示結果の導出に基づく特別遊技状態において特定状態に制御されることを示す情報を特別遊技状態の終了に際して報知することが決定された場合に実行される示唆演出は、第1特別表示結果の導出に基づく特別遊技状態において実行される示唆演出と同一の態様で実行されるものとなっている。

【0040】

このため、特別遊技状態において特定状態に制御されることを示す情報が報知されていない場合には、該特別遊技状態の終了後に特定状態に制御されないこともあるが、特定状態に制御されるものの、そのことを示す情報の報知が特別遊技状態の終了に際して報知されるものと決定されている場合もある。このため、特別遊技状態への制御の契機となった特別表示結果の種類を遊技者が見逃していた場合などにおいては、特定状態に制御されることを示す情報が報知されていなくても、遊技者は、なおも特別遊技状態が終了するまで

10

20

30

40

50

特定状態に制御されることを期待できるものとなり、遊技の興趣を向上させることができ

【0041】

上記目的を達成するため、本発明の第3の観点にかかるスロットマシンは、遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることができとなり、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシン（スロットマシン1）において、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるよりも前に、遊技者にとって有利な特別遊技状態（ノーマルビッグボーナス、スーパービッグボーナス）への移行を伴う特別表示結果（ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））を含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（CPU111：変形例の内部抽選）と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる導出制御手段（CPU111：リール3L、3C、3Rの停止制御）と、

前記特別表示結果が導出されたときに、予め定められた特別終了条件が成立するまで、前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（CPU111：ビッグボーナス（1）に入賞するとノーマルビッグボーナスに、ビッグボーナス（2）に入賞するとスーパービッグボーナスに遊技状態を制御する変形例2）とを備え、

前記特別遊技状態は、所定の第1特別終了条件（100枚を越える払い出し）が成立することにより終了する第1特別遊技状態（ノーマルビッグボーナス）と、該第1特別終了条件が成立する以前には成立し得ない第2特別終了条件（300枚を越える払い出し）が成立することにより終了するとともに終了条件以外の遊技性が前記第1特別遊技状態と異なる第2特別遊技状態（スーパービッグボーナス）とを含み（変形例2）、

前記特別表示結果は、前記第1特別遊技状態への移行を伴う第1特別表示結果（ビッグボーナス（1））と、前記第2特別遊技状態への移行を伴う第2特別表示結果（ビッグボーナス（2））とを含み（変形例2）、

前記スロットマシンは、

前記特別遊技状態において前記第1特別終了条件が成立するまで、該第1特別終了条件の成立後も該特別遊技状態が継続する旨を示唆する示唆演出（変形例2の示唆演出）を実行する示唆演出実行手段（CPU121：変形例2）を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第1特定表示結果が導出されたときに、前記第1特別終了条件の成立後も該特別遊技状態が継続することを示す情報（変形例2の報知演出）を、前記第1特別終了条件の成立よりも先に報知するか前記第1特別終了条件の成立に際して報知するかを決定する報知時期決定手段（CPU121：変形例2）と、

前記報知時期決定手段の決定結果に応じたタイミングで、前記第1特別終了条件の成立後も前記特別遊技状態が継続することを示す情報を報知する特定決定報知手段（CPU121：変形例2）と、

前記報知時期決定手段により前記第1特別終了条件の成立に際して報知することが決定されたときに、該報知時期決定手段の決定より後に実行される示唆演出を、前記第2特別表示結果の導出に基づいて制御された特別遊技状態において実行される示唆演出と同一の態様で実行する終了時報知示唆演出実行手段（CPU121：変形例2）とを含むことを特徴とする。

なお、特定決定手段により特定権利を付与する旨が決定されない限り、特定権利を付与する旨が決定されたことを示す情報が報知されることなく、特別遊技状態が終了するまで示唆演出が実行されるものとなる。ここで、特定権利を付与する旨が決定されても、特定権利を付与する旨が決定されたことを示す情報を特別遊技状態の終了に際して報知することが決定された場合に実行される示唆演出は、特定権利を付与する旨が決定されなかつ

10

20

30

40

50

たときに実行される示唆演出と同一の態様で実行されるものとなっている。

【0042】

上記第3の観点にかかるスロットマシンでは、同じ特別遊技状態であっても、第1特別表示結果の導出に基づく第1特別遊技状態は第1特別終了条件の成立により終了するが、第2特別表示結果の導出に基づく第2特別遊技状態は第1特別終了条件の成立によっては終了せず、これより後に成立する第2特別終了条件の成立により終了する。また、第1特別表示結果の導出に基づくものか第2特別表示結果の導出に基づくものであるかに関わらず、特別遊技状態において第1特別終了条件が成立するまでは、該第1特別終了条件の成立後も特別遊技状態が継続する旨を示唆する示唆演出が実行される。また、第1特別終了条件の成立後も特別遊技状態が継続することを示す情報は、報知時期決定手段の決定に従って第1特別終了条件の成立よりも先に報知される場合と第1特別終了条件の成立に際して報知される場合がある。

10

【0043】

もっとも、そもそも第1特別表示結果の導出に基づく特別遊技状態では、第1特別終了条件の成立後も特別遊技状態が継続することを示す情報が報知されることはなく、特別遊技状態が終了するまで示唆演出が実行されるものとなる。ここで、第2特別表示結果の導出に基づく特別遊技状態において第1特別終了条件の成立後も特別遊技状態が継続することを示す情報を第1特別終了条件の成立に際して報知することが決定された場合に実行される示唆演出は、第1特別表示結果の導出に基づく特別遊技状態において実行される示唆演出と同一の態様で実行されるものとなっている。

20

【0044】

このため、特別遊技状態において第1特別終了条件の成立後も特別遊技状態が継続することを示す情報が報知されていない場合には、該第1特別終了条件の成立後に特別遊技状態が継続しないこともあるが、第1特別終了条件の成立後も特別遊技状態が継続するものの、そのことを示す情報の報知が第1特別終了条件の成立に際して報知されるものと決定されている場合もある。このため、特別遊技状態への制御の契機となった特別表示結果の種類を遊技者が見逃していた場合などにおいては、第1特別終了条件の成立後も特別遊技状態が継続することを示す情報が報知されないと、遊技者は、なおも第1特別終了条件が成立するまでは第1特別終了条件の成立後も特別遊技状態が継続することを期待できるものとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0045】

なお、上記第2、第3の観点にかかるスロットマシンは、前記可変表示装置とは別個に、しかもこれよりも視認容易な態様で演出用可変表示装置（液晶表示器など）を設け、可変表示装置に導出された表示結果に対応する演出用図柄を演出用可変表示装置に導出させるものとしてもよい。ここで、可変表示装置に特別表示結果（第1特別表示結果または第2特別表示結果）が導出されたときには、例えば、何れの入賞表示結果も導出されなかつたときにも導出され得る演出用図柄を演出用可変表示装置に導出させるものとし、特別表示結果（第1特別表示結果または第2特別表示結果）を構成する識別情報は、遊技者にとって他の表示結果と識別することが困難な態様（例えば、同一の種類の識別情報が一直線上に並ばない態様）とすることが好ましい。

40

【発明を実施するための最良の形態】

【0046】

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。

【0047】

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

【0048】

50

リール 3 L、3 C、3 R は、それぞれステッピングモータから構成されるリールモータ 3 M L、3 M C、3 M R (図 2 参照) の駆動によって回転 / 停止させられる。リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R を構成するステッピングモータの詳細については、後述する。リール 3 L、3 C、3 R の外周部に描かれた図柄は、リール 3 L、3 C、3 R の駆動がそれぞれ停止したときにおいて、可変表示装置 2 において上中下三段に表示される。また、リール 3 L、3 C、3 R の外周部には、互いに識別可能な複数種類の図柄が 21 個ずつ、所定の順序で描かれている。リール 3 L、3 C、3 R における図柄の配列については、後述する。

【 0 0 4 9 】

リールユニット 3 内には、リール 3 L、3 C、3 R のそれぞれに対して、その基準位置を検出するリールセンサ 3 S L、3 S C、3 S R (図 2 参照) と、背面から光を照射するリールランプ 3 L P (図 2 参照) とが設けられている。可変表示装置 2 には、上中下段の 3 本及び対角線の 2 本の合計 5 本の入賞ラインが設定される。

【 0 0 5 0 】

また、可変表示装置 2 の周囲には、各種表示部が設けられている。可変表示装置 2 の下側には、払出数表示部 2 1 と、クレジット表示部 2 2 と、ペイアウト表示部 2 3 とが設けられている。払出数表示部 2 1 は、7 セグメント表示器による払出数表示器 5 1 (図 2 参照) によって構成され、後述するビッグボーナスにおいて払い出されたメダル数の合計を表示する。さらに、払出数表示部 2 1 は、エラーが発生したときに、発生したエラーの種類に対応したコード (エラーコード) を表示するためにも用いられる。

【 0 0 5 1 】

クレジット表示部 2 2 は、7 セグメント表示器によるクレジット表示器 5 2 (図 2 参照) によって構成され、後述するようにメダルの投入枚数及び払い出し枚数に応じてデータとして蓄積されたクレジットの数を表示する。ペイアウト表示部 2 3 は、7 セグメント表示器によるペイアウト表示器 5 3 (図 2 参照) によって構成され、入賞が成立した場合に払い出されるメダルの枚数を表示する。

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

可変表示装置 2 の右側には、投入指示表示部 2 9 と、スタート表示部 3 0 と、ウェイト表示部 3 1 と、リプレイ表示部 3 2 と、ゲームオーバー表示部 3 3 とが設けられている。投入指示表示部 2 9 は、投入指示ランプ 5 9 (図 2 参照) が点灯状態となることで、メダルが投入可能なことを示す。スタート表示部 3 0 は、スタートランプ 6 0 (図 2 参照) が点灯状態となることで、スタート可能、すなわちスタートレバー 1 1 の操作受付可能であることを示す。ウェイト表示部 3 1 は、ウェイトランプ 6 1 (図 2 参照) が点灯状態となることで、後述するウェイトがかかっていることを示す。リプレイ表示部 3 2 は、リプレイランプ 6 2 (図 2 参照) が点灯状態となることで、後述するリプレイ入賞をしたことを示す。ゲームオーバー表示部 3 3 は、ゲームオーバーランプ 6 3 (図 2 参照) が点灯状態となることで、スロットマシン 1 が打ち止めになったことを示す。

【 0 0 5 4 】

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。

【 0 0 5 5 】

また、可変表示装置 2 の下方に設けられた台状部分の水平面には、メダル投入口 1 3 と

10

20

30

40

50

、1枚BETボタン14と、MAXBETボタン15と、精算ボタン16とが設けられている。1枚BETボタン14及びMAXBETボタン15には、データとして蓄積されたクレジット（最大50）から賭け数の設定を可能としているときに点灯するBETボタンランプ70a、70b（図2参照）が内部に配されている。

【0056】

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2参照）によって検出されると、賭け数が設定され、或いはクレジットがデータとして蓄積される。1枚BETボタン14及びMAXBETボタン15は、データとして蓄積されているクレジットから賭け数（それぞれ1、3）を設定する際に遊技者が操作するボタンであり、遊技者によって操作されたことが1枚BETスイッチ45（図2参照）またはMAXBETスイッチ46（図2参照）によって検出されると、クレジットからの賭け数の設定が行われる。

10

【0057】

精算ボタン16は、既に賭け数として設定されたメダル、或いは蓄積されたクレジットに対応したメダルの払い出しを指示するためのボタンである。精算ボタン16の操作が精算スイッチ47（図2参照）によって操作が検出されると、賭け数が設定されていれば、まず設定された賭け数に応じたメダルが払い出され、賭け数が設定されていなければ（精算ボタン16の操作で先に賭け数分のメダルが払い出された場合を含む）、データとして蓄積されたクレジットに応じたメダルが払い出される。

【0058】

20

その台状部分の垂直面には、スタートレバー11と、停止ボタン12L、12C、12Rとが設けられている。スタートレバー11は、ゲームを開始する際に遊技者が操作するもので、その操作がスタートスイッチ41（図2参照）によって検出されると、リール駆動モータ3ML、3MC、3MRが駆動開始され、リール3L、3C、3Rが回転開始する。リール3L、3C、3Rが回転開始した後所定の条件が成立することにより停止ボタン12L、12C、12Rの操作が可能となると、その内部に備えられた操作有効ランプ63L、63C、63R（図2参照）が点灯状態となって、その旨が遊技者に示される。

【0059】

停止ボタン12L、12C、12Rは、それぞれ遊技者が所望のタイミングでリール3L、3C、3Rの回転を停止させるべく操作するボタンであり、その操作がストップスイッチ42L、42C、42R（図2参照）で検出されると、リール3L、3C、3Rの回転が停止される。停止ボタン12L、12C、12Rの操作から対応するリール3L、3C、3Rの回転を停止するまでの最大停止遅延時間は190ミリ秒である。

30

【0060】

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

【0061】

40

さらに、停止ボタン12L、12C、12Rを覆うパネルが、ボーナス告知部36として適用されている。ボーナス告知部36は、ボーナス告知ランプ66（図2参照）が点灯状態となることで、後述する各種ボーナスの入賞が可能となっていることを遊技者に告知する。また、停止ボタン12Rの右側には、メダルが詰まったときなどにおいてスロットマシン1に機械的に振動を与えるメダル詰まり解消ボタン18が設けられている。

【0062】

スロットマシン1の下部前面側には、メダル払い出し口71と、メダル貯留皿72とが設けられている。メダル払い出し口71は、ホッパー80（図2参照）によって払い出しが行われたメダルを外部に排出するものである。メダル貯留皿72は、払い出されたメダルを貯めておくためのものである。メダル貯留皿72の上の前面パネルには、内部に設置

50

された蛍光灯 6 (図 2 参照) が発した光が照射される。

【 0 0 6 3 】

スロットマシン 1 の下部前面側と、上部前面側の左右とには、それぞれ演出手段としてのスピーカ 7 U、7 L、7 R が設けられている。スピーカ 7 U、7 L、7 R は、スタートレバー 1 1 や停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作時、或いは入賞時において所定の効果音を出力する。さらにはエラーの発生時、前面扉の解放時、設定値の変更時、並びに賭け数及びクレジットの精算時における警報音の出力を行うと共に、遊技状態に応じた様々な演出音の出力を行う。

【 0 0 6 4 】

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 7 5 A ~ 7 5 M (図 2 参照) の発光により光による演出を行う遊技効果表示部 5 A ~ 5 M が設けられている。遊技効果表示部 5 A ~ 5 M 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 5 A ~ 5 M 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。

【 0 0 6 5 】

図 2 は、このスロットマシン 1 の制御回路の構成を示す図である。図示するように、このスロットマシン 1 の制御回路は、電源基板 1 0 0 、遊技制御基板 1 0 1 、演出制御基板 1 0 2 、リール中継基板 1 0 3 、リールランプ中継基板 1 0 4 、外部出力基板 1 0 5 、演出中継基板 1 0 6 、及び操作部中継基板 1 0 7 に大きく分けて構成される。

【 0 0 6 6 】

電源基板 1 0 0 は、A C 1 0 0 V の外部電源電圧を変圧し、遊技制御基板 1 0 1 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 2 では、遊技制御基板 1 0 1 、ホッパー 8 0 、各スイッチ 9 1 ~ 9 4 にのみ接続されているように示しているが、電源基板 1 0 0 は、他の各部への電力の供給も行っている。電源基板 1 0 0 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 8 2 と、メダルの払い出しを検知する払い出しセンサ 8 1 とから構成されるホッパー 8 0 に接続されている。

【 0 0 6 7 】

電源基板 1 0 0 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 9 1 、設定スイッチ 9 1 を操作有効とする設定キー/スイッチ 9 2 、内部状態 (R A M 1 1 2) をリセットする第 2 リセットスイッチ 9 3 、及び電源の O N / O F F 切り替えを行うメインスイッチ 9 4 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 1 0 1 へと送る。これらのスイッチ 9 1 ~ 9 4 は、スロットマシン 1 の内部に設けられている。

【 0 0 6 8 】

遊技制御基板 1 0 1 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、C P U 1 1 1 、R A M 1 1 2 、R O M 1 1 3 及び I / O ポート 1 1 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 1 0 を搭載している。また、乱数発生回路 1 1 5 、サンプリング回路 1 1 6 、電源監視回路 1 1 7 、リセット回路 1 1 8 その他の回路を搭載している。

【 0 0 6 9 】

C P U 1 1 1 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、R O M 1 1 3 に記憶されたプログラム (後述) を実行して、遊技の進行に関する処理を行うと共に、スロットマシン 1 内の制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。C P U 1 1 1 の処理ワードは、1 バイトであり、R A M 1 1 2 や R O M 1 1 3 のアドレスは、1 バイト単位で付けられている。

【 0 0 7 0 】

R A M 1 1 2 は、C P U 1 1 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 1 2 は、バッテリバックアップされており、スロットマシン 1 が O F F され

10

20

30

40

50

ても、記憶内容を保持するものとなっている。RAM112には、リールモータ3ML、3MC、3MRをそれぞれ構成するステッピングモータのステップ数をカウントするカウンタのための領域が設けられている。クレジット数に関するデータは、RAM112に記憶されるものとなっている。ROM113は、CPU111が実行するプログラムや固定的なデータを記憶する。I/Oポート114は、遊技制御基板101に接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【0071】

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。CPU111は、その処理に応じてサンプリング回路116に指示を送ることで、乱数発生回路115が示している数値を乱数として取得する（以下、この機能をハードウェア乱数機能という）。

【0072】

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CPU111に外部割り込みが発生し、CPU111は、電断割込処理を実行する。

【0073】

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。

【0074】

CPU111は、また、タイマ割り込み処理により、RAM112の特定アドレスの数値を更新し、こうして更新された数値を乱数として取得する機能も有する（以下、この機能をソフトウェア乱数機能という）。CPU111は、I/Oポート114を介して演出制御基板102に、後述する各種のコマンドを送信する。なお、遊技制御基板101から演出制御基板102へ情報（コマンド）は一方向のみで送られ、演出制御基板102から遊技制御基板101へ向けて情報（コマンド）が送られることはない。

【0075】

遊技制御基板101から演出制御基板102に送信されるコマンドは、1つが2バイトで構成され、上位1バイトがコマンドの種類を示す制御情報、下位1バイトが制御状態の内容を示す情報である。遊技制御基板101から演出制御基板102にコマンドを送信する場合、CPU111は、送信すべきコマンドを、上位バイト、下位バイトの順でRAM112に設けられたコマンド送信バッファに設定する。

【0076】

CPU111は、場合によっては同時期に複数のコマンドを演出制御基板102に送信する必要があるので、RAM112のコマンド送信バッファには、所定数のコマンドを設定することのできるだけの容量がある。例えば、同時期に2つのコマンドを送信する場合には、1つめのコマンドの上位バイト、下位バイト、2つめのコマンドの上位バイト、下位バイトといった具合に、RAM112のコマンド送信バッファに設定される。コマンド送信バッファに設定された各コマンドの上位バイト、下位バイトは、I/Oポート114からバイト単位で演出制御基板102に送られる。

【0077】

遊技制御基板101には、操作部中継基板107を介して、1枚BETスイッチ45、MAXBETスイッチ46、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42L、42C、

10

20

30

40

50

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

【0078】

遊技制御基板101には、また、操作部中継基板107を介して、流路切り替えソレノイド49、払出数表示器51、クレジット表示器52、ペイアウト表示器53、投入指示ランプ59、1枚賭けランプ54、2枚賭けランプ55、3枚賭けランプ57、ゲームオーバーランプ63、スタートランプ60、リプレイランプ62、BETボタンランプ70a、70b、操作有効ランプ63L、63C、63Rが接続されており、CPU111は、遊技の進行状況に従ってこれらの動作を制御している。

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

演出制御基板102は、スロットマシン1における演出の実行を制御するサブ側の制御基板であり、CPU121、RAM122、ROM123及びI/Oポート124を含む1チップマイクロコンピュータからなる制御部120を搭載している。また、乱数発生回路125及びサンプリング回路126を搭載しており、CPU121は、サンプリング回路126により乱数発生回路125がカウントしている値を取得することにより、遊技制御基板101と同様のハードウェア乱数機能を形成している。割り込み処理によるソフトウェア乱数機能も有している。

【0082】

CPU121は、ROM123に記憶されたプログラム（後述）を実行して、演出の実行に関する処理を行うと共に、演出制御基板102内の各回路及びこれに接続された各回路を制御する。RAM122は、CPU121がプログラムを実行する際のワーク領域として使用される。RAM122も、バッテリバックアップされており、スロットマシン1がOFFされても、記憶内容を保持するものとなっている。ROM123は、CPU121が実行するプログラムや固定的なデータを記憶する。I/Oポート124は、演出制御基板102に接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【0083】

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

10

20

30

40

50

マンドの示す内容を判断して処理を行う。

【0084】

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

【0085】

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

10

【0086】

リール中継基板103は、遊技制御基板101と外部出力基板105及びリールユニット3との間を中継している。リールランプ中継基板104は、演出制御基板102とリールユニット3との間を中継している。リール中継基板103には、また、満タンセンサ90が接続されており、その検出信号が入力される。満タンセンサ90は、スロットマシン1の内部に設けられ、ホッパー80からオーバーフローしたメダルを貯留するオーバーフロータンク内のメダルが満タンになったことを検知するものである。

20

【0087】

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

【0088】

外部出力基板105は、後述する情報提供端子板を介してホールの管理コンピュータなどの外部装置に接続されており、遊技制御基板101からリール中継基板103を介して入力された各種のボーナス中信号、メダルIN信号、メダルOUT信号、及びセキュリティ信号を、当該外部装置に出力する。セキュリティ信号には、後述するようにドア開放信号、設定値変更信号、投入エラー信号、払い出しえラー信号、他のエラー信号、及び精算中信号が含まれる。

30

【0089】

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

40

【0090】

スロットマシン1の電源がONされているときには、外部出力基板105は、電源基板100からの電力供給で、扉開放センサ95により前面扉が開放状態にあることを検出し、前面扉が開放状態にあることを示すドア開放信号を含むセキュリティ信号を外部装置に出力する。一方、スロットマシン1の電源がOFFされているときには、外部出力基板105は、このバックアップ電源から電力供給で、扉開放センサ95により前面扉が開放状態にあることを検出し、前面扉が開放状態にあることを示すドア開放信号を含むセキュリ

50

ティ信号を外部装置に出力する。

【0091】

外部出力基板105は、メダル投入口13からメダルが投入される度、或いは1枚BETボタン14またはMAXBETボタン15が操作される度にメダルIN信号を出力するのではなく、スタートレバー11の操作時にまとめてメダルIN信号を出力するものとしている。図3(a)は、メダルIN信号の出力状況を示すタイミングチャートである。図示するように、CPU111は、スタートレバー11の操作が検出された時点、すなわち当該ゲームにおける賭け数が確定した時点で、設定された賭け数分のメダルIN信号をまとめて出力する。詳しくは、メダルの投入が許可された状態においてメダルの投入が1枚検出される毎に、賭け数が1ずつ加算される。

