

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6030604号
(P6030604)

(45) 発行日 平成28年11月24日 (2016.11.24)

(24) 登録日 平成28年10月28日 (2016.10.28)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 5 / 0 4 (2 0 0 6 . 0 1)

F I

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 6 F

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 2 D

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 3 B

請求項の数 1 (全 79 頁)

(21) 出願番号	特願2014-94436 (P2014-94436)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成26年5月1日 (2014.5.1)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2008-204882 (P2008-204882)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
原出願日	平成20年8月7日 (2008.8.7)	(74) 代理人	100098729
(65) 公開番号	特開2014-205032 (P2014-205032A)		弁理士 重信 和男
(43) 公開日	平成26年10月30日 (2014.10.30)	(74) 代理人	100116757
審査請求日	平成26年5月1日 (2014.5.1)		弁理士 清水 英雄
		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子

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が配置されたりールを回転させることにより変動表示可能な可変表示部を備え、

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

遊技者がりールを回転させるために操作する開始操作手段と、

永久磁石が組み込まれたロータを囲むように配置された複数の励磁相に対して予め定められた順番で励磁させてりールを回転駆動するステッピングモータと、

前記ステッピングモータの複数の励磁相に対して前記予め定められた順番で励磁させる駆動制御手段と、

励磁相に関するデータである励磁相データを含む遊技の制御を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能なデータ記憶手段と、

遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値のうちから選択された設定値を設定する設定変更状態の制御を行う設定変更状態制御手段と、

前記設定変更状態制御手段により新たな設定値が設定されるときに前記データ記憶手段に記憶されているデータを初期化する設定時初期化手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

表示結果が導出される前に、所定数の遊技用価値の付与を伴う特定の小役入賞を含む複

10

20

数種類の入賞について発生を許容するか否か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と前記導出操作手段の操作手順とに応じて前記表示結果を導出する導出制御手段と、

前記操作手順を報知する権利を付与するか否かを決定する権利決定手段と、

所定の状態において前記権利決定手段の決定により付与された権利を用いて前記操作手順を報知する手順報知手段と、

前記権利決定手段の決定により付与された権利の個数が所定数以上であることを条件として特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記所定の状態を含む複数種類の状態に関する制御を行う状態制御手段と、

を備え、

前記設定時初期化手段が初期化するデータには、前記励磁相データは含まれず、

前記駆動制御手段は、前記設定時初期化手段により前記データ記憶手段の初期化が行われ、遊技者によって前記開始操作手段が操作されたときに、前記データ記憶手段に記憶されている前記励磁相データに基づいて前記ステッピングモータの駆動制御を行い、

前記状態制御手段により前記所定の状態を終了させる制御が、前記事前決定手段により第1決定がなされ前記導出操作手段が第1手順で操作されたとき、または前記事前決定手段により前記第1決定と異なる第2決定がなされ前記導出操作手段が前記第1手順とは異なる第2手順で操作されたときに行われ、

前記権利決定手段は、前記事前決定手段により前記第1決定とも前記第2決定とも異なる特定決定がなされたときに前記操作手順を報知する権利を付与するか否かを決定し、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記第1決定がなされたときに、前記導出操作手段が前記第1手順で操作された場合に前記特定の小役入賞を発生させる表示結果を導出せず、前記導出操作手段が前記第2手順で操作された場合に前記特定の小役入賞を発生させる表示結果を導出し、

前記事前決定手段により前記第2決定がなされたときに、前記導出操作手段が前記第2手順で操作された場合に前記特定の小役入賞を発生させる表示結果を導出せず、前記導出操作手段が前記第1手順で操作された場合に前記特定の小役入賞を発生させる表示結果を導出し、

前記事前決定手段により前記特定決定がなされたときに、前記導出操作手段が前記第1手順で操作された場合にも前記第2手順で操作された場合にも所定入賞を発生させる表示結果を導出し、

前記手順報知手段は、前記操作手順を報知するにあたり、前記事前決定手段により前記第1決定がなされたときに前記第2手順を報知し、前記事前決定手段により前記第2決定がなされたときに前記第1手順を報知する

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシンに関し、特に不利状態への移行を伴う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を報知するとともに、該手順を報知する回数を定める個数として回避権利を付与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。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 3 】

入賞の表示態様のうちでレギュラーボーナス、ビッグボーナス、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。ここで、ボーナス役を含めた各役の入賞が発生するためには、一般的には、事前（通常はスタートレバー操作時）に行われる内部抽選に当選して当選フラグが設定されていなければならない。

【 0 0 0 4 】

また、スロットマシンでは、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。遊技にメリハリを生じさせ、遊技の興趣を向上させるものとしているが、遊技状態の遷移が通常の遊技状態とボーナスの間でしか行われないと、そのメリハリも限定的なものにしかなり得ない。そこで、通常の遊技状態でもボーナスでもない遊技状態（例えば、通常の遊技状態とはリプレイの当選確率を異ならせる R T (Replay Time) など）に制御させることを可能として、さらに遊技の興趣を向上させようとするスロットマシンも数多く知られている。

【 0 0 0 5 】

このようなスロットマシンの中で、R Tを遊技者にとって有利な遊技状態とし、ボーナス入賞以外の終了条件が成立したときに、R Tよりも相対的に不利な通常の遊技状態に戻すものがある。このような終了条件として、規定ゲーム数の消化とともに所定役（例えば、スイカ）への入賞を定めているものがある。規定ゲーム数を消化する前に所定役に入賞してしまうと、遊技者は R Tの利益を十分に得ることができない。そこで、所定役の当選を遊技者に報知し、R Tから通常遊技状態への転落を避けるように遊技者が停止ボタンの操作で技術介入することができるものとしたスロットマシンもある（例えば、特許文献 1 参照）。

【 0 0 0 7 】

【特許文献 1】特開 2 0 0 6 - 1 5 0 0 0 号公報（段落 0 1 4 5 ~ 0 1 4 7 等）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 1 1 】

本発明は、所定の状態が終了することを回避しつつ、小役入賞を発生させることが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】

【 0 0 1 2 】

上記目的を達成するため、本発明の請求項 1 に記載のスロットマシンは、
各々が識別可能な複数種類の識別情報が配置されたリールを回転させることにより変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
遊技者がリールを回転させるために操作する開始操作手段と、
永久磁石が組み込まれたロータを囲むように配置された複数の励磁相に対して予め定められた順番で励磁させてリールを回転駆動するステッピングモータと、
前記ステッピングモータの複数の励磁相に対して前記予め定められた順番で励磁させる駆動制御手段と、
励磁相に関するデータである励磁相データを含む遊技の制御を行うためのデータを読み出し及び書き込み可能に記憶する記憶領域を有し、前記スロットマシンへの電力供給が停止しても該記憶領域に記憶されているデータを保持することが可能なデータ記憶手段と、
遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値のうちから選択された設定値を設定する設定変更状態の制御を行う設定変更状態制御手段と、
前記設定変更状態制御手段により新たな設定値が設定されるときに前記データ記憶手段に記憶されているデータを初期化する設定時初期化手段と、
遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

表示結果が導出される前に、所定数の遊技用価値の付与を伴う特定の小役入賞を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否か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と前記導出操作手段の操作手順とに応じて前記表示結果を導出する導出制御手段と、

前記操作手順を報知する権利を付与するか否かを決定する権利決定手段と、

所定の状態において前記権利決定手段の決定により付与された権利を用いて前記操作手順を報知する手順報知手段と、

前記権利決定手段の決定により付与された権利の個数が所定数以上であることを条件として特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記所定の状態を含む複数種類の状態に関する制御を行う状態制御手段と、

を備え、

前記設定時初期化手段が初期化するデータには、前記励磁相データは含まれず、

前記駆動制御手段は、前記設定時初期化手段により前記データ記憶手段の初期化が行われ、遊技者によって前記開始操作手段が操作されたときに、前記データ記憶手段に記憶されている前記励磁相データに基づいて前記ステッピングモータの駆動制御を行い、

前記状態制御手段により前記所定の状態を終了させる制御が、前記事前決定手段により第1決定がなされ前記導出操作手段が第1手順で操作されたとき、または前記事前決定手段により前記第1決定と異なる第2決定がなされ前記導出操作手段が前記第1手順とは異なる第2手順で操作されたときに行われ、

前記権利決定手段は、前記事前決定手段により前記第1決定とも前記第2決定とも異なる特定決定がなされたときに前記操作手順を報知する権利を付与するか否かを決定し、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記第1決定がなされたときに、前記導出操作手段が前記第1手順で操作された場合に前記特定の小役入賞を発生させる表示結果を導出せず、前記導出操作手段が前記第2手順で操作された場合に前記特定の小役入賞を発生させる表示結果を導出し、

前記事前決定手段により前記第2決定がなされたときに、前記導出操作手段が前記第2手順で操作された場合に前記特定の小役入賞を発生させる表示結果を導出せず、前記導出操作手段が前記第1手順で操作された場合に前記特定の小役入賞を発生させる表示結果を導出し、

前記事前決定手段により前記特定決定がなされたときに、前記導出操作手段が前記第1手順で操作された場合にも前記第2手順で操作された場合にも所定入賞を発生させる表示結果を導出し、

前記手順報知手段は、前記操作手順を報知するにあたり、前記事前決定手段により前記第1決定がなされたときに前記第2手順を報知し、前記事前決定手段により前記第2決定がなされたときに前記第1手順を報知する

ことを特徴としている。

本発明のスロットマシンは、

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

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（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）と、該特別表示結果とは異なる一般表示結果（小役、リプレイ）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：内部抽選（図5（b）））と、

前記識別情報の変動表示を停止させるために遊技者により操作される停止操作手段（停

10

20

30

40

50

止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒ）と、

前記事前決定手段の決定結果と前記停止操作手段の操作手順とに応じて前記可変表示装置に表示結果を導出させる手段であって、前記事前決定手段により所定の不利決定（赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーの当選）が行われていることを条件として前記特別表示結果とは異なる所定の不利表示結果（チェリーハズレ目）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、

前記可変表示装置の表示結果として前記特別表示結果が導出されたときに、所定の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（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、

10

前記特別遊技状態とは異なる所定の遊技状態において前記可変表示装置の表示結果として前記不利表示結果が導出されたときに、所定の不利終了条件が成立するまで、遊技者にとって不利な不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段（ＣＰＵ１１１：通常遊技状態またはレアＲＴにおいてチェリーハズレ目が導出されると不利ＲＴに遊技状態を制御（図６））と、

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回避権利（ナビ権利）を付与するか否かを決定する回避権利決定手段（ＣＰＵ１２１（ステップＳ１１３、Ｓ１１８）：ＲＴナビ抽選を実行）と、

前記所定の遊技状態において前記回避権利決定手段の決定により付与された回避権利を用い、該用いた回避権利に基づく報知終了条件が成立するまで前記不利決定が行われたときに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Ｓ１０３～Ｓ１０８）：通常遊技状態またはレアＲＴにおいてナビ権利カウンタの値が０より大きいときには、特別スタート音を出力させ、当選しているものの種類に応じた画像を液晶表示器４に表示する。ＲＴナビの実行によりナビ権利カウンタの値を減算する）と、

20

前記回避権利決定手段の決定により付与した回避権利を、各々の回避権利が前記手順報知手段によって用いられるまで複数個持ち越すことが可能な回避権利持越手段（ＣＰＵ１２１（ステップＳ１０８、Ｓ１１５、Ｓ１２０）：ナビ権利カウンタの値は、ＲＴナビ抽選の当選により１だけ加算され、）と、

30

前記回避権利持越手段により持ち越された前記回避権利の個数が所定数以上であることを条件として、特定演出（特別払い出し音）を実行する特定演出実行手段（ＣＰＵ１２１（ステップＳ１２６、Ｓ１２７）：遊技状態とナビ権利カウンタに従って払い出し音を選択して出力。ナビ権利カウンタの値が１または２のときに特別払い出し音Ａを、ナビ権利カウンタの値が３のときに特別払い出し音Ａまたは特別払い出し音Ｂを出力可能（図８））とを備え、

前記可変表示装置は、各々が識別情報を変動表示させる複数の可変表示部（リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）を含むとともに、前記スロットマシンは、該可変表示装置の表示結果として所定の複数の入賞ライン（上段、中段、下段、右上がり対角線、右下がり対角線）の何れかに導出された識別情報の組み合わせに応じて入賞を発生させるものであり（図５（ａ））、

40

前記事前決定手段は、

前記一般表示結果のうちの第１一般表示結果（スイカ）の導出を許容する旨を単独で決定する第１の決定手段（スイカ（図５（ｂ））と、前記一般表示結果のうちの前記第１一般表示結果と第２一般表示結果（１枚役）の導出を許容する旨を同時に決定する第２の決定手段（スイカ＋１枚役（図５（ｂ））と、前記第１一般表示結果と前記特別表示結果の導出を許容する旨を同時に決定する第３の決定手段（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（図５（ｂ））と、前記第１一般表示結果と前記第２一般表示結果と前記特別表示結果の導出を許容する旨を同時に決定する第４の決定手段（ビッグボーナス（Ａ）＋スイカ

50

+ 1 枚役、ビッグボーナス (B) + スイカ + 1 枚役、ビッグボーナス (C) + スイカ + 1 枚役、レギュラーボーナス + スイカ + 1 枚役 (図 5 (b)) とを含むとともに、

前記第 1 の決定手段による決定がされる確率と前記第 3 の決定手段による決定がされる確率との比は、前記第 2 の決定手段による決定がされる確率と前記第 4 の決定手段による決定がされる確率との比とは異なり (スイカ、スイカ + 1 枚役の判定値数は、何れも 1 3 1 0、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 + スイカの判定値数がそれぞれ 2 1、ビッグボーナス (A) + スイカ + 1 枚役、ビッグボーナス (B) + スイカ + 1 枚役、ビッグボーナス (C) + スイカ + 1 枚役、レギュラーボーナス + スイカ + 1 枚役の判定値数がそれぞれ 9 (図 5 (b))、

10

前記導出制御手段は、

前記第 1 の決定手段または前記第 3 の決定手段により前記第 1 一般表示結果の導出が許容されているときにおいて該第 1 一般表示結果を導出させるときには、前記複数の入賞ラインのうちの第 1 の入賞ラインに第 2 の入賞ラインよりも高い割合で導出させ (スイカ当選フラグが単独で設定されている場合と、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とが重複して設定されている場合は、原則としてスイカの図柄を横方向 3 本の何れかの入賞ラインに揃える)、

前記第 2 の決定手段または前記第 4 の決定手段により前記第 1 一般表示結果の導出が許容されているときにおいて該第 1 一般表示結果を導出させるときには、前記複数の入賞ラインのうちの第 2 の入賞ラインに第 1 の入賞ラインよりも高い割合で導出させる (スイカ当選フラグと 1 枚役当選フラグとが重複して設定されている場合と、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と 1 枚役当選フラグとが重複して設定されている場合には、原則としてスイカの図柄を対角線 2 本の何れかの入賞ラインに揃える)

20

ことを特徴とする。

【 0 0 1 3 】

上記スロットマシンでは、所定の遊技状態において不利表示結果が導出されると、遊技者にとって不利な不利状態に遊技状態が制御されてしまう。もっとも、付与された回避権利の全てが用いられてしまわない限り、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ので、遊技者が報知に従って停止操作手段を適切に操作することができることを前提とすれば、不利状態への制御を避けることができるものとなる。

30

【 0 0 1 4 】

ところで、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を報知することとなる回避権利は、その各々が手順報知手段によって用いられるまで複数個持ち越すことが可能なものとなっている。従って、所定の遊技状態において回避権利を 1 つ用いても、未だ回避権利が残っていれば、さらに持ち越されていた回避権利を用いて、その後も不利決定が行われたときに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。つまり、回避権利の残り個数 (持ち越されている個数) が多いほど、遊技者に不利な不利状態に遊技状態を制御させないで遊技を続けられることとなる。

40

【 0 0 1 5 】

上記スロットマシンは、特定演出を実行する特定演出実行手段を備えているが、この特定演出は、持ち越されている回避権利の個数が所定数以上であるときに実行される。このため、特定演出が実行されたときには、不利状態に遊技状態を制御させないで遊技を続けられる期間が長くなり、不利状態の回避に関して非常に有利な状態にあることを遊技者に期待させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 6 】

また、第 1 一般表示結果が導出されるときにおいて、特別表示結果の導出を許容する旨も同時に決定されているか否かに応じて、第 1 一般表示結果が導出されやすい入賞ライン

50

が異なることとなる。このため、第1一般表示結果が導出された入賞ラインに応じて特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていることに対する期待感を遊技者に与えることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。また、第1一般表示結果が第1、第2の何れの入賞ラインに導出された場合でも、特別遊技状態への移行を伴う特別表示結果の導出を許容する旨が決定されている可能性はあり、遊技者の期待感を損なわせることがない。

【0017】

なお、前記不利表示結果は、入賞表示結果であってもよい。前記不利表示結果が入賞表示結果である場合は、前記不利決定は、該不利表示結果の導出を許容する旨の決定となる。前記不利表示結果は、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入賞表示結果（不利決定が行われることにより導出を許容する旨が決定されるもの）が前記停止操作手段の操作手順により導出されなかったときに、該停止操作手段の操作手順に応じて導出される入賞表示結果以外の表示結果とすることもできる。

10

【0018】

これらの何れの場合においても、前記手順報知手段は、前記不利表示結果の導出を許容する旨が決定されたことを、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として報知するものとすることができる。また、前記不利決定として複数種類の決定があり、前記事前決定手段により行われた不利決定の種類に応じて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が異なる場合には、前記手順報知手段は、該事前決定手段により行われた不利決定の種類毎に異なる報知を行うものとする

20

【0019】

また、所定の有利条件が成立したときに、前記特別遊技状態とは異なる通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段をさらに備える場合においては、前記所定の遊技状態を前記有利状態とし、前記不利状態を前記通常遊技状態とすることができる。或いは、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にも前記不利状態にも移行可能な初期遊技状態に制御されているときにおいて前記有利表示結果が導出されたときに、前記有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段をさらに備える場合においては、前記所定の遊技状態を前記初期遊技状態とすることができる。

30

【0020】

後者の場合、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が行われていることを条件として前記有利表示結果を導出させるものとすることができる。ここで、前記不利決定は、前記有利決定と同一の決定とすることができる。このような決定が行われている場合において、前記導出制御手段は、前記停止操作手段が所定の不利手順で操作されたときに前記不利表示結果を導出させ、該不利手順とは異なる所定の有利手順で操作されたときに前記有利表示結果を導出させるものとすることができる。前記手順報知手段は、前記不利決定と前記有利決定とを兼ねる決定が行われていることを報知するものとする

ことができる。

【0021】

また、前記報知終了条件は、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が所定回（1回でも複数回でもよく、個々の回避権利毎に異なってもよい）だけ行われることによって成立するものとするすることができる。また、前記報知終了条件は、前記所定の遊技状態において所定ゲーム数（個々の回避権利毎に異なってもよい）を消化することによって成立するものとするすることができる。後者の場合は、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が1回も報知されることなく前記回避権利が用いられてしまう場合もある。

40

【0022】

また、前記報知終了条件は、前記所定の遊技状態を前記有利状態とし、前記不利状態を前記通常遊技状態とするもの、前記有利状態にも前記不利状態にも移行可能な初期遊技状

50

態を前記所定の遊技状態とするものの何れにおいても、前記所定の遊技状態の終了によって成立するものとすることができる。この場合、所定の遊技状態の開始から終了まで、1個の回避権利に基づいて、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が報知されるものとなる。なお、前記所定の遊技状態の終了により前記報知終了条件が成立するまでに前記手順報知手段による報知が実際に行われなくても、回避権利が用いられてしまうものとすることができるが、前記手順報知手段による報知が実際に行われなかったのならば、回避権利が用いられてしまわないものとすることもできる。

