

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4176327号
(P4176327)

(45) 発行日 平成20年11月5日 (2008. 11. 5)

(24) 登録日 平成20年8月29日 (2008. 8. 29)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006. 01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 E

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

請求項の数 1 (全 24 頁)

(21) 出願番号	特願2001-124694 (P2001-124694)	(73) 特許権者	598098526
(22) 出願日	平成13年4月23日 (2001. 4. 23)		アルゼ株式会社
(65) 公開番号	特開2002-315867 (P2002-315867A)		東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5
(43) 公開日	平成14年10月29日 (2002. 10. 29)	(74) 代理人	100116872
審査請求日	平成16年12月14日 (2004. 12. 14)		弁理士 藤田 和子
		(74) 代理人	100081477
			弁理士 堀 進
		(72) 発明者	武市 和志
			東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明
			フロンティアビルA棟
		(72) 発明者	野崎 卓
			東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 有明
			フロンティアビルA棟
		審査官	井海田 隆

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】

複数の図柄が夫々の周面に配された複数のリールと、前記複数のリールの周面に配された図柄を所定数表示する複数の表示窓と、図柄が表示される位置として前記複数の表示窓の夫々に予め定められた図柄停止位置を結ぶ複数の有効ラインと、開始操作を検出する開始操作検出手段と、所定数の遊技媒体が賭けられた状態で、前記開始操作検出手段により開始操作が検出されることを条件に、前記リールを回転させることにより、前記表示窓に表示されている図柄を変動させる図柄変動手段と、前記開始操作検出手段により開始操作が検出されることに基づいて、付与される利益が定められた複数の役から内部当選役を決定する内部当選役決定手段と、前記リールの回転を停止させるための停止操作を検出する停止操作検出手段と、前記内部当選役決定手段により決定された内部当選役と、前記停止操作検出手段により停止操作が検出されたタイミングと、に基づいて、前記リールの回転を停止することにより、前記表示窓に変動させて表示されている図柄を停止する停止制御手段と、前記停止制御手段により前記複数の表示窓の全てに図柄が停止して表示され、前記有効ラインに沿って前記内部当選役に対応する図柄組合せを構成する図柄が表示されることにより入賞が成立したか否かを判別する入賞検索手段と、前記入賞検索手段により入賞が成立したと判別されることを条件に利益を付与する利益

10

20

付与手段と、

を備え、所定数の遊技媒体が賭けられた状態で開始操作が検出されることにより1のゲームが開始し、利益付与手段により利益が付与されることにより当該ゲームが終了する遊技機であって、

シングルボーナスの入賞が成立しやすいS・B高確率状態を発生させるか否かを抽選により決定する状況決定手段と、

前記状況決定手段により前記S・B高確率状態を発生させると決定されることを条件に、前記S・B高確率状態を発生させるS・B高確率状態発生手段と、

前記S・B高確率状態発生手段により発生した前記S・B高確率状態において、ゲーム毎に前記S・B高確率状態が発生したことを報知するか否かを抽選により決定する報知決定手段と、

10

前記報知決定手段の決定結果が前記報知を行うとの決定であるとき、前記S・B高確率状態が発生したことを報知する報知手段と、

前記報知決定手段の決定結果が前記報知を行うとの決定であるとき、前記S・B高確率状態が継続可能なゲームの回数を抽選により決定するゲーム回数決定手段と、

を更に備え、

前記報知手段又はこれとは別の報知手段により、前記ゲーム回数決定手段の決定結果を報知することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

20

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技に必要な図柄を変動表示する変動表示手段と、その変動表示を制御するマイクロコンピュータ等の制御手段とを備えたスロットマシン、パチンコ機その他の遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

例えば、停止ボタンを備えたスロットマシン、いわゆるパチスロ機は、正面の表示窓内に複数の図柄を変動表示する回転リールを複数配列して構成した機械的変動表示装置、或いはリール上の図柄を画面に表示する電気的変動表示装置を有する。遊技者のスタート操作に応じて、制御手段が変動表示装置を駆動制御して各リールを回転させることにより、図柄を変動表示させ、一定時間後自動的に或いは遊技者の停止操作により、各リールの回転を順次停止させる。このとき、表示窓内に現れた各リールの図柄が特定の組合せ（入賞図柄）になった場合にメダル、又はコイン等の遊技媒体を払出すことで遊技者に利益を付与する。

30

【0003】

現在主流の機種は、複数種類の入賞態様を有するものである。特に、所定の入賞役の入賞が成立したときは、1回のメダルの払出しに終わらず、所定期間、通常の状態よりも条件の良い遊技状態となる。このような入賞役として、遊技者に相対的に大きい利益を与えるゲームを所定回数行える特別増加役（「ビッグボーナス」と称し、以下「BB」と略記する）と、遊技者に相対的に小さい利益を与えるゲームを所定回数行える入賞役（「レギュラーボーナス」と称し、以下「RB」と略記する）がある。

40

【0004】

また、遊技に賭けられた単位遊技媒体当りに行うことが可能なゲームの回数を一定に保つ等の目的のために、入賞が成立すると遊技媒体を賭けることなく次のゲームを行うことが可能となる入賞役（以下「再遊技」という）が設けられた遊技機が現在の主流である。そして、この「再遊技」に内部当選する確率が高い期間（以下「高確率再遊技状態」という）を発生させる機能を備えた遊技機が提供されている。この「高確率再遊技状態」は、一般にBBの入賞成立を契機として発生する後述のBB中一般遊技状態及びRB遊技状態が終了したときに発生する。「高確率再遊技状態」の終了条件としては、「高確率再遊技状態」において「予め定められた回数のゲームを行ったこと」、「ゲーム毎に行われる終

50

了抽選において当選したこと」等が採用されている。

【 0 0 0 5 】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、「高確率再遊技状態」のような遊技者にとって有利な状況の発生の報知は、その有利な状況が発生したときに行われ、報知の時期が画一的である。また、遊技者はその報知の内容によって有利な状況が発生したか否かを認識するだけであり、面白味に欠ける。また、有利な状況の発生時には、有利な状況の終了条件としてゲーム回数等が予め決定されており、更に終了条件が報知されることも少くない。従って、有利な状況の終了条件に対する遊技者の興味は、有利な状況が発生したときに失われてしまう。また、「予め定められた回数のゲームを行ったこと」という有利な状況の終了条件は、画一的であり面白味に欠ける。他方、「ゲーム毎に行われる終了抽選において当選したこと」という終了条件を採用した場合には、有利な状況が突然終了することから遊技者は安心して遊技を進めることができない。更に、有利な状況の発生時期は、一般にＢＢ一般遊技状態及びＲＢ遊技状態が終了したときであり、面白味に欠ける。

10

【 0 0 0 6 】

本発明の目的は、面白味のある遊技機を提供することである。

【 0 0 0 7 】

【課題を解決するための手段】

本発明の遊技機は、複数の図柄を変動表示する変動表示手段（例えば、後述のリール 3 L, 3 C, 3 R）と、ゲーム毎に内部当選役を決定する内部当選役決定手段（例えば、後述の C P U 3 1）と、内部当選役決定手段の決定結果と遊技者の停止操作とに基づいて変動表示手段の変動表示動作を停止制御する停止制御手段（例えば、後述の主制御回路 7 1）と、遊技者にとって有利な状況（例えば、後述の高確率再遊技状態）を発生させるか否かを決定する状況決定手段（例えば、後述の C P U 3 1）と、有利な状況が発生した後、有利な状況が発生したことを報知するか否かを決定する報知決定手段（例えば、後述の C P U 3 1）と、報知決定手段の決定結果に基づいて有利な状況が発生したことを報知する報知手段（例えば、後述の高確率再遊技告知ランプ 2 8）とを備えたことを特徴とする。

20

【 0 0 0 8 】

本発明の具体的態様では、報知決定手段は、乱数抽選の結果に基づいて報知を行うか否かを決定（例えば、後述の S 7 7 及び S 7 8（図 1 8））することを特徴とする。

30

【 0 0 0 9 】

本発明の具体的態様では、報知決定手段の決定結果が報知を行うとの決定であるとき（例えば、後述の図 1 8 の S 7 8 の判別が“ Y E S ”）、有利な状況が継続可能なゲームの回数（例えば、後述の高確率再遊技規定ゲーム回数）を決定するゲーム回数決定手段（例えば、後述の C P U 3 1）が設けられ、報知手段又はこれとは別の報知手段（例えば、後述の液晶表示装置 5）により、ゲーム回数決定手段の決定結果を報知する（例えば、後述の図 1 8 の S 8 1）ことを特徴とする。

【 0 0 1 0 】

本発明の具体的態様では、有利な状況の終了条件は、ゲーム回数決定手段が有利な状況が継続可能なゲームの回数を決定（例えば、後述の図 1 8 の S 8 0）した後上記回数のゲームが行われたこと（例えば、後述の図 1 8 の S 7 3 の判別が“ Y E S ”）、又は内部当選役決定手段の決定結果が増加役（例えば、ＢＢ或いはＲＢ）を内部当選役として決定（例えば、後述の図 1 6 の S 4 3 の判別が“ Y E S ”）したことである。

40

【 0 0 1 1 】

本発明の別の態様では、複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、ゲーム毎に内部当選役を決定する内部当選役決定手段と、内部当選役決定手段の決定結果と遊技者の停止操作とに基づいて変動表示手段の変動表示動作を停止制御する停止制御手段と、遊技者にとって有利な状況が発生させるか否かを決定する状況決定手段と、有利な状況が継続可能なゲームの回数を有利な状況が発生した後において決定するゲーム回数決定手段と、ゲーム回数決定手段の決定結果を報知する報知手段とを備えたことを特徴とする。

50

【 0 0 1 2 】

【作用及び効果】

本発明の遊技機では、報知決定手段は、有利な状況が発生した後、有利な状況が発生したことを報知するか否かを決定し、報知手段は、報知決定手段の決定結果に基づいて有利な状況が発生したことを報知する。報知手段は、有利な状況が発生した後で報知を行うので、遊技者は、停止操作に対応したリールの停止態様、或いは入賞役等によって有利な状況が発生したか否かを予想することができ、遊技の面白味が増す。また、有利な状況が発生したことに対する期待感を、例えば複数のゲームにわたって維持することもできる。

【 0 0 1 3 】

本発明の具体的態様によれば、報知決定手段は、乱数抽選の結果に基づいて報知を行うか否かを決定するので、報知のタイミングが画一的とならないことから遊技の面白味が増す。

