

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4252246号
(P4252246)

(45) 発行日 平成21年4月8日(2009.4.8)

(24) 登録日 平成21年1月30日(2009.1.30)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

請求項の数 4 (全 30 頁)

(21) 出願番号	特願2002-43898 (P2002-43898)	(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
(22) 出願日	平成14年2月20日(2002.2.20)	(74) 代理人	100086586 弁理士 安富 康男
(65) 公開番号	特開2003-236059 (P2003-236059A)	(74) 代理人	100112025 弁理士 玉井 敬憲
(43) 公開日	平成15年8月26日(2003.8.26)	(72) 発明者	見邊 俊之 東京都江東区有明3丁目1番25号有明フロンティアビル アルゼ株式会社内
審査請求日	平成16年10月13日(2004.10.13)	(72) 発明者	関根 康行 東京都江東区有明3丁目1番25号有明フロンティアビル アルゼ株式会社内

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】

複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、
複数種類の特定の内部当選役を含む内部当選役のなかから内部当選役を決定する内部当選役決定手段と、
前記変動表示手段の変動表示動作を、少なくとも前記内部当選役決定手段の決定結果を含む情報に基づいた停止制御によって停止表示させる停止制御手段と、
前記内部当選役決定手段によって前記複数種類の特定の内部当選役のいずれかが決定された場合に、前記変動表示手段に当該特定の内部当選役に対応する図柄が停止表示されるまで前記特定の内部当選役を持ち越す特定内部当選役持ち越し手段と、
前記変動表示手段に所定の図柄が停止表示された場合に、再遊技の権利を付与する再遊技実行手段と、
所定の条件が成立した場合に、前記内部当選役決定手段における前記再遊技の内部当選する割合を増大させることが可能であって、前記特定内部当選役持ち越し手段によって前記特定の内部当選役が持ち越されている場合に前記変動表示手段に当該特定の内部当選役に対応する図柄を停止表示させない高確率再遊技期間を発生させる高確率再遊技期間発生手段と、
前記特定内部当選役持ち越し手段によって、前記特定の内部当選役が持ち越される場合に、前記変動表示手段に当該特定の内部当選役に対応する図柄を停止表示させることを許容するまでのゲームの回数であり、かつ前記高確率再遊技期間発生手段によって発生させら

10

20

れる高確率再遊技期間が継続するゲームの回数である高確率再遊技継続ゲーム数を、持ち越される当該特定の内部当選役の種類毎に異なる確率分布に基づいた乱数抽選で選択する高確率再遊技継続ゲーム数選択手段とを有し、
 前記ゲームは、遊技媒体の払い出しが行われない場合には、前記変動表示手段によって前記図柄の変動が開始してから、前記停止制御手段によって全ての前記変動表示動作が停止するまでを一回として数え、遊技媒体の払い出しが行われる場合には、前記変動表示手段によって前記図柄の変動が開始してから、前記停止制御手段によって全ての前記変動表示動作が停止した後に遊技媒体が払い出されるまでを一回として数え、
 前記高確率再遊技継続ゲーム数は、前記高確率再遊技期間発生手段によって高確率再遊技期間が発生させられてから、前記内部当選役決定手段によって内部当選役の抽選が一回実行される毎に1ずつ減算される値であり、
 前記内部当選役決定手段は、前記特定内部当選役持ち越し手段によって、前記特定の内部当選役が持ち越されている場合にも、前記複数の特定の内部当選役を含めて、内部当選役の決定を行い、
 更に、前記特定内部当選役持ち越し手段によって、前記特定の内部当選役が持ち越されている場合に、前記内部当選役決定手段によって前記複数種類の特定の内部当選役のいずれかが決定されたとき、前記特定の内部当選役が決定された回数を加算して記憶させる特定内部当選役決定回数記憶手段を有する遊技機であって、
 前記特定内部当選役持ち越し手段によって、前記特定の内部当選役が持ち越されている場合に、前記内部当選役決定手段によって前記複数種類の特定の内部当選役のいずれかが決定されたとき、前記特定内部当選役持ち越し手段によって持ち越されている特定の内部当選役の種類、及び、前記高確率再遊技継続ゲーム数選択手段によって決定された高確率再遊技継続ゲーム数を変更することなく、前記特定内部当選役決定回数記憶手段に、前記特定の内部当選役が決定された回数を加算して記憶させるようにしたことを特徴とする遊技機。

10

20

【請求項2】

前記変動表示手段に前記特定の内部当選役に対応する図柄が停止表示された回数を、特定内部当選役決定回数記憶手段から減算するようにしたことを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

前記変動表示手段の変動表示を停止させるための複数の操作手段を有し、前記停止制御手段による停止制御を、前記内部当選役の決定結果と、前記操作手段の操作とに基づいて行うようにしたことを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技機。

30

【請求項4】

前記遊技機はスロットマシンまたは弾球式遊技機であることを特徴とする請求項1乃至3に記載される遊技機。

【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ものである。

40

【0002】

【従来の技術】

従来、このような遊技機として、例えば、停止ボタンを備えたスロットマシン、いわゆるパチスロ遊技機が知られている。一般的に、このパチスロは、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や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しており、この変動表示装置に所定の図柄組合せを揃えることにより行われるものである。

【0003】

50

このパチスロ機の遊技は、まず、遊技者の遊技媒体（メダルまたはコイン等）の投入によって開始される。そして、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る。変動した図柄は、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）になった場合には、遊技媒体を払い出すことによって遊技者に利益を付与する。

【 0 0 0 4 】

このようなパチスロ遊技機は、複数種類の入賞態様を有している。特に、所定の入賞役の入賞が成立したときは、1回のメダルの払い出しに終わらず、所定期間、通常の状態よりも条件の良い遊技状態（ボーナスゲーム）となるものがある。このような入賞役として、遊技者に相対的に大きな利益を与えるゲームを所定回数行える入賞役（「ビッグボーナス」と称し、以下「BB」と表す）と、遊技者に相対的に小さな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」と表す）がある。

10

【 0 0 0 5 】

また、パチスロ遊技機においては、有効化された入賞ライン（以下「有効ライン」という）に沿って停止表示される図柄の組合せは、内部的な抽選処理（以下「内部抽選」という）を行い、この抽選結果と、遊技者の停止操作タイミングとに基づいて決定されている。つまり、メダル、コイン等が払い出される入賞が成立するためには、上述の内部的な抽選処理により入賞役に当選（以下「内部当選」という）し、かつその内部当選した入賞役（以下「内部当選役」という）の入賞成立を示す図柄組合せを有効ラインに停止できるタイミングで遊技者が停止操作を行うことが要求される。つまり、いくら内部当選したとしても、遊技者の停止操作のタイミングが悪いと入賞を成立させることができない。

20

【 0 0 0 6 】

小役と称されるBB、RB以外の内部当選役は、内部当選したゲームで入賞を成立させられなければ、入賞を得られる権利を失ってしまうので、いわゆる「目押し」と称される、適切なタイミングで行う停止操作を行わなければ、獲得できるメダル等の数が減ってしまうことになる。また、全ての入賞役について常に目押しを行わなければならないような構成にしてしまうと、遊技者間の技術の差による獲得メダル数に大きな開きが生じてしまい、初心者が著しく不利を被ってしまうことから、上述のBB、RB等は入賞するまで内部当選役が保持されるような構成になっている。

30

【 0 0 0 7 】

従来、BBやRBの内部当選役が持ち越されている間は、BBやRBの内部抽選が行われないようにしていたが、近年、BBやRBの内部当選役が持ち越されている間にもBBやRBの内部抽選を行い、更にBBやRBに内部当選した回数をそれぞれ記憶し、内部当選した回数分だけBBやRBに入賞する機会を与える、いわゆるストック機能を有する遊技機が提案されている。

【 0 0 0 8 】

また、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役として再遊技が設けられているが、この再遊技に内部当選する確率が高い状態で所定期間遊技を行うことのできる高確率再遊技期間というものがある。この高確率再遊技期間とストック機能とを組み合わせ、高確率再遊技期間中に、ボーナスの内部当選役を貯め込むようにした遊技機も知られている。

40

【 0 0 0 9 】

【 発明が解決しようとする課題 】

しかしながら、上述の遊技機では、例えばBBとRBがストックされた状況において、いずれのボーナスが入賞するかは、遊技者の停止操作のみに委ねられていた。このような遊技機では、高確率再遊技と組み合わせ、ボーナスの発生時期に偏りを持たせたり、発生するボーナスの種別に意図的な偏りを持たせることができないことから、面白みのある遊技機を提供することができなかつた。

【 0 0 1 0 】

50

本発明の目的は、ボーナスの発生時期に偏りを持たせたり、発生するボーナスの種別に意図的な偏りを持たせることが可能な遊技機を提供することである。

【0011】

【課題を解決するための手段】

本発明はこのような課題を解決するためになされたもので、複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、内部当選役を決定する内部当選役決定手段と、前記変動表示手段の変動表示動作を、少なくとも前記内部当選役決定手段の決定結果を含む情報に基づいた停止制御によって停止表示させる停止制御手段と、前記内部当選役決定手段において特定の内部当選役が決定され、前記変動表示手段に前記特定の内部当選役に対応する図柄が停止表示しなかった場合に、次の遊技に前記特定の内部当選役を持ち越す特定内部当選役持ち越し手段と、前記特定内部当選役持ち越し手段によって、前記特定の内部当選役が持ち越されている場合においても、前記特定の内部当選役を含めて、前記内部当選役決定手段による内部当選の決定を行う手段と、前記内部当選役決定手段において、前記特定の内部当選役が決定された回数を記憶可能な特定内部当選役決定回数記憶手段とを有する遊技機において、前記特定内部当選役持ち越し手段によって、前記特定の内部当選役が持ち越されていない場合には、前記特定内部当選役決定回数記憶手段による回数の記憶を行わず、前記特定内部当選役持ち越し手段によって、前記特定の内部当選役が持ち越されている場合には、前記特定内部当選役決定回数記憶手段による回数の記憶を行うようにしたことを特徴とするものである。

10

【0012】

このような構成によれば、いずれのボーナスもストックされていない状況でボーナスが内部当選した場合には、そのボーナスを入賞可能な状態にし、いずれかのボーナスがストックされている状況でボーナスが内部当選した場合には、すでに入賞可能に設定されているボーナスの種別を変更することなく、ストックすることができるので、遊技者の停止操作等によって、予め設けられた意図的な偏りが損なわれることがなくなる。

20

【0013】

また、本発明は、前記変動表示手段に所定の図柄が停止表示された場合に、再遊技の権利を付与する再遊技実行手段と、所定の条件が成立した場合に、前記内部当選役決定手段における前記再遊技の内部当選する割合を増大させることが可能な期間を発生させる高確率再遊技期間発生手段とを有することを特徴とするものである。

30

【0014】

この構成によれば、更に高確率再遊技期間を設けることによって、高確率再遊技期間中にボーナスをストックさせることができるようになる。

【0015】

また、本発明は、前記変動表示手段に前記特定の内部当選役に対応する図柄が停止表示された回数を、特定内部当選役決定回数記憶手段から減算するようにしたことを特徴とするものである。

【0016】

このような構成によれば、内部当選した回数から入賞した回数分を減算するので、ボーナスが内部当選した回数分以上のボーナスを入賞させることがないようにすることができる。

40

【0017】

また、本発明は、前記変動表示手段の変動表示を停止させるための複数の操作手段を有し、前記停止制御手段による停止制御を、前記内部当選役の決定結果と、前記操作手段の操作とに基づいて行うようにしたことを特徴とするものである。

【0018】

このような構成によれば、変動表示手段の停止表示の決定に、遊技者の操作が関与することから、遊技者の技量によって異なる結果が得られるので、技術介入性を高めることができる。

また、本発明は、複数の図柄を変動表示する変動表示手段と、

50

複数種類の特定の内部当選役を含む内部当選役のなかから内部当選役を決定する内部当選役決定手段と、

前記変動表示手段の変動表示動作を、少なくとも前記内部当選役決定手段の決定結果を含む情報に基づいた停止制御によって停止表示させる停止制御手段と、

前記内部当選役決定手段によって前記複数種類の特定の内部当選役のいずれかが決定された場合に、前記変動表示手段に当該特定の内部当選役に対応する図柄が停止表示されるまで前記特定の内部当選役を持ち越す特定内部当選役持ち越し手段と、

