

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4498393号
(P4498393)

(45) 発行日 平成22年7月7日(2010.7.7)

(24) 登録日 平成22年4月23日(2010.4.23)

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

請求項の数 1 (全 32 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2007-193007 (P2007-193007) (22) 出願日 平成19年7月25日(2007.7.25) (62) 分割の表示 特願平10-186855の分割 原出願日 平成10年6月17日(1998.6.17) (65) 公開番号 特開2007-301395 (P2007-301395A) (43) 公開日 平成19年11月22日(2007.11.22) 審査請求日 平成19年7月25日(2007.7.25) (31) 優先権主張番号 特願平10-172177 (32) 優先日 平成10年6月4日(1998.6.4) (33) 優先権主張国 日本国(JP)</p>	<p>(73) 特許権者 598098526 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 100135862 弁理士 金木 章郎 (72) 発明者 吉田 洋 東京都江東区有明3丁目1番地25 審査官 高木 亨</p>
---	---

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】

複数の入賞態様からなる確率テーブルを有し、抽出された乱数が前記確率テーブルのいずれかの入賞態様に属したとき、その属した入賞態様の当選フラグを成立させる入賞態様決定手段と、

種々の図柄を複数列に可変表示し、前記入賞態様決定手段で決定された入賞態様に応じた図柄組み合わせを有効化入賞ライン上に停止表示する可変表示装置と、

この可変表示装置の可変表示を開始させるスタートレバーと、

前記可変表示装置の可変表示を各列毎に停止させる複数の停止ボタンと、

前記図柄を照光するリールランプと、

を備えた遊技機であって、

前記複数の入賞態様は、複数の小当たり入賞態様の他、その属した入賞態様の当選フラグが成立すると対応する図柄組み合わせが停止表示されるまで内部当たり状態となる特定の入賞態様を含み、

前記可変表示装置は、前記停止ボタンが操作されることに基づいて前記入賞態様に応じた図柄組み合わせを前記有効化入賞ライン上に停止表示するが、前記当選フラグが成立していても、前記停止ボタンが前記当選フラグに対応した図柄を前記有効化入賞ライン上に停止できるタイミングで操作されないと、前記有効化入賞ライン上に対応する図柄組み合わせを停止表示させない制御を行う遊技機において、

前記スタートレバーの操作が検出されたことに基づいて発生させる複数の効果音と、前

記複数の停止ボタンの各々の操作に連動して該操作が検出される毎に前記リールランプにより実行される表示態様の組み合わせが予め定められた複数の連動表示態様と、この連動表示態様による報知が実行された後であって前記可変表示装置の可変表示の全てが停止したときに前記リールランプにより実行される複数の停止表示態様の各々を組み合わせる複数の報知態様を有し、

前記特定の入賞態様のみに対応付けされた複数の特定の報知態様が記憶されたテーブルと、

複数の報知態様がそれぞれ対応付けされた複数のデモ抽選テーブルと、

前記入賞態様決定手段により決定された入賞態様および遊技状態に応じて前記複数のデモ抽選テーブルから一つのデモ抽選テーブルを選択するデモ抽選テーブル選択テーブルと

10

前記デモ抽選テーブル選択テーブルにより選択されたデモ抽選テーブルから一つの報知態様を選択し、この選択した報知態様で遊技者に報知する報知手段と、を備え、

前記複数のデモ抽選テーブルのうち、前記特定の入賞態様が内部当たり状態となっている場合に選択されるデモ抽選テーブルは、当該デモ抽選テーブルに対応付けされた複数の報知態様に、前記特定の報知態様と、前記特定の入賞態様およびこの特定の入賞態様とは異なる所定の入賞態様に対応付けされた所定の報知態様と、を含み、

前記選択した報知態様が前記特定の報知態様と一致するか否かを判断し、一致した場合に当該報知態様による報知が前記報知手段によって行われた後に特定の告知態様で遊技者に告知する告知手段と

20

を備えて構成されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、乱数抽選によって決定された入賞態様に対応した報知情報を遊技者に報知して演出を行う機能を備えた遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、この種の遊技機としては例えばスロットマシンがある。一般的なスロットマシンでは、図42(a)に示すように、前面パネル2の背後に3個のリール3, 4, 5が3列に並設されている。各リール3~5の外周には種々の図柄が描かれており、これら図柄は、各リール毎に設けられた図示しない内蔵光源(バックライト)によって背後から照明され、前面パネル2に形成された各窓6, 7, 8を介して観察される。この窓には5本の入賞ラインが記されており、スロットマシン遊技は、いずれかのこの入賞ライン上に所定の図柄の組み合わせが揃うか否かによって行われる。

30

【0003】

遊技は遊技者によって投入口にメダルが投入されることによって開始され、投入口にメダルが投入されると、同図(a)に示すようにバックライトが全部点灯する。このバックライトは遊技終了後一定期間、遊技者のメダル投入操作等がなかった場合には、同図(b)に示すように全部消灯している。各リール3~5は遊技者によるスタートレバーの操作に応じて回転し、各窓6~8には図柄が列方向に回転移動表示される。各リール3~5が一定速度に達すると各リール3~5に対応して設けられた各ストップボタンの操作は有効となる。

40

【0004】

遊技者は移動する図柄を観察しながら各ストップボタンを操作し、各リール3~5の回転を停止させ、所望の図柄をいずれかの入賞ライン上に停止表示させようとする。各リール3~5は各ストップボタンの操作タイミングに応じてその回転が停止する。この停止時にいずれかの入賞ライン上に所定の図柄組み合わせが表示されると、その図柄組み合わせに応じた入賞が得られる。

【0005】

50

入賞態様には大当たり入賞や中当たり入賞、小当たり入賞等があり、大当たり入賞や中当たり入賞は図柄「7」や所定のキャラクタ図柄が入賞ライン上に3個揃うと発生する。大当たり入賞ではビッグ・ボーナス・ゲーム（BBゲーム）、中当たり入賞ではレギュラー・ボーナス・ゲーム（RBゲーム）といった特別遊技が行え、大量のコインを獲得することが出来る。また、小当たり入賞は「チェリー」や「ベル」といった図柄が入賞ライン上に所定個揃うと発生し、この小当たり入賞では数枚のメダルを獲得することが出来る。同図（c）は図柄「ベル」が中央の入賞ラインに3個揃った場合を示しており、この場合にはバックライトは点滅する。

【0006】

このような入賞態様は、スタートレバーが操作された直後に行われる乱数抽選によって決定され、各リールが遊技者によって停止操作される前には既に定まっている。この乱数抽選は遊技機内部に構成された入賞態様決定手段で実施される。この乱数抽選によって大当たり入賞が決定されると、機器前面パネルに設けられた告知ランプといった表示器が点灯し、機械の内部抽選によって大当たり入賞が発生したことが遊技者に報知される。その後、遊技者の停止ボタン操作に応じて各リールの回転が停止制御され、乱数抽選によって決定された入賞の図柄組合せが入賞ライン上に停止表示されると、入賞を実際に体験できる。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、上記従来の遊技機では、内部抽選によって大当たり入賞が発生すると直ちに告知ランプが点灯し、遊技者にその内部抽選結果が報知される。従って、従来の遊技機では大当たり入賞発生時の内部抽選結果はそのまま機械的に遊技者に知らされ、遊技者は例えばリーチ目を探すようにその内部抽選結果を探す喜びを持つことが出来なかった。ここで、リーチ目とは、内部抽選によって大当たり入賞が発生する状況になると各リールの回転停止時に表示される所定の図柄組合せをいう。

【0008】

また、報知されるのは大当たり入賞が内部抽選によって生じた場合だけであり、遊技者に伝えられる情報は限られていた。このため、機械内部の乱数抽選で決定された内部抽選の結果は、大当たり入賞以外の入賞態様については、各窓に図柄が実際に停止表示されるまで全く分からなかった。

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明はこのような課題を解決するためになされたもので、複数の入賞態様からなる確率テーブルを有し、抽出された乱数が確率テーブルのいずれかの入賞態様に属したとき、その属した入賞態様の当選フラグを成立させる入賞態様決定手段と、種々の図柄を複数列に可変表示し、入賞態様決定手段で決定された入賞態様に応じた図柄組み合わせを有効化入賞ライン上に停止表示する可変表示装置と、この可変表示装置の可変表示を開始させるスタートレバーと、可変表示装置の可変表示を各列毎に停止させる複数の停止ボタンと、図柄を照光するリールランプと、を備えた遊技機であって、複数の入賞態様は、複数の小当たり入賞態様の他、その属した入賞態様の当選フラグが成立すると対応する図柄組み合わせが停止表示されるまで内部当たり状態となる特定の入賞態様を含み、可変表示装置は、停止ボタンが操作されることに基づいて入賞態様に応じた図柄組み合わせを有効化入賞ライン上に停止表示するが、当選フラグが成立していても、停止ボタンが当選フラグに対応した図柄を有効化入賞ライン上に停止できるタイミングで操作されないと、有効化入賞ライン上に対応する図柄組み合わせを停止表示させない制御を行う遊技機において、スタートレバーの操作が検出されたことに基づいて発生させる複数の効果音と、複数の停止ボタンの各々の操作に連動して該操作が検出される毎にリールランプにより実行される表示態様の組み合わせが予め定められた複数の連動表示態様と、この連動表示態様による報知が実行された後であって可変表示装置の可変表示の全てが停止したときにリールランプに

10

20

30

40

50

より実行される複数の停止表示態様の各々を組み合わせる複数の報知態様を有し、特定の入賞態様のみに対応付けされた複数の特定の報知態様が記憶されたテーブルと、複数の報知態様がそれぞれ対応付けされた複数のデモ抽選テーブルと、入賞態様決定手段により決定された入賞態様および遊技状態に応じて複数のデモ抽選テーブルから一つのデモ抽選テーブルを選択するデモ抽選テーブル選択テーブルと、デモ抽選テーブル選択テーブルにより選択されたデモ抽選テーブルから一つの報知態様を選択し、この選択した報知態様で遊技者に報知する報知手段と、を備え、複数のデモ抽選テーブルのうち、特定の入賞態様が内部当たり状態となっている場合に選択されるデモ抽選テーブルは、当該デモ抽選テーブルに対応付けされた複数の報知態様に、特定の報知態様と、特定の入賞態様およびこの特定の入賞態様とは異なる所定の入賞態様に対応付けされた所定の報知態様と、を含み、選択した報知態様が特定の報知態様と一致するか否かを判断し、一致した場合に当該報知態様による報知が報知手段によって行われた後に特定の告知態様で遊技者に告知する告知手段とを備え、遊技機を構成した。

10

【0010】

本構成によれば、入賞態様決定手段で決定された入賞態様に基づいた報知態様が、報知態様選択手段により選択され、この選択された報知態様が報知手段によって遊技の一連の流れの中で遊技者に報知される。従って、遊技者は、遊技の進行に伴い報知される報知態様により、入賞態様をある程度予測できる。

【0011】

また、報知手段によって報知される報知態様が特定の報知態様である場合に、告知手段によって特定の告知態様で特定入賞態様発生 of 内部抽選結果が遊技者に告知される。報知手段によって報知される報知態様が特定の報知態様でない場合には、告知手段によってその内部抽選結果は告知されない。従って、遊技者は、特定入賞態様発生 of 内部抽選結果が告知手段によって告知されていない場合にも、遊技の一連の流れを通じて報知手段によって報知される報知態様によって特定入賞態様発生 of 内部抽選結果を知ることが出来る。

20

【発明の効果】

【0012】

以上説明したように本発明によれば、入賞態様決定手段で決定された入賞態様に基づいた報知態様が、報知態様選択手段により選択され、この選択された報知態様が報知手段によって遊技の一連の流れの中で遊技者に報知される。従って、遊技者は、遊技の進行に伴い報知される報知態様により、入賞態様をある程度予測できる。

30

【0013】

また、遊技者は、特定入賞態様発生 of 内部抽選結果が告知手段によって告知されていない場合にも、報知手段の報知態様によって特定入賞態様発生 of 内部抽選結果を知ることが出来る。このため、報知手段の報知態様から特定入賞態様の発生を探す喜びが遊技に生じる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

次に、本発明による遊技機をスロットマシンに適用した一実施形態について説明する。

【0015】

図1は本実施形態によるスロットマシン1の正面図である。

40

【0016】

スロットマシン1の前面パネル2の背後には可変表示装置を構成する3個のリール3, 4, 5が回転自在に設けられている。各リール3, 4, 5の外周面には複数種類の図柄(以下、シンボルという)から成るシンボル列が描かれている。これらシンボルはスロットマシン1の正面の表示窓6, 7, 8を通してそれぞれ3個ずつ観察される。また、表示窓6, 7, 8の下方右側には、遊技者がメダルを入れるための投入口9が設けられている。

