

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5658346号
(P5658346)

(45) 発行日 平成27年1月21日(2015. 1. 21)

(24) 登録日 平成26年12月5日(2014. 12. 5)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 D
 A 6 3 F 5/04 5 1 4 G
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 1 (全 66 頁)

(21) 出願番号	特願2013-253814 (P2013-253814)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成25年12月9日(2013. 12. 9)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2008-148587 (P2008-148587) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
原出願日	平成20年6月5日(2008. 6. 5)	(74) 代理人	100146835
(65) 公開番号	特開2014-131688 (P2014-131688A)		弁理士 佐伯 義文
(43) 公開日	平成26年7月17日(2014. 7. 17)	(74) 代理人	100149548
審査請求日	平成25年12月9日(2013. 12. 9)		弁理士 松沼 泰史
		(74) 代理人	100145481
			弁理士 平野 昌邦
		(74) 代理人	100165179
			弁理士 田▲崎▼ 聡
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部の変動表示が可能となり、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

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前記可変表示部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前記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を含む遊技の制御を行う遊技制御手段と、

遊技者にとって有利な特典を付与する特典付与手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記可変表示部が停止したときに前記ステッピングモータにより励磁される励磁相である停止相を示す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、

設定操作手段の操作に基づいて、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、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段と、

10

20

前記設定値設定手段の操作に基づいて新たな設定値が設定されることに伴って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、

を含み、

前記設定時初期化手段は、前記データ記憶手段に記憶されているデータのうち少なくとも前記ステッピングモータの前記停止相を示すデータを除くデータを初期化し、

前記遊技制御手段は、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た場合に、前記データ記憶手段に記憶されている前記ステッピングモータの前記停止相を示す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、

前記演出実行手段は、

開始条件が成立したときに、複数ゲームに亘って継続し、前記特典付与手段によって特典が付与されている可能性を示唆する連続演出を実行する連続演出実行手段と、

通常状態とは異なる特定状態において、該特定状態に制御される残りゲーム数が所定ゲーム数であるときには、該所定ゲーム数よりも大きいゲーム数である特定ゲーム数の前記連続演出が新たに実行されることを規制する連続演出規制手段とを含む

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、特に予め定められた不利規定ゲーム数を消化するまで遊技者にとって不利な不利状態に制御するとともに、該不利状態を含む期間において複数ゲームの期間に亘って継続する連続演出を実行するスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

入賞となる役（図柄の組合せ）の種類としては、メダルなどの遊技用価値の付与を伴う小役、次のゲームを賭数の設定するためにメダルなどの遊技用価値を用いることなくゲームを開始できる再遊技役（リプレイ）、レギュラーボーナスやビッグボーナスといった遊技者にとって有利な遊技状態を伴う特別役（ボーナス）などがある。

そしてこれらの役は、ゲームの開始時に行われる内部抽選においていずれかの役に当選したときに、複数のリールに当選した役が揃うように制御するとともに、内部抽選において当選していない役が揃わないように制御し、揃った役に応じて入賞を発生させるものが一般的である。

これら可変表示装置を構成するリールは、上述のように内部抽選において当選した役が揃うように制御し、当選していない役が揃わないように制御する必要があり、目標の停止位置でリールを正確に停止させなければならないことから、これらリールはステッピングモータによって駆動されるものが多い（例えば、特許文献1参照）。

【0004】

一方、スロットマシンを設置して営業する遊技店では、売上を調整するうえで設置されたスロットマシンの入賞確率の段階を変更する必要があることから、この種のスロットマシンにおいては、遊技店の従業員等の操作によって、内部抽選の抽選確率として適用される当選確率の段階を示す値である設定値を、異なる確率が定められた複数の値から選択・設定できる機能を備えている。さらにこれら設定値を変更する操作は、それまでの制御状態をリセットする機能も担っており、設定値を変更する操作がなされることで、遊技の制御を行うマイクロコンピュータのワークメモリのデータも初期化されるようになっている

10

20

30

40

50

(例えば、特許文献2参照)。

【0005】

【特許文献1】特開2003-117076号公報

【特許文献2】特開2006-198196号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

本発明は、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新たな設定値が設定された場合においても、可変表示部の変動表示を滑らかに行うことができ、遊技の興趣を向上させることのできるスロットマシンを提供することを目的とする。

10

【課題を解決するための手段】

【0009】

上記目的を達成するため、本発明にかかるスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部(リール2L、2C、2R)を備え、

遊技用価値が用いられて賭数を設定したときに、前記可変表示部の変動表示が可能となり、前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

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前記可変表示部を回転駆動するステッピングモータ(リールモータ3ML、3MC、3MR)と、

20

前記ステッピングモータの前記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を含む遊技の制御を行う遊技制御手段(遊技制御基板101)と、

遊技者にとって有利な特典を付与する特典付与手段(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、

演出を実行可能な演出実行手段演出実行手段(演出制御基板102)と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記可変表示部が停止したときに前記ステッピングモータにより励磁される励磁相である停止相を示す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(RAM112)と、

30

設定操作手段の操作に基づいて、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、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段(設定スイッチ91、設定キースイッチ92)と、

前記設定値設定手段の操作に基づいて新たな設定値が設定されることに伴って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、

を含み、

前記設定時初期化手段は、前記データ記憶手段に記憶されているデータのうち少なくとも前記ステッピングモータの前記停止相を示すデータを除くデータを初期化し、

40

前記遊技制御手段は、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た場合に、前記データ記憶手段に記憶されている前記ステッピングモータの前記停止相を示す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、

前記演出実行手段は、

開始条件が成立したときに、複数ゲーム(2~5ゲーム)に亘って継続し、前記特典付与手段によって特典が付与されている可能性を示唆する連続演出を実行する連続演出実行手段(CPU121(ステップS125、S129):ボーナス当選報知演出として連続演出を実行することを決定すると、連続演出を実行)と、

通常状態とは異なる特定状態において、該特定状態に制御される残りゲーム数が所定

50

ゲーム数であるときには、該所定ゲーム数よりも大きいゲーム数である特定ゲーム数の前記連続演出が新たに実行されることを規制する連続演出規制手段（CPU121（ステップS120（YES）、S121（NO））：RTの残りゲーム数が5ゲーム以下のときはビッグボーナス（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限り連続演出の実行を禁止。これらのボーナスに当選しているか否かに関わらずRTの残りゲーム数よりも継続ゲーム数が長い連続演出の実行を禁止）とを含む

ことを特徴とする。

また、他の態様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も前に、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）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有利決定（スイカ当選）が行われていることを条件として所定の有利表示結果（スイカ）を導出させ、前記事前決定手段により所定の不利決定（チェリー当選）が行われていることを条件として前記有利表示結果とは異なる所定の不利表示結果（チェリー）を導出させる導出制御手段（CPU111：リール3L、3C、3Rの停止制御）と、

前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定され、該決定に基づいて該特別表示結果が導出されなかったときに、該特別表示結果の導出を許容する旨の決定を次ゲーム以降に持ち越す特別決定持越手段（CPU111、RAM112：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フラグは、入賞するまで持ち越される）と、

前記特別表示結果が導出されたときに、予め定められた特別終了条件（ビッグボーナスは465枚を越える払い出し、レギュラーボーナスは12ゲームの消化または8ゲームの入賞）が成立するまで、前記特別遊技状態に遊技状態を制御する特別遊技状態制御手段（CPU111：ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）またはビッグボーナス（C）に入賞するとビッグボーナスに、レギュラーボーナスに入賞するとレギュラーボーナスに遊技状態を制御（図6））と、

前記特別遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な有利状態（有利RT）にも該有利状態よりも遊技者にとって不利な不利状態（不利RT）にも移行可能な初期遊技状態（通常遊技状態、レアRT）に制御されているときにおいて前記有利表示結果が導出されたときに、前記有利状態に遊技状態を制御する有利状態制御手段（CPU111：通常遊技状態、レアRTでスイカに入賞すると、有利RTに制御される（図6））と、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて前記不利表示結果が導出されたときに、前記不利状態に遊技状態を制御する不利状態制御手段（CPU111：通常遊技状態、レアRTでチェリーに入賞すると、不利RTに制御される（図6））と、

前記有利状態に制御されているときにおいて予め定められた有利終了条件が成立したときに、該有利状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する有利初期遊技状態制御手段（CPU111：有利RTで300ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される（図6））と、

10

20

30

40

50

前記不利状態に制御されているときにおいて予め定められた不利規定ゲーム数を消化したときに、該不利状態を終了させて、前記初期遊技状態に遊技状態を制御する不利初期遊技状態制御手段（CPU 111：不利RTで200ゲームを消化すると、通常遊技状態に制御される（図6））と、

前記特別遊技状態に遊技状態が制御されていないときにおいて、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か否かを示す情報を報知する報知演出（ボーナス当選報知演出（連続演出及び単ゲーム演出））を演出手段（液晶表示器4）に実行させる演出実行手段（CPU 121（ステップS116）：ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスとの同時当選役であるスイカに当選したときにボーナス当選報知演出を実行））とを備え、

10

前記演出実行手段は、

所定の連続演出開始条件が成立したときに、複数ゲームの期間（2～5ゲーム）に亘って継続し、該期間の終了するゲーム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か否かを示す情報を報知する連続演出（連続演出）を前記報知演出として実行させる手段であって、予め定められた所定ゲーム数（5ゲーム）の連続演出を実行させる連続演出実行手段（CPU 121（ステップS125、S129）：ボーナス当選報知演出として連続演出を実行することを決定すると、連続演出を実行）と、

前記不利状態において前記不利規定ゲーム数を消化する前の残りゲーム数が前記所定ゲーム数よりも少ない期間において、前記連続演出の実行を新たに開始させることを規制する連続演出規制手段（CPU 121（ステップS120（YES）、S121（NO））：RTの残りゲーム数が5ゲーム以下のときはビッグボーナス（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限り連続演出の実行を禁止。これらのボーナスに当選しているか否かに関わらずRTの残りゲーム数よりも継続ゲーム数が長い連続演出の実行を禁止））を含む

20

ことを特徴とする。

【0010】

また、他の態様のスロットマシンでは、特別表示結果が導出されると遊技者にとって有利な遊技状態として特別遊技状態に制御されるが、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制御され、不利表示結果が導出されると不利状態に制御される。不利状態に制御されると、初期遊技状態とは異なり有利表示結果が導出されたとしても有利状態に制御されなくなる。もっとも、不利表示結果が導出された後に不利規定ゲーム数を消化すれば再び初期遊技状態に制御され、有利状態に遊技状態が制御されるチャンスが訪れることとなる。特に有利表示結果が停止操作手段の操作手順に応じて導出されるものである場合、遊技者は、有利決定が行われたからと言って不利状態に制御されているなら停止操作手段の操作手順に注意する必要はないが、初期遊技状態に制御されれば、有利表示結果が導出されるよう停止操作手段の操作手順に注意する必要がある。従って、不利状態の終了は、遊技者にとって非常に気になるものとなる。