10

【0092】

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

【0093】

一方、メダルOUT信号は、メダルの払い出しを伴う小役の入賞により、ホッパー80からメダルを1枚払い出す度に出力するものとしている。ホッパー80からメダルを払い出すのではなく、クレジットを加算する場合も、クレジットを1加算する毎に、メダルOUT信号を出力するものとしている。図3(b)は、ホッパー80からメダルが払い出される場合を例としたメダルOUT信号の出力状況を示すタイミングチャートである。

20

【0094】

図示するように、メダルOUT信号は、1枚ずつのメダルの払い出しが払い出しセンサ81によって検出される度に、1パルスのメダルOUT信号を出力する。このため、図3(b)に示すように、メダルの払い出し中に最後のメダルの払い出しが検出されてから予め定められた払い出しメダルなし時間が経過してメダル切れと判定されたり、メダルの連続検出時間が予め定められたメダル詰まりと判定され、払い出しエラー状態となって払い出し動作が停止した場合には、払い出し動作の停止までに実際に払い出された枚数分のメダルOUT信号のみが出力される。

30

【0095】

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

【0096】

ところで、遊技制御基板101や演出制御基板102等は、機種変更の際には交換が必要となるため、その際には本体から取り外される。遊技制御基板101を取り外す際には各種遊技用電子部品(1枚BETスイッチ45、MAXBETスイッチ46、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42L、42C、42R、投入メダルセンサ44、リールセンサ3SL、3SC、3SR、リールモータ3ML、3MC、3MR、ホッパーモータ82、払い出しセンサ81など)との接続を解除する必要があるため、故障等が発生しない限り本体から取り外して交換する必要がないのでスロットマシンの本体所定箇所に固設されている各種遊技用電子部品と遊技制御基板101とは、中継基板103、106、107を経由して接続されているとともに、これら基板同士及び基板と遊技用電子部品とは中継ケーブルを介して接続されている。また中継ケーブルと基板とは、中継ケーブルの端部に設けられたケーブル側コネクタと基板の配線パターンと電気的に接続された基板側コネクタとの接続により電気的に接続されている。

40

50

【0097】

遊技制御基板101には、電源基板100の電圧生成回路により生成された直流電圧が供給される。電源基板100から供給される直流電圧は、コンデンサからなるバックアップ電源に蓄電され、これによってRAM112の記憶状態が保持されるようになっている。バックアップ電源の供給ラインは、バックアップ電源に蓄積された電圧は、遊技制御基板101、操作部中継基板107、投入メダルセンサ44、操作部中継基板107を経由した後、遊技制御部110に供給され、遊技制御部110におけるRAM112の記憶状態が保持されるようになっている。このため、スロットマシン1に対する電力供給が遮断されている状態で、遊技制御基板101の基板側コネクタと中継ケーブルのケーブル側コネクタとの接続、中継ケーブルのケーブル側コネクタと操作部中継基板107の基板側コネクタとの接続、操作部中継基板107の基板側コネクタと中継ケーブルのケーブル側コネクタとの接続、のいずれかの接続を解除することで、バックアップ電源の供給ラインが切断され、遊技制御部110のRAM112のデータを保持できず、消失することとなる。

【0098】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、遊技制御基板101と遊技用電子部品との間のコネクタ接続の解除を規制することで、各種電子部品から不正に信号を取り出し、また、各種電子部品に不正に信号を入力する打ち込み器具の接続を困難としている。具体的には、遊技制御基板101の基板側コネクタと中継ケーブルのケーブル側コネクタとの接続、中継ケーブルのケーブル側コネクタと操作部中継基板107の基板側コネクタとの接続、操作部中継基板107の基板側コネクタと中継ケーブルのケーブル側コネクタとの接続についてこれらコネクタ同士の接続の解除を、コネクタ規制部材によって規制するようになっている。コネクタ規制部材は、規制解除部位を破壊しない限り取り外し不能とされており、遊技制御基板101と投入メダルセンサ44との間のコネクタ接続を解除するためには、解除規制部位を破壊しなければならず、これにより、遊技制御基板101と投入メダルセンサ44との間のコネクタ接続が1つでも解除されると、その痕跡が残るとともに、その痕跡を消すことが極めて困難となっている。

【0099】

また、遊技制御基板101は基板ケースに収容され、該基板ケースに収容された状態にスロットマシン1の本体に取り付けられるとともに、基板ケースを構成する上部ケースの封止片と下部ケースの封止片とを固着することにより、封止片を破壊しなければ、基板ケースを解放し、収容された遊技制御基板101へのアクセスを不能とすることで遊技制御基板101への不正を困難なものとする。もっとも、このままでは、封止片が外部に露呈するため、封止片を破壊して基板ケースを開放することが比較的容易になる。そこで、基板ケースの封止片を覆う被覆部材を取り付け、これにより基板ケースの封止片が被覆部材に被覆され、封止片に直接アクセスすることが不可能となり、封止片を破壊し、上部ケースと下部ケースとを開放して遊技制御基板101を取り出すのに非常に困難な作業を要することとなるため、遊技制御基板101を不正な基板に交換するという不正行為がされるのを防止している。

【0100】

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

【0101】

ステッピングモータは、遊技制御基板101のCPU111からパルス信号（励磁パルス）を受け、ステータの各励磁相1～4に順次励磁電流が流れて、これらの励磁相1～4が所定の順序に従って励磁されることによりロータを回転駆動させ、回転軸の回転によりリール3L、3C、3Rを回転させる。ステッピングモータを回転駆動するため

10

20

30

40

50

の制御方法としては、例えば、1 - 2相励磁方式が適用される。1 - 2相励磁方式は、励磁相 1 ~ 4のうちでパルス信号を入力する励磁相を(1, 2)、(1)、(4, 1)、(4)、(3, 4)、(3)、(2, 3)、(2)、(1, 2)…と順次切り替えており、パルス信号を入力する励磁相を1相または2相とすることを交互に繰り返すものとなっている。

【0102】

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

10

【0103】

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

【0104】

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

20

【0105】

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

30

【0106】

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

40

【0107】

次に、可変表示装置 2を構成するリール 3 L、3 C、3 Rにおける図柄配列について説明する。図 4は、この実施の形態にかかるスロットマシン 1において、可変表示装置 2を構成するリール 3 L、3 C、3 Rに描かれた図柄の配列を示す図である。図示するように、リール 3 L、3 C、3 Rの外周部には、それぞれ「赤7」(図中、黒で表示している7)、「青7」(図中、斜線で示している7)、「白7」(図中、白抜きで表示している7)、「B A R」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「J A C」、「」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が、それぞれに21個ずつ所定の順序で描かれている。

【0108】

図面での都合上、これらの図柄はリール 3 L、3 C、3 R毎に縦に並べて記載されているが、実際には円筒形のリール 3 L、3 C、3 Rの外周部に描かれているものであるため

50

、図柄の配列としては循環しており、20番の図柄と0番の図柄は隣っている。また、例えば、20番の図柄から4コマを引き込んだ位置にある図柄というのは、3番の図柄ということになる。

【0109】

図示するように、リール3L、3C、3Rの何れについても「JAC」は、互いに5コマ以内の間隔で配置されている。「ベル」は、左のリール3Lについては6コマ間隔で配置されている箇所がある（他の箇所は、5コマ以内）が、中と右のリール3C、3Rについては5コマ以内の間隔で配置されている。「スイカ」は、リール3L、3C、3Rの何れについても、配置間隔が5コマよりも大きくなっている箇所がある。「チェリー」は、右のリール3Rには2つだけしか配置されてなく、互いの配置間隔は、7コマよりも大きくなっている。また、右のリール3Rの各々の「チェリー」の2つ下には、「ベル」が配置されている。10

【0110】

「赤7」、「青7」、「白7」、「BAR」は、リール3L、3C、3Rの何れについても、配置間隔が5コマよりも大きくなっている箇所がある（1つのリール上で1個しか配置されていないこともある）。特に左のリール3Lについては、「赤7」と「青7」、「赤7」と「BAR」、「青7」と「白7」の互いの配置間隔が7コマ以上となっている。中のリール3Cについては、「赤7」と「青7」、「青7」と「白7」、「白7」と「BAR」の互いの配置間隔が7コマ以上となっている。右のリール3Rについては、「赤7」と「青7」、「赤7」と「白7」、「青7」と「BAR」の互いの配置間隔が7コマ以上となっている。20

【0111】

上記スロットマシン1においては、可変表示装置2の何れかの入賞ライン上に役図柄が揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められている。遊技状態としては、通常遊技状態の他に、特別遊技状態としてのビッグボーナス、レギュラーボーナスと、通常遊技状態よりもリプレイ当選確率（後述するリプレイA、Bの当選確率の合計）が高くなるRTとしてのレアRT、有利RT、不利RT、内部中RTとがある。ビッグボーナス中でレギュラーボーナスが提供される場合を除いて、複数種類の遊技状態に同時に制御されることはなく、新たな遊技状態が開始されれば、これまで制御されていた遊技状態は終了となる。なお、遊技状態の遷移については、後ほど詳しく説明する。30

【0112】

また、入賞となる役の種類には、大きく分けて、特別遊技状態への移行を伴う特別役（ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）、レギュラーボーナス）と、メダルの払い出しを伴う小役（スイカ、ベル、チェリー）と、賭け数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役（リプレイA、リプレイB）とがある。図5（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。

【0113】

ビッグボーナス（A）は、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス以外の遊技状態において何れかの入賞ラインに「赤7 - 赤7 - 赤7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ビッグボーナス（B）は、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス以外の遊技状態において「青7 - 青7 - 青7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ビッグボーナス（C）は、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス以外の遊技状態において何れかの入賞ラインに「白7 - 白7 - 白7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）またはビッグボーナス（C）に入賞すると、遊技状態がビッグボーナスに移行する。40

【0114】

レギュラーボーナスは、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス以外の遊技状態において何れかの入賞ラインに「BAR - BAR - BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。レギュラーボーナス入賞すると、遊技状態がレギュラーボーナスに移行する。レ50

ギュラーボーナスでは、小役（特にベル）の当選確率が他の遊技状態に比べて高くなる。

【0115】

レギュラーボーナスは、12ゲームを消化したとき、または8ゲーム入賞（役の種類は、いずれでも可）したときの何れか早いほうで終了する。ビッグボーナスにおいては、メダルの払い出し枚数が465枚を越えるまで、レギュラーボーナスが繰り返して提供される（ビッグボーナス中の各ゲームの開始時（内部抽選を行う前）にレギュラーボーナスに制御されているかどうかをチェックし、レギュラーボーナスに制御されていなければ、レギュラーボーナスに制御する）。

【0116】

なお、後述する内部抽選においてビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選していても、リール3L、3C、3Rについて「赤7」、「青7」、「白7」、「BAR」が必ずしも5コマ以内の間隔で配置されている訳ではないので、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順によってはこれらの役に入賞しない場合がある。もっとも、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの当選は、入賞するまで持ち越される。

10

【0117】

スイカは、何れの遊技状態においても何れかの入賞ラインに「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、8枚のメダルが払い出される。リール3L、3C、3Rの何れについても「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、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。小役であるスイカの当選は、入賞しなくても持ち越されない。

20

【0118】

ベルは、何れの遊技状態においても何れかの入賞ラインに「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、15枚のメダルが払い出される。左のリール3Lには「ベル」が最大でも6コマ間隔で配置されており、中と右のリール3C、3Rには「ベル」が5コマ以内の間隔で配置されているので、左の停止ボタン12Lを1番目に操作することを条件として、ベルに当選していれば必ず入賞する。ベルの当選時に中のリール3Cの「ベル」を中段に停止させるのであれば、左の停止ボタン12Lを2番目に操作しても、ベルに当選していれば必ず入賞する。小役であるベルの当選は、入賞しなくても持ち越されない。

30

【0119】

チェリーは、何れの遊技状態においても右のリール3Rについて何れかの入賞ラインに「チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となり、1入賞ラインについて2枚のメダルが払い出される。チェリーの入賞となる場合は、「チェリー」が右のリール3Rの上段または下段の何れかに停止することとなる（上段または下段に停止させることができないが、中段に停止させることができるという場合はない）ので、合計4枚のメダルが払い出されることとなる。なお、右のリール3Rについて「チェリー」は、7コマ以内の間隔で配置されている訳ではないので、停止ボタン12Rの操作タイミングによってはチェリーに当選していても入賞しないことがある。

40

【0120】

また、チェリーに当選しているときには、右のリール3Rに「チェリー」を停止させることができるか否かに関わらず、停止ボタン12Lの操作タイミングによって左のリール3Lに「チェリー」が停止されることがある。ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの何れかに当選しているときも、左のリール3Lに「チェリー」が停止されることがある。小役であるチェリーの当選は、入賞しなくても持ち越されない。

【0121】

リプレイAは、何れかの入賞ラインに「JAC - JAC - JAC」の組み合わせが揃つ

50

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

【0122】

リプレイに入賞したときには、メダルの払い出しへはないが次のゲームを改めて賭け数を設定することなく開始できる。レギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供された場合を含む）では、リプレイA、リプレイBの何れにも入賞することはないが、他の遊技状態では、詳細を後述するように、遊技状態毎に抽選対象となるリプレイの種類が定められている。例えば、リプレイAは、レギュラーボーナス以外の何れの遊技状態でも入賞し得るが、リプレイBは、不利R Tでしか入賞し得ない。

10

【0123】

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

【0124】

ビッグボーナス及びレギュラーボーナス以外の遊技状態のうちで、ゲーム数の制限がない通常遊技状態またはレアR Tにおいてスイカに入賞すると、有利R Tに遊技状態が制御される。有利R Tは、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの入賞によって終了させられる場合の他、300ゲームを消化するまで制御される。既に有利R Tに制御されているときにスイカに入賞しても、改めて有利R Tに制御されることはなく、これまでの有利R Tがそのまま継続するだけである。ボーナス当選している内部中R T、またはゲーム数に制限のある不利R Tにおいてスイカに入賞しても、ゲーム数に制限のある有利R Tには制御されない。

20

【0125】

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

30

【0126】

また、不利R TにおいてリプレイBに入賞すると、レアR Tに遊技状態が制御される。リプレイBを抽選対象とするのは不利R Tだけであるので、レアR Tには、不利R TにおいてリプレイBに入賞した場合にのみ制御される。ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスの遊技状態が終了した後には、通常遊技状態に制御される。また、有利R T、不利R Tが、それぞれの規定ゲーム数（300ゲーム、200ゲーム）を消化することにより終了したときには、通常遊技状態に制御される。

40

【0127】

以下、内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するかどうかを、可変表示装置2の表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートレバー11の操作時）、決定するものである。内部抽選では、乱数発生回路115から内部抽選用の乱数（0～65535の整数）が取得される。そして、遊技状態に応じて定められた各役について、取得した内部抽選用の乱数と、遊技者が設定した賭け数と、設定スイッチ

50

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。

【0128】

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RAM 112に設定される。判定値数は、ROM 113に遊技状態別当選役テーブルに登録されている。内部抽選の結果に応じて設定された当選フラグのうち、特別役の当選フラグは、入賞するまで次のゲーム以降に持ち越される。また、各種小役、再遊技役の当選フラグは、入賞したか否かに関わらずに、当該ゲーム限りで消去される。

10

【0129】

図5(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、ROM 113に予め格納され、内部抽選において遊技状態毎に各抽選対象となる役の判定値数を登録したテーブルである。ここでは、所定の設定値のものだけを示しているが、設定値の違いに応じて微妙に異なる値が登録されている(設定値1~6のうちでは、設定値1が最も判定値数が小さく、設定値6が最も判定値数が大きい(但し、設定値に関わらずに同じ判定値数となっている役もある))。内部抽選においては、複数の役が同時に抽選対象となる場合もある。

【0130】

この遊技状態別当選役テーブルに従って、内部抽選では、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(A)+スイカ、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(B)+スイカ、ビッグボーナス(C)、ビッグボーナス(C)+スイカ、レギュラーボーナス、レギュラーボーナス+スイカ、スイカ、ベル、チェリー、リプレイA、リプレイBの判定値数が順番に遊技状態に応じて取得される。

20

【0131】

もっとも、レギュラーボーナス(ビッグボーナス中に提供されるものを含む)に対しては、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(A)+スイカ、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(B)+スイカ、ビッグボーナス(C)、ビッグボーナス(C)+スイカ、レギュラーボーナス、レギュラーボーナス+スイカの判定値数として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。

30

【0132】

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

【0133】

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

40

【0134】

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

50

ナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの当選フラグに重ねて設定されるものとなる。

【 0 1 3 5 】

各種小役の判定値数について説明すると、レギュラーボーナスにおいてベルの判定値数が 5 8 7 1 0 と他の遊技状態の 1 3 2 5 4 よりも極めて高い値となっており、また、レギュラーボーナス毎にビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスとの同時当選となるスイカの判定値数が 0 となっているのを除いて、何れの遊技状態においても変わりがない。

【 0 1 3 6 】

一方、リプレイについては、有利 R T においてリプレイ A の判定値数として、それぞれ 4 8 2 1 8 が登録され、リプレイ B の判定値数として、0 が登録されている。従って、有利 R T においてリプレイに当選する確率(= リプレイ A に当選する確率) は、 4 8 2 1 8 / 6 5 5 3 6 1 / 1 . 3 6 となる。有利 R T からは、チェリーに入賞しても不利 R T に制御されない。

【 0 1 3 7 】

通常遊技状態、レア R T においてリプレイ A の判定値数として、それぞれ 8 9 9 2 、 8 9 9 3 が登録され、リプレイ B の判定値数として、0 が登録されている。従って、これらの遊技状態においてリプレイに当選する確率(= リプレイ A に当選する確率) は、 (8 9 9 2 or 8 9 9 3) / 6 5 5 3 6 1 / 7 . 2 9 となる。

【 0 1 3 8 】

不利 R T では、リプレイ A の判定値数として 8 8 5 1 が登録され、リプレイ B の判定値数として 1 4 2 が登録されている。不利 R T からはスイカに入賞しても有利 R T に制御されることはないものの、 1 4 2 / 6 5 5 3 6 1 / 4 6 1 . 5 の確率でレア R T に遊技状態を制御させるリプレイ B に当選し、これに入賞するものとなる。不利 R T におけるリプレイ全体の当選確率は、 (8 8 5 1 + 1 4 2) 1 / 7 . 2 9 となる。内部中 R T では、リプレイ A の単独当選の判定値数として 2 7 3 8 2 が登録されており、リプレイに当選する確率(= リプレイ A に当選する確率) は、 2 7 3 8 2 / 6 5 5 3 6 1 / 2 . 3 9 となる。

【 0 1 3 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、通常遊技状態、レア R T 及び不利 R T ではメダルの払出率が 1 よりもかなり小さい(すなわち、賭け数の設定のために投入するメダルの数に対して内部抽選で当選する小役に対して払い出されることとなるメダルの数の方が小さい) が、有利 R T ではメダルの払出率が 1 よりもかなり大きくなる(すなわち、賭け数の設定のために投入するメダルの数に対して内部抽選で当選する小役に対して払い出されることとなるメダルの数の方が大きい) 。内部中 R T のメダルの払出率は、ほぼ 1 である。もっとも、ビッグボーナスやレギュラーボーナスにおけるメダルの払出率は、有利 R T よりもさらに大きい。この遊技状態毎のメダルの払出率の関係は、何れの設定値でも同じである。

【 0 1 4 0 】

次に、この実施の形態にかかるスロットマシン 1 における遊技状態の遷移について詳しく説明する。図 6 は、スロットマシン 1 における遊技状態の遷移図である。スロットマシン 1 においては、有利 R T にも不利 R T にも移行可能な初期遊技状態としての通常遊技状態、及びレア R T があり、また、特別遊技状態としてのビッグボーナス及びレギュラーボーナスがある。さらに、有利 R T 以外でビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選している状態である内部中 R T がある。なお、リプレイ当選確率に変化がないために図 6 においては区分していないが、有利 R T のうちでビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選している状態は、当選していない状態とは別の遊技状態として考えられる。

【 0 1 4 1 】

10

20

30

40

50

通常遊技状態は、ゲーム数の制限なく制御される遊技状態であり、通常遊技状態においてビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの何れかに当選すると内部中RTに、スイカに入賞すると有利RTに、チェリーに入賞すると不利RTに遊技状態が制御される。通常遊技状態においてビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの何れかとスイカに同時当選し、これに基づいてスイカに入賞しても、その時点で既に内部中RTに制御されているため、有利RTには制御されない。また、リプレイBには当選しないので、通常遊技状態からレアRTには制御されない。

【0142】

レアRTは、ゲーム数の制限なく制御される遊技状態であり、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの何れかに当選すると内部中RTに、スイカに入賞すると有利RTに、チェリーに入賞すると不利RTに遊技状態が制御される。レアRTにおいてビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの何れかとスイカに同時当選し、これに基づいてスイカに入賞しても、その時点で既に内部中RTに制御されているため、有利RTには制御されない。

10

【0143】

有利RTは、300ゲームを限度として制御される遊技状態であり、有利RTにおいてビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）の何れかに入賞するとビッグボーナスに、レギュラーボーナスに入賞するとレギュラーボーナスに、これらの役に入賞することなく300ゲームを消化すると通常遊技状態に遊技状態が制御される。有利RTにおいてチェリーに入賞しても、有利RTと同様にゲーム数に制限がある不利RTには制御されない。また、リプレイBには当選しないので、有利RTからレアRTには制御されない。小役、リプレイの当選確率は同じ有利RTであっても、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選しているときの有利RTは、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選していないときの有利RTとは、厳密には別の状態となる。

20

【0144】

不利RTは、200ゲームを限度として制御される遊技状態であり、不利RTにおいてビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの何れかに当選すると内部中RTに、リプレイBに入賞するとレアRTに遊技状態が制御される。不利RTにおいて200ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される。また、不利RTにおいてチェリーに入賞しても、改めて最初から不利RTに制御されるのではなく、これまでの不利RTがそのまま継続するだけである。不利RTにおいてスイカに入賞しても、有利RTもゲーム数に制限のある遊技状態であるため、有利RTに制御されることはない。

30

【0145】

内部中RTは、有利RT以外においてビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの何れかに当選したときにゲーム数の制限なく制御される遊技状態である。内部中RTにおいてビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）の何れかに入賞するとビッグボーナスに、レギュラーボーナスに入賞するとレギュラーボーナスに遊技状態が制御される。

