

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4362019号
(P4362019)

(45) 発行日 平成21年11月11日 (2009.11.11)

(24) 登録日 平成21年8月21日 (2009.8.21)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 Q
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 E

請求項の数 4 (全 33 頁)

(21) 出願番号	特願2001-8174 (P2001-8174)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成13年1月16日 (2001.1.16)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2002-210074 (P2002-210074A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成14年7月30日 (2002.7.30)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成18年12月6日 (2006.12.6)		弁理士 重信 和男
審査番号	不服2008-15952 (P2008-15952/J1)	(74) 代理人	100116757
審査請求日	平成20年6月23日 (2008.6.23)		弁理士 清水 英雄
早期審査対象出願		(74) 代理人	100123216
			弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100089336
			弁理士 中野 佳直
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹

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】

1 ゲームに対して賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、表示状態を変化させることが可能な可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了するスロットマシンにおいて、

前記可変表示装置の表示結果に応じて遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態の終了時に、特別遊技状態の終了を報知する特別遊技状態終了報知演出を該特別遊技状態における最後のゲームの終了時点から開始し、該特別遊技状態における最後のゲームの終了時点から予め定められた第1の時間が経過するまでの期間にわたり実行する特別遊技状態終了報知演出実行手段と、

前記特別遊技状態における最後のゲームの終了後、該最後のゲームが終了して前記特別遊技状態終了報知演出が開始した時点から前記第1の時間よりも短い第2の時間が経過するまでは前記賭数の設定操作を許可せず、該第2の時間が経過した時点で前記賭数の設定操作を許可する賭数設定許可手段と、

前記特別遊技状態終了報知演出の実行中において、前記特別遊技状態における最後のゲームが終了して該特別遊技状態終了報知演出が開始した時点から前記第2の時間が経過するまでは遊技者の操作によって該実行中の特別遊技状態終了報知演出を停止させることがなく、該特別遊技状態終了報知演出が開始した時点から前記第2の時間が経過した後、前記賭数の設定操作がなされたときに、該実行中の特別遊技状態終了報知演出を直ちに停止

10

20

させる特別遊技状態終了報知演出停止手段と、

前記特別遊技状態における最後のゲームの終了後、該最後のゲームが終了して前記特別遊技状態終了報知演出が開始した時点から前記第２の時間が経過したときに、前記賭数の設定操作が許可された旨を報知する賭数設定許可報知手段と、

を備えることを特徴とするスロットマシン。

【請求項２】

画像を表示可能な画像表示手段を備え、前記特別遊技状態終了報知演出は、前記画像表示手段により実行される請求項１に記載のスロットマシン。

【請求項３】

前記特別遊技状態終了報知演出を実行するための演出手段と、

前記特別遊技状態終了報知演出実行手段及び特別遊技状態終了報知演出停止手段を含み、前記演出手段を制御する演出制御手段と、

を備え、

該演出制御手段は、遊技進行を制御可能な遊技制御手段とは別に設けられているとともに、前記遊技制御手段から出力される信号に基づいて動作するようになっている請求項１または２に記載のスロットマシン。

【請求項４】

ゲームの進行を制御するとともに、前記可変表示装置の表示結果を導出表示させる制御信号を出力する遊技制御手段と、

変動を開始した前記可変表示装置の表示結果を導出表示させる操作が可能な導出表示操作手段と、

該導出表示操作手段の操作を検出する検出スイッチと、

該検出スイッチの検出信号、及び前記制御信号をスロットマシンの外部へ出力するための外部出力基板と、

前記検出スイッチの検出信号を伝達する伝達経路であって、前記遊技制御手段を介することなく前記検出スイッチの検出信号を前記外部出力基板へ伝達する経路と、前記遊技制御手段へ前記検出スイッチの検出信号を入力する経路とに、経路途中で分岐する検出信号伝達経路と、

前記遊技制御手段から出力された前記制御信号を伝達する伝達経路であって、前記可変表示装置へ前記制御信号を入力する経路と、前記制御信号を直接、前記外部出力基板へ伝達する経路とに、経路途中で分岐する制御信号伝達経路と、

を備える請求項１～３のいずれかに記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、特別遊技状態の終了後において所定の演出を実行することを可能とされたスロットマシンに関する。

【０００２】

【従来の技術】

従来、この種のスロットマシンには、一般的にスピーカやランプ等が備えられており、例えば遊技中において大当たりに入賞して通常遊技状態よりも遊技者にとって有利となる特別遊技状態であるビッグボーナス（以下ＢＢと称する）やレギュラーボーナス（以下ＲＢと称する）が発生した場合、スピーカから効果音を出力したりランプを点灯することによる演出を実行することにより、遊技者にとって有利なＢＢまたはＲＢが発生していることを遊技者に対して効果的にアピール出来るようになっているとともに、特にこのＢＢが終了した場合にあっては、特別遊技状態の終了を遊技者に対して報知するべく演出が実行されるようになっている。

【０００３】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、一般的にこのような演出の実行中においては新規なゲームを開始すること

10

20

30

40

50

が出来ないように設定されているため、遊技者は新規なゲームを開始する場合、演出が終了するまで待たなければならなかった。

【 0 0 0 4 】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、特別遊技状態の終了後において実行される演出の終了を待つことなく、新規なゲームを開始することが出来るスロットマシンを提供することを目的とする。

【 0 0 0 5 】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するために、本発明のスロットマシンは、

1 ゲームに対して賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、表示状態を変化させることが可能な可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了するスロットマシンにおいて、

前記可変表示装置の表示結果に応じて遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態の終了時に、特別遊技状態の終了を報知する特別遊技状態終了報知演出を該特別遊技状態における最後のゲームの終了時点から開始し、該特別遊技状態における最後のゲームの終了時点から予め定められた第1の時間が経過するまでの期間にわたり実行する特別遊技状態終了報知演出実行手段と、

前記特別遊技状態における最後のゲームの終了後、該最後のゲームが終了して前記特別遊技状態終了報知演出が開始した時点から前記第1の時間よりも短い第2の時間が経過するまでは前記賭数の設定操作を許可せず、該第2の時間が経過した時点で前記賭数の設定操作を許可する賭数設定許可手段と、

前記特別遊技状態終了報知演出の実行中において、前記特別遊技状態における最後のゲームが終了して該特別遊技状態終了報知演出が開始した時点から前記第2の時間が経過するまでは遊技者の操作によって該実行中の特別遊技状態終了報知演出を停止させることがなく、該特別遊技状態終了報知演出が開始した時点から前記第2の時間が経過した後、前記賭数の設定操作がなされたときに、該実行中の特別遊技状態終了報知演出を直ちに停止させる特別遊技状態終了報知演出停止手段と、

前記特別遊技状態における最後のゲームの終了後、該最後のゲームが終了して前記特別遊技状態終了報知演出が開始した時点から前記第2の時間が経過したときに、前記賭数の設定操作が許可された旨を報知する賭数設定許可報知手段と、

を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、特別遊技状態終了報知演出の実行期間内において賭数の設定操作を許可することが出来るため、遊技者が特別遊技状態終了報知演出の終了を待つことなく新規なゲームを開始することが可能となる。

【 0 0 1 5 】

本発明のスロットマシンは、画像を表示可能な画像表示手段を備え、前記特別遊技状態終了報知演出は、前記画像表示手段により実行されることが好ましい。

このようにすれば、表示する画像内容を変えるだけで、特別遊技状態終了報知演出の多様化を図ることが出来る。

【 0 0 1 6 】

本発明のスロットマシンは、

前記特別遊技状態終了報知演出を実行するための演出手段と、

前記特別遊技状態終了報知演出実行手段及び特別遊技状態終了報知演出停止手段を含み、前記演出手段を制御する演出制御手段と、

を備え、

該演出制御手段は、遊技進行を制御可能な遊技制御手段とは別に設けられているとともに、前記遊技制御手段から出力される信号に基づいて動作するようになっていることが好ましい。

このようにすれば、遊技進行を制御可能な遊技制御手段の制御の負担を軽減出来る。

10

20

30

40

50

本発明のスロットマシンは、
ゲームの進行を制御するとともに、前記可変表示装置の表示結果を導出表示させる制御
信号を出力する遊技制御手段と、

変動を開始した前記可変表示装置の表示結果を導出表示させる操作が可能な導出表示操
作手段と、

該導出表示操作手段の操作を検出する検出スイッチと、

該検出スイッチの検出信号、及び前記制御信号をスロットマシンの外部へ出力するため
の外部出力基板と、

前記検出スイッチの検出信号を伝達する伝達経路であって、前記遊技制御手段を介する
ことなく前記検出スイッチの検出信号を前記外部出力基板へ伝達する経路と、前記遊技制
御手段へ前記検出スイッチの検出信号を入力する経路とに、経路途中で分岐する検出信号
伝達経路と、

前記遊技制御手段から出力された前記制御信号を伝達する伝達経路であって、前記可変
表示装置へ前記制御信号を入力する経路と、前記制御信号を直接、前記外部出力基板へ伝
達する経路とに、経路途中で分岐する制御信号伝達経路と、

を備えることが好ましい。

このようにすれば、導出表示操作手段の操作を検出する検出スイッチから出力された検
出信号が直接、外部出力基板から出力されるため、導出表示操作手段が操作されたタイミ
ングをスロットマシンの外部で正確に把握できる。

【 0 0 1 7 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態を図面に基づいて詳細に説明する。まず図 1 には、本発明に係るスロットマシンの一例となるスロットマシン 1 の正面図が示されている。スロットマシン 1 の前面の所定箇所には、内部に設けられる可変表示手段としての可変表示装置 4 1 (図 2 参照) によって可変表示される識別情報としてのシンボル (図 6 参照) 等を遊技者に視認させるための表示窓 1 1 L、1 1 C、1 1 R からなる可変表示部 1 0 が設けられている。また、この可変表示部 1 0 の上方には、遊技者に対して小役が成立していることを告知する場合等において点灯する小役告知ランプ 7 ~ 9 が設けられているとともに、さらにその上方には、例えば入賞時や、後述する B B 中や R B 中、及び B B 終了演出時等において所定動作を行うキャラクター等の画像を表示させることによる演出を行う際等に使用する情報表示部 5 が設けられている。

【 0 0 1 8 】

遊技者が遊技を行なう場合、遊技者は、まず投入指示ランプ 2 4 が点灯または点滅しているときに、メダルやクレジットを使用して所望の大きさの有価価値を賭ける。

【 0 0 1 9 】

このスロットマシン 1 は、メダル投入口 3 2 から投入したメダルや、賞品として付与されるメダルをクレジットとしてスロットマシン 1 内部に設けられた記憶部としての R A M 3 0 3 (図 5 参照) 等に蓄積させておくことが出来るようになっており、ゲームを開始する場合においては、メダルをメダル投入口 3 2 から投入するか、あるいはクレジットを使用することにより、所望の大きさの有価価値を賭けることが出来るようになっている。

【 0 0 2 0 】

R A M 3 0 3 (図 5 参照) には、所定の大きさの有価価値 (本実施例ではメダル 5 0 枚分に相当する有価価値) をクレジットとして予め記憶させておくことができ、記憶されたクレジット数 (メダルの枚数) はクレジット表示器 2 5 に表示されるようになっている。また、クレジットを使用する場合は、M A X B E T ボタン 3 0、または 1 枚 B E T ボタン 3 1 を押圧すればよく、M A X B E T ボタン 3 0 が押圧されるとクレジット表示器 2 5 からクレジット数が、本実施例で 1 ゲームにおいて許容される賭数の最大数である「3」だけ減算表示されてメダル 3 枚分の賭数が設定され、また、1 枚 B E T ボタン 3 1 が押圧されるとクレジット表示器 2 5 からクレジット数が「1」だけ減算表示されてメダル 1 枚分の賭数が設定される。なお、3 7 はクレジットされた有価価値を遊技者に払い戻す場合に操

10

20

30

40

50

作するための精算ボタンであり、この精算ボタン 37 を押圧操作することにより、クレジット表示器 25 に表示された枚数分のメダルが遊技者に返却されるようになっている。

【0021】

遊技者により例えば 1 枚のメダルがメダル投入口 32 から投入されるとスタートランプ 23 が点灯され、スタートレバー 33 が操作可能となってゲームが開始可能な状態となった旨が示されるとともに、表示窓 11L、11C、11R における中段の横 1 列の有効ライン 15 (当りライン) に対応する一枚賭けランプ 12 が点灯されて、有効ライン 15 が有効となった旨が示される。

【0022】

また、遊技者により 2 枚のメダルがメダル投入口 32 から投入された場合は、表示窓 11L、11C、11R における上、中、下段の横 3 列の有効ライン 15、16、17 に対応する 1 枚賭けランプ 12、2 枚賭けランプ 13a、13b が点灯されて計 3 本の有効ライン 15、16、17 が有効となり、さらに、遊技者により 3 枚のメダルがメダル投入口 32 から投入された場合は、表示窓 11L、11C、11R における上、中、下段の横 3 列の有効ライン 15、16、17 及び斜め対角線上 2 列の有効ライン 18、19 に対応する 1 枚賭けランプ 12、2 枚賭けランプ 13a、13b、3 枚賭けランプ 14a、14b が点灯されて計 5 本の有効ライン 15、16、17、18、19 が有効となる。

【0023】

このようなメダルやクレジット等の有価価値の賭数に応じて有効化される有効ラインの本数、及び形状等は任意に変更可能であり、本実施例の形態に限定されるものではない。また、賭数に応じて有効化される有効ラインの本数も任意に設定変更可能であり、例えば 1 枚のメダル投入により上記 5 本全ての有効ライン 15、16、17、18、19 が有効化されるようにしてもよい。

【0024】

次に、スタートランプ 23 が点灯した状態でスタートレバー 33 を押圧操作すれば、可変表示装置 41 が作動して各表示窓 11L、11C、11R において複数種類のシンボルが連続的に変化するように表示される。そして、遊技者が各表示窓 11L、11C、11R の下方にそれぞれ対応して設けられた各停止ボタン 34L、34C、34R を押圧操作すれば、それぞれに対応する各表示窓 11L、11C、11R における上、中、下段の表示領域にシンボルがそれぞれ停止される。

【0025】

各停止ボタン 34L、34C、34R 内には、停止ボタン 34L、34C、34R の押圧操作を有効に受け付ける状態になった旨を点灯または点滅表示する操作有効ランプ 35L、35C、35R がそれぞれ設けられており、各停止ボタン 34L、34C、34R の押圧操作に応じて消灯するようになっている。

