

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2006-238924

(P2006-238924A)

(43) 公開日 平成18年9月14日(2006.9.14)

(51) Int. Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F  
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D  
 A 6 3 F 5/04 5 1 4 G  
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 D  
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願2005-54529 (P2005-54529)

(22) 出願日 平成17年2月28日 (2005.2.28)

(71) 出願人 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 100072604

弁理士 有我 軍一郎

(72) 発明者 大道 一功

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 海老澤 正樹

東京都江東区有明3丁目1番地25

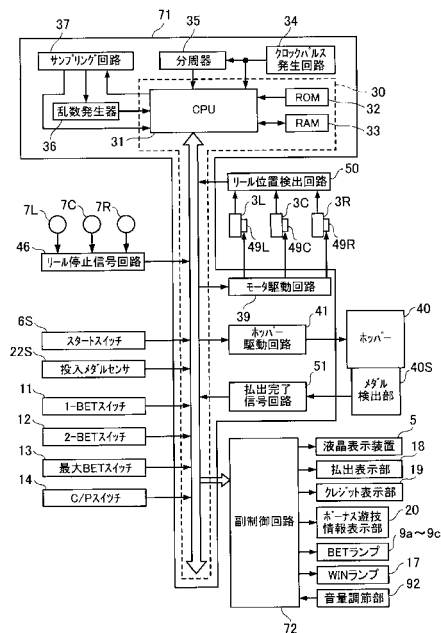
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 趣向性が高く面白みのある遊技機を提供すること。

【解決手段】 BB又はRBが内部当選してから、BB又はRBに対応した図柄の組合せがリール3L、3C、3Rの有効ライン上に表示されるまでBB又はRBを持ち越すCPU31と、BB又はRBが持ち越されてとき、内部当選した小役である「ベル-ベル-赤7」又は「ベル-ベル-青7」を液晶表示装置5の表示画面5aに表示して遊技者に報知するSTゲームを発生させるとともに、BB又はRBに対応した図柄の組合せが有効ライン上に表示されるとSTゲームを終了させる副制御回路72とを備える。

【選択図】 図4



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数の図柄を表示する表示領域を備え、前記複数の図柄を表示する図柄表示手段と、遊技価値が投入されたことを条件として、開始操作に基づいて単位遊技の開始を指令する開始信号を出力する開始信号出力手段と、

投入された前記遊技価値と前記開始信号出力手段によって出力された開始信号とに基づいて当選役を決定する当選役決定手段と、

前記開始信号出力手段により出力された開始信号に基づいて、前記図柄表示手段により表示される図柄の変動を行う図柄変動手段と、

停止操作に基づいて、前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止を指令する停止信号を出力する停止信号出力手段と、 10

前記当選役決定手段により決定された当選役と前記停止信号出力手段により出力された停止信号とに基づいて前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止制御を行う停止制御手段と、

特定役に対応した図柄の組合せが前記表示領域の有効ライン上に表示されると遊技者に相対的に有利な特定遊技状態を発生させる特定遊技状態発生手段と、

前記当選役決定手段が前記特定役を決定してから前記当選役決定手段により決定された前記特定役に対応した図柄の組合せが前記有効ライン上に表示されるまで、その表示される権利を持ち越す特定役持越手段と、

前記図柄表示手段により表示される図柄の組合せに基づいて、遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段とを備えた遊技機であって、 20

前記特定役持越手段が前記特定役を持ち越しているとき遊技者に相対的に有利な特典遊技を発生させる特典遊技発生手段と、

前記特定役に対応した図柄の組合せが有効ライン上に表示されると前記特典遊技を終了させる特典遊技終了手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記特典遊技は、前記当選役決定手段により決定した当選役を遊技者に報知する遊技であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記特典遊技の遊技数を抽選により決定することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。 30

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチスロ機、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

**【背景技術】****【0002】**

一般に、パチスロ機等の遊技機にあつては、スタートレバーを操作して図柄が形成された複数のリールを回転させ、複数のストップボタンを順次操作して各リールを停止させたときに、所定の図柄の組合せが有効ライン上に揃うと入賞が発生して遊技価値を遊技者に付与するようにしている。 40

**【0003】**

また、従来遊技機では、ボーナスゲームとして、遊技者に相対的に大きな利益を与える遊技を所定回数行える入賞役であるビックボーナス（以下、BB という）と、遊技者に相対的に小さな利益を与える遊技を所定回数行えるレギュラーボーナス（以下、RB という）があり、これら BB 又は RB に内部当選した場合は、これらの図柄組合せが有効ライン上に停止表示されるまで BB 又は RB の作動を持ち越すようにしている。

**【0004】**

また、スーパータイム（以下、ST という）遊技と呼ばれる遊技者にとって有利な遊技な特典遊技を行うことができるパチスロ機では、スタートレバーを操作したときに発生す 50

る開始信号に基づいて当選役を決定し、その当選役を遊技者に報知するようにしている（例えば、特許文献1参照）。

【0005】

【特許文献1】特開2003-325746号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、このような従来の遊技機にあっては、ボーナスゲームに内部当選しても、ボーナス図柄が有効ライン上に停止するまではボーナスゲームが発生しないため、ボーナスゲームに内部当選してからボーナス図柄の組合せが有効ライン上に表示されるまでの間に遊技媒体が減少したり、ボーナスゲームに内部当選していることに遊技者が気が付かないこともあり、特にボーナス図柄を容易に表示することができなかつたり、ボーナスゲームに内部当選していることに気が付くことができない初心者にとっては興味が高いものではなかった。

10

【0007】

本発明は、趣向性が高く面白みのある遊技機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】

【0008】

本発明の遊技機は、複数の図柄を表示する表示領域（例えば、表示窓4L、4C、4R）を備え、前記複数の図柄を表示する図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R）と、遊技価値が投入されたことを条件として、開始操作（例えば、スタートレバー6の操作に基づいて単位遊技の開始を指令する開始信号（例えば、スタートスイッチ信号）を出力する開始信号出力手段（例えば、スタートスイッチ6S）と、投入された前記遊技価値と前記開始信号出力手段によって出力された開始信号とに基づいて当選役を決定する当選役決定手段（例えば、主制御回路71のCPU31及びROM32）と、前記開始信号出力手段により出力された開始信号に基づいて、前記図柄表示手段により表示される図柄の変動を行う図柄変動手段（例えば、ステッピングモータ49L、49C、49R、モータ駆動回路39）と、停止操作に基づいて、前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止を指令する停止信号を出力する停止信号出力手段（例えば、リール停止信号回路46）と、前記当選役決定手段により決定された当選役と前記停止信号出力手段により出力された停止信号とに基づいて前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止制御を行う停止制御手段（例えば、主制御回路71のCPU31及びROM32）と、特定役に対応した図柄の組合せが前記表示領域の有効ライン上に表示されると遊技者に相対的に有利な特定遊技状態を発生させる特定遊技状態発生手段（例えば、主制御回路71のCPU31及びROM32）と、前記当選役決定手段が前記特定役を決定してから前記当選役決定手段により決定された前記特定役に対応した図柄の組合せが前記有効ライン上に表示されるまで、その表示される権利を持ち越す特定役持越手段（例えば、主制御回路71のCPU31及びROM32）と、前記図柄表示手段により表示される図柄の組合せに基づいて、遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、ホッパー40）とを備えた遊技機であって、前記特定役持越手段が前記特定役を持ち越しているとき遊技者に相対的に有利な特典遊技を発生させる特典遊技発生手段（例えば、副制御回路72）と、前記特定役に対応した図柄の組合せが有効ライン上に表示されると前記特典遊技を終了させる特典遊技終了手段（例えば、副制御回路72）とを備えている。

