

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3712526号

(P3712526)

(45) 発行日 平成17年11月2日(2005.11.2)

(24) 登録日 平成17年8月26日(2005.8.26)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 5/04

F I

A63F 5/04 514E

A63F 5/04 516D

A63F 5/04 516F

請求項の数 1 (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願平10-125249
 (22) 出願日 平成10年4月20日(1998.4.20)
 (65) 公開番号 特開平11-299965
 (43) 公開日 平成11年11月2日(1999.11.2)
 審査請求日 平成13年10月9日(2001.10.9)

早期審査対象出願

(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 100104204
 弁理士 峯岸 武司
 (72) 発明者 菱沼 隆明
 東京都江東区有明3-1-25

審査官 ▲吉▼川 康史

(56) 参考文献 特開平9-313670(JP, A)
 特開平11-151343(JP, A)
 特開平9-285596(JP, A)

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】

乱数抽選によって遊技の入賞態様を決定する入賞態様決定手段と、種々の図柄を複数列に可変表示する可変表示装置と、この可変表示装置による図柄の可変表示を各列毎に停止させる可変表示停止手段と、この可変表示停止手段の操作タイミングに応じ、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を予め定められた個数の範囲内で前記可変表示装置に引き込んで停止表示させると共に、予め定められた優先順位に従って優先順位の高い入賞態様に応じた図柄を優先して引き込んで停止表示させる停止表示制御手段と、特定の条件が成立したときに予め定められた条件に従って、前記停止表示制御手段による図柄の停止表示制御を、前記可変表示装置の一部の表示列について中断する制御中断手段とを備えて構成される遊技機において、

10

前記停止表示制御手段は、前記制御中断手段によって図柄の停止表示制御が一部の表示列について中断されている間、残りの表示列について、前記特定の条件の成立前とは異なる予め定められた、新たな個数の範囲内および新たな優先順位で図柄を引き込むことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、入賞態様に応じた図柄を予め定められた個数の範囲内で引き込んで停止表示する機能、およびこの停止表示制御を中断する機能を持った遊技機に関するものである。

20

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

従来、この種の遊技機としては例えばＣＴ（チャレンジ・タイム）機と呼ばれるスロットマシンがある。一般的なスロットマシンでは、遊技者によってスタートレバーが操作されると、複数のリールが回転し、停止ボタン操作によって各リールの回転が停止する。このとき、表示窓に所定の組合せの図柄が停止表示されると入賞が発生し、入賞役に応じた枚数のメダルが遊技者に払い出される。回転しているリールの停止位置は、遊技機械の内部抽選によって特定された入賞態様の図柄が表示窓に停止表示されるように制御されている。つまり、停止ボタンの操作時に表示窓に表示される図柄が入賞態様に応じた図柄ではなく、表示窓に続いて表示される例えば４コマ分の図柄の中に入賞態様に応じた図柄が存在する場合、この入賞態様に応じた図柄が表示窓に停止表示されるよう、この図柄を引き込むリール制御が行われる。

10

【 0 0 0 3 】

また、２種類の入賞態様について同時に当たり要求があった場合や、機械内部の抽選で外れた場合などには、このリール制御は、予め定められた優先順位に従って優先順位の高い入賞態様に応じた図柄が優先して引き込まれるように行われる。この引込制御により、各入賞態様間、例えば再遊技、小当たり入賞およびボーナスゲーム入賞間においてレベル付けが行われ、いずれか１つの入賞態様の図柄が優先して各回転リールに停止表示される。

【 0 0 0 4 】

しかし、ＣＴ機では、ある特定の条件が成立すると、例えば、小当たり入賞役についての図柄の停止表示制御が一部のリールについて中断され、回転しているリールの停止位置は、遊技者の停止ボタン操作のタイミングにのみ応じて定まるようになる。停止表示制御が中断されるこのＣＴ期間においても、他のリールについては、４コマ分の図柄の引込制御は行われている。このため、停止表示制御が中断されていない他のリールについては、最大で４コマ分早いタイミングに遊技者が停止ボタンを操作しても、入賞役の図柄は引き込まれて窓に表示される。

20

【 0 0 0 5 】

このようなＣＴ機によれば、遊技の初心者と熟練者とに対するゲームの勝ち負けの平等性のある程度保ちつつ、遊技者の熟練度に応じたゲーム結果が得られるようになる。このようなＣＴ機は、例えば、特開平１－２３８８８８号公報に開示されたものがある。

30

【 0 0 0 6 】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上記従来の遊技機では、ＣＴ期間中において遊技者の技量によって発生させられるのは特定の入賞態様、例えば小当たり入賞態様にだけ限定されている。従って、例えば、上述のように再遊技、小当たり入賞およびボーナスゲーム入賞間において引込制御の優先度のレベル付けが行われても、ＣＴ期間中における小当たり入賞の発生に貢献するところはない。つまり、従来の遊技機における引込制御の優先順位の付け方は一義的で遊技の興趣に欠け、また、ＣＴ遊技に資するところもなかった。

【 0 0 0 7 】

【課題を解決するための手段】

40

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、乱数抽選によって遊技の入賞態様を決定する入賞態様決定手段と、種々の図柄を複数列に可変表示する可変表示装置と、この可変表示装置による図柄の可変表示を各列毎に停止させる可変表示停止手段と、この可変表示停止手段の操作タイミングに応じ、入賞態様決定手段で決定された入賞態様に応じた図柄を予め定められた個数の範囲内で可変表示装置に引き込んで停止表示させると共に、予め定められた優先順位に従って優先順位の高い入賞態様に応じた図柄を優先して引き込んで停止表示させる停止表示制御手段と、特定の条件が成立したときに予め定められた遊技回数分だけ、停止表示制御手段による図柄の停止表示制御を、可変表示装置の一部の表示列について中断する制御中断手段とを備えて構成される遊技機において、上記停止表示制御手段は、制御中断手段によって図柄の停止表示制御が一部の表示列について

