(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号

特許第4170445号
(P4170445)

(45)発行日　平成20年10月22日(2008.10.22)　(24)登録日　平成20年8月15日(2008.8.15)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 516F
A63F 5/04 516E
A63F 5/04 512D

請求項の数 7　(全 18 頁)

(21)出願番号　特願平10-177270
(22)出願日　平成10年6月24日(1998.6.24)
(65)公開番号　特開2000-5424(P2000-5424A)
(43)公開日　平成12年1月11日(2000.1.11)
審査請求日　平成14年5月10日(2002.5.10)

前置審査

(73)特許権者　598098526
アルゼ株式会社
東京都江東区有明３丁目１番地２５
(74)代理人　100116872
弁理士　藤田　和子
(72)発明者　丹羽　勉
東京都江東区有明３－１－２５　アルゼ株式会社内

審査官　篠崎　正

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示手段と、
入賞役を抽選によって決定する内部抽選手段と、
前記内部抽選手段によって決定された入賞役に対応する表示態様で前記可変表示が停止するように前記可変表示を制御する可変表示制御手段と、
前記可変表示が停止した時の表示態様が前記入賞役に対応する入賞図柄である場合に、その入賞に応じた数量の遊技媒体の払出を行う払出手段と、
前記払出手段により払出された遊技媒体の数量から遊技に使用した遊技媒体の数量を差し引いた純増枚数を、所定の発生条件が成立した時を基準にして計数する純増枚数計数手段と、
前記所定の発生条件が成立した時を基準にして遊技の回数を計数する遊技回数計数手段と、
前記所定の発生条件が成立したことを条件に、遊技者の停止操作のタイミングに応じた前記可変表示の停止制御を可能とするが、前記入賞役のうちの所定の入賞役については前記内部抽選手段による決定を行うものとした所定期間を、前記純増枚数計数手段が計数する純増枚数が所定の数量となるまで、又は前記遊技回数計数手段が計数する遊技回数が所定の回数となるまで、若しくは前記所定の入賞役のうち遊技者に利益を与える遊技を予め定めた複数の回数行える特別増加入賞に対応する特別増加入賞役が前記入賞役として決定され、該特別増加入賞役に対応する表示態様で前記可変表示が停止することによって前記

特別増加入賞が開始されるまで制御する所定期間制御手段と、
前記所定の入賞役のうち遊技者に利益を与える遊技を一回のみ行える単発特別入賞に対応する単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が高い状態と前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が低い状態とのいずれかに変更する抽選を行う単発特別入賞確率変更抽選手段と、
前記単発特別入賞確率変更抽選手段による抽選の結果、前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が高い状態に変更された場合に、該高い状態に変更された時点から該高い状態が終了する時までの間、遊技者に報知する報知手段と、
を備え、
前記所定期間制御手段は、前記所定期間の間に前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定され、前記可変表示が前記単発特別入賞役に対応する表示態様で停止した時には、前記所定期間を中断して前記単発特別入賞に対応する遊技を実行し、
前記純増枚数計数手段は、前記単発特別入賞に対応する遊技では前記純増枚数の計数を行わず、前記単発特別入賞に対応する遊技が開始された時点での純増枚数を保持し、
前記遊技回数計数手段は、前記単発特別入賞に対応する遊技では前記遊技回数の計数を行わず、前記単発特別入賞に対応する遊技が開始された時点での遊技回数を保持し、
前記純増枚数計数手段は、前記単発特別入賞に対応する遊技の終了後に、前記純増枚数の計数を再開し、
前記遊技回数計数手段は、前記単発特別入賞に対応する遊技の終了後に、前記遊技回数の計数を再開し、
前記内部抽選手段により前記特別増加入賞役が入賞役として決定されている場合、
前記内部抽選手段は、前記単発特別入賞確率変更抽選手段による抽選の結果に関わらず、前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が低い状態に基づいて前記入賞役を決定することを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記報知手段は、
前記単発特別入賞確率変更抽選手段による抽選の結果、前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が高い状態に変更された場合に、該高い状態に変更された時点から該高い状態が終了する時までの間の報知に加え、
その他遊技者に有利な特定の条件が発生した場合においても遊技者への報知を行うことを特徴とする請求項１記載の遊技機。
【請求項３】
遊技を開始する操作を行う操作手段をさらに備え、
前記単発特別入賞確率変更抽選手段は、前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が高い状態と前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が低い状態とのいずれかに変更する抽選を、前記操作手段の操作によって遊技が開始された後に行い、
前記内部抽選手段は、前記単発特別入賞確率変更抽選手段による抽選の結果に基づいて前記入賞役を決定することを特徴とする請求項１又は２記載の遊技機。
【請求項４】
遊技を開始する操作を行う操作手段と、
一定の数値範囲に属する乱数を発生させる乱数発生手段と、
前記操作手段の操作が行われた後の適宜のタイミングで前記乱数発生手段により発生された乱数を取得する乱数取得手段と、
をさらに備え、
前記単発特別入賞確率変更抽選手段による抽選及び前記内部抽選手段による決定は、前記乱数取得手段により取得された乱数の属する乱数範囲に基づいて行われることを特徴とする請求項１から３のいずれか記載の遊技機。
【請求項５】
遊技を開始する操作を行う操作手段と、

一定の数値範囲に属する乱数を発生させる乱数発生手段と、
前記操作手段の操作が行われた後の適宜のタイミングで前記乱数発生手段により発生された乱数を取得する乱数取得手段と、
をさらに備え、
前記内部抽選手段による決定は、前記乱数取得手段により取得された乱数の属する乱数範囲に基づいて行われ、
前記内部抽選手段が前記特別増加入賞役を入賞役として決定する乱数範囲を構成する乱数は、前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が高い状態と前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が低い状態とでそれぞれ異なることを特徴とする請求項１から４のいずれか記載の遊技機。

【請求項６】
前記報知は、遊技機の正面に設けたランプの点灯及び点滅、前記可変表示手段に表示された図柄自体の点滅、当該図柄の部分を除いた背景部分の点滅、遊技機に設けられた任意の画像を表示可能な表示手段の表示画像、及び遊技機に設けられたスピーカからの発生音のうちの少なくとも一つで行われるようにしたことを特徴とする請求項１から５のいずれか記載の遊技機。

【請求項７】
前記所定の入賞役は、遊技者に相対的に大きい利益を与える遊技を所定回数行える特別増加入賞に対応する特別増加入賞役及び遊技者に相対的に小さい利益を与える遊技を所定回数行える特別入賞に対応する特別入賞役を含むことを特徴とする請求項１から６のいずれか記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】
【０００１】
【発明の属する技術分野】
本発明は、遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示装置と、該可変表示装置の可変表示を制御するマイクロコンピュータ（以下、マイコンという）等の制御手段とを備えたスロットマシンやパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【０００２】
【従来の技術】
例えば、スロットマシン或いはパチスロと称される遊技機は、正面の表示窓内に複数の図柄を表わした回転リールを複数配列することで機械的に構成した可変表示装置、或いはリール上の図柄を画面に表示することで電気的に構成した可変表示装置を有する。遊技者のスタート操作に応じて、制御手段が可変表示装置を駆動して各リールを回転させ、一定時間後自動的に或いは遊技者の停止操作により、各リールの回転を順次停止させる。この時、表示窓内に現れた各リールの図柄が所定の組み合わせ（入賞図柄）になれば、メダル、コイン等の遊技媒体を払い出すことで遊技者に利益を付与するものである。

【０００３】
現在主流の機種においては、複数種類の入賞がある。特に、所定の入賞図柄になった場合には、１回のコインの払い出しに終わらず、遊技状態が特別の状態に変換され、所定の期間、通常行われる「一般遊技」よりも条件の良い遊技を行うことにより遊技者に多くの利益を与える入賞が設けられている。このような入賞として、遊技者に相対的に大きい利益を与える遊技が所定回数行える特別増加入賞（「ビッグボーナス」と称し、以下「ＢＢ」と略記する）、遊技者に相対的に小さい利益を与える遊技を所定回数行える特別入賞（「レギュラーボーナス」と称し、以下「ＲＢ」と略記する）、及び遊技者に相対的に小さい利益を与える遊技を１回のみ行える単発特別入賞（「シングルボーナス」と称し、以下「ＳＢ」と略記する）が含まれる。ＢＢ、ＲＢ又はＳＢの入賞図柄になると、それぞれに定められた特別な遊技状態である「ＢＢ遊技」、「ＲＢ遊技」又は「ＳＢ遊技」をそれぞれに定められた期間行うことができる。

