

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5337135号
(P5337135)

(45) 発行日 平成25年11月6日(2013.11.6)

(24) 登録日 平成25年8月9日(2013.8.9)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 A

請求項の数 1 (全 40 頁)

(21) 出願番号	特願2010-261050 (P2010-261050)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成22年11月24日(2010.11.24)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2001-234167 (P2001-234167)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
原出願日	平成13年8月1日(2001.8.1)	(74) 代理人	100098729
(65) 公開番号	特開2011-31100 (P2011-31100A)		弁理士 重信 和男
(43) 公開日	平成23年2月17日(2011.2.17)	(74) 代理人	100116757
審査請求日	平成22年11月24日(2010.11.24)		弁理士 清水 英雄
審判番号	不服2012-14753 (P2012-14753/J1)	(74) 代理人	100123216
審判請求日	平成24年8月1日(2012.8.1)		弁理士 高木 祐一
		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100173048
			弁理士 小椋 正幸
		(74) 代理人	100148161
			弁理士 秋庭 英樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

1 ゲームに対して賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、表示状態を変化させることが可能な可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技状態を遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させることが可能な遊技制御手段と、

前記可変表示装置の表示結果が導出表示される前の段階において、前記入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示装置の変動を停止させて表示結果を導出させる際に操作される停止操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果及び前記停止操作手段の操作態様に基づき前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う可変表示制御手段と、

前記可変表示装置の表示結果に基づき前記入賞が発生したか否かの判定を行う表示結果判定手段と、

前記特別遊技状態とは異なる遊技状態であって、遊技者にとって有利な遊技状態である特定遊技状態に制御することが可能な特定遊技状態制御手段と、

を備え、

前記可変表示制御手段は、前記事前決定手段により所定の遊技価値の付与を伴う所定の

入賞の発生を許容する旨が決定された場合において、前記停止操作手段が第1の操作態様で操作された場合に前記所定の入賞に対応する表示結果を導出させる制御を行い、前記停止操作手段が前記第1の操作態様とは異なる第2の操作態様で操作された場合に前記所定の入賞に対応しない表示結果を導出させる制御を行い、

前記事前決定手段により前記所定の入賞の発生を許容する旨が決定された場合において該所定の入賞に対応しない表示結果が導出されることとなる前記第2の操作態様は、予め決められた一定の操作態様であり、

前記スロットマシンは、前記特定遊技状態に制御されていない状態において、前記事前決定手段の決定により前記所定の入賞の発生が許容され、かつ前記表示結果判定手段により当該許容に対応した所定の入賞が発生していないと判定され、前記所定の遊技価値が付与されなかった場合に、前記特定遊技状態を発生可能な発生可能状態に制御し、前記事前決定手段の決定により前記所定の入賞の発生が許容され、かつ前記表示結果判定手段により当該許容に対応した所定の入賞が発生したと判定され、前記所定の遊技価値が付与された場合に、前記発生可能状態に制御しない発生可能状態制御手段をさらに備え、

前記特定遊技状態制御手段は、前記発生可能状態において所定条件が満たされたことを条件に前記特定遊技状態に制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、表示状態を変化させることが可能な可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシンに関し、特に可変表示装置の表示結果が導出される前の段階において、入賞が許容されるか否かが決定されるスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

従来、この種のスロットマシンとしては、例えば、外周に複数種の図柄を有する複数のリール等にて構成された可変表示装置が設けられ、メダルの投入等による賭数設定後に、前記可変表示装置の可変表示が開始されることによりゲームが開始され、遊技者がストップボタン等を介して可変表示を停止した時に所定の表示結果となり、この表示結果に基づいて所定の入賞条件が成立すると、遊技者に所定の遊技価値、例えば所定枚数のメダルが付与されるようになっている。

【0003】

近年、このようなスロットマシンとしては、入賞の発生状況を平均化させるという目的から、ゲーム開始時において入賞の発生を許容するか否かの内部抽選を行い、この内部抽選により、入賞の発生が許容された場合にのみ、所定内容の賞に入賞し得るように前記可変表示の停止制御を実施するとともに、内部抽選においていずれの入賞の発生も許容されていない場合には、いずれの賞にも入賞しないように前記可変表示の停止制御を実施するようにしたものが多数実用化されている。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、これら内部抽選を行うスロットマシンにおいては、前記内部抽選において入賞の発生が許容されているにも関わらず、例えば、リール上の図柄の配列状況等のその他の要素により、実際にはいずれの賞にも入賞しない場合、いわゆる取りこぼしが発生する場合があります、このような取りこぼしが発生してしまうと、内部抽選によっては一定の遊技価値を獲得し得る機会が与えられているにも関わらず、結果的に獲得できる遊技価値が減少してしまうという問題があった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、遊技の興趣が低減することを極力回避することが可能なスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明のスロットマシンは、

1 ゲームに対して賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、表示状態を変化させることが可能な可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技状態を遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させることが可能な遊技制御手段と、

前記可変表示装置の表示結果が導出表示される前の段階において、前記入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

前記可変表示装置の変動を停止させて表示結果を導出させる際に操作される停止操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果及び前記停止操作手段の操作態様に基づき前記可変表示装置に表示結果を導出させる制御を行う可変表示制御手段と、

前記可変表示装置の表示結果に基づき前記入賞が発生したか否かの判定を行う表示結果判定手段と、

前記特別遊技状態とは異なる遊技状態であって、遊技者にとって有利な遊技状態である特定遊技状態に制御することが可能な特定遊技状態制御手段と、

を備え、

前記可変表示制御手段は、前記事前決定手段により所定の遊技価値の付与を伴う所定の入賞の発生を許容する旨が決定された場合において、前記停止操作手段が第1の操作態様で操作された場合に前記所定の入賞に対応する表示結果を導出させる制御を行い、前記停止操作手段が前記第1の操作態様とは異なる第2の操作態様で操作された場合に前記所定の入賞に対応しない表示結果を導出させる制御を行い、

前記事前決定手段により前記所定の入賞の発生を許容する旨が決定された場合において該所定の入賞に対応しない表示結果が導出されることとなる前記第2の操作態様は、予め決められた一定の操作態様であり、

前記スロットマシンは、前記特定遊技状態に制御されていない状態において、前記事前決定手段の決定により前記所定の入賞の発生が許容され、かつ前記表示結果判定手段により当該許容に対応した所定の入賞が発生していないと判定され、前記所定の遊技価値が付与されなかった場合に、前記特定遊技状態を発生可能な発生可能状態に制御し、前記事前決定手段の決定により前記所定の入賞の発生が許容され、かつ前記表示結果判定手段により当該許容に対応した所定の入賞が発生したと判定され、前記所定の遊技価値が付与された場合に、前記発生可能状態に制御しない発生可能状態制御手段をさらに備え、

前記特定遊技状態制御手段は、前記発生可能状態において所定条件が満たされたことを条件に前記特定遊技状態に制御する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、前記事前決定手段の決定により前記所定の入賞の発生が許容されているにも関わらず、前記表示結果判定手段により当該許容に対応した所定の入賞が発生していないと判定された場合、すなわち取りこぼしが発生した場合において、遊技者にとって有利な特定遊技状態となり得る機会が与えられる可能性があるため、遊技者の期待感を高めることができ、これにより遊技の興趣が低減してしまうことを極力回避することができる。

【0007】

本発明のスロットマシンは、少なくとも前記特定遊技状態制御手段と特定遊技状態決定手段とが、前記遊技制御手段とは別個に形成されていることが好ましい。

このようにすれば、特定の制御手段に処理負荷が集中することを軽減できる。

【0008】

本発明のスロットマシンは、演出手段が実施する演出を制御する演出制御手段を備え、

該演出制御手段が少なくとも前記特定遊技状態制御手段と特定遊技状態決定手段とを備えることが好ましい。

このようにすれば、前記特定遊技状態制御手段や特定遊技状態決定手段を形成するための制御手段を新たに設ける必要がなくなり、スロットマシンの構成を簡素化できる。

【0009】

本発明のスロットマシンは、前記入賞には異なる複数の入賞態様があり、前記事前決定手段の決定により前記複数の入賞態様のうち所定の入賞態様による入賞の発生が許容され、かつ前記表示結果判定手段により前記所定の入賞態様による入賞が発生していないと判定された場合において、前記特定遊技状態決定手段が特定遊技状態に制御するか否かの決定を行うことが可能であることが好ましい。

10

このようにすれば、特定遊技状態に制御するか否かの決定を行う頻度を適度に抑制できる。

【0010】

本発明のスロットマシンは、前記事前決定手段による決定において前記所定の入賞態様の入賞の発生が許容される確率が一定であることが好ましい。

このようにすれば、特定遊技状態に制御するか否かの決定が一定の確率で実施されるようになる。

【0011】

本発明のスロットマシンは、前記許容に対応した入賞が発生していないと判定された場合において、その旨の報知を行うことが好ましい。

20

このようにすれば、特定遊技状態に制御するか否かの決定が実施される可能性があることを遊技者が認識でき、遊技者の期待感を高めることができる。

【0012】

本発明のスロットマシンは、所定の操作が行われることにより、前記入賞の発生が許容されている場合であっても所定の確率で当該許容に対応した入賞を発生させないようにすることが好ましい。

このようにすれば、遊技者の意志により特定遊技状態に制御するか否かの決定を実施させることが可能となる。

【0013】

本発明のスロットマシンは、前記可変表示装置は、可変表示する複数列の可変表示部から構成されているとともに、前記所定の操作が該可変表示部の所定の停止順となる停止操作とされており、

30

前記可変表示部を、前記所定の停止順として該可変表示部が自動停止する際の停止順で停止させた場合に前記許容に対応した入賞を発生させないようにする確率が、他の停止順で停止させた場合に比較して高確率であることが好ましい。

このようにすれば、可変表示部を自動停止順に停止させることで、特定遊技状態に制御するか否かの決定を実施させることが可能となる。

【0014】

本発明のスロットマシンは、前記特定遊技状態は、前記可変表示装置の表示結果が導出表示される前の段階において、前記許容された入賞の種類の報知を行うことが可能な当選状況報知遊技状態であることが好ましい。

40

このようにすれば、遊技者が入賞が許容されていることを認識できるようになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【発明の効果】

【0015】

本発明は以下の効果を奏する。

【0016】

(a) 請求項1項の発明によれば、前記事前決定手段の決定により前記所定の入賞の発生が許容されているにも関わらず、前記表示結果判定手段により当該許容に対応した所定の入賞が発生していないと判定された場合、すなわち取りこぼしが発生した場合において

50

、遊技者にとって有利な特定遊技状態となり得る機会が与えられる可能性があるため、遊技者の期待感を高めることができ、これにより遊技の興趣が低減してしまうことを極力回避することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 5 】

【図 1】本発明が適用された実施例のスロットマシンを示す正面図である。

【図 2】図 1 のスロットマシンの内部構造図である。

【図 3】図 1 のスロットマシンの前面扉の裏面図である。

【図 4】本実施例のスロットマシンの全体構成を示すブロック図である。

【図 5】本実施例のスロットマシンにおける回路構成を示すブロック図である。

【図 6】本実施例のスロットマシンにおける入賞判定テーブルを示す図である。

【図 7】本実施例のスロットマシンにおける通常ゲーム時の入賞確率を示す図である。

【図 8】本実施例のスロットマシンにおけるリール図柄の配列状況を示す展開図である。

【図 9】本実施例のスロットマシンにおいて遊技制御基板の制御部が実施するゲームの進行処理を示すフローチャートである。

【図 10】図 9 における内部抽選処理の詳細を示すフローチャートである。

【図 11】図 9 におけるリール停止処理の詳細を示すフローチャートである。

【図 12】図 9 における入賞判定処理の詳細を示すフローチャートである。

【図 13】本実施例のスロットマシンにおいて演出制御基板の制御基板が行う処理内容を示すフローチャートである。

【図 14】図 13 における A T 抽選処理の詳細を示すフローチャートである。

【図 15】(a) ~ (c) は、本実施例のスロットマシン 1 において A T 状態が発生した際のゲームにおける内部当選した賞の報知状況を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 6 】

以下、本発明の実施の形態を図面に基づいて詳細に説明する。

【 0 0 2 7 】

まず、本発明の実施例を図面を用いて説明すると、図 1 には、本発明が適用された遊技機の一例であるスロットマシンの全体正面図、図 2 及び図 3 にはスロットマシン 1 の内部構造図がそれぞれ示されている。スロットマシン 1 は、前面が開口する筐体 2 a と、この筐体 2 a の側端に回動自在に枢支された前面扉 2 b とから構成されており、前面扉 2 b の裏面に設けられた施錠装置 3 (図 3 参照) の鍵穴 3 a に挿入した所定のキーを時計回り方向に回動操作することにより施錠が解除されて前面扉 2 b を開放することができるようになっている。

【 0 0 2 8 】

前面扉 2 b の前面上部には上部飾り枠 4 が設けられており、略逆台形状の上部には遊技効果ランプ部 4 1、入賞図柄説明パネル 5、液晶表示部 1 5 がそれぞれ設けられており、略楕円形状の中央部には、遊技パネル 6 や各種表示部が設けられている。上部飾り枠 4 の下部は遊技パネル 6 から前方に突出するように形成されており、この突出部にはメダル投入部 3 4 や各種操作ボタン 3 5、3 6 a、3 6 b、3 7、4 0 L、4 0 C、4 0 R、及びスタートレバー 3 8 等が設けられている。また、上部飾り枠 4 の中央部の周囲及び下部の左右側には、遊技効果ランプ部 4 2 ~ 4 5 がそれぞれ設けられている。

【 0 0 2 9 】

上部飾り枠 4 の下方には下部飾り枠 7 が設けられており、この枠内にはスロットマシン 1 の機種名称等が描かれたタイトルパネル 8 が設けられている。さらに下部飾り枠 7 の下方には、遊技媒体の一例となるメダルが払出されるメダル払出穴 9 が設けられているとともに、端部に灰皿 1 0 が設けられたメダル受皿 1 1 が設けられている。

【 0 0 3 0 】

上部飾り枠 4 の上部左右側には、内部に設けられる高音用のスピーカ 1 3 6 a、1 3 6 b (図 3、図 4 参照) から出力される音を放音する放音部 1 2 a、1 2 b がそれぞれ設け

10

20

30

40

50

られているとともに、メダル払出穴 9 の側方には、内部に設けられる低音用のスピーカ 1 3 7 (図 3、図 4 参照) から出力される音を放音する放音部 1 3 が設けられており、これら放音部 1 2 a、1 2 b、1 3 からは、各スピーカ 1 3 6 a、1 3 6 b、1 3 7 から出力される演出効果を高めるための音声やメロディ等の効果音が放音されるようになっている。

【0031】

遊技パネル 6 には、スロットマシン 1 の筐体 2 a に内設されたリール 5 1 L、5 1 C、5 1 R を透視可能な透視窓 1 4 と、透視窓 1 4 の上方に位置する小役告知表示部 2 0 a、2 0 b、2 0 c と、透視窓 1 4 の左側に位置する 1 枚賭け表示部 2 1、2 枚賭け表示部 2 2、2 3、3 枚賭け表示部 2 4、2 5 と、透視窓 1 4 の右側に位置するゲームオーバー表示部 2 6、リプレイ表示部 2 7、ウェイト表示部 2 8、スタート表示部 2 9、投入指示表示部 3 0 と、透視窓 1 4 の下側に位置するクレジット表示部 3 1、ゲーム回数表示部 3 2、ペイアウト表示部 3 3 と、がそれぞれ設けられている。

10

【0032】

1 枚賭け表示部 2 1、2 枚賭け表示部 2 2、2 3、3 枚賭け表示部 2 4、2 5 は遊技者がゲームに賭けた賭数を表示し、1 枚賭け表示部 2 1 の内部には 1 枚賭けランプ 1 1 2 が、2 枚賭け表示部 2 2、2 3 の内部には 2 枚賭けランプ 1 1 3、1 1 4、3 枚賭け表示部 2 4、2 5 の内部には 3 枚賭けランプ 1 1 5、1 1 6 がそれぞれ内蔵されている (図 4 参照)。各枚賭け表示部 2 1 ~ 2 5 は、図のように透視窓 1 4 に描かれた 5 つの入賞ライン L 1、L 2、L 2'、L 3、L 3' のいずれかと対応しており、賭数に応じて有効化された入賞ライン L 1、L 2、L 2'、L 3、L 3' を識別可能に報知する有効ライン表示部と兼用されている。

20

【0033】

遊技パネル 6 における透視窓 1 4 の上部に設けられた小役告知表示部 2 0 a ~ 2 0 c には、各々異なる入賞図柄が 1 つずつ描かれている。具体的には、小役告知表示部 2 0 a には「白 7」図柄が、小役告知表示部 2 0 b には「黒 7」図柄が、小役告知表示部 2 0 c には「BAR」図柄が描かれている。これら小役告知表示部 2 0 a ~ 2 0 c は、所定の小役入賞を発生させることがスロットマシン 1 の制御部により許容されていること、すなわち、所定の小役入賞が内部当選していることを、その小役入賞に対応する入賞図柄が描かれた小役告知表示部 2 0 a ~ 2 0 c の内部に内蔵された小役告知ランプ 1 4 0 a ~ 1 4 0 c (図 4 参照) を点灯させることによって告知するための表示部であり、所定の条件が成立している場合に限り機能する。この小役告知表示部 2 0 a ~ 2 0 c が機能する遊技状態をアシストタイム (Assist Time) 状態 (以下 A T 状態と称する) という。A T 状態は所定の発生条件が成立することに基づいて発生する。A T 状態中のゲームにおいて所定の告知対象の小役入賞が内部当選するといずれかの表示部が点灯する。尚、この A T 状態については後に詳述する。