前記変動表示手段に所定の図柄が停止表示された場合に、再遊技の権利を付与する再遊技実行手段と、

所定の条件が成立した場合に、前記内部当選役決定手段における前記再遊技の内部当選する割合を増大させることが可能であって、前記特定内部当選役持ち越し手段によって前記特定の内部当選役が持ち越されている場合に前記変動表示手段に当該特定の内部当選役に対応する図柄を停止表示させない高確率再遊技期間を発生させる高確率再遊技期間発生手段と、

前記特定内部当選役持ち越し手段によって、前記特定の内部当選役が持ち越される場合に、前記変動表示手段に当該特定の内部当選役に対応する図柄を停止表示させることを許容するまでのゲームの回数であり、かつ前記高確率再遊技期間発生手段によって発生させられる高確率再遊技期間が継続するゲームの回数である高確率再遊技継続ゲーム数を、持ち越される当該特定の内部当選役の種類毎に異なる確率分布に基づいた乱数抽選で選択する高確率再遊技継続ゲーム数選択手段とを有し、

前記ゲームは、遊技媒体の払い出しが行われない場合には、前記変動表示手段によって前記図柄の変動が開始してから、前記停止制御手段によって全ての前記変動表示動作が停止するまでを一回として数え、遊技媒体の払い出しが行われる場合には、前記変動表示手段によって前記図柄の変動が開始してから、前記停止制御手段によって全ての前記変動表示動作が停止した後に遊技媒体が払い出されるまでを一回として数え、

前記高確率再遊技継続ゲーム数は、前記高確率再遊技期間発生手段によって高確率再遊技期間が発生させられてから、前記内部当選役決定手段によって内部当選役の抽選が一回実行される毎に1ずつ減算される値であり、

前記内部当選役決定手段は、前記特定内部当選役持ち越し手段によって、前記特定の内部当選役が持ち越されている場合にも、前記複数の特定の内部当選役を含めて、内部当選役の決定を行い、

更に、前記特定内部当選役持ち越し手段によって、前記特定の内部当選役が持ち越されている場合に、前記内部当選役決定手段によって前記複数種類の特定の内部当選役のいずれかが決定されたとき、前記特定の内部当選役が決定された回数を加算して記憶させる特定内部当選役決定回数記憶手段を有する遊技機であって、

前記特定内部当選役持ち越し手段によって、前記特定の内部当選役が持ち越されている場合に、前記内部当選役決定手段によって前記複数種類の特定の内部当選役のいずれかが決定されたとき、前記特定内部当選役持ち越し手段によって持ち越されている特定の内部当選役の種類、及び、前記高確率再遊技継続ゲーム数選択手段によって決定された高確率再遊技継続ゲーム数を変更することなく、前記特定内部当選役決定回数記憶手段に、前記特定の内部当選役が決定された回数を加算して記憶させるようにしたことを特徴とするものである。

また、本発明は、前記変動表示手段に前記特定の内部当選役に対応する図柄が停止表示された回数を、特定内部当選役決定回数記憶手段から減算するようにしたことを特徴とするものである。

また、本発明は、前記変動表示手段の変動表示を停止させるための複数の操作手段を有し、前記停止制御手段による停止制御を、前記内部当選役の決定結果と、前記操作手段の操作とに基づいて行うようにしたことを特徴とするものである。

また、本発明は、前記遊技機はスロットマシンまたは弾球式遊技機であることを特徴とするものである。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 9 】

【 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り、図 2 は、同じく遊技機 1 の正面図である。遊技機 1 は、いわゆる「パチスロ機」である。この遊技機 1 は、コイン、メダル又はトークンなどの他、遊技者に付与された、も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ことが可能な遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

【 0 0 2 0 】

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センターライン 8 a、トップライン 8 b 及びボトムライン 8 c、斜め方向にクロスダウンライン 8 d 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。どの入賞ラインが有効化されたかは、後で説明する B E T ランプ 9 a、9 b、9 c の点灯で表示される。

10

【 0 0 2 1 】

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ül 3 L、3 C、3 R 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ül の図柄は表示窓 4 L、4 C、4 R を通して観察できるようになっている。各リーül は、定速回転（例えば 8 0 回転 / 分）で回転する。

20

【 0 0 2 2 】

表示窓 4 L、4 C、4 R の左側には、1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b、最大 B E T ランプ 9 c、遊技メダル貯留枚数表示部 1 9 が設けられる。1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b 及び最大 B E T ランプ 9 c は、一のゲームを行うために賭けられたメダルの数（以下「B E T 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ül が停止したとき、もしくは遊技媒体の払い出しが行われる場合には、遊技媒体が払い出されたときに終了する。1 - B E T ランプ 9 a は、B E T 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 - B E T ランプ 9 b は、B E T 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 B E T ランプ 9 c は、B E T 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。遊技開始表示ランプは、少なくとも 1 本のラインが有効化されたときに点灯する。遊技メダル貯留枚数表示部 1 9 は、7 セグメント L E D から成り、貯留されているメダルの枚数を表示する。

30

【 0 0 2 3 】

表示窓 4 L、4 C、4 R の右側には、W I N ランプ 1 7、払出表示部 1 8 及び遊技メダル投入ランプ 2 4 が設けられる。W I N ランプ 1 7 は、B B 又は R B に内部当選した場合に所定確率で点灯し、また、B B 又は R B の入賞が成立した場合にも点灯する。払出表示部 1 8 は、7 セグメント L E D から成り、入賞成立時のメダルの払出枚数を表示する。遊技メダル投入ランプ 2 4 は、遊技メダルの投入が受け付け可能なときに点滅する。

40

【 0 0 2 4 】

パネル表示部 2 a の右側上部には、役物作動回数表示部 2 0 が設けられる。役物作動回数表示部 2 0 は、7 セグメント L E D から成り、後で説明する R B ゲーム可能回数及び R B ゲーム入賞可能回数等を表示する。表示窓 4 L、4 C、4 R の下方には水平面の台座部 1 0 が形成され、その台座部 1 0 と表示窓 4 L、4 C、4 R 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 5 a には、遊技に関する演出や広告等の様々な画像が表示される。

【 0 0 2 5 】

パネル表示部 2 a の左側上方位置に、遊技停止表示器 3 1、再遊技表示器 3 2、R B 作動

50

表示器 3 3、B B 作動表示器 3 4 が設けられている。遊技停止表示器 3 1 は前回の回胴回転から今回の回胴回転までの時間が所定の時間（実施例では 4 . 1 秒）未満のときに点灯する。再遊技表示器 3 2 は再遊技が作動したときに点灯する。R B 作動表示器 3 3 は R B 作動中に点灯し、B B 作動表示器 3 4 は B B 作動中に点灯する。

【 0 0 2 6 】

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、液晶表示装置 5 の左下位置には、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 が設けられる。また、液晶表示装置 5 の左上位置には、十字ボタン 2 6、ボタン 2 7、x ボタン 2 8 が設けられる。

【 0 0 2 7 】

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 回の押し操作により 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、前述のとおり、所定の入賞ラインが有効化される。

【 0 0 2 8 】

そして、十字ボタン 2 6、ボタン 2 7、x ボタン 2 8 を操作することによって、液晶表示画面 5 a の切替及び入力を行うことができる。

【 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 / 払い出しを押しボタン操作で切り替える貯留メダル精算スイッチ 1 4 が設けられている。この貯留メダル精算スイッチ 1 4 の切り替えにより、正面下部の遊技メダル払出口 1 5 からメダルが払い出され、払い出されたメダルは遊技メダル受け部 1 6 に溜められる。貯留メダル精算スイッチ 1 4 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 4 L、4 C、4 R 内での図柄の変動表示を開始（ゲームを開始）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。

【 0 0 3 0 】

台座部 1 0 の前面部の右寄りには、ドア開閉および打ち止め解除装置 2 9 が設けられており、このドア開閉および打ち止め解除装置 2 9 は、所定の鍵を用いて、右に回すことにより前面ドアの開閉を行い、左に回すことにより打ち止めの解除を行う。

【 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、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 3 2 】

図 5 は、各リール 3 L、3 C、3 R に表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 1 ” ~ “ 2 1 ” 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 R O M 3 2 に格納されている。各リール 3 L、3 C、3 R 上には、「青 7」、「赤 7」、「BAR」、「ベル」、「プラム」、「スイカ」、「リプレイ (Replay)」及び「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、図柄列が矢印方向に移動するように回転駆動される。

【 0 0 3 3 】

図 6 に示した表は、各入賞役の図柄組合せ、およびそれに対応する払出枚数を示したものである。なお、この表は、役物を除き、3 枚掛けで遊技した場合のものである。

【 0 0 3 4 】

有効ラインに沿って図柄組合せ「プラム - プラム - プラム」が並ぶことにより、「プラムの小役」の入賞が成立する。この「プラムの小役」に入賞した場合には、1 0 枚のメダル

10

20

30

40

50

が払い出される。同様に「スイカ - スイカ - スイカ」が並ぶことにより、「スイカの小役」の入賞が成立し、1枚のメダルが払い出される。

【0035】

「チェリーの小役」は、チェリーが停止した箇所によって異なり、左リールの中段にチェリーが停止した場合には、「中チェリーの小役」の入賞が成立し、2枚のメダルが払い出される。左リールの上段もしくは下段にチェリーが停止した場合には「角チェリーの小役」の入賞が成立し、4枚のメダルが払い出される。

【0036】

「RB」は、BB作動中以外において有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが「BAR - BAR - BAR」であるとき、BB作動中の場合には有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが、「Replay - Replay - Replay」もしくは「BAR - Replay - Replay」であるときにRB遊技状態に移行する。払出枚数は、BB作動中以外の場合が15枚、BB作動中の場合が6枚である。また、このRB遊技状態では、メダルを1枚賭けることにより「役物」の図柄組合せ「Replay - Replay - Replay」もしくは「BAR - Replay - Replay」が揃うことで、15枚のメダルを獲得できるものであって、この役物に当たりやすい遊技状態である。1回の「RB遊技状態」において遊技可能な最大のゲーム回数（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、ゲーム回数が12回に達するか、又は入賞回数が8回に達した場合に終了する。

【0037】

有効ラインに沿って「青7 - 青7 - 青7」、又は「赤7 - 赤7 - 赤7」が並んだときは、BBの入賞が成立し、15枚のメダルが払い出されると共に、次のゲームの遊技状態が「BB遊技状態」となる。一回のBBは、BB中一般遊技状態を30ゲーム遊技した場合、もしくはRB遊技状態に3回移行し、3回目のRBが終了したところで終了する。

【0038】

BB作動中およびRB作動中以外の場合に、有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが「Replay - Replay - Replay」もしくは「BAR - Replay - Replay」であるときは、「再遊技」の入賞が成立する。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遊技を行うことができる。「再遊技」に内部当選したとき、入賞が成立するか否かは、選択されたテーブル群によって決定される。

【0039】

図7は、内部当選役の決定のために用いる確率抽選テーブルについて示したものである。この確率抽選テーブルは、遊技状態によって異なるものであるが、図7では、その一例について示したものである。また、いずれの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一の数値を用いて、内部当選役が決定される。(a)は一般遊技中、高確率再遊技中でない場合のBB内部当選中、高確率再遊技中でない場合のBB内部当選中に用いる確率抽選テーブルである。(b)は、高確率再遊技中のBB内部当選中、高確率再遊技中のBB内部当選中に用いる確率抽選テーブルである。これらの確率抽選テーブルは、「再遊技」および「ハズレ」の当選確率が異なるが、それ以外の抽選確率は全て同じになっている。(b)は高確率再遊技中であることから、(a)に比べて「再遊技」の当選確率が高くなっている。また、BB作動中、RB作動中の確率抽選テーブルも存在するが、ここではその説明を省略するようにしている。

【0040】

図8は、内部当選役と、ヒットリクエストフラグの関係を示したものである。このヒットリクエストフラグとは、所定の内部当選役を次ゲーム以降に持ち越す場合に用いるものである。本実施例では、RBおよびBBは、内部当選したゲームで入賞に至らなかった場合には持ち越されるようになっている。また、それ以外の内部当選役は、内部当選したゲームで入賞に至らなかった場合には消滅するようになっている。つまり、BBおよびRB以外の内部当選役は、内部当選したゲームで入賞させられないと、その内部当選役を入賞さ

