

(19) 日本国特許庁 (JP)

再 公 表 特 許 (A1)

(11) 国際公開番号

W02006/046705

発行日 平成22年2月25日 (2010. 2. 25)

(43) 国際公開日 平成18年5月4日 (2006. 5. 4)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 6 D	2 C 0 8 2
	A 6 3 F 5/04 5 1 6 F	

審査請求 有 予備審査請求 有 (全 56 頁)

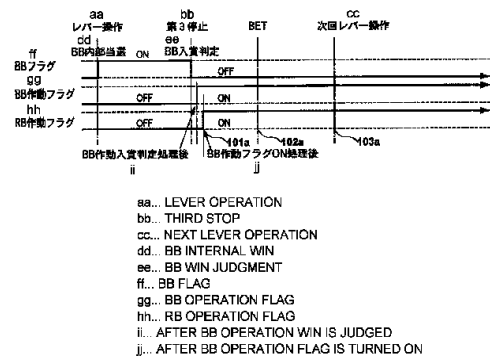
出願番号	特願2006-542348 (P2006-542348)	(71) 出願人	000154679
(21) 国際出願番号	PCT/JP2005/019912		株式会社平和
(22) 国際出願日	平成17年10月28日 (2005. 10. 28)		東京都台東区東上野二丁目2番9号
(31) 優先権主張番号	特願2004-314659 (P2004-314659)	(74) 代理人	100077481
(32) 優先日	平成16年10月28日 (2004. 10. 28)		弁理士 谷 義一
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)	(74) 代理人	100088915
			弁理士 阿部 和夫
		(72) 発明者	大島 龍明
			群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の
			8 株式会社平和内
		(72) 発明者	内田 朋宏
			群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の
			8 株式会社平和内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

遊技者へ所定の遊技価値を付与する有利な状態を効率的に与えることで遊技の趣向を高めた遊技機を提供する。BBフラグがONとなった後、左リール、中リール、右リールの停止操作によってBB入賞となると、BBフラグをOFFにすると共に、BB作動フラグ及びRB作動フラグをONにする(101a)。BB作動フラグ及びRB作動フラグがONの場合に、左リール、中リール、右リールの停止操作によって8回目の役物の入賞若しくは12ゲーム消化でJACゲームが終了となったこと、及びメダルの払出が規定払出枚数に未到達であることを検知すると、RB作動フラグを一度OFFにするが即再度ONにする。BB作動フラグ及びRB作動フラグがONの場合に、JACゲーム中の役物入賞でメダルの払出が規定払出枚数に到達すると、BB作動フラグ及びRB作動フラグをOFFにする。



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

図柄を表示可能な表示手段を有し、遊技者の始動開始操作に基づいて複数種の小役を含む役の抽選を行い、当該抽選により当選した役に対応する図柄が前記表示手段に表示された場合に前記当選した役を入賞とする遊技機であって、

所定の小役の当選が複数回可能な第 1 の状態を制御する第 1 の制御手段であって、前記所定の小役が所定回数当選した場合、又は所定回数の遊技を行った場合に前記第 1 の状態の制御を終了する第 1 の制御手段と、

前記第 1 の制御手段を複数回起動可能な第 2 の状態を制御する第 2 の制御手段であって、変動表示を停止した際の図柄の表示が前記第 2 の状態の役に対応する表示である場合に起動され、当該起動に伴って前記第 1 の制御手段を起動する第 2 の制御手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

図柄を表示可能な表示手段を有し、遊技者の始動開始操作に基づいて複数種の小役を含む役の抽選を行い、当該抽選により当選した役に対応する図柄が前記表示手段に表示された場合に前記当選した役を入賞とする遊技機であって、

前記複数の役のうちの所定の小役の当選が複数回可能な第 1 の状態を制御する第 1 の制御手段であって、前記所定の小役が所定回数当選した場合、又は所定回数の遊技を行った場合に前記第 1 の状態の制御を終了する第 1 の制御手段と、

前記第 1 の制御手段を複数回起動可能な第 2 の状態を制御する第 2 の制御手段であって、変動表示を停止した際の図柄の表示が前記第 2 の状態の役に対応する表示である場合に起動され、当該起動に伴って前記第 1 の制御手段を起動する第 2 の制御手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

20

【請求項 3】

前記第 2 の制御手段は、前記第 1 の制御手段が前記第 1 の状態の制御を終了したことに続いて前記第 1 の制御手段を再度起動する再起動手段を有することを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記再起動手段は、前記第 1 の状態の制御の終了に伴い前記表示手段に図柄が表示された後、次の遊技の開始のための操作が行われるまでの間に次の第 1 の制御手段を起動することを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

30

【請求項 5】

前記第 2 の状態の起動と前記第 1 の状態の起動とが前記表示手段に前記第 2 の状態の役に対応する図柄が表示された遊技の後、次の遊技の開始のための操作が行われるまでの間に実行される

ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記次の遊技の開始のための操作には、次の遊技のための遊技媒体の投入操作を含むことを特徴とする請求項 4 又は 5 に記載の遊技機。

【請求項 7】

役の入賞に基づいて当該役に対応する数の遊技媒体を払い出す払出手段と、前記払出手段によって払い出された遊技媒体の数を累積して記憶する記憶手段と、前記記憶手段によって記憶された数が所定の数に到達したか否かを判定する判定手段とをさらに備え、

前記判定手段が前記所定の数に到達していないと判定した場合に、前記第 2 の制御手段は、前記第 2 の状態の制御を継続する

ことを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載の遊技機。

40

【請求項 8】

前記判定手段が前記所定の数に到達したと判定した場合に、前記第 1 の制御手段は前記第 1 の状態の制御を終了し、前記第 2 の制御手段は前記第 2 の状態の制御を終了する

50

ことを特徴とする請求項 7 に記載の遊技機。

【請求項 9】

前記判定手段が前記所定の数に到達したと判定した場合に、当該判定に係る図柄が前記表示手段に表示された後、次の遊技の開始のための操作が行われるまでの間に前記第 1 の制御手段及び前記第 2 の制御手段の制御を終了する

ことを特徴とする請求項 8 に記載の遊技機。

【請求項 10】

前記第 1 の制御手段及び前記第 2 の制御手段の制御を終了する際に、前記第 1 の制御手段の制御の終了後、前記第 2 の制御手段の制御を終了する

ことを特徴とする請求項 9 に記載の遊技機。

10

【請求項 11】

前記第 2 の制御手段は、

前記変動表示を停止した際の図柄の表示が前記大役の入賞表示である場合に起動されたことに伴って、前記第 1 の制御手段の起動の抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段が前記抽選に当選した場合に、前記第 1 の制御手段を起動する起動手段とを有する

ことを特徴とする請求項 1 乃至 10 のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

20

本発明は、遊技機に関し、より詳しくは、図柄を変動表示可能な表示手段を有し、遊技者の遊技開始の操作に基づいて表示手段の図柄の変動表示を開始し、遊技者の停止の指示によって図柄を表示手段に停止させて遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

上記のような表示手段を備えた遊技機には、従来、例えばメダルを遊技媒体として使用し、一般的にパチスロ (p a c h i - s l o) 機と呼ばれている回胴式遊技機がある。このパチスロ機は、表示手段に所定の図柄を所定の態様で揃わせて表示させることによってその表示に対応する役を成立、即ち入賞させ、その役に対応する遊技媒体或いは特定の遊技を得る仕様を持つ遊技機である。その入賞態様には、所定の入賞図柄が揃ったらその表示役に対応する数のメダルを遊技者に対して払い出す遊技を行う小役と呼ばれる入賞態様がある。また入賞態様には、レギュラーボーナス (以下、R B と呼ぶ) と呼ばれ、所定の入賞図柄が揃ったら所定回数 (例えば 1 2 回) 以下の特定小役 (J A C) の獲得を目指す一連の遊技により遊技者が大量のメダル獲得を目指す遊技が可能な入賞態様がある。さらに入賞態様には、ビッグボーナス (以下、B B と呼ぶ) と呼ばれ、所定の入賞図柄が揃ったら所定回数 (例えば 3 0 回) 以下の小役の獲得を目指す一連の遊技 (B B 一般遊技) 中に R B を数回 (例えば 3 回) を限度として行うことにより R B よりもさらに大量のメダル獲得を目指す遊技が可能な入賞態様がある。

30

【0003】

特許文献 1 : 特開平 8 - 9 8 9 1 2 号公報 しかしながら、上記遊技機の仕様においては、B B 中に B B 一般遊技よりもさらに遊技媒体の獲得に有利な遊技状態である R B に突入するには B B 一般遊技中に抽選により R B に当選し、かつ、入賞する必要があった。そのため、B B 一般遊技中に R B に入賞できなければ R B を限度回数実行できず、極端な場合には 1 度も R B に突入することなく B B 遊技を終了してしまう場合があった。

40

【0004】

本発明は、このような課題に鑑みてなされたもので、その目的とするところは、遊技者へ所定の遊技状態を効率的に与えることで遊技の趣向を高めた遊技機を提供することにある。

【発明の開示】

【0005】

50

このような目的を達成するために、本発明の遊技機は、図柄を表示可能な表示手段を有し、遊技者の始動開始操作に基づいて複数種の小役を含む役の抽選を行い、当該抽選により当選した役に対応する図柄が前記表示手段に表示された場合に前記当選した役を入賞とする遊技機であって、前記複数の役のうちの所定の小役（役物）の当選が複数回可能な第１の状態を制御する第１の制御手段であって、前記所定の小役が所定回数当選した場合、又は所定回数の遊技を行った場合に前記第１の状態の制御を終了する第１の制御手段と（３０８、図１２Ａ及び図１２Ｂ）、前記第１の制御手段を複数回起動可能な第２の状態を制御する第２の制御手段であって、変動表示を停止した際の図柄の表示が前記第２の状態の役（ＢＢ）に対応する表示である場合に起動され（Ｓ１００６）、当該起動に伴って前記第１の制御手段を起動する第２の制御手段と（３０８、図１１、１５）を備えたことを特徴とする（実施形態１、２）。

10

【０００６】

また、上記目的を達成するために、本発明の遊技機は、図柄を表示可能な表示手段を有し、遊技者の始動開始操作に基づいて複数種の小役を含む役の抽選を行い、当該抽選により当選した役に対応する図柄が前記表示手段に表示された場合に前記当選した役を入賞とする遊技機であって、所定の小役の当選が複数回可能な第１の状態を制御する第１の制御手段であって、前記所定の小役が所定回数当選した場合、又は所定回数の遊技を行った場合に前記第１の状態の制御を終了する第１の制御手段と、前記第１の制御手段を複数回起動可能な第２の状態を制御する第２の制御手段であって、変動表示を停止した際の図柄の表示が前記第２の状態の役に対応する表示である場合に起動され、当該起動に伴って前記第１の制御手段を起動する第２の制御手段とを備えたことを特徴とする（他の実施形態５）。

20

【０００７】

なお、特許請求の範囲の構成要素と対応する実施形態中の図中符号等を（）で示した。ただし、特許請求の範囲に記載した構成要素は上記（）部の実施形態の構成要素に限定されるものではない。

【０００８】

以上の構成により、第２の制御手段（ＢＢゲーム）において１回は第１の制御手段（ＲＢゲーム）が保証される。

【図面の簡単な説明】

30

【０００９】

【図１Ａ】図１Ａ～図１Ｃは、本発明を適用できる実施形態の回胴式遊技機のＢＢゲーム開始から終了までのタイムチャートで、図１ＡはＢＢ入賞時のタイムチャートである。

【図１Ｂ】図１Ａ～図１Ｃは、本発明を適用できる実施形態の回胴式遊技機のＢＢゲーム開始から終了までのタイムチャートで、図１ＢはＲＢゲーム（ＪＡＣゲーム）終了時（規定払出枚数未到達時）のタイムチャートである。

【図１Ｃ】図１Ａ～図１Ｃは、本発明を適用できる実施形態の回胴式遊技機のＢＢゲーム開始から終了までのタイムチャートで、図１ＣはＢＢゲーム終了時（規定払出枚数到達時）のタイムチャートである。

【図２】図２は、本発明を適用できる実施形態の回胴式遊技機の概観を示す説明図である。

40

【図３】図３は、本発明を適用できる実施形態の回胴式遊技機の制御回路構成を示す説明図である。

【図４】図４は、本発明を適用できる実施形態の表示窓内で回転する左、中、右の各リールを展開して示した図である。

【図５Ａ】図５Ａ及び図５Ｂは、本発明を適用できる実施形態１のＢＢゲームに係る遊技態様の１例を示す図で、図５ＡはＢＢフラグ成立時を示す図である。

【図５Ｂ】図５Ａ及び図５Ｂは、本発明を適用できる実施形態１のＢＢゲームに係る遊技態様の１例を示す図で、図５ＢはＢＢ入賞（即ＪＡＣイン）時を示す図である。

【図６Ａ】図６Ａ及び図６Ｂは、本発明を適用できる実施形態１のＢＢゲームに係る遊技

50

態様の 1 例を示す図で、図 6 A は J A C ゲーム中 (R B 回数 1 回目役物残回数 1 回) を示す図である。

【図 6 B】図 6 A 及び図 6 B は、本発明を適用できる実施形態 1 の B B ゲームに係る遊技態様の 1 例を示す図で、図 6 B は次の J A C イン時 (R B 回数 1 回目役物残回数 1 回後の役物入賞 ; 規定払出枚数未到達、即 J A C イン) を示す図である。

【図 7 A】図 7 A 及び図 7 B は、本発明を適用できる実施形態 1 の B B ゲームに係る遊技態様の 1 例を示す図で、図 7 A は J A C ゲーム中 (R B 回数 4 回目役物残回数 2 回) を示す図である。

【図 7 B】図 7 A 及び図 7 B は、本発明を適用できる実施形態 1 の B B ゲームに係る遊技態様の 1 例を示す図で、図 7 B は B B ゲーム終了時 (R B 回数 4 回目役物残回数 2 回後の役物入賞 ; 規定払出枚数到達) を示す図である。

【図 8 A】図 8 A は、本発明を適用できる実施形態の主制御部の C P U が実行する回胴式遊技制御処理手順を示すフローチャートである。

【図 8 B】図 8 B は、本発明を適用できる実施形態の主制御部の C P U が実行する回胴式遊技制御処理手順を示すフローチャートである。

【図 9】図 9 は、本発明を適用できる実施形態の主制御部の C P U が実行する回胴式遊技制御処理手順を示すフローチャートである。

【図 10】図 10 は、本発明を適用できる実施形態の主制御部の C P U が実行する回胴式遊技制御処理手順を示すフローチャートである。

【図 11】図 11 は、本発明を適用できる実施形態 1 の主制御部の C P U が実行する回胴式遊技制御処理手順を示すフローチャートである。

【図 12 A】図 12 A は、本発明を適用できる実施形態の主制御部の C P U が実行する回胴式遊技制御処理手順を示すフローチャートである。

【図 12 B】図 12 B は、本発明を適用できる実施形態の主制御部の C P U が実行する回胴式遊技制御処理手順を示すフローチャートである。

【図 13 A】図 13 A 及び図 13 B は、本発明を適用できる実施形態 2 の B B ゲームに係る遊技態様の 1 例を示す図で、図 13 A は B B フラグ成立時を示す図である。

【図 13 B】図 13 A 及び図 13 B は、本発明を適用できる実施形態 2 の B B ゲームに係る遊技態様の 1 例を示す図で、図 13 B は B B 入賞 (J A C イン抽選はずれ) 時を示す図である。

【図 14 A】図 14 A 及び図 14 B は、本発明を適用できる実施形態 2 の B B ゲームに係る遊技態様の 1 例を示す図で、図 14 A は、(B B 入賞後の次の B B 小役ゲームで) J A C イン当選の J A C イン時を示す図である。

【図 14 B】図 14 A 及び図 14 B は、本発明を適用できる実施形態 2 の B B ゲームに係る遊技態様の 1 例を示す図で、図 14 B は J A C ゲーム中 (R B 回数 1 回目役物残回数 1 回) を示す図である。

【図 15 A】図 15 A は、本発明を適用できる実施形態 2 の主制御部の C P U が実行する回胴式遊技制御処理手順を示すフローチャートである。

【図 15 B】図 15 B は、本発明を適用できる実施形態 2 の主制御部の C P U が実行する回胴式遊技制御処理手順を示すフローチャートである。

【図 16】図 16 は、本発明を適用できる実施形態の副制御部の C P U が実行する回胴式遊技副制御処理手順を示すフローチャートである。

【図 17】図 17 は、本発明を適用できる実施形態の主制御部から副制御部へ送信するコマンド (遊技状態信号) の一部を例示した説明図である。

【図 18】図 18 は、本発明を適用できる実施形態の引込みデータテーブルの図である。

【発明を実施するための最良の形態】

【0010】

以下、図面を参照して本発明を適用できる実施形態を詳細に説明する。なお、各図面において同様の機能を有する箇所には同一の符号を付し、説明の重複は省略する。

実施形態 1

10

20

30

40

50

【 0 0 1 1 】

(装置構成)

本実施形態 1 の回胴式遊技機は、

- ・ B B 小役ゲーム中における小役の抽選確率が一般ゲーム中よりも高くなり、B B 小役ゲーム中と一般ゲーム中で同じ低確率で不变

かつ、

- ・ B B ゲームの終了条件が「 B B 小役ゲームを最大許容回数（従来の規定では 3 0 ゲーム）まで消化すること」若しくは「 J A C インを最大許容回数（従来の規定では 3 回）まで消化すること」のいずれでもなく「メダルの払出が規定払出枚数に到達すること」のみである仕様とする。

【 0 0 1 2 】

図 2 は、本実施形態 1 の回胴式遊技機の概観を示す。図 2 において、本実施形態 1 の回胴式遊技機 2 0 0 は、表示窓 2 0 1、2 0 2、2 0 3、リール 4 0 2、4 0 3、4 0 4（以下、順に第 1、第 2 及び第 3 リール若しくは左、中及び右リールと呼ぶ）、メダル投入口 2 0 4、入賞ライン表示 2 0 5、2 0 6、2 0 7、2 0 8、2 0 9、有効ライン L E D（light emitting diode）2 1 0、2 1 1、2 1 2、2 1 3、2 1 4、クレジット（貯留）数表示装置 2 1 5、ベット（B E T）ボタン 2 1 6、2 1 7、2 1 8、スタートレバー 2 1 9、停止ボタン 2 2 0、2 2 1、2 2 2、払出数表示装置 2 2 3、メダル放出口 2 2 4、メダル受皿 2 2 5、状態ランプ 2 2 6、スピーカ 2 2 7、精算ボタン 2 2 8、及び告知ランプ 2 2 9、ゲームカウンタ表示装置 2 3 0、画像表示装置 2 3 1 等を有する。

【 0 0 1 3 】

表示窓 2 0 1、2 0 2、2 0 3 は、横 3 列に並ぶ正面のパネルの透明な窓部で、各々その内部で回転するリール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 の停止時の 3 図柄を表示する。本実施形態 1 の回胴式遊技機は、リールを表面に有したドラムを回転させる。このようにして回転するリール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 の各々の図柄を表示窓 2 0 1、2 0 2、2 0 3 に変動表示する。

【 0 0 1 4 】

尚、本明細書において、「回転」とは、ドラムやリール等の構造物の物理的な回転を意味し、「変動表示」とは、物理的な表示と画像表示装置による仮想的な表示とを問わず、図柄や画像の変動表示を意図している。

【 0 0 1 5 】

リールは複数の図柄を配した図柄列を有しており、表示窓 2 0 1 ~ 2 0 3 内で回転する左、中、右の各リール 4 0 2 ~ 4 0 4 には例えば図柄 7、c、b、s、r、z がリールの外周の 2 1 個のポイントに配置されている。リールは上から下向きに表示窓 2 0 1 ~ 2 0 3 内で回転する。各リールは図柄表示装置 3 1 2（図 3 を用いた説明で後述）により回転、停止を制御される。図柄表示装置 3 1 2 はバックライト（不図示）を有しており、これにより各リールは遊技中に内側から明るく照射される。リール図柄構成は図 4 を参照した説明で後述される。

【 0 0 1 6 】

メダル投入口 2 0 4 は、遊技者によりメダルが投入されると、内部のメダルセンサスイッチ 3 0 5（後述）のトリガ発生によりメダル投入を検知し、有効ライン L E D 2 1 0、2 1 1、2 1 2、2 1 3、2 1 4 の点灯、クレジット数表示装置 2 1 5 の計数表示の契機を与える。

【 0 0 1 7 】

入賞ライン表示 2 0 5、2 0 6、2 0 7、2 0 8、2 0 9 は、表示窓 2 0 1、2 0 2、2 0 3 を横断して施され、図柄停止の有効ラインとなりうる 5 本のラインを示す。

【 0 0 1 8 】

有効ライン L E D 2 1 0 は、メダル投入口 2 0 4 にメダルの 1 枚目を投入、又はベットボタン 2 1 6 の操作でクレジット中のメダルから 1 枚目を投入することにより、点灯し、

10

20

30

40

50

入賞ライン表示 205 を有効ラインとする。有効ライン LED 211、212 は、メダル投入口 204 にメダルの 2 枚目を投入、又はベットボタン 217 の操作でクレジット中のメダルから 2 枚目を投入することにより、点灯し、入賞ライン表示 206、207 を有効ラインとする。有効ライン LED 213、214 は、メダル投入口 204 にメダルの 3 枚目を投入、又はベットボタン 218 の操作でクレジット中のメダルから 3 枚目を投入することにより、点灯し、入賞ライン表示 208、209 を有効ラインとする。

【0019】

クレジット数表示装置 215 は、7 セグメント LED 等で、クレジット有効を示す点灯中に、有効ライン LED 210、211、212、213、214 が全て点灯状態での、メダル投入口 204 からメダルが投入された場合の投入メダル数、又は役に対応して払い出されるメダルの払出枚数を加算表示する。最大 50 枚までクレジットし表示する。

10

【0020】

ベットボタン 216 は、ベットボタンスイッチ 302 (後述) のトリガを 1 回発生し、クレジット中のメダルから 1 枚投入することにより、クレジット数表示装置 215 の計数表示を 1 枚減じ、有効ライン LED 210 の点灯の契機を与える。ベットボタン 217 は、ベットボタンスイッチ 302 のトリガを 2 回発生し、クレジット中のメダルから 2 枚投入することにより、クレジット数表示装置 215 の計数表示を 2 枚減じ、有効ライン LED 210、211、212 の点灯の契機を与える。ベットボタン 218 は、ベットボタンスイッチ 302 のトリガを 3 回発生し、クレジット中のメダルから 3 枚投入することにより、クレジット数表示装置 215 の計数表示を 3 枚減じ、有効ライン LED 210、211、212、213、214 の点灯の契機を与える。

20

【0021】

遊技者がスタートレバー 219 を操作 (スタートレバー ON) すると、左から順に横 3 列に並んだ表示窓 201 ~ 203 内のリール 402 ~ 404 が上から下向きへ回転を始める (回転速度は定常回転に至ると約 80 rpm)。リールの回転と同時に内部的なプログラムの抽選によって、いわゆる役の当選及び落選 (はずれ、役の不当選) が決定される。

【0022】

各役は有効ライン上に揃うことが可能な 3 列の図柄の組合せである。役の種類には、特定の図柄が有効ライン上に揃うことで遊技者が相対的に多量のメダルを獲得できる特別入賞、及び例えば図柄 c の有効ライン上の並びのような相対的に少量のメダルを払い出す (リプレイ含む) その他の入賞 (以下、小役と呼ぶ) がある。また、図柄の並びとは無関係に、左リール 402 の特定の図柄が有効ライン上に停止しさえすればよい小役もある。特別入賞は、役の一種という意味では小役に対して大役と呼ばれ、遊技者等には一般にボーナスと呼ばれている。ボーナス入賞後は、胴式遊技機は、「遊技者へ所定の遊技価値を付与する有利な状態 (詳しくは、大当たり動作のことで、比較的短時間で多量のメダルを獲得可能な状態)」と成ることが可能である。

30

【0023】

また、ボーナスには例えば図柄 7 が有効ライン上に揃うことで遊技者が多量のメダルを獲得できるビッグボーナス (以下、BB と呼ぶ)、及び例えば図柄 b が有効ライン上に揃うことで遊技者が多量のメダルを獲得できるレギュラーボーナス (以下、RB と呼ぶ) がある。

40

【0024】

ここで以下、上記のような図柄 c の有効ライン上の並びを小役 c の入賞と呼び、図柄 7 及び図柄 b の有効ライン上の並びを各々 BB の入賞及び RB の入賞と呼ぶ。

【0025】

RB 入賞後の RB ゲームは、通常約 110 枚程度のメダルを獲得可能な JAC ゲームを 1 回行う (JAC とは、jackpot に由来)。BB 入賞後の BB ゲームは従来、30 ゲームの BB 小役ゲーム (BB ゲーム中に小役入賞が期待できる小役ゲーム) を消化可能であり、その間に最大 3 回まで RB の入賞が可能であった。BB ゲームは従来、RB ゲームを 3 回 (JAC ゲームを 3 回) 行うか BB 小役ゲームを 30 ゲーム消化すると終了する

50

規定であった。

【 0 0 2 6 】

本実施形態 1 の回胴式遊技機の B B ゲームは、B B 入賞すると、B B ゲーム開始と同時に即 J A C インし、最大 8 回の役物の入賞若しくは最大 1 2 ゲーム消化で J A C ゲームが終了する。そして、その終了後その B B ゲームはさらにまた即 J A C インし、従来の B B 小役ゲーム無しで J A C ゲームを何度も繰り返して起動させながら B B ゲームが進行する。そして、その B B ゲームの進行の結果、メダルの払出し枚数が規定払出枚数に到達するとその B B ゲームが終了する仕様になっている。

【 0 0 2 7 】

回胴式遊技機のプログラムは、通常、小役はボーナスより高確率に当選するように設定されている。またプログラムは、上記各役に対応する情報であるフラグ（デフォルトは O F F ）を制御しており、役の当選時にはその役のフラグを O N する（役のフラグの成立）

。

【 0 0 2 8 】

特に、B B ゲーム中でない一般ゲーム中のボーナスフラグ（B B フラグ又は R B フラグ）O N 時には、通常、遊技者に対してボーナスフラグの成立、すなわちボーナスの当選を告知する。その告知としては、リーチ目（特定の図柄の組合せが表示窓内の特定の位置に停止する。ボーナスフラグ成立時のみ出現する。）、表示窓のフラッシュ、音、及び告知ランプの点灯、液晶表示装置（以下、L C D（L i q u i d C r y s t a l D i s p l a y ））等の可変表示装置等を用いて演出表示するもの等がある。