30

【0034】

ゲームオーバー表示部 2 6 は、後述するビッグボーナスが終了することにより打ち止め状態となった場合、及び何らかのエラーが発生して遊技を進行させることができない状態となった場合に、その内部に内蔵されたゲームオーバーランプ 1 1 7 (図 4 参照) が点灯する。リプレイ表示部 2 7 は、リプレイ入賞が発生した場合に、その内部に内蔵されたりプレイランプ 1 1 9 (図 4 参照) が点灯する。スタート表示部 2 9 は、賭数が設定されることによりスタート操作をすることが可能となった場合に、その内部に内蔵されたスタートランプ 1 1 8 (図 4 参照) が点灯し、有効なスタート操作が検出されることにより消灯する。投入指示表示部 3 0 は、メダルを受付可能な状態である場合に、その内部に内蔵された投入指示ランプ 1 1 1 (図 4 参照) が点滅し、最大の賭数が設定され、かつ、クレジット数が予め定められた上限値に達した場合、ゲームが開始された場合等に消灯する。

40

【0035】

ウェイト表示部 2 8 は、ウェイトタイム中にスタート操作が検出された場合に、その内部に内蔵されたウェイトランプ 1 3 9 (図 4 参照) が点灯し、ウェイトタイムが経過した

50

後に消灯する。ウェイトタイムは、ゲームがあまりに速く進行しすぎてしまうことを規制するために設定されたゲーム進行規制期間であり、このウェイトタイム中にスタート操作が検出されると、ウェイトタイムが経過した後にリールが始動するように設定されている。従って、十分な時間間隔を空けてゲームを進行する場合にはスタートレバー 38 の操作時にゲームの進行が規制されることはないが、短時間でゲームを進行しようとする場合にはウェイトタイムによってゲームの進行が一時的に規制され、ウェイトタイムが経過するまでの間リールの始動待ち状態となる。

【0036】

なお、このスロットマシン 1 では、前回のゲームでリールの回転が開始した時点基準として、例えば 4 . 1 秒のゲーム進行規制期間が設定されており、前回のゲームでリールの回転が開始された時点から 4 . 1 秒が経過する前に、今回のスタート操作が検出された場合、ゲーム進行規制期間が経過した後にリールの回転が開始される。

【0037】

クレジット表示部 31 は、クレジット数が表示される。クレジットとは、遊技者所有の有価値としてスロットマシン 1 内部の記憶部に記憶されているメダル数であり、メダル投入口へのメダルの投入、及び払出しのある入賞の発生等によって加算更新され、賭数を設定したり、精算操作に基づいてメダルを払出したりすることによって減算更新される。このスロットマシン 1 では、クレジットとして記憶可能な価値の上限値が最大でメダル 50 枚分とされており、この上限値（メダル 50 枚）に達した場合には投入指示表示部 30 が消灯する。そして、上限値を越えるクレジットの加算更新の要求が発生した場合にはその上限を越えるメダルがメダル払出穴 9 から払出される。

【0038】

ゲーム回数表示部 32 は、ビッグボーナス中のレギュラーボーナス入賞状況や、レギュラーボーナス中の入賞回数等を表示し、特にビッグボーナスが終了して打ち止め状態となった際には「END」という文字を表示して、遊技者に打ち止め状態である旨を報知する。さらにゲーム回数表示部 32 は、スロットマシン 1 に発生した各種の異常を表示するエラー表示器としても機能する。例えば、制御部により検出される異常種別には、「払出しすべきメダルの不足状態」、「メダル詰まり」、「払出条件が成立していないにも拘わらず入賞図柄の組み合わせが導出表示されたこと」等がある。これらの異常が制御部により検出された場合、その異常種別を特定可能なエラーコードが「E - 1」や「E - 2」等の態様により表示される。

【0039】

ペイアウト表示部 33 は、1 ゲーム中に発生した入賞に基づいて遊技者に付与されるクレジット数を入賞がある毎に表示する。

【0040】

遊技パネル 6 から前面側に突出するように形成された上部飾り枠 4 の下部上面右側には、メダル投入口が形成されたメダル投入部 34 が設けられているとともに、左側には精算ボタン 37、1 枚 BET ボタン 36 a、MAX BET ボタン 36 b がそれぞれ設けられている。

【0041】

1 枚 BET ボタン 36 a は、1 クレジットを賭ける際に押圧するボタンであり、MAX BET ボタン 36 b は、1 ゲームにおいて許容される賭数の最大数（本実施例ではメダル 3 枚分）をクレジットに記憶されている範囲内でゲームに賭ける際に押圧するボタンである。1 枚 BET ボタン 36 a の内部には BET ボタンランプ 121 a が、また、MAX BET ボタン 36 b の内部には BET ボタンランプ 121 b がそれぞれ内蔵されており（図 4 参照）、これらの BET ボタンランプ 121 a、121 b は、対応する BET ボタンが押圧されて賭数を設定可能な状態にある場合に点灯し、賭数を設定不可能な状態の場合に消灯する。

【0042】

精算ボタン 37 は、記憶部に記憶されているクレジットの精算操作をする際に押圧する

10

20

30

40

50

ボタンであり、この精算ボタン 37 の押圧操作に伴い、クレジット表示部 31 に表示されているクレジット数が 0 になるまで減算更新されるとともに、クレジット相当数のメダルがメダル払出穴 9 から払出されるようになっている。

【0043】

上部飾り枠 4 の下部における前側面には、スタートレバー 38、停止操作部であるストップボタン 40L、40C、40R、メダル詰まり解除ボタン 35 がそれぞれ設けられている。スタートレバー 38 は、ゲームを開始する際に操作するレバーであり、賭数の設定終了後においてスタートレバー 38 を操作することにより各リール 51L、51C、51R の回転が開始される。

【0044】

各ストップボタン 40L、40C、40R は、ゲームが開始した後にリール 51L、51C、51R の回転を停止させる際に操作するボタンであり、ストップボタン 40L の内部には操作有効ランプ 122L が、ストップボタン 40C の内部には操作有効ランプ 122C が、ストップボタン 40R の内部には操作有効ランプ 122R が内蔵されている（図 4 参照）。これら操作有効ランプ 122L、122C、122R は、対応するストップボタン 40L、40C、40R の操作が有効である場合に点灯し、操作が無効である場合に消灯する。また、ストップボタン 40L、40C、40R が配列されたストップボタンユニット 39 は、ビッグボーナス入賞やレギュラーボーナス入賞の内部当選フラグが設定されている場合に、その内部に内蔵されたボーナス告知ランプ 120（図 4 参照）が点灯する。

【0045】

メダル詰まり解除ボタン 35 は、メダル投入部 34 に投入されたメダルが内部で詰まった場合に、これを解消させる際に操作するボタンである。

【0046】

図 2 に示されるように、筐体 2a 内略中央部には、複数種の図柄が印刷された透光性を有する帯状のリールシート（図 8 参照）が外周に巻回されたリール 51L、51C、51R（ゲームの進行を実行するために用いるゲーム用リール）を有するリールユニット 52 からなる可変表示装置 50 が設けられている。それぞれのリール 51L、51C、51R は、各々に対応して設けられたステッピングモータからなる電氣的駆動源としてのリールモータ 54L、54C、54R によりそれぞれ独立して縦方向に回転（駆動）、停止するように構成されており、各リール 51L、51C、51R が回転することにより、表示窓 14 には前記各種図柄が連続的に変化しつつ表示されるようになっている。

【0047】

横方向に並設されたリール 51L とリール 51C との間、及びリール 51C とリール 51R との間には各リール間を閉塞する円弧状のリール間隠蔽部材 53 が設けられており、各リール間から内部が見えないようになっている。透視窓 14 のうち、リール間隠蔽部材 53 によって視界が仕切られることによって分割される 3 つの領域、すなわち、各リールが視認できる 3 つの領域部分を、各リールに対応させて左可変表示部、中可変表示部、右可変表示部（領域）と呼ぶ。

【0048】

透視窓 14 の各可変表示部からは、各リールに描かれた複数の図柄のうち、連続する 3 つの図柄が上段、中段、下段の位置に表示されるとともに、上段の上方部分には間もなく上段の位置に現れる図柄の一部が、下段の下方部分には間もなく可変表示部の下に隠れて見えなくなる図柄の一部がそれぞれ表示される。

【0049】

各リール 51L、51C、51R 内には各リールの基準位置を検出するリールセンサ 56 が設けられており、このリールセンサ 56 により所定の図柄の停止位置を導出できるようになっているとともに、各リール 51L、51C、51R における特定の表示領域（上、中、下段の表示領域）を裏面から個別に照射可能な複数のリールランプ 55 がそれぞれ上、中、下段に設けられており、これら各リールランプ 55 は、通常時において透視窓 1

10

20

30

40

50

4に表示される各図柄を目立たせるように後方から点灯するバックライトとして機能するようになっている。

【0050】

筐体2aの背板85の上部前面には、後述するように主に遊技の進行を制御する制御部210や各種回路が設けられた遊技制御基板200が収納された収納ケース500が、取外し不能に固定されている。また、可変表示装置50を構成するリールユニット52における前方からみて右側の側板の内面上部には後述するリール中継基板203が、また、その下部には後述するリールランプ中継基板204がそれぞれ取り付けられている。

【0051】

筐体2aを前面側からみて右側の側板87の内面におけるリールユニット52の側方位

10

【0052】

リールユニット52の下方には、メダル投入部34から投入されたメダルを貯留するホッパータンク57が、筐体2aを構成する下板上面に固設された案内レール58を介して前方に引出し可能に配設されている。また、ホッパータンク57の右側にはホッパータンク57からオーバーフローしたメダルが貯留されるオーバーフロータンク59が設けられている。このオーバーフロータンク59内にはメダルを検出可能な満タンセンサ60が設けられており、内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったことを報知できるようになっている。

【0053】

20

ホッパータンク57の下方部分にはホッパーモータ62が設けられており、このホッパーモータ62が回転することによりホッパータンク57内のメダルがメダル排出口63から排出される。排出されたメダルは、メダル排出口63の近傍に設けられる払出しメダルセンサ61により検出された後、後述する返却メダル流路73を介してメダル払出穴9よりメダル受皿11まで払い出される。なお、ホッパーモータ62は、払出しメダルセンサ61により所定枚数の払出メダルが検出された時点で停止するように制御されている。

【0054】

ホッパータンク57の側部には、メイン電源をON/OFFするメインスイッチ部65と、ビッグボーナスの終了時や遊技中にエラーが生じた場合等において再びゲームを続行可能な状態にリセットするための第2リセットボタン66と、入賞確率を変更可能とする

30

【0055】

入賞確率は、本実施例では、予め定められた入賞確率の値を6つのパターンの設定値として記憶しており、これを上記設定ボタン67を操作することにより任意に選択することで、入賞確率の異なる遊技を行うことが可能となる。

【0056】

40

図3に示されるように、前面扉2bの裏面略中央部には、メダル投入部34から投入されたメダルをホッパータンク57に導く投入メダルセクタ71が固設されている。この投入メダルセクタ71の上流側には不正メダル排出部72が設けられており、大きさや厚みが適正メダルと異なる不正メダルは、投入メダルセクタ71の下方に設けられる返却メダル流路73の上部投入口に排出され、メダル払出穴9を介してメダル受皿11に返却されるようになっている。

【0057】

不正メダル排出部72の下流側には、流下するメダル流路を選択的に切り替え可能とする流路切替ソレノイド107が設けられている。通常時において流路切替ソレノイド107は励磁されており、流下するメダルは流路を切り替えられることなく流下し、下流側に

50

設けられた投入メダルセンサ 106 により検出された後、ホッパータンク 57 内に貯留されるようになっている。そして例えばクレジット数が 50 に達している場合においてメダル投入部 34 よりメダルが投入されたり、遊技者にメダルが払出される場合、流路切替ソレノイド 107 の励磁が解除されて流路が切替わり、メダルは返却流路を経て返却メダル流路 73 に導かれるようになっている。

【0058】

前面扉 2b の裏面上部には、後述するように遊技に関連する所定の演出や A T 抽選処理の実行を制御する制御部 230 や各種回路等が設けられている演出制御基板 201 が収納された収納ケース 550 が取外し不能に固定されている。

【0059】

収納ケース 550 の左右側には、高音用のスピーカ 136a、136b が前述した放音部 12a、12b にそれぞれ臨むように固設されているとともに、前面扉 2b における下部所定箇所裏面側には、低音用のスピーカ 137 が放音部 13 に臨むように固設されており、例えばメダルのメダル投入部 34 への投入、スタートレバー 38 の操作、ストップボタン 40L、40C、40R の操作等、遊技中において各種動作がなされた場合や、特定の図柄の組み合わせが有効化された有効ライン上に揃って表示されて所定の入賞条件が成立した場合、あるいは B B や R B が実行されている場合等の各種遊技状態において、該遊技状態に対応する所定の遊技効果音等が各スピーカ 136a、136b、137 から出力されるようになっている。

【0060】

次に、遊技者が遊技（ゲーム）を行うための操作や、該操作に伴う各種装置の作動状況を説明する。

【0061】

ゲームを開始する場合は、遊技者はまず投入指示ランプ 111 が点灯または点滅している時に、メダルやクレジットを使用して所望の大きさの有価価値を賭けて所望の大きさの賭数を設定する。賭数は、メダルをメダル投入部 34 から投入するか、あるいはクレジットを使用することにより設定できるようになっている。クレジットを使用するには M A X B E T ボタン 36b、または 1 枚 B E T ボタン 36a を押圧すればよく、M A X B E T ボタン 36b が押圧されるとクレジット表示部 31 に表示されたクレジット数が、本実施例で 1 ゲームにおいて許容される賭数の最大数である「3」だけ減算表示されてメダル 3 枚分の賭数が設定され、また、1 枚 B E T ボタン 36a が押圧されるとクレジット表示部 31 に表示されているクレジット数が「1」だけ減算表示されてメダル 1 枚分の賭数が設定される。なお、クレジット表示部 31 に表示されるクレジット数が 3 に満たない場合、設定可能な賭数の範囲はそのクレジット数の範囲内に限られる。

【0062】

遊技者により 1 枚のメダルがメダル投入部 34 から投入されるか、1 枚 B E T ボタン 36a が押圧操作されると賭数が「1」に設定されるとともに、中段の横 1 列の入賞ライン L1 が有効となり、この入賞ライン L1 が有効となった旨を示す 1 枚賭けランプ 112（図 4 参照）が点灯する。続けて 2 枚目のメダルがメダル投入部 34 から投入されるか、1 枚 B E T ボタン 36a が 2 回押圧操作されると賭数が「2」に設定され、上、中、下段の横 3 列の入賞ライン L1、L2、L2' が有効となり、これらの入賞ライン L1、L2、L2' が有効となった旨を示す 1 枚賭けランプ 112、2 枚賭けランプ 113、114 が点灯する。続けて 3 枚目のメダルがメダル投入部 34 から投入されるか、1 枚 B E T ボタン 36a が 3 回押圧操作されるか、あるいは M A X B E T ボタン 36b が押圧されると賭数が「3」に設定され、上、中、下段の横 3 列の入賞ライン L1、L2、L2' 及び斜め対角線上 2 列の入賞ライン L3、L3' が有効となり、これらの入賞ライン L1、L2、L2'、L3、L3' が有効となった旨を示す 1 枚賭けランプ 112、2 枚賭けランプ 113、114、3 枚賭けランプ 115、116 が点灯する。なお、賭数が最大数である「3」に設定された場合には、それを越える賭数を設定することはできないため B E T ボタンランプ 121a、121b は消灯する。

【 0 0 6 3 】

そして上記のように少なくとも最小数である「1」の賭数が設定された時点でスタートレバー38の操作が有効に受け付けられる状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となり、このスタートレバー38の操作が有効に受け付けられる状態になった旨を示すスタートランプ118が点灯される。

【 0 0 6 4 】

なお、このようなメダルやクレジット等の設定される賭数に応じて有効化される有効ラインの本数、及び形状等は任意に変更可能であり、本実施例の形態に限定されるものではない。また、賭数に応じて有効化される有効ラインの本数も任意に設定変更可能であり、例えば1枚のメダル投入により上記5本全ての入賞ラインL1、L2、L2'、L3、L3'が有効化されるようになっていてもよい。

10

【 0 0 6 5 】

スタートランプ118が点灯している状態でスタートレバー38を押圧操作すれば、可変表示装置50が作動して各リール51L、51C、51Rが回転し、透視窓14には複数種類の図柄が連続的に変化するように表示される。前述したようにリール51L、51C、51Rの回転が開始されてから所定時間が経過すれば各ストップボタン40L、40C、40Rの操作が有効になり、これらストップボタン40L、40C、40Rの操作が有効になった旨を示す操作有効ランプ122L、122C、122Rが点灯する。操作有効ランプが点灯している状態で遊技者がいずれかのストップボタン40L、40C、40Rを押圧操作すれば、対応する操作有効ランプ122L、122C、122Rが消灯するとともに、対応するリール51L、51C、51Rの回転が停止され、透視窓14からは対応する可変表示部の上、中、下段に図柄が表示される。

20

【 0 0 6 6 】

また、遊技者がストップボタン40L、40C、40Rを押圧操作しない場合には、所定時間（例えば30秒）が経過した時点で例えばリール51L、51C、51Rの優先順序で自動的に順次停止する。

【 0 0 6 7 】

そして3つのうちいずれか2つのリールの回転が停止された時点で、賭数に応じて有効化されたいずれかの入賞ラインL1、L2、L2'、L3、L3'上に同種の図柄が揃って停止表示された場合にはリーチが成立する。

30

【 0 0 6 8 】

さらに全てのリール51L、51C、51Rが停止された時点で、賭数に応じて有効化されたいずれかの入賞ラインL1、L2、L2'、L3、L3'上に予め定められた図柄の組み合わせが表示された場合は入賞となり、各種遊技効果ランプ部41～45の内部に内蔵された遊技効果ランプ130～134（図4参照）や入賞ラインL1、L2、L2'、L3、L3'に対応するリールランプ55等が点灯するとともに、スピーカ136a、136b、137から効果音等が出力されること等による演出が実行される。そして、入賞内容に対応して予め定められた所定枚数のメダルが遊技者に対してクレジットとして払出されてクレジット表示部31に表示されたクレジット数が加算更新される。また、クレジット数が上限数に達した場合には、メダルが直接メダル払出穴から払い出される。これらメダルの払出し枚数はペイアウト表示部33に表示される。