20

30

40

【0009】

この構成により、特定役に内部当選すると、特定役が入賞するか又は所定の期間だけ特典遊技を発生させる。この結果、遊技媒体が減ることはなく逆に遊技媒体が増加するとともに、遊技者にとっては通常遊技中に特典遊技が突然発生したことになり特定役に内部当選していることに気が付くので、趣向性が高く面白みのある遊技機を提供することができる。

【0010】

50

また、本発明の遊技機は、前記特典遊技は、前記当選役決定手段により決定した当選役を遊技者に報知する遊技であることを特徴とする。

【0011】

この構成により、遊技者は特定役を入賞させないようにしながら所定の期間だけ発生する特典遊技を消化することにより、特典遊技と特定遊技状態の両方で遊技媒体を獲得することができるので、趣向性が高く面白みのある遊技機を提供することができる。

【0012】

また、本発明の遊技機は、前記特典遊技の遊技数を抽選により決定することを特徴とする。

【0013】

この構成により、遊技性が多様化し、趣向性が高く面白みのある遊技機を提供することができる。

【発明の効果】

【0014】

本発明は、特定役に内部当選すると、特定役が入賞するか又は所定の期間だけ特典遊技を発生させるので、遊技媒体が減ることはなく逆に遊技媒体が増加するとともに、遊技者にとっては通常遊技中に特典遊技が突然発生したことになり特定役に内部当選していることに気が付くことができる。従って、趣向性が高く面白みのある遊技機を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

以下、本発明の実施の形態について、図面を用いて説明する。

【0016】

図1～図20は、本発明に係る遊技機の一実施の形態を示す図であり、本発明に係る遊技機を、所謂「パチスロ機」に適用した一実施の形態を示している。なお、「パチスロ機」は、コイン、メダル、遊技球またはトークン等の他、遊技者に付与された、若しくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、ここではメダルを用いる場合を示す。

【0017】

遊技機1の全体を形成しているキャビネット2の正面には、略垂直面としてのパネル表示部2aが形成され、その中央には縦長矩形の表示窓4L、4C、4Rが設けられている。表示窓4L、4C、4Rには、有効ラインとして水平方向にトップライン8b、センターライン8cおよびボトムライン8d、斜め方向にクロスダウンライン8aおよびクロスアップライン8eが設けられている。

【0018】

これらの有効ラインは、メダル投入口22にメダルを投入することにより、それぞれ1本、3本、5本が有効化される。どの有効ラインが有効化されたかは、後で説明するBETランプ9a、9b、9cの点灯で表示される。

【0019】

キャビネット2の内部には、各々の外周面に複数種類の図柄によって構成される図柄列が描かれた3個のリール(図柄表示手段)3L、3C、3Rが回転自在に横一列に設けられている。各リールの図柄は表示窓4L、4C、4Rを通して観察できるようになっている。各リールは、定速(例えば80回転/分)で回転する。

【0020】

表示窓4L、4C、4Rの左側には、1-BETランプ9a、2-BETランプ9b、最大BETランプ9c、クレジット表示部19が設けられている。1-BETランプ9a、2-BETランプ9bおよび最大BETランプ9cは、一つのゲームを行うために設けられたメダルの数(以下「BET数」という)に応じて点灯する。

【0021】

ここでは、一つのゲームは、全てのリールが停止したときに終了する。1-BETラン

10

20

30

40

50

ブ 9 a は、B E T 数が “ 1 ” で 1 本の有効ラインが有効化されたときに点灯する。

【 0 0 2 2 】

2 - B E T ランプ 9 b は、B E T 数が “ 2 ” で 3 本の有効ラインが有効化されたときに点灯する。最大 B E T ランプ 9 c は、B E T 数が “ 3 ” で全て ( 5 本 ) の有効ラインが有効化されたときに点灯する。クレジット表示部 1 9 は、7 セグメント L E D からなり、貯留されているメダルの枚数を表示する。

【 0 0 2 3 】

表示窓 4 L、4 C、4 R の右側には、W I N ランプ ( いわゆる当り表示ランプ ) 1 7 および払出表示部 1 8 が設けられている。W I N ランプ 1 7 は、所定の役、例えば「ビッグボーナス ( 以下、B B と記す ) 」または「レギュラーボーナス ( 以下、R B と記す ) 」の入賞成立が実現可能となった後、B B または R B の入賞が成立するまでの間、点灯する。

10

【 0 0 2 4 】

ここで、B B および R B を総称して、以下単に「ボーナス」という。払出表示部 1 8 は、7 セグメント L E D からなり、入賞成立時のメダルの払出枚数を表示する。

【 0 0 2 5 】

パネル表示部 2 a の右側上部には、ボーナス遊技情報表示部 2 0 が設けられている。ボーナス遊技情報表示部 2 0 は、7 セグメント L E D からなり、後で説明する B B 一般遊技状態におけるゲームの回数等を表示する。

【 0 0 2 6 】

また、パネル表示部 2 a の前面には液晶表示装置 5 が設けられており、この液晶表示装置 5 はパネル表示部 2 a の前面を覆う矩形の液晶表示画面 ( 以下、表示画面ともいう ) 5 a が設けられ、この表示画面 5 a の全面に液晶表示することができ、かつ液晶の奥側に配置されたリール 3 L、リール 3 C、リール 3 R を透過表示できるようになっている。また、液晶表示装置 5 の表示画面 5 a には、遊技に関する情報 ( 後述する S T に内部当選した当選役に関する情報を含む ) 等が表示される。

20

【 0 0 2 7 】

液晶表示装置 5 の右側にはメダル投入口 2 2 が設けられており、液晶表示装置 5 の左側には、1 - B E T スイッチ 1 1、2 - B E T スイッチ 1 2、および最大 B E T スイッチ 1 3 が設けられている。

【 0 0 2 8 】

1 - B E T スイッチ 1 1 は、1 回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの 1 枚がゲームに賭けられ、2 - B E T スイッチ 1 2 は、1 回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの 2 枚がゲームに賭けられ、最大 B E T スイッチ 1 3 は、1 回のゲームに賭けることが可能な最大枚数のメダルが賭けられる。これらの B E T スイッチを操作することで、所定の有効ラインが有効化される。

30

【 0 0 2 9 】

台座部 1 0 の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット / 払出しを押しボタン操作で切り換える C / P スイッチ 1 4 が設けられている。この C / P スイッチ 1 4 の切り換えにより、正面下部のメダル払出口 1 5 からメダルが払出され、払出されたメダルはメダル受け部 1 6 に溜められる。

40

【 0 0 3 0 】

C / P スイッチ 1 4 の右側には、遊技者の操作によりリール 3 L、3 C、3 R を回転させ、表示窓 4 L、4 C、4 R 内での図柄の変動表示を開始するためのスタートレバー 6 が所定の角度範囲で傾動自在に取り付けられている。

【 0 0 3 1 】

キャビネット 2 の上方の左右には、スピーカ 2 1 L、2 1 R が設けられ、その 2 台のスピーカ 2 1 L、2 1 R の間には、表示図柄の組合せおよびメダルの配当枚数等を表示する配当表パネル 2 3 が設けられている。

【 0 0 3 2 】

台座部 1 0 の前面部中央で、液晶表示装置 5 の下方位置には、3 個のリール 3 L、3 C

50

、3 Rの回転をそれぞれ停止させるための3個の停止ボタン7 L、7 C、7 Rが設けられている。

【0033】

ここで、本実施の形態では、全てのリールが回転しているときに行われる停止操作を「第1停止操作」、「第1停止操作」の後に行われる停止操作を「第2停止操作」、「第2停止操作」の後に行われる停止操作を「第3停止操作」という。

【0034】

また、「第1停止操作」として左の停止ボタン7 Lを操作することを「順押し」という。「第1停止操作」として中央の停止ボタン7 Cを操作することを「中押し」という。「第1停止操作」として右の停止ボタン7 Rを操作することを「逆押し」という。

