

(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2019-107340

(P2019-107340A)

(43) 公開日 令和1年7月4日(2019.7.4)

(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 2 D 2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 102 頁)

(21) 出願番号	特願2017-243527 (P2017-243527)	(71) 出願人	598098526
(22) 出願日	平成29年12月20日 (2017.12.20)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
			東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟
		(74) 代理人	100145698
			弁理士 清水 俊介
		(72) 発明者	花岡 慶一
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	徳田 俊輔
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	田代 奨太郎
			東京都江東区有明3丁目7番26号
		(72) 発明者	菊本 幸治
			東京都江東区有明3丁目7番26号
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】稼動促進に貢献する設定示唆が可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】パチスロ1では、営業開始後の最初のBB当籤時にBBの図柄組合せが中段にテンパイした場合に設定示唆音を出力する可能性があるが、BB当籤を告知する告知ランプが点灯した後は設定示唆音を出力しない。告知ランプは、クレジット枚数がある場合には当籤ゲームでは点灯しないが、クレジット枚数が0のときは当籤ゲームで点灯する。これにより、遊技店の営業開始時における遊技の稼動を促進させることができるだけでなく、設定示唆音の出力を受けるために営業開始後はクレジットを貯めたまま遊技を行うことが期待でき、遊技を止めにくすることができる。遊技者の心理上、稼動が稼動を呼ぶため、パチスロ1のように、営業開始時の稼動を促進させることで、周囲の稼動も呼び込み、結果、一日の稼動の促進も期待できるようになる。

【選択図】図3 1

BBテンパイ時のテンパイ音の別例

(A)設定示唆音の出力例

条件	設定示唆音
初回	あり
2回目以降	なし
中段テンパイ	あり
中段以外テンパイ	なし

(B)設定示唆音の出力の別例1、2

条件	設定示唆音
初回	高確率
2回目以降	低確率
中段テンパイ	高確率
逆押しテンパイ	低確率
その他	なし

※ 確率の高低は比較上のもの

(C)設定示唆音の出力の別例3

条件	設定示唆音
ゲーム数消化前	あり
ゲーム数消化後	なし

条件	設定示唆音
ゲーム数消化前	高確率
ゲーム数消化後	低確率

※ 確率の高低は比較上のもの

(D)設定示唆音の出力の別例4

条件	設定示唆音
告知ランプ点灯前	あり
告知ランプ点灯後	なし

条件	設定示唆音
告知ランプ点灯前	高確率
告知ランプ点灯後	低確率

※ 確率の高低は比較上のもの

## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段と、  
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段と、  
前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の役の中から所定の確率で当籤役を決定する役決定手段と、  
前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段と、  
前記役決定手段により決定された当籤役と前記停止操作検出手段により検出された停止操作とに応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段と、  
前記可変表示手段の変動表示が停止されたときに特定の図柄の組合せが表示されると、特定遊技状態を開始可能な特定遊技制御手段と、  
遊技に用いる遊技用価値を貯留するクレジット手段と、  
遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から、いずれかの設定値を設定する設定手段と、  
を備え、  
前記複数の役には、当籤役として決定されると前記特定の図柄の組合せを表示可能な特定役が含まれ、  
前記特定遊技制御手段により 1 回目の前記特定遊技状態が開始されるまでの特定状態未作動期間のうちの前記特定役が当籤役として決定された遊技において、前記停止操作検出手段が所定の停止操作を検出すると、前記設定手段が設定した前記設定値を示唆する設定示唆演出を行うか決定可能な演出決定手段と、  
前記演出決定手段が前記設定示唆演出を行うと決定すると、前記設定示唆演出を行う演出実行手段と、  
前記特定役が当籤役として決定されると、その旨を遊技者に告知可能な告知手段と、  
更に備え、  
前記演出決定手段は、前記特定状態未作動期間において前記特定役が当籤役として決定された遊技のうち、前記告知手段が前記告知を行う前の遊技では、前記設定示唆演出を行うと決定可能である一方で、前記告知手段が前記告知を行った後の遊技では、前記停止操作検出手段が前記所定の停止操作を検出しても前記設定示唆演出を行うと決定せず、  
前記告知手段は、前記特定役が当籤役として決定されている遊技において前記クレジット手段が貯留する前記遊技用価値が所定数量未満である場合、前記停止制御手段が前記可変表示手段の変動表示を停止させると、前記特定役が当籤役として決定されていることを告知する、  
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、パチスロ機などの遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、遊技者により、メダルやコインなどの遊技媒体が投入（以下、「投入操作」という。）され、スタートレバーが操作（以下、「開始操作」という。）されると、複数の図柄がそれぞれの表面に配された複数のリールの回転が開始し、ストップボタンが操作（以下、「停止操作」という。）されると、複数のリールの回転が停止し、その結果表示され

50

た図柄の組合せに応じて特典が付与される、いわゆるパチスロ機と称される遊技機が知られている。

【 0 0 0 3 】

このような遊技機においては、開始操作をスタートスイッチにより検出すると、乱数値を抽出して抽籤を行う（以下、この抽籤の結果を「内部当籤役」という。）とともに、ステッピングモータを駆動制御して複数のリールの回転を開始させる制御を行い、停止操作をストップスイッチにより検出すると、ステッピングモータを駆動制御し、内部当籤役に基づいて複数のリールの回転を停止させる制御を行う。

【 0 0 0 4 】

このような遊技機では、出玉率（投入した遊技媒体に対する払い出された遊技媒体の割合）を定める複数段階の設定値（例えば、設定１～設定６）が設けられており、これら複数段階の設定値のうちのいずれかが設定され、運用されている。遊技者にとってみれば、出玉率の高い設定値（いわゆる高設定）の遊技機ほど多くの遊技媒体を得られる可能性が高まるため、遊技中に自身が遊技を行っている遊技機の設定値を把握することを望む。

【 0 0 0 5 】

遊技者に対して設定値を示唆する工夫はこれまでいくつかなされており、例えば、特許文献１には、内部当籤役として一般役及び特別役を有し、一般役が内部当籤する確率を全ての設定値で等しくする一方、特別役が内部当籤する確率が設定値によって異なるように構成し、特別役が内部当籤した場合に、所定の停止操作が行われると特別役に対応する図柄の組合せが停止表示される一方、所定の停止操作が行われないと一般役に対応する図柄の組合せが停止表示されるようにした遊技機が開示されている。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 6 】

【 特許文献１ 】 特開 2 0 0 4 - 3 3 7 5 0 6 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 7 】

ここで、遊技者側からすると設定値が示唆されることで、遊技台の選択に役立つのに対して、遊技店側からすると設定値の示唆は、遊技機の稼働の促進に貢献することを期待する。しかしながら、設定値を示唆するこれまでの工夫では、遊技機の稼働の促進への貢献が小さく、更なる改善が求められている。

【 0 0 0 8 】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、稼働促進に貢献する設定示唆が可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 9 】

本発明に係る遊技機は、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路 9 1、スタートスイッチ 7 9）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の識別表示（例えば、リール 3 L、3 C、3 R に表示された図柄）を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール 3 L、3 C、3 R）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の役の中から所定の確率で当籤役を決定する役決定手段（例えば、主制御回路 9 1）と、前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路 9 1、ストップスイッチ基板 8 0）と、前記役決定手段により決定された当籤役と前記停止操作検出手段により検出された停止操作とに応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、主制御回路 9 1）と、前記可変表示手段の変動表示が停止されたときに特定の図柄の組合せ（例えば、「C \_\_ B B」の図柄組合せ）が表示されると、特定遊技状態（例えば、B B 遊技状態）を開始可能な特定遊技制御手段（例えば、主制御回路 9 1）と、遊技に用いる遊技用価値を貯留するクレジット手段（例えば、主制御回路 9 1）と、遊技者にとつ

ての有利度が異なる複数の設定値の中から、いずれかの設定値を設定する設定手段（例えば、設定用鍵型スイッチ５６）と、を備え、前記複数の役には、当籤役として決定されると前記特定の図柄の組合せを表示可能な特定役（例えば、「Ｆ＿ＢＢ」）が含まれ、前記特定遊技制御手段により１回目の前記特定遊技状態が開始されるまでの特定状態未作動期間（例えば、１回目の「Ｆ＿ＢＢ」が当籤するまでの期間）のうちの前記特定役が当籤役として決定された遊技において、前記停止操作検出手段が所定の停止操作（例えば、中段テンパイ）を検出すると、前記設定手段が設定した前記設定値を示唆する設定示唆演出を行うか決定可能な演出決定手段（例えば、主制御回路９１、副制御回路１０１）と、前記演出決定手段が前記設定示唆演出を行うと決定すると、前記設定示唆演出を行う演出実行手段（例えば、副制御回路１０１、スピーカ２０Ｌ、２０Ｒ）と、前記特定役が当籤役として決定されると、その旨を遊技者に告知可能な告知手段（例えば、告知ランプ）と、更に備え、前記演出決定手段は、前記特定状態未作動期間において前記特定役が当籤役として決定された遊技のうち、前記告知手段が前記告知を行う前の遊技では、前記設定示唆演出を行うと決定可能である一方で、前記告知手段が前記告知を行った後の遊技では、前記停止操作検出手段が前記所定の停止操作を検出しても前記設定示唆演出を行うと決定せず、前記告知手段は、前記特定役が当籤役として決定されている遊技において前記クレジット手段が貯留する前記遊技用価値が所定数量未満（例えば、０枚）である場合、前記停止制御手段が前記可変表示手段の変動表示を停止させると、前記特定役が当籤役として決定されていることを告知することを特徴とする。

10

20

#### 【００１０】

このような遊技機によれば、演出決定手段は、１回目の特定遊技状態が開始されるまでの特定状態未作動期間のうちの特定役が当籤役が決定された遊技（すなわち、最初の特定役が当籤した遊技）において、所定の停止操作を検出すると、設定示唆演出を行うか決定し、設定示唆演出を行う場合には、演出実行手段は、設定示唆演出を行う。これにより、遊技店の営業開始時のような特定状態未作動期間を、設定示唆演出を受けることの可能な期間とすることができ、結果、遊技店の営業開始時における遊技の稼動を促進させることができる。遊技者の心理上、稼動が稼動を呼ぶため、本発明に係る遊技機のように、営業開始時の稼動を促進させることで、周囲の稼動も呼び込み、結果、一日の稼動の促進も期待できるようになる。

30

#### 【００１１】

また、本発明に係る遊技機は、最初の特定役が当籤した場合であっても、告知手段による告知が行われた後は設定示唆演出が行われなため、遊技者は、設定示唆演出を受けるためには、所定の停止操作をなるべく早く行う必要があることになり、緊張感を持って遊技を行うことになる。

ここで、告知手段は、貯留する遊技用価値が所定数量未満である場合には、変動表示の停止時（特定役が当籤している遊技の単位遊技の終了時）に告知を行ってしまう。これにより、遊技用価値を貯留していないと設定示唆演出を受ける機会が減ってしまうため、営業開始後は遊技用価値を貯留して遊技を行うことが期待でき、営業開始時における遊技の稼動を促進させることができる。一方で、貯留する遊技用価値が所定数未満である場合に直ちに告知を行うことで、特定役が当籤していることに気付かずに遊技を止めてしまうことを防止でき、遊技者は安心して遊技を行うことができる。

40

#### 【発明の効果】

#### 【００１２】

本発明によれば、稼動促進に貢献する設定示唆が可能な遊技機を提供することができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【００１３】

【図１】本発明の実施の形態に係るパチスロの機能フローを示す図である。

【図２】上記パチスロの外観構造を示す図である。

【図３】上記パチスロの表示カウンタを示す図である。

50

- 【図 4】上記パチスロが備える回路の全体構成を示すブロック図である。
- 【図 5】上記パチスロの主制御回路の内部構成を示すブロック図である。
- 【図 6】上記パチスロの副制御回路の内部構成を示すブロック図である。
- 【図 7】上記パチスロの遊技状態の遷移フローを示す図である。
- 【図 8】上記パチスロに記憶される図柄配置テーブルを示す図である。
- 【図 9】上記パチスロに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
- 【図 10】上記パチスロに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
- 【図 11】上記パチスロに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 12】上記パチスロに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 13】上記パチスロにおける内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。 10
- 【図 14】上記パチスロにおけるロック抽籤テーブルとボーナスチャレンジの概要とを示す図である。
- 【図 15】上記パチスロにおけるボーナスチャレンジ演出の制御例を示す図である。
- 【図 16】上記パチスロにおけるボーナスチャレンジ演出の別例を示す図である。
- 【図 17】上記パチスロにおけるテンパイ音抽籤テーブルとテンパイ音決定テーブルとを示す図である。
- 【図 18】上記パチスロのメイン制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 19】上記パチスロのロック抽籤処理を示すフローチャートである。
- 【図 20】上記パチスロのリール停止初期設定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 21】上記パチスロのリール停止制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】上記パチスロのメイン CPU の制御による割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 23】上記パチスロのサブ CPU の制御によるコマンド受信時処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】上記パチスロのサブ CPU の制御によるコマンド受信時処理を示すフローチャートである。
- 【図 25】上記パチスロにおける B B 役の即揃えの流れを示す図である。
- 【図 26】上記パチスロにおける強特殊役当籤時の停止制御の別例を示す図である。
- 【図 27】上記パチスロにおける B B 役の即揃えの別例を示す図である。 30
- 【図 28】上記パチスロにおける B B 役の即揃えの別例を示す図である。
- 【図 29】上記パチスロにおける B B 役の即揃えの別例を示す図である。
- 【図 30】上記パチスロにおける B B テンパイ時に出力するテンパイ音の種別を示す図である。
- 【図 31】上記パチスロにおける B B テンパイ時に出力するテンパイ音の別例を示す図である。
- 【図 32】本発明の別実施の形態に係るパチスロの液晶表示装置の分解斜視図である。
- 【図 33】上記パチスロにおける液晶パネルユニットの分解斜視図である。
- 【図 34】上記パチスロにおけるシート部材の構成を示す図である。
- 【図 35】上記パチスロの副制御回路の内部構成を示すブロック図である。 40
- 【図 36】上記パチスロの遊技状態の遷移フローを示す図である。
- 【図 37】上記パチスロの M B と R T 状態との関係を示す図である。
- 【図 38】上記パチスロの M B と R T 状態との関係を示す図である。
- 【図 39】上記パチスロに記憶される図柄配置テーブルを示す図である。
- 【図 40】上記パチスロに記憶される図柄組合せテーブルを示す図である。
- 【図 41】上記パチスロに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 42】上記パチスロに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 43】上記パチスロに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 44】上記パチスロに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。
- 【図 45】上記パチスロに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。 50

【図 4 6】上記パチスロに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。

【図 4 7】上記パチスロに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。

【図 4 8】上記パチスロに記憶される内部抽籤テーブルを示す図である。

【図 4 9】上記パチスロにおける内部当籤役と停止表示可能な図柄組合せとの対比表を示す図である。

【図 5 0】上記パチスロのメイン制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 1】上記パチスロの R T 制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 2】上記パチスロの高確率再遊技状態ループ中の演出例を示す図である。

【図 5 3】上記パチスロの高確率再遊技状態ループ中の演出例を示す図である。

【図 5 4】上記パチスロの高確率再遊技状態ループ中の演出例を示す図である。

【図 5 5】上記パチスロの高確率再遊技状態ループ中の演出例を示す図である。

【図 5 6】上記パチスロの M B 遊技状態中の演出例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 4 】

[ 第 1 実施形態 ]

以下、本発明の一実施形態を示す遊技機としてパチスロを例に挙げ、図面を参照しながら、その構成及び動作について説明する。

【 0 0 1 5 】

[ 機能フロー ]

まず、図 1 を参照して、パチスロ機の機能フローについて説明する。本実施形態のパチスロ機では、遊技を行うための遊技媒体としてメダルを用いる。なお、遊技媒体としては、メダル以外にも、例えば、コイン、遊技球、遊技用のポイントデータ又はトークン等を適用することもできる。また、遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し所定の付与条件が成立した場合に獲得ポイント等、電子データとして特典を付与する封入式の遊技機に適用することも可能である。

【 0 0 1 6 】

遊技者によりパチスロ機にメダルが投入され、スタートレバーが操作されると、予め定められた数値範囲（例えば、0 ～ 6 5 5 3 5）の乱数から 1 つの値（以下、乱数値という）が抽出される。

【 0 0 1 7 】

役決定手段は、抽出された乱数値に基づいて抽籤を行い、内部当籤役（当籤役）を決定する。この役決定手段は、後述する主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。内部当籤役の決定により、後述の有効ラインに沿って表示を行うことを許可する図柄の組合せが決定される。なお、図柄の組合せの種別としては、メダルの払い出しが行われる小役、再遊技（リプレイ）の作動が行われるリプレイ、ボーナスの作動が行われるボーナス役などのように特典が遊技者に与えられる「入賞」に係るものと、それ以外の所謂「ハズレ」に係るものとが設けられる。

【 0 0 1 8 】

また、スタートレバーが操作されると、複数のリールの回転が行われる。その後、遊技者により所定のリールに対応するストップボタンが押されると、停止制御手段は、内部当籤役とストップボタンが押されたタイミングとに基づいて、該当するリールの回転を停止する制御を行う。この停止制御手段は、後述する主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。

【 0 0 1 9 】

パチスロ機では、基本的に、ストップボタンが押されたときから規定時間（1 9 0 m s e c 又は 7 5 m s e c）内に、該当するリールの回転を停止する制御が行われる。本実施形態では、この規定時間内にリールの回転に伴って移動する図柄の数を「滑り駒数」と呼ぶ。そして、本実施形態では、規定期間が 1 9 0 m s e c である場合には、滑り駒数の最大数（最大滑り駒数）を図柄 4 個分に定め、規定期間が 7 5 m s e c である場合には、最大滑り駒数を図柄 1 個分に定める。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 0 】

停止制御手段は、入賞に係る図柄の組合せ表示を許可する内部当籤役が決定されているときは、通常、190 msec（図柄4駒分）の規定時間内に、その図柄の組合せが有効ラインに沿って極力表示されるようにリールの回転を停止させる。また、停止制御手段は、例えば、第二種特別役物であるチャレンジボーナス（以下、「CB」という）及び「CB」を連続して作動させる「MB」（ミドルボーナス）の動作時には、1つ以上のリールに対して、規定時間75 msec（図柄1駒分）内に、その図柄の組合せが有効ラインに沿って極力表示されるようにリールの回転を停止させる。さらに、停止制御手段は、遊技状態に対応する各種規定時間を利用して、内部当籤役によってその表示が許可されていない図柄の組合せが有効ラインに沿って表示されないようにリールの回転を停止させる。

10

## 【 0 0 2 1 】

なお、本実施の形態では、全てのリール3L、3C、3Rが回転しているときに最初に行われるリールの停止操作（ストップボタン17L、17C、17Rの操作）を第1停止操作、第1停止操作の次に行われる停止操作を第2停止操作、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。

## 【 0 0 2 2 】

こうして、複数のリールの回転がすべて停止されると、入賞判定手段は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、入賞に係るものであるか否かの判定を行う。この入賞判定手段もまた、後述する主制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。そして、表示された図柄の組合せが、入賞判定手段により入賞に係るものであるとの判定が行われると、メダルの払い出し等の特典が遊技者に与えられる。パチスロ機では、以上のような一連の流れが1回の遊技（単位遊技）として行われる。

20

## 【 0 0 2 3 】

また、パチスロ機では、上述した一連の遊技動作の流れの中で、各種ランプにより行う光の出力、スピーカにより行う音の出力、或いはこれらの組合せを利用して様々な演出が行われる。なお、パチスロ機において行う演出は、各種ランプによる光の出力、スピーカによる音の出力に限られず、液晶表示装置などの表示装置により行う映像の表示を含むこととしてもよい。

## 【 0 0 2 4 】

具体的には、スタートレバーが操作されると、上述した内部当籤役の決定に用いられた乱数値とは別に、演出用の乱数値（以下、演出用乱数値という）が抽出される。演出用乱数値が抽出されると、演出決定手段は、内部当籤役に対応づけられた複数種類の演出内容の中から今回実行する演出を抽籤により決定する。この演出決定手段は、後述する副制御回路が備える各種処理手段（処理機能）の一つである。

30

## 【 0 0 2 5 】

次いで、演出決定手段により演出内容が決定されると、演出実行手段は、リールの回転開始時、各リールの回転停止時、入賞の有無の判定時等の各契機に連動させて対応する演出を実行する。このように、パチスロ機では、例えば、内部当籤役に対応づけられた演出内容を実行することによって、決定された内部当籤役（言い換えると、狙うべき図柄の組合せ）を知る機会又は予想する機会が遊技者に提供され、遊技者の興味の向上を図ることができる。

40

## 【 0 0 2 6 】

## [ パチスロ機の構造 ]

次に、図2及び図3を参照して、本実施形態におけるパチスロ1の構造について説明する。

## 【 0 0 2 7 】

## &lt; 外観構造 &gt;

図2は、パチスロ1の外部構造を示す斜視図であり、図3は、パチスロ1が備える表示カウンタ6の構成を示す図である。

## 【 0 0 2 8 】

50

図 2 に示すように、パチスロ 1 は、外装体 2 を備えている。外装体 2 は、リールや回路基板等を収容するキャビネット 2 a と、キャビネット 2 a に対して開閉可能に取り付けられるフロントドア 2 b とを有している。キャビネット 2 a の両側面には、把手 7 が設けられている（図 2 では一側面の把手 7 のみを示す）。この把手 7 は、パチスロ 1 を運搬するときに手をかける凹部である。

【 0 0 2 9 】

キャビネット 2 a の内部には、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R が水平方向に並んで設けられている。以下、各リール 3 L , 3 C , 3 R を、それぞれ左リール 3 L 、中リール 3 C 、右リール 3 R という。各リール 3 L , 3 C , 3 R は、円筒状に形成されたリール本体と、リール本体の周面に装着された透光性のシート材を有している。シート材の表面には、複数（例えば 2 1 個）の図柄が周方向に沿って所定の間隔をあけて描かれている。また、リール本体には、シート材の背面に光を照射するリールバックライトが設けられている。このリールバックライトは、後述の副制御回路 1 0 1 によって制御されて点灯及び消灯する。

10

【 0 0 3 0 】

フロントドア 2 b は、ドア本体 9 と、フロントパネル 1 0 と、表示装置 1 1 とを備えている。ドア本体 9 は、ヒンジ（不図示）を用いてキャビネット 2 a に開閉可能に取り付けられている。ヒンジは、パチスロ 1 の前方からドア本体 9 を見た場合に、ドア本体 9 における左側の端部に設けられている。

【 0 0 3 1 】

20

表示装置 1 1 は、ドア本体 9 の上部に取り付けられており、マトリックス状に配置された複数の L E D（Light Emitting Diode）で構成される。そして、この表示装置 1 1 は、複数の L E D の点灯及び消灯により表されるドットパターンにより、演出（報知）が行われる。なお、本発明はこれに限定されず、表示窓 4 L , 4 C , 4 R の上部に設けられた表示装置 1 1 が液晶表示装置であってもよい。

【 0 0 3 2 】

表示装置 1 1 の下方には、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R に描かれた図柄を表示する表示窓 4 L , 4 C , 4 R が設けられている。以下、各表示窓 4 L , 4 C , 4 R を、それぞれ左表示窓 4 L 、中表示窓 4 C 、右表示窓 4 R という。

【 0 0 3 3 】

30

表示窓 4 L , 4 C , 4 R は、例えばアクリル板等の透明な部材で形成されている。この表示窓 4 L , 4 C , 4 R は、正面（遊技者側）から見て、3 つのリールの配置領域と重畳する位置に設けられ、かつ、3 つのリールより手前（遊技者側）に位置するように設けられる。したがって、遊技者は、表示窓 4 L , 4 C , 4 R を介して、表示窓 4 L , 4 C , 4 R の背後に設けられた 3 つのリールを視認することができる。

【 0 0 3 4 】

本実施形態では、表示窓 4 L , 4 C , 4 R は、その背後に設けられた 3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R の回転が停止されたとき、各リールの周面に設けられた複数の図柄のうち、連続して配置された 3 つの図柄がその枠内に表示されるように構成されている。すなわち、表示窓 4 L , 4 C , 4 R の枠内には、リール毎に上段、中段及び下段の各領域にそれぞれ 1 個の図柄（合計で 3 個）が表示される。

40

【 0 0 3 5 】

表示窓 4 L , 4 C , 4 R には、表示される 3 × 3 の図柄を直線的に結ぶ、右上り斜めのクロスアップライン、上段のトップライン、中段のセンターライン、下段のボトムライン及び右下がり斜めのクロスダウンラインが表示されている。本実施形態では、これら 5 本のラインの全てが有効ラインであり、これら 5 本のラインに沿って表示された図柄の組合せに基づいて、入賞の判定が行われる。

【 0 0 3 6 】

有効ラインは、後述の M A X ベットボタン 1 4 又は 1 B E T ボタン 1 5 を操作すること、又はメダル投入口 1 3 にメダルを投入することにより有効化される。ここで、M A X ベ

50



ットボタン 14 又は 1 B E T ボタン 15 を操作することと、メダルを投入することとは同義である。したがって、例えば「メダルの投入枚数」という場合には、上述の M A X ベットボタン 14 又は 1 B E T ボタン 15 の操作による B E T 枚数と実際にメダル投入口 13 に投入された投入枚数のいずれも含まれる。

【 0 0 3 7 】

なお、5本のラインのうち有効ラインとして有効化するラインの数は、メダルの投入枚数に応じて異ならせることとしてもよく、例えば、メダルの投入枚数が「3」である場合には、5本のラインの全てを有効ラインとし、メダルの投入枚数が「1」又は「2」である場合には、5本のラインのうちの一部のみを有効ラインとしてもよい。

【 0 0 3 8 】

フロントパネル 10 は、ドア本体 9 の上部に取り付けられている。このフロントパネル 10 は、表示装置 11 を露出させる枠状に形成されている。このフロントパネル 10 の上部には、ランプ群 21 が設けられている。ランプ群 21 は、L E D (Light Emitting Diode) 等で構成され、演出内容に対応するパターンで、光を点灯及び消灯する。

【 0 0 3 9 】

また、フロントパネル 10 の左側辺部には、上下方向に並ぶ 3 つの B E T ランプ 8 が設けられている。3 つの B E T ランプ 8 は、後述の副制御回路 101 によって制御される。3 つの B E T ランプ 8 の点灯する数は、1 回の遊技に使用するメダルの数を示す。

【 0 0 4 0 】

本実施形態では、1 回の遊技に使用するメダルの数を 1 ~ 3 に設定している。例えば、1 回の遊技に使用するメダルの数を「1」にした場合は、1 つの B E T ランプ 8 (例えば一番下に位置する B E T ランプ 8) が点灯し、その他 B E T ランプ 8 (真ん中と一番上に位置する B E T ランプ 8) が消灯する。

【 0 0 4 1 】

ドア本体 9 の中央には、台座部 12 が形成されている。この台座部 12 には、遊技者の操作対象となる各種装置 (メダル投入口 13、M A X ベットボタン 14、1 B E T ボタン 15、スタートレバー 16、ストップボタン 17 L, 17 C, 17 R) が設けられている。

【 0 0 4 2 】

メダル投入口 13 は、遊技者によって外部からパチスロ 1 に投下されるメダルを受け入れるために設けられる。メダル投入口 13 から受け入れられたメダルは、予め設定された枚数 (例えば 3 枚) を上限として 1 回の遊技に使用され、予め設定された枚数を超えた分は、パチスロ 1 の内部に預けることができる (いわゆるクレジット機能)。

【 0 0 4 3 】

M A X ベットボタン 14 及び 1 B E T ボタン 15 は、パチスロ 1 の内部に預けられているメダルから 1 回の遊技に使用する枚数を決定するために設けられる。なお、図 2 には示さないが、台座部 12 には、精算ボタンが設けられる。この精算ボタンは、パチスロ 1 の内部に預けられているメダルを外部に引き出す (排出する) ために設けられる。

【 0 0 4 4 】

スタートレバー 16 は、全てのリール (3 L, 3 C, 3 R) の回転を開始するために設けられる。ストップボタン 17 L, 17 C, 17 R は、それぞれ、左リール 3 L、中リール 3 C、右リール 3 R に対応付けて設けられ、各ストップボタンは対応するリールの回転を停止するために設けられる。以下、ストップボタン 17 L, 17 C, 17 R を、それぞれ左ストップボタン 17 L、中ストップボタン 17 C、右ストップボタン 17 R という。

【 0 0 4 5 】

また、台座部 12 には、表示カウンタ 6 が設けられている。図 3 に示すように、この表示カウンタ 6 は、パチスロ 1 の内部に預けられているメダルの枚数 (以下、クレジット枚数) を表示する表示カウンタ 6 1 と、ボーナス遊技状態中に払出可能な残りメダル枚数等を表示する表示カウンタ 6 2 と、特典として遊技者に対して払い出すメダルの枚数 (以下、払出枚数) を表示する表示カウンタ 6 3 と、から構成される。これら 3 つの表示カウン

10

20

30

40

50

タ 6 (表示カウンタ 6 1, 6 2, 6 3) は、後述の副制御回路 1 0 1 によって制御される。なお、本実施形態において、表示カウンタ 6 は、7 セグメント L E D (Light Emitting Diode) からなるが、これに限られるものではなく、数字や任意の文字を表示可能な表示器であってよい。

#### 【 0 0 4 6 】

ドア本体 9 の下部には、メダル払出口 1 8、メダル受皿 1 9、スピーカ 2 0 L, 2 0 R 等が設けられている。メダル払出口 1 8 は、後述のホッパー装置 5 1 の駆動により排出されるメダルを外部に導く。メダル受皿 1 9 は、メダル払出口 1 8 から排出されたメダルを貯める。また、スピーカ 2 0 L, 2 0 R は、演出内容に対応する効果音や楽曲等の音を出力する。

10

#### 【 0 0 4 7 】

< パチスロ機が備える制御系 >

次に、パチスロ 1 が備える制御系について、図 4 を参照して説明する。図 4 は、パチスロ 1 の制御系の構成を示す回路ブロック図である。

#### 【 0 0 4 8 】

パチスロ 1 は、主制御基板 7 1 と副制御基板 7 2 とを有する。また、パチスロ 1 は、主制御基板 7 1 に接続された、リール中継端子板 7 4、設定用鍵型スイッチ 5 6、割合表示器 5 8、キャビネット側中継基板 4 4 及び電源装置 5 3 を有する。さらに、パチスロ 1 は、キャビネット側中継基板 4 4 を介して主制御基板 7 1 に接続された外部集中端子板 4 7、ホッパー装置 5 1 及びメダル補助収納庫スイッチ 7 5 を有する。

20

#### 【 0 0 4 9 】

リール中継端子板 7 4 は、各リール 3 L, 3 C, 3 R のリール本体の内側に配設されている。リール中継端子板 7 4 は、各リール 3 L, 3 C, 3 R のステッピングモータ (不図示) に電氣的に接続されており、主制御基板 7 1 からステッピングモータに出力される信号を中継する。

#### 【 0 0 5 0 】

設定用鍵型スイッチ 5 6 は、遊技者に付与される利益の大きさを設定するために設けられた複数の設定値の中から、いずれかの設定値を設定するとき、又はパチスロ 1 に設定されている設定値の確認を行うときに使用される。

#### 【 0 0 5 1 】

割合表示器 5 8 は、主制御基板 7 1 に接続され、主制御基板 7 1 から出力される信号に基づいて特定区間割合や役物割合等の各種割合を表示する。なお、「特定区間割合」とは、全ての遊技状態における遊技回数 (すなわち、総遊技回数) に対して、遊技者にとって有利な遊技状態における遊技回数が占める割合をいう。この場合において、遊技者にとって有利な遊技状態とは、例えば、遊技者にとって有利な情報を報知する報知状態 (A R T 状態) であってもよく、また、この報知状態に加え、報知状態への移行期待度が高いチャンスゾーンも含めることとしてもよい。また、報知状態中に開始するボーナス状態も、この場合における有利な遊技状態に含めることとしてもよい。また、「役物割合」とは、全ての遊技状態において払い出されたメダルの総数 (すなわち、総払出枚数) に対して、いずれかの役物が作動中に払い出されたメダルの総数が占める割合をいう。なお、いずれかの役物とは、第一種特別役物、第一種特別役物に係る役物連続作動装置、第二種特別役物、第二種特別役物に係る役物連続作動装置、又は普通役物をいう。また、A R T 状態中やチャンスゾーン中も、遊技者にとって有利な状態であるため、いずれかの役物が作動している状態に含めることとしてもよい。

30

40

#### 【 0 0 5 2 】

割合表示器 5 8 は、4 桁の 7 セグメント L E D により構成され、上位 2 桁は、表示する割合の種類を示し、下位 2 桁は、当該割合の値を示す。割合表示器 5 8 は、管理者 (遊技店の店員等) がパチスロ 1 に不正改造がないか確認する際などに使用されるため、パチスロ 1 の内部に設けられる。このとき、割合表示器 5 8 自体に対する不正を防止するため、割合表示器 5 8 は、主制御基板 7 1 を覆う主制御基板ケースの内部に設けられることが好

50

ましい。

【 0 0 5 3 】

キャビネット側中継基板 4 4 は、主制御基板 7 1 と、外部集中端子板 4 7、ホッパー装置 5 1 及びメダル補助収納庫スイッチ 7 5 とを電氣的に接続するための中継基板である。外部集中端子板 4 7 は、メダル投入信号、メダル払出信号及びセキュリティー信号などの信号をパチスロ 1 の外部へ出力するために設けられる。

【 0 0 5 4 】

ホッパー装置 5 1 は、多量のメダルを収容可能であり、それらを 1 枚ずつ排出可能な構造を有する。ホッパー装置 5 1 は、貯留されたメダルが例えば 5 0 枚を超えたとき、又は、精算ボタン 2 7 が押下されてメダルの精算が行われるときに、メダルを払い出す。ホッパー装置 5 1 によって払い出されたメダルは、メダル払出口 1 8 ( 図 2 参照 ) から排出される。

10

【 0 0 5 5 】

メダル補助収納庫スイッチ 7 5 は、メダル補助収納庫 ( 不図示 ) がメダルで満杯になっているか否かを検出する。なお、メダル補助収納庫は、ホッパー装置 5 1 から溢れ出たメダルを収納する。

【 0 0 5 6 】

電源装置 5 3 は、主制御基板 7 1 に接続された電源基板 5 3 b と、電源基板 5 3 b に接続された電源スイッチ 5 3 a とを有する。電源スイッチ 5 3 a は、パチスロ 1 に必要な電源を供給するときにオン側に操作され、電源スイッチ 5 3 a がオンになると、電源装置 5 3 は、交流電圧 1 0 0 V の電力を各部に必要な直流電圧の電力に変換し、該変換した電力を各部へ供給する。また、電源スイッチ 5 3 a は、パチスロ 1 への電源の供給を切断するときにオフ側に操作され、電源スイッチ 5 3 a がオフになると、電源装置 5 3 は、パチスロ 1 への電力の供給を切断する。

20

【 0 0 5 7 】

また、パチスロ 1 は、ドア中継端子板 6 8、並びに、該ドア中継端子板 6 8 を介して、主制御基板 7 1 に接続された、セレクト 6 6、ドア開閉監視スイッチ 6 7、B E T スイッチ 7 7、精算スイッチ 7 8、スタートスイッチ 7 9、ストップスイッチ基板 8 0 及び副中継基板 6 4 を有する。

【 0 0 5 8 】

セレクト 6 6 は、メダルの材質や形状等が適正であるか否かを選別する装置であり、メダル投入口 1 3 に投入された適正なメダルをホッパー装置 5 1 へ案内する。セレクト 6 6 内においてメダルが通過する経路上には、図示しないが、適正なメダルが通過したことを検出するメダルセンサ ( 投入操作検出手段 ) が設けられる。

30

【 0 0 5 9 】

ドア開閉監視スイッチ 6 7 は、パチスロ 1 の外部へ、フロントドアの開閉を報知するためのセキュリティー信号を出力する。B E T スイッチ 7 7 は、M A X ベットボタン 1 4 又は 1 B E T ボタン 1 5 が遊技者により押下されたことを検出する。精算スイッチ 7 8 は、精算ボタンが遊技者により押下されたことを検出する。スタートスイッチ 7 9 は、スタートレバー 1 6 が遊技者により操作されたこと ( 開始操作 ) を検出する。

40

【 0 0 6 0 】

ストップスイッチ基板 8 0 は、回転しているリールを停止させるための回路と、停止可能なリールを L E D などにより表示するための回路とを備える。また、ストップスイッチ基板 8 0 には、ストップスイッチが設けられる。ストップスイッチは、各ストップボタン 1 7 L , 1 7 C , 1 7 R が遊技者により押下されたこと ( 停止操作 ) を検出する。

【 0 0 6 1 】

副制御基板 7 2 は、ドア中継端子板 6 8 及び副中継基板 6 4 を介して主制御基板 7 1 に接続される。また、パチスロ 1 は、副中継基板 6 4 を介して副制御基板 7 2 に接続された、サウンド I / O 基板 8 3 及び L E D 基板 8 4 を有する。

【 0 0 6 2 】

50

サウンド I / O 基板 8 3 は、スピーカ 2 0 L , 2 0 R や図示しない各種スピーカなどからなるスピーカ群に音声の出力を行う。LED 基板 8 4 は、副制御基板 7 2 により制御される各種のランプ群 2 1 を発光させて、これら各種のランプ群 2 1 を演出に応じてパターンで点灯、点滅、消灯させる。また、LED 基板 8 4 は、副制御基板 7 2 の制御を受けて表示カウンタ 6 の発光も制御することで、クレジット枚数や払出枚数などの情報を遊技者に対して報せる。

#### 【 0 0 6 3 】

また、パチスロ 1 は、副制御基板 7 2 に接続された、ロムカートリッジ基板 8 6 を有する。なお、ロムカートリッジ基板 8 6 は、副制御基板 7 2 とともに副制御基板 ケース 5 7 に収納されている。ロムカートリッジ基板 8 6 は、演出用の音声、光及び通信のデータを管理するための基板である。

10

#### 【 0 0 6 4 】

##### < 主制御回路 >

次に、主制御基板 7 1 に実装される主制御回路 9 1 の構成について、図 5 を参照して説明する。図 5 は、パチスロ 1 の主制御回路 9 1 の構成例を示すブロック図である。

#### 【 0 0 6 5 】

主制御回路 9 1 は、主に、主制御基板 7 1 に実装されたマイクロコンピュータ 9 2 により構成される。マイクロコンピュータ 9 2 は、メイン CPU 9 3、メイン ROM 9 4 及びメイン RAM 9 5 により構成される。

#### 【 0 0 6 6 】

20

メイン ROM 9 4 には、メイン CPU 9 3 により実行される制御プログラム、データテーブル、副制御回路 1 0 1 に対して各種制御指令（コマンド）を送信するためのデータ等が記憶される。メイン RAM 9 5 には、制御プログラムの実行により決定された内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。

#### 【 0 0 6 7 】

メイン CPU 9 3 には、クロックパルス発生回路 9 6、分周器 9 7、乱数発生器 9 8 及びサンプリング回路 9 9 が接続される。クロックパルス発生回路 9 6 及び分周器 9 7 は、クロックパルスを発生する。メイン CPU 9 3 は、発生されたクロックパルスに基づいて、制御プログラムを実行する。乱数発生器 9 8 は、予め定められた範囲の乱数（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5）を発生する。サンプリング回路 9 9 は、発生された乱数の中から 1 つの値を抽出する。

30

#### 【 0 0 6 8 】

メイン CPU 9 3 は、リールインデックスを検出してから各リールのステッピングモータに対してパルスを出力した回数をカウントする。これにより、メイン CPU 9 3 は、各リールの回転角度（主に、リールが図柄何個分だけ回転したか）を管理する。なお、リールインデックスとは、リールが一回転したことを示す情報である。このリールインデックスは、例えば、発光部及び受光部を有する光センサと、各リールの所定の位置に設けられ、各リールの回転により発光部と受光部との間に介在される検知片を備えたリール位置検出部（不図示）により検出する。

#### 【 0 0 6 9 】

40

ここで、各リールの回転角度の管理について、具体的に説明する。ステッピングモータに対して出力されたパルスの数は、メイン RAM 9 5 に設けられたパルスカウンタによって計数される。そして、図柄 1 つ分の回転に必要な所定回数のパルスの出力がパルスカウンタで計数される毎に、メイン RAM 9 5 に設けられた図柄カウンタが 1 ずつ加算される。なお、本実施形態では、図柄 1 つ分の回転に必要なパルスの出力回数は、1 6 回である（言い換えると、パルスの出力が 1 6 回行われると、リールは図柄 1 つ分回転する）。図柄カウンタは、各リールに応じて設けられている。図柄カウンタの値は、リール位置検出部（不図示）によってリールインデックスが検出されるとクリアされる。

#### 【 0 0 7 0 】

すなわち、本実施形態では、図柄カウンタを管理することにより、リールインデックス

50

が検出されてから図柄何個分の回転が行われたのかを管理する。したがって、各リールの各図柄の位置は、リールインデックスが検出される位置を基準として検出される。

#### 【 0 0 7 1 】

##### < 副制御回路 >

次に、副制御基板 7 2 に実装される副制御回路 1 0 1 の構成について、図 6 を参照して説明する。図 6 は、パチスロ 1 の副制御回路 1 0 1 の構成例を示すブロック図である。

#### 【 0 0 7 2 】

副制御回路 1 0 1 は、主制御回路 9 1 と電氣的に接続されており、主制御回路 9 1 から送信されるコマンドに基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行う。副制御回路 1 0 1 は、基本的に、サブ CPU 1 0 2 及びサブ RAM 1 0 3 を含んで構成される。

10

#### 【 0 0 7 3 】

サブ CPU 1 0 2 は、主制御回路 9 1 から送信されたコマンドに応じて、ロムカートリッジ基板 8 6 に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力の制御を行う。ロムカートリッジ基板 8 6 は、基本的に、プログラム記憶領域とデータ記憶領域とによって構成される。

#### 【 0 0 7 4 】

プログラム記憶領域には、サブ CPU 1 0 2 が実行する制御プログラムが記憶される。例えば、制御プログラムには、主制御回路 9 1 との通信を制御するための主基板通信タスクや、演出用乱数値を抽出し、演出内容（演出データ）の決定及び登録を行うための演出登録タスクを実行するための各種プログラムが含まれる。また、制御プログラムには、決定した演出内容に基づいてランプ群 2 1 等の光源による光の出力を制御するランプ制御タスク、スピーカ 2 0 L , 2 0 R 等のスピーカ群による音の出力を制御する音声制御タスク等を実行するための各種プログラムも含まれる。

20

#### 【 0 0 7 5 】

データ記憶領域には、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域が含まれる。また、データ記憶領域には、BGM や効果音に関するサウンドデータを記憶する記憶領域、光の点消灯のパターンに関するランプデータを記憶する記憶領域等も含まれる。

#### 【 0 0 7 6 】

サブ RAM 1 0 3 には、決定された演出内容や演出データを登録する格納領域や、主制御回路 9 1 から送信される内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。

30

#### 【 0 0 7 7 】

また、サブ CPU 1 0 2 は、演出内容により指定されたサウンドデータに従って BGM などの音をスピーカ 2 0 L , 2 0 R 等のスピーカ群により出力させる。また、サブ CPU 1 0 2 は、演出内容により指定されたランプデータに従ってランプ群 2 1 や表示カウンタ 6 の点灯及び消灯を制御する。

#### 【 0 0 7 8 】

##### [ パチスロ機の遊技状態の遷移フロー ]

次に、図 7 を参照しながら、本実施形態のパチスロ 1 の主制御回路 9 1 （メイン CPU 9 3 ）により制御される遊技状態及びその遷移フローについて説明する。図 7 （ A ）は、パチスロ 1 の基本的な遊技状態の遷移フロー図であり、図 7 （ B ）は、その遊技状態の移行条件をまとめた表である。

40

#### 【 0 0 7 9 】

初めに、図 7 （ A ）を参照して、パチスロ 1 の基本的な遊技状態の遷移フロー、すなわち、ボーナスの作動に伴う遊技状態の遷移フローについて説明する。本実施形態では、主制御回路 9 1 は、ボーナスの当籤 / 作動の有無に基づいて遊技状態を管理する。

#### 【 0 0 8 0 】

図 7 （ A ）に示すように、主制御回路 9 1 は、ボーナス（第一種特別役物に係る役物連続作動装置（本実施形態では「 F \_\_ B B 」）及び第二種特別役物に係る役物連続差動装置（本実施形態では「 F \_\_ M B 」））の当籤 / 作動の有無に基づいて、ボーナス非当籤状態

50

、ボーナスフラグ間及びボーナス遊技状態を区別する。具体的には、ボーナス非当籤状態は、ボーナスに非当籤、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、ボーナスフラグ間は、ボーナスに当籤、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、ボーナス遊技状態は、ボーナスが作動している状態である。

#### 【 0 0 8 1 】

なお、ボーナスの当籤の有無は、メイン R A M 3 3 に設けられる内部当籤役格納領域（図示せず）に格納されるデータに基づいて管理され、ボーナスの作動の有無は、メイン R A M 3 3 に設けられる遊技状態フラグ格納領域（図示せず）に格納されるデータに基づいて管理される。ここで、本実施形態のパチスロ 1 では、ボーナスに係る役（より具体的には「 F \_ B B 」又は「 F \_ M B 」）が内部当籤役として決定されると、対応するボーナスが作動するまで当該ボーナスに係る役が内部当籤役として持ち越される。

10

#### 【 0 0 8 2 】

ボーナスフラグ間は、ボーナスに係る役が内部当籤役として持ち越されている状態であり、 B B フラグ間は「 F \_ B B 」が内部当籤役として持ち越されている状態であり、 M B フラグ間は「 F \_ M B 」が内部当籤役として持ち越されている状態である。パチスロ 1 では、ボーナスフラグ間中は、持ち越しているボーナスに係る役以外のボーナスに係る役を内部当籤役として決定することがない。すなわち、 B B フラグ間中は「 F \_ B B 」を内部当籤役として持ち越しているため、「 F \_ M B 」を内部当籤役として決定することがなく、また、 M B フラグ間中は「 F \_ M B 」を内部当籤役として持ち越しているため、「 F \_ B B 」を内部当籤役として決定することがない。

20

#### 【 0 0 8 3 】

図 7（ B ）に示すように、主制御回路 9 1 は、（ 1 ）ボーナス非当籤状態において、「 F \_ B B 」を内部当籤役として決定すると、ボーナス非当籤状態から B B フラグ間に遊技状態を移行させ、また、（ 2 ）ボーナス非当籤状態において、「 F \_ M B 」を内部当籤役として決定すると、ボーナス非当籤状態から M B フラグ間に遊技状態を移行させる。

#### 【 0 0 8 4 】

また、主制御回路 9 1 は、（ 3 ） B B フラグ間において、内部当籤役として決定されている「 F \_ B B 」が入賞し、ボーナス遊技状態が開始すると、 B B フラグ間から B B 遊技状態に遊技状態を移行させ、また、（ 4 ） M B フラグ間において、内部当籤役として決定されている「 F \_ M B 」が入賞し、ボーナス遊技状態が開始すると、 M B フラグ間から M B 遊技状態に遊技状態を移行させる。

30

#### 【 0 0 8 5 】

また、主制御回路 9 1 は、（ 5 ）ボーナス遊技状態において、ボーナスの終了条件を満たしボーナスが終了すると、ボーナス遊技状態（ B B 遊技状態又は M B 遊技状態）からボーナス非当籤状態に遊技状態を移行させる。なお、本実施形態のパチスロ 1 では、ボーナスの終了条件は払い出されたメダルの枚数が規定枚数に達することであり、例えば、 B B 遊技状態の規定枚数は「 3 4 5 枚」、 M B 遊技状態の規定枚数は「 1 0 5 枚」である。

#### 【 0 0 8 6 】

#### [ 主制御側の各種のデータテーブル 1 ]

続いて、図 8 ～図 1 4 を参照して、メイン R O M 9 4 に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

40

#### 【 0 0 8 7 】

#### < 図柄配置テーブル >

図 8 に示す図柄配置テーブルは、左リール 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R の各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、 2 1 個の図柄位置「 0 」～「 2 0 」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。

#### 【 0 0 8 8 】

図柄位置「 0 」～「 2 0 」は、左リール 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R の各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「 0 」～「 2 0 」に対

50

応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。

#### 【0089】

図柄の種類としては、「赤7」、「白BAR」、「黒BAR」、「歯車」、「スイカ」、「チェリー1」、「チェリー2」、「リプレイ」、「ベル」及び「blank」を含んでいる。

#### 【0090】

図8に示す図柄配置テーブルは、リールインデックスが検出されるときに表示窓4L、4C、4Rの中段に位置する図柄（表示窓4L、4C、4Rの中段を通過中の図柄）を図柄位置「0」に割り当てるとともに、リール3L、3C、3Rの回転方向に移動する順に、21個の図柄の各々に対して図柄位置「0」～「20」を割り当てた対応関係を規定する。このように、表示窓4L、4C、4Rの中段を基準にすることで、表示窓4L、4C、4Rの中段に位置する図柄の種別を、3つのリール3L、3C、3R毎に特定することができる。

#### 【0091】

##### < 図柄コード表 >

また、図8に示すように、各リール3L、3C、3Rに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、1バイト（8ビット）のデータによって区別される。図8に示す図柄コード表は、3つのリール3L、3C、3Rの表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。

#### 【0092】

本実施の形態によるパチスロ1で用いる図柄は、「赤7」、「白BAR」、「黒BAR」、「歯車」、「スイカ」、「チェリー1」、「チェリー2」、「リプレイ」、「ベル」及び「blank」の10種類である。図柄コード表では、「赤7」図柄（図柄コード1）に対して、データとして「00000001」が割り当てられ、「白BAR」図柄（図柄コード2）に対しては、データとして「00000010」が割り当てられている。同様に、「黒BAR」～「blank」の各図柄（図柄コード3～10）に対しても、データとして「00000011」～「00001010」が割り当てられている。