40

【 0 0 6 9 】

また、特に予め定められた特別図柄の組み合わせが表示されて大当たり入賞した場合等にあっては、メダルの払出しが行なわれるとともに、通常遊技状態とは異なるとともに、遊技者にとって有利な、すなわち大量のメダルを獲得できる特別遊技状態が発生し、後述するようなビッグボーナス（以下BBと称する）やレギュラーボーナス（以下RBと称する）が遊技者に対して遊技価値として付与されるようになっている。

【 0 0 7 0 】

なお、このように入賞することにより遊技者に対して付与される「遊技価値」は、メダル及びクレジット等の有価価値に限らず、上記のように大当たり入賞した場合等において

50

遊技者に対して付与されるＢＢやＲＢ等、遊技に関連する特典全てを含む。

【００７１】

図４は、スロットマシン１に設けられた各種基板と電気部品との接続状況を説明するためのブロック図である。また、図５は、遊技制御基板２００に設けられた遊技制御手段並びに事前決定手段、可変表示制御手段、表示結果判定手段としての制御部２１０の構成と、演出制御基板２０１に設けられた演出制御手段並びに特定遊技状態制御手段、特定遊技状態決定手段としての制御部２３０の構成と、を説明するためのブロック図である。

【００７２】

スロットマシン１に設けられた各種基板のうち、遊技制御基板２００によって主に遊技状態が制御され、演出制御基板２０１によって遊技状態に応じた演出制御や後述するＡＴ抽選処理等が実施される。また、電源基板２０２にはスロットマシン１の外部から電源が供給される。この電源基板２０２には、ＡＣ１００Ｖの電源の供給を受けるための電源コード８４と、メインスイッチ８０とが接続されている。

【００７３】

遊技制御基板２００は、演出制御基板２０１、電源基板２０２、リール中継基板２０３と配線接続されているとともに、リール中継基板２０３を介して外部出力基板２０５と、また、演出制御基板２０１を介してリールランプ中継基板２０４と接続されている。

【００７４】

遊技制御基板２００の制御部２１０は、遊技状態がレギュラーボーナス状態であることを示すＲＢ中信号や、遊技状態がビッグボーナス状態であることを示すＢＢ中信号、各リール５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒに対応するリールモータ５４Ｌ、５４Ｃ、５４Ｒを制御するためのリール制御信号（モータ位相信号）、賭数を設定するために用いられたメダル数を示すメダルＩＮ信号、入賞の発生により遊技者に払出されたメダル（クレジット）数を示すメダルＯＵＴ信号などをリール中継基板２０３を介して外部出力基板２０５からスロットマシン１の外部に出力する制御を行う。なお、ストップスイッチ１０３Ｌ、１０３Ｃ、１０３Ｒの操作がなされた旨を示すストップスイッチ信号は、後述するようにストップスイッチ１０３Ｌ、１０３Ｃ、１０３Ｒから直接出力された信号である。

【００７５】

遊技制御基板２００には、各種のスイッチ、センサ、ランプ、及び表示器からの配線が接続されている。

【００７６】

例えば、電源基板２０２に配線接続された設定スイッチ８３、設定キースイッチ８２、第２リセットスイッチ８１、払出しセンサ６１、及びホッパーモータ６２は、電源基板２０２によって中継されて遊技制御基板２００と配線接続されており、それぞれのスイッチ及びセンサの検出信号は、遊技制御基板２００の制御部２１０に入力される。また、制御部２１０は、メダルの払出し条件（メダルを払出す必要のある入賞の発生、精算スイッチ１０４からの検出信号の入力）が成立すると、ホッパーモータ６２に制御信号を出力して、所定数のメダルを払出す払出し制御を実行する。

【００７７】

リール中継基板２０３に配線接続されたリールモータ５４Ｌ、５４Ｃ、５４Ｒ、及びリールセンサ５６は、リール中継基板２０３によって中継されて遊技制御基板２００に配線接続されており、リールセンサ５６の検出信号は、遊技制御基板２００の制御部２１０に入力される。リールランプ５５は、リールランプ中継基板２０４によって中継されて演出制御基板２０１に配線接続されている。遊技制御基板２００の制御部２１０は、始動条件（スタートスイッチ１０２の検出信号の入力）が成立すると、リールモータ５４Ｌ、５４Ｃ、５４Ｒに制御信号を出力してリールの変動を開始させた後、表示結果を導出表示させる可変表示制御を実行する。

【００７８】

遊技制御基板２００に配線接続されたスイッチのうち、１枚ＢＥＴスイッチ１００は１枚ＢＥＴボタン３６ａの操作を検出し、ＭＡＸＢＥＴスイッチ１０１はＭＡＸＢＥＴボタ

10

20

30

40

50

ン 3 6 b の操作を検知するスイッチであり、スタートスイッチ 1 0 2 はスタートレバー 3 8 の操作を検出するスイッチであり、左、中、右ストップスイッチ 1 0 3 L、1 0 3 C、1 0 3 R は、左、中、右ストップボタン 4 0 L、4 0 C、4 0 R の操作を検出するスイッチである。精算スイッチ 1 0 4 は、精算ボタン 3 7 の操作を検出するスイッチであり、第 1 リセットスイッチ 1 0 5 は、施錠装置 3 の鍵穴 3 a に挿入したキーによるスロットマシン 1 のリセット操作を検出するスイッチである。

【 0 0 7 9 】

投入メダルセンサ 1 0 6 は、メダル投入部 3 4 に投入されたメダルを検出するセンサである。流路切替ソレノイド 1 0 7 は、メダル投入部 3 4 に投入されたメダルの流路をホッパータンク 5 7 側もしくはメダル払出穴 9 側に切り替えるためのソレノイドである。

10

【 0 0 8 0 】

ゲーム回数表示器 1 0 8 はゲーム回数表示部 3 2 を構成する表示器であり、クレジット表示器 1 0 9 はクレジット表示部 3 1 を構成する表示器であり、ペイアウト表示器 1 1 0 はペイアウト表示部 3 3 を構成する表示器である。

【 0 0 8 1 】

投入指示ランプ 1 1 1 は、投入指示表示部 3 0 に内蔵されるランプであり、1 枚賭けランプ 1 1 2 は 1 枚賭け表示部 2 1 に、2 枚賭けランプ 1 1 3、1 1 4 は 2 枚賭け表示部 2 2、2 3 に、3 枚賭けランプ 1 1 5、1 1 6 は 3 枚賭け表示部 2 4、2 5 に内蔵されるランプである。

【 0 0 8 2 】

20

ゲームオーバーランプ 1 1 7 は、ゲームオーバー表示部 2 6 に内蔵されるランプであり、スタートランプ 1 1 8 は、スタート表示部 2 9 に内蔵されるランプであり、リプレイランプ 1 1 9 は、リプレイ表示部 2 7 に内蔵されるランプであり、なお、ボーナス告知ランプ 1 2 0 はストップボタンユニット 3 9 に内蔵されるランプである。B E T ボタンランプ 1 2 1 a は 1 枚 B E T ボタン 3 6 a に、B E T ボタンランプ 1 2 1 b は M A X B E T ボタン 3 6 b に内蔵されるランプである。左操作有効ランプ 1 2 2 L は、左ストップボタン 4 0 L に内蔵されるランプであり、中操作有効ランプ 1 2 2 C は、中ストップボタン 4 0 C に内蔵されるランプであり、右操作有効ランプ 1 2 2 R は、右ストップボタン 4 0 R に内蔵されるランプであり、ウェイトランプ 1 3 9 はウェイト表示部 2 8 に内蔵されるランプである。

30

【 0 0 8 3 】

電源基板 2 0 2 あるいはリール中継基板 2 0 3 を介して、あるいはこれらの基板を介することなく遊技制御基板 2 0 0 に配線接続された各種ランプ及び表示器は、遊技制御基板 2 0 0 に搭載された制御部 2 1 0 によって制御される。また、制御部 2 1 0 は、遊技制御基板 2 0 0 に接続され、または、電源基板 2 0 2 あるいはリール中継基板 2 0 3 を介して遊技制御基板 2 0 0 に接続された各種スイッチ及びセンサの検出信号を受け、遊技状態を制御する。

【 0 0 8 4 】

特に、制御部 2 1 0 によって制御される「クレジット表示器 1 0 9、ゲーム回数表示器 1 0 8、ペイアウト表示器 1 1 0、投入指示ランプ 1 1 1、1 枚賭けランプ 1 1 2 ~ 3 枚賭けランプ 1 1 6、スタートランプ 1 1 8、リプレイランプ 1 1 9、ボーナス告知ランプ 1 2 0、ゲームオーバーランプ 1 1 7、左、中、右操作有効ランプ 1 2 2 L、1 2 2 C、1 2 2 R、ウェイトランプ 1 3 9」は、遊技の進行に関わる情報を報知するものであり、それが機能しなければ遊技を行うことに支障が出るような、いわば“必須報知装置”といえる。これらの“必須報知装置”が遊技状態を制御する制御部 2 1 0 によって制御されるために、たとえ、演出制御基板 2 0 1 が故障したとしても、少なくとも遊技の進行に必要な情報が遊技者に提供される。このため、遊技者に不利な状態で遊技が進行してしまうことを防止できる。

40

【 0 0 8 5 】

図 4 を参照して、遊技制御基板 2 0 0 に設けられた制御部 2 1 0 は、制御動作を所定の

50

手順で実行することのできるCPU (Central Processing Unit) 211と、CPU 211の制御プログラムを格納するROM (Read Only Memory) 213と、必要なデータの書き込み及び読み出しができるRAM (Random Access Memory) 212と、CPU 211と外部回路との信号の整合性をとるためのI/Oポート214とを含む。

【0086】

また、遊技制御基板200には、電源投入時にCPU 211にリセットパルスを与える初期リセット回路217と、CPU 211にクロック信号を与えるクロック発生回路218と、クロック発生回路218からのクロック信号を分周して割込パルスを定期的にCPU 211に与えるパルス分周回路(割込パルス発生回路)219と、一定範囲の乱数を高速で連続的に発生している乱数発生回路221と、乱数発生回路221から乱数をサンプリングするサンプリング回路222と、バッファ回路220とが設けられる。さらに、遊技制御基板200には、各種スイッチからの信号が入力されるスイッチ回路215や、モータ回路216、その他、図示しないソレノイド回路等が設けられている。さらに、遊技制御基板200には、停電時にRAM 212の記憶を保持させるためのバックアップ電源223が設けられている。RAM 212には、各種表示器(クレジット表示器109、ゲーム回数表示器108、ペイアウト表示器110)に表示すべき情報、賭数、内部当選フラグ、各種遊技状態等を示す各種設定フラグ、出玉率の設定値等、遊技に必要な情報が記憶され、停電時にこれらの情報がバックアップされるために、停電の回復後に、停電発生前の遊技状態に復帰できる。

【0087】

制御部210のROM 213には、前記制御プログラムに加えて、各賞に対応するサンプリング値の割り当て範囲が、各入賞確率の設定値並びにゲームの賭数、遊技状態(通常ゲーム時、BB時、RB時)別に対応してそれぞれ登録されているとともに、図6に示すように、各賞に対応する入賞図柄の組み合わせやメダルの払出枚数、入賞に伴い設定される各種設定内容が、各遊技状態(通常ゲーム時、BB時、RB時)別に対応してそれぞれ登録されている入賞判定テーブルが記憶されている。この入賞判定テーブルには、前述のように各賞のサンプリング値の割り当て範囲が登録されており、これらサンプリング値の割り当て範囲の設定により、後述の内部抽選処理において内部当選可能な賞の入賞確率が設定されるようになっている。例えば、本実施例の入賞判定テーブルにおいて登録されたサンプリング値の割り当て範囲の設定においては、各賞の内部当選確率が、図7に示す確率設定表のように設定されている。尚、図7には、通常遊技時の場合の内部当選確率を一例として示す。

【0088】

更に、前記ROM 213には、所定の賞(本実施例では後述する黒7 - スイカ賞、白7 - スイカ賞、BAR - スイカ賞)の入賞が可能となるための入賞押し順(左 - 中 - 右の押し順(以下順押し)、右 - 中 - 左の押し順(以下逆押し))に対応してサンプリング値の割り当て範囲が登録されている入賞押し順判定テーブル(図示略)や、各リール51L、51C、51Rの図柄番号毎に、各リール51L、51C、51Rの停止操作がなされてから該当するリールが停止するまでに移動する図柄のコマ数が、遊技状態(通常ゲーム時、BB時、RB時)や押し順フラグの設定状況、内部当選フラグの設定状況、他のリールの回転状況、有効ラインL1、L2、L2'、L3、L3'上に位置する各リール51L、51C、51Rの図柄番号等の各種状況に応じて各々登録されているリール制御テーブル(図示略)が記憶されている。

【0089】

遊技制御基板200の制御部210から演出制御基板201へは、バッファ回路220を介して後述する各種コマンドが出力される。バッファ回路220は、遊技制御基板200の内部から外部への信号の出力を許容するが遊技制御基板200の外部から内部へ信号が入力されることを阻止するように機能する。このため、遊技制御基板200と演出制御基板201との間において、遊技制御基板200から演出制御基板201への一方向通信が担保され、コマンドの伝送経路を介して遊技制御基板200に信号を入力させて不正な

制御動作を行わせる不正行為を防止できる。

【 0 0 9 0 】

演出制御基板 2 0 1 には、演出手段である遊技効果ランプ 1 3 0 ~ 1 3 4 と、液晶表示器 1 3 5 と、放音部 1 2 a、1 2 b、1 3 に内蔵されるスピーカ 1 3 6 a、1 3 6 b、1 3 7 と、タイトルパネル 8 及び遊技パネル 6 を内側から照らす各蛍光灯 1 3 8 と、小役告知ランプ 1 4 0 a、1 4 0 b、1 4 0 c と、がそれぞれ接続され、さらに、リールランプ中継基板 2 0 4 を介してリール 5 1 L、5 1 C、5 1 R に内蔵されているリールランプ 5 5 が接続されている。

【 0 0 9 1 】

演出制御基板 2 0 1 には、マイクロコンピュータからなる制御部 2 3 0 と、各スピーカ 1 3 6 a、1 3 6 b、1 3 7 から音を出力させるためのスピーカ駆動回路 2 3 5 と、液晶表示器 1 3 5 を表示制御するための表示駆動回路 2 3 6 と、各種ランプを点灯あるいは点滅させるためのランプ駆動回路 2 3 7 と、バックアップ電源 2 3 8 とが搭載されている。

【 0 0 9 2 】

制御部 2 3 0 は、CPU 2 3 1 と、必要なデータの書き込み、及び書き出しができる RAM 2 3 2 と、制御プログラムを格納する ROM 2 3 3 と、I/Oポート 2 3 4 と、を含む。RAM 2 3 2 の記憶データはバックアップ電源 2 3 8 によりバックアップされているため、制御部 2 3 0 は、停電の回復時に停電発生前に記憶されていたデータに基づいて演出制御を再開できる。

【 0 0 9 3 】

制御部 2 3 0 の ROM 2 3 3 には、遊技制御基板 2 0 0 から送信される各種コマンドに基づいてゲーム状態や内部当選状況、入賞押し順の設定状況を特定可能なデータが登録されたコマンドテーブルが記憶されているとともに、前記遊技制御基板 2 0 0 から送信される各種コマンドに基づき特定されるゲーム状況に対応して演出パターンを定めた演出パターンテーブルが記憶されている。この演出パターンテーブルは、各遊技効果ランプ 1 3 0 ~ 1 3 4、液晶表示器 1 3 5、各スピーカ 1 3 6 a、1 3 6 b、1 3 7、各蛍光灯 1 3 8、小役告知ランプ 1 4 0 a ~ 1 4 0 c、別に分類されており、例えば所定の遊技状態を示すコマンドを受信した場合、制御部 2 3 0 はその遊技状態に応じた演出パターンを抽出し、この抽出した演出パターンに応じて各遊技効果ランプ 1 3 0 ~ 1 3 4、液晶表示器 1 3 5、各スピーカ 1 3 6 a、1 3 6 b、1 3 7、各蛍光灯 1 3 8、小役告知ランプ 1 4 0 a ~ 1 4 0 c、及びリールランプ 5 5 等を制御する。尚、後述する AT 状態の発生したゲームにおける内部当選した賞に対応する図柄の報知や入賞押し順の報知についても、前記演出パターンテーブルに登録された演出パターンに基づいて実施される。

【 0 0 9 4 】

演出制御基板 2 0 1 によって制御される「各遊技効果ランプ 1 3 0 ~ 1 3 4、液晶表示器 1 3 5、各スピーカ 1 3 6 a、1 3 6 b、1 3 7、各蛍光灯 1 3 8、小役告知ランプ 1 4 0 a ~ 1 4 0 c、及びリールランプ 5 5」は、遊技制御基板 2 0 0 によって制御される各種表示器などに比較すると、それが機能しなくても遊技の進行自体には影響を与えるものでなく、演出効果を主眼においた、いわば、“演出装置”と呼べるものである。このため、たとえ、演出制御基板 2 0 1 に故障が発生したとしても、遊技者に不利な遊技が提供されてしまうことはないばかりか、制御部 2 1 0 の制御の負荷が軽減される。

【 0 0 9 5 】

図 5 に示されるように、スタートスイッチ 1 0 2 の検出信号は、スイッチ回路 2 1 5 を介して制御部 2 1 0 に入力されるとともに、サンプリング回路 2 2 2 に入力される。制御部 2 1 0 は、スタートスイッチ 1 0 2 の検出信号を受け、モータ回路 2 1 6 を介してリール制御信号を出力する。このリール制御信号はリール中継基板 2 0 3 を介して各リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R 別に設けられたリールモータ 5 4 L、5 4 C、5 4 R に入力される。また、リール制御信号は、リール中継基板 2 0 3 及び外部出力基板 2 0 5 を介してスロットマシン 1 の外部へ出力される。