10

【 0 0 1 4 】

また、報知決定手段の決定結果が報知を行うとの決定であるとき、すなわち有利な状況が発生した後、ゲーム回数決定手段は、有利な状況が継続可能なゲームの回数を決定し、その決定結果が報知される。従って、変動表示手段の停止態様等に基づいて有利な状況の発生を認識した後、遊技者は、上記回数の決定及び報知が行われるまでの間、有利な状況が継続可能なゲームの回数が増えることに対する期待感をもちながら遊技を進めることができる。また、有利な状況が発生した後、ゲーム回数決定手段が上記決定を行うまでのゲームの回数が画一的でなく、有利な状況が継続可能な総ゲーム回数に変化に富むものとなり面白味が増す。また、ゲーム回数決定手段の決定結果の報知が行われた後のゲーム数を認識することにより、有利な状況の終了時期を把握することができるので、遊技者は安心して遊技を進めることができる。

20

【 0 0 1 5 】

また、有利な状況の終了条件として、ゲーム回数決定手段が有利な状況が継続可能なゲームの回数を決定した後上記回数のゲームが行われたこと、又は内部当選役決定手段の決定結果が増加役を内部当選役として決定したことを採用することができる。

【 0 0 1 6 】

また、ゲーム回数決定手段は、有利な状況が継続可能なゲームの回数を有利な状況が発生した後において決定し、報知手段は、ゲーム回数決定手段の決定結果を報知する。従って、有利な状況の発生を認識した後、遊技者は、上記報知が行われるまでの間、有利な状況が継続可能なゲームの回数が増えることに対する期待感をもちながら遊技を進めることができる。また、有利な状況が発生した後、ゲーム回数決定手段が上記決定を行うまでのゲームの回数が画一的でなく、有利な状況が継続可能な総ゲーム回数に変化に富むものとなり面白味が増す。また、ゲーム回数決定手段の決定結果の報知が行われた後のゲーム数を認識することにより、有利な状況の終了時期を把握することができるので、遊技者は安心して遊技を進めることができる。

30

【 0 0 1 7 】

【発明の実施の形態】

図 1 は、本発明の一実施例の遊技機 1 の外観を示す斜視図である。遊技機 1 は、いわゆる「パチスロ機」である。この遊技機 1 は、遊技媒体としてコイン、メダル又はトークンなどを用いて遊技する遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

40

【 0 0 1 8 】

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 2 a が形成され、その中央には縦長矩形の表示窓 4 L , 4 C , 4 R が設けられる。表示窓 4 L , 4 C , 4 R には、入賞ラインとして水平方向にトップライン 8 b , センターライン 8 c 及びボトムライン 8 d、斜め方向にクロスダウンライン 8 a 及びクロスアップライン 8 e が設けられている。これらの入賞ラインは、後述の 1 - B E T スイッチ 1 1、2 - B E T スイッチ 1 2、最大 B E T スイッチ 1 3 を操作すること、或いはメダル投入口 2 2 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。どの入賞

50

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３Ｌ，３Ｃ，３Ｒが回転自在に横一列に設けられ、変動表示手段を形成している。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、定速回転（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が設けられる。１－ＢＥＴランプ９ａ、２－ＢＥＴランプ９ｂ及び最大ＢＥＴランプ９ｃは、一のゲームを行うために賭けられたメダルの数（以下「ＢＥＴ数」という）に応じて点灯する。ここで、本実施例では、一のゲームは、全てのリールが停止したときに終了する。１－ＢＥＴランプ９ａは、ＢＥＴ数が“１”で１本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。２－ＢＥＴランプ９ｂは、ＢＥＴ数が“２”で３本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。最大ＢＥＴランプ９ｃは、ＢＥＴ数が“３”で全て（５本）の入賞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１９は、７セグメントＬＥＤから成り、貯留されているメダルの枚数を表示する。最大ＢＥＴランプ９ｃの上部には、複数のＬＥＤランプにより構成された高確率再遊技告知ランプ２８が設けられている。この高確率再遊技告知ランプ２８は、高確率再遊技状態が発生したことを報知するものであり、高確率再遊技状態が発生した後、点灯する。但し、高確率再遊技告知ランプ２８は、高確率再遊技状態が発生したときに常に点灯するものではない（後述の図１８のＳ７８）。

【００２１】

表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒの右側には、ＷＩＮランプ１７及び払出表示部１８が設けられる。ＷＩＮランプ１７は、ＢＢ又はＲＢに内部当選した場合、必ず点灯する。払出表示部１８は、７セグメントＬＥＤから成り、入賞成立時のメダルの払出枚数を表示する。

【００２２】

パネル表示部２ａの右側上部には、ボーナス遊技情報表示部２０が設けられる。ボーナス遊技情報表示部２０は、７セグメントＬＥＤから成り、後で説明するＢＢ中一般遊技状態におけるゲームの回数等を表示する。表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒの下方には水平面の台座部１０が形成され、その台座部１０と表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒとの間には液晶表示装置５が設けられている。この液晶表示装置５の表示画面５ａには、高確率再遊技状態が継続するゲームの回数等が表示される。図１の表示画面５ａには、上記ゲーム回数として“２５０回”と表示されている。

【００２３】

液晶表示装置５の右側にはメダル投入口２２が設けられ、液晶表示装置５の左側には、１－ＢＥＴスイッチ１１、２－ＢＥＴスイッチ１２、及び最大ＢＥＴスイッチ１３が設けられる。１－ＢＥＴスイッチ１１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－ＢＥＴスイッチ１２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ＢＥＴスイッチ１３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ＢＥＴスイッチを操作することで、前述のとおり、所定の入賞ラインが有効化される。

【００２４】

台座部１０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１４が設けられている。このＣ／Ｐスイッチ１４の切換えにより、正面下部のメダル払出口１５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１６に溜められる。Ｃ／Ｐスイッチ１４の右側には、遊技者の操作により上記リールを回転させ、表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒ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回動自在に取り付けられている。スタートレバー６を操作することにより一のゲームが開始する。

【 0 0 2 5 】

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、入賞図柄の組合せ及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。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 , 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。

【 0 0 2 6 】

図 2 は、各リール 3 L , 3 C , 3 R に表わされた複数種類の図柄が 2 1 個配列された図柄列を示している。各図柄には“ 0 0 ” ~ “ 2 0 ” 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 ROM 3 2 (図 8) に格納されている。各リール 3 L , 3 C , 3 R 上には、“青 7 (図柄 9 1) ”、“赤 7 (図柄 9 2) ”、“BAR (図柄 9 3) ”、“ベル (図柄 9 4) ”、“プラム (図柄 9 5) ”、“Replay (図柄 9 6) ”及び“チェリー (図柄 9 7) ”の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール 3 L , 3 C , 3 R は、図柄列が図 2 の矢印方向に移動するように回転駆動される。

10

【 0 0 2 7 】

図 3 は、各遊技状態における入賞役の入賞成立を示す図柄組合せ及び払出枚数を示す。入賞役に対応する入賞成立を示す図柄組合せが示されていない欄に対応する遊技状態では、その入賞成立を実現できない。

【 0 0 2 8 】

ここで、遊技状態とは、一般に、B B に内部当選しているか否か、或いは B B 又は R B が作動しているか否かによって区別するものである。なお、内部当選する可能性のある入賞役の種類、及び各入賞役に内部当選する確率は、いわゆる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、各遊技状態毎に設けられている。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入賞役の種類及び各入賞役に内部当選する確率が同一となる。

20

【 0 0 2 9 】

実施例の遊技機（いわゆる「B タイプ」の遊技機）では、遊技状態として通常の遊技状態である「一般遊技状態」、後述の再遊技の入賞が成立し易い遊技状態である「高確率再遊技状態」、B B に内部当選することにより発生する「B B 中一般遊技状態」、B B の入賞成立を契機として発生する「B B 中一般遊技状態」及び「R B 遊技状態」がある。そして、B B 又は R B の入賞が成立すること等により遊技状態が変化している。

30

【 0 0 3 0 】

一般遊技状態又は高確率再遊技状態において B B に内部当選することにより遊技状態が B B 内部当選遊技状態となる（後述の図 1 6 の S 4 8）。B B の入賞が成立することにより、遊技状態が B B 中一般遊技状態となる（後述の図 1 5 の S 3 5）。B B 中一般遊技状態において R B（いわゆる「JAC IN」）の入賞が成立することにより遊技状態が R B 遊技状態となる（後述の図 1 5 の S 3 5）。R B 遊技状態において“ 1 2 回 ”のゲームを消化すること、又は“ 8 回 ”の入賞が成立することにより遊技状態が B B 中一般遊技状態となる（後述の図 1 5 の S 3 5）。そして、B B 中一般遊技状態において“ 3 0 回 ”のゲームを消化したとき又は“ 2 回目 ”の R B 遊技状態の最後のゲームが終了したときに、遊技状態が一般遊技状態となる（後述の図 1 5 の S 3 5）。また、一般遊技状態において高確率再遊技状態に当選する（後述の図 1 7 の S 6 7 の判別が“ Y E S ”）ことにより遊技状態が高確率再遊技状態となる（後述の図 1 7 の S 6 8）。また、高確率再遊技状態において後述の高確率再遊技規定ゲーム回数が消化すること（後述の図 1 8 の S 7 3 の判別が“ Y E S ”）により、遊技状態が一般遊技状態となる（後述の図 1 8 の S 7 4）。

40

【 0 0 3 1 】

図 3 に示すように、B B の入賞は、B B 内部当選遊技状態において“青 7 - 青 7 - 青 7”又は“赤 7 - 赤 7 - 赤 7”が有効ラインに沿って並ぶことにより成立し、1 5 枚のメダルが払出されると共に、次のゲームの遊技状態が B B 中一般遊技状態となる。ここで、実施例では、後述のように一般遊技状態又は高確率再遊技状態において B B に内部当選した

50

とき、遊技状態が B B 内部当選遊技状態となる（後述の図 1 6 の S 4 8）。従って、一般遊技状態又は高確率再遊技状態において B B の入賞が成立しないようにしている。

【 0 0 3 2 】

R B の入賞は、B B 中一般遊技状態において“Replay - Replay - Replay”が並ぶこと（一般に「JAC IN」と称する）により成立する。

【 0 0 3 3 】

再遊技の入賞は、一般遊技状態、高確率再遊技状態、又は B B 内部当選遊技状態において“Replay - Replay - Replay”が並ぶことにより成立する。再遊技の入賞が成立すると、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次のゲームを行うことができる。

