

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4197518号
(P4197518)

(45) 発行日 平成20年12月17日(2008.12.17)

(24) 登録日 平成20年10月10日(2008.10.10)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 E
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 1 (全 32 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2005-107220 (P2005-107220)</p> <p>(22) 出願日 平成17年4月4日(2005.4.4)</p> <p>(65) 公開番号 特開2006-204875 (P2006-204875A)</p> <p>(43) 公開日 平成18年8月10日(2006.8.10)</p> <p>審査請求日 平成18年12月7日(2006.12.7)</p> <p>(31) 優先権主張番号 特願2004-380516 (P2004-380516)</p> <p>(32) 優先日 平成16年12月28日(2004.12.28)</p> <p>(33) 優先権主張国 日本国(JP)</p> <p>早期審査対象出願</p>	<p>(73) 特許権者 598098526 アルゼ株式会社 東京都江東区有明3丁目1番地25</p> <p>(74) 代理人 100116872 弁理士 藤田 和子</p> <p>(72) 発明者 竹内 啓喜 東京都江東区有明3丁目1番地25</p> <p>(72) 発明者 笹田 裕士 東京都江東区有明3丁目1番地25</p> <p>(72) 発明者 溝口 正和 東京都江東区有明3丁目1番地25</p> <p>(72) 発明者 河野 一九実 東京都江東区有明3丁目1番地25</p> <p>審査官 赤坂 祐樹</p>
---	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の図柄を表示する図柄表示手段と、
 開始操作に基づいて単位遊技の開始を指令する信号を出力する開始信号出力手段と、
 前記開始信号出力手段により信号が出力された場合に、当選役決定情報に基づいて当選役を決定する当選役決定手段と、
 前記当選役決定手段が当選役の決定に用いる当選役決定情報を切り換える切換手段と、
 前記開始信号出力手段により信号が出力された場合に、前記図柄表示手段により表示される図柄の変動を行う図柄変動手段と、
 停止操作に基づいて前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止を指令する信号を出力する停止信号出力手段と、
 前記停止信号出力手段により出力された信号と前記当選役決定手段により決定された当選役とに基づいて、前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止制御を行う停止制御手段と、
 前記図柄表示手段により予め定められた図柄の組合せが表示されると、遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、
 前記図柄表示手段により第1の役に対応する図柄の組合せが表示された場合に、遊技媒体の投入をすることによらずに次回の単位遊技を開始する手段と、
 遊技に関する情報を報知可能に構成された情報報知手段と、
 を備え、

10

20

前記第1の役に当選する確率が第1確率である第1当選役決定情報に前記当選役決定情報が切り換えられている場合、予め定めた複数種類の第2の役のうち、前記当選役決定手段によって当選役として決定された第2の役に対応する図柄の組合せが前記図柄表示手段により表示されることを条件に、前記切換手段は、前記当選役決定情報を前記第1の役に当選する確率が前記第1確率よりも低い第2確率である第2当選役決定情報に切り換え、
前記情報報知手段は、

前記当選役決定情報が前記第1当選役決定情報に切り換えられているときに設けられる特定遊技区間の場合、前記複数種類の第2の役のうちいずれかの第2の役が前記当選役と決定されたことを条件に、その決定された第2の役とは異なる種類の第2の役が前記当選役と決定された旨を報知し、

10

前記当選役決定手段により決定された当選役に基づいて、複数種類のモードの中から一のモードを決定する手段と、

前記一のモードを決定する手段によって決定されたモードに基づいて前記特定遊技区間を継続させることが可能な継続可能回数を抽選する特定遊技区間抽選手段と、

前記特定遊技区間である場合、前記継続可能回数を前記単位遊技毎に1ずつ減算する手段と、

前記特定遊技区間である場合、前記継続可能回数が所定の回数以下である場合には、前記継続可能回数と同じ回数を表示し、前記継続可能回数が前記所定の回数以下でない場合には、前記継続可能回数から前記所定の回数を減算した回数を表示する継続可能回数表示手段と、

20

前記継続可能回数が所定の回数以下であることに対応した第1の演出データと前記継続可能回数が所定の回数以下でないことに対応した第2の演出データとが格納される手段と、

前記特定遊技区間において所定の条件を満たす場合に、前記継続可能回数が所定の回数以下である場合には、前記第2の演出データに比べて第1の演出データを高い確率で決定し、前記継続可能回数が所定の回数以下でない場合には、前記第1の演出データに比べて第2の演出データを高い確率で決定する演出データ決定手段と、

前記演出データ決定手段によって決定された演出データに基づく演出を行う演出手段と、
をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

例えば、停止ボタンを備えたスロットマシン、いわゆるパチスロ機は、正面の表示窓内に複数の図柄を表示する機械的回転リールを複数配列して構成した変動表示装置、或いはリール上の図柄を画面に表示する電気的変動表示装置を有する。遊技者のスタート操作に応じて、制御手段が変動表示装置を駆動して各リールを回転させることにより、図柄を変動表示させ、一定時間後自動的に或いは遊技者の停止操作により、各リールの回転を順次停止させる。このとき、表示窓内に現れた各リールの図柄が特定の組合せ（入賞図柄）になった場合にコイン、メダル等の遊技媒体を払出すことで遊技者に利益を付与するものである。

40

【0003】

現在主流の機種は、複数種類の入賞態様を有するものである。特に、所定の役の入賞が成立したときは、1回のコインの払出しに終わらず、所定期間、通常の状態よりも条件の良い遊技状態となる。このような役として、遊技者に相対的に大きい利益を与えるゲームが所定回数行える役（「ビッグボーナス」と称し、以下「BB」と略記する）と、遊技者に相対的に小さい利益を与える遊技を所定ゲーム数行える役（「レギュラーボーナス」と

50

称し、以下「RB」と略記する)がある。

【0004】

また、現在主流の機種においては、有効化された入賞ライン(以下「有効ライン」という)に沿って所定の図柄の組合せが並び、コイン、メダル等が払出される入賞が成立するには、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、且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の組合せを有効ラインに停止できるタイミングで遊技者が停止操作を行うことが要求される。つまり、いくら内部当選したとしても、遊技者の停止操作のタイミングが悪いと入賞を成立させることができない。すなわち、停止操作のタイミングに熟練した技術が要求される(「目押し」といわれる技術介入性の比重が高い)遊技機が現在の主流である。

10

【0005】

このような遊技機では、複数の図柄を変動表示する変動表示手段(例えば、後述のルール3L, 3C, 3R)と、ゲーム毎に内部当選役を決定する内部当選役決定手段(例えば、後述のCPU31)と、内部当選役決定手段の決定結果と遊技者の停止操作とに基づいて変動表示手段の変動表示動作を停止制御する停止制御手段(例えば、後述の主制御回路71)と、遊技者にとって有利な状況(例えば、後述の高確率再遊技状態)を発生させるか否かを決定する状況決定手段(例えば、後述のCPU31)と、有利な状況が発生した後、有利な状況が発生したことを報知するか否かを決定する報知決定手段(例えば、後述のCPU31)と、報知決定手段の決定結果に基づいて有利な状況が発生したことを報知する報知手段(例えば、後述の高確率再遊技告知ランプ28)とを備えるようにしたものが提案されている。

20

【特許文献1】特開2002-315867号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、上記のような遊技機では、別の観点からの面白みのある遊技機が望まれている。

【0007】

本発明の目的は、面白みのある遊技機を提供することである。

30

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明は、以上のような問題点に鑑みてなされたものであり、遊技機において、図柄表示手段により第1の役に対応する図柄の組合せが表示された場合に、遊技媒体の投入をすることによらずに次回の単位遊技を開始する手段を備え、第1の役に当選する確率が第1確率である第1当選役決定情報に当選役決定情報が切り換えられている場合、図柄表示手段により第2の役に対応する図柄の組合せが表示されることを条件に、切換手段は、当選役決定情報を第1の役に当選する確率が第1確率よりも低い第2確率である第2当選役決定情報に切り換え、情報報知手段は、当選役決定情報が第1当選役決定情報に切り換えられているときに設けられる特定遊技区間の場合、当選役決定手段が第2の役を当選役と決定したことを条件に、当選役決定手段が第2の役を当選役と決定した旨を報知し、当選役決定手段により決定された当選役に基づいて、複数種類のモードの中から一のモードを決定する手段と、この一のモードを決定する手段によって決定されたモードに基づいて特定遊技区間を継続させることが可能な回数を抽選する特定遊技区間抽選手段と、前記特定遊技区間である場合、前記継続可能回数を前記単位遊技毎に1ずつ減算する手段と、前記特定遊技区間である場合、前記継続可能回数が所定の回数以下である場合には、前記継続可能回数と同じ回数を表示し、前記継続可能回数が前記所定の回数以下でない場合には、前記継続可能回数から前記所定の回数を減算した回数を表示する継続可能回数表示手段と、前記継続可能回数が所定の回数以下であることに対応した第1の演出データと前記継続可能回数が所定の回数以下でないことに対応した第2の演出データとが格納される手段と、

40

50

前記特定遊技区間において所定の条件を満たす場合に、前記継続可能回数が所定の回数以下である場合には、前記第2の演出データに比べて第1の演出データを高い確率で決定し、前記継続可能回数が所定の回数以下でない場合には、前記第1の演出データに比べて第2の演出データを高い確率で決定する演出データ決定手段と、前記演出データ決定手段によって決定された演出データに基づく演出を行う演出手段と、をさらに備えたことを特徴とする。

【0009】

より具体的には、本発明では、以下のようなものを提供する。

【0016】

(1) 複数の図柄を表示する図柄表示手段(例えば、後述のルール3L, 3C, 3R、表示窓4L, 4C, 4Rなど)と、開始操作(例えば、後述のスタート操作など)に基づいて単位遊技(例えば、後述の一のゲームなど)の開始を指令する信号(例えば、後述の遊技開始指令信号など)を出力する開始信号出力手段(例えば、後述のスタートスイッチ6Sなど)と、前記開始信号出力手段により信号が出力された場合に、当選役決定情報(例えば、後述の確率抽選テーブルなど)に基づいて当選役(例えば、後述の内部当選役、持越役など)を決定する当選役決定手段(例えば、後述の確率抽選処理を行う手段、後述の主制御回路71など)と、前記当選役決定手段が当選役の決定に用いる当選役決定情報を切り換える切換手段(例えば、後述の遊技状態を切り換える手段、後述の主制御回路71など)と、前記開始信号出力手段により信号が出力された場合に、前記図柄表示手段により表示される図柄の変動(例えば、変動表示など)を行う図柄変動手段(例えば、後述のステッピングモータ49L, 49C, 49R、後述の主制御回路71など)と、停止操作(例えば、遊技者による操作など)に基づいて前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止を指令する信号(例えば、後述の停止指令信号など)を出力する停止信号出力手段(例えば、後述の停止ボタン7L, 7C, 7R、後述のルール停止信号回路46など)と、前記停止信号出力手段により出力された信号と当選役決定手段により決定された当選役とに基づいて、前記図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止制御を行う停止制御手段(例えば、後述の滑りコマ数決定処理を行う手段、後述の図13のステップS16~ステップS18を行う手段、後述の主制御回路71など)と、前記図柄表示手段により予め定められた図柄の組合せ(例えば、後述のベルの小役に対応する図柄組合せなど)が表示されると、遊技者に遊技価値(例えば、メダルなど)を付与する遊技価値付与手段(例えば、後述の図14のステップS27を行う手段、後述の主制御回路71など)と、前記図柄表示手段により第1の役(例えば、後述の再遊技など)に対応する図柄の組合せが表示された場合に、遊技媒体の投入をすることによらずに次の単位遊技を開始する手段と、遊技に関する情報(例えば、当選役の情報など)を報知可能に構成された情報報知手段(例えば、後述の液晶表示装置5など)と、を備え、前記第1の役に当選する確率が第1確率(例えば、55555/65536など)である第1当選役決定情報(例えば、後述のFT遊技状態用確率抽選テーブル(図9の(1)))に前記当選役決定情報が切り換えられている場合、予め定めた複数種類の第2の役(例えば、後述の赤チェリーの小役、黒チェリーの小役など)のうち、前記当選役決定手段によって当選役として決定された第2の役に対応する図柄の組合せが前記図柄表示手段により表示されることを条件に、前記切換手段は、前記当選役決定情報を前記第1の役に当選する確率が前記第1確率よりも低い第2確率(例えば、第1の確率よりも低い9000/65536など)である第2当選役決定情報(例えば、後述の一般遊技状態用確率抽選テーブル(図8の(1)))に切り換え、前記情報報知手段は、前記当選役決定情報が前記第1当選役決定情報に切り換えられているときに設けられる特定遊技区間(例えば、後述の報知期間など)の場合、前記複数種類の第2の役のうちいずれかの第2の役が前記当選役と決定されたことを条件に、その決定された第2の役とは異なる種類の第2の役が前記当選役と決定された旨(例えば、決定されたことなど)を報知し、前記当選役決定手段により決定された当選役に基づいて、複数種類のモードの中から一のモードを決定する手段と、前記一のモードを決定する手段によって決定されたモードに基づいて前記特定遊技区間を継続させることが可能な継続可能回数を抽選す