【0017】

各リール3~5は図2に示す回転リールユニットとして構成されており、フレーム51にブラケット52を介して取り付けられている。各リール3~5はリールドラム53の外

50

周にリール帯54が貼られて構成されている。リール帯54の外周面には上記のシンボル列が描かれている。また、各ブラケット52にはステップモータ55が設けられており、各リール3~5はこれらモータ55が駆動されて回転する。

【0018】

各リール3~5の構造は図3(a)に示される。なお、同図において図2と同一部分には同一符号を付してその説明は省略する。リール帯54の背後のリールドラム53内部にはランプケース56が設けられており、このランプケース56の3個の各部屋にはそれぞれバックランプ57a, 57b, 57cが取り付けられている。これらバックランプ57a~57cは図3(b)に示すように基板58に実装されており、この基板58がランプケース56の背後に取り付けられている。また、ブラケット52にはホットセンサ59が取り付けられている。このホットセンサ59は、リールドラム53に設けられた遮蔽板60がリールドラム53の回転に伴ってホットセンサ59を通過するのを検出する。

【0019】

各バックランプ57a~57cは後述するランプ駆動回路48によって個別に点灯制御される。各バックランプ57a~57cの点灯により、リール帯54に描かれたシンボルの内、各バックランプ57の前部に位置する3個のシンボルが背後から個別に照らし出され、各表示窓6~8にそれぞれ3個ずつのシンボルが映し出される。

【0020】

また、図1に示す表示窓6~8には、横3本(中央L1および上下L2A, L2B)および斜め2本(斜め右下がりL3A, 斜め右上がりL3B)の入賞ラインが記されている。ゲーム開始に先立ち、遊技者がメダル投入口9に1枚のメダルを投入したときは、各リール3~5上にある中央の入賞ラインL1だけが図4(a)に示すように有効化される。また、2枚のメダルを投入口9に投入したときはこれに上下の入賞ラインL2A, L2Bが加わり、横3本の入賞ラインL1, L2AおよびL2Bが同図(b)に示すように有効化される。また、3枚のメダルを投入口9に投入したときは全ての入賞ラインL1, L2A, L2B, L3AおよびL3Bが同図(c)に示すように有効化される。

【0021】

なお、同図における丸印は各リール3~5上に描かれたシンボルを表している。このような入賞ラインの有効化は、各入賞ラインの端部に配置された有効化ライン表示ランプ23(図1参照)が点灯することにより、遊技者に表示される。

【0022】

また、表示窓6~8の下方左側には、1BETスイッチ10, 2BETスイッチ11およびマックスBETスイッチ12が設けられている。クレジット数表示部13にメダルがクレジットされている場合には、メダル投入口9へのメダル投入に代え、これら1BETスイッチ10, 2BETスイッチ11およびマックスBETスイッチ12の各押ボタン操作により、1回のゲームにそれぞれ1枚, 2枚および3枚のメダルが賭けられる。クレジット数表示部13は、表示する数値の桁数に応じた個数の7セグメントLEDで構成されており、現在クレジットされているメダル数を表示する。

【0023】

これらBETスイッチ10~12の下方にはクレジット/精算切換スイッチ(C/Pスイッチ)14およびスタートレバー15が設けられており、スタートレバー15の右方の機器中央部には停止ボタン16, 17, 18が設けられている。C/Pスイッチ14の押しボタン操作により、メダルのクレジット/払い出し(PLAY CREDIT/PAY OUT)を切り換えることが出来る。

【0024】

スタートレバー15は各リール3~5の回転表示を開始させる可変表示開始手段を構成しており、スタートレバー15のレバー操作により、リール3, 4, 5の回転が一斉に開始する。停止ボタン16, 17, 18は、各リール3, 4, 5の回転表示を各列毎に停止させる可変表示停止手段を構成しており、各リール3, 4, 5に対応して配置されている。各リール3~5の回転速度が一定速度に達したときに各停止ボタン16~18の操作が

10

20

30

40

50

有効化され、各停止ボタン 16 ~ 18 は遊技者の押しボタン操作に応じて各リール 3 ~ 5 の回転を停止させる。

【 0 0 2 5 】

また、スロットマシン 1 の正面下部には透音孔 19 およびメダル受皿 20 が設けられている。透音孔 19 は、機器内部に収納されたスピーカから発生した音を外部へ出すものである。メダル受皿 20 はメダル払出口 21 から払い出されるメダルを貯めるものである。また、スロットマシン 1 の正面上部には、各入賞に対してどれだけのメダルが払い出されるかが示されている配当表示部 22 が設けられている。

【 0 0 2 6 】

また、各リール 3, 4, 5 の右方の前面パネル 2 には液晶表示部 24 が設けられている。この液晶表示部 24 は各リール 3, 4, 5 の回転表示をしたり、遊技履歴を表示したり、ボーナスゲーム中に演出を行ったりするディスプレイ装置である。また、各リール 3, 4, 5 の直下の前面パネル 2 には告知ランプ 25 が設けられている。この告知ランプ 25 は、BB または RB ゲームの内部当選フラグが立って後述する所定条件が成立すると点灯し、これらのボーナスゲームが機械内部の抽選で当選したことを遊技者に告知する。

【 0 0 2 7 】

図 5 は、本実施形態のスロットマシン 1 における遊技処理動作を制御する制御部と、これに電気的に接続された周辺装置（アクチュエータ）とを含む回路構成を示している。

【 0 0 2 8 】

制御部はマイクロコンピュータ（以下、マイコンという）30 を主な構成要素とし、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 CPU 31 と、記憶手段である ROM 32 および RAM 33 を含んで構成されている。CPU 31 には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路 34 および分周器 35 と、一定範囲の乱数を発生させる乱数発生手段である乱数発生器 36 および発生した乱数の中から任意の乱数を抽出する乱数抽出手段である乱数サンプリング回路 37 が接続されている。

【 0 0 2 9 】

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、リール 3, 4, 5 を回転駆動する各ステップモータ 55、メダルを収納するホッパ 38、液晶表示部 24、スピーカ 39、バックランプ 57a ~ 57c および告知ランプ 25 がある。これらはそれぞれモータ駆動回路 40、ホッパ駆動回路 41、表示駆動回路 42、スピーカ駆動回路 43 およびランプ駆動回路 48 によって駆動される。これら駆動回路 40 ~ 43, 48 は、マイコン 30 の I/O ポートを介して CPU 31 に接続されている。各ステップモータ 55 はモータ駆動回路 40 によって 1 - 2 相励磁されており、400 パルスの駆動信号が供給されるとそれぞれ 1 回転する。

【 0 0 3 0 】

また、マイコン 30 が制御信号を生成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、スタートレバー 15 の操作を検出するスタートスイッチ 15S と、メダル投入口 9 から投入されたメダルを検出する投入メダルセンサ 9S と、前述した C/P スイッチ 14 とがある。また、ホットセンサ 59、およびこのホットセンサ 59 からの出力パルス信号を受けて各リール 3, 4, 5 の回転位置を検出するリール位置検出回路 44 もある。

【 0 0 3 1 】

ホットセンサ 59 は各リール 3, 4, 5 が一回転する毎に遮蔽板 60 を検出してリセットパルスを発生する。このリセットパルスはリール位置検出回路 44 を介して CPU 31 に与えられる。RAM 33 内には、各リール 3 ~ 5 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ており、CPU 31 はリセットパルスを受け取ると、RAM 33 内に形成されたこの計数値を“0”にクリアする。このクリア処理により、各シンボルの移動表示と各ステップモータ 55 の回転との間に生じるずれが、一回転毎に解消されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 2 】

さらに、上記の入力信号発生手段として、リール停止信号回路 4 5 と、払出し完了信号発生回路 4 6 とがある。リール停止信号回路 4 5 は、停止ボタン 1 6 , 1 7 , 1 8 が押された時に、対応するリール 3 , 4 , 5 を停止させる信号を発生する。また、メダル検出部 4 7 はホッパ 3 8 から払い出されるメダル数を計数し、払出し完了信号発生回路 4 6 は、このメダル検出部 4 7 から入力した実際に払い出しのあったメダル計数値が所定の配当枚数データに達した時に、メダル払い出しの完了を知らせる信号を CPU 3 1 へ出力する。

【 0 0 3 3 】

スピーカ 3 9 , スピーカ駆動回路 4 3 およびマイコン 3 0 は、スタートレバー 1 5 によって各リール 3 ~ 5 の回転表示が開始されるときに、効果音としての 2 種類の遊技開始音 1 , 2 のうちのいずれか一方の音 1 または 2 を発生させる音発生手段を構成している。この音発生手段によって発生させられる遊技開始音の種類は、入賞態様の種類に応じて後述するように選択される。

10

【 0 0 3 4 】

各遊技開始音 1 , 2 が発生するタイミングは図 6 (a) に示され、同図 (e) に示す入賞態様抽選タイミング直後から時間 t_1 の間出力される。スタートレバー 1 5 は時間 t_2 例えば 4 . 1 秒の時間間隔をおいて操作する必要があり、同図 (d) に示すように前回のスタートレバー操作から時間 t_2 以内に次のレバー操作をすると、リール回転不可音が同図 (b) に示すタイミングでスピーカ 3 9 から出力される。同図 (c) は前回の遊技において最後に停止するリールの回転状態を示している。

20

【 0 0 3 5 】

また、ランプ駆動回路 4 8 、バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c およびマイコン 3 0 は、各停止ボタン 1 6 ~ 1 8 の操作によって各リール 3 ~ 5 の回転表示が停止されるのに連動し、4 種類の表示態様の中の 1 つの表示態様で各リール 3 ~ 5 の表示を順次演出する連動演出手段を構成している。この連動演出手段によって演出される表示態様は、入賞態様の種類に応じて後述するように選択される。

【 0 0 3 6 】

図 7 , 図 8 , 図 9 および図 1 0 は連動演出手段が演出する第 1 , 第 2 , 第 3 および第 4 の連動表示態様を示している。なお、これら各図において図 1 と同一部分には同一符号を付してその説明は省略する。

30

【 0 0 3 7 】

図 7 に示す第 1 の連動表示態様は「リールランプ消灯なし」の表示態様であり、各リール 3 ~ 5 の回転中、連動演出手段は同図 (a) に示すように全バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c を点灯させている。そして、第 1 の停止ボタン 1 6 が操作されて第 1 のリール 3 の回転が停止された場合、同図 (b) に示すように、第 1 のリール 3 の各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c を点灯したままの状態にする。同様に、第 2 の停止ボタン 1 7 , 第 3 の停止ボタン 1 8 が操作されて第 2 のリール 4 , 第 3 のリール 5 の回転が順次停止された場合にも、同図 (c) , (d) に示すように、第 2 のリール 4 , 第 3 のリール 5 の各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c をそれぞれ点灯したままの状態にする。

【 0 0 3 8 】

図 8 に示す第 2 の連動表示態様は「リールランプ消灯パターン 1」の表示態様であり、各リール 3 ~ 5 の回転中、連動演出手段は同図 (a) に示すように全バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c を点灯させているが、第 1 の停止ボタン 1 6 が操作されて第 1 のリール 3 の回転が停止された場合、同図 (b) に示すように、第 1 のリール 3 の各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c を消灯させる。また、第 2 の停止ボタン 1 7 , 第 3 の停止ボタン 1 8 が操作されて第 2 のリール 4 , 第 3 のリール 5 の回転が順次停止された場合には、同図 (c) , (d) に示すように、第 2 のリール 4 , 第 3 のリール 5 の各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c をそれぞれ点灯したままの状態にする。

40

【 0 0 3 9 】

図 9 に示す第 3 の連動表示態様は「リールランプ消灯パターン 2」の表示態様であり、

50

各リール3～5の回転中、連動演出手段は同図(a)に示すように全バックランプ57a～57cを点灯させているが、第1の停止ボタン16が操作されて第1のリール3の回転が停止された場合、同図(b)に示すように、第1のリール3の各バックランプ57a～57cを消灯させる。第2の停止ボタン17が操作されて第2のリール4の回転が停止された場合にも、同図(c)に示すように、第2のリール4の各バックランプ57a～57cを消灯させる。そして、第3の停止ボタン18が操作されて第3のリール5の回転が停止された場合には、同図(d)に示すように、第3のリール5の各バックランプ57a～57cを点灯したままの状態にする。