30

【0011】

また、特別遊技状態に制御されていないときには、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているか否かを示す情報を報知する報知演出が行われるが、この報知演出として、複数ゲームの期間に亘って継続し、該期間の終了するゲームにおいて特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているか否かを示す情報を報知する連続演出が行われる。特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているか否かは、遊技者の利害得失に大きく関わり、遊技者にとっては、最も気になる情報の一つとなっている。従って、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているか否かを示す情報が報知される連続演出が行われれば、遊技者は、当然のこととして連続演出に気をとられることになる。

40

【0012】

ところで、不利状態は、予め定められた不利規定ゲーム数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したものとなっている。しかし、遊技者が連続演出に気をとられてしまうと、不利状態が終了したこ

50

とが遊技者に分かりにくくなってしまう。これに対して、上記スロットマシンでは、不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、すなわち不利状態の終了が近づいている期間においては、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていないときの連続演出の実行を新たに開始させることを規制するものとしている。

【 0 0 1 3 】

これにより、不利状態の終了が近づいているときに、実際には特別表示結果の導出を許容する旨も決定されていないのに、実行されている連続演出が気になって不利状態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。

【 0 0 1 4 】

なお、前記連続演出の継続ゲーム数として複数種類の継続ゲーム数があり、何れかの継続ゲーム数の連続演出が選択して実行されるものとなる場合には、前記所定ゲーム数は、該複数種類の継続ゲーム数のうちの最大のゲーム数とすることが好ましい。この場合、最終的に特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていないことを示す情報が報知される連続演出が不利状態の終了時期に跨って実行されることがないので、逆に不利状態の終了時期に気をとられて実質的に連続演出を遊技者に見せることができないということが生じないで済むものとなる。

【 0 0 1 5 】

もっとも、前記複数種類の連続演出の継続ゲーム数のうちで最大の継続ゲーム数が前記所定ゲーム数よりも大きくなることを除外するものではない。例えば、前記所定ゲーム数よりも継続ゲーム数が大きな連続演出が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ことを条件として実行されるものであったり、非常に小さい確率で実行されるものであったりする場合には、不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、すなわち不利状態の終了が近づいている期間において開始される連続演出にプレミア性を持たせることができる。

【 0 0 1 6 】

また、他の態様のスロットマシンにおいて、前記有利表示結果および／または前記不利表示結果は、入賞表示結果であってもよい。前記有利表示結果が入賞表示結果である場合は、前記有利決定は、該有利表示結果の導出を許容する旨の決定となり、前記不利表示結果が入賞表示結果である場合は、前記不利決定は、該不利表示結果の導出を許容する旨の決定となる。また、前記有利表示結果および／または前記不利表示結果は、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（それぞれ、有利決定、不利決定が行われることにより導出を許容する旨が決定されるもの）が前記停止操作手段の操作手順により導出されなかったときに、該停止操作手段の操作手順に応じて導出される入賞表示結果以外の表示結果とすることができる。

【 0 0 1 7 】

さらに、前記所定の有利決定と前記所定の不利決定とは、同一の決定であってもよい。ここで、前記導出制御手段は、前記所定の有利決定と前記所定の不利決定とを兼ねる決定が前記事前決定手段により行われているときに、前記停止操作手段が第1手順で操作されたときには前記有利表示結果を導出させ、該第1手順と重複しない第2手順で操作されたときには前記不利表示結果を導出させるものとすることができる（この場合において、前記有利表示結果または前記不利表示結果の何れか一方を入賞表示結果としてもよい）。

【 0 0 1 8 】

また、他の態様のスロットマシンにおいて、

前記連続演出規制手段は、前記不利状態において前記不利規定ゲーム数を消化する前の残りゲーム数が前記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ないことを条件として、前記連続演出の実行を新たに開始させることを規制するとともに、

前記連続演出実行手段は、前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときには、前記連続演出規制手段により規制されることなく前記連続演出の実行を新たに開始させることが可能なものであってもよい（CPU 121（ステップS 121（YES））：

10

20

30

40

50

R Tの残りゲーム数が5ゲーム以下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れば、R Tの残りゲーム数以下の連続演出は実行可能)。

【0019】

この場合、不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ないことを条件として連続演出の実行を新たに開始させることが規制されるので、該期間でも連続演出の実行が新たに開始されることがある。このため、不利状態の終了時期に跨って連続演出が実行されることが生じるが、そのような不利状態の終了時期に跨る連続演出は、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときにしか実行されない。つまり、不利状態の終了が近くなって連続演出が開始されたときには、その時点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が分かるので、遊技者が不利状態の終了時期において実行されている連続演出に気をとられずに済むものとなる。また、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていないときには連続演出が実行されない期間において連続演出が実行されることで、演出の意外性、プレミア性を高めさせることができるものとなる。

10

【0020】

また、他の態様のスロットマシンにおいて、

前記連続演出実行手段は、前記不利状態において前記不利規定ゲーム数を消化する前の残りゲーム数が前記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ときに、該期間とは異なる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ときよりも高い確率で、前記連続演出のうちの特定連続演出(プレミア連続演出)の実行を新たに開始させるものとしてもよい(プレミア連続演出は、R Tの残りゲーム数が5ゲーム以下のときのみ実行)。

20

【0021】

この場合には、特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていないときには連続演出が実行されない期間(すなわち、不利状態において不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)において実行される連続演出に、さらにプレミア性を高めさせることができるようになる。

【0022】

なお、前記連続演出実行手段は、前記不利状態において前記不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のみ、前記特定連続演出を実行させる(すなわち、不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以上の期間では0%の確率で前記特定連続演出を実行させる)ものとしてもよい。

30

【0023】

また、他の態様のスロットマシンにおいて、

前記事前決定手段は、前記入賞表示結果として前記特別表示結果とは異なる一般表示結果(小役、リプレイ)の導出を許容するか否かを決定し、

前記導出制御手段は、前記特別表示結果の導出を許容する旨と前記一般表示結果のうちの優先表示結果(小役及びリプレイ(またはリプレイのみ))の導出を許容する旨とが決定されているときにおいて前記停止操作手段が該特別表示結果と該優先表示結果の何れも導出可能な操作手順で操作されたときに、該優先表示結果を導出させるものであってもよい(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)、レギュラーボーナスに優先して、小役またはリプレイ入賞する)。ここで、

40

前記特別表示結果が、互いに導出させるための前記停止操作手段の操作手順が重複しない複数種類の非重複特別表示結果を含む(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の操作手順が異なる)場合には、

前記連続演出の継続ゲーム数(2~5ゲーム)は、該継続ゲーム数の間に前記優先表示結果が導出されるゲーム数の期待値に前記非重複特別表示結果の種類数(4種類)を加算

50

した数よりも小さいゲーム数とすることが好ましい。

【 0 0 2 4 】

ここでは、連続演出開始条件の成立により複数ゲームの期間に亘って継続する連続演出が実行されるが、連続演出が実行されている間にも優先表示結果が導出されるゲームが生じ得る。このようなゲームでは何れの種類の特別表示結果も導出を許容する旨が決定されているかどうかは分からない。また、複数種類の特別表示結果の全てについて導出を許容する旨が決定されていないことが分かるまでには、複数種類の非重複特別表示結果の種類数だけのゲームを要することとなる（複数種類の非重複特別表示結果のうちの一の特別表示結果を導出させることが可能となる操作手順で停止操作手段を操作して該種類の特別表示結果が導出されなくても、他の種類の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り得る）。

10

【 0 0 2 5 】

これに対して、連続演出開始条件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が含まれているが、連続演出は、非重複特別表示結果の種類数に所定ゲーム数の間に優先表示結果が導出されるゲーム数の期待値を加算した数よりも小さいゲーム数だけ継続して実行されるものとなっている。このように非重複特別表示結果の種類数よりも所定ゲーム数の間に優先表示結果が導出されるゲーム数の期待値分だけ連続演出の継続ゲーム数を長くできるので、演出のボリュームを増大させることができる。演出のボリュームを増大させるために非重複特別表示結果の種類数をむやみに増やす必要がないので、可変表示装置における識別情報の配列の制約や停止制御の複雑化といった問題も回避することができる。

20

【 0 0 2 6 】

なお、例えば、第1～第4の4種類の特別表示結果があり、そのうちで第1～第3の特別表示結果は、導出させるための操作手順が互いに重複しないが、第4の特別表示結果は、第3の特別表示結果とは導出させるための操作手順が重複しないものの第1、第2の特別表示結果と導出させるための操作手順が重複しているものとする、第4の特別表示結果を除いた第1～第3の特別表示結果が、互いに導出させるための操作手順が重複しない複数種類の非重複特別表示結果ということになる。第1、第2の特別表示結果、或いは第3、第4の特別表示結果も互いに導出させるための操作手順が重複しないが、ここでは、種類数として最大数となる第1～第3の特別表示結果が、互いに導出させるための操作手順が重複しない複数種類の非重複特別表示結果を意味するものとなる。

30

【 0 0 2 7 】

もっとも、複数種類の特別表示結果は、その全てが互いに導出させるための操作手順が異なるものであってもよく、この場合には、複数種類の特別表示結果は、そのまま複数種類の非重複特別表示結果ということになる。また、前記連続演出が継続する所定ゲーム数は、前記所定ゲーム数から該所定ゲーム数中に前記優先表示結果が導出されるゲーム数の期待値に前記非重複特別表示結果の種類数を加算した数よりも小さい最大の整数に定められていることがより好ましい。

【 0 0 2 8 】

また、他の態様のスロットマシンにおいて、

40

前記事前決定手段は、前記入賞表示結果として前記特別表示結果とは異なる一般表示結果（小役、リプレイ）の導出を許容するか否かを決定するとともに、前記一般表示結果のうちの特表示結果（スイカ）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決定するときに該特別表示結果以外の入賞表示結果のうちの特表示結果の導出を許容する旨も同時に決定する同時特定決定手段（図5（b）：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）と、前記特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（図5（b）：スイカ）とを含むものであってもよい。この場合において、

前記連続演出実行手段は、

50

前記同時特定決定手段または前記単独特定決定手段により前記特定表示結果の導出を許容する旨が決定されたことを条件として、前記連続演出の実行を新たに開始させるものであって、

前記連続演出の実行を新たに開始させるときに、該実行を開始させる連続演出の演出態様を予め用意された複数種類の演出態様のうちから選択する演出態様選択手段と、

該連続演出の開始から終了までの間において前記特定表示結果の導出を許容する旨が決定されたことを条件として、該特定表示結果の導出を許容する旨が決定された以後の前記連続演出の少なくとも一部の演出態様を他の演出態様に差し替えて実行させる演出態様差替手段（CPU121（ステップS111（YES）、S112）：連続演出中にスイカに当選すると連続演出のシナリオ変更））を含むものとすることができる。

10

【0029】

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の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。

【0030】

20

なお、前記演出態様差替手段は、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、前記所定の演出の演出態様を差し替えるものとしてもよい。或いは、前記演出態様差替手段は、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、前記所定の演出の演出態様を差し替えるものとしてもよい。

【0031】

また、他の態様のスロットマシンにおいて、

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

30

前記有利表示結果及び前記不利表示結果の少なくとも一方は、前記停止操作手段が適正な操作手順で操作されたことを条件として導出され（図4：リール3L、3C、3Rの何れについても「スイカ」は、5コマ以内に配置されているとは限らない。右のリール3Rについて「チェリー」は、2つだけ配置されて配置間隔が5コマより大きくなっている）

