

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5065829号
(P5065829)

(45) 発行日 平成24年11月7日(2012.11.7)

(24) 登録日 平成24年8月17日(2012.8.17)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

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

請求項の数 4 (全 18 頁)

(21) 出願番号	特願2007-249234 (P2007-249234)
(22) 出願日	平成19年9月26日 (2007.9.26)
(65) 公開番号	特開2009-77911 (P2009-77911A)
(43) 公開日	平成21年4月16日 (2009.4.16)
審査請求日	平成21年3月26日 (2009.3.26)

(73) 特許権者	390031772 株式会社オリンピア 東京都台東区東上野2丁目11番7号
(74) 代理人	100135666 弁理士 原 弘晃
(72) 発明者	荒木 仁司 東京都台東区東上野2丁目11番7号 株式会社オリンピア内

審査官 大澤 元成

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】

外周面に複数種類の図柄が配列された複数のリールを、遊技者の操作に基づいて遊技毎に回転および停止させる遊技機であって、

通常状態と通常状態よりも遊技者に有利な特別状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段と、

前記特別状態への移行契機となる特別役の当否を決定する内部抽選を行う抽選手段と、前記複数のリールの停止態様に基づいて、前記特別役の入賞の有無を判定する入賞判定手段と、

前記内部抽選で前記特別役に当選すると、所定条件が成立したことに基づいて特定の演出を演出装置に実行させる演出実行手段と、

前記特別役の入賞が前記特定の演出の実行前であるか否かを判定し、前記特定の演出が実行される前に前記特別役が入賞すると、演出上の特典を付与し、前記特定の演出が実行された後に前記特別役が入賞すると、演出上の特典を付与しない特典付与手段とを備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1において、

前記演出実行手段が、

前記特別役に当選した遊技から所定回数の遊技が行われるまで、前記特定の演出の実行を禁止することを特徴とする遊技機。

10

20

【請求項 3】

請求項 1 または 2 において、
前記抽選手段が、

前記内部抽選で互いに入賞形態が異なる複数種類の特別役の当否を決定しており、

前記演出実行手段が、

前記特定の演出として、前記内部抽選で当選した特別役の種類を報知する演出を前記演出装置に実行させることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

外周面に複数種類の図柄が配列された複数のリールを、遊技者の操作に基づいて遊技毎に回転および停止させる遊技機であって、

10

ボーナスを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行い、ボーナスが当選するとボーナスが入賞するまでボーナスが当選した状態を維持する抽選手段と、

前記複数のリールの停止態様に基づいて、役の入賞の有無を判定する入賞判定手段と、

通常状態と通常状態よりも遊技者に有利なボーナス状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させ、前記ボーナスの入賞に基づいて遊技状態をボーナス状態へ移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段と、

前記内部抽選で前記ボーナスに当選すると、所定条件が成立したことにに基づいて前記ボーナスの当選を報知するボーナス確定演出を演出装置に実行させ、前記ボーナスの入賞がボーナス確定演出の実行前であるか否かを判定し、ボーナス確定演出が実行される前に前記ボーナスが入賞すると、特典演出を演出装置に実行させ、ボーナス確定演出が実行された後に前記ボーナスが入賞すると、特典演出を演出装置に実行させない演出制御手段とを備えることを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機、プログラムおよび情報記憶媒体に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来から外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を獲得するための遊技を行うものである。また、この種の遊技機は、遊技者の操作に基づいて役の当否を決定する内部抽選を行って、内部抽選の結果に基づいて遊技結果をリールに配列された図柄の組合せを用いて表示するとともに、役が入賞した場合にはメダル等の払い出しなどを行う機能を備えている。

30

【0003】

ところで、近年の遊技機は、遊技中に画像、光、あるいは音などを用いた各種の演出を行うことにより、遊技機の娛樂性を高めている。そして遊技機に関する演出の制御手法として、メダル等が獲得しやすい遊技状態（ボーナス状態）への移行契機となる特別役（ボーナス）の当選を報知する手法が種々提案されており、例えば、特別役の当選を演出用の抽選を行うことによって不定期に報知する手法（特許文献 1 参照）、特別役を複数種類設けて、いずれかが当選していることを報知した後に、その種類を報知する手法（特許文献 2 参照）、あるいは特別役の当選を抽選によって定めた時期まで遅らせてから報知する手法（特許文献 3 参照）などが挙げられる。

40

【特許文献 1】特許第 2941792 公報

【特許文献 2】特許第 2887138 公報

【特許文献 3】特許第 3163067 公報

【発明の開示】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

50

しかしながら、特別役の当選を演出によって報知することは遊技機の操作インターフェース環境を向上させるという利点を有する一方で、遊技者がリールの停止態様に関心を払わずに、画像、光、あるいは音などによる演出の内容に着目してしまい、リールの停止態様によって特別役の当選を予想しながら遊技を行うという遊技機本来の楽しみ方が損なわれるという課題を生んでいる。

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、リールの停止態様に対する遊技者の関心を従来よりも高めることができるようにした遊技機、プログラムおよび情報記憶媒体を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

10

【0006】

(1) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列された複数のリールを、遊技者の操作に基づいて遊技毎に回転および停止させる遊技機であって、通常状態と通常状態よりも遊技者に有利な特別状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段と、前記特別状態への移行契機となる特別役の当否を決定する内部抽選を行う抽選手段と、前記複数のリールの停止態様に基づいて、前記特別役の入賞の有無を判定する入賞判定手段と、前記内部抽選で前記特別役に当選すると、特別役に当選した遊技以降の遊技において所定条件が成立したことに基づいて特定の演出を演出装置に実行させる演出実行手段と、前記特定の演出が実行される前に前記特別役が入賞したか否かを判定し、前記特定の演出が実行される前に特別役が入賞すると、遊技上の特典を付与する特典付与手段とを備える遊技機に関するものである。

20

【0007】

本発明では、内部抽選で特別役が当選した遊技以降の遊技において特定の演出が実行され、特定の演出が実行される前に特別役が入賞すると、遊技上の特典が付与される。このため本発明によれば、遊技者に、特別役の当選をリールの停止態様により、できる限り早く察知して、特定の演出が実行される前に特別役の入賞を果たそうとする動機を与えて、リールの停止態様に関する遊技者の関心を従来よりも高めさせることができるようになる。