【0040】

図10に示す第4の連動表示態様は「リールランプ消灯パターン3」の表示態様であり、各リール3～5の回転中、連動演出手段は同図(a)に示すように全バックランプ57a～57cを点灯させているが、第1の停止ボタン16が操作されて第1のリール3の回転が停止された場合、同図(b)に示すように、第1のリール3の各バックランプ57a～57cを消灯させる。そして、第2の停止ボタン17、第3の停止ボタン18が操作されて第2のリール4、第3のリール5の回転が停止された場合にも、同図(c)、(d)に示すように、第2のリール4、第3のリール5の各バックランプ57a～57cをそれぞれ消灯させる。

【0041】

図11に示すタイミングチャートは、この第4の連動表示態様によって各バックランプ57a～57cが点灯制御される際の各部のタイミングを示している。同図(j)に示すタイミングでスタートレバー15が操作されると、後述する入賞態様判定抽選処理が同図(k)に示すタイミングで行われ、引き続いて各リール3、4、5が同図(a)、(b)、(c)に示すように一斉に回転し出す。続いて、第1リール停止ボタン16、第2リール停止ボタン17、第3リール停止ボタン18が同図(d)、(e)、(f)に示すようにこの順番に操作されると、第1リール3、第2リール4、第3リール5が同図(a)、(b)、(c)に示す各タイミングで停止すると共に、第1リール3、第2リール4、第3リール5の各バックランプ57a～57cが同図(g)、(h)、(i)に示すタイミングで消灯する。この結果、上述した図10に示すリールランプ消灯パターン3の表示態様で、各リール3～5の表示が各停止ボタン操作に連動して演出される。

【0042】

なお、本実施形態で説明するリール停止制御においては、便宜上、第1リール停止ボタン16、第2リール停止ボタン17、第3リール停止ボタン18が同図(d)、(e)、(f)に示すようにこの順番に操作され、各リール3～5が同図(a)、(b)、(c)に示すように第1リール3、第2リール4、第3リール5の順番で停止する場合について説明している。しかし、各リール3～5の停止順序はこれに限定されるものではなく、例えば、第1リール停止ボタン16、第3リール停止ボタン18、第2リール停止ボタン17のように、ランダムな操作順序により停止するようにしてもよい。

【0043】

また、ランプ駆動回路48、バックランプ57a～57cおよびマイコン30は、各リール3～5の回転表示の全てが停止したときに、10種類の表示態様の中の1つの表示態様で各リール3～5の表示を演出する停止演出手段をも構成している。この停止演出手段によって演出される表示態様は、入賞態様の種類に応じて後述するように選択される。

【0044】

図12～図25は停止演出手段が演出する10種類の停止表示態様の一例を示している。なお、これら各図の「点滅パターン」欄における(1)、(2)、(3)はリール3、4、5の各バックランプ57aをそれぞれ示しており、(4)、(5)、(6)はリール3、4、5の各バックランプ57b、(7)、(8)、(9)はリール3、4、5の各バックランプ57cをそれぞれ示している。また、これらのうちの斜線が付された部分はランプ点灯状態を示しており、斜線が付されていない部分はランプ消灯状態を示している。また、これら各図の「段階」欄は時間の経過段階を示しており、各バックランプ57a～

10

20

30

40

50

57cはこれら各段階毎に図示するように点灯または消灯する。

【0045】

第1の停止表示態様である「リールランプ点滅なし」の表示態様は図示されておらず、停止演出手段は、各リール3～5の全停止時に、各リール3～5の全てのバックランプ57a～57cを点灯したままの状態とし、点滅制御はしない。

【0046】

図12に示す第2の停止表示態様は「リールランプ点滅パターン1」の表示態様であり、停止演出手段は、各リール3～5の全停止時に、まず、同図の段階1に示すように各リール3～5の全バックランプ57aを消灯させる。続いて段階2に示すように第1リール3の各バックランプ57a～57cを点灯させ、次に段階3に示すようにさらに第2リール4の各バックランプ57a～57cを点灯させる。その後さらに段階4に示すように第3リール5の各バックランプ57a～57cを点灯させ、各リール3～5の全てのバックランプ57a～57cを点灯させる。

10

【0047】

図13に示す第3の停止表示態様は「リールランプ点滅パターン2」の表示態様であり、停止演出手段は、各リール3～5の全停止時に、まず、同図の段階1に示すように各リール3～5の全バックランプ57aを消灯させる。続いて段階2に示すように第1リール3および第3リール5の各バックランプ57bを点灯させ、次に段階3に示すように第1リール3のバックランプ57aおよび第3リール5のバックランプ57cを点灯させる。その後段階4に示すように第2リール4の各バックランプ57a, 57cを点灯させ、次に段階5に示すように第1リール3のバックランプ57cおよび第3リール5のバックランプ57aを点灯させる。最後に段階6に示すように第1リール3のバックランプ57bおよび第3リール5のバックランプ57bを点灯させる。

20

【0048】

図14に示す第4の停止表示態様は「リールランプ点滅パターン3」の表示態様であり、停止演出手段は、各リール3～5の全停止時に、まず、同図の段階1に示すように各リール3～5の全バックランプ57aを消灯させる。続いて段階2に示すように第1リール3のバックランプ57bを点灯させ、次に段階3に示すように第2リール4のバックランプ57aを点灯させる。その後段階4に示すように第2リール4のバックランプ57cを点灯させ、次に段階5に示すように第3リール3のバックランプ57bを点灯させる。最後に段階6に示すように各リール3～5の全バックランプ57a～57cを消灯させる。

30

【0049】

図15および図16に示す段階1～段階13の第5の停止表示態様は「リールランプ点滅パターン4」の表示態様であり、図17に示す段階1～段階11の第6の停止表示態様は「リールランプ点滅パターン5」の表示態様である。また、図18に示す段階1～段階6の第7の停止表示態様は「リールランプ点滅パターン6」の表示態様であり、図19, 図20および図21に示す段階1～段階21の第8の停止表示態様は「リールランプ点滅パターン7」の表示態様である。さらに、図22に示す段階1～段階12の第9の停止表示態様は「リールランプ点滅パターン8」の表示態様であり、図23, 図24および図25に示す段階1～段階28の第10の停止表示態様は「リールランプ点滅パターン9」の表示態様である。

40

【0050】

図15～図25のこれら各図のリールランプ点滅パターンも、図12～図14の各図のリールランプ点滅パターンと同様な図の読み方に従い、各リール3～5の各バックランプ57a～57cが停止演出手段によって点滅制御される。

【0051】

図5に示すROM32には、このスロットマシン1で実行されるゲーム処理の手順がシーケンスプログラムとして記憶されている他、入賞確率テーブル, シンボルテーブル, 入賞シンボル組合せテーブル, デモ抽選テーブル選択テーブルおよびデモ抽選テーブル等がそれぞれ区分されて格納されている。

50

【 0 0 5 2 】

入賞確率テーブルは、サンプリング回路 37 で抽出された乱数を各入賞態様に区分けする乱数区分手段を構成しており、乱数発生器 36 で発生する一定範囲の乱数を各入賞態様に区画するデータを記憶している。このような入賞確率テーブルは例えば図 26 に示すように構成される。同図における $a_1 \sim a_3$, $b_1 \sim b_3$, $c_1 \sim c_3$, $d_1 \sim d_3$, $e_1 \sim e_3$, $f_1 \sim f_3$, $g_1 \sim g_3$ は予め設定された数値データであり、サンプリング回路 37 で抽出された乱数を各入賞態様に区画する際に用いられる。このデータは、投入メダル枚数が 1 枚の場合には「 $a_1 \sim g_1$ 」、2 枚の場合には「 $a_2 \sim g_2$ 」、3 枚の場合には「 $a_3 \sim g_3$ 」の各数値の組合せが用いられる。

【 0 0 5 3 】

これら数値は通常「 $a < b < c < d < e < f < g$ 」の大小関係に設定され、抽出された乱数値が a 未満であれば大当たり入賞（大ヒット）となって「BB」当選フラグが立つ。また、抽出された乱数値が a 以上 b 未満であれば中当たり入賞（中ヒット）となって「RB」当選フラグが立つ。また、抽出された乱数値が b 以上 f 未満であれば小当たり入賞（小ヒット）となり、この場合、 b 以上 c 未満の場合には「スイカ」当選フラグが立ち、 c 以上 d 未満の場合には「ベル」当選フラグ、 d 以上 e 未満の場合には「4 枚チェリー」当選フラグ、 e 以上 f 未満の場合には「2 枚チェリー」当選フラグが立つ。また、抽出された乱数値が f 以上 g 未満であれば「再遊技」当選フラグが立ち、 g 以上であれば入賞なしの「ハズレ」当選フラグが立つ。

【 0 0 5 4 】

つまり、入賞態様は、サンプリングされた 1 つの乱数値がこのどの数値範囲に属するかによって決定され、「ハズレ」および「再遊技」を含めて合計 8 種類の当選フラグによって表される。ここで、乱数発生器 36 , サンプリング回路 37 , 入賞確率テーブルおよびマイコン 30 は入賞態様決定手段を構成している。各種のヒットはこのような入賞確率テーブルのデータ設定に応じた確率の下で発生するため、遊技者の技量に極端に左右されることなく、例えば 1 日の営業時間内でのトータルのメダル支払い率がほぼ一定に維持されている。

【 0 0 5 5 】

また、シンボルテーブルは図 27 に概念的に示される。このシンボルテーブルは各リール 3 ~ 5 の回転位置とシンボルとを対応づけるものであり、シンボル列を記号で表したものである。このシンボルテーブルにはコードナンバに対応したシンボルコードが各リール 3 ~ 5 毎に記憶されている。コードナンバは、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 3 ~ 5 の一定の回転ピッチ毎に順次付与されている。シンボルコードはそれぞれのコードナンバ毎に対応して設けられたシンボルを示している。

【 0 0 5 6 】

また、入賞シンボル組合せテーブルには、配当表示部 22 に示される各入賞シンボル組合せのシンボルコードや、特定ゲーム発生のフラグが成立していることを遊技者に示唆する「リーチ目」を構成するシンボル組合せのシンボルコード、各入賞を表す入賞判定コード、入賞メダル配当枚数等が記憶されている。この入賞シンボル組合せテーブルは、第 1 リール 3 , 第 2 リール 4 , 第 3 リール 5 の停止制御時、および全リール停止後の入賞確認を行うときに参照される。

【 0 0 5 7 】

また、デモ抽選テーブル選択テーブルおよびデモ抽選テーブルは、上記の入賞態様決定手段で決定された入賞態様に応じて、遊技開始音の種類、連動表示態様の種類および停止表示態様の種類の組合せを選択する報知態様選択手段を構成している。また、この報知態様選択手段、音発生手段、連動演出手段および停止演出手段は、スロットマシン遊技の一連の流れを通じて入賞態様を所定確率で遊技者に報知する報知手段を構成している。報知態様選択手段による報知態様の選択抽選処理は、図 6 (e) や図 11 (k) に示す入賞態様確率抽選タイミングに続くタイミングで行われる。

【 0 0 5 8 】

10

20

30

40

50

図28に示すデモ抽選テーブル選択テーブルは、遊技状態および当選フラグから図29～図31に示すNo.0～No.17のデモ抽選テーブルを選択するためのものである。遊技状態は図32(a)に示す遊技状態ステータス(GMLVSTS)格納領域を参照することによって判明する。このGMLVSTS格納領域はRAM33中に1バイトのデータとして記憶されている。ビット0～4には遊技状態が記憶されており、データが1にセットされてオンになっている遊技状態がその時の遊技状態である。

【0059】

遊技状態の種類にはGMLVSTSに示されるように「RB作動中」、「BB作動中」、「一般遊技中」、「RB内部当たり中」および「BB内部当たり中」の5種類がある。RBは前述したレギュラー・ボーナス・ゲームを意味しており、このRBゲームでは複数回の高配当ゲームが一組となったボーナスゲームが1回行える。「RB作動中」はこのRBゲーム中の遊技状態を表しており、ハズレまたはJAC当選のいずれかが生じる。また、BBは前述したビッグ・ボーナス・ゲームを意味しており、このBBゲームでは一般遊技および上記のボーナスゲームのセットを複数回行うことが出来る。「BB作動中」はBBゲーム中の遊技状態を表している。また、「一般遊技中」はいずれの入賞も生じていない遊技状態である。「RB内部当たり中」、「BB内部当たり中」は、RB当選フラグ、BB当選フラグは立っているが、各リール3～5に所定の入賞シンボル組合せが停止表示されず、未だRBゲーム、BBゲームに突入していない一般遊技状態のことを表している。

【0060】

当選フラグは図32(b)に示すフラグカウンタ(FLGCTR)格納領域を参照することによって判明する。このFLGCTR格納領域もRAM33中に1バイトのデータとして記憶されている。16進数の00～07の1バイトデータにより、その時の当選フラグが示されている。