10

【0035】

また、本実施の形態のパチスロ機1には、3つの停止ボタン7 L、7 C、7 Rが設けられているので、これらの操作順序は“6種類”ある。そこで、これらの操作順序を次のように区別する。左の停止ボタン7 Lを「左」、中央の停止ボタン7 Cを「中」、右の停止ボタン7 Rを「右」と略記する。

【0036】

そして、停止順序を示すとき、各停止ボタン7 L、7 C、7 Rの略を、停止操作された順番で左から並べることとする。例えば、「第1停止操作」として左の停止ボタン7 L、「第2停止操作」として中央の停止ボタン7 C、「第3停止操作」として右の停止ボタン7 Rが操作されたとき、停止順序を「左中右」と示す。なお、実施の形態の停止順序には、「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」および「右中左」の“6種類”がある。

20

【0037】

図2は、各リール3 L、3 C、3 Rに表された複数種類の図柄が配列された図柄列を示している。各図柄には“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で説明するROM32(図4参照)に格納されている。

【0038】

各リール3 L、3 C、3 R上には、「青7」、「赤7」、「ベル」、「リプレイ(Replay)」および「チェリー」の図柄で構成される図柄列が表されている。各リール3 L、3 C、3 Rは、図柄列が図2中、下方向に移動するように回転駆動される。

30

【0039】

図3は、役、図柄組合せおよびメダルの払出枚数の関係を示したものである。ここで、遊技状態は、一般遊技状態(この状態にあることを「一般遊技中」とも表現する)、BB中一般遊技状態(この状態にあることを「BB作動中」とも表現する)、RB遊技状態(この状態にあることを「RB作動中」とも表現する)の3つ状態に区分している。通常、一般遊技状態にあることを「一般遊技中」と、BB中一般遊技状態にあることを「BB作動中」と、RB遊技状態にあることを「RB作動中」と表現する。

【0040】

なお、内部当選する可能性のある役の種類は、所謂、確率抽選テーブルによって定まるものであるが、一般に、確率抽選テーブルは、遊技状態毎に設けられている。

40

【0041】

すなわち、同一の遊技状態のゲームでは、内部当選する可能性のある役の種類が同一となる。ただし、「BB遊技状態」は、「BB中一般遊技状態」および「RB遊技状態」を含むものであり、内部当選する可能性のある役の種類が異なる状態を含む。

【0042】

図3に示すように、一般遊技状態において、有効ラインに沿って“赤7-赤7-赤7”が並んだときは、BBの入賞が成立してメダルが払出されないが、次のゲームの遊技状態が「BB遊技状態」となる。なお、本実施の形態では、BBが内部当選してから実際にBBが入賞するまでの間を“BBの持ち越し”と言う。

【0043】

50

また、「一般遊技状態」および「BB中一般遊技状態」において、有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが“青7 - 青7 - 青7”であるとき、RBの入賞が成立してメダルが払出されないが、次のゲームの遊技状態が「RB遊技状態」となる。

【0044】

「RB遊技状態」は、メダルを1枚賭けることにより所定の図柄組合せ“ベル - ベル - ベル”が揃い、8枚のメダルを獲得できる役物に当たりやすい遊技状態である。

【0045】

1回の「RB遊技状態」において可能な最大のゲーム数（これを「RBゲーム可能回数」という）は、12回である。また、このRB遊技状態において、入賞できる回数（これを「RBゲーム入賞可能回数」という）は、8回までである。すなわち、この「RB遊技状態」は、ゲーム数が12回に達するか、または入賞回数が8回に達した場合に終了する。

10

【0046】

なお、BB遊技状態は、所定のゲームで第3停止操作が行われたとき、終了する。例えば、3回目のRB遊技状態の最後のゲームにおいて第3停止操作が行われたとき、BB遊技状態が終了する。

【0047】

また、「一般遊技状態」、「BB中一般遊技状態」および「内部当選状態」において、有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが“Replay - Replay - Replay”であるとき、再遊技の当選役が成立する。再遊技の当選役が成立すると、投入したメダルの枚数と同数のメダルが自動投入されるので、遊技者は、メダルを消費することなく遊技を行うことができる。

20

【0048】

また、「一般遊技状態」、「BB中一般遊技状態」、「RB遊技状態」および「内部当選状態」において、有効ラインに沿って図柄の組合せ“チェリー - ANY - ANY”が並ぶことにより、「チェリーの小役」の入賞が成立し、2枚のメダルが払出される。

【0049】

また、「一般遊技状態」、「BB中一般遊技状態」、「RB遊技状態」および「内部当選状態」において、有効ラインに沿って図柄の組合せ“ベル - ベル - ベル”が並ぶことにより、「ベルの小役」の入賞が成立し、8枚のメダルが払出される。

30

【0050】

また、「一般遊技状態」、「BB中一般遊技状態」、「RB遊技状態」および「内部当選状態」において、有効ラインに沿って図柄の組合せ“ベル - ベル - 赤7”が並ぶことにより、「赤7の小役」の入賞が成立し、15枚のメダルが払出される。

【0051】

また、「一般遊技状態」、「BB中一般遊技状態」、「RB遊技状態」および「内部当選状態」において、有効ラインに沿って図柄の組合せ“ベル - ベル - 青7”が並ぶことにより、「青7の小役」の入賞が成立し、15枚のメダルが払出される。

【0052】

また、「BB中一般遊技状態」において、有効ラインに沿って“ベル - ベル - リプレイ”が並んだときには、「SRB（シフト・レギュラー・ボーナス）」が成立してメダルが払出されずに、次のゲームの遊技状態がRB遊技状態になる。

40

【0053】

図4は、パチスロ機1における遊技処理動作を制御する主制御回路71と、主制御回路71に電氣的に接続する周辺装置（アクチュエータ）と、主制御回路71から送信される制御信号に基づいて液晶表示装置5およびスピーカ21L、21R等を制御する副制御回路72とを含む回路構成を示す。

【0054】

主制御回路71は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ30を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピ

50

ユーザ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およびRAM33を含む。

【0055】

CPU31には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路34および分周器35と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器36およびサンプリング回路37とが接続されている。

【0056】

なお、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ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良い。その場合、乱数発生器36およびサンプリング回路37は省略可能であり、あるいは、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。

10

【0057】

マイクロコンピュータ30のROM32には、スタートレバー6を操作(スタート操作)する毎に行われる乱数サンプリングの判別に用いられる後述する「確率抽選テーブル」、停止ボタンの操作に応じてリールの停止態様を決定するための図示しない「停止制御テーブル」、副制御回路72に送信するための各種制御信号(コマンド、信号)等が記憶されている。

【0058】

マイクロコンピュータ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、メダルを収納しホッパー駆動回路41の命令により所定枚数のメダルを払出すホッパー40と、リール3L、3C、3Rを回転駆動するステッピングモータ49L、49C、49Rとがある。ホッパー40は遊技価値付与手段を構成する。

20

【0059】

さらに、ステッピングモータ49L、49C、49Rを駆動制御するモータ駆動回路39およびホッパー40を駆動制御するホッパー駆動回路41がCPU31に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれCPU31から出力される駆動指令等の制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。本実施の形態では、ステッピングモータ49L、49C、49Rおよびモータ駆動回路39が図柄変動手段を構成している。

【0060】

また、マイクロコンピュータ30が制御信号を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、スタートスイッチ6S、1-BETスイッチ11、2-BETスイッチ12、最大BETスイッチ13、C/Pスイッチ14、投入メダルセンサ22S、リール停止信号回路46、リール位置検出回路50、払出完了信号回路51があり、これらもCPU31に接続されている。

30

【0061】

スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6の操作を検出してスタートスイッチ信号を発生し、このスタートスイッチ信号をCPU31に送信するようになっており、開始信号出力手段を構成している。また、メダルセンサ22Sは、メダル投入口22に投入されたメダルを検出する。