る特定遊技区間抽選手段と、前記特定遊技区間である場合、前記継続可能回数を前記単位遊技毎に1ずつ減算する手段と、前記特定遊技区間である場合、前記継続可能回数が所定の回数以下である場合には、前記継続可能回数と同じ回数を表示し、前記継続可能回数が前記所定の回数以下でない場合には、前記継続可能回数から前記所定の回数を減算した回数を表示する継続可能回数表示手段と、前記継続可能回数が所定の回数以下であることに対応した第1の演出データと前記継続可能回数が所定の回数以下でないことに対応した第2の演出データとが格納される手段と、前記特定遊技区間において所定の条件を満たす場合に、前記継続可能回数が所定の回数以下である場合には、前記第2の演出データに比べて第1の演出データを高い確率で決定し、前記継続可能回数が所定の回数以下でない場合には、前記第1の演出データに比べて第2の演出データを高い確率で決定する演出データ決定手段と、前記演出データ決定手段によって決定された演出データに基づく演出を行う演出手段と、をさらに備えたことを特徴とする遊技機。

10

【0017】

(1)記載の遊技機によれば、切換手段は、図柄表示手段により第2の役に対応する図柄の組合せが表示されることを条件に、前記当選役決定情報を第1の役に当選する確率が前記第1確率と異なる第2確率である第2当選役決定情報に切り換える。情報報知手段は、当選役決定手段が第2の役を当選役と決定した旨を報知する。また、停止制御手段は、停止信号出力手段により出力された信号と当選役決定手段により決定された当選役とに基づいて、図柄変動手段により行われる図柄の変動の停止制御を行う。したがって、図柄表示手段により第2の役に対応する図柄組合せが表示されるように或いは表示されないように停止操作することにより、切換手段による切り換えに遊技者が介入することができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

20

また、(1)記載の遊技機によれば、第1当選役決定情報に切り換えられているときに設けられる特定遊技区間の場合、当選役決定手段が第2の役を当選役と決定したことを条件に、当選役決定手段が第2の役を当選役と決定した旨が報知される。遊技者にとってみれば、特定遊技区間に移行すること、或いは特定遊技区間が継続することに期待して遊技を楽しむことができる。

【0019】

さらに、(1)記載の遊技機によれば、特定遊技区間は、回数情報格納手段に格納された回数の情報に応じて継続する。遊技者にとってみれば、例えば、特定遊技区間が継続する回数を推測することができる場合があり、安心して遊技を楽しむことができる。また、回数情報格納手段に格納された回数に基づく演出を行うようにすることもできる。このようにすることで、遊技者は、特定遊技区間が継続する回数を予測して遊技を楽しむことができる場合がある。

30

【発明の効果】

【0020】

本発明によれば、遊技の面白みが増大する。

【発明を実施するための最良の形態】

【0021】

以下、実施例の遊技機について説明する。

40

【実施例1】

【0022】

図1は、本発明の一実施例の遊技機1の外観を示す斜視図である。遊技機1は、いわゆる「パチスロ機」である。この遊技機1は、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等の遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

【0023】

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、表示ラインとして水平方向にトップライン8b、センターラ

50

イン 8 c 及びボトムライン 8 d、斜め方向にクロスアップライン 8 a 及びクロスダウンライン 8 e が設けられている。

【 0 0 2 4 】

これらの表示ラインは、後述の 1 - B E T スイッチ 1 1、2 - B E T スイッチ 1 2、最大 B E T スイッチ 1 3 を操作すること（以下「B E T 操作」という）、或いはメダル投入口 2 2 にメダルを投入することにより、それぞれ 1 本、3 本、5 本が有効化される。どの表示ラインが有効化されたかは、後で説明する B E T ランプ 9 a、9 b、9 c の点灯で表示される。

【 0 0 2 5 】

ここで、表示ライン 8 a ~ 8 e は、役の成否に関わる。具体的には、所定の役に対応する図柄組合せを構成する図柄がいずれかの有効ライン（有効化された表示ライン）に対応する所定の位置に並んで停止表示されることにより、所定の役が成立することとなる。

10

【 0 0 2 6 】

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 3 L、3 C、3 R が回転自在に横一列に設けられ、変動表示手段を形成している。各リールの図柄は表示窓 4 L、4 C、4 R を透して観察できるようになっている。各リールは、定速回転（例えば 8 0 回転 / 分）で回転する。

【 0 0 2 7 】

表示窓 4 L、4 C、4 R の左側には、1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b、最大 B E T ランプ 9 c、情報表示部 1 8 が設けられる。1 - B E T ランプ 9 a、2 - B E T ランプ 9 b 及び最大 B E T ランプ 9 c は、一のゲームを行うために賭けられたメダルの数（以下「B E T 数」という）に応じて点灯する。

20

【 0 0 2 8 】

1 - B E T ランプ 9 a は、B E T 数が “ 1 ” で 1 本の表示ラインが有効化されたとき（1 本の有効ラインが設定されたとき）に点灯する。2 - B E T ランプ 9 b は、B E T 数が “ 2 ” で 3 本の表示ラインが有効化されたとき（3 本の有効ラインが設定されたとき）に点灯する。最大 B E T ランプ 9 c は、B E T 数が “ 3 ” で全て（5 本）の表示ラインが有効化されたとき（全て（5 本）の有効ラインが設定されたとき）に点灯する。情報表示部 1 8 は、7 セグメント L E D から成り、貯留（クレジット）されているメダルの枚数、メダルの払出枚数などを表示する。

30

【 0 0 2 9 】

表示窓 4 L、4 C、4 R の下方には水平面の台座部 1 0 が形成され、その台座部 1 0 と表示窓 4 L、4 C、4 R との間には液晶表示装置 5 が設けられている。液晶表示装置 5 の右側にはメダル投入口 2 2 が設けられ、液晶表示装置 5 の左側には、1 - B E T スイッチ 1 1、2 - B E T スイッチ 1 2、及び最大 B E T スイッチ 1 3 が設けられる。

【 0 0 3 0 】

液晶表示装置 5 の表示画面 5 a には、「赤チェ当選」と表示されている。この表示は、後述の報知期間において、役の一つである赤チェリーの小役に内部当選したことを遊技者に報知するものである。後述のように、再遊技に内部当選する確率が高い F T 遊技状態及び F T 遊技・持越状態の終了条件は、チェリーの小役（赤チェリーの小役及び黒チェリーの小役を含む）が成立（入賞）することである。

40

【 0 0 3 1 】

後述の F T 遊技状態及び F T 遊技・持越状態に設けられる報知期間では、内部当選したチェリーの小役の種別が報知される。遊技者にとってみれば、報知に対応するチェリーの小役が成立しないように停止ボタンを操作（目押しなど）することにより（終了条件の成立を妨げることにより）、F T 遊技状態、或いは F T 遊技・持越状態を継続させることができる。

【 0 0 3 2 】

1 - B E T スイッチ 1 1 は、1 回の押し操作により、クレジットされているメダルのうちの 1 枚がゲームに賭けられ、2 - B E T スイッチ 1 2 は、1 回の押し操作により、クレ

50

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11, 12, 13を操作することで、前述のとおり、所定の表示ラインが有効化される。

【0033】

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上記リールを回転させ、表示窓4L, 4C, 4R内での図柄の変動表示を開始するためのスタートレバー6が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。

10

【0034】

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(停止操作手段)7L, 7C, 7Rが設けられている。メダル受け部16の上方の左右には、スピーカ21L, 21Rが設けられている。なお、実施例では、一のゲーム(単位遊技)は、基本的にスタートレバー6が操作されることにより開始し、全てのリール3L, 3C, 3Rが停止したときに終了する。

【0035】

実施例では、全てのリールが回転しているときに行われるリールの停止操作(停止ボタンの操作)を「第1停止操作」、「第1停止操作」の後に行われる停止操作を「第2停止操作」、「第2停止操作」の後に行われる停止操作を「第3停止操作」という。

20

【0036】

図2は、各リール3L, 3C, 3Rに表わされた複数種類の図柄が21個配列された図柄列を示している。各図柄には“00”~“20”のコードナンバーが付され、データテーブルとして後で説明するROM32(図3)に格納(記憶)されている。各リール3L, 3C, 3R上には、“赤7(図柄91)”、“青7(図柄92)”、“ベル(図柄93)”、“黄緑ハート(図柄94)”、“白7(図柄95)”、“Replay(図柄96)”、“赤チェリー(図柄97)”、“黒図柄(図柄98)”、及び“黒チェリー(図柄99)”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

30

【0037】

“白7”は、基本的に、役の成立に直接関係のない図柄である。すなわち、“白7”がいずれかの表示ラインに沿って並んで表示された場合でも、メダルの払出し、メダルの自動投入、後述の遊技状態の移行などの利益が遊技者に付与されることはない。

【0038】

“赤チェリー”及び“黒チェリー”は、所定の変動表示部内(例えば、左の表示窓4L)に停止して表示されることにより所定の役(赤チェリーの小役、黒チェリーの小役)の成立が確定する図柄である。

【0039】

ここで、実施例の役には、BB、RB、リプレイ、ベルの小役、赤チェリーの小役、黒チェリーの小役、赤特殊小役、青特殊小役、白特殊小役が設けられている。また、BBは、第1種特別役物に係る役物連続作動装置である。RBは、第1種特別役物である。

40

【0040】

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、スピーカ21L, 21R, LED類101及びランプ類102を制御する副制御回路72とを含む回路構成を示す。

【0041】

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

50

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。

【0042】

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。尚、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、即ちCPU31の動作プログラム上で、乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器36及びサンプリング回路37は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

10

【0043】

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(図8、図9)、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、副制御回路72へ送信するための各種制御指令(コマンド)等が格納されている。副制御回路72が主制御回路71へコマンド、情報等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。RAM33には、種々の情報が格納される。例えば、フラグ、遊技状態の情報等が格納される。

【0044】

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、BETランプ(1-BETランプ9a、2-BETランプ9b、最大BETランプ9c)と、情報表示部18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い出すホッパー(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。

20

【0045】

更に、ステッピングモータ49L、49C、49Rを駆動制御するモータ駆動回路39、ホッパー40を駆動制御するホッパー駆動回路41、BETランプ9a、9b、9cを駆動制御するランプ駆動回路45、及び情報表示部18を駆動制御する表示部駆動回路48がCPU31の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれCPU31から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

30

【0046】

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、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。

【0047】

スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6の操作を検出し、遊技開始指令信号を出力する。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(停止指令信号)を発生する。リール位置検出回路50は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール3L、3C、3Rの位置を検出するための信号をCPU31へ供給する。払出完了信号回路51は、メダル検出部40Sの計数値(ホッパー40から払出されたメダルの枚数)が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

40

【0048】

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

50

る確率抽選テーブルに基づいて、当選役が決定される。

【 0 0 4 9 】

リール 3 L , 3 C , 3 R の回転が開始された後、ステッピングモータ 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R の各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数値は R A M 3 3 の所定エリアに書き込まれる。リール 3 L , 3 C , 3 R からは一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路 5 0 を介して C P U 3 1 に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、R A M 3 3 で計数されている駆動パルスの計数値が “ 0 ” にクリアされる。これにより、R A M 3 3 内には、各リール 3 L , 3 C , 3 R について一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

【 0 0 5 0 】

上記のようなリール 3 L , 3 C , 3 R の回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブル（図示せず）が、R O M 3 2 内に格納されている。この図柄テーブルでは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール 3 L , 3 C , 3 R の一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

【 0 0 5 1 】

更に、R O M 3 2 内には、図柄組合せテーブル（図示せず）が格納されている。この図柄組合せテーブルでは、役に対応する図柄の組合せと、図柄の組合せに対応するメダル配当枚数と、その判定コードとが対応づけられている。上記の図柄組合せテーブルは、左のリール 3 L , 中央のリール 3 C , 右のリール 3 R の停止制御時、及び全リール 3 L , 3 C , 3 R の停止後の表示役の確認を行う場合に参照される。表示役は、表示ラインに沿って並ぶ図柄組合せに対応する役（成立役）である。

【 0 0 5 2 】

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理）に基づいて、C P U 3 1 は、遊技者が停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R を操作したタイミングでリール停止信号回路 4 6 から送られる操作信号、及び選択された「停止テーブル」に基づいて、リール 3 L , 3 C , 3 R を停止制御する信号をモータ駆動回路 3 9 に送る。

【 0 0 5 3 】

当選した役を示す停止態様となれば、C P U 3 1 は、払出指令信号をホッパー駆動回路 4 1 に供給してホッパー 4 0 から所定個数のメダルの払出を行う。その際、メダル検出部 4 0 S は、ホッパー 4 0 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 C P U 3 1 に入力される。これにより、C P U 3 1 は、ホッパー駆動回路 4 1 を介してホッパー 4 0 の駆動を停止し、「メダル払出処理」を終了する。

【 0 0 5 4 】

図 4 は、副制御回路 7 2 の構成を示すブロック図である。副制御回路 7 2 は、画像制御回路（g S u b）7 2 a と、音・ランプ制御回路（m S u b）7 2 b とから構成されている。この画像制御回路（g S u b）7 2 a 又は音・ランプ制御回路（m S u b）7 2 b は、主制御回路 7 1 を構成する回路基板とは各々別の回路基板上に構成されている。

【 0 0 5 5 】

主制御回路 7 1 と画像制御回路（g S u b）7 2 a との間の通信は、主制御回路 7 1 から画像制御回路（g S u b）7 2 a への一方向で行われ、画像制御回路（g S u b）7 2 a が主制御回路 7 1 へコマンド、情報等を入力することはない。また、画像制御回路（g S u b）7 2 a と音・ランプ制御回路（m S u b）7 2 b との間の通信は、画像制御回路（g S u b）7 2 a から音・ランプ制御回路（m S u b）7 2 b への一方向で行われ、音・ランプ制御回路（m S u b）7 2 b が画像制御回路（g S u b）7 2 a へコマンド、情報等を入力することはない。