【0061】

例えば、GMLVSTSのビット2のデータが1にセットされ、FLGCTRのデータが07Hであれば、遊技状態は一般遊技中で当選フラグはBBになる。従って、その時のデモ抽選テーブルは、デモ抽選テーブル選択テーブルからNo.7のデモ抽選テーブルになる。このNo.7のデモ抽選テーブルは図30に示され、同テーブルに示される抽選値を使った後述する抽選により、遊技開始音の種類、リールランプ消灯パターン、リールランプ点滅パターンの種類の組合せが選択される。

【0062】

リールランプ消灯パターンの種類は連動表示態様の種類に相当し、リールランプ点滅パターンの種類は停止表示態様の種類に相当する。例えば、No.7のデモ抽選テーブルで抽選値18の欄の組合せが選択されると、遊技開始音は2、リールランプ消灯パターンはパターン3、リールランプ点滅パターンはパターン9になる。これら各演出態様の組合せにより、一般遊技中にBBフラグが当選したことが予兆として遊技者に報知される。

【0063】

また、遊技状態ステータスが一般遊技中でフラグカウンタがBB内部当たり中の上記の場合において、No.7のデモ抽選テーブルで抽選値32の欄の組合せが選択されると、遊技開始音は1、リールランプ消灯パターンは消灯なし、リールランプ点滅パターンは点滅なしになる。また、GMLVSTSのビット2のデータが1にセットされ、FLGCTRのデータが00Hであれば、遊技状態は一般遊技中で当選フラグはハズレになる。この時のデモ抽選テーブルは、デモ抽選テーブル選択テーブルからNo.0のデモ抽選テーブルになる。このNo.0のデモ抽選テーブルは図29に示され、同テーブルから抽選値108の欄が抽選によって選択されると、この時の演出態様組合せも、遊技開始音は1、リールランプ消灯パターンは消灯なし、リールランプ点滅パターンは点滅なしになる。つまり、異なる当選フラグが成立するゲームにおいても、予兆報知パターン決定用乱数の値によっては、同一の予兆報知パターンが出現する可能性がある。

【0064】

このようにして当選フラグの種類は、その時の遊技状態によって定まる演出態様の組合せによって遊技者に報知されるが、その信頼度は一様ではない。例えば、一般遊技中におけるBBフラグ当選の予兆報知が上記のように行われたとしても、その時に必ずしもBBフラグが当選しているとは限らない。つまり、一般遊技中にBBフラグが当選している際にその予兆報知が行われる確率は $X (= 0 \sim 100)$ %であり、また、一般遊技中にBBフラグが当選していないのにその予兆報知が行われる確率は $(100 - X)$ %である。

【0065】

また、RB内部当たり中またはBB内部当たり中にRBまたはBBフラグ当選の予兆報知が行われる確率も、同様に予め $0 \sim 100$ %のいずれかの所定値に定められている。図33は、この中でRB内部当たり中またはBB内部当たり中にRBまたはBBフラグ当選の予兆報知が 100 %の確率で行われる11種類の確定パターンを示している。つまり、RB内部当たり中またはBB内部当たり中に同図に示す遊技開始音、リールランプ消灯パターンおよびリールランプ点滅パターンの各演出態様組合せの予兆報知が現れるのは、RBまたはBBフラグが当選している場合だけであり、RBまたはBBフラグが当選していない場合はない。

10

【0066】

RBまたはBBゲームが確定する図33に示す演出態様組合せパターンのテーブルも、ROM32の所定領域に予め記憶されている。

【0067】

また、マイコン30、ランプ駆動回路48および告知ランプ25は、入賞態様決定手段で決定された特定の入賞態様（本実施形態ではRBまたはBBの内部当たり）に対応した報知情報を報知手段によって 100 %の確率で遊技者に報知する際、その報知情報を表示器（本実施形態では告知ランプ25）の表示によって遊技者に告知する告知手段を構成している。

20

【0068】

次に、本実施形態においてマイコン30で制御される遊技機の動作について説明する。

【0069】

図34および図35はこの遊技処理の概略を示すフローチャートである。

【0070】

まず、CPU31により、メダルBETがなされたかどうか判别される（図34、ステップ101参照）。この判别は、メダル投入口9にメダルが投入され、メダルセンサ9Sからの検出信号入力があった場合、あるいはBETスイッチ10、11、12からの信号入力があった場合に“YES”となる。その場合、第1リール3、第2リール4および第3リール5に内蔵された各バックランプ57a～57cは、CPU31によるランプ駆動回路48の制御によって全て点灯する。次に、スタートレバー15の操作によりスタートスイッチ15Sからのスタート信号入力があったか否かが判别される（ステップ102）。

30

【0071】

この判别が“YES”の場合、入賞態様決定手段によって入賞判定（確率抽選処理）が行われる（ステップ103）。前述したように入賞判定は、乱数発生器36で発生し、サンプリング回路37によって特定された1つの乱数値が、入賞確率テーブル（図26参照）においてどの入賞グループに属する値になっているか判断されることによって行われる。この入賞態様決定手段で決定された入賞態様は前述したFLGCTR（図32（b）参照）に、「ハズレ」、「2枚チェリー」、「4枚チェリー」、「ベル」、「スイカ」、「再遊技」、「RB」および「BB」の8種類の中のいずれか1つのデータが書き込まれて一時記憶される。

40

【0072】

この入賞判定処理に引き続き、入賞態様の報知選択抽選処理が行われる（ステップ104）。入賞態様の報知選択抽選処理は、図36に示すフローチャートに従って行われる。

【0073】

50

まず、RAM 33に格納されたGMLVSTS領域(図32(a)参照)が参照され、その時の遊技状態が把握される(図36、ステップ201)。次に、FLGCTR領域に格納されたデータが参照され、当選フラグの種類が把握される(ステップ202)。次に、その時の遊技状態および当選したフラグの種類から、デモ抽選テーブル選択テーブル(図28参照)を参照してNo. 0~No. 17のうちのいずれか1つのデモ抽選テーブルが選択される(ステップ203)。次に、RAM 33を一定時間間隔でリフレッシュするためのカウンタから任意のタイミングでカウント値Cが抽出される(ステップ204)。

【0074】

このカウント値Cは0~127の範囲で変化しており、抽出されたこのカウント値Cを用いて報知態様選択のための乱数抽選が行われる。つまり、このカウント値Cから、ステップ203で選択されたデモ抽選テーブルにおける最上段の抽選値Rが減算され、減算結果A(=C-R)の正負が判断される(ステップ205)。減算結果Aが負にならない場合には、次にテーブルの次段の抽選値が抽選値Rにセットされ(ステップ206)、その後A-Rの減算が行われてその結果A(=A-R)の正負が判断される(ステップ207)。この演算は減算結果Aが負になるまで行われ、負になった場合にはその抽選値Rの欄の演出態様組合せが予兆報知される演出態様組合せに選択される(ステップ208)。

10

【0075】

例えば、一般遊技中にBBフラグが当選した場合には前述したようにNo. 7のデモ抽選テーブルが選択されるが、この際の演出態様組合せの選択抽選処理は次のように行われる。まず、ステップ204でリフレッシュ・カウント値Cとして50が抽出されたとすると、ステップ205のC-Rの減算は、抽選値Rに最上段の抽選値32がまずセットされ、減算結果A=50-32=18になる。この減算結果Aは正であるため、次にステップ206でテーブルの次段の抽選値23が抽選値Rにセットされ、ステップ207の減算結果A=18-23=-5の正負が判断される。

20

【0076】

この減算結果Aは負であるため、抽選値23の欄の演出態様組合せ、つまり、遊技開始音1, リールランプ消灯なし, リールランプ点滅なしの演出態様組合せが予兆報知態様に選択される。

【0077】

また、BB内部当たり中にスイカが当選した場合にはNo. 16のデモ抽選テーブルが選択されるが(図28参照)、この際の演出態様組合せの選択抽選処理は次のように行われる。まず、リフレッシュ・カウント値Cとして61が抽出されたとすると、C-Rの減算は、抽選値Rに最上段の抽選値30がまずセットされ、減算結果A=61-30=31になる。この減算結果Aは正であるため、次にテーブルの次段の抽選値32が抽選値Rにセットされ、減算結果A=31-32=-1の正負が判断される。

30

【0078】

この減算結果Aは負であるため、抽選値32の欄の演出態様組合せ、つまり、遊技開始音1, リールランプ消灯パターン3, リールランプ点滅パターン3の演出態様組合せが予兆報知態様に選択される。

【0079】

40

次に、遊技開始音出音処理が行われる(図34、ステップ105)。この処理は上記の報知選択抽選処理で選択された演出態様組合せに従って行われ、遊技開始音の種類に応じてスピーカ駆動回路43がCPU31によって制御され、遊技開始音1または2のいずれか一方の遊技開始音がスピーカ39から出力される。遊技開始音1, 2は機器前面下方に設けられた透音孔19から出音され、遊技者の聴覚にとらえられる。

【0080】

例えば、一般遊技中にBBフラグが当選し、デモ抽選テーブルNo. 7の抽選値23の欄の演出態様組合せが上記のように選択された場合には、遊技開始音1が出音される。また、BB内部当たり中にスイカが当選し、デモ抽選テーブルNo. 16の抽選値32の欄の演出態様組合せが上記のように選択された場合にも、遊技開始音1が出音される。

50

【 0 0 8 1 】

次に、第 1 リール 3 , 第 2 リール 4 , 第 3 リール 5 の回転処理が行われ (ステップ 1 0 6) 、これら各リール 3 , 4 , 5 は一斉に回転し出す。このリール回転処理に引き続き、各リール 3 , 4 , 5 の停止制御が行われる (ステップ 1 0 7) 。このリール停止制御処理の概要は図 3 7 のフローチャートに示される。

【 0 0 8 2 】

遊技者による各停止ボタン 1 6 ~ 1 8 の操作は、前述したように、リール停止信号回路 4 5 を介して CPU 3 1 によって検出されており、第 1 リール停止ボタン 1 6 の ON 操作が図 3 7 のステップ 1 2 1 で検出された場合には、第 1 リール 3 の停止制御処理が行われる (ステップ 1 2 2) 。つまり、第 1 リール停止ボタン 1 6 が遊技者によって操作された時点で、第 1 リール 3 のステッピングモータ 5 5 に供給された駆動パルス数が RAM 3 3 から読み出され、第 1 リール 3 の回転位置と対応づけられる。第 1 リール 3 の回転位置が分かると、シンボルテーブル (図 2 7 参照) との対照により、観察窓 6 に現れている 3 個のシンボルがシンボルコードとして把握される。

【 0 0 8 3 】

この場合、大ヒットの当選フラグが立っているときには、観察窓 6 の有効化入賞ライン上に大ヒットを構成するシンボルがあるか否かがチェックされる。同様に、中ヒット、小ヒットの当選フラグが立っているときには、観察窓 6 の有効化入賞ライン上に中ヒット、小ヒットを構成するシンボルがあるか否かがチェックされる。有効化入賞ライン上に当選フラグに対応したシンボルがあるときは、CPU 3 1 は即座に第 1 リール 3 を停止させる。なお、第 1 リール 3 を瞬間的に停止させ得ないことを考慮し、リール回転位置の何ステップ分か前にこの処理を行うようにしてもよい。

【 0 0 8 4 】

上記のチェック処理により、当選フラグに対応したシンボルが観察窓 6 の有効化入賞ライン上に現れていない場合には、さらに第 1 リール 3 をシンボル 4 コマ分回転させたときにどのようなシンボルが現れてくるかをチェックする。もし、この中に当選フラグに対応するシンボルがあったときには、そのコマ位置まで第 1 リール 3 を回転させてそこで停止させる。この引き込み制御処理は後述する第 2 リール 4 および第 3 リール 5 の各停止制御処理時にも行われる。

【 0 0 8 5 】

次に、第 1 リール・バックランプ制御処理が行われる (ステップ 1 2 3) 。この制御処理は、上述したステップ 1 0 4 の報知選択抽選処理で選択されたデモ抽選テーブルの演出態様組合せに従って実行され、第 1 リール 3 に内蔵されたバックランプ 5 7 a ~ 5 7 c が、選択された演出態様組合せのリールランプ消灯パターンに従って点灯制御される。

【 0 0 8 6 】

例えば、一般遊技中に BB フラグが当選し、デモ抽選テーブル No . 7 の抽選値 2 3 の欄の演出態様組合せがリールランプ消灯なしとして選択された上記の場合には、第 1 リール 3 の各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c は図 7 (b) に示すように消灯されない。また、BB 内部当たり中にスイカが当選し、デモ抽選テーブル No . 1 6 の抽選値 3 2 の欄の演出態様組合せがリールランプ消灯パターン 3 として選択された上記の場合には、第 1 リール 3 の各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c は図 1 0 (b) に示すように消灯される。この際、第 2 リール 4 および第 3 リール 5 は回転中であり、これら各リール 4 , 5 の各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c は点灯している。