【0062】

CPU31は、メダルセンサ22Sがメダル投入口22に投入されたメダルを検出すると、このメダルをカウントしてRAM33に最大50枚のメダルをクレジットするようになっており、CPU31は、RAM33にクレジットされたメダルを1-BETスイッチ11、2-BETスイッチ12、最大BETスイッチ13の操作に応じた枚数だけ減算し、有効化される有効ライン8a~8eをBETランプ9a、9b、9cにより表示するようになっている。

40

【0063】

リール停止信号回路46は、各停止ボタン7L、7C、7Rの操作に応じて停止信号を発生する停止信号出力手段を構成しており、このリール停止信号回路46から発生した停止信号はCPU31に送信されるようになっている。

50



## 【 0 0 6 4 】

リール位置検出回路 5 0 は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール 3 L、3 C、3 R の位置を検出するための信号を CPU 3 1 に供給する。払出完了信号回路 5 1 は、メダル検出部 4 0 S の計数值（ホッパー 4 0 から払出されたメダルの枚数）が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検出するための信号を発生する。

## 【 0 0 6 5 】

また、乱数発生器 3 6 は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路 3 7 は、スタートレバー 6 が操作された後の適宜のタイミングで 1 個の乱数をサンプリングする。

## 【 0 0 6 6 】

CPU 3 1 は、メダルが投入された状態において、スタートスイッチ信号 6 S によって出力された開始信号に基づいてサンプリングされた乱数および ROM 3 2 内に格納されている確率抽選テーブルに基づいて内部当選役を決定するようになっている。また、BB に内部当選して、BB に対応する図柄が有効ライン上に表示されるまで、その表示される権利を持ち越すようになっている。

10

## 【 0 0 6 7 】

リール 3 L、3 C、3 R の回転が開始された後、ステッピングモータ 4 9 L、4 9 C、4 9 R の各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数值は RAM 3 3 の所定エリアに書き込まれる。リール 3 L、3 C、3 R 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 5 0 を介して CPU 3 1 に入力される。

20

## 【 0 0 6 8 】

こうして得られたリセットパルスにより、RAM 3 3 で計数されている駆動パルスの計数值が“ 0 ”にクリアされる。これにより、RAM 3 3 内には、各リール 3 L、3 C、3 R 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值が格納される。

## 【 0 0 6 9 】

前記リール 3 L、3 C、3 R の回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応付けるために、図 2 に示す図柄テーブルが ROM 3 2 内に格納されている。この図柄テーブルでは、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 3 L、3 C、3 R の一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応付けられている。

30

## 【 0 0 7 0 】

さらに、ROM 3 2 内には、入賞図柄組合せテーブル（図示せず）が格納されている。この入賞図柄組合せテーブルでは、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表わす入賞判定コードとが対応付けられている。前記の入賞図柄組合せテーブルは、左のリール 3 L、中央のリール 3 C、右のリール 3 R の停止制御時、および全リール 3 L、3 C、3 R の停止後の入賞確認を行う場合に参照される。

## 【 0 0 7 1 】

前記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理）に基づいて、CPU 3 1 は、遊技者が停止ボタン 7 L、7 C、7 R を操作したタイミングでリール停止信号回路 4 6 から送られるリール停止信号、および ROM 3 2 選択された「停止テーブル」に基づいて、リール 3 L、3 C、3 R を停止制御する信号をモータ駆動回路 3 9 に送る。

40

## 【 0 0 7 2 】

また、当選した役の入賞を示す停止態様となれば、CPU 3 1 は、払出制御信号をホッパー駆動回路 4 1 に出力してホッパー 4 0 から所定枚数のメダルの払出しを行う。その際、メダル検出部 4 0 S は、ホッパー 4 0 から払出されるメダルの枚数を計数し、その計数值が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号が CPU 3 1 に出力される。これにより、CPU 3 1 は、ホッパー駆動回路 4 1 を介してホッパー 4 0 の駆動の停止を指令し、メダルの払出しを終了する。

## 【 0 0 7 3 】

図 5 は、副制御回路 7 2 の構成を示す図である。副制御回路 7 2 は、主制御回路 7 1 か

50

らの制御信号に基づいて液晶表示装置 5 の表示制御、ランプ類や L E D 類の点灯制御およびスピーカ 2 1 L、2 1 R からの音の出力制御を行う。

【 0 0 7 4 】

この副制御回路 7 2 は、主制御回路 7 1 を構成する回路基板とは別の回路基板上から構成されており、音・ランプ制御回路 7 3 および画像制御回路 8 0 とを備えている。

【 0 0 7 5 】

音・ランプ制御回路 7 3 は、画像制御回路 8 0 のシリアルポート 8 1 に接続されたシリアルポート 7 7 と、シリアルポート 8 1、7 7 を介して主制御回路 7 1 から送信される制御信号に従って制御動作を行う音・ランプ制御 C P U 7 4 と、音・ランプ制御 C P U 7 4 を制御するプログラムが格納されたプログラム R O M 7 5 と、前述した制御プログラムを音・ランプ制御回路 7 3 で実行するときの一時記憶手段としてのワーク R A M 7 6 と、音源 I C 7 8 と、パワーアンプ 7 9 と、音源 R O M 9 1 とを備えている。

10

【 0 0 7 6 】

音・ランプ制御 C P U 7 4 は、主制御回路 7 1 から制御信号に基づいての B E T ランプ 9 a、9 b、9 c および W I N ランプ 1 7 等のランプ類を点灯制御したり、払出表示部 1 8、クレジット表示部 1 9 およびボーナス遊技情報表示部 2 0 等の L E D 類を点灯制御するようになっている。

【 0 0 7 7 】

一方、画像制御回路 8 0 は、主制御回路 7 1 とシリアルポート 7 7 の間で信号の遣り取りを行うシリアルポート 8 1 と、画像制御 C P U 8 2 と、画像制御ワーク R A M 8 3 と、画像制御プログラム R O M 8 4 と、カレンダー I C 8 5 と、画像 R O M 8 6 と、ビデオ R A M 8 7 と、画像制御 I C 8 8 と、制御 R A M 8 9 とを備えている。

20

【 0 0 7 8 】

画像制御 C P U 8 2 は、画像制御回路 8 0 の全体を制御するコンピュータからなり、所定のパラメータに基づいて画像制御プログラム R O M 8 4 内に記憶された画像制御プログラムに従って液晶表示装置 5 での表示内容を決定する。

【 0 0 7 9 】

画像制御プログラム R O M 8 4 には、液晶表示装置 5 での表示に関する画像制御プログラムや各種選択テーブルが記憶されており、画像制御ワーク R A M 8 3 は、上記画像制御プログラムを画像制御 C P U 8 2 で実行するときの一時記憶手段として構成される。

30

【 0 0 8 0 】

画像制御 I C 8 8 は、画像制御 C P U 8 2 で決定された表示内容に応じた画像を形成し、液晶表示装置 5 に出力するようになっており、制御 R A M 8 9 は画像制御 I C 8 8 が画像を形成するときの各種制御パラメータが記憶される。

【 0 0 8 1 】

画像 R O M 8 6 は、画像を形成するためのドットデータを記憶するようになっており、ビデオ R A M 8 7 は、画像制御 I C 8 8 で画像を形成するときの一時記憶手段として構成される。

【 0 0 8 2 】

カレンダー I C 8 5 には時刻情報が記憶されており、このカレンダー I C 8 5 と画像制御ワーク R A M 8 3 は電源がオフしたときでもデータを保持するためのバックアップ対象となっている。

