

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2006-6512

(P2006-6512A)

(43) 公開日 平成18年1月12日(2006.1.12)

(51) Int.CI.

A 63 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F	5/04	5 1 6 C
A 63 F	5/04	5 1 2 R
A 63 F	5/04	5 1 6 F

テーマコード(参考)

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 18 頁)

(21) 出願番号
 (22) 出願日

特願2004-185985 (P2004-185985)
 平成16年6月24日 (2004. 6. 24)

(71) 出願人 301073598
 株式会社 S N K プレイモア
 大阪府吹田市豊津町14番12号
 (74) 代理人 100123205
 弁理士 須知 雄造
 (72) 発明者 渡辺 利章
 大阪府吹田市豊津町14番12号 株式会
 社 S N K プレイモア内

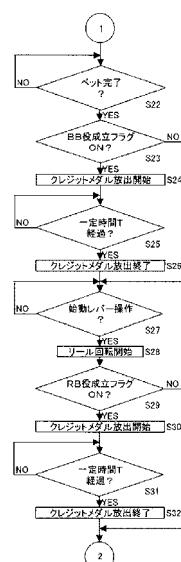
(54) 【発明の名称】スロットマシン、及びスロットマシンの制御方法、並びにスロットマシンの制御プログラム

(57) 【要約】

【課題】遊技の結果が導出される前に役の成立に関する電子抽選が内部的に行われる、スロットマシンにおいて、表示装置の表示態様や図柄変動の停止態様の変化に頼ることなく、遊技状態がボーナス役の入賞が可能な状態にある旨の報知又は告知を意外性に富んだ演出態様で行うことができ、もって従来機種では味わえない感覚を遊技者に味わわせること。

【解決手段】遊技状態がボーナス役の入賞が可能な状態であることを条件として、遊技中に、払出口から突然クレジットメダルの放出がなされるようにし、それによって遊技者に一瞬又は一時的にマシンの誤動作が生じたのではないかと思わせるような演出を行う。

【選択図】 図9



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

列毎に複数種類の図柄の変動表示及び停止表示を行うための図柄表示手段と、図柄表示手段による図柄の変動表示を開始させるための始動操作手段と、図柄変動列に対応して設けられており、図柄表示手段による図柄の変動表示を停止表示させるための複数の停止操作手段と、始動操作手段が操作されることを契機として、役の成立に関する内部抽選を行う役成立抽選手段と、役成立抽選手段による内部抽選で内部的に成立した役の入賞を示す図柄の組み合わせが有効ライン上に停止表示されたときに入賞と判定する入賞判定手段と、入賞判定手段により入賞と判定されたときにその入賞役に応じた数の遊技媒体を払い出す際にその放出口となる払出口と、投入された遊技媒体及び入賞の発生に伴って払い出される遊技媒体の両者をクレジットとしてストアーするためのクレジット手段とを備えているスロットマシンであって、

このスロットマシンは、

遊技状態がボーナス役の入賞が可能な状態である場合に、遊技中に、上記クレジット手段によりストアーされている遊技媒体を上記払出口から放出させるための払出制御手段を含むことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

列毎に複数種類の図柄の変動表示及び停止表示を行うための図柄表示手段と、図柄表示手段による図柄の変動表示を開始させるための始動操作手段と、図柄変動列に対応して設けられており、図柄表示手段による図柄の変動表示を停止表示させるための複数の停止操作手段と、始動操作手段が操作されることを契機として、役の成立に関する内部抽選を行う役成立抽選手段と、役成立抽選手段による内部抽選で内部的に成立した役の入賞を示す図柄の組み合わせが有効ライン上に停止表示されたときに入賞と判定する入賞判定手段と、入賞判定手段により入賞と判定されたときにその入賞役に応じた数の遊技媒体を払い出す際にその放出口となる払出口と、投入された遊技媒体及び入賞の発生に伴って払い出される遊技媒体の両者をクレジットとしてストアーするためのクレジット手段とを備えているスロットマシンを制御するための方法であって、

この制御方法は、

遊技状態がボーナス役の入賞が可能な状態である場合に、遊技中に、上記クレジット手段によりストアーされている遊技媒体を上記払出口から放出させるためのステップを含むことを特徴とするスロットマシンの制御方法。

【請求項 3】

列毎に複数種類の図柄の変動表示及び停止表示を行うための図柄表示手段と、図柄表示手段による図柄の変動表示を開始させるための始動操作手段と、図柄変動列に対応して設けられており、図柄表示手段による図柄の変動表示を停止表示させるための複数の停止操作手段と、始動操作手段が操作されることを契機として、役の成立に関する内部抽選を行う役成立抽選手段と、役成立抽選手段による内部抽選で内部的に成立した役の入賞を示す図柄の組み合わせが有効ライン上に停止表示されたときに入賞と判定する入賞判定手段と、入賞判定手段により入賞と判定されたときにその入賞役に応じた数の遊技媒体を払い出す際にその放出口となる払出口と、投入された遊技媒体及び入賞の発生に伴って払い出される遊技媒体の両者をクレジットとしてストアーするためのクレジット手段とを備えているスロットマシンを制御するためのプログラムであって、

この制御プログラムは、

遊技状態がボーナス役の入賞が可能な状態である場合に、遊技中に、上記クレジット手段によりストアーされている遊技媒体を上記払出口から放出させるための手順を含み、この手順は、コンピューターにより実行されることを特徴とするスロットマシンの制御プログラム。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技の結果が導出される前に役の成立に関する電子抽選が内部的に行われる、スロットマシン、及びスロットマシンの制御方法、並びにスロットマシンの制御プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

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

【0005】

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

【0006】

このようなスロットマシンにおいては、ある特定の入賞役が成立すると、その入賞役の重みに応じた利益付与が1回で終わらず、所定期間の間、遊技者にとって基本遊技状態よりも有利な特別遊技状態に移行するように構成されている。

【0007】

かかる特別遊技状態への移行を許容する入賞役としては、レギュラーボーナス（以下、「RB」という）役及びビッグボーナス（以下、「BB」という）役を挙げることができる。

【0008】

ここに、「RB役」とは、遊技者に相対的に大きな利益を与えるJACゲームを所定回数連続して行える入賞役である。他方、「BB役」とは、上記JACゲームを複数セット行える入賞役であって、各セット間に、遊技者に相対的に小さな利益を与える小役ゲームを複数回連続して行える権利を付与する入賞役である。なお、以下の説明において、「RB役」及び「BB役」の双方を総称するときは「ボーナス役」と称する。

