

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4369406号
(P4369406)

(45) 発行日 平成21年11月18日(2009.11.18)

(24) 登録日 平成21年9月4日(2009.9.4)

(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

請求項の数 6 (全 28 頁)

(21) 出願番号	特願2005-215949 (P2005-215949)	(73) 特許権者	597044139 株式会社大都技研
(22) 出願日	平成17年7月26日 (2005.7.26)		東京都台東区東上野一丁目1番14号
(62) 分割の表示	特願2000-107158 (P2000-107158) の分割	(74) 代理人	100076428 弁理士 大塚 康徳
原出願日	平成12年4月7日 (2000.4.7)	(74) 代理人	100112508 弁理士 高柳 司郎
(65) 公開番号	特開2005-312999 (P2005-312999A)	(74) 代理人	100115071 弁理士 大塚 康弘
(43) 公開日	平成17年11月10日 (2005.11.10)	(74) 代理人	100116894 弁理士 木村 秀二
審査請求日	平成18年10月24日 (2006.10.24)	(72) 発明者	伊藤 守 東京都台東区東上野1丁目1番14号 大 都ビル6階 株式会社大都技研内

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】

複数種類の絵柄を施したリールを複数列備え、メダルまたは玉等の遊技媒体を投入し、ゲームの開始操作により前記複数列のリールをリール絵柄表示窓上で移動を開始させ、制御部の内部抽選により所定の入賞役の当否を抽選し、各リールに対応した停止操作に対してハズレを含む前記内部抽選の結果に基づいた入賞役の絵柄の組合せが前記リール絵柄表示窓上に表示されるように所定の範囲内で引き込み制御を行うことで前記各リールを制御して停止させ、停止した前記リール絵柄表示窓上の前記絵柄の組合せが所定の入賞役に対応する絵柄の組合せである場合、前記所定の入賞役に入賞して、対応する所定の数の遊技媒体を配当として払出すスロットマシンであって、

前記入賞役には、第1の入賞役と第2の入賞役との前記内部抽選が共通に実施されるグループ入賞役が含まれ、

前記内部抽選の結果、前記グループ入賞役に当選した場合には、前記停止操作に応じて前記第1の入賞役又は前記第2の入賞役のいずれか一方に対応する絵柄の組合せが前記リール絵柄表示窓上に表示されるように前記各リールを制御して停止させ、

配当として払出される前記遊技媒体の数は、前記第2の入賞役に入賞した場合よりも、前記第1の入賞役に入賞した場合の方が多しことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

前記内部抽選の結果、前記グループ入賞役に当選した場合に、これを報知する報知手段を備えたことを特徴とする請求項1に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

前記報知手段は、配当として払出される前記遊技媒体の数が前記第 2 の入賞役の場合よりも多い前記第 1 の入賞役に対応する絵柄の組合せを構成する絵柄を狙うよう、遊技者に報知することを特徴とする請求項 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

前記報知手段は、前記グループ入賞役に当選したことを、前記停止操作が受付可能となるまでに報知することを特徴とする請求項 2 又は 3 に記載のスロットマシン。

【請求項 5】

前記入賞役には、前記グループ入賞役であるグループ 1 の入賞役と、第 3 の入賞役と前記第 2 の入賞役との前記内部抽選が共通に実施されるグループ 2 の入賞役と、が含まれ、

前記内部抽選の結果、前記グループ 1 の入賞役に当選した場合には、前記停止操作に応じて前記第 1 の入賞役又は前記第 2 の入賞役のいずれか一方に対応する絵柄の組合せが前記リール絵柄表示窓上に表示されるように前記各リールを制御して停止させ、

前記内部抽選の結果、前記グループ 2 の入賞役に当選した場合には、前記停止操作に応じて前記第 3 の入賞役又は前記第 2 の入賞役のいずれか一方に対応する絵柄の組合せが前記リール絵柄表示窓上に表示されるように前記各リールを制御して停止させ、

配当として払出される前記遊技媒体の数は、前記第 2 の入賞役に入賞した場合よりも、前記第 1 及び第 3 の入賞役に入賞した場合の方が多きことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 6】

前記リールのうちの一つの前記リールである所定のリールには、前記第 1 の入賞役に対応する絵柄の組合せを構成する第 1 の絵柄と、前記第 2 の入賞役に対応する絵柄の組合せを構成する、前記第 1 の絵柄と異なる第 2 の絵柄と、が施されており、

前記所定のリールには、前記第 2 の絵柄は分散されて複数配置されている一方、前記第 1 の絵柄は分散されて配置されていないことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技媒体（メダル、玉等）を投入し、複数の種類の絵柄からなるリールを移動（回転）させ、それらを停止した際にリール絵柄表示窓上に停止した絵柄の組合せから入賞が定められ、所定の遊技媒体の払出しを受けることを楽しむスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

<スロットマシン>

スロットマシンを例にとると、従来のスロットマシンは、複数の絵柄が配置されたリールを複数列備え、メダルを投入してスタートレバーを操作すると、このリールが回転を開始しゲームが始まる。

【0003】

制御部はゲームの開始時と同時に内部的に抽選を行い、抽選の結果当選すると内部入賞状態とする。次に遊技者が各リールに対応するストップボタンを押下すると、制御部は対応するリールの押された絵柄位置（箇所）と、制御部の内部入賞状態に応じて、予め定められた所定の絵柄の組合せがリール絵柄表示窓上に表示されるように制御してリールを停止する。制御部は全てのリールが停止した後にリール絵柄表示窓上に表示される絵柄の組合せに応じて、所定の数のメダルを払出しゲームが終了する。

【0004】

ここで、全リールが停止した後にリール絵柄表示窓上に表示される絵柄が特定の絵柄（特定絵柄：「7 - 7 - 7」等）または予め定めた特別な絵柄（特別絵柄：「BAR - BAR - BAR」等）の組合せを表示しているときは、ボーナス（ビッグボーナス / BB また

10

20

30

40

50

はレギュラーボーナス/ＲＢ)の入賞となりボーナスゲームが開始される。ボーナスゲームでは多くのメダルを獲得できるという特典が遊技者に与えられているので遊技者にとっては、いかに多くのボーナスを入賞させるかがゲームの興趣を決める最大の要因となっている。

【 0 0 0 5 】

< 従来の問題点 >

従来の遊技台では、リール絵柄表示窓上に特定絵柄又は特別絵柄の組合せが表示されてボーナスが開始されても、ボーナスゲームで獲得できるメダル枚数は抽選確率のバラツキの範囲内に収束し殆どの遊技者が同程度のメダル枚数を獲得する制御になっている。従って、従来の遊技台では上級の遊技者(熟練者)にとっては面白味に欠けるという問題があった。

10

【 0 0 0 6 】

【特許文献 1】特開平 1 1 - 2 1 6 2 2 2 号公報

【特許文献 2】特開平 9 - 1 0 3 5 4 0 号公報

【特許文献 3】特開平 1 0 - 7 6 0 4 4 号公報

【特許文献 4】特開平 1 1 - 7 6 4 9 5 号公報

【特許文献 5】特開平 1 1 - 3 4 7 1 7 9 号公報

【非特許文献 1】パチスロ必勝ガイド, 日本, 株式会社白夜書房, 2 0 0 0 年 5 月号, P . 1 2 3 ~ 1 2 7

【非特許文献 2】パチスロ必勝ガイド, 日本, 株式会社白夜書房, 2 0 0 0 年 4 月号, P . 1 2 7

20

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 7 】

本発明は、以上のような従来の問題点に鑑み提案されるものであって、本発明の解決しようとする課題は、遊技者の技術レベルに応じて段階的に格差ができ、初心から上級まで全般の遊技者がそれぞれ興味をもって遊技に参加できるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

本発明は、この課題を解決するためになされたものであって、本発明によれば、複数種類の絵柄を施したリールを複数列備え、メダルまたは玉等の遊技媒体を投入し、ゲームの開始操作により前記複数列のリールをリール絵柄表示窓上で移動を開始させ、制御部の内部抽選により所定の入賞役の当否を抽選し、各リールに対応した停止操作に対してハズレを含む前記内部抽選の結果に基づいた入賞役の絵柄の組合せが前記リール絵柄表示窓上に表示されるように所定の範囲内で引き込み制御を行うことで前記各リールを制御して停止させ、停止した前記リール絵柄表示窓上の前記絵柄の組合せが所定の入賞役に対応する絵柄の組合せである場合、前記所定の入賞役に入賞して、対応する所定の数の遊技媒体を配当として払出すスロットマシンであって、前記入賞役には、第 1 の入賞役と第 2 の入賞役との前記内部抽選が共通に実施されるグループ入賞役が含まれ、前記内部抽選の結果、前記グループ入賞役に当選した場合には、前記停止操作に応じて前記第 1 の入賞役又は前記第 2 の入賞役のいずれか一方に対応する絵柄の組合せが前記リール絵柄表示窓上に表示されるように前記各リールを制御して停止させ、配当として払出される前記遊技媒体の数は、前記第 2 の入賞役に入賞した場合よりも、前記第 1 の入賞役に入賞した場合の方が多いことを特徴とする。

30

40

【発明の効果】

【 0 0 1 7 】

本発明によれば、遊技者の技術レベルに応じて段階的に格差ができ、初心から上級まで全般の遊技者がそれぞれ興味をもって遊技に参加できるスロットマシンを提供することができる。

50

【発明を実施するための最良の形態】

【0018】

以下、本発明の実施の形態の1例であるスロットマシンを例にとって、添付図面を用いて詳細に説明する。

【0019】

[スロットマシンの外観構成]

図1は本発明を適用した実施の形態例におけるスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【0020】

図1に示すスロットマシン本体100の中央部には、各々の外周面に特定絵柄を含む複数種類の絵柄を配列したリールが3個（左リール101、中リール102、右リール103）収納され、本体100の内部で回転できるように構成されている。

10

【0021】

各リール101～103の絵柄は、本体100の正面のリール絵柄表示窓115～117より、各リール毎に縦方向に3つの絵柄を表示し、遊技者が見ることができるようになっている。従って、リールが停止した時にはリール絵柄表示窓115～117には、3×3の合計9個の絵柄が遊技者に表示されることになる。

【0022】

参照番号104は、内部抽選の結果、各ボーナス（ビッグボーナス：以下BB、レギュラーボーナス：以下RB）に内部入賞した状態を内部情報として遊技者に報知するための告知ランプである。

20

【0023】

参照番号105はリール絵柄表示窓115～117に表示した絵柄の組合せが入賞であることを遊技者へ知らせるWinランプである。

【0024】

参照番号106はゲームが開始されたことを遊技者に知らせるためのスタートランプである。

【0025】

参照番号107は前回のゲーム開始から今回のゲーム開始までの時間が規定値以下であるときに、そのゲームが待機中であることを遊技者に知らせるためのウエイトランプである。