40

【 0 0 8 3 】

また、プログラム R O M 7 5 には、図 6 に示す S T ゲーム数抽選テーブルが記憶されている。

【 0 0 8 4 】

S T ゲーム数抽選テーブルは、乱数範囲 “ 0 ~ 1 2 7 ” が抽選されると、S T ゲーム数が “ 1 0 回 ” に設定され、乱数範囲 “ 1 2 8 ~ 1 9 1 ” が抽選されると、S T ゲーム数が “ 2 0 回 ” に設定され、乱数範囲 “ 1 9 2 ~ 2 1 6 ” が抽選されると、S T ゲーム数が “ 3 0 回 ” に設定され、乱数範囲 “ 2 1 7 ~ 2 4 1 ” が抽選されると、S T ゲーム数が “ 4

50

0回”に設定され、乱数範囲“242～255”が抽選されると、STゲーム数が“50回”に設定される。すなわち、本実施の形態では、STゲーム数の最大継続回数は50回に設定されている。また、STゲームに当選すると、画像制御プログラムROM84にSTフラグがセットされる。

【0085】

副制御回路72は、STゲーム数抽選テーブルを参照してSTゲーム数を抽選し、画像制御CPU82にSTフラグおよびSTゲーム回数に相当するコマンドを送信するようになっている。

【0086】

本実施の形態では、副制御回路72が遊技者にとって有利な特典遊技を発生させる特典遊技発生手段、及び特典遊技を終了する特典遊技終了手段を構成する。 10

【0087】

本実施の形態では、副制御回路72の画像制御CPU82がSTゲーム時に内部当選した図柄（本実施の形態では、「ベル-ベル-赤7」および「ベル-ベル-青7」）を液晶表示装置5の表示画面5aに表示するようになっている。

【0088】

次に、図7～図10を参照して、確率抽選テーブルについて説明する。これらの確率抽選テーブルは、確率抽選処理において参照されるものである。図7は一般遊技状態において使用される確率抽選テーブルであり、図8は内部当選状態において使用される確率抽選テーブルである。また、図9はBB中一般遊技状態において使用される確率抽選テーブルであり、図10はRB遊技状態において使用される確率抽選テーブルである。 20

【0089】

何れの確率抽選テーブルもその乱数範囲は“0～16383”であり、この範囲にある数値から抽出される1つの数値を用いて、内部当選役が決定される。例えば、一般遊技状態において、抽出された乱数値が乱数範囲“50～369”の範囲にある場合、このゲームの内部当選役は「ベル」となる。また、一般遊技状態において、抽出された乱数値が乱数範囲“5315～16383”の場合には、そのゲームの内部当選役は「ハズレ」となる。

【0090】

次に、図11～図13に示すフローチャートを参照し、主制御回路71のCPU31の処理について説明する。図11～図13はCPU31によって実施されるROM32に記憶された制御プログラムである。 30

【0091】

初めに、遊技開始時の初期化を行う（ステップ（以下、ステップSと表記する）1）。具体的には、RAM33の記憶内容の初期化、通信データの初期化などを行う。

【0092】

次いで、ゲーム終了時のRAM33の所定の記憶内容を消去する（ステップS2）。具体的には、前回のゲームに使用されたRAM33の書き込み可能エリアのデータの消去、RAM33の書き込みエリアへの次のゲームに必要なパラメータの書き込み、次のゲームのシーケンスプログラムの開始アドレスの指定などを行う。 40

【0093】

次いで、メダル投入・スタートチェック処理を行う（ステップS3）。具体的には、メダル投入口22へのメダル投入またはBETスイッチ11、12、13の操作の有無およびスタートレバー6の操作に基づくスタートスイッチ6Sからの入力の有無をチェックする。

【0094】

次いで、遊技状態に応じた確率抽選テーブル（図7～図10を含む）をRAM33にセットすると同時に抽選用の乱数を抽出した後（ステップS4）、現在の遊技状態を判断するための遊技状態監視処理を行う（ステップS5）。

【0095】

次いで、現在の遊技状態における確率抽選処理を行った後（ステップS6）、遊技状態および内部当選役に対応する停止テーブル群に含まれる停止テーブルのうち、何れの停止テーブルを選択するかを決定するための停止テーブル群選択処理を実行し（ステップS7）、スタートコマンドを送信する（ステップS8）。なお、スタートコマンドには内部当選役が何であることを示す内部当選コマンドが含まれている。

【0096】

次いで、前回のゲームが開始してから“4.1秒”経過しているか否かを判別し（ステップS9）、この判別結果が“YES”のときはステップS11に移り、“NO”のときはステップS10に移る。

【0097】

ステップS10では、遊技開始待ち時間消化（ウェイト）を行う。具体的には、前回のゲームが開始してから“4.1秒”経過するまでの間、遊技者のゲームを開始する操作に基づく入力を無効にする処理を行う。また、ステップS11では、1ゲーム監視用タイマをセットした後、全リールの回転開始を要求して（ステップS12）、図12のフローチャートに進む。

【0098】

図12において、停止ボタンが“オン”であるか否かを判別する（ステップS13）。具体的には、何れかの停止ボタン7L、7C、7Rが操作されたか否かを判別する。

【0099】

この判別結果が“YES”のときは、ステップS15に移り、“NO”のときは、ステップS14に進む。ステップS14では、自動停止タイマの値が“0”であるか否かを判別し、この判別結果が“YES”のときは、ステップS15に移り、“NO”のときは、ステップS13に移る。

【0100】

ステップS15で滑りコマ数決定処理を行った後、滑りコマ数分、停止操作された停止ボタン7L、7C、7Rに対応するリール3L、3C、3Rを回転させてから停止させる（ステップS16）。

【0101】

次いで、リール停止コマンドを送信した後（ステップS17）、全てのリールが停止したか否かを判別する（ステップS18）。この判別結果が“YES”のときは、全てのリールが停止したことを示す「全リール停止コマンド」を送信してステップS19に移り、“NO”のときは、ステップS13に移る。

【0102】

ステップS19では入賞検索を行う。この入賞検索とは、表示窓4L、4C、4Rの図柄の表示態様に基づいて入賞役（当選が成立した役）を識別するための入賞フラグをセットすることである。具体的には、有効ラインに沿って並ぶ図柄のコードナンバーおよび入賞判定テーブルに基づいて入賞役を識別する。

【0103】

次いで、ステップS19で識別された入賞役を示す入賞コマンドを副制御回路72に送信した後（ステップS20）、入賞フラグが正常であるか否かを判別する（ステップS21）。この判別結果が“NO”のときはイリーガルエラーの表示を行う（ステップS22）。この場合、遊技は中止となる。ステップS21の判別結果が“YES”の場合、遊技状態に応じてメダルのクレジット、または払出しを行わせた後（ステップS23）、図13のフローチャートに進む。

【0104】

図13において、遊技状態がBB遊技状態またはRB遊技状態であるか否かを判別する（ステップS24）。この判別結果が“NO”のときは、BB・RB入賞チェック処理を行う（ステップS26）。

【0105】

また、ステップS24での判別結果が“YES”のときは、BBまたはRBの遊技数チ

10

20

30

40

50

ェック処理を行う（ステップ S 2 5）。この遊技数チェック処理では、R B 遊技状態が発生した回数、B B 一般遊技状態のゲーム数、R B 遊技状態における入賞回数、および R B 遊技状態におけるゲーム数をチェックする。

【0106】

次いで、ステップ S 2 5 の処理結果から B B 遊技状態が終了か否かを判別する（ステップ S 2 7）。この判別結果が“YES”のときは、B B 遊技状態を終了して R A M 3 3 の所定の記憶内容を消去して（ステップ S 2 8）、図 1 1 のステップ S 2 に進む。

【0107】

次に、図 1 4、図 1 5 に示すフローチャートを参照し、副制御回路 7 2 のリセット割込処理について説明する。なお、リセット割込処理において、ステップ S 4 1 の初期化処理は電源投入時に行われ、その後ステップ S 4 2 ~ 4 5 の処理は極めて短い時間間隔で繰り返し実行されるものである。