10

20

30

40

50

せる権利が消滅してしまうが、BBおよびRBの内部当選役は入賞に至るまで、その内部当選役を入賞させる権利が消滅しないようになっている。

【0041】

具体的には、ヒットリクエストフラグの格納領域に00H、すなわち何もセットされていない場合に、BBおよびRB以外の内部当選役が内部当選した場合は、00Hのまま保持される。そして、ヒットリクエストフラグの格納領域に00Hの格納されている場合に、BBが内部当選したときは20Hを格納し、同様にRBが内部当選したときは10Hを格納する。そして、このヒットリクエストフラグは入賞するまで保持されるので、BBおよびRBに入賞する権利を次ゲーム以降に持ち越すことができる。また、ヒットリクエストフラグが00H以外の場合に、BBもしくはRBに内部当選した場合には、すでに格納されているヒットリクエストは維持されたままで、RAMの所定領域に記憶されるボーナスの内部当選回数（BBストック数もしくはRBストック数）に加算されるようにしている。

10

【0042】

図9、図10、図11は、遊技状態と、内部当選役と、選択される停止テーブル群との関係を示した表である。ここで、遊技状態とは、ヒットリクエストフラグがセットされているか否か、ボーナス作動中であるか否かによって区分されている。一般遊技状態とは、ヒットリクエストフラグがセットされていない状態で、一般遊技中とも表現する。BB内部当選状態は、確率抽選処理が行われるときにヒットリクエストフラグに20Hが格納されている状態で、BB内部当選中一般遊技状態とも表現される。RB内部当選状態は、確率抽選処理が行われるときにヒットリクエストフラグに10Hが格納されている状態で、RB内部当選中一般遊技状態とも表現される。BB作動中とは、ビッグボーナスゲームが行われている状態であり、BB中一般遊技状態とも表現される。RB作動中とは、レギュラーボーナスゲームが行われている状態であり、RB遊技状態とも表現される。

20

【0043】

また、停止テーブル群とは、リールの停止制御を行うために参照する停止テーブルの集合体を示すもので、停止テーブルとはリールの停止位置を制御するための情報を有するものを指している。本実施例では、停止操作位置と、停止制御位置を1対1の関係で示しているが、これ以外にも予め決定された入賞役が停止制御可能か否かを検索するもの等を採用しても良く、ここでは、それらのような停止制御方法を行うための情報をも含めて停止テーブルと表現するようにしている。

30

【0044】

回転しているリールが停止制御される際には、まず、遊技状態と、内部当選役に基づいて、一つの停止テーブル群が選択される。そして、その停止テーブル群の中から、一つの停止テーブルが選択され、その停止テーブルに基づいて停止制御が行われることになる。

【0045】

ここで、「全入賞役入賞不成立停止テーブル群」が選択された場合には、有効ライン上に、いずれの入賞役も成立しないように停止制御される。そして、それ以外のものが選択されたときは、該当する入賞役が入賞可能なように停止制御が行われるが、必ず入賞するとは限らない。本実施例のリール制御は、停止操作が行われた図柄から数えて、最大で4コマまで滑るようにしているので、その範囲内に該当する入賞役に対応する図柄が存在しない場合には、いずれの入賞役も成立しない位置で停止制御される。例えば「スイカ入賞成立可能停止テーブル群」が選択された場合、スイカの図柄はリール配列上4コマ置きには存在しないので、停止操作位置が適切な位置でない場合には、入賞させることができないようになっている。

40

【0046】

また、高確率再遊技中に再遊技が内部当選した場合には、全入賞役入賞不成立停止テーブル群と、再遊技入賞成立可能停止テーブル群とのいずれかが選択され、選択された停止テーブル群の中から停止テーブルが選択される。この選択については後述する。

【0047】

50

図12、図13、図14は、図9～11に示した停止テーブル群に基づいて停止制御する場合の、各遊技状態における内部当選役に対する入賞の可能性のある入賞役をまとめたものである。図9～11に示すように停止テーブル群を選択することによって、一般遊技状態および高確率再遊技中にはBBおよびRBが入賞しないようにすることができる。

【0048】

図15は、高確率再遊技期間中において、再遊技が内部当選した場合の停止制御に用いられる停止テーブル群を選択するときに参照する停止テーブル群選択テーブルについて示したものである。この場合の乱数範囲は0～255である。この選択方法としては、まず乱数値を抽出し、その乱数値から抽選値を順次減算し、初めて負になった行の停止テーブル群を選択する。例えば、乱数値として245が抽出されたとすると、まず、この245から、最初の抽選値である214を減算し、31となる。この値は正なので、更に次の抽選値である42を減算し、-11となる。ここで負になるので、この場合は再遊技入賞成立可能停止テーブル群が選択されることになる。このように高確率再遊技中に停止テーブル群を選択することによって、再遊技が内部当選してもリールに停止表示される図柄組合せをハズレにすることができる。しかも、上述した確率抽選テーブルにおける再遊技が内部当選する割合と、停止テーブル群選択テーブルにおける再遊技入賞可能停止テーブルが選択される割合を調節することによって、高確率再遊技中と、高確率再遊技中でない場合との、実際に再遊技が入賞する確率をほぼ同じにすることができる。つまり、このような制御をすることによって、遊技者に現在高確率再遊技中であるか否かを認識できないようにすることができる。

【0049】

次に、図16、図17を参照して、再遊技に内部当選したときに使用される停止テーブルについて説明する。停止テーブルには、各リール3L、3C、3Rの「停止操作位置」と「停止制御位置」とが示されている。停止操作位置は、各リール3L、3C、3Rに対応して設けられた停止ボタン7L、7C、7Rが操作されたとき、センターライン8aに位置していた図柄のコードナンバーで表したものである。

【0050】

「停止制御位置」とは、停止操作が行われたリールが停止したとき、センターライン8aの位置に停止表示される図柄のコードナンバーで表したものである。ここで、本実施例では、いわゆる「滑りコマ数」を最大4コマとしている。例えば、右のリール3Rの回転中において、コードナンバー“08”の「青7」がセンターライン8aの位置に到達したとき、停止ボタン7Rが操作された場合、コードナンバー“12”の「プラム」をセンターライン8aの位置に停止表示するように右のリール3Rを停止制御することができる。

【0051】

図16は、再遊技入賞成立可能停止テーブル群に含まれる停止テーブルの一例を示したものである。このテーブルは、上述の通り、高確率再遊技中でない場合において再遊技に内部当選したゲームにおいて必ず使用される。他方、高確率再遊技中において再遊技に内部当選したゲームでは、上述の図15の選択テーブルにおいて、再遊技入賞成立可能停止テーブル群が選択された場合に使用される。

【0052】

図16において、左のリール3Lの「停止制御位置」は、コードナンバー“02”、“05”、“08”、“13”又は“18”のいずれかである。これらのコードナンバーに対応する図柄の一つ下に配置された図柄は、「Replay」又は「BAR」である。

【0053】

図16において、中央のリール3Cの「停止制御位置」は、コードナンバー“03”、“08”、“12”、“16”又は“19”のいずれかである。これらのコードナンバーに対応する図柄は、「Replay」である。

【0054】

図16において、右のリール3Rの「停止制御位置」は、コードナンバー“01”、“05”、“10”、“14”又は“18”のいずれかである。これらコードナンバーに対応

10

20

30

40

50

する図柄の一つ上に配置された図柄は、「Replay」である。

【 0 0 5 5 】

以上のように、図 1 6 に示す再遊技入賞成立可能停止テーブルが各リール 3 L、3 C、3 R の停止制御に使用された場合には、クロスアップライン 8 e に沿って「Replay - Replay - Replay」又は「BAR - Replay - Replay」が並ぶこととなる。つまり、必ず再遊技の入賞が成立することとなる。

【 0 0 5 6 】

図 1 7 は、全入賞役入賞不成立停止テーブル群に含まれる停止テーブルの一例を示したものである。このテーブルは、高確率再遊技中に再遊技に内部当選したゲームにおいて、上述の図 1 5 の選択テーブルにより全入賞役入賞不成立停止テーブル群が選択された場合に使用されるか否かが決定される。ここで、左のリール 3 L 及び中央のリール 3 C の停止操作位置に対する停止制御位置は、図 1 6 に示すものと同じである。

【 0 0 5 7 】

図 1 7 において、右のリール 3 R の「停止制御位置」は、コードナンバー“ 0 2 ”、“ 0 6 ”、“ 1 1 ”、“ 1 5 ”又は“ 1 9 ”のいずれかである。これらのコードナンバーに対応する図柄は、「Replay」である。そして、これらのコードナンバーに対応する図柄の一つ上に「Replay」は配置されていない。

【 0 0 5 8 】

以上のように、図 1 7 に示す全入賞役入賞不成立停止テーブルによって各リール 3 L、3 C、3 R の停止制御に使用された場合には、左の表示窓 4 L 内の下段の位置に「Replay」又は「BAR」が停止表示され、中央及び右の表示窓 4 C、4 R 内の中段の位置に「Replay」が停止表示されることとなる。つまり、全入賞役入賞不成立停止テーブルが停止制御に使用された場合には、再遊技の入賞が成立することはない。

【 0 0 5 9 】

図 1 8 は、高確率再遊技選択状態切替テーブルを示したものである。本実施例では、このテーブルは、所定の入賞役が入賞した場合に使用されるようにしている。(a) は B B 入賞時高確率再遊技選択状態切替テーブルであり、B B が入賞したときに使用される。そして、(b) は、スイカ入賞時高確率再遊技選択状態切替テーブルであり、スイカに入賞した場合に使用される。ここで、高確率再遊技選択状態とは、高確率再遊技の継続ゲーム数や終了条件等、高確率再遊技を行うときに必要となる種々の条件を選択する際の状態のことを指している。このように高確率再遊技に関わる種々の条件選択を行うときの状態を複数持つようにすることによって、同一の条件を選択する場合であっても、その状態毎に選択テーブルを設けることができるので、状態毎に異なる遊技性を持たせることができる。

【 0 0 6 0 】

具体的には、例えば B B 入賞時には、図 1 8 (a) の B B 入賞時高確率再遊技選択状態切替テーブルが参照される(このとき、この選択に必要な乱数値が抽出されるが、この抽出のタイミングは特に限定されない。)。このテーブルでは、現在の状態と、抽出された乱数値に基づいて、次のゲームをどの状態にするかを選択する。同様に、(b) はスイカが入賞した場合に用いるようにしている。

【 0 0 6 1 】

図 1 9、図 2 0 は高確率再遊技継続ゲーム数選択テーブルを示したものである。この高確率再遊技継続ゲーム数とは、高確率再遊技の期間が継続するゲーム数のことを指している。図 1 9 の B B 用高確率再遊技継続ゲーム数選択テーブルとは、次に入賞する予定のボーナスが B B の場合に使用されるものである。そして、図 2 0 の R B 用高確率再遊技継続ゲーム数選択テーブルとは、次に入賞する予定のボーナスが R B の場合に使用されるものである。このように、次に入賞する予定のボーナス毎に高確率再遊技継続ゲーム数選択テーブルを設けることによって、ボーナスの入賞に偏りを持たせることができる。

【 0 0 6 2 】

具体的には、例えば次のボーナスが B B の場合には、B B 用高確率再遊技継続ゲーム数選

10

20

30

40

50

択テーブルが参照される（このテーブルの使用は、高確率再遊技期間を発生させる予定のゲームの前までに行えば、そのタイミングはいつでも良く、この選択に用いる乱数値の抽出タイミングも特に限定されない。）。このテーブルでは、現在の高確率再遊技選択状態と、抽出された乱数値に基づいて、高確率再遊技の継続ゲーム数が選択される。

【 0 0 6 3 】

図 2 1 は、次ボーナス選択テーブルと、高確率再遊技終了選択テーブルとを示したものである。まず、(a) に示した次ボーナス選択テーブルは、B B および R B がともにストックされている状態において、ボーナスが終了したときに次に入賞させるボーナスを決定するものである。このように、ボーナスを選択することによって、内部抽選以外にもボーナスの入賞確率を制御することができる。