【 0 0 2 9 】

遊技者が B B ゲーム消化で多量のメダルを獲得した後等は、クレジット数表示装置 2 1 5 は、最大 5 0 枚のクレジットを表示している。通常、このような状態での遊技では、遊技者は、メダル投入口 2 0 4 にメダルを投入しないで、ベットボタン 2 1 6、2 1 7、2 1 8 によりクレジット中のメダルからメダルを投入するのが普通である。

【 0 0 3 0 】

スタートレバー 2 1 9 は、遊技者により操作されると、内部のリール始動スイッチ 3 0 1（後述）がゲームのスタートを検知し、図柄表示装置 3 1 2 のリール回転の契機を与える。

【 0 0 3 1 】

停止ボタン 2 2 0 は、押し下げられると、内部の停止ボタンスイッチユニット 3 0 3（後述）のトリガ発生により、回転する左リール 4 0 2 の停止動作開始が検知され、図柄表示装置 3 1 2 のリール停止の契機を与える。停止ボタン 2 2 1 は、押し下げられると、内部の停止ボタンスイッチユニット 3 0 3 のトリガ発生により、回転する中リール 4 0 3 の停止動作開始が検知され、図柄表示装置 3 1 2 のリール停止の契機を与える。停止ボタン 2 2 2 は、押し下げられると、内部の停止ボタンスイッチユニット 3 0 3 のトリガ発生により、回転する右リール 4 0 4 の停止動作開始が検知され、図柄表示装置 3 1 2 のリール停止の契機を与える。

【 0 0 3 2 】

払出数表示装置 2 2 3 は、7 セグメント L E D 等で、役に対応して払い出されるメダルの払出枚数を表示する。メダル放出口 2 2 4 は、5 0 枚までのクレジットを超える、メダル投入やメダルの払い出しがある場合のクレジット超過分メダル、又は精算ボタン 2 2 8 の操作によるクレジット精算メダルを放出する。メダル受皿 2 2 5 は、メダル放出口 2 2 4 から放出されたメダルを溜める皿である。

【 0 0 3 3 】

状態ランプ 2 2 6 は、ボーナスゲーム中、エラー発生等の状態の報知やその他演出時に点灯する。サブゲームを有する機種においては、サブゲーム中である旨を報知するランプとしても機能させてもよい。

【 0 0 3 4 】

スピーカ 2 2 7 は、各種効果音を発生する。精算ボタン 2 2 8 は、トグル型の精算スイ

10

20

30

40

50

タッチ 304 (後述) を操作し、クレジット数表示装置 215 を点灯させてクレジットを有効にする。また、逆に、精算ボタン 228 は、クレジット数表示装置 215 を消灯させてクレジットを無効にするとともに、クレジットされていたメダルがクレジット精算メダルとしてメダル放出口 224 から放出される。告知ランプ 229 は、ボーナスフラグ (BB フラグ又は RB フラグ) ON 時に点灯して、ボーナスフラグの成立を告知する。

【0035】

ゲームカウンタ表示装置 230 は、7 セグメント LED 等で、従来、BB ゲーム中の BB 小役ゲーム残回数を表示し (例えば最大 30)、また、BB ゲームにおける JAC イン残回数を表示した (例えば最大 3)。さらに、JAC ゲーム中においては、JAC ゲーム残回数 (最大 12 ゲーム) と役物の入賞残回数 (最大 8 回) を表示するのが一般的である。

10

【0036】

しかしながら、本実施形態 1 の回胴式遊技機 200 は、

・BB ゲームの終了条件が、従来の「BB 小役ゲームを最大許容回数 (従来の規定では 30 ゲーム) まで消化すること」若しくは「JAC インを最大許容回数 (従来の規定では 3 回) まで消化すること」のいずれでもなく、「メダルの払出が規定払出枚数に到達すること」のみ

である仕様である。このため、ゲームカウンタ表示装置 230 は、BB ゲーム中の BB 小役ゲーム残回数及び BB ゲームにおける JAC イン残回数を表示しない。

【0037】

20

そこで、本実施形態では、ゲームカウンタ表示装置 230 は、取り外すか、又は、このまま残して BB のメダルの獲得枚数 (BB の総払出枚数 - BB の総投入枚数) を表示可能としても良い。

【0038】

このような「払出枚数 (OUT 枚数) - 投入枚数 (IN 枚数)」は一般に純増と呼ばれるが、BB ゲーム全体に亘る純増はもとより、1 つの小役に係る純増についても議論可能である。例えば、メダルの投入枚数が 3 枚時に獲得枚数 15 枚 (15 枚役) の小役が入賞した場合、その小役に係る純増は「15 - 3」の 12 枚である。

【0039】

画像表示装置 231 は、例えば、LCD または CRT (Cathode Ray Tube) ディスプレイ等の可変表示装置を有する。画像表示装置 231 は、複数の数字や図形等の画像を変動表示し、役の入賞の予告、役のフラグの告知その他の演出を行う。本実施形態 1 では、画像表示装置 231 として、背景等の画像及び複数の図形の各々を動画として表示する LCD を有する装置を想定している。しかしながら、回胴式遊技機に適用される LCD を有した従来の画像表示装置は、当業者にあつては既に周知のため、その詳細な構成の説明は省く。

30

【0040】

図 3 は、本実施形態 1 の回胴式遊技機 200 の制御回路構成を示す。図 3 において、本実施形態 1 の回胴式遊技機の制御回路構成は、リール始動スイッチ 301、ベットボタンスイッチ 302、停止ボタンスイッチユニット 303、精算スイッチ 304、メダルセンサスイッチ 305、リセット回路 307、電源回路 318、払出数表示装置 223、クレジット数表示装置 215、ゲームカウンタ表示装置 230、主制御部 308、ROM 309、RAM 310、副制御部 311、ROM 319、RAM 320、図柄表示装置 312、ホップ制御装置 316、LED 表示装置 313、ランプ表示装置 314、効果音発生装置 315、ライン表示装置 317、確率設定装置 321、画像表示装置 231 及びその他スイッチ 306 等を有する。

40

【0041】

リール始動スイッチ 301 は、ゲームのスタートを検知し、図柄表示装置 312 のリール回転の契機を与える。ベットボタンスイッチ 302 は、トリガを n 回発生し (n = 1, 2, 3)、クレジット中のメダルから n 枚投入することにより、クレジット数表示装置 2

50

15の計数表示をn枚減じ、ライン表示装置317による有効ラインLED210、211、212、213、214の点灯の契機を与える。

【0042】

停止ボタンスイッチユニット303は、停止ボタン220～222の各々に対応してトリガを発生し、回転する対応リールの停止動作開始を検知して図柄表示装置312の各リールを停止する契機を与える。精算スイッチ304は、トグル型のスイッチで、クレジット数表示装置215を点灯させてクレジットを有効にする。また、逆に、精算スイッチ304は、クレジット数表示装置215を消灯させてクレジットを無効にするとともに、クレジットされていたメダルをクレジット精算メダルとして放出するように、ホッパ制御装置316に契機を与える。

10

【0043】

メダルセンサスイッチ305は、遊技者のメダル投入によりトリガを発生し、ライン表示装置317による有効ラインLED210、211、212、213、214の点灯、クレジット数表示装置215の計数表示の契機を与える。リセット回路307は、主制御部308及び副制御部311を初期状態にする。電源回路318は、図3の回路全体に電力を供給する。

【0044】

主制御部308は、回胴式遊技機全体の制御を行うCPU(central processing unit)であり、入力ポート(不図示)を介して各部からの信号を取り込んで処理を行い、その処理に基づく各種の制御信号を出力ポート(不図示)を介して外部へ出力する。主制御部308は、ROM309、RAM310、タイマシステム等を内蔵する1チップCPUとして図示されているが、ROM309及びRAM310等を外付けでバス接続したCPUを使用してもよい。

20

【0045】

主制御部308は、ROM309に記憶されたプログラムに基づき、主に、遊技の入賞の抽選、抽選結果に係る遊技動作の処理(図柄表示装置312、ゲームカウンタ表示装置230等の制御)、当選によるメダルの払い出しに係る処理(払出数表示装置223、クレジット数表示装置215、ホッパ制御装置316等の制御)等を行う。また、主制御部308は、不図示のバスを介して副制御部311へ、主に遊技上の演出に係る処理のための図17に例示するような2バイトの遊技状態信号(以下、コマンドと呼ぶ)を送信し、演出の指示等を行う。

30

【0046】

ROM309は、主制御部308用の回胴式遊技機を制御するプログラムが記憶されている。具体的には、主制御部308のCPUが行う回胴式遊技制御処理の内容を規定した図8A～12Bのフローチャートで示される遊技制御プログラムを記憶している。ROM309にはさらに、副制御部311へ指示するためのコマンドID(identification)を初めとする、回胴式遊技機を制御するための各種のパラメータの値が格納されている。RAM310は、主制御部308に対する入出力データや演算処理のためのデータ、遊技に関連する乱数カウンタを初めとする各種カウンタ、役のフラグを初めとする各種フラグ等を一時記憶する。

40

【0047】

回胴式遊技機200は、回転するリールの停止に際して、以下で述べるようなリール制御(リールの引込み制御、はずれ時のリール制御)を行っている。ある役のフラグがONの状態、遊技者が停止ボタン220～222を押してリールの回転を止める場合、「リールの引込み制御」が働く範囲で、フラグONの役に係る図柄(フラグONの役の図柄。又はその図柄ではないがフラグONの役に関係した他の図柄～主に、リーチ目の場合)が有効ライン上に揃えられる結果、役の入賞が可能となる。有効ライン上に揃った役に対応した枚数のメダルの払い出しが遊技者に対して行われ、1ゲーム終了となる。

【0048】

或いは、遊技者が停止ボタン220～222を押してリールの回転を止める場合、「リ

50

ールの引込み制御」が働く範囲で、出目（表示窓内に停止する図柄の組合せ）の演出に要する所望の図柄が有効ライン上に揃えられる結果、出目が出現する。

【 0 0 4 9 】

ここで、リールの引込み制御は、停止ボタンが押されたタイミングから所定のコマ数以内だけ（現行の回胴式遊技機規定では、最大４コマ）、役に係る図柄を役入賞に係る有効ライン上へ引込むように、若しくは出目に要する所望の図柄を有効ライン上へ引込むように、リールの停止を制御する。尚、現行の回胴式遊技機規定では、停止ボタンが押されたタイミングからリール停止までの時間は、１９０ｍｓ以下と決められている。

【 0 0 5 0 】

逆に役の不当選時は全ての役のフラグがＯＦＦなので、遊技者が停止ボタン２２０～２２２を押して特定の役の図柄を狙ってリールの回転を止めたとしても、「はずれ時のリール制御」が働くためにどのような役の図柄も有効ライン上に揃わず落選が決定されて、１ゲーム終了となる。

【 0 0 5 1 】

上記リールの引込み制御は、役入賞に係る有効ライン上に停止させたい役の図柄を狙って、その図柄を含むリールの引込み制御が働く範囲内で停止ボタンを押すこと、いわゆる「目押し」が得意な熟練した遊技者（熟練者）は、高頻度で役の図柄を有効ライン上に揃えることができる。

【 0 0 5 2 】

逆に、例えば小役ｃフラグＯＮにも関わらず、リールの引込み制御が働く範囲内に小役ｃの図柄が無い位置で遊技者が停止ボタン２２０～２２２を押すと、リールの引込み制御で小役ｃの図柄を有効ライン上に引込めない。この場合、押したなりの図柄、または停止ボタン押下時から最大４コマ以内のリールのスベリに基づく図柄が有効ライン上に揃うこととなる。

【 0 0 5 3 】

また、例えばＢＢフラグの成立が告知された後、即ちＢＢフラグＯＮにも関わらず、リールの引込み制御が働く範囲内に図柄７が無い位置で遊技者が停止ボタンを押すと、リールの引込み制御で図柄７を有効ライン上に引込めない。この場合、押したなりの図柄、または停止ボタン押下時から最大４コマ以内のリールのスベリに基づく図柄が有効ライン上に揃うこととなる。この場合、リールの引込み制御によって図柄７以外の図柄（例えば図柄ｂ）が有効ライン上に引込まれ、通常は揃わない複数の図柄の並び（例えば７、ｂ、７）を有効ライン上に停止し、ＢＢフラグの成立を告知することもある。これが上述のリーチ目である。

【 0 0 5 4 】

目押しが不得手な遊技者（初心者）は、このような役を有効ライン上に揃えられないこと、いわゆる役の「取りこぼし」を発生させやすい。

【 0 0 5 5 】

回胴式遊技機２００の遊技状態は、大きく分けた場合、「一般ゲーム中」、「ＢＢゲーム中」（＝「ＢＢ小役ゲーム中」＋「ＪＡＣゲーム中」）、「ＲＢゲーム中」（＝「ＪＡＣゲーム中」）等の遊技状態を有する。通常の遊技状態が「一般ゲーム中」であり、「ＢＢ小役ゲーム中」及び「ＪＡＣゲーム中」は比較的短時間で多量のメダルを獲得可能となっている。

【 0 0 5 6 】

一般ゲーム中においては、小役及びボーナス（ＢＢやＲＢ等）の当落を抽選している。また、ＢＢ小役ゲーム中においては、小役と、ＢＢ小役ゲーム中からＪＡＣゲーム中へ移行（ＲＢ入賞、いわゆるＪＡＣイン）の当落を抽選している。

【 0 0 5 7 】

また、投入メダル数をＢＥＴ数、ＢＥＴ数ｎ枚の遊技を「ｎ枚賭け」の遊技と呼ぶ。ＪＡＣゲーム中においては、自動的に１枚賭けとなり特別役（役物。例えば、小役「リプレイ」と同様なリプレイ図柄の並び、有効ライン上の左から図柄ｓ、ｒ、ｓの並び等）のみ

10

20

30

40

50

の当落を抽選している。従来、回胴式遊技機における「役物」は、ＪＡＣゲーム中のみ許可される当選役である（パチンコ機と呼ばれる遊技機の役物とは異なる）。役物の入賞時には、例えば１５枚のメダルが払い出され、一般に、最大８回の役物の入賞若しくは最大１２ゲーム消化で、ＪＡＣゲームは終了していた。即ち、役物は、大役に対して相対的に小役の一種であった。これに対し、回胴式遊技機２００においては、ＢＢ、ＲＢ等の大役の図柄は、その大役ゲーム（ＢＢ、ＲＢ）を作動させるための作動図柄ではあるが、大役の図柄が揃った大役入賞時にメダルの払い出しは行わない。

【００５８】

副制御部３１１は、主制御部３０８から送信されたコマンドに従って、各部に対する制御信号の出力を行うＣＰＵであり、入力ポート（不図示）を介して各部からの信号を取り込んで処理を行い、その処理に基づく各種の制御信号を出力ポート（不図示）を介して外部へ出力する。副制御部３１１は、ＲＯＭ３１９、ＲＡＭ３２０、タイマシステム等を内蔵する１チップＣＰＵとして図示されているが、ＲＯＭ３１９及びＲＡＭ３２０等を外付けでバス接続したＣＰＵを使用してもよい。

【００５９】

副制御部３１１は、ＲＯＭ３１９に記憶されたプログラムに基づき、主に、遊技上の演出に係る処理（ランプ表示装置３１４、効果音発生装置３１５等の制御）を行う。

【００６０】

ＲＯＭ３１９は、副制御部３１１用の回胴式遊技機の演出に係るプログラムが記憶されている。具体的には、副制御部３１１のＣＰＵが行う回胴式遊技副制御処理の内容を規定した図１６のフローチャートで示される遊技副制御プログラムを記憶している。ＲＯＭ３１９にはさらに、画像表示装置２３１へ指示するための表示指令信号ＩＤ、効果音発生装置３１５へ指示するための効果音指令信号ＩＤを初めとする、回胴式遊技機の演出を制御するための各種のパラメータの値が格納されている。ＲＡＭ３２０は、副制御部３１１に対する入出力データや演算処理のためのデータ、演出に関連するカウンタを初めとする各種カウンタ等を一時記憶する。

【００６１】

図柄表示装置３１２はリールユニットとも呼ばれ、リール４０２、４０３、４０４を各々表面に有した３個のドラムを横３列に有する。図柄表示装置３１２は、各ドラムを回転させる３個のステッピングモータと、主制御部３０８の指示を受けて各ステッピングモータを駆動する駆動回路、及び各ドラムの原点位置を主制御部３０８へフィードバックする検出回路から成る。

【００６２】

駆動回路と検出回路は不図示ではあるが、主制御部３０８が、駆動回路がリール４０２のドラムを回転するステッピングモータを駆動するために発した駆動パルス数と、検出回路によるそのステッピングモータの原点位置の検出結果とから演算することにより、表示窓２０１に表示される図柄を特定する。このことは、従来の回胴式遊技機の図柄制御と同様の原理のため、当業者には特に詳細な説明は要しないであろう。同様に主制御部３０８は、図柄表示装置３１２内のリール４０３、４０４を各々表面に有した他の２個のドラムを回転する各ステッピングモータを制御し、表示窓２０２、２０３に表示される図柄を特定する。

【００６３】

図柄表示装置３１２は不図示のバックライトを有しており、これにより各リールを遊技中に内側から明るく照射する。本実施形態１において、図柄表示装置３１２は、白色光と赤色光の２種のバックライトを有する。主制御部３０８が制御上認識するリール４０２、４０３、４０４の各々に対する識別子であるリールＮＯ．を、順に１、２、３とする。

【００６４】

ホッパ制御装置３１６は、主制御部３０８の指示を受けて、５０枚までのクレジットを超える、メダルの払い出しがある場合のクレジット超過分メダル、又は精算ボタン２２８の操作によるクレジット精算メダルを、メダル放出口２２４から放出する。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 5 】

L E D表示装置 3 1 3 は、遊技の演出に関連する L E D 類の表示装置であり、副制御部 3 1 1 の指示で複数の L E D を選択的に点灯 / 消灯させる。これにより演出用の各種 L E D が点灯する。

【 0 0 6 6 】

ランプ表示装置 3 1 4 は、遊技の演出に関連するランプ類の表示装置であり、副制御部 3 1 1 の指示で複数のランプを選択的に点灯 / 消灯させる。これにより状態ランプ 2 2 6 も、ボーナスゲーム中、エラー発生、サブゲーム中等の状態の報知やその他演出時に点灯する。また、告知ランプ 2 2 9 もボーナスフラグ成立時にランプ表示装置 3 1 4 により点灯される。さらにランプ表示装置 3 1 4 により、図柄表示装置 3 1 2 の白色光と赤色光の 2 種のバックライトが、選択的に点灯する。

10

【 0 0 6 7 】

効果音発生装置 3 1 5 は、副制御部 3 1 1 の指示で遊技の演出に関連する音響をスピーカ 2 2 7 から発生する。

【 0 0 6 8 】

ライン表示装置 3 1 7 は、有効ライン L E D 2 1 0、2 1 1、2 1 2、2 1 3、2 1 4 の表示装置であり、主制御部 3 0 8 の指示で複数の L E D を選択的に点灯 / 消灯させる。これにより有効ライン L E D 2 1 0、2 1 1、2 1 2、2 1 3、2 1 4 が、メダル投入枚数により点灯する。

【 0 0 6 9 】

20

確率設定装置 3 2 1 は、ボーナス抽選の当選確率と小役確率の設定値をセットするための装置で、回胴式遊技機 2 0 0 の前扉の内側にあり、遊技者には操作不可能となっている。回胴式遊技機 2 0 0 の設定値は、遊技場の係員が回胴式遊技機 2 0 0 の施錠を解除し、設定キーを確率設定装置 3 2 1 に差し込んで、所定の手順により設定値をセットする。この設定方法は、従来の回胴式遊技機で周知のため詳細は省くが、通常、ボーナスの設定確率は 6 段階に設定可能であって、現行の回胴式遊技機規定では 2 0 0 ~ 6 0 0 分の 1 に定められている。

【 0 0 7 0 】

尚、本実施形態 1 の回胴式遊技機 2 0 0 の制御回路構成の要素ではないが、回胴式遊技機 2 0 0 と接続可能なホールコンピュータ 3 2 3 も、図 3 に示す。ホールコンピュータ 3 2 3 は、遊技場で使用される周知のホールコンピュータであり、各回胴式遊技機の通信ポート（不図示）から出力される台の稼動状況のデータを収集し管理する。ホールコンピュータ 3 2 3 と各回胴式遊技機は電氣的に接続されており、そのネットワークシステムの電氣的な接続としては、周知のシリアル又はパラレル通信、L A N (l o c a l a r e a n e t w o r k) 等を適用すればよく、また、有線、無線のいずれでも良い。

30

【 0 0 7 1 】

図 4 は、表示窓 2 0 1 ~ 2 0 3 内で回転する左、中、右の各リール 4 0 2 ~ 4 0 4 を展開して示した例である。各リールには例えば図柄 7、c、b、s、r、z がリールの外周の 2 1 個のポイントに配置されている。4 0 1 は 2 1 個の配置ポイントに対応する図柄番号である。各リールは回転の向き 4 0 5 の示すように、図柄番号 1、2、3 ... 2 0、2 1、1、2 ... の順に上から下向きに表示窓 2 0 1 ~ 2 0 3 内で回転する。

40

【 0 0 7 2 】

各リールは、遊技者のスタートレバー 2 1 9 及び停止ボタン 2 2 0、2 2 1、2 2 2 の操作に基づいて、図柄表示装置 3 1 2 により回転及び停止される。図柄表示装置 3 1 2 はバックライト（不図示）を有しており、これにより各リールは遊技中に内側から明るく照射される。

【 0 0 7 3 】

ここで、図柄 7、b は各々 B B、R B 図柄である。図柄 r はリプレイ図柄、小役 s は獲得枚数 1 5 枚の 1 5 枚役、小役 z は獲得枚数 8 枚の 8 枚役、小役 c は獲得枚数 3 枚の 3 枚役である。

50

【 0 0 7 4 】

(動作説明)

以上述べたシステム構成において、本実施形態 1 の回胴式遊技機 2 0 0 のゲーム (遊技) 内容について以下、図 1 A ~ 図 7 B を参照し説明する。なお、リールの引込み制御が働く範囲を、前述の通り、1 9 0 m s 以下、最大 4 コマ以内とする。

【 0 0 7 5 】

本実施形態 1 の回胴式遊技機 2 0 0 は、図柄 7 が有効ライン上に揃って B B 入賞すると、B B ゲーム開始と同時に即 J A C インし、最大 8 回の役物の入賞若しくは最大 1 2 ゲーム消化で J A C ゲームが終了する。その後回胴式遊技機 2 0 0 は、さらにまた即 J A C インし、B B 小役ゲーム無しで J A C ゲームが何回も繰り返した起動 (ループ) しながらゲームが進行し、メダルの払出が規定払出枚数に到達すると B B ゲーム終了となることに特徴がある。

【 0 0 7 6 】

一般に、遊技者は、メダル投入口 2 0 4 からメダルを 1 ~ 3 枚以上投入、又はベットボタン 2 1 6 ~ 2 1 8 を押してクレジットメダルから 1 ~ 3 枚のメダルを投入し、有効ライン L E D 2 1 0 ~ 2 1 4 のいくつかを点灯する。これにより、入賞ライン表示 2 0 5 ~ 2 0 9 の 1 ~ 5 本のラインのいくつかを有効ラインとして、通常のゲームを行う。

【 0 0 7 7 】

ここで、メダルを投入し入賞ライン表示 2 0 5 ~ 2 0 9 のいずれかを有効ラインとすることを、以下、B E T (賭け) 又は " B E T する " と呼び、B E T 時の投入メダル数を B E T 数、B E T 数 n 枚の遊技を " n 枚賭け " の遊技と呼ぶ。また、従来は、J A C イン役を小役 " リプレイ " と同様なリプレイ図柄 r の並びとしていた。しかしながら、本実施形態 1 においては J A C イン役を設けず、J A C ゲームの 8 回目の特別役 (役物) の入賞後若しくは 1 2 ゲーム消化後に即 J A C インし、次の J A C ゲームが開始される。さらに、J A C ゲーム中においては、自動的に 1 枚賭けとなり、J A C ゲーム中における特別役 (役物) は、" 有効ラインである入賞ライン表示 2 0 5 上の左から図柄 s、r、s の並び " とする。役物の入賞時には、1 5 枚のメダルが払い出される。また、役物を構成する図柄は揃い易くリールに配列されている。

【 0 0 7 8 】

特に、本実施形態 1 の回胴式遊技機 2 0 0 は、J A C ゲーム中以外は B E T 数 3 枚の遊技のみが可能な " 3 枚賭け " 専用の遊技機を想定する。従って、本実施形態 1 の回胴式遊技機 2 0 0 は、メダル投入口 2 0 4 からメダルを 3 枚以上投入、又はベットボタン 2 1 6 ~ 2 1 8 を押してクレジットメダルから 3 枚のメダルを投入し、有効ライン L E D 2 1 0 ~ 2 1 4 の全てを点灯する。これにより、回胴式遊技機 2 0 0 は、入賞ライン表示 2 0 5 ~ 2 0 9 の 5 本のライン全てを有効ラインとし、通常のゲームが可能となる。

【 0 0 7 9 】

3 枚以上メダルが投入された場合には、最大賭枚数 (3 枚) を超えた分については、クレジットが最大容量 (5 0 枚) に達するまでは、クレジットに加算される。クレジットが最大容量 (5 0 枚) を超えた場合には、超えた分のメダルは、メダル放出口 2 2 4 からメダル受皿 2 2 5 に向けて放出される。

【 0 0 8 0 】

回胴式遊技機 2 0 0 のゲーム内容について説明する。遊技者が、メダル投入口 2 0 4 からメダルを 3 枚以上投入し、B E T 数を 3 枚とする場合には、入賞ライン表示 2 0 5 ~ 2 0 9 の 5 本のラインを有効ラインとして、B E T は通常どおり行われる。

【 0 0 8 1 】

一方、クレジット数表示装置 2 1 5 の表示 (クレジット数) がある場合、遊技者は、入賞ライン表示 2 0 5 ~ 2 0 9 の 5 本のラインを有効ラインとして B E T 数を 3 枚にするために、ベットボタン 2 1 8 を押してクレジットメダルから 3 枚のメダルを投入しようとする場合もある。この操作を繰り返して遊技者がゲームを続けると、クレジットを消化し続けていずれクレジット数表示装置 2 1 5 の表示 (クレジット数) が 3 枚未満になるまで、