【0009】

上述したように、スロットマシンにおいては、役の入賞を示す図柄の組み合わせが有効ライン上に揃うのは、上記役成立抽選に当選し内部的に役が成立したときのみに限られている。すなわち、当該役成立抽選において当選し内部的にボーナス役が成立したときに限ってボーナス役の入賞が可能な遊技状態になるのである。したがって、内部的にボーナス役が成立し、それによって上記ボーナス役入賞可能遊技状態になっているか否かに関する情

報は、遊技を進行する上で重要な要素の1つとなっている。ところが、上記の役成立抽選は、マシン内部で電子的に実行されるため、遊技者は、当該抽選結果、特にボーナス役が内部的に成立した否かを直接的に知るすべはない。

【0010】

近時、上記の点を解消するため、多くのスロットマシンメーカーは、種々の工夫を凝らしている。その典型的な例としては、例えば、特許文献1及び特許文献2にて提案されているスロットマシンを挙げることができる。

【0011】

特許文献1で開示されているスロットマシンでは、上記表示窓とは別に、遊技の演出に関連する情報を表示する液晶表示装置（以下、「LCD」という）が備えられており、このLCDに表示される情報の表示内容に、図柄の変動開始から変動停止までを1遊技とした遊技数を単位として設定された時間間隔で変化を与えることにより、遊技者が上記役成立抽選の結果を予測可能とし、もって遊技者の遊技に対する期待感を複数ゲームに亘って維持させるように構成されている。具体的には、LCDの表示面上に、主人公となるキャラクターと対戦相手となるキャラクターとのボクシング対戦がアニメーションで表示される。このとき、上記の遊技数を単位とする一定の周期で対戦相手となるキャラクターの種類を変化させる。

【0012】

他方、特許文献2で開示されているメカニカルリールスロットマシンでは、回転リールの停止態様に変化を与えることによって、遊技者に入賞可能状態であることを報知し、もって遊技に期待感を持たせて遊技の興趣性を高めるように構成されている。具体的には、上記役成立抽選の結果として内部的にボーナス役が成立しており、且つ、当該ボーナス役入賞のリーチ状態になったときに、最後に停止させるべき回転リールに関連するステッピングモーターに対して1相励磁信号を与え、当該リールを上下に振動させながらその回転を停止させ、それによって遊技者に上記ボーナス役入賞可能遊技状態であることが報知される。なお、「リーチ状態」とは、上記有効ラインに沿ってあと1つ図柄が揃えば入賞役が成立する状態をいう。

【0013】

【特許文献1】特開2001-321486号公報

【0014】

【特許文献2】特開2002-136650号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0015】

しかしながら、上記特許文献1及び特許文献2に係るスロットマシンの各役成立抽選結果の報知又は告知態様は、遊技者の意表をつくものではなく意外性を欠いているため、以下の問題点が指摘されている。

【0016】

特許文献1では、始動レバーが操作されたことを示すトリガー信号が入力される毎に役成立抽選が行われ、この抽選で成立した内部当選役に基づいて、上記LCDに表示される情報の表示内容が決定される。そのため、このLCDに表示される情報の表示内容は、役成立抽選毎（換言すると、1ゲーム毎）に変化することになる。このような態様での演出では、遊技数を単位とする一定の周期において、遊技者がその意味する内容を理解するまで十分にストリー展開できない。その結果、上記役成立抽選の結果の予測、特に内部的にボーナス役が成立し、それによってボーナス役入賞可能遊技状態になっているか否かの予測がつかず、遊技者は、相対的に長いゲーム数が消化されるまで遊技に対する期待感を維持できない場合が多く生じる虞がある。

【0017】

他方、特許文献2では、回転リールの振動態様は、一義的に定められている。そのため、遊技回数を重ねるに従って、遊技者のリール振動による上記ボーナス役入賞可能遊技状

態の報知に対する期待感が希薄となる。その結果、最後のリールの回転を停止させる際に遊技者の注意を上記リール振動報知に向けることができず、遊技が単調になってしまう虞がある。

【0018】

本発明は、上記の事態に鑑みなされたもので、表示装置の表示態様や図柄変動の停止態様の変化に頼ることなく、遊技状態がボーナス役の入賞が可能な状態にある旨の報知又は告知を意外性に富んだ演出態様で行うことができ、もって従来機種では味わえない感覚を遊技者に味わせることができる、スロットマシン、及びスロットマシンの制御方法、並びにスロットマシンの制御プログラムの提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0019】

上記目的を達成するため、本発明者は、一般的なスロットマシンにおいては、役成立抽選でボーナス役が当選したのにも拘わらずボーナス役の入賞をなさなかった場合には、当該ボーナス役が内部的に成立したことを示すフラグをONさせたままボーナス役の入賞の可能な遊技状態とされる点、並びにメダルの賭け態様及び利益付与態様としてクレジットモードが付与されている点に注目し、遊技状態がボーナス役の入賞が可能な状態であることを条件として、遊技中に、突然クレジットメダルの放出がなされるようにし、それによつて遊技者に一瞬又は一時的にマシンの誤動作が生じたのではないかと思わせるような演出を行うようにすればよいのではないかと着想した。

【0020】

かかる着想に基づく具体的な発明は、以下の通りである。

【0021】

第1の観点に係る発明は、列毎に複数種類の図柄の変動表示及び停止表示を行うための図柄表示手段と、図柄表示手段による図柄の変動表示を開始させるための始動操作手段と、図柄変動列に対応して設けられており、図柄表示手段による図柄の変動表示を停止表示させるための複数の停止操作手段と、始動操作手段が操作されることを契機として、役の成立に関する内部抽選を行う役成立抽選手段と、役成立抽選手段による内部抽選で内部的に成立した役の入賞を示す図柄の組み合わせが有効ライン上に停止表示されたときに入賞と判定する入賞判定手段と、入賞判定手段により入賞と判定されたときにその入賞役に応じた数の遊技媒体を払い出す際にその放出口となる払出口と、投入された遊技媒体及び入賞の発生に伴つて払い出される遊技媒体の両者をクレジットとしてストアするためのクレジット手段とを備えているスロットマシンであつて、このスロットマシンは、遊技状態がボーナス役の入賞が可能な状態である場合に、遊技中に、上記クレジット手段によりストアされている遊技媒体を上記払出口から放出させるための払出制御手段を含む。

