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

特許第4624578号
(P4624578)

(45)発行日　平成23年2月2日(2011.2.2)　(24)登録日　平成22年11月12日(2010.11.12)

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

請求項の数 2　(全 31 頁)

(21)出願番号　特願2001-60263(P2001-60263)
(22)出願日　平成13年3月5日(2001.3.5)
(65)公開番号　特開2002-253746(P2002-253746A)
(43)公開日　平成14年9月10日(2002.9.10)
審査請求日　平成16年11月11日(2004.11.11)
審判番号　不服2008-25285(P2008-25285/J1)
審判請求日　平成20年10月2日(2008.10.2)

(73)特許権者　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号　有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　100116872
弁理士　藤田　和子
(72)発明者　塚原　仲泰
東京都江東区有明３丁目１番地２５　有明フロンティアビルＡ棟

合議体
審判長　立川　功
審判官　井上　昌宏
審判官　伊藤　陽

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複数の変動表示手段と、
ゲーム毎に複数の役のうち、一の役を内部当選役として決定する内部当選役決定手段と、
前記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前記変動表示手段の変動表示動作を停止表示する停止制御手段と、
前記複数の変動表示手段により表示される図柄の組み合わせが、複数の入賞ライン上のうちの一の入賞ライン上に予め定められた表示態様であった場合に遊技者に所定の利益を付与する利益付与手段と、
前記複数の変動表示手段の夫々に対応し、遊技者に前記停止操作を受け付ける複数の停止操作手段と、
前記内部当選役決定手段により特定の役が内部当選役として決定された場合、停止制御後に表示される前記図柄の組み合わせを、前記複数の変動表示手段において表示された図柄により構成された第一の図柄の組み合わせ又は、予め定められた１つの変動表示手段における図柄のみが前記第一の図柄の組み合わせと異なる図柄により構成された第二の図柄の組み合わせとするかを決定するための前記複数の停止操作手段の停止操作順序を決定する停止操作順序決定手段と、
前記変動表示手段の停止位置を決定する複数の停止テーブルを記憶する停止テーブル記憶手段と、

前記停止操作順序決定手段が決定した前記停止操作順序及び前記遊技者により前記複数の停止操作手段の夫々が停止された順序に基づいて、前記停止テーブル記憶手段に記憶された停止テーブルのうち一の停止テーブルを決定する停止テーブル決定手段と、を備え、

前記停止制御手段は、前記内部当選役決定手段により前記特定の役が内部当選役として決定された場合、前記停止テーブル決定手段により決定された停止テーブルに基づいて、前記複数の変動表示手段による停止制御後に表示される図柄の組み合わせを、第一の図柄の組み合わせ又は第二の図柄の組み合わせのいずれかとするように停止制御し、

前記予め定められた変動表示手段において表示される前記第一の図柄の組み合わせを構成する図柄と前記第二の図柄の組み合わせを構成する図柄とは、前記複数の入賞ライン上に同時に表示できる範囲に配置されており、

前記停止テーブル記憶手段に記憶されている前記停止テーブルには、前記停止操作順序が何れの停止操作順序であった場合でも、前記予め定められた変動表示手段において、前記第一の図柄の組み合わせを構成する図柄と前記第二の図柄の組み合わせを構成する図柄との両方を前記複数の入賞ライン上に表示可能な停止データが記憶され、

前記利益付与手段は、前記複数の変動表示手段により前記第一の図柄の組み合わせが表示された場合に遊技者に第一の利益を付与し、前記複数の変動表示手段により前記第二の図柄の組み合わせが表示された場合には、遊技者に前記第一の利益とは異なる第二の利益を付与することを特徴とする遊技機。

【請求項２】

遊技者に報知を行う報知手段と、

前記報知手段を制御する報知制御手段と、をさらに備え、

前記報知制御手段は、前記特定の役が前記内部当選役として決定され、所定の抽選に当選し、かつ前記第一の図柄の組み合わせ、又は前記第二の図柄の組み合わせのうち、遊技者に大きい価値を付与することとなる図柄の組み合わせが停止表示されたことを条件に、終了条件である第二の条件が成立するまでの間、前記停止操作順序決定手段が決定した前記停止操作順序を前記報知手段に報知させることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。

【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。

【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。

【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。

【０００４】

また、現在主流の機種においては、有効化された入賞ライン（以下「有効ライン」という）に沿って所定の図柄の組合せが並び、メダル、コイン等が払出される入賞が成立するためには、内部的な抽選処理（以下、「内部抽選」という）により入賞役に当選（以下、「内部当選」という）し、且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。すなわち、停止操作をタイミングよく行う技術が要求される（「目押し」といわれる技術介入性の比重が高い）遊技機が現在の主流である。

【０００５】

このような遊技機の一例として、払出枚数が同数の３種類の特定入賞役のいずれかに「内部当選」したとき、どの特定入賞役に「内部当選」したかを報知し、「目押し」ができることを条件として遊技者が所持するメダルの数を減少させない、或いは増加させるようにすることが可能な期間（以下これを「停止操作補助期間」と記述する）を発生させる機能を備えた遊技機が提供されている。この停止操作補助期間を発生させる機能を有する遊技機では、後述の「ＢＢ遊技状態」の終了後、“１／２”の確率で「停止操作補助期間」を発生させるようにしている。

【０００６】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、「停止操作補助期間」は、一般に、所定回数のゲームが行われたこと、或いは所定の確率抽選において終了に当選することにより終了するようになっている。また、一般に、遊技者は、ＢＢの入賞が成立することに期待して遊技を行い、遊技本来の面白さはＢＢに内在するものであること等から、遊技の区切りとしてＢＢを採用し、ＢＢに内部当選したとき、或いはＢＢ遊技状態が終了したときにも「停止操作補助期間」が終了するようになっている。

【０００７】

また、ＢＢに内部当選する確率は、所定の確率抽選において「停止操作補助期間」の終了に当選する確率と比較して小さい。一般に、「停止操作補助期間」が終了することとなるゲームの回数に、ＢＢに内部当選する確率を掛けた値は、“１”よりも小さい。

【０００８】

従って、せっかく「停止操作補助期間」が発生したにも拘らず、結局のところ、ＢＢに内部当選することなく「停止操作補助期間」が終了し、遊技者が遊技に対する興味を失う場合も少なくない。

【０００９】

本発明の目的は、遊技者の遊技に対する興味を維持することが可能な面白味のある遊技機を提供することである。

【００１０】

【課題を解決するための手段】

本発明の遊技機は、（１）複数の図柄を変動表示する複数の変動表示手段と、ゲーム毎に複数の役のうち、一の役を内部当選役として決定する内部当選役決定手段と、前記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前記変動表示手段の変動表示動作を停止表示する停止制御手段と、前記複数の変動表示手段により表示される図柄の組み合わせが、複数の入賞ライン上のうちの一の入賞ライン上に予め定められた表示態様であった場合に遊技者に所定の利益を付与する利益付与手段と、前記複数の変動表示手段の夫々に対応し、遊技者に前記停止操作を受け付ける複数の停止操作手段と、前記内部当選役決定手段により特定の役が内部当選役として決定された場合、停止制御後に表示される前記図柄の組み合わせを、前記複数の変動表示手段において表示された図柄により構成された第一の図柄の組み合わせ又は、予め定められた１つの変動表示手段における図柄のみが前記第一の図柄の組み合わせと異なる図柄により構成された第二の図柄の組み合わせとするかを決定するための前記複数の停止操作手段の停止操作順序を決定する停止操作順序

決定手段と、前記変動表示手段の停止位置を決定する複数の停止テーブルを記憶する停止テーブル記憶手段と、前記停止操作順序決定手段が決定した前記停止操作順序及び前記遊技者により前記複数の停止操作手段の夫々が停止された順序に基づいて、前記停止テーブル記憶手段に記憶された停止テーブルのうち一の停止テーブルを決定する停止テーブル決定手段と、を備え、前記停止制御手段は、前記内部当選役決定手段により前記特定の役が内部当選役として決定された場合、前記停止テーブル決定手段により決定された停止テーブルに基づいて、前記複数の変動表示手段による停止制御後に表示される図柄の組み合わせを、第一の図柄の組み合わせ又は第二の図柄の組み合わせのいずれかとするように停止制御し、前記予め定められた変動表示手段において表示される前記第一の図柄の組み合わせを構成する図柄と前記第二の図柄の組み合わせを構成する図柄とは、前記複数の入賞ライン上に同時に表示できる範囲に配置されており、前記停止テーブル記憶手段に記憶されている前記停止テーブルには、前記停止操作順序が何れの停止操作順序であった場合でも、前記予め定められた変動表示手段において、前記第一の図柄の組み合わせを構成する図柄と前記第二の図柄の組み合わせを構成する図柄との両方を前記複数の入賞ライン上に表示可能な停止データが記憶され、前記利益付与手段は、前記複数の変動表示手段により前記第一の図柄の組み合わせが表示された場合に遊技者に第一の利益を付与し、前記複数の変動表示手段により前記第二の図柄の組み合わせが表示された場合には、遊技者に前記第一の利益とは異なる第二の利益を付与することを特徴とする。

【００１１】

本発明の遊技機は、（１）に加えて、遊技者に報知を行う報知手段と、前記報知手段を制御する報知制御手段と、をさらに備え、前記報知制御手段は、前記特定の役が前記内部当選役として決定され、所定の抽選に当選し、かつ前記第一の図柄の組み合わせ、又は前記第二の図柄の組み合わせのうち、遊技者に大きい価値を付与することとなる図柄の組み合わせが停止表示されたことを条件に、終了条件である第二の条件が成立するまでの間、前記停止操作順序決定手段が決定した前記停止操作順序を前記報知手段に報知させることを特徴とする。

【００１５】

【作用及び効果】

本発明の遊技機は、内部当選役決定手段が内部当選役として増加役を決定したときと、この決定を契機として所定の条件が成立したときのいずれか一方で、前記有利な状況の継続又は終了を決定する状況決定手段を備えるので、有利な状況が発生したにも拘らず、増加役に内部当選することなく有利な状況が終了し、遊技者が遊技に対する興味を失うという事態の発生を防止することができる。

【００１６】

また、有利な状況として遊技者が所持する遊技媒体の価値が増加する、或いは減少しないような状況を採用することにより、増加役に内部当選する確率が事実上“１”となる、すなわち遊技価値を減らすことなく必ず増加役の入賞成立を実現することができるので、遊技の面白味が増す。

【００１７】

本発明の具体的態様によれば、所定の条件として、増加役の入賞が成立したこと、又は増加役の入賞が成立したときに発生する特別遊技状態が終了したことを採用することができる。

【００１８】

また、有利な状況として、内部当選役決定手段が所定の入賞役を内部当選役として決定したとき、所定の入賞役の入賞成立を示す所定の図柄組合せが所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報が報知される状況を採用することができる。

【００１９】

また、所定のラインに沿って並ぶこととなるために必要な情報として、停止操作の順序を採用することができる。

【００２０】

本発明の別の具体的態様によれば、第１の状況が発生した後、第２の状況が発生したとき、又は第２の状況が終了したとき、第１の状況が終了する。従って、２つの異なる有利な状況が連続するので、一の有利な状況が続く場合と比較して、遊技が単調とならず、面白味が増す。また、２つの異なる有利な状況が同時に発生するので、遊技の面白味が増し、遊技者を遊技に惹きつけることが可能となる。

【００２１】

【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。

【００２２】

遊技機１の全体を形成しているキャビネット２の正面には、略垂直面としてのパネル表示部２ａが形成され、その中央には縦長矩形の表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒが設けられる。表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒには、入賞ラインとして水平方向にトップライン８ｂ，センターライン８ｃ及びボトムライン８ｄ、斜め方向にクロスダウンライン８ａ及びクロスアップライン８ｅが設けられている。これらの入賞ラインは、後述の１－ＢＥＴスイッチ１１、２－ＢＥＴスイッチ１２、最大－ＢＥＴスイッチ１３を操作すること、或いはメダル投入口２２にメダルを投入することにより、それぞれ１本、３本、５本が有効化される。どの入賞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。

