

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2008-73496
(P2008-73496A)

(43) 公開日 平成20年4月3日(2008.4.3)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 6 F	
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 E	
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D	

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 30 頁)

(21) 出願番号	特願2006-317546 (P2006-317546)	(71) 出願人	598098526 アルゼ株式会社
(22) 出願日	平成18年11月24日 (2006.11.24)		東京都江東区有明3丁目1番地25
(31) 優先権主張番号	特願2006-227844 (P2006-227844)	(74) 代理人	100106002 弁理士 正林 真之
(32) 優先日	平成18年8月24日 (2006.8.24)	(72) 発明者	野崎 卓 東京都江東区有明3丁目1番地25
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)	(72) 発明者	八木 敦 東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	秋山 英昌 東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	宮本 英司 東京都江東区有明3丁目1番地25
		(72) 発明者	笹原 元基 東京都江東区有明3丁目1番地25

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技機の稼働率が低下する事態を極力回避しつつ、リプレイが決定される確率が高い状態を遊技者が享受できる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機(1)は、レギュラーボーナスゲームの作動を終了したことを契機として、第1の確率(例えば、「8980/65536」)でリプレイを内部当籤役に決定し、特殊RT遊技数カウンタに格納される数値情報が所定の数値情報に更新されたことを契機として、第1の確率より高い第2の確率(例えば、「54613/65536」)でリプレイを内部当籤役に決定する主制御回路(71)を備える。

【選択図】図6

(1)一般遊技状態用内部抽籤テーブル(乱数範囲:0~65535)

当籤番号	投入枚数:1		投入枚数:2		投入枚数:3	
	下限値	上限値	下限値	上限値	下限値	上限値
1	0	0	0	0	0	599
2	1	2000	1	3000	500	6199
3	2001	2001	1	3001	6200	6599
4	2002	10981	3002	11981	7300	61912(※)
5	10982	10982	1	11982	6800	7299

(※)特殊RT作動中用内部抽籤テーブルでは「16279」。

(2)RB遊技状態用内部抽籤テーブル(乱数範囲:0~65535)

当籤番号	投入枚数:1	
	下限値	上限値
1	0	0
2	2	65535
3	1	1

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄を表示する図柄表示手段と、
 開始操作の検出を行う開始操作検出手段と、
 前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出に基づいて内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段と、
 前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出に基づいて前記図柄表示手段により表示される図柄の変動を行う図柄変動手段と、
 停止操作の検出を行う停止操作検出手段と、
 前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により行われる停止操作の検出とに基づいて前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止制御を行う停止制御手段と、
 前記図柄表示手段により特定の図柄の組合せが表示されると、ボーナスゲームの作動を開始するボーナスゲーム作動開始手段と、
 前記ボーナスゲーム作動開始手段により作動が開始されたボーナスゲームの作動を終了するボーナスゲーム作動終了手段と、
 前記ボーナスゲーム作動終了手段がボーナスゲームの作動を終了したことを契機として、前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出等に基づいて数値情報を更新する数値情報更新手段と、を備え、
 前記内部当籤役決定手段は、
 前記ボーナスゲーム作動終了手段がボーナスゲームの作動を終了したことを契機として、第 1 の確率でリプレイを内部当籤役に決定し、
 前記数値情報更新手段により更新される数値情報が所定の数値情報に更新されたことを契機として、前記第 1 の確率より高い第 2 の確率でリプレイを内部当籤役に決定することを特徴とする遊技機。

10

20

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技機において、前記内部当籤役決定手段は、前記第 2 の確率でリプレイを内部当籤役に決定する場合に前記特定の図柄の組合せに係る内部当籤役を内部当籤役に決定したことを契機として、前記第 2 の確率より低い第 3 の確率でリプレイを内部当籤役に決定することを特徴とする遊技機。

30

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 記載の遊技機において、前記数値情報更新手段により更新される数値情報が所定の数値情報に更新されたことを契機として表示され得る映像を表示する映像表示手段を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、これら各リールに対応するように複数設けられ、前記各リールの周面に配された複数の図柄のうちの一部の図柄を遊技者が視認可能なように表示する表示窓と、メダルが投入されていることを条件に、遊技者による操作（以下「開始操作」という）を検出すると、各リールの回転の開始を要求する信号を出力するスタートスイッチと、遊技者による操作（以下「停止操作」という）を検出すると、リールの種別に応じて当該リールの回転の停止を要求する信号を出力するストップスイッチと、これらスタートスイッチ及びストップスイッチにより出力された信号に基づいて、ステッピングモータの動作を制御し、各リールの回転及びその停止を行う制御部と、を備えた遊技機、いわゆるパチスロが知られている。通常、このようなパチスロでは、前記複数の表示窓により表示される図柄の組合せに基づいて、入賞か否かが判別さ

40

50

れ、入賞と判別されるとメダルが払い出される。

【 0 0 0 3 】

現在、主流のパチスロでは、遊技者による開始操作が検出されると、内部的な抽籤が行われて、この抽籤の結果（以下、この内部的な抽籤の結果の種別を「内部当籤役」という）と遊技者による停止操作のタイミングとに基づいて、リールの回転の停止が行われる。即ち、仮に内部的な抽籤により入賞に係る結果が得られ、且つ、適切なタイミングで停止操作が行われることを条件に、入賞に係る図柄の組合せが表示窓に表示されると、入賞が成立することとなる。また、仮に内部的な抽籤によりボーナスゲームに係る結果が得られ、且つ、適切なタイミングで停止操作が行われることを条件に、ボーナスゲームに係る図柄の組合せが表示窓に表示されると、ボーナスゲームの作動が開始することとなる。

10

【 0 0 0 4 】

近時、特定の図柄の組合せが表示窓に表示されること、又はボーナスゲームの作動が終了することを条件として、再遊技（即ち、リプレイ）が決定される確率が高い状態（以下「RT（リプレイタイム）」という）が作動する遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。

【特許文献1】特開2005-143931号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、上記RTが作動する条件は、遊技者が関与できない内部的な抽籤の結果に依存する。したがって、内部的な抽籤によりRTの作動に係る結果が得られない状態がいつまで続くか分からない遊技機を遊技者が敬遠することで、遊技機の稼働率が低下する虞があった。

20

【 0 0 0 6 】

本発明の目的は、遊技機の稼働率が低下する事態を極力回避しつつ、リプレイが決定される確率が高い状態を遊技者が享受できる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

本発明は、以上のような問題点に鑑みてなされたものであり、遊技機において、内部当籤役決定手段は、ボーナスゲーム作動終了手段がボーナスゲームの作動を終了したことを契機として、第1の確率でリプレイを内部当籤役に決定し、数値情報更新手段により更新される数値情報が所定の数値情報に更新されたことを契機として、第1の確率より高い第2の確率でリプレイを内部当籤役に決定することを特徴とする。

30

【 0 0 0 8 】

より具体的には、本発明では、以下のようなものを提供する。

【 0 0 0 9 】

(1) 複数の図柄を表示する図柄表示手段（例えば、後述のリール3L, 3C, 3R、後述の表示窓21L, 21C, 21R）と、開始操作（例えば、後述の開始操作、後述のスタートレバー6の操作）の検出を行う開始操作検出手段（例えば、後述のスタートスイッチ6S）と、前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出に基づいて内部当籤役（例えば、後述の内部当籤役）を決定する内部当籤役決定手段（例えば、後述の図13の内部抽籤処理を行う手段、後述の主制御回路71）と、前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出に基づいて前記図柄表示手段により表示される図柄の変動を行う図柄変動手段（例えば、後述のステッピングモータ49L, 49C, 49R、後述の主制御回路71）と、停止操作（例えば、後述の停止ボタン7L, 7C, 7Rの押圧操作）の検出を行う停止操作検出手段（例えば、後述の停止スイッチ7LS, 7CS, 7RS）と、前記内部当籤役決定手段により決定された内部当籤役と前記停止操作検出手段により行われる停止操作の検出とに基づいて前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止制御を行う停止制御手段（例えば、後述の図14のリール停止制御処理を行う手段、後述の主制御回路71）と、前記図柄表示手段により特定の図柄の組合せ（例えば、後述の「赤

40

50

「 7 - 赤 7 - 赤 7 」) が表示されると、ボーナスゲーム (例えば、後述のレギュラーボーナスゲーム) の作動を開始するボーナスゲーム作動開始手段 (例えば、後述の図 1 6 のボーナス作動チェック処理を行う手段、後述の主制御回路 7 1) と、前記ボーナスゲーム作動開始手段により作動が開始されたボーナスゲームの作動を終了するボーナスゲーム作動終了手段 (例えば、後述の図 1 5 のボーナス終了チェック処理を行う手段、後述の主制御回路 7 1) と、前記ボーナスゲーム作動終了手段がボーナスゲームの作動を終了したことを契機として、前記開始操作検出手段により行われる開始操作の検出等に基づいて数値情報 (例えば、後述の特殊 R T 遊技数カウンタに格納される値) を更新する数値情報更新手段 (例えば、後述の図 1 1 のステップ S 7 の処理を行う手段、後述の主制御回路 7 1) と、を備え、前記内部当籤役決定手段は、前記ボーナスゲーム作動終了手段がボーナスゲームの作動を終了したことを契機として、第 1 の確率 (例えば、後述の第 1 の確率 (「 8 9 8 0 / 6 5 5 3 6 」)) でリプレイを内部当籤役に決定し、前記数値情報更新手段により更新される数値情報が所定の数値情報に更新されたことを契機として、前記第 1 の確率より高い第 2 の確率 (例えば、後述の第 2 の確率 (「 5 4 6 1 3 / 6 5 5 3 6 」)) でリプレイを内部当籤役に決定することを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 0 】

(1) 記載の遊技機によれば、数値情報更新手段は、ボーナスゲーム作動終了手段がボーナスゲームの作動を終了したことを契機として、開始操作検出手段により行われる開始操作の検出等に基づいて数値情報を更新する。内部当籤役決定手段は、ボーナスゲーム作動終了手段がボーナスゲームの作動を終了したことを契機として、第 1 の確率でリプレイを内部当籤役に決定し、数値情報更新手段により更新される数値情報が所定の数値情報に更新されたことを契機として、第 1 の確率より高い第 2 の確率でリプレイを内部当籤役に決定する。このように、内部当籤役決定手段は、更新される数値情報が所定の数値情報に更新されるまで、第 1 の確率でリプレイを内部当籤役に決定する。そして、内部当籤役決定手段は、この数値情報が所定の数値情報に更新されたことを契機として、第 1 の確率より高い第 2 の確率でリプレイを内部当籤役に決定する。即ち、この構成によれば、開始操作の検出等に基づいて数値情報が所定の数値情報に更新されると、第 2 の確率でリプレイが内部当籤役に決定される。例えば、遊技者は、自己の開始操作を意識することで、第 1 の確率でリプレイが内部当籤役に決定される状態がいつまで続くか分からないという不安を取り除くことができる。したがって、遊技機が敬遠される一因となる上記不安を取り除くことができるので、この不安により生じる遊技機の稼働率が低下するという事態を極力回避できる。更に、遊技者は、第 2 の確率でリプレイが内部当籤役に決定される状態を享受できる。

【 0 0 1 1 】

(2) (1) 記載の遊技機において、前記内部当籤役決定手段は、前記第 2 の確率でリプレイを内部当籤役に決定する場合に前記特定の図柄の組合せに係る内部当籤役 (例えば、後述の R B) を内部当籤役に決定したことを契機として、前記第 2 の確率より低い第 3 の確率 (例えば、後述の第 3 の確率 (「 8 9 8 0 / 6 5 5 3 6 」)) でリプレイを内部当籤役に決定することを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 2 】

(2) 記載の遊技機によれば、内部当籤役決定手段により特定の図柄の組合せに係る内部当籤役が内部当籤役に決定されるまで、第 2 の確率でリプレイが内部当籤役に決定される状態が継続する。遊技者にとってみれば、第 2 の確率でリプレイが内部当籤役に決定されるという状態を享受した後に、更に、ボーナスゲームを享受できる。即ち、遊技者の期待感を高めることにより、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

【 0 0 1 3 】

(3) (1) 又は (2) 記載の遊技機において、前記数値情報更新手段により更新される数値情報が所定の数値情報に更新されたことを契機として表示され得る映像 (例えば、後述の特殊映像) を表示する映像表示手段 (例えば、後述の演出表示領域 2 3、後述の液晶表示装置 1 3 1、後述の副制御回路 7 2) を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 4 】

(3) 記載の遊技機によれば、リプレイが内部当籤役に決定される状態に係る数値情報に応じた映像が映像表示手段に表示される。例えば、この構成によれば、第 2 の確率でリプレイが内部当籤役に決定される状態であるか否かを遊技者に対して示唆又は明示することができるようになる。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 5 】

本発明によれば、開始操作の検出等に基づいて数値情報が所定の数値情報に更新されると、第 2 の確率でリプレイが内部当籤役に決定される。例えば、遊技者は、自己の開始操作を意識することで、第 1 の確率でリプレイが内部当籤役に決定される状態がいつまで続くか分からないという不安を取り除くことができる。したがって、遊技機が敬遠される一因となる上記不安を取り除くことができるので、この不安により生じる遊技機の稼働率が低下するという事態を極力回避できる。更に、遊技者は、第 2 の確率でリプレイが内部当籤役に決定される状態を享受できる。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 1 6 】