【0008】

(2) 本発明の遊技機では、前記演出実行手段が、前記特別役に当選した遊技から所定回数の遊技が行われるまで、前記特定の演出の実行を禁止するようにしてもよい。

30

【0009】

このようにすれば、特別役に当選した遊技で特定の演出が即座に実行されることがなくなるため、遊技者が特定の演出の実行前に特別役を入賞させることができる機会を確実に与えることができる。

【0010】

(3) 本発明の遊技機では、前記抽選手段が、前記内部抽選で互いに入賞形態が異なる複数種類の特別役の当否を決定しており、前記演出実行手段が、前記特定の演出として、前記内部抽選で当選した特別役の種類を報知する演出を前記演出装置に実行するようにしてもよい。

40

【0011】

このようにすれば、特定の演出が実行される前に特別役を入賞させることができなかつた場合であっても、特定の演出によって当選した特別役の種類を遊技者が確実に把握することができ、リールの停止態様によって特別役の当選ならびに当選した特別役の種類を察知することができない遊技に不慣れな初心者であっても安心して遊技を楽しむことができる遊技機を提供することができる。

【0012】

(4) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列された複数のリールを、遊技者の操作に基づいて遊技毎に回転および停止させる遊技機のためのプログラムであって、通常状態と通常状態よりも遊技者に有利な特別状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を

50

移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段と、前記特別状態への移行契機となる特別役の当否を決定する内部抽選を行う抽選手段と、前記複数のリールの停止様に基づいて、前記特別役の入賞の有無を判定する入賞判定手段と、前記内部抽選で前記特別役に当選すると、特別役に当選した遊技以降の遊技において所定条件が成立したことに基づいて特定の演出を演出装置に実行させる演出実行手段と、前記特定の演出が実行される前に前記特別役が入賞したか否かを判定し、前記特定の演出が実行される前に特別役が入賞すると、遊技上の特典を付与する特典付与手段として遊技機のコンピュータを機能させるプログラムに関するものである。

【0013】

また本発明は、コンピュータにより読み取可能な情報記憶媒体であって、上記各手段としてコンピュータを機能させるプログラムを記憶する情報記憶媒体に関するものである。 10

【0014】

なお本発明に係るプログラムおよび情報記憶媒体では、上記(2)～(3)に示す各様を適宜採用することができ、(2)～(3)に示した手段としてコンピュータを機能させるようにしてもよい。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。 20

【0016】

1. 構成

図1は、本発明の実施の形態に係る遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【0017】

本実施形態の遊技機は、いわゆるスロットマシンあるいは回胴式遊技機と呼ばれるもので、メダルを遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

【0018】

本実施形態の遊技機は、収納箱BX、前面上扉UD、および前面下扉DDからなる箱形の筐体内に第1リールR1～第3リールR3（複数のリール）からなるリールユニットが収められている。また筐体内のリールユニットの下部には、メダルの払出装置としてのホップアユニット（図示省略）が収められている。また本実施形態の遊技機の筐体内には、CPU、ROM（情報記憶媒体の一例）、RAM等を搭載し、遊技機の動作を制御する制御基板も収められている。 30

【0019】

図1に示す第1リールR1～第3リールR3は、それぞれ外周面が一定の間隔で21の領域（各領域を「コマ」と称する）に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また第1リールR1～第3リールR3は、ステップモータ（リール駆動手段：図示省略）に軸支されており、それぞれステップモータの軸周りに回転駆動され、ステップモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位（所定の回転角度単位、所定の回転量単位）で停止可能に設けられている。すなわち本実施形態の遊技機では、ステップモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第1リールR1～第3リールR3を回転駆動し、制御基板から駆動パルスの供給が断たれると、ステップモータの回転が停止することに伴って第1リールR1～第3リールR3が停止する。 40

【0020】

前面上扉UDと前面下扉DDとは個別に開閉可能に設けられており、前面上扉UDには第1リールR1～第3リールR3の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓DWが設けられている。第1リールR1～第3リールR3の停止状態では、第1リールR1～第3リールR3それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち、外周面上に連続して配列されている3つの図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）を遊技機の正面

から表示窓DWを通じて観察できるようになっている。

【0021】

そして遊技結果は表示窓DW内の5本の入賞判定ラインL1～L5のうち有効な入賞判定ライン上に停止表示された図柄組合せによって判断され、入賞判定ライン上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合には、その役が入賞したものとしてホッパーユニットからメダルの払い出し等が行われる。なお、本実施形態の遊技機では、1回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が3枚に設定され、規定投入数のメダルが投入されたことに基づいて5本の入賞判定ラインL1～L5の全てが有効化される。

【0022】

また前面上扉UDには、遊技情報表示部DSが設けられている。遊技情報表示部DSは、LED、ランプ、7セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス遊技の残り回数等の各種遊技情報が表示される。

【0023】

また前面上扉UDには、遊技演出を行うための液晶ディスプレイLCDが設けられている。この液晶ディスプレイLCDには、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像（または画像）が表示される。また本実施形態の遊技機では、前面上扉UDや前面下扉DDに対して、遊技演出を行うためのスピーカ（図示省略）が複数設けられている。このスピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

【0024】

また前面下扉DDには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（貯留）されたメダルを投入する操作を行うためのベットボタンB0（投入操作手段）、第1リールR1～第3リールR3を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行うためのスタートレバーSL（回転開始操作手段）、ステップモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタンB1～B3（停止操作手段）などが設けられている。

【0025】

本実施形態の遊技機では、遊技者がメダルをメダル投入口MIに投入するか、ベットボタンB0を押下する操作を行うことで、第1リールR1～第3リールR3の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバーSLを押下すると、制御基板において第1リールR1～第3リールR3をステップモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数値を用いた内部抽選が行われ、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件に、ストップボタンB1～B3の押下操作が許可（有効化）される。

【0026】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンB1～B3を押下していくと、ストップボタンB1～B3のそれぞれに内蔵されているストップスイッチ（停止信号出力手段：例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサなど）がオン動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。

【0027】

また遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタンB1～B3を解放すると、各ボタンのストップスイッチがオフ動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオン状態からオフ状態に変化させる。

【0028】

そして制御基板は、ストップボタンB1～B3の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のオフ状態からオン状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第1リールR1～第3リールR3を停止させる。

【0029】

10

20

30

40

50

また前面下扉 D D の下部には、メダル払い出し口 M O とメダル受け皿 M P とが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払い出し口 M O からメダル受け皿 M P へ払い出されるようになっている。

