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

特許第4058158号
(P4058158)

(45)発行日　平成20年3月5日(2008.3.5)　(24)登録日　平成19年12月21日(2007.12.21)

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

請求項の数 6　(全 28 頁)

(21)出願番号　特願平10-97583
(22)出願日　平成10年4月9日(1998.4.9)
(65)公開番号　特開平11-290502
(43)公開日　平成11年10月26日(1999.10.26)
審査請求日　平成14年5月10日(2002.5.10)

前置審査

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

審査官　鉄　豊郎

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】
複数の図柄を可変表示する可変表示部と、
乱数サンプリングによりサンプリングされた乱数が、予め定められた記憶部に格納される複数の入賞判定テーブルのどの入賞判定テーブルに属する値になっているかを判定する抽選処理を行い、当該抽選処理の結果に基づいて前記可変表示部の可変表示を停止制御するとともに、前記可変表示を停止するために前記可変表示部に対応して配置された停止操作部に対する遊技者の操作に応じて停止制御し、停止制御の後に停止した前記図柄の組合せが所定の入賞役に該当する場合に遊技者に利益を付与する制御部とを備えた遊技機において、
前記複数の入賞判定テーブルは、前記所定の入賞役の発生する確率を所定の確率に設定した高確率入賞判定テーブルと、前記所定の入賞役の発生する確率が前記高確率入賞判定テーブルの確率よりも低い確率に設定した通常確率入賞判定テーブルとを含み、
前記所定の入賞役は、１回のボーナスゲームを実行して終了する特別な入賞役を含み、
前記高確率入賞判定テーブルでは、前記所定の入賞役に対応する入賞フラグが持ち越されるように入賞フラグの持ち越しの有無が規定され、
前記通常確率入賞判定テーブルでは、前記所定の入賞役に対応する入賞フラグが持ち越されないように入賞フラグの持ち越しの有無が規定され、
前記制御部は、前記抽選処理の結果が予め定めた複数の入賞役の中の前記所定の入賞役に当選したとき、単一の報知手段により前記可変表示の状態に応じたタイミングで遊技者

に対して報知を開始し、当選した前記所定の入賞役が持ち越されている間は前記報知を継続して行う一方、特定の入賞役が所定の条件下で当選した時は前記報知を終了することを特徴とする遊技機。

【請求項２】

請求項１記載の遊技機において、前記報知は、視覚的手段及び聴覚的手段のいずれか又は両方によることを特徴とする。

【請求項３】

請求項１記載の遊技機において、前記報知は、当選した入賞役の種類に関係なく、同一の報知態様で行うことを特徴とする。

【請求項４】

請求項１記載の遊技機において、前記可変表示部は横方向に並列配置した複数の変動表示手段で構成され、該変動表示手段の可変表示が一定の速度に達した時、又は前記複数の変動表示手段のうちの所定の変動表示手段の可変表示が停止した時、前記報知を開始したり終了したりすることを特徴とする。

【請求項５】

請求項４記載の遊技機において、前記報知の開始は前記変動表示手段の可変表示中に行い、前記報知の終了は全ての前記変動表示手段が停止した後に行うことを特徴とする。

【請求項６】

請求項１記載の遊技機において、前記所定の条件は、前記特定の入賞役とは別の入賞役の遊技中であり、前記別の入賞役は、高確率で小役に入賞する遊技を行える入賞役であることを特徴とする。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示装置と、この可変表示を制御するマイクロコンピュータ（以下、マイコンという）等の制御手段とを備えたスロットマシン、パチスロその他の遊技機に関する。

【０００２】

【従来の技術】

上記のような可変表示装置を備えた遊技機においては、遊技者に利益を与える入賞態様として、次のようなものがある。例えばスロットマシンの場合、シングルボーナスゲーム（以下「Ｓ．Ｂゲーム」という）と呼ばれる、所定図柄が揃った後にもう１回ゲーム（ボーナスゲーム）を行うことが可能な入賞態様や、レギュラーボーナスゲーム（以下「Ｒ．Ｂゲーム」という）と呼ばれ、所定の入賞図柄が揃ったときに所定回数（例えば１２回）以下の一連のゲームで遊技者が大量のコインを獲得できる入賞態様がある。また、ビッグボーナスゲーム（以下「Ｂ．Ｂゲーム」という）と呼ばれる所定の入賞図柄が揃ったとき、所定回数（例えば３０回）以下の一連のゲームで「Ｒ．Ｂゲーム」を数回（例えば３回）行い大量のコインを獲得できる入賞態様もある。

【０００３】

更に、通常は配当コインの少ない「小役」や「Ｓ．Ｂゲーム」が高確率で発生することにより、長いゲーム回数の内に遊技者の獲得するコインが漸増していく入賞態様（以下「高確率ゲーム」という）も知られている。

【０００４】

上記ような遊技機において、通常確率から高確率へ変更されたとき、遊技機の内部で入賞確率が変更されるだけで、高確率に移行した事実は表示されず、又「高確率ゲーム」でコインを獲得できる入賞図柄は、通常のゲームでの「小役」や「Ｓ．Ｂゲーム」の入賞図柄と同じであるため、遊技者は、「高確率ゲーム」中であっても現在のゲーム状態を判断できないという問題があった。このような問題を解決するために、特開平７－１１２０５１号公報に示すように、遊技機内部での乱数抽選により入賞確率が通常確率か高確率かの判定を行い、通常確率から高確率へ変更されたときは高確率判定信号に基づいて、遊技者に

高確率への変更を報知するというものが提案されている。
【０００５】
【発明が解決しようとする課題】
しかしながら、上記した従来の報知手段では、単に入賞確率が高確率に変更されたことを報知するだけで、「高確率ゲーム」以外の入賞役等の報知は、考えられていない。従って、「高確率ゲーム」とその他の入賞役（「Ｂ．Ｂゲーム」等）が内部抽選で同時当選した場合、それら複数の入賞役について関連性を持たせた報知はできず、例えば、高確率から通常確率へ移行して報知を終了したときに、その後他の入賞役に引続いて当選していたとしても、報知態様からは認識できない。
【０００６】
本発明の目的は、このような問題を解決するために、全ての入賞役についての内部抽選による当選状況を１つの報知手段で報知し、報知の条件に変化を持たせることにより遊技の興趣を高めることのできる遊技機を提供することである。
【０００７】
【課題を解決するための手段】
本発明は、複数の図柄を可変表示する可変表示部と、乱数サンプリングにより抽選処理を行い、その抽選結果に基づいて可変表示部の可変表示を停止制御する制御部とを備えた遊技機において、制御部は、上記抽選処理の結果が予め定めた複数の入賞役の中のいずれかの入賞役に当選しているとき、可変表示の状態に応じたタイミングで遊技者に対して報知を行い、当選した入賞役が有効である間は報知を継続して行う一方、特定の入賞役が所定の条件下で当選した時は報知を行わないようにすることを特徴とする。
【０００８】
本発明の第２の態様では、視覚的手段及び聴覚的手段のいずれか又は両方によって報知を行う。
【０００９】
本発明の第３の態様では、当選した入賞役の種類に関係なく、同一の報知態様で報知を行う。
【００１０】
本発明の第４の態様では、可変表示部は横方向に並列配置した複数の変動表示手段で構成され、その変動表示手段の可変表示が一定の速度に達した時、又は複数の変動表示手段のうちの所定の変動表示手段の可変表示が停止した時、報知を開始したり終了したりする。
【００１１】
本発明の第５の態様では、報知の開始は変動表示手段の可変表示中に行い、報知の終了は全ての変動表示手段が停止した後に行う。
【００１２】
本発明の第６の態様では、特定の入賞役がこれとは別の入賞役の遊技中に当選した場合は、報知を行わないようにする。
【００１３】
本発明の第７の態様では、高確率で小役に入賞する遊技を行える入賞役中に、特定の入賞役が当選した場合は、報知を行わないようにする。
【００１４】
【作用及び効果】
本発明の遊技機によれば、制御部は、ゲーム毎に乱数サンプリングを行い、抽出した乱数値により抽選処理を行い、その抽選結果により可変表示部の可変表示を停止制御する。
【００１５】
この抽選処理の結果が予め定めた複数の入賞役の中のいずれかの入賞役に当選しているとき、可変表示の状態に応じたタイミングで遊技者に対して報知を行う。これにより、遊技者は、報知があれば何らかの入賞役に当選していることを認識して、その後の停止操作を行うことができる。
【００１６】

又、当選した入賞役が有効である間は報知を継続して行うので、１回のゲームで入賞を逸したとしても報知が継続していれば、遊技者は、入賞役がまだ有効であることを認識できる。

【００１７】

一方、特定の入賞役が所定の条件下で当選した時は報知を行わないようにするので、例えば、実際は入賞役のフラグが有効であっても報知を終了する場合など、報知に変化を持たせることができる。また、熟練した遊技者にとっては、報知の状況から当選している入賞役の種類を予測して入賞を狙う等、遊技の興趣を高めることができる。尚、所定の条件とは、特定の入賞役がこれとは別の入賞役の遊技中に当選した場合で、例えば、別の入賞役の遊技として、高確率で小役に入賞する遊技を行える入賞役の場合である。

【００１８】

本発明の第２の態様によれば、視覚的手段及び聴覚的手段のいずれか又は両方によって報知を行うので、遊技者は、容易にその報知を認識することができる。

【００１９】

本発明の第３の態様によれば、当選した入賞役の種類に関係なく、同一の報知態様で報知を行うので、遊技者はどの入賞役に当選しているのかは分からない。従って、どの入賞役に当選しているかを、遊技者の予測の下に１つ１つのゲームで入賞役を狙って確認するという楽しみを付加することができる。

【００２０】

本発明の第４の態様によれば、可変表示部は横方向に並列配置した複数の変動表示手段で構成され、その変動表示手段の可変表示が一定の速度に達した時、又は複数の変動表示手段のうちの所定の変動表示手段の可変表示が停止した時、報知を開始したり終了したりする。従って、変動表示手段の可変表示の停止に注目する遊技者の注意を削ぐことなく報知が可能となる。

【００２１】

本発明の第５の態様によれば、報知の開始は変動表示手段の可変表示中に行い、報知の終了は全ての変動表示手段が停止した後に行う。これにより、変動表示手段の可変表示中に報知を開始すれば、遊技者は、その後可変表示が停止したときに報知が継続するか否かの認識によって、当選している入賞役が何であるかを概略予測することができる。

【００２２】

尚、可変表示が停止したときに報知が終了すれば、遊技者は、当選していた入賞役が次のゲームに持ち越さない単発の入賞役であって、入賞を取りこぼしたことを認識する。

【００２３】

このように、遊技者は、報知によって入賞への期待を持つことができると共に何の入賞役に当選しているかについて予測可能に情報を提供されるので、遊技者は入賞役を推測しながら停止操作するという遊技の興趣を高めることができる。

【００２４】

【発明の実施の形態】

図1は、実施例のスロットマシンの外観を示す正面斜視図である。このスロットマシン1の本体中央部には、各々の外周面に複数種類の図柄（以下、シンボルという）から成るシンボル列が描かれた３個のリール２，３，４が回転自在に設けられて可変表示部を形成している。各リール２，３，４のシンボルは、本体１の正面の表示窓５，６，７を通して、それぞれ３個ずつ観察できるようになっている。これらの表示窓５，６，７の下方右側には、遊技者が遊技媒体であるコイン、メダル、或いはトークンと称される代用貨幣（以下では、遊技媒体をコインとして説明する。）を入れるための投入口８が設けられている。

【００２５】

表示窓５，６，７の下方には、押ボタン操作により１回のゲームに１～３枚のコインを賭けられるＢＥＴスイッチ９と、遊技者が獲得したコインのクレジット／払い出し（ＣＲＥＤＩＴ／ＰＡＹＯＵＴ）を押ボタン操作で切り換えるクレジット／精算切換えスイッチ１０と、レバー操作によりリール２，３，４の回転を開始するためのスタートレバー（スイ

ッチ）１１と、遊技者の操作に応じて各リール２，３，４の回転を停止するために各リールに対応して配置された停止ボタン１２，１３，１４とが設けられている。

【００２６】

スロットマシン１の正面下部には、音発生手段として内部に収納されたスピーカ４３（図１０）から発生した音を外部へ出すための透音孔１５と、上記クレジット／精算切換えスイッチ１０の切換えによりコイン払出口１６から払い出されるコインを貯めるコイン受皿１７が設けられる一方、正面上部１８には、入賞に対してどれだけのコインが払い出されるかを示す配当表が表示される。