【 0 0 5 6 】

画像制御回路（g S u b）7 2 a は、画像制御マイコン 8 1、シリアルポート 8 2、プログラム R O M 8 3、ワーク R A M 8 4、カレンダー I C 8 5、画像制御 I C 8 6、制御 R

10

20

30

40

50

AM87、画像ROM(CROM(キャラクタROM))88及びビデオRAM89で構成される。

【0057】

画像制御マイコン81は、CPU、割込コントローラ、入出力ポート(シリアルポートは図示)を備えている。画像制御マイコン81に備えられたCPUは、主制御回路71から送信されたコマンドに基づき、プログラムROM83内に格納された制御プログラムに従って各種の処理を行う。尚、画像制御回路(gSub)72aは、クロックパルス発生回路、分周器、乱数発生器及びサンプリング回路を備えていないが、画像制御マイコン81の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成されている。

【0058】

シリアルポート82は、主制御回路71から送信されるコマンド等を受信する。プログラムROM83は、副制御回路72で実行する制御プログラム(後述の図17~図20)や後述の各種テーブル等を格納する。プログラムROM83には、例えば、後述の報知期間モード移行テーブル(図10)、報知期間抽選テーブル(図11)などが格納される。

【0059】

ワークRAM84は、画像制御マイコン81が前述した制御プログラムを実行する場合の、作業用の一時記憶手段として構成される。ワークRAM84には、種々の情報が格納される。ワークRAM84には、例えば、後述の遊技状態識別子、当選役識別子、後述の演出ステージを識別する演出ステージ識別子、演出グループ識別子、演出識別子、残り遊技数などの情報が格納される。副制御回路72は、これらの識別子に基づいて表示画面5aにおける画像表示を制御(液晶表示装置5を制御)する。

【0060】

カレンダーIC85は、日付データを記憶する。画像制御マイコン81には、操作部17が接続されている。実施例では、この操作部17を遊技場の従業員等が操作することにより日付の設定等が行われるようになっている。画像制御マイコン81は、操作部17から送信される入力信号に基づいて設定された日付情報をカレンダーIC85に記憶する。カレンダーIC85に記憶された日付情報はバックアップされることとなる。

【0061】

また、前述のワークRAM84とカレンダーIC85は、バックアップ対象となっている。つまり、画像制御マイコン81に供給される電源が遮断された場合であっても、電源が供給され続け、記憶された情報等の消去が防止される。

【0062】

画像制御IC86は、画像制御マイコン81により決定された演出内容(前述の報知態様演出など)に応じた画像を生成し、液晶表示装置131に出力する。

【0063】

制御RAM87は、画像制御IC86の中に含まれている。画像制御マイコン81は、この制御RAM87に対して情報等の書き込みや読み出しを行う。また、制御RAM87には、画像制御IC86のレジスタと、スプライト属性テーブルと、カラーパレットテーブルとが展開されている。画像制御マイコン81は、画像制御IC86のレジスタと、スプライト属性テーブルとを所定のタイミングごとに更新する。

【0064】

画像制御IC86には、液晶表示装置131と、画像ROM88と、ビデオRAM89とが接続されている。尚、画像ROM88が画像制御マイコン81に接続された構成であってもよい。この場合、3次元画像データなど大量の画像データを処理する場合に有効な構成となる場合がある。画像ROM88は、画像を生成するための画像データ、ドットデータ等を格納する。ビデオRAM89は、画像制御IC86で画像を生成する場合の一時記憶手段として構成される。また、画像制御IC86は、ビデオRAM89のデータを液晶表示装置131に転送終了する毎に画像制御マイコン81に信号を送信する。

【0065】

また、画像制御回路(gSub)72aでは、画像制御マイコン81が、音・ランプの

10

20

30

40

50

演出の制御も行うこととなっている。画像制御マイコン 8 1 は、決定された演出に基づいて、音・ランプの種類及び出力タイミングを決定する。そして、画像制御マイコン 8 1 は、所定のタイミングごとに、音・ランプ制御回路 (m S u b) 7 2 b にシリアルポート 8 2 を介してコマンドを送信する。音・ランプ制御回路 (m S u b) 7 2 b では、主に、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a から送信されたコマンドに応じて、音・ランプの出力のみを行うこととなる (後述する音量調節制御を除く) 。

【 0 0 6 6 】

音・ランプ制御回路 (m S u b) 7 2 b は、音・ランプ制御マイコン 9 1、シリアルポート 9 2、プログラム ROM 9 3、ワーク RAM 9 4、音源 IC 9 5、パワーアンプ 9 6、音源 ROM 9 7 で構成される。プログラム ROM 9 3 には、データテーブルなどの情報が格納される。

10

【 0 0 6 7 】

音・ランプ制御マイコン 9 1 は、CPU、割込コントローラ、入出力ポート (シリアルポートは図示) を備えている。音・ランプ制御マイコン 9 1 に備えられた CPU は、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a から送信されたコマンドに基づき、プログラム ROM 9 3 内に格納された制御プログラムに従って音・ランプの出力処理を行う。また、音・ランプ制御マイコン 9 1 には、LED 類 1 0 1 及びランプ類 1 0 2 が接続されている。音・ランプ制御マイコン 9 1 は、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a から所定のタイミングで送信されるコマンドに応じて、この LED 類 1 0 1 及びランプ類 1 0 2 に出力信号を送信する。これにより、LED 類 1 0 1 及びランプ類 1 0 2 が演出に応じた所定の態様で発光することとなる。

20

【 0 0 6 8 】

シリアルポート 9 2 は、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a から送信されるコマンド等を受信する。プログラム ROM 9 3 は、音・ランプ制御マイコン 9 1 で実行する制御プログラム等を格納する。ワーク RAM 9 4 は、音・ランプ制御マイコン 9 1 が前述した制御プログラムを実行する場合の、作業用の一時記憶手段として構成される。

【 0 0 6 9 】

音源 IC 9 5 は、画像制御回路 (g S u b) 7 2 a から送信されたコマンドに基づいて音源を生成し、パワーアンプ 9 6 に出力する。パワーアンプ 9 6 は増幅器であり、このパワーアンプ 9 6 にはスピーカ 9 L , 9 R が接続されている。パワーアンプ 9 6 は、音源 IC 9 5 から出力された音源を増幅し、増幅した音源をスピーカ 9 L , 9 R から出力させる。音源 ROM 9 7 は、音源を生成するための音源データ (フレーズ等) 等を格納する。

30

【 0 0 7 0 】

また、音・ランプ制御マイコン 9 1 には、音量調節部 1 0 3 が接続されている。音量調節部 1 0 3 は、遊技場の従業員等により操作可能となっており、スピーカ 9 L , 9 R から出力される音量の調節が行われる。音・ランプ制御マイコン 9 1 は、音量調節部 1 0 3 から送信される入力信号に基づいて、スピーカ 9 L , 9 R から出力される音を入力された音量に調節する制御を行う。

【 0 0 7 1 】

図 5 は、各遊技状態の発生条件、移行条件、及び移行条件が充足された場合の移行先の遊技状態を示す。各遊技状態では、基本的に、内部当選する役の種類或いはその当選確率が異なる。

40

【 0 0 7 2 】

実施例の遊技状態には、基本的に、一般遊技状態、BB 遊技状態、RB 遊技状態、BB 持越状態、RB 持越状態、FT 遊技状態、及び FT 遊技・持越状態がある。BB 持越状態、及び RB 持越状態を、以下「持越状態」という。また、この持越状態中において持ち越された役を、以下「持越役」という。

【 0 0 7 3 】

一般遊技状態は、基本的に、いわゆる「出玉率」(遊技に賭けられた単位遊技価値に対して遊技者に付与される遊技価値) の期待値が “ 1 ” よりも小さい遊技状態である。また

50

、後述の持越役がない遊技状態であり、他の遊技状態と比べて遊技者にとって最も不利な遊技状態である。

【 0 0 7 4 】

B B 遊技状態は、B B 一般遊技状態及びR B 遊技状態により構成される遊技状態である。また、B B 遊技状態は、基本的に、「第1種特別役物に係る役物連続作動装置」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

【 0 0 7 5 】

R B 遊技状態は、基本的に、「第1種特別役物」が作動しているゲームにより構成される遊技状態である。

【 0 0 7 6 】

B B 持越状態は、B B に対応する図柄組合せが表示ラインに沿って並ぶこと（B B の成立）が一又は複数のゲームにわたり許容（内部当選役に応じて許容）された遊技状態である。また、持越役がB B である遊技状態である。

【 0 0 7 7 】

R B 持越状態は、R B に対応する図柄組合せが表示ラインに沿って並ぶこと（R B の成立）が一又は複数のゲームにわたり許容された遊技状態である。また、持越役がR B である遊技状態である。なお、R B 持越状態は、B B 一般遊技状態から移行する。

【 0 0 7 8 】

F T 遊技状態は、後述の図9の（1）に示すように、他の遊技状態（例えば、一般遊技状態など）に比べリプレイに内部当選する確率が相対的に高い遊技状態である。なお、F T 遊技状態では、F T 遊技・持越状態と異なり持越役はない。

【 0 0 7 9 】

F T 遊技・持越状態は、B B 又はR B に対応する図柄組合せが表示ラインに沿って並ぶこと（B B の成立又はR B の成立）が一又は複数のゲームにわたり許容された遊技状態（持越役がある遊技状態）である。また、F T 遊技・持越状態は、後述の図9の（2）に示すように、他の遊技状態に比べリプレイに内部当選する確率が相対的に高い遊技状態である。

【 0 0 8 0 】

実施例では、リプレイに内部当選する確率が相対的に高い遊技状態であるか否かを判別するためにF T 作動中フラグ（識別情報）を用いるようにしている。F T 作動中フラグがオンの場合は、上記確率が相対的に高い遊技状態である。F T 作動中フラグがオフの場合は、上記確率が相対的に低い遊技状態である。

【 0 0 8 1 】

したがって、F T 作動中フラグがオンであり、持越役がない場合には、F T 遊技状態である。また、F T 作動中フラグがオンであり、持越役がある場合には、F T 遊技・持越状態である。なお、F T 作動中フラグがオフの場合には、基本的に、一般遊技状態又は持越状態である。

【 0 0 8 2 】

ここで、B B 遊技状態（B B 一般遊技状態及びB B 遊技状態中におけるR B 遊技状態）中においてR B が内部当選した場合は、B B 遊技状態中の一又は複数のゲームにわたりR B 持越状態（B B 中R B 持越状態）を発生させ、R B に対応する図柄組合せが表示された場合には、R B 持越状態（B B 中R B 持越状態）からB B 遊技状態中におけるR B 遊技状態に遊技状態を移行させる。

【 0 0 8 3 】

また、B B 遊技状態中においてR B が内部当選した場合、現在の遊技状態（例えば、B B 中R B 遊技状態）からB B 遊技状態中におけるR B 遊技状態に遊技状態を移行させることもできる。しかし、R B 持越状態（B B 中R B 持越状態）中にB B 遊技状態の終了条件が成立した場合には、R B 持越状態（B B 中R B 持越状態）から一般遊技状態に遊技状態を移行させるようにしている。他方、一般遊技状態中においてR B に内部当選することにより、R B 持越状態へ移行し、R B の持ち越しが行われる。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 4 】

図5に示すように、B B遊技状態の発生条件は、B Bの成立である。獲得枚数（例えば、いわゆる「純増枚数」或いは「払出枚数」）が所定枚数（例えば、466枚）以上となることにより遊技状態の移行条件が成立（充足）し、遊技状態が一般遊技状態へ移行する。

【 0 0 8 5 】

持越状態の発生条件は、B Bに内部当選すること、R Bに内部当選すること、又はB B遊技状態中においてR Bに内部当選することのいずれかである。B B、又はR Bが成立すること、B B遊技状態が終了すること、又はB B遊技状態中においてR B遊技状態が開始することにより移行条件が成立し、遊技状態がB B遊技状態、R B遊技状態、又は一般遊技状態へ移行する。

10

【 0 0 8 6 】

B B一般遊技状態の発生条件は、B Bが成立すること、又はB B遊技状態中においてR B遊技状態が終了することである。B B遊技状態が終了すること、又はB B遊技状態中におけるR B遊技状態が開始することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態又はR B遊技状態へ移行する。

【 0 0 8 7 】

B B遊技状態中におけるR B遊技状態の発生条件は、B B一般遊技状態中若しくはB B遊技状態におけるR B遊技状態中にR Bが成立することである。所定回数（例えば、12回）のゲームが終了すること、所定回数（例えば、8回）の成立が実現すること、又はB B遊技状態が終了することという条件のうちいずれかが成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態、B B遊技状態中におけるR B遊技状態、又はB B一般遊技状態へ移行する。

20

【 0 0 8 8 】

F T遊技状態の発生条件は、B B遊技状態が終了することである。赤チェリーの小役又は黒チェリーの小役の成立が実現すること、B Bに内部当選すること、又はB Bが成立することという条件のうちいずれかが成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が一般遊技状態、F T遊技・持越状態、又はB B遊技状態へ移行する。

【 0 0 8 9 】

F T遊技・持越状態の発生条件は、F T遊技状態中においてB Bに内部当選することである。B B、赤チェリーの小役、又は黒チェリーの小役が成立することにより移行条件が成立し、遊技状態が、B B遊技状態、又は持越状態へ移行する。