【 0 0 3 0 】

図 2 は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【 0 0 3 1 】

本実施形態の遊技機は、遊技制御手段 1 0 0 (制御基板) によって制御される。遊技制御手段 1 0 0 は、メダル投入スイッチ 2 1 0 、ベットスイッチ 2 2 0 、スタートスイッチ 2 3 0 、ストップスイッチ 2 4 0 等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット 3 1 0 、ホッパー ユニット 3 2 0 、表示装置 3 3 0 、音響装置 3 4 0 等の出力手段の動作制御を行う。遊技制御手段 1 0 0 の機能は各種のプロセッサ (C P U 、 D S P など) 、 A S I C (ゲートアレイなど) 、 R O M (情報記憶媒体の一例) 、あるいは R A M などのハードウェアや、 R O M などに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。
10

【 0 0 3 2 】

そして遊技制御手段 1 0 0 は、投入受付手段 1 0 5 、乱数発生手段 1 1 0 、抽選手段 1 2 0 、リール制御手段 1 3 0 、入賞判定手段 1 4 0 、払出制御手段 1 5 0 、リプレイ処理手段 1 6 0 、遊技状態移行制御手段 1 7 0 、演出制御手段 1 8 0 、記憶手段 1 9 0 を含む。
20

【 0 0 3 3 】

投入受付手段 1 0 5 は、遊技毎にメダルの投入を受け付けて、規定投入数に相当する 3 枚のメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバー S L (回転開始操作手段) に対する第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転開始操作を許可する処理を行う。

【 0 0 3 4 】

本実施形態の遊技機では、メダル投入口 M I にメダルが投入されると、メダル投入スイッチ 2 1 0 が作動することに伴って、投入受付手段 1 0 5 が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また本実施形態の遊技機では、遊技機にメダルがクレジットされた状態で、ベットボタン B 0 が押下されると、ベットスイッチ 2 2 0 が作動することに伴って、投入受付手段 1 0 5 が、規定投入数を限度して、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。
30

【 0 0 3 5 】

乱数発生手段 1 1 0 は、抽選用の乱数値を発生させる手段である。乱数値は、例えば、インクリメントカウンタ (所定のカウント範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ) のカウント値に基づいて発生させることができる。なお本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

【 0 0 3 6 】

抽選手段 1 2 0 は、遊技者がスタートレバー S L (回転開始操作手段) の押下操作により作動するスタートスイッチ 2 3 0 からのスタート信号に基づいて、役の当否を決定する内部抽選を行う手段であって、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、抽選フラグ設定処理などを行う。
40

【 0 0 3 7 】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段 1 9 0 の抽選テーブル記憶手段 1 9 1 に格納されている複数の抽選テーブルのうち、いずれの抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、通常状態、ボーナス成立状態 (B B 成立状態、 R B 成立状態) 、ビッグボーナス状態 (B B 状態) 、およびレギュラーボーナス状態 (R B 状態) という複数種類の遊技状態が設定可能とされており、抽選テーブル記憶手段 1 9 1 には、図 3 に示すように、各遊技状態における内部抽選のための抽選テーブル A ~ 抽選テーブル C が記憶されている。例えば、遊技状態が通常状態である場合には、抽選テーブル A が
50

選択され、遊技状態がB B成立状態あるいはR B成立状態である場合には、抽選テーブルBが選択され、遊技状態がB B状態あるいはR B状態である場合には、抽選テーブルCが選択される。

【0038】

そして抽選テーブルA～抽選テーブルCでは、複数の乱数値（例えば、0～65535の65536個の乱数値）のそれぞれに対してリプレイ（入賞に伴い次回の遊技に際してメダルが自動投入される役）、小役（入賞に伴いメダルが払い出される役：プラム、ベル、チェリー、特殊小役）、ビッグボーナス（B B状態への移行契機となる役：B B）、およびレギュラーボーナス（R B状態への移行契機となる役：R B）などの各種の役もしくはハズレのいずれかが対応づけられている。

10

【0039】

乱数判定処理では、スタートスイッチ230の作動に伴って入力されるスタート信号に基づいて遊技毎に乱数発生手段110から乱数値（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数値について記憶手段190の抽選テーブル記憶手段191に記憶されている抽選テーブルを参照して役に当選したか否かを判定する。

【0040】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役の抽選フラグを非当選状態（第1のフラグ状態、オフ状態）から当選状態（第2のフラグ状態、オン状態）に設定する。抽選フラグの設定情報は、記憶手段190の抽選フラグ記憶手段192に格納される。また本実施形態では、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、ビッグボーナス（B B、R B）があり、それ以外の役（例えば、小役、リプレイ）は後者の持越不可フラグに対応づけられている。

20

【0041】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバーSL（回転開始操作手段）を押下することにより作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、第1リールR1～第3リールR3をステップモータにより回転駆動する制御を行うとともに、ステップモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3をフラグの設定状態（役の当否）に応じて停止させる制御を行う。

30

【0042】

そしてリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3（停止操作手段）に対する押下操作（停止操作）が有効化された状態（第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定速度に達した状態）において遊技者がストップボタンB1～B3を押下することによりストップスイッチ240が作動すると、ストップスイッチ240からのリール停止信号に基づいて、リールユニット310のステップモータへの駆動パルス（モータ駆動信号）の供給を停止することにより、第1リールR1～第3リールR3の各リールを停止させる制御を行う。

【0043】

40

すなわちリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3の各ボタンが押下される毎に、第1リールR1～第3リールR3のうち押下されたボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。具体的には、記憶手段190の停止制御テーブル記憶手段193に記憶されている停止制御テーブルを参照してストップボタンB1～B3の押下タイミング等（停止操作の態様）に応じた第1リールR1～第3リールR3の停止位置を決定し、決定された停止位置で第1リールR1～第3リールR3を停止させる制御を行う。

【0044】

ここで停止制御テーブルでは、ストップスイッチ240の作動時点（ストップボタンB1～B3の各ボタンの押下操作が検出された時点）における第1リールR1～第3リール

50

R 3 の位置（押下検出位置）と、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の実際の停止位置（または押下検出位置からの滑りコマ数）との対応関係が設定されている。また本実施の形態では、抽選フラグの設定状態毎に第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止位置を定めるための停止制御テーブルが用意されている。そして停止制御テーブルでは、内部抽選の結果に応じて設定される抽選フラグの設定状態が同一であるとともに、ストップボタン B 1 ~ B 3 に対する押下操作の様（操作様：例えば、押下タイミングおよび押下順序）が同一である場合には、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 について同一の停止位置が指定されている。すなわち、リール制御手段 130 は、ストップボタン B 1 ~ B 3 に対する押下操作の様と、抽選手段 120 による内部抽選の結果との組合せが同一である場合には、同一の停止様で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる制御を行っている。このため本実施形態の遊技機では、ストップボタン B 1 ~ B 3 に対する押下操作の様と、抽選手段 120 による内部抽選の結果との組合せに応じて、ボーナス（B B、R B）のフラグが当選状態に設定されていることが確定する出目（いわゆるリーチ目）が出現するように、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させたり、ボーナス（B B、R B）のフラグが当選状態に設定されていることの期待度が高い出目（いわゆるチャンス目）が出現するように、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させたりする制御が行われる。10