【０００４】
また、現在主流の機種において、回転しているリールが停止した時に入賞図柄が表示部の

有効ライン上に揃うのは、遊技機の内部抽選で入賞に当たった場合（具体的には、マイコンでの乱数抽出による抽選で当選した時）である。これは、遊技者の停止操作（タイミング）だけで停止時の図柄を決定すると、遊技者の熟練度によって遊技の結果（勝敗）が決まってしまい、遊技者の技量のみが強調されて遊技の健全さが損なわれると共に、遊技店にとっても遊技機からのコイン払出率等の管理が困難になるという問題を解決するためである。

【０００５】

従って、遊技者が停止操作できるタイプの遊技機（例えば、停止ボタンを備えたスロットマシン）でも、内部抽選で入賞役に当選しなければ、遊技者がどのように停止操作をしても、入賞図柄を有効ライン上に揃えることはできない。すなわち、遊技者の技量が遊技の結果に現れにくい遊技機となっている。

【０００６】

しかしながら、上記の遊技機では、遊技者の熟練度が高くなっても、その技量が遊技結果に全く反映させることができず、遊技の魅力がそがれてしまうという問題がある。

【０００７】

そこで、一定の条件下で遊技者の停止操作に応じた遊技結果が得られるようにした遊技機が開発された。その一例が、特公平５－７４３９１号公報に開示されている。これは、上記のようなスロットマシン（いわゆるパチスロ機を含む）において、遊技中所定の条件が達成された時には、予め定めたゲーム回数分、複数のリールの一部又は全部について内部抽選による停止制御を中止するようにしたものである。この中止期間（これを「チャレンジタイム」と称し、以下「ＣＴ」と略記する）中は、遊技者の停止操作のタイミングでリール停止時の表示態様（図柄の組み合わせ）が決定されるので、遊技結果に遊技者の技量が反映する。すなわち、「ＣＴ」中は、内部抽選などの判定の有無を問わず、遊技者の停止操作に応じて可変表示の停止時に役物図柄を揃えることができる期間である。また、ＣＴ以外は、従来通り内部抽選による停止制御が行われるので、技量の乏しい遊技者でも、ある程度の入賞は確保される。以下、「ＣＴ」中の遊技を「ＣＴ遊技」と称する。

【０００８】

この「ＣＴ」は、所定の発生条件が成立した時に始まり、所定の解除条件が成立した時に終了するようになっている。所定の解除条件としては、ＣＴ遊技の実行回数が所定の回数に達したとき、あるいは遊技者の獲得したコインの枚数から遊技のために消費したコインの枚数を差し引いた「純増枚数」が所定の枚数に達したときである。また、ＣＴ遊技期間中にＢＢに内部当選してＢＢ遊技が開始されれば、解除条件に達していなくてもＣＴ遊技は終了する場合もある。

【０００９】

また、技量の乏しい遊技者でも多くの利益が得られるように、ＣＴ中であっても、遊技者に大きな利益を与える遊技状態の変更を伴う入賞役（例えば前述のＢＢ、ＲＢ及びＳＢ）についての抽選は行い、この抽選結果に基づいて可変表示の停止制御を行い、遊技状態の変更がなく一回の遊技媒体の払出しで終わる入賞役（小役）の抽選は行わない方式がある。

【００１０】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、上記のような方式において、ＢＢ、ＲＢ及びＳＢのような入賞役は当選する確率は低く設定されており、実際、技量の乏しい遊技者にとっては、ＣＴ遊技がいくらあっても、ＣＴ中はコインを消費するばかりで得られる利益が少ないのが現状である。従って、ＣＴ中に多くの利益を獲得することのできる技量の熟練した遊技者との利益の差は大きく、必ずしも遊技性と平等性との調和を実現したとは言い難い。

【００１１】

また、ＲＢやＳＢに入賞してもＣＴは終了せず、さらにＲＢやＳＢ中の遊技は上記解除条件に加算されないため、技量の熟練した遊技者にとっては、これらＲＢやＳＢに多く入賞することによりＣＴ遊技解除条件に達する期間を引き延ばし、かつより多くの利益を獲得

したいという願望も非常に大きい。

【００１２】

そこで本発明の目的は、ＣＴのような所定の遊技期間中でも遊技者の技量に関係なく多くの利益を獲得できるように、特定の決定条件（例えば、ＳＢに高確率で当選する決定条件）で入賞役が決定される遊技状態を設け、この遊技状態を報知することにより、遊技者が、その遊技状態についての判断を容易にできる遊技機を提供することである。

【００１３】

【課題を解決するための手段】

本発明の第１の態様では、遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示手段と、入賞役を抽選によって決定する内部抽選手段と、前記内部抽選手段によって決定された入賞役に対応する表示態様で前記可変表示が停止するように前記可変表示を制御する可変表示制御手段と、前記可変表示が停止した時の表示態様が前記入賞役に対応する入賞図柄である場合に、その入賞に応じた数量の遊技媒体の払出を行う払出手段と、前記払出手段により払出された遊技媒体の数量から遊技に使用した遊技媒体の数量を差し引いた純増枚数を、所定の発生条件が成立した時を基準にして計数する純増枚数計数手段と、前記所定の発生条件が成立した時を基準にして遊技の回数を計数する遊技回数計数手段と、前記所定の発生条件が成立したことを条件に、遊技者の停止操作のタイミングに応じた前記可変表示の停止制御を可能とするが、前記入賞役のうちの所定の入賞役については前記内部抽選手段による決定を行うものとした所定期間を、前記純増枚数計数手段が計数する純増枚数が所定の数量となるまで、又は前記遊技回数計数手段が計数する遊技回数が所定の回数となるまで、若しくは前記所定の入賞役のうち遊技者に利益を与える遊技を予め定めた複数の回数行える特別増加入賞に対応する特別増加入賞役が前記入賞役として決定され、該特別増加入賞役に対応する表示態様で前記可変表示が停止することによって前記特別増加入賞が開始されるまで制御する所定期間制御手段と、前記所定の入賞役のうち遊技者に利益を与える遊技を一回のみ行える単発特別入賞に対応する単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が高い状態と前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が低い状態とのいずれかに変更する抽選を行う単発特別入賞確率変更抽選手段と、前記単発特別入賞確率変更抽選手段による抽選の結果、前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が高い状態に変更された場合に、該高い状態に変更された時点から該高い状態が終了する時までの間、遊技者に報知する報知手段と、を備えた遊技機において、前記所定期間制御手段は、前記所定期間の間に前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定され、前記可変表示が前記単発特別入賞役に対応する表示態様で停止した時には、前記所定期間を中断して前記単発特別入賞に対応する遊技を実行し、前記純増枚数計数手段は、前記単発特別入賞に対応する遊技では前記純増枚数の計数を行わず、前記単発特別入賞に対応する遊技が開始された時点での純増枚数を保持し、前記遊技回数計数手段は、前記単発特別入賞に対応する遊技では前記遊技回数の計数を行わず、前記単発特別入賞に対応する遊技が開始された時点での遊技回数を保持し、前記純増枚数計数手段は、前記単発特別入賞に対応する遊技の終了後に、前記純増枚数の計数を再開し、前記遊技回数計数手段は、前記単発特別入賞に対応する遊技の終了後に、前記遊技回数の計数を再開し、前記内部抽選手段により前記特別増加入賞役が入賞役として決定されている場合、前記内部抽選手段は、前記単発特別入賞確率変更抽選手段による抽選の結果に関わらず、前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が低い状態に基づいて前記入賞役を決定することを特徴とする。

【００１４】

第２の態様では、前記報知手段は、前記単発特別入賞確率変更抽選手段による抽選の結果、前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が高い状態に変更された場合に、該高い状態に変更された時点から該高い状態が終了する時までの間の報知に加え、その他遊技者に有利な特定の条件が発生した場合においても遊技者への報知を行うことを特徴とする。