【００２７】

上記表示窓５～７には、一点鎖線で示す横３本（中央及び上下）及び斜め２本の入賞ラインが設けられている。ゲーム開始に先立って、遊技者がコイン投入口８から１枚のコインを投入したときは中央の入賞ラインだけが有効化され、２枚投入したとき、これに上下の入賞ラインが加わり、３枚投入したとき、全ての入賞ラインが有効化される。このような入賞ラインの有効化は、各入賞ラインの両端に配置された有効化ライン表示ランプ１９が点灯することにより、遊技者に表示される。

【００２８】

このスロットマシン１においては、コイン投入口８から投入されたコインは、投入口８の内部に設置されたコインセンサ８Ｓ（図１０）により、検出される。このコイン投入又はＢＥＴスイッチ９の操作によりコインが賭けられたとき、有効化入賞ライン表示ランプ１９が上記のように点灯し、入賞ラインが有効化されたことを表示する。

【００２９】

この実施例では、遊技者がコイン投入口８からコインを投入した後、正面の左端部に設置されたスタートレバー１１を操作することにより、３つのリール２，３，４が一斉に回転する。そして、これらの回転が一定の速度に達した時、各リールに対応して設けられた停止ボタン１２，１３，１４の操作が有効化されるので、遊技者はこれらのボタンを押圧操作することで、対応するリールの回転を停止させることができる。このとき、上記のように有効化されている入賞ライン上で停止したシンボルの組合せが所定の入賞組合せに該当していれば、その入賞の種類に応じた枚数のコインが受皿１７に払い出される。

【００３０】

このスロットマシン１においては、上記表示窓５～７の下部には左右に間隔を置いて、現在クレジットされているコイン数を表示するクレジット数表示器２０と、ボーナスゲーム及び入賞の当選可能残数及びボーナスゲーム時の一般遊技の可能回数を表示する役物回数表示器２２、入賞時に遊技者に払い出されるコインの数を表示する入賞配当数表示２３とが配置され、これらの表示部は、表示する数値の桁数に応じた個数の７セグメントＬＥＤで構成されている。そして、クレジット数表示器２０と役物回数表示器２２との間には、役物入賞報知ランプ２１が配置されている。

【００３１】

各リール２，３，４上には、図２に示すような複数種類のシンボルが２１個配列されて、シンボル列を構成している。各シンボルには“１～２１”のコードナンバーが付され、データテーブルとして後述のＲＯＭ３２（図１０）に格納されている。各リール２，３，４は、シンボル列が図２に示した矢印方向に移動するように回転駆動される。

【００３２】

図３は、実施例のスロットマシン１において予め定められるシンボル組合せ表である。この表において、［Ａ］の区分に属する２つの組合せは「ビッグボーナスゲーム（Ｂ．Ｂゲーム）」発生のシンボル組合せであり、これらの組合せのいずれかが前述の入賞ライン上に揃うと、遊技者に１５枚のコインが払い出され、「Ｂ．Ｂゲーム」が行われる。これらのシンボル組合せのいずれかに該当して「Ｂ．Ｂゲーム」が発生する確率は、どちらのシンボル組合せでも同じであり、その発生は、後述の内部抽選で決定される。

【００３３】

この「Ｂ．Ｂゲーム」の場合の動作は、次のようになる（詳細は、図２１～図２２のフロ

ーチャートを参照して後述する）。
【００３４】
▲１▼　所定のシンボルの組合せ（図３の区分［Ａ］の２つの組合せのいずれか。例えば“７－７－７”）が発生すると、１５枚のコインが払い出される。
【００３５】
▲２▼３枚賭けの通常ゲームを３０回を上限として実行する。ここでは、「ハズレ」も「入賞」も発生し、入賞のシンボルの組合せでは、図３の［Ｄ］の区分に属する２つの組合せのいずれかが前述の入賞ライン上に揃った場合で、所定枚数のコインが払い出される。
【００３６】
▲３▼　▲２▼で述べた通常ゲーム中に所定のシンボルの組合せ（図３の区分［Ｆ］の組合せの組合せ“ＪＡＣ－ＪＡＣ－ＪＡＣ”）が前述の入賞ライン上に揃うと、３枚のコインが払い出され、ボーナスゲームを開始する。
【００３７】
▲４▼　ボーナスゲーム中において入賞ライン上に所定のシンボルの組合せ（図３の区分［Ｆ］の“ＪＡＣ－ＪＡＣ－ＪＡＣ”）が揃うと、入賞となって１５枚のコインが払い出される。その後、ゲーム回数が１２回になるか又は“ＪＡＣ－ＪＡＣ－ＪＡＣ”の入賞が８回に達すると、ボーナスゲームは１セット終了となり、前述の３枚賭けの通常ゲームに戻る。
【００３８】
▲５▼　通常は、上記▲２▼～▲４▼をもう１度繰り返した後、「Ｂ．Ｂゲーム」終了となる。
【００３９】
次に、図３の表において区分［Ｂ］の２つの組合せのいずれか、例えば“ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ”が通常ゲーム中に入賞ライン上に揃うと、遊技者に１５枚の配当コインが与えられ、「レギュラーボーナスゲーム（Ｒ．Ｂゲーム）」を開始する。
【００４０】
この「Ｒ．Ｂゲーム」の場合の動作は、次のようになる（詳細は、図２３のフローチャートを参照して後述する）。
【００４１】
▲１▼　ボーナスゲーム中において入賞ライン上に所定のシンボルの組合せ（図３の区分［Ｆ］の組合せ“ＪＡＣ－ＪＡＣ－ＪＡＣ”）が揃うと、入賞となって１５枚のコインが払い出される。
【００４２】
▲２▼　その後、ゲーム回数が１２回になるか又は“ＪＡＣ－ＪＡＣ－ＪＡＣ”の入賞が８回に達すると、当ゲームを終了する。
【００４３】
次に、図３の表において［Ｃ］の区分に属する組合せは「シングルボーナスゲーム（Ｓ．Ｂゲーム）」発生のシンボル組合せであり、この組合せが一般遊技中に前述の入賞ライン上に揃うと、遊技者に４枚の配当コインが与えられ、「Ｓ．Ｂゲーム」が実行される。
【００４４】
この「Ｓ．Ｂゲーム」の場合の動作は、次のようになる（詳細は、図２４のフローチャートを参照して後述する）。
【００４５】
▲１▼　所定のシンボルの組合せ（図３の区分［Ｃ］の組合せが発生すると、４枚のコインが払い出される。その発生確率は、通常時（低確率時）は１／３０、高確率時は１／３で、それぞれ、「通常確率入賞判定テーブル」及び「高確率入賞判定テーブル」（後述の表１）で予め設定されている。この発生確率が通常時と高確率時のいずれかに切り替わる抽選は、図１４～図１８で示される後述の内部抽選で行われる。
【００４６】
▲２▼Ｓ．Ｂゲームは、１回のボーナスゲームを実行して終了する。このとき、１枚賭け

の通常ゲーム中に入賞ライン上に所定のシンボルの組合せ（図３の区分［Ｆ］の組合せ“ＪＡＣ－ＪＡＣ－ＪＡＣ”）が揃うと、入賞となって１５枚のコインが払い出される。

【００４７】

更に、図３の表で［Ｅ］の区分に属する組合せは、リプレイ（再）ゲームとなるシンボルの組合せである。このシンボルの組合せが前述の入賞ライン上に並ぶと、コインの払い出しは無し（ゼロのまま）で次のゲームが可能になり、上記リールが自動的に回転して、もう１回ゲームができる。

【００４８】

次に、この実施例においては、上記役物入賞報知ランプ２１は、後述の制御部での内部抽選により、複数の入賞役（Ｂ．Ｂゲーム、Ｒ．Ｂゲーム、高確率ゲーム等）のいずれかが当選状態（入賞フラグがセットされた状態）にあることを遊技者に報知する。具体的には、役物入賞報知ランプ２１が点灯した時は、いずれかの入賞役のフラグがセットされたことを報知し、役物入賞報知ランプ２１が消灯した時は、すべての当選した入賞役によるゲーム状態が終了したことを報知する。又、遊技の興趣を高めるために、入賞役の当選状態が継続していても役物入賞報知ランプ２１を消灯させる場合があってもよい。

【００４９】

「高確率ゲーム」とは、所定の入賞役の発生する確率が通常の確率より高い確率に設定した「高確率入賞判定テーブル」（詳細は後述）をもとに入賞役を抽選することにより、入賞役の発生する確率を高くするゲーム状態をいう。従って、通常のゲームでは、所定の入賞役の発生する確率を低い確率で設定した「通常確率入賞判定テーブル」をもとに入賞役を抽選して行う。

【００５０】

又、この役物入賞報知ランプ２１の点灯のタイミングは、１つのゲームの終了までならいつでもよい。例えば、▲１▼３つのリール２，３，４の回転が一定速度に達し、停止ボタン１２，１３，１４の操作が有効化された時、▲２▼停止ボタンを操作して１番目のリールが停止した時（他の２つのリールは回転中）、▲３▼停止ボタンを操作して２番目のリールが停止した時（他の１つのリールは回転中）、▲４▼停止ボタンを操作して最後のリールが停止した時（全リールが停止）、のいずれの時でもよい。又、この役物入賞報知ランプ２１の消灯のタイミングについても同様である。

【００５１】

本実施例では、いずれかの入賞役が当選状態にある時の役物入賞報知ランプ２１の点灯は、その当選した入賞役ゲーム中において▲２▼の「停止ボタンを操作して１番目のリールが停止した時（他の２つのリールは回転中）」に行い、役物入賞報知ランプ２１の消灯は、▲４▼の「停止ボタンを操作して最後のリールが停止した時（全リールが停止）」で当選した入賞役によるゲーム状態がすべて終了した時に行うものとする。

【００５２】

このように、ランプの点灯及び消灯をリールの動作状態に応じた異なるタイミングで行うことにより、ゲーム終了後の役物入賞報知ランプ２１の状態（点灯又は消灯）から、入賞役が何であるかを概略予測できるようになる。

【００５３】

例えば、ゲーム中に役物入賞報知ランプ２１が点灯し、そのゲーム終了後に役物入賞報知ランプ２１が消灯した場合、遊技者は、内部抽選による入賞役が入賞フラグを次のゲームに持ち越さない単発の入賞役（後述の表１のｊ～ｌ）であり、入賞を取りこぼしたことを認識する。

【００５４】

逆にゲーム終了後、役物入賞報知ランプ２１が点灯を継続した場合は、内部抽選による入賞役が入賞フラグを次のゲームに持ち越す入賞役（表１のａ～ｉ）である可能性が高いことを認識する。