#### 【0093】

##### < 図柄組合せテーブル >

次に、図9及び図10を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組合せ（コンビネーション）と、当該図柄の組合せが表示された際にメインRAM95に格納するデータと、当該図柄の組合せが表示された際の特典（メダルの払出枚数）との対応関係を規定する。

#### 【0094】

本実施形態では、有効ラインに沿って表示される図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定された図柄の組合せ（コンビネーション）と一致する場合に入賞と判定される。そして、入賞と判定されると、メダルの払い出し、再遊技（リプレイ）の作動、ボーナスゲーム（役物連続作動装置）の作動といった特典が遊技者に与えられる。なお、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定されている図柄の組合せのいずれとも一致しない場合には、所謂「はずれ」となる。すなわち、本実施形態では、「はずれ」に対応する図柄の組合せを図柄組合せテーブルに規定しないことにより、「はずれ」の図柄の組合せを規定する。なお、本発明はこれに限定されず、図柄組合せテーブルに、「はずれ」の項目を設けて、直接「はずれ」を規定してもよい。

#### 【0095】

図柄組合せテーブル中のデータ欄は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せを識別するための情報を規定する。具体的には、データ欄には、対応する図柄の組合せのデータが格納される「格納領域」と、当該格納領域に格納される「データ（1バイトのデータ中の図柄の組合せに応じたビットを指定するためのデータ）」が規定される。

#### 【0096】

図柄組合せテーブルに規定する、コンビネーションは、各リール 3 L、3 C、3 R が停止した場合に、有効ラインに沿って表示される各リール 3 L、3 C、3 R の図柄組合せを意味する。それぞれのコンビネーションには、当該コンビネーションの役割や当該コンビネーションを構成する図柄の種別に応じたコンビネーション名が規定されている。

#### 【 0 0 9 7 】

また、図柄組合せテーブルに規定する、払出枚数は、対応する図柄の組合せ（コンビネーション）が表示された際に払い出されるメダルの枚数を規定する。例えば、図 9 を参照すると、3 B E T の遊技でコンビネーション名「C \_\_ ベル」の図柄の組合せが表示された場合には、8 枚のメダルが払い出される。また、図柄組合せテーブル中の内容欄は、それぞれの図柄の組合せの役割や、それぞれの図柄の組合せの特徴を示す。

10

#### 【 0 0 9 8 】

図 9 に示すように、コンビネーション名「C \_\_ B B」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技状態が B B 遊技状態に移行する。また、コンビネーション名「C \_\_ M B」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技状態が M B 遊技状態に移行する。

#### 【 0 0 9 9 】

また、コンビネーション名「C \_\_ リプレイ」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。また、コンビネーション名「C \_\_ ベル」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、1 B E T 又は 3 B E T は 8 枚のメダルが払い出され、2 B E T 時は 1 5 枚のメダルが払い出される。また、コンビネーション名「C \_\_ スイカ \_\_ 0 1」「C \_\_ スイカ \_\_ 0 2」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、1 4 枚のメダルが払い出される。

20

#### 【 0 1 0 0 】

また、コンビネーション名「C \_\_ 特殊 0 1」「C \_\_ 特殊 0 2」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、1 枚のメダルが払い出される。ここで、これらコンビネーション名「C \_\_ 特殊 0 1」「C \_\_ 特殊 0 2」の図柄組合せは、「F \_\_ 特殊役 A」～「F \_\_ 特殊役 C」が内部当籤役として決定された場合に停止表示可能な図柄組合せである（後述の図 1 3 参照）。そして、「F \_\_ 特殊役 A」～「F \_\_ 特殊役 C」は、ボーナス非当籤状態において単独で内部当籤役として決定されることがなく、「F \_\_ B B」又は「F \_\_ M B」の何れかが必ず重複して内部当籤役として決定される（後述の図 1 1 参照）。そのため、本実施形態において、コンビネーション名「C \_\_ 特殊 0 1」又は「C \_\_ 特殊 0 2」（「F \_\_ 特殊役 A」～「F \_\_ 特殊役 C」）は、「F \_\_ B B」又は「F \_\_ M B」の何れかが必ず重複するボーナス重複確定役である。

30

#### 【 0 1 0 1 】

また、コンビネーション名「C \_\_ 強特殊」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、1 4 枚のメダルが払い出される。ここで、コンビネーション名「C \_\_ 強特殊」の図柄組合せは、「F \_\_ 強特殊役」が内部当籤役として決定された場合に停止表示可能な図柄組合せである（後述の図 1 3 参照）。そして、「F \_\_ 強特殊役」は、ボーナス非当籤状態において単独で内部当籤役として決定されることがなく、「F \_\_ B B」が必ず重複して内部当籤役として決定される（後述の図 1 1 参照）。そのため、本実施形態において、コンビネーション名「C \_\_ 強特殊（「F \_\_ 強特殊役」）」は、「F \_\_ B B」が必ず重複する B B 重複確定役である。なお、このコンビネーション名「C \_\_ 強特殊」の図柄組合せである「歯車 - 歯車 - 歯車」は、コンビネーション名「C \_\_ B B」の図柄組合せである「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の即揃え準備目となっているが、この点は後述する。

40

#### 【 0 1 0 2 】

また、コンビネーション名「C \_\_ B B 中特殊 \_\_ 0 1」「C \_\_ B B 中特殊 \_\_ 0 2」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、1 4 枚のメダルが払い出される。また、コンビネーション名「C \_\_ チェリー 0 1 \_\_ 0 1」～「C \_\_ チェリー 0 5 \_\_ 0 7」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、2 枚のメダルが払い出される。また、コンビネーション名「C \_\_ チェリー 0 6 \_\_ 0 1」～「C \_\_ チェリー 0 8 \_\_ 0 9」の図柄組合せが有効ラ

50



インに沿って表示されると、1 B E T又は3 B E Tは2枚のメダルが払い出され、2 B E T時は15枚のメダルが払い出される。また、コンビネーション名「C\_\_チェリー09」～「C\_\_チェリー10\_\_08」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、1 B E T又は3 B E Tは2枚のメダルが払い出され、2 B E T時は14枚のメダルが払い出される。また、コンビネーション名「C\_\_チェリー11」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、6枚のメダルが払い出される。

#### 【0103】

なお、以下では、コンビネーション名「C\_\_チェリー01\_\_01」～「C\_\_チェリー01\_\_05」を「C\_\_チェリー01」と呼ぶことがあり、コンビネーション名「C\_\_チェリー02\_\_01」～「C\_\_チェリー02\_\_02」を「C\_\_チェリー02」と呼ぶことがあり、コンビネーション名「C\_\_チェリー03\_\_01」～「C\_\_チェリー03\_\_45」を「C\_\_チェリー03」と呼ぶことがあり、コンビネーション名「C\_\_チェリー05\_\_01」～「C\_\_チェリー05\_\_07」を「C\_\_チェリー05」と呼ぶことがあり、コンビネーション名「C\_\_チェリー06\_\_01」～「C\_\_チェリー06\_\_02」を「C\_\_チェリー06」と呼ぶことがあり、コンビネーション名「C\_\_チェリー07\_\_01」～「C\_\_チェリー07\_\_07」を「C\_\_チェリー07」と呼ぶことがあり、コンビネーション名「C\_\_チェリー08\_\_01」～「C\_\_チェリー08\_\_09」を「C\_\_チェリー08」と呼ぶことがあり、コンビネーション名「C\_\_チェリー10\_\_01」～「C\_\_チェリー10\_\_08」を「C\_\_チェリー10」と呼ぶことがある。

10

#### 【0104】

20

##### < 内部抽籤テーブル >

続いて、図11及び図12を参照して、内部当籤役を決定する際に参照さ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、遊技状態毎に設けられ、それぞれの役に対応する抽籤値の情報を規定する。

#### 【0105】

図11(A)は、ボーナス非当籤状態中に参照される内部抽籤テーブルであり、図11(B)は、BBフラグ間中に参照される内部抽籤テーブルであり、図12(C)は、MBフラグ間中に参照される内部抽籤テーブルであり、図12(D)は、BB遊技状態中に参照される内部抽籤テーブルであり、図12(E)は、MB遊技状態中に参照される内部抽籤テーブルである。

30

#### 【0106】

本実施形態では、予め定められた数値の範囲「0～65535」から抽出される抽籤用乱数値を、各役に応じた抽籤値(図示せず)で順次減算し、減算の結果が負となったか否か(所謂「桁かり」が生じたか否か)の判定を行うことによって内部的な抽籤が行われる。

#### 【0107】

したがって、抽籤値として規定されている数値が大きいほど、これが割り当てられた役が内部当籤役として決定される確率が高い。すなわち、各番号の当籤確率は、「各番号に対応する抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数(65536)」によって表すことができる。

40

#### 【0108】

ここで、BBフラグ間中は、図11(B)に示す内部抽籤テーブルを参照して内部当籤役を決定するが、BBフラグ間中は、「F\_\_BB」を内部当籤役として持ち越している遊技状態であるため、内部抽籤テーブルを参照して決定した内部当籤役に加えて、持ち越している「F\_\_BB」も内部当籤役として決定する。MBフラグ間中も同様であり、図12(C)に示す内部抽籤テーブルを参照して決定した内部当籤役に加えて、持ち越している「F\_\_MB」も内部当籤役として決定する。また、図12(E)を参照すると、MB遊技状態中の内部抽籤では必ず「はずれ」となるが、MB遊技状態中は、内部抽籤テーブルを参照した内部抽籤の結果に関わらず全ての小役(「F\_\_ベル」～「F\_\_1枚掛け役」)を内部当籤役として決定する。

50

## 【 0 1 0 9 】

## &lt; 内部当籤役と図柄組合せの対応表 &gt;

図 1 3 は、それぞれの役が内部当籤役として決定された場合に各内部当籤役において有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）との対応関係を示す表である。各対応表における丸印は、内部当籤役として決定された役において、有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ（コンビネーション）を示す。

## 【 0 1 1 0 】

パチスロ 1 では、主制御回路 9 1 は、内部当籤役及び遊技状態に応じて停止制御を異ならせ、所定の役が内部当籤役として決定された場合に、図 1 3 に示す対応関係の図柄の組合せ（コンビネーション）を表示可能にリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を停止する。

10

## 【 0 1 1 1 】

なお、図 1 3 に示す対応表を参照すると、「 F \_\_ベル」が内部当籤役として決定された場合、コンビネーション名「 C \_\_ベル」の他に、コンビネーション名「 C \_\_チェリー 0 1 」～「 C チェリー 0 5 」及び「 C \_\_チェリー 1 1 」の図柄組合せを表示可能となっている。ここで、「 F \_\_ベル」が内部当籤役として決定された場合、基本的には、コンビネーション名「 C \_\_ベル」の図柄組合せが表示されるが、変則押しが行われた場合に（すなわち、第 1 停止操作が左のリール 3 L 以外のリールに対する場合に）、リール配列の関係からコンビネーション名「 C \_\_ベル」の図柄組合せを表示できないことがある。そこで、このような場合には、本実施形態のパチスロ 1 では、コンビネーション名「 C \_\_チェリー 1 1 」の図柄組合せと「 C \_\_チェリー 0 1 」～「 C チェリー 0 5 」の何れかの図柄組合せとを複合して表示する。

20

## 【 0 1 1 2 】

図 9 を参照すると、3 B E T 時にコンビネーション名「 C \_\_ベル」の図柄組合せが表示されると、8 枚のメダルが払い出される一方で、3 B E T 時にコンビネーション名「 C \_\_チェリー 1 1 」の図柄組合せが表示されると、6 枚のメダルが払い出され、また、3 B E T 時にコンビネーション名「 C \_\_チェリー 0 1 」～「 C チェリー 0 5 」の何れかの図柄組合せが表示されると、2 枚のメダルが払い出される。そのため、本実施形態のパチスロ 1 では、「 F \_\_ベル」が内部当籤役として決定された場合に、変則押しでコンビネーション名「 C \_\_ベル」の図柄組合せを表示できないタイミングで停止操作を行ったとしても、複合で同枚数（8 枚 = 6 枚 + 2 枚）の払出のある図柄組合せ（チェリー）を表示することができる。

30

## 【 0 1 1 3 】

## &lt; ロック抽籤テーブル &gt;

続いて、図 1 4 ( A ) を参照して、遊技開始時にロック制御を行うか否かを決定する際に参照されるロック抽籤テーブルについて説明する。なお、ロック抽籤テーブルを用いた抽籤は、「 0 ~ 2 5 5 」の乱数値の中から抽出される抽籤用乱数値に基づいて行われる。

## 【 0 1 1 4 】

ロック抽籤テーブルは、内部当籤役毎にロック制御を行うか否かの抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。主制御回路 9 1 は、3 B E T 時のボーナス非当籤状態中に内部当籤役としてスイカ以上（はずれ、「 F \_\_リプレイ」「 F \_\_ベル」以外）が決定されると、ロック抽籤テーブルを参照してロック制御を行うか否かを決定する。この抽籤に当籤（ロックあり）した場合、主制御回路 9 1 は、当該遊技の開始を一時的に遅らせるロック制御を行うとともに、副制御回路 1 0 1 に対してロックコマンドを送信する。反対に、この抽籤に非当籤（ロック無し）した場合、主制御回路 9 1 は、ロック制御を行うことなく当該遊技を開始する。

40

## 【 0 1 1 5 】

## &lt; ボーナスチャレンジ演出 &gt;

ここで、本実施形態のパチスロ 1 では、ロック抽籤テーブルを参照した抽籤に当籤した場合、主制御回路 9 1 及び副制御回路 1 0 1 は、ボーナスチャレンジ演出を行う。続いて、図 1 4 ( B ) ~ 図 1 6 を参照して、このボーナスチャレンジの概要について説明する。

50

## 【 0 1 1 6 】

図 7 ( A ) に示したように、本実施形態のパチスロ 1 は、ボーナス遊技状態を目指して遊技を行う遊技性を有しており、ボーナス非当籤状態（又はボーナスフラグ間）中に、ボーナス役の当籤が期待できる場合、当籤期待度を遊技者に対して報せるボーナスチャレンジ演出を行うことがある。なお、本実施形態のパチスロ 1 では、スイカ以上が当籤している場合には、ボーナス役が重複して当籤していることが期待できるため（図 1 1 ( A ) 参照）、スイカ以上の当籤時に図 1 4 ( A ) に示すロック抽籤テーブルを用いた抽籤を行い、この抽籤に当籤した場合にボーナスチャレンジ演出を実行する。

## 【 0 1 1 7 】

ボーナスチャレンジ演出では、取りこぼしが発生してしまうと好ましくないため、スイカ、チェリー、特殊役（「 F \_\_ 特殊役 A 」～「 F \_\_ 特殊役 C 」）及び強特殊役（「 F \_\_ 強特殊役 」）の全てを取りこぼさないように、リール 3 L , 3 C , 3 R の全てにおいて「白 B A R」図柄を狙って停止操作を行うことを促す。すなわち、ボーナスチャレンジ演出とは、リール停止時にスイカ以上の図柄の組合せを表示させるための停止操作（「白 B A R」図柄を狙う停止操作）を遊技者に対して促す演出といえる。

## 【 0 1 1 8 】

図 1 4 ( B ) に示すように、ボーナスチャレンジ演出では、「白 B A R」図柄を狙った停止操作により表示された図柄組合せに応じてボーナス役の重複期待度を示唆し、例えば、スイカに応じた図柄組合せ（「 C \_\_ スイカ \_\_ 0 1 」 「 C \_\_ スイカ \_\_ 0 2 」）が表示された場合にはボーナス役の重複期待度が最も低く、チェリーに応じた図柄組合せ（「 C \_\_ チェリー 0 1 \_\_ 0 1 」～「 C \_\_ チェリー 1 0 \_\_ 0 8 」）が表示された場合にはボーナス役の重複期待度が次に低いことを示唆する。一方で、ボーナス重複確定役である特殊役に応じた図柄組合せ（「 C \_\_ 特殊 0 1 」 「 C \_\_ 特殊 0 2 」）が表示された場合には、「 F \_\_ B B 」又は「 F \_\_ M B 」の何れかが重複して当籤していることを示唆し、B B 重複確定役である強特殊役に応じた図柄組合せ（「 C \_\_ 強特殊 」）が表示された場合には、「 F \_\_ B B 」が重複して当籤していることを示唆する。

## 【 0 1 1 9 】

< ボーナスチャレンジ演出の演出例 >

続いて、図 1 5 を参照して、本実施形態のパチスロ 1 におけるボーナスチャレンジ演出の演出例について説明する。遊技者が遊技の開始操作（スタートレバー 1 6 の操作）を行うと、パチスロ 1 の主制御回路 9 1 は、内部当籤役を決定するとともに、ロック抽籤テーブルを用いた抽籤（ロック抽籤）を行う。通常であれば遊技者が開始操作を行うと、遊技が開始（リール 3 L , 3 C , 3 R が回転）されるものの、このロック抽籤に当籤すると、図 1 5 ( A ) に示すように、主制御回路 9 1 は、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転開始を一時的に遅らせる（ロックする）。

## 【 0 1 2 0 】

図 1 5 ( B ) に示すように、このロック期間中に主制御回路 9 1 は、リール 3 L , 3 C , 3 R を 1 パルス分（ 1 / 1 6 図柄）だけ回転方向に動かし、その後、元の位置に戻す（逆方向に 1 パルス分だけ動かす）。その後、主制御回路 9 1 は、図 1 5 ( C ) に示すように、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転を開始するとともに、副制御回路 1 0 1 は、スピーカ 2 0 L , 2 0 R から特定の音を出力するとともに、ランプ群 2 1 を特定の発光態様で発光させることで、ボーナスチャレンジが行われることを遊技者に対して報せる。

## 【 0 1 2 1 】

このように本実施形態のパチスロ 1 では、特定の音を出力、又は特定の発光態様で発光することでボーナスチャレンジ演出を行うことを遊技者に対して報せるが、この特定の音の出力又は特定の発光態様での発光に先立ち、リール 3 L , 3 C , 3 R を 1 パルス分だけ動かす。遊技者にとってみれば、停止操作を行うべく注視しているリール 3 L , 3 C , 3 R により、ボーナスチャレンジ演出が実行されることが予告されるため、ボーナスチャレンジ演出が実行されることを遊技者に対して確実に伝えることができる。

## 【 0 1 2 2 】

10

20

30

40

50

また、ボーナスチャレンジ演出の実行時には、特定の音の出力又は特定の発光態様の発光が行われる結果、遊技中の遊技者だけでなく、周囲の人もボーナスチャレンジ演出が行われることを把握することになる。このとき、パチスロ 1 では、特定の音の出力又は特定の発光態様の発光に先立ち、遊技者が注視している（周囲の人は注視困難な）リール 3 L , 3 C , 3 R を用いて予告を行うため、周囲の人に把握される前に、遊技者がボーナスチャレンジ演出が行われることを把握することができ、遊技中の遊技者に優越感を持たせることができる。

#### 【 0 1 2 3 】

なお、本実施形態のパチスロ 1 では、ボーナスチャレンジ演出を行う旨の報知を、スピーカ 2 0 L , 2 0 R から特定の音を出力するとともに、ランプ群 2 1 を特定の発光態様で発光させることを行うこととしているが、これに限られるものではない。すなわち、図 1 5 ( B ) に示す制御は、ボーナスチャレンジ演出を行う旨の報知に先立って、遊技者が注視しているリール 3 L , 3 C , 3 R を用いた予告を行うことができれば足り、ボーナスチャレンジ演出を行う旨の報知を行う演出実行手段は、スピーカ 2 0 L , 2 0 R やランプ群 2 1 に限られず、例えば、液晶ディスプレイ等の表示装置等の任意の演出実行手段であってよい。

#### 【 0 1 2 4 】

< ボーナスチャレンジ演出中の演出名表示 >

また、本実施形態のパチスロ 1 では、ボーナスチャレンジ演出を実行する場合、ボーナスチャレンジ演出の開始時に、表示カウンタ 6 を用いて演出名を表示する。ここで、表示カウンタ 6 ( 表示カウンタ 6 1 , 6 2 , 6 3 ) には、通常、クレジット枚数や払出枚数が表示されているが、副制御回路 1 0 1 は、主制御回路 9 1 からロックコマンドを受信すると、これらの表示に代えて実行する演出の演出名を表示する。より具体的には、副制御回路 1 0 1 は、図 1 5 ( D ) に示すように、3 つの表示カウンタ 6 1 , 6 2 , 6 3 を 1 つの表示ユニットとみなして、ボーナスチャレンジ演出の演出名である「 B O N U S C H A L L E N G E 」という文字列を、右側から左側に流れる（スクロールする）ように、3 つの表示カウンタ 6 1 , 6 2 , 6 3 に跨って表示する。

#### 【 0 1 2 5 】

なお、ボーナスチャレンジ演出の演出名を 3 つの表示カウンタ 6 1 , 6 2 , 6 3 に跨って表示する場合、演出名を構成する文字を全て連続的に表示することとしてもよく、また、表示カウンタ 6 1 , 6 2 , 6 3 の各々の間で所定数の文字を隠して表示することとしてもよい。例えば、「 B O N U S C H A L L E N G E 」のうちの「 C H A L L E N G E 」の部分（又はその一部）を表示する場合、前者は、表示カウンタ 6 1 , 6 2 , 6 3 から順に「 C H 」 「 A L L 」 「 E N 」という風に「 C H A L L E N G E 」を構成する文字を全て連続的に表示する。

#### 【 0 1 2 6 】

一方、後者は、表示カウンタ 6 1 , 6 2 , 6 3 から順に「 C H 」 ( A ) 「 L L E 」 ( N ) 「 G E 」という風に表示し、隣り合う表示カウンタ 6 1 , 6 2 , 6 3 の間で所定数の文字を表示しない。すなわち、表示カウンタ 6 1 と表示カウンタ 6 2 との間で「 A 」を表示せず、表示カウンタ 6 2 と表示カウンタ 6 3 との間で「 N 」を表示しない。言い換えると、表示カウンタ 6 は、表示カウンタ 6 1 にボーナスチャレンジ演出の演出名である「 B O N U S C H A L L E N G E 」のうちの「 C H 」を表示するとともに、表示した「 C H 」に続く「 A 」の文字は表示することなく、表示カウンタ 6 1 の隣の表示カウンタ 6 2 に「 C H A 」に続く「 L L E 」を表示する。なお、隣り合う表示カウンタ 6 1 , 6 2 , 6 3 の間で表示しない文字の数は任意であり、一文字であってもよく、また、二文字以上であってもよい。

#### 【 0 1 2 7 】

また、ボーナスチャレンジ演出の演出名を表示カウンタ 6 に表示するタイミングは任意であり、例えば、ロック抽籤に当籤し主制御回路 9 1 からロックコマンドを受信したタイミング（リール 3 L , 3 C , 3 R を 1 パルス分動かすより前のタイミング）であってもよ

10

20

30

40

50

く、主制御回路 9 1 がリール 3 L , 3 C , 3 R を 1 パルス分動かすのと同時であってもよく、また、主制御回路 9 1 がリール 3 L , 3 C , 3 R の回転を開始したタイミング（特定の音の出力又は特定の発光態様での発光と同時）であってもよい。

#### 【0128】

このようにパチスロ 1 では、通常時は表示カウンタ 6 に対してクレジット枚数や払出枚数などを表示しているが、ボーナスチャレンジ演出の実行時には、その表示に代えて演出名を表示するため、液晶ディスプレイ等の表示装置を備えることなく、パチスロ 1 で実行する演出の演出名を表示することができる。なお、本発明は、液晶ディスプレイ等の表示装置を必要とすることなく、演出名を表示可能にするものであり、演出名を表示する演出は、ボーナスチャレンジ演出に限られるものではなく、また、液晶ディスプレイ等の表示装置があるパチスロであっても表示カウンタ 6 に対して演出名を表示可能にすることを含むものである。また、パチスロ 1 では、3 つの表示カウンタ 6 1 , 6 2 , 6 3 に跨って演出名を表示するため、1 つの表示カウンタでは表示しきれない長い演出名であっても適切に表示することができる。

#### 【0129】

< ボーナスチャレンジ演出中の演出名表示の別例 >

続いて、図 1 6 を参照して、ボーナスチャレンジ演出中の演出名表示の別例について説明する。本実施形態のパチスロ 1 では、ボーナス役の当籤期待度を遊技者に対して報せるボーナスチャレンジ演出の開始時に演出名を表示することとしているが、この演出名の表示態様をボーナス役の当籤期待度に応じて異ならせることとしてもよい。

#### 【0130】

図 1 6 ( A ) は、ボーナス役の当籤期待度に応じて演出名の表示態様を異ならせる際に用いられる表示態様抽籤テーブルである。なお、表示態様抽籤テーブルを用いた抽籤は、「0 ~ 2 5 5」の乱数値の中から抽出される抽籤用乱数値に基づいて行われる。また、表示態様抽籤テーブルを用いた抽籤は、主制御回路 9 1 が行い、その抽籤結果を副制御回路 1 0 1 に対して通知することとしてもよく、副制御回路 1 0 1 が直接行うこととしてもよい。

#### 【0131】

表示態様抽籤テーブルは、ボーナス役の当籤の有無毎に演出名の表示態様の抽籤結果についての抽籤値の情報を規定する。副制御回路 1 0 1 は、抽籤結果として「通常」が決定された場合には、通常の表示態様（図 1 5 ( D ) 参照）で演出名を表示し、抽籤結果として「特殊」が決定された場合には、特殊な表示態様で演出名を表示する。なお、特殊な表示態様は、表示カウンタ 6 の仕様上表示可能な任意の態様であってもよく、例えば、図 1 6 ( B ) に示すように、通常の大文字表示に対する小文字表示であってもよく、また、通常の黒文字表示に対する赤文字表示であってもよく、また、通常右から流れる文字列を左から流れる文字列で表示することであってもよい。

#### 【0132】

また、特殊な表示態様は、演出名の全てを通常の表示態様と異ならせることに限られず、一部のみを異ならせることも含む。例えば、演出名の最初の文字は通常の表示態様と同じ表示態様で表示し、その後の文字から表示態様を異ならせることとしてもよい。

#### 【0133】

また、表示態様の抽籤は、少なくともボーナス役の当籤期待度に応じて異なっていればよく、図 1 6 ( A ) に示すように、当籤しているボーナス役の種類毎に抽籤結果を異ならせることとしてもよく、また、当籤しているボーナス役の種類に関わらず抽籤結果を同一としてもよい。また、図 1 6 ( A ) に示す例では、「特殊」は、ボーナス役に非当籤の場合にも決定される可能性があるが、これに限られるものではなく、抽籤確率が 0 になることを含むこととしてもよい。

#### 【0134】

[ 副制御側の各種のデータテーブル 1 ]

続いて、図 1 7 を参照して、ロムカートリッジ基板 8 6 に記憶されている各種データ

10

20

30

40

50

ーブルの構成について説明する。

#### 【 0 1 3 5 】

< テンパイ音抽籤テーブル及びテンパイ音決定テーブル >

図 1 7 ( A ) は、「 F \_\_ B B 」が内部当籤役として決定されている遊技の開始時に、当該遊技において「 C \_\_ B B 」の図柄組合せがテンパイしたときに出力するテンパイ音のカテゴリを決定する際に参照されるテンパイ音抽籤テーブルであり、図 1 7 ( B ) は、当該遊技において「 C \_\_ B B 」の図柄組合せが実際にテンパイしたときに、「 C \_\_ B B 」の図柄組合せがテンパイしたラインに基づいてテンパイ音抽籤テーブルを参照して決定したテンパイ音のカテゴリの中から、実際に出力するテンパイ音を決定する際に参照されるテンパイ音決定テーブルである。

10

#### 【 0 1 3 6 】

図 1 7 ( A ) に示すように、テンパイ音抽籤テーブルは、「 F \_\_ B B 」が内部当籤役として決定された回数及び設定値毎に、テンパイ音のカテゴリについての抽籤値の情報を規定する。なお、テンパイ音抽籤テーブルを用いた抽籤は「 0 ~ 3 2 7 6 7 」の乱数値の中から抽出される抽籤用乱数値に基づいて行われる。また、本実施形態のパチスロ 1 において、「 B B 1 回目」とは、電源が投入され、パチスロ 1 が稼動を開始してから 1 回目の B B 遊技状態が開始されるまでの期間（すなわち、稼動を開始してから B B 遊技状態が一度も行われていない期間）のうちの「 F \_\_ B B 」が内部当籤役として決定された遊技をいい、「 B B 2 回目以降」とは、パチスロ 1 が稼動を開始してから 1 回目の B B 遊技状態が開始された後に「 F \_\_ B B 」が内部当籤役として決定された遊技をいう。

20

#### 【 0 1 3 7 】

続いて、図 1 7 ( B ) に示すように、テンパイ音決定テーブルは、「 C \_\_ B B 」の図柄組合せがテンパイしたライン及びテンパイのカテゴリ毎に、実際に出力するテンパイ音を規定する。例えば、テンパイ音のカテゴリとして「 S P 音 2 」が決定されている場合、実際にテンパイしたラインが中段である場合にはテンパイ音として「設定示唆音」が規定され、中段以外である場合にはテンパイ音として「 S P 音 1 」が規定されている。なお、「設定示唆音」とは、設定値に応じて出力される確率が異なるテンパイ音である。遊技者は、テンパイ音として設定示唆音が出力される頻度から設定推測を行うことができる。

#### 【 0 1 3 8 】

本実施形態のパチスロ 1 では、副制御回路 1 0 1 は、「 F \_\_ B B 」が内部当籤役として決定されている遊技の開始時に、テンパイ音のカテゴリを決定しておき、当該遊技中に「 C \_\_ B B 」の図柄組合せが実際にテンパイしたとき、テンパイしたラインに基づいて実際に出力するテンパイ音を決定する。

30

#### 【 0 1 3 9 】

具体的には、遊技の開始時にテンパイ音のカテゴリとして「 S P 音 1 」を決定していた場合、副制御回路 1 0 1 は、当該遊技において「 C \_\_ B B 」の図柄組合せが中段にテンパイすると、テンパイ音として「特殊音 2 」を決定し、中段以外にテンパイすると、テンパイ音として「特殊音 1 」を決定し、スピーカ 2 0 L , 2 0 R から出力する。また、遊技の開始時にテンパイ音のカテゴリとして「 S P 音 2 」を決定していた場合、副制御回路 1 0 1 は、当該遊技において「 C \_\_ B B 」の図柄組合せが中段にテンパイすると、テンパイ音として「設定示唆音」を決定し、中段以外にテンパイすると、テンパイ音として「特殊音 1 」を決定し、スピーカ 2 0 L , 2 0 R から出力する。

40

#### 【 0 1 4 0 】

なお、遊技の開始時にテンパイ音のカテゴリとして「通常音 1 」を決定していた場合には、副制御回路 1 0 1 は、「 C \_\_ B B 」の図柄組合せがテンパイしたラインに関わらずテンパイ音として「通常音 1 」を決定し、同様に、テンパイ音のカテゴリとして「通常音 2 」を決定していた場合は、副制御回路 1 0 1 は、「 C \_\_ B B 」の図柄組合せがテンパイしたラインに関わらずテンパイ音として「通常音 2 」を決定し、スピーカ 2 0 L , 2 0 R から出力する。

#### 【 0 1 4 1 】

50

ここで、図 17 (A) に示すように、本実施形態のパチスロ 1 では、テンパイ音のカテゴリとして「SP 音 2」を決定するのは、「BB 1 回目」だけであり、「BB 2 回目以降」は決定することがない。そして、実際に出力するテンパイ音として「設定示唆音」を決定するのは、テンパイ音のカテゴリとして「SP 音 2」が決定され、かつ、「C\_\_BB」の図柄組合せが中段にテンパイしたときだけである。そのため、本実施形態のパチスロ 1 では、電源が投入され、パチスロ 1 が稼動を開始してから 1 回目の BB 遊技状態が開始されるまでの期間のうちの「F\_\_BB」が内部当籤役として決定された遊技において、「C\_\_BB」の図柄組合せが中段にテンパイした場合に限り、テンパイ音として「設定示唆音」が出力される可能性がある。

#### 【0142】

10

なお、本実施形態のパチスロ 1 では、「F\_\_BB」が内部当籤役として決定されている遊技であっても、所定の停止操作が行われない限り「C\_\_BB」の図柄組合せが中段にテンパイしないこととしてもよい。具体的には、主制御回路 9 1 は、第 1 停止操作が左のリール L に対するものであり、かつ、左の表示窓 4 L の中段に図柄位置「15」の「赤 7」図柄が位置しているタイミングで第 1 停止操作が行われた場合に限り（すなわち、左のリール 3 L に対する第 1 停止操作が所謂ビタ押しされた場合に限り）、「C\_\_BB」の図柄組合せを中段にテンパイ可能にリールの停止制御を行い、それ以外の場合には「C\_\_BB」の図柄組合せを中段にテンパイしないようにリールの停止制御を行うこととしてもよい。

#### 【0143】

20

また、本実施形態のパチスロ 1 では、テンパイ音のカテゴリとして「SP 音 2」が決定された場合に限り、テンパイ音として「設定示唆音」が出力される可能性があるが、本実施形態のパチスロ 1 では、カテゴリ「SP 音 2」は、設定 6 の場合に限り決定される可能性があり、その他の設定値の場合には決定されることがない。そのため、本実施形態のパチスロ 1 の場合、「設定示唆音」が出力されると、設定 6 であることが確定する。この点、「設定示唆音」は、設定値を示唆することができればよく、特定の設定値であることを確定的に報せるテンパイ音である必要はない。すなわち、他の設定値においてもカテゴリ「SP 音 2」を決定可能にしてもよく、この場合には、カテゴリ「SP 音 2」が決定される確率の差から、設定値を示唆することができる。

#### 【0144】

30

また、本実施形態のパチスロ 1 では、テンパイ音の決定を副制御回路 10 1 が行うこととしているが、これに限られるものではなく、主制御回路 9 1 がテンパイ音を決定し、その決定結果を副制御回路 10 1 に対して通知することで、副制御回路 10 1 がスピーカ 20 L, 20 R から通知されたテンパイ音を出力することとしてもよい。

#### 【0145】

また、本実施形態のパチスロ 1 では、副制御回路 10 1 は、「F\_\_BB」が内部当籤役として決定されている遊技の開始時にテンパイ音のカテゴリを決めておき、その後、中段テンパイしたか否かに応じて出力するテンパイ音を決定することとしているが、これに限られるものではない。副制御回路 10 1 は、遊技の開始時には何らの抽籤を行うことなく、「F\_\_BB」が内部当籤役として決定されている遊技において「C\_\_BB」の図柄組合せがテンパイしたときに、複数のテンパイ音の中から一のテンパイ音を決定し、スピーカ 20 L, 20 R から出力することとしてもよい。この場合において、「C\_\_BB」の図柄組合せがテンパイしたラインに応じて、複数のテンパイ音の中から一のテンパイ音を決定することで、中段テンパイ時のみ「設定示唆音」を決定可能にすることができる。

40

#### 【0146】

このように本実施形態のパチスロ 1 では、遊技店の営業が開始してから最初の BB 遊技状態が開始されるまでの間に、テンパイ音として設定示唆音を出力可能となっている。これにより、遊技店の営業開始時における遊技の稼動を促進させることができるだけでなく、遊技者の心理上、稼動が稼動を呼ぶため、営業開始時の稼動を促進させることで、周囲の稼動も呼び込み、結果、一日の稼動の促進も期待できるようになる。

50

## 【 0 1 4 7 】

ところで、遊技機によっては営業中にエラーが生じ、このエラーの解除のために一時的に電源を切断する必要が生じてしまうことがある。本実施形態のパチスロ 1 は、このような一時的に電源を切断した後の 1 回目の B B 遊技状態が開始されるまでの間ではなく、遊技店の営業が開始してから 1 回目の B B 遊技状態が開始されるまでの間に設定示唆音を出力する。そのため、副制御回路 1 0 1 は、一時的な電断に伴う電源の投入と、営業開始に伴う電源の投入とを区別する必要がある。

## 【 0 1 4 8 】

具体的には、副制御基板 7 2 には電源投入検知回路（不図示）と電源断絶検知回路（不図示）とが配置されており、副制御回路 1 0 1 は、これら電源投入検知回路及び電源断絶検知回路からの信号に基づいて、電源装置 5 3 に電源が投入されたこと、及び、電源装置 5 3 において電源が切断されたことを検知する。副制御回路 1 0 1 のサブ C P U 1 0 2 は、電源の切断を検知すると、副制御回路 1 0 1 に配置された R T C（リアルタイムクロック：不図示）から日時（年月日時分秒）を取得し、サブ R A M 1 0 3（S R A M）に保存する。また、電源の投入を検知すると、R T C から日時を取得し、取得した日時とサブ R A M 1 0 3 に保存されている電源が切断されたことを検知した日時とを比較して電源が切断されていた時間を示す電断期間を取得する。

## 【 0 1 4 9 】

営業終了に伴い電源が切断され、営業開始に伴い電源が投入された場合、この電断期間は数時間以上になる。一方で、電源が一時的に切断された場合、この電断期間は長くて数分程度にすぎない。そのため、副制御回路 1 0 1 のサブ C P U 1 0 2 は、電断期間が所定時間（例えば、4 時間）以上である場合には、営業開始時であると判断して、その後、最初の B B 遊技状態が開始されるまでの期間、設定示唆音を出力可能に制御する。

## 【 0 1 5 0 】

## [ 主制御回路の動作説明 ]

次に、図 1 8 ~ 図 2 2 を参照して、主制御回路 9 1 のメイン C P U 9 3 が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。

## 【 0 1 5 1 】

< メイン C P U の制御によるパチスロの主要動作処理 >

まず、メイン C P U 9 3 の制御で行うパチスロ 1 の主要動作処理（電源投入以降の処理）の手順を、図 1 8 に示すフローチャート（以下、メインフローという）を参照しながら説明する。

## 【 0 1 5 2 】

まず、パチスロ 1 に電源が投入されると、メイン C P U 9 3 は、電源投入時の初期化処理を行う（S 1）。この処理では、バックアップが正常に行われたか、設定変更が適切に行われたかなどが判定され、その判定結果に対応した初期化が行われる。

## 【 0 1 5 3 】

続いて、メイン C P U 9 3 は、一遊技終了時の初期化処理を行う（S 2）。この初期化処理では、メイン R A M 9 5 における指定格納領域のデータをクリアする。なお、ここでいう指定格納領域は、例えば、内部当籤役格納領域や表示役格納領域などの 1 回の単位遊技（ゲーム）毎にデータの消去が必要な格納領域である。

## 【 0 1 5 4 】

続いて、メイン C P U 9 3 は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（S 3）。この処理では、メダルの投入操作やスタートスイッチ 7 9 の入力のチェックなどが行われる。この処理においてメダルの投入操作が検出されると、メイン C P U 9 3 は、副制御回路 1 0 1 に送信するメダル投入コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメイン R A M 9 5 に設けられた通信データ格納領域に保存する。通信データ格納領域に保存されたコマンドは、後述の図 2 2 で説明する割込処理内のコマンドデータ送信処理により、主制御回路 9 1 から副制御回路 1 0 1 に送信される。なお、メダル投入コマンドデータには、メダルの投入枚数等の情報が含まれる。

10

20

30

40

50



## 【 0 1 5 5 】

続いて、メインCPU93は、内部抽籤処理を行う（S4）。この処理では、メインCPU93は、現在の遊技状態に応じた内部抽籤テーブルを参照して、複数の役の中から内部当籤役として決定する役を抽籤する。

## 【 0 1 5 6 】

続いて、メインCPU93は、図19で後述するロック抽籤処理を行う（S5）。この処理では、メインCPU93は、ボーナスに係る役の当籤が期待できる場合に、ボーナスチャレンジ演出を行うか否かを決定し、ボーナスチャレンジ演出を行う場合には、遊技の開始を遅らせるロック制御などを行う。

## 【 0 1 5 7 】

続いて、メインCPU93は、スタートコマンド生成処理を行う（S6）。この処理では、メインCPU93は、副制御回路101に送信するスタートコマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインRAM95に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、スタートコマンドデータには、内部当籤役、遊技状態などの各種の情報が含まれる。

10

## 【 0 1 5 8 】

続いて、メインCPU93は、図20で後述するリール停止初期設定処理を行う（S7）。この処理では、S4で決定した内部当籤役に応じて停止制御に用いるリール停止制御情報を決定する。決定したリール停止制御情報は、メインRAM95に格納され、S9のリール停止制御処理において用いられる。

20

## 【 0 1 5 9 】

続いて、メインCPU93は、リール回転開始処理を行う（S8）。この処理において、メインCPU93は、全リールの回転開始を要求する。そして、全リールの回転開始が要求されると、一定の周期（1.1172msec）で実行される割込処理により、各リールは、その回転速度が定速度に達するまで加速制御され、その後、該定速度が維持されるように制御される。

## 【 0 1 6 0 】

続いて、メインCPU93は、図21で後述するリール停止制御処理を行う（S9）。この処理では、S7で決定したリール停止制御情報を用いて、左のストップボタン17L、中のストップボタン17C及び右のストップボタン17Rがそれぞれ押されたタイミングに基づいて該当するリールの回転が停止される。

30

## 【 0 1 6 1 】

続いて、メインCPU93は、入賞判別メダル払出処理を行う（S10）。この入賞判別メダル払出処理では、リール3L, 3C, 3Rが停止した結果、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せに基づいて、メダルの払い出しや再遊技の作動などの当該図柄の組合せに応じた利益を付与する。

## 【 0 1 6 2 】

続いて、メインCPU93は、入賞作動コマンド生成処理を行う（S11）。この処理では、メインCPU93は、副制御回路101に送信する入賞作動コマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメインRAM95に設けられた通信データ格納領域に保存する。なお、入賞作動コマンドデータには、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せなどの各種の情報が含まれる。

40

## 【 0 1 6 3 】

続いて、メインCPU93は、ボーナス終了チェック処理を行う（S12）。この処理では、メインCPU93は、ボーナス状態中に払い出されたメダルの枚数に応じてボーナス状態を終了させ、遊技状態を対応する遊技状態に移行させる。続いて、メインCPU93は、ボーナス作動チェック処理を行う（S13）。この処理では、メインCPU93は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せに応じて、ボーナスを作動させる。ボーナス終了チェック処理を行うと、メインCPU93は、一遊技（単位遊技）が終了したとして処理をS2に戻す。

50

## 【 0 1 6 4 】

## &lt; ロック抽籤処理 &gt;

次に、図 1 9 を参照して、ロック抽籤処理について説明する。ロック抽籤処理では、初めに、メイン CPU 9 3 は、スイカ以上が内部当籤役として決定されているか否かを判別する ( S 5 1 )。この処理では、メイン CPU 9 3 は、内部当籤役として「 F \_\_ スイカ」「 F \_\_ チェリー A 」「 F \_\_ チェリー B 」「 F \_\_ 特殊役 A 」「 F \_\_ 特殊役 B 」「 F \_\_ 特殊役 C 」又は「 F \_\_ 強特殊役」の何れかが決定されているか否かを判別し、これらの何れかが内部当籤役として決定されている場合に Y E S と判別する。

## 【 0 1 6 5 】

スイカ以上が内部当籤役として決定されていない場合には ( N O )、メイン CPU 9 3 は、ロック抽籤処理を終了する一方で、スイカ以上が内部当籤役として決定されている場合には ( Y E S )、メイン CPU 9 3 は、続いて、図 1 4 ( A ) に示すロック抽籤テーブルを参照して、ロック抽籤を行う ( S 5 2 )。続いて、メイン CPU 9 3 は、ロック抽籤に当籤したか否かを判別し ( S 5 3 )、ロック抽籤に当籤していない場合には ( N O )、ロック抽籤処理を終了する。

## 【 0 1 6 6 】

他方、ロック抽籤に当籤している場合には ( Y E S )、メイン CPU 9 3 は、続いて、ロックコマンド生成処理を行う ( S 5 4 )。この処理では、メイン CPU 9 3 は、副制御回路 1 0 1 に送信するロックコマンドのデータを生成し、該コマンドデータをメイン R A M 9 5 に設けられた通信データ格納領域に保存する。

## 【 0 1 6 7 】

続いて、メイン CPU 9 3 は、ロック制御処理を行い ( S 5 5 )、ロック抽籤処理を終了する。この処理では、メイン CPU 9 3 は、リール 3 L , 3 C , 3 R の回転開始を一時的に遅らせるとともに、リール 3 L , 3 C , 3 R を 1 パルス分 ( 1 / 1 6 図柄 ) だけ回転方向に動かし、その後、元の位置に戻す ( 逆方向に 1 パルス分だけ動かす )。

## 【 0 1 6 8 】

## &lt; リール停止初期設定処理 &gt;

次に、図 2 0 を参照して、リール停止初期設定処理について説明する。リール停止初期設定処理では、初めに、メイン CPU 9 3 は、回胴停止初期設定テーブル ( 図示せず ) を参照し、内部当籤役などに基づいて回胴停止用番号を取得する ( S 7 1 )。続いて、メイン CPU 9 3 は、回胴停止初期設定テーブルを参照し、回胴停止用番号に基づいて各情報を取得する ( S 7 2 )。この処理では、メイン CPU 9 3 は、例えば、押下順序別判定データなどの回胴停止用番号に対応付けられた各種情報を取得する。

## 【 0 1 6 9 】

続いて、メイン CPU 9 3 は、図柄コード格納領域 ( 図示せず ) に回転中の識別子を格納する ( S 7 3 )。すなわち、メイン CPU 9 3 は、全図柄コード格納領域 ( 未使用領域を除く ) のビットを「 1 」にセットする。続いて、メイン CPU 9 3 は、ストップボタン未作動カウンタに 3 を格納し ( S 7 4 )、リール停止初期設定処理を終了する。なお、ストップボタン未作動カウンタは、遊技者により停止操作が行われていないストップボタン 1 7 L , 1 7 C , 1 7 R の数を判別するためのものであり、メイン R A M 9 5 の所定の領域に格納されている。

## 【 0 1 7 0 】

## &lt; リール停止制御処理 &gt;

続いて、図 2 1 を参照して、リール停止制御処理について説明する。リール停止制御処理では、初めに、メイン CPU 9 3 は、有効なストップボタンが押されたか否かを判定する ( S 9 1 )。この処理は、ストップスイッチ基板 8 0 から信号が出力されたか否かを判定する処理である。メイン CPU 9 3 は、有効なストップボタンが押されていないと判定した場合には ( N O )、ステップ S 9 1 の処理を繰り返し実行する。

## 【 0 1 7 1 】

一方、メイン CPU 9 3 は、有効なストップボタンが押されたと判定した場合には ( Y

10

20

30

40

50

ES)、押されたストップボタンに応じて、押下順序格納領域(図示せず)と、作動ストップボタン格納領域(図示せず)とを更新する(S92)。すなわち、メインCPU93は、作動ストップボタン格納領域を更新することで、押されたストップボタンの種別を管理するとともに、押されたストップボタンの種別及びその順序に基づいて押下順序格納領域を更新することで、停止操作の順序(押し順)を管理する。

#### 【0172】

続いて、メインCPU93は、ストップボタン未作動カウンタから1を減算し(S93)、作動ストップボタンから検索対象リールを決定し(S94)、図柄カウンタに基づいて停止開始位置をメインRAM95に格納する(S95)。停止開始位置は、ストップスイッチ基板80によって停止操作が検出されたときの該当リールの図柄カウンタに対応する図柄位置である。

10

#### 【0173】

次に、メインCPU93は、滑り駒数決定処理を実行する(S96)。この滑り駒数決定処理は、回胴停止初期設定テーブルから内部当籤役に基づいて選択されるリール停止制御情報(停止テーブル群)に基づいて、停止開始位置に規定された滑り駒数を決定する処理である。

#### 【0174】

次に、メインCPU93は、主制御回路91から副制御回路101へ送信するリール停止コマンドデータを生成し、生成したリール停止コマンドデータをメインRAM95に割り当てられた通信データ格納領域に格納するリール停止コマンド生成処理を実行する(S97)。このリール停止コマンドデータは、停止されるリールの種別、停止開始位置及び滑り駒数(又は停止予定位置)などを表す。

20

#### 【0175】

次に、メインCPU93は、停止開始位置と滑り駒数決定データとに基づいて停止予定位置を決定し、メインRAM95に格納する(S98)。停止予定位置は、滑り駒数として規定されている予め定められた数値「0」～「4」のうちの何れかを停止開始位置に加算した図柄位置であり、リールの回転が停止する図柄位置である。

#### 【0176】

次に、メインCPU93は、停止予定位置を検索図柄位置としてセットする(S99)。次に、メインCPU93は、図柄コード格納処理を実行する(S100)。この図柄コード格納処理は、回転中のリールの図柄位置をチェックするためのチェック用図柄位置データの図柄コードを取得する。

30

#### 【0177】

次に、メインCPU93は、図柄コード格納処理で取得した図柄コードから図柄コード格納領域を更新する(S101)。次に、メインCPU93は、制御変更処理を行う(S102)。この制御変更処理では、特定の停止位置にあった場合に、リールの停止に用いる停止情報群が更新される。

#### 【0178】

次に、メインCPU93は、押されたストップボタンが放されたか否かを判定する(S103)。この処理は、ストップスイッチ基板80から信号が出力されなくなったか否かを判定する処理である。

