

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4945411号
(P4945411)

(45) 発行日 平成24年6月6日(2012.6.6)

(24) 登録日 平成24年3月9日(2012.3.9)

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

請求項の数 5 (全 68 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2007-305777 (P2007-305777) (22) 出願日 平成19年11月27日(2007.11.27) (65) 公開番号 特開2009-125443 (P2009-125443A) (43) 公開日 平成21年6月11日(2009.6.11) 審査請求日 平成21年6月16日(2009.6.16)</p>	<p>(73) 特許権者 597044139 株式会社大都技研 東京都台東区東上野一丁目1番14号 (74) 代理人 100128934 弁理士 横田 一樹 (74) 代理人 100112689 弁理士 佐原 雅史 (72) 発明者 竹中 倫太郎 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株 式会社大都技研内 審査官 太田 恒明</p>
---	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の演出処理を行う演出処理手段と、
 前記演出処理手段により前記演出処理が行われる演出期間のうちの、第一演出期間、および該第一演出期間の後の第二演出期間において、遊技者による所定の操作を受付ける操作受付手段と、
 前記操作受付手段により受け付けられた操作態様を特定する操作態様特定手段と、
 前記操作態様特定手段により特定された操作態様に基づいて、該操作態様に応じた演出処理を行うための演出条件を設定する設定手段と、を備え、
 前記演出処理手段は、
 前記第一演出期間においては、前記操作態様に応じた演出処理を行い、
 前記操作態様特定手段は、
 前記第一演出期間中に前記操作受付手段により受け付けられた前記操作態様が、予め定められた条件を満たしているか否かを判定し、
 前記設定手段は、
 前記操作態様特定手段により前記条件を満たしていると判定された場合には、前記操作態様に応じた演出処理が前記第一演出期間よりも低い割合で行われる第一演出条件を設定し、前記条件を満たしていないと判定された場合には、前記操作態様に応じた演出処理が前記第一演出期間よりも高い割合で行われる第二演出条件を設定し、
 前記演出処理手段は、

10

20

前記第二演出期間においては、前記設定手段により設定された前記第一演出条件または前記第二演出条件に基づき、前記操作態様に応じた演出処理を行うことを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

遊技に関する抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段による抽選結果に基づいて、第一遊技よりも遊技者にとって有利な第二遊技を設定する遊技設定手段と、を備え、

前記演出処理手段は、
前記第二演出期間が終了した場合に、前記操作態様に応じた演出処理を終了し、前記抽選手段による抽選結果が、前記遊技設定手段により前記第二遊技が設定される抽選結果であ

10

ったか否かを示す最終演出を行うとともに、
前記第一演出期間および前記第二演出期間において、前記操作態様に応じた演出処理によ

って前記最終演出に関連する演出を行うことを特徴とする、
請求項 1 に記載の遊技台。

【請求項 3】

前記操作態様に応じた演出処理は、
複数種類の単位演出で構成されて予め定められた順序で進行する一連の演出を行う演出

処理であり、
前記演出処理手段は、
前記第一演出期間においては、前記単位演出を所定の割合で選択して前記一連の演出を進

20

行させる演出処理を行い、
前記第二演出期間において前記第一演出条件が設定されている場合には、前記単位演出を

所定の割合よりも低い割合で選択することによって前記一連の演出を前記第一演出期間よ

りも遅く進行させる演出処理を行い、
前記第二演出期間において前記第二演出条件が設定されている場合には、前記単位演出を

所定の割合よりも高い割合で選択することによって前記一連の演出を前記第一演出期間よ

りも早く進行させる演出処理を行うことを特徴とする、
請求項 1 または 2 に記載の遊技台。

【請求項 4】

遊技に関する抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段による抽選結果に基づいて、第一遊技よりも遊技者にとって有利な第二遊

30

技を設定する遊技設定手段と、を備え、
前記演出処理手段は、
前記抽選手段による抽選結果が前記遊技設定手段によって前記第二遊技が設定されるこ

とになる特定の抽選結果となった場合に、前記遊技設定手段によって前記第一遊技が設定

されている場合よりも、前記操作態様に応じた演出処理の割合を増加させることを特徴と

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシンやパチンコ機などに代表される遊技台に関する。

【背景技術】

50

【0002】

従来、液晶表示装置の表示領域に表示される演出画像（キャラクタ画像）を遊技者によるボタン操作回数に応じて、拡大表示する遊技台が提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【特許文献1】特開2006-204748号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、上記特許文献1に記載の遊技台は、拡大表示にいたる条件が予め定められた一律な条件であるため、遊技者によるボタン操作を反映した当該演出の展開が単調なものとなり、何ら面白みがない。さらには、遊技者（例えば、若者やお年寄り）のボタン操作を押下する技量が異なるため、例えば、ボタン操作を容易に行える遊技者は、演出への参加が容易となり、また逆にボタン操作が苦手な遊技者は、演出への参加が困難といった不平等さが生じてしまい、演出への参加意欲を損ねてしまうといった問題点があった。

10

【0004】

本発明は、このような従来の問題点を解決するためになされたものであって、遊技者の操作状況に応じた多種多様な演出を行うことができ、遊技者に退屈感や不平等感を与えることが少ない遊技台を提供しようとするものである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

20

(1)本発明は、所定の演出処理を行う演出処理手段と、前記演出処理手段により演出処理が行われる演出期間に、遊技者による所定の操作を受け付ける操作受付手段と、前記操作受付手段により受け付けられた操作状況を特定する操作状況特定手段と、前記操作状況特定手段により特定された操作状況に応じて、前記操作に起因した演出処理を行うための条件を設定する設定手段と、を備え、前記演出処理手段は、当該演出期間において、前記設定手段により設定された条件に基づき、前記操作に起因した演出処理を行うことを特徴とする、遊技台である。

【0006】

(2)また、本発明は、前記条件は、前記操作に起因した演出処理が所定の割合で行われる第1条件と、該第1条件よりも前記操作に起因した演出処理が行われる割合が高い第2条件と、を含み、前記操作状況特定手段は、前記操作状況が予め定められた閾値を満たしているか否かを特定し、前記設定手段は、前記操作状況特定手段により前記閾値を満たしていると特定された場合には前記第1条件を設定し、前記閾値を満たしていないと特定された場合には前記第2条件を設定することを特徴とする、前記(1)に記載の遊技台である。

30

【0007】

(3)また、本発明は、前記操作受付手段により受け付けられた操作回数を計数する計数手段をさらに備え、前記操作状況特定手段は、前記計数手段により計数された操作回数に基づいて、前記操作状況を特定することを特徴とする、前記(1)または(2)に記載の遊技台である。

40

【0008】

(4)また、本発明は、前記条件は、前記操作に起因した演出処理が行われる割合が所定の確率で定められた抽選値であることを特徴とする、前記(1)~(3)のいずれかに記載の遊技台である。

【0009】

(5)また、本発明は、複数種類の図柄が施された複数のリールと、遊技者の操作により前記複数のリールを回転駆動させるためのスタートレバーと、前記複数のリールの各々に設けられ、前記スタートレバーの操作により回転駆動された複数のリールを個別に停止させるための操作を受け付ける停止操作受付手段と、前記停止操作受付手段により停止操作を受け付けた場合に、前記複数のリールの各々を停止させる制御を行うリール停止制御手段

50

と、前記リール停止制御手段により停止された複数のリールの図柄組合せが、内部当選した役に対応した図柄組合せであるか否かを判定する判定手段と、前記判定手段による判定結果に基づいて、複数の遊技を設定する遊技設定手段と、をさらに備え、前記演出処理手段は、前記リール停止制御手段により複数のリールがすべて停止されている期間に前記演出処理を行うことを特徴とする、前記(1)～(4)のいずれかに記載の遊技台である。

【0010】

(6)また、本発明は、複数種類の図柄が施された複数のリールと、遊技者の操作により前記複数のリールを回転駆動させるためのスタートレバーと、前記複数のリールの各々に設けられ、前記スタートレバーの操作により回転駆動された複数のリールを個別に停止させるための操作を受付ける停止操作受付手段と、前記停止操作受付手段により停止操作を受付けた場合に、前記複数のリールの各々を停止させる制御を行うリール停止制御手段と、前記リール停止制御手段により停止された複数のリールの図柄組合せが、内部当選した役に対応した図柄組合せであるか否かを判定する判定手段と、前記判定手段による判定結果に基づいて、複数の遊技を設定する遊技設定手段と、をさらに備え、前記演出処理手段は、遊技者により前記スタートレバーの操作が行われてから前記停止操作受付手段が有効となるまでの期間に前記演出処理を行うことを特徴とする、前記(1)～(4)のいずれかに記載の遊技台である。

【0011】

(7)また、本発明は、遊技領域に遊技球を発射する発射手段と、前記発射手段により発射された遊技球が前記遊技領域に設けられた通過領域を通過したことに基づいて、遊技者に有利な有利状態と遊技者に不利な不利状態とに可変可能な可変入賞球装置と、をさらに備え、前記演出処理手段は、前記可変入賞球装置が前記不利状態となっている期間に前記演出処理を行うことを特徴とする、前記(1)～(4)のいずれかに記載の遊技台である。

【0012】

(8)また、本発明は、前記操作に起因した演出処理は、複数種類の単位演出で構成されて予め定められた順序で実行される一連の演出を行う演出処理であり、前記条件は、前記操作状況特定手段により特定された操作状況に基づいて決定される前記一連の演出の進行度合いであることを特徴とする、前記(1)～(7)のいずれかに記載の遊技台である。

【発明の効果】

【0013】

本発明に係る遊技台は、遊技者の操作状況に応じた多種多様な演出を行うことができ、遊技者に退屈感や不平等感を与えることが少ないという優れた効果を有する。

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

以下、図面を用いて、本発明の実施例1に係るスロットマシン(遊技台)について詳細に説明する。

【0015】

<全体構成>

【0016】

まず、図1を用いて、本実施例1に係るスロットマシン100の全体構成について説明する。なお、同図はスロットマシン100の外観斜視図を示したものである。

【0017】

スロットマシン100は、略箱状の本体101と、この本体101の前面開口部に取り付けられた前面扉102とを有して構成されている。スロットマシン100の本体101の中央内部には、外周面に複数種類の図柄が所定コマ数だけ配置されたリールが3個(左リール110、中リール111、右リール112)収納され、スロットマシン100の内部で回転できるように構成されている。各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形枠材に貼り付けられて各リール110乃至112が構成されてい

10

20

30

40

50

る。リール110乃至112上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓113から縦方向に概ね3つ表示され、合計9つの図柄が見えるようになっている。そして、各リール110乃至112を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。なお、本実施例1では、3個のリールをスロットマシン100の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【0018】

また、図柄表示窓113の外枠には、点滅や点灯などの点灯制御によって、後述する有効ラインや入賞ラインを報知するためのライン表示LED（図示省略）が配置されている。

【0019】

さらに、スロットマシン100内部において各々のリール110乃至112の近傍には、投光部と受光部からなる光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間を、リールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン114上に表示されるようにリール110乃至112を停止させる。

【0020】

図2は、スロットマシン100の図柄表示窓113を拡大して示した部分拡大図である。有効となる入賞ライン（有効ライン）は、スロットマシン100に投入されたメダルの数によって予め定まっており、5本の入賞ライン114のうち、例えば、メダルが1枚投入された場合、中段水平入賞ラインL1が有効ラインとなり、メダルが2枚投入された場合、上段水平入賞ラインL2と下段水平入賞ラインL3が追加された3本が有効ラインとなり、メダルが3枚投入された場合、右上り入賞ラインL4と右下り入賞ラインL5が追加された5本が有効ラインとなる。なお、入賞ライン114の数については5本に限定されるものではなく、また、メダルの投入枚数と有効ラインの数の関係もこの例に限定されるものではない。

【0021】

ここで、「図柄組合せ」とは有効ラインL1～L5のいずれかの有効ライン上に表示された図柄の組み合わせをいう。例えば、中段水平入賞ラインL1が有効ラインである場合には、図柄表示窓113を構成する9つの領域1～領域9のうち、中段水平入賞ラインL1で示される領域2（左リール110の中段）、領域5（中リール111の中段）、および領域8（右リール112の中段）に表示された図柄の組合せを「図柄組合せ」といい、右上り入賞ラインL4が有効ラインである場合には、図柄表示窓113を構成する9つの領域1～領域9のうち、右上り入賞ラインL4で示される領域3（左リール110の下段）、領域5（中リール111の中段）、および領域7（右リール112の上段）に表示された図柄の組合せを「図柄組合せ」という。また、図柄表示窓113を構成する9つの領域1～領域9を「表示領域」という。

【0022】

図1に戻って、入賞ライン表示ランプ120は、有効となる入賞ラインを示すランプである。スタートランプ121は、リール110乃至112が回転することができる状態にあることを遊技者に知らせるランプである。再遊技ランプ122は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技役に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。告知ランプ123は、内部抽選において、特定の入賞役（例えば、後述するBB（ビッグボーナス）やRB（レギュラーボーナス）等のボーナス）に内部当選していることを遊技者に知らせるランプである。メダル投入ランプ124は、メダルの投入が可能であることを知らせるランプである。払出枚数表示器125は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技回数表示器126は、メダル投入時のエラー表示や、ビッグボーナスゲーム中（BBゲーム中）の遊技回数、所定の入賞役の入賞回数等を表示するための表示器である。貯留枚数表示器127は、スロットマシン100に

10

20

30

40

50

電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。リールパネルランプ128は、演出用のランプである。

【0023】

メダル投入ボタン130、131は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダルを所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施例1においては、メダル投入ボタン130が押下される毎に1枚ずつ最大3枚まで投入され、メダル投入ボタン（以下、BETボタンと称する場合がある）131が押下されると3枚投入されるようになっている。メダル投入口134は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、メダル投入ボタン130又は131により電子的に投入することもできるし、メダル投入口134から実際のメダルを投入することもできる。精算ボタン132は、スロットマシン100に電子的に貯留されたメダル及びベットされたメダルを精算し、メダル払出口155よりメダル受皿156に排出するためのボタンである。メダル返却ボタン133は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。

10

【0024】

スタートレバー135は、遊技の開始操作を行うためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入口134に所望する枚数のメダルを投入して、スタートレバー135を操作すると、これを契機としてリール110乃至112が回転し、遊技が開始される。ストップボタン137乃至139は、スタートレバー135の操作によって回転を開始したリール110乃至112に対する停止操作を行うためのボタンであり、各リール110乃至112に対応して設けられている。そして、いずれかのストップボタン137乃至139を操作すると対応するいずれかのリール110乃至112が停止することになる。

20

【0025】

ドアキー孔140は、スロットマシン100の前面扉102のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。メダル払出口155は、メダルを払出すための払出口である。メダル受皿156は、メダル払出口155から払出されたメダルを溜めるための器である。なお、メダル受皿156は、本実施例1では発光可能な受皿を採用している。

【0026】

上部ランプ150、サイドランプ151、中央ランプ152、腰部ランプ153、下部ランプ154は、遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。演出装置190は、例えば開閉自在な扉（シャッター）163が前面に取り付けられた液晶表示装置を含み、この演出装置190には、例えば小役告知等の各種の情報が表示される。音孔160は、スロットマシン100内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。タイトルパネル162には、スロットマシン100を装飾するための図柄が描かれる。

30

【0027】

次に、図3および図4を用いて、このスロットマシン100の制御部の回路構成について詳細に説明する。

【0028】

スロットマシン100の制御部は、大別すると、遊技の中核部分を制御する主制御部300と、主制御部300より送信されたコマンドに応じて各種機器を制御する副制御部400と、によって構成されている。

40

【0029】

<主制御部>

【0030】

まず、図3を用いて、スロットマシン100の主制御部300について説明する。なお、同図は主制御部300の回路ブロック図を示したものである。

【0031】

主制御部300は、主制御部300の全体を制御するための演算処理装置であるCPU310や、CPU310が各ICや各回路と信号の送受信を行うためのデータバス及びアドレスバスを備え、その他、以下に述べる構成を有する。クロック補正回路314は、水

50

晶発振器 3 1 1 から発振されたクロックを分周して CPU 3 1 0 に供給する回路である。例えば、水晶発振器 3 1 1 の周波数が 1 2 M H z の場合に、分周後のクロックは 6 M H z となる。CPU 3 1 0 は、クロック補正回路 3 1 4 により分周されたクロックをシステムクロックとして受け入れて動作する。

【 0 0 3 2 】

また、CPU 3 1 0 には、センサやスイッチの状態を常時監視するためのタイマ割り込み処理の周期やモータの駆動パルスの送信周期を設定するためのタイマ回路 3 1 5 がバスを介して接続されている。CPU 3 1 0 は、電源が投入されると、データバスを介して ROM 3 1 2 の所定エリアに格納された分周用のデータをタイマ回路 3 1 5 に送信する。タイマ回路 3 1 5 は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに、割り込み要求を CPU 3 1 0 に送信する。CPU 3 1 0 は、この割り込み要求を契機に、各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、CPU 3 1 0 のシステムクロックを 6 M H z 、タイマ回路 3 1 5 の分周値を $1 / 2 5 6$ 、ROM 3 1 2 の分周用のデータを 4 4 に設定した場合、この割り込みの基準時間は、 $2 5 6 \times 4 4 \div 6 M H z = 1 . 8 7 7 m s$ となる。

【 0 0 3 3 】

さらに、CPU 3 1 0 には、各 IC を制御するためのプログラム、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの停止位置等の各種データを記憶している ROM 3 1 2 や、一時的なデータを保存するための RAM 3 1 3 が接続されている。これらの ROM 3 1 2 や RAM 3 1 3 については他の記憶手段を用いてもよく、この点は後述する副制御部 4 0 0 においても同様である。また、CPU 3 1 0 には、外部の信号を受信するための入力インタフェース 3 6 0 が接続され、割り込み時間ごとに入力インタフェース 3 6 0 を介して、スタートレバーセンサ 3 2 1 、ストップボタンセンサ 3 2 2 、メダル投入ボタンセンサ 3 2 3 、精算スイッチセンサ 3 2 4 、メダル払い出しセンサ 3 2 6 、電源判定回路 3 2 7 の状態を検出し、各センサを監視している。

【 0 0 3 4 】

メダル投入センサ 3 2 0 は、メダル投入口 1 3 4 に投入されたメダルを検出するためのセンサである。スタートレバーセンサ 3 2 1 はスタートレバー 1 3 5 の操作を検出するためのセンサである。ストップボタンセンサ 3 2 2 はストップボタン 1 3 7 乃至 1 3 9 のいずれかが押された場合、どのストップボタンが押されたかを検出するためのセンサである。メダル投入ボタンセンサ 3 2 3 はメダル投入ボタン 1 3 0 、1 3 1 のいずれかが押下された場合、どのメダル投入ボタンが押されたかを検出するためのセンサである。精算スイッチセンサ 3 2 4 は、精算ボタン 1 3 2 に設けられており、精算ボタン 1 3 2 が一回押されると、貯留されているメダル及びベットされているメダルが精算されて払い出されることになる。メダル払い出しセンサ 3 2 6 は、払い出されるメダルを検出するためのセンサである。電源判定回路 3 2 7 は、スロットマシン 1 0 0 に供給される電源の遮断を検出するための回路である。

【 0 0 3 5 】

CPU 3 1 0 には、更に、入力インタフェース 3 6 1 、出力インタフェース 3 7 0 、3 7 1 がアドレスデコード回路 3 5 0 を介してアドレスバスに接続されている。CPU 3 1 0 は、これらのインタフェースを介して外部のデバイスと信号の送受信を行っている。入力インタフェース 3 6 1 には、インデックスセンサ 3 2 5 が接続されている。インデックスセンサ 3 2 5 は、各リール 1 1 0 乃至 1 1 2 の取付台の所定位置に設置されており、リール 1 1 0 乃至 1 1 2 に設けた遮光片がこのインデックスセンサ 3 2 5 を通過するたびにハイレベルになる。CPU 3 1 0 は、この信号を検出すると、リールが 1 回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。出力インタフェース 3 7 0 には、リールを駆動させるためのモータを制御するリールモータ駆動部 3 3 0 と、ホッパー（バケットにたまっているメダルをメダル払出口 1 5 5 から払出すための装置。）のモータを駆動するためのホッパーモータ駆動部 3 3 1 と、遊技ランプ 3 4 0（具体的には、入賞ライン表示ランプ 1 2 0 、スタートランプ 1 2 1 、再遊技ランプ 1 2 2 、告知ランプ 1 2 3

10

20

30

40

50

、メダル投入ランプ124等)と、7セグメント(SEG)表示器341(払出枚数表示器125、遊技情報表示器126、貯留枚数表示器127等)が接続されている。

【0036】

また、CPU310には、乱数発生回路317がデータバスを介して接続されている。乱数発生回路317は、水晶発振器311及び水晶発振器316から発振されるクロックに基づいて、一定の範囲内で値をインクリメントし、そのカウント値をCPU310に出力することのできるインクリメントカウンタであり、後述する入賞役の内部抽選をはじめ各種抽選処理に使用される。CPU310のデータバスには、副制御部400にコマンドを送信するための出力インタフェース371が接続されている。主制御部300と副制御部400との情報通信は一方向の通信であり、主制御部300は副制御部400へコマンドを送信するが、副制御部400から主制御部300へ何らかのコマンド等を送信することはできない。

10

【0037】

<副制御部>

【0038】

次に、図4を用いて、スロットマシン100の副制御部400について説明する。なお、同図は副制御部400の回路ブロック図を示したものである。

【0039】

副制御部400は、主制御部300より送信された主制御コマンド等に基づいて副制御部400の全体を制御する演算処理装置であるCPU410や、CPU410が各IC、各回路と信号の送受信を行うためのデータバス及びアドレスバスを備え、以下に述べる構成を有する。クロック補正回路414は、水晶発振器411から発振されたクロックを補正し、補正後のクロックをシステムクロックとしてCPU410に供給する回路である。

20

【0040】

また、CPU410にはタイマ回路415がバスを介して接続されている。CPU410は、所定のタイミングでデータバスを介してROM412の所定エリアに格納された分周用のデータをタイマ回路415に送信する。タイマ回路415は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに、割り込み要求をCPU410に送信する。CPU410は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

30

【0041】

また、CPU410には、副制御部400の全体を制御するための命令及びデータ、ライン表示LEDの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータが記憶されたROM412や、データ等を一時的に保存するためのRAM413が各バスを介して接続されている。

【0042】

さらに、CPU410には、外部の信号を送受信するための入出力インタフェース460が接続されており、入出力インタフェース460には、図柄表示窓113の外枠に配設され、点滅や点灯などの点灯制御によって有効ラインや入賞ラインを報知するためのライン表示LED420、前面扉102の開閉を検出するための扉センサ421、RAM413のデータをクリアにするためのリセットスイッチ422が接続されている。

40

【0043】

CPU410には、データバスを介して主制御部300から主制御コマンドを受信するための入力インタフェース461が接続されており、入力インタフェース461を介して受信したコマンドに基づいて、遊技全体を盛り上げる演出処理等が実行される。また、CPU410のデータバスとアドレスバスには、音源IC480が接続されている。音源IC480は、CPU410からの命令に応じて音声の制御を行う。また、音源IC480には、音声データが記憶されたROM481が接続されており、音源IC480は、ROM481から取得した音声データをアンプ482で増幅させてスピーカ483から出力する。CPU410には、主制御部300と同様に、外部ICを選択するためのアドレスデ

50

コード回路450が接続されており、アドレスデコード回路450には、主制御部300からのコマンドを受信するための入力インタフェース461、時計IC423、7セグメント表示器440への信号を出力するための出力インタフェース472等が接続されている。

【0044】

時計IC423が接続されていることで、CPU410は、現在時刻を取得することが可能である。7セグメント表示器440は、スロットマシン100の内部に設けられており、たとえば副制御部400に設定された所定の情報を遊技店の係員等が確認できるようになっている。更に、出力インタフェース470には、デマルチプレクサ419が接続されている。デマルチプレクサ419は、出力インタフェース470から送信された信号を各表示部等に分配する。即ち、デマルチプレクサ419は、CPU410から受信されたデータに応じて上部ランプ150、サイドランプ151、中央ランプ152、腰部ランプ153、下部ランプ154、リールパネルランプ128、タイトルパネルランプ170、払出口ストロボ171を制御する。タイトルパネルランプ170は、タイトルパネル162を照明するランプであり、払出口ストロボ171は、メダル払い出し口155の内側に設置されたストロボタイプのランプである。なお、CPU410は、扉・液晶画面制御部490への信号送信は、デマルチプレクサ419を介して実施する。扉・液晶画面制御部490は、液晶表示装置157及び扉163を制御する制御部である。

10

【0045】

< 図柄配列 >

20

【0046】

次に、図5を用いて、上述の各リール110～112に施される図柄配列について説明する。なお、同図は、各リール（左リール110、中リール111、右リール112）に施される図柄の配列を平面的に展開して示した図である。

【0047】

各リール110～112には、同図の右側に示す複数種類（本実施例では、8種類）の図柄が所定コマ数（本実施例では、番号0～20の21コマ）だけ配置されている。また、同図の左端に示した番号0～20は、各リール110～112上の図柄の配置位置を示す番号である。例えば、本実施例1では、左リール110の番号1のコマには「BB1図柄」、中リール111の番号0のコマには「CHANCE図柄（チャンス図柄）」、右リール112の番号2のコマには「リプレイ図柄」がそれぞれ配置されている。

