

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-236894
(P2004-236894A)

(43) 公開日 平成16年8月26日(2004.8.26)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 5/04

F I

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G
A 6 3 F 5/04 5 1 2 A
A 6 3 F 5/04 5 1 2 D
A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 32 頁)

(21) 出願番号 特願2003-30107 (P2003-30107)
(22) 出願日 平成15年2月6日(2003.2.6)

(71) 出願人 598098526
アルゼ株式会社
東京都江東区有明3丁目1番地25
(74) 代理人 100072604
弁理士 有我 軍一郎
(72) 発明者 菱沼 隆明
東京都江東区有明3丁目1番地25号 有明フロンティアビルA棟
(72) 発明者 春日 太郎
東京都江東区有明3丁目1番地25号 有明フロンティアビルA棟
(72) 発明者 村上 隆博
東京都江東区有明3丁目1番地25号 有明フロンティアビルA棟

最終頁に続く

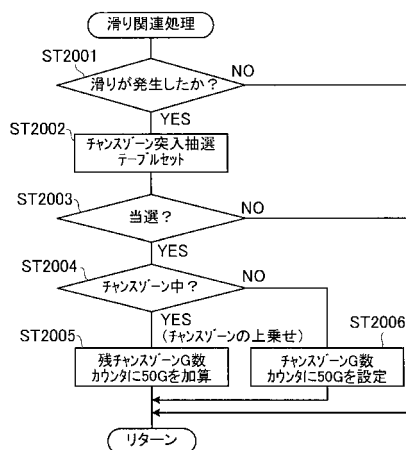
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者にとって有利な遊技期間の延長を示唆して遊技者の興味を持続させることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】いわゆるストック機において、リールの滑りが発生して(ST2001の“YES”)、チャンスゾーン突入抽選テーブルセット(ST2002)に当選するか(ST2003の“YES”)又はBBが終了するという条件を満足した場合に、「チャンスゾーン」という特別遊技状態に移行する(ST2004の“NO”、ST2006)。また、前記チャンスゾーンにあり、かつチャンスゾーン突入抽選に当選するという条件を満足した場合(ST2003の“YES”、ST2004の“YES”)に、前記チャンスゾーンにある期間を延長する(ST2005)。

【選択図】 図28



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技のための操作を行う操作手段と、前記操作手段の操作により、遊技に用いる図柄列を変動表示する変動表示手段と、前記操作手段の操作により、乱数を用いて入賞態様を決定するための内部抽選を行う内部抽選手段と、前記操作手段の操作態様、前記内部抽選手段の抽選結果及び遊技状態により、前記変動表示手段を停止制御する停止制御手段と、第 1 の条件を満足した場合に、所定の遊技状態に移行する遊技状態移行手段と、前記所定の遊技状態にあって、所定の入賞態様が成立した場合、前記所定の入賞態様の遊技中に、前記変動表示手段の図柄列の停止態様が入賞成立を示すように、前記操作手段の操作態様を報知する報知手段と、前記所定の遊技状態にあって、第 2 の条件を満足した場合に、前記所定の遊技状態にある期間を延長する期間延長手段とを備え、第 1 の条件及び第 2 の条件には、前記停止制御手段が所定の態様の停止制御を行うことが含まれることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

遊技のための操作を行う操作手段と、前記操作手段の操作により、遊技に用いる複数の図柄列を変動表示する変動表示手段と、前記操作手段の操作により、乱数を用いて入賞態様を決定するための内部抽選を行う内部抽選手段と、前記操作手段の操作態様、前記内部抽選手段の抽選結果及び遊技状態により、前記変動表示手段を停止制御する停止制御手段と、第 1 の入賞態様が成立可能な回数の情報、及び第 2 の入賞態様が成立可能な回数の情報を記憶する回数情報記憶手段と、前記回数情報記憶手段に記憶された回数が 1 以上であり、かつ所定の条件を満足した場合に第 1 の入賞態様を成立させる入賞成立手段とを備えた遊技機であって、第 1 の条件を満足した場合に、所定の遊技状態に移行する遊技状態移行手段と、前記所定の遊技状態にあり、かつ第 2 の条件を満足した場合に、前記所定の遊技状態にある期間を延長する期間延長手段と、前記所定の遊技状態にあって、前記入賞成立手段が第 1 の入賞態様を成立させた場合に、第 1 の入賞態様の遊技中、前記変動表示手段の図柄列の停止態様が入賞成立を示すように、前記操作手段の操作態様を報知する報知手段とを備え、第 1 の条件及び第 2 の条件には、前記停止制御手段が所定の態様の停止制御を行うことが含まれることを特徴としている。

20

【請求項 3】

前記所定の遊技状態に移行するか否かを決定するために乱数を用いて移行抽選を行う移行抽選手段を備え、第 1 の条件は、第 1 の入賞態様の遊技が終了したこと、又は前記停止制御手段が所定の態様の停止制御を行い、さらに前記移行抽選に当選したことによって満足され、第 2 の条件は、前記停止制御手段が所定の態様の停止制御を行い、さらに前記移行抽選に当選したことによって満足されることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

30

【請求項 4】

前記所定の条件及び前記所定の遊技状態の終了条件には、第 1 の入賞態様及び第 2 の入賞態様の成立を許可しない不許可遊技状態を解除するための抽選に当選し、第 1 の入賞態様に振り分けられることが含まれることを特徴とする請求項 2 又は請求項 3 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

40

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技に用いられる図柄列の変動をマイクロコンピュータなどにより制御するスロットマシン、パチスロ機、パチンコ機を含む遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来のパチスロ機（遊技機に含まれる）は、表示窓内に図柄列を変動表示する回転リールを複数配列して構成した機械的な変動表示装置、あるいは回転リール上の図柄を画面に表示する電気的な変動表示装置を具備している。これは、スタートレバーの操作で、マイクロコンピュータなどが変動表示装置を駆動制御して各回転リールを回転させることにより

50

、図柄列が変動表示され、さらに所定時間後に自動停止させるか、あるいは停止ボタンの操作で各回転リールを順次停止させるものである。このとき、表示窓内に現れた各回転リールの図柄が特定の組合せ（入賞図柄）になった場合に、メダル又はコインなどの遊技媒体を払出すことになる。

【0003】

現在主流の機種においては、有効化された入賞ライン（以下「有効ライン」という）に沿って所定の図柄の組合せが並び、入賞が成立してメダル、コイン等が払出されるためには、内部的な抽選処理（以下「内部抽選」という）により役に当選（以下「内部当選」という）し、かつその内部当選した役（以下「内部当選役」という）の入賞成立を示す図柄組合せを有効ラインに停止できるタイミングで遊技者が停止操作を行うことが要求される。つまり、内部当選したとしても、遊技者の停止操作のタイミングがずれると入賞を成立させることができない。すなわち、停止操作をタイミングよく行う技術（いわゆる「目押し」といわれる技術）が要求されるパチスロ機が現在の主流である。

10

【0004】

そこで、「目押し」ができない遊技者についても、遊技に対する興味を持続させるために、所定の条件を満たした場合に限り、遊技者の停止操作を誘導又は報知して入賞させる特別の期間を設定している機種がある。

【0005】

このような従来のパチスロ機は、一般遊技状態（ここでは、BB遊技中でない状態）において、ボーナス以外の所定の小役に内部当選したとき、回転リールごとに設けられた停止ボタンの押順（停止順序）が報知されて、確実に入賞が成立するという期間（以下「スーパータイム」という）を設け、この「スーパータイム」の発生及び終了条件をそれぞれ設定している。また、「スーパータイム」の発生を報知するための演出画像を予め用意し、液晶表示画面に表示している。なお、演出及び報知手段として液晶表示装置の他に演出用のリール、模型などの動作物、音、光、LEDドットマトリクスなどを用いることが示唆されている（例えば、特許文献1参照）。

20

【0006】

【特許文献1】

特開2002 253738号公報（図6、図17など）

【0007】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上記従来遊技機では、遊技者にとって有利な遊技期間（「スーパータイム」を含む）を所定の条件で延長することについては配慮がなされておらず、遊技者の興味を持続させるためには、さらに改善の余地がある。

30

【0008】

本発明は、遊技者にとって有利な遊技期間の延長を示唆して遊技者の興味を持続させることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【0009】

【課題を解決するための手段】

本発明の遊技機は、上記問題を解決するために、遊技のための操作を行う操作手段（例えば、スタートレバー6、停止ボタン7L、7C、7R）と、前記操作手段の操作により、遊技に用いる図柄列を変動表示する変動表示手段（例えば、リール3L、3C、3R）と、前記操作手段の操作により、乱数を用いて入賞態様を決定するための内部抽選を行う内部抽選手段（例えば、主制御回路71）と、前記操作手段の操作態様、前記内部抽選手段の抽選結果及び遊技状態により、前記変動表示手段を停止制御する停止制御手段（例えば、主制御回路71）と、第1の条件を満足した場合（例えば、図28のST2004の“NO”又は図18のST32の“YES”）に、所定の遊技状態に移行する遊技状態移行手段（例えば、主制御回路71）と、前記所定の遊技状態にあって、所定の入賞態様（例えば、スーパーBBとなるBB）が成立した場合、前記所定の入賞態様の遊技中に、前記変動表示手段の図柄列の停止態様が入賞成立を示すように、前記操作手段の操作態様を報

40

50

知する報知手段（例えば、副制御回路 7 2、液晶表示装置 5）と、前記所定の遊技状態にあって、第 2 の条件を満足した場合（例えば、図 2 8 の S T 2 0 0 4 の“ Y E S ”）に、前記所定の遊技状態にある期間を延長する期間延長手段（例えば、主制御回路 7 1）とを備え、第 1 の条件及び第 2 の条件には、前記停止制御手段が所定の態様（例えば、リールの「滑り」）の停止制御を行うこと（例えば、図 2 8 の S T 2 0 0 1 の“ Y E S ”）が含まれることを特徴としている。

【 0 0 1 0 】

このような構成によれば、遊技者にとって有利なチャンスゾーン（所定の遊技状態に含まれる）にあるとき、例えば、チェリーなどの小役の内部当選よりも発生頻度が高いリールの「滑り」などの停止制御を契機としたチャンスゾーン突入抽選に当選するという条件（第 2 の条件に含まれる）を満足することによって、前記チャンスゾーンの期間をさらに延長（上乘せ）するので、遊技者の遊技に対する興味を持続させることができる。さらに、リールの「滑り」などの停止態様によって前記チャンスゾーンの発生や期間延長の機会が示唆されるので、遊技者は「目押し」などの操作によって積極的に遊技することとなる。

10

【 0 0 1 1 】

また、本発明の遊技機は、遊技のための操作を行う操作手段（例えば、スタートレバー 6、停止ボタン 7 L、7 C、7 R）と、前記操作手段の操作により、遊技に用いる複数の図柄列を変動表示する変動表示手段（例えば、リール 3 L、3 C、3 R）と、前記操作手段の操作により、乱数を用いて入賞態様を決定するための内部抽選を行う内部抽選手段（例えば、主制御回路 7 1）と、前記操作手段の操作態様、前記内部抽選手段の抽選結果及び遊技状態により、前記変動表示手段を停止制御する停止制御手段（例えば、主制御回路 7 1）と、第 1 の入賞態様（例えば、B B）が成立可能な回数の情報、及び第 2 の入賞態様（例えば、R B）が成立可能な回数の情報を記憶する回数情報記憶手段（例えば、主制御回路 7 1）と、前記回数情報記憶手段に記憶された回数が 1 以上であり、かつ所定の条件を満足した場合（例えば、図 2 3 の S T 1 5 0 4 の“ Y E S ”）に第 1 の入賞態様を成立させる入賞成立手段（例えば、主制御回路 7 1）とを備えた遊技機であって、第 1 の条件を満足した場合（例えば、図 2 8 の S T 2 0 0 4 の“ N O ”又は図 1 8 の S T 3 2 の“ Y E S ”）に、所定の遊技状態に移行する遊技状態移行手段（例えば、主制御回路 7 1）と、前記所定の遊技状態にあり、かつ第 2 の条件を満足した場合（例えば、図 2 8 の S T 2 0 0 4 の“ Y E S ”）に、前記所定の遊技状態にある期間を延長する期間延長手段（例えば、主制御回路 7 1）と、前記所定の遊技状態にあって、前記入賞成立手段が第 1 の入賞態様を成立させた場合に、第 1 の入賞態様の遊技中、前記変動表示手段の図柄列の停止態様が入賞成立を示すように、前記操作手段の操作態様を報知する報知手段（例えば、液晶表示装置 5、副制御回路 7 2）とを備え、第 1 の条件及び第 2 の条件には、前記停止制御手段が所定の態様（例えば、リールの「滑り」）の停止制御を行うこと（例えば、図 2 8 の S T 2 0 0 1 の“ Y E S ”）が含まれることを特徴としている。

20

30

【 0 0 1 2 】

このような構成によれば、いわゆる「ストック機」において、例えば、B B（第 1 の入賞態様に含まれる）が成立可能な回数の情報を回数情報記憶手段に記憶しながら、その入賞成立を許可しない高確率再遊技状態において、遊技者にとって有利なチャンスゾーン（所定の遊技状態に含まれる）にあるとき、例えば、チェリーなどの小役の内部当選よりも発生頻度が高い「滑り」などの停止制御を契機としたチャンスゾーン突入抽選に当選するという条件（第 2 の条件に含まれる）を満足することによって、前記チャンスゾーンの期間を延長（上乘せ）するので、遊技者は、成立可能な B B がストック（持ち越し）された状態にあっても、遊技に対する興味を持続させることができる。さらに、リールの「滑り」などの停止態様によって前記チャンスゾーンの発生や期間延長の機会が示唆されるので、遊技者は「目押し」などの操作によって積極的に遊技することとなる。