30

【0026】

参照番号108はリプレイランプで、リール絵柄表示窓115～117に表示した絵柄の組合せがリプレイ役に入賞した時に遊技者へ次のゲームがリプレイ遊技であることを知らせるランプである。

【0027】

参照番号109は遊技者が獲得したメダルを例えば最大50枚までクレジットしていることを遊技者に表示するためのクレジット表示器である。

【0028】

参照番号110はメダルのインサートランプで、ゲーム開始のために遊技者にメダルの投入を促すランプである。

40

【0029】

参照番号111は、液晶表示装置（LCD）であって、遊技台の内部情報の報知や、ゲームの経過情報などを表示する。例えば、

- (1) 予め定めたゲーム数の間に遊技者が投入した遊技媒体の数の表示、
- (2) 予め定めたゲーム数の間に入賞により払い出された遊技媒体の数の表示、
- (3) 遊技者よりストップボタンが操作された時から各リールがリール絵柄表示窓上に停止示されるまでに移動した絵柄の移動駒数の表示、
- (4) 予め定めたゲーム数の間に入賞役の当選回数の表示、
- (5) 予め定めたゲーム数の間のスランプグラフ（メダルの投入数と払い出し数

50

をゲーム数を基にグラフとしたもの)の表示、

(6)遊技者にゲームを楽しんでもらうための報知を含む演出表示、

(7)リール絵柄表示窓上に表示された場合にボーナス又はビッグボーナスに内部当選したことを知らせるリーチ目の組み合わせ(オッズ)を表示、

等々、ゲームのルールやゲーム例等のデモンストレーションの表示を行うサービス表示等を、各遊技台の遊技状態(ゲームをしていない時を含めてもよい)に応じて動画や、静止画や、キャラクター等を用いたりして遊技者に表示する。

【0030】

参照番号112は、ビッグボーナスゲームやレギュラーボーナス等のゲーム回数、または後述する演出等を行うための3色3桁7セグ表示装置である。

10

【0031】

参照番号113はリール絵柄表示窓115~117に表示した絵柄の組合せが入賞役である判断されたことにより払出されるメダルの枚数を表示するペイアウト表示器である。

【0032】

参照番号114は有効ラインの表示をするためのランプであり、投入されたメダルの枚数に対応した有効ラインの数や、リール絵柄表示窓115~117に揃った絵柄の入賞ラインを表示するための有効ライン表示ランプである。

【0033】

ここで、リール絵柄表示窓115~117に揃った絵柄が入賞と判定される有効ラインは、一般にメダルを1枚投入した時は中段の水平ライン1ライン、メダルを2枚投入した時は中段の水平ラインに上下の水平ライン2ラインを加えて3ライン、メダルを3枚投入した時は更に左上から右下への斜めの線並びに左下から右上への斜めの線を加えて5ラインが入賞有効ラインとなる。

20

【0034】

但し、リール絵柄表示窓115~117に表示される絵柄の組合せ数により有効ライン数を定義することはこの実施の形態に制限されることはない。

【0035】

参照番号118はゲームを開始するに当たって遊技者がメダルを投入するメダル投入口である。

【0036】

参照番号119、120、121はクレジットからのクレジットベットボタンで、119はメダル最大3枚掛ボタン、120はメダル最大2枚掛ボタン、121はメダル1枚掛ボタンであり、各々のボタンを押下することにより1回のゲームに1~3枚のメダルをクレジット表示器109に表示されている中から遊技台に投入(ベット)される。

30

【0037】

参照番号122はクレジット表示器109に貯留されているメダルを精算して排出するための精算ボタン、および遊技者が入賞により獲得したメダルを例えば50枚までクレジット表示器109に貯留するか否かを切換えるためのクレジット切換ボタンの両方を兼用しているクレジット兼精算ボタンである。

【0038】

参照番号123~125はリール101~103を停止するためのストップボタンで、各リールに対応して備えてある。即ち、左リール101に対しては左リールストップボタン123、中リール102に対して中リールストップボタン124、右リール103に対して右リールストップボタン125が対応している。

40

【0039】

参照番号126はゲームを開始させるためのスタートレバーであって、この操作を行うと、各々のリール101~103が回転を開始する同時に遊技台の内部の制御部では乱数抽選が行われる。

【0040】

参照番号127は遊技台の内部に設けてあるスピーカの音を出力するための音孔であ

50

り、各々の遊技状態に応じて効果音を発生するものである。

【0041】

参照番号128は入賞したメダルの払出口であり、払出されたメダルは受皿129に溜まるようになっている。

【0042】

参照番号130は各入賞役、及びその入賞役に対応して払出されるメダルの枚数を表示している表示板（オッズパネル）である。

【0043】

参照番号131、132はフリッカー表示ランプであり、各々の遊技状態に応じて内部のランプを点灯/消灯/点滅して遊技全体を盛り上げるようにしている装飾ランプである。ここで、参照番号131は遊技者に対して光を照射するものであり、参照番号132はホール全体に対して各々の遊技状態を表示するものである。

10

【0044】

参照番号133は停止スイッチで遊技者の操作により報知や演出を行なうサービス等の機能の作動を停止するスイッチである。

【0045】

[ゲーム操作の概略]

以下図1に示すスロットマシンによるゲームの概略について説明する。

【0046】

ゲームの開始は、遊技者がメダル投入口118からメダルを投入し、スタートレバー126を操作することにより開始する。

20

【0047】

ゲームが開始すると、3つのリール101～103が一斉、またはランダムに回転を開始し、各リールの回転速度が予め定めた速度に達した後に、各リールに対応して設けられたストップボタン123～125の操作が有効化されるので、遊技者はこれらのボタンを押下し、対応するリールの回転を停止させる。

【0048】

各リール101～103が停止した時に、メダルの投入枚数によって決まる入賞有効ライン上で停止した絵柄の組合せが予め定めた入賞絵柄の組合せに該当していれば、各入賞役に応じたメダル枚数を受皿129に払出し1回のゲームを終了する。

30

【0049】

[制御部の構成]

図2は、本実施の形態例におけるスロットマシン100の制御部の主たる構成例を示す図である。参照番号200は遊技全体を制御する主制御部であり、参照番号201は遊技全体を盛り上げるための装飾用のランプ類を制御するサブ制御部、参照番号202は図1の参照番号111に示す液晶を制御する液晶制御部である。以下図2を参照して各部を説明する。

【0050】

<主制御部200>

参照番号10で示される部分は、本実施の形態例におけるスロットマシンの制御動作の中核となるマイクロプロセッサ（以降MainCPUと称す）で、バス30を介して周辺部との制御信号やデータの受渡しを行う。

40

【0051】

参照番号11は絵柄等の抽選に用いる乱数発生器であり、バス30を介して、MainCPU10に接続されている。

【0052】

参照番号12はメダル投入口118より投入された遊技メダルを感知するためのメダルセンサー、参照番号13は遊技者が各リールを停止させるために押下したストップボタン123～125の信号又は停止スイッチ133の押下された信号を検知するための停止ボタンスイッチ、参照番号14はスタートレバー126が操作されたことを感知するセンサ

50

、参照番号15はクレジットベットボタン119～121のいずれかが押されたことを検知するためのクレジットベットボタンスイッチ、参照番号16はホッパーから補助タンクに溢れ出たメダルが規定量を超えたことを感知するためのオーバーフローセンサーであり、これらは入力インターフェース17を経て、バス30を介し、MainCPU10と接続されている。

【0053】

参照番号18はROM(リード・オンリー・メモリ)であり本実施の形態例におけるスロットマシンのフレームワーク部分等の制御を行うためのプログラムや、前記リール101～103の停止制御を行うための制御データやテーブル等を含んでおり、参照番号19はRAM(ランダム・アクセス・メモリ)であり、プログラムのワークエリアや可変データ等を記憶する部分で、これらのROM18ならびにRAM19のメモリは、バス30を介してMainCPU10に接続されている。

10

【0054】

参照番号20はリール101～103の回転あるいは停止を行うためのモータ制御部、参照番号21はメダルの払出を行うためのホッパー制御部であり、これらは入出力インターフェース22を経てバス30を介してMainCPU10へ接続されている。

【0055】

参照番号23はボーナスに内部当選していることを遊技者に内部情報として知らせるための告知ランプ104や、リール表示窓上に停止した絵柄の組合せが入賞であることを遊技者へ知らせるWinランプ105や、ゲームが開始されたことを遊技者に知らせるためのスタートランプ106や、ゲーム開始時間が規定以下であることを遊技者に知らせるためのウエイトランプ107や、再遊技のゲームに入賞していることを遊技者に知らせるリプレイランプ108や、貯留されているメダルの残枚数を表示するためのクレジット表示器109や、メダルの投入を遊技者に促すインサートランプ110や、ボーナス回数等のゲーム状態を表示する3桁7セグ表示器112や、入賞により払出されるメダルの枚数を表示するペイアウト表示器113や、遊技台に投入されたメダル枚数に対応した有効ラインを表示する有効ライン表示ランプ114等のランプ出力を制御するランプ制御部であり、これらのランプ類はバス30と出力インターフェース24を介してMainCPU10と接続され、MainCPU10の制御に従い、点灯/消灯/点滅の制御を行なう。従って、遊技者はこれらのランプ類を参照することによりゲームの進捗状況が確認できることになる。

20

30

【0056】

また、上述のランプ制御部23の制御内容に加えて、リール101～103を上側、または下側から照らす照明の制御、絵柄を裏側から照明するバックライトの点灯/点滅/消灯の制御、または装飾用としてのフリッカー表示ランプ132等の制御を行うようにしても何ら問題ない。

【0057】

<サブ制御部201>

参照番号S10は、MainCPU10の制御部からの信号を出力インターフェース25から入力インターフェースS16で受けバスS30を介して、各々の遊技状態に対応してその周辺部と制御信号等のデータの受渡しを制御するマイクロプロセッサ(以降SubCPUと称す)である。

40

【0058】

参照番号S11はリード・オンリー・メモリ(ROM)であり、本実施の形態例におけるスロットマシンのランプ類、および効果音やBGM等の音楽の制御を行うためのプログラムや、制御データ等を含んでおり、参照番号S12はランダム・アクセス・メモリ(RAM)であり、プログラムのワークエリアや可変データ等を記憶する部分で、これらのROMS11、ならびにRAMS12のメモリは、バスS30を介してSubCPUS10に接続されている。