30

【0048】

< 入賞役の種類 >

【0049】

次に、図6を用いて、スロットマシン100の入賞役の種類について説明する。なお、同図は入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役の名称、各入賞役に対応する図柄組合せ、各入賞役の払出枚数、および各入賞役の作動を示した図である。

【0050】

スロットマシン100の入賞役には、ボーナス役1（BB1）と、ボーナス役2（BB2）と、ボーナス役3（RB）と、小役（CHANCE、ベル、スイカ、チェリー）と、再遊技役（リプレイ）がある。なお、入賞役の種類は、これに限定されるものではなく、任意に採用できることは言うまでもない。

40

【0051】

本明細書における入賞役のうち、ボーナス役1（BB1）、ボーナス役2（BB2）およびボーナス役3（RB）はボーナス遊技に移行する役として、再遊技役（リプレイ）は新たにメダルを投入することなく再遊技が可能となる役として、また、小役1（CHANCE）は所定の特典が得られる可能性を示唆する役として、それぞれ入賞役とは区別され「作動役」と呼ばれる場合があるが、本明細書における「入賞役」には、作動役である、ボーナス役1（BB1）、ボーナス役2（BB2）、ボーナス役3（RB）、再遊技役、および小役1（CHANCE）が含まれる。また、「入賞」とは、入賞役に対応する図柄

50

組合せが有効ライン上に表示されることをいうが、本明細書における「入賞」には、メダルの配当を伴わない(メダルの払い出しを伴わない)作動役の図柄組合せが有効ライン上に表示される場合も含まれ、例えば、ボーナス役1(BB1)、ボーナス役2(BB2)、ボーナス役3(RB)、再遊技役、小役1(CHANCE)への入賞が含まれる。

【0052】

「ボーナス役1(BB1)、ボーナス役2(BB2)」(以下、ボーナス役1(BB1)およびボーナス役2(BB2)を「ビッグボーナス(BB)」と総称する場合がある)は、入賞により特別遊技であるビッグボーナス遊技(BB遊技)が開始される特別役(作動役)である。対応する図柄組合せは、BB1が「BB1図柄-BB1図柄-BB1図柄」、BB2が「BB2図柄-BB2図柄-BB2図柄」である。また、BB1、BB2についてはフラグ持越しを行う。すなわち、BB1、BB2に内部当選すると、これを示すフラグが立つ(主制御部300のRAM313の所定のエリア内に記憶される)が、その遊技においてBB1、BB2に入賞しなかったとしても、入賞するまで内部当選を示すフラグが立った状態が維持され、次遊技以降でもBB1、BB2に内部当選中となり、BB1に対応する図柄組合せ「BB1図柄-BB1図柄-BB1図柄」、BB2に対応する図柄組合せ「BB2図柄-BB2図柄-BB2図柄」が、有効ライン上に揃って入賞する状態にある。

10

【0053】

「ボーナス役3(RB)」(以下、ボーナス役3(RB)を「レギュラーボーナス」と称する場合がある。)は、入賞によりレギュラーボーナス遊技(RB遊技)が開始される特殊役(作動役)である。対応する図柄組合せは、「RB図柄-RB図柄-RB図柄」である。なお、RBについても上述のBBと同様にフラグ持越しを行う。但し、(詳細は後述するが)ビッグボーナス遊技(BB遊技)においては、レギュラーボーナス遊技(RB遊技)が内部当選することや、図柄組み合わせが入賞ライン上に表示されること、を開始条件とせず自動的に開始させる設定としてもよい。

20

【0054】

「小役1(CHANCE)、小役2(ベル)、小役3(スイカ)、小役4(チェリー)」(以下、単に「CHANCE」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」と称する場合がある)は、入賞により所定数のメダルが払い出される入賞役で、対応する図柄組合せは、CHANCEが「CHANCE図柄-CHANCE図柄-CHANCE図柄」、ベルが「ベル図柄-ベル図柄-ベル図柄」、スイカが「スイカ図柄-スイカ図柄-スイカ図柄」、チェリーが「チェリー図柄-ANY-ANY」である。また、対応する払出枚数は同図に示す通りである。なお、「チェリー図柄-ANY-ANY」の場合、左リール110の図柄が「チェリー図柄」であればよく、中リール111と右リール112の図柄はどの図柄でもよいことを示している。

30

【0055】

「再遊技役(リプレイ)」は、入賞により次回の遊技でメダル(遊技媒体)の投入を行うことなく遊技を行うことができる入賞役(作動役)であり、メダルの払出は行われない。なお、対応する図柄組合せは「リプレイ図柄-リプレイ図柄-リプレイ図柄」である。

【0056】

<図柄組合せの停止優先順位>

40

【0057】

次に、図7を用いて、各入賞役に対応する図柄組合せの停止優先順位について説明する。なお、同図は入賞役の優先停止順と、入賞役の名称と、各入賞役に対応する図柄組合せを停止させる際の停止条件を示した図である。

【0058】

本実施例では、再遊技役に内部当選した場合には、ボーナス役(ボーナス役1~3)や小役(小役1~小役4)に内部当選している場合であっても、再遊技役に対応する図柄組合せを、内部当選中の他の入賞役に対応する図柄組合せよりも優先して有効ライン上に停止させるようにリール110~112の停止制御を行う。例えば、後述する重複役として

50

ボーナス役 1 (B B 1) と再遊技役に同時に内部当選した場合には、再遊技役に対応する図柄組合せを、内部当選中のボーナス役 1 (B B 1) に対応する図柄組合せよりも優先して有効ライン上に停止させるようにルール 1 1 0 ~ 1 1 2 の停止制御を行う。

【 0 0 5 9 】

また、ボーナス役に内部当選した場合には、小役に内部当選している場合であっても、ボーナス役に対応する図柄組合せを、内部当選中の小役に対応する図柄組合せよりも優先して有効ライン上に停止させるようにルール 1 1 0 ~ 1 1 2 の停止制御を行う。例えば、後述する重複役としてボーナス役 1 (B B 1) と小役 1 (C H A N C E) に同時に内部当選した場合には、ボーナス役 1 に対応する図柄組合せを、内部当選中の小役 1 (C H A N C E) に対応する図柄組合せよりも優先して有効ライン上に停止させるようにルール 1 1 0 ~ 1 1 2 の停止制御を行う。すなわち、各入賞役の図柄組合せの優先停止順序は、優先順位の高い順に、再遊技役 > ボーナス役 > 小役としている。

10

【 0 0 6 0 】

< 入賞役の内部当選確率 >

【 0 0 6 1 】

次に、図 8 を用いて、各入賞役の内部当選確率について説明する。なお、同図は、設定 6 における単独役と重複役の内部当選確率の一例を R T モード別に示した図である。

【 0 0 6 2 】

各々の入賞役の内部当選確率は、各々の入賞役に対応付けされた抽選データの範囲に該当する数値データを、内部抽選時に取得される乱数値の範囲の数値データ (本実施例では 6 5 5 3 6) で除した値で求められる。抽選データは、予めいくつかの数値範囲に分割され、各数値範囲に各々の入賞役やハズレに対応付けしている。後述する入賞役内部抽選処理では、内部抽選を実行した結果得られた乱数値が、何れの入賞役に対応する抽選データに対応する値であったかを判定し、内部抽選役を決定する。この抽選データは少なくとも 1 つの入賞役の当選確率を異ならせた設定 1 ~ 設定 6 が用意され、遊技店の係員等はいずれかの設定値を任意に選択し、設定することができる (図 8 は設定 6 の抽選データの一例を示している) 。

20

【 0 0 6 3 】

また、本実施例では、上述の各入賞役 (一種類の入賞役に内部当選することが可能な役として「単独役」と称する場合がある) のほかに、複数種類の入賞役に同時に内部当選することが可能な重複役を設けている。例えば、NO 9 で示される重複役は、ボーナス役 1 (B B 1) と小役 1 (C H A N C E) に同時に内部当選することが可能な重複役であり、その内部当選確率は、R T 0 モード時が $62 / 65536$ 、R T 1 モード時 (B B 1 内部当選時) が $875 / 65536$ 、R T 1 モード時 (B B 2 内部当選時または R B 内部当選時) が 0、R T 2 モード時が 0、R T 3 モード時が $62 / 65536$ である。なお、詳細は後述するが、R T 0 モード時または R T 3 モード時において B B 1、B B 2 または R B 1 に内部当選した場合には、R T 1 モードに移行するとともに、B B 1 内部当選時は B B 1 に対応する抽選値、B B 2 内部当選時は B B 2 に対応する抽選値、R B 内部当選時は R B に対応する抽選値を用いて内部抽選を行う。

30

【 0 0 6 4 】

< 遊技状態の種類 >

【 0 0 6 5 】

次に、図 9 を用いて、スロットマシン 1 0 0 の遊技状態の種類について説明する。なお、同図は、遊技状態の遷移を示した状態遷移図である。

【 0 0 6 6 】

本実施例では、スロットマシン 1 0 0 の遊技状態は、通常遊技状態 (R T 0 モード) と、ビッグボーナス (B B) およびレギュラーボーナス (R B) のボーナス内部当選遊技 (R T 1 モード) と、B B 遊技と R B 遊技を含むボーナス遊技 (R T 2 モード) と、再遊技変動遊技 (R T 3 モード) と、に大別することができる。

【 0 0 6 7 】

40

50

< 通常遊技状態 (R T 0 モード) >

【 0 0 6 8 】

通常遊技状態 (R T 0 モード) の内容は特に限定されないが、例えば、内部抽選の結果が概ねハズレとなり、遊技者が複数回の遊技を行った場合に遊技中に獲得できるメダルの総数が、遊技中に投入したメダルの総数に満たないような遊技状態をいい、本実施例では、後述するボーナス内部当選遊技 (R T 1 モード)、ボーナス遊技 (R T 2 モード)、および再遊技変動遊技 (R T 3 モード) 以外の遊技状態をいう。この通常遊技状態 (R T 0 モード) では、 B B 1、 B B 2 または R B に内部当選した場合 (重複役による内部当選を含む) にボーナス内部当選遊技 (R T 1 モード) に移行し、 C H A N C E に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に再遊技変動遊技 (R T 3 モード) に移行する。また、再遊技変動遊技 (R T 3 モード) が終了した場合や、ボーナス遊技 (R T 2 モード) が終了した場合には、通常遊技状態 (R T 0 モード) に移行する。

10

【 0 0 6 9 】

< ボーナス内部当選遊技 (R T 1 モード) >

【 0 0 7 0 】

このボーナス内部当選遊技 (R T 1 モード) は、ボーナス役に対応する図柄組合せを有効ライン上に表示させることが可能となっている遊技状態をいう。このボーナス内部当選遊技 (R T 1 モード) は、通常遊技状態 (R T 0 モード) および再遊技変動遊技 (R T 3 モード) において、 B B 1、 B B 2 または R B に内部当選した場合 (重複役による内部当選を含む) に移行する。また、 B B 1、 B B 2 または R B に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に終了し、入賞したボーナス役 (ボーナス役 1 ~ 3) の種類に応じて、次に説明する B B 遊技 (B B 1 遊技、 B B 2 遊技) や R B 遊技に移行する。

20

【 0 0 7 1 】

< B B 遊技 (R T 2 モード) >

【 0 0 7 2 】

B B 遊技 (R T 2 モード) の内容は特に限定されないが、遊技者にとって通常遊技状態よりも利益の大きい遊技状態であり、本実施例では、遊技中に獲得するメダルの総数が、遊技中に投入したメダルの総数を超えるような遊技状態をいう。 B B 遊技の一つである B B 1 遊技は、ボーナス内部当選遊技 (R T 1 モード) において B B 1 に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に移行し、後述する R B 遊技を繰返し実行可能な遊技状態である。また、 B B 遊技の一つである B B 2 遊技は、ボーナス内部当選遊技 (R T 1 モード) において B B 2 に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に移行し、後述する R B 遊技を繰返し実行可能な遊技状態である。また、 B B 遊技 (B B 1 遊技または B B 2 遊技) は、遊技中に予め定められた所定の数 (例えば、 4 6 5 枚) を超えるメダルが払い出された場合に終了し、通常遊技状態 (R T 0 モード) に移行する。但し、 B B 遊技中の R B 遊技の開始条件は、 R B 遊技を開始する役 (例えば、リプレイ) を設定し、この役が内部当選した場合、または、入賞した場合に、 R B 遊技を開始するように設定してもよい。さらには、 B B 遊技は、 B B 遊技中の R B 遊技を除く B B 一般遊技を予め定めた回数 (例えば、 3 0 回) 実行した場合、または、 B B 遊技中に実行した R B 遊技の回数が予め定めた回数に達した場合 (例えば、 3 回) に終了するようにしてもよい。

30

40

【 0 0 7 3 】

< R B 遊技 (R T 2 モード) >

【 0 0 7 4 】

R B 遊技 (R T 2 モード) の内容は特に限定されないが、遊技者にとって通常遊技状態よりも利益の大きい遊技状態であり、本実施例では、遊技中に獲得するメダルの総数が、遊技中に投入したメダルの総数を超えるような遊技状態をいう。 R B 遊技は、ボーナス内部当選遊技 (R T 1 モード) において R B に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に移行する。また、 R B 遊技は、遊技中に予め定められた所定の数 (例えば、 5 0 枚) を超えるメダルが払い出された場合に終了し、通常遊技状態 (R T 0 モード) に移行する。但し、予め定めた所定の役が内部当選の確率を上昇させる変動 (例えば、「設定

50

1」、「通常遊技」に設定された「小役1」の内部当選確率1/15を、予め定めた所定の値である内部当選確率1/1.2に上昇させる)をし、予め定めた所定の数(例えば8回)の入賞があった場合に終了するようにしてもよい。

【0075】

<再遊技変動遊技(RT3モード)>

【0076】

再遊技変動遊技(RT3モード)の内容は特に限定されないが、本実施例では、再遊技役の内部当選確率を、通常遊技状態(RT0モード)における再遊技役の内部当選確率(本実施例では約1/7.3)よりも上昇させる変動を行う遊技状態である。再遊技変動遊技状態(RT3モード)は、通常遊技状態(RT0モード)においてCHANCEに対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に移行する。また、再遊技変動遊技状態(RT3モード)では、所定の遊技数(本実施例では5ゲーム)を消化した場合に通常遊技状態(RT0モード)に移行し、BB1、BB2またはRBに内部当選した場合(重複役による内部当選を含む)にボーナス内部当選遊技(RT1モード)に移行する。

10

【0077】

<主制御部メイン処理>

【0078】

次に、図10を用いて、主制御部300のメイン処理について説明する。なお、同図は、主制御部300のメイン処理の流れを示すフローチャートである。

【0079】

遊技の基本的制御は、主制御部300のMainCPU310が中心になって行い、電源断等を検知しないかぎり、MainCPU310が同図の主制御部メイン処理を繰り返し実行する。

20

【0080】

スロットマシン100に電源が投入されると、まず、主制御部メイン処理のステップS101において各種の初期化処理が実行され、その後、ステップS102では、メダル投入に関する処理を行う。ここでは、メダルの投入の有無をチェックし、投入されたメダルの枚数に応じて入賞ライン表示ランプ120を点灯させる。なお、前回の遊技で再遊技役に入賞した場合は、メダルの追加投入をすることなく前回の遊技と同じ賭け数の遊技を行うことができる。また、ステップS102では、遊技のスタート操作に関する処理を行う。ここでは、スタートレバー135が操作されたか否かのチェックを行い、スタート操作されたと判断した場合は、投入されたメダル枚数を確定するとともに、副制御部400に対してスタート信号(コマンド)を送信する準備を行う。なお、副制御部400に対するコマンドの送信は、後述する遊技状態制御処理において一括して行う。

30

【0081】

ステップS103では、有効な入賞ライン114を確定し、ステップS104では、乱数発生器317で発生させた乱数を取得する。

【0082】

ステップS105では、ステップS104で取得した乱数値と、ROM312に格納されている入賞役抽選テーブルを用いて、入賞役の内部抽選を行う。また、このステップS105では、入賞役内部抽選の結果、入賞役に内部当選したと判定した場合には入賞役に対応するコマンドを、また、ハズレ(入賞役の非当選)と判定した場合にはハズレに対応するコマンドを、副制御部400に送信する準備を行う。例えば、ボーナス役に内部当選した場合には、副制御部400に対してボーナス内部当選コマンドを送信する準備を行い、スイカまたはチェリーに内部当選した場合には、副制御部400に対してスイカ/チェリー内部当選コマンドを送信する準備を行う。

40

【0083】

ステップS106では、ステップS105の内部抽選結果等に基づき、停止位置データ選択テーブルを参照し、いずれか一つのリール停止制御テーブルを選択する。また、ステップ107では、リール回転開始処理により、全リール110~112の回転を開始させ

50

る。

【 0 0 8 4 】

ステップ S 1 0 8 では、演出用投入ボタン受付処理（詳細は後述）を行い、ステップ S 1 0 9 では、リール停止制御処理により、押されたストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 に対応するリール 1 1 0 ~ 1 1 2 の回転を停止させる。この際、各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 を、ステップ S 1 0 6 で選択したリール停止制御テーブルに基づいて停止させる。また、ステップ S 1 0 9 では、全てのリール 1 1 0 ~ 1 1 2 が停止した場合に、副制御部 4 0 0 に対して第 3 停止コマンドを送信する準備を行う。

【 0 0 8 5 】

ステップ S 1 1 0 では、ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 が押されることによって停止した図柄の入賞判定を行う。ここでは、有効ライン上に、内部当選した入賞役またはフラグ持越し中の入賞役に対応する図柄組合せが揃った（表示された）場合にその入賞役に入賞したと判定する。例えば、有効ライン上に「リプレイ図柄 - リプレイ図柄 - リプレイ図柄」が揃っていたならばリプレイ入賞と判定する。また、このステップ S 1 1 0 では、入賞判定の結果、入賞役に入賞したと判定した場合に、入賞役に対応するコマンドを副制御部 4 0 0 に送信する準備を行う。例えば、有効ライン上に「CHANCE 図柄 - CHANCE 図柄 - CHANCE 図柄」が表示された場合（チャンスに入賞した場合）には、副制御部 4 0 0 に対して CHANCE 図柄表示コマンドを送信する準備を行う。また、BB1、BB2、または RB に入賞した場合も同様に、副制御部 4 0 0 に対して BB1 入賞コマンド、BB2 入賞コマンド、または RB 入賞コマンドをそれぞれ送信する準備を行う。

【 0 0 8 6 】

ステップ S 1 1 1 では、メダル払出処理を行う。このメダル払出処理では、払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを払い出す。ステップ S 1 1 2 では、遊技状態制御処理を行う（詳細は後述）。以上により 1 遊技が終了し、以降、主制御部メイン処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。

【 0 0 8 7 】

< 演出用投入ボタン受付処理 >

【 0 0 8 8 】

次に、図 1 1 を用いて、上記主制御部メイン処理における演出用投入ボタン受付処理について説明する。なお、同図は、演出用投入ボタン受付処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 0 8 9 】

ステップ S 2 0 1 では、遊技者による BET ボタン（本実施例では、演出用投入ボタンとしても機能）1 3 1 の操作を受け付ける操作有効期間中（本実施例では、全てのリール 1 1 0 ~ 1 1 2 が停止されてからスタートレバー 1 3 5 の操作が行われるまでの間）であるか否かを判定し、操作有効期間中である場合にはステップ S 2 0 2 に進み、操作有効期間中でなければ処理を終了する。

【 0 0 9 0 】

演出用投入ボタン 1 3 1 の操作有効期間中である場合には、ステップ S 2 0 2 においてメダル投入ボタンセンサ 3 2 3 の検出結果を確認し、演出用投入ボタン 1 3 1 の受付があったか否かを判定する。そして、演出用投入ボタン 1 3 1 の受付があった場合にはステップ S 2 0 3 に進み、副制御部 4 0 0 に対して演出用ボタン受付コマンドを送信し、演出用投入ボタン 1 3 1 の受付がなかった場合には処理を終了する。

【 0 0 9 1 】

< 遊技状態制御処理 >

【 0 0 9 2 】

次に、図 1 2 を用いて、上記主制御部メイン処理における遊技状態制御処理について説明する。なお、同図は、遊技状態制御処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 0 9 3 】

ステップ S 3 0 1 では、現在の遊技状態がボーナスゲーム（BB1 遊技、BB2 遊技、

10

20

30

40

50

またはRB遊技)中であるか否かを判定し、該当する場合にはステップS302に進み、該当しない場合にはステップS302、S303の処理を実行することなくステップS304に進む。

【0094】

現在の遊技状態がボーナスゲーム中の場合には、ステップS302において払出カウンタ(メダルの払出枚数をカウントするためのカウンタ)を更新し、ステップS303において払出カウンタが示す払出枚数が所定値(BB1遊技およびBB2遊技の場合は465、RB遊技の場合は50)よりも大きいか否かを判定する。そして、払出枚数の値が所定値よりも大きい場合にはステップS310に進み、そうでない場合にはステップS304に進む。

10

【0095】

ステップS304では、上記ステップS105の内部抽選結果を参照してボーナス役に内部当選しているか否かを判定し、ボーナス役に内部当選している場合にはステップS305でボーナスフラグをセットした後ステップS310に進み、ボーナス役に内部当選していない場合にはステップS306に進む。

【0096】

ステップS306では、上記ステップS110の入賞判定の結果を参照して有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組合せが表示されているか否かを判定し、該当する場合にはステップS307に進んでボーナスゲームを設定するとともにステップS308でボーナスフラグをリセットする。より具体的には、入賞判定の結果、BB1に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されたと判定されている場合にはBB1遊技を開始するための設定を行い、入賞判定の結果、BB2に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されたと判定されている場合にはBB2遊技を開始するための設定を行い、入賞判定の結果、RBに対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されたと判定されている場合にはRB遊技を開始するための設定を行う。一方、入賞判定の結果、有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組合せが表示されていないと判定されている場合にはステップS309に進む。

20

【0097】

ステップS309では、上記ステップS110の入賞判定の結果を参照して有効ライン上にCHANCEに対応する図柄組合せが表示されているか否かを判定し、該当する場合にはステップS310に進み、該当しない場合にはステップS311に進む。ステップS310では、所定の待ち時間を設定した後、ステップS312に進んで遊技モード更新処理(詳細は後述)を行う。

30

【0098】

ステップS311では、再遊技変動遊技状態(RT3モード)を規定数(本実施例では5回)消化したか否かを判定し、消化した場合にはステップS312に進んで遊技モード更新処理を行い、消化していない場合にはステップS313に進む。

【0099】

ステップS313では、副制御部400に対して上述の各種コマンド(例えば、上記ステップ102で送信準備を行ったスタート信号や、上記ステップ105で送信準備を行ったボーナス内部当選コマンドなど)を送信し、ステップS314では、上記ステップS310で設定した所定の待ち時間が経過するのを待った後、処理を終了する。

40

【0100】

<遊技モード更新処理>

【0101】

次に、図13を用いて、上記遊技状態制御処理における遊技モード更新処理について説明する。なお、同図は、遊技モード更新処理の流れを示すフローチャートである。

【0102】

ステップS401では、上述の払出カウンタが示す払出枚数が所定値(BB1遊技およびBB2遊技の場合は465、RB遊技の場合は50)よりも大きいか否かを判定する。そして、払出枚数の値が所定値よりも大きい場合にはステップS403に進んでRTモー

50

ドをR T 0モードに設定し、そうでない場合にはステップS 4 0 2に進む。

【0 1 0 3】

ステップS 4 0 2では、再遊技変動遊技状態（R T 3モード）を規定数（本実施例では5回）消化したか否かを判定し、消化した場合にはステップS 4 0 3に進んでR TモードをR T 0モードに設定し、消化していない場合にはステップS 4 0 4に進む。

【0 1 0 4】

ステップS 4 0 4では、上記ステップS 1 0 5の内部抽選結果を参照してボーナス役に内部当選しているか否かを判定し、ボーナス役に内部当選している場合にはステップS 4 0 5に進んでR TモードをR T 1モードに設定し、ボーナス役に内部当選していない場合にはステップS 4 0 6に進む。

10

【0 1 0 5】

ステップS 4 0 6では、上記ステップS 1 1 0の入賞判定の結果を参照して有効ライン上にボーナス役に対応する図柄組合せが表示されているか否かを判定し、該当する場合にはR TモードをR T 2モードに設定し、該当しない場合にはR TモードをR T 3モードに設定する。

【0 1 0 6】

<副制御部メイン処理>

【0 1 0 7】

次に、図14を用いて、副制御部400のメイン処理について説明する。なお、同図は副制御部400のメイン処理の流れを示すフローチャートである。

20

【0 1 0 8】

ステップS 5 0 1では、主制御部300からのコマンドを受信したか否かを判断する。何らかのコマンドを受信した場合はステップS 5 0 2に進み、コマンドを受信していない場合はステップS 5 0 1の判定を繰り返し実行し、コマンド受信待ちとなる。

【0 1 0 9】

ステップS 5 0 2では、主制御部300から受信したコマンドを解析し、ステップS 5 0 3では演出処理を行う（詳細は後述）。副制御部400のCPU410は、以上の処理を、電源断等を検知しないかぎり繰り返し実行する。