図 1 は、本発明の一実施例の遊技機 1 の外観を示す斜視図である。図 1 を参照して、遊技機 1 について説明する。

【 0 0 1 7 】

遊技機 1 が有する前面ドア 2 の正面には、略垂直面のパネル表示部 2 a、液晶表示部 2 b、及び固定表示部 2 c が形成されている。また、前面ドア 2 の背後には、複数種類の図柄が各々の外周面に描かれた 3 個のリール 3 L、3 C、3 R が、回転自在に横一列に設けられている。各リール 3 L、3 C、3 R は、一定の速度で回転する（例えば、80 回転 / 分）。

【 0 0 1 8 】

パネル表示部 2 a、液晶表示部 2 b、及び固定表示部 2 c の下方には、略水平面の台座部 4 が形成されている。台座部 4 の右側には、遊技価値の情報を具現した遊技媒体としてのメダルを遊技機 1 の筐体の内部に受入れる開口部としてメダル投入口 1 0 が設けられている。

【 0 0 1 9 】

また、台座部 4 の左側には、一のゲームの用に供されるメダルの枚数（以下「投入枚数」という）を押圧操作により選択可能に構成された 1 - B E T スイッチ 1 1、2 - B E T スイッチ 1 2、及び最大 B E T スイッチ 1 3 が設けられている。なお、実施例では、一のゲーム（即ち、単位遊技）は、基本的に、リール 3 L、3 C、3 R の回転を開始するために遊技者が行う後述のスタートレバー 6 の操作（以下「開始操作」という）が行われることにより開始し、その後、全てのリール 3 L、3 C、3 R が停止したときに終了する。

【 0 0 2 0 】

1 - B E T スイッチ 1 1 は、1 回の押圧操作により、投入枚数として「1」が選択される。2 - B E T スイッチ 1 2 は、1 回の押圧操作により、投入枚数として「2」が選択される。最大 B E T スイッチ 1 3 は、1 回の押圧操作により、投入枚数として「3」が選択される。

【 0 0 2 1 】

これらの B E T スイッチ 1 1、1 2、1 3 が押圧操作されることで、表示ラインが有効化される（詳しくは後述する）。B E T スイッチ 1 1、1 2、1 3 の押圧操作及び一のゲームの用に供されるメダルをメダル投入口 1 0 につぎ込む操作を、以下「投入操作」という。また、B E T スイッチ 1 1、1 2、1 3 の上方には、操作部 1 7 が設けられている。操作部 1 7 は、液晶表示装置 1 3 1（後述の図 4 参照）に遊技履歴などの情報を表示するために操作される。

【 0 0 2 2 】

台座部 4 の前面部の左寄りには、有効化された表示ラインに沿って所定の内部当籤役に

10

20

30

40

50

係る図柄の組合せが表示されることにより払出されるメダルのクレジット/払出しを押圧操作により切り換えるC/Pスイッチ14が設けられている。このC/Pスイッチ14の切り換えにより、正面下部のメダル払出口15からメダルが払出され、払出されたメダルはメダル受け部5に溜められる。メダル受け部5の上方の左右には、遊技の演出に関する効果音などを出音するスピーカ9L, 9Rが設けられている。

【0023】

C/Pスイッチ14の右側には、スタートレバー6が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。遊技者がスタートレバー6を操作することにより、上記リールは、回転する。言い換えるならば、遊技者によるスタートレバー6の操作を契機として、後述の図2に示す表示窓21L, 21C, 21R内での図柄の変動が開始する。

10

【0024】

台座部4の前面部中央で、スタートレバー6の右側には、3個の停止ボタン7L, 7C, 7Rが設けられている。3個の停止ボタン7L, 7C, 7Rの各々は、3個のリール3L, 3C, 3Rの各々に対応して設けられている。遊技者が停止ボタン7L, 7C, 7Rを押圧操作することにより、対応するリール3L, 3C, 3Rの回転が停止する。ここで、実施例では、全てのリール3L, 3C, 3Rが回転しているときに行われるリール3L, 3C, 3Rの停止操作(即ち、停止ボタン7L, 7C, 7Rの押圧操作)を第1停止操作という。第1停止操作の次に行われる停止操作を第2停止操作という。第2停止操作の次に行われる停止操作を第3停止操作という。また、各停止ボタン7L, 7C, 7Rの裏側には、後述の図4に示す停止スイッチ7LS, 7CS, 7RSが配置されている。これらの停止スイッチは、対応する停止ボタン7L, 7C, 7Rの押圧操作(即ち、停止操作)を検知する。

20

【0025】

図2を参照して、パネル表示部2a、液晶表示部2b、及び固定表示部2cについて説明する。

【0026】

パネル表示部2aは、ボーナス遊技情報表示部16、BETランプ17a~17c、払出表示部18、及びクレジット表示部19により構成される。ボーナス遊技情報表示部16は、7セグメントLEDから成り、ボーナスゲーム(例えば、後述のレギュラーボーナスゲーム)において、当該ボーナスゲームに関する情報(例えば、後述の遊技可能回数)を表示する。1-BETランプ17a、2-BETランプ17b、及び最大BETランプ17cは、投入枚数に応じて点灯する。具体的には、1-BETランプ17aは、投入枚数が1枚のときに点灯する。2-BETランプ17bは、投入枚数が2枚のときに点灯する。最大BETランプ17cは、投入枚数が3枚のときに点灯する。また、払出表示部18は、夫々7セグメントLEDから成り、入賞が成立したときのメダルの払出枚数を表示する。クレジット表示部19は、7セグメントLEDから成り、クレジットされているメダルの枚数を表示する。

30

【0027】

液晶表示部2bは、表示窓21L, 21C, 21R、窓枠表示領域22L, 22C, 22R、及び演出表示領域23により構成される。この液晶表示部2bの表示内容は、後述の液晶表示装置131の動作により変化する。

40

【0028】

表示窓21L, 21C, 21Rの各々は、リール3L, 3C, 3Rの各々に対応して設けられる。表示窓21L, 21C, 21Rは、リール3L, 3C, 3R上に配置された図柄の表示、種々の演出に係る表示などを行う。また、表示窓21L, 21C, 21Rには、表示ラインとして、水平方向にトップライン8b、センターライン8c、及びボトムライン8d、並びに、斜め方向にクロスアップライン8a及びクロスダウンライン8eが設けられる。実施例では、投入操作が行われることを条件に、これらの表示ラインが有効化される。有効化された表示ラインを、以下「有効ライン」という。

【0029】

50

ここで、表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R は、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転中においては、該回転中のリール 3 L , 3 C , 3 R 上に配置された一の図柄の種類と他の図柄の種類とを遊技者が識別可能となる状態に後述の液晶表示装置 1 3 1 により管理される。例えば、表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R は、回転中のリール 3 L , 3 C , 3 R に対応するものが透過した状態になる。

【 0 0 3 0 】

窓枠表示領域 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R の各々は、表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の各々を囲むように設けられる。窓枠表示領域 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R は、リール 3 L , 3 C , 3 R の前面に配置された表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R の窓枠を表したものである。

【 0 0 3 1 】

演出表示領域 2 3 は、液晶表示部 2 b の領域のうち、表示窓 2 1 L , 2 1 C , 2 1 R 及び窓枠表示領域 2 2 L , 2 2 C , 2 2 R 以外の領域である。この演出表示領域 2 3 には、遊技者による投入操作、開始操作、停止操作などを契機として決定された画像が表示される。

【 0 0 3 2 】

固定表示部 2 c は、予め定めた絵などが描かれる領域である。この固定表示部 2 c に描かれた絵などと演出表示領域 2 3 に表示された画像を接続させることにより 1 つの静止画像又は動画像を表示できるようにしてもよい。

【 0 0 3 3 】

図 3 は、各リール 3 L , 3 C , 3 R の外周面に描かれた複数種類の図柄が 2 1 個配列された図柄列を示している。各図柄には、各リール 3 L , 3 C , 3 R の一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバー「 0 0 」～「 2 0 」が付されている。

【 0 0 3 4 】

各リール 3 L , 3 C , 3 R には、「赤 7 (図柄 9 1)」、「リプレイ (図柄 9 2)」、「ベル (図柄 9 3)」、「スイカ (図柄 9 4)」、及び「チェリー (図柄 9 5)」の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール 3 L , 3 C , 3 R は、図柄列が図 3 の矢印方向に移動するように回転する。

【 0 0 3 5 】

図 4 は、遊技機 1 の動作を制御する主制御回路 7 1 と、主制御回路 7 1 に電氣的に接続する周辺装置 (即ち、アクチュエータ) と、主制御回路 7 1 から送信される制御信号に基づいて液晶表示装置 1 3 1、スピーカ 9 L , 9 R、LED 類 1 0 1、及びランプ類 1 0 2 を制御する副制御回路 7 2 とを含む回路構成を示す。なお、スピーカ 9 L , 9 R の音量は、音量調節部 1 0 3 の操作で調整できる。

【 0 0 3 6 】

主制御回路 7 1 は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ 3 0 を主たる構成要素とする。更に、主制御回路 7 1 は、乱数値の抽出を行う回路を備えて構成されている。マイクロコンピュータ 3 0 は、CPU 3 1、ROM 3 2、及び RAM 3 3 を含んで構成される。

【 0 0 3 7 】

CPU 3 1 は、ROM 3 2 に記憶されたプログラムを実行して、各アクチュエータの動作を直接的又は間接的に制御する。CPU 3 1 には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路 3 4 と、分周器 3 5 と、乱数を発生する乱数発生器 3 6 と、発生した乱数から乱数値を抽出するサンプリング回路 3 7 とが接続されている。なお、CPU 3 1 により乱数の発生及び乱数値の抽出を実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器 3 6 及びサンプリング回路 3 7 は省略可能であるが、予備的に使用するために残しておくことも可能である。

【 0 0 3 8 】

ROM 3 2 は、CPU 3 1 が実行するプログラム (例えば、後述の図 1 1 ~ 図 1 6) や固定的なデータを記憶する。ROM 3 2 には、例えば、内部当籤役を決定するために、乱数値抽出手段としてのサンプリング回路 3 7 により抽出される乱数値が属する数値範囲を

10

20

30

40

50

内部当籤役に応じて規定する内部抽籤テーブル（後述の図6）などが記憶される。また、ROM32には、主制御回路71から副制御回路72に送信される各種制御信号等が格納されている。なお、副制御回路72から主制御回路71にコマンドや情報等が送信されることはなく、主制御回路71から副制御回路72への一方向で通信が行われる。

【0039】

RAM33は、CPU31がプログラムを実行する際に一時的にデータを記憶するために使用される。RAM33には、例えば、内部当籤役、後述の持越役、後述の遊技状態などの情報等が格納される。

【0040】

図4の回路において、マイクロコンピュータ30からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、BETランプ（1-BETランプ17a、2-BETランプ17b、最大BETランプ17c）と、表示部（ボーナス遊技情報表示部16、払出表示部18、クレジット表示部19）と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路41の命令により所定枚数のメダルを払出すホッパー40と、リール3L、3C、3Rを回転させるステッピングモータ49L、49C、49Rとがある。

【0041】

更に、ステッピングモータ49L、49C、49Rへ駆動パルスを出力することによりステッピングモータ49L、49C、49Rの回転動作を制御するモータ駆動回路39、ホッパー40の動作を制御するホッパー駆動回路41、BETランプ17a、17b、17cの点灯及び消灯を管理するランプ駆動回路45、及び表示部による表示を管理する表示部駆動回路48がCPU31に接続されている。これらの駆動回路は、夫々CPU31から出力される制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【0042】

また、マイクロコンピュータ30が制御信号を発生するためにマイクロコンピュータ30へ送信される入力信号を発生する手段として、スタートスイッチ6S、停止スイッチ7LS、7CS、7RS、1-BETスイッチ11、2-BETスイッチ12、最大BETスイッチ13、C/Pスイッチ14、メダルセンサ10S、リール位置検出回路50、及び払出完了信号回路51がある。

【0043】

スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6の操作を検出し、遊技開始指令信号を出力する。スタートスイッチ6Sにより行われるスタートレバー6の操作の検出（即ち、遊技開始指令信号）に基づいて、リール3L、3C、3Rの回転が開始する。言い換えるならば、遊技者による開始操作に基づいて一のゲームが開始する。メダルセンサ10Sは、メダル投入口10から受入れられたメダルを検出する。停止スイッチ7LS、7CS、7RSは、対応する停止ボタン7L、7C、7Rの押圧操作に応じて停止指令信号を発生する。停止スイッチ7LS、7CS、7RSにより行われる停止ボタン7L、7C、7Rの押圧操作の検出（即ち、停止指令信号）に基づいて、リール3L、3C、3Rの回転が停止する。言い換えるならば、図柄の変動の停止制御が行われる。

【0044】

リール位置検出回路50は、リール3L、3C、3Rに設けられたリール回転センサからのパルス信号を受けて信号をCPU31へ供給する。CPU31は、この信号に基づいて、各リール3L、3C、3Rの回転位置を管理する。払出完了信号回路51は、メダル検出部40Sにより計数された値（即ち、ホッパー40から払出されたメダルの枚数）が指定された値に達した時、メダルの払出完了を検知したことを示す信号を発生する。