【0022】

第2の観点に係る発明は、列毎に複数種類の図柄の変動表示及び停止表示を行うための図柄表示手段と、図柄表示手段による図柄の変動表示を開始させるための始動操作手段と、図柄変動列に対応して設けられており、図柄表示手段による図柄の変動表示を停止表示させるための複数の停止操作手段と、始動操作手段が操作されることを契機として、役の成立に関する内部抽選を行う役成立抽選手段と、役成立抽選手段による内部抽選で内部的に成立した役の入賞を示す図柄の組み合わせが有効ライン上に停止表示されたときに入賞と判定する入賞判定手段と、入賞判定手段により入賞と判定されたときにその入賞役に応じた数の遊技媒体を払い出す際にその放出口となる払出口と、投入された遊技媒体及び入賞の発生に伴つて払い出される遊技媒体の両者をクレジットとしてストアするためのクレジット手段とを備えているスロットマシンを制御するための方法であつて、この制御方法は、遊技状態がボーナス役の入賞が可能な状態である場合に、遊技中に、上記クレジット手段によりストアされている遊技媒体を上記払出口から放出させるためのステップを含む。

【0023】

第3の観点に係る発明は、列毎に複数種類の図柄の変動表示及び停止表示を行うための

10

20

30

40

50

図柄表示手段と、図柄表示手段による図柄の変動表示を開始させるための始動操作手段と、図柄変動列に対応して設けられており、図柄表示手段による図柄の変動表示を停止表示させるための複数の停止操作手段と、始動操作手段が操作されることを契機として、役の成立に関する内部抽選を行う役成立抽選手段と、役成立抽選手段による内部抽選で内部的に成立した役の入賞を示す図柄の組み合わせが有効ライン上に停止表示されたときに入賞と判定する入賞判定手段と、入賞判定手段により入賞と判定されたときにその入賞役に応じた数の遊技媒体を払い出す際にその放出口となる払出口と、投入された遊技媒体及び入賞の発生に伴って払い出される遊技媒体の両者をクレジットとしてストアーフォルムであるためのクレジット手段とを備えているスロットマシンを制御するためのプログラムであって、この制御プログラムは、遊技状態がボーナス役の入賞が可能な状態である場合に、遊技中に、上記クレジット手段によりストアーフォルムされている遊技媒体を上記払出口から放出させるための手順を含み、この手順は、コンピューターにより実行される。

10

【0024】

ところで、一般的なスロットマシンでは、ボーナス役として、遊技を進行していく上で重みの異なる2種類のボーナス役が設定されているのが通常である。

【0025】

そこで、上記第1の観点乃至第3の観点に係る発明において、遊技状態が上記2種類のうち何れのボーナス役の入賞が可能な状態であるかによって、上記クレジット手段によりストアーフォルムされている遊技媒体を上記払出口から放出させるタイミングを異ならせるのが好ましい。この場合、クレジットされている筈の遊技媒体の放出タイミングによって、遊技者は、何れのボーナス役の入賞が可能な遊技状態にあるかを容易に知ることができる。

20

【発明の効果】

【0026】

本発明では、遊技状態がボーナス役の入賞が可能な状態である場合に、遊技中に、クレジット手段によりストアーフォルムされている遊技媒体が払出口から突然放出される。このとき、遊技者は、一瞬又は一時的にマシンの誤動作が生じたのではないかとの思いを馳せるが、これが実はボーナス役入賞可能遊技状態であることを報知又は告知しているものであることを理解するようになる。そのため、表示装置の表示態様や図柄変動の停止態様の変化に頼ることなく、遊技状態がボーナス役の入賞が可能な状態にある旨の報知又は告知を意外性に富んだ演出態様で行うことができ、もって従来機種では味わえない感覚を遊技者に味わせることが可能となる。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0027】

以下、本発明の実施の形態を添付図面に基づき詳細に説明する。

【0028】

[外観構成]

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

40

【0029】

前扉3の中央部正面には、正面パネル4が装着されている。この正面パネル4の主要部には、表示窓5が形成されている。この表示窓5は、主として、筐体2内の3つの回転リール6L, 6C, 6Rを観察するためのものであって、各リール6L, 6C, 6Rの外周面には、それぞれ、複数種類の図柄が周方向に沿って描かれている。これらの図柄は、表示窓5を通して3つずつ観察される。特に、表示窓5及び各リール6L, 6C, 6Rは、正面パネル4上において遊技者に対してアップライトに面している。

【0030】

表示窓5の左側には、5つの賭けライン表示ランプ7A, 7B, 7C, 7D, 7Eが設けられている。これら賭けライン表示ランプ7A~7Eは、1回の遊技において有効化された賭けラインを示すために点灯するランプである。他方、表示窓5の右側には、スター

50

トランプ8、投入指示ランプ9、リプレイランプ10、アシストタイム（以下、「A T」という）告知ランプ11及びゲームオーバーランプ12が設けられている。スタートランプ8は、遊技が開始できる状態となった場合に点灯又は点滅するランプである。投入指示ランプ9は、メダルをスロットマシン1に投入できる状態である場合に点灯するランプである。リプレイランプ10は、遊技の結果としてリプレイ役の入賞が成立した場合に点灯するランプである。A T告知ランプ11は、遊技状態がA Tに移行した場合に点灯するランプである。ゲームオーバーランプ12は、遊技が終了したときに点灯するランプである。これらランプ8～12は、正面パネル4の上方から下方に向かってこの順で配置されている。

【0031】

ここに、「A T」とは、役成立抽選において内部的に成立した小役の入賞の成立を支援するための参考情報が告知される遊技状態である。なお、このA Tの具体的な処理内容については、本発明では重要な要素でないので、以下その説明を省略する。

【0032】

表示窓5上には、当該表示窓5の窓面を通過する5本の賭けライン13A, 13B, 13C, 13D, 13Eが設けられている。

【0033】

表示窓5の下方には、払出数表示器14、ゲーム数表示器15及びクレジット表示器16が設けられている。払出数表示器14は、入賞が発生した場合にその利益として遊技者に対して払い出されるメダル数や遊技者に対して与えられるクレジット数を表示する表示器である。ゲーム数表示器15は、BBゲーム中の小役ゲーム数及びJACゲーム数やRBゲーム中のJACゲーム数並びにATゲーム数等を表示する表示器である。クレジット表示器16は、クレジット数を表示する表示器である。これら表示器14～16は、7セグメント表示器であって、正面パネル4上で左から右に向かってこの順で配置されている。

【0034】

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

【0035】

前扉3の上部には、上パネル17が装着されている。この上パネル17の中央部には、LCD18が設けられている。このLCD18は、遊技の演出に関連する情報（以下、単に「遊技演出情報」という）を表示するための手段であって、役の成立に関する抽選の結果として内部的に役が成立した場合にはその役の入賞を示す図柄や、目押しをアシストする演出情報を表示する。なお、LCD18に代えて、LED表示装置やEL表示装置を採用して遊技演出情報を表示するようにしてもよい。LCD18を挟んだ左右両側には、一対のスピーカー19A, 19Bが上パネル18に装着されている。これらスピーカー19A, 19Bは、遊技の状況に応じて効果音を発するためのものである。他方、前扉3の下部には、下パネル20が装着されている。この下パネル20には、機種名及びイメージデザイン等が印刷されており、その下方には、メダル払出口21及びメダル受け皿22が設けられている。