【0 1 1 0】

<演出処理>

30

【0 1 1 1】

次に、図15を用いて、上記副制御部メイン処理における演出処理について説明する。なお、同図は演出処理の流れを示すフローチャートである。

【0 1 1 2】

ステップS 6 0 1～S 6 0 3では、主制御部300からCHANCE図柄表示コマンド、ボーナス内部当選コマンド、スイカ/チェリー内部当選コマンドのいずれかを受信したか否かを判定する。そして、いずれかのコマンドを受信した場合にはステップS 6 0 4に進み、いずれのコマンドも受信していない場合にはステップS 6 0 7に進む。

【0 1 1 3】

ステップS 6 0 4では、操作演出フラグ（後述する連打演出フラグ、タイミング演出フラグ）がセットされている否か（すでに操作演出が行われているか否か）を判定し、該当する場合にはステップS 6 0 5、S 6 0 6の処理を実行することなく、ステップS 6 0 7に進み、該当しない場合にはステップS 6 0 5に進む。

40

【0 1 1 4】

ステップS 6 0 5では、操作演出を実行するか否かを操作演出抽選で決定し、この操作演出抽選に当選した場合には、操作演出のうち、連打演出を行うかタイミング演出を行うかの振り分け抽選を行う。この振り分け抽選の結果、連打演出を行うことに決定した場合には、ステップS 6 0 6において操作演出フラグとして連打演出フラグをセットし（RAM413の所定記憶領域に連打演出を実行することを示す情報を記憶し）、タイミング演出を行うことに決定した場合には、ステップS 6 0 6において操作演出フラグとしてタイ

50

ミング演出フラグをセットする（RAM 413の所定記憶領域にタイミング演出を実行することを示す情報を記憶する）。一方、操作演出抽選に外れた場合にはステップS607に進む。

【0115】

ステップS607では、操作演出処理（詳細は後述）を行い、ステップS608では、その他の演出処理を行った後、処理を終了する。

【0116】

<操作演出処理>

【0117】

次に、図16を用いて、上記演出処理における操作演出処理について説明する。なお、同図は操作演出処理の流れを示すフローチャートである。

10

【0118】

ステップS701、S702では、連打演出フラグまたはタイミング演出フラグがセットされている否かを判定し、連打演出フラグがセットされている場合にはステップS703に進んで連打演出処理（詳細は後述）を行い、タイミング演出フラグがセットされている場合にはステップS704に進んでタイミング演出処理（詳細は後述）を行う。一方、いずれのフラグもセットされていない場合には処理を終了する。

【0119】

ステップS705では、演出期間が終了したか否かを判定し、演出期間が終了した場合にはステップS707に進み、演出期間が終了していない場合にはステップS706に進む。ステップS706では、主制御部300からスタート信号を受信したか否か（主制御部300がスタートレバー135の操作を受け付けたか否か）を判定し、スタートレバー135の操作を受け付けた場合には実行中の操作演出をキャンセルすべくステップS707に進み、そうでない場合には処理を終了する。なお、本実施例ではスタートレバー135の操作を受け付けた場合に操作演出をキャンセルし、キャンセルした時点の演出状態を反映して最終演出を行う例を示したが、本発明はこれに限定されず、例えば、操作演出中に演出ウェイト期間を設け、この演出ウェイト期間中はスタートレバー135の受付が無効となるように構成してもよい。このような構成とすれば、必ず実行したい演出（例えば、遊技者に対する重要なメッセージの表示など）を演出ウェイト期間中に行うことによって、遊技者の操作によって演出が中断されてしまうような事態を回避することが可能となる。

20

30

【0120】

ステップS707では、実行中の演出処理を終了した後、後述する最終演出を実行する。また、ステップS708では、後述する抽選値および判定値を初期化し（抽選値に初期抽選値を設定するとともに、判定値に初期的中判定値を設定し）、ステップS709では、操作演出フラグ（連打演出フラグ、タイミング演出フラグ）をリセットする。

【0121】

<連打演出処理>

【0122】

次に、図17を用いて、上記操作演出処理における連打演出処理について説明する。なお、同図は連打演出処理の流れを示すフローチャートである。

40

【0123】

ステップS801では、連打演出を実行中であるか否かを判定し、該当する場合にはステップS802、S803の処理を実行することなくステップS804に進み、該当しない場合にはステップS802に進む。ステップS802では、主制御部300から第3停止コマンドを受信したか否かを判定し、該当する場合にはステップS803において連打演出を実行し、該当しない場合にはステップ804に進む。なお、連打演出の詳細については後述する。

【0124】

ステップS804では、連打演出の開始から1秒が経過したか否かを判定し、該当する

50

場合にはステップS 8 0 6に進んで連打演出フラグ後期設定処理（詳細は後述）を行い、該当しない場合にはステップS 8 0 5に進んで連打演出フラグ前期設定処理を行う。

【 0 1 2 5 】

ステップS 8 0 7では、演出フラグ（攻撃演出フラグまたはダメージ演出フラグ）がセットされているか否かを判定し、該当する場合にはステップS 8 0 8に進み、該当しない場合には処理を終了する。ステップS 8 0 8では、ステップS 8 0 5の連打演出フラグ前期設定処理、またはステップS 8 0 6の連打演出フラグ後期設定処理においてセットされた演出フラグに対応する演出を実行し、ステップS 8 0 9では、上記ステップS 6 0 6でセットした演出フラグをリセットして処理を終了する。

【 0 1 2 6 】

< 連打演出フラグ前期設定処理 >

【 0 1 2 7 】

次に、図 1 8 を用いて、上記連打演出処理における連打演出フラグ前期設定処理について説明する。なお、同図は連打演出フラグ前期設定処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 1 2 8 】

ステップS 9 0 1では、主制御部 3 0 0 から演出用投入ボタン受付コマンドを受信したか否か（演出用投入ボタン 1 3 1 が操作されたか否か）を判定し、該当する場合にはステップS 9 0 2に進み、該当しない場合には処理を終了する。

【 0 1 2 9 】

ステップS 9 0 2では、攻撃演出フラグをセットし（RAM 4 1 3 の所定記憶領域に攻撃演出を実行することを示す情報を記憶し）、ステップS 9 0 3では、RAM 4 1 3 の所定記憶領域に記憶されるボタン操作カウントに1を加算して記憶する。また、ステップS 9 0 4では、後述する初期抽選値に基づいてダメージ抽選を行い、ダメージ抽選に当選したか否かを判定する。

【 0 1 3 0 】

図 1 9 (a) はダメージ抽選に用いるダメージ抽選テーブルの一例を示した図である。このダメージ抽選テーブルには、抽選値の区分と、抽選値の各区分に対応する当選確率（ボーナスの内部当選なし、内部当選あり）の情報が含まれており、これらの情報はROM 4 1 2 の所定記憶領域に予め記憶されている。なお、ダメージ抽選テーブルの右の備考には、各抽選値の説明を参考までに記載している。

【 0 1 3 1 】

例えば、ボーナスの内部当選なしの場合、ステップS 9 0 4では、1 / 3 0 の初期抽選値に基づいてダメージ抽選を行い、1 / 3 0 の確率でダメージ抽選に当選し、2 9 / 3 0 の確率でダメージ抽選に外れるようにダメージ抽選が行われる。一方、ボーナスの内部当選ありの場合、ステップS 9 0 4では、1 / 1 5 の初期抽選値に基づいてダメージ抽選を行い、1 / 1 5 の確率でダメージ抽選に当選し、1 4 / 1 5 の確率でダメージ抽選に外れるようにダメージ抽選が行われる。このように、ボーナスの内部当選ありの場合には、ボーナスの内部当選なしの場合と比べ、ダメージ抽選の当選確率が高くなるように（本実施例では2倍の当選確率に）設定されている。

【 0 1 3 2 】

このようなダメージ抽選の結果、ダメージ抽選に当選した場合にはステップS 9 0 5に進んでダメージ演出フラグをセットする（RAM 4 1 3 の所定記憶領域にダメージ演出を実行することを示す情報を記憶する）。一方、ダメージ抽選に外れた場合には処理を終了する。

【 0 1 3 3 】

< 連打演出フラグ後期設定処理 >

【 0 1 3 4 】

次に、図 2 0 を用いて、上記連打演出処理における連打演出フラグ後期設定処理について説明する。なお、同図は連打演出フラグ後期設定処理の流れを示すフローチャートであ

10

20

30

40

50

る。

【0135】

ステップS1001では、ダメージ抽選に使用する抽選値（後述する高確率抽選値や低確率抽選値）がセット済みであるか否かを判定し、該当する場合にはステップS1002～S1005の処理を実行することなく、ステップS1006に進み、該当しない場合にはステップS1002に進む。

【0136】

ステップS1002では、RAM413に記憶している上述のボタン操作カウンターの値を参照し、演出用投入ボタン131の操作回数が5回以上であるか否かを判定する。そして、演出用投入ボタン131の操作回数が5回以上である場合には、ステップS1004 10
においてダメージ抽選に使用する抽選値として低確率抽選値を設定し、演出用投入ボタン131の操作回数が5回未満である場合にはステップS1003においてダメージ抽選に使用する抽選値として高確率抽選値を設定する。例えば、上記図19(a)に示したダメージ抽選テーブルを使用する場合、ボーナスの内部当選なしのときには低確率抽選値として1/40を、また、高確率抽選値として1/10を設定する。一方、ボーナスの内部当選ありのときには低確率抽選値として1/20を、また、高確率抽選値として1/5を設定する。また、ステップS1005では、上述のボタン操作カウンターの値を0に設定してボタン操作回数をクリアする。

【0137】

ステップS1006では、主制御部300から演出用投入ボタン受付コマンドを受信したか否か（演出用投入ボタン131が操作されたか否か）を判定し、該当する場合にはステップS1007において攻撃演出フラグをセットし、該当しない場合は処理を終了する。また、ステップS1008では、ステップS1003またはステップS1004で設定した抽選値に基づいてダメージ抽選を行い、ダメージ抽選に当選したか否かを判定し、ダメージ抽選に当選した場合にはステップS1009に進んでダメージ演出フラグをセットし、ダメージ抽選に外れた場合には処理を終了する。 20

【0138】

< タイミング演出処理 >

【0139】

次に、図21を用いて、上記操作演出処理におけるタイミング演出処理について説明する。なお、同図はタイミング演出処理の流れを示すフローチャートである。 30

【0140】

ステップS1101では、タイミング演出を実行中であるか否かを判定し、該当する場合にはステップS1102、S1103の処理を実行することなくステップS1104に進み、該当しない場合にはステップS1102に進む。ステップS1102では、主制御部300から第3停止コマンドを受信したか否かを判定し、該当する場合にはステップS1103においてタイミング演出を実行し、該当しない場合にはステップS1104に進む。なお、タイミング演出の詳細については後述する。

【0141】

ステップS1104では、主制御部300から演出用投入ボタン受付コマンドを受信したか否か（演出用投入ボタン131が操作された否か）を判定し、該当する場合にはステップS1105に進み、該当しない場合には処理を終了する。 40

【0142】

ステップS1105では、ステップS1104で受信したコマンドが1回目であるか否かを判定し、該当する場合にはステップS1106に進んでタイミング演出フラグ前期設定処理（詳細は後述）を行い、該当しない場合にはステップS1107に進んでタイミング演出フラグ後期設定処理（詳細は後述）を行う。

【0143】

ステップS1108では、ステップS1106の連打演出フラグ前期設定処理、またはステップS1107の連打演出フラグ後期設定処理においてセットされた演出フラグ（爆 50

発演出フラグまたは不発演出フラグ)に対応する演出処理を実行し、ステップS 1 1 0 9では、上記ステップS 6 0 6でセットした演出フラグをリセットして処理を終了する。

【0 1 4 4】

< タイミング演出フラグ前期設定処理 >

【0 1 4 5】

次に、図22を用いて、上記タイミング演出処理におけるタイミング演出フラグ前期設定処理について説明する。なお、同図はタイミング演出フラグ前期設定処理の流れを示すフローチャートである。

【0 1 4 6】

ステップS 1 2 0 1では、発射演出フラグをセットする(RAM 4 1 3の所定記憶領域に発射演出を実行することを示す情報を記憶する)。ステップS 1 2 0 2では、後述する初期的中判定値に基づいて、的中したか否かの的中判定を行う。

【0 1 4 7】

図19(b)は的中判定に用いる的中判定テーブルの一例を示した図である。この的中判定テーブルには、判定値の区分と、判定値の各区分に対応するエリアレベル(ボーナスの内部当選なし、内部当選あり)の情報が含まれており、これらの情報はROM 4 1 2の所定記憶領域に予め記憶されている。なお、的中判定テーブルの右の備考には、各判定値の説明を参考までに記載している。また、エリアレベルとは、遊技者の演出用投入ボタン1 3 1の操作に基づいて決定する液晶表示装置1 5 7上の座標値と、液晶表示装置1 5 7に表示される画像の目標座標とのズレの許容範囲を数値で表したものであり、エリアレベルが大きいほど遊技者の操作に基づいて決定する座標値と目標座標とのズレの許容量が大きく、遊技者にとって難易度が低いことを示している。

【0 1 4 8】

例えば、ボーナスの内部当選なしの場合、ステップS 1 2 0 2では、エリアレベル2の初期的中判定値に基づいて的中判定を行い、実際の座標のズレの量が2以下の場合には的中したと判定し、実際の座標のズレの量が2よりも大きい場合には的中していないと判定する。一方、ボーナスの内部当選ありの場合、ステップS 1 2 0 2では、エリアレベル5の初期的中判定値に基づいて的中判定を行い、実際の座標のズレの量が5以下の場合には的中したと判定し、実際の座標のズレの量が5よりも大きい場合には的中していないと判定する。このように、ボーナスの内部当選ありの場合には、ボーナスの内部当選なしの場合と比べ、的中判定の難易度が低くなるように設定されている。

【0 1 4 9】

このような中判定の結果、的中した場合にはステップS 1 2 0 3において爆発演出フラグをセットする(RAM 4 1 3の所定記憶領域に爆発演出を実行することを示す情報を記憶する)。一方、的中しなかった場合にはステップS 1 2 0 4において不発演出フラグをセットする(RAM 4 1 3の所定記憶領域に不発演出を実行することを示す情報を記憶する)。ステップS 1 2 0 5では、ステップS 1 2 0 2の的中判定の結果(的中したか否かの情報)を初回操作状況としてRAM 4 1 3の所定記憶領域に記憶した後、処理を終了する。なお、爆発演出および不発演出については後述する。

【0 1 5 0】

< タイミング演出フラグ後期設定処理 >

【0 1 5 1】

次に、図23を用いて、上記タイミング演出処理におけるタイミング演出フラグ後期設定処理について説明する。なお、同図はタイミング演出フラグ後期設定処理の流れを示すフローチャートである。

【0 1 5 2】

ステップS 1 3 0 1では、発射演出フラグをセットする。ステップS 1 3 0 2では、的中判定に使用する的中判定値がセット済みであるか否かを判定し、該当する場合にはステップS 1 3 0 3 ~ S 1 3 0 5の処理を実行することなく、ステップS 1 3 0 6に進み、該当しない場合にはステップS 1 3 0 3に進む。

10

20

30

40

50

【0153】

ステップS1303では、タイミング演出フラグ初期設定処理のステップS1205でRAM413に記憶した初回操作状況を参照し、初回の操作が的中であるか否かを判定する。そして、初回の操作が的中である場合には、ステップS1305において的中判定に使用する判定値として低確率的中判定値を設定し、初回の操作が的中でない場合にはステップS1304において的中判定に使用する判定値として高確率的中判定値を設定する。例えば、上記図19(b)に示した的中判定テーブルを使用する場合、ボーナスの内部当選なしのときには低確率的中判定値として1を、また、高確率的中判定値として3を設定する。一方、ボーナスの内部当選ありのときには低確率的中判定値として4を、また、高確率的中判定値として6を設定する。

10

【0154】

ステップS1306では、ステップS1304またはステップS1305で設定した的中設定値に基づいて的中判定を行い、的中した場合にはステップS1307において爆発演出フラグをセットし、的中しなかった場合にはステップS1308において不発演出フラグをセットする。

【0155】

<操作演出>

【0156】

次に、上述の操作演出処理で行う操作演出について具体的に説明する。本実施例では、前回の遊技で(1)CHANCEに対応する図柄組合せが有効ライン上に表示された場合、(2)ボーナスに内部当選した場合、(3)スイカまたはチェリーに内部当選した場合、のいずれかに該当する場合(ステップS601~S603)に、ステップS605において上述の操作演出抽選および振り分け抽選を行い、操作演出として連打演出を行うかタイミング演出を行うかを決定する。

20

【0157】

図24は全てのリール110~112が停止されてからスタートレバー135が操作されるまで(全リール停止中)に行う操作演出の大まかな流れを示したタイムチャートである。副制御部400の演出処理では、操作演出抽選の結果、連打演出またはタイミング演出を行うことに決定した場合には、全てのリール110~112の停止後に、連打演出またはタイミング演出を行うことを事前に遊技者に報知するための報知演出を行う(図24の符号A~Bの期間)。図25(a)は連打演出前の報知演出の一例を示した図であり、この例では、全てのリール110~112の停止後に、液晶表示装置157に「BET連打で敵を攻撃せよ!!」といったメッセージの表示と、数字のカウントダウンの表示を行って、連打演出が開始されることを遊技者に報知している。また、図26(a)はタイミング演出前の報知演出の一例を示した図であり、この例では、全てのリール110~112の停止後に、液晶表示装置157に「BETボタンをタイミング良く叩いて敵を攻撃せよ!!」といったメッセージの表示と、数字のカウントダウンの表示を行って、タイミング演出が開始されることを遊技者に報知している。

30

【0158】

次に、副制御部400の演出処理では、振り分け抽選の結果、連打演出を行うことに決定した場合には、連打演出開始から所定時間(本実施例では1秒)が経過しているか否かを判定し(ステップS803)、連打演出開始から所定時間が経過する前は、演出用投入ボタン131の操作の有無を判定し(ステップS901)、操作があった場合には初期抽選値に基づいたダメージ抽選を行う(図24の符号B~Cの期間)。一方、連打演出開始から所定時間(1秒)が経過した後は、所定時間内における演出用投入ボタン131の操作回数が5回以上であったか否かを特定し(ステップS1002)、操作回数が5回以上であった場合には低確率抽選値に基づいたダメージ抽選を行い、操作回数が5回未満であった場合には高確率抽選値に基づいたダメージ抽選を行う(図24の符号C~Dの期間)。換言すれば、1秒以内に演出用投入ボタン131の操作を5回以上操作することができた遊技者(遊技操作に慣れた遊技者)に対しては、ダメージ抽選の当選確率が低くなるよ

40

50

うに設定し、1秒以内に演出用投入ボタンの操作を5回以上操作することができなかった遊技者（遊技操作に不慣れな遊技者）に対しては、ダメージ抽選の当選確率が高くなるように設定する。したがって、遊技操作に不慣れな遊技者であっても、遊技操作に慣れた遊技者と同等の演出を楽しむことができ、遊技者に技量の差による不公平感を感じさせることがない。

【0159】

また、副制御部400の演出処理では、連打演出の期間中（図24の符号B～Dの期間中）、演出用投入ボタン131の操作があった場合には攻撃演出を行い、さらに上述のダメージ抽選の結果、ダメージ抽選に当選した場合には、ダメージ演出を行う。図25（c）～（e）は連打演出における攻撃演出およびダメージ演出の一例を示した図であり、副制御部400の演出処理は、液晶表示装置157に連打演出の残り時間を表示すると共に、演出用投入ボタン131の操作があるたびに、飛行しているヘリコプターに向けて銃を発射している攻撃演出を行う。また、上述のダメージ抽選の結果、ダメージ抽選に当選した場合には、「HIT」の文字や、ヘリコプターが炎上している画像などを表示することによって、ヘリコプターがダメージを受けているダメージ演出を行う。また、連打演出の演出期間が終了した場合には、連打演出を終了して最終演出を行う（図24の符号D～Eの期間）。図27（a）は連打演出後の最終演出（成功演出）の一例を示した図であり、同図（b）は連打演出後の最終演出（失敗演出）の一例を示した図である。副制御部400の演出処理では、ボーナスに内部当選している場合には、例えば、液晶表示装置157に「ミッション成功」、「ボーナス確定！」というメッセージを表示することによって最終演出（成功演出）を行い、ボーナスに内部当選していない場合には、例えば、液晶表示装置157に「ミッション失敗」というメッセージを表示することによって最終演出（失敗演出）を行う。

【0160】

また、副制御部400の演出処理では、振り分け抽選の結果、タイミング演出を行うことに決定した場合には、タイミング演出開始後に演出用投入ボタン131の操作の回数を特定し（ステップS1104）、初回の操作では初期的中判定値に基づいた的中判定を行う（ステップS1202～S1204、図24の符号B～Cの期間）。一方、2回目以降の操作では初回の操作による的中判定が的中であったか否かを判定し、初回の操作による的中判定が的中であった場合には低確率的中判定値に基づいた的中判定を行い、初回の操作による的中判定が的中でなかった場合には高確率的中判定値に基づいた的中判定を行う（ステップS1303～S1305、図24の符号C～Dの期間）。換言すれば、初回の操作で的中させることができた遊技者（遊技操作に慣れた遊技者）に対しては、2回目以降の的中判定の的中確率が低くなるように設定し、初回の操作で的中させることができなかった遊技者（遊技操作に不慣れな遊技者）に対しては、2回目以降の的中判定の的中確率が高くなるように設定する。したがって、遊技に不慣れな遊技者であっても、遊技操作に慣れた遊技者と同等の演出を楽しむことができ、遊技者に技量の差による不公平感を感じさせることがない。

【0161】

また、副制御部400の演出処理では、的中判定によりの中と判定された場合には爆発演出を行い、的中判定によりの中と判定されなかった場合には不発演出を行う。図26（d）はタイミング演出における爆発演出の一例を示した図であり、副制御部400の演出処理は、液晶表示装置157にタイミング演出の残り時間を表示すると共に、「GOOD!」という文字やヘリコプターが爆発している画像などを表示することによって爆発演出を行う。また、図26（e）はタイミング演出における不発演出の一例を示した図であり、副制御部400の演出処理は、液晶表示装置157にタイミング演出の残り時間を表示すると共に、「MISS」という文字やヘリコプターが爆発していない画像などを表示することによって不発演出を行う。また、タイミング演出の演出期間が終了した場合には、タイミング演出を終了して最終演出を行う（図24の符号D～Eの期間）。図27（c）はタイミング演出後の最終演出（成功演出）の一例を示した図であり、同図（b）はタイ

ミング演出後の最終演出（失敗演出）の一例を示した図である。副制御部400の演出処理では、ボーナスに内部当選している場合には、例えば、液晶表示装置157に「ミッション成功」、「ボーナス確定!」というメッセージを表示することによって最終演出（成功演出）を行い、ボーナスに内部当選していない場合には、例えば、液晶表示装置157に「ミッション失敗」というメッセージを表示することによって最終演出（失敗演出）を行う。

【0162】

以上説明したように、本実施例に係るスロットマシン100は、所定の演出処理を行う演出処理手段と、演出処理手段により演出処理が行われる演出期間（本実施例では、操作演出中）に、遊技者による所定の操作（本実施例では、演出用投入ボタン131の押下操作）を受付ける操作受付手段と、操作受付手段により受け付けられた操作状況（本実施例では、所定時間内における演出用投入ボタン131の操作回数、演出用投入ボタン131の操作タイミング）を特定する操作状況特定手段と、操作状況特定手段により特定された操作状況に応じて、操作に起因した演出処理を行うための条件（本実施例では、抽選値や的中判定値）を設定する設定手段と、を備え、演出処理手段は、当該演出期間において、設定手段により設定された条件に基づき、操作に起因した演出処理（本実施例では、ダメージ演出、爆発演出、不発演出）を行うことを特徴とする、遊技台である。

【0163】

本実施例に係るスロットマシン100によれば、遊技者の操作状況に応じて多種多様な演出を行うことが可能となる上に、従来の遊技台よりも遊技者の遊技意欲を高めることができ、遊技者に退屈感を与えることが少ない。

【0164】

なお、前記条件は、前記操作に起因した演出処理（例えば、ダメージ演出）が所定の割合で行われる第1条件（例えば、低確率抽選値）と、該第1条件よりも前記操作に起因した演出処理が行われる割合が高い第2条件（例えば、高確率抽選値）と、を含み、前記操作状況特定手段は、前記操作状況（例えば、演出用投入ボタン131の操作回数）が予め定められた閾値（例えば、5回）を満たしているか否かを特定し、前記設定手段は、前記操作状況特定手段により前記閾値を満たしていると特定された場合（例えば、演出用投入ボタン131の操作回数が5回以上の場合）には前記第1条件を設定し、前記閾値を満たしていないと特定された場合（例えば、演出用投入ボタン131の操作回数が5回未満の場合）には前記第2条件を設定するように構成してもよい。

【0165】

このような構成とすれば、遊技者の操作技量に見合った演出を行うことができ、遊技者間の不平等感を解消することができる上に、遊技に不慣れな遊技者の遊技意欲を持続させることができる場合がある。

【0166】

また、前記操作受付手段により受け付けられた操作回数を計数する計数手段（例えば、ボタン操作カウンタ）をさらに備え、前記操作状況特定手段は、前記計数手段により計数された操作回数に基づいて、前記操作状況を特定するように構成してもよい。なお、計数手段はソフトウェアカウンタに限定されるものではなく、ハードウェアカウンタを適用することもできる。