【0059】

50

参照番号 S 1 3 はリールの絵柄を裏から照明するバックライトの点灯 / 点滅 / 消灯の制御、リール 1 0 1 ~ 1 0 3 を上側または下側から照らす照明の制御を行う制御部であり、これらは出力インターフェース S 1 5 を経てバス S 3 0 を介して S u b C P U S 1 0 へ接続されている。

【 0 0 6 0 】

なお、リール 1 0 1 ~ 1 0 3 を上側または下側から照らす照明の制御は、上述の制御部 S 1 3 以外にも電源投入時にインバータ基板を通して行うようにしても良いことはいうまでもない。即ち、S u b C P U S 1 0 により制御されないようにしても良い。

【 0 0 6 1 】

参照番号 S 1 4 はフリッカー表示ランプ 1 3 2 等のランプ類をボーナス入賞時、または各ゲーム状態に応じて演出、または装飾用として点灯 / 点滅 / 消灯の制御を行うランプ制御部であり、出力インターフェース S 1 5 とバス S 3 0 を介して S u b C P U S 1 0 に接続されている。

10

【 0 0 6 2 】

参照番号 S 1 9 はスピーカーであり、S u b C P U S 1 0 から受け渡された制御信号やデータを出力インターフェース S 1 7 を介して S 1 8 のアンプで増幅され、S u b C P U S 1 0 からの指示に従い、各々の効果音及び B G M を出力する。

【 0 0 6 3 】

< 液晶制御部 2 0 2 >

参照番号 L 1 0 は S u b C P U 1 0 の制御部からの信号を出力インターフェース S 2 0 から入力インターフェース L 1 1 で受けバス L 3 0 を介して、LCD (液晶) L 1 8 を制御する制御データ等の受渡しを行うマイクロプロセッサ (以降 L c d C P U と称す) である。ここで、S u b C P U 2 0 1 の状態によっては、M a i n C P U 1 0 による出力インターフェース 2 5 からの信号を、S u b C P U 2 0 1 の入力インターフェース S 1 6 とバス S 1 3 と出力インターフェース S 2 0 を介して直接受け取ってもよい。

20

【 0 0 6 4 】

参照番号 L 1 2 は R O M (リード・オンリー・メモリ) であり、LCD (液晶) との制御データ等の受渡しを行う制御データ等を含んでおり、参照番号 L 1 3 は R A M (ランダム・アクセス・メモリ) であり、L c d C P U L 1 0 の制御用のワークエリアとして使用され、これらの R O M L 1 2 ならびに R A M L 1 3 のメモリは、バス L 3 0 を介して L c d C P U L 1 0 に接続されている。

30

【 0 0 6 5 】

参照番号 L 1 4 はビデオ・ディスプレイ・プロセッサ (V D P) であって、LCD (液晶) 画像を制御するマイクロプロセッサである。参照番号 L 1 5 は R O M (リード・オンリー・メモリ) であり、画像を制御するための画像データを格納している。また、参照番号 L 1 6 は R A M (ランダム・アクセス・メモリ) であり、V D P L 1 4 の制御用のワークエリアとして使用され、これらの R O M L 1 5 ならびに R A M L 1 6 のメモリは、V D P L 1 4 に直接接続されている。

【 0 0 6 6 】

参照番号 L 1 8 は、リキッド・クリスタル・ディスプレイ (LCD)、即ち液晶表示装置である。この液晶表示装置は、出力インターフェース L 1 7 を介して、V D P L 1 4 に接続されている。

40

【 0 0 6 7 】

[絵柄配列]

図 3 は、本実施の形態例で用いている各リール 1 0 1 ~ 1 0 3 に対応する各絵柄配列を平面に展開した図である。図 3 に示す絵柄配列は、各リールに複数種類の絵柄が例えば 2 1 個配列されている。各絵柄配列には 0 ~ 2 0 の絵柄位置番号が付いており、各リールの絵柄配列は図左端に示す矢印の方向に駆動モータ 3 0 により回転される。

【 0 0 6 8 】

更に、図 3 は、後述するように B B ゲーム中における予め定めた絵柄の入賞を構成する

50

停止位置を同時に示している。即ち、停止位置に欄に示す各列の記号「白丸」、「白三角」、「黒三角」が、各リール101～103のリール帯に貼り付けている予め定めた絵柄をリール絵柄表示窓115～117上に停止させる停止位置を示すものである。

【0069】

なお、本実施の形態例では(図3)、「赤7」の絵柄はリール101ではNo0、1の2つの絵柄、リール102ではNo0だけの絵柄、リール103ではNo0だけの絵柄であり、他の「7」の絵柄は「青7」を示すものとする。

【0070】

[入賞役の構成]

図4並びに図5は本実施の形態例における通常ゲーム中のスロットマシンのオッズパネルに表示されている通常ゲーム中の入賞役の絵柄組合せ、および各入賞役の配当率(入賞により払出されるメダル枚数)を示す。

【0071】

特に図5はBBゲーム中の入賞役のグループの絵柄組合せ、および各入賞役の配当率を示す。

【0072】

以下図4並びに図5を用いて本実施の形態例における各ゲーム状態(通常ゲーム中、BBゲーム中)に対する各入賞役を説明する。

【0073】

<通常ゲーム中の入賞役>

通常ゲーム中の入賞役には、ボーナス入賞役(BB:ビッグボーナス、RB:レギュラーボーナス)、フルーツ入賞役、および再遊技入賞(リプレイ)がある。

【0074】

(1)ビッグボーナス(BB)

リール絵柄表示窓115～117上の有効ライン上に「青7-青7-青7」、又は「赤7-赤7-赤7」のいずれかの絵柄の組合せが揃って停止した場合に、15枚のメダルがメダル払出口128からメダル受皿129に払出された後、次回のゲームからビッグボーナス(BB)ゲームが開始される。

【0075】

なお、BBゲーム中では通常ゲームに比べて予め定めた絵柄の入賞役が入賞し易くなるゲーム(BBゲーム中の一般ゲームという)を予め定めた回数(例えば30回)行うか、あるいは後述するレギュラーボーナス(RB)を3セット行うかのいずれかの条件が成立することによってBBゲームは終了する。

【0076】

また、BBゲーム中のRBのことをシフトレギュラーボーナス(以降SRBと云う)と称して通常ゲーム中のレギュラーボーナスと区別する。

【0077】

(2)レギュラーボーナス(RB)

リール絵柄表示窓115～117上の有効ライン上に「BAR-BAR-BAR」の絵柄の組合せが揃って停止した場合に、15枚のメダルがメダル払出口128からメダル受皿129に払出された後、次回のゲームからレギュラーボーナス(RB)ゲームが開始される。

【0078】

RBゲームは通常ゲームに比べて予め定めた絵柄の入賞役が入賞し易くなるゲーム(JACゲームという)を予め定めた回数(例えば12回)行うか、あるいは予め定めた絵柄(例えばリプレイと同じ絵柄)の入賞(例えば15枚のメダルが払い出される)が予め定めた回数(例えば8回)終了するかのいずれかの条件が成立することによってRBゲームは終了する。

【0079】

(3)フルーツ入賞

10

20

30

40

50

リール絵柄表示窓 1 1 5 ~ 1 1 7 上の有効ライン上に「オウム - オウム - オウム」の絵柄の組合せが揃って停止した場合に 1 5 枚のメダルが、「ベル - ベル - ベル」の絵柄の組合せが揃って停止した場合には 8 枚のメダルが、「チェリー - (A N Y) - (A N Y)」の絵柄の組合せが揃った場合は 2 枚のメダルが各々メダル払出口 1 2 8 からメダル受皿 1 2 9 に払出される。

【 0 0 8 0 】

(4) 再遊技

通常のゲーム中にリール絵柄表示窓 1 1 5 ~ 1 1 7 上の有効ライン上に「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の絵柄の組合せが揃って停止した場合は、次のゲームはメダル投入無しで、前回のゲームで投入したメダルと同枚数のメダルが自動的に投入された状態になる。

10

【 0 0 8 1 】

< B B ゲーム中の入賞役 >

本実施の形態例の B B ゲーム中の入賞役には、フルーツ入賞役、および S R B 入賞役がある。

【 0 0 8 2 】

更に本実施の形態例のフルーツ入賞役には、複数の入賞役をグループとし、該グループに当選した時は、複数ある入賞役の内、いずれかの絵柄の並びに遊技者の停止操作に応じて停止制御を行なう。

【 0 0 8 3 】

20

従って、遊技者の停止操作により、その技量（熟練度）によって、停止する入賞役が異なり、獲得できるメダルの枚数が異なることになる。図 5 に示すグループは、グループ 1 及びグループ 2 として定義している。

【 0 0 8 4 】

(1) グループ 1 の入賞役

遊技台の内部抽選の結果、グループ 1 の入賞に内部当選していると思った場合に遊技者は「BAR - ベル - ベル」、または「ベル - ベル - ベル」のどちらかの絵柄組合せを狙って各リール 1 0 1 ~ 1 0 3 に対応するストップボタン 1 2 3 ~ 1 2 5 を押下し（停止操作）、リール表示窓 1 1 5 ~ 1 1 7 の有効ライン上に「BAR - ベル - ベル」が揃った場合は 1 5 枚のメダルが払出され、「ベル - ベル - ベル」が有効ライン上に揃った場合には、3 枚のメダルがメダル払出口 1 2 8 からメダル受皿 1 2 9 に払出される。

30

【 0 0 8 5 】

(2) グループ 2 の入賞役

遊技台の内部抽選の結果、グループ 2 の入賞に内部当選していると思った場合に遊技者は「赤 7 - ベル - ベル」、または「ベル - ベル - ベル」のどちらかの絵柄組合せを狙って各リール 1 0 1 ~ 1 0 3 に対応するストップボタン 1 2 3 ~ 1 2 5 を押下し、リール表示窓 1 1 5 ~ 1 1 7 の有効ライン上に「赤 7 - ベル - ベル」が揃った場合は、1 5 枚のメダルが払出され、「ベル - ベル - ベル」が有効ライン上に揃った場合には、3 枚のメダルがメダル払出口 1 2 8 ~ メダル受皿 1 2 9 に払出される。

【 0 0 8 6 】

40

(3) フルーツ入賞

通常ゲームの入賞役と同様であって、リール絵柄表示窓 1 1 5 ~ 1 1 7 の有効ライン上に「オウム - オウム - オウム」の絵柄の組合せが揃って停止した場合に 1 5 枚のメダルが、「ベル - ベル - ベル」の絵柄の組合せが揃って停止した場合には 8 枚のメダルが、「チェリー - (A N Y) - (A N Y)」の絵柄の組合せが揃った場合には 2 枚のメダルが各々メダル払出口 1 2 8 からメダル受皿 1 2 9 に払出される。