【0108】

図 1 4 において、副制御回路 7 2 は、まず初期化処理を行った後（ステップ S 4 1）、主制御回路 7 1 から副制御回路 7 2 に出力されるコマンド等の信号の有無を監視する入力監視処理を行う（ステップ S 4 2）。次いで、出力されたコマンドを入力するコマンド入力処理を行った後（ステップ S 4 3）、入力したコマンドに基づいて液晶表示装置 5 の表示画面 5 a に画像を表示する画像描画処理を行う（ステップ S 4 4）。最後に演出データを決定する演出データ決定処理を行い（ステップ S 4 5）、ステップ S 4 2 に移る。

【0109】

次に、ステップ S 4 3 のコマンド入力処理の詳細について図 1 5 を参照して説明する。

【0110】

図 1 5 において、副制御回路 7 2 は、入力されたコマンドのうち未処理のコマンドがあるか否かを判別し（ステップ S 5 1）、未処理のコマンドがある場合は、未処理のコマンドに対応する処理を実行して（ステップ S 5 2）、未処理のコマンドを属性を処理済に設定する（ステップ S 5 3）。一方、ステップ S 5 1 において入力されたコマンドのうち未処理のコマンドが無い場合はコマンド入力処理を終了する。

【0111】

次に、図 1 6、図 1 7 に示すフローチャートを参照し、副制御回路 7 2 の内部当選コマンド受信処理について説明する。なお、内部当選コマンド受信処理は前述のステップ S 5 2 において未処理のコマンドとして内部当選コマンドがあった場合に行われる。

【0112】

図 1 6 において、副制御回路 7 2 は、まず主制御回路 7 1 からコマンド、即ち内部当選コマンドを受信したか否かをコマンドを受信するまで繰り返し判別し（ステップ S 5 1）、コマンドを受信した場合は、図 1 7 に示す補助期間実行処理を行う（ステップ S 6 2）。

【0113】

次に、ステップ S 6 2 の補助期間実行処理の詳細について図 1 7 を参照して説明する。

【0114】

図 1 7 において、まず B B 又は R B に内部当選したか否かを判別し（ステップ S 7 1）、この判別が“YES”の場合は、図 6 に示す S T ゲーム数抽選テーブルを参照して抽選を行い、抽選により決定したゲーム数をセットした後（ステップ S 7 2）、S T フラグをオンにセットして（ステップ S 7 3）、補助期間実行処理を終了する。

【0115】

一方、ステップ S 7 1 の判別が“NO”の場合は、S T フラグがオンにセットされているか否かを判別し（ステップ S 7 4）、この判別が“YES”の場合は、内部当選役を報知し（ステップ S 7 5）、判別が“NO”の場合は、補助期間実行処理を終了する。

【0116】

図 2 0 は内部当選役を表示画面 5 a に表示した状態を示すものであり、図 2 0 においては、表示窓 4 L、4 C、4 R の下方に「ベル - ベル - 赤 7」または「ベル - ベル - 青 7」

10

20

30

40

50

が表示された状態を示している。なお、ステップ S 7 5 における内部当選役の報知は、画像制御 CPU 8 2 により画像を液晶表示装置 5 の表示画面 5 a に表示することに加えて、音・ランプ制御 CPU 7 4 によりスピーカ 2 5 L、2 5 R から音声を発声したり各種ランプを点灯制御することにより行うようにしてもよい。

【0117】

次に、図 1 8、図 1 9 に示すフローチャートを参照し、副制御回路 7 2 の入賞処理について説明する。なお、入賞処理は前述のステップ S 5 2 において未処理のコマンドとして入賞コマンドがあった場合に行われる。

【0118】

図 1 8 において、副制御回路 7 2 は、まず主制御回路 7 1 からコマンド、すなわち入賞コマンドを受信したか否かをコマンドを受信するまで繰り返し判別し（ステップ S 8 1 ）、コマンドを受信した場合は、図 1 9 に示す補助期間終了処理を行う（ステップ S 8 2 ）。

【0119】

次に、ステップ S 8 2 の補助期間終了処理の詳細について図 1 9 を参照して説明する。

【0120】

図 1 9 において、まず画像制御ワーク RAM 8 3 を参照して ST フラグがオンにセットされているかを判別し（ステップ S 9 1 ）、この判別が “ Y E S ” の場合は、 B B 又は R B が入賞しているかを判別し（ステップ S 9 2 ）、判別が “ N O ” の場合は、補助期間終了処理を終了する。ステップ S 9 2 の判別が “ Y E S ” の場合は、 S T フラグをオフにセットして（ステップ S 9 5 ）、補助期間終了処理を終了し、判別が “ N O ” の場合は、 S T ゲーム数を 1 減算する（ステップ S 9 3 ）。ステップ S 9 3 に続いて副制御回路 7 2 は、残りゲーム数は 0 か否かを判別し（ステップ S 9 4 ）、この判別が “ Y E S ” の場合は、 S T フラグをオフにセットし（ステップ S 9 5 ）、判別が “ N O ” の場合は、補助期間終了処理を終了する。

【0121】

このように本実施の形態では、ボーナスに内部当選すると、抽選により決定された所定期間だけ内部当選役を報知する特典遊技が発生し、この特典遊技はボーナスが入賞すると終了する。この結果、メダルが減ることはなく逆にメダルが増加するとともに、遊技者にとっては通常遊技中に S T ゲームが突然発生したことになりボーナスに内部当選していることに気が付くので、趣向性が高く面白みのあるパチスロ機 1 を提供することができる。

【0122】

また、本実施の形態では、ボーナスが入賞するか又は所定の期間だけ発生される S T ゲームにおいては、 S T ゲーム時の内部当選した図柄である「ベル - ベル - 赤 7 」又は「ベル - ベル - 青 7 」を液晶表示装置 5 の表示画面 5 a に表示して遊技者に報知するようになっている。この結果、遊技者はボーナスを入賞させないようにしながら所定の期間だけ発生する S T ゲームを消化することにより、 S T ゲームとボーナスゲームの両方でメダルを獲得することができるので、趣向性が高く面白みのあるパチスロ機 1 を提供することができる。

【0123】

また、本実施の形態では、 S T ゲームが発生する所定期間として、 S T ゲーム数抽選テーブルにより、 S T ゲーム数を決定するようになっている。この結果、遊技性が多様化し、趣向性が高く面白みのあるパチスロ機 1 を提供することができる。

【0124】

なお、本実施の形態では、特典遊技として、 S T ゲームを付与するようにしているが、これに限らず、 R T （リプレイタイム）ゲームや C T （チャレンジタイム）ゲームを付与するようにしても良い。