【0167】

このような構成とすれば、遊技者による操作手段の操作回数に応じて演出を変化させることができ、遊技者を遊技に積極的に関与させて遊技に対する関心を高めることができる場合がある。また、例えば、操作手段を連続して操作（連打）させて、その連打回数に応じて演出を変化させるような遊技が容易に実現可能となる。

【0168】

また、前記条件は、前記操作に起因した演出処理が行われる割合が所定の確率で定められた抽選値（例えば、初期抽選値、低確率抽選値、高確率抽選値）であってもよい。

【0169】

10

20

30

40

50

このような構成とすれば、演出処理を行なうか否かに関してランダム性を持たせることができ、演出のバリエーションをより増加させることができる場合がある。

【0170】

なお、上記実施例においては、遊技間（全てのリール110～112の停止からスタートレバー135の操作開始までの間）に操作演出を行う例を示したが、本発明はこれに限定されず、例えば、図28（a）に示すように、スタートレバー135の操作開始（同図の符号Aのタイミング）とともに全てのリール110～112を停止させた状態で報知演出を開始した後、操作演出を行い（同図の符号B～Dの期間）、操作演出の終了（同図の符号Dのタイミング）とともに全てのリール110～112の回転を開始させてもよい。また、同図（b）に示すように、スタートレバー135の操作開始（同図の符号Aのタイ

10

【0171】

すなわち、複数種類の図柄が施された複数のリール110～112と、遊技者の操作により複数のリール110～112を回転駆動させるためのスタートレバー135と、複数のリール110～112の各々に設けられ、スタートレバー135の操作により回転駆動された複数のリール110～112を個別に停止させるための操作を受付ける停止操作受付手段（本実施例ではストップボタン）137～139と、停止操作受付手段137～139により停止操作を受付けた場合に、複数のリール110～112の各々を停止させる

20

【0172】

このような構成とすれば、遊技者を操作に起因した演出に集中させることができ、遊技者を困惑させることが無い上に、遊技にメリハリを与えることができる場合がある。

30

【0173】

また、前記演出処理手段は、遊技者によりスタートレバー135の操作が行われてから停止操作受付手段137～139が有効となるまでの期間に前記演出処理を行うように構成してもよい。

【0174】

このような構成とすれば、遊技者を操作に起因した演出に集中させることができ、遊技者を困惑させることが無い上に、遊技の開始ウェイト（4.1秒（例えば、上記図28（b）の符号A～Cの期間））の時間を有効に活用することができる場合がある。

【0175】

また、上記実施例においては、メダル（コイン）を遊技媒体としたスロットマシンの例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技球（例えば、パチンコ玉）を遊技媒体としたスロットマシンやパチンコ機などにも適用可能である。以下、本発明を適用したパチンコ機1100について詳細に説明する。

40

【0176】

<全体構成>

【0177】

まず、図29を用いて、パチンコ機1100の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機1100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【0178】

パチンコ機1100は、ガラス製または樹脂製の透明板部材1152および透明部材保

50

持枠 1154 からなる扉部材 1156 の奥側にガラスを通して視認可能に配設した後述する遊技盤(盤面) 1102 を備えている。

【0179】

扉部材 1156 の下方には、後述する発射モータ 1602 によって回転する発射杆 1138 と、この発射杆 1138 の先端部に取り付けて球を後述する遊技領域 1104 に向けて打ち出す発射槌 1140 と、この発射槌 1140 によって打ち出す球を後述する外レール 1106 に導くための発射レール 1142 と、球を一時的に貯留すると共に、貯留している球を順次、発射レール 1142 に供給するための貯留皿 1144 と、遊技者による押下操作が可能であり、所定の時期にその操作を検出した場合に後述する装飾図柄表示装置 1110 等による演出表示を変化させるためのチャンスボタン 1146 を配設している。 10

なお、チャンスボタン 1146 は、上述の連打演出やタイミング演出で使用される演出用投入ボタンとしても機能する。

【0180】

また、発射杆 1138 および発射槌 1140 の下方には、発射杆 1138 を制御して遊技領域 1104 に向けて球の発射強度の操作を行うための操作ハンドル 1148 を配設していると共に、貯留皿 1144 の下方には、貯留皿 1144 に貯留できない溢れ球を貯留するための下皿 1150 を設けている。

【0181】

図 30 は、遊技盤 1102 を正面から見た略示正面図である。遊技盤 1102 には、外レール 1106 と内レール 1108 とを配設し、遊技球(以下、単に「球」と称する場合がある。)が回転可能な遊技領域 1104 を区画形成している。 20

【0182】

遊技領域 1104 の略中央には、演出装置 1200 を配設している。この演出装置 1200 には、略中央に横長の装飾図柄表示装置 1110 を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置 1112 と、特別図柄表示装置 1114 と、普通図柄保留ランプ 1116 と、特別図柄保留ランプ 1118 と、高確中ランプ 1120 を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」と称する場合がある。

【0183】

演出装置 1200 は、可動部を動作して演出を行うものであり、詳細については後述する。装飾図柄表示装置 1110 は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な画像を表示するための表示装置であり、本実施例では液晶表示装置(Liquid Crystal Display)によって構成する。この装飾図柄表示装置 1110 は、左図柄表示領域 1110a、中図柄表示領域 1110b、右図柄表示領域 1110c および演出表示領域 1110d の 4 つの表示領域に分割し、左図柄表示領域 1110a、中図柄表示領域 1110b および左図柄表示領域 1110c はそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域 1110d は演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域 1110a、1110b、1110c、1110d の位置や大きさは、装飾図柄表示装置 1110 の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置 1110 は、液晶表示装置に代えて、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、EL(Electro Luminescence)表示装置、ドラム式表示装置、リーフ式表示装置等他の表示デバイスを採用してもよい。 30 40

【0184】

普図表示装置 1112 は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施例では 7セグメント LED によって構成する。特図表示装置 1114 は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施例では 7セグメント LED によって構成する。

【0185】

普図保留ランプ 1116 は、保留している普図変動遊技の数を示すためのランプであり、本実施例では、普図変動遊技を 2 つまで保留することを可能としている。特図保留ランプ 1118 は、保留している特図変動遊技の数を示すためのランプであり、本実施例では、特図変動遊技を 4 つまで保留することを可能としている。高確中ランプ 1120 は、遊 50

技状態が高確率状態であること、または高確率状態になることを示すためのランプであり、遊技状態を低確率状態から高確率状態にする場合に点灯し、高確率状態から低確率状態にする場合に消灯する。

【0186】

また、この演出装置1200の周囲には、一般入賞口1122と、普図始動口1124と、第1特図始動口1126と、第2特図始動口1128と、可変入賞口1130を配設している。一般入賞口1122は、本実施例では遊技盤1102に複数配設しており、この一般入賞口1122への入球を所定の球検出センサ(図示省略)が検出した場合(一般入賞口1122に入賞した場合)、後述する払出装置1552を駆動し、所定の個数(本実施例では10個)の球を賞球として貯留皿1144に排出する。貯留皿1144に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。なお、一般入賞口1122に入球した球は、パチンコ機1100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施例では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球(遊技球)」と呼ぶ。

10

【0187】

普図始動口1124は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施例では遊技盤1102の左側に1つ配設している。普図始動口1124を通過した球は一般入賞口1122に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。球が普図始動口1124を通過したことを所定の玉検出センサが検出した場合、パチンコ機1100は、普図表示装置1112による普図変動遊技を開始する。

20

【0188】

第1特図始動口1126は、本実施例では遊技盤1102の中央に1つだけ配設している。この第1特図始動口1126への入球を所定の球検出センサが検出した場合、後述する払出装置1552を駆動し、所定の個数(本実施例では3個)の球を賞球として貯留皿1144に排出するとともに、特図表示装置1114による特図変動遊技を開始する。なお、第1特図始動口1126に入球した球は、パチンコ機1100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0189】

第2特図始動口1128は、電動チューリップ(電チュー)と呼ばれ、本実施例では第1特図始動口1126の真下に1つだけ配設している。この第2特図始動口1128は、左右に開閉自在な羽根を備え、羽根の閉鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置1112が当たり図柄を停止表示した場合に羽根が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。第2特図始動口1128への入球を所定の球検出センサが検出した場合、後述する払出装置1552を駆動し、所定の個数(本実施例では5個)の球を賞球として後述する貯留皿1144に排出するとともに、特図表示装置1114による特図変動遊技を開始する。なお、第2特図始動口1128に入球した球は、パチンコ機1100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

30

【0190】

可変入賞口1130は、大入賞口またはアタッカーと呼ばれ、本実施例では遊技盤1102の中央部下方に1つだけ配設している。この可変入賞口1130は、開閉自在な扉部材を備え、扉部材の閉鎖中は球の入球が不可能であり、特図変動遊技に当選し、特図表示装置1114が大当たり図柄を停止表示した場合に扉部材が所定の時間間隔(例えば、開放時間29秒、閉鎖時間1.5秒)、所定の回数(例えば15回)で開閉する。可変入賞口1130への入球を所定の球検出センサが検出した場合、後述する払出装置1552を駆動し、所定の個数(本実施例では15球)の球を賞球として貯留皿1144に排出する。なお、可変入賞口1130に入球した球は、パチンコ機1100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

40

【0191】

50

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材 1 1 3 2 や、遊技釘 1 1 3 4 を複数個、配設していると共に、内レール 1 1 0 8 の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機 1 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口 1 1 3 6 を設けている。

【 0 1 9 2 】

このパチンコ機 1 1 0 0 は、遊技者が貯留皿 1 1 4 4 に貯留している球を発射レール 1 1 4 2 の発射位置に供給し、遊技者の操作ハンドル 1 1 4 8 の操作量に応じた強度で発射モータ 1 6 0 2 を駆動し、発射杆 1 1 3 8 および発射槌 1 1 4 0 によって外レール 1 1 0 6、内レール 1 1 0 8 を通過させて遊技領域 1 1 0 4 に打ち出す。そして、遊技領域 1 1 0 4 の上部に到達した球は、打球方向変換部材 1 1 3 2 や遊技釘 1 1 3 4 等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口 1 1 2 2、可変入賞口 1 1 3 0）や始動口（第 1 特図始動口 1 1 2 6、第 2 特図始動口 1 1 2 8）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口 1 1 2 4 を通過するのみでアウト口 1 1 3 6 に到達する。

10

【 0 1 9 3 】

< 演出装置 >

【 0 1 9 4 】

次に、パチンコ機 1 1 0 0 の演出装置 1 2 0 0 について説明する。この演出装置 1 2 0 0 の前面側には、ワープ装置 1 2 3 0 およびステージを配設し、演出装置 1 2 0 0 の背面側には、装飾図柄表示装置 1 1 1 0 および遮蔽手段 1 2 5 0 を配設している。すなわち、演出装置 1 2 0 0 において、装飾図柄表示装置 1 1 1 0 および遮蔽手段 1 2 5 0 は、ワープ装置 1 2 3 0 およびステージの後方に位置することとなる。

20

【 0 1 9 5 】

ワープ装置 1 2 3 0 は、演出装置 1 2 0 0 の左上方に設けた入球口 1 2 3 2 に入った遊技球を演出装置 1 2 0 0 の前面下方の前面ステージ 1 2 3 4 に排出し、さらに、前面ステージ 1 2 3 4 に排出した遊技球が前面ステージ 1 2 3 4 の中央部後方に設けた第 2 の入球口 1 2 3 6 に入った場合は、遊技球を、第 1 特図始動口 1 1 2 6 の上方である演出装置 1 2 0 0 の下部中央に設けた排出口 1 2 3 8 から第 1 特図始動口 1 1 2 6 に向けて排出するものである。この排出口 1 2 3 8 から排出した遊技球は特図始動口 1 1 2 6 に入球しやすくなっている。

30

【 0 1 9 6 】

遮蔽手段 1 2 5 0 は、格子状の左扉 1 2 5 0 a および右扉 1 2 5 0 b からなり、装飾図柄表示装置 1 1 1 0 および前面ステージ 1 2 3 4 の間に配設する。左扉 1 2 5 0 a および右扉 1 2 5 0 b の上部には、図示しない 2 つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉 1 2 5 0 a および右扉 1 2 5 0 b は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽手段 1 2 5 0 は、左右扉 1 2 5 0 a、1 2 5 0 b を閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置 1 1 1 0 を視認し難いように遮蔽する。左右扉 1 2 5 0 a、1 2 5 0 b を開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置 1 1 1 0 の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置 1 1 1 0 の表示の全てを視認可能である。また、左右扉 1 2 5 0 a、1 2 5 0 b は、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左右扉 1 2 5 0 a、1 2 5 0 b は、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置 1 1 1 0 の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置 1 1 1 0 による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の装飾図柄表示装置 1 1 1 0 を全く視認不可にしてもよい。

40

【 0 1 9 7 】

< 制御部 >

【 0 1 9 8 】

50

次に、図 3 1 を用いて、このパチンコ機 1 1 0 0 の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

【 0 1 9 9 】

パチンコ機 1 1 0 0 の制御部は、大別すると、遊技の中枢部分を制御する主制御部 1 3 0 0 と、主制御部 1 3 0 0 が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主に演出の制御を行う副制御部 1 4 0 0 と、主制御部 1 3 0 0 が送信するコマンドに応じて、主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部 1 5 5 0 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 1 6 0 0 と、パチンコ機 1 1 0 0 に供給される電源を制御する電源管理部 1 6 5 0 によって構成している。

【 0 2 0 0 】

< 主制御部 >

【 0 2 0 1 】

まず、パチンコ機 1 1 0 0 の主制御部 1 3 0 0 について説明する。

【 0 2 0 2 】

主制御部 1 3 0 0 は、主制御部 1 3 0 0 の全体を制御する基本回路 1 3 0 2 を備えており、この基本回路 1 3 0 2 には、CPU 1 3 0 4 と、制御プログラムや各種データを記憶するための ROM 1 3 0 6 と、一時的にデータを記憶するための RAM 1 3 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 1 3 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 1 3 1 2 を搭載している。なお、ROM 1 3 0 6 や RAM 1 3 0 8 については他の記憶手段を用いてもよく、この点は後述する副制御部 1 4 0 0 についても同様である。この基本回路 1 3 0 2 の CPU 1 3 0 4 は、水晶発信器 1 3 1 4 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【 0 2 0 3 】

また、基本回路 1 3 0 2 には、水晶発信器 1 3 1 4 が出力するクロック信号を受信する度に 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用しているカウンタ回路 1 3 1 6（この回路には 2 つのカウンタを内蔵しているものとする）と、各始動口、入賞口の入り口および可変入賞口の内部に設けた球検出センサを含む各種センサ 1 3 1 8 が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果をカウンタ回路 1 3 1 6 および基本回路 1 3 0 2 に出力するためのセンサ回路 1 3 2 0 と、特図表示装置 1 1 1 4 の表示制御を行うための表示回路 1 3 2 2 と、普図表示装置 1 1 1 2 の表示制御を行うための表示回路 1 3 2 4 と、各種状態表示部 1 3 2 6（普図保留ランプ 1 1 1 6、特図保留ランプ 1 1 1 8、高確中ランプ 1 1 1 8 等）の表示制御を行うための表示回路 1 3 2 8 と、第 2 特図始動口 1 1 2 8 や可変入賞口 1 1 3 0 等を開閉駆動する各種ソレノイド 1 3 3 0 を制御するためのソレノイド回路 1 3 3 2 を接続している。

【 0 2 0 4 】

なお、第 1 特図始動口 1 1 2 6 に球が入賞したことを球検出センサ 1 3 1 8 が検出した場合には、センサ回路 1 3 2 0 は球を検出したことを示す信号をカウンタ回路 1 3 1 6 に出力する。この信号を受信したカウンタ回路 1 3 1 6 は、第 1 特図始動口 1 1 2 6 に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第 1 特図始動口 1 1 2 6 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。また、カウンタ回路 1 3 1 6 は、第 2 特図始動口 1 1 2 8 に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、第 2 特図始動口 1 1 2 8 に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第 2 特図始動口 1 1 2 8 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。

【 0 2 0 5 】

さらに、基本回路 1 3 0 2 には、情報出力回路 1 3 3 4 を接続しており、主制御部 1 3 0 0 は、この情報出力回路 1 3 3 4 を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路 1 6 5 2 にパチンコ機 1 1 0 0 の遊技情報（例えば、遊技状態）を出力する。

【 0 2 0 6 】

10

20

30

40

50

また、主制御部 1300 は、副制御部 1400 にコマンドを送信するための出力インタフェースと、払出制御部 1550 にコマンドを送信するための出力インタフェースをそれぞれ備えており、この構成により、副制御部 1400 および払出制御部 1550 との通信を可能としている。なお、主制御部 1300 と副制御部 1400 および払出制御部 1550 との情報通信は一方の通信であり、主制御部 1300 は副制御部 1400 および払出制御部 1550 にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、副制御部 1400 および払出制御部 1550からは主制御部 1300 にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

【0207】

<副制御部>

【0208】

次に、パチンコ機 1100 の副制御部 1400 について説明する。

【0209】

副制御部 1400 は、主に主制御部 1300 が送信したコマンド等に基づいて副制御部 1400 の全体を制御する基本回路 1402 を備えており、この基本回路 1402 には、CPU 1404 と、制御プログラムや各種データを記憶するための ROM 1406 と、一時的にデータを記憶するための RAM 1408 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 1410 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 1412 を搭載している。この基本回路 1402 の CPU 1404 は、水晶発信器 1414 が出力する所定期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【0210】

また、基本回路 1402 には、スピーカ 1416 (およびアンプ) の制御を行うための音源 IC 1418 と、各種ランプ 1420 の制御を行うための表示回路 1422 と、演出装置 1200 の演出用可動体等を駆動する駆動装置であるソレノイドまたはモータ等が含まれる各種演出用駆動装置 1424 の制御を行うための演出用駆動装置制御回路 1426 と、装飾図柄表示装置 (液晶表示装置) 1110 および遮蔽手段 1250 の制御を行うための副制御部 1500 と、チャンスボタン 1146 の押下を検出して信号を出力するチャンスボタン検出回路 1380 を接続している。

【0211】

<払出制御部、発射制御部、電源管理部>

【0212】

次に、パチンコ機 1100 の払出制御部 1550、発射制御部 1600、電源管理部 1650 について説明する。

【0213】

払出制御部 1550 は、主に主制御部 1300 が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装置 1552 を制御すると共に、払出センサ 1554 が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、インタフェース部 1556 を介して、パチンコ機 1100 とは別体で設けられたカードユニット 1654 との通信を行う。

【0214】

発射制御部 1600 は、払出制御部 1550 が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、操作ハンドル 1148 内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による発射ハンドル 1148 の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、発射杆 1138 および発射槌 1140 を駆動する発射モータ 1602 の制御や、貯留皿 1144 から発射レール 1142 に球を供給する球送り装置 1604 の制御を行う。

【0215】

電源管理部 1650 は、パチンコ機 1100 に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部 1300、副制御部 1400 等の各制御部や払出装置 1552 等の各装置に供給する。さらに、電源管理部 1650 は、外部からの電源が断られた後も所定の部品 (例えば主制御部 1300 の RAM 1308 等) に所定の期間 (例えば

10

20

30

40

50

10日間)電源を供給するための蓄電回路(例えばコンデンサ)を備えている。

【0216】

<遊技制御処理>

【0217】

次に、パチンコ機1100の主制御部1300が行う遊技制御処理について説明する。

【0218】

主制御部1300は、第1特図始動口1126または第2特図始動口1128への入球を所定の球検出センサが検出した場合に特図変動遊技を開始する。また、特図変動遊技の開始時に、図示しない抽選テーブルを用いて、15ラウンド(15R)の大当たり遊技に当選とするか、7ラウンド(7R)の大当たり遊技に当選とするか、不当選(外れ)とするかの決定(大当たり決定)を行う。なお、大当たり遊技とは、可変入賞口1130の扉部材を所定間隔で開放する遊技をいい、ラウンド(R)とは、大当たり遊技を構成する一単位の遊技をいい、例えば、可変入賞口1130の扉部材を所定回数開放させる遊技や、可変入賞口1130に所定数の球が入球した時に終了させる遊技をいう。また、本実施例では、後述する通常遊技における大当たり遊技(7Rまたは15R)の当選確率を1/251.5、後述する確率変動遊技における大当たり遊技(7Rまたは15R)の当選確率を1/25.15としている。また、大当たり遊技(7Rまたは15R)のうち、大当たり遊技(7R)の当選確率を4/5、大当たり遊技(15R)の当選確率を1/5とし、全ての大当たり遊技に30回の時短遊技(例えば、特図変動遊技における特図の変動時間を短縮する遊技、普図変動遊技における普図の変動時間を短縮する遊技、第2特図始動口1128の羽根の開放時間を延長する遊技、第2特図始動口1128の羽根の開放回数を増加させる遊技、または、第2特図始動口1128の羽根の開放時間を延長し、且つ、第2特図始動口1128の羽根の開放回数を増加させる遊技)を付加するようにしている。

【0219】

また、主制御部1300は、大当たり遊技の当選確率を大当たり遊技の終了後に通常確率(本実施例では1/251.5)とするか(通常遊技に当選とするか)、大当たり遊技の当選確率を大当たり遊技の終了後に通常確率よりも高い確率(本実施例では1/25.15)とするか(確率変動遊技(確変)に当選とするか)の判定(確変移行判定)を行う。

【0220】

主制御部1300は、大当たり判定の結果(大当たり遊技(15R)の当選、大当たり遊技(7R)の当選、または外れ)と、確変移行判定の結果(通常遊技の当選、または確率変動遊技の当選)を、副制御部1400に対してコマンドで送信する。このコマンドを受信した副制御部1400は、大当たり判定や確変移行判定の結果に基づいて、後述する演出処理において装飾図柄表示装置1110の左、中、右図柄表示領域1110a~1110cに所定の図柄を停止表示する。また、主制御部1300は、大当たり遊技の15R(最終ラウンド)が終了したと判定した場合に、副制御部1400に対して最終ラウンド終了コマンドを送信し、大当たり遊技の7ラウンド(7R)が終了したと判定した場合に、副制御部1400に対して7R終了コマンドを送信する。

【0221】

<演出処理>

【0222】

次に、図32を用いて、パチンコ機1100の副制御部1400が行う演出処理について説明する。なお、同図はパチンコ機1100における演出処理の流れを示すフローチャートである。

【0223】

副制御部1400は、主制御部1300から受信したコマンドから大当たり判定や確変移行判定の結果を取得し、取得した結果に基づいて装飾図柄表示装置1110の左、中、右図柄表示領域1110a~1110cに停止表示する装飾図柄をランダムに選択する。本実施例では、装飾図柄表示装置1110の左、中、右図柄表示領域1110a~1110

10

20

30

40

50

cに3または7の装飾図柄を3つ並べて停止表示した場合には、大当たり遊技(15R)に当選(15R確定)し、且つ確率変動遊技に当選(確変が確定)していることを意味しており、装飾図柄表示装置1110の左、中、右図柄表示領域1110a~1110cに1、5、9のいずれかの装飾図柄を3つ並べて停止表示した場合には、大当たり遊技(15R)または大当たり遊技(7R)に当選し、且つ確率変動遊技に当選(確変が確定)していることを意味しており、装飾図柄表示装置1110の左、中、右図柄表示領域1110a~1110cに0、2、4、6、8のいずれかの装飾図柄を3つ並べて停止表示した場合には、大当たり遊技(15R)または大当たり遊技(7R)に当選し、且つ通常遊技または確率変動遊技に当選していることを意味している。

【0224】

演出処理のステップS1501では、主制御部1300から上述の最終ラウンド終了コマンドを受信したか否かを判定し、該当する場合にはステップS1504に進み、該当しない場合にはステップS1502に進む。ステップS1502では、主制御部1300から上述の7R終了コマンドを受信したか否かを判定し、該当する場合にはステップS1503に進み、該当しない場合にはステップS1506に進む。ステップS1503では、15R確定済みか否か(装飾図柄表示装置1110の左、中、右図柄表示領域1110a~1110cに3または7の装飾図柄を3つ並べて停止表示したか否か)を判定し、該当する場合にはステップS1506に進み、該当しない場合にはステップS1505に進む。

【0225】

ステップS1504では、確変が確定済みであるか否か(装飾図柄表示装置1110の左、中、右図柄表示領域1110a~1110cに1、3、5、7または9の装飾図柄を3つ並べて停止表示したか否か)を判定し、該当する場合にはステップS1506に進み、該当しない場合にはステップS1505に進む。ステップS1505では、操作演出フラグをセットし、ステップS1506では、操作演出フラグがセットされているか否かを判定する。そして、操作演出フラグがセットされている場合にはステップS1507において上述の操作演出処理を行い、操作演出フラグがセットされていない場合にはステップS1508に進む。ステップS1508では、その他の演出処理を行った後、処理を終了する。

【0226】

<操作演出>

【0227】

次に、パチンコ機1100における操作演出について具体的に説明する。本実施例では、(1)大当たり遊技の7Rが終了し、かつ15R確定済みで無い場合(本実施例では、大当たり遊技の開始時に装飾図柄表示装置1110の左、中、右図柄表示領域1110a~1110cに0、1、2、4、5、6、8、9のいずれかの装飾図柄を3つ並べて停止表示した場合)、(2)大当たり遊技の最終ラウンドが終了し、確変が確定していない場合(本実施例では、大当たり遊技の開始時に装飾図柄表示装置1110の左、中、右図柄表示領域1110a~1110cに0、2、4、6、8のいずれかの装飾図柄を3つ並べて停止表示した場合)、のいずれかに該当する場合(ステップS1501~S1505)に、ステップS1507において操作演出を行う。