【0045】

図4の回路において、乱数発生器36は、一定の数値範囲に属する乱数を発生する。サンプリング回路37は、スタートレバー6が操作された後の適宜のタイミングで、乱数発生器36が発生する乱数から1個の乱数値を抽出する。こうして抽出された乱数値は、RAM33に設けられた乱数値格納領域に格納され、例えばROM32内に格納されている内部抽籤テーブル（後述の図6）などに基づいて内部当籤役などを決定するために参照さ

10

20

30

40

50

れる。

【 0 0 4 6 】

リール 3 L , 3 C , 3 R は、ステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R に駆動パルスが所定の回数（例えば、3 3 6 回）出力されることにより 1 回転する。ステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R の各々に出力された駆動パルスの数は、駆動パルスの計数値として R A M 3 3 の所定の領域に書き込まれる。他方、リール 3 L , 3 C , 3 R からは一回転毎にリセットパルスが得られる。このリセットパルスがリール位置検出回路 5 0 を介して C P U 3 1 に入力されると、R A M 3 3 に格納される駆動パルスの計数値が「 0 」に更新される。これにより、駆動パルスの計数値は、各リール 3 L , 3 C , 3 R について一回転の範囲内における回転位置に対応したものとなる。

10

【 0 0 4 7 】

即ち、実施例では、各リール 3 L , 3 C , 3 R の外周面に描かれた図柄の数は 2 1 個であり、リール 3 L , 3 C , 3 R が一回転する間にステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R に駆動パルスが出力される回数は 3 3 6 回であることから、ステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R に駆動パルスが 1 6 回出力されることにより、リール 3 L , 3 C , 3 R の外周面に描かれた図柄 1 つ分のリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が行われる。また、実施例では、この駆動パルスが 1 6 回出力される毎に「 1 」加算され、リセットパルスに基づいて「 0 」に更新される図柄カウンタが設けられている。他方、リール位置検出回路 5 0 は、図柄位置「 0 」に対応する図柄がセンターライン 8 c に沿って表示される位置（言い換えるならば、図柄位置「 0 」に対応する図柄がセンターライン 8 c に沿って表示されるタイミング）でリセットパルスが得られるように構成される。ここで、図柄位置は、C P U 3 1 がリール 3 L , 3 C , 3 R の外周面に描かれた図柄の位置を特定するとき用いる位置の情報である。

20

【 0 0 4 8 】

したがって、図柄 1 つ分の回転に対応して図柄カウンタの値が「 1 」加算されることから、例えば、図柄カウンタの値が「 1 」である場合には、図柄位置「 1 」に対応する図柄がセンターライン 8 c に沿って表示されていると特定できる。即ち、図柄カウンタの値に基づいて、センターライン 8 c に沿って表示される図柄を特定することができる。なお、センターライン 8 c に沿って表示される図柄を特定することで、トップライン 8 b、ボトムライン 8 d、クロスアップライン 8 a 及びクロスダウンライン 8 e に表示される図柄を特定することもできる。

30

【 0 0 4 9 】

上記乱数値の抽出に基づく内部抽籤処理（後述の図 1 3）により内部当籤役を決定すると、C P U 3 1 は、遊技者が停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R を操作したタイミングで停止スイッチ 7 L S , 7 C S , 7 R S から送られる入力信号に基づいて、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転の停止を指示する信号をモータ駆動回路 3 9 に送る。

【 0 0 5 0 】

入賞が成立すれば、C P U 3 1 は、払出指令信号をホッパー駆動回路 4 1 に供給してホッパー 4 0 から所定枚数のメダルの払出を行う。その際、メダル検出部 4 0 S は、ホッパー 4 0 から払出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号が C P U 3 1 に入力される。これにより、C P U 3 1 は、ホッパー駆動回路 4 1 を介してホッパー 4 0 の駆動を停止し、メダル払出処理を終了する。

40

【 0 0 5 1 】

図 5 を参照して、C P U 3 1 が内部抽籤テーブル（後述の図 6）及び抽籤回数を決定するとき用いる内部抽籤テーブル決定テーブルについて説明する。

【 0 0 5 2 】

内部抽籤テーブル決定テーブルは、遊技状態に対応する内部抽籤テーブル（後述の図 6）及び抽籤回数の情報を備えている。実施例の遊技状態には、一般遊技状態と R B 遊技状態とがある。遊技状態は、内部当籤役が決定される内部抽籤処理（後述の図 1 3）において決定される可能性のある内部当籤役の種類、内部抽籤処理において内部当籤役が決定さ

50

れる確率、最大の滑り駒数、及びボーナスゲームの作動が行われているか否かなどにより区別される状態である。

【 0 0 5 3 】

一般遊技状態は、通常状態と特殊 R T 1 と特殊 R T 2 とで構成される。実施例では、通常状態及び特殊 R T 1 の各々に対応する内部抽籤テーブルを設けている。なお、特殊 R T 2 では、特殊 R T 1 に係る内部抽籤テーブルを用いている。即ち、特殊 R T 1 と特殊 R T 2 とでは、同一の内部抽籤テーブルを用いている。また、C P U 3 1 が何れの内部抽籤テーブルを用いるかは、内部抽籤処理（後述の図 1 3）において詳細に説明する。

【 0 0 5 4 】

一般遊技状態の場合は、基本的に、一般遊技状態用の内部抽籤テーブル（後述の図 6 の（ 1 ））が選択され、抽籤回数として「 5 」が決定される（後述の図 1 3 のステップ S 4 1）。R B 遊技状態の場合は、R B 遊技状態用の内部抽籤テーブル（後述の図 6 の（ 2 ））が選択され、抽籤回数として「 3 」が決定される。抽籤回数は、サンプリング回路 3 7 により抽出された一の乱数値が所定の範囲（後述の図 6 で説明する当籤番号に対応する下限値及び上限値により示される数値範囲）内か否かを判別する回数である。

【 0 0 5 5 】

図 6 を参照して、C P U 3 1 が内部当籤役を決定する内部抽籤処理（後述の図 1 3）において用いられる内部抽籤テーブルについて説明する。内部抽籤テーブルは、当籤番号に対応した数値範囲（即ち、下限値及び上限値）の情報（データ）を備えている。また、内部抽籤テーブルに示される幅は、上限値から下限値を減算した結果に「 1 」を加えた値である。即ち、乱数値の数（即ち、「 6 5 5 3 6 」）でこの幅を除することで、各当籤番号に当籤する確率（いわゆる当籤確率）を算出することができる。

【 0 0 5 6 】

内部抽籤テーブルに基づく当籤番号の決定では、「 0 」～「 6 5 5 3 5 」の範囲から抽出された乱数値が当籤番号に対応する下限値及び上限値により示される数値範囲内にあるか否かが判別される。抽出された乱数値がこの数値範囲内にある場合、対応する当籤番号に当籤（即ち、決定）となる。そして、決定された当籤番号及び内部当籤役決定テーブル（後述の図 7）に基づいて内部当籤役が決定される。即ち、抽出された一の乱数値に基づいて内部当籤役が決定される。

【 0 0 5 7 】

また、実施例の内部抽籤テーブルは、特定の内部当籤役が決定される乱数値の属する数値範囲と所定の内部当籤役が決定される乱数値の属する数値範囲とが一部の範囲で重複するように規定されている。即ち、抽出された一の乱数値により特定の内部当籤役と所定の内部当籤役とを共に決定する（即ち、同時に当籤する）ことが許容される。

【 0 0 5 8 】

例えば、一般遊技状態用内部抽籤テーブルにおける投入枚数が「 3 」では、当籤番号「 1 」に対応する下限値及び上限値により示される数値範囲と当籤番号「 2 」に対応する下限値及び上限値により示される数値範囲とは、数値範囲「 5 0 0 」～「 5 9 9 」において重複する。したがって、一般遊技状態における投入枚数が「 3 」で抽出された乱数値が「 5 5 0 」のときには、この乱数値は、「 5 0 0 」～「 5 9 9 」の数値範囲に含まれるので、当籤番号「 1 」及び「 2 」で当籤となり、内部当籤役決定テーブル（後述の図 7）に基づいて、内部当籤役として後述のチェリー及び後述のベルの両方が決定される。

【 0 0 5 9 】

図 6 の（ 1 ）は、一般遊技状態において用いられる一般遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。図 6 の（ 2 ）は、R B 遊技状態において用いられる R B 遊技状態用内部抽籤テーブルを示す。なお、内部抽籤テーブルは、基本的に、設定値及び遊技状態毎に設けられるが、図 6 の（ 1 ）及び図 6 の（ 2 ）に示す内部抽籤テーブルの例以外の図示は省略する。

【 0 0 6 0 】

図 6 の（ 1 ）に示す（ ）には、一般遊技状態では、一般遊技状態用内部抽籤テーブル又は特殊 R T 作動中用内部抽籤テーブルに基づいて当籤番号が決定されることが示されて

10

20

30

40

50

いる。一般遊技状態用内部抽籤テーブル及び特殊RT作動中用内部抽籤テーブルには、投入枚数「3」における当籤番号「4」が決定される確率（即ち、後述のリプレイが内部当籤役として決定される確率）が各々異なるように数値範囲が規定されている。

【0061】

一般遊技状態用内部抽籤テーブルは、通常状態において用いられる内部抽籤テーブルである。一般遊技状態用内部抽籤テーブルには、投入枚数「3」における当籤番号「4」が決定される確率が第2の確率（「54613 / 65536」）となるように数値範囲が規定されている。

【0062】

特殊RT作動中用内部抽籤テーブルは、特殊RT1及び特殊RT2において用いられる内部抽籤テーブルである。特殊RT作動中用内部抽籤テーブルには、投入枚数「3」における当籤番号「4」が決定される確率が所定の確率（「8980 / 65536」）となるように数値範囲が規定されている。実施例では、特殊RT1及び特殊RT2において用いられる内部抽籤テーブルを同一の内部抽籤テーブルとしているため、特殊RT1及び特殊RT2において当籤番号「4」が決定される確率は等しい。しかしながら、特殊RT1に係る特殊RT1作動中用内部抽籤テーブル及び特殊RT2に係る特殊RT2作動中用内部抽籤テーブルを設け、各々の内部抽籤テーブルに、特殊RT1において当籤番号「4」が決定される確率と特殊RT2において当籤番号「4」が決定される確率とが異なるように数値範囲を規定してもよい。このことから、特殊RT1において当籤番号「4」が決定される確率を第3の確率、特殊RT2において当籤番号「4」が決定される確率を第1の確率として夫々を区別する。

【0063】

したがって、一般遊技状態は、リプレイが内部当籤役として決定される確率が変動し得る遊技状態であると言える。

【0064】

図7を参照して、CPU31が当籤番号に基づいて内部当籤役を決定するとき用いる内部当籤役決定テーブルについて説明する。

【0065】

内部当籤役決定テーブルは、当籤番号に対応した内部当籤役のデータを備えている。内部当籤役のデータは、1バイトからなるデータであり、内部当籤役を識別するために内部当籤役の夫々に対応して設けられている。実施例では、内部当籤役として、チェリー、ベル、スイカ、リプレイ、RB、及びハズレが設けられている。ここで、チェリー、ベル、及びスイカを総称して以下「小役」という。

【0066】

具体的には、当籤番号が「0」の場合には、内部当籤役のデータとして「00000000」が決定される。この内部当籤役のデータに対応する内部当籤役（即ち、名称）を、以下「ハズレ」という。当籤番号が「1」の場合には、内部当籤役のデータとして「00000001」が決定される。この内部当籤役のデータに対応する内部当籤役を、以下「チェリー」という。当籤番号が「2」の場合には、内部当籤役のデータとして「00000010」が決定される。この内部当籤役のデータに対応する内部当籤役を、以下「ベル」という。当籤番号が「3」の場合には、内部当籤役のデータとして「00000100」が決定される。この内部当籤役のデータに対応する内部当籤役を、以下「スイカ」という。

【0067】

当籤番号が「4」の場合には、内部当籤役のデータとして「00001000」が決定される。この内部当籤役のデータに対応する内部当籤役を、以下「リプレイ」という。当籤番号が「5」の場合には、内部当籤役のデータとして「00010000」が決定される。この内部当籤役のデータに対応する内部当籤役を、以下「RB」という。

【0068】

図8を参照して、CPU31が表示役を決定するとき、及びCPU31が表示役に対応

10

20

30

40

50

する払出枚数を決定するときに用いる図柄組合せテーブルについて説明する。

【 0 0 6 9 】

図柄組合せテーブルは、図柄の組合せに対応して、表示役のデータ及び払出枚数のデータを備えている。表示役のデータは、1バイトからなるデータであり、一の有効ラインに沿って表示される図柄の組合せのうち内部当籤役に対応する図柄の組合せを識別するために内部当籤役の夫々に対応して設けられている。