【 0 0 9 6 】

10

20

30

40

50

これにより、各リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R が変動し始める。また、リール制御信号の伝送経路は、リール中継基板 2 0 3 においてリールモータ 5 4 L、5 4 C、5 4 R 側と外部出力基板 2 0 5 側とに分岐されており、外部出力基板 2 0 5 側へ出力されたリール制御信号は、外部出力基板 2 0 5 からスロットマシン 1 の外部へも出力される。このように、外部出力基板 2 0 5 から出力されるリール制御信号は、外部出力用に加工された信号ではなく、リールモータ 5 4 L、5 4 C、5 4 R を駆動制御する信号そのものである。

【 0 0 9 7 】

一方、サンプリング回路 2 2 2 は、スタートスイッチ 1 0 2 の検出信号が入力されたタイミングで乱数発生回路 2 2 1 から 1 個の乱数をサンプリングし、その乱数を C P U 2 1 1 に引き渡す。C P U 2 1 1 は、そのサンプリングされた乱数と、R O M 2 1 3 内に格納されている入賞判定テーブルとを参照して、入賞の発生を許容するか否かを入賞役別に決定し、その決定結果を R A M 2 1 2 に記憶させる。これにより、スタート操作がされたタイミングとほぼ等しいタイミングで、入賞役の当選の有無が決定される。制御部 2 1 0 は、その後、入賞役別の当選結果に応じてリールを制御する。

【 0 0 9 8 】

また、各ストップスイッチ 1 0 3 L、1 0 3 C、1 0 3 R から出力されたストップスイッチ信号は、遊技制御基板 2 0 0、リール中継基板 2 0 3、および外部出力基板 2 0 5 を往復する信号経路を伝送された後、遊技制御基板 2 0 0 のスイッチ回路 2 1 5 に入力される。さらに、ストップスイッチ 1 0 3 L、1 0 3 C、1 0 3 R から出力されたストップスイッチ信号は直接、外部出力基板 2 0 5 を介して外部に出力されるように構成されている。

【 0 0 9 9 】

ストップスイッチ信号の入力を受けた制御部 2 1 0 は、モータ回路 2 1 6 を介してストップスイッチ信号に対応するリールモータ 5 4 L、5 4 C、5 4 R を停止させるためのリール制御信号を出力する。このリール制御信号は、リールモータ 5 4 L、5 4 C、5 4 R に入力されるとともに、外部出力基板 2 0 5 を介してスロットマシン 1 の外部へ出力される。

【 0 1 0 0 】

外部出力基板 2 0 5 から出力される信号は、たとえば、第 3 者機関が型式試験を行う際に利用可能である。この型式試験では、たとえば、各ストップボタン 4 0 L、4 0 C、4 0 R の操作から 1 9 0 m s 以内に各ストップボタン 4 0 L、4 0 C、4 0 R に対応する各リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R が停止するか否かが確認される。このスロットマシン 1 の場合、各ストップスイッチ 1 0 3 L、1 0 3 C、1 0 3 R から出力されたストップスイッチ信号が直接、外部出力基板 2 0 5 から出力されるために、各ストップボタン 4 0 L、4 0 C、4 0 R が操作されたタイミングをスロットマシンの外部で正確に把握できる。同様に、モータ回路 2 1 6 から出力されるリール制御信号が直接、外部出力基板 2 0 5 から出力されるために、各リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R の始動および停止タイミングをスロットマシンの外部で正確に把握できる。このため、外部出力基板 2 0 5 から出力される信号を用いて、「各ストップボタン 4 0 L、4 0 C、4 0 R の操作から 1 9 0 m s 以内に各ストップボタン 4 0 L、4 0 C、4 0 R に対応する各リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R が停止するか否かの試験」を行った場合には、正確な試験結果が得られる。また、「遊技制御基板 2 0 0 の制御部 2 1 0 で一旦、信号を取り込んでから外部出力基板 2 0 5 に信号を出力するような構成」とした場合には、遊技制御基板 2 0 0 側で信号を加工して出力するような不正がなされるおそれもあるが、本実施の形態によると、かかる不正行為をも防止できる。

【 0 1 0 1 】

図 8 には、各リール 5 1 L (左リール)、リール 5 1 C (中リール)、リール 5 1 R (右リール) の外周に配列された図柄を示す展開図が示されており、図中、「左」は左リール 5 1 L の外周に配列された図柄を示し、「中」は中リール 5 1 C の外周に配列された図柄を示し、「右」は右リール 5 1 R の外周に配列された図柄をそれぞれ示している。左リ

ールの左側に示した数字は図柄番号であり、「１」～「２１」の各図柄番号に対応して、「黒７」、「白７」、「ＢＡＲ」、「スイカ」、「ベル」、「チェリー」、「プラム（以下ＪＡＣと称す）」などの図柄が各リール毎に２１個ずつ配列されている。

【０１０２】

本実施例におけるスロットマシン１にあっては、可変表示装置５０の停止時において、賭数に応じて有効化されたいずれかの入賞ラインＬ１、Ｌ２、Ｌ２'、Ｌ３、Ｌ３'上に例えば「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」の図柄が揃えば、大当たりであるＲＢ（レギュラーボーナス）に入賞したことになり、「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ」の図柄が揃ったことのお価として例えば１５枚のメダルが払出されるとともに、遊技者にとって有利な特別遊技状態であるＲＢ（レギュラーボーナス）が発生し、以下に説明するレギュラーボーナスゲームが遊技価値として遊技者に対して付与される。このＲＢ中では、Ｊａｃ図柄のぞろめが揃うことにより所定枚数のメダルが払出されるＪａｃ入賞が高確率で発生するＪａｃゲームが最大で１２回提供されるとともに、このＪａｃゲームが１２回実行されるか、あるいはＪａｃゲームが１２回に達する前にＪａｃ入賞が８回発生されるか、いずれかの条件が満たされた時点で終了する。したがって、遊技者は１２回のＪａｃゲーム中に最大８回のＪａｃ入賞の機会を得ることができる。

10

【０１０３】

一方、有効化された入賞ラインＬ１、Ｌ２、Ｌ２'、Ｌ３、Ｌ３'上に、例えば「黒７－黒７－黒７」または「白７－白７－白７」が揃えば、大当たりであるＢＢ（ビッグボーナス）に入賞したことになり、「黒７－黒７－黒７」または「白７－白７－白７」の図柄が揃ったことのお価として例えば１５枚のメダルが払出されるとともに、遊技者にとって有利な特別遊技状態であるＢＢ（ビッグボーナス）が発生し、以下に説明する小役ゲームが遊技価値として遊技者に対して付与される。具体的に説明すると、このＢＢ中では、小役図柄（実施例ではベル、プラム）のぞろめが高確率で揃って所定枚数のメダルの払出しをとともなう小役入賞が高確率で発生する小役ゲームが最大で３０回提供されるとともに、この小役ゲームを３０回実行するまで間にＪａｃ図柄のぞろめが揃ってＪａｃＩｎ入賞した場合には、前記特別遊技状態であるＲＢが発生して前記レギュラーボーナスゲームが提供されるようになっている。このＲＢは、ＢＢ中における発生可能な最大回数が予め定められており、本実施例では最大で３回発生し得るようになっている。そしてこのＢＢは、３０回の小役ゲームを実行して終了する場合か、あるいは小役ゲームを３０回に実行する前に３回のＲＢが提供されて３回目のＲＢが終了する場合のうち、少なくともいずれか一方の条件が満たされた時点で終了する。

20

30

【０１０４】

また、前記特別遊技状態以外の通常の遊技状態（通常ゲーム）である場合においては、同種の図柄が有効化された１つの有効ライン上に揃って所定の賞が成立した場合には、その図柄の種類に応じて予め定められた所定枚数のメダルが遊技者に付与される。なお、各リール５１Ｌ、５１Ｃ、５１Ｒに描かれた「チェリー」の図柄は単図柄と呼ばれるマークであり、この単図柄が有効な１本の有効ライン上で停止表示された場合には２枚のメダルが遊技者に付与される。なお、賭数に応じて有効化された有効ラインが複数本存在する場合において、前述したようにメダルが払出される図柄の組み合わせが複数本の入賞ライン上において同時に成立した場合には、各入賞ライン上の図柄の組み合わせによって付与されるメダル枚数の合計枚数に相当するメダルが付与されるのが原則である。しかし、１ゲームにおいて遊技者に付与されるメダルの上限が１５枚と定められているために、１５枚を超える場合にはその１６枚目以降のメダルが無効となる。

40

【０１０５】

本実施例においては、通常遊技状態時において黒７－黒７－黒７（黒７賞）、白７－白７－白７（白７賞）、ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ（ＢＡＲ賞）、黒７－スイカ－スイカ（黒７－スイカ賞）、白７－スイカ－スイカ（白７－スイカ賞）、ＢＡＲ－スイカ－スイカ（ＢＡＲ－スイカ賞）、チェリー（チェリー賞）、ベル－ベル－ベル（ベル賞）、またはプラム－プラム－プラム（再遊技；リプレイ）等が入賞の対象となっており、そのうち黒７

50

、または白 7 の図柄、及び B A R の図柄のみが遊技者にとって利益の大きな賞である大当たり (B B 、 R B) の対象となる特別図柄とされて、その他チェリー、ベルまたはプラム (再遊技) は遊技者にとって利益の小さな賞である小役の対象となる図柄とされている。

【 0 1 0 6 】

また、本実施例では、白 7 - スイカ - スイカ (白 7 - スイカ賞) 、黒 7 - スイカ - スイカ (黒 7 - スイカ賞) 、 B A R - スイカ - スイカ (B A R - スイカ賞) の図柄の組み合わせが、前記 A T 状態において報知対象となる賞として使用されている。

【 0 1 0 7 】

このような各賞の対象となる図柄の組み合わせ、及び該図柄の組み合わせに対応する払出しメダル枚数 (入賞の発生確率等も含む) は、通常ゲーム時、及び B B 時、 R B 時に対応してそれぞれ予め定められており、これらの設定内容は前述のように R O M 2 1 3 に記憶された入賞判定テーブルに登録されている。

10

【 0 1 0 8 】

また、本実施例におけるスロットマシン 1 は、例えば、ゲームの進行に伴い各種の演出を実施するとともに、所定の条件に基づいて前記 A T 状態を発生させるか否かの抽選を行い、この抽選において当選すると、次のゲームにおいて遊技者にとって有利な特定遊技状態としての A T 状態が発生する。この A T 状態が発生したゲームにおいては、内部当選した賞に対応する図柄が小役告知表示部 2 0 a ~ 2 0 c の点灯により報知されるとともに、内部当選した賞の入賞が可能となるための操作手順 (ストップボタン 4 0 L 、 4 0 C 、 4 0 R の押し順) が液晶表示部 1 5 (液晶表示器 1 3 5) に表示されるようになる。

20

【 0 1 0 9 】

すなわち、この特定遊技状態である A T 状態が発生すると、所定の賞 (本実施例では黒 7 - スイカ賞、白 7 - スイカ賞、 B A R - スイカ賞) が内部抽選により内部当選した場合にはその内部当選した賞及び入賞押し順が遊技者に対して報知されるため、遊技者は報知された賞に対応する図柄と入賞押し順に従って遊技すれば入賞を発生させることができることになる。

【 0 1 1 0 】

次に、本実施例における制御部 2 1 0 がゲームの進行に伴い実行する各種制御内容を、図 9 のフローチャートに基づいて以下に説明していく。

【 0 1 1 1 】

30

まず S a 1 においては、ゲームスタートに備えるための初期処理を実行する。具体的には、投入指示ランプ 1 1 1 を点灯させ、メダルやクレジットを受付け可能な状態で待機する。特に電源の立ち上げ時等においては、前述した各種装置の接続、及び作動状況、各種フラグの設定状況を確認し、例えば設定ボタン 6 7 の設定状況に基づく入賞確率の設定や、リール 5 1 L 、 5 1 C 、 5 1 R の初期位置の設定等の種々の設定を実行した後、投入指示ランプ 1 1 1 を点灯させ、メダルやクレジットを受付け可能な状態で待機する。

【 0 1 1 2 】

S a 2 においては、メダルの賭数が選択され、スタートレバー 3 8 が押圧操作された時点でメダルの賭数を設定する B E T 処理を実行する。具体的には、投入されたメダル枚数、または B E T ボタン 3 6 a 、または M A X B E T ボタン 3 6 b の押圧操作によるベット数に応じて所定の表示ランプ 1 1 2 ~ 1 1 6 を順次点灯させ、1枚以上のメダルが投入された時点、または1枚 B E T ボタン 3 6 a 、または M A X B E T ボタン 3 6 b の押圧操作により1以上のクレジットが使用された時点でスタートランプ 1 1 8 を点灯させ、スタートレバー 3 8 の押圧操作を可能とするとともに、スタートレバー 3 8 が押圧操作された時点でメダルの賭数を設定し、スタートランプ 1 1 8 を消灯する。

40

【 0 1 1 3 】

なお、スタートレバー 3 8 の押圧操作がなされるまでの間において、全ての表示ランプ 1 1 2 ~ 1 1 6 が点灯された状態からさらにメダル投入があった場合には、投入されたメダル枚数分に相当する有価価値をクレジットとして R A M 2 1 2 に記憶し、これをクレジット表示部 3 1 にて表示する。

50

【 0 1 1 4 】

また、前回のゲームでリプレイが入賞した場合には、メダルの投入やB E Tボタン3 6 a、3 6 bの入力を無効とし、前記のゲームでの賭数に応じて所定の表示ランプ1 1 2 ~ 1 1 6を点灯させるとともに、スタートランプ1 1 8を点灯させ、スタートレバー3 8の押圧操作を可能とするとともに、スタートレバー3 8が押圧操作された時点で前回のゲームと同じ賭数を設定し、スタートランプ1 1 8を消灯する。

【 0 1 1 5 】

S a 3においては、S a 2におけるスタートレバー3 8の押圧操作によるゲームスタートに伴い、前述したいずれかの賞（B B、R B、その他遊技者にとって利益の小さな賞である小役）の入賞を許容するか否かを決定する内部抽選処理を実行する。この内部抽選処理とは、全てのリール5 1 L、5 1 C、5 1 Rが停止される前の段階において、いずれかの賞への入賞を許容するか否かを決定するために実行されるものである。すなわち、この抽選により当選したいずれかの賞に該当する内部当選フラグが設定された場合に限り入賞することが許容されるのである。すなわち、制御部2 1 0はいずれかの賞に入賞することを許容するか否かを決定する入賞の事前決定手段としての機能を有している。

10

【 0 1 1 6 】

S a 4においては、S a 3の内部抽選処理の終了に伴い各リール5 1 L、5 1 C、5 1 Rを回転させるリール回転処理を実施する。このリール回転処理においては、リール5 1 L、5 1 C、5 1 R回転中の基準位置チェックによるエラーチェックは、所定時間毎のタイマ割り込みで随時確認される。また、全てのリール5 1 L、5 1 C、5 1 Rが回転した時点でストップボタン4 0 L、4 0 C、4 0 Rの押圧操作を有効とし、操作有効ランプ1 2 2 L、1 2 2 C、1 2 2 Rを点灯するとともに、リール停止用のタイマカウントを開始する。

20

【 0 1 1 7 】

S a 5においては、遊技者による停止ボタン4 0 L、4 0 C、4 0 Rの押圧操作がなされるか、各リール5 1 L、5 1 C、5 1 Rの回転開始時から遊技者によるストップボタン4 0 L、4 0 C、4 0 Rの押圧操作がなされることなく所定時間である3 0秒が経過したことにより図柄を停止表示するための条件が満たされた時点で各々のリール5 1 L、5 1 C、5 1 Rの停止フラグの設定を行い、この停止フラグの設定に基づいて押圧操作のあった停止ボタン4 0 L、4 0 C、4 0 Rに対応する操作有効ランプ1 2 2 L、1 2 2 C、1 2 2 Rを消灯するとともに、対応するリール5 1 L、5 1 C、5 1 Rの回転を停止させるリール停止処理を実施する。

30

【 0 1 1 8 】

S a 6においては、S a 5において全てのリール5 1 L、5 1 C、5 1 Rの回転が停止されたと判定した時点で、可変表示装置5 0に表示された表示内容と、S a 3において当選し、設定された内部当選フラグの内容とを照合して入賞内容の判定を行う入賞判定処理を実行するとともに、特にいずれかの賞に入賞したと判定した場合にあっては、入賞内容に対応した各種設定を実行する。この設定内容としては、例えば入賞内容に対応する払出しメダル枚数、遊技状態、再遊技等の設定がある。

【 0 1 1 9 】

S a 7においては、S a 6において判定された入賞内容に対応して設定された設定内容に基づく処理を実行する。具体的には、設定された払出しメダル枚数分のメダルの払出し処理や、遊技状態の変更（通常遊技状態から特別遊技状態へ、または特別遊技状態から通常遊技状態への変更等）処理等を実行する。

40

【 0 1 2 0 】

そしてこのステップにおいては、入賞の有無に関わらず、B B及びR B以外の賞（黒7 - スイカ賞、白7 - スイカ賞、B A R - スイカ賞、チェリー賞、ベル賞、またはリプレイ（再遊技））に該当する内部当選フラグが設定されている場合はこれをクリアしてゲームを終了する。尚、このように設定されているいずれかの賞に該当する内部当選フラグは、1回のゲームの終了とともに解除されるようにしたり、当選した賞に入賞するまで継続す