【００１５】

第３の態様では、遊技を開始する操作を行う操作手段をさらに備え、前記単発特別入賞確率変更抽選手段は、前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が高い状態と前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が低い状態とのいずれかに変更する抽選を、前記操作手段の操作によって遊技が開始された後に行い、前記内部抽選手段は、前記単発特別入賞確率変更抽選手段による抽選の結果に基づいて前記入賞役を決定することを特徴とする。

【００１６】

第４の態様では、遊技を開始する操作を行う操作手段と、一定の数値範囲に属する乱数を発生させる乱数発生手段と、前記操作手段の操作が行われた後の適宜のタイミングで前記乱数発生手段により発生された乱数を取得する乱数取得手段と、をさらに備え、前記単発特別入賞確率変更抽選手段による抽選及び前記内部抽選手段による決定は、前記乱数取得手段により取得された乱数の属する乱数範囲に基づいて行われることを特徴とする。

【００１７】

第５の態様では、遊技を開始する操作を行う操作手段と、一定の数値範囲に属する乱数を発生させる乱数発生手段と、前記操作手段の操作が行われた後の適宜のタイミングで前記乱数発生手段により発生された乱数を取得する乱数取得手段と、をさらに備え、前記内部抽選手段による決定は、前記乱数取得手段により取得された乱数の属する乱数範囲に基づいて行われ、前記内部抽選手段が前記特別増加入賞役を入賞役として決定する乱数範囲を構成する乱数は、前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が高い状態と前記単発特別入賞役が前記入賞役として決定される確率が低い状態とでそれぞれ異なることを特徴とする。

【００１９】

第６の態様では、上記報知は、遊技機の正面に設けたランプの点灯及び点滅、可変表示手段に表示された図柄自体の点滅、当該図柄の部分を除いた背景部分の点滅、遊技機に設けられた任意の画像を表示可能な表示手段の表示画像、及び遊技機に設けられたスピーカからの発生音のうちの少なくとも一つで行われるようにしたことを特徴とする。

【００２０】

第７の態様では、入賞役のうちの所定の入賞役は、遊技者に相対的に大きい利益を与える遊技を所定回数行える特別増加入賞に対応する特別増加入賞役及び遊技者に相対的に小さい利益を与える遊技を所定回数行える特別入賞に対応する特別入賞役を含むことを特徴とする。

【００２３】

【作用及び効果】

本発明の第１の態様によれば、ＣＴ中でも制御手段が「所定の入賞」についての決定をするものとし、その決定条件が「特定の決定条件」となるか否かの抽選によって変化するので、ＣＴ中の内部当選に変化をもたせることができ、遊技性が高まる。そして、この決定条件が「特定の決定条件」となったときは遊技者に報知するので、ＣＴ中の内部当選に変化が生じたことを遊技者は容易に認識することができる。

【００２４】

また、本発明の別の態様によれば、ＣＴ中の制御手段の決定による入賞が、遊技者に相対的に小さい利益を与える遊技を一回のみ行える単発特別入賞（ＳＢ）に当選する確率が高いか否かの決定条件を基に決定される。そして、上記特定の決定条件とは、ＳＢを高確率で発生させる決定条件であるので、報知によって、遊技者はＳＢに当たりやすい遊技状態であることを容易に認識できる。そのため報知が行われた時、停止操作の技量が乏しい遊技者は、ＣＴ中であっても多くの利益獲得が期待できる状況になったことを認識する。

【００２５】

本発明の更に別の態様によれば、遊技者に相対的に小さい利益を与える遊技を行える特別入賞（ＲＢ又はＳＢ）がＣＴ中に入賞したときは、ＣＴを打ち切らずに中断して特別入賞に対応する遊技状態とし、この遊技状態の終了後にＣＴを再開し、かつ特別入賞に対応する遊技状態の間はＣＴの解除条件である遊技者の獲得した利益及び遊技者が行った遊技回

数は加算されない。そのため、ＣＴ中に頻繁に特別入賞を入賞させたほうが、解除条件の加算を早めず、かつ多くの利益を獲得することができるので、停止操作の技量に熟練した遊技者であれば、多くの利益を獲得しつつＣＴを長く引き延ばすような停止操作を選択することが可能となる。従って、上記報知を行うことにより、ＳＢが高確率で当選する状況が認識できるため、遊技者のＣＴ中の遊技の進め方についての判別を容易にさせる。

【００２６】

以上のことから、本発明の遊技機では、ＣＴ中の特別増加入賞（ＢＢ）及び特別入賞（ＲＢ又はＳＢ）の決定は、ＳＢが高確率で発生させるか否かの決定条件についての抽選結果に基づいて行われるので、ＳＢが高確率で発生する決定条件となることを遊技者は期待し、上記報知を行うことによって、その期待感を達成感に変化させるといった演出が可能となり、一層遊技に対する興趣が高まる。

【００２７】

さらに、報知手段としては、遊技機の正面に設けたランプの点灯及び点滅、可変表示部に表示された図柄自体の点滅、その図柄の部分を除いた背景部分の点滅、遊技機に設けられた任意の画像を表示可能な表示手段の表示画像、及び遊技機に設けられたスピーカからの発生音のうちの少なくとも一つで行われるようにするので、遊技者の注意をひくのに十分な報知が可能となる。

【００２８】

また、上記報知とは逆に、ＳＢが高確率で当選する遊技状態になれば特定の報知手段のみ中止するように構成してもよい。この場合も遊技者は、報知態様が通常とは異なったことを認識でき、同様の効果が期待できる。

【００２９】

【発明の実施の形態】

以下、実施例として、スロットマシンに本発明を適用した場合について説明する。

【００３０】

図１は、本発明の一実施例のスロットマシンの外観を示す斜視図である。このスロットマシン１は、遊技媒体としてコイン、メダル又はトークンなどを用いて遊技する遊技機であるが、以下ではコインを用いるものとして説明する。

【００３１】

スロットマシンの本体部１の前面にはフロントドア２が軸着され、そのフロントドア２のパネル表示部２ａには横長矩形の表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒが設けられ、表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒには水平に３本、斜めに２本の入賞ライン８が設けられ、これらの入賞ラインは表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒの左右に設けられている有効化ライン表示ランプ９で結ばれている。これらの入賞ラインは、後述の１－ＢＥＴスイッチ１１、２－ＢＥＴスイッチ１２、最大ＢＥＴスイッチ１３を操作することにより、それぞれ１本、３本、５本が有効化され、有効化された入賞ラインは、有効化ライン表示ランプ９の点灯で表示される。

【００３２】

パネル表示部２ａの内側には、各々の外周面に複数種類の図柄（以下、シンボルという）から成るシンボル列が描かれた３個のリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが回転自在に設けられ、可変表示部を形成している。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒのシンボルは表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒを通して観察できるようになっている。

【００３３】

表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒの下方に水平面を有する台座部１０が形成され、その左側から、１回の押しボタン操作によりクレジットされているコインのうち１枚だけをゲームに賭けるための１－ＢＥＴスイッチ１１、２枚だけをゲームに賭けるための２－ＢＥＴスイッチ１２、及び１回のゲームに賭けることが可能な最大枚数のコインを賭けるための最大ＢＥＴスイッチ１３が設けられている。これらのＢＥＴスイッチを操作することで、前述のとおり、所定の入賞ライン８が有効化される。また、台座部１０の右側にはコイン投入口５が設けられている。

【００３４】

台座部１０の前面部の左寄りには、遊技者の操作により上記リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転させ、表示窓４Ｌ，４Ｃ，４の図柄の移動を開始するためのスタートレバー６が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。

【００３５】

台座部１０の前面部中央には、表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒ内を移動する３列のリールをそれぞれ停止させるために、遊技者が操作する３個のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒが設けられている。

【００３６】

台座部１０の前面部右寄りには、遊技者がゲームで獲得したコインのクレジット／払出しを押しボタン操作で切り換えるＣ／Ｐスイッチ１４が設けられている。このＣ／Ｐスイッチ１４の切換えにより、正面下部のコイン払出口１５からコインが払い出され、払い出されたコインはコイン受け部１６に溜められる。このコイン受け部１６の後方には、音発生手段として内部に収納されたスピーカ４２（図２）から発生した音を外部へ出すための透音口１７が設けられている。

【００３７】

また、パネル表示部２ａの表示窓４Ｃの下部には、高確率遊技状態表示ランプ２０が設けられている。この高確率遊技状態表示ランプ２０は、ＬＥＤからなり、点灯、点滅、消灯などの動作により、後述の高確率遊技状態が報知される。