【0036】

正面パネル4と下パネル20との間には、操作部23が設けられている。この操作部23には、メダル投入口24、ベットボタン25、始動レバー26、停止ボタン27L, 27C, 27R及びクレジット/精算切替ボタン28が備えられている。メダル投入口24は、操作部23の上面の右側に配置されている。ベットボタン25は、投入口24から投入されたメダルを何枚賭けるかを設定する際に使用されるボタンであって、操作部23の上面の始動レバー26及び左停止ボタン27Lの中間位置に配置されている。始動レバー26は、遊技を開始する際に使用されるレバーであり、他方停止ボタン27L, 27C, 27Rは、リール6L, 6C, 6Rの回転を停止させる際に使用されるボタンである。具体的には、左停止ボタン27Lを操作すると、左リール6Lの回転が停止する。中停止ボ

10

20

30

40

50

タン27Cを操作すると、中リール6Cの回転が停止する。右停止ボタン27Rを操作すると、右リール6Rの回転が停止する。これら停止ボタン27L, 27C, 27Rは、操作部23の正面中央部において各リール6L, 6C, 6Rに対応して配置されている。これに対して、始動レバー26は、操作部23の正面において停止ボタン27L, 27C, 27Rの左側に配置されている。クレジット/精算切替ボタン28は、メダルのマニュアル投入モードとクレジットモードとを互いに切り替えるためのボタンであって、操作部23の正面において始動レバー26の左側に配置されている。

【0037】

マニュアル投入モードでゲームを行う際には、投入指示ランプ9が点灯又は点滅している間に、メダルを投入口24に投入する必要がある。それゆえ、有効化される賭けラインは、メダルの投入枚数によって異なる。具体的には、メダルを1枚投入すると、表示窓5の中段において水平に延びる第1の賭けライン13Aが有効化され、この1ライン13Aが賭け対象となる。このとき、第1の賭けライン13Aの左端の賭けライン表示ランプ7Aが点灯する。メダルを2枚投入すると、第1の賭けライン13Aに加えて、表示窓5の上下段において水平に延びる第2の賭けライン13B及び第3の賭けライン13Cが有効化され、これら3ライン13A～13Cが賭け対象となる。このとき、賭けライン表示ランプAの点灯に加えて、第2の賭けライン13B及び第3の賭けライン13Cの左端の賭けライン表示ランプ7B, 7Cが点灯する。メダルを3枚投入すると、第1の賭けライン13A、第2の賭けライン13B及び第3の賭けライン13Cに加えて、表示窓5の対角線上の第4の賭けライン13D及び第5賭けライン13Eが有効化され、これら5ライン13A～13Eが賭け対象となる。このとき、賭けライン表示ランプ7A～7Cの点灯に加えて、第4の賭けライン13D及び第5の賭けライン13Eの左端の賭けライン表示ランプ7D, 7Eが点灯する。なお、本スロットマシン1においては、メダルの賭け枚数は3枚が限度である。

【0038】

かかるマニュアル投入モードでは、上記有効化された賭けライン、即ち有効ライン上に入賞を示す図柄の組み合わせが揃うことに起因して入賞が成立した場合には、その入賞役の種類に応じた枚数のメダルが払出口21から受け皿22に払い出される。

【0039】

他方、クレジットモードにおいて有効化される賭けラインは、ベットボタン25の押圧回数によって異なる。具体的には、ベットボタン25を1回押すと、第1の賭けライン13Aが有効化され、この1ライン13Aが賭け対象となる。換言すると、メダル1枚分が賭け対象となる。それゆえ、賭けライン表示ランプ7Aが点灯する。ベットボタン25を2回押すと、第1の賭けライン13A、第2の賭けライン13B及び第3の賭けライン13Cが有効化され、これら3ライン13A～13Cが賭け対象となる。換言すると、メダル2枚分が賭け対象となる。それゆえ、賭けライン表示ランプ7A～7Cが点灯する。ベットボタン25を3回押すと、第1の賭けライン13A、第2の賭けライン13B、第3の賭けライン13C、第4の賭けライン13D及び第5の賭けライン13Eが有効化され、これら5ライン13A～13Eが賭け対象となる。換言すると、メダル3枚分が賭け対象となる。それゆえ、賭けライン表示ランプ7A～7Eが点灯する。なお、本スロットマシン1では、4回以上の操作は無効となる。

【0040】

かかるクレジットモードでは、上記有効ライン上で入賞図柄が組み合わせが揃い、それによって入賞が成立した場合には、クレジットの上限を超えない範囲で払い出されるメダル数がクレジットとしてスロットマシン1にストアされる。クレジットの上限を超える場合には、その上限を超えた数のメダルが払出口21から受け皿22に払い出される。

【0041】

上記マニュアル投入モード或いはクレジットモードの手順に則して賭け対象となるメダルの枚数が設定されると、制御装置100(図7参照)は、この設定された賭け枚数分のメダルを取り込む。このメダルの取り込みにより、遊技を開始する条件が整う。このとき

10

20

30

40

50

、スタートランプ 8 が点灯又は点滅する。このスタートランプ 8 の作動状態において、始動レバー 26 が操作されると、制御装置 100 は、全てのリール 6L, 6C, 6R を一斉に回転させる。

【0042】

各停止ボタン 27L, 27C, 27R を押圧操作すると、その操作に対応するリールの回転が停止する。全リール 6L, 6C, 6R の回転が停止したときに、有効ライン上に入賞役の 1 つが揃うと、制御装置 100 は、入賞役の種類に従って、予め定められている利益を上記メダルの入力モードに応じた態様で遊技者に付与する。

【0043】

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

【0044】

[内部構成]

図 5 及び図 6 を参照して、筐体 2 内には、リール 6L, 6C, 6R、各リール 6L, 6C, 6R の駆動源であるステッピングモーター SML, SMC, SMR、ホッパー 30 及び確率設定ボックス 31 が備えられている。

【0045】

リール 6L, 6C, 6R は、図 5 に示すように、筐体 2 内の中央部に配置されており、これらリール 6L, 6C, 6R を基準として、ホッパー 30 及び確率設定ボックス 31 の設置箇所が決定されている。図 6 に示すように、各リール 6L, 6C, 6R の回転軸 61 は、それぞれ、筐体 2 内のブラケット 32 に回転自在に支持されており、当該各回転軸 61 の端部が各ステッピングモーター SML, SMC, SMR の出力軸に結合されている。