【0023】

上記スロットマシンにおいて、

前記特定演出実行手段は、前記可変表示装置に所定の表示結果が導出されたことを契機として、前記特定演出を実行するものとすることができる（CPU121（ステップS125（YES）、S126、S127）：ベルに入賞したことを条件としてメダル払い出し音を選択して出力）。

10

【0024】

この場合には、所定の表示結果が導出されたときに、遊技者は、特定演出が実行されるかどうかという期待を持つようになり、可変表示装置の表示結果と連動して遊技者に期待感を与えることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0025】

上記スロットマシンにおいて、

前記特定演出実行手段は、前記所定の遊技状態以外の遊技状態に制御されているときに、前記特定演出を実行するものとすることができる（特別払い出し音Aまたは特別払い出し音Bが出力可能となるのは、ビッグボーナス、有利RT及び不利RTのみ（図8））。

20

【0026】

この場合、所定の遊技状態以外の遊技状態で特定演出が行われると、次に制御される所定の遊技状態は、回避権利が所定数以上となることが分かるので、不利状態に制御されにくいものと遊技者が判断することができる。これにより、次に所定の遊技状態に制御されるまで遊技者の遊技意欲を継続させることができ、遊技店におけるスロットマシンの稼働率を高めさせることができる。

【0027】

上記スロットマシンにおいて、

前記特別終了条件は、少なくとも前記事前決定手段の決定結果および/または前記停止操作手段の操作手順に応じて成立するまでの期間が不定となるものであってもよい（ビッグボーナスは、465枚を越えるメダルの払い出しにより終了するが、内部抽選の結果及び停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順によって465枚を越えるまでのゲーム数は異なる）。この場合において、

30

前記回避権利決定手段は、前記特別遊技状態に制御されているときにおける前記特別終了条件とは異なる予め定められた条件が成立するゲームとなるまでの期間において、前記回避権利を付与するか否かを決定することができる（CPU121（ステップS112）：ビッグボーナス中のRTナビ抽選は、払出仮定数が466枚を越えていないときのみ実行）。

40

【0028】

ここでは、特別遊技状態を終了させる特別終了条件が成立するまでの期間（ゲーム数）は、事前決定手段の決定結果および/または停止操作手段の操作手順に応じて不定となっている。つまり、特別遊技状態は、事前決定手段の決定結果および/または停止操作手段の操作手順によっては必ずしも一定以下のゲーム数で終了するものとはなっていない。これに対して、特別遊技状態に制御されている限り回避権利を付与するか否かを決定するものとする、特別遊技状態のゲーム数が増加されれば、該決定が行われるゲーム数も増加し、特別遊技状態の終了までに付与される回避権利の個数が多くなるので、スロットマシンの提供者側からは想定外の高確率で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てしまう虞がある。

50

【 0 0 2 9 】

これに対して、上記のように特別遊技状態において回避権利を付与するか否かを決定するのは、特別遊技状態の終了条件とは異なる予め定められた条件が成立するゲームとなるまでとしている。このため、特別終了条件が成立せず特別遊技状態が継続しているときであっても、特別遊技状態の終了条件とは異なる条件が成立すれば回避権利を付与する旨が決定されることはなくなるので、想定外の高確率で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てしまうようなことがなくなる。

【 0 0 3 0 】

上記スロットマシンは、

前記事前決定手段により前記第 1 一般表示結果の導出を許容する旨が少なくとも決定されたときに、所定の演出を実行する演出実行手段をさらに備えていてもよい（少なくともスイカに当選したときに所定の演出を行うものとする変形例）。

10

【 0 0 3 1 】

この場合において、

前記演出実行手段は、導出を許容する旨が決定された一般表示結果の種類に応じた割合で複数種類の演出態様のうちから何れかの演出態様を選択し、該選択した演出態様で前記所定の演出を実行するものとすることができる（所定の演出の演出態様を 1 枚役に当選せずにスイカに当選しているのか、1 枚役とスイカに同時当選しているのかに応じた割合で選択する変形例）。

20

【 0 0 3 2 】

また、前記演出実行手段は、前記第 1 一般表示結果の導出を許容する旨が少なくとも決定されたゲームが終了するまでの導出を許容する旨が決定された一般表示結果の種類に応じたタイミングで前記所定の演出を実行するものとすることもできる（所定の演出の実行開始タイミングを 1 枚役に当選せずにスイカに当選しているのか、1 枚役とスイカに同時当選しているのかに応じた割合で選択する変形例）。

【 0 0 3 3 】

これらの場合には、第 1 一般表示結果の導出を許容する旨が少なくとも決定されている（特別表示結果および / または第 2 一般表示結果との同時決定を含む）と、所定の演出が実行されるが、導出を許容する旨が決定された一般表示結果の種類に応じて演出の演出態様や実行タイミングが変わるものとなる。第 1 一般表示結果が導出された入賞ラインの違いだけではなく、この演出態様や実行タイミングの違いによっても特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていることの期待感を与えることができるので、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 0 3 4 】

上記スロットマシンは、

少なくとも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ことを含む所定の連続演出開始条件が成立したときに、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（ボーナス当選報知演出のうちの連続演出）を実行する連続演出実行手段（CPU 121）をさらに備え、

前記事前決定手段は、前記一般表示結果のうちの特定表示結果の導出を許容する旨を決定するときに前記特別表示結果の導出を許容する旨を同時に決定する同時特定決定手段（ビッグボーナス（A）+ スイカ、ビッグボーナス（A）+ スイカ + 1 枚役、ビッグボーナス（B）+ スイカ、ビッグボーナス（B）+ スイカ + 1 枚役、ビッグボーナス（C）+ スイカ、ビッグボーナス（C）+ スイカ + 1 枚役、レギュラーボーナス + スイカ、レギュラーボーナス + スイカ + 1 枚役（図 5（b））と、前記特定表示結果の導出を許容する旨を単独で決定する単独特定決定手段（スイカ、スイカ + 1 枚役（図 5（b））とを含んでいてもよい。この場合において、

40

前記連続演出実行手段は、前記連続演出開始条件が成立したときに複数種類の連続演出態様（シナリオ A ~ D）のうちから何れかの連続演出態様を選択し、該選択した連続演出態様で前記連続演出を実行するとともに、該連続演出の実行中に前記特定表示結果の導出

50

を許容する旨が決定されたときに、実行中の連続演出の連続演出態様を変更する演出態様変更手段（CPU121：連続演出中にスイカまたはスイカ+1枚役に当選したときに、連続演出のシナリオを変更する）を含むものとすることができる。

【0035】

連続演出が実行されているときには特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていることがあるが、連続演出が実行されているときに特定表示結果の導出を許容する旨が決定されたときには、ここで新たに特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたという可能性もある。このように既に連続演出が行われているときでも再び特定表示結果が導出されたときには特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたことの可能性が高まるが、特定表示結果の導出を許容する旨が決定されたときには連続演出態様を差し替えることによって、特別表示結果の導出を許容する旨の決定に対する遊技者の期待感をいっそう効果的に高めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0036】

なお、前記演出態様変更手段は、前記特定表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該決定に基づいて該特定表示結果が導出される（導出された）か否かに関わらずに、前記連続演出態様を変更するものとしてもよい。或いは、前記演出態様変更手段は、前記特定表示結果の導出を許容する旨が決定され、該決定に基づいて該特定表示結果が導出されたときに、前記連続演出態様を変更するものとしてもよい。

【0037】

上記スロットマシンにおいて、

20

前記事前決定手段は、前記事前決定手段により所定の有利決定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、

上記スロットマシンは、

前記所定の遊技状態において前記有利表示結果が導出されたときに、前記特別遊技状態とも前記不利状態とも前記所定の遊技状態とも異なる遊技状態であって遊技者にとって有利な有利状態（有利RT）に遊技状態を制御する有利状態制御手段（CPU111：通常遊技状態またはレアRTでスイカに入賞すると有利RTに遊技状態を制御（図6））と、

前記有利状態において予め定められた有利規定ゲーム数（300ゲーム）を消化したときに、該有利状態を終了させて前記所定の遊技状態に制御する有利状態終了手段（CPU111：有利RTで300ゲームを消化すると通常遊技状態に制御（図6））とをさらに備えるものであってもよい。ここで、

30

前記手順報知手段は、前記有利状態が前記有利規定ゲーム数の消化により終了した後の前記所定の遊技状態において前記不利決定が行われたときに、前記回避権利に応じて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し（CPU121（ステップS103～S107）：有利RTが300ゲームの消化により終了した後の通常遊技状態でも、ナビ権利カウンタの値が0より大きければ赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーの当選時にRTナビを実行）、

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、または前記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ことができ（有利RT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も、内部中RTに制御されずに、300ゲームの消化まで有利RTを継続）、

40

上記スロットマシンは、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/または前記回避権利が付与されている可能性を示す有利終了際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の最終ゲームで煽り演出を実行）をさらに備えるものとすることができる。

【0038】

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

50

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。また、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、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。また、有利規定ゲーム数を消化して所定の遊技状態に制御されても、回避権利が付与され、不利表示結果の導出を回避するための手順が報知されるのであれば、有利状態が終了した後、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。

【 0 0 3 9 】

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回避権利が付与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。

【 0 0 4 0 】

上記スロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記不利決定を行うときに前記特別表示結果の導出を許容する旨を同時に決定する同時不利決定手段と、前記不利決定を単独で行う単独不利決定手段とを含んでいてもよい（赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーを、ビッグボーナス（Ａ）、ビッグボーナス（Ｂ）、ビッグボーナス（Ｃ）またはレギュラーボーナスと同時当選可能とする変形例）。この場合において、上記スロットマシンは、

前記所定の遊技状態において前記同時不利決定手段による決定に基づいて前記不利表示結果が導出されたときに、前記不利状態に遊技状態を制御する旨を報知してから前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されている旨を遊技者に報知する特別決定報知手段（チェリーハズレ目が導出されたときには不利ＲＴに制御される旨を報知し、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の当選は次のゲームで報知するものとする変形例）をさらに備えるものことができる。

【 0 0 4 1 】

ここでは、不利決定が行われるのと同時に特別表示結果の導出を許容する旨が決定されることがあるので、初期遊技状態において不利表示結果が導出されると、不利状態に遊技状態が制御されるとともに、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されることも期待できるものとなる。もっとも、特別表示結果の導出を許容する旨が報知されるのは、不利状態に制御される旨が報知された後となる。このため、不利状態への制御の報知で不利表示結果の導出が不利状態への制御を意味するものだと思っていた遊技者に、その後に行われる特別表示結果の導出を許容する旨が決定されている旨の報知で意外性を感じさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 4 2 】

上記スロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記有利決定を行うときに前記特別表示結果の導出を許容する旨を同時に決定する同時有利決定手段（ビッグボーナス（Ａ）＋スイカ、ビッグボーナス（Ａ）＋スイカ＋１枚役、ビッグボーナス（Ｂ）＋スイカ、ビッグボーナス（Ｂ）＋スイカ＋１枚役、ビッグボーナス（Ｃ）＋スイカ、ビッグボーナス（Ｃ）＋スイカ＋１枚役、レギュラーボーナス＋スイカ、レギュラーボーナス＋スイカ＋１枚役（図６（ｂ））と、前記有利決定を単独で行う単独有利決定手段（スイカ、スイカ＋１枚役（図６（ｂ）））とを含んでいてもよい。この場合において、上記スロットマシンは、

前記所定の遊技状態において前記同時有利決定手段による決定に基づいて前記有利表示結果が導出されたときに、前記有利状態に遊技状態を制御する旨を報知してから前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されている旨を遊技者に報知する特別決定報知手段（ＣＰＵ１２１：スイカに入賞したときには有利ＲＴに制御される旨を報知し、ビッグボー

10

20

30

40

50

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次のゲームで報知する）をさらに備えるものとすることができる。

【００４３】

ここでは、有利決定が行われるのと同時に特別表示結果の導出を許容する旨が決定されることがあるので、初期遊技状態において有利表示結果が導出されると、有利状態に遊技状態が制御されるとともに、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されることも期待できるものとなる。もっとも、特別表示結果の導出を許容する旨が報知されるのは、有利状態に制御される旨が報知された後となる。このため、有利状態への制御の報知で有利表示結果の導出が有利状態への制御を意味するものだと思っていた遊技者に、その後に行われる特別表示結果の導出を許容する旨が決定されている旨の報知で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。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【００４４】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。

【００４５】

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

20

【００４６】

リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ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３ＭＬ、３ＭＣ、３ＭＲ（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３ＭＬ、３ＭＣ、３ＭＲ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３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの外周部に描かれた図柄は、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ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３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ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３Ｌ、３Ｃ、３Ｒにおける図柄の配列については、後述する。

【００４７】

30

リールユニット３内には、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒのそれぞれに対して、その基準位置を検出するリールセンサ３ＳＬ、３ＳＣ、３ＳＲ（図２参照）と、背面から光を照射するリールランプ３ＬＰ（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。

【００４８】

また、可変表示装置２の周囲には、各種表示部が設けられている。可変表示装置２の下側には、払出数表示部２１と、クレジット表示部２２と、ペイアウト表示部２３とが設けられている。払出数表示部２１は、７セグメント表示器による払出数表示器５１（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２１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。

40

【００４９】

クレジット表示部２２は、７セグメント表示器によるクレジット表示器５２（図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２３は、７セグメント表示器によるペイアウト表示器５３（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。

【００５０】

可変表示装置２の左側には、１枚賭け表示部２４、２枚賭け表示部２５、及び３枚賭け表示部２７が設けられている。１枚、２枚、３枚賭け表示部２４、２５、２７は、それぞ

50

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 1 】

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。

10

【 0 0 5 2 】

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 3 】

20

また、可変表示装置 2 の下方に設けられた台状部分の水平面には、メダル投入口 1 3 と、1 枚 B E T ボタン 1 4 と、M A X B E T ボタン 1 5 と、精算ボタン 1 6 とが設けられている。1 枚 B E T ボタン 1 4 及び M A X B E T ボタン 1 5 には、データとして蓄積されたクレジット (最大 5 0) から賭け数の設定を可能としているときに点灯する B E T ボタンランプ 7 0 a、7 0 b (図 2 参照) が内部に配されている。

【 0 0 5 4 】

メダル投入口 1 3 は、遊技者がここからメダルを投入するものであり、投入指示表示部 2 9 が点灯しているときにメダルの投入が投入メダルセンサ 4 4 (図 2 参照) によって検出されると、賭け数が設定され、或いはクレジットがデータとして蓄積される。1 枚 B E T ボタン 1 4 及び M A X B E T ボタン 1 5 は、データとして蓄積されているクレジットから賭け数 (それぞれ 1、3) を設定する際に遊技者が操作するボタンであり、遊技者によって操作されたことが 1 枚 B E T スイッチ 4 5 (図 2 参照) または M A X B E T スイッチ 4 6 (図 2 参照) によって検出されると、クレジットからの賭け数の設定が行われる。

30

【 0 0 5 5 】

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

40

【 0 0 5 6 】

その台状部分の垂直面には、スタートレバー 1 1 と、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R とが設けられている。スタートレバー 1 1 は、ゲームを開始する際に遊技者が操作するもので、その操作がスタートスイッチ 4 1 (図 2 参照) によって検出されると、リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R が駆動開始され、リール 3 L、3 C、3 R が回転開始する。リール 3 L、3 C、3 R が回転開始した後所定の条件が成立することにより停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作が可能となると、その内部に備えられた操作有効ランプ 6 3 L、6 3 C、6 3 R (図 2 参照) が点灯状態となって、その旨が遊技者に示される。

【 0 0 5 7 】

停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R は、それぞれ遊技者が所望のタイミングでリール 3

50

L、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。

【0058】

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。

10

【0059】

さらに、停止ボタン12L、12C、12Rを覆うパネルが、ボーナス告知部36として適用されている。ボーナス告知部36は、ボーナス告知ランプ66(図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。

【0060】

スロットマシン1の下部前面側には、メダル払い出し口71と、メダル貯留皿72とが設けられている。メダル払い出し口71は、ホッパー80(図2参照)によって払い出しが行われたメダルを外部に排出するものである。メダル貯留皿72は、払い出されたメダルを貯めておくためのものである。メダル貯留皿72の上の前面パネルには、内部に設置された蛍光灯6(図2参照)が発した光が照射される。

20

【0061】

スロットマシン1の下部前面側と、上部前面側の左右とは、それぞれ演出手段としてのスピーカ7U、7L、7Rが設けられている。スピーカ7U、7L、7Rは、スタートレバー11や停止ボタン12L、12C、12Rの操作時、或いは入賞時において所定の効果音を出力する。さらにはエラーの発生時、前面扉の解放時、設定値の変更時、並びに賭け数及びクレジットの精算時における警報音の出力を行うと共に、遊技状態に応じた様々な演出音の出力を行う。

【0062】

30

さらに、スロットマシン1の前面側には、可変表示装置2及び液晶表示器4の周囲を取り囲むように、演出手段としての遊技効果ランプ75A~75M(図2参照)の発光により光による演出を行う遊技効果表示部5A~5Mが設けられている。遊技効果表示部5A~5Mは、遊技の進行状況に応じた様々なパターンで光による演出を行うものである。なお、遊技効果表示部5A~5Mの発光色は、単色からなるものであっても、複数色からなるものであっても構わない。

【0063】

図2は、このスロットマシン1の制御回路の構成を示す図である。図示するように、このスロットマシン1の制御回路は、電源基板100、遊技制御基板101、演出制御基板102、リール中継基板103、リールランプ中継基板104、外部出力基板105、演出中継基板106、及び操作部中継基板107に大きく分けて構成される。

40

【0064】

電源基板100は、AC100Vの外部電源電圧を変圧し、遊技制御基板101その他のスロットマシン1の各部に動作電力を供給する。図2では、遊技制御基板101、ホッパー80、各スイッチ91~94にのみ接続されているように示しているが、電源基板100は、他の各部への電力の供給も行っている。電源基板100は、スロットマシン1の内部に設けられ、メダルの払い出し動作を行うホッパーモータ82と、メダルの払い出しを検知する払い出しセンサ81とから構成されるホッパー80に接続されている。

【0065】

電源基板100は、後述する内部抽選への当選確率を設定し、これに基づいて算出され

50

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

【００６６】

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

10

【００６７】

ＣＰＵ１１１は、計時機能、タイマ割り込みなどの割り込み機能（割り込み禁止機能を含む）を備え、ＲＯＭ１１３に記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行うと共に、スロットマシン１内の制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。ＣＰＵ１１１の処理ワードは、１バイトであり、ＲＡＭ１１２やＲＯＭ１１３のアドレスは、１バイト単位で付けられている。

【００６８】

ＲＡＭ１１２は、ＣＰＵ１１１がプログラムを実行する際のワーク領域として使用される。ＲＡＭ１１２は、バッテリバックアップされており、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。ＲＡＭ１１２には、リールモータ３ＭＬ、３ＭＣ、３ＭＲをそれぞれ構成するステップ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。

20

【００６９】

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）。

30

【００７０】

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。

40

【００７１】

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。

【００７２】

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

50

能をソフトウェア乱数機能という)。CPU 111は、I/Oポート114を介して演出制御基板102に、後述する各種のコマンドを送信する。なお、遊技制御基板101から演出制御基板102へ情報(コマンド)は一方向のみで送られ、演出制御基板102から遊技制御基板101へ向けて情報(コマンド)が送られることはない。