、

前記演出実行手段は、前記特別遊技状態及び前記有利状態以外の遊技状態において、前記報知演出を実行させるものであってもよい（CPU121（ステップS109（YES））：ボーナス当選報知演出は、通常遊技状態、レアRT及び不利RTで実行し、有利RTでは実行しない）。この場合において、

40

上記スロットマシンは、

前記初期遊技状態に制御されているときにおいて、前記導出制御手段により前記有利表示結果および／または前記不利表示結果を導出させるための前記停止操作手段の適正な操作手順を報知する手順報知手段（CPU121：通常遊技状態におけるRTナビ）と、

前記有利状態に制御されているときにおいて、該有利状態が終了した後の初期遊技状態において前記手順報知手段による報知を行わせるか否かを決定する手順報知決定手段（CPU121：有利RTにおいてRTナビ抽選を実行）と、

前記有利状態において前記有利規定ゲーム数を消化する前の残りゲーム数が所定ゲーム

50

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／または前記手順報知手段による報知を行わせる旨が決定されている可能性を示す有利終了際演出を演出手段に実行させる有利終了際演出実行手段（CPU121（ステップS134）：有利RTの残り3ゲームから終了までの間における煽り演出）とをさらに備えるものとすることができる。

【0032】

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

10

【0033】

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

20

【0034】

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

【0035】

また、他の態様の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（図5（b）：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）と、前記有利決定を単独で行う単独有利決定手段とを含むものであってもよい。この場合において、

30

上記スロットマシンは、前記初期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（ステップS143（YES）、S144 S104（YES）、S106）：通常遊技状態、レアRTにおいてビッグボーナス（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＋スイカに当選したゲームでスイカに入賞すると有利RTへ制御される旨を報知するが、当該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）、レギュラーボーナスの当選を報知しない）をさらに備えるものとすることができる。

40

【0036】

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

50

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。

【発明を実施するための最良の形態】

【0037】

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。

【0038】

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。

10

【0039】

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。

20

【0040】

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。

【0041】

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。

30

【0042】

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。

40

【0043】

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、それぞれ1枚、2枚、3枚賭けランプ54、55、57（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。

【0044】

可変表示装置2の右側には、投入指示表示部29と、スタート表示部30と、ウェイト表示部31と、リプレイ表示部32と、ゲームオーバー表示部33とが設けられている。投入指示表示部29は、投入指示ランプ59（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30は、スタートランプ60（図2参照）が

50

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 11 の操作受付可能であることを示す。ウェイト表示部 31 は、ウェイトランプ 61 (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 32 は、リプレイランプ 62 (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 33 は、ゲームオーバーランプ 63 (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。

【0045】

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。

10

【0046】

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

【0047】

メダル投入口 13 は、遊技者がここからメダルを投入するものであり、投入指示表示部 29 が点灯しているときにメダルの投入が投入メダルセンサ 44 (図 2 参照) によって検出されると、賭け数が設定され、或いはクレジットがデータとして蓄積される。1 枚 B E T ボタン 14 及び M A X B E T ボタン 15 は、データとして蓄積されているクレジットから賭け数 (それぞれ 1、3) を設定する際に遊技者が操作するボタンであり、遊技者によって操作されたことが 1 枚 B E T スイッチ 45 (図 2 参照) または M A X B E T スイッチ 46 (図 2 参照) によって検出されると、クレジットからの賭け数の設定が行われる。

20

【0048】

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

30

【0049】

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

40

【0050】

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

【0051】

リール 3 L、3 C、3 R 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

50

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

電源基板１００は、後述する内部抽選への当選確率を設定し、これに基づいて算出されるメダルの仮想払出率の設定値（設定１～設定６）を変更するための設定スイッチ９１、設定スイッチ９１を操作有効とする設定キースイッチ９２、内部状態（ＲＡＭ１１２）をリセットする第２リセットスイッチ９３、及び電源のＯＮ／ＯＦＦ切り替えを行うメインスイッチ９４にもそれぞれ接続されており、これらのスイッチの検出信号を遊技制御基板１０１へと送る。これらのスイッチ９１～９４は、スロットマシン１の内部に設けられている。

【００５９】

遊技制御基板 101 は、スロットマシン 1 における遊技の進行全体の流れを制御するメイン側の制御基板であり、CPU 111、RAM 112、ROM 113 及び I/Oポート 114 を含む 1 チップマイクロコンピュータからなる制御部 110 を搭載している。また、乱数発生回路 115、サンプリング回路 116、電源監視回路 117、リセット回路 118 その他の回路を搭載している。

【0060】

CPU 111 は、計時機能、タイマ割り込みなどの割り込み機能（割り込み禁止機能を含む）を備え、ROM 113 に記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行うと共に、スロットマシン 1 内の制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。CPU 111 の処理ワードは、1 バイトであり、RAM 112 や ROM 113 のアドレスは、1 バイト単位で付けられている。

10

【0061】

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

【0062】

乱数発生回路 115 は、パルスを発生する度にカウントアップして値を更新するカウンタによって構成され、サンプリング回路 116 は、乱数発生回路 115 がカウントしている数値を取得する。乱数発生回路 115 は、遊技の進行に使用される乱数の種類毎に設けられていて、乱数の種類毎にカウントする数値の範囲が定められている。CPU 111 は、その処理に応じてサンプリング回路 116 に指示を送ることで、乱数発生回路 115 が示している数値を乱数として取得する（以下、この機能をハードウェア乱数機能という）。

【0063】

電源監視回路 117 は、電源基板 100 から供給される電源電圧を監視し、電圧の低下を検出したときに、電圧低下信号を制御部 110 に対して出力する。制御部 110 は、特に図示はしないが、電源監視回路 117 に接続された割込入力端子を備えており、割込入力端子に電圧低下信号が入力されることで CPU 111 に外部割り込みが発生し、CPU 111 は、電断割込処理を実行する。

30

【0064】

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。

40

【0065】

CPU 111 は、また、タイマ割り込み処理により、RAM 112 の特定アドレスの数値を更新し、こうして更新された数値を乱数として取得する機能も有する（以下、この機能をソフトウェア乱数機能という）。CPU 111 は、I/Oポート 114 を介して演出制御基板 102 に、後述する各種のコマンドを送信する。なお、遊技制御基板 101 から演出制御基板 102 へ情報（コマンド）は一方方向のみで送られ、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。

【0066】

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

50

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。

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

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。

【0070】

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。

【0071】

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。

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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。

【0077】

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。

【0078】

満タンセンサ90により満タンが検知されると、満タンエラーとなる。なお、満タンセンサ90により満タンが検出されているかどうかは、1ゲームに1回、例えば、賭け数の確定したタイミングでチェックするものとすることができる。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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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。

10

【0082】

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。

20

【0083】

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。

30

【0084】

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。

【0085】

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

40

【0086】

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

50

投入が許可される。

【 0 0 8 7 】

ところで、遊技制御基板 1 0 1 や演出制御基板 1 0 2 等は、機種変更の際には交換が必要となるため、その際には本体から取り外される。遊技制御基板 1 0 1 を取り外す際には各種遊技用電子部品（ 1 枚 B E T スイッチ 4 5、M A X B E T スイッチ 4 6、スタートスイッチ 4 1、ストップスイッチ 4 2 L、4 2 C、4 2 R、投入メダルセンサ 4 4、リールセンサ 3 S L、3 S C、3 S R、リールモータ 3 M L、3 M C、3 M R、ホッパーモータ 8 2、払い出しセンサ 8 1 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。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 1 0 1 とは、中継基板 1 0 3、1 0 6、1 0 7 を経由して接続されているとともに、これら基板同士及び基板と遊技用電子部品とは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。

10

【 0 0 8 8 】

遊技制御基板 1 0 1 には、電源基板 1 0 0 の電圧生成回路により生成された直流電圧が供給される。電源基板 1 0 0 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 R A M 1 1 2 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 1 0 1、操作部中継基板 1 0 7、投入メダルセンサ 4 4、操作部中継基板 1 0 7 を経由した後、遊技制御部 1 1 0 に供給され、遊技制御部 1 1 0 における R A M 1 1 2 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 1 0 1 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 1 0 7 の基板側コネクタとの接続、操作部中継基板 1 0 7 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 1 1 0 の R A M 1 1 2 のデータを保持できず、消失することとなる。

20

【 0 0 8 9 】

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 1 0 1 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 1 0 1 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 1 0 7 の基板側コネクタとの接続、操作部中継基板 1 0 7 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 1 0 1 と投入メダルセンサ 4 4 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 1 0 1 と投入メダルセンサ 4 4 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。

30

40

【 0 0 9 0 】

また、遊技制御基板 1 0 1 は基板ケースに收容され、該基板ケースに收容された状態にスロットマシン 1 の本体に取り付けられるとともに、基板ケースを構成する上部ケースの封止片と下部ケースの封止片とを固着することにより、封止片を破壊しなければ、基板ケースを解放し、收容された遊技制御基板 1 0 1 へのアクセスを不能とすることで遊技制御基板 1 0 1 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

50

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。

【0091】

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。

【0092】

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

【0093】

このように励磁相 1 ~ 4 に励磁電流を与えるためのパルス信号を入力する度に、ステッピングモータの回転軸は、1 ステップずつ回転することとなる。ステッピングモータの回転ステップは、リールモータ 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。

【0094】

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。

【0095】

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。

【0096】

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、スタートレバー 11 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 92 を OFF 状態とすると、ゲームを実行するための処理を開始させることができる。

【0097】

一方、設定キースイッチ 92 を OFF 状態としてスロットマシン 1 を起動した場合は、RAM 112 のデータが壊れているかどうかを診断し、RAM 112 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 OFF したときのデータが正常なままに残っている場合には、RAM 112 に記憶されているデータはそのままとして、

10

20

30

40

50

前回にスロットマシン 1 の電源を OFF したときの状態から、ゲームを実行するための処理を開始させることができる。ゲームを実行するための処理は、1 ゲーム毎に繰り返して行われるものとなる。

【0098】

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」、「チェリー」、「ベル」、「JAC」、「 」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が、それぞれに 21 個ずつ所定の順序で描かれている。

10

【0099】

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、20 番の図柄と 0 番の図柄は隣あっている。また、例えば、20 番の図柄から 4 コマを引き込んだ位置にある図柄というのは、3 番の図柄ということになる。

【0100】

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

20

【0101】

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

30

【0102】

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

40

【0103】

また、入賞となる役の種類には、大きく分けて、特別遊技状態への移行を伴う特別役（ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）、レギュラーボーナス）と、メダルの払い出しを伴う小役（スイカ、ベル、チェリー）と、賭け数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役（リプレイ A、リプレイ B）とがある。図 5（a）は、このスロットマシン 1 において入賞となる役の種類と可変表示装置 2 に

50

おける図柄の組み合わせを説明する図である。

【 0 1 0 4 】

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。

10

【 0 1 0 5 】

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

【 0 1 0 6 】

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

20

制御されているかどうかをチェックし、レギュラーボーナスに制御されていなければ、レギュラーボーナスに制御する) 。

【 0 1 0 7 】

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 3 L、3 C、3 R について「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「BAR」が必ずしも5コマ以内の間隔で配置されている訳ではないので、停止ボタン 12 L、12 C、12 R 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。