10

【 0 0 6 4 】

具体的に本実施例では、B B 終了後、もしくは R B 終了後に、次ボーナス選択テーブルが参照される（このテーブルの使用は、ボーナスが終了する前までに行えば、そのタイミングはいつでも良く、この選択に用いる乱数値の抽出タイミングも特に限定されない。）。抽出された乱数値に基づいて、次のボーナスが決定される。

【 0 0 6 5 】

また、(b) に示した高確率再遊技終了選択テーブルは、高確率再遊技期間中に、所定の入賞役が内部当選した場合に、高確率再遊技継続ゲーム数が 1 以上だったとしても、その高確率再遊技期間を終了させてしまうか否かを決定するものである。このように、高確率再遊技継続ゲーム数が 0 になること以外にも終了条件を設けることによって高確率再遊技期間の遊技の面白味が増す。

20

【 0 0 6 6 】

具体的に本実施例では、高確率再遊技終了選択テーブルは、高確率再遊技期間中に、中チェリーもしくは角チェリーが内部当選した場合に参照される。（このテーブルの使用のタイミング、乱数値の抽出タイミングも特に限定されない。）そして、現在の高確率再遊技選択状態と、内部当選役、抽出された乱数値に基づいて、高確率再遊技の終了もしくは継続の決定を行う。

【 0 0 6 7 】

図 3 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 8 1 と、主制御回路 8 1 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 8 1 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 2 1 L、2 1 R を制御する副制御回路 8 2 とを含む回路構成を示す。

30

【 0 0 6 8 】

主制御回路 8 1 は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ 4 0 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 4 0 は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行う CPU 4 1 と、記憶手段である ROM 4 2 及び RAM 4 3 を含む。

【 0 0 6 9 】

CPU 4 1 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 4 4 及び分周器 4 5 と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器 4 6 及びサンプリング回路 4 7 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 4 0 内で、すなわち CPU 4 1 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 4 6 及びサンプリング回路 4 7 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。

40

【 0 0 7 0 】

マイクロコンピュータ 4 0 の ROM 4 2 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、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 8 2 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」、「スタートコマンド」、「全リール停止コマンド」、「入賞役コマンド

50

」等がある。なお、副制御回路 8 2 が主制御回路 8 1 へコマンド等を入力することはなく、主制御回路 8 1 から副制御回路 8 2 への一方向で通信が行われる。主制御回路 8 1 から副制御回路 8 2 の間は 16 本のデータ信号線と 1 本の信号線で接続されている。そして、これらのコマンドは 2 バイト、4 バイトまたは 6 バイト構成になっており、16 本のデータ信号線で送信するために 1、2 または 3 シーケンスで 1 つのコマンドとして送信している。

【0071】

図 3 の回路において、マイクロコンピュータ 4 0 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 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b、最大 B E T ランプ 9 c、W I N ランプ 1 7）と、各種表示部（払出表示部 1 8、クレジット表示部 1 9、役物作動回数表示部 2 0）と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路 5 1 の命令により所定枚数のメダルを払い出す遊技価値付与手段としてのホッパー（払い出しのための駆動部を含む）5 0 と、リール 3 L、3 C、3 R を回転駆動するステッピングモータ 5 9 L、5 9 C、5 9 R とがある。

10

【0072】

更に、ステッピングモータ 5 9 L、5 9 C、5 9 R を駆動制御するモータ駆動回路 5 9、ホッパー 5 0 を駆動制御するホッパー駆動回路 5 1、各種ランプを駆動制御するランプ駆動回路 5 5、及び各種表示部を駆動制御する表示部駆動回路 5 8 が I / O ポート 4 8 を介して C P U 4 1 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 C P U 4 1 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。

20

【0073】

また、マイクロコンピュータ 4 0 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 6 S、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、貯留メダル精算スイッチ 1 4、投入メダルセンサ 2 2 S、リール停止信号回路 5 6、リール位置検出回路 6 0、払い出し完了信号回路 6 1 がある。これらも、I / O ポート 4 8 を介して C P U 4 1 に接続されている。

【0074】

スタートスイッチ 6 S 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 2 2 S は、メダル投入口 2 2 に投入されたメダルを検出する。リール停止信号回路 5 6 は、各停止ボタン 7 L、7 C、7 R 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 6 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 C P U 4 1 へ供給する。払い出し完了信号回路 6 1 は、メダル検出部 5 0 S の計数値（ホッパー 5 0 から払い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とき、メダル払い出し完了を検知するための信号を発生する。

30

【0075】

図 3 の回路において、乱数発生器 4 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 4 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。こうしてサンプリングされた乱数及び R O M 4 2 内に格納されている確率抽選テーブルに基づいて、内部当選役が決定される。内部当選役が決定された後、「停止テーブル群」及びそれに含まれる「停止テーブル」を選択するために再び乱数のサンプリングが行われる。

40

【0076】

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 5 9 L、5 9 C、5 9 R 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 R A M 4 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 6 0 を介して C P U 4 1 に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、R A M 4 3 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、R A M 4 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値が格納される。

【0077】

50

上記のようなリール 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づけるために、図柄テーブルが、ROM 4 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づけられている。

【 0 0 7 8 】

更に、ROM 4 2 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 3 L、中央のリール 3 C、右のリール 3 R 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。

10

【 0 0 7 9 】

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、CPU 4 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 5 6 から送られる操作信号、及び選択された「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 4 9 に送る。

【 0 0 8 0 】

内部当選した役の入賞成立を示す停止態様となれば、CPU 4 1 は、払い出し指令信号をホッパー駆動回路 5 1 に供給してホッパー 5 0 から所定個数のメダルの払い出しを行う。その際、メダル検出部 5 0 S は、ホッパー 5 0 から払い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ときに、メダル払い出し完了信号が CPU 4 1 に入力される。これにより、CPU 4 1 は、ホッパー駆動回路 5 1 を介してホッパー 5 0 の駆動を停止し、「メダルの払い出し処理」を終了する。

20

【 0 0 8 1 】

図 4 のブロック図は、副制御回路 8 2 の構成を示したものである。副制御回路 8 2 は、主制御回路 8 1 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 2 1 L、2 1 R からの音の出力制御を行う。この副制御回路 8 2 は、主制御回路 8 1 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）8 3 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 9 1、スピーカ 2 1 L、2 1 R により出音される音を制御する音源 IC 8 8、及び増幅器としてのパワーアンプ 8 9 で構成されている。

30

【 0 0 8 2 】

サブマイクロコンピュータ 8 3 は、主制御回路 8 1 から送信された制御指令に従って制御動作を行うサブ CPU 8 4 と、記憶手段としてのプログラム ROM 8 5 と、ワーク RAM 8 6 とを含む。副制御回路 8 2 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 CPU 8 4 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。

【 0 0 8 3 】

プログラム ROM 8 5 は、サブ CPU 8 4 で実行する制御プログラムを格納する。ワーク RAM 8 6 は、上記制御プログラムをサブ CPU 8 4 で実行するときの一時記憶手段として構成される。

40

【 0 0 8 4 】

画像制御回路 9 1 は、画像制御 CPU 9 2、画像制御ワーク RAM 9 3、画像制御プログラム ROM 9 4、画像 ROM 9 6、ビデオ RAM 9 7 及び画像制御 IC 9 8 で構成される。画像制御 CPU 9 2 は、サブマイクロコンピュータ 8 3 で設定されたパラメータに基づき、画像制御プログラム ROM 9 4 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 ROM 9 4 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 RAM 9 3 は、上記画像制御プログラムを画像制御 CPU 9 2 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 IC 9 8 は、画像制御 CPU 9 2 で決定された表示内容に応じた

50

画像を形成し、液晶表示装置 5 に出力する。画像 ROM 9 6 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 RAM 9 7 は、画像制御 IC 9 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 5 】

次に、主制御回路 8 1 の CPU 4 1 の制御動作について、図 2 2 ~ 図 3 4 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 6 】

初めに、電源が投入され（ステップ [以下、ST と表示する] 1）、CPU 4 1 は、全出力ポートを初期化する（ST 2）。続いて、パワーダウンエラーであるか否かを判断する（ST 3）。ここで、パワーダウンエラーの場合は、ST 2 の処理に移り、パワーダウンエラーでない場合は、ST 4 の処理に移る。ST 4 の処理では、CPU 4 1 の初期化が行われる。続いて、RAM エラーであるか否かを判断する（ST 5）。ここで、RAM エラーの場合には、RAM エラーの表示を行い、処理を中断する。具体的には、7 セグメント LED により構成されるメダル払出表示器に「rr」という表示を行う。なお、RAM エラーとは、RAM 7 8 が正常に読み書きできない不具合をいう。

10

【 0 0 8 7 】

そして、RAM エラーでない場合には、設定用鍵型スイッチが「オン」であるか否かを判断する（ST 6）。設定用鍵型スイッチが「オン」のときは、6 段階の設定処理を行った後、ST 1 2 の処理に移る。また、設定用鍵型スイッチが「オフ」のときは、ST 8 の処理に移る。ST 8 の処理では、バッテリーバックアップが正常であるか否かを判断する。バッテリーバックアップが正常のときは、戻り番地、RAM 7 8 の未使用領域をクリアした後、全レジスタを電源遮断時の出力状態に復帰させ（ST 9）、入力ポートを電源復帰時の状態に更新し、電源遮断時の状態に復帰する（ST 1 0）。バッテリーバックアップが正常でないときは、設定値の初期値をセットする（ST 1 1）。

20

【 0 0 8 8 】

続いて、RAM 7 8 の全領域をクリアする（ST 1 2）。ここで、ST 1 2 以下の処理は、ST 6 の判断において設定用鍵型スイッチが「オン」のとき、6 段階の設定処理を経由した場合にも行われる。続いて、各設定値を格納し（ST 1 3）、通信データの初期化を行う（ST 1 4）。それから、CPU 4 1 は、遊技終了時の RAM 7 8 をクリアする（ST 1 5）。続いて、メダルの自動投入の要求があるか否かを判断する（ST 1 6）。自動投入の要求がある場合とは、前の遊技において再遊技の入賞が成立した場合である。メダルの自動投入の要求があるときは、投入要求分のメダルを自動投入し（ST 1 7）、副制御回路に遊技メダル投入コマンドを送信した後、ST 2 0 の処理に移る。メダルの自動投入の要求がないときは、メダル投入口及びベットボタンからのメダルの投入を受け付け（ST 1 9）、ST 2 0 の処理に移る。

30

【 0 0 8 9 】

ST 2 0 の処理では、スタートレバーが「オン」か否かを判断し、スタートレバーが「オン」のときは、前遊技から 4 . 1 秒経過しているか否かを判断する（ST 2 1）。具体的には、後述の ST 2 4 の処理でセットされる一遊技監視用タイマの値に基づいて判断する。前遊技から 4 . 1 秒経過していないときは、遊技開始待ち時間を消化し（ST 2 2）、ST 2 3 の処理に移る。

40

【 0 0 9 0 】

ST 2 3 の処理では、CPU 4 1 は、抽選用の乱数を抽出する。具体的には、0 ~ 1 6 3 8 3 の範囲から乱数を抽出する。続いて、一遊技監視用タイマをセットし（ST 2 4）、現在の遊技状態を判断するための遊技状態監視処理（この遊技状態監視処理についての詳しい説明は後述する）を行う（ST 2 5）。次に、確率抽選処理を行う（ST 2 6）。この確率抽選処理では、ST 2 3 の処理で抽出された乱数値、および遊技状態監視処理で判断した現在の遊技状態に対応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。確率抽選テーブルは、上述した通り各入賞役毎に内部当選となる乱数値が予め定められている。

50

【 0 0 9 1 】

続いて、CPU 4 1 は、高確率再遊技終了抽選処理（この高確率再遊技終了抽選処理についての詳しい説明は後述する）を行う（ST 2 7）。次に、当り表示ランプ点灯抽選処理を行い（ST 2 8）、リールを停止させるための停止テーブルの選択を行う（ST 2 9）。これは、図 9 ~ 1 1 に示したような停止テーブル群を選択し、その中から図 1 6、1 7 に示したような停止テーブルを選択することによって行われる。そして、疑似当選フラグの生成を行った（ST 3 0）後に、遊技開始時の送信処理としてスタートコマンドを副制御回路に送信し（ST 3 1）、リール回転開始用に初期化する（ST 3 2）。