【0073】

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

10

【0074】

CPU 111は、場合によっては同時期に複数のコマンドを演出制御基板102に送信する必要があるため、RAM 112のコマンド送信バッファには、所定数のコマンドを設定することのできるだけの容量がある。例えば、同時期に2つのコマンドを送信する場合には、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、RAM 112のコマンド送信バッファに設定される。コマンド送信バッファに設定された各コマンドの上位バイト、下位バイトは、I/Oポート114からバイト単位で演出制御基板102に送られる。

【0075】

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、MAX BETスイッチ46、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42L、42C、42R、精算スイッチ47、第1リセットスイッチ48、投入メダルセンサ44が接続されており、これらのスイッチ/センサ類の検出信号が入力される。また、リール中継基板103を介して、リールセンサ3SL、3SC、3SRの検出信号が入力される。I/Oポート114を介して入力されるこれらスイッチ/センサ類の検出信号、或いは前述したように電源基板100を介して入力される各種スイッチの検出信号に従って、遊技制御基板101上のCPU 111は、処理を行っている。

20

【0076】

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、CPU 111は、遊技の進行状況に従ってこれらの動作を制御している。

30

【0077】

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。CPU 111は、後述する内部抽選によりRAM 112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。

40

【0078】

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。

【0079】

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

50

基板であり、CPU 121、RAM 122、ROM 123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、CPU 121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。

【0080】

CPU 121は、ROM 123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。RAM 122は、CPU 121がプログラムを実行する際のワーク領域として使用される。RAM 122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。ROM 123は、CPU 121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。

【0081】

CPU 121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、CPU 121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RAM 122のコマンド受信バッファに順次入れていく。CPU 121は、コマンド受信バッファに入れられたコマンドを2バイト単位で取り出し、その上位バイトでコマンドの種類を、下位バイトでコマンドの示す内容を判断して処理を行う。

【0082】

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、CPU 121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、RAM 122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、CPU 121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、RAM 122のコマンド受信バッファの容量は、RAM 112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。

【0083】

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。

【0084】

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。

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

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。

【0088】

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ティ信号を外部装置に出力する。

【0089】

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

【0090】

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。

【0091】

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。

【0092】

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

10

20

30

40

50

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。

【0093】

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。

【0094】

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ある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氣的に接続された基板側コネクタとの接続により電氣的に接続されている。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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。

10

【0098】

次に、リールモータ 3ML、3MC、3MR 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 3ML、3MC、3MR 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。

【0099】

ステッピングモータは、遊技制御基板 101 の CPU 111 からパルス信号（励磁パルス）を受け、ステータの各励磁相 $\phi 1 \sim \phi 4$ に順次励磁電流が流れて、これらの励磁相 $\phi 1 \sim \phi 4$ が所定の順序に従って励磁されることによりロータを回転駆動させ、回転軸の回転によりリール 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の制御方法としては、例えば、1 - 2 相励磁方式が適用される。1 - 2 相励磁方式は、励磁相 $\phi 1 \sim \phi 4$ のうちでパルス信号を入力する励磁相を（ $\phi 1$ 、 $\phi 2$ ）、（ $\phi 1$ ）、（ $\phi 4$ 、 $\phi 1$ ）、（ $\phi 4$ ）、（ $\phi 3$ 、 $\phi 4$ ）、（ $\phi 3$ ）、（ $\phi 2$ 、 $\phi 3$ ）、（ $\phi 2$ ）、（ $\phi 1$ 、 $\phi 2$ ）... と順次切り替えており、パルス信号を入力する励磁相を 1 相または 2 相とすることを交互に繰り返すものとなっている。

20

【0100】

このように励磁相 $\phi 1 \sim \phi 4$ に励磁電流を与えるためのパルス信号を入力する度に、ステッピングモータの回転軸は、1 ステップずつ回転することとなる。ステッピングモータの回転ステップは、リールモータ 3ML、3MC、3MR のそれぞれについて RAM 112 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。

30

【0101】

また、リール 3L、3C、3R の回転に伴ってリールセンサ 3SL、3SC、3SR 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 3ML、3MC、3MR の回転角度、すなわちリール 3L、3C、3R 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。

【0102】

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 3ML、3MC、3MR のロータと一体的に結合されているリール 3L、3C、3R の回転を停止させるものである。

40

【0103】

次に、設定値の変更について説明する。設定キースイッチ 92 を ON 状態としてスロットマシン 1 を起動すると、設定変更モードに移行し、ここで RAM 112 の格納領域のうち、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 91 により新たな設定値を設定し、スタートレ

50

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 O F F 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。

【 0 1 0 4 】

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

10

【 0 1 0 5 】

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 ）、「BAR」、「スイカ」、「ベル」、「赤チェリー」（右のリール 3 R の 2 0 番）、「青チェリー」（右のリール 3 R の 1 3 番）、「白チェリー」（それ以外のチェリー）、「JAC」、「 」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が、それぞれに 2 1 個ずつ所定の順序で描かれている。

20

【 0 1 0 6 】

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、図柄の配列としては循環しており、2 0 番の図柄と 0 番の図柄は隣あっている。また、例えば、2 0 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。

【 0 1 0 7 】

図示するように、リール 3 L、3 C、3 R の何れについても「JAC」は、互いに 5 コマ以内に配置されている。「ベル」は、左のリール 3 L については 6 コマ間隔で配置されている箇所があるが、中と右のリール 3 C、3 R については 5 コマ以内に配置されている。 「スイカ」は、左のリール 3 L については 0 番と 7 番と 1 2 番の 3 箇所にしか配置されてなく、中のリール 3 C については 7 番と 1 0 番と 1 5 番の 3 箇所にしか配置されてなく、右のリール 3 R については 1 9 番と 1 0 番の 2 箇所にしか配置されていない。右のリール 3 R について、「赤チェリー」、「青チェリー」、「白チェリー」は、それぞれ 1 つずつしか配置されてなく、互いの配置間隔は 7 コマとなっている。

30

【 0 1 0 8 】

「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「BAR」は、リール 3 L、3 C、3 R の何れについても、配置間隔が 5 コマ以上と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 3 L については、「赤 7」と「青 7」、「赤 7」と「BAR」の互いの配置間隔が 7 コマ以上となっている。中のリール 3 C 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 3 R については、「赤 7」と「白 7」、「青 7」と「BAR」の互いの配置間隔が 7 コマ以上となっている。

40

【 0 1 0 9 】

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 R T としてのレア R T、有利 R T、不利 R T、内部中 R T 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

50

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。

【0110】

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、赤チェリー、青チェリー、白チェリー、1枚役）と、賭け数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役（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。

【0111】

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。

【0112】

レギュラーボーナスは、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス以外の遊技状態において何れかの入賞ラインに「BAR - BAR - BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。レギュラーボーナス入賞すると、遊技状態がレギュラーボーナスに移行する。レギュラーボーナスでは、小役（特にベル）の当選確率が他の遊技状態に比べて高くなる。

【0113】

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）。

【0114】

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コマ以内に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。

【0115】

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コマ以内に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。

【0116】

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、レギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供された場合を含む）においては15枚のメダルが、それ以外の遊技状態においては6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コマ以内に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。

【０１１７】

赤チェリーは、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「赤チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となり、青チェリーは、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「青チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となり、白チェリーは、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「白チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となる。なお、赤チェリー、青チェリー、白チェリーをまとめて、単に「チェリー」と呼ぶ場合がある。

10

【０１１８】

赤チェリー、青チェリー、または白チェリーに入賞すると、１入賞ライン当たりで２枚のメダルの払い出しとなるが、赤チェリー、青チェリー、または白チェリーに入賞するときには必ず右のリール３Ｒの上段または下段に「赤チェリー」、「青チェリー」または「白チェリー」が停止されるので、合計４枚のメダルが払い出されることとなる。

【０１１９】

右のリール３Ｒについて「赤チェリー」、「青チェリー」、「白チェリー」は、１コマずつ互いに７コマ間隔で配置されているので、停止ボタン１２Ｒの操作タイミングによっては赤チェリー、青チェリー、白チェリーにそれぞれ当選していても入賞しないことがある。赤チェリーに当選しているときには、右のリール３Ｒの下段に１４番～２０番の図柄が位置するタイミングで停止ボタン１２Ｒを操作すれば入賞し、青チェリーに当選しているときには下段に７番～１３番の図柄が位置するタイミングで停止ボタン１２Ｒを操作すれば入賞し、白チェリーに当選しているときには下段に０番～６番の図柄が位置するタイミングで停止ボタン１２Ｒを操作すれば入賞する。つまり、赤チェリー、青チェリー及び白チェリーを同時に狙うことのできる停止操作手順はないことになる。

20

【０１２０】

また、詳細を後述するように、赤チェリー、青チェリー、白チェリーに当選しているときには、右のリール３Ｒにそれぞれ「赤チェリー」、「青チェリー」、「白チェリー」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「白チェリー」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）、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「白チェリー」が停止されることがある。

30

【０１２１】

さらに、例えば、赤チェリーに当選しているときにおいて、停止ボタン１２Ｒの操作タイミングにより赤チェリーに入賞しないときには、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順によっては「ベル－ベル－ＪＡＣ」の図柄組み合わせ（チェリーハズレ目）が入賞ライン上に導出されることがある。青チェリーに当選して入賞しないとき、白チェリーに当選して入賞しないときも同様である。赤チェリー、青チェリー及び白チェリーの何れにも当選していないときには、チェリーハズレ目が導出されることはない。

【０１２２】

40

１枚役は、何れの遊技状態においても何れかの入賞ラインに「ＢＡＲ－スイカ－スイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、１枚のメダルが払い出される。もっとも、この１枚役は、後述するように必ず少なくともスイカとの同時当選となり、スイカと１枚役とでは払い出しメダル枚数の多いスイカが優先されるため、スイカを取りこぼしたときにだけ入賞可能となる役であって、実際にはほとんど入賞することはない小役である１枚役の当選は、入賞しなくても持ち越されない。

【０１２３】

リプレイＡは、何れかの入賞ラインに「ＪＡＣ－ＪＡＣ－ＪＡＣ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイＢは、何れかの入賞ラインに「ＪＡＣ－ＪＡＣ－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

50

「リプレイ」と呼ぶ場合がある。

【 0 1 2 4 】

リプレイに入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭け数を設定することなく開始できる。レギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供された場合を含む）では、リプレイ A、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。

【 0 1 2 5 】

リール 3 L、3 C、3 R についての「J A C」、リール 3 R についての「ベル」は、5 コマ以内に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。

【 0 1 2 6 】

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。

【 0 1 2 7 】

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 においてチェリーハズレ目が導出されると、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ハズレ目が導出されても、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 においてチェリーハズレ目が導出されても、ゲーム数に制限のある不利 R T には制御されない。

【 0 1 2 8 】

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レア 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。

【 0 1 2 9 】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 3 0 】

内部抽選では、各役について遊技状態及び設定値毎に登録されている判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、その対象となっている役に当選したものと判定される。当選と判定されると、当該役の当選フラグが R A M 1 1 2 に設定される。判定値数は、R O M 1 1 3 に遊技状態別当選役テーブルに登録されている。内部抽選の結果に応じて設定された当選フラグのうち、特別役の当選フラグは、入賞するまで次のゲーム以降に持ち越される。また、各種小役、再遊技役の当選フラグは、入賞したか否かに関わらずに、当該ゲーム限りで消去される。

【 0 1 3 1 】

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

10

【 0 1 3 2 】

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 (A) + スイカ + 1 枚役、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 (B) + スイカ + 1 枚役、ビッグボーナス (C)、ビッグボーナス (C) + スイカ、ビッグボーナス (C) + スイカ + 1 枚役、レギュラーボーナス、レギュラーボーナス + スイカ、レギュラーボーナス + スイカ + 1 枚役、スイカ、スイカ + 1 枚役、ベル、赤チェリー、青チェリー、白チェリー、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

【 0 1 3 3 】

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 (A) + スイカ + 1 枚役、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 (B) + スイカ + 1 枚役、ビッグボーナス (C)、ビッグボーナス (C) + スイカ、ビッグボーナス (C) + スイカ + 1 枚役、レギュラーボーナス、レギュラーボーナス + スイカ、レギュラーボーナス + スイカ + 1 枚役の判定値数として 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

【 0 1 3 4 】

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。

40

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

前回以前のゲームからビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B) またはビッグボーナス (C) の当選が持ち越されている状態でビッグボーナス (A) + スイカ + 1 枚役、ビッグボーナス (B) + スイカ + 1 枚役、ビッグボーナス (C) + スイカ + 1 枚役、レギュ

50

ラーボーナス＋スイカ＋１枚役判定値数を加算したときにオーバーフローしたときは、スイカ及び１枚役のみの当選となる（ビッグボーナス（Ａ）、ビッグボーナス（Ｂ）、ビッグボーナス（Ｃ）、レギュラーボーナスの当選は、そのまま持ち越し）。

【０１３７】

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、スイカ＋１枚役、ベル、赤チェリー、青チェリー、白チェリー、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）、ビッグボーナス（Ｂ）、ビッグボーナス（Ｃ）またはレギュラーボーナスの当選フラグに重ねて設定されるものとなる。

【０１３８】

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５７７１０と他の遊技状態の１３２５４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との同時当選となるスイカ、スイカ＋１枚役の判定値数が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らない。

【０１３９】

一方、リプレイについては、有利ＲＴにおいてリプレイＡの判定値数として、４３１６０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、 $43160 / 65536 \approx 1 / 1.52$ となる。有利ＲＴからは、赤チェリー、青チェリーおよび／または白チェリーの当選時にチェリーハズレ目が導出されても不利ＲＴに制御されない。

【０１４０】

通常遊技状態、レアＲＴにおいてリプレイＡの判定値数として、それぞれ８９９２、８９９３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、 $(8992 \text{ or } 8993) / 65536 \approx 1 / 7.29$ となる。

【０１４１】

不利ＲＴでは、リプレイＡの判定値数として８８５１が登録され、リプレイＢの判定値数として１４２が登録されている。不利ＲＴからはスイカに入賞しても有利ＲＴに制御されることはないものの、 $142 / 65536 \approx 1 / 461.5$ の確率でレアＲＴ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ＲＴにおけるリプレイ全体の当選確率は、 $(8851 + 142) / 65536 \approx 1 / 7.29$ となる。内部中ＲＴでは、リプレイＡの単独当選の判定値数として２３８２５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、 $23825 / 65536 \approx 1 / 2.75$ となる。

【０１４２】

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ＲＴ及び不利ＲＴ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ＲＴ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ＲＴ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ＲＴ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。

【０１４３】

また、スイカ、スイカ＋１枚役の判定値数は、何れも１３１０であるが、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＋スイカの判定値数がそれぞれ２１になっているのに対して、ビッグボーナス（Ａ）＋スイカ＋１枚役、ビッグボーナス（Ｂ）＋スイカ＋１枚役、ビッグボナ

10

20

30

40

50

ス(C) + スイカ + 1枚役、レギュラーボーナス + スイカ + 1枚役の判定値数がそれぞれ9となっている。

【0144】

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にも同時当選となる割合は、1枚役に当選せずにスイカに当選している場合(この場合は、後述するようにスイカの図柄を原則として横方向の入賞ラインに揃える)のほうが、1枚役とスイカの両方に当選している場合(この場合は、後述するようにスイカの図柄を原則として対角線方向の入賞ラインに揃える)よりも高いものとなっている。

【0145】

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RTにも不利RT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RT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RT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RTがある。なお、リプレイ当選確率に变化がないために図6においては区分していないが、有利RT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。

【0146】

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、チェリーハズレ目が導出されると不利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。

【0147】

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、チェリーハズレ目が導出されると不利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。

【0148】

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においてチェリーハズレ目が導出されても、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。

【0149】

不利 R T 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 R T 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 R T に、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。不利 R T 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 R T においてチェリーハズレ目が導出されても、改めて最初から不利 R T に制御されるのではなく、これまでの不利 R T がそのまま継続するだけである。不利 R T においてスイカに入賞しても、有利 R T もゲーム数に制限のある遊技状態であるため、有利 R T に制御されることはない。

【0150】

内部中 R T は、有利 R T 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 R T 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。

【0151】

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。

【0152】

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。

【0153】

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。

【0154】

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。

【0155】

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ないのは、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の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。

【0156】

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

10

20

30

40

50

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 1 2 L、1 2 C、1 2 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。

【0157】

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。

10

【0158】

例えば、左の停止ボタン 1 2 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可能である。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 コマ以内に配置されているため、停止ボタン 1 2 C、1 2 R の操作手順に関わらずに、ベルに入賞することとなる。

【0159】

20

左の停止ボタン 1 2 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 コマ以内に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。

【0160】

30

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」、「白 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。

【0161】

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あり得る。

40

【0162】

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赤チェリー当選フラグ、青チェリー当選フラグ、または白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「赤チェリー」、「青チェリー」または「白チェリー」を停止させることが優先される。

【0163】

右のリール 3 L に「赤チェリー」、「青チェリー」、「白チェリー」の当選しているも

50

のに対応した図柄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。この場合において、チェリーハズレ目は、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)、レギュラーボーナスの当選しているものの図柄を揃えることもできない場合に導出され得る。

【0164】

また、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)当選フラグ及びレギュラーボーナス当選フラグの何れも設定されておらず、スイカ当選フラグと 1 枚役当選フラグとが重複して設定されている場合(スイカ + 1 枚役に当選した場合)には、払い出しメダル枚数が多いスイカの入賞を優先して停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順に応じてリール 3 L、3 C、3 R の停止制御を行い、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順によりスイカの入賞が不能となったが 1 枚役に入賞させることができるのであれば、1 枚役に入賞させるようにリール 3 L、3 C、3 R の停止制御を行う。

【0165】

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の当選フラグが持ち越されているときにも、スイカ及び 1 枚役の方がビッグボーナス(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優先して入賞させられるので、スイカと 1 枚役の関係によるリール 3 L、3 C、3 R の停止制御は、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)当選フラグ及びレギュラーボーナス当選フラグの何れも設定されておらず、スイカ当選フラグと 1 枚役当選フラグとが重複して設定されている場合と変わりがない。

【0166】

もっとも、スイカに入賞することが可能となる当選フラグの設定状況としては、スイカ当選フラグが単独で設定、スイカ当選フラグと 1 枚役当選フラグとが重複して設定、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とが重複して設定、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と 1 枚役当選フラグとが重複して設定の場合があるが、当選フラグの設定状況に応じてスイカの図柄組み合わせが導出されることとなる入賞ラインが異なるものとなっている。

【0167】

スイカ当選フラグが単独で設定されている場合と、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とが重複して設定されている場合は、原則としてスイカの図柄を横方向 3 本の何れかの入賞ラインに揃えるものとしている。“原則として”とは、可能な限りスイカの図柄を横方向の何れかの入賞ラインに揃えるものとするが、横方向の入賞ラインに揃えることはできないが、対角線方向の入賞ラインならスイカの図柄が揃えられるという操作手順で停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R が操作された場合のみ、例外的に対角線の入賞ラインにスイカの図柄を揃えるということである。

【0168】

スイカ当選フラグと 1 枚役当選フラグとが重複して設定されている場合と、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と 1 枚役当選フラグとが重複して設定されている場合には、原則としてスイカの図柄を対角線 2 本の何れかの入賞ラインに揃えるものとしている。ここでの“原則として”の意味も、スイカ当選フラグが単独で設定されている場合と、ビッグボーナス(A)当選フラグ、ビッグボーナス(B)当