【 0 0 8 7 】

(4) シフトレギュラーボーナス (S R B)

リール絵柄表示窓 1 1 5 ~ 1 1 7 上の有効ライン上に「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の絵柄の組合せが揃って停止した場合に、3 枚のメダルがメダル払出口 1 2 8 からメダ

50

ル受皿 1 2 9 に払出され上述の R B が開始される。

【 0 0 8 8 】

また、B B ゲーム中における入賞役の構成として、2つのグループ入賞役に共通した同一の絵柄組み合わせである「ベル - ベル - ベル」が、各グループの入賞役とは別に単独の入賞役を備えている。これより、初心の遊技者はいずれかのグループ入賞役に当選しているにも係わらず「おやじうち」によるリールの停止操作の結果「ベル - ベル - ベル」がリール絵柄表示窓上に停止し、15枚 - 3枚 = 12枚の損失が発生していることになるが、入賞役の抽選は遊技台の内部で行われていることと、単独の入賞役が各グループ入賞役に共通していることから、初心者または少し慣れた遊技者でもそのことに気付くことが無く、逆に、熟練した遊技者は、ストップボタンを押下したときの絵柄の停止位置からグループ入賞役に当選したのか単独の入賞役に当選したのかのいずれかの有無を判断することが可能であるから、広い範囲の遊技者が各技術レベルに応じてゲームを楽しむことができることになる。

10

【 0 0 8 9 】

即ち、特別ゲーム中における内部抽選の結果得られる所定の当選に対して、少なくとも2つの入賞役を対応させたものを組みとして、この組みを複数組み備えて、この複数の各組みには相互に共通な絵柄の組合せからなる入賞役（例えば「ベル」の入賞役）を備えることによりゲームに変化をもたらすことができる。この共通の絵柄の組み合わせは、複数種類あってもよいことはいうまでもない。また、特別ゲーム中における上述の共通絵柄は、組みの入賞絵柄だけでなく、単独の入賞絵柄を含んでもよい。

20

【 0 0 9 0 】

以上のように構成することにより、ゲームを更に変化のある、初心者から熟練者まで広い範囲の遊技者が各技術レベルに応じてゲームを楽しむことができる遊技台を提供できることになる。

【 0 0 9 1 】

< B B ゲーム中の停止制御の説明 >

図 3 に示す本実施の形態例の停止位置の各欄に記載してある記号、並びに各欄（左、右の欄）の意味は次の各項の通りである。

（記号の説明）

・「白丸」：

所定の入賞役がリール絵柄表示窓 1 1 5 ~ 1 1 7 上の中段の水平ライン 1 ラインに入賞する（停止させる）ための組み合わせを示す記号である。

・「黒三角」：

所定の入賞役が下段の水平ライン 1 ライン、及び左下から右上への斜めのラインに入賞する（停止させる）ための組み合わせを示す記号である。

・「白三角」：

上段の水平ライン 1 ライン及び左上から右下への斜めのラインに入賞する（停止させる）ための組み合わせを示す記号である。

【 0 0 9 2 】

なお、停止位置の欄に示す記号が混在している場合は、最初に停止した記号と同じものが存在した場合に停止する位置を示すことを意味する。例えば「白丸」「白三角」「黒三角」のように、全ての記号がある場合には、最初に停止した停止位置の記号が「白丸」、「白三角」、「黒三角」のいずれの記号であっても停止対象になっていることを示し、本実施の形態例では、混合記号に対しては最初に停止した記号と同じ記号を優先するリール停止制御をしている。

40

【 0 0 9 3 】

また、本実施の形態例における各々の停止位置の欄（左欄、右欄）は次のことを意味する。

【 0 0 9 4 】

（左欄の列）

50

乱数抽選（制御部の内部抽選）の結果、入賞役「ベル - ベル - ベル」（後述する）に当選したときに停止する絵柄の位置を示す各リール 1 0 1 ~ 1 0 3 の停止位置を示す。

【 0 0 9 5 】

遊技者が左リール 1 0 1 に対応するストップボタン 1 2 3 を押下した場合に、所定の絵柄が所定の基準ラインから所定の個数の移動をした後、リール絵柄表示窓 1 1 5 ~ 1 1 7 上に停止するように構成している。

【 0 0 9 6 】

なお、図 3 に示す本実施の形態例の基準ラインは、リール絵柄表示窓 1 1 5 ~ 1 1 7 上の中段の水平ライン 1 ライン（メダルを 1 枚投入した時の有効ラインと同じ）としている。

10

【 0 0 9 7 】

（右欄の列）

B B ゲーム中の乱数抽選の結果の当選、当選した各グループ入賞役（本実施の形態例では 2 つ）の絵柄が停止する位置を示す欄であって、例えば図 3 では（図 5 を参照）ある抽選の結果の当選に対応する複数の入賞役「ベル - ベル - ベル」と「B A R - ベル - ベル（複合小役 1 と呼ぶ）」を組としたグループ 1、又は別の抽選の結果の当選に対応する複数の入賞役「ベル - ベル - ベル」と「赤 7 - ベル - ベル（複合小役 2 と呼ぶ）」を組みとしたグループ 2 を例にとって説明する。

【 0 0 9 8 】

本実施の形態例におけるスロットマシンでは、各グループ入賞役のうちで所定のグループ入賞役に当選すると、遊技台の制御部は、遊技者の停止操作に合わせて対応する複数の入賞役のいずれかの入賞役が絵柄表示窓上に停止する制御を行なう。

20

【 0 0 9 9 】

即ち、図 3 の右欄の列はこのグループになっている入賞役がグループ当選した場合に停止する絵柄の位置を示している。以下各グループの停止制御について詳細に説明する。

【 0 1 0 0 】

・グループ 1 の停止制御：

複合小役 1 を含むグループ 1（図 5 参照）のグループに当選した場合には図 3 の右欄を参照して、左リール 1 0 1 の停止制御では N o 6、1 2（白丸）と N o 2、1 6（白三角）の「ベル」、又は N o 1 4、1 5 の「B A R」（白丸）を左リール表示窓 1 1 5 上の中段（白丸）又は上段（白三角）に表示するように遊技者の停止操作に合わせて停止制御を行う。

30

【 0 1 0 1 】

中リール 1 0 2 の停止制御では左リール 1 0 1 の左リール表示窓 1 1 5 上に表示された絵柄に基づいて中リール 1 0 2 の N o 4、7、1 1、1 5、1 7、2 0（白丸、白三角）の中より「ベル」絵柄が中リール絵柄表示窓 1 1 6 上に表示されるように遊技者の停止操作に合わせて中リール 1 0 2 の停止制御を行う。

【 0 1 0 2 】

右リール 1 0 3 停止制御では左リール絵柄表示窓 1 1 5 上と中リール絵柄表示窓 1 1 6 上に表示された絵柄に基づいて、右リール 1 0 3 の N o 1、7、1 1、1 6、1 8（白丸）と N o 2（白丸、白三角）の中より「ベル」の絵柄が右リール絵柄表示窓 1 1 7 上に表示されるように遊技者の停止操作に合わせて右リール 1 0 3 の停止制御を行なう。

40

【 0 1 0 3 】

以上説明したように、熟練した遊技者は図 3 から分かるように、グループ 1 に当選したならば、左リールのリール絵柄表示窓上における所定の入賞ライン上に「B A R」絵柄が停止するように狙って停止操作を行ない、中リールと右リールは中段に「ベル」がくるように停止操作を行なうことにより 1 5 枚のメダルを得ることができる。

【 0 1 0 4 】

・グループ 2 の停止制御：

内部抽選により図 5 に示すグループ 2 の複数の入賞役を含むグループに当選した場合の

50

例である。

【0105】

前述の複合小役1を含むグループ1の入賞役の当選と同様に、熟練者による狙い撃ちで左リール101の停止制御ではNo1の「赤7」（白丸）を左リール絵柄表示窓115上の中段へ表示するように遊技者の停止操作に合わせて停止制御を行なう。初心者の遊技者がランダムに停止操作を行なうと、グループ1の時と同様に、「ベル」がリール絵柄表示窓上に止め易いことは分かる。

【0106】

中リール102の停止制御では左リール101がNo1の「赤7」で止まったか、「ベル」で止まったかで異なる。左リール絵柄表示窓115上の中段に絵柄「赤7」が表示された場合は、中リール102のNo4、7、11、15、17、20（白丸、（白三角））の中より「ベル」絵柄が中リール絵柄表示窓116上に表示されるように遊技者の停止操作に合わせて中リール102の停止制御を行う。この「ベル」は中リール102上に分散され配置されているので止め易いことが分かる。

【0107】

右リール103停止制御では左リール絵柄表示窓115上と中リール絵柄表示窓116に表示された絵柄に基づいて、右リール103のNo1、7、11、16、18（白丸）とNo2（白丸、（白三角））の中より「ベル」の絵柄が右リール絵柄表示窓117上に表示されるように遊技者の停止操作に合わせて右リール103の停止制御を行なう。

【0108】

ここで、図3からも分かるように、「ベル - ベル - ベル」と並べて停止させるのは、例えば左リール101上の絵柄として「ベル」の停止位置が分散されて多くあるので容易である。しかし「赤7」（No1）のように単独の絵柄を狙って停止させるには遊技者の技術（技術介入）が必要となる。

【0109】

そこで、前者のように揃えることが容易な「ベル - ベル - ベル」と並べる場合のメダルの払い出し枚数を少なくし、「赤7 - ベル - ベル」と並べる場合のメダルの払い出し枚数を多くすることにより、初心者には払い出し枚数は少ないが揃い易く、上級者には停止の技術が必要な並びに並べた場合は払い出し枚数を多くすることができ、初心者にも上級者にも楽しめる遊技台を提供できる。

【0110】

以上図3を用いた説明の各リール101～103に対応する絵柄の停止パターンは、所定の入賞役に対する1つの停止パターンのテーブルの例を示したものであり、実際には、所定の入賞役に限らずハズレやボーナス入賞等を含む複数の停止パターンのテーブルが存在し、最初に停止した絵柄位置（リールの停止位置）に応じて入賞役のテーブルを選択して切替えるように構成し制御する。

【0111】

以上説明したように、熟練した遊技者は、図3からも分かるように、グループ1に当選したならば、左リールのリール絵柄表示窓上における所定の入賞ライン上に「BAR」絵柄が停止するように狙って停止操作を行ない、中リールと右リールは中段に「ベル」がくるように停止操作を行なうことにより15枚のメダルを得ることができる。

【0112】

本実施の形態例では、図3から分かるように、左リールのベルはほぼ均等に配置されているので、遊技者がランダムに停止操作を行なっても（通常「おやじうち」と呼ばれている）左リールと中リールと右リールの中段に「ベル」を揃って停止させることが容易であり、この場合図5から分かるように3枚のメダルを得ることができる。