10

【 0 0 3 4 】

また、一般遊技状態、高確率再遊技状態、及び B B 中一般遊技状態では、「ベルの小役」、「プラムの小役」又は「チェリーの小役」の入賞成立を実現することが可能であるが、その払出枚数は図示のとおりである。

【 0 0 3 5 】

役物の入賞は、R B 遊技状態において“Replay - Replay - Replay”が並ぶことにより成立する。役物の入賞成立回数が“8回”となったとき、遊技状態が変化する。ここで、役物の入賞が成立する可能性のある R B 遊技状態のゲームは、一般に「JACゲーム」と称される。

【 0 0 3 6 】

20

ここで、実施例では、B B の入賞成立を契機として発生した B B 中一般遊技状態又は R B 遊技状態が終了したとき、及び高確率再遊技状態が終了して一般遊技状態となったとき、再遊技待ち期間が設けられる（後述の図 1 5 の S 3 4 及び図 1 8 の S 7 5）。この再遊技待ち期間において再遊技に内部当選したとき、高い確率で高確率再遊技状態が発生するようになっている。この再遊技待ち期間は、再遊技に内部当選した後に終了する。また、「再遊技待ち期間」以外の一般遊技状態における各ゲームでは、高確率再遊技状態を発生させるか否かを後述の「設定値」に基づいて抽選しているが、高確率再遊技状態の発生確率は、再遊技待ち期間における発生確率と比較して低くなっている（後述の図 1 0）。再遊技待ち期間以外の期間を以下「通常期間」という。

【 0 0 3 7 】

30

図 4 は、B E T 数が“3”であり、後述の設定値が所定の値であるとき、各遊技状態において内部当選役を決定する際（後述の図 1 6 の S 4 1）に使用する確率抽選テーブルを示す。

【 0 0 3 8 】

確率抽選テーブルには、各入賞役毎に内部当選となる乱数値の範囲が示されている。各入賞役に対して乱数値の範囲が示されていない欄に対応する遊技状態では、その入賞役に内部当選しないことを示す。例えば、R B は、B B 中一般遊技状態においてのみ内部当選する。

【 0 0 3 9 】

40

高確率再遊技状態において再遊技に内部当選する確率は、一般遊技状態のものと比較して高くなっている。具体的には、高確率再遊技状態では、確率抽選処理における乱数の抽出範囲“0”～“16383”のうち、“484”～“11405”の範囲内の乱数が抽出された場合に再遊技が内部当選役となる。再遊技に内部当選する確率は、“10922/16384”である。他方、一般遊技状態では、“484”～“2824”の範囲内の乱数が抽出された場合に再遊技が内部当選役となる。再遊技に内部当選する確率は、“2341/16384”である。このように、高確率再遊技状態と一般遊技状態とでは、再遊技に内部当選する確率が大きく異なる。また、一般遊技状態及び高確率再遊技状態において、B B に内部当選する確率は、共に“68/16384（約1/240）”である。一般遊技状態及び高確率再遊技状態では B B に内部当選するが、その入賞が成立することはない。また、B B に内部当選したときに発生する B B 内部当選遊技状態では、B B の入賞が成立するまでの間、内部当選役として B B を持ち越す

50

(保持する)のでB Bに内部当選することはない。

【0040】

次に、図5～図7を参照して各ゲームにおける内部当選役及びその入賞の成否に基づく遊技状態の変化、再遊技待ち期間と通常期間との間の変化、高確率再遊技状態を発生させるか否かの抽選のタイミング、高確率再遊技告知ランプ28を点灯させるか否かの抽選のタイミング、高確率再遊技規定ゲーム回数の抽選のタイミング、及び高確率ゲーム可能回数の変化について説明する。高確率再遊技状態の抽選における「高確率」及び「低確率」は、夫々抽選において高確率再遊技状態の発生に当選する相対的な確率(具体的には“12288/16384”及び“5/16384”～“21/16384”)を示す。高確率再遊技状態において再遊技に内部当選したゲームの抽選(後述の図17のS64)では「高確率」であり、通常期間におけるゲームの抽選(後述の図17のS66)では「低確率」である。高確率再遊技規定ゲーム回数は、その回数が決定された後において高確率再遊技状態が継続可能なゲームの回数(“50回”、“100回”又は“250回”(後述の図11))を示す。この高確率再遊技規定ゲーム回数は、高確率再遊技告知ランプ28を点灯させるか否かの抽選に当選したとき、決定される。高確率ゲーム可能回数は、高確率再遊技状態において行うことが可能なゲームの回数を示す。

10

【0041】

初めに、図5を参照して説明する。

【0042】

ゲーム(1)では、通常期間の一般遊技状態において「ベルの小役」に内部当選し、その入賞が成立している。このゲームの開始時において高確率再遊技状態を発生させるか否かの抽選(低確率)では、高確率再遊技状態に不当選となっている。

20

【0043】

ゲーム(2)では、内部当選役は「なし(はずれ)」であり、高確率再遊技状態を発生させるか否かの抽選(低確率)では、不当選となっている。ゲーム(3)では、内部当選役が「チェリーの小役」であり、高確率再遊技状態を発生させるか否かの抽選(低確率)では、当選となっている。このため、ゲーム(3)の開始時において遊技状態が一般遊技状態から高確率再遊技状態へ変化している。高確率再遊技規定ゲーム回数を決定するための抽選は行われていない。ゲーム(3)の終了時には、「チェリーの小役」の入賞が成立している。

30

【0044】

高確率再遊技状態におけるゲーム(4)及び(5)では、「再遊技」に内部当選し、その入賞が成立している。このゲーム(4)及び(5)の開始時における高確率再遊技告知ランプ28を点灯させるか否かの抽選では、不当選となり、この告知ランプ28は点灯していない。また、高確率再遊技規定ゲーム回数を決定するための抽選は行われていない。

【0045】

高確率再遊技状態におけるゲーム(6)では、「再遊技」に内部当選し、その入賞が成立している。ゲーム(6)の開始時における高確率再遊技告知ランプ28を点灯させるか否かの抽選では当選となり、この告知ランプ28が点灯している。また、告知ランプ28の点灯に当選しているので、高確率再遊技規定ゲーム回数を決定するための抽選が行われ、その回数は“250回”と決定されている。また、高確率ゲーム可能回数として“250回”がセットされている。

40

【0046】

ゲーム(7)では、内部当選役は「なし(はずれ)」であり、そのゲームの終了時には、高確率ゲーム可能回数が“249回”となっている。ゲーム(8)では、「再遊技」に内部当選し、その入賞が成立している。ゲーム(8)の終了時には、高確率ゲーム可能回数が“248回”となっている。

【0047】

次に、図6を参照して説明する。

【0048】

50

初めに、ゲーム(11)では、高確率再遊技状態において「再遊技」に内部当選し、その入賞が成立している。このゲーム(11)の終了時において高確率ゲーム可能回数は、“1回”である。

【0049】

高確率再遊技状態において開始したゲーム(12)では、「再遊技」に内部当選し、その入賞が成立している。このゲーム(12)の開始時には、前回のゲームの終了時において高確率ゲーム可能回数が“1回”であったことから、遊技状態が一般遊技状態へ変化すると共に、通常期間から再遊技待ち期間に変化している。また、高確率再遊技状態が終了したことから高確率再遊技告知ランプ28が消灯している。

【0050】

ここで、ゲーム(12)の開始時において遊技状態が高確率再遊技状態へ変化しているが、この遊技状態の変化の前に内部当選役の決定が行われている。すなわち、このゲーム(12)では、「再遊技」に内部当選し易い確率抽選テーブルが使用され、遊技者は、高確率再遊技状態であることの利益を享受し得る。また、このゲーム(12)の開始時において、内部当選役の決定の後、通常期間から再遊技待ち期間に変化しているので、高確率再遊技状態を発生させるか否かの抽選は行われていない。

【0051】

再遊技待ち期間におけるゲーム(13)及び(14)における内部当選役は「なし(はずれ)」及び「ベルの小役」であり、「再遊技」に内部当選していないことから高確率再遊技状態を発生させるか否かの抽選は行われていない。また、高確率再遊技状態が発生していないので、高確率ゲーム可能回数は、“0回”である。

【0052】

再遊技待ち期間におけるゲーム(15)では、内部当選役が「再遊技」であることからゲーム開始時において高確率再遊技状態を発生させるか否かの抽選(高確率)が行われ、この抽選に当選となり、遊技状態が高確率再遊技状態に変化している。また、再遊技に内部当選していることから再遊技待ち期間から通常期間へ変化している。

【0053】

高確率再遊技状態におけるゲーム(16)では、「再遊技」に内部当選し、その入賞が成立している。このゲーム(16)の開始時における高確率再遊技告知ランプ28を点灯させるか否かの抽選では、不当選となり、この告知ランプ28は点灯していない。また、高確率再遊技規定ゲーム回数を決定するための抽選は行われていない。

【0054】

高確率再遊技状態におけるゲーム(17)では、「再遊技」に内部当選し、その入賞が成立している。ゲーム(17)の開始時における高確率再遊技告知ランプ28を点灯させるか否かの抽選では当選となり、この告知ランプ28が点灯している。また、告知ランプ28の点灯に当選しているので、高確率再遊技規定ゲーム回数を決定するための抽選が行われ、その回数は“50回”と決定されている。また、高確率ゲーム可能回数として“50回”がセットされている。ゲーム(18)では、「再遊技」に内部当選し、そのゲームの終了時には、高確率ゲーム可能回数が“49回”となっている。ゲーム(18)では、「再遊技」に内部当選し、その入賞が成立している。

【0055】

次に、図7を参照して説明する。

【0056】

初めに、RB遊技状態におけるゲーム(21)及び(22)では、「役物」に内部当選し、その入賞が成立している。ゲーム(22)の終了時には、BBの入賞成立を契機として発生したBB中一般遊技状態及びRB遊技状態が終了しているので、遊技状態が一般遊技状態へ変化すると共に、再遊技待ち期間が発生している。

【0057】

再遊技待ち期間におけるゲーム(23)～(25)では、「再遊技」に内部当選していないことから、高確率再遊技状態を発生させるか否かの抽選は行われていない。ゲーム(

10

20

30

40

50

26)では、「再遊技」に内部当選しているので高確率再遊技状態を発生させるか否かの抽選(高確率)が行われ、この抽選に不当選となっている。このため、遊技状態は変化せず、再遊技待ち期間が終了している。ゲーム(27)及び(28)では、高確率再遊技状態を発生させるか否かの抽選(低確率)が行われているが、その発生に不当選となっている。