30

【 0 1 0 8 】

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 3 L、3 C、3 R の何れについても「スイカ」は、5コマ以内の間隔で配置されている訳ではないので、スイカに当選していても、停止ボタン 12 L、12 C、12 R 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。

【 0 1 0 9 】

ベルは、何れの遊技状態においても何れかの入賞ラインに「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、15枚のメダルが払い出される。左のリール 3 L 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 3 C、3 R には「ベル」が5コマ以内の間隔で配置されているので、左の停止ボタン 12 L 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 3 C の「ベル」を中段に停止させるのであれば、左の停止ボタン 12 L 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。

40

【 0 1 1 0 】

チェリーは、何れの遊技状態においても右のリール 3 R について何れかの入賞ラインに「チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となり、1入賞ラインについて2枚のメダルが払い出される。チェリーの入賞となる場合は、「チェリー」が右のリール 3 R の上段ま

50

たは下段の何れかに停止することとなる（上段または下段に停止させることができないが、中段に停止させることができるという場合はない）ので、合計４枚のメダルが払い出されることとなる。なお、右のリール３Ｒについて「チェリー」は、７コマ以内の間隔で配置されている訳ではないので、停止ボタン１２Ｒの操作タイミングによってはチェリーに当選していても入賞しないことがある。

【０１１１】

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

10

【０１１２】

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「リプレイ」と呼ぶ場合がある。

【０１１３】

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ＲＴでしか入賞し得ない。

20

【０１１４】

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

30

【０１１５】

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ＲＴにおいてスイカに入賞すると、有利ＲＴに遊技状態が制御される。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ＲＴ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ＲＴに制御されることはなく、これまでの有利ＲＴがそのまま継続するだけである。ボーナス当選している内部中ＲＴ、またはゲーム数に制限のある不利ＲＴ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ＲＴには制御されない。

40

【０１１６】

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ＲＴにおいてチェリーに入賞すると、不利ＲＴに遊技状態が制御される。不利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）、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ＲＴに制御されているときにチェリーに入賞しても、改めて不利ＲＴに制御されることはなく、これまでの不利ＲＴがそのまま継続するだけである。ボーナス当選している内部中ＲＴ、またはゲーム数の制限のある有利ＲＴにおいてチェリーに入賞しても、ゲーム数に制限のある不利ＲＴには制御されな

50

い。

【0117】

また、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る。リプレイBを抽選対象とするのはレアRTだけであるので、レアRTには、不利RT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RT、不利RT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。

【0118】

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。

【0119】

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RAM112に設定される。判定値数は、ROM113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。

【0120】

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、ROM113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。

【0121】

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

【0122】

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

【0123】

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

10

20

30

40

50

レギュラーボーナスの当選となることはない。

【 0 1 2 4 】

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）またはレギュラーボーナスの当選は、そのまま持ち越し）。

【 0 1 2 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の当選が持ち越されている状態で、スイカ（同時に抽選対象となるビッグボーナス（Ａ）、ビッグボーナス（Ｂ）、ビッグボーナス（Ｃ）またはレギュラーボーナスについては当選と判定されない）、スイカ、ベル、チェリー、リプレイＡ、またはリプレイＢに当選したときには、これらの役の当選フラグが、ビッグボーナス（Ａ）、ビッグボーナス（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。

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

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、それぞれ 5 3 5 2 8 が登録され、リプレイＢの判定値数として、0 が登録されている。従って、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、 $48218 / 65536 = 1 / 1.36$ となる。有利ＲＴからは、チェリーに入賞しても不利ＲＴに制御されない。

【 0 1 2 8 】

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 8 9 9 2、8 9 9 3 が登録され、リプレイＢの判定値数として、0 が登録されている。従って、これらの遊技状態においてリプレイに当選する確率（＝リプレイＡに当選する確率）は、ビッグボーナス（Ａ）、ビッグボーナス（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場合を含めて、 $(8992 \text{ or } 8993) / 65536 = 1 / 7.29$ となる。

【 0 1 2 9 】

不利ＲＴでは、リプレイＡの判定値数として 8 8 5 1 が登録され、リプレイＢの判定値数として 1 4 2 が登録されている。不利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、 $142 / 65536 = 1 / 461.5$ 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、 $(8851 + 142) / 65536 = 1 / 7.29$ 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 2 7 3 8 2 が登録されており、リプレイに当選する確率（＝リプレイＡに当選する確率）は、 $27382 / 65536 = 1 / 2.39$ となる。

【 0 1 3 0 】

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ほうが小さい）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

10

20

30

40

50

対して払い出されることとなるメダルの数の方が大きい)。内部中 R T のメダルの払出率は、ほぼ 1 である。もっとも、ビッグボーナスやレギュラーボーナスにおけるメダルの払出率は、有利 R T よりもさらに大きい。この遊技状態毎のメダルの払出率の関係は、何れの設定値でも同じである。

【 0 1 3 1 】

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

10

【 0 1 3 2 】

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 R T に、スイカに入賞すると有利 R T に、チェリーに入賞すると不利 R T に遊技状態が制御される。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 R T に制御されているため、有利 R T 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 R T には制御されない。

20

【 0 1 3 3 】

レア R T 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 R T に、スイカに入賞すると有利 R T に、チェリーに入賞すると不利 R T に遊技状態が制御される。レア 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 R T に制御されているため、有利 R T には制御されない。

30

【 0 1 3 4 】

有利 R T 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 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、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 R T においてチェリーに入賞しても、有利 R T と同様にゲーム数に制限がある不利 R T 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 R T からレア R T には制御されない。小役、リプレイの当選確率は同じ有利 R T 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 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していないときの有利 R T とは、厳密には別の状態となる。

40

【 0 1 3 5 】

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 においてチェリーに入賞しても、改めて最初から不利 R T に制御され

50

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。

【 0 1 3 6 】

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。

【 0 1 3 7 】

ビッグボーナスは、メダルの払い出し総数が 4 6 5 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 4 6 5 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 1 2 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 1 2 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。

【 0 1 3 8 】

次に、リール 3 L、3 C、3 R の停止制御について説明する。可変表示装置 2 を構成するリール 3 L、3 C、3 R は、スタートレバー 1 1 が操作され、且つ前回のゲームにおけるリール 3 L、3 C、3 R の回転開始から所定時間を経過していることを条件に、回転開始される。そして、遊技者によって停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R が操作されると、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。

【 0 1 3 9 】

リール 3 L、3 C、3 R の回転停止は、対応する停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作から 1 9 0 ミリ秒の最大停止遅延時間の範囲内で当選フラグの設定されている役の図柄を入賞ライン上に揃えるように、また、1 9 0 ミリ秒の最大停止遅延時間の範囲内で当選フラグの設定されていない役の図柄を入賞ライン上に揃えないように制御される。

【 0 1 4 0 】

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 1 2 L、1 2 C、1 2 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。

【 0 1 4 1 】

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「 J A C 」の配列ではリプレイを取りこぼすことがないからそうなっているのであって、リプレイを優先して入賞させる停止制御がリプレイを取りこぼさない停止制御ということを意味するのではない。図 4 と異なり、「 J A C 」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。

【 0 1 4 2 】

ビッグボーナス (A) 当選フラグ、ビッグボーナス (B) 当選フラグ、ビッグボーナス (C) 当選フラグまたはレギュラーボーナス当選フラグとスイカ当選フラグまたはベル当選フラグが重複して設定されている場合には、「スイカ」または「ベル」を優先して入賞ライン上に揃えるように制御される。停止ボタン 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「 B A R 」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

10

20

30

40

50

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。

【0143】

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。

【0144】

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 コマ以内の間隔で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。

【0145】

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 コマ以内の間隔で配置されているため、停止ボタン 1 2 C または停止ボタン 1 2 R の操作タイミングに関わらずに、ベルに入賞することとなる。

【0146】

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

【0147】

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。

【0148】

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

【0149】

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

停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R がそれぞれ操作されたときに、予め作成された停止制御テーブルを参照して、対応するリールの回転を停止させるものとしている。なお、停止制御テーブルでは、停止操作位置に対して停止位置が一意に定められている。

【 0 1 5 0 】

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

10

【 0 1 5 1 】

ここで、ビッグボーナス (A) とビッグボーナス (B) について検討すると、リール 3 L、3 C、3 R の何れについても「赤 7」と「青 7」の図柄には 7 コマ以上の配置間隔がある。例えば、左のリール 3 L を例にすると、これが 1 番目に停止されるとしても 4 コマの引き込み範囲内で「赤 7」を上中下段の何れかに停止させることができ、且つ「白 7」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 1 2 L 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 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 の操作手順とは排他的なものとなる。

20

【 0 1 5 2 】

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 3 L、3 C 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 3 R 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 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 の操作手順とも排他的なものとなる。

【 0 1 5 3 】

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

30

【 0 1 5 4 】

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 3 C、3 R 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 3 L 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 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。

40

【 0 1 5 5 】

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 コマよりも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 5 6 】

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

50

、3 Rについては「白7」と「BAR」の配置間隔が7コマよりも小さくなっている箇所があるが、中のリール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。

【0157】

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。

10

【0158】

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。

20

【0159】

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。

30

【0160】

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)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。

40

【0161】

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 $(13254 + 8992) / 65536 = 1/2.95$ 、レアにおいては $(13254 + 8993) / 65536 = 1/2.95$ 、有利RTにおいては $(13254 + 48218) / 65536$

50

1 / 1 . 0 7、内部中 R T においては (1 3 2 5 4 + 2 7 3 8 2) / 6 5 5 3 6 1 / 1 . 6 1 となっている。

【 0 1 6 2 】

なお、スイカ或いはチェリーに当選しているときには、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順によっては、スイカまたはチェリーに入賞しないこともある。もっとも、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスに当選していないことが分かる手順は、次に説明するように、非常に限られたものとなっている。

【 0 1 6 3 】

例えば、チェリーに当選している場合において、右のリール 3 R に「チェリー」を停止させることができないのは、2 番～6 番、1 4 番または 1 5 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「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。

【 0 1 6 4 】

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「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得ない。従って、左と中のリール 3 L、3 C について「白 7」が下段の入賞ラインまたは右下がりの対角線の入賞ラインにテンパイしているときを除いては、ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスに入賞させることが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。

【 0 1 6 5 】

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

【 0 1 6 6 】

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

【 0 1 6 7 】

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。

【 0 1 6 8 】

このようにビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) また

10

20

30

40

50

はレギュラーボーナスとともにスイカまたはチェリーに当選しているときに、遊技者がスイカまたはチェリーの入賞を避けることを全く意識せずにビッグボーナス（Ａ）、ビッグボーナス（Ｂ）、ビッグボーナス（Ｃ）またはレギュラーボーナスを狙って停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒを操作していると、その狙ったつもりがスイカまたはチェリーに入賞してしまうということになることも非常に多いものとなっている。

【０１６９】

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

10

【０１７０】

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、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。