【0113】

即ち、熟練した遊技者にとっては狙い撃ちにより15枚のメダルを得ることができ、初心者にとっても適当に停止操作をする「おやじうち」でもメダルの枚数は少ないが簡単にメダルを得ることができ、ゲームを楽しいものとする事ができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 4 】

更に、上述したグループ入賞役の当選の有無を後述する所定の割合で報知することにより、少し慣れた遊技者と上級者（熟練者）の技術レベルの格差を解消することもできる。

【 0 1 1 5 】

以上の例では初心者と上級者（熟練者）との両極端での例をあげたが、1つのグループに対して初心者向きから上級者向きまで順に停止操作の技術の熟練を必要とするように設定し、熟練を必要とする程度により該当する入賞役に対するメダルの払い出し枚数を多くすることにより、初心者から上級者までゲームを楽しむことのできる遊技台を提供できる。

【 0 1 1 6 】

本実施の形態例の場合、左リールの「BAR」の絵柄を2つ用意し、連続してブロックとして配置してあるので、少し慣れた遊技者には狙い易くなる。

【 0 1 1 7 】

但し、このようなブロックを複数配置する場合は、制御部の停止制御（引き込み停止制御）により、2つのブロックがまたがって制御されないように配置する必要がある。

【 0 1 1 8 】

また、左リールの「BAR」の絵柄を2つ用意し、連続して配置してある以外にも、「BAR」の絵柄に光透過性のある絵柄を使用して、各リールの絵柄を裏面からバックライト（図示省略）の光を透過させることで、少し慣れた遊技者にも狙い易くするようにしてもよい。

【 0 1 1 9 】

また、グループの当選の種類を必ずしも全て報知せず、後で説明するように、所定の割合（報知割合）で報知することにより、更にゲームの変化や当選のスリルをかもしだすことができる。即ち、報知が無くても、「内部当選しているかな？」という遊技者の勘でリールの停止操作をすることができる面白さを生じさせることができる。

【 0 1 2 0 】

以上本実施の形態例におけるブロック絵柄の説明を詳細に行なった。以上の説明を整理すると次のようになる。

【 0 1 2 1 】

本実施の形態例の場合、図3に示すように、左リールに特別絵柄としての「BAR」（No14、15）の絵柄が連続してブロックとして配置してあり、更に左リールには特定絵柄としての「赤7」（No0、1）の絵柄も連続してブロックとして配置してある。ここで、図5に示すように、特別ゲーム（BBゲーム）中のグループ入賞、グループ1、ならびにグループ2の1つの入賞役には（左リールの絵柄として）それぞれ「BAR」と「赤7」を使用しているため、グループ1又はグループ2に入賞した場合、少し慣れた遊技者にとっては「BAR」または「赤7」を狙って（狙い易い）停止操作を行なうことができる。

【 0 1 2 2 】

即ち、1つ以上のリール上に特定絵柄または予め定めた特別絵柄を1つ以上設け、この特定絵柄または特別絵柄を1つのリールに複数配置する場合には、この特定絵柄または特別絵柄を隣接して1つのブロック絵柄とし、このブロック絵柄を少なくとも1箇所配置する。但し、このブロック絵柄を1つのリール上に複数配置する場合には、制御部のリール停止制御により複数のブロック絵柄が同時に引き込み制御ができない範囲に配置しておく。

【 0 1 2 3 】

そして、遊技台の特別ゲーム（BBゲーム）中に内部抽選の結果得られる予め定めた当選に対して、複数の入賞役を対応させて組みとし（前述のグループ1、またはグループ2のように）、この組みを少なくとも1組備え、この組みの中の入賞役の内少なくとも1つの入賞役には、特定絵柄または特別絵柄を少なくとも1つ使用することができる。

【 0 1 2 4 】

また、左リールの「BAR」の絵柄を2つ以上用意し、連続して配置して遊技者に分かり易くする以外にも、次のようにしても遊技者に特定絵柄または特別絵柄を分かりやすくすることができる。即ち、特定絵柄または特別絵柄（本実施の説明例では「赤7」と「BAR」）の絵柄に光透過性のある絵柄を使用して、各リールの絵柄を裏面からバックライト（図示省略）の光を透過させることで、少し慣れた遊技者にも狙って停止操作が行い易くする。

【0125】

即ち、上述の場合と同様に、1つ以上のリール上に特定絵柄または予め定めた特別絵柄を1つ以上設け、この特定絵柄または特別絵柄は光透過性のある絵柄とし、この特定絵柄または特別絵柄を1つのリールに複数配置する場合には、制御部のリール停止制御により複数の特定絵柄または特別絵柄が同時に引き込み制御できない範囲に配置しておく。

10

【0126】

そして、遊技台の特別ゲーム（BBゲーム）中に内部抽選の結果得られる予め定めた当選に対して、複数の入賞役を対応させて組みとし（前述のグループ1、またはグループ2のように）、この組みを少なくとも1組備え、この組みの中の入賞役の内少なくとも1つ入賞役には、特定絵柄または特別絵柄を少なくとも1つ使用することができる。

【0127】

即ち、特定絵柄または特別絵柄を光透過性のある絵柄とすることにより、少し慣れた遊技者にとって、光透過性のある特定絵柄または特別絵柄を狙って停止操作がし易くなる。

【0128】

また、グループの当選の種類を必ずしも全て報知せず、後で説明するように、所定の割合（報知割合）で報知することにより、更にゲームの変化や当選のスリルをかもしだすことができる。即ち、報知が無くても、「内部当選しているかな？」という遊技者の勘でリールの停止操作をすることができる面白さを生じさせることができる。

20

【0129】

[ゲーム全体の流れ]

図6～図9を用いて、本実施の形態例におけるスロットマシンの遊技方法（遊び方）について詳細に説明する。

【0130】

図6は、本実施の形態例におけるスロットマシンのBBゲームに内部当選してから次のBBゲームに内部当選するまでの様子の説明を図式化したものである。

30

【0131】

参照番号B500では上述したBBゲームに内部当選した状態を示し、参照番号B500からB501まではBBゲームに内部当選してからBBゲームに入賞するまでBBフラグを保持し、B501でBBゲームに入賞（絵柄表示窓115から117上にBBゲーム入賞の絵柄が表示された状態を示している。

【0132】

参照番号B502はゲーム回数Xが所定の条件 $[(1 \times 50)$ または $(1000 \times)]$ を満たした時、遊技台の制御部は、BBゲーム中で当選し入賞役の報知割合を100%にセットし、更に、BBゲーム中において所定の入賞役に当選した場合は、当選した入賞役の種類、または狙う絵柄等を液晶表示装置（LCD）に表示することで遊技者に報知し、結果として、後述する図6に示す参照番号B503のBBゲームに比べて大量のメダルが獲得できる「大量BBゲーム」を示す。勿論、報知しても特定の入賞絵柄をリール絵柄表示窓上の所定の有効ライン上に揃って停止させることができない場合、あるいは払い出し枚数の少ない入賞役でしか入賞できない場合には大量にならないことはいうまでもない。

40

【0133】

参照番号503はゲーム回数Xが所定の条件 (51×999) を満たしたときであって、遊技台の制御部は、BBゲーム中で当選した入賞の報知割合を0～100%の間にセットし、このセットされた所定の報知割合に従って、当選した入賞役の種類、または狙

50

う絵柄等をLCDに表示や上述の他の報知方法ですること遊技者に報知する。従って、報知割合が上述の条件を満たした場合に比べて小さい場合は、B502に比べて同等または少量のメダルを獲得することになる。勿論セットされた報知割合が100%になった場合は、大量タイプのBBゲームになる可能性は充分にあり得る。

【0134】

但し、この条件では報知割合を高確率で低い値に選択されるように予め設定されていることが望ましい。

【0135】

また、本発明の実施の形態例に示す報知割合の決定の方法としては以下に示すいずれか1つの組み合わせにより報知割合を決定している。

【0136】

(a) 絵柄がリール絵柄表示窓上に揃って停止してBBゲームが開始された後、遊技者が所定のスイッチ(例えば遊技者が図1に示す参照番号133の停止スイッチ)を押下することで、遊技台の制御部の抽選結果により所定の報知割合が決定される。

【0137】

(b) 特定の絵柄がリール絵柄表示窓上に揃って停止してBBゲームが開始された後、遊技台の制御部の抽選結果により自動的に報知割合が決定される。

【0138】

(c) 電源を投入してゲームを開始した時点から前記特別ゲームに内部当選するまでのゲーム回数が所定の条件を満たすか、又は前記特別ゲームに内部当選するまでの間のゲームの回数によって報知割合が決定される。

【0139】

(d) の特定の絵柄がリール絵柄表示窓上に揃って停止してBBゲームが開始された後、このBBゲーム中の毎回のゲーム開始時に行なう内部抽選の当否により報知の有無が選択される。

【0140】

以上(a)~(d)の方法で決定された報知割合は、報知割合の決定と同時に所定のデジタル表示装置(例えば参照番号122)や、LCD(例えば参照番号111)で表示、報知するようにしてもよい。

【0141】

ここで、上述の報知は、LCDに限らず、リール表示窓上に表示され絵柄の組み合わせにより入賞の当否を判定するリール装置とは別に設けたリール装置や、遊技台の前面に設けたデジタル表示装置や、表示ランプや、バックライトや、音声出力や、振動出力や他の表示装置(報知装置)等により単独や、組み合わせて報知する報知方法(手段)でよいことはいふまでもない。

【0142】

図6に示す参照番号504は、BBゲーム終了の状態を示している。この状態では、後述するゲーム回数のリセットを行い次回のBBゲームに内部当選までのゲーム回数をカウントできるように準備する。

【0143】

参照番号505は、2回目のBBゲームに内部当選した状態を示している。以降のゲームは、参照番号505以降と同じ内容が繰り返して行われる。

【0144】

[BBゲーム中のゲーム性]

本実施形態では、前述のようにBBゲーム中に獲得できるメダル枚数を遊技者の技量のレベルに応じて段階的に格差ができるようにし、初心者から上級者まで幅の広い遊技者に対してゲームに興味を持って、面白味を持って参加できるようにしたものである。

【0145】

以下図7を用いて本発明の実施の形態例におけるスロットマシンのBBゲーム中のゲーム性について説明する。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 6 】

< B B ゲーム中の一般ゲーム >

図7の参照番号M600は、「BBゲーム中の一般ゲーム」における小役の抽選方法として「絵柄抽選例1」を示すものである。

【 0 1 4 7 】

以下、本実施の形態例における「BBゲーム中の一般ゲーム」として、図7に示すM600の「絵柄抽選例」を用いたBBゲーム中の小役の抽選方法による制御方法を説明する。

【 0 1 4 8 】

BBゲーム中の一般ゲームでは、図7に示すように以下の6種類の入賞役に対する抽選を行なう。(図5参照)