30

【 0 0 9 0 】

図6を参照して、B E T数が1の場合の役と図柄組合せと払出枚数について説明する。

【 0 0 9 1 】

B Bは、“赤7 - 赤7 - 赤7”（赤7 B B）又は“青7 - 青7 - 青7”（青7 B B）が有効ラインに沿って並ぶことにより成立する（表示役がB Bとなる）。なお、B Bの図柄組合せである「青7」、「赤7」は、別フラグで抽選されている。

【 0 0 9 2 】

R Bは、B B一般遊技状態中（R B持越状態中）に“ベル - 黄緑ハート - 黄緑ハート”が有効ラインに沿って並ぶことにより成立する。

40

【 0 0 9 3 】

リプレイは、“Replay - Replay - Replay”が有効ラインに沿って並ぶことにより成立する。リプレイが成立すると、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。すなわち、リプレイは、成立することにより遊技価値の投入をすることによらずに遊技を行うことができる役である。

【 0 0 9 4 】

赤チェリーの小役は、“赤チェリー - any - any”が有効ラインに沿って並ぶことにより成立する。また、黒チェリーの小役は、“黒チェリー - any - any”が有効ラインに沿って

50

並ぶことにより成立する。ここで、“any”は、任意の図柄を示す。なお、本実施例では、赤チェリーの小役及び黒チェリーの小役を総称して「チェリーの小役」という。

【0095】

チェリーの小役の成立は、FT遊技状態、及びFT遊技・持越状態の終了条件である。内部当選役が赤チェリーの小役である場合には、赤チェリーの小役の成立が許容される（停止操作のタイミングに応じて成立する）が、黒チェリーの小役の成立は許容されない。また、黒チェリーの小役の成立が許容されるが、赤チェリーの小役の成立は許容されない。また、チェリーの小役に対応する図柄組合せを構成する図柄のうち、中央及び右のルール3C, 3Rに対応する図柄は、任意の図柄で構成（配置された複数の図柄のいずれでも構成）できる。

10

【0096】

また、「赤特殊小役」、「青特殊小役」、及び「白特殊小役」が成立することとなる図柄の組合せは図示の通りである。

【0097】

図7は、BET数が2及び3の場合の役と図柄組合せと払出枚数を示す。図7に示す役と図柄組合せは、基本的に図6のものと同じである。ただし、ベルの小役の払出枚数が図6では15枚であるのに対して図7では10枚である。

【0098】

ここで、FT遊技状態、FT遊技・持越状態では、チェリーの小役に内部当選した場合には、その種別が報知される報知期間（遊技区間）が設けられる。報知期間では、赤チェリーの小役又は黒チェリーの小役の少なくともいずれか一方に内部当選した場合には、その旨が表示画面5aに表示される。報知期間であるか否かは報知期間識別子により識別される。報知期間識別子が1のときは報知期間である。報知期間識別子が0のときは報知期間ではない。

20

【0099】

遊技者にとってみれば、報知に対応するチェリーの小役が成立しないように停止ボタンを操作（目押しなど）することにより、FT遊技状態、或いはFT遊技・持越状態を継続させることができる。

【0100】

報知期間の発生条件は、報知期間回数が1以上であり、且つBB遊技状態が終了したことである。報知期間の終了条件は、報知期間回数が0になること、又はFT作動中フラグがオフになることのいずれか一方の条件が成立したときに成立する。

30

【0101】

報知期間回数は、報知期間が継続するゲームの回数である。この報知期間回数は、後述のモード（識別情報）に基づいて決定される（図11）。モードにはA～Cがあり、一般遊技状態で内部当選役及び報知期間モード移行テーブル（後述の図10）に応じて切り換えが行われる（後述の図19のステップS93）。

【0102】

図8を参照して、確率抽選テーブル（BET数：3）について説明する。

【0103】

図8の（1）は、一般遊技状態用確率抽選テーブルを示す。一般遊技状態では、BB（赤7）、BB（青7）、リプレイ、ベルの小役、赤特殊小役、青特殊小役、白特殊小役、赤チェリーの小役、及び黒チェリーの小役に内部当選する場合がある。

40

【0104】

ここで、BB（赤7）に内部当選した場合（BB（赤7）を持ち越した場合）、“赤7 - 赤7 - 赤7”が有効ラインに沿って並ぶことが許容される。また、BB（青7）に内部当選した場合（BB（青7）を持ち越した場合）、“青7 - 青7 - 青7”が有効ラインに沿って並ぶことが許容される。

【0105】

図8の（2）は、BB一般遊技状態用確率抽選テーブルを示す。BB一般遊技状態では

50

、RB、リプレイ、ベルの小役、赤特殊小役、青特殊小役、白特殊小役、赤チェリーの小役、及び黒チェリーの小役に内部当選する場合がある。

【0106】

ここで、RBに内部当選した場合（RBを持ち越した場合）、“ベル - 黄緑ハート - 黄緑ハート”が有効ラインに沿って並ぶことが許容される。

【0107】

図8の(3)は、持越状態用確率抽選テーブルを示す。この持越状態では、リプレイ、ベルの小役、赤特殊小役、青特殊小役、白特殊小役、赤チェリーの小役、及び黒チェリーの小役に内部当選する場合がある。

【0108】

図9を参照して、確率抽選テーブル（BET数：3）について説明する。

【0109】

図9の(1)は、FT遊技状態用確率抽選テーブルを示す。FT遊技状態では、BB（赤7）、BB（青7）、リプレイ、ベルの小役、赤特殊小役、青特殊小役、白特殊小役、赤チェリーの小役、及び黒チェリーの小役に内部当選する場合がある。

【0110】

ここで、BB（赤7）に内部当選した場合（BB（赤7）を持ち越した場合）、“赤7 - 赤7 - 赤7”が有効ラインに沿って並ぶことが許容される。また、BB（青7）に内部当選した場合（BB（青7）を持ち越した場合）、“青7 - 青7 - 青7”が有効ラインに沿って並ぶことが許容される。

【0111】

図9の(2)は、FT遊技・持越状態用確率抽選テーブルを示す。FT遊技・持越状態では、リプレイ、ベルの小役、赤特殊小役、青特殊小役、白特殊小役、赤チェリーの小役、及び黒チェリーの小役に内部当選する場合がある。

【0112】

図10を参照して、報知期間モード移行テーブルについて説明する。

【0113】

図10の(1)は、チェリーの小役に内部当選した場合に使用される。図10の(2)は、特殊小役に内部当選した場合に使用される。図10の(3)は、ベルの小役に内部当選した場合に使用される。図10の(4)は、リプレイに内部当選した場合に使用される。

【0114】

報知期間モード移行テーブルは、移行前のモード（現在のモード）に応じて、移行後のモード（移行先のモード）としてA～Cに当選となる抽選値の情報を備えている。抽選値は、抽出した乱数値から減算する値である。乱数値から抽選値を減算し、その減算した値が負である場合、その抽選値に対応する情報が選択される。

【0115】

例えば、現在のモードがAのときにチェリーの小役に内部当選し、抽出した乱数値が“10000”である場合、初めに、この“10000”から移行後のモードAに対応する抽選値“8192”を減算する。減算した値は、“1808”である（正の値である）。次に、この“1808”から移行後のモードBに対応する抽選値“24064”を減算する。減算した値は、負となる。したがって、移行後のモードとしてBが選択される。

【0116】

図11を参照して、報知期間抽選テーブルについて説明する。

【0117】

報知期間抽選テーブルは、モードA～C毎に、報知期間回数として0回、50回、100回、150回に当選となる抽選値の情報を備えている。各モードで決定される報知期間回数の期待値は、モードAでは“26.5”、モードBでは“36.5”、モードCでは“65.3”である。

【0118】

10

20

30

40

50

このように、モードに応じて報知期間が継続するゲームの回数の期待値が変化する。遊技者にとってみれば、モードCに変化することに期待して、内部当選役に応じたモードの変化を楽しむことができる。

【0119】

図12～図14に示すメインフローチャートを参照して、主制御回路71の制御動作について説明する。

【0120】

初めに、CPU31は、遊技開始時の初期化を行う(ステップS1)。具体的には、RAM33の記憶内容の初期化、通信データの初期化等を行う。続いてゲーム終了時のRAM33の所定の記憶内容(所定の記憶領域(例えば、内部当選役を記憶する領域)の情報)を消去し(ステップS2)、ステップS3に移る。具体的には、前回のゲームに使用されたRAM33の書き込み可能エリアのデータの消去、RAM33の書き込みエリアへの次のゲームに必要なパラメータの書き込み、次のゲームのシーケンスプログラムの開始アドレスの指定等を行う。

【0121】

ステップS3では、メダル投入・スタートチェック処理を行い、ステップS4に移る。この処理では、スタートスイッチ6S、メダルセンサ22S、又はBETスイッチ11～13からの入力に基づいて、BET数の更新などの処理を行う。ステップS4では、抽選用の乱数を抽出し、ステップS5に移る。この処理で抽出した乱数は、後述の確率抽選処理において使用される。

【0122】

ステップS5では、遊技状態監視処理を行い、ステップS6に移る。遊技状態監視処理では、FT作動中フラグ、持越役の有無、BB作動中フラグ、RB作動中フラグに基づいて遊技状態を監視し、遊技状態に応じた確率抽選テーブルに切り換える。ステップS6では、切り換えられた確率抽選テーブルに基づいて、内部当選役を決定するための確率抽選処理を行い、ステップS7に移る。ここで、例えば、FT遊技状態においてチェリーの小役が成立するとFT作動中フラグがオフに更新されるので、確率抽選テーブルは、図8の(1)に示すものに切り換えられる。

【0123】

ステップS7では、内部当選役などに基づいて停止テーブルを選択するための停止テーブル選択処理を行い、ステップS8に移る。ステップS8では、スタートコマンドをセットし、ステップS9に移る。スタートコマンドは、遊技状態、内部当選役などの情報を含み、副制御回路72に送信される。ステップS9では、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する。この判別がYESのときは、ステップS11に移り、NOのときは、ステップS10に移る。

【0124】

ステップS10では、ゲーム開始待ち時間消化の処理(ウェイト処理)を行い、ステップS11に移る。具体的には、前回のゲームが開始してから所定時間(例えば、所定秒(“4.1秒”など))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。ステップS11では、ゲーム監視用タイマをセットし、ステップS12に移る。このゲーム監視用タイマには、遊技者の停止ボタン7L, 7C, 7Rの停止操作によらずに自動的にリール3L, 3C, 3Rを停止させるための自動停止タイマが含まれる。

【0125】

ステップS12では、全リールの回転開始を要求し、ステップS13に移る。ステップS13では、リール停止許可コマンドをセットし、図13のステップS14に移る。

【0126】

ステップS14では、ストップスイッチが“オン”か否か、すなわちいずれかの停止ボタン7L, 7C, 7Rが操作されたかどうかを判別する。この判別がYESのときは、ステップS16に移り、NOのときは、ステップS15に移る。ステップS15では、自動

10

20

30

40

50

停止タイマの値が“ 0 ”であるか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 1 6 に移り、N O のときは、ステップ S 1 4 に移る。

【 0 1 2 7 】

ステップ S 1 6 では、滑りコマ数決定処理を行い、ステップ S 1 7 に移る。ステップ S 1 7 では、ステップ S 1 6 で決定された滑りコマ数分、停止操作された停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R に対応するリール 3 L , 3 C , 3 R が回転するのを待ち、ステップ S 1 8 に移る。

【 0 1 2 8 】

ステップ S 1 8 では、リールの回転停止を要求し、ステップ S 1 9 に移る。ステップ S 1 9 では、リール停止コマンドをセットし、ステップ S 2 0 に移る。ステップ S 2 0 では、全てのリールが停止したか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、図 1 4 のステップ S 2 1 に移り、N O のときは、ステップ S 1 4 に移る。

【 0 1 2 9 】

図 1 4 のステップ S 2 1 では、表示役検索処理を行い、ステップ S 2 2 に移る。表示役検索処理では、表示窓 4 L , 4 C , 4 R の図柄の停止態様に基づいて表示役（成立役）を識別するためのフラグをセットすることである。ステップ S 2 2 では、イリーガルヒットであるか否か、すなわち内部当選役と表示役との間で不整合があるかどうかを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 2 3 に移り、N O のときは、ステップ S 2 4 に移る。ステップ S 2 3 では、イリーガルエラーの表示を行う。この場合、遊技は中止となる。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 2 4 では、後で図 1 5 を参照して説明する F T 終了処理を行い、ステップ S 2 5 に移る。ステップ S 2 5 では、表示役の情報を含む表示役コマンドをセットし、ステップ S 2 6 に移る。ステップ S 2 6 では、表示役に対応する払出枚数が 0 であるか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 2 8 に移り、N O のときは、ステップ S 2 7 に移る。ステップ S 2 7 では、メダルの貯留（クレジット）又は払い出しを行い、ステップ S 2 8 に移る。ステップ S 2 8 では、払出終了コマンドをセットし、ステップ S 2 9 に移る。