【 0 0 4 5 】

また停止制御テーブルでは、2種類以上の異なる役に対応づけられているフラグが内部当選状態に設定されている場合に、役毎に定められた優先順位に従って、ストップスイッチ 240 の作動時点における各リールの位置と、実際の各リールの停止位置との対応関係が設定されている。特に本実施形態では、「リプレイ>ボーナス（B B、R B）>小役（プラム、ベル、チェリー、特殊小役）」の順序で優先順位が定められており、リール制御手段 130 は、2種類以上の役に関する抽選フラグが内部当選状態に設定されている場合には、各役に対して設定された優先順位に従って、優先順位が低い役を構成する図柄に優先して優先順位の高い役を構成する図柄を入賞判定ライン上に表示させるようにリールを停止させる制御を行う。20

【 0 0 4 6 】

またリール制御手段 130 は、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールを停止させる制御として行っている。引き込み処理とは、抽選フラグが内部当選状態に設定された役に対応する図柄が入賞判定ライン上に停止するよう（当選した役を入賞させることができるように）リールを停止させる制御処理である。一方蹴飛ばし処理とは、抽選フラグが非内部当選状態に設定された役に対応する図柄が入賞判定ライン上に停止しないよう（当選していない役を入賞させることができないように）リールを停止させる制御処理である。すなわち本実施形態の遊技機では、上記引き込み処理及び蹴飛ばし処理を実現すべく、抽選フラグの設定状態、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミング、押下順序、既に停止しているリールの停止位置（あるいは入賞判定ライン L 1 ~ L 5 上に停止している図柄の種類）に応じて各リールの停止位置が変化するよう停止制御テーブルが設定されている。このようにリール制御手段 130 は、抽選フラグが当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方で抽選フラグが非当選状態に設定された役の図柄が入賞の形態で停止しないように第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる制御を行っている。30

【 0 0 4 7 】

また本実施形態の遊技機では、リールユニット 310 がフォトセンサからなるリールインデックス 315 を備えており、リール制御手段 130 は、リールが 1 回転する毎にリールインデックス 315 で検出される基準位置信号に基づいて、リールの基準位置（リールインデックスによって検出されるコマ）からの回転角度（ステップモータの回転軸の回転ステップ数）を求めるこことによって、現在のリールの回転状態を監視することができるようになっている。

【 0 0 4 8 】

そして本実施形態の遊技機では、回転している各リールの停止位置を決めるための停止40

制御テーブルにおいて、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下時点から各リール R 1 ~ R 3 が停止するまでに要するコマ数が 5 コマ（0 コマ ~ 4 コマ）を上限として設定されており、リール制御手段 130 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 に関する引き込み処理や跳飛ばし処理において、ストップボタン B 1 ~ B 3 の停止契機となる操作が行われた時点で表示窓 DW 内に位置するコマから最大 4 コマ先の図柄を引き込むことができるようリールを停止させる制御を行っている。

【0049】

そして本実施形態の遊技機では、図 4 に示す第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の図柄配列によれば、各リールの外周面に複数配列されているリプレイ図柄「RP」や、プラム図柄「PM」などに関して、その間隔が 5 コマ以内となるように図柄が配列されており、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミング、押下順序等に関係なくリプレイ図柄「RP」や、プラム図柄「PM」を入賞判定ライン上に引き込むことができるようになっている。10

【0050】

また本実施形態の遊技機では、図 4 に示す第 1 リール R 1 における図柄の配列によれば、BB 図柄「赤 7」と、RB 図柄「白 7」とが、それぞれ 5 コマ以上離れて配列されている。このため本実施形態の遊技機では、特殊小役 1 が当選した遊技で、第 1 リール R 1 に関して RB 図柄「白 7」を狙ってストップボタン B 1 を押下した場合、特殊小役 1 を入賞させることができず、特殊小役 2 が当選した遊技で、第 1 リール R 1 に関して BB 図柄「赤 7」を狙ってストップボタン B 1 を押下した場合、特殊小役 2 を入賞させることができないようになっている。すなわち本実施形態の遊技機では、内部抽選で特殊小役に当選した場合に、リール制御手段 130 が、当選した特殊小役を構成する図柄（特殊小役 1 : BB 図柄、特殊小役 2 : RB 図柄）を 4 コマ以内で入賞判定ライン上の停止位置に引き込むことができるタイミング（特定の操作態様）でストップボタン B 1 に対して押下操作が行われた場合に限って、当選した特殊小役を入賞させることができるように第 1 リール R 1 を停止させる制御を行っている。20

【0051】

入賞判定手段 140 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する処理を行う。具体的には、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の全てが停止した際に、記憶手段 190 の入賞判定テーブル記憶手段 194 に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、各リールの停止状態によって入賞判定ライン上に停止している図柄の組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。30

【0052】

本実施形態では、図 4 に示すように、リールユニット 310 を構成する第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の外周面に対して、BB 図柄「赤 7」、RB 図柄「白 7」、プラム図柄「PM」、ベル図柄「BL」、チェリー図柄「CH」、リプレイ図柄「RP」、ダミー図柄「DM」が配列されている。そして、各リールが停止した状態における入賞判定ライン上に表示された図柄組合せによって、図 5 に示すように、ビッグボーナス（BB）、レギュラーボーナス（RB）、リプレイ、ベル、プラム、チェリー、および特殊小役（特殊小役 1、特殊小役 2）の入賞の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。なお図 5 に示すチェリーの入賞形態を示す図柄組合せにおける「ANY」とは、リールの外周面に配列されたいずれの図柄でもよいこと示す。40