【0026】

停止ボタン 34L、34C、34R を押圧操作する順序は不定であり、遊技者が任意に選択することができ、例えば、最初に左側の停止ボタン 34L を押圧するとそれに対応する操作有効ランプ 35L が消灯して表示窓 11L 内にシンボルが停止表示され、中央の停止ボタン 34C を押圧すると操作有効ランプ 35C が消灯して表示窓 11C 内にシンボルが停止表示されることになる。このように 3 つのうちいずれか 2 つの表示窓 (例えば表示窓 11L、11C) 内にシンボルが停止表示された段階で、両表示窓における同一の有効ライン上に同種のシンボルが揃って停止表示された場合にはリーチが成立する。なお、遊技者が停止ボタン 34L、34C、34R を押圧操作しない場合には、所定の可変表示時間の経過 (例えば 30 秒) により各表示窓 11L、11C、11R に表示される表示内容が、例えば表示窓 11L、表示窓 11C、表示窓 11R の優先順序で自動的に順次停止する。

【0027】

そして、このように可変表示装置 41 が停止された時点において、賭数に応じて有効化されたいずれかの有効ライン 15 ~ 19 上に、予め定められたシンボルの組み合わせが表示

10

20

30

40

50

された場合は入賞となり、入賞内容に対応して予め定められた所定枚数のメダル（有価価値）が遊技者に対して遊技価値として付与される。また、特に予め定められた特別シンボルの組み合わせが表示されて大当たりに入賞した場合等にあつてには、メダルの払出しが行なわれるとともに、通常遊技状態とは異なるとともに、遊技者にとって有利な、すなわち大量のメダルを獲得出来る特別遊技状態が発生し、後述するようなＢＢ（ビッグボーナス）やＲＢ（レギュラーボーナス）が遊技者に対して遊技価値として提供されるようになっている。

【００２８】

なお、このように入賞することにより遊技者に対して付与される「遊技価値」は、メダル及びクレジット等の有価価値に限らず、上記のように大当たりに入賞した場合等において付与されるＢＢやＲＢ等、遊技に関連する特典全てを含む。

10

【００２９】

本実施例におけるスロットマシン１は、前面が開口する本体部２ａ（図２参照）と、この本体部２ａの側端に回転自在に枢支された前面パネル２ｂ（図３参照）とからなる筐体２により構成されており、施錠装置３に所定のキーを挿入して時計回り方向に回転操作することにより施錠が解除されて前面パネル２ｂが開閉可能状態となる。また、後述するＢＢが終了したり、遊技中にエラーが生じた場合等にはリセット操作を行なわない限り再びゲームの続行可能な状態にはならないのであり、そのリセット操作は施錠装置３に所定のキーを挿入して反時計回り方向へ操作することにより行なわれる。

【００３０】

20

前面パネル２ｂの前面には遊技効果ランプ４が複数設けられており、ＢＢ中やＲＢ中、及びメダルの払出し時等、様々な状態において種々の発光態様にて点灯される。なお、２０はゲームオーバーランプであり、スロットマシンが打止（ゲームオーバ）になったときに点灯または点滅表示される。

【００３１】

また、前面パネル２ｂの前面には、メダル投入口３２より投入されたメダルのメダル詰まりを解消する際に用いられるメダル返却ボタン３６と、例えばＢＢ中に実行されている小役ゲームやＪａｃゲームの回数等を表示するゲーム回数表示器２６と、入賞の発生に伴い遊技者に付与されたメダル枚数を表示するペイアウト表示器２７とがそれぞれ設けられている。なお、入賞が成立した場合に遊技者に付与されるメダル枚数は各入賞内容に対応してそれぞれ予め設定されているとともに、通常、前記ＲＡＭ３０３の記憶上限（５０枚）を越えない範囲内で付与される有価価値はクレジットとして記憶され、その記憶の上限（５０枚）を越える場合にはその上限を越える枚数分のメダルがメダル払出口３８からメダル貯留皿３９に払出されるように構成されている。

30

【００３２】

図２には本体部２ａの内部構造図が示されている。本体部２ａ内略中央部には、複数種のシンボルが印刷された帯状のリーülシート（図６参照）が外周に巻回されたリーül５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒを有する可変表示装置４１が設けられている。それぞれのリーül５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒは、各々に対応して設けられたステッピングモータからなるリーülモータ５４Ｌ、５４Ｃ、５４Ｒによりそれぞれ独立して回転、停止するように構成されており、各リーül５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒが回転することにより、各表示窓１１Ｌ、１１Ｃ、１１Ｒ内において前記各種シンボルが連続的に変化しつつ表示されるようになっている。

40

【００３３】

各リーül５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒ内には、各リーülの基準位置を検出するリーülセンサ５３が設けられており、このリーülセンサ５３により所定のシンボルの停止位置を導出出来るようになっているとともに、各リーül５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒにおける特定の表示領域（上、中、下段の表示領域）を裏面から個別に照射可能な複数のリーülランプ５２がそれぞれ上、中、下段に設けられており、これら各リーülランプ５２は、通常時において可変表示部１０に表示される各シンボルを目立たせるように後方から点灯するバックライトとして機能するようになっている。

50

【0034】

可変表示装置41の下方には、メダル投入口32より投入されたメダルを貯留するメダル貯留タンク60が、本体部2aを構成する下板上面に固設された案内レール63を介して前方に引き出し可能に配設されている。メダル貯留タンク60の下方部分にはメダル払出しモータ62が設けられており、このメダル払出しモータ62が回転することによりメダル貯留タンク60内のメダルがメダル排出口42から排出される。排出されたメダルは、メダル排出口42の近傍に設けられる払出しメダルセンサ61により検出された後、後述する返却メダル流路95を介してメダル払出口38よりメダル貯留皿39まで払い出される。なお、メダル払出しモータ62は、メダル払出しセンサ61により所定枚数の払出メダルが検出された時点で停止するように制御されている。

10

【0035】

メダル貯留タンク60の側部には、前面に入賞確率を変更可能とする設定スイッチ72、メインスイッチ74、ビッグボーナスの終了時や遊技中にエラーが生じた場合等において再びゲームを続行可能な状態にリセットするための第2リセットスイッチ73等が配設された電源ユニット70が配設されている。設定スイッチ72は、遊技場の管理者等が所持する特定のキーを電源ユニット70の前面上部に設けられた設定キースイッチ71にて所定のキー操作を行なうことで操作可能となるように構成されている。

【0036】

図3には、前面パネル2bの裏面構造図が示されており、この前面パネル2bの裏面略中央部には、メダル投入口32から投入されたメダルをメダル貯留タンク60に導く投入メダルセクタ91が固設されている。この投入メダルセクタ91の上流側には、不正メダル排出部94が設けられており、大きさや厚みが適正メダルと異なる不正メダルは、投入メダルセクタ91の下方に設けられる返却メダル流路95の上部投入口に排出され、メダル払出口38を介してメダル貯留皿39に返却されるようになっている。

20

【0037】

不正メダル排出部94の下流側には、流下するメダル流路を選択的に切り替え可能とする流路切替ソレノイド92が設けられている。通常時において流路切替ソレノイド92は励磁されており、流下するメダルは流路を切り替えられることなく流下し、下流側に設けられた投入メダルセンサ91により検出された後、メダル貯留タンク60内に貯留されるようになっている。そして例えばクレジット数が50に達している場合において、メダル投入口32よりメダルが投入されたり、遊技者にメダルが払出される場合、流路切替ソレノイド92の励磁が解除されて流路が切替わり、メダルは返却流路を経て返却メダル流路95に導かれるようになっている。

30

【0038】

また、前述したように、前面パネル2bの裏面側上部には高音用のスピーカ80、81が固設されているとともに、前面パネル2bにおける下部所定箇所裏面側には低音用のスピーカ82がネジにより固定されており、例えばメダルのメダル投入口32への投入、スタートレバー33の操作、停止ボタン34L、34C、34Rの操作等、遊技中において各種動作がなされた場合や、特定のシンボルの組み合わせが有効化された有効ライン上に揃って表示されて所定の入賞条件が成立した場合、あるいはBBやRBが実行されている場合等の各種遊技状態において、該遊技状態に対応する所定の遊技効果音等が各スピーカ80、81、82から出力されるようになっている。また、本実施例においては、これらスピーカ80、81、82は後述する演出手段として使用されるようになっている。

40

【0039】

図4は、スロットマシン1に設けられた各種基板と電気部品との接続状況を説明するためのブロック図である。また、図5は、遊技制御基板200に設けられた制御部300の構成を説明するためのブロック図である。

【0040】

スロットマシン1に設けられた各種基板のうち、遊技制御基板200によって遊技状態が制御され、演出制御基板201によって遊技状態に応じた演出制御がなされる。また、電

50

源基板 205 にはスロットマシン 1 の外部から電源が供給される。この電源基板 205 には、AC100V の電源の供給を受けるための電源コードが接続されている。

【0041】

遊技制御基板 200 は、演出制御基板 201 及び電源基板 205 と配線接続されている。さらに、遊技制御基板 200 は、リール中継基板 M202 を介して、外部出力基板 204 と接続されている。

【0042】

遊技制御基板 200 の制御部 300 は、レギュラーボーナスが提供される遊技状態であることを示す RB 中信号や、ビッグボーナスが提供される遊技状態であることを示す BB 中信号、各リール 51L、51C、51R に対応するリールモータ 54L、54C、54R を制御するためのリール制御信号（モータ位相信号）、入賞の発生により遊技者に払い出されたメダル（クレジット）数を示すメダル OUT 信号、賭数を設定するために用いられたメダル数を示すメダル IN 信号などを、リール中継基板 M202 を介して外部出力基板 204 からスロットマシン 1 の外部に出力する制御を行う。なお、ストップスイッチ 134L、134C、134R の操作がなされた旨を示すストップスイッチ信号は、後述するように、ストップスイッチ 134L、134C、134R から直接出力された信号である。

【0043】

遊技制御基板 200 には、各種のスイッチ、センサ、ランプ、及び表示器からの配線が接続されている。

【0044】

例えば、電源基板 205 に配線接続された設定スイッチ 72、設定キースイッチ 71、第 2 リセットスイッチ 73、メダル払出しセンサ 61、及びメダル払出しモータ 62 は、電源基板 205 によって中継されて遊技制御基板 200 と配線接続されており、それぞれのスイッチ及びセンサの検出信号は、遊技制御基板 200 の制御部 300 に入力される。また、制御部 300 は、メダルの払出し条件（メダルを払出す必要のある入賞の発生、精算スイッチ 137 からの検出信号の入力）が成立すると、メダル払出しモータ 62 に制御信号を出力して、所定数のメダルを払い出す払出し制御を実行する。電源基板 205 を介して遊技制御基板 200 に配線接続されたスイッチのうち、設定スイッチ 72 は出玉率の設定を行うためのスイッチであり、設定キースイッチ 71 は設定スイッチ 72 の操作を有効化するためのスイッチである。また、第 2 リセットスイッチ 73 はスロットマシン 1 をリセットするためのスイッチであり、メダル払出しセンサ 61 は払出されたメダルを検知するスイッチである。

【0045】

リールモータ 54L、54C、54R、及びリールセンサ 53 は、リール中継基板 M202 によって中継されて遊技制御基板 200 に配線接続されており、リールセンサ 53 の検出信号は、遊技制御基板 200 の制御部 300 に入力される。ただし、リールランプ 52 は、リール中継基板 S203 によって中継されて演出制御基板 201 に配線接続されている。リールセンサ 53 は、各リール 51L、51C、51R の基準位置を検出するためのセンサであり、満タンセンサ 64 はオーバーフロータンク 65 内のメダル貯留量が所定量以上となっていることを検出するためのセンサである。遊技制御基板 200 の制御部 300 は、始動条件（スタートスイッチ 123 の検出信号の入力）が成立すると、リールモータ 54L、54C、54R に制御信号を出力してリールの変動を開始させた後、表示結果を導出表示させる可変表示制御を実行する。

【0046】

遊技制御基板 200 に配線接続されたスイッチのうち、1 枚 BET スイッチ 131 は、1 枚 BET ボタン 31 の操作を検出し、MAX BET スイッチ 130 は、MAX BET ボタン 30 の操作を検知するスイッチである。

【0047】

スタートスイッチ 123 は、スタートレバー 33 の操作を検出するスイッチであり、左、

10

20

30

40

50

中、右ストップスイッチ１３４Ｌ、１３４Ｃ、１３４Ｒは、左、中、右ストップボタン３４Ｌ、３４Ｃ、３４Ｒの操作を検出するスイッチである。流路切替ソレノイド９２は、メダル投入口３２に投入されたメダルの流路をメダル貯留タンク６０側とメダル払出口３８側とに切り換えるためのソレノイドである。

【００４８】

精算スイッチ１３７は、精算ボタン３７の操作を検出するスイッチであり、第１リセットスイッチ１０３は、施錠装置３の鍵穴に挿入したキーによるスロットマシンのリセット操作を検出するスイッチである。投入メダルセンサ９３は、メダル投入口３２に投入されたメダルを検出するセンサである。

【００４９】

小役告知ランプ７、８、９は、小役告知部９０に内蔵されるランプであり、投入指示ランプ２４は、投入指示表示部２４０に内蔵されるランプであり、１枚賭けランプ１２～３枚賭けランプ１４は、１枚賭け表示部１２０～３枚賭け表示部１４０に内蔵されるランプである。なお、１枚賭けランプ１２が１枚賭け表示部１２０に、２枚賭けランプ１３ａ及び２枚賭けランプ１３ｂが２枚賭け表示部１３０に、３枚賭けランプ１４ａ及び３枚賭けランプ１４ｂが３枚賭け表示部１４０に、各々内蔵される。

【００５０】

ゲームオーバーランプ２９は、ゲームオーバー表示部２９０に内蔵されるランプであり、スタートランプ２３は、スタート表示部２３０に内蔵されるランプであり、リプレイランプ２１は、リプレイ表示部２１０に内蔵されるランプであり、ウエイトランプ２２は、ウエイト表示部２２０に内蔵されるランプである。なお、告知ランプ２８はボーナス告知表示部２８０に内蔵されるランプである。

【００５１】

左操作有効ランプ３５Ｌは、左ストップボタン３５０Ｌに内蔵されるランプであり、中操作有効ランプ３５Ｃは、中ストップボタン３５０Ｃに内蔵されるランプであり、右操作有効ランプ３５Ｒは、右ストップボタン３５０Ｒに内蔵されるランプである。

【００５２】

電源基板２０５あるいはリール中継基板Ｍ２０２及びリール中継基板Ｓ２０３を介して、あるいは、これらの基板を介することなく遊技制御基板２００に配線接続された各種ランプ及び表示器は、遊技制御基板２００に搭載された制御部３００によって制御される。また、制御部３００は、遊技制御基板２００に接続され、または、電源基板２０５あるいはリール中継基板Ｍ２０２を介して、遊技制御基板２００に接続された各種スイッチ及びセンサの検出信号を受け、遊技状態を制御する。