40

【 0 0 1 3 】

また、本発明の遊技機は、前記所定の遊技状態（例えば、チャンスゾーン）に移行するかどうかを決定するために乱数を用いて移行抽選（例えば、チャンスゾーン突入抽選（図 2 8

50

のST2002))を行う移行抽選手段(例えば、主制御回路71)を備え、第1の条件は、第1の入賞態様(例えば、BB)の遊技が終了したこと(例えば、図18のST32の“YES”)、又は前記停止制御手段が所定の態様(例えば、リールの「滑り」)の停止制御を行い(例えば、図28のST2001の“YES”)、さらに前記移行抽選に当選したこと(例えば、図28のST2004の“NO”)によって満足され、第2の条件は、前記停止制御手段が所定の態様の停止制御を行い、さらに前記移行抽選に当選したこと(例えば、図28のST2004の“YES”)によって満足されることを特徴としている。

【0014】

このような構成によれば、遊技者にとって有利なチャンスゾーン(所定の遊技状態に含まれる)中に、例えば、チェリーなどの小役の内部当選よりも発生頻度が高い「滑り」などの停止制御が発生し、かつチャンスゾーン突入抽選(移行抽選に含まれる)に当選したことにより、前記チャンスゾーンが延長されるので、BB(第1の入賞態様に含まれる)がストック(持ち越し)された状態にあっても、遊技者は、前記チャンスゾーンの期間が延長(上乘せ)される機会を示唆されて、遊技に対する興味を持続させることができる。また、前記チャンスゾーンに移行する機会が2回あることも、遊技に対する興味を持続させるのに好適である。

10

【0015】

また、本発明の遊技機は、前記所定の条件及び前記所定の遊技状態(例えば、チャンスゾーン)の終了条件には、第1の入賞態様及び第2の入賞態様の成立を許可しない不許可遊技状態(例えば、「高確率再遊技中」)を解除するための抽選(例えば、ストック解除抽選)に当選し(例えば、図23のST1504の“YES”)、第1の入賞態様に振り分けられること(例えば、図23のST1505)が含まれることを特徴としている。

20

【0016】

このような構成によれば、例えば、ストック解除当選によってチャンスゾーン(所定の遊技状態に含まれる)は終了するが、ここで第1の入賞態様として成立したBB(スーパーBBとなるBB)が終了すること(第1の条件に含まれる)により、再びチャンスゾーンが発生するので、遊技者にとって有利なチャンスゾーンとなる機会が増すことになる。よって、遊技者は遊技に対する興味を持続させることができる。

30

【0017】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の好ましい実施形態を図面に基づいて説明する。

図1は、本発明に係る遊技機を「パチスロ機」に適用した実施の一形態を示している。「パチスロ機」は、コイン、メダル、遊技球又はトークンなどの他、遊技者に付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカードなどの遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、ここではメダルを用いる場合を示す。

【0018】

遊技機1の全体を形成しているキャビネット2の正面には、略垂直面としてのパネル表示部2aが形成され、その中央には縦長矩形の表示窓4L、4C、4Rが設けられる。表示窓4L、4C、4Rには、入賞ラインとして水平方向にトップライン8b、センターライン8c及びボトムライン8d、斜め方向にクロスダウンライン8a及びクロスアップライン8eが設けられている。これらの入賞ラインは、後述の1 BETスイッチ11、2 BETスイッチ12、最大BETスイッチ13を操作すること、或いはメダル投入口22にメダルを投入することにより、それぞれ1本、3本、5本が有効化される。どの入賞ラインが有効化されたかは、後で説明するBETランプ9a、9b、9cの点灯で表示される。

40

【0019】

キャビネット2の内部には、各々の外周面に複数種類の図柄によって構成される図柄列が描かれた3個のリール3L、3C、3Rが回転自在に横一列に設けられている。各リールの図柄は表示窓4L、4C、4Rを通して観察できるようになっている。各リールは、定

50

速（例えば80回転/分）で回転する。

【0020】

表示窓4L、4C、4Rの左側には、1 BETランプ9a、2 BETランプ9b、最大BETランプ9c、クレジット表示部19が設けられる。1 BETランプ9a、2 BETランプ9b及び最大BETランプ9cは、一つのゲームを行うために設けられたメダルの数（以下「BET数」という）に応じて点灯する。ここでは、一つのゲームは、全てのリールが停止したときに終了する。1 BETランプ9aは、BET数が“1”で1本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。2 BETランプ9bは、BET数が“2”で3本の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。最大BETランプ9cは、BET数が“3”で全て（5本）の入賞ラインが有効化されたときに点灯する。クレジット表示部19は、7セグメントLEDから成り、貯留されているメダルの枚数を表示する。

10

【0021】

表示窓4L、4C、4Rの右側には、当り表示ランプ（いわゆるWINランプ）17及び払出表示部18が設けられる。当り表示ランプ17は、所定の役、例えば「ビッグボーナス（以下、BBと記す）」又は「レギュラーボーナス（以下、RBと記す）」の入賞成立が実現可能となった後、BB又はRBの入賞が成立するまでの間、点灯する。ここで、BB及びRBを総称して、以下単に「ボーナス」という。払出表示部18は、7セグメントLEDから成り、入賞成立時のメダルの払出枚数を表示する。

【0022】

パネル表示部2aの右側上部には、ボーナス遊技情報表示部20が設けられている。ボーナス遊技情報表示部20は、7セグメントLEDから成り、後で説明するBB一般遊技状態におけるゲームの回数などを表示する。表示窓4L、4C、4Rの下方には略水平面の台座部10が形成され、その台座部10と表示窓4L、4C、4Rとの間には液晶表示装置5が設けられている。この液晶表示装置5の表示画面5aには、遊技に関する情報（後述の押順報知に関する情報を含む）などが表示される。

20

【0023】

液晶表示装置5の右側にはメダル投入口22が設けられ、液晶表示装置5の左側には、1 BETスイッチ11、2 BETスイッチ12、及び最大BETスイッチ13が設けられる。1 BETスイッチ11は、1回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの1枚がゲームに賭けられ、2 BETスイッチ12は、1回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの2枚がゲームに賭けられ、最大BETスイッチ13は、1回のゲームに賭けることが可能な最大枚数のメダルが賭けられる。これらのBETスイッチを操作することで、所定の入賞ラインが有効化される。

30

【0024】

台座部10の前面部の左寄りには、遊技者がゲームで獲得したメダルのクレジット/払出しを押しボタン操作で切り換えるC/Pスイッチ14が設けられている。このC/Pスイッチ14の切り換えにより、正面下部のメダル払出口15からメダルが払出され、払出されたメダルはメダル受け部16に溜められる。C/Pスイッチ14の右側には、遊技者の操作によりリール3L、3C、3Rを回転させ、表示窓4L、4C、4R内での図柄の変動表示を開始するためのスタートレバー6が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。

40

【0025】

キャビネット2の上方の左右には、スピーカ21L、21Rが設けられ、その2台のスピーカ21L、21Rの間には、入賞図柄の組合せ及びメダルの配当枚数などを表示する配当表パネル23が設けられている。台座部10の前面部中央で、液晶表示装置5の下方位置には、3個のリール3L、3C、3Rの回転をそれぞれ停止させるための3個の停止ボタン7L、7C、7Rが設けられている。

【0026】

図2は、各リール3L、3C、3Rに表された複数種類の図柄が21個配列された図柄列を示している。各図柄には“00”～“20”のコードナンバーが付され、データテーブル

50

ルとして後述するROM32(図3に示す)に格納されている。各リール3L、3C、3R上には、“ドンちゃん(図柄91)”、“七(図柄92)”、“HANABI(図柄93)”、“大山(図柄94)”、“三尺玉(図柄95)”、“扇子(図柄96)”及び“チェリー(図柄97)”の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール3L、3C、3Rは、図柄列が図2の矢印方向に移動するように回転駆動される。

【0027】

図3は、遊技機1における遊技処理動作を制御する主制御回路71(内部抽選手段、移行抽選手段などに含まれる)と、主制御回路71に電氣的に接続する周辺装置(アクチュエータ)と、主制御回路71から送信される制御指令に基づいて液晶表示装置5及びスピーカ21L、21Rを制御する副制御回路72とを含む回路構成を示す。

10

【0028】

主制御回路71は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ30を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ30は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行うCPU31と、記憶手段であるROM32及びRAM33を含む。

【0029】

CPU31には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路34及び分周器35と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器36及びサンプリング回路37とが接続されている。なお、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ30内で、すなわちCPU31の操作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器36及びサンプリング回路37は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。また、CPU31には、ボーナスのストック数をカウントするためのストック数カウンタ、後述するチャンスゾーンゲーム数をカウントするためのチャンスゾーンゲーム数カウンタなどが設けられている。

20

【0030】

マイクロコンピュータ30のROM32には、スタートレバー6を操作(スタート操作)する毎に行われる乱数サンプリングの判定に用いられる確率抽選テーブル(後述の図10を含む)、停止ボタンの操作に応じてリールの停止態様を決定するための停止テーブル群(後述の図12~図14を含む)、副制御回路72へ送信するための各種制御指令(コマンド)などが格納されている。このコマンドには、「待機画面コマンド」、「全リール停止コマンド」などがある。これらのコマンドについては後で説明する。なお、副制御回路72が主制御回路71へコマンド、情報などを入力することはなく、主制御回路71から副制御回路72への一方向で通信が行われる。

30

【0031】

RAM33には、種々の情報が格納される。例えば、後述の高確率再遊技フラグ、ヒットリクエストフラグ(以下「ボーナスフラグ」ともいう)、チャンスゾーン中フラグ、BBストック数の情報、RBストック数、チャンスゾーンゲーム数の情報などが格納されている。

【0032】

図3の回路において、マイクロコンピュータ30からの制御信号により動作が制御される、主要なアクチュエータとしては、各種ランプ(1 BETランプ9a、2 BETランプ9b、最大BETランプ9c、当り表示ランプ17)と、各種表示部(払出表示部18、クレジット表示部19、ボーナス遊技情報表示部20)と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路41の命令により所定枚数のメダルを払出す遊技価値付与手段としてのホッパー(払出しのための駆動部を含む)40と、リール3L、3C、3Rを回転駆動するステッピングモータ49L、49C、49Rとがある。

40

【0033】

さらに、ステッピングモータ49L、49C、49Rを駆動制御するモータ駆動回路39、ホッパー40を駆動制御するホッパー駆動回路41、各種ランプを駆動制御するランプ

50

駆動回路46、及び各種表示部を駆動制御する表示部駆動回路48がI/Oポート38を介してCPU31の出力部に接続されている。これらの駆動回路39、41、46、48は、それぞれCPU31から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【0034】

また、マイクロコンピュータ30が制御指令を発生するために必要な入力信号を発生する、主な入力信号発生手段としては、スタートスイッチ6S、1 BETスイッチ11、2 BETスイッチ12、最大BETスイッチ13、C/Pスイッチ14、投入メダルセンサ22S、リール停止信号回路46、リール位置検出回路50、払出完了信号回路51がある。これらも、I/Oポート38を介してCPU31に接続されている。

10

【0035】

スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6の操作を検出する。投入メダルセンサ22Sは、メダル投入口22に投入されたメダルを検出する。リール停止信号回路46は、各停止ボタン7L、7C、7Rの操作に応じて停止信号を発生する。リール位置検出回路50は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール3L、3C、3Rの位置を検出するための信号をCPU31へ供給する。払出完了信号回路51は、メダル検出部40Sの計数值(ホッパー40から払出されたメダルの枚数)が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

【0036】

図3の回路において、乱数発生器36は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路37は、スタートレバー6が操作された後の適宜のタイミングで1個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数及びROM32内に格納されている確率抽選テーブル(後述する図10の確率抽選テーブルを含む)に基づいて、内部当選役が決定される。

20

【0037】

リール3L、3C、3Rの回転が開始された後、ステップモータ49L、49C、49Rの各々に供給される駆動パルスの数が計数され、その計数值はRAM33の所定エリアに書き込まれる。リール3L、3C、3Rからは1回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路50を介してCPU31に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、RAM33で計数されている駆動パルスの計数值が“0”

30

【0038】

また、リール3L、3C、3Rの回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブル(図示せず)が、ROM32内に格納されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール3L、3C、3Rの一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

【0039】

さらに、ROM32内には、入賞図柄組合せテーブル(図示せず)が格納されている。この入賞図柄組合せテーブルでは、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表わす入賞判定コードとが対応づけられている。前記入賞図柄組合せテーブルは、左のリール3L、中央のリール3C、右のリール3Rの停止制御時、及び全リール停止後の入賞確認を行うときに参照される。

40

【0040】

前記乱数サンプリングに基づく抽選処理(確率抽選処理)により内部当選した場合に、CPU31は、遊技者が停止ボタン7L、7C、7Rを操作したタイミングでリール停止信号回路46から送られる操作信号、及び選択された停止テーブル(後述の図12~図14を含む)に基づいて、リール3L、3C、3Rを停止制御する信号をモータ駆動回路39に送る。

50

【 0 0 4 1 】

ここで、内部当選した役の入賞成立を示す停止態様となった場合に、CPU 31は、払出し指令信号をホッパー駆動回路41に供給してホッパー40から所定個数のメダルの払出しを行う。その際、メダル検出部40Sは、ホッパー40から払出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号がCPU 31に入力される。これにより、CPU 31は、ホッパー駆動回路41を介してホッパー40の駆動を停止し、「メダル払出処理」を終了する。

【 0 0 4 2 】

副制御回路72は、主制御回路71からの制御指令(コマンド)及びメダルセンサ24Sからのメダル検出信号に基づいて液晶表示装置5の表示制御、当り表示ランプ(WINランプ)17の制御、スピーカ21L, 21Rからの音の出力制御を行う。また、副制御回路72は、主制御回路71を構成する回路基板とは別の回路基板上に構成され、マイクロコンピュータを主たる構成要素とし、液晶表示装置5の表示制御手段としての画像制御回路、スピーカ21L, 21Rにより出される音を制御する音源、増幅器としてのパワーアンプで構成されている。特に、副制御回路72は、後述する「チャンスゾーン」中に入賞成立したBB(以下「スーパーBB」ともいう)の特典である押順報知を行うために、液晶表示装置5の表示制御を行うものである。