(1) グループ1の入賞役: 「BAR - ベル - ベル (複合小役1)」と「ベル - ベル - ベル」(メダル15枚又は3枚)

(2) グループ2の入賞役: 「赤7 - ベル - ベル (複合小役2)」と「ベル - ベル - ベル」(メダル15枚又は3枚)

(3) SRB (シフトレギュラーボーナス) の入賞役 (メダル3枚)

(4) 「オウム - オウム - オウム」の入賞役 (メダル15枚)

(5) 「ベル - ベル - ベル」の入賞役 (メダル8枚)

(6) 「CHY - (ANY) - (ANY)」の入賞役 (メダル2枚)

上述の(1)、(2)の入賞役はグループ入賞役であって、BBゲーム中の一般ゲームでは、高確率で内部当選するように抽選データが制御部の記憶部に格納されている。また、グループ1及びグループ2の入賞役はいずれも複合小役と「ベル」がグループ化されているために、例えば抽選の結果グループ1に当選した場合、遊技者はベルか複合小役1かどちらかの絵柄組み合わせに技術介入により入賞させることができる。従って、複合小役の入賞により払い出されるメダル枚数は、例えばベルの入賞に比べて多いため上級の遊技者は複合小役1を狙って払い出されるメダル枚数をできるだけ多くするように努力する。逆に目押し(狙い撃ち)が失敗してもベルには入賞できるようにリール停止制御により停止できるが、結果的には払い出し枚数が3枚と少ないために実質的には $15 - 3 = 12$ 枚のメダルを取り損ねたことになる。

【 0 1 4 9 】

しかし、グループ入賞役には、単独の入賞役と共通の(同じ)絵柄の組み合わせの入賞役(例えばグループ1ではベルがある)があるので、初心者又は少し慣れた遊技者にとってはどの入賞が判らない。

【 0 1 5 0 】

また、図7のM600の「BBゲーム中の一般ゲーム」において、抽選によりグループ1又はグループ2のどちらかの入賞役に内部当選した場合、上述の条件により決定した報知割合(報知するか否かの割合)に従って小役が内部当選しているか否かの有無を遊技者に報知するものである。

【 0 1 5 1 】

また、その報知方法としては、例えば図8に示すLCD111に遊技者が狙う絵柄が何であるかを例えば「77を狙え!!」等のように表示を行うとか、あるいは図9に示すように、ゲームの入賞判定に使用するリール装置とは別にオッズパネル130の所に設けた報知用のリール装置800に例えば「BAR - BAR」を表示することによって遊技者の知らせることができる。

【 0 1 5 2 】

また、グループ入賞の内部当選の有無を報知するタイミングは、本実施の形態例では、ストップボタンが受付可能になる直前までに報知が終了するようになっている。このため、遊技者は報知結果に従って内部当選した所定の絵柄を目押しをすれば良いことになる。

【 0 1 5 3 】

更に、本実施の形態例では制御を効果的に実現するため図3に例を示すように絵柄配列

10

20

30

40

50

においても工夫する必要がある。

【 0 1 5 4 】

即ち、目押し対象となるグループ 1 及びグループ 2 の高配当（複合小役による絵柄組合せ）の絵柄については、リール制御可能な規定範囲以上に離して絵柄を配置することで、両方の絵柄が引き込み制御されないように考慮して絵柄を配置することで両方の絵柄が引き込み制御されないように考慮して絵柄を配置することが望ましい。

【 0 1 5 5 】

これ以外にも、特定の絵柄として例えば「BAR」及び「赤 7」の絵柄に光透過性のある絵柄を使用して、各リールの各絵柄を裏面から照明しているバックライト（図示省略）の光を透過させることで特定の絵柄を容易に識別できるようにすることもできる。

10

【 0 1 5 6 】

以上本実施の形態例で説明したように、遊技者の技量に応じて「BBゲーム中の一般ゲーム」で獲得できるメダル枚数に格差を段階的に設定することができるようにし、初心者の遊技者から上級の遊技者までが興味をもって遊技に参加できるようになる。

【 0 1 5 7 】

即ち、上述のように初心者と上級者とは結果としてBBゲーム中のメダルの獲得枚数に差がつくことになるが、初心者も上級者も楽しめる遊技台を提供できる。

【 0 1 5 8 】

[ゲームの制御]

次に、本発明の実施の形態におけるスロットマシンの制御の一例を、図 1 0、図 1 1 に示すフローチャートを用いて説明する。

20

【 0 1 5 9 】

図 1 0 は、本実施の形態における 1 回のゲーム全体の制御を示すフローチャートであり、図 1 1 はBBゲームを説明する図である。以下、図 1 0 の制御処理について説明する。

【 0 1 6 0 】

< ゲーム全体の制御 >

ステップ S 6 0 0 : (メダルの投入 : ベット)

遊技者の選択により 1 ~ 3 枚の遊技メダルをメダル投入口 1 1 8 から投入するか、またはクレジットベットボタン（メダル最大 3 枚掛ボタン 1 1 9、メダル最大 2 枚掛ボタン 1 2 0、メダル 1 枚掛ボタン 1 2 1）から選択して押下する。この時、投入する遊技メダルの枚数に応じて有効ライン表示ランプ 1 1 4 が点灯し、ゲームができる状態であることを遊技者に報知（表示）する。

30

【 0 1 6 1 】

ステップ S 6 0 1 : (スタート操作)

遊技者がスタートレバー 1 2 6 を操作することにより、スタートレバーセンサー 1 4 が ON になり、Main CPU 1 0 はスタート操作の受付を検知しゲームが開始される。

【 0 1 6 2 】

ステップ S 6 0 2 : (乱数抽選)

遊技者によるスタート操作と同時に、乱数発生器 1 1 から乱数を取得し、所定の入賞役またはグループに当選しているか否かの抽選を行い、その結果をRAM 1 9 に格納する。

40

【 0 1 6 3 】

ステップ S 6 0 3 : (ゲーム回数 + 1)

前回のゲーム回数に対するインクリメント処理を実行することにより、電源投入時からBBゲームに当選するまでのゲーム回数、および後述するBBゲームが終了してから次のBBゲームに当選するまでのゲーム回数のカウントを実施する。勿論、RAMに格納されている前回のゲーム回数の更新処理も同時に行われることになる。

【 0 1 6 4 】

ステップ S 6 0 4 : (BBゲーム当選?)

ここでは、ステップ S 6 0 2 の乱数抽選の結果に基づいて、ビッグボーナスに内部当選しているか否かの判定処理を実行する。もしも、BBゲームに内部当選している場合には

50

、ステップS 6 0 5 の処理を実行し、それ以外の場合はステップS 6 0 9 の処理を実行する。

【 0 1 6 5 】

ステップS 6 0 5 : (B B フラグ O N)

ステップS 6 0 3 の判定処理の結果、B B ゲームに内部当選した場合の処理であって、R A M上のB B フラグをO Nにセットする。これによって、遊技者は、B B ゲームに内部当選しているにも係らず、遊技者がリールの停止操作時に、制御部の制御によってもリール絵柄表示窓上の有効ライン上にB B 絵柄を揃えることができなくとも、B B ゲームに入賞するまでB B フラグをO Nの状態に保持されるため、遊技者は安心して、次回以降のゲームでB B ゲームに入賞する絵柄を狙うことができるようになる。

10

【 0 1 6 6 】

ステップS 6 0 6 : (ゲーム回数 5 0)

現在にゲーム回数が5 0回以下であるか否かの判定処理を実行し、現在のゲーム回数が5 0以下であると判断された場合には、ステップS 6 0 8 の処理を実行し、それ以外はステップS 6 0 7 の処理を実行する。ここで本発明の実施の形態例におけるステップS 6 0 6 の判定条件としては、ゲーム回数 5 0としたが、この条件は、任意に設定しても良いことは云うまでもない。

【 0 1 6 7 】

ステップS 6 0 7 : (報知割合セット)

後述するB B ゲーム中の小役当選の結果を、遊技者にどの位の割合で報知するのかを制御部が設定する。また、報知タイミングとしては、遊技者がスタート操作してから最初のストップボタンが押下されるまでの間に報知することが望ましいが、次のストップボタンあるいは全てのストップボタンが押下され全リールが停止した後に報知するようにしても良い。

20

【 0 1 6 8 】

ステップS 6 0 8 : (報知 1 0 0 %)

後述するB B ゲーム中の小役当選の結果を、遊技者に1 0 0 %の割合で報知するように制御部が設定する。これにより、遊技者は、この報知情報に基づいた所定の絵柄を狙い撃ちすることで所定の絵柄を入賞させ獲得枚数を増やすことができる。

【 0 1 6 9 】

ステップS 6 0 9 : (リール回転)

ステップS 6 0 1 のスタート操作の受付に伴い、リール絵柄表示窓 1 1 5 ~ 1 1 7 上に表示される絵柄を上から下へ移動するように、各リール 1 0 1 ~ 1 0 3 を一斉、又はランダムに回転駆動させる。

30

【 0 1 7 0 】

ステップS 6 1 0 : (全リール停止?)

遊技者により、左リールストップボタン 1 2 3、または中リールストップボタン 1 2 4、または右リールストップボタン 1 2 5 を順不同に押し、対応する左リール 1 0 1、中リール 1 0 2、右リール 1 0 3 をストップ操作することにより、リール絵柄表示窓 1 1 5 ~ 1 1 7 上の所定の箇所所定の絵柄が表示されるように、各リールを停止制御し、全リールが停止したか否かの判定を行う。全リールが停止した場合には、ステップS 6 1 1 の判定処理を行い、それ以外は、全てのリールが停止するまで待機処理を実行する。

40

【 0 1 7 1 】

ステップS 6 1 1 : (入賞有り?)

全リールが停止した時、リール絵柄表示窓 1 1 5 ~ 1 1 7 上の有効ライン上に所定の絵柄が表示されているか否かの判定処理を実行する。所定の絵柄が有効ライン上に表示され入賞していると判断された場合には、ステップS 6 1 2 の判定処理を実行し、それ以外の場合は1 ゲームの処理を終了させる。

【 0 1 7 2 】

ステップS 6 1 2 : (B B 入賞?)