【 0 0 9 2 】

次に、CPU 4 1 は、停止ボタンが「オン」であるか否かを判断し（ST 3 3）、停止ボタンが「オン」のときは、ST 3 5 の処理に移り、停止ボタンが「オフ」のときは、ST 3 4 の処理に移る。ST 3 4 の処理では、自動停止タイマの値が「0」であるか否かを判断し、自動停止タイマの値が「0」のときは、ST 3 5 の処理に移り、自動停止タイマの値が「0」でないときは、ST 3 3 の処理に移る。ST 3 3 の処理では、当選要求（内部当選役のこと）、図柄位置（停止操作時におけるリールの回転位置）、選択されている停止制御テーブル等から滑りコマ数を決定する。そして、ST 3 5 の処理で決定された滑りコマ数分、リールを回転させる（ST 3 6）。

【 0 0 9 3 】

そして、全てのリールが停止したか否かを判断する（ST 3 8）が、全てのリールが停止したときは、ST 3 9 の処理に移り、全てのリールが停止していないときは、ST 3 3 の処理に移る。そして、遊技終了時の演出処理を行った（ST 4 0）後に、入賞検索を行う（ST 4 1）。続いて、入賞フラグが正常であるか否かを判断し（ST 4 2）、入賞フラグが正常な場合には、ST 4 4 の処理に移り、入賞フラグが正常でない場合には、イリーガルエラーの表示を行い（ST 4 3）、処理を中断する。入賞検索を行うときに、その入賞役がボーナスの場合にヒットリクエストフラグをクリアする処理などを行ってもよいが、ここではそれらの処理の説明を省略している。

【 0 0 9 4 】

次に、高確率再遊技選択状態切替処理（この高確率再遊技選択状態切替処理についての詳しい説明は後述する）を行う（ST 4 4）。入賞枚数 0 であるか否かを判断する（ST 4 5）。具体的には、いずれかの役（再遊技を除く）の入賞が成立したか否かを判断する。入賞が成立したときは、遊技状態および入賞役に応じてメダルの貯留または払い出しを行う（ST 4 6）。

【 0 0 9 5 】

次に、CPU 4 1 は、BB、RB 作動中であるか否かを判断し（ST 4 7）、BB、RB 作動中のときは、ST 4 8 の処理に移り、BB、RB 作動中でないときは、ST 5 1 の処理に移る。ST 4 8 の処理では、BB、RB 遊技数チェック処理を行い、BB または RB の終了時であるか否かを判断する（ST 4 9）。BB または RB 終了のときは、次ボーナス選択処理（この次ボーナス選択処理についての詳しい説明は後述する）を行った（ST 5 0）後、ST 5 2 の処理に移る。また、BB または RB 終了でないときは ST 5 0 の処理を行わず、ST 5 2 の処理に移る。

【 0 0 9 6 】

ST 4 7 において BB、RB 作動中でないときは、BB、RB 入賞チェック処理（ST 5 1）を行い、ST 5 2 の処理に移る。ST 5 2 の処理では、ボーナス 7 S E G 制御処理を行い、ST 1 5 の処理に移る。

【 0 0 9 7 】

図 2 8 は、ST 2 5 で行われる遊技状態監視処理について示したものである。初めに、ボーナス作動中か否かの判断を行う（ST 1 0 1）。この判断においてボーナス作動中の場合は、それぞれの状態（すなわち BB 作動中または RB 作動中であること）を RAM の所定領域に格納し（ST 1 0 2）、処理を復帰する。

【 0 0 9 8 】

10

20

30

40

50

そして、ST101の判断において、ボーナス作動中でない場合は、ヒットクエストフラグが10Hであるか否か、すなわちRBのフラグが持ち越されている状態か否かの判断を行う(ST103)。この判断において、ヒットクエストフラグが10Hであると判断された場合は、現在の遊技状態をRB内部当選中であることをRAMの所定領域に格納し(ST104)、処理を復帰する。

【0099】

そして、ST103の判断において、ヒットクエストフラグが10Hでない場合は、ヒットクエストフラグが20Hであるか否か、すなわちBBのフラグが持ち越されている状態か否かの判断を行う(ST105)。この判断において、ヒットクエストフラグが20Hであると判断された場合は、現在の遊技状態をBB内部当選中であることをRAM

10

【0100】

そして、ST105の判断において、ヒットクエストフラグが20Hでない場合は、現在の遊技状態は一般遊技中なので、現在の遊技状態を一般遊技中であることをRAMの所定領域に格納し(ST104)、処理を復帰する。

【0101】

この遊技状態監視処理で、決定する遊技状態は、この後に行う確率抽選およびリールの停止制御を行う際に参照する遊技状態である。このように遊技状態の判断を、確率抽選およびリールの停止制御を行う前に、ボーナスのフラグが持ち越しされているかどうかによって遊技状態を判断することで、ボーナスが内部当選したゲームと、ボーナス内部当選中の

20

【0102】

図29は、ST26で行われる確率抽選処理について示したものである。まず、ボーナス作動中か否かの判断を行う(ST110)。現在の遊技状態がボーナス作動中の場合は、BB作動中用確率抽選テーブル、もしくはRB作動中用確率抽選テーブルに基づいて抽選することで内部当選役を決定し(ST115)、決定された内部当選役をRAMの所定領域に格納する(ST116)。

【0103】

そして、ST110において、現在の遊技状態がボーナス作動中でないと判断された場合は、高確率再遊技継続ゲーム数が0か否かの判断を行う(ST111)。ここで、高確率再遊技継続ゲーム数が0と判断されたときは、図7(a)に示す高確率再遊技中でない一般遊技中用の確率抽選テーブルに基づいて抽選することで内部当選役を決定し(ST112)、決定された内部当選役をRAMの所定領域に格納する(ST116)。

30

【0104】

そして、ST111において、高確率再遊技継続ゲーム数が0でないと判断された場合は、図7(b)に示す高確率再遊技中ボーナス内部当選中用の確率抽選テーブルに基づいて抽選することで内部当選役を決定する(ST113)。そして、高確率再遊技継続ゲーム数を1減算して、RAMの所定領域に格納した後(ST114)、決定された内部当選役をRAMの所定領域に格納する(ST116)。

40

【0105】

次に、ST116で格納された内部当選役がBBまたはRBであるかの判断を行う(ST117)。この判断において、内部当選役がBBまたはRBであると判断されたときは、その内部当選役がBBの場合にはBBストック数に、RBの場合にはRBストック数に1を加算してRAMに格納し(ST118)、ST119の処理に移る。ST117において、内部当選役がBBまたはRBでない場合には、そのまま処理を復帰させる。

【0106】

ST119の処理では、ヒットクエストフラグが既にセットされているか、つまり現在の遊技状態がボーナス内部当選中であるか否かの判断を行う。この判断で、既にヒットクエストフラグがセットされている場合は、そのまま処理を復帰させるが、ヒットクエ

50

ストフラグがセットされていない場合には、内部当選役が B B の場合にはヒットリクエストフラグに 20H を、R B の場合にはヒットリクエストフラグに 10H を、R A M の所定領域に格納する (S T 1 2 0)。そして、ヒットリクエストフラグをセットしたボーナスのストック数を減算する (S T 1 2 1)。続いて、高確率再遊技継続ゲーム数選択処理 (この高確率再遊技継続ゲーム数選択処理についての詳しい説明は後述する) を行う (S T 1 2 2)。

【 0 1 0 7 】

このように、内部当選役の決定を行い、その内部当選役がボーナスだった場合に、そのゲームにおいてボーナスが持ち越しされているかどうかの判断を行うようにすると、ボーナスが持ち越しされている状態では高確率再遊技継続ゲーム数の抽選を行わず、ボーナスが持ち越しされていない状態では必ず高確率再遊技継続ゲーム数の抽選を行うことができる。よって、ボーナスが内部当選した場合には、高確率再遊技継続ゲーム数の抽選において 0 ゲームが選択されない限り、必ず高確率再遊技期間を経由してからボーナスに入賞することができる。

10

【 0 1 0 8 】

図 3 1 は、S T 4 4 で行われる高確率再遊技選択状態切替処理について示したものである。この処理では、まず B B に入賞したか否かの判断を行う (S T 1 3 0)。ここで、B B に入賞したと判断されると、図 1 8 (a) に示した B B 入賞時高確率再遊技選択状態切替テーブルに基づいて抽選を行う (S T 1 3 1)。そして、S T 1 3 0 において B B に入賞していないと判断されたときは、スイカに入賞したか否かの判断を行う (S T 1 3 2)。ここで、スイカに入賞したと判断されたときは、図 1 8 (b) に示したスイカ入賞時高確率再遊技選択状態切替テーブルに基づいて抽選を行う (S T 1 3 3)。S T 1 3 2 においてスイカに入賞していないと判断されたときは、そのまま処理を復帰させる。

20

【 0 1 0 9 】

このように高確率再遊技に関わる種々の条件を選択するときの状態を切り替えることによって、その状態毎に遊技性が異なるように、各条件を選択する際に用いる選択テーブルを設定することができるので、一つの台に様々な遊技性を持たせることができるようになる。

【 0 1 1 0 】

図 3 2 は、S T 2 7 で行われる高確率再遊技終了抽選処理について示したものである。この処理では、まず高確率再遊技継続ゲーム数が 0 ゲームか否かを判断する (S T 1 4 0)。ここで 0 ゲームと判断されたとき、すなわち高確率再遊技期間でない場合は、そのまま処理を復帰させるが、0 ゲームと判断されたとき、すなわち高確率再遊技期間の場合は、このゲームの内部当選役がハズレか否かの判断を行う (S T 1 4 1)。

30

【 0 1 1 1 】

この S T 1 4 1 の判断において、内部当選役がハズレの場合は、S T 1 4 5 の処理に移行し、高確率再遊技継続ゲーム数をクリアし、高確率再遊技期間を終了させる。また、内部当選役がハズレでない場合は、内部当選役が中チェリーまたは角チェリーか否かの判断を行う (S T 1 4 2)。ここで、内部当選役が中チェリーまたは角チェリーでないとは判断された場合は、そのまま処理を復帰させる。また、内部当選役が中チェリーまたは角チェリーであると判断された場合は、図 2 1 (b) に示した高確率再遊技終了選択テーブルに基づいて抽選を行う (S T 1 4 3)。そして、この抽選で終了に当選したか否かの判断を行い (S T 1 4 4)、終了に当選したと判断された場合は、高確率再遊技継続ゲーム数をクリアし、高確率再遊技期間を終了させる (S T 1 4 5)。また、S T 1 4 4 の判断で終了に当選していないと判断された場合は、そのまま処理を復帰させる。

40

【 0 1 1 2 】

このように高確率再遊技継続ゲーム数が 0 になること以外に、高確率再遊技期間を終了させる条件を設けることによって、期待感を損なうことなく、遊技を進めることができるようになる。

【 0 1 1 3 】

50

図33は、ST50で行われる次ボーナス選択処理について示したものである。この処理では、まずBBストック数およびRBストック数がともに1以上か否かの判断を行う(ST150)。ここで、BBストック数およびRBストック数がともに1以上であると判断された場合は、図21(a)に示した次ボーナス選択テーブルに基づいて乱数抽選し(ST151)、選択されたボーナスに対応するヒットリクエストフラグをRAMの所定領域に格納する(ST152)。

【0114】

また、ST150の判断において、BBストック数およびRBストック数がともに1以上でないと判断された場合は、BBのストック数が1以上か判断し(ST153)、BBのストック数が1以上と判断された場合は、BBに対応するヒットリクエストフラグをRAMの所定領域に格納する(ST154)。

10

【0115】

また、ST153の判断において、BBストック数が1以上でないと判断された場合は、RBのストック数が1以上か判断し(ST155)、RBのストック数が1以上と判断された場合は、RBに対応するヒットリクエストフラグをRAMの所定領域に格納する(ST156)。

【0116】

また、ST155の判断において、RBストック数が1以上でないと判断された場合は、BBのストック数およびRBのストック数がともに0であることから一般遊技中に対応するヒットリクエストフラグをRAMの所定領域に格納する(ST154)。