【００５５】

従って、遊技者は、ゲーム中に役物入賞報知ランプ２１の点灯があった場合、全てのリー

ルを停止させた時に役物入賞報知ランプ２１が消灯するかどうかに注目するようになる。
【００５６】
又、入賞を外してゲームを終了したとしても、役物入賞報知ランプ２１が点灯を継続した場合、遊技者は次のゲームに期待を持つことができ、入賞フラグを次のゲームに持ち越す入賞役（Ｂ．Ｂゲーム、Ｒ．Ｂゲーム及び高確率ゲーム）の内のいずれか１つの入賞を狙って、停止ボタン１２，１３，１４の操作を試みることとなる。
【００５７】
例えば、Ｂ．Ｂゲームの入賞フラグが成立しているとの予測のもとに、Ｂ．Ｂゲームの入賞を狙って停止ボタン１２，１３，１４の操作を試み、入賞に外れた場合はＢ．Ｂゲームの入賞フラグは成立していなかったことになる。その次のゲームで、Ｒ．Ｂゲームの入賞を狙って入賞に外れた場合は、Ｒ．Ｂゲームでもなく、最後に残った高確率ゲームの入賞フラグが成立していることを認識することとなる。ここで、高確率ゲームには、Ｓ．Ｂゲーム入賞と小役入賞の２種類があり、例えばＳ．Ｂゲームの入賞を狙って入賞すれば、高確率ゲームの入賞フラグが成立していたことを、遊技者は確認できる。
【００５８】
このように、１ゲームで入賞を逸したとしても、入賞役のフラグが持ち越された場合は、役物入賞報知ランプ２１の点灯を継続するので、役物入賞報知ランプ２１の点灯後（入賞フラグがセットされた後）最低３回のゲームを行うことにより、成立した入賞フラグの入賞役の種類を確認することが可能になる。
【００５９】
尚、比較的リール停止操作の熟練した遊技者の場合、ゲームを３回消費することなく１回のゲームでセットされた入賞フラグを確認できるようなリールの図柄配列にしてもよい。この場合、例えば、左リール（リール２）においてＢ．Ｂゲームの入賞図柄である「７」を中央の入賞ライン上にねらって停止操作を行えば、リール停止制御の滑りコマ数の４コマの範囲内で「Ｂ．Ｂ」、「Ｒ．Ｂ」、「Ｓ．Ｂ」、又は「小役」の図柄が引き込めるようにする。
【００６０】
例えば、図２に示したシンボル配列の場合について以下に説明する。
【００６１】
▲１▼　図４に示すように、左リール２において真ん中の入賞ライン上に「７」（図２のシンボルＬ１）を揃えるように、遊技者がリール２の停止操作をする。
【００６２】
▲２▼　左側の表示窓５の停止結果は、図５に示すように、シンボル配列上揃いやすい「ＢＡＲ」（図２のＬ２）及び「７－MAGNUM」（図２のＬ３）が、それぞれ上下の入賞ライン上に停止した。
【００６３】
▲３▼　▲２▼の停止結果より、図６に示すように、中央の表示窓６の上の入賞ライン上に「ＢＡＲ」（図２のＣ１）を停止させることにより「Ｒ．Ｂゲーム」の入賞が狙え、下の入賞ライン上に「７－MAGNUM」（図２のＣ２）を停止させることにより、「Ｓ．Ｂゲーム」の入賞を狙えることが分かる。ここで、図２のシンボル配列上、「ＢＡＲ」（図２のＣ１）と「７－MAGNUM」（図２のＣ２）が上記の狙いどおりに停止させやすくなっている。
【００６４】
▲４▼　更に、図２のシンボル配列では、右リール４上の「ＢＡＲ」（図２のＲ１）と「７－MAGNUM」（図２のＲ２）は２個の別シンボルを挟んで配置されているので、右リール４の停止操作に当たっては、図７に示すように、表示窓７の枠上に「ＢＡＲ」（図２のＲ１）が停止するように狙って停止操作を行えば、図８に示すように上の入賞ライン上に「ＢＡＲ」（図２のＲ１）が停止し、又は図９に示すように下の入賞ライン上に「７－MAGNUM」（図２のＲ２）が停止する可能性がある。
【００６５】

以上の▲１▼～▲４▼の例から、停止操作に熟練した遊技者は、特に「Ｓ．Ｂゲーム」を取りこぼすことが少なくて済む。

【００６６】

上記のように、「Ｂ．Ｂゲーム」や「Ｒ．Ｂゲーム」及び「高確率ゲーム」では入賞フラグがセットされた場合、リールの停止操作により入賞を取りこぼしても入賞フラグは持ち越されるが、通常のゲーム上での「Ｓ．Ｂゲーム」や「小役」の入賞フラグは持ち越されない。このため、入賞フラグのセットがされたことを報知する役物入賞報知ランプ２１の点灯後、遊技者は、まず、「Ｓ．Ｂゲーム」を狙うことにより入賞の取りこぼしを防ぐことができる。

【００６７】

もちろん、役物入賞報知ランプ２１による報知が「Ｓ．Ｂゲーム」の入賞フラグのセットを意味していなくても他の入賞役に当選している可能性があるので、遊技者は、役物入賞報知ランプ２１による報知が何の入賞役を表わしているのかについて、各リールの停止操作を通して推測するという遊技の興趣に幅を持たせることができる。

【００６８】

次に、図１０は、実施例のスロットマシン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する周辺装置（アクチュエータ）とを含む回路構成を示す。

【００６９】

この場合、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ＣＰＵ３１と、記憶手段であるＲＯＭ３２及びＲＡＭ３３とを含み、ＣＰＵ３１に、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路３４及び分周器３５と、後述のようにサンプリングされる乱数を発生する乱数発生器３６及び乱数サンプリング回路３７と、後述のアクチュエータとの間で信号を送受するためのＩ／Ｏポート３８とが接続されている。ＲＯＭ３２は、入賞判定テーブル、シンボルテーブル、入賞シンボル組合せテーブル及びシーケンスプログラムを格納するように区分された記憶部を有している。これらの記憶部に格納されるテーブル等の内容については、後述する。

【００７０】

図１０の回路において、マイコン３０からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、前述のリール２，３，４をそれぞれ回転駆動するステッピングモータ２Ｓ，３Ｓ，４Ｓ、前述の入賞ライン表示ランプ１９、クレジット数表示器２０、役物入賞報知ランプ２１、役物回数表示器２２、入賞配当枚数表示器２３、遊技媒体のコインを収納するホッパ（払い出しのための駆動部を含む）４０、及びスピーカ４３があり、これらは各々、モータ駆動回路４４、ランプ駆動回路４５、表示部駆動回路（例えば、コインの枚数を計数するカウンタから成る）４６、ホッパ駆動回路４７、スピーカ駆動回路４８によって駆動される。そして、これらの駆動回路は、マイコン３０のＩ／Ｏポート３８を介してＣＰＵ３１に接続されている。

【００７１】

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、コイン投入口８から投入されたコインを検出する投入コインセンサ８Ｓと、前記スタートレバー１１の操作を検出するスタートスイッチ１１Ｓと、各リール２，３，４が一回転する毎にパルスを発生するリール回転センサ（図１０では、各リール２，３，４の駆動機構に含まれている）と、このリール回転センサからのパルス信号を受けて各リール２，３，４の位置を検出するための信号を発生するリール位置検出回路（同様に各リール２，３，４の駆動機構に含まれている）と、前述のストップボタン１２，１３，１４が押された時に対応するリール停止信号を発生するリール停止信号回路４９と、ホッパ４０から払い出されるコインの数を計数するコイン検出部４０Ｓと、コイン検出部の計数値（ホッパ４０から払い出されたコインの数）が表示部駆動路４６からの計数信号で表わされる配当枚数データに達した時に、コイン払出完了を検知するための信号を発生す

る払出し完了信号回路（図示省略）とがあり、これらも、Ｉ／Ｏポート３８を介してＣＰＵ３１に接続されている。

【００７２】

図１０の回路において、乱数発生器３６は、一定の数値範囲に属する乱数を発生、サンプリング回路３７は、スタートレバー１１が操作された後の適宜のタイミングで１個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数が、ＲＯＭ３２内に格納されている入賞判定テーブルの中のどの入賞判定テーブルに属する値になっているかが判定され、下記の表１に示すように、「高確率入賞判定テーブル」及び「通常確率入賞判定テーブル」のどちらかが選択され、入賞役を決定する。表１に示す分数は、各入賞役の発生確率を示す。

【００７３】

【表１】

入賞役名		高確率入賞判定テーブル		通常確率入賞判定テーブル	
		入賞確率	入賞成立フラグの持ち越し	入賞確率	入賞成立フラグの持ち越し
Ｂ．Ｂゲーム		(a) １／２００	有り	(g) １／２００	有り
Ｒ．Ｂゲーム		(b) １／２００	有り	(h) １／２００	有り
リプレイ（再ゲーム）		(c) １／７．３	有り	(i) １／７．３	有り
Ｓ．Ｂゲーム		(d) １／３	有り	(j) １／３０	無し
小役	ベル	(e) １／１５	有り	(k) １／３０	無し
	弾丸	(f) １／２０	有り	(l) １／２０	無し

なお、表１は例として示したものであり、各入賞判定テーブルの「入賞フラグの持ち越し」は、ゲーム内容に応じて適宜変更可能である。

【００７４】

リール２～４の回転が開始された後、ステッピングモータ２Ｓ～４Ｓの各々に供給される駆動パルスの数が計数され、その計数値はＲＡＭ３３の所定エリアに書き込まれる。リール２～４からは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路を介してＣＰＵ３１に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、ＲＡＭ３３で計数されている駆動パルスの計数値が“０”にクリアされる。これにより、ＲＡＭ３３内には、各リール２～４について一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

【００７５】

上記のようなリール２～４の回転位置とシンボルとを対応づけるために、シンボルテーブルがＲＯＭ３２内に格納されている。このシンボルテーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リールの一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に応じて設けられたシンボルを示すシンボルコードとが対応づけられている。

【００７６】

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

【００７７】

上記の入賞シンボル組合せテーブルは、第１リール２、第２リール３、第３リール４の停止制御時、及び全リール停止後の入賞確認を行うときに参照されるが、入賞の種類によって有効として扱われる入賞ラインが予め決められている。すなわち、コインを３枚投入した場合には、５本の入賞ラインの全てが有効化されるが、入賞の種類によっては、そのシ

ンボルの組合せが所定の入賞ライン以外で得られたとしても無効となる。
【００７８】
更に、ＲＯＭ３２内には、このスロットマシン１でゲームが実行される際のプログラム（シーケンスプログラム）が格納されている。
【００７９】
上記実施例の回路構成によれば、前述のようにスタートレバー１１が操作されると、その操作を検出するスタートスイッチ１１Ｓからの信号に応じて、ＣＰＵ３１はモータ駆動回路４４に駆動信号を送り、ステッピングモータ２Ｓ，３Ｓ，４Ｓによるリール２，３，４の回転駆動を行わせる一方、入賞役の決定等を行う内部抽選を開始する。
【００８０】
この内部抽選では、まず、適宜のタイミングで乱数発生器３６から１個の乱数をサンプリングし、この乱数が、ＲＯＭ３２内のどの入賞判定テーブルに属しているかの判定を行う。
【００８１】
ここで高確率入賞判定テーブルに属しているとの判定（高確率ゲームの入賞フラグをセット）がなされた時、現状が「高確率入賞判定テーブル」を基に入賞役を決定する「高確率ゲーム」中か否かを判定し、「高確率ゲーム」中であれば現状維持で、「高確率入賞判定テーブル」を基に入賞判定を行うが、「高確率ゲーム」中ではなく「通常確率入賞判定テーブル」を基に入賞役を決定する「通常確率ゲーム」中である時は、「高確率ゲーム」に切替えて「高確率入賞判定テーブル」を基に入賞判定を行う。この際、役物入賞報知ランプ２１を点灯するようにフラグをセットする。又、上記乱数が「通常確率入賞判定テーブル」に属しているとの判定がなされた時、現状が「通常確率ゲーム」中であれば現状維持で、「通常確率入賞判定テーブル」を基に入賞判定を行うが、「高確率ゲーム」中である時は、「通常確率ゲーム」に切替えて「通常確率入賞判定テーブル」を基に入賞判定を行うと同時に、役物入賞報知ランプ２１を消灯するようにフラグをセットする。
【００８２】
次に、決定された入賞判定テーブルに基づき、上記乱数が、どの入賞役に属しているかの判定を行う。
【００８３】
ここで、「Ｂ．Ｂゲーム」、「Ｒ．Ｂゲーム」、及び「Ｓ．Ｂゲーム」のいずれかの入賞役に属していると判定（各入賞役の入賞フラグをセット）した時は、役物入賞報知ランプ２１を点灯するようにフラグをセットする。又、「Ｂ．Ｂゲーム」、「Ｒ．Ｂゲーム」及び「Ｓ．Ｂゲーム」のいずれかの入賞役を判定した後、そのゲームを終了したら、役物入賞報知ランプ２１を消灯するようにフラグをセットする。
【００８４】
以上のように、抽出された乱数による「高確率ゲーム」か「通常確率ゲーム」かの抽選の後に他の入賞役の抽選を行うので、「高確率ゲーム」の入賞フラグと他の入賞役の入賞フラグが同時にセットされるか若しくは「高確率ゲーム」中で他の入賞役の入賞フラグがセットされる可能性がある。
【００８５】
この場合、「高確率ゲーム」或いは他の入賞役のいずれかが、前述のストップボタン１２，１３，１４の操作により先に成立した順番に消化させるようにする。すなわち、リールの停止操作により成立しなかった入賞フラグは次のゲームに持ち越されることとなる。
【００８６】
また、「高確率ゲーム」及び他の入賞役について予め優先順位を決めておき、その優先順位に従って、「高確率ゲーム」の入賞フラグと他の入賞役の入賞フラグが同時にセットされる場合に下位の入賞フラグを消滅させるようにしてもよい。
【００８７】
例えば、優先順位を高い方から、「Ｂ．Ｂゲーム」、「高確率ゲーム」、「Ｒ．Ｂゲーム」、「Ｓ．Ｂゲーム」、「小役」の順に定めた場合において、「高確率ゲーム」と「Ｂ．

Ｂゲーム」の入賞フラグが同時にセットされた時は、優先順位が下位の「高確率ゲーム」の入賞フラグを消滅させ、「高確率ゲーム」と「Ｒ．Ｂゲーム」の入賞フラグが同時にセットされた時は、優先順位が下位の「Ｒ．Ｂゲーム」の入賞フラグを消滅させるようにする。