10

20

30

40

50

B E T 数 3 枚での B E T でゲームを行うことが可能である。

【 0 0 8 2 】

遊技者がスタートレバー 2 1 9 を操作してリール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 を回転させると同時に、主制御部 3 0 8 は（はずれを含む）役の抽選を行う。抽選の結果、B B（または R B）フラグが成立すると、主制御部 3 0 8 はある程度の頻度で副制御部 3 1 1 を介してランプ表示装置 3 1 4 へ指示を送り、告知ランプ 2 2 9 を点灯し遊技者へボーナスフラグ成立を告知する。

【 0 0 8 3 】

この後遊技者は、リール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 を停止操作する。遊技者が B B（または R B）を入賞させた場合、主制御部 3 0 8 は副制御部 3 1 1 を介してランプ表示装置 3 1 4 へ指示を送り告知ランプ 2 2 9 を消灯し、ボーナスフラグ成立の告知を止める。

【 0 0 8 4 】

また、遊技者がスタートレバー 2 1 9 を操作してリール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 を回転させ停止させるまでの 1 ゲームにおいて、主制御部 3 0 8 は副制御部 3 1 1 を介して、効果音発生装置 3 1 5 へスピーカ 2 2 7 から通常効果音を発するよう指示を送る。、或いは主制御部 3 0 8 は副制御部 3 1 1 を介して、ランプ表示装置 3 1 4 へ図柄表示装置 3 1 2 のバックライトを白色光または赤色光へ切り替えるよう指示を送って、演出しても良い。

【 0 0 8 5 】

遊技者は例えば B B 入賞後、B B ゲームの消化を行う。従来、ゲームカウンタ表示装置 2 3 0 は、B B ゲーム中の消化可能な B B 小役ゲーム残回数、及び B B ゲームにおける消化可能な J A C イン残回数を表示した。ただし、J A C ゲーム中においては、ゲームカウンタ表示装置 2 3 0 は J A C ゲーム残回数（最大 1 2 ゲーム）と役物の入賞残回数（最大 8 回）を表示する。

【 0 0 8 6 】

しかしながら、本実施形態 1 の回胴式遊技機 2 0 0 は、
・ B B ゲームの終了条件が「B B 小役ゲームを最大許容回数（従来の規定では 3 0 ゲーム）まで消化すること」若しくは「J A C インを最大許容回数（従来の規定では 3 回）まで消化すること」のいずれでもなく「メダルの払出が規定払出枚数に到達すること」のみである仕様である。このため、ゲームカウンタ表示装置 2 3 0 は、B B ゲーム中の B B 小役ゲーム残回数及び B B ゲームにおける J A C イン残回数を表示しない。

【 0 0 8 7 】

従来、ゲームカウンタ表示装置 2 3 0 の表示する B B 小役ゲーム残回数又は J A C イン残回数のいずれかが 0 ゲームとなった時点で、B B ゲームは終了し、遊技状態は一般ゲーム中に戻った。

【 0 0 8 8 】

しかしながら、本実施形態 1 の回胴式遊技機 2 0 0 は、上述のように B B ゲームの終了条件が「メダルの払出が規定払出枚数に到達すること」のみである仕様である。このため、ゲームカウンタ表示装置 2 3 0 は、B B ゲーム中の B B 小役ゲーム残回数及び B B ゲームにおける J A C イン残回数を表示せず、メダルの払出が規定払出枚数に到達した時点で、B B ゲームは終了し、遊技状態は一般ゲーム中に戻る。

【 0 0 8 9 】

また、本実施形態 1 の回胴式遊技機 2 0 0 は、小役告知機能を有している。遊技者がスタートレバー 2 1 9 を操作してリール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 を回転させると同時に、主制御部 3 0 8 は入賞の抽選を行う。抽選の結果、小役のフラグが成立すると、主制御部 3 0 8 はある程度の頻度で、副制御部 3 1 1 を介して画像表示装置 2 3 1 へ指示を送り、小役当選を連想させる情報、あるいは当選した小役図柄を表示し遊技者へその小役のフラグ成立を告知する（小役ナビ）。また、主制御部 3 0 8 は、抽選の結果、ボーナスフラグが成立すると、ある程度の頻度で「小役告知否定のボーナスフラグ告知演出」を行うために、副制御部 3 1 1 を介して画像表示装置 2 3 1 へ指示を送り、小役を表示し遊技者へ小役のフラグ成立の虚偽の告知を行う。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 0 】

図 1 A ~ 図 1 C は、本実施形態 1 の回胴式遊技機の B B ゲーム開始から終了までのタイムチャートである。図 1 A は、B B 入賞時のタイムチャートである。図 1 B は、R B ゲーム (J A C ゲーム) 終了時 (規定払出枚数未到達時) のタイムチャートである。図 1 C は、B B ゲーム終了時 (規定払出枚数到達時) のタイムチャートである。

【 0 0 9 1 】

図 1 A において、主制御部 3 0 8 は、B B フラグが O N となった後、遊技者によるリール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 の停止操作によって全リール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 を停止し、停止した図柄が B B 入賞となったことを検知する。すると、主制御部 3 0 8 は、B B フラグを O F F にすると共に、B B 作動フラグ及び R B 作動フラグを順次 O N にする (図中符号 1 0 1 a)。B B 作動フラグ O N は、B B ゲーム中で有ることを示し、R B 作動フラグ O N は、R B ゲーム (J A C ゲーム) 中で有ることを示す。

10

【 0 0 9 2 】

上記 B B フラグの O F F、B B 作動フラグの O N、及び R B 作動フラグの O N の一連の処理操作は、回胴リール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 の内の最後に停止するリールである第 3 リールの停止後、次の遊技のための遊技媒体 (メダル) の投入操作である B E T 操作が開始されるまでの期間内に実行される。これにより、次の遊技から確実に B B 中の R B ゲームを実行することが可能となる。

【 0 0 9 3 】

次いで図 1 B において、主制御部 3 0 8 は、B B 作動フラグ及び R B 作動フラグが O N の場合に、遊技者によるリール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 の停止操作によって 8 回目の役物の入賞若しくは 1 2 ゲーム目消化で J A C ゲームが終了となったこと、及びメダルの払出が規定払出枚数に未到達であることを検知する。すると、主制御部 3 0 8 は、R B 作動フラグを一度 O F F にするが即再度 O N にする (図中符号 1 0 1 b)。この R B 作動フラグの再度 O N は、次の J A C ゲームを開始したことを示す。

20

【 0 0 9 4 】

この R B 動作フラグを一度 O F F にする処理操作及びその後即再度 O N にする処理操作は、回胴リール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 の内の最後に停止するリールである第 3 リールの停止後、次の遊技のための遊技媒体 (メダル) の投入操作である B E T 操作が開始されるまでの期間内に実行される。これにより、次の遊技からの R B ゲームの続行が可能となる。

30

【 0 0 9 5 】

R B 作動フラグを O F F にした後、再度 O N にするまでの時間は、約 1 0 0 m s e c の間隔を設けている。この間隔は、空け過ぎると 1 ゲーム間 4 . 1 秒という規定のウェイトタイムに影響を与えるため、5 0 0 m s e c 以上にはできない。また、この間隔は、短過ぎるとノイズとの区別がつかなくなる。そのため、この間隔は 5 m s e c 以上に設定することが望ましい。

【 0 0 9 6 】

さらに図 1 C において、主制御部 3 0 8 は、B B 作動フラグ及び R B 作動フラグが O N の場合に、J A C ゲーム中の役物入賞でメダルの払出が規定払出枚数に到達したことを検知する。すると、主制御部 3 0 8 は、R B 作動フラグ及び B B 作動フラグを順次 O F F にする (図中符号 1 0 1 c)。B B 作動フラグ O F F は、B B ゲーム終了を示し、ここでの R B 作動フラグ O F F は、J A C ゲームが途中で終了したことを示す。

40

【 0 0 9 7 】

この R B 作動フラグ O N 及び B B 作動フラグ O F F の順次処理操作は、第 3 リールの停止後、B E T 操作が開始されるまでの期間内に実行される。これにより、B B ゲームを本遊技で確実に終了させ次ゲームでの続行を中止することができる。

【 0 0 9 8 】

図 5 A 及び図 5 B は、本実施形態 1 の B B ゲームに係る遊技態様の 1 例を示す図である。図 5 A は、B B フラグ成立時を示す図である。図 5 B は、B B 入賞 (即 J A C イン) 時

50

を示す図である。

【 0 0 9 9 】

図 5 A において、本実施形態 1 の回胴式遊技機 2 0 0 は一般ゲーム中である。回胴式遊技機 2 0 0 の主制御部 3 0 8 は、B B フラグの成立に合わせて、副制御部 3 1 1 を介して、画像表示装置 2 3 1 を表示制御し、デモ画面表示（例えば「ボーナス！！」等）を有するデモウィンドウ 5 0 1 を画像表示装置 2 3 1 に表示する。そして、回胴式遊技機 2 0 0 は告知ランプ 2 2 9 を点灯してボーナスフラグの成立を告知する。この後遊技者は、リール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 を停止操作する。この場合遊技者は、B B の図柄 7 を狙って目押しする。

【 0 1 0 0 】

図 5 B は、図 5 A のゲームにおいて、遊技者が左リール 4 0 2 の停止ボタン 2 2 0、中リール 4 0 3 の停止ボタン 2 2 1、右リール 4 0 4 の停止ボタン 2 2 2 を順に押下し、全リールを停止させた結果、入賞ライン表示 2 0 5 上に B B の図柄 7、7、7 を表示させることにより B B に入賞した図である。

【 0 1 0 1 】

ここで図 4 に示した図柄番号に関連して、図 1 8 に示すような引込みデータテーブルが R O M 3 0 9 に格納されている。図 1 8 に示すように、引込みデータテーブルは、リールの引込み制御が働く最大引込みコマ数のデータを、各リールの各図柄番号毎に定義したデータである。リールの引込み制御が働く範囲が現行の回胴式遊技機規定に則り 4 コマ以内であるため、図 1 8 に示す最大引込みコマ数は、全て 4 コマ以内となっている。主制御部 3 0 8 は、あるリールのある図柄番号の図柄に対してリールの引込み制御を行うに際し、図 1 8 の引込みデータテーブルを参照し、そのリールのその図柄番号に定義された最大引込みコマ数に従って、その図柄番号の図柄に対してリールの引込み制御を行う。

【 0 1 0 2 】

したがって図 5 B において、例えば、左リール 4 0 2 が停止し中リール 4 0 3 が回転中に、入賞ライン表示 2 0 6 上に中リール 4 0 3 の図柄 7（図柄番号 9）が差し掛かった時点で、遊技者が中リール 4 0 3 の停止ボタン 2 2 1 を押下したとする。すると、主制御部 3 0 8 は、図 1 8 の引込みデータテーブルを参照し、中リールの図柄番号 9 に定義された最大引込みコマ数 3 を取得する。この場合、役入賞に係る有効ラインである入賞ライン表示 2 0 5 の 1 コマ後の入賞ライン表示 2 0 6 上に図柄 7（図柄番号 9）が位置しており、その位置と入賞ライン表示 2 0 5 との間が取得した最大引込みコマ数 3 以内である。このため、主制御部 3 0 8 は、有効ラインである入賞ライン表示 2 0 5 上に図柄 7（図柄番号 9）のリールの引込み制御が可能と判断し、図柄 7（図柄番号 9）に対してリールの引込み制御を行う。

【 0 1 0 3 】

同様に中リール 4 0 3 が停止し右リール 4 0 4 が回転中に、入賞ライン表示 2 0 6 上に右リール 4 0 4 の図柄 7（図柄番号 2 0）が差し掛かった時点で、遊技者が右リール 4 0 4 の停止ボタン 2 2 2 を押下したとする。すると、主制御部 3 0 8 は、図 1 8 の引込みデータテーブルを参照し、右リールの図柄番号 2 0 に定義された最大引込みコマ数 3 を取得する。この場合、役入賞に係る有効ラインである入賞ライン表示 2 0 5 の 1 コマ後の入賞ライン表示 2 0 6 上に図柄 7（図柄番号 2 0）が位置しており、その位置と入賞ライン表示 2 0 5 との間が取得した最大引込みコマ数 3 以内である。このため、主制御部 3 0 8 は、有効ラインである入賞ライン表示 2 0 5 上に図柄 7（図柄番号 2 0）のリールの引込み制御が可能と判断し、図柄 7（図柄番号 2 0）に対してリールの引込み制御を行う。以上の結果が、図 5 B の全リールが停止し B B 入賞となった状態である。

【 0 1 0 4 】

図 5 B において、B B 入賞に合わせて、主制御部 3 0 8 は副制御部 3 1 1 を介して、B B ゲームウィンドウ 5 0 2 を画像表示装置 2 3 1 に表示し、告知ランプ 2 2 9 を消灯して B B ゲーム中を報知する。B B ゲームウィンドウ 5 0 2 は、「B B ゲーム中」の画面表示を有する。さらに B B 入賞に合わせて、主制御部 3 0 8 は処理を即 J A C ゲーム中へ移行

10

20

30

40

50

させ（ＪＡＣイン）、副制御部３１１を介してＲＢゲームウィンドウ５０３を画像表示装置２３１に表示しＲＢゲーム中を報知する。ＲＢゲームウィンドウ５０３は、「１２－８」（ＪＡＣゲーム残回数＝１２、役物残回数＝８を示す）、「ＪＡＣゲーム中」、「１回目」（ＲＢ回数１回目を示す）の画面表示を有する。

【０１０５】

図６Ａ及び図６Ｂは、本実施形態１のＢＢゲームに係る遊技態様の１例を示す図である。図６Ａは、ＪＡＣゲーム中（ＲＢ回数１回目役物残回数１回）を示す図である。図６Ｂは、次のＪＡＣイン時（ＲＢ回数１回目役物残回数１回後の役物入賞；規定払出枚数未到達、即ＪＡＣイン）を示す図である。

【０１０６】

図６Ａにおいて、図５Ｂに示した状態に続いて、遊技者が１回目のＲＢゲームで役物（有効ラインである入賞ライン表示２０５上の左から図柄ｓ、ｒ、ｓの並び）を７回入賞させた状態が示されている。７回目の役物入賞に合わせて、主制御部３０８は副制御部３１１を介して、その時点でのメダルの払出枚数１０５枚の表示を有する払出枚数ウィンドウ６０１と、ＲＢゲームウィンドウ６０２とを画像表示装置２３１に表示し、ＲＢゲーム中を報知する。ＲＢゲームウィンドウ６０２は、「４－１」（ＪＡＣゲーム残回数＝４、役物残回数＝１を示す）、「ＪＡＣゲーム中」、「１回目」（ＲＢ回数１回目を示す）の画面表示を有する。この例においては消化ＪＡＣゲーム数８回のうち役物入賞７回で、ＲＢゲームウィンドウ６０２の表示「４－１」は、「最大ＪＡＣゲーム残回数１２－消化ＪＡＣゲーム数８」によりＪＡＣゲーム残回数＝４、及び「最大役物残回数８－役物入賞回数

10

20

【０１０７】

図６Ｂは、図６Ａに示した状態に続いて、遊技者が１回目のＲＢゲームで役物を８回入賞させた状態を示す。８回目の役物入賞に合わせて、主制御部３０８は副制御部３１１を介して、その時点でのメダルの払出枚数１２０枚の表示を有する払出枚数ウィンドウ６０３を画像表示装置２３１に表示する。さらにこの時点で払出枚数が規定払出枚数（例えば４６５枚）に未到達である。このため、主制御部３０８は処理を即次のＪＡＣゲーム中へ移行させ（ＪＡＣイン）、副制御部３１１を介してＲＢゲームウィンドウ６０４を画像表示装置２３１に表示しＲＢゲーム中を報知する。ＲＢゲームウィンドウ６０４は、「１２－８」（ＪＡＣゲーム残回数＝１２、役物残回数＝８を示す）、「ＪＡＣゲーム中」、「２回目」（ＲＢ回数２回目を示す）の画面表示を有する。

30

【０１０８】

図７Ａ及び図７Ｂは、本実施形態１のＢＢゲームに係る遊技態様の１例を示す図である。図７Ａは、ＪＡＣゲーム中（ＲＢ回数４回目役物残回数２回）を示す図である。図７Ｂは、ＢＢゲーム終了時（ＲＢ回数４回目役物残回数２回後の役物入賞；規定払出枚数到達）を示す図である。

【０１０９】

図７Ａにおいて、図６Ｂに示した状態に続いて、遊技者が４回目のＲＢゲームで役物を６回入賞させた状態が示されている。６回目の役物入賞に合わせて、主制御部３０８は副制御部３１１を介して、その時点でのメダルの払出枚数４５０枚の表示を有する払出枚数ウィンドウ７０１と、ＲＢゲームウィンドウ７０２とを画像表示装置２３１に表示し、ＲＢゲーム中を報知する。ＲＢゲームウィンドウ７０２は、「６－２」（ＪＡＣゲーム残回数＝６、役物残回数＝２を示す）、「ＪＡＣゲーム中」、「４回目」（ＲＢ回数４回目を示す）の画面表示を有する。この例においては消化ＪＡＣゲーム数６回のうち役物入賞連続６回で、ＲＢゲームウィンドウ６０２の表示「６－２」は、「最大ＪＡＣゲーム残回数１２－消化ＪＡＣゲーム数６」によりＪＡＣゲーム残回数＝６、及び「最大役物残回数８－役物入賞回数６」により役物残回数＝２を示している。

40

【０１１０】

図７Ｂは図７Ａに示した状態に続いて、遊技者が４回目のＲＢゲームで役物を７回入賞させた状態を示す。７回目の役物入賞に合わせて、主制御部３０８は副制御部３１１を介

50

して、その時点でのメダルの払出枚数 4 6 5 枚の表示を有する払出枚数ウィンドウ 7 0 3 を画像表示装置 2 3 1 に表示する。さらにこの時点で払出枚数が規定払出枚数 (4 6 5 枚) に到達している。このため、主制御部 3 0 8 は R B ゲーム (J A C ゲーム) を途中で終了し B B ゲームを終了して、副制御部 3 1 1 を介してボーナス終了ウィンドウ 7 0 4 を画像表示装置 2 3 1 に表示しボーナスゲームの終了を報知する。

【 0 1 1 1 】

(プログラムの処理説明)

本実施形態 1 における上記ゲーム時に関わる処理は、図 8 A ~ 1 2 B、1 6 のフローチャートに示す処理手順により行われる。図 8 A ~ 1 2 B の処理手順は、主制御部 3 0 8 の C P U が実行する胴式遊技制御処理の内容を示し、主制御部 3 0 8 の C P U が、ROM 3 0 9 に記憶されている遊技制御プログラムを読み出して実行することにより行われる。図 1 6 の処理手順は、副制御部 3 1 1 の C P U が実行する胴式遊技副制御処理の内容を示し、副制御部 3 1 1 の C P U が、ROM 3 1 9 に記憶されている遊技副制御プログラムを読み出して実行することにより行われる。

【 0 1 1 2 】

尚、設定キーが確率設定装置 3 2 1 に差し込まれ、所定の手順により設定値がセットされる場合に、主制御部 3 0 8 の C P U が実行する処理手順は、従来の胴式遊技機で周知のため説明は省く。本実施形態 1 では、ROM 3 0 9 に予め格納されている設定 1 ~ 6 の各々に相当する (はずれを含む) 役の抽選確率から、確率設定装置 3 2 1 によって設定された設定値に対応する (はずれを含む) 役の抽選確率が抽出される。そして、その (はずれを含む) 役の抽選確率及び設定された設定値が予め RAM 3 1 0 内に格納されている。

【 0 1 1 3 】

図 8 A 及び図 8 B において、主制御部 3 0 8 の C P U が行う胴式遊技制御処理の内容を規定した本実施形態 1 の遊技制御プログラムの処理手順について、図 1 A ~ 図 7 B も合わせて参照しながら説明する。胴式遊技機 2 0 0 が電源の投入をされると、主制御部 3 0 8 は各種初期設定 (不図示) の後、不図示の周期的な割り込み処理により、RAM 3 1 0 内の設定値及びボーナスの抽選確率に対応した RAM 3 1 0 内の役の乱数カウンタを逐次更新する。このことによって、役の乱数値を順次発生する。

【 0 1 1 4 】

遊技者により、メダル投入口 2 0 4 からメダルが 1 ~ 3 枚以上投入され、又はベットボタン 2 1 6 ~ 2 1 8 が押されてクレジットメダルから 1 ~ 3 枚のメダルを投入する指示が発生し、主制御部 3 0 8 は B E T 数 1 ~ 3 枚の B E T の指示を検知する。そして、主制御部 3 0 8 はいずれの B E T 方法であるかを判定する (ステップ S 8 0 0 S 8 0 3) 。

【 0 1 1 5 】

主制御部 3 0 8 は、ベットボタンスイッチ 3 0 2 からの 1 ~ 3 回のトリガを検出しベットボタン 2 1 6 ~ 2 1 8 による B E T であると判定した場合、クレジット数表示装置 2 1 5 の表示中のクレジット数と B E T 数 1 ~ 3 枚を比較する (ステップ S 8 0 3 S 8 0 5) 。

【 0 1 1 6 】

比較結果が「クレジット数 < B E T 数」の場合、主制御部 3 0 8 は、処理を遊技者によるメダル投入口 2 0 4 へのメダル投入待ちの状態に戻す (ステップ S 8 0 5 S 8 0 0) 。

【 0 1 1 7 】

主制御部 3 0 8 は、メダルセンサスイッチ 3 0 5 からの 1 ~ 3 回のトリガを検出しメダル投入口 2 0 4 からのメダル投入による B E T であると判定した場合 (ステップ S 8 0 3 S 8 1 5)、又はベットボタン 2 1 6 ~ 2 1 8 による B E T 数 1 ~ 3 枚の B E T が正常に行われたと判定すると (ステップ S 8 0 3 S 8 0 5 S 8 1 5)、主制御部 3 0 8 はライン表示装置 3 1 7 へ有効ライン L E D 2 1 0 ~ 2 1 4 を B E T 数に見合った分だけ点灯するよう指示する。そして、主制御部 3 0 8 は入賞ライン表示 2 0 5 ~ 2 0 9 を B E T 数に見合った分だけ有効ラインとする。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 8 】

本実施形態 1 は、一般遊技においては、” 3 枚賭け ” 専用の遊技機であるため、入賞ライン表示 2 0 5 ~ 2 0 9 を全て有効ラインとなった状態で遊技が可能、即ち、遊技者のスタートレバー 2 1 9 の操作が可能となる。

【 0 1 1 9 】

遊技者がスタートレバー 2 1 9 を操作するとリール始動スイッチ 3 0 1 のトリガ発生により、主制御部 3 0 8 は図柄表示装置 3 1 2 ヘリールの回転の指示を出す。それ共に、主制御部 3 0 8 は役の抽選として R A M 3 1 0 内の役の乱数カウンタから乱数値を抽出する。主制御部 3 0 8 は取得した乱数値に基づいて役当落を抽選し、この抽選に当選した場合、当選役の R A M 3 1 0 内のフラグを O N にする（ステップ S 8 1 5 S 8 1 6 ）。

10

【 0 1 2 0 】

主制御部 3 0 8 は、R A M 3 1 0 内のフラグをチェックする（ステップ S 8 1 7 ）。どの役フラグも不成立の場合は、主制御部 3 0 8 は、0 ~ 2 からランダムに選択した演出種別をイベントの b i t 3 ~ b i t 0 に設定した図 1 7 に示す通常遊技コマンド（コマンド I D は 0 ）を、副制御部 3 1 1 へ送信する（ステップ S 8 1 8 ）。これにより、副制御部 3 1 1 は通常遊技コマンドを受信した場合、スタートレバー 2 1 9 の操作時の演出を行うよう、通常遊技コマンドのイベントである演出種別に見合った指示をランプ表示装置 3 1 4、効果音発生装置 3 1 5、画像表示装置 2 3 1 等へ送信する。

【 0 1 2 1 】

そして、ステップ S 8 2 0 のリール停止処理において、遊技者の停止ボタン 2 2 0 ~ 2 2 2 の操作に対して、主制御部 3 0 8 は停止ボタンスイッチユニット 3 0 3 のトリガ検出に合わせて、図柄表示装置 3 1 2 へはずれ時のリール制御の指示を行いリール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 を停止させる。主制御部 3 0 8 は、この 1 ゲームをゲーム回数としてカウントする。カウントされたゲーム回数は、例えば通信ポート（不図示）から出力され、台の稼動状況のデータの 1 つとして、ホールコンピュータ 3 2 3 によって収集されて管理され、1 ゲーム終了となる。そして主制御部 3 0 8 はステップ S 8 0 0 の処理へ戻る。

20

【 0 1 2 2 】

再度、遊技者が、メダル投入口 2 0 4 からメダルを 1 ~ 3 枚以上投入、又はベットボタン 2 1 6 ~ 2 1 8 を押してクレジットメダルから 1 ~ 3 枚のメダルを投入して、B E T 数 1 ~ 3 枚の B E T が正常に行われる。すると、主制御部 3 0 8 はライン表示装置 3 1 7 へ有効ライン L E D 2 1 0 ~ 2 1 4 を B E T 数に見合った分だけ点灯するよう指示することで、入賞ライン表示 2 0 5 ~ 2 0 9 を B E T 数に見合った分だけ有効ラインとする（ステップ S 8 0 0 S 8 0 3 S 8 1 5、又はステップ S 8 0 0 S 8 0 3 S 8 0 5 S 8 1 5 ）。

30

【 0 1 2 3 】

遊技者がスタートレバー 2 1 9 を操作するとリール始動スイッチ 3 0 1 のトリガ発生により、主制御部 3 0 8 は図柄表示装置 3 1 2 ヘリールの回転の指示を出す。それ共に、主制御部 3 0 8 は役の抽選として R A M 3 1 0 内の役の乱数カウンタから乱数値を抽出する。主制御部 3 0 8 は取得した乱数値に基づいて役当落を抽選し、この抽選に当選した場合、当選役の R A M 3 1 0 内のフラグを O N にする（ステップ S 8 1 5 S 8 1 6 ）。