10

20

30

40

50

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とが重複して設定されている場合と同様である。

【０１６９】

ここで、左から右の順番で停止ボタン１２Ｌが操作されたものとする場合、１番目に停止される左のリール３Ｌについては、１枚役当選フラグが設定されていないときには、左のリール３Ｌについて「スイカ」を上中下段の何れに停止させてもよい。１枚役当選フラグも重複して設定されている場合には、停止ボタン１２Ｌの操作タイミングに応じて可能な限り「スイカ」と「ＢＡＲ」の両方を左のリール３Ｌに停止させるようにし、その上で「スイカ」を中段に停止させると対角線の入賞ラインに揃えることができなくなるので、可能な限り「スイカ」を上段または下段に停止させるものとする。

10

【０１７０】

例えば、左のリール３Ｌの下段に７番の図柄が位置するタイミングで停止ボタン１２Ｌが操作された場合のみ、１３番の「ＢＡＲ」を上段までは引き込むことができるが、１２番の「スイカ」を下段には引き込めないということが起こりえる。この場合だけは「スイカ」が中段に停止することとなるが、それ以外で左のリール３Ｌに「スイカ」を停止させることのできるタイミング、すなわち３番～６番、８番～１２番の図柄が下段に位置するタイミングで停止ボタン１２Ｌが操作されたのであれば、「スイカ」を上段または下段に停止させるものとなる。

【０１７１】

また、１番目に停止される左のリール３Ｌについて、ビッグボーナス（Ｃ）当選フラグとスイカ当選フラグと１枚役当選フラグとが設定されているときには、１６番～０番の図柄が左のリール３Ｌの下段に位置するタイミングで停止ボタン１２Ｌを操作すれば、左のリール３Ｌに「白７」と「スイカ」の両方を停止させることができる。このうちで１７番～０番の図柄が下段に位置するタイミングでは０番の「スイカ」を下段に停止させることができるので、左のリール３Ｌの下段に「スイカ」を中段に「白７」と停止させ、１６番の図柄が下段に位置するタイミングでのみ、左のリール３Ｌの中段に「スイカ」を上段に「白７」を停止させる。

20

【０１７２】

また、２番目に停止される中のリール３Ｃについては、スイカ当選フラグが単独で設定されているときに、最初に停止された左のリール３Ｌの下段に「スイカ」の図柄が停止したものとする、２番目に操作した停止ボタン１２Ｃの操作タイミングが中のリール３Ｃの下段に３番～１５番の図柄が位置するタイミングであれば、７番、１０番または１５番の「スイカ」を下段に停止させて、下段の横方向の入賞ラインにテンパイさせる。

30

【０１７３】

停止ボタン１２Ｃが中のリール３Ｃの下段に２番の図柄が位置するタイミングで操作された場合に限り、７番の「スイカ」を中のリール３Ｃの下段まで引き込むことはできないが、中段までは引き込むことができるので、７番の「スイカ」を中段に停止させて、右上がりの対角線の入賞ラインにテンパイさせる。中のリール３Ｃの下段に３番～１４番の図柄が位置するタイミングで停止ボタン１２Ｃが操作された場合は、４コマの引き込み範囲で「スイカ」を中段に停止させることもできるが、そのようにはしないで、下段まで引き込む。

40

【０１７４】

一方、スイカ当選フラグと１枚役当選フラグとが重複して設定されているときに、左から右の順番で停止ボタン１２Ｌが操作されたものとし、最初に停止された左のリール３Ｌの下段に「スイカ」の図柄が停止したものとする。ここで、２番目に操作した停止ボタン１２Ｃの操作タイミングが中のリール３Ｃの下段に２番～１４番の図柄が位置するタイミングであれば、７番、１０番または１５番の「スイカ」を中段に停止させて、右上がりの対角線の入賞ラインにテンパイさせる。

【０１７５】

停止ボタン１２Ｃが中のリール３Ｃの下段に１５番の図柄が位置するタイミングで操作

50

された場合に限り、4コマの引き込み範囲で中段に停止させることのできる「スイカ」は存在しないが、15番の「スイカ」を中のリール3Cの下段にそのまま停止させることができるので、15番の「スイカ」を下段に停止させて、下段の横方向の入賞ラインにテンパイさせる。中のリール3Cの下段に3番～14番の図柄が位置するタイミングで停止ボタン12Cが操作された場合は、4コマの引き込み範囲で「スイカ」を下段に停止させることもできるが、そのようにはしないで、中段に停止させる。

【0176】

なお、上記のリール3L、3C、3R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12L、12C、12Rがそれぞれ操作されたときに、予め作成された停止制御テーブルを参照して、対応するリールの回転を停止させるものとしている。なお、停止制御テーブルでは、停止操作位置に対して停止位置が一意に定められている。

10

【0177】

この実施の形態にかかるスロットマシン1では、上記したようにリール3L、3C、3Rの停止制御が行われるが、ボーナスへの移行を伴う特別役として、ビッグボーナス（A）、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

20

【0178】

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

30

【0179】

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。

【0180】

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、リール3L、3C、3Rの何れについても「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。

40

【0181】

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

50

C、1 2 Rの操作手順とも排他的なものとなる。

【0 1 8 2】

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3 L、3 Cについては「青7」と「BAR」の配置間隔が7コマより小さくなっている箇所があるが、右のリール3 R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1 2 L、1 2 C、1 2 Rの操作手順とレギュラーボーナスに入賞させるための停止ボタン1 2 L、1 2 C、1 2 Rの操作手順とも排他的なものとなる。

【0 1 8 3】

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3 L、3 Rについては「白7」と「BAR」の配置間隔が7コマより小さくなっている箇所があるが、中のリール3 C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1 2 L、1 2 C、1 2 Rの操作手順とレギュラーボーナスに入賞させるための停止ボタン1 2 L、1 2 C、1 2 Rの操作手順とも排他的なものとなる。

【0 1 8 4】

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1 2 L、1 2 C、1 2 R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1 2 L、1 2 C、1 2 R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1 2 L、1 2 C、1 2 Rの操作手順と、レギュラーボーナスに入賞させるための停止ボタン1 2 L、1 2 C、1 2 R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1 2 L、1 2 C、1 2 Rを操作してハズレとなったとしても、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ない。

【0 1 8 5】

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1 2 L、1 2 C、1 2 R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1 2 L、1 2 C、1 2 R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1 2 L、1 2 C、1 2 R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ということが分かる。

【0 1 8 6】

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1 2 L、1 2 C、1 2 R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。

【0 1 8 7】

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1 2 L、1 2 C、1 2 R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)

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 1 2 L、1 2 C、1 2 R 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は分からない。

【0188】

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は分からないベル、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 $(13254 + 8992) / 65536 \times 1/2 \times 95$ 、レア RT においては $(13254 + 8993) / 65536 \times 1/2 \times 95$ 、有利 RT においては $(13254 + 43160) / 65536 \times 1/1 \times 16$ 、内部中 RT においては $(13254 + 23825) / 65536 \times 1/1 \times 77$ となっている。

【0189】

なお、スイカ、スイカ + 1 枚役、赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに当選しているときには、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順によっては、スイカ、1 枚役、赤チェリー、青チェリーまたは白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。

【0190】

例えば、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、9 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。

【0191】

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「BAR」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、中 のリール 3 C の 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。

【0192】

例えば、赤チェリーに当選している場合において、右のリール 3 R に「赤チェリー」を停止させることができないのは、0 番 ~ 1 3 番の図柄が下段に位置するタイミングで停止ボタン 1 2 R を操作した場合だけである。右のリール 3 R が 1 番目または 2 番目に停止されて「赤チェリー」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 3 L および / または 3 C の停止制御が行われる。

【0193】

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「BAR」をテンパイしていても、右のリール 3 R に「赤チェリー」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る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ない。つまり、赤チェリーに当選しているときには、「赤チェリー」と 5 コマ 以内に 配置されている「赤 7」や「青 7」に対応したビッグボーナス (A) やビッグボーナス (B)

について、入賞させることが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。

【0194】

同様に、青チェリーや白チェリーに当選しているときも、右のリール3Rが1番目または2番目に停止されて「青チェリー」または「白チェリー」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。右のリール3Rが3番目に停止される場合も、引き込みコマ数として4コマが得られなくなるものがある。

【0195】

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、スイカ+1枚役、赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに当選しているときに、遊技者がスイカ、1枚役、赤チェリー、青チェリーまたは白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12L、12C、12Rを操作していると、その狙ったつもりがスイカ、スイカ+1枚役、赤チェリー、青チェリーまたは白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。

【0196】

従って、スイカ、スイカ+1枚役、赤チェリー、青チェリーまたは白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。

【0197】

次に、遊技制御基板101から演出制御基板102に送信されるコマンドについて説明する。遊技制御基板101から演出制御基板102に送信されるコマンドには、少なくとも当選状況通知コマンド、入賞情報コマンド、払い出しコマンド、及び遊技状態コマンドが含まれている。遊技制御基板101から演出制御基板102に送信されるコマンドには、これ以外のコマンドも含まれているが、本発明に直接関わるものではないため、詳細な説明を省略している。

【0198】

当選状況通知コマンドは、RAM112における当選フラグの設定状況を示すもので、スタートレバー11が操作されて内部抽選が行われたときに送信される。入賞情報コマンドは、可変表示装置2の表示結果に応じて発生した入賞の種別を示すもので、可変表示装置2に表示結果が導出されて入賞判定が行われたときに送信される。払い出しコマンドは、小役入賞に基づいてメダルの払い出しが開始されるときに送信される。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ゲームの終了時において送信される。少なくとも不利RTに関して残りゲーム数が5ゲーム~1ゲームにあるときと、有利RT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。

【0199】

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

【0200】

スピーカ7L、7R、7Uからの音声の出力及び液晶表示器4への画像の表示による演出として、RTナビがある。スタートレバー11を操作して1ゲームが開始するときに、

10

20

30

40

50

所定の効果音を出力する演出が行われるが、これは、ＲＴナビのためにも利用されている。すなわち、ＲＴナビは、ナビ権利が付与されている（すなわち、後述するナビカウンタの値が０でない）通常遊技状態またはレアＲＴにおけるゲームでスタートレバー１１を操作したときに、このタイミングで行われる内部抽選で赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに当選したときに行われるものとなる。

【０２０１】

ＲＴナビを行う場合は、まず、通常スタート音とは異なる特別スタート音がスピーカ７Ｌ、７Ｒ、７Ｕから出力される。さらに、当選したものの種類に応じた画像（例えば、「赤チェリー」、「青チェリー」または「白チェリー」の図柄を示す画像）が液晶表示器４に表示される。ＲＴナビが行われると、ＲＡＭ１２２に設けられたナビカウンタの値が１

10

【０２０２】

ＲＴナビの権利が付与されていないときには、スタートレバー１１の操作時に行われる内部抽選で赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに当選したりしても、スピーカ７Ｌ、７Ｒ、７Ｕから出力されるスタート音は、通常スタート音となる。演出制御基板１０２のＣＰＵ１２１は、後述するナビ権利カウンタ、前回のゲームの終了時に受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態（すなわち、今回のゲームで適用される遊技状態）、及び当選状況通知コマンドに基づいて、ＲＴナビのために出力するスタート音の種類、及び液晶表示器４に表示する画像の種類を判断することになる。

【０２０３】

20

なお、ＲＴナビの権利は、ビッグボーナスにおいて付与されるものとなっている。詳しく説明すると、ビッグボーナスにおいてベルに当選したゲームで、所定の当選確率（例えば、ビッグボーナスが終了するまでに、概ね３回当選する程度）でＲＴナビ抽選が行われる。また、有利ＲＴにおいてベルに当選したゲームでも、所定の当選確率（例えば、３００ゲームの消化により有利ＲＴが終了するまでに、概ね１回当選する程度）でＲＴナビ抽選が行われる。ＲＴナビ抽選に当選すると、ナビ権利が１つだけ付与され、ＲＡＭ１２２に設けられたナビカウンタの値が１だけ加算される。ナビカウンタの値が０である場合は、ナビ権利が１つも付与されていない場合となる。

【０２０４】

ところで、ビッグボーナスの遊技状態におけるＲＴナビ抽選は、基本的には各ゲームで行うものとはしているものの、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枚を越えたと行われなくなる。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。

30

【０２０５】

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、赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーチェリーの取りこぼしかなかった場合には、メダルの払い出し総数も払出仮定数も４６６枚なので、払出仮定数は４６６枚を越えていないこととなるが、これでビッグボーナスの終了となるので、ＲＴナビ抽選は行われなくなる。

40

【０２０６】

また、液晶表示器４への画像の表示による演出は、遊技状態に応じて実行されるものとなっている。ビッグボーナスに遊技状態が制御されているときには、前述したようにビッグボーナス中演出が実行される。レギュラーボーナスに遊技状態が制御されているときには、レギュラーボーナス中演出が実行される。これらの演出は、本発明に特有のものではないので、詳細な説明を省略する。

50

【 0 2 0 7 】

ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスの遊技状態以外のゲームにおける演出において表示される背景画像（詳細を後述するような何れの演出も行われていないゲームでは拝啓画像のみが表示）は、遊技者がスタートレバー 1 1 を操作して 1 ゲームが開始するときに選択されるステージ 1 ～ステージ 3 の 3 つの演出ステージのうちの何れが選択されているかによって異なる。

【 0 2 0 8 】

演出ステージを変更するか否か、及び演出ステージの種類を選択は、遊技の進行状況に応じて異なっている。演出ステージの振り分けを行う場合、次に詳しく説明する演出ステージ振り分けテーブルを用い、演出ステージの振り分けのために乱数発生回路 1 2 5 から乱数（0 ～ 2 5 5）を取得して、取得した乱数の値に基づいて振り分けを行う。なお、スロットマシン 1 の電源を投入したとき（設定値を変更したかどうかは問わない）には、必ずステージ 1 が選択されるものとなっている。

【 0 2 0 9 】

図 7 は、演出ステージの振り分けを行うための演出ステージ振り分けテーブルを示す図である。演出ステージの振り分けは、設定値が 1 ～ 6 のいずれに設定されているかによって異なり、遊技の状況によっても異なっている。図 7 に示す演出ステージ振り分けテーブルの各枠内において、1 段目から 4 段目がそれぞれ、演出ステージの変更なし、ステージ 1 の選択、ステージ 2 の選択、ステージ 3 の選択に対応する判定値数を示している。

【 0 2 1 0 】

また、演出ステージの振り分けを異ならせる遊技の進行状況の区分として、通常遊技状態、レア R T、内部中 R T または不利 R T の残りゲーム数が 1 ～ 5 0 ゲームであるとき（以下、状況 1）、有利 R T に制御されていてレギュラーボーナスに当選しているとき（以下、状況 2）、有利 R T に制御されていてビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）またはビッグボーナス（C）に当選しているとき（以下、状況 3）、不利 R T の残りゲーム数が 5 1 ゲーム以上であるとき、若しくは有利 R T に制御されて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に当選していないとき（以下、状況 4）、の 4 つの区分がある。

【 0 2 1 1 】

例えば、設定値が 6 で遊技の進行状況が有利 R T に制御されていてレギュラーボーナスに当選しているものとなっている状況 2 にあるときでは、1 0 3 / 2 5 6 の割合では演出ステージの変更はなく、5 7 / 2 5 6 の割合でステージ 1 に、3 2 / 2 5 6 の割合でステージ 2 に、6 4 / 2 5 6 の割合でステージ 3 に振り分けられるものとなっている。

【 0 2 1 2 】

また、遊技の進行状況が状況 2 にあるときであっても設定値が 5 であると、1 0 8 / 2 5 6 の割合では演出ステージの変更はなく、5 2 / 2 5 6 の割合でステージ 1 に、4 8 / 2 5 6 の割合でステージ 2 に、4 8 / 2 5 6 の割合でステージ 3 に振り分けられるものとなっている。同様に、設定値が 1 ～ 4 の場合も、演出ステージの変更がない割合と、各演出ステージに振り分けられる割合が異なっている。

【 0 2 1 3 】

また、設定値が 6 に設定されているときであっても遊技の進行状況が通常遊技状態、レア R T、内部中 R T または不利 R T の残りゲーム数が 1 ～ 5 0 ゲームであるときの状況 1 であると、1 6 7 / 2 5 6 の割合で演出ステージの変更はなく、4 1 / 2 5 6 の割合でステージ 1 に、1 6 / 2 5 6 の割合でステージ 2 に、3 2 / 2 5 6 の割合でステージ 3 に振り分けられる。同様に、有利 R T に制御されていてビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）またはビッグボーナス（C）に当選しているときの状況 3、不利 R T の残りゲーム数が 5 1 ゲーム以上であるときまたは有利 R T に制御されていてビッグボーナス（A）、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ときの状況 4 でも、各演出ステージに振り分けられる割合が異なっている。

【 0 2 1 4 】

図 7 に示す演出ステージ振り分けテーブルによれば、設定値が高いほど演出ステージの変更される確率が高いことが分かり、設定値に応じて各種類の演出ステージに振り分けられる割合も異なっていることが分かる。前回のゲームでステージ 3 となっていて今回のゲームで演出ステージの変更なしとなる場合を含めて考えても、設定値（設定値 1 が最低で設定値 6 が最高）が高いほど高い割合でステージ 3 が選択されることが分かる。

【 0 2 1 5 】

さらに、遊技の進行状況の違いに応じて各種類の演出ステージに振り分けられる割合も異なっていることが分かる。前回のゲームでステージ 3 となっていて今回のゲームで演出ステージの変更なしとなる場合を含めて考えても、通常遊技状態、レア R T、内部中 R T または不利 R T の残りゲーム数が 1 ～ 5 0 ゲームであるときの状況 1 では、不利 R T の残りゲーム数が 5 1 ゲーム以上であるとき、若しくは有利 R T に制御されて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に当選してないときの状況 4 よりも高い割合でステージ 3 が選択されることが分かる。また、有利 R T に制御されていてレギュラーボーナスに当選しているときの状況 2 では、状況 1 よりもさらに高い割合でステージ 3 が選択され、有利 R T に制御されていてビッグボーナス（ A ）、ビッグボーナス（ B ）またはビッグボーナス（ C ）に当選しているときの状況 3 では、状況 2 よりもさらに高い割合でステージ 3 が選択されることが分かる。

【 0 2 1 6 】

次に、ビッグボーナス及びレギュラーボーナスの遊技状態以外において液晶表示器 4 で行われる各種演出について説明する。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において液晶表示器 4 で行われる演出として、通常遊技状態、レア R T または不利 R T （これらの遊技状態から制御された内部中 R T を含む）、若しくは有利 R T 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に当選しているか否かを示すボーナス当選報知演出が実行されるものとなっている。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。

【 0 2 1 7 】

ボーナス当選報知演出は、通常遊技状態、レア R T、有利 R T または不利 R T 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 8 】

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。

【 0 2 1 9 】

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。但し、有利 R T において実行される連続演出（有利 R T の最終ゲームが終了ゲームとなるものを除く）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に当選しているか否かが報知されないまま連続演出が終了する。これ以外は、同じシナリオのパターンであれば、ボーナス当選用と非当選用とでの違いはない。

【０２２０】

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。

10

【０２２１】

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またはスイカ＋１枚役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）。