40

【0146】

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

【0147】

50

次に、リール 3 L、3 C、3 R の停止制御について説明する。可変表示装置 2 を構成するリール 3 L、3 C、3 R は、スタートレバー 11 が操作され、且つ前回のゲームにおけるリール 3 L、3 C、3 R の回転開始から所定時間を経過していることを条件に、回転開始される。そして、遊技者によって停止ボタン 12 L、12 C、12 R が操作されると、対応するリール 3 L、3 C、3 R の回転が停止されるものとなる。

【0148】

リール 3 L、3 C、3 R の回転停止は、対応する停止ボタン 12 L、12 C、12 R の操作から 190 ミリ秒の最大停止遅延時間の範囲内で当選フラグの設定されている役の図柄を入賞ライン上に揃えるように、また、190 ミリ秒の最大停止遅延時間の範囲内で当選フラグの設定されていない役の図柄を入賞ライン上に揃えないように制御される。

10

【0149】

ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスにおいては、ビッグボーナス (A) 当選フラグ、ビッグボーナス (B) 当選フラグ、ビッグボーナス (C) 当選フラグまたはレギュラーボーナス当選フラグが持ち越された状態でリプレイに当選することによってリプレイ当選フラグも重複して設定されているときには、リプレイの図柄を優先して入賞ライン上に揃えるように制御される。停止ボタン 12 L、12 C、12 R の操作手順に関わらずに、リプレイに入賞するので、この場合においてビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスに入賞することはない。

【0150】

ここで、リプレイに必ず入賞してビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスに入賞することができるのは、リプレイに優先して入賞させる停止制御を行うと、リール 3 L、3 C、3 R における「JAC」の配列ではリプレイを取りこぼすことがないからそうなっているのであって、リプレイを優先して入賞させる停止制御がリプレイを取りこぼさない停止制御ということを意味するのではない。図 4 と異なり、「JAC」の図柄間隔が 5 コマよりも大きくなっている配列であれば、リプレイを優先して入賞させる停止制御でもリプレイを取りこぼすことは生じ得る。

20

【0151】

ビッグボーナス (A) 当選フラグ、ビッグボーナス (B) 当選フラグ、ビッグボーナス (C) 当選フラグまたはレギュラーボーナス当選フラグとスイカ当選フラグまたはベル当選フラグが重複して設定されている場合には、「スイカ」または「ベル」を優先して入賞ライン上に揃えるように制御される。停止ボタン 12 L、12 C、12 R の操作手順により「スイカ」または「ベル」を何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も、「赤 7」、「青 7」、「白 7」または「BAR」を入賞ライン上に揃えられる場合には、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスに入賞させるためのリール 3 L、3 C、3 R の停止制御を行えるものとなる。

30

【0152】

もっとも、図 4 に示す図柄配列では、ビッグボーナス (A) 当選フラグ、ビッグボーナス (B) 当選フラグ、ビッグボーナス (C) 当選フラグまたはレギュラーボーナス当選フラグとベル当選フラグが重複して設定されている場合に、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスに入賞することはない。

40

【0153】

例えば、左の停止ボタン 12 L を 1 番目に操作した場合には、その操作タイミングに関わらずに、左のリール 3 L の上中下段の何れかに「ベル」を停止させることができある。その後に停止される中と右のリール 3 C、3 R については、「ベル」が 5 コマ以内の間隔で配置されているため、停止ボタン 12 C、12 R の操作手順に関わらずに、ベルに入賞することとなる。

【0154】

左の停止ボタン 12 L を 2 番目に操作する場合には、次のようになる。すなわち、1 番

50

目に停止されるのが中のリール 3 C であれば、リール 3 C の中段に「ベル」が停止され、1 番目に停止されるのが右のリール 3 R であれば、リール 3 R の上段または下段の何れかに「ベル」が停止されるものとなっている。2 番目に停止される左のリール 3 L については、停止ボタン 1 2 L の操作タイミングに関わらずに「ベル」を上段または下段に停止させることができ、これにより「ベル」をテンパイさせるものとなる。最後に停止される中のリール 3 C または右のリール 3 R については、「ベル」が 5 コマ以内の間隔で配置されているため、停止ボタン 1 2 C または停止ボタン 1 2 R の操作タイミングに関わらずに、ベルに入賞することとなる。

【 0 1 5 5 】

左の停止ボタン 1 2 L を 3 番目に操作する場合には、先に停止される中と右のリール 3 C、3 R については、必ず「ベル」がテンパイさせられている（少なくとも「青 7」とはダブルテンパイさせない）。「ベル」がテンパイしている入賞ライン上に左のリール 3 L の「ベル」を引き込めない停止ボタン 1 2 L の操作タイミングは、該入賞ライン上に 9 番の図柄が位置するタイミングだけである。しかし、既に「青 7」がテンパイしていないため、そのままの位置で左のリール 3 L を停止させても、可変表示装置 2 の表示結果がハズレとなるだけである。

【 0 1 5 6 】

一方、ビッグボーナス（A）当選フラグ、ビッグボーナス（B）当選フラグ、ビッグボーナス（C）当選フラグまたはレギュラーボーナス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、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに入賞することができ得る。

【 0 1 5 7 】

ビッグボーナス（A）当選フラグ、ビッグボーナス（B）当選フラグ、ビッグボーナス（C）当選フラグまたはレギュラーボーナス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、チェリーに入賞させること、すなわち右のリール 3 R に「チェリー」を停止させることが優先される。右のリール 3 L に「チェリー」を停止させることができない場合であって、「赤 7」、「青 7」、「白 7」または「BAR」を入賞ライン上に揃えられる場合には、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに入賞させるためのリール 3 L、3 C、3 R の停止制御を行えるものとなる。

【 0 1 5 8 】

なお、上記のリール 3 L、3 C、3 R の停止制御は、当選フラグの設定状況（及び既に停止しているリールに導出された図柄）に応じて未だ停止していないリールの停止操作位置と停止位置との関係を定めた停止制御テーブルを未停止のリールについて予め作成し、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R 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。

【 0 1 5 9 】

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

【 0 1 6 0 】

ここで、ビッグボーナス（A）とビッグボーナス（B）について検討すると、リール 3 L、3 C、3 R の何れについても「赤 7」と「青 7」の図柄には 7 コマ以上の配置間隔がある。例えば、左のリール 3 L を例にすると、これが 1 番目に停止されるとしても 4 コマの引き込み範囲内で「赤 7」を上中下段の何れかに停止させることができ、且つ「白 7」

10

20

30

40

50

を上中下段の何れかに停止させることのできる停止ボタン 12L の操作タイミングはない。従って、ビッグボーナス (A) に入賞させるための停止ボタン 12L、12C、12R の操作手順とビッグボーナス (B) に入賞させるための停止ボタン 12L、12C、12R の操作手順とは排他的なものとなる。

【0161】

ビッグボーナス (A) とビッグボーナス (C) について検討すると、左と中のリール 3L、3C については「赤7」と「白7」の配置間隔が7コマよりも小さくなっている箇所があるが、右のリール 3R については、「赤7」と「白7」の図柄には7コマ以上の配置間隔があるので、ビッグボーナス (A) に入賞させるための停止ボタン 12L、12C、12R の操作手順とビッグボーナス (C) に入賞させるための停止ボタン 12L、12C、12R の操作手順とも排他的なものとなる。 10

【0162】

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

【0163】

ビッグボーナス (A) とレギュラーボーナスについて検討すると、中と右のリール 3C、3R については「赤7」と「BAR」の配置間隔が7コマよりも小さくなっている箇所があるが、左のリール 3L については「赤7」と「BAR」の図柄には7コマ以上の配置間隔がある。従って、ビッグボーナス (A) に入賞させるための停止ボタン 12L、12C、12R の操作手順とレギュラーボーナスに入賞させるための停止ボタン 12L、12C、12R の操作手順とも排他的なものとなる。 20

【0164】

ビッグボーナス (B) とレギュラーボーナスについて検討すると、左と中のリール 3L、3C については「青7」と「BAR」の配置間隔が7コマよりも小さくなっている箇所があるが、右のリール 3R については「青7」と「BAR」の図柄には7コマ以上の配置間隔がある。従って、ビッグボーナス (B) に入賞させるための停止ボタン 12L、12C、12R の操作手順とレギュラーボーナスに入賞させるための停止ボタン 12L、12C、12R の操作手順とも排他的なものとなる。 30

【0165】

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

【0166】

つまり、ビッグボーナス (A) に入賞させるための停止ボタン 12L、12C、12R の操作手順と、ビッグボーナス (B) に入賞させるための停止ボタン 12L、12C、12R の操作手順と、ビッグボーナス (C) に入賞させるための停止ボタン 12L、12C、12R の操作手順と、レギュラーボーナスに入賞させるための停止ボタン 12L、12C、12R の操作手順とは、互いに排他的なものとなっている。従って、ビッグボーナス (A) に入賞可能な操作手順で停止ボタン 12L、12C、12R を操作してハズレとなつたとしても、ビッグボーナス (A) には当選していないことが分かるのみで、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) 及びレギュラーボーナスに当選しているか否かは分からぬ。

【0167】

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

【0168】

10

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

【0169】

20

一方、ベル或いはリプレイに当選しているときには、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの何れかに当選しているか否かに関わらず、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順に関わらずに、必ずベル或いはリプレイに入賞することとなる。従って、ベル、リプレイAまたはリプレイBに当選したゲームでは、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの何れかに入賞可能な操作手順で停止ボタン12L、12C、12Rを操作していたとしても、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）及びレギュラーボーナスに当選しているかどうかが分かることはない。

【0170】

30

このようにビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）及びレギュラーボーナスに当選しているかどうかが分かることのないベル、リプレイAまたはリプレイBに当選するゲームが生じる確率は、通常の遊技状態においては $(13254 + 8992) / 65536 = 1/2.95$ 、レアにおいては $(13254 + 8993) / 65536 = 1/2.95$ 、有利RTにおいては $(13254 + 48218) / 65536 = 1/1.07$ 、内部中RTにおいては $(13254 + 27382) / 65536 = 1/1.61$ となっている。

【0171】

40

なお、スイカ或いはチェリーに当選しているときには、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順によっては、スイカまたはチェリーに入賞しないこともある。もっとも、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選していないことが分かる手順は、次に説明するように、非常に限られたものとなっている。

【0172】

例えば、チェリーに当選している場合において、右のリール3Rに「チェリー」を停止させることができないのは、2番～6番、14番または15番の図柄が下段に位置するタイミングで停止ボタン12Rを操作した場合だけである。右のリール3Rが1番目または2番目に停止されて「チェリー」が停止されているなら、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）及びレギュラーボーナスの何れにも入賞させないように残りのリール3Lおよび/または3Cの停止制御が行われる。

【0173】

50

右のリール 3 R が 3 番目に停止される場合に、先に停止される左と中のリール 3 L、3 C まで「赤 7」、「青 7」、「白 7」または「B A R」をテンパイしていても、右のリール 3 R に「チェリー」を停止させることができず、且つテンパイした図柄を停止させることができないタイミングで停止ボタン 1 2 R を操作しない限り、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスには入賞し得ない。従って、左と中のリール 3 L、3 C について「白 7」が下段の入賞ラインまたは右下がりの対角線の入賞ラインにテンパイしているときを除いては、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスに入賞させることができ可能になる引き込みコマ数として 4 コマが得られなくなる。

【0174】

10

特にレギュラーボーナスは、左と中のリール 3 L、3 C について「B A R」を下段の入賞ラインまたは右下がりの対角線の入賞ラインにテンパイさせ、さらに右のリール 3 R について 2 番の「B A R」が下段に位置するタイミングで停止ボタン 1 2 R を操作しない限り、入賞し得ない。なお、左と中のリール 3 L、3 C について「B A R」を中段の入賞ラインにテンパイさせる態様は、レギュラーボーナスとチェリーの複合入賞（禁止されている）を発生させる虞があるので、禁止目とされている。

【0175】

また、スイカに当選している場合において、遊技者が順押し（停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R を左 中 右の順で操作すること）で停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R を操作した場合に、1 番目に停止される左のリール 3 L に「スイカ」が停止されないのは、左の停止ボタン 1 2 L の下段に 1 3 番または 1 4 番の図柄が位置するタイミングだけである。スイカに当選していなければ、「赤 7」を左のリール 3 L に停止させることができる停止ボタン 1 2 L の操作タイミングの範囲は、1 0 番～1 8 番の図柄が下段に位置する範囲という広い範囲があるのに、僅か 2 コマの範囲に限られてしまう。

20

【0176】

また、左のリール 3 L に「スイカ」が停止されることが優先されるとすると、「スイカ」とともに「青 7」、「白 7」または「B A R」を左のリール 3 L に停止させることができ停止ボタン 1 2 L の操作タイミングの範囲も、非常に限られたものとなっている。仮に左のリール 3 L について「スイカ」が中段に、「白 7」が上段に停止しているものとすると、中のリール停止ボタン 1 2 C を操作する場合に、「スイカ」がテンパイするのを避けつつ、「白 7」をテンパイさせることができる停止ボタン 1 2 C の操作タイミングというものはない。

30

【0177】

このようにビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスとともにスイカまたはチェリーに当選しているときに、遊技者がスイカまたはチェリーの入賞を避けることを全く意識せずにビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスを狙って停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R を操作していると、その狙ったつもりがスイカまたはチェリーに入賞してしまうということになることも非常に多いものとなっている。

【0178】

40

従って、スイカまたはチェリーに当選した場合は、ベルやリプレイの当選した場合のようにビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスの当選の有無が全く分からないようにするとまではいかないが、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスの当選の有無が遊技者に分からないようにする効果は、ある程度あることとなる。

【0179】

次に、遊技制御基板 1 0 1 から演出制御基板 1 0 2 に送信されるコマンドについて説明する。遊技制御基板 1 0 1 から演出制御基板 1 0 2 に送信されるコマンドには、少なくとも B E T コマンド、当選状況通知コマンド、入賞情報コマンド、リール停止コマンド、及び遊技状態コマンドが含まれている。遊技制御基板 1 0 1 から演出制御基板 1 0 2 に送信

50

されるコマンドには、これ以外のコマンドも含まれているが、本発明に直接関わるものではないため、詳細な説明を省略している。

【0180】

B E T コマンドは、ゲームを行うための賭け数の設定状況を示すもので、メダル投入口 1 3 からのメダルの投入、若しくは 1 枚 B E T ボタン 1 4 または M A X B E T ボタン 1 5 の操作、若しくはリプレイ入賞後の自動設定において設定された賭け数が 1 増加される度に送信される。当選状況通知コマンドは、R A M 1 1 2 における当選フラグの設定状況を示すもので、スタートレバー 1 1 が操作されて内部抽選が行われたときに送信される。

【0181】

停止コマンドは、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R が操作されたときに送信される。各々が対応するリール 3 L、3 C、3 R が停止していない状態で停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作されたときに送信される停止コマンドは、操作された停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の種類（停止されるリール 3 L、3 C、3 R の種類）と停止される図柄の種類とを示す。各々が対応するリール 3 L、3 C、3 R が既に停止している状態で停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作されたときに送信される停止コマンドは、操作された停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の種類のみを示す。

【0182】

入賞情報コマンドは、可変表示装置 2 の表示結果に応じて発生した入賞の種別を示すもので、可変表示装置 2 に表示結果が導出されて入賞判定が行われたときに送信される。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あり、1 ゲームの終了時に送信される。少なくとも不利 R T に関して残りゲーム数が 5 ゲーム～1 ゲームにあるとき、有利 R T に関して残りゲーム数が 5 ～ 1 ゲームにあるときには、その残りゲーム数までが遊技状態コマンドで特定できるものとなっている。

【0183】

次に、この実施の形態にかかるスロットマシン 1 において、演出制御基板 1 0 2 の C P U 1 2 1 により実行される演出の処理について説明する。演出制御基板 1 0 2 の C P U 1 2 1 により実行される演出としては、液晶表示器 4 への画像の表示による演出、スピーカ 7 L、7 R、7 U からの音声出力による演出、リールランプ 3 L P や遊技効果ランプ 7 5 A～7 5 M といったランプ類の点灯態様の制御による演出がある。

【0184】

スピーカ 7 L、7 R、7 U からの音声の出力による演出として、スタートレバー 1 1 を操作して 1 ゲームが開始するときに、所定の効果音を出力する演出がある。スタートレバー 1 1 の操作時における効果音の出力は、R T ナビのために利用されている。R T ナビは、R T ナビの権利が付与されている通常遊技状態においてスイカ及びチェリーの当選を遊技者に報知するものである。R T ナビの権利の付与については後述する。

【0185】

R T ナビの権利が付与されている通常遊技状態におけるゲームでスタートレバー 1 1 を操作したときに、このタイミングで行われる内部抽選でスイカに当選したとき（ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスとの同時当選を含む）には、通常スタート音とは異なる特別スタート音 A がスピーカ 7 L、7 R、7 U から出力される。チェリーに当選したときには、通常スタート音とも特別スタート音 A とも異なる特別スタート音 B がスピーカ 7 L、7 R、7 U から出力される。

【0186】

次に、R T ナビの権利の付与について説明する。R T ナビの権利が付与され得る通常遊技状態は、3 0 0 ゲームの消化により有利 R T が終了した後の通常遊技状態と、ビッグボーナスが終了した後の通常遊技状態である。2 0 0 ゲームの消化により不利 R T が終了した後の通常遊技状態とレギュラーボーナスが終了した後の通常遊技状態では、R T ナビの権利が付与されることはない。また、有利 R T が終了した後の通常遊技状態における R T ナビの権利の付与については、後述する。

【0187】

10

20

30

40

50

ビッグボーナスが終了した後の通常遊技状態については、ビッグボーナス中の各ゲームで実行されるRTナビ抽選に当選することによってRTナビの権利が付与されることとなる。ビッグボーナス中の何れかのゲームでRTナビ抽選に1度当選し、これによって該ビッグボーナスの終了後にRTナビの権利が付与されることとなると、当該ビッグボーナスが終了するまで重ねてRTナビ抽選が行われることはない。なお、RTナビ抽選を行うタイミングは、スタートレバー11の操作によりゲームの開始時点で遊技制御基板101から送信される当選状況通知コマンドを受信したタイミングである。

【0188】

また、ビッグボーナスにおいて実行されるRTナビ抽選は、未だビッグボーナスが終了していないくとも、既にビッグボーナスの開始から内部抽選で当選した小役に全て入賞したと仮定した場合に払い出されることとなるメダルの枚数（以下、払出仮定数という）が466枚を越えると行われなくなる。例えば、ビッグボーナスの開始からベルに29ゲーム入賞し、それまでの間にスイカを4ゲーム取りこぼしていた場合には、払出仮定数は467枚となるので、ビッグボーナスの開始からのメダルの払い出し総数は未だ435枚なのでビッグボーナスは終了しないが、そこからビッグボーナスの終了までRTナビ抽選は行われなくなる。

【0189】

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

【0190】

ビッグボーナス中のRTナビ抽選は、当該ビッグボーナスに制御されたときに既に当選確率が設定されていたときには、少なくとも当該ビッグボーナスが終了するまでは、その当選確率で抽選が行われる。この当選確率の設定については、後述する。当該ビッグボーナスに制御されたときに未だ当選確率が設定されていなかったときには、各ゲームにおける内部抽選の結果により当選した役の種類に応じて、高確率（例えば、ビッグボーナスが終了するまで、または払出仮定数が466枚を越えるまでの当選期待値が1/2となる程度）と低確率（例えば、ビッグボーナスが終了するまで、または払出仮定数が466枚を越えるまでの当選期待値が1/10となる程度）とから何れかの当選確率を選択する。

【0191】

ビッグボーナス中の内部抽選では、ベルの当選が最も確率が高く、次にハズレ、チェリーの当選、スイカの当選の順で確率が低くなっていくが、RTナビ抽選の当選確率として高確率を選択する割合は、ベルの当選時が最も低く、ハズレ時、チェリーの当選時、スイカの当選時の順で高確率を選択する割合が高くなっている。なお、ビッグボーナスに制御されたときにRTナビ抽選の当選確率が設定されていなかった場合において、内部抽選における各役の当選確率と、内部抽選の抽選結果に応じたRTナビ抽選の当選確率を勘案して当該ビッグボーナスが終了するまで、または払出仮定数が466枚を越えるまでにRTナビ抽選に当選する期待値は、1/4程度になっている。

【0192】

また、RTナビ抽選の当選確率が設定されていなかったビッグボーナスでRTナビ抽選に当選したときには、当該当選したときのRTナビ抽選で適用された当選確率（高確率または低確率）をその後のビッグボーナスにおけるRTナビ抽選の当選確率として設定する。ここで設定したRTナビ抽選の当選確率は、次の条件で解除されるものとなり、RTナビ抽選の当選確率の設定が解除された状態でビッグボーナスに制御されていなかったときが、前述したビッグボーナスに制御されたときに未だ当選確率が設定されていなかったときということになる。

【0193】

10

20

30

40

50

一旦設定された R T ナビ 抽選の当選確率は、不利 R T に制御されたときに解除される。また、レギュラーボーナスに制御された後の通常遊技状態では R T ナビの権利が付与されることがないので、レギュラーボーナスに制御されると一旦設定された R T ナビ 抽選の当選確率が解除される。さらに、300ゲームの消化により有利 R T が終了した後の通常遊技状態では、ビッグボーナスの場合とは別の条件での決定により R T ナビの権利を付与するか否かが決定されるため、300ゲームの消化により有利 R T が終了したときも一旦設定された R T ナビ 抽選の当選確率の設定が解除される。

【0194】

上記のようにビッグボーナス中のスイカ、ベルまたはチェリーに当選したゲームでは R T ナビ 抽選が行われ、これに当選することによって遊技者に R T ナビの権利が付与されるものとなっているが、ビッグボーナス中の各ゲームでは、R T ナビ 抽選に当選した (R T ナビの権利が付与された) ことを示唆する示唆演出が実行されるものとなっている。また、R T ナビ 抽選に当選した (R T ナビの権利が付与された) ときには、その旨を示す報知演出が実行されるものとなっている。

10

【0195】

まず、報知演出について説明する。報知演出は、ビッグボーナス中の R T ナビ 抽選に当選した (R T ナビの権利が付与された) 旨を示す画像を液晶表示器 4 に表示することなどにより遊技者に確定的に報知する演出である。報知演出は、R T ナビ 抽選に当選したときに即座に実行される場合と、ビッグボーナスの終了時において実行される場合があり、R T ナビ 抽選に当選したときには、その何れのタイミングにおいて実行するかも決定されるものとなっている。