10

【 0 0 4 3 】

次に、図4を参照して、所定の遊技状態における入賞図柄組合せに対応する役(入賞態様に含まれる)及び払出枚数を説明する。本実施形態では、BB(第1の入賞態様に含まれる)、RB(第2の入賞態様に含まれる)を含む複数種類の入賞態様を有する。BB又はスーパーBBの入賞は、内部当選状態において“七七七”又は“ドンちゃん ドンちゃん ドンちゃん”が有効ラインに沿って並ぶことにより成立する。BB又はスーパーBBの入賞が成立した後、BB一般遊技状態に移行する。RBの入賞は、内部当選状態において“HANABI HANABI HANABI”が有効ラインに沿って並ぶこと、又はBB一般遊技状態において“扇子 扇子 扇子”が並ぶことにより成立する。BB一般遊技状態においてRBの入賞が成立することを、一般に「ジャックイン(JACK IN)」という。RBの入賞が成立した後、RB遊技状態に移行する。ここでは、「内部当選状態」でBB又はスーパーBBの入賞が成立した場合には、例えば一般遊技(3枚賭け)を30回行い、この30回の中に「再遊技」に入賞すると、RB遊技状態のジャックゲーム(1枚賭け)に移行し、「再遊技」に3回入賞したときにBB又はスーパーBBの遊技が終了するようにしている。なお、役物の入賞が成立する可能性のあるRB遊技状態のゲームは、一般に「ジャックゲーム(JACKゲーム)」と称される。

20

30

【 0 0 4 4 】

なお、遊技状態に拘らず、ボーナス(「ジャックイン」を除く)に内部当選したゲームでは、ボーナスの入賞が成立しないようにしている。例えば、一般遊技状態でボーナスに内部当選した場合には、次のゲームで高確率再遊技状態(後述する図6の高確率再遊技中BB内部当選状態、高確率再遊技中RB内部当選状態を含む)へ移行するようにしている。

【 0 0 4 5 】

「再遊技」の入賞は、一般遊技状態及び内部当選状態において“扇子 扇子 扇子”が並ぶことにより成立する。再遊技の入賞が成立すると、投入したメダルの枚数と同数のメダルが自動投入されるので、遊技者はメダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。ここで、「高確率再遊技中」では、再遊技に内部当選したとき、“55425/65536”の確率で遊技者の停止操作(停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作タイミング、或いは操作順序(停止順序))に拘らず、その再遊技の入賞を不成立とするよう、リールの停止制御(一般に、「蹴飛ばし制御」と称される)を行う。この停止制御により、「高確率再遊技中」と「通常確率再遊技中」の再遊技の入賞が成立する確率を等しくしている。

40

【 0 0 4 6 】

また、一般遊技状態、内部当選状態及びBB一般遊技状態では、「チェリー」、「三尺玉

50

の小役」、及び「大山の小役」の入賞成立を実現することが可能であるが、その払出枚数は図4に示すとおりである。

【0047】

「役物」の入賞は、RB遊技状態において“扇子 扇子 扇子”、“ドンちゃん 扇子 扇子”又は“HANABI 扇子 扇子”が並ぶことにより成立する。役物の入賞成立回数が例えば“8回”となったとき、遊技状態が変化する。

【0048】

次に、図5～図7を参照して、遊技状態と、内部当選役と、停止テーブル群選択処理（後述の図27に示す）によって選択される停止テーブル群との関係を説明する。

【0049】

前記遊技状態は、内部当選する可能性のある役の種類、再遊技に内部当選する確率及び入賞成立を実現することが可能なボーナスの種別により概ね7種類に区別される。具体的には、図5～図7に示すように「一般遊技状態」、「通常確率再遊技中BB内部当選状態」、「通常確率再遊技中RB内部当選状態」、「高確率再遊技中BB内部当選状態」、「高確率再遊技中RB内部当選状態」、「BB一般遊技状態」、「RB遊技状態」に区別される。

【0050】

さらに、本実施形態では「チャンスゾーン（後述の図18、図19、図24、図25、図28、図29に示す）」という遊技状態に移行可能としている。この「チャンスゾーン」で、BBの入賞が成立したときは、副制御回路72の制御でBB遊技中にリールの停止順序（停止ボタンの押順）が液晶表示画面5aに表示（報知）されるという特典が与えられる。この特典が与えられるBBを以下「スーパーBB」という。したがって、スーパーBBでは、前述した30回の一般遊技中にBBよりも高い確率で15枚役が入賞成立することとなる。また、「チャンスゾーン」は、図5～図7に示す7種類の遊技状態とは独立に発生、期間延長及び終了するものである。

【0051】

具体的には、「チャンスゾーン」の発生条件は、BBが終了すること、又は所定の小役（ここでは、チェリー）に内部当選し、図8に示すチャンスゾーン突入抽選テーブルに基づいたチャンスゾーン突入抽選に当選すること（後述する図23のST1504の“YES”）である。また、「チャンスゾーン」の終了条件は、予め設定されたゲーム数（規定ゲーム数）が消化されること、又は後述の高確率再遊技終了抽選処理（図23に示す）で用いられるストック解除抽選テーブル（後述の図9に示す）に基づいて、ストック解除抽選に当選することである。さらに、「チャンスゾーン」の期間延長条件は、「チャンスゾーン」にあってチェリーに内部当選し、前記チャンスゾーン突入テーブルに基づいたチャンスゾーン突入抽選に当選することであり、期間延長条件が満たされた場合には、所定のチャンスゾーンゲーム数分（ここでは、50ゲーム）、期間延長するようにしている。なお、スーパーBB入賞成立、チェリーの内部当選によるチャンスゾーン突入当選によって設定されたチャンスゾーンゲーム数の減算（消化）は、ゲーム毎に行われる。

【0052】

また、「チャンスゾーン」を除く各遊技状態間の移行は、後述の遊技状態監視処理（図20に示す）及び高確率再遊技フラグのオン、オフの切り換えにより行われる。なお、各遊技状態には、ボーナスに内部当選したゲームにおいてボーナスの入賞が不成立となるようなリール3L、3C、3Rの停止制御が行われるという共通点がある。

【0053】

また、本実施形態では、ボーナスに内部当選した後、ボーナスの入賞が成立するまでの間、ボーナスを内部当選役として保持する（一般に、「持ち越し」又は「ストック」と称される）。さらに、ボーナスに内部当選した状態（ストック状態）においても、ボーナスに内部当選するようになっていく。そして、入賞が成立することなく複数回ボーナスに内部当選した場合には、その回数を前述のストック数カウンタによって計数（貯留）し、その回数分のボーナスの入賞成立を実現可能にしている。ボーナス（BB、RBを含む）の入

10

20

30

40

50

賞成立を実現可能な回数を、以下「ストック数」という。なお、BBストック数、RBストック数は前述したようにRAM33に記憶されている。

【0054】

ここで、BBの入賞成立を契機として発生し、「BB一般遊技状態」及び「RB遊技状態」により構成される遊技状態を総称して、以下「BB遊技状態」という。また、「通常確率再遊技中BB内部当選状態」、「通常確率再遊技中RB内部当選状態」、「高確率再遊技中BB内部当選状態」及び「高確率再遊技中RB内部当選状態」は、ボーナスに内部当選している状態であり、これらを総称して、以下「内部当選状態」という。なお、「内部当選状態」には、ボーナスを待ち越してボーナスフラグが“オン”となっている状態（ヒットリクエストフラグが“20(H)”又は“10(H)”である状態）を含む。また、
10 「高確率再遊技中BB内部当選状態」及び「高確率再遊技中RB内部当選状態」は、再遊技に内部当選する確率が高い状態（高確率再遊技フラグがセットされた状態）であり、これらを総称して、以下「高確率再遊技中（高確率再遊技期間）」という。また、「一般遊技状態」、「通常確率再遊技中BB内部当選状態」及び「通常確率再遊技中RB内部当選状態」は、再遊技に内部当選する確率が通常の状態（高確率再遊技フラグがセットされていない状態）であり、これらを総称して、以下「通常確率再遊技中」という。

【0055】

「高確率再遊技中」の発生条件は、ヒットリクエストフラグが“00(H)”であるときにボーナスに内部当選したこと（後述する図22のST1409の判別が“NO”）、又はBB遊技状態又はRB遊技状態の終了時においてボーナスストック数が“0”でないこと（後述する図22のST1412を行うこと）である。また、「高確率再遊技中」の終了条件は、「なし（ハズレ）」に内部当選すること、又は高確率再遊技中の終了抽選（ストック解除抽選）に当選すること（後述する図23のST1504の判別が“YES”）である。ここで、「高確率再遊技中」は「不許可遊技状態」に含まれる。
20

【0056】

ここで、「ヒットリクエストフラグ」は、あるゲームの状況（ボーナスを持ち越しているか否か、持ち越しているボーナスの種類など）を示すものであり、その次のゲームにおいて遊技状態の移行の契機となり得るフラグ（情報）である。具体的には、あるゲームにおいて「ヒットリクエストフラグ」が“20(H)”であるとき、その次のゲームにおける遊技状態は、「通常確率再遊技中BB内部当選状態」又は「高確率再遊技中BB内部当選状態」である。また、あるゲームにおいて「ヒットリクエストフラグ」が“10(H)”
30 であるとき、その次のゲームにおける遊技状態は、「通常確率再遊技中RB内部当選状態」又は「高確率再遊技中RB内部当選状態」である。また、あるゲームにおいて「ヒットリクエストフラグ」が“00(H)”であるとき、その次のゲームにおける遊技状態は、「一般遊技状態」である。なお、「ヒットリクエストフラグ」は、後述の図22のST1410でセットされ、ST1409の判別において用いられる。

【0057】

「高確率再遊技フラグ」は、「高確率再遊技中」であるか否かを判別するためのフラグである。具体的には、「高確率再遊技フラグ」は、「高確率再遊技中」においては、“オン”の状態にある。また、「通常確率再遊技中」においては、基本的に“オフ”の状態にある。この「高確率再遊技フラグ」は、後述の図22のST1412で“オン”とされ、後述の図23のST1506で“オフ”とされる。なお、フラグが“オン”の状態とは、RAM33の所定領域に“1”を示す情報が記憶されていることをいう。また、フラグが“オフ”の状態とは、RAM33の所定領域に“0”を示す情報が記憶されていることをいう。
40

【0058】

次に、図5～図7の停止テーブル群の欄に示すテーブル群についてさらに説明する。

【0059】

ここで、選択される停止テーブル群の内容は、基本的に、遊技状態及び内部当選役毎に変化し得るものであるが、本実施形態では、前記停止テーブル群の名称を、入賞の可能性の
50

有無及びその可能性がある役の種類に基づいて定めている。このため、本実施形態では、同一の名称の停止テーブル群が選択されたとしても、常にルール3L、3C、3Rの停止態様までもが一致するわけではない。「入賞不成立停止テーブル群」が選択された場合には、内部当選役、遊技状態に拘らず、いずれの役の入賞も成立することはない。「入賞成立可能停止テーブル群」が選択された場合には、対応する役の入賞成立は可能であるが、その他の役の入賞成立を実現することは基本的にできない。例えば、「三尺玉入賞成立可能停止テーブル群」が選択された場合には、「三尺玉の小役」の入賞成立を実現し得るが、BBなどの他の役の入賞成立を実現することはできない。また、「再遊技入賞成立可能停止テーブル群」が選択された場合には、「再遊技」の入賞成立を実現し得るが、他の役の入賞成立を実現することはできない。

10

【0060】

「一般遊技状態」では、ボーナスに内部当選した場合には、「入賞不成立停止テーブル群」が選択される。このため、ボーナスの入賞成立を実現することはできない。

【0061】

「通常確率再遊技中BB内部当選状態」では、後述する確率抽選処理(図21、図22に示す)で用いられる通常確率再遊技中用確率抽選テーブル(図10(1)に示す)に基づいてボーナスに内部当選した場合には、「入賞不成立停止テーブル群」が選択され、ボーナスの入賞成立を実現することはできない。他方、前記通常確率再遊技中用確率抽選テーブルに基づき、“12307/16384”の確率で「なし(ハズレ)」に内部当選した場合には、「BB入賞成立可能停止テーブル群」が選択されるので、BBの入賞成立を実現することができる。

20

【0062】

「通常確率再遊技中RB内部当選状態」では、図10(1)の通常確率再遊技中用確率抽選テーブルに基づいてボーナスに内部当選した場合には、「入賞不成立停止テーブル群」が選択され、ボーナスの入賞成立を実現することはできない。他方、前記通常確率再遊技中用確率抽選テーブルに基づき、“12307/16384”の確率で「なし(ハズレ)」に内部当選した場合には、「RB入賞成立可能停止テーブル群」が選択されるので、RBの入賞成立を実現することができる。

【0063】

「高確率再遊技中BB内部当選状態」では、後述する確率抽選処理(図21、図22に示す)で用いられる高確率再遊技中確率抽選テーブル(図10(2)に示す)に基づいてボーナスに内部当選した場合には、「入賞不成立停止テーブル群」が選択され、ボーナスの入賞成立を実現することはできない。但し、前記高確率再遊技中確率抽選テーブルに基づいて「なし(ハズレ)」に内部当選した場合(いずれの役にも内部当選しない場合)には、BBの入賞成立が許可される(高確率再遊技フラグが“オフ”となる)。なお、前記高確率再遊技中確率抽選テーブルでは、「なし(ハズレ)」に内部当選する確率は“1/16384”であり、稀である。また、前記高確率再遊技中確率抽選テーブルに基づいて、「再遊技」に内部当選した場合には、後述の停止テーブル群選択処理(図27に示す)で用いられる再遊技用選択テーブル(図11に示す)に基づいて「再遊技入賞成立可能停止テーブル群」又は「入賞不成立停止テーブル群」が選択される。