【０２２２】

20

この場合には、当該ゲームでのスイカ（或いは１枚役）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。

【０２２３】

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。

30

【０２２４】

ボーナス当選報知演出は、上記の条件が成立したときに開始されるものとなっているが、有利ＲＴの残りゲーム数が５ゲーム以下となっているときには、連続演出の実行に対して、次のような制限が課されている。単ゲーム演出の実行に対しても、有利ＲＴの残りゲーム数が１ゲームとなっているときには、次のような制限が課されている。

40

【０２２５】

まず、有利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、全ての連続演出及び単ゲーム演出の実行が禁止される。但し、有利ＲＴの残りゲーム数が１ゲームとなるよりも前に開始されている連続演出は、有利ＲＴの残りゲーム数が１ゲームになってもそのまま継続して実行される。

【０２２６】

また、有利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が禁止される（但し、既に行

50

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が報知されることとなる。

【0227】

また、有利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、有利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。例えば、有利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。単ゲーム演出の実行は禁止されない。

10

【0228】

また、有利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、継続ゲーム数が該残りゲーム数以下であることを条件として行われる連続演出のパターンは、それ以外の場合においては選択され得ないパターン(シナリオE)となっている。すなわち、この期間において行われる連続演出は、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の何れかに当選していることを確定的に示すプレミア連続演出となっている。

【0229】

20

また、単ゲーム演出にも、複数種類のパターン(少なく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るときのパターンが複数種類)あり、実行するボーナス当選報知演出の種別として単ゲーム演出が選択されると、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に当選しているか否かに応じて何れかのパターンが選択される。

【0230】

単ゲーム演出では、有利RTにおいて実行されるものを除いて、一連の演出を1ゲーム限りで行った後、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。また、有利RTの残りゲーム数が2～5ゲームであるときに選択される単ゲーム演出のパターンは、それ以外の場合においては選択され得ない単ゲーム演出のパターンであり、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していることを確定的に示すプレミア単ゲーム演出となっている。

30

【0231】

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か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。

40

【0232】

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、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か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。

【0233】

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、

50

小役の入賞を優先してリール 3 L、3 C、3 R 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。

【0234】

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、有利 RT では、 $3 \times (13254 + 43160) / 65536 = 2.58$ ゲーム、内部中 RT の遊技状態では、 $3 \times (13254 + 23825) / 65536 = 1.70$ 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。

10

【0235】

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、若しくは有利 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、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。

20

【0236】

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。

【0237】

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なければ、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。

30

【0238】

一方、有利 RT に遊技状態を制御させることとなる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。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。

40

【0239】

また、有利 RT の最終ゲームとなったときには、それよりも前に開始された連続演出が継続する場合を除いて、当該最終ゲームの開始時点から液晶表示器 4 において煽り演出が行われる。前述したように、有利 RT でも、RT ナビ抽選が行われる。有利 RT に遊技状態が制御される前にはナビ権利が付与されていなかった (ナビカウンタの値が 0 であった) としても、有利 RT での RT ナビ抽選に当選すれば、300 ゲームの消化後に制御され

50

た通常遊技状態でＲＴナビが行われる。また、有利ＲＴに遊技状態が制御される前からナビ権利が持ち越されている（すなわち、ナビカウンタの値が０でなかった）こともある。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。

【０２４０】

有利ＲＴの最終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。

10

【０２４１】

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ナビの権利が少なくとも１つは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。

【０２４２】

なお、ボーナス当選報知演出（連続演出及び単ゲーム演出を含む）並びに煽り演出が実行されている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の何れかに入賞した場合には、これらの演出が強制終了されて、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。

20

【０２４３】

また、スピーカ７Ｌ、７Ｒ、７Ｕからの音声の出力による演出として、メダル払い出し音の出力がある。メダル払い出し音は、遊技制御基板１０１から払い出しコマンドを受信したときに、メダルの払い出しに合わせて出力される所定の効果音である。このメダル払い出し音は、ストックされているナビ権利の個数（すなわち、ナビカウンタの値）を示唆するための演出に利用されている。

30

【０２４４】

メダル払い出し音には、通常払い出し音の他に、ベルの入賞に基づいてメダルが払い出されるときに限って出力される特別払い出し音Ａと特別払い出し音Ｂとがある。ベル以外の小役（スイカ、１枚役、赤チェリー、青チェリー、白チェリー）の入賞に基づいてメダルが払い出されるときに出力されるメダル払い出し音は、通常払い出し音だけである。もっとも、入賞した役の種類に応じて払い出されるメダルの枚数は異なるので、通常払い出し音の出力される期間は、入賞した役の種類に応じて異なる。

【０２４５】

図８は、ベルに入賞したときに出力されるメダル払い出し音を選択するための払い出し音選択テーブルを示す図である。図示するように、メダル払い出し音は、遊技状態とナビカウンタの値に応じて選択されるが、通常遊技状態、レアＲＴまたはレギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供されたもの以外）に遊技状態が制御されているときには、通常払い出し音のみが選択され、特別払い出し音Ａまたは特別払い出し音Ｂが選択されることはない。

40

【０２４６】

ＲＴナビ抽選が行われることとなるビッグボーナスまたは有利ＲＴにおいては、ナビ権利カウンタの値が０であれば、通常スタート音が７０％の割合で、特別スタート音Ａが３０％の割合で選択される。ナビ権利カウンタの値が０でなければ、通常スタート音が３０％の割合で、特別スタート音Ａが７０％の割合で選択される。何れにしても、特別スタート音Ｂが選択されることはない。

50

【 0 2 4 7 】

不利 R T においては、ナビ権利カウンタの値が 0 であれば、通常スタート音が 8 0 % の割合で、特別スタート音 A が 2 0 % の割合で選択される。ナビ権利カウンタの値が 1 または 2 であれば、通常スタート音が 2 0 % の割合で、特別スタート音 A が 8 0 % の割合で選択される。一方、ナビ権利カウンタの値が 3 以上であれば、特別スタート音 A が 2 0 % の割合で、特別スタート音 B が 8 0 % の割合で選択され、通常スタート音が選択されることはない。

【 0 2 4 8 】

また、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、遊技状態に応じた楽曲を継続して再生出力する演出があり、遊技状態がボーナス（ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス）に制御されているときと、有利 R T 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 R T 中楽曲がスピーカ 7 L、7 R、7 U から再生出力される。

10

【 0 2 4 9 】

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

【 0 2 5 0 】

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 R T 中に何れの有利 R T 中楽曲が再生出力されるかは、不利 R T に制御されることなく遊技が継続している間における最初に有利 R T に制御されたときからのメダルの純増枚数（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 R T、内部中 R T 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 R T に制御された回数（以下、有利 R T 連荘数と呼ぶ）とによって決められる。

【 0 2 5 1 】

ボーナスの開始時点における純増総数が 1 0 0 0 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 R T の開始時点における純増枚数が 1 0 0 0 枚以下であるときには、当該有利 R T が終了するまで有利 R T 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 1 0 0 0 枚を越え、且つ有利 R T 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 R T の開始時点における純増総数が 1 0 0 0 枚を越え、且つ有利 R T 連荘数が 5 回未満であるときには、当該有利 R T が終了するまで有利 R T 中楽曲 B が再生出力される。

30

【 0 2 5 2 】

さらに、ボーナスの開始時点における純増総数が 1 0 0 0 枚を越え、且つ有利 R T 連荘数が 5 回以上であるときには、当該ボーナスが終了するまでプレミアムボーナス中楽曲が再生出力され、有利 R T の開始時点における純増総数が 1 0 0 0 枚を越え、且つ有利 R T 連荘数が 5 回以上であるときには、当該有利 R T が終了するまでプレミアム有利 R T 中楽曲が再生出力される。有利 R T 連荘数が 5 回以上であっても、純増総数が 1 0 0 0 枚を越えていなければ、ボーナス中楽曲 A、有利 R T 中楽曲 A が再生出力される。

40

【 0 2 5 3 】

以下、上記のような演出を行うために、演出制御基板 1 0 2 の C P U 1 2 1 が実行する処理について説明する。ここでは、R T ナビ及び R T ナビ抽選、並びにメダル払い出し音の出力について説明し、これ以外の演出ステージの選択や、ボーナス当選報知演出、煽り演出、及び有利 R T に制御する旨の報知、遊技状態に応じた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の説明は省略する。

50

【 0 2 5 4 】

図 9 は、演出制御基板 1 0 2 の C P U 1 2 1 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 1 0 2 側では、遊技制御基板 1 0 1 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 S 1 0 1）。遊技制御基板 1 0 1 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 S 1 0 2）。

【 0 2 5 5 】

受信したコマンドの種類がスタートレバー 1 1 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場合には、後述するように前回のゲームの終了時に受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態（すなわち、今回のゲームで適用される遊技状態）が通常遊技状態またはレア R T であるかどうかを判定する（ステップ S 1 0 3）。

10

【 0 2 5 6 】

通常遊技状態またはレア R T である場合には、受信した当選状況通知コマンドにより今回のゲームで赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに当選したかどうかを判定する（ステップ S 1 0 4）。今回のゲームで赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに当選した場合には、R A M 1 2 2 のナビ権利カウンタの値が 0 よりも大きいかどうかを判定する（ステップ S 1 0 5）。今回のゲームでスイカ、赤チェリー、青チェリー及び白チェリーの何れにも当選していない場合、或いはナビ権利カウンタの値が 0 である場合には、ステップ S 1 2 1 の処理に進む。

20

【 0 2 5 7 】

今回のゲームで赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに当選し、ナビ権利カウンタの値が 0 よりも大きい場合には、今回のゲームは R T ナビを行うゲームとなる。ここでは、まず、スピーカ 7 L、7 R、7 U から特別スタート音を出力させる（ステップ S 1 0 6）。さらに、赤チェリー、青チェリー、白チェリーのうちで当選したものの種類に応じた画像を液晶表示器 4 に表示させる（ステップ S 1 0 7）。こうして R T ナビを 1 回だけ行ったことになるので、R A M 1 2 2 のナビ権利カウンタの値を 1 だけ減算する（ステップ S 1 0 8）。そして、ステップ S 1 0 1 の処理に戻る。

【 0 2 5 8 】

前回のゲームの終了時に受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態（すなわち、今回のゲームで適用される遊技状態）が通常遊技状態でもレア R T でもなかった場合には、その遊技状態がビッグボーナスであるかどうかを判定する（ステップ S 1 0 9）。ビッグボーナスである場合には、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応じて、R A M 1 2 2 に設けられたカウンタを用いて当該ビッグボーナスにおける払出仮定数をカウントする（ステップ S 1 1 0）。

30

【 0 2 5 9 】

そして、R A M 1 2 2 に設けられたカウンタにおいてカウントしている払出仮定数が 4 6 6 枚を越えているかどうかを判定する（ステップ S 1 1 1）。払出仮定数が 4 6 6 枚を越えていれば、そのままステップ S 1 2 1 の処理に進む。払出仮定数が 4 6 6 枚を越えていなければ、受信した当選状況通知コマンドにより今回のゲームでベルに当選したかどうかを判定する（ステップ S 1 1 2）。ベルに当選していなければ、そのままステップ S 1 2 1 の処理に進む。

40

【 0 2 6 0 】

今回のゲームでベルに当選していれば、ビッグボーナス時の当選確率に従った R T ナビ抽選を行い（ステップ S 1 1 3）、この R T ナビ抽選に当選したかどうかを判定する（ステップ S 1 1 4）。R T ナビ抽選に当選していれば、ナビ権利カウンタの値を 1 だけ増加させて（ステップ S 1 1 5）、ステップ S 1 2 1 の処理に進む。R T ナビ抽選に当選していなければ、そのままステップ S 1 2 1 の処理に進む。

【 0 2 6 1 】

前回のゲームの終了時に受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態（すなわち、今回の

50

ゲームで適用される遊技状態)がビッグボーナスでもなかった場合には、その遊技状態が有利ＲＴであるかどうかを判定する(ステップＳ１１６)。有利ＲＴでもなければ、そのままステップＳ１２１の処理に進む。有利ＲＴである場合には、受信した当選状況通知コマンドにより今回のゲームでベルに当選したかどうかを判定する(ステップＳ１１７)。ベルに当選していなければ、そのままステップＳ１２１の処理に進む。

【０２６２】

今回のゲームでベルに当選していれば、有利ＲＴ時の当選確率に従ったＲＴナビ抽選を行い(ステップＳ１１８)、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Ｓ１１９)。ＲＴナビ抽選に当選していれば、ナビ権利カウンタの値を１だけ増加させて(ステップＳ１２０)、ステップＳ１２１の処理に進む。ＲＴナビ抽選に当選していなければ、そのままステップＳ１２１の処理に進む。

10

【０２６３】

ステップＳ１２１では、スピーカ７Ｌ、７Ｒ、７Ｕから通常スタート音を出力させる。そして、ステップＳ１０１の処理に戻る。

【０２６４】

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、まず、当該入賞情報コマンドが示す入賞情報をＲＡＭ１２２の所定の領域に保存する(ステップＳ１２２)。さらに、当該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Ｓ１２３)。

20

【０２６５】

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)の何れかに入賞したことを示していれば、ＲＡＭ１２２に設けられたカウンタによりカウントする払出仮定数を０に初期化する(ステップＳ１２４)。そして、ステップＳ１０１の処理に戻る。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)の何れにも入賞したことを示していなければ、そのままステップＳ１０１の処理に戻る。

【０２６６】

受信したコマンドの種類が小役の入賞に基づいてメダルが払い出されるときに送信される払い出しコマンドであった場合には、ステップＳ１２２でＲＡＭ１２２に保存した入賞情報がベル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Ｓ１２５)。ベルに入賞したことを示していれば、前回のゲームの終了時に受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態(すなわち、今回のゲームで適用される遊技状態)及びＲＡＭ１２２のナビ権利カウンタの値に従って、メダル払い出し音を選択する(ステップＳ１２６)。そして、選択したメダル払い出し音をベルにより払い出されるメダルの枚数だけスピーカ７Ｌ、７Ｒ、７Ｕから出力させる(ステップＳ１２７)。そして、ステップＳ１０１の処理に戻る。

30

【０２６７】

ステップＳ１２２で保存した入賞情報がベルに入賞したことを示していなければ、保存した入賞情報が示す役(すなわち、スイカ、１枚役、若しくは赤チェリー、青チェリーまたは白チェリー)に応じて払い出されるメダルの枚数だけスピーカ７Ｌ、７Ｒ、７Ｕから通常払い出し音を出力させる(ステップＳ１２８)。そして、ステップＳ１０１の処理に戻る。

40

【０２６８】

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った場合には、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(ステップＳ１２９)。そして、ステップＳ１０１の処理に戻る。

【０２６９】

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(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

50

グボーナスに制御され、レギュラーボーナスに入賞すると遊技状態がレギュラーボーナスに制御される。また、通常遊技状態またはレアＲＴにおいてスイカに入賞すると有利ＲＴに制御され、チェリーハズレ目が導出されると不利ＲＴに制御される。不利ＲＴに制御されると、スイカに入賞したとしても、通常遊技状態やレアＲＴのように有利ＲＴに遊技状態が制御されることがなくなってしまう。

【０２７０】

通常遊技状態またはレアＲＴから不利ＲＴに遊技状態を制御させることとなる図柄は、赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに当選しているときに導出され得るチェリーハズレ目であるが、赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに入賞させてしまえば、不利ＲＴに遊技状態が制御されることがなくなる。もっとも、ＲＴナビ抽選に当選することで付与されたナビ権利の個数までは、不利ＲＴで赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに当選すると、その種類が報知されるので、遊技者が報知に従って赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに入賞させるよう停止操作を行えることを前提とすると、不利ＲＴへの制御を回避することができる。

10

【０２７１】

ところで、赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーの当選を報知するＲＴナビが行われるものとなるナビ権利は、ＲＴナビ抽選に当選する度に１個ずつ付与され、その権利の個数が積み上げられるものとなる。このため、通常遊技状態またはレアＲＴにおいてＲＴナビが行われてナビ権利を１個だけ消費しても、未だナビ権利が残っていれば、その後に赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに当選したときには、その当選が報知される。つまり、ナビ権利の個数が多いほど、遊技者にとって不利な不利ＲＴに遊技状態を制御させないで遊技を続けられることとなる。

20

【０２７２】

また、小役に入賞してメダルが払い出されるときには、メダル払い出し音がスピーカ７Ｌ、７Ｒ、７Ｕから出力されるが、ナビ権利カウンタの値、すなわちナビ権利が付与されている個数に応じて、そのメダル払い出し音が通常払い出し音ではなく、特別払い出し音Ａまたは特別払い出し音Ｂとなることがある。特にナビ権利カウンタの値、すなわちナビ権利が付与されている個数が３以上であるときには、特別払い出し音Ｂが出力されることがある。このように特別払い出し音Ａや特別払い出し音Ｂが出力されたときには、不利ＲＴの回避に関して有利な状態にあることを遊技者に期待させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【０２７３】

また、メダル払い出し音として特別払い出し音Ａまたは特別払い出し音Ｂが出力されるのは、可変表示装置２の表示結果によりベルに入賞したときとなっている。このため、遊技者は、ベルの入賞時において特別払い出し音Ａまたは特別払い出し音Ｂが出力されるかどうかという期待を持つようになり、可変表示装置２の表示結果と連動して遊技者に期待感を与え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。

【０２７４】

また、不利ＲＴにおいてベルに入賞したときに、ナビ権利カウンタの値が３以上であると、８０％の確率で特別払い出し音Ｂが出力されることがある。ベルに入賞したときでも、不利ＲＴとナビ権利カウンタの値が３以上であるという条件を満たさなければ、特別払い出し音Ｂが出力されることはない。特別払い出し音Ｂが出力されたときには、次に通常遊技状態またはレアＲＴに制御されたときにはナビ権利が３個以上付与されている、すなわち最低でも３回はＲＴナビが行われることが分かるようになる。これにより、不利ＲＴに制御されているときでもナビ権利が３個以上付与されているのであれば遊技者の遊技意欲を継続させることができ、遊技店におけるスロットマシン１の稼働率を高めさせることができる。

40

【０２７５】

また、特別払い出し音Ａまたは特別払い出し音Ｂが出力される場合もあるベルの入賞は、内部抽選に当選することだけで発生するものではない。内部抽選でベルに当選してい

50

も、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順によってはベルに入賞し得ない場合もあるからである（但し、ベルに入賞し得ない手順は極めて少ない）。このため、特別払い出し音Ａまたは特別払い出し音Ｂを出力させるために、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作によってベルに入賞させるという技術介入が必要になるので、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【０２７６】

ところで、通常遊技状態やレアＲＴにおいて有利ＲＴに遊技状態を制御させるためのスイカや、不利ＲＴに遊技状態を制御させることを回避できる赤チェリー、青チェリー及び白チェリーは、内部抽選で当選しただけでは入賞し得ず、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順が適合しなければ入賞し得ない役となっている。これに対して、有利ＲＴに制御されている間は、スイカに入賞しても改めて有利ＲＴに制御されることがなく、また、赤チェリー、青チェリー及び白チェリーの取りこぼしによりチェリーハズレ目が導出されても不利ＲＴに制御されることがない。

10

【０２７７】

従って、有利ＲＴに制御されている間は、当選確率の低いスイカや、赤チェリー、青チェリー及び白チェリーに合わせて停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒを操作することの必要性は低い。有利ＲＴで３００ゲームを消化して通常遊技状態に制御されれば、遊技者は、有利ＲＴに遊技状態が制御されるスイカに入賞するように、さらには不利ＲＴに遊技状態が制御されるチェリーハズレ目が導出されないように、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順に対して注意を向ける必要がある。従って、有利ＲＴの終了は、遊技者にとって非常に気になるものとなる。