20

【0196】

報知演出を実行するタイミングを R T ナビ 抽選の当選時またはビッグボーナスの終了時の何れに決定するかの確率の振り分けには、2 : 1、1 : 1、1 : 2 (R T ナビ 抽選の当選時 : ビッグボーナスの終了時) の 3 パターンがある。遊技者は、ビッグボーナス (A) 、ビッグボーナス (B) またはビッグボーナス (C) に入賞してから次のゲームを実行するための賭け数を設定するまでに実行されるビッグボーナス入賞演出において、停止ボタン 12L、12C、12R を操作することによって、報知演出を実行するタイミングの振り分け確率を選択することができる。

30

【0197】

例えば、ビッグボーナス (A) 、ビッグボーナス (B) またはビッグボーナス (C) に入賞してから次のゲームを実行するための賭け数を設定するまでに左の停止ボタン 12L を操作すると、R T ナビ 抽選の当選時 : ビッグボーナスの終了時の振り分け確率として 2 : 1 が選択され、中の停止ボタン 12C を操作すると 1 : 1 が選択され、右の停止ボタン 12R を操作すると 1 : 2 が選択される。

40

【0198】

ビッグボーナス (A) 、ビッグボーナス (B) またはビッグボーナス (C) に入賞してから次のゲームを実行するための賭け数を設定するまでの間に停止ボタン 12L、12C 、 12R を何度も操作した場合には、賭け数を設定する直前に操作されたものに対応した振り分け確率に設定される。また、ビッグボーナス (A) 、ビッグボーナス (B) またはビッグボーナス (C) に入賞してから次のゲームを実行するための賭け数を設定するまでの間に遊技者が停止ボタン 12L、12C、12R の何れも 1 度も操作しなかった場合には、デフォルトとして 1 : 1 の振り分け確率が選択される。

【0199】

次に、示唆演出について説明する。示唆演出は、遊技効果ランプ 75A ~ 75M を一定期間だけ所定のパターンで点灯させることによってビッグボーナス中の R T ナビ 抽選に当選した (R T ナビの権利が付与された) 可能性を示唆する演出である。示唆演出は、R T ナビ 抽選に当選している (R T ナビの権利が付与されている) か否かに問わらずに、未だ報知演出が実行されていないときのビッグボーナス中の各ゲーム (払出仮定数が 466 枚を越えていてもよい) における決定に従って実行される。

50

【 0 2 0 0 】

報知演出が実行されていないビッグボーナス中の各ゲーム（当該ゲームで R T ナビ抽選に当選し、即座に報知する旨を決定した場合には、報知演出が実行されているゲームとして扱われる）において、示唆演出を実行するか否かは、スタートレバー 1 1 の操作によりゲームの開始時点で遊技制御基板 1 0 1 から送信される当選状況通知コマンドを受信したタイミングで決定される。

【 0 2 0 1 】

示唆演出を実行することを決定する確率は、以下に示す例外を除いて、1 / 10 程度となっている（この確率がデフォルトで設定）。ビッグボーナスにおける各役の当選確率を考えると、ほとんどのビッグボーナスにおいて終了までの消化ゲーム数が 3 0 ゲーム台となるので、R T ナビ抽選に当選した旨が即座に報知される場合を除くと、ビッグボーナス中において 3 ~ 4 回程度だけ示唆演出が実行されるものとなる。

10

【 0 2 0 2 】

例外としては、R T ナビ抽選に当選し、報知演出をビッグボーナスの終了時に実行することを決定した場合において、R T ナビ抽選に当選した後に示唆演出の実行を決定する確率を高くする場合がある。すなわち、R T ナビ抽選に当選し、報知演出をビッグボーナスの終了時に実行することを決定したときには、以後における示唆演出の実行を決定する確率を高くするか否かを決定する。示唆演出の実行を決定する確率を高くする旨を決定する確率は、例えば、1 / 8 程度とする。示唆演出の実行を決定する確率を高くする旨を決定した場合には、以後において示唆演出を実行することを決定する確率が、1 / 4 程度となる。

20

【 0 2 0 3 】

また、ビッグボーナスにおけるメダルの払い出し総数として 4 6 5 枚を越えさせる役に当選したゲームでは、当該ゲームを含めて R T ナビ抽選に当選していない（R T ナビの権利が付与されていない）限り、必ず示唆演出が実行されるものとなっている。例えば、前回のゲームまでのメダルの払い出し総数が 4 5 8 枚であるときにベルに当選し、当該ゲームでも R T ナビ抽選に当選しなかった場合には、必ず示唆演出が実行されるものとなっている。

【 0 2 0 4 】

示唆演出は、ビッグボーナス中の各ゲームでの決定に従って実行されるものであるため、確率的には決して高くはないものの、R T ナビ抽選に当選し、その旨をビッグボーナスの終了時に報知することを決定した場合には、示唆演出が実行されることなくビッグボーナスが終了することがある。しかし、そもそも R T ナビ抽選に当選していなければ、メダルの払い出し総数として 4 6 5 枚を越えさせる役に当選したゲームよりも前のゲームまで示唆演出が実行されていなくても、当該ゲームでは必ず示唆演出が実行されるので、示唆演出が実行されないままビッグボーナスが終了するのは、R T ナビ抽選に当選し、その旨をビッグボーナスの終了時に報知することを決定した場合だけとなる。

30

【 0 2 0 5 】

ところで、示唆演出は、前述したように、遊技効果ランプ 7 5 A ~ 7 5 M を所定のパターンで点灯させることによって実行されるものであるが、その点灯パターンには、A、B、C の 3 種類の点灯パターンがある。示唆演出を実行することを決定した場合、さらに示唆演出のパターンを選択し、選択したパターンで遊技効果ランプ 7 5 A ~ 7 5 M を点灯させることとなるが、示唆演出のパターンの選択確率は、図 7 に示すような確率に定められている。

40

【 0 2 0 6 】

図 7 (a) は、ビッグボーナスにおいて R T ナビ抽選の当選確率が設定されていないときの各ゲームにおける示唆演出のパターンの選択確率を示す図である。ビッグボーナスに制御されたときにおいて R T ナビの当選確率が設定されていなかったビッグボーナスでも、R T ナビ抽選に当選してビッグボーナスの終了時に報知演出を実行することが決定されると R T ナビ抽選の当選確率が設定されることとなり、図 7 (a) の選択確率は、適用さ

50

れないものとなる。

【0207】

図示するように、RTナビ抽選の当選確率が設定されていない場合には、内部抽選の抽選結果に応じて示唆演出のパターンの選択確率が定められている。パターンA、パターンB、パターンCがそれぞれ選択される確率を(a_n 、 b_n 、 c_n)で表した場合($a_n + b_n + c_n = 100\%$)、スイカの当選時は(a_1 、 b_1 、 c_1)と、ベルの当選時は(a_2 、 b_2 、 c_2)と、チェリーの当選時は(a_3 、 b_3 、 c_3)と、ハズレ時は(a_4 、 b_4 、 c_5)となっている。

【0208】

図7(b)は、ビッグボーナスにおいてRTナビの当選確率が設定されているゲーム(10制御されたときにおいてRTナビ抽選の当選確率が設定されていたビッグボーナスの各ゲームと、RTナビ抽選に当選してビッグボーナスの終了時に報知演出を実行することが決定された後の各ゲームとを含む)における示唆演出のパターンの選択確率を示す図である。図示するように、RTナビの当選確率が設定されている場合には、パターンA、パターンB、パターンCがそれぞれ選択される確率を(a_n 、 b_n 、 c_n)で表すと、高確率に設定されているときには(a_5 、 b_5 、 c_5)と、低確率に設定されているときには(a_6 、 b_6 、 c_6)となっている。

【0209】

また、有利RTにおいては、残りゲーム数が3ゲームとなったときから終了までの間、液晶表示器4において煽り演出が行われる。前述したように、有利RTでは、300ゲームの消化により終了して通常遊技状態に制御されるものとなった場合、その通常遊技状態においてRTナビの権利を遊技者に付与するかどうかを決定するものとしている。また、有利RTは、300ゲームの間継続するので、その間のゲームでビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選し、終了時においてその当選が持ち越されていることが多いものとなっている。

【0210】

有利RTの残り3ゲームで実行される煽り演出は、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選している可能性や、RTナビの権利が付与されている可能性を示す演出となっている。そして、煽り演出には、複数のパターンがあり、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選しているか、或いはRTナビの権利が付与されているかに応じて、各パターンの選択比率が異なるものとなっている。

【0211】

そして、煽り演出の最後に、すなわち有利RTの300ゲームが終了したタイミングで、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選しているか否か、当選していない場合にはRTナビの権利が付与されているか否かを示す情報が、遊技者に報知されるものとなっている。なお、有利RTの残り3ゲームの間で実行される煽り演出は、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの何れかに入賞した場合には強制終了されて、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選しているか否か、或いはRTナビの権利が付与されているか否かといった情報の報知は行われないものとなる。

【0212】

また、遊技者にとって有利な遊技状態であるビッグボーナスまたはレギュラーボーナス、若しくは有利RT以外の遊技状態に制御されているときには、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの当選を報知(当選を確定的に示す告知、当選の可能性を示唆する予告を含む)するボーナス当選報知演出が行われる。ボーナス当選報知演出には、複数ゲームの期間に亘って継続して行われる連続演出と、1ゲーム限りで行われる単ゲーム演出とがある。

【0213】

10

20

30

40

50

ボーナス当選報知演出は、例えば、通常遊技状態、レア RT または不利 RT において、
ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスに当選するか、これらの役との同時当選役となっているスイカに当選したことを契機として開始される。ボーナス当選報知演出を実行する場合 (すなわち、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナス、並びに / 若しくはスイカに当選した場合) には、実行するボーナス当選報知演出の種別 (連続演出と単ゲーム演出の別) を決定する。

【 0 2 1 4 】

連続演出の継続ゲームとしては、2 ~ 5 ゲームの 4 種類のものがあり、後述する制限に抵触しないことを条件として、開始時において何れかの継続ゲーム数が選択され、さらに継続ゲーム数に応じたシナリオが選択される。継続ゲーム数毎に連続演出のシナリオとして、A、B、C、D の 4 種類のパターンが用意されており、シナリオ毎に定められた一連のストーリー性を持って展開される。各シナリオには、ボーナス当選用と非当選用とが用意されている。また、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスに当選しているか否かに応じて当選用と非当選用の何れかが選択される。10

【 0 2 1 5 】

各シナリオのパターンにおいて、それぞれに対応した継続ゲーム数に合わせて段階が発展するストーリーが定められている。そして、それぞれのパターンに応じた継続ゲーム数に応じて定められる最終段階 (連続演出が終了するゲームで実行される段階) の最後で、
ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスに当選しているか否かが報知される。これ以外は、同じシナリオのパターンであれば、ボーナス当選用と非当選用との違いはない。20

【 0 2 1 6 】

シナリオの選択については、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスの何れかに当選している (同時当選と持ち越しの双方を含む) ときには、A、B、C のシナリオのパターンがそれぞれ 4 %、20 %、76 % の割合で選ばれる。一方、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) の何れにも当選していないときには、A、B、C のシナリオのパターンが、それぞれ 76 %、20 %、4 % の割合で選ばれる。最初からシナリオ D のパターンが選ばれることはない。30

【 0 2 1 7 】

連続演出は、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスに入賞しない限り選択されたパターンの継続ゲーム数を消化するまで継続して実行されるものとなるが、この連続演出が実行されているときの各ゲームで、新たにビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスとの同時当選役であるスイカに当選することがある (同時に抽選対象役となっているビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスの新たな当選は無効)。40

【 0 2 1 8 】

この場合には、当該ゲームでのスイカの入賞を予め見越して、先に選択されていたシナリオの演出パターンに変えて、新たなシナリオの演出パターンに選択変更するものとしている。より詳細に説明すると、スイカに当選したときにおいてシナリオ A のパターンが選択されていた場合には、シナリオ B のパターンに変更され、シナリオ B のパターンが選択されていた場合には、シナリオ C のパターンに変更され、シナリオ C のパターンが選択されていた場合には、シナリオ D のパターンに変更される。既にシナリオ D のパターンが選択されているときに、さらにスイカに当選しても、シナリオの選択変更はない。

【 0 2 1 9 】

また、演出用 RT に制御されたゲームから開始された連続演出 (非当選用パターン) が実行されているときに新たにビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスに当選しているか否かが報知される。これ以外は、同じシナリオのパターンであれば、ボーナス当選用と非当選用との違いはない。50

ナス(C)またはレギュラーボーナスに単独で当選すると、同じシナリオの当選用パターンに選択変更するものとしている。ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスとスイカに同時当選した場合は、シナリオの変更と当選用パターンへの変更とが行われる。

【 0 2 2 0 】

ところで、連続演出は、継続ゲーム数として2~5ゲームの何れかが選択されて実行されるが、入賞させるための停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順が排他的なボーナスの種類は4種類ある。このため、継続ゲーム数が2~4ゲームのパターンが選択された場合には、連続演出が終了するよりも前に、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順と可変表示装置2に導出された表示結果とに従って何れの種類のボーナスにも当選していないことが遊技者に分かってしまうことはない。10

【 0 2 2 1 】

継続ゲーム数が5ゲームのパターンが選択された場合、仮にビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスが他の役に優先して入賞させられるようにリール3L、3C、3Rの停止制御が行われるものとすると、連続演出が終了するよりも前、すなわち4ゲームを消化した時点で何れの種類のボーナスにも当選していないことが遊技者に分かってしまうことがある。

【 0 2 2 2 】

もっとも、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスよりもリプレイ、小役の入賞を優先してリール3L、3C、3Rの停止制御を行っている。特にベルまたはリプレイに当選していれば、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選していても(当選の持ち越し)、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに入賞することはない。20

【 0 2 2 3 】

ここで、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの入賞が優先されるなら何れにも当選していないことが分かってしまうまでの4ゲームの間にベルまたはリプレイに当選するゲーム数の期待値は、内部中RTの遊技状態では、 $3 \times (13254 + 27382) / 65536 = 1.86$ ゲーム、通常の遊技状態、レアRTまたは不利RTでも、 $3 \times (13254 + 8992 (\text{or } 8993)) / 65536 = 1.02$ ゲームである。このゲーム数分は、何れの種類のボーナスについても当選していないことが判明することができないので、連続演出を終了するよりも前、すなわち4ゲームを消化するよりも前に全ての種類のボーナスに当選していないことが判明することは少ないものとなっている。30

【 0 2 2 4 】

上記のようにボーナス当選報知演出は、連続演出が選択されるか単ゲーム演出が選択されるかに関わらず、通常遊技状態、レアRTまたは不利RTにおいてビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナス、並びに／若しくはスイカに当選したときに開始されるものとなっている。ここで、不利RTに制御されているとき(不利RTから制御された内部中RTに制御されているときを含む)には、可変表示装置2に表示結果が導出されたゲームの終了時(連続演出では、継続ゲーム数を消化したゲームの終了時)においてビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選しているか否かを報知するものとなっている。40

【 0 2 2 5 】

一方、通常遊技状態またはレアRTに制御されているとき(通常遊技状態またはレアRTから制御された内部中RTに制御されているときを含む)には、可変表示装置2に表示結果が導出されたゲームの終了時(連続演出では、継続ゲーム数を消化したゲームの終了時)においてスイカに入賞していれば、このスイカの入賞に基づいて有利RTに遊技状態50

を制御する旨を液晶表示器4にて報知し、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選しているか否かを報知しない。

【0226】

この場合には、遊技者がスタートレバー11の操作により次のゲームを開始したとき(或いは、遊技者がメダルの投入などにより次のゲームのための賭け数を設定したとき)において、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選しているか否かを報知するものとなっている。

【0227】

さらに、この実施の形態にかかるスロットマシンでは、スピーカ7L、7R、7Uからの音声の出力による演出としては、遊技状態に応じた楽曲を継続して再生出力する演出も実行される。遊技状態がボーナス(ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス)に制御されているときと、有利RTに制御されているときには、それぞれ他の遊技状態に制御されているときに再生出力される通常楽曲とは異なるボーナス中楽曲、有利RT中楽曲がスピーカ7L、7R、7Uから再生出力される。

10

【0228】

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

20

【0229】

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

【0230】

30

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

【0231】

40

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

【0232】

以下、上記のような演出を行うために、演出制御基板102のCPU121が実行する処理について説明する。ここでは、RTナビ、並びにRTナビ抽選、示唆演出及び報知演出について説明し、ボーナス当選報知演出、煽り演出及び有利RTに制御する旨の報知、或いは楽曲の再生出力などの他の演出のための処理については、フローチャートを用いて

50

の説明は省略する。R T ナビ及びR T ナビ抽選についても、3 0 0 ゲームの消化により有利R T が終了した場合のものについては説明を省略する。

【 0 2 3 3 】

図8、図9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S101)。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S102)。

【 0 2 3 4 】

受信したコマンドの種類がメダルの投入、若しくは1枚B E Tボタン14またはMAX B E Tボタン15の操作、若しくは前回のゲームのリプレイ入賞に基づいて新たなゲームを開始させるための賭け数が設定されたときに送信されたB E Tコマンドであったならば、ステップS128またはS163(後述)で開始された報知演出が実行されているかどうかを判定する(ステップS103)。報知演出が実行されていれば、これを終了させて(ステップS104)、ステップS101の処理に戻る。

【 0 2 3 5 】

報知演出が実行されていなければ、ステップS144(後述)で開始されたビッグボーナス入賞演出が実行されているかどうかを判定する(ステップS105)。ビッグボーナス入賞演出が実行されていれば、これを終了させて(ステップS106)、ステップS101の処理に戻る。なお、ビッグボーナス入賞演出は、遊技者による停止ボタン12L、12C、12Rの操作によって報知演出の実行タイミングの振り分け確率を変更することを可能とする演出でもあるが、ここでビッグボーナス入賞演出が終了させられることにより、報知演出の実行タイミングの振り分け確率が確定することとなる。

【 0 2 3 6 】

受信したコマンドの種類がスタートレバー11の操作時に行われた内部抽選の結果に従って送信された当選状況通知コマンドであったならば、前回のゲームにおけるステップS156(後述)でRAM122に保存した遊技状態を参照して、今回のゲームに適用され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S107)。

【 0 2 3 7 】

今回のゲームにおける遊技状態がビッグボーナスでない場合には、直前のビッグボーナスでR T ナビ抽選に当選し、RAM122にナビ権利フラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS108)。ナビ権利フラグが設定されている場合には(通常遊技状態でしかあり得ない)、受信した当選状況通知コマンドがスイカ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S109)。スイカに当選していれば、特別スタート音Aをスピーカ7L、7R、7Uから出力させて(ステップS110)、ステップS101の処理に戻る。

【 0 2 3 8 】

スイカに当選していなければ、受信した当選状況通知コマンドが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S111)。チェリーに当選していれば、特別スタート音Bをスピーカ7L、7R、7Uから出力させて(ステップS112)、ステップS101の処理に戻る。ナビ権利フラグが設定されていない場合、或いは設定されていてもスイカにもチェリーにも当選していない場合には、通常スタート音をスピーカ7L、7R、7Uから出力させる(ステップS113)。そして、ステップS101の処理に戻る。

【 0 2 3 9 】

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場合には、通常スタート音をスピーカ7L、7R、7Uから出力させる(ステップS114)。次に、今回のビッグボーナスにおいて既に報知演出が実行され、今回のゲームにおける前回のゲームまでのステップS129(後述)で報知済みフラグがRAM122に設定されているかどうかを判定する(ステップS115)。報知済みフラグが設定されていれば、今回のビッグボーナスが

10

20

30

40

50

終了するまで改めて報知演出も示唆演出も実行しないので、そのままステップS101の処理に戻る。

【0240】

報知済みフラグが設定されていない場合には、受信した当選状況通知コマンドがスイカ、ベル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S116）。スイカ、ベル及びチェリーの何れにもハズレとなつていれば、そのままステップS119の処理に進む。スイカ、ベルまたはチェリーに当選していれば、RAM122に設けられたカウンタが示す払出仮定数に、今回のゲームで当選した役に入賞したならば払い出されることとなるメダルの枚数を加算して、新たな払出仮定数をカウントする（ステップS117）。

10

【0241】

そして、カウントの結果により加算された払出仮定数が466枚を越えたかどうかを判定する（ステップS118）。払出仮定数が466枚を越えていなければ、ステップS119の処理に進む。払出仮定数が466枚を越えていれば、今回のビッグボーナスではRTナビ抽選に未だ当選していなかったとしてもRTナビ抽選を行わないこととなるので、そのままステップS134の処理に進む。

【0242】

ステップS119では、前回以前のビッグボーナスでRTナビ抽選に当選したときに設定されたRTナビ抽選の当選確率（高確率または低確率）が、不利RTやレギュラーボーナスへの制御、或いは300ゲームの消化による有利RTの終了などにより解除されることなく、RAM122に設定されているかどうかを判定する。RTナビ抽選の当選確率がRAM122に設定されていれば、設定されている当選確率でRTナビ抽選を実行し（ステップS120）、このRTナビ抽選に当選したかどうかを判定する（ステップS121）。RTナビ抽選に当選していなければ、ステップS134の処理に進み、RTナビ抽選に当選していえば、ステップS125の処理に進む。

20

【0243】

RTナビ抽選の当選確率がRAM122に設定されていなければ、まず、受信した当選状況通知コマンドが示す内部当選状況（スイカ当選、ベル当選、チェリー当選またはハズレ）に応じてRTナビ抽選の当選確率を高確率と低確率の何れかから選択する。そして、選択された当選確率でRTナビ抽選を実行し（ステップS122）、このRTナビ抽選に当選したかどうかを判定する（ステップS123）。RTナビ抽選に当選していなければ、ステップS134の処理に進む。一方、RTナビ抽選に当選していれば、今回のRTナビ抽選のために選択された当選確率を、RTナビ抽選の当選確率としてRAM122に設定する（ステップS124）。そして、ステップS125の処理に進む。

30

【0244】

ステップS125では、RTナビの権利が付与された旨を示すナビ権利フラグをRAM122に設定する。その後、ステップS146またはS142（後述）で設定された報知演出の実行タイミングの振り分け確率に従って、報知演出を実行するタイミングを即時とするかビッグボーナスの終了時とするかを決定する（ステップS126）。ここで、報知演出を即時に実行することが決定されたかどうかを判定する（ステップS127）。

40

【0245】

報知演出を即時に実行することが決定された場合には、液晶表示器4に所定の画像を表示して報知演出を実行する（ステップS128）。また、今回のビッグボーナスでは既に報知演出が実行されていることを示す報知済みフラグをRAM122に設定する（ステップS129）。そして、ステップS101の処理に戻る。

【0246】

報知演出をビッグボーナスの終了時に実行することが決定された場合には、ビッグボーナスの終了時において報知演出を実行するための終了報知フラグをRAM122に設定する（ステップS130）。さらに、示唆演出の実行確率をデフォルトの確率よりも高い値に変更するかどうかを決定する抽選を行い（ステップS131）、この抽選に当選したか