50

中断されている間、残りの表示列について、特定の条件の成立前とは異なる予め定められた、新たな個数の範囲内および新たな優先順位で図柄を引き込むことを特徴とする。

【 0 0 0 8 】

本構成により、図柄の停止表示制御が一部の表示列について中断されている間、残りの表示列について新たな優先順位で図柄を引き込むことにより、引込優先順位は遊技状態によって異なるようになる。従って、遊技に新たな変化が付け加えられ、遊技の興趣は向上する。

【 0 0 1 1 】

【 発明の実施の形態 】

次に、本発明による遊技機をＣＴ機と呼ばれる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。

10

【 0 0 1 2 】

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。

【 0 0 1 3 】

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。

【 0 0 1 4 】

20

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にはステッピングモータ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。

【 0 0 1 5 】

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にはホトセンサ５９が取り付けられている。このホトセンサ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の回転に伴ってホトセンサ５９を通過するのを検出する。

30

【 0 0 1 6 】

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。

【 0 0 1 7 】

40

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。

【 0 0 1 8 】

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

50

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 2 3 (図 1 参照) が点灯することにより、遊技者に表示される。

【 0 0 1 9 】

また、表示窓 6 ~ 8 の下方左側には、1 B E T スイッチ 1 0 , 2 B E T スイッチ 1 1 およびマックス B E T スイッチ 1 2 が設けられている。クレジット数表示部 1 3 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 1 B E T スイッチ 1 0 , 2 B E T スイッチ 1 1 およびマックス B E T スイッチ 1 2 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 1 3 は、表示する数値の桁数に応じた個数の 7 セグメント L E D 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。

10

【 0 0 2 0 】

これら B E T スイッチ 1 0 ~ 1 2 の下方にはクレジット / 精算切替スイッチ (C / P スイッチ) 1 4 およびスタートレバー 1 5 が設けられており、スタートレバー 1 5 の右方の機器中央部には停止ボタン 1 6 , 1 7 , 1 8 が設けられている。C / P スイッチ 1 4 の押しボタン操作により、メダルのクレジット / 払い出し (P L A Y C R E D I T / P A Y O U T) を切り換えることが出来る。

【 0 0 2 1 】

スタートレバー 1 5 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 1 6 , 1 7 , 1 8 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 1 6 ~ 1 8 の操作が有効化され、各停止ボタン 1 6 ~ 1 8 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。

20

【 0 0 2 2 】

本実施形態によるスロットマシンでは、一番最初に停止操作される第 1 停止リールおよびその次に停止操作される第 2 停止リールについては、C T 期間中、後述する停止表示制御手段による停止表示制御が中断される。つまり、第 1 停止リールおよび第 2 停止リールは、遊技者の停止ボタン 1 6 ~ 1 8 の操作タイミングにのみ応じて直ちに停止される。これに対して最後に停止操作される第 3 停止リールについては、C T 期間中であっても停止表示制御手段による停止表示制御が行われる。つまり、第 3 停止リールは、第 1 停止リールおよび第 2 停止リールが停止表示するシンボルの組合せによって発生し得る小当たり入賞役に応じたシンボルを停止表示するよう、制御される。

30

【 0 0 2 3 】

また、スロットマシン 1 の正面下部には透音孔 1 9 およびメダル受皿 2 0 が設けられている。透音孔 1 9 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 2 0 はメダル払出口 2 1 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 2 2 が設けられている。

【 0 0 2 4 】

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 2 4 が設けられている。この液晶表示部 2 4 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。

40

【 0 0 2 5 】

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、これに電氣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 6 】

制御部はマイクロコンピュータ (以下、マイコンという) 3 0 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 3 0 は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行う C P U 3 1 と、記憶手段である R O M 3 2 および R A M 3 3 を含んで構成されている。C P U 3 1 には、基準クロックパルスを発生するク

50

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サンプリング回路 37 が接続されている。

【0027】

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ピングモータ 55、メダルを収納するホッパ 38、液晶表示部 24、スピーカ 39 およびバックランプ 57 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。各ステッピングモータ 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。

10

【0028】

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witch 14 とがある。また、ホトセンサ 59、およびこのホトセンサ 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。

【0029】

20

ホトセンサ 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ピングモータ 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。

【0030】

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 45 と、払出し完了信号発生回路 46 とがある。リール停止信号回路 45 は、停止ボタン 16, 17, 18 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 47 はホッパ 38 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 46 は、このメダル検出部 47 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 31 へ出力する。

30

【0031】

ROM 32 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、および入賞シンボル組合せテーブル等がそれぞれ区分されて格納されている。

【0032】

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ために使用され、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 6 に示すように構成される。同図における a1 ~ a3, b1 ~ b3, c1 ~ c3, d1 ~ d3, e1 ~ e3, f1 ~ f3, g1 ~ g3 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「a1 ~ g1」、2 枚の場合には「a2 ~ g2」、3 枚の場合には「a3 ~ g3」の各数値の組合せが用いられる。

40

【0033】

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

50

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「R B」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「プラム」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。

【0034】

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、乱数抽選によって遊技の入賞態様を決定する入賞態様決定手段を構成している。