50

るように設定することが可能である。本実施例では、B B 及び R B の内部当選フラグは入賞するまで継続されるように設定され、前述した小役の内部当選フラグは1ゲーム毎に解除されるように設定されている。なお、各ゲームにおいて実行される入賞の抽選により同時に2種の内部当選フラグが1ゲーム中に同時に設定されることはないが、B B 及び R B の内部当選フラグが継続して設定されている間に小役の内部当選フラグが設定されることはある。

【0121】

前記 S a 3 の内部抽選処理について図 10 に基づき詳述すると、まず、乱数発生回路 221 から発生される循環した乱数列から、サンプリング回路 222 にてスタートレバー 38 が操作されたタイミング (S a 2 の B E T 処理が終了してメダルの賭数が設定されたタイミング) で入賞決定用乱数値を抽出し (S b 1)、抽出した乱数値を入賞判定テーブルにおけるサンプリング値の割り当て範囲と比較して (S b 2)、比較した結果に基づいて内部当選した賞があるか否かを判定する (S b 3)。

10

【0122】

S b 3 の判定において内部当選があると判定した場合には、内部当選した賞に該当する内部当選フラグの設定を行うとともに (S b 4)、内部当選した賞の種別等を特定可能な内部当選状況コマンドを演出制御基板 201 の制御部 230 へ送信する (S b 5)。また、S b 3 の判定において内部当選がないと判定した場合には、内部当選がない旨の内部当選状況コマンドを演出制御基板 201 の制御部 230 へ送信する (S b 5)。

20

【0123】

次いで、内部当選した賞が黒 7 - スイカ賞、白 7 - スイカ賞、B A R - スイカ賞のうちのいずれかであるか否かを判定し (S b 6)、この判定において内部当選した賞が黒 7 - スイカ賞、白 7 - スイカ賞、B A R - スイカ賞のうちのいずれかであると判定した場合には、入賞押し順を決定するための入賞押し順用乱数値を抽出し (S b 7)、前記入賞押し順判定テーブルと比較して (S b 8)、内部当選した賞が入賞可能となる入賞押し順を順押しまたは逆押しのいずれかに決定するとともに、決定した入賞押し順に基づく押し順フラグ (順押しフラグまたは逆押しフラグ) を設定して (S b 9)、前記決定した入賞押し順を特定可能な入賞押し順コマンドを前記制御部 230 へ送信して処理を終了して S a 4 のリール回転処理に移行する (S b 10)。

30

【0124】

また、S b 6 の判定において内部当選した賞が黒 7 - スイカ賞、白 7 - スイカ賞、B A R - スイカ賞のうちのいずれかでないと判定した場合には、内部当選した賞がリプレイであるか否かを判定する (S b 12)。

【0125】

S b 12 の判定において、内部当選した賞がリプレイであると判定した場合は、内部当選した賞が入賞可能となる押し順を逆押しに決定するとともに、決定した押し順に基づく押し順フラグ (逆押しフラグ) を設定して (S b 13)、前記決定した押し順を特定可能な入賞押し順コマンドを前記制御部 230 へ送信して S a 4 のリール回転処理に移行する (S b 10)。

40

【0126】

また、S b 12 の判定において内部当選した賞がリプレイでないと判定した場合 (いずれの賞も内部当選していない場合も含む) には、入賞押し順を問わない旨の入賞押し順コマンドを、前記制御部 230 へ送信して処理を終了して S a 4 のリール回転処理に移行する (S b 10)。

【0127】

このように内部抽選処理においては、前記入賞判定テーブルに設定された入賞確率にて各種の賞の内部抽選が行われ、その抽選結果を特定可能な内部当選状況コマンドが演出制御基板 201 の制御部 230 に送信されるとともに、内部当選した賞が黒 7 - スイカ賞、白 7 - スイカ賞、B A R - スイカ賞のうちのいずれかである場合には、内部当選した賞が入賞可能となる入賞押し順が順押しまたは逆押しのいずれかに決定され、内部当選した賞

50

がリプレイである場合には、入賞押し順が逆押しに決定され、これら決定された入賞押し順を特定可能な入賞押し順コマンドが演出制御基板 201 の制御部 230 に送信される。尚、それ以外の賞が内部当選した場合または内部当選した賞がない場合には、特に入賞押し順は決定されず、入賞押し順を問わない旨の入賞押し順コマンドが演出制御基板 201 の制御部 230 に送信される。

【0128】

尚、本実施例では、内部抽選処理に用いる乱数として、遊技制御基板 200 の CPU 211 の外部に設けられている乱数発生回路 221 から生成された乱数を用いているが、CPU 211 の内部に乱数発生を行うことができる回路を設けるようにして、CPU 211 内部から乱数を生成するようにしても良い。

10

【0129】

前記 S a 5 のリール停止処理を図 11 に基づき詳述すると、まず、前記 S a 4 のリール回転処理時にスタートしたタイマカウントに基づいて、所定時間（本実施例では 30 秒間）が経過したか否かを判定する（S c 1）。S c 1 の判定においてリールが回転してから所定時間が経過したと判定した場合には、左・中・右リール 51 L、51 C、51 R の停止フラグを全て設定して（S c 8）、左リール停止フラグが設定されているか否かを判定する（S c 9）。また、前記 S c 1 の判定において所定時間が経過していないと判定した場合には、ストップボタン 40 L の入力に基づいて左リール 51 L の停止操作があるか否かを判定する（S c 2）。

【0130】

20

S c 2 の判定において、前記左リール 51 L の停止操作があると判定した場合には、左リール停止フラグを設定し（S c 3）、ストップボタン 40 C の入力に基づいて中リール 51 C の停止操作があるか否かを判定する（S c 4）。また S c 2 の判定において左リール 51 L の停止操作がないと判定した場合には、前記中リール 51 C の停止操作があるか否かを判定する（S c 4）。

【0131】

次に、S c 4 の判定において、中リール 51 C の停止操作があると判定した場合には、中リール停止フラグを設定し（S c 5）、ストップボタン 40 R の入力に基づいて右リール 51 R の停止操作があるか否かを判定する（S c 6）。また S c 4 の判定において中リール 51 C の停止操作がないと判定した場合には、前記右リール 51 R の停止操作があるか否かを判定する（S c 6）。

30

【0132】

次いで、S c 6 の判定において右リール 51 R の停止操作があると判定した場合には、右リール停止フラグを設定し（S c 7）、左リール停止フラグがあるか否かを判定する（S c 9）。また、S c 6 の判定において右リール 51 R の停止操作がないと判定した場合には、左リール停止フラグが設定されているか否かを判定する（S c 9）。

【0133】

次に、前記 S c 9 の判定において、左リール停止フラグが設定されていると判定した場合には、左リール 51 L が回転中であるか否かを判定する（S c 10）。S c 10 において左リール 51 L が回転中であると判定した場合には、賭数の設定状況や押し順フラグの設定状況、内部当選フラグの設定状況、他のリールの回転状況等の各種状況に該当する前記リール停止制御テーブルの登録データ（図柄の移動コマ数）に基づいて左リール 51 L を停止し（S c 11）、左操作有効ランプ 122 L を消灯し（S c 12）、設定されていた左リール停止フラグをクリアして（S c 13）、中リール停止フラグがあるか否かを判定する（S c 14）。S c 10 において、左リール 51 L が回転中でないと判定した場合には設定されている左リール停止フラグをクリアして（S c 13）、中リール停止フラグがあるか否かを判定する（S c 14）。また、S c 9 において左リール停止フラグが設定されていないと判定した場合は、中リール停止フラグが設定されているか否かを判定する（S c 14）。

40

【0134】

50

次に、S c 1 4 において、中リール停止フラグが設定されていると判定した場合には、中リール 5 1 C が回転中であるか否かを判定する (S c 1 5)。中リール 5 1 C が回転中であると判定した場合には、左リール 5 1 C と同様に押し順フラグの設定状況、他のリールの回転状況等の各種状況に該当する前記リール停止制御テーブルの登録データに基づいて中リール 5 1 C を停止し (S c 1 6)、中操作有効ランプ 1 2 2 C を消灯し (S c 1 7)、設定されていた中リール停止フラグをクリアして (S c 1 8)、右リール停止フラグが設定されているか否かを判定する (S c 1 9)。S c 1 5 において、中リール 5 1 C が回転中でないと判定した場合には設定されている中リール停止フラグをクリアして (S c 1 8)、右リール停止フラグが設定されているか否かを判定する (S c 1 9)。また、S c 1 4 において中リール停止フラグが設定されていないと判定した場合は、右リール停止フラグが設定されているか否かを判定する (S c 1 9)。

10

【 0 1 3 5 】

次に、S c 1 9 において、右リール停止フラグが設定されていると判定した場合には、右リール 5 1 R が回転中であるか否かを判定する (S c 2 0)。右リール 5 1 R が回転中であると判定した場合には、左リール 5 1 C と同様に押し順フラグの設定状況、他のリールの回転状況等の各種状況に該当する前記リール停止制御テーブルの登録データに基づいて右リール 5 1 R を停止し (S c 2 1)、右操作有効ランプ 1 2 2 R を消灯し (S c 2 2)、設定されている右リール停止フラグをクリアして (S c 2 3)、これで全リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R が停止したか否かを判定する (S c 2 4)。

【 0 1 3 6 】

20

また、S c 2 0 において、右リール 5 1 R が回転中でないと判定した場合には設定されている右リール停止フラグをクリアして (S c 2 3)、全リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R が停止したか否かを判定する (S c 2 4)。

【 0 1 3 7 】

また、S c 1 9 において、右リール停止フラグが設定されていないと判定した場合には、全リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R が停止したか否かを判定する (S c 2 4)。

【 0 1 3 8 】

次に S c 2 4 において、全リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R が停止していると判定した場合は、リール停止処理を終了して S a 6 の入賞判定処理に移行するとともに、全リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R が停止していないと判定した場合は、S c 1 へ戻り、上記処理を繰り返し実行するようになっている。

30

【 0 1 3 9 】

具体的には、前述した入賞の抽選によりいずれかの賞に該当する内部当選フラグが設定された場合に限り、その賞に該当する図柄の組み合わせが所定の有効ライン上に揃うように停止制御し、また、いずれの賞にも該当する内部当選フラグが設定されていない場合は、遊技者が目押しを行うことにより 3 つのリール 5 1 L、5 1 C、5 1 R のうち 2 つのリール 5 1 が停止され 1 つのリール 5 1 が回転中である状態において、いずれかの賞に該当する入賞の組み合わせのリーチ態様が表示されることはあっても、最終的には前記賞に該当する図柄の組み合わせが有効化された有効ライン上に揃わないように停止制御する。すなわち、入賞の抽選によりいずれかの賞に当選しない限り上記各賞に入賞することはなく、また、これにより繰り返し行われるゲーム中において各賞が平均的に発生することになる。

40

【 0 1 4 0 】

さらに詳しくは、前記停止フラグが設定された時点において透視窓 1 4 に表示されている表示態様以外の表示態様を停止表示しようとすることがある。すなわち、前記停止フラグが設定された時点において、透視窓 1 4 に停止表示しようとする表示態様と、この表示態様を停止表示すべき位置 (透視窓 1 4) とのズレが所定範囲内である場合に、その表示態様を前記停止表示位置まで引込んで (リール 5 1 を回転させて) 停止表示させる引込み制御を実行することがある。これら図柄を引き込むコマ数は、その際の各種状況や停止操作時の図柄に基づいてリール停止制御テーブルから特定できるようになっており、この特

50

定されたコマ数分の移動が実施されることで引込み制御が実施されるようになっている。

【0141】

例えば遊技者により停止ボタン40L、40C、40Rの押圧操作がなされて停止フラグが設定された時点において表示しようとする表示態様を構成する図柄の一部が、停止表示位置から予め設定された所定の引込み可能範囲（本実施例ではリールの回転方向を基準にして、停止表示位置から図柄4個分に相当する範囲）以内に位置していれば、停止表示しようとする表示態様が自動的に停止表示位置（透視窓14）に引込まれていくことになるので、入賞の抽選によりいずれかの賞が当選した場合等においてこの引込み制御が実行されると、当選した賞に該当する図柄を揃えやすくなる。

【0142】

また、いずれの賞にも当選していない場合や前記押し順フラグの設定と異なる押し順にて停止操作がなされた場合においては、停止操作がなされた際に停止表示位置の有効ライン上に賞が発生し得る図柄が表示されていても、引込み制御が実行されて図柄が揃わないこととなる。尚、前述したような引込み可能範囲は任意であり、種々に設定変更可能である。

【0143】

また、このように前記内部抽選処理において賞が内部当選している場合においても、押し順フラグが設定されている場合においては、押し順フラグに基づく入賞押し順に一致する順序で停止操作がなされない場合には、有効ライン上に該当する図柄が揃わないように制御されており、これにより内部当選確率を高確率に設定した場合でも入賞押し順を設定することで適宜に入賞確率を抑制できるばかりか、例えばリプレイが内部当選している場合においても、遊技者が入賞押し順（本実施例では逆押し）以外の押し順（順押し）にて停止操作を行うことで特定の入賞、例えばリプレイを故意に入賞させないようにすることが可能となる。

【0144】

また、本実施例では、前述のように停止表示位置から図柄4個分の範囲に以内に位置する図柄が引き込み可能であることから、図8に示す図柄の配列によれば、例えば、中リール51C並びに右リール51Rではリプレイ図柄であるプラムと次のプラムとの間隔が全て4図柄以内に配列されているため、リプレイが内部当選した場合において停止操作がなされると、これら中リール51C並びに右リール51Rの停止表示位置にどの図柄が表示されていても、プラムが必ず引き込まれるようになっているが、左リール51Lにおいては、4番図柄のプラムと10番図柄のプラムとの間隔が5図柄であるため、リプレイが内部当選した場合においても停止表示位置に5番のスイカが位置する時点で停止操作がなされると、プラムは引き込まれないこととなる。言い換えれば、リプレイが内部当選されている場合でも、遊技者が左リール51Lで5番のスイカを狙って停止操作を行うことにより、リプレイを故意に入賞させないようにすることが可能となる。

【0145】

次に、前記S a 6の入賞判定処理を図12に基づき詳述すると、まず、前記有効ライン上の表示された停止図柄を、前記入賞判定テーブルに登録されている図柄の組み合わせと比較し（S d 1）、入賞が発生したか否かを判定する（S d 2）。

【0146】

S d 2の判定において入賞が発生したと判定した場合には、該当する入賞内容に対応した各種設定（例えば、BB入賞の場合にはBB状態フラグの設定並びにBBゲームカウンターのセット等）並びに払出を行うメダルの枚数（例えばBB入賞の場合は15枚）を設定し（S d 3、S d 4）、入賞した旨を示す入賞状況コマンドを演出制御基板201の制御部230へ送信して（S d 5）、終了してS a 6の払出処理に移行する。

【0147】

また、S d 2の判定において入賞が発生していない場合、つまり有効ライン上に表示された図柄の組み合わせが入賞判定テーブルに登録されている図柄の組み合わせに該当しないと判定した場合には、入賞していない旨の入賞状況コマンドを演出制御基板201の制

10

20

30

40

50

御部 2 3 0 へ送信して (S d 5)、処理を終了して S a 7 の払出処理に移行する。

【 0 1 4 8 】

次に、前記遊技制御基板から送信される内部当選状況コマンド並びに入賞押し順コマンド、入賞状況コマンドの受信に基づいて演出制御基板 2 0 1 の制御部 2 3 0 が行う処理を図 1 3 に基づき説明する。

【 0 1 4 9 】

まず、通常時、演出制御基板 2 0 1 の制御部 2 3 0 では、遊技制御基板 2 0 0 から送信される内部当選状況コマンドの受信待ちの状態である (S e 1)。この状態においてゲームがスタートし、遊技制御基板 2 0 0 から内部当選状況コマンドを受信した場合には、受信した内部当選状況コマンドに基づく内部当選状況を前記コマンドテーブルにて特定して設定した後、遊技制御基板 2 0 0 から送信される入賞押し順コマンドの受信待ちの状態となる (S e 2)。

【 0 1 5 0 】

この状態で遊技制御基板 2 0 0 から入賞押し順コマンドを受信した場合には、受信した入賞押し順コマンドに基づく入賞押し順を前記コマンドテーブルにて特定して設定する。

【 0 1 5 1 】

次いで、A T 中フラグが設定されているか否かを判定し (S e 3)、この判定において A T 中フラグが設定されていないと判定した場合には、前記受信した内部当選状況コマンドにより設定された内部当選状況に基づきリプレイが内部当選したか否かを判定する (S e 7)。この S e 7 の判定においてリプレイが内部当選していないと判定した場合、すなわちそれ以外の賞が内部当選したかいずれの賞も内部当選していないと判定した場合 (内部抽選により内部当選した賞がないと判定した場合) には、再び S e 1 における内部当選状況コマンドの受信待ちの状態に戻る。

【 0 1 5 2 】

また、S e 7 の判定において内部当選状況コマンドに基づきリプレイが内部当選したと判定した場合には、遊技制御基板 2 0 0 から送信される入賞状況コマンド待ちの状態となる。この状態において全リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R が停止して入賞状況が確定し、遊技制御基板 2 0 0 から入賞状況コマンドを受信した場合には、受信した入賞状況コマンドにより特定される入賞状況に基づきリプレイが入賞したか否かを判定する (S e 9)。この判定においてリプレイが入賞したと判定した場合には、再び S e 1 における内部当選状況コマンドの受信待ちの状態に戻る。

【 0 1 5 3 】

また、S e 9 の判定においてリプレイが入賞しなかったと判定した場合には、リールランンプ 5 5 を点灯させて A T 状態を発生させるか否かを決定するための A T 抽選が実施される旨を報知するとともに (S e 1 0)、後に詳述する A T 抽選処理を実施し (S e 1 1)、再び S e 1 における内部当選状況コマンドの受信待ちの状態に戻る。また、この A T 抽選処理において A T が当選すると、A T 中フラグが設定されるようになっている。