40

#### 【0179】

メインCPU93は、押されたストップボタンが放されていないと判定した場合には(NO)、ステップS103の処理を繰り返し実行する。一方、メインCPU93は、押されたストップボタンが放されたと判定した場合には(YES)、続いて、ストップボタン未作動カウンタが0であるか否かを判定する(S104)。ここで、ストップボタン未作動カウンタが0でないと判定した場合には(NO)、メインCPU93は、引込優先順位格納処理を実行し(S105)、ステップS91の処理を実行する。この引込優先順位格納処理では、回転しているリール3L、3C、3Rの全ての図柄の引込優先順位が決定される。一方、ストップボタン未作動カウンタが0であると判定した場合には(YES)、

50

メインCPU93は、リール停止制御処理を終了する。

【0180】

<メインCPUの制御による割込処理>

続いて、図22を参照して、メインCPU93の制御による割込処理について説明する。初めに、メインCPU93は、レジスタの退避を行う(S131)。次いで、メインCPU93は、入力ポートチェック処理を行う(S132)。この処理では、ストップスイッチ等の各種スイッチから入力される信号がチェックされる。

【0181】

次いで、メインCPU93は、タイマ更新処理を行う(S133)。この処理では、メインCPU93は、例えば、割込処理毎に所定のタイマの値を減算する処理を行う。次いで、メインCPU93は、通信データ送信処理を行う(S134)。この処理では、メインCPU93は、メインRAM95の通信データ格納領域に格納された各種コマンドを副制御回路101に送信する。

【0182】

次いで、メインCPU93は、リール制御処理を行う(S135)。この処理では、メインCPU93は、全リールの回転開始が要求されたときに、左リール3L、中リール3C及び右リール3Rの回転を開始し、その後、各リールが一定速度で回転するように、3つのステッピングモータを駆動制御する。また、滑り駒数が決定されたときは、メインCPU93は、該当するリールの図柄カウンタを滑り駒数分だけ更新する。そして、メインCPU93は、更新された図柄カウンタが停止予定位置に対応する値に一致するのを待って、該当するリールの回転の減速及び停止が行われるように、対応するステッピングモータを駆動制御する。

【0183】

次いで、メインCPU93は、ランプ・7セグ駆動処理を行う(S136)。次いで、メインCPU93は、レジスタの復帰処理を行う(S137)。そして、その後、メインCPU93は、割込処理を終了する。

【0184】

[副制御回路の動作説明]

次に、図23及び図24を参照して、副制御回路101のサブCPU102が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。

【0185】

<コマンド受信時処理>

図23及び図24は、主制御回路91から所定のコマンドデータを受信した際に副制御回路101が実行するコマンド受信時処理の流れを示すフローチャートである。

【0186】

初めに、サブCPU102は、ロックコマンドの受信時であるか否かを判別する(S151)。ロックコマンド受信時である場合には(YES)、サブCPU102は、続いて、ボーナスチャレンジ演出の演出データをセットし(S152)、コマンド受信時処理を終了する。セットしたボーナスチャレンジ演出の演出データは、所定のタイミングで実行される。例えば、図15(C)(D)に示したように、サブCPU102は、ボーナスチャレンジ演出の開始時に特定の音を出力、又は特定の発光態様で発光することでボーナスチャレンジ演出を行うことを遊技者に対して伝えたり、表示カウンタ6に演出名を表示することで、実行する演出の種別を遊技者に対して伝える。

【0187】

S151においてロックコマンド受信時ではない場合には(NO)、サブCPU102は、続いて、スタートコマンドの受信時であるか否かを判別する(S153)。スタートコマンド受信時である場合には(YES)、サブCPU102は、続いて、「F\_\_BB」が内部当籤役として決定されているか否かを判別する(S154)。「F\_\_BB」が内部当籤役として決定されていない場合には(NO)、サブCPU102は、コマンド受信時処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 8 8 】

他方、「F\_\_BB」が内部当籤役として決定されている場合には、サブCPU102は、続いて、「F\_\_リプレイ」「F\_\_ベル」「F\_\_スイカ」の何れかが内部当籤役として決定されていないか否かを判別する(S155)。「F\_\_リプレイ」「F\_\_ベル」「F\_\_スイカ」の何れも内部当籤役として決定されていない場合には(YES)、サブCPU102は、続いて、図17(A)に示すテンパイ音抽籤テーブルを参照して、テンパイ音のカテゴリを抽籤し、セットし(S156)、コマンド受信時処理を終了する。

## 【 0 1 8 9 】

他方、「F\_\_リプレイ」「F\_\_ベル」「F\_\_スイカ」の何れかが内部当籤役として決定されている場合には(NO)、サブCPU102は、テンパイ音の抽籤を行うことなくコマンド受信時処理を終了する。ここで、パチスロ1では、「F\_\_リプレイ」「F\_\_ベル」「F\_\_スイカ」の何れかと「F\_\_BB」とが内部当籤役として決定されている場合、優先して引き込む図柄の関係上、「C\_\_BB」の図柄組合せがテンパイしても「C\_\_BB」の図柄組合せを表示できないことがある。そこで、サブCPU102は、「F\_\_BB」が内部当籤役として決定されていても、より優先して引き込み、かつ、同時に内部当籤役として決定されている遊技では「C\_\_BB」の図柄組合せを表示できない役が、同時に内部当籤役として決定されている場合には、テンパイ音の抽籤を行わない。

## 【 0 1 9 0 】

S153においてスタートコマンド受信時ではない場合には(NO)、サブCPU102は、続いて、リール停止コマンドの受信時であるか否かを判別する(S157)。リール停止コマンド受信時ではない場合には(NO)、サブCPU102は、続いて、図24のS171に処理を移す。

## 【 0 1 9 1 】

他方、リール停止コマンド受信時である場合には(YES)、サブCPU102は、「F\_\_BB」が内部当籤役として決定されており、かつ、「C\_\_BB」の図柄組合せがテンパイしたか否かを判別する(S158)。この判別がNOのときは、サブCPU102は、コマンド受信時処理を終了する一方で、この判別がYESのときは、サブCPU102は、続いて、テンパイ音のカテゴリとしてSP音1がセットされているか否かを判別する(S159)。

## 【 0 1 9 2 】

テンパイ音のカテゴリとしてSP音1がセットされている場合には(YES)、サブCPU102は、続いて、「BB1回目」かつ「C\_\_BB」が中段にテンパイしているか否かを判別する(S160)。「BB1回目」かつ「C\_\_BB」が中段にテンパイしている場合には(YES)、サブCPU102は、続いて、テンパイ音として特殊音2を決定し、スピーカ20L, 20Rから特殊音2を出力し(S161)、コマンド受信時処理を終了する。他方、「BB1回目」かつ「C\_\_BB」が中段にテンパイしていない場合には(NO)、サブCPU102は、続いて、テンパイ音として特殊音1を決定し、スピーカ20L, 20Rから特殊音1を出力し(S162)、コマンド受信時処理を終了する。

## 【 0 1 9 3 】

S159においてテンパイ音のカテゴリとしてSP音1がセットされていない場合には(NO)、サブCPU102は、続いて、テンパイ音のカテゴリとしてSP音2がセットされているか否かを判別する(S163)。そして、テンパイ音のカテゴリとしてSP音2がセットされている場合には(YES)、サブCPU102は、続いて、「BB1回目」かつ「C\_\_BB」が中段にテンパイしているか否かを判別する(S164)。

## 【 0 1 9 4 】

「BB1回目」かつ「C\_\_BB」が中段にテンパイしている場合には(YES)、サブCPU102は、続いて、テンパイ音として設定示唆音を決定し、スピーカ20L, 20Rから設定示唆音を出力し(S165)、コマンド受信時処理を終了する。他方、「BB1回目」かつ「C\_\_BB」が中段にテンパイしていない場合には(NO)、サブCPU102は、続いて、テンパイ音として特殊音1を決定し、スピーカ20L, 20Rから特殊

10

20

30

40

50

音 1 を出力し ( S 1 6 6 ) 、コマンド受信時処理を終了する。

【 0 1 9 5 】

また、 S 1 6 3 においてテンパイ音のカテゴリとして S P 音 2 がセットされていない場合には ( N O ) 、サブ C P U 1 0 2 は、続いて、テンパイ音として通常音 1 又は通常音 2 をスピーカ 2 0 L , 2 0 R から出力し ( S 1 6 7 ) 、コマンド受信時処理を終了する。具体的には、サブ C P U 1 0 2 は、テンパイ音のカテゴリとして通常音 1 が決定されている場合には、通常音 1 をスピーカ 2 0 L , 2 0 R から出力し、通常音 2 が決定されている場合には、通常音 2 をスピーカ 2 0 L , 2 0 R から出力する。

【 0 1 9 6 】

図 2 4 に移り、図 2 3 の S 1 7 5 においてリール停止コマンド受信時ではない場合には ( N O ) 、サブ C P U 1 0 2 は、入賞作動コマンドの受信時であるか否かを判別する ( S 1 7 1 ) 。入賞作動コマンド受信時である場合には ( Y E S ) 、サブ C P U 1 0 2 は、続いて、「 F \_ \_ B B 」又は「 F \_ \_ M B 」が内部当籤役として決定されているか否かを判別する ( S 1 7 2 ) 。「 F \_ \_ B B 」又は「 F \_ \_ M B 」の何れも内部当籤役として決定されていない場合には ( N O ) 、サブ C P U 1 0 2 は、コマンド受信時処理を終了する。

【 0 1 9 7 】

他方、「 F \_ \_ B B 」又は「 F \_ \_ M B 」が内部当籤役として決定されている場合には ( Y E S ) 、サブ C P U 1 0 2 は、続いて、「 C \_ \_ B B 」又は「 C \_ \_ M B 」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されたか否かを判別する ( S 1 7 3 ) 。「 C \_ \_ B B 」又は「 C \_ \_ M B 」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示された場合には ( Y E S ) 、サブ C P U 1 0 2 は、コマンド受信時処理を終了する。

【 0 1 9 8 】

他方、「 C \_ \_ B B 」及び「 C \_ \_ M B 」の何れの図柄組合せも有効ラインに沿って表示されていない場合には ( N O ) 、サブ C P U 1 0 2 は、パチスロ 1 の内部に預けられているメダルの枚数 ( クレジット枚数 ) が「 0 」であるか否かを判別する ( S 1 7 4 ) 。クレジット枚数が「 0 」である場合には ( Y E S ) 、サブ C P U 1 0 2 は、ボーナス役に当籤していることを遊技者に対して告知する告知ランプ ( 不図示 ) を点灯し ( S 1 7 5 ) 、コマンド受信時処理を終了する。他方、クレジット枚数が「 0 」ではない場合には ( N O ) 、サブ C P U 1 0 2 は、告知ランプ点灯フラグをオンにセットし ( S 1 7 6 ) 、コマンド受信時処理を終了する。

【 0 1 9 9 】

また、 S 1 7 1 において入賞作動コマンド受信時ではない場合には ( N O ) 、サブ C P U 1 0 2 は、続いて、メダル投入コマンドの受信時であるか否かを判別する ( S 1 7 7 ) 。メダル投入コマンド受信時ではない場合には ( N O ) 、サブ C P U 1 0 2 は、コマンド受信時処理を終了する一方で、メダル投入コマンド受信である場合には ( Y E S ) 、サブ C P U 1 0 2 は、続いて、告知ランプ点灯フラグがオンであるか否かを判別する ( S 1 7 8 ) 。

【 0 2 0 0 】

告知ランプ点灯フラグがオンではない場合には ( N O ) 、サブ C P U 1 0 2 は、コマンド受信時処理を終了する一方で、告知ランプ点灯フラグがオンである場合には ( Y E S ) 、サブ C P U 1 0 2 は、続いて、告知ランプを点灯するとともに ( S 1 7 9 ) 、告知ランプ点灯フラグをオフにし ( S 1 8 0 ) 、コマンド受信時処理を終了する。

【 0 2 0 1 】

[ 告知ランプの点灯制御 ]

ここで、図 2 4 の処理を参照して、本実施形態のパチスロ 1 における告知ランプの点灯制御について説明する。パチスロ 1 は、告知ランプ ( 不図示 ) を有しており、ボーナス役 ( 「 F \_ \_ B B 」又は「 F \_ \_ M B 」 ) が内部当籤役として決定されている場合に告知ランプを点灯して、ボーナス役が当籤していることを遊技者に対して告知する。本実施形態のパチスロ 1 では、ボーナス役が内部当籤役として決定された場合、次遊技が開始されるまでの間に告知ランプを点灯して、ボーナスの告知を行う。なお、このようにボーナス役に当

10

20

30

40

50

籤した場合に次遊技を行うことなくボーナス当籤を告知することを「完全告知」と呼ぶことがある。

#### 【0202】

具体的には、パチスロ1の副制御回路101は、ボーナス役に当籤した遊技の終了時（入賞作動コマンド受信時）にボーナスが作動していない場合、クレジット枚数を参照して告知ランプの点灯を制御する（S171～S176参照）。すなわち、クレジット枚数が「0」である場合には、副制御回路101は、直ちに告知ランプを点灯する（S175参照）。これにより、クレジット枚数が「0」である場合には、ボーナス役に当籤した遊技の終了時にボーナスの当籤が告知されることになる。このようにクレジット枚数が「0」である場合に当該遊技の終了時に告知ランプを点灯することで、ボーナス役に当籤していることを遊技者が気付かずに遊技を止めてしまうことを防止できる。

10

#### 【0203】

一方で、クレジット枚数が「1以上」である場合には、副制御回路101は、ボーナス役に当籤した遊技の終了時（入賞作動コマンド受信時）には、告知ランプを点灯しないものの、告知ランプ点灯フラグをオンにセットしておき、次遊技を行うべく遊技者がメダルの投入操作を行ったタイミング（メダル投入コマンド受信時）で告知ランプを点灯する（S179参照）。これにより、クレジット枚数が「1以上」である場合には、ボーナス役に当籤した遊技が終了して、次遊技を行うべくメダルの投入操作を行ったタイミングでボーナスの当籤が告知されることになる。なお、遊技は、メダルが投入された後にスタートレバー16が操作されることで開始されることから、メダルの投入操作を行ったタイミングで告知ランプを点灯することで、次遊技が開始されるまでの間に告知ランプを点灯することができる。

20

#### 【0204】

なお、本実施形態のパチスロ1では、クレジット枚数が「0」である場合には、当該遊技の終了時に告知ランプを点灯し、クレジット枚数が「1以上」である場合には、次遊技のメダルの投入操作を行ったタイミングで告知ランプを点灯することとしているが、これに限られるものではない。すなわち、副制御回路101は、クレジット枚数が所定枚数未満である場合に当該遊技の終了時に告知ランプを点灯し、クレジット枚数が所定枚数以上である場合に次遊技のメダルの投入操作を行ったタイミングで告知ランプを点灯することとしてもよい。このときの所定枚数は任意の枚数であって良いが、例えば、1回の遊技に用いる最小の枚数や1回の遊技に用いる最大の枚数（3枚）とすることとしてもよい。

30

#### 【0205】

##### [ボーナス役の即揃え]

続いて、図25を参照して、本実施形態のパチスロ1におけるボーナス役に係る図柄組合せの即揃えについて説明する。上述したように、本実施形態のパチスロ1では、コンビネーション名「C\_\_強特殊」の図柄組合せである「歯車 - 歯車 - 歯車」は、コンビネーション名「C\_\_BB」の図柄組合せである「赤7 - 赤7 - 赤7」の即揃え準備目となっている。

#### 【0206】

具体的には、図25（A）に示すように、コンビネーション名「C\_\_強特殊」の図柄組合せである「歯車 - 歯車 - 歯車」が有効ライン（例えば、右下がりのクロスダウンライン）に沿って表示された場合、有効ライン上の右のリール3Rには、図柄位置「5」の「歯車」図柄が表示されている。右のリール3Rにおいてコンビネーション名「C\_\_BB」の図柄組合せを構成する「赤7」図柄は、図柄位置「13」であるため、右のリール3Rにおける「歯車」図柄と「赤7」図柄との間隔は、「8コマ」である。

40

#### 【0207】

また、有効ライン上の中のリール3Cには、図柄位置「4」の「歯車」図柄が表示され、「歯車」図柄との間隔が「7コマ」の位置には図柄位置「11」の「リブレイ」図柄が配置される。同様に、有効ライン上の左のリール3Lには、図柄位置「3」の「歯車」図柄が表示され、「歯車」図柄との間隔が「6コマ」の位置には図柄位置「9」の「黒BA

50

R」図柄が配置される。

【0208】

ここで、本実施形態のパチスロ1では、3つのリール3L, 3C, 3Rは、同時に回転を開始し、また、回転が開始してから停止するまで同じ速度で回転する。そのため、「歯車 - 歯車 - 歯車」が右下がりのクロスダウンラインに沿って表示された次遊技では、右のリール3Rの図柄位置「13」の「赤7」図柄と、中のリール3Cの図柄位置「11」の「リプレイ」図柄と、左のリール3Lの図柄位置「9」の「黒BAR」図柄とが、横一列に並んでリール3L, 3C, 3Rが回転する。

【0209】

このとき、中のリール3Cにおいて、右のリール3Rの図柄位置「13」の「赤7」図柄と横一列に並んで回転する、中のリール3Cの図柄位置「11」の「リプレイ」図柄の「3コマ」先には、コンビネーション名「C\_\_BB」の図柄組合せを構成する「赤7」図柄（図柄位置「14」）が配置されている。

【0210】

同様に、左のリール3Lにおいて、右のリール3Rの図柄位置「13」の「赤7」図柄と横一列に並んで回転する、左のリール3Lの図柄位置「9」の「黒BAR」図柄の「6コマ」先には、コンビネーション名「C\_\_BB」の図柄組合せを構成する「赤7」図柄（図柄位置「15」）が配置されている。

【0211】

そのため、3つのリール3L, 3C, 3Rを隣り合うリール間で比較すると、右のリール3Rと中のリール3Cとでは、右のリール3Rよりも「3コマ」先に中のリール3Cの「赤7」図柄が配置され、中のリール3Cと左のリール3Lとでは、中のリール3Cよりも「3コマ」先に左のリール3Lの「赤7」図柄が配置されている。言い換えると、3つのリール3L, 3C, 3Rでは、右のリール3Rから順に「3コマ」ずつ間隔が広がるように、「赤7」図柄が配置されている。

【0212】

その結果、図25(B)に示すように、「歯車 - 歯車 - 歯車」が有効ラインに沿って表示された次遊技では、右のリール3Rにおいて「赤7」図柄を狙って停止操作を行い、その後、中のリール3C、左のリール3Lの順に一定のリズム（図柄「3コマ」分の間隔）で停止操作を行うことで「赤7」図柄を引き込むことができ、コンビネーション名「C\_\_BB」の図柄組合せである「赤7 - 赤7 - 赤7」を有効ライン上に表示することができる。このように本実施形態のパチスロ1では、コンビネーション名「C\_\_強特殊」の図柄組合せである「歯車 - 歯車 - 歯車」は、コンビネーション名「C\_\_BB」の図柄組合せである「赤7 - 赤7 - 赤7」の即揃え準備目となっている。

【0213】

ここで、上述したように、コンビネーション名「C\_\_強特殊」に対応する「F\_\_強特殊役」は、ボーナス非当籤状態において単独で内部当籤役として決定されることがなく、「F\_\_BB」が必ず重複して内部当籤役として決定されるBB重複確定役である。そのため、（MBフラグ間以外の状態において）コンビネーション名「C\_\_強特殊」の図柄組合せである「歯車 - 歯車 - 歯車」が有効ラインに沿って表示された場合、必ず「F\_\_BB」も内部当籤役として決定されていることになる。その結果、本実施形態のパチスロ1では、ボーナスの当籤を察知する「歯車 - 歯車 - 歯車」の表示自体が、「赤7 - 赤7 - 赤7」の即揃え準備目となるため、ボーナスの当籤を察知した以降の遊技において準備目をあえて準備する必要がない。

【0214】

なお、図25では、「歯車 - 歯車 - 歯車」が右下がりのクロスダウンラインに沿って表示される例について説明したが、平行の有効ラインや右上がりのクロスアップラインに沿って表示されていた場合には、隣り合うリール間における「赤7」図柄の間隔は異なるものの、「歯車 - 歯車 - 歯車」は、同じように「赤7 - 赤7 - 赤7」の即揃え準備目となる。すなわち、本実施形態のパチスロ1では、同じリールにおける「歯車」図柄と「赤7」

10

20

30

40

50



図柄とのリールの回転方向の間隔が隣り合うリール間で一定間隔ずつ変化するように描かれているため（右のリール 3 R から順に「8 コマ」「10 コマ」「12 コマ」（図 8 参照））、直線状の有効ラインに沿って「歯車 - 歯車 - 歯車」が表示された場合には、隣り合うリール間において「赤 7」図柄が一定の間隔で配置される結果、「歯車 - 歯車 - 歯車」は「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の即揃え準備目となる。

【0215】

なお、隣り合うリール間で変化する「歯車」図柄と「赤 7」図柄との間隔は、準備目から即揃えを行う際の停止操作のリズムを決めるものであり、図 8 に示す図柄配置は一例に過ぎない。すなわち、隣り合うリール間における「歯車」図柄と「赤 7」図柄との間隔の変化が小さいほど、即揃えを行う際の停止操作のリズムが早くなり、隣り合うリール間における「歯車」図柄と「赤 7」図柄との間隔の変化が大きいほど、即揃えを行う際の停止操作のリズムが遅くなるものであり、図柄配置は任意に設定することができる。

10

【0216】

< 「F\_\_強特殊役」当籤時の停止制御の別例 >

上述したように本実施形態のパチスロ 1 では、「F\_\_強特殊役（「C\_\_強特殊」）」は、基本的に B B 重複確定役であるため、コンビネーション名「C\_\_強特殊」の図柄組合せである「歯車 - 歯車 - 歯車」が有効ラインに沿って表示された場合、基本的にはその後、コンビネーション名「C\_\_B B」の図柄組合せである「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」を有効ラインに沿って表示することができる。

【0217】

20

しかしながら、「F\_\_強特殊役（「C\_\_強特殊」）」は、M B フラグ間中であっても内部当籤役として決定されることがあり（図 12（C）参照）、M B フラグ間中は、「F\_\_M B」を内部当籤役として持ち越している状態であり、「F\_\_M B」以外の「F\_\_B B」を内部当籤役として決定することがないため、M B フラグ間中は、「歯車 - 歯車 - 歯車」が有効ラインに沿って表示された場合であっても、その後、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」を有効ラインに沿って表示することはできない。

【0218】

この場合、「F\_\_B B」の当籤を察知する「歯車 - 歯車 - 歯車」の表示が、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の即揃え準備目とはならないため、図 26 に示すように、M B フラグ間中に「F\_\_強特殊役」が内部当籤役として決定された場合、主制御回路 91 は、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の即揃え準備目である「歯車 - 歯車 - 歯車」を表示不可能にリール 3 L, 3 C, 3 R を制御することとしてもよい。

30

【0219】

具体的には、図 26（A）に示すように、M B フラグ間以外のボーナス非作動中において、「F\_\_強特殊役」が内部当籤役として決定された場合、「F\_\_B B」も必ず重複して内部当籤役として決定されていることから、主制御回路 91 は、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の即揃え準備目である「歯車 - 歯車 - 歯車」を表示可能にリール 3 L, 3 C, 3 R を制御する。

【0220】

他方、図 26（B）に示すように、M B フラグ間中に「F\_\_強特殊役」が内部当籤役として決定された場合、「F\_\_M B」が持ち越されているため、「F\_\_B B」は内部当籤役として決定されていない。そこで、主制御回路 91 は、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の即揃え準備目である「歯車 - 歯車 - 歯車」を表示不可能にリール 3 L, 3 C, 3 R を制御する。

40

【0221】

なお、パチスロでは、その仕様上、入賞に係る図柄の組合せ表示を許可する内部当籤役が決定されているときは、その図柄の組合せが有効ラインに沿って極力表示されるようにリールの回転を停止させる必要がある。そのため、M B フラグ間中に「F\_\_強特殊役」が内部当籤役として決定された場合に、対応する図柄組合せを表示させずに「はずれ」の図柄組合せを表示させることはできない。

【0222】

50

そこで、図 2 6 ( B ) に示すように、M B フラグ間中の「 F \_\_ 強特殊役 」が内部当籤役として決定された場合に即揃え準備目である「 歯車 - 歯車 - 歯車 」を表示不可能に制御するためには、「 F \_\_ 強特殊役 」に対応する図柄組合せとして「 歯車 - 歯車 - 歯車 」以外の図柄組合せを設け、この図柄組合せを「 歯車 - 歯車 - 歯車 」よりも優先して引き込むようにリール 3 L , 3 C , 3 R を制御する必要がある。これにより、表示が許可された図柄組合せを表示させることなく「はずれ」としてしまいうことがなく、パチスロにおけるリール停止制御を満たしながら、M B フラグ間中に「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の即揃え準備目である「 歯車 - 歯車 - 歯車 」が表示されないようにリール 3 L , 3 C , 3 R を制御することができる。

#### 【 0 2 2 3 】

10

具体的な一例として、本実施形態のパチスロ 1 では、「 F \_\_ 強特殊役 」を 1 4 枚のメダルの払い出しに係る役としている（すなわち、コンビネーション名「 C \_\_ 強特殊 」を 1 4 枚のメダルの払い出しに係る図柄組合せとしている）が、例えば、再遊技（リプレイ）の作動が行われるリプレイ役として変更し（すなわち、コンビネーション名「 C \_\_ 強特殊 」を再遊技の作動に係る図柄組合せとして変更し）、「 F \_\_ 強特殊役 」に対応する図柄組合せとして、コンビネーション名「 C \_\_ 強特殊 」と「 C \_\_ リプレイ 」とを設定する。

#### 【 0 2 2 4 】

そして、主制御回路 9 1 は、M B フラグ間以外のボーナス非作動中は、「 F \_\_ 強特殊役 」が内部当籤役として決定されると、コンビネーション名「 C \_\_ 強特殊 」に応じた「 歯車 - 歯車 - 歯車 」を有効ラインに沿って表示し、再遊技の作動を行う。他方、主制御回路 9 1 は、M B フラグ間中に「 F \_\_ 強特殊役 」が内部当籤役として決定されると、コンビネーション名「 C \_\_ リプレイ 」に応じた「リプレイ - リプレイ - リプレイ」を有効ラインに沿って表示し、再遊技の作動を行う。これにより、パチスロにおけるリール停止制御を満たしながら、M B フラグ間中に「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の即揃え準備目である「 歯車 - 歯車 - 歯車 」が表示されないようにリール 3 L , 3 C , 3 R を制御することができる。

20

#### 【 0 2 2 5 】

< ボーナス役の即揃えの別例 >

続いて、図 2 7 ~ 図 2 9 を参照して、パチスロ 1 におけるボーナス役に係る図柄組合せの即揃えの別例について説明する。なお、上記実施形態のパチスロ 1 では、パチスロ 1 における B B に応じた図柄組合せとして「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」のみを設けているが、以下では、B B に応じた図柄組合せとして「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」に加え「青 7 - 青 7 - 青 7」を設けるものとする。もちろん、以下の別例は、B B に応じた図柄組合せが 2 つに限定されるものではなく、B B に応じた図柄組合せが 3 つ以上の複数に対しても適用可能である。

30

#### 【 0 2 2 6 】

なお、以下では、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の図柄組合せを「 B B 1 」と呼び、「青 7 - 青 7 - 青 7」の図柄組合せを「 B B 2 」と呼ぶ。また、リール 3 L , 3 C , 3 R のそれぞれには、「赤 7」図柄、「青 7」図柄、「歯車」図柄、「blank」図柄が所定の間隔で描かれているものとする。

#### 【 0 2 2 7 】

( 1 つの準備目から複数の即揃え )

40

図 2 5 に示す例では、コンビネーション名「 C \_\_ 強特殊 」の図柄組合せである「 歯車 - 歯車 - 歯車 」が、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」という 1 つの図柄組合せの即揃え準備目となっているが、これに限られるものではなく、「 歯車 - 歯車 - 歯車 」が 2 つの図柄組合せの即揃え準備目となっていてよい。この点、図 2 7 及び図 2 8 を参照して説明する。

#### 【 0 2 2 8 】

図 2 7 ( A ) に示すように、「 歯車 」図柄と「赤 7」図柄との間隔は、右のリール 3 R は第 1 の間隔 ( A コマ )、中のリール 3 C は第 2 の間隔 ( A コマ + B コマ )、左のリール 3 L は第 3 の間隔 ( A コマ + B コマ + B コマ ) となっている。そのため、3 つのリール 3 L , 3 C , 3 R を隣り合うリール間で比較すると、「 歯車 」図柄と「赤 7」図柄との間隔は、右のリール 3 R から順に「 B コマ 」ずつ間隔が広くなるように、図柄が描かれている

50

。

## 【 0 2 2 9 】

上述のように、同じリールにおける「歯車」図柄と「赤 7」図柄との間隔が隣り合うリール間で一定間隔ずつ変化するように描かれている場合、「歯車 - 歯車 - 歯車」は「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の即揃え準備目となるため、図 2 7 ( C ) に示すように、次遊技に右のリール 3 R において「赤 7」図柄を狙って停止操作を行い、その後、中のリール 3 C、左のリール 3 L の順に一定のリズムで停止操作を行うことで「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」を有効ライン上に表示することができる。

## 【 0 2 3 0 】

同様に、図 2 7 ( B ) に示すように、「歯車」図柄と「青 7」図柄との間隔は、右のリール 3 R は第 4 の間隔 ( C コマ )、中のリール 3 C は第 5 の間隔 ( C コマ + B コマ )、左のリール 3 L は第 6 の間隔 ( C コマ + B コマ + B コマ ) となっている。そのため、3 つのリール 3 L、3 C、3 R を隣り合うリール間で比較すると、「歯車」図柄と「青 7」図柄との間隔は、右のリール 3 R から順に「B コマ」ずつ間隔が広くなるように、図柄が描かれている。その結果、「歯車 - 歯車 - 歯車」は「青 7 - 青 7 - 青 7」の即揃え準備目となり、図 2 7 ( D ) に示すように、次遊技に右のリール 3 R において「青 7」図柄を狙って停止操作を行い、その後、中のリール 3 C、左のリール 3 L の順に一定のリズムで停止操作を行うことで「青 7 - 青 7 - 青 7」を有効ライン上に表示することができる。

## 【 0 2 3 1 】

なお、図 2 7 及び図 2 8 では、隣り合うリール間における「歯車」図柄と「赤 7」図柄との間隔の差と、隣り合うリール間における「歯車」図柄と「青 7」図柄との間隔の差とをともに「B コマ」としているが、これに限られるものではなく、隣り合うリール間における「歯車」図柄と「赤 7」図柄との間隔の差と、隣り合うリール間における「歯車」図柄と「青 7」図柄との間隔の差とを異ならせることとしてもよい。

## 【 0 2 3 2 】

上述のように隣り合うリール間における図柄同士の間隔の差は、即揃えを行う際の停止操作のリズムを決める。そのため、隣り合うリール間における「歯車」図柄と「赤 7」図柄との間隔の差と、隣り合うリール間における「歯車」図柄と「青 7」図柄との間隔の差とを同一にすることで、即揃えを行う際の停止操作のリズムを「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」と「青 7 - 青 7 - 青 7」とで一致させることができ、また、隣り合うリール間における「歯車」図柄と「赤 7」図柄との間隔の差と、隣り合うリール間における「歯車」図柄と「青 7」図柄との間隔の差とを異ならせることで、即揃えを行う際の停止操作のリズムを「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」と「青 7 - 青 7 - 青 7」とで異ならせることができる。

## 【 0 2 3 3 】

また、図 2 7 に示す例では、「歯車」図柄に対して、「赤 7」図柄と「青 7」図柄と双方が右のリール 3 R から順に一定間隔ずつ広くなるように配置されている。この点、「歯車」図柄に対して間隔が広くなる順序を、「赤 7」図柄と「青 7」図柄とで異ならせることとしてもよい。具体的には、図 2 8 に示すように、同じリールにおける「歯車」図柄と「赤 7」図柄との間隔を、右のリール 3 R から順に一定間隔ずつ広くなるように配置し ( 図 2 8 ( A ) )、同じリールにおける「歯車」図柄と「青 7」図柄との間隔を、左のリール 3 L から順に一定間隔ずつ広くなるように配置する ( 図 2 8 ( B ) )。

## 【 0 2 3 4 】

これにより、図 2 8 ( C ) に示すように、「歯車 - 歯車 - 歯車」が有効ラインに沿って表示された次遊技に右のリール 3 R において「赤 7」図柄を狙って停止操作を行い、その後、中のリール 3 C、左のリール 3 L の順に一定のリズムで停止操作を行うことで「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」を有効ライン上に表示することができる ( B B 1 は逆押しで即揃い )。同様に、図 2 8 ( D ) に示すように、「歯車 - 歯車 - 歯車」が有効ラインに沿って表示された次遊技に左のリール 3 L において「青 7」図柄を狙って停止操作を行い、その後、中のリール 3 C、右のリール 3 R の順に一定のリズムで停止操作を行うことで「青 7 - 青 7 - 青 7」を有効ライン上に表示することができる ( B B 2 は順押しで即揃い )。

## 【 0 2 3 5 】

また、近年のパチスロでは、1つのBBフラグに対して複数の図柄組合せを表示可能にすることもあれば、複数の図柄組合せ毎にBBフラグを複数設けることがある。前者は、例えば、「F\_\_BB」という1つのBBフラグに対して「赤7 - 赤7 - 赤7」と「青7 - 青7 - 青7」との双方の図柄組合せを表示可能にするパチスロである。また、後者は、例えば、「赤7 - 赤7 - 赤7」の図柄組合せは「F\_\_BB1」が内部当籤役として決定された場合に表示可能で「F\_\_BB2」が内部当籤役が決定された場合には表示不可能、反対に、「青7 - 青7 - 青7」の図柄組合せは「F\_\_BB2」が内部当籤役として決定された場合に表示可能で「F\_\_BB1」が内部当籤役が決定された場合には表示不可能なパチスロである。

10

## 【 0 2 3 6 】

前者のようなパチスロの場合、「F\_\_BB」が内部当籤役として決定された後に遊技者は、「赤7 - 赤7 - 赤7」と「青7 - 青7 - 青7」とのうちの好みの図柄組合せを選択して停止操作を行うことができる。また、後者のようなパチスロの場合には、内部当籤役として決定されたBBフラグに応じた図柄組合せのみを停止表示可能であり、「F\_\_BB1」が内部当籤役として決定された後は、遊技者は、「赤7 - 赤7 - 赤7」を狙って停止操作を行い、「F\_\_BB2」が内部当籤役として決定された後は、遊技者は、「青7 - 青7 - 青7」を狙って停止操作を行うことになる。

## 【 0 2 3 7 】

図27又は図28のように、1つの準備目から複数の即揃えを可能にする場合、1つのBBフラグに対して複数の図柄組合せを表示可能にすることとしてもよく、複数の図柄組合せ毎にBBフラグを複数設けることとしてもよい。

20

## 【 0 2 3 8 】

具体的には、前者のケースでは、内部当籤役として決定され得る役の種類として、「赤7 - 赤7 - 赤7」と「青7 - 青7 - 青7」との双方の図柄組合せを表示可能な「F\_\_BB」と、「歯車 - 歯車 - 歯車」の図柄組合せがを表示可能で、かつ、MBフラグ間以外のボーナス非作動中に内部当籤役として決定されると「F\_\_BB」も必ず重複して内部当籤役として決定される「F\_\_強特殊役」とを有する。そして、「歯車 - 歯車 - 歯車」の図柄組合せが、「赤7 - 赤7 - 赤7」と「青7 - 青7 - 青7」との双方の図柄組合せの即揃え準備目となるように、同じリールにおける「歯車」図柄と「赤7」図柄との間隔が隣り合うリール間で一定間隔ずつ変化するように図柄を配置し（リールに図柄を描き）、同様に、同じリールにおける「歯車」図柄と「青7」図柄との間隔が隣り合うリール間で一定間隔ずつ変化するように図柄を描くことで実現することができる。

30

## 【 0 2 3 9 】

また、後者のケースでは、内部当籤役として決定され得る役の種類として、「赤7 - 赤7 - 赤7」の図柄組合せを表示可能な「F\_\_BB1」と、「青7 - 青7 - 青7」の図柄組合せを表示可能な「F\_\_BB2」と、「歯車 - 歯車 - 歯車」の図柄組合せがを表示可能で、かつ、MBフラグ間以外のボーナス非作動中に内部当籤役として決定されると「F\_\_BB1」又は「F\_\_BB2」のうちの何れかが必ず重複して内部当籤役として決定される「F\_\_強特殊役」とを有する。そして、「歯車 - 歯車 - 歯車」の図柄組合せが、「赤7 - 赤7 - 赤7」と「青7 - 青7 - 青7」との双方の図柄組合せの即揃え準備目となるように、同じリールにおける「歯車」図柄と「赤7」図柄との間隔が隣り合うリール間で一定間隔ずつ変化するように図柄を配置し（リールに図柄を描き）、同様に、同じリールにおける「歯車」図柄と「青7」図柄との間隔が隣り合うリール間で一定間隔ずつ変化するように図柄を描くことで実現することができる。

40

## 【 0 2 4 0 】

なお、後者のケースの場合、ボーナス非当籤状態において「F\_\_強特殊役」が内部当籤役として決定されると、「F\_\_BB1」又は「F\_\_BB2」の何れかが必ず重複して内部当籤役として決定されることになる。そのため、後者のようなパチスロの場合、「歯車 - 歯車 - 歯車」の図柄組合せからだけでは狙うべき図柄を特定することができず、即揃えの

50

際に遊技者には２択当てが要求されることになり、遊技者に対して従来にない遊技性を与えることができる。

#### 【０２４１】

このとき、「Ｆ\_\_強特殊役」と重複する確率は、「Ｆ\_\_ＢＢ１」と「Ｆ\_\_ＢＢ２」とで同じ確率であってもよく、また、異なる確率であってもよい。同じ確率である場合には、「歯車 - 歯車 - 歯車」の図柄組合せが表示された次遊技における２択当ては、５０％の確率で当たることになり、異なる確率である場合には、２択当ての正解確率も異なることになる。

#### 【０２４２】

また、「Ｆ\_\_強特殊役」と「Ｆ\_\_ＢＢ１」及び「Ｆ\_\_ＢＢ２」とが重複する確率を、設定値に応じて重複する確率を異ならせることとしてもよい。例えば、設定１は、ボーナス非当籤状態において「Ｆ\_\_強特殊役」が内部当籤役として決定された場合に、６０％の確率で「Ｆ\_\_ＢＢ１」が重複して当籤し、４０％の確率で「Ｆ\_\_ＢＢ２」が重複して当籤し、設定６は反対に、４０％の確率で「Ｆ\_\_ＢＢ１」が重複して当籤し、６０％の確率で「Ｆ\_\_ＢＢ２」が重複して当籤する。また、例えば、設定１は、ボーナス非当籤状態において「Ｆ\_\_強特殊役」が内部当籤役として決定された場合に、「Ｆ\_\_ＢＢ１」と「Ｆ\_\_ＢＢ２」とが同じ確率で重複して当籤し、設定６は、「Ｆ\_\_ＢＢ１」と「Ｆ\_\_ＢＢ２」とが異なる確率で重複して当籤する。このようにすることで、「歯車 - 歯車 - 歯車」の図柄組合せが表示された次遊技の２択当てに、設定示唆という新たな要素を加えることができる。

#### 【０２４３】

（複数の準備目から複数の即揃え）

ところで、図２７及び図２８に示す例では、「歯車 - 歯車 - 歯車」という１つの図柄組合せが、「赤７ - 赤７ - 赤７」及び「青７ - 青７ - 青７」という２つの図柄組合せの即揃え準備目となっている。この点、即揃え準備目として機能する図柄組合せを複数設けることとしてもよい。

#### 【０２４４】

具体的には、内部当籤役として決定され得る役の種類として、「赤７ - 赤７ - 赤７」の図柄組合せを表示可能な「Ｆ\_\_ＢＢ１」と、「青７ - 青７ - 青７」の図柄組合せを表示可能な「Ｆ\_\_ＢＢ２」と、「歯車 - 歯車 - 歯車」の図柄組合せがを表示可能で、かつ、ＭＢフラグ間以外のボーナス非作動中に内部当籤役として決定されると「Ｆ\_\_ＢＢ１」も必ず重複して内部当籤役として決定される「Ｆ\_\_強特殊役１」と、「blank - blank - blank」の図柄組合せがを表示可能で、かつ、ＭＢフラグ間以外のボーナス非作動中に内部当籤役として決定されると「Ｆ\_\_ＢＢ２」も必ず重複して内部当籤役として決定される「Ｆ\_\_強特殊役２」とを有する。

#### 【０２４５】

そして、図２９（Ａ）に示すように、「歯車 - 歯車 - 歯車」の図柄組合せが、「赤７ - 赤７ - 赤７」の図柄組合せの即揃え準備目となるように、同じリールにおける「歯車」図柄と「赤７」図柄との間隔が隣り合うリール間で一定間隔ずつ変化するように図柄を配置し（リールに図柄を描き）、また、図２９（Ｂ）に示すように、「blank - blank - blank」の図柄組合せが、「青７ - 青７ - 青７」の図柄組合せの即揃え準備目となるように、同じリールにおける「blank」図柄と「青７」図柄との間隔が隣り合うリール間で一定間隔ずつ変化するように図柄を配置する（リールに図柄を描く）。

#### 【０２４６】

これにより、図２９（Ｃ）に示すように、「歯車 - 歯車 - 歯車」が有効ラインに沿って表示された次遊技に右のリール３Ｒにおいて「赤７」図柄を狙って停止操作を行い、その後、中のリール３Ｃ、左のリール３Ｌの順に一定のリズムで停止操作を行うことで「赤７ - 赤７ - 赤７」を有効ライン上に表示することができる。同様に、図２９（Ｄ）に示すように、「blank - blank - blank」が有効ラインに沿って表示された次遊技に左のリール３Ｌにおいて「青７」図柄を狙って停止操作を行い、その後、中のリール３Ｃ、右のリール３Ｒの順に一定のリズムで停止操作を行うことで「青７ - 青７ - 青７」を有効ラ

10

20

30

40

50

イン上に表示することができる。

#### 【 0 2 4 7 】

このように即揃え準備目として機能する図柄組合せを複数設けた場合であっても、上述と同様に、それぞれの準備目から 1 つの図柄組合せの即揃えのみを可能にすることとしてもよく、また、それぞれの準備目から複数の図柄組合せの即揃えを可能にすることとしてもよい。また、それぞれの準備目から複数の図柄組合せの即揃えを可能にする場合には、上述のように、1 つの B B フラグに対して複数の図柄組合せを表示可能にすることとしてもよく、複数の図柄組合せ毎に B B フラグを複数設けることとしてもよく、更には、上述と同様に設定示唆要素を加えることとしてもよい。

#### 【 0 2 4 8 】

また、即揃え準備目として機能する図柄組合せを複数とする一方で、即揃えすることになる図柄組合せを 1 つとすることとしてもよい。一例として、内部当籤役として決定され得る役の種類として、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の図柄組合せを表示可能な「F \_\_ B B」と、「歯車 - 歯車 - 歯車」の図柄組合せが表示可能で、かつ、M B フラグ間以外のボーナス非作動中に内部当籤役として決定されると「F \_\_ B B」も必ず重複して内部当籤役として決定される「F \_\_ 強特殊役 1」と、「blank - blank - blank」の図柄組合せが表示可能で、かつ、M B フラグ間以外のボーナス非作動中に内部当籤役として決定されると「F \_\_ B B」も必ず重複して内部当籤役として決定される「F \_\_ 強特殊役 2」とを有する。

#### 【 0 2 4 9 】

そして、「歯車 - 歯車 - 歯車」の図柄組合せが、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の図柄組合せの即揃え準備目となるように、同じリールにおける「歯車」図柄と「赤 7」図柄との間隔が隣り合うリール間で一定間隔ずつ変化するように図柄を配置し（リールに図柄を描き）、また、「blank - blank - blank」の図柄組合せが、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の図柄組合せの即揃え準備目となるように、同じリールにおける「blank」図柄と「赤 7」図柄との間隔が隣り合うリール間で一定間隔ずつ変化するように図柄を配置する（リールに図柄を描く）。

#### 【 0 2 5 0 】

このとき、例えば、同じリールにおける「歯車」図柄と「赤 7」図柄との間隔が左のリール 3 L から順に一定間隔ずつ広くなるように図柄を配置し（リールに図柄を描き）、また、同じリールにおける「blank」図柄と「赤 7」図柄との間隔が右のリール 3 R から順に一定間隔ずつ広くなるように図柄を配置する（リールに図柄を描く）こととしてもよい。このようにすることで、「歯車 - 歯車 - 歯車」の図柄組合せが「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の図柄組合せの順押しの即揃え準備目となり、「blank - blank - blank」の図柄組合せが「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の図柄組合せの逆押しの即揃え準備目となる。

#### 【 0 2 5 1 】

[ B B テンパイ時のテンパイ音 ]

続いて、図 3 0 を参照して、本実施形態のパチスロ 1 におけるボーナス役に係る図柄組合せがテンパイした時に出力するテンパイ音について説明する。

#### 【 0 2 5 2 】

図 3 0 ( A ) は、電源が投入され、パチスロ 1 が稼動を開始してから 1 回目の B B 遊技状態が開始されるまでの期間のうちの「F \_\_ B B」が内部当籤役として決定された遊技において、「C \_\_ B B」の図柄組合せが中段にテンパイした場合に出音される可能性のあるテンパイ音を示す。図 1 7 において説明した通り、この場合、本実施形態のパチスロ 1 では、「通常音 1」「通常音 2」「特殊音 1」「特殊音 2」「設定示唆音」の何れかを出力する可能性がある。

#### 【 0 2 5 3 】

また、図 3 0 ( B ) は、電源が投入され、パチスロ 1 が稼動を開始してから 1 回目の B B 遊技状態が開始された後の期間のうちの「F \_\_ B B」が内部当籤役として決定された遊技において、「C \_\_ B B」の図柄組合せが中段にテンパイした場合に出音される可能性の

10

20

30

40

50

あるテンパイ音を示す。この場合、本実施形態のパチスロ 1 では、「通常音 1」「通常音 2」「特殊音 1」「特殊音 2」の何れかを出力する可能性がある。

【0254】

また、図 30 (C) は、「F \_\_ B B」が内部当籤役として決定された遊技において、「C \_\_ B B」の図柄組合せが中段以外にテンパイした場合に出音される可能性のあるテンパイ音を示す。この場合、1 回目の B B 遊技状態が開始される前か後かに関わらず、本実施形態のパチスロ 1 では、「通常音 1」「通常音 2」「特殊音 1」の何れかを出力する可能性がある。

【0255】

< B B テンパイ時のテンパイ音の別例 >

続いて、図 31 を参照して、「C \_\_ B B」の図柄組合せがテンパイした時の「設定示唆音」の出力に関する別例について説明する。図 31 (A) は、本実施形態のパチスロ 1 における「設定示唆音」の出力例であり、図 31 (B) ~ (D) は、「設定示唆音」の出力に関する別例である。

【0256】

図 31 (A) に示すように、本実施形態のパチスロ 1 では、電源が投入され、パチスロ 1 が稼動を開始してから 1 回目の B B 遊技状態が開始されるまでの期間のうちの「F \_\_ B B」が内部当籤役として決定された遊技において、「C \_\_ B B」の図柄組合せが中段にテンパイした場合に「設定示唆音」を出力する可能性がある。言い換えると、本実施形態のパチスロ 1 において「設定示唆音」を出力するのは、(条件 1) 初回 B B の当籤時、かつ、(条件 2) 中段テンパイ時であり、2 回目以降の B B 当籤時や中段以外にテンパイした時には「設定示唆音」を出力することがない。

【0257】

(別例 1)

この点、図 31 (B) に示すように、(条件 1) について、初回 B B の当籤時だけでなく、2 回目以降の B B 当籤時にも、所定の確率で「設定示唆音」を出力することとしてもよい。具体的には、副制御回路 101 は、初回 B B の当籤時(すなわち、電源が投入され、パチスロ 1 が稼動を開始してから 1 回目の B B 遊技状態が開始されるまでの期間のうちの「F \_\_ B B」が内部当籤役として決定された遊技)に「C \_\_ B B」の図柄組合せが中段にテンパイした場合に、高確率で「設定示唆音」を出力し、また、2 回目以降の B B 当籤時(すなわち、電源が投入され、パチスロ 1 が稼動を開始してから 1 回目の B B 遊技状態が開始された後の期間のうちの「F \_\_ B B」が内部当籤役として決定された遊技)に「C \_\_ B B」の図柄組合せが中段にテンパイした場合に、低確率で「設定示唆音」を出力することとしてもよい。このとき、所定回目以降の B B 当籤時については、「設定示唆音」を出力しないこととしてもよく、また、B B 遊技状態が行われた回数が増えるたびに「設定示唆音」を出力する確率が低くなるようにしてもよい。

【0258】

なお、図 31 において高確率/低確率とは、比較上のものであり、図 31 (B) に示す例では、初回 B B の当籤時であれば高確率で「設定示唆音」を出力することを意味するものではなく、初回 B B の当籤時であれば 2 回目以降の B B 当籤時よりも「設定示唆音」を出力する確率が高いことを意味するものである。

【0259】

(別例 2)

また、図 31 (B) に示すように、(条件 2) についても、中段テンパイ(所定の停止操作)時だけでなく、その他の場合についても所定の確率で「設定示唆音」を出力することとしてもよい。上述のように、本実施形態のパチスロ 1 では、中段テンパイは、第 1 停止操作が左のルール 3 L に対するものであり、かつ、第 1 停止操作において「赤 7」図柄がビタ押しされる必要がある。ビタ押しを要求してしまうと遊技者によっては「設定示唆音」の出力を全く享受できなくなってしまうおそれがある。そこで、例えば、所定の押し順で停止操作を行って「C \_\_ B B」の図柄組合せをテンパイさせた場合(特定の停止操作