【 0 0 7 0 】

実施例では、有効ラインに沿って「チェリー - ANY - ANY」の図柄の組合せが表示されると、表示役のデータとして「00000001」が決定されて、チェリーが表示役になり、メダルが4枚払出される。ここで、「ANY」は、任意の図柄を示す。有効ラインに沿って「ベル - ベル - ベル」の図柄の組合せが表示されると、表示役のデータとして「00000010」が決定されて、ベルが表示役になり、メダルが15枚払出される。有効ラインに沿って「スイカ - スイカ - スイカ」の図柄の組合せが表示されると、表示役のデータとして「00000100」が決定されて、スイカが表示役になり、メダルが6枚払出される。

【 0 0 7 1 】

有効ラインに沿って「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の図柄の組合せが表示されると、表示役のデータとして「00001000」が決定されて、リプレイが表示役になり、メダルが自動的に投入される（いわゆる再遊技となる）。有効ラインに沿って「赤7 - 赤7 - 赤7」の図柄の組合せが表示されると、表示役のデータとして「00010000」が決定されて、RBが表示役になり、一般遊技状態と比べて小役が決定される確率が高い状態（以下「レギュラーボーナスゲーム」という）の作動が開始する。言い換えるならば、遊技状態がRB遊技状態となる。

【 0 0 7 2 】

このように、図柄組合せテーブルには、基本的に、遊技者に付与される利益（例えば、メダルの払出し、ボーナスゲームの作動の開始）に対応付けられた情報が格納されている。

【 0 0 7 3 】

図9を参照して、後述のボーナス作動時処理においてCPU31が用いるボーナス作動時テーブルについて説明する。

【 0 0 7 4 】

ボーナス作動時テーブルは、作動中フラグ格納領域に格納される作動中フラグの情報と、遊技可能回数カウンタに格納される値の情報と、入賞可能回数カウンタに格納される値の情報とを備えている。作動中フラグは、作動している遊技状態（現在の遊技状態）又は作動しているボーナスゲームをCPU31が識別するために設けられた情報である。実施例の作動中フラグには、RB遊技状態であるか否か（即ち、レギュラーボーナスゲームが作動しているか否か）を識別可能なRB作動中フラグがある。

【 0 0 7 5 】

遊技可能回数カウンタは、一のレギュラーボーナスゲームにおいて行うことが可能な残りの単位遊技の回数（即ち、遊技可能回数）をCPU31が計数するために設けられたカウンタである。入賞可能回数カウンタは、一のレギュラーボーナスゲームにおいて小役に対応する図柄の組合せが表示されることが可能な残りの単位遊技の回数（即ち、入賞可能回数）をCPU31が計数するために設けられたカウンタである。

【 0 0 7 6 】

図10を参照して、内部当籤役格納領域及び持越役格納領域について説明する。

【 0 0 7 7 】

図10の(1)は、内部当籤役のデータが格納される内部当籤役格納領域を示す。1バイト（8ビット）からなる内部当籤役格納領域において、ビット0は、チェリーに対応する格納領域である。ビット1は、ベルに対応する格納領域である。ビット2は、スイカに対応する格納領域である。ビット3は、リプレイに対応する格納領域である。ビット4は

10

20

30

40

50

、 R B に対応する格納領域である。ビット 5 ~ ビット 7 は、未使用の格納領域である。

【 0 0 7 8 】

ここで、内部当籤役格納領域では、内部当籤役のデータに対応するビットが「 1 」となる。例えば、内部当籤役格納領域に「 0 0 0 0 0 0 1 0 」が格納されているとき（即ち、ビット 1 が「 1 」のとき）は、内部当籤役はベルである。なお、表示役のデータが格納される表示役格納領域については図示を省略するが、この表示役格納領域は、内部当籤役格納領域と同様のデータ構造を有している。

【 0 0 7 9 】

図 1 0 の (2) は、持越役のデータが格納される持越役格納領域を示す。1 バイト (8 ビット) からなる持越役格納領域において、ビット 4 は、R B に対応する格納領域である。ビット 0 ~ ビット 3、ビット 5 ~ ビット 7 は、未使用の格納領域である。持越役は、内部抽籤処理 (後述の図 1 3) において決定された内部当籤役に対応する図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されることが一又は複数のゲームにわたり許容される場合に、当該内部当籤役を C P U 3 1 が識別するために設けられた情報である。

10

【 0 0 8 0 】

例えば、後述の図 1 3 の内部抽籤処理において内部当籤役として R B が決定された場合には、持越役格納領域の R B に対応するビット 4 に「 1 」が格納される。即ち、持越役格納領域に「 0 0 0 1 0 0 0 0 」が格納される。

【 0 0 8 1 】

図 1 1 ~ 図 1 6 に示すフローチャートを参照して、主制御回路 7 1 の動作について説明する。

20

【 0 0 8 2 】

図 1 1 を参照して、メイン C P U (即ち、C P U 3 1) が実行する主たる処理を示したメインフローチャートについて説明する。

【 0 0 8 3 】

初めに、C P U 3 1 は、初期化処理を行う (ステップ S 1) 。具体的には、C P U 3 1 は、R A M 3 3 が正常か否かのチェックや入出力ポートの初期化などを行う。更に、この処理において、C P U 3 1 は、設定 (設定値) の変更に係る処理を行ってもよい。続いて、C P U 3 1 は、指定格納領域のクリアをする (ステップ S 2) 。具体的には、C P U 3 1 は、R A M 3 3 の所定の領域 (例えば、内部当籤役格納領域の情報) のデータの消去等を行う。続いて、C P U 3 1 は、後で図 1 2 を参照して説明するメダル受付・スタートチェック処理を行う (ステップ S 3) 。なお、この処理では、C P U 3 1 は、投入枚数に基づいて開始操作が可能であるか否かを判別する。

30

【 0 0 8 4 】

次に、C P U 3 1 は、乱数値を抽出し、乱数値格納領域に格納する (ステップ S 4) 。このステップ S 4 の処理で抽出された乱数値は、内部抽籤処理 (後述の図 1 3) において使用される。続いて、C P U 3 1 は、遊技状態監視処理を行う (ステップ S 5) 。具体的には、C P U 3 1 は、R B 作動中フラグがオンであれば、R B 遊技状態を示す識別子 (即ち、フラグ) を R A M 3 3 に格納する。また、C P U 3 1 は、R B 作動中フラグがオフであれば、一般遊技状態を示す識別子を R A M 3 3 に格納する。続いて、C P U 3 1 は、後で図 1 3 を参照して説明する内部抽籤処理を行う (ステップ S 6) 。なお、この処理では、C P U 3 1 は、内部当籤役を決定する。

40

【 0 0 8 5 】

次に、C P U 3 1 は、特殊 R T 遊技数カウンタ更新処理を行う (ステップ S 7) 。具体的には、C P U 3 1 は、特殊 R T 遊技数カウンタの値が「 0 」であるか否かを判別し、特殊 R T 遊技数カウンタの値が「 0 」でないと判別した場合、特殊 R T 遊技数カウンタの値を「 1 」減算する。特殊 R T 遊技数カウンタは、特殊 R T 2 における残りのゲームの回数を C P U 3 1 が計数するために設けられたカウンタである。

【 0 0 8 6 】

更に、C P U 3 1 は、上記減算の結果、特殊 R T 遊技数カウンタの値が「 0 」になった

50

か否かを判別し、特殊 R T 遊技数カウンタの値が「0」になったと判別した場合には、特殊 R T 2 作動中フラグをオフに更新（即ち、クリア）する。即ち、C P U 3 1 は、特殊 R T 2 の作動の開始時に設定される回数（例えば、後述の 1 0 0 0 回）の遊技開始指令信号を検出したことに基づいて特殊 R T 2 の作動を終了する。このとき、C P U 3 1 は、特殊 R T 2 の作動を終了すると共に、通常状態の作動を開始する。特殊 R T 2 作動中フラグは、特殊 R T 2 が作動している状態であるか否かを C P U 3 1 が識別するために設けられた情報である。

【0087】

実施例では、特殊 R T 遊技数カウンタの値及び特殊 R T 2 作動中フラグの情報（即ち、特殊 R T 2 に係る各種の設定）は、設定の変更に係る処理に基づいて、C P U 3 1 によりクリアされない構成となっている。C P U 3 1 が特殊 R T 2 に係る各種の設定をクリア（言い換えるならば、初期化）しない構成（言い換えるならば、特殊 R T 2 に係る各種の設定が保たれる構成）によれば、遊技店の店員により閉店後又は開店前に設定の変更が行われても、特殊 R T 2 に係る各種の設定は変更されない。即ち、遊技店の店員による設定の変更に起因して特殊 R T 2 に係る各種の設定がクリアされ、状態が通常状態（即ち、リプレイが内部当籤役として決定される確率が非常に高い状態）となることはない。したがって、この構成によれば、遊技店の店員による設定の変更に起因して、通常状態の作動が開始するという遊技店側にとっての不利益が生じる事態を回避することができる。また、この構成によれば、遊技店の店員は、上記不利益を被ることなく設定の変更を行うことができるので、遊技者の利益と遊技店側の利益との均衡を適切に図ることができる。

【0088】

なお、特殊 R T 2 に係る各種の設定は、設定の変更に係る処理に基づいて、C P U 3 1 によりクリアされる構成としてもよい。この構成を遊技機 1 に適用した場合には、遊技店の店員により設定の変更が行われると、特殊 R T 2 に係る各種の設定がクリアされることにより、状態が通常状態となる。即ち、遊技店の店員により設定の変更が行われることで、遊技者は、通常状態を労せずとも享受できる場合がある。したがって、この構成によれば、労せずとも享受し得る通常状態に対する遊技者の期待感を高めることにより、遊技機 1 の稼働率の向上を図ることができる。また、この構成によれば、遊技店の店員による設定の変更に起因して通常状態となったことが遊技者により察知されると、設定の変更の有無が判明することになる。即ち、この構成によれば、設定の変更の有無を知る機会が遊技者に与えられ、遊技者は、設定の変更の有無に基づいて、設定を推測することができる。

【0089】

続いて、C P U 3 1 は、スタートコマンドを副制御回路 7 2 に送信する（ステップ S 8）。スタートコマンドは、遊技状態、内部当籤役などの情報を含み、副制御回路 7 2 に送信される。続いて、C P U 3 1 は、全リール 3 L, 3 C, 3 R の回転開始を要求する（ステップ S 9）。具体的には、C P U 3 1 は、停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の各々に対応する後述の 3 つの有効停止ボタンフラグを全てオンに更新する。これにより、3 個の停止ボタン 7 L, 7 C, 7 R の押圧操作が有効化される。続いて、C P U 3 1 は、後で図 1 4 を参照して説明するリール停止制御処理を行う（ステップ S 1 0）。なお、この処理では、C P U 3 1 は、リール 3 L, 3 C, 3 R の回転の停止に係る命令を実行する。

【0090】

次に、C P U 3 1 は、図柄組合せテーブルを参照し、有効ラインに沿って表示される図柄の組合せに基づいて表示役等を決定し、これらを各種格納領域の所定の領域に格納する（ステップ S 1 1）。即ち、この処理では、C P U 3 1 は、表示役のデータ及びメダルの払出枚数のデータを決定する。

【0091】

次に、C P U 3 1 は、表示コマンドを副制御回路 7 2 に送信する（ステップ S 1 2）。表示コマンドは、ステップ S 1 1 で決定された表示役のデータを含む。続いて、C P U 3 1 は、ステップ S 1 1 の処理において決定されるメダルの払出枚数に基づいてメダルを払出すメダル払出処理を行う（ステップ S 1 3）。

【0092】

続いて、CPU31は、RB作動中フラグがオンであるか否かを判別する（ステップS14）。このとき、RB作動中フラグがオンである場合には、CPU31は、後で図15を参照して説明するボーナス終了チェック処理を行う（ステップS15）。なお、この処理では、CPU31は、ボーナスゲームの終了条件を満たした場合にボーナスゲームの作動を終了する。続いて、CPU31は、ステップS16の処理を行う。他方、RB作動中フラグがオフである場合には、CPU31は、続いて、ステップS16の処理を行う。

【0093】

ステップS16では、CPU31は、後で図16を参照して説明するボーナス作動チェック処理を行い、次に、ステップS2の処理を行う。なお、この処理では、CPU31は、ボーナスゲームの開始条件を満たした場合にボーナスゲームの作動を開始する。

10

【0094】

図12を参照して、投入枚数に基づいて開始操作が可能であるか否かをCPU31が判別する処理の手順を示したメダル受付・スタートチェック処理について説明する。

【0095】

初めに、CPU31は、自動投入カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（ステップS21）。このとき、自動投入カウンタの値が「0」である場合には、CPU31は、メダル通過許可の処理を行い（ステップS22）、続いて、ステップS25の処理を行う。他方、自動投入カウンタの値が「0」でない場合には、CPU31は、続いて、ステップS23の処理を行う。自動投入カウンタは、自動的に投入するメダルの枚数をCPU31が計数するために設けられたカウンタである。

20

【0096】

ステップS23では、CPU31は、自動投入カウンタの値を投入枚数カウンタに複写する。投入枚数カウンタは、投入されたメダルの枚数をCPU31が計数するために設けられたカウンタである。続いて、CPU31は、自動投入カウンタをクリアし（ステップS24）、続いて、ステップS25の処理を行う。