【 0 1 5 4 】

また、前のゲームにおいて A T 抽選処理を実施し、A T が当選して A T 中フラグが設定されている場合には、前記 S e 3 における判定において、S e 4 へ移行し、受信した内部当選状況コマンドに基づき内部当選した賞が黒 7 - スイカ賞、または白 7 - スイカ賞、または B A R - スイカ賞のうちのいずれかであるか否かを判定する (S e 4)。

【 0 1 5 5 】

この判定において内部当選した賞が黒 7 - スイカ賞、または白 7 - スイカ賞、または B A R - スイカ賞のうちのいずれかであると判定した場合には、遊技者にとって有利な特定遊技状態である A T 状態にて実施する A T 演出、すなわちこれら内部当選した賞に対応する図柄が小役告知表示部 2 0 a ~ 2 0 c を点灯して報知するとともに、液晶表示部 1 5 (液晶表示器 1 3 5) に入賞押し順を表示して報知する演出を実施した後 (S e 5)、設定されていた A T 中フラグをクリアして (S e 6)、再び S e 1 における内部当選状況コマンドの受信待ちの状態に戻る。

【 0 1 5 6 】

また、S e 4 の判定において内部当選した賞が黒 7 - スイカ賞、白 7 - スイカ賞、B A R - スイカ賞以外の賞またはいずれの入賞も内部当選していないと判定した場合には設定されていた A T 中フラグをクリアして (S e 6)、再び S e 1 における内部当選状況コマンドの受信待ちの状態に戻る。

【 0 1 5 7 】

前記 S e 1 1 における A T 抽選処理について図 1 4 に基づき詳述すると、前記 S e 1 0 における A T 抽選が実施される旨の報知が実施された後、A T 抽選用乱数値を図示しない乱数発生回路より抽出し (S f 1)、抽出した乱数値を、A T に当選するか否かを判定するための A T 当選判定テーブルと比較し (S f 2)、この比較結果に基づき A T に当選したか否かを判定する (S f 3)。

10

【 0 1 5 8 】

S f 3 の判定において A T に当選したと判定した場合には、A T 中フラグを設定して (S f 4)、A T 抽選に当選した旨の演出を実行し (S f 5)、A T 抽選処理を終了して S e 1 における内部当選状況コマンドの受信待ちの状態に移行する。

【 0 1 5 9 】

また、S f 3 の判定において、A T に当選していないと判定した場合には、A T に当選していない旨の演出を実行し (S f 5)、A T 抽選処理を終了して S e 1 における内部当選状況コマンドの受信待ちの状態に移行する。

【 0 1 6 0 】

20

これらの処理を具体的に説明すると、通常ゲーム時においてリプレイが内部当選したが、実際にはプラムの図柄が揃わずリプレイの入賞が発生しなかった場合 (遊技者が各リール 5 1 L、5 1 C、5 1 R を順押しにて停止した場合や、左リール 5 1 L にプラム以外の図柄が停止した場合)、すなわちリプレイを取りこぼした場合に、A T 抽選処理が実施され、この A T 抽選処理において A T が当選すると次のゲーム以降に遊技者にとって有利な特定遊技状態である A T 状態が発生可能となる。

【 0 1 6 1 】

次いで、A T 状態が発生した際のゲームにおける内部当選した賞の報知状況を図 1 5 (a) ~ (c) に基づいて説明する。

【 0 1 6 2 】

30

まず、A T 状態が発生したゲームにおいて、A T 対象となる所定の賞、例えば白 7 - スイカ賞が内部当選し、入賞押し順が順押しに決定された場合には、図 1 5 (a) に示すように、「白 7」の図柄に対応する小役告知表示部 2 0 a を点灯させるとともに、液晶表示部 1 5 に入賞押し順が順押しである旨のメッセージを表示し、左側位置に左リール 5 1 L で停止するべき「白 7」図柄を表示する。

【 0 1 6 3 】

この状態で、遊技者が液晶表示部 1 5 に表示された内容に従い、「白 7」図柄を狙って左リール 5 1 L を停止させることで、「白 7」図柄が左リール 5 1 L の可変表示領域に停止する。

【 0 1 6 4 】

40

左リール 5 1 L の可変表示領域に「白 7」図柄が停止すると、図 1 5 (b) に示すように、液晶表示部 1 5 の中央位置に中リール 5 1 C で停止するべき「スイカ」図柄を表示する。これに従い遊技者が中リール 5 1 C を停止させることで、「スイカ」図柄が中リール 5 1 C の可変表示領域における白 7 - スイカ賞が発生可能な有効ライン L 2 上に停止する。

【 0 1 6 5 】

中リール 5 1 C が停止すると、図 1 5 (c) に示すように、液晶表示部 1 5 の右側位置に右リール 5 1 R で停止するべき「スイカ」図柄を表示する。これに従い遊技者が右リール 5 1 R を停止させることで、「スイカ」図柄が右リール 5 1 R の可変表示領域における白 7 - スイカ賞が発生可能な有効ライン L 2 上に停止し、白 7 - スイカ賞が入賞すること

50

となる。

【0166】

また、中リール51Cと、右リール51Rについては、図8に示すように「スイカ」図柄と「スイカ」図柄の間隔が最大でも4コマ分となっているので、どのタイミングでストップボタン40C、40Rが操作されても、リールの引込み制御で「スイカ」図柄が引き込まれて白7 - スイカ賞が入賞するようになっている。

【0167】

このように特定遊技状態であるAT状態が発生すると、AT対象となる黒7 - スイカ賞、白7 - スイカ賞、BAR - スイカ賞が内部抽選により内部当選した場合にはその内部当選した賞及び入賞押し順が遊技者に対して報知されるため、遊技者は報知された賞に対応する図柄と入賞押し順に従って遊技すれば入賞を発生させることができることになる。

10

【0168】

このように本実施例のスロットマシン1では、AT抽選処理やATの当選結果に基づくAT演出が、主に遊技の進行を制御する遊技制御基板200の制御部210とは個別に設けられた演出制御基板201の制御部230により実施されるようになっており、前記AT抽選処理やAT演出の制御を遊技制御基板200の制御部210に実施させる場合に比較して、制御部210に処理負荷が集中することを回避できる。

【0169】

尚、本実施例ではAT抽選処理やATの当選結果に基づくAT演出が、主に遊技の進行を制御する遊技制御基板200の制御部210とは個別に設けられた演出制御基板201の制御部230により実施されるようになっているが、遊技の進行を制御する制御部210とは個別に、これらAT抽選処理やATの当選結果に基づくAT演出の制御を行うための制御部を、遊技制御基板200に設ける構成としたり、これらAT抽選処理やATの当選結果に基づくAT演出の制御を行うための制御部が設けられた制御基板を個別に設けた構成としても、制御部210に処理負荷が集中することを回避できる。

20

【0170】

また、本実施例のスロットマシン1では、これらAT抽選処理やAT演出の制御を演出制御基板201の制御部230が実施するようになっており、これにより新たにAT制御用の基板や制御部を設けることなく遊技制御基板200の制御部210における処理負荷の集中を回避できるばかりか、遊技制御基板200の構成並びに制御部210が実施する処理プログラムを変更せずに、演出制御基板201の制御部230が実施する処理プログラムを変更するのみでAT抽選処理やAT演出の機能を付加することが可能となる。

30

【0171】

また、本実施例のスロットマシン1では、通常ゲーム時においてリプレイが内部当選して入賞しなかった場合、すなわちリプレイの入賞を取りこぼした場合においてのみ、AT抽選処理を実施する構成とされており、このように、取りこぼしが発生することでAT抽選処理の対象となる賞の種別を特定の入賞種別（入賞態様）と設定することで、AT抽選処理を行う回数を適度に抑制することができ、AT抽選処理が頻繁に発生し、AT演出が過度に行われることでメダルの払出枚数が極度に増加してしまうことを回避できるばかりか、AT抽選処理が頻発して遊技の興趣が低減することを極力回避することができる。

40

【0172】

尚、本実施例では、通常ゲーム時でのリプレイの取りこぼし時においてのみAT抽選処理を実施することで、AT抽選処理の回数を抑制するようにしているが、例えば、取りこぼしが発生した際にAT抽選処理を行うか否かの抽選を実施し、この抽選に当選したことを条件にAT抽選処理を行うようにしても良く、このようにしてもAT抽選処理を行う回数を適度に抑制することができる。

【0173】

また、本実施例のスロットマシン1では、取りこぼしが発生した際にAT抽選処理の対象となる賞の種別が、図7に示すように、通常ゲーム時において内部抽選処理を行う際に、入賞確率の設定値やBET数が異なっても、常に内部当選確率が一定とされたリプレイ

50

とされており、このようにすることで前記入賞確率の設定値やBET数が異なる場合でも均等にAT抽選処理を実施させることが可能となり、取りこぼしを起こした遊技者に対して平等にAT抽選処理の機会が付与されることとなる。

【0174】

尚、本実施例ではリプレイの内部当選確率が一定とされているが、例えばリプレイ以外に内部当選確率が一定とされた入賞種別の賞が設定されている場合には、その内部当選確率が一定とされた入賞種別の賞を、取りこぼしが発生した際にAT抽選処理の対象となる賞と設定したり、リプレイとそれ以外の内部当選確率が一定とされた入賞種別の賞との双方の賞を、取りこぼしが発生した際にAT抽選処理の対象となる賞と設定するようにしても、前述と同様に均等にAT抽選処理を実施させることが可能となる。

10

【0175】

また、本実施例のスロットマシン1では、リプレイの入賞を取りこぼした場合、すなわちAT抽選処理が実施される場合に、リールランプ55が点灯されてAT抽選処理が行われる旨が報知されるため、遊技者がAT抽選処理が行われることを認識でき、AT状態が発生するかもしれないという遊技者の期待感を高めることができる。尚、本実施例ではこれらAT抽選処理が行われる旨の報知をリールランプ55の点灯により実施しているが、これらをその他の手段にて実施するようにしても良く、例えばその他のランプを点灯または点滅させたり、液晶表示器135にその旨を表示させたり、スピーカ136a、136b、137に音や音声を出力させたりすることで実施しても良い。

【0176】

20

また、本実施例のスロットマシン1では、通常ゲーム時においてリプレイが内部当選した場合においても、遊技者がストップボタン40L、40C、40Rの操作順を順押しに操作するか、若しくはストップボタン40Lの操作タイミングを有効ライン上にプラムの図柄が揃わないタイミング（本実施例では左リール51Lにおける停止表示位置に5番のスイカが位置するタイミング）にて操作することでリプレイの取りこぼしが発生する構成とされており、これにより遊技者がストップボタン40L、40C、40Rの操作順を順押しに操作するか、若しくはストップボタン40Lの操作タイミングを有効ライン上にプラムの図柄が揃わないタイミングにて操作することで故意にAT抽選処理を実施させることが可能となるばかりか、遊技者がストップボタン40L、40C、40Rの操作順を逆押しに操作し、かつストップボタン40Lの操作タイミングを有効ライン上にプラムの図柄が揃うタイミングにて操作することで故意にAT抽選処理を実施させないことが可能となり、遊技者の意志でこれらAT抽選処理を実施させるか否かを選択することができるようになる。

30

【0177】

また、本実施例のスロットマシン1では、通常ゲーム時においてリプレイが内部当選した場合において、所定時間が経過して自動的に停止する自動停止順の順序と同じ順押しにて40L、40C、40Rを操作することで、必ずリプレイの取りこぼしが発生する構成とされており、この操作順は一般的な遊技者が最も高い確率で操作する操作順であるため、一般的な遊技者が通常通りゲームを行うことで、リプレイが内部当選した場合には必ず取りこぼしが発生し、AT抽選処理が実施されるようになるため、取りこぼし時にAT抽選処理を実施させる機能を十分に活用することが可能となる。

40

【0178】

尚、本実施例ではリプレイが内部当選した場合において、常に逆押しの押し順フラグが設定されるため、順押しにて操作された場合には必ずリプレイの取りこぼしが発生するようになっているが、リプレイが内部当選した場合に入賞押し順を順押しまたは逆押しまたは押し順を問わないかのいずれかに決定するための抽選を行い、この抽選結果に基づき入賞押し順を決定するようにするとともに、この抽選において逆押しが高確率で当選するようにしても、リプレイの取りこぼしが高確率で発生するようになり、取りこぼし時にAT抽選処理を実施させる機能を十分に活用することが可能となる。

【0179】

50

また、本実施例のスロットマシン 1 では、遊技者にとって有利な特定遊技状態として内部当選した賞に対応する図柄が小役告知表示部 20a ~ 20c の点灯により報知されるとともに、内部当選した賞の入賞が可能となるための操作手順（ストップボタンの押し順）が液晶表示部 15（液晶表示器 135）に表示される AT 状態が適用されており、この特定遊技状態である AT 状態が発生すると、所定の賞（本実施例では黒 7 - スイカ賞、白 7 - スイカ賞、BAR - スイカ賞）が内部抽選により内部当選した場合にはその内部当選した賞及び入賞押し順が遊技者に対して報知されるため、遊技者は報知された賞に対応する図柄と押し順に従って遊技すれば入賞を発生させることができ、遊技の興趣を向上させることが可能となるばかりか、これら AT 状態の発生に伴う制御を、前記遊技制御基板 200 から送信されたコマンドに基づいて演出制御基板 201 の制御部 230 が実施できるため、遊技制御基板 200 の構成並びに制御部 210 が実施する処理プログラムを変更せずに、演出制御基板 201 の制御部 230 が実施する処理プログラムを変更するのみで遊技者にとって有利な特定遊技状態である AT 状態を発生させる機能を付加することが可能となる。

10

【0180】

尚、本実施例では遊技者にとって有利な特定遊技状態として上記のような理由から AT 状態を適用しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも特別遊技状態である BB や RB とは異なり、遊技者にとって有利な遊技状態であれば良く、例えば、リールが一定期間の範囲で無制御となる CT（チャレンジタイム）、内部当選した賞の入賞条件となるストップボタンの押し順が報知される NT（ナビゲーションタイム）、一定期間の間リプレイの内部当選確率が高確率となる RT（リプレイタイム）状態、シングルボーナスや小役の内部当選確率が高確率となる集中状態等を適用しても良く、更にはこれらの遊技状態を組み合わせた遊技状態を適用しても良い。

20

【0181】

以上説明したように、本実施例のスロットマシン 1 では、内部抽選処理においてリプレイが内部当選しているにも関わらず、入賞判定処理において入賞が発生しなかった場合、すなわちリプレイを取りこぼした場合において、遊技者にとって有利な特定遊技状態である AT 状態を発生させるか否かを決定する AT 抽選処理が実施されるようになるため、遊技者の期待感を高めることができ、これにより遊技の興趣が低減してしまうことを極力回避することができる。

30

【0182】

前記実施例における各要素は、本発明に対して以下のように対応している。

【0183】

本発明の請求項 1 は、

1 ゲームに対して賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、表示状態を変化させることが可能な可変表示装置 50 の表示結果が導出表示されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置 50 の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシン 1 において、

遊技状態を遊技者にとって有利な特別遊技状態（ビッグボーナス（BB）状態、レギュラーボーナス（RB）状態）に移行させることが可能な遊技制御手段（制御部 210）と

40

、
前記可変表示装置 50 の表示結果が導出表示される前の段階において、前記入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（制御部 210）と、

前記可変表示装置の変動を停止させて表示結果を導出させる際に操作される停止操作手段（ストップボタン 40L、40C、40R）と、

前記事前決定手段（制御部 210）の決定結果及び前記停止操作手段の操作態様に基づき前記可変表示装置 50 に表示結果を導出させる制御を行う可変表示制御手段（制御部 210）と、

前記可変表示装置 50 の表示結果に基づき前記入賞が発生したか否かの判定を行う表示結果判定手段（制御部 210）と、

50

前記特別遊技状態（ＢＢ状態、ＲＢ状態）とは異なる遊技状態であって、遊技者にとって有利な遊技状態である特定遊技状態（ＡＴ状態）に制御することが可能な特定遊技状態制御手段（制御部２３０）と、

を備え、

前記可変表示制御手段は、前記事前決定手段により所定の遊技価値の付与を伴う所定の入賞（リプレイ）の発生を許容する旨が決定された場合において、前記停止操作手段（ストップボタン４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ）が第１の操作態様（逆押し）で操作された場合に前記所定の入賞（リプレイ）に対応する表示結果を導出させる制御を行い、前記停止操作手段（ストップボタン４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ）が前記第１の操作態様とは異なる第２の操作態様（順押し）で操作された場合に前記所定の入賞（リプレイ）に対応しない表示結果を導出させる制御を行い、

10

前記事前決定手段により前記所定の入賞（リプレイ）の発生を許容する旨が決定された場合において該所定の入賞（リプレイ）に対応しない表示結果が導出されることとなる前記第２の操作態様は、予め決められた一定の操作態様であり、

前記スロットマシンは、前記特定遊技状態に制御されていない状態において、前記事前決定手段（制御部２１０）の決定により前記所定の入賞の発生が許容され、かつ前記表示結果判定手段により当該許容に対応した所定の入賞が発生していないと判定され、前記所定の遊技価値が付与されなかった場合に、前記特定遊技状態（ＡＴ状態）を発生可能な発生可能状態に制御し、前記事前決定手段（制御部２１０）の決定により前記所定の入賞の発生が許容され、かつ前記表示結果判定手段により当該許容に対応した所定の入賞が発生したと判定され、前記所定の遊技価値が付与された場合に、前記発生可能状態に制御しない発生可能状態制御手段をさらに備え、

20

前記特定遊技状態制御手段は、前記発生可能状態において所定条件が満たされたことを条件に前記特定遊技状態に制御する。

【０１８４】

本発明は、少なくとも前記特定遊技状態制御手段（制御部２３０）と特定遊技状態決定手段（制御部２３０）とが、前記遊技制御手段（制御部２１０）とは別個に形成されている。