【0046】

図 5 に示すように、ホッパー 30 は、メダルの貯留・放出を行うための手段であって、リール 6L, 6C, 6R の下方において、筐体 2 の底面に取り付けられている。他方、確率設定ボックス 31 は、ホッパー 30 の左側において、筐体 2 の底面に取り付けられている。

【0047】

[電気的構成]

図 7 を参照して、制御装置 100 は、マイクロコンピューターであって、CPU100 1、RAM1002、ROM1003、クロックパルス発生回路 1004、乱数発生器 1005、モーター駆動制御回路 1006、ランプ駆動制御回路 1007、表示器駆動制御

10

20

30

40

50

回路 1008、LCD 駆動制御回路 1009、音出力制御回路 10010 及びホッパー駆動制御回路 10011 を備えている。

【0048】

CPU1001 は、スロットマシン 1 の制御中枢を司るものであって、ROM1003 に記憶されているプログラムに従って種々の制御を行う。この CPU1001 の制御対象としては、ステッピングモーター SML, SMC, SMR、各種のランプ 7A ~ 7E, 8 ~ 12、各種の表示器 14 ~ 16、LCD18、スピーカー 19A, 19B 及びホッパー 30 を挙げることができる。これら各制御要素に対する制御信号は、それぞれ、モーター駆動制御回路 1006、ランプ駆動制御回路 1007、表示駆動制御回路 1008、LCD 駆動制御回路 1009、音出力制御回路 1009 及びホッパー駆動制御回路 10011 10 を介して、CPU1001 から与えられる。

【0049】

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

【0050】

停止ボタン 27L, 27C, 27R の操作信号は、リール停止信号処理回路 500 によって所定の処理が施された後、リール停止信号として CPU1001 に入力される。 20

【0051】

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

【0052】

回転位置検出回路 400 は、各リール 6L, 6C, 6R の回転位置を検知するための回路であって、各リール 6L, 6C, 6R に関連して設けられた光センサーや、各ステッピングモーター SML, SMC, SMR の近傍に設けられたロータリーエンコーダを含んでいる。各リール 6L, 6C, 6R の回転が停止したときに、CPU1001 は、回転位置検出回路 400 の検出信号に基づいて、有効ライン上での当該各リール 6L, 6C, 6R の停止図柄の種類を特定する。 30

【0053】

キースイッチ SW1、確率設定スイッチ SW2 及びリセットスイッチ SW3 は、確率設定ボックス 31 に内蔵されている。キースイッチ SW1 は、遊技モードと確率設定モードとを互いに切り替えるためのスイッチである。他方、確率設定スイッチ SW2 は、役の成立に関する抽選における当選確率の設定値を切り替えるためのスイッチであって、そのスイッチング信号は、キースイッチ SW1 によって確率設定モードになっている場合に限り、CPU1001 に入力が受け付けられる。 40

【0054】

遊技を開始するために、遊技者によって始動レバー 26 が操作され、その操作信号が入力されると、CPU1001 は、リール 6L, 6C, 6R の回転を開始させるべく、モーター駆動制御回路 1006 を介してステッピングモーター SML, SMC, SMR に始動信号を出力する。その結果、表示窓 5 内においてリール 6L, 6C, 6R の図柄の変動が開始される。他方、リール 6L, 6C, 6R の回転を停止するために、遊技者によって停止ボタン 27L, 27C, 27R が押圧操作され、その操作信号が入力されると、CPU1001 は、操作された停止ボタンに対応するリールの回転を停止させるべく、モーター駆動制御回路 1006 を介してステッピングモーター SML, SMC, SMR に停止信号を出力する。その結果、表示窓 5 内においてリール 6L, 6C, 6R の図柄の変動が順次 50

停止される。

【0055】

RAM1002は、CPU1001と互いにインターフェイスをとっており、CPU1001のワーキングエリアとして機能する。それゆえ、RAM1002の所定のメモリー領域上では、CPU1001によって、遊技や図柄変動の制御に必要なフラグや変数の値の書き込み及び読み出しが行われる。

【0056】

ROM1003には、スロットマシン1を制御してメダルを払い出すための遊技プログラムと、この遊技プログラムで用いる変数の初期値と、図柄の組み合わせと乱数との対応関係を示すデータ群とが格納されている。本スロットマシン1では、役の成立に関する抽選に当選し内部的にボーナス役が成立したのにも拘わらず、ボーナス役の入賞がなされなかつた場合には、ボーナス役が内部的に成立したことを示すフラグをONさせたままとし、それによってボーナス役の入賞が可能な遊技状態を創出するように構成されている。上記遊技プログラムは、遊技状態がボーナス役の入賞が可能な状態であることを条件として、遊技中に、突然クレジットメダルの放出がなされるようにし、それによって遊技者に一瞬又は一時的にマシン1の誤動作が生じたのではないかと思わせるような演出を行うようにプログラミングされている。それゆえ、この遊技プログラムには、上記ボーナス役の入賞が可能な状態である場合に、遊技中に、クレジットとしてストアーされているメダルを払出口21から放出させるための手順が含まれている。この手順は、マイクロコンピューターとしての制御装置100により実行される。

10

20

30

40

【0057】

上記の手順には、遊技状態がBB役及びRB役のうち何れのボーナス役の入賞が可能な状態であるかによって、上記クレジットメダルを払出口21から放出させるタイミングを異ならせるための手順が含まれている。具体的には、BB役入賞可能遊技状態である場合に、賭け条件が設定され遊技を開始する条件が整ってから始動レバー26が操作される前に上記のクレジットメダルの放出が行われる。他方、RB役入賞可能遊技状態である場合に、始動レバー26が操作されてリール6L, 6C, 6Rの回転が開始（図柄の変動表示が開始）されたときに上記のクレジットメダルの放出が行われる。かかる手順も、マイクロコンピューターとして機能する制御装置100により実行される。なお、上記のクレジットメダル放出タイミングは、これに限られない。つまり、このクレジットメダル放出タイミングは、遊技の結果が導出されるまでであれば任意に設定しても構わない。

【0058】

クロックパルス発生回路1004は、基準クロックパルスを発生させるための回路であって、発生させた基準クロックパルスをCPU1001に供給する。

【0059】

乱数発生器1005は、役成立及び図柄停止表示態様等に関する電子抽選に用いる乱数を発生させ、この発生させた乱数の中から任意の乱数を抽出するための手段であって、抽出した乱数をCPU1001に供給する。例えば、役成立抽選を内部的に行うに際して乱数を発生させるコマンドがCPU1001から乱数発生器1005に対して与えられると、乱数発生器1005は、所定の範囲の乱数を発生させ、その乱数の値を示す信号を出力する。乱数が乱数発生器1005から入力されると、CPU1001は、その乱数に対応する図柄の組み合わせを定めるために、ROM1003に記憶されているデータ群を検索し、その組み合わせに対応する数値を変数に代入する。