【図面の簡単な説明】

【0125】

【図 1】本発明の一実施の形態のパチスロ機の外觀図

10

20

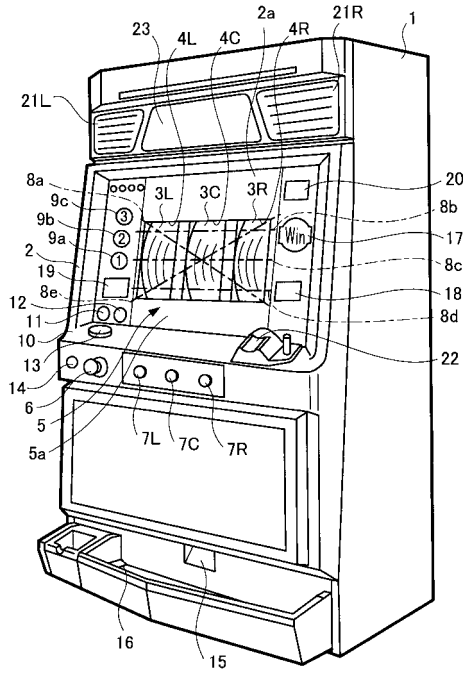
30

40

50

- 【図 2】一実施の形態のパチスロ機の図柄の配列を示す図
- 【図 3】一実施の形態のパチスロ機の役、図柄組合せおよびメダルの払出枚数の関係を示す図
- 【図 4】一実施の形態のパチスロ機の回路構成を示すブロック図
- 【図 5】一実施の形態のパチスロ機の副制御回路を示すブロック図
- 【図 6】一実施の形態のパチスロ機の S T ゲーム数抽選テーブルを示す図
- 【図 7】一実施の形態のパチスロ機の一般遊技状態用確率抽選テーブルを示す図
- 【図 8】一実施の形態のパチスロ機の内部当選状態用確率抽選テーブルを示す図
- 【図 9】一実施の形態のパチスロ機の B B 中一般遊技状態用確率抽選テーブルを示す図
- 【図 10】一実施の形態のパチスロ機の R B 遊技状態用確率抽選テーブルを示す図 10
- 【図 11】一実施の形態のパチスロ機の主制御回路による処理を表すメインフローチャート
- 【図 12】図 11 に後続するメインフローチャート
- 【図 13】図 12 に後続するメインフローチャート
- 【図 14】一実施の形態のパチスロ機の副制御回路のメインフローチャート
- 【図 15】一実施の形態のパチスロ機の副制御回路のメインフローチャート
- 【図 16】一実施の形態のパチスロ機の内部当選コマンド受信処理のフローチャート
- 【図 17】一実施の形態のパチスロ機の補助期間実行処理のフローチャート
- 【図 18】一実施の形態のパチスロ機の入賞処理のフローチャート
- 【図 19】一実施の形態のパチスロ機の補助期間終了処理のフローチャート 20
- 【図 20】一実施の形態のパチスロ機の当選役を表示画面に表示した状態を示す図
- 【符号の説明】
- 【0126】
- 1 パチスロ機（遊技機）
- 3 L、3 C、3 R リール（図柄表示手段）
- 4 L、4 C、4 R 表示窓（表示領域）
- 6 S スタートスイッチ（開始信号出力手段）
- 3 1 CPU（当選役決定手段、停止制御手段、特定遊技状態発生手段、特定役持越手段）
- 3 2 ROM（当選役決定手段、停止制御手段、特定遊技状態発生手段、特定役持越手段） 30
- 3 9 モータ駆動回路（図柄変動手段）
- 4 0 ホッパー（遊技価値付与手段）
- 4 6 リール停止信号回路（停止信号出力手段）
- 7 2 副制御回路（特典遊技発生手段、特典遊技終了手段）

【 図 1 】



【 図 2 】

図柄配列

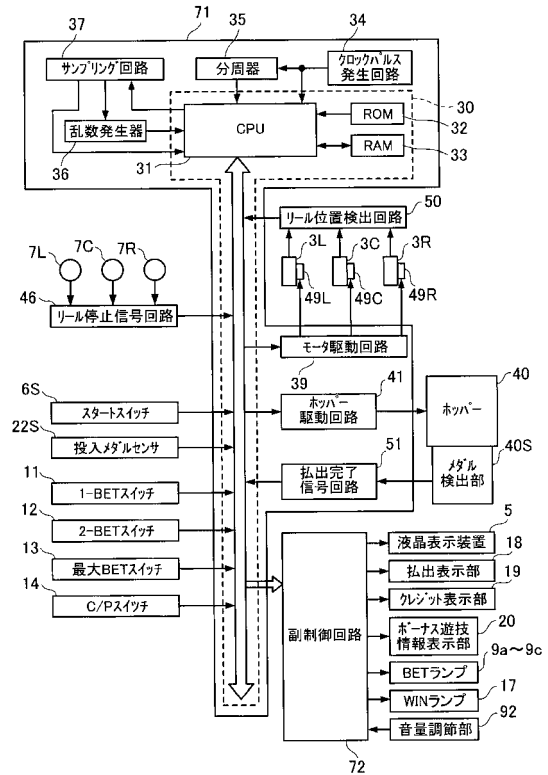
左リール		中リール		右リール	
21	赤7	21	赤7	21	赤7
20		20	チェリー	20	チェリー
19	赤7	19	ベル	19	赤7
18	ベル	18	リプレイ	18	リプレイ
17	リプレイ	17	チェリー	17	ベル
16	チェリー	16	リプレイ	16	チェリー
15	リプレイ	15		15	リプレイ
14		14	ベル	14	チェリー
13	ベル	13		13	
12	リプレイ	12	ベル	12	ベル
11	青7	11	リプレイ	11	青7
10	ベル	10	青7	10	リプレイ
9		9		9	ベル
8	青7	8	ベル	8	
7	ベル	7	リプレイ	7	リプレイ
6	リプレイ	6		6	ベル
5	チェリー	5		5	青7
4	リプレイ	4		4	
3		3	ベル	3	
2	ベル	2	リプレイ	2	リプレイ
1	リプレイ	1	チェリー	1	ベル

【 図 3 】

役と図柄組合せ払出枚数

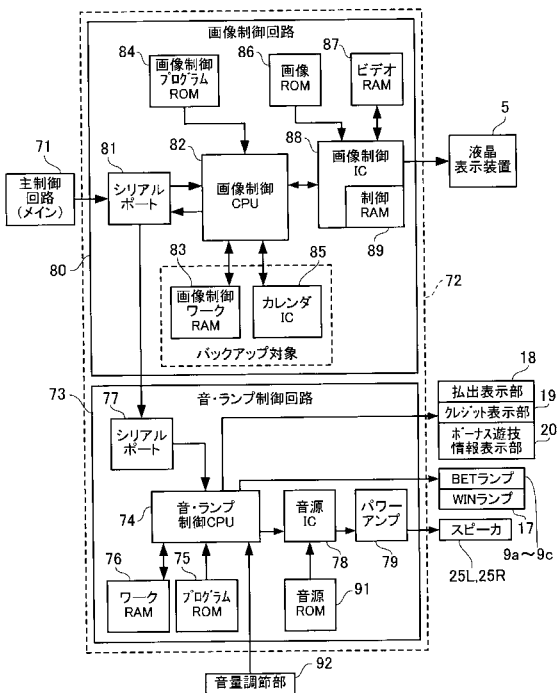
役	一般遊技状態	BB中一般遊技状態	RB遊技状態	内部当選状態
BB	赤7-赤7 0枚	-	-	-
RB	青7-青7 0枚	青7-青7-青7 0枚	-	-
SRB	-	ベル-ベル-リプレイ 0枚	-	-
再遊技	Replay-Replay-Replay 0枚	Replay-Replay-Replay 0枚	Replay-Replay-Replay 0枚	Replay-Replay-Replay 0枚
チェリーの小役	チェリー-ANY-ANY 2枚	チェリー-ANY-ANY 2枚	チェリー-ANY-ANY 2枚	チェリー-ANY-ANY 2枚
ベルの小役	ベル-ベル-ベル 8枚	ベル-ベル-ベル 8枚	ベル-ベル-ベル 8枚	ベル-ベル-ベル 8枚
赤7の小役	ベル-ベル-赤7 15枚	ベル-ベル-赤7 15枚	ベル-ベル-赤7 15枚	ベル-ベル-赤7 15枚
青7の小役	ベル-ベル-青7 15枚	ベル-ベル-青7 15枚	ベル-ベル-青7 15枚	ベル-ベル-青7 15枚

【 図 4 】





【 図 5 】



【 図 6 】

ATゲーム数抽選テーブル

ゲーム数	乱数範囲	当選率
10	0~127	128/256
20	128~191	64/256
30	192~216	25/256
40	217~241	25/256
50	242~256	15/256