【 0 0 8 7 】

次に、第 2 リール 4 の停止ボタン 1 7 が ON 操作されたか否かが検出され (ステップ 1 2 4) 、この停止ボタン 1 7 の ON 操作が検出された場合には、第 2 リール 4 の停止制御処理が行われる (ステップ 1 2 5) 。この停止制御処理では、第 2 リール 4 が回転している状態で、まず、観察窓 7 の中央の入賞ライン L 1 にコードナンバ 0 ~ 2 0 の 2 1 通りのシンボルが停止することを想定し、有効化入賞ライン上に既に停止している第 1 リール 3 のシンボルとの組合せが読み込まれる。また、第 3 リール 5 については回転中であること

10

20

30

40

50

を表す回転コードが読み込まれる。なお、第2リール4も回転中であるが、上記処理によって停止されることを仮定しているため、回転コードとしては読み込まれない。

【0088】

このようにしてシンボルコードの組合せが読み込まれると、前述した入賞シンボル組合せテーブルが参照され、第1リール3の停止により決定されたシンボルに対し、第2リール4が21通りの回転位置で停止したとき、有効化入賞ライン上にどのような入賞が生じる可能性があるかが順次判断されていく。例えば、図38(a)に示すように第1リール3が停止していたとすれば、第2リール4の停止位置を21通り想定してそのときのシンボル組合せパターンがチェックされる。例えば、同図(b)に示すように、第2リール4が観察窓7の中央でコードナンバ「5」で停止したとすると、各入賞ラインL1, L2A, L2B, L3A, L3B上でのシンボル組合せは同図(c)に示すようになる。

10

【0089】

第3リール5の矢印は回転中であることを示す回転コードであるが、第3リールの停止位置によっては、入賞ラインL1に「A-A-A」の大ヒット入賞、入賞ラインL2Bに「E-E-E」の小ヒット入賞が生じる可能性がある。従って、第2リール4のコードナンバ「5」に対しては、図39に示すように大ヒットの予想フラグと小ヒットの予想フラグとがセットされる。このような予想フラグの有無が第2リール4の全てのコードナンバについてチェックされ、これらデータはRAM33に書き込まれる。

【0090】

このようにしてRAM33に書き込まれた予想フラグデータは、第2リール4の停止制御時に参照される。つまり、第2リール4の停止ボタン17が操作されたとき、第2リール4のコードナンバに対応する予想フラグが参照され、大ヒットの予想が発生している場合には、有効化入賞ライン上に大ヒットのシンボルが停止するように第2リール4の停止制御が実行される。

20

【0091】

図37のステップ125における上記のリール停止制御処理が終わると、次に、第2リール・バックランプ制御処理が行われる(ステップ126)。この制御処理も、上述したステップ104の報知選択抽選処理で選択された演出態様組合せのリールランプ消灯パターンに従い、第2リール4に内蔵されたバックランプ57a~57cが点灯制御される。

【0092】

例えば、一般遊技中にBBフラグが当選し、デモ抽選テーブルNo.7の抽選値23の欄の演出態様組合せがリールランプ消灯なしとして選択された上記の場合には、第2リール4の各バックランプ57a~57cは図7(c)に示すように消灯されない。また、BB内部当たり中にスイカが当選し、デモ抽選テーブルNo.16の抽選値32の欄の演出態様組合せがリールランプ消灯パターン3として選択された上記の場合には、第2リール4の各バックランプ57a~57cは図10(c)に示すように消灯される。この際、第3リール5は回転中であり、第3リール5のバックランプ57a~57cは点灯している。

30

【0093】

次に、第3リール5の停止ボタン18がON操作されたか否かが検出され(ステップ127)、この停止ボタン18のON操作が検出された場合には、第3リール5の停止制御処理が行われる(ステップ128)。この停止制御処理では、既に第1リール3および第2リール4が停止してそのシンボルの組合せが特定されているので、これらのシンボルの組合せに対し、第3リール5の各々のコードナンバ毎に入賞の可能性が判定され、図39に示すテーブルと同様にして入賞予想フラグが立てられる。

40

【0094】

この予想フラグデータも第3リール5の停止ボタン18が操作されたときに参照され、大ヒットの予想が立っているときには、有効化入賞ライン上に大ヒットのシンボルが停止するように第3リール5の停止制御が実行される。この第3リール5の停止制御処理時には、既に停止している第1リール3, 第2リール4のシンボルとの組合せによって当選フ

50

ラグ通りの入賞が得られるだけでなく、当選フラグと異なる入賞が得られないようにリール停止位置が制御される。

【 0 0 9 5 】

上述したステップ 1 2 2 の第 1 リール停止制御処理，ステップ 1 2 5 の第 2 リール停止制御処理およびステップ 1 2 8 の第 3 リール停止制御処理により、当選フラグが「ハズレ」の場合には、いずれの有効化入賞ライン上にも入賞シンボル組合せが揃わないように各リール 3 ~ 5 が停止制御される。

【 0 0 9 6 】

また、当選フラグが「2枚チェリー」の場合には、いずれかの有効化入賞ライン上にシンボル「チェリー」の組合せが揃うように各リール 3 ~ 5 が停止制御される。また、当選フラグが「4枚チェリー」の場合には、2本の有効化入賞ライン上にシンボル「チェリー」の組合せがそれぞれ揃うように各リール 3 ~ 5 が停止制御される。また、当選フラグが「ベル」，「スイカ」の場合には、いずれかの有効化入賞ライン上にシンボル「ベル」，「スイカ」の組合せが揃うように各リール 3 ~ 5 が停止制御される。

【 0 0 9 7 】

また、当選フラグが「RB」，「BB」の場合には、いずれかの有効化入賞ライン上にシンボル「7」または所定のキャラクタ・シンボルの組合せが揃うように各リール 3 ~ 5 が停止制御される。

【 0 0 9 8 】

次に、このリール停止制御処理が終了すると、第 3 リール・バックランプ制御処理が行われる（ステップ 1 2 9）。この制御処理も、上述したステップ 1 0 4 の報知選択抽選処理で選択された演出態様組合せのリールランプ消灯パターンに従い、第 3 リール 5 に内蔵されたバックランプ 5 7 a ~ 5 7 c が点灯制御される。

【 0 0 9 9 】

例えば、一般遊技中に BB フラグが当選し、デモ抽選テーブル No. 7 の抽選値 2 3 の欄の演出態様組合せがリールランプ消灯なしとして選択された上記の場合には、第 3 リール 5 の各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c は図 7 (d) に示すように消灯されない。従って、第 1 リール 3，第 2 リール 4 および第 3 リール 5 の各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c は、各停止ボタン 1 6，1 7，1 8 の操作に連動していずれも消灯せず、「点灯，点灯，点灯」したままの状態になる。

【 0 1 0 0 】

また、BB 内部当たり中にスイカが当選し、デモ抽選テーブル No. 1 6 の抽選値 3 2 の欄の演出態様組合せがリールランプ消灯パターン 3 として選択された上記の場合には、第 1 リール 3 の各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c は図 1 0 (d) に示すように消灯される。従って、第 1 リール 3，第 2 リール 4 および第 3 リール 5 の各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c は、各停止ボタン 1 6，1 7，1 8 の操作に連動して「消灯，消灯，消灯」する。

【 0 1 0 1 】

このようにして図 3 4 のステップ 1 0 7 のリール停止制御処理が終了すると、次に、リールランプ点滅制御が行われる（図 3 4，ステップ 1 0 8）。このリールランプ点滅制御処理もステップ 1 0 4 の報知選択抽選処理で選択された演出態様組合せのリールランプ点滅パターンに従い、第 1 リール 3，第 2 リール 4 および第 3 リール 5 に内蔵された各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c が点滅制御される。

【 0 1 0 2 】

例えば、一般遊技中に BB フラグが当選し、デモ抽選テーブル No. 7 の抽選値 2 3 の欄の演出態様組合せがリールランプ点滅なしとして選択された上記の場合には、第 1 リール 3，第 2 リール 4 および第 3 リール 5 の各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c は点滅制御されず、点灯したままの状態にされる。また、BB 内部当たり中にスイカが当選し、デモ抽選テーブル No. 1 6 の抽選値 3 2 の欄の演出態様組合せがリールランプ点滅パターン 3 として選択された上記の場合には、図 1 4 に示すように各リール 3 ~ 5 の各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c が点滅制御される。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 3 】

次に、告知ランプ 2 5 の点灯制御が行われる（図 3 4、ステップ 1 0 9）。この告知ランプ制御は図 4 0 に示すフローチャートに従って行われる。

【 0 1 0 4 】

まず、図 3 3 に示す 1 1 種類の確定パターンが参照され（ステップ 3 0 1）、今回の遊技の一連の流れにおける遊技開始音、リールランプ消灯パターンおよびリールランプ点滅パターンの演出態様組合せパターンが、このいずれかの確定パターンに一致するか否かが判断される（ステップ 3 0 2）。一致しない場合には処理は終了する。一致する場合には次に告知ランプ 2 5 が現在点灯中か否かが判断され（ステップ 3 0 3）、点灯中でない場合には告知ランプ 2 5 がランプ駆動回路 4 8 によって点灯制御される（ステップ 3 0 4）
10

【 0 1 0 5 】

例えば、B B 内部当たり中にスイカが当選し、デモ抽選テーブル No. 1 6 の抽選値 3 2 の欄の演出態様組合せが選択され、遊技開始音 1、リールランプ消灯パターン 3 およびリールランプ点滅パターン 3 が遊技の一連の流れの中で演出された上記の場合は、確定パターン 4 に一致する。従って、この場合にはマイコン 3 0 の制御によってランプ駆動回路 4 8 が駆動され、告知ランプ 2 5 が点灯する。

【 0 1 0 6 】

この際、マイコン 3 0、ランプ駆動回路 4 8 および告知ランプ 2 5 は、入賞態様決定手段で決定された R B または B B の内部当たりを上記の演出によって 1 0 0 % の確率で遊技者に報知する際、その報知情報を告知ランプ 2 5 の点灯表示によって遊技者に告知する告知手段を構成している。
20

【 0 1 0 7 】

図 4 1 は告知ランプ 2 5 の点灯タイミングチャート図である。告知ランプ 2 5 は、B B または R B が確定する確定パターンが同図（b）に示すタイミングで表示し終わった時に、同図（a）に示すタイミングで点灯する。また、この告知ランプ 2 5 は、B B または R B の内部当たりフラグが同図（c）に示すように ON し、各リール 3 ~ 5 の停止時に B B または R B のシンボル組合せが停止表示されて B B または R B 入賞が同図（d）に示すタイミングで発生し、その入賞によるメダル払い出しが終了する同図（e）に示すタイミングで消灯する。
30

【 0 1 0 8 】

このように確定パターンが表示されたことを条件に告知ランプ 2 5 が点灯されることにより、今表示された予兆報知が、B B または R B の内部当たりが 1 0 0 % の確率で起きている予兆報知であることを、遊技者は認識することが出来る。

【 0 1 0 9 】

上記の告知ランプ制御が終了すると遊技処理は、次に、全リール停止時の表示が所定の入賞シンボル組合せであるか否かが、入賞シンボル組合せテーブルを参照して判断される（図 3 4、ステップ 1 1 0）。つまり、リール停止制御は全て機械によって行われるのではなく、遊技者による各停止ボタン 1 6 ~ 1 8 の操作タイミングも問われているため、内部抽選の結果入賞当選フラグが立っていても、停止ボタン 1 6 ~ 1 8 が所定タイミングに操作されないと、有効化入賞ライン上に入賞シンボル組合せは揃わず、入賞は発生しない。
40

上述した通り、引き込み制御は 4 コマ分が限度であるため、その 4 コマの中に入賞シンボルが存在しない場合は、結局、予定した入賞シンボルの組合せは得られないためである。

【 0 1 1 0 】

入賞が得られなかったときにはステップ 1 1 0 の判定は“NO”となり、処理は初めのステップ 1 0 1 に戻る。また、入賞判定の結果リプレイゲーム（再遊技）であるときは、処理はステップ 1 0 2 のスタートレバー 1 5 の操作待ち処理に戻る（ステップ 1 1 1）。リプレイゲームでない入賞のときには、CPU 3 1 によってホッパ駆動回路 4 1 が制御され、所定枚数のメダルがホッパ 3 8 によってコイン受け皿 2 0 へ払い出される（図 3 5、
50