【００５３】

特に、制御部３００によって制御される「クレジット表示器２５、ゲーム回数表示器２６、ペイアウト表示器２７、投入指示ランプ２４、１枚賭けランプ１２～３枚賭けランプ１４ｂ、スタートランプ２３、リプレイランプ２１、告知ランプ２８、ゲームオーバーランプ２９、左、中、右操作有効ランプ３５Ｌ、３５Ｃ、３５Ｒ、及びウエイトランプ２２」は、遊技の進行に関わる情報を報知するものであり、それが機能しなければ遊技を行うことに支障が出るような、いわば“必須報知装置”といえる。これらの“必須報知装置”が遊技状態を制御する制御部３００によって制御されるために、たとえ、演出制御基板２０１が故障したとしても、少なくとも遊技の進行に必要な情報が遊技者に提供される。このため、遊技者に不利な状態で遊技が進行してしまうことを防止できる。

【００５４】

図４を参照して、遊技制御基板２００に設けられた制御部３００は、制御動作を所定の手順で実行することの出来るＣＰＵ（Central Processing Unit）３０２と、ＣＰＵ３０２の制御プログラムを格納するＲＯＭ（Read Only Memory）３０４と、必要なデータの書き込み及び読み出しが出来るＲＡＭ（Random Access Memory）３０３と、ＣＰＵ３０２と外部回路との信号の整合性をとるためのＩ／Ｏポート３０５とを含む。

【００５５】

10

20

30

40

50

また、遊技制御基板 200 には、電源投入時に CPU 302 にリセットパルスを与える初期リセット回路 307 と、CPU 302 にクロック信号を与えるクロック発生回路 308 と、クロック発生回路 308 からのクロック信号を分周して割込パルスを定期的に CPU 302 に与えるパルス分周回路（割込パルス発生回路）309 と、一定範囲の乱数を高速で連続的に発生している乱数発生回路 310 と、乱数発生回路 310 から乱数をサンプリングするサンプリング回路 311 と、バッファ回路 313 とが設けられる。さらに、遊技制御基板 200 には、各種スイッチからの信号が入力されるスイッチ回路 306 や、モータ回路 301、その他、図示しないソレノイド回路等が設けられている。さらに、遊技制御基板 200 には、停電時に RAM 303 の記憶を保持させるためのバックアップ電源 312 が設けられている。RAM 303 には、各種表示器（クレジット表示器 25、ゲーム回数表示器 26、ペイアウト表示器 27）に表示すべき情報、賭数、当選フラグ、出玉率の設定値など、遊技に必要な情報が記憶され、停電時にこれらの情報がバックアップされるために、停電の回復後に、停電発生前の遊技状態に復帰できる。

10

【0056】

遊技制御基板 200 の制御部 300 から演出制御基板 201 へは、バッファ回路 313 を介して、遊技状態を特定可能なコマンドが出力される。バッファ回路 313 は、遊技制御基板 200 の内部から外部への信号の出力を許容するが遊技制御基板 200 の外部から内部へ信号が入力されることを阻止する不可逆性出力手段として機能する。このため、遊技制御基板 200 と演出制御基板 201 との間において、遊技制御基板 200 から演出制御基板 201 への一方向通信が担保され、コマンドの伝送経路を介して遊技制御基板 200

20

【0057】

演出制御基板 201 には、遊技効果表示部 40 に内蔵される各遊技効果ランプ 4 と、情報表示部 5 を構成する液晶表示器 6 と、スピーカ 80 ~ 82 と、各蛍光灯 83 とが接続され、さらに、リール中継基板 S 203 を介してリールランプ 52 が接続される。ここで、蛍光灯 83 は、各リール 51L、51C、51R、を照らすためのものである。

【0058】

演出制御基板 201 によって制御される「各遊技効果ランプ 4、液晶表示器 6、各スピーカ 80 ~ 82、および各蛍光灯 83」は、遊技制御基板 200 によって制御される各種表示器などに比較すると、それが機能しなくても遊技の進行自体には影響を与えるものでなく、演出効果を主眼においた、いわば、“演出装置”と呼べるものである。このため、たとえ、演出制御基板 201 に故障が発生したとしても、遊技者に不利な遊技が提供されてしまうことはないばかりか、制御部 300 の制御の負荷が軽減される。

30

【0059】

演出制御基板 201 には、マイクロコンピュータ（MPU）が搭載されており、このマイクロコンピュータには、遊技制御基板 200 から送信されたコマンドに対応した演出パターンを定めたデータテーブルが記憶されている。このデータテーブルは、遊技効果ランプ 4、液晶表示器 6、スピーカ 80 ~ 82、蛍光灯 83、およびリールランプ 52 別に分類されている。そして、ビッグボーナス入賞の発生等、所定の遊技状態を示すコマンドを受信した場合、演出制御基板 101 に搭載されたマイクロコンピュータは、その遊技状態に応じた演出パターンを各データテーブルから読み出し、その読み出した演出パターンに従って遊技効果ランプ 4、液晶表示器 6、スピーカ 80 ~ 82、蛍光灯 83、およびリールランプ 52 を制御する。

40

【0060】

図 4 に示されるように、スタートスイッチ 123 の検出信号は、スイッチ回路 306 を介して制御部 300 に入力されるとともに、サンプリング回路 311 に入力される。制御部 300 は、スタートスイッチ 123 の検出信号を受け、モータ回路 301 を介してリール制御信号を出力する。このリール制御信号はリール中継基板 M 202 を介して、各リール 51L、51C、51R 別に設けられたリールモータ 54L、54C、54R に入力される。これにより、各リール 51L、51C、51R が変動し始める。また、リール制御信

50

号の伝送経路は、リール中継基板 M 2 0 2 においてリールモータ 5 4 L、5 4 C、5 4 R 側と外部出力基板 2 0 4 側とに分岐されており、外部出力基板 2 0 4 側へ出力されたリール制御信号は、外部出力基板 2 0 4 からスロットマシン 1 の外部へも出力される。このように、外部出力基板 2 0 4 から出力されるリール制御信号は、外部出力用に加工された信号ではなく、リールモータ 5 4 L、5 4 C、5 4 R を駆動制御する信号そのものである。

【 0 0 6 1 】

一方、サンプリング回路 3 1 1 は、スタートスイッチ 1 2 3 の検出信号が入力されたタイミングで、乱数発生回路 3 1 0 から 1 個の乱数をサンプリングし、その乱数を C P U 3 0 2 に引き渡す。C P U 3 0 2 は、そのサンプリングされた乱数と、R O M 3 0 4 内に格納されている入賞役別の入賞判定テーブルとを参照して、入賞の発生を許容するか否かを入賞役別に決定し、その決定結果を R A M 3 0 3 に記憶させる。これにより、スタート操作がされたタイミングで、入賞役の当選の有無が決定される。制御部 3 0 0 は、その後、入賞役別の当選結果に応じてリールを制御する。

10

【 0 0 6 2 】

さらに、制御部 3 0 0 は、スタートスイッチ 1 2 3 の検出信号が入力されたことに対応して、バッファ回路 3 1 3 を介して演出制御基板 2 0 1 にゲームの開始を特定可能なコマンドを出力する。演出制御基板 2 0 1 は、そのコマンドに基づいて、ゲーム開始時に対応して定められた演出パターンに従い、遊技効果ランプ 4 や液晶表示器 6などを制御する。

【 0 0 6 3 】

また、ストップスイッチ（左、中、右ストップスイッチ 1 3 4 L、1 3 4 C、1 3 4 R）から出力されたストップスイッチ信号は、遊技制御基板 2 0 0、リール中継基板 M 2 0 2、および外部出力基板 2 0 4 を往復する信号経路を伝送された後、遊技制御基板 2 0 0 のスイッチ回路 3 0 6 に入力される。そして、その信号経路は、外部出力基板 2 0 4 において、スロットマシンの外部へ出力される経路と、リール中継基板 M 2 0 2 側へ戻る復路とに分岐しており、ストップスイッチから出力されたストップスイッチ信号が直接、外部出力基板 2 0 4 を介して外部に出力されるように構成されている。

20

【 0 0 6 4 】

ストップスイッチ信号の入力を受けた制御部 3 0 0 は、モータ回路 3 0 1 を介して、ストップスイッチ信号に対応するリールモータ 5 4 L、5 4 C、5 4 R のいずれかを停止させるためのリール制御信号を出力する。このリール制御信号は、リールモータ 5 4 L、5 4 C、5 4 R に入力されるとともに、外部出力基板 2 0 4 を介してスロットマシンの外部へ出力される。

30

【 0 0 6 5 】

さらに、制御部 3 0 0 は、ストップスイッチ信号が入力されたことに対応して、バッファ回路 3 1 3 を介して演出制御基板 2 0 1 にリールの停止時期を特定可能なコマンドを各リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R 別に出力する。演出制御基板 2 0 1 は、そのコマンドに基づいて、リールの停止時期に対応して定められた演出パターンに従い、遊技効果ランプ 4 や液晶表示器 6などを制御する。

【 0 0 6 6 】

外部出力基板 2 0 4 から出力される信号は、たとえば、第 3 者機関が型式試験を行なう際に利用可能である。この型式試験では、たとえば、各ストップボタン 3 4 L、3 4 C、3 4 R の操作から 1 9 0 m s 以内に各ストップボタン 3 4 L、3 4 C、3 4 R に対応する各リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R が停止するか否かが確認される。このスロットマシン 1 の場合、各ストップスイッチ 1 3 4 L、1 3 4 C、1 3 4 R から出力されたストップスイッチ信号が直接、外部出力基板 2 0 4 から出力されるために、各ストップボタン 3 4 L、3 4 C、3 4 R が操作されたタイミングをスロットマシンの外部で正確に把握できる。同様に、モータ回路 3 0 1 から出力されるリール制御信号が直接、外部出力基板 2 0 4 から出力されるために、各リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R の始動および停止タイミングをスロットマシンの外部で正確に把握出来る。このため、外部出力基板 2 0 4 から出力される信号を用いて、「各ストップボタン 3 4 L、3 4 C、3 4 R の操作から 1 9 0 m s 以内に各ス

40

50

トップボタン 3 4 L、3 4 C、3 4 R に対応する各リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R が停止するか否かの試験」を行った場合には、正確な試験結果が得られる。また、「遊技制御基板 2 0 0 の制御部 3 0 0 で一旦、信号を取り込んでから外部出力基板 2 0 4 に信号を出力するような構成」とした場合には、遊技制御基板 2 0 0 側で信号を加工して出力するような不正がなされるおそれもあるが、本実施の形態によると、かかる不正行為をも防止できる。

【 0 0 6 7 】

図 6 には、前述した各リール 5 1 L (左リール)、リール 5 1 C (中リール)、リール 5 1 R (右リール) の外周に描かれた識別情報としてのシンボルを示す展開図が示されている。図中左側に示した数字はシンボル番号であり、「 1 」～「 2 1 」の各シンボル番号に 10
対応した「黒 7」、「白 7」、「BAR」、「スイカ」、「ベル」、「チェリー」、「プラム (以下 JAC と称す) 」などのシンボルを含む 2 1 個のシンボルが描かれている。

【 0 0 6 8 】

本実施例におけるスロットマシン 1 にあっては、可変表示装置 7 0 の停止時において、賭数に応じて有効化されたいずれかの有効ライン 1 5 ~ 1 9 上に例えば「BAR - BAR - BAR」のシンボルが揃えば、大当たりである RB (レギュラーボーナス) に入賞したことになり、「BAR - BAR - BAR」のシンボルが揃ったことの対価として例えば 1 5 枚のメダルが払出されるとともに、遊技者にとって有利な特別遊技状態である RB (レギュラーボーナス) が発生し、以下に説明するレギュラーボーナスゲーム (以下 RBG と称する) が遊技価値として遊技者に対して付与される。この RB 中では、JAC シンボル (20
実施例ではプラム) のぞろめが揃うことにより所定枚数のメダルが払出される JAC 入賞が高確率で発生する JAC ゲーム (RBG) が最大で 1 2 回提供されるとともに、この JAC ゲームが 1 2 回実行されるか、あるいは JAC ゲームが 1 2 回に達する前に JAC 入賞が 8 回発生されるか、いずれかの条件が満たされた時点で終了する。したがって、遊技者は 1 2 回の JAC ゲーム中に最大 8 回の JAC 入賞の機会を得ることが出来る。

【 0 0 6 9 】

一方、有効化された有効ライン 1 5 ~ 1 9 上に、例えば「黒 7 - 黒 7 - 黒 7」または「白 7 - 白 7 - 白 7」が揃えば、大当たりである BB (ビッグボーナス) に入賞したことになり、「黒 7 - 黒 7 - 黒 7」または「白 7 - 白 7 - 白 7」のシンボルが揃ったことの対価として例えば 1 5 枚のメダルが払出されるとともに、遊技者にとって有利な特別遊技状態 30
である BB (ビッグボーナス) が発生し、以下に説明するビッグボーナスゲーム (以下 BBG と称する) が遊技価値として遊技者に対して付与される。具体的に説明すると、この BB 中では、小役シンボル (実施例ではスイカ、ベル、プラム) のぞろめが高確率で揃って所定枚数のメダルの払出しをともなう小役入賞が高確率で発生する小役ゲーム (BBG) が最大で 3 0 回提供されるとともに、この小役ゲームを 3 0 回実行するまで間に JAC シンボルのぞろめが揃って JAC In 入賞した場合には、前記特別遊技状態である RB が発生して前記 RBG が提供されるようになっている。この RB は、BB 中における発生可能な最大回数が予め定められており、本実施例では最大で 3 回発生し得るようになっている。そしてこの BB は、3 0 回の小役ゲームを実行して終了する場合か、あるいは小役ゲームを 3 0 回に実行する前に 3 回の RB が提供されて 3 回目の RB が終了する場合のうち、 40
少なくともいずれか一方の条件が満たされた時点で終了する。

【 0 0 7 0 】

また、前記特別遊技状態以外の通常の遊技状態 (通常ゲーム) である場合においては、同種のシンボルが有効化された 1 つの有効ライン上に揃って所定の賞が成立した場合には、そのシンボルの種類に応じて予め定められた所定枚数のメダルが遊技者に付与される。なお、各リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R に描かれた「チェリー」のシンボルは単シンボルと呼ばれるマークであり、この単シンボルが有効な 1 本の有効ライン上で停止表示された場合には 2 枚のメダルが遊技者に付与される。なお、賭数に応じて有効化された有効ラインが複数本存在する場合において、前述したようにメダルが払出されるシンボルの組合せが 50
複数本の有効ライン上において同時に成立した場合には、各有効ライン上のシンボルの組