30

40

【0064】

「高確率再遊技中RB内部当選状態」では、図10(2)の高確率再遊技中確率抽選テーブルに基づいてボーナスに内部当選した場合には、「入賞不成立停止テーブル群」が選択され、ボーナスの入賞成立を実現することはできない。但し、前記高確率再遊技中確率抽選テーブルに基づき、“1/16384”の確率で「なし(ハズレ)」に内部当選した場合には、RBの入賞成立が許可される(高確率再遊技フラグが“オフ”となる)。また、前記高確率再遊技中確率抽選テーブルに基づいて「再遊技」に内部当選した場合には、図11の再遊技用選択テーブルに基づいて「再遊技入賞成立可能停止テーブル群」又は「入賞不成立停止テーブル群」が選択される。

【0065】

50

なお、図10(2)の高確率再遊技中用確率抽選テーブルによれば、「高確率再遊技中」において「再遊技」に内部当選する確率は、“14551/16384”である。従って、「高確率再遊技中」において再遊技の入賞が成立する確率は、「再遊技入賞成立可能停止テーブル群」が選択される確率を考慮すると、約“0.1370(“14551/16384”×“10111/65536”)”である。他方、「通常確率再遊技中」では、必ず「再遊技入賞成立可能停止テーブル群」が選択されるので、「再遊技」に内部当選する確率は、その入賞が成立する確率と等しい。すなわち、「通常確率再遊技中」において再遊技の入賞が成立する確率は、約“0.1370(“2245/16384”)”である。このように、本実施形態では、「高確率再遊技中」及び「通常確率再遊技中」において「再遊技」の入賞が成立する確率が等しくなっている。

10

【0066】

「BB一般遊技状態」及び「RB遊技状態」では、「なし(ハズレ)」に内部当選した場合に、「入賞不成立停止テーブル群」が選択され、ハズレの入賞成立を実現することはできない。

【0067】

次に、図12～図14を参照して、前述した停止テーブル群を構成する「停止テーブル」について説明する。これは、滑りコマ数決定処理(後述の図16のST21)で使用されるものである。

【0068】

「停止テーブル」には、各リール3L、3C、3Rの「停止操作位置」、「停止制御位置」、及び「滑りコマ数」が示されている。「停止操作位置」は、各リール3L、3C、3Rに対応して設けられた停止ボタン7L、7C、7Rが操作されたとき、センターライン8cに位置していた図柄(具体的には、図柄の中心がセンターライン8cの上方に位置し、その中心がセンターライン8cの位置に最も近い図柄)のコードナンバーを表わす。「停止制御位置」とは、停止操作が行われたリールが停止したとき、センターライン8cの位置に停止表示される図柄のコードナンバーを表わす。「滑りコマ数」は、停止ボタンが操作された後、リールが停止するまでの間に表示窓内を移動した図柄の数を示す(リールが停止するまでの間における図柄の移動量(移動距離)を示す)。また、「滑りコマ数」は、停止ボタンが操作されたとき、所定の入賞ラインに位置していた図柄のコードナンバーと、実際にリールが停止したときに、その入賞ラインに停止した図柄のコードナンバーとの差の絶対値により表わされる。この「滑りコマ数」は、「引き込み数」と称されることもある。

20

30

【0069】

ここで、本実施形態では、いわゆる「滑りコマ数」を最大“4コマ”としている。例えば、右のリール3Rの回転中において、コードナンバー“10”の“HANABI(図2の図柄93)”がセンターライン8cの位置に到達したとき、停止ボタン7Rが操作された場合、コードナンバー“14”の“ドンちゃん(図2の図柄91)”をセンターライン8cの位置に停止表示するように右のリール3Rを停止制御することができる。

【0070】

第1～第3の停止テーブルは、それぞれ、左のリール用(a)、中央のリール用(b)、及び右のリール用(c)の“三つ”のテーブルにより構成されている。また、各停止テーブルには、予めテーブル番号(ここでは、第1～第3に相当する)が定められている。なお、一つのゲームでは、必ずしも一つの停止テーブルが“三つ”のリール3L、3C、3Rの停止制御に用いられるものではない。例えば、一つのゲームが開始して“三つ”のリール3L、3C、3Rが回転しているときに行うリールの停止操作(以下「第1停止操作」という)に対応する停止制御に用いる停止テーブルと、一つのゲームが開始して“三つ”のリール3L、3C、3Rが回転を開始した後、“一つ”のリールのみが回転しているときに行うリールの停止操作(以下「第3停止操作」という)に対応する停止制御に用いる停止テーブルのテーブル番号が異なる場合がある。また、一つのゲームが開始して“三つ”のリール3L、3C、3Rが回転を開始した後、“二つ”のリールが回転していると

40

50

きに行うリールの停止操作を、以下「第2停止操作」という。

【0071】

また、複数の停止テーブル群に一つの停止テーブルが属する場合がある。例えば、一つの停止テーブルが「チェリー入賞成立可能停止テーブル群」及び「入賞不成立停止テーブル群」のいずれにも属する場合がある。また、例えば「再遊技入賞成立可能停止テーブル群」が選択された場合などには、「第1停止操作」の「停止操作位置」、乱数抽選の結果などに基づいて入賞成立を示す図柄組合せ（“扇子 扇子 扇子”など）が並ぶ有効ラインを決定するようにしている。また、「第3停止操作」に対応するリールの停止制御では、内部当選していない役（持ち越されていない役を含む）の入賞が成立すること（以下「誤入賞」という）を防止する措置をとるようにしている。

10

【0072】

図12及び図13は、「入賞不成立停止テーブル群」などに含まれる第1の停止テーブル及び第2の停止テーブルを示す。図12では、右のリール用のテーブルにおける「滑りコマ数」が全て“4コマ”となっている。また、図13では、中央のリール用のテーブルにおける「滑りコマ数」が全て“4コマ”となっている。

【0073】

図14は、再遊技入賞成立可能停止テーブル群などに含まれる第3の停止テーブルを示す。この停止テーブルは、例えば「停止操作位置」がコードナンバー“01”、“10”及び“16”とは異なる場合であり、“扇子 扇子 扇子”が並ぶ有効ラインとしてセンターライン8cが選択された場合に使用される。

20

【0074】

図14において、左のリール3Lの「停止操作位置」のコードナンバー“01”、“10”及び“16”の場合を除き、「停止制御位置」は、コードナンバー“00”、“06”、“09”又は“15”のいずれかである。図2に示す図柄列において、これらに対応する図柄は“扇子”である。

【0075】

図14において、中央のリール3Cの「停止制御位置」は、コードナンバー“03”、“07”、“11”、“15”又は“20”のいずれかである。図2に示す図柄列において、これらに対応する図柄は“扇子”である。

【0076】

図14において、右のリール3Rの「停止制御位置」は、コードナンバー“02”、“07”、“11”、“15”又は“19”のいずれかである。図2に示す図柄列において、これらに対応する図柄は“扇子”である。

30

【0077】

したがって、図14に示す第3の停止テーブルが各リール3L、3C、3Rの停止制御に使用された場合には、「再遊技入賞成立可能停止テーブル群」となり、センターライン8cに沿って“扇子 扇子 扇子”が並び、再遊技の入賞成立が実現可能となる。

【0078】

次に、図15を参照して、「滑りコマ数」の検索順序について説明する。前述したように「滑りコマ数」に従って「第3停止操作」に対応するリールを停止制御しても、遊技状態と内部当選役とに応じて選択された停止テーブル群では成立を許可しない役が入賞するおそれがあり、このような入賞を「誤入賞」という。そこで、停止制御に先立ってそれぞれの「滑りコマ数」について「誤入賞」が成立するか否かを検索（判別）するが、このときの「滑りコマ数」の順序（順番）を検索順序という。この検索順序は、「停止テーブル」及び「停止操作位置」から決定される「滑りコマ数」に基づいて停止制御することにより「誤入賞」が成立する場合、「誤入賞」が成立しないことを条件に「滑りコマ数」として決定される“0”～“4”の「滑りコマ数」の優先順位を示すものである。

40

【0079】

具体的には、「停止テーブル」及び「停止操作位置」から決定される「滑りコマ数」が“0”の場合に「誤入賞」が成立するとき、次いで「滑りコマ数」が“1”の場合に「誤入

50

賞」が成立するか否かを判別する。この判別で「誤入賞」が成立しないときは、「滑りコマ数」が“1”と決定される。また、「誤入賞」が成立するときは、次いで「滑りコマ数」が“2”の場合に「誤入賞」が成立するか否かを判別する。この判別で「誤入賞」が成立しないときは、「滑りコマ数」が“2”と決定される。また、「誤入賞」が成立するときは、次いで「滑りコマ数」が“3”の場合に「誤入賞」が成立するか否かを判別する。この判別で「誤入賞」が成立しないときは、「滑りコマ数」が“3”と決定される。また、「誤入賞」が成立するときは、次いで「滑りコマ数」が“4”の場合に「誤入賞」が成立するか否かを判別する。この判別で「誤入賞」が成立しないときは、「滑りコマ数」が“4”と決定される。「停止テーブル」及び「停止操作位置」から決定される「滑りコマ数」が“1”、“2”、“3”、“4”の場合の検索順序は図15の矢印で示すとおりである。ここでは、“0”～“4”のいずれか一つの「滑りコマ数」で「誤入賞」が成立しないように停止テーブル（第1～第3の停止テーブルを含む）を構成し、適宜選択するようにしている。なお、「滑りコマ数」の検索順序は、図15に示すものに限らず、例えば「4 3 2 1 0」「4 0 3 1 2」など、任意の順序とすることができる。

10

【0080】

次に、図16～図18に示すフローチャートを参照し、主制御回路71のCPU31の処理について説明する。

【0081】

初めに、CPU31は、遊技開始時の初期化を行う（ステップ（以下、STと表記する）1）。具体的には、RAM33の記憶内容の初期化、通信データの初期化などを行う。次いで、ゲーム終了時のRAM33の所定の記憶内容を消去する（ST2）。具体的には、前回のゲームに使用されたRAM33の書き込み可能エリアのデータの消去、RAM3の書き込みエリアへの次のゲームに必要なパラメータの書き込み、次のゲームのシーケンスプログラムの開始アドレスの指定などを行う。次いで、前回のゲーム終了後、すなわち全リール3L、3C、3R停止後から“30秒”経過したか否かを判別する（ST3）。この判別が“YES”であれば、副制御回路72に対し、「待機画面（デモ画像）」の表示を要求するために「待機画面コマンド」を送信する（ST4）。

20

【0082】

次いで、CPU31は、メダルの自動投入の要求があるか、すなわち前回のゲームで再遊技の入賞が成立したか否かを判別する（ST5）。この判別が“YES”のときは、投入要求分のメダルを自動投入し（ST6）、ST8に移る。ST5の判別が“NO”のときは、メダル投入口22へのメダル投入又はBETスイッチ11、12、13の操作を受け付ける（ST7）。

30

【0083】

次いで、CPU31は、スタートレバー6の操作に基づくスタートスイッチ6Sからの入力があるか否かを判別する（ST8）。この判別が“YES”のときは前回のゲームが開始してから“4.1秒”経過しているか否かを判別し（ST9）、この判別が“YES”のときはST11に移り、“NO”のときはST10に移る。ST10では、「ゲーム開始待ち時間消化処理」を行う。具体的には、前回のゲームが開始してから“4.1秒”経過するまでの間、遊技者のゲームを開始する操作に基づく入力を無効にする処理を行う。

40

【0084】

次いで、CPU31は、遊技状態に応じた確率抽選テーブル（図10（1）、図10（2）を含む）をRAM33にセットすると同時に抽選用の乱数を抽出し（ST11）、1ゲーム監視用タイマをセットする（ST12）。ST11の処理で抽出した乱数は、後で説明する確率抽選処理（図21、図22に示す）において使用される。ST12の処理の1ゲーム監視用タイマには、遊技者の停止ボタンの停止操作によらずに自動的にリールを停止させるための自動停止タイマが含まれる。

【0085】

次いで、CPU31は、後述の遊技状態監視処理（図20に示す）を行う（ST13）。次いで、CPU31は、後述の確率抽選処理（図21、図22に示す）を行う（ST14

50

）。この確率抽選処理（内部抽選処理）は、遊技状態に応じて確率抽選テーブルを使用し、S T 1 1において抽出した乱数値がどの役の乱数範囲に属するかを判別し、内部当選役（成立フラグ）を決定するものである。次いで、C P U 3 1は、後述の高確率再遊技終了関連処理（図23に示す）を行う（S T 1 5）。次いで、C P U 3 1は、後述のチャンスゾーンクリア処理（図24に示す）を行う（S T 1 6）。次いで、C P U 3 1は、後述の停止テーブル群選択処理（図27に示す）を行う（S T 1 7）。

【0086】

次いで、C P U 3 1は、停止ボタンが“オン”であるか否かを判別する（S T 1 8）。具体的には、いずれかの停止ボタンが操作されたか否かを判別する。この判別が“Y E S”のときは、S T 2 0に移り、“N O”のときは、S T 1 9に移る。S T 1 9では、自動停止タイマの値が“0”であるか否かを判別し、この判別が“Y E S”のときは、S T 2 0に移り、“N O”のときは、S T 1 8に移る。

10

【0087】

図17のS T 2 0において、C P U 3 1は、後述の滑り関連処理（図28に示す）を行う（S T 2 1）。次いで、C P U 3 1は、滑りコマ数分、停止操作された停止ボタンに対応するリールを回転させてから停止させる（S T 2 1）。次いで、C P U 3 1は、全てのリールが停止したか否かを判別する（S T 2 2）。この判別が“Y E S”のときは、全てのリールが停止したことを示す「全リール停止コマンド」を送信してS T 2 3に移り、“N O”のときは、S T 1 8に移る。