10

20

30

40

50

）にも、「設定示唆音」を出力することとしてもよい。

【0260】

具体的には、図31(B)に示すように、初回BBの当籤時に「C\_\_BB」の図柄組合せが中段にテンパイした場合に（すなわち、所定のタイミングで停止操作が行われたことを検出すると）、高確率で「設定示唆音」を出力し、また、初回BBの当籤時に逆押しで停止操作が行われ、「C\_\_BB」の図柄組合せがテンパイした場合に（すなわち、停止操作が右のリール3R、中のリール3Cの順序で行われると）、低確率で「設定示唆音」を出力し、また、初回BBの当籤時に中段テンパイでも逆押しテンパイでもない場合に、「設定示唆音」を出力しないこととしてもよい。

【0261】

10

（別例3）

また、図31(C)に示すように、副制御回路101は、「F\_\_BB」が内部当籤役として決定されてから経過した遊技回数に応じて、「設定示唆音」の出力を制御することとしてもよい。具体的には、副制御回路101は、初回BBの当籤時であっても、電源が投入され、パチスロ1が稼動を開始してから1回目のBB遊技状態が開始されるまでの期間において最初に「F\_\_BB」が内部当籤役として決定された遊技から所定回数の遊技が行われるまでは、「C\_\_BB」の図柄組合せが中段にテンパイした場合に、「設定示唆音」を出力可能である一方で、電源が投入され、パチスロ1が稼動を開始してから1回目のBB遊技状態が開始されるまでの期間において最初に「F\_\_BB」が内部当籤役として決定された遊技から所定回数の遊技が行われた後は、「C\_\_BB」の図柄組合せが中段にテンパイしたとしても、「設定示唆音」を出力不可能にしてもよい。

20

【0262】

この場合においても、「設定示唆音」を出力する確率を変えることとしてもよく、例えば、副制御回路101は、電源が投入され、パチスロ1が稼動を開始してから1回目のBB遊技状態が開始されるまでの期間において最初に「F\_\_BB」が内部当籤役として決定された遊技から所定回数の遊技が行われる前は、「C\_\_BB」の図柄組合せが中段にテンパイした場合に、高確率で「設定示唆音」を出力し、所定回数の遊技が行われた後は、「C\_\_BB」の図柄組合せが中段にテンパイした場合に、低確率で「設定示唆音」を出力することとしてもよい。また、「F\_\_BB」が内部当籤役として決定されてから経過した遊技回数が増えるたびに「設定示唆音」を出力する確率が低くなるようにしてもよい。

30

【0263】

（別例4）

また、図31(D)に示すように、副制御回路101は、告知ランプの点灯の有無に応じて「設定示唆音」の出力を制御することとしてもよい。ここで、上記実施形態では、ボーナス役が内部当籤役として決定されると次遊技を行うことなく告知ランプが点灯する完全告知のパチスロ1としているが、この別例4の場合、完全告知ではない方が好ましい。

【0264】

別例4の場合、副制御回路101は、告知ランプが点灯する前の初回BBの当籤時（電源が投入され、パチスロ1が稼動を開始してから1回目のBB遊技状態が開始されるまでの期間において最初に「F\_\_BB」が内部当籤役として決定された遊技）に「C\_\_BB」の図柄組合せが中段にテンパイすると「設定示唆音」を出力可能である一方で、初回BBの当籤時であっても告知ランプが点灯した後は、「設定示唆音」を出力不可能にしてもよい。

40

【0265】

この場合においても、「設定示唆音」を出力する確率を変えることとしてもよく、例えば、副制御回路101は、告知ランプが点灯する前の初回BBの当籤時に「C\_\_BB」の図柄組合せが中段にテンパイすると、高確率で「設定示唆音」を出力し、告知ランプが点灯した後の初回BBの当籤時に「C\_\_BB」の図柄組合せが中段にテンパイすると、低確率で「設定示唆音」を出力することとしてもよい。

【0266】

50



なお、完全告知でない場合の告知ランプの点灯は、任意に行うこととしてよく、例えば、ボーナス役が内部当籤役として決定されている遊技（ボーナスフラグ間）中に所定の確率で告知ランプを点灯させることとしてもよく、また、ボーナスフラグ間中の遊技が所定回数に達すると告知ランプを点灯させることとしてもよい。

#### 【0267】

また、図24において説明したように、クレジット枚数が所定枚数未満である場合には、ボーナス役が内部当籤役として決定されている遊技の終了時（すなわち、全リール停止時）に告知ランプを点灯して、ボーナス役が当籤していることを告知することとしてもよい。このとき、クレジット枚数が所定枚数以上である場合には告知ランプを点灯する確率を所定確率（100%未満）とすることで、完全告知ではないものの、クレジット枚数が所定枚数未満である場合には、当該遊技の終了時に告知ランプを点灯させるといった、告知ランプの点灯制御が可能になる。

10

#### 【0268】

これにより、クレジット枚数が少ないまま遊技を行っていると、ボーナス役が内部当籤役として決定された直後に告知ランプが点灯してしまう恐れがあり、「設定示唆音」の出力を受ける機会を逃してしまう。そのため、営業開始後は、十分なクレジット枚数を確保したまま遊技を行うことが期待でき、営業開始時における遊技の稼動を促進させることができる。

#### 【0269】

##### [パチスロ1の効果]

20

以上、本発明に係るパチスロ1について説明した。このようなパチスロ1によれば以下の効果が期待できる。

#### 【0270】

##### <ボーナスチャレンジ演出開始時のリール制御>

パチスロ1では、ボーナス役の当籤が期待できる場合に、取りこぼしが生じないように「白BAR」図柄を狙って停止操作を行うことを促すボーナスチャレンジ演出を行うことがある。ボーナスチャレンジ演出を行う場合、副制御回路101は、特定の音を出力すること、又は特定の発光態様でランプ群21を発光させることで、ボーナスチャレンジ演出を行うことを遊技者に対して報知するが、主制御回路91は、この報知よりも前に、リール3L, 3C, 3Rを1パルス分（1/16図柄）だけ回転方向に動かし、その後、元の位置に戻す（逆方向に1パルス分だけ動かす）。

30

#### 【0271】

遊技者にとってみれば、停止操作を行うべく注視しているリール3L, 3C, 3Rにより、ボーナスチャレンジ演出が実行されることが予告されるため、ボーナスチャレンジ演出が実行されることを遊技者に対して確実に伝えることができる。また、スピーカ20L, 20Rからの音声出力やランプ群21の発光により、遊技者以外の周囲の人もボーナスチャレンジ演出が行われることを把握することになるが、遊技者以外の周囲の人では、リール3L, 3C, 3Rの動きは確認困難であるため、周囲の人に把握される前に遊技者のみがボーナスチャレンジ演出が行われることを把握することができ、遊技中の遊技者に優越感を持たせることができる。

40

#### 【0272】

##### [主制御基板及び副制御基板が有する各種機能]

以上のようなパチスロ1に特有の制御を実現するために、パチスロ1の主制御基板（主制御回路91, メインCPU93）及び副制御基板（副制御回路101, サブCPU102）は、次のような機能を有する。

#### 【0273】

主制御基板71は、スタートスイッチ79やストップスイッチ基板80と接続され、図1に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板71は、開始操作検出手段、停止操作検出手段、及び停止制御手段として機能する。

また、パチスロ1では、「白BAR」図柄を狙って停止操作を行うことを促すボーナス

50

チャレンジ演出を行う場合に、副制御基板 7 2 は、スピーカ 2 0 L , 2 0 R から特定の音  
を出力するとともに、ランプ群 2 1 を特定の発光態様で発光することで、遊技者に対して  
ボーナスチャレンジ演出を行うことを報知するため、副制御基板 7 2、スピーカ 2 0 L ,  
2 0 R、及びランプ群 2 1 は、演出実行手段として機能する。

#### 【 0 2 7 4 】

また、主制御基板 7 1 は、リールの回転 / 停止を制御するとともに、ボーナスチャレン  
ジ演出を行う場合に、上述の報知に先立ってリール 3 L , 3 C , 3 R を 1 パルス分 ( 1 /  
1 6 図柄 ) だけ回転方向に動かし、図柄を所定量だけ変動させてから、リール 3 L , 3 C  
, 3 R の回転を開始させるため、主制御基板 7 1 は、図柄変動手段として機能する。

#### 【 0 2 7 5 】

< 表示装置を必要としない演出名表示 >

また、パチスロ 1 では、通常時は表示カウンタ 6 に対してクレジット枚数や払出枚数な  
どを表示しているが、ボーナスチャレンジ演出の実行時には、その表示に代えて演出名を  
表示するため、液晶ディスプレイ等の表示装置を備えることなく、パチスロ 1 で実行する  
演出の演出名を表示することができる。このとき、パチスロ 1 では、3 つの表示カウンタ  
6 1 , 6 2 , 6 3 に跨って演出名を表示するため、1 つの表示カウンタでは表示しきれない  
長い演出名であっても適切に表示することができる。

#### 【 0 2 7 6 】

また、パチスロ 1 では、ボーナスチャレンジ演出中の演出名表示を、ボーナス役の当籤  
期待度に応じて異ならせることとしてもよい。遊技者にとってみれば、表示態様からボー  
ナス役の当籤期待度を推測することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 2 7 7 】

[ 主制御基板及び副制御基板が有する各種機能 ]

以上のようなパチスロ 1 に特有の制御を実現するために、パチスロ 1 の主制御基板 ( 主  
制御回路 9 1 , メイン C P U 9 3 ) 及び副制御基板 ( 副制御回路 1 0 1 , サブ C P U 1 0  
2 ) は、次のような機能を有する。

#### 【 0 2 7 8 】

主制御基板 7 1 は、スタートスイッチ 7 9 やストップスイッチ基板 8 0 と接続され、図  
1 に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板 7 1 は、遊技制御手段として機能  
する。また、副制御基板 7 2 は、スピーカ 2 0 L , 2 0 R やランプ群 2 1 を制御すること  
で、所定の演出を行うため、副制御基板 7 2、スピーカ 2 0 L , 2 0 R、及びランプ群 2  
1 は、演出実行手段として機能する。

#### 【 0 2 7 9 】

また、パチスロ 1 では、通常時は表示カウンタ 6 ( 表示カウンタ 6 1 , 6 2 , 6 3 ) に  
クレジット枚数や払出枚数などのメダルに関する情報を表示する一方で、ボーナスチャレ  
ンジ演出の実行時には、その表示に代えて演出名を表示するため、表示カウンタ 6 ( 表示  
カウンタ 6 1 , 6 2 , 6 3 ) は、表示カウンタとして機能する。

#### 【 0 2 8 0 】

< ボーナス役の即揃え >

また、パチスロ 1 では、B B 重複確定役であるコンビネーション名「 C \_\_ 強特殊」の図  
柄組合せ「 歯車 - 歯車 - 歯車」が、コンビネーション名「 C \_\_ B B」の図柄組合せである  
「 赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の即揃え準備目となっており、「 歯車 - 歯車 - 歯車」が有効ライン  
に沿って表示された次遊技では、右のリール 3 R において「 赤 7」図柄を狙って停止操作  
を行い、その後、中のリール 3 C、左のリール 3 L の順に一定のリズム ( 図柄「 3 コマ」  
分の間隔 ) で停止操作を行うことで「 赤 7」図柄を引き込むことができる。これにより、  
パチスロ 1 では、ボーナスの当籤を察知する「 歯車 - 歯車 - 歯車」の表示自体が、ボー  
ナス役の即揃え準備目となるため、ボーナスの当籤を察知した以降の遊技において準備目を  
あえて準備する必要がなく、ボーナス役の即揃えを容易に実現することができる。

#### 【 0 2 8 1 】

[ 主制御基板及び副制御基板が有する各種機能 ]

10

20

30

40

50

以上のようなパチスロ 1 に特有の制御を実現するために、パチスロ 1 の主制御基板（主制御回路 9 1，メイン CPU 9 3）及び副制御基板（副制御回路 1 0 1，サブ CPU 1 0 2）は、次のような機能を有する。

【0282】

主制御基板 7 1 は、スタートスイッチ 7 9 やストップスイッチ基板 8 0 と接続され、図 1 に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板 7 1 は、遊技制御手段として機能する。また、副制御基板 7 2 は、スピーカ 2 0 L，2 0 R やランプ群 2 1 を制御することで、所定の演出を行うため、副制御基板 7 2、スピーカ 2 0 L，2 0 R、及びランプ群 2 1 は、演出実行手段として機能する。

【0283】

また、主制御基板 7 1 は、「C\_\_BB」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると BB 遊技状態を開始し、「C\_\_MB」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、MB 遊技状態を開始するため、主制御基板 7 1 は、特定状態制御手段として機能する。そして、主制御基板 7 1 は、「F\_\_BB」や「F\_\_MB」が内部当籤役として決定されると、「C\_\_BB」の図柄組合せ又は「C\_\_MB」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されるまで、「F\_\_BB」や「F\_\_MB」を内部当籤役として持ち越すため、主制御基板 7 1 は、持越手段として機能する。

【0284】

また、主制御基板 7 1 は、「F\_\_MB」を内部当籤役として持ち越している間（MB フラグ間中）は、「F\_\_強特殊役」が内部当籤役として決定されても、「歯車 - 歯車 - 歯車」の図柄組合せが表示されないようにリール 3 L，3 C，3 R を制御するため、主制御基板 7 1 は、遊技制御手段として機能する。

【0285】

< 1 回目の BB 当籤時のテンパイ音（設定示唆音）>

また、パチスロ 1 では、電源が投入され、パチスロ 1 が稼動を開始してから 1 回目の B 遊技状態が開始されるまでの期間のうちの「F\_\_BB」が内部当籤役として決定された遊技において、「C\_\_BB」の図柄組合せが中段にテンパイした場合に「設定示唆音」を出力する可能性がある。これにより、遊技店の営業開始時における遊技の稼動を促進させることができる。遊技者の心理上、稼動が稼動を呼ぶため、パチスロ 1 のように、営業開始時の稼動を促進させることで、周囲の稼動も呼び込み、結果、一日の稼動の促進も期待

【0286】

[ 主制御基板及び副制御基板が有する各種機能 ]

以上のようなパチスロ 1 に特有の制御を実現するために、パチスロ 1 の主制御基板（主制御回路 9 1，メイン CPU 9 3）及び副制御基板（副制御回路 1 0 1，サブ CPU 1 0 2）は、次のような機能を有する。

【0287】

主制御基板 7 1 は、スタートスイッチ 7 9 やストップスイッチ基板 8 0 と接続され、図 1 に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板 7 1 は、開始操作検出手段、役決定手段、停止操作検出手段、停止制御手段、及び特定遊技制御手段として機能する。また、主制御基板 7 1 は、設定用鍵型スイッチ 5 6 と接続され、遊技者に付与される利益の大きさを設定するために設けられた複数の設定値の中から、いずれかの設定値を設定するため、主制御基板 7 1 及び設定用鍵型スイッチ 5 6 は、設定手段として機能する。

【0288】

また、副制御基板 7 2 には電源投入検知回路（不図示）と電源断絶検知回路（不図示）とが配置されており、これら回路により電源装置 5 3 に電源が投入されたこと、及び、電源装置 5 3 において電源が切断されたことを検知するため、副制御基板 7 2 は、電源投入検知手段及び電源切断検知手段として機能する。そして、副制御基板 7 2 は、電源の切断を検知した日時と電源の投入を検知した日時とから電源が切断されていた時間を示す電断期間を取得するため、副制御基板 7 2 は、電断期間取得手段として機能する。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 8 9 】

また、副制御基板 7 2 は、クレジット枚数が所定枚数未満である場合には、当該遊技の終了時（すなわち、全リール停止時）に告知ランプを点灯して、ボーナス役が当籤していることを告知するため、副制御基板 7 2 及び告知ランプは、告知手段として機能する。

## 【 0 2 9 0 】

また、副制御基板 7 2 は、電源が投入され、パチスロ 1 が稼動を開始してから 1 回目の B B 遊技状態が開始されるまでの期間のうちの「 F \_ B B 」が内部当籤役として決定された遊技において、「 C \_ B B 」の図柄組合せが中段にテンパイした場合などに、テンパイ音として「設定示唆音」を決定することがあるため、副制御基板 7 2 は、演出決定手段として機能する。また、副制御基板 7 2 は、テンパイ音を決定すると、スピーカ 2 0 L , 2 0 R から決定したテンパイ音を出力するため、副制御基板 7 2 及びスピーカ 2 0 L , 2 0 R は、演出実行手段として機能する。

## 【 0 2 9 1 】

## [ 第 2 実施形態 ]

続いて、本発明に係るパチスロ 1 の別実施形態について説明する。なお、以下に示す第 2 実施形態のパチスロ 1 は、第 1 実施形態や各種別例のパチスロ 1 と遊技性が異なるものであり、第 1 実施形態や各種別例で説明した制御や、各種処理については、同様に適用することができる。また、第 2 実施形態では、第 1 実施形態と同様の構成については、詳細な説明を省略する。

## 【 0 2 9 2 】

## [ パチスロ機の構造 ]

初めに、図 3 2 及び図 3 3 を参照して、第 2 実施形態のパチスロ 1 の構造について説明する。第 1 実施形態のパチスロ 1 では、リール 3 L , 3 C , 3 R の前面に配置された表示装置 1 1 が、マトリックス状に配置された複数の L E D で構成される表示装置としていたが、第 2 実施形態のパチスロ 1 では、この表示装置 1 1 が液晶表示装置となっている。すなわち、第 1 実施形態のパチスロ 1 と第 2 実施形態のパチスロ 1 とでは、リール 3 L , 3 C , 3 R の前面に配置された表示装置が、液晶表示装置であるか否かが異なる。なお、第 2 実施形態では、リール 3 L , 3 C , 3 R の前面に配置された表示装置を「液晶表示装置 1 1 」と呼ぶ。

## 【 0 2 9 3 】

## &lt; 液晶表示装置の構成 &gt;

図 3 2 は、液晶表示装置 1 1 の分解斜視図であり、図 3 3 は、液晶パネルユニット 2 0 1 の分解斜視図である。

## 【 0 2 9 4 】

図 3 2 に示すように、液晶表示装置 1 1 は、液晶パネルユニット 2 0 1 と、液晶パネルユニット 2 0 1 を保持する保持部材 2 0 2 と、シート部材 2 0 3 と、カバー部材 2 0 4 と、カバー押え 2 0 5 , 2 0 6 とを備えている。

## 【 0 2 9 5 】

液晶パネルユニット 2 0 1 は、後述する液晶パネル 2 4 1（図 3 3 参照）と、液晶窓 2 4 7 等を有している。液晶窓 2 4 7 は、液晶パネル 2 4 1 及び液晶パネル 2 4 1 の下方において露出されるリール 3 L , 3 C , 3 R の前方に配置されている。この液晶窓 2 4 7 は、液晶パネル 2 4 1 及びリール 3 L , 3 C , 3 R を視認可能な透明の材料により形成されている。なお、液晶パネルユニット 2 0 1 の構成については、後で図 3 3 を参照して説明する。

## 【 0 2 9 6 】

保持部材 2 0 2 は、正面が開口された略四角形の筐体状に形成されており、上部 2 0 2 a と、下部 2 0 2 b と、左側部 2 0 2 c と、右側部 2 0 2 d と、背面板 2 0 2 e とを有している。液晶パネル 2 4 1 は、保持部材 2 0 2 内の上半分の領域に配置されており、リール 3 L , 3 C , 3 R は、保持部材 2 0 2 内の下半分の領域に対向している。

## 【 0 2 9 7 】

また、保持部材 202 には、導光板ユニット 221L, 221R が設けられている。導光板ユニット 221L, 221R は、液晶窓 247 の前方であって、保持部材 202 内の左右の両側に配置されている。

#### 【0298】

保持部材 202 の背面板 202e には、リール 3L, 3C, 3R を露出するためのリール用開口部 208 (図 33 参照) が形成されている。また、背面板 202e には、複数の通気孔 209 (図 33 参照) が形成されている。複数の通気孔 209 には、液晶パネルユニット 201 を冷却するための空気が通過する。さらに、背面板 202e における後方を向く面には、液晶用基板ユニットが取り付けられている。

#### 【0299】

シート部材 203 は、導光板ユニット 221L, 221R の前方に配置されており、保持部材 202 の開口と略同じ四角形のシート状に形成されている。このシート部材 203 には、液晶パネル 241 に対向する複数の液晶用開口部 211 と、保持部材 202 のリール用開口部 208 に対向するリール露出用開口部 212 が形成されている。

#### 【0300】

液晶用開口部 211 は、液晶パネル 241 (図 33 参照) よりも小さい形状に形成されている。ここで、シート部材 203 に形成された液晶用開口部 211 の詳細については、後で図 34 を参照して説明する。また、シート部材 203 には、パチスロ 1 に係る所定のデザイン (装飾画像) が描かれているが、この点についても後で図 34 を参照して説明する。

#### 【0301】

シート部材 203 は、液晶パネル 241 (図 33 参照) に対向しており、液晶パネル 241 に光が照射されると、シート部材 203 に描かれたデザインが発光する。また、シート部材 203 の導光板ユニット 221L, 221R に対向する領域には、遊技に係る情報が描かれている。これらの情報は、導光板ユニット 221L, 221R から出射された光が照射されると、発光して遊技に係る情報を遊技者に報知する。なお、遊技に係る情報は、複数の絵柄で構成されており、導光板ユニット 221L, 221R は、複数の絵柄に対して別個に光を照射可能に構成されている。また、遊技に係る情報としては、例えば、遊技に用いられるメダルの枚数を報せる表示、開始されるボーナスの種類を報せる表示、ボーナスの当籤を告知する表示 (告知ランプ) 等を挙げることができる。

#### 【0302】

カバー部材 204 は、シート部材 203 の前方に配置されている。このカバー部材 204 は、透明な材料から形成されており、保持部材 202 の開口を覆う四角形の板体からなっている。カバー押え 205, 206 は、保持部材 202 との間にカバー部材 204 を挟んで固定する。

#### 【0303】

カバー押え 205 は、シート部材 203 の左辺に沿って延びる板状に形成されており、保持部材 202 の左側部 202c にねじを用いて固定される。カバー押え 206 は、シート部材 203 の右辺に沿って延びる板状に形成されており、保持部材 202 の右側部 202d にねじを用いて固定される。

#### 【0304】

< 液晶パネルユニットの構成 >

次に、液晶パネルユニットの構成について説明する。図 33 に示すように、液晶パネルユニット 201 は、液晶パネル 241 と、液晶用拡散シート 242 と、液晶用導光板 243a, 243b, 243c と、リアフレーム 244 と、光源用基板 245 と、放熱部材 246 と、前述した液晶窓 247 とを有する。

#### 【0305】

液晶パネル 241 は、左右方向に長い略長方形の板体からなり、2 枚の基板とその間に介在される液晶材料等から構成されている。この液晶パネル 241 の前方には、前述の液晶窓 247 (図 32 参照) が配置されている。液晶窓 247 は、前述したように、液晶パ

10

20

30

40

50

ネル 2 4 1 及びリール 3 L , 3 C , 3 R を視認可能な透明の材料により形成されている。

【 0 3 0 6 】

液晶用拡散シート 2 4 2 は、液晶パネル 2 4 1 の後方に配置されており、液晶パネル 2 4 1 と同じ略長方形に形成されている。この液晶用拡散シート 2 4 2 は、液晶用導光板 2 4 3 a , 2 4 3 b , 2 4 3 c から出射された光を拡散して液晶パネル 2 4 1 に入射させる。

【 0 3 0 7 】

液晶用導光板 2 4 3 a , 2 4 3 b , 2 4 3 c は、液晶用拡散シート 2 4 2 の後方に配置されており、それぞれ四角形の板体からなっている。液晶用導光板 2 4 3 a , 2 4 3 b , 2 4 3 c の前方を向く面は、光出射面であり、液晶用拡散シート 2 4 2 に対向している。液晶用導光板 2 4 3 a , 2 4 3 b , 2 4 3 c は、液晶パネル 2 4 1 の映像を表示するための光を導く映像用導光板、又は、液晶パネル 2 4 1 を単色（例えば、白）で発光させるための光を導く装飾パネル用導光板として用いられる。

【 0 3 0 8 】

リアフレーム 2 4 4 は、液晶用導光板 2 4 3 a , 2 4 3 b , 2 4 3 c 、液晶用拡散シート 2 4 2 、及び液晶パネル 2 4 1 を保持する。このリアフレーム 2 4 4 は、四角形の枠状に形成された枠部 2 5 1 と、熱伝導板 2 5 2 と、仕切り部 2 5 3 , 2 5 4 とを有している。

【 0 3 0 9 】

熱伝導板 2 5 2 は、枠部 2 5 1 の内側に配置されており、枠部 2 5 1 内の上半分を占有する大きさの四角形の板体からなっている。そして、枠部 2 5 1 の内側における熱伝導板 2 5 2 の下方には、リール 3 L , 3 C , 3 R を露出させる開口部 2 5 1 a が設けられている。

【 0 3 1 0 】

熱伝導板 2 5 2 は、熱伝導率の高い部材、例えば、板金によって形成されており、前方を向く第 1 の平面 2 5 2 a と、後方を向く第 2 の平面とを有している。熱伝導板 2 5 2 の第 1 の平面 2 5 2 a には、反射シート（不図示）を介して液晶用導光板 2 4 3 a , 2 4 3 b , 2 4 3 c の後面が当接する。熱伝導板 2 5 2 の第 2 の平面には、放熱部材 2 4 6 が当接する。また、熱伝導板 2 5 2 と枠部 2 5 1 の上辺 2 5 1 b との間には、光源用基板 2 4 5 が貫通する基板用スリット（不図示）が設けられている。

【 0 3 1 1 】

仕切り部 2 5 3 , 2 5 4 は、熱伝導板 2 5 2 の第 1 の平面 2 5 2 a に設けられている。仕切り部 2 5 3 , 2 5 4 は、上下方向に延びる突条の部材であり、第 1 の平面 2 5 2 a を左右方向に並ぶ 3 つの領域に仕切る。また、光源用基板 2 4 5 に実装された複数の LED を液晶用導光板 2 4 3 a , 2 4 3 b , 2 4 3 c に対応する 3 つのグループに仕切る。

【 0 3 1 2 】

光源用基板 2 4 5 は、枠部 2 5 1 の上辺 2 5 1 b に取り付けられている。光源用基板 2 4 5 は、枠部 2 5 1 の上辺 2 5 1 b に沿って延びる長方形の板状に形成されており、上下方向に直交する 2 つの平面を有している。光源用基板 2 4 5 の下方を向く平面には、複数の LED と、複数のコネクタ 2 5 9 が実装されている。

【 0 3 1 3 】

複数の LED は、熱伝導板 2 5 2 の第 1 の平面 2 5 2 a 側に配置される。複数の LED から出射された光は、液晶用導光板 2 4 3 a , 2 4 3 b , 2 4 3 c の上端面に照射される。また、光源用基板 2 4 5 には、複数のコネクタ 2 5 9 を実装するための複数の幅広部 2 4 5 a が設けられている。複数の幅広部 2 4 5 a 及び複数のコネクタ 2 5 9 は、熱伝導板 2 5 2 の第 2 の平面側に配置される。

【 0 3 1 4 】

放熱部材 2 4 6 は、リアフレーム 2 4 4 の後方に配置されており、熱伝導板 2 5 2 の第 2 の平面に当接する。放熱部材 2 4 6 は、左右方向に長い略長方形の板状に形成されており、左右方向の長さは、液晶用導光板 2 4 3 a , 2 4 3 b , 2 4 3 c に跨る長さに設定さ

れている。放熱部材 2 4 6 の熱伝導板 2 5 2 に当接する面と反対側の面には、複数のフィンが設けられている。複数のフィンは、保持部材 2 0 2 の背面板 2 0 2 e に設けた複数の通気孔 2 0 9 に対向する。

#### 【0315】

放熱部材 2 4 6 の上辺には、基板接着部 2 6 1 が設けられている。基板接着部 2 6 1 は、放熱部材 2 4 6 の上辺に連続して前方に突出する板状に形成されており、上下方向に直交する 2 つの平面を有している。基板接着部 2 6 1 の下方を向く平面には、光源用基板 2 4 5 の上方を向く平面が熱伝導性接着テープを用いて貼り付けられている。また、放熱部材 2 4 6 には、光源用基板 2 4 5 の複数の幅広部 2 4 5 a 及び複数のコネクタ 2 5 9 との干渉を避けるための複数の開口部 2 6 2 が設けられている。

10

#### 【0316】

##### <シート部材>

続いて、図 3 4 を参照して、シート部材 2 0 3 について説明する。なお、図 3 4 では、シート部材 2 0 3 のうち、液晶パネル 2 4 1 に対向する上部（図 3 2 における破線部）のみを示し、シート部材の下部（リール 3 L , 3 C , 3 R を除くリール露出用開口部 2 1 2 ）の表示を省略している。

#### 【0317】

図 3 2 及び図 3 3 において上述したように、シート部材 2 0 3 は、液晶パネルユニット 2 0 1 の前面に配置され、液晶パネル 2 4 1（液晶表示装置 1 1 の表示面）を前面から覆い隠す。図 3 4（A）に示すように、シート部材 2 0 3 には、液晶パネル 2 4 1 よりも小さい複数の液晶用開口部 2 1 1（液晶用開口部 2 1 1 a , 2 1 1 b , 2 1 1 c , 2 1 1 d , 2 1 1 e）が形成されている。これにより、パチスロ 1 では、遊技者側からは、液晶用開口部 2 1 1 から覗く液晶パネル 2 4 1 の一部（液晶演出領域）のみが見えることになる。

20

#### 【0318】

液晶用開口部 2 1 1 a は、複数の液晶用開口部 2 1 1 のうち最も大きな開口部であり、略長方形に形成されている。また、液晶用開口部 2 1 1 b は、複数の長方形をくっつけた歪な形状に形成された開口部であり、液晶用開口部 2 1 1 c は、小さな略長方形に形成された開口部である。また、液晶用開口部 2 1 1 d は、剣の刃部分の形状に形成された開口部であり、液晶用開口部 2 1 1 e は、略円形に形成された開口部である。

30

#### 【0319】

また、図 3 4（B）に示すように、シート部材 2 0 3 のうち液晶用開口部 2 1 1 以外の領域には、所定のデザイン（装飾画像）が描かれている。一例として、本実施形態のパチスロ 1 では、シート部材 2 0 3 には、レンガが積み上げられた壁面に、剣が刺さっているデザインが描かれているとともに、壁面の左上部には球体から火柱を上げるデザインが描かれている。

#### 【0320】

図 3 4（C）に示すようにパチスロ 1 では、液晶用開口部 2 1 1 により形成される液晶演出領域に所定の演出画像（映像）を表示することで、シート部材 2 0 3 に描かれたデザインとともに、液晶表示による様々な演出を可能とする。

40

#### 【0321】

具体的には、液晶用開口部 2 1 1 a から覗く液晶演出領域は、通常のパチスロにおけるメイン液晶部として機能し、液晶用開口部 2 1 1 a から覗く液晶演出領域には、それぞれの遊技における遊技結果に応じた通常の演出（通常の液晶演出）が行われる。パチスロ 1 において、液晶用開口部 2 1 1 a から覗く液晶演出領域は、シート部材 2 0 3 に描かれたデザインと区別可能な領域であり、周囲に描かれた装飾画像と一体性のある装飾画像が表示されないように制御される。

#### 【0322】

また、液晶用開口部 2 1 1 b から覗く液晶演出領域は、サブ液晶部として機能する。通常時において、液晶用開口部 2 1 1 b から覗く液晶演出領域には、シート部材 2 0 3 のう

50

ちの液晶用開口部 2 1 1 b の周囲に描かれた装飾画像と一体性のある装飾画像が表示される。なお、（周囲に描かれた装飾画像と）一体性のある装飾画像とは、周囲に描かれた装飾画像と一体となって一つのデザインを表現する装飾画像であり、周囲に描かれた装飾画像とデザイン上の連続性を有する装飾画像である。

【 0 3 2 3 】

このような一体性のある装飾画像として、本実施形態のパチスロ 1 では、液晶用開口部 2 1 1 b から覗く液晶演出領域に表示するレンガ（周囲の装飾画像と一体となってレンガの壁面を表現）、液晶用開口部 2 1 1 d から覗く液晶演出領域に表示する剣の刃部分（周囲の装飾画像と一体となってレンガの壁面に刺さった剣を表現）、液晶用開口部 2 1 1 e から覗く液晶演出領域に表示する火の玉を表す演出画像（周囲の装飾画像と一体となって火柱を上げて燃え上がる火の玉を表現）を用いる。

10

【 0 3 2 4 】

図 3 4（C）に示すように、液晶用開口部 2 1 1 b から覗く液晶演出領域には、シート部材 2 0 3 に描かれたレンガの壁面の一部を構成するようなレンガの装飾画像が表示される。そのため、通常時は、液晶用開口部 2 1 1 b から覗く液晶演出領域は、シート部材 2 0 3 に描かれたデザインと一体化し、シート部材 2 0 3 に描かれたデザインと区別できないようになっている。

【 0 3 2 5 】

一方で、所定の演出を行う場合には、液晶用開口部 2 1 1 b の周囲に描かれたデザインと一体性のある装飾画像の表示が中止され、液晶用開口部 2 1 1 b から覗く液晶演出領域には、当該所定の演出に応じた演出画像（映像）が表示される。一例として、所定の演出の実行時には、液晶用開口部 2 1 1 b から覗く液晶演出領域には、通常時に表示していたレンガの装飾画像が崩れ、所定のキャラクタ（例えば、内部当籤役やボーナス当籤の期待度を示唆するキャラクタ）が現れる演出画像（映像）が表示される。

20

【 0 3 2 6 】

そのため、所定の演出の実行時には、液晶用開口部 2 1 1 b から覗く液晶演出領域とシート部材 2 0 3 に描かれたデザインとの一体性が崩れ、両者を区別可能になる。遊技者からすると、一枚の装飾画像だと思っていたものが、実はその一部が液晶表示の映像であったことが分かり、遊技者に対して驚きを与えることができるため、従来にない液晶表示の制御が可能になる。

30

【 0 3 2 7 】

なお、液晶用開口部 2 1 1 b から覗く液晶演出領域には、通常時は、周囲に描かれたデザインと一体性のある装飾画像（レンガ）を表示しているが、通常時であっても、周囲に描かれたデザインと一体性のある状態（すなわち、一体となってレンガの壁面の表現）のまま表示上の変化を加えることとしてもよい。例えば、表示するレンガの色を変化させることとしてもよく、また、例えば、レンガが振動するように表示することとしてもよい。このように色の変化や動作を加えた場合であっても、液晶用開口部 2 1 1 b から覗く液晶演出領域には周囲に描かれたデザインから連続する装飾画像（レンガ）が描かれているため、周囲に描かれたデザインとの一体性が崩れることはない。これにより、シート部材 2 0 3 に単に一つのデザインを描いていた場合では行うことのできない演出（その一部の表示が変化する）を行うことができ、遊技者に対して驚きを与えることができるため、従来にない液晶表示の制御が可能になる。

40

【 0 3 2 8 】

ここで、上述したように、液晶用開口部 2 1 1 b は、複数の長方形をくっつけた歪な形状に形成されている。これは、周囲のデザインとの一体性を確保しつつ、デザインとの一体性が崩れたときに、シート部材 2 0 3 に描かれたデザインが中途半端に途切れてしまうことを防止するためである。すなわち、パチスロ 1 においてシート部材 2 0 3 に描かれたデザインは、レンガの壁面であるため、積み上げられた個々のレンガの形状に合わせて液晶用開口部 2 1 1 b は形成されている。言い換えると、液晶用開口部 2 1 1 b の形状は、積み上げられた個々のレンガの境界線に応じて形成される。

50



## 【0329】

また、図34(C)に示すように、液晶用開口部211cから覗く液晶演出領域には、ミニキャラクタが表示される。このミニキャラクタは、内部当籤役に応じて動くなどして、内部当籤役やボーナス当籤の期待度などを報知する。

## 【0330】

また、液晶用開口部211dから覗く液晶演出領域には、剣の刃部分の演出画像(映像)が表示される。この演出画像(剣の刃)は、周囲のデザインとの一体化することで、レンガの壁面に刺さった剣を表現する。パチスロ1では、液晶用開口部211dから覗く液晶演出領域に表示される演出画像(剣の刃)の色を変えるなどすることで、内部当籤役やボーナス当籤の期待度などを報知する。

10

## 【0331】

また、液晶用開口部211eから覗く液晶演出領域には、火の玉を表す演出画像(映像)が表示される。この演出画像(火の玉)は、周囲のデザインとの一体化することで、火柱を上げて燃え上がる火の玉を表現する。パチスロ1では、液晶用開口部211eから覗く液晶演出領域に表示される演出画像(火の玉)の色を変えるなどすることで、内部当籤役やボーナス当籤の期待度などを報知する。

## 【0332】

なお、本実施形態のパチスロ1では、シート部材203の一部に液晶用開口部211を形成することで、遊技者側から液晶演出領域を視認可能にしているが、遊技者側から液晶演出領域を視認可能にする方法は、シート部材203に開口部を設けることに限られない。

例えば、シート部材203を部分的に無色透明にすることで、開口部を設けることなく遊技者側から液晶演出領域を視認可能にすることができる。

20

## 【0333】

<パチスロ機が備える制御系>

次に、第2実施形態のパチスロ1が備える制御系について、図35を参照して説明する。第2実施形態のパチスロ1では、液晶表示装置11を備えるため、液晶表示装置11を制御する副制御回路101の構成が第1実施形態のパチスロ1と異なる。

## 【0334】

<副制御回路>

図35は、第2実施形態のパチスロ1の副制御回路101の構成例を示すブロック図である。

30

## 【0335】

副制御回路101は、主制御回路91と電氣的に接続されており、主制御回路91から送信されるコマンドに基づいて演出内容の決定や実行等の処理を行う。副制御回路101は、基本的に、サブCPU102、サブRAM103、レンダリングプロセッサ104、描画用RAM105、ドライバ106を含んで構成される。

## 【0336】

サブCPU102は、主制御回路91から送信されたコマンドに応じて、ロムカートリッジ基板86に記憶されている制御プログラムに従い、映像、音、光の出力の制御を行う。ロムカートリッジ基板86は、基本的に、プログラム記憶領域とデータ記憶領域とによって構成される。

40

## 【0337】

プログラム記憶領域には、サブCPU102が実行する制御プログラムが記憶される。例えば、制御プログラムには、主制御回路91との通信を制御するための主基板通信タスクや、演出用乱数値を抽出し、演出内容(演出データ)の決定及び登録を行うための演出登録タスクを実行するための各種プログラムが含まれる。また、制御プログラムには、決定した演出内容に基づいて液晶表示装置11による映像の表示を制御する描画制御タスク、ランプ群21等の光源による光の出力を制御するランプ制御タスク、スピーカ20L、20Rによる音の出力を制御する音声制御タスク等を実行するための各種プログラムも含まれる。

50

## 【 0 3 3 8 】

データ記憶領域には、各種データテーブルを記憶する記憶領域、各演出内容を構成する演出データを記憶する記憶領域、映像の作成に関するアニメーションデータを記憶する記憶領域が含まれる。また、データ記憶領域には、BGMや効果音に関するサウンドデータを記憶する記憶領域、光の点消灯のパターンに関するランプデータを記憶する記憶領域等も含まれる。

## 【 0 3 3 9 】

サブRAM 103には、決定された演出内容や演出データを登録する格納領域や、主制御回路91から送信される内部当籤役等の各種データを格納する格納領域が設けられる。

## 【 0 3 4 0 】

サブCPU 102、レンダリングプロセッサ104、描画用RAM（フレームバッファを含む）105及びドライバ106は、演出内容により指定されたアニメーションデータに従って映像を作成し、作成した映像を液晶表示装置11に表示させる。

## 【 0 3 4 1 】

また、サブCPU 102は、演出内容により指定されたサウンドデータに従ってBGMなどの音をスピーカ20L、20R等のスピーカ群により出力させる。また、サブCPU 102は、演出内容により指定されたランプデータに従ってランプ群21や表示カウンタ6の点灯及び消灯を制御する。

## 【 0 3 4 2 】

[ パチスロ機の遊技状態の遷移フロー ]

次に、図36を参照しながら、第2実施形態のパチスロ1の主制御回路91（メインCPU 93）により制御される遊技状態及びその遷移フローについて説明する。図36（A）は、パチスロ1の基本的な遊技状態の遷移フロー図であり、図36（B）は、その遊技状態の移行条件とRT状態の種別とをまとめた表である。また、図36（C）は、第2実施形態のパチスロ1におけるループタイプRTの概要を示す図である。

## 【 0 3 4 3 】

初めに、図36（A）を参照して、パチスロ1の基本的な遊技状態の遷移フロー、すなわち、ボーナスやRT状態の作動に伴う遊技状態の遷移フローについて説明する。本実施形態では、主制御回路91は、ボーナスの当籤/作動の有無、リプレイに係る内部当籤役の種別、及びその当籤確率に基づいて遊技状態を管理する。

## 【 0 3 4 4 】

図36（A）に示すように、主制御回路91は、ボーナス（第一種特別役物に係る役物連続作動装置（本実施形態では「F\_\_BB1」「F\_\_BB2」）及び第二種特別役物に係る役物連続差動装置（本実施形態では「F\_\_MB」））の当籤/作動の有無に基づいて、ボーナス非当籤状態、ボーナスフラグ間及びボーナス遊技状態を区別する。具体的には、ボーナス非当籤状態は、ボーナスに非当籤、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、ボーナスフラグ間は、ボーナスに当籤、かつ、ボーナスが作動していない状態であり、ボーナス遊技状態は、ボーナスが作動している状態である。

## 【 0 3 4 5 】

なお、ボーナスの当籤の有無は、メインRAM 33に設けられる内部当籤役格納領域（図示せず）に格納されるデータに基づいて管理され、ボーナスの作動の有無は、メインRAM 33に設けられる遊技状態フラグ格納領域（図示せず）に格納されるデータに基づいて管理される。ここで、本実施形態のパチスロ1では、ボーナスに係る役（より具体的には「F\_\_BB」「F\_\_BB2」又は「F\_\_MB」）が内部当籤役として決定されると、対応するボーナスが作動するまで当該ボーナスに係る役が内部当籤役として持ち越される。

## 【 0 3 4 6 】

ボーナスフラグ間は、ボーナスに係る役が内部当籤役として持ち越されている状態であり、BBフラグ間は「F\_\_BB1」又は「F\_\_BB2」が内部当籤役として持ち越されている状態であり、MBフラグ間は「F\_\_MB」が内部当籤役として持ち越されている状態である。パチスロ1では、ボーナスフラグ間中は、持ち越しているボーナスに係る役以外

10

20

30

40

50

のボーナスに係る役を内部当籤役として決定することがない。すなわち、BBフラグ間中は「F\_\_BB1」又は「F\_\_BB2」を内部当籤役として持ち越しているため、「F\_\_BB1」「F\_\_BB2」のうちの持ち越していない方のBB及び「F\_\_MB」を内部当籤役として決定することがなく、また、MBフラグ間中は「F\_\_MB」を内部当籤役として持ち越しているため、「F\_\_BB1」及び「F\_\_BB2」を内部当籤役として決定することがない。

#### 【0347】

また、主制御回路91は、リプレイに係る内部当籤役の種別及びその当籤確率が互いに異なる、RT0～RT3状態という4種類のRT状態を設ける（なお、BBフラグ間中もフラグ間RTという個別のRT状態であるが、本発明に関係ないため詳細は省略する）。これらRT0～RT3状態は、メインRAM33に設けられる遊技状態フラグ格納領域（図示せず）に格納されるデータに基づいて管理される。具体的には、パチスロ1では、RT1状態フラグ～RT3状態フラグの3つのフラグを有し、これらフラグのオン/オフをメインRAM33で管理することでRT状態を管理する。なお、全てのRT状態フラグがオフである場合には、主制御回路91は、現在のRT状態がRT0状態であると特定する。

#### 【0348】

図36(B)に示すように、主制御回路91は、(1)ボーナス非当籤状態において、「F\_\_BB1」又は「F\_\_BB2」を内部当籤役として決定すると、ボーナス非当籤状態からBBフラグ間に遊技状態を移行させ、また、主制御回路91は、(2)BBフラグ間において、内部当籤役として決定されている「F\_\_BB1」又は「F\_\_BB2」が入賞し、ボーナス遊技状態が開始すると、BBフラグ間からBB遊技状態に遊技状態を移行させる。

#### 【0349】

また、主制御回路91は、(3)BB遊技状態において、ボーナスの終了条件を満たしボーナスが終了すると、BB遊技状態からボーナス非当籤状態のRT3状態に遊技状態を移行させる。なお、本実施形態のパチスロ1では、ボーナスの終了条件は払い出されたメダルの枚数が規定枚数に達することであり、例えば、BB遊技状態の規定枚数は「360枚」、MB遊技状態の規定枚数は「120枚」である。BB遊技状態及びMB遊技状態中は、2BETの遊技が行われ、毎遊技12枚のメダルが払い出されるため、BB遊技状態は30ゲーム継続し、遊技者は300枚（＝（12×30）－（2×30））のメダルを獲得する。同様に、MB遊技状態は、10ゲーム継続し、遊技者は100枚（＝（12×10）－（2×10））のメダルを獲得する。

#### 【0350】

また、主制御回路91は、(4)RT3状態において、RT2移行図柄が表示されると、RT3状態からRT2状態（リプレイ確率：高確率）に遊技状態を移行させる。なお、本実施形態のパチスロ1におけるRT2移行図柄は、コンビネーション名「C\_\_RT2移行リブ」の図柄組合せである「リプレイ・リプレイ・リプレイ」である。

#### 【0351】

また、主制御回路91は、(5)RT3状態において、RT1移行図柄が表示されると、RT3状態からRT1状態（リプレイ確率：低確率）に遊技状態を移行させる。なお、本実施形態のパチスロ1におけるRT1移行図柄は、コンビネーション名「C\_\_ドラゴン」の図柄組合せである「ドラゴン・ドラゴン・ドラゴン」である。

#### 【0352】

また、主制御回路91は、(6)RT2状態において20ゲームが経過すると、RT2状態からRT0状態に遊技状態を移行させる。また、主制御回路91は、(7)RT1状態において10000ゲームが経過すると、RT1状態からRT0状態に遊技状態を移行させる。

#### 【0353】

また、主制御回路91は、(4)RT0状態において、RT2移行図柄が表示されると

、 R T 3 状態から R T 2 状態（リプレイ確率：高確率）に遊技状態を移行させ、（ 5 ） R T 3 状態において、 R T 1 移行図柄が表示されると、 R T 3 状態から R T 1 状態（リプレイ確率：低確率）に遊技状態を移行させる。

【 0 3 5 4 】

また、主制御回路 9 1 は、（ 8 ）ボーナス非当籤状態において、「 F \_ M B 」を内部当籤役として決定すると、ボーナス非当籤状態から M B フラグ間に遊技状態を移行させ、また、主制御回路 9 1 は、（ 9 ） M B フラグ間において、内部当籤役として決定されている「 F \_ M B 」が入賞し、ボーナス遊技状態が開始すると、 M B フラグ間から M B 遊技状態に遊技状態を移行させる。また、主制御回路 9 1 は、（ 1 0 ） M B 遊技状態において、ボーナスの終了条件を満たしボーナスが終了すると、 M B 遊技状態からボーナス非当籤状態に遊技状態を移行させる。

10

【 0 3 5 5 】

上述したように、本実施形態のパチスロ 1 では、ボーナスの種類として、 B B （第一種特別役物に係る役物連続作動装置）と M B （第二種特別役物に係る役物連続差動装置）とを有している。図 3 6 （ A ）に示すように、本実施形態のパチスロ 1 では、 B B を契機として R T 状態を移行するものの（例えば、移行条件（ 1 ）では、「 F \_ B B 1 」「 F \_ B B 2 」の当籤時にフラグ間の R T に移行、また、移行条件（ 3 ）では、 B B 遊技状態の終了時に R T 3 状態に移行）、 M B を契機としては R T 状態を移行しない。

【 0 3 5 6 】

すなわち、パチスロ 1 では、「 F \_ M B 」が内部当籤役として決定されたことを条件として R T 状態を移行させることがなく、また、 M B 遊技状態が開始したことを条件として R T 状態を移行させることがなく、また、 M B 遊技状態が終了したことを条件として R T 状態を移行させることがない。このようにボーナスの当籤・作動・終了に関わらず現在の R T 状態が維持されることを、以下では、「 R T 状態がボーナスを貫通する」という。本実施形態のパチスロ 1 では、 R T 状態が M B を貫通することから、「 M B 貫通型の R T 」ということができる。

20

【 0 3 5 7 】

なお、パチスロ 1 では、 R T 状態が M B を貫通することから、 M B 遊技状態中は、 R T 0 ~ R T 3 状態の何れかの状態にも滞在する（ M B 遊技状態かつ R T 0 状態、 M B 遊技状態かつ R T 1 状態、 M B 遊技状態かつ R T 2 状態、 M B 遊技状態かつ R T 3 状態）が、 M B 遊技状態中は、毎遊技 1 2 枚のメダルが払い出され、 1 0 ゲーム継続して終了するため、 M B 遊技状態中の有利度合いは、滞在している R T 状態の種別に関わらず、同一である。

30

【 0 3 5 8 】

続いて、本実施形態のパチスロ 1 における R T 状態（ B B フラグ間中のフラグ間 R T を除く）の種別について説明する。図 3 6 （ B ）に示すように、 R T 0 状態は、 R T 1 ~ R T 3 状態の何れの R T 状態も作動していない R T が非作動の状態であり、リプレイに係る内部当籤役の当籤確率が高い高確率再遊技状態（高リブ）であり、移行図柄が表示されると R T 1 又は R T 2 状態に移行する。