40

【 0 1 2 4 】

主制御部 3 0 8 は、R A M 3 1 0 内のフラグをチェックし、フラグ成立の場合は更に R A M 3 1 0 内の各小役のフラグをチェックする（ステップ S 8 1 7 S 8 4 8 ）。小役フラグが成立している場合、主制御部 3 0 8 は 0 ~ 3 からランダムに選択した演出種別をイベントの b i t 3 ~ b i t 0 に設定し、小役種別をイベントの b i t 1 0 ~ b i t 4 に設定した図 1 7 に示す通常遊技コマンド（コマンド I D は 0 ）を、副制御部 3 1 1 へ送信する（ステップ S 8 4 8 S 8 2 6 ）。これにより、ある程度の頻度で、主制御部 3 0 8 は副制御部 3 1 1 を介して画像表示装置 2 3 1 に小役を表示し遊技者へその小役のフラグ成立を告知する。

【 0 1 2 5 】

50

そして、ステップ S 8 2 7 の 3 リール停止処理において、遊技者の停止ボタン 2 2 0、2 2 1、2 2 2 の操作に対して、主制御部 3 0 8 は停止ボタンスイッチユニット 3 0 3 のトリガ検出に合わせて、図柄表示装置 3 1 2 へフラグ成立小役に関わるリールの引込み制御の指示を行う。そして、主制御部 3 0 8 はリール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 を停止させる。ステップ S 8 2 7 の 3 リール停止処理については、図 9 を参照した説明で後述する。

【 0 1 2 6 】

リール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 の停止後に小役が入賞していれば、主制御部 3 0 8 は、小役に対応した小役処理（メダルの払い出し等）を行い、成立していた小役フラグを OFF にして 1 ゲーム（遊技）終了とする（ステップ S 8 3 0 S 8 3 3 S 8 4 3 S 8 4 5 S 8 0 0）。リール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 の停止後に小役が入賞していなければ、主制御部 3 0 8 は、成立していた小役フラグを OFF にして 1 ゲーム（遊技）終了とする（ステップ S 8 3 0 S 8 3 3 S 8 4 5 S 8 0 0）。

10

【 0 1 2 7 】

再度、遊技者が、メダル投入口 2 0 4 からメダルを 1 ～ 3 枚以上投入、又はベットボタン 2 1 6 ～ 2 1 8 を押してクレジットメダルから 1 ～ 3 枚のメダルを投入して、BET 数 1 ～ 3 枚の BET が正常に行われる。すると、主制御部 3 0 8 はライン表示装置 3 1 7 へ有効ライン LED 2 1 0 ～ 2 1 4 を BET 数に見合った分だけ点灯するよう指示することで、入賞ライン表示 2 0 5 ～ 2 0 9 を BET 数に見合った分だけ有効ラインとする（ステップ S 8 0 0 S 8 0 3 S 8 1 5、又はステップ S 8 0 0 S 8 0 3 S 8 0 5 S 8 1 5）。

20

【 0 1 2 8 】

遊技者がスタートレバー 2 1 9 を操作するとリール始動スイッチ 3 0 1 のトリガ発生により、主制御部 3 0 8 は図柄表示装置 3 1 2 へリールの回転の指示を出す。それ共に、主制御部 3 0 8 は役の抽選として RAM 3 1 0 内の役の乱数カウンタから乱数値を抽出する。主制御部 3 0 8 は取得した乱数値に基づいて役当落を抽選し、この抽選に当選した場合、当選役の RAM 3 1 0 内のフラグを ON にする（ステップ S 8 1 5 S 8 1 6）。

【 0 1 2 9 】

主制御部 3 0 8 は、RAM 3 1 0 内のフラグをチェックし、フラグ成立の場合は更に RAM 3 1 0 内の各小役のフラグをチェックする（ステップ S 8 1 7 S 8 4 8）。小役フラグが成立しておらずボーナスフラグが成立（BBフラグ ON または RBフラグ ON）している場合、主制御部 3 0 8 は 0 ～ 2、3（小役告知）又は 4（ボーナス）からランダムに選択した演出種別をイベントの bit 3 ～ bit 0 に設定し、ランダムに適当な小役種別をイベントの bit 1 0 ～ bit 4 に設定した図 1 7 に示す通常遊技コマンド（コマンド ID は 0）を、副制御部 3 1 1 へ送信する（ステップ S 8 2 4）。

30

【 0 1 3 0 】

これにより、ある程度の頻度で通常遊技コマンドの演出種別が 3（小役告知）となり、この場合「小役告知否定のボーナスフラグ告知演出」を行うために、主制御部 3 0 8 は、副制御部 3 1 1 を介して画像表示装置 2 3 1 に小役を表示し遊技者へ小役のフラグ成立の虚偽の告知を行う。一方通常遊技コマンドの演出種別が 4（ボーナス）の場合デモ画面表示（例えば「ボーナス！！」等）を行うために、主制御部 3 0 8 は、副制御部 3 1 1 を介して画像表示装置 2 3 1 にデモ画面を表示し遊技者へボーナスフラグ成立の告知を行う。

40

【 0 1 3 1 】

そして、主制御部 3 0 8 は、ボーナスフラグのデータ（0；ボーナス共通）をイベントに設定した図 1 7 に示すボーナスフラグ成立コマンド（コマンド ID は 1）を、ランダムにある程度の頻度で副制御部 3 1 1 へ送信する（ステップ S 8 2 5）。これにより、副制御部 3 1 1 はボーナスフラグ成立コマンドを受信した場合、ランプ表示装置 3 1 4 への指示を出して告知ランプ 2 2 9 が点灯するように制御し、遊技者へボーナスフラグの成立を告知する。この例が、上述の図 5 A の場合である。

【 0 1 3 2 】

そして、遊技者の停止ボタン 2 2 0、2 2 1、2 2 2 の操作に対して、主制御部 3 0 8

50

は停止ボタンスイッチユニット 3 0 3 のトリガ検出に合わせて、図柄表示装置 3 1 2 ヘフラグ成立役（ボーナス）に関わるリールの引込み制御の指示を行う。そして、主制御部 3 0 8 はリール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 を停止させる（ステップ S 8 2 7）。

【 0 1 3 3 】

ボーナスの取りこぼしによりボーナスが入賞していなければ、主制御部 3 0 8 はボーナスフラグを ON のまま 1 ゲーム（遊技）終了とする（ステップ S 8 3 0 S 8 3 3 S 8 4 5 S 8 0 0）。

【 0 1 3 4 】

再度、遊技者が、メダル投入口 2 0 4 からメダルを 1 ～ 3 枚以上投入、又はベットボタン 2 1 6 ～ 2 1 8 を押してクレジットメダルから 1 ～ 3 枚のメダルを投入して、BET 数 1 ～ 3 枚の BET が正常に行われる。すると、主制御部 3 0 8 はライン表示装置 3 1 7 へ有効ライン LED 2 1 0 ～ 2 1 4 を BET 数に見合った分だけ点灯するよう指示することで、入賞ライン表示 2 0 5 ～ 2 0 9 を BET 数に見合った分だけ有効ラインとする（ステップ S 8 0 0 S 8 0 3 S 8 1 5、又はステップ S 8 0 0 S 8 0 3 S 8 0 5 S 8 1 5）。

【 0 1 3 5 】

遊技者がスタートレバー 2 1 9 を操作するとリール始動スイッチ 3 0 1 のトリガ発生により、主制御部 3 0 8 は図柄表示装置 3 1 2 ヘリールの回転の指示を出す。それと共に、役の抽選として RAM 3 1 0 内の役の乱数カウンタから乱数値を抽出する。主制御部 3 0 8 は取得した乱数値に基づいて役当落を抽選し、この抽選に当選した場合、当選役の RAM 3 1 0 内のフラグを ON にする（ステップ S 8 1 5 S 8 1 6）。

【 0 1 3 6 】

主制御部 3 0 8 は、RAM 3 1 0 内のフラグをチェックし、フラグ成立の場合は更に RAM 3 1 0 内の各小役のフラグをチェックする（ステップ S 8 1 7 S 8 4 8）。小役フラグが成立しておらずボーナスフラグが成立（BBフラグ ON または RBフラグ ON）している場合、主制御部 3 0 8 は 0 ～ 2、3（小役告知）又は 4（ボーナス）からランダムに選択した演出種別をイベントの bit 3 ～ bit 0 に設定し、ランダムに適当な小役種別をイベントの bit 1 0 ～ bit 4 に設定した図 1 7 に示す通常遊技コマンド（コマンド ID は 0）を、副制御部 3 1 1 へ送信する（ステップ S 8 2 4）。

【 0 1 3 7 】

これにより、ある程度の頻度で通常遊技コマンドの演出種別が 3（小役告知）となり、この場合「小役告知否定のボーナスフラグ告知演出」を行うために、主制御部 3 0 8 は、副制御部 3 1 1 を介して画像表示装置 2 3 1 に小役を表示し遊技者へ小役のフラグ成立の虚偽の告知を行う。一方通常遊技コマンドの演出種別が 4（ボーナス）の場合デモ画面表示（例えば「ボーナス！！」等）を行うために、主制御部 3 0 8 は、副制御部 3 1 1 を介して画像表示装置 2 3 1 にデモ画面を表示し遊技者へボーナスフラグ成立の告知を行う。

【 0 1 3 8 】

そして、主制御部 3 0 8 は、ボーナスフラグのデータ（0；ボーナス共通）をイベントに設定した図 1 7 に示すボーナスフラグ成立コマンド（コマンド ID は 1）を、ランダムにある程度の頻度で副制御部 3 1 1 へ送信する（ステップ S 8 2 5）。これにより、副制御部 3 1 1 はボーナスフラグ成立コマンドを受信した場合、ランプ表示装置 3 1 4 への指示を出して告知ランプ 2 2 9 が点灯するように制御し、遊技者へボーナスフラグの成立を告知する。

【 0 1 3 9 】

そして、遊技者の停止ボタン 2 2 0、2 2 1、2 2 2 の操作に対して、主制御部 3 0 8 は停止ボタンスイッチユニット 3 0 3 のトリガ検出に合わせて、図柄表示装置 3 1 2 ヘフラグ成立役（ボーナス）に関わるリールの引込み制御の指示を行い、リール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 を停止させる（ステップ S 8 2 7）。

【 0 1 4 0 】

ボーナスが入賞していれば、主制御部 3 0 8 は、図 1 7 に示すボーナスフラグのデータ

10

20

30

40

50

(B B フラグ O N の場合は 1、 R B フラグ O N の場合は 2) をイベントに設定したボーナスフラグ成立コマンド (コマンド I D は 1) を、副制御部 3 1 1 へ送信する (ステップ S 8 3 0 S 8 3 4)。これにより、副制御部 3 1 1 はボーナスフラグ成立コマンドを受信した場合、イベントが B B フラグ O N を指示する場合は B B ゲームウィンドウ 5 0 2 を表示するように画像表示装置 2 3 1 への指示を出して制御する (この例が、上述の図 5 B)。また、副制御部 3 1 1 はイベントが R B フラグ O N を指示する場合は「 J A C ゲーム中」の表示のみを有する R B ゲームウィンドウ 5 0 3 を表示するように画像表示装置 2 3 1 への指示を出して制御する。さらに主制御部 3 0 8 は図 1 7 に示す告知終了コマンド (コマンド I D は 2) を副制御部 3 1 1 へ送信する。これにより、副制御部 3 1 1 はランプ表示装置 3 1 4 への指示を出して告知ランプ 2 2 9 を消灯するように制御する (ステップ S 8 3 5)。この例が、上述の図 5 B の場合である。

10

【 0 1 4 1 】

そして主制御部 3 0 8 は、遊技者による次ゲームの指示を受け付けると、ボーナスゲーム処理を行い (ステップ S 8 3 7)、通常の処理へ戻る。ステップ S 8 3 7 のボーナスゲーム処理における B B や R B (J A C ゲームを 1 回) の詳細な処理内容は、図 1 0 を参照した説明で後述する。主制御部 3 0 8 は、 B B フラグ O N の場合は B B ゲーム処理を、 R B フラグ O N の場合は R B ゲーム (J A C ゲーム) 処理行う。次いで主制御部 3 0 8 は、処理を次ゲーム待ちの状態へ戻す (ステップ S 8 3 7 S 8 0 0)。

【 0 1 4 2 】

次に図 9 を参照し、主制御部 3 0 8 の C P U が行う胴式遊技制御処理の内容を規定した本実施形態 1 の遊技制御プログラムの処理手順の内、上述のステップ S 8 2 7 の 3 リール停止処理について説明する。

20

【 0 1 4 3 】

主制御部 3 0 8 は、ボーナスフラグ成立後に小役フラグ成立の場合には、小役フラグを優先して選択し (ステップ S 9 0 0)、処理をステップ S 9 0 1 へ進める。尚、後述する R B ゲーム処理内で図 9 の 3 リール停止処理が行われる場合には (後述する図 1 2 A 中のステップ S 8 2 7)、成立するフラグは役物フラグのみのため、ステップ S 9 0 0 の処理は特に行われない。

【 0 1 4 4 】

主制御部 3 0 8 はステップ S 9 0 1 において、停止ボタンスイッチユニット 3 0 3 のトリガを監視し最初のリール停止 (第 1 停止指示) を監視している。第 1 停止指示を検知すると (ステップ S 9 0 1)、主制御部 3 0 8 は、フラグ成立役を入賞させる図柄であって有効ラインに近づく直近の図柄の図柄番号 n (1 ~ 2 1) と、第 1 停止指示リール (左リール 4 0 2、中リール 4 0 3、右リール 4 0 4 のいずれか) に対する識別子であるリール N O . " L (左 ; 1、中 ; 2、右 ; 3) " とをインデックスとして、図 1 8 の引込みデータテーブルを参照する。そして、主制御部 3 0 8 は第 1 停止指示リール L の図柄番号 n に定義された最大引込みコマ数 N (0 ~ 4) を取得する (ステップ S 9 0 3)。

30

【 0 1 4 5 】

ここで、役入賞に係る有効ラインと図柄番号 n の図柄との間が取得した最大引込みコマ数 N 以内ならば、主制御部 3 0 8 は、有効ライン上に図柄番号 n の図柄のリールの引込み制御が可能と判断し、図柄番号 n の図柄に対してリールの引込み制御の指示を行い、第 1 停止指示リールを停止する (ステップ S 9 0 5)。

40

【 0 1 4 6 】

又は、ステップ S 9 0 5 において、役入賞に係る有効ラインと図柄番号 n の図柄との間が取得した最大引込みコマ数 N を超えるならば、主制御部 3 0 8 は、有効ライン上に図柄番号 n の図柄のリールの引込み制御が不可能と判断し (役の取りこぼし)、図柄番号 n の図柄に対してリールの引込み制御をしない即止めの指示を行い、第 1 停止指示リールを停止する。

【 0 1 4 7 】

次に主制御部 3 0 8 は、停止ボタンスイッチユニット 3 0 3 のトリガを監視し次のリール

50

ル停止（第2停止指示）を監視している。第2停止指示を検知すると（ステップS910）、主制御部308は、フラグ成立役を入賞させる図柄であって役入賞に係る有効ラインに近づく直近の図柄の図柄番号n（1～21）と、第2停止指示リール（左リール402、中リール403、右リール404のいずれか）に対する識別子であるリールNO．”L（左；1、中；2、右；3）”とをインデックスとして、図18の引込みデータテーブルを参照する。そして、主制御部308は第2停止指示リールLの図柄番号nに定義された最大引込みコマ数N（0～4）を取得する（ステップS913）。

【0148】

ここで、役入賞に係る有効ラインと図柄番号nの図柄との間が取得した最大引込みコマ数N以内ならば、主制御部308は、有効ライン上に図柄番号nの図柄のリールの引込み制御が可能と判断し、図柄番号nの図柄に対してリールの引込み制御の指示を行い、第2停止指示リールを停止する（ステップS915）。この例が、上述の図5Bの場合である。

10

【0149】

又は、ステップS915において、役入賞に係る有効ラインと図柄番号nの図柄との間が取得した最大引込みコマ数Nを超えるならば、主制御部308は、有効ライン上に図柄番号nの図柄のリールの引込み制御が不可能と判断し、図柄番号nの図柄に対してリールの引込み制御をしない即止めの指示を行い、第2停止指示リールを停止する。

【0150】

最後に主制御部308は、停止ボタンスイッチユニット303のトリガを監視し最後のリール停止（第3停止指示）を監視している。第3停止指示を検知すると（ステップS920）、主制御部308は、フラグ成立役を入賞させる図柄であって役入賞に係る有効ラインに近づく直近の図柄の図柄番号n（1～21）と、第3停止指示リール（左リール402、中リール403、右リール404のいずれか）に対する識別子であるリールNO．”L（左；1、中；2、右；3）”とをインデックスとして、図18の引込みデータテーブルを参照する。そして、主制御部308は第3停止指示リールLの図柄番号nに定義された最大引込みコマ数N（0～4）を取得する（ステップS923）。

20

【0151】

ここで、役入賞に係る有効ラインと図柄番号nの図柄との間が取得した最大引込みコマ数N以内ならば、主制御部308は、有効ライン上に図柄番号nの図柄のリールの引込み制御が可能と判断し、図柄番号nの図柄に対してリールの引込み制御の指示を行う。そして、主制御部308は第3停止指示リールを停止し、呼び出し元の処理へ戻る（ステップS925 リターン）。この例が、上述の図5Bの場合である。

30

【0152】

又は、ステップS925において、役入賞に係る有効ラインと図柄番号nの図柄との間が取得した最大引込みコマ数Nを超えるならば、主制御部308は、有効ライン上に図柄番号nの図柄のリールの引込み制御が不可能と判断し、図柄番号nの図柄に対してリールの引込み制御をしない即止めの指示を行う。そして、主制御部308は第3停止指示リールを停止し、呼び出し元の処理へ戻る。

【0153】

また、主制御部308は、ステップS925において、この1ゲームをゲーム回数としてカウントする。カウントされたゲーム回数は、例えば通信ポート（不図示）から出力され、台の稼動状況のデータの1つとして、ホールコンピュータ323によって収集されて管理される。

40

【0154】

次に図10を参照し、主制御部308のCPUが行う回胴式遊技制御処理の内容を規定した本実施形態1の遊技制御プログラムの処理手順の内、上述のステップS837のボーナスゲーム処理について説明する。

【0155】

主制御部308は、RAM310内のBBフラグが成立している場合、BBフラグをO

50

FFにする(ステップS1000 S1002)。次に主制御部308は、RAM310内のBB作動フラグをONにし(ステップS1004)、BBゲーム処理を行う(ステップS1006)。ステップS1006のBBゲーム処理については、図11を参照した説明で後述する。BBゲーム処理後、主制御部308は、BB作動フラグをOFFにし(ステップS1008)、処理をステップS1024へ進める。

【0156】

一方、主制御部308は、RAM310内のRBフラグが成立している場合、RBフラグをOFFにする(ステップS1000 S1010)。そして主制御部308は、RAM310内のJACゲーム残回数カウンタを最大値の12に初期化し、RAM310内の役物残回数カウンタを最大値の8に初期化する(ステップS1012)。さらに主制御部308は、RAM310内のRB回数カウンタを1に初期化する(ステップS1014)。

【0157】

次いで主制御部308は、役物残回数カウンタの値をイベントのbit3~bit0に設定し、JACゲーム残回数カウンタの値をイベントのbit8~bit4に設定し、RB回数カウンタの値をイベントのbit10~bit9に設定した図17に示すカウンタコマンド2(コマンドIDは5)を、副制御部311へ送信する(ステップS1016)。これにより、主制御部308は副制御部311を介して、図5Bに示したようなRBゲームウィンドウ503を画像表示装置231に表示しRBゲーム中を報知する。この処理により、RBゲームウィンドウ503には、「12-8」(JACゲーム残回数=12、役物残回数=8を示す)、「1回目」(RB回数1回目を示す)が追加表示される。尚、このステップS1010~の処理フローは、RB図柄の図柄bが揃ったRB入賞のRBゲームの場合を示し、よって図5Bに示したようなBBゲームウィンドウ502は表示されない。

【0158】

次に主制御部308は、RAM310内のRB作動フラグをONにし(ステップS1018)、RBゲーム処理を行う(ステップS1020)。ステップS1020のRBゲーム処理については、図12A及び図12Bを参照した説明で後述する。RBゲーム処理後、主制御部308は、RB作動フラグをOFFにし(ステップS1022)、処理をステップS1024へ進める。

【0159】

主制御部308は、ステップS1024において、図17に示すボーナス終了コマンド(コマンドIDは3)を、副制御部311へ送信する。これにより、副制御部311はボーナス終了コマンドを受信した場合、ボーナス終了ウィンドウ704を表示するように画像表示装置231への指示を出して制御する。この例が、上述の図7Bの場合である。そして主制御部308は、RAM310内のRB回数カウンタ及び払出枚数カウンタを0に初期化し、呼び出し元の処理へ戻る(ステップS1026 リターン)。

【0160】

尚、上述したBB作動フラグとRB作動フラグは、本実施形態1においては無くとも動作に支障は無い。これらは、開発におけるデバッグ時にBBゲーム中及びRBゲーム中の状態をモニターする等のソフトウェアの保守に利用可能であり、また次機種開発時に本実施形態1のソフトウェアを流用する場合の拡張性に供するであろう。

【0161】

次に図11を参照し、主制御部308のCPUが行う回胴式遊技制御処理の内容を規定した本実施形態1の遊技制御プログラムの処理手順の内、上述のステップS1006のBBゲーム処理について説明する。

【0162】

主制御部308は、RAM310内のJACゲーム残回数カウンタを最大値の12に初期化し、RAM310内の役物残回数カウンタを最大値の8に初期化する(ステップS1000)。さらに主制御部308は、RAM310内のRB回数カウンタをインクリメン

ト(+1)する(ステップS1102)。ここでRB回数カウンタの値が0であった場合は、ステップS1102においてRB回数カウンタはインクリメントされて1となり、この後処理されるRBゲームはRB回数1回目であることが指示される。

【0163】

そして主制御部308はボーナスフラグのデータ(RBフラグONを指示する2)をイベントに設定した図17に示すボーナスフラグ成立コマンド(コマンドIDは1)を、副制御部311へ送信する(ステップS1104)。これにより、副制御部311はボーナスフラグ成立コマンドを受信した場合、イベントがRBフラグONを指示するため「JACゲーム中」の表示のみを有する図5Bに示すようなRBゲームウィンドウ503を表示するように、画像表示装置231への指示を出して制御する。

10

【0164】

次いで主制御部308は、役物残回数カウンタの値をイベントのbit3~bit0に設定し、JACゲーム残回数カウンタの値をイベントのbit8~bit4に設定し、RB回数カウンタの値をイベントのbit10~bit9に設定した図17に示すカウンタコマンド2(コマンドIDは5)を、副制御部311へ送信する(ステップS1106)。これにより、主制御部308は副制御部311を介して、図5Bに示したようなRBゲームウィンドウ503を画像表示装置231に表示しRBゲーム中を報知する。この処理により、RBゲームウィンドウ503には、「12-8」(JACゲーム残回数=12、役物残回数=8を示す)、「1回目」(RB回数1回目を示す)が追加表示される。尚、この処理フローは、BB図柄の図柄7が揃ったBB入賞のBBゲームの場合を示し、よって図5Bに示したようなBBゲームウィンドウ502は上述のステップS834の処理で既に表示されている。

20

【0165】

次に主制御部308は、RAM310内のRB作動フラグをONにし(ステップS1108)、RBゲーム処理を行う(ステップS1020)。ステップS1020のRBゲーム処理については、図12A及び図12Bを参照した説明で後述する。RBゲーム処理後、主制御部308は、RB作動フラグをOFFにし(ステップS1112)、処理をステップS1114へ進める。

【0166】

主制御部308は、ステップS1114において、RAM310内の規定払出枚数カウンタの値が規定払出枚数(465枚)に到達したか否かを判定する。主制御部308は、規定払出枚数未到達の場合には処理をステップS1100へ戻し、規定払出枚数到達の場合には呼び出し元の処理へ戻る(ステップS1114 リターン)。

30

【0167】

次に図12A及び図12Bを参照し、主制御部308のCPUが行う回胴式遊技制御処理の内容を規定した本実施形態1の遊技制御プログラムの処理手順の内、上述のステップS1020のRBゲーム処理について説明する。

【0168】

遊技者により、メダル投入口204からメダルが1枚投入され(JACゲームは1枚賭け)、又はベットボタン216~218が押されてクレジットメダルから1枚のメダルを投入する指示が発生し(JACゲームは1枚賭け)、主制御部308はBET数1枚のBETの指示を検知する。すると、主制御部308はいずれのBET方法であるかを判定する(ステップS1200 S1203)。

40

【0169】

主制御部308は、ベットボタンスイッチ302からの1回のトリガを検出しベットボタン216~218によるBETであると判定した場合、クレジット数表示装置215の表示中のクレジット数とBET数1枚を比較する(ステップS1203 S1205)。

【0170】

比較結果が「クレジット数<BET数」の場合、主制御部308は、処理を遊技者によるメダル投入口204へのメダル投入待ちの状態に戻す(ステップS1205 S120

50

0)。

【0171】

主制御部308は、メダルセンサスイッチ305からの1回のトリガを検出しメダル投入口204からのメダル投入によるBETであると判定した場合(ステップS1203 S1215)、又はベットボタン216~218によるBET数1枚のBETが正常に行われたと判定すると(ステップS1203 S1205 S1215)、主制御部308はライン表示装置317へ有効ラインLED210をBET数1枚に見合った分だけ点灯するよう指示する。そして、主制御部308は入賞ライン表示205をBET数1枚に見合った分だけ有効ラインとする。

【0172】

遊技者がスタートレバー219を操作するとリール始動スイッチ301のトリガ発生により、主制御部308は図柄表示装置312へリールの回転の指示を出すと共に、役(役物)の抽選としてRAM310内の役の乱数カウンタから乱数値を抽出する。主制御部308は取得した乱数値に基づいて役物の当落を抽選し、この抽選に当選した場合、RAM310内の役物フラグをONにする(ステップS1215 S1216)。

【0173】

主制御部308は、RAM310内のフラグをチェックする(ステップS1217)。役物フラグが不成立の場合は、ステップS1220のリール停止処理において、遊技者の停止ボタン220~222の操作に対して、主制御部308は停止ボタンスイッチユニット303のトリガ検出に合わせて、図柄表示装置312へはずれ時のリール制御の指示を行いリール402、403、404を停止させる。主制御部308は、この1ゲームをゲーム回数としてカウントする。カウントされたゲーム回数は、例えば通信ポート(不図示)から出力され、台の稼動状況のデータの1つとして、ホールコンピュータ323によって収集されて管理される。そして主制御部308は処理をステップS1254へ進める。