【００３８】

図２は、スロットマシン１における遊技処理動作を制御する制御手段と、これに電気的に接続する周辺装置（アクチュエータ）とを含む回路構成を示す。

【００３９】

この場合、制御手段は、マイコン３０を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイコン３０は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行うＣＰＵ３１と、記憶手段であるＲＯＭ３２及びＲＡＭ３３を含み、ＣＰＵ３１に、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路３４及び分周器３５と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器３６及び乱数サンプリング回路３７とが接続されている。なお、乱数サンプリングのための手段として、マイコン３０内で、すなわちＣＰＵ３１の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器３６及び乱数サンプリング回路３７は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

【００４０】

マイコン３０のＲＯＭ３２には、スタートレバー６を操作するごとに行われる乱数サンプリングによる乱数の判定時に参照される各種判定テーブルが格納されている。

【００４１】

図２の回路において、マイコン３０からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、前記リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒをそれぞれ回転駆動するステッピングモータ１８Ｌ，１８Ｃ，１８Ｒと、前述の有効化ライン表示ランプ９及び高確率状態表示ランプ２０と、遊技媒体のコインを収納するホッパー（払い出しのための駆動部を含む）４０と、スピーカ４２とがある。更に、ホッパー駆動回路４１、スピーカ駆動回路４３、モータ駆動回路４４、及びランプ駆動回路４５がＩ／Ｏポートを介してＣＰＵ３１の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれＣＰＵ３１から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【００４２】

また、マイコン３０が制御信号を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、コイン投入口５に投入されたコインを検出するコインセンサ５Ｓ、スタートレバー６の操作を検出するスタートスイッチ６Ｓ、Ｃ／Ｐスイッチ１４、各停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの操作に応じて停止信号を発生するリール停止信号回路４６、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リールの位置を検出するための信号をＣＰＵ３１へ供給するリール位置検出回路（図示省略）、コイン検出部４０Ｓの計数値（ホッパー

４０から払い出されたコインの枚数）が指定された枚数データに達した時、コイン払出完了を検知するための信号を発生する払出完了信号回路（図示省略）がある。これらも、Ｉ／Ｏポートを介してＣＰＵ３１に接続されている。

【００４３】

図２の回路において、乱数発生器３６は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路３７は、スタートレバー６が操作された後の適宜のタイミングで１個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数は、ＲＯＭ３２内に格納されている入賞判定テーブルにおいて、どの乱数範囲に属するかが判定され、入賞役が決定する。

【００４４】

リール３Ｌ～３Ｒの回転が開始された後、ステッピングモータ１８Ｌ，１８Ｃ，１８Ｒの各々に供給される駆動パルスの数が計数され、その計数値はＲＡＭ３３の所定エリアに書き込まれる。リール３Ｌ～３Ｒからは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路を介してＣＰＵ３１に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、ＲＡＭ３３で計数されている駆動パルスの計数値が“０”にクリアされる。これにより、ＲＡＭ３３内には、各リール３Ｌ～３Ｒについて一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

【００４５】

上記のようなリール３Ｌ～３Ｒの回転位置とシンボルとを対応づけるために、シンボルテーブルが、ＲＯＭ３２内に格納されている。このシンボルテーブルの模式図を図３に示す。このシンボルテーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リールの一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられたシンボルを示すシンボルコードとが対応づけられている。

【００４６】

更に、ＲＯＭ３２内には、入賞シンボル組合せテーブルが格納されている。この入賞シンボル組合せテーブルでは、入賞となるシンボルの組合せと、入賞のコイン配当枚数と、その入賞を表わす入賞判定コードとが対応づけられている。

【００４７】

上記の入賞シンボル組合せテーブルは、第１リール３Ｌ,第２リール３Ｃ,第３リール３Ｒの停止制御時、及び全リール停止後の入賞確認を行うときに参照されるが、有効として扱われる入賞ラインが予め決められている。すなわち、コインを３枚投入した場合には、５本の入賞ラインの全てが有効化されるが、入賞の種類によっては、そのシンボルの組合せが所定の入賞ライン以外で得られたとしても無効となる。

【００４８】

このような乱数サンプリングに基づく抽選処理により内部当選して入賞役が決定した場合には、ＣＰＵ３１は、遊技者がストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒを操作した時にリール停止信号回路４６から送られる操作信号に応じて、当選した入賞役の種類に対応したシンボル表示位置にリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを停止制御する信号をモータ駆動回路４４に送ると共に、払い出し指令信号をホッパー駆動回路４１に供給してホッパー４０から所定個数のコインの払出しを行う。その際、コイン検出部４０Ｓは、ホッパー４０から払い出されるコインの枚数を計数し、その計数値が指定された枚数データに達した時に、コイン払出完了信号がＣＰＵ３１に入力される。これにより、ＣＰＵ３１は、ホッパー駆動回路４１を介してホッパー４０の駆動を停止し、コインの払い出し処理を終了する。

【００４９】

上記抽選処理では、ビッグボーナス（ＢＢ）、レギュラーボーナス（ＲＢ）、シングルボーナス（ＳＢ）、リプレイ及び小役のいずれかの入賞又は外れの判定及びＣＴ、を発生させるか否かの決定が行われる。

【００５０】

ＣＴを発生させるか否かについては、予め一種の入賞役として、ＢＢとＣＴの組合せ（ＣＴ付ＢＢ）を定めておくようにしてもよい。

【００５１】
ＢＢ遊技は、所定のシンボルの組合せ“７－７－７”（図３のシンボル５０）が有効化された入賞ライン８上に揃うことにより発生する。これは、遊技者にとって最も有利な遊技状態であって、次に述べるＲＢ遊技が３回分行えるのに加えて、最大３０回連続して小役の入賞による多数のコインを獲得できる遊技状態である。
【００５２】
ＲＢ遊技は、ＢＢ遊技中に所定のシンボルの組合せ“ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ”（図３のシンボル５１）が有効化された入賞ライン８上に揃うことより発生し、所定のシンボルの組合せ“ＪＡＣ（図３のシンボル５３）－ＪＡＣ－ＪＡＣ”が揃えば１５枚のコインを獲得できる入賞役（ＪＡＣゲーム）に入賞しやすい遊技状態である。ＲＢ遊技中は、最大８回のＪＡＣゲーム入賞が可能で、万が一ＪＡＣゲームに入賞しなかった場合でも、最高１２回まで遊技を行うことができる。
【００５３】
ＳＢ遊技は、上記ＪＡＣゲームを一回のみ行うことができる遊技状態で、所定のシンボルの組合せ“ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ”（図３のシンボル５１）が有効化された入賞ライン８上に揃うことにより発生する。
【００５４】
ＣＴは、ＣＴ付ＢＢに内部当選して所定のシンボルの組合せ“リボン付７－リボン付７－リボン付７”（図３のシンボル５２）が有効化された入賞ライン８上に揃うことより発生する。このＣＴ中は、小役についての抽選処理が無効となり、遊技者のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの停止操作（目押し操作）がそのまま反映されるリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。本実施例のスロットマシン１においては、スタートレバー６を操作する度に乱数サンプリングにより、ＢＢ、ＲＢ、ＳＢ及びリプレイについての抽選処理が行われ、このＢＢ、ＲＢ、ＳＢ及びリプレイのいずれかに内部当選すれば、マイコン３０はその当選した入賞役に応じた停止制御を行う。また、ＣＴの発生条件として、上記のように予め入賞役として「ＣＴ付ＢＢ」を定めておくのではなく、ＢＢ遊技中やＢＢ終了後、あるいは一般遊技中に別途ＣＴを発生させるか否かの抽選を行うようにしてもよい。
【００５５】
ＣＴは所定の解除条件が達成されたときに終了する。ＣＴの解除条件は、所定回数の遊技に達した場合、あるいは遊技者の獲得したコインの枚数から遊技のために消費したコインの枚数を差し引いた「純増枚数」が所定の枚数に達した場合がある。しかし、ＣＴ中にＢＢに内部当選してＢＢ遊技が開始されれば、解除条件に達していなくてもＣＴは終了する。また、ＣＴ中にＳＢに内部当選してＳＢ遊技が開始された場合は、ＣＴは中断し、ＳＢ遊技終了後に、ＣＴが再開される。すなわち、ＣＴが中断した時点の解除条件がＣＴ再開時まで保持される。例えば、解除条件として遊技回数が上限５０回、純増枚数が上限２００枚である場合、ＣＴ中断時の遊技数が１０回、純増枚数が５０枚であれば、ＣＴ再開時まで遊技可能回数が４０回及び獲得可能枚数１５０枚が保持される。これは、ＣＴ中断時に行われるＳＢ遊技中の遊技回数及びコインの獲得枚数はＣＴの解除条件には含まれないためである。ただし、ＳＢ遊技全体としての遊技数１回及びＳＢ入賞時のコイン獲得枚数は除く。
【００５６】
図４は、ＣＴ中にＳＢに当選して、ＳＢ遊技が行われた場合の、ＣＴの解除条件である遊技回数及び純増枚数の加算手順についてタイムチャートで示している。
【００５７】
ＣＴ中は、前述のように、小役についての抽選処理が無効となり、遊技者のストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの停止操作に基づくリール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御が行われる。即ち、遊技者の目押し操作による小役の入賞が可能となる。小役は、前述の図３の５４，５５，５６にそれぞれ示すシンボル、“プラム”，“ベル”，“チェリー”の組合せで表わされる。例えば、“プラム”が有効化された入賞ライン８上に３つ揃うと１５枚のコイン払出し、“ベル” が有効化された入賞ライン８上に３つ揃うと１０枚のコイン払出し