【００２３】

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。

【００２４】

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。

【００２５】

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の入賞が成立した場合に点灯し、ＢＢに内部当選した場合に所定確率で点灯する。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。

【００２６】

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ＲＢゲーム可能回数及びＲＢゲーム入賞可能回数を表示する。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、後で説明する一般遊技状態の「ＣＳＴ」又は「ＮＳＴ」において「ベルの小役」に内部当選したとき、その入賞成立が実現し、“１５枚”のメダルが払出されることとなる「停止順序」が表示される。

【００２７】

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、および最大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。

【００２８】

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。

【００２９】

キャビネット２の上方の左右には、スピーカ２１Ｌ，２１Ｒが設けられ、その２台のスピーカ２１Ｌ，２１Ｒ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２３が設けられている。台座部１０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３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの回転をそれぞれ停止させるための３個の停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒが設けられている。

【００３０】

ここで、本実施例では、全てのリールが回転しているときに行われる停止操作を「第１停止操作」、次に行われる停止操作を「第２停止操作」、「第２停止操作」の後に行われる停止操作を「第３停止操作」という。また、「第１停止操作」として左の停止ボタン７Ｌを操作することを「順押し」という。「第１停止操作」として中央の停止ボタン７Ｃを操作することを「中押し」という。「第１停止操作」として右の停止ボタン７Ｒを操作することを「逆押し」という。

【００３１】

また、実施例のスロットマシン１には、３つの停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒが設けられているので、これらの操作順序は“６種類”ある。そこで、これらの操作順序を次のように区別する。左の停止ボタン７Ｌを「左」、中央の停止ボタン７Ｃを「中」、右の停止ボタン７Ｒを「右」と略記する。そして、停止順序を示すとき、各停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの略を、停止操作された順番で左から並べることとする。例えば、「第１停止操作」として左の停止ボタン７Ｌ、「第２停止操作」として中央の停止ボタン７Ｃ、「第３停止操作」として右の停止ボタン７Ｒが操作されたとき、停止順序を「左中右」と示す。なお、実施例の停止順序には、「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」、及び「右中左」の“６種類”がある。

【００３２】

図２は、各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒに表わされた複数種類の図柄が２１個配列された図柄列を示している。各図柄には“００”～“２０”のコードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明するＲＯＭ３２（図６）に格納されている。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ上には、“青７（図柄９１）”、“赤７（図柄９２）”、“BAR（図柄９３）”、“ベル（図柄９４）”、“プラム（図柄９５）”、“Replay（図柄９６）”及び“チェリー（図柄９７）”の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ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。

【００３３】

図３は、各遊技状態における入賞図柄組合せに対応する入賞役及び払出枚数を示す。

【００３４】

ここで、遊技状態とは、一般に、ＢＢに内部当選しているか否か、或いはＢＢ又はＲＢ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が同一となる。ただし、「ＢＢ遊技状態」は、「ＢＢ中一般遊技状態」及び「ＲＢ遊技状態」を含むものであり、内部当選する可能性のある入賞役の種類が異なる状態を含む。

【００３５】

図３に示すように、一般遊技状態において、有効ラインに沿って“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。

【００３６】

「ＲＢ遊技状態」は、「ＢＢ中一般遊技状態」において、有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが“Replay－Replay－Replay”であるときに発生する（いわゆる「JAC IN」）。このとき、１５枚のメダルが払出される。「ＲＢ遊技状態」は、メダルを１枚賭けることにより所定の図柄組合せ“Replay－Replay－Replay”が揃い、１５枚のメダルを獲得できる役物に当たりやすい遊技状態である。１回の「ＲＢ遊技状態」において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。即ち、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。なお、ＢＢ遊技状態は、所定のゲームで第３停止操作が行われたとき、終了する。例えば、２回目のＲＢ遊技状態の最後のゲームの第３停止操作が行われたとき、ＢＢ遊技状態が終了する。

【００３７】

尚、一般遊技状態において、有効ラインに沿って並んだ図柄の組合せが“Replay－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。

【００３８】

一般遊技状態又はＢＢ中一般遊技状態において、有効ラインに沿って図柄組合せ“ベル－ベル－ベル”又は“Replay－ベル－ベル”が並ぶことにより、「ベルの小役」の入賞が成立する。ここで、「ベルの小役」は、いわゆる「同一フラグ」であることから、入賞成立を示す図柄組合せとして上記の“２つ”が設けられている。「ベルの小役」に内部当選したとき、いずれの図柄組合せが有効ラインに沿って並ぶかは、後述のテーブル番号と、遊技者の停止ボタン７Ｌ，７Ｃ，７Ｒの停止順序により決定される。一般遊技状態では、“ベル－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並ぶことにより、“１５枚”のメダルが払出される。また、“Replay－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並ぶことにより、“１枚”のメダルが払出される。具体的には、“６種類”の停止順序のうち、テーブル番号に対応した一の停止順序で停止操作を行った場合にのみ、ベル－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並び、“１５枚”のメダルが払出される。その他の“５種類”の停止順序のうちのいずれかで停止操作を行った場合には、基本的に“Replay－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並び、“１枚”のメダルが払出されるようになっている。

【００３９】

また、一般遊技状態及びＢＢ中一般遊技状態では、「プラムの小役」、「BARの小役」、及び「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。

【００４０】

「一般遊技状態」では、「ベルの小役」に内部当選したとき、その入賞成立が実現し、“１５枚”のメダルが払出されることとなる「停止順序」が報知される期間が設けられる。このため、この期間において「ベルの小役」に内部当選したとき、遊技者は、確実に“１５枚”のメダルを獲得することができる。この期間を、以下「スーパータイム」と称し、「ＳＴ」と略記する。また、実施例では、「ＳＴ」の発生時において、２種類の終了条件

を定めるようにしている。具体的には、一の終了条件は、ＢＢに内部当選することであり、もう１つの終了条件は、ＢＢに内部当選すること、又は所定の抽選に当選することである。前者を終了条件とする「ＳＴ」を、「クレージースーパータイム」と称し、「ＣＳＴ」と略記する。また、後者を終了条件とする「ＳＴ」を「ノーマルスーパータイム」と称し、「ＮＳＴ」と略記する。一般遊技状態において、上記ＳＴ以外の通常の期間を、「ノーマルタイム」と称し、「ＮＴ」と略記する。「ＮＴ」では、「ベルの小役」に内部当選したとき、「停止順序」が報知されないので、遊技者は、“1/6”の確率で“１５枚”のメダルを獲得することができ、“5/6”の確率で“１枚”のメダルを獲得することができる。

【００４１】

実施例では、「ＳＴ」の発生条件として“２種類”の条件を採用している。

【００４２】

一の発生条件は、一般遊技状態の「ＮＴ」において、「ベルの小役」に内部当選すること（後述の図１８のＳ４１の判別が“ＹＥＳ”）、所定確率で当選する抽選において当選すること（後述の図１８のＳ４３の判別が“ＹＥＳ”）、及び“ベル－ベル－ベル”を有効ライン上に揃えること（後述の図２４のＳ１１５の判別が“ＹＥＳ”）である。この発生条件が成立することとなる確率は、「ベルの小役」に内部当選する確率（例えば、“1/3”）、抽選において当選することとなる確率（例えば、“1/40”）、及び“ベル－ベル－ベル”が有効ライン上に揃う確率（“1/6”）を掛けることにより、“1/720”となる。

【００４３】

もう１つの発生条件は、ＢＢに内部当選したときに行われる抽選（後述の図２３のＳ１０１）において当選すること、及びＢＢ遊技状態が終了したこと（後述の図２５のＳ１２１の判別が“ＹＥＳ”）である。

【００４４】

ここで、「ＳＴ」の発生条件が成立した場合には、“1/5.73”の確率で「ＣＳＴ」が選択され、“4.73/5.73”の確率で「ＮＳＴ」が選択されるようになっている。なお、実施例では、ＢＢ遊技状態においても「ベルの小役」に内部当選する場合があるが、この遊技状態において「ＳＴ」が発生することはない。

【００４５】

また、上記の「ＳＴ」の発生条件の他に、「ＣＳＴ」の発生条件として“２種類”の条件を採用している。一の発生条件は、ＢＢ遊技状態が終了した後、所定回数目（例えば、“１ゲーム目”）のゲームにおいてＢＢに内部当選したこと（後述の図２２のＳ９３の判別が“ＹＥＳ”）である。もう１つの発生条件は、ＢＢ遊技状態においてメダルの獲得枚数が所定枚数（例えば、３７５枚）以上であること（後述の図２５のＳ１２８の判別が“ＹＥＳ”）である。

【００４６】

次に、図４を参照して表示画面５ａに表示される画像について説明する。

【００４７】

図４（１）は、一般遊技状態の「ＮＴ」において表示される画像の背景を示す。この背景は、地下道を表わしたものであり、この地下道を背景として種々の演出が行われる。他に、図示しないスラム街及び荒野の画像が背景となる。

【００４８】

図４（２）は、「ＳＴ」において表示される画像の背景を示す。この背景は、近未来都市メダロポリスを表わしたものであり、後述の図５に示すように、このメダロポリスを背景として「停止順序」を報知する演出が行われる。

【００４９】

図４（３）は、一般遊技状態の「ＮＴ」において、「ＳＴ」が発生する可能性のある状況で表示される画像を示す。具体的には、「ＮＴ」において「ベルの小役」に内部当選し、且つ“1/40”の確率で当選することとなる抽選に当選したゲームの開始時に表示される。この画像が表示された後、遊技者の判断により停止順序を選択し、“ベル－ベル－ベル”

を有効ライン上に揃えることができれば「ＳＴ」が発生することとなる。この画像は、「ＳＴ」における背景の画像と同一の画像を背景とし、更に格子２５が示されている。“ベルーベルーベル”が有効ライン上に揃った場合には、格子２５が上方へ移動して、表示画面５ａから格子２５が消え、図４（２）に示す画像が表示されるようになっている。一方、“Replayーベルーベル”が有効ライン上に揃った場合には、格子２５は移動せずに、図４（１）に示す画像が表示されることとなる。

【００５０】

次に、図５を参照して、「ＳＴ」において「ベルの小役」に内部当選したときに表示画面５ａに表示される画像（停止順序を報知する画像）について説明する。

【００５１】

図５（１）は、ゲーム開始時に表示される画像を示す。画像の左側の図柄表示領域２５Ｌには、ベル９４が表わされ、「ベルの小役」に内部当選したことが示されている。この図柄表示領域２５Ｌの下方には、メッセージ表示領域２６Ｌが設けられている。このメッセージ表示領域には、「ＬＥＦＴ！」と表示され、第１停止操作として左の停止ボタン７Ｌを操作するべきことを報知している。

【００５２】

図５（２）は、第１停止操作が行われた後に表示される画像を示す。画像の右側の図柄表示領域２５Ｒには、ベル９４が表わされ、右のメッセージ表示領域２６Ｒには、「ＰＵＳＨ！」と表示され、第２停止操作として右の停止ボタン７Ｒを操作するべきことを報知している。

【００５３】

図５（３）は、第２停止操作が行われた後に表示される画像を示す。画像の中央の図柄表示領域２５Ｃには、ベル９４が表わされ、中央のメッセージ表示領域２６Ｃには、「ＰＵＳＨ！」と表示され、第３停止操作として中央の停止ボタン７Ｃを操作するべきことを報知している。表示画面５ａの表示内容に応じた第１、第２停止操作を行った場合には、第３停止操作の後、“ベルーベルーベル”が有効ラインに沿って並び、“１５枚”のメダルが払出されるようになっている。