【０１７１】

当選状況通知コマンドは、ＲＡＭ１１２における当選フラグの設定状況を示すもので、スタートレバー１１が操作されて内部抽選が行われたときに送信される。入賞情報コマンドは、可変表示装置２の表示結果に応じて発生した入賞の種別を示すもので、可変表示装置２に表示結果が導出されて入賞判定が行われたときに送信される。入賞情報コマンドは、また、チャンス目の導出の有無に関する情報も示すものである。遊技状態コマンドは、次のゲームで適用される遊技状態を示すものであり、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、有利ＲＴに関して残りゲーム数が３～１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。

20

【０１７２】

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。

30

【０１７３】

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

40

【０１７４】

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

50

【 0 1 7 5 】

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 1 7 6 】

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。

10

【 0 1 7 7 】

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。

20

【 0 1 7 8 】

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

30

【 0 1 7 9 】

なお、R T ナビの権利は、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスが終了した後の通常遊技状態では、必ず付与されるものとなっている。2 0 0 ゲームの消化により不利 R T が終了した後の通常遊技状態では、R T ナビの権利は付与されない。また、3 0 0 ゲームの消化により有利 R T が終了した後の通常遊技状態では、有利 R T に制御されるときに C P U 1 2 1 が実行する R T ナビ抽選（例えば、当選確率 1 / 2 ）に当選したときに付与されるものとなっている（但し、有利 R T が終了するまでにビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選すると、R T ナビ抽選の当選は無効となる）。

40

【 0 1 8 0 】

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。ビッグボーナスまたは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、それぞれビッグボーナス中演出及び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。

【 0 1 8 1 】

通常遊技状態、レア R T または不利 R T に制御されているとき（これらの遊技状態から制御された内部中 R T を含む）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

50

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。

【0182】

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

10

【0183】

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。

【0184】

20

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

【0185】

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

30

【0186】

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

40

【0187】

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

50

【 0 1 8 8 】

また、演出用 R T に制御されたゲームから開始された連続演出（非当選パターン）が実行されているときに新たにビッグボーナス（ A ） 、ビッグボーナス（ 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パターンへの変更とが行われる。

【 0 1 8 9 】

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、不利 R T 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。なお、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したときには、内部中 R T に制御される（通常遊技状態、レア R T でも同様）ものとなっているが、ここでの不利 R T の残りゲーム数は、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がなかったものと仮定した場合に 2 0 0 ゲームの消化で不利 R T が終了させられることとなるゲーム（不利 R T が開始されてから 2 0 0 ゲーム）までの残りゲーム数で判断するものとなっている。

【 0 1 9 0 】

まず、不利 R T 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（但し、既に行われている連続演出は、そのまま継続して実行）。また、不利 R T 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。

【 0 1 9 1 】

また、不利 R T の残りゲーム数が 2 ～ 5 ゲームのときにおいてビッグボーナス（ A ） 、ビッグボーナス（ B ） 、ビッグボーナス（ C ）またはレギュラーボーナスの何れかに当選しているときには、不利 R T 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、不利 R T 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。

【 0 1 9 2 】

また、不利 R T 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。

【 0 1 9 3 】

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。単ゲーム演出では、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。

【0194】

不利RTの残りゲーム数が1ゲームである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の何れかに当選してい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。

【0195】

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

10

【0196】

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。

20

【0197】

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

【0198】

ここで、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの入賞が優先されるなら何れにも当選していないことが分かってしまうまでの4ゲームの間にベルまたはリプレイに当選するゲーム数の期待値は、内部中RTの遊技状態では、 $3 \times (13254 + 27382) / 65536 \approx 1.86$ ゲーム、通常の遊技状態、レアRTまたは不利RTでも、 $3 \times (13254 + 8992 \text{ (or } 8993)) / 65536 \approx 1.02$ 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。

30

【0199】

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

40

【0200】

50

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

【0201】

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。

10

【0202】

また、有利 R T の残りゲーム数が 3 ゲームとなったときには、有利 R T が終了するまでの間、液晶表示器 4 において煽り演出が行われる。前述したように、有利 R T では、300 ゲームの消化により終了して初期遊技状態に制御されるものとなった場合、その初期遊技状態において R T ナビの権利を遊技者に付与するかどうかを決定するものとしている。また、有利 R T 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。

【0203】

20

有利 R T の残り 3 ゲームで実行される煽り演出は、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選している可能性や、R T 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 R T 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。

【0204】

そして、煽り演出の最後に、すなわち有利 R T 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 R T ナビの権利が付与されているか否かを示す情報が、遊技者に報知されるものとなっている。なお、有利 R T の残り 3 ゲームの間で実行される煽り演出は、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの何れかに入賞した場合には強制終了されて、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスに当選しているか否か、或いは R T 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。

30

【0205】

以下、上記のような演出を行うために、演出制御基板 102 の CPU 121 が実行する処理について説明する。ここでは、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について説明し、これ以外の、R T ナビや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。

40

【0206】

図 7 ~ 図 9 は、演出制御基板 102 の CPU 121 が実行する処理を示すフローチャートである。演出制御基板 102 側では、遊技制御基板 101 から送られてくるコマンドを受信したかどうかを判定している（ステップ S101）。遊技制御基板 101 から何れかのコマンドを受信すると、受信したコマンドの種類が何であるかを判定する（ステップ S102）。

【0207】

受信したコマンドの種類がスタートレバー 11 の操作時に行われた内部抽選の結果に従って送信された当選状況通知コマンドであったならば、まず、受信した当選状況通知コマ

50

ンドが示す当選状況をRAM122に保存する。なお、当選フラグの持ち越し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ついては、今回のゲームにおける新たな当選であるかどうかを判断するため、前回のゲームで受信した当選状況通知コマンドが示す当選状況もRAM122に保存しておく(ステップS103)。

【0208】

次に、RAM122に後述する有利報知フラグが設定されているかどうかを判定する(ステップS104)。有利報知フラグが設定されていなければ、ステップS109の処理に進む。有利報知フラグが設定されている場合には、前回のゲームの終了時において有利RTに遊技状態を制御する旨が報知され、これによって、本来報知されるはずであったビッグボーナス(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を示す情報が報知されていないこととなるので、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か否かを示す情報を報知する(ステップS105)。

10

【0209】

その後、有利報知フラグを消去する(ステップS106)。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に当選しているか否かを判定する(ステップS107)。これらの何れかに当選していれば、結果報知フラグをRAM122に設定して(ステップS108)、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)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナスの何れにも当選していなければ、ステップS109の処理に進む。

20

【0210】

ステップS109では、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、レアRT、不利RTまたは内部中RTの何れかであるかどうかを判定する。今回のゲームで適用される遊技状態が通常遊技状態、レアRT、不利RTまたは内部中RTである場合には、前回のゲームまでに連続演出が開始され、これが未だ終了していないかどうかを判定する(ステップS110)。前回のゲームまでに連続演出が開始され、これが未だ終了していない場合には、今回のゲームでスイカに当選しているかどうかを判定する(ステップS111)。

30

【0211】

今回のゲームでスイカに当選している場合には、連続演出のパターンをこれまでとは異なるシナリオのパターンに変更する。但し、既にシナリオDのパターンが選択されている場合などには、連続演出のパターンの変更は行われない(ステップS112)。そして、ステップS113の処理に進む。今回のゲームでスイカに当選していなければ、今回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に当選したかどうかを判定する(ステップS113)。今回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に当選していれば、連続演出のパターンをこれまでと同じシナリオの当選時のパターンに変更する(ステップS114)。そして、ステップS115の処理に進む。

40

【0212】

ステップS115では、連続演出を次のゲームの段階に進めて実行させる。例えば、前回のゲームで継続ゲーム数が2ゲームの連続演出が開始されている場合には、液晶表示器4に表示させる画像を2段階目の画像に切り替えて表示させる。そして、ステップS101の処理に戻る。

【0213】

前回のゲームまでに未だ連続演出が開始されていない場合には、未だビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(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を報知してなく、且つ今回のゲームでビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(

50

B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナス並びにノ若しくはスイカに当選しているかどうかを判定する(ステップS116)。

【0214】

既にビッグボーナス(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を報知しているか、今回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)及びレギュラーボーナス、並びにスイカに当選していない場合には、何れにしてもボーナス当選報知演出を行い得る場合ではないので、そのままステップS101の処理に戻る。

【0215】

未だビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(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を報知しなく、且つ今回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並びにノ若しくはスイカに当選している場合には、今回のゲームで適用される遊技状態が不利RTの残り1ゲームのところであるかどうかを判定する(ステップS117)。今回のゲームで適用される遊技状態が不利RTの残り1ゲームのところであるならば、連続演出は実行し得ないこととなるので、単ゲーム演出のパターンを選択する。ここでは、プレミアム単ゲーム演出のパターンを選択することができる(ステップS118)。そして、液晶表示器4にて選択したパターンの単ゲーム演出を開始させて(ステップS119)、ステップS101の処理に戻る。

【0216】

今回のゲームで適用される遊技状態が不利RTの残り1ゲームのところでない場合には、さらに今回のゲームで適用される遊技状態が不利RTの残り2ゲーム以上5ゲーム以下のところであるかどうかを判定する(ステップS120)。今回のゲームで適用される遊技状態が不利RTの残り2ゲーム以上5ゲーム以下のところである場合には、今回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に当選したかどうかを判定する(ステップS121)。これらの何れにも当選していなければ、連続演出を行い得ないので、後述するステップS130の処理に進む。

【0217】

今回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に当選したのであれば、例えば、ソフトウェア乱数機能により抽出した乱数を用いて、ボーナス当選報知演出を単ゲーム演出で行うか連続演出で行うかを決定し(ステップS122)、その決定結果が何れとなったかを判定する(ステップS123)。ボーナス当選報知演出を単ゲーム演出で行う旨が決定されていた場合には、ステップS130の処理に進む。

【0218】

ボーナス当選報知演出を連続演出で行う旨が決定されていた場合には、継続ゲーム数が不利RTの残りゲーム数以下の連続演出のパターンのうちから何れかのパターンを選択する。ここでは、プレミアム連続演出のパターンを選択することができる(ステップS124)。そして、液晶表示器4にて選択したパターンの連続演出の1段階目を開始させて(ステップS125)、ステップS101の処理に戻る。

【0219】

今回のゲームで適用される遊技状態が不利RTの残り5ゲーム以下のところでない場合には、例えば、ソフトウェア乱数機能により抽出した乱数を用いて、ボーナス当選報知演出を単ゲーム演出で行うか連続演出で行うかを決定し(ステップS126)、その決定結果が何れとなったかを判定する(ステップS127)。ボーナス当選報知演出を単ゲーム演出で行う旨が決定されていた場合には、ステップS130の処理に進む。

【0220】

ボーナス当選報知演出を連続演出で行う旨が決定されていた場合には、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に当選

10

20

30

40

50

しているか否かに応じて連続演出のパターンを選択する。ここでは、プレミア連続演出のパターンを選択し得ないが、何れの継続ゲーム数のパターンも選択することができる（ステップS128）。そして、液晶表示器4にて選択したパターンの連続演出の1段階目を開始させて（ステップS129）、ステップS101の処理に戻る。