【0174】

再度、遊技者が、メダル投入口204からメダルを1枚投入、又はベットボタン216~218を押してクレジットメダルから1枚のメダルを投入して、BET数1枚のBETが正常に行われると、主制御部308はライン表示装置317へ有効ラインLED210をBET数1枚に見合った分だけ点灯するよう指示する。これにより、入賞ライン表示205をBET数1枚に見合った分だけ有効ラインとする(ステップS1200 S1203 S1215、又はステップS1200 S1203 S1205 S1215)。

【0175】

遊技者がスタートレバー219を操作するとリール始動スイッチ301のトリガ発生により、主制御部308は図柄表示装置312へリールの回転の指示を出すと共に、役(役物)の抽選としてRAM310内の役の乱数カウンタから乱数値を抽出する。主制御部308は取得した乱数値に基づいて役物の当落を抽選し、この抽選に当選した場合、RAM310内の役物フラグをONにする(ステップS1215 S1216)。

【0176】

主制御部308は、RAM310内のフラグをチェックし、役物フラグが成立している場合(ステップS1217 S1227)、ステップS1227の3リール停止処理において、遊技者の停止ボタン220、221、222の操作に対して、主制御部308は停止ボタンスイッチユニット303のトリガ検出に合わせて、図柄表示装置312へ役物に関わるリールの引込み制御の指示を行う。そして、主制御部308はリール402、403、404を停止させる。

【0177】

そして主制御部308は、成立していた役物フラグをOFFにしRAM310内の役物払出枚数カウンタを0に初期化する(ステップS1230)。尚、役物を構成する図柄が揃い易くりールに配列されているため、この時点で役物は100%入賞している(ステップS1233)。

【0178】

10

20

30

40

50

次いで主制御部 308 は、役物払出枚数カウンタの値が所定の役物払出枚数 N 枚（この例では N = 15）に達したか否かを判定する（ステップ S1243）。所定の役物払出枚数に達していない場合、主制御部 308 は、1 枚のメダルの払い出しに係る処理（払出数表示装置 223 及びクレジット数表示装置 215 のカウントアップ、ホッパ制御装置 316 からの払い出し等の制御）を行い、役物払出枚数カウンタをインクリメントする（ステップ S1235）。さらに主制御部 308 は、RAM 310 内の払出枚数カウンタをインクリメントする（ステップ S1247）。

【0179】

次いで主制御部 308 は、払出枚数カウンタの値をイベントに設定した図 17 に示すカウンタコマンド 1（コマンド ID は 4）を、副制御部 311 へ送信する（ステップ S1249）。これにより、主制御部 308 は副制御部 311 を介して、図 6A の符号 601 に示したような払出枚数ウィンドウを画像表示装置 231 に表示し、その時点でのメダルの払出枚数を報知する。

【0180】

主制御部 308 は、ステップ S1250 において、RAM 310 内の規定払出枚数カウンタの値が規定払出枚数（465 枚）に到達したか否かを判定する。主制御部 308 は、規定払出枚数未到達の場合には処理をステップ S1243 へ戻し、規定払出枚数到達の場合には呼び出し元の処理へ戻る（ステップ S1250 リターン）。

【0181】

一方、ステップ S1243 において所定の役物払出枚数に達している場合、主制御部 308 は、役物残回数カウンタをデクリメント（-1）し（ステップ S1252）、処理をステップ S1254 へ進める。ステップ S1254 において、主制御部 308 は、JAC ゲーム残回数カウンタをデクリメントする。

【0182】

次いで主制御部 308 は、役物残回数カウンタの値をイベントの bit 3 ~ bit 0 に設定し、JAC ゲーム残回数カウンタの値をイベントの bit 8 ~ bit 4 に設定し、RB 回数カウンタの値をイベントの bit 10 ~ bit 9 に設定した図 17 に示すカウンタコマンド 2（コマンド ID は 5）を、副制御部 311 へ送信する（ステップ S1256）。これにより、主制御部 308 は副制御部 311 を介して、図 6A の符号 602 に示したような RB ゲームウィンドウを画像表示装置 231 に表示し RB ゲーム中を報知する。例えばこの処理により、RB ゲームウィンドウ 602 には、「4 - 1」（JAC ゲーム残回数 = 4、役物残回数 = 1 を示す）、「1 回目」（RB 回数 1 回目を示す）が更新表示される。

【0183】

そして主制御部 308 は、ステップ S1258 において、JAC ゲーム残回数カウンタの値又は役物残回数カウンタの値が 0 となったか否かを判定する。主制御部 308 は、それらのいずれも 0 でない場合には処理をステップ S1200 へ戻す。一方、ステップ S1258 において JAC ゲーム残回数カウンタの値又は役物残回数カウンタの値が 0 の場合、主制御部 308 は、図 17 に示す RB 待ちコマンド（コマンド ID は 6）を副制御部 311 へ送信し、呼び出し元の処理へ戻る（ステップ S1260 リターン）。これにより、例えば図 6A 及び図 6B の状態へ遷移する際に、主制御部 308 は副制御部 311 を介して、符号 602 に示したような RB ゲームウィンドウ全体に X 印を表示したウィンドウを画像表示装置 231 に表示し、RB 待ち（次の JAC イン待ち）を報知する。

【0184】

次に図 16 において、副制御部 311 の CPU が行う回胴式遊技副制御処理の内容を規定した本実施形態 1 の遊技副制御プログラムの処理手順について、図 1A ~ 図 7B も合わせて参照しながら説明する。回胴式遊技機 200 が電源の投入をされると、副制御部 311 は各種初期設定（不図示）の後、不図示の周期的な割り込み処理により RAM 320 内の各種の乱数カウンタを逐次更新する。このことによって、副制御部 311 は演出に係る乱数値を順次発生する。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 5 】

副制御部 3 1 1 は、主制御部 3 0 8 から送信されるコマンドを監視しており、コマンドを受信すると、そのコマンド I D が 1 (ボーナスフラグ成立コマンド) か 6 (R B 待ちコマンド) であるか否かを判定する (ステップ S 1 6 0 0 S 1 6 0 5 S 1 6 1 0) 。コマンド I D が 1 (ボーナスフラグ成立コマンド) である場合、副制御部 3 1 1 は、ステップ S 1 6 2 0 において、ボーナスフラグ成立コマンドのイベントが 0 (ボーナス共通) の場合はランプ表示装置 3 1 4 への指示を出して告知ランプ 2 2 9 が点灯するように制御する (ステップ S 1 6 1 0 S 1 6 2 0) 。この例が、上述の図 5 A の場合である。一方ステップ S 1 6 2 0 において、ボーナスフラグ成立コマンドのイベントが 1 (B B フラグ O N) の場合は B B ゲームウィンドウを、そのイベントが 2 (R B フラグ O N) の場合は「 J A C ゲーム中」の表示のみを有する R B ゲームウィンドウを画像表示装置 2 3 1 に表示する。この例が、上述の図 5 B の場合である。ステップ S 1 6 2 0 の後、副制御部 3 1 1 は、処理をステップ S 1 6 9 5 へ進める。

10

【 0 1 8 6 】

コマンド I D が 6 (R B 待ちコマンド) である場合、副制御部 3 1 1 は、ステップ S 1 6 1 5 において、例えば図 6 A の符号 6 0 2 に示したような R B ゲームウィンドウ全体に X 印を表示したウィンドウを画像表示装置 2 3 1 に表示し、 R B 待ち (次の J A C イン待ち) を報知する。ステップ S 1 6 1 5 の後、副制御部 3 1 1 は、処理をステップ S 1 6 9 5 へ進める。

【 0 1 8 7 】

コマンド I D が 1、6 でない場合、副制御部 3 1 1 は、コマンド I D が 2 (告知終了コマンド) であるか否かを判定する (ステップ S 1 6 0 5 S 1 6 2 5) 。コマンド I D が 2 (告知終了コマンド) である場合、副制御部 3 1 1 は、ランプ表示装置 3 1 4 への指示を出して告知ランプ 2 2 9 を消灯するように制御する (ステップ S 1 6 3 0) 。ステップ S 1 6 3 0 の後、副制御部 3 1 1 は、処理をステップ S 1 6 9 5 へ進める。

20

【 0 1 8 8 】

図 1 7 に示す通常遊技コマンド (コマンド I D は 0) を受信した場合、副制御部 3 1 1 は、通常遊技コマンドのイベントの演出種別が小役告知か否かを判定する (ステップ S 1 6 2 5 S 1 6 4 5) 。小役告知でない場合は (ステップ S 1 6 4 5 S 1 6 9 5) 、ステップ S 1 6 9 5 の通常演出処理において、副制御部 3 1 1 は、スタートレバー 2 1 9 の操作時の演出を行うよう、通常遊技コマンドのイベントである演出種別に見合った指示をランプ表示装置 3 1 4、効果音発生装置 3 1 5、画像表示装置 2 3 1 等へ送信する。この場合、例えば、ランプ表示装置 3 1 4 によって図柄表示装置 3 1 2 の通常の白色光のバックライトで各リールを照射し、効果音発生装置 3 1 5 によってスピーカ 2 2 7 から通常効果音のスタート音が発せられる。さらに、その演出種別が 4 (ボーナス) の場合副制御部 3 1 1 は、デモ画面表示 (例えば「ボーナス!!」等) を表示する指示を画像表示装置 2 3 1 へ送信する。この例が、上述の図 5 A の場合である。

30

【 0 1 8 9 】

小役告知の場合はステップ S 1 6 5 0 の処理において、副制御部 3 1 1 は、小役告知表示を行うよう、通常遊技コマンドのイベントである小役種別に見合った指示を画像表示装置 2 3 1 へ送信する (ステップ S 1 6 4 5 S 1 6 5 0) 。又この場合同時に副制御部 3 1 1 は、スタートレバー 2 1 9 の操作時の演出を行うよう、小役種別に見合った指示をランプ表示装置 3 1 4、効果音発生装置 3 1 5 等へ送信する。

40

【 0 1 9 0 】

尚、副制御部 3 1 1 から画像表示装置 2 3 1 へ所望の表示の指示 (表示指令信号としてのコマンド) を送信し、そのコマンドに従って画像表示装置 2 3 1 が L C D に所望の動画を表示する事に関して、副制御部 3 1 1 と画像表示装置 2 3 1 との I / F 及び画像表示装置 2 3 1 自身の制御手法は、回胴式遊技機に適用される L C D を有した従来の画像表示装置を使用した場合と同様とできる。従って、その詳細な説明は省く。

【 0 1 9 1 】

50

また、ボーナスフラグ成立コマンド（コマンドIDは1）、告知終了コマンド（コマンドIDは2）、RB待ちコマンド（コマンドIDは6）を受信した場合、ステップS1695の通常演出処理において、副制御部311は、演出を行うよう、各コマンドに見合った指示をランプ表示装置314、効果音発生装置315等へ送信する（ステップS1615、S1620、S1630 S1695）。この場合、例えば、ランプ表示装置314によって白色光または赤色光へ切り替えた図柄表示装置312のバックライトで各リールを照射し、効果音発生装置315によってスピーカ227から特殊効果音が発せられる。

【0192】

図17に示すボーナス終了コマンド（コマンドIDは3）を受信した場合、副制御部311は、ボーナス終了ウィンドウ704を画像表示装置231に表示し、遊技者へボーナスゲームの終了を報知する。（ステップS1625 S1675）。この例が、上述の図7Bの場合である。

【0193】

最後に各カウンタの値をイベントに設定した図17に示すカウンタコマンド1（コマンドIDは4）やカウンタコマンド2（コマンドIDは5）を受信した場合、副制御部311は、図6Aの符号601に示したような払出枚数ウィンドウを画像表示装置231に表示する。また、副制御部311は、図6Aの符号602に示したような更新したJACゲーム残回数、役物残回数、RB回数を有するRBゲームウィンドウを画像表示装置231に表示する。（ステップS1605 S1685）。

【0194】

副制御部311は、ステップS1650、S1695、S1675、S1685の処理の後、処理を主制御部308から送信されるコマンドの監視へ戻す（ステップS1650、S1695、S1675、S1685 S1600）。

【0195】

（実施形態1の効果）

以上説明したように本実施形態1によれば、第1の態様として、回胴式遊技機は、複数の役のうちの所定の小役（役物）の当選が複数回可能な第1の状態を制御する第1の制御手段であって、所定の小役が所定回数当選した場合、又は所定回数の遊技を行った場合に第1の状態の制御を終了する第1の制御手段と（308、図12A及び図12B）、第1の制御手段を複数回起動可能な第2の状態を制御する第2の制御手段であって、変動表示を停止した際の図柄の表示が第2の状態の役（BB）に対応する表示である場合に起動され（S1006）、その起動に伴って第1の制御手段を起動する第2の制御手段と（308、図11）を備えたことを特徴とする。

【0196】

以上の構成により、第2の制御手段（BBゲーム）において1回は第1の制御手段（RBゲーム）が保証される。

【0197】

ここで、第2の態様として、上記第2の制御手段は、第1の制御手段が第1の状態の制御を終了したことに続いて第1の制御手段を再度起動する再起動手段を有する（308、S1112 S1020）ことを特徴とすることができる。

【0198】

これにより、第2の制御手段（BBゲーム）において第1の制御手段（RBゲーム）が連続して複数回起動され、短期間に大量のメダルを払い出す。

【0199】

また、第3の態様として、第1また第2の態様において、役の入賞に基づいて当該役に対応する数の遊技媒体を払い出す払出手段と、払出手段によって払い出された遊技媒体の数を累積して記憶する記憶手段と（308、S1247）、記憶手段によって記憶された数が所定の数に到達したか否かを判定する判定手段と（308、S1114、S1250）をさらに備え、判定手段が所定の数に到達していないと判定した場合に、第2の制御手段は、第2の状態の制御を継続する（S1114 S1100）ことを特徴とすることが

10

20

30

40

50

できる。

【 0 2 0 0 】

これにより、短期間に大量のメダルを払い出すとともに、過度の射幸性を抑制する。

【 0 2 0 1 】

また、第 4 の態様として、第 3 の態様において、判定手段が所定の数に到達したと判定した場合に、第 1 の制御手段は第 1 の状態の制御を終了し (S 1 2 5 0 リターン)、第 2 の制御手段は第 2 の状態の制御を終了する (S 1 1 1 4 リターン) ことを特徴とすることができる。

【 0 2 0 2 】

これにより、短期間に大量のメダルを払い出すとともに、過度の射幸性を抑制する。

実施形態 2

【 0 2 0 3 】

(装置構成)

本実施形態 2 は、装置構成については上述の実施形態 1 と同様である。

【 0 2 0 4 】

(動作説明)

以上述べたシステム構成において、本実施形態 2 の回胴式遊技機 2 0 0 のゲーム内容について以下、図 1 A ~ 図 4、図 1 3 A 及び図 1 3 B、図 1 4 A 及び図 1 4 B を参照し説明する。本実施形態 2 の回胴式遊技機 2 0 0 のゲーム内容は、実施形態 1 の変形であって基本的な動作は実施形態 1 に準じるため、実施形態 1 と同様な動作は説明を省く。

【 0 2 0 5 】

実施形態 1 では、図柄 7 が有効ライン上に揃って B B 入賞すると、B B ゲーム開始と同時に即 J A C インし、J A C ゲームが終了した後さらにまた即 J A C インし、B B 小役ゲーム無しで J A C ゲームが何回もループしながら、メダルの払出が規定払出枚数に到達すると B B ゲーム終了となる回胴式遊技機 2 0 0 を説明した。

【 0 2 0 6 】

本実施形態 2 の回胴式遊技機 2 0 0 は、図柄 7 が有効ライン上に揃って B B 入賞すると、B B ゲーム開始と同時に J A C インを抽選し、或いは最初の J A C ゲーム以前の B B 小役ゲームで J A C インを抽選する。そして、それらに当選した場合に回胴式遊技機 2 0 0 は最初の J A C インをし、最大 8 回の役物の入賞若しくは最大 1 2 ゲーム消化で J A C ゲームが終了する。その後回胴式遊技機 2 0 0 は、さらにまた即 J A C インし、最初の J A C ゲーム以降は B B 小役ゲーム無しで J A C ゲームが何回もループしながら、メダルの払出が規定払出枚数に到達すると B B ゲーム終了となることに特徴がある。但し、J A C インの抽選は、B B の価値を担保するために、少なくとも 5 0 % 以上の確率で、可能ならば 9 0 % 程度の確率で当選するように、その確率が予め設定されている。

【 0 2 0 7 】

図 1 A ~ 図 1 C は、実施形態 1 における説明を一部読み替えることで、本実施形態 2 の回胴式遊技機の B B ゲーム開始から終了までのタイムチャートとして参照できる。図 1 A において、主制御部 3 0 8 は、B B フラグが O N となった後、遊技者によるリール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 の停止操作によって B B 入賞となったことを検知する。すると、主制御部 3 0 8 は、B B フラグを O F F にすると共に J A C イン抽選を行い、それに当選した場合に B B 作動フラグ及び R B 作動フラグを O N にする (図中符号 1 0 1 a)。

【 0 2 0 8 】

ここで B B 入賞直後の J A C イン抽選に外れた場合には、B B 作動フラグ及び R B 作動フラグを O F F のまま次の B B 小役ゲームにおいて、主制御部 3 0 8 は、遊技者によるリール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 の停止操作によって 1 ゲーム終了となったことを検知する。すると、主制御部 3 0 8 は、J A C イン抽選を行い、それに当選した場合に B B 作動フラグ及び R B 作動フラグを O N にする (図中符号 1 0 1 a)。即ち、J A C イン抽選に当選するまで B B 小役ゲームを継続する。一度 B B 作動フラグ及び R B 作動フラグを O N とした後の動作は、実施形態 1 における図 1 B、図 1 C を参照した説明と同様である。

【 0 2 0 9 】

図 1 3 A 及び図 1 3 B は、本実施形態 2 の B B ゲームに係る遊技態様の 1 例を示す図である。図 1 3 A は、B B フラグ成立時を示す図である。図 1 3 B は、B B 入賞（J A C イン抽選はずれ）時を示す図である。

【 0 2 1 0 】

図 1 3 A において、本実施形態 2 の回胴式遊技機 2 0 0 は一般ゲーム中である。そして、B B フラグの成立に合わせて、主制御部 3 0 8 は副制御部 3 1 1 を介して、デモ画面表示（例えば「ボーナス！！」等）を有するデモウィンドウ 5 0 1 を画像表示装置 2 3 1 に表示し、告知ランプ 2 2 9 を点灯してボーナスフラグの成立を告知する。この後遊技者は、リール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 を停止操作する。この場合遊技者は、B B の図柄 7 を狙って目押しする。

10

【 0 2 1 1 】

図 1 3 B は、図 1 3 A のゲームにおいて、遊技者が左リール 4 0 2 の停止ボタン 2 2 0、中リール 4 0 3 の停止ボタン 2 2 1、右リール 4 0 4 の停止ボタン 2 2 2 を順に押下し、全リールを停止させて図柄 7 を入賞ライン表示 2 0 5 上に揃えて入賞させた状態を示した図である。図 1 3 B において、B B 入賞に合わせて、主制御部 3 0 8 は副制御部 3 1 1 を介して、B B ゲームウィンドウ 5 0 2 を画像表示装置 2 3 1 に表示し、告知ランプ 2 2 9 を消灯して B B ゲーム中を報知する。B B ゲームウィンドウ 5 0 2 は、「B B ゲーム中」の画面表示を有する。

【 0 2 1 2 】

20

さらに B B 入賞に合わせて、主制御部 3 0 8 は、J A C インの抽選を行い、図 1 3 B の例ではその抽選にはずれた場合を示す。J A C イン抽選に外れた場合、主制御部 3 0 8 は、副制御部 3 1 1 を介してウィンドウ全体に X 印を表示した R B ゲームウィンドウ 1 3 0 1 を画像表示装置 2 3 1 に表示し、R B 待ち（次の J A C イン待ち）を報知する。

【 0 2 1 3 】

図 1 4 A 及び図 1 4 B は、本実施形態 2 の B B ゲームに係る遊技態様の 1 例を示す図である。図 1 4 A は、（B B 入賞後の次の B B 小役ゲームで）J A C イン当選の J A C イン時を示す図である。図 1 4 B は、J A C ゲーム中（R B 回数 1 回目役物残回数 1 回）を示す図である。

【 0 2 1 4 】

30

図 1 4 A において、図 1 3 B の B B 入賞後の次の B B 小役ゲームで、遊技者が左リール 4 0 2 の停止ボタン 2 2 0、中リール 4 0 3 の停止ボタン 2 2 1、右リール 4 0 4 の停止ボタン 2 2 2 を順に押下し、全リールを停止した場合を示す。この例では、有効ラインである入賞ライン表示 2 0 6 上の小役 z の入賞を示している。小役 z の入賞に合わせて、主制御部 3 0 8 は副制御部 3 1 1 を介して、その時点でのメダルの払出枚数 8 枚の表示を有する払出枚数ウィンドウ 1 4 0 1 を画像表示装置 2 3 1 に表示する。

【 0 2 1 5 】

この B B 小役ゲームの消化に合わせて、主制御部 3 0 8 は、J A C インの抽選を行い、図 1 4 A の例ではその抽選に当選した場合を示す。J A C イン抽選に当選した場合、主制御部 3 0 8 は処理を J A C ゲーム中へ移行させ（J A C イン）、副制御部 3 1 1 を介して R B ゲームウィンドウ 5 0 3 を画像表示装置 2 3 1 に表示し R B ゲーム中を報知する。R B ゲームウィンドウ 5 0 3 は、「1 2 - 8」（J A C ゲーム残回数 = 1 2、役物残回数 = 8 を示す）、「J A C ゲーム中」、「1 回目」（R B 回数 1 回目を示す）の画面表示を有する。

40

【 0 2 1 6 】

図 1 4 B は、図 1 4 A に示した状態に続いて、遊技者が 1 回目の R B ゲームで役物（有効ラインである入賞ライン表示 2 0 5 上の左から図柄 s、r、s の並び）を 7 回入賞させた状態が示されている。7 回目の役物入賞に合わせて、主制御部 3 0 8 は副制御部 3 1 1 を介して、その時点でのメダルの払出枚数 1 1 3 枚の表示を有する払出枚数ウィンドウ 1 4 0 2 と、R B ゲームウィンドウ 6 0 2 とを画像表示装置 2 3 1 に表示し、R B ゲーム中

50

を報知する。ＲＢゲームウィンドウ６０２は、「４－１」（ＪＡＣゲーム残回数＝４、役物残回数＝１を示す）、「ＪＡＣゲーム中」、「１回目」（ＲＢ回数１回目を示す）の画面表示を有する。この例においては消化ＪＡＣゲーム数８回のうち役物入賞７回で、ＲＢゲームウィンドウ６０２の表示「４－１」は、「最大ＪＡＣゲーム残回数１２－消化ＪＡＣゲーム数８」によりＪＡＣゲーム残回数＝４、及び「最大役物残回数８－役物入賞回数７」により役物残回数＝１を示している。

【０２１７】

図１４Ｂに示した状態に続くゲームの遷移は、実施形態１において図６Ｂ、図７Ａ及び図７Ｂを参照した説明と同様である。

【０２１８】

（プログラムの処理説明）

本実施形態２における上記ゲーム時に関わる処理は、図８Ａ～１０、１２Ａ、１２Ｂ、１５Ａ、１５Ｂ、１６のフローチャートに示す処理手順により行われる。本実施形態２の処理は、実施形態１の変形であって基本的な処理は実施形態１に順じ、図８Ａ～１０、１２Ａ、１２Ｂ、１６を参照した説明については上述の実施形態１と同様である。図１５Ａ及び図１５Ｂの処理手順は、主制御部３０８のＣＰＵが実行する胴式遊技制御処理の内容を示し、主制御部３０８のＣＰＵが、ＲＯＭ３０９に記憶されている遊技制御プログラムを読み出して実行することにより行われる。

【０２１９】

図１５Ａ及び図１５Ｂを参照し、主制御部３０８のＣＰＵが行う胴式遊技制御処理の内容を規定した本実施形態２の遊技制御プログラムの処理手順の内、上述のステップＳ１００６のＢＢゲーム処理について説明する。

【０２２０】

主制御部３０８は、不図示の周期的な割り込み処理により、ＲＡＭ３１０内のＪＡＣイン乱数カウンタを逐次更新することによって、ＪＡＣイン抽選の乱数値を順次発生する。主制御部３０８は、ＪＡＣインの抽選としてＲＡＭ３１０内の役のＪＡＣイン乱数カウンタから乱数値を抽出する。主制御部３０８は取得した乱数値に基づいてＪＡＣイン当落を抽選し（ステップＳ１５００）、この抽選に当選した場合、処理をステップＳ１５６０へ進める。又は、ステップＳ１５００において、主制御部３０８は、ＲＡＭ３１０内のＲＢ回数カウンタが１以上か否かを判定し、１以上の場合、処理をステップＳ１５６０へ進める。一方、ステップＳ１５００において、ＪＡＣインに当選しておらず且つＲＢ回数カウンタが０の場合、主制御部３０８は、処理をステップＳ１５０１へ進める。

【０２２１】

ステップＳ１５０１において、主制御部３０８は、図１７に示すＲＢ待ちコマンド（コマンドＩＤは６）を副制御部３１１へ送信する。これにより、主制御部３０８は副制御部３１１を介して、図１３Ｂの符号１３０１に示したようなＲＢゲームウィンドウ全体にＸ印を表示したウィンドウを画像表示装置２３１に表示し、ＲＢ待ち（次のＪＡＣイン待ち）を報知する。

【０２２２】

次いで、遊技者により、メダル投入口２０４からメダルが１～３枚以上投入され、又はベットボタン２１６～２１８が押されてクレジットメダルから１～３枚のメダルを投入する指示が発生し、主制御部３０８はＢＥＴ数１～３枚のＢＥＴの指示を検知すると、いずれのＢＥＴ方法であるかを判定する（ステップＳ１５０２～Ｓ１５０３）。

【０２２３】

主制御部３０８は、ベットボタンスイッチ３０２からの１～３回のトリガを検出しベットボタン２１６～２１８によるＢＥＴであると判定した場合、クレジット数表示装置２１５の表示中のクレジット数とＢＥＴ数１～３枚を比較する（ステップＳ１５０３～Ｓ１５０５）。