20

【０２７８】

また、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に当選しているか否かを示す情報が報知されるボーナス当選報知演出が行われるが、このボーナス当選報知演出として、２～５ゲームの期間において継続し、その継続ゲームにおける最終ゲームでこれらの役に当選しているか否かを示す情報が報知される連続演出がある。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に当選しているか否かは、遊技者の利害得失に大きく関わるものであり、遊技者にとって最も知りたい情報の一つとなっているので、ボーナス当選報知演出が実行されると、当然のこととして、遊技者が実行されているボーナス当選報知演出に気をとられることとなる。

30

【０２７９】

ところで、遊技者にとって有利な遊技状態である有利ＲＴは、３００ゲームを消化したときに終了するものとなっているので、その終了タイミングは、本来、遊技者にとってはっきりとしたものとなっている筈である。しかし、遊技者がボーナス当選報知演出（特に連続演出）に気をとられてしまうこととなると、有利ＲＴの終了が遊技者にとって分かりにくくなってしまう虞がある。

【０２８０】

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なっている。また、有利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が禁止されるものとなっている。さらに、有利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でも、有利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なっている。

40

【０２８１】

50

このような条件で連続演出の実行を禁止することで、有利 R T の終了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有利 R T の終了が分かりにくくなってしま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 R T 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、有利 R T 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有利 R T 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ことを防ぐことができる。

10

【 0 2 8 2 】

また、有利 R T の残りゲーム数が 5 ゲーム以下となっていると、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に当選していなければ全ての連続演出が禁止されるのに対して、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に当選していれば、有利 R T の残りゲーム数よりも継続ゲーム数が小さいことを条件とするものの連続演出は実行され得る。

【 0 2 8 3 】

このように有利 R T の残りゲーム数が 5 ゲーム以下となっても連続演出が実行され得るものとするので、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、有利 R T の残りゲーム数が 5 ゲーム以下となっても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。

20

【 0 2 8 4 】

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、単ゲーム演出や有利 R T の最終ゲームで実行される煽り演出にて報知され得るものとなっている。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。

30

【 0 2 8 5 】

また、有利 R T の残りゲーム数が 2 ～ 5 ゲーム以下のときにおいて、連続演出のように制限をおけることなく実行される単ゲーム演出のパターンは、それ以外の期間においては選択され得ないパターンとなっている。これにより、有利 R T の残りゲーム数が 5 ゲーム以下となってから行われる単ゲーム演出にプレミア性を持たせることができるようになる。

【 0 2 8 6 】

また、有利 R T の残りゲーム数が 5 ゲーム以下の場合において、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当選し、且つ継続ゲーム数が有利 R T の残りゲーム数以下であることを条件として行われる連続演出のパターンは、それ以外の期間においては選択され得ないパターンとなっている。これにより、有利 R T の残りゲーム数が 5 ゲーム以下となってから行われる連続演出のプレミア性をさらに高めさせることができる。

40

【 0 2 8 7 】

また、スイカは、単独当選する場合と、1枚役と同時に当選する場合（1枚役は、単独で当選し得ない）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に当選する場合と、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 1

50

枚役と同時に当選する場合とがある。この何れの場合も、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒの操作手順に応じてスイカに入賞することがあり、スイカに入賞し得る操作手順で停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒを操作したのであれば、１枚役には入賞し得ない。

【０２８８】

ここで、１枚役に当選せずにスイカに単独当選している場合と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に同時当選している場合にスイカに入賞するときには、スイカの図柄は、原則として横方向の入賞ラインに導出される。一方、１枚役とともにスイカに当選している場合と１枚役とともに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に同時当選している場合にスイカに入賞するときは、スイカの図柄は、原則として対角線方向の入賞ラインに導出される。

10

【０２８９】

１枚役に当選せずにスイカに当選している場合全体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の何れかに同時当選する割合は、１枚役とともにスイカに当選している場合全体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の何れかに同時当選する割合に比べて、高いものとなっている。このため、同じようにスイカに入賞したときであっても、スイカの図柄が導出された入賞ラインが横方向の入賞ラインとなった場合には、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同時当選している可能性が高いということになり、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の当選に対する遊技者の期待感を高めさせて、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【０２９０】

一方、スイカに入賞したときにスイカの図柄が導出された入賞ラインが対角線方向の入賞ラインとなった場合であっても、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の何れかに当選している可能性はある。このため、スイカの図柄が対角線方向の入賞ラインに導出された場合でも、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何れかの当選を期待する遊技者を落胆させてしまうことがない。

30

【０２９１】

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１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒ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）。

【０２９２】

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１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒ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１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒ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。

40

【０２９３】

途中でビッグボーナス（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。

50

【 0 2 9 4 】

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１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒ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は遊技者に分かることはない。

10

【 0 2 9 5 】

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。

20

【 0 2 9 6 】

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１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒ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１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒ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 7 】

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１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒ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１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒ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。

30

【 0 2 9 8 】

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。

40

【 0 2 9 9 】

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３Ｌ、３Ｃ、３Ｒにおける図柄配列の制約の問題や、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒの停止制御の複雑化といった問題が生じることもない。

50

【 0 3 0 0 】

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 3 0 1 】

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ので、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。

10

【 0 3 0 2 】

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。

20

【 0 3 0 3 】

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、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 3 0 4 】

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 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順により敢えて入賞させずに、有利 R T で 3 0 0 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。

【 0 3 0 5 】

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、有利 R T においても実行されるものの、これらに当選しているか否かを確定的に示す情報は報知されない。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ないということも考えられる。

40

【 0 3 0 6 】

これに対して、有利 R T は、3 0 0 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 3 0 0 ゲームの間

50

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ＲＴ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。

【０３０７】

また、有利ＲＴにおけるＲＴナビ抽選に当選したり、或いは有利ＲＴに制御される前からナビ権利が付与されていたとすると、３００ゲームの消化により有利ＲＴが終了した後の通常遊技状態においてＲＴナビが実行されるものとなっている。ＲＴナビが実行されている通常遊技状態では、有利ＲＴ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ＲＴに遊技状態の制御を回避させるものとなる赤チェリー、青チェリー、白チェリーの当選が遊技者に報知されるので、不利ＲＴへの制御を避けて再び有利ＲＴに制御させることができる可能性が非常に高くなる。

10

【０３０８】

有利ＲＴ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がねない。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ＲＴの終了するゲーム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ＲＴ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ＲＴ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、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【０３０９】

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。

【０３１０】

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ないものとするので、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して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、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【０３１１】

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しても、その有利度は、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスに比べれば低い。このように最初に有利度が低い（不利ではないが）有利ＲＴ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。

40

【０３１２】

また、ビッグボーナスにおいてもベルに当選したゲームでナビ抽選が行われることとなっているが、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枚を超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

50

ル、赤チェリー、青チェリー、白チェリー、1枚役の6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）。

【0313】

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RTナビ抽選を行うものとする、ビッグボーナスのゲーム数が増加されれば、RTナビ抽選が行われるゲーム数も増加し、ビッグボーナスの終了までに付与されるナビ権利の個数が多くなる。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個数のナビ権利が、ビッグボーナスの終了後に付与されていることになってしまう虞がある。

10

【0314】

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

20

【0315】

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

【0316】

30

また、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は、ゲーム毎に選択された演出ステージに応じた背景画像が液晶表示器4に表示されるものとなっている。演出ステージは、ビッグボーナス及びレギュラーボーナス以外の通常遊技状態、レアRT、内部中RT、有利RTまたは不利RTに制御されている各ゲームで、演出ステージ振り分けテーブルに従って振り分けが行われる。ここで、スイカの入賞により有利RTに制御されるものとなる通常遊技状態またはレアRTに制御されているとき、若しくは再び通常遊技状態に戻ることが近くなっている不利RTの残りゲーム数が50ゲーム以下のときには、不利RTの残りゲーム数が51ゲーム以上である場合に比べて、ステージ3が選択される確率が高くなっており、また、ステージ2とステージ1についても選択確率に違いがある。

40

【0317】

つまり、演出ステージの違いによって現時点で通常遊技状態またはレアRTに制御されて有利RTに制御されるチャンスがあるかどうか、或いは不利RTの終了が近く、有利RTに制御されるチャンスが得られるのが近くなっているかどうかを推測できるようになる。このため、演出ステージの違いに遊技者の注目を集めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。特に新たに遊技を始めようとする遊技者は、どのような遊技状態に制御されているか知り得ない場合も多いが、この演出ステージの違いで遊技状態を推測できるので、遊技店での台選びを容易にすることができる。

【0318】

さらに演出ステージの選択については、遊技の状況が同じ区分にあるのであれば、設定

50

値が高いほどステージ 3 が選択される確率が高くなっており、また、ステージ 2 とステージ 1 が選択される確率にも違いがある。このため、演出の演出ステージの違いによって設定値も推測することができるようになり、演出の演出ステージの違いに対してよりいっそうの遊技者の注目を集めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 1 9 】

また、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に当選すれば (内部中 R T に制御される)、2 0 0 ゲームの終了を待たずに終了することとなるが、不利 R T 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 R T または有利 R T 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 R T 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 2 0 】

もっとも、不利 R T においては、リプレイ B に当選する可能性があり、2 0 0 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 R T に遊技状態が制御される。レア R T 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 R T に遊技状態が制御されるので、有利 R T に制御されるチャンスが再び生じるものとなる。

【 0 3 2 1 】

つまり、不利 R T において 2 0 0 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 R T に遊技状態が制御されるチャンスがあり、そのチャンスを生かしてレア R T に遊技状態が制御されれば、再び有利 R T に遊技状態が制御されるチャンスも生じるものとなる。このため、不利 R T に遊技状態が制御されたときであっても、遊技者を落胆させずに済むものとなる。

【 0 3 2 2 】

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っても、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 2 0 0 ゲーム継続すること、及びこれらの役の当選確率を考えれば、比較的長期間継続する遊技状態である。

【 0 3 2 3 】

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

【 0 3 2 4 】

また、通常遊技状態、レア R T は、メダルの払出率が 1 を下回るといっても短期間で終了するため、これらの遊技状態に制御されている間における遊技者の手持ちのメダルの減少は極少数に限られている。従って、不利 R T に制御されることなく、ビッグボーナス、レギュラーボーナスまたは有利 R T、若しくは通常遊技状態、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 2 5 】

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 1 0 0 0 枚を越えるようなこともある。

【 0 3 2 6 】

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

【 0 3 2 7 】

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 1 0 0 0 枚を越えていると、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス、若しくは有利 R T において再生出力される楽曲が、それぞれプレミアボーナス中楽曲、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な満足感を与えることができる。

【 0 3 2 8 】

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 R T から有利 R T に遊技状態を制御させるための図柄はスイカであるが、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 R T から有利 R T においてスイカに入賞したときには、有利 R T に遊技状態が制御されるだけでなく、ビッグボーナス（A）、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。

【 0 3 2 9 】

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

【 0 3 3 0 】

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

【 0 3 3 1 】

また、外部出力基板 1 0 5 は、スタートレバー 1 1 の操作時にまとめてメダル I N 信号

10

20

30

40

50

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

【0332】

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。

【0333】

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。

【0334】

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。

【0335】

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においてチェリーハズレ目が導出されたときに、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。

【0336】

もっとも、不利RTやレアRTに遊技状態を制御させるための図柄も、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してすることができる。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。

【0337】

また、通常遊技状態またはレアRTから不利状態に遊技状態を制御させるための不利RT図柄も、入賞役の図柄にすることもできる。例えば、赤チェリー、青チェリー及び白チェリーを不利RT図柄とし、これを取りこぼすことで通常遊技状態またはレアRTを継続させることができるようにすることもできる。

【0338】

この場合には、同じように赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに当選した場合でも、遊技者は、有利 R T に制御されているときはこれを狙って、通常遊技状態またはレア R T に制御されているときにはこれ以外を狙って（もっとも、通常遊技状態で R T ナビがされている場合以外は、狙うべき目は分からないが）、停止ボタン 1 2 R を操作した方が得策となる。このように遊技状態に応じて同じ図柄（赤チェリー、青チェリーまたは白チェリー）を狙う／狙わないのケースが生じるので、遊技の面白みを増すことができる。

【 0 3 3 9 】

さらに、通常遊技状態またはレア R T から有利 R T に遊技状態を制御させるための有利 R T 図柄と、不利 R T に遊技状態を制御させるための不利 R T 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ができる。例えば、赤チェリー、青チェリー及び白チェリーを有利 R T 図柄とするが、これらの取りこぼしによってのみ導出され得るチェリーハズレ目を不利 R T 図柄とすることができる。不利 R T 図柄を所定の入賞役の図柄とし、有利 R T 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。

10

【 0 3 4 0 】

なお、赤チェリー、青チェリー及び白チェリーを有利 R T 図柄とし、これらがビッグボーナス（ 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と同時当選しないときには、各々が単独の当選となるが、同時当選するときには、これらの全てが同時当選となるものとしてもよい。この場合、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時には必ず赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーの何れかに入賞して有利 R T に制御されることとなる。

20

【 0 3 4 1 】

遊技者は、こう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の当選と有利 R T への制御という利益を必ず一度に得られることとなるので、赤チェリー、青チェリー及び白チェリーとビッグボーナス（ 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との同時当選の価値が高まる。これにより、このような同時当選に対する遊技者の期待感をいっそう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 4 2 】

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と同時当選可能な役として、スイカと、スイカ + 1 枚役が定められていた。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と同時当選可能な役はこれらに限るものではない。

30

【 0 3 4 3 】

例えば、不利 R T からレア R T に遊技状態を制御させるためのリプレイ B 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と同時当選し得る役としてもよい。この場合、不利 R T においてリプレイ B に入賞したときに、遊技者は、不利 R T からの脱出だけでなく、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ので、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 3 4 4 】

また、この場合には、通常遊技状態、レア R T または有利 R T においてもリプレイ B に入賞することが生じるが、ここでのリプレイ B の入賞は同時当選の場合だけであるので、リプレイ B の入賞に希少性が生じるものとなる。また、この希少なリプレイ B の入賞で、ビッグボーナス（ A ）、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が確定的に分かるものとなるので、遊技者の期待感を大いに高めさせることができ、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 3 4 5 】

上記の実施の形態では、ビッグボーナスやレギュラーボーナスが終了した後も、有利 R

50

Tまたは不利RTで規定ゲーム数を消化した後と同じ通常遊技状態に遊技状態が制御されるものとなっていた。これに対して、ビッグボーナスおよび/またはレギュラーボーナスが終了した後は特別RTに遊技状態を制御するものとし、特別RTで所定ゲーム数（例えば、15ゲーム）を消化してから通常遊技状態に制御されるものとしてもよい。

【0346】

ここで、有利RT図柄及び不利RT図柄の少なくとも一方を再遊技役の図柄とする場合には、特別RTと通常遊技状態とで有利RT図柄および/または不利RT図柄となる再遊技役の当選確率を異なるものとすることができる。例えば、有利RT図柄としてリプレイC（JAC-ベル-JAC）を適用した場合、特別RTにおけるリプレイCの当選確率は、通常遊技状態におけるリプレイCの当選確率よりも高くなるものとすることができる。これにより、通常遊技状態と同じように不利RTにも制御される可能性のある遊技状態でも特別RTでは有利RTへ制御されることの期待感が増すこととなり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0347】

上記の実施の形態では、不利RTにおいてリプレイBに入賞するとレアRTに遊技状態が制御され、再び有利RTへの制御のチャンスを遊技者が得られるようにしていたが、規定ゲーム数の消化前に不利RTからの脱出を可能とする役は、1種類に限られるものではない。例えば、不利RTから脱出させる図柄としてリプレイBの他にリプレイD（JAC-ベル-ベル）を設け、不利RTにおいてリプレイDに入賞したときには、上記したレアRTとは異なる第2レアRTに制御させるものとしてもよい。

20

【0348】

ここで、有利RT図柄及び不利RT図柄の少なくとも一方を再遊技役の図柄とする場合には、レアRTと第2レアRTとで有利RT図柄および/または不利RT図柄となる再遊技役の当選確率を異なるものとすることができる。例えば、有利RT図柄としてリプレイC（JAC-ベル-JAC）を適用した場合、第2レアRTにおけるリプレイCの当選確率は、レアRTにおけるリプレイCの当選確率よりも高くなるものとすることができる。不利RTにおけるリプレイDの当選確率は、リプレイBの当選確率よりも低いものとしてもよい。これにより、同じように不利RTにも制御される可能性のある遊技状態でもレアRTと第2レアRTとでは有利RTへ制御されることの期待度が異なることとなり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0349】

上記の実施の形態では、連続演出の継続ゲーム数として2～5ゲームまでの4種類のものが用意されていたが、最大の継続ゲーム数が停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順が排他的なボーナスの種類数と連続演出中にベル、リプレイAまたはリプレイBの何れかに当選するゲーム数の期待値を加算した数以下でありさえすれば、これら4種類のものに限るものではない。継続ゲーム数が停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順が排他的なボーナスの種類数と連続演出中に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を加算した数以下であるならば、連続演出の継続ゲームとして1種類だけが用意されているのであっても構わない。

【0350】

40

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に当選しているか否かに関わらずに連続演出の実行が禁止されるのは、有利RTの残りゲーム数が1ゲームとなったときだけであった。しかしながら、有利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）以下となったならば、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。

【0351】

50

例えば、有利 R T の残りゲーム数が 2 ゲーム以下となったときにビッグボーナス (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に関わらずに連続演出の実行が禁止されることとなる場合には、有利 R T の残りゲーム数が 2 ゲーム以下となったならば、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。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何れかに当選していて有利 R T の残りゲーム数が 2 ゲーム以下となったときに実行される単ゲーム演出は、プレミアム単ゲーム演出とすることができる。

【 0 3 5 2 】

10

この場合も、有利 R T の終了タイミングに跨って連続演出が実行されることがないので、遊技者にとって有利 R T の終了が分かりにくくなったり、有利 R T の終了に気をとられて遊技者に連続演出を実質的に見せることができなくなってしまうという問題を生じさせずに済むものとなる。一方、有利 R T の残りゲーム数が所定ゲーム数 (例えば、2 ゲーム) 以下となったときに、連続演出の実行を全面的に禁止したとしても、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の当選は、単ゲーム演出にて示すことができる。

【 0 3 5 3 】

これにより、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。さらに、このような場合の単ゲーム演出をプレミアム単ゲーム演出とすることで、演出のプレミア性を高めさせることができる。

20

【 0 3 5 4 】

上記の実施の形態では、有利 R T の残りゲーム数が 1 ゲームのときには、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に全面的に連続演出の実行が禁止されたが、有利 R T の残りゲーム数が 2 ~ 5 ゲームのときには、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) 及びレギュラーボーナスの何れにも当選していなければ、連続演出の実行が禁止されたものの、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスの何れかに当選していれば、有利 R T の残りゲーム数よりも継続ゲーム数が大きい連続演出の実行が禁止されるだけであった。

30

【 0 3 5 5 】

これに対して、有利 R T の残りゲーム数が 5 ゲーム以下となったときには、当該有利 R T 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、有利 R T の残りゲーム数が 5 ゲーム以下となったならば、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。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何れかに当選していて有利 R T の残りゲーム数が 5 ゲーム以下となったときに実行される単ゲーム演出は、プレミアム単ゲーム演出とすることができる。