ステップ 1 1 2)。

【 0 1 1 1 】

例えば、「 2 枚チェリー」の小当たり入賞の場合には 2 枚のメダルが払い出され、「 4 枚チェリー」の小当たり入賞の場合には 4 枚のメダルが払い出される。また、「ベル」の小当たり入賞の場合には 6 枚のメダル、「スイカ」の小当たり入賞の場合には 8 枚のメダルが払い出される。また、「 B B 」, 「 R B 」の大当たり入賞の場合にはそれぞれ 1 5 枚のメダルが払い出される。

【 0 1 1 2 】

次に、 B B ゲームが発生したか否かが判断され (ステップ 1 1 3)、 B B ゲームが発生している場合には B B ゲームが実行される (ステップ 1 1 4)。また、 B B ゲームが発生していない場合には、次に R B ゲームが発生したか否かが判断され (ステップ 1 1 5)、 R B ゲームが発生している場合には R B ゲームが実行される (ステップ 1 1 6)。その後、上述した処理が繰り返されてスロットマシン遊技が行われる。

【 0 1 1 3 】

このような本実施形態によれば、内部抽選によって決定された入賞態様がスロットマシン遊技の一連の流れを通じて遊技者に報知される。すなわち、各リール 3 ~ 5 の回転が開始されるときに音発生手段によって発生される遊技開始音の種類、各リール 3 ~ 5 が停止されるのに連動して連動演出手段によって順次演出される各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c の表示態様 (リールランプ消灯パターン) の種類、および各リール 3 ~ 5 の全てが停止したときに停止演出手段によって演出される各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c の表示態様 (リールランプ点滅パターン) の種類の組合せにより、入賞態様が遊技者に報知される。

【 0 1 1 4 】

例えば、上述した B B 内部当たり中にスイカが当選し、デモ抽選テーブル No . 1 6 の抽選値 3 2 の欄の演出態様組合せが選択された場合には、遊技者は、スタートレバー 1 5 の操作時に遊技開始音 1 を聞き、第 1 リール 3 , 第 2 リール 4 , 第 3 リール 5 を各停止操作する最中に各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c が消灯、消灯、消灯するのを視覚でとらえ、全リール 3 ~ 5 が停止した後に各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c がリールランプ点滅パターン 3 の態様で停止表示するのを視覚でとらえる。

【 0 1 1 5 】

本実施形態では上記のように遊技が進行して行くのに伴って入賞態様が判明して行く。つまり、スタートレバー 1 5 の操作によって各リール 3 ~ 5 の回転が開始し、各停止ボタン 1 6 ~ 1 8 の操作によってこの回転が各列毎に順次停止して行き、全てのリール 3 ~ 5 の回転が停止するのに伴い、内部抽選によって決定された当選フラグの種類が遊技者に順次報知されて行く。従って、従来、機械内部の乱数抽選で決定された内部抽選の結果は、大当たり入賞以外の入賞態様については、各窓に図柄が実際に停止表示されるまで全く分からなかったが、本実施形態によれば、遊技者は入賞態様をある程度予測できるようになる。

【 0 1 1 6 】

また、本実施形態においては、 B B または R B の内部当たりが 1 0 0 % の確率で報知される場合に、告知ランプ 2 5 の点灯表示により、 B B または R B の内部当たりが起きていることが遊技者に告知される。 B B または R B の内部当たりが 1 0 0 % より小さい確率で報知される場合、つまり、 B B または R B の内部当たりが内部抽選によって発生していても必ずその報知がなされるとは限らない場合には、告知ランプ 2 5 の点灯表示によってその内部抽選結果は告知されない。従って、遊技者は、告知ランプ 2 5 に B B または R B の内部当たり発生内部抽選結果が表示されていない場合にも、遊技の一連の流れを通じて報知される演出態様組合せパターンによって B B または R B の内部当たり発生内部抽選結果を知ることが出来る。

【 0 1 1 7 】

このため、大当たり入賞発生内部抽選結果がそのまま機械的に遊技者に知らされる従来の遊技機と異なり、本実施形態による遊技機によれば、遊技者は例えばリーチ目を探す

10

20

30

40

50

ようにその内部抽選結果を探す喜びを持つことが出来るようになる。

【0118】

なお、上記実施形態の説明においては告知手段である告知ランプ25を機器前面パネルに告知専用にした場合について説明したが、既存の表示装置を使って特定入賞態様のフラグ成立を告知するようにしてもよい。例えば、スピーカ39から特殊な音を放出して特定フラグの成立を告知してもよい。また、各リール3～5を震えさせて特定フラグの成立を告知してもよい。

【0119】

また、各入賞態様のフラグ成立を予兆報知する報知手段により、告知手段を実現するようにしてもよい。例えば、各リール停止時に行われる停止演出手段によるリールランプ点滅表示の終了後に、各リール3～5の各バックランプ57a～57cの点滅態様を特定の報知態様で表示して特定フラグ成立を告知するようにしてもよい。

【0120】

また、液晶表示部24を各入賞態様のフラグ成立を予兆報知する報知手段として使用し、しかも、この液晶表示部24を告知手段としても使用するようにしてもよい。つまり、リールバックランプ等の表示態様の演出組合せによって予兆報知を行う代わりに、液晶表示部24にキャラクタ等を登場させ、このキャラクタ表示の変化の組合せによって予兆報知を行ったり、その背景画像表示の変化の組合せによって予兆報知を行ってもよい。そして、この液晶表示部24の表示を予兆報知と異なる特定の態様で表示させて告知手段の告知をするようにしてもよい。

【産業上の利用可能性】

【0121】

上記実施形態においては本発明による遊技機をスロットマシンに適用した場合について説明したが、本発明はこれに限定されることはなく、可変表示装置を備えた、例えば、パチンコ機といった弾球遊技機や、その他のアミューズメント機器に適用してもよい。

【0122】

本発明をパチンコ機に適用する場合、上記実施形態のスロットマシンにおけるスタートレバー操作、入賞態様決定用乱数抽出、リール回転開始、といった遊技の流れは、パチンコ機においては、ある特定の入賞口へのパチンコ球の入賞、入賞態様決定用乱数抽出、パチンコ機に組み込まれたスロットマシン・リールの回転開始、といった遊技の流れに置き換えられる。また、上記実施形態のスロットマシンで、リールの図柄がある特定の態様で停止表示されたときに行われたメダルの払い出しは、パチンコ機においては、アタックやチューリップといった変動入賞装置を開放させ、多くの出球を遊技者に付与するように、パチンコゲーム上での特典を与えることに置き換えられる。

【図面の簡単な説明】

【0123】

【図1】本発明の一実施形態によるスロットマシンの外観を示す正面図である。

【図2】図1に示すスロットマシンの回転リールユニットを示す斜視図である。

【図3】図2に示す回転リールユニットを構成する回転リールの構造を示す斜視図である。

【図4】図1に示すスロットマシンの表示窓に記された入賞ラインが順次有効化される状態を示す図である。

【図5】図1に示すスロットマシンの主要な制御回路構成を示すブロック図である。

【図6】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において遊技開始音が出力されるタイミングを示すタイミングチャート図である。

【図7】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において連動演出手段によって遊技者に報知される第1の連動表示態様（リールランプ消灯なし）を示す図である。

【図8】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において連動演出手段によって遊技者に報知される第2の連動表示態様（リールランプ消灯パターン1）を示す図である。

【図 9】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において連動演出手段によって遊技者に報知される第 3 の連動表示態様（リールランプ消灯パターン 2）を示す図である。

【図 10】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において連動演出手段によって遊技者に報知される第 4 の連動表示態様（リールランプ消灯パターン 3）を示す図である。

【図 11】図 10 に示す第 4 の連動表示態様が行われる際の回路各部のタイミングを示すタイミングチャート図である。

【図 12】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において停止演出手段によって遊技者に報知される第 2 の停止表示態様（リールランプ点滅パターン 1）を示す図である。

10

【図 13】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において停止演出手段によって遊技者に報知される第 3 の停止表示態様（リールランプ点滅パターン 2）を示す図である。

【図 14】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において停止演出手段によって遊技者に報知される第 4 の停止表示態様（リールランプ点滅パターン 3）を示す図である。

【図 15】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において停止演出手段によって遊技者に報知される第 5 の停止表示態様（リールランプ点滅パターン 4）の前半を示す図である。

20

【図 16】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において停止演出手段によって遊技者に報知される第 5 の停止表示態様（リールランプ点滅パターン 4）の後半を示す図である。

【図 17】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において停止演出手段によって遊技者に報知される第 6 の停止表示態様（リールランプ点滅パターン 5）を示す図である。

【図 18】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において停止演出手段によって遊技者に報知される第 7 の停止表示態様（リールランプ点滅パターン 6）を示す図である。

【図 19】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において停止演出手段によって遊技者に報知される第 8 の停止表示態様（リールランプ点滅パターン 7）の前半を示す図である。

30

【図 20】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において停止演出手段によって遊技者に報知される第 8 の停止表示態様（リールランプ点滅パターン 7）の前半を示す図である。

【図 21】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において停止演出手段によって遊技者に報知される第 8 の停止表示態様（リールランプ点滅パターン 7）の後半を示す図である。

【図 22】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において停止演出手段によって遊技者に報知される第 9 の停止表示態様（リールランプ点滅パターン 8）を示す図である。

40

【図 23】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において停止演出手段によって遊技者に報知される第 10 の停止表示態様（リールランプ点滅パターン 9）の前半を示す図である。

【図 24】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において停止演出手段によって遊技者に報知される第 10 の停止表示態様（リールランプ点滅パターン 9）の前半を示す図である。

【図 25】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理において停止演出手段によって遊技者に報知される第 10 の停止表示態様（リールランプ点滅パターン 9）の後半を示す図である。

50

【図 2 6】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理に用いられる入賞確率テーブルを示す図である。

【図 2 7】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理に用いられるシンボルテーブルを示す図である。

【図 2 8】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理に用いられるデモ抽選テーブル選択テーブルを示す図である。

【図 2 9】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理に用いられる第 1 のデモ抽選テーブルを示す図である。

【図 3 0】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理に用いられる第 2 のデモ抽選テーブルを示す図である。

10

【図 3 1】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理に用いられる第 3 のデモ抽選テーブルを示す図である。

【図 3 2】(a) は本発明の一実施形態によるスロットマシンの R A M に記憶された遊技状態ステータス (G M L V S T S) 格納領域の内容、(b) は同 R A M に記憶されたフラグカウンタ (F L G C T R) 格納領域の内容を示す図である。

【図 3 3】特定入賞態様発生の予兆報知が 1 0 0 % の確率で行われる確定パターンを示す図である。

【図 3 4】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理を示す第 1 のフローチャートである。

【図 3 5】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理を示す第 2 のフローチャートである。

20

【図 3 6】図 3 4 に示す報知選択抽選処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 7】図 3 4 に示すリール停止制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 8】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理で各回転リールに割り当てて読み込まれるシンボルコードの関係を示す図である。

【図 3 9】本発明の一実施形態によるスロットマシンの遊技処理に用いられるヒット予想フラグテーブルを示す図である。

【図 4 0】図 3 4 に示す告知ランプ制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図 4 1】告知ランプの点灯タイミングチャートを示す図である。

【図 4 2】従来のスロットマシンにおける各リールバックランプの点灯状態を示す図である。

30

【符号の説明】

【 0 1 2 4 】

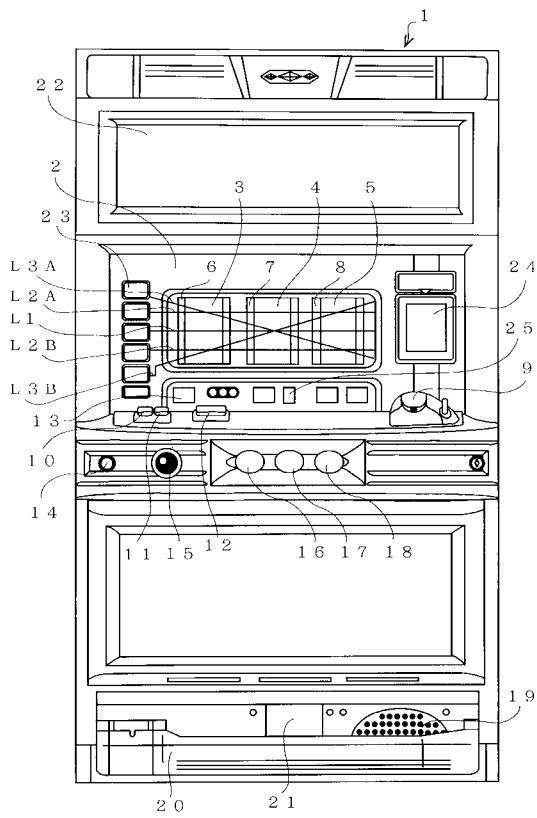
- 1 ... スロットマシン
- 2 ... 前面パネル
- 3 , 4 , 5 ... 第 1 , 第 2 , 第 3 リール
- 6 , 7 , 8 ... 窓
- 9 ... メダル投入口
- 1 0 , 1 1 , 1 2 ... B E T スイッチ
- 1 3 ... クレジット数表示部
- 1 4 ... クレジット / 精算切替スイッチ
- 1 5 ... スタートレバー
- 1 6 , 1 7 , 1 8 ... 停止ボタン
- 1 9 ... 透音孔
- 2 0 ... メダル受皿
- 2 1 ... メダル払出口
- 2 2 ... 配当表示部
- 2 3 ... 有効化ライン表示ランプ
- 2 4 ... 液晶表示部
- 2 5 ... 告知ランプ