【0228】

図33(a)は大当たり遊技の7Rが終了し、かつ15R確定済みで無い場合の操作演出の大まかな流れを示したタイムチャートである。この例では、大当たり遊技の7Rが終盤をむかえ、かつ15R確定済みで無い場合には、連打演出を行うことを事前に遊技者に報知するための報知演出を行う(例えば、装飾図柄表示装置1110の演出表示領域1110dに「チャンスボタンを連打して」といったメッセージを表示するとともに、数字のカウントダウンの表示を行う)。そして、報知演出の後(7Rの終了後。同図の符号Aのタイミング)に、可変入賞口1130の扉部材を一時的に閉鎖するとともに、遊技者によるチャンスボタン1146の操作(操作回数)に基づいて上述の連打演出(同図の符号A

10

20

30

40

50

～ Cの期間)および最終演出(同図の符号C～Dの期間)を行った後、ラウンド昇格(7R 15R)の判定結果を確認し(上述の大当たり判定の結果を主制御部1300からのコマンドに基づいて確認し)、ラウンド昇格が決定している場合(大当たり遊技(15R)に当選している場合)には大当たり遊技の8R目を開始する(同図の符号Dのタイミング)。

【0229】

図33(b)は大当たり遊技の最終ラウンドが終了し、確変が確定していない場合の操作演出の大まかな流れを示したタイムチャートである。この例では、大当たり遊技の最終ラウンドが終盤をむかえ、確変が確定していない場合には、タイミング演出を行うことを事前に遊技者に報知するための報知演出を行う(例えば、装飾図柄表示装置1110の演出表示領域1110dに「チャンスボタンをタイミング良く叩いて」といったメッセージを表示するとともに、数字のカウントダウンの表示を行う)。そして、報知演出の後(最終Rの終了後、同図の符号Aのタイミング)に、可変入賞口1130の扉部材を閉鎖するとともに、遊技者によるチャンスボタン1146の操作(操作タイミング)に基づいて上述のタイミング演出(同図の符号A～Cの期間)および最終演出(同図の符号C～Dの期間)を行った後、確変昇格の判定結果を確認し(上述の確変移行判定の結果を主制御部1300からのコマンドに基づいて確認し)、確変昇格が決定している場合(確率変動遊技に当選している場合)には確変を確定して特図変動遊技を開始する(同図の符号Dのタイミング)。

【0230】

以上説明したように、パチンコ機1100は、遊技領域1104に遊技球を発射する発射手段(例えば、発射ハンドル1148)と、発射手段により発射された遊技球が遊技領域1104に設けられた通過領域(例えば、第2特図始動口1128)を通過したことに基づいて、遊技者に有利な有利状態と遊技者に不利な不利状態とに可変可能な可変入賞球装置(例えば、可変入賞口1130)と、をさらに備え、前記演出処理手段は、前記可変入賞球装置が前記不利状態となっている期間に前記演出処理を行うことを特徴とする遊技台である。

【0231】

このようなパチンコ機1100によれば、遊技者の操作状況に応じて多種多様な演出を行うことが可能となる上に、従来の遊技台よりも遊技者の遊技意欲を高めることができ、遊技者に退屈感を与えることが少ない。また、遊技者を操作に起因した演出に集中させることができ、遊技者を困惑させることが無い上に、遊技にメリハリを与えることができる場合がある。

【0232】

なお、パチンコ機の代表例として1種パチンコについて説明したが、例えば、2種パチンコ、3種パチンコ、アレンジパチンコ、封入式パチンコなどに適用することもできることは言うまでも無い。

【0233】

また、大当たり遊技の7Rが終了し、かつ15R確定済みで無い場合に操作演出を行う例を示したが、例えば、1R～7Rのラウンド間に操作演出を行ってラウンド昇格の演出を行ってもよい。また、大当たり遊技の最終ラウンドが終了し、確変が確定していない場合に操作演出を行う例を示したが、例えば、1ラウンド開始前や時短中に操作演出を行って確変昇格の演出を行ってもよい。

【0234】

また、操作演出の例として、画像を用いた演出を例に挙げたが、本発明に係る操作演出はこれに限定されず、例えば、遊技台が備える装飾ランプや各種表示器の色や輝度を変化させたり、液晶表示装置などの表示手段に表示したインジケータのレベルを変化させたり、スピーカから出力する音声を変化させたり、リールや役物などの可動物の動きを変化させたり、遊技台の筐体や操作手段を振動させることによって操作演出を行ってもよい。

【0235】

また、ダメージ抽選テーブルや的中判定テーブルのデータ構成は、上記実施例のデータ構成に限定されず、例えば、図34(a)、(b)に示すように、操作演出を複数の単位演出によって構成する(この例では、演出を6つのステップ画像1~6で構成している)とともに、単位演出ごとに抽選データを対応付けし、遊技者による操作状況に応じて選択する単位演出(この例では、ステップ画像)を変化させ、操作演出の進行度合い(ストーリー)が異なるように構成してもよい。すなわち、前記操作に起因した演出処理は、複数種類の単位演出で構成されて予め定められた順序で実行される一連の演出を行う演出処理であり、前記条件は、前記操作状況特定手段により特定された操作状況に基づいて決定される前記一連の演出の進行度合いであってもよい。

【0236】

10

このような構成とすれば、操作に起因した演出に変化を持たせることができ、遊技者の遊技意欲をより一層高めることができる場合がある。

【0237】

また、パチンコ機等の実機の動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。

【0238】

なお、本発明の実施の形態に記載された作用および効果は、本発明から生じる最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。また、実施例に記載した複数の構成のうち、1つの構成に記載している内容を、他の構成に適用することでより遊技の幅を広げられる場合がある。

20

【産業上の利用可能性】

【0239】

本発明は、スロットマシンや遊技機(パチンコ等)に代表される遊技台に適用することができる。

【図面の簡単な説明】

【0240】

【図1】スロットマシンの外観斜視図を示したものである。

【図2】スロットマシンの図柄表示窓を拡大して示した部分拡大図である。

【図3】主制御部の回路ブロック図を示したものである。

30

【図4】副制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図5】各リールに施される図柄の配列を平面的に展開して示した図である。

【図6】入賞役(作動役を含む)の種類、各入賞役の名称、各入賞役に対応する図柄組合せ、各入賞役の払出枚数、および各入賞役の作動を示した図である。

【図7】入賞役の優先停止順と、入賞役の名称と、各入賞役に対応する図柄組合せを停止させる際の停止条件を示した図である。

【図8】設定6における単独役と重複役の内部当選確率の一例をRTモード別に示した図である。

【図9】遊技状態の遷移を示した状態遷移図である。

【図10】主制御部のメイン処理の流れを示すフローチャートである。

40

【図11】演出用投入ボタン受付処理の流れを示すフローチャートである。

【図12】遊技状態制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図13】遊技モード更新処理の流れを示すフローチャートである。

【図14】副制御部のメイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図15】演出処理の流れを示すフローチャートである。

【図16】操作演出処理の流れを示すフローチャートである。

【図17】連打演出処理の流れを示すフローチャートである。

【図18】連打演出フラグ前期設定処理の流れを示すフローチャートである。

【図19】(a)ダメージ抽選に用いるダメージ抽選テーブルの一例を示した図である。

(b)的中判定に用いる的中判定テーブルの一例を示した図である。

50

【図20】連打演出フラグ後期設定処理の流れを示すフローチャートである。

【図21】タイミング演出処理の流れを示すフローチャートである。

【図22】タイミング演出フラグ前期設定処理の流れを示すフローチャートである。

【図23】タイミング演出フラグ後期設定処理の流れを示すフローチャートである。

【図24】操作演出の大まかな流れを示したタイムチャートである。

【図25】(a)連打演出前の報知演出の一例を示した図である。(b)~(e)連打演出およびダメージ演出の一例を示した図である。

【図26】(a)タイミング演出前の報知演出の一例を示した図である。(b)~(e)タイミング演出の一例を示した図である。

【図27】(a)連打演出後の最終演出(成功演出)の一例を示した図である。(b)連打演出後の最終演出(失敗演出)の一例を示した図である。(c)タイミング演出後の最終演出(成功演出)の一例を示した図である。(d)タイミング演出後の最終演出(失敗演出)の一例を示した図である。

10

【図28】(a)(b)他の操作演出の大まかな流れを示したタイムチャートである。

【図29】パチンコ機を正面側(遊技者側)から見た外観斜視図である。

【図30】同パチンコ機の遊技盤を正面から見た略示正面図である。

【図31】同パチンコ機の制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図32】同パチンコ機の演出処理の流れを示すフローチャートである。

【図33】(a)は大当たり遊技の7Rが終了し、かつ15R確定済みで無い場合の操作演出の大まかな流れを示したタイムチャートであり、同図(b)は大当たり遊技の最終ラウンドが終了し、確変が確定していない場合の操作演出の大まかな流れを示したタイムチャートである。

20

【図34】(a)(b)他の抽選テーブルの一例を示した図である。

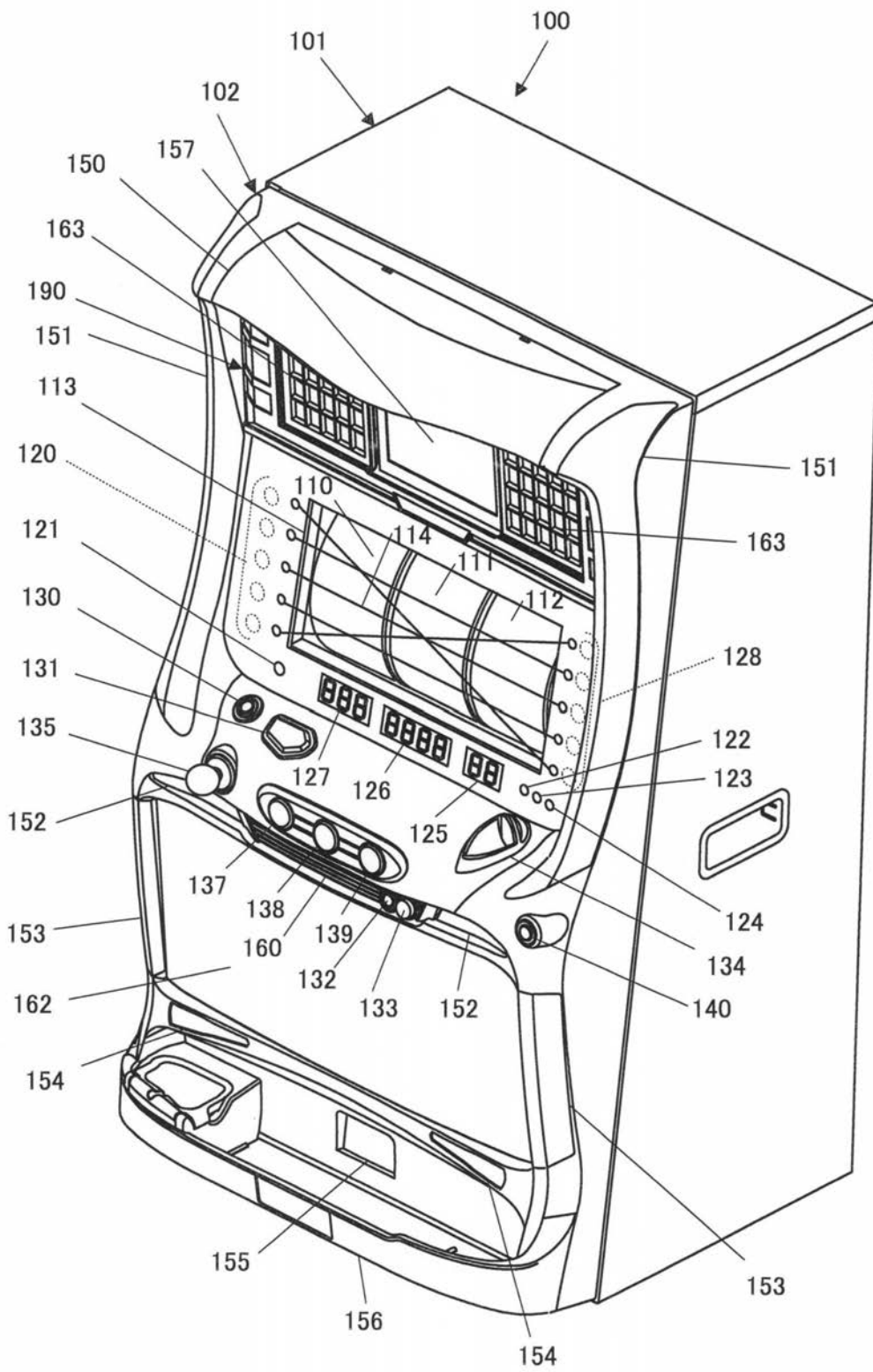
【符号の説明】

【0241】

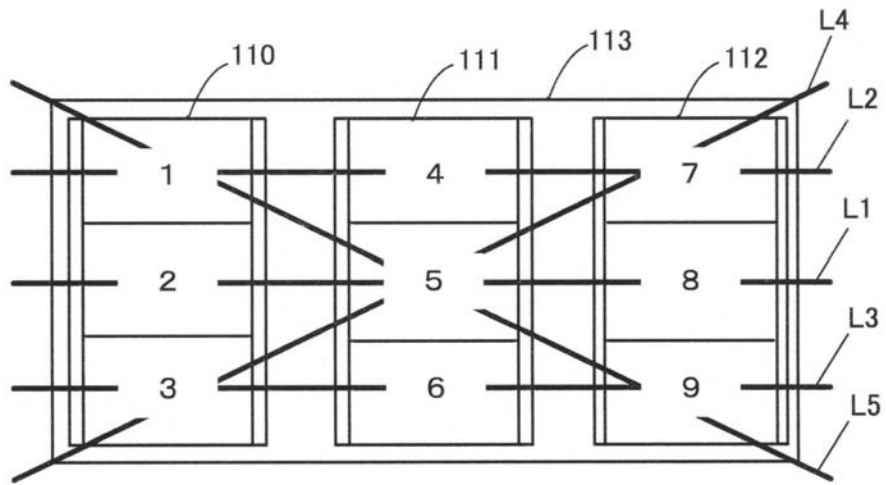
- 100 スロットマシン
- 101 本体
- 102 前面扉
- 110、111、112 リール
- 113 図柄表示窓
- 114 入賞ライン
- 120 入賞ライン表示ランプ
- 130、131 メダル投入ボタン
- 135 スタートレバー
- 137、138、139 ストップボタン
- 157 液晶表示装置
- 300 主制御部
- 400 副制御部

30

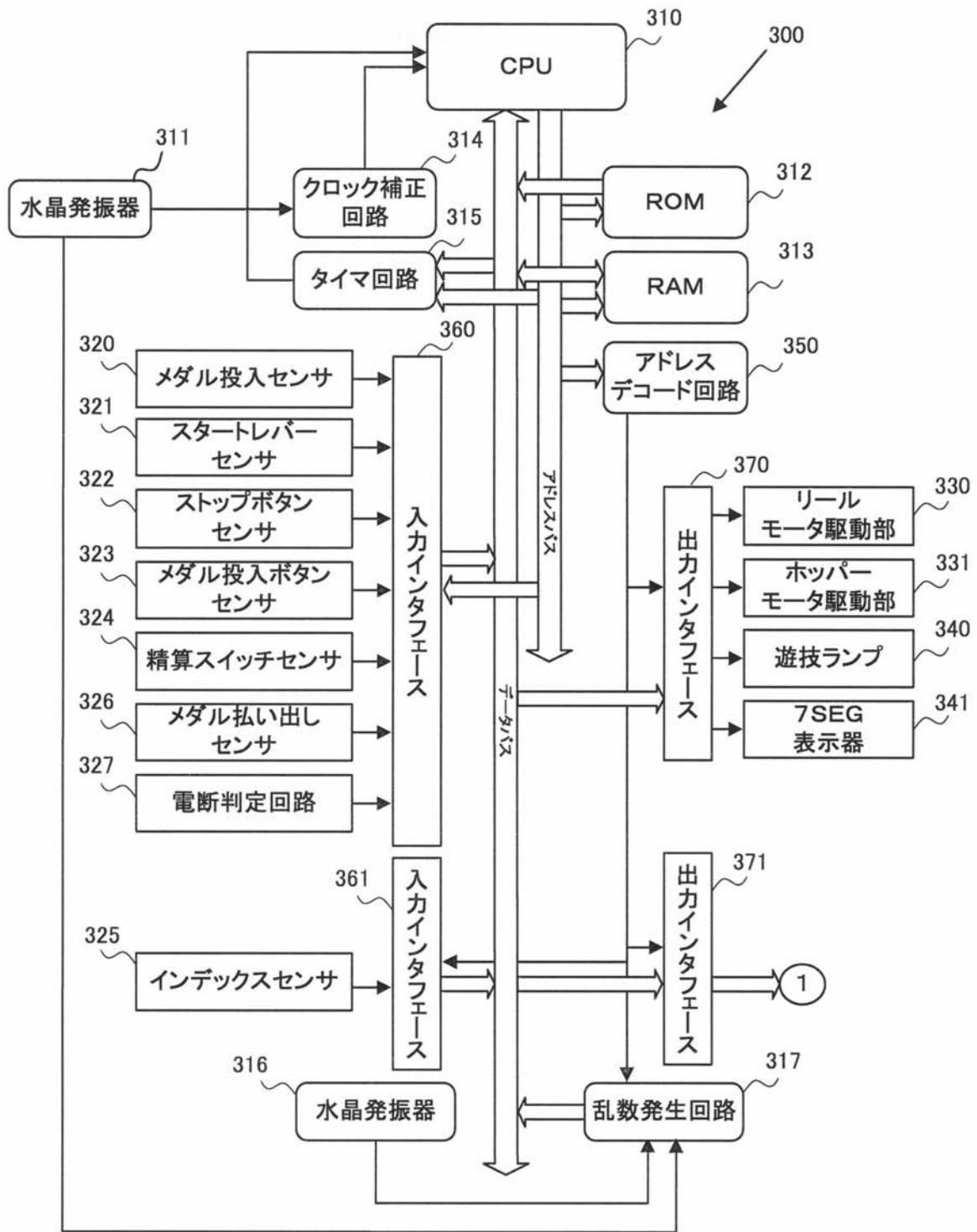
【図1】



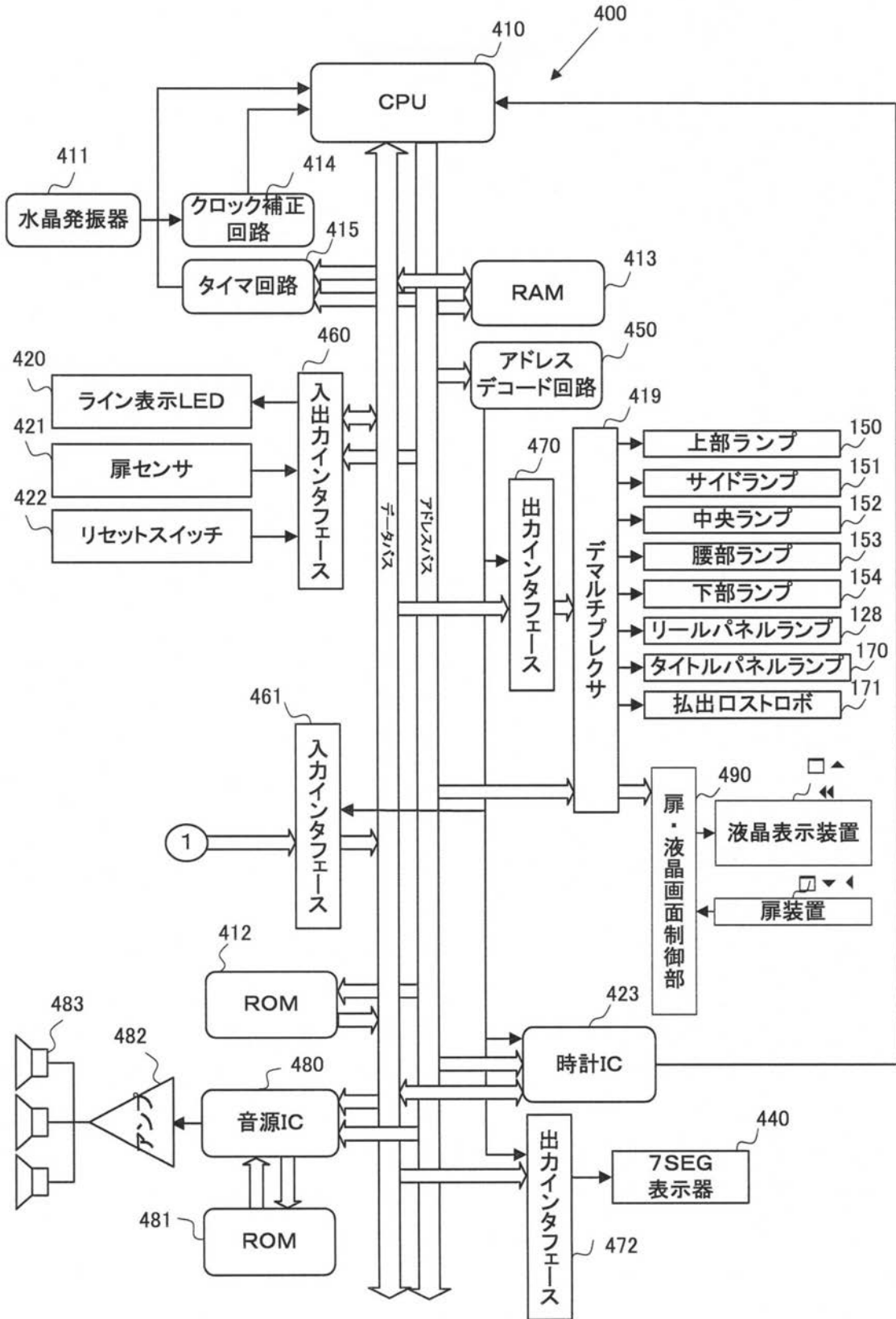
【図2】



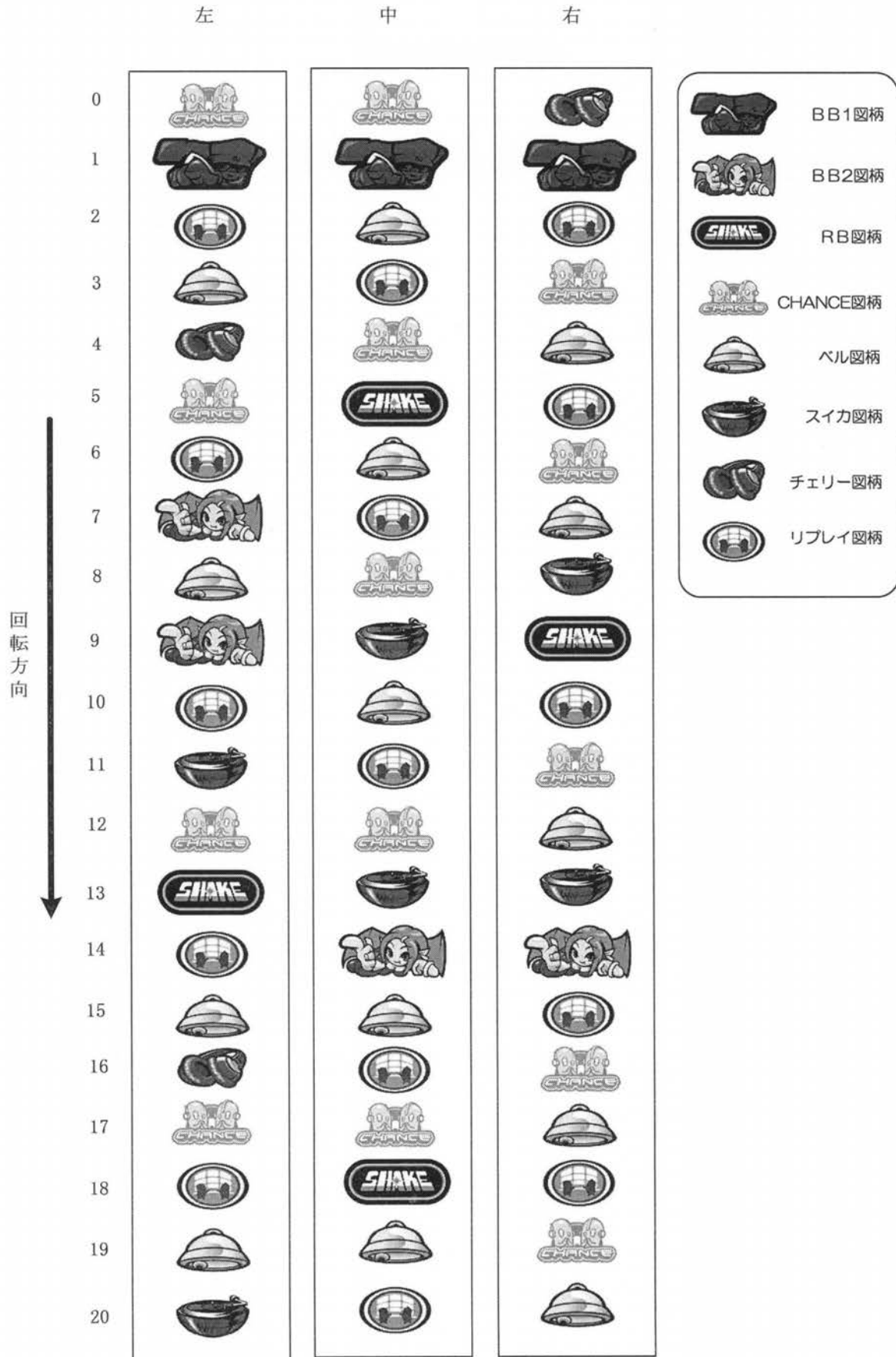
【図3】




【図4】



【図5】



【図6】

入賞役	名称	図柄組合せ			払出し	備考
ボーナス役1	BB1				・0枚	・内部当選でRT1移行 ・図柄組合せ表示でRT2移行 ・ボーナス終了でRTO移行
ボーナス役2	BB2				・0枚	・内部当選でRT1移行 ・図柄組合せ表示でRT2移行 ・ボーナス終了でRTO移行
ボーナス役3	RB				・0枚	・内部当選でRT1移行 ・図柄組合せ表示でRT2移行 ・ボーナス終了でRTO移行
小役1	CHANCE				・15枚	・図柄組合せ表示でRT3移行(単独時)
小役2	ベル				・15枚	
小役3	スイカ				・5枚	
小役4	チェリー				・2枚	
再遊技役	リプレイ				・0枚	・メダルの投入なしに前回遊技で投入した枚数と同じ枚数の遊技が再度行える。