、“チェリー”を第１リール３Ｌの有効化された入賞ライン８上に停止表示すれば４枚のコイン払出しがそれぞれ行われる。

【００５８】

図４において、ＣＴ開始後、遊技回数２回目及び６回目では、遊技者の目押しによりそれぞれ小役に入賞しているので、所定のコインが払い出され、ＣＴの解除条件である、純増枚数及び遊技回数に加算される。遊技回数３回目でＳＢに入賞し、そのときに払い出されるコインの枚数５枚、及び遊技数１回はＣＴの解除条件に加算される。しかし、その後の遊技回数４回目のＪＡＣゲーム入賞による払い出されるコインの枚数１５枚、及び遊技数１回はＣＴの解除条件には加算されない。従って、このＪＡＣゲーム入賞による獲得枚数はＣＴ中の純増枚数のカウントには含まれないので、ＣＴ中にＳＢに多く入賞すれば、ＣＴの解除条件を保持した上で多くの利益を得ることができる。そこで、技量の熟練した遊技者であれば、ＳＢ入賞によってコインの獲得枚数を増やしながら、ＣＴの解除する時間を引き延ばすことができるようになる。また、目押し操作が下手な技量の乏しい遊技者でも、ＣＴ中の目押し操作によって全く利益を得られないとしても、ＳＢに入賞することにより多くのコインを獲得することが可能となる。

【００５９】

また、本実施例では、ＣＴ中に、ＳＢに数多く当選する高確率遊技（または、集中役遊技という）を行えるようにしており、遊技者がより多くのコインを獲得することができると共にＣＴ遊技をさらに長い時間楽しむことができるようにしている。

【００６０】

上記マイコン３０で行われる抽選処理において参照される入賞判定テーブルが、図５に示すように（Ａ）低確率遊技用入賞判定テーブル及び（Ｂ）高確率遊技用入賞判定テーブルの２種類が用意され、ＲＯＭ３２内に格納されている。これら入賞判定テーブルは、各入賞役毎に乱数範囲が定められ、上記サンプリング回路３７で抽出された乱数がどの乱数範囲に属するかによって、入賞役が決定される。また、乱数範囲は、コインのＢＥＴ数によって異なり、ＢＥＴ数が大きいほど各入賞役の当選確率が高くなるように乱数範囲が設定されている。ここで、（Ｂ）高確率遊技用入賞判定テーブルは、（Ａ）低確率遊技用入賞判定テーブルに比べて、ＳＢが非常に高い確率で当選するような構成となっていおり、例えば、コインのＢＥＴ数が３枚の場合、（Ｂ）高確率遊技用入賞判定テーブルのＳＢの乱数範囲「5716～12316」は、（Ａ）低確率遊技用入賞判定テーブルのＳＢの乱数範囲「5716～6376」に比べて範囲が広く、ＳＢとなる確率が約１０倍増加するような乱数範囲となっている。すなわち、上記（Ｂ）高確率遊技用入賞判定テーブルに基づいて入賞判定される場合が、高確率遊技状態である。

【００６１】

遊技が開始される毎に、まず上記２種類の入賞判定テーブルの内どちらの入賞判定テーブルを参照するかが、抽選される。ただし、ＣＴ中の小役の当選は無効となる。

【００６２】

前述したように、ＣＴ中のＳＢ入賞は、コインの獲得枚数を増やしながらＣＴの解除する時間を引き延ばすことができるため、ＳＢに当選する確率の高い高確率遊技状態は、遊技者にとって非常に有利な遊技状態である。そのため、本実施例では、高確率遊技状態になったことを遊技者に報知することにより、遊技者に有利な遊技進行が運べるようにしている。

【００６３】

前述の図１の高確率遊技状態表示ランプ２０は、その報知のために設けられ、上記（Ｂ）高確率遊技用入賞判定テーブルが抽選処理で選択された時点で高確率遊技状態表示ランプ２０が点灯し報知を開始する。また、この報知は（Ｂ）高確率遊技用入賞判定テーブルが選択されている間は継続して行われ、上記（Ａ）低確率遊技用入賞判定テーブルが選択された時点で終了する。

【００６４】

また、上記報知を、スピーカ４２から音を発生させることにより行ったり、報知手段とし

て、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの内部にランプを設けて、点灯・消灯の動作によるデモンストレーションを行ったり、液晶表示画面を別途設けて文字情報やキャラクタを登場させて所定の動作を行わせたり、画面全体の色調を変化させたり等、様々な態様で報知を行うようにすれば遊技者の注意を引くだけでなく、遊技全体の興趣を高めることもできる。また、この高確率遊技状態を報知する高確率遊技状態表示ランプ２０は、その他の遊技状態、例えば、一般遊技中の高確率遊技状態やＢＢ入賞時等の報知を併用して行うようにしてもよい。また、高確率遊技状態になれば特定の報知手段のみ中止するようにして、遊技者の注意を引くようにしてもよい。

【００６５】

次に、遊技機の動作を制御するマイコン３０での処理動作について図６～図１０のフローチャートを参照して説明する。

【００６６】

図６において、ＣＰＵ３１は、初めにコインの自動投入の要求があるかどうかしを判別し（ステップ［以下、ＳＴ］１）、“ＹＥＳ”の場合、すなわち後述のＳＴ１９又はＳＴ２７で再遊技に入賞してコインの自動投入の要求がセットされた場合、投入要求分のコインを自動投入する（ＳＴ２）。“ＮＯ”の場合は、コイン投入口５へのコインの投入、あるいはＢＥＴスイッチ（１－ＢＥＴスイッチ１１、２－ＢＥＴスイッチ１２、又は最大ＢＥＴスイッチ１３のいずれか）からの入力がされ（ＳＴ３）、コインセンサ５Ｓからの検出信号入力があった場合、次のステップに移ることができる。ここで、投入できるコインの枚数は、一般遊技中（ＣＴ遊技も含む）は３枚まで、ＲＢ又はＳＢ作動中は１枚までである。

【００６７】

コインの自動投入あるいはコインセンサ５Ｓからの検出信号入力があった場合は、次にスタートレバー６の操作によるスタートスイッチ６Ｓからの入力（スタート信号）があるか否かを判別する（ＳＴ４）。この判別が“ＹＥＳ”の場合、ＣＰＵ３１は、Ｉ／Ｏポート３８を介してモータ駆動回路４４に駆動信号を送って全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒを回転駆動する（ＳＴ５）。その後、乱数サンプリングに基づく抽選処理を行う（ＳＴ６）。この抽選処理では、前述したようにサンプリングされた乱数に基づいて、「高確率遊技入賞判定テーブル」及び「低確率遊技入賞判定テーブル」のどちらを参照するかを選択し、かつ選択された入賞判定テーブルにおいて、どの乱数範囲に属するかが判定され、入賞役を決定する。詳細は、後で図９及び図１０を参照して説明する。