10

【0035】

ただし、C T 期間中においては、この入賞態様決定手段で小当たり入賞が決定されても、上記の小当たり入賞の当選フラグは立たないように制御される。つまり、C T 期間では、小当たり入賞の抽選は行われなくなり、ボーナス入賞（B B，R B 入賞）と再遊技とについてだけ、抽選が行われる。

【0036】

また、シンボルテーブルは図 7 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。

20

【0037】

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。

30

【0038】

リール位置検出回路 44，リール停止信号回路 45，モータ駆動回路 40，ステッピングモータ 55 およびマイコン 30 は、停止表示制御手段を構成している。この停止表示制御手段は、停止ボタン 16 ~ 18 の操作タイミングをリール停止信号回路 45 によって検出し、この操作タイミングに有効化ライン上に表示されるシンボルが入賞態様に応じたシンボルでなく、有効化ライン上に続いて表示される 4 コマ分のシンボルの中に入賞態様に応じたシンボルが存在する場合、このシンボルを表示窓 6 ~ 8 の有効化ライン上に引き込む制御をする。この際、リール位置検出回路 44 によって表示窓 6 ~ 8 に表示されるシンボルの種類が把握されながら、モータ駆動回路 40 およびステッピングモータ 55 がマイコン 30 によって制御され、リール 3 ~ 5 の回転制御が行われる。

40

【0039】

また、マイコン 30 は制御中断手段をも構成している。この制御中断手段は、特定の条件が成立したとき、つまり、後述する乱数抽選に当選したときに作動し、予め定められた条件に従って、停止表示制御手段による入賞態様に応じたシンボルの停止表示制御を第 1 停止リールおよび第 2 停止リールについて中断する。この予め定められた条件は、本実施形態では、予め定められた回数分の遊技が行われるまでか、または所定枚数のメダルが払い出されるまでかのいずれか早い方が達成するまで、ということが条件になっており、この条件が成立するまで停止表示制御手段による停止制御が中断される。また、本実施形態に

50

よるＣＴ機と呼ばれるスロットマシンでは、この制御中断手段は、小当たり入賞態様に對してだけ停止表示制御手段によるシンボルの停止表示制御を中断する。

【００４０】

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。

【００４１】

図８および図９はこの遊技処理の概略を示すフローチャートである。

【００４２】

まず、前回の遊技の結果再遊技（リプレイ）が生じ、メダルの自動投入があるか否かがＣＰＵ３１によって判別される（図８，ステップ１０１参照）。この自動投入がある場合には、次に、投入要求分の遊技メダルが自動投入される（ステップ１０２）。一方、自動投入がない場合には、次に、遊技者によってメダル投入口９にメダルが投入され、メダルセンサ９Ｓから検出信号が入力されるのを待つ（ステップ１０３）。または、遊技者によってＢＥＴスイッチ１０，１１，１２が操作され、これらスイッチからの信号が入力されるのを待つ。一般遊技中は最大３枚までのメダルを投入することが出来、ＢＢゲームやＲＢゲーム中のボーナスゲームでは１枚のメダルを投入することが出来る。

10

【００４３】

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つたか否かが判別される（ステップ１０４）。この判別が“ＹＥＳ”の場合、次に、前回の遊技から４．１秒経過しているか否かが判別される（ステップ１０５）。４．１秒経過していない場合には、４．１秒経過するまで遊技開始の待ち時間が消化される（ステップ１０６）。４．１秒経過すると、次に、入賞態様決定手段によって入賞判定が行われる。つまり、乱数発生器３６で発生した抽選用の乱数がサンプリング回路３７によって抽出され（ステップ１０７）、確率抽選処理が行われる（ステップ１０８）。

20

【００４４】

この確率抽選処理は、前述したように、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６参照）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当選フラグの種類によって表され、「ハズレ」，「再遊技」，「２枚チェリー」，「４枚チェリー」，「ベル」，「プラム」，「ＲＢ」および「ＢＢ」の８種類の中のいずれか１つの当選フラグがＲＡＭ３３の所定領域にセットされる。

30

【００４５】

また、この確率抽選処理の結果、「ＢＢ」当選フラグが立ってＢＢ内部当たりが生じた場合には、続いてＣＴ遊技の抽選が行われる。このＣＴ遊技の抽選も、入賞態様決定のための上記の確率抽選処理と同様、乱数発生器３６で発生した乱数がサンプリング回路３７によって抽出されて行われる。そして、サンプリングされたこの乱数値が特定値と大小関係が比較され、例えばサンプリングされた乱数値が特定値よりも小さい場合に当選となり、抽選結果が決定される。この抽選の結果が当選したことは、特定条件が成立したことに相当する。

【００４６】

このような特定条件が成立して行われるＣＴ遊技は、ＢＢゲームの終了後に引き続いて所定遊技回数だけ例えば１５０ゲームだけ行われる。ただし、１５０ゲーム以内でも所定枚数例えば２００枚のメダルが遊技者に払い出されると、ＣＴ遊技は終了する。このＣＴ期間では、ステップ１０８における入賞態様の決定のための確率抽選処理は、前述したように、小当たり入賞の抽選結果は無効化され、いわゆるボーナス入賞（ＢＢ，ＲＢ入賞）と再遊技とについてだけ行われる。

40

【００４７】

次に、リール３～５の各回転位置が書き込まれるＲＡＭ３３の所定領域が、リール回転の開始に際して初期化され（ステップ１０９）、引き続いて各リール３～５がステッピングモータ５５によって回転駆動される。次に、何れかの停止ボタン１６～１８がオン操作されたか否かが判別される（ステップ１１０）。オン操作されていない場合には、自動停止