50

前のステップS 6 1 1の判定結果に伴い入賞有り判断された場合であって、リール絵柄表示窓1 1 5 ~ 1 1 7上の有効ライン上にBB絵柄または小役絵柄が揃っているか否かの判定処理を実行する。BBゲーム入賞有り判断された場合には、ステップS 6 1 3の処理を実行し、それ以外はステップS 6 1 4の処理を実行する。

【0 1 7 3】

ステップS 6 1 3：(BBゲーム)

ステップS 6 1 2の判定結果からBBゲームに入賞していると判断された場合には、以降のゲームからBBゲームが開始されるような準備およびBBゲームに入賞したことを遊技者に知らせるためにBBゲーム入賞時用のファンファーレ等を音孔1 2 7より発音する。また、BBゲームの準備としては、例えば、BBゲーム中に遊技可能な一般ゲームの(通常ゲームに比べて小役当選確率が高確率な遊技状態)遊技回数30回、SRB入賞回数3セット、更にSRBゲーム回数を12回、SRBゲームでのボーナス入賞回数8回等の設定を行うことになる。ここで、これ以外の情報データを設計レベルに応じて逐次設定することは何ら問題ない。

10

【0 1 7 4】

ステップS 6 1 4：(メダル払出)

このステップは、ステップS 6 1 1の判定結果からリール絵柄表示窓1 1 5 ~ 1 1 7に表示された絵柄が入賞であると判定された場合に実行されるステップで、図1のオッズパネル1 3 0の入賞役に対応したメダル枚数をメダル払出口1 2 8からメダル受皿1 2 9に払出するか、クレジット表示器1 0 9へクレジットする。

20

【0 1 7 5】

<BBゲーム中のゲームの制御>

図10のステップS 6 1 3のBBゲーム中のゲームの制御(ゲーム性)について示すフローチャートが図11であって、以下図11を用いてBBゲーム中のゲームの制御処理について説明する。

【0 1 7 6】

ステップS 7 0 0：(メダル投入：ベット)

遊技者の選択により1~3枚の遊技メダルをメダル投入口1 1 8から投入するか、またはクレジットベットボタン(メダル最大3枚掛ボタン1 1 9、メダル最大2枚掛ボタン1 2 0、メダル1枚掛ボタン1 2 1)から選択して押下する。この時、投入する遊技メダルの枚数に応じて有効ライン表示ランプ1 1 4が点灯し、ゲームができる状態であることを遊技者に報知(表示)する。

30

【0 1 7 7】

ステップS 7 0 1：(スタート操作)

遊技者がスタートレバー1 2 6を操作することにより、スタートレバーセンサー1 4がONになり、MainCPU10はスタート操作の受付を検知しゲームが開始される。

【0 1 7 8】

ステップS 7 0 2：(乱数抽選)

遊技者によるスタート操作と同時に、乱数発生器11から乱数を取得し、所定の入賞役またはグループに当選しているか否かの抽選を行い、その結果をRAM19に格納する。

40

【0 1 7 9】

ステップ7 0 3：(小役当選?)

ステップS 7 0 2の乱数抽選の結果、小役の入賞役に当選しているか否かの判定を行い、小役に当選している場合には、ステップS 7 0 4の判定処理を行い、それ以外の場合は、ステップS 7 0 6の処理を実行する。

【0 1 8 0】

ステップ7 0 4：(報知有り?)

ステップS 6 0 8の処理により、小役当選の報知が100%に報知されているか否かの判定、および小役当選の報知が100%にセットされていない場合には、ステップS 7 0 2の乱数抽選の結果によりステップS 6 0 7の処理における報知割合に応じて小役当

50

選の報知を行うか否かの判定を行う。これらの判定結果によって小役当選の報知有りと判断された場合には、ステップS705の処理を実行し、それ以外は、ステップS706の処理を実行する。

【0181】

ステップS705：（報知装置作動）

ステップS704の判定により、小役当選の報知あり判断された場合には、今回当選した小役の絵柄の種類を液晶表示装置111に表示し遊技者に小役当選していることを報知する。この他の報知方法としては、入賞判定に使用されているリール101～103とは別のリール回転装置800を（図9参照）例えばオッズパネル130に設け、このリール回転装置800のリールの表面には入賞役の絵柄を印刷しておき、小役当選がある場合には、スタート操作後に回転を開始し、リールのストップ操作の受付が可能になるまでの間に当選している小役の絵柄位置で停止するようにすることで今回当選した絵柄の種類を遊技者に報知するようにしても良い。また、上述以外の他の報知装置としてゲームモード等の表示を行う3桁7セグ表示装置112を用いて小役当選の報知を行うようにしても良い。更に他の表示装置を新たに設けることで報知を行うようにしても良い。

10

【0182】

ステップS706：（リール回転）

このステップは、ステップS701のスタート操作の受付に伴い、リール絵柄表示窓115～117上に表示される絵柄を上から下へ移動するように、各リール101～103を一斉、又はランダムに回転駆動させる。

20

【0183】

ステップS707：（全リール停止？）

遊技者により、左リールストップボタン123、または中リールストップボタン124、または右リールストップボタン125を順不同に押し、対応する左リール101、中リール102、右リール103をストップ操作することにより、リール絵柄表示窓115から117上の所定の箇所に所定の絵柄が表示されるように、各リールを停止制御し、全リールが停止したか否かの判定を行う。全リールが停止した場合には、ステップS708の判定処理を行い、それ以外は、全てのリールが停止するまで待機処理を実行する。

【0184】

ステップS708：（入賞有り？）

全てのリールが停止した時、リール絵柄表示窓115から117上の有効ライン上に所定の絵柄が表示されているか否かの判定処理を実行する。所定の絵柄が有効ライン上に表示され入賞していると判断された場合には、ステップS709の処理を実行し、それ以外の場合は、ステップS710の判定処理を実行する。

30

【0185】

ステップS709：（メダル払出）

ステップS708の判定結果からリール絵柄表示窓115～117に表示された絵柄が入賞であると判定された場合で、図1のオッズパネル130の入賞役に対応したメダル枚数をメダル払出口128からメダル受皿129に払出するか、クレジット表示器109へクレジットする。

40

【0186】

ステップS710：（BB終了？）

BBゲームの終了の条件が成立しているか否かの判定を行い、BBゲーム終了と判断された場合には、ステップS711の処理を実行し、それ以外は、ステップS700の処理へ移行し上述の処理を繰返し実行する。

【0187】

ステップS711：（ゲーム回数リセット）

ステップの判定結果からBBゲームが終了している場合は、BBゲームに内部当選時までのゲーム回数をリセットし、ステップS600の処理に移行し通常ゲームを繰返し実行する。

50

【0188】

【まとめ】

以上詳細に説明したように、本実施形態では、複数の入賞役からなるグループ入賞を使用し、また入賞役の当選の有無を予め定めた報知割合に従って報知することにより、BBゲーム中に遊技者が獲得できるメダルの枚数が、初心者から上級者（熟練者）までに対して複数の段階が存在するように制御することが可能となる。

【0189】

即ち、制御部の内部抽選の予め定めた当選に対して、（配当率、即ちメダルの払い出し数の異なる）少なくとも2つの配当率が異なる入賞役を対応させ組としてグループ化し、この組を少なくとも1組、必要ならばこの組を複数組み備えておく。

10

【0190】

そこで、制御部はリール101～103がリール絵柄表示窓115～117で停止した時に、BBゲーム入賞（特別ゲーム）の絵柄の組み合わせ（特定絵柄）が表示され場合、BBゲームの状態（BBゲーム）に入り、（BBゲーム中の一般ゲームの）抽選確率が上がる等の特典が与えられた特別ゲームの制御を開始する。

【0191】

更に、BBゲーム中の一般ゲームが開始してから、内部抽選により複数の入賞役からなるグループに内部当選し、各入賞役に対して配当率の異なる（例えば2種類のA、B異なるの入賞役の種類とし、A入賞役が揃った場合の配当率は3枚、Bの配当率は15枚とする）場合、遊技者のリールの停止操作に合わせて制御部はリールの停止制御を行い、上述の例えば2つの配当率（特典）の異なるA、又はBの入賞に対する停止の制御を行なう。

20

【0192】

ここで、詳細に説明したように、Aの入賞は簡単に取れて初心者にも楽しめるが配当率が低い（払い出しメダル数は少ない）入賞であり、Bの入賞は配当率が高いが技術介入が必要であり熟練者にも楽しめる制御を行なうように設定しておくことにより初心者にも熟練者にもゲームを楽しむことができる。

【0193】

更に、BBゲーム中（特別ゲーム中）における内部抽選によりハズレを含む予め定めた入賞役に当選したか否かの結果の報知を、予め定めた条件に応じて複数の報知割合（報知するか否かの割合）を設定し、その報知割合に従って、入賞役の当選の有無を予め定めた表示装置を媒体として報知するすることで、より変化のある楽しいゲームを行なうことのできる遊技台を提供することができる。