【０２２４】

比較結果が「クレジット数＜ＢＥＴ数」の場合、主制御部３０８は、処理を遊技者によ

10

20

30

40

50

るメダル投入口 2 0 4 へのメダル投入待ちの状態に戻す（ステップ S 1 5 0 5 S 1 5 0 2 ）。

【 0 2 2 5 】

主制御部 3 0 8 は、メダルセンサスイッチ 3 0 5 からの 1 ～ 3 回のトリガを検出しメダル投入口 2 0 4 からのメダル投入による B E T であると判定した場合（ステップ S 1 5 0 3 S 1 5 1 5 ）、又はベットボタン 2 1 6 ～ 2 1 8 による B E T 数 1 ～ 3 枚の B E T が正常に行われたと判定すると（ステップ S 1 5 0 3 S 1 5 0 5 S 1 5 1 5 ）、主制御部 3 0 8 はライン表示装置 3 1 7 へ有効ライン L E D 2 1 0 ～ 2 1 4 を B E T 数に見合った分だけ点灯するよう指示する。そして、主制御部 3 0 8 は入賞ライン表示 2 0 5 ～ 2 0 9 を B E T 数に見合った分だけ有効ラインとする。

10

【 0 2 2 6 】

遊技者がスタートレバー 2 1 9 を操作するとリール始動スイッチ 3 0 1 のトリガ発生により、主制御部 3 0 8 は図柄表示装置 3 1 2 へリールの回転の指示を出すと共に、役の抽選として R A M 3 1 0 内の役の乱数カウンタから乱数値を抽出する。主制御部 3 0 8 は、取得した乱数値に基づいて B E T 数に対応した役抽選テーブル（不図示）を参照して役当落を抽選し、この抽選に当選した場合、当選役の R A M 3 1 0 内のフラグを O N にする。尚、本実施形態 2 の回胴式遊技機は、

- ・ B B 小役ゲーム中における小役の抽選確率が一般ゲーム中よりも高くならず B B 小役ゲーム中と一般ゲーム中で同じ低確率で不变の仕様である（ステップ S 1 5 1 5 S 1 5 1 6 ）。

20

【 0 2 2 7 】

主制御部 3 0 8 は、R A M 3 1 0 内のフラグをチェックする（ステップ S 1 5 1 7 ）。どの役フラグも不成立の場合は、ステップ S 8 2 0 のリール停止処理において、遊技者の停止ボタン 2 2 0 ～ 2 2 2 の操作に対して、主制御部 3 0 8 は停止ボタンスイッチユニット 3 0 3 のトリガ検出に合わせて、図柄表示装置 3 1 2 へはずれ時のリール制御の指示を行う。そして主制御部 3 0 8 はリール 4 0 2 、 4 0 3 、 4 0 4 を停止させ、この 1 ゲームをゲーム回数としてカウントする。カウントされたゲーム回数は、例えば通信ポート（不図示）から出力され、台の稼動状況のデータの 1 つとして、ホールコンピュータ 3 2 3 によって収集されて管理され、1 ゲーム終了となる。そして主制御部 3 0 8 はステップ S 1 5 0 0 の処理へ戻る。

30

【 0 2 2 8 】

再度、ステップ S 1 5 0 0 において、主制御部 3 0 8 は、J A C イン当落を抽選し R B 回数カウンタが 1 以上か否かを判定して、J A C インに当選しておらず且つ R B 回数カウンタが 0 の場合、処理をステップ S 1 5 0 1 へ進める。

【 0 2 2 9 】

ステップ S 1 5 0 1 において、主制御部 3 0 8 は、図 1 7 に示す R B 待ちコマンド（コマンド I D は 6 ）を副制御部 3 1 1 へ送信する。これにより、主制御部 3 0 8 は副制御部 3 1 1 を介して、図 1 3 B の符号 1 3 0 1 に示したような R B ゲームウィンドウ全体に X 印を表示したウィンドウを画像表示装置 2 3 1 に表示し、R B 待ち（次の J A C イン待ち）を報知する。

40

【 0 2 3 0 】

再度、遊技者が、メダル投入口 2 0 4 からメダルを 1 ～ 3 枚以上投入、又はベットボタン 2 1 6 ～ 2 1 8 を押してクレジットメダルから 1 ～ 3 枚のメダルを投入して、B E T 数 1 ～ 3 枚の B E T が正常に行われる。すると、主制御部 3 0 8 はライン表示装置 3 1 7 へ有効ライン L E D 2 1 0 ～ 2 1 4 を B E T 数に見合った分だけ点灯するよう指示することで、入賞ライン表示 2 0 5 ～ 2 0 9 を B E T 数に見合った分だけ有効ラインとする（ステップ S 1 5 0 2 S 1 5 0 3 S 1 5 1 5 、又はステップ S 1 5 0 2 S 1 5 0 3 S 1 5 0 5 S 1 5 1 5 ）。

【 0 2 3 1 】

遊技者がスタートレバー 2 1 9 を操作するとリール始動スイッチ 3 0 1 のトリガ発生に

50

より、主制御部 308 は図柄表示装置 312 ヘリールの回転の指示を出すと共に、役の抽選として RAM 310 内の役の乱数カウンタから乱数値を抽出する。主制御部 308 は取得した乱数値に基づいて役当落を抽選し、この抽選に当選した場合、当選役の RAM 310 内のフラグを ON にする（ステップ S1515 S1516）。

【0232】

主制御部 308 は、RAM 310 内のフラグをチェックする。小役フラグ成立の場合は（ステップ S1517 S827）、ステップ S827 の3リール停止処理において、遊技者の停止ボタン 220、221、222 の操作に対して、主制御部 308 は停止ボタンスイッチユニット 303 のトリガ検出に合わせて、図柄表示装置 312 ヘフラグ成立小役に関わるリールの引込み制御の指示を行う。そして、主制御部 308 は、リール 402、403、404 を停止させる。

10

【0233】

そして主制御部 308 は、成立していた小役フラグを OFF にし RAM 310 内の小役払出枚数カウンタを 0 に初期化する（ステップ S1530）。主制御部 308 は、小役が入賞していれば処理をステップ S1543 へ進め、小役が入賞していなければ処理をステップ S1500 へ戻す。

【0234】

ステップ S1543 において、主制御部 308 は、小役払出枚数カウンタの値が入賞小役の小役払出枚数 N 枚に達したか否かを判定する（ステップ S1543）。小役払出枚数に達していない場合、主制御部 308 は、1 枚のメダルの払い出しに係る処理（払出数表示装置 223 及びクレジット数表示装置 215 のカウントアップ、ホッパ制御装置 316 からの払い出し等の制御）を行い、小役払出枚数カウンタをインクリメントする（ステップ S1535）。さらに主制御部 308 は、RAM 310 内の払出枚数カウンタをインクリメントする（ステップ S1547）。

20

【0235】

次いで主制御部 308 は、払出枚数カウンタの値をイベントに設定した図 17 に示すカウンタコマンド 1（コマンド ID は 4）を、副制御部 311 へ送信する（ステップ S1549）。これにより、主制御部 308 は副制御部 311 を介して、図 14A の符号 1401 に示したような払出枚数ウィンドウを画像表示装置 231 に表示し、その時点でのメダルの払出枚数を報知する。

30

【0236】

主制御部 308 は、ステップ S11550 において、RAM 310 内の規定払出枚数カウンタの値が規定払出枚数（465 枚）に到達したか否かを判定する。主制御部 308 は、規定払出枚数未到達の場合には処理をステップ S1543 へ戻し、規定払出枚数到達の場合には呼び出し元の処理へ戻る（ステップ S1550 リターン）。

【0237】

一方、ステップ S1543 において小役払出枚数に達している場合、主制御部 308 は、処理をステップ S1500 へ戻す。

【0238】

再度、ステップ S1500 において、主制御部 308 は取得した乱数値に基づいて JAC イン当落を抽選しこの抽選に当選した場合、処理をステップ S1560 へ進める。又は、ステップ S1500 において、主制御部 308 は、RAM 310 内の RB 回数カウンタが 1 以上か否かを判定し、1 以上の場合、処理をステップ S1560 へ進める。

40

【0239】

ステップ S1560 ~ S1574 の処理は、実施形態 1 において図 11 を参照し説明したステップ S1100 ~ S1114 の処理と同様である。主制御部 308 は、ステップ S1574 において、RAM 310 内の規定払出枚数カウンタの値が規定払出枚数（465 枚）に到達したか否かを判定する。主制御部 308 は、規定払出枚数未到達の場合には処理をステップ S1500 へ戻し、規定払出枚数到達の場合には呼び出し元の処理へ戻る（ステップ S1574 リターン）。

50

【 0 2 4 0 】

(実施形態 2 の効果)

以上説明したように本実施形態 2 によれば、第 1 の態様として、回胴式遊技機は、複数の役のうちの所定の小役 (役物) の当選が複数回可能な第 1 の状態を制御する第 1 の制御手段であって、所定の小役が所定回数当選した場合、又は所定回数の遊技を行った場合に第 1 の状態の制御を終了する第 1 の制御手段と (3 0 8、図 1 2 A 及び図 1 2 B)、第 1 の制御手段を複数回起動可能な第 2 の状態を制御する第 2 の制御手段であって、変動表示を停止した際の図柄の表示が第 2 の状態の役 (B B) に対応する表示である場合に起動され (S 1 0 0 6)、その起動に伴って第 1 の制御手段を起動する第 2 の制御手段と (3 0 8、図 1 5 A 及び図 1 5 B) を備えたことを特徴とする。

10

【 0 2 4 1 】

以上の構成により、第 2 の制御手段 (B B ゲーム) において 1 回は第 1 の制御手段 (R B ゲーム) が保証される。

【 0 2 4 2 】

ここで、第 2 の態様として、上記第 2 の制御手段は、第 1 の制御手段が第 1 の状態の制御を終了したことに続いて第 1 の制御手段を再度起動する再起動手段を有する (3 0 8、S 1 5 7 2 S 1 5 0 0 S 1 0 2 0) ことを特徴とすることができる。

【 0 2 4 3 】

これにより、第 2 の制御手段 (B B ゲーム) において第 1 の制御手段 (R B ゲーム) が連続して複数回起動され、短期間に大量のメダルを払い出す。

20

【 0 2 4 4 】

また、第 3 の態様として、第 1 また第 2 の態様において、役の入賞に基づいて当該役に対応する数の遊技媒体を払い出す払出手段と、払出手段によって払い出された遊技媒体の数を累積して記憶する記憶手段と (3 0 8、S 1 2 4 7、S 1 5 4 7)、記憶手段によって記憶された数が所定の数に到達したか否かを判定する判定手段と (3 0 8、S 1 2 5 0、S 1 5 5 0、S 1 5 7 4) をさらに備え、判定手段が所定の数に到達していないと判定した場合に、第 2 の制御手段は、第 2 の状態の制御を継続する (S 1 5 5 0 S 1 5 4 3、S 1 5 7 4 S 1 5 0 0) ことを特徴とすることができる。

【 0 2 4 5 】

これにより、短期間に大量のメダルを払い出すとともに、過度の射幸性を抑制する。

30

【 0 2 4 6 】

また、第 4 の態様として、第 3 の態様において、判定手段が所定の数に到達したと判定した場合に、第 1 の制御手段は第 1 の状態の制御を終了し (S 1 2 5 0 リターン)、第 2 の制御手段は第 2 の状態の制御を終了する (S 1 5 5 0 リターン、S 1 5 7 4 リターン) ことを特徴とすることができる。

【 0 2 4 7 】

これにより、短期間に大量のメダルを払い出すとともに、過度の射幸性を抑制する。

【 0 2 4 8 】

また、第 5 の態様として、第 1 乃至第 4 の態様のいずれかにおいて、第 2 の制御手段は、変動表示を停止した際の図柄の表示が大役の入賞表示である場合に起動されたことに伴って、第 1 の制御手段の起動の抽選を行う抽選手段と (3 0 8、S 1 5 0 0)、抽選手段が抽選に当選した場合に、第 1 の制御手段を起動する起動手段と (3 0 8、S 1 5 0 0 S 1 0 2 0) を有することを特徴とすることができる。

40

【 0 2 4 9 】

これにより、遊技の趣向をさらに向上させる。

【 0 2 5 0 】

(他の実施形態)

以上述べた実施形態の他に次の形態を実施できる。

1) 上述の実施形態 1 の他の形態として、図柄 7 が有効ライン上に揃って B B 入賞すると B B ゲーム開始と同時に即 J A C インし、最初の J A C ゲームの終了と同時に J A C イ

50

ンを抽選し、或いは最初及び２回目のＪＡＣゲーム間のＢＢ小役ゲームでＪＡＣインを抽選する。そして、それらに当選した場合に２回目のＪＡＣインをし、最大８回の役物の入賞若しくは最大１２ゲーム消化でＪＡＣゲームが終了した後さらにまた即ＪＡＣインし、２回目のＪＡＣゲーム以降はＢＢ小役ゲーム無しでＪＡＣゲームが何回もループしながら、メダルの払出が規定払出枚数に到達するとＢＢゲーム終了となるようにしてもよい。

【０２５１】

２）上述の実施形態１では、図１Ａにおいて、ＢＢフラグをＯＦＦにすると共に、ＢＢ作動フラグ及びＲＢ作動フラグをＯＮにする（図中符号１０１ａ）。しかしながら、図１Ａにおいて、ＢＢフラグをＯＦＦにした後、図中符号１０２ａ又は１０３ａのタイミングで、ＢＢ作動フラグ及びＲＢ作動フラグをＯＮにしてもよい。

10

【０２５２】

３）上述の実施形態１、２では、図１Ｂにおいて、ＲＢ作動フラグを一度ＯＦＦにするが即再度ＯＮにする（図中符号１０１ｂ）。しかしながら、図１Ｂにおいて、ＲＢ作動フラグをＯＦＦにした後、図中符号１０２ｂ又は１０３ｂのタイミングで、ＲＢ作動フラグをＯＮにしてもよい。

【０２５３】

４）上述の実施形態２では、図１Ａにおいて、ＢＢフラグをＯＦＦにすると共にＪＡＣイン抽選を行い、それに当選した場合にＢＢ作動フラグ及びＲＢ作動フラグをＯＮにする（図中符号１０１ａ）。しかしながら、図１Ａにおいて、ＢＢフラグをＯＦＦにした後、図中符号１０２ａ又は１０３ａのタイミングでＪＡＣイン抽選を行い、それに当選した場合にＢＢ作動フラグ及びＲＢ作動フラグをＯＮにしてもよい。

20

【０２５４】

５）上述の実施形態１、２では、「回胴式遊技機は、複数の役のうちの所定の小役（役物）の当選が複数回可能な第１の状態を制御する第１の制御手段であって、所定の小役が所定回数当選した場合、又は所定回数の遊技を行った場合に第１の状態の制御を終了する第１の制御手段（３０８、図１２Ａ及び図１２Ｂ）」を備える。しかしながら、所定の小役（役物）は予め決められた複数の役のうちの所定の小役に限ることなく、予め決められた複数の役とは異なる小役であってもよい。

【０２５５】

６）上述の実施形態では、遊技にメダルを使用する回胴式遊技機について述べたが、メダルの代わりに遊技球を使用し回胴式遊技機と同様な遊技態様を有する遊技機にも本発明は適用される。

30

【０２５６】

７）上述の実施形態では、物理的なリールを回転させる図柄表示装置３１２を有する回胴式遊技機について述べたが、図柄表示装置３１２に替えて、前述の画像表示装置２３１と同様な機能を有する表示装置で図柄を変動表示するゲーム機（例えば、ビデオゲーム機）にも、本発明は適用可能である。

【０２５７】

８）上述の実施形態は本発明の例示のために説明したが、上述の実施形態の他にも変形が可能である。その変形が特許請求の範囲で述べられている本発明の技術思想に基づく限り、その変形は本発明の技術的範囲内となる。