【００５４】

なお、図５では、「停止順序」を報知する態様として、次に操作するべき停止ボタンを順次報知するようにしているが、ゲーム開始時において全ての「停止順序」を報知するようにしてもよい。例えば、表示画面５ａに「停止順序」として「左右中」のように表示することもできる。

【００５５】

図６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に電気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。

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

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、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。

【００５９】

図６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）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。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

図６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。

【００６４】

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の数が計数され、その計数値はＲＡＭ３３の所定エリアに書き込まれる。リール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。

【００６５】

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。

【００６６】

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。

【００６７】

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。

【００６８】

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の駆動を停止し、「メダルの払出し処理」を終了する。

【００６９】

図７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。

【００７０】

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。この乱数サンプリングにより、ＣＳＴ、ＮＳＴ等を発生させるかどうかが決定される。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。

【００７１】

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。

【００７２】

次に、図８を参照して、テーブル番号と、停止順序と、一般遊技状態において「ベルの小役」の入賞が成立することにより払出されるメダルの枚数との関係について説明する。

【００７３】

テーブル番号には、“１”～“６”の“６種類”がある。後述の図１６のＳ１７に示すように、「ベルの小役」に内部当選したとき、テーブル番号として“１”～“６”のいずれかが選択される。テーブル番号毎に、ベル－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並び、“１５枚”のメダルが払出されることとなる「停止順序」が予め定められている。

【００７４】

図８に示すように、テーブル番号が“１”であるとき、停止順序として「左中右」で停止操作を行うことにより“ベル－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並び、“１５枚”のメダルが払出される。他方、「左中右」以外の停止順序で停止操作を行うことにより、基本的に“Replay－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並び、“１枚”のメダルが払出される。

【００７５】

同様に、テーブル番号が“２”、“３”、“４”、“５”、又は“６”の場合には、各々「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」、又は「右中左」で停止操作を行うことにより、“１５枚”のメダルが払出されるようになっている。

【００７６】

次に、図９を参照して、「ベルの小役」に内部当選し、テーブル番号として“１”が選択され、「左中右」の順序で適当押しにより停止操作が行われた場合の表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒの図柄の停止態様を示す。ここで、適当押しとは、「目押し」を行わないリールの停止操作のことである。

【００７７】

図９（１）に示す全リールの回転時において、「左中右」の順序で停止操作を行うことにより、図９（２）に示すようにセンターライン８ｃに沿って“ベル－ベル－ベル”が並ぶこととなる。図９（２）において、各表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒ内に表示される図柄の一部の表示を省略している。ここで、実施例では、後述の図１２に示すように、“ベル－ベル－ベル”は、必ずセンターライン８ｃに沿って並ぶようになっている。

【００７８】

次に、図１０を参照して、「ベルの小役」に内部当選し、テーブル番号として“１”が選択され、「左右中」の順序で適当押しにより停止操作が行われた場合の表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒの図柄の停止態様を示す。

【００７９】

図１０（１）に示す全リールの回転時において、「左右中」の順序で停止操作を行うことにより、基本的に図１０（２）に示すようにクロスアップライン８ｅに沿って“Replay－ベル－ベル”が並ぶこととなる。ここで、「左右中」の順序に限られず、「順押し」、又は「中押し」が行われ、且つ有効ラインに沿って“ベル－ベル－ベル”が揃わない場合には、基本的に図１０（２）に示すようにクロスアップライン８ｅに沿って“Replay－ベル－ベル”が並ぶこととなる。

【００８０】

次に、図１１を参照して、「ベルの小役」に内部当選し、テーブル番号として“１”が選択され、「右中左」の順序で適当押しにより停止操作が行われた場合の表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒの図柄の停止態様を示す。

【００８１】

図１１（１）に示す全リールの回転時において、「右中左」の順序で停止操作を行うことにより、基本的に図１１（２）に示すようにセンターライン８ｃに沿って“Replay－ベル－ベル”が並ぶこととなる。ここで、「右中左」の順序に限られず、「逆押し」が行われ

、且つ有効ラインに沿って“ベル－ベル－ベル”が揃わない場合には、基本的に図１１（２）に示すようにセンターライン８ｃに沿って“Replay－ベル－ベル”が並ぶこととなる。

【００８２】

次に、図１２、図１３、及び図１４を参照して、ベルに内部当選したときに使用される停止制御テーブルについて説明する。

【００８３】

「停止制御テーブル」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８ｃに位置していた図柄のコードナンバーを表わす。「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８ｃの位置に停止表示される図柄のコードナンバーを表わす。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（図２の図柄９１）”がセンターライン８ｃ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“チェリー（図２の図柄９７）”をセンターライン８ｃの位置に停止表示するように右のリール３Ｌを停止制御することができる。

【００８４】

図１２は、当り用停止制御テーブルを示す。このテーブルは、「ベルの小役」に内部当選した後、“ベル－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並ぶようにリールを停止制御する際に使用される。

【００８５】

図１２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“０３”，“０８”，“１１”，“１５”又は“１９”のいずれかである。図２に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ベル”である。

【００８６】

図１２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”，“０７”，“１１”，“１５”又は“１９”のいずれかである。図２に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ベル”である。

【００８７】

図１２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。図２に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“ベル”である。

【００８８】

以上のように、図１２に示す当り用停止制御テーブルが各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御に使用された場合には、図９に示すようにセンターライン８ｃの位置、すなわち表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒ内の中央の位置に“ベル”が停止表示されることとなる。

【００８９】

図１３は、順押し・中押しはずれ用停止制御テーブルを示す。このテーブルは、「ベルの小役」に内部当選した後、“Replay－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並ぶようにリールを停止制御する際に使用される。ここで、左のリール３Ｌ及び中央のリール３Ｃの停止操作位置に対する停止制御位置は、図１２に示すものと同じである。

【００９０】

図１３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“０２”，“０６”，“１１”，“１５”又は“１９”のいずれかである。図２に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“Replay（図柄９６）”である。

そして、この“Replay”の１つ上には、必ず“ベル”が配置されている。

【００９１】

以上のように、図１３に示す順押し・中押しはずれ用停止制御テーブルが各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御に使用された場合には、図１０に示すように表示窓４Ｌ，４Ｃ内の

中央の位置に“ベル”が停止表示され、表示窓４Ｒ内の中央の位置に“Replay”が停止表示されることとなる。

【００９２】

図１４は、逆押しはずれ用停止制御テーブルを示す。このテーブルは、「ベルの小役」に内部当選した後、“Replay－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並ぶようにリールを停止制御する際に使用される。ここで、中央のリール３Ｃ及び右のリール３Ｒの停止操作位置に対する停止制御位置は、図１２に示すものと同じである。

【００９３】

図１４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“０４”，“０９”，“１２”，“１７”又は“２０”のいずれかである。図２に示す図柄列において、これらに対応する図柄は、“Replay（図柄９６）”である。

【００９４】

以上のように、図１４に示す逆押しはずれ用停止制御テーブルが各リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御に使用された場合には、図１１に示すように左の表示窓４Ｌ内の中央の位置に“Replay”が停止表示され、表示窓４Ｃ，４Ｒ内の中央の位置に“ベル”が停止表示されることとなる。

【００９５】

ここで、実施例では、前述のように停止順序として“６種類”を採用し、テーブル番号に応じて、いずれか一の順序で停止操作が行われたときにのみ、“ベル－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並ぶこととしている。このため、第２停止操作が行われたときに、“ベル－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並ぶか否かが確定する場合がある。例えば、テーブル番号として“１”が採用され、第１停止操作として左のリール３Ｌが操作された場合である。すなわち、第１停止操作を行ったとき、必ずしも“ベル－ベル－ベル”が有効ラインに沿って並ぶか否かが明らかではない場合がある。また、実施例では、“ベル－ベル－ベル”は、必ずセンターライン８ｃに沿って並ぶこととしている。そこで、実施例では、図１３及び図１４に示すように、２つのはずれ用の停止制御テーブルを使用することとしている。

【００９６】

次に、主制御回路７１のＣＰＵ３１の制御動作について、図１５～図１７に示すメインフローチャートを参照して説明する。

【００９７】

初めに、ＣＰＵ３１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、ＲＡＭ３３の記憶内容の初期化、通信データの初期化等を行う。続いてゲーム終了時のＲＡＭ３３の記憶内容を消去する（Ｓ２）。具体的には、前回のゲームに使用されたＲＡＭ３３の書き込み可能エリアのデータの消去、ＲＡＭ３３の書き込みエリアへの次のゲームに必要なパラメータの書き込み、次のゲームのシーケンスプログラムの開始アドレスの指定等を行う。次に、前回のゲーム終了後、すなわち全リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒ停止後から３０秒経過したか否かを判別する（Ｓ３）。この判別が“ＹＥＳ”であれば、副制御回路７２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（Ｓ４）。

【００９８】

次に、ＣＰＵ３１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リプレイに入賞したか否かを判別する（Ｓ５）。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（Ｓ６）、Ｓ８の処理に移る。Ｓ５の判別が“ＮＯ”のときは、投入メダルセンサ２２Ｓ又はＢＥＴスイッチ１１，１２，１３からの入力があるか否かを判別する（Ｓ７）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ８の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ３の処理に移る。

【００９９】

次に、ＣＰＵ３１は、スタートレバー６の操作に基づくスタートスイッチ６Ｓからの入力があるか否かを判別する（Ｓ８）。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（Ｓ９）、この判別が“ＹＥＳ”のときはＳ１１の処理に移り、“ＮＯ”のときはＳ１０の処理に移る。Ｓ１０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。

【０１００】

次に、ＣＰＵ３１は、リールの回転処理を行い（Ｓ１１）、同時に抽選用の乱数を抽出し（Ｓ１２）、１ゲーム監視用タイマをセットする（Ｓ１３）。Ｓ１２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。Ｓ１３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。

【０１０１】

図１６のＳ１４の処理では、ＣＰＵ３１は、上記Ｓ１２の処理において抽出した乱数値に基づいて確率抽選処理を行う。この確率抽選処理は、遊技状態に応じて確率抽選テーブルを使用し、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）を決定するものである。続いて、「内部当選役コマンド」を副制御回路７２へ送信する（Ｓ１５）。例えば、「確率抽選処理」（Ｓ１４）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。内部当選役が「ＢＢ」と決定されたゲームにおいて、「ＢＢ」の入賞が成立しない場合、「ＢＢ」の入賞が成立するまでの間のゲームにおいて、「ＢＢ」に内部当選したことを示す「内部当選役コマンド」は送信されない。

【０１０２】

次に、ＣＰＵ３１は、後で図１８を参照して説明する一般遊技状態におけるＳＴ演出抽選処理を行う（Ｓ１６）。次に、リール３Ｌ，３Ｃ，３Ｒの停止制御に使用するテーブル番号を決定する（Ｓ１７）。具体的には、テーブル番号“１”～“６”の各々に、予め乱数範囲が割り当てられている。“０”～“１２７”の範囲から抽出した乱数値が、いずれのテーブル番号の乱数範囲に含まれているかどうかを判別し、テーブル番号を決定する。なお、実施例では、テーブル番号“１”～“６”は、夫々等しい確率で決定されるようになっている。

【０１０３】

続いて、Ｓ１７の処理で決定されたテーブル番号の情報を含む「テーブル番号コマンド」を副制御回路７２へ送信し（Ｓ１８）、「メイン側演出選択処理」を行う（Ｓ１９）。この「メイン側演出選択処理」では、副制御回路７２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５ａ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、ＣＰＵ３１は、停止ボタンが“オン”かどうかを判別する（Ｓ２０）。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、Ｓ２２の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ２１の処理に移る。Ｓ２１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、Ｓ２２の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ２０の処理に移る。