50

タイマーが0になったか否かが判別される(ステップ111)。この自動停止タイマーは、停止ボタン16~18が所定時間操作されない場合に、各リール3~5を所定時間経過後に自動的に停止させるためのものである。

【0048】

何れかの停止ボタン16~18がオン操作されたか、または、自動停止タイマーが0になると、次に、停止表示制御手段によって有効化ライン上に引き込まれるシンボルのコマ数、つまり滑りコマ数が決定される(ステップ112)。この滑りコマ数は、遊技状態、当選要求、制御コマ数、図柄位置等から定められる。

【0049】

遊技状態は、RAM33の遊技状態ステータスという1バイトの領域に格納されている。遊技状態には、「RB作動中」、「BB作動中」、「一般遊技中」、「BB内部当たり中」、「RB内部当たり中」および「CT期間中」の6種類がある。

10

【0050】

「RB作動中」はRBゲーム中の遊技状態を表している。RBはレギュラー・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。「BB作動中」はBBゲーム中の遊技状態を表している。BBはビッグ・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。「一般遊技中」はBB、RBのいずれの入賞も生じていない遊技状態を表している。

【0051】

20

「BB内部当たり中」は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。「RB内部当たり中」はRB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ゲームに突入していない一般遊技状態のことを表している。

【0052】

「CT期間中」は、前述したようにBB、RBゲームおよびリプレイの入賞役の抽選は行っているが、小当たり入賞役の抽選が無効化される遊技状態を表している。小当たり入賞には、有効化ライン上にプラムのシンボルが3個揃って発生するプラム、ベルのシンボルが3個揃って発生するベル、チェリーのシンボルが第1リール3の有効化ラインに停止して発生する2枚チェリー、および有効化ライン上に3個のチェリーが揃って発生する4枚チェリーがある。ここで、メダル払出枚数はプラム入賞時は15枚、ベル入賞時は8枚、4枚チェリー入賞時は4枚、2枚チェリー入賞時は2枚である。

30

【0053】

当選要求も、RAM33の当たり要求フラグ格納領域に記憶されている。この領域も1バイトからなり、当たり要求フラグには「CT無しBB」、「CT付きBB」、「RB」、「リプレイ」、「ベル」、「プラム」、「4枚チェリー」および「2枚チェリー」の8種類がある。ここで、「CT無しBB」は、ステップ108の確率抽選処理でBBの内部当たりが有り、その後のCT遊技の抽選で外れた場合にセットされる当たり要求フラグである。「CT付きBB」は、確率抽選処理でBBの内部当たりが有り、その後のCT遊技の抽選でも当選した場合にセットされる当たり要求フラグである。

40

【0054】

この当たり要求フラグは同時に2種類のものが立つことがある。例えば、BB当選フラグまたはRB当選フラグが立った場合には、「BB」または「RB」の当たり要求フラグが立つ。この当たり要求フラグは、その回の遊技で「BB」または「RB」に対応するシンボル組合せが各リール3~5に停止表示されなかった場合、次の遊技にも持ち越される。このため、「BB内部当たり中」または「RB内部当たり中」の次の遊技のときに、入賞態様決定手段によって小当たり入賞態様が決定されれば、小当たり入賞の当たり要求フラグが立つ。よって、「BB」または「RB」の当たり要求フラグと、小当たり入賞の当たり要求フラグとが同時に立つことになる。

50

【 0 0 5 5 】

制御コマ数は、図 1 0 に示すように、引き込み制御が優先されるシンボルの順位に応じ、R A M 3 3 にテーブルとして格納されている。同図 (a) は一般遊技中における引込優先順位テーブルであり、一般遊技中では、リプレイ、小当たり、B B ・ R B ゲームの順に引込優先順位が決められている。この優先順位は、有効化ライン上に優先して引き込まれる入賞役の優先順位である。2 種類の入賞態様について上記のように同時に当たり要求があった場合や、入賞態様決定手段で外れの態様が決定された場合などには、予め定められたこの優先順位に従って優先順位の高い入賞態様に応じた図柄が優先して引き込まれる。制御コマ数は停止表示制御手段によって引き込み制御可能な範囲のコマ数であり、一般遊技中では各入賞役とも 4 コマに設定されている。

10

【 0 0 5 6 】

同図 (b) は C T 期間中における引込優先順位テーブルであり、C T 期間中では、プラム、ベル、4 枚チェリー、2 枚チェリーの順に小当たり入賞役が引込制御される。この優先順位はメダル払出枚数の多い順位になっている。C T 期間中における停止表示制御手段によるリールの引込処理は、C T 期間においては小当たり入賞当選フラグが無効とされるため、この引込優先データにのみ従って行われる。つまり、一般遊技状態時におけるように、当たり要求に応じた入賞態様の図柄を引込制御するといったことは行われない。また、制御コマ数はプラム、ベルについては 1 コマ、4 枚チェリー、2 枚チェリーについては 0 コマに設定されている。制御コマ数が 0 ということは、引き込み制御を行わないということの意味している。

20

【 0 0 5 7 】

図柄位置は、ステップ 1 0 9 で初期化された R A M 3 3 の領域に書き込まれた各リール 3 ~ 5 の位置データである。この図柄位置は、各有効化ライン上にその時に存在するシンボルのデータであり、図 7 に示すシンボルコードとして記憶されている。