【００６８】

遊技者によるストップボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの操作がされたかどうかを判定し（ＳＴ７）、“ＹＥＳ”であれば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御を行う（ＳＴ９）。“ＮＯ”であれば、自動停止タイマが０になったかどうかを判定し（ＳＴ８）、“ＹＥＳ”であれば、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御を行う（ＳＴ９）。

【００６９】

その後、全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが停止したか否かを判定し（ＳＴ１０）、“ＹＥＳ”であれば、停止図柄が入賞図柄であるかどうかを判定し、その入賞に応じたコインの払出しを実行する（ＳＴ１１）。

【００７０】

次に図７に示すように、今回までのゲームが「ＣＴ中」であったか否かを判定し（ＳＴ１２）、“ＮＯ”のときは、図８に示す「一般遊技」における制御動作に移行する。“ＹＥＳ”のときはＳＢに入賞したか否かを判定し（ＳＴ１３）、“ＹＥＳ”のときは、ＣＴを中断し、ＳＢ遊技を実行する（ＳＴ１４）。このＳＢ遊技中の遊技数及びコイン獲得枚数はＣＴの解除条件には加算されず、ＳＢ遊技が開始された時点でのＣＴ解除条件（遊技回数のカウント数及び純増枚数のカウント数）は保持され、ＳＢ遊技が終了すればＣＴを再開する。

【００７１】

一方、ＳＴ１３において、“ＮＯ”のときはＢＢ遊技に入賞したか否かを判定し（ＳＴ１

５）、“ＹＥＳ”のときは、この時点でのＣＴ解除条件（遊技回数のカウント数及び純増枚数のカウント数）をすべて消去してＣＴを終了し（ＳＴ１６）、ＢＢ遊技を実行する（ＳＴ１７）。

【００７２】

ＳＴ１５において“ＮＯ”のときは、再遊技入賞か否かを判定し（ＳＴ１８）、“ＹＥＳ”のときは、再遊技が行えるようにコインの自動投入の要求をセットし（ＳＴ１９）、１ゲームを終了する。

【００７３】

ＳＴ１８において“ＮＯ”のときは、ＣＴの解除条件が成立したかどうかを判定し（ＳＴ２０）、“ＹＥＳ”のときはＣＴを終了して（ＳＴ２１）、一般遊技に戻し、“ＮＯ”のときは、ＣＴを継続する。

【００７４】

図８は、上記の図７のＳＴ１２において、ＣＴ中ではないとの判定がされた場合に行われる動作を示すフローチャートで、まず、ＢＢ遊技に入賞したか否かを判定し（ＳＴ２２）、“ＹＥＳ”のときは、ＢＢ遊技を実行し（ＳＴ２３）、“ＮＯ”のときは、ＳＢ遊技に入賞したか否かを判定し（ＳＴ２４）、“ＹＥＳ”のときは、ＳＢ遊技を実行する（ＳＴ２５）。ＳＴ２４で“ＮＯ”のときは、再遊技入賞か否かを判定し（ＳＴ２６）、“ＹＥＳ”のときは、再遊技が行えるようにコインの自動投入の要求をセットし（ＳＴ２７）、１ゲームを終了する。

【００７５】

図９～図１０は、上記図６のＳＴ６における抽選処理の動作を示すフローチャートである。

【００７６】

まず、現在がＪＡＣゲーム中であるか否かを判別し（ＳＴ１０１）、“ＹＥＳ”のときは、ＪＡＣゲーム用入賞判定テーブルを選択し（ＳＴ１０２）、上記ＪＡＣゲームについての抽選処理を行う（ＳＴ１０３）。ここで、ＪＡＣゲームに当選したか否かを判定し（ＳＴ１０４）、ハズレのときはハズレのフラグをセットし（ＳＴ１０５）、当選したときはＪＡＣゲームのフラグをセットし（ＳＴ１０６）、抽選処理を終了する。

【００７７】

ＳＴ１０１で“ＮＯ”のときは、現在がＣＴ中あるいは一般遊技中であるか否かを判別し（ＳＴ１０７）、“ＮＯ”のときは、図１０のＳＴ１１３に移行する。ここで“ＹＥＳ”のときは、現在が高確率遊技状態か否か、即ち、選択されている入賞判定テーブルが「高確率遊技用入賞判定テーブル」であるか否かを判定し（ＳＴ１０８）、“ＹＥＳ”であれば「高確率遊技消滅用抽選テーブル」を選択（ＳＴ１０９）、“ＮＯ”であれば「高確率遊技発生用抽選テーブル」を選択する（ＳＴ１１０）。

【００７８】

ここで、「高確率遊技発生用抽選テーブル」とは、ＳＢの当選確率が高い「高確率遊技用入賞判定テーブル」を参照して入賞役を決定する高確率遊技を発生させるか否かを抽選するときに参照されるもので、ＳＴ１１１の抽選処理で抽出する乱数が、図１１に示すように（Ａ）高確率遊技発生用抽選テーブルの所定の乱数範囲に属していれば、高確率遊技を発生させる。また、「高確率遊技消滅用抽選テーブル」とは、高確率遊技を消滅させるか否かを抽選するときに参照されるもので、ＳＴ１１１の抽選処理で抽出する乱数が、図１１に示すように（Ｂ）高確率遊技消滅用抽選テーブルの所定の乱数範囲に属していれば、高確率遊技を消滅させる。

【００７９】

上記抽選結果より、高確率遊技の発生を決定した場合は、その決定した時点で前述の高確率遊技状態表示ランプ２０を点灯させ、高確率遊技状態となったことの報知を開始する（ＳＴ１１２）。高確率遊技の消滅を決定した場合は、その決定した時点で高確率遊技状態表示ランプ２０を消灯させ、報知を終了する（ＳＴ１１２）。

【００８０】

次に図１０を参照し、ＢＢ遊技中か否かを判定し（ＳＴ１１３）、“ＹＥＳ”であれば「ＢＢ中一般遊技用入賞判定テーブル」を選択（ＳＴ１１４）し、この「ＢＢ中一般遊技用入賞判定テーブル」に基づいて入賞役抽選処理を行う（ＳＴ１１９）。ＳＴ１１３で“ＮＯ”のときは、ＢＢ又はＲＢに内部当選しているか否かの判定を行い（ＳＴ１１５）、“ＹＥＳ”のときは前述の図５に示す（Ａ）低確率遊技用入賞判定テーブルを選択し（ＳＴ１１６）、この入賞判定テーブルに基づいて入賞役抽選処理を行う（ＳＴ１１９）。

【００８１】

ＳＴ１１５において“ＮＯ”のときは、高確率遊技中か否か（ＳＴ１１１において、高確率遊技が発生したか或いは消滅したか）が判定され（ＳＴ１１７）、“ＮＯ”のときは図５に示す（Ａ）低確率遊技用入賞判定テーブルを選択し（ＳＴ１１６）、この入賞判定テーブルに基づいて入賞役抽選処理を行う（ＳＴ１１９）。“ＹＥＳ”のときは、図５に示す（Ｂ）高確率遊技用入賞判定テーブルを選択し（ＳＴ１１８）、この入賞判定テーブルに基づいて入賞役抽選処理を行う（ＳＴ１１９）。

【００８２】

入賞役決定後、この決定した入賞役についてのフラグをセットする（ＳＴ１２１）。なお、ＳＴ１１９においてＢＢに当選した場合は、ＣＴを行うか否かの抽選処理を行い（ＳＴ１２０）、その抽選結果についてのフラグもセットする（ＳＴ１２１）。ここで、ＣＴを行うとの抽選結果が得られたときは、ＢＢ遊技終了後、ＣＴ遊技を行う。

【００８３】

以上のような高確率状態の発生は、遊技者にとって有利な遊技状態であり、本実施例のようにこの遊技状態を積極的に報知すれば、遊技者は得られた情報を有効に利用し、技量に応じた有利な遊技を楽しむことができるようになる。

【００８４】

また、報知のタイミングは、本実施例のように高確率遊技が発生した時点で開始するのではなく、リールの回転速度が所定の速度に達したときに報知を開始する等、リールの回転状況に応じて報知を開始したり、様々な遊技状態に応じて報知するようにしてもよい。