【００８８】

しかし、全ての入賞役に順位を付けて下位の入賞役の入賞フラグを消滅させると、遊技が単調なものになってしまうおそれがあるので、一部に優先順位を適用し、他の入賞役については、入賞が成立した順番に入賞フラグを消滅させるようにする。

【００８９】

例えば、「高確率ゲーム」と「Ｂ．Ｂゲーム」には優先順位を設けて、「Ｂ．Ｂゲーム」を上位とした場合、これらの入賞フラグが同時にセットされた時は、優先順位が下位の「高確率ゲーム」の入賞フラグを消滅させるようにし、「高確率ゲーム」とその他の入賞役（「Ｒ．Ｂゲーム」、「Ｓ．Ｂゲーム」、「小役」）の入賞フラグが同時にセットされた時は、入賞が成立した順番に入賞フラグを消滅させるようにする。

【００９０】

次に、入賞役に応じた役物入賞報知ランプ２１の点灯状態の一例を、表２に示す。

【００９１】

【表２】

高確率ゲーム	入賞役		入賞役成立ゲーム時		入賞役終了ゲーム時		入賞役終了後のゲーム	
			第１リール停止時	全リール停止時	第１リール停止時	全リール停止時	第１リール停止時	全リール停止時
成立	成立	Ｂ．Ｂ	点灯	点灯継続	点灯継続	消灯	消灯	消灯
		Ｒ．Ｂ	〃	〃	〃	点灯継続	点灯継続	点灯継続
		Ｓ．Ｂ	〃	〃	—	—	点灯	点灯
		小　役	〃	〃	—	—	〃	〃
		リプレイ	〃	〃	—	—	〃	〃
	ハズレ		〃	〃	—	—	〃	〃
不成立	成立	Ｂ．Ｂ	点灯	点灯継続	点灯継続	消灯	消灯	消灯
		Ｒ．Ｂ	〃	〃	〃	〃	〃	〃
		Ｓ．Ｂ	〃	消灯	—	—	〃	〃
		小　役	〃	〃	—	—	〃	〃
		リプレイ	〃	〃	—	—	〃	〃
	ハズレ		消灯	〃	消灯	消灯	〃	〃

表２に示すように、「高確率ゲーム」及び「Ｂ．Ｂゲーム」の入賞フラグが同時にセットされた場合、前述のストップボタン１２，１３，１４のうちの１つのボタンを操作することにより、１番目のリールが停止した時に役物入賞報知ランプ２１を点灯する。その後に残りのリールを停止させて、「Ｂ．Ｂゲーム」が成立した場合、「Ｂ．Ｂゲーム」が終了するまでの間は、役物入賞報知ランプ２１の点灯を継続する。ここで、「Ｂ．Ｂゲーム」と「高確率ゲーム」の入賞フラグが同時にセットされていたが、前述のように、「高確率ゲーム」と「Ｂ．Ｂゲーム」に優先順位を設け、「Ｂ．Ｂゲーム」を上位とした場合、優先順位が下位の「高確率ゲーム」の入賞フラグを消滅させるので、表２に示すように、「Ｂ．Ｂゲーム」の終了と同時に役物入賞報知ランプ２１を消灯する。もちろん、「高確率ゲーム」と「Ｂ．Ｂゲーム」に優先順位を設けず、「Ｂ．Ｂゲーム」終了後も役物入賞報知ランプ２１の点灯を継続させて、「高確率ゲーム」を行うようにしてもよい。

【００９２】

次に、「高確率ゲーム」及び「Ｒ．Ｂゲーム」の入賞フラグが同時にセットされて、「Ｒ．Ｂゲーム」が成立した場合は、表２に示すように、「Ｒ．Ｂゲーム」が終了するまで点灯を継続する。ここでは、「高確率ゲーム」と「Ｒ．Ｂゲーム」に優先順位を設けず、成立順に消化させるようにした場合で、「Ｒ．Ｂゲーム」が終了したとしても、「高確率ゲーム」の入賞フラグがセットされているので、役物入賞報知ランプ２１の点灯は継続する

。これにより、遊技者は、「高確率ゲーム」の入賞フラグがセットされていること認識して、次のゲームに移ることができる。その後、「高確率ゲーム」を消化してゲームを終了すれば、役物入賞報知ランプ２１は消灯する。ここで、遊技者に対して、「Ｒ．Ｂゲーム」から「高確率ゲーム」に変更したことを報知するために、「Ｒ．Ｂゲーム」の終了と同時に役物入賞報知ランプ２１をいったん消灯させ、次のゲームの開始によって、再び役物入賞報知ランプ２１を点灯させるようにしてもよい。

【００９３】

また、本実施例のように、乱数抽出後に抽出された乱数がどの入賞判定テーブルに属するかの判定を行い、その後、新たに乱数を抽出して入賞役を判定する２段階抽選とは逆に、第１段階で入賞役を判定して、その後の第２段階で入賞判定テーブルの判定を行う２段階抽選を採用してもよい。また、１回の抽選で入賞判定テーブルとその他の入賞役の判定を行う１段階抽選や、複数の役について各々乱数を抽出して抽選を行う多段階抽選であってもよい。

【００９４】

以上のような内部抽選を行った後、ＣＰＵ３１は、遊技者がストップボタン１２，１３，１４を操作した時にリール停止信号回路４９から送られる操作信号に応じて、入賞の種類に対応したシンボル表示位置にリール２，３，４を停止制御する信号をモータ駆動回路４４に送る。ここで、上記の役物入賞報知ランプ２１を点灯するように出力信号が発生した場合は、遊技者がストップボタン１２，１３，１４のいずれか１つを操作してそのストップボタンに対応したリールを停止制御する時、それと同時に役物入賞報知ランプ２１を点灯するように制御する。又、逆に役物入賞報知ランプ２１を消灯するように出力信号が発生した場合は、遊技者がストップボタン１２，１３，１４の全てを操作して３つめのリールを停止制御する時、それと同時に役物入賞報知ランプ２１を消灯するように制御する（点灯及び消灯のタイミングは、前述のとおり数パターンが考えられる）。

【００９５】

その後全てのリール２，３，４が停止制御され、入賞と判定された場合には、入賞の種類に対応したコイン払出しデータを表示部駆動回路４６に供給して入賞配当枚数表示器２３にコイン払出し数を表示し、且つ、払い出し指令信号をホッパ駆動回路４７に供給してホッパ４０から所定個数のコインの払出しを行う。その際、コイン検出部は、ホッパ４０から払い出されるコインの枚数を計数し、その計数値が表示部駆動回路４６からの枚数データに達した時点で、払出し完了信号回路がＣＰＵ３１に払い出し完了信号を入力する。これにより、ＣＰＵ３１は、ホッパ駆動回路４７を介してホッパ４０の駆動を停止し、コインの払い出し処理を終了する。以上が遊技処理動作の概略である。

【００９６】

なお、図１０の回路構成では、乱数サンプリングのための手段として、マイコン３０とは別の回路である乱数発生器３６及び乱数サンプリング回路３７を用いるようにしているが、マイコン３０内で、すなわちＣＰＵ３１の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器３６及び乱数サンプリング回路３７は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

【００９７】

次に、上記実施例においてマイコン３０で制御される遊技機の作動について、図１１～図２４を参照して説明する。

【００９８】

図１１において、ＣＰＵ３１は、初めにコイン投入がなされたかどうかを判別する（ステップ［以下、ＳＴ］１）。この判別は、コイン投入口８にコインが投入され、コインセンサ８Ｓからの検出信号入力があった場合、或いはＢＥＴスイッチ９からの入力があった場合に“ＹＥＳ”となる。その場合、次にスタートレバーの操作によりスタートスイッチ１１Ｓからの入力（スタート信号）があるか否かを判別する（ＳＴ２）。この判別が“ＹＥＳ”の場合、内部抽選を行う（ＳＴ３）。これは、後述の手順（図１４～図１８のフロー

チャートで示される）に従って行われる。その後、ＣＰＵ３１は、Ｉ／Ｏポート３８を介してモータ駆動回路４４に駆動信号を送って全リール２，３，４を回転駆動する（ＳＴ４）。

【００９９】

遊技者によりストップボタン１２，１３，１４の操作がされたかどうかの判定（ＳＴ５）後、停止要求の出されたリールに対して停止制御を行う（ＳＴ６）。３つのリール２，３，４のうち１つのリールを停止した（ＳＴ７）時に、入賞役等の入賞フラグが前述の内部抽選においてセットされた場合に役物入賞報知ランプ２１を点灯する等の処理をする報知処理を行う（ＳＴ８）。この報知処理は後述の手順（図１９及び図２０のフローチャートで示される）に従って行われる。この報知処理は、ストップボタンを操作して２番目のリールが停止した時（他の１つのリールは回転中）や停止ボタンを操作して最後のリールが停止した時（全リールが停止）でもよい。

【０１００】

尚、図１２のＳＴ２４に示すようにリール回転後、３つのリール２，３，４の回転が一定速度に達し、停止ボタン１２，１３，１４の操作が有効化された時に行うようにしてもよい。

【０１０１】

その後、全リール２，３，４が停止して（ＳＴ９）、リールの停止時の図柄の組合せが所定の入賞図柄か否かを判定し（ＳＴ１０）、“ＮＯ”であれば初めに戻り、“ＹＥＳ”のときは所定枚数のコインを払い出す（ＳＴ１１）。ここで、入賞役等を消滅させるフラグが前述の内部抽選においてセットされた場合に役物入賞報知ランプ２１を消灯する等の処理をする報知処理を行い（ＳＴ１２）、次のステップに移行する。

【０１０２】

次に、図１３において、今回発生した入賞がリプレイゲームか否かを判定し（ＳＴ１３）、“ＹＥＳ”のときは、前述のＳＴ２に戻り、“ＮＯ”であれば次に「Ｂ．Ｂゲーム」か否かを判定し（ＳＴ１４）、「Ｂ．Ｂゲーム」のときは、図２１～図２２に示す「Ｂ．Ｂゲーム」のフローチャートへ進む。「Ｂ．Ｂゲーム」でないときは、次に「Ｒ．Ｂゲーム」か否かを判定し（ＳＴ１５）、「Ｒ．Ｂゲーム」のときは、図２３に示す「Ｒ．Ｂゲーム」のフローチャートへ進む。「Ｒ．Ｂゲーム」でもないときは、次に「Ｓ．Ｂゲーム」か否かを判定し（ＳＴ１６）、「Ｓ．Ｂゲーム」のときは、図２４に示す「Ｓ．Ｂゲーム」のフローチャートへ進み、「Ｓ．Ｂゲーム」でもない小役の場合は前述のＳＴ１に戻る。

【０１０３】

次に図１１のＳＴ３の内部抽選の処理手順について、図１４～図１８のフローチャートを参照して説明する。この内部抽選に用いられる乱数サンプリングは、図１０の乱数発生器３６及びサンプリング回路３７を用いて行われる。

【０１０４】

図１４において、初めに、今回のゲームが「Ｒ．Ｂゲーム」、「Ｓ．Ｂゲーム」及び「Ｂ．Ｂゲーム」中のボーナスゲームのいずれかであるか否かを判定する（ＳＴ１００）。

【０１０５】

「Ｒ．Ｂゲーム」、「Ｓ．Ｂゲーム」及び「Ｂ．Ｂゲーム」中のボーナスゲームのいずれかである場合は、乱数サンプリングを行い（ＳＴ１０１）、その乱数値が所定のN1以下か否かを判定する（ＳＴ１０２）。ここで、サンプリングされる乱数の範囲を、例えば1～16383とし、N1＝14744とすると、乱数値≦N1となる確率は14744／16383　9／10、乱数値＞N1となる確率は（16383－14744）／16383　1／10となる。

【０１０６】

次に、上記判定結果が“ＮＯ”の場合は、「外れゲーム」のフラグをＲＡＭ３３にセットし（ＳＴ１０３）、“ＹＥＳ”の場合は、「ＪＡＣゲーム」（ＪＡＣ－ＪＡＣ－ＪＡＣが入賞ラインに並ぶゲーム）のフラグをＲＡＭ３３にセットして（ＳＴ１０４）、内部抽選処理を終了する。