【０１８５】

本発明は、演出手段（遊技効果ランプ１３０～１３４、スピーカ１３６ａ、１３６ｂ、１３７、液晶表示器１３５、リールランプ５５等）が実施する演出を制御する演出制御手段（制御部２３０）を備え、該演出制御手段（制御部２３０）が少なくとも前記特定遊技状態制御手段と特定遊技状態決定手段とを備える。

30

【０１８６】

本発明は、前記入賞には異なる複数の入賞態様があり、前記事前決定手段（制御部２１０）の決定により前記複数の入賞態様のうち所定の入賞態様による入賞の発生が許容され、かつ前記表示結果判定手段（制御部２１０）により前記所定の入賞態様による入賞が発生していないと判定された場合において、前記特定遊技状態決定手段（制御部２３０）が特定遊技状態（ＡＴ状態）に制御するか否かの決定を行うことが可能である。

【０１８７】

本発明は、前記事前決定手段（制御部２１０）による決定において前記所定の入賞態様
の入賞の発生が許容される確率が一定である。

40

【０１８８】

本発明は、前記許容に対応した入賞が発生していないと判定された場合において、その旨の報知を行うようになる。

【０１８９】

本発明は、所定の操作が行われることにより、前記入賞の発生が許容されている場合であつても所定の確率で当該許容に対応した入賞を発生させないようにする。

【０１９０】

本発明は、前記可変表示装置５０は、可変表示する複数列の可変表示部（リール５１Ｌ

50

、 5 1 C、 5 1 R) から構成されているとともに、前記所定の操作が該可変表示部 (リール 5 1 L、 5 1 C、 5 1 R) の所定の停止順となる停止操作とされており、前記可変表示部 (リール 5 1 L、 5 1 C、 5 1 R) を、前記所定の停止順として該可変表示部 (リール 5 1 L、 5 1 C、 5 1 R) が自動停止する際の停止順で停止させた場合に前記許容に対応した入賞を発生させないようにする確率が、他の停止順で停止させた場合に比較して高確率である。

【 0 1 9 1 】

本発明は、前記特定遊技状態が、前記可変表示装置 5 0 の表示結果が導出表示される前の段階において、前記許容された入賞の種類の情報を行うことが可能な当選状況報知遊技状態 (A T 状態) である。

10

【 0 1 9 2 】

本発明の請求項における特定遊技状態とは、前記実施例において A T 状態が該当するが、本発明における特定遊技状態には、前記実施例の A T 状態等、ゲームの進行に基づき遊技者にとって有利となる遊技状態に加えて、これら遊技者にとって有利な遊技状態が発生可能な条件が成立した状態、例えば、後述のように A T 状態を発生させるか否かの決定を行う A T 発生抽選処理が実施される状態、すなわち、A T 状態の発生が許容されている状態等も含まれる。

【 0 1 9 3 】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、本発明はこれら実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

20

【 0 1 9 4 】

例えば、前記実施例では、A T 抽選処理や A T の当選結果に基づく A T 演出を、演出制御基板 2 0 1 に設けられた制御部 2 3 0 が実施しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技制御基板 2 0 0 に設けられた制御部 2 1 0 が実施するようにしても良い。

【 0 1 9 5 】

また、前記実施例では、取りこぼしが発生することで A T 抽選処理の対象となる賞の種別がリプレイとされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、全ての内部当選した賞の取りこぼしが発生した際に A T 抽選処理を実施するようにしても良いし、いずれか 1 つまたはいくつかの賞に該当する賞の取りこぼしが発生した際に A T 抽選処理を実施するようにしても良い。更に、これら A T 抽選処理の対象となる賞を抽選し、当選した賞に該当する賞の取りこぼしが発生した際に A T 抽選処理を実施するようにしても良い。

30

【 0 1 9 6 】

また前記実施例では、リプレイを取りこぼし、A T 抽選処理が行われて A T 抽選に当選することで、次ゲームにおいて A T 状態となるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、A T 抽選処理に当選することで A T 状態を発生可能な状態とするとともに、次ゲーム以降のゲームにおいて A T 状態を発生させるか否かを決定するための A T 発生抽選処理を行い、この A T 発生抽選に当選することで A T 状態が発生するようにしても良く、これにより A T 抽選処理が行われた次のゲームにおいて A T 状態が発生しなくても、それ以降のゲームで A T 状態が発生するかもしれないという期待感を持たせることができる。

40

【 0 1 9 7 】

また、前記実施例では、A T 抽選処理が実施される場合に、A T 抽選処理が行われる旨が報知されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら A T 抽選処理が行われる旨が報知されない構成とされていても良い。

【 0 1 9 8 】

また、前記実施例では、取りこぼしが発生した際に A T 抽選処理の対象となる賞であるリプレイや、A T 状態が発生した際に報知対象となる黒 7 - スイカ賞、白 7 - スイカ賞、B A R - スイカ賞以外には特に入賞押し順が設定されない構成とされているが、本発明は

50

これに限定されるものではなく、これら以外の賞においても入賞押し順が設定される構成としても良いし、全ての賞において入賞押し順が設定される構成としても良い。

【0199】

また、前記実施例では、入賞押し順に基づくストップボタン40L、40C、40Rの操作順や左リール51Lを停止させるタイミングに基づいてAT抽選処理の対象となるリプレイを取りこぼすことが可能とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらのうちいずれか一方の方法、またはその他の方法でリプレイを取りこぼすことが可能とされている。【0200】

また、前記実施例では、リプレイの取りこぼしが発生するストップボタン40L、40C、40Rの操作順を順押しとしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらリプレイ等の取りこぼしが発生する操作順を逆押しや中押し（一番最初にストップボタン40Cを操作する操作順）等の変則押しの操作順としても良い。

【0201】

また、前記実施例では、リプレイの取りこぼしが発生するストップボタン40L、40C、40Rの操作順が、所定時間が経過して自動的に停止する自動停止順の順序と同じ順押しとされている。この操作順は一般的な遊技者が最も高い確率で操作する操作順であるため、一般的な遊技者が通常通りゲームを行うことで、比較的高確率でリプレイの取りこぼしが発生し、AT抽選処理が実施され、AT状態が発生し得る可能性が高くなるため、前記実施例のスロットマシン1に搭載されたAT抽選処理並びにAT状態を発生させるための機能を十分に発揮できるようになる。

【0202】

また、前記実施例では、ストップボタン40L、40C、40Rの操作順に基づいて、リプレイを取りこぼすことが可能とされている。すなわち、前述のように遊技者がストップボタン40L、40C、40Rを順押しにて操作するかまたは逆押しにて操作するかにより、リプレイの取りこぼしを実施するか否かを選択可能とされており、例えば、リプレイの取りこぼしが発生しないように操作すれば（逆押しで操作すれば）、メダルの減少率は比較的低いが、AT抽選処理が実施されずAT状態が発生しないために、急激にメダルが増加することのない状態、すなわちメダルの増減にあまり波のないゲームを行うことができるのに対して、リプレイの取りこぼしが発生するように操作すれば（順押しで操作すれば）、一時的にメダルが減少するが、リプレイの取りこぼしによりAT抽選処理が実施され、当選すればAT状態が発生してメダルが増加する可能性もあり、比較的メダルの増減に波のあるゲームを行うことができるようになり、これらストップボタン40L、40C、40Rの操作順によって遊技者が2つの傾向の異なるゲーム性にて遊技を行うことが可能となる。

【0203】

また、前記実施例では、遊技者にとって有利な特定遊技状態としてAT状態が適用されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも特別遊技状態であるBBやRBとは異なる遊技者にとって有利な遊技状態であれば良い。

【0204】

また、前記実施例では、AT抽選処理が実施されて当選した場合には次ゲームにおいてのみAT状態が発生するとともに、次ゲームにおいてAT対象の賞が内部当選しなかった場合にはAT状態が発生しない構成とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、次ゲームにおいてAT対象の賞が内部当選しなかった場合にはAT状態の発生を次々回のゲームに持ち越す構成としても良い。更に、AT抽選処理において当選した場合に、複数回のAT状態を発生可能なAT回数が付与され、付与された回数分のAT状態が発生可能となる構成としても良い。

【0205】

また、このように複数回のAT回数が付与される場合には、AT回数が残存する状態で、BBまたはRBに入賞した場合等の所定条件が成立した場合において、残存するAT回

10

20

30

40

50

数を0回にクリアするようにしても良い。また、BBまたはRBの終了後にAT回数を残存させるようにして、BBまたはRB終了後に再び残存するAT回数分のAT状態を発生させるようにし、これらAT回数のゲームが消化されるまでAT状態を発生させるようにしても良い。

【0206】

また、前記実施例では、AT状態において内部当選した賞に対応する図柄が小役告知表示部20a～20cの点灯により報知されるとともに、内部当選した賞の入賞が可能となるための操作手順（ストップボタン40L、40C、40Rの押し順）が液晶表示部15（液晶表示器135）に表示されるようになっていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えばこれら内部当選した賞の報知や操作手順の報知を、演出用のリールやその他の演出手段、機械的な構造物の動作により演出を行う役物等を用いて実施するようにしても良い。

10

【0207】

また前記実施例では、スロットマシンに使用される遊技媒体としてメダルを用いているが、これら遊技媒体をパチンコ球や得点、更には後述する画像式のスロットマシンにおける画像にて形成されたメダルやパチンコ玉等としても良く、これら遊技媒体はゲームにおいて使用される媒体であれば、その形態が限定されるものではない。

【0208】

また前記実施例においては、スロットマシンとしてメダル並びにクレジットを使用してゲームを実施可能な通常のスロットマシンを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ玉を用いてゲームを行うスロットマシンであるパチロットや、メダルが外部に排出されることなくクレジットを使用して遊技可能な完全クレジット式のスロットマシン、更には可変表示装置が画像にて表示される画像式のスロットマシンやパチロットにも適用可能であることはいうまでもなく、これらスロットマシンの種別が限定されるものではない。

20

【符号の説明】

【0209】

1	スロットマシン
2 a	筐体
2 b	前面扉
3	施錠装置
3 a	鍵穴
4	上部飾り枠
5	入賞図柄説明パネル
6	遊技パネル
7	下部飾り枠
8	タイトルパネル
9	メダル払出穴
10	灰皿
11	メダル受皿
12 a、12 b	放音部
13	放音部
14	透視窓
15	液晶表示部
20 a～20 c	小役告知表示部
21	1枚賭け表示部
22、23	2枚賭け表示部
24、25	3枚賭け表示部
26	ゲームオーバー表示部
27	リプレイ表示部

30

40

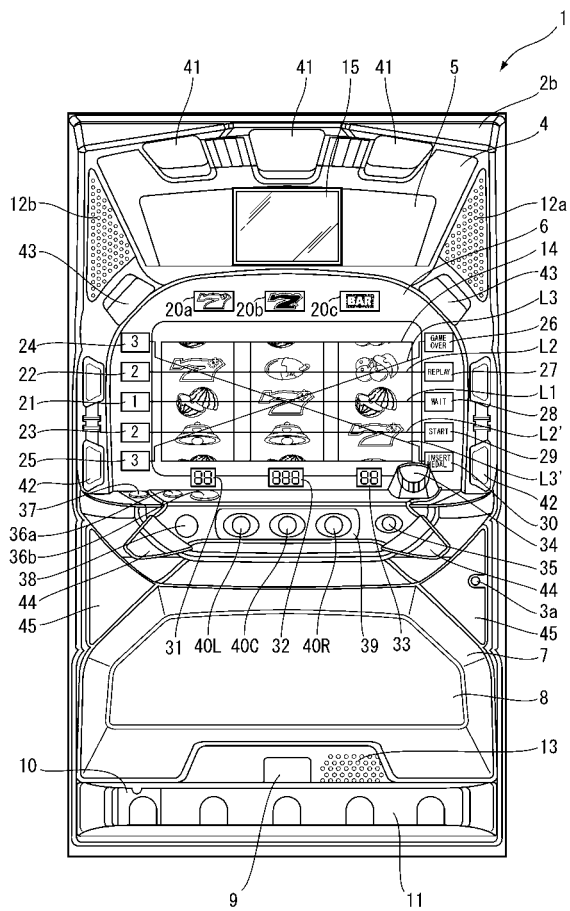
50

2 8	ウェイト表示部	
2 9	スタート表示部	
3 0	投入指示表示部	
3 1	クレジット表示部	
3 2	ゲーム回数表示部	
3 3	ペイアウト表示部	
3 4	メダル投入部	
3 5	メダル詰まり解除ボタン	
3 6 a	1 枚 B E T ボタン	
3 6 b	M A X B E T ボタン	10
3 7	精算ボタン	
3 8	スタートレバー	
3 9	ストップボタンユニット	
4 0 L、4 0 C、4 0 R	ストップボタン（停止操作部）	
4 1 ~ 4 5	遊技効果ランプ部	
5 0	可変表示装置	
5 1 L、5 1 C、5 1 R	リール（可変表示部）	
5 2	リールユニット	
5 3	リール間隠蔽部材	
5 4 L、5 4 C、5 4 R	リールモータ	20
5 5	リールランプ（演出手段）	
5 6	リールセンサ	
5 7	ホッパータンク	
5 8	案内レール	
5 9	オーバーフロータンク	
6 0	満タンセンサ	
6 1	払出メダルセンサ	
6 2	ホッパーモータ	
6 3	メダル排出口	
6 4	電源ユニット	30
6 5	メインスイッチ部	
6 6	第 2 リセットボタン	
6 7	設定ボタン	
6 8	自動精算選択スイッチ部	
6 9	打止め選択スイッチ部	
7 0	設定キー挿入部	
7 1	メダルセレクタ	
7 2	不正メダル排出部	
7 3	返却メダル流路	
8 0	メインスイッチ	40
8 1	第 2 リセットスイッチ	
8 2	設定キースイッチ	
8 3	設定スイッチ	
8 4	電源コード	
8 5	背板	
8 6、8 7	側板	
1 0 0	1 枚 B E T スイッチ	
1 0 1	M A X B E T スイッチ	
1 0 2	スタートスイッチ	
1 0 3 L、1 0 3 C、1 0 3 R	ストップスイッチ	50

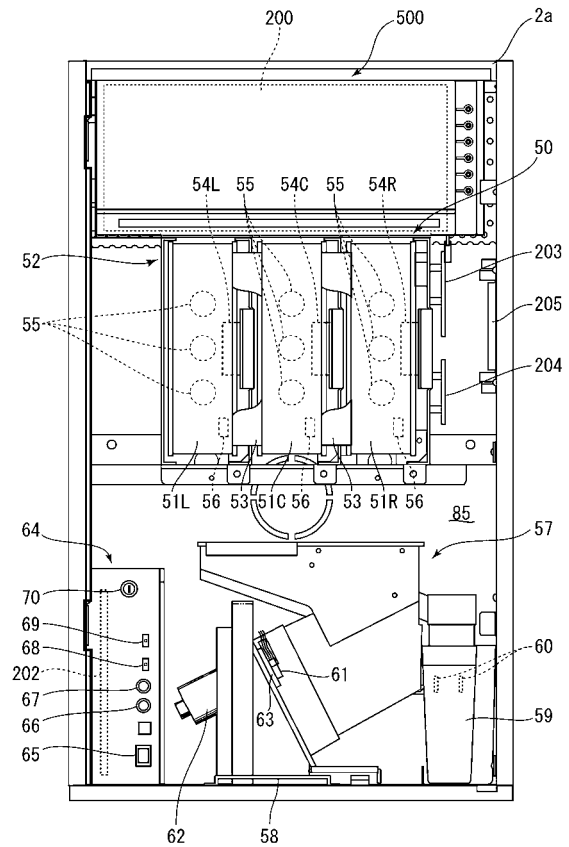
1 0 4	精算スイッチ	
1 0 5	第 1 リセットスイッチ	
1 0 6	投入メダルセンサ	
1 0 7	流路切替ソレノイド	
1 0 8	ゲーム回数表示器	
1 0 9	クレジット表示器	
1 1 0	ペイアウト表示器	
1 1 1	投入指示ランプ	
1 1 2	1 枚賭けランプ	
1 1 3、1 1 4	2 枚賭けランプ	10
1 1 5、1 1 6	3 枚賭けランプ	
1 1 7	ゲームオーバーランプ	
1 1 8	スタートランプ	
1 1 9	リプレイランプ	
1 2 0	ボーナス告知ランプ	
1 2 1 a、1 2 1 b	B E T ボタンランプ	
1 2 2 L、1 2 2 C、1 2 2 R	操作有効ランプ	
1 3 0 ~ 1 3 4	遊技効果ランプ (演出手段)	
1 3 5	液晶表示器 (演出手段)	
1 3 6 a、1 3 6 b、1 3 7	スピーカ (演出手段)	20
1 3 8	蛍光灯	
1 3 9	ウェイトランプ	
1 4 0 a ~ 1 4 0 c	小役告知ランプ	
2 0 0	遊技制御基板	
2 0 1	演出制御基板	
2 0 2	電源基板	
2 0 3	リール中継基板	
2 0 4	リールランプ中継基板	
2 0 5	外部出力基板	
2 1 0	制御部 (遊技制御手段、事前決定手段、可変表示制御手段、表示結果判定手段)	30
2 1 1	C P U	
2 1 2	R A M	
2 1 3	R O M	
2 1 4	I / O ポート	
2 1 5	スイッチ回路	
2 1 6	モータ回路	
2 1 7	初期リセット回路	
2 1 8	クロック発生回路	
2 1 9	パルス分周回路	40
2 2 0	バッファ回路	
2 2 1	乱数発生回路	
2 2 2	サンプリング回路	
2 2 3	バックアップ電源	
2 3 0	制御部 (特定遊技状態制御手段、特定遊技状態決定手段)	
2 3 1	C P U	
2 3 2	R A M	
2 3 3	R O M	
2 3 4	I / O ポート	50

2 3 5	スピーカ駆動回路
2 3 6	表示駆動回路
2 3 7	ランプ駆動回路
2 3 8	バックアップ電源
5 0 0	収納ケース
5 5 0	収納ケース
L 1、L 2、L 2'、L 3、L 3'	入賞ライン