【 0 1 3 1 】

ステップ S 2 9 では、R B 作動中フラグ又は B B 作動中フラグが“ オン ”であるか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 3 1 に移り、“ N O ” のときは、ステップ S 3 0 に移る。R B 作動中フラグは、R B 遊技状態であるか否かを識別するための情報であり、R B 遊技状態であるときに“ オン ”であり、R B 遊技状態でないときに“ オフ ”である。B B 作動中フラグは、B B 遊技状態であるか否かを識別するための情報であり、B B 遊技状態であるときに“ オン ”であり、B B 遊技状態でないときに“ オフ ”である。したがって、B B 中の R B 遊技状態では、両方のフラグが“ オン ”である。一般中の R B 遊技状態では、R B 作動中フラグが“ オン ”、B B 作動中フラグが“ オフ ”である。

【 0 1 3 2 】

ステップ S 3 0 では、R B、B B 作動チェック処理を行い、図 1 2 のステップ S 2 に移る。R B、B B 作動チェック処理では、表示役が R B である場合には R B 作動フラグをオン、表示役が B B である場合には B B 作動フラグをオンに更新する処理、F T 作動中フラグがオンである場合にはオフに更新する処理が行われる場合がある。ステップ S 3 1 では、後で図 1 6 を参照して説明する R B、B B 終了チェック処理を行い、図 1 2 のステップ S 2 に移る。

【 0 1 3 3 】

図 1 5 を参照して、F T 終了処理について説明する。

【 0 1 3 4 】

初めに、C P U 3 1 は、F T 作動中フラグがオンであるか否かを判別する（ステップ S 4 1）。この判別が Y E S のときは、ステップ S 4 2 に移り、N O のときは、図 1 4 のステップ S 2 5 に移る。ステップ S 4 2 では、表示役はチェリーの小役（赤チェリーの小役

10

20

30

40

50

又は黒チェリーの小役)か否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS43に移り、NOのときは、図14のステップS25に移る。

【0135】

ステップS43では、持越役がセットされているか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS44に移り、NOのときは、ステップS45に移る。ステップS44では、持越状態作動時処理を行い、図14のステップS25に移る。持越状態作動時処理では、FT作動中フラグをオフに更新し、持越状態に移行させるための処理が行われる。ステップS45では、一般遊技状態作動時処理を行い、図14のステップS25に移る。一般遊技状態作動時処理では、FT作動中フラグをオフに更新し、一般遊技状態に移行させるための処理が行われる。

10

【0136】

図16を参照して、RB、BB終了チェック処理について説明する。

【0137】

初めに、CPU31は、RB作動中フラグが“オン”であるか否かを判別する(ステップS51)。この判別がYESのときは、ステップS52に移り、NOのときは、ステップS56に移る。ステップS52では、RB遊技数(RB遊技状態中のゲーム回数)の情報を更新し、ステップS53に移る。

【0138】

ステップS53では、RB遊技状態の終了時であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS54に移り、NOのときは、ステップS55に移る。ステップS54ではRB終了時処理を行い、ステップS55に移る。ステップS55では、BB作動中フラグが“オン”であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS56に移り、NOのときは、図12のステップS2に移る。

20

【0139】

ステップS56では、BB遊技状態におけるメダルの払出枚数の情報を更新し、ステップS57に移る。ステップS57では、BB遊技状態の終了時であるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS58に移り、NOのときは、ステップS60に移る。ステップS58では、BB終了時処理を行い、ステップS59に移る。ステップS59では、FT作動時処理を行い、図12のステップS2に移る。FT作動時処理では、FT作動中フラグをオンに更新する処理が行われる。

30

【0140】

ステップS60では、表示役がRBであるか否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS61に移り、NOのときは、図12のステップS2に移る。ステップS61では、RB作動時処理を行い、図12のステップS2に移る。

【0141】

図17~図20に示すフローチャートを参照して、画像制御回路(gSub)72aの制御動作について説明する。

【0142】

図17を参照して、gSubリセット割込処理について説明する。

【0143】

初めに電源が投入され、リセット端子に電圧が印加されることにより、画像制御マイコン81は、リセット割込を発生させ、その割込の発生に基づいて、プログラムROM83に記憶されたgSubリセット割込処理を順次行うように構成されている。

40

【0144】

初めに、画像制御マイコン81は、ワークRAM84、制御RAM87、ビデオRAM89などの初期化を行い(ステップS71)、ステップS72に移る。ステップS72では、操作部17などからの入力があるか否かを監視する入力監視処理を行い、ステップS73に移る。ステップS73では、後で図18を参照して説明するコマンド入力処理を行い、ステップS74に移る。ステップS74では、音・ランプ制御回路(mSub)72bへコマンドを出力するためのコマンド出力処理を行い、ステップS75に移る。ステッ

50

プ S 7 5 では、画像制御処理を行い、ステップ S 7 1 に移る。

【 0 1 4 5 】

図 1 8 を参照して、コマンド入力処理について説明する。

【 0 1 4 6 】

初めに、副制御回路 7 2 は、コマンドバッファにデータがあるか否か、すなわちコマンドを受信したか否かを判別する（ステップ S 8 1）。コマンドバッファは、主制御回路 7 1 から送信されたコマンドを格納する記憶領域である。ステップ S 8 1 の判別が Y E S のときは、ステップ S 8 2 に移り、N O のときは、図 1 7 のステップ S 7 4 に移る。

【 0 1 4 7 】

ステップ S 8 2 では、ジャンプ先は O K であるか否かを判別する。具体的には、受信したコマンドに対応するジャンプ先の処理の実行が可能であるか否かを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 8 3 に移り、ノイズなどにより処理不可能なデータを受信した場合や、以前に受信したコマンドの履歴などから不正なデータと判定される場合は、この判別は N O となり、図 1 7 のステップ S 7 4 に移る。

10

【 0 1 4 8 】

ステップ S 8 3 では、復帰アドレスをセットし、ステップ S 8 4 に移る。ステップ S 8 3 でセットされるアドレスは、基本的に後述のステップ S 8 5 の処理に対応するアドレスである。ステップ S 8 4 では、決定した処理にジャンプする。具体的には、ジャンプテーブルに基づいて、受信したコマンドの先頭データに対応するジャンプ先の処理を行い、ステップ S 8 5 に移る。ジャンプ先の処理には、後で図 1 9 を参照して説明する遊技開始処理、後で図 2 0 を参照して説明する入賞処理などがある。ステップ S 8 5 では、コマンドバッファをクリアし、図 1 7 のステップ S 7 4 に移る。

20

【 0 1 4 9 】

図 1 9 を参照して、遊技開始処理について説明する。遊技開始処理は、主制御回路 7 1 からスタートコマンドを受信したことを契機として実行される。

【 0 1 5 0 】

初めに、副制御回路 7 2 は、持越状態か否かの判別を行う（ステップ S 9 1）。この判別が Y E S のときは、ステップ S 9 5 に移り、N O のときは、ステップ S 9 2 に移る。ステップ S 9 2 では、一般遊技状態か否かの判別を行う。この判別が Y E S のときは、ステップ S 9 3 に移り、N O のときは、ステップ S 9 7 に移る。ステップ S 9 3 では、内部当選役に基づいてモード移行抽選を行い、ステップ S 9 4 に移る。ステップ S 9 4 では、抽選結果に基づいてモードを更新し、ステップ S 9 5 に移る。

30

【 0 1 5 1 】

ステップ S 9 5 では、報知期間識別子は“ 1 ”か否かを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 9 6 に移り、N O のときは、図 1 8 のステップ S 8 5 に移る。ステップ S 9 6 では、報知期間識別子を“ 0 ”に更新し、図 1 8 のステップ S 8 5 に移る。

【 0 1 5 2 】

ステップ S 9 7 では、F T 遊技状態又は F T 遊技・持越状態か否かを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 9 8 に移り、N O のときは、図 1 8 のステップ S 8 5 に移る。ステップ S 9 8 では、報知期間識別子は“ 1 ”か否かを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 9 9 に移り、N O のときは、図 1 8 のステップ S 8 5 に移る。ステップ S 9 9 では、内部当選役はチェリーの小役（赤チェリーの小役又は黒チェリーの小役）か否かを判別する。この判別が Y E S のときは、ステップ S 1 0 0 に移り、N O のときは、図 1 8 のステップ S 8 5 に移る。ステップ S 1 0 0 では、内部当選しているチェリーの小役の種別（赤チェリーの小役又は黒チェリーの小役）を報知し、図 1 8 のステップ S 8 5 に移る。

40

【 0 1 5 3 】

図 2 0 を参照して、入賞処理について説明する。入賞処理は、主制御回路 7 1 から表示役の情報を含むコマンドを受信したことを契機として実行される。

【 0 1 5 4 】

50

初めに、副制御回路72は、BB終了時か否かを判別する(ステップS101)。この判別がYESのときは、ステップS102に移り、NOのときは、ステップS106に移る。ステップS102では、モードに基づいて報知期間抽選を行い、ステップ103に移る。ステップS103では、報知期間回数が“0”か否かを判別する。この判別がYESのときは、図18のステップS85に移り、NOのときは、ステップS104に移る。ステップS104では、報知期間識別子を“1”に設定し、ステップS105に移る。ステップS105では、報知期間回数カウンタの値を更新し、図18のステップS85に移る。

【0155】

ステップS106では、FT遊技状態又はFT遊技・持越状態か否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS107に移り、NOのときは、図18のステップS85に移る。ステップS107では、報知期間回数カウンタの値を“1”減算し、ステップS108に移る。ステップS108では、報知期間カウンタの値は“0”か否かを判別する。この判別がYESのときは、ステップS109に移り、NOのときは、図18のステップS85に移る。ステップS109では、報知期間識別子を“0”に更新し、図18のステップS85に移る。

【実施例2】

【0156】

図21～図24を参照して、実施例2の遊技機について説明する。

【0157】

実施例2の遊技機の構造、電気回路の構成などは、基本的に実施例1のものと同じである。ただし、実施例2では、キャビネット2の正面側の構造が実施例1のものとは異なる。また、実施例2では、報知期間においてチェリーの小役に内部当選したことを報知する報知態様(表示態様)が実施例1のものとは異なる。

【0158】

図21は、実施例2の遊技機1の外観を示す斜視図である。

【0159】

前面ドア2の正面には、略垂直面としてのパネル表示部100a、液晶表示部100b及び固定表示部100cが形成されている(後述)。また、前面ドア2の背後には、複数種類の図柄が各々の外周面に描かれた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3L, 3C, 3Rは、一定の速度で回転する(例えば、80回転/分)。

【0160】

パネル表示部100a、液晶表示部100b及び固定表示部100cの下方には略水平面の台座部10が形成されている。台座部10の右側には、メダルを投入するためのメダル投入口22が設けられている。投入されたメダルは、クレジットされるか、ゲームに賭けられる。また、台座部10の左側には、押下操作により、クレジットされているメダルを賭けるための1-BETスイッチ11、2-BETスイッチ12、及び最大BETスイッチ13が設けられている。

【0161】

図22を参照して、パネル表示部100a、液晶表示部100b及び固定表示部100cについて説明する。

【0162】

パネル表示部100aは、ボーナス遊技情報表示部116、BETランプ117a～117c、払出表示部118、及びクレジット表示部119により構成される。ボーナス遊技情報表示部116は、7セグメントLEDから成り、ボーナス中の遊技情報を表示する。1-BETランプ117a、2-BETランプ117b及び最大BETランプ117cは、一のゲームを行うために賭けられたメダルの数(以下「BET数」という)に応じて点灯する。

【0163】

10

20

30

40

50

1 - B E Tランプ 1 1 7 a は、B E T数が1枚のときに点灯する。2 - B E Tランプ 1 1 7 b は、B E T数が2枚のときに点灯する。最大B E Tランプ 1 1 7 c は、B E T数が3枚のときに点灯する。払出表示部 1 1 8 及びクレジット表示部 1 1 9 は、夫々7セグメントLEDから成り、入賞が成立した時(役が成立したとき)のメダルの払出枚数及びクレジットされているメダルの枚数を表示する。

【 0 1 6 4 】

液晶表示部 1 0 0 b は、図柄表示領域 1 2 1 L , 1 2 1 C , 1 2 1 R、窓枠表示領域 1 2 2 L , 1 2 2 C , 1 2 2 R 及び演出表示領域 1 2 3 により構成される。この液晶表示部 1 0 0 b の表示内容は、スタート操作が行われたとき、リール 3 L , 3 C , 3 R が回転を開始したとき、停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が操作されたとき、リール 3 L , 3 C , 3 R が停止したときなどに変化するようになっている。

10

【 0 1 6 5 】

図柄表示領域 1 2 1 L , 1 2 1 C , 1 2 1 R は、各リール 3 L , 3 C , 3 R に対応して設けられ、リール 3 L , 3 C , 3 R 上に配置された図柄の表示や、種々の演出表示を行う。

【 0 1 6 6 】

図柄表示領域 1 2 1 L , 1 2 1 C , 1 2 1 R には、表示ラインとして、水平方向にトップライン 8 b、センターライン 8 c 及びボトムライン 8 d、並びに、斜め方向にクロスアップライン 8 a 及びクロスダウンライン 8 e が設けられる。これらの表示ラインは、遊技者が、前述の B E Tスイッチ 1 1 ~ 1 3 を押下操作すること、又はメダル投入口 2 2 にメダルを投入することにより、それぞれ1本、3本、5本が有効化される。どの表示ラインが有効化されたかは、前述の B E Tランプ 1 1 7 a , 1 1 7 b , 1 1 7 c の点灯で表示される。

20

【 0 1 6 7 】

図柄表示領域 1 2 1 L , 1 2 1 C , 1 2 1 R は、少なくとも、対応するリール 3 L , 3 C , 3 R が回転中のとき、及び、対応する停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が押下操作可能なとき、遊技者がリール 3 L , 3 C , 3 R 上の図柄を視認できるように、透過状態となる。