【0221】

ステップS130では、単ゲーム演出のパターンを選択する。ここでは、プレミア単ゲーム演出のパターンを選択することができない。そして、液晶表示器4にて選択したパターンの単ゲーム演出を開始させて（ステップS131）、ステップS101の処理に戻る。

【0222】

今回のゲームで適用される遊技状態が通常遊技状態、レアRT、不利RT及び内部中RTの何れでもない場合には、今回のゲームで有利RTの残り3ゲームとなるときかどうかを判定する（ステップS132）。今回のゲームで有利RTの残り3ゲームとなるときでない場合には、そのままステップS101の処理に戻る。

【0223】

今回のゲームで有利RTの残り3ゲームとなるときである場合には、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当選しているかどうかと、これらに当選していないときには有利RTの開始時においてRTナビの権利が付与されているか否かに応じて、煽り演出のパターンを選択する（ステップS133）。そして、液晶表示器4にて選択したパターンの煽り演出を開始させる（ステップS134）。なお、この煽り演出は、ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（B）、ビッグボーナス（C）またはレギュラーボーナスの入賞により強制終了されない限り、有利RTが終了するときまで継続するものとなる。

【0224】

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S135）。そして、この入賞情報がビッグボーナス（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何れかに入賞していることを示しているかどうかを判定する（ステップS136）。

【0225】

ビッグボーナス（A）、ビッグボーナス（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ている場合には、単ゲーム演出または連続演出、若しくは煽り演出が行われていれば、これを強制終了させる。結果報知フラグが設定されている場合には、これを消去する（ステップS137）。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）、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していない場合には、そのままステップS101の処理に戻る。

【0226】

受信したコマンドの種類が1ゲームの最後に送信された遊技状態コマンドである場合には、受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態をRAM122の所定の領域に保存する。ここで受信した遊技状態コマンドは、次のゲームで適用される遊技状態を示すものであるが、この後も今回のゲームで適用された遊技状態（すなわち、前回のゲームで受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態）を判断する必要があるため、前回のゲームで受信した遊技状態コマンドが示す遊技状態もRAM122に保存しておく（ステップS138）。

【0227】

次に、現時点で煽り演出が実行されているかどうかを判定する（ステップS139）。煽り演出が実行されていれば、今回のゲームが有利RTの最終ゲームであったかどうかを判定する（ステップS140）。今回のゲームが有利RTの最終ゲームであった場合には、煽り演出を終了させて、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どうか、或いは有利RTの開始時に

10

20

30

40

50

において R T ナビの権利が付与されているかを報知する（ステップ S 1 4 1）。そして、ステップ S 1 0 1 の処理に戻る。今回のゲームが有利 R T の最終ゲームでなければ、そのままステップ S 1 0 1 の処理に戻る。

【 0 2 2 8 】

現時点で煽り演出が実行されていない場合には、今回のゲームで適用された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 4 2）。今回のゲームで適用された遊技状態が通常遊技状態またはレア R T である場合には、ステップ S 1 3 5 で R A M 1 2 2 に保存した入賞情報がスイカの入賞を示すかどうかを判定する（ステップ S 1 4 3）。スイカの入賞を示していなければ、そのままステップ S 1 4 6 の処理に進む。

10

【 0 2 2 9 】

スイカの入賞を示していれば、次のゲームから有利 R T に遊技状態が制御されることとなるので、有利 R T に制御される旨を液晶表示器 4 に表示して遊技者に報知する（ステップ S 1 4 4）。そして、有利 R T に制御される旨を報知したことを示す有利報知フラグを R A M 1 2 2 に設定して（ステップ S 1 4 5）、ステップ S 1 4 6 の処理に進む。

【 0 2 3 0 】

ステップ S 1 4 6 では、現時点で単ゲーム演出が実行されているかどうかを判定する。単ゲーム演出が実行されていれば、ステップ S 1 4 8 の処理に進む。現時点で連続演出が実行され、且つ今回のゲームが当該連続演出が継続する最終ゲームとなるかどうかを判定する（ステップ S 1 4 7）。現時点で連続演出が実行され、且つ今回のゲームが当該連続演出が継続する最終ゲームとなる場合には、ステップ S 1 4 8 の処理に進む。現時点で連続演出が実行されていないか、実行されていても最終ゲームとならない場合には、ステップ S 1 0 1 の処理に戻る。

20

【 0 2 3 1 】

ステップ S 1 4 8 では、R A M 1 2 2 に有利報知フラグが設定されているかどうかを判定する。有利報知フラグが設定されていないければ、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るか否かを示す情報を液晶表示器 4 に表示して遊技者に報知する（ステップ S 1 4 9）。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に当選しているか否かを判定する（ステップ S 1 5 0）。これらの何れかに当選していれば、結果報知フラグを R A M 1 2 2 に設定して（ステップ S 1 5 1）、そして、ステップ S 1 0 1 の処理に戻る。

30

【 0 2 3 2 】

有利報知フラグが設定されていれば、有利 R T に制御する旨が報知されていることとなるので、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）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を遊技者に報知することなく、そのままステップ S 1 0 1 の処理に戻る。

【 0 2 3 3 】

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 R T においてスイカに入賞すると有利 R T に制御され、チェリーに入賞すると不利 R T に制御される。不利 R T 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 R T のように有利 R T に遊技状態が制御されることがなくなってしまう。

40

【 0 2 3 4 】

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るか（内部中 R T に制御される）、リプレイ B に入賞するか（レア R T に制御される）によって終了することとなるが、これらの当選確率は、非常に低いものである。もっとも、不利 R T に制御されても 2 0 0 ゲームを消化すれば、こ

50

これらの役の当選や入賞がなくても再び通常遊技状態に制御され、有利 R T に遊技状態が制御されるチャンスが訪れることとなる。

【 0 2 3 5 】

ところで、通常遊技状態において有利 R T に遊技状態を制御させるためのスイカは、内部抽選で当選しただけでは入賞し得ず、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順が適切でなければ入賞し得ない役となっている。不利 R T に制御されている間は、当選確率の低いスイカに合わせて停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R を操作することの必要性は低い。通常遊技状態に制御されれば、遊技者は、有利 R T 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 R T に遊技状態が制御されるチェリーに入賞しないように、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順に対して注意を向ける必要がある。従って、不利 R T の終了は、遊技者にとって非常に気になるものとなる。

10

【 0 2 3 6 】

通常遊技状態、レア R T または不利 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。

20

【 0 2 3 7 】

ところで、遊技者にとって不利な遊技状態である不利 R T は、2 0 0 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、不利 R T 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。

【 0 2 3 8 】

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、不利 R T 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、不利 R T 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、不利 R T 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、不利 R T 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。

30

【 0 2 3 9 】

このような条件で連続演出の実行を禁止することで、不利 R T の終了タイミング (ビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスに当選している場合には、その当選がないものとした場合に不利 R T が終了するタイミング) に跨って連続演出が実行されるということがなくなる。これにより、遊技者が連続演出に気をとられていて不利 R T の終了が分かりにくくなってしまいうことを防ぐことができる。また、これとは逆に遊技者が不利 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、不利 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

40

50

続演出に気をとられて不利 R T の終了（近づいていること）が分かりにくくなってしまうということを防ぐことができる。

【 0 2 4 0 】

また、不利 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、不利 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 4 1 】

このように不利 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、不利 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。

【 0 2 4 2 】

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

【 0 2 4 3 】

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連続演出の実行が禁止された場合において、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の当選を報知すべく行わ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、不利 R T の最終ゲームで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 4 4 】

また、不利 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不利 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、不利 R T の残りゲーム数が 5 ゲーム以下となっても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。

【 0 2 4 5 】

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

【 0 2 4 6 】

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

10

20

30

40

50

ーナスには当選している可能性がある。

【0247】

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。

【0248】

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。

【0249】

ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(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。

【0250】

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。

【0251】

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。

【0252】

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行われる連続演出で遊技者を煩わせずに済むものとなる。

【0253】

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。

【0254】

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。

【0255】

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。

【0256】

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。

【0257】

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。

【0258】

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

【0259】

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

【 0 2 6 0 】

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 2 6 1 】

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。

10

【 0 2 6 2 】

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

20

【 0 2 6 3 】

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 ゲームの間の何れかのゲームでビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスに当選し、この当選が有利 R T の終了時において持ち越されているという可能性が非常に高いものとなっている。

30

【 0 2 6 4 】

また、有利 R T に遊技状態が制御されるときには、R T ナビの権利を遊技者に付与するか否かが決定する抽選が行われ、この抽選に当選すると、3 0 0 ゲームの消化により有利 R T が終了した後の通常遊技状態において R T ナビが実行されるものとなっている。R T ナビが実行されている通常遊技状態では、有利 R T に遊技状態を制御させるものとなるスイカの当選と、不利 R T に遊技状態を制御させるものとなるチェリーの当選が遊技者に報知され、また、スイカ及びチェリーの何れも停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順に応じて取りこぼしが生じる役であるので、不利 R T への制御を避けて再び有利 R T に制御させるということが出来る可能性が非常に高くなる。

【 0 2 6 5 】

40

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

【 0 2 6 6 】

また、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、これによって有利

50

R Tに遊技状態が制御されることとなるので、その旨が液晶表示器4において遊技者に報知されるものとなっている。ここで、スイカに入賞したゲームでは、有利R Tに制御される旨の報知が行われるだけで、ビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(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。

【0267】

このようにスイカに入賞したゲームでは、有利R Tに制御される旨の報知しか行われな
いものとするので、当該スイカの入賞が有利R T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。

10

【0268】

しかも、有利R Tは、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスと同様にメダルの払出
率が1を越える遊技者に有利な遊技状態だとしても、その有利度は、ビッグボーナスま
たはレギュラーボーナスに比べれば低い。このように最初に有利度が低い(不利ではない
が)有利R Tであると遊技者に思わせておいて、後から有利度がより高いビッグボーナス
またはレギュラーボーナスに直結するビッグボーナス(A)、ビッグボーナス(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。

20

【0269】

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しても、それぞれのスイカ、チェリーの当選確
率を考えれば、比較的短期間で終了する遊技状態である。一方、不利R Tは、ビッグボ
ーナス(A)、ビッグボーナス(B)、ビッグボーナス(C)またはレギュラーボーナス、
リプレイBに入賞しない限り200ゲーム継続すること、及びこれらの役の当選確率を考
えれば、比較的長期間継続する遊技状態である。

30

【0270】

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

40

【0271】

また、通常遊技状態、レアR Tは、メダルの払出率が1を下回るとしても短期間で終
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。

【0272】

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

50

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 枚を超えるようなこともある。

【 0 2 7 3 】

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 枚を超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 枚を超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。

10

【 0 2 7 4 】

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 回を超え、純増総数も 1 0 0 0 枚を超えていると、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス、若しくは有利 R Tにおいて再生出力される楽曲が、それぞれプレミアムボーナス中楽曲、プレミアム有利 R T 中楽曲に変更される。このように有利 R T連荘数が 5 回も超えるとプレミアムボーナス中楽曲、プレミアム有利 R T 中楽曲が再生出力されることにより、有利 R T連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。