【 0 3 5 9 】

また、 R T 1 状態は、ゲーム数により管理される有限 R T であり、リプレイに係る内部当籤役の当籤確率が低い低確率再遊技状態（低リブ）であり、 1 0 0 0 0 ゲームが経過すると R T 0 状態に移行する。なお、 R T 1 状態は、本実施形態のパチスロ 1 における一般的な遊技状態（すなわち、遊技者にとって相対的に不利な遊技状態）である。

40

【 0 3 6 0 】

また、 R T 2 状態は、ゲーム数により管理される有限 R T であり、リプレイに係る内部当籤役の当籤確率が高い高確率再遊技状態（高リブ）であり、 2 0 ゲームが経過すると R T 0 状態に移行する。なお、 R T 2 状態は、期間中の 1 ゲームあたりの純増枚数（「払い出されるメダルの枚数」 - 「遊技に用いるメダルの枚数」）がボーナス遊技状態を含むことなく正の値となる遊技状態であり、遊技者にとって相対的に有利な遊技状態である。

50

## 【 0 3 6 1 】

また、R T 3 状態は、ゲーム数では移行することのない無限 R T であり、リプレイに係る内部当籤役の当籤確率が低い低確率再遊技状態（低リブ）であり、移行図柄が表示されると R T 1 又は R T 2 状態に移行する。

## 【 0 3 6 2 】

本実施形態のパチスロ 1 では、高確率再遊技状態であり、20 ゲーム間継続する R T 2 状態を R T 0 又は R T 3 状態との間で移行させることで、高確率再遊技状態である R T 2 状態に繰り返し移行可能にしている。このような高確率再遊技状態に繰り返し移行可能な遊技性を以下では「ループタイプ R T」と呼ぶ。

## 【 0 3 6 3 】

ここで、図 3 6 ( C ) を参照して、本実施形態のパチスロ 1 におけるループタイプ R T の概要について説明する。上述したように、B B 遊技状態が終了すると、主制御回路 9 1 は、遊技状態を R T 3 状態に移行させる。パチスロ 1 では、B B 遊技状態の終了後の R T 3 状態への移行が高確率再遊技状態のループの入り口となる。

## 【 0 3 6 4 】

図 3 6 ( A ) に示すように、R T 3 状態は、高確率再遊技状態である R T 2 状態に移行する可能性もあれば、低確率再遊技状態である R T 1 状態に移行する可能性もある。そのため、R T 3 状態は、高確率再遊技状態へのチャンスゾーン（C Z）と捉えることができる。そして、R T 3 状態において、低確率再遊技状態（R T 1 状態）に転落する前に、高確率再遊技状態（R T 2 状態）に移行することができれば、高確率再遊技状態のループ（1 回目）が開始する。

## 【 0 3 6 5 】

具体的には、R T 3 状態において、リプレイ（R T 2 移行図柄）が表示されると、C Z 成功となり、高確率再遊技状態に移行する。一方で、R T 3 状態において、小役（7 枚役（R T 1 移行図柄））が表示されると、C Z 失敗となり、高確率再遊技状態のループが終了する。

## 【 0 3 6 6 】

高確率再遊技状態（R T 2 状態）に一度移行すると、その後、20 ゲーム経過した後に、R T 0 状態に移行する。図 3 6 ( A ) に示すように、この R T 0 状態も、高確率再遊技状態である R T 2 状態に移行する可能性もあれば、低確率再遊技状態である R T 1 状態に移行する可能性もあるため、R T 0 状態も高確率再遊技状態へのチャンスゾーン（C Z）と捉えることができる。

## 【 0 3 6 7 】

そして、R T 0 状態において、低確率再遊技状態（R T 1 状態）に転落する前に、高確率再遊技状態（R T 2 状態）に移行することができれば、高確率再遊技状態がループすることになる。具体的には、R T 0 状態において、リプレイ（R T 2 移行図柄）が表示されると、C Z 成功となり、高確率再遊技状態がループする。一方で、R T 0 状態において、小役（7 枚役（R T 1 移行図柄））が表示されると、C Z 失敗となり、高確率再遊技状態のループが終了する。

## 【 0 3 6 8 】

その後、高確率再遊技状態（R T 2 状態）が 20 ゲーム経過すると、C Z である R T 0 状態に再度移行する結果、高確率再遊技状態がループする。すなわち、本実施形態のパチスロ 1 では、B B 遊技状態の終了後、C Z（R T 3 状態又は R T 0 状態）に成功する限り、高確率再遊技状態である R T 2 状態がループし、C Z に失敗すると、低確率再遊技状態である R T 1 状態に転落する。

## 【 0 3 6 9 】

このようにパチスロ 1 では、高確率再遊技状態の終了後に高確率再遊技状態への C Z（R T 0 状態）に再度移行させることで、高確率再遊技状態のループを実現している。なお、パチスロ 1 では、高確率再遊技状態のループの入り口の C Z（R T 3 状態）と、ループしている間の C Z（R T 0 状態）と、でリプレイに係る内部当籤役の当籤確率を異ならせ

10

20

30

40

50

るとともに、ループが成功する条件をリプレイに係る図柄組合せが表示されることとしている。これにより、パチスロ 1 では、ループの成功確率を、ループの入り口（R T 3 状態）とループ中（R T 0 状態）とで異ならせることができる。

#### 【0370】

このとき、本実施形態のパチスロ 1 では、「リプレイに係る図柄組合せが表示されること」を C Z が成功する（ループが継続する）条件（R T 2 状態への移行条件）としてを用いているが、反対に C Z が失敗する（ループが終了する）条件（R T 1 状態への移行条件）として用いた場合であっても、ループの入り口の C Z とループしている間の C Z とで、リプレイに係る内部当籤役の当籤確率を異ならせることで、ループの成功確率（失敗確率）を、ループの入り口とループ中とで異ならせることができる。

10

#### 【0371】

（M B と R T 状態との関係）

上述のように本実施形態のパチスロ 1 では、R T 状態を M B の当籤・作動・終了を条件としては移行させることのない M B 貫通型としている。このような M B 貫通型の R T では、M B 遊技状態の前半と後半とで R T 状態が異なることがあり、また、M B フラグ間中などに途中から R T 状態が変わることがある。この点、図 3 7 及び図 3 8 を参照して、M B と R T 状態との関係について説明する。

#### 【0372】

図 3 7 は、移行条件がゲーム数ではなく、表示された図柄組合せに応じて管理される無限 R T である R T 0 及び R T 3 状態と M B との関係を示す図であり、図 3 8 は、移行条件がゲーム数により管理される有限 R T である R T 2 及び R T 1 状態と M B との関係を示す図である。

20

#### 【0373】

初めに、図 3 7 のパターン A について説明する。パターン A は、無限 R T である R T 0 状態と M B との関係を示し、「A - 1」ゲーム目において M B（「F \_\_ M B」）は内部当籤役として決定されておらず、「A - 2」ゲーム目において M B が内部当籤役として決定されている。パチスロ 1 の R T 状態は M B 貫通型の R T であるため、M B が内部当籤役として決定された場合であっても、そのことを条件に R T 状態が移行することはない。そのため、パターン A では、M B に当籤した「A - 2」ゲーム目も「A - 1」ゲーム目の R T 状態が維持されている（R T 0 状態のまま）。

30

#### 【0374】

続いて、パターン A では、「A - 3」ゲーム目に M B が開始している（すなわち、「C \_\_ M B」の図柄組合せが表示され、M B が作動開始している）。この場合も、M B の開始を条件に R T 状態が移行することはないため、M B が開始した「A - 3」ゲーム目も「A - 2」ゲーム目の R T 状態が維持されている（R T 0 状態のまま）。

#### 【0375】

その後、パターン A では、「A - 4」ゲーム目に M B が終了している（すなわち、M B 中に 120 枚を超えるメダルが払い出され、M B の作動が終了している）。この場合も、M B の終了を条件に R T 状態が移行することはないため、M B が終了した「A - 4」ゲーム目も「A - 3」ゲーム目の R T 状態が維持されている（R T 0 状態のまま）。

40

#### 【0376】

そして、「A - 4」ゲーム目に M B が終了したため、「A - 5」ゲーム目は、M B が内部当籤役として決定されていない M B の非当籤状態となっているが、この場合も、R T 状態が移行することはないため、「A - 5」ゲーム目も「A - 4」ゲーム目の R T 状態が維持されている（R T 0 状態のまま）。

#### 【0377】

このように無限 R T である R T 0 状態中は、M B の当籤・作動・終了に関わらず、R T 状態が維持される。この点は、同じ無限 R T である R T 3 状態中も同様である。すなわち、パターン B に示すように、R T 3 状態中に M B に当籤・作動・終了したとしても、R T 状態は R T 3 状態のまま維持される。

50

## 【 0 3 7 8 】

続いて、パターン C は、無限 R T である R T 0 状態中の M B フラグ間における R T 状態の移行制御を示すパターンである。なお、パターン C に示す R T 状態の移行制御は、同じ無限 R T である R T 3 状態中も同様にあてはまる。

## 【 0 3 7 9 】

パターン C では、「 C - 2 」ゲーム目に M B が内部当籤役として決定され、遊技状態が M B フラグ間に移行している。そして、「 C - 3 」ゲーム目には、R T 0 状態中の M B フラグ間において、R T 1 移行図柄が表示されている。通常 ( M B フラグ間以外 ) であれば、R T 0 状態中に R T 1 移行図柄が表示されると、R T 状態が R T 1 状態に移行するが ( 図 3 6 ( A ) 参照 )、ボーナス役を内部当籤役として持ち越しているフラグ間中は、移行図柄が表示されたとしても R T 状態を移行しない。そのため、パターン C では、「 C - 3 」ゲーム目に R T 1 移行図柄が表示されたにも関わらず、R T 状態が R T 0 状態のまま維持されている。

10

## 【 0 3 8 0 】

また、「 C - 4 」ゲーム目には、R T 0 状態中の M B フラグ間において、R T 2 移行図柄が表示されている。このときも同様に、フラグ間中は移行図柄が表示されたとしても R T 状態を移行しないため、パターン C では、「 C - 4 」ゲーム目に R T 2 移行図柄が表示されたにも関わらず、R T 状態が R T 0 状態のまま維持されている。そして、パターン C では、その後、M B が開始・終了したとしても、R T 状態が R T 0 状態のまま維持されている。

20

## 【 0 3 8 1 】

なお、M B 遊技状態中に、R T 1 移行図柄又は R T 2 移行図柄と同じ図柄組合せが表示されることも考えられるが、パチスロ 1 では、この場合も R T 状態を移行することなく、R T 0 状態のまま維持する。

## 【 0 3 8 2 】

上述したように、本実施形態のパチスロ 1 では、R T 0 状態及び R T 3 状態は、高確率再遊技状態への C Z として用いられる。パターン C に示すように、高確率再遊技状態をループさせる C Z 中に M B が内部当籤役として決定された場合、M B フラグ間及び M B 遊技状態中は、C Z が成功 / 失敗することがなくなる。そのため、M B フラグ間中の R T 0 状態又は R T 3 状態や、M B 遊技状態中の R T 0 状態又は R T 3 状態中は、高確率再遊技状態のループの C Z とはならず、その後、M B 遊技状態の終了後にループの C Z が再開し、リプレイ ( R T 2 移行図柄 ) の表示で C Z 成功となり、7 枚役 ( R T 1 移行図柄 ) の表示で、C Z 失敗となる。

30

## 【 0 3 8 3 】

続いて、図 3 8 に示すパターン D ~ パターン F を参照して、移行条件がゲーム数により管理される有限 R T 中の R T 状態の移行と M B との関係について説明する。なお、図 3 8 では、R T 2 状態を例にとって有限 R T 中の R T 状態の移行と M B との関係について説明しているが、有限 R T である R T 1 状態も同様にあてはまる ( ただし、R T 1 状態は、移行条件のゲーム数が 1 0 0 0 0 ゲームであるため、残りゲーム数が「 0 」になることは現実的にはありえない ) 。

40

## 【 0 3 8 4 】

上述のように R T 2 状態は、2 0 ゲーム経過すると終了し、R T 0 状態に移行する。図 3 8 における R T 遊技数は、有限 R T である R T 2 状態の残りゲーム数を示す。図 3 8 のパターン D は、R T 2 状態の残りゲーム数が M B の当籤・開始・終了しても「 0 」になることなく、M B の当籤から終了まで R T 2 状態が貫通するパターンを示し、パターン E は、R T 2 状態の残りゲーム数が M B フラグ間中に「 0 」になった場合のパターンを示し、パターン F は、R T 2 状態の残りゲーム数が M B 遊技状態中に「 0 」になった場合のパターンを示す。

## 【 0 3 8 5 】

パターン D では、「 D - 1 」ゲーム目において M B は内部当籤役として決定されてい

50

い。また、「D - 1」ゲーム目においてRT2状態の残りゲーム数は「19」であるため、RT状態は移行することなくRT2状態のまま維持される。

【0386】

続いて、「D - 2」ゲーム目にMBが内部当籤役として決定されているが、パチスロ1のRT状態はMB貫通型のRTであるため、MBが内部当籤役として決定された場合であっても、そのことを条件にRT状態が移行することはない。そして、「D - 2」ゲーム目においてRT2状態の残りゲーム数は「18」であるため、RT状態は移行することなく、遊技状態はMBフラグ間中のRT2状態となる。

【0387】

続いて、「D - 3」ゲーム目にMBが開始しているが、MB貫通型のRTであるため、MBの開始を条件にRT状態が移行することはない。そして、「D - 3」ゲーム目においてRT2状態の残りゲーム数は「17」であるためRT状態は移行することなく、遊技状態はMB遊技状態中のRT2状態となる。

【0388】

その後、MB遊技状態が10ゲーム継続すると（規定枚数（120枚）のメダルが払い出される結果）MB遊技状態が終了する。パターンDでは、「D - 3」ゲーム目に「C\_\_MB」の図柄組合せが表示され、「D - 3」ゲーム目の終了時にMB遊技状態が開始しているため、「D - 4」ゲーム目（RT2状態の残りゲーム数「16」）～「D - 6」ゲーム目（RT2状態の残りゲーム数「7」）までMB遊技状態が継続し、「D - 6」ゲーム目の終了時にMB遊技状態が終了している。

【0389】

パターンDでは、MB遊技状態中の「D - 4」ゲーム目～「D - 6」ゲーム目までにRT2状態の残りゲーム数は「16」～「7」まで減るものの、RT2状態の残りゲーム数が「0」ではないため、「D - 4」ゲーム目～「D - 6」ゲーム目もRT状態はRT2状態のまま維持される。

【0390】

続いて、「D - 7」ゲーム目は、MB遊技状態終了後のMBが内部当籤役として決定されていないMBの非当籤状態となっているが、この場合も、RT2状態の残りゲーム数は「6」であるためRT状態は移行することなく、RT状態は移行することなくRT2状態のまま維持される。

【0391】

なお、その後、RT2状態の残りゲーム数が「0」になると、RT状態がRT2状態からRT0状態に移行することは、図36において上述した通りである。そして、RT0状態及びRT3状態は、高確率再遊技状態へのCZとして用いられるため、RT状態がRT2状態からRT0状態に移行すると、高確率再遊技状態へのCZが開始する。

【0392】

続いて、パターンEは、RT2状態の残りゲーム数がMBフラグ間中に「0」になる場合のパターンを示す。パターンEでは「E - 1」ゲーム目においてMBは内部当籤役として決定されていない。また、「E - 1」ゲーム目においてRT2状態の残りゲーム数は「2」であるため、RT状態は移行することなくRT2状態のまま維持される。

【0393】

続いて、「E - 2」ゲーム目にMBが内部当籤役として決定されているが、パチスロ1のRT状態はMB貫通型のRTであるため、MBの当籤を条件にRT状態が移行することはない。そして、「E - 2」ゲーム目においてRT2状態の残りゲーム数は「1」であるため、RT状態は移行することなく、遊技状態はMBフラグ間中のRT2状態となる。

【0394】

続いて、「E - 3」ゲーム目では、未だMBは開始していない。そして、「E - 3」ゲーム目においてRT2状態の残りゲーム数は「0」になっているため、「E - 3」ゲーム目の終了時にRT状態がRT0状態に移行し、結果、次の「E - 4」ゲーム目の遊技状態が、MBフラグ間中のRT0状態となっている。



## 【 0 3 9 5 】

ここで、上述したように、本実施形態のパチスロ 1 では、R T 0 状態及び R T 3 状態は、高確率再遊技状態への C Z として用いられるが、M B フラグ間及び M B 遊技状態中は、C Z が成功 / 失敗することがなく、C Z が一時的に中断する。そのため、パターン E のように R T 2 状態の残りゲーム数が M B フラグ間中に「 0 」になり、M B フラグ間中に R T 0 状態に移行した場合、その後、M B 遊技状態の終了を待って、高確率再遊技状態への C Z が再開されることになる。具体的には、パターン E では、「 E - 6 」ゲーム目に M B が終了しているため、次の「 E - 7 」ゲーム目が M B 非当籤の R T 0 状態となっており、この「 E - 7 」ゲーム目から高確率再遊技状態への C Z が再開される。

## 【 0 3 9 6 】

続いて、パターン F は、R T 2 状態の残りゲーム数が M B 遊技状態中に「 0 」になる場合のパターンを示す。パターン F では「 F - 1 」ゲーム目において M B は内部当籤役として決定されていない。また、「 F - 1 」ゲーム目において R T 2 状態の残りゲーム数は「 3 」であるため、R T 状態は移行することなく R T 2 状態のまま維持される。

## 【 0 3 9 7 】

続いて、「 F - 2 」ゲーム目に M B が内部当籤役として決定されているが、パチスロ 1 の R T 状態は M B 貫通型の R T であるため、M B の当籤を条件に R T 状態が移行することはない。そして、「 F - 2 」ゲーム目において R T 2 状態の残りゲーム数は「 2 」であるため、R T 状態は移行することなく、遊技状態は M B フラグ間中の R T 2 状態となる。

## 【 0 3 9 8 】

続いて、「 F - 3 」ゲーム目に M B が開始しているが、M B 貫通型の R T であるため、M B の開始を条件に R T 状態が移行することはない。そして、「 F - 3 」ゲーム目において R T 2 状態の残りゲーム数は「 1 」であるため R T 状態は移行することない。一方で、「 F - 3 」ゲーム目には、「 C \_ M B 」の図柄組合せが表示され、「 F - 3 」ゲーム目の終了時に M B 遊技状態が開始しているため、「 F - 3 」ゲーム目の終了時には遊技状態は M B フラグ間中の R T 2 状態から、M B 遊技状態中の R T 2 状態に移行している。

## 【 0 3 9 9 】

続いて、「 F - 4 」ゲーム目は、M B 遊技状態中の R T 2 状態であるが、「 F - 4 」ゲーム目において R T 2 状態の残りゲーム数が「 0 」になっているため、「 F - 4 」ゲーム目の終了時に R T 状態が R T 0 状態に移行し、結果、次の「 F - 5 」ゲーム目の遊技状態が M B 遊技状態中の R T 0 状態となっている。

## 【 0 4 0 0 】

上述のように R T 0 状態は、高確率再遊技状態への C Z として用いられるが、M B 遊技状態中は C Z が成功 / 失敗することがなく、C Z が一時的に中断するため、パターン F のように R T 2 状態の残りゲーム数が M B 遊技状態中に「 0 」になり、M B 遊技状態中に R T 0 状態に移行した場合、その後、M B 遊技状態の終了を待って、高確率再遊技状態への C Z が再開されることになる。具体的には、パターン F では、「 E - 6 」ゲーム目に M B が終了しているため、次の「 E - 7 」ゲーム目が M B 非当籤の R T 0 状態となっており、この「 E - 7 」ゲーム目から高確率再遊技状態への C Z が再開される。

## 【 0 4 0 1 】

パチスロ 1 では、M B と R T 状態との間にパターン D ~ パターン F に示す関係を有するため、R T 2 状態中に M B に当籤した場合の M B の開始タイミングについて戦略性を持たせることができる。すなわち、本実施形態のパチスロ 1 では、主制御回路 9 1 は、M B フラグ間中及び M B 遊技状態中も R T 2 状態（有限 R T）の残りゲーム数を減算するとともに、R T 2 状態が終了するゲーム数（ 2 0 ゲーム）が、M B 遊技状態が終了するゲーム数（ 1 0 ゲーム）よりも長く設定されている。そのため、パチスロ 1 では、R T 2 状態中に M B を開始した場合に、M B の終了後も R T 2 状態が継続していることもあれば（パターン D）、M B の終了時には既に R T 2 状態が終了してしまっていることもある（パターン E, F）。

## 【 0 4 0 2 】

本実施形態のパチスロ 1 において、R T 2 状態は、期間中の 1 ゲームあたりの純増枚数がボーナス遊技状態を含むことなく正の値となる遊技状態であるため、R T 2 状態中に M B に当籤した場合の遊技者のメリットを考慮した戦略上の選択肢としては、R T 2 状態の残りゲーム数が「0」になるまで M B を開始しない「R T 完走」か、できる限り早く M B を開始する「M B 即開始」の何れかとなる。

#### 【0403】

「R T 完走」のケースでは、R T 2 状態のゲーム数を全て消化することができるため、純増枚数がボーナス遊技状態を含むことなく正の値となる R T 2 状態を全て享受することができるというメリットがあるが、M B フラグ間中は、新たなボーナス役の抽籤が行われないため、M B フラグ間中の内部抽籤が不利になってしまうというデメリットがある。

10

#### 【0404】

一方で、「M B 即開始」のケースでは、M B 遊技状態を終了後に残っている R T 2 状態において、R T 2 状態に特有の有利さ（純増枚数がボーナス遊技状態を含むことなく正の値）を享受しつつ、ボーナス役が抽籤され得る内部抽籤を受けることができるというメリットがあるが、M B フラグ間中や M B 遊技状態中も R T 2 状態のゲーム数が消化されてしまうため、ボーナスが非作動の状態における R T 2 状態のゲーム数が少なくなってしまうというデメリットがある。

#### 【0405】

遊技者からすると、R T 2 状態中に M B に当籤した場合、当籤したタイミングにおける R T 2 状態の残りゲーム数から、「R T 完走」が得か「M B 即開始」が得かを選択することになり、従来にない戦略性のある遊技性を持たせることができる。なお、遊技者にとって何れが得になるかは、ボーナス役の当籤確率、ボーナス遊技状態で獲得可能なメダルの枚数、有限高 R T 中の純増枚数などのパチスロの仕様と、M B に当籤したタイミングにおける有効高 R T の残りゲーム数と、により異なる。

20

#### 【0406】

[主制御側の各種のデータテーブル 1]

続いて、図 39 ~ 図 49 を参照して、メイン R O M 94 に記憶されている各種データテーブルの構成について説明する。

#### 【0407】

<図柄配置テーブル>

30

図 39 に示す図柄配置テーブルは、左リール 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R の各々の表面に配されている図柄の配列をデータによって表している。図柄配置テーブルは、21 個の図柄位置「0」~「20」と、これらの図柄位置の各々に対応する図柄との対応関係を規定する。

#### 【0408】

図柄位置「0」~「20」は、左リール 3 L、中リール 3 C 及び右リール 3 R の各々において回転方向に沿って配されている図柄の位置を示す。図柄位置「0」~「20」に対応する図柄は、図柄カウンタの値を用いて図柄配置テーブルを参照することによって特定することができる。

#### 【0409】

40

図柄の種類としては、「赤 7 A」、「赤 7 B」、「白 7」、「BAR」、「チェリー A」、「チェリー B」、「ダイヤ A」、「ダイヤ B」、「ドラゴン」及び「リプレイ」を含んでいる。

#### 【0410】

図 39 に示す図柄配置テーブルは、リールインデックスが検出されるときに表示窓 4 L、4 C、4 R の中段に位置する図柄（表示窓 4 L、4 C、4 R の中段を通過中の図柄）を図柄位置「0」に割り当てるとともに、リール 3 L、3 C、3 R の回転方向に移動する順に、21 個の図柄の各々に対して図柄位置「0」~「20」を割り当てた対応関係を規定する。このように、表示窓 4 L、4 C、4 R の中段を基準にすることで、表示窓 4 L、4 C、4 R の中段に位置する図柄の種別を、3 つのリール 3 L、3 C、3 R 毎に特定するこ

50

とができる。

#### 【0411】

##### < 図柄コード表 >

また、図39に示すように、各リール3L、3C、3Rに配された各図柄は、図柄コード表によって特定され、1バイト(8ビット)のデータによって区別される。図39に示す図柄コード表は、3つのリール3L、3C、3Rの表面に配された図柄を特定するためのコードを表している。

#### 【0412】

本実施の形態によるパチスロ1で用いる図柄は、「赤7A」、「赤7B」、「白7」、「BAR」、「チェリーA」、「チェリーB」、「ダイヤA」、「ダイヤB」、「ドラゴン」及び「リプレイ」の10種類である。図柄コード表では、「赤7A」図柄(図柄コード1)に対して、データとして「00000001」が割り当てられ、「赤7B」図柄(図柄コード2)に対しては、データとして「00000010」が割り当てられている。同様に、「白7」~「リプレイ」の各図柄(図柄コード3~10)に対しても、データとして「00000011」~「00001010」が割り当てられている。

#### 【0413】

##### < 図柄組合せテーブル >

次に、図40を参照して、図柄組合せテーブルについて説明する。図柄組合せテーブルは、特典の種類に応じて予め定められた図柄の組合せ(コンビネーション)と、当該図柄の組合せが表示された際にメインRAM95に格納するデータと、当該図柄の組合せが表示された際の特典(メダルの払出枚数)との対応関係を規定する。

#### 【0414】

本実施形態では、有効ラインに沿って表示される図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定された図柄の組合せ(コンビネーション)と一致する場合に入賞と判定される。そして、入賞と判定されると、メダルの払い出し、再遊技(リプレイ)の作動、ボーナスゲーム(役物連続作動装置)の作動といった特典が遊技者に与えられる。なお、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せが、図柄組合せテーブルに規定されている図柄の組合せのいずれとも一致しない場合には、所謂「はずれ」となる。すなわち、本実施形態では、「はずれ」に対応する図柄の組合せを図柄組合せテーブルに規定しないことにより、「はずれ」の図柄の組合せを規定する。なお、本発明はこれに限定されず、図柄組合せテーブルに、「はずれ」の項目を設けて、直接「はずれ」を規定してもよい。

#### 【0415】

図柄組合せテーブル中のデータ欄は、有効ラインに沿って表示された図柄の組合せを識別するための情報を規定する。具体的には、データ欄には、対応する図柄の組合せのデータが格納される「格納領域」と、当該格納領域に格納される「データ(1バイトのデータ中の図柄の組合せに応じたビットを指定するためのデータ)」が規定される。

#### 【0416】

図柄組合せテーブルに規定する、コンビネーションは、各リール3L、3C、3Rが停止した場合に、有効ラインに沿って表示される各リール3L、3C、3Rの図柄組合せを意味する。それぞれのコンビネーションには、当該コンビネーションの役割や当該コンビネーションを構成する図柄の種別に応じたコンビネーション名が規定されている。

#### 【0417】

また、図柄組合せテーブルに規定する、払出枚数は、対応する図柄の組合せ(コンビネーション)が表示された際に払い出されるメダルの枚数を規定する。例えば、図40を参照すると、3BETの遊技でコンビネーション名「C\_\_ドラゴン」の図柄の組合せが表示された場合には、7枚のメダルが払い出される。また、図柄組合せテーブル中の内容欄は、それぞれの図柄の組合せの役割や、それぞれの図柄の組合せの特徴を示す。

#### 【0418】

図40に示すように、コンビネーション名「C\_\_BB1」~「C\_\_BB2B」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がBB遊技状態に移行する。また、コ

10

20

30

40

50

ンビネーション名「C\_\_MB」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、遊技状態がMB遊技状態に移行する。

【0419】

また、コンビネーション名「C\_\_RT2移行リブ」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われるとともに、RT0又はRT3状態中に表示された場合にはRT状態がRT2状態に移行する。また、コンビネーション名「C\_\_制御リブ1」「C\_\_制御リブ2」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、再遊技の作動が行われる。

【0420】

また、コンビネーション名「C\_\_ドラゴン」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、3BETは7枚のメダルが払い出され、2BET時は12枚のメダルが払い出される。また、コンビネーション名「C\_\_ドラゴン」の図柄組合せは、上述のRT1移行図柄（7枚役）であり、RT0又はRT3状態中に表示された場合にはRT状態がRT1状態に移行する。

10

【0421】

また、コンビネーション名「C\_\_ダイヤモンド\_\_01」「C\_\_ダイヤモンド\_\_02」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、12枚のメダルが払い出される。また、コンビネーション名「C\_\_白チェリーA\_\_01」～「C\_\_白チェリー\_\_03」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、3BETは4枚のメダルが払い出され、2BET時は12枚のメダルが払い出される。

20

【0422】

また、コンビネーション名「C\_\_黒チェリーA\_\_01」～「C\_\_黒チェリーB\_\_06」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、3BETは1枚のメダルが払い出され、2BET時は12枚のメダルが払い出される。コンビネーション名「C\_\_制御役A」～「C\_\_制御役C」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、3BETは1枚のメダルが払い出され、2BET時は12枚のメダルが払い出される。

【0423】

なお、以下では、コンビネーション名「C\_\_BB2A」「C\_\_BB2B」を「C\_\_BB2」と呼ぶことがあり、コンビネーション名「C\_\_ダイヤモンド\_\_01」「C\_\_ダイヤモンド\_\_02」を「C\_\_ダイヤモンド」と呼ぶことがあり、コンビネーション名「C\_\_白チェリーA\_\_01」～「C\_\_白チェリー\_\_03」を「C\_\_白チェリーA」と呼ぶことがあり、コンビネーション名「C\_\_黒チェリーA\_\_01」～「C\_\_黒チェリーA\_\_08」を「C\_\_黒チェリーA」と呼ぶことがあり、コンビネーション名「C\_\_黒チェリーB\_\_01」～「C\_\_黒チェリーB\_\_06」を「C\_\_黒チェリーB」と呼ぶことがある。

30

【0424】

< 内部抽籤テーブル >

続いて、図41～図48を参照して、内部当籤役を決定する際に参照さ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、遊技状態毎に設けられ、それぞれの役に対応する抽籤値の情報を規定する。

【0425】

図41(A)の「RT0用(3BET)」は、ボーナス非当籤状態のRT0状態中に参照される内部抽籤テーブルであり、図41(A)の「RT1用(3BET)」は、ボーナス非当籤状態のRT1状態中に参照される内部抽籤テーブルであり、図42(B)の「RT2用(3BET)」は、ボーナス非当籤状態のRT2状態中に参照される内部抽籤テーブルであり、図42(B)の「RT3用(3BET)」は、ボーナス非当籤状態のRT3状態中に参照される内部抽籤テーブルである。

40

【0426】

また、図43(C)の「BB1用(3BET)」は、「F\_\_BB1」を内部当籤役として持ち越しているBBフラグ間中に参照される内部抽籤テーブルであり、図43(C)の「BB2用(3BET)」は、「F\_\_BB2」を内部当籤役として持ち越しているBBフ

50

ラグ間中に参照される内部抽籤テーブルである。

【0427】

また、図44(D)の「RT0用(3BET)」は、MBフラグ間のRT0状態中に参照される内部抽籤テーブルであり、図44(D)の「RT1用(3BET)」は、MBフラグ間のRT1状態中に参照される内部抽籤テーブルであり、図45(E)の「RT2用(3BET)」は、MBフラグ間のRT2状態中に参照される内部抽籤テーブルであり、図45(E)の「RT3用(3BET)」は、MBフラグ間のRT3状態中に参照される内部抽籤テーブルである。

【0428】

また、図46(F)は、BB遊技状態中に参照される内部抽籤テーブルである。

10

【0429】

また、図47(G)の「RT0用(3BET)」は、MB遊技状態のRT0状態中に参照される内部抽籤テーブルであり、図47(G)の「RT1用(3BET)」は、MB遊技状態のRT1状態中に参照される内部抽籤テーブルであり、図48(H)の「RT2用(3BET)」は、MB遊技状態のRT2状態中に参照される内部抽籤テーブルであり、図48(H)の「RT3用(3BET)」は、MB遊技状態のRT3状態中に参照される内部抽籤テーブルである。

【0430】

本実施形態では、予め定められた数値の範囲「0～65535」から抽出される抽籤用乱数値を、各役に応じた抽籤値(図示せず)で順次減算し、減算の結果が負となったか否か(所謂「桁かり」が生じたか否か)の判定を行うことによって内部的な抽籤が行われる。

20

【0431】

したがって、抽籤値として規定されている数値が大きいほど、これが割り当てられた役が内部当籤役として決定される確率が高い。すなわち、各番号の当籤確率は、「各番号に対応する抽籤値/抽出される可能性のある全ての乱数値の個数(65536)」によって表すことができる。

【0432】

ここで、BB1フラグ間中は、「F\_\_BB1」を内部当籤役として持ち越している遊技状態であるため、内部抽籤テーブルを参照して決定した内部当籤役に加えて、持ち越している「F\_\_BB1」も内部当籤役として決定する。また、BB2フラグ間中は、「F\_\_BB2」を内部当籤役として持ち越している遊技状態であるため、内部抽籤テーブルを参照して決定した内部当籤役に加えて、持ち越している「F\_\_BB2」も内部当籤役として決定する。

30

【0433】

また、MBフラグ間中は、「F\_\_MB」を内部当籤役として持ち越している遊技状態であるため、内部抽籤テーブルを参照して決定した内部当籤役に加えて、持ち越している「F\_\_MB」も内部当籤役として決定する。また、MB遊技状態中は、内部抽籤テーブルを参照した内部抽籤の結果に関わらず全ての小役(「F\_\_ドラゴン」～「F\_\_特殊役D」)を内部当籤役として決定する。

40

【0434】

< 内部当籤役と図柄組合せの対応表 >

図49は、それぞれの役が内部当籤役として決定された場合に各内部当籤役において有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ(コンビネーション)との対応関係を示す表である。各対応表における丸印は、内部当籤役として決定された役において、有効ライン上に表示可能な図柄の組合せ(コンビネーション)を示す。

【0435】

パチスロ1では、主制御回路91は、内部当籤役及び遊技状態に応じて停止制御を異ならせ、所定の役が内部当籤役として決定された場合に、図49に示す対応関係の図柄の組合せ(コンビネーション)を表示可能にリール3L, 3C, 3Rの回転を停止する。

50

## 【 0 4 3 6 】

## [ 主制御回路の動作説明 ]

次に、図 5 0 及び図 5 1 を参照して、主制御回路 9 1 のメイン CPU 9 3 が、プログラムを用いて実行する各種処理の内容について説明する。

## 【 0 4 3 7 】

< メイン CPU の制御によるパチスロの主要動作処理 >

まず、メイン CPU 9 3 の制御で行うパチスロ 1 の主要動作処理（電源投入以降の処理）の手順を、図 5 1 に示すフローチャート（以下、メインフローという）を参照しながら説明する。

## 【 0 4 3 8 】

まず、パチスロ 1 に電源が投入されると、メイン CPU 9 3 は、電源投入時の初期化処理を行う（S 2 0 1）。続いて、メイン CPU 9 3 は、一遊技終了時の初期化処理を行う（S 2 0 2）。続いて、メイン CPU 9 3 は、メダル受付・スタートチェック処理を行う（S 2 0 3）。

## 【 0 4 3 9 】

続いて、メイン CPU 9 3 は、内部抽籤処理を行う（S 2 0 4）。続いて、メイン CPU 9 3 は、「F \_\_ B B 1」又は「F \_\_ B B 2」が内部当籤役として決定されたか否かを判別する（S 2 0 5）。「F \_\_ B B 1」又は「F \_\_ B B 2」が内部当籤役として決定されている場合には（YES）、メイン CPU 9 3 は、続いて、B B フラグ間（フラグ間 R T）をセットする（S 2 0 6）。

## 【 0 4 4 0 】

続いて、メイン CPU 9 3 は、スタートコマンド生成処理を行う（S 2 0 7）。リール停止初期設定処理を行う（S 2 0 8）。続いて、メイン CPU 9 3 は、リール回転開始処理を行う（S 2 0 9）。続いて、メイン CPU 9 3 は、リール停止制御処理を行う（S 2 1 0）。

## 【 0 4 4 1 】

続いて、メイン CPU 9 3 は、入賞判別メダル払出処理を行う（S 2 1 1）。続いて、メイン CPU 9 3 は、入賞作動コマンド生成処理を行う（S 2 1 2）。続いて、メイン CPU 9 3 は、ボーナス終了チェック処理を行う（S 2 1 3）。続いて、メイン CPU 9 3 は、ボーナス作動チェック処理を行う（S 2 1 4）。続いて、メイン CPU 9 3 は、図 5 1 で後述する R T 制御処理を行う（S 2 1 5）。R T 制御処理を行うと、メイン CPU 9 3 は、一遊技（単位遊技）が終了したとして処理を S 2 に戻す。

## 【 0 4 4 2 】

< R T 制御処理 >

次に、図 5 1 を参照して、R T 制御処理について説明する。R T 制御処理では、初めに、メイン CPU 9 3 は、B B 遊技状態の終了時であるか否かを判別する（S 2 3 1）。B B 遊技状態の終了時である場合には、R T 状態として R T 3 状態をセットし（S 2 3 2）、R T 制御処理を終了する。

## 【 0 4 4 3 】

他方、B B 遊技状態の終了時ではない場合には（NO）、メイン CPU 9 3 は、続いて、R T 1 又は R T 2 状態中であるか否かを判別する（S 2 3 3）。R T 1 又は R T 2 状態中である場合には（YES）、メイン CPU 9 3 は、続いて、ゲーム数カウンタの値を更新する（S 2 3 4）。なお、ゲーム数カウンタとは、R T 1 又は R T 2 状態中のゲーム回数（遊技回数）を計数するカウンタである。

## 【 0 4 4 4 】

続いて、メイン CPU 9 3 は、ゲーム数カウンタの値が 0 であるか否かを判別する（S 2 3 5）。ゲーム数カウンタの値が 0 ではない場合には（NO）、R T 制御処理を終了する一方で、ゲーム数カウンタの値が 0 である場合には（YES）、メイン CPU 9 3 は、R T 状態として R T 0 状態をセットし（S 2 3 6）、R T 制御処理を終了する。

## 【 0 4 4 5 】

他方、R T 1 又は R T 2 状態中ではない場合には ( N O )、メイン C P U 9 3 は、続いて、M B 非当籤かつ無限 R T 中か否かを判別する ( S 2 3 7 )。メイン C P U 9 3 は、ボーナス非当籤状態の R T 0 又は R T 3 状態中である場合 S 2 3 7 において Y E S と判別し、それ以外の場合には N O と判別する。ボーナス非当籤状態の R T 0 又は R T 3 状態中ではない場合には ( N O )、R T 制御処理を終了する一方で、ボーナス非当籤状態の R T 0 又は R T 3 状態中の場合には ( Y E S )、メイン C P U 9 3 は、続いて、R T 1 移行図柄 ( 7 枚役 ) が表示されたか否かを判別する ( S 2 3 8 )。

【 0 4 4 6 】

ボーナス非当籤状態の R T 0 又は R T 3 状態中に R T 1 移行図柄が表示された場合には ( Y E S )、メイン C P U 9 3 は、続いて、R T 状態として R T 1 状態をセットするとともに、ゲーム数カウンタに「 1 0 0 0 0 」をセットし ( S 2 3 9 )、R T 制御処理を終了する。

【 0 4 4 7 】

他方、R T 1 移行図柄が表示されていない場合には ( N O )、メイン C P U 9 3 は、続いて、R T 2 移行図柄 ( リプレイ ) が表示されたか否かを判別する ( S 2 4 0 )。R T 2 移行図柄が表示されていない場合には ( N O )、R T 制御処理を終了する一方で、ボーナス非当籤状態の R T 0 又は R T 3 状態中に R T 2 移行図柄が表示された場合には ( Y E S )、メイン C P U 9 3 は、続いて、R T 状態として R T 2 状態をセットするとともに、ゲーム数カウンタに「 2 0 」をセットし ( S 2 4 1 )、R T 制御処理を終了する。

【 0 4 4 8 】

[ パチスロにおける演出例 ]

続いて、図 5 2 ~ 図 5 6 を参照して、本実施形態のパチスロ 1 における演出例について説明する。なお、図 5 2 ~ 図 5 6 に示す演出例 ( 演出画面 ) は、液晶用開口部 2 1 1 a により形成される液晶演出領域に表示される。

【 0 4 4 9 】

< R T 2 ( 高リプ ) ループ中の演出例 >

初めに、図 5 2 を参照して、R T 2 状態がループする際の演出例について説明する。上述のように、本実施形態のパチスロ 1 では、2 0 ゲーム間継続する R T 2 状態を R T 0 又は R T 3 状態との間で移行させることで、R T 2 状態に繰り返し移行可能にしている ( ループタイプ R T )。図 5 2 は、R T 2 状態がループする際の基本的な演出例を示す。

【 0 4 5 0 】

本実施形態のパチスロ 1 におけるループタイプ R T は、まず、B B 遊技状態の終了後の R T 3 状態への移行が高確率再遊技状態のループの入り口となる。図 5 2 ( A ) は、B B 遊技状態の終了時 ( ループの入り口 ) の演出例である。B B 遊技状態が終了すると、副制御回路 1 0 1 は、液晶表示装置 1 1 を制御して、例えば、主人公キャラクターが C Z の演出ステージ ( バトルステージ ) に向かってトンネルを抜けていく演出を行う。

【 0 4 5 1 】

なお、本実施形態のパチスロ 1 において、演出ステージとは、演出状態の一種であり、遊技状態に応じて決定される。そのため、遊技者は、現在の演出ステージから現在の遊技状態を把握 ( 又は推測 ) することができる。演出ステージとしては、例えば、背景や場面 ( シーン ) の他、表示されるキャラクターの種類又はキャラクターの動作、また、これらの組合せを用いることができる。パチスロ 1 において、例えば、バトルステージは、ループの C Z ( R T 0 又は R T 3 状態 ) 中に用いられ、後述の疾走ステージは、高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) 中や、高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) 中に当籤した M B を契機とする M B フラグ間中や M B 遊技状態中などに用いられる。なお、高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) 中に当籤した M B を契機とする M B フラグ間とは、M B フラグ間中の R T 2 状態と、M B フラグ間中に高確率再遊技状態が終了した後の M B フラグ間中の R T 0 状態とをいう。高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) 中に当籤した M B を契機とする M B 遊技状態も同様であり、M B 遊技状態中の R T 2 状態と、M B が当籤した高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) が終了した後の M B 遊技状態中の R T 0 状態とをいう。

## 【 0 4 5 2 】

続いて、ループの C Z ( B B 遊技状態終了後の R T 3 状態 ) 中は、図 5 2 ( B ) に示すように、副制御回路 1 0 1 は、液晶表示装置 1 1 を制御して、例えば、主人公キャラクターが敵キャラクターと対戦するバトル演出を行う。このバトル演出は、バトル演出用の演出ステージ ( バトルステージ ) において行われる。

## 【 0 4 5 3 】

そして、ループの C Z 中に R T 2 移行図柄 ( リプレイ ) が表示されると、C Z 成功となり、図 5 2 ( C - 1 ) に示すように、副制御回路 1 0 1 は、液晶表示装置 1 1 を制御して、例えば、主人公キャラクターが敵キャラクターに勝利する演出を行う。C Z に成功すると、R T 状態が R T 2 状態に移行し、高確率再遊技状態が開始される。高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) 中は、図 5 2 ( D - 1 ) に示すように、副制御回路 1 0 1 は、液晶表示装置 1 1 を制御して、例えば、主人公キャラクターが台車を引いて疾走する演出を行う。この疾走する演出は、高確率再遊技状態用の演出ステージ ( 疾走ステージ ) において行われる。

## 【 0 4 5 4 】

そして、R T 2 状態が 2 0 ゲーム経過すると、R T 2 状態が終了し R T 0 状態に移行する。パチスロ 1 において、R T 0 状態はループの C Z であるため、R T 2 状態の最終ゲームの終了時に、副制御回路 1 0 1 は、液晶表示装置 1 1 を制御して、例えば、主人公キャラクターが C Z の演出ステージ ( バトルステージ ) に向かってトンネルを抜けていく演出を行う ( 図 5 2 ( A ) に戻る )。

## 【 0 4 5 5 】

一方で、ループの C Z 中に R T 1 移行図柄 ( 7 枚役 ) が表示されると、C Z 失敗となり、図 5 2 ( C - 2 ) に示すように、副制御回路 1 0 1 は、液晶表示装置 1 1 を制御して、例えば、主人公キャラクターが敵キャラクターに敗北する演出を行う。C Z に失敗すると、R T 状態が R T 1 状態に移行し、遊技者にとって不利な一般的な遊技状態 ( 通常時 ) に転落する。通常中は、図 5 2 ( D - 2 ) に示すように、副制御回路 1 0 1 は、液晶表示装置 1 1 を制御して、通常時用の任意の演出を行う。通常時用の任意の演出は、通常時用の演出ステージにおいて行われる。

## 【 0 4 5 6 】

このようにパチスロ 1 では、高確率再遊技状態のループ中は、ループの C Z 開始時にバトルステージに向かう演出を行い、C Z 中にバトルステージにおいてバトル演出を行い、高確率再遊技状態中に疾走ステージにおいて疾走演出を行う。

## 【 0 4 5 7 】

< R T 2 及び M B 中の演出例 >

続いて、図 5 3 ~ 図 5 5 を参照して、高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) 中に M B に当籤・開始・終了した場合の演出例について説明する。ここで、図 5 3 ~ 図 5 5 は、R T 2 状態の残りゲーム数は異なるものの、図 3 8 におけるパターン D ~ パターン F に対応している。すなわち、図 5 3 は、R T 2 状態の残りゲーム数が M B の当籤・開始・終了しても「0」になることなく、M B の当籤から終了まで R T 2 状態が貫通する場合の演出例 ( パターン D ) であり、図 5 4 は、R T 2 状態の残りゲーム数が M B フラグ間中に「0」になった場合の演出例 ( パターン E ) であり、図 5 5 は、R T 2 状態の残りゲーム数が M B 遊技状態中に「0」になった場合の演出例 ( パターン F ) である。

## 【 0 4 5 8 】

図 5 3 ( A ) に示す演出例は、M B 非当籤中の R T 2 状態における演出例である。上述のように高確率再遊技状態である R T 2 状態中は、疾走ステージにおいて主人公キャラクターが台車を引いて疾走する演出が行われる。このとき、副制御回路 1 0 1 は、液晶表示装置 1 1 を制御して、高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の残りゲーム数を表示する。図 5 3 ( A ) に示す例では、高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の残りゲーム数が「20」であることが表示されている ( L A S T 2 0 ゲーム )。

## 【 0 4 5 9 】

液晶表示装置 1 1 に表示される高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の残りゲーム数は、毎



ゲーム更新され、次遊技には、図 5 3 ( B ) に示すように高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の残りゲーム数が「 1 9 」に更新されている ( L A S T 1 9 ゲーム )。

【 0 4 6 0 】

図 5 3 に示す例では、図 5 3 ( B ) の次遊技の開始時に、M B に当籤 ( 「 F \_ M B 」 が内部当籤役として決定 ) している。図 5 3 ( C ) は、M B に当籤した遊技の高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の演出例を示す。この場合、副制御回路 1 0 1 は、高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の演出を引き継ぎ、また、副制御回路 1 0 1 は、M B に当籤した遊技でも高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の残りゲーム数の更新を継続する。すなわち、図 5 3 ( C ) に示すように、M B に当籤した ( M B フラグ間中 ) の高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) では、疾走ステージにおいて主人公キャラクタが台車を引いて疾走する演出が行われるとともに、高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の残りゲーム数が「 1 8 」に更新されている。

10

【 0 4 6 1 】

M B の当籤ゲームだけでなく、M B フラグ間中も同様であり、副制御回路 1 0 1 は、高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の演出を引き継ぎ、また、副制御回路 1 0 1 は、M B フラグ間中も高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の残りゲーム数の更新を継続する。すなわち、図 5 3 ( D ) に示すように、M B フラグ間中の高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) では、疾走ステージにおいて主人公キャラクタが台車を引いて疾走する演出が行われるとともに、高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の残りゲーム数が「 1 7 」に更新されている。

20

【 0 4 6 2 】

M B フラグ間中に「 C \_ M B 」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、M B が開始する。図 5 3 に示す例では、図 5 3 ( D ) の遊技終了時に M B が開始している。そのため、図 5 3 ( D ) の次遊技から遊技状態は、M B 遊技状態中の R T 2 状態となっている。図 5 3 ( E ) は、M B 遊技状態中の高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の演出例を示す。この場合も、副制御回路 1 0 1 は、高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の演出を引き継ぎ、また、副制御回路 1 0 1 は、M B 遊技状態中も高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の残りゲーム数の更新を継続する。

【 0 4 6 3 】

すなわち、図 5 3 ( E ) に示すように、M B 遊技状態中の高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) では、疾走ステージにおいて主人公キャラクタが台車を引いて疾走する演出が行われるとともに、高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の残りゲーム数が「 1 6 」に更新されている。なお、このように高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) 中は、M B 非当籤中、フラグ間中又は M B 遊技状態中に関わらず、演出ステージとして疾風ステージが用いられるが、例えば、M B 遊技状態中の高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) を夜の疾風ステージとし、M B 非当籤中又はフラグ間中の高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) を昼の疾風ステージとしてもよい。また、M B 遊技状態中の高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) と M B 非当籤中又はフラグ間中の高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) とでは、昼夜に変えて ( 又は加えて ) 、表示するキャラクタの種類や表示するキャラクタの動作を異ならせることとしてもよい。