【 0 1 6 8 】

窓枠表示領域 1 2 2 L , 1 2 2 C , 1 2 2 R は、各図柄表示領域 1 2 1 L , 1 2 1 C , 1 2 1 R を囲むように設けられ、リール 3 L , 3 C , 3 R の前面に配置された図柄表示領域 1 2 1 L , 1 2 1 C , 1 2 1 R の窓枠を表したものである。

30

【 0 1 6 9 】

演出表示領域 1 2 3 は、液晶表示部 1 0 0 b の領域のうち、図柄表示領域 1 2 1 L , 1 2 1 C , 1 2 1 R 及び窓枠表示領域 1 2 2 L , 1 2 2 C , 1 2 2 R 以外の領域である。この演出表示領域 1 2 3 は、ボーナスが成立可能であることを確定的に報知する画像(例えば、告知ランプ)の表示、ゲームの興趣を増大するための演出、遊技者がゲームを有利に進めるために必要な情報等の表示を行う。

【 0 1 7 0 】

例えば、演出表示領域 1 2 3 では、報知期間において、赤チェリーの小役に内部当選したことを遊技者に報知する演出(図 2 3)が行われる。再遊技に内部当選する確率が高い F T遊技状態及び F T遊技・持越状態の終了条件は、チェリーの小役(赤チェリーの小役及び黒チェリーの小役を含む)が成立(入賞)することである。

40

【 0 1 7 1 】

演出表示領域 1 2 3 には、回数表示領域 1 2 9 が設けられている。回数表示領域 1 2 9 には、報知期間回数が 1 0 1 以上の場合には報知期間回数から 1 0 0 を減算した値、報知期間回数が 5 1 以上の場合には報知期間回数から 5 0 を減算した値、報知期間回数が 5 0 以下の場合には報知期間回数と同じ回数が表示される。

【 0 1 7 2 】

固定表示部 1 0 0 c は、予め定めた図、絵などが描かれる領域である。この固定表示部 1 0 0 c に描かれた図、絵などと、演出表示領域 1 2 3 に表示された画像を接続させるこ

50

とにより一つの静止画像又は動画像を表示できるようにしても良い。

【0173】

図23は、報知期間において内部当選役が黒チェリーの小役である場合における液晶表示部100bの表示例を示す。

【0174】

図23の(1)は、演出識別子が701又は703の場合におけるスタート操作時の表示例を示す。演出の内容を直接的に規定する情報である。この表示例では、赤色の服を着てマシンガン209を構えた男性キャラクタ207と女性キャラクタ205とがにらみ合う様子が示されている。また、男性キャラクタ207の後方において黒色の服を着てマシンガンを持つ男性キャラクタ211が控えている様子が示されている。演出表示領域123の左下の部分には、「赤付近をねらって!」という文が表示されている。回数表示領域129には、17が表示されている。

10

【0175】

図23の(2)は、演出識別子が702又は704の場合におけるスタート操作時の表示例を示す。この表示例では、赤色の服を着て武器を持たない男性キャラクタ207と女性キャラクタ205とがにらみ合う様子が示されている。また、男性キャラクタ207の後方において黒色の服を着て武器を持たない男性キャラクタ211が控えている様子が示されている。演出表示領域123の左下の部分には、「赤付近をねらって!」という文が表示されている。回数表示領域129には、17が表示されている。

20

【0176】

ここで、赤色の服を着た男性キャラクタ207は、「赤付近をねらって!」という文(内部当選役が黒チェリーの小役であること)を強調するために表示されている。また、内部当選役が黒チェリーの小役である場合には、演出表示領域123の左下の部分には、「黒付近をねらって!」という文が表示され、黒色の服を着た男性キャラクタ211が男性キャラクタ207の位置に表示される。また、この場合、男性キャラクタ207は、男性キャラクタ211の後方に表示される。

【0177】

遊技者にとってみれば、「赤付近をねらって!」という文と、手前側に表示された男性キャラクタ207が着ている服の色により、黒チェリーの小役に内部当選したことを把握し、黒チェリーの小役の成立(報知期間の終了条件の成立)を避けるための目押しを行うことができる。遊技者は、例えば、赤の色である“赤7”、或いは赤の色である“赤チェリー”の目押しを行うことにより、内部当選した黒チェリーの小役を不成立にすることができる。

30

【0178】

図23の(3)は、第3停止操作時において、黒チェリーの小役が不成立である場合の表示例を示す。この表示例では、女性キャラクタ205が背中を向けて立っている様子が示されている。演出表示領域123の右下の部分には、「突破成功!!」という文が表示されている。遊技者にとってみれば、報知期間が継続すること(FT遊技状態などが継続すること)を把握することができる。

【0179】

図23の(4)は、第3停止操作時において、黒チェリーの小役が成立した場合の表示例を示す。この表示例では、女性キャラクタ205が転んだ様子が示されている。演出表示領域123の右下の部分には、「突破失敗!!」という文が表示されている。遊技者にとってみれば、報知期間が終了すること(FT遊技状態などが終了すること)を把握することができる。

40

【0180】

ここで、報知期間において赤チェリーの小役又は黒チェリーの小役が内部当選した場合(例えば、後述の図24に示すテーブルを使用する場合など)には、報知期間回数が50未満又は50以上のいずれであるかに基づいてマシンガン209を表示するか否かの決定が行われる。遊技者にとってみれば、スタート操作時において報知期間回数の値を推測す

50

ることができる。

【0181】

図24を参照して、報知期間において内部当選役が黒チェリーの小役である場合に演出識別子を決定するための報知期間用演出決定テーブルについて説明する。このテーブルは、プログラムROM83に格納されている。

【0182】

この演出決定テーブルは、報知期間回数ごとに各演出識別子に対応する抽選値の情報を備えている。各演出識別子に対応する演出データは、基本的に、スタート操作時において敵である男性キャラクタ207がマシンガン209を構えるか否かにより区別することができる。

10

【0183】

なお、第3停止操作が行われたときに主人公である女性キャラクタ205が男性キャラクタ207に勝ち、女性キャラクタ205が背中を向けて立っている様子が示されるか否かは、黒チェリーの小役の入賞の成否に応じて変化する。

【0184】

報知期間回数が50回未満の場合には、スタート操作のときに敵である男性キャラクタ207がマシンガン209を構えることを内容とする演出データに対応する演出識別子701が選択される確率(8192/32768)は、素手で構えることを内容とする演出データに対応する演出識別子702が選択される確率(24576/32768)よりも低い。

【0185】

20

報知期間回数が50回以上の場合には、スタート操作のときに敵である男性キャラクタ207がマシンガン209を構えることを内容とする演出データに対応する演出識別子703が選択される確率(24576/32768)は、素手で構えることを内容とする演出データに対応する演出識別子704が選択される確率(8192/32768)よりも高い。

【0186】

遊技者にとってみれば、回数表示領域129における表示内容とともに、スタート操作のときに敵である男性キャラクタ207がマシンガン209を構えるか否かに基づいて報知期間回数を推測して、遊技を楽しむことができる。

【0187】

以上、実施例について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

30

【0188】

実施例では、報知手段として視覚的報知手段の一例である液晶表示装置5を採用したが、これに限られるものではない。聴覚的報知手段、知覚的報知手段など、任意の報知手段を採用することができる。

【0189】

実施例では、チェリーの小役が成立した場合にFT作動中フラグをオフに更新する(当選役決定情報を切り換える)ようにしているが、これに限られるものではない。例えば、取りこぼしが発生しうるスイカの小役、特殊小役など、任意の役を第2の役として採用することもできる。この場合、例えば、スイカの小役として夫々別フラグのもの(確率抽選テーブルにおいて抽選値が割り当てられたフラグ)を複数(対応する図柄組合せを図柄の色などで異ならせたもの)設けるようにするのが好ましい。

40

【0190】

例えば、図柄として“赤スイカ”と“青スイカ”を設け、第1スイカの小役に対応する図柄組合せとして“赤スイカ-赤スイカ-赤スイカ”、第2スイカの小役に対応する図柄組合せとして“青スイカ-青スイカ-青スイカ”を設けるようにしてもよい。このようにすることで、遊技の多様性が増大し、興趣を向上させることができる。取りこぼしは、内部当選した役に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って並ばないこと(内部当選役が成立しないこと)をいう。例えば、実施例の赤チェリーの小役は、停止ボタンの操作タイミングに応じて取りこぼしが生じうる。遊技者にとってみれば、「目押し」を行うことにより、役の成立又は取りこぼしのいずれかを選択することができる。

50

【0191】

実施例では、チェリーの小役が成立した場合にFT作動中フラグをオフに更新するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、FT遊技状態或いはFT遊技・持越状態毎に、成立することによってFT作動中フラグをオフに更新することとなる役（或いは図柄組合せ）の種別を決定する役種別決定手段を設けるようにしてもよい。このようにすることで、例えば、FT遊技状態毎に上記種別が変化しうるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0192】

また、実施例では、第2の役が成立した場合に、FT作動中フラグをオフにするようにしているが、これに限られるものではない。例えば、第2の役を取りこぼしたことを条件に、FT作動中フラグをオフにするようにしてもよい。また、FT作動中フラグをオフにする条件として、第2の役が成立すること又は第2の役を取りこぼすことのいずれか一方を決定する条件決定手段を設けるようにしてもよい。この場合、条件決定手段は、FT遊技状態毎に決定したり、FT遊技状態中に特定条件成立で決定したり、FT遊技状態中に第2の役に内部当選する毎に決定したりすることができる。

10

【0193】

実施例では、チェリーの小役に内部当選したことを報知するようにしているが、これに限られるものではない。赤チェリーの小役或いは黒チェリーの小役を成立させないようにするべきことを報知したり、成立させるとFT遊技状態が終了することを報知したり、成立させないための停止ボタン7L, 7C, 7Rの操作態様を報知するようにしてもよい。

20

【0194】

実施例では、BB遊技状態終了後に報知期間を設けるようにしているが、これに限られるものではない。例えば、BB遊技状態終了後報知期間に当選することがある期間、或いは当選する確率が相対的に高い期間（報知期間抽選高確率状態）を設けるようにしてもよい。

【0195】

実施例では、報知期間の終了条件として報知期間回数が0になることを採用するようにしているが、これに限られるものではない。例えば、チェリーの小役（第2の役）又はこれとは別の特定役が成立（或いは内部当選）した回数が所定回数に到達したことを採用することもできる。また、FT作動中フラグをオフに更新する条件（FT遊技状態、FT遊技・持越状態の終了条件）として、チェリーの小役（第2の役）が特定回数成立することを採用することもできる。この場合、FT遊技状態、FT遊技・持越状態毎に、その特定回数を決定する特定回数決定手段を設けるようにしてもよい。

30

【0196】

更に、本実施例のような遊技機1の他、パチンコ遊技機、パチロット等の他の遊技機にも本発明を適用できる。さらに、上述の遊技機1での動作を家庭用ゲーム機用として擬似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、ゲームプログラムを記録する記録媒体は、CD-ROM、FD（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

【図面の簡単な説明】

40

【0197】

【図1】外観を示す斜視図である。

【図2】リール上に配列された図柄の例を示す図である。

【図3】電気回路の構成を示すブロック図である。

【図4】実施例の副制御回路の構成を示すブロック図である。

【図5】各遊技状態の発生条件、移行条件及び移行先遊技状態を示す図である。

【図6】役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す図である。

【図7】役と図柄組合せと払出枚数との関係を示す図である。

【図8】確率抽選テーブルを示す図である。

【図9】確率抽選テーブルを示す図である。

50

- 【図 1 0】報知期間モード移行テーブルを示す図である。
- 【図 1 1】報知期間抽選テーブルを示す図である。
- 【図 1 2】主制御回路のメインフローチャートである。
- 【図 1 3】図 1 2 に続くフローチャートである。
- 【図 1 4】図 1 3 に続くフローチャートである。
- 【図 1 5】F T 終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6】R B、B B 終了チェック処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7】g S u b 用リセット割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 8】副制御回路のコマンド入力処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】副制御回路の遊技開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 0】副制御回路の入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 1】遊技機の外観を示す斜視図である。
- 【図 2 2】パネル表示部、液晶表示部及び固定表示部を示す図である。
- 【図 2 3】液晶パネルにおける表示例を示す図である。
- 【図 2 4】報知期間用演出決定テーブルを示す図である。