【 0 0 5 8 】

滑りコマ数の決定に際しては、まず、現在の遊技状態が参照され、遊技状態に応じた優先順位テーブルが選択される。つまり、一般遊技状態であれば図 1 0 (a) に示すテーブルが選択され、C T 期間中であれば図 1 0 (b) に示すテーブルが選択される。次に、当選要求に応じた当選役の制御コマ数が選択したテーブルから参照される。その後、そのときの図柄位置が参照され、第 1 停止リールの有効化ライン上にそのときにあるシンボルが把握される。このシンボルが当選要求に応じたシンボルではない場合、参照された制御コマ数の範囲内に当選要求に応じたシンボルがあるか否かが判別される。もしも、当選要求に応じたシンボルが制御コマ数の範囲内に有る場合、有効化ラインからそのシンボルまでのコマ数が滑りコマ数として決定される。

30

【 0 0 5 9 】

次に、このように決定された滑りコマ数分だけ第 1 停止リール (回胴) が回転するよう、この滑りコマ数が R A M 3 3 の所定領域に格納される (ステップ 1 1 3)。ただし、C T 期間中においては、第 1 停止リールおよび第 2 停止リールについては停止表示制御が行われないため、ステップ 1 1 2 およびステップ 1 1 3 は実行されない。その後、停止要求フラグがセットされる (ステップ 1 1 4)。停止表示制御手段はこの停止要求フラグがセッ

40

【 0 0 6 0 】

次に、全てのリールが停止したか否かが判別される (図 9 , ステップ 1 1 5)。第 2 リールおよび第 3 リールが未だ停止していない場合には、処理はステップ 1 1 0 に戻り、以上の処理が繰り返して行われる。

【 0 0 6 1 】

停止表示制御手段によるこのステップ 1 1 0 ~ 1 1 5 のリール停止処理は、一般遊技中には例えば次のように行われる。

【 0 0 6 2 】

例えば、第 1 リール停止ボタン 1 6 のオン操作が検出された場合には、第 1 リール停止ボ

50

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 R A M 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 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 6 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、C P U 3 1 は即座に第 1 リール 3 を停止させる。

10

【 0 0 6 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 を制御コマ数（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、そのコマ位置までが滑りコマ数であり、第 1 リール 3 を滑りコマ数分回転させてそこで停止させる。この引き込み制御処理は以下に説明する第 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同様に行われる。

【 0 0 6 5 】

次に、第 2 リール 4 の停止ボタン 1 7 がオン操作された場合には、第 2 リール 4 の停止制御処理が行われる。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 に各コードナンバ 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。

20

【 0 0 6 6 】

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 2 1 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 1 1 (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 2 1 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 L 1 , L 2 A , L 2 B , L 3 A , L 3 B 上でのシンボル組合せは同図 (c) に示すようになる。

30

【 0 0 6 7 】

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 L 1 に「 A - A - A 」の大ヒット入賞、入賞ライン L 2 B 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 1 2 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 R A M 3 3 に書き込まれる。

40

【 0 0 6 8 】

このようにして R A M 3 3 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 1 7 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。

【 0 0 6 9 】

次に、第 3 リール 5 の停止ボタン 1 8 のオン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。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

50

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12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。

【0070】

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。

10

【0071】

このような一般遊技中における停止表示制御手段によるリール停止処理は、CT期間中には、第1停止リールおよび第2停止リールについては行われない。つまり、上記の例と同様に、第1停止リールが第1リール3、第2停止リールが第2リール4の場合、これら各リール3、4は、停止ボタン16、17のオン操作が検出されたタイミングに直ちに停止する。つまり、遊技者による停止ボタン16、17の目押しタイミングのみに応じて各リール3、4は停止し、停止表示制御手段による引き込み制御は行われない。

【0072】

また、CT期間中においては、第3停止リールについては停止表示制御が行われるが、この際行われる引き込み制御の制御コマ数は、図10(b)に示すように1または0となり、一般遊技中における制御コマ数4に比べて小さくなる。従って、例えば、第3停止リールが上記の例と同様に第3リール5である場合、停止ボタン18が操作されたタイミングに表示窓8の有効化入賞ライン上に入賞役に応じたシンボルが無い場合、有効化ラインから1コマまたは0コマの範囲内に入賞役に応じたシンボルが有るか否かが判別される。

20

【0073】

例えば、第1リール3および第2リール4にプラムが揃っている場合、またはベルが揃っている場合にはプラムまたはベルが1コマまで引き込み制御される。つまり、停止ボタン18の操作タイミングに有効化ライン上にプラムまたはベルが存在しなくても、1コマの制御コマ数の範囲内にこれらシンボルが存在する場合、停止表示制御手段によって第3リール5が1コマだけ滑らせられ、プラムまたはベルの入賞が発生させられる。しかし、2枚チェリーおよび4枚チェリーの制御コマ数は0であるため、このような引き込み停止表示制御は行われない。

30

【0074】

また、停止表示制御手段による引込優先順位は、一般遊技中には図10(a)に示すように小当たり入賞態様と他の入賞態様(リプレイ、BB、RB)との間で付けられているが、CT期間中においては図10(b)に示すように小当たり入賞態様の種類によって付けられている。従って、CT期間中、例えば、第2リール4、第3リール5が第1停止リール、第2停止リールになってそれぞれ遊技者の目押し操作によって図13(a)に示す状態で停止表示されると、第3停止リールである第1リール3の引込制御は次のように行われる。

40

【0075】

つまり、第1リール3が同図(a)の位置で停止して表示窓6の中央にチェリーのシンボルが来ると、2枚チェリーの入賞になる。しかし、このチェリーよりも優先順位の高いプラムが制御コマ数(1コマ)の範囲内で入賞可能なため、図示する状態からリール3は1コマ滑らせられる。この結果、プラムのシンボルが各表示窓6、7、8の上部の有効化ラインL2A上に3個揃うと同時に、各表示窓6、7、8の下部の有効化ラインL2B上にチェリーのシンボルが3個揃う。従って、3枚賭けまたは2枚賭けの遊技時にはプラムの入賞と同時に4枚チェリーの入賞が発生し、プラム入賞時の15枚と4枚チェリー入賞時の4枚との合計19枚のメダルが遊技者に払い出される。