【０１０４】

Ｓ２２の処理では、ＣＰＵ３１は、後で図１９を参照して説明する滑りコマ数決定処理を行う。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（Ｓ２３）。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。

【０１０５】

Ｓ２４の処理では、ＣＰＵ３１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“ＹＥＳ”のときは、Ｓ２５の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ２０の処理に移る。Ｓ２５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１７のＳ２６の処理に移る。

【０１０６】

図１７のＳ２６の処理では、ＣＰＵ３１は入賞検索を行う。入賞検索とは、表示窓４Ｌ，４Ｃ，４Ｒ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８ｃ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（Ｓ２７）。この判別が“ＮＯ”のときはイリーガルエラーの表示を行う（Ｓ２８）。この場合、遊技は中止となる。Ｓ２７の判別が“ＹＥＳ”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（Ｓ２９）。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」を送信し（Ｓ３０）、「ロック時間処理」を行う（Ｓ３１）。この「ロック時間処理」では、全リールが停止した後、「演出時間」が経過するまでの間、次のゲームを開始するための操作を無効とする。具体的には、スタートレバー６の操作を無効とする。続いて、ＣＰＵ３１は、「ＷＩＮランプ点灯処理」を行い（Ｓ３２）、一のゲームが終了したことを示す「１ゲーム終了コマンド」を送信する（Ｓ３３）。「ＷＩＮランプ点灯処理」においては、所定の条件下で、「演出時間」経過後ＷＩＮランプ１７を点灯させる処理を行う。

【０１０７】

次に、ＢＢ遊技状態であるか否かを判別する（Ｓ３４）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＢＢ又はＲＢの「遊技数チェック処理」を行う（Ｓ３５）。この「遊技数チェック処理」では、ＲＢ遊技状態が発生した回数、ＢＢ中一般遊技状態のゲーム回数、ＲＢ遊技状態における入賞回数、及びＲＢ遊技状態におけるゲーム回数をチェックする。

【０１０８】

次に、ＢＢ遊技状態の終了時であるか否かを判別する（Ｓ３６）。具体的には、２回目のＲＢ遊技状態において入賞回数が８回又はゲーム回数が１２回であるか、又はＢＢ中一般遊技状態においてゲーム回数が３０回であるか否かを判別する。Ｓ３６の判別が“ＹＥＳ”のときは、ＢＢ遊技状態又はＲＢ遊技状態の終了時のＲＡＭ３３をクリアする（Ｓ３７）。続いて、「ＢＢ終了コマンド」を副制御回路７２へ送信する（Ｓ３８）。続いて、Ｓ２の処理に移る。

【０１０９】

次に、図１８を参照して、主制御回路７１による一般遊技状態におけるＳＴ演出抽選処理について説明する。この処理では、一般遊技状態において「ＳＴ」が発生する可能性のある状況、すなわちテーブル番号に応じた停止順序で停止操作を行って、“ベル－ベル－ベル”を有効ラインに沿って並べた場合には、「ＳＴ」が発生することとなる状況とするか否かが決定される。

【０１１０】

初めに、ＣＰＵ３１は、内部当選役が「ベルの小役」であるか否かを判別する（Ｓ４１）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ４２の処理に移り、“ＮＯ”のときは、図１６のＳ１７の処理に移る。Ｓ４２の処理では、ＣＰＵ３１は、一般遊技状態におけるＳＴ演出決定テーブル（図示せず）を参照する。ＳＴ演出決定テーブルは、“０”～“３１”の乱数範囲をＳＴ演出に当選となる範囲とするものである。続いて、ＣＰＵ３１は、ＳＴ演出に当選したかどうかを判別する（Ｓ４３）。具体的には、図示しない乱数の抽選処理において、“０”～“１２７”の範囲から抽出した乱数値が、ＳＴ演出に当選となる範囲内の値であるかどうかを判別する。ここで、約“1/40”の確率でＳＴ演出に当選となる。Ｓ４３の判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ４４の処理に移り、“ＮＯ”のときは、図１６のＳ１７の処理に移る。Ｓ４４の処理では、「一般中ＳＴ演出開始コマンド」を副制御回路７２へ送信し、図１６のＳ１７の処理に移る。「一般中ＳＴ演出開始コマンド」を送信することにより、副制御回路７２が後述の図２２のＳ９７に示す処理を行うことにより、図４（３）に示す画像が表示画面５ａに表示される。

【０１１１】
次に、図１９を参照して、主制御回路７１の滑りコマ数決定処理について説明する。
【０１１２】
初めに、ＣＰＵ３１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（Ｓ５１）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ５２の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ５３の処理に移る。Ｓ５２の処理では、内部当選役が「ベルの小役」であるか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ５４の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ５３の処理に移る。Ｓ５３の処理では、内部当選役、遊技状態、停止順序、停止操作位置等に基づいて滑りコマ数を決定する。
【０１１３】
一般遊技状態で「ベルの小役」に内部当選した場合には、Ｓ５４の処理において、図１６のＳ２０の停止操作が第１停止操作であるか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ５５の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ６０の処理に移る。Ｓ５５の処理では、図１６のＳ１７の処理で決定したテーブル番号、及び第１停止操作が行われた停止ボタンに基づいて、“１５枚”のメダルが払出される「ベルの小役」の入賞成立の可能性があるかどうかを判別する。例えば、テーブル番号として“１”が選択されている場合、第１停止操作として左の停止ボタン７Ｌが操作された場合には、Ｓ５５の判別は、“ＹＥＳ”となる。他方、第１停止操作として中央又は右の停止ボタン７Ｃ、７Ｒが操作された場合には、Ｓ５５の判別は、“ＮＯ”となる。Ｓ５５の判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ５６の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ５７の処理に移る。
【０１１４】
Ｓ５６の処理では、当り用停止制御テーブル（図１２）、操作された停止ボタンに対応するリール、及び停止操作位置に基づいて滑りコマ数を決定する。例えば、左の停止ボタン７Ｌが操作され、停止操作位置が“０４”であるとき、滑りコマ数は、“４”と決定される。ここで、当り用停止制御テーブルを使用して停止制御を行うのは、Ｓ５５の判別が“ＹＥＳ”であり、センターライン８ｃに沿って“ベル－ベル－ベル”が並ぶ可能性があるためである。なお、前述のように、センターライン８ｃに沿って“ベル－ベル－ベル”が並ぶか否かが確定するのは、第２停止操作が行われたときである。従って、後述のように、Ｓ５６の処理の後、はずれ用の停止制御テーブル（図１３、図１４）が使用される場合がある。
【０１１５】
Ｓ５７の処理では、第１停止操作により、順押し又は中押しが行われたかどうかを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ５８の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ５９の処理に移る。Ｓ５８の処理では、順押し・中押しはずれ用の停止制御テーブル（図１３）、操作された停止ボタンに対応するリール、及び停止操作位置に基づいて滑りコマ数を決定する。ここで、図１３に示す停止制御テーブルでは、左及び中央のリール３Ｌ、３Ｃの停止制御位置は、全て“ベル”を示す。従って、第１停止操作により“ベル－ベル－ベル”がセンターライン８ｃに沿って並ぶ可能性がない場合（Ｓ５５の判別が“ＮＯ”）であっても、“ベル－ベル－ベル”が並ぶことに対する遊技者の期待感を保つことができる。
【０１１６】
Ｓ５９の処理では、逆押しはずれ用の停止制御テーブル（図１４）、操作された停止ボタンに対応するリール、及び停止操作位置に基づいて滑りコマ数を決定する。ここで、図１４に示す停止制御テーブルでは、右のリール３Ｒの停止制御位置は、全て“ベル”を示す。従って、Ｓ５８の場合と同様に、第１停止操作により“ベル－ベル－ベル”がセンターライン８ｃに沿って並ぶ可能性がない場合であっても、“ベル－ベル－ベル”が並ぶことに対する遊技者の期待感を保つことができる。
【０１１７】
図１６のＳ２０の操作が第１停止操作でない場合（Ｓ５４の判別が“ＮＯ”）、すなわち第２又は第３停止操作の場合には、Ｓ６０の処理において、“１５枚”のメダルが払出される「ベルの小役」の入賞成立が確定しているかどうかを判別する。“１５枚”のメダル

が払出される「ベルの小役」の入賞成立が確定している場合とは、Ｓ５５の判別が“ＹＥＳ”であり、且つテーブル番号が“１，６”で、第２停止操作として左の停止ボタン７Ｌが操作された場合、テーブル番号が“２，４”で、第２停止操作として中央の停止ボタン７Ｃが操作された場合、又はテーブル番号が“３，５”で、第２停止操作として右の停止ボタン７Ｒが操作された場合である。

【０１１８】

Ｓ６０の判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ５６の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ５７の処理に移る。ここで、第３停止操作に対するＳ６０の処理で“ＮＯ”と判別された後、Ｓ５８の処理が行われた場合、基本的にクロスアップライン８ｅに沿って“Replay－ベル－ベル”が並ぶこととなる。また、Ｓ５９の処理が行われた場合、基本的にセンターライン８ｃに沿って“Replay－ベル－ベル”が並ぶこととなる。

【０１１９】

次に、図２０～図２５を参照して、副制御回路７２の制御処理について説明する。

【０１２０】

図２０を参照して、ＢＢ間ゲーム数カウント処理について説明する。この処理では、ＢＢ遊技状態が終了した後、次にＢＢの入賞が成立するまでの間のゲーム回数を計数する。

【０１２１】

初めに、サブＣＰＵ７４は、「ＢＢ終了コマンド」を受信したかどうかを判別する（Ｓ７１）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ７２の処理に移る。Ｓ７２の処理では、副制御回路７２内に設けられたＢＢ間ゲーム数カウンタの値を“０”とする。続いて、「内部当選役コマンド」を受信したかどうかを判別する（Ｓ７３）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ７４の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ７１の処理に移る。ＢＢ間ゲーム数カウンタの値は、後述の図２２のＳ９２の処理に使用される。

【０１２２】

次に、図２１及び図２２を参照して、ＳＴ監視処理について説明する。この処理では、後で図２５を参照して説明するＢＢ後ＳＴ発生処理を除く、ＳＴに関連する全ての処理、例えばＳＴの発生、終了、停止順序の報知等を行う。

【０１２３】

初めに、サブＣＰＵ７４は、「内部当選役コマンド」を受信したかどうかを判別する（Ｓ８１）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＣＳＴフラグ又はＮＳＴフラグがセットされているかどうかを判別する（Ｓ８２）。ＣＳＴフラグとは、現在ＣＳＴであるかどうかを示すものである。ＣＳＴであるとき、ＣＳＴフラグがセットされている。ＮＳＴフラグとは、現在ＮＳＴであるかどうかを示すものである。ＮＳＴであるとき、ＮＳＴフラグがセットされている。ＣＳＴフラグ又はＮＳＴフラグのいずれもセットされていないとき、ＮＴである。また、フラグがセットされているとは、所定の記憶領域に“１”が格納されていることを示す。また、フラグがクリアされると、記憶領域に“０”が格納され、フラグがセットされていない状態となる。なお、これらのフラグは、後述のＳ９４、Ｓ１１７、Ｓ１１８、Ｓ１２３、Ｓ１２７の処理においてセットされる。また、後述のＳ８４、Ｓ８９の処理においてクリアされる。上記Ｓ８２の判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ８３の処理に移り、“ＮＯ”のときは、図２２のＳ９１の処理に移る。

【０１２４】

Ｓ８３の処理では、Ｓ８１の処理において受信した「内部当選役コマンド」が「ＢＢ」に内部当選したことを示すものであるかどうかを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ８４の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ８６の処理に移る。Ｓ８４の処理では、ＣＳＴ及びＮＳＴの終了条件が成立したのでＣＳＴフラグ又はＮＳＴフラグをクリアする。続いて、後で図２３を参照して説明するＳＴ発生決定選択処理（ＢＢ用）を行い（Ｓ８５）、Ｓ８１の処理に移る。