40

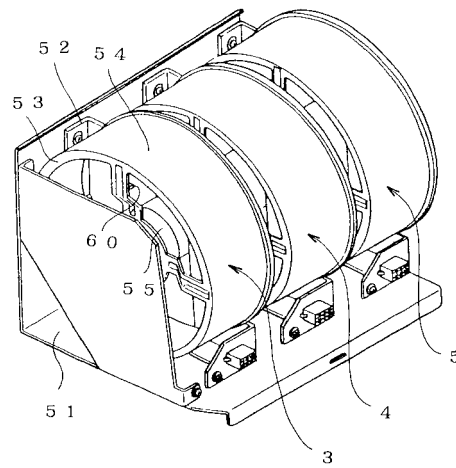
50

L 1 , L 2 A , L 2 B , L 3 A , L 3 B ...入賞ライン
5 7 a , 5 7 b , 5 7 c ...バックランプ

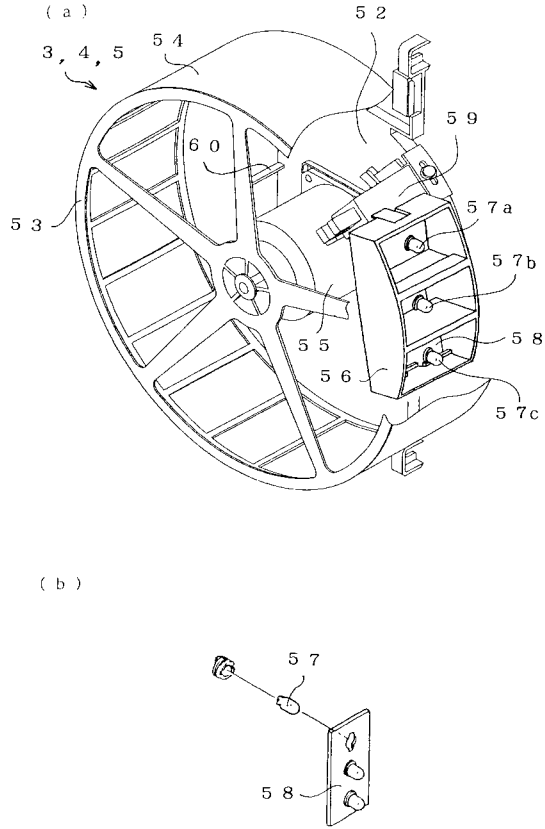
【図 1】



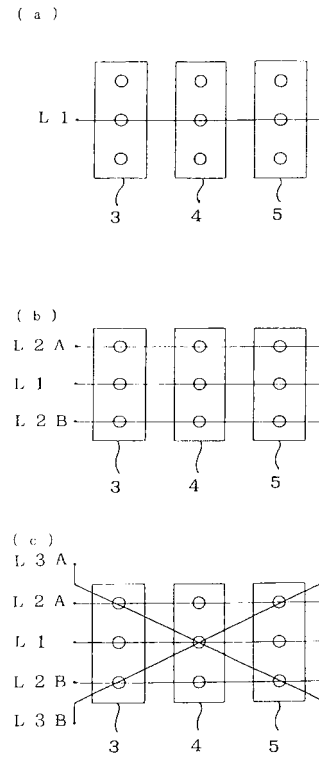
【図 2】



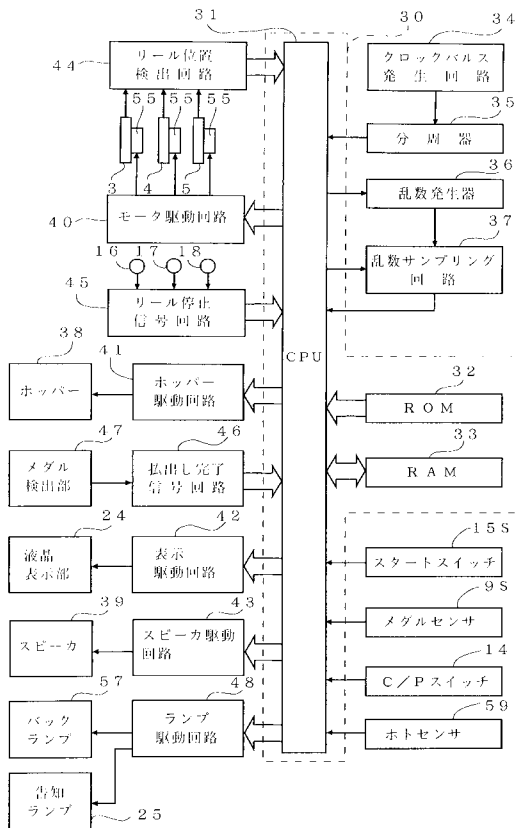
【図3】



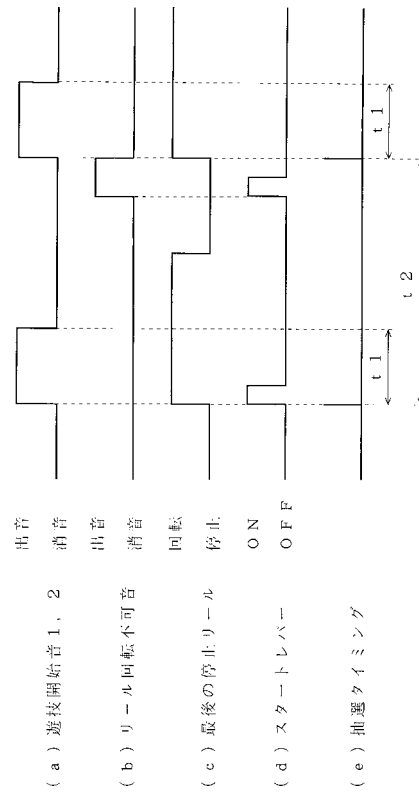
【図4】



【図5】

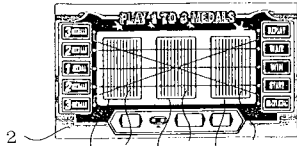


【図6】

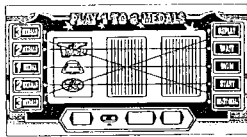


【図 7】

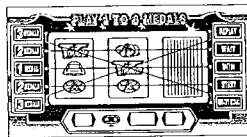
(a)



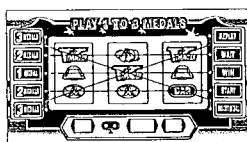
(b)



(c)

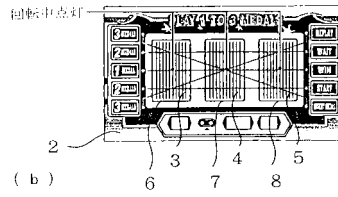


(d)

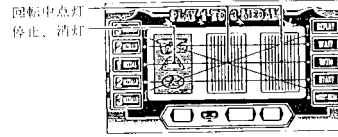


【図 8】

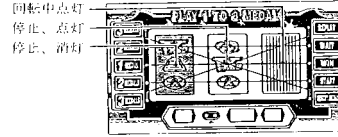
(a)



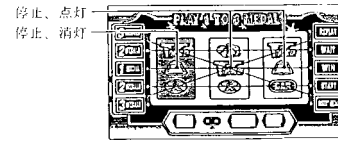
(b)



(c)

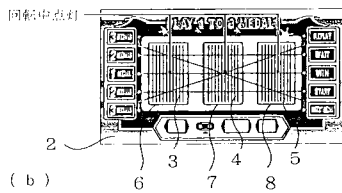


(d)

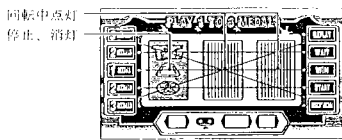


【図 9】

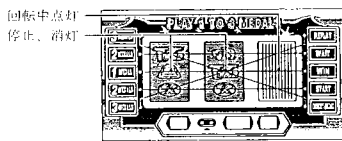
(a)



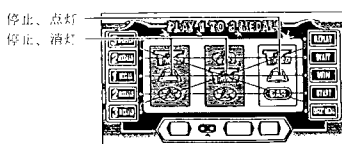
(b)



(c)

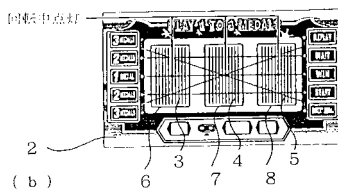


(d)

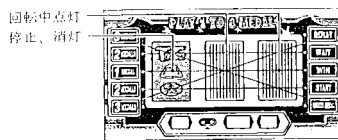


【図 10】

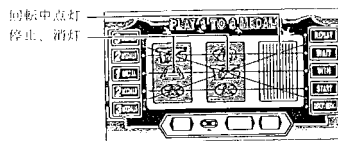
(a)



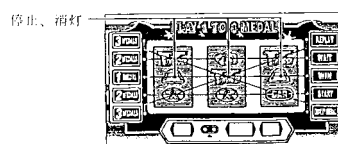
(b)



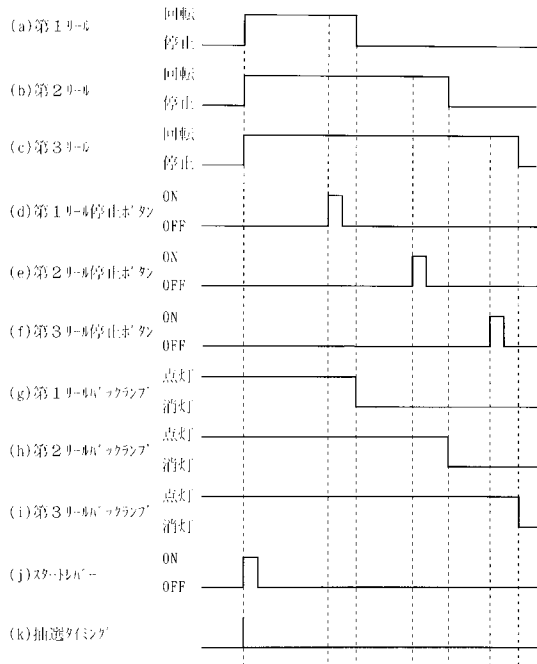
(c)



(d)



【図 1 1】



【図 1 2】

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン																		
1	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	3	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
2	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	4	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			

【図 1 3】

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン																		
1	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	4	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
2	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	5	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
3	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	6	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			

【図 1 4】

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン																		
1	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	4	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
2	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	5	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
3	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	6	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			

【図 1 6】

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン																		
5	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	10	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
6	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	11	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
7	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	12	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
8	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	13	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
9	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)											
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			

【図 1 5】

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン																		
1	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	3	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
2	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	4	<table border="1"> <tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr> <tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr> <tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr> </table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			

【図17】

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン
1	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	7	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
2	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	8	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
3	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	9	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
4	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	10	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
5	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	11	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
6	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)		

【図18】

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン
1	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	4	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
2	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	5	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
3	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	6	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)

【図19】

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン
1	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	3	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
2	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	4	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)

【図20】

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン
5	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	11	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
6	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	12	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
7	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	13	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
8	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	14	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
9	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	15	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
10	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	16	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)

【図21】

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン
17	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	20	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
18	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	21	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
19	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)		

【図 2 2】

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン
1	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	7	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
2	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	8	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
3	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	9	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
4	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	10	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
5	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	11	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
6	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	12	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)

【図 2 3】

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン
1	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	7	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
2	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	8	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
3	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	9	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
4	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	10	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
5	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	11	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
6	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	12	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)

【図 2 4】

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン
13	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	19	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
14	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	20	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
15	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	21	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
16	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	22	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
17	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	23	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
18	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	24	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)

【図 2 5】

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン
25	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	27	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)
26	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)	28	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9)