【0076】

50

また、第1停止リール、第2停止リールがそれぞれ第1リール3、第2リール4のときに、同図(b)の状態ではこれら各リールが遊技者の目押しタイミングに応じて停止表示されると、第3停止リールである第3リール5は停止表示制御手段によって次のように引込制御される。つまり、第3リール5が図示の状態では停止してベルのシンボルが表示窓8の上部に来ると、有効化ラインL2A上においてベルの入賞になる。しかし、このベルよりも優先順位の高いプラムが制御コマ数の範囲内にあるため、第3リール5は図示する状態から1コマ滑らせられる。この結果、停止表示制御手段の優先引込処理により、ベルの入賞は外されることになる。

【0077】

ただし、このような状態のとき、遊技処理プログラムを変更することによって停止表示制御手段による上記の優先引込処理を中止し、ベルの入賞を発生するようにすることも可能である。

10

【0078】

また、第1停止リール、第2停止リールがそれぞれ第1リール3、第2リール4のときに、同図(c)の状態ではこれら各リールが遊技者の目押しタイミングに応じて停止表示されると、第3停止リールである第3リール5は停止表示制御手段によって次のように引込制御される。つまり、第3リール5が図示の状態では停止してベルのシンボルが表示窓8の上部に来ると、斜め右上がりの有効化ラインL3B上においてベルの入賞になる。しかし、このベルよりも優先順位の高いプラムが制御コマ数の範囲内にあるため、第3リール5は図示する状態から1コマ滑らせられる。この結果、停止表示制御手段の優先引込処理により、有効化ラインL3B上のベルの入賞は外されることになる。しかし、この優先引込処理により、有効化ラインL2A上においてプラムの入賞が発生することになる。

20

【0079】

このようなリール停止制御処理が終了すると、次に、入賞検索処理が行われる(図9、ステップ116)。この入賞検索処理では、有効化入賞ライン上に実際に揃っているシンボルの組合せの種類と、確率抽選処理によって当選した入賞フラグの種類との一致がとられる。そして、次にこの入賞フラグが正常か否かが判別される(ステップ117)。この判別結果が正常でない場合、例えば、ベルのシンボル組合せが有効化入賞ライン上に揃っているのに、入賞フラグがプラムのフラグである場合には、前面パネル2のメダル払出枚数表示ランプにイリーガルエラーが表示される(ステップ118)。

30

【0080】

入賞フラグが正常の場合には、次に、入賞枚数が0か否かが判別される(ステップ119)。入賞枚数が0でない場合には、次に、その時の状態によって遊技メダルの貯留、または払い出しを行う(ステップ120)。つまり、クレジットで遊技が行われている状態では、入賞によって獲得したメダル数分、クレジット数が増加され、また、投入口9へのメダル投入で遊技が行われている状態では、入賞によって獲得した枚数のメダルが受け皿20へ払い出される。

【0081】

次に、入賞態様が再遊技入賞か否かが判別され(ステップ121)、再遊技入賞の場合には自動投入要求がセットされる(ステップ122)。そして、次に、1遊技終了時の初期化、例えば、その遊技で使用したRAM33の領域が初期化され(ステップ123)、1遊技が終了する。

40

【0082】

このような本実施形態では、第1停止リールおよび第2停止リールについて小当たり入賞態様の図柄の停止表示制御が中断されている間、つまり、CT期間中、第3停止リールについて、小当たり入賞態様の種類による新たな優先順位に従い、停止表示制御手段によって小当たり入賞態様が引き込まれる。このため、CT遊技に新たな変化が付け加えられ、CT期間中、優先順位の高いプラムやベルといった特定の小当たり入賞態様が発生し易くなる。

【0083】

50

従って、図 10 (b) に示すように、メダル払出枚数の多い順に引込優先順位が付けられていると、少ないゲーム数でメダルの獲得枚数を増やすことが可能になる。

【 0 0 8 4 】

また、本実施形態とは逆にメダル払出枚数の少ない順に引込優先順位を付けると、C T 期間中に獲得することの出来る上限のメダル枚数である 2 0 0 枚になかなか到達しなくなる。このため、C T 遊技はその上限遊技回数である 1 5 0 ゲームに近くなるまで行えるようになる。手元に持っているメダルは、一般遊技中には、B B , R B ゲーム入賞といったボーナスゲームを行えないと直ぐに減っていつてしまうが、C T 遊技中には、小当たり入賞を頻度高く発生させることにより、その減少していく割合を抑制することが出来る。よって、C T 遊技の遊技回数が増え、持っているメダルを余り減らすことなく、B B , R B ゲーム入賞が抽選によって発生するチャンスが増大する。従って、これら B B , R B ゲームの抽選回数が増える分、ゲームの面白味が持続するようになる。

10

【 0 0 8 5 】

このように C T 期間中に新たな優先順位に従ってリールの引込制御が行われることにより、C T 遊技に新たな興趣が加わるようになる。

【 0 0 8 6 】

なお、上記実施形態の説明においては、C T 期間中、停止表示制御手段による停止制御が中断されるリールを第 1 停止リールおよび第 2 停止リール、停止制御が行われるリールを第 3 停止リールとして説明したが、停止制御が中断されるリールの数および種類、並びに停止制御が行われるリールの数および種類はこれに限定されるものではない。例えば、停止制御が中断されるリールを第 3 停止リールとし、停止制御が行われるリールを第 1 停止リールおよび第 2 停止リールとしてもよい。