【0053】

そして本実施形態の遊技機では、入賞判定手段 140 の判定結果に基づいて、入賞時処理が実行される。入賞時処理としては、例えば、小役（ベル、プラム、チェリー、特殊小役）が入賞した場合には払出制御手段 150 によってメダルの払出制御処理が行われ、リプレイが入賞した場合にはリプレイ処理手段 160 によってリプレイ処理が行われ、ビッグボーナス（BB）やレギュラーボーナス（RB）が入賞した場合には遊技状態移行制御手段 170 によって遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理が行われる。

【0054】

払出制御手段 150 は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出制御処理を行50

う。具体的には、小役が入賞した場合に、役毎に予め定められている配当に基づいて遊技におけるメダルの払出数を設定し、設定されたメダルの払出数をホッパーユニットHP（払出装置）に対して指示する制御を行う。複数の小役が1回の遊技で入賞した場合には、入賞した各小役の配当の合計が、遊技におけるメダルの払出数として設定される。

【0055】

ホッパーユニットHPは、払出制御手段150によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニットHPには、メダルを1枚払い出す毎に作動する払出メダル検出スイッチ325が備えられており、払出制御手段150は、払出メダル検出スイッチ325からの入力信号に基づいてホッパーユニットHPから実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。10

【0056】

なおメダルのクレジット（内部貯留）が許可されている場合には、ホッパーユニットHPによって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段190のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。また遊技の結果、リプレイあるいはボーナス（BB、RB）が入賞した場合には、リプレイおよびボーナスに対して配当が設定されていないため、ホッパーユニットHPからのメダルの払い出しは行われないが、形式的に0枚のメダルを払い出したとする処理（0枚処理）が行われる。

【0057】

リプレイ処理手段160は、リプレイが入賞した場合に、次回の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要さずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち本実施形態の遊技機では、リプレイが入賞した場合には、前回の遊技と同じ枚数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ入賞判定ラインを有効化した状態で次回の遊技の開始操作（遊技者によるスタートレバーSLの押下操作）を待機する。20

【0058】

遊技状態移行制御手段170は、所定の移行条件の成立に基づいて、通常状態、ボーナス成立状態（BB成立状態、RB成立状態）、ビッグボーナス状態（BB状態）、およびレギュラーボーナス状態（RB状態）の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち1の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。30

【0059】

BB状態（特別状態の一例）は、内部抽選でBB（特別役の一例）に当選することによって移行するBB成立状態においてBBの入賞形態を示す図柄組合せ「赤7・赤7・赤7」が入賞判定ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。またBB状態では、ボーナス遊技によって所定枚数（例えば、465枚以下の予め定められた枚数）を超えるメダルが払い出されたことを契機としてBB状態を終了させる制御が行われる。40

【0060】

RB状態（特別状態の一例）は、内部抽選でRB（特別役の一例）に当選することによって移行するRB成立状態においてRBの入賞形態を示す図柄組合せ「白7・白7・白7」が入賞判定ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。またRB状態では、ボーナス遊技によって所定回数（例えば、8回）の小役の入賞が達成されたこと、あるいは所定回数（例えば、12回）のボーナス遊技が行われたことを契機としてRB状態を終了させる制御が行われる。

【0061】

10

20

30

40

50

本実施形態の遊技機では、図3に示したように、B B状態およびR B状態において、通常状態で使用される抽選テーブルAよりも小役の当選確率を上昇させた抽選テーブルCを使用して内部抽選が行われる。すなわちB B状態およびR B状態は、通常状態よりも短期間で多くのメダルが獲得しやすくなっている。

【0062】

演出制御手段180は、演出テーブル記憶手段195に記憶されている演出テーブルを参照して選択される演出データに基づいて、表示装置330（演出装置の一例）を用いて行う表示演出や音響装置340（演出装置の一例）を用いて行う音響演出に関する制御を行う。

10

【0063】

そして本実施形態の遊技機では、演出制御手段180が、演出実行手段181と、特典付与手段182とを含んで構成されている。

【0064】

演出実行手段181は、表示装置330や音響装置340に演出を実行させる。例えば、メダルの投入やベットボタンB0、スタートレバーSL、ストップボタンB1～B3に対する操作、遊技状態の変動などの遊技イベントの発生に応じてランプやLEDを点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイLCDの表示内容を変化させたり、スピーカから音を出力させたりすることにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

20

【0065】

特に本実施形態の遊技機では、演出実行手段181が、内部抽選でB B（特別役の一例）あるいはR B（特別役の一例）に当選すると、B BあるいはR Bに当選した遊技以降の遊技において、遊技毎に演出抽選を実行する。そして演出実行手段181は、演出抽選に当選したことに基づいて、所定条件が成立したと判断して、B BあるいはR Bのいずれかのボーナスが当選していることを報知するボーナス確定演出（特定の演出）を表示装置330や音響装置340に実行させる。具体的には、図6（A）に示すように、B BあるいはR Bのいずれかのボーナスが当選していることを報知する演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させたり、B BあるいはR Bのいずれかのボーナスが当選していることを伝える音声をスピーカから出力させたりする。このようにすれば、ボーナス確定演出によってボーナスの当選を遊技者が確実に把握することができ、リールの停止態様によってボーナスの当選を察知することができない遊技に不慣れな初心者であっても安心して遊技を楽しむことができる。

30

【0066】

なおボーナス確定演出では、B BあるいはR Bのいずれかのボーナスが当選していることを報知するだけでなく、当選したボーナスの種類を報知するようにしてもよい。例えば、B Bが当選している場合には、図6（B）に示すように、ボーナスが当選していることを報知する演出画像において、B Bの入賞形態を示す図柄組合せ「赤7・赤7・赤7」を表示するようにしてもよい。また例えば、R Bが当選している場合には、図6（C）に示すように、ボーナスが当選していることを報知する演出画像において、R Bの入賞形態を示す図柄組合せ「白7・白7・白7」を表示するようにしてもよい。このようにすれば、ボーナス確定演出によって当選したボーナスがB BあるいはR Bのいずれであるのかを遊技者が確実に把握することができ、リールの停止態様によってボーナスの当選ならびに当選したボーナスの種類を察知することができない遊技に不慣れな初心者であっても安心して遊技を楽しむことができる。

40

【0067】

特典付与手段182は、ボーナス確定演出（特定の演出）が実行される前にB BあるいはR Bが入賞したか否かを判定し、ボーナス確定演出が実行される前にB BあるいはR Bが入賞すると、遊技上の特典を付与するべく、特典フラグをオフ状態からオン状態に設定する。なお特典フラグの設定情報は、記憶手段190の特典フラグ記憶手段196に格納