20

【0117】

このような処理を行うことによって、次に入賞するボーナスの種別を予め決定することができるようになるので、意図的に一方のボーナスを入賞しやすくしたり、両方のボーナスを均等に入賞するようにする等、遊技機の特性を任意に設定することができるようになる。

【0118】

図34は、ST122で行われる高確率再遊技継続ゲーム数選択処理について示したものである。この処理では、まずヒットリクエストフラグが20Hか否か、すなわちBBのフラグが持ち越されている状態であるか否かの判断を行う(ST160)。ここで、ヒットリクエストフラグが20Hであると判断された場合は、図19に示したBB用高確率再遊技継続ゲーム数選択テーブルに基づいて乱数抽選し(ST161)、選択された高確率再遊技継続ゲームをRAMの所定領域に格納する(ST163)。また、ST160の判断において、ヒットリクエストフラグが20Hでないと判断された場合は、ヒットリクエストフラグが10H、すなわちRBのフラグが持ち越されている状態であることから、RB用高確率再遊技継続ゲーム数選択テーブルに基づいて乱数抽選し(ST162)、選択された高確率再遊技継続ゲームをRAMの所定領域に格納する(ST163)。

30

【0119】

このような処理を行うことによって、ボーナス種別毎に、再遊技継続ゲームを決定することができるので、高確率再遊技が継続しやすいボーナスや継続しにくいボーナスを作り出すことができるようになる。更に、高確率再遊技選択状態によって高確率再遊技が継続しやすい状態や継続しにくい状態を作り出すことができるようになる。

40

【0120】

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。実施例では、一般遊技中に高確率再遊技期間が発生しないようにしているが、一般遊技中にも高確率再遊技期間が発生するような構成にしてもよい。

【0121】

また、実施例では、高確率再遊技期間にはボーナスが入賞しないような構成で説明したが、ストップボタンの操作タイミング等によってボーナスが入賞する可能性を残すようにしてもよい。

【0122】

50

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適用することができる。更に、このような遊技機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も適用してゲームを実行することができる。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）等、任意の記録媒体を利用できる。

【0123】

【発明の効果】

以上、説明したように本発明によれば、いずれのボーナスもストックされていない状況、すなわち一般遊技中に、ボーナスが内部当選した場合には、そのボーナスを入賞可能な状態にし（例えば、BBが内部当選した場合には、BB内部当選中とし）、いずれかのボーナスがストックされている状況でボーナスが内部当選した場合には、すでに入賞可能に設定されているボーナスの種別を変更することなく（例えば、BB内部当選中であれば、そのBB内部当選中の状態を変更することなく）、ストックすることができるので、遊技者の停止操作等によって、予め設けられた意図的な偏りが損なわれることがないものとなる。

10

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の実施形態によるスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【図2】 本発明の実施形態によるスロットマシンの外観を示す正面図である。

【図3】 本発明の実施形態によるスロットマシンの電気回路の構成を示すブロック図である。

20

【図4】 本発明の実施形態によるスロットマシンの副制御回路の構成を示すブロック図である。

【図5】 リール上に配列された図柄列を示した図である。

【図6】 入賞図柄組合せに対応する入賞役及び払出枚数を示す図。

【図7】 確率抽選テーブルを示した図である。

【図8】 内部当選役とヒットリクエストフラグの関係を示した図

【図9】 遊技状態と、内部当選役と、選択される停止テーブル群との関係を示した図である。

【図10】 遊技状態と、内部当選役と、選択される停止テーブル群との関係を示した図である。

30

【図11】 遊技状態と、内部当選役と、選択される停止テーブル群との関係を示した図である。

【図12】 各遊技状態における内部当選役に対する入賞の可能性のある入賞役をまとめたものを示した図である。

【図13】 各遊技状態における内部当選役に対する入賞の可能性のある入賞役をまとめたものを示した図である。

【図14】 各遊技状態における内部当選役に対する入賞の可能性のある入賞役をまとめたものを示した図である。

【図15】 高確率再遊技期間中に再遊技が内部当選したときの停止テーブル群選択テーブルを示した図である。

40

【図16】 再遊技入賞成立可能停止テーブルを示した図である。

【図17】 全入賞役入賞不成立停止テーブルを示した図である。

【図18】 BB入賞時用高確率再遊技選択状態切替テーブルと、スイカ入賞時用高確率再遊技選択状態切替テーブルを示した図である。

【図19】 BB用高確率再遊技継続ゲーム数選択テーブルを示した図である。

【図20】 RB用高確率再遊技継続ゲーム数選択テーブルを示した図である。

【図21】 次ボーナス選択テーブルと、高確率再遊技終了選択テーブルを示した図である。

【図22】 主制御回路の処理を示すフローチャートである。

【図23】 主制御回路の処理を示すフローチャートである。

50

- 【図24】 主制御回路の処理を示すフローチャートである。
- 【図25】 主制御回路の処理を示すフローチャートである。
- 【図26】 主制御回路の処理を示すフローチャートである。
- 【図27】 主制御回路の処理を示すフローチャートである。
- 【図28】 遊技状態監視処理を示すフローチャートである。
- 【図29】 確率抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図30】 確率抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図31】 高確率再遊技選択状態切替処理を示すフローチャートである。
- 【図32】 高確率再遊技終了抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図33】 次ボーナス選択処理を示すフローチャートである。
- 【図34】 高確率再遊技継続ゲーム数選択処理を示すフローチャートである。

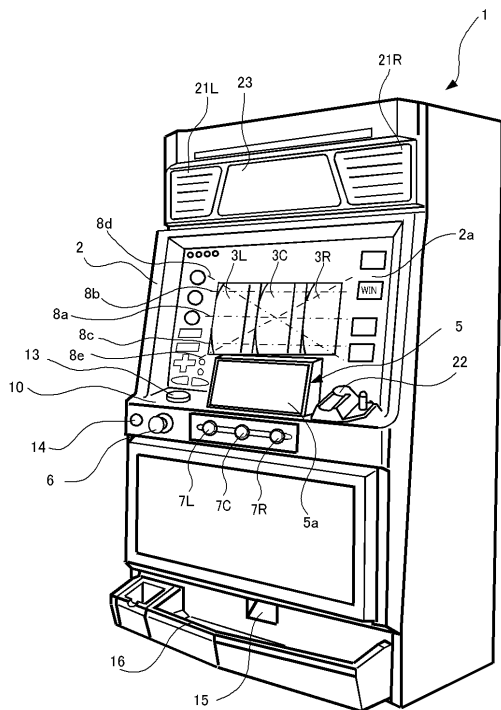
10

【符号の説明】

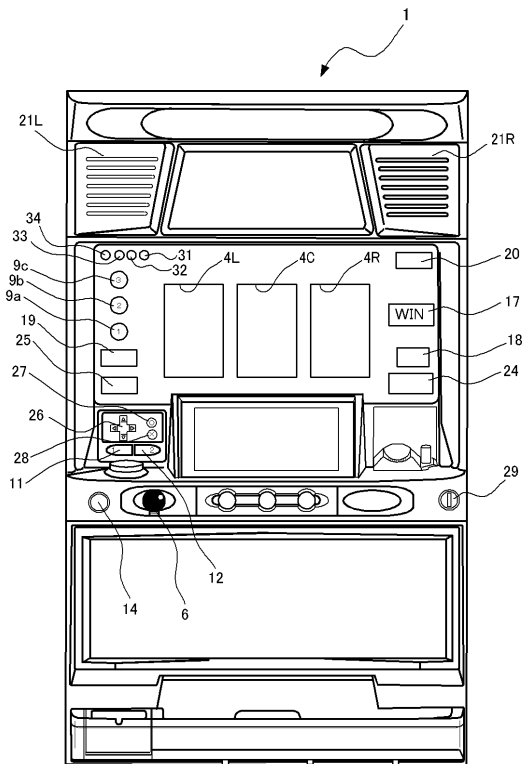
1...遊技機、2...キャビネット、2a...パネル表示部、3L、3C、3R...リール、4L、4C、4R...表示窓、5...液晶表示装置、5a...液晶表示画面、6...スタートレバー、7L、7C、7R...停止ボタン、10...台座部、11...1-BETスイッチ、12...2-BETスイッチ、13...最大-BETスイッチ、14...貯留メダル精算スイッチ、15...遊技メダル払出口、16...遊技メダル受け部、17...WINランプ、18...払出表示部、19...遊技メダル貯留枚数表示部、20...役物回数表示部、21L、21R...スピーカ、22...メダル投入口、23...配当表パネル、24...遊技メダル投入ランプ、25...遊技開始表示ランプ、26...十字ボタン、27... ボタン、28...×ボタン、29...ドア開閉および打ち止め解除装置、31...遊技停止表示器、32...再遊技表示器、33...RB作動表示器、34...BB作動表示器

20

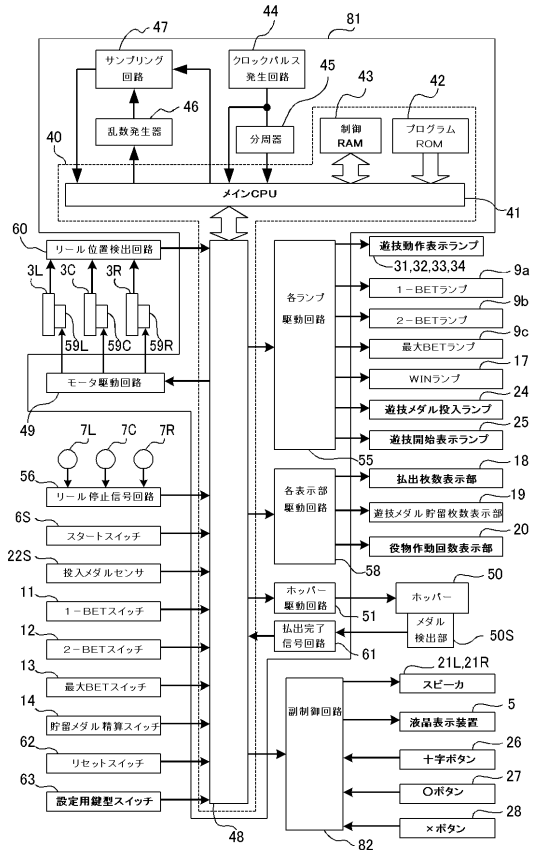
【図1】



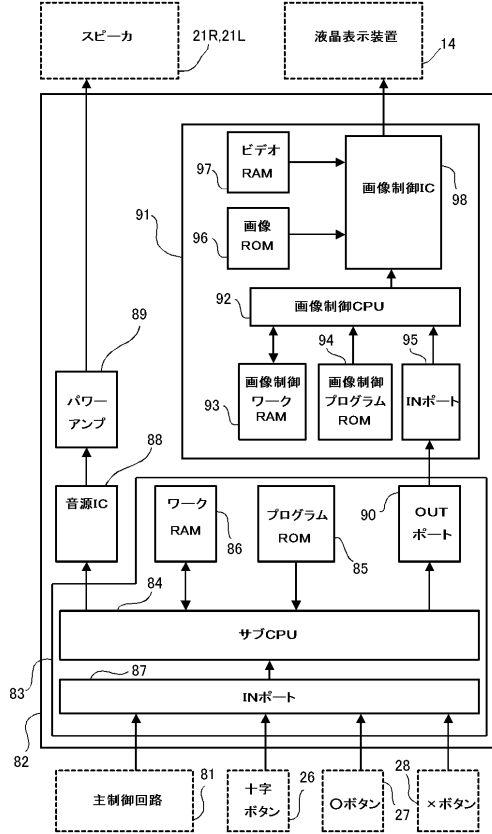
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

	左リール	中リール	右リール
21	青7	青7	青7
20	チェリー	チェリー	プラム
19	スイカ	リプレイ	リプレイ
18	プラム	プラム	チェリー
17	リプレイ	赤7	スイカ
16	赤7	リプレイ	プラム
15	チェリー	プラム	リプレイ
14	スイカ	BAR	赤7
13	プラム	BAR	チェリー
12	リプレイ	リプレイ	プラム
11	スイカ	チェリー	リプレイ
10	青7	プラム	BAR
09	スイカ	チェリー	BAR
08	プラム	リプレイ	青7
07	BAR	プラム	プラム
06	スイカ	スイカ	リプレイ
05	プラム	チェリー	チェリー
04	リプレイ	赤7	スイカ
03	スイカ	リプレイ	プラム
02	プラム	プラム	リプレイ
01	リプレイ	スイカ	チェリー