合せによって付与されるメダル枚数の合計枚数に相当するメダルが付与されるのが原則である。しかし、１ゲームにおいて遊技者に付与されるメダルの上限が１５枚と定められているために、１５枚を越える場合にはその１６枚目以降のメダルが無効となる。

【００７１】

本実施例においては、通常遊技状態時において黒７、白７、ＢＡＲ、チェリー、ベル、スイカまたはプラム等が入賞の対象となっており、そのうち黒７、または白７のシンボル、及びＢＡＲのシンボルのみが遊技者にとって利益の大きな賞である大当たり（ＢＢ、ＲＢ）の対象となる特別シンボルとされて、その他チェリー、ベル、スイカまたはプラム（再遊技）は遊技者にとって利益の小さな賞である小役の対象となるシンボルとされている。

【００７２】

このような各賞の対象となるシンボルの組み合わせ、及び該シンボルの組み合わせに対応する払出しメダル枚数、及び入賞の発生確率等は、通常ゲーム時、及びＢＢ時、ＲＢ時に対応してそれぞれ予め定められており、これらは入賞判定テーブル（図示略）としてＲＯＭ３０４に登録されている。

【００７３】

ここで、本実施例における制御部３００が、ゲームの実行に伴い実行する各種制御内容を、図７のフローチャートに基づいて以下説明していく。

【００７４】

まずＳａ１においては、ゲームスタートに備えるための初期処理を実行する。具体的には、投入指示ランプ２４を点灯させ、メダルやクレジットを受付け可能な状態で待機する。特に電源の立ち上げ時等においては、前述した各種装置の接続、及び作動状況を確認し、例えば設定スイッチ７２の設定状況に基づく入賞確率の設定や、リール５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒの初期位置の設定等の種々の設定を実行した後、投入指示ランプ２４を点灯させ、メダルやクレジットを受付け可能な状態で待機する。

【００７５】

Ｓａ２においては、メダル投入口３２からメダルが投入されたり、１枚ＢＥＴボタン３１、ＭＡＸＢＥＴボタン３０の操作がなされた時点でＢＥＴ処理を実行する。具体的には、投入されたメダル枚数、または１枚ＢＥＴボタン３１、ＭＡＸＢＥＴボタン３０の押圧操作によるクレジット数に応じて１枚賭けランプ１２、２枚賭けランプ１３ａ、１３ｂ、３枚賭けランプ１４ａ、１４ｂを順次点灯させ、１枚以上のメダルが投入された時点、または１枚ＢＥＴボタン３１、ＭＡＸＢＥＴボタン３０の押圧操作により１以上のクレジットが使用された時点でスタートランプ２３を点灯させ、スタートレバー３３の押圧操作を可能とし、ゲームスタート可能な状態として待機する。

【００７６】

なお、スタートレバー３３の押圧操作がなされるまでの間において、１枚賭けランプ１２、２枚賭けランプ１３ａ、１３ｂ、３枚賭けランプ１４ａ、１４ｂの全てが点灯された状態からさらにメダル投入があった場合には、投入されたメダル枚数分に相当する有価価値をクレジットとしてＲＡＭ３０３に記憶し、これをクレジット表示器２５にて表示する。

【００７７】

Ｓａ３においては、スタートレバー３３の押圧操作によるゲームスタートに伴い、前述したいずれかの賞（ＢＢ、ＲＢ、その他遊技者にとって利益の小さな賞である小役）の入賞を許容するか否かの入賞の抽選を実行する。この入賞の抽選とは、全てのリール５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒが停止される前の段階において、いずれかの賞への入賞を許容するか否かを決定するために実行されるものである。すなわち、この抽選により当選したいずれかの賞に該当する当選フラグが設定された場合に限り入賞することが許容されるのである。すなわち、制御部３００はいずれかの賞に入賞することを許容するか否かを決定する事前決定手段としての機能を有している。

【００７８】

これら入賞の抽選は、乱数発生回路３１０から発生される循環した乱数列から、サンプリング回路３１１にて一定間隔で乱数値をサンプリングするとともに、得られたサンプリン

10

20

30

40

50

グ値をROM 304に予め書き込まれている所定のデータ（入賞判定テーブル（図示略））と比較することで、当選か否か、及び当選した場合はその賞の種類を判定し、当選した賞に該当する当選フラグの設定を行う。この図示しない入賞判定テーブルには、各賞の入賞確率が、各ゲームにおける賭数及び遊技状態（通常ゲーム、もしくはBB、RB）別に対応してそれぞれ設定されている。

【0079】

Sa4においては、スタートレバー33の押圧操作に伴い各リール51L、51C、51Rを回転させてゲームをスタートする。リール51L、51C、51R回転中の初期位置やエラーチェックは、所定時間毎のタイマ割り込みで随時確認される。このスタートレバー33の押圧操作に伴いスタートランプ23を消灯するとともに、全てのリール51L、51C、51Rが回転した時点でストップボタン34L、34C、34Rの押圧操作を有効とし、操作有効ランプ35L、35C、35Rを点灯する。

10

【0080】

Sa5においては、遊技者によるストップボタン34L、34C、34Rの押圧操作に基づいて、または前述したようにリール51L、51C、51Rの回転開始時から遊技者によるストップボタン34L、34C、34Rの押圧操作が所定時間である30秒の間になされなかった場合において各々のリール51L、51C、51Rの停止フラグの設定を行い、この停止フラグの設定に基づいて、押圧操作のあったストップボタン34L、34C、34Rに対応する操作有効ランプ35L、35C、35Rを消灯するとともに、対応するリール51L、51C、51Rの回転停止制御を実行する。

20

【0081】

具体的には、前述した入賞の抽選によりいずれかの賞に該当する当選フラグが設定された場合に限り、その賞に該当するシンボルの組み合わせが所定の有効ライン上に揃うように停止制御し、また、いずれの賞に該当する当選フラグが設定されていない場合は、遊技者が目押しを行うことによりいずれかの賞に該当するシンボルの組み合わせのリーチ態様（3つのリールのうち2つのリールが停止され、1つのリールが回転中である状態において同一のライン上に同種のシンボルが揃った場合の態様）が表示されることはあっても、最終的には前記賞に該当するシンボルの組み合わせが有効化された有効ライン上に揃わないように停止制御する。すなわち、抽選によりいずれかの賞に当選しない限り上記各賞に入賞することはなく、また、これにより繰り返し行われるゲーム中において各賞が平均的に発生することになる。

30

【0082】

さらに詳しくは、抽選により当選された所定の賞に該当する当選フラグが設定された場合においては、まず、遊技者によりストップボタン34L、34C、34Rの押圧操作がなされた時点から、当選した賞に該当するシンボルの組み合わせの少なくとも一部を構成するシンボルが特定位置に表示されるまでのズレが所定範囲内であることを条件に、そのシンボルを特定位置に引き込んで停止させる引き込み制御を実行することがある。これにより、ストップボタン34L、34C、34Rの押圧操作がなされた時点で、入賞に該当するシンボルが、入賞に必要な位置から予め設定された所定の引き込み可能範囲内（例えばリールの回転方向を基準にして、入賞に必要な位置から4つ手前に位置するシンボルまでの範囲領域）に位置していれば、シンボルが自動的に特定位置に引き込まれていくことになるので、遊技者はシンボルを揃えやすくなることになる。なお、このような引き込み可能範囲は任意であり、種々に設定変更可能である。

40

【0083】

また、所定のゲームにおいて抽選により前述したいずれかの賞に該当する当選フラグが設定され、かつ、全てのストップボタン34L、34C、34Rの押圧操作がなされた時点で、当選した賞の対象シンボルが前記引き込み可能範囲に位置する場合において、前記シンボルを引き込んで表示するか否かの抽選を実行し、これを引き込んで表示すると判定した場合において、遊技者がタイミング良く停止操作することが出来れば前記シンボルを表示し、逆に、前記シンボルを引き込んで表示しないと判定した場合においては、たとえ遊

50

技者がタイミング良く停止操作することが出来ても、前記シンボルを引き込んで表示しないようにリール停止制御を行う。

【 0 0 8 4 】

さらにこのようなリール停止制御とともに、ストップボタン 3 4 L、3 4 C、3 4 R の押圧操作に伴い、遊技効果音としての停止音をスピーカ 8 0、8 1、8 2 を介して出力する制御等を実行する。

【 0 0 8 5 】

S a 6 においては、S a 5 において全てのリール 5 1 L、5 1 C、5 1 R の回転が停止されたと判定した時点で、可変表示部 1 0 に表示された表示内容と、S a 3 において当選し、設定された当選フラグの内容とを照合して入賞内容の判定を実行するとともに、特にい

10

【 0 0 8 6 】

S a 7 においては、S a 6 において判定された入賞内容に対応して設定された設定内容に基づく処理を実行する。具体的には、設定された払出しメダル枚数分のメダルの払出処理や、遊技状態の変更（通常遊技状態から特別遊技状態へ、または特別遊技状態から通常遊技状態への変更）処理や、そのゲームにおける賭数と同等の賭数の B E T 処理（再遊技の設定処理）等を実行する。

【 0 0 8 7 】

そしてこのステップにおいては、入賞の有無に関わらず、B B や R B 以外の賞（チェリー、ベル、スイカまたはプラム（再遊技））に該当する当選フラグや前述の演出の当選フラグが設定されている場合はこれをクリアしてゲームを終了する。なお、このように設定されているいずれかの賞に該当する当選フラグは、1 回のゲームの終了とともに解除されるようにしたり、当選した賞に入賞するまで継続するように設定することが可能である。本実施例では、B B や R B の当選フラグは入賞するまで継続されるように設定され、前述した小役の当選フラグは 1 ゲーム毎に解除されるように設定されている。なお、各ゲームにおいて実行される入賞の抽選により同時に 2 種の当選フラグが 1 ゲーム中に同時に設定されることはないが、B B や R B の当選フラグが設定され継続されている間に、小役の当選フラグが設定されることはある。

20

30

【 0 0 8 8 】

そして本実施例においては、通常遊技状態中のゲームにおいて大当たりである B B または R B に入賞することにより B B または R B が発生した場合、B B または R B 中において、B B や R B が発生した旨を遊技者に対して効果的にアピールすべく演出を実行するようになっているとともに、特に R B よりも大量のメダルを獲得する機会となる B B が発生した場合、この B B の終了後において、特別遊技状態である B B が終了した旨を報知すべく B B 終了演出を、以下の図 8 ～図 1 0 のフローチャートにて示す各種制御処理内容に基づいて実行するようになっている。

【 0 0 8 9 】

本実施例における B B 終了演出は、演出手段としてのスピーカ 8 0、8 1、8 2 から、例えば再生を終了する迄に 1 0 秒かかる所定のエンディングテーマ曲を出力すると同時に、遊技効果ランプ 4（演出手段）を所定の点灯パターンにて点灯するとともに、液晶表示器 6（演出手段）の情報表示部 5 に、図 1 6 に示されるような内容を表示することによるものである。なお、特に液晶表示器 6 のような画像表示装置を用いれば、図のように B B の最後のゲームが終了して遊技が開始可能となることを文字情報等にて遊技者に対して容易に伝達することが出来る。

40

【 0 0 9 0 】

本実施例における B B 終了演出は、前記エンディングテーマ曲を最後まで再生し終えた時点（前記エンディングテーマ曲の再生を開始してから 1 0 秒間経過した時点）で他の全ての演出手段による演出の実行を停止することを以て終了することとされている。すなわ

50

ち、ＢＢの最後のゲーム（ＢＢ中における３回目のＲＢ中において８回目のＪａｃ入賞が発生したゲーム、または３回目のＲＢ中における１２ゲーム目のＪａｃゲーム、または３０ゲーム目の小役ゲーム、または３０ゲーム目の小役ゲームで１、２回目のＲＢに移行した際にＲＢの終了条件となるゲーム）が終了してＢＢ終了演出を開始しようとする時点では、前記エンディングテーマ曲を最後まで再生する予定となっているのである。

【００９１】

よって、ＢＢ終了演出の実行中において後述するような演出の停止条件が成立しない限り、予定していた全ての演出が実行されるまで、ＢＢ終了演出が継続するのである。

【００９２】

なお、このＢＢ終了演出の内容は、特別遊技状態であるＢＢが終了した旨を報知する内容であれば、上記のような演出手段による演出に限定されるものではなく、例えば再生する曲の種類や点灯態様、表示内容等は種々に変更可能であるとともに、ＢＢ終了演出を実行する演出手段は上記スピーカ８０、８１、８２、遊技効果ランプ４、液晶表示器６に限定されるものではなく、他の演出手段による演出であっても良い。

【００９３】

次に、ＢＢ終了演出を実行するための制御内容を図８～図１０のフローチャートを用いて説明するが、前記ＢＢ終了演出は、ＢＢにおける最後のゲームの払出処理後に開始されて、次のゲームにおけるＢＥＴ処理において演出が終了するようになっているため、まず、前述したＳａ７における払出処理の詳細な制御内容を図８のフローチャートに基づいて説明するとともに、前述したＳａ２におけるＢＥＴ処理の詳細な制御内容を図９のフローチャートに基づいて説明することとする。

【００９４】

まずＳｂ１において、入賞による払出しがあるか否かを判定し、払出しがないと判定した場合はＳｂ３に進むとともに、払出しがあると判定した場合はＳｃ２に進んで払出処理を実行し、払出しが完了した時点でＳｂ３に進む。

【００９５】

Ｓｂ３においては、そのゲームが前述したＢＢの最後のゲームが否かを判定し、ＢＢの最後のゲームであると判定した場合はＳｂ４に進み、前述したＢＢ終了演出を実行させるための信号となるＢＢ終了信号を、演出手段を制御する演出制御手段としての演出制御基板２０１に実装されたＭＰＵ（図示略）に送信するとともにタイマカウントを開始して処理を終了する。また、Ｓｂ３においてＢＢの最後のゲームでないと判定した場合はそのまま処理を終了する。

【００９６】

次に前述したＳａ２におけるＢＥＴ処理の詳細な制御内容を図９のフローチャートに基づいて説明する。

【００９７】

まず、Ｓｃ１においては、前回のゲームで再遊技（リプレイ）へ入賞したか否かを判定し、再遊技に入賞したと判定した場合はＳｃ１４へ進み、前回のゲーム（リプレイ入賞した際のゲーム）と同じ賭数を設定する。また、再遊技へ入賞していないと判定した場合は、Ｓｃ２へ進んで賭数の設定を許可する。すなわち、メダル投入口３２からのメダルの投入、または、クレジットがある場合にはＢＥＴボタンの操作を有効として、Ｓｃ３において投入指示ランプ２４を点灯し、賭数の設定を可能とする。