20

【 0 2 7 5 】

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はなく、ビッグボーナス（ A ）、ビッグボーナス（ B ）、ビッグボーナス（ C ）またはレギュラーボーナスの当選も期待できるものとなる。

【 0 2 7 6 】

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。

30

【 0 2 7 7 】

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。

40

【 0 2 7 8 】

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 I N 信号を出力するものとした場合には、精算ボタン 1 6 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 I N 信号の取消が必要となってしまう。また、1 枚 B E T

50

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。

【０２７９】

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。

【０２８０】

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。

【０２８１】

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。

【０２８２】

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

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

また、通常遊技状態またはレアRTから有利RTに遊技状態を制御させるための有利RT図柄と、不利RTに遊技状態を制御させるための不利RT図柄とは、同一の役の当選フラグに基づいて導出されるものとすることができる。例えば、スイカを有利RT図柄とす

るが、スイカの取りこぼしによってのみ導出され得る図柄組み合わせを不利 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。

【 0 2 8 6 】

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 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 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。

10

【 0 2 8 7 】

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、不利 R T 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、不利 R T 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。

20

【 0 2 8 8 】

例えば、不利 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、不利 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不利 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、プレミア単ゲーム演出とすることができる。

30

【 0 2 8 9 】

この場合も、不利 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、遊技者にとって不利 R T の終了が分かりにくくなったり、不利 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、不利 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。

40

【 0 2 9 0 】

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 2 9 1 】

上記の実施の形態では、不利 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、不利 R

50

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、不利RT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。

【0292】

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

10

【0293】

この場合も、不利RT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、遊技者にとって不利RTの終了が分かりにくくなったり、不利RT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、不利RT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る。

20

【0294】

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、演出のプレミアム性を高めさせることができる。

30

【0295】

上記の実施の形態では、不利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、不利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(不利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、不利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、プレミアム連続演出とすることができる。

40

【0296】

この場合、不利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、不利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不利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。

【0297】

従って、不利RTの終了タイミングを跨る連続演出により不利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

50

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不利 R T 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、不利 R T 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 2 9 8 】

上記の実施の形態では、不利 R T の残りゲーム数が 2 ～ 5 ゲームのときにおいてビッグボーナス (A)、ビッグボーナス (B)、ビッグボーナス (C) またはレギュラーボーナスの何れかに当選しているときには、不利 R T 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、不利 R T の残りゲーム数と同じ継続ゲーム数の連続演出の実行を禁止するものとしてもよい。この場合には、不利 R T 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 2 9 9 】

上記の実施の形態では、ボーナス当選報知演出は、通常遊技状態、レア R T または不利 R T において実行されるものとしており、また、不利 R T 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、有利 R T でもボーナス当選報知演出が行われるものとする場合には、有利 R T の残りゲーム数が所定ゲーム数 (例えば、5 ゲーム) 以下のときにおいても、上記した不利 R T の残りゲーム数が 5 ゲーム以下のときと同様に連続演出の実行に制限を設けるものとしてもよい。これにより、遊技者が連続演出に気をとられていて有利 R T の終了が分かりにくくなってしまふということを防ぐことができる。また、これとは逆に遊技者が有利 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。

【 0 3 0 0 】

上記の実施の形態では、不利 R T 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、不利 R T の残りゲーム数が 1 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単ゲーム演出は、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。

【 0 3 0 1 】

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、それぞれ不利 R T の残りゲーム数が 2 ～ 5 ゲームのときや不利 R T 残りゲーム数が 1 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 R T 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、不利 R T の残りゲーム数が 1 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。

【 0 3 0 2 】

もっとも、不利 R T 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、不利 R T の残りゲーム数が 1 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

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ム単ゲーム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ム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。

【０３０３】

さらに、プレミアム単ゲーム演出は、不利ＲＴの残りゲーム数が１ゲームのときにおいて実行される場合に限られず、不利ＲＴの残りゲーム数が５ゲーム以下とな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）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単ゲーム演出を実行するなら、これをプレミアム単ゲーム演出とするものとしてもよい。不利ＲＴの残りゲーム数が５ゲーム以下となつてから、不利ＲＴの残りゲーム数が少なくなるほどに、プレミアム単ゲーム演出が実行される確率が高くなるものとしてもよい。

10

【０３０４】

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、スイカの当選ではなく、スイカに入賞したことを以て行うものとしてもよい。

20

【０３０５】

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、左のリール３Ｌに「チェリー」の図柄が停止してチャンス目の導出となったときに、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。ビッグボーナス（Ａ）、ビッグボーナス（Ｂ）、ビッグボーナス（Ｃ）またはレギュラーボーナス以外で当選時にこのチャンス目を導出させ得るチェリーは、同時当選役とすることができる。

【０３０６】

30

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して、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。

【０３０７】

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してすることができる。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。

40

【０３０８】

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チェリーの

50

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。

【０３０９】

上記の実施の形態では、不利ＲＴの遊技状態は、２００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当選すると２００ゲームの消化前でも不利ＲＴは終了）。つまり、不利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、２００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、不利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。不利ＲＴの消化ゲーム数および／または残りゲーム数の報知は、不利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。

10

【０３１０】

なお、不利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、不利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、不利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ことで、せっかく報知されている不利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。

20

【０３１１】

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

30

【０３１２】

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。

【０３１３】

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

40

【０３１４】

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、１２

50

Rの操作手順とは排他的なものではない。ビッグボーナス(B)に入賞させるための操作手順のうちでビッグボーナス(D)に入賞させるための操作手順とも重複する操作手順(左と中のリール3L、3Cに「青7」がテンパイした後に、右の停止ボタン12Rを3番目に操作するならば、該「青7」のテンパイする入賞ラインに右のリール3Rの5番または6番の図柄が位置するタイミングで停止ボタン12Rを操作)で停止ボタン12L、12C、12Rを操作してハズレや小役入賞となると、ビッグボーナス(B)に当選していないことが判明するだけでなく、ビッグボーナス(D)にも当選していないことが判明する。

【0315】

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。

【0316】

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。

【0317】

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

【0318】

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

【0319】

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12L、12C、12R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RT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12L、12C、12R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。

【0320】

なお、内部中RT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6にすると不利RTでは連続演出が

10

20

30

40

50

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ＲＴや内部中ＲＴ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５としておくことができる。

【０３２１】

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

10

【０３２２】

また、通常遊技状態、レアＲＴにおいてチェリーに入賞し、不利ＲＴに制御されることとなる場合には、上記の実施の形態におけるスイカの入賞で有利ＲＴに制御される旨を報知するのと同様に、不利ＲＴに制御される旨を報知してもよい。ここで、ビッグボーナス（Ａ）、ビッグボーナス（Ｂ）、ビッグボーナス（Ｃ）またはレギュラーボーナスとリプレイＡに同時当選したときのゲームでは、当該ゲームでリプレイＡに入賞したときに不利ＲＴに制御される旨を報知するものとし、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。

20

【０３２３】

このようにチェリーに入賞したゲームでは、不利ＲＴに制御される旨の報知しか行われないものとするので、当該チェリーの入賞が不利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、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ＲＴに制御される旨の報知を先に行ってからビッグボーナス（Ａ）、ビッグボーナス（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ＲＴに制御されるものと落胆していた遊技者に突然期待感を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【０３２４】

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

40

【０３２５】

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

50

）。すなわち、内部抽選の結果によらずに、停止ボタン 1 2 L、1 2 C、1 2 R の操作手順に応じて小役入賞させることができるものとなる。チャレンジボーナスの遊技状態は、例えば、遊技者に払い出したメダルの枚数が 2 5 4 枚を越えたときに終了するものとすることができる。

【 0 3 2 6 】

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 1 0 0 0 枚を越え、且つ有利 R T 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 R T 中に再生出力される有利 R T 中楽曲はプレミア有利 R T 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 1 0 0 0 枚を越え、且つ有利 R T 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。

【 0 3 2 7 】

もっとも、純増総数が 1 0 0 0 枚を越えている（或いは、さらに有利 R T 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 R T 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 R T 以外で純増総数が 1 0 0 0 枚を越えている（或いは、さらに有利 R T 連荘数も 5 回以上となっている）状態となるのは、不利 R T 以外の通常遊技状態、レア R T 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 1 0 0 0 枚を下回ることがあっても特に問題がない。

【 0 3 2 8 】

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。

【 0 3 2 9 】

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、プレミアボーナス中楽曲 A を再生出力するが、3 回未満であれば、プレミアボーナス中楽曲 B を再生出力するものとしてもよい。

【 0 3 3 0 】

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。

【 0 3 3 1 】

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。

10

【 0 3 3 2 】

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。

【 0 3 3 3 】

ここで、ボーナス中画像には、ボーナス中楽曲 A、ボーナス中楽曲 B 及びプレミアボーナス中楽曲に対応してボーナス中画像 A、ボーナス中画像 B 及びプレミアボーナス中画像の 3 種類を設けるものとし、有利 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 及びプレミア有利 R T 中画像の 3 種類を設けるものとする。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。

20

【 0 3 3 4 】

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。

30

【 0 3 3 5 】

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）の入賞でレア 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。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）、リプレイ D（J A C - ベル - ベル）があるものとする。

40

【 0 3 3 6 】

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リプレイ D とするが、少なくともレア R T 及び有利 R T においてはリプレイ D に当選しないものとする。通常遊技状態におけるリプレイ D の当選確率は、上記の実施の形態におけるチェリーの当選確率と同等とする。また、通常遊技状態においてはリプレイ B に当選しないものとする。他のリプレイ当選は、リプレイ A の当選であるものとする。

【 0 3 3 7 】

50

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 B の当選確率の逆数よりは少ないものとする必要がある。さらに、通常遊技状態におけるリプレイ C とリプレイ D の合計の当選確率の逆数よりも少ないものとするのが好ましい。

【0338】

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 R T に遊技状態が制御され、通常遊技状態においてリプレイ D に入賞すると不利 R T に遊技状態が制御される。不利 R T 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 R T においてリプレイ C に当選することはないので、不利 R T からそのまゝ有利 R T に制御されることはない。つまり、不利 R T から有利 R T に遊技状態が制御されるチャンスは全くない。

10

【0339】

もっとも、不利 R T 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 R T に遊技状態が制御され、レア R T 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 R T 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 R T に制御されてもリプレイ B の入賞に基づくレア R T 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 R T 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 R T 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

【0340】

上記の実施の形態では、遊技制御基板 101 の R A M 112 も、演出制御基板 102 の R A M 122 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 O F F 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 R A M 112 だけで、演出制御基板 102 の R A M 122 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 O F F 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。

【0341】

30

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

【0342】

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 C P U 111 は、その旨を示す所定のコマンドを演出制御基板 102 に送信するものとしてもよい。当該所定のコマンドを受信した演出制御基板 102 の C P U 121 は、前面扉が開放状態にあることを、例えば、液晶表示器 4 に所定のメッセージを表示したり、扉開放音を再生してスピーカ 7 L、7 R、7 U から出力させるものとしてもよい。扉開放音を出力するボリュームレベルは、最大レベルとすることが好ましい。

40

【0343】

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

50

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。

【 0 3 4 4 】

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 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。