50

される。

【0068】

本実施形態の遊技機では、特典フラグがオン状態に設定されると、演出実行手段181が、B B状態あるいはR B状態でのボーナス遊技において、内部抽選で特殊小役が当選したことに基づいて、特殊小役の入賞を補助する特典演出を表示装置330に実行させる。具体的には、内部抽選で当選した特殊小役の種類を報知する演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させる演出が特典演出として実行される。例えば、内部抽選で特殊小役1が当選した遊技では、図7(A)に示すように、特殊小役1の入賞形態を示す図柄組合せ「赤7・PM・PM」を遊技者に報知する演出画像が液晶ディスプレイLCDに表示され、内部抽選で特殊小役2が当選した遊技では、図7(B)に示すように、特殊小役2の入賞形態を示す図柄組合せ「白7・PM・PM」を遊技者に報知する演出画像が表示される。なお特典演出としては、当選した特殊小役の種類に対応するランプやLEDを点灯させたり、スピーカから当選した特殊小役の種類に対応する音声を出力させたりするようにしてよい。10

【0069】

このように本実施形態の遊技機では、特典フラグがオン状態であるボーナス遊技において、特殊小役が当選した場合には、当選した特殊小役の種類を遊技者に報知する特典演出を行うことによって、特典フラグがオフ状態である場合よりも特典フラグがオン状態である場合の方がボーナス遊技においてメダルを獲得しやすくなっている。すなわち本実施形態の遊技機は、特典フラグがオン状態であることにに基づいて、ボーナス遊技において特殊小役の入賞を補助することにより遊技上の特典を付与するように構成されている。20

【0070】

なお本実施形態の機能ロック構成は、コンピュータシステム(ゲームシステムを含む)に関しても適用することができる。これらのシステムでは、本実施形態の遊技制御手段100としてコンピュータを機能させるプログラムを、CD、DVD等の情報記憶媒体あるいはインターネット上のWebサーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240等は、キーボードやポインティングデバイス(マウス等)、あるいはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、リールユニット310やホッパーユニットHPなどは必須の構成要件ではなく、これらの装置ユニットは、ディスプレイ(表示装置330)に表示出力される画像の制御によってそれらの機能を仮想的に実現することができる。30

【0071】

2. 本実施形態の制御手法

続いて、本実施形態の遊技機で採用されている制御手法について、図8に示すフローチャートを参照しながら具体的に説明する。

【0072】

まず本実施形態の遊技機では、ビッグボーナス(B B)あるいはレギュラーボーナス(R B)のいずれかのボーナスに対応する抽選フラグ(ボーナスフラグ)が当選状態に設定されているかをチェックする(ステップS100)。ここでステップS100に示すボーナスフラグの状態チェックは、例えば、遊技毎のスタートレバーSLの押下操作時に行われる内部抽選の結果を踏まえて行われる。そしてボーナスフラグが当選状態に設定されている場合には(ステップS100でY)、演出抽選を実行する(ステップS102)。40

【0073】

そして演出抽選で当選すると(ステップS104でY)、ボーナス確定演出を実行する(ステップS106)。そしてボーナス確定演出が実行された場合には、ボーナス確定演出が実行されたことを示す情報を、例えばフラグ形式でメモリ(記憶手段190)に格納する。50

【 0 0 7 4 】

そしてボーナス（B BあるいはR B）が入賞すると（ステップS 1 0 8）、ボーナス確定演出が実行済みであるか否かをチェックする（ステップS 1 1 0）。ボーナス確定演出が実行済みであるかどうかは、メモリにボーナス確定演出が実行されたことを示す情報が格納されているか否かによって判断する。このときボーナス確定演出が実行済みなかった場合（ステップS 1 1 0でN）、すなわちボーナス確定演出が実行される前にボーナスが入賞した場合には特典フラグをオフ状態からオン状態に設定する（ステップS 1 1 2）。するとボーナス遊技では、内部抽選で特殊小役が当選したことに基づいて、特殊小役の種類を報知する特典演出が実行される。一方、ボーナス確定演出が実行済みでなかった場合（ステップS 1 1 0でY）、すなわちボーナス確定演出が実行された後にボーナスが入賞した場合には特典フラグがオフ状態に維持されるため（ステップS 1 1 2をスキップ）、ボーナス遊技では、内部抽選で特殊小役が当選しても特典演出は実行されない。10

【 0 0 7 5 】

以上に述べた本実施形態の制御手法では、内部抽選でボーナス（B B、R B）が当選した遊技以降の遊技において演出抽選の結果に応じてボーナス確定演出が実行され、ボーナス確定演出が実行される前にボーナス（B B、R B）が入賞すると、ボーナス遊技において特殊小役が当選した場合に、当選した特殊小役の種類が報知されるという遊技上の特典が付与される。このため本実施形態の制御手法によれば、遊技者に、ボーナスの当選をリールの停止態様により、できる限り早く察知して、ボーナス確定演出が実行される前にボーナスの入賞を果たそうとする動機を与えて、リールの停止態様に関する遊技者の关心を従来よりも高めさせることができるようになる。すなわち本実施形態の制御手法によれば、いわゆるリーチ目やチャンス目といったボーナスの当選を察知することができる出目の遊技者による探索を促進することができる。20

【 0 0 7 6 】**3 . 変形例**

本発明は、上記の実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能であり、以下に変形例を紹介する。なお、上記実施形態や、以下において変形例として説明する各種の手法は、本発明を実現する制御手法として適宜組み合わせて採用することができる。

【 0 0 7 7 】

まず上記実施形態では、ボーナスが当選した遊技以降の遊技において遊技毎に演出抽選を行って、演出抽選に当選したことに基づいて、ボーナス確定演出を実行する場合を取り説きましたが、演出実行手段1 8 1が、ボーナス（B B、R B）に当選した遊技から所定回数（例えば、2回、3回）の遊技が行われるまで、ボーナス確定演出の実行を禁止するようにしてよい。具体的には、図9に示すステップS 1 0 1のように、ボーナス（B B、R B）に当選した遊技から所定回数の遊技が行われるまでは演出抽選の実行を保留して、ボーナスの入賞判定を実行することによって、所定回数の遊技が行われるまでボーナス確定演出の実行を禁止することができる。このようにすれば、ボーナスに当選した遊技でボーナス確定演出が即座に実行されることがなくなるため、遊技者がボーナス確定演出の実行前にボーナスを入賞させることができる機会を確実に与えることができる。なお演出抽選を行わずに、ボーナスに当選した遊技から所定回数の遊技が行われたことのみを条件としてボーナス確定演出を実行するようにしても、本発明の実施に含めることができる。30