【図7】

○停止優先順位 再遊技役>ボーナス役>小役

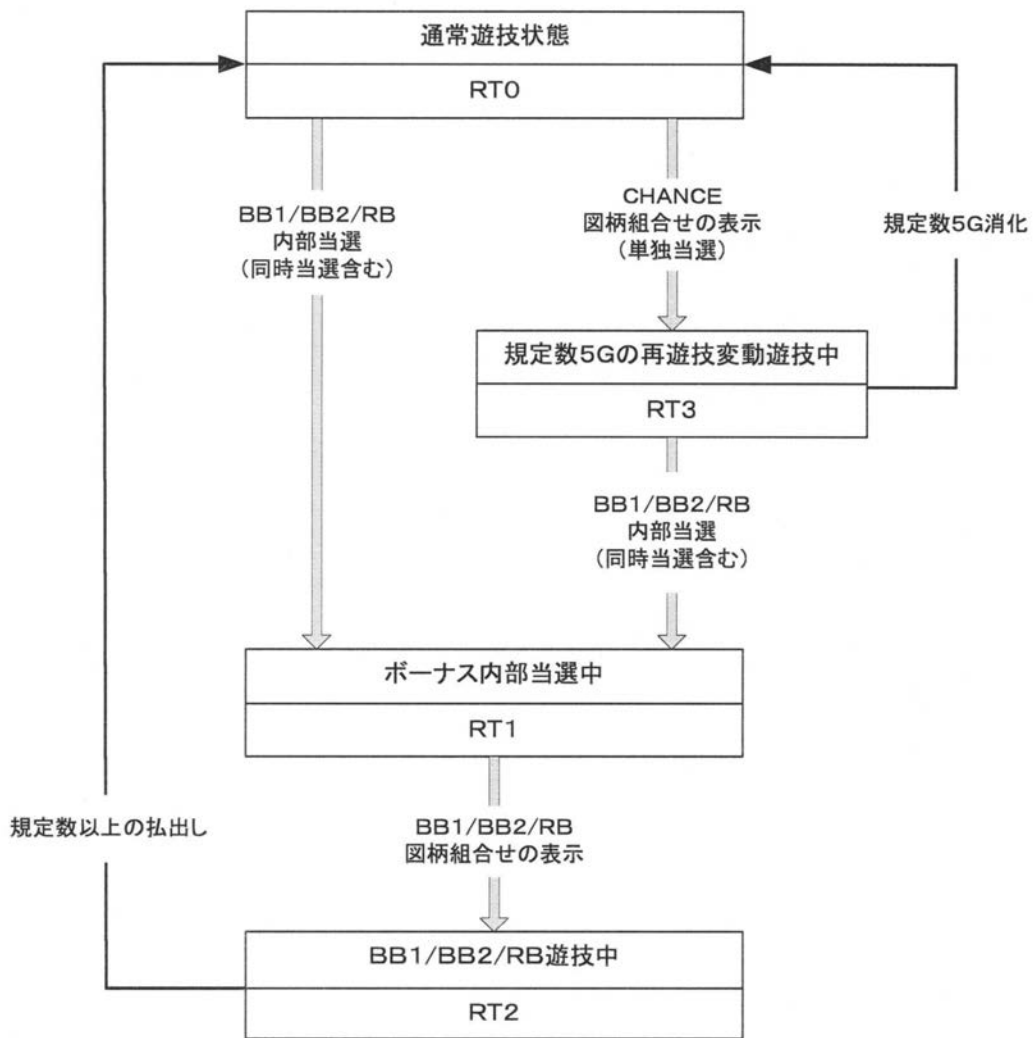
優先停止順	入賞役	備考
最優先	再遊技役	当選遊技で必ず再遊技役に対応する図柄組合せが停止。
優先	ボーナス役 (ボーナス役1~3)	停止操作を検知してから、所定の引込み(4コマ)の移動範囲内に当選したボーナス役に対応する図柄があれば、小役より優先して停止。
停止可能	小役 (小役1~小役4)	停止操作を検知してから、所定の引込み(4コマ)の移動範囲内に当選した小役に対応する図柄があれば、停止可能。

【 図 8 】

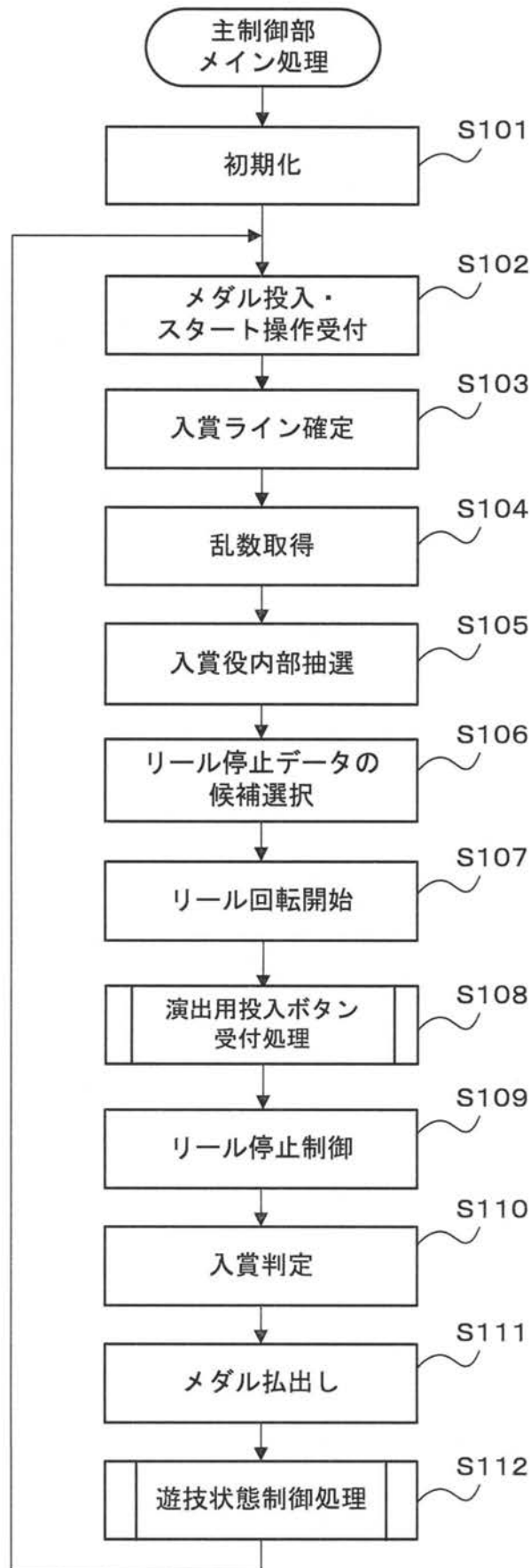
* 設定6

NO	入賞役 ()内は名称を記す				RTモード別の内部当選確率 (65536で除する)					
	単/重	ボーナス役	小役	再遊技役	RT0	RT1			RT2	RT3
						BB1当選	BB2当選	RB当選		
1	単 独 役	ボーナス役1(BB1)			10	28858	0	0	0	10
2		ボーナス役2(BB2)			10	0	28858	0	0	10
3		ボーナス役3(RB)			5	0	0	28858	0	5
4			小役1(CHANCE)		630	0	0	0	2200	630
5			小役2(ベル)		5460	0	0	0	59578	5460
6			小役3(スイカ)		1067	0	0	0	2300	1067
7			小役4(チェリー)		985	0	0	0	1250	985
8				再遊技役(リプレイ)	8966	0	0	0	0	33245
9	重 複 役	ボーナス役1(BB1)	小役1(CHANCE)		62	875	0	0	0	62
10		ボーナス役1(BB1)	小役2(ベル)		0	5460	0	0	0	0
11		ボーナス役1(BB1)	小役3(スイカ)		7	1095	0	0	0	7
12		ボーナス役1(BB1)	小役4(チェリー)		4	1000	0	0	0	4
13		ボーナス役1(BB1)		再遊技役(リプレイ)	3	28248	0	0	0	3
14		ボーナス役2(BB2)	小役1(CHANCE)		62	0	875	0	0	62
15		ボーナス役2(BB2)	小役2(ベル)		0	0	5460	0	0	0
16		ボーナス役2(BB2)	小役3(スイカ)		7	0	1095	0	0	7
17		ボーナス役2(BB2)	小役4(チェリー)		4	0	1000	0	0	4
18		ボーナス役2(BB2)		再遊技役(リプレイ)	3	0	28248	0	0	3
19		ボーナス役3(RB)	小役1(CHANCE)		122	0	0	875	0	122
20		ボーナス役3(RB)	小役2(ベル)		0	0	0	5460	0	0
21		ボーナス役3(RB)	小役3(スイカ)		14	0	0	1095	0	14
22		ボーナス役3(RB)	小役4(チェリー)		7	0	0	1000	0	7
23		ボーナス役3(RB)		再遊技役(リプレイ)	5	0	0	28248	0	5