10

【 0 3 4 5 】

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 O N 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。

【 0 3 4 6 】

20

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

【 0 3 4 7 】

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

30

【 0 3 4 8 】

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 2 に代えてコマンドシミュレータ（試験用の遊技制御基板）を接続できる構成とすることができ、コマンドシミュレータから入力される各種の検査コマンドに基づいて、演出制御基板 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。

【 0 3 4 9 】

40

ここで、C P U 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、C P U 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 3 5 0 】

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

50

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。

【0351】

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

10

【0352】

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

20

【0353】

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

30

【0354】

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

【0355】

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

40

【0356】

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

【0357】

50

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。

また、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。

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

内部抽選は、スロットマシンの制御部において内部的に行われるものであり、遊技者がその結果を直接的に見られるものではない。もっとも、内部抽選における役の当選、特にボーナス役の当選は、遊技者の得られる利益に非常に大きく影響するものであり、遊技者にとって最も知りたい情報となっている。また、遊技者は、ボーナス時以外においてはボーナス役の当選を期待しながら遊技を行うものであり、この期待感の高まりによって遊技の興趣が向上されるものである。そこで、遊技者にボーナス当選の期待感を継続的に与えるべく、演出継続カウンタの値が0となるまで、複数ゲームの期間に亘って継続する連続演出（継続演出）を実行するものとしたスロットマシンがあった（例えば、特開2008-29634号公報参照）。

スロットマシンにおいて、ボーナス当選しただけでは遊技状態がボーナスに制御されることはないが、このボーナス当選に基づいて可変表示装置にボーナス図柄が導出されると、遊技状態がボーナスに制御される。特許文献1のスロットマシンでは、連続演出が実行されている（すなわち、演出継続カウンタの値が0より大きいとき）場合、ボーナス当選ではもちろんのこと、ボーナス入賞しても連続演出が終了されず、演出継続カウンタの値が0になるまで該連続演出が継続されるものとなっている。しかしながら、ボーナス入賞すると遊技状態が変化するのに、ボーナス入賞前の遊技状態で開始された連続演出が継続していると、遊技者に違和感を感じさせてしまう虞がある。また、遊技者にとって、遊技状態の変化が非常に分かりにくいものになってしまう。

ところで、スロットマシンにおける遊技は、前述したとおり遊技者の停止ボタンの操作に応じて各ゲームの結果が異なるものとなることがあるが、遊技者は、遊技状態に応じて停止ボタンの操作手順を変えた方がよい場合がある。例えば、何れかのリールの最大停止遅延時間を短縮させるとともに内部抽選の結果に関わらずに小役に入賞可能とするチャレンジボーナスで好ましい停止ボタンの操作手順は、それ以外の遊技状態で好ましい操作手順とは異なるものとなるのが普通である。特許文献1のスロットマシンにおける遊技状態の変化の分かりにくさは、遊技者が遊技状態に応じて停止ボタンを操作するという機会を失わせて、遊技者に対して不利益を与えてしまう虞があるものであった。

本実施の形態のスロットマシンでは、遊技状態の変化が分かりにくくて遊技者に不利益を与えてしまうということを防止しつつ連続演出を遊技者に最後まで見せることができる。

10

20

30

40

50

【図面の簡単な説明】

【 0 3 5 8 】

【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。

【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。

10

【図 7】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 8】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 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 3 5 9 】

1 スロットマシン

2 可変表示装置

4 液晶表示器

20

7 L、7 R、7 R スピーカ

1 1 スタートレバー

1 2 L、1 2 C、1 2 R 停止ボタン

1 3 メダル投入口

1 4 1 枚 B E T ボタン

1 5 M A X B E T ボタン

1 0 1 遊技制御基板

1 1 1 C P U

1 1 2 R A M

1 1 3 R O M

30

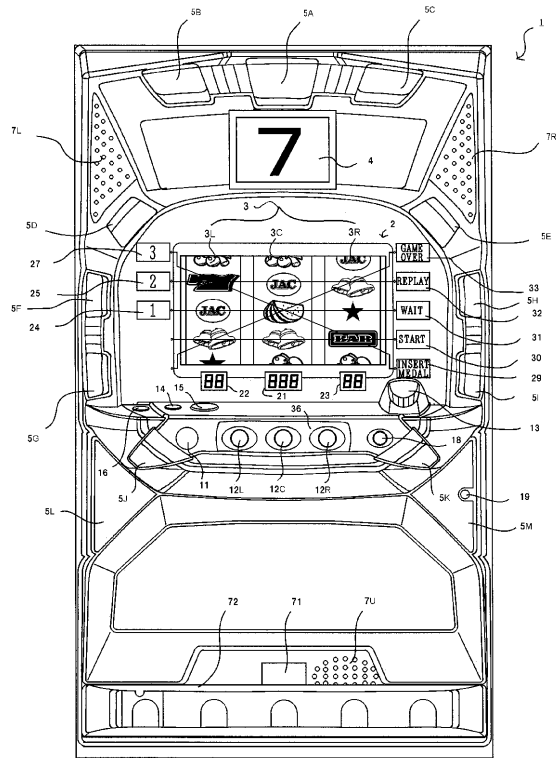
1 0 2 演出制御基板

1 2 1 C P U

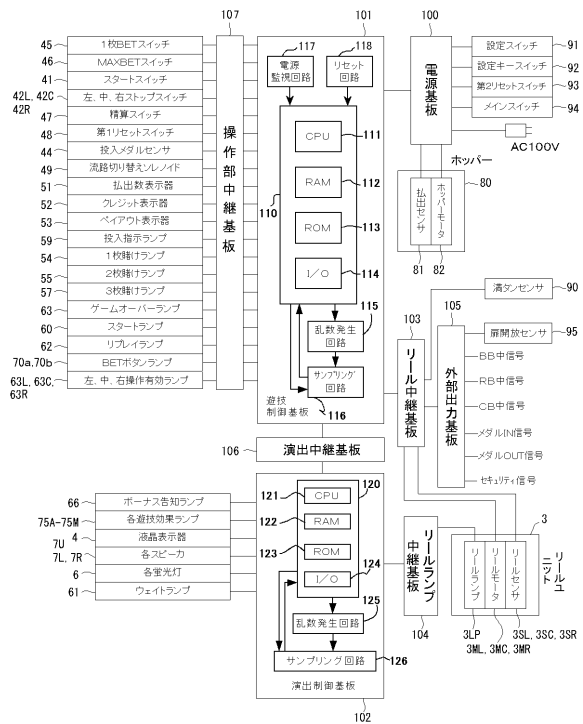
1 2 2 R A M

1 2 3 R O M

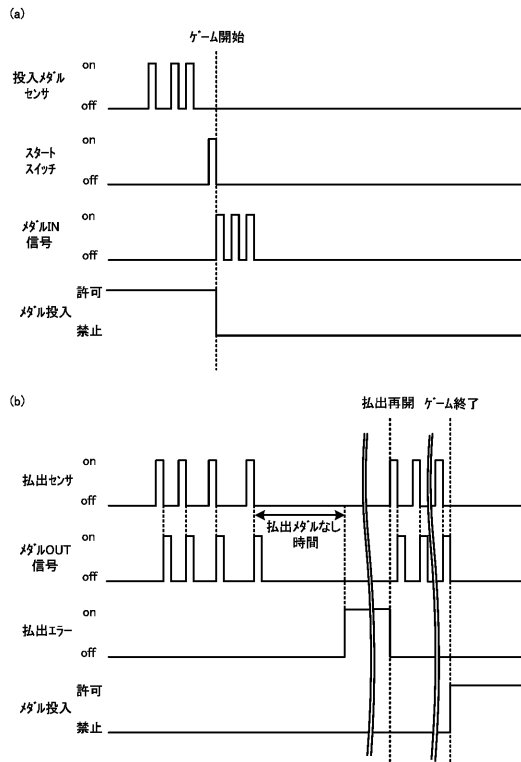
【図 1】



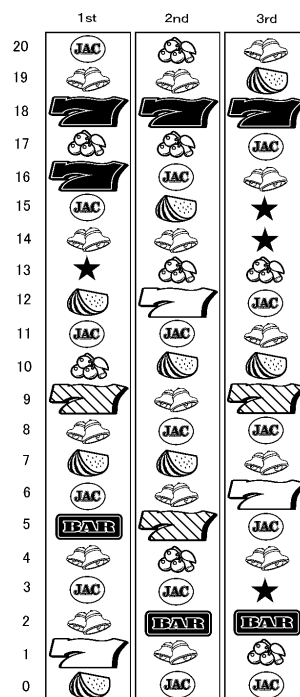
【図 2】



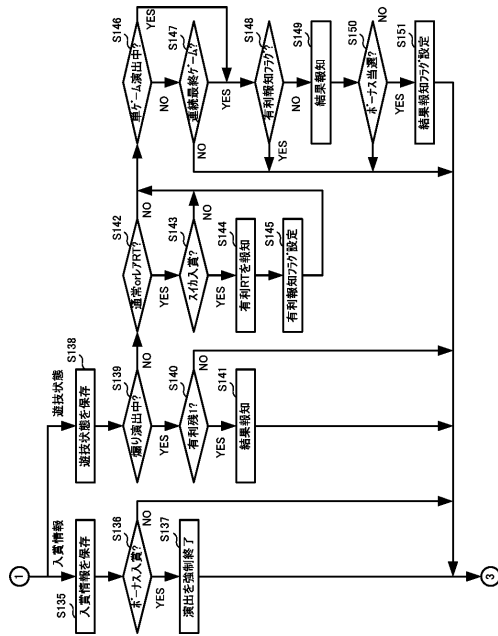
【図 3】



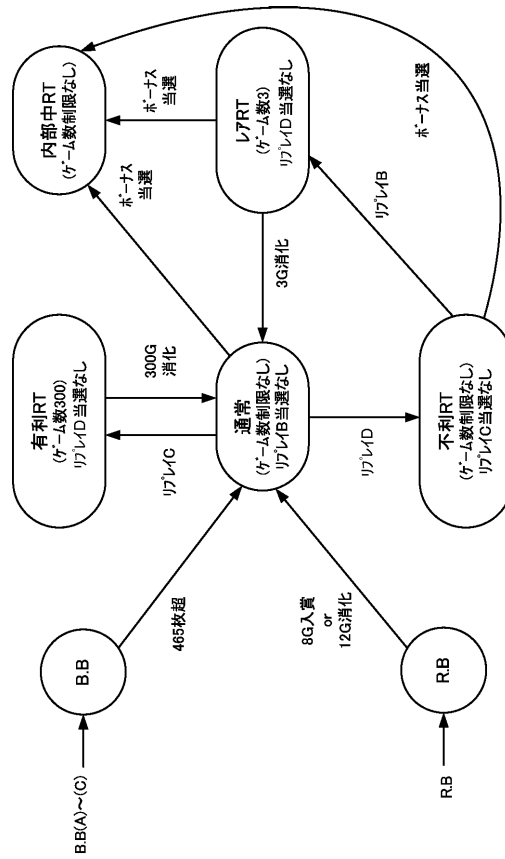
【図 4】



【図 9】



【図 10】



フロントページの続き

審査官 東 治企

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

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