【 0 0 7 8 】

また上記実施形態では、ボーナスが当選した遊技以降の遊技において遊技毎に演出抽選を行うようにしたが、演出抽選に当選してボーナス確定演出が実行された後の遊技では、ボーナスが入賞するまで演出抽選の実行をキャンセルするようにしてもよい。

【 0 0 7 9 】

また上記実施形態のように複数種類のボーナスが内部抽選の対象となっている場合には、いずれかのボーナスに当選したことを報知する演出と、当選したボーナスの種類を報知する演出とを2段階に分けて実行するようにしてもよい。この場合には、ボーナスの種類40

が報知されるまでにボーナスが入賞すれば、遊技上の特典を付与するようにしてもよい。このようにすれば、ボーナスに当選してからボーナスが入賞するまでの遊技において、ボーナスの種類が報知される前にボーナスを入賞させるという新たな遊技の楽しみを提供することができる。そしてボーナスを入賞させるためには、その種類をリールの停止態様に基づいて遊技者が的確に把握することが要求されるため、遊技者の出目の探索を促進することができる。

【0080】

また上記実施形態では、遊技上の特典として同時に狙うことができない複数種類の小役の当選を報知する場合を例に取り説明をしたが、遊技上の特典としては、ボーナス確定演出の実行前にボーナスを入賞させた場合に限って見ることができる特典映像を液晶ディスプレイLCDに再生表示することや、ボーナス確定演出の実行前にボーナスを入賞させた場合に限って見ることができる特典BGMをスピーカから再生出力することなども含まれる。また遊技上の特典としては、内部抽選での特定の役（例えば、リプレイ、小役など）の当選確率を上昇させることなども含めることができる。この場合、特典付与手段は、図2に示す演出制御手段180の一部を構成するのではなく、図2に示す抽選手段120の一部を構成するようにすればよい。

10

【0081】

また上記実施形態では、ボーナス遊技において遊技上の特典を付与する場合を取り説明をしたが、特別状態（BB状態やRB状態）の終了後の遊技状態における遊技において、遊技上の特典を付与するようにしてもよい。

20

【図面の簡単な説明】

【0082】

【図1】本実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図2】本実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図3】本実施形態における内部抽選用の抽選テーブルの構成を説明する図である。

【図4】本実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

【図5】本実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図6】本実施形態の遊技機における演出画像の表示例である。

【図7】本実施形態の遊技機における演出画像の表示例である。

【図8】本実施形態の遊技機における処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図9】本実施形態の遊技機における処理の変形例を示すフローチャートである。

【符号の説明】

【0083】

B X 収納箱、UD 前面上扉、DD 前面下扉、DW 表示窓、

L 1 ~ L 5 有効ライン、DS 遊技情報表示部、LCD 液晶ディスプレイ、

R 1 第1リール、R 2 第2リール、R 3 第3リール、

B 0 ベットボタン、SL スタートレバー、B 1 ~ B 3 ストップボタン、

M I メダル投入口、M O メダル払い出し口、M P メダル受け皿、

1 0 0 遊技制御手段、1 0 5 投入受付手段、1 1 0 乱数発生手段、

1 2 0 抽選手段、1 3 0 リール制御手段、1 4 0 入賞判定手段、

40

1 5 0 払出制御手段、1 6 0 リプレイ処理手段、1 7 0 遊技状態移行制御手段、

1 8 0 演出制御手段、1 8 1 演出実行手段、1 8 2 特典付与手段、

1 9 0 記憶手段、1 9 1 抽選テーブル記憶手段、1 9 2 抽選フラグ記憶手段、

1 9 3 停止制御テーブル記憶手段、1 9 4 入賞判定テーブル記憶手段、

1 9 5 演出テーブル記憶手段、1 9 6 特典フラグ記憶手段、

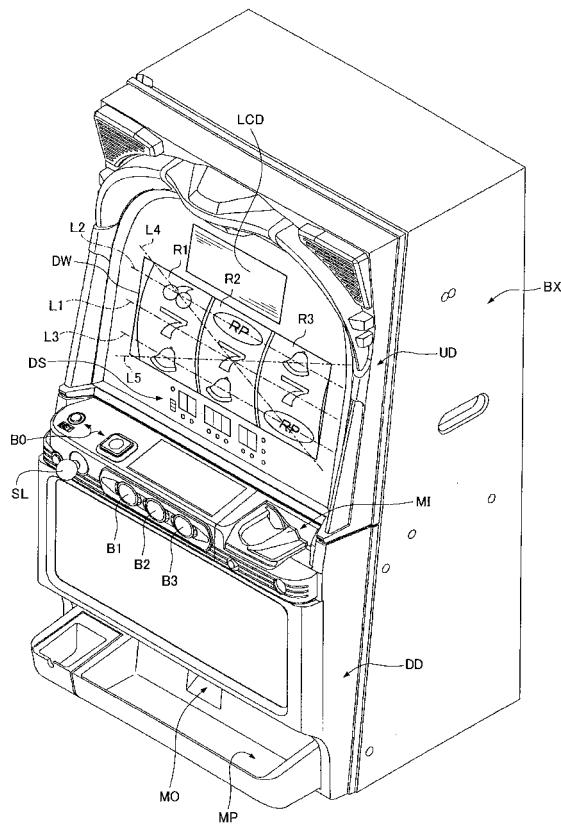
2 1 0 メダル投入スイッチ、2 2 0 ベットスイッチ、2 3 0 スタートスイッチ、