【0088】

図18のS T 2 3では、C P U 3 1は入賞検索を行う。入賞検索とは、表示窓4 L、4 C、4 Rの図柄の停止態様に基づいて入賞役（入賞が成立した役）を識別するための入賞フラグをセットすることである。具体的には、センターライン8 cに沿って並ぶ図柄のコードナンバー及び入賞判定テーブルに基づいて入賞役を識別する。

20

【0089】

次いで、C P U 3 1は、入賞フラグが正常であるか否かを判別する（S T 2 4）。この判別が“N O”のときはイリーガルエラーの表示を行う（S T 2 5）。この場合、遊技は中止となる。S T 2 4の判別が“Y E S”の場合、C P U 3 1は、遊技状態に応じてメダルのクレジット、又は払出しを行わせる（S T 2 6）。

【0090】

次いで、C P U 3 1は、「ロック時間処理」を行う（S T 2 7）。この「ロック時間処理」では、全リールが停止した後、「演出時間」が経過するまでの間、次のゲームを開始するための操作を無効とする。具体的には、スタートレバー6の操作を無効とする。

30

【0091】

次いで、C P U 3 1は、「W I Nランプ点灯処理」を行う（S T 2 8）。この「W I Nランプ点灯処理」においては、所定の条件下でW I Nランプ17を点灯させる処理を行う。

【0092】

次いで、C P U 3 1は、遊技状態がB B遊技状態又はR B遊技状態であるか否かを判別する（S T 2 9）。この判別が“N O”のときは、後述のB B・R B入賞チェック処理（図29に示す）を行う（S T 3 0）。また、前記判別が“Y E S”のときは、B B又はR Bの「遊技数チェック処理」を行う（S T 3 1）。この「遊技数チェック処理」では、R B遊技状態が発生した回数、B B中一般遊技状態のゲーム数、R B遊技状態における入賞回数、及びR B遊技状態におけるゲーム数をチェックする。

40

【0093】

次いで、C P U 3 1は、S T 3 1の処理結果からB B終了遊技状態が終了か否かを判別する（S T 3 2）。この判別が“Y E S”のときは、B B遊技状態を終了してR A M 3 3の所定の記憶内容を消去する（S T 3 3）。

【0094】

次いで、C P U 3 1は、前述した「チャンスゾーン」を規定ゲーム数（ここでは、100ゲーム）だけ、発生させる（S T 3 4）。例えば、図19に示すタイミングでチャンスゾ

50

ーンが発生する。ここでは、5ゲーム目(プレイ数(5))をもってBBが終了し、6ゲーム目(プレイ数(6))からチャンスゾーンが発生している。

【0095】

次に、図20を参照し、遊技状態監視処理(図17のST13)についてさらに説明する。ここで、以下の処理に用いるヒットクエストフラグは、一般遊技状態においてBB又はRBに内部当選したとき、及びBB遊技状態などが終了したときに変更される可能性がある。

【0096】

初めに、CPU31は、遊技状態がBB一般遊技状態又はRB遊技状態であるか否かを判別する(ST1301)。この判別が“YES”のときは、それぞれの遊技状態に合わせて遊技状態をセットする(ST1302)。具体的には、ST31(図18に示す)の処理で移行した遊技状態をセットする。ST1301の判別が“NO”のときは、ヒットクエストフラグが“10(H)”であるか否かを判別する(ST1303)。この判別が“YES”のときは、遊技状態をRB内部当選状態にセットする(ST1304)。具体的には、高確率再遊技フラグが“オン”の場合には、遊技状態を「高確率再遊技中RB内部当選状態」にセットし、“オフ”の場合には、「通常確率再遊技中RB内部当選状態」にセットする。

10

【0097】

また、ST1303の判別が“NO”のときは、ヒットクエストフラグが“20(H)”であるか否かを判別する(ST1305)。この判別が“YES”のときは、遊技状態をBB内部当選状態にセットする(ST1306)。具体的には、高確率再遊技フラグが“オン”の場合には、遊技状態を「高確率再遊技中BB内部当選状態」にセットし、“オフ”の場合には、「通常確率再遊技中BB内部当選状態」にセットする。また、ST1305の判別が“NO”のときは、遊技状態を一般遊技状態にセットする(ST1307)。

20

【0098】

このように、ゲーム開始時におけるヒットクエストフラグ及び高確率再遊技フラグに基づいて遊技状態の変更を行うようにしている。つまり、前回のゲームにおける遊技状態に応じて遊技状態を変更するようにしている。例えば、後述の確率抽選処理(図21、図22に示す)でヒットクエストフラグの内容が変更され、ST1412で高確率再遊技フラグが“オフ”から“オン”に変更されるが、その変更を契機とした遊技状態の変更は、次のゲームの開始時に行われることとなる。そして、この遊技状態監視処理においてセットされた遊技状態に基づいて前記確率抽選処理、後述する停止テーブル群選択処理(図27に示す)、後述する滑り関連処理(図28に示す)などが行われる。

30

【0099】

次に、図21及び図22を参照し、確率抽選処理(図17のST14)についてさらに説明する。

【0100】

初めに、CPU31は、遊技状態がBB一般遊技状態又はRB遊技状態であるか否かを判別する(ST1401)。この判別が“YES”のときは、ST1405に移り、“NO”のときは、ST1402に移る。ST1402では、高確率再遊技フラグが“オフ”であるか否か、すなわち「通常確率再遊技中」であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ST1403に移り、“NO”のときは、ST1404に移る。

40

【0101】

ST1403では、図10(1)に示す通常確率再遊技中用確率抽選テーブルに基づいて内部当選役の抽選を行い、ST1406に移る。これは、BET数が“3”のとき、一般遊技状態又は内部当選状態において内部当選役を決定する際に使用される。この確率抽選テーブルを用いると、確率抽選処理における乱数の抽出範囲“0”~“16383”のうち、“136”~“2380”の範囲内の乱数が抽出された場合に「再遊技」が内部当選役となる。「再遊技」に内部当選する確率は、“2245/16384”である。

【0102】

50

ST1404では、図10(2)に示す高確率再遊技中用確率抽選テーブルに基づいて内部当選役の抽選を行い、ST1406に移る。この高確率再遊技中用確率抽選テーブルは、BET数が“3”のとき、一般遊技状態又は内部当選状態において内部当選役を決定する際に使用される。この確率抽選テーブルを用いると、確率抽選処理における乱数の抽出範囲“0”～“16383”のうち、“136”～“14686”の範囲内の乱数が抽出された場合に「再遊技」が内部当選役となる。「再遊技」に内部当選する確率は、“14551/16384”である。

【0103】

また、ST1401の判別が“YES”のときは、ボーナス中用確率抽選テーブル(図示せず)に基づいて内部当選役の抽選を行い(ST1405)、ST1406に移る。

10

【0104】

ST1406では、ST1403～ST1405の抽選処理で得られた内部当選役の情報をRAM33に格納し、図22のST1407に移る。

【0105】

図22のST1407では、内部当選役がBB又はRBであるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ST1408に移り、“NO”のときは、ST15に移る。ST1408では、前述したストック数カウンタにより、内部当選したボーナスの種別に応じてBBストック数又はRBストック数に“1”を加算し、ST1409に移る。ST1409では、セットされているヒットリクエストフラグが“10(H)”又は“20(H)”であるか否かを判別する。この判別が“NO”のとき、すなわち「一般遊技状態」であるときは、ST1410に移る。ST1409の判別が“YES”のときは、ST15に移る。ST1410では、ボーナスの種別に基づいてヒットリクエストフラグをセットする。具体的には、内部当選役がRBであるときは、ヒットリクエストフラグとして“10(H)”をセットし、BBであるときは、“20(H)”をセットする。次いで、内部当選したボーナスのストック数から“1”減算する(ST1411)。次いで、高確率再遊技フラグを“オン”とし(ST1412)、ST15に移る。

20

【0106】

次に、図23を参照し、高確率再遊技終了関連処理(図17のST15)についてさらに説明する。

【0107】

初めに、CPU31は、高確率再遊技フラグが“オン”であるか否かを判別する(ST1501)。この判別が“YES”のときは、ボーナスフラグが“オン”であること(ストック状態)を示すので、ST1502に移り、“NO”のときは、ST16に移る。ST1502では、前述の確率抽選処理(図21、22に示す)で「なし(ハズレ)」に内部当選したか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ST1505に移り、“NO”のときは、ST1503に移る。ST1503では、RAM33の所定領域に設定されている現在の滞在モードを参照し、この滞在モードに対応するストック解除抽選テーブルに基づいてストック解除抽選を行う。このストック解除抽選テーブルは、換言すれば、高確率再遊技状態から通常遊技状態へ移行するか否かを抽選するための高確率再遊技終了抽選テーブルである。図9のストック解除抽選テーブルによれば、「高確率再遊技中」において高確率再遊技の終了に当選する確率は、“192/256”である。本実施形態では、あるストック解除時点から次のストック解除時点までの期間ごとに、ストック解除抽選の当選確率を示すモードが切り替わり、ストック解除抽選に使用されるストック解除抽選テーブルもモードごとに切り替わるようにしている。したがって、図9に示したものを含む複数異種のストック解除抽選テーブルを有している。

30

40

【0108】

次いで、ST1503のストック解除抽選で当選したか否かを判別する(ST1504)。この判別が“YES”のときは、ST1505に移り、“NO”のときは、ST16に移る。ST1505では、ストック解除対象のボーナスを3:1の割合でBBとRBとに振り分ける。ここでは、「高確率再遊技状態」において、内部当選時にBBストック数と

50

R Bストック数とが前記ストック数カウンタで計数（貯留）され、両者の合計がストック数としてR A M 3 3に記憶されている。ストック解除時には、例えば前記ストック数に基づいて、“3 / 4”の確率でB Bが入賞し、“1 / 4”の確率でR Bが入賞するように振り分けるよう、制御している。

【0109】

次いで、C P U 3 1は、高確率再遊技フラグを“オフ”として（S T 1 5 0 6）、「高確率再遊技中」を終了させ、通常遊技状態に移行させる。なお、「高確率再遊技中」が終了することにより、後述の停止テーブル群選択処理（図27のS T 1 7 0 5）では、B B入賞成立可能停止テーブル群又はR B入賞成立可能停止テーブル群が選択されることとなる。

10

【0110】

次に、図24を参照し、チャンスゾーンクリア処理（図17のS T 1 6）についてさらに説明する。

【0111】

初めに、C P U 3 1は、高確率再遊技フラグが“オフ”であるか否かを判別する（S T 1 6 0 1）。この判別が“Y E S”のときは、S T 1 6 0 2に移り、“N O”のときは、S T 1 7に移る。

【0112】

S T 1 6 0 2では、S T 1 5 0 5（図23に示す）で振り分けられた入賞ボーナスがR Bであるか否かを判別する。この判別が“N O”のときは、S T 1 6 0 3に移り、“Y E S”のときは、S T 1 7に移る。S T 1 6 0 3では、S T 1 5 0 4で振り分けられた入賞ボーナスがB Bであるか否かを判別する。この判別が“Y E S”のときは、S T 1 6 0 4に移り、“N O”のときは、S T 1 6 0 6に移る。S T 1 6 0 6では、前述のチャンスゾーンの規定ゲーム数を消化したか否かを判別する。この判別が“Y E S”のときは、S T 1 6 0 4に移り、“N O”のときは、S T 1 7に移る。

20

【0113】

次いで、C P U 3 1は、R A M 3 3のチャンスゾーンゲーム数カウンタをリセットする（S T 1 6 0 4）。次いで、C P U 3 1は、R A M 3 3の所定領域に設定されたチャンスゾーン中フラグを“オフ”とする。こうしてチャンスゾーンが終了する。

【0114】

以上のようなチャンスゾーンクリア処理により、図25に示すタイミングでチャンスゾーンが終了する。前述したようにストック解除抽選に当選した場合（図23のS T 1 5 0 4の“Y E S”）にはボーナス入賞成立が可能となるが、ここでは、チャンスゾーン中（h）かつ高確率再遊技中（ストック状態）において、ハズレに内部当選してB Bに入賞し、35ゲーム目（プレイ数（35））の立ち上りでストック解除抽選に当選したために、35ゲーム目をもってチャンスゾーンは終了している。また、チャンスゾーン中（i）かつ高確率再遊技中（ストック状態）において75ゲーム目（プレイ数（75））の立ち上りでストック解除抽選に当選したために、75ゲーム目をもってチャンスゾーンは終了している。チャンスゾーン中（j）かつ高確率再遊技中（ストック状態）において、125ゲーム目（プレイ数（125））の立ち上りでストック解除抽選に当選したために、125

30

40

【0115】

50

次に、図 27 を参照し、停止テーブル群選択処理（図 17 の S T 17）についてさらに説明する。

【0116】

初めに、CPU31 は、停止テーブル選択用の乱数を抽出する（S T 1701）。抽出された乱数値は、遊技状態及び内部当選役に対応する停止テーブル群に含まれる停止テーブルのうち、いずれの停止テーブルを選択するかを決定するために用いられる。次いで、「高確率再遊技中」であるか否かを判別する（S T 1702）。この判別が“YES”のときは、S T 1703 に移り、“NO”のときは、S T 1705 に移る。S T 1703 では、内部当選役が再遊技であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、S T 1704 に移り、“NO”のときは、S T 1705 に移る。

10

【0117】

S T 1704 では、“0”～“65535”の範囲から抽出した乱数値及び再遊技用選択テーブル（図 11 に示す）に基づいて「再遊技入賞成立可能停止テーブル群」又は「入賞不成立停止テーブル群」のいずれかを選択し、図 17 の S T 18 に移る。図 11 の再遊技用選択テーブルを用いると、確率抽選処理における乱数の抽出範囲“0”～“65535”のうち、“0”～“10110”の範囲内の乱数が抽出された場合に「再遊技入賞成立可能停止テーブル群」が選択される。すなわち、再遊技入賞成立可能停止テーブル群を選択する確率は、“10111 / 65536”である。また、“10111”～“65535”の範囲内の乱数が抽出された場合に「入賞不成立停止テーブル群」が選択される。すなわち、入賞不成立停止テーブル群を選択する確率は、“55425 / 65536”である。