10

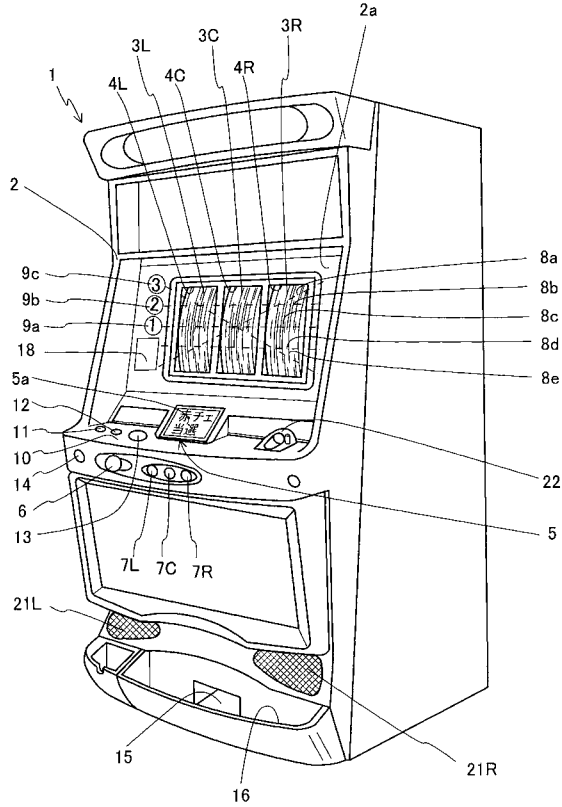
【符号の説明】

【 0 1 9 8 】

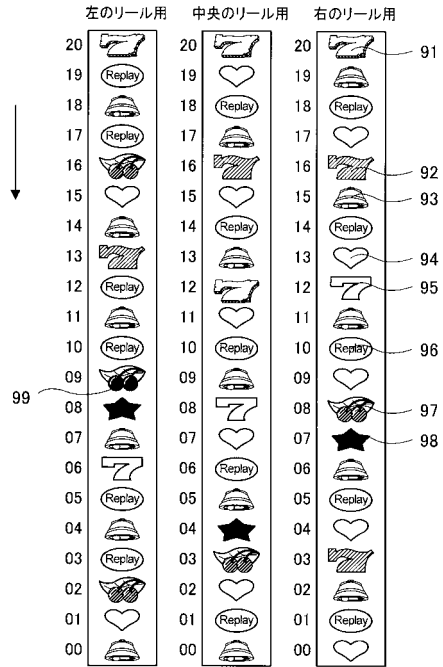
- 1 遊技機
- 2 キャビネット
- 3 L , 3 C , 3 R リール
- 6 スタートレバー
- 7 L , 7 C , 7 R 停止ボタン
- 3 0 マイクロコンピュータ
- 3 1 C P U
- 3 2 R O M
- 3 3 R A M
- 7 1 主制御回路
- 7 2 副制御回路

20

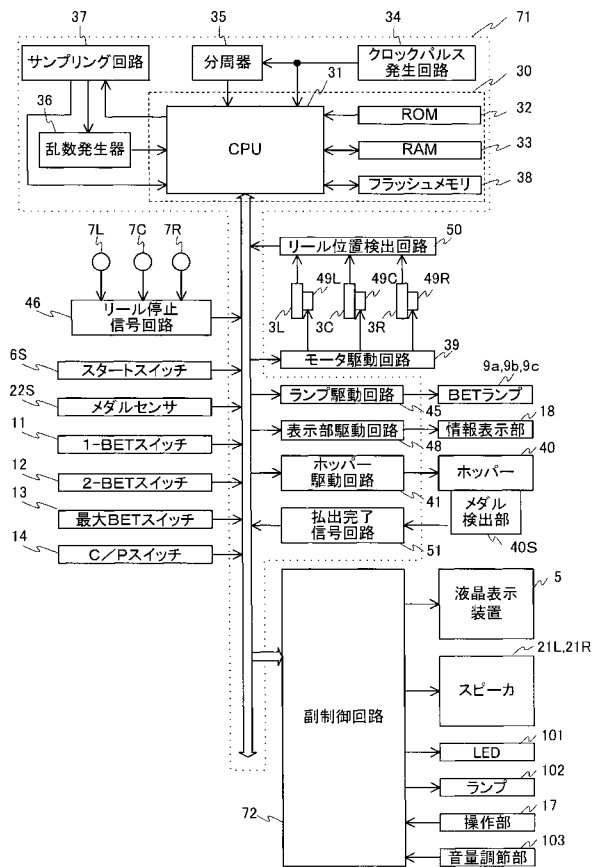
【図1】



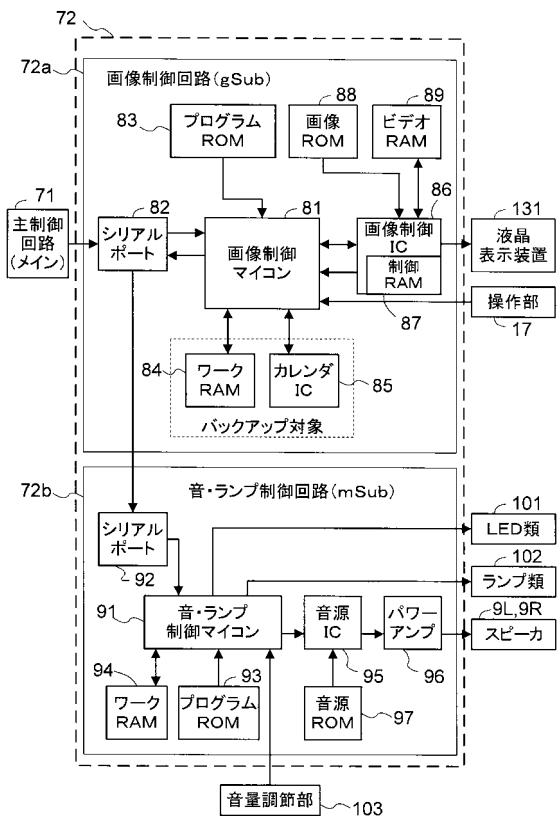
【図2】



【図3】



【図4】



【 図 5 】

各遊技状態の発生条件、移行条件、及び移行先遊技状態	
遊技状態	発生条件
BB遊技状態	BB成立
持越状態 (BB中RB持越状態)	BB内部当選 RB内部当選 RB遊技状態中におけるRB内部当選
BB一般遊技状態	BB遊技状態中におけるRB遊技状態終了 BB遊技状態中におけるRB遊技状態開始
	BB遊技状態中におけるRB遊技状態終了 BB遊技状態中におけるRB遊技状態開始
	BB遊技状態中におけるRB遊技状態開始
	所定回数(例えば12回)のゲーム終了
	所定回数(例えば8回)の成立
	所定回数(例えば12回)のゲーム終了
	所定回数(例えば8回)の成立
	BB遊技状態終了
	所定回数(例えば12回)のゲーム終了
	所定回数(例えば8回)の成立
FT遊技状態	BB遊技状態終了
FT遊技・持越状態	FT中におけるBB、RB内部当選

【 図 7 】

役と図柄組合せと払出枚数 (BET数: 2枚、3枚)	
役	一般遊技状態、持越状態
BB	赤7-赤7-青7-青7 0枚
RB	ベル-黄緑ハート-黄緑ハート 0枚
リプレイ	Replay-Replay-Replay 0枚
ベルの小役	ベル-ベル-ベル 10枚
赤チェリーの 小役	赤チェリー-any-any 1枚
黒チェリーの 小役	黒チェリー-any-any 1枚
赤特殊小役	赤7-黒図柄-黒図柄 1枚
青特殊小役	青7-黒図柄-黒図柄 1枚
白特殊小役	白7-黒図柄-黒図柄 1枚

【 図 6 】

役と図柄組合せと払出枚数 (BET数: 1枚)	
役	一般遊技状態、持越状態
BB	赤7-赤7-青7-青7 0枚
RB	ベル-黄緑ハート-黄緑ハート 0枚
リプレイ	Replay-Replay-Replay 0枚
ベルの小役	ベル-ベル-ベル 15枚
赤チェリーの 小役	赤チェリー-any-any 1枚
黒チェリーの 小役	黒チェリー-any-any 1枚
赤特殊小役	赤7-黒図柄-黒図柄 1枚
青特殊小役	青7-黒図柄-黒図柄 1枚
白特殊小役	白7-黒図柄-黒図柄 1枚

【 図 8 】

(1)一般遊技状態用確率抽選テーブル (BET数: 3枚、乱数抽出範囲: 0~65535)

役	乱数範囲	当選確率
BB (赤7)	0 ~ 99	100 / 65536
BB (青7)	100 ~ 199	100 / 65536
リプレイ	200 ~ 9199	9000 / 65536
ベルの小役	9200 ~ 15399	6200 / 65536
特殊小役 (赤)	15400 ~ 15919	520 / 65536
特殊小役 (青)	15920 ~ 16439	520 / 65536
特殊小役 (白)	16440 ~ 16959	520 / 65536
赤チェリーの小役	16960 ~ 17471	512 / 65536
黒チェリーの小役	17472 ~ 17983	512 / 65536
ハズレ (なし)	17984 ~ 65535	47552 / 65536

(2)BB一般遊技状態用確率抽選テーブル (BET数: 3枚、乱数抽出範囲: 0~65535)

役	乱数範囲	当選確率
RB	0 ~ 69	70 / 65536
リプレイ	70 ~ 1769	1700 / 65536
ベルの小役	1770 ~ 11129	9360 / 65536
特殊小役 (赤)	11130 ~ 11649	520 / 65536
特殊小役 (青)	11650 ~ 12169	520 / 65536
特殊小役 (白)	12170 ~ 12689	520 / 65536
赤チェリーの小役	12690 ~ 13201	512 / 65536
黒チェリーの小役	13202 ~ 13713	512 / 65536
ハズレ (なし)	13714 ~ 65535	51822 / 65536

(3)持越状態用確率抽選テーブル (BET数: 3枚、乱数抽出範囲: 0~65535)

役	乱数範囲	当選確率
リプレイ	0 ~ 8999	9000 / 65536
ベルの小役	9000 ~ 15199	6200 / 65536
特殊小役 (赤)	15200 ~ 15719	520 / 65536
特殊小役 (青)	15720 ~ 16239	520 / 65536
特殊小役 (白)	16240 ~ 16759	520 / 65536
赤チェリーの小役	16760 ~ 17271	512 / 65536
黒チェリーの小役	17272 ~ 17783	512 / 65536
ハズレ (なし)	17784 ~ 65535	47752 / 65536

【図 9】

(1) F T 遊技状態用確率抽選テーブル (BET数: 3枚、乱数抽出範囲: 0~65535)

役	乱数範囲	当選確率
BB (赤7)	0 ~ 99	100 / 65536
BB (青7)	100 ~ 199	100 / 65536
リプレイ	200 ~ 55754	55555 / 65536
ベルの小役	55755 ~ 61954	6200 / 65536
特殊小役 (赤)	61955 ~ 62474	520 / 65536
特殊小役 (青)	62475 ~ 62994	520 / 65536
特殊小役 (白)	62995 ~ 63514	520 / 65536
赤チェリーの小役	63515 ~ 64026	512 / 65536
黒チェリーの小役	64027 ~ 64538	512 / 65536
ハズレ (なし)	64539 ~ 65535	997 / 65536

(2) F T 遊技・持越状態用確率抽選テーブル (BET数: 3枚、乱数抽出範囲: 0~65535)

役	乱数範囲	当選確率
リプレイ	0 ~ 55554	55555 / 65536
ベルの小役	55555 ~ 61754	6200 / 65536
特殊小役 (赤)	61755 ~ 62274	520 / 65536
特殊小役 (青)	62275 ~ 62794	520 / 65536
特殊小役 (白)	62795 ~ 63314	520 / 65536
赤チェリーの小役	63315 ~ 63826	512 / 65536
黒チェリーの小役	63827 ~ 64338	512 / 65536
ハズレ (なし)	64339 ~ 65535	1197 / 65536

【図 11】

報知期間抽選テーブル (乱数範囲: 0~32767)

モード	0G	50G	100G	150G
A	20000	8192	4546	30
B	16384	9000	7234	150
C	8192	10480	10000	4096

【図 10】

報知期間モード移行テーブル (乱数範囲: 0~32767)

(1) 赤チェリーの小役、黒チェリーの小役当選時

移行前モード	移行後モード		
	A	B	C
A	8192	24064	512
B	512	8192	24064
C	0	6554	26214

(2) 特殊小役当選時

移行前モード	移行後モード		
	A	B	C
A	16384	16128	256
B	1024	14336	17408
C	128	12640	20000

(3) ベルの小役当選時

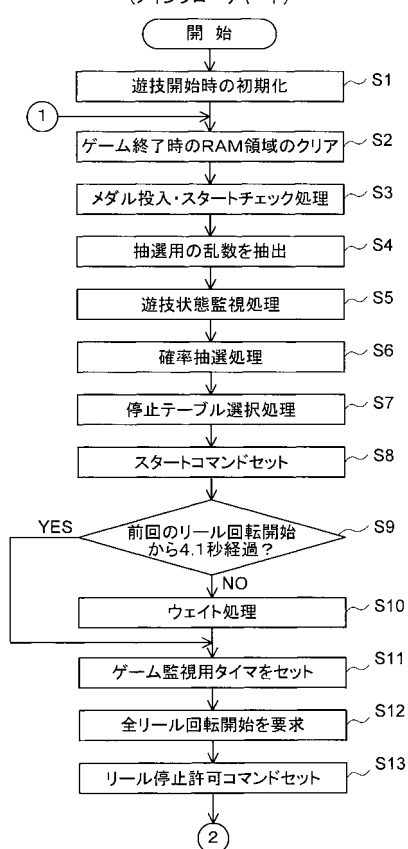
移行前モード	移行後モード		
	A	B	C
A	32768	0	0
B	0	32768	0
C	0	0	32768