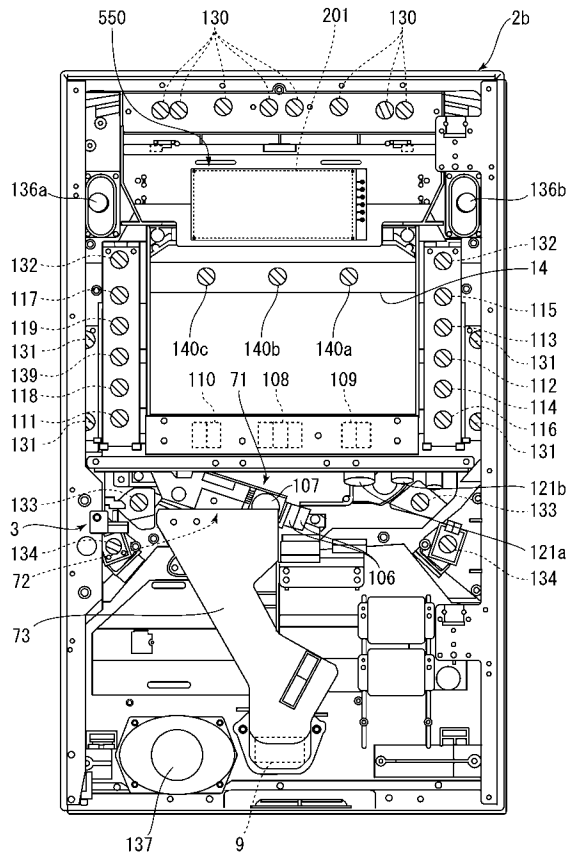
【図 1】



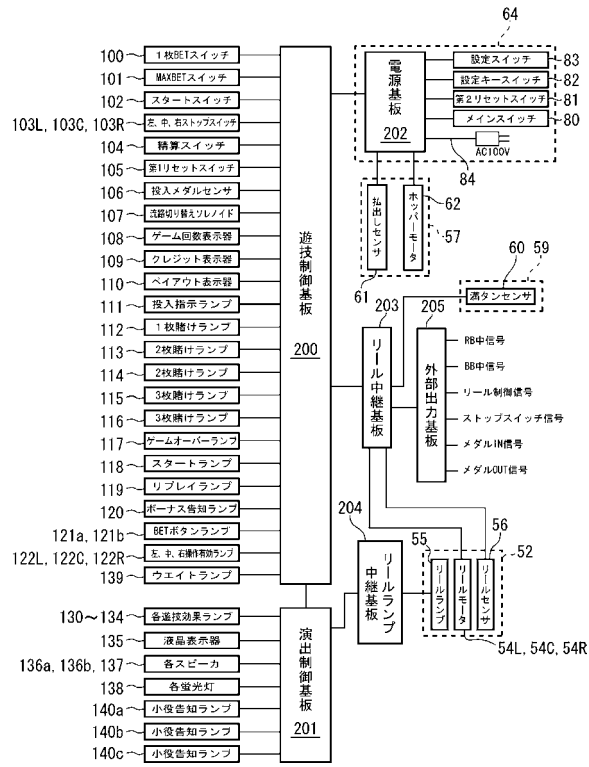
【図 2】



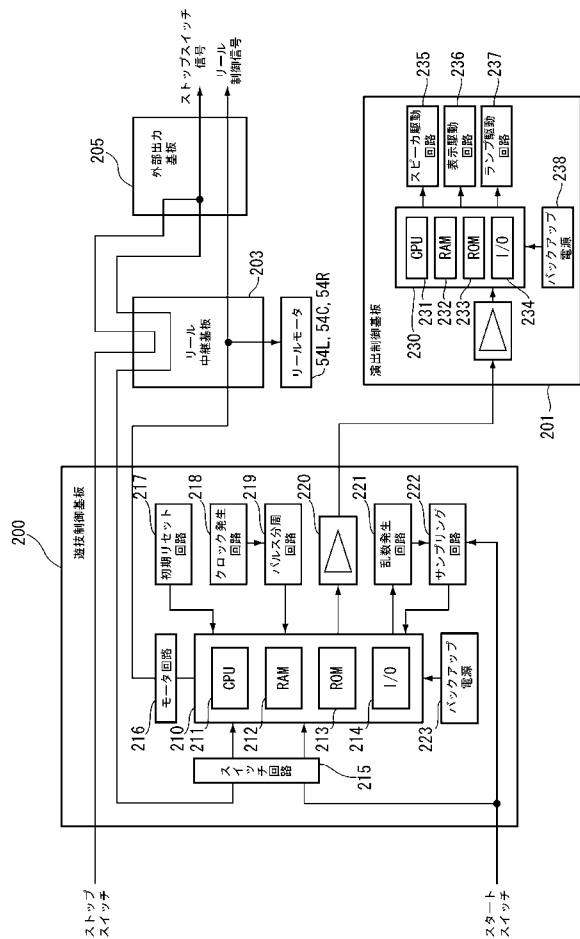
【図 3】



【図 4】



【図 5】



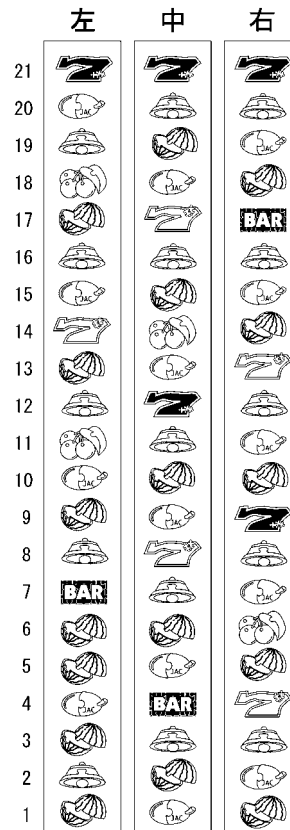
【図 6】

入賞名	入賞図柄 組み合わせ	遊技状態			
		通常ゲーム時	BB時	RB時	各種設定
払出枚数	各種設定	払出枚数	各種設定	払出枚数	各種設定
BB	BB状態フラグ設定・RBゲームカウントセット	15	-	-	-
RB	BB状態フラグ設定・RBゲームカウントセット	15	-	-	-
白フスィカ	BB状態フラグ設定・RBゲームカウントセット	15	-	-	-
黒フスィカ	BB状態フラグ設定・RBゲームカウントセット	8	-	-	-
ベル	BB状態フラグ設定・RBゲームカウントセット	2	-	-	-
チェリー	BB状態フラグ設定・RBゲームカウントセット	2	-	-	-
プラム	BB状態フラグ設定・RBゲームカウントセット	-	-	15	-

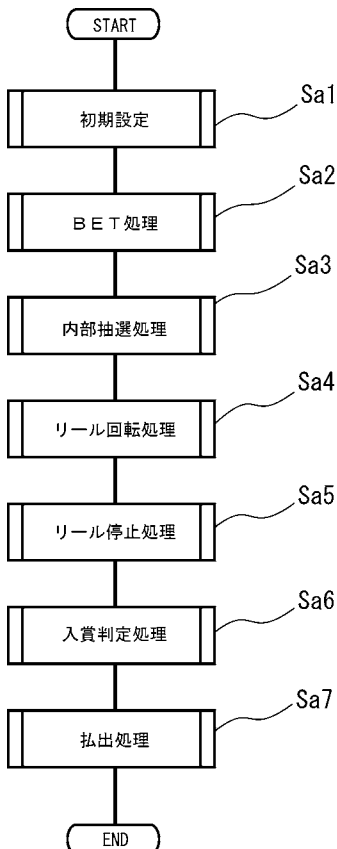
【図 7】

入賞名	入賞図柄 組み合わせ	入 賞 確 率						
		階数	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
B B		1枚	1/1260.308	1/1260.308	1/1260.308	1/1260.308	1/1260.308	1/1260.308
		2枚	1/ 655.360	1/ 655.360	1/ 655.360	1/ 655.360	1/ 655.360	1/ 655.360
		3枚	1/ 431.158	1/ 390.095	1/ 356.174	1/ 327.680	1/ 303.407	1/ 256.000
R B		1枚	1/2730.667	1/2730.667	1/2730.667	1/2730.667	1/2730.667	1/2730.667
		2枚	1/1170.286	1/1170.286	1/1170.286	1/1170.286	1/1170.286	1/1170.286
		3枚	1/ 862.316	1/ 862.316	1/ 862.316	1/ 862.316	1/ 862.316	1/ 862.316
BAR BAR BAR BAR		1枚	1/ 46.282	1/ 46.282	1/ 46.282	1/ 46.282	1/ 46.282	1/ 46.282
		2枚	1/ 24.273	1/ 24.273	1/ 24.273	1/ 24.273	1/ 24.273	1/ 24.273
		3枚	1/ 1.182	1/ 1.182	1/ 1.182	1/ 1.182	1/ 1.182	1/ 1.182
ベル ベル ベル		1枚	1/ 240.941	1/ 240.941	1/ 240.941	1/ 240.941	1/ 240.941	1/ 240.941
		2枚	1/ 237.449	1/ 237.449	1/ 237.449	1/ 237.449	1/ 237.449	1/ 237.449
		3枚	1/ 234.057	1/ 234.057	1/ 234.057	1/ 234.057	1/ 234.057	1/ 234.057
チェリー チェリー チェリー		1枚	1/ 163.840	1/ 162.218	1/ 160.627	1/ 159.098	1/ 157.538	1/ 156.038
		2枚	1/ 148.945	1/ 147.904	1/ 146.286	1/ 144.991	1/ 143.719	1/ 142.470
		3枚	1/ 136.533	1/ 135.455	1/ 134.295	1/ 133.203	1/ 132.129	1/ 131.072
プラム プラム プラム		1枚	1/ 7.298	1/ 7.298	1/ 7.298	1/ 7.298	1/ 7.298	1/ 7.298
		2枚	1/ 7.298	1/ 7.298	1/ 7.298	1/ 7.298	1/ 7.298	1/ 7.298
		3枚	1/ 7.298	1/ 7.298	1/ 7.298	1/ 7.298	1/ 7.298	1/ 7.298

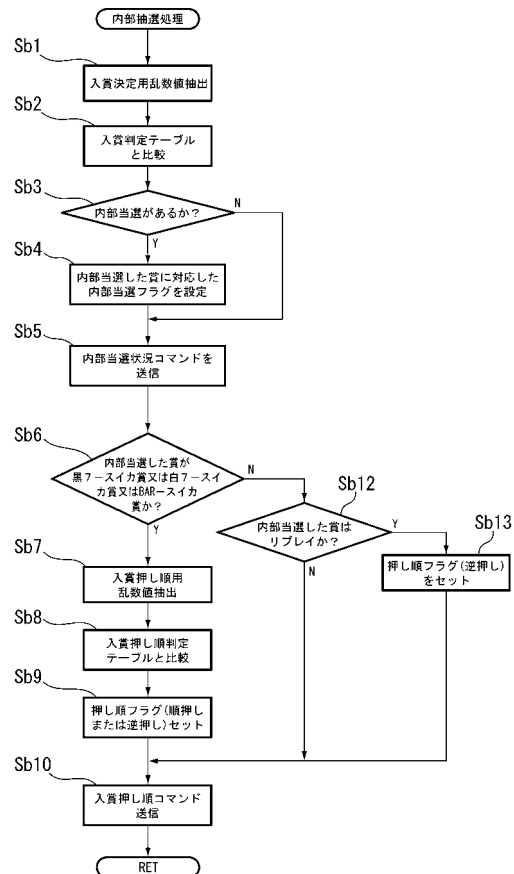
【図 8】



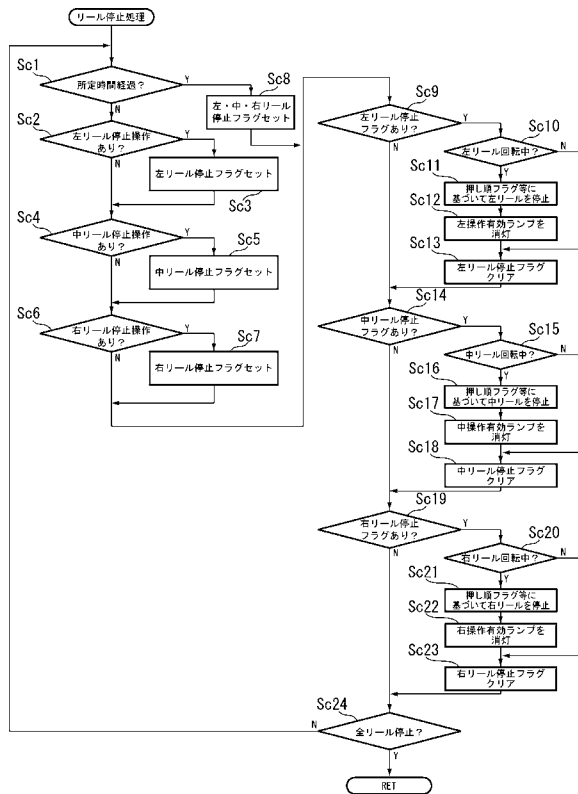
【図 9】



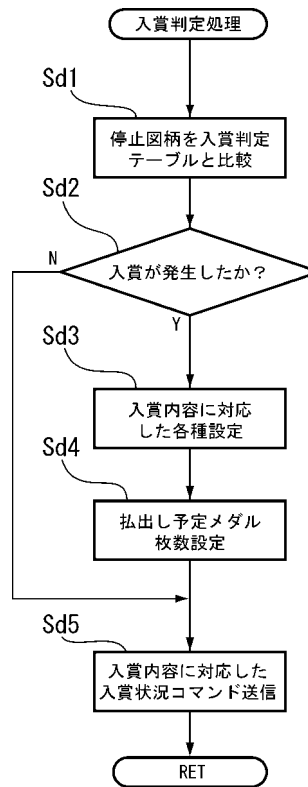
【図 10】



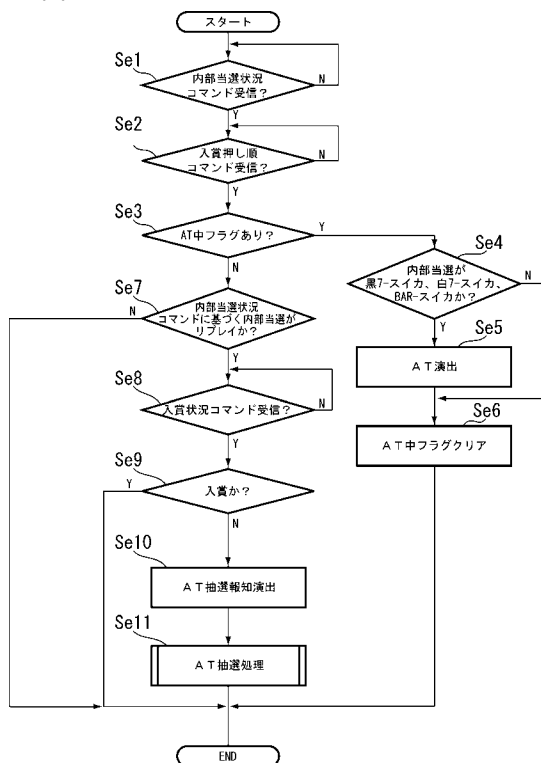
【図 1 1】



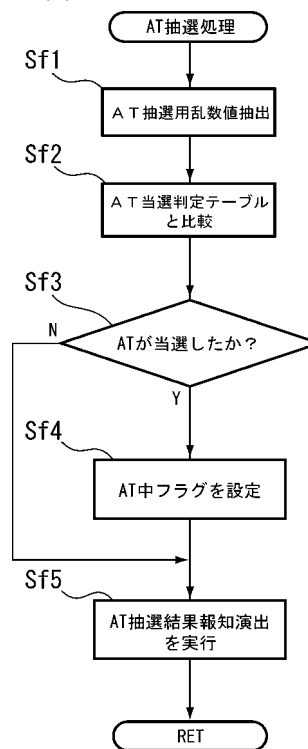
【図 1 2】



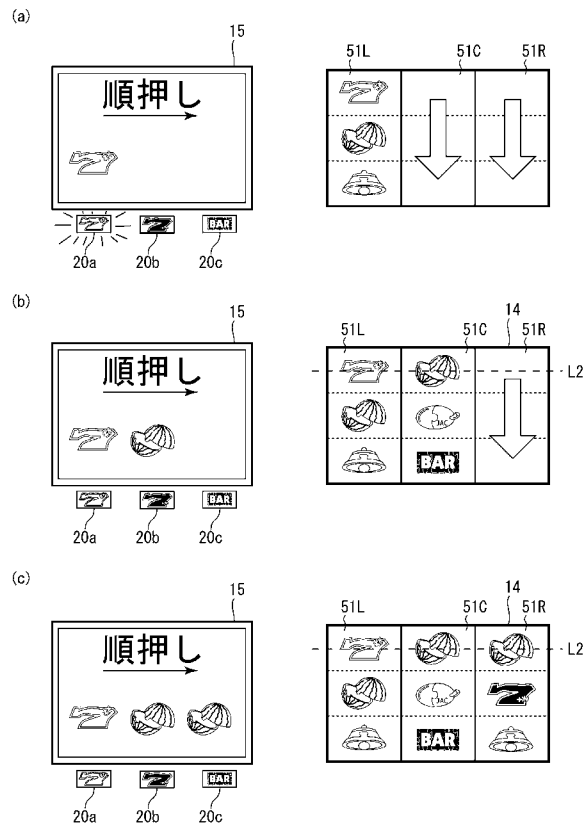
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 15】



フロントページの続き

(74)代理人 100156535

弁理士 堅田 多恵子

(72)発明者 陳野 行映

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

合議体

審判長 長崎 洋一

審判官 瀬津 太郎

審判官 吉村 尚

(56)参考文献 特許第4768932(JP, B2)

特開2012-55754(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F5/04