【 図 7 】

一般遊技状態用確率抽選テーブル

内部当選役	乱数範囲	当選率
チェリー	0~49	50/16384
ベル	50~369	320/16384
赤7小役	370~1669	1300/16384
青7小役	1670~2969	1300/16384
リプレイ	2970~5214	2245/16384
BB	5215~5264	50/16384
RB	5265~5314	50/16384
ハズレ	5315~16383	11069/16384

【 図 8 】

内部当選状態用確率抽選テーブル

内部当選役	乱数範囲	当選率
チェリー	0~49	50/16384
ベル	50~369	320/16384
赤7小役	370~1669	1300/16384
青7小役	1670~2969	1300/16384
リプレイ	2970~5214	2245/16384
ハズレ	5215~16383	11169/16384

【 図 10 】

RB遊技状態用確率抽選テーブル

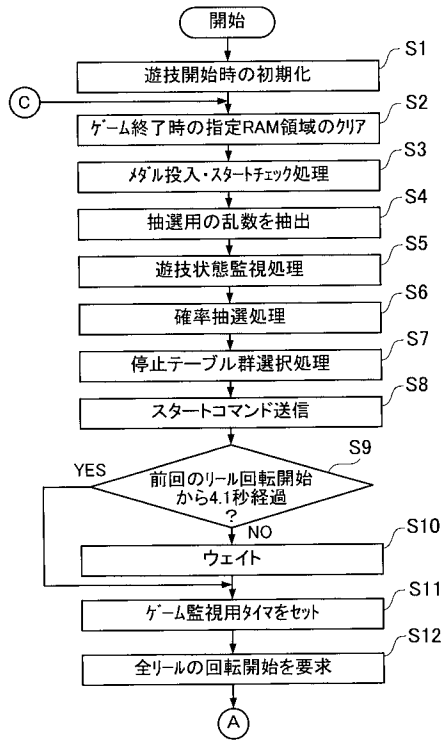
内部当選役	乱数範囲	当選率
チェリー	0~49	50/16384
ベル	50~13782	13733/16384
赤7小役	13783~15082	1300/16384
青7小役	15083~16382	1300/16384
ハズレ	16383~16383	1/16384

【 図 9 】

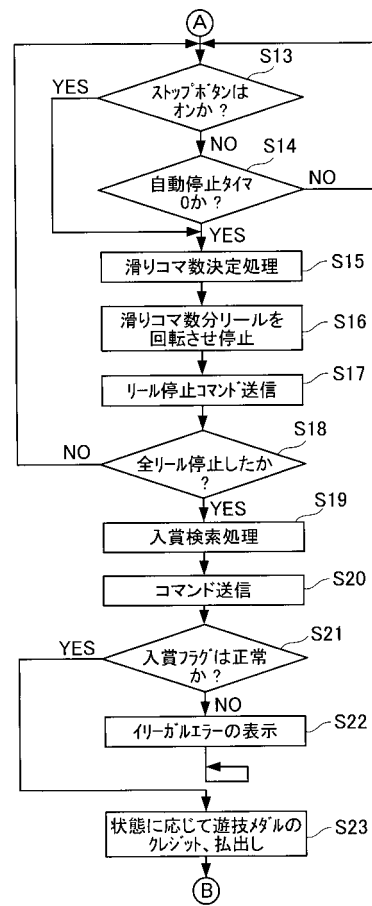
BB中一般遊技状態用確率抽選テーブル

内部当選役	乱数範囲	当選率
チェリー	0~49	50/16384
ベル	50~369	320/16384
赤7小役	370~1669	1300/16384
青7小役	1670~2969	1300/16384
リプレイ	2970~5214	2245/16384
RB	5215~5264	50/16384
SRB(RB)	5265~16352	11088/16384
ハズレ	16353~16383	31/16384

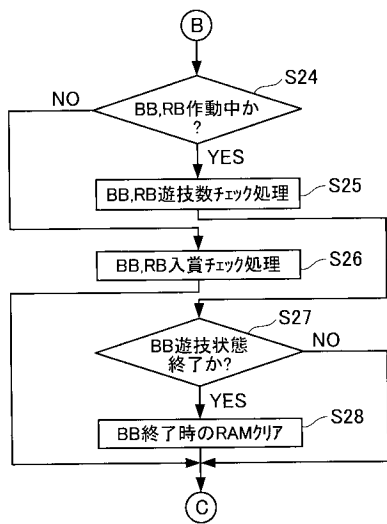
【 図 1 1 】



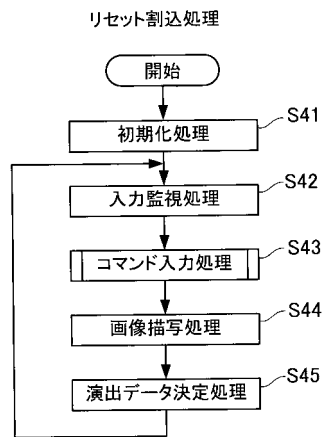
【 図 1 2 】



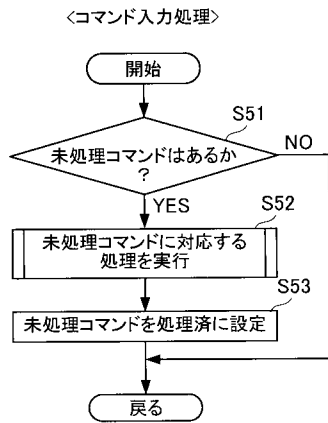
【 図 1 3 】



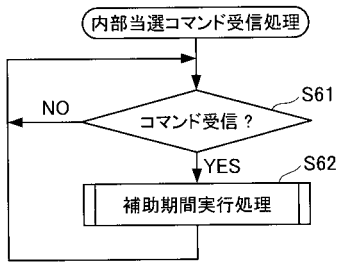
【 図 1 4 】



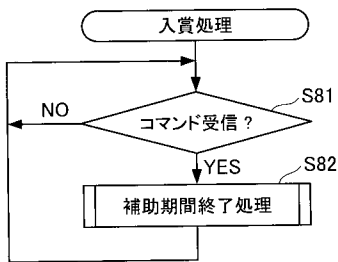
【 図 1 5 】



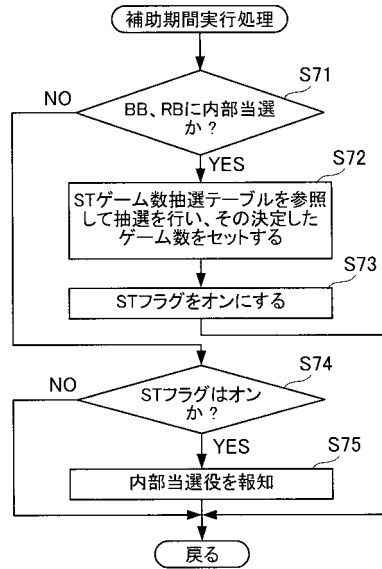
【 図 1 6 】



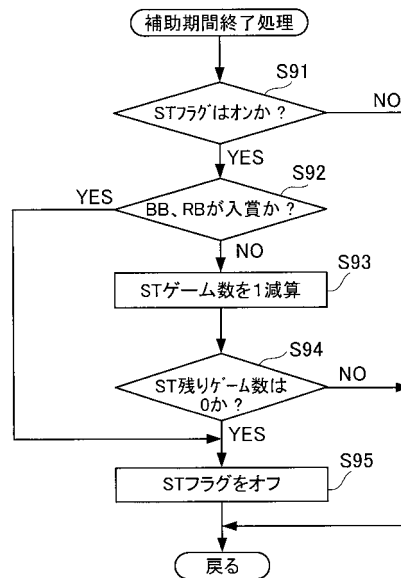
【 図 1 8 】



【 図 1 7 】



【 図 1 9 】



【 図 20 】