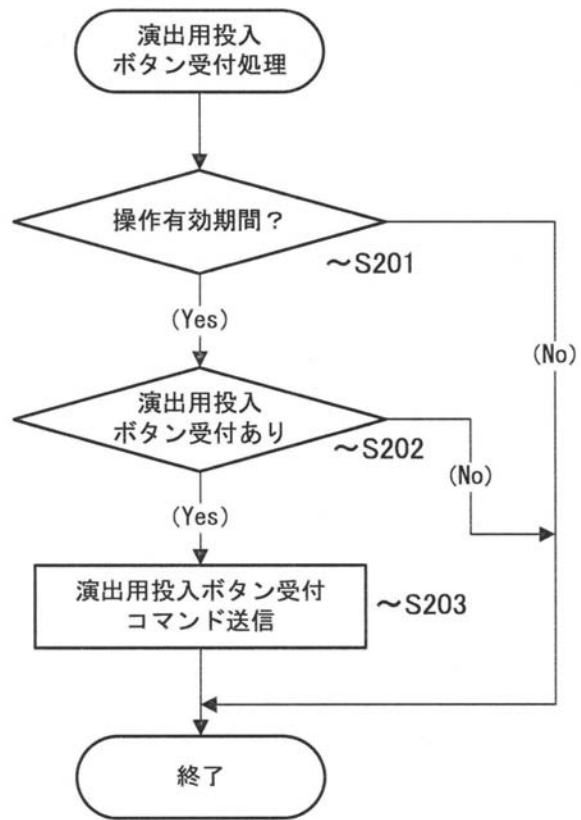
【図9】



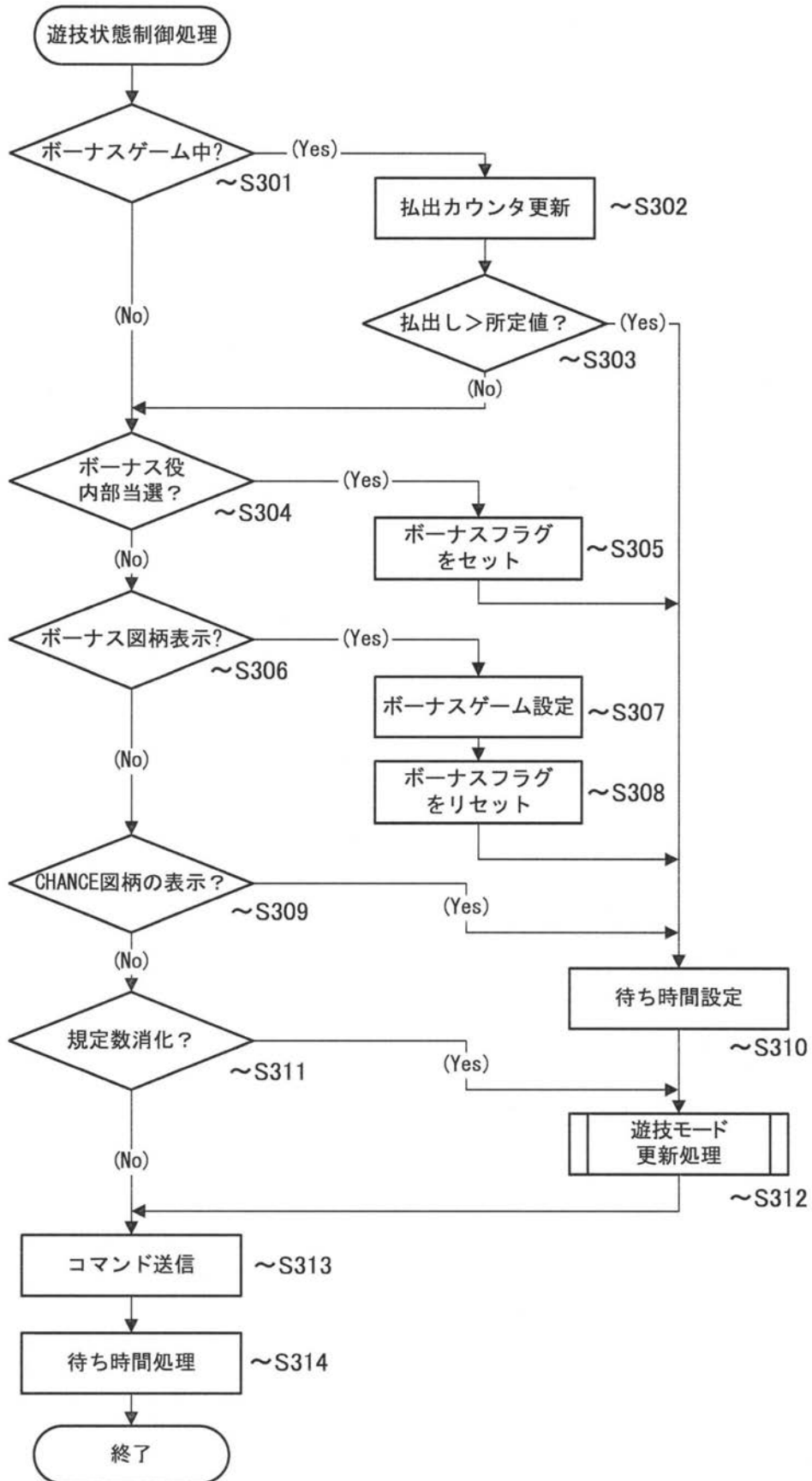
【図10】



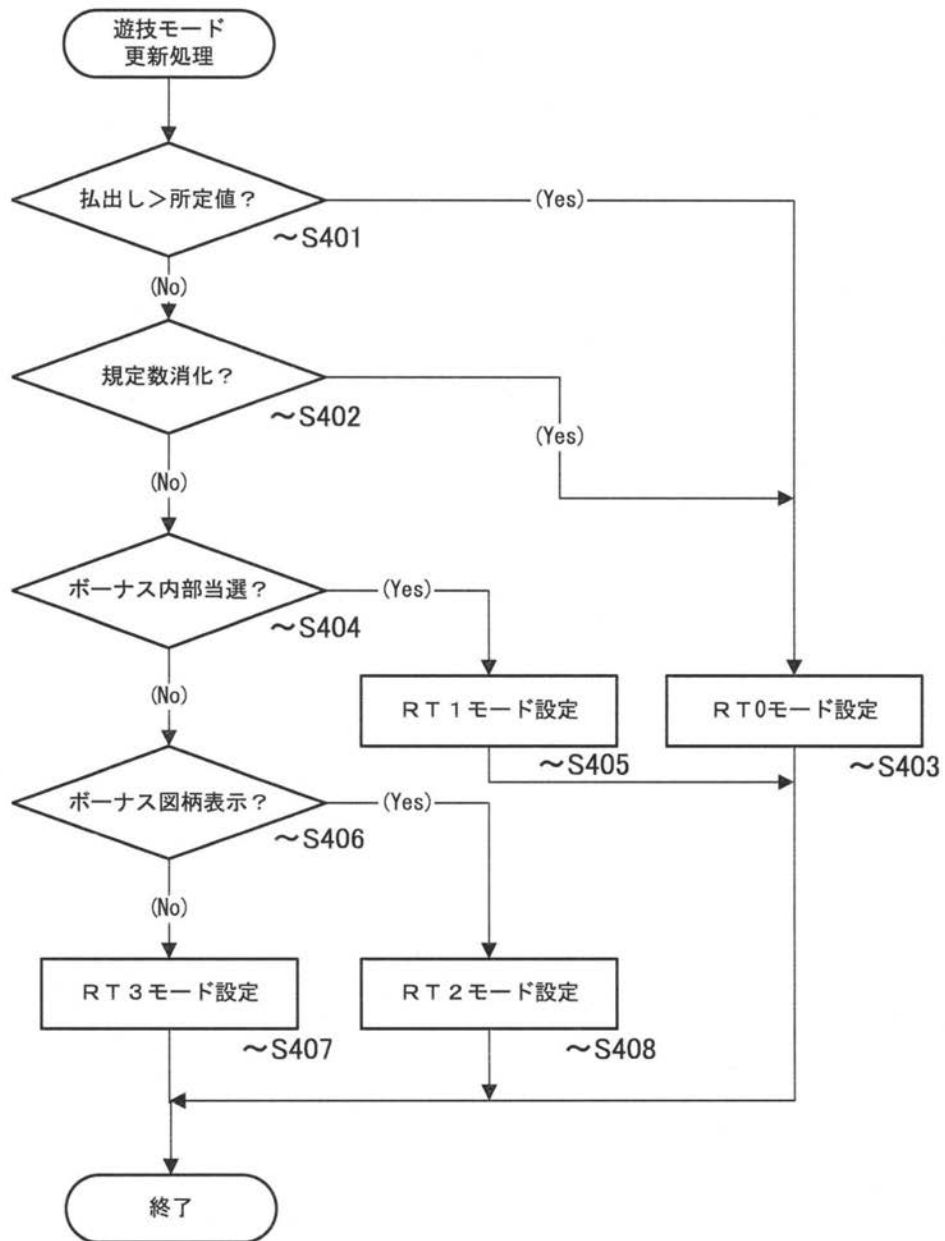
【図11】



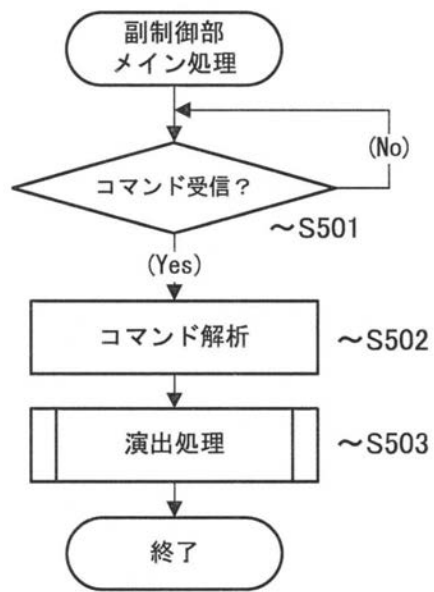
【 図 1 2 】



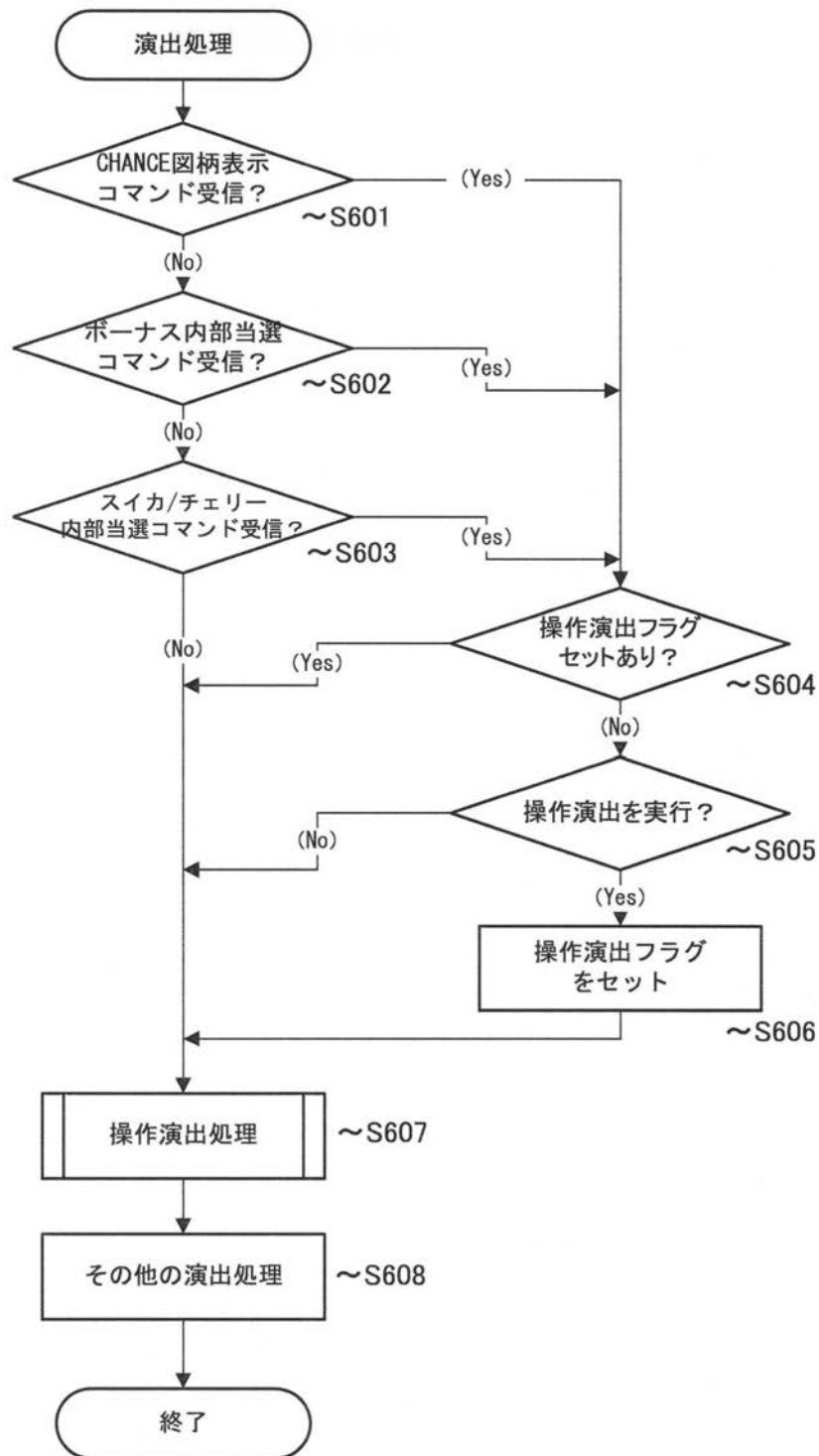
【図13】



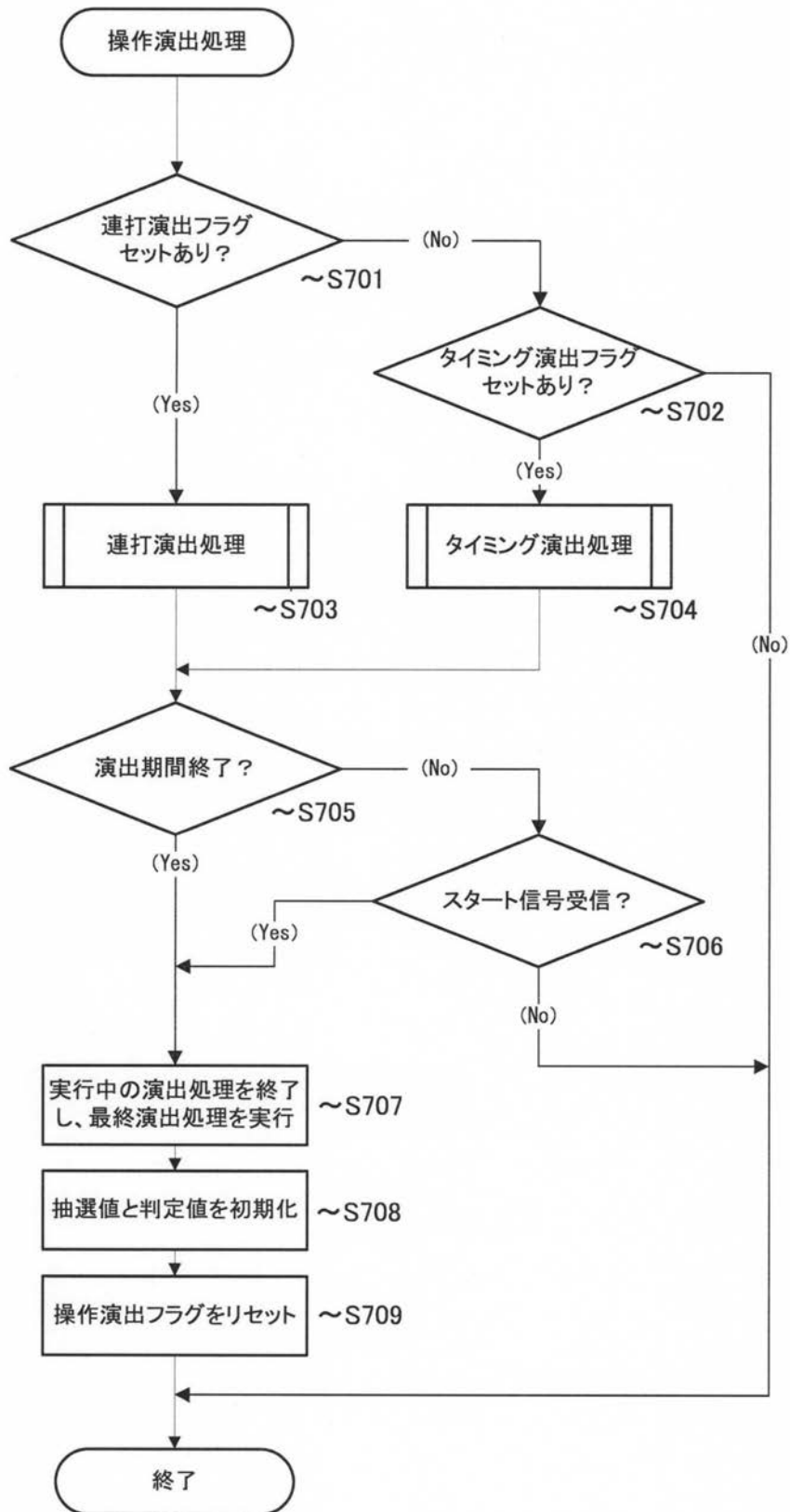
【 図 1 4 】



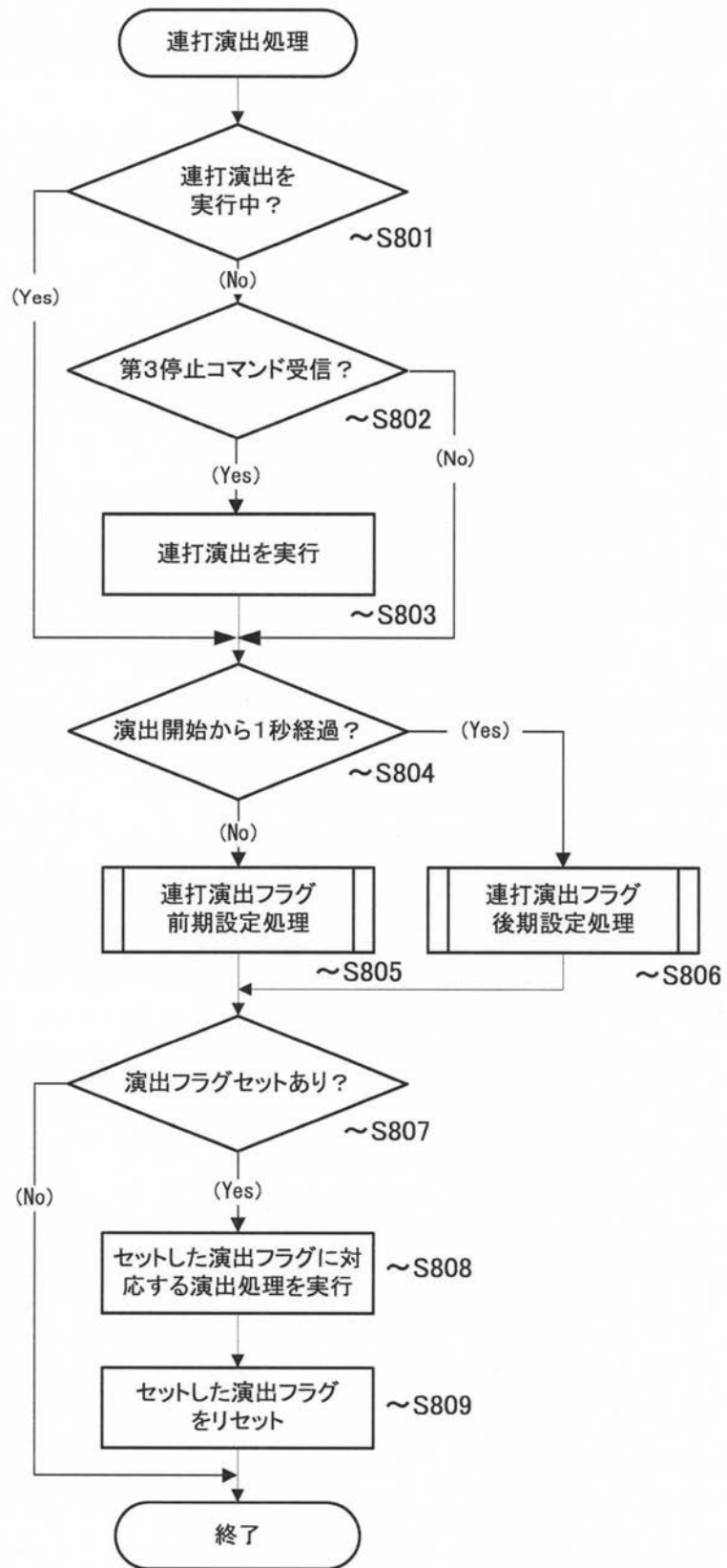
【図15】



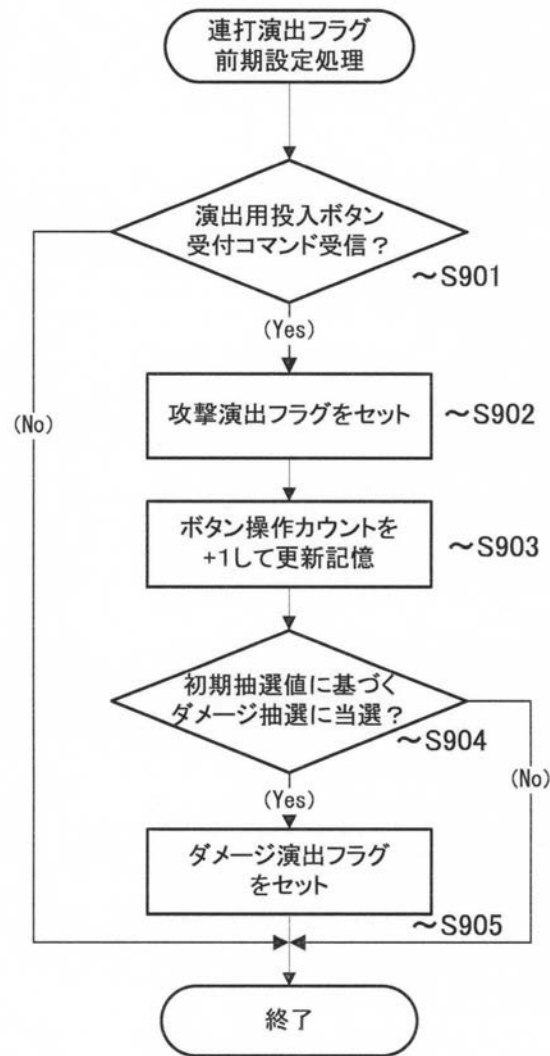
【図16】



【図17】



【図18】



【図19】

(a)

区分	内部当選なし	内部当選あり	備考
初期抽選値	1/30	1/15	連打演出開始から1秒までの間に使用する抽選値
低確率抽選値	1/40	1/20	連打演出開始から1秒までの間の操作回数が5回以上のときに設定する抽選値
高確率抽選値	1/10	1/5	連打演出開始から1秒までの間の操作回数が5回未満のときに設定する抽選値

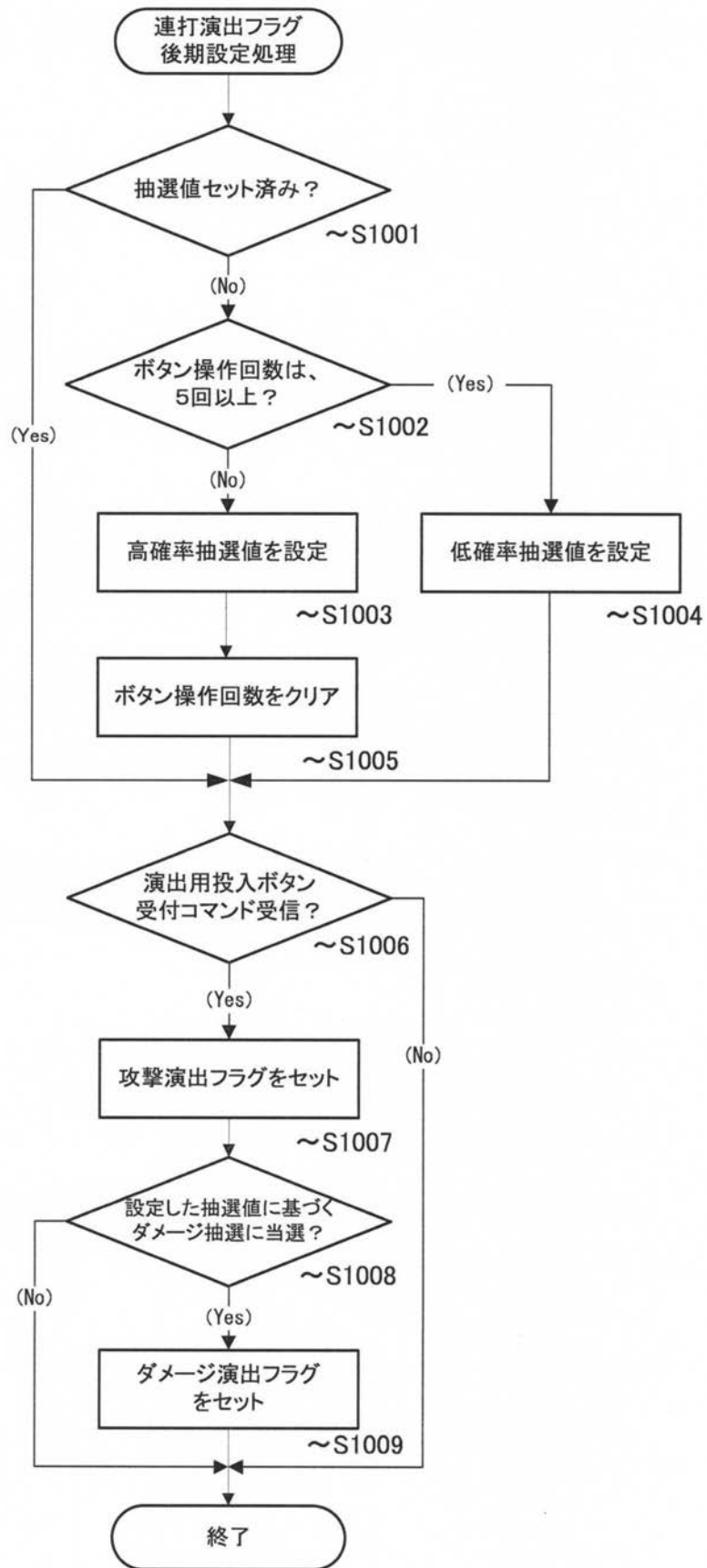
(b)

区分	エリアレベル		備考
	内部当選なし	内部当選あり	
初期的中判定値	2	5	当該タイミング演出中の初回操作に使用する的中判定値
低確率的中判定値	1	4	初回操作での的中したときに設定する的中判定値
高確率的中判定値	3	6	初回操作での中しなかったときに設定する的中判定値

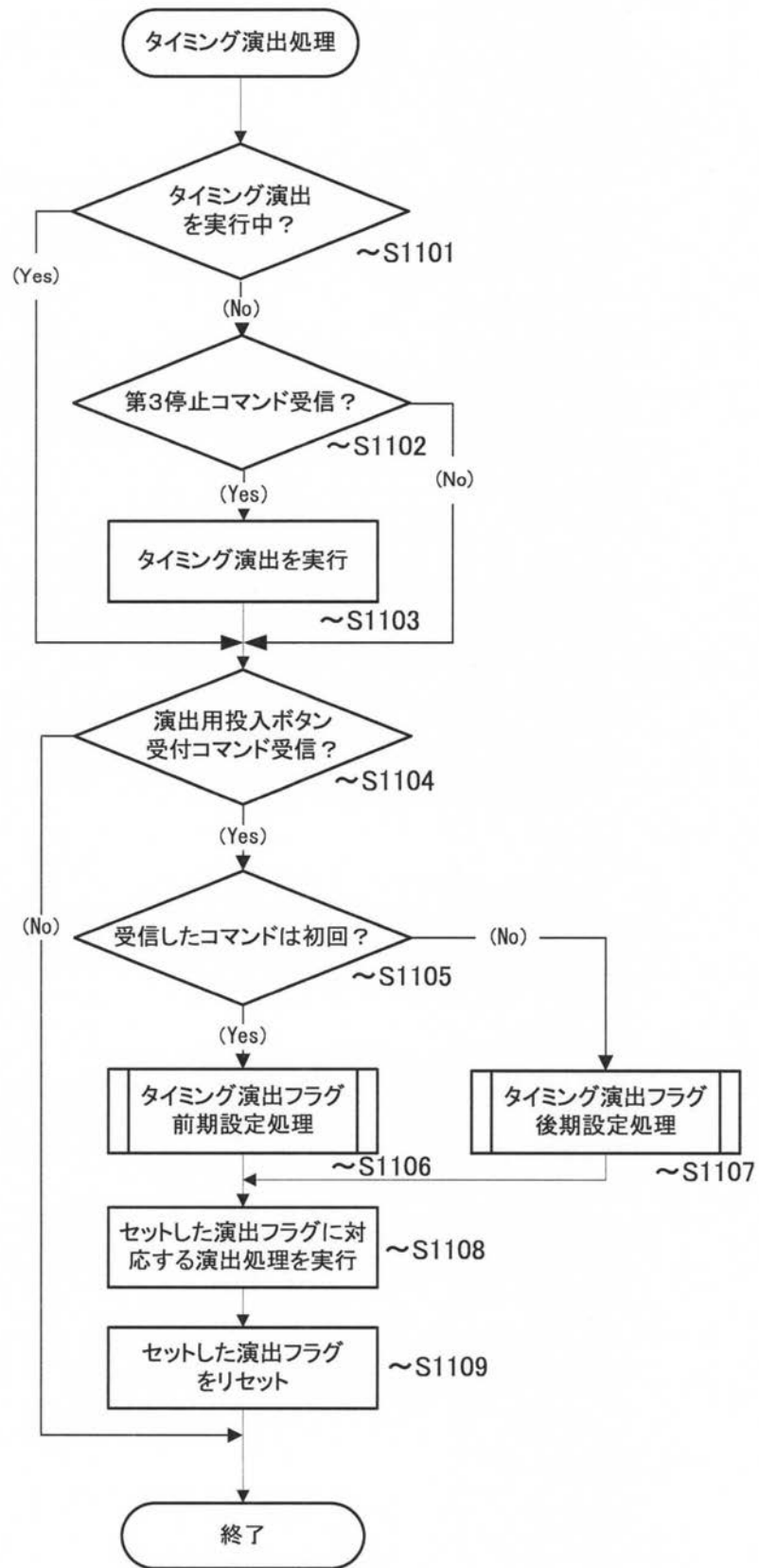
エリアレベル: 1 < 2 < 3 < 4 < 5 < 6

難易度: 高 ←————→ 低

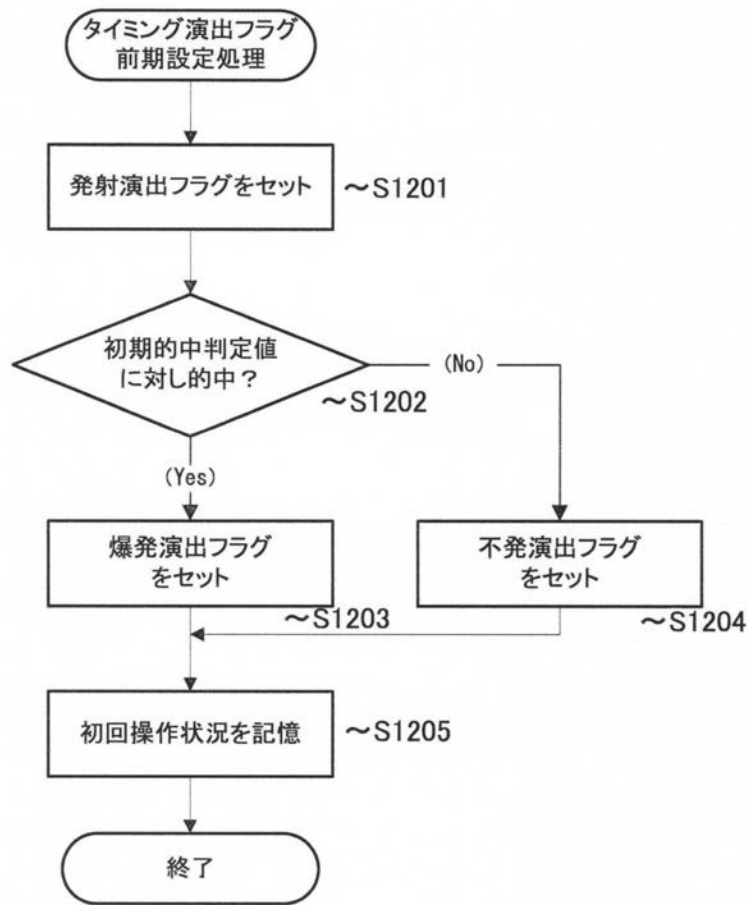
【図20】



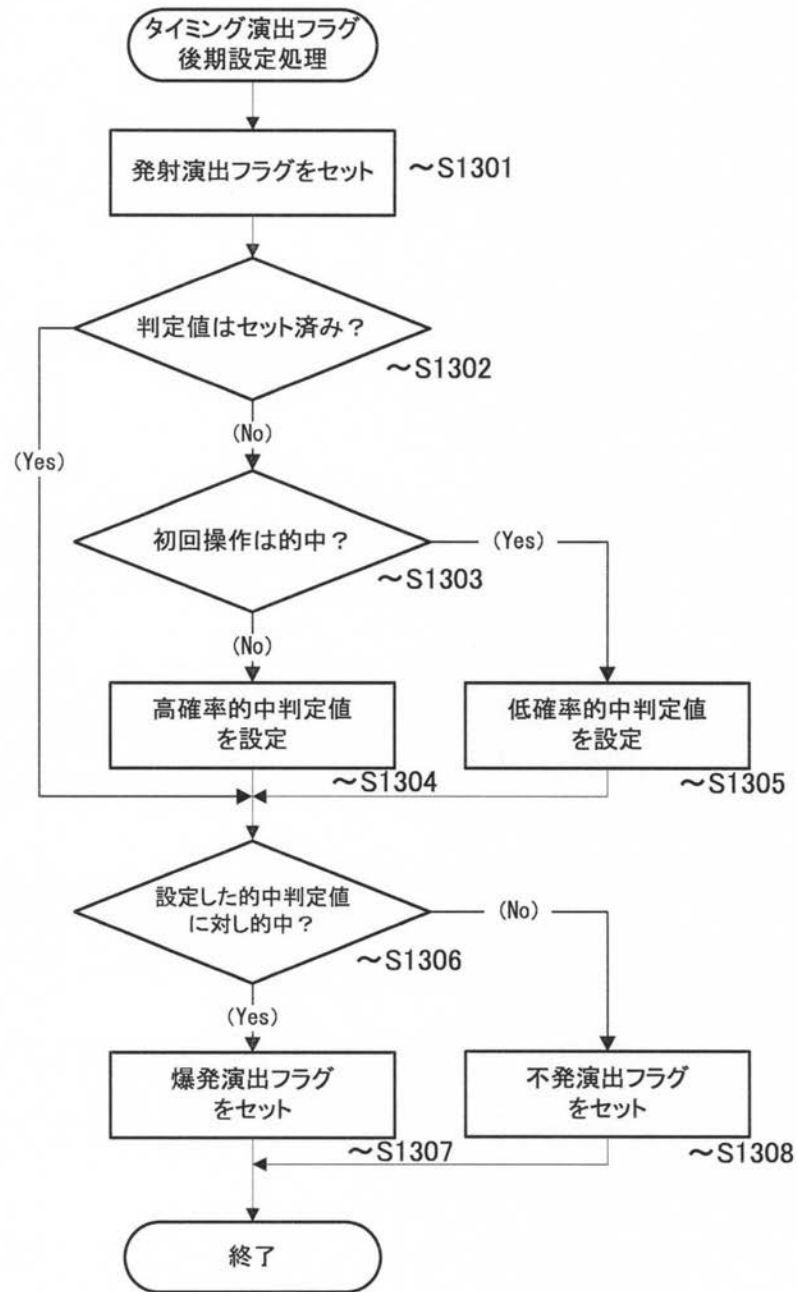
【図 2 1】



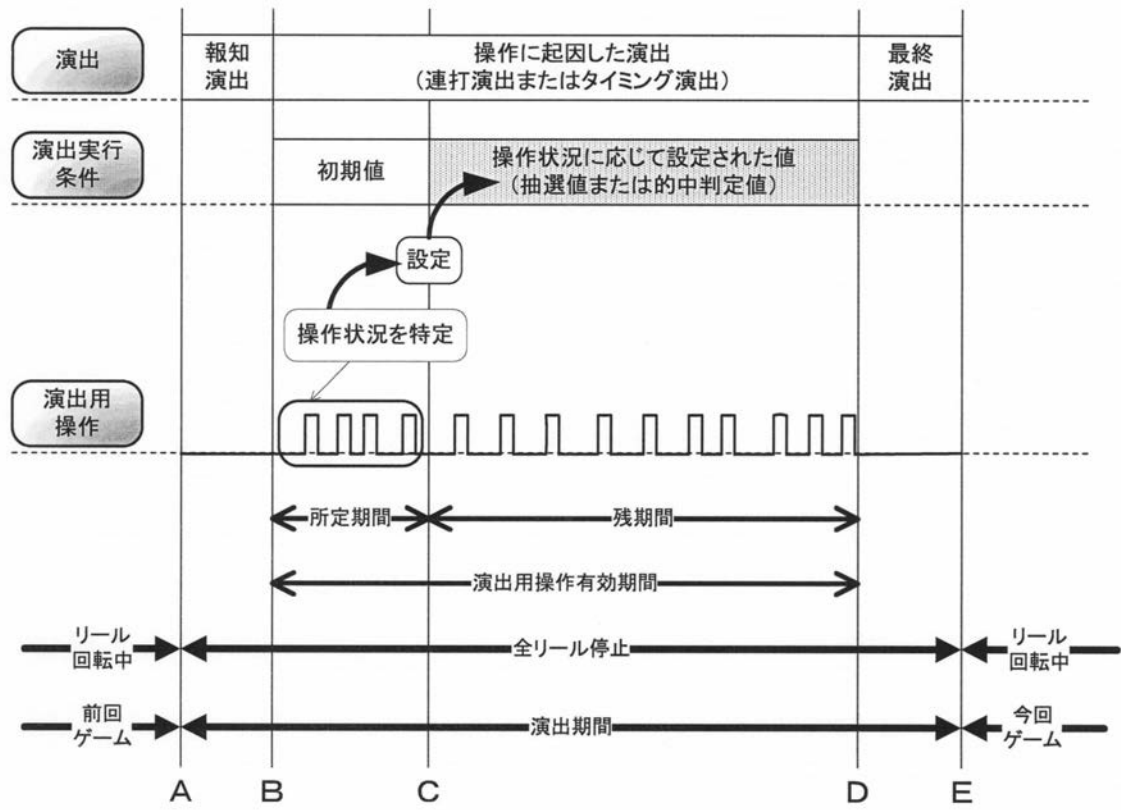
【図22】



【図23】



【図 2 4】



【 図 2 5 】



(a)



(b)



(d)



(c)



(e)

【 図 26 】



(a)



(b)



(d)



(c)

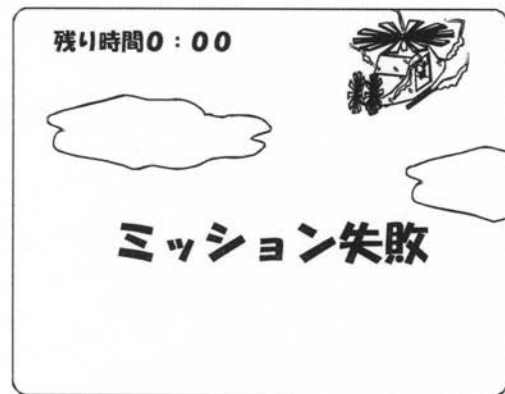


(e)

【図 27】



(a)



(b)