【図6】

入賞役	払出枚数	図柄組合せ
BB	15枚	赤7-赤7-赤7
		青7-青7-青7
RB	15枚	BAR-BAR-BAR
BB作動中のRB	6枚	Replay-Replay-Replay
		BAR-Replay-Replay
中チェリー	2枚	チェリー(中)-ANY-ANY
角チェリー	4枚	チェリー(上下)-ANY-ANY
プラム	10枚	プラム-プラム-プラム
スイカ	1枚	スイカ-スイカ-スイカ
再遊技	0枚	Replay-Replay-Replay
		BAR-Replay-Replay
役物	15枚	Replay-Replay-Replay
		BAR-Replay-Replay
ハズレ	0枚	上記以外

【図 7】

確率抽選テーブル

(a) ・一般遊技中

- ・高確率再遊技でない場合のBB内部当選中
- ・高確率再遊技でない場合のRB内部当選中

当選番号	内部当選役	抽選値
1	中チェリー	284
2	角チェリー	24
3	プラム	1432
4	スイカ	210
5	再遊技	2245
6	RB	68
7	BB	68
0	ハズレ	12053

(b) ・高確率再遊技中のBB内部当選中
 ・高確率再遊技中のRB内部当選中

当選番号	内部当選役	抽選値
1	中チェリー	284
2	角チェリー	24
3	プラム	1432
4	スイカ	210
5	再遊技	14297
6	RB	68
7	BB	68
0	ハズレ	1

【図 8】

内部当選役と、ヒットリクエストフラグとの関係

当選番号	ヒットリクエストフラグ	内部当選役
0	00H	ハズレ
1	00H	中チェリー
2	00H	角チェリー
3	00H	プラム
4	00H	スイカ
5	00H	再遊技
6	10H	RB
7	20H	BB

【図 9】

遊技状態と、内部当選役と、選択される停止テーブル群との関係

遊技状態	内部当選役	停止テーブル群
一般遊技状態	ハズレ	全入賞役入賞不成立停止テーブル群
	中チェリー	中チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	角チェリー	角チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	プラム	プラム入賞成立可能停止テーブル群
	スイカ	スイカ入賞成立可能停止テーブル群
	再遊技	再遊技入賞成立可能停止テーブル群
	RB	全入賞役入賞不成立停止テーブル群
	BB	全入賞役入賞不成立停止テーブル群
BB内部当選状態	ハズレ	BB入賞成立可能停止テーブル群
	中チェリー	中チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	角チェリー	角チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	プラム	プラム入賞成立可能停止テーブル群
	スイカ	スイカ入賞成立可能停止テーブル群
	再遊技	再遊技入賞成立可能停止テーブル群
	RB	全入賞役入賞不成立停止テーブル群
	BB	全入賞役入賞不成立停止テーブル群
RB内部当選状態	ハズレ	RB入賞成立可能停止テーブル群
	中チェリー	中チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	角チェリー	角チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	プラム	プラム入賞成立可能停止テーブル群
	スイカ	スイカ入賞成立可能停止テーブル群
	再遊技	再遊技入賞成立可能停止テーブル群
	RB	全入賞役入賞不成立停止テーブル群
	BB	全入賞役入賞不成立停止テーブル群

【図 10】

遊技状態と、内部当選役と、選択される停止テーブル群との関係

遊技状態	内部当選役	停止テーブル群
高確率再遊技中 BB内部当選状態	ハズレ	BB入賞成立可能停止テーブル群
	中チェリー	中チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	角チェリー	角チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	プラム	プラム入賞成立可能停止テーブル群
	スイカ	スイカ入賞成立可能停止テーブル群
	再遊技	全入賞役入賞不成立停止テーブル群
		再遊技入賞成立可能停止テーブル群
	RB	全入賞役入賞不成立停止テーブル群
	BB	全入賞役入賞不成立停止テーブル群
高確率再遊技中 RB内部当選状態	ハズレ	RB入賞成立可能停止テーブル群
	中チェリー	中チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	角チェリー	角チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	プラム	プラム入賞成立可能停止テーブル群
	スイカ	スイカ入賞成立可能停止テーブル群
	再遊技	全入賞役入賞不成立停止テーブル群
		再遊技入賞成立可能停止テーブル群
	RB	全入賞役入賞不成立停止テーブル群
	BB	全入賞役入賞不成立停止テーブル群

【図 1 1】

遊技状態と、内部当選役と、選択される停止テーブル群との関係

遊技状態	内部当選役	停止テーブル群
BB作動中	ハズレ	全入賞役入賞不成立停止テーブル群
	中チェリー	中チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	角チェリー	角チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	プラム	プラム入賞成立可能停止テーブル群
	スイカ	スイカ入賞成立可能停止テーブル群
RB作動中	RB	RB入賞成立可能停止テーブル群
	役物	役物入賞成立可能停止テーブル群
	ハズレ	全入賞役入賞不成立停止テーブル群

【図 1 2】

内部当選役	一般遊技状態
BB	(不成立)
RB	(不成立)
中チェリー	中チェリー
角チェリー	角チェリー
プラム	プラム
スイカ	スイカ
再遊技	再遊技
役物	—
ハズレ	(不成立)

【図 1 3】

内部当選役	BB内部当選状態	高確率再遊技中 BB内部当選状態	RB内部当選状態	高確率再遊技中 RB内部当選状態
	BB	(不成立)	(不成立)	(不成立)
RB	(不成立)	(不成立)	(不成立)	(不成立)
中チェリー	中チェリー	中チェリー	中チェリー	中チェリー
角チェリー	角チェリー	角チェリー	角チェリー	角チェリー
プラム	プラム	プラム	プラム	プラム
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
再遊技	再遊技	再遊技	再遊技	再遊技
役物	—	—	—	—
ハズレ	BB	(不成立)	RB	(不成立)

【図 1 4】

内部当選役	BB作動中	RB作動中
BB	—	—
RB	—	—
中チェリー	中チェリー	—
角チェリー	角チェリー	—
プラム	プラム	—
スイカ	スイカ	—
再遊技	再遊技	—
役物	—	役物
ハズレ	(不成立)	(不成立)

【図 1 5】

高確率再遊技中、再遊技内部当選時の停止テーブル群選択テーブル

遊技状態	選択される停止テーブル群	抽選値
高確率再遊技中 BB内部当選状態 または 高確率再遊技中 RB内部当選状態	全入賞役入賞不成立停止テーブル群	214
	再遊技入賞成立可能停止テーブル群	42

【図16】

再遊技入賞成立可能停止テーブル

左リール		中リール		右リール	
停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置
21	02	21	03	21	01
20	02	20	03	20	01
19	02	19	19	19	01
18	18	18	19	18	18
17	18	17	19	17	18
16	18	16	16	16	18
15	18	15	16	15	18
14	18	14	16	14	14
13	13	13	16	13	14
12	13	12	12	12	14
11	13	11	12	11	14
10	13	10	12	10	10
09	13	09	12	09	10
08	08	08	08	08	10
07	08	07	08	07	10
06	08	06	08	06	10
05	05	05	08	05	05
04	05	04	08	04	05
03	05	03	03	03	05
02	02	02	03	02	05
01	02	01	03	01	01

【図17】

全入賞役入賞不成立停止テーブル

左リール		中リール		右リール	
停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置	停止操作位置	停止制御位置
21	02	21	03	21	02
20	02	20	03	20	02
19	02	19	19	19	19
18	18	18	19	18	19
17	18	17	19	17	19
16	18	16	16	16	19
15	18	15	16	15	15
14	18	14	16	14	15
13	13	13	16	13	15
12	13	12	12	12	15
11	13	11	12	11	11
10	13	10	12	10	11
09	13	09	12	09	11
08	08	08	08	08	11
07	08	07	08	07	11
06	08	06	08	06	06
05	05	05	08	05	06
04	05	04	08	04	06
03	05	03	03	03	06
02	02	02	03	02	02
01	02	01	03	01	02

【図18】

(a) BB入賞時高確率再遊技選択状態切替テーブル

		現在の状態	
		状態A	状態B
次ゲームの状態	状態A	179	51
	状態B	77	205

(b) スイカ入賞時高確率再遊技選択状態切替テーブル

		現在の状態	
		状態A	状態B
次ゲームの状態	状態A	256	16
	状態B	0	240

【図19】

BB用高確率再遊技継続ゲーム数選択テーブル

ゲーム数	状態A	状態B
0	35	1
5	136	1
15	512	1
25	60	1
40	92	1
60	85	1
80	86	3
100	1	23
150	5	23
180	1	23
200	1	72
240	4	88
300	1	92
350	1	115
400	1	115
500	1	115
600	0	94
700	0	74
800	1	34
900	0	21
1000	1	17
1200	0	18

【図20】

RB用高確率再遊技継続ゲーム数選択テーブル

ゲーム数	状態A	状態B
0	69	146
5	136	287
15	214	148
25	268	164
40	234	186
60	52	56
80	31	24
100	6	6
150	5	2
180	1	1
200	1	1
240	1	1
300	1	0
350	1	0
400	1	0
500	1	0
600	0	0
700	0	0
800	1	1
900	0	0
1000	1	1
1200	0	0