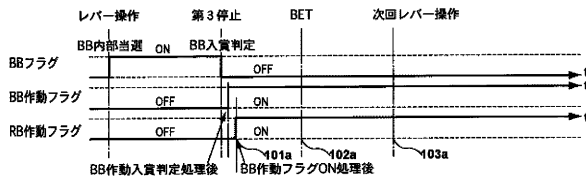
40

【産業上の利用可能性】

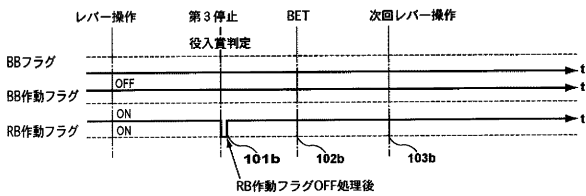
【０２５８】

本発明によれば、遊技機は遊技者へ所定の遊技状態を効率的に与える効果を奏する。

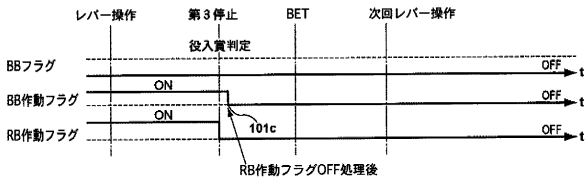
【図1A】



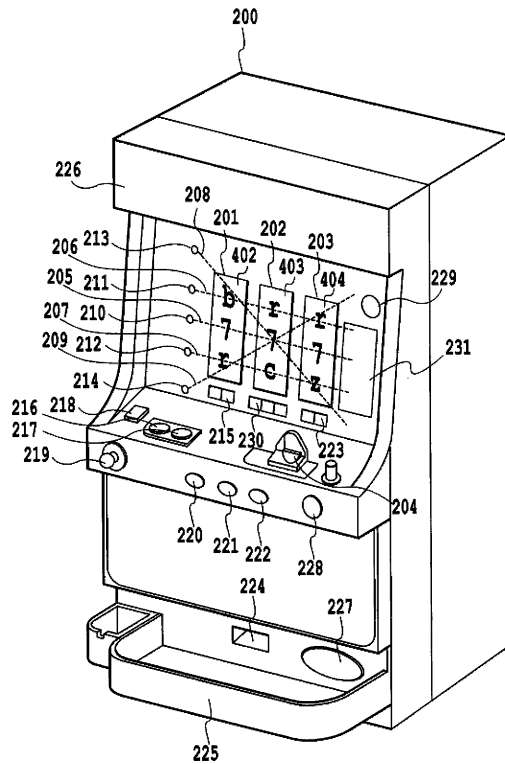
【図1B】



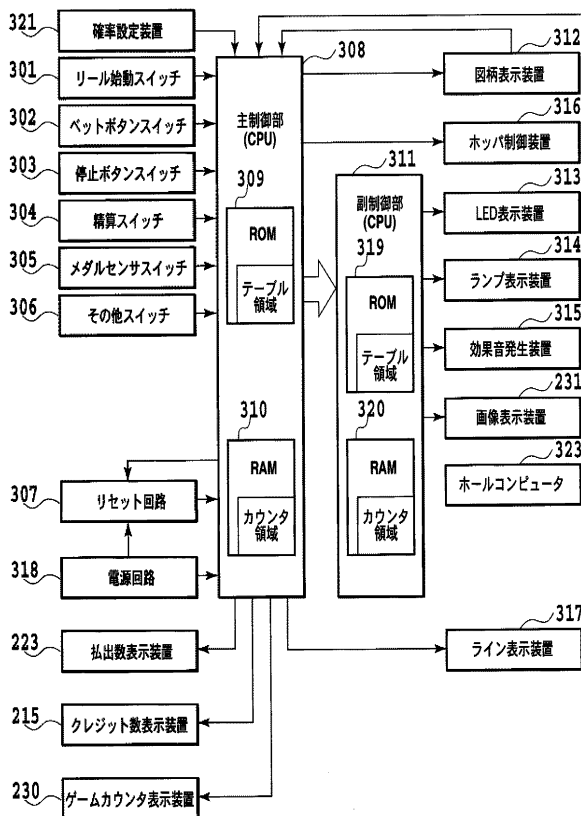
【図1C】



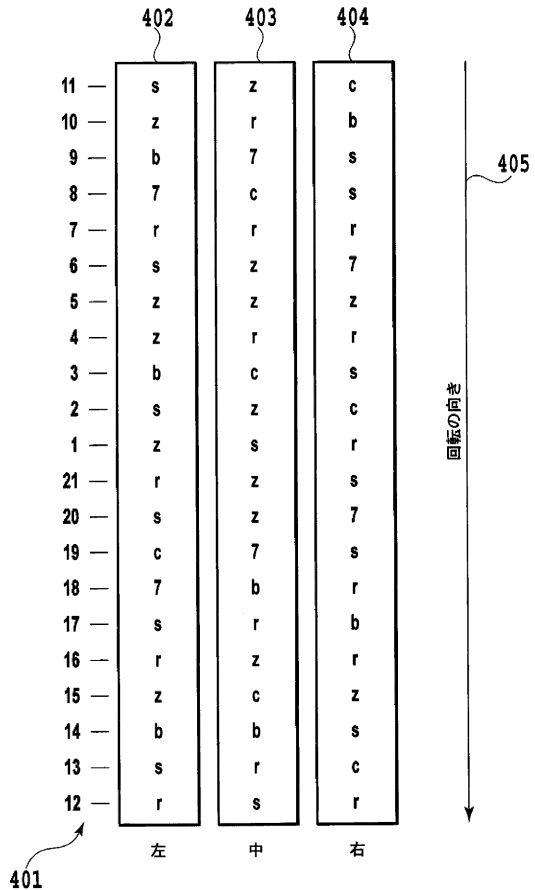
【図2】



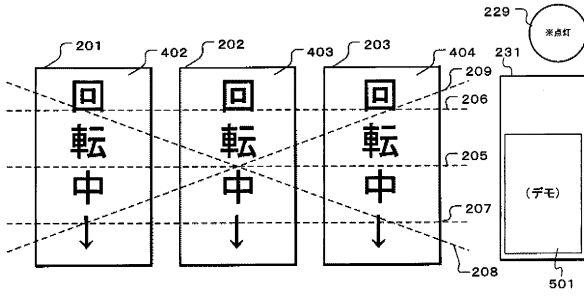
【図3】



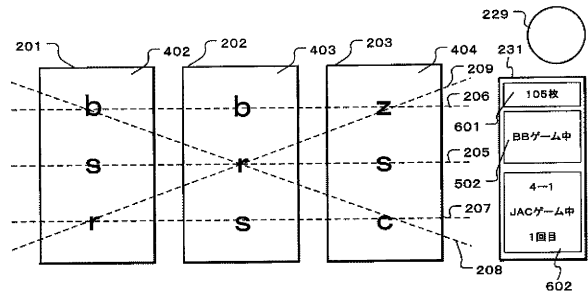
【図4】



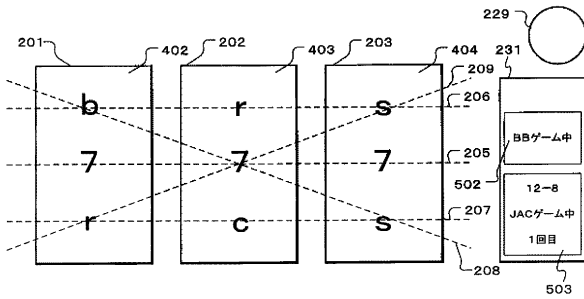
【図 5 A】



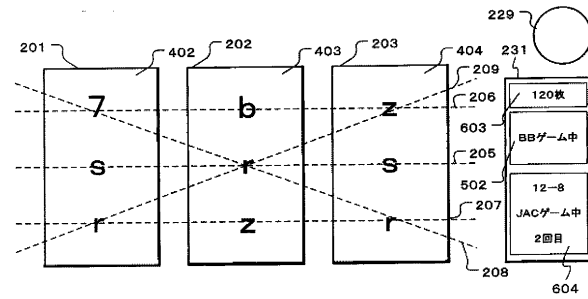
【図 6 A】



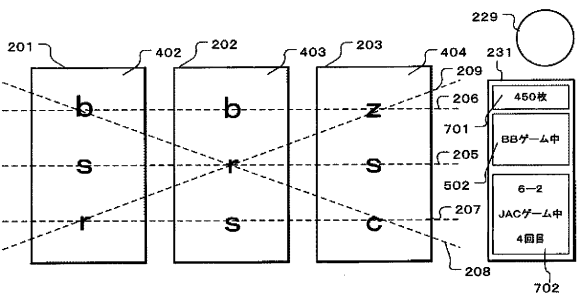
【図 5 B】



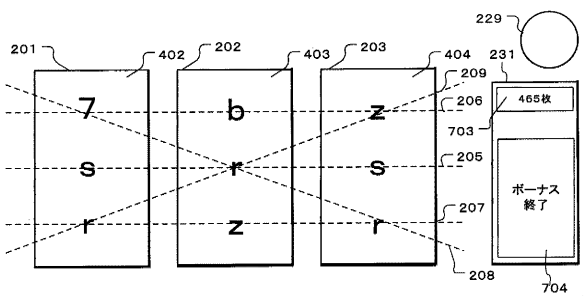
【図 6 B】



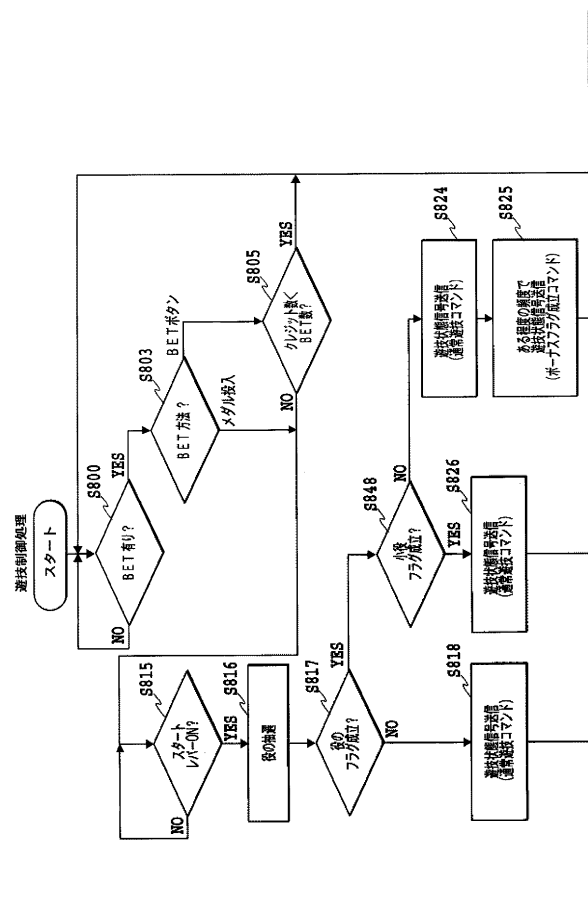
【図 7 A】



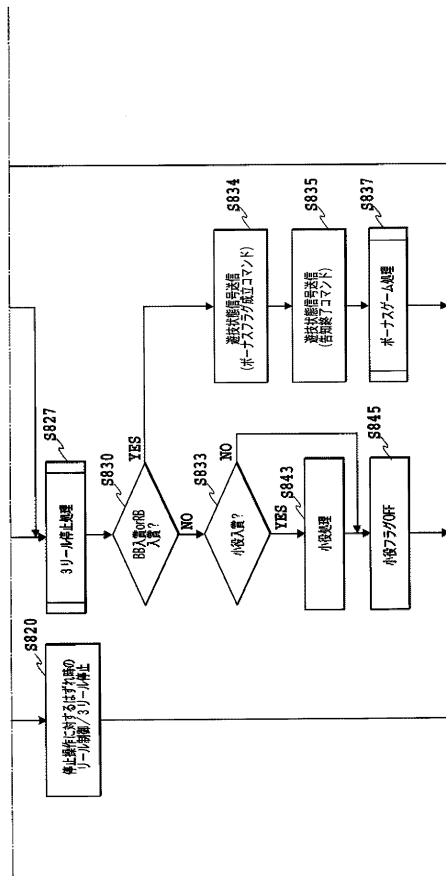
【図 7 B】



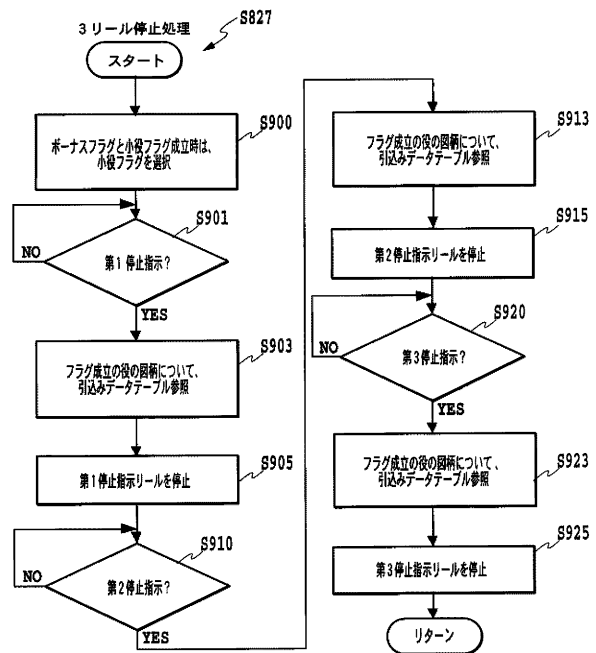
【図 8 A】



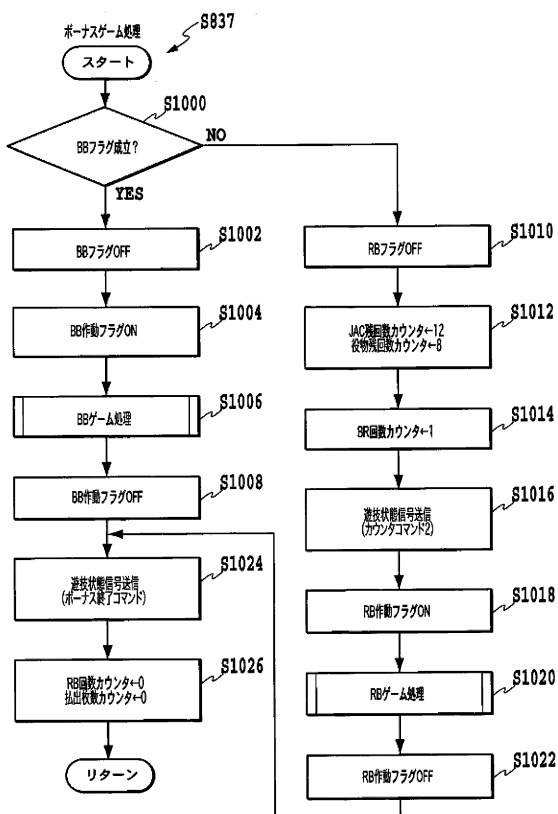
【図 8 B】



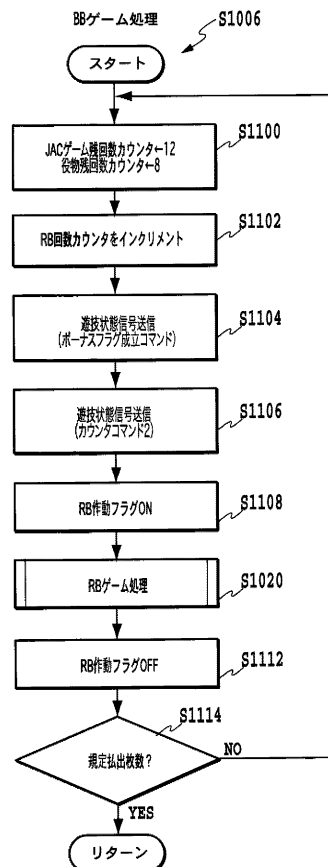
【図 9】



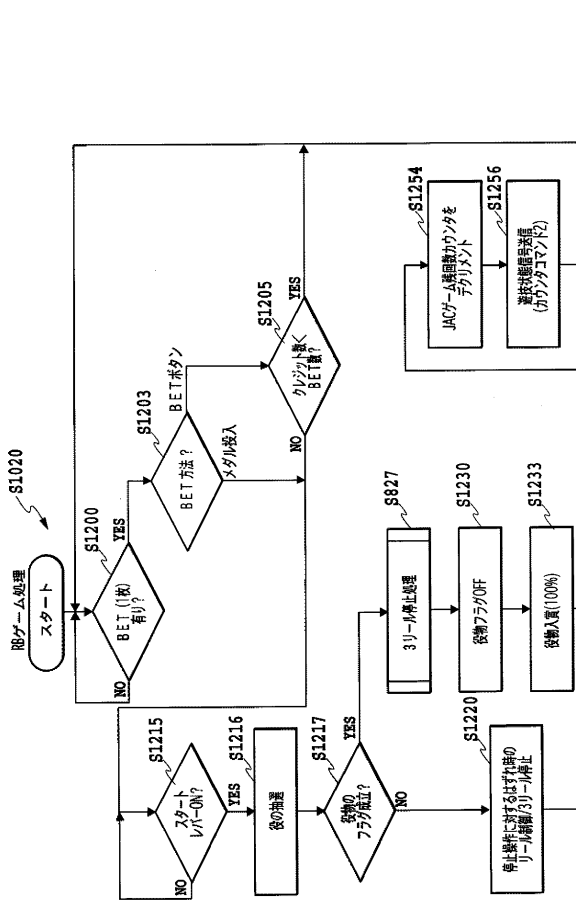
【図 10】



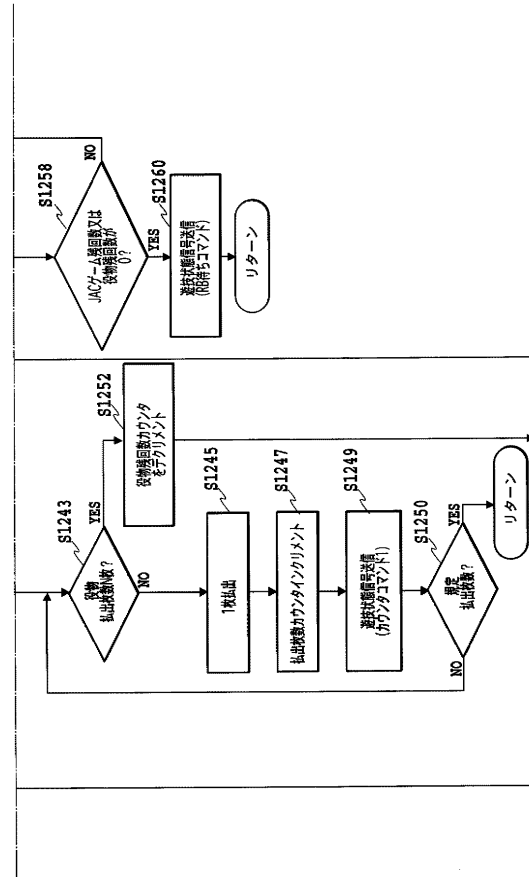
【図 11】



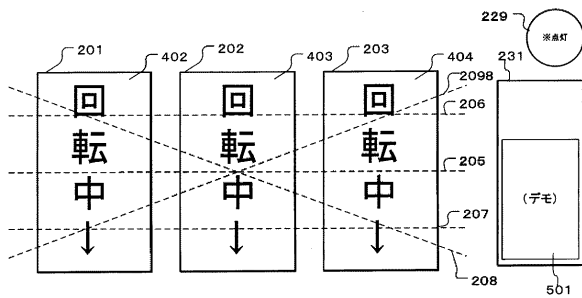
【図 12 A】



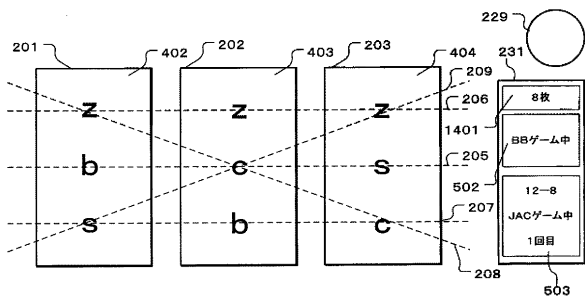
【図 12 B】



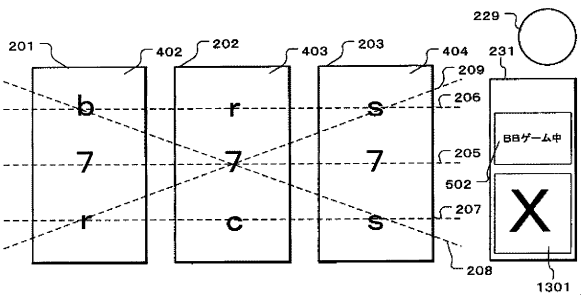
【図 13 A】



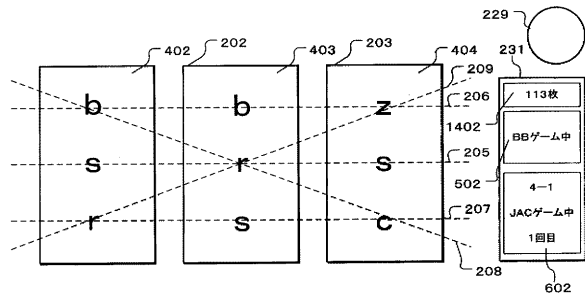
【図 14 A】



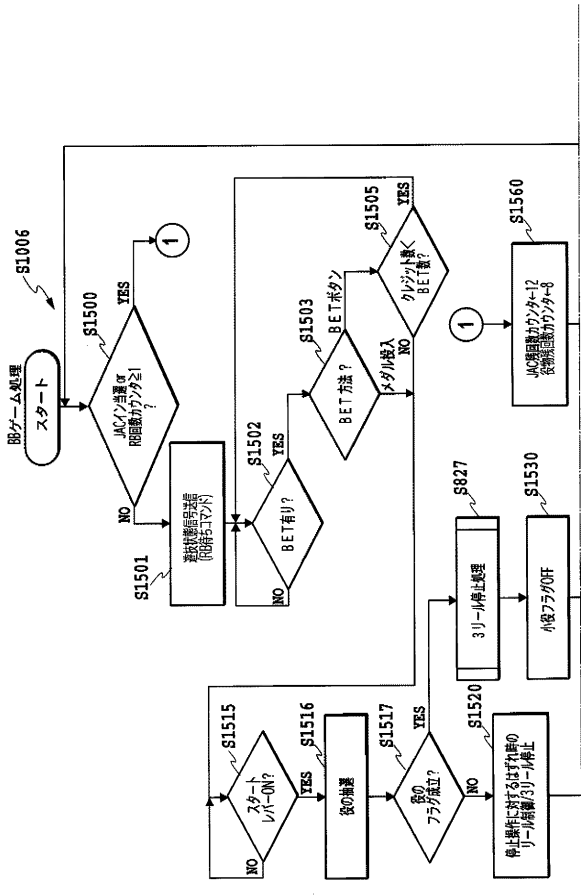
【図 13 B】



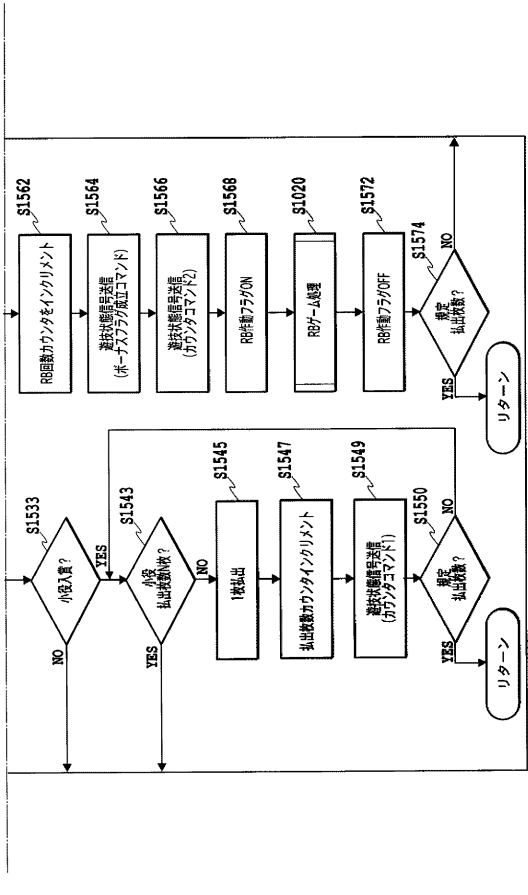
【図 14 B】



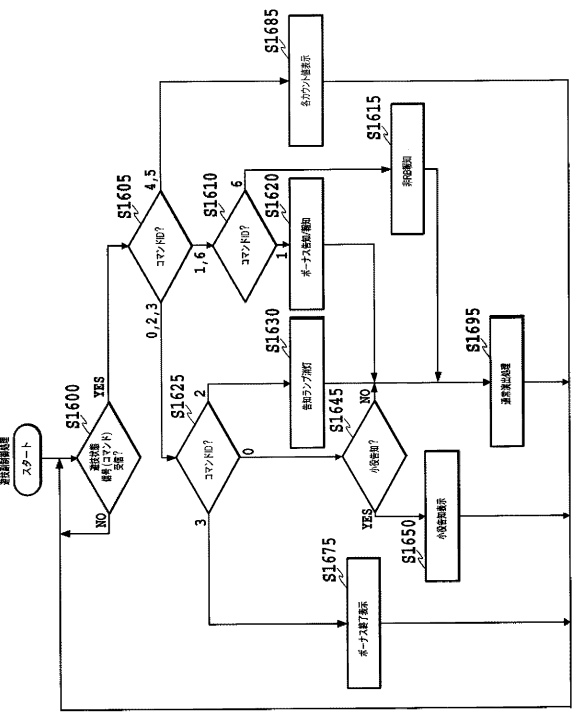
【図 15 A】



【図 15 B】



【図 16】



【図 17】

コマンド名称	コマンドID bit15~bit11	イベント bit10~bit0
通常遊技コマンド	0	bit3~bit0 (演出種別) = 0 (音)、1 (光)、2 (音+光)、3 (小役告知)..... bit10~bit4 (小役種別)
ボーナスフラグ成立コマンド	1	ボーナスフラグのデータ (0=ボーナス共通、1=BB、2=RB)
告知終了コマンド	2	don't care
ボーナス終了コマンド	3	don't care
カウンタコマンド1	4	払出枚数
カウンタコマンド2	5	bit3~bit0 = 役物残回数 bit8~bit4 = JACゲーム残回数 bit10~bit9 = RB回数
RB待ちコマンド	6	don't care
...
...
...

【図 18】

図柄番号	左リール (リールNO.=1)		中リール (リールNO.=2)		右リール (リールNO.=3)	
	図柄	最大引込みコマ数	図柄	最大引込みコマ数	図柄	最大引込みコマ数
11	s	4	z	4	c	0
10	z	1	r	4	b	2
9	b	2	7	3	s	4
8	7	3	c	0	s	4
7	r	4	r	4	r	4
6	s	4	z	4	7	3
5	z	1	z	4	z	1
4	z	1	r	4	r	4
3	b	2	c	0	s	4
2	s	4	z	4	c	0
1	c	0	s	4	r	4
21	r	4	r	4	s	4
20	s	4	z	4	7	3
19	c	0	7	3	s	4
18	7	3	b	4	r	4
17	s	4	r	4	b	2
16	r	4	z	4	r	4
15	z	1	c	0	z	1
14	b	2	b	2	s	4
13	s	4	r	4	c	0
12	r	4	s	4	r	4

【手続補正書】

【提出日】平成18年8月28日(2006.8.28)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【書類名】特許請求の範囲

【請求項1】 図柄を表示可能な表示手段を有し、遊技のための賭数設定の後、遊技者の始動開始操作に基づいて複数種の小役を含む役の抽選を行い、当該抽選により当選した役に対応する図柄が前記表示手段に表示された場合に前記当選した役を入賞とする遊技機であって、

所定の小役の当選が複数回可能な第1の状態を制御する第1の制御手段であって、前記所定の小役が所定回数当選した場合、又は所定回数の遊技を行った場合に前記第1の状態の制御を終了する第1の制御手段と、

前記第1の制御手段を複数回起動可能な第2の状態を制御する第2の制御手段であって、変動表示を停止した際の図柄の表示が前記第2の状態の役に対応する表示である場合に、当該表示がなされた後、次の遊技のための賭数設定がなされるまでの間に起動され、当該起動に伴って前記第1の制御手段を起動して以後に行われる遊技を制御する第2の制御手段と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項2】 図柄を表示可能な表示手段を有し、遊技のための賭数設定の後、遊技者の始動開始操作に基づいて複数種の小役を含む役の抽選を行い、当該抽選により当選した役に対応する図柄が前記表示手段に表示された場合に前記当選した役を入賞とする遊技機であって、

前記複数の役のうちの所定の小役の当選が複数回可能な第１の状態を制御する第１の制御手段であって、前記所定の小役が所定回数当選した場合、又は所定回数の遊技を行った場合に前記第１の状態の制御を終了する第１の制御手段と、

前記第１の制御手段を複数回起動可能な第２の状態を制御する第２の制御手段であって、変動表示を停止した際の図柄の表示が前記第２の状態の役に対応する表示である場合に、当該表示がなされた後、次の遊技のための賭数設定がなされるまでの間に起動され、当該起動に伴って前記第１の制御手段を起動して以後に行われる遊技を制御する第２の制御手段と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項３】 前記第２の制御手段は、前記第１の制御手段が前記第１の状態の制御を終了したことに続いて前記第１の制御手段を当該第１の状態の制御を終了する遊技の表示がなされた後、次の遊技のための賭数設定がなされるまでの間に再度起動する再起動手段を有する

ことを特徴とする請求項１又は２に記載の遊技機。

【請求項４】 前記再起動手段は、前記第１の状態の制御の終了の後５００ミリ秒以内の間に次の第１の制御手段を起動する

ことを特徴とする請求項３に記載の遊技機。

【請求項５】 前記第２の状態の起動と前記第１の状態の起動とが前記表示手段に前記第２の状態の役に対応する図柄が表示された遊技の後５００ミリ秒以内の間に実行される

ことを特徴とする請求項１又は２に記載の遊技機。

【請求項６】 前記次の遊技の開始のための操作には、次の遊技のための遊技媒体の投入操作を含む

ことを特徴とする請求項４又は５に記載の遊技機。

【請求項７】 役の入賞に基づいて当該役に対応する数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

前記払出手段によって払い出された遊技媒体の数を累積して記憶する記憶手段と、

前記記憶手段によって記憶された数が所定の数に到達したか否かを判定する判定手段とをさらに備え、

前記判定手段が前記所定の数に到達していないと判定した場合に、前記第２の制御手段は、前記第２の状態の制御を継続する

ことを特徴とする請求項１乃至３のいずれかに記載の遊技機。

【請求項８】 前記判定手段が前記所定の数に到達したと判定した場合に、前記第１の制御手段は前記第１の状態の制御を終了し、前記第２の制御手段は前記第２の状態の制御を終了する

ことを特徴とする請求項７に記載の遊技機。

【請求項９】 前記判定手段が前記所定の数に到達したと判定した場合に、当該判定に係る図柄が前記表示手段に表示された後、次の遊技の開始のための操作が行われるまでの間に前記第１の制御手段及び前記第２の制御手段の制御を終了する

ことを特徴とする請求項８に記載の遊技機。

【請求項１０】 前記第１の制御手段及び前記第２の制御手段の制御を終了する際に、前記第１の制御手段の制御の終了後、前記第２の制御手段の制御を終了する

ことを特徴とする請求項９に記載の遊技機。

【請求項１１】 前記第２の制御手段は、

前記変動表示を停止した際の図柄の表示が前記大役の入賞表示である場合に起動されたことに伴って、当該表示がなされた後、次の遊技のための賭数設定がなされるまでの間に前記第１の制御手段の起動の抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段が前記抽選に当選した場合に、当該表示がなされた後、次の遊技のための賭数設定がなされるまでの間に前記第１の制御手段を起動する起動手段とを有する

ことを特徴とする請求項１乃至１０のいずれかに記載の遊技機。

【請求項１２】 図柄を表示可能な表示手段を有し、遊技者の始動開始操作に基づいて複

数種の小役を含む役の抽選を行い、当該抽選により当選した役に対応する図柄が前記表示手段に表示された場合に前記当選した役を入賞とする遊技機であって、

所定の小役の当選が複数回可能な第１の状態を制御する第１の制御手段であって、前記所定の小役が所定回数当選した場合、又は所定回数の遊技を行った場合に前記第１の状態の制御を終了する第１の制御手段と、

前記第１の制御手段を複数回起動可能な第２の状態を制御する第２の制御手段であって、変動表示を停止した際の図柄の表示が前記第２の状態の役に対応する表示である場合に起動され、前記第１の状態の役に対応する図柄の表示を前記表示手段に停止表示することなく前記第１の制御手段を起動して以後に行われる遊技を制御する第２の制御手段と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項１３】 図柄を表示可能な表示手段を有し、遊技者の始動開始操作に基づいて複数種の小役を含む役の抽選を行い、当該抽選により当選した役に対応する図柄が前記表示手段に表示された場合に前記当選した役を入賞とする遊技機であって、

前記複数の役のうちの所定の小役の当選が複数回可能な第１の状態を制御する第１の制御手段であって、前記所定の小役が所定回数当選した場合、又は所定回数の遊技を行った場合に前記第１の状態の制御を終了する第１の制御手段と、

前記第１の制御手段を複数回起動可能な第２の状態を制御する第２の制御手段であって、変動表示を停止した際の図柄の表示が前記第２の状態の役に対応する表示である場合に起動され、前記第１の状態の役に対応する図柄の表示を前記表示手段に停止表示することなく前記第１の制御手段を起動して以後に行われる遊技を制御する第２の制御手段と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項１４】 前記第２の制御手段は、前記第１の制御手段が前記第１の状態の制御を終了したことに続いて前記第１の制御手段を当該第１の状態の制御を終了する遊技の表示がなされた後、次の遊技のための賭数設定がなされるまでの間に再度起動する再起動手段を有する

ことを特徴とする請求項１２又は１３に記載の遊技機。

【請求項１５】 前記再起動手段は、前記第１の状態の制御の終了の後５００ミリ秒以内の間に次の第１の制御手段を起動する

ことを特徴とする請求項１４に記載の遊技機。

【請求項１６】 前記第２の状態の起動と前記第１の状態の起動とが前記表示手段に前記第２の状態の役に対応する図柄が表示された遊技の後５００ミリ秒以内の間に実行されることを特徴とする請求項１２又は１３に記載の遊技機。

【請求項１７】 前記次の遊技の開始のための操作には、次の遊技のための遊技媒体の投入操作を含む

ことを特徴とする請求項１５又は１６に記載の遊技機。

【請求項１８】 役の入賞に基づいて当該役に対応する数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

前記払出手段によって払い出された遊技媒体の数を累積して記憶する記憶手段と、

前記記憶手段によって記憶された数が所定の数に到達したか否かを判定する判定手段とをさらに備え、

前記判定手段が前記所定の数に到達していないと判定した場合に、前記第２の制御手段は、前記第２の状態の制御を継続する

ことを特徴とする請求項１２乃至１４のいずれかに記載の遊技機。

【請求項１９】 前記判定手段が前記所定の数に到達したと判定した場合に、前記第１の制御手段は前記第１の状態の制御を終了し、前記第２の制御手段は前記第２の状態の制御を終了する

ことを特徴とする請求項１８に記載の遊技機。

【請求項２０】 前記判定手段が前記所定の数に到達したと判定した場合に、当該判定に係る図柄が前記表示手段に表示された後、次の遊技の開始のための操作が行われるまでの間に前記第１の制御手段及び前記第２の制御手段の制御を終了する

ことを特徴とする請求項 19 に記載の遊技機。

【請求項 21】 前記第 1 の制御手段及び前記第 2 の制御手段の制御を終了する際に、前記第 1 の制御手段の制御の終了後、前記第 2 の制御手段の制御を終了する

ことを特徴とする請求項 20 に記載の遊技機。

【請求項 22】 前記第 2 の制御手段は、

前記変動表示を停止した際の図柄の表示が前記大役の入賞表示である場合に起動されたことに伴って、当該表示がなされた後、次の遊技のための賭数設定がなされるまでの間に前記第 1 の制御手段の起動の抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段が前記抽選に当選した場合に、当該表示がなされた後、次の遊技のための賭数設定がなされるまでの間に前記第 1 の制御手段を起動する起動手段とを有する

ことを特徴とする請求項 12 乃至 21 のいずれかに記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】発明の名称

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の名称】遊技機

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

【技術分野】

[0001]

本発明は、遊技機に関し、より詳しくは、図柄を変動表示可能な表示手段を有し、遊技者の遊技開始の操作に基づいて表示手段の図柄の変動表示を開始し、遊技者の停止の指示によって図柄を表示手段に停止させて遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

[0002]