【0060】

ランプ駆動制御回路1007は、CPU1001からの指示信号に基づいてランプ駆動信号を生成し、この生成したランプ駆動信号を各種のランプ7A～7E, 8～12に与える。その結果、各種のランプ7A～7E, 8～12は、所定の事象を告知するために点灯する。

【0061】

表示器駆動制御回路1008は、CPU1001からの指示信号に基づいて表示器駆動

50

信号を生成し、この生成した表示器駆動信号を各種の表示器 14～16 に与える。その結果、各種の表示器 14～16 は、所定の事象を表示する。

【0062】

LCD 駆動制御回路 1009 は、CPU1001 からの指示信号に基づいて LCD 駆動信号を生成し、この生成した LCD 駆動信号を LCD18 に与える。その結果、LCD18 は、その表示面上に種々の遊技演出情報を表示する。

【0063】

音出力制御回路 10010 は、CPU1001 からの指示信号に基づいて音出力信号を生成し、この生成した音出力信号をスピーカー 19A, 19B に与える。その結果、スピーカー 19A, 19B は、遊技状況に応じた効果音を発する。

10

【0064】

ホッパー駆動制御回路 10011 は、CPU1001 からの指示信号に基づいてホッパー駆動信号を生成し、この生成したホッパー駆動信号をホッパー 30 に与える。その結果、ホッパー 30 は、貯留しているメダルを受け皿 22 に放送出する。

【0065】

[制御の流れ]

以下では、上述したクレジットモードにて遊技が進行されるものとして、本スロットマシン 1 の制御の流れを説明する。

【0066】

図 8 を参照して、まず、制御装置 100 の CPU1001 は、賭けラインが有効化されてベットが完了するのを待つ(ステップ S1)。ベットボタン 25 を押してメダルをスロットマシン 1 に投入することによって、賭けラインが有効化されると、CPU1001 は、ベットが完了したと判断し、始動レバー 26 が操作されるのを待つ(ステップ S2)。このとき、スタートランプ 8 が点灯する。

20

【0067】

始動レバー 26 が操作されると、CPU1001 は、役の成立に関する抽選を行う(ステップ S3)。この抽選は、マシン 1 内部で電子的に行われる。内部的に BB 役が成立した場合には、CPU1001 は、この BB 役の入賞図柄を決定する。内部的に RB 役が成立した場合には、CPU1001 は、この RB 役の入賞図柄を決定する。内部的に小役が成立した場合には、CPU1001 は、この小役の入賞図柄を決定する。

30

【0068】

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

【0069】

上記役成立抽選が終了すると、CPU1001 は、当該抽選において当選したか否かを判別する(ステップ S4)。ここで、上記の抽選に当選した場合には、CPU1001 は、その当選役がボーナス役か否かを判別する(ステップ S5)。このとき、内部当選役がボーナス役である場合には、CPU1001 は、そのボーナス役が BB 役か否かを判別する(ステップ S6)。当選したボーナス役が BB 役であると、CPU1001 は、当該 BB 役が内部的に成立し遊技状態が BB 役の入賞が可能な状態であることを示すフラグを ON する(ステップ S7)。この ON された BB 役成立フラグは、RAM1002 の所定のメモリ領域に記憶される。その後、CPU1001 は、処理をステップ S9 に移す。これに対し、当選したボーナス役が BB 役でない場合には、CPU1001 は、当選ボーナス役が RB 役であるとみなし、当該 RB 役が内部的に成立し遊技状態が RB 役の入賞が可能な状態であることを示すフラグを ON する(ステップ S8)。この ON された RB 役成立フラグは、RAM1002 の所定のメモリ領域に記憶される。その後、CPU1001 は、処理をステップ S9 に移す。

40

【0070】

上記ステップ S4 の判定処理において、上記役成立抽選に当選しなかった場合には、CPU1001 は、上記一連のステップ S5～ステップ S8 の処理を行うことなく、処理を

50

ステップS 9に移す。また、上記ステップS 5の判定処理において、内部当選役がボーナス役でなかった場合には、CPU1001は、上記一連のステップS 6～ステップS 8の処理を行うことなく、処理をステップS 9に移す。

【0071】

ステップS 9に移行すると、CPU1001は、リール6L, 6C, 6Rの回転を開始させる。その結果、表示窓5内においてリール6L, 6C, 6Rの図柄の変動表示が開始される。

【0072】

リール6L, 6C, 6Rの回転が開始されると、CPU1001は、停止ボタン27L, 27C, 27Rが押圧操作されて目押しが完了し、且つ、全てのリール6L, 6C, 6Rの回転が停止するのを待つ(ステップS 10及びステップS 11)。このとき、各停止ボタン27L, 27C, 27Rの目押しが行われると、CPU1001は、その目押し順序に応じて各リール6L, 6C, 6Rの回転を順次停止させる。その結果、表示窓5内において回転リール6L, 6C, 6Rの図柄の変動が順次停止表示される。

【0073】

停止ボタン27L, 27C, 27Rの目押しが完了し、且つ、全リール6L, 6C, 6Rの回転が停止すると、CPU1001は、BB役の入賞が成立したか否かを判別する(ステップS 12)。ここで、有効ライン上にBB役の入賞を示す図柄が揃い、BB役の入賞が成立したと判別した場合には、CPU1001は、上記BB役成立フラグをOFFする(ステップS 13)。このフラグをOFFすると、CPU1001は、BB役の入賞に対応する利益を付与する(ステップS 14)。その後、CPU1001は、BBゲーム処理を行う(ステップS 15)。このBBゲーム処理が終了すると、CPU1001は、処理をステップS 22(図9参照)に移す。他方、有効ライン上にBB役の入賞を示す図柄が揃わず、BB役の入賞が成立しなかったと判別した場合には、CPU1001は、処理をステップS 16に移す。なお、BBゲーム処理の内容については、従来公知の処理内容と同様であるので、その説明を省略する。

【0074】

ステップS 16に移行すると、CPU1001は、RB役の入賞が成立したか否かを判別する。ここで、有効ライン上にRB役の入賞を示す図柄が揃い、RB役の入賞が成立したと判別した場合には、CPU1001は、上記RB役成立フラグをOFFする(ステップS 17)。このフラグをOFFすると、CPU1001は、BB役の入賞に対応する利益付与を行い(ステップS 18)、その後、RBゲーム処理を行う(ステップS 19)。このRBゲーム処理が終了すると、CPU1001は、処理をステップS 22に移す。他方、有効ライン上にRB役の入賞を示す図柄が揃わなかった場合には、CPU1001は、RB役の入賞が発生しなかったと判別し、処理をステップS 20に移す。なお、RBゲーム処理の内容については、従来公知の処理内容と同様であるので、その説明を省略する。