30

【 0 4 6 4 】

続いて、図 5 3 ( F ) は、M B 遊技状態の最終ゲームの演出例を示す。図 5 3 に示す例では、M B 遊技状態中に高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の残りゲーム数が「 0 」にならないため、この場合も、副制御回路 1 0 1 は、高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の演出を引き継ぎ、また、副制御回路 1 0 1 は、高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の残りゲーム数の更新を継続する。すなわち、図 5 3 ( F ) に示すように、M B 遊技状態の最終ゲームでは、疾走ステージにおいて主人公キャラクタが台車を引いて疾走する演出が行われるとともに、高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の残りゲーム数が「 7 」に更新されている。

40

【 0 4 6 5 】

M B 遊技状態が終了すると、遊技状態は、M B 非当籤中の高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) に移行することになる。図 5 3 に示す例では、未だに高確率再遊技状態 ( R T 2 状態 ) の残りゲーム数が「 0 」にならないため、この場合も、副制御回路 1 0 1 は、高確率再

50

遊技状態（ＲＴ２状態）の演出を引き継ぎ、また、副制御回路１０１は、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の残りゲーム数の更新を継続する。すなわち、図５３（Ｇ）に示すように、ＭＢ遊技状態が終了した次遊技では、疾走ステージにおいて主人公キャラクタが台車を引いて疾走する演出が行われるとともに、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の残りゲーム数が「６」に更新されている。

【０４６６】

その後、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の残りゲーム数が「０」になると、当該遊技の終了時にＲＴ状態がＲＴ２状態からＲＴ０状態に移行する。この場合、図５３（Ｈ）に示すように、副制御回路１０１は、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の残りゲーム数が「０」になった遊技の終了時に主人公キャラクタがＣＺの演出ステージ（バトルステージ）に向かってトンネルを抜けていく演出を行う。

10

【０４６７】

このようにパチスロ１では、高確率再遊技状態中にＭＢが当籤・開始・終了した場合であっても、高確率再遊技状態中の演出ステージ（疾走ステージ）を引き次いで演出を行う。

【０４６８】

続いて、図５４を参照して、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の残りゲーム数がＭＢフラグ間中に「０」になる場合の演出例について説明する。図５４（Ａ）において、遊技状態は、ＭＢ非当籤中の高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）であり、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の残りゲーム数は「５」である。

20

【０４６９】

図５４に示す例では、図５４（Ａ）の次遊技の開始時に、ＭＢに当籤（「Ｆ＿ＭＢ」が内部当籤役として決定）している。図５４（Ｂ）は、ＭＢに当籤した遊技の高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の演出例を示す。図５３（Ｃ）と同様に、ＭＢに当籤した（ＭＢフラグ間中）の高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）では、疾走ステージにおいて主人公キャラクタが台車を引いて疾走する演出が行われるとともに、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の残りゲーム数が更新され、「４」になる。

【０４７０】

ＭＢフラグ間中の高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）において、ＭＢを開始することなくゲーム数を消化すると、ＲＴ状態がＲＴ２状態からＲＴ０状態に移行し、遊技状態がＭＢフラグ間中のＲＴ０状態になる。図５４（Ｃ）は、ＭＢフラグ間中にＲＴ状態がＲＴ２状態からＲＴ０状態に移行した場合の演出例を示す。パチスロ１において、ループ中の低確率再遊技状態（ＲＴ１状態）への転落は、ループのＣＺに失敗したときにおこり、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）が終了したとしても低確率再遊技状態（ＲＴ１状態）に転落することなく、必ず、ループのＣＺ（ＲＴ０状態）に移行する。また、上述のようにＭＢフラグ間及びＭＢ遊技状態中は、ＣＺが成功／失敗することはない。

30

【０４７１】

そこで、パチスロ１では、副制御回路１０１は、ＭＢフラグ間中にＲＴ状態がＲＴ２状態からＲＴ０状態に移行した場合、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の演出を引き継ぐ。すなわち、図５４（Ｃ）に示すように、ＭＢフラグ間中にＲＴ状態がＲＴ２状態からＲＴ０状態に移行した場合、疾走ステージにおいて主人公キャラクタが台車を引いて疾走する演出が行われる。このとき、ＲＴ０状態はゲーム数により管理されないため、副制御回路１０１は、残りゲーム数の表示に代えて、フラグ間中であることを示す「ＬＵＣＫＹ」という表示を行うとともに、ＭＢに応じた図柄組合せを示す「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」という表示を行う。

40

【０４７２】

その後、「Ｃ＿ＭＢ」の図柄組合せが有効ラインに沿って表示されると、ＭＢが開始し、遊技状態が、ＭＢフラグ間中のＲＴ０状態から、ＭＢ遊技状態中のＲＴ０状態に移行する。ＭＢ遊技状態中もＣＺが成功／失敗することがないため、副制御回路１０１は、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）中に当籤したＭＢを契機とするＭＢ遊技状態中のＲＴ０状態

50

でも、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の演出を引き継ぐ。すなわち、図５４（Ｄ）に示すように、疾走ステージにおいて主人公キャラクタが台車を引いて疾走する演出が行われる。このとき、ＭＢ遊技状態の終了後がループのＣＺ（ＭＢ非当籤中のＲＴ０状態）となるため、副制御回路１０１は、残りゲーム数の表示に代えて、ＭＢ遊技状態の終了後にループのＣＺが行われることを示す「ＥＸ」という表示を行う。

【０４７３】

その後、ＭＢ遊技状態の最終ゲームの終了時になると、副制御回路１０１は、図５４（Ｅ）に示すように、主人公キャラクタがＣＺの演出ステージ（バトルステージ）に向かってトンネルを抜けていく演出を行う。そして、ＭＢ遊技状態が終了した次遊技（ＭＢ非作動のＲＴ０状態）では、副制御回路１０１は、図５４（Ｆ）に示すように、主人公キャラクタが敵キャラクタと対戦するバトル演出を行う。

10

【０４７４】

続いて、図５５を参照して、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の残りゲーム数がＭＢ遊技状態中に「０」になる場合の演出例について説明する。図５５（Ａ）において、遊技状態は、ＭＢフラグ間中の高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）であり、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の残りゲーム数は「９」である。図５５に示す例では、図５５（Ａ）の遊技の終了時にＭＢが開始している。そのため、図５５（Ａ）の次遊技から遊技状態は、ＭＢ遊技状態中のＲＴ２状態となっている。

【０４７５】

上述のように、ＭＢ遊技状態中の高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）では、副制御回路１０１は、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の演出を引き継ぎ、また、副制御回路１０１は、ＭＢ遊技状態中も高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の残りゲーム数の更新を継続する。すなわち、図５５（Ｂ）に示すように、ＭＢ遊技状態中の高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）では、疾走ステージにおいて主人公キャラクタが台車を引いて疾走する演出が行われるとともに、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の残りゲーム数が「８」に更新されている。

20

【０４７６】

ＭＢ遊技状態は１０ゲーム間継続するため、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の残りゲーム数が「８」のタイミングでＭＢ遊技状態が開始すると、ＭＢ遊技状態中に高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）が終了する。図５５（Ｃ）は、ＭＢ遊技状態中に高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の残りゲーム数が「０」になった場合の演出例であり、疾走ステージにおいて主人公キャラクタが台車を引いて疾走する演出が行われるとともに、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の残りゲーム数が「０」に更新されている。

30

【０４７７】

図５５（Ｃ）において、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の残りゲーム数が「０」になっているため、ＲＴ状態はＲＴ２状態からＲＴ０状態に移行する一方で、ＭＢ遊技状態は、開始してから１０ゲームが経過していないため、未だ継続している。そのため、図５５（Ｃ）の次遊技における遊技状態は、ＭＢ遊技状態中のＲＴ０状態となる。

【０４７８】

上述したように、副制御回路１０１は、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）中に当籤したＭＢを契機とするＭＢ遊技状態中のＲＴ０状態も、高確率再遊技状態（ＲＴ２状態）の演出を引き継ぐ。そのため、続く遊技では、図５５（Ｄ）に示すように、疾走ステージにおいて主人公キャラクタが台車を引いて疾走する演出が行われる。このとき、ＭＢ遊技状態の終了後がループのＣＺ（ＭＢ非当籤中のＲＴ０状態）となるため、副制御回路１０１は、残りゲーム数の表示に代えて、ＭＢ遊技状態の終了後にループのＣＺが行われることを示す「ＥＸ」という表示を行う。すなわち、パチスロ１では、ＭＢ遊技状態中のＲＴ２状態でも残りゲーム数の表示を継続するが、残りゲーム数が「０」になった場合には、残りゲーム数の表示に代えて「ＥＸ」という表示を行う。

40

【０４７９】

その後、ＭＢ遊技状態の最終ゲームの終了時になると、副制御回路１０１は、図５５（Ｅ）に示すように、主人公キャラクタがＣＺの演出ステージ（バトルステージ）に向かっ

50

てトンネルを抜けていく演出を行う。そして、M B 遊技状態が終了した次遊技（M B 非作動の R T 0 状態）では、副制御回路 1 0 1 は、図 5 5（F）に示すように、主人公キャラクターが敵キャラクターと対戦するバトル演出を行う。

#### 【0480】

このようにパチスロ 1 では、高確率再遊技状態中に M B が当籤した場合、当籤した M B を契機とする M B 遊技状態が終了するまでに高確率再遊技状態が終了した場合であっても、高確率再遊技状態中の演出ステージ（疾走ステージ）を引き次いで演出を行う。このとき、パチスロ 1 では、M B フラグ間中や M B 遊技状態中も高確率再遊技状態の残りゲーム数の表示を継続するが、残りゲーム数が「0」になった後は、残りゲーム数の表示に代えて、遊技状態に応じた表示を行う（M B フラグ間中は「L U C K Y」、M B 遊技状態中は「E X」）。

10

#### 【0481】

< M B 中の演出例 >

続いて、図 5 6 に、高確率再遊技状態（R T 2 状態）中に当籤した M B を契機とする M B 遊技状態中の演出例と、通常時（R T 1 状態）に当籤した M B を契機とする M B 遊技状態中の演出例を示す。

#### 【0482】

上述したように、高確率再遊技状態（R T 2 状態）中に当籤した M B を契機とする M B 遊技状態中は、高確率再遊技状態中の演出ステージ（疾走ステージ）を引き継ぐ。すなわち、図 5 6（A）に示すように、主人公キャラクターが台車を引いて疾走する演出が行われる。

20

#### 【0483】

一方で、通常時（R T 1 状態）に当籤した M B を契機とする M B 遊技状態では、M B 遊技状態に固有の演出ステージを用いて演出を行う。すなわち、図 5 6（B）に示すように、ボーナスゲーム中であることを報せる任意の演出ステージを用いて、M B 遊技状態中の演出を行う。

#### 【0484】

このようにパチスロ 1 では、高確率再遊技状態中に当籤した M B を契機とする M B 遊技状態中の演出と、通常時に当籤した M B を契機とする M B 遊技状態中の演出とを異ならせる。具体的には、通常時に当籤した M B を契機とする M B 遊技状態中は固有の演出ステージを用いるのに対して、高確率再遊技状態中に当籤した M B を契機とする M B 遊技状態では、高確率再遊技状態中の演出ステージ（疾走ステージ）を引き継ぐ。これにより、高確率再遊技状態と M B 遊技状態とが同時に発生した場合であっても、演出面における繋がりをよくすることができる。

30

#### 【0485】

すなわち、本実施形態のパチスロ 1 では、M B 貫通型の R T を採用しているため、有限の高確率再遊技状態中に M B が開始した場合に、M B の終了時に高確率再遊技状態の残りゲーム数が残っている場合もあれば、残っていない場合もある。そのため、高確率再遊技状態中に当籤した M B を契機とする M B 遊技状態において M B 遊技状態に固有の演出ステージを用いてしまうと、M B の終了時に高確率再遊技状態の残りゲーム数が残っていない場合に、遊技者が気付かぬうちに高確率再遊技状態が終了してしまった印象を与えてしまう可能性がある。この点、パチスロ 1 では、高確率再遊技状態中に当籤した M B を契機とする M B 遊技状態では、高確率再遊技状態中の演出ステージ（疾走ステージ）を引き継ぎ、残りゲーム数の表示を行うため、演出面における繋がりがよくなり、遊技者が気付かぬうちに高確率再遊技状態が終了してしまうことを防止できる。

40

#### 【0486】

また、パチスロ 1 では、高確率再遊技状態中に当籤した M B を契機とする M B 遊技状態中に高確率再遊技状態の残りゲーム数が「0」になった場合、残りゲーム数の表示に代えて「E X」と表示する。単なる高確率再遊技状態中であれば、残りゲーム数が「0」になった時点で遊技者にとって有利な状態（R T 2 状態）が終了するものの、M B 遊技状態中

50

の高確率再遊技状態では、残りゲーム数が「0」になったとしても遊技者にとって有利な状態（ボーナス状態）は終了しない。そのため、残りゲーム数の表示を「EX」と変えることで、遊技者は、単に高確率再遊技状態であったのか、MB遊技状態中の高確率再遊技状態であったのかを把握できるため、遊技者にとって有利な状態が同時に複数発生した場合であっても、遊技者が困惑する恐れがなく、遊技を円滑に進行させることができる。

【0487】

[パチスロ機の効果]

以上、本発明に係るパチスロ1について説明した。このようなパチスロ1によれば以下の効果が期待できる。

【0488】

10

<MBを貫通する有限の高確率再遊技状態>

本実施形態のパチスロ1では、主制御回路91は、MBの当籤・作動・終了に関わらず現在のRT状態を維持するMB貫通型のRT制御を行う。これにより、高確率再遊技状態（RT2状態）中にMB遊技状態が開始又は終了した場合であっても高確率再遊技状態は終了しないため、高確率再遊技状態とMB遊技状態とが同時に発生することがある。このとき、パチスロ1では、副制御回路101は、有限の高確率再遊技状態の残りゲーム数を液晶表示装置11に表示するが、MB遊技状態中の高確率再遊技状態において残りゲーム数が「0」になると、残りゲーム数の表示に代えて「EX」と表示する。これにより、パチスロ1では、遊技者にとって有利な状態が同時に複数発生した場合であっても、遊技者が困惑する恐れがなく、遊技を円滑に進行させることができる。

20

【0489】

また、パチスロ1では、高確率再遊技状態が終了するゲーム数（20ゲーム）が、MB遊技状態が終了するゲーム数（10ゲーム）よりも長く設定されている。これにより、遊技者は、高確率再遊技状態中にMBに当籤した場合、当籤したタイミングにおける高確率再遊技状態の残りゲーム数から、「RT完走」が得か「MB即開始」が得かを選択することになり、従来にない戦略性のある遊技性を持たせることができる。

【0490】

また、パチスロ1では、高確率再遊技状態中に当籤したMBを契機とするMB遊技状態中の演出と、通常時に当籤したMBを契機とするMB遊技状態中の演出とを異ならせる。具体的には、通常時に当籤したMBを契機とするMB遊技状態中は固有の演出ステージを用いるのに対して、高確率再遊技状態中に当籤したMBを契機とするMB遊技状態では、高確率再遊技状態中の演出ステージ（疾走ステージ）を引き継ぐ。これにより、高確率再遊技状態とMB遊技状態とが同時に発生した場合であっても、演出面における繋がりをよくすることができ、遊技者が気付かぬうちに高確率再遊技状態が終了してしまうことを防止できる。

30

【0491】

また、パチスロ1では、MB遊技状態中に高確率再遊技状態（RT2状態）が終了した場合、主制御回路91は、RT状態をRT2状態からRT0状態に移行するものの、副制御回路101は、演出ステージを疾走ステージのまま維持し、MB遊技状態の終了後にCZに応じたバトルステージに変更する。このように有限の高確率再遊技状態をMB貫通型にしつつも、MB遊技状態中は演出ステージを維持することで、遊技者にとって有利な状態が同時に複数発生した場合であっても、演出面における繋がりをよくすることができる。

40

【0492】

[主制御基板及び副制御基板が有する各種機能]

以上のようなパチスロ1に特有の制御を実現するために、パチスロ1の主制御基板（主制御回路91，メインCPU93）及び副制御基板（副制御回路101，サブCPU102）は、次のような機能を有する。

【0493】

主制御基板71は、スタートスイッチ79やストップスイッチ基板80と接続され、図

50

1 に示す遊技の進行を制御する。それゆえ、主制御基板 7 1 は、遊技制御手段、開始操作検出手段、役決定手段、持越手段、停止操作検出手段及び停止制御手段として機能する。また、副制御基板 7 2 は、主制御基板 7 1 による遊技の進行に合わせて液晶表示装置 1 1 上で所定の演出を行う。それゆえ、副制御基板 7 2 及び液晶表示装置 1 1 は、演出実行手段として機能する。

#### 【0494】

また、主制御基板 7 1 は、R T 0 又は R T 3 状態において R T 2 移行図柄が表示されると R T 2 状態を開始し、R T 0 又は R T 3 状態において R T 1 移行図柄が表示されると R T 1 状態を開始するため、主制御基板 7 1 は、所定状態開始手段、第 1 制御手段及び第 3 制御手段として機能する。そして、主制御基板 7 1 は、R T 2 状態中に行われた遊技の回数  
10

#### 【0495】

また、主制御基板 7 1 は、「C \_\_ M B」の図柄組合せが表示されると、M B 遊技状態を開始し、M B 遊技状態中に規定枚数を超えるメダルが払い出されると、M B 遊技状態を終了することから、主制御基板 7 1 は、特定状態制御手段として機能する。

#### 【0496】

また、副制御基板 7 2 は、R T 2 状態中に R T 2 状態の残りゲーム数を液晶表示装置 1 1 に表示するとともに、M B 遊技状態中に残りゲーム数が「0」になると、残りゲーム数の表示に代えて「E X」を表示することから、副制御基板 7 2 及び液晶表示装置 1 1 は、  
20

#### 【0497】

なお、パチスロ 1 では、遊技者にとって有利な状態が同時に複数発生する場合として、所定の遊技状態（高確率再遊技状態）と特定の遊技状態（M B 遊技状態）とが同時に発生するケースを例にとって説明したが、これに限られるものではない。所定の遊技状態は、例えば、B B 遊技状態や M B 遊技状態等のボーナスが作動中の遊技状態であってもよく、また、遊技者にとって有利な停止操作の態様を報知する報知区間（A T：アシストタイム）であってもよく、また、報知区間への移行期待度が高いチャンスゾーンであってもよい。同様に、特定の遊技状態は、例えば、B B 遊技状態等のボーナスが作動中の遊技状態  
30

#### 【0498】

この場合において、特定の遊技状態の開始条件や終了条件は、採用する遊技状態に応じた任意の条件とすることができる。例えば、特定の遊技状態として A T を用いる場合には、終了条件として、ゲーム数を用いることとしてもよく、セット数を用いることとしてもよく、また、A T 中に払い出されたメダルの枚数や差枚数を用いることとしてもよく、また、A T 中にメダルの払い出しに影響を与える報知を行った回数（ナビ回数）を用いること  
40

#### 【0499】

< 周囲の装飾画像と一体性のある演出表示 >

また、パチスロ 1 では、液晶パネル 2 4 1 をシート部材 2 0 3 で前面から覆い隠すとともに、シート部材 2 0 3 の一部に液晶用開口部 2 1 1 を設けることで、液晶演出領域の形状を任意の形状にする。また、パチスロ 1 では、シート部材 2 0 3 に対してレンガが積み  
50

てみれば、一枚の装飾画像だと思っていたものが、実はその一部が液晶表示の映像であったことが分かり、驚きを感じることになるため、従来にない液晶表示の制御が可能になる。

#### 【0500】

[主制御基板及び副制御基板が有する各種機能]

以上のようなパチスロ1に特有の制御を実現するために、パチスロ1の主制御基板(主制御回路91,メインCPU93)及び副制御基板(副制御回路101,サブCPU102)は、次のような機能を有する。

#### 【0501】

パチスロ1は、液晶表示装置11と、液晶表示装置11の液晶パネル241の前面に設けられたシート部材203を備えるため、パチスロ1の液晶表示装置11は液晶表示装置として機能し、パチスロ1の装飾シートはシート部材203として機能する。また、シート部材203には、液晶用開口部211bが形成されているため、液晶用開口部211bは、所定の演出領域に対応した開口として機能する。そして、副制御基板72は、液晶表示装置の表示を制御するため、制御手段として機能する。

#### 【0502】

[変形例]

例えば、第2実施形態のパチスロ1では、BB遊技状態の終了後にRT3状態に移行させ、ループタイプRT中の最初のCZをRT3状態、2回目以降のCZをRT0状態とすることで、ループタイプRT中のCZの成功確率を、最初と2回目以降とで異ならせることとしている。この点、例えば、BB遊技状態の終了後にRT0状態に移行させることで、ループタイプRT中のCZの成功確率を、最初と2回目以降とで同一にすることができる。また、「F\_\_BB1」を契機とするBB遊技状態と、「F\_\_BB2」を契機とするBB遊技状態とを、BB1遊技状態とBB2遊技状態とのように異なる遊技状態とし、BB1遊技状態の終了後に移行するRT状態と、BB2遊技状態の終了後に移行するRT状態とを異ならせることとしてもよい。例えば、BB1遊技状態の終了後に移行するRT状態をRT3状態とし、BB2遊技状態の終了後に移行するRT状態をRT3状態よりもリプレイの当籤確率が高い/低いRT4遊技状態とすることとしてもよく、また、BB1遊技状態の終了後に移行するRT状態をRT0状態とし、BB2遊技状態の終了後に移行するRT状態をRT3状態とすることとしてもよい。

#### 【0503】

また、遊技者に付与する特典は、メダルの払い出しやボーナス状態の作動に限るものではなく、任意である。例えば、遊技者に付与される出玉に関する特典(例えば、ART状態への移行、ART状態の継続期間の上乗せ、CZへの移行、CZの継続期間の上乗せ)だけでなく、出玉以外の特典(例えば、特典映像の開放や、パチスロ1のカスタム開放、プレミア演出のカスタム開放(抽籤確率や、ステージ、キャラクタ等)、携帯端末との連動機能(携帯端末で画像や遊技情報が得られる権利)など)であってもよい。

#### 【0504】

また、上記実施形態及び各種変形例では、遊技機としてパチスロを例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されない。本発明のルール制御に係る特徴や設定変更及び確認に係る特徴などのパチスロ1に特有の特徴以外の特徴は、「パチンコ」と呼ばれる遊技機にも適用可能であり、同様の効果が得られる。例えば、チェックサムの生成及び判定処理、メインCPU93専用命令コードを使用した各種処理(Qレジスタを用いたアドレスの指定処理、ソフトタイマーの更新処理、7セグLED駆動処理、通信データの生成格納処理等)、規定外ROM領域及び規定外RAM領域を使用した各種処理などの特徴は、「パチンコ」にも適用可能である。

#### 【0505】

また、設定値は1段階のみとしてもよい。このとき、設定変更処理をのこしても良いし、無くしてしまってもよい。設定変更処理を残す場合には、同一設定への打ち直しのみが可能となるため、実質的にはRAMクリアするための処理となる。設定値を1段階のみと

する場合であっても、有利状態（ART状態など）の抽籤（初当り及び／又は上乘せなど）に関するモードを設け、所定確率で当籤する所定役が当籤した回数を計数し、その回数が規定値に達したときに、このモードを切り替わるようにすることで、出玉に起伏を生じさせることができる。

#### 【0506】

この場合、所定確率の分母と規定値とを掛けた値が一つの出玉の波となる。その値を1日に相当する遊技回数で切り替わるように規定すれば、設定値が1段階であっても、複数設けた遊技機と遜色のないものとする事が出来る。例えば、1日の営業時間を11時間とした場合、 $11h = 39600sec$ であるため、1遊技にかかる最短時間を規則に則り4.1秒とすると、1日当たりの最大遊技回数は、 $39600 / 4.1 = \text{約} 9659$ 回となる。なお、休憩（食事やトイレ）を一切挟まないというのは現実的ではないため、1日当たりの遊技回数を概ね8000回程度と考える。所定確率を $1/32$ 、規定値を256とすることで、 $32 \times 256 = 8192$ となるため、概ね1日で出玉の波が切り替わるようにすることができる。

#### 【0507】

さらに、所定役が当籤した回数が規定値に達するたびに、遊技者に有利なモードと不利なモードとが交互に切り替わるようにすれば、二日間サイクルで収益が安定するようになるため、遊技店の営業に資することができる。なお、設定値を1段階にした場合の説明を行ったが、1段階には限られず転用が可能である。より具体的には、設定値の数を変えずに採用すれば、設定値の数を増やさずに、出玉の波をより複雑にすることが可能となる。また、設定値の数を減らせば、設定値が減って単調になるところを補うことができる。

#### 【0508】

また、設定値の数を減らすことができた場合、その分のデータ容量を削減することができる。仮に6段階の設定値を1段階の設定値にすることができれば、データを $1/6$ にまで削減することができる。また、各段階で望む出玉率に設計するための開発コストも $1/6$ となる。さらに言えば、遊技機は試験に適合したもののみが、営業に用いることが許可されるものであるところ、試験に要する時間も短縮することが可能となる。

#### 【0509】

[その他の本実施形態に係る遊技機の拡張性]

本実施形態のパチスロ1では、遊技者のメダルの投入操作（すなわち、手持ちのメダルをメダル投入口13に対して投入する操作、あるいは、クレジットされたメダルをMAXベットボタン14又は1BETボタン15を操作して投入する操作）により遊技が開始され、遊技が終了したときにメダルの払い出しがある場合には、ホッパー装置51が駆動してメダル払出口18からメダルが払い出され、あるいは、クレジットされる形態について説明したが、これに限られるものではない。

#### 【0510】

例えば、遊技者によって遊技に必要な遊技媒体が投入され、それに基づいて遊技が行われ、その遊技の結果に基づいて特典が付与される（例えば、メダルが払い出される）形態全てについて、本発明を適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、遊技媒体が払い出される形態のみならず、主制御回路91（主制御基板71）自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、メダルレスで遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路91（主制御基板71）に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよく、また、主制御回路91に接続される別の基板（遊技機内の別基板）であってもよい。

#### 【0511】

この場合、遊技媒体管理装置は、ROM及びRWM（あるいは、RAM）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱装置と所定のインターフェイスを介して双方向通信可能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）若しくは遊



技媒体の払出に係る役に入賞（当該役が成立）した場合の、遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行う上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、又は遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチスロ１の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

#### 【０５１２】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることのできる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合のほか、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられる場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

#### 【０５１３】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えばＩＣカード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

#### 【０５１４】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンター等に持っていくか、又は他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

#### 【０５１５】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機又は遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金又は現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

#### 【０５１６】

また、遊技機又は遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置又は遊技媒体管理装置に対し遊技媒体又は有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知りえない情報を設定することや遊技機又は遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記憶するようにしてもよい。

#### 【０５１７】

なお、この遊技媒体管理装置は、上述のように、メダルレスでのみ遊技を可能とするものであってもよいし、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体が投入され（掛けられ）、

10

20

30

40

50

遊技媒体が払い出される形態、及びメダルレスで遊技を可能とする形態、双方の形態で遊技を可能とするものであってもよい。この場合には、遊技媒体管理装置が、上述のセクタ66やホッパー装置51を直接的に制御する方式を採用することもできるし、これらが主制御回路91（主制御基板71）によって制御され、その制御結果が送信されることに基づいて、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示する制御を行い得る制御を可能とする方式を採用することもできる。

#### 【0518】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチスロ1に適用する場合について説明しているが、上述した遊技球を用いるスロットマシンや封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

10

#### 【0519】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部のセクタ66やホッパー装置51等を減らすことができ、遊技機の原価及び製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、装置を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

#### 【0520】

< 付記（本発明のまとめ） >

20

#### [ 第1の遊技機 ]

近年、遊技の進行に応じて様々な演出を行うことが一般的に行われており、例えば、特開2016-104425号公報には、映像を表示する表示装置（液晶ディスプレイ）を備え、遊技に関する演出を映像により行う遊技機が開示されている。

#### 【0521】

このような遊技機によれば、表示装置に表示する映像により多様な演出を行うことができるが、遊技者によっては演出が行われていることに気付かずに、演出を享受できないことがあり、近年では、表示装置を用いた演出の制御に対して更なる改善が求められている。

#### 【0522】

本発明は上記第1の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第1の目的は、演出が行われることを遊技者が見落とししてしまう恐れを軽減可能な遊技機を提供することである。

30

#### 【0523】

複数の図柄が表示された複数のリール（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路91、スタートスイッチ79）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、前記リールを回転させることにより前記図柄を変動させる図柄変動手段（例えば、表示窓4L, 4C, 4R）と、前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路91、ストップスイッチ基板80）と、前記停止操作検出手段により停止操作に応じて、前記リールの回転を停止させることにより前記図柄の変動を停止させる停止制御手段（例えば、主制御回路91）と、前記リールの回転の停止時に所定の図柄の組合せを表示させるための停止操作を、遊技者に対して促す特定の演出（例えば、ボーナスチャレンジ演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、主制御回路91、副制御回路101）と、を備え、前記演出実行手段は、前記特定の演出を実行する場合に、前記特定の演出を実行することを遊技者に対して報知し、前記図柄変動手段は、前記特定の演出を実行する場合、前記演出実行手段による前記報知よりも前に前記図柄を所定量だけ変動させてから、前記リールの回転を開始させることを特徴とする遊技機。

40

#### 【0524】

50

## 〔第２、第３の遊技機〕

また、近年では、遊技の進行に応じて様々な演出を行うことが一般的に行われており、例えば、特開２０１６－１０４４２５号公報には、映像を表示する表示装置（液晶ディスプレイ）を備え、遊技に関する演出を映像により行う遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、表示装置に表示する映像により多様な演出を行うことができるとともに、表示装置上に所定の文字（文章）を表示することで、遊技者に対して実行中の演出の演出名を伝えることができる。

## 【０５２５】

このような遊技機では、表示装置上に所定の文字（文章）を表示することで、遊技者に対して実行中の演出の演出名を伝える遊技機もあるが、演出が行われる表示装置上に演出名を表示しても意外性が無く、遊技者に飽きられてしまう恐れがあった。

10

## 【０５２６】

本発明は上記第２の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第２の目的は、意外性に富んだ態様で遊技者に対して演出名を伝えることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

## 【０５２７】

上記第２の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第２の遊技機を提供する。

## 【０５２８】

複数の識別表示（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに表示された図柄）を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技に関する情報を表示可能な表示カウンタ（例えば、表示カウンタ６）と、遊技の進行に応じて演出を実行可能な演出実行手段（例えば、主制御回路９１、副制御回路１０１）と、を備え、前記表示カウンタは、前記演出実行手段が所定の演出（例えば、ボーナスチャレンジ演出）を実行する場合、前記所定の演出の開始時に、前記遊技に関する情報に代えて前記所定の演出の演出名を表示することを特徴とする遊技機。

20

## 【０５２９】

また、本発明に係る遊技機において、前記表示カウンタは、複数の表示カウンタからなり、前記所定の演出の演出名を表示する場合、前記複数の表示カウンタに跨り、前記所定の演出の演出名を表示することを特徴とすることとしてもよい。

30

## 【０５３０】

また、本発明に係る遊技機において、前記所定の演出の演出名は、所定の文字列（例えば、「ＢＯＮＵＳ　ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ」）からなり、前記表示カウンタは、前記複数の表示カウンタに跨り前記所定の演出の演出名を表示する場合、第１の表示カウンタ（例えば、表示カウンタ６１）に前記所定の文字列のうちの第１の文字又は第１の文字列（例えば、「ＣＨ」）を表示するとともに、前記所定の文字列のうちの前記第１の文字又は前記第１の文字列に続く第２の文字又は第２の文字列（例えば、「Ａ」）は表示することなく、前記第１の表示カウンタに隣接する第２の表示カウンタ（例えば、表示カウンタ６２）に前記所定の文字列のうちの前記第２の文字又は前記第２の文字列に続く第３の文字又は第３の文字列（例えば、「ＬＬＥ」）を表示することを特徴とすることとしてもよい。

40

## 【０５３１】

上記第２の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第３の遊技機を提供する。

## 【０５３２】

複数の識別表示（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに表示された図柄）を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ）と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、を備える遊技機であって、遊技者に対して特典（例えば、ボーナス遊技状態）を付与するか否かを決定可能な付与決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定

50

すると、前記特典を付与可能な特典付与手段（例えば、主制御回路 9 1）と、遊技に関する情報を表示可能な表示カウンタ（例えば、表示カウンタ 6）と、遊技の進行に応じて演出を実行可能な演出実行手段（例えば、主制御回路 9 1、副制御回路 1 0 1）と、を備え、前記演出実行手段が実行可能な演出には、前記付与決定手段による前記特典の付与の決定結果を示唆する所定の演出（例えば、ボーナスチャレンジ演出）が含まれ、前記表示カウンタは、前記演出実行手段が前記所定の演出を実行する場合に前記所定の演出の演出名を複数の表示態様（例えば、大文字又は小文字）で表示可能であるとともに、前記所定の演出名を所定の表示態様で表示する確率は、前記付与決定手段が前記特典を付与すると決定しているときと、前記特典を付与しないと決定しているときとで異なることを特徴とする遊技機。

10

#### 【0533】

また、本発明に係る遊技機は、遊技用価値（例えば、メダル）を用いて遊技を行う遊技機であって、前記表示カウンタは、前記遊技用価値に関する情報（例えば、クレジットや払出枚数）を表示する表示カウンタであることを特徴とすることとしてもよい。

#### 【0534】

##### [第4～第8の遊技機]

また、特開 2 0 1 6 - 5 2 3 5 8 号公報には、ボーナス役に応じた図柄の組合せが表示されると、遊技者にとって有利なボーナス遊技状態を開始する遊技機が開示されている。ところで、表示された図柄の組合せによってボーナス遊技状態を開始する遊技機では、遊技者は、ボーナス役に応じた図柄の組合せを狙って停止操作を行う必要があり、所謂目押し操作の苦手な遊技者は、ボーナス遊技状態を開始するまでに時間がかかってしまうという問題があった。

20

#### 【0535】

そこで、近年では、ボーナス役に応じた図柄の組合せを容易に表示可能な準備目を設ける遊技機も知られている。例えば、上述の遊技機では、「BAR - BAR - ドン 1」という図柄の組合せが、「ドン 1 - ドン 1 - ドン 1」というボーナス役に応じた図柄の組合せの準備目となっている。具体的には、遊技者は、準備目が表示された次遊技に、左のリールに図柄位置「3」の「ドン 1」図柄を狙って停止操作を行い、その後、中のリール及び右のリールに対して一定のリズム（間隔）で停止操作を行うだけで、「ドン 1 - ドン 1 - ドン 1」というボーナス役に応じた図柄の組合せを停止表示可能となっている。

30

#### 【0536】

このような遊技機によれば、事前に準備目を用意しておき、次遊技で第 1 停止のみを狙い、第 2 停止及び第 3 停止を一定のリズムで操作するだけで、任意の図柄の組合せ（例えば、ボーナス役に応じた図柄の組合せ）を表示させることができる（所謂、ボーナスの即揃え）ため、目押しするリールが一つのみになり、目押しが苦手な遊技者であっても有益である。しかしながら、従来の遊技機では、ボーナス役の当籤を察知した後の遊技において準備目を用意し、また、その次遊技でボーナスの即揃えを行うことになるため、準備が面倒であり即揃えを行う遊技者は多くなかった。

#### 【0537】

本発明は上記第 3 の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第 3 の目的は、図柄の組合せの即揃えを容易に実現可能な遊技機を提供することである。

40

#### 【0538】

上記第 3 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 4 の遊技機を提供する。

#### 【0539】

複数の図柄を変動表示可能な複数のリール（例えば、リール 3 L, 3 C, 3 R）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記複数のリールを用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路 9 1）と、を備え、前記図柄の変動が停止したときに特定の図柄の組合せ（例えば、「C \_\_ B B」の図柄組合せ）が表示されると、特定遊技状態を開始可能な遊技機であって、前記複数の役には、当籤役として決定されると前記特

50

定の図柄の組合せを表示可能な特定役（例えば、「F\_\_BB」）と、当籤役として決定されると所定の図柄の組合せ（例えば、「C\_\_強特殊」の図柄組合せ）を表示可能であり、かつ、当籤役として決定された場合には必ず前記特定役も併せて当籤役として決定される所定役（例えば、「F\_\_強特殊役」）と、が含まれ、前記複数のリールのそれぞれには、前記特定役に応じた前記特定の図柄の組合せを構成する特定図柄（例えば、「赤7」図柄）と、前記所定役に応じた前記所定の図柄の組合せを構成する所定図柄（例えば、「歯車」図柄）と、が描かれるとともに、同じリールにおける前記所定図柄と前記特定図柄との間隔は、隣り合うリール間で一定間隔ずつ変化するように描かれることを特徴とする遊技機。

#### 【0540】

上記第3の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第5の遊技機を提供する。

#### 【0541】

複数の図柄を変動表示可能な複数のリール（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記複数のリールを用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路91）と、を備え、前記図柄の変動が停止したときに第1又は第2の図柄の組合せ（例えば、「赤7 - 赤7 - 赤7」又は「青7 - 青7 - 青7」）が表示されると、特定遊技状態を開始可能な遊技機であって、前記複数のリールは、水平方向に並んで設けられ、前記複数の役には、当籤役として決定されると前記第1又は第2の図柄の組合せを表示可能な特定役（例えば、「F\_\_BB」）と、当籤役として決定されると所定の図柄の組合せ（例えば、「C\_\_強特殊」の図柄組合せ）を表示可能であり、かつ、当籤役として決定された場合には必ず前記特定役も併せて当籤役として決定される所定役（例えば、「F\_\_強特殊役」）と、が含まれ、前記複数のリールのそれぞれには、前記特定役に応じた前記第1の図柄の組合せを構成する第1図柄（例えば、「赤7」図柄）と、前記特定役に応じた前記第2の図柄の組合せを構成する第2図柄（例えば、「青7」図柄）と、前記所定役に応じた前記所定の図柄の組合せを構成する所定図柄（例えば、「歯車」図柄）と、が描かれるとともに、同じリールにおける前記所定図柄と前記第1図柄との前記リールの回転方向の間隔は、左のリールから順に一定間隔ずつ広くなるように描かれ、また、同じリールにおける前記所定図柄と前記第2図柄との前記リールの回転方向の間隔は、右のリールから順に一定間隔ずつ広くなるように描かれることを特徴とする遊技機。

#### 【0542】

上記第3の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第6の遊技機を提供する。

#### 【0543】

複数の図柄を変動表示可能な複数のリール（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記複数のリールを用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路91）と、を備え、前記図柄の変動が停止したときに第1又は第2の図柄の組合せ（例えば、「赤7 - 赤7 - 赤7」又は「青7 - 青7 - 青7」）が表示されると、特定遊技状態を開始可能な遊技機であって、前記複数のリールは、水平方向に並んで設けられ、前記複数の役には、当籤役として決定されると前記第1の図柄の組合せを表示可能な第1特定役（例えば、BB1）と、当籤役として決定されると前記第2の図柄の組合せを表示可能な第2特定役（例えば、BB2）と、当籤役として決定されると所定の図柄の組合せ（例えば、「C\_\_強特殊」の図柄組合せ）を表示可能であり、かつ、当籤役として決定された場合には必ず前記第1特定役又は前記第2特定役の何れかも併せて当籤役として決定される所定役（例えば、「F\_\_強特殊役」）と、が含まれ、前記複数のリールのそれぞれには、前記第1特定役に応じた前記第1の図柄の組合せを構成する第1図柄（例えば、「赤7」図柄）と、前記第2特定役に応じた前記第2の図柄の組合せを構成する第2図柄（例えば、「青7」図柄）と、前記所定役に応じた前記所定の図柄の組合せを構成する所定図柄（例えば、「歯車」図柄）と、が描かれるとともに、同

10

20

30

40

50

じリールにおける前記所定図柄と前記第 1 図柄との前記リールの回転方向の間隔は、左のリールから順に一定間隔ずつ広くなるように描かれ、また、同じリールにおける前記所定図柄と前記第 2 図柄との前記リールの回転方向の間隔は、右のリールから順に一定間隔ずつ広くなるように描かれることを特徴とする遊技機。

【 0 5 4 4 】

上記第 3 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 7 の遊技機を提供する。

【 0 5 4 5 】

複数の図柄を変動表示可能な複数のリール（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記複数のリールを用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、を備え、前記図柄の変動が停止したときに第 1 又は第 2 の図柄の組合せ（例えば、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7 」又は「青 7 - 青 7 - 青 7 」）が表示されると、特定遊技状態を開始可能な遊技機であって、前記複数の役には、当籤役として決定されると前記第 1 の図柄の組合せを表示可能な第 1 特定役（例えば、B B 1 ）と、当籤役として決定されると前記第 2 の図柄の組合せを表示可能な第 2 特定役（例えば、B B 2 ）と、当籤役として決定されると第 3 の図柄の組合せ（例えば、強特殊役 1 に応じた図柄の組合せ）を表示可能であり、かつ、当籤役として決定された場合には必ず前記第 1 特定役も併せて当籤役として決定される第 1 所定役（例えば、強特殊役 1 ）と、当籤役として決定されると第 4 の図柄の組合せ（例えば、強特殊役 2 に応じた図柄の組合せ）を表示可能であり、かつ、当籤役として決定された場合には必ず前記第 2 特定役も併せて当籤役として決定される第 2 所定役（例えば、強特殊役 2 ）と、が含まれ、前記複数のリールのそれぞれには、前記第 1 特定役に応じた前記第 1 の図柄の組合せを構成する第 1 図柄と、前記第 2 特定役に応じた前記第 2 の図柄の組合せを構成する第 2 図柄と、前記第 1 所定役に応じた前記第 3 の図柄の組合せを構成する第 3 図柄と、前記第 2 所定役に応じた前記第 4 の図柄の組合せを構成する第 4 図柄と、が描かれるとともに、同じリールにおける前記第 3 図柄と前記第 1 図柄との間隔は、隣り合うリール間で一定間隔ずつ変化するように描かれ、また、同じリールにおける前記第 4 図柄と前記第 2 図柄との間隔は、隣り合うリール間で一定間隔ずつ変化するように描かれることを特徴とする遊技機。

【 0 5 4 6 】

上記第 3 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 8 の遊技機を提供する。

【 0 5 4 7 】

複数の図柄を変動表示可能な複数のリール（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R ）と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて前記複数のリールを用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、を備える遊技機であって、前記複数の役には、当籤役として決定されると第 1 の図柄の組合せ（例えば、「C \_\_ B B 」の図柄の組合せ）を表示可能な第 1 特定役（例えば、「F \_\_ B B 」）と、当籤役として決定されると第 2 の図柄の組合せ（例えば、「C \_\_ M B 」の図柄の組合せ）を表示可能な第 2 特定役（例えば、「F \_\_ M B 」）と、当籤役として決定されると所定の図柄の組合せ（例えば、「C \_\_ 強特殊」の図柄組合せ）を表示可能であり、かつ、前記第 2 特定役を当籤役として持ち越していない遊技において当籤役として決定された場合には必ず前記第 1 特定役も併せて当籤役として決定される所定役（例えば、「F \_\_ 強特殊役」）と、が含まれ、前記複数のリールのそれぞれには、前記第 1 特定役に応じた前記第 1 の図柄の組合せを構成する特定図柄（例えば、「赤 7 」図柄）と、前記所定役に応じた前記所定の図柄の組合せを構成する所定図柄（例えば、「歯車」図柄）と、が描かれるとともに、同じリールにおける前記所定図柄と前記特定図柄との間隔は、隣り合うリール間で一定間隔ずつ変化するように描かれ、前記図柄の変動が停止したときに前記第 1 の図柄の組合せが表示されると、第 1 特定遊技状態（例えば、B B 遊技状態）を開始可能で、前記図柄の変動が停止したときに前記第 2 の図柄の組合せが表示されると、第 2 特定遊技状態（例えば、M B 遊技状態）を開始可能な特定状態制御手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、前記第 1 特定役が当籤役と

して決定されると、前記第 1 の図柄の組合せが表示されるまで当該第 1 特定役を当籤役として持ち越し、また、前記第 2 特定役が当籤役として決定されると、前記第 2 の図柄の組合せが表示されるまで当該第 2 特定役を当籤役として持ち越す持越手段（例えば、主制御回路 9 1）と、を更に備え、前記遊技制御手段は、前記持越手段が前記第 2 特定役を当籤役として持ち越している間は、前記第 1 特定役を当籤役として決定することがなく、また、前記持越手段が前記第 2 特定役を当籤役として持ち越している遊技において前記所定役を当籤役として決定した場合、前記図柄の変動が停止したときに前記所定の図柄の組合せが表示されないように前記複数のリールを制御することを特徴とする遊技機。

【0548】

[第 9 ～ 第 13 の遊技機]

10

また、このような遊技機では、出玉率（投入した遊技媒体に対する払い出された遊技媒体の割合）を定める複数段階の設定値（例えば、設定 1 ～ 設定 6）が設けられており、これら複数段階の設定値のうちのいずれかが設定され、運用されている。遊技者にとってみれば、出玉率の高い設定値（いわゆる高設定）の遊技機ほど多くの遊技媒体を得られる可能性が高まるため、遊技中に自身が遊技を行っている遊技機の設定値を把握することを望む。

【0549】

遊技者に対して設定値を示唆する工夫はこれまでいくつかなされており、例えば、特開 2004 - 337506 号公報には、内部当籤役として一般役及び特別役を有し、一般役が内部当籤する確率を全ての設定値で等しくする一方、特別役が内部当籤する確率が設定値によって異なるように構成し、特別役が内部当籤した場合に、所定の停止操作が行われると特別役に対応する図柄の組合せが停止表示される一方、所定の停止操作が行われないと一般役に対応する図柄の組合せが停止表示されるようにした遊技機が開示されている。

20

【0550】

ここで、遊技者側からすると設定値が示唆されることで、遊技台の選択に役立つのに対して、遊技店側からすると設定値の示唆は、遊技機の稼働の促進に貢献することを期待する。しかしながら、設定値を示唆するこれまでの工夫では、遊技機の稼働の促進への貢献が小さく、更なる改善が求められている。

【0551】

本発明は上記第 4 の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第 4 の目的は、稼働促進に貢献する設定示唆が可能な遊技機を提供することを目的とする。

30

【0552】

上記第 4 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 9 の遊技機を提供する。

【0553】

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路 9 1、スタートスイッチ 7 9）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の識別表示（例えば、リール 3 L、3 C、3 R に表示された図柄）を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール 3 L、3 C、3 R）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の役の中から所定の確率で当籤役を決定する役決定手段（例えば、主制御回路 9 1）と、前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路 9 1、ストップスイッチ基板 8 0）と、前記役決定手段により決定された当籤役と前記停止操作検出手段により検出された停止操作とに応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、主制御回路 9 1）と、前記可変表示手段の変動表示が停止されたときに特定の図柄の組合せ（例えば、「C \_\_ B B」の図柄組合せ）が表示されると、特定遊技状態（例えば、B B 遊技状態）を開始可能な特定遊技制御手段（例えば、主制御回路 9 1）と、電源の投入を検知する電源投入検知手段（例えば、電源装置 5 3、電源投入検知回路）と、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から、いずれかの設定値を設定する設定手段（例えば、設定用鍵型スイッチ 5 6）と、を備え、前記複数の役には、当籤役として決定されると前記特定の図柄

40

50

の組合せを表示可能な特定役（例えば、「F\_\_BB」）が含まれ、前記電源投入検知手段により前記電源の投入が検知されてから、前記特定遊技制御手段により１回目の前記特定遊技状態が開始されるまでの期間のうちの前記特定役が当籤役として決定された遊技（例えば、１回目の「F\_\_BB」の当籤時）において、前記停止操作検出手段が所定の停止操作（例えば、中段テンパイ）を検出すると、前記設定手段が設定した前記設定値を示唆する設定示唆演出を行うか決定可能な演出決定手段（例えば、主制御回路９１、副制御回路１０１）と、前記演出決定手段が前記設定示唆演出を行うと決定すると、前記設定示唆演出を行う演出実行手段（例えば、副制御回路１０１、スピーカ２０Ｌ、２０Ｒ）と更に備えることを特徴とする遊技機。

#### 【０５５４】

また、本発明に係る遊技機において、前記電源の切断を検知する電源切断検知手段（例えば、電源装置５３、電源断絶検知回路）と、前記電源の切断が検知されてから前記の投入が検知されるまでの電断期間を取得する電断期間取得手段（例えば、主制御回路９１、副制御回路１０１）と、を更に備え、前記演出決定手段は、前記電断期間取得手段が取得した前記電断期間が所定期間以上である場合の、前記電源の投入が検知されてから、前記特定遊技制御手段により１回目の前記特定遊技状態が開始されるまでの期間のうちの前記特定役が当籤役として決定された遊技において、前記停止操作検出手段が前記所定の停止操作を検出すると、前記設定示唆演出を行うと決定可能である一方で、前記電断期間取得手段が取得した前記電断期間が所定期間未満である場合は、前記電源の投入が検知されてから、前記特定遊技制御手段により１回目の前記特定遊技状態が開始されるまでの期間のうちの前記特定役が当籤役として決定された遊技において、前記停止操作検出手段が前記所定の停止操作を検出しても、前記設定示唆演出を行うと決定しないことを特徴とするこ