【０１０７】
一方、初めのステップ１００の判定結果が“ＮＯ”の場合（「Ｒ．Ｂゲーム」、「Ｓ．Ｂゲーム」及び「Ｂ．Ｂゲーム」中のボーナスゲームのいずれでもない）は、今回のゲームが「Ｂ．Ｂゲーム」中か否かを判定し（ＳＴ１０５）、「Ｂ．Ｂゲーム」中であれば図１５の初めのステップに移行する。「Ｂ．Ｂゲーム」中でないときは、「Ｂ．Ｂゲーム」のフラグが既にセットされているか否かを判定し（ＳＴ１０６）、フラグが既にセットされている場合は、図１５の初めのステップに移行する。「Ｂ．Ｂゲーム」のフラグがセットされていなければ、次に、今回までのゲームが「高確率ゲーム」中である（今回のゲーム以前に「高確率ゲーム」用のフラグがセットされていた）か否かを判定する（ＳＴ１０７）。そして「高確率ゲーム」中の場合は、「通常確率ゲーム」用の入賞判定テーブルをセットし（ＳＴ１０８）、「高確率ゲーム」中でない場合は、「高確率ゲーム」用の入賞判定テーブルをセットする（ＳＴ１０９）。
【０１０８】
ここで、「通常確率ゲーム」用の入賞判定テーブルは、次のステップ１１０でサンプリングされた乱数値と比較するデータとして、１つの数字（例えば105）しか持っていないが、「高確率ゲーム」用の入賞判定テーブルは、所定の範囲（10～20）で所定個数（例えば６個）のデータを備えており、これは、遊技店側でスロットマシンの払い出し率を任意に設定できるように、例えば、制御基板ボックスや装置内部に設けたスイッチを操作することにより、複数の段階に切り換えられるようにするためである。従って、下記のステップ１１０でサンプリングした乱数値と比較する「高確率ゲーム」用の入賞判定テーブルのデータは、機械の電源がオンになった段階で、例えば６個のデータのうちの１つを決定する。
【０１０９】
【表３】

通常確率ゲーム用入賞テーブル

先頭 ｱﾄﾞﾚｽﾃﾞｰﾀ	入賞役フラグ	入賞確率
(A)	Ｂ．Ｂゲーム	1／200
(B)	Ｒ．Ｂゲーム	1／200
(C)	Ｓ．Ｂゲーム	1／30
(D)	リプレイゲーム	1／7.3
(E)	(小役) ベル	1／30
(F)	(小役) 弾丸	1／20

【０１１０】
【表４】

高確率ゲーム用入賞テーブル

先頭アドレスデータ	入賞役フラグ	入賞確率
(A)	B．Bゲーム	1／200
(B)	R．Bゲーム	1／200
(C)	S．Bゲーム	1／3
(D)	リプレイゲーム	1／7.3
(E)	(小役) ベル	1／15
(F)	(小役) 弾丸	1／20

また、「通常確率ゲーム」用の入賞判定テーブル及び「高確率ゲーム」用の入賞判定テーブルには、表３及び表４に示すように、それぞれ６個の入賞役データを備えており、各入賞役データは入賞役のフラグと、下記のステップ１２０において乱数値と比較参照されるデータとしてのそれぞれ異なる数値を備えている。例えば、（Ａ）、（Ｂ）及び（Ｃ）の入賞役のフラグが「Ｂ．Ｂゲーム」、「Ｒ．Ｂゲーム」及び「Ｓ．Ｂゲーム」、（Ｄ）の入賞役のフラグが「リプレイゲーム」、（Ｅ）及び（Ｆ）の入賞役のフラグが「小役ゲーム」の「ベルゲーム」及び「弾丸ゲーム」となっている。

【０１１１】

次に、ステップ１１０において、所定の範囲（例えば1～16383の範囲）での乱数サンプリングを実行し、このサンプリングされた乱数値が、所定の値Ｎ2（「通常確率ゲーム」用のテーブルの場合は105、「高確率ゲーム」用のテーブルの場合は予めスイッチ操作で決定された11～21のうちの１つ）以下かどうかを判定する（ＳＴ１１１）。この判定結果が“ＹＥＳ”になる確率は、セットされたテーブルが「通常確率ゲーム」用の場合、105／16383　1／156であり、セットされたテーブルが「高確率ゲーム」用の場合、（11／16383）～（21／16383）（1／1489）～（1／780）となる。

【０１１２】

上記ＳＴ１１１での判定結果が“ＮＯ”の場合は、ステップ１０５に移行するが、“ＹＥＳ”の場合は、セットされたテーブルが「通常確率ゲーム」用のテーブルか否かを判定し（ＳＴ１１２）、「通常確率ゲーム」用の場合は、「通常確率ゲーム」のフラグをセット（ＳＴ１１３）し、且つ役物入賞報知ランプ２１による報知終了のフラグをセットする（ＳＴ１１４）。また、セットされたテーブルが「高確率ゲーム」用の場合は、「高確率ゲーム」のフラグをセットし（ＳＴ１１５）、且つ役物入賞報知ランプ２１による報知開始のフラグをセットする（ＳＴ１１６）。

【０１１３】

次に、図１５の動作手順に進む。まず、ステップ１１７において、所定の範囲（例えば1～16383の範囲）での乱数サンプリングを実行し、このサンプリングされた乱数値が、Ｎ3以下か否かを判定する（ＳＴ１１８）。このとき、上記入賞役判定テーブルの先頭アドレスデータ「（Ａ）」をＮ3として、乱数値と比較する。例えば、（Ａ）の数値が82で、サンプリングした乱数値が37ならば、これはＮ3より小さいから、ＳＴ１１８の判定結果は“ＹＥＳ”となり、次のステップで、そのデータのフラグ（Ｂ．Ｂゲーム）をセットする（ＳＴ１２１）。よって、このフラグがセットされる確率は、82／16383　1／200となる。

【０１１４】

ＳＴ１１８の判定結果が“ＮＯ”のときは、次のアドレスデータ（Ｂ）をＮ3とし（ＳＴ１１９）、次のステップ（ＳＴ１２０）でデータ終了と判定されない限り、ＳＴ１１８に戻って、サンプリングした乱数値とＮ3を比較する。この動作をデータ終了まで（表３及び表４のテーブルの例では、６回）行い、ＳＴ１２０の判定で“ＹＥＳ”となったとき、

該当する入賞役がなかったので、「外れ」フラグを設定する（ＳＴ１２２）。

【０１１５】

次に、「Ｂ．Ｂゲーム」、「Ｒ．Ｂゲーム」及び「Ｓ．Ｂゲーム」のいずれかの入賞役フラグがセットされているか否かを判定し（ＳＴ１２３）、“ＮＯ”であれば内部抽選処理を終了し、“ＹＥＳ”であれば、今回のゲーム開始前まで「高確率ゲーム」であった、すなわち、ゲーム開始前まで「高確率ゲーム」フラグがセットされていたか否かを判定し（ＳＴ１２４）、そして、これも“ＹＥＳ”であれば、内部抽選処理を終了する。一方、ＳＴ１２４の判定結果が“ＮＯ”のときは、「高確率ゲーム」フラグをセットしたか否かを判定し（ＳＴ１２５）、“ＹＥＳ”であれば内部抽選処理を終了し、“ＮＯ”のときは役物入賞報知ランプ２１による報知開始のフラグをセットして（ＳＴ１２６）、内部抽選処理を終了する。

【０１１６】

以上の図１４～図１５の処理動作では、入賞役フラグと「高確率ゲーム」フラグが同時にセットされた場合、または「高確率ゲーム」中に入賞役フラグがセットされた場合に、各フラグを併存させて役物入賞報知ランプ２１による報知開始のフラグをセットするように処理を行っている。

【０１１７】

別の例として、前述したとおり、予め各フラグに優先順位を決定しておき、その優先順位に従い「高確率ゲーム」の入賞フラグと他の入賞役の入賞フラグが同時にセットされる場合に下位の入賞フラグを消滅させるようにした場合を図１４、図１６、図１７及び図１８を参照して説明する。ここでは、「高確率ゲーム」と「Ｂ．Ｂゲーム」については優先順位を設け、優先順位の高い方を「Ｂ．Ｂゲーム」、低い方を「高確率ゲーム」と定めた場合で、同時に入賞フラグがセットされた時は下位の「高確率ゲーム」の入賞フラグを消滅させるようにし、「高確率ゲーム」とその他の入賞役（「Ｒ．Ｂゲーム」、「Ｓ．Ｂゲーム」、「小役」）の入賞フラグが同時にセットされた時は、入賞が成立した順番に入賞フラグを消滅させるようにする。

【０１１８】

図１４におけるＳＴ１００～ＳＴ１１６までの処理手順は、前述のように行われ、続いて図１６の動作手順に進む。

【０１１９】

まず、ステップ１３０において、所定の範囲での乱数サンプリングを実行し、このサンプリングされた乱数値が、N3以下か否かを判定する（ＳＴ１３１）。このとき、上記入賞役判定テーブルの先頭アドレスデータ「（Ａ）」をN3として、乱数値と比較する。ＳＴ１３１の判定結果が“ＹＥＳ”の場合は、次のステップで、そのデータのフラグをセットする（ＳＴ１３４）。

【０１２０】

ＳＴ１３１の判定結果が“ＮＯ”のときは、次のアドレスデータ（Ｂ）をN3とし（ＳＴ１３２）、次のステップ（ＳＴ１３３）でデータ終了と判定されない限り、ＳＴ１３１に戻って、サンプリングした乱数値とN3を比較する。この動作をデータ終了まで行い、ＳＴ１３３の判定で“ＹＥＳ”となったとき、該当する入賞役がなかったので、「外れ」フラグを設定する（ＳＴ１３５）。以上の処理手順は、図１５のＳＴ１１７～ＳＴ１２２の処理手順と同じであるので、ここでは説明を省略する。

【０１２１】

次に、ＳＴ１３６において「Ｂ．Ｂゲーム」フラグがセットされているか否かを判定し、“ＮＯ”であれば図１７のフローチャートで示される処理手順に移行する。“ＹＥＳ”であれば、今回のゲーム開始前まで「高確率ゲーム」であった、すなわち、ゲーム開始前まで「高確率ゲーム」フラグがセットされていたか否かを判定し（ＳＴ１３７）、そして、これも“ＹＥＳ”であれば、「Ｂ．Ｂゲーム」と「高確率ゲーム」の入賞フラグが同時発生のため、前述の優先順位に従って、「高確率ゲーム」フラグを消滅させ、「通常確率ゲーム」フラグをセットする（ＳＴ１３８）。その後、役物入賞報知ランプ２１による報知

を終了するフラグをセットして（ＳＴ１３９）、内部抽選処理を終了する。
【０１２２】
ここで、「Ｂ．Ｂゲーム」フラグがセットされている場合、通常は役物入賞報知ランプ２１による報知を継続するが、ＳＴ１３９において役物入賞報知ランプ２１による報知終了のフラグをセットするのは、遊技者に入賞役のフラグがセットされていないようにみせかけるためである。これは、例えば、遊技者が「高確率ゲーム」が終了したものと考えて一瞬落胆するかもしれないが、１ゲーム消化後再び報知を開始するので、遊技に変化をもたせて興趣を高めた演出が可能となる。
【０１２３】
ＳＴ１４０において、「高確率ゲーム」フラグがセットされているか否かを判定し、“ＹＥＳ”であれば、これも「Ｂ．Ｂゲーム」と「高確率ゲーム」の同時発生であり、前述の優先順位に従って、「高確率ゲーム」フラグを消滅させ、「通常確率ゲーム」フラグをセットする（ＳＴ１４１）。その後、前述のＳＴ１３９における処理と同様の趣旨により、役物入賞報知ランプ２１による報知を終了するフラグをセットして（ＳＴ１４２）、内部抽選処理を終了する。
【０１２４】
ＳＴ１４０において“ＮＯ”と判定された場合は、「Ｂ．Ｂゲーム」フラグのセットを表わす役物入賞報知ランプ２１による報知の開始のフラグをセットして（ＳＴ１４３）、内部抽選処理を終了する。
【０１２５】
図１６のＳＴ１３６における判定結果が“ＮＯ”である場合の、処理手順について、図１７のフローチャートを参照して説明する。
【０１２６】
まず、ＳＴ１４４において、「Ｒ．Ｂゲーム」の入賞フラグがセットされているか否かを判定し、“ＮＯ”であれば図１８のフローチャートに移行し、“ＹＥＳ”の場合は、今回のゲーム開始前まで「高確率ゲーム」であったか否かを判定し（ＳＴ１４５）、そして、これも“ＹＥＳ”であれば、役物入賞報知ランプ２１による報知を終了するフラグをセットして（ＳＴ１４６）、内部抽選処理を終了する。ここで、役物入賞報知ランプ２１による報知を終了させるようにしたのは、遊技者のリールの停止操作による入賞の成立が「高確率ゲーム」中に「Ｒ．Ｂゲーム」の入賞フラグがセットされたときに「Ｒ．Ｂゲーム」を優先させるようにした場合で、例えば、「Ｒ．Ｂゲーム」の入賞フラグのセットにより役物入賞報知ランプ２１による報知が終了するので、「高確率ゲーム」が終わったものと認識して一瞬落胆するかもしれないが、「Ｒ．Ｂゲーム」を狙って「Ｒ．Ｂゲーム」の入賞が成立すれば、「高確率ゲーム」のフラグが有効になり、再び役物入賞報知ランプ２１による報知が開始されるので、遊技に変化をもたせて興趣を高めた演出が可能となる。
【０１２７】
ＳＴ１４７において、「高確率ゲーム」フラグがセットされているか否かを判定し、“ＹＥＳ”であれば、内部抽選処理を終了し、ＳＴ１４７において“ＮＯ”と判定された場合は、「Ｒ．Ｂゲーム」フラグのセットを表わす役物入賞報知ランプ２１による報知の開始のフラグをセットして（ＳＴ１４８）、内部抽選処理を終了する。
【０１２８】
図１７のＳＴ１４４における判定結果が“ＮＯ”である場合の、処理手順について、図１８のフローチャートを参照して説明する。
【０１２９】
まず、ＳＴ１４９において、「Ｓ．Ｂゲーム」の入賞フラグがセットされているか否かを判定し、“ＹＥＳ”であれば、今回のゲーム開始前までが「高確率ゲーム」であったか否かを判定し（ＳＴ１５０）、そして、これも“ＹＥＳ”であれば、内部抽選処理を終了する。なお、ここで、報知終了のフラグをセットして、いったん役物入賞報知ランプ２１を消灯させ、その後スタートレバーをＯＮにした後に、再び点灯させる処理を行ってもよい。