【図21】

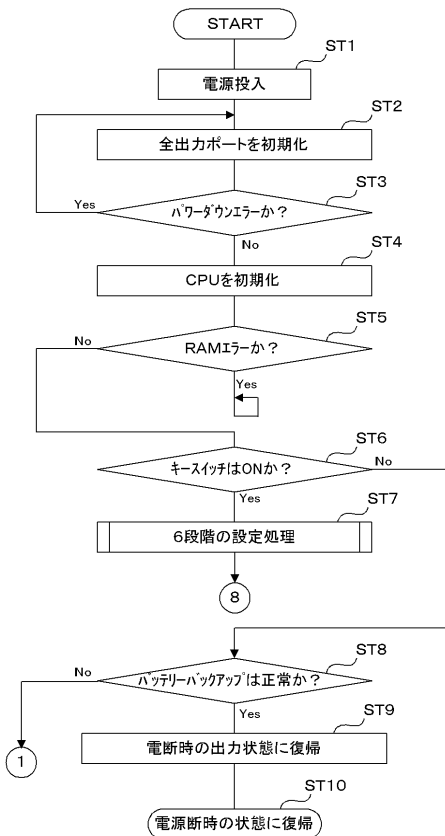
(a) 次ボーナス選択テーブル

ボーナス種別	抽選値
BB	192
RB	64

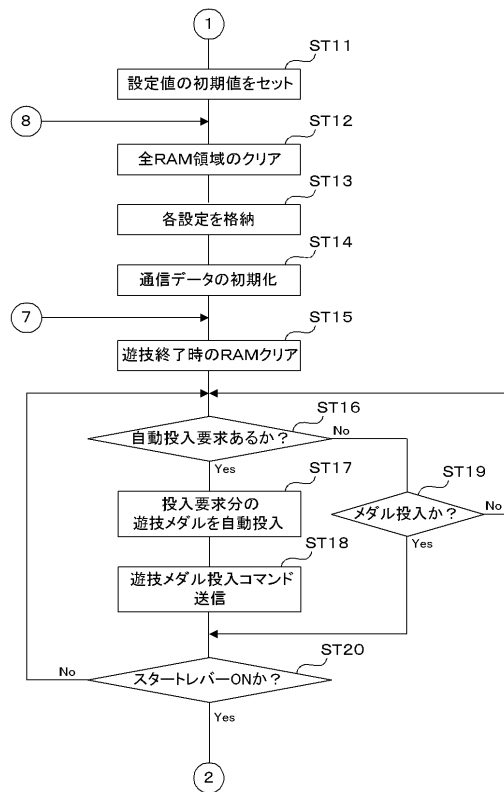
(b) 高確率再遊技終了選択テーブル

	状態A		状態B	
	中チェリー	角チェリー	中チェリー	角チェリー
終了	17	221	4	122
継続	239	35	252	134

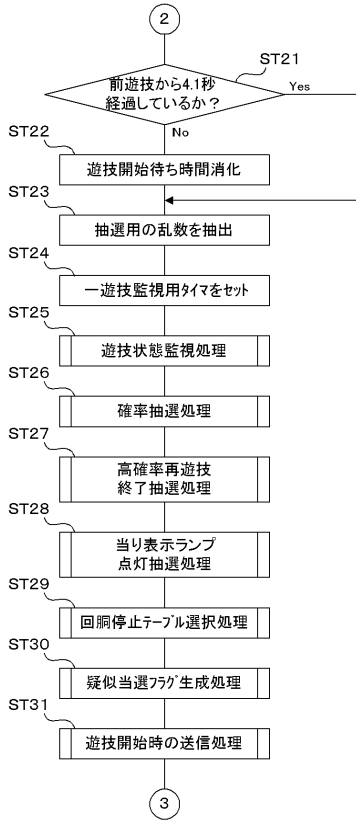
【図22】



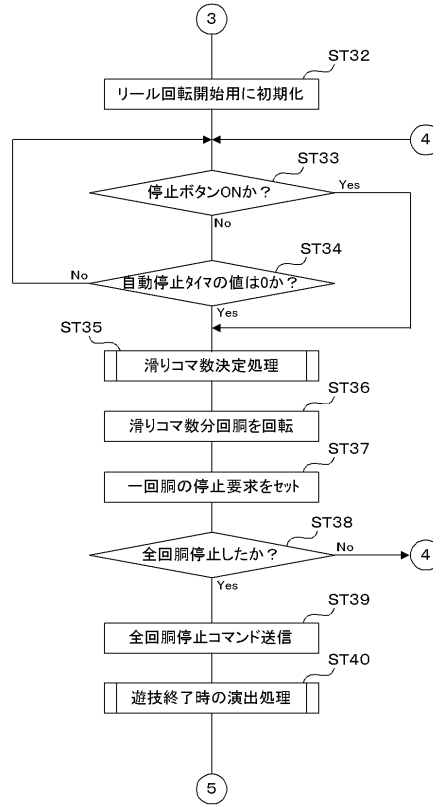
【図23】



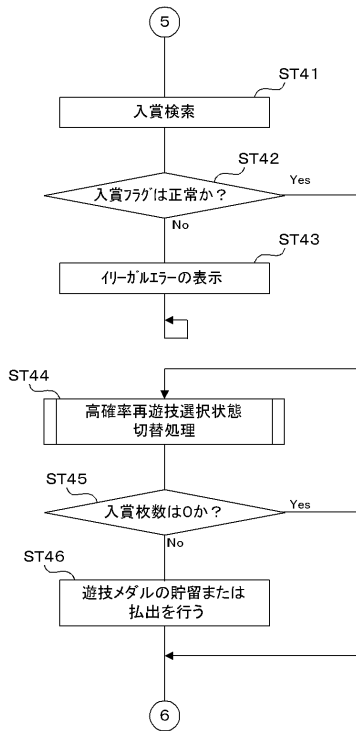
【図24】



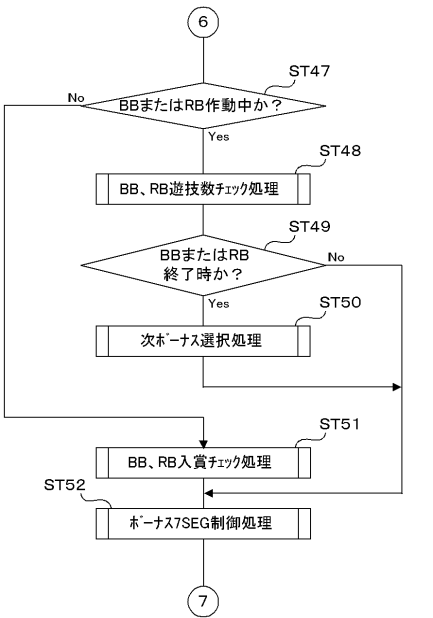
【図25】



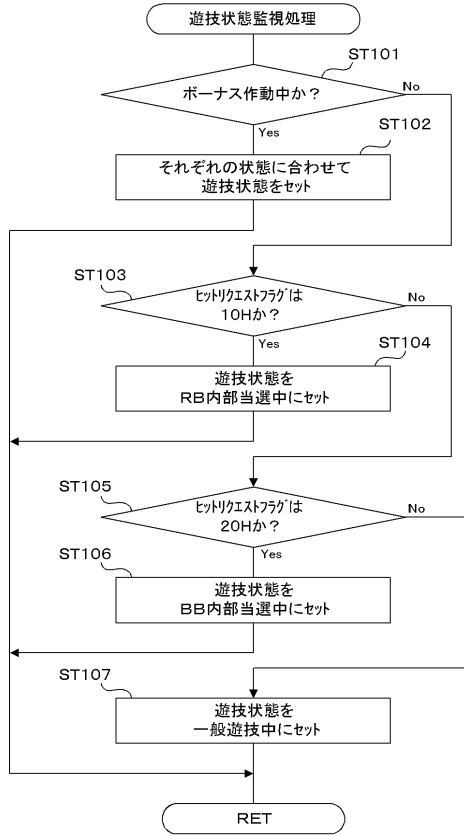
【図26】



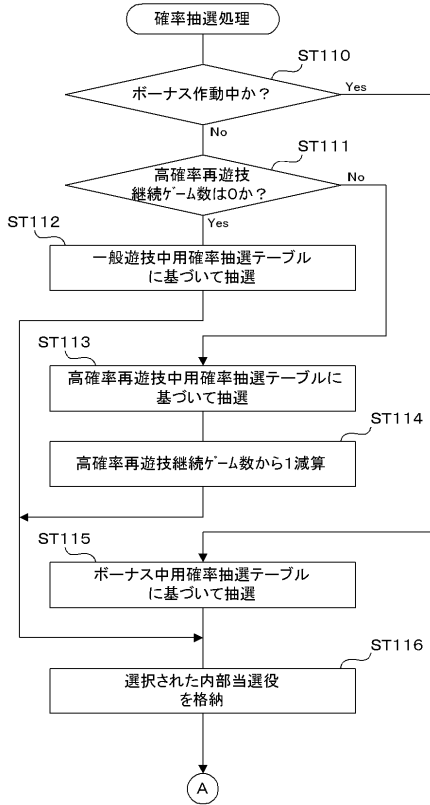
【図27】



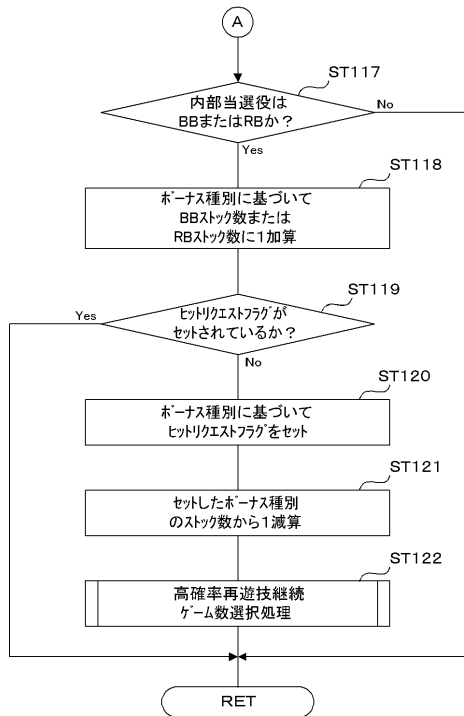
【図28】



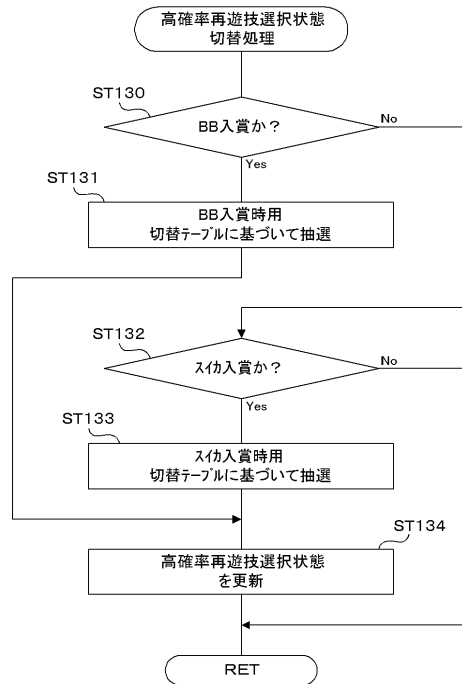
【図29】



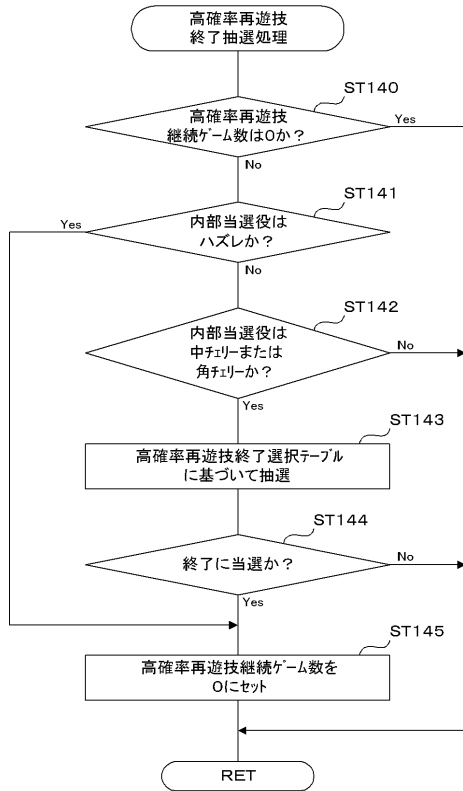
【図30】



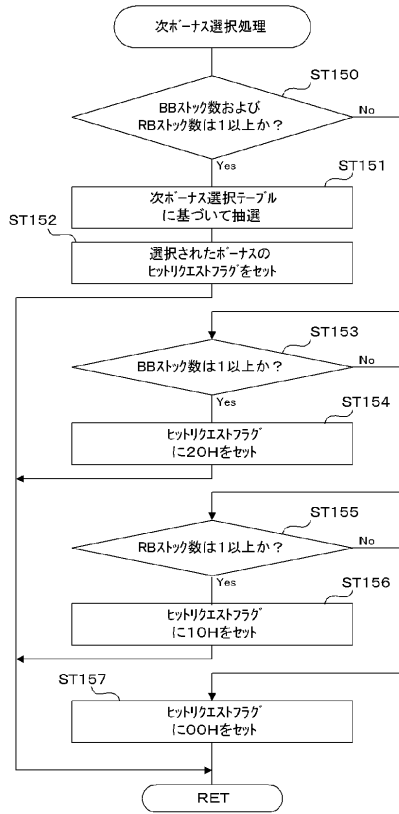
【図31】



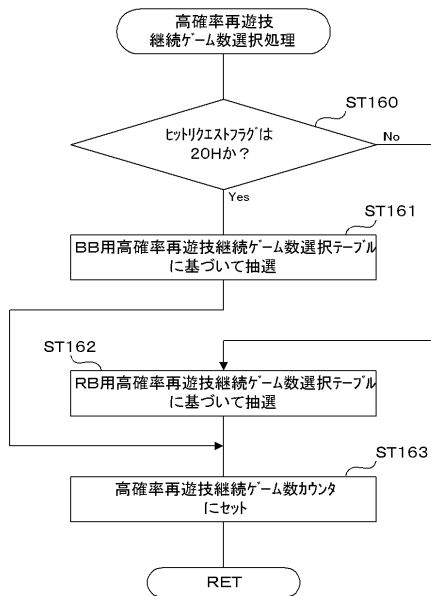
【図32】



【図33】



【図34】



フロントページの続き

(72)発明者 八木 敦

東京都江東区有明3丁目1番25号有明フロンティアビル アルゼ株式会社内

(72)発明者 和田 英明

東京都江東区有明3丁目1番25号有明フロンティアビル アルゼ株式会社内

審査官 井海田 隆

(56)参考文献 登録実用新案第3079160(JP,U)

特開2002-028285(JP,A)

特開2000-210413(JP,A)

スーパーリノ,パチスロ攻略マガジン,日本,株式会社双葉社,2001年11月1日,第10巻第22号,6-11

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 5/04