【0075】

ステップS 20に移行すると、CPU1001は、小役の入賞が成立したか否かを判別する。ここで、有効ライン上に小役の入賞を示す図柄が揃い、小役の入賞が成立したと判別した場合には、CPU1001は、小役に対応する利益付与を行い(ステップS 21)、その後、処理をステップS 22に移す。他方、小役の入賞が成立していない場合には、CPU1001は、はずれとみなし、利益付与を行うことなく処理をステップS 22に移す。

【0076】

図9を参照して、ステップS 22に移行すると、CPU1001は、ベットの完了を待つ。ベットが完了すると、CPU1001は、上記RAM1002の所定のメモリー領域を参照して、上記BB役成立フラグがONされているか否かを判別する(ステップS 23)。ここで、BB役成立フラグがONされている場合には、CPU1001は、遊技状態がBB役の入賞が可能な状態であると判断し、払出口21からのクレジットメダルの放出

10

20

30

40

50

を開始させる(ステップS24)。その後、CPU1001は、一定時間Tが経過するのを待つ(ステップS25)。この一定時間Tが経過すると、CPU1001は、上記のクレジットメダル放出を終了し(ステップS26)、その後、処理をステップS27に移す。他方、BB役成立フラグがOFFされている場合には、CPU1001は、遊技状態がBB役の入賞が不可能な状態であると判断し、上記のクレジットメダル放出処理に関連するステップS24～ステップS26を行うことなく、処理をステップS27に移す。

【0077】

ステップS27に移行すると、CPU1001は、始動レバー26が操作されるのを待つ。始動レバー26が操作されると、CPU1001は、リール6L, 6C, 6Rの回転を開始させる(ステップS28)。このとき、CPU1001は、上記RAM1002の所定のメモリー領域を参照して、上記RB役成立フラグがONされているか否かを判別する(ステップS29)。ここで、RB役成立フラグがONされている場合には、CPU1001は、遊技状態がRB役の入賞が可能な状態であると判断し、払出口21からのクレジットメダルの放出を開始させる(ステップS30)。その後、CPU1001は、一定時間Tが経過するのを待つ(ステップS31)。この一定時間Tが経過すると、CPU1001は、上記のクレジットメダル放出を終了し(ステップS32)、その後、処理をステップS10及びステップS11に戻して目押しの完了及び全リールの回転停止を待つ。他方、RB役成立フラグがOFFされている場合には、CPU1001は、遊技状態がRB役の入賞が不可能な状態であると判断し、上記クレジットメダル放出処理に関連するステップS30～ステップS32を行うことなく、再び処理をステップS10及びステップS11に戻して目押しの完了及び全リールの回転停止を待つ。

10

20

30

40

【0078】

[作用・効果]

本実施の形態では、遊技者に一瞬又は一時的にマシン1に誤動作が生じたのではないかと錯覚を生じさせるようなクレジットメダル放出演出を達成するために、ボーナス役入賞可能遊技状態において、その遊技中に、クレジットメダルが払出口21から突然放出されるようにしている。これにより、LCD18による役成立抽選結果の報知又は告知とは別の様で、遊技状態がボーナス役の入賞が可能な状態にある旨を意外性に富んだ演出により行うことができる。その結果、従来の機種では味わえない感覚を遊技者に与えることが可能となる。

【0079】

また、遊技状態がBB役及びRB役のうち何れのボーナス役の入賞が可能な状態であるかによって、クレジットとしてマシン1にストアされているメダルを払出口21から放出させるタイミングを互いに異ならせている。具体的には、BB役入賞可能遊技状態である場合に、賭け条件が設定され遊技を開始する条件が整ってから始動レバー26が操作される前に、クレジットメダルの放出が行われる。これに対し、RB役入賞可能遊技状態である場合に、始動レバー26が操作されてリール6L, 6C, 6Rの回転し図柄の変動表示が開始されたときに、クレジットメダルの放出が行われる。このように、クレジットされている筈のメダルの放出タイミングの異いによって、遊技者は、何れのボーナス役の入賞が可能な遊技状態にあるかを容易に知ることができる。

【0080】

なお、本発明は上記実施の形態1に限定されるものではない。例えば、上記実施の形態1では、本発明を、メカニカルリール方式を採用したスロットマシンに適用した例について記載したが、本発明を、シミュレートリール方式を採用するスロットマシンに適用しても、本発明の目的は十分に達成し得る。これは、本発明が図柄表示手段の形式を問わないことを意味する。その他、本明細書に添付した特許請求の範囲内での種々の設計変更及び修正を加え得ることは勿論である。

【産業上の利用可能性】

【0081】

本発明は、表示装置の表示態様や図柄変動の停止態様の変化に頼ることなく、遊技状態

50

がボーナス役の入賞が可能な状態にある旨の報知又は告知を意外性に富んだ演出様式で行うことができ、もって従来機種では味わえない感覚を遊技者に味わわせることができるゆえ、遊技の結果が導出される前に役の成立に関する電子抽選が内部的に行われる、スロットマシン、及びスロットマシンの制御方法、並びにスロットマシンの制御プログラムとして有用である。

【図面の簡単な説明】

【0082】

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

【図2】スロットマシンの正面図である。

【図3】スロットマシンの側面図である。

10

【図4】スロットマシンの上面図である。

【図5】スロットマシンの内部構成を示す斜視図であって、前扉を開けた状態を示す。

【図6】スロットマシンの一部を切り欠いて示す側面図である。

【図7】制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図8】遊技の制御の流れを示すフローチャートである。