30

【0194】

以上実施の形態例を用いて詳細に説明したように、本発明によれば、初心者から熟練者にも楽しめる遊技台を提供できる。

【図面の簡単な説明】

【0195】

【図1】本実施の形態例におけるスロットマシンの斜視図である。

【図2】本実施の形態例におけるスロットマシンでの制御部のブロックダイヤグラムである。

40

【図3】本実施の形態例におけるスロットマシンでのリール配列を示す図である。

【図4】本実施の形態例におけるスロットマシンでの通常ゲーム中に対する入賞役の種類を示す図である。

【図5】本実施の形態例におけるスロットマシンでのBBゲーム中に対する入賞役の種類を示す図である。

【図6】本実施の形態例におけるスロットマシンでのゲームの流れを説明する図である。

【図7】本実施の形態例におけるスロットマシンでのBBゲームのゲーム性を説明する図である。

【図8】本実施の形態におけるスロットマシンでの報知装置の一例として液晶表示装置を示す図である。

50

【図9】本実施の形態におけるスロットマシンでの報知装置の一例としてリール回転装置を示す図である。

【図10】本実施の形態例におけるスロットマシンでのゲーム全体の制御を説明する制御フローチャートである。

【図11】本実施の形態例におけるスロットマシンでのBBゲームのゲーム制御を説明する制御フローチャートである。

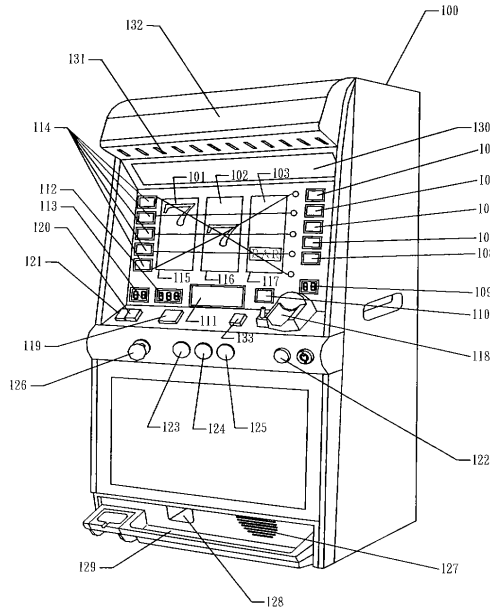
【符号の説明】

【0196】

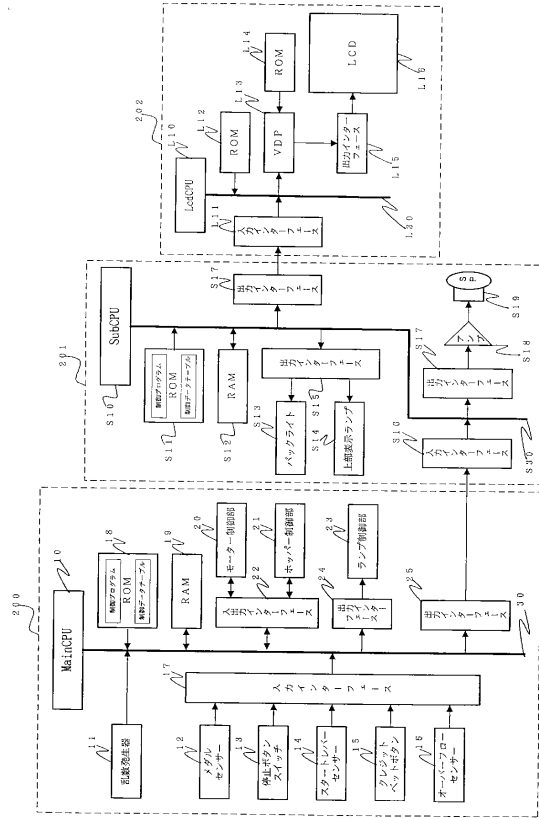
10	MainCPU	
11	乱数発生器	10
12	メダルセンサー	
13	停止ボタンスイッチ	
14	スタートレバーセンサー	
15	クレジットベットボタン	
16	オーバーフローセンサー	
17	入力インターフェース	
18	ROM	
19	RAM	
20	モータ制御部	
21	ホッパー制御部	20
22	入出力インターフェース	
23	ランプ制御部	
24	出力インターフェース	
25	出力インターフェース	
30	バス	
S10	SubCPU	
S11	ROM	
S12	RAM	
S13	バックライト	
S14	上部表示ランプ	30
S15	出力インターフェース	
S16	入力インターフェース	
S17	出力インターフェース	
S18	アンプ	
S19	スピーカー	
S20	出力インターフェース	
L10	LcdCPU	
L11	ROM	
L12	RAM	
L13	VDP	40
L14	ROM	
L15	出力インターフェース	
L16	LCD	
100	スロットマシン	
101	左リール	
102	中リール	
103	右リール	
104	告知ランプ	
105	Winランプ	
106	スタートランプ	50

1 0 7	ウエイトランプ	
1 0 8	リプレイランプ	
1 0 9	クレジット表示器	
1 1 0	インサートランプ	
1 1 1	液晶表示装置	
1 1 2	3色3桁7セグ表示装置	
1 1 3	ペイアウト表示器	
1 1 4	有効ライン表示ランプ	
1 1 5	左リール絵柄表示窓	
1 1 6	中リール絵柄表示窓	10
1 1 7	右リール絵柄表示窓	
1 1 8	メダル投入口	
1 1 9	メダル最大3枚掛ボタン	
1 2 0	メダル最大2枚掛ボタン	
1 2 1	メダル1枚掛ボタン	
1 2 2	メダル精算ボタン/クレジット切替ボタン	
1 2 3	左リールストップボタン	
1 2 4	中リールストップボタン	
1 2 5	右リールストップボタン	
1 2 6	スタートレバー	20
1 2 7	音孔	
1 2 8	メダル払出口	
1 2 9	メダル受皿	
1 3 0	オッズパネル	
1 3 1	フリッカー表示ランプ(上側)	
1 3 2	フリッカー表示ランプ(下側)	
1 3 3	停止スイッチ	
2 0 0	左バックライト基板	
2 0 1	中バックライト基板	
2 0 2	右バックライト基板	30
2 1 0	バックライト	

【図1】



【図2】



【図3】

No	リール101	停止位置	リール102	停止位置	リール103	停止位置
0	BAR		BAR		BAR	▲▲
1	BAR	▲	BAR		BAR	○
2	BAR	○	BAR		BAR	△
3	BAR		BAR		BAR	△
4	BAR		BAR		BAR	
5	BAR		BAR		BAR	
6	BAR	○	BAR		BAR	▲
7	BAR	△	BAR		BAR	○
8	BAR		BAR		BAR	△
9	BAR		BAR		BAR	
10	BAR		BAR		BAR	▲
11	BAR	▲	BAR		BAR	○
12	BAR	○	BAR		BAR	△
13	BAR	▲	BAR		BAR	△
14	BAR	○	BAR		BAR	
15	BAR		BAR		BAR	▲
16	BAR	○	BAR		BAR	○
17	BAR	△	BAR		BAR	▲
18	BAR		BAR		BAR	○
19	BAR		BAR		BAR	△
20	BAR		BAR		BAR	▲

【図4】

＜通常ゲーム中＞

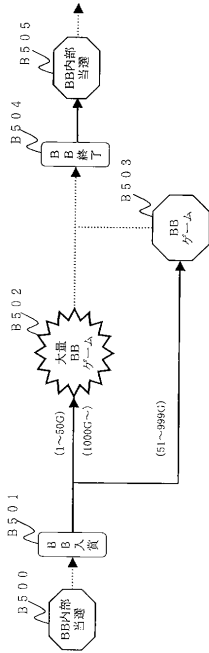
BAR	BAR	BAR	BB (赤7)	15枚
BAR	BAR	BAR	BB (青7)	15枚
BAR	BAR	BAR	RB	15枚
BAR	BAR	BAR	オウム	15枚
BAR	BAR	BAR	ベル	8枚
BAR	BAR	BAR	リプレイ	0枚
BAR	ANY	ANY	チェリー	2枚

【図5】

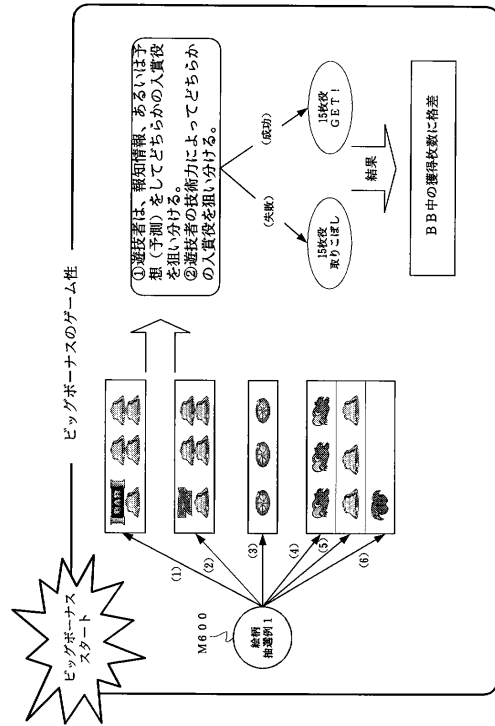
＜BBゲーム中＞

（グループ1）				
BAR	BAR	BAR	ベル	3枚
BAR	BAR	BAR	複合小役1	15枚
（グループ2）				
BAR	BAR	BAR	ベル	3枚
BAR	BAR	BAR	複合小役2	15枚
BAR	BAR	BAR	オウム	15枚
BAR	BAR	BAR	ベル	8枚
BAR	BAR	BAR	SRB	3枚
BAR	ANY	ANY	チェリー	2枚

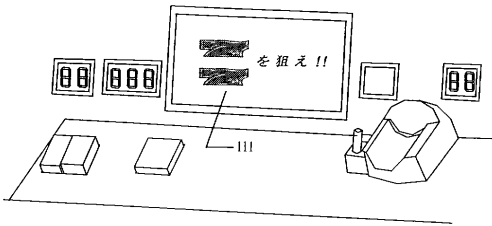
【図6】



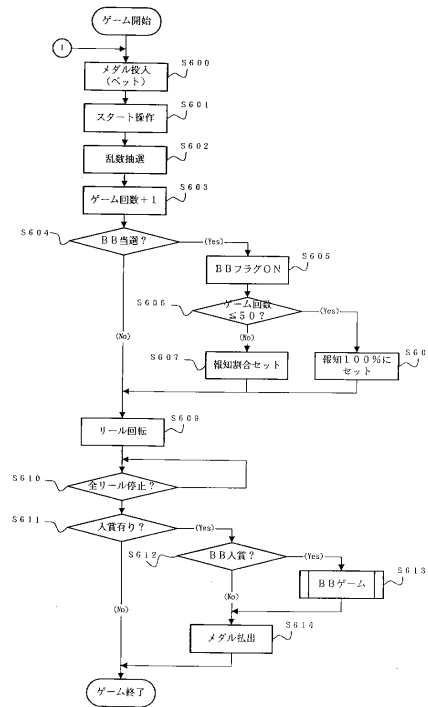
【図7】



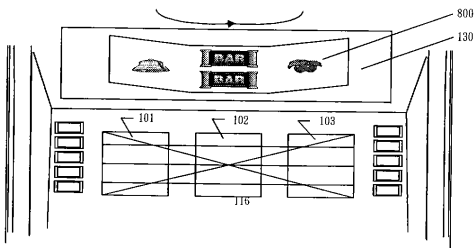
【図8】



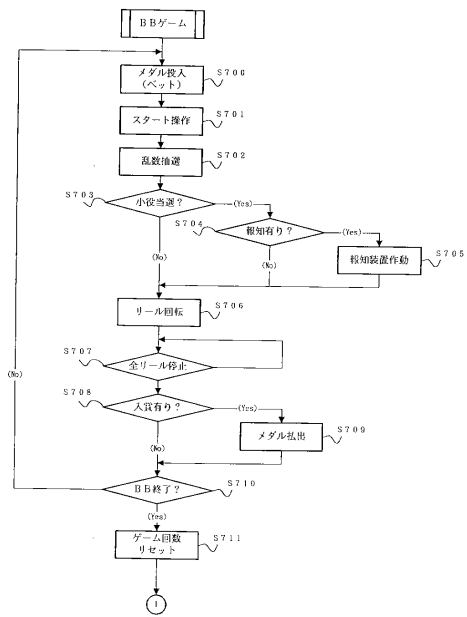
【図10】



【図9】



【図11】



フロントページの続き

審査官 瀬津 太郎

(56)参考文献 特開2000-308705(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04