20

【 0 0 8 7 】

また、上記実施形態の説明においては、可変表示装置を回転リール 3 ~ 5 として説明したが、この可変表示装置はこれに限定されるものではなく、例えば、液晶表示装置、プラズマディスプレイ装置、発光ダイオード (L E D) や、エレクトロルミネセンスといった装置を可変表示装置としてもよい。

【 0 0 8 8 】

このような各場合においても、上記実施形態と同様な効果が奏される。

【 0 0 8 9 】

30

【 発明の効果 】

以上説明したように本発明によれば、図柄の停止表示制御が一部の表示列について中断されている間、残りの表示列について新たな優先順位で図柄を引き込むことにより、引込優先順位は遊技状態によって異なるようになる。従って、遊技に新たな変化が付け加えられ、遊技の興趣は向上する。

【 図面の簡単な説明 】

【 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。

40

【 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用いられる入賞確率テーブルを示す図である。

【 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用いられるシンボルテーブルを示す図である。

【 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を示す第 1 のフローチャートである。

【 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を示す第 2 のフローチャートである。

50

トである。

【図 1 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引込優先順位テーブルを示す図である。

【図 1 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 1 2】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 1 3】図 1 0 (b) に示す引込優先順位テーブルに従ってリールが引込制御される具体例を示す図である。

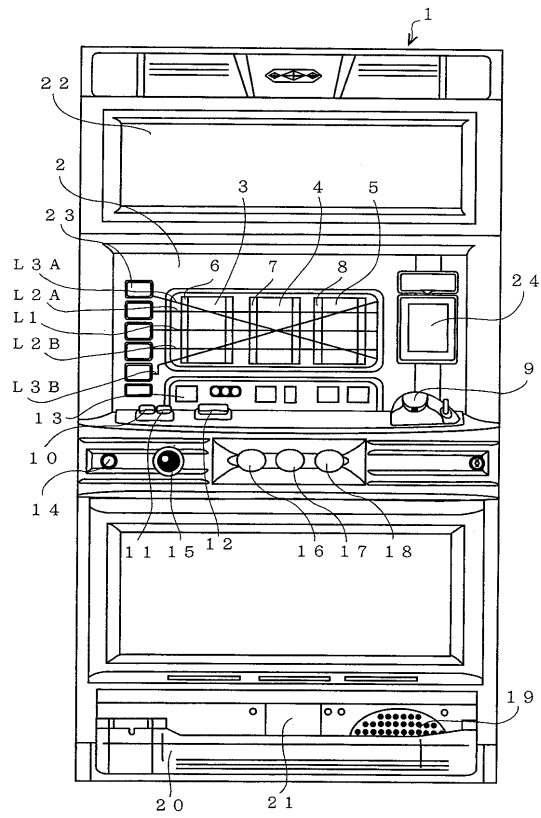
【符号の説明】

- 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 / 精算切換スイッチ
- 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
- L 1 , L 2 A , L 2 B , L 3 A , L 3 B ... 入賞ライン

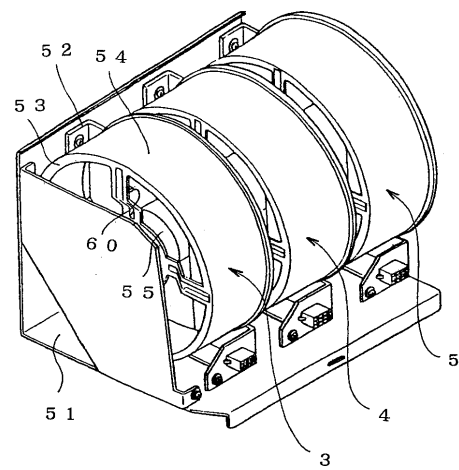
10

20

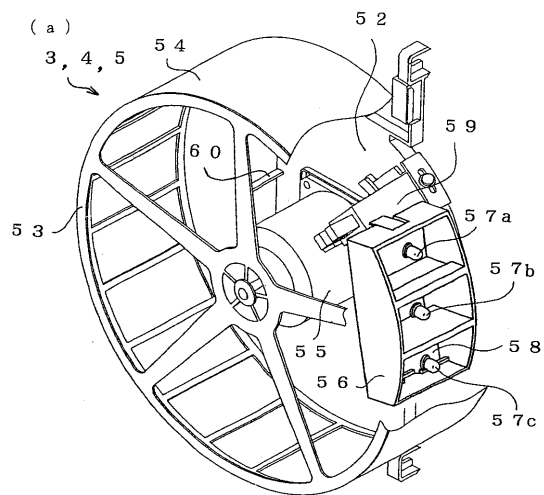
【図 1】



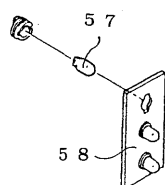
【図 2】



【図 3】

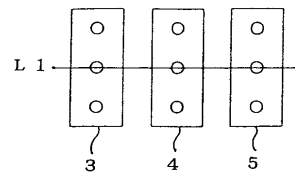


(b)

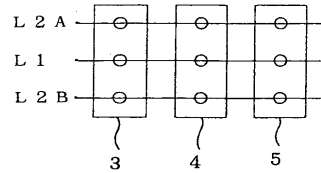


【図 4】

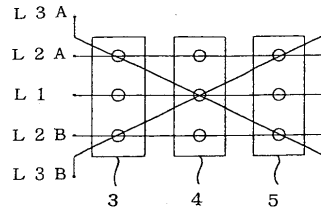
(a)