【0097】

ステップS25では、CPU31は、メダルが通過したか否かを判別する。例えば、CPU31は、メダルセンサ10Sからの入力のチェックを行い、メダルセンサ10Sからの入力があるか否かを判別する。このとき、メダルが通過したと判別された場合には、CPU31は、続いて、ステップS26の処理を行う。他方、メダルが通過しなかったと判別された場合には、CPU31は、続いて、ステップS31の処理を行う。

30

【0098】

ステップS26では、CPU31は、投入枚数カウンタが最大値であるか否かを判別する。なお、投入枚数カウンタの最大値は、作動中フラグに応じて設けられるが、実施例の投入枚数カウンタの最大値は、一般遊技状態（RB作動中フラグがオフの場合）には「3」、RB遊技状態（RB作動中フラグがオンの場合）には「1」が設定される。このとき、投入枚数カウンタが最大値である場合には、CPU31は、続いて、ステップS30の処理を行う。他方、投入枚数カウンタが最大値でない場合には、CPU31は、ステップS27の処理を行う。

40

【0099】

ステップS27では、CPU31は、投入枚数カウンタの値に「1」を加算する。続いて、CPU31は、有効ラインカウンタに「5」を格納する（ステップS28）。実施例では、有効ラインカウンタに格納された値に基づいて有効化された表示ラインの各々を識別する。続いて、CPU31は、メダル投入コマンド送信を行い（即ち、メダル投入コマンドを副制御回路72に送信し）（ステップS29）、ステップS31の処理を行う。

【0100】

ステップS30では、CPU31は、クレジットカウンタの値に「1」を加算し、続いて、ステップS31の処理を行う。クレジットカウンタは、クレジットされたメダルの枚数をCPU31が計数するために設けられたカウンタである。

50

【 0 1 0 1 】

ステップ S 3 1 では、CPU 3 1 は、ベットスイッチのチェックを行う。具体的には、BET スイッチ 1 1 , 1 2 , 1 3 からの入力があった場合（即ち、BET スイッチ 1 1 , 1 2 , 1 3 が押圧操作された場合）は、BET スイッチ 1 1 , 1 2 , 1 3 の種別と、投入枚数カウンタの値と、クレジットカウンタの値と、遊技状態に対応する開始操作が有効となる最大の投入枚数とに基づいて、投入枚数カウンタの値に加算する値を算出し、投入枚数カウンタの値を更新する。なお、CPU 3 1 は、この場合に、ステップ S 2 8 及びステップ S 2 9 の処理を行ってもよい。続いて、CPU 3 1 は、投入枚数カウンタの値が「1」以上であるか否かを判別する（ステップ S 3 2）。このとき、投入枚数カウンタの値が「1」以上である場合には、CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 3 3 の処理を行う。他方、投入枚数カウンタの値が「1」以上でない場合には、CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 2 5 の処理を行う。

10

【 0 1 0 2 】

ステップ S 3 3 では、CPU 3 1 は、スタートスイッチ 6 S がオンであるか否かを判別する。具体的には、CPU 3 1 は、スタートレバー 6 の操作に基づくスタートスイッチ 6 S からの入力があるか否かを判別する。このとき、スタートスイッチ 6 S からの入力がある場合には、CPU 3 1 は、続いて、メダル通過禁止の処理を行い（ステップ S 3 4）、次に、図 1 1 のステップ S 4 の処理を行う。他方、スタートスイッチ 6 S からの入力がない場合には、CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 2 5 の処理を行う。

20

【 0 1 0 3 】

図 1 3 を参照して、乱数値及び遊技状態等に基づいて CPU 3 1 が内部当籤役を決定する処理の手順を示した内部抽籤処理について説明する。

【 0 1 0 4 】

初めに、CPU 3 1 は、内部抽籤テーブル決定テーブル（図 5）に基づいて、遊技状態に応じた内部抽籤テーブルの種別と抽籤回数を決定する（ステップ S 4 1）。続いて、CPU 3 1 は、特殊 RT 1 作動中フラグがオンであるか否かを判別する（ステップ S 4 2）。このとき、特殊 RT 1 作動中フラグがオンである場合には、CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 4 4 の処理を行う。他方、特殊 RT 1 作動中フラグがオフである場合には、CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 4 3 の処理を行う。特殊 RT 1 作動中フラグは、特殊 RT 1 が作動している状態であるか否かを CPU 3 1 が識別するために設けられた情報である。

30

【 0 1 0 5 】

ステップ S 4 3 では、CPU 3 1 は、特殊 RT 2 作動中フラグがオンであるか否かを判別する。このとき、特殊 RT 2 作動中フラグがオンである場合には、CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 4 4 の処理を行う。他方、特殊 RT 2 作動中フラグがオフである場合には、CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 4 5 の処理を行う。

【 0 1 0 6 】

ステップ S 4 4 では、CPU 3 1 は、ステップ S 4 1 で決定した内部抽籤テーブルを特殊 RT 作動中用内部抽籤テーブルに変更し、続いて、ステップ S 4 5 の処理を行う。

【 0 1 0 7 】

ステップ S 4 5 では、CPU 3 1 は、持越役格納領域に RB を示すデータが格納されているか否か（即ち、持越役の有無）を判別する。具体的には、持越役格納領域の RB に対応するビット 4 に「1」が格納されているか否かを判別する。このとき、ビット 4 に「1」が格納されている場合には、CPU 3 1 は、ステップ S 4 1 で決定した抽籤回数を「4」に変更し（ステップ S 4 6）、続いて、ステップ S 4 7 の処理を行う。他方、ビット 4 に「0」が格納されている場合には、CPU 3 1 は、ステップ S 4 7 の処理を行う。

40

【 0 1 0 8 】

ステップ S 4 7 では、CPU 3 1 は、抽籤回数と同じ値を当籤番号としてセットする。即ち、CPU 3 1 は、自己の有するレジスタに当籤番号をセットする。続いて、CPU 3 1 は、乱数値格納領域に格納されている乱数値と、投入枚数に応じた下限値及び上限値と

50

を比較する（ステップS48）。続いて、CPU31は、乱数値が下限値以上且つ上限値以下の値であるか否かを判別する（ステップS49）。このとき、乱数値が下限値以上且つ上限値以下の値である場合には、CPU31は、続いて、ステップS50の処理を行う。他方、乱数値が下限値以上且つ上限値以下の値でない場合には、CPU31は、続いて、ステップS55の処理を行う。

【0109】

ステップS50では、CPU31は、内部当籤役決定テーブルを参照し、当籤番号に基づいて内部当籤役を決定する。続いて、CPU31は、ステップS50で決定した内部当籤役がRBであるか否かを判別する（ステップS51）。このとき、内部当籤役がRBである場合には、CPU31は、続いて、ステップS52の処理を行う。他方、内部当籤役にRBが含まれていないと判別された場合には、CPU31は、続いて、ステップS54の処理を行う。

10

【0110】

ステップS52では、CPU31は、内部当籤役に基づいて、持越役格納領域にRBを示すデータを格納する。具体的には、ステップS51において内部当籤役にRBが含まれていると判別された場合には、CPU31は、持越役格納領域に「00010000」を格納する。続いて、CPU31は、特殊RT1作動中フラグをオンにし（ステップS53）、続いて、ステップS54の処理を行う。即ち、CPU31は、RBを内部当籤役として決定することを契機として、特殊RT1の作動を開始する。ここで、CPU31は、特殊RT2作動中フラグがオンである場合には、特殊RT2作動中フラグをオフにする。このようにして、特殊RT1と特殊RT2とが同時に作動することを排除する。

20

【0111】

ステップS54では、CPU31は、内部当籤役のデータと持越役格納領域に格納されるデータとの論理和を内部当籤役格納領域に格納する。即ち、持越役がある場合には、持越役のデータが内部当籤役格納領域に格納される。

【0112】

ステップS55では、CPU31は、抽籤回数を「1」減算する。続いて、CPU31は、抽籤回数が「0」であるか否かを判別する（ステップS56）。このとき、抽籤回数が「0」である場合には、CPU31は、内部当籤役格納領域に格納されるデータと持越役格納領域に格納されるデータとの論理和を内部当籤役格納領域に格納する（ステップS57）。次に、図11のステップS7の処理を行う。他方、抽籤回数が「0」でない場合には、CPU31は、続いて、ステップS47の処理を行う。なお、内部当籤役がハズレである場合には、ステップS54の処理が行われなため、持越役がある場合であっても内部当籤役格納領域の持越役に対応するビットが「1」になることはない。そこで、ステップS57では、内部当籤役格納領域に格納されるデータと持越役格納領域に格納されるデータとの論理和を内部当籤役格納領域に格納することにより、持越役がある場合に内部当籤役がハズレであっても内部当籤役格納領域の持越役に対応するビットに「1」が格納されるように処理が行われる。

30

【0113】

このように、内部抽籤処理では、CPU31は、格納手段としての内部抽籤テーブルにより規定される数値範囲に乱数値抽出手段により抽出された乱数値が属するか否かの判別を行い、当該判別の結果に基づいて内部当籤役を決定する。したがって、内部当籤役を決定する内部当籤役決定手段は、内部抽籤処理を行うCPU31、内部抽籤テーブルなどを含んで構成される手段である。

40

【0114】

図14を参照して、CPU31が内部当籤役や遊技者による停止操作のタイミング等に基づいてルール3L、3C、3Rの回転を停止させる処理の手順を示したルール停止制御処理について説明する。

【0115】

初めに、CPU31は、有効なストップスイッチがオンになったか否か、即ち、回転し

50

ているリール 3 L , 3 C , 3 R に対応する停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が押圧操作されたか否かを判別する (ステップ S 6 1)。このとき、有効なストップスイッチがオンになった場合には、CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 6 2 の処理を行う。他方、有効なストップスイッチがオンになっていない場合には、CPU 3 1 は、再び、ステップ S 6 1 の判別を行う。

【 0 1 1 6 】

ステップ S 6 2 では、CPU 3 1 は、該当するストップスイッチを無効化する。即ち、CPU 3 1 は、該当する有効停止ボタンフラグをオフに更新する。これにより、一旦押圧操作が行われた停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の押圧操作が以後、無効なものとなる。ここで、有効停止ボタンフラグは、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R の押圧操作が可能であるか否かを CPU 3 1 が識別するために設けられた情報であり、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R に対応して 3 つ設けられる。続いて、CPU 3 1 は、チェック回数として「 5 」をセットする (ステップ S 6 3)。チェック回数は、リール 3 L , 3 C , 3 R が停止したときの図柄位置として許容される図柄位置のうちから、いわゆる引込みの優先順位が最も高い図柄に対応する図柄位置を CPU 3 1 が検索するために設けられた回数である。

10

【 0 1 1 7 】

ここで、引込みの優先順位は、内部当籤役に係る図柄の組合せに対応して、引込優先順位テーブル (図示せず) に規定されている。引込優先順位テーブルには、リプレイに対しては最も高い優先順位、RB に対してはリプレイに対応する優先順位に次いで高い優先順位、小役に対しては最も低い優先順位が規定されている。

20

【 0 1 1 8 】

続いて、CPU 3 1 は、図柄カウンタに対応する図柄位置からチェック回数の範囲内において、最も優先順位の高い図柄位置を検索し (ステップ S 6 4)、この検索の結果に基づいて、滑り駒数を決定する (ステップ S 6 5)。即ち、この滑り駒数に基づいてリール 3 L , 3 C , 3 R の回転 (即ち、図柄の変動) が停止することになる。なお、最も優先順位の高い図柄位置が複数ある場合には、決定可能な滑り駒数の中から所定の優先順位 (例えば、「 0 」、「 1 」、「 2 」、「 3 」、「 4 」の順序) にて何れかを決定する。

【 0 1 1 9 】

ここで、実施例では、一般遊技状態における最大の滑り駒数を 4 駒とし、一のリール 3 L , 3 C , 3 R に配置する「リプレイ」と「リプレイ」と間に他の種類の図柄を配置する個数を 4 個以内とする構成を採用している。したがって、遊技者は、停止操作のタイミングにかかわらず、リプレイに係る図柄の組合せを有効ラインに沿って表示することができる (いわゆるリプレイの取りこぼしが発生しない)。

30

【 0 1 2 0 】

続いて、CPU 3 1 は、リール停止コマンド送信を行う (ステップ S 6 6)。このリール停止コマンドが副制御回路 7 2 へ送信されることにより、副制御回路 7 2 は、リール 3 L , 3 C , 3 R の停止に基づいて演出表示領域 2 3 に画像を表示するなどの演出を行うことができる。続いて、CPU 3 1 は、有効なストップスイッチが有るか否かを判別する (ステップ S 6 7)。具体的には、3 つの有効停止ボタンフラグのうち何れかがオンであるか否かを判別する。このとき、3 つの有効停止ボタンフラグのうち何れかがオンである場合には、CPU 3 1 は、続いて、ステップ S 6 1 の判別を行う。他方、3 つの有効停止ボタンフラグの全てがオフである場合には、CPU 3 1 は、次に、図 1 1 のステップ S 1 1 の処理を行う。

40

【 0 1 2 1 】

このように、リール停止制御処理では、CPU 3 1 は、図柄の変動の停止に係る処理 (いわゆる停止制御) を行う。したがって、図柄の変動の停止を行う停止制御手段は、リール停止制御処理を行う CPU 3 1 などを含んで構成される手段である。