【０１２５】

Ｓ８３の判別が“ＮＯ”のときは、ＮＳＴフラグがセットされているかどうかを判別する（Ｓ８６）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ８７の処理に移り、“ＮＯ”のときは、

Ｓ９０の処理に移る。Ｓ８７の処理では、ＮＳＴを終了させるか否かを決定するＮＳＴ終了抽選処理を行う。具体的には、“０”～“１２７”の範囲から乱数を抽出し、その乱数値が“０”～“１１”の範囲内のものであるとき、ＮＳＴの終了に当選となる。続いて、ＮＳＴ終了に当選したか否かを判別し（Ｓ８８）、この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ８９の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ９０の処理に移る。Ｓ８９の処理では、ＮＳＴの終了に当選したことからＮＳＴフラグをクリアする。続いて、Ｓ９０の処理に移る。Ｓ９０の処理では、「内部当選役コマンド」が「ベルの小役」に内部当選したことを示すものである場合、テーブル番号に基づいて停止順序を報知する。例えば、テーブル番号が“２”のとき、図５に示す画像を表示するように画像制御回路８１を制御する。

【０１２６】

図２２のＳ９１の処理では、サブＣＰＵ７４は、「内部当選役コマンド」が「ＢＢ」に内部当選したことを示すかどうかを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ９２の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ９５の処理に移る。Ｓ９２の処理では、ＢＢ間ゲーム数カウンタの値を参照する。続いて、カウンタの値が“１”であるか、すなわちＢＢ遊技状態が終了したゲームの次のゲームでＢＢに内部当選したかどうかを判別する（Ｓ９３）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＣＳＴ付きＢＢフラグをセットし（Ｓ９４）、図２１のＳ８１の処理に移り、“ＮＯ”のときは、図２１のＳ８５の処理に移る。ここで、ＢＢフラグとは、ＢＢに内部当選しているか否かを示すものである。また、ＣＳＴ付きＢＢ、ＮＳＴ付きＢＢとは、ＢＢ遊技状態が終了した後、夫々ＣＳＴ、ＮＳＴが発生することとなるＢＢを示す。

【０１２７】

Ｓ９５の処理では、今回のゲームより前にＢＢに内部当選しているか、すなわちＢＢフラグがセットされているかどうかを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ８１の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ９６の処理に移る。Ｓ９６の処理では、「一般中ＳＴ演出開始コマンド」を受信したか否かを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ９７の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ８１の処理に移る。Ｓ９７の処理では、後で図２４を参照して説明するＳＴ発生決定選択処理（一般中用）を行い、Ｓ８１の処理に移る。

【０１２８】

次に、図２３を参照して、ＳＴ発生決定選択処理（ＢＢ用）について説明する。

【０１２９】

初めに、サブＣＰＵ７４は、ＳＴを発生させるか否かの抽選を行う（Ｓ１０１）。具体的には、“０”～“１２７”の範囲から乱数を抽出し、その乱数値が“０”～“６３”の範囲内のものであると、ＳＴの発生に当選とする。次に、ＳＴの発生に当選したか、すなわちＢＢ遊技状態が終了した後、ＳＴを発生させるか否かを判別する（Ｓ１０２）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ１０３の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ８１の処理に移る。

【０１３０】

Ｓ１０３の処理では、ＣＳＴ又はＮＳＴのいずれを発生させるかを決定するための抽選を行う。具体的には、“０”～“１２７”の範囲から乱数を抽出し、その乱数値が“０”～“２５”の範囲内のものであればＣＳＴを発生させ、それ以外の範囲のものであればＮＳＴを発生させると決定する。続いて、Ｓ１０３の処理でＣＳＴを発生させるとの決定をしたかどうかを判別し（Ｓ１０４）、この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ１０５の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ１０６の処理に移る。Ｓ１０５の処理では、ＣＳＴ付きＢＢフラグをセットする。Ｓ１０６の処理では、ＮＳＴ付きＢＢフラグをセットする。これら２つのフラグの種別に応じて、後述の図２５の処理が行われる。続いて、Ｓ８１の処理に移る。

【０１３１】

次に、図２４を参照して、ＳＴ発生決定選択処理（一般中用）について説明する。この処理は、「一般中ＳＴ演出開始コマンド」を受信したとき（図２２のＳ９６の判別が“ＹＥＳ”）に行われる。

【０１３２】
初めに、サブＣＰＵ７４は、センターライン８ｃに沿って“ベル－ベル－ベル”が揃った場合に、ＣＳＴ又はＮＳＴのいずれを発生させるかどうかの抽選を行う（Ｓ１０８）。具体的には、“０”～“１２７”の範囲から乱数を抽出する。続いて、ＣＳＴを発生させるかどうかを判別する（Ｓ１０９）。具体的には、Ｓ１０８で抽出した乱数の値が“０”～“２５”の範囲内のものであればＣＳＴを発生させ、それ以外の範囲のものであればＮＳＴを発生させると決定する。Ｓ１０９の判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ１１０の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ１１１の処理に移る。Ｓ１１０の処理では、ＣＳＴ準備フラグをセットする。Ｓ１１１の処理では、ＮＳＴ準備フラグをセットする。ここで、ＣＳＴ準備フラグ、ＮＳＴ準備フラグがセットされているとき、有効ラインに沿って“ベル－ベル－ベル”が並ぶことにより（後述のＳ１１５の判別が“ＹＥＳ”）、ＣＳＴフラグ、ＮＳＴフラグがセットされることとなる（後述のＳ１１７、Ｓ１１８）。
【０１３３】
次に、サブＣＰＵ７４は、ゲート演出画像を表示するように画像制御回路８１を制御する（Ｓ１１２）。具体的には、図４（３）に示す画像を表示するように画像制御回路８１を制御する。ここで、ゲート演出画像には、図４（３）に示すものの他に、図示しない複数種類の画像が設けられている。例えば、有効ラインに沿って“ベル－ベル－ベル”が並ぶことにより必ずＣＳＴが発生することとなる場合（ＣＳＴ準備フラグがセットされている場合）にのみ表示される画像がある。なお、このＳ１１２の処理の前に有効ラインに沿って“ベル－ベル－ベル”が並んだ場合にＣＳＴ又はＮＳＴのうちのいずれが発生するかが決定されている（Ｓ１０９の判別）ので、その決定結果に基づくゲート演出画像を表示することができる。すなわち、ＣＳＴが発生するか否かの決定の結果が表示画面５ａに表示される画像の内容に反映するので、遊技の興趣を高めることができる。
【０１３４】
次に、サブＣＰＵ７４は、「全リール停止コマンド」を受信したかどうかを判別する（Ｓ１１３）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、「入賞役コマンド」を受信したかどうかを判別する（Ｓ１１４）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、「入賞役コマンド」に含まれるメダルの払出し枚数の情報は、“１５枚”を示すかどうか、すなわちセンターライン８ｃに沿って“ベル－ベル－ベル”が並んだかどうかを判別する（Ｓ１１５）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ１１６の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ８１の処理に移る。
【０１３５】
Ｓ１１６の処理では、ＣＳＴ準備フラグがセットされているかどうかを判別する（Ｓ１１６）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ１１７の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ１１８の処理に移る。Ｓ１１７の処理では、ＣＳＴフラグをセットする。Ｓ１１８の処理では、ＮＳＴフラグをセットする。続いて、Ｓ１１０又はＳ１１１の処理でセットしたＣＳＴ準備フラグ又はＮＳＴ準備フラグをクリアし（Ｓ１１９）、Ｓ８１の処理に移る。
【０１３６】
次に、図２５を参照して、ＢＢ後ＳＴ発生処理について説明する。
【０１３７】
初めに、サブＣＰＵ７４は、「ＢＢ終了コマンド」を受信したかどうかを判別する（Ｓ１２１）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、ＣＳＴ付きＢＢフラグがセットされているかどうかを判別する（Ｓ１２２）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ１２３の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ１２６の処理に移る。Ｓ１２３の処理では、ＣＳＴフラグをセットする。続いて、ＢＢフラグをクリアし（Ｓ１２４）、ＣＳＴ、ＮＳＴ、又はＳＴ無しに応じて、それを報知する演出を行うように画像制御回路８１を制御する（Ｓ１２５）。続いて、Ｓ１２１の処理に移る。
【０１３８】
Ｓ１２２の判別が“ＮＯ”のときは、ＮＳＴ付きＢＢフラグがセットされているかどうかを判別する（Ｓ１２６）。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ１２７の処理に移り、“ＮＯ”のとき、すなわちＳＴ付きのＢＢフラグがセットされていない（ＳＴ無し）ときは、

Ｓ１２８の処理に移る。Ｓ１２７の処理では、ＮＳＴフラグをセットし、Ｓ１２８の処理に移る。Ｓ１２８の処理では、ＢＢ遊技状態におけるメダルの獲得枚数が所定枚数（例えば“３７５”枚）以上であるかどうかを判別する。この判別が“ＹＥＳ”のときは、Ｓ１２３の処理に移り、“ＮＯ”のときは、Ｓ１２４の処理に移る。すなわち、ＣＳＴ付きＢＢフラグがセットされていない場合にも、ＢＢ遊技状態において“３７５枚”以上のメダルを獲得することにより、ＣＳＴを発生させることができる。

【０１３９】

次に、有利な状況として一般遊技状態において再遊技に内部当選し易い状況（以下「高確率再遊技タイム」と称する）を採用する場合について説明する。ここで、実施例では、再遊技に内部当選したとき、必ずその入賞成立が実現するようになっている。

【０１４０】

図２６は、ＢＥＴ数が“３”のとき、内部当選役を決定する際（図１６のＳ１４）に使用する確率抽選テーブルを示す。図２６（１）は、高確率再遊技タイム以外の一般遊技状態（ＮＴ）において使用される確率抽選テーブルを示す。図２６（２）は、高確率再遊技タイムにおいて使用される確率抽選テーブルを示す。図２６（２）に示す確率抽選テーブルは、図２６（１）に示すものと比べて、「再遊技」に内部当選する確率が高くなっている。具体的には、図２６（２）に示す確率抽選テーブルでは、確率抽選処理における乱数の抽出範囲“0”～“16383”のうち、“0”～“10921”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。この場合、「再遊技」に内部当選する確率は、約“2/3”である。他方、図２６（１）に示す確率抽選テーブルでは、“0”～“2340”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。この場合、「再遊技」に内部当選する確率は、約“1/7”である。このように、高確率再遊技タイムは、ＮＴと比較して再遊技に内部当選する確率が高いので、ＮＴと比較して遊技者にとって有利な状況となる。なお、図２６（１）及び（２）に示すテーブルでは、「再遊技」以外の入賞役に内部当選する確率は、同じである。また、一般遊技状態において高確率再遊技タイムが発生する際には、ＳＴの場合と同様に図４（３）に示す画像が表示される。

【０１４１】

ここで、高確率再遊技タイムは、確率抽選処理で図２６（２）に示すテーブルの使用を開始することにより発生する。従って、ＳＴの場合と異なり、副制御回路７２が高確率再遊技タイムの発生を決定することはない。また、高確率再遊技タイムにおいて「再遊技」に内部当選する確率は、ＮＴの場合と比べて高い値であればよい。すなわち、任意の確率となるように確率抽選テーブルを構成することができる。また、ＢＥＴ数が“１”及び“２”の場合に「再遊技」に内部当選する確率は、ＢＥＴ数が“３”のものと同じになるようにするのが好ましい。また、一般に“６段階”設けられた「設定」の値が異なる場合においても、「再遊技」に内部当選する確率が同じになるようにするのが好ましい。また、上記高確率再遊技タイムとＳＴの両方を有利な状況として採用することもできる。この場合、図２６（１）及び（２）に示す確率抽選テーブルにおいて、「ベルの小役」が内部当選役となる乱数範囲を大きくする必要がある。なお、ＳＴと高確率再遊技タイムを同時に発生させたり、両者を異なる時期に発生させたりすることもできる。