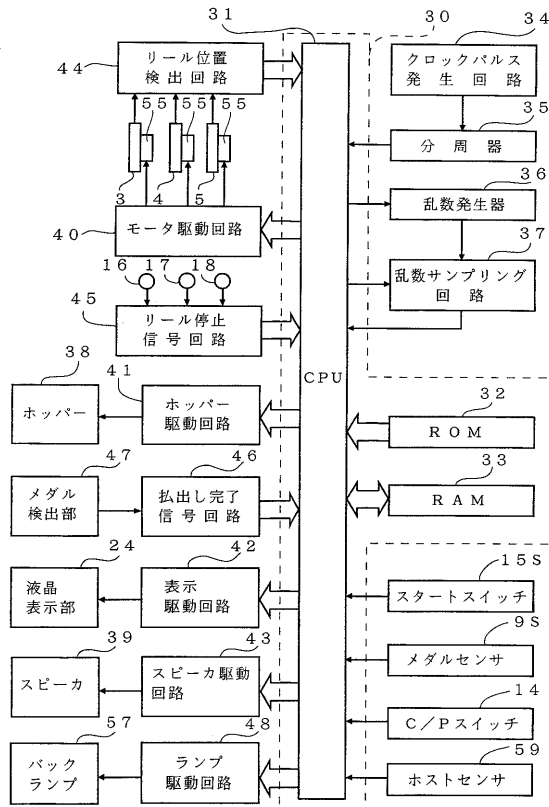
(b)



(c)



【図 5】



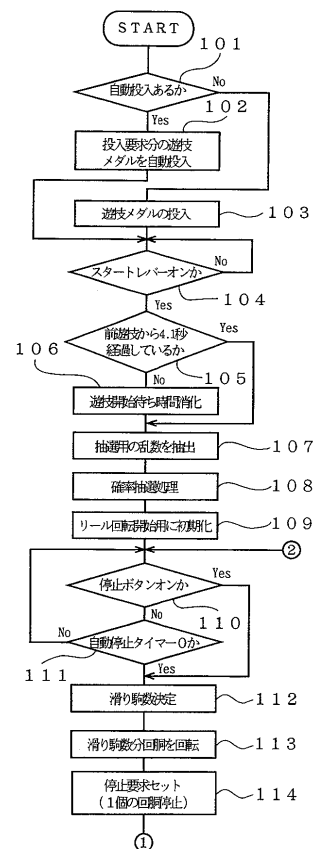
【図 6】

投入メダル数	ヒット						
	大	中	小				
	BB	RB	アラム	ベル	4枚 フェリ	2枚 フェリ	再遊技
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

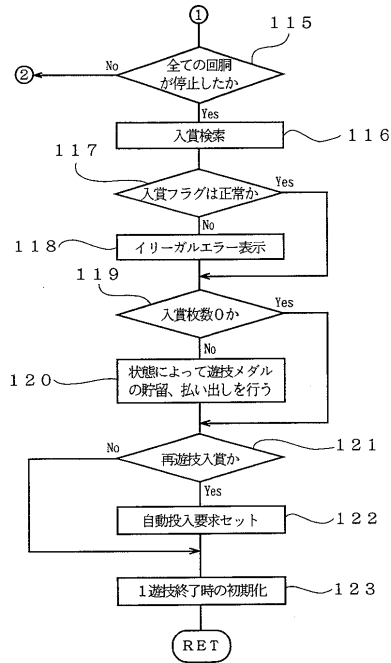
【図 7】

コード No.	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 8】



【図 9】



【図 10】

(a)

優先順位	当選役	制御コマ数
1	リプレイ	4
2	小当たり	4
3	BB, RB	4

(b)

優先順位	当選役	制御コマ数
1	プラム	1
2	ベル	1
3	4枚チェリー	0
4	2枚チェリー	0

【図 11】

(a)

第1リール	第2リール	第3リール
F	↓	↓
A	↓	↓
E	↓	↓

(b)

第1リール	第2リール	第3リール
F	D	↓
A	A	↓
E	E	↓

(c)

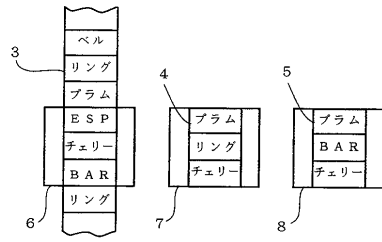
	第1リール	第2リール	第3リール
入賞ラインL1	A	A	↓
" L2A	F	D	↓
" L2B	E	E	↓
" L3A	F	A	↓
" L3B	E	A	↓

【図 12】

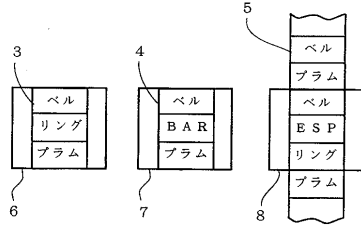
コード No.	ヒット予想フラグ			
	大ヒット	中ヒット	小ヒット	入賞なし
0	0	0	0	1
1	0	1	0	0
2	0	1	0	0
3	0	0	0	1
4	0	0	0	1
5	1	0	1	0
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
20	0	0	0	1

【図 13】

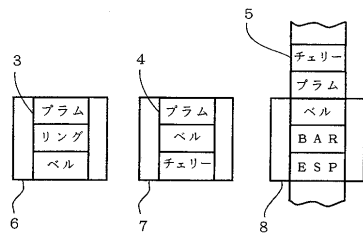
(a)



(b)



(c)



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl.⁷, D B 名)

A63F 5/04 514

A63F 5/04 516