2 4 0 ストップスイッチ、3 1 0 リールユニット、3 1 5 リールインデックス、

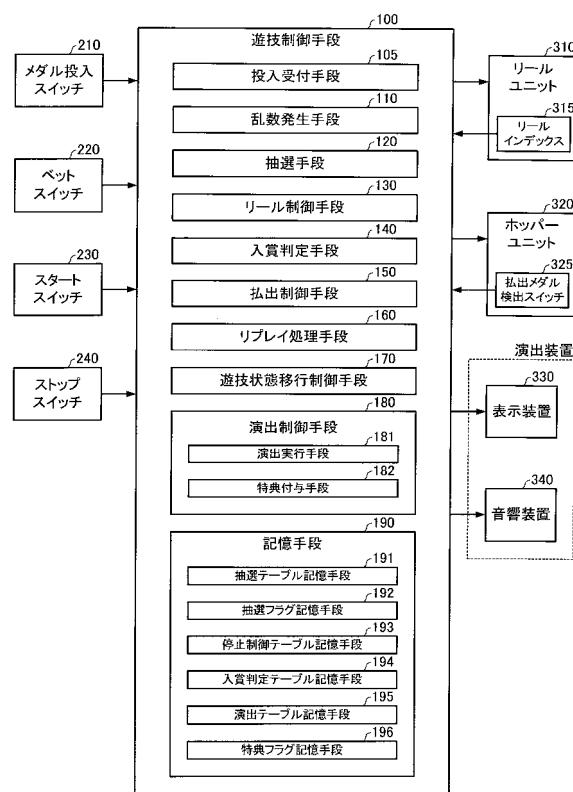
3 2 0 ホッパーユニット、3 2 5 払出メダル検出スイッチ、

3 3 0 表示装置、3 4 0 音響装置

【図1】



【図2】

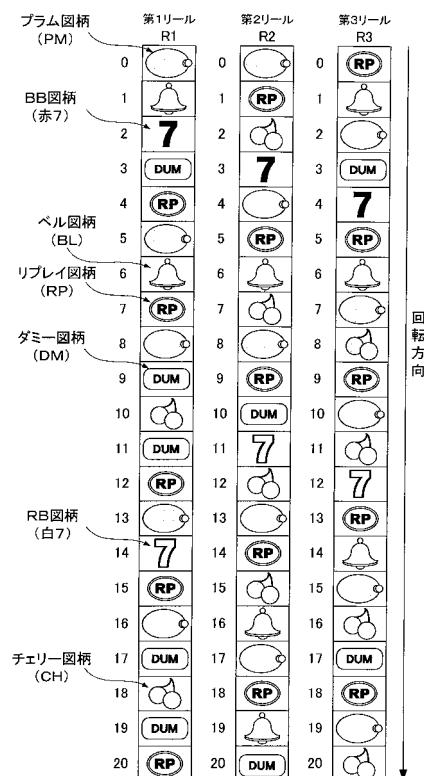


【図3】

0 抽選テーブルA		抽選テーブルB		抽選テーブルC	
BB	RB		ハズレ		
リプレイ		リプレイ		プラム	
プラム		プラム			
ベル		ベル			
チェリー		チェリー			
特殊小役1		特殊小役1		ベル	
特殊小役2		特殊小役2		チェリー	
ハズレ		ハズレ		特殊小役1	
				特殊小役2	
				ハズレ	

65535

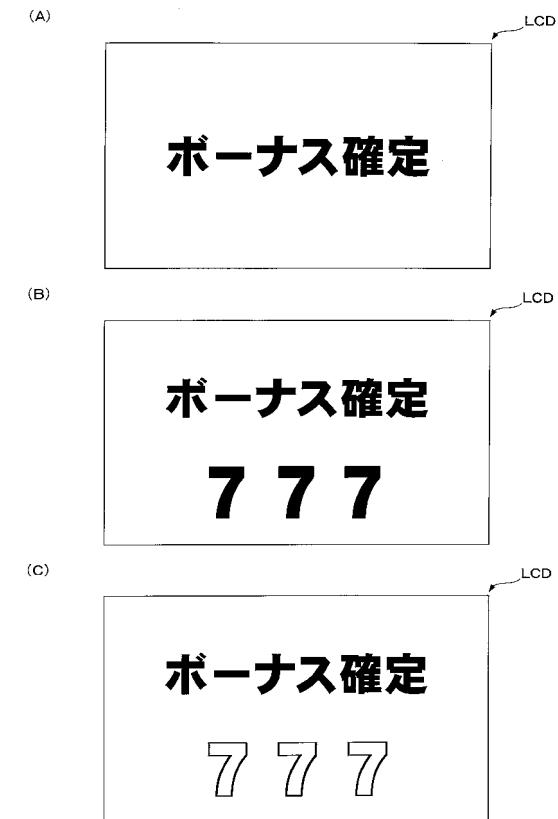
【図4】



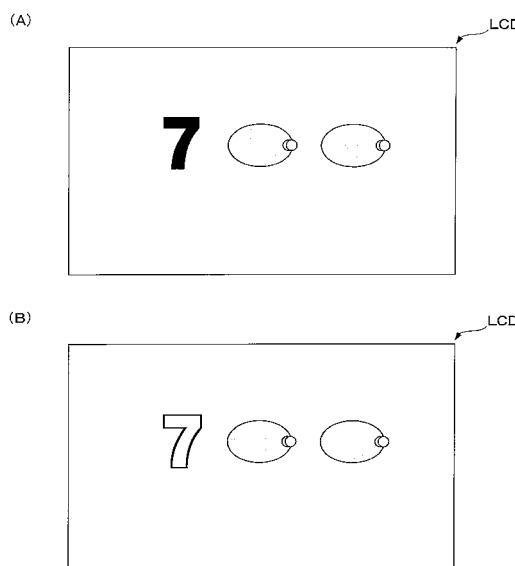
【図5】

入賞役	図柄組合せ		
BB	7	7	7
RB	7	7	7
リプレイ	(RP)	(RP)	(RP)
ベル	铃	铃	铃
プラム	○	○	○
チエリー	○	ANY	ANY
特殊小役1	7	○	○
特殊小役2	7	○	○

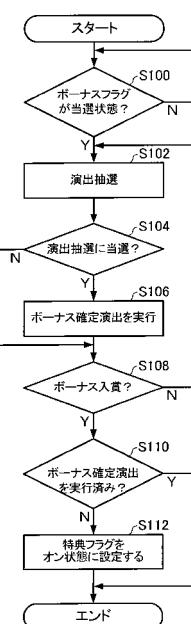
【図6】



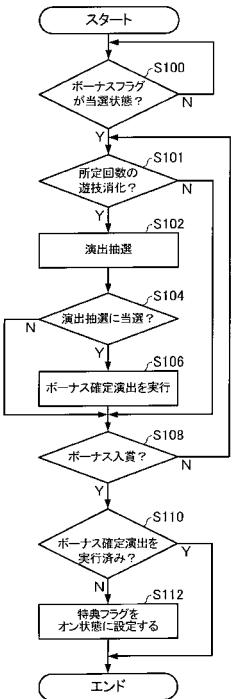
【図7】



【図8】



【図9】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2000-140199(JP,A)
特許第2887138(JP,B1)
特開2003-325741(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4