【００８５】

以上の例は、可変表示の例として機械的なリールを用いた場合であるが、液晶、プラズマディスプレイ、ＣＲＴ等の電気的表示装置も同様に用いることができる。その場合、ＴＶゲーム等にも応用できる。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明の実施例のスロットマシンの外観を示す正面斜視図。

【図２】実施例のスロットマシンに用いられる回路構成を示すブロック図。

【図３】３つのリール上に配置されたシンボル列を示す模式図。

【図４】ＣＴ中の遊技進行に伴う解除条件の加算手順を示すタイムチャート。

【図５】入賞判定テーブルを示す図。

【図６】実施例のスロットマシンにおける遊技制御動作のフローチャート。

【図７】図６に続くフローチャート。

【図８】図７に続くフローチャート。

【図９】抽選処理の動作についてのフローチャート。

【図１０】図９に続くフローチャート。

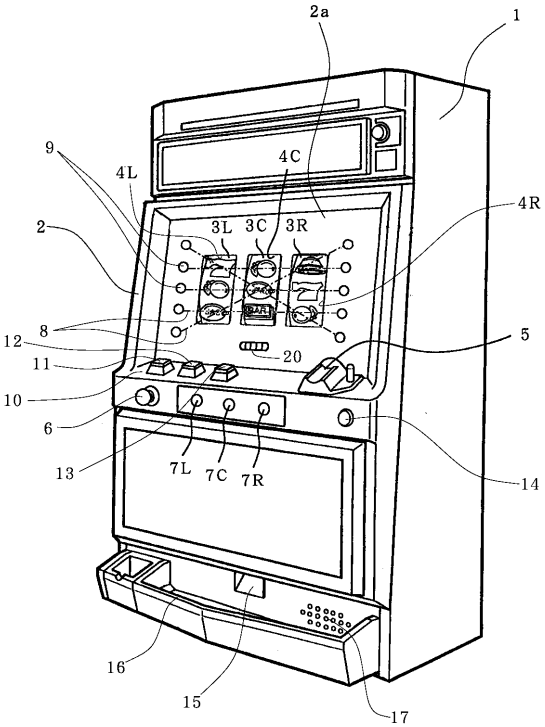
【図１１】高確率遊技発生用抽選テーブル及び高確率遊技消滅用抽選テーブルを示す図。

【符号の説明】

１…スロットマシン、２…フロントドア、２ａ…パネル表示部、３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ…リール、４Ｌ，４Ｃ，４Ｒ…表示窓、５…コイン投入口、６…スタートレバー、７Ｌ，７Ｃ，７Ｒ…ストップボタン、８…入賞ライン、９…有効化ライン表示ランプ、１０…台座部、１１…１－ＢＥＴスイッチ、１２…２－ＢＥＴスイッチ、１３…最大ＢＥＴスイッチ、１４…Ｃ／Ｐスイッチ、１５…コイン払出口、１６…コイン受け部、１７…透音口、２０…高確率遊技状態表示ランプ。

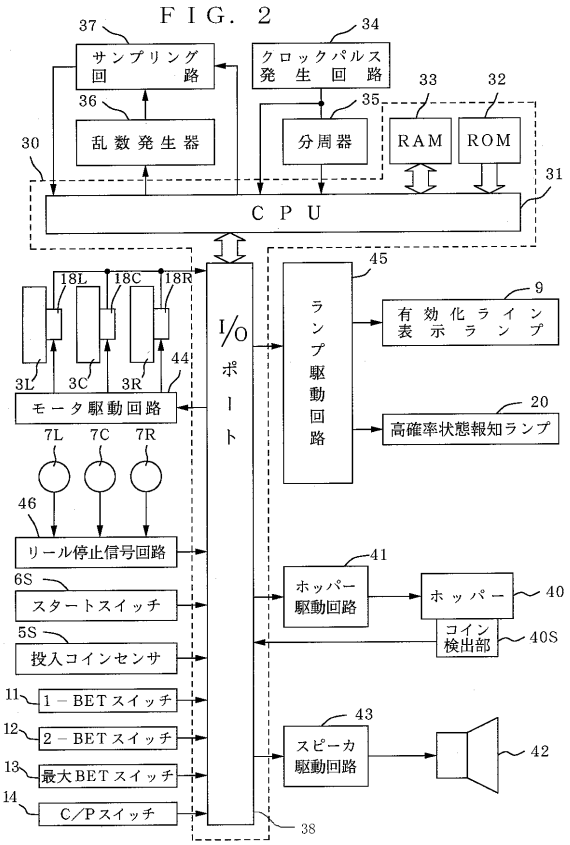
【図１】

FIG.1



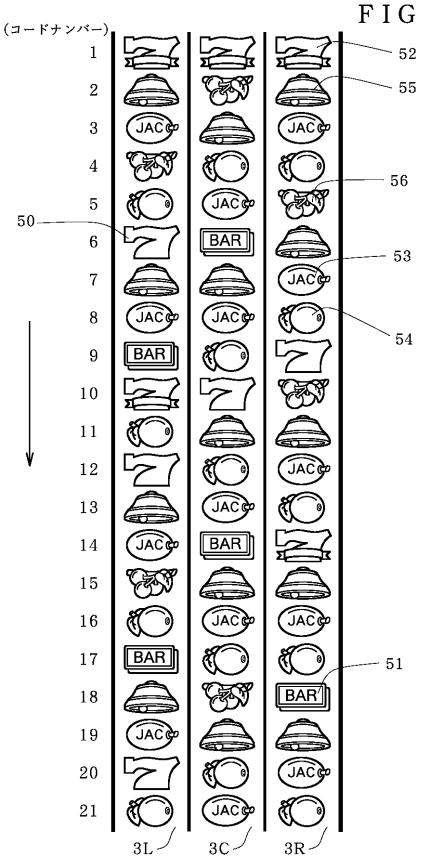
【図２】

FIG. 2



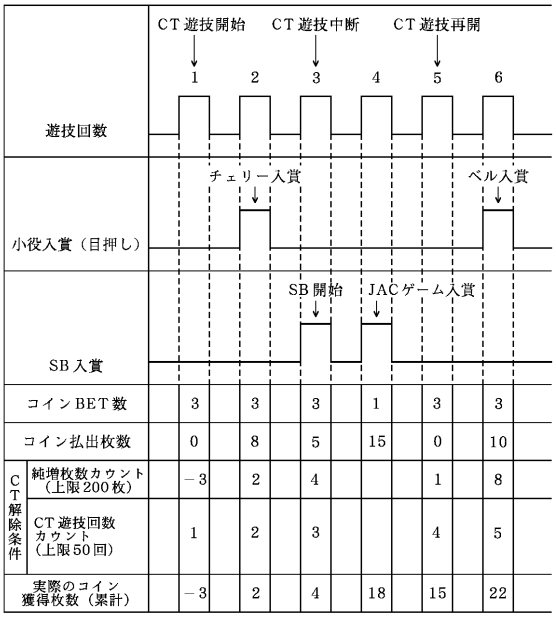
【図３】

FIG.3



【図４】

FIG.4



コインBET数		3		3		3		1		3		3
コイン払出枚数		0		8		5		15		0		10
CT解除条件	純増枚数カウント（上限200枚）	−3		2		4				1		8
	CT遊技回数カウント（上限50回）	1		2		3				4		5
実際のコイン獲得枚数（累計）		−3		2		4		18		15		22