【図9】遊技の制御の流れを示すフローチャートであって、図8の続きを示す。

【符号の説明】

【0083】

1 スロットマシン

20

6 A , 6 C , 6 R 回転リール

2 1 払出口

2 5 ベットボタン

2 6 始動レバー

2 7 L , 2 7 C , 2 7 R 停止ボタン

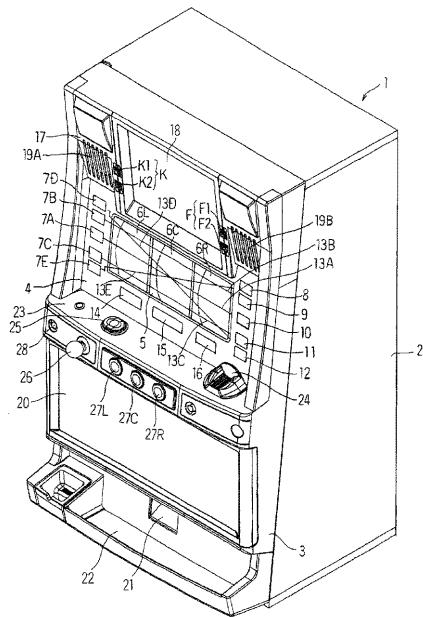
1 0 0 制御装置

1 0 0 1 C P U

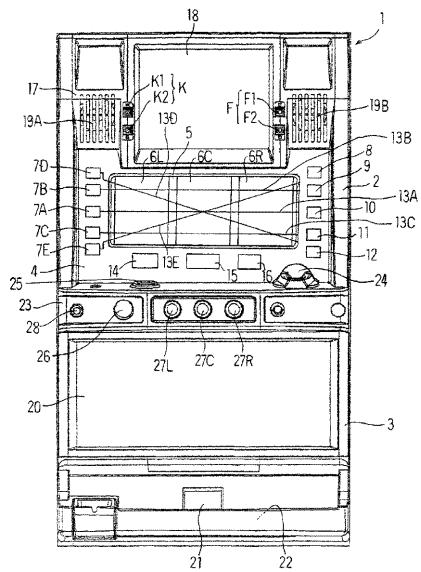
1 0 0 2 R A M

1 0 0 3 R O M

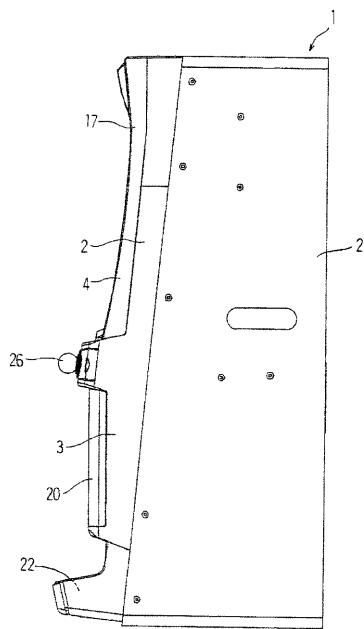
【 図 1 】



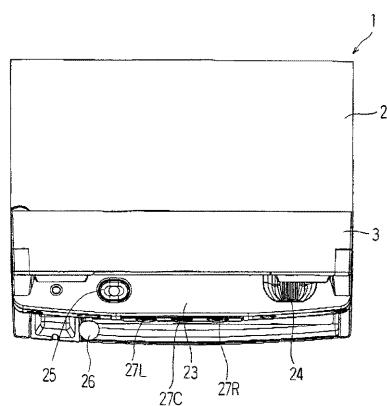
【 図 2 】



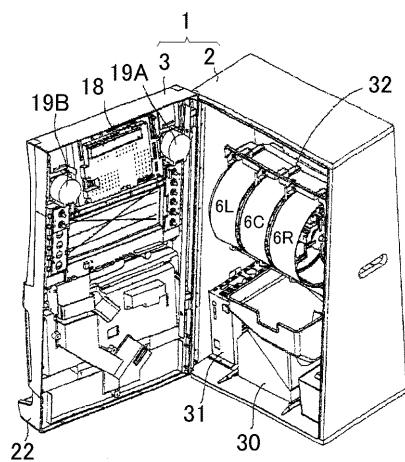
【 図 3 】



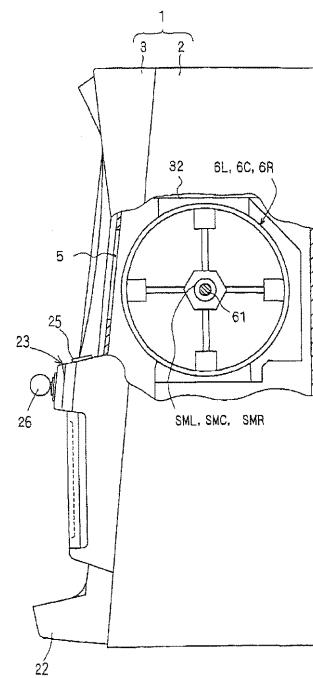
【 図 4 】



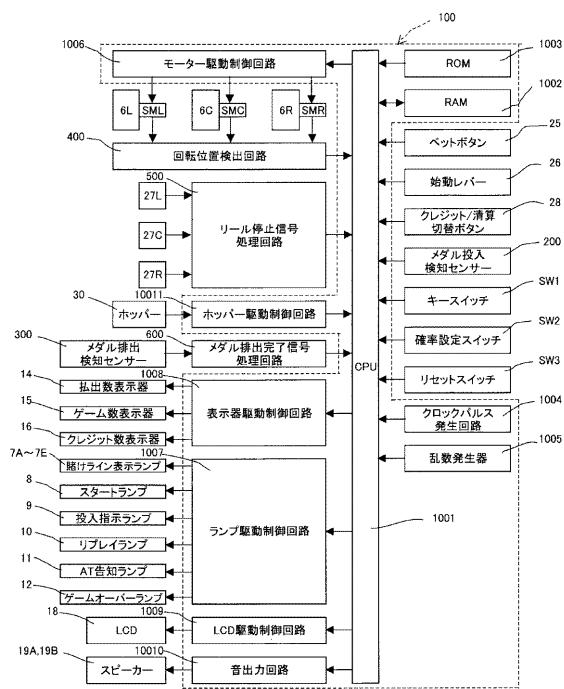
【図5】



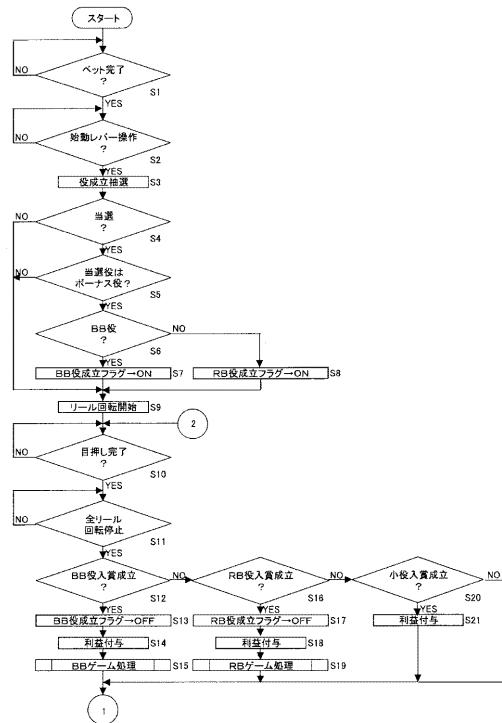
【図6】



【図7】



【図8】



【図9】