【 0 1 2 2 】

図 1 5 を参照して、ボーナスゲームの終了条件を満たした場合に CPU 3 1 がボーナスゲームを終了する処理の手順を示したボーナス終了チェック処理について説明する。

50

【 0 1 2 3 】

初めに、CPU 31は、入賞が成立したか否かを判別する（ステップS71）。このとき、入賞が成立したと判別された場合には、CPU 31は、続いて、ステップS72の処理を行う。他方、入賞が成立しなかったと判別された場合には、CPU 31は、続いて、ステップS74の処理を行う。

【 0 1 2 4 】

ステップS72では、CPU 31は、入賞可能回数カウンタの値を「1」減算する。続いて、CPU 31は、入賞可能回数が「0」であるか否か、即ち、入賞可能回数カウンタの値が「0」であるか否かを判別する（ステップS73）。このとき、入賞可能回数カウンタの値が「0」である場合には、CPU 31は、続いて、ステップS76の処理を行う。他方、入賞可能回数カウンタの値が「0」でない場合には、CPU 31は、続いて、ステップS74の処理を行う。

10

【 0 1 2 5 】

ステップS74では、CPU 31は、遊技可能回数カウンタの値を「1」減算する。続いて、CPU 31は、遊技可能回数が「0」であるか否か、即ち、遊技可能回数カウンタの値が「0」か否かを判別する（ステップS75）。このとき、遊技可能回数カウンタの値が「0」である場合には、CPU 31は、続いて、ステップS76の処理を行う。他方、遊技可能回数カウンタの値が「0」でない場合には、CPU 31は、次に、図11のステップS16の処理を行う。

【 0 1 2 6 】

ステップS76では、CPU 31は、RB終了時処理を行う。具体的には、CPU 31は、RB作動中フラグ、入賞可能回数カウンタ、及び遊技可能回数カウンタのクリアを行う。この処理が行われることで、レギュラーボーナスゲームの作動が終了する。続いて、CPU 31は、特殊RT2作動中フラグをオンにし、特殊RT遊技数カウンタに「1000」を格納する（ステップS77）。即ち、CPU 31は、レギュラーボーナスゲームの作動が終了することを契機として、特殊RT2の作動を開始する。ここで、CPU 31は、特殊RT1作動中フラグがオンである場合には、特殊RT1作動中フラグをオフにする。このようにして、特殊RT1と特殊RT2とが同時に作動することを排除する。次に、CPU 31は、図11のステップS16の処理を行う。なお、ここで、CPU 31は、ボーナス終了コマンド送信を行ってもよい。このボーナス終了コマンドが副制御回路72へ送信されることにより、副制御回路72は、ボーナスゲームの終了に基づいて演出表示領域23に画像を表示するなどの演出を行うことができる。

20

30

【 0 1 2 7 】

このように、ボーナス終了チェック処理では、CPU 31は、入賞の成立、ゲームの回数に基づいて、レギュラーボーナスゲームの作動を終了する。

【 0 1 2 8 】

図16を参照して、決定された表示役の種別等に基づいてCPU 31がボーナスゲームを作動する処理の手順を示したボーナス作動チェック処理について説明する。

【 0 1 2 9 】

初めに、CPU 31は、表示役がRBであるか否かを判別する（ステップS81）。このとき、表示役がRBである場合には、CPU 31は、続いて、ステップS82の処理を行う。他方、表示役がRBでない場合には、CPU 31は、続いて、ステップS85の処理を行う。

40

【 0 1 3 0 】

ステップS82では、CPU 31は、ボーナス作動時テーブル（図9）に基づいてボーナス作動時処理を行う。具体的には、CPU 31は、ボーナス作動時テーブル（図9）を参照して、RB作動中フラグをオンに更新すると共に、入賞可能回数カウンタに「8」を格納し、遊技可能回数カウンタに「12」を格納する。続いて、CPU 31は、持越役格納領域をクリアする（ステップS83）。続いて、CPU 31は、特殊RT1作動中フラグ及び特殊RT2作動中フラグをクリアし、特殊RT遊技数カウンタをクリアし（ステッ

50

ブ S 8 4)、次に、図 1 1 のステップ S 2 の処理を行う。即ち、CPU 3 1 は、RB に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されることを契機として、特殊 RT 1 及び特殊 RT 2 の作動を終了する。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 8 5 では、CPU 3 1 は、表示役がリプレイであるか否かを判別する。このとき、表示役がリプレイである場合には、CPU 3 1 は、投入枚数カウンタの値を自動投入枚数カウンタに複写し(ステップ S 8 6)、次に、図 1 1 のステップ S 2 の処理を行う。他方、表示役がリプレイでない場合には、CPU 3 1 は、次に、図 1 1 のステップ S 2 の処理を行う。

【 0 1 3 2 】

このように、ボーナス作動チェック処理では、CPU 3 1 は、表示役に基づいてレギュラーボーナスゲームの作動を開始する。言い換えるならば、CPU 3 1 により、ボーナスゲームに係る内部当籤役に対応する図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されると、ボーナスゲームの作動が開始する。

【 0 1 3 3 】

図 1 7 を参照して、リプレイが内部当籤役として決定される確率(リプレイの当籤確率)の変動について説明する。図 1 7 には、リプレイが内部当籤役として決定される確率の変動のパターン(パターン 1 : 「通常状態 特殊 RT 1」、パターン 2 : 「特殊 RT 1 RB 遊技状態 特殊 RT 2」、パターン 3 : 「特殊 RT 2 通常状態」、パターン 4 : 「特殊 RT 2 特殊 RT 1」)が示されている。

【 0 1 3 4 】

パターン 1 には、RB が内部当籤役として決定されることを契機として、状態が通常状態から特殊 RT 1 に移行することが示されている。言い換えるならば、パターン 1 には、ボーナスゲームに係る内部当籤役が内部当籤役として決定されることを契機として、リプレイが内部当籤役として決定される確率が「5 4 6 1 3 / 6 5 5 3 6」から「8 9 8 0 / 6 5 5 3 6」に変動することが示されている。

【 0 1 3 5 】

パターン 2 には、RB に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されることを契機として、状態が特殊 RT 1 から RB 遊技状態に移行することが示されている。更に、パターン 2 には、RB の作動が終了することを契機として、状態が RB 遊技状態から特殊 RT 2 に移行することが示されている。言い換えるならば、パターン 2 には、ボーナスゲームに係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されることを契機として、リプレイが内部当籤役として決定される確率が「8 9 8 0 / 6 5 5 3 6」から「0 / 6 5 5 3 6」に変動することが示されている。更に、パターン 2 には、ボーナスゲームの作動が終了することを契機として、リプレイが内部当籤役として決定される確率が「0 / 6 5 5 3 6」から「8 9 8 0 / 6 5 5 3 6」に変動することが示されている。

【 0 1 3 6 】

パターン 3 には、所定の回数の開始操作の検出が行われることを契機として、状態が特殊 RT 2 から通常状態に移行することが示されている。言い換えるならば、パターン 3 には、特殊 RT 遊技数カウンタに格納される数値情報が所定の数値情報に更新されることを契機として、リプレイが内部当籤役として決定される確率が「8 9 8 0 / 6 5 5 3 6」から「5 4 6 1 3 / 6 5 5 3 6」に変動することが示されている。

【 0 1 3 7 】

パターン 4 には、RB が内部当籤役として決定されることを契機として、状態が特殊 RT 2 から特殊 RT 1 に移行することが示されている。仮に、特殊 RT 1 においてリプレイが内部当籤役として決定される確率と特殊 RT 2 においてリプレイが内部当籤役として決定される確率とを異なる確率とすると、ボーナスゲームに係る内部当籤役が内部当籤役として決定されることを契機として、リプレイが内部当籤役として決定される確率が変動することになる。

【 0 1 3 8 】

10

20

30

40

50

このように、図 17 には、通常状態、特殊 R T 1、特殊 R T 2、及び R B 遊技状態の各々の状態が他の状態に移行すると、リプレイが内部当籤役として決定される確率が変動することが示されている。ここで、パターン 1 ~ パターン 4 のうち、新規な着想が多く含まれるパターン 1 及びパターン 3 について更に説明する。

【 0 1 3 9 】

先ず、パターン 1 について説明する。C P U 3 1 は、通常状態において、R B を内部当籤役として決定することを契機として、通常状態の作動を終了し、特殊 R T 1 の作動を開始する。即ち、リプレイが内部当籤役として決定される確率は、「5 4 6 1 3 / 6 5 5 3 6」(即ち、第 2 の確率)から第 2 の確率より低い「8 9 8 0 / 6 5 5 3 6」(即ち、第 3 の確率)に変動する。遊技者にとってみれば、リプレイに係る利益の享受という観点からは、特殊 R T 1 は、通常状態と比べて不利な状態である。しかしながら、特殊 R T 1 では、R B に係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されるまで、C P U 3 1 は、開始操作の検出に基づいて R B を内部当籤役として決定する。したがって、R B に係る利益の享受という観点からは、特殊 R T 1 は、遊技者にとって有利な状態とも言える。これらのことから、R B に係る利益の享受を望む遊技者は、特殊 R T 1 の作動が開始することに期待している。

10

【 0 1 4 0 】

ここで、実施例では、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに示すように、通常状態において、リプレイが内部当籤役として決定される第 2 の確率が非常に高い。また、実施例では、リプレイが内部当籤役として決定された場合には、リプレイ以外の内部当籤役がリプレイと共に内部当籤役として決定されていても、遊技者の停止操作のタイミングにかかわらず、リプレイに係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示される。

20

【 0 1 4 1 】

つまり、R B が内部当籤役として決定されたとしても、リプレイが内部当籤役として決定される確率が非常に高い場合には、R B に係る図柄の組合せを有効ラインに沿って表示することが困難となる問題が生じ得る。そこで、実施例では、R B を内部当籤役として決定することを契機として、リプレイが内部当籤役として決定される確率が第 2 の確率から第 2 の確率より低い第 3 の確率に変動する構成を採用することにより、この問題を回避している。

【 0 1 4 2 】

上述した構成によれば、C P U 3 1 は、第 2 の確率でリプレイを内部当籤役に決定する場合に特定の図柄の組合せに係る内部当籤役(即ち、R B)を内部当籤役に決定したことを契機として、第 2 の確率より低い第 3 の確率でリプレイを内部当籤役に決定するものである。即ち、C P U 3 1 は、ボーナスゲームに係る内部当籤役を内部当籤役に決定するまで、第 2 の確率でリプレイを内部当籤役に決定するものである。したがって、遊技者にとってみれば、第 2 の確率でリプレイが内部当籤役に決定されるという有利な状態を享受した後に、更に、ボーナスゲームを享受できる。このように、遊技者の期待感を高めることにより、遊技機 1 の稼働率の向上を図ることができる。

30

【 0 1 4 3 】

次に、パターン 3 について説明する。C P U 3 1 は、特殊 R T 2 において、所定の回数の開始操作の検出が行われることを契機として、特殊 R T 2 の作動を終了し、通常状態の作動を開始する。即ち、リプレイが内部当籤役として決定される確率は、「8 9 8 0 / 6 5 5 3 6」(第 1 の確率)から第 1 の確率より高い「5 4 6 1 3 / 6 5 5 3 6」(第 2 の確率)に変動する。遊技者にとってみれば、リプレイに係る利益の享受という観点からは、通常状態は、特殊 R T 2 と比べて有利な状態である。このことから、遊技者は、特殊 R T 2 の作動が終了することを望んでいる。

40

【 0 1 4 4 】

ここで、C P U 3 1 は、R B を内部当籤役として決定することを契機として、特殊 R T 2 の作動を終了する場合がある(パターン 4)。しかしながら、一般遊技状態用内部抽籤テーブルに示すように、R B が内部当籤役として決定される確率は低い。したがって、R

50

Bが内部当籤役として決定される構成のみを特殊RT2の作動の終了の条件とすると、遊技者が相当な開始操作を行ったにもかかわらず、特殊RT2の作動が終了しない事態が発生し得る。そこで、実施例では、開始操作の検出に基づいて特殊RT遊技数カウンタに格納される数値情報が所定の数値情報に更新されることを契機として、特殊RT2の作動を終了する構成を採用することにより、この事態を回避している。言い換えるならば、第1の確率でリプレイが内部当籤役として決定されるという不利な状態から遊技者を救済するために、ある一定の回数のゲームが行われたことに基づいて、第2の確率でリプレイが内部当籤役として決定されるという有利な状態の作動が開始する構成（いわゆる天井）を採用している。

【0145】

上述した構成によれば、CPU31は、ボーナスゲームの作動を終了することを契機として、第1の確率でリプレイを内部当籤役に決定するものである。更に、CPU31は、開始操作の検出に基づいて更新される数値情報が所定の数値情報に更新されたことを契機として、第1の確率より高い第2の確率でリプレイを内部当籤役に決定するものである。即ち、遊技機1によれば、開始操作の検出に基づいて数値情報が所定の数値情報に更新されると、第2の確率でリプレイが内部当籤役に決定されるので、遊技者は、自己の開始操作を意識することで、第1の確率でリプレイが内部当籤役に決定される状態がいつまで続くか分からないという不安を取り除くことができる。したがって、遊技機1が敬遠される一因となる上記不安を取り除くことができるので、この不安により生じる遊技機1の稼働率が低下するという事態を極力回避できる。更に、遊技者は、第2の確率でリプレイが内部当籤役に決定される状態を享受できる。