【０１３０】
ＳＴ１５０において“ＮＯ”の場合、「高確率ゲーム」フラグがセットされているか否かを判定し（ＳＴ１５２）、“ＹＥＳ”であれば、内部抽選処理を終了し、ＳＴ１５２において“ＮＯ”と判定された場合は、「Ｓ．Ｂゲーム」フラグのセットを表わす役物入賞報知ランプ２１による報知の開始のフラグをセットして（ＳＴ１５３）、内部抽選処理を終了する。
【０１３１】
ＳＴ１４９において“ＮＯ”と判定された場合は、「小役」の入賞フラグがセットされているか否かを判定し（ＳＴ１５４）、“ＮＯ”であれば内部抽選処理を終了するが、“ＹＥＳ”の場合は、今回のゲーム開始前まで「高確率ゲーム」であったか否かを判定し（ＳＴ１５５）、“ＮＯ”であれば内部抽選処理を終了するが、“ＹＥＳ”の場合は、「高確率ゲーム」フラグのセットを表わす役物入賞報知ランプ２１による報知の開始のフラグをセットして（ＳＴ１５３）、内部抽選処理を終了する。
【０１３２】
次に図１１のＳＴ８、ＳＴ１２及び図１２のＳＴ２４、ＳＴ３１の報知処理の処理手順について、図１９と図２０のフローチャートを参照して説明する。この報知処理は、図１０のランプ駆動回路４５を制御して、役物入賞報知ランプ２１を点灯及び消灯するように処理する。
【０１３３】
図１９において、初めに、今現在、役物入賞報知ランプ２１による報知が行われているか否かを判定し（ＳＴ２００）、“ＹＥＳ”の場合は、役物入賞報知ランプ２１による報知の終了フラグがセットされているかどうかの判定をし（ＳＴ２０１）、“ＮＯ”であれば報知の継続処理を行う（ＳＴ２０３）。ここで“ＹＥＳ”の場合は、今現在、全リール２，３，４が停止しているかどうかの判定を行い（ＳＴ２０２）、“ＮＯ”のときはこのまま報知処理を終了し、“ＹＥＳ”のときは報知の終了処理を行い（ＳＴ２０４）、報知処理を終了する。
【０１３４】
ＳＴ２００において“ＮＯ”と判定された場合は、役物入賞報知ランプ２１による報知開始のフラグがセットされているかどうかの判定をし（ＳＴ２０５）、“ＮＯ” のときはこのまま報知処理を終了し、“ＹＥＳ”のときは報知の開始処理を行い（ＳＴ２０６）、報知処理を終了する。
【０１３５】
報知処理の別の例を、図２０のフローチャートに示す。
【０１３６】
ここでは、ＳＴ２１１において役物入賞報知ランプ２１による報知の終了フラグがセットされていると判定すれば、リールの停止状態に関係なく、報知の終了処理を行う（ＳＴ２１２）。
【０１３７】
次に、図２１～図２２を参照して「Ｂ．Ｂゲーム」の動作手順について説明する。
【０１３８】
まず、ゲーム回数が３０回を越えているか否かを判定し（ＳＴ３００）、“ＹＥＳ”であれば、図１１に示された全動作の最初のステップＳＴ１に戻る。ゲーム回数が３０回を越えていなければ、コインＢＥＴがなされたかどうかを判別する（ＳＴ３０１）。この判別は、図１１のＳＴ１と同様、コイン投入口８にコインが投入され、コインセンサ８Ｓからの検出信号入力があった場合、或いはＢＥＴスイッチ９からの入力があった場合に“ＹＥＳ”となる。その場合、次にスタートレバー操作によりスタートスイッチ１１Ｓからの入力（スタート信号）があるか否かを判別する（ＳＴ３０２）。この判別が“ＹＥＳ”の場合、内部抽選を行う（ＳＴ３０３）。これは、前述の図１４～図１８のフローチャートで示される手順に従って行われる。その後、ＣＰＵ３１は、Ｉ／Ｏポート３８を介してモータ駆動回路４４に駆動信号を送って全リール２，３，４を回転駆動する（ＳＴ３０４）。

【０１３９】
その後、遊技者によりストップボタン１２，１３，１４の操作がされたかどうかの判定（ＳＴ３０５）後、停止要求の出されたリールに対して停止制御を行う（ＳＴ３０６）。３つのリール２，３，４のうち１つのリールを停止した（ＳＴ３０７）時に、入賞役等の入賞フラグが前述の内部抽選においてセットされた場合に役物入賞報知ランプ２１を点灯する等の処理をする報知処理を行う（ＳＴ３０８）。この報知処理は、前述の図１９及び図２０のフローチャートで示される手順に従って行われる。
【０１４０】
その後、全リール２，３，４が停止して（ＳＴ３０９）、リールの停止時の図柄の組合せが所定の入賞図柄か否かを判定し（ＳＴ３１０）、“ＮＯ”であれば初めに戻り、“ＹＥＳ”のときは所定枚数のコインを払い出す（ＳＴ３１１）。
【０１４１】
次に、ボーナスゲームであるか否かを判定し（ＳＴ３１２）、“ＮＯ”であればＳＴ３００に戻り、“ＹＥＳ”のときは次のステップに移行する。
【０１４２】
図２２においてボーナスゲームが１２回を消化したか否かを判定し（ＳＴ３１３）、“ＹＥＳ”であれば、後途のＳＴ３２６に移行して、そのボーナスゲームが２セット目であるか否かを判定し、これも“ＹＥＳ”（２セット目を消化）であれば、図１１に示された全動作の最初のステップ（ＳＴ１）に戻り、“ＮＯ”であればＳＴ３００に戻る。
【０１４３】
一方、ボーナスゲームが１２回を消化していなければ、前記と同様にコインＢＥＴがなされたかどうかを判別し（ＳＴ３１４）、“ＮＯ”であればＳＴ３１３に戻り、“ＹＥＳ”のときは、スタートレバー操作によりスタートスイッチ１１Ｓからの入力があるか否かを判別する（ＳＴ３１５）。この判別が“ＹＥＳ”の場合、内部抽選を行う（ＳＴ３１６）。
【０１４４】
その後、全リール２，３，４を回転駆動させ（ＳＴ３１７）、遊技者によりストップボタン１２，１３，１４の操作がされたかどうかの判定（ＳＴ３１８）後、停止要求の出されたリールに対して停止制御を行う（ＳＴ３１９）。３つのリール２，３，４のうち１つのリールを停止した（ＳＴ３２０）時に、報知処理を行う（ＳＴ３２１）。その後、全リール２，３，４が停止して（ＳＴ３２２）、入賞判定を行い（ＳＴ３２３）、“ＮＯ”であれば初めに戻り、“ＹＥＳ”のときは所定枚数のコインを払い出す（ＳＴ３２４）。
【０１４５】
その後、入賞回数が８回目であるか否かを判定し（ＳＴ３２５）、“ＮＯ”であればＳＴ３１３に戻り、“ＹＥＳ”のときは、ボーナスゲームが２セット目であるか否かを判定し（ＳＴ３２６）、その判定結果に応じて前述のように処理する。
【０１４６】
次に、図２３に示す「Ｒ．Ｂゲーム」の動作手順について説明する。
【０１４７】
まず、ボーナスゲームを１２回消化しているか否かを判別し（ＳＴ４００）、“ＹＥＳ”のときは「Ｒ．Ｂゲーム」を終了して、図１１に示された全動作の最初のステップ（ＳＴ１）に戻る。“ＮＯ”のときは、コインＢＥＴがなされたかどうかを判別し（ＳＴ４０１）、“ＮＯ”であればＳＴ４００に戻り、“ＹＥＳ”のときは、スタートレバー操作によりスタートスイッチ１１Ｓからの入力があるか否かを判別する（ＳＴ４０２）。この判別が“ＹＥＳ”の場合、内部抽選を行う（ＳＴ４０３）。
【０１４８】
その後、全リール２，３，４を回転駆動させ（ＳＴ４０４）、遊技者によりストップボタン１２，１３，１４の操作がされたかどうかの判定（ＳＴ４０５）後、停止要求の出されたリールに対して停止制御を行う（ＳＴ４０６）。３つのリール２，３，４のうち１つのリールを停止した（ＳＴ４０７）時に、報知処理を行う（ＳＴ４０８）。その後、全リー

ル２，３，４が停止して（ＳＴ４０９）、入賞判定を行い（ＳＴ４１０）、“ＮＯ”であれば初めに戻り、“ＹＥＳ”のときは所定枚数のコインを払い出す（ＳＴ４１１）。

【０１４９】

その後、入賞回数が８回目であるか否かを判定し（ＳＴ４１２）、“ＮＯ”であればＳＴ４００に戻り、“ＹＥＳ”のときは、「Ｒ．Ｂゲーム」を終了して、図１１に示された全動作の最初のステップ（ＳＴ１）に戻る。

【０１５０】

次に、図２４に示す「Ｓ．Ｂゲーム」の動作手順について説明する。

【０１５１】

まず、前述と同様にコインＢＥＴがなされたかどうかを判別し（ＳＴ５００）、“ＮＯ”であればそのままで待機し、“ＹＥＳ”のとき、スタートレバー操作によりスタート信号があるか否かを判別し（ＳＴ５０１）、この判別が“ＹＥＳ”の場合、内部抽選を行う（ＳＴ５０２）。

【０１５２】

その後、全リール２，３，４を回転駆動させ（ＳＴ５０３）、遊技者によりストップボタン１２，１３，１４の操作がされたかどうかの判定（ＳＴ５０４）後、停止要求の出されたリールに対して停止制御を行う（ＳＴ５０５）。３つのリール２，３，４のうち１つのリールを停止した（ＳＴ５０６）時に、報知処理を行う（ＳＴ５０７）。その後、全リール２，３，４が停止して（ＳＴ５０８）、その時のリールの停止時の表示が所定の入賞図柄か否かを判定し（ＳＴ５０９）、“ＮＯ”であれば、図１１に示された全動作の最初のステップ（ＳＴ１）に戻り、“ＹＥＳ”のときは所定枚数のコインを払い出し（ＳＴ５１０）、図１１に示された全動作の最初のステップ（ＳＴ１）に戻る。

【０１５３】

以上の実施例では、全ての入賞役について役物入賞報知ランプ２１による報知を行っているが、「小役」及び「リプレイ」は比較的多く入賞するので、報知の対象から外してもよい。

【０１５４】

以上のように、実施例によれば、入賞役のフラグがセットされたこと、入賞役のフラグを持ち越すこと、及び、入賞役のフラグが消滅したことを、適宜のタイミングで遊技者に報知することができ、しかも、複数役について１つのランプで報知を行うので、遊技者は容易に報知を認識でき、更に、遊技結果への推測をも可能とした遊技性の向上を実現する。すなわち、遊技者が遊技結果を推測しながらリールの停止操作をすることできるように、ランプの報知とそのタイミングによって様々な情報を提供することができる。