【0058】

図8は、遊技機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指令に基づいて液晶表示装置5及びスピーカ21L, 21Rを制御する副制御回路72とを含む回路構成を示す。

10

【0059】

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。マイクロコンピュータ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を含む。

【0060】

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及び分周器35と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器36及びサンプリング回路37とが接続されている。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よい。その場合、乱数発生器36及びサンプリング回路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。

20

【0061】

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定に用いられる確率抽選テーブル等の各種抽選テーブル(図4、後述の図10~図12)、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停止制御テーブル、副制御回路72へ送信するための各種制御指令(コマンド)等が格納されている。このコマンドには、「デモ表示コマンド」、「内部当選役コマンド」、「全リール停止コマンド」、「入賞役コマンド」等がある。これらのコマンドについては後で説明する。

30

【0062】

図8の回路において、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、各種ランプ(1-BETランプ9a、2-BETランプ9b、最大BETランプ9c、WINランプ17、高確率再遊技告知ランプ28)と、各種表示部(払出表示部18、クレジット表示部19、ボーナス遊技情報表示部20)と、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遊技価値付与手段としてのホッパー(払出しのための駆動部を含む)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。

【0063】

40

更に、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、ホッパー40を駆動制御するホッパー駆動回路41、各種ランプを駆動制御するランプ駆動回路45、及び各種表示部を駆動制御する表示部駆動回路48がI/Oポート38を介してCPU31の出力部に接続されている。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など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。

【0064】

また、マイクロコンピュータ30が制御指令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

50

ある。これらも、I/Oポート38を介してCPU31に接続されている。更に、図示しない電源メインスイッチ、リセットスイッチ、及び設定用鍵型スイッチがCPU31に接続されている。これらは、一般に“6段階”設けられ、メダルの出玉率を調整するための「設定値」の選択、電源の投入等に使用される。

【0065】

スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6の操作を検出する。投入メダルセンサ22Sは、メダル投入口22に投入されたメダルを検出する。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。リール位置検出回路50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3L, 3C, 3Rの位置を検出するための信号をCPU31へ供給する。払出完了信号回路51は、メダル検出部40Sの計数値(ホッパー40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知するための信号を発生する。

10

【0066】

図8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し、サンプリング回路37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。こうしてサンプリングされた乱数及びROM32内に格納されている確率抽選テーブルに基づいて、複数の内部当選役のいずれかが決定される。内部当選役が決定された後、「停止制御テーブル」を選択するために再び乱数のサンプリングが行われる。

【0067】

20

リール3L, 3C, 3Rの回転が開始された後、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rの各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数値はRAM33の所定エリアに書き込まれる。リール3L, 3C, 3R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50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3L, 3C, 3R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。

【0068】

上記のようなリール3L, 3C, 3Rの回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブルが、ROM32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3L, 3C, 3R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づけられている。

30

【0069】

更に、ROM32内には、入賞図柄組合せテーブルが格納されている。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づけられている。上記の入賞図柄組合せテーブルは、左のリール3L, 中央のリール3C, 右のリール3R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。

【0070】

40

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理(確率抽選処理)により内部当選した場合には、CPU31は、遊技者が停止ボタン7L, 7C, 7Rを操作したタイミングでリール停止信号回路46から送られる操作信号、及び選択された「停止制御テーブル」に基づいて、リール3L, 3C, 3Rを停止制御する信号をモータ駆動回路39に送る。

【0071】

内部当選した入賞役の入賞成立を示す停止態様となれば、CPU31は、払出し指令信号をホッパー駆動回路41に供給してホッパー40から所定個数のメダルの払出しを行う。その際、メダル検出部40Sは、ホッパー40から払出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号がCPU31に入力される。これにより、CPU31は、ホッパー駆動回路41を介してホッパー40の駆動を停止

50

し、「メダルの払出し処理」を終了する。

【0072】

図9のブロック図は、副制御回路72の構成を示す。副制御回路72は、主制御回路71からの制御指令(コマンド)に基づいて液晶表示装置5の表示制御及びスピーカ21L、21Rからの音の出力制御を行う。この副制御回路72は、主制御回路71を構成する回路基板とは別の回路基板上に構成され、マイクロコンピュータ(以下「サブマイクロコンピュータ」という)73を主たる構成要素とし、液晶表示装置5の表示制御手段としての画像制御回路81、スピーカ21L、21Rにより出音される音を制御する音源IC78、及び増幅器としてのパワーアンプ79で構成されている。

【0073】

サブマイクロコンピュータ73は、主制御回路71から送信された制御指令に従って制御動作を行うサブCPU74と、記憶手段としてのプログラムROM75と、ワークRAM76とを含む。副制御回路72は、クロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器及びサンプリング回路を備えていないが、サブCPU74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されている。プログラムROM75は、サブCPU74で実行する制御プログラムを格納する。ワークRAM76は、上記制御プログラムをサブCPU74で実行するときの一時記憶手段として構成される。

【0074】

画像制御回路81は、画像制御CPU82、画像制御ワークRAM83、画像制御プログラムROM84、画像ROM86、ビデオRAM87及び画像制御IC88で構成される。画像制御CPU82は、サブマイクロコンピュータ73で設定されたパラメータに基づき、画像制御プログラムROM84内に格納する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。画像制御プログラムROM84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を格納する。画像制御ワークRAM83は、上記画像制御プログラムを画像制御CPU82で実行するときの一時記憶手段として構成される。画像制御IC88は、画像制御CPU82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。画像ROM86は、画像を形成するためのドットデータを格納する。ビデオRAM87は、画像制御IC88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。

【0075】

次に、図10を参照して高確率再遊技状態切り替え抽選テーブルについて説明する。この抽選テーブルは、後述の図17のS64及びS66の処理において使用される。ここで、実施例の再遊技待ち期間では、再遊技に内部当選したゲームにおいてのみ、高確率再遊技状態を発生させるか否かの抽選を行うようにしている。

【0076】

高確率再遊技状態切り替え抽選テーブルには、通常期間及び再遊技待ち期間に対応して高確率再遊技状態に当選となる乱数範囲が示されている。通常期間では、設定値が高い程、高確率再遊技状態に当選する確率が高くなっている。再遊技待ち期間では、高確率再遊技状態に当選となる確率は、設定値に拘らず“12288/16384”である。また、再遊技待ち期間において当選となる確率は、通常期間の確率と比較して高くなっている。

【0077】

次に、図11を参照して高確率再遊技規定ゲーム回数抽選テーブルについて説明する。この抽選テーブルは、後述の図18のS80の処理において使用される。高確率再遊技規定ゲーム回数抽選テーブルには、“50回”、“100回”及び“250回”の各々に当選となる乱数範囲が示されている。

【0078】

次に、図12を参照して高確率再遊技告知ランプ点灯抽選テーブルについて説明する。この抽選テーブルは、後述の図18のS77の処理において使用される。この抽選テーブルには、高確率再遊技告知ランプ28に当選となる乱数範囲が示されている。

【0079】

10

20

30

40

50

次に、主制御回路 7 1 の CPU 3 1 の制御動作について、図 1 3 ~ 図 1 5 に示すメインフローチャートを参照して説明する。

【 0 0 8 0 】

初めに、CPU 3 1 は、遊技開始時の初期化を行う（ステップ [以下、S と表記する] 1）。具体的には、RAM 3 3 の記憶内容の初期化、通信データの初期化等を行う。続いて、現在の「設定値」を示す「設定コマンド」を送信する（S 2）。このコマンドは、“1” ~ “6” のいずれかの値を示す。続いて、ゲーム終了時の RAM 3 3 の記憶内容を消去する（S 3）。具体的には、前回のゲームに使用された RAM 3 3 の書き込み可能エリアのデータの消去、RAM 3 3 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等を行う。次に、前回のゲーム終了後、すなわち全リール 3 L, 3 C, 3 R 停止後から 3 0 秒経過したか否かを判別する（S 4）。この判別が“YES”であれば、副制御回路 7 2 に対し、「デモ画像」の表示を要求する「デモ表示コマンド」を送信する（S 5）。10

【 0 0 8 1 】

次に、CPU 3 1 は、メダルの自動投入の要求があるか、すなわち前回のゲームで再遊技の入賞が成立したか否かを判別する（S 6）。この判別が“YES”のときは、投入要求分のメダルを自動投入し（S 7）、S 9 の処理に移る。S 6 の判別が“NO”のときは、投入メダルセンサ 2 2 S 又は BET スイッチ 1 1, 1 2, 1 3 からの入力があるか否かを判別する（S 8）。この判別が“YES”のときは、S 9 の処理に移り、“NO”のときは、S 4 の処理に移る。20

【 0 0 8 2 】

次に、CPU 3 1 は、スタートレバー 6 の操作に基づくスタートスイッチ 6 S からの入力があるか否かを判別する（S 9）。この判別が“YES”のときは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（S 1 0）、この判別が“YES”のときは S 1 2 の処理に移り、“NO”のときは S 1 1 の処理に移る。S 1 1 の処理では、「ゲーム開始待ち時間消化処理」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。

【 0 0 8 3 】

次に、CPU 3 1 は、リールの回転処理を行い（S 1 2）、同時に抽選用の乱数を抽出し（S 1 3）、1 ゲーム監視用タイマをセットする（S 1 4）。S 1 3 の処理で抽出した乱数は、次に説明する確率抽選処理において使用される。S 1 4 の処理の 1 ゲーム監視用タイマには、遊技者の停止ボタンの停止操作によらずに自動的にリールを停止させるための自動停止タイマが含まれる。30

【 0 0 8 4 】

図 1 4 の S 1 5 の処理では、CPU 3 1 は、後述の図 1 6 を参照して説明する確率抽選処理を行う。この確率抽選処理では、設定値、遊技状態に応じて確率抽選テーブル（図 4）を使用し、乱数値がどの入賞役の乱数値範囲に属するか否かを判別し、内部当選役（成立フラグ）の決定等を行う。続いて、「内部当選役コマンド」を副制御回路 7 2 へ送信する（S 1 6）。例えば、「確率抽選処理」において内部当選役を「BB」と決定することにより、「BB」に内部当選したことを示す「内部当選役コマンド」を送信する。40