20

【0118】

S T 1705 では、確率抽選処理（図 21、図 22 に示す）による内部当選役及び遊技状態に基づいて停止テーブル群を選択し（図 5～図 7 参照）、図 17 の S T 18 に移る。

【0119】

次に、図 28 を参照し、滑り関連処理（図 17 の S T 20）についてさらに説明する。

【0120】

初めに、CPU31 は、図 17 の S T 17 で選択された停止テーブル群、停止操作位置、図柄位置などに応じて滑りコマ数を決定するとき、「滑り」が発生したか否かを判別する（S T 2001）。この判別が“YES”のときは、S T 2002 に移り、“NO”のときは、S T 21 に移る。なお、前記停止テーブル群は、確率抽選処理（図 17 の S T 14）による内部当選役（内部抽選結果に含まれる）及び遊技状態によって選択され、停止操作位置、図柄位置は、停止ボタン 7L、7C、7R の操作及び押順（操作態様に含まれる）によって得られるものである。また、「滑り」とは、停止ボタン 7L、7C、7R の操作による「停止操作位置」及び「停止テーブル」から決定され、かつ前述の「誤入賞」を回避するように決定された「滑りコマ数」が、“0コマ”以外の場合のリールの停止制御の態様を示す。

30

【0121】

S T 2002 では、図 8 に示すチャンスゾーン突入抽選テーブルに基づいてチャンスゾーン突入の抽選を行い、S T 2003 に移る。前記チャンスゾーン突入抽選テーブルによれば、「滑り発生時」においてチャンスゾーン突入（チャンスゾーン発生、期間延長を含む）に当選する確率は、“45 / 256”であり、約 17% となっている。

40

【0122】

次いで、前述したチャンスゾーン突入の抽選結果が当選であるか否かを判別する（S T 2003）。この判別が“YES”のときは、S T 2004 に移り、“NO”のときは、S T 21 に移る。S T 2004 では、遊技状態がチャンスゾーン中であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、S T 2005 に移り、“NO”のときは、S T 2006 に移り、その後 S T 21 に移る。

【0123】

S T 2005 では、チャンスゾーンが既に発生しているため、さらにチャンスゾーンの上

50

乗せ処理を行う。具体的には、前述のチャンスゾーンゲーム数カウンタに50ゲームを加算する。ST2006では、チャンスゾーンが発生していないために、RAM33のチャンスゾーンゲーム数カウンタに50ゲームを新たに設定する。

【0124】

以上のようなチャンスゾーン関連処理により、非チャンスゾーンにあっては、停止制御としての「滑り」が発生するタイミングでチャンスゾーンが発生する。また、チャンスゾーンにあっては、停止制御としての「滑り」が発生するタイミングで、この時点の残チャンスゾーンゲーム数に50ゲームが上乘せされて、チャンスゾーンの期間が延長される。

【0125】

次に、図29を参照し、BB・RB入賞チェック処理(図18のST30)についてさらに説明する。 10

【0126】

初めに、CPU31は、BBの入賞が成立したか否かを判別する(ST3001)。この判別が“YES”のときは、ST3002に移り、“NO”のときは、ST3004に移る。

【0127】

ST3002では、チャンスゾーン中であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ST3003に移り、“NO”のときは、ST3004に移る。

【0128】

ST3003では、CPU31は、チャンスゾーン中に入賞が成立したBBをスーパーBBとし、副制御回路72に対してスーパーBB信号を送信する。また、ST3004では、入賞が成立したBBをノーマルBBとして処理する。具体的には、従来のBBと同様にBB中の一般遊技(3枚賭けゲーム)を30回可能とし、この30回の間にも再遊技に入賞すると、JACゲーム(1枚賭けゲーム)に移行する。1回のJACゲームは、12回の遊技があり、再遊技がセンターラインに揃うゲームのことであり、その内の8回再遊技を入賞させると終了するものである。このJACゲームが前述のBB中の一般遊技可能な30回の内、3回繰り返されると、BBが終了する。なお、本実施形態では、ボーナスの入賞が成立したとき、主制御回路71から副制御回路72に対し、スーパーBB、ノーマルBB、RBのいずれかを示す信号(コマンド)を送信している。 20

【0129】

次に、図30を参照し、副制御回路72のスーパーBB信号受信処理について説明する。 30

【0130】

図30(a)に示すように、副制御回路72を構成するマイクロコンピュータのCPU(図示せず)は、初めに、主制御回路71からのスーパーBB信号を受信したか否かを判別する(ST41)。この判別が“YES”のときは、ST42に移り、“NO”のときは、処理を行わない。ST42では、BB中一般遊技(3枚賭け)を30回行う間に、ノーマルBBよりも高い確率で15枚役が成立するよう、押順報知処理を行う。具体的には、図30(b)に示すように、所定役に内部当選したか否かを判別し(ST421)、この判別が“YES”のときは、内部当選役を入賞成立させるよう、液晶表示画面5aに停止ボタンの押順(すなわち、リールの停止順序)を表示させる(ST422)。 40

【0131】

なお、チャンスゾーン中に、「高確率再遊技状態」で「ハズレ」に内部当選するか又はストック解除抽選に当選し、かつストックされていたボーナスがBBに振り分けられた場合には、このBBはスーパーBBとなり、副制御回路72により前記スーパーBB信号受信処理が実行される。

【0132】

以上のように、本発明の実施の一形態に係るパチスロ機1(遊技機に含まれる)は、遊技のための操作を行うスタートレバー6及び停止ボタン7L、7C、7R(操作手段に含まれる)と、これらの操作により、遊技に用いる複数の図柄列を変動表示するリール3L、3C、3R(変動表示手段に含まれる)と、スタートレバー6の操作により、乱数を用い 50

て入賞態様を決定するための内部抽選を行う主制御回路71の一部(内部抽選手段に含まれる)と、停止ボタン7L、7C、7Rの押し順(操作態様に含まれる)、主制御回路71の内部抽選結果及び遊技状態により、リール3L、3C、3Rを停止制御する主制御回路71の一部(停止制御手段に含まれる)と、BB(「第1の入賞態様」に含まれる)が成立可能な回数の情報、及びRB(「第2の入賞態様」に含まれる)が成立可能な回数の情報(ストック情報)を記憶する主制御回路71の一部(回数情報記憶手段に含まれる)と、主制御回路71に記憶された回数が1以上であり、かつストック解除抽選に当選するという条件(所定の条件に含まれる)を満足した場合(図23のST1504の“YES”)にBB入賞を成立させる主制御回路71の一部(入賞成立手段に含まれる)とを備えた遊技機であって、チャンスゾーン突入抽選に当選するか(図28のST2004の“NO”)又はBBが終了する(図18のST32の“YES”)という条件(第1の条件に含まれる)を満足した場合に、チャンスゾーン(所定の遊技状態に含まれる)に移行するよう制御する主制御回路71の一部(遊技状態移行手段、移行抽選手段に含まれる)と、前記チャンスゾーンにあり、かつチャンスゾーン突入抽選に当選する(図28のST2004の“YES”)という条件(第2の条件に含まれる)を満足した場合に、前記チャンスゾーンにある期間を延長する主制御回路71の一部(期間延長手段に含まれる)と、前記チャンスゾーンにあって、主制御回路71の一部がBB(スーパーBB)を成立させた場合に、スーパーBBの遊技中、リール3L、3C、3Rの停止態様が入賞成立を示すように、停止ボタン7L、7C、7Rの押し順を報知する液晶表示装置5及び副制御回路72(報知手段に含まれる)とを備え、チャンスゾーンの発生条件(第1の条件に含まれる)及びチャンスゾーンの上乗せ条件(第2の条件に含まれる)には、主制御回路71の一部が「滑り」による停止制御(所定の態様に含まれる)を行うこと(例えば、図28のST2001の“YES”)が含まれているので、遊技者にとって有利なチャンスゾーン期間において、さらにリールの「滑り」の発生を契機としたチャンスゾーン突入抽選に当選することによりチャンスゾーンを期間延長できる。よって、遊技者の遊技に対する興味を持続させることができる。

10

20

30

40

50

【0133】

また、本実施形態によれば、チャンスゾーンの発生契機はBBが終了したとき、及び「滑り」発生時のチャンスゾーン突入抽選に当選したときの2回あり、BBが終了したときは100%の割合、「滑り」が発生したときは約17%の割合でチャンスゾーンとなるために、遊技者はスーパーBBに当選することを期待しながら遊技できる。

【0134】

また、本実施形態によれば、チャンスゾーンでBB入賞が成立したとき(ストック解除抽選に当選したとき)に、そのチャンスゾーンは終了するが、そのBBの遊技が終了したとき、新たなチャンスゾーンが100ゲーム発生するために、遊技者にとって有利なチャンスゾーンへの機会が持てる。また、非チャンスゾーンにあって、「滑り」の発生を契機としたチャンスゾーン突入抽選に当選したとき、新たなチャンスゾーンが50ゲーム発生するので、BB終了時に発生する100ゲームに比べて少ないものの、遊技者にとって有利なチャンスゾーンの機会がさら増し、遊技者の期待が高まる。さらに、チャンスゾーンにあって、リールの「滑り」の発生を契機としたチャンスゾーン突入抽選に当選したとき、残チャンスゾーンゲーム数に50ゲーム加算される。この加算ゲーム数は、BB終了によるチャンスゾーン発生時の100ゲームよりは少ないものの、遊技者にとって有利なチャンスゾーンが期間延長されるので、遊技者はスーパーBBに当選することを期待しながら遊技できる。

【0135】

さらに、本実施形態によれば、リールの「滑り」の発生を契機とし、所定の確率でチャンスゾーン発生のお機会が得られるために、遊技者は、チャンスゾーン発生のお機会が得られたことを察知して、遊技に対する興味を持続することとなる。また、遊技者は、チャンスゾーン発生のお機会を確かめるため、積極的に「目押し」を行うことになるので遊技者自身の技術の向上につながる。一方、遊技機を提供する側は、チャンスゾーン突入抽選の当選確

率を調整してスーパーBBとなる機会を増減できることとなる。

【0136】

また、前述した実施形態ではいわゆるストック機を用いた場合について説明したが、本発明はこのほかに、例えば請求項1に係る発明を非ストック機に適用しても同様の効果が得られるものである。

【0137】

また、前述した実施形態ではスーパーBB遊技中の停止順序（停止ボタンの押順）を報知する方法として液晶画面5aに押順を表示した場合について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。このほかに、例えば音声及び画像（アニメーションを含む）によって誘導（ナビゲーション）しても同様の効果が得られるものである。

10

【0138】

また、前述した実施形態では遊技機としてパチスロ機を用いた場合について説明したが、本発明はこのほかに、パチンコ遊技機などの他の遊技機に適用しても同様の効果が得られるものである。さらに、前述したパチスロ機の動作を家庭用ゲーム機用として凝似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、図16～図18、図20～図24、図27～図30に示した処理を実行するためのゲームプログラム、及び図8～図14に示すテーブルなどの必要データを記録する記録媒体として、CDROM、FD（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

【0139】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、遊技者にとって有利な所定の遊技状態（チャンスゾーンを含む）において、第2の条件（リールの滑り発生を契機としたチャンスゾーン突入当選を含む）を満足することによって前記所定の遊技状態の期間を延長するので、遊技者は、有利な遊技状態が延長される機会を得ることにより、遊技に対する興味を持続させることができる。