【図５】

FIG.5

（A）低確率遊技用入賞判定テーブル（乱数抽出範囲：0～16384）

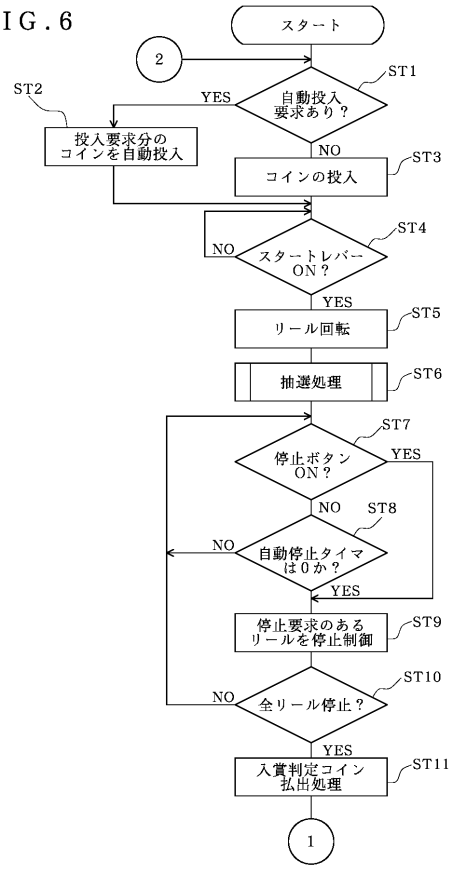
入賞役	当選乱数範囲		
	コインＢＥＴ数＝1	コインＢＥＴ数＝2	コインＢＥＴ数＝3
チェリー	0 ～ 10	0 ～ 15	0 ～ 20
ベル	11 ～ 1168	16 ～ 2317	21 ～ 3448
プラム	1169 ～ 1179	2318 ～ 2333	3449 ～ 3469
リプレイ	1180 ～ 3425	2334 ～ 4579	3470 ～ 5715
ＳＢ	**3426 ～ 3655**	**4580 ～ 5000**	**5716 ～ 6376**
ＢＢ	3656 ～ 3664	5001 ～ 5024	6377 ～ 6424

（B）高確率遊技用入賞判定テーブル（乱数抽出範囲：0～16384）

入賞役	当選乱数範囲		
	コインＢＥＴ数＝1	コインＢＥＴ数＝2	コインＢＥＴ数＝3
チェリー	0 ～ 10	0 ～ 15	0 ～ 20
ベル	11 ～ 1168	16 ～ 2317	21 ～ 3448
プラム	1169 ～ 1179	2318 ～ 2333	3449 ～ 3469
リプレイ	1180 ～ 3425	2334 ～ 4579	3470 ～ 5715
ＳＢ	**3426 ～ 5716**	**4580 ～ 8780**	**5716 ～ 12316**
ＢＢ	5717 ～ 5725	8781 ～ 8804	12317 ～ 12364

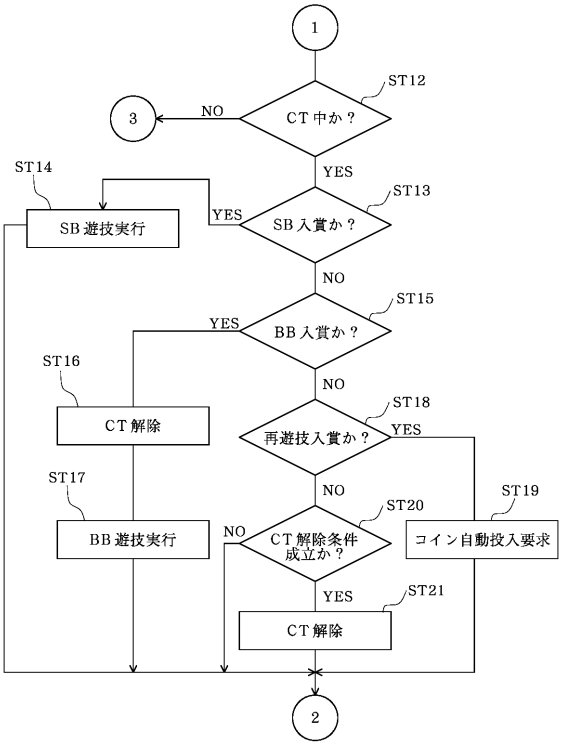
【図６】

FIG.6



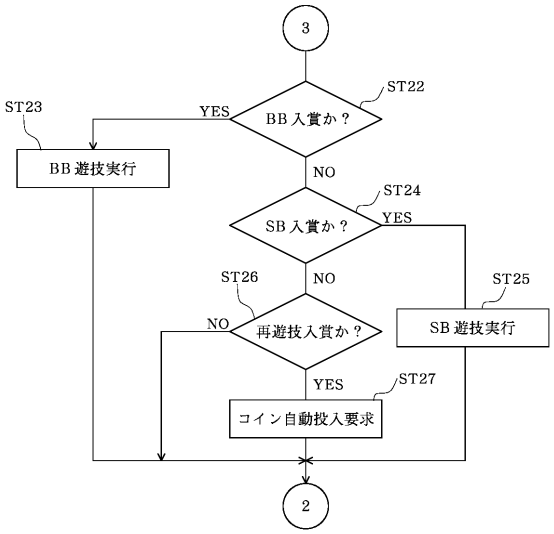
【図７】

FIG.7



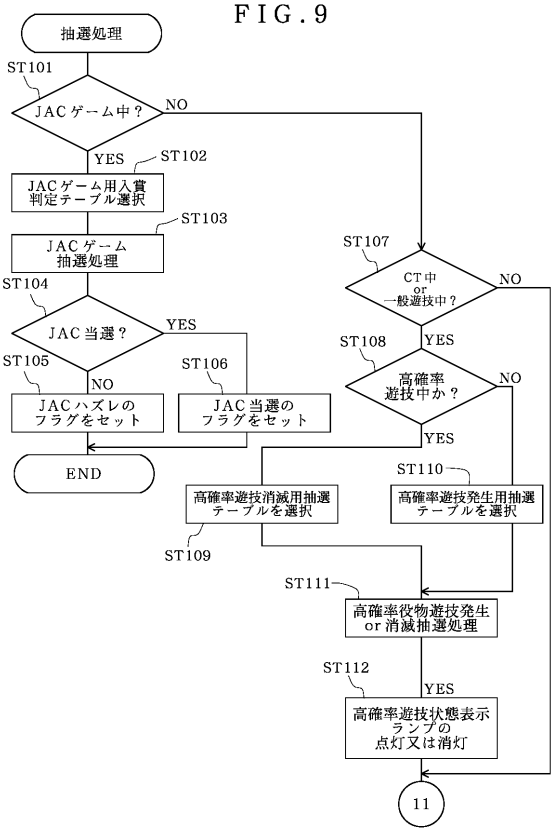
【図８】

FIG.8



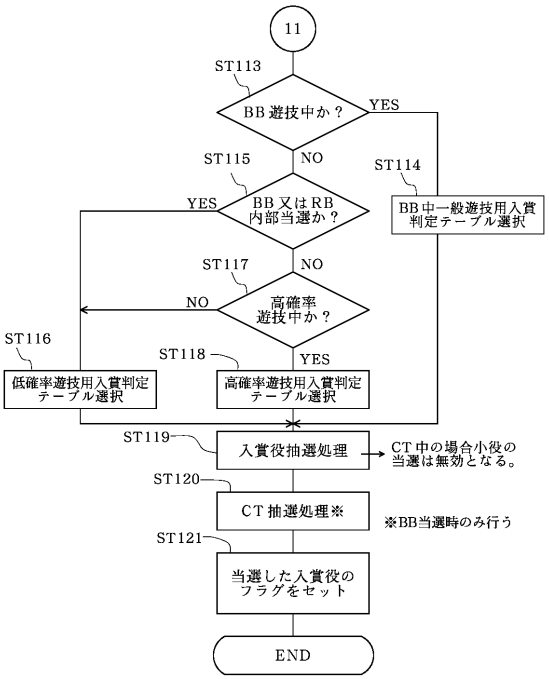
【図９】

FIG.9



【図１０】

FIG.10



【図１１】

FIG.11

(A)高確率遊技発生用抽選テーブル

	当選乱数範囲		
	BET数＝1	BET数＝2	BET数＝3
当選（発生）	0 ～ 4	5 ～ 10	11 ～ 18

(B)高確率遊技消滅用抽選テーブル

	当選乱数範囲		
	BET数＝1	BET数＝2	BET数＝3
当選（消滅）	0 ～ 103	104 ～ 207	208 ～ 323

フロントページの続き

(56)参考文献 特公平０５－０７４３９１（ＪＰ，Ｂ２）
登録実用新案第３０３８９０３（ＪＰ，Ｕ）
特開平１０－０３３７５０（ＪＰ，Ａ）
特開平１０－２７７２４６（ＪＰ，Ａ）
特開平０９－２８５５９６（ＪＰ，Ａ）
特開平０９－０３８２８３（ＪＰ，Ａ）
パチスロ必勝ガイド，日本，白夜書房，１９９８年　5月，5月号，１０頁

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 5/04