【 0 0 8 5 】

続いて、「メイン側演出選択処理」を行う（S 1 7）。この「メイン側演出選択処理」では、副制御回路 7 2 が直接的に制御する液晶表示装置 5 における演出に関連する事項を決定する。例えば、全てのリールが停止した後に、表示画面 5 a 上で継続して行われる演出の時間（以下「演出時間」という）を決定する。続いて、CPU 3 1 は、停止ボタンが“オン”かどうかを判別する（S 1 8）。具体的には、いずれかの停止ボタンが操作されたかどうかを判別する。この判別が“YES”のときは、S 2 0 の処理に移り、“NO”のときは、S 1 9 の処理に移る。S 1 9 の処理では、自動停止タイマの値が“0”であるか否かを判別し、この判別が“YES”のときは、S 2 0 の処理に移り、“NO”のとき50

は、S 1 8 の処理に移る。

【 0 0 8 6 】

S 2 0 の処理では、C P U 3 1 は、内部当選役、図柄位置、停止制御テーブル等に基づいて滑りコマ数を決定する。ここで、「滑りコマ数」は、遊技者の遊技操作の技量を反映した指標の一例であり、停止ボタンが操作された後、リールが停止するまでの間に移動した図柄の数を示す。また、「滑りコマ数」は、停止ボタンが操作されたとき、所定の入賞ラインに位置していた図柄のコードナンバー（停止操作位置）と、実際にリールが停止したときに、その入賞ラインに停止した図柄のコードナンバー（停止制御位置）との差の絶対値により表わされる。この「滑りコマ数」は、「引き込み数」と称されることもある。続いて、滑りコマ数分、停止操作された停止ボタンに対応するリールを回転させてから停止させる（S 2 1 ）。

10

【 0 0 8 7 】

S 2 2 の処理では、C P U 3 1 は、全てのリールが停止したかどうかを判別し、この判別が“ Y E S ”のときは、S 2 3 の処理に移り、“ N O ”のときは、S 1 8 の処理に移る。S 2 3 の処理では、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、図 1 5 の S 2 4 の処理に移る。

【 0 0 8 8 】

図 1 5 の S 2 4 の処理では、C P U 3 1 は入賞検索を行う。入賞検索とは、表示窓 4 L , 4 C , 4 R の図柄の停止態様に基づいて入賞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、センターライン 8 c に沿って並ぶ図柄のコードナンバー及び入賞判定テーブルに基づいて入賞役を識別する。続いて、入賞フラグが正常であるか否かを判別する（S 2 5 ）。この判別が“ N O ”のときはイリーガルエラーの表示を行う（S 2 6 ）。この場合、遊技は中止となる。S 2 5 の判別が“ Y E S ”のときは、遊技状態に応じてメダルのクレジット、又は払出しを行う（S 2 7 ）。続いて、入賞役及びメダルの払出し枚数を示す「入賞役コマンド」を送信する（S 2 8 ）。

20

【 0 0 8 9 】

次に、現在の遊技状態が B B 中一般遊技状態又は R B 遊技状態であるか否かを判別する（S 2 9 ）。この判別が“ Y E S ”のときは、B B 又は R B の「遊技数チェック処理」を行う（S 3 0 ）。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 中一般遊技状態のゲーム回数、R B 遊技状態における入賞回数、及び R B 遊技状態におけるゲーム回数をチェックする。

30

【 0 0 9 0 】

次に、B B の入賞成立を契機として発生した R B 遊技状態及び B B 中一般遊技状態の終了時であるか否かを判別する（S 3 1 ）。具体的には、B B の入賞が成立した後では、3 回目の R B 遊技状態において入賞回数が 8 回又はゲーム回数が 1 2 回であるか、又は B B 中一般遊技状態においてゲーム回数が 3 0 回であるか否かを判別する。S 3 1 の判別が“ Y E S ”のときは、後で説明する S 3 5 の処理により通常の遊技状態である一般遊技状態へ戻ることから R A M 3 3 内の所定の領域に格納されている情報をクリアする（S 3 2 ）。続いて、「B B 終了コマンド」を副制御回路 7 2 へ送信する（S 3 3 ）。「B B 終了コマンド」は、B B の入賞成立を契機として発生した B B 中一般遊技状態及び R B 遊技状態により構成される状況が終了したことを示す。続いて、B B の入賞成立を契機として発生した B B 中一般遊技状態及び R B 遊技状態のいずれも終了しているので、再遊技待ち期間フラグをセットする。再遊技待ち期間フラグとは、現在再遊技待ち期間であるか否かを識別するために用いられる。このフラグがセットされているとき、再遊技待ち期間であり、セットされていないとき、通常期間である。フラグをセットするとは、“ 1 ”を示す情報を所定の記憶領域に格納することをいう。また、フラグをクリアするとは、“ 0 ”を示す情報を所定の記憶領域に格納することをいう。

40

【 0 0 9 1 】

次に、遊技状態変更処理を行う（S 3 5 ）。具体的には、B B の入賞が成立したとき、遊技状態を B B 中一般遊技状態とする。R B の入賞が成立したとき、遊技状態を R B 遊技

50

状態とする。S 3 1 の判別が “ Y E S ” のときは、遊技状態を一般遊技状態とする。次に、現在の遊技状態の情報を含む「遊技状態コマンド」を副制御回路 7 2 へ送信する (S 3 6)。続いて、S 3 の処理に移る。

【 0 0 9 2 】

次に、図 1 6 を参照して確率抽選処理について説明する。

【 0 0 9 3 】

初めに、C P U 3 1 は、遊技状態に応じて確率抽選テーブルをセットする (S 4 1)。具体的には、図 4 に示す確率抽選テーブルに含まれる情報のうち、現在の遊技状態において各入賞役に内部当選することとなる乱数範囲の情報を R A M 3 3 に格納する。続いて、前述の S 1 3 (図 1 3) の処理において抽出した乱数値、及びセットした確率抽選テーブルに基づいて内部当選役を決定する (S 4 2)。次に、今回のゲームで B B に内部当選したか否かを判別する (S 4 3)。この判別が “ Y E S ” のときは、S 4 8 の処理に移り、

10

【 0 0 9 4 】

S 4 4 の処理では、現在の遊技状態が B B 内部当選遊技状態であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、図 1 4 の S 1 6 の処理に移り、“ N O ” のときは、S 4 5 の処理に移る。S 4 5 の処理では、現在の遊技状態が B B 中一般遊技状態であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、S 1 6 の処理に移り、“ N O ” のときは、S 4 6 の処理に移る。S 4 6 の処理では、現在の遊技状態が R B 遊技状態であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、S 1 6 の処理に移り、“ N O ” のときは、S 4 7 の処理に移る。S 4 7 の処理では、後述の図 1 7 を参照して説明する高確率再遊技状態切り替え抽選処理を行い、S 1 6 の処理に移る。ここで、S 4 7 の処理は、一般遊技状態又は高確率再遊技状態のゲーム (B B に内部当選したゲームを除く) において行われる。

20

【 0 0 9 5 】

今回のゲームで B B に内部当選し、S 4 3 の判別が “ Y E S ” のときは、遊技状態を B B 内部当選遊技状態とする (S 4 8)。続いて、再遊技待ち期間フラグがセットされているか否かを判別する (S 4 9)。この判別が “ Y E S ” のときは、S 5 0 の処理に移り、“ N O ” のときは、S 5 1 の処理に移る。S 5 0 の処理では、B B に内部当選したことから再遊技待ち期間フラグをクリアし、S 5 1 の処理に移る。S 5 1 の処理では、高確率再遊技告知ランプ 2 8 が点灯しているか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、S 5 2 の処理に移り、“ N O ” のときは、図 1 4 の S 1 6 の処理に移る。S 5 2 の処理では、S 4 8 の処理において遊技状態を変更したことから高確率再遊技告知ランプ 2 8 を消灯し、S 1 6 の処理に移る。

30

【 0 0 9 6 】

次に、図 1 7 を参照して高確率再遊技状態切り替え抽選処理について説明する。ここで、前述のように、一般遊技状態又は高確率再遊技状態において高確率再遊技状態切り替え抽選処理が行われる。

【 0 0 9 7 】

初めに、C P U 3 1 は、再遊技待ち期間フラグがセットされているか、すなわち現在再遊技待ち期間であるか否かを判別する (S 6 1)。この判別が “ Y E S ” のときは、S 6 2 の処理に移り、“ N O ” のときは、S 6 5 の処理に移る。S 6 2 の処理では、内部当選役が再遊技であるか否かを判別する。この判別が “ Y E S ” のときは、S 6 3 の処理に移り、“ N O ” のときは、図 1 4 の S 1 6 の処理に移る。S 6 3 の処理では、再遊技待ち期間フラグをクリアする。続いて、再遊技待ち期間において再遊技に内部当選したことから高確率再遊技状態切り替え抽選テーブル (再遊技待ち期間用) をセットする (S 6 4)。具体的には、図 1 0 の再遊技待ち期間を示す欄の乱数範囲の情報をセットする。続いて、後述の S 6 7 の処理に移る。

40

【 0 0 9 8 】

S 6 1 の判別が “ N O ” のとき、すなわち再遊技待ち期間フラグがセットされていない

50

ときは、現在の遊技状態が一般遊技状態であるか否かを判別する（S 6 5）。この判別が“YES”のときは、S 6 6の処理に移り、“NO”のときは、S 6 9の処理に移る。S 6 6の処理では、高確率再遊技状態切り替え抽選テーブル（通常期間用）をセットする。具体的には、図10の通常期間を示す欄の乱数範囲のうち、設定値に対応する乱数範囲の情報をセットする。続いて、S 6 7の処理に移る。

【0099】

S 6 7の処理では、“0”～“16383”の範囲から乱数を抽出し、高確率再遊技状態に当選したか否かを判別する。具体的には、前述のS 6 4又はS 6 6の処理においてセットされた乱数範囲の情報に基づいて判別する。例えば、S 6 4の処理において乱数範囲の情報がセットされ、抽出した乱数値が“0”のとき、高確率再遊技状態に当選と判別する。S 6 7の判別が“YES”のときは、遊技状態を高確率再遊技状態とし、図14のS 1 6の処理に移る。S 6 7の判別が“NO”のときは、図14のS 1 6の処理に移る。

10

【0100】

S 6 5の判別が“NO”のとき、すなわち高確率再遊技状態であるときは、後で図18を参照して説明する高確率再遊技規定ゲーム回数選択処理を行い、図14のS 1 6の処理に移る。