40

【 0 3 5 6 】

この場合も、有利 R T の終了タイミングに跨って連続演出が実行されることがないので、遊技者にとって有利 R T の終了が分かりにくくなったり、有利 R T の終了に気をとられて遊技者に連続演出を実質的に見せることができなくなってしまうという問題を生じさせずに済むものとなる。一方、有利 R T の残りゲーム数が 5 ゲーム以下の期間で連続演出の実行を全面的に禁止したとしても、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の当選は、単ゲーム演出にて示すことができ

50

る。

【 0 3 5 7 】

これにより、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。さらに、このような場合の単ゲーム演出をプレミア単ゲーム演出とすることで、演出のプレミア性を高めさせることができる。

【 0 3 5 8 】

上記の実施の形態では、有利ＲＴの残りゲーム数が５ゲーム以下のときには、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ても、有利ＲＴの残りゲーム数を越えるゲーム数の連続演出の実行が禁止されていた（有利ＲＴの残りゲーム数が１ゲームのときは、連続演出が全面禁止される）。しかしながら、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何れかに当選しているのであれば、有利ＲＴの残りゲーム数を越えるゲーム数の連続演出を実行できるものとしてもよい。この場合に実行される連続演出は、プレミア連続演出とすることができる。

【 0 3 5 9 】

この場合、有利ＲＴの残りゲーム数が４ゲーム以下となり、それよりも継続ゲーム数が大きい連続演出が実行された場合には、有利ＲＴの終了タイミング（ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスの当選時には、これらの当選がなかったと仮定した場合における有利ＲＴの終了タイミング）に跨って連続演出が実行される可能性がある。もっとも、前述したとおり、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスに当選している場合も、ビッグボーナス（Ｂ）またはビッグボーナス（Ｃ）に当選している場合も、早期に入賞させてしまった方が遊技者にとって有利なものとなる。

【 0 3 6 0 】

従って、有利ＲＴの終了タイミングを跨る連続演出により有利ＲＴの終了が分かりにくくなったとしても、遊技者は、直ぐにビッグボーナスまたはレギュラーボーナスの遊技状態における遊技を行うこととなるので、大きな不都合が生じることはない。さらに、分かりにくくなった有利ＲＴの終了タイミングでも遊技者がこれを認識できるのなら、有利ＲＴの終了タイミングを跨る連続演出は、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。さらに、プレミア連続演出とすることで、演出のプレミア性をいっそう高めさせることができる。

【 0 3 6 1 】

上記の実施の形態では、有利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、有利ＲＴの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を禁止するものとしていたが、有利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、有利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。

【 0 3 6 2 】

上記の実施の形態では、有利ＲＴの残りゲーム数が５ゲーム以下のときにおいて連続演出の実行に制限が設けられるものとなっていた。これに対して、不利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、上記した有利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不利ＲＴの終了が分かりにくくなってしまいうというの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。

【0363】

上記の実施の形態では、有利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行われる連続演出は、他の期間の連続演出とは異なるパターンのプレミア連続演出となっており、また、単ゲーム演出も、他の期間の単ゲーム演出とは異なるパターンのプレミア単ゲーム演出となっていた。

【0364】

しかしながら、これらのプレミア連続演出やプレミア単ゲーム演出は、それぞれ有利RTの残りゲーム数が2～5ゲームのとき以外でも実行される演出であってもよい。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でもプレミア連続演出以外のパターンで連続演出を実行しても、プレミア単ゲーム演出以外のパターンで単ゲーム演出を実行するものとしてもよい。

【0365】

もっとも、有利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プレミア連続演出が実行される確率は、それ以外の期間においてプレミア連続演出が実行される確率よりも高くすることが好ましい。同様に、プレミア単ゲーム演出が実行される確率も、それ以外の期間においてプレミア単ゲーム演出が実行される確率よりも高くすることが好ましい。

【0366】

上記の実施の形態では、連続演出の実行中にさらにスイカ(+1枚役の場合を含む)に当選した(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との同時当選であるか単独当選であるかを問わない)ときに、スイカ(或いは1枚役)の入賞を見越して該実行中の連続演出のシナリオを変更するものとしていた。もっとも、スイカ、1枚役は、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順によっては取りこぼしのある役であり、また、実際に入賞しない限り、その当選が遊技者に知覚できるものではない。そこで、連続演出中におけるシナリオの変更は、スイカまたは1枚役に入賞したことを以て行うものとしてもよい。

【0367】

上記の実施の形態では、ボーナス当選報知演出は、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たこと、若しくはこれらの役との同時当選役であるスイカに当選したことを契機として行われるものとしていた。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に当選しているときと、赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに当選しているときに限って(或いは、さらにスイカに当選しているときに限って)、左のリール3Lに「白チェリー」の図柄が停止してチャンス目の導出となるのであれば、これを契機としてボーナス当選報知演出を行うものとしてもよい。

【0368】

このようなチャンス目が導出されることだけでも、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に対する遊技者の期待感を高めさせることができるが、これに加えてボーナス当選報知演出を行うものとするだけで、その期待感をより効果的に高めさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、連続演出の実行中にさらにチャンス目の導出があった場合にも、連続演出のシナリオを実行中の連続演出のシナリオとは異なるシナリオパターンに変更することができる。

【0369】

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たことをボーナス当選報知演出を実行する契機とせず、スイカ

10

20

30

40

50

に当選したことのみをボーナス当選報知演出を実行する契機としてもよい。この場合、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は、スイカとの同時当選のみで当選するものとするができる。さらに、スイカに当選したことではなく、スイカに入賞したことをボーナス当選報知演出を実行する契機としてもよい。

【0370】

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に新たに当選したこと、或いは、これらの何れにも当選していないときにボーナス当選報知抽選を行い、これに当選したことを契機として、ボーナス当選報知演出を行うものとしてもよい。これは、スイカのような同時当選役や左のリール3Lの「白チェリー」のような1リールでチャンス目を導出させる役がないような場合であっても、ボーナス当選報知演出を行うための契機として採用することができる。

10

【0371】

上記の実施の形態では、有利RTの遊技状態は、300ゲームの終了により終了する場合の他は、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で終了するものとなっており、これらの役に当選しただけでは終了しないものとなっていた。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ただけでも、有利RTの遊技状態が終了させられるようにしてもよい。この場合、300ゲームの終了により有利RTが終了する場合は、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に当選していないということであるので、煽り演出は、ナビ権利が付与されていることだけを煽る内容の演出としてもよい。

20

【0372】

上記の実施の形態では、有利RTの遊技状態は、300ゲームを消化すると終了し、通常の遊技状態に制御されるものとなっていた(但し、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と300ゲームの消化前でも有利RTは終了)。つまり、有利RTは、ゲーム数を終了条件とし、その終了条件ははっきりしているものではあるが、300ゲームをカウントするのは遊技者にとって容易ではない。そこで、有利RTの消化ゲーム数および/または残りゲーム数も、遊技者に報知するものとしてもよい。有利RTの消化ゲーム数および/または残りゲーム数の報知は、有利RTの残りゲーム数が所定ゲーム数(例えば、10ゲーム)以下のときに限って行うものとしてもよい。

30

【0373】

なお、有利RTの消化ゲーム数および/または残りゲーム数の報知は、上記したボーナス当選報知演出よりも遊技者に知覚されにくい態様(例えば、液晶表示器4の右下に非常に小さい文字で表示)で行われるものであってもよい。このような態様で報知が行われる場合には、有利RTの消化ゲーム数および/または残りゲーム数が報知されていたとしても、遊技者が連続演出などに気をとられていると、有利RTの終了を見逃してしまう場合がある。上記の実施の形態などの条件で連続演出を行うものとするので、せっかく報知されている有利RTの終了が遊技者に分かりにくくなってしまふことを防ぐことができる。なお、不利RTの消化ゲーム数および/または残りゲーム数についても、同様の報知を行うものとするができる。

40

【0374】

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

50

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。

【0375】

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。

【0376】

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-赤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「赤7」は、配置間隔が5コマであり、例えば、右の停止ボタン12Rを1番目に操作する場合には、17番または18番の図柄が下段に位置するタイミングは、「青7」も「赤7」も停止させることのできるタイミングとなる。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(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。

【0377】

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12L、12C、12R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)、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。

【0378】

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、何れにも入賞してい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。

【0379】

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、スイカ+1枚役、ベル、赤チェリー、青チェリー、白チェリー、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、1枚役、ベル、赤チェリー、青チェリー、白チェリー、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3L、3C、3Rの停止制御を行うものとしていた。

【0380】

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、1枚役、ベル、赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーよりも優先してリール3L、3C、3Rの停止制御を行うものとすることができる。

【0381】

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 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 (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、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 $3 \times 8992 / 65536 = 0.45$ 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 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 (4) と同じ 4 ゲームに定めるものとすればよい。

10

【 0 3 8 2 】

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。

【 0 3 8 3 】

上記の実施の形態では、通常遊技状態、レア R T においてスイカに入賞したときには、有利 R T に制御される旨を報知するものとしていた。これに対して、通常遊技状態、レア R T においてチェリーハズレ目が導出され、不利 R T 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 R T に制御される旨を報知するのと同様に、不利 R T に制御される旨を報知してもよい。

20

【 0 3 8 4 】

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と、赤チェリー、青チェリーおよび / または白チェリーに同時当選可能となるものとした場合、このような同時当選が生じたときのゲームでは、当該ゲームでチェリーハズレ目が導出されたときに不利 R T 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)、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。

30

【 0 3 8 5 】

このようにチェリーハズレ目が導出されたゲームでは、不利 R T に制御される旨の報知しか行われなないものとする。ことで、当該チェリーハズレ目の導出が不利 R T への制御を意味するものだとし、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や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。

40

【 0 3 8 6 】

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

50

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事ができる。

【0387】

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

10

【0388】

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

20

【0389】

上記の実施の形態では、ビッグボーナスにおけるRTナビ抽選は、払出仮定数が466枚を越えるまで行うものとしていた。これに対して、ビッグボーナスにおいて所定ゲーム数を消化するまで実行するものとする事ができる。この所定ゲーム数は、ビッグボーナスにおける最低消化ゲーム数(32ゲーム)、或いは消化期待ゲーム数(33.51ゲーム)よりも大きいゲーム数とすることができる。チャレンジボーナスでも同様にして適用する場合は、この所定ゲーム数は、最低消化ゲーム数(ベルの払い出しメダル枚数が15枚で、254枚を越えるメダルの払い出しでチャレンジボーナスが終了するなら、17ゲーム)、或いはメダルの純増枚数が最大となるゲーム数(スイカの入賞を1回だけ生じさせることによる18ゲーム)よりも大きいゲーム数とすることができる。

30

【0390】

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

40

【0391】

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。

50

【 0 3 9 2 】

上記の実施の形態では、不利 R T に制御されることなく遊技が継続している間におけるメダルの純増総数が 1 0 0 0 枚を越えているときに、さらに有利 R T 連荘数が 5 回以上となっていると、ボーナス中楽曲としてプレミアムボーナス中楽曲を再生出力し、有利 R T 中楽曲としてプレミアム有利 R T 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 R T 連荘数に加えて、或いはこれに代えて、不利 R T に制御されることなく遊技が継続している間においてボーナス（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 R T 中に再生出力される有利 R T 中楽曲の種類を変えるものとしてもよい。

10

【 0 3 9 3 】

例えば、不利 R T に制御されることなく遊技が継続している間におけるメダルの純増総数が 1 0 0 0 枚を越え、有利 R T 連荘数が 5 回以上となっているときに、さらに不利 R T に遊技状態が制御されることなく遊技が継続している間においてビッグボーナスに制御された回数が 3 回以上であれば、ボーナス中楽曲としてプレミアムボーナス中楽曲を再生出力するが、3 回未満であれば、ボーナス中楽曲 B を再生出力するものとしてもよい。ビッグボーナスに制御された回数が 3 回以上であれば、プレミアムボーナス中楽曲 A を再生出力するが、3 回未満であれば、プレミアムボーナス中楽曲 B を再生出力するものとしてもよい。

【 0 3 9 4 】

上記の実施の形態では、不利 R T に制御されることなく遊技が継続している間におけるメダルの純増枚数は、そのうちで最初に有利 R T 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 R T 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 R T 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 R T に制御されることなく遊技が継続している間における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。

20

【 0 3 9 5 】

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 R T に制御されているときには有利 R T 中楽曲を再生出力するものとしていた。そして、ボーナス中楽曲には、ボーナス中楽曲 A 、 ボーナス中楽曲 B 及びプレミアムボーナス中楽曲の 3 種類があり、有利 R T 中楽曲には、有利 R T 中楽曲 A 、 有利 R T 中楽曲 B 及びプレミアム有利 R T 中楽曲の 3 種類があったが、ボーナス中、有利 R T 中において何れの楽曲を再生出力するかは、不利 R T に制御されることなく遊技が継続している間における最初に有利 R T に制御されたときからのメダルの純増枚数と有利 R T 連荘数とに従って決められるものとしていた。

30

【 0 3 9 6 】

これに対して、ボーナス中、有利 R T 中の演出を、ボーナス中楽曲、有利 R T 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 R T に制御されているときには液晶表示器 4 に有利 R T 中画像を表示するものとしてもよい。

40

【 0 3 9 7 】

ここで、ボーナス中画像には、ボーナス中楽曲 A 、 ボーナス中楽曲 B 及びプレミアムボーナス中楽曲に対応してボーナス中画像 A 、 ボーナス中画像 B 及びプレミアムボーナス中画像の 3 種類を設けるものとし、有利 R T 中画像には、有利 R T 中楽曲 A 、 有利 R T 中楽曲 B 及びプレミアム有利 R T 中楽曲に対応して有利 R T 中画像 A 、 有利 R T 中画像 B 及びプレミアム有利 R T 中画像の 3 種類を設けるものとするができる。ボーナス中、有利 R T 中において何れの画像を液晶表示器 4 に表示するかも、不利 R T に制御されることなく遊技が

50

継続している間における最初に有利 R T に制御されたときからのメダルの純増枚数と有利 R T 連荘数とに従って決めるものとすることができる。

【 0 3 9 8 】

上記の実施の形態では、スイカ当選フラグが単独で設定されている場合と、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とが重複して設定されている場合は、原則としてスイカの図柄を横方向 3 本の何れかの入賞ラインに揃えるものとするが、スイカ当選フラグと 1 枚役当選フラグとが重複して設定されている場合と、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と 1 枚役当選フラグとが重複して設定されている場合には、原則としてスイカの図柄を対角線 2 本の何れかの入賞ラインに揃えるものとしていた。そして、スイカの図柄が揃えられた入賞ラインの違いに応じて、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ものとしていた。

10

【 0 3 9 9 】

ここで、スイカの図柄を揃える入賞ラインに変化を生じさせるだけではなく、スイカに当選したときに (単独当選、1 枚役との同時当選、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との同時当選、1 枚役並びにビッグボーナス (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を含む) したときに、液晶表示器 4 への画像の表示やスピーカ 7 L 、 7 R 、 7 U からの音声の出力などにより所定の演出を行うものとしてもよい。

20

【 0 4 0 0 】

この所定の演出には、複数種類の演出態様 (例えば、態様 A と態様 B) があったり、複数種類の実行開始タイミング (例えば、第 1 停止ボタン操作時と第 2 停止ボタン操作時) があったりするものとすることができる。複数種類の演出態様がある場合に、1 枚役に当選せずにスイカに当選しているのか、1 枚役とスイカに同時当選しているのか (何れも、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との同時当選を含む) に応じた割合で演出態様を選択し、選択した演出態様で所定の演出を実行させることができる。複数種類の実行タイミングがある場合も同様に、1 枚役に当選せずにスイカに当選しているのか、1 枚役とスイカに同時当選しているのか (何れも、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との同時当選を含む) に応じた割合で実行開始タイミングを選択し、選択した実行開始タイミングで所定の演出を実行させることができる。

30

【 0 4 0 1 】

これらの場合には、スイカに当選 (単独当選、1 枚役との同時当選、1 枚役に当選せずにスイカに当選しているのか、1 枚役とスイカに同時当選しているのかとの同時当選、1 枚役並びにビッグボーナス (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を含む) していると、所定の演出が実行されるが、1 枚役に当選せずにスイカに当選しているのか、1 枚役とスイカに同時当選しているのかに応じて演出の演出態様や実行タイミングが変わるものとなる。これにより、スイカの図柄が揃えられた入賞ラインの違いだけではなく、所定の演出の演出態様や実行タイミングの違いによ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の当選に対する期待感を遊技者に与えることができるので、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 4 0 2 】

上記の実施の形態では、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスの遊技状態以外のゲームにおける液晶表示器 4 への画像の表示による演出では、演出ステージの違いに応じた背景画像が表示されるものとなっていた。もっとも、この背景画像の表示は、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスの遊技状態以外の全てのゲームで行わなければならないものではなく、所定の確率で背景画像の表示を行うものとしてもよい。

50

そして、背景画像の表示を行う確率を高確率とする演出高確率モードと低確率とする演出低確率モードとを設けてもよい。演出高確率モードと演出低確率モードの振り分けは、演出ステージの振り分けに続けて行うものとすることができるが、演出ステージがステージ2に振り分けられているときには、ステージ1に振り分けられているときよりも演出高確率モードに振り分けられる確率を高くし、ステージ3に振り分けられているときには、ステージ2に振り分けられているときよりも演出高確率モードに振り分けられる確率をさらに高くするものとしてもよい。

【0403】

この場合、演出ステージがステージ3に振り分けられているときは、演出モードが演出高確率モードに振り分けられる確率も高い。つまり、演出の実行確率が高いかどうかによっても不利RTの終了が近い、言い換えれば、有利RTへの制御のチャンスが得られる通常遊技状態の制御の開始が近いと思えるものとなるので、液晶表示器4に背景画像が表示される確率に対しても遊技者の注目を集めさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、有利RTにおいても、液晶表示器4に背景画像が表示される確率の違いによってビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)またはビッグボーナス(C)に当選しているか、レギュラーボーナスに当選しているかといったことを遊技者に期待させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0404】

また、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスの遊技状態以外の各ゲームにおいて、演出ステージの振り分けを行うのではなく、演出高確率モードと演出低確率モードの振り分けを行うようにしてもよい。演出高確率モードに振り分けられる確率は、図7に示した遊技の進行状況の区分において状況3の場合が最も高く、以下、状況2、状況1、状況4の順に演出高確率モードに振り分けられる確率を高くするものとすることができる。

【0405】

この場合、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスの遊技状態以外の各ゲームにおいて演出高確率モードと演出低確率モードが振り分けられ、振り分けられている演出モードに応じた確率で液晶表示器4に背景画像が表示されるものとなる。不利RTの残りゲーム数が50ゲーム以下であるときには、不利RTの残りゲーム数が51ゲーム以上であるときよりも演出高確率モードに振り分けられる確率が高くなる。これにより、背景画像が表示される確率の違いで不利RTの終了が近いかが推測できるようになるので、液晶表示器4に背景画像が表示される確率に遊技者の注目を集めさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0406】

また、有利RTにおいても、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ないときには演出高確率モードに振り分けられる確率が低い、レギュラーボーナスに当選していると演出高確率モードに振り分けられる確率が高くなり、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)に当選していると、演出高確率モードに振り分けられる確率がさらに高くなる。これにより、液晶表示器4に背景画像が表示される確率の違いによってビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)またはビッグボーナス(C)に当選しているか、レギュラーボーナスに当選しているかといったことを遊技者に期待させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0407】

さらに、このように演出高確率モードと演出低確率モードの振り分けを行った後に、演出ステージの振り分けを行うものとすることもできる。演出高確率モードに振り分けられているときには、演出低確率モードに振り分けられているときよりもステージ3に振り分けられる確率を高くするものとしてもよい。