【０１４２】

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。

【０１４３】

実施例では、遊技者にとって有利な状況としてＳＴ及び高確率再遊技タイムを採用した場合を説明しているが、有利な状況とは、これに限られるものではなく、ＢＢ遊技状態の終了後において通常の「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。また、「停止操作補助期間」を採用することもできる。

【０１４４】

また、補助付きＢＢ発生可能期間を有利な状況として採用することもできる。

この補助付きＢＢ発生可能期間においてＢＢに内部当選すること、或いはＢＢの入賞が成立することにより、ＢＢ中一般遊技状態において所定の入賞役の入賞成立を実現するために必要な情報が報知されることとなる。他方、当該期間以外の期間においてＢＢに内部当選又は入賞したとしても、ＢＢ中一般遊技状態において上記情報が報知されることはない。

【０１４５】

実施例では、有利な状況としてＣＳＴを採用し、所定の条件として「ＢＢに内部当選したこと」を採用しているが、これに限られるものではない。例えば、「増加役（例えば、ＢＢ及びＲＢ）に内部当選したことを契機として成立する所定の条件が成立したこと」を採用することができる。例えば、「ＢＢの入賞が成立したこと」、「ＢＢ遊技状態が終了したこと」等を採用することもできる。

【０１４６】

また、上記所定の条件として、「有利な状況が発生した後、所定回数増加役に内部当選したこと」、「有利な状況が発生した後、所定回数増加役の入賞が成立したこと」、「有利な状況が発生した後、増加役の入賞成立に基づいて発生する所定回数の特別遊技状態が終了したこと」等を採用することもできる。また、増加役の内部当選フラグを溜める、すなわち増加役に内部当選した回数（入賞が成立していないものの回数）を所定の記憶領域に格納する機能を備えた遊技機では、上記所定の条件として、「溜められた増加役の内部当選フラグの数が特定の数になったこと」等を採用することもできる。

【０１４７】

また、上記複数種類の有利な状況からいずれか２つを採用し、夫々を第１の有利な状況、第２の有利な状況とする。そして、状況決定手段（例えば、ＣＰＵ３１及びサブＣＰＵ７４）は、第１の状況（例えば、高確率再遊技タイム）の発生を決定した後、第２の状況（例えば、停止操作補助期間又はＳＴ）の発生又は終了を決定したとき、第１の状況の終了を決定するようにしてもよい。

【０１４８】

また、実施例では、報知手段及び演出手段として液晶表示装置を用いているが、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、報知手段及び演出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、報知手段及び演出手段を実現することができる。

【０１４９】

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】入賞図柄組合せに対応する入賞役及び払出枚数を示す図。

【図４】表示画面に表示される画像の例を示す図。

【図５】停止順序を報知する画像の例を示す図。

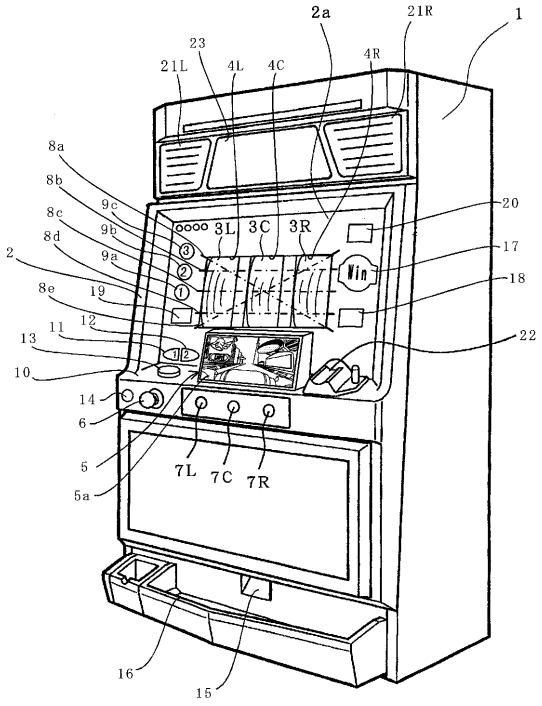
【図６】実施例の電気回路の構成を示すブロック図。

【図７】実施例の副制御回路の構成を示すブロック図。

【図８】テーブル番号と、停止順序と、払出枚数との関係を示す図。
【図９】表示窓内の停止図柄の例を示す図。
【図１０】表示窓内の停止図柄の例を示す図。
【図１１】表示窓内の停止図柄の例を示す図。
【図１２】停止制御テーブルの例を示す図。
【図１３】停止制御テーブルの例を示す図。
【図１４】停止制御テーブルの例を示す図。
【図１５】主制御回路のメインフローチャート。
【図１６】図１５に続くフローチャート。
【図１７】図１６に続くフローチャート。
【図１８】一般遊技状態におけるＳＴ演出抽選処理を示すフローチャート。
【図１９】滑りコマ数決定処理を示すフローチャート。
【図２０】ＢＢ間ゲーム数カウント処理を示すフローチャート。
【図２１】ＳＴ監視処理を示すフローチャート。
【図２２】図２１に続くフローチャート。
【図２３】ＳＴ発生決定選択処理（ＢＢ用）を示すフローチャート。
【図２４】ＳＴ発生決定選択処理（一般中用）を示すフローチャート。
【図２５】ＢＢ後ＳＴ発生処理を示すフローチャート。
【図２６】確率抽選テーブルの例を示す図。
【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、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。

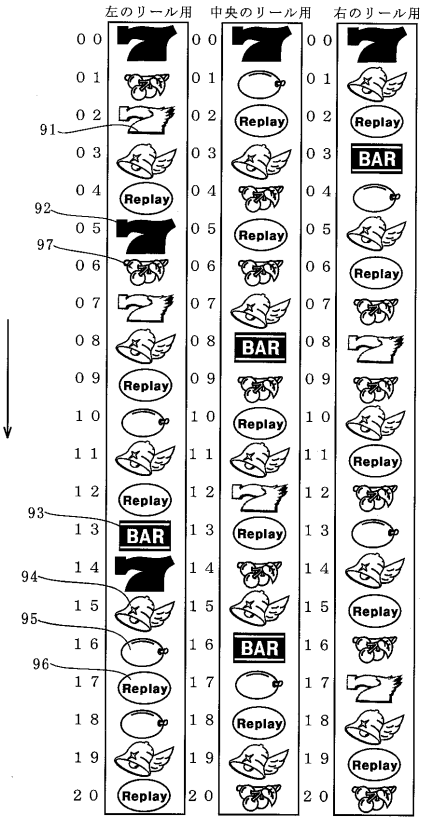
【図１】

FIG. 1



【図２】

FIG. 2



【図３】

FIG. 3

各遊技状態における入賞図柄組合せに対応する入賞役及び払出枚数

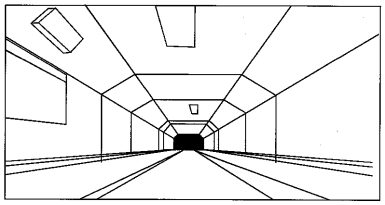
図柄組合せ	一般遊技状態	BB中一般遊技状態	RB遊技状態
赤7-赤7-赤7	BB 15枚	—	—
青7-青7-青7	BB 15枚	—	—
BAR-BAR-BAR	—	—	—
ベル-ベル-ベル	15枚	15枚	—
Replay-ベル-ベル	ベルの小役 1枚	ベルの小役 5枚	
BAR-Replay-Replay	BARの小役 3枚	BARの小役 15枚	—
プラム-プラム-プラム	プラムの小役 6枚	プラムの小役 6枚	—
Replay-Replay-Replay	再遊技 0枚	RB(JAC IN) 15枚	役物 15枚
チェリー - ○ - ○	チェリーの小役 2又は4枚	チェリーの小役 2又は4枚	—