【0101】

次に、図18を参照して高確率再遊技規定ゲーム回数選択処理について説明する。この処理は、前述のように（図17のS 6 5の判別が“NO”）高確率再遊技状態において行われる。

20

【0102】

初めに、CPU 3 1は、高確率再遊技告知ランプ2 8が点灯しているか否かを判別する（S 7 1）。この判別が“YES”のときは、S 7 2の処理に移り、“NO”のときは、S 7 7の処理に移る。S 7 2の処理では、高確率ゲーム可能回数カウンタの値から“1”減算する。高確率ゲーム可能回数カウンタとは、高確率ゲーム可能回数を計数するカウンタである。このカウンタには、高確率再遊技規定ゲーム回数がセットされる（後述のS 8 2）。続いて、高確率ゲーム可能回数が“0”であるか否かを判別する（S 7 3）。この判別が“YES”のときは、S 7 4の処理に移り、“NO”のときは、図14のS 1 6の処理に移る。S 7 4の処理では、高確率ゲーム可能回数が“0”であることから高確率再遊技状態を終了し、遊技状態を一般遊技状態とする。続いて、再遊技待ち期間フラグをセットし（S 7 5）、高確率再遊技告知ランプ2 8を消灯し（S 7 6）、図14のS 1 6の処理に移る。

30

【0103】

S 7 1の判別が“NO”のとき、すなわち高確率再遊技告知ランプ2 8が点灯していないときは、“0”～“127”の範囲から乱数を抽出し、この乱数値、及び高確率再遊技告知ランプ点灯抽選テーブル（図12）に基づいて、高確率再遊技告知ランプ2 8を点灯させるか否かの抽選を行う（S 7 7）。続いて、高確率再遊技告知ランプ2 8の点灯に当選か否かを判別する（S 7 8）。例えば、抽出した乱数値が“0”のとき、点灯に当選と判別する。S 7 8の判別が“YES”のときは、S 7 9の処理に移り、“NO”のときは、図14のS 1 6の処理に移る。

40

【0104】

S 7 9の処理では、高確率再遊技告知ランプ2 8を点灯する。続いて、“0”～“255”の範囲から乱数を抽出し、高確率再遊技規定ゲーム回数の抽選を行う（S 8 0）。例えば、抽出した乱数値が“100”であるとき、高確率再遊技規定ゲーム回数として“50回”を選択する。続いて、S 8 0の処理で決定した高確率再遊技規定ゲーム回数の情報を含む規定ゲーム回数コマンドを副制御回路7 2へ送信する。規定ゲーム回数コマンドを受信した副制御回路7 2は、そのコマンドに含まれる情報に基づいて高確率再遊技規定ゲーム回数を表示画面5 aに表示するように液晶表示装置5を制御する。続いて、選択された高確率再遊技規定ゲーム回数を高確率ゲーム可能回数カウンタにセットし（S 8 2）、図14のS 1 6の処理に移る。

50

【 0 1 0 5 】

以上、実施例について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

【 0 1 0 6 】

実施例では、有利な状況として高確率再遊技状態を採用して説明しているが、これに限られるものではなく、通常の「一般遊技状態」と比較して遊技者にとって有利な状況であればよい。例えば、基本的に遊技者のタイミングのみに基づいてリールの停止制御が行われる、すなわち停止操作位置と停止制御位置が一致することとなる状況（いわゆる「チャレンジタイム（ＣＴ）」）、「シングルボーナス」の入賞が成立しやすい状況（Ｓ・Ｂ高確率状態）、所定の入賞役に入賞しやすい状況（いわゆる「小役の集中」）であり、或いは差枚数カウンタ、高確率抽選テーブル、及び低確率抽選テーブルを備えたスロットマシンでは、「高確率抽選テーブルが使用される状況」等を採用するようにしてもよい。

10

【 0 1 0 7 】

実施例では、内部当選役決定手段の決定結果である所定の結果として「再遊技」を採用しているが、これに限られるものではない。任意の入賞役等を採用することができる。また、例えば、所定の結果として内部当選する確率が低い入賞役を採用することもできる。この場合、有利な状況が発生した後、内部当選役決定手段の決定結果が所定の結果となるまでにある程度のゲーム数が必要となる。このため、有利な状況の総ゲーム数が変化に富むものとなり、遊技の面白味が増す。

【 0 1 0 8 】

実施例では、内部当選役決定手段の決定結果が所定の結果となった回数として“１回”を採用し、再遊技に内部当選したときに再遊技待ち期間を終了するようにしているが、これに限られるものではない。すなわち、上記所定の回数は、任意に定めることができる。例えば、所定回数（例えば“７回”）再遊技に内部当選したとき、再遊技待ち期間が終了するようにしてもよい。

20

【 0 1 0 9 】

また、実施例の再遊技待ち期間では、再遊技に内部当選したゲーム以外のゲームでは、高確率再遊技状態を発生させるか否かを決定する抽選をしないようにしているが、これに限られるものではなく、その抽選を行うこともできる。

【 0 1 1 0 】

また、高確率再遊技規定ゲーム回数の抽選において、乱数値だけでなく、設定値に基づいてその回数を決定することもできる。

30

【 0 1 1 1 】

また、有利な状況であることの報知をするか否かを乱数抽選によってのみ決定するようにしているが、内部当選役決定手段の決定結果に基づいて決定することもできる。

【 0 1 1 2 】

また、実施例では、高確率再遊技告知ランプ２８の点灯により有利な状況の報知を行うようにしているが、この報知として有利な状況が継続可能なゲーム数の報知を採用することもできる。すなわち、上記ゲーム回数の報知が有利な状況が発生したことの報知を兼ねるようにすることもできる。

【 0 1 1 3 】

また、実施例では、報知手段及び別の報知手段として高確率再遊技告知ランプ２８及び液晶表示装置５を用いているが、演出用のリール、模型等の動作物（いわゆる「役物」等）、音、光、ＬＥＤドットマトリクス等を用いるようにしてもよい。なお、変動表示手段及び報知手段を一の装置により実現するようにしてもよいし、それぞれを異なる装置により実現するようにしてもよい。例えば、いわゆる「液晶パチスロ」では、液晶表示装置により変動表示手段及び報知手段を実現することができる。

40

【 0 1 1 4 】

更に、本実施例のようなスロットマシンの他、パチンコ遊技機等の他の遊技機にも本発明を適用できる。さらに、上述のスロットマシンでの動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行するこ

50

とができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、ＣＤ－ＲＯＭ、ＦＤ（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

【図面の簡単な説明】

- 【図１】 実施例のスロットマシンの斜視図。
- 【図２】 リール上に配列された図柄の例を示す図。
- 【図３】 入賞役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す図。
- 【図４】 確率抽選テーブルの例を示す図。
- 【図５】 内部当選役及び入賞役による遊技状態の変化等の例を示す図。
- 【図６】 内部当選役及び入賞役による遊技状態の変化等の例を示す図。
- 【図７】 内部当選役及び入賞役による遊技状態の変化等の例を示す図。
- 【図８】 実施例の電気回路の構成を示すブロック図。
- 【図９】 実施例の副制御回路の構成を示すブロック図。
- 【図１０】 高確率再遊技状態切り替え抽選テーブルを示す図。
- 【図１１】 高確率再遊技規定ゲーム回数抽選テーブルを示す図。
- 【図１２】 高確率再遊技告知ランプ点灯抽選テーブルを示す図。
- 【図１３】 主制御回路のメインフローチャート。
- 【図１４】 図１３に続くフローチャート。
- 【図１５】 図１４に続くフローチャート。
- 【図１６】 確率抽選処理を示すフローチャート。
- 【図１７】 高確率再遊技状態切り替え抽選処理を示すフローチャート。
- 【図１８】 高確率再遊技規定ゲーム回数抽選処理を示すフローチャート。

10

20

【符号の説明】

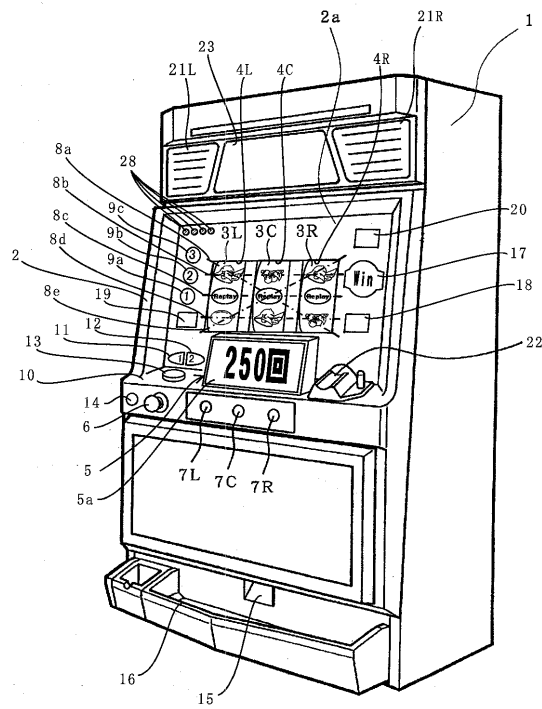
１…遊技機、２…キャビネット、２ａ…パネル表示部、３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ…リール、４Ｌ，４Ｃ，４Ｒ…表示窓、５…液晶表示装置、５ａ…液晶表示画面、６…スタートレバー、７Ｌ，７Ｃ，７Ｒ…停止ボタン、８ａ…クロスダウンライン、８ｂ…トップライン、８ｃ…センターライン、８ｄ…ボトムライン、８ｅ…クロスアップライン、９ａ…１－ＢＥＴランプ、９ｂ…２－ＢＥＴランプ、９ｃ…最大ＢＥＴランプ、１０…台座部、１１…１－ＢＥＴスイッチ、１２…２－ＢＥＴスイッチ、１３…最大ＢＥＴスイッチ、１４…Ｃ／Ｐスイッチ、１５…メダル払出口、１６…メダル受け部、１７…ＷＩＮランプ、１８…払出表示部、１９…クレジット表示部、２０…ボーナス遊技情報表示部、２１Ｌ，２１Ｒ…スピーカ、２２…メダル投入口、２２Ｓ…投入メダルセンサ、２３…配当表パネル、２８…高確率再遊技告知ランプ、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…サンプリング回路、３８…Ｉ／Ｏポート、３９…モータ駆動回路、４０…ホッパー、４１…ホッパー駆動回路、４５…ランプ駆動回路、４６…リール停止信号回路、４８…表示部駆動回路、４９Ｌ，４９Ｃ，４９Ｒ…ステッピングモータ、５０…リール位置検出回路、５１…払出完了信号回路、７１…主制御回路、７２…副制御回路、７３…サブマイクロコンピュータ、７４…サブＣＰＵ、７５…プログラムＲＯＭ、７６…ワークＲＡＭ、７７…ＩＮポート、７８…音源ＩＣ、７９…パワーアンプ、８０…ＯＵＴポート、８１…画像制御回路、８２…画像制御ＣＰＵ、８３…画像制御ワークＲＡＭ、８４…画像制御プログラムＲＯＭ、８５…ＩＮポート、８６…画像ＲＯＭ、８７…ビデオＲＡＭ、８８…画像制御ＩＣ。