【0408】

この場合、演出モードが演出高確率モードに振り分けられているときは、演出ステージがステージ3に振り分けられる確率も高い。つまり、ステージの違いかどうにかによっても

10

20

30

40

50

不利 R T の終了が近い、言い換えれば、有利 R T への制御のチャンスが得られる通常遊技状態の制御の開始が近いと思えるものとなるので、液晶表示器 4 に表示される背景画像の演出モードに対しても遊技者の注目を集めさせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、有利 R T においても、液晶表示器 4 に表示される背景画像の演出ステージによってビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B) またはビッグボーナス (C) に当選しているか、レギュラーボーナスに当選しているかといったことを遊技者に期待させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 4 0 9 】

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

【 0 4 1 0 】

図 1 0 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 R T 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 R T はゲーム数に制限のある遊技状態であるので、不利 R T から所定の役 (リプレイ B とする) の入賞で演出用 R T に制御させるために、不利 R T は、ゲーム数に制限のない遊技状態とする。

【 0 4 1 1 】

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、リプレイ B の他に、リプレイ C (J A C - ベル - J A C)、赤リプレイ (J A C - J A C - 赤チェリー)、青リプレイ (J A C - J A C - 青チェリー)、白リプレイ (J A C - J A C - 白チェリー) があるものとする。また、上記の実施の形態における赤チェリー、青チェリー、白チェリーの代わりに赤ベル (ベル - ベル - 赤チェリー)、青ベル (ベル - ベル - 青チェリー)、白ベル (ベル - ベル - 白チェリー) が定められているものとする。有利 R T において当選告知の対象となる図柄は、赤ベル、青ベル、白ベルとなる。

【 0 4 1 2 】

有利 R T 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 R T 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 R T に遊技状態を制御させるための役を赤リプレイ、青リプレイ、白リプレイとするが、少なくともレア R T 及び有利 R T においては赤リプレイ、青リプレイ、白リプレイに当選しないものとする。通常遊技状態における赤リプレイ、青リプレイ、白リプレイの当選確率は、それぞれ上記の実施の形態における赤チェリー、青チェリー、白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。

【 0 4 1 3 】

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

【 0 4 1 4 】

また、この変形例にかかるスロットマシンにおいて、不利 R T からレア R T に遊技状態を制御させるためのリプレイ B は、単独当選する場合と、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と同時当選する場合と

10

20

30

40

50

があるものでもよい。この場合には、レアＲＴに制御されたゲームから、該レアＲＴの継続ゲーム数である３ゲームの期間に亘って連続する連続演出（レアＲＴ時連続演出）を実行するものとしてもよい。

【０４１５】

レアＲＴ時連続演出も、上記の実施の形態における連続演出と同様に開始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に応じた割合でシナリオを選択するものとし、連続演出中にビッグボーナス（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（ここでは、少なくともリプレイＢを含む）に当選した（或いは入賞した）ときに、シナリオを変更するものとしてもよい。

10

【０４１６】

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赤リプレイ、青リプレイまたは白リプレイに入賞すると不利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。

【０４１７】

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。

20

【０４１８】

さらに、不利ＲＴからレアＲＴに遊技状態を制御させるためのリプレイＢ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の同時当選役ともなっているが、レアＲＴにおいて実行される連続演出により、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当選に対する遊技者の期待感を効果的に高めさせて、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【０４１９】

上記の実施の形態では、有利ＲＴにも不利ＲＴにも移行可能な通常遊技状態またはレアＲＴにおいて、赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーの取りこぼしによりチェリーハズレ目が導出されると、不利ＲＴに遊技状態が制御されるものとし、通常遊技状態またはレアＲＴでナビ権利によって赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーの当選を報知するものとしていた。

【０４２０】

40

これに対して、所定の条件（例えば、ビッグボーナスの終了）の成立によりＲＴ（上記の実施の形態における有利ＲＴと同程度にリプレイ当選確率が高いもの）に遊技状態を制御し、所定ゲーム数（例えば、３００ゲーム）の消化によりＲＴを終了させて通常遊技状態に制御するものとするが、所定ゲーム数を消化する前でも所定の表示結果（小役、リプレイなどの入賞表示結果でも、当選役の取りこぼしにより導出される出目でもよい）が導出されたときにはＲＴを終了させて通常遊技状態に制御するものとしてもよい。

【０４２１】

ここで、所定ゲーム数を消化する前にＲＴを終了させる所定の表示結果を導出可能とする役に当選したときに、ナビ権利が付与されていれば、その当選を遊技者に報知するものとしてもよい。この場合、ナビ権利は、上記の実施の形態と同様に、ＲＴナビ抽選に当選

50

する毎に１個ずつ付与されるものとし、ナビ権利の付与された個数に応じて、上記の実施の形態と同様にメダル払い出し音を出力させるものとしてもよい。この場合のＲＴも、ボーナス当選により終了せず、ボーナス入賞しない限り所定ゲーム数継続するものとすることができる。なお、ＲＴにおいて、該ＲＴを終了させる所定の表示結果を導出可能とする役に当選したときに行う報知、及び、この報知に伴うナビ権利の用いられ方については、上記の実施の形態と同様のものとするだけでなく、後述する変形例と同様のものとすることもできる。

【０４２２】

上記の実施の形態では、ＲＴナビ抽選に当選する度にナビ権利が１個ずつ付与され、通常遊技状態またはレアＲＴで赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーの当選が報知されると、１個ずつナビ権利を消費するものとなっていた。しかしながら、ナビ権利の付与と赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーの当選の報知との関係は、これに限るものではない。例えば、ナビ権利１個あたりにつき、複数回だけ通常遊技状態またはレアＲＴにおいて赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーの当選を報知するものとしてもよい。なお、ナビ権利１個あたりについて赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーの当選を報知する回数は、ナビ権利毎に異なってもよい。

【０４２３】

また、通常遊技状態またはレアＲＴで赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに当選したか否かに関わらず、所定ゲーム数（例えば、１０ゲーム）を消化する毎にナビ権利を１個消費するものとしてもよい。ここでは、所定ゲーム数の間に赤チェリー、青チェリー及び白チェリーに当選することがなかったとしてもナビ権利を１個消費してしまうことになるが、所定ゲーム数の間に赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに複数回当選し、その当選の報知が複数回行われたとしても、消費するナビ権利の個数は１個だけで済むものとなる。なお、ナビ権利１個あたりについて赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーの当選を報知することを可能とする所定ゲーム数は、複数種類あってもよい（例えば、１０ゲームと３０ゲーム）。複数種類の所定ゲーム数がある場合には、ナビ権利毎に所定ゲーム数が異なってもよい。

【０４２４】

さらに、ＲＴナビ抽選の当選で付与されたナビ権利１個について、通常遊技状態またはレアＲＴが終了するまで（赤チェリー、青チェリーまたは白チェリー、若しくはスイカに入賞するまで）、赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーの当選が報知されるものとしてもよい。ここで、赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーの当選が報知されるよりも先にスイカに入賞し、有利ＲＴに制御されることによって通常遊技状態が終了した場合には、ナビ権利が消費されずに持ち越されるものとしてもよい。もっとも、赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーの当選が報知されることがないまま通常遊技状態が終了しても、ナビ権利が消費されてしまうようにすることもできる。この場合、ビッグボーナスにおけるＲＴナビ抽選の当選確率は、１程度、または１よりも若干高い程度とすることが好ましく、この程度に当選確率を設定することによって、ナビ権利がストックされている個数が多くなり過ぎずに済むものとなる。

【０４２５】

上記の実施の形態では、通常遊技状態またはレアＲＴにおいてナビ権利が付与されている場合に、不利ＲＴに遊技状態を制御させるチェリーハズレ目が導出可能となる赤チェリー、青チェリーまたは白チェリーに当選したときに、その旨が報知されるものとなっていた。これに対して、通常遊技状態またはレアＲＴにおいてナビ権利が付与されている場合に、有利ＲＴに遊技状態を制御させるスイカの当選を報知するものとしてもよい。さらに、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した場合には、当該役の当選フラグが設定されているときに、当該役の当選を報知するものとしてもよい。

【０４２６】

上記の実施の形態では、1回のRTナビ抽選の当選で、ナビ権利を1つだけ付与するものとしていた。これに対して、1回のRTナビ抽選の当選で、ナビ権利を複数付与することがあってもよい。また、RTナビ抽選では、単にナビ権利を付与するか否かだけを決定するのではなく、ナビ権利を付与する個数（例えば、0個、1個または2個）を決定するものとしてもよい。

【0427】

上記の実施の形態では、ナビ権利がストックされている個数に応じて、メダル払い出し音を変化させるものとしていたが、ナビ権利がストックされている個数に応じた演出は、これに限るものではない。例えば、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、背景画像を液晶表示器4に表示するものとしていたが、この背景画像をナビ権利がストックされている個数に応じて変化させるものとしてもよい。その他、液晶表示器4への画像の表示、スピーカ7L、7R、7Uからの音声の出力、遊技効果ランプ75A～75Mの点灯などの任意の演出を、ナビ権利がストックされている個数に応じて変化させるものとすることができる。

10

【0428】

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

20

【0429】

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。

30

【0430】

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。

【0431】

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放しなければならない。もっとも、これらの操作は、本来遊技者が行い得ない操作であって、遊技店の店員でない者によってスロットマシン1の前面扉が開放されているということは、遊技者により不正行為が行われている可能性が極めて高いということになる。前面扉の開放を液晶表示器4へのメッセージの表示や扉開放音の出力で報知することによって、遊技店の店員は、不正行為が行われていることを容易に察知することができるものとなる。

40

【0432】

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

50

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

【 0 4 3 3 】

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

10

【 0 4 3 4 】

上記の実施の形態では、演出制御基板 1 0 2 の CPU 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 1 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 1 0 1 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 1 0 2 の CPU 1 2 1 に直接出力されることはなかった。

20

【 0 4 3 5 】

これに対して、演出制御基板 1 0 2 の CPU 1 2 1 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 1 0 2 の CPU 1 2 1 に出力されるものとしてもよい。そして、CPU 1 2 1 は、遊技制御基板 1 0 1 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。

【 0 4 3 6 】

また、演出制御基板 1 0 2 には、工場からの出荷前に通常の遊技制御基板 1 0 1 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 1 0 2 に接続された各演出手段やタッチパネルのような演出操作手段の検査を行えるようにすることができる。

30

【 0 4 3 7 】

ここで、CPU 1 2 1 は、タッチパネルの動作を検査する検査コマンドを受信した場合には、例えば、タッチパネルを全面有効とするとともに後面の液晶表示器 4 に「触れてください」というメッセージを表示し、正常にタッチ操作が検出されるかどうかを検査することができる。この場合において、タッチパネルのタッチ操作が検出されるまでは、CPU 1 2 1 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。

【 0 4 3 8 】

40

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

【 0 4 3 9 】

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

50

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

【0440】

コントロール方式では、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作が検出されたときに、対応するリール 3 L、3 C、3 R についてその時点で表示されている図柄から 1 9 0 ミリ秒（チャレンジボーナス中に右のリール 3 R については 7 5 ミリ秒）の最大停止遅延時間の範囲内（表示されている図柄と引き込み分を含めて合計 5 コマの範囲（チャレンジボーナス中に右のリール 3 R については合計 2 コマの範囲））に、当選フラグの設定されている役の図柄があるかどうかを判定する。

【0441】

当選フラグの設定されている役の図柄（重複当選時には、導出が優先される役の図柄から判断する）があれば、当該役を入賞させるための図柄を選択して入賞ライン（既に停止しているリールがあるときには、停止しているリール上の図柄とともに入賞の表示態様を構成可能な入賞ライン）上に導出させる。そうでなければ、いずれの役にも入賞させないための図柄を選択して導出させる。すなわち、このコントロール方式によりリール 3 L、3 C、3 R の停止を制御する場合も、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作が検出されてから最大停止遅延時間の範囲で図柄を停止させることにより導出可能となる表示態様であって当選フラグの設定状況に応じた表示態様が、可変表示装置 2 の表示結果として導出されるものとなる。

【0442】

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

【0443】

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。

【0444】

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

【0445】

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

する遊技球を容易に遊技球箱に移すことができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 4 4 6 】

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

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

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

【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。

10

【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】演出ステージを振り分けるための演出ステージ振り分けテーブルを示す図である。

【図 8】ベルに入賞したときに出力されるメダル払い出し音を選択するための払い出し音選択テーブルを示す図である。

【図 9】演出制御基板の制御部が実行する処理を示すフローチャートである。

【図 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。

【符号の説明】

【 0 4 4 7 】

20

1 スロットマシン

2 可変表示装置

4 液晶表示器

7 L、7 R、7 U スピーカ

1 1 スタートレバー

1 2 L、1 2 C、1 2 R 停止ボタン

1 3 メダル投入口

1 4 1 枚 B E T ボタン

1 5 M A X B E T ボタン

1 0 1 遊技制御基板

30

1 1 1 C P U

1 1 2 R A M

1 1 3 R O M

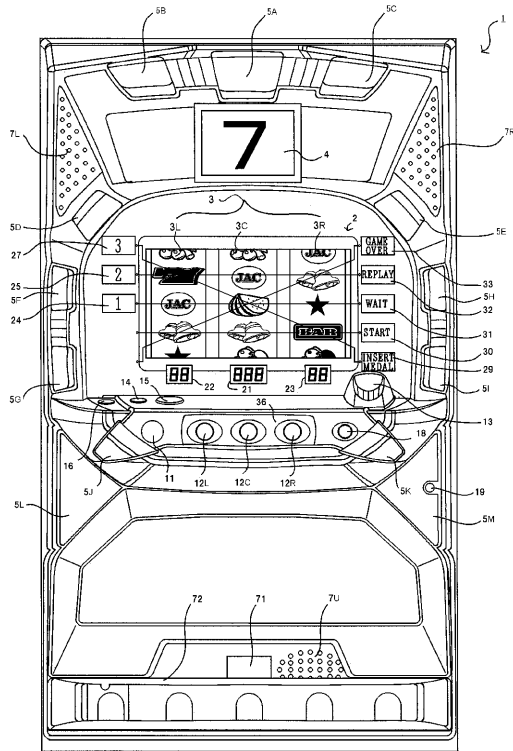
1 0 2 演出制御基板

1 2 1 C P U

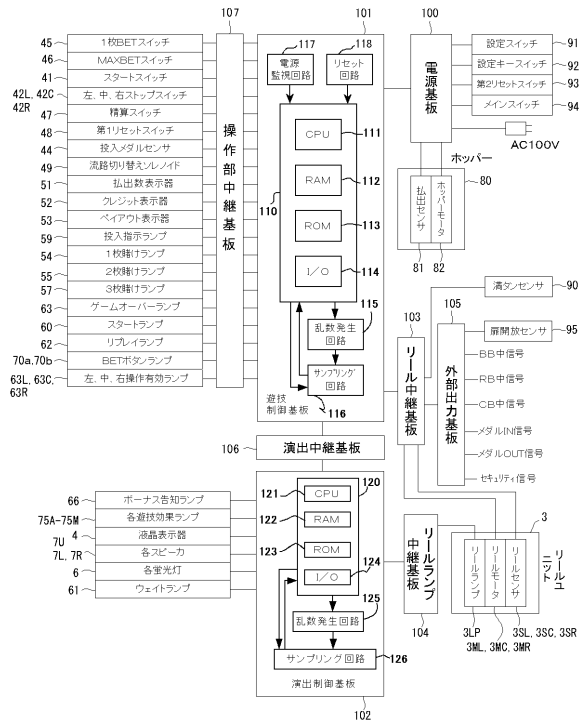
1 2 2 R A M

1 2 3 R O M

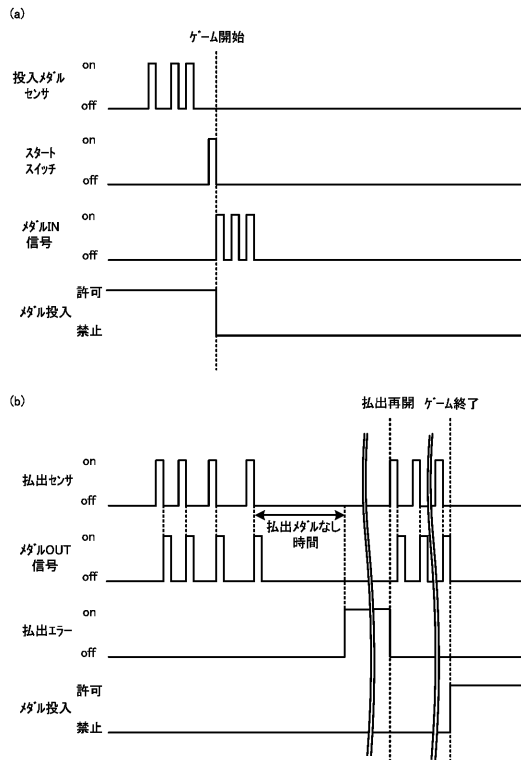
【図1】



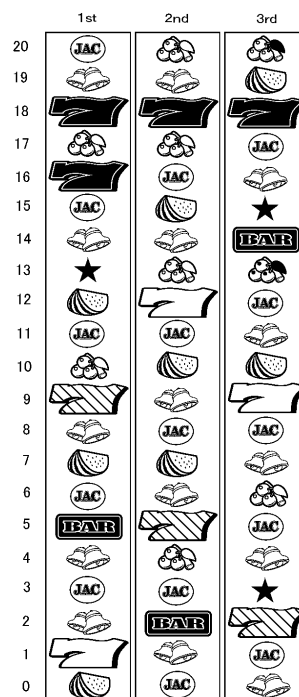
【図2】



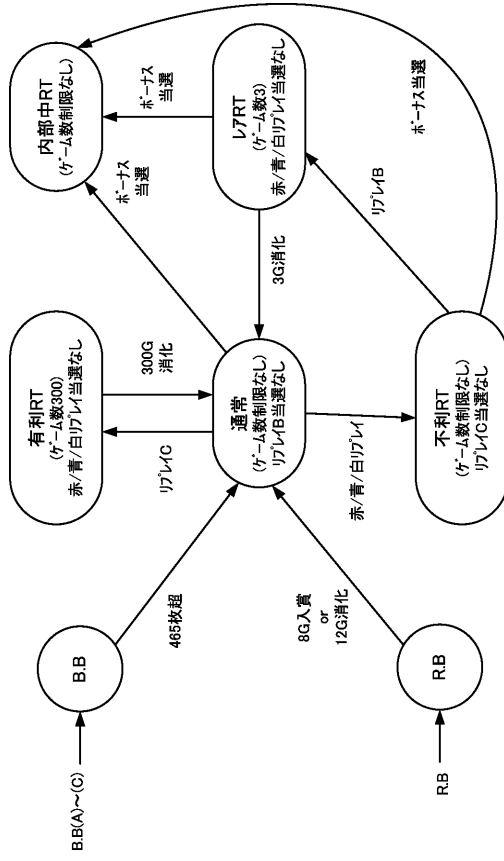
【図3】



【図4】



【図10】



フロントページの続き

(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

審査官 岡崎 彦哉

(56)参考文献 特開２００８－１７３３６２（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－１６１３５７（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－１７５２５３（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－２８８５６５（ＪＰ，Ａ）
「シュート！」，パチスロ必勝ガイド2008年9月号，株式会社白夜書房，２００８年 ７月３０日，p.72-73

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ５／０４