50

どうかを判定する（ステップS132）。示唆演出の実行確率を変更しないことを決定した場合には、そのままステップS134の処理に進む。示唆演出の実行確率を変更することを決定した場合には、RAM122に設定されている示唆演出の実行確率をデフォルトの確率とは異なる確率に設定して（ステップS133）、ステップS134の処理に進む。

【0247】

ステップS134では、受信した当選状況通知コマンドが当選していることを示す役に入賞することとなればビッグボーナス中のメダルの払い出し総数が465枚を越えることとなるかどうかを判定する。当選役に入賞すればビッグボーナス中の払い出し総数が465枚を越えることとなる場合には、ステップS137の処理に進み、今回のゲームでは必ず示唆演出が実行されるようとする。

【0248】

今回のゲームで何れの役にも当選していないか、当選役に入賞してもビッグボーナス中の払い出し総数が465枚を越えることとなる場合には、ステップS133またはS147（後述）で設定された実行確率で、示唆演出を実行するか否かの抽選を行い（ステップS135）、この抽選で示唆演出を実行することを決定したかどうかを判定する（ステップS136）。示唆演出を実行しないことを決定した場合には、そのままステップS101の処理に戻り、示唆演出を実行することを決定した場合には、ステップS137の処理に進む。

【0249】

ステップS137では、前回以前のビッグボーナスでRTナビ抽選に当選したときに設定されたRTナビ抽選の当選確率（高確率または低確率）が、不利RTやレギュラーボーナスへの制御、或いは300ゲームの消化による有利RTの終了などにより解除されることなく、RAM122に設定されているかどうかを判定する。RTナビ抽選の当選確率がRAM122に設定されていれば、設定された当選確率に応じて示唆演出のパターンを選択して（ステップS138）、ステップS140の処理に進む。

【0250】

RTナビの当選確率がRAM122に設定されていなければ、受信した当選状況通知コマンドが示す内部抽選における各役の当選状況に応じて示唆演出のパターンを選択して（ステップS139）、ステップS140の処理に進む。ステップS140では、選択したパターンで遊技効果ランプ75A～75Mを点灯させて、示唆演出を実行する。そして、ステップS101の処理に戻る。

【0251】

受信したコマンドの種類が停止ボタン12L、12C、12Rの操作時に送信された停止コマンドであった場合には、ステップS144（後述）で開始されたビッグボーナス入賞演出が実行されているかどうかを判定する（ステップS141）。ビッグボーナス入賞演出が実行されていれば、停止コマンドが示す操作された停止ボタン12L、12C、12Rの種類に応じて、報知演出の実行タイミングの振り分け確率を設定する。報知演出の実行タイミングの振り分け確率の設定は、ビッグボーナス入賞演出が終了させられるまで、リール停止コマンドを受信する度に何度も更新することが可能である（ステップS142）。そして、ステップS101の処理に戻る。ビッグボーナス入賞演出が実行されていなければ、そのままステップS101の処理に戻る。

【0252】

受信したコマンドの種類が可変表示装置2に表示結果が導出されることにより送信された入賞情報コマンドであった場合には、受信した入賞情報コマンドがビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）またはビッグボーナス（C）に入賞したことを示しているかどうかを判定する（ステップS143）。ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）またはビッグボーナス（C）に入賞していれば、液晶表示器4に所定の画像を表示することによりビッグボーナス入賞演出を開始させる（ステップS144）。このビッグボーナス入賞演出が実行されている間に、遊技者は、報知演出の実行タイミングの振り分け確率を

10

20

30

40

50

選択することができるようになる。

【0253】

また、RAM122にナビ権利フラグが設定されていれば、これを消去し(ステップS145)、報知演出の実行タイミングの振り分け確率をデフォルトの振り分け確率(1:1)に設定し(ステップS146)、示唆演出の実行確率もデフォルトの確率に設定する(ステップS147)。さらに、RAM122に設けられたビッグボーナスにおけるメダルの払い出し総数をカウントするためのカウンタを初期化し(ステップS148)、払出仮定数をカウントするためのカウンタも初期化する(ステップS149)。そして、ステップS101の処理に戻る。

【0254】

受信した入賞情報コマンドがビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)及びビッグボーナス(C)の何れに入賞したことも示していなければ、前回のゲームにおけるステップS156(後述)でRAM122に保存した遊技状態を参照して、今回のゲームに適用された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S150)。今回のゲームの遊技状態がビッグボーナスである場合には、受信した入賞情報コマンドがスイカ、ベルまたはチェリーの入賞を示しているかどうかを判定する(ステップS151)。

【0255】

スイカ、ベル及びチェリーの何れにも入賞していなければ、そのままステップS101の処理に戻る。スイカ、ベルまたはチェリーに入賞していれば、ビッグボーナス中の払い出し総数をカウントするためにRAM122に設けられたカウンタの値に、今回の入賞した役によって払い出されるメダルの枚数を加算して、ビッグボーナス中の払い出し総数のカウントを行う(ステップS152)。そして、ステップS101の処理に戻る。

【0256】

今回のゲームに適用された遊技状態がビッグボーナスでなかった場合には、さらに今回のゲームに適用された遊技状態が通常遊技状態であってRAM122にナビ権利フラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS153)。通常遊技状態であってナビ権利フラグが設定されている場合には、受信した入賞情報コマンドがスイカまたはチェリーの入賞を示しているかどうかを判定する(ステップS154)。

【0257】

スイカまたはチェリーに入賞していれば、RAM122に設定されているナビ権利フラグを消去して(ステップS155)、ステップS101の処理に戻る。ステップS153で通常遊技状態でなかったかナビ権利フラグが設定されていなかった場合、或いはステップS154でスイカ及びチェリーの何れにも入賞していなかった場合には、そのままステップS101の処理に戻る。

【0258】

受信したコマンドの種類が1ゲームの最後に送信された遊技状態コマンドである場合には、受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態をRAM122の所定の領域に保存する。ここで受信した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あるが、この後も今回のゲームで適用された遊技状態(すなわち、前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)を判断する必要があるため、前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もRAM122に保存しておく(ステップS156)。

【0259】

次に、RAM122に保存した2ゲーム分の遊技状態を参照して、今回のゲームの通常遊技状態から次のゲームで不利RTに制御されることとなるかどうかを判定する(ステップS157)。通常遊技状態から不利RTに制御されることとなる場合でなければ、何れかの遊技状態から次のゲームでレギュラーボーナスに制御されることとなるかどうかを判定する(ステップS158)。レギュラーボーナスに制御されることとなる場合でなければ、今回のゲームにおいて有利RTで300ゲームを消化し、次のゲームから通常遊技状態に制御されることとなるかどうかを判定する(ステップS159)。

【0260】

10

20

30

40

50

通常遊技状態から不利R Tに制御されることとなる場合、レギュラーボーナスに制御されることとなる場合、或いは300ゲームの消化により有利R Tから通常遊技状態に制御されることとなる場合には、RAM122にR Tナビの当選確率が設定されていれば、これを解除する(ステップS160)。そして、ステップS101の処理に戻る。

【0261】

300ゲームの消化により有利R Tから通常遊技状態に制御されることとなる場合でもなければ、今回のゲーム限りでビッグボーナスの遊技状態が終了することとなるのかどうかを判定する(ステップS161)。今回のゲーム限りでビッグボーナスの遊技状態が終了するのではなければ、そのままステップS101の処理に戻る。

【0262】

今回のゲーム限りでビッグボーナスの遊技状態が終了するのであれば、RAM122に終了報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S162)。終了報知フラグが設定されれば、液晶表示器4に所定の画像を表示して報知演出を実行する(ステップS163)。そして、RAM122に設定されている終了報知フラグを消去して(ステップS164)、ステップS101の処理に戻る。

【0263】

報知終了フラグが設定されていなければ、RAM122に報知済みフラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS165)。報知済みフラグが設定されれば、RAM122に設定されている報知済みフラグを消去して(ステップS166)、ステップS101の処理に戻る。報知済みフラグが設定されていなければ、そのままステップS101の処理に戻る。

【0264】

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、ビッグボーナスの遊技状態において、当該ビッグボーナスの終了後の通常遊技状態でR Tナビの権利を付与するか否かを決定するR Tナビ抽選を行うものとしているが、ビッグボーナスに制御されている間は、R Tナビ抽選に当選した可能性を示唆する示唆演出が実行される。また、R Tナビ抽選に当選してR Tナビの権利が付与されると、その旨を報知する報知演出が実行される。ここで、報知演出は、決定に従ってR Tナビ抽選に当選すると同時に実行される場合と、ビッグボーナスの終了時に実行される場合とがある。

【0265】

もっとも、そもそもR Tナビ抽選に当選しない限り、報知演出が実行されることではなく、ビッグボーナスが終了するまでの各ゲームの決定に従って報知演出が実行されることがある。ここで、R Tナビ抽選に当選してR Tナビの権利が付与されている場合でも、報知演出をビッグボーナスの終了時に実行することが決定されているときには、当該ビッグボーナスが終了するまでの示唆演出は、通常は、R Tナビ抽選に当選していないときと同じ確率で実行されるものとなっている。

【0266】

このため、ビッグボーナスにおいて報知演出が実行されていない場合において、そもそもR Tナビ抽選に当選していないときも、R Tナビ抽選には当選したものの報知演出のタイミングがビッグボーナス終了時に決定されているだけというときもあるが、示唆演出の実行頻度を比べても、その何れであるかが遊技者には分からぬ。このため、遊技者は、ビッグボーナスにおいて報知演出が実行されていなくても、なおもビッグボーナスが終了するまでR Tナビの権利が付与されたことを期待できるものとなり、遊技の興味を向上させることができる。

【0267】

また、示唆演出は、通常はビッグボーナスの各ゲームでの決定に従って実行されるものとなっているが、R Tナビ抽選に当選していないで、ビッグボーナスにおけるメダルの払い出し総数が465枚を越えさせることとなる小役に当選したゲームでは、必ず示唆演出が実行されるものとなっている。逆を言えば、示唆演出が全く実行されないままビッグボーナスが終了することとなる場合には、報知演出が実行されてもR Tナビ抽選に

10

20

30

40

50

当選して、R T ナビの権利が遊技者に付与されたということになる。

【0268】

ビッグボーナスにおけるメダルの払い出し総数が465枚を越えさせることとなる小役に当選したゲーム以外のゲームにおいて示唆演出を実行するか否かは、あくまで確率の問題だけであるので、示唆演出が実行されない今までビッグボーナスの消化ゲーム数が増えていくこととなる。そして、消化ゲーム数が多くなり、メダルの払い出し総数が上限に近づいて行くに従って、示唆演出が実行されないことによってR T ナビの権利が付与されていることに対する遊技者の期待感が高められることとなる。これにより、報知演出が実行されるかどうかだけではなく、ビッグボーナスの各ゲームで示唆演出が実行されるかどうかにも遊技者の関心を集めることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0269】

また、R T ナビ抽選に当選し、ビッグボーナスの終了時に報知演出を実行することが決定されているときには、一定の割合で例外的に、R T ナビ抽選に当選していないときよりも高い確率で示唆演出が実行されることとなる場合がある。つまり、示唆演出が高い頻度で実行されているときには、遊技者は、R T ナビ抽選に当選している可能性が高いと推測することができるようになる。これにより、報知演出が実行されるかどうかだけではなく、ビッグボーナスの各ゲームで示唆演出が実行されるかどうかにも遊技者の関心を集めることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0270】

また、ビッグボーナス中にR T ナビ抽選に当選したときには、報知演出の実行タイミングをR T ナビ抽選に当選したタイミングとビッグボーナスの終了タイミングとの何れかに決定するものとしているが、その決定におけるタイミングの振り分け確率は、遊技者が停止ボタン12L、12C、12Rを操作することによって選択することができるものとなっている。

20

【0271】

ビッグボーナスにおいてR T ナビ抽選に当選したのであれば、なるべく早くそのことを知りたいと思う遊技者もいるが、R T ナビ抽選に当選したとしても、そのことが確定的には分からぬままできる限り緊張感を楽しみみたいと思っている遊技者も少なくはない。このようにビッグボーナス中にR T ナビ抽選に当選したときに、その旨を報知する報知演出の実行タイミングの振り分け確率を遊技者が選択することができるようにして、各遊技者は、自分の好みに沿って遊技を行うことができるようになり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0272】

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

40

【0273】

このため、ビッグボーナスにおいて内部抽選で当選した小役を遊技者が停止ボタン12L、12C、12Rの操作で態と取りこぼすようなことを行えば、ビッグボーナスにおいて実行されるゲーム数を増加させることができる。ここで、ビッグボーナスに制御されている限り遊技者の選択に従って無制限にR T ナビ抽選を行うものとすると、ビッグボーナスのゲーム数が増加されれば、R T ナビ抽選が行われるゲーム数も増加し、ビッグボーナスの終了までにR T ナビ抽選に当選する確率が高くなる。こうなると、スロットマシン1の提供者側が想定していなかったような高確率で、ビッグボーナスの終了後の通常遊技状態においてR T ナビが行われることになってしまふ虞がある。

【0274】

50

これに対して、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、ビッグボーナスにおいてR Tナビ抽選を行うのを、当選した小役に必ず入賞するものと仮定した場合に払い出されることとなるメダルの総数である払出仮定数が466枚を越えるまでとしている。このため、ビッグボーナスの開始からの払い出しメダル総数が465枚を越える前であっても、払出仮定数が466枚を越えていればR Tナビ抽選が行われることがないので、ビッグボーナスの継続ゲーム数の引き延ばしが行われて、想定外の高確率でビッグボーナスの終了後にR Tナビが行われることになってしまうようになる。

【0275】

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

【0276】

ところで、R Tナビは、通常遊技状態においてこれが付与されていることによって、有利R Tに遊技状態を制御させるものとなるスイカや不利R Tに遊技状態を制御させるものとなるチェリーに当選したときに、その当選が遊技者に報知されることになるものであるので、その権利が付与されているときには、遊技者が停止ボタン12L、12C、12Rの操作によってチェリーの入賞（不利R Tへの制御）を回避し、スイカの入賞（有利R Tへの制御）を確実なものとさせることができるようになる。

【0277】

つまり、R Tナビの権利が付与されているときには、未だ通常遊技状態に制御されている場合を除いて、ビッグボーナスの終了後に次にビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに入賞するまで、不利R Tに遊技状態を制御することなく有利R Tに遊技状態を制御させて遊技を進めることができるようになる。一方、R Tナビの権利が付与されていなければ、停止ボタン12Lの操作タイミングがスイカに当選しているのならスイカに入賞可能となるタイミングであったとしても、チェリーにも入賞可能となるタイミングと重複したタイミングであったならば、チェリーに入賞して不利R Tに制御されてしまう場合もある。

【0278】

制御されたときにおいてR Tナビ抽選の当選確率が設定されていなかったビッグボーナスにおけるR Tナビ抽選では、各ゲームにおける内部抽選の結果により当選した役の種類に応じて、高確率と低確率とから何れかの当選確率が選択されるものとなっている。つまり、当選確率の高いベルに当選したときには、R Tナビの当選確率として高確率が選択される割合は低いものの、当選確率の低いスイカやチェリーに当選したときには、R Tナビの当選確率として高確率が選択される割合が高くなっている。

【0279】

ここで、ビッグボーナスにおいて報知演出が実行されていない各ゲームでの決定に従つて実行される示唆演出は、A、B、Cの3つのパターンがあるものの、R Tナビの権利が付与されていない場合には、内部抽選の抽選結果に応じて示唆演出のパターンの選択確率が定められ、R Tナビの権利が付与されている場合には、R Tナビ抽選に当選したときの当選確率が高確率に決定されていたか低確率に決定されていたかに応じて示唆演出のパターンの選択確率が定められている。

【0280】

このため、例えば、R Tナビ抽選の当選確率が高いとき（当選確率として高確率が選択されているとき、或いは高確率の選択されやすいスイカやチェリーに当選しているとき）に選択されやすいパターンで示唆演出が実行されているときは、遊技者は、R Tナビ抽選に当選した（或いは、既に当選している）ことを期待することができるようになり、さら

10

20

30

40

50

に遊技の興趣を向上させることができる。また、これによっても、ビッグボーナスの各ゲームで示唆演出が実行された場合にかどかに加えて、さらに示唆演出のパターンにまでも遊技者の関心を集めることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0281】

また、制御されたときにおいてR Tナビ抽選の当選確率が設定されていなかったビッグボーナスでR Tナビ抽選に当選したときには、その後のビッグボーナスで適用されるR Tナビ抽選の当選確率が決定される。そして、このR Tナビの当選確率が解除されことなくビッグボーナスに制御されたときにおいて設定されていたビッグボーナスでは、当該設定されていた当選確率でR Tナビ抽選が行われるものとなっている。

【0282】

ここで、示唆演出のパターンの選択確率は、設定されていたR Tナビ抽選の当選確率（高確率または低確率）に応じて定められている。このため、R Tナビ抽選の当選確率として高確率が選択されているときに選択されやすいパターンで示唆演出が実行されているときは、遊技者は、R Tにナビ抽選に当選した（或いは、既に当選している）ことを期待することができるようになり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。また、これによっても、ビッグボーナスの各ゲームで示唆演出が実行された場合にかどかに加えて、さらに示唆演出のパターンにまでも遊技者の関心を集めることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0283】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1における有利R Tは、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに入賞しない限り、これらに当選しただけでは終了させられない。ここで、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの当選は、入賞するまで持ち越されるものとなっているので、遊技者にとって有利な有利R Tに制御されているのであれば、これらの役に当選しても、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順により敢えて入賞させずに、有利R Tで300ゲームを消化した方が遊技者にとって有利なものとなる。

【0284】

ところで、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの当選を報知するボーナス当選報知演出は、通常遊技状態、レアR Tまたは不利R Tにおいてのみ実行され、有利R Tにおいては実行されない。このため、有利R Tが終了するまで、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選しているか否かを遊技者が全く分からぬことも考えられる。

【0285】

これに対して、有利R Tは、300ゲームもの間に亘って継続する遊技状態であるので、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）及びレギュラーボーナスのそれぞれの当選確率を考えると、有利R Tに制御されている300ゲームの間の何れかのゲームでビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選し、この当選が有利R Tの終了時において持ち越されているという可能性が非常に高いものとなっている。

【0286】

また、有利R Tに遊技状態が制御されるときには、R Tナビの権利を遊技者に付与するか否かが決定する抽選が行われ、この抽選に当選すると、300ゲームの消化により有利R Tが終了した後の通常遊技状態においてR Tナビが実行されるものとなっている。R Tナビが実行されている通常遊技状態では、有利R Tに遊技状態を制御させるものとなるスイカの当選と、不利R Tに遊技状態を制御させるものとなるチェリーの当選が遊技者に報知され、また、スイカ及びチェリーの何れも停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順に応じて取りこぼしが生じる役であるので、不利R Tへの制御を避けて再び有利R Tに制御させるということができる可能性が非常に高くなる。

10

20

30

40

50

【 0 2 8 7 】

有利 R T は、遊技者にとって有利な遊技状態であり、これが終了して通常遊技状態に遊技状態が戻ってしまうということになると、遊技者の期待感を減退させてしまう要因となりかねない。これに対して、この実施の形態にかかるスロットマシン 1 では、有利 R T の終了前 3 ゲームの間において煽り演出を実行し、ビッグボーナス (A) 、ビッグボーナス (B) 、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスの当選、或いは R T ナビの権利の付与に対する期待感を遊技者に与えるものとしている。このように有利 R T の終了間際においても遊技者が期待感を持てるようにすることで、遊技の興奮を向上させることができる。

【 0 2 8 8 】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン 1 では、ビッグボーナス (A) 、ビッグボーナス (B) 、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスの何れかに当選しているときには、それぞれ停止ボタン 1 2 L 、 1 2 C 、 1 2 R の操作手順に応じてビッグボーナス (A) 、ビッグボーナス (B) 、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスのうちの当選しているものに入賞させることができる（但し、ベルまたはリプレイにも当選しているときには、入賞し得ない）。

【 0 2 8 9 】

もっとも、ビッグボーナス (A) 、ビッグボーナス (B) 、ビッグボーナス (C) 、レギュラーボーナスの各々に入賞させるための停止ボタン 1 2 L 、 1 2 C 、 1 2 R の操作手順は互いに排他的なものとなっている。例えば、ビッグボーナス (A) に入賞させるための操作手順で停止ボタン 1 2 L 、 1 2 C 、 1 2 R を操作してビッグボーナス (A) に入賞しなかったとしても、ビッグボーナス (B) 、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスには当選している可能性がある。

【 0 2 9 0 】

中途でビッグボーナス (A) 、ビッグボーナス (B) 、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスに当選する場合を除外して考えても、停止ボタン 1 2 L 、 1 2 C 、 1 2 R の操作手順と可変表示装置 2 に導出された表示結果とに基づいてビッグボーナス (A) 、ビッグボーナス (B) 、ビッグボーナス (C) 及びレギュラーボーナスの何れにも当選していないことが判明するには、少なくとも 4 ゲームを要することとなる。

【 0 2 9 1 】

さらに、ビッグボーナス (A) 、ビッグボーナス (B) 、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスの何れかの当選が持ち越された状態でリプレイに当選した場合には、停止ボタン 1 2 L 、 1 2 C 、 1 2 R を如何なる手順で操作したとしても、必ずリプレイに入賞する。また、ビッグボーナス (A) 、ビッグボーナス (B) 、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスの何れかの当選が持ち越された状態でベルに当選した場合には、ほぼベルに入賞するが、ベルの入賞を取りこぼしたとしてもビッグボーナス (A) 、ビッグボーナス (B) 、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスには入賞し得ない。従って、ベルまたはリプレイに当選したときには、ビッグボーナス (A) 、ビッグボーナス (B) 、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスの何れかに当選しているかどうかが遊技者に分かることはない。

【 0 2 9 2 】

ビッグボーナス (A) 、ビッグボーナス (B) 、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスに当選した場合を含む連続演出の開始条件が成立した場合には、そこから最大で 5 ゲームの期間に亘って液晶表示器 4 において連続演出が実行されるが、この連続演出が実行されている期間においてベル、リプレイに当選するゲームが生じ得る。連続演出の実行中にベル、リプレイに当選すれば、ビッグボーナス (A) 、ビッグボーナス (B) 、ビッグボーナス (C) 及びレギュラーボーナスの何れにも当選しているかどうかは分からない。