10

20

#### 【０５５５】

上記第４の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第１０の遊技機を提供する。

#### 【０５５６】

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路９１、スタートスイッチ７９）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の識別表示（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒに表示された図柄）を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の役の中から所定の確率で当籤役を決定する役決定手段（例えば、主制御回路９１）と、前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路９１、ストップスイッチ基板８０）と、前記役決定手段により決定された当籤役と前記停止操作検出手段により検出された停止操作とに応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、主制御回路９１）と、前記可変表示手段の変動表示が停止されたときに特定の図柄の組合せ（例えば、「C\_\_BB」の図柄組合せ）が表示されると、特定遊技状態（例えば、BB遊技状態）を開始可能な特定遊技制御手段（例えば、主制御回路９１）と、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から、いずれかの設定値を設定する設定手段（例えば、設定用鍵型スイッチ５６）と、を備え、前記複数の役には、当籤役として決定されると前記特定の図柄の組合せを表示可能な特定役（例えば、「F\_\_BB」）が含まれ、前記特定遊技制御手段により１回目の前記特定遊技状態が開始されるまでの特定状態未作動期間（例えば、１回目の「F\_\_BB」が当籤するまでの期間）のうちの前記特定役が当籤役として決定された遊技において、前記停止操作検出手段が所定の停止操作（例えば、中段テンパイ）を検出すると、前記設定手段が設定した前記設定値を示唆する設定示唆演出を行うか決定可能な演出決定手段（例えば、主制御回路９１、副制御回路１０１）と、前記演出決定手段が前記設定示唆演出を行うと決定すると、前記設定示唆演出を行う演出実行手段（例えば、副制御回路１０１、スピーカ２０Ｌ、２０Ｒ）と、更に備え、前記演出決定手段は、前記特定状態未作動期間において最初に前記特定役が当籤役として決定された遊技から所定回数の

30

40

50



遊技が行われるまでは、前記設定示唆演出を行うと決定可能である一方で、前記所定回数の遊技が行われた後は、前記停止操作検出手段が前記所定の停止操作を検出しても前記設定示唆演出を行うと決定しないことを特徴とする遊技機。

【0557】

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路91、スタートスイッチ79）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の識別表示（例えば、リール3L, 3C, 3Rに表示された図柄）を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の役の中から所定の確率で当籤役を決定する役決定手段（例えば、主制御回路91）と、前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路91、ストップスイッチ基板80）と、前記役決定手段により決定された当籤役と前記停止操作検出手段により検出された停止操作とに応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、主制御回路91）と、前記可変表示手段の変動表示が停止されたときに特定の図柄の組合せ（例えば、「C\_\_BB」の図柄組合せ）が表示されると、特定遊技状態（例えば、BB遊技状態）を開始可能な特定遊技制御手段（例えば、主制御回路91）と、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から、いずれかの設定値を設定する設定手段（例えば、設定用鍵型スイッチ56）と、を備え、前記複数の役には、当籤役として決定されると前記特定の図柄の組合せを表示可能な特定役（例えば、「F\_\_BB」）が含まれ、前記特定遊技制御手段により1回目の前記特定遊技状態が開始されるまでの特定状態未作動期間（例えば、1回目の「F\_\_BB」が当籤するまでの期間）のうちの前記特定役が当籤役として決定された遊技において、前記停止操作検出手段が所定の停止操作（例えば、中段テンパイ）を検出すると、前記設定手段が設定した前記設定値を示唆する設定示唆演出を行うか決定可能な演出決定手段（例えば、主制御回路91、副制御回路101）と、前記演出決定手段が前記設定示唆演出を行うと決定すると、前記設定示唆演出を行う演出実行手段（例えば、副制御回路101、スピーカ20L, 20R）と、前記特定役が当籤役として決定されると、その旨を遊技者に告知可能な告知手段（例えば、告知ランプ）と、更に備え、前記演出決定手段は、前記特定状態未作動期間において前記特定役が当籤役として決定された遊技のうち、前記告知手段が前記告知を行う前の遊技では、前記設定示唆演出を行うと決定可能である一方で、前記告知手段が前記告知を行った後の遊技では、前記停止操作検出手段が前記所定の停止操作を検出しても前記設定示唆演出を行うと決定しないことを特徴とする遊技機。

【0558】

上記第4の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第11の遊技機を提供する。

【0559】

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路91、スタートスイッチ79）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の識別表示（例えば、リール3L, 3C, 3Rに表示された図柄）を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の役の中から所定の確率で当籤役を決定する役決定手段（例えば、主制御回路91）と、前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路91、ストップスイッチ基板80）と、前記役決定手段により決定された当籤役と前記停止操作検出手段により検出された停止操作とに応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、主制御回路91）と、前記可変表示手段の変動表示が停止されたときに特定の図柄の組合せ（例えば、「C\_\_BB」の図柄組合せ）が表示されると、特定遊技状態（例えば、BB遊技状態）を開始可能な特定遊技制御手段（例えば、主制御回路91）と、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から、いずれかの設定値を設定する設定手段（例えば、設定用鍵型スイッチ56）と、を備え、前記複数の役には、当籤役として決定されると前記特定の図柄の

組合せを表示可能な特定役（例えば、「F \_\_ B B」）が含まれ、前記特定遊技制御手段により 1 回目の前記特定遊技状態が開始されるまでの期間（例えば、1 回目の「F \_\_ B B」が当籤するまでの期間）のうちの前記特定役が当籤役として決定された遊技において、前記停止操作検出手段が所定の停止操作（例えば、中段テンパイ）を検出すると、所定の確率で、前記設定手段が設定した前記設定値を示唆する設定示唆演出を行うと決定可能であり、前記停止操作検出手段が前記所定の停止操作とは異なる特定の停止操作（例えば、特定の押し順）を検出すると、前記所定の確率とは異なる特定の確率で、前記設定手段が設定した前記設定値を示唆する設定示唆演出を行うと決定可能な演出決定手段（例えば、主制御回路 9 1、副制御回路 1 0 1）と、前記演出決定手段が前記設定示唆演出を行うと決定すると、前記設定示唆演出を行う演出実行手段（例えば、副制御回路 1 0 1、スピーカ 2 0 L, 2 0 R）と更に備えることを特徴とする遊技機。

10

#### 【0560】

また、本発明に係る遊技機は、前記停止操作検出手段は、停止操作が所定のタイミングで行われると、前記所定の停止操作を検出し、停止操作が特定の順序で行われると、前記特定の停止操作を検出し、前記所定の確率と前記特定の確率とでは、前記所定の確率の方が高いことを特徴とすることとしてもよい。

#### 【0561】

上記第 4 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 1 2 の遊技機を提供する。

20

#### 【0562】

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路 9 1、スタートスイッチ 7 9）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の識別表示（例えば、リール 3 L, 3 C, 3 R に表示された図柄）を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール 3 L, 3 C, 3 R）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の役の中から所定の確率で当籤役を決定する役決定手段（例えば、主制御回路 9 1）と、前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路 9 1、ストップスイッチ基板 8 0）と、前記役決定手段により決定された当籤役と前記停止操作検出手段により検出された停止操作とに応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、主制御回路 9 1）と、前記可変表示手段の変動表示が停止されたときに特定の図柄の組合せ（例えば、「C \_\_ B B」の図柄組合せ）が表示されると、特定遊技状態（例えば、B B 遊技状態）を開始可能な特定遊技制御手段（例えば、主制御回路 9 1）と、遊技に用いる遊技用価値を貯留するクレジット手段（例えば、主制御回路 9 1）と、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から、いずれかの設定値を設定する設定手段（例えば、設定用鍵型スイッチ 5 6）と、を備え、前記複数の役には、当籤役として決定されると前記特定の図柄の組合せを表示可能な特定役（例えば、「F \_\_ B B」）が含まれ、前記特定遊技制御手段により 1 回目の前記特定遊技状態が開始されるまでの特定状態未作動期間（例えば、1 回目の「F \_\_ B B」が当籤するまでの期間）のうちの前記特定役が当籤役として決定された遊技において、前記停止操作検出手段が所定の停止操作（例えば、中段テンパイ）を検出すると、前記設定手段が設定した前記設定値を示唆する設定示唆演出を行うか決定可能な演出決定手段（例えば、主制御回路 9 1、副制御回路 1 0 1）と、前記演出決定手段が前記設定示唆演出を行うと決定すると、前記設定示唆演出を行う演出実行手段（例えば、副制御回路 1 0 1、スピーカ 2 0 L, 2 0 R）と、前記特定役が当籤役として決定されると、その旨を遊技者に告知可能な告知手段（例えば、告知ランプ）と、更に備え、前記演出決定手段は、前記特定状態未作動期間において前記特定役が当籤役として決定された遊技のうち、前記告知手段が前記告知を行う前の遊技では、前記設定示唆演出を行うと決定可能である一方で、前記告知手段が前記告知を行った後の遊技では、前記停止操作検出手段が前記所定の停止操作を検出しても前記設定示唆演出を行うと決定せず、前記告知手段は、前記特定役が当籤役として決定されている遊技において前記クレジット手段が貯留する前記遊技用価値が所定数量未満（例えば、0 枚）である場合、前記停止制御手段が前記可変表示

30

40

50

手段の変動表示を停止させると、前記特定役が当籤役として決定されていることを告知することを特徴とする遊技機。

【 0 5 6 3 】

上記第 4 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 1 3 の遊技機を提供する。

【 0 5 6 4 】

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路 9 1、スタートスイッチ 7 9）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の識別表示（例えば、リール 3 L、3 C、3 R に表示された図柄）を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール 3 L、3 C、3 R）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の役の中から所定の確率で当籤役を決定する役決定手段（例えば、主制御回路 9 1）と、前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路 9 1、ストップスイッチ基板 8 0）と、前記役決定手段により決定された当籤役と前記停止操作検出手段により検出された停止操作とに応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、主制御回路 9 1）と、前記可変表示手段の変動表示が停止されたときに特定の図柄の組合せ（例えば、「C \_\_ B B」の図柄組合せ）が表示されると、特定遊技状態（例えば、B B 遊技状態）を開始可能な特定遊技制御手段（例えば、主制御回路 9 1）と、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値の中から、いずれかの設定値を設定する設定手段（例えば、設定用鍵型スイッチ 5 6）と、を備え、前記複数の役には、当籤役として決定されると前記特定の図柄の組合せを表示可能な特定役（例えば、「F \_\_ B B」）が含まれ、前記特定役が当籤役として決定された遊技において、前記停止操作検出手段が所定の停止操作（例えば、中段テンパイ）を検出すると、前記設定手段が設定した前記設定値を示唆する設定示唆演出を行うか決定可能な演出決定手段（例えば、主制御回路 9 1、副制御回路 1 0 1）と、前記演出決定手段が前記設定示唆演出を行うと決定すると、前記設定示唆演出を行う演出実行手段（例えば、副制御回路 1 0 1、スピーカ 2 0 L、2 0 R）と、更に備え、前記演出決定手段は、前記特定遊技制御手段により 1 回目の前記特定遊技状態が開始されるまでの期間において、前記特定役が当籤役として決定された遊技に前記所定の停止操作が検出されると、第 1 の確率で前記設定示唆演出を行うと決定可能であり、また、1 回目の前記特定遊技状態が開始された後の期間において、前記特定役が当籤役として決定された遊技に前記所定の停止操作が検出されると、前記第 1 の確率よりも低い第 2 の確率で前記設定示唆演出を行うと決定可能であることを特徴とする遊技機。

【 0 5 6 5 】

[ 第 1 4 ~ 第 1 7 の遊技機 ]

また、従来、所定役が内部当籤役として決定される確率が高くなる所定役高確率状態を有する遊技機も知られており、例えば、特開 2 0 1 6 - 1 0 4 4 2 5 号公報には、再遊技の作動に係るリプレイ役の当籤確率が高くなる高確率再遊技状態（R T）を備えた遊技機が開示されている。このような遊技機によれば、ボーナス遊技以外の遊技の中にも遊技者にとって有利な状態が存在することになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 5 6 6 】

ここで、所定役高確率状態を有する従来の遊技機では、所定役高確率状態中にボーナス役が当籤すると、ボーナス役の当籤を契機に所定役高確率状態を終了させてしまうことが一般的であったが、近年では、ボーナス役が当籤しても所定役高確率状態を終了せず、所定役高確率状態がボーナス遊技を貫通して継続する遊技機も知られている。しかしながら、ボーナスにより所定役高確率状態が終了しないとすると、ボーナス遊技と所定役高確率状態とが同時に生じてしまい、遊技者が困惑してしまう恐れがあった。

【 0 5 6 7 】

本発明は上記第 5 の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第 5 の目的は、複数の遊技状態が同時に発生した場合であっても、遊技を円滑に進行可能な遊技機を提供することを目的とする。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 6 8 】

上記第 5 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 1 4 の遊技機を提供する。

## 【 0 5 6 9 】

複数の識別表示（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R に表示された図柄）を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R ）と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、を備える遊技機であって、所定の条件（例えば、R T 0 又は R T 3 中に R T 2 移行図柄が表示）を満たすと、所定の遊技状態（例えば、R T 2 ）を開始する所定状態開始手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、前記所定の遊技状態中に行われた遊技の回数を計数する計数手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、前記計数手段が計数した前記回数が所定回数（例えば、2 0 回）に達すると、前記所定の遊技状態を終了する所定状態終了手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、前記所定の遊技状態中に、前記計数手段が計数した前記回数を表示する表示カウンタ（例えば、液晶表示装置 1 1 ）と、特定の開始条件（例えば、「C \_ M B 」の図柄組合せの表示）を満たすと、特定の遊技状態（例えば、M B 遊技状態）を開始し、特定の終了条件（例えば、1 0 8 枚を超えるメダルが払い出される）を満たすと、前記特定の遊技状態を終了する特定状態制御手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、を備え、前記所定状態終了手段は、前記所定の遊技状態中に前記特定の遊技状態が開始又は終了した場合であっても、前記計数手段が計数した前記回数が前記所定回数に達するまでは、前記所定の遊技状態を終了することなく、前記計数手段は、前記特定の遊技状態中であっても前記所定の遊技状態中は、前記回数の計数を継続し、前記表示カウンタは、前記特定の遊技状態中であっても前記回数の表示を行うとともに、前記特定の遊技状態中に前記回数が前記所定回数に達すると、前記回数の表示に代えて特定の表示（例えば、「E X 」を表示）を行うことを特徴とする遊技機。

## 【 0 5 7 0 】

また、本発明に係る遊技機において、前記所定の遊技状態は、再遊技役が当籤役と決定される確率の高い高確率再遊技状態であり、前記特定の遊技状態は、遊技者にとって有利なボーナス状態であることを特徴とすることとしてもよい。

## 【 0 5 7 1 】

上記第 5 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 1 5 の遊技機を提供する。

## 【 0 5 7 2 】

遊技者による開始操作を検出する開始操作検出手段（例えば、主制御回路 9 1 、スタートスイッチ 7 9 ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の識別表示（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R に表示された図柄）を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R ）と、前記開始操作検出手段による開始操作の検出に応じて、複数の役の中から所定の確率で当籤役を決定する役決定手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、前記可変表示手段の変動表示を停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段（例えば、主制御回路 9 1 、ストップスイッチ基板 8 0 ）と、前記役決定手段により決定された当籤役と前記停止操作検出手段により検出された停止操作とに応じて、前記可変表示手段の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として、通常の遊技状態と、前記通常の遊技状態よりも再遊技役が当籤役と決定される確率の高い高確率再遊技状態（例えば、高 R T である R T 2 ）と、前記通常の遊技状態よりも遊技者にとって有利なボーナス状態（例えば、M B 遊技状態）と、を含む複数の遊技状態を有し、所定の条件（例えば、R T 0 又は R T 3 中に R T 2 移行図柄が表示）を満たすと、前記高確率再遊技状態を開始する所定状態開始手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、前記高確率再遊技状態中に行われた遊技の回数を計数する計数手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、前記計数手段が計数した前記回数が所定回数（例えば、2 0 回）に達すると、前記高確率再遊技状態を終了する所定状態終了手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、前記高確率再遊技状態中に、前記計数手段が

計数した前記回数を表示する表示カウンタ（例えば、液晶表示装置 11）と、変動表示が停止されたときにボーナス役に応じた表示結果（例えば、「C\_\_MB」の図柄組合せ）が表示されると、前記ボーナス状態を開始し、前記ボーナス状態の遊技期間が所定期間に達する（例えば、108枚を超えるメダルが払い出される）と、前記ボーナス状態を終了する特定状態制御手段（例えば、主制御回路 91）と、前記役決定手段が前記ボーナス役を当籤役として決定すると、当該ボーナス役に応じた表示結果が表示されるまで、当該ボーナス役を当籤役として持ち越す持越手段（例えば、主制御回路 91）と、を更に備え、前記所定状態終了手段は、前記高確率再遊技状態中に前記ボーナス状態が開始又は終了した場合であっても、前記計数手段が計数した前記回数が前記所定回数に達するまでは、前記所定の遊技状態を終了することなく、前記計数手段は、前記ボーナス状態中であっても前記高確率再遊技状態中は、前記回数の計数を継続し、前記表示カウンタは、前記ボーナス状態中に前記回数が前記所定回数に達すると特定の表示（例えば、「EX」を表示）を行い、前記役決定手段は、前記持越手段が前記ボーナス役を当籤役として持ち越している間は、持ち越している当該ボーナス役以外のボーナス役を新たに当籤役として決定することがなく、前記ボーナス状態が終了することになる前記所定期間に応じた遊技回数（例えば、10回）は、前記高確率再遊技状態が終了することになる前記所定回数よりも少ないことを特徴とする遊技機。

10

#### 【0573】

上記第5の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第16の遊技機を提供する。

20

#### 【0574】

複数の識別表示（例えば、リール 3L, 3C, 3R に表示された図柄）を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール 3L, 3C, 3R）と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路 91）と、遊技に関する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、液晶表示装置 11）と、を備える遊技機であって、所定の条件（例えば、RT0 又は RT3 中に RT2 移行図柄が表示）を満たすと、通常の遊技状態とは異なる所定の遊技状態（例えば、RT2）を開始する所定状態開始手段（例えば、主制御回路 91）と、前記所定の遊技状態中に行われた遊技の回数を計数する計数手段（例えば、主制御回路 91）と、前記計数手段が計数した前記回数が所定回数（例えば、20回）に達すると、前記所定の遊技状態を終了する所定状態終了手段（例えば、主制御回路 91）と、前記所定の遊技状態中に、前記計数手段が計数した前記回数を表示する表示カウンタ（例えば、液晶表示装置 11）と、特定の開始条件（例えば、「C\_\_MB」の図柄組合せの表示）を満たすと、特定の遊技状態（例えば、MB 遊技状態）を開始し、特定の終了条件（例えば、108枚を超えるメダルが払い出される）を満たすと、前記特定の遊技状態を終了する特定状態制御手段（例えば、主制御回路 91）と、を備え、前記所定状態終了手段は、前記所定の遊技状態中に前記特定の遊技状態が開始又は終了した場合であっても、前記計数手段が計数した前記回数が前記所定回数に達するまでは、前記所定の遊技状態を終了することなく、前記計数手段は、前記特定の遊技状態中であっても前記所定の遊技状態中は、前記回数の計数を継続し、前記表示カウンタは、前記特定の遊技状態中に前記回数が前記所定回数に達すると特定の表示（例えば、「EX」を表示）を行い、前記演出実行手段は、前記所定の遊技状態中は、所定の演出ステージを用いて前記演出を行い、前記通常の遊技状態中に開始した前記特定の遊技状態中は、前記所定の演出ステージとは異なる特定の演出ステージを用いて前記演出を行い、また、前記所定の遊技状態中に開始した前記特定の遊技状態中は、前記所定の演出ステージを用いて前記演出を行うことを特徴とする遊技機。

30

40

#### 【0575】

また、本発明に係る遊技機において、前記所定の遊技状態は、再遊技役が当籤役と決定される確率の高い高確率再遊技状態であり、前記特定の遊技状態は、遊技者にとって有利なボーナス状態であることを特徴とすることとしてもよい。

#### 【0576】

50

上記第 5 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 17 の遊技機を提供する。

【0577】

複数の識別表示（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R に表示された図柄）を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R ）と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、遊技に関する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、液晶表示装置 1 1 ）と、を備える遊技機であって、遊技を行う遊技状態として第 1 遊技状態（例えば、R T 0 又は R T 3 ）と、遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（例えば、R T 2 ）と、遊技者にとって不利な第 3 遊技状態（例えば、R T 1 ）と、を含む複数の遊技状態を有し、前記第 1 遊技状態において第 1 の条件（例えば、R T 2 移行図柄が表示）を満たすと、前記第 2 遊技状態を開始する第 1 制御手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、前記第 2 遊技状態中に行われた遊技の回数を計数する計数手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、前記計数手段が計数した前記回数が所定回数（例えば、20 回）に達すると、前記第 2 遊技状態を終了し、前記第 1 遊技状態を開始する第 2 制御手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、前記第 1 遊技状態において第 2 の条件（例えば、R T 1 移行図柄が表示）を満たすと、前記第 3 遊技状態を開始する第 3 制御手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、前記第 2 遊技状態中に、前記計数手段が計数した前記回数を表示する表示カウンタ（例えば、液晶表示装置 1 1 ）と、変動表示が停止されたときにボーナス役に応じた表示結果が表示されると、遊技者にとって有利なボーナス状態（例えば、M B 遊技状態）を開始し、前記ボーナス状態の遊技期間が所定期間（例えば、108 枚を超えるメダルが払い出されるまでの期間）に達すると、前記ボーナス状態を終了する特定状態制御手段（例えば、主制御回路 9 1 ）と、を備え、前記第 1 制御手段は、前記第 2 遊技状態中に前記ボーナス状態が開始又は終了した場合であっても、前記計数手段が計数した前記回数が前記所定回数に達するまでは、前記第 2 遊技状態を終了することなく、また、前記計数手段が計数した前記回数が前記所定回数に達した場合には、前記ボーナス状態中であっても前記第 2 遊技状態を終了し、前記第 1 遊技状態を開始し、前記計数手段は、前記ボーナス状態中であっても前記第 2 遊技状態中は、前記回数の計数を継続し、前記表示カウンタは、前記ボーナス状態中に前記回数が前記所定回数に達すると特定の表示を行い、前記演出実行手段は、前記第 1 遊技状態中は、第 1 の演出ステージを用いて前記演出を行うとともに、前記第 2 遊技状態中は、第 2 の演出ステージを用いて前記演出を行うが、前記第 2 遊技状態中に開始した前記ボーナス状態中に前記第 2 遊技状態が終了し前記第 1 遊技状態が開始した場合には、前記ボーナス状態が終了するまで前記第 2 の演出ステージを用いて前記演出を行い、前記ボーナス状態が終了した後に前記第 1 の演出ステージを用いて前記演出を行うことを特徴とする遊技機。

【0578】

[第 18 の遊技機]

また、このような遊技機では、遊技の進行に応じて様々な演出を行うことが一般的に行われており、例えば、特開 2016 - 104425 号公報には、映像を表示する表示装置（液晶ディスプレイ）を備え、遊技に関する演出を映像により行う遊技機が開示されている。

【0579】

このような遊技機によれば、表示装置に表示する映像により多様な演出を行うことができるが、単純に映像を表示するだけでは興趣に欠けるという問題があり、近年では、表示装置を用いた演出の制御に対して更なる改善が求められている。

【0580】

本発明は上記第 6 の課題を解決するためになされたものであり、本発明の第 6 の目的は、表示装置を用いて遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【0581】

上記第 6 の課題を解決するために、本発明では、以下のような構成の第 18 の遊技機を

提供する。

【0582】

複数の識別表示（例えば、リール3L, 3C, 3Rに表示された図柄）を変動及び停止表示することで遊技を進行する遊技機であって、遊技に関する演出を行う液晶表示装置（例えば、液晶表示装置11）と、前記液晶表示装置の表示を制御する制御手段（例えば、副制御回路101）と、所定の装飾画像が描かれ、前記液晶表示装置の表示面を前面から覆い隠す装飾シート（例えば、シート部材203）と、を備え、前記装飾シートには、前記液晶表示装置の表示面の一部を視認可能な領域（例えば、液晶用開口部211b）が設けられ、前記制御手段は、前記装飾シートの前記領域から視認される前記液晶表示装置の前記演出領域に、前記装飾シートに描かれた前記所定の装飾画像と一体性のある装飾画像を表示するとともに、所定の演出実行時には前記所定の装飾画像と一体性のある前記装飾画像の表示を中止し、当該所定の演出に応じた演出画像の表示が可能であることを特徴とする遊技機。

10

【0583】

また、本発明に係る遊技機において、前記装飾シートには、前記所定の装飾画像と一体性のある前記装飾画像を表示する前記液晶表示装置の第1演出領域を視認可能な第1領域（例えば、液晶用開口部211b）と、前記第1演出領域とは異なる第2演出領域を視認可能な第2領域（例えば、液晶用開口部211a）とが設けられ、前記制御手段は、前記第2演出領域に特定の演出画像を表示することで、それぞれの遊技における演出を実行することを特徴とすることとしてもよい。

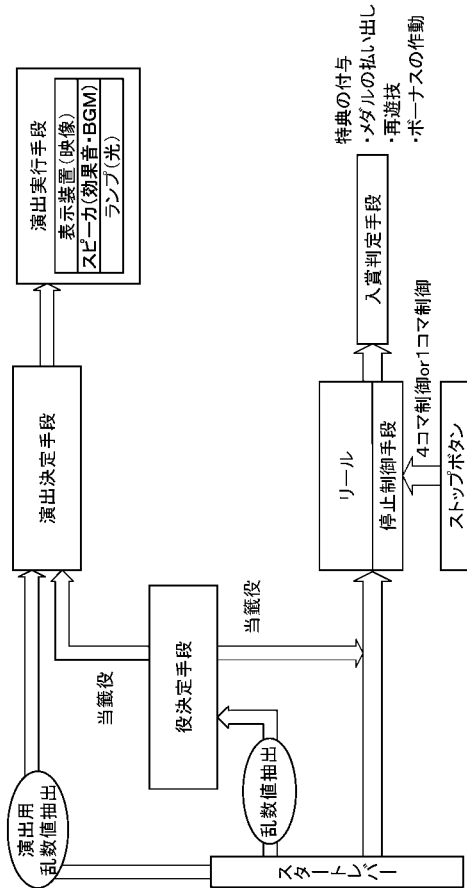
20

【符号の説明】

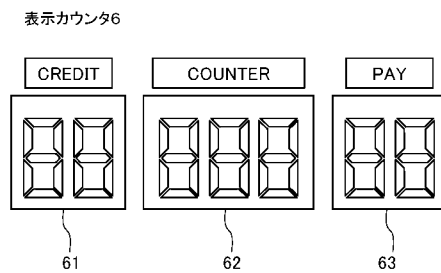
【0584】

1...パチスロ、3L, 3C, 3R...リール、4L, 4C, 4R...リール表示窓、17L, 17C, 17R...ストップボタン、91...主制御回路、101...副制御回路

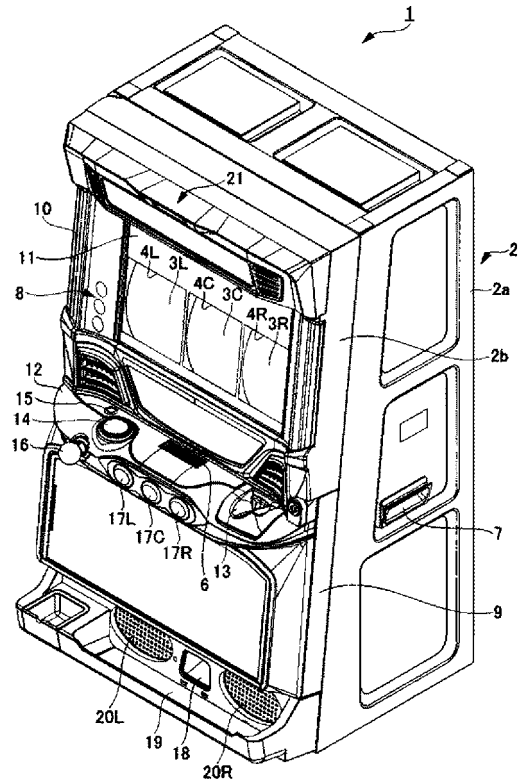
【図 1】



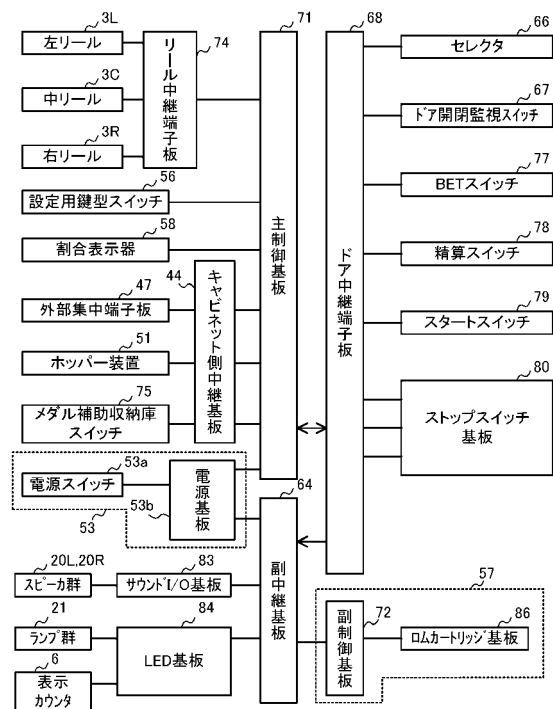
【図 3】



【図 2】

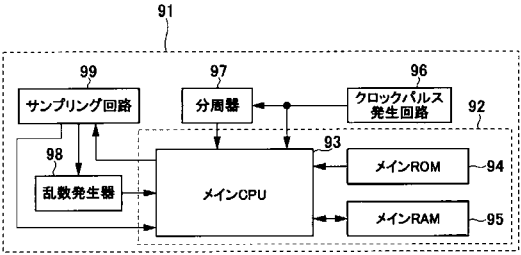


【図 4】

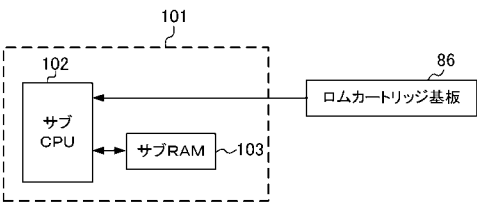




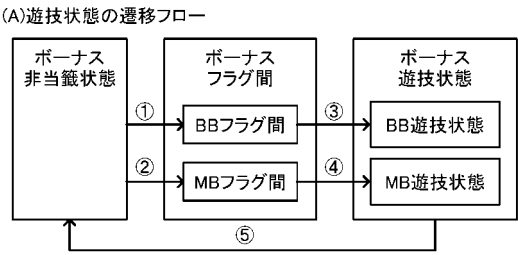
【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】



(B)移行条件

移行条件	内容
①	BB当籤
②	MB当籤
③	BB開始
④	MB開始
⑤	ボーナスの終了

【 図 8 】

図柄配置テーブル					
左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
5	ベル	5	ベル	5	歯車
4	スイカ	4	歯車	4	スイカ
3	歯車	3	ベル	3	ベル
2	スイカ	2	リプレイ	2	リプレイ
1	リプレイ	1	スイカ	1	白BAR
0	ベル	0	白BAR	0	ベル
20	白BAR	20	ベル	20	リプレイ
19	チェリー1	19	リプレイ	19	チェリー2
18	ブランク	18	チェリー1	18	スイカ
17	リプレイ	17	ベル	17	ベル
16	ベル	16	リプレイ	16	リプレイ
15	赤7	15	スイカ	15	黒BAR
14	リプレイ	14	赤7	14	ベル
13	ブランク	13	ベル	13	赤7
12	ベル	12	チェリー2	12	リプレイ
11	スイカ	11	リプレイ	11	スイカ
10	リプレイ	10	スイカ	10	ベル
9	黒BAR	9	ベル	9	ブランク
8	チェリー2	8	チェリー2	8	チェリー1
7	黒BAR	7	リプレイ	7	リプレイ
6	リプレイ	6	スイカ	6	ベル

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7	00000001
2	白BAR	00000010
3	黒BAR	00000011
4	歯車	00000100
5	スイカ	00000101
6	チェリー1	00000110
7	チェリー2	00000111
8	リプレイ	00001000
9	ベル	00001001
10	ブランク	00001011

【 図 9 】

図柄組合せテーブル							
データ (格納領域種別)	コンビネーション		名称	払出		内容	
				1or3BET	2BET		
0	6	赤7	赤7	C BB	0	0	BB
	7	赤7	赤7	C MB	0	0	MB
	5	リプレイ	リプレイ	C リプレイ	0	0	リプレイ
	4	ベル	ベル	C ベル	8	15	ベル
	3	赤7	スイカ	C スイカ 01	14	14	スイカ
	2	スイカ	スイカ	C スイカ 02	14	14	
	1	赤7	白BAR	C 特殊 01	1	1	ボーナス重複
	0	赤7	チェリー1	C 特殊 02	1	1	確定役
	7	歯車	歯車	C 歯車	14	14	BB重複確定役
	6	赤7	歯車	C BB中特殊 01	14	14	BB中増加倍
1	5	スイカ	歯車	C BB中特殊 02	14	14	
	4	チェリー1	赤7	C チェリー-01 01	2	2	
	3	チェリー1	スイカ	C チェリー-01 02	2	2	
	2	チェリー1	チェリー1	C チェリー-01 03	2	2	チェリー
	1	チェリー1	チェリー2	C チェリー-01 04	2	2	
	0	チェリー1	白BAR	C チェリー-01 05	2	2	
	7	チェリー2	ベル	C チェリー-02 01	2	2	
	6	チェリー2	ベル	C チェリー-02 02	2	2	
	5	チェリー2	赤7	C チェリー-03 01	2	2	
	4	チェリー2	赤7	C チェリー-03 02	2	2	チェリー
2	3	チェリー2	赤7	C チェリー-03 03	2	2	
	2	チェリー2	赤7	C チェリー-03 04	2	2	
	1	チェリー2	赤7	C チェリー-03 05	2	2	
	0	チェリー2	赤7	C チェリー-03 06	2	2	
	7	チェリー2	赤7	C チェリー-03 07	2	2	
	6	チェリー2	赤7	C チェリー-03 08	2	2	
	5	チェリー2	赤7	C チェリー-03 09	2	2	
	4	チェリー2	スイカ	C チェリー-03 10	2	2	チェリー
	3	チェリー2	スイカ	C チェリー-03 11	2	2	
	2	チェリー2	スイカ	C チェリー-03 12	2	2	
3	1	チェリー2	スイカ	C チェリー-03 13	2	2	
	0	チェリー2	スイカ	C チェリー-03 14	2	2	
	7	チェリー2	スイカ	C チェリー-03 15	2	2	
	6	チェリー2	スイカ	C チェリー-03 16	2	2	
	5	チェリー2	スイカ	C チェリー-03 17	2	2	
	4	チェリー2	スイカ	C チェリー-03 18	2	2	チェリー
	3	チェリー2	チェリー1	C チェリー-03 19	2	2	
	2	チェリー2	チェリー1	C チェリー-03 20	2	2	
	1	チェリー2	チェリー1	C チェリー-03 21	2	2	
	0	チェリー2	チェリー1	C チェリー-03 22	2	2	
4	7	チェリー2	チェリー1	C チェリー-03 23	2	2	
	6	チェリー2	チェリー1	C チェリー-03 24	2	2	
	5	チェリー2	チェリー1	C チェリー-03 25	2	2	
	4	チェリー2	チェリー1	C チェリー-03 26	2	2	チェリー
	3	チェリー2	チェリー1	C チェリー-03 27	2	2	
	2	チェリー2	チェリー2	C チェリー-03 28	2	2	
	1	チェリー2	チェリー2	C チェリー-03 29	2	2	
	0	チェリー2	チェリー2	C チェリー-03 30	2	2	
	7	チェリー2	チェリー2	C チェリー-03 31	2	2	
	6	チェリー2	チェリー2	C チェリー-03 32	2	2	
5	5	チェリー2	チェリー2	C チェリー-03 33	2	2	
	4	チェリー2	チェリー2	C チェリー-03 34	2	2	チェリー
	3	チェリー2	チェリー2	C チェリー-03 35	2	2	
	2	チェリー2	チェリー2	C チェリー-03 36	2	2	
	1	チェリー2	白BAR	C チェリー-03 37	2	2	
	0	チェリー2	白BAR	C チェリー-03 38	2	2	
	7	チェリー2	チェリー2	C チェリー-03 39	2	2	
	6	チェリー2	チェリー2	C チェリー-03 40	2	2	
	5	チェリー2	チェリー2	C チェリー-03 41	2	2	
	4	チェリー2	チェリー2	C チェリー-03 42	2	2	チェリー

## 【 図 1 0 】

図柄組合せテーブル					払出		内容	
データ (格納領域様式)	コンビネーション		名称		1or3BET	2BET		
7	7	チェリ-2	白BAR	リプレイ	C.チェリ-03.39	2	2	チェリー
	6	チェリ-2	白BAR	ベル	C.チェリ-03.40	2	2	
	5	チェリ-2	白BAR	スィカ	C.チェリ-03.41	2	2	
	4	チェリ-2	白BAR	チェリ-2	C.チェリ-03.42	2	2	
	3	チェリ-2	白BAR	フランク	C.チェリ-03.43	2	2	
	2	チェリ-2	白BAR	番車	C.チェリ-03.44	2	2	
	1	チェリ-2	白BAR	白BAR	C.チェリ-03.45	2	2	
8	0	チェリ-2	番車	白BAR	C.チェリ-04	2	2	チェリー
	7	チェリ-2	赤7	チェリ-1	C.チェリ-05.01	2	2	
	6	チェリ-2	リプレイ	チェリ-1	C.チェリ-05.02	2	2	
	5	チェリ-2	スィカ	チェリ-1	C.チェリ-05.03	2	2	
	4	チェリ-2	チェリ-1	チェリ-1	C.チェリ-05.04	2	2	
	3	チェリ-2	チェリ-2	チェリ-1	C.チェリ-05.05	2	2	
	2	チェリ-2	番車	チェリ-1	C.チェリ-05.06	2	2	
9	1	チェリ-2	白BAR	チェリ-1	C.チェリ-05.07	2	2	チェリー
	0	チェリ-1	リプレイ	ANY	C.チェリ-06.01	2	15	
	7	チェリ-1	ベル	ANY	C.チェリ-06.02	2	15	
	6	チェリ-2	ベル	黒BAR	C.チェリ-07.01	2	15	
	5	チェリ-2	ベル	リプレイ	C.チェリ-07.02	2	15	
	4	チェリ-2	ベル	スィカ	C.チェリ-07.03	2	15	
	3	チェリ-2	ベル	チェリ-1	C.チェリ-07.04	2	15	
10	2	チェリ-2	ベル	チェリ-2	C.チェリ-07.05	2	15	チェリー
	1	チェリ-2	ベル	番車	C.チェリ-07.06	2	15	
	0	チェリ-2	ベル	白BAR	C.チェリ-07.07	2	15	
	7	チェリ-2	リプレイ	赤7	C.チェリ-08.01	2	15	
	6	チェリ-2	リプレイ	黒BAR	C.チェリ-08.02	2	15	
	5	チェリ-2	リプレイ	リプレイ	C.チェリ-08.03	2	15	
	4	チェリ-2	リプレイ	ベル	C.チェリ-08.04	2	15	
11	3	チェリ-2	リプレイ	スィカ	C.チェリ-08.05	2	15	チェリー
	2	チェリ-2	リプレイ	チェリ-2	C.チェリ-08.06	2	15	
	1	チェリ-2	リプレイ	フランク	C.チェリ-08.07	2	15	
	0	チェリ-2	リプレイ	番車	C.チェリ-08.08	2	15	
	7	チェリ-2	リプレイ	白BAR	C.チェリ-08.09	2	15	
	6	チェリ-1	番車	ANY	C.チェリ-09	2	14	
	5	チェリ-2	番車	赤7	C.チェリ-10.01	2	14	
12	4	チェリ-2	番車	黒BAR	C.チェリ-10.02	2	14	チェリー
	3	チェリ-2	番車	リプレイ	C.チェリ-10.03	2	14	
	2	チェリ-2	番車	ベル	C.チェリ-10.04	2	14	
	1	チェリ-2	番車	スィカ	C.チェリ-10.05	2	14	
	0	チェリ-2	番車	チェリ-2	C.チェリ-10.06	2	14	
	7	チェリ-2	番車	フランク	C.チェリ-10.07	2	14	
	6	チェリ-2	番車	番車	C.チェリ-10.08	2	14	
13	5	チェリ-2	ベル	ベル	C.チェリ-11	6	6	チェリー
	4							
	3							
	2							
	1							
	0							
	0							

## 【 図 1 1 】

No.	略称	通常時					
		3BET			1BET		
		設定1	***	設定6	設定1	***	設定6
1	はずれ	46372	***	45276	52770	***	52770
2	Fリプレイ	8978	***	8978	8978	***	8978
3	Fベル	6934	***	7717	0	***	0
4	Fスイング	850	***	934	1	***	1
5	Fチェリー-A	1270	***	1487	1	***	1
6	Fチェリー-B	746	***	647	1	***	1
7	F 特殊役A	0	***	0	0	***	0
8	F 特殊役B	0	***	0	0	***	0
9	F 特殊役C	0	***	0	0	***	0
10	F 違特殊役	0	***	0	0	***	0
11	F 2枚掛け役A	0	***	0	0	***	0
12	F 2枚掛け役B	0	***	0	0	***	0
13	F 1枚掛け役	0	***	0	3624	***	3624
14	F MB	7	***	10	0	***	0
15	F MB + F ベル	2	***	2	0	***	0
16	F MB + F チェリー-A	14	***	20	0	***	0
17	F MB + F チェリー-B	11	***	14	0	***	0
18	F MB + F 特殊役A	41	***	53	0	***	0
19	F MB + F 特殊役B	18	***	23	0	***	0
20	F MB + F 特殊役C	28	***	42	160	***	160
21	F BB	14	***	18	0	***	0
22	F BB + F ベル	4	***	6	0	***	0
23	F BB + F スイング	3	***	8	0	***	0
24	F BB + F チェリー-A	26	***	33	0	***	0
25	F BB + F チェリー-B	23	***	29	0	***	0
26	F BB + F 特殊役A	89	***	109	0	***	0
27	F BB + F 特殊役B	36	***	45	0	***	0
28	F BB + F 特殊役C	65	***	80	0	***	0
29	F BB + F 違特殊役	5	***	5	1	***	1

(B) 内部抽籤テーブル		BBフラグ開用					
No.	略称	3BET			1BET		
		設定1	...	設定6	設定1	...	設定6
1	はずれ	46393	...	45304	52770	...	52770
2	フルプレイ	8978	...	8978	8978	...	8978
3	Fヘル	6940	...	7725	0	...	0
4	Fスイ	853	...	942	1	...	1
5	FチェルA	1310	...	1540	1	...	1
6	FチェルB	780	...	890	1	...	1
7	F特殊役A	130	...	162	0	...	0
8	F特殊役B	54	...	68	0	...	0
9	F特殊役C	93	...	122	160	...	160
10	F強特殊役	5	...	5	1	...	1
11	F2枚掛け役A	0	...	0	0	...	0
12	F2枚掛け役B	0	...	0	0	...	0
13	F1枚掛け役	0	...	0	3624	...	3624

※ 持ち越している「BB」も当籤

【 図 1 2 】

No.	略称	MBフラグ間用					
		3BET			1BET		
		設定1	...	設定6	設定1	...	設定6
1	はずれ	46393	...	45304	52770	...	52770
2	Fリプレイ	8978	...	8978	8978	...	8978
3	Fヘル	6940	...	7725	0	...	0
4	Fス仇	853	...	942	1	...	1
5	FチェリA	1310	...	1540	1	...	1
6	FチェリB	780	...	690	1	...	1
7	F特殊役A	130	...	162	0	...	0
8	F特殊役B	54	...	68	0	...	0
9	F特殊役C	93	...	122	160	...	180
10	F強特殊役	5	...	5	1	...	1
11	F 2枚掛け役A	0	...	0	0	...	0
12	F 2枚掛け役B	0	...	0	0	...	0
13	F 1枚掛け役	0	...	0	3624	...	3624

※ 持ち越している「MB」も当籤

(D) 内部抽籤テーブル		BB中用		
No.	略称	2BET		
		設定1	・・・	設定6
1	はずれ	0	・・・	0
2	Fリプレイ	0	・・・	0
3	Fヘル	0	・・・	0
4	Fスリ	0	・・・	0
5	Fチェリ-A	0	・・・	0
6	Fチェリ-B	0	・・・	0
7	F特殊役A	0	・・・	0
8	F特殊役B	0	・・・	0
9	F特殊役C	0	・・・	0
10	F達特殊役	0	・・・	0
11	F2枚掛け役A	57828	・・・	58581
12	F2枚掛け役B	7710	・・・	6955
13	F1枚掛け役	0	・・・	0

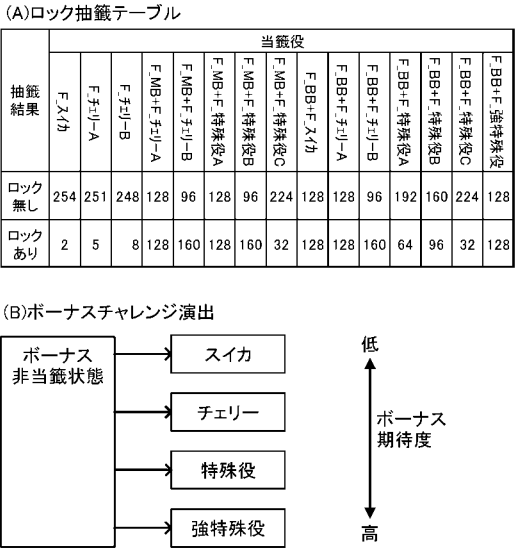
(E) 内部抽籤テーブル				
No.	略称	MB中用		
		2BET		
		設定1	...	設定6
1	はずれ	65536	...	65536

※ 内部抽籤に関係なく、全ての小役に当籤

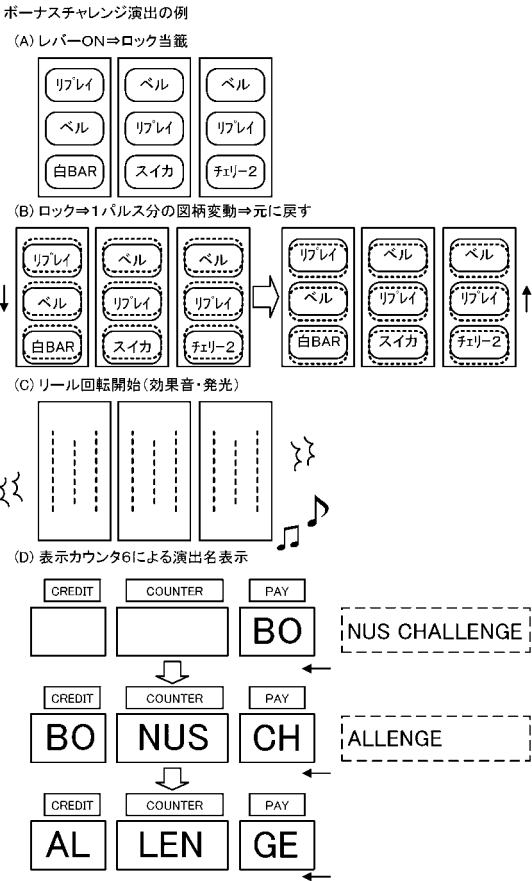
[illegible]