【００９８】

次いでＳｃ４では、賭数の設定操作があるかどうか、つまり、前記したメダル投入口３２にメダルを投入する操作があるか、またはクレジットがある場合におけるＢＥＴボタンの操作があるか否かを判定し、賭数の設定操作があると判定した場合はＳｃ５へ進み、賭数の設定操作がされた旨の信号であるＢＥＴ信号を演出制御基板２０１へ送信し、Ｓｃ６においてスタートレバー３３の受付を許可する。そしてＳｃ７において、遊技を開始可能な状況であることを報知するスタートランプ２３を点灯するとともに、Ｓｃ８においては、設定された賭数に応じた有効ラインランプ（１２、１３、１４）を点灯するようになって

いる。

【 0 0 9 9 】

また S c 4 において、賭数の設定操作が無いと判定した場合には S c 9 へ進み、メダルがクレジットされているか否かを判定し、クレジットされている場合は S c 1 0 へ進み、精算ボタン 3 7 の操作があるか否かを判定し、操作があると判定した場合は S c 1 1 へ進み、精算ボタン 3 7 が操作された旨の信号である精算信号を演出制御基板 2 0 1 へ送信し、S c 1 2 にて精算を実行する。次いで S c 1 3 では、前期 R A M へ記憶されている枚数のメダルがすべて払い出されたかどうかを判定する。

【 0 1 0 0 】

また、S c 9 においてクレジットがされていないと判定した場合、S c 1 0 において精算ボタン 3 7 の操作が無いと判定した場合及び、S c 1 3 において払出しが完了したと判定した場合は、S c 4 に戻ることになる。

【 0 1 0 1 】

次に、B B 終了時のみにおいて演出制御基板 2 0 1 の M P U にて行われる B B 終了演出制御処理について図 1 0 に基づいて説明する。

【 0 1 0 2 】

まず、S d 1 では、前記 S b 4 において送信された B B 終了信号を受信したか否かを判定し、受信した場合は、S d 2 へ進んで、B B 終了演出を実行する。なお、前述したように B B 終了演出の実行時間は 1 0 秒とされているため、ここでタイマカウントを開始して S d 3 に進み、タイマカウント (B B 終了演出の実行) を開始してから所定時間である 1 0 秒が経過したか否かを判定し、1 0 秒が経過したと判定した場合、すなわち予定していた全ての演出を実行し終えた場合は S d 5 へ進んで B B 終了演出を停止する。また、前記 1 0 秒が経過していないと判定した場合は S d 4 へ進み、B B 終了演出を停止する旨の信号を受信したか否かを判定する。ここで、B B 終了演出を停止する旨の信号とは、S c 4 において B E T ボタン 3 0、3 1 の操作、またはメダル投入口 3 2 からのメダルの投入がなされた場合に S c 5 において送信される B E T 信号と、S c 1 0 において精算ボタン 3 7 が操作された場合に S c 1 1 において送信される精算信号とであり、これら B B 終了演出を停止する旨の信号を演出の実行中に受信した場合には S d 5 へ進んで B B 終了演出を途中で停止する。また S d 4 において受信していないと判定した場合は S d 3 に戻り、所定時間が経過したか、若しくは B B 終了演出を停止する旨の信号を受信したと判定するまで、B B 終了演出を実行するようになっている。

【 0 1 0 3 】

次に、図 8 ~ 図 1 0 に示された各種制御処理内容に基づいて、B B の最後のゲーム終了後において前述した B B 終了演出が実行される状況の一例を図 1 1 (a)、(b) に示されるタイミングチャートに基づいて説明する。

【 0 1 0 4 】

図 1 1 (a) には従来の B B 終了演出の実行状況の一例が示されている。ここでは B B における最後のゲーム (B B 中における 3 回目の R B 中において 8 回目の J a c 入賞が発生したゲーム、または 3 回目の R B 中における 1 2 ゲーム目の J a c ゲーム、または 3 0 ゲーム目の小役ゲーム、または 3 0 ゲーム目の小役ゲームで 1、2 回目の R B に移行した際に R B の終了条件となるゲーム) が終了した時点 (T 1) で B B 終了演出が開始されるとともに、開始された B B 終了演出は、T 2 の時点において 1 0 秒が経過して予定していた全ての演出が実行されて停止されることになるものとする。このように従来では、B B が終了した時点 (T 1) において開始された B B 終了演出が実行されている期間内 (T 1 ~ T 2) においては賭数の設定が許可されず、予定していた全ての演出の実行が終了して B B 終了演出が停止された時点 (T 2) で賭数の設定を許可する旨を示す投入指示ランプ 2 4 が点灯して新規なゲームを開始することが出来るようになっていた。つまり、賭数の設定操作が可能となるのは B B 終了演出が終了した時点 (T 2) 以降であった (図では T 3 の時点において賭数の設定操作がなされている)。なお、精算操作が可能となるのも B B 終了演出が終了した時点 (T 2) 以降であった。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 5 】

図 1 1 (b) には本実施例の B B 終了演出の実行状況の一例が示されている。ここでは B B における最後のゲーム (B B 中における 3 回目の R B 中において 8 回目の J a c 入賞が発生したゲーム、または 3 回目の R B 中における 1 2 ゲーム目の J a c ゲーム、または 3 0 ゲーム目の小役ゲーム、または 3 0 ゲーム目の小役ゲームで 1、2 回目の R B に移行した際に R B の終了条件となるゲーム) が終了した時点 (T 1) で B B 終了演出が開始されるとともに、開始された B B 終了演出は、T 3 の時点において 1 0 秒が経過して予定していた全ての演出が実行されて停止されることになるものとする。このように本実施例においては、B B 終了演出が開始された時点 (所定条件として、B B の最後のゲームが終了した時点) (T 1) において、遊技者による M A X B E T ボタン 3 0、1 枚 B E T ボタン 3 1 の操作、またはメダルの投入による賭数の設定が許可され、その旨を示す投入指示ランプ 2 4 が点灯されるようになっている。

10

【 0 1 0 6 】

そして、B B 終了演出の実行期間内 (T 1 ~ T 3) において、遊技者による M A X B E T ボタン 3 0 または 1 枚 B E T ボタン 3 1 の操作、もしくはメダルの投入操作による賭数の設定操作がなされたり、または、精算ボタン 3 7 の操作による精算操作が行われた時点 (T 2) で、T 3 まで実行が予定されていた B B 終了演出が途中で停止されるとともに、前述した B E T 処理にともない賭数が設定され、スタートランプ 2 3 が点灯されてスタートレバー 3 3 の受付が許可され、通常ゲームが開始可能な状態となる。

【 0 1 0 7 】

このように本実施例にあつては、特別遊技状態である B B における最後のゲームの終了にともない該 B B の終了を報知するべく B B 終了演出が実行された場合でも、B B の最後のゲームが終了した時点において賭数の設定を許可する旨を示す投入指示ランプ 2 4 が点灯して新規なゲームを開始するための賭数の設定が許可されるため、遊技者は B B 終了演出の終了を待つことなく賭数の設定操作を行って通常の新規なゲームを開始することが可能である。なお、言うまでもなく遊技者による賭数設定操作である M A X B E T ボタン 3 0 や 1 枚 B E T ボタン 3 1 の操作、またはメダル投入操作や、精算操作である精算ボタン 3 7 の操作は、B B 終了演出の実行期間 (T 1 ~ T 3) までの間における任意の時点で有効である。

20

【 0 1 0 8 】

また、本実施例においては、B B の最後のゲームが終了した時点 (T 1) で所定条件が成立して賭数の設定が許可され、この賭数の設定を許可する旨を示す投入指示ランプ 2 4 が点灯して新規なゲームを開始することが出来るようになっていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記 B B 終了演出の実行予定期間内 (T 1 ~ T 3 の期間内) において、B B の最後のゲームが終了すること以外の所定条件が成立すること (詳細は後述する) により賭数の設定が許可されるようになっていてもよい。

30

【 0 1 0 9 】

また本実施例においては、B B 終了演出の実行期間内 (T 1 ~ T 3) 内において遊技者が賭数の設定を実行するべく M A X B E T ボタン 3 0 または 1 枚 B E T ボタン 3 1 の押圧操作、もしくはメダルの投入操作をした場合、またはクレジットの精算をするべく精算ボタン 3 7 の押圧操作をした場合において B B 終了演出が停止されるようになっていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、特別遊技状態である B B における最後のゲームの終了後であり、かつ、予定していた全ての B B 終了演出が実行される前の段階において遊技者による賭数の設定を許可することが出来るようになっていれば、遊技者は B B 終了演出の終了を待つことなく新規なゲームを開始することが出来るため、予定していた全ての B B 終了演出が実行されてもよい。

40

【 0 1 1 0 】

具体的に説明すると、例えば図 1 2 に示されるように、B B が終了した時点 (T 1) において開始された B B 終了演出が T 3 の時点で予定していた全ての演出が実行され演出が終了する場合において、この T 3 より前の T 2 の時点で遊技者による賭数の設定操作である

50

MAX BET ボタン 30、1 枚 BET ボタン 31 の操作及びメダルの投入操作や、精算操作である精算ボタン 37 の操作がなされても、BB 終了演出は途中で停止されることなく、予定していた全ての BB 終了演出が実行された時点 (T3) で BB 終了演出が停止されることになるが、賭数の設定は BB の最後のゲームの終了後に許可されているので、遊技者は BB 終了演出中であっても新規なゲームを開始することが出来るのである。

【0111】

さらに本実施例においては、遊技者が賭数の設定操作もしくは精算操作を行うことにより実行されている BB 終了演出が途中で停止されるようになっていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば他のボタン等の操作により実行されている BB 終了演出を途中で停止させることが出来るようになっていてもよいし、新たに演出停止ボタン (演出停止手段) 等を別途設けてもよい。

10

【0112】

また、BB 終了演出中において、ある特定の情報を遊技者に対して確実に伝達するような場合、例えば BB 終了演出で BB 時に遊技者が獲得したメダルの獲得枚数を図 16 に示すように液晶表示器 6 等にて表示させる場合、この特定の情報を伝達している最中は賭数の設定を許可せず、情報の伝達終了後において賭数の設定を許可するようにしても良い。

【0113】

この場合、例えば前述のように遊技者が獲得したメダルの獲得枚数を表示する期間を、例えば演出の実行期間が 10 秒間である BB 終了演出が開始してから所定時間 (例えば 5 秒) 経過するまでとしておけば、BB 終了演出が開始してから所定時間である 5 秒が経過した時点で賭数の設定が許可されることになる。

20

【0114】

このように本発明にあっては、前述のように BB の最後のゲームが終了した時点や、BB 終了演出が終了した時点で賭数の設定が許可されるものに限定されるものではなく、BB 終了演出が開始してから予め設定した所定時間が経過することにより所定条件が成立し、その時点で賭数の設定が許可されるようにすることも可能である。

【0115】

次に、本発明の第 2 実施例を図 13 ~ 図 15 に基づいて説明する。

【0116】

本実施例においては、予定していた全ての演出が実行される前の段階において賭数の設定を許可することが出来るという点は前述の実施例と同一であるが、予定していた全ての演出が実行される前の段階において遊技者により賭数設定許可操作としての所定操作がなされた時点で賭数の設定が許可されるという点が相違している。

30

【0117】

なお、本実施例においては、前記所定操作は、BB 終了演出停止操作と同一の操作、つまり遊技者による 1 枚 BET ボタン 31 や MAX BET ボタン 30 の操作及びメダル投入口 32 へのメダルの投入操作か、あるいは精算ボタン 37 の操作がなされることにより満たされるようになっていたものとして説明する。ここで、1 枚 BET ボタン 31 や MAX BET ボタン 30 の操作及びメダル投入口 32 へのメダルの投入操作、あるいは精算ボタン 37 の操作は、それぞれ本来は賭数の設定操作、精算操作として行われるものであるが、本実施例の BB 終了演出中においては BB 終了演出停止操作とされる。また、BB 終了演出の停止操作は、必ずしも賭数の設定操作、精算操作と同一の操作である必要はなく、例えば BB 終了演出を停止するための演出停止手段としての BB 終了演出停止ボタン (図示略) を設けた場合等においては、この演出停止ボタンの操作としてもよい。

40

【0118】

まず、Se1 において前回のゲームが再遊技であったか否かを判定し、再遊技であったと判定した場合は Se21 において前回のゲームと同じ賭数を設定して Se12 に進み、また、Se1 において再遊技でないと判定した場合は、Se2 において前回のゲームが BB における最後のゲーム (BB 中における 3 回目の RB 中において 8 回目の Jac 入賞が発生したゲーム、または 3 回目の RB 中における 12 ゲーム目の Jac ゲーム、または 30

50

ゲーム目の小役ゲーム、または30ゲーム目の小役ゲームで1、2回目のRBに移行した際にRBの終了条件となるゲーム)であったか否かを判定する。

【0119】

前回のゲームがBBの最後のゲームであったと判定した場合、図8において説明したようにBBの最後のゲームの終了にともないBB終了演出が開始されるとともに、前回の払出し処理においてタイマカウントが開始されているため、Se3において、タイマカウント(BB終了演出の実行)が開始されてから所定時間である10秒が経過したか否かを判定する。ここで、前記10秒が経過していないと判定した場合はSe4へ進み、前述したBB終了演出の停止操作があるか否かを判定する。ここで、BB終了演出の停止操作が無いと判定した場合はSe3に戻ってSe3、及びSe4における判定を繰り返し実行するようになる。

10

【0120】

一方、Se2において、前回のゲームがBBの最後のゲームではないと判定した場合、Se3においてBB終了演出が開始されてから前記10秒が経過したと判定された場合、及びSe4においてBB終了演出の停止操作があると判定してSe5にてBB終了演出の停止信号を演出制御基板201へ送信した場合、つまり、予定していたBB終了演出が最後まで実行されて終了した時点か、若しくはBB終了演出の実行中において途中で停止された時点でSe9に進んで賭数の設定を許可し、Se10において投入指示ランプ24を点灯する。

【0121】

20

以下は通常のゲーム時と同様の処理が実行される。まずSe11において賭数の設定操作があるか否かを判定し、メダルの投入や、BETボタンの操作による賭数の設定操作があると判定した場合はSe12へ進み、賭数が設定された旨の信号であるBET信号を演出制御基板201へ送信するとともに、Se13においてスタートレバー33の受付を許可して、Sc14においてゲームが開始可能な状況であることを遊技者に対して報知するスタートランプ23を点灯するとともに、Se15で設定された賭数に応じた有効ラインランプ(12、13、14)を点灯するようになる。