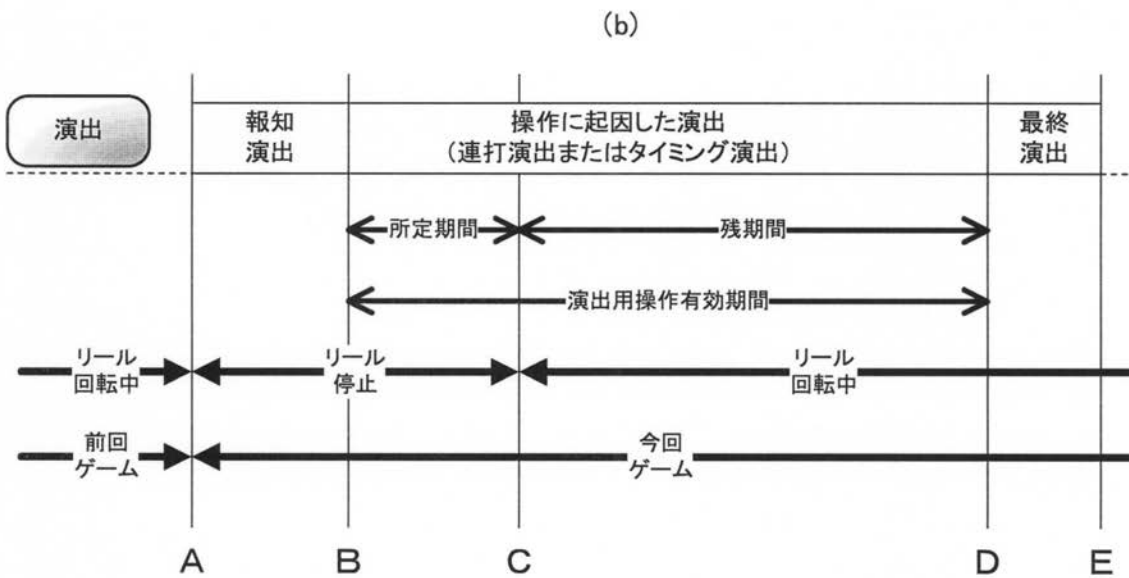
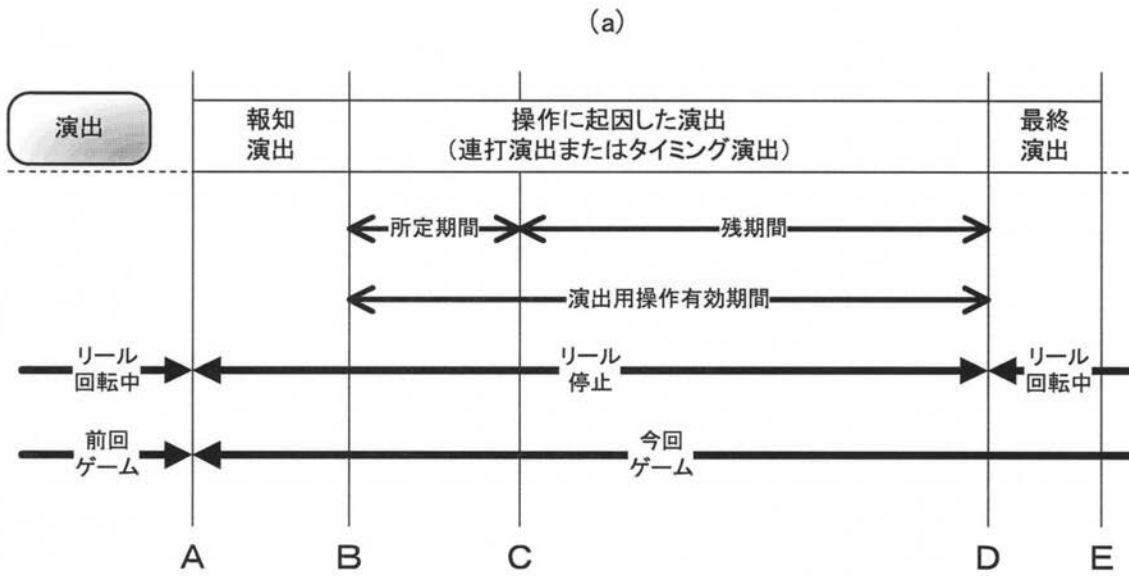


(c)

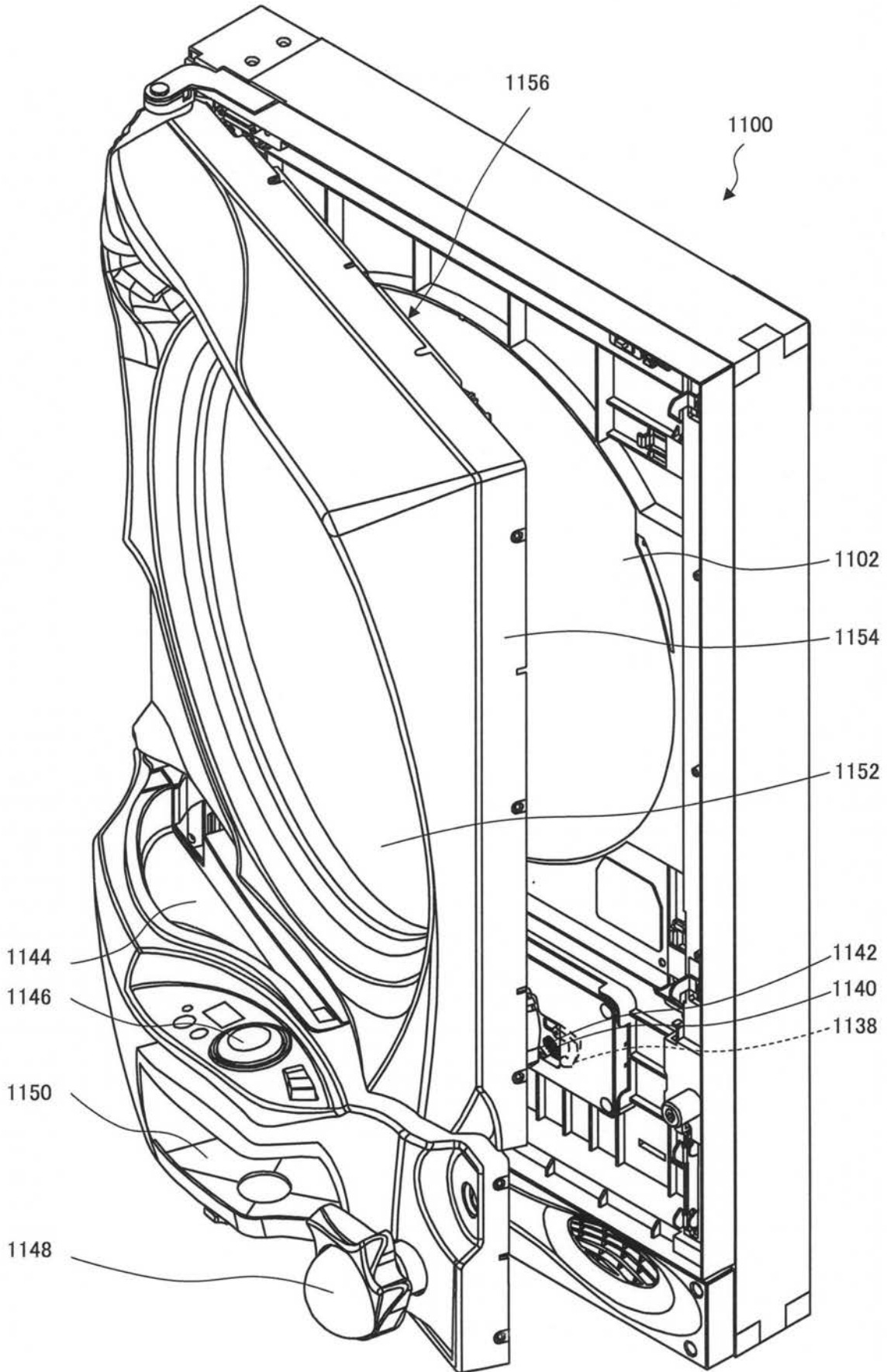


(d)

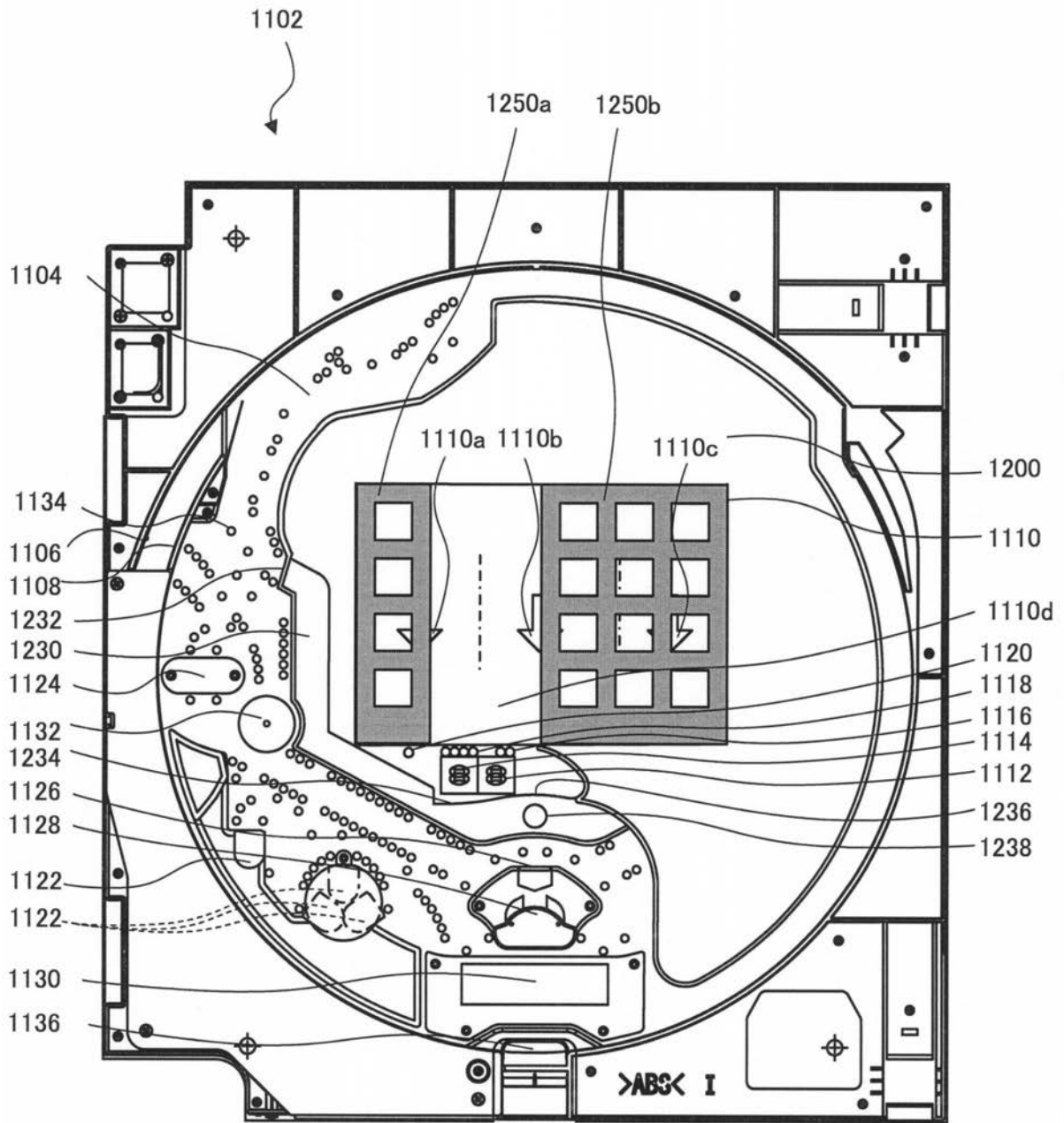
【図28】



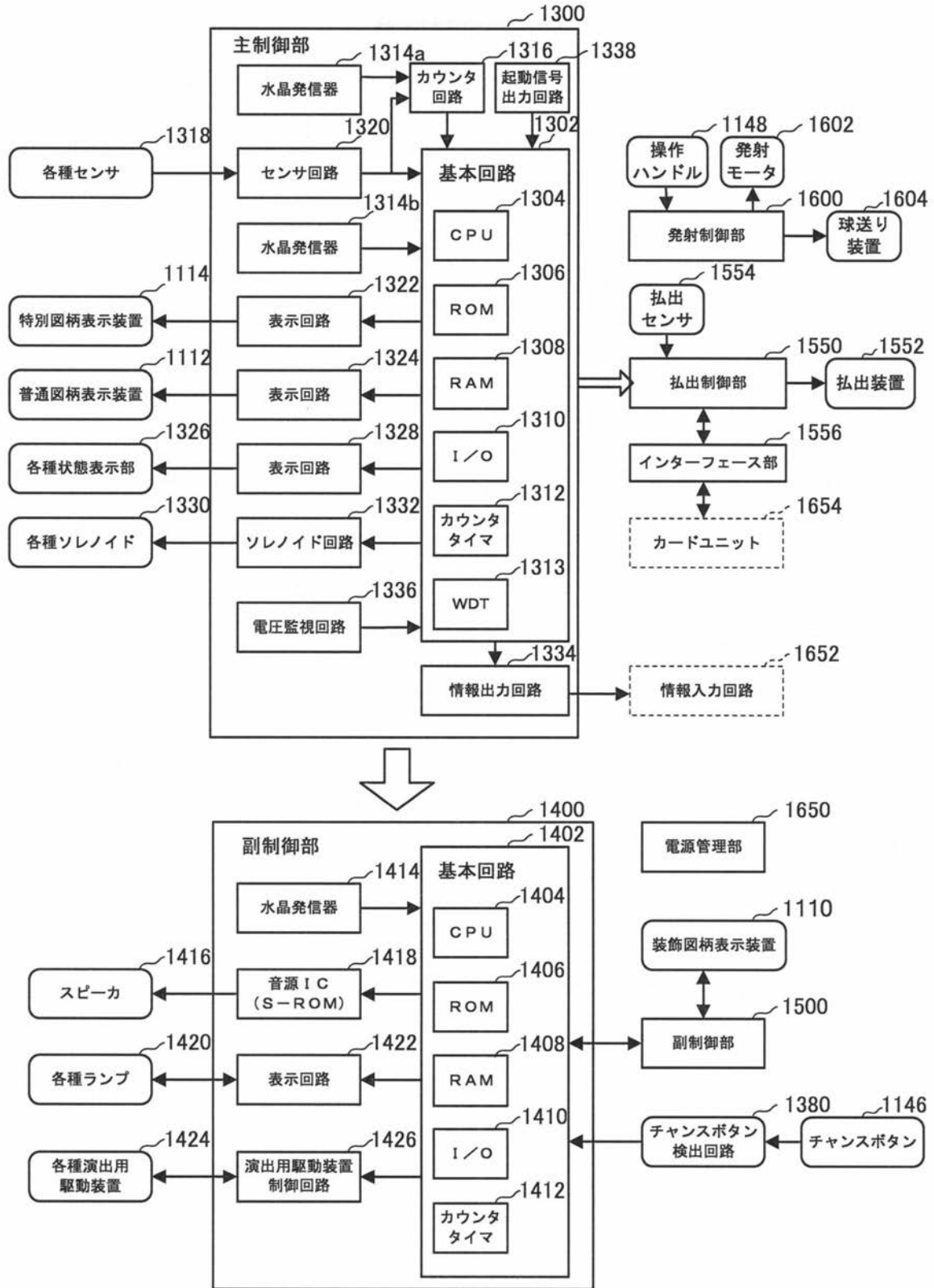
【図 29】



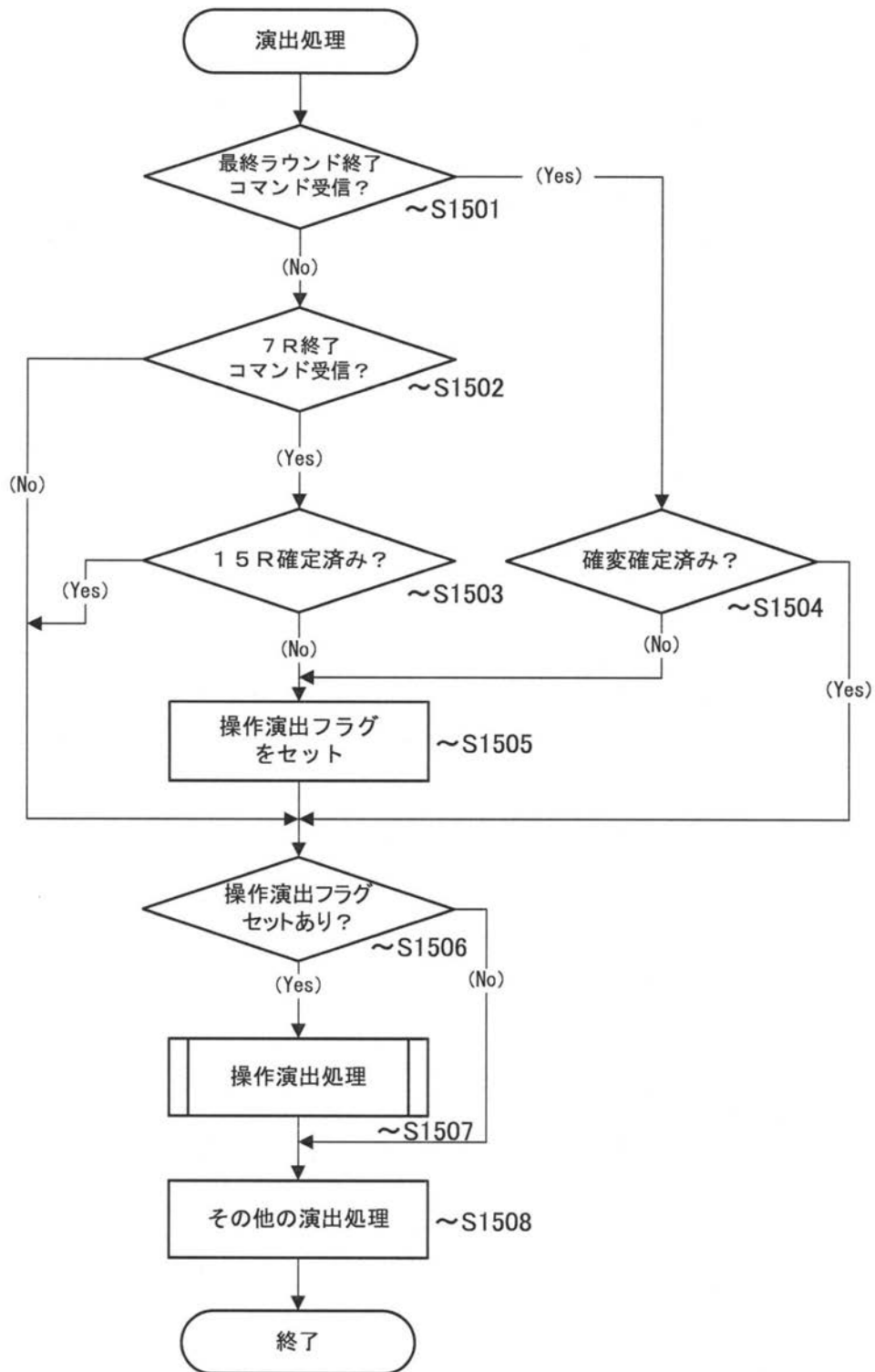
【図30】



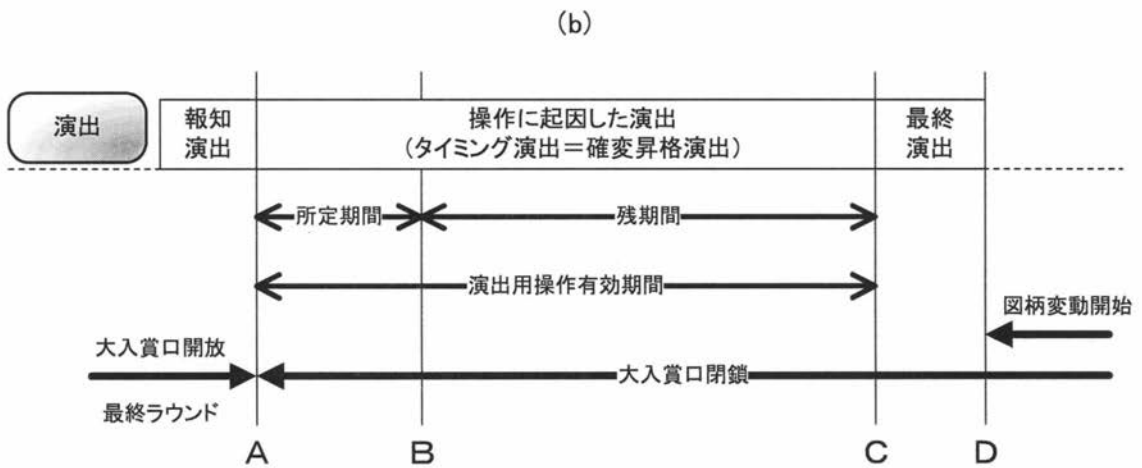
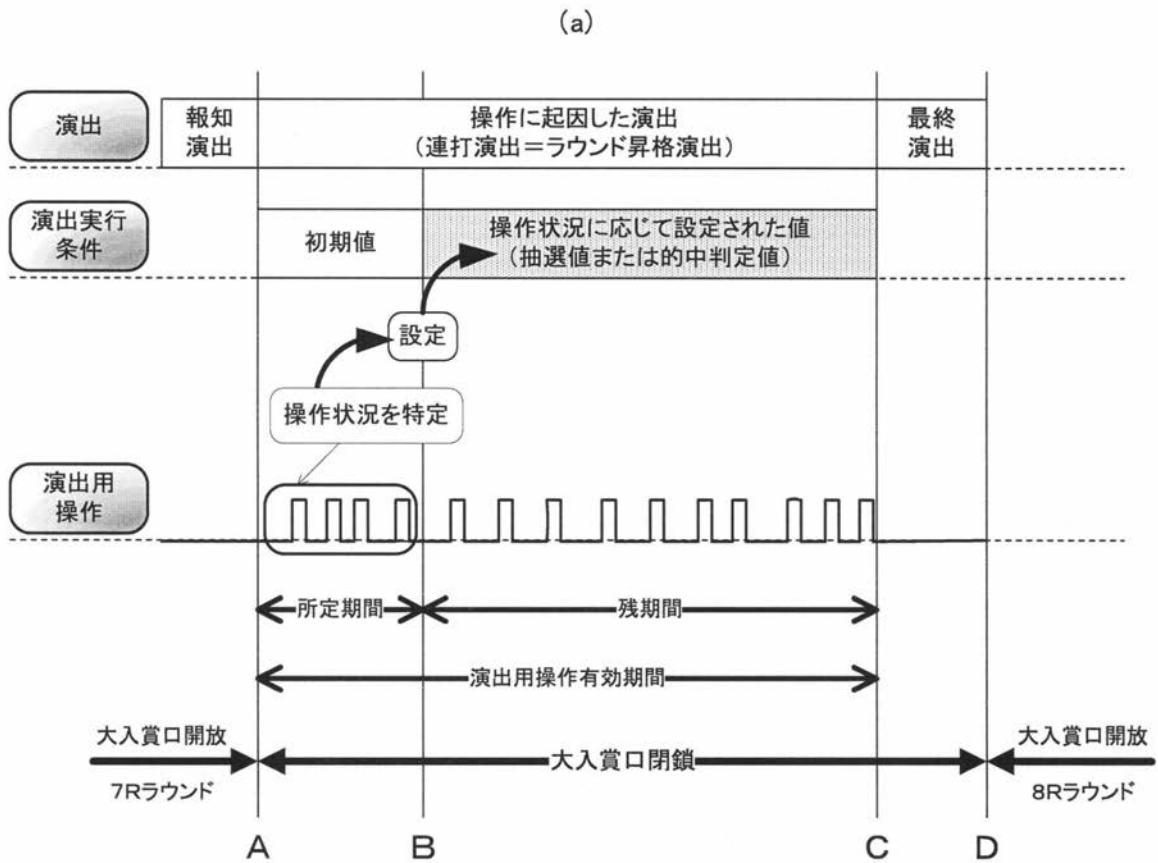
【図31】



【図32】



【図33】



【図34】

区分	内部当選なし						内部当選あり						備考
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
ステップ画像	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
初期回数	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	連打演出開始から1秒までの間に使用する 閾値
低確率回数	-	12	12	10	12	12	-	10	8	8	10	10	連打演出開始から1秒までの間の操作回数 が5回以上のときに設定する閾値
高確率回数	6	4	4	6	4	6	6	2	4	2	4	2	連打演出開始から1秒までの間の操作回数 が5回未満のときに設定する閾値

(a)

区分	内部当選なし						内部当選あり						備考
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
ステップ画像	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
初期回数	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	連打演出開始から1秒までの間に使用する 閾値
低確率回数	-	12	12	10	12	12	-	10	8	8	10	10	連打演出開始から1秒までの間の操作回数 が5回以上のときに設定する閾値
高確率回数	6	-	12	-	12	12	6	-	8	-	10	10	連打演出開始から1秒までの間の操作回数 が5回未満のときに設定する閾値

(b)

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2007-195628(JP,A)
特開2007-020720(JP,A)
特開2007-252558(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04