【０１５５】

又、本発明の実施態様は、本実施例のランプに限らず、音、リールランプ、ＬＥＤ等でもよい。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明の実施例のスロットマシンの外観を示す斜視図。

【図２】３つのリール上に配置されたシンボル列の例を示す摸式図

【図３】実施例のスロットマシンにおけるシンボル組合せ表を示す図。

【図４】３つのリールが回転中の３つの表示窓を示す正面図。

【図５】左のリールが停止し、真中及び右のリールが回転中の表示窓を示す正面図。

【図６】左及び真中のリールが停止し、右のリールが回転中の表示窓を示す正面図。

【図７】図６の状態で、「ＢＡＲ」が右リール枠外に停止している想像図。

【図８】停止表示する右の表示窓を示す正面図。

【図９】図８と停止図柄が異なる図。

【図１０】図１のスロットマシンに用いられる回路構成を示すブロック図。

【図１１】実施例のスロットマシンにおける遊技制御動作のフローチャート。

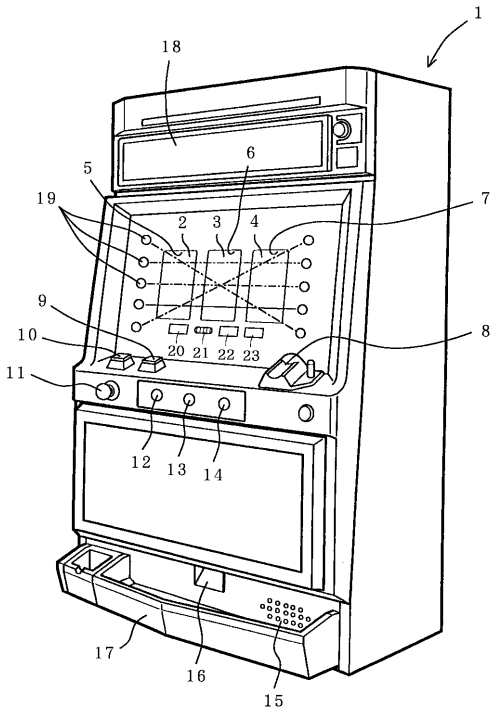
【図１２】図１１の処理手順を変形した遊技制御動作を示すフローチャート。

【図１３】図１１又は図１２に続くフローチャート。

【図１４】遊技制御動作中の内部抽選の動作を示すフローチャート。
【図１５】図１４に続くフローチャート。
【図１６】図１４の実施例を変形した遊技制御動作を示すフローチャート。
【図１７】図１６に続くフローチャート。
【図１８】図１７に続くフローチャート。
【図１９】遊技制御動作中の報知処理の動作を示すフローチャート。
【図２０】図１９の実施例を変形した遊技制御動作を示すフローチャート。
【図２１】「Ｂ．Ｂゲーム」動作のフローチャート。
【図２２】図２１に続くフローチャート。
【図２３】「Ｒ．Ｂゲーム」動作のフローチャート。
【図２４】「Ｓ．Ｂゲーム」動作のフローチャート。
【符号の説明】
１…スロットマシン、２，３，４…リール、５，６，７…表示窓、８…コイン投入口、９…ＢＥＴスイッチ、１０…クレジット／精算切換スイッチ、１１…スタートレバー、１２，１３，１４…ストップボタン、１５…透音孔、１６…コイン払出口、１７…コイン受け部、１９…有効化入賞ライン表示ランプ、２０…クレジット数表示器、２１…役物入賞報知ランプ、２２…役物回数表示器、２３…入賞配当数表示、３０…マイクロコンピュータ、３１…ＣＰＵ、３２…ＲＯＭ、３３…ＲＡＭ、３４…クロックパルス発生回路、３５…分周器、３６……乱数発生器、３７…乱数サンプリング回路、４０…ホッパ、４４…モータ駆動回路、４７…ホッパ駆動回路、４９…リール停止信号回路、２Ｓ，３Ｓ，４Ｓ…ステッピングモータ、８Ｓ…投入コインセンサ、１１Ｓ…スタートスイッチ。