上記のような表示手段を備えた遊技機には、従来、例えばメダルを遊技媒体として使用し、一般的にパチスロ (p a c h i - s l o) 機と呼ばれている回胴式遊技機がある。このパチスロ機は、表示手段に所定の図柄を所定の態様で揃わせて表示させることによってその表示に対応する役を成立、即ち入賞させ、その役に対応する遊技媒体或いは特定の遊技を得る仕様を持つ遊技機である。その入賞態様には、所定の入賞図柄が揃ったらその表示役に対応する数のメダルを遊技者に対して払い出す遊技を行う小役と呼ばれる入賞態様がある。また入賞態様には、レギュラーボーナス (以下、R B と呼ぶ) と呼ばれ、所定の入賞図柄が揃ったら所定回数 (例えば 12 回) 以下の特定小役 (J A C) の獲得を目指す一連の遊技により遊技者が大量のメダル獲得を目指す遊技が可能な入賞態様がある。さらに入賞態様には、ビッグボーナス (以下、B B と呼ぶ) と呼ばれ、所定の入賞図柄が揃ったら所定回数 (例えば 30 回) 以下の小役の獲得を目指す一連の遊技 (B B 一般遊技) 中に R B を数回 (例えば 3 回) を限度として行うことにより R B よりもさらに大量のメダル獲得を目指す遊技が可能な入賞態様がある (例えば、特開平 8 - 98912 号公報参照)。

。

[0003]

しかしながら、上記遊技機の仕様においては、B B 中に B B 一般遊技よりもさらに遊技媒体の獲得に有利な遊技状態である R B に突入するには B B 一般遊技中に抽選により R B に当選し、かつ、入賞する必要があった。そのため、B B 一般遊技中に R B に入賞できなければ R B を限度回数実行できず、極端な場合には 1 度も R B に突入することなく B B 遊技を終了してしまう場合があった。

[0 0 0 4]

本発明は、このような課題に鑑みてなされたもので、その目的とするところは、遊技者へ所定の遊技状態を効率的に与えることで遊技の趣向を高めた遊技機を提供す

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

ることにある。

【発明の開示】

[0 0 0 5]

このような目的を達成するために、本発明の遊技機は、図柄を表示可能な表示手段を有し、遊技のための賭数設定の後、遊技者の始動開始操作に基づいて複数種の小役を含む役の抽選を行い、当該抽選により当選した役に対応する図柄が前記表示手段に表示された場合に前記当選した役を入賞とする遊技機であって、前記複数の役のうちの所定の小役（役物）の当選が複数回可能な第 1 の状態を制御する第 1 の制御手段であって、前記所定の小役が所定回数当選した場合、又は所定回数の遊技を行った場合に前記第 1 の状態の制御を終了する第 1 の制御手段と（3 0 8、図 1 2 A 及び図 1 2 B）、前記第 1 の制御手段を複数回起動可能な第 2 の状態を制御する第 2 の制御手段であって、変動表示を停止した際の図柄の表示が前記第 2 の状態の役（B B）に対応する表示である場合に、当該表示がなされた後、次の遊技のための賭数設定がなされるまでの間に起動され（S 1 0 0 6）、当該起動に伴って前記第 1 の制御手段を起動して以後に行われる遊技を制御する第 2 の制御手段と（3 0 8、図 1 1、1 5）を備えたことを特徴とする（実施形態 1、2）。

[0 0 0 6]

また、上記目的を達成するために、本発明の遊技機は、図柄を表示可能な表示手段を有し、遊技のための賭数設定の後、遊技者の始動開始操作に基づいて複数種の小役を含む役の抽選を行い、当該抽選により当選した役に対応する図柄が前記表示手段に表示された場合に前記当選した役を入賞とする遊技機であって、所定の小役の当選が複数回可能な第 1 の状態を制御する第 1 の制御手段であって、前記所定の小役が所定回数当選した場合、又は所定回数の遊技を行った場合に前記第 1 の状態の制御を終了する第 1 の制御手段と、前記第 1 の制御手段を複数回起動可能な第 2 の状態を制御する第 2 の制御手段であって、変動表示を停止した際の図柄の表示が前記第 2 の状態の役に対応する表示である場合に、当該表示がなされた後、次の遊技のための賭数設定がなされるまでの間に起動され、当該起動に伴って前記第 1 の制御手段を起動して以後に行われる遊技を制御する第 2 の制御手段とを備えたことを特徴とする（他の実施形態 5）。

また、上記目的を達成するために、本発明の遊技機は、図柄を表示可能な表示手段を有し、遊技者の始動開始操作に基づいて複数種の小役を含む役の抽選を行い、当該抽選により当選した役に対応する図柄が前記表示手段に表示された場合に前記当選した役を入賞とする遊技機であって、所定の小役の当選が複数回可能な第 1 の状態を制御する第 1 の制御手段であって、前記所定の小役が所定回数当選した場合、又は所定回数の遊技を行った場合に前記第 1 の状態の制御を終了する第 1 の制御手段と、前記第 1 の制御手段を複数回起動可能な第 2 の状態を制御する第 2 の制御手段であって、変動表示を停止した際の図柄の表示が前記第 2 の状態の役に対応する表示である場合に起動され、前記第 1 の状態の役に対応する図柄の表示を前記表示手段に停止表示することなく前記第 1 の制御手段を起動して以後に行われる遊技を制御する第 2 の制御手段とを備えたことを特徴とする。

また、上記目的を達成するために、本発明の遊技機は、図柄を表示可能な表示手段を有し、遊技者の始動開始操作に基づいて複数種の小役を含む役の抽選を行い、当該抽選により当選した役に対応する図柄が前記表示手段に表示された場合に前記当選した役を入賞とする遊技機であって、前記複数の役のうちの所定の小役の当選が複数回可能な第 1 の状態

を制御する第 1 の制御手段であって、前記所定の小役が所定回数当選した場合、又は所定回数の遊技を行った場合に前記第 1 の状態の制御を終了する第 1 の制御手段と、前記第 1 の制御手段を複数回起動可能な第 2 の状態を制御する第 2 の制御手段であって、変動表示を停止した際の図柄の表示が前記第 2 の状態の役に対応する表示である場合に起動され、前記第 1 の状態の役に対応する図柄の表示を前記表示手段に停止表示することなく前記第 1 の制御手段を起動して以後に行われる遊技を制御する第 2 の制御手段とを備えたことを特徴とする。

[0 0 0 7]

なお、特許請求の範囲の構成要素と対応する実施形態中の図中符号等を () で示した。ただし、特許請求の範囲に記載した構成要素は上記 () 部の実施形態の構成要素に限定されるものではない。

[0 0 0 8]

以上の構成により、第 2 の制御手段 (B B ゲーム) において 1 回は第 1 の制御手段 (R B ゲーム) が保証される。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 2 1】

の場合に、遊技者によるリール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 の停止操作によって 8 回目の役物の入賞若しくは 1 2 ゲーム目消化で J A C ゲームが終了となったこと、及びメダルの払出が規定払出枚数に未到達であることを検知する。すると、主制御部 3 0 8 は、R B 作動フラグを一度 O F F にするが即再度 O N にする (図中符号 1 0 1 b)。この R B 作動フラグの再度 O N は、次の J A C ゲームを開始したことを示す。

[0 0 9 4]

この R B 動作フラグを一度 O F F にする処理操作及びその後即再度 O N にする処理操作は、回胴リール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 の内の最後に停止するリールである第 3 リールの停止後、次の遊技のための遊技媒体 (メダル) の投入操作である B E T 操作が開始されるまでの期間内に実行される。これにより、次の遊技からの R B ゲームの続行が可能となる。

[0 0 9 5]

R B 作動フラグを O F F にした後、再度 O N にするまでの時間は、約 1 0 0 m s e c の間隔を設けている。この間隔は、空け過ぎると 1 ゲーム間 4 . 1 秒という規定のウェイトタイムに影響を与えるため、5 0 0 m s e c 以上にはできない。また、この間隔は、短過ぎるとノイズとの区別がつかなくなる。そのため、この間隔は 5 m s e c 以上に設定することが望ましい。

[0 0 9 6]

さらに図 1 C において、主制御部 3 0 8 は、B B 作動フラグ及び R B 作動フラグが O N の場合に、J A C ゲーム中の役物入賞でメダルの払出が規定払出枚数に到達したことを検知する。すると、主制御部 3 0 8 は、R B 作動フラグ及び B B 作動フラグを順次 O F F にする (図中符号 1 0 1 c)。B B 作動フラグ O F F は、B B ゲーム終了を示し、ここでの R B 作動フラグ O F F は、J A C ゲームが途中で終了したことを示す。

[0 0 9 7]

この R B 作動フラグ O F F 及び B B 作動フラグ O F F の順次処理操作は、第 3 リールの停止後、B E T 操作が開始されるまでの期間内に実行される。これにより、B B ゲームを本遊技で確実に終了させ次ゲームでの続行を中止することができる。

[0 0 9 8]

図 5 A 及び図 5 B は、本実施形態 1 の B B ゲームに係る遊技態様の 1 例を示す図である。図 5 A は、B B フラグ成立時を示す図である。図 5 B は、B B 入賞 (即 J A C イン) 時

を示す図である。

[0 0 9 9]

図 5 A において、本実施形態 1 の回胴式遊技機 2 0 0 は一般ゲーム中である。回胴式遊技機 2 0 0 の主制御部 3 0 8 は、B B フラグの成立に合わせて、副制御部 3 1 1 を介

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 6】

[0 1 1 4]

遊技者により、メダル投入口 2 0 4 からメダルが 1 ~ 3 枚以上投入され、又はベットボタン 2 1 6 ~ 2 1 8 が押されてクレジットメダルから 1 ~ 3 枚のメダルを投入する指示が発生し、主制御部 3 0 8 は B E T 数 1 ~ 3 枚の B E T の指示を検知する。そして、主制御部 3 0 8 はいずれの B E T 方法であるかを判定する（ステップ S 8 0 0 S 8 0 3）。

[0 1 1 5]

主制御部 3 0 8 は、ベットボタンスイッチ 3 0 2 からの 1 ~ 3 回のトリガを検出しベットボタン 2 1 6 ~ 2 1 8 による B E T であると判定した場合、クレジット数表示装置 2 1 5 の表示中のクレジット数と B E T 数 1 ~ 3 枚を比較する（ステップ S 8 0 3 S 8 0 5）。

[0 1 1 6]

比較結果が「クレジット数 < B E T 数」の場合、主制御部 3 0 8 は、処理を遊技者によるメダル投入口 2 0 4 へのメダル投入待ちの状態に戻す（ステップ S 8 0 5 S 8 0 0）。

。

[0 1 1 7]

主制御部 3 0 8 は、メダルセンサスイッチ 3 0 5 からの 1 ~ 3 回のトリガを検出しメダル投入口 2 0 4 からのメダル投入による B E T であると判定した場合（ステップ S 8 0 3

S 8 1 5）、又はベットボタン 2 1 6 ~ 2 1 8 による B E T 数 1 ~ 3 枚の B E T が正常に行われたと判定すると（ステップ S 8 0 3 S 8 0 5 S 8 1 5）、主制御部 3 0 8 はライン表示装置 3 1 7 へ有効ライン L E D 2 1 0 ~ 2 1 4 を B E T 数に見合った分だけ点灯するよう指示する。そして、主制御部 3 0 8 は入賞ライン表示 2 0 5 ~ 2 0 9 を B E T 数に見合った分だけ有効ラインとする。

[0 1 1 8]

本実施形態 1 は、一般遊技においては、“ 3 枚賭け ” 専用の遊技機であるため、入賞ライン表示 2 0 5 ~ 2 0 9 を全て有効ラインとなった状態で遊技が可能、即ち、遊技者のスタートレバー 2 1 9 の操作が可能となる。

[0 1 1 9]

遊技者がスタートレバー 2 1 9 を操作するとリール始動スイッチ 3 0 1 のトリガ発生により、主制御部 3 0 8 は図柄表示装置 3 1 2 へリールの回転の指示を出す。それと共に、主制御部 3 0 8 は役の抽選として R A M 3 1 0 内の役の乱数カウンタから乱数値を抽出する。主制御部 3 0 8 は取得した乱数値に基づいて役当落を抽選し、この抽選に当選した場合、当選役の R A M 3 1 0 内のフラグを O N にする（ステップ S 8 1 5 S 8 1 6）。

[0 1 2 0]

主制御部 3 0 8 は、R A M 3 1 0 内のフラグをチェックする（ステップ S 8 1 7）。どの役フラグも不成立の場合は、主制御部 3 0 8 は、0 ~ 2 からランダムに選択した演出種別をイベントの b i t 3 ~ b i t 0 に設定した図 1 7 に示す通常遊技コマンド（コマンド I D は 0）を、副制御部 3 1 1 へ送信する（ステップ S 8 1 8）。これにより、副制御部 3 1 1 は通常遊技コマ

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 7 】

ンドを受信した場合、スタートレバー 2 1 9 の操作時の演出を行うよう、通常遊技コマンドのイベントである演出種別に見合った指示をランプ表示装置 3 1 4、効果音発生装置 3 1 5、画像表示装置 2 3 1 等へ送信する。

[0 1 2 1]

そして、ステップ S 8 2 0 のリール停止処理において、遊技者の停止ボタン 2 2 0 ~ 2 2 2 の操作に対して、主制御部 3 0 8 は停止ボタンスイッチユニット 3 0 3 のトリガ検出に合わせて、図柄表示装置 3 1 2 へはずれ時のリール制御の指示を行いリール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 を停止させる。主制御部 3 0 8 は、この 1 ゲームをゲーム回数としてカウントする。カウントされたゲーム回数は、例えば通信ポート（不図示）から出力され、台の稼動状況のデータの 1 つとして、ホールコンピュータ 3 2 3 によって収集されて管理され、1 ゲーム終了となる。そして主制御部 3 0 8 はステップ S 8 0 0 の処理へ戻る。

[0 1 2 2]

再度、遊技者が、メダル投入口 2 0 4 からメダルを 1 ~ 3 枚以上投入、又はベットボタン 2 1 6 ~ 2 1 8 を押してクレジットメダルから 1 ~ 3 枚のメダルを投入して、B E T 数 1 ~ 3 枚の B E T が正常に行われる。すると、主制御部 3 0 8 はライン表示装置 3 1 7 へ有効ライン L E D 2 1 0 ~ 2 1 4 を B E T 数に見合った分だけ点灯するよう指示することで、入賞ライン表示 2 0 5 ~ 2 0 9 を B E T 数に見合った分だけ有効ラインとする（ステップ S 8 0 0 S 8 0 3 S 8 1 5、又はステップ S 8 0 0 S 8 0 3 S 8 0 5 S 8 1 5）。

[0 1 2 3]

遊技者がスタートレバー 2 1 9 を操作するとリール始動スイッチ 3 0 1 のトリガ発生により、主制御部 3 0 8 は図柄表示装置 3 1 2 へリールの回転の指示を出す。それと共に、主制御部 3 0 8 は役の抽選として R A M 3 1 0 内の役の乱数カウンタから乱数値を抽出する。主制御部 3 0 8 は取得した乱数値に基づいて役当落を抽選し、この抽選に当選した場合、当選役の R A M 3 1 0 内のフラグを O N にする（ステップ S 8 1 5 S 8 1 6）。

[0 1 2 4]

主制御部 3 0 8 は、R A M 3 1 0 内のフラグをチェックし、フラグ成立の場合は更に R A M 3 1 0 内の各小役のフラグをチェックする（ステップ S 8 1 7 S 8 4 8）。小役フラグが成立している場合、主制御部 3 0 8 は 0 ~ 3 からランダムに選択した演出種別をイベントの b i t 3 ~ b i t 0 に設定し、小役種別をイベントの b i t 1 0 ~ b i t 4 に設定した図 1 7 に示す通常遊技コマンド（コマンド I D は 0）を、副制御部 3 1 1 へ送信する（ステップ S 8 4 8 S 8 2 6）。これにより、ある程度の頻度で、主制御部 3 0 8 は副制御部 3 1 1 を介して画像表示装置 2 3 1 に小役を表示し遊技者へその小役のフラグ成立を告知する。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 8 】

[0 1 2 5]

そして、ステップ S 8 2 7 の 3 リール停止処理において、遊技者の停止ボタン 2 2 0、2 2 1、2 2 2 の操作に対して、主制御部 3 0 8 は停止ボタンスイッチユニット 3 0 3 のトリガ検出に合わせて、図柄表示装置 3 1 2 へフラグ成立小役に関わるリールの引込み制御の指示を行う。そして、主制御部 3 0 8 はリール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 を停止させる。ステップ S 8 2 7 の 3 リール停止処理については、図 9 を参照した説明で後述する。

[0 1 2 6]

リール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 の停止後に小役が入賞していれば、主制御部 3 0 8 は、小役に対応した小役処理（メダルの払い出し等）を行い、成立していた小役フラグを O F F にして 1 ゲーム（遊技）終了とする（ステップ S 8 3 0 S 8 3 3 S 8 4 3 S 8 4 5 S 8 0 0）。リール 4 0 2、4 0 3、4 0 4 の停止後に小役が入賞していなければ、主制御部 3 0 8 は、成立していた小役フラグを O F F にして 1 ゲーム（遊技）終了とする（ステップ S 8 3 0 S 8 3 3 S 8 4 5 S 8 0 0）。

[0 1 2 7]

再度、遊技者が、メダル投入口 2 0 4 からメダルを 1 ～ 3 枚以上投入、又はベットボタン 2 1 6 ～ 2 1 8 を押してクレジットメダルから 1 ～ 3 枚のメダルを投入して、B E T 数 1 ～ 3 枚の B E T が正常に行われる。すると、主制御部 3 0 8 はライン表示装置 3 1 7 へ有効ライン L E D 2 1 0 ～ 2 1 4 を B E T 数に見合った分だけ点灯するよう指示することで、入賞ライン表示 2 0 5 ～ 2 0 9 を B E T 数に見合った分だけ有効ラインとする（ステップ S 8 0 0 S 8 0 3 S 8 1 5、又はステップ S 8 0 0 S 8 0 3 S 8 0 5 S 8 1 5）。

[0 1 2 8]

遊技者がスタートレバー 2 1 9 を操作するとリール始動スイッチ 3 0 1 のトリガ発生により、主制御部 3 0 8 は図柄表示装置 3 1 2 へリールの回転の指示を出す。それと共に、主制御部 3 0 8 は役の抽選として R A M 3 1 0 内の役の乱数カウンタから乱数値を抽出する。主制御部 3 0 8 は取得した乱数値に基づいて役当落を抽選し、この抽選に当選した場合、当選役の R A M 3 1 0 内のフラグを O N にする（ステップ S 8 1 5 S 8 1 6）。

[0 1 2 9]

主制御部 3 0 8 は、R A M 3 1 0 内のフラグをチェックし、フラグ成立の場合は更に R A M 3 1 0 内の各小役のフラグをチェックする（ステップ S 8 1 7 S 8 4 8）。小役フラグが成立しておらずボーナスフラグが成立（B B フラグ O N または R B フラグ O N）している場合、主制御部 3 0 8 は 0 ～ 2、3（小役告知）又は 4（ボーナス）からランダムに選択した演出種別をイベントの b i t 3 ～ b i t 0 に設定し、ランダムに適当な小役種別をイベントの b i t 1 0 ～ b i t 4 に設定した図 1 7 に示す通常遊技コマンド（コマンド I D は 0）を、副制御部 3 1 1

【手続補正書】

【提出日】平成18年8月30日(2006.8.30)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

図柄を表示可能な表示手段を有し、遊技のための賭数設定の後、遊技者の始動開始操作に基づいて複数種の小役を含む役の抽選を行い、当該抽選により当選した役に対応する図柄が前記表示手段に表示された場合に前記当選した役を入賞とする遊技機であって、

所定の小役の当選が複数回可能な第 1 の状態を制御する第 1 の制御手段であって、前記所定の小役が所定回数当選した場合、又は所定回数の遊技を行った場合に前記第 1 の状態の制御を終了する第 1 の制御手段と、

前記第 1 の制御手段を複数回起動可能な第 2 の状態を制御する第 2 の制御手段であって、変動表示を停止した際の図柄の表示が前記第 2 の状態の役に対応する表示である場合に、当該表示がなされた後、次の遊技のための賭数設定がなされるまでの間に起動され、当該起動に伴って前記第 1 の制御手段を起動して以後に行われる遊技を制御する第 2 の制御手段とを備え、

前記第 2 の制御手段は、前記第 1 の制御手段が前記第 1 の状態の制御を終了したことに

続いて前記第 1 の制御手段を当該第 1 の状態の制御を終了する遊技の表示がなされた後、次の遊技のための賭数設定がなされるまでの間に再度起動する再起動手段を更に有することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記再起動手段は、前記第 1 の状態の制御の終了の後 5 0 0 ミリ秒以内の間に次の第 1 の制御手段を起動する

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 2 の状態の起動と前記第 1 の状態の起動とが前記表示手段に前記第 2 の状態の役に対応する図柄が表示された遊技の後 5 0 0 ミリ秒以内の間に実行される

ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記次の遊技の開始のための操作には、次の遊技のための遊技媒体の投入操作を含むことを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】

役の入賞に基づいて当該役に対応する数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

前記払出手段によって払い出された遊技媒体の数を累積して記憶する記憶手段と、

前記記憶手段によって記憶された数が所定の数に到達したか否かを判定する判定手段とをさらに備え、

前記判定手段が前記所定の数に到達していないと判定した場合に、前記第 2 の制御手段は、前記第 2 の状態の制御を継続する

ことを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】

前記判定手段が前記所定の数に到達したと判定した場合に、前記第 1 の制御手段は前記第 1 の状態の制御を終了し、前記第 2 の制御手段は前記第 2 の状態の制御を終了する

ことを特徴とする請求項 5 に記載の遊技機。

【請求項 7】

前記判定手段が前記所定の数に到達したと判定した場合に、当該判定に係る図柄が前記表示手段に表示された後、次の遊技の開始のための操作が行われるまでの間に前記第 1 の制御手段及び前記第 2 の制御手段の制御を終了する

ことを特徴とする請求項 6 に記載の遊技機。

【請求項 8】

前記第 1 の制御手段及び前記第 2 の制御手段の制御を終了する際に、前記第 1 の制御手段の制御の終了後、前記第 2 の制御手段の制御を終了する

ことを特徴とする請求項 7 に記載の遊技機。

【請求項 9】

前記第 2 の制御手段は、

前記変動表示を停止した際の図柄の表示が前記大役の入賞表示である場合に起動されたことに伴って、当該表示がなされた後、次の遊技のための賭数設定がなされるまでの間に前記第 1 の制御手段の起動の抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段が前記抽選に当選した場合に、当該表示がなされた後、次の遊技のための賭数設定がなされるまでの間に前記第 1 の制御手段を起動する起動手段とを有する

ことを特徴とする請求項 1 乃至 8 のいずれかに記載の遊技機。

【国際調査報告】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2005/019912

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

A63F5/04 (2006.01)

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F5/04 (2006.01)

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2005
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2005	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2005

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2004-290431 A (Kabushiki Kaisha Sankyo), 21 October, 2004 (21.10.04), Par. Nos. [0030] to [0037] (Family: none)	1, 2, 11
Y	JP 2003-310854 A (Kabushiki Kaisha Daito Giken), 05 November, 2003 (05.11.03), Par. Nos. [0067] to [0072]; Fig. 6B (Family: none)	3, 4
Y	JP 2002-172207 A (Takasago Electric Industry Co., Ltd.), 18 June, 2002 (18.06.02), Par. No. [0043]; Fig. 7 (Family: none)	5, 6

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
15 November, 2005 (15.11.05)Date of mailing of the international search report
29 November, 2005 (29.11.05)Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2005/019912

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2003-305173 A (Kabushiki Kaisha Sankyo), 28 October, 2003 (28.10.03), Par. Nos. [0115], [0118]; Fig. 8 (Family: none)	7-10

国際調査報告		国際出願番号 PCT/J P 2005/019912	
A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC)) Int.Cl. A63F5/04 (2006.01)			
B. 調査を行った分野 調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC)) Int.Cl. A63F5/04 (2006.01)			
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの 日本国実用新案公報 1922-1996年 日本国公開実用新案公報 1971-2005年 日本国実用新案登録公報 1996-2005年 日本国登録実用新案公報 1994-2005年			
国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)			
C. 関連すると認められる文献			
引用文献の カテゴリ*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号	
X	J P 2004-290431 A (株式会社三共) 2004. 1 0. 21, 段落【0030】-【0037】(ファミリーなし)	1, 2, 11	
Y	J P 2003-310854 A (株式会社大都技研) 2003. 11. 05, 段落【0067】-【0072】, 【図6B】(ファミリーなし)	3, 4	
Y	J P 2002-172207 A (高砂電器産業株式会社) 2002. 06. 18, 段落【0043】, 【図7】(ファミリーなし)	5, 6	
Y	J P 2003-305173 A (株式会社三共) 2003. 1 0. 28, 段落【0115】, 【0118】, 【図8】(ファミリーなし)	7-10	
<input type="checkbox"/> C欄の続きにも文献が列挙されている。 <input type="checkbox"/> パテントファミリーに関する別紙を参照。			
* 引用文献のカテゴリ 「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの 「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの 「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す) 「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願日の後に公表された文献 「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの 「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの 「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの 「&」同一パテントファミリー文献			
国際調査を完了した日 15. 11. 2005		国際調査報告の発送日 29. 11. 2005	
国際調査機関の名称及びあて先 日本国特許庁 (ISA/J P) 郵便番号100-8915 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		特許庁審査官 (権限のある職員) 吉村 尚 電話番号 03-3581-1101 内線 3277	2N 3711

 フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), EP(AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW

(72)発明者 佐々木 秀昭

群馬県桐生市広沢町 2 丁目 3 0 1 4 番地の 8 株式会社平和内

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB10 AB12 AB16 AB25 AB42 AB50 BA02 BA22
 BB02 BB23 BB46 BB74 BB78 BB93 BB94 BB96 CA02 CA23
 CA24 CB04 CB23 CB32 CB33 CB42 CC13 CC24 CD03 CD49
 CD55 CE03 DA42 DA52 DA54

(注) この公表は、国際事務局(WIPO)により国際公開された公報を基に作成したものである。なおこの公表に係る日本語特許出願(日本語実用新案登録出願)の国際公開の効果は、特許法第184条の10第1項(実用新案法第48条の13第2項)により生ずるものであり、本掲載とは関係ありません。