20

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の一形態に係るパチスロ機の外観を示す斜視図である。

【図2】図1のパチスロ機のリール上に配列された図柄を示す図である。

【図3】図1のパチスロ機の回路構成を示すブロック図である。

30

【図4】図1のパチスロ機における役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す図である。

【図5】図1のパチスロ機の遊技状態と内部当選役と停止テーブル群との関係を示す図の一部である。

【図6】図1のパチスロ機の遊技状態と内部当選役と停止テーブル群との関係を示す図の一部である。

【図7】図1のパチスロ機の遊技状態と内部当選役と停止テーブル群との関係を示す図の一部である。

【図8】図1のパチスロ機におけるチャンスゾーン突入抽選テーブルを示す図である。

【図9】図1のパチスロ機におけるストック解除抽選テーブルを示す図である。

【図10】図1のパチスロ機における確率抽選テーブルを示す図である。

40

【図11】図1のパチスロ機における再遊技用選択テーブルを示す図である。

【図12】図1のパチスロ機における第1の停止テーブルを示す図である。

【図13】図1のパチスロ機における第2の停止テーブルを示す図である。

【図14】図1のパチスロ機における第3の停止テーブルを示す図である。

【図15】図1のパチスロ機における滑りコマ数の検索順序を示す図である。

【図16】図1のパチスロ機の主制御回路による処理を表すメインフローチャートである。

【図17】図16に続くメインフローチャートである。

【図18】図17に続くメインフローチャートである。

【図19】図1のパチスロ機におけるチャンスゾーン発生（BB終了時）に関するタイミ

50

ングチャートである。

【図20】図17の遊技状態監視処理を表すフローチャートである。

【図21】図17の確率抽選処理を表すフローチャートである。

【図22】図21に続くフローチャートである。

【図23】図17の高確率再遊技終了抽選処理を表すフローチャートである。

【図24】図17のチャンスゾーンクリア処理を表すフローチャートである。

【図25】図1のパチスロ機におけるチャンスゾーン終了(ストック解除当選時)に関するタイミングチャートである。

【図26】図1のパチスロ機におけるチャンスゾーン終了(規定ゲーム数消化時)に関するタイミングチャートである。

【図27】図17の停止テーブル群選択処理を表すフローチャートである。

【図28】図17の滑り関連処理を表すフローチャートである。

【図29】図18のBB・RB入賞チェック処理を表すフローチャートである。

【図30】図1のパチスロ機の副制御回路による処理(スーパーBB信号受信処理)を表すフローチャートである。

【符号の説明】

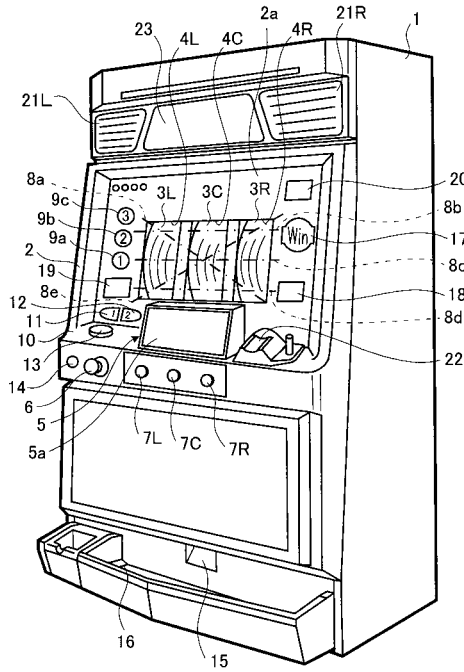
1 ... 遊技機、2 ... キャビネット、2 a ... パネル表示部、3 L, 3 C, 3 R ... リール、4 L、4 C、4 R ... 表示窓、5 ... 液晶表示装置、5 a ... 液晶表示画面、6 ... スタートレバー、7 L, 7 C, 7 R ... 停止ボタン、8 a ... クロスダウンライン、8 b ... トップライン、8 c ... センターライン、8 d ... ボトムライン、8 e ... クロスアップライン、9 a ... 1 BETランプ、9 b ... 2 BETランプ、9 c ... 最大BETランプ、10 ... 台座部、11 ... 1 BETスイッチ、12 ... 2 BETスイッチ、13 ... 最大BETスイッチ、14 ... C/Pスイッチ、15 ... メダル払出口、16 ... メダル受け部、17 ... 当り表示ランプ、18 ... 払出表示部、19 ... クレジット表示部、20 ... ボーナス遊技情報表示部、21 L, 21 C, 21 R ... スピーカ、22 ... メダル投入口、22 S ... 投入メダルセンサ、23 ... 配当表示パネル、30 ... マイクロコンピュータ、31 ... CPU、32 ... ROM、33 ... RAM、34 ... クロックパルス発生回路、35 ... 分周器、36 ... 乱数発生器、37 ... サンプリング回路、38 ... I/Oポート、39 ... モータ駆動回路、40 ... ホッパー、41 ... ホッパー駆動回路、45 ... ランプ駆動回路、46 ... リール停止信号回路、48 ... 表示部駆動回路、49 L, 49 C, 49 R ... ステッピングモータ、50 ... リール位置検出回路、51 ... 払出完了信号回路、71 ... 主制御回路、72 ... 副制御回路。

10

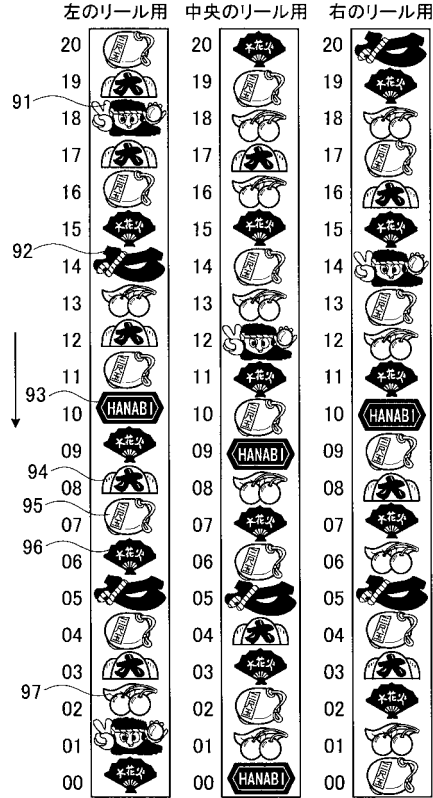
20

30

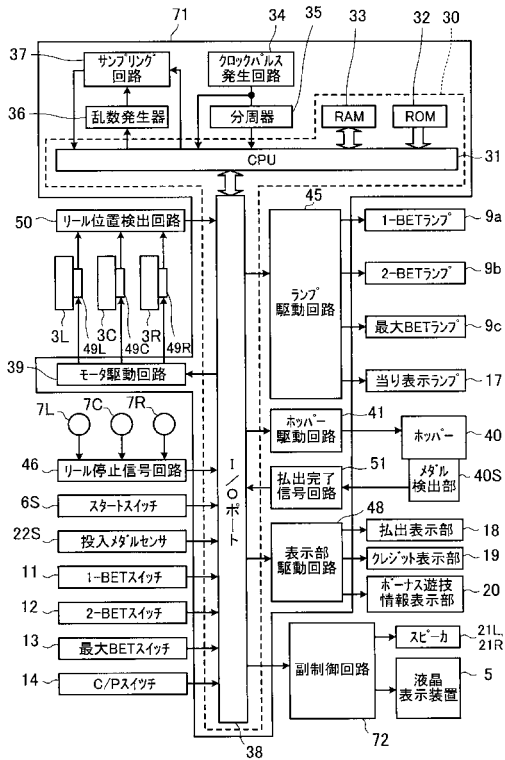
【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】

役	入賞成立を示す図柄組合せ及び払出枚数		RB遊技状態
	一般遊技状態又は内部当選状態 BB遊技状態 (スーパ-BB)	BB一般遊技状態	
BB (スーパ-BB)	扇ちゃん-ドンちゃん-ドンちゃん 15枚	-	-
RB	HANABI-HANABI-HANABI 15枚	扇子-扇子-扇子 15枚	-
再遊技	扇子-扇子-扇子 0枚	-	-
大山の小役	大山-大山-大山 6枚	大山-大山-大山 6枚	-
三尺玉の小役	三尺玉-三尺玉-三尺玉 10枚	三尺玉-三尺玉-三尺玉 10枚	-
チェリーの小役	チェリー-チェリー-チェリー 0枚	チェリー-チェリー-チェリー 2枚又は4枚	-
役物	-	扇子-扇子-扇子 又は ドンちゃん-扇子-扇子 又は 扇子-扇子-扇子 HANABI-扇子-扇子	15枚

【 図 5 】

遊技状態	内部当選役	停止テーブル群
一般遊技状態	なし(ハズレ)	入賞不成立停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	三尺玉の小役	三尺玉入賞成立可能停止テーブル群
	大山の小役	大山入賞成立可能停止テーブル群
	再遊技	再遊技入賞成立可能停止テーブル群
	RB	入賞不成立停止テーブル群
	BB	入賞不成立停止テーブル群
	なし(ハズレ)	BB入賞成立可能停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	三尺玉の小役	三尺玉入賞成立可能停止テーブル群
通常確率再遊技中 BB内部当選状態	なし(ハズレ)	入賞不成立停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	三尺玉の小役	三尺玉入賞成立可能停止テーブル群
	大山の小役	大山入賞成立可能停止テーブル群
	再遊技	再遊技入賞成立可能停止テーブル群
	RB	入賞不成立停止テーブル群
	BB	入賞不成立停止テーブル群
	なし(ハズレ)	RB入賞成立可能停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	三尺玉の小役	三尺玉入賞成立可能停止テーブル群
通常確率再遊技中 RB内部当選状態	なし(ハズレ)	入賞不成立停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	三尺玉の小役	三尺玉入賞成立可能停止テーブル群
	大山の小役	大山入賞成立可能停止テーブル群
	再遊技	再遊技入賞成立可能停止テーブル群
	RB	入賞不成立停止テーブル群
	BB	入賞不成立停止テーブル群
	なし(ハズレ)	RB入賞成立可能停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	三尺玉の小役	三尺玉入賞成立可能停止テーブル群

【 図 6 】

遊技状態	内部当選役	停止テーブル群
高確率再遊技中 BB内部当選状態	なし(ハズレ)	入賞不成立停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	三尺玉の小役	三尺玉入賞成立可能停止テーブル群
	大山の小役	大山入賞成立可能停止テーブル群
	再遊技	再遊技入賞成立可能停止テーブル群
	RB	入賞不成立停止テーブル群
	BB	入賞不成立停止テーブル群
	なし(ハズレ)	入賞不成立停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	三尺玉の小役	三尺玉入賞成立可能停止テーブル群
高確率再遊技中 RB内部当選状態	なし(ハズレ)	入賞不成立停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	三尺玉の小役	三尺玉入賞成立可能停止テーブル群
	大山の小役	大山入賞成立可能停止テーブル群
	再遊技	再遊技入賞成立可能停止テーブル群
	RB	入賞不成立停止テーブル群
	BB	入賞不成立停止テーブル群
	なし(ハズレ)	入賞不成立停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	三尺玉の小役	三尺玉入賞成立可能停止テーブル群

【 図 7 】

遊技状態	内部当選役	停止テーブル群
BB一般遊技状態	なし(ハズレ)	入賞不成立停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞成立可能停止テーブル群
	三尺玉の小役	三尺玉入賞成立可能停止テーブル群
	大山の小役	大山入賞成立可能停止テーブル群
	RB(JAC IN)	RB入賞成立可能停止テーブル群
	役物	役物入賞成立可能停止テーブル群
	なし(ハズレ)	入賞不成立停止テーブル群
RB遊技状態	なし(ハズレ)	入賞不成立停止テーブル群
	なし(ハズレ)	入賞不成立停止テーブル群

【 図 8 】

チャンスゾーン突入抽選テーブル(乱数抽出範囲:0~255)

当選(チャンスゾーン発生)		不当選(なし)	
乱数範囲	選択確率	乱数範囲	選択確率
0~44	45 / 256	45~255	211 / 256

【 図 9 】

ストック解除抽選テーブル(乱数抽出範囲:0~255)

当選(終了)		不当選(継続)	
乱数範囲	選択確率	乱数範囲	選択確率
0~191	192 / 256	192~255	64 / 256

【 図 10 】

(1) 通常確率再遊技中用確率抽選テーブル

(BET数:3、乱数抽出範囲:0~16383)

役	乱数範囲	内部当選する確率
BB	0~67	68 / 16384
RB	68~135	68 / 16384
再遊技	136~2380	2245 / 16384
大山の小役	2381~2480	100 / 16384
三尺玉の小役	2481~3945	1465 / 16384
チェリーの小役	3946~4076	131 / 16384
なし(ハズレ)	4077~16383	12307 / 16384

(2) 高確率再遊技中用確率抽選テーブル

(BET数:3、乱数抽出範囲:0~16383)

役	乱数範囲	内部当選する確率
BB	0~67	68 / 16384
RB	68~135	68 / 16384
再遊技	136~14686	14551 / 16384
大山の小役	14687~14786	100 / 16384
三尺玉の小役	14787~16251	1465 / 16384
チェリーの小役	16252~16382	131 / 16384
なし(ハズレ)	16383	1 / 16384

【 図 1 1 】

再遊技用選択テーブル(乱数抽出範囲0~65535)

乱数範囲	停止テーブル群
0~10110	再遊技入賞成立可能停止テーブル群
10111~65535	入賞不成立停止テーブル群

【 図 1 2 】

第1の停止テーブル

左のルール			中央のルール			右のルール		
停止操作位置	停止制御位置	滑りコマ数	停止操作位置	停止制御位置	滑りコマ数	停止操作位置	停止制御位置	滑りコマ数
20	20	0	20	00	1	20	03	4
19	20	1	19	00	2	19	02	4
18	20	2	18	00	3	18	01	4
17	20	3	17	17	0	17	00	4
16	16	0	16	17	1	16	20	4
15	16	1	15	17	2	15	19	4
14	16	2	14	17	3	14	18	4
13	16	3	13	13	0	13	17	4
12	16	4	12	13	1	12	16	4
11	11	0	11	11	0	11	15	4
10	11	1	10	11	1	10	14	4
09	11	2	09	09	0	09	13	4
08	11	3	08	09	1	08	12	4
07	07	0	07	09	2	07	11	4
06	07	1	06	09	3	06	10	4
05	07	2	05	07	2	05	09	4
04	04	0	04	07	3	04	08	4
03	04	1	03	03	0	03	07	4
02	04	2	02	03	1	02	06	4
01	04	3	01	03	2	01	05	4
00	04	4	00	00	0	00	04	4

【 図 1 3 】

第2の停止テーブル

左のルール			中央のルール			右のルール		
停止操作位置	停止制御位置	滑りコマ数	停止操作位置	停止制御位置	滑りコマ数	停止操作位置	停止制御位置	滑りコマ数
20	20	0	20	03	4	20	00	1
19	20	1	19	02	4	19	19	0
18	18	0	18	01	4	18	19	1
17	18	1	17	00	4	17	17	0
16	18	2	16	20	4	16	17	1
15	18	3	15	19	4	15	15	0
14	18	4	14	18	4	14	15	1
13	16	3	13	17	4	13	13	0
12	16	4	12	16	4	12	13	1
11	11	0	11	15	4	11	11	0
10	11	1	10	14	4	10	11	1
09	09	0	09	13	4	09	09	0
08	09	1	08	12	4	08	09	1
07	09	2	07	11	4	07	09	2
06	09	3	06	10	4	06	06	0
05	09	4	05	09	4	05	06	1
04	04	0	04	08	4	04	04	0
03	04	1	03	07	4	03	04	1
02	04	2	02	06	4	02	04	2
01	04	3	01	05	4	01	04	3
00	04	4	00	04	4	00	00	0