【0122】

また、前記Se11において、賭数の設定操作が無いと判定した場合はSe16に進み、メダルがクレジットされているか否かを判定し、クレジットされていると判定した場合はSe17へ進み、精算ボタン37の操作があるか否かを判定し、操作があると判定した場合はSe18へ進み、精算ボタン37が操作された旨の信号である精算信号を演出制御基板201へ送信するとともに、Se19において精算を実行する。

30

【0123】

そして、Se16でクレジットされていないと判定した場合、また、Se17において精算ボタン37の操作が無いと判定した場合、また、Se20で払出しが完了したと判定した場合は、再度Se11に戻り、前述した判定を繰り返し実行することになる。

【0124】

次に、BBの最後のゲームの終了時において演出制御基板のMPUにて行われるBB終了演出制御処理について図14に基づいて説明する。

40

【0125】

まず、Sf1では、前記Sb4から送信されたBB終了信号を受信したか否かを判定し、受信したと判定した場合にはSf2へ進み、BB終了演出を開始する。なお、前述したようにBB終了演出の実行時間は10秒とされているため、ここでタイマカウントを開始してSf3に進み、タイマカウント(BB終了演出の実行)を開始してから所定時間である10秒が経過したか否かを判定し、所定時間が経過したと判定した場合、すなわち予定していた全ての演出を実行し終えた場合はSf5へ進んでBB終了演出を停止する。また、前記10秒が経過していないと判定した場合はSf4へ進み、BB終了演出を停止する旨の信号を受信したか否かを判定する。ここで、BB終了演出を停止する信号とは、ここでは図13のSe4において遊技者によりMAXBETボタン30または1枚BETボタン

50

31の押圧操作、もしくはメダルの投入操作か、またはクレジットの精算をするべく精算ボタン37の押圧操作がなされることにより、S e 5においてB B終了演出の停止操作信号として演出制御基板201へ送信される信号であり、これらB B終了演出を停止する旨の信号を受信したと判定した場合にはS f 5へ進んでB B終了演出を停止する。また、S f 4において受信していないと判定した場合は再びS f 3へ戻り、前述した判定を繰り返し実行することになる。

【0126】

次に、図13、図14に示された各種制御処理及び払出し処理(図示略)内容に基づいて、B Bの最後のゲームの終了後において前述したB B終了演出が実行された場合における状況の一例を、図15(a)、(b)に示されるタイミングチャートに基づいて説明する。

10

【0127】

図15(a)に示されるタイミングチャートにあっては、B Bにおける最後のゲーム(B B中における3回目のR B中において8回目のJ a c入賞が発生したゲーム、または3回目のR B中における12ゲーム目のJ a cゲーム、または30ゲーム目の小役ゲーム、または30ゲーム目の小役ゲームで1、2回目のR Bに移行した際にR Bの終了条件となるゲーム)が終了した時点(T1)でB B終了演出が開始されるとともに、開始されたB B終了演出は、T2の時点において前記10秒が経過して予定していた全ての演出が実行されて停止されることになるものとする。本実施例においては、B B終了演出の実行期間内(T1~T2)において遊技者による前述したB B終了演出の停止操作がなされない場合、従来と同様に、予定していた全てのB B終了演出が実行されてB B終了演出が終了された時点(T2)でM A X B E Tボタン30または1枚B E Tボタン31の操作、もしくはメダルの投入操作による賭数の設定が許可された旨を示す投入指示ランプ24が点灯され、ゲームが開始可能な状態となる。

20

【0128】

また図15(b)に示されるタイミングチャートにあっては、B Bにおける最後のゲーム(B B中における3回目のR B中において8回目のJ a c入賞が発生したゲーム、または3回目のR B中における12ゲーム目のJ a cゲーム、または30ゲーム目の小役ゲーム、または30ゲーム目の小役ゲームで1、2回目のR Bに移行した際にR Bの終了条件となるゲーム)が終了した時点(T1)においてB B終了演出が開始されるとともに、開始されたB B終了演出は、T4の時点において前記10秒が経過して予定していた全てのB B終了演出が実行されて停止されることになるものとする。また、このB B終了演出が開始された時点(T1)においては、賭数の設定が許可されて投入指示ランプ24が点灯されることはない。

30

【0129】

そしてT2の時点において、遊技者により、B B終了演出を途中で停止すべく前述したB B終了演出の停止操作がなされた場合、B B終了演出が途中で停止されると同時に、この時点で賭数の設定を許可する旨を示す投入指示ランプ24が点灯され、ゲームが開始可能な状態となる。つまり、前述したようにこのB B終了演出中における遊技者による最初のM A X B E Tボタン30、1枚B E Tボタン31の操作、またはメダルの投入操作は賭数の設定ではなく、また、最初の精算ボタン37操作は実際にメダルの精算を行うものではなく、B B終了演出の実行中において賭数の設定を許可させるための操作となるとともに、B B終了演出を途中で停止するための操作となるのである。

40

【0130】

そして、B B終了演出の終了後の所定の時点(T3)において遊技者により再度M A X B E Tボタン30または1枚B E Tボタン31の操作がなされたか、もしくは2枚目のメダル投入操作がなされた場合、この操作は前述したB B終了演出の停止操作ではなく、本来の賭数設定操作となるので、この時点(T3)でスタートランプ23が点灯して通常ゲームが開始可能な状態となる。また、T3の時点においてクレジットにメダル枚数が記憶されている状態で精算ボタン37が操作された場合、この操作も同様に本来の精算操作とな

50

るので、精算が実行されることになる。

【 0 1 3 1 】

このように、特別遊技状態であるＢＢの終了にともない該ＢＢの終了を報知するＢＢ終了演出が実行されても、ＢＢ終了演出の実行期間内において、遊技者によりＢＢ終了演出を停止させるためのＢＢ終了演出停止操作となるとともに、賭数の設定を許可する操作となるＭＡＸＢＥＴボタン３０または１枚ＢＥＴボタン３１の押圧操作やメダルの投入操作がなされたり、精算ボタン３７の操作がなされた場合、実行されていたＢＢ終了演出が途中で停止されるとともに、遊技者による賭数の設定を許可する旨を示す投入指示ランプ２４が点灯して新規なゲームが開始可能な状態となる。

【 0 1 3 2 】

このように本実施例にあっては、特別遊技状態であるＢＢにおける最後のゲームが終了した時点から予定していた全ての演出が実行されてＢＢ終了演出が終了するまでの間において遊技者が所定操作をすることにより、ＢＢ終了演出が途中で終了され、賭数の設定が許可されて投入指示ランプ２４が点灯されるようになっていたため、遊技者はＢＢ終了演出の終了を待つことなく、かつ、所望の時点で新規なゲームを開始することが可能となる。

【 0 1 3 3 】

そして本実施例においては、ＢＢにおける最後のゲームが終了した時点から予定していた全ての演出が実行されてＢＢ終了演出が終了するまでの間において賭数の設定を許可させるための前記所定操作（賭数設定許可操作）が、遊技者による賭数の設定操作（１枚ＢＥＴボタン３１やＭＡＸＢＥＴボタン３０の操作及びメダル投入口３２へのメダルの投入操作）や精算操作（精算ボタン３７の操作）と同一の操作とされ、ＢＢ終了演出の実行期間内においてこれらの操作がなされた時点で賭数の設定が許可されるようになっていたが、これらの操作に限定されるものではなく、例えばＢＢ終了演出の実行中において賭数の設定を許可させることが出来る賭数設定許可ボタン（賭数設定許可手段）等を遊技者から操作出来るように新たに設け、この賭数設定許可ボタンの操作により遊技者がＢＢにおける最後のゲームの終了後における所望の時点で賭数の設定を許可させることが出来るようにしてもよいし、あるいは、例えばスタートレバー３３やストップボタン３４Ｌ、３４Ｃ、３４Ｒ等が操作されることにより停止されるようになっていてもよく、賭数の設定の許可させるための操作は任意である。

【 0 1 3 4 】

また、本実施例においては、ＢＢにおける最後のゲームが終了した時点から予定していた全ての演出が実行されてＢＢ終了演出が終了するまでの間においてＢＢ終了演出を途中で停止させることが出来るようになっており、このＢＢ終了演出の停止させるための演出停止操作が、遊技者による賭数の設定操作（１枚ＢＥＴボタン３１やＭＡＸＢＥＴボタン３０の操作及びメダル投入口３２へのメダルの投入操作）か、あるいは精算操作（精算ボタン３７の操作）と同一の操作とされていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば前述したように新たに設けられた演出停止ボタン（演出停止手段）等の操作により満たされるようになっていてもよいし、あるいは、例えばスタートレバー３３やストップボタン３４Ｌ、３４Ｃ、３４Ｒ等が操作されることにより停止されるようになっていてもよく、ＢＢ終了演出を停止させるための操作は任意である。

【 0 1 3 5 】

そして本実施例では、ＢＢにおける最後のゲームが終了した時点から予定していた全ての演出が実行されてＢＢ終了演出が終了するまでの間において賭数の設定を許可させるための賭数設定許可操作と、ＢＢ終了演出を途中で停止させるための前記演出停止操作とが、それぞれ賭数を設定するための賭数設定操作（１枚ＢＥＴボタン３１、ＭＡＸＢＥＴボタン３０の操作、メダル投入操作）、もしくはクレジットを精算するための精算操作（精算ボタン３７の操作）と同一操作であるため、遊技者はＢＢ終了演出の実行期間内における賭数の設定の許可とＢＢ終了演出の停止とを同時に実行することが出来る。すなわち、ＢＢ終了演出の停止操作と同時に賭数の設定が許可されることになるのである。また、前記賭数設定許可操作と前記演出停止操作とを兼用していることになっているため、遊技者の

10

20

30

40

50

操作性が煩雑化されることがない。

【 0 1 3 6 】

さらに、特に賭数の設定操作を行うための賭数設定許可手段（賭数設定許可ボタン）と、B B 終了演出の停止操作を行うための演出停止手段（演出停止ボタン）とを、賭数の設定が可能な賭数設定手段（1枚B E Tボタン31、M A X B E Tボタン30）、もしくは精算手段（精算ボタン37）と兼用していることになっているため、遊技者の操作性が煩雑化されることがない。

【 0 1 3 7 】

なお、本実施例においては、上記したように賭数設定許可操作と演出停止操作とが、賭数の設定操作もしくは精算操作と兼用されているため、図15（b）に示されるように、B B 終了演出実行期間内において遊技者が賭数の設定操作もしくは精算操作をした時点（T2）で賭数の設定が許可されるとともにB B 終了演出が途中で停止されるようになっていたが、本発明にあってはこれに限定されるものではなく、賭数設定許可操作とB B 終了演出停止操作とを兼用せずに、B B における最後のゲームが終了した時点から予定していた全ての演出が実行されてB B 終了演出が終了するまでの間において遊技者による賭数設定許可操作がなされた時点で賭数の設定が許可されて投入指示ランプ24が点灯されるようになっていれば、その時点（T2）でB B 終了演出が途中で停止されることなく、予定していた全ての演出を実行してT4の時点で停止されるようになっていてもよい。

【 0 1 3 8 】

さらに変形例として、特に図示しないが、例えばO N 状態とO F F 状態とでそれぞれ状態を維持出来る賭数設定許可ボタンを設けた場合、B B が終了する時点においてO F F とされていればB B 終了後において賭数の設定が許可されず、B B 終了演出実行中においてO N とすることで賭数の設定が許可されるとともに、B B が終了する時点においてO N とされていれば、B B の最後のゲームの終了時点において賭数の設定が許可されて投入指示ランプ24が点灯され、新規なゲームが開始可能な状態となることになるものでもよい。

【 0 1 3 9 】

また、前述した演出停止ボタンを上記のようなO N 状態とO F F 状態とでそれぞれ状態を維持出来るボタンとしても良い。この場合、B B が終了する時点においてO F F とされていればB B 終了後においてB B 終了演出が実行され、B B 終了演出実行中においてO N とすることで実行されているB B 終了演出が途中で停止されることになるが、B B が終了する時点においてO N とされていれば最初からB B 終了演出が実行されないようになっているものでもよい。この場合、B B 終了後、すなわち、B B 終了演出が実行されるべき時点において既にB B 終了演出の実行が停止されていることになるため、B B 終了にともない遊技者による賭数の設定が許可されて投入指示ランプ24が点灯され、新規なゲームが開始可能な状態となる。

【 0 1 4 0 】

さらに、本実施例では、演出停止ボタンと賭数設定許可ボタンとは、スロットマシン1に予め設けられた1枚B E Tボタン31、M A X B E Tボタン30、精算ボタン37とされており、これらいずれかのボタンを押圧することによりB B 終了演出が停止されるとともに賭数の設定が許可されるようになっているが、演出停止及び賭数設定許可の両者の機能を備える一つのボタンを新たに設けるようにしてもよい。

【 0 1 4 1 】

さらに、本実施例では、前述したようにB B 終了演出中における賭数の設定の許可が、賭数の設定操作か精算操作と同一の操作によってなされるようにしているが、このように賭数の設定の許可が遊技者による賭数の設定操作と同一の操作によりなされるようにする場合、遊技者による賭数の設定操作がなされた時点で賭数の設定の許可がなされるとともに賭数が設定されてスタートレバー33の操作が有効となり、リール51L、51C、51Rが回転可能な状態、すなわちゲームが開始可能な状態となるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者は容易な操作で新規なゲームを開始することが可能となる。

【 0 1 4 2 】

また、上記第 1、第 2 実施例においては、特別遊技状態の終了を遊技者に対して報知する B B 終了演出が B B の最後のゲームの終了後においてのみ実行されるものとして、B B 終了後の遊技開始状況を説明してきたが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記した R B の終了後や、あるいは B B でも R B でもない、遊技者にとって通常遊技状態よりも有利となる他の特別遊技状態、例えば、リールが無制御となる期間中（チャレンジタイム）、当選した小役の種類が報知される期間中（アシストタイム）、リプレイが高確率となる期間中（リプレイタイム）、当選した小役の種類が報知されるとともに、再遊技（リプレイ）当選が高確率となる期間中（スペシャルタイム）、1 回のみのボーナスゲームであるシングルボーナスや小役の当選が高確率となる期間中（集中）の終了後において特別遊技状態終了演出を実行し、かつ、特別遊技状態終了演出の実行中において遊技者による賭数の設定を許可出来るようにしたものや、特別遊技状態終了演出の停止にともない遊技者による賭数の設定を許可するようにしたものも含む。

10

【0143】

前記各実施例における各要素は、本発明に対して以下のように対応している。

【0144】

本発明の請求項 1 は、

1 ゲームに対して賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、表示状態を変化させることが可能な可変表示装置（41）の表示結果が導出表示されることにより 1 ゲームが終了するスロットマシン（1）において、