30

40

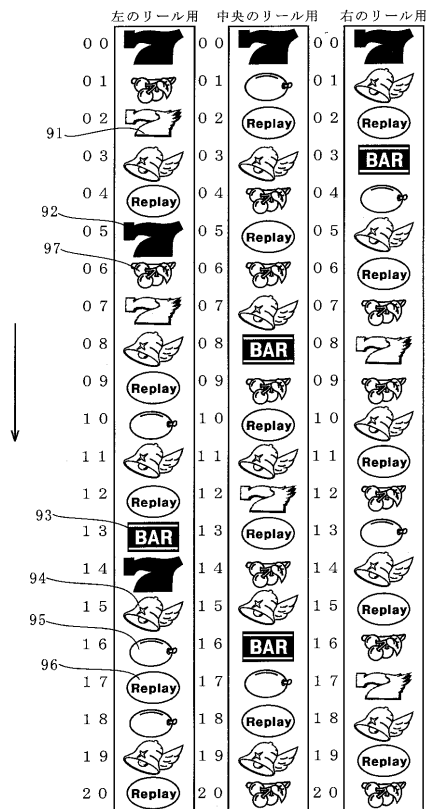
【図 1】

FIG. 1



【図 2】

FIG. 2



【図 3】

FIG. 3

入賞役と図柄組合せと払出枚数

入賞役	入賞成立を示す図柄組合せ及び払出枚数			
	一般遊技状態及び 高確率再遊技状態	BB内部当選遊技状態	BB中一般遊技状態	RB遊技状態
BB	—	赤7-赤7-赤7 青7-青7-青7	15枚	—
RB (JAC IN)	—	—	Replay-Replay-Replay 15枚	—
再遊技	Replay-Replay-Replay 0枚	Replay-Replay-Replay 0枚	—	—
ベルの小役	ベル-ベル-ベル 15枚	ベル-ベル-ベル 15枚	ベル-ベル-ベル 10枚	—
プラムの小役	プラム-プラム-プラム 6枚	プラム-プラム-プラム 6枚	プラム-プラム-プラム 6枚	—
チェリーの小役	チェリー-チェリー-チェリー 2又は4枚	チェリー-チェリー-チェリー 2又は4枚	チェリー-チェリー-チェリー 2又は4枚	—
役物	—	—	Replay-Replay-Replay 15枚	—

【図 4】

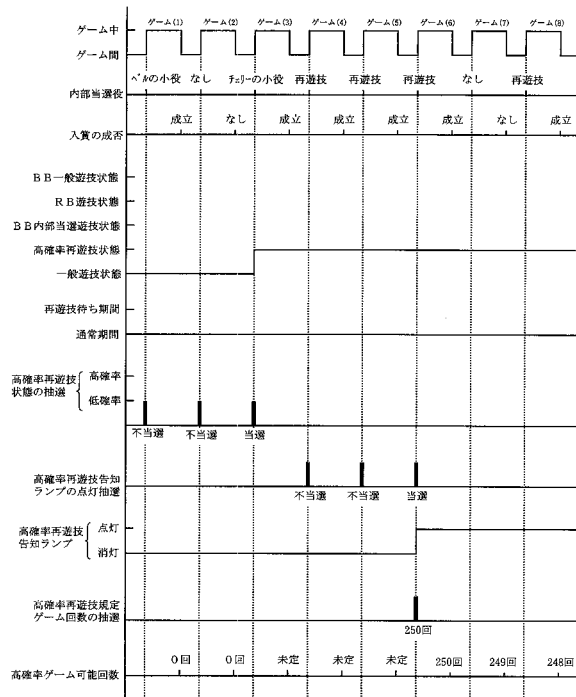
FIG. 4

確率抽選テーブル (BET数: 3, 乱数抽出範囲: 0 ~ 16383)

入賞役	一般遊技状態	高確率再遊技状態	BB内部当選 遊技状態	BB中一般遊技 状態	RB遊技状態
チェリーの役	0 ~ 199	0 ~ 199	0 ~ 199	0 ~ 1999	—
プラムの役	200 ~ 383	200 ~ 383	200 ~ 383	2000 ~ 3999	—
ベルの役	384 ~ 483	384 ~ 483	384 ~ 483	4000 ~ 11999	—
再遊技	484 ~ 2824	484 ~ 11405	484 ~ 2824	—	—
RB (JAC IN)	—	—	—	12000 ~ 13999	—
BB	2825 ~ 2892	11406 ~ 11473	—	—	—
役物	—	—	—	—	0 ~ 14744
(はずれ)	2893 ~ 16383	11474 ~ 16383	2825 ~ 16383	14000 ~ 16383	14755 ~ 16383

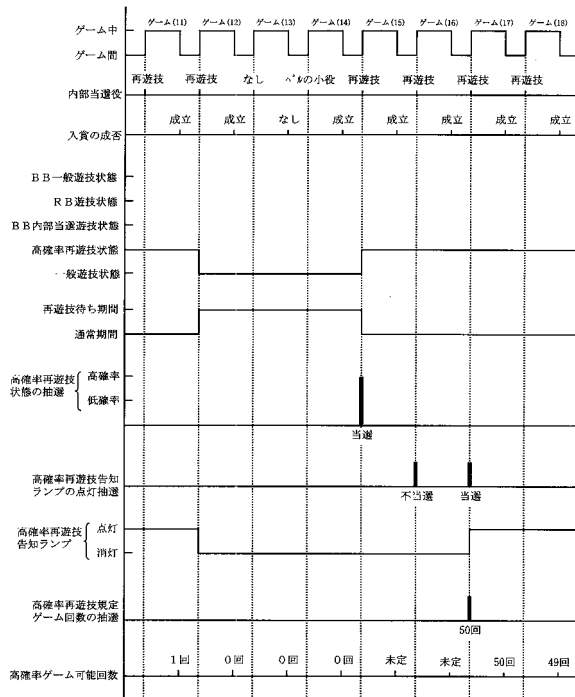
【図 5】

FIG. 5



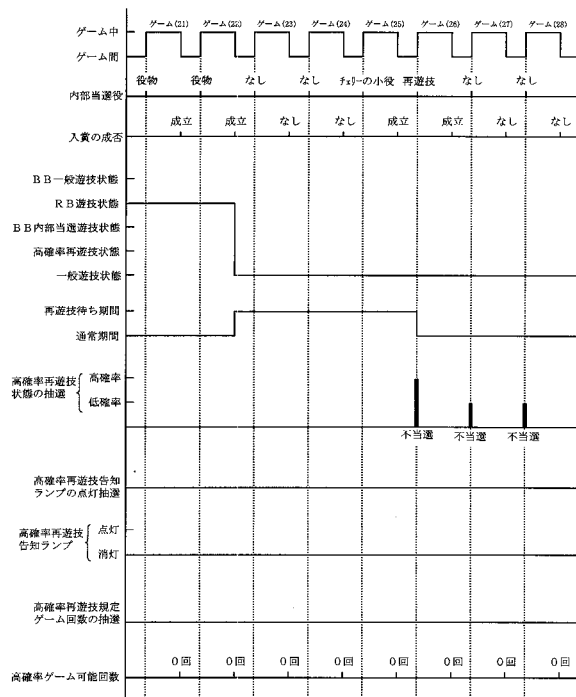
【図 6】

FIG. 6



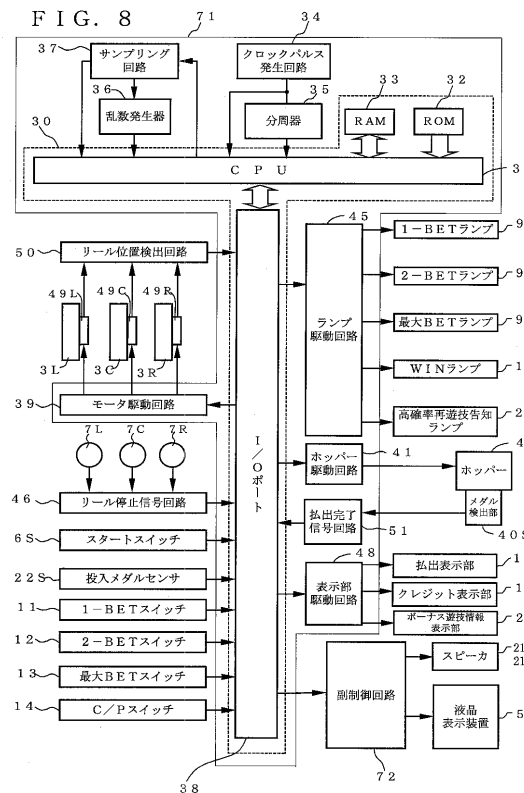
【図 7】

FIG. 7

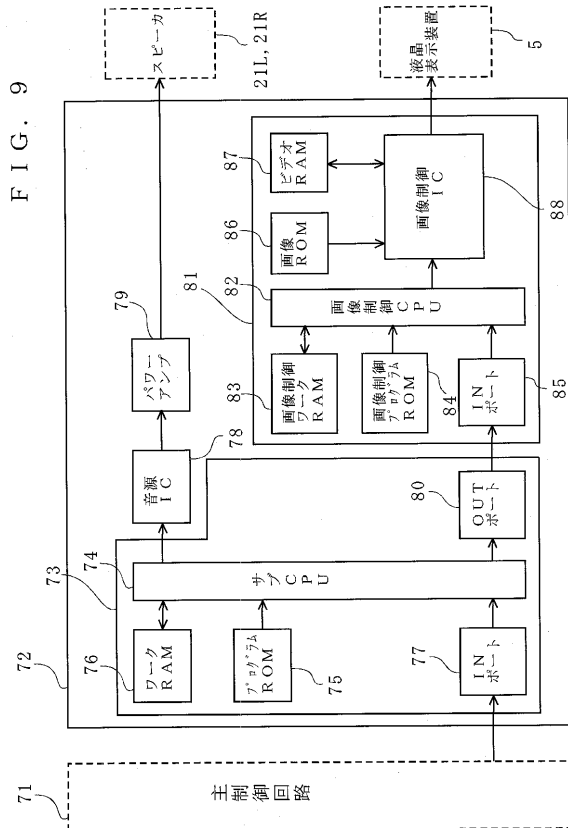


【図 8】

FIG. 8



【図 9】



【図 10】

FIG. 10

高確率再遊技状態切り替え抽選テーブル(乱数抽出範囲:0~16383)