【図 2 6】

投入メダル数	ヒット		小				再遊技
	大	中	スフ	ベル	4枚 払い	2枚 払い	
1	a 1	b 1	c 1	d 1	e 1	f 1	g 1
2	a 2	b 2	c 2	d 2	e 2	f 2	g 2
3	a 3	b 3	c 3	d 3	e 3	f 3	g 3

【図27】

コード №	第1 リール	第2 リール	第3 リール
0	A	E	B
1	G	C	H
2	F	D	F
3	C	G	E
4	F	D	F
5	A	A	A
6	D	E	E
7	C	G	F
8	G	D	D
9	F	E	F
10	C	B	H
11	F	D	B
12	A	E	F
13	E	D	E
14	C	A	F
15	F	E	H
16	B	G	C
17	F	D	F
18	C	B	D
19	E	F	E
20	F	D	F

【図28】

GMLVSTS	FLGCTR	テーブル№
RB作動中	はずれ	17
	当たり	17
BB作動中	はずれ	17
	2枚チェリー	17
	4枚チェリー	17
	ベル	17
	スイカ	17
	リプレイ	17
一般遊技中	はずれ	0
	2枚チェリー	1
	4枚チェリー	2
	ベル	3
	スイカ	4
	リプレイ	5
	RB	6
	BB	7
RB内部当たり中	はずれ	8
	2枚チェリー	9
	4枚チェリー	10
	ベル	11
	スイカ	12
	リプレイ	13
BB内部当たり中	はずれ	14
	2枚チェリー	9
	4枚チェリー	15
	ベル	11
	スイカ	16
	リプレイ	13

【図29】

テーブル№	抽選値	遊技開始音	リ-フラッシュ 消灯	リ-フラッシュ 点滅
№ 0	100	1	なし	なし
	9	1	なし	なし
	8	1	2	なし
	3	1	3	4
	8	2	3	9
	93	1	なし	なし
№ 1	26	1	2	なし
	4	1	3	6
	5	2	なし	なし
	3	1	なし	1
№ 2	10	1	なし	3
	5	1	1	2
	49	1	3	5
	30	1	3	7
	1	1	3	9
	30	2	3	4
№ 3	70	1	なし	なし
	18	1	なし	2
	30	1	1	なし
	2	1	1	2
№ 4	60	1	なし	3
	42	1	3	4
	14	1	3	6
	12	1	3	8
№ 5	97	1	なし	1
	18	1	1	1
	8	1	2	1
	3	1	3	6
	2	1	3	8
№ 6	36	1	なし	なし
	26	1	なし	3
	20	1	3	5
	10	1	3	7
	18	2	なし	なし
	7	2	3	5
	7	2	3	7
	4	2	3	9

【図30】

№ 7	55	1	なし	なし
	9	1	3	5
	12	1	3	7
	22	2	なし	なし
	6	2	3	5
	6	2	3	7
	18	2	3	9
	№ 8	77	1	なし
6		1	1	8
16		1	3	6
16		1	3	8
10		2	3	6
3		2	3	8
№ 9	40	1	なし	なし
	20	1	1	1
	13	1	3	3
	36	2	なし	なし
	10	2	1	2
	9	2	3	6
№ 10	10	1	3	4
	50	1	3	5
	68	2	2	なし
№ 11	38	1	なし	なし
	38	1	なし	2
	24	1	1	2
	14	1	2	2
	7	2	3	6
	7	2	3	8
№ 12	37	1	なし	なし
	35	1	なし	3
	28	1	3	3
	4	1	3	4
	14	1	3	8
	10	2	3	5

【図 3 1】

No. 1 3	50	1	なし	なし
	8	1	1	1
	18	1	2	1
	14	1	3	6
	12	1	3	8
	16	2	なし	1
	10	2	3	8
No. 1 4	80	1	なし	なし
	7	1	1	6
	15	1	3	6
	17	1	3	8
	2	2	3	6
	7	2	3	8
No. 1 5	42	1	3	7
	38	1	3	9
	48	2	2	なし
No. 1 6	30	1	なし	3
	32	1	3	3
	16	1	3	6
	2	1	3	9
	38	2	なし	なし
	10	2	3	7
No. 1 7	128	1	なし	なし

【図 3 2】

(a)

GMLVSTS		
内容	データ	
bit 7	未使用	常時0
6		
5		
4	BB内当り中	0:オフ 1:オン
3	RB内当り中	0:オフ 1:オン
2	一般遊中	0:オフ 1:オン
1	BB作動中	0:オフ 1:オン
0	RB作動中	0:オフ 1:オン

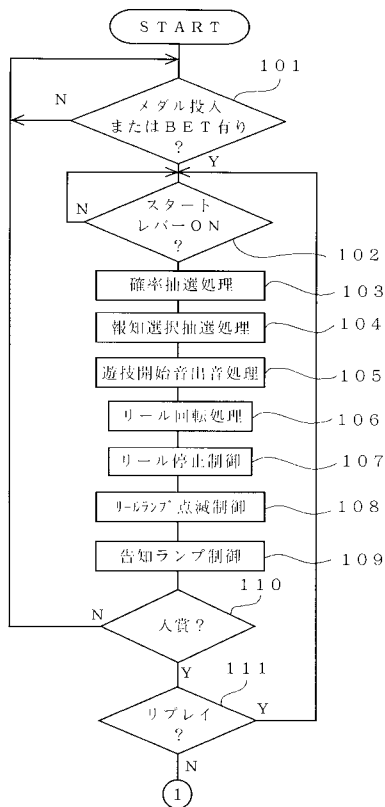
(b)

FLGCTR	
内容	データ
はずれ時	0.0H
2枚ワリ当選時	0.1H
4枚ワリ当選時	0.2H
ベル当選時	0.3H
スイカ当選時	0.4H
葡萄当選時	0.5H
BB当選時	0.6H
RB当選時	0.7H

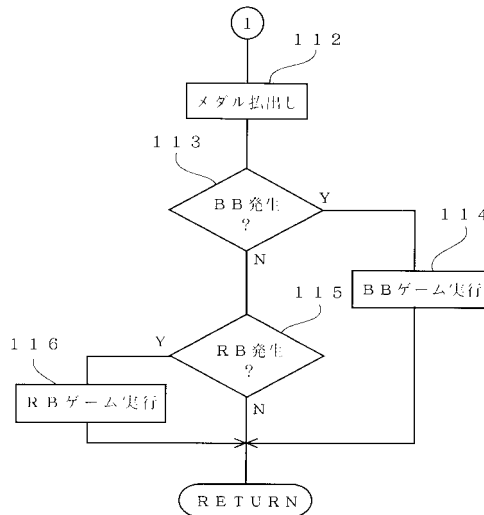
【図 3 3】

確定パターン	遊技開始音	ワリ当り音	ワリ当り点滅
1	1	1	6
2	1	1	8
3	1	2	2
4	1	3	3
5	2	なし	1
6	2	1	2
7	2	2	なし
8	2	3	5
9	2	3	6
10	2	3	7
11	2	3	8

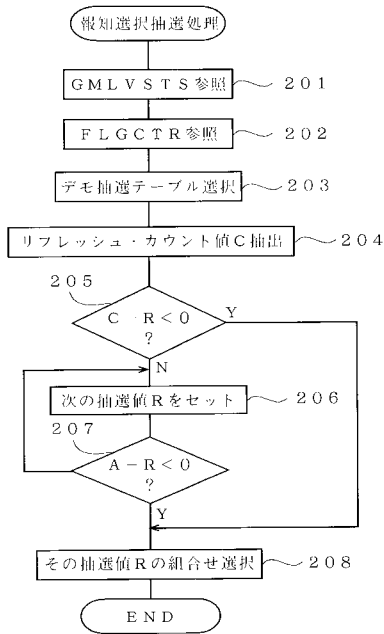
【図 3 4】



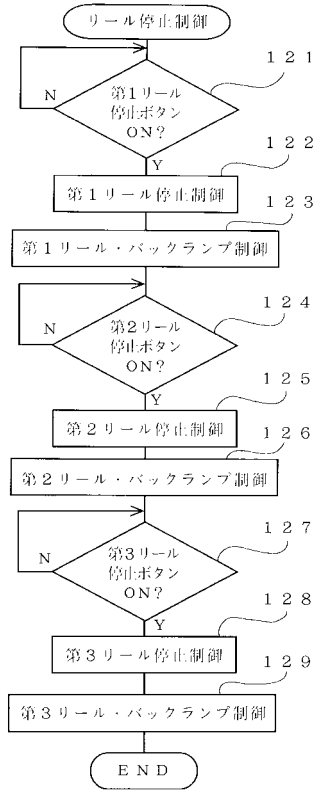
【図 3 5】



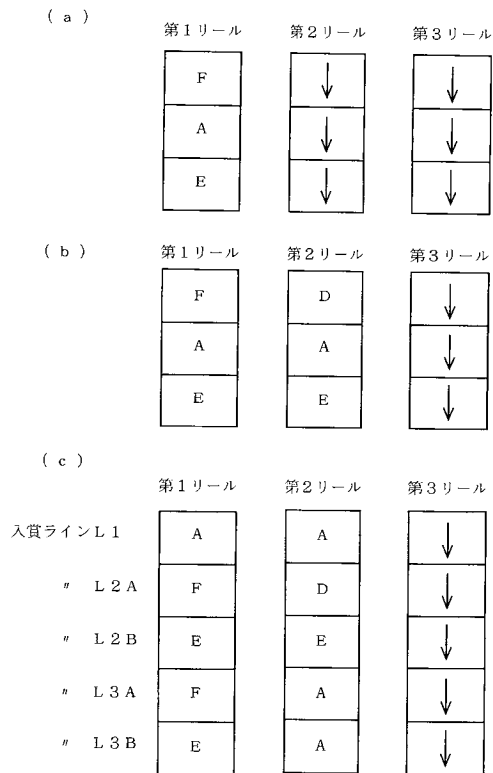
【図36】



【図37】



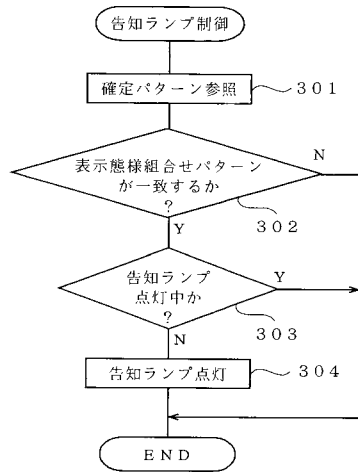
【図38】



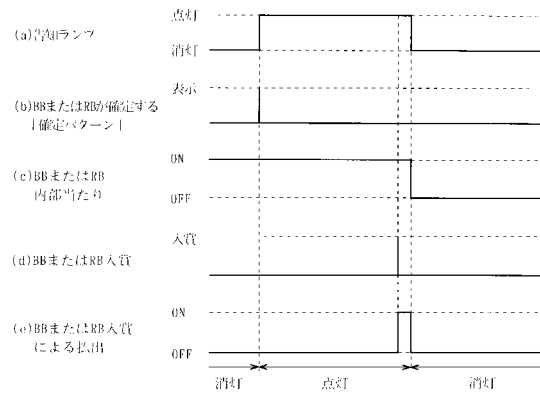
【図39】

リール No.	ヒット予想フラグ			
	大ヒット	中ヒット	小ヒット	入賞なし
0	0	0	0	1
1	0	1	0	0
2	0	1	0	0
3	0	0	0	1
4	0	0	0	1
5	1	0	1	0
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
20	0	0	0	1

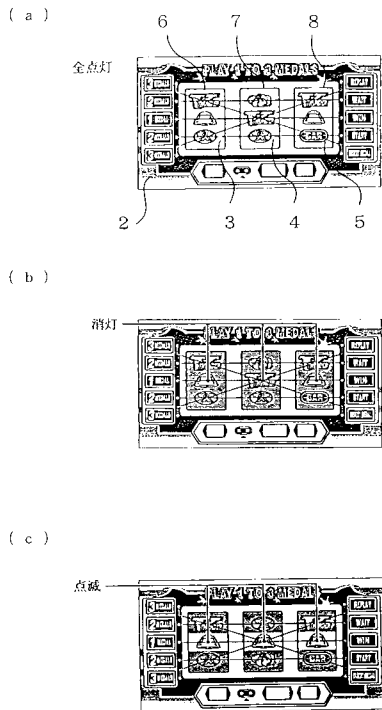
【図40】



【図41】



【図42】



フロントページの続き

(56)参考文献 サンダーV, パチスロ攻略マガジン 1998年3月号, 日本, 株式会社 双葉社, 1998年
3月 1日, 第7巻第3号通巻第73号, P. 4 - 10
パチスロ必勝ガイド, 株式会社白夜書房, 1993年 4月 1日, 1993年4月号, 6 - 9
頁

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04