前記可変表示装置の表示結果に応じて遊技者にとって有利な特別遊技状態（B B）を発生させる特別遊技状態制御手段と、

20

前記特別遊技状態（B B）の終了時に、特別遊技状態の終了を報知する特別遊技状態終了報知演出（B B 終了演出）を該特別遊技状態（B B）における最後のゲームの終了時点から開始し、該特別遊技状態（B B）における最後のゲームの終了時点から予め定められた第 1 の時間（10 秒）が経過するまでの期間にわたり実行する特別遊技状態終了報知演出実行手段と、

前記特別遊技状態（B B）における最後のゲームの終了後、該最後のゲームが終了して前記特別遊技状態終了報知演出（B B 終了演出）が開始した時点から前記第 1 の時間よりも短い第 2 の時間（5 秒）が経過するまでは前記賭数の設定操作を許可せず、該第 2 の時間（5 秒）が経過した時点で前記賭数の設定操作を許可する賭数設定許可手段と、

30

前記特別遊技状態終了報知演出（B B 終了演出）の実行中において、前記特別遊技状態（B B）における最後のゲームが終了して該特別遊技状態終了報知演出（B B 終了演出）が開始した時点から前記第 2 の時間（5 秒）が経過するまでは遊技者の操作によって該実行中の特別遊技状態終了報知演出を停止させることがなく、該特別遊技状態終了報知演出（B B 終了演出）が開始した時点から前記第 2 の時間（5 秒）が経過した後、前記賭数の設定操作がなされたときに、該実行中の特別遊技状態終了報知演出を直ちに停止させる特別遊技状態終了報知演出停止手段と、

前記特別遊技状態（B B）における最後のゲームの終了後、該最後のゲームが終了して前記特別遊技状態終了報知演出（B B 終了演出）が開始した時点から前記第 2 の時間（5 秒）が経過したときに、前記賭数の設定操作が許可された旨を報知する賭数設定許可報知手段（投入指示ランプ 24）と、

40

を備える。

【0154】

本発明の請求項 2 は、画像を表示可能な画像表示手段（液晶表示器 6）を備え、前記特別遊技状態終了報知演出（B B 終了演出）は、前記画像表示手段により実行される。

【0155】

本発明の請求項 3 は、

前記特別遊技状態終了報知演出（B B 終了演出）を実行するための演出手段と、

前記特別遊技状態終了報知演出実行手段及び特別遊技状態終了報知演出停止手段を含み、前記演出手段（スピーカ 80～82、遊技効果ランプ 4、液晶表示器 6）を制御する演

50

出制御手段（ＭＰＵ）と、
を備え、

該演出制御手段（ＭＰＵ）は、遊技進行を制御可能な遊技制御手段（制御部３００）とは別に設けられているとともに、前記遊技制御手段から出力される信号に基づいて動作するようにになっている。

本発明の請求項４は、

ゲームの進行を制御するとともに、前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の表示結果を導出表示させる制御信号（リール制御信号）を出力する遊技制御手段（制御部３００）と、

変動を開始した前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の表示結果を導出表示させる操作が可能な導出表示操作手段（停止ボタン３４Ｌ、３４Ｃ、３４Ｒ）と、

該導出表示操作手段の操作を検出する検出スイッチ（左、中、右ストップスイッチ１３４Ｌ、１３４Ｃ、１３４Ｒ）と、

該検出スイッチ（左、中、右ストップスイッチ１３４Ｌ、１３４Ｃ、１３４Ｒ）の検出信号（ストップスイッチ信号）、及び前記制御信号（リール制御信号）をスロットマシンの外部へ出力するための外部出力基板（外部出力基板２０４）と、

前記検出スイッチの検出信号（ストップスイッチ信号）を伝達する伝達経路であって、前記遊技制御手段（制御部３００）を介することなく前記検出スイッチの検出信号（ストップスイッチ信号）を前記外部出力基板（外部出力基板２０４）へ伝達する経路と、前記遊技制御手段（制御部３００）へ前記検出スイッチの検出信号（ストップスイッチ信号）を入力する経路とに、経路途中で分岐する検出信号伝達経路と、

前記遊技制御手段（制御部３００）から出力された前記制御信号（リール制御信号）を伝達する伝達経路であって、前記可変表示装置（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）へ前記制御信号（リール制御信号）を入力する経路と、前記制御信号（リール制御信号）を直接、前記外部出力基板（外部出力基板２０４）へ伝達する経路とに、経路途中で分岐する制御信号伝達経路と、

を備える。

【０１５６】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【０１５７】

例えば、遊技媒体としてメダルが使用されていたが、遊技媒体はこのような小片媒体に限られるものではなく、球状のパチンコ玉等を使用してもよい。

【０１５８】

また、本発明請求項中に記載の「遊技価値」は、上記実施例に記載したような、遊技者に対して付与される有価価値の一例としてのメダル及びクレジット等に限らず、遊技者にとって有利な遊技状態であるビッグボーナスやレギュラーボーナス等、遊技に関連する特典全てを含む。

【０１５９】

【発明の効果】

本発明は以下の効果を奏する。

【０１６０】

（ａ）請求項１項の発明によれば、特別遊技状態終了報知演出の実行期間内において賭数の設定操作を許可することが出来るため、遊技者が特別遊技状態終了報知演出の終了を待つことなく新規なゲームを開始することが可能となる。

【０１７０】

（ｂ）請求項２項の発明によれば、表示する画像内容を変えるだけで、特別遊技状態終了報知演出の多様化を図ることが出来る。

【０１７１】

10

20

30

40

50

(c) 請求項 3 項の発明によれば、遊技進行を制御可能な遊技制御手段の制御の負担を軽減出来る。

(d) 請求項 4 項の発明によれば、導出表示操作手段の操作を検出する検出スイッチから出力された検出信号が直接、外部出力基板から出力されるため、導出表示操作手段が操作されたタイミングをスロットマシンの外部で正確に把握できる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の適用されたスロットマシンを示す正面図である。

【図 2】図 1 のスロットマシンの内部構造図である。

【図 3】図 1 のスロットマシンの前面パネルの裏面図である。

【図 4】本実施例のスロットマシンの構成を示すブロック図である。

10

【図 5】同じく本実施例のスロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図 6】リールの外周に描かれたシンボルを示す展開図である。

【図 7】ゲームにおける各種処理手順を示すフローチャート図である。

【図 8】本発明の第 1 実施例としての払出し判定処理内容を示すフローチャート図である。

。

【図 9】本発明の第 1 実施例としての B E T 処理内容を示すフローチャート図である。

【図 10】本発明の第 1 実施例としての演出制御処理内容を示すフローチャート図である。

。

【図 11】(a) は従来における B B 終了後における遊技状況の一例を示す図であり、(b) は B B 終了後における遊技状況の一例を示す図である。

20

【図 12】同じく B B 終了後における遊技状況の一例を示す図である。

【図 13】本発明の第 2 実施例としての B E T 処理内容を示すフローチャート図である。

【図 14】同じく本発明の第 2 実施例としての演出制御処理内容を示すフローチャート図である。

【図 15】(a)、(b) は B B 終了後における遊技状況の一例を示す図である。

【図 16】演出時における情報表示部 5 の表示内容の一例を示す図である。

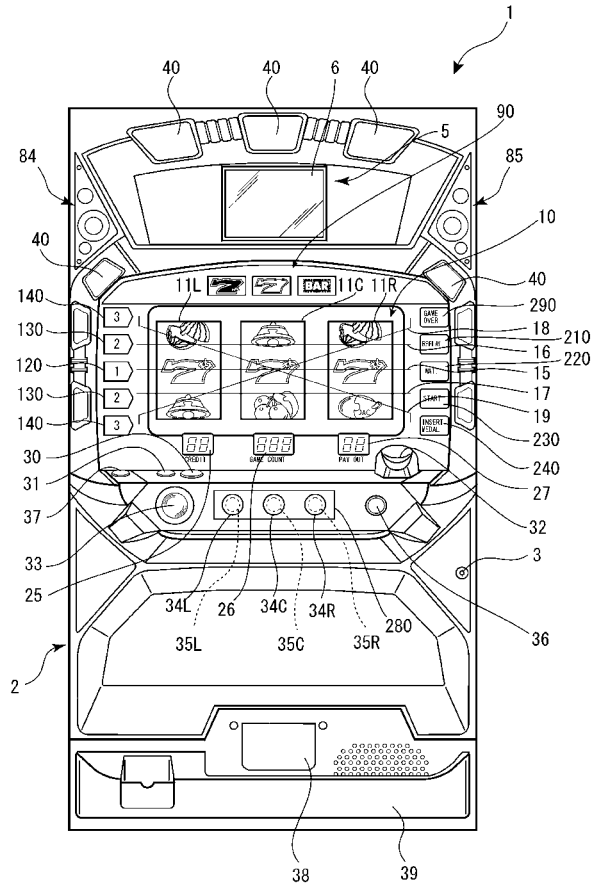
【符号の説明】

1	スロットマシン	
2	筐体	
2 a	本体部	30
2 b	前面パネル	
3	施錠装置	
4	遊技効果ランプ	
5	情報表示部	
6	液晶表示器	
7	小役表示ランプ	
8	小役表示ランプ	
9	小役表示ランプ	
10	可変表示部	
11 L、11 C、11 R	表示窓	40
12	1 枚賭けランプ	
13 a、13 b	2 枚賭けランプ	
14 a、14 b	3 枚賭けランプ	
15 ~ 19	有効ライン	
21	リプレイランプ	
22	ウェイトランプ	
23	スタートランプ	
24	投入指示ランプ	
25	クレジット表示器	
26	ゲーム回数表示器	50

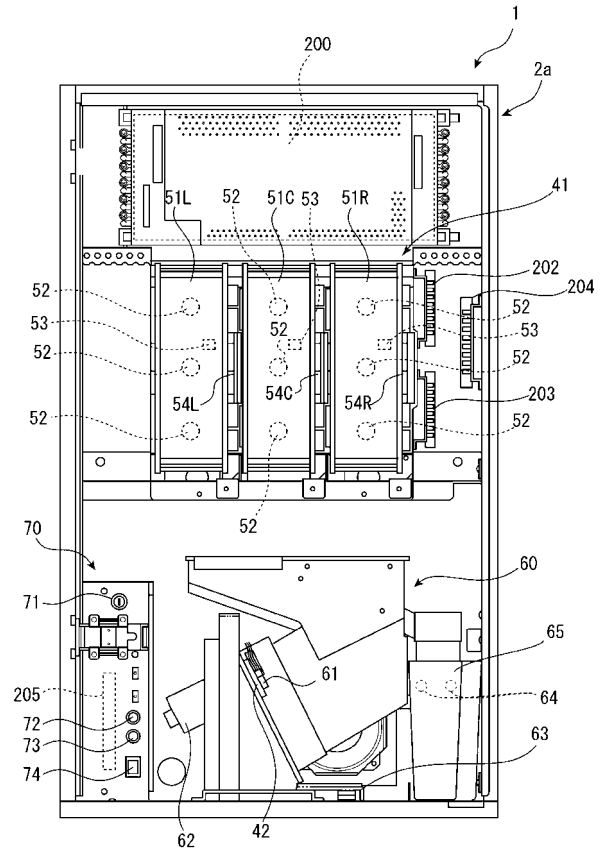
2 7	ペイアウト表示器	
2 8	告知ランプ	
2 9	ゲームオーバランプ	
3 0	M A X B E T ボタン	
3 1	1 枚 B E T ボタン	
3 2	メダル投入口	
3 3	スタートレバー	
3 4 L、3 4 C、3 4 R	ストップボタン	
3 5 L、3 5 C、3 5 R	操作有効ランプ	
3 6	メダル返却ボタン	10
3 7	精算ボタン	
3 8	メダル払出口	
3 9	メダル貯留皿	
4 1	可変表示装置	
4 2	メダル排出口	
5 0	リールユニット	
5 1 L、5 1 C、5 1 R	リール	
5 2	リールランプ	
5 3	リールセンサ	
5 4 L、5 4 C、5 4 R	リールモータ	20
6 0	メダル貯留タンク	
6 1	メダル払出しセンサ	
6 2	メダル払出しモータ	
6 3	案内レール	
6 4	満タンセンサ	
6 5	オーバーフロータンク	
7 0	電源ユニット	
7 1	設定キースイッチ	
7 2	設定スイッチ	
7 3	第 2 リセットスイッチ	30
7 4	メインスイッチ	
8 0、8 1、8 2	スピーカ	
8 3	各蛍光灯	
8 4、8 5	スピーカカバー	
9 1	投入メダルセレクト	
9 2	流路切替ソレノイド	
9 3	投入メダルセンサ	
9 4	不正メダル排出部	
9 5	返却メダル流路	
1 0 3	第 1 リセットスイッチ	40
1 2 3	スタートスイッチ	
1 3 0	M A X B E T スイッチ	
1 3 1	1 枚 B E T スイッチ	
1 3 4 L、1 3 4 C、1 3 4 R	ストップスイッチ	
1 3 7	精算スイッチ	
2 0 0	遊技制御基板	
2 0 1	演出制御基板	
2 0 2	リール中継基板 M	
2 0 3	リール中継基板 S	
2 0 4	外部出力基板	50

2 0 5	電源基板	
3 0 0	制御部	
3 0 1	モータ回路	
3 0 2	C P U	
3 0 3	R A M	
3 0 4	R O M	
3 0 5	I / Oポート	
3 0 6	スイッチ回路	
3 0 7	初期リセット回路	
3 0 8	クロック発生回路	10
3 0 9	パルス分周回路	
3 1 0	乱数発生回路	
3 1 1	サンプリング回路	
3 1 2	バックアップ電源	
3 1 3	バッファ回路	
3 5 0 L	左ストップボタン	
3 5 0 C	中ストップボタン	
3 5 0 R	右ストップボタン	
4 0	遊技効果表示部	
9 0	小役告知部	20
1 2 0	1枚賭け表示部	
1 3 0	2枚賭け表示部	
1 4 0	3枚賭け表示部	
2 1 0	リプレイ表示部	
2 2 0	ウェイト表示部	
2 3 0	スタート表示部	
2 4 0	投入指示表示部	
2 8 0	告知表示部	
2 9 0	ゲームオーバ表示部	