【 0 2 9 3 】

ここで、連続演出の継続ゲーム数として最大の 5 ゲームが選択された場合、停止ボタン

10

20

30

40

50

1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順が排他的なボーナスの種類数よりも長く連続演出が継続することとなるが、ベルまたはリプレイの当選時にはビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)及びレギュラーボーナスの入賞が完全に阻害されるため、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、これらの何れかについて当選していないことが分かることはない。

【 0 2 9 4 】

連続演出の継続ゲーム数として 2 ~ 4 ゲームが選択された場合には、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順が排他的なボーナスの種類数だけで 4 あるので、4 回の内部抽選の間でベルまたはリプレイの何れかに当選するゲーム数の期待値と停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順が排他的なボーナスの種類数を加算した数よりも、当然のこととして小さくなる。

10

【 0 2 9 5 】

このように連続演出の継続ゲーム数として、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)及びレギュラーボーナスの種類数である 4 以下の 2 ~ 4 ゲームが選択された場合だけでなく、この種類数よりも大きな 5 ゲームが選択されたとしても、この間にベルまたはリプレイに当選するゲーム数の期待値を考えれば、計算上の割合では連続演出が終了する前にビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)及びレギュラーボーナスの全てに当選していないことが判明してしまうことがない。このため、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)及びレギュラーボーナスの何れにも当選していないことが判明した後に実行される連続演出で遊技者を煩わせずに済むものとなる。

20

【 0 2 9 6 】

さらに、連続演出の実行されている間にベルまたはリプレイに当選するゲーム数の期待値の分だけ、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)、レギュラーボーナスの種類数よりも連続演出の継続ゲーム数を長くして、ボリュームの大きな連続演出を実行させることができている。選択可能な連続演出のボリュームを増大させるために、ボーナスの種類数をむやみに増やす必要がないので、リール 3 L、3 C、3 R における図柄配列の制約の問題や、リール 3 L、3 C、3 R の停止制御の複雑化といった問題が生じることもない。

30

【 0 2 9 7 】

また、連続演出のパターンとして、継続ゲーム数毎に A、B、C、D の 4 種類ずつのシナリオが設けられており、連続演出の開始時において何れかのシナリオのパターンが選択される。ここで、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選しているときには、A、B、C のシナリオのパターンがそれぞれ 4 %、20 %、76 % の割合で選択されるのに対して、これらの何れにも当選していないときには、A、B、C のシナリオのパターンが、それぞれ 76 %、20 %、4 % の割合で選択される。

【 0 2 9 8 】

このようにビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの当選の有無の違いに応じてシナリオの選択比率を異ならせるものとすることで、実行された連続演出のシナリオの違いに応じてビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの当選に対する期待感を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 2 9 9 】

連続演出は、2 ~ 5 ゲームの期間に亘って継続するものであるため、連続演出が行われている間のゲームで新たにビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの何れかに当選することもあり、さらに、連続演出が行われている間のゲームで、スイカと、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの何れかと同時当選する場合もある。つまり、既に連続演出が行われていても、スイカに当選(入賞しなければ、遊技者が外部か

50

ら知覚できるものではない)したときには、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの何れかに当選していることへの期待感が高められるものとなる。

【 0 3 0 0 】

連続演出は、その開始時において複数種類のシナリオのパターンの中から何れかのシナリオのパターンが選択されて実行されるが、連続演出が開始された後にスイカに当選したときには、スイカに入賞することを見越して異なるシナリオのパターンに変更されるものとなる。これにより、遊技者の期待感の高まりに沿った演出を行うことができ、さらに遊技の興奮を向上させることができる。

【 0 3 0 1 】

また、前述したように、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選すれば、200ゲームの消化を待たずに不利RTを終了させることができるが、不利RTにおいてビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選するチャンスは、通常遊技状態、レアRTまたは有利RTにおいてビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選するチャンスと全く変わりがない。従って、不利RTの終了ということに関して特に優位性がある訳ではない。

【 0 3 0 2 】

もっとも、不利RTにおいては、リプレイBに当選する可能性があり、200ゲームを消化する前であってもリプレイBに入賞すると、それぞれレアRTに遊技状態が制御される。レアRTに遊技状態が制御されれば、ここでスイカに入賞すれば有利RTに遊技状態が制御されるので、有利RTに制御されるチャンスが再び生じるものとなる。

【 0 3 0 3 】

つまり、不利RTにおいて200ゲームを消化する前であっても、また、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選しなくても、リプレイBの入賞によってレアRTに遊技状態が制御されるチャンスがあり、そのチャンスを生かしてレアRTに遊技状態が制御されれば、再び有利RTに遊技状態が制御されるチャンスも生じるものとなる。このため、不利RTに遊技状態が制御されたときであっても、遊技者を落胆させずに済むものとなる。

【 0 3 0 4 】

また、通常遊技状態、レアRTにおいてスイカに入賞したときには、これによって有利RTに遊技状態が制御されることとなるので、その旨が液晶表示器4において遊技者に報知されるものとなっている。ここで、スイカに入賞したゲームでは、有利RTに制御される旨の報知が行われるだけで、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選しているか否かを示す情報は報知されない。

【 0 3 0 5 】

このようにスイカに入賞したゲームでは、有利RTに制御される旨の報知しか行われないものとすることで、当該スイカの入賞が有利RTへの制御を意味するものだと遊技者に感じさせることができる。そして、実際にビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスにも当選していたのであれば、次のゲームの開始時にビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選している旨が報知されることとなる。この後から行われたビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの当選報知で遊技者に意外性を感じさせることができ、遊技の興奮を向上させることができる。

【 0 3 0 6 】

しかも、有利RTは、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスと同様にメダルの払出率が1を越える遊技者に有利な遊技状態だといつても、その有利度は、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスに比べれば低い。このように最初に有利度が低い(不利ではない

10

20

30

40

50

が) 有利 R T であると遊技者に思わせておいて、後から有利度がより高いビッグボーナスまたはレギュラーボーナスに直結するビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの当選を報知することで、遊技者の期待感をより効果的に高めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 0 7 】

また、スロットマシン1における遊技状態のうちで、ビッグボーナス、レギュラーボーナス及び有利 R T は、メダルの払出率が1を越える遊技者にとって有利な遊技状態であるが、通常遊技状態、レア R T 及び不利 R T は、メダルの払出率が1を下回る遊技者にとって不利な遊技状態である。ここで、通常遊技状態、レア R T は、不利 R T と同様にメダルの払出率が1を下回る遊技状態であるといつても、それぞれのスイカ、チェリーの当選確率を考えれば、比較的短期間で終了する遊技状態である。一方、不利 R T は、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナス、リプレイBに入賞しない限り200ゲーム継続すること、及びこれらの役の当選確率を考えれば、比較的長期間継続する遊技状態である。

【 0 3 0 8 】

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

【 0 3 0 9 】

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

【 0 3 1 0 】

このように不利 R T に制御されることなくビッグボーナス、レギュラーボーナスまたは有利 R T 、若しくは通常遊技状態、レア R T の間だけで遊技状態が制御されている間には、そこで最初に有利 R T に制御されたときからの純増メダルの枚数(純増総数)が1000枚を越えるようなこともある。

【 0 3 1 1 】

開始時において純増総数が1000枚以下のときのビッグボーナスまたはレギュラーボーナス、若しくは有利 R T では、それぞれボーナス中楽曲A、有利 R T 中楽曲Aが再生出力されるが、開始時において純増総数が1000枚を越えているときのビッグボーナスまたはレギュラーボーナス、若しくは有利 R T では、それぞれボーナス中楽曲B、有利 R T 中楽曲Bが再生出力される。このように純増総数が1000枚を越えているかどうかによって再生出力される楽曲を変更することで、遊技者の手持ちのメダルの枚数の増加と再生される楽曲の変化を十分にリンクさせることができるものとなる。

【 0 3 1 2 】

さらに、不利 R T に制御されることなくビッグボーナス、レギュラーボーナスまたは有利 R T 、若しくは通常遊技状態、レア R T の間だけで遊技状態が制御されている間において有利 R T に制御された回数(有利 R T 連荘数)が5回を越え、純増総数も1000枚を越えていると、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス、若しくは有利 R T において再生出力される楽曲が、それぞれプレミアボーナス中楽曲、プレミア有利 R T 中楽曲に変更される。このように有利 R T 連荘数が5回も越えるとプレミアボーナス中楽曲、プレミア有利 R T 中楽曲が再生出力されることにより、有利 R T 連荘数が多くなった遊技者に非常

10

20

30

40

50

な満足感を与えることができる。

【0313】

また、この実施の形態にかかるスロットマシン1において、通常遊技状態、レアRTから有利RTに遊技状態を制御させるための図柄はスイカであるが、スイカは、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスと同時に当選し得る役となっている。つまり、通常遊技状態、レアRTから有利RTにおいてスイカに入賞したときには、有利RTに遊技状態が制御されるだけではなく、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの当選も期待できるものとなる。

【0314】

10

また、設定値を変更することによって遊技制御基板101のRAM112が初期化されるが、リールモータ3ML、3MC、3MRをそれぞれ構成するステッピングモータのステップ数をカウントするためのカウンタの値は初期化されない。このため、設定値の変更後においてもCPU111が把握するリールモータ3ML、3MC、3MRをそれぞれ構成するステッピングモータのステップ数(RAM112のカウンタでカウントされているステップ数)が実際のステップ数と異なることがなく、パルス信号の励磁相が異なってリール3L、3C、3Rが滑らかに回転開始ができずに設定値の変更がされていることが遊技者に察知されてしまうということを防ぐことができる。

【0315】

20

また、満タンセンサ90によりオーバーフロータンクの満タンが検出されているかどうかを1ゲームに1回ずつチェックし、満タンが検出されている場合には、満タンエラーに制御する。もっとも、前回のゲームでリプレイ入賞していた場合(すなわちRAM112にリプレイゲーム中フラグが設定されている場合)には、このチェックを行っていない。前回のゲームでリプレイ入賞していた場合は、遊技者がメダルを投入せずに賭け数が設定されるので、発生可能性の低い満タンエラーのチェックを省くことで遊技制御基板101の制御部110にかかる負荷を小さくすることができる。

【0316】

30

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

【0317】

40

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

【0318】

また、遊技の進行状況に応じて、各種のコマンドが遊技制御基板101から演出制御基板102へと送信されるものとなっているが、遊技制御基板101のRAM112に設けられたコマンド送信バッファよりも、演出制御基板102のRAM122に設けられたコ

50

マンド受信バッファの方が容量が大きくなっている。このため、遊技制御基板 101 から一度に大量のコマンドが送られてきても、演出制御基板 102 の側では未処理のコマンドを十分に貯めておくことができるので、演出制御基板 102 の CPU121 が処理しきれないコマンドが生じ、演出の実行に支障が生じてしまうのを防ぐことができる。

【0319】

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。

【0320】

上記の実施の形態では、通常遊技状態、レア RT においてスイカに入賞したときに、有利 RT に遊技状態を制御するものとし、通常遊技状態、レア RT においてチェリーに入賞したときに、不利 RT に遊技状態を制御するものとしていた。さらに不利 RT においてリプレイ B に入賞したときに、レア RT に遊技状態を制御するものとしていた。

10

【0321】

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

20

【0322】

そして、「スイカ - スイカ - ベル」の図柄組み合わせを、通常遊技状態、レア RT から有利 RT に制御させるための有利 RT 図柄として適用することができる。また、通常遊技状態、レア RT から不利 RT に遊技状態を制御させるための不利 RT 図柄や、200 ゲームの消化を待たずに不利 RT からレア RT に遊技状態を制御させるための不利 RT パンク図柄についても、所定の小役または再遊技役の取りこぼしにより導出可能となる所定のハズレ図柄を適用することができる。

【0323】

また、通常遊技状態またはレア RT から有利 RT に遊技状態を制御させるための有利 RT 図柄と、不利 RT に遊技状態を制御させるための不利 RT 図柄とは、同一の役の当選フラグに基づいて導出されるものとすることができる。例えば、スイカを有利 RT 図柄とするが、スイカの取りこぼしによってのみ導出され得る図柄組み合わせを不利 RT 図柄とすることができる。不利 RT 図柄を所定の入賞役の図柄とし、有利 RT 図柄をこれの取りこぼしにより導出される図柄としてもよい。

30

【0324】

上記の実施の形態では、ビッグボーナスに制御されたときにおいて RT ナビ抽選の当選確率が設定されていなかった場合、当該ビッグボーナスにおける RT ナビ抽選は、当選役の種類に応じた確率で選択される当選確率で実行されるものとなっていた。もっとも、このビッグボーナスで RT ナビ抽選に当選すると、以後のビッグボーナスで適用される RT ナビ抽選の当選確率が設定され、これが解除されるまでの全てのビッグボーナスにおいて、設定された当選確率で RT ナビ抽選が行われるものとなっていた。もっとも、全てのビッグボーナスにおいて、当選役の種類に応じた確率で選択される当選確率で RT ナビ抽選を行うものとしてもよい。

40

【0325】

上記の実施の形態では、RT ナビ抽選に当選しているか否かに関わらず報知演出が実行されていないビッグボーナスにおける各ゲームで示唆演出を実行するか否かを抽選により決定していたが、所定のゲーム（例えば、10 ゲーム目、20 ゲーム目、... などや、払い出しメダル総数が 100 枚、200 枚、... を越えた次のゲームなど）においてのみ示唆演出を実行するか否かを決定するものとしてもよい。ここで、示唆演出を実行するか否かを決定するゲームのうちでビッグボーナスの終了が近くなるゲーム（例えば、30 ゲーム目

50

、払い出しメダル総数が400ゲームを越えたゲーム)までにRTナビ抽選に当選していないときには、当該ゲームで必ず示唆演出を実行するものとしてもよい。

【0326】

上記の実施の形態では、制御されたときにおいてRTナビ抽選の当選確率が設定されていなかったビッグボーナスにおける示唆演出のパターンの選択確率は、RTナビ権利の有無に応じて定められるものとなっていた。もっとも、RTナビ権利の有無に関わらずに、内部抽選の抽選結果に応じて示唆演出のパターンの選択確率を定めるものとしてもよい。

【0327】

上記の実施の形態では、RTナビ抽選においていわゆる初当たりしたときにRTナビ抽選の当選確率を設定し、以後のビッグボーナスでは設定された当選確率でRTナビ抽選を行うとともに、RTナビ抽選の当選確率が設定されているときには、これに応じた確率で示唆演出のパターンの選択確率を定めるものとしていた。これに対して、RTナビの当選確率を設定するのではなく、RTナビ抽選に当選することでRTナビの権利の個数を設定するものとし、設定された個数の権利を使い切るまでビッグボーナスの終了後の通常遊技状態においてRTナビが実行されるようにしてもよい。この場合、設定されたRTナビの権利の個数に応じて示唆演出のパターンの選択確率を定めることができる。

【0328】

上記の実施の形態では、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)及びレギュラーボーナスという4種類のボーナスがあり、それぞれに入賞させるための停止ボタン12Lの操作手順は、互いに排他的なものであった。このため、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)及びレギュラーボーナスよりも優先して導出される小役またはリプレイに入賞したゲームを除いて、停止ボタン12L、12C、12Rの操作と導出された表示結果によってビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)及びレギュラーボーナスの何れにも当選していないことが判明するまでに4ゲーム(但し、ベルまたはリプレイに当選したゲームを除く)を要するものとなっていた。

【0329】

そして、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)及びレギュラーボーナスの何れにも当選していないことが判明するまでのゲーム数と、連続演出が実行されている間にビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)及びレギュラーボーナスに入賞させることを阻害するベル、リプレイの当選ゲーム数の期待値とに応じて、連続演出の継続ゲーム数が最大で5ゲームに定められるものとなっていた。

【0330】

これに対して、例えば、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)及びレギュラーボーナスに加えて、「青7-青7-白7」の図柄組み合わせからなるビッグボーナス(D)があったものとする。ビッグボーナス(B)とビッグボーナス(D)について検討すると、左と中のリール3L、3Cについての図柄は「青7」で共通している。右のリール3Rについて「青7」と「白7」は、配置間隔が3コマであり、例えば、5番または6番の図柄が下段(或いは、上段、中段)に位置するタイミングで停止ボタン12Rを操作すれば、「白7」も「青7」も下段(或いは、上段、中段)に停止させることができる。

【0331】

従って、ビッグボーナス(B)に入賞させるための停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順とビッグボーナス(D)に入賞させるための停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順とは排他的なものではない。ビッグボーナス(B)に入賞させるための操作手順のうちでビッグボーナス(D)に入賞させるための操作手順とも重複する操作手順(左と中のリール3L、3Cに「青7」がテンパイした後に、右の停止ボタン12Rを3番目に操作するならば、該「青7」のテンパイする入賞ラインに右のリール3Rの5番または6番の図柄が位置するタイミングで停止ボタン12Rを操作)で停止ボタン12L、1

10

20

30

40

50

2 C、12 R を操作してハズレや小役入賞となると、ビッグボーナス (B) に当選していないことが判明するだけではなく、ビッグボーナス (D) にも当選していないことが判明する。

【0332】

もっとも、ビッグボーナス (B) と入賞させるための操作手順が重複するビッグボーナス (D) を除外して考えれば、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) 及びレギュラーボーナスという4種類のボーナスは、互いに入賞させるための停止ボタン 12 L、12 C、12 R の操作手順が排他的なものとなっている。従って、停止ボタン 12 L、12 C、12 R の操作と導出された表示結果によってビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C)、ビッグボーナス (D)、レギュラーボーナスの何れにも当選していないことが判明するまでに要するゲーム数は、4ゲームということになる。

【0333】

ここでは、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C)、ビッグボーナス (D)、レギュラーボーナスという5種類のボーナスがあるものの、何れにも入賞しないことが判明するまでに要するゲーム数が4ゲームとなるので、他の条件が上記の実施の形態と同じであれば、連続演出の継続ゲーム数を最大で5ゲームと定めることができる。

【0334】

上記の実施の形態では、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスの当選フラグと、スイカ、ベル、チェリー、リプレイ A またはリプレイ B の当選フラグとが重複して設定されている場合に、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスよりもスイカ、ベル、チェリー、リプレイ A またはリプレイ B の入賞を優先させるようにリール 3 L、3 C、3 R の停止制御を行うものとしていた。

【0335】

これに対して、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスよりもリプレイ A またはリプレイ B の入賞を優先させるが、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスの入賞を小役であるスイカ、ベルまたはチェリーよりも優先してリール 3 L、3 C、3 R の停止制御を行うものとすることができます。

【0336】

この場合には、連続演出の継続ゲーム数は、互いに入賞させるための停止ボタン 12 L、12 C、12 R の操作手順が排他的なボーナスの種類数 (4) と、連続演出中において行われる内部抽選でリプレイに当選するゲーム数の期待値とに応じて定めるものとすればよい。ここで、5ゲームの連続演出を行うものとすると、終了するゲームよりも前のゲームまでにリプレイ当選するゲーム数の期待値は、例えば、不利 R T の場合には $3 \times 8993 / 65536 = 0.41$ としかならない。つまり、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスの当選の有無が分からないゲームは確率的に1ゲームも生じないので、連続演出の継続ゲーム数の最大ゲーム数は、入賞させるための停止ボタン 12 L、12 C、12 R の操作手順が排他的なボーナスの種類数 (4) と同じ 4 ゲームに定めるものとすればよい。

【0337】

なお、内部中 R T に制御されているときは、リプレイ当選するゲーム数の期待値が 1 を越えるが、だからといって連続演出の最大ゲーム数を 5 にすると不利 R T では連続演出が終了するよりも前にビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) 及びレギュラーボーナスに当選していないことが分かってしまうことがあるので、有利 R T や内部中 R T で実行される連続演出の最大ゲーム数も、これに合わせて 4 としておくことができる。

【0338】

10

20

30

40

50

上記の実施の形態では、ボーナス当選報知演出は、単ゲーム演出または2ゲーム～5ゲームの間だけ継続する連続演出にて実行されるものとしていたが、ボーナス当選報知演出を実行すると決定した場合において、ボーナス当選報知演出としてどのような演出を実行するにかは制限が課されていなかった。もっとも、有利RTや不利RTの残りゲーム数が少なくなっているときにボーナス当選報知演出として連続演出を選択すると、有利RTまたは不利RTの終了前後に跨って連続演出が実行されてしまう場合もある。そこで、ボーナス当選報知演出での具体的な演出の選択については、次のような制限を設けるものとしてもよい。

【0339】

まず、不利RTの残りゲーム数が1ゲームとなったときには、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選しているか否かに関わらず、全ての連続演出の実行が禁止されるものとすることができます（但し、既に行われている連続演出は、そのまま継続して実行）。また、不利RTの残りゲーム数が2～5ゲームであっても、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)及びレギュラーボーナスの何れにも当選していないときには、継続ゲーム数に関わらずに連続演出の実行を禁止することができます（但し、既に行われている連続演出は、そのまま継続して実行）。これらの場合は、ボーナス当選報知演出として単ゲーム演出の実行しか許容されず、単ゲーム演出でボーナス当選の有無を報知することができます。

【0340】

また、不利RTの残りゲーム数が2～5ゲームのときにおいてビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの何れかに当選しているときには、不利RT残りゲーム数よりも長期間に亘って継続する連続演出の実行が禁止されるものとすることができます。例えば、不利RTの残りゲーム数が3ゲームであるときには、継続ゲーム数が2ゲームまたは3ゲームの連続演出を実行させることはできるが、継続ゲーム数が4ゲームまたは5ゲームの連続演出を実行させることはできない。

【0341】

このような条件で連続演出の実行を禁止することで、不利RTの終了タイミング（ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選している場合には、その当選がないものとした場合に不利RTが終了するタイミング）に跨って連続演出が実行されるということがなくなる。これにより、遊技者が連続演出に気をとられていて不利RTの終了が分かりにくくなってしまうということを防ぐことができる。また、これとは逆に遊技者が不利RTの終了に気をとられてしまい、その演出内容が分かるように連続演出を遊技者に見せることができなくなってしまうということが生じないで済むものとなる。また、不利RTの終了が近づいている（残り5ゲーム以内となっている）ときには、実際にはビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)及びレギュラーボーナスの何れにも当選していないのに、遊技者が連続演出に気をとられて不利RTの終了（が近づいていること）が分かりにくくなってしまうということを防ぐことができる。

【0342】

また、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選していれば、不利RTの残りゲーム数が5ゲーム以下となってからも連続演出が実行され得るものとすることで、ボーナス当選報知演出に意外性を持たせることができる。また、不利RTの残りゲーム数が5ゲーム以下となってから連続演出が行われたということは、これ自体が最後まで演出が実行されなくてもビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの当選を遊技者に認識させるものとなり、演出のプレミア性を高めさせることができる。

【0343】

一方、上記のようにビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選しても連続演出の実行が禁止されてしまうことがあるが、その場合、これらの役の当選は、単ゲーム演出にて報知され得るものとなっている