(4) リプレイ当選時

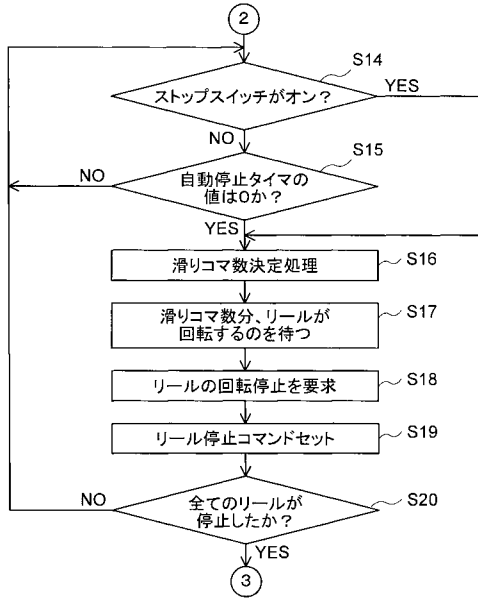
移行前モード	移行後モード		
	A	B	C
A	32768	0	0
B	16384	16384	0
C	16384	15872	512

【図 12】

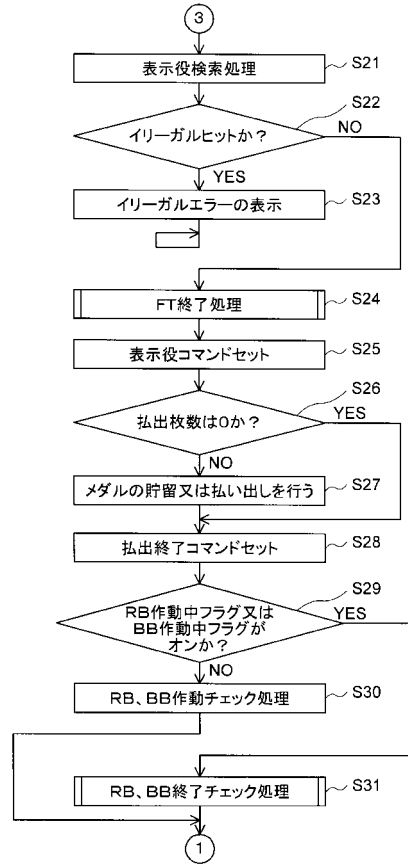
(メインフローチャート)



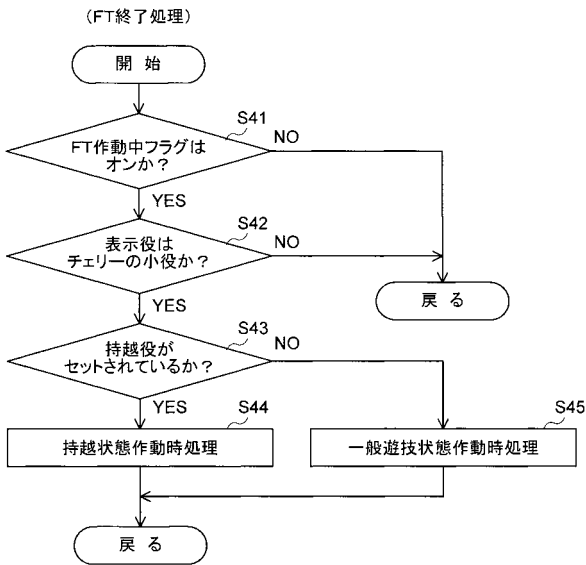
【図13】



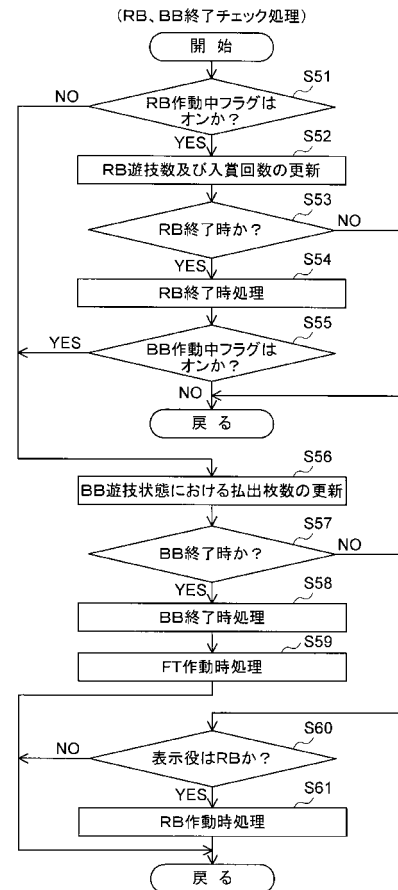
【図14】



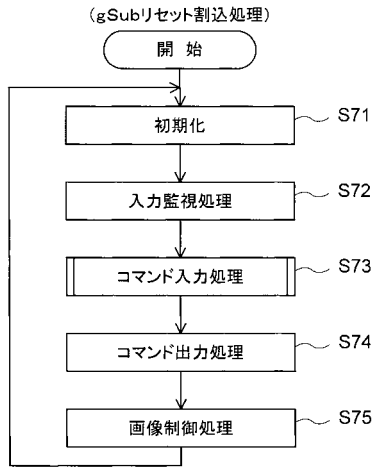
【図15】



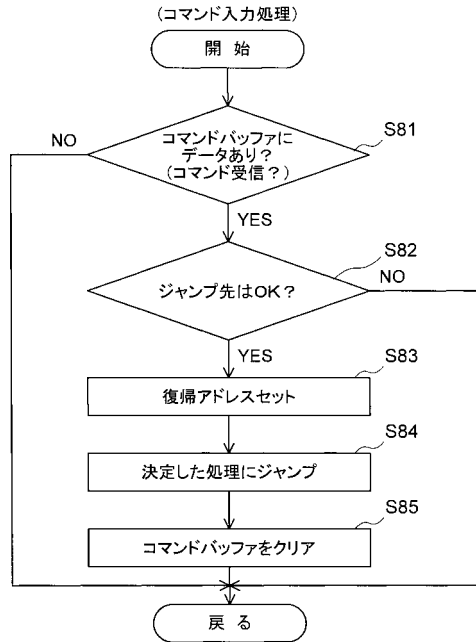
【図16】



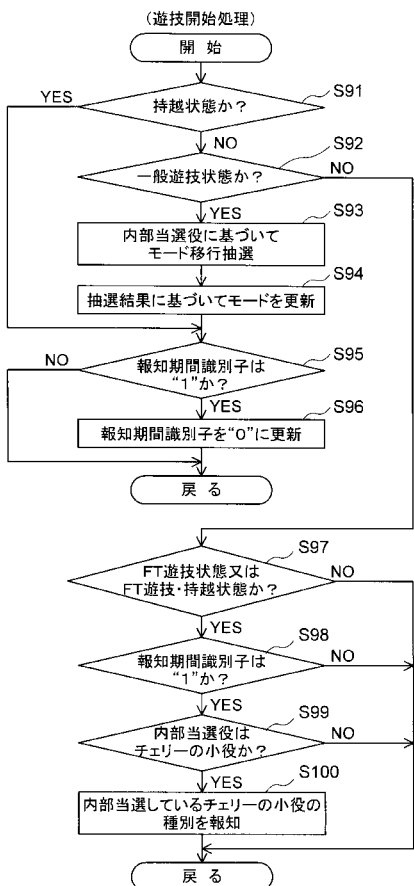
【図17】



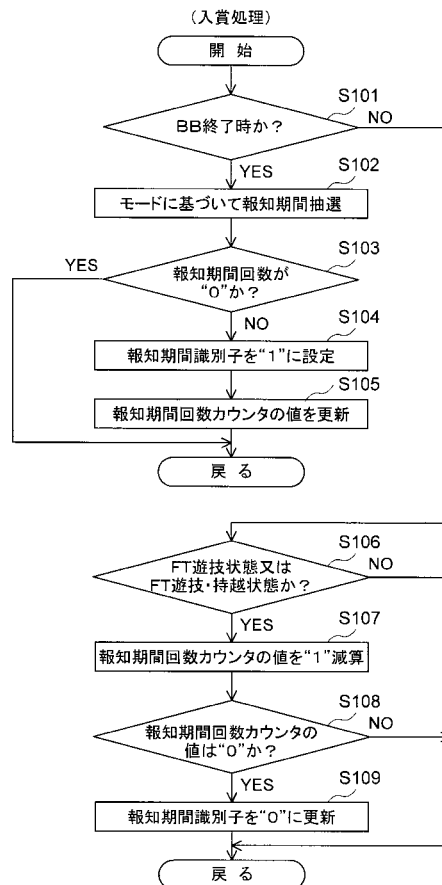
【図18】



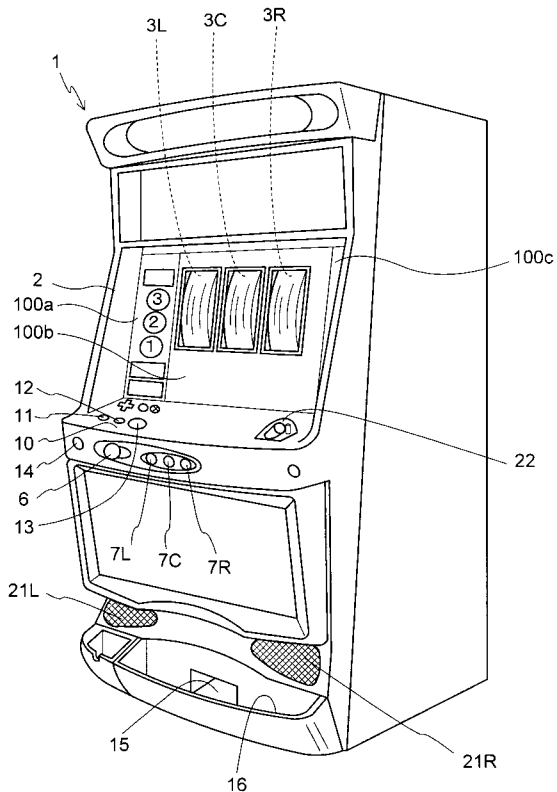
【図19】



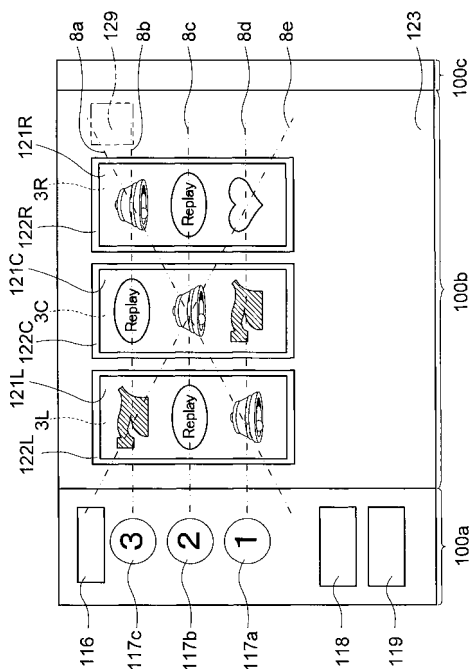
【図20】



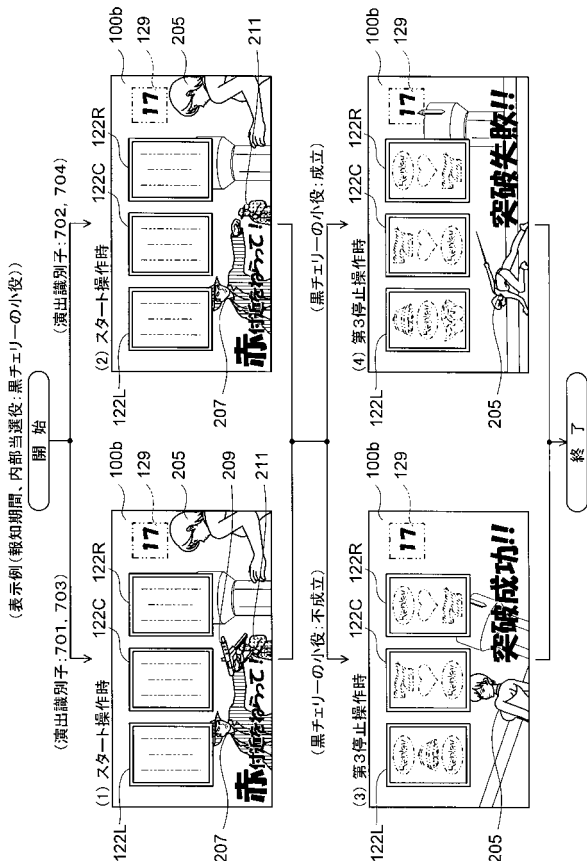
【図 2 1】



【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】

報知期間用演出決定テーブル (内部当選後: 黒チェリーの小役, 乱数範囲: 0~32767)

報知期間 回数	演出 識別子	抽選値	対応する演出データの内容		
			スタート操作	第1停止操作	第3停止操作
50回未満	701	8192	赤色の服の敵が マシンガン構える	主人公と敵が戦う	黒チェリーの小役が 成立の場合 主人公が勝つ
	702	24576	赤色の服の敵が 素手で構える	主人公と敵が戦う	黒チェリーの小役が 不成立の場合 主人公が勝つ
50回以上	703	24576	赤色の服の敵が マシンガン構える	主人公と敵が戦う	主人公が負ける
	704	8192	赤色の服の敵が 素手で構える	主人公と敵が戦う	主人公が負ける

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平 1 1 - 1 7 8 9 8 2 (J P , A)
特開 2 0 0 2 - 0 3 5 2 2 1 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 0 8 1 5 4 0 (J P , A)
特開 2 0 0 3 - 3 1 0 8 6 2 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 1 5 4 3 0 6 (J P , A)
特開 2 0 0 3 - 0 7 0 9 7 3 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4