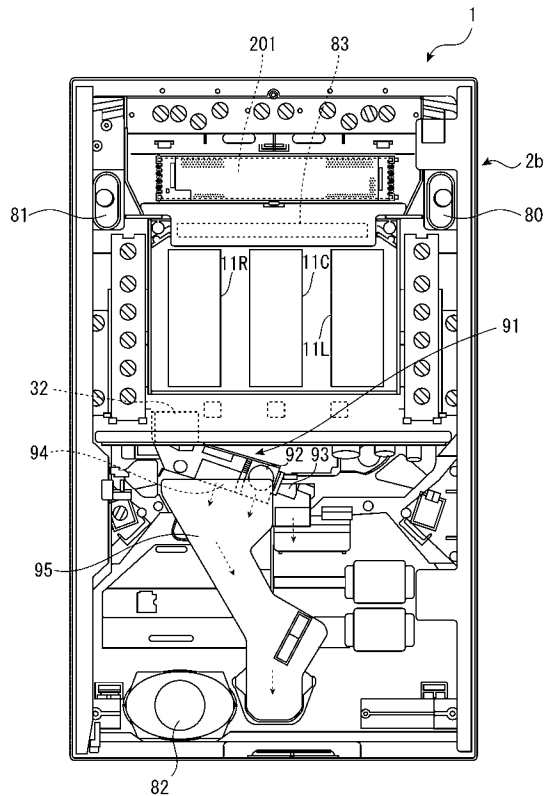
【図 1】



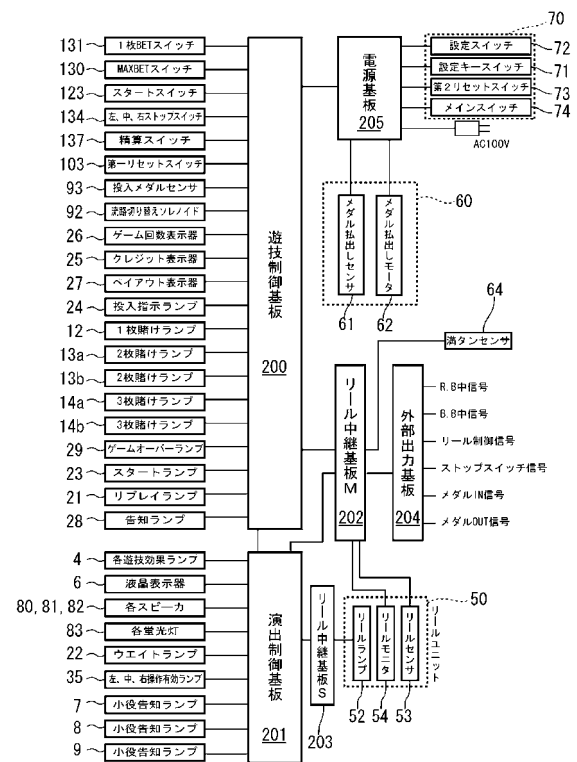
【図 2】



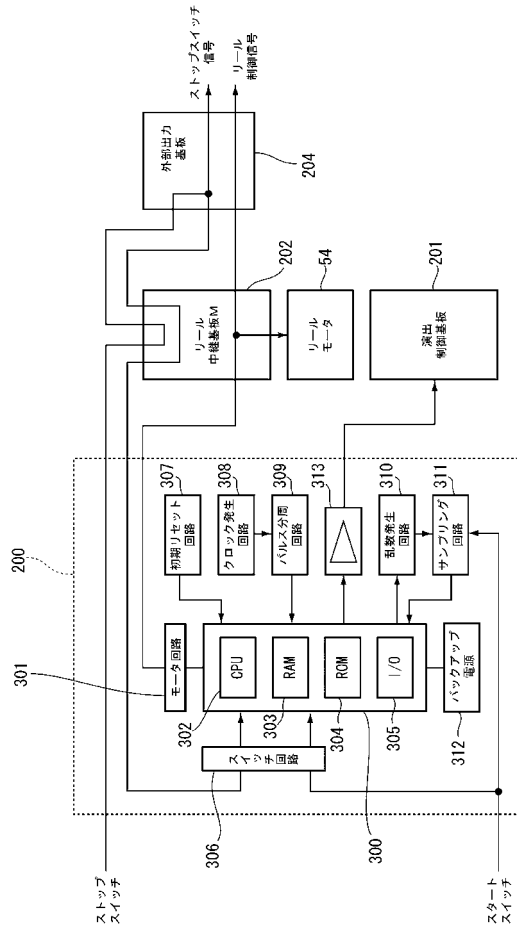
【図 3】



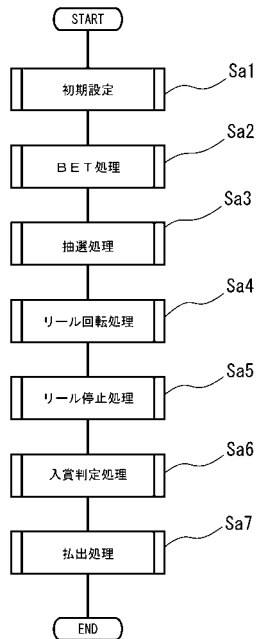
【図 4】



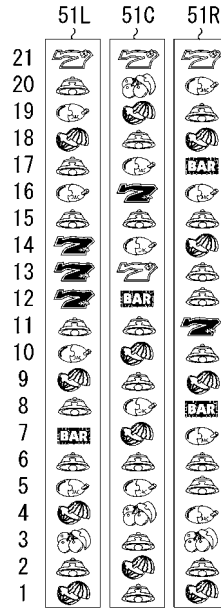
【 図 5 】



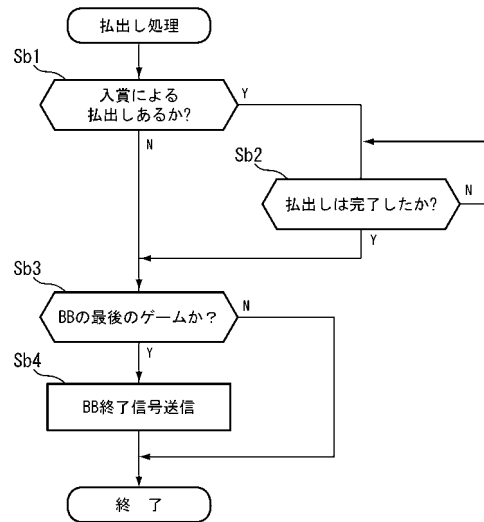
【 圖 7 】



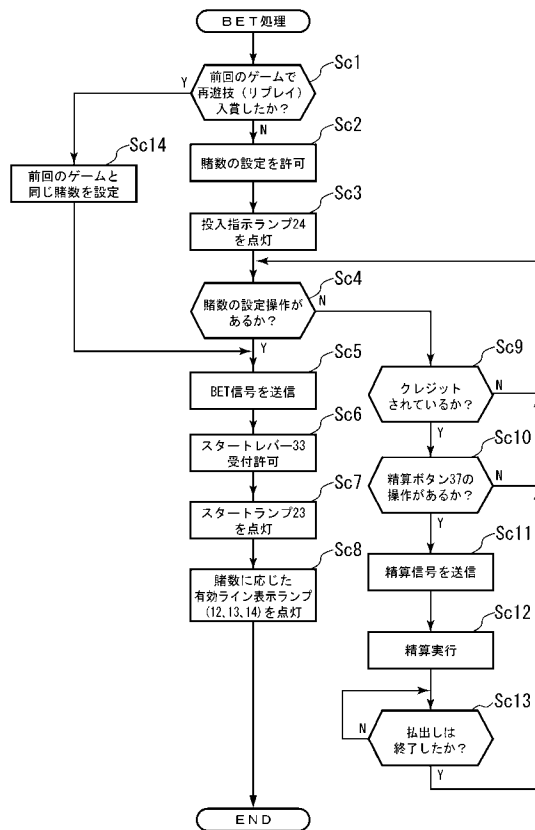
【 図 6 】



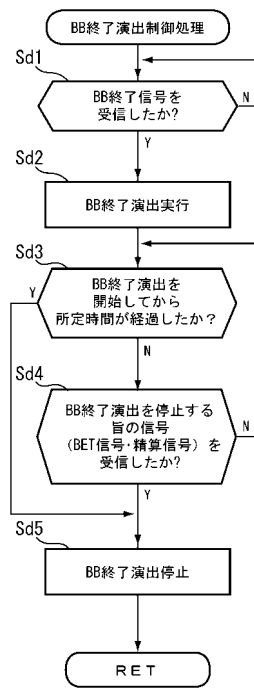
【 図 8 】



【図 9】

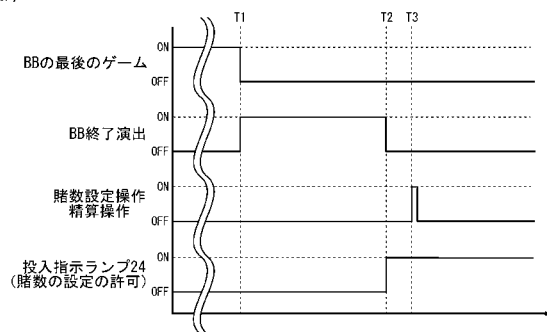


【図 10】

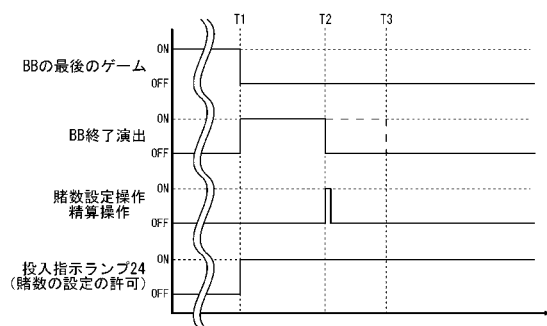


【図 11】

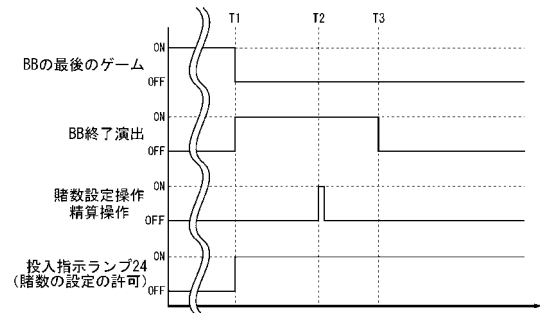
(a)



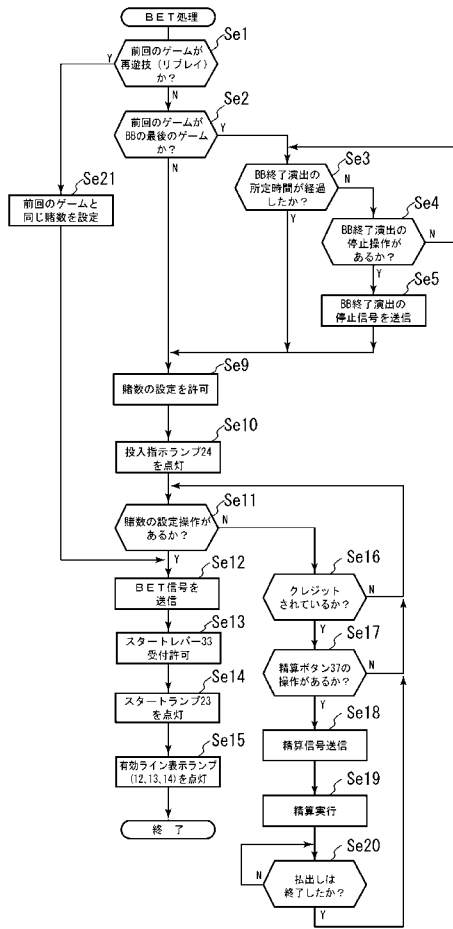
(b)



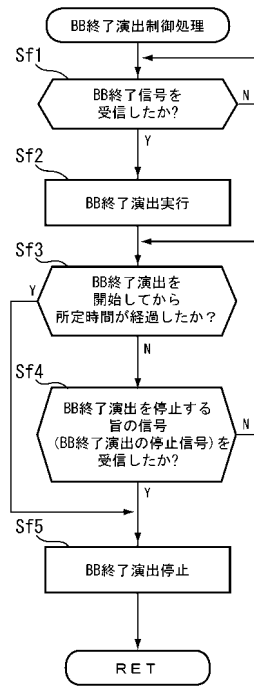
【図 12】



【図 13】

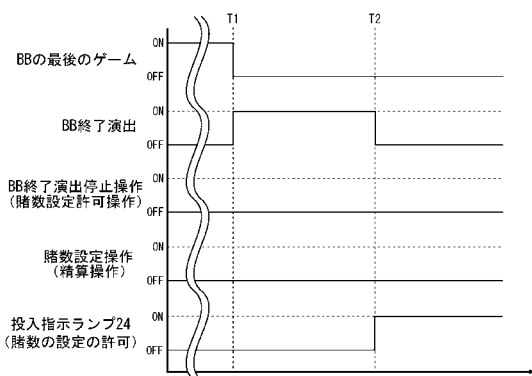


【図 14】

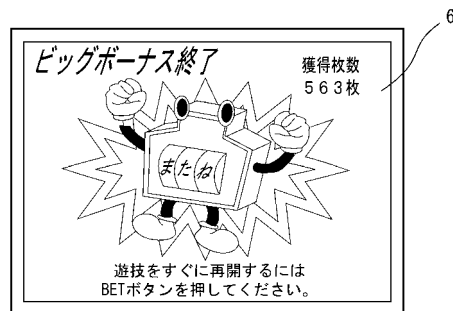


【図 15】

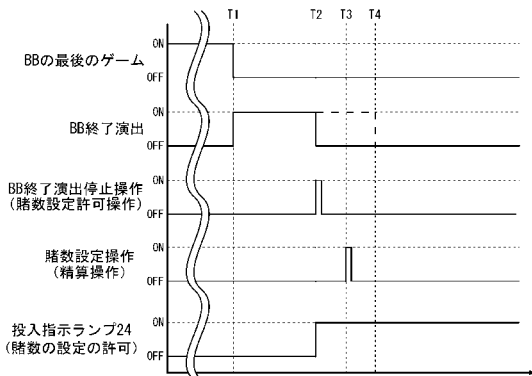
(a)



【図 16】



(b)



フロントページの続き

(72)発明者 小菅 真人
群馬県桐生市境野町 6 の 4 6 0 株式会社三共内

合議体

審判長 伊藤 陽

審判官 吉村 尚

審判官 河本 明彦

(56)参考文献 特開平 7 - 1 8 5 0 8 1 (J P , A)
特開平 6 - 3 1 2 0 4 3 (J P , A)
特開平 2 - 4 5 0 7 7 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 3 4 2 7 8 3 (J P , A)
登録実用新案第 3 0 0 9 6 7 9 (J P , U)
パチスロ攻略マガジンドラゴン 2 0 0 0 年 5 月号、双葉社、2 0 0 0 年 4 月 2 1 日発行、1 0 -
1 1 ページ

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A63F5/04