【0146】

以上のことに基づいて導かれるCPU31の上位概念は、遊技者にとっての有利さの度合いに係る数値情報に基づいて、リプレイが内部当籤役に決定される確率を変動する手段であると言える。

【0147】

図18を参照して、状態が通常状態にあることを遊技者に示唆又は明示する映像について説明する。

【0148】

図18は、特殊RT遊技数カウンタの値が「0」になったことを契機として出力される映像の例であり、演出表示領域23が全体的に赤くなっていることを示している。これは、例えば、特殊RT2が作動しているときに表示されている映像に対して、赤い半透明のポリゴンを重ねることなどにより実現することができる。

【0149】

このように、主制御回路71のCPU31により出力されるスタートコマンド等に含まれる情報に基づいて、副制御回路72及び液晶表示装置131が、特殊RT遊技数カウンタの値が「0」でないとき、即ち、特殊RT2が作動しているときには表示されない映像（以下「特殊映像」という）を演出表示領域23において出力することにより、通常状態が作動し、内部当籤役としてリプレイが決定される確率が高い状態にあることを遊技者に対して示唆又は明示することができるようになる。なお、通常状態が作動しているときに、内部当籤役としてRBが決定され、特殊RT1が作動した場合などは、通常状態が作動していないにもかかわらず、図18に示す特殊映像が表示されるようにしてもよい。このような構成であっても、遊技者は、通常状態が作動しているときと、特殊RT2が作動しているときとを識別可能と言える。勿論、特殊映像とは異なる、特殊RT1の作動に応じた映像を出力するようにしてもよい。また、特殊映像を出力することに加えて、又は、それに代えて、特殊RT2が作動していないときには出力されないような音（以下「特殊音」という）を出力するようにしてもよい。遊技者は、この特殊音を聞くことによっても、状態が通常状態にあることを知ることができる。

【0150】

また、特殊RT遊技数カウンタの値が50以下であって1以上であることを条件に、副

10

20

30

40

50

制御回路 7 2 及び液晶表示装置 1 3 1 が、演出表示領域 2 3 を全体的に黄色くするようにしてもよい。このように、副制御回路 7 2 及び液晶表示装置 1 3 1 が、特殊 R T 遊技数カウンタの値が特定の範囲にあることを条件に、他のときには出力されない映像（以下「特定映像」という）を出力することにより、例えば、遊技者が、この特定映像を見て、あと 5 0 ゲーム以内に内部当籤役としてリプレイが決定される確率が高くなるということを知ることができる。更に、これに加えて、特殊 R T 遊技数カウンタの値が 1 5 0 以下であって 5 1 以上である場合には、副制御回路 7 2 及び液晶表示装置 1 3 1 が、演出表示領域 2 3 を全体的に青くするようにしてもよい。このように、副制御回路 7 2 及び液晶表示装置 1 3 1 が、特殊 R T 遊技数カウンタの値に応じて、出力する映像を段階的に変えていくことにより、内部当籤役としてリプレイが決定される確率が高くなるまでのゲームの回数を知る手がかりを遊技者に与えることができ、遊技者が持つ期待感に抑揚が生まれる。

10

【 0 1 5 1 】

以上、実施例について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

【 0 1 5 2 】

実施例では、R B の作動の終了に基づいて特殊 R T 遊技数カウンタに「 1 0 0 0 」を格納（即ち、初期設定）し、開始操作の検出が行われる毎に特殊 R T 遊技数カウンタの値を「 1 」減算し、この演算の結果が「 0 」になったことを契機として、特殊 R T 2 の作動を終了して通常状態の作動を開始する構成であるが、これに限られるものではない。例えば、R B の作動が終了したに基づいて特殊 R T 遊技数カウンタに「 0 」を格納（即ち、初期設定）し、開始操作の検出が行われる毎に特殊 R T 遊技数カウンタの値を「 1 」加算し、所定の回数（例えば、「 1 0 0 0 」）に達したことを契機として、通常状態の作動を開始する構成としてもよい。

20

【 0 1 5 3 】

また、この構成によれば、一の特 R T 2 において行われる開始操作の検出の回数（いわゆるゲームの回数）が 1 0 0 0 回に達することに基づいて、特殊 R T 2 の作動を終了して通常状態の作動を開始するが、これに限られるものではない。例えば、一の特 R T 2 で積算したゲームの用に供されたメダルの枚数が所定の枚数（例えば、1 0 0 0 枚）に達することに基づいて、特殊 R T 2 の作動を終了して通常状態の作動を開始する構成を採用してもよい。

【 0 1 5 4 】

実施例では、予め定められた値（「 1 0 0 0 」）を特殊 R T 遊技数カウンタに格納しているが、これに限られるものではない。例えば、特殊 R T 遊技数カウンタに格納する値を設定値に応じて設定してもよい。このとき、設定値が高いほど格納する値を小さくすることが好適である。また、例えば、特殊 R T 遊技数カウンタに格納する値は、設定値を加味した抽籤により設定してもよい。このように、遊技者の関心の高い設定値に関連する特殊 R T 2 を遊技者に提供することで、遊技機 1 の稼働率の向上を図ることができる。

30

【 0 1 5 5 】

実施例では、C P U 3 1 は、開始操作の検出に基づいて、特殊 R T 遊技数カウンタ更新処理を行っているが、これに限られるものではない。例えば、C P U 3 1 は、投入操作の検出、停止操作の検出等に基づいて、特殊 R T 遊技数カウンタ更新処理を行ってよい。即ち、C P U 3 1 が繰り返し行う一連の処理（ステップ S 2 ~ ステップ S 1 6 ）に基づいて、特殊 R T 遊技数カウンタ更新処理を行うようにして、特殊 R T 遊技数カウンタが一のゲーム毎に更新されるようにする。

40

【 0 1 5 6 】

更に、実施例のような遊技機 1 の他、パチンコ遊技機、パロット等の他の遊技機にも本発明を適用できる。更に、上述の遊技機 1 での動作を家庭用ゲーム機用として疑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。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、C D - R O M 、 F D （フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

【 図面の簡単な説明 】

50

【 0 1 5 7 】

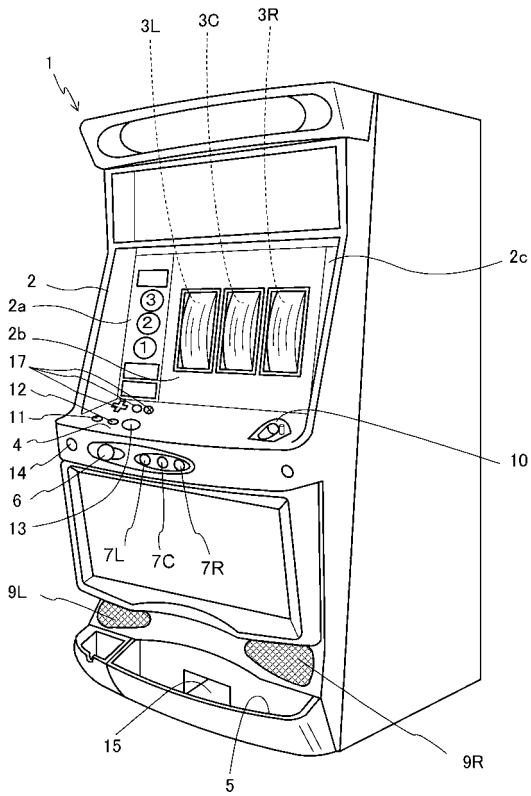
- 【図 1】遊技機の外観を示す斜視図。
 【図 2】液晶表示装置のパネル表示部、液晶表示部、及び固定表示部を示す図。
 【図 3】リール上に配列された図柄の例を示す図。
 【図 4】電気回路の構成を示すブロック図。
 【図 5】内部抽籤テーブル決定テーブルを示す図。
 【図 6】内部抽籤テーブルを示す図。
 【図 7】内部当籤役決定テーブルを示す図。
 【図 8】図柄組合せテーブルを示す図。
 【図 9】ボーナス作動時テーブルを示す図。 10
 【図 10】内部当籤役、持越役の格納領域を示す図。
 【図 11】主制御回路のメインフローチャート。
 【図 12】メダル受付・スタートチェック処理を示すフローチャート。
 【図 13】内部抽籤処理を示すフローチャート。
 【図 14】リール停止制御処理を示すフローチャート。
 【図 15】ボーナス終了チェック処理を示すフローチャート。
 【図 16】ボーナス作動チェック処理を示すフローチャート。
 【図 17】リプレイの当籤確率の変動のパターンを示す図。
 【図 18】演出表示領域に出力される映像の例を示す図。

【符号の説明】 20

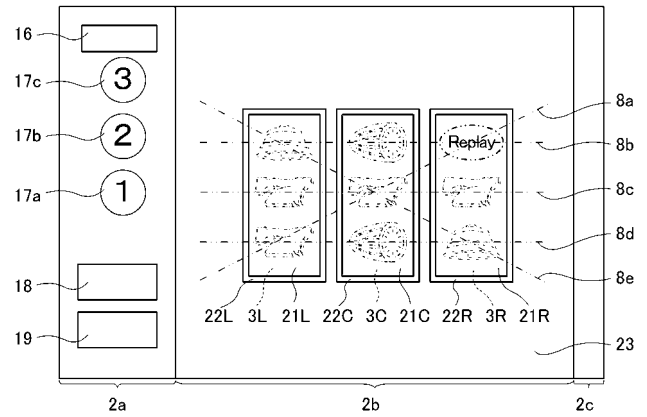
【 0 1 5 8 】

- 1 遊技機
 2 前面ドア
 3 L , 3 C , 3 R リール
 6 スタートレバー
 7 L , 7 C , 7 R 停止ボタン
 3 0 マイクロコンピュータ
 3 1 C P U
 3 2 R O M
 3 3 R A M 30
 7 1 主制御回路
 7 2 副制御回路

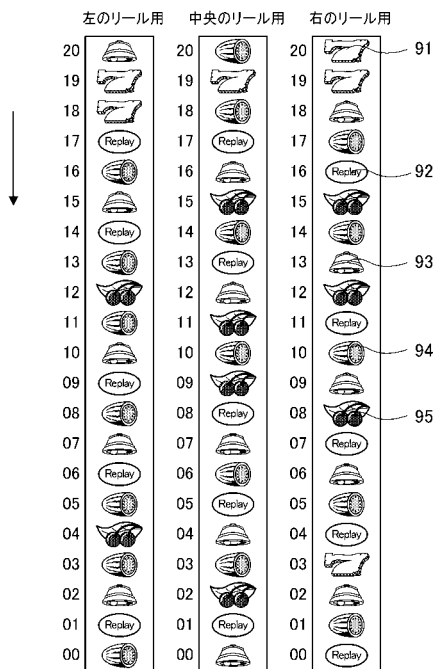
【 図 1 】



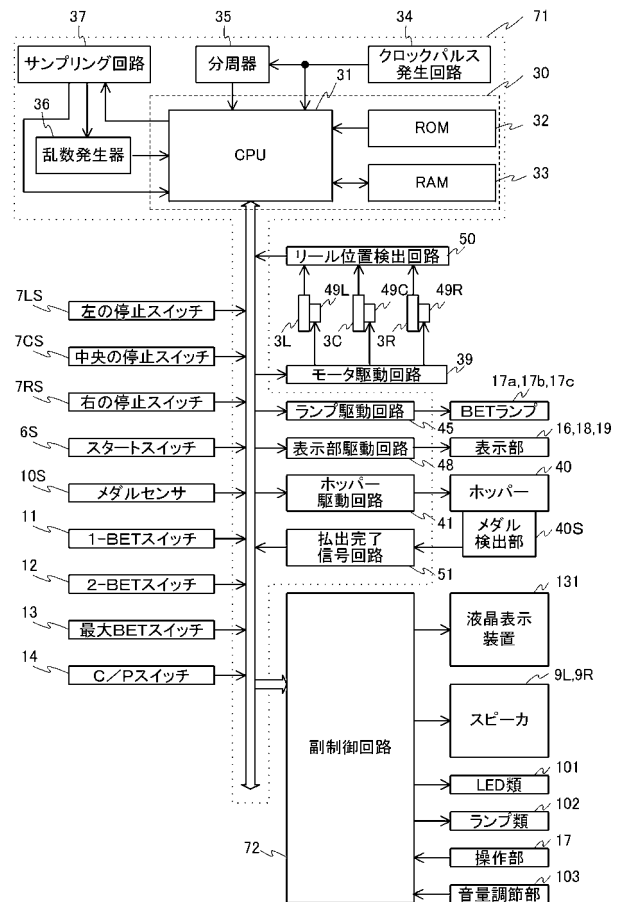
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

内部抽籤 テーブル 決定 テーブル

遊技状態	内部抽籤 テーブル	抽籤回数
一般遊技状態	一般遊技状態用内部抽籤 テーブル	5
RB 遊技状態	RB 遊技状態用内部抽籤 テーブル	3

【 図 6 】

(1) 一般遊技状態用内部抽籤テーブル(乱数範囲:0~65535)