【図４】

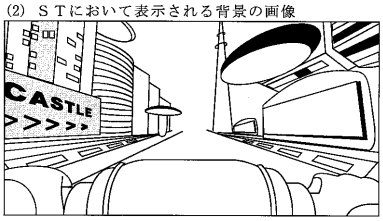
FIG. 4

（一般遊技状態において表示される画像）

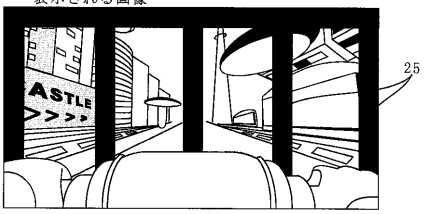
(1) ＮＴにおいて表示される背景の画像



(2) ＳＴにおいて表示される背景の画像

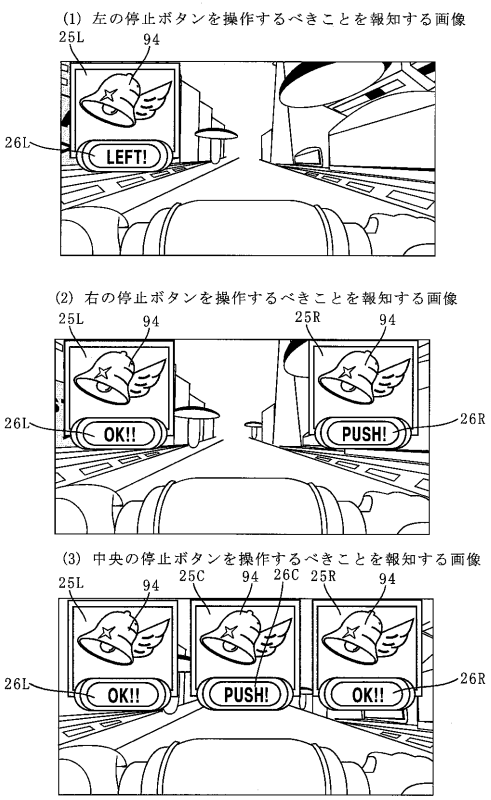


(3) ＳＴが発生する可能性のある状況において表示される画像



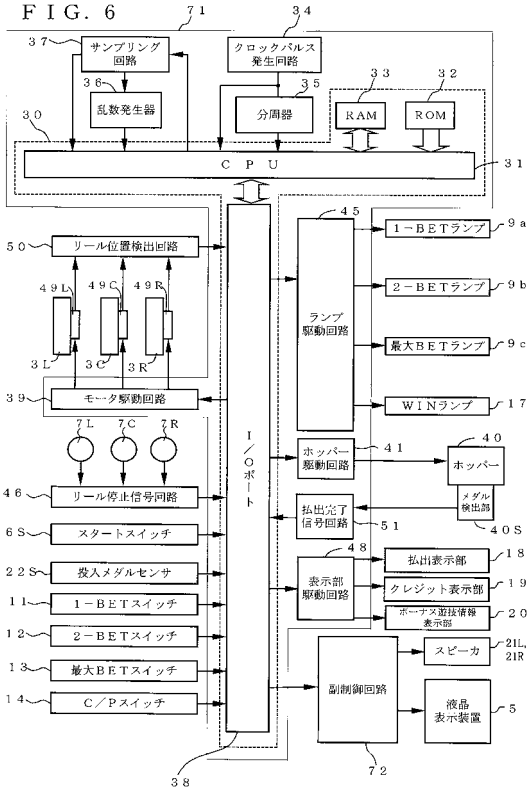
【図５】

FIG. 5
（停止順序を報知する画像）



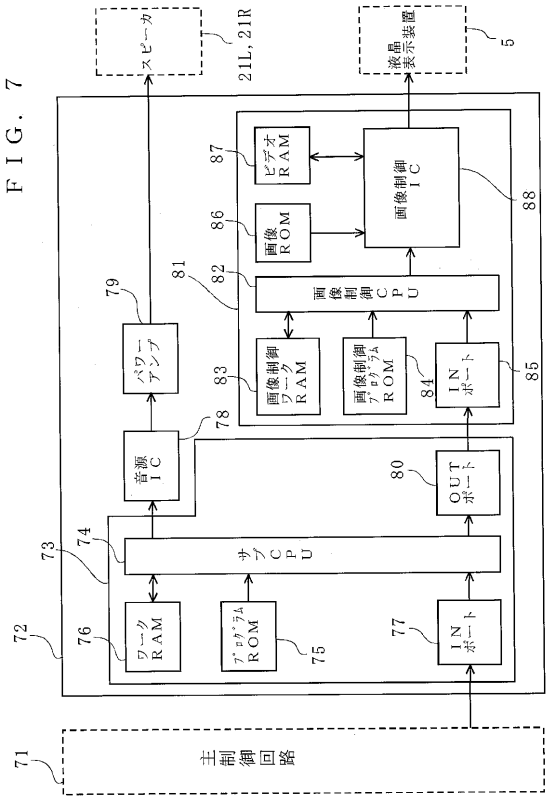
【図６】

FIG. 6



【図７】

FIG. 7



【図８】

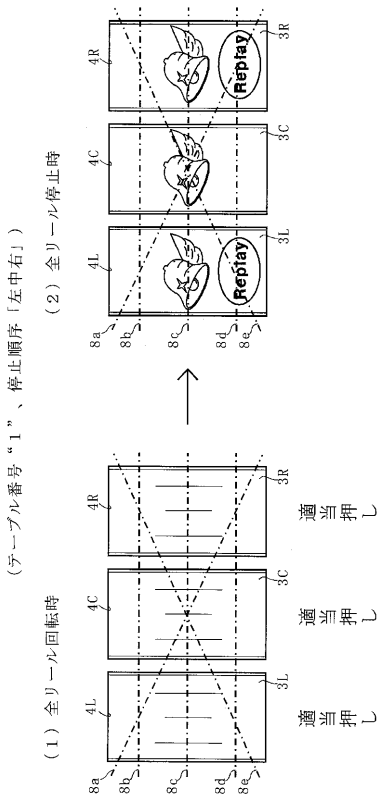
FIG. 8

テーブル番号と、停止順序と、一般遊技状態において「ハズレ」の小役」の入賞が成立することにより払出されるメダルの枚数との関係

テーブル番号＼停止順序	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
1	**15枚**	1枚	1枚	1枚	1枚	**15枚**
2	1枚	**15枚**	1枚	1枚	1枚	1枚
3	1枚	1枚	**15枚**	1枚	**15枚**	1枚
4	1枚	1枚	1枚	**15枚**	1枚	1枚
5	1枚	1枚	1枚	1枚	**15枚**	1枚
6	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚	1枚

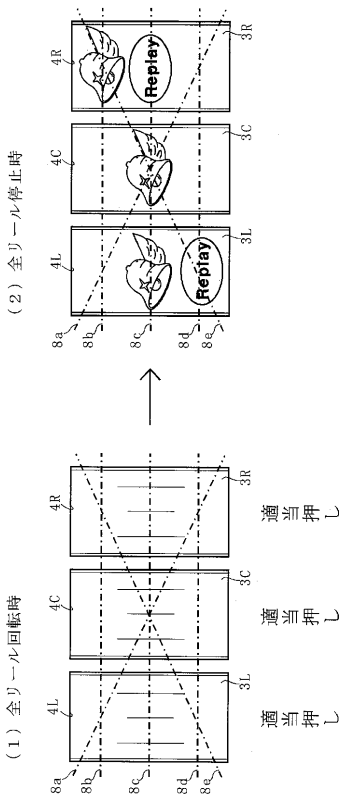
【図９】

ＦＩＧ．９



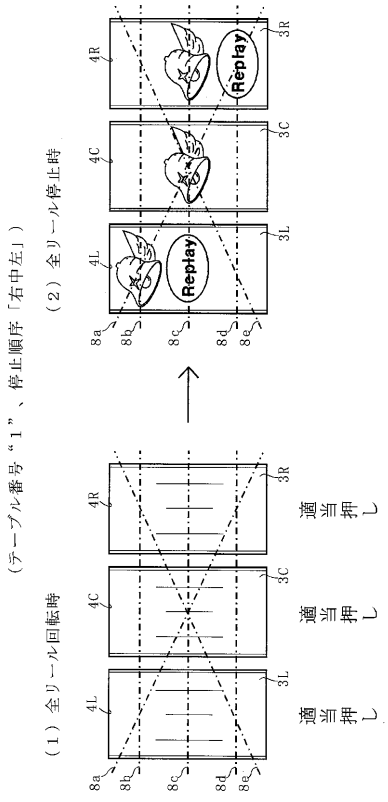
【図１０】

ＦＩＧ．１０



【図１１】

ＦＩＧ．１１



【図１２】

ＦＩＧ．１２

当り用停止制御テーブル（内部当選役：ベルの小役）

左のリール		中央のリール		右のリール	
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
00	19	00	19	00	18
01	19	01	19	01	01
02	19	02	19	02	01
03	03	03	03	03	01
04	03	04	03	04	01
05	03	05	03	05	05
06	03	06	03	06	05
07	03	07	07	07	05
08	08	08	07	08	05
09	08	09	07	09	05
10	08	10	07	10	10
11	11	11	11	11	10
12	11	12	11	12	10
13	11	13	11	13	10
14	11	14	11	14	14
15	15	15	15	15	14
16	15	16	15	16	14
17	15	17	15	17	14
18	15	18	15	18	18
19	19	19	19	19	18
20	19	20	19	20	18

【図１３】

ＦＩＧ．１３

順押し・中押しはずれ用停止制御テーブル(内部当選役:ベルの小役)

左のリール		中央のリール		右のリール	
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
00	19	00	19	00	19
01	19	01	19	01	19
02	19	02	19	02	02
03	03	03	03	03	02
04	03	04	03	04	02
05	03	05	03	05	02
06	03	06	03	06	06
07	03	07	07	07	06
08	08	08	07	08	06
09	08	09	07	09	06
10	08	10	07	10	06
11	11	11	11	11	11
12	11	12	11	12	11
13	11	13	11	13	11
14	11	14	11	14	11
15	15	15	15	15	15
16	15	16	15	16	15
17	15	17	15	17	15
18	15	18	15	18	15
19	19	19	19	19	19
20	19	20	19	20	19

【図１４】

ＦＩＧ．１４

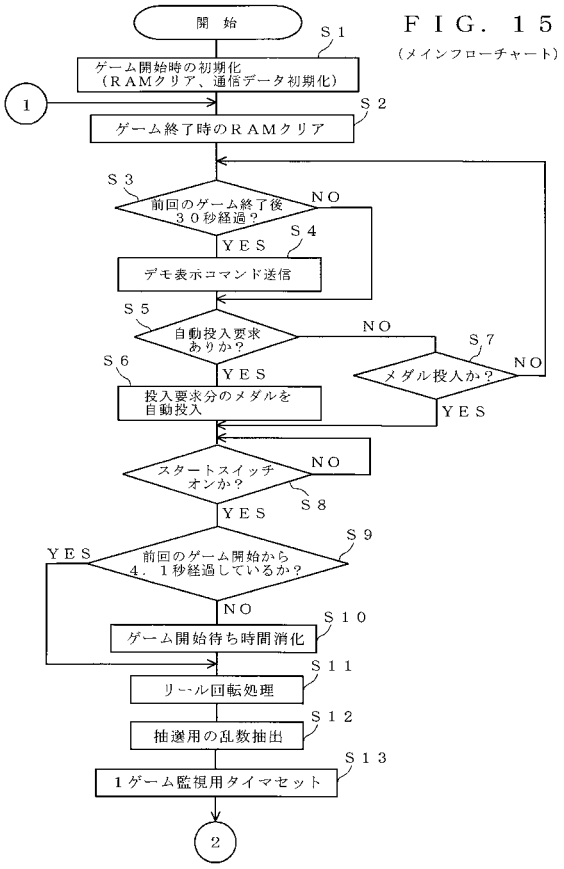
逆押しはずれ用停止制御テーブル(内部当選役:ベルの小役)

左のリール		中央のリール		右のリール	
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
00	20	00	19	00	18
01	20	01	19	01	01
02	20	02	19	02	01
03	20	03	03	03	01
04	04	04	03	04	01
05	04	05	03	05	05
06	04	06	03	06	05
07	04	07	07	07	05
08	04	08	07	08	05
09	09	09	07	09	05
10	09	10	07	10	10
11	09	11	11	11	10
12	12	12	11	12	10
13	12	13	11	13	10
14	12	14	11	14	14
15	12	15	15	15	14
16	12	16	15	16	14
17	17	17	15	17	14
18	17	18	15	18	18
19	17	19	19	19	18
20	20	20	19	20	18