図柄組合せ

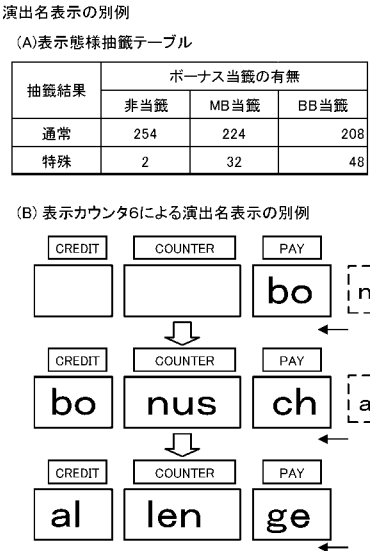
【 図 1 4 】



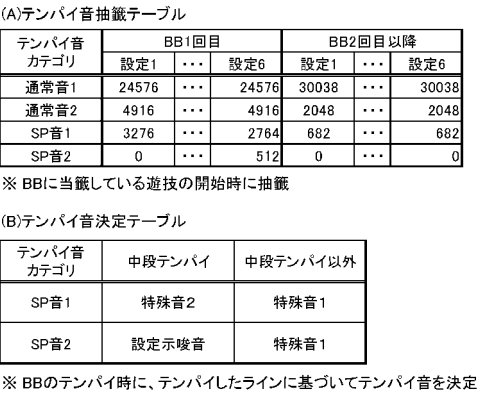
【 図 1 5 】



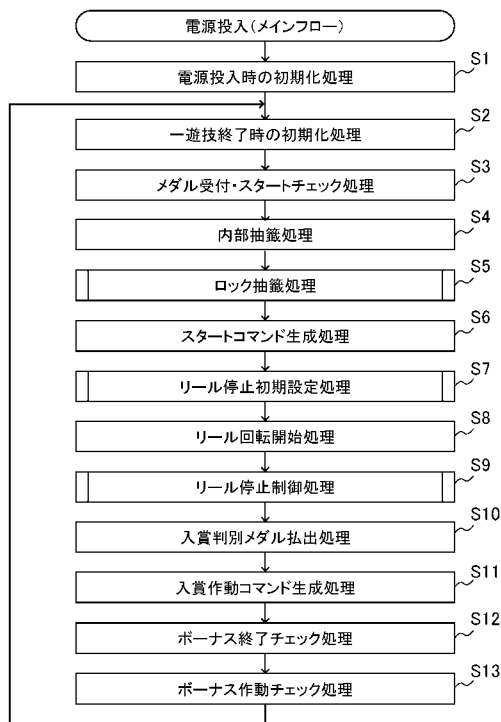
【 図 1 6 】



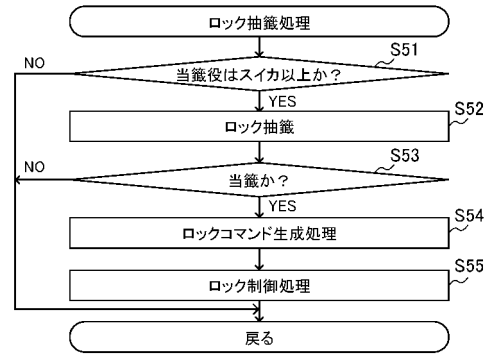
【 図 1 7 】



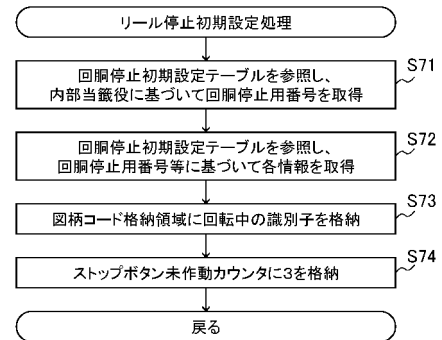
【図 18】



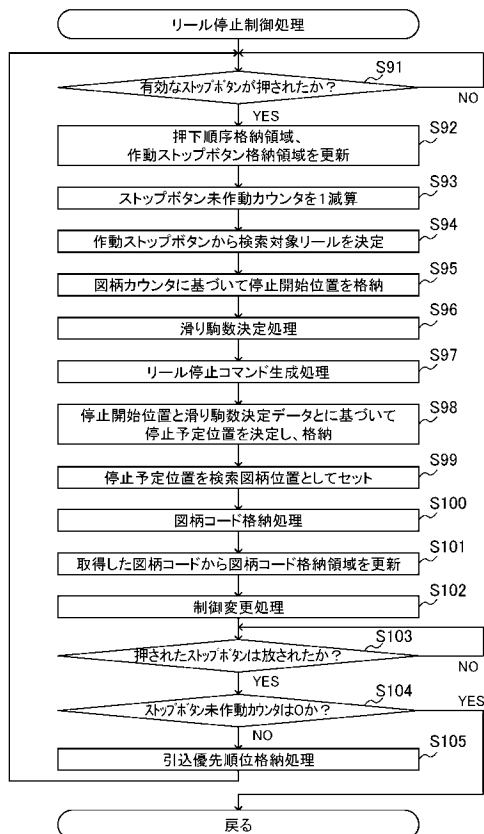
【図 19】



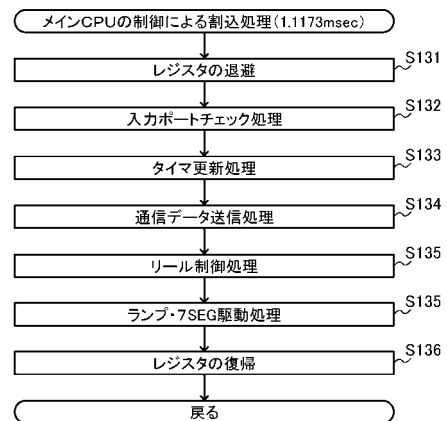
【図 20】



【図 21】

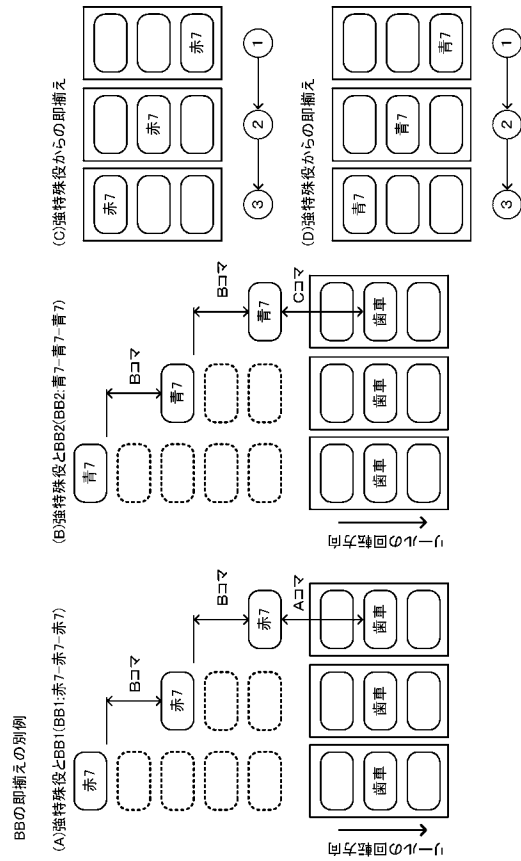


【図 22】

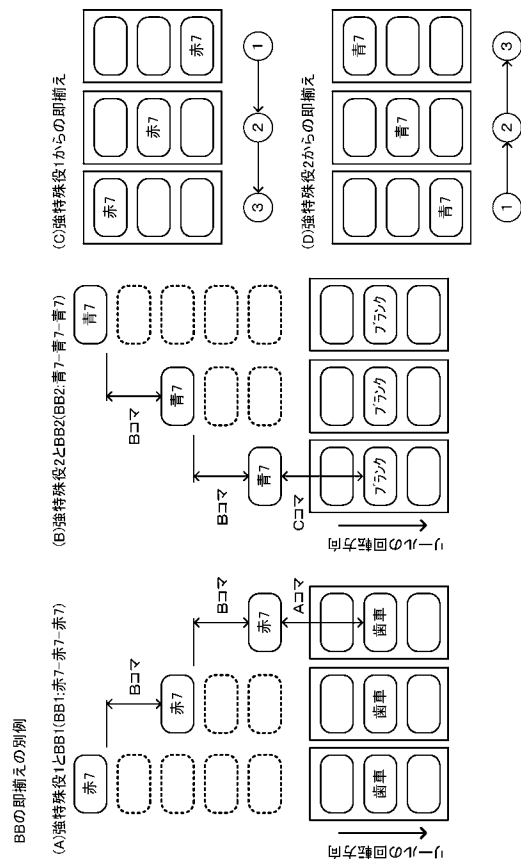




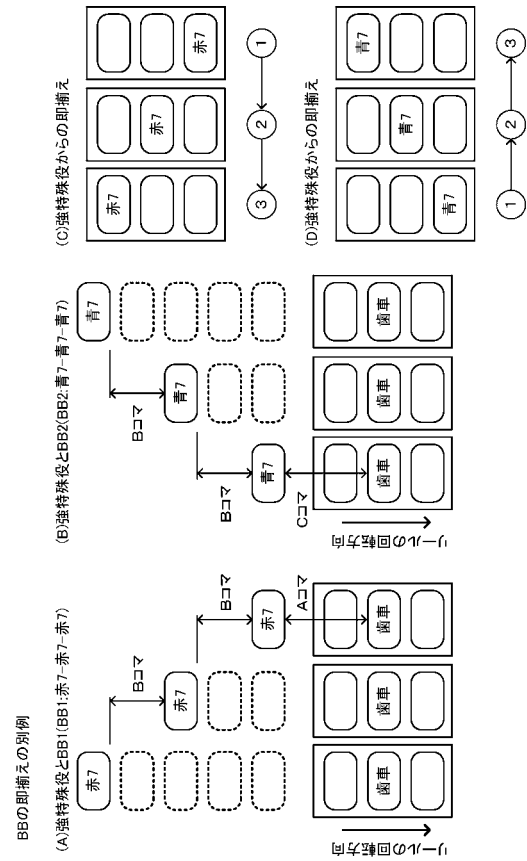
【図 27】



【図 29】



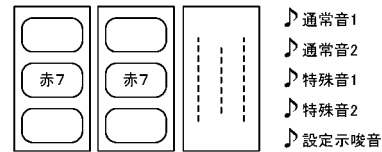
【図 28】



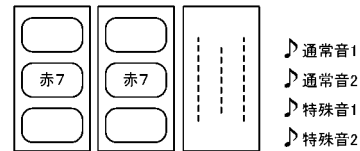
【図 30】

BBテンパイ時のテンパイ音

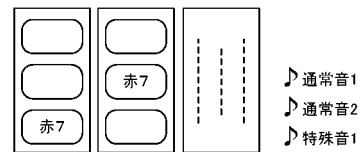
(A) 初回BB当籤時の中段テンパイ時



(B) 2回目以降のBB当籤時の中段テンパイ時



(C) 中段以外テンパイ時



【図 3 1】

BBテンパイ時のテンパイ音の別例

(A)設定示唆音の出力例

条件	設定示唆音
初回	あり
2回目以降	なし
中段テンパイ	あり
中段以外テンパイ	なし

(B)設定示唆音の出力の別例1、2

条件	設定示唆音
初回	高確率
2回目以降	低確率
中段テンパイ	高確率
逆押しテンパイ	低確率
その他	なし

※ 確率の高低は比較上のもの

(C)設定示唆音の出力の別例3

条件	設定示唆音
ゲーム数消化前	あり
ゲーム数消化後	なし

条件	設定示唆音
ゲーム数消化前	高確率
ゲーム数消化後	低確率

※ 確率の高低は比較上のもの

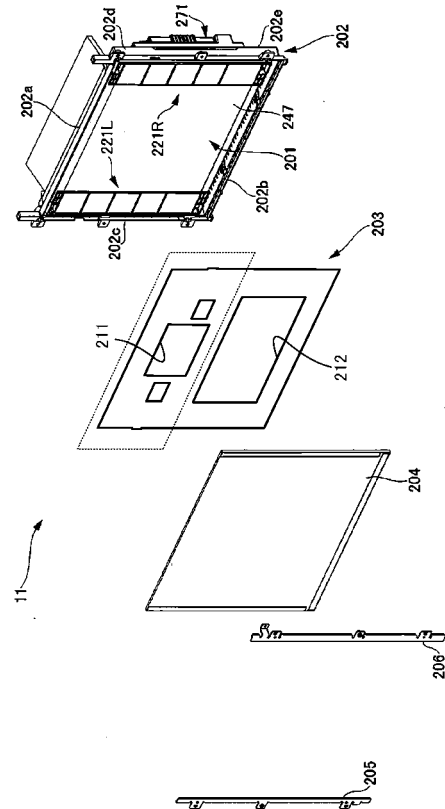
(D)設定示唆音の出力の別例4

条件	設定示唆音
告知ランプ点灯前	あり
告知ランプ点灯後	なし

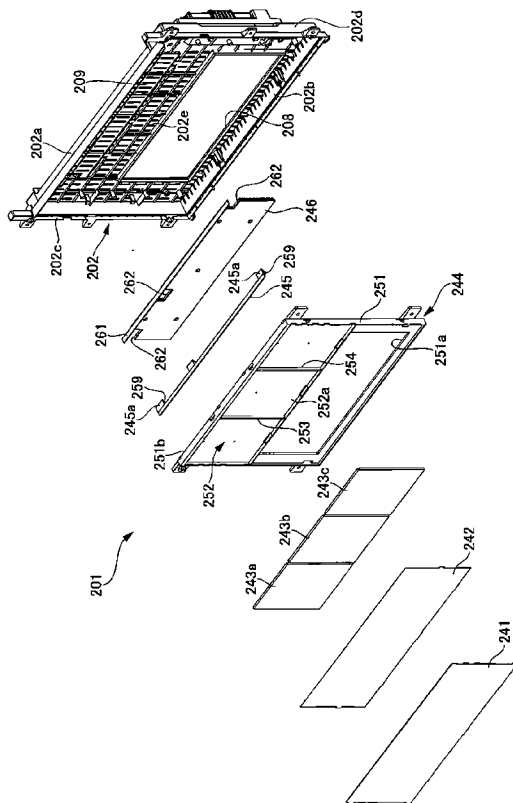
条件	設定示唆音
告知ランプ点灯前	高確率
告知ランプ点灯後	低確率

※ 確率の高低は比較上のもの

【図 3 2】

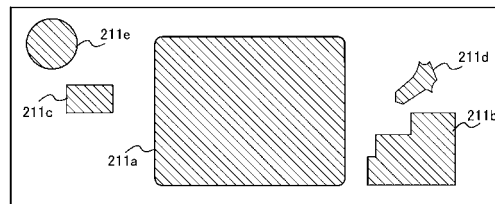


【図 3 3】

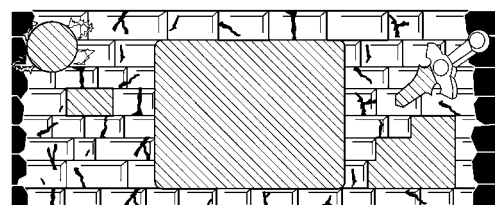


【図 3 4】

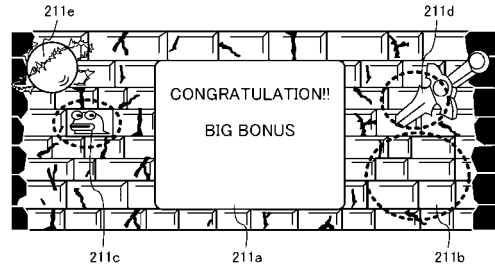
(A)シート部材203(開口部211)



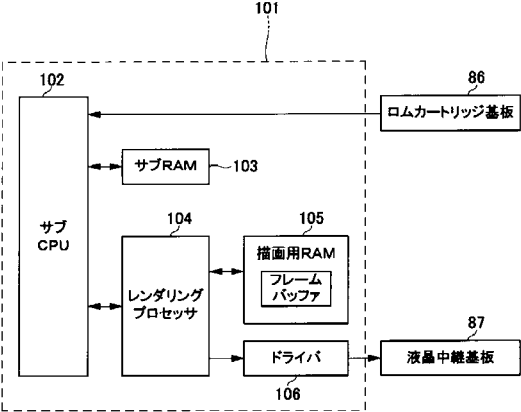
(B)シート部材203のデザイン



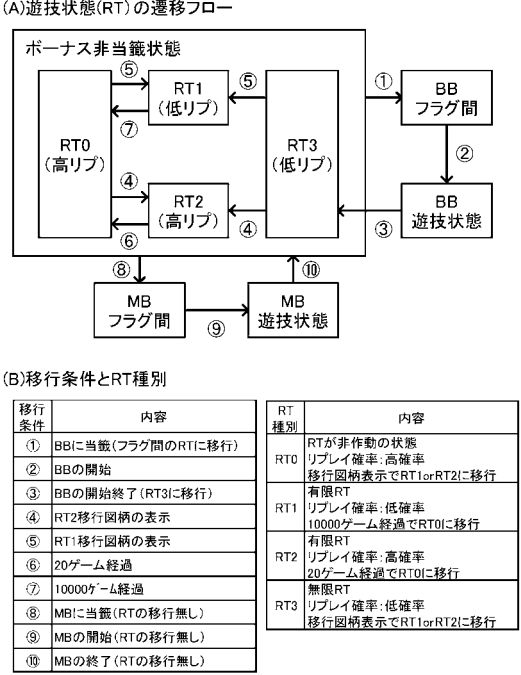
(C)液晶表示装置11の表示例



【図 3 5】



【図 3 6】



【図 3 7】

MBとRT状態		A-1		A-2		A-3		A-4		A-5	
		MBの状態	MB非当籤	MB当籤	MB当籤	MB開始	MB開始	MB終了	MB非当籤	MB非当籤	MB非当籤
パターン A	RT状態	RT0	RT0	RT0	RT0	RT0	RT0	RT0	RT0	RT0	RT0
	RT遊技数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
パターン B		MBの状態	MB非当籤	MB当籤	MB当籤	MB開始	MB開始	MB終了	MB非当籤	MB非当籤	MB非当籤
		RT3	RT3	RT3	RT3	RT3	RT3	RT3	RT3	RT3	RT3
パターン C	RT状態	RT0	RT0	RT0	RT0	RT0	RT0	RT0	RT0	RT0	RT0
	RT遊技数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

※ RT3中も同様に、MBフラグ間中にRT移行図柄が表示されてもRT状態は移行しない

【図 3 8】

MBとRT状態		D-1		D-2		D-3		D-4		D-5		D-6		D-7	
		MBの状態	MB非当籤	MB当籤	MB当籤	MB開始	MB開始	MB中	MB中	MB中	MB中	MB終了	MB終了	MB非当籤	MB非当籤
パターン D	RT状態	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2
	RT遊技数	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
パターン E		MBの状態	MB非当籤	MB当籤	MB当籤	MB開始	MB開始	MB中	MB中	MB中	MB中	MB終了	MB終了	MB非当籤	MB非当籤
		RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2
パターン E	RT状態	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2
	RT遊技数	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
パターン F		MBの状態	MB非当籤	MB当籤	MB当籤	MB開始	MB開始	MB中	MB中	MB中	MB中	MB終了	MB終了	MB非当籤	MB非当籤
		RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2
パターン F	RT状態	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2	RT2
	RT遊技数	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

※ RT1中も同様(パターンD~F)



【図 3 9】

図柄配置テーブル

左リール		中リール		右リール	
図柄位置	図柄	図柄位置	図柄	図柄位置	図柄
5	リプレイ	5	チェリーA	5	ダイアA
4	ダイアA	4	リプレイ	4	BAR
3	赤7B	3	ドラゴン	3	赤7A
2	ドラゴン	2	赤7A	2	ドラゴン
1	赤7A	1	チェリーB	1	リプレイ
0	リプレイ	0	リプレイ	0	ダイアA
20	ドラゴン	20	ドラゴン	20	チェリーB
19	リプレイ	19	ダイアB	19	ドラゴン
18	ダイアA	18	チェリーA	18	リプレイ
17	リプレイ	17	リプレイ	17	ダイアA
16	チェリーA	16	ドラゴン	16	白7
15	ドラゴン	15	チェリーB	15	ドラゴン
14	リプレイ	14	白7	14	リプレイ
13	BAR	13	リプレイ	13	ダイアA
12	ダイアA	12	ドラゴン	12	チェリーA
11	ドラゴン	11	ダイアA	11	ドラゴン
10	リプレイ	10	BAR	10	リプレイ
9	ダイアA	9	チェリーB	9	ダイアA
8	白7	8	リプレイ	8	チェリーB
7	チェリーB	7	ドラゴン	7	ドラゴン
6	ドラゴン	6	ダイアA	6	リプレイ

リールの回転方向 ↓

※図柄コード

図柄コード	内容	
	図柄	データ
1	赤7A	00000001
2	赤7B	00000010
3	白7	00000011
4	BAR	00000100
5	チェリーA	00000101
6	チェリーB	00000110
7	ダイアA	00000111
8	ダイアB	00001000
9	ドラゴン	00001001
10	リプレイ	00001011

【図 4 1】

(A) 内部抽籤テーブル

No.	略称	通常時					
		RT0用(3BET)			RT1用(3BET)		
		設定1	...	設定6	設定1	...	設定6
0はすれ		16925	...	16006	45505	...	45245
1 F.リフ1		4266	...	4341	7594	...	7589
2 F.リフ2		8531	...	8681	1310	...	1310
3 F.リフ3		24687	...	25116	0	...	0
4 F.ドラゴン		8228	...	8372	8228	...	8372
5 F.ダイヤモンド1		771	...	786	771	...	786
6 F.ダイヤモンド2		380	...	422	380	...	422
7 F.チェリーA		1361	...	1384	1361	...	1384
8 F.チェリーB		0	...	0	0	...	0
9 F.特殊役A		0	...	0	0	...	0
10 F.特殊役B		0	...	0	0	...	0
11 F.特殊役C		0	...	0	0	...	0
12 F.特殊役D		0	...	0	0	...	0
13 F.BB中役A		0	...	0	0	...	0
14 F.BB中役B		0	...	0	0	...	0
15 F.BB1 + F.リフ1		5	...	5	5	...	5
16 F.BB1 + F.リフ2		18	...	19	18	...	19
17 F.BB1 + F.ドラゴン		11	...	11	11	...	11
18 F.BB1 + F.ダイヤモンドA		2	...	3	2	...	3
19 F.BB1 + F.ダイヤモンドB		17	...	18	17	...	18
20 F.BB1 + F.チェリーA		12	...	12	12	...	12
21 F.BB1 + F.チェリーB		8	...	12	8	...	12
22 F.BB1 + F.特殊役A		7	...	7	7	...	7
23 F.BB1 + F.特殊役B		5	...	5	5	...	5
24 F.BB1 + F.特殊役C		18	...	19	18	...	19
25 F.BB1 + F.特殊役D		14	...	15	14	...	15
26 F.BB2 + F.リフ1		5	...	5	5	...	5
27 F.BB2 + F.リフ2		12	...	12	12	...	12
28 F.BB2 + F.ドラゴン		11	...	11	11	...	11
29 F.BB2 + F.ダイヤモンド1		12	...	13	12	...	13
30 F.BB2 + F.ダイヤモンド2		2	...	3	2	...	3
31 F.BB2 + F.特殊役A		18	...	19	18	...	19
32 F.BB2 + F.特殊役B		5	...	5	5	...	5
33 F.BB2 + F.特殊役C		7	...	7	7	...	7
34 F.BB2 + F.特殊役D		14	...	16	14	...	18
35 F.MB + F.リフ1		10	...	10	10	...	10
36 F.MB + F.リフ2		24	...	28	24	...	28
37 F.MB + F.ドラゴン		18	...	19	18	...	19
38 F.MB + F.ダイヤモンド1		11	...	14	11	...	14
39 F.MB + F.ダイヤモンド2		15	...	19	15	...	19
40 F.MB + F.チェリーA		17	...	24	17	...	24
41 F.MB + F.特殊役A		20	...	22	20	...	22
42 F.MB + F.特殊役B		8	...	8	8	...	8
43 F.MB + F.特殊役C		20	...	22	20	...	22
44 F.MB + F.特殊役D		23	...	26	23	...	26
45 F.BB1		5	...	5	5	...	5
46 F.BB2		5	...	5	5	...	5
47 F.MB		8	...	9	8	...	9

【図 4 0】

図柄組合せテーブル

データ (給額領域種別)	コンビネーション			名称		払出		内容
						2BET	3BET	
0	7	赤7A	赤7A	赤7A	C.BB1	0	0	BB1
	6	赤7B	赤7A	BARA	C.BB2A	0	0	BB2
	5	白7	白7	白7	C.BB2B	0	0	
	4	BAR	BAR	BARA	C.MB	0	0	MB
	3	リプレイ	リプレイ	リプレイ	C.RT2移行リフ	0	0	リプレイ (RT2移行図柄)
	2	チェリーB	白7	白7	C.制御リフ1	0	0	制御用リプレイ
	1	チェリーB	白7	赤7A	C.制御リフ2	0	0	
	0	ドラゴン	ドラゴン	ドラゴン	C.ドラゴン	12	7	7枚役 (RT1移行図柄)
	7	ダイアA	ダイアA	ダイアA	C.ダイヤモンド01	12	12	12枚役
	6	ダイアA	ダイアB	ダイアA	C.ダイヤモンド02	12	12	
1	5	チェリーB	BAR	ANY	C.白チェリーA.01	12	4	チェリー
	4	チェリーB	ドラゴン	ANY	C.白チェリーA.02	12	4	
	3	チェリーB	チェリーA	ANY	C.白チェリーA.03	12	4	
	2	チェリーA	赤7A	ANY	C.黒チェリーA.01	12	1	
	1	チェリーA	BAR	ANY	C.黒チェリーA.02	12	1	
	0	チェリーA	リプレイ	ANY	C.黒チェリーA.03	12	1	チェリー
	7	チェリーA	ドラゴン	赤7	C.黒チェリーA.04	12	1	
	6	チェリーA	ダイアA	ブラック	C.黒チェリーA.05	12	1	
	5	チェリーA	ダイアB	赤7	C.黒チェリーA.06	12	1	
	4	チェリーA	チェリーB	黒BAR	C.黒チェリーA.07	12	1	
2	3	チェリーA	チェリーA	リプレイ	C.黒チェリーB.08	12	1	チェリー
	2	チェリーA	ANY	白7	C.黒チェリーB.01	12	1	
	1	チェリーA	ANY	BARA	C.黒チェリーB.02	12	1	
	0	チェリーA	ANY	リプレイ	C.黒チェリーB.03	12	1	
	7	チェリーA	ANY	ダイアA	C.黒チェリーB.04	12	1	チェリー
	6	チェリーA	ANY	チェリーB	C.黒チェリーB.05	12	1	
	5	チェリーA	ANY	チェリーA	C.黒チェリーB.06	12	1	
	4	赤7B	ダイアB	赤7A	C.制御役A	12	1	
	3	赤7A	ダイアB	チェリーA	C.制御役B	12	1	制御用チェリー
	2	赤7A	BAR	チェリーA	C.制御役C	12	1	
3	1							
	0							

【図 4 2】

(B) 内部抽籤テーブル

No.	略称	通常時					
		RT2用(3BET)			RT3用(3BET)		
		設定1	...	設定6	設定1	...	設定6
0はすれ		12757	...	13152	45495	...	45110
1 F.リフ1		41652	...	40992	727	...	728
2 F.リフ2		0	...	0	1454	...	1456
3 F.リフ3		0	...	0	6733	...	6850
4 F.ドラゴン		8228	...	8372	8228	...	8372
5 F.ダイヤモンド1		771	...	786	771	...	786
6 F.ダイヤモンド2		380	...	422	380	...	422
7 F.チェリーA		1361	...	1384	1361	...	1384
8 F.チェリーB		0	...	0	0	...	0
9 F.特殊役A		0	...	0	0	...	0
10 F.特殊役B		0	...	0	0	...	0
11 F.特殊役C		0	...	0	0	...	0
12 F.特殊役D		0	...	0	0	...	0
13 F.BB中役A		0	...	0	0	...	0
14 F.BB中役B		0	...	0	0	...	0
15 F.BB1 + F.リフ1		5	...	5	5	...	5
16 F.BB1 + F.リフ2		18	...	19	18	...	19
17 F.BB1 + F.ドラゴン		11	...	11	11	...	11
18 F.BB1 + F.ダイヤモンドA		2	...	3	2	...	3
19 F.BB1 + F.ダイヤモンドB		17	...	18	17	...	18
20 F.BB1 + F.チェリーA		12	...	12	12	...	12
21 F.BB1 + F.チェリーB		8	...	12	8	...	12
22 F.BB1 + F.特殊役A		7	...	7	7	...	7
23 F.BB1 + F.特殊役B		5	...	5	5	...	5
24 F.BB1 + F.特殊役C		18	...	19	18	...	19
25 F.BB1 + F.特殊役D		14	...	15	14	...	15
26 F.BB2 + F.リフ1		5	...	5	5	...	5
27 F.BB2 + F.リフ2		12	...	12	12	...	12
28 F.BB2 + F.ドラゴン		11	...	11	11	...	11
29 F.BB2 + F.ダイヤモンド1		12	...	13	12	...	13
30 F.BB2 + F.ダイヤモンド2		2	...	3	2	...	3
31 F.BB2 + F.特殊役A		18	...	19	18	...	19
32 F.BB2 + F.特殊役B		5	...	5	5	...	5
33 F.BB2 + F.特殊役C		7	...	7	7	...	7
34 F.BB2 + F.特殊役D		14	...	16	14	...	18
35 F.MB + F.リフ1		10	...	10	10	...	10
36 F.MB + F.リフ2		24	...	28	24	...	28
37 F.MB + F.ドラゴン		18	...	19	18	...	19
38 F.MB + F.ダイヤモンド1		11	...	14	11	...	14
39 F.MB + F.ダイヤモンド2		15	...	19	15	...	19
40 F.MB + F.チェリーA		17	...	24	17	...	24
41 F.MB + F.特殊役A		20	...	22	20	...	22
42 F.MB + F.特殊役B		8	...	8	8	...	8
43 F.MB + F.特殊役C		20	...	22	20	...	22
44 F.MB + F.特殊役D		23	...	26	23	...	26
45 F.BB1		5	...	5	5	...	5
46 F.BB2		5	...	5	5	...	5
47 F.MB		8	...	9	8	...	9

【図 4 3】

(C) 内部抽籤テーブル

No.	略称	フラグ間			
		BB1用(3BET)		BB2用(3BET)	
		設定1	設定6	設定1	設定6
0 はずれ		38043	37779	38043	37779
1 F.リフ1		11633	11633	11633	11633
2 F.リフ2		4096	4096	4096	4096
3 F.リフ3		655	655	655	655
4 F.ドラゴン		8228	8372	8228	8372
5 F.ダイヤモンド1		771	786	771	786
6 F.ダイヤモンド2		380	422	380	422
7 F.チェリーA		1361	1384	1361	1384
8 F.チェリーB		0	0	0	0
9 F.特殊役A		0	0	0	0
10 F.特殊役B		0	0	0	0
11 F.特殊役C		0	0	0	0
12 F.特殊役D		0	0	0	0
13 F.BB中役A		0	0	0	0
14 F.BB中役B		0	0	0	0
15 F.リフ1		5	5	5	5
16 F.リフ2		18	19	18	19
17 F.ドラゴン		11	11	11	11
18 F.ダイヤモンド1		2	3	2	3
19 F.ダイヤモンド2		17	18	17	18
20 F.チェリーA		12	12	12	12
21 F.チェリーB		8	12	8	12
22 F.特殊役A		7	7	7	7
23 F.特殊役B		5	5	5	5
24 F.特殊役C		18	19	18	19
25 F.特殊役D		14	15	14	15
26 F.リフ1		5	5	5	5
27 F.リフ2		12	12	12	12
28 F.ドラゴン		11	11	11	11
29 F.ダイヤモンド1		12	13	12	13
30 F.ダイヤモンド2		2	3	2	3
31 F.特殊役A		18	19	18	19
32 F.特殊役B		5	5	5	5
33 F.特殊役C		7	7	7	7
34 F.特殊役D		14	16	14	16
35 F.リフ1		10	10	10	10
36 F.リフ2		24	26	24	26
37 F.ドラゴン		18	19	18	19
38 F.ダイヤモンド1		11	14	11	14
39 F.ダイヤモンド2		15	19	15	19
40 F.チェリーA		17	24	17	24
41 F.特殊役A		20	22	20	22
42 F.特殊役B		8	8	8	8
43 F.特殊役C		20	22	20	22
44 F.特殊役D		23	26	23	26

※ 持ち越している「BB1」又は「BB2」も当籤

【図 4 4】

(D) 内部抽籤テーブル

No.	略称	MBフラグ間			
		RT0用(3BET)		RT1用(3BET)	
		設定1	設定6	設定1	設定6
0 はずれ		16943	16025	45523	45264
1 F.リフ1		4266	4341	7594	7589
2 F.リフ2		8531	8681	1310	1310
3 F.リフ3		24687	25116	0	0
4 F.ドラゴン		8228	8372	8228	8372
5 F.ダイヤモンド1		771	786	771	786
6 F.ダイヤモンド2		380	422	380	422
7 F.チェリーA		1361	1384	1361	1384
8 F.チェリーB		0	0	0	0
9 F.特殊役A		0	0	0	0
10 F.特殊役B		0	0	0	0
11 F.特殊役C		0	0	0	0
12 F.特殊役D		0	0	0	0
13 F.BB中役A		0	0	0	0
14 F.BB中役B		0	0	0	0
15 F.リフ1		5	5	5	5
16 F.リフ2		18	19	18	19
17 F.ドラゴン		11	11	11	11
18 F.ダイヤモンド1		2	3	2	3
19 F.ダイヤモンド2		17	18	17	18
20 F.チェリーA		12	12	12	12
21 F.チェリーB		8	12	8	12
22 F.特殊役A		7	7	7	7
23 F.特殊役B		5	5	5	5
24 F.特殊役C		18	19	18	19
25 F.特殊役D		14	15	14	15
26 F.リフ1		5	5	5	5
27 F.リフ2		12	12	12	12
28 F.ドラゴン		11	11	11	11
29 F.ダイヤモンド1		12	13	12	13
30 F.ダイヤモンド2		2	3	2	3
31 F.特殊役A		18	19	18	19
32 F.特殊役B		5	5	5	5
33 F.特殊役C		7	7	7	7
34 F.特殊役D		14	16	14	16
35 F.リフ1		10	10	10	10
36 F.リフ2		24	26	24	26
37 F.ドラゴン		18	19	18	19
38 F.ダイヤモンド1		11	14	11	14
39 F.ダイヤモンド2		15	19	15	19
40 F.チェリーA		17	24	17	24
41 F.特殊役A		20	22	20	22
42 F.特殊役B		8	8	8	8
43 F.特殊役C		20	22	20	22
44 F.特殊役D		23	26	23	26

※ 持ち越している「MB」も当籤

【図 4 5】

(E) 内部抽籤テーブル

No.	略称	MBフラグ間			
		RT2用(3BET)		RT3用(3BET)	
		設定1	設定6	設定1	設定6
0 はずれ		12775	13171	45513	45129
1 F.リフ1		41652	40992	727	728
2 F.リフ2		0	0	1454	1456
3 F.リフ3		0	0	6733	6850
4 F.ドラゴン		8228	8372	8228	8372
5 F.ダイヤモンド1		771	786	771	786
6 F.ダイヤモンド2		380	422	380	422
7 F.チェリーA		1361	1384	1361	1384
8 F.チェリーB		0	0	0	0
9 F.特殊役A		0	0	0	0
10 F.特殊役B		0	0	0	0
11 F.特殊役C		0	0	0	0
12 F.特殊役D		0	0	0	0
13 F.BB中役A		0	0	0	0
14 F.BB中役B		0	0	0	0
15 F.リフ1		5	5	5	5
16 F.リフ2		18	19	18	19
17 F.ドラゴン		11	11	11	11
18 F.ダイヤモンド1		2	3	2	3
19 F.ダイヤモンド2		17	18	17	18
20 F.チェリーA		12	12	12	12
21 F.チェリーB		8	12	8	12
22 F.特殊役A		7	7	7	7
23 F.特殊役B		5	5	5	5
24 F.特殊役C		18	19	18	19
25 F.特殊役D		14	15	14	15
26 F.リフ1		5	5	5	5
27 F.リフ2		12	12	12	12
28 F.ドラゴン		11	11	11	11
29 F.ダイヤモンド1		12	13	12	13
30 F.ダイヤモンド2		2	3	2	3
31 F.特殊役A		18	19	18	19
32 F.特殊役B		5	5	5	5
33 F.特殊役C		7	7	7	7
34 F.特殊役D		14	16	14	16
35 F.リフ1		10	10	10	10
36 F.リフ2		24	26	24	26
37 F.ドラゴン		18	19	18	19
38 F.ダイヤモンド1		11	14	11	14
39 F.ダイヤモンド2		15	19	15	19
40 F.チェリーA		17	24	17	24
41 F.特殊役A		20	22	20	22
42 F.特殊役B		8	8	8	8
43 F.特殊役C		20	22	20	22
44 F.特殊役D		23	26	23	26

※ 持ち越している「MB」も当籤

【図 4 6】

(F) 内部抽籤テーブル

No.	略称	BB中用(2BET)	
		設定1	設定6
0 はずれ		0	0
1 F.リフ1		0	0
2 F.リフ2		0	0
3 F.リフ3		0	0
4 F.ドラゴン		0	0
5 F.ダイヤモンド1		0	0
6 F.ダイヤモンド2		0	0
7 F.チェリーA		0	0
8 F.チェリーB		0	0
9 F.特殊役A		0	0
10 F.特殊役B		0	0
11 F.特殊役C		0	0
12 F.特殊役D		0	0
13 F.BB中役A		56797	56797
14 F.BB中役B		8739	8739

【図 4 7】

(G) 内部抽籤テーブル

No.	略称	MB中					
		RT0用(2BET)			RT1用(2BET)		
		設定1	...	設定6	設定1	...	設定6
0 はずれ		27978	...	27319	56558	...	56558
1 F.リフ1		4266	...	4341	7594	...	7589
2 F.リフ2		8531	...	8681	1310	...	1310
3 F.リフ3		24687	...	25116	0	...	0
4 F.ドラゴン		0	...	0	0	...	0
5 F.ダイヤモンド1		0	...	0	0	...	0
6 F.ダイヤモンド2		0	...	0	0	...	0
7 F.チェリーA		0	...	0	0	...	0
8 F.チェリーB		0	...	0	0	...	0
9 F.特殊役A		0	...	0	0	...	0
10 F.特殊役B		0	...	0	0	...	0
11 F.特殊役C		0	...	0	0	...	0
12 F.特殊役D		0	...	0	0	...	0
13 F.BB中役A		0	...	0	0	...	0
14 F.BB中役B		0	...	0	0	...	0
15 F.リフ1		5	...	5	5	...	5
16 F.リフ2		18	...	19	18	...	19
17 F.ドラゴン		0	...	0	0	...	0
18 F.ダイヤモンド1		0	...	0	0	...	0
19 F.ダイヤモンド2		0	...	0	0	...	0
20 F.チェリーA		0	...	0	0	...	0
21 F.チェリーB		0	...	0	0	...	0
22 F.特殊役A		0	...	0	0	...	0
23 F.特殊役B		0	...	0	0	...	0
24 F.特殊役C		0	...	0	0	...	0
25 F.特殊役D		0	...	0	0	...	0
26 F.リフ1		5	...	5	5	...	5
27 F.リフ2		12	...	12	12	...	12
28 F.ドラゴン		0	...	0	0	...	0
29 F.ダイヤモンド1		0	...	0	0	...	0
30 F.ダイヤモンド2		0	...	0	0	...	0
31 F.特殊役A		0	...	0	0	...	0
32 F.特殊役B		0	...	0	0	...	0
33 F.特殊役C		0	...	0	0	...	0
34 F.特殊役D		0	...	0	0	...	0
35 F.リフ1		10	...	10	10	...	10
36 F.リフ2		24	...	28	24	...	28

※ 内部抽籤に関係なく、全ての小役に当籤

【図 4 8】

(H) 内部抽籤テーブル

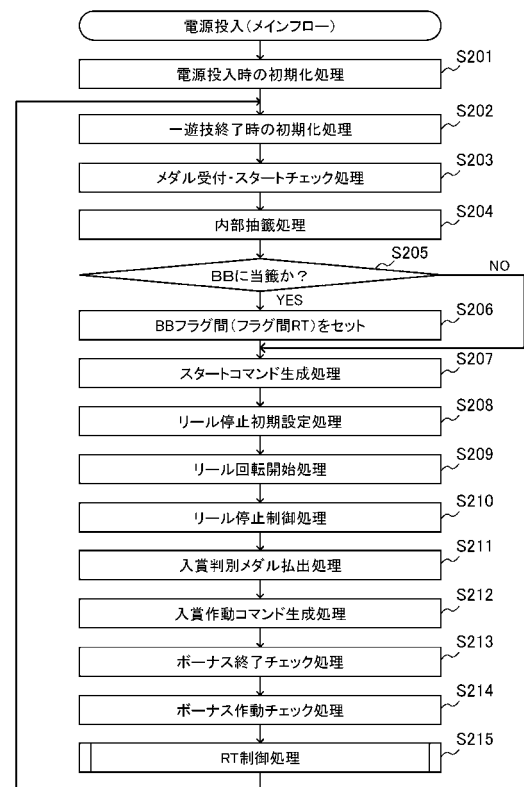
No.	略称	MB中					
		RT2用(2BET)			RT3用(2BET)		
		設定1	...	設定6	設定1	...	設定6
0 はずれ		23810	...	24465	56548	...	56423
1 F.リフ1		41652	...	40992	727	...	728
2 F.リフ2		0	...	0	1454	...	1456
3 F.リフ3		0	...	0	6733	...	6850
4 F.ドラゴン		0	...	0	0	...	0
5 F.ダイヤモンド1		0	...	0	0	...	0
6 F.ダイヤモンド2		0	...	0	0	...	0
7 F.チェリーA		0	...	0	0	...	0
8 F.チェリーB		0	...	0	0	...	0
9 F.特殊役A		0	...	0	0	...	0
10 F.特殊役B		0	...	0	0	...	0
11 F.特殊役C		0	...	0	0	...	0
12 F.特殊役D		0	...	0	0	...	0
13 F.BB中役A		0	...	0	0	...	0
14 F.BB中役B		0	...	0	0	...	0
15 F.リフ1		5	...	5	5	...	5
16 F.リフ2		18	...	19	18	...	19
17 F.ドラゴン		0	...	0	0	...	0
18 F.ダイヤモンド1		0	...	0	0	...	0
19 F.ダイヤモンド2		0	...	0	0	...	0
20 F.チェリーA		0	...	0	0	...	0
21 F.チェリーB		0	...	0	0	...	0
22 F.特殊役A		0	...	0	0	...	0
23 F.特殊役B		0	...	0	0	...	0
24 F.特殊役C		0	...	0	0	...	0
25 F.特殊役D		0	...	0	0	...	0
26 F.リフ1		5	...	5	5	...	5
27 F.リフ2		12	...	12	12	...	12
28 F.ドラゴン		0	...	0	0	...	0
29 F.ダイヤモンド1		0	...	0	0	...	0
30 F.ダイヤモンド2		0	...	0	0	...	0
31 F.特殊役A		0	...	0	0	...	0
32 F.特殊役B		0	...	0	0	...	0
33 F.特殊役C		0	...	0	0	...	0
34 F.特殊役D		0	...	0	0	...	0
35 F.リフ1		10	...	10	10	...	10
36 F.リフ2		24	...	28	24	...	28

※ 内部抽籤に関係なく、全ての小役に当籤

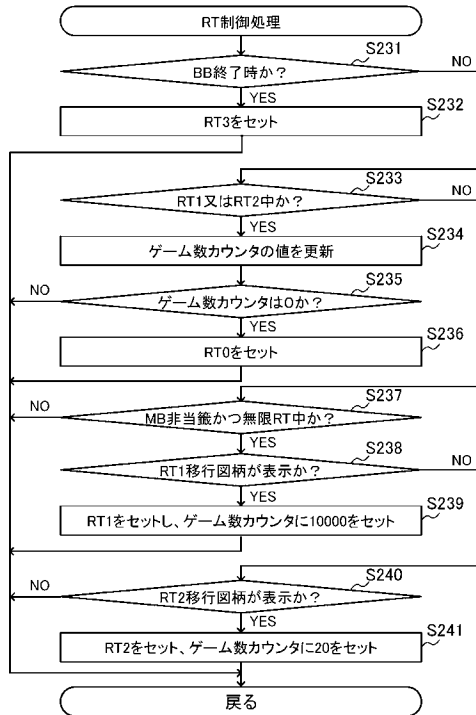
【図 4 9】

当籤役	図柄組合せ												
	C.BB1	C.BB2	C.MB	C.RT2移行/リフ	C.特選/リフ	C.ドラゴン	C.ダイヤモンド	C.チェリーA	C.チェリーB	C.特殊役A	C.特殊役B	C.特殊役C	C.特殊役D
F.BB1	■												
F.BB2		■											
F.MB			■										
F.リフ1				■									
F.リフ2				■	■								
F.リフ3				■	■	■							
F.ドラゴン							■						
F.ダイヤモンド1							■	■	■	■	■	■	■
F.ダイヤモンド2							■	■	■	■	■	■	■
F.チェリーA							■	■	■	■	■	■	■
F.チェリーB							■	■	■	■	■	■	■
F.特殊役A										■			
F.特殊役B											■		
F.特殊役C												■	
F.特殊役D													■
F.BB中役A						■	■	■	■	■	■	■	■
F.BB中役B						■	■	■	■	■	■	■	■

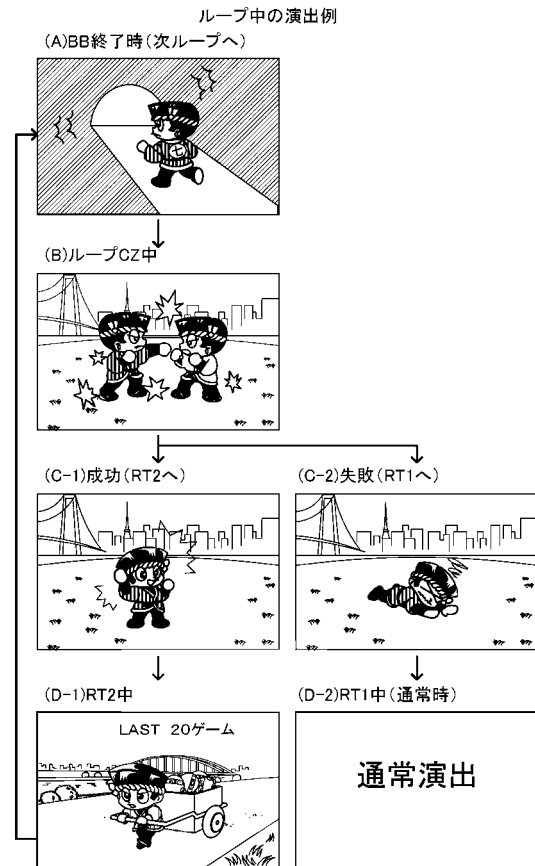
【図 5 0】



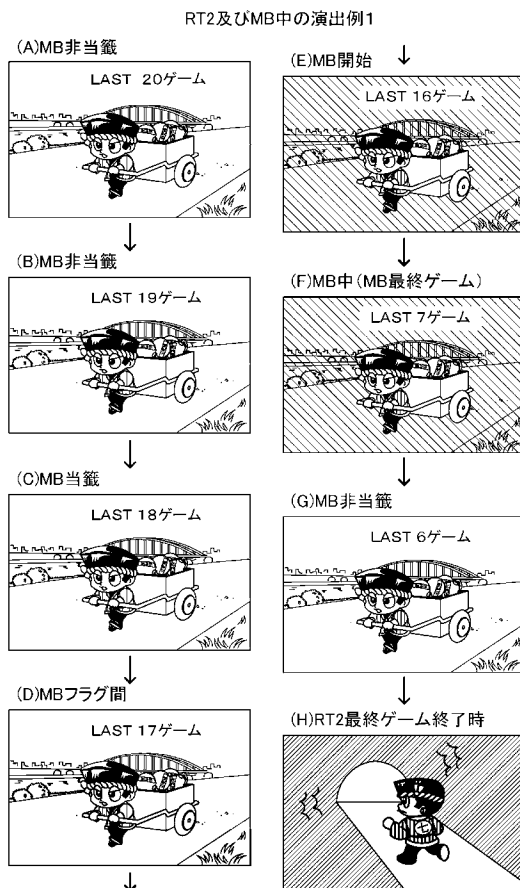
【図 5 1】



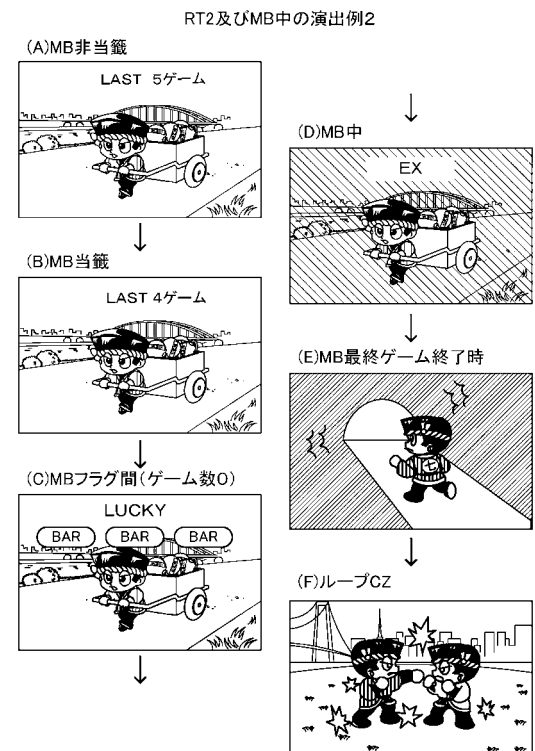
【図 5 2】



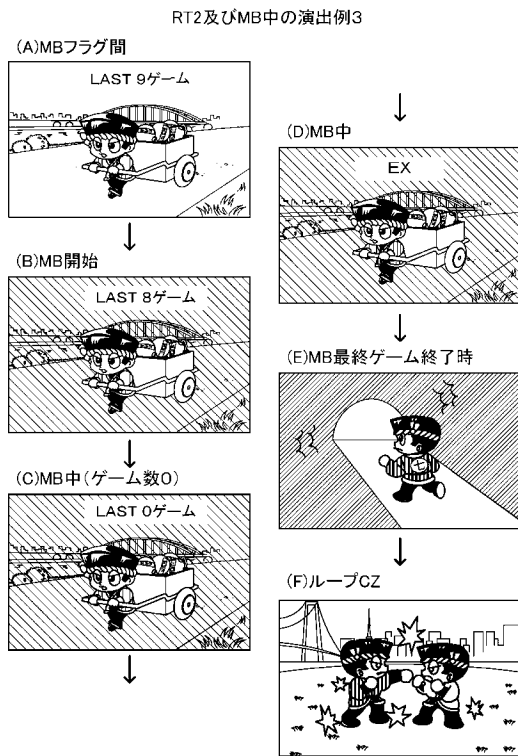
【図 5 3】



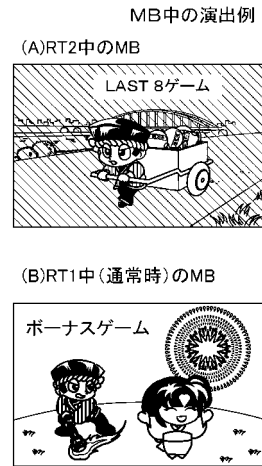
【図 5 4】



【図 55】



【図 56】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 磯 和憲  
東京都江東区有明3丁目7番26号
- (72)発明者 大久保 雄介  
東京都江東区有明3丁目7番26号
- (72)発明者 湯本 勝正  
東京都江東区有明3丁目7番26号
- (72)発明者 松村 憲樹  
東京都江東区有明3丁目7番26号
- (72)発明者 伊藤 拓也  
東京都江東区有明3丁目7番26号

Fターム(参考) 2C082 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC32 AC34 AC52 AC64  
AC74 AC82 BB22 BB48 BB58 BB94 BB96