【 図 1 4 】

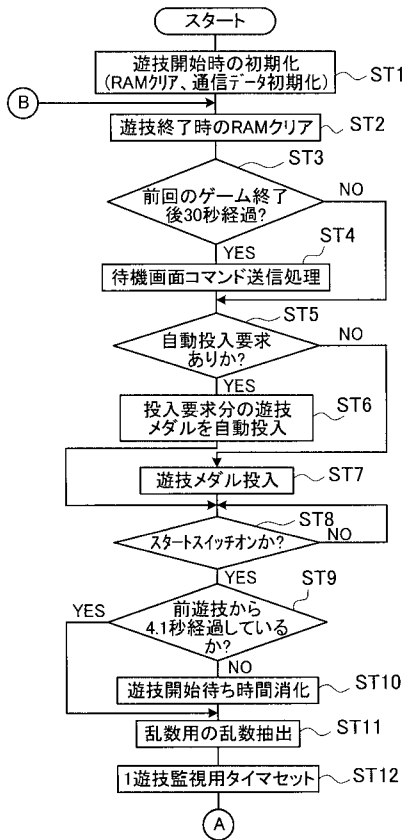
第3の停止テーブル

左のルール			中央のルール			右のルール		
停止操作位置	停止制御位置	滑りコマ数	停止操作位置	停止制御位置	滑りコマ数	停止操作位置	停止制御位置	滑りコマ数
20	00	1	20	20	0	20	02	3
19	00	2	19	20	1	19	19	0
18	00	3	18	20	2	18	19	1
17	00	4	17	20	3	17	18	2
16	17	1	16	20	4	16	19	3
15	15	0	15	15	0	15	15	0
14	15	1	14	15	1	14	15	1
13	15	2	13	15	2	13	15	2
12	15	3	12	15	3	12	15	3
11	15	4	11	11	0	11	11	0
10	11	1	10	11	1	10	11	1
09	09	0	09	11	2	09	11	2
08	09	1	08	11	3	08	11	3
07	09	2	07	07	0	07	07	0
06	06	0	06	07	1	06	07	1
05	06	1	05	07	2	05	07	2
04	06	2	04	07	3	04	07	3
03	06	3	03	03	0	03	07	4
02	06	4	02	03	1	02	02	0
01	04	3	01	03	2	01	02	1
00	00	0	00	03	3	00	02	2

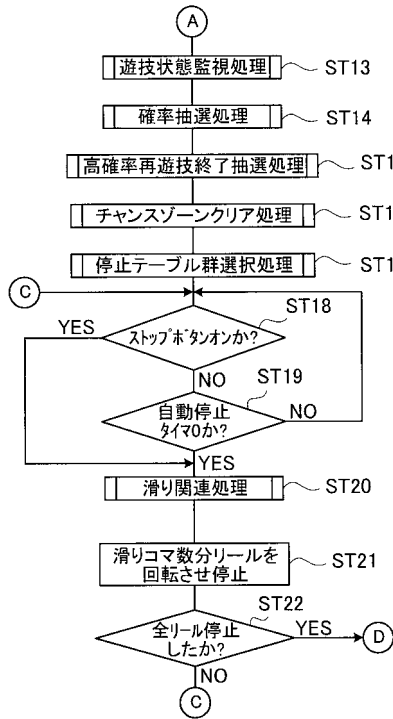
【 図 1 5 】

停止テーブル及び停止操作位置に応じた滑りコマ数	誤入賞が成立する滑りコマ数の検索順序
0コマ	0コマ → 1コマ → 2コマ → 3コマ → 4コマ
1コマ	1コマ → 2コマ → 3コマ → 4コマ → 0コマ
2コマ	2コマ → 3コマ → 4コマ → 0コマ → 1コマ
3コマ	3コマ → 4コマ → 0コマ → 1コマ → 2コマ
4コマ	4コマ → 0コマ → 1コマ → 2コマ → 3コマ

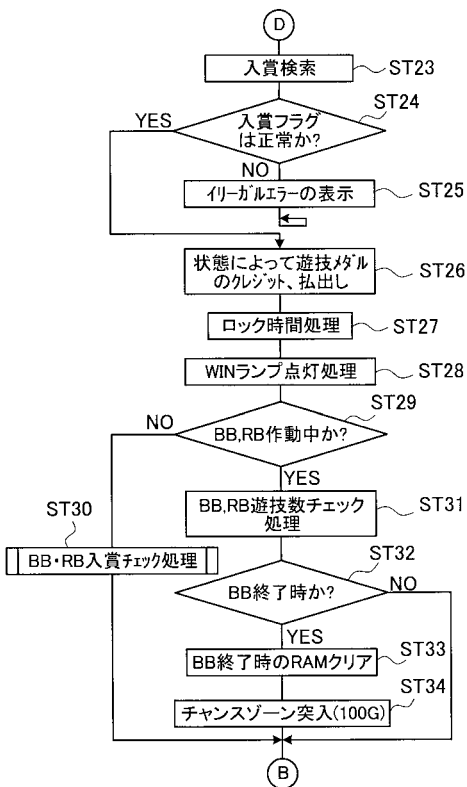
【図16】



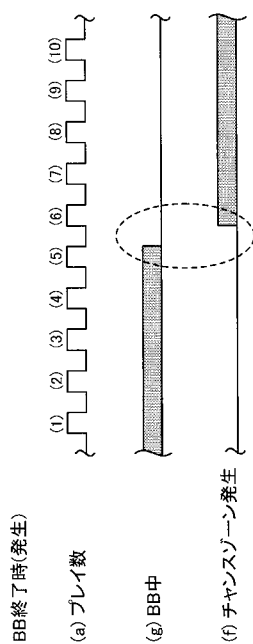
【図17】



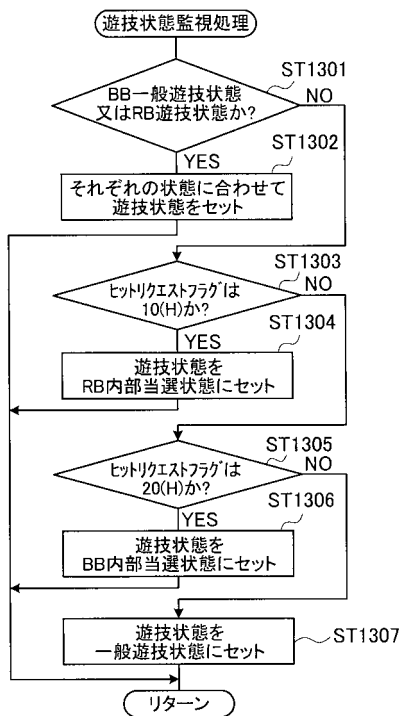
【図18】



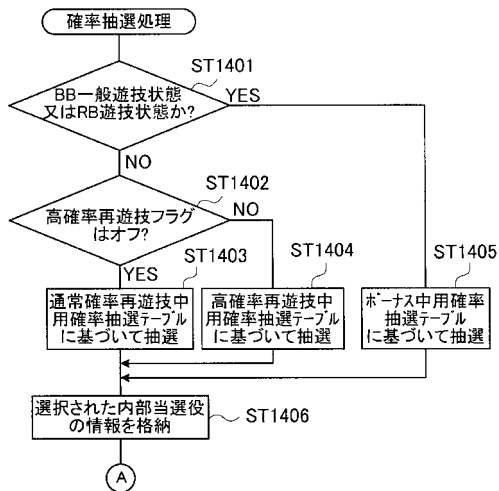
【図19】



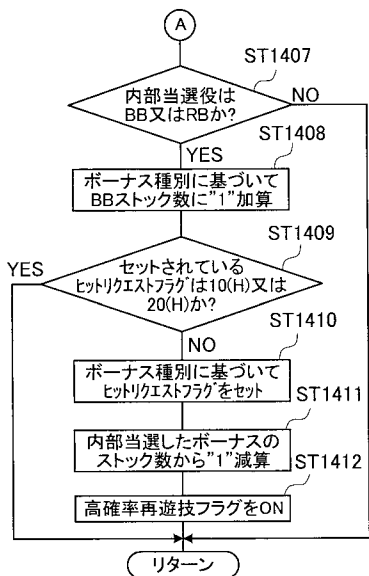
【 図 2 0 】



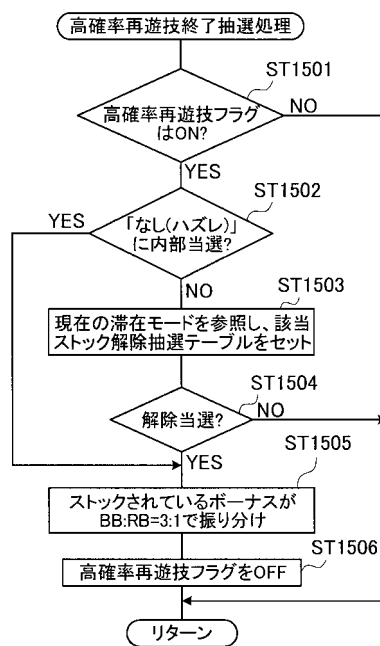
【 図 2 1 】



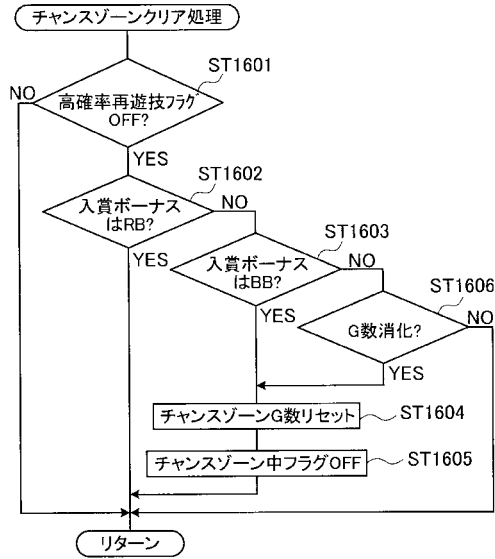
【 図 2 2 】



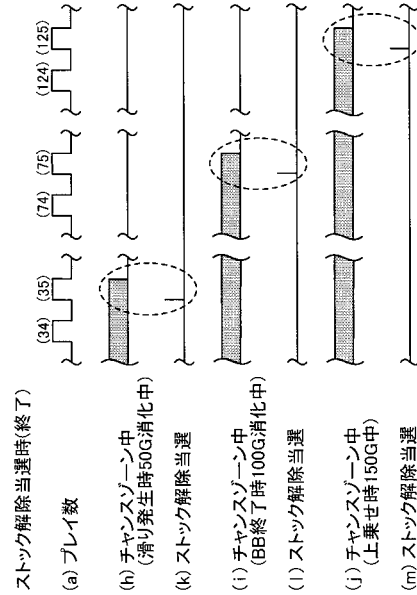
【 図 2 3 】



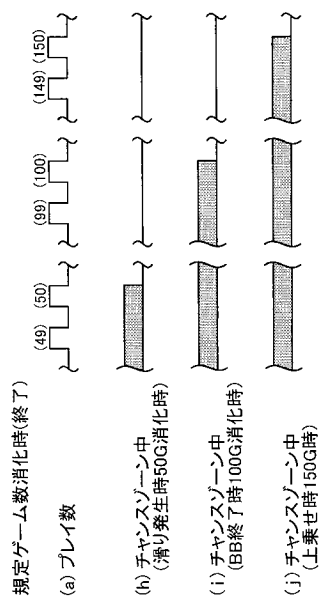
【 図 2 4 】



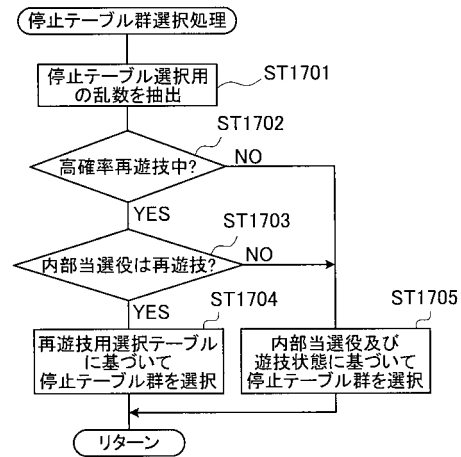
【 図 2 5 】



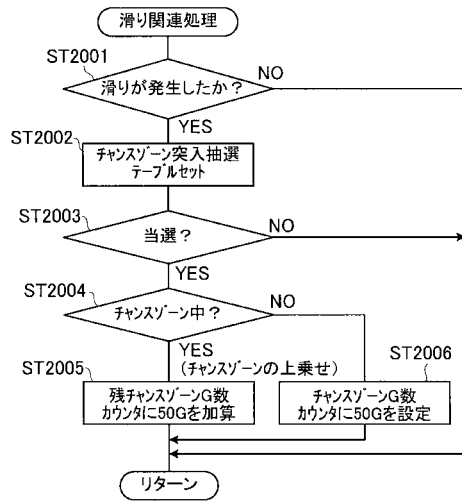
【 図 2 6 】



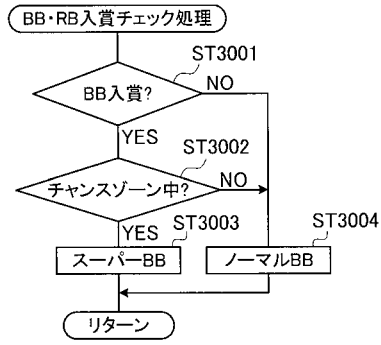
【 図 2 7 】



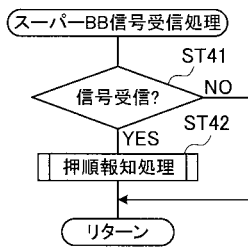
【 図 2 8 】



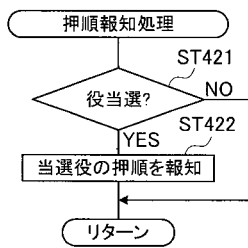
【 図 2 9 】



【 図 3 0 】



(a)



(b)

フロントページの続き

(72)発明者 本野 邦明

東京都江東区有明3丁目1番地25号 有明フロンティアビルA棟