【図１５】

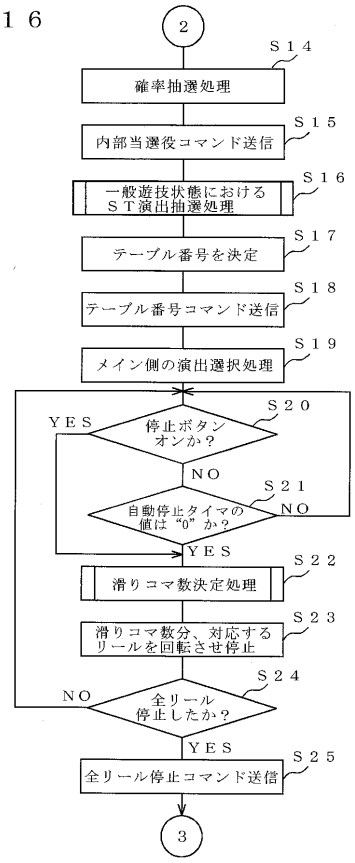
ＦＩＧ．１５

（メインフローチャート）



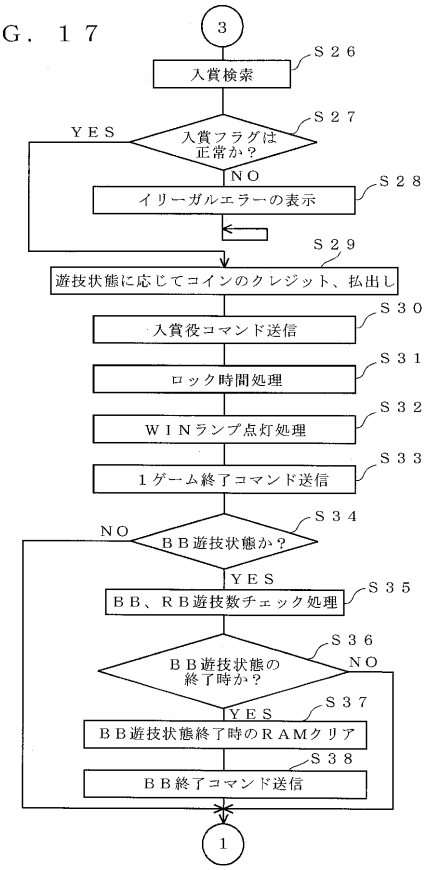
【図１６】

ＦＩＧ．１６



【図１７】

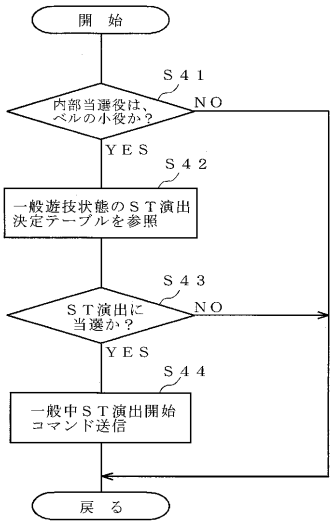
ＦＩＧ．１７



【図１８】

ＦＩＧ．１８

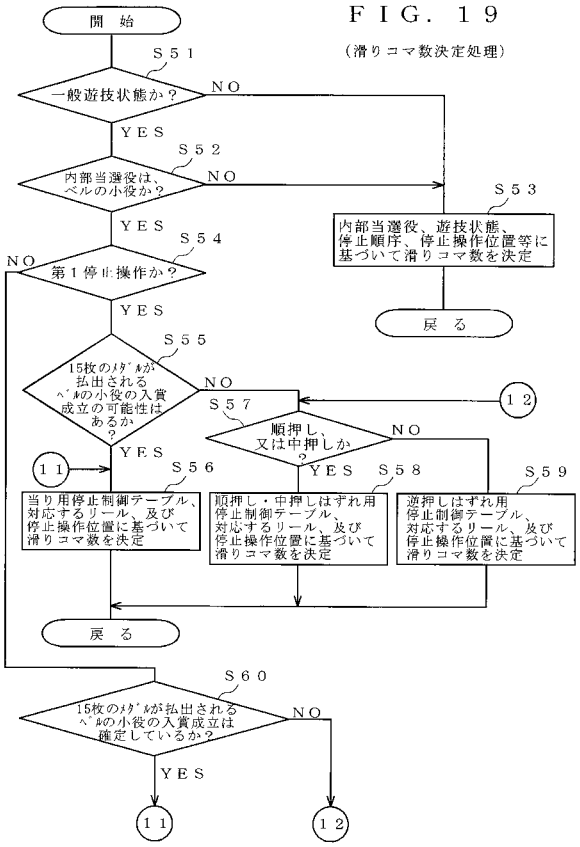
（一般遊技状態におけるＳＴ演出抽選処理）



【図１９】

ＦＩＧ．１９

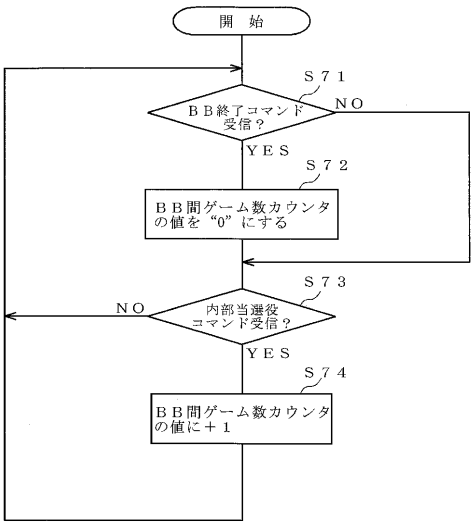
（滑りコマ数決定処理）



【図２０】

ＦＩＧ．２０

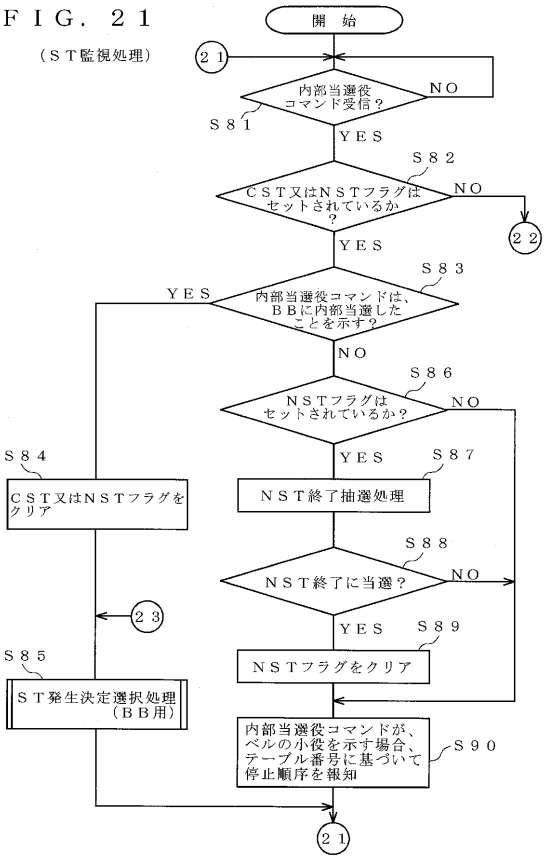
（ＢＢ間ゲーム数カウント処理）



【図２１】

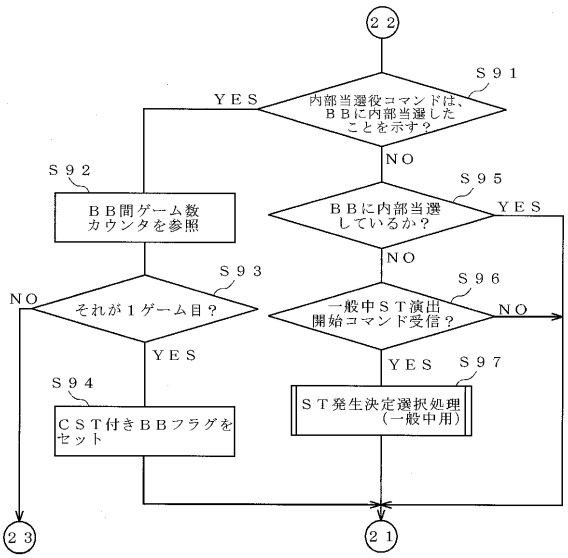
ＦＩＧ．２１

（ＳＴ監視処理）



【図２２】

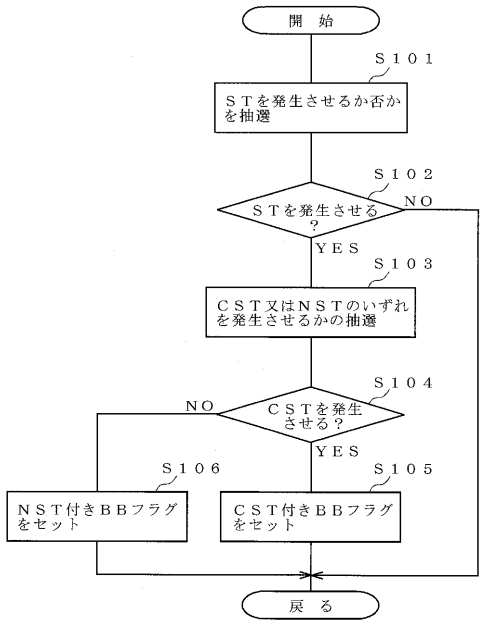
ＦＩＧ．２２



【図２３】

ＦＩＧ．２３

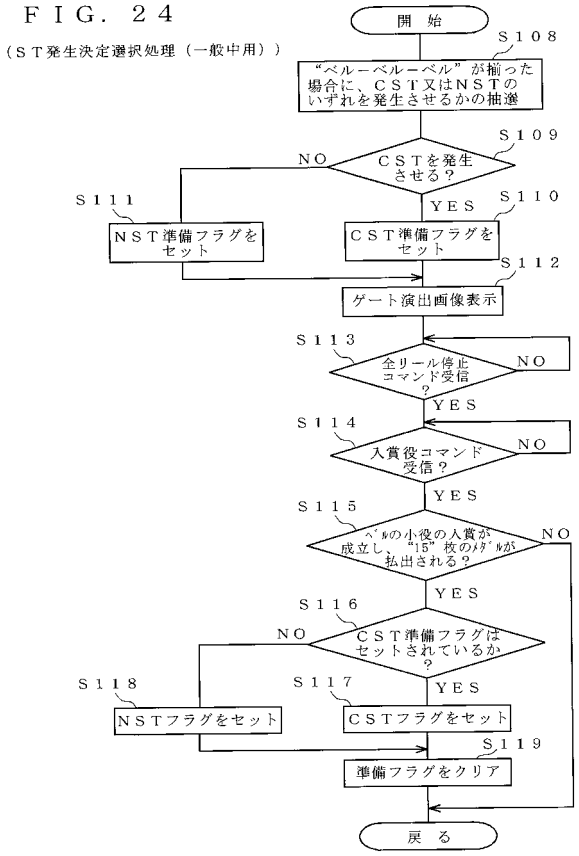
（ＳＴ発生決定選択処理（ＢＢ用））



【図２４】

ＦＩＧ．２４

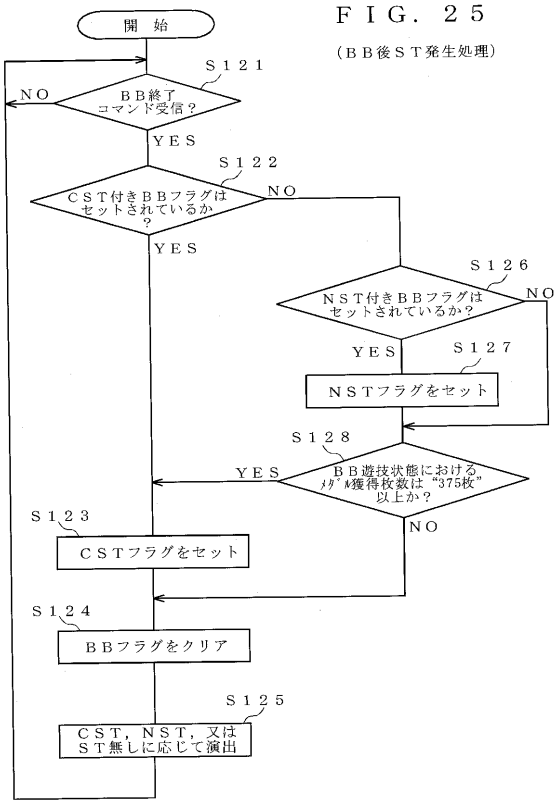
（ＳＴ発生決定選択処理（一般中用））



【図２５】

FIG. 25

（ＢＢ後ＳＴ発生処理）



【図２６】

FIG. 26

（一般遊技状態において使用される確率抽選テーブル）

（１）ＮＴにおいて使用される確率抽選テーブル

（乱数抽出範囲：0～16383）

入賞役	当選乱数値範囲 ＢＥＴ数＝３
再遊技	0 ～ 2340
ﾁｪﾘｰの小役	2341 ～ 2724
ﾌﾟﾗﾑの小役	2725 ～ 2824
BARの小役	2825 ～ 2924
ﾍﾞﾙの小役	2925 ～ 3308
ＢＢ	3309 ～ 3358

（２）ＲＴにおいて使用される確率抽選テーブル

（乱数抽出範囲：0～16383）

入賞役	当選乱数値範囲 ＢＥＴ数＝３
再遊技	0 ～ 10921
ﾁｪﾘｰの小役	10922 ～ 11305
ﾌﾟﾗﾑの小役	11306 ～ 11405
BARの小役	11406 ～ 11505
ﾍﾞﾙの小役	11506 ～ 11889
ＢＢ	11890 ～ 11939

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平１０－２７７２０６（ＪＰ，Ａ）
特開２００１－９０８８（ＪＰ，Ａ）
特開２０００－２９６２０８（ＪＰ，Ａ）
特開平１１－３３３０５１（ＪＰ，Ａ）
イーカップ，パチスロ攻略マガジンドラゴン２００１年１月号増刊，日本，株式会社双葉社，２０００年１２月２１日，第１０巻第１号通巻第１３０号，ｐ．６－１０
ガメラ，パチスロ攻略マガジン ２００１年１月号，日本，株式会社双葉社，２００１年１月１日，第１０巻第２号通巻第１３１号，ｐ．１６－１８

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F5/04