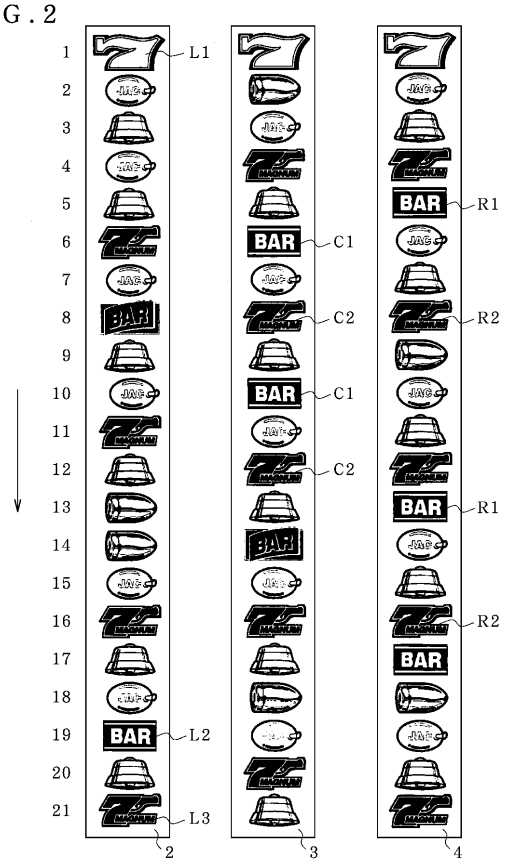
【図１】

FIG.1



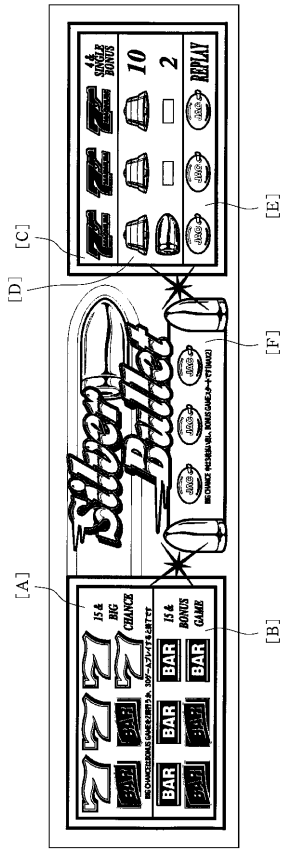
【図２】

FIG.2



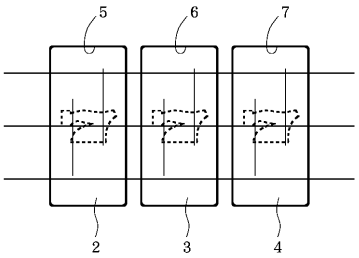
【図３】

FIG.3



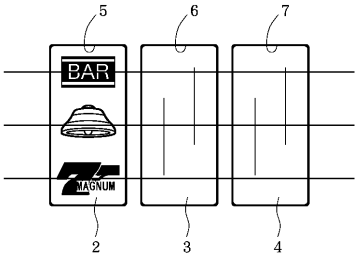
【図４】

FIG.4



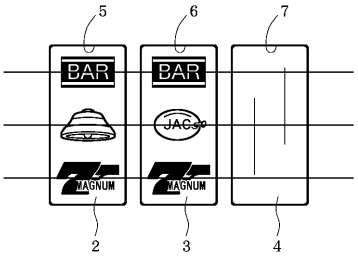
【図５】

FIG.5



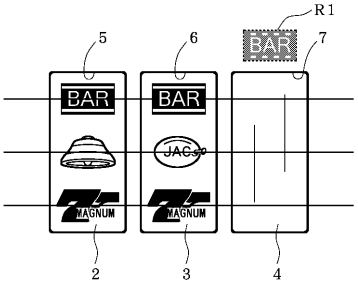
【図６】

FIG.6



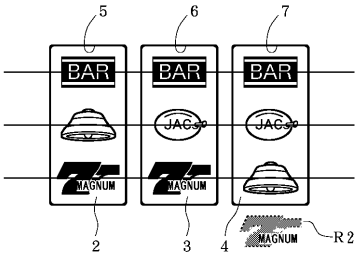
【図７】

FIG.7



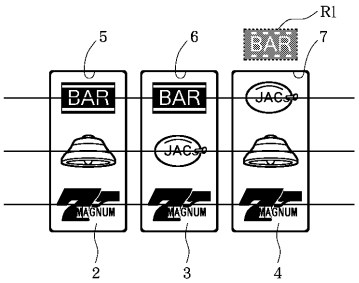
【図８】

FIG.8



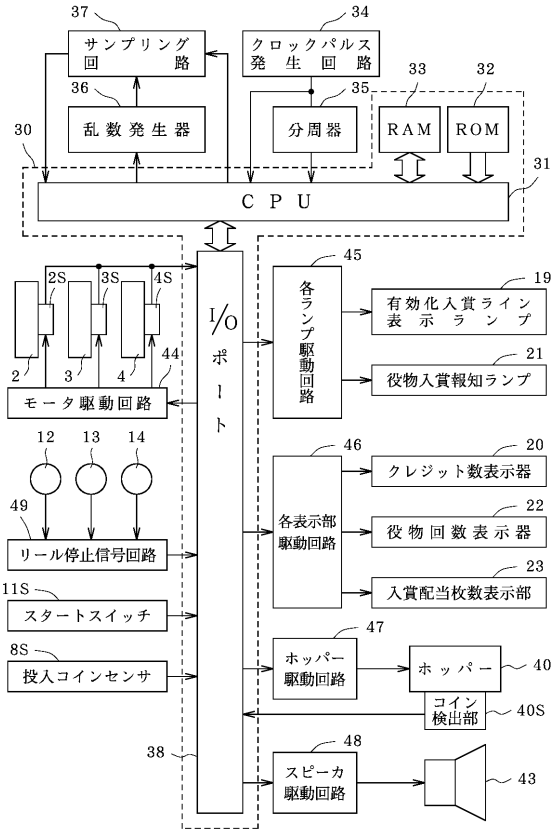
【図９】

FIG.9



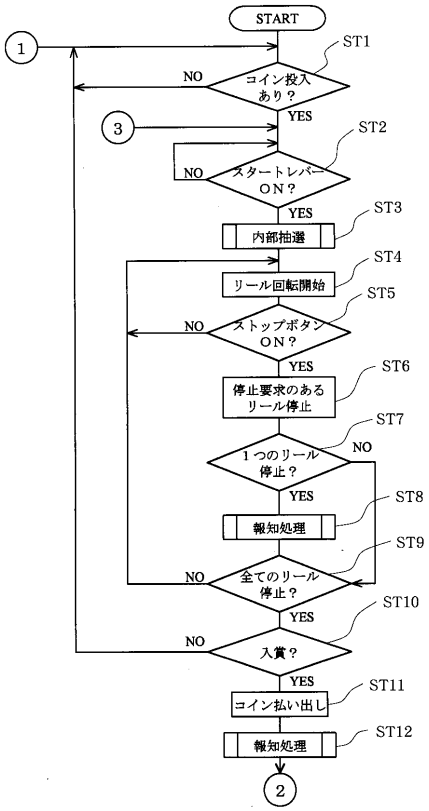
【図１０】

FIG.10



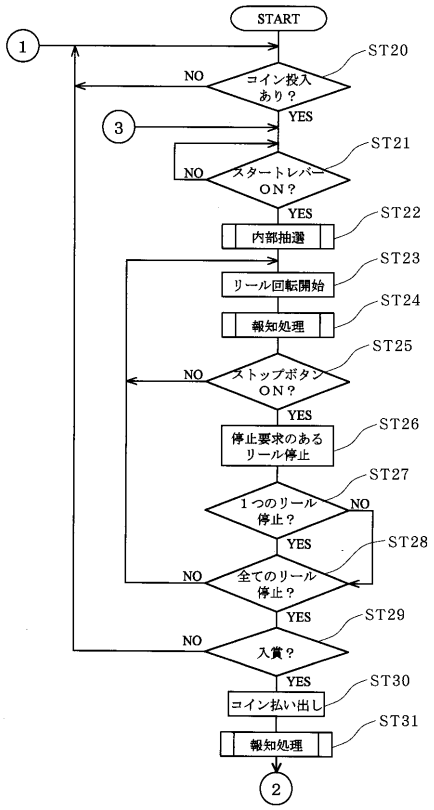
【図１１】

FIG.11



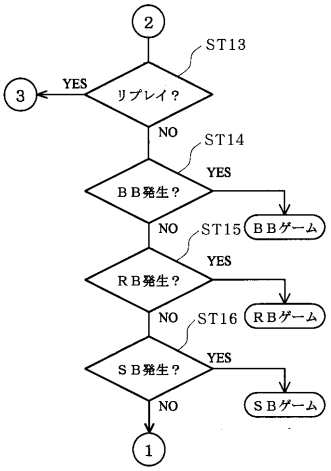
【図１２】

FIG.12



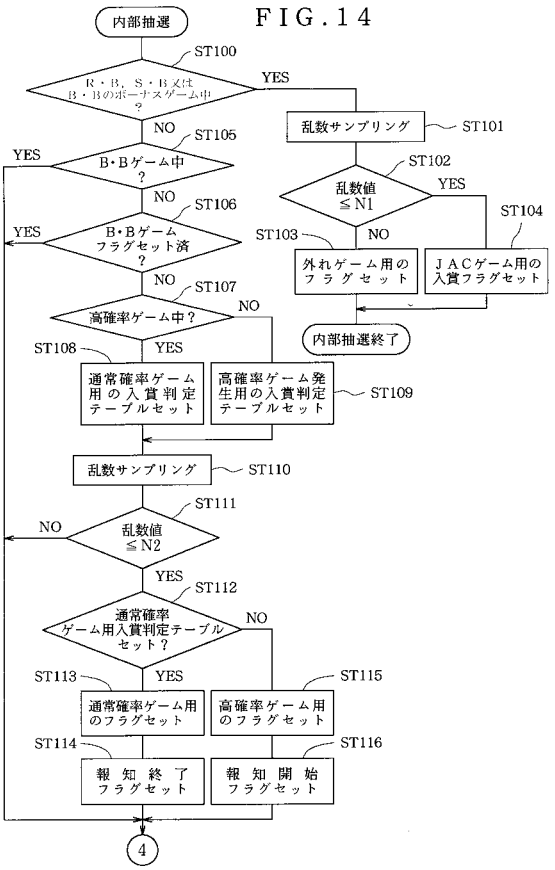
【図１３】

FIG.13



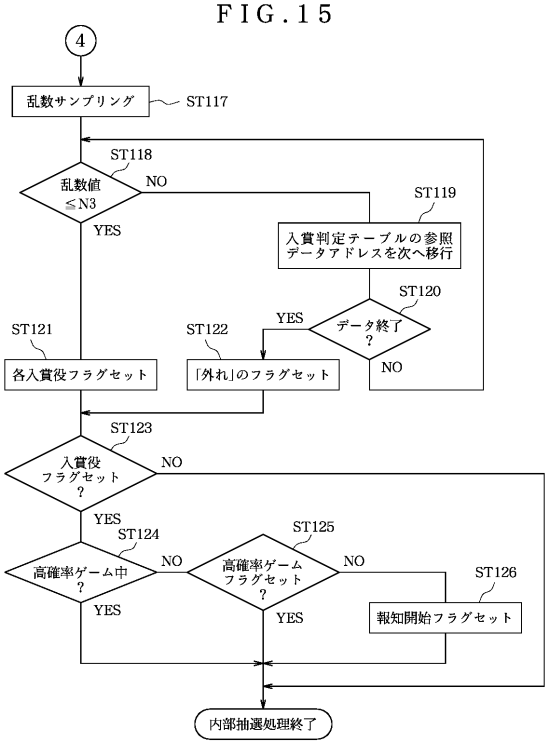
【図１４】

FIG.14



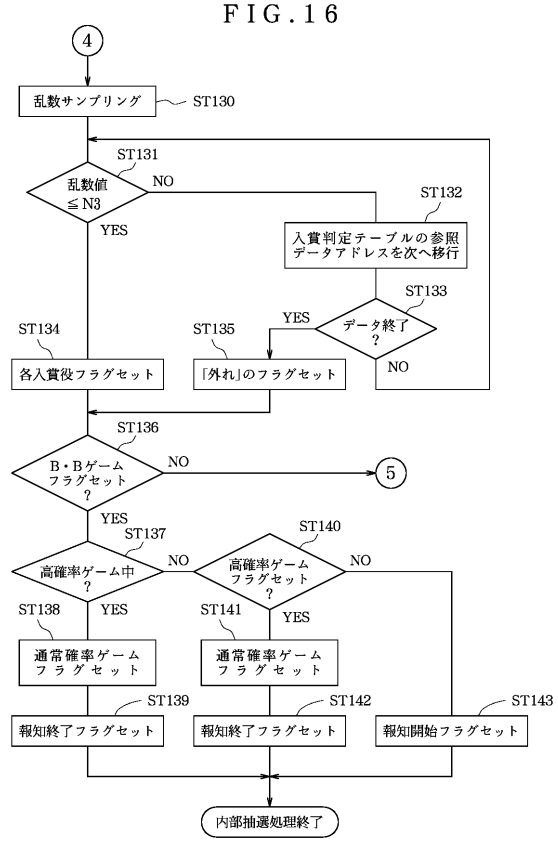
【図１５】

FIG.15



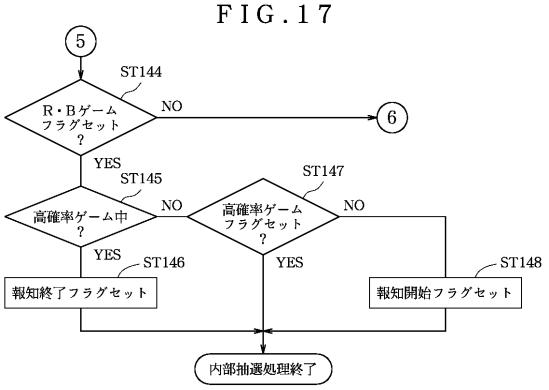
【図１６】

FIG.16



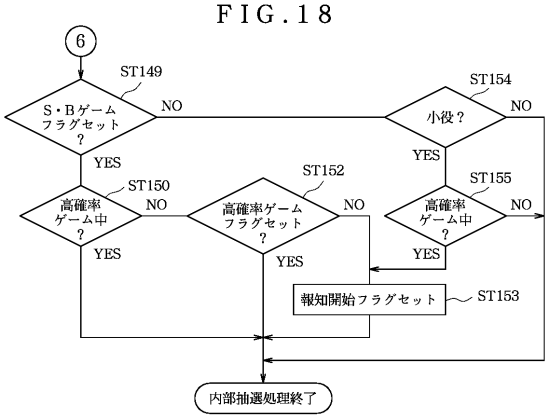
【図１７】

FIG.17



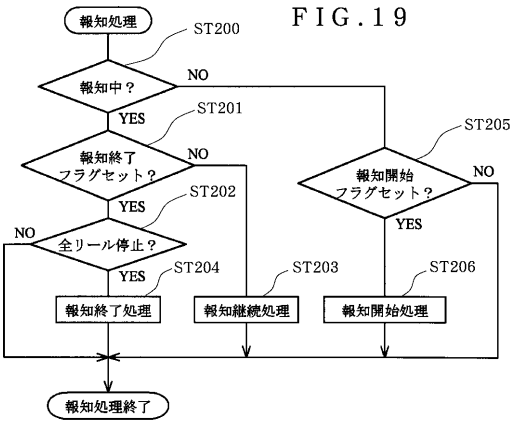
【図１８】

FIG.18



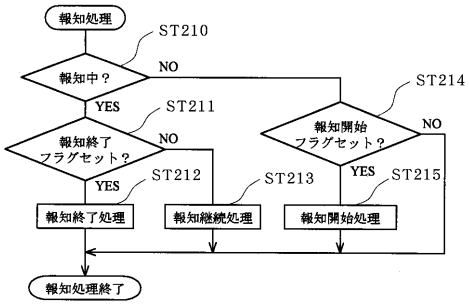
【図１９】

FIG.19



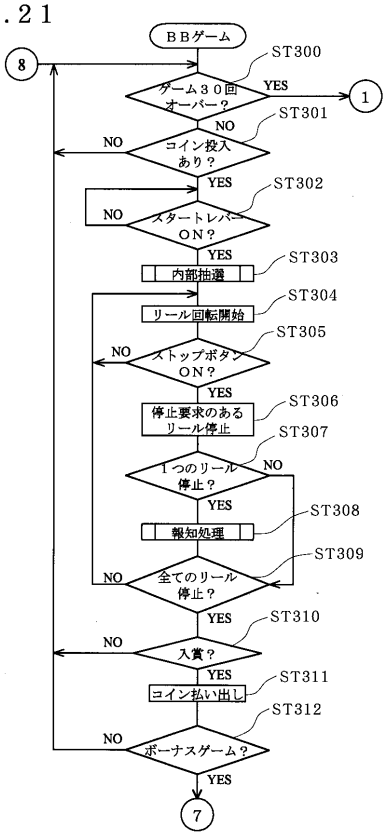
【図２０】

FIG.20



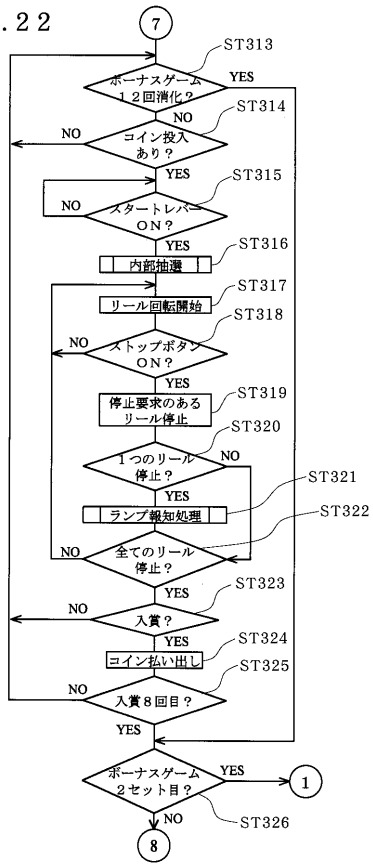
【図２１】

FIG.21



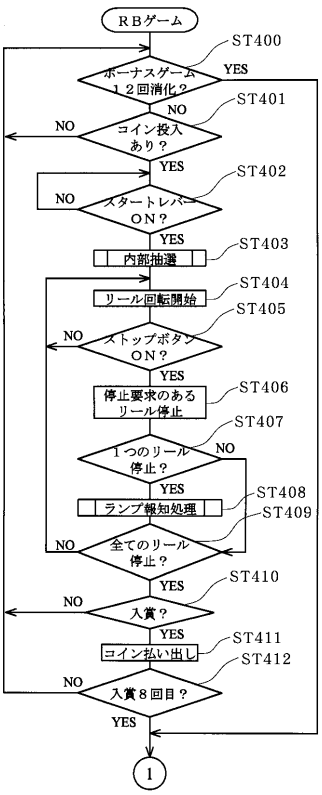
【図２２】

FIG.22



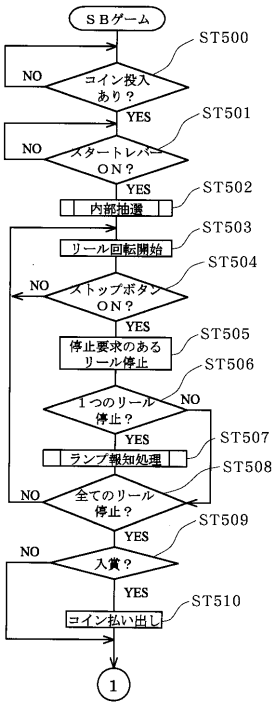
【図２３】

FIG.23



【図２４】

ＦＩＧ．２４


ＳＢゲーム
ST500
コイン投入あり？
NO
YES
ST501
スタートレバーＯＮ？
NO
YES
ST502
内部抽選
ST503
リール回転開始
ST504
ストップボタンＯＮ？
NO
YES
ST505
停止要求のあるリール停止
ST506
１つのリール停止？
NO
YES
ST507
ランプ報知処理
ST508
全てのリール停止？
NO
YES
ST509
入賞？
NO
YES
ST510
コイン払い出し
1

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平１０－０３３７５０（ＪＰ，Ａ）
特開平０８－２８０８７３（ＪＰ，Ａ）
特開平０８－２８０８７２（ＪＰ，Ａ）
特開平０８－１１７３９０（ＪＰ，Ａ）
特公平０５－０８０２３５（ＪＰ，Ｂ２）
実公平０５－００７００８（ＪＰ，Ｙ２）
パチスロ攻略マガジン，株式会社双葉社，１９９６年 8月 1日，１９９６年9月号，１２３－１２６頁

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 5/04