期間の種類	設定値	高確率再遊技状態に当選となる乱数範囲
通常期間	6	0 ~ 20
	5	0 ~ 18
	4	0 ~ 16
	3	0 ~ 12
	2	0 ~ 8
	1	0 ~ 4
再遊技待ち期間 (再遊技内部当選時)	1 ~ 6	0 ~ 12287

【図 11】

FIG. 11

高確率再遊技規定ゲーム回数抽選テーブル
(乱数抽出範囲:0~255)

高確率再遊技規定ゲーム回数	当選となる乱数範囲
50回	0 ~ 127
100回	128 ~ 191
250回	192 ~ 255

【図 12】

FIG. 12

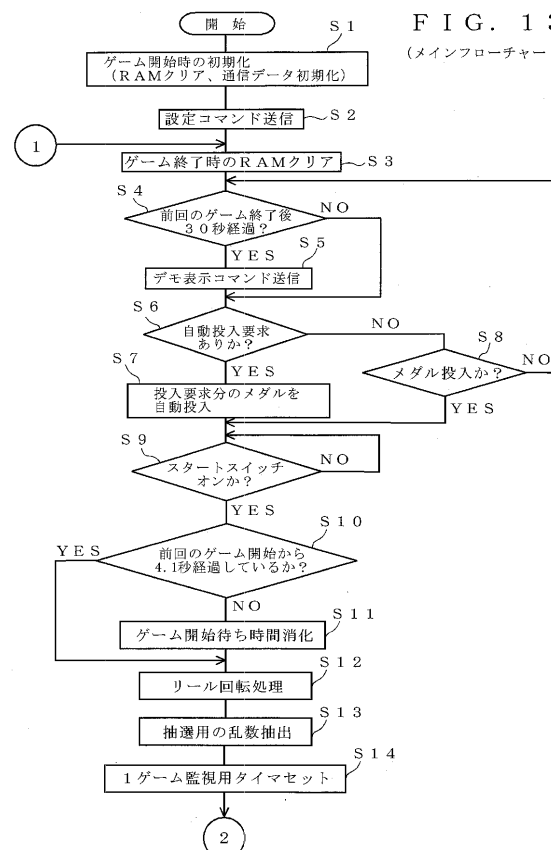
高確率再遊技告知ランプ点灯抽選テーブル
(乱数抽出範囲:0~127)

遊技状態	点灯に当選となる乱数範囲
高確率再遊技状態	0 ~ 41

【図 13】

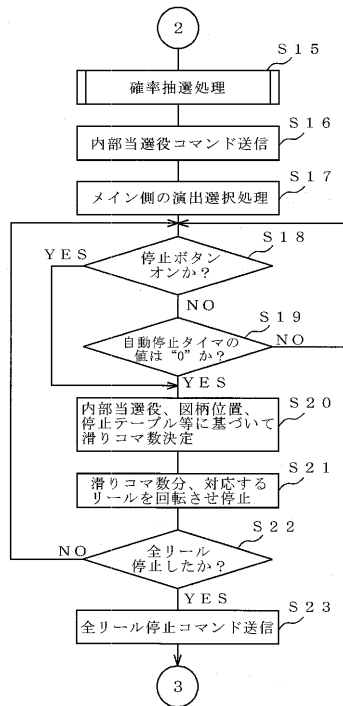
FIG. 13

(メインフローチャート)



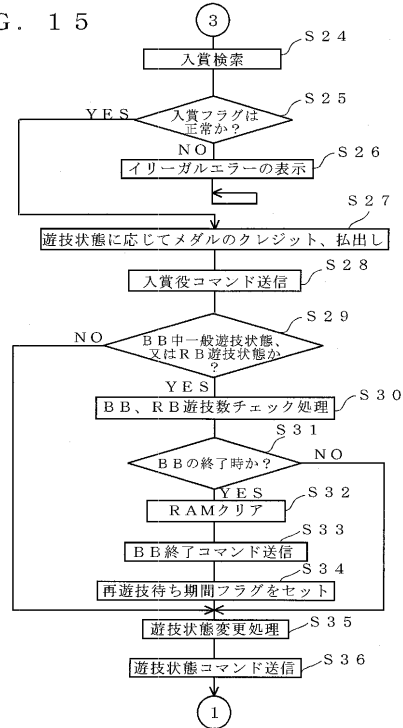
【図 14】

FIG. 14

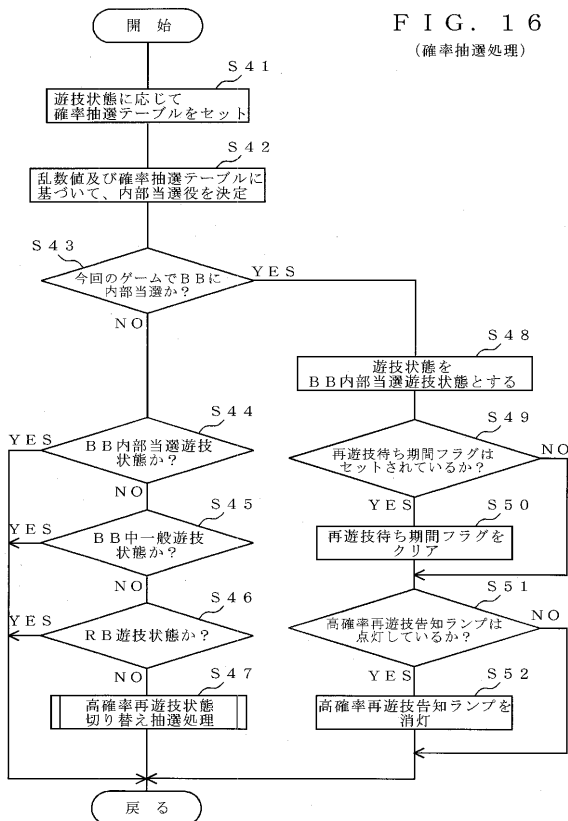


【図 15】

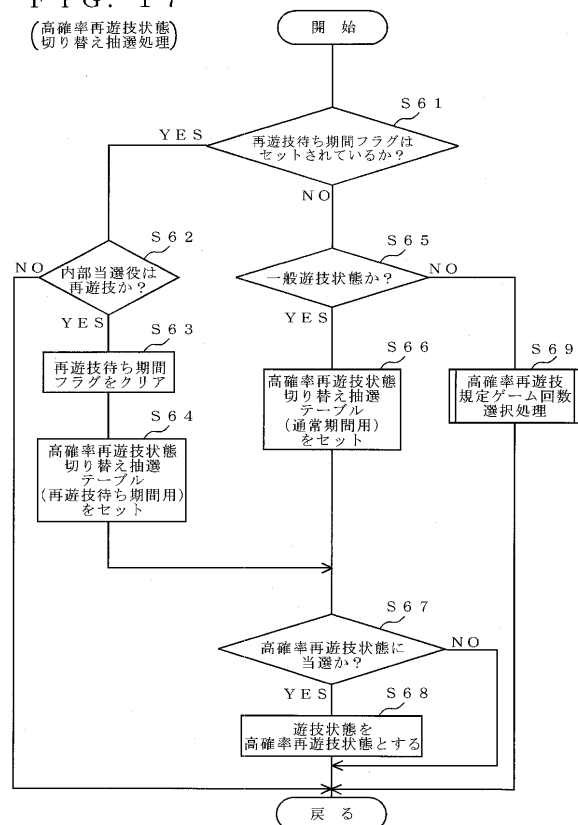
FIG. 15



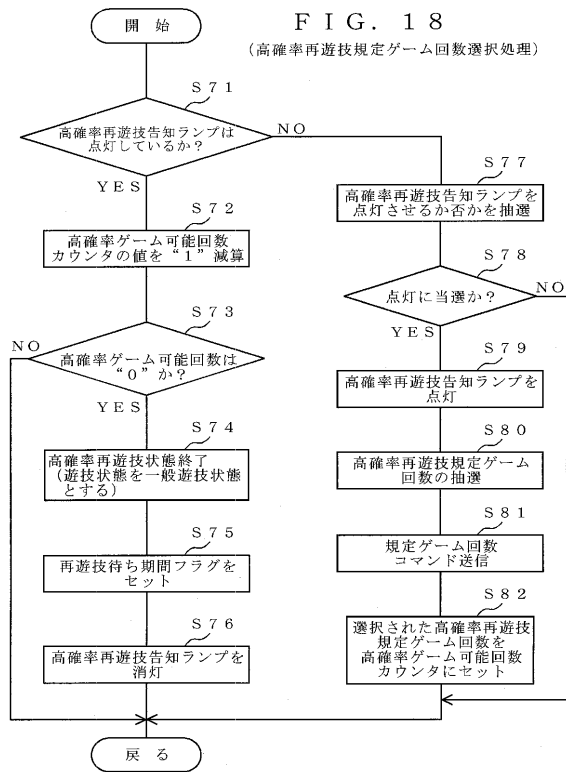
【図 16】

FIG. 16
(確率抽選処理)

【図 17】

FIG. 17
(高確率再遊技状態切り替え抽選処理)

【図 18】



フロントページの続き

(56)参考文献 登録実用新案第3070014(JP,U)

特開2001-062031(JP,A)

特開2002-052123(JP,A)

特開平09-285596(JP,A)

特開2001-029542(JP,A)

特開2000-300727(JP,A)

特開2000-245925(JP,A)

特開平08-206278(JP,A)

特開平08-280872(JP,A)

特開2000-325554(JP,A)

特開2001-070514(JP,A)

特開2001-062033(JP,A)

特開2001-095978(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04