10

20

30

40

50

。このため、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選したのに、その旨を示す情報が遊技者に報知されなくなってしまうという不都合を生じさせずに済むものとなる。

【0344】

なお、不利RTの残りゲーム数がビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選していないときに限って連続演出の実行が禁止される5ゲームよりも少ない所定ゲーム数（2、3または4ゲーム）以下となつたならば、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選しているか否かに関わらずに連続演出の実行を禁止してもよい。

10

【0345】

或いは、不利RTの残りゲーム数が5ゲーム以下となつたときには、当該不利RTが終了して通常の遊技状態となるまで、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの何れかに当選しているか否かに関わらずに全面的に連続演出の実行を禁止するものとしてもよい。そして、不利RTの残りゲーム数が5ゲーム以下となつたならば、単ゲーム演出でのみビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選しているか否かを報知するものとすればよい。

【0346】

また、不利RTの残りゲーム数と同じ継続ゲーム数の連続演出の実行を禁止するものとしてもよい。この場合には、不利RTが終了するゲームが開始されるまでには連続演出の実行が終了していることとなるので、上記した効果をより確実に得ることができるものとなる。

20

【0347】

さらには、有利RTの残りゲーム数が所定ゲーム数（例えば、5ゲーム）以下のときにおいても、上記した不利RTの残りゲーム数が5ゲーム以下のときと同様に連続演出の実行に制限を設けるものとしてもよい。これにより、遊技者が連続演出に気をとられていて有利RTの終了が分かりにくくなってしまうということを防ぐことができる。また、これとは逆に遊技者が有利RTの終了に気をとられてしまい、その演出内容が分かるように連続演出を遊技者に見せることができなくなってしまうということが生じないで済むものとなる。

30

【0348】

上記の実施の形態では、有利RTに遊技状態を制御させるためのスイカには、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスと同時に当選することがあるものとなつたが、不利RTに遊技状態を制御させるためのチェリーには、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスと同時に当選することはなかった。もっとも、不利RTに遊技状態を制御させるためのチェリーも、単独で当選するだけではなく、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスと同時に当選することもある役としてもよい。

40

【0349】

また、通常遊技状態、レアRTにおいてチェリーに入賞し、不利RTに制御されることとなる場合には、上記の実施の形態におけるスイカの入賞で有利RTに制御される旨を報知するのと同様に、不利RTに制御される旨を報知してもよい。ここで、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスとチェリーに同時当選したときのゲームでは、当該ゲームでチェリーに入賞したときに不利RTに制御される旨を報知するものとし、当該ゲームではビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの当選の有無を示す情報を報知しない（或いは、当選しているか否かに関わらず必ずハズレの情報を報知する）ものとすることができる。そして、例えば、次のゲームが開始したときにビッグボーナス（A

50

)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスに当選しているのであれば、その当選を示す情報を報知するものとすることができる。

【 0 3 5 0 】

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

【 0 3 5 1 】

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

【 0 3 5 2 】

払出仮定数の規定値は、ビッグボーナスの終了条件となる払い出しメダル総数の規定値よりも大きい任意の数に定めることができる。もっとも、その差は、あまり大きすぎないように適度に定める必要があり、例えば、当選した小役を数回程度(1 回でも可)取りこぼしたときに、ビッグボーナス中の払い出しメダル総数が規定数に達するゲームと、払出仮定数が規定数に達するゲームと同じになる程度に定めることができ。 20

【 0 3 5 3 】

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

【 0 3 5 4 】

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

【 0 3 5 5 】

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

【 0 3 5 6 】

遊技状態がチャレンジボーナスにあるときには、右のリール 3 R についての最大停止遅

10

20

30

40

50

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

【0357】

チャレンジボーナスの遊技状態におけるゲームでも RT ナビ抽選を行い、これに当選した場合にチャレンジボーナスの遊技状態が終了した後の通常遊技状態で RT ナビを行うものとする場合は、チャレンジボーナス中において RT ナビ抽選を行うのは、チャレンジボーナスにおける各ゲームにおいて小役のうちでもメダルの払い出し枚数が最も多いベルに必ず入賞すると仮定した場合におけるメダルの払出仮定数が所定数（例えば、255 枚）を越える前までとすることができます。払出仮定数が所定数を越えなくても、チャレンジボーナスが終了すれば RT ナビ抽選が行われなくなることは、上記の実施の形態におけるビッグボーナスの場合と同じである。

10

【0358】

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

20

【0359】

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

30

【0360】

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

40

【0361】

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

50

するが、3回未満であれば、ボーナス中楽曲Bを再生出力するものとしてもよい。ビッグボーナスに制御された回数が3回以上であれば、プレミアボーナス中楽曲Aを再生出力するが、3回未満であれば、プレミアボーナス中楽曲Bを再生出力するものとしてもよい。

【0362】

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

【0363】

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

【0364】

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

【0365】

ここで、ボーナス中画像には、ボーナス中楽曲A、ボーナス中楽曲B及びプレミアボーナス中楽曲に対応してボーナス中画像A、ボーナス中画像B及びプレミアボーナス中画像の3種類を設けるものとし、有利RT中画像には、有利RT中楽曲A、有利RT中楽曲B及びプレミア有利RT中楽曲に対応して有利RT中画像A、有利RT中画像B及びプレミア有利RT中画像の3種類を設けるものとすることができます。ボーナス中、有利RT中ににおいて何れの画像を液晶表示器4に表示するかも、不利RTに制御されることなく遊技が継続している間における最初に有利RTに制御されたときからのメダルの純増枚数と有利RT連荘数とに従って決めるものとすることができます。

【0366】

上記の実施の形態では、不利RTにおいて200ゲームを消化すると通常遊技状態に戻るものとなっていたが、不利RTにおいてリプレイBに入賞しても、それぞれレアRTに遊技状態が制御されるだけで、通常遊技状態に制御されるものではなかった。これに対して、不利RTにおいて所定の役に入賞したときに、短期間だけ所定の遊技状態に制御し、該所定の遊技状態のゲーム数を消化すると、通常遊技状態に戻るようにしてよい。

【0367】

図10は、この変形例にかかる遊技状態の遷移図である。この変形例においては、短期間だけ制御される所定の遊技状態をレアRTとしており、3ゲームの間だけ制御される。この例でのレアRTはゲーム数に制限のある遊技状態であるので、不利RTから所定の役(リプレイBとする)の入賞でレアRTに制御させるために、不利RTは、ゲーム数に制限のない遊技状態とする。この変形例での各遊技状態におけるリプレイ当選確率(合計確率)は、上記の実施の形態と同じであるが、リプレイの種類として上記したリプレイA、

10

20

30

40

50

リプレイBの他に、リプレイC（JAC-ベル-JAC）、リプレイD（JAC-ベル-ベル）があるものとする。

【0368】

有利RTに遊技状態を制御させるための役をリプレイCとするが、少なくとも不利RTにおいてはリプレイCに当選しないものとする。通常遊技状態におけるリプレイCの当選確率は、上記の実施の形態におけるスイカの当選確率と同等とする。また、不利RTに遊技状態を制御させるための役をリプレイDとするが、少なくともレアRT及び有利RTにおいてはリプレイDに当選しないものとする。通常遊技状態におけるリプレイDの当選確率は、上記の実施の形態におけるチェリーの当選確率と同等とする。また、通常遊技状態においてはリプレイBに当選しないものとする。他のリプレイ当選は、リプレイAの当選であるものとする。

10

【0369】

なお、ここでのレアRTの継続ゲーム数は、3ゲームに限るものではなく、1ゲーム以上の任意のゲーム数とすることができますが、あまり長すぎないものとする必要がある。少なくとも有利RTの継続ゲーム数、不利RTにおけるリプレイBの当選確率の逆数よりは少ないものとする必要がある。さらに、通常遊技状態におけるリプレイCとリプレイDの合計の当選確率の逆数よりも少ないものとすることが好ましい。

【0370】

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

20

【0371】

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

30

【0372】

上記の実施の形態では、可変表示装置2の上部に、可変表示装置2よりも小さいサイズで液晶表示器4が設けられ、ここで報知演出などの演出を実行させるものとしていた。もっとも、本願発明は、このような構造のスロットマシンのみに適用されるものではない。図11は、変形例におけるスロットマシンの全体構成を示す正面図である。図11のスロットマシン1では、その上部前面側に3つのリール3L、3C、3Rから構成される可変表示装置2が設けられている。可変表示装置2の下側であって、スロットマシン1の前面側ほぼ中央位置には、演出手段としての液晶表示器4が設けられている。

40

【0373】

図11のスロットマシン1において可変表示装置2には、図12に示すように、リール3L、3C、3Rのそれぞれについて上段または下段を選択して構成される8本の入賞ラインが設定される。この8本の入賞ラインのうち図12(a)、(b)に示す2本の入賞ラインは、直線状に並ぶ図柄に対して設定され、図12(c)～(h)に示す6本の入賞ラインは、非直線状(屈曲状)に並ぶ図柄に対して設定される。そして、これら8本の入賞ラインの何れかに後述する役の表示態様が導出されたときに、当該役に入賞となる。

【0374】

可変表示装置2を構成するリール3L、3C、3Rに描かれている図柄は、何れも同じ

50

単純な形状（例えば、）であって色だけが異なっている。図11のスロットマシン1において、例えば、特別役としてビッグボーナス（1）とビッグボーナス（2）の2種類がある。小役の中には停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順によっては取りこぼしが生じる役（取りこぼしのある役の図柄組み合わせは、同色）もあるが、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）の何れも、当選時には取りこぼしの生じない役となっている。

【0375】

なお、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）の可変表示装置2の入賞ラインにおける図柄組み合わせは、「赤-青-緑」、「赤-紫-緑」となっており、入賞時において必ずしもこれらの図柄組み合わせが一直線に並ぶものとは限られない。逆に、中段または対角線に「赤-青-緑」、「赤-紫-緑」の図柄組み合わせが一直線に並んだとしても、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）には入賞とならない。

10

【0376】

一方、液晶表示器4は、大きさ的にも可変表示装置2よりも大きく、しかも遊技者（平均的な身長のものを想定）がスロットマシン1の前に座ったときに遊技者の目線の高さになる位置に設けられているので、可変表示装置2によりも視認容易になっている。この液晶表示器4では、可変表示装置2のリール3L、3C、3Rの回転／停止に合わせて、動画像表示される仮想リールにより演出用図柄が変動表示／停止される。

【0377】

但し、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞したときに仮想リールに導出される演出用図柄の組み合わせは、何れの役にも入賞しなかったときにも導出され得る演出用図柄の組み合わせとなっている。可変表示装置2の表示結果からは、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）に入賞したことを認識することが困難であり、また、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）に入賞しても上記の実施の形態におけるビッグボーナス入賞演出が実行されることもなく（但し、後述する報知演出が実行されることはある）、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2）に入賞したことが演出で分かることもない。

20

【0378】

また、取りこぼしのある小役に当選したときには、当選した小役の種類が液晶表示器4にて報知される。この場合、遊技者は、液晶表示器4よりも視認困難な可変表示装置2を見て目押し（図柄の変動にタイミングを合わせて停止ボタン12L、12C、12Rを操作すること）を行う必要があるが、それ以外の場合に、遊技者は、視認容易な液晶表示器4の仮想リールに導出される演出用図柄を見ているだけでも遊技を進めることができる。

30

【0379】

次に、図11のスロットマシン1における遊技、及び遊技に関する演出についての第1の例について説明する。この例では、ビッグボーナス（1）の入賞によって制御されるビッグボーナスも、ビッグボーナス（2）の入賞によって制御されるビッグボーナスも、終了条件となるメダルの払い出し枚数は同じであり、遊技性も同じである。しかし、ビッグボーナス（1）の入賞に基づくビッグボーナスの終了後は通常遊技状態に制御されるのにに対して、ビッグボーナス（2）の入賞に基づくビッグボーナスの終了後は所定の終了条件が成立するまで遊技状態がRT（上記の実施の形態における有利RTとリプレイ当選確率が同等）に制御される。

40

【0380】

この第1の例のスロットマシンでは、ビッグボーナス（2）の入賞に基づいて制御されたビッグボーナスが終了した後にRTに遊技状態が制御される旨を報知する報知演出が実行される。報知演出の実行タイミングを決める抽選がビッグボーナス（2）に入賞したときに行われ、この抽選の結果に従ってビッグボーナス（2）に入賞したときか、ビッグボーナス（2）の入賞に基づくビッグボーナスが終了したときに報知演出が実行されるものとなっている。この報知演出の実行タイミングの振り分け確率も、遊技者が選択することができるものとなっている。

50

【0381】

また、ビッグボーナス(1)の入賞に基づくかビッグボーナス(2)の入賞に基づくかに関わりなくビッグボーナスに遊技状態が制御されている間は、ビッグボーナスが終了した後にRTに遊技状態が制御される可能性を示唆する示唆演出が、各ゲームでの決定に従って実行されるものとなっている(但し、ビッグボーナス(2)の入賞時に報知演出が実行された場合を除く)。

【0382】

ビッグボーナス(2)に入賞して報知演出をビッグボーナスの終了時に実行することが決定された場合のビッグボーナスにおける示唆演出の実行確率は、ビッグボーナス(1)の入賞に基づくビッグボーナスにおける示唆演出の実行確率と同じになっている(但し、ビッグボーナス(2)の入賞に基づくビッグボーナスでは、一定の割合で示唆演出の実行確率がビッグボーナス(1)の入賞に基づくビッグボーナスとは示唆演出の実行確率が異なるようになっていてもよい)。また、ビッグボーナス(1)の入賞に基づくビッグボーナスで払い出しメダル枚数が465枚を越えることとなる役に当選したときには、必ず示唆演出を実行するものとすることができます。

10

【0383】

以上説明したように、この第1の変形例のスロットマシン1では、ビッグボーナスの終了後にRTに制御される旨を報知する報知演出が実行されていない場合には、ビッグボーナス(1)の入賞に基づくビッグボーナスであって終了後にRTには制御されないという場合もあるが、ビッグボーナス(2)の入賞に基づくビッグボーナスであって終了後にRTに制御されるものの、ビッグボーナスの終了時において報知演出を実行することが決定されている場合もある。

20

【0384】

ここで、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)の入賞を可変表示装置2の表示結果から遊技者が識別するのは困難であり、ビッグボーナス(2)に入賞して即座に報知演出を実行することが決定された場合の報知演出を除いて、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)に入賞しても何らの演出も実行されない。このため、ビッグボーナスに遊技状態を制御させる契機となったビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の入賞を遊技者が見逃してしまう場合が非常に多くなる。遊技者は、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)の入賞をその種類まで認識できなかつたことで、報知演出が実行されていなくても、なおもビッグボーナスが終了するまでは、その後にRTに制御されることを期待できるものとなり、遊技の興奮を向上させることができる。

30

【0385】

さらに、ビッグボーナスの終了時に報知演出を実行することを決定していた場合において、ビッグボーナス(1)の入賞に基づくビッグボーナスよりも示唆演出の実行確率を高くすることがあることによって、示唆演出にも遊技者の関心を向けさせることができる。示唆演出が実行されないままビッグボーナスが終了するのは、RTの制御を伴うビッグボーナス(2)の入賞に基づくビッグボーナスに制御されていた場合だけとすることでも、示唆演出に遊技者の関心を向けさせることができる。報知演出の実行タイミングの振り分け確率を遊技者が選択できるようにすることで、各遊技者の好みで遊技を行うことができるようになる。

40

【0386】

なお、上記の説明では、報知演出の実行タイミングは、ビッグボーナス(2)に入賞したタイミングか、その入賞に基づくビッグボーナスの終了タイミングに決定されていたが、少なくともビッグボーナスの終了タイミングで報知演出を実行することを決定する場合があるのであれば、ビッグボーナス(2)の入賞に基づくビッグボーナスが終了するまでの任意のタイミングを報知演出の実行タイミングとして決定することができる。ビッグボーナス(2)の入賞時、10ゲームの消化時、またはビッグボーナスの終了時の何れかを報知演出の実行タイミングとして決定するものとしてもよい。

【0387】

50

次に、図11のスロットマシン1における遊技、及び遊技に関する演出についての第2の例について説明する。この例では、ビッグボーナス(1)の入賞によって制御されるビッグボーナスは、255枚を越えるメダルの払い出しで終了するノーマルビッグボーナスとなっているが、ビッグボーナス(2)の入賞によって制御されるビッグボーナスは、465枚を越えるメダルの払い出しで終了するスーパービッグボーナスとなっている。ビッグボーナス(1)の入賞に基づくビッグボーナスもビッグボーナス(2)の入賞に基づくビッグボーナスも、終了条件となるメダルの払い出し枚数以外の遊技性は同じである。

【0388】

この第2の例のスロットマシンでは、制御されたビッグボーナスが払い出しメダル枚数が465枚を越えるまで継続されるスーパービッグボーナスである旨を報知する報知演出が実行される。報知演出の実行タイミングを決める抽選がビッグボーナス(2)に入賞したときに行われ、この抽選の結果に従ってビッグボーナス(2)に入賞したときか、ビッグボーナス(2)の入賞に基づくスーパービッグボーナスにおける払い出しメダル総数が255枚を越えたときに報知演出が実行されるものとなっている。この報知演出の実行タイミングの振り分け確率も、遊技者が選択することができるものとなっている。

10

【0389】

また、ビッグボーナス(1)の入賞に基づくノーマルビッグボーナスかビッグボーナス(2)の入賞に基づくスーパービッグボーナスかに関わりなく、ビッグボーナスにおけるメダルの払い出し総数が255枚を越えるまでの間は、465枚を越えるメダルの払い出しで終了するスーパービッグボーナスである可能性を示唆する示唆演出が、各ゲームでの決定に従って実行されるものとなっている(但し、ビッグボーナス(2)の入賞時に報知演出が実行された場合を除く)。

20

【0390】

ビッグボーナス(2)に入賞して報知演出をビッグボーナスの終了時に実行することが決定された場合のスーパービッグボーナスで払い出しメダル総数が255枚を越えるまでにおける示唆演出の実行確率は、ビッグボーナス(1)の入賞に基づくノーマルビッグボーナスにおける示唆演出の実行確率と同じになっている(但し、ビッグボーナス(2)の入賞に基づくビッグボーナスでは、一定の割合で示唆演出の実行確率がビッグボーナス(1)の入賞に基づくビッグボーナスとは示唆演出の実行確率が異なるようになっていてよい)。また、ビッグボーナス(1)の入賞に基づくビッグボーナスで払い出しメダル枚数が255枚を越えることとなる役に当選したときには、必ず示唆演出を実行するものとすることができる。

30

【0391】

以上説明したように、この第2の変形例のスロットマシン1では、ビッグボーナスの払い出しメダル総数が255枚を越えても継続する旨を報知する報知演出が実行されていない場合には、ビッグボーナス(1)の入賞に基づくノーマルビッグボーナスであって255枚を越える払い出しで終了するという場合もあるが、ビッグボーナス(2)の入賞に基づくスーパービッグボーナスであって255枚を越えても465枚を越えるまでさらに継続するもので、払い出しメダル総数が255枚を越えたときにおいて報知演出を実行することが決定されている場合もある。

40

【0392】

ここで、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)の入賞を可変表示装置2の表示結果から遊技者が識別するのは困難であり、ビッグボーナス(2)に入賞して即座に報知演出を実行することが決定された場合の報知演出を除いて、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)に入賞しても何らの演出も実行されない。このため、ビッグボーナスに遊技状態を制御させる契機となったビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)の入賞を遊技者が見逃してしまう場合が非常に多くなる。遊技者は、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)の入賞をその種類まで認識できなかつたことで、報知演出が実行されていなくても、なおも払い出しメダル総数が265枚を越えるまでは、465枚を越えるまでビッグボーナスが継続することを期待できるものとなり、遊技の興奮を向上させ

50

ることができる。

【0393】

さらに、払い出しメダル総数が255枚を越えたときに報知演出を実行することを決定していた場合において、ビッグボーナス(1)の入賞に基づくノーマルビッグボーナスよりも示唆演出の実行確率を高くすることによって、示唆演出にも遊技者の関心を向けさせることができる。示唆演出が実行されないまま払い出しメダル枚数が255枚を越えるのは、465枚を越えるまで継続するビッグボーナス(2)の入賞に基づくスーパー・ビッグボーナスに制御されていた場合だけとすることでも、示唆演出に遊技者の関心を向けさせることができる。報知演出の実行タイミングの振り分け確率を遊技者が選択できるようにすることで、各遊技者の好みで遊技を行うことができるようになる。

10

【0394】

なお、上記の説明では、報知演出の実行タイミングは、ビッグボーナス(2)に入賞したタイミングか、その入賞に基づく払い出しメダル総数が265枚を越えたタイミングに決定されていたが、少なくとも払い出しメダル総数が265枚を越えたタイミングで報知演出を実行することを決定する場合があるのであれば、払い出しメダル総数が265枚を越えるまでの任意のタイミングを報知演出の実行タイミングとして決定することができる。ビッグボーナス(2)に入賞したタイミング、払い出しメダル総数が100枚を越えたタイミング、または払い出しメダル総数が265枚を越えたタイミングの何れかを報知演出の実行タイミングとして決定するものとしてもよい。

【0395】

20

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

【0396】

30

上記の実施の形態では、扉開放センサ95は、前面扉が開放状態にあることを検出するものであり、その検出信号に基づいてセキュリティ信号のうちのドア開放信号が外部出力基板105から出力されるものとなっていた。もっとも、扉開放センサ95は、前面扉を開放するための鍵が解除されていることを検出するものであってもよく、この場合には、実際には前面扉は開放されていなくても当該鍵が解除されていれば、すなわち前面扉が開放可能な状態にあることが扉開放センサ95により検出されれば、セキュリティ信号のうちのドア開放信号を外部出力基板105から出力させるものとすることができる。

【0397】

また、扉開放センサ95の検出信号が遊技制御基板101に入力されるようにし、扉開放センサ95により前面扉が開放状態にあることが検出された場合には、遊技制御基板101のCPU111は、その旨を示す所定のコマンドを演出制御基板102に送信するものとしてもよい。当該所定のコマンドを受信した演出制御基板102のCPU121は、前面扉が開放状態にあることを、例えば、液晶表示器4に所定のメッセージを表示したり、扉開放音を再生してスピーカ7L、7R、7Uから出力させるものとしてもよい。扉開放音を出力するボリュームレベルは、最大レベルとすることが好ましい。