当籤番号	投入枚数:1			投入枚数:2			投入枚数:3		
	下限値	上限値	幅	下限値	上限値	幅	下限値	上限値	幅
1	0	0	1	0	0	1	0	599	600
2	1	2000	2000	1	3000	3000	500	6199	5700
3	2001	2001	1	3001	3001	1	6200	6599	400
4	2002	10981	8980	3002	11981	8980	7300	61912(※)	54613
5	10982	10982	1	11982	12000	19	6600	7299	700

(※)特殊RT作動中用内部抽籤テーブルでは「16279」。

(2) RB遊技状態用内部抽籤テーブル(乱数範囲:0~65535)

当籤番号	投入枚数:1		
	下限値	上限値	幅
1	0	0	1
2	2	65535	65534
3	1	1	1

【 図 7 】

内部当籤役決定 テーブル

当籤番号	データ	内容
0	00000000	ハズレ
1	00000001	チェリー
2	00000010	ベル
3	00000100	スイカ
4	00001000	リプレイ
5	00010000	RB

【 図 9 】

ボーナス 作動時 テーブル

格納領域		RB 作動時
作動中 フラグ	格納領域	RB 作動中 フラグ
遊技可能回数	カウンタ	12
入賞可能回数	カウンタ	8

【 図 8 】

図柄組合せ テーブル

図柄の組合せ			表示役		払出枚数
左リール	中リール	右リール	データ	内容	
チェリー	ANY	ANY	00000001	チェリー	4
ベル	ベル	ベル	00000010	ベル	15
スイカ	スイカ	スイカ	00000100	スイカ	6
リプレイ	リプレイ	リプレイ	00001000	リプレイ	0
赤7	赤7	赤7	00010000	RB	0

【 図 1 0 】

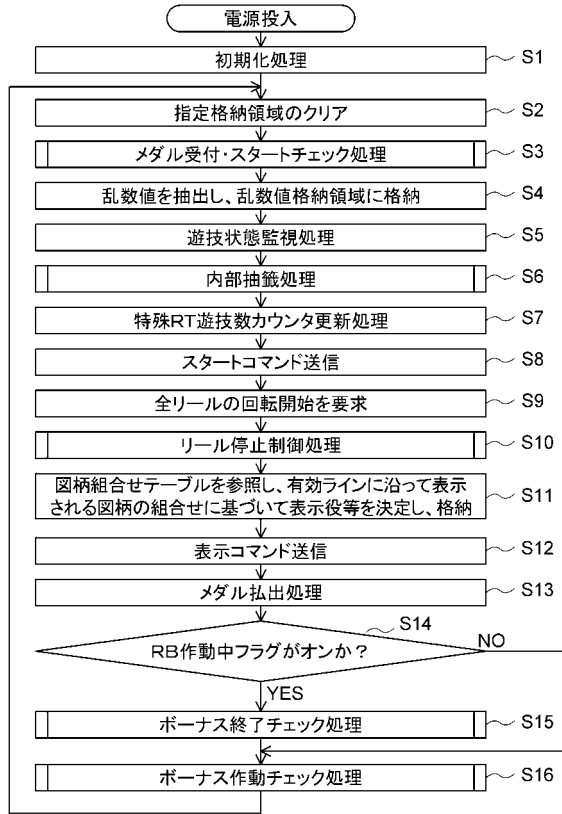
(1)内部当籤役格納領域（表示役格納領域）

データ	内容	
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0	未使用
ビット4	0~1	RB
ビット3	0~1	リプレイ
ビット2	0~1	スイカ
ビット1	0~1	ベル
ビット0	0~1	チェリー

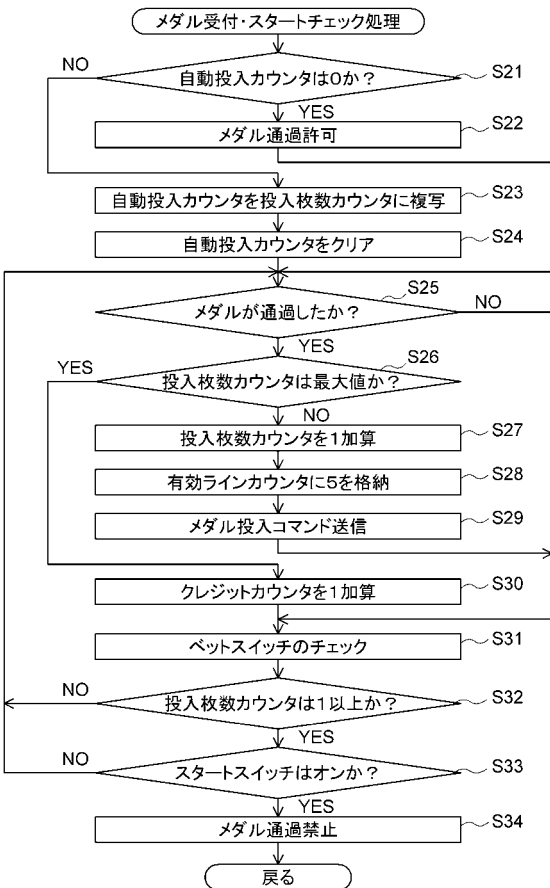
(2)持越役格納領域

データ	内容	
ビット7	0	未使用
ビット6	0	未使用
ビット5	0	未使用
ビット4	0~1	RB
ビット3	0	未使用
ビット2	0	未使用
ビット1	0	未使用
ビット0	0	未使用

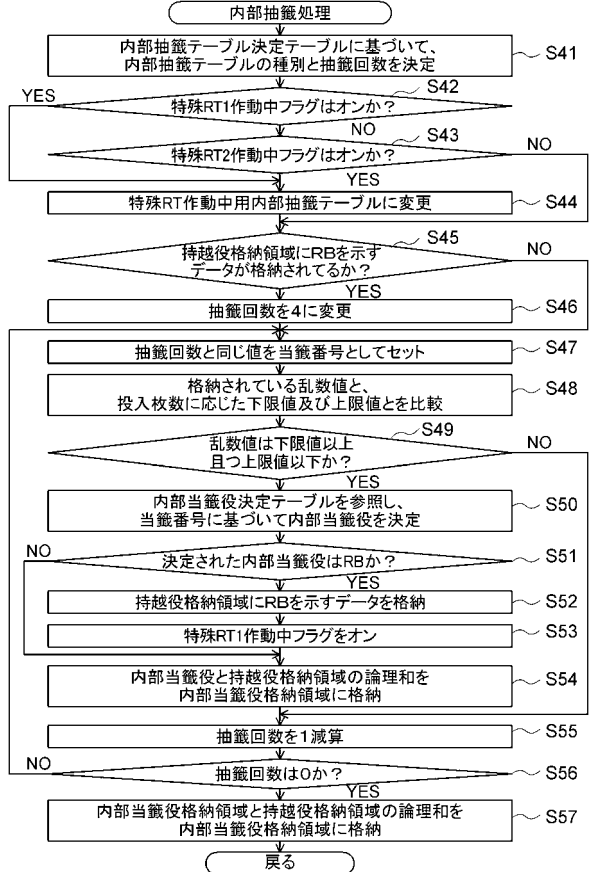
【 図 1 1 】



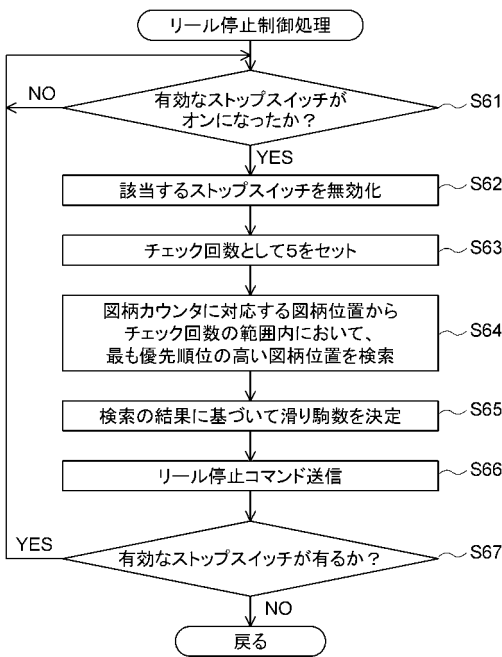
【 図 1 2 】



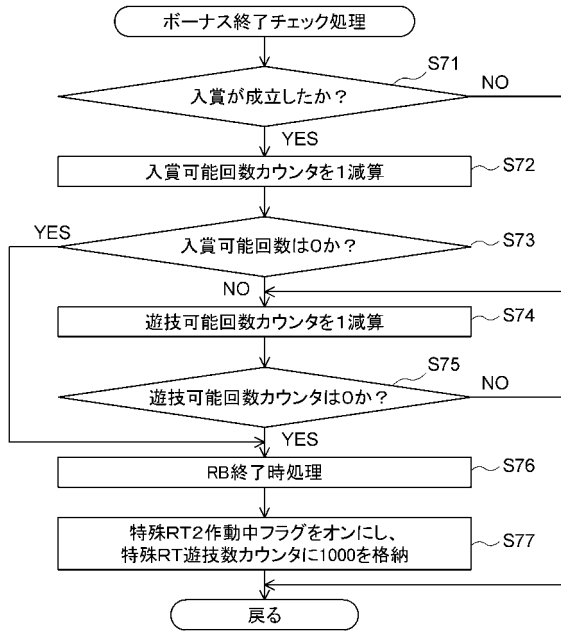
【 図 1 3 】



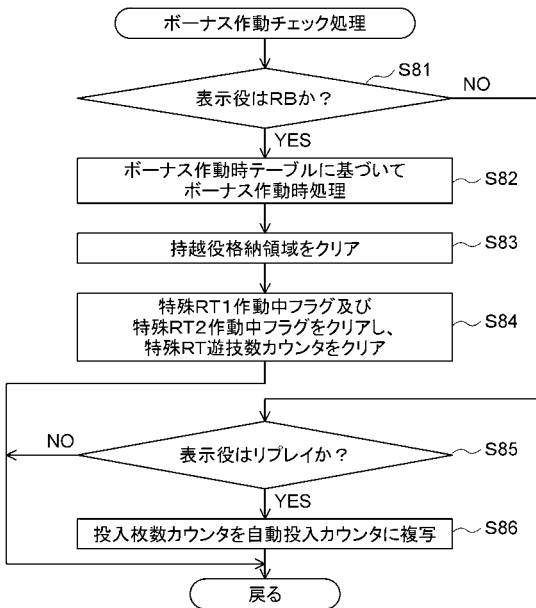
【 図 1 4 】



【 図 1 5 】

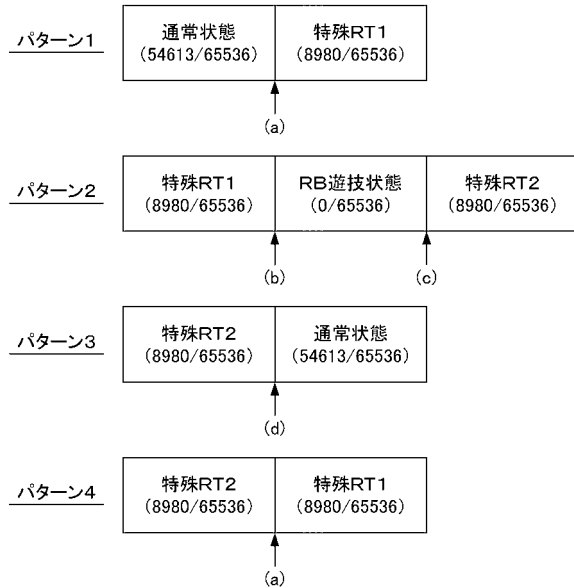


【 図 1 6 】



【 図 1 7 】

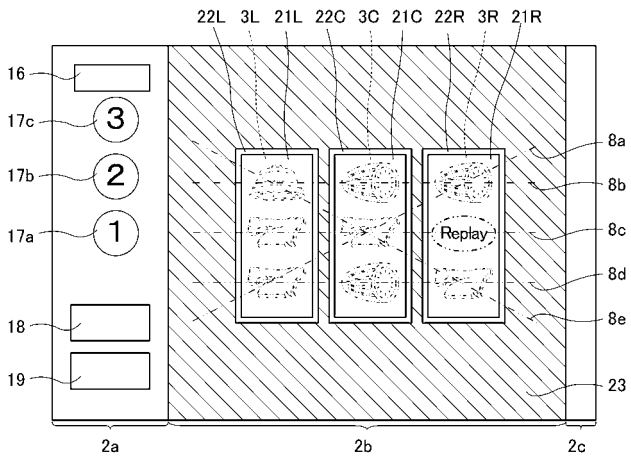
リプレイが内部当籤役として決定される確率(リプレイの当籤確率)の変動のパターン



※ ()内は、リプレイの当籤確率

- (a)・・・RBが内部当籤役として決定されること
- (b)・・・RBに係る図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されること
- (c)・・・RBの作動の終了が行われること
- (d)・・・所定の回数(例えば、1000回)の開始操作の検出が行われること

【 図 18 】



フロントページの続き

(72)発明者 西岡 豊文
東京都江東区有明3丁目1番地25