40

【0398】

スロットマシン1の内部には、各種制御を行うための制御回路を搭載した基板類や、設定値を変更するための設定スイッチ91などが配置されており、これらの操作のためには前面扉を開閉しなければならない。もっとも、これらの操作は、本来遊技者が行い得ない操作であって、遊技店の店員でない者によってスロットマシン1の前面扉が開放されているということは、遊技者により不正行為が行われている可能性が極めて高いということになる。前面扉の開放を液晶表示器4へのメッセージの表示や扉開放音の出力で報知するこ

50

とによって、遊技店の店員は、不正行為が行われていることを容易に察知することができるものとなる。

【0399】

上記の実施の形態では、設定値を変更することによって遊技制御基板101のRAM112が初期化されるが、リールモータ3ML、3MC、3MRをそれぞれ構成するステッピングモータのステップ数をカウントするためのカウンタの値だけは初期化されないものとしていた。これにより、設定値の変更後においてリール3L、3C、3Rが滑らかに回転開始ができずに設定値の変更がされていることが遊技者に察知されてしまうということを防ぐものとしていた。

【0400】

これに対して、設定値を変更したかどうかに関わらず、すなわち設定キーSイッチ92をON状態としてスロットマシン1を起動したか否かに関わらず、スロットマシン1を起動したときには、ステッピングモータのステップ数をカウントするためのカウンタの値を初期化してしまい、ステッピングモータの各励磁相が必ず初期パターンで励磁されるようになるものとしてもよい。この場合には、設定値を変更したか否かに関わらずにリール3L、3C、3Rが起動後直ぐに同じ挙動をするため、設定値の変更がされていることが遊技者に察知されてしまうということを防ぐことができる。

【0401】

上記の実施の形態では、演出制御基板102のCPU121は、遊技制御基板101から送られてきたコマンドに応じて、演出の処理を行うものとしていた。もっとも、遊技制御基板101から送られてきたコマンドは、先入れ先出し方式のコマンド受信バッファに入れられ、コマンド受信バッファに順次入れられたコマンドに処理落ちが生じないことを前提とするものであった。また、遊技者の操作に応じた信号が、演出制御基板102のCPU121に直接出力されることはなかった。

【0402】

これに対して、演出制御基板102のCPU121により制御される液晶表示器4の前面に、演出操作手段として遊技者によりタッチされた位置を検出可能なタッチパネルを配置するものとし、このタッチパネルにおいてタッチされた位置に応じた信号が、演出制御基板102のCPU121に出力されるものとしてもよい。そして、CPU121は、遊技制御基板101から受信したコマンドに加えて、タッチパネルにより検出されたタッチ位置に対応した信号に応じて、演出の処理を行うものとすることができる。

【0403】

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

【0404】

ここで、CPU121は、タッチパネルの動作を検査する検査コマンドを受信した場合には、例えば、タッチパネルを全面有効とするとともに後面の液晶表示器4に「触れてください」というメッセージを表示し、正常にタッチ操作が検出されるかどうかを検査することができる。この場合において、タッチパネルのタッチ操作が検出されるまでは、CPU121は、コマンド受信割込処理を禁止し、新たなコマンドの受信を禁止するものとすることができる。

【0405】

このようにタッチパネルの動作を検査する検査コマンドを受信し、これに応じてタッチパネルの動作を行う場合には、タッチ操作の検出までコマンド受信割込処理を禁止し、新たなコマンドの受信を禁止するものとしているので、検査コマンドの受信からタッチ操作の検出までに新たなコマンドを受信しても、当該新たなコマンドに基づく処理を行わないものとなっている。このため、タッチパネルの動作チェックの完了を待たずに誤って検査

10

20

30

40

50

コマンドを送信した場合も、タッチパネルの動作チェックを正常に行うことができるものとなる。なお、演出操作手段として、タッチパネル以外の演出操作手段、例えば、ボタンやダイアルを適用した場合も、同様とすることができます。

【0406】

上記の実施の形態では、当選フラグの設定状況に基づいて停止制御テーブルを予め選択し、リール3L、3C、3Rの停止時において停止制御テーブルを参照して図柄の停止位置を決定し、当該停止位置でリールを停止させるテーブル方式でリール3L、3C、3Rの回転を停止させるスロットマシンを例として説明した。これに対して、停止条件が成立したときの現在の図柄位置と当選フラグの設定状況に基づいて、当選している役の図柄が揃うように引き込み制御を行ったり、当選していない役の図柄が揃わないように外し制御を行うコントロール方式でリール3L、3C、3Rの回転を停止させるスロットマシンにも本発明を適用することができる。10

【0407】

コントロール方式では、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されたときに対応するリール3L、3C、3Rについてその時点で表示されている図柄から190ミリ秒（チャレンジボーナス中に右のリール3Rについては75ミリ秒）の最大停止遅延時間の範囲内（表示されている図柄と引き込み分を含めて合計5コマの範囲（チャレンジボーナス中に右のリール3Rについては合計2コマの範囲））に、当選フラグの設定されている役の図柄があるかどうかを判定する。

【0408】

当選フラグの設定されている役の図柄（重複当選時には、導出が優先される役の図柄から判断する）があれば、当該役を入賞させるための図柄を選択して入賞ライン（既に停止しているリールがあるときには、停止しているリール上の図柄とともに入賞の表示態様を構成可能な入賞ライン）上に導出させる。そうでなければ、いずれの役にも入賞させないための図柄を選択して導出させる。すなわち、このコントロール方式によりリール3L、3C、3Rの停止を制御する場合も、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されてから最大停止遅延時間の範囲で図柄を停止させることにより導出可能となる表示態様であって当選フラグの設定状況に応じた表示態様が、可変表示装置2の表示結果として導出されるものとなる。20

【0409】

上記の実施の形態では、可変表示装置2は、外周部に複数の図柄を所定順に配した3つのリール3L、3C、3Rを備えるものとし、これらのリール3L、3C、3Rの回転駆動によって図柄を可変表示させるものとしていた。しかしながら、液晶表示装置などの表示装置上で仮想的に図柄を可変表示させるものを、上記のような可変表示装置2の代わりに用いてもよい。30

【0410】

上記の実施の形態では、賭け数の設定や入賞に伴う遊技用価値の付与に用いる遊技媒体としてメダルを適用したスロットマシンを例として説明した。しかしながら、本発明を具現化するスロットマシンは、パチンコ遊技機で用いられている遊技球を遊技媒体として適用したスロットマシン（いわゆるパロット）であってもよい。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができる。40

【0411】

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

【0412】

また、パロットにおいて遊技者が精算ボタンを操作した場合には、既に賭け数が設定されていれば（但し、リプレイ入賞後に賭け数が自動設定された場合を除く）、設定された50

賭け数に応じた数の遊技球がスロットマシンの下部に設けられた下皿に排出される。賭け数が設定されていなければ（先に賭け数の精算を行った場合を含む）、貯留皿に貯留されている遊技球が所定の経路を通って下皿に排出されるものとなる。下皿には、遊技者が所定のレバーを操作することで貯留された遊技球を下部に通過させるための穴が設けられており、遊技球箱（いわゆるドル箱）を下皿の下においてレバー操作すれば、遊技者が所有する遊技球を容易に遊技球箱に移すことができる。

【図面の簡単な説明】

【0413】

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

【図2】図1のスロットマシンの制御回路の全体構成を示すブロック図である。 10

【図3】(a)は、メダルIN信号の出力状況を示すタイミングチャートであり、(b)は、メダルOUT信号の出力状況を示すタイミングチャートである。

【図4】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5】(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6】本発明の実施の形態にかかるスロットマシンにおける遊技状態の遷移図である。

【図7】示唆演出のパターンの選択確率を示す図である。

【図8】演出制御基板の制御部がRTナビ、並びにナビ権利の付与及びナビ権利付与報知演出を実行するために実行する処理を示すフローチャートである。 20

【図9】演出制御基板の制御部がRTナビ、並びにナビ権利の付与及びナビ権利付与報知演出を実行するために実行する処理を示すフローチャートである。

【図10】本発明の他の実施の形態にかかるスロットマシンにおける遊技状態の遷移図である。

【図11】変形例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12】図11のスロットマシンの可変表示装置に設定される入賞ラインを示す図である。

【符号の説明】

【0414】

1 スロットマシン

2 可変表示装置

4 液晶表示器

7L、7R、7U スピーカ

11 スタートレバー

12L、12C、12R 停止ボタン

13 メダル投入口

14 1枚BETボタン

15 MAXBETボタン

101 遊技制御基板

111 CPU

112 RAM

113 ROM

102 演出制御基板

121 CPU

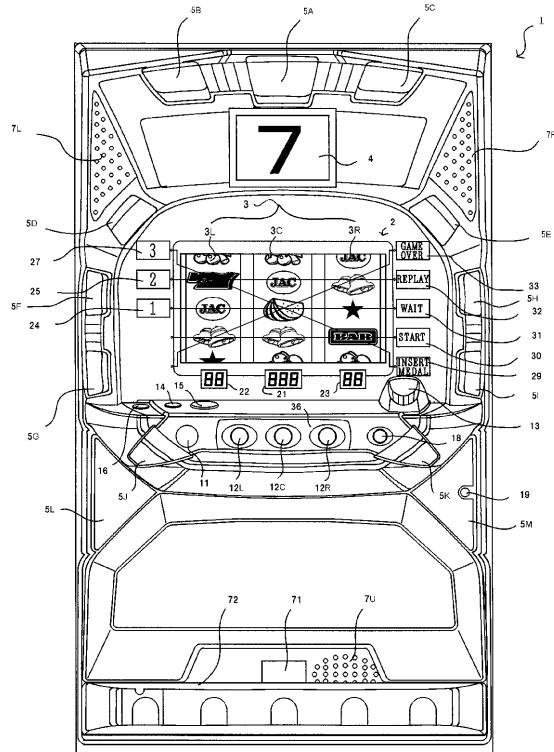
122 RAM

123 ROM

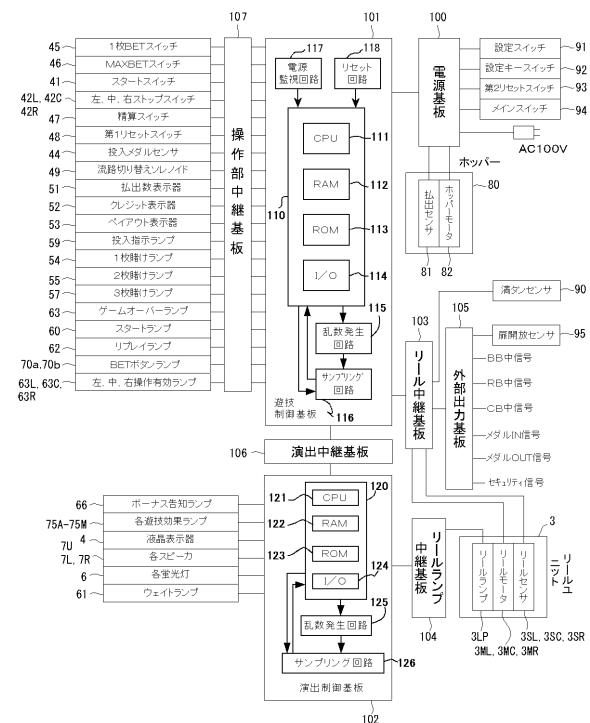
30

40

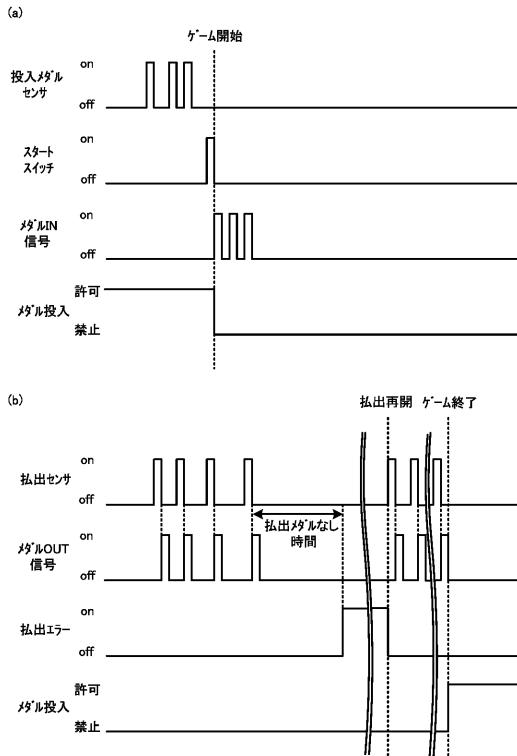
【 四 1 】



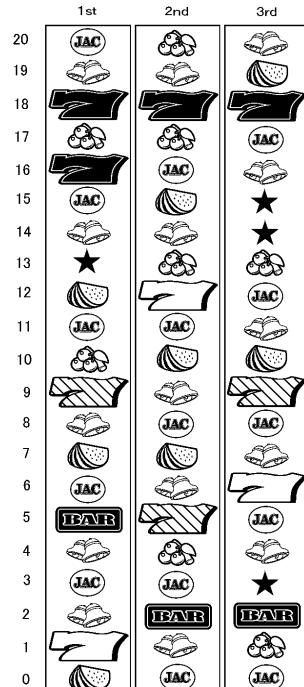
【図2】



【圖3】



【 図 4 】



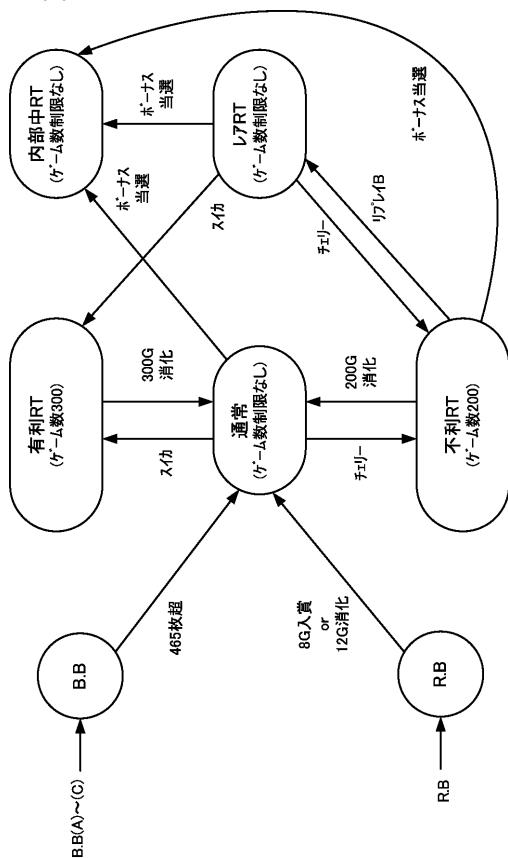
【図5】

(a)	入賞役	柄柄組み合わせ
B.B(A)	赤7 - 赤7 - 赤7	
B.B(B)	青7 - 青7 - 青7	
B.B(C)	白7 - 白7 - 白7	
R.B	BAR - BAR - BAR	
スイカ	スイカ - スイカ - スイカ	
ベル	ベル - ベル - ベル	
チリリー	ANY - ANY - ANY - チリリー	
リブライア	JAC - JAC - JAC	
リバーベル	JAC - JAC - ベル	

(b)

選択対象役	遊技状態					
	R.B	通常	レフト	有利RT	不利RT	内部中RT
B.B(A)	0	45	45	45	45	45
B.B(A)+スイカ	0	40	40	40	40	40
B.B(B)	0	45	45	45	45	45
B.B(B)+スイカ	0	40	40	40	40	40
B.B(C)	0	45	45	45	45	45
B.B(C)+スイカ	0	40	40	40	40	40
R.B	0	45	45	45	45	45
R.B+スイカ	0	40	40	40	40	40
スイカ	1620	1620	1620	1620	1620	1620
ペル	58710	13254	13254	13254	13254	13254
チヨー	2054	2054	2054	2054	2054	2054
リプレイA	0	8992	8993	48218	8851	27382
リプレイB	0	0	0	0	142	0

【図6】



〔 7 〕

(a)

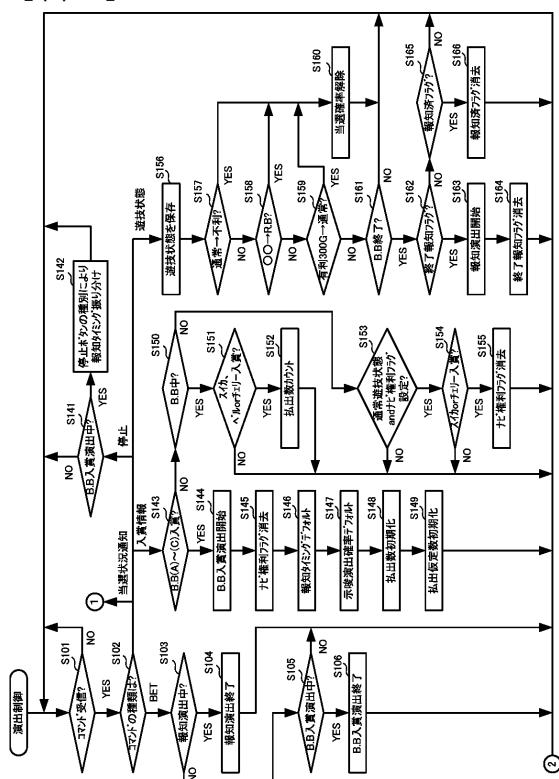
当選役	示唆演出のパターン		
	A	B	C
スイカ	a ₁	b ₁	c ₁
ペル	a ₂	b ₂	c ₂
チエリー	a ₃	b ₃	c ₃
ハズレ	a ₄	b ₄	c ₄

(b)

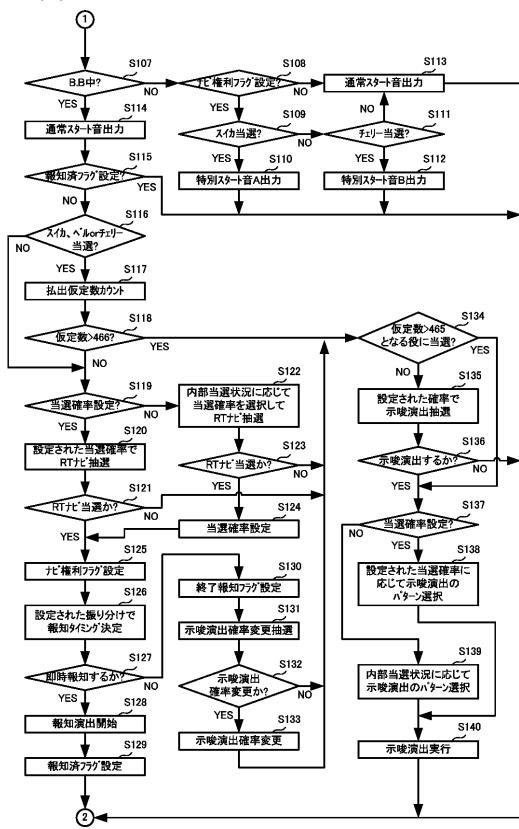
		示唆演出のパターン		
RTナビ当選確率		A	B	C
高確率	a ₅	b ₅	c ₅	
低確率	a ₆	b ₆	c ₆	

$$a_n + b_n + c_n = 100\%$$

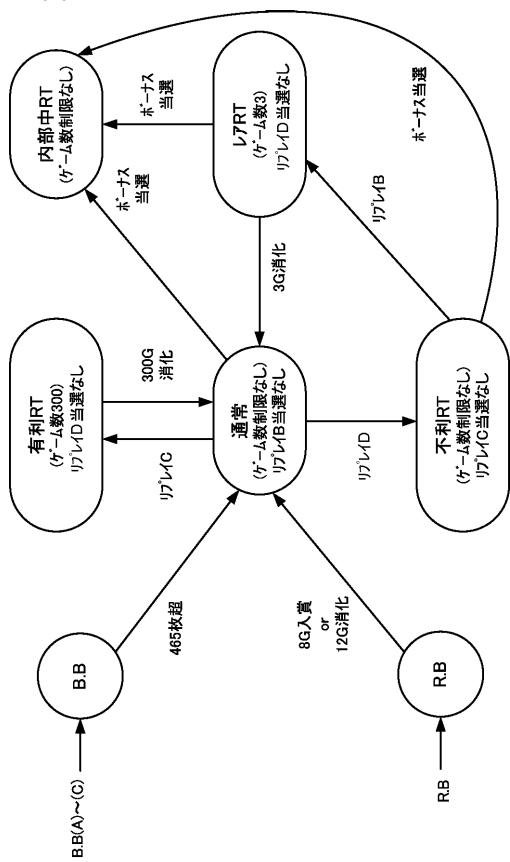
(义 8)



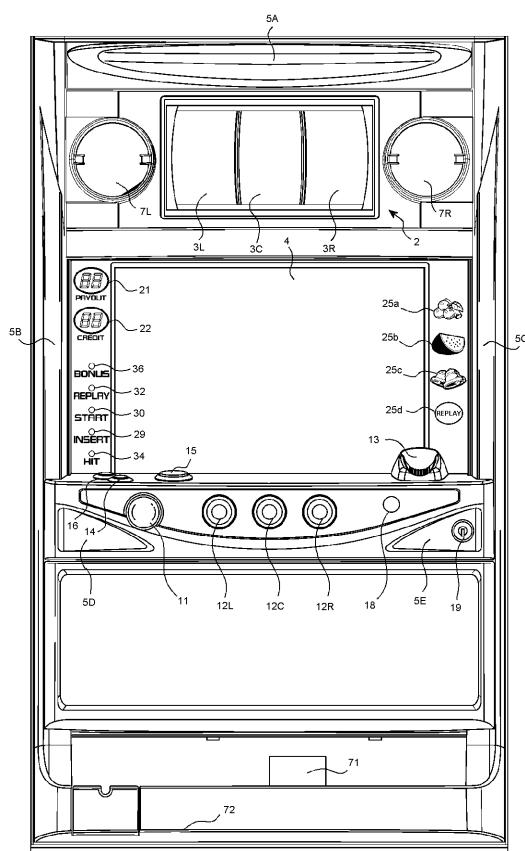
【図9】



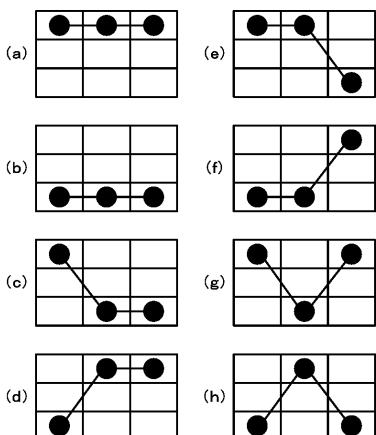
【図10】



【 図 1 1 】



【図12】



フロントページの続き

審査官 大澤 元成

(56)参考文献 特開2008-093347(JP, A)

特開2002-301199(JP, A)

特開2004-329341(JP, A)

特開2005-312738(JP, A)

特開2003-180937(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 5 / 04