

(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2005-80784  
(P2005-80784A)

(43) 公開日 平成17年3月31日(2005.3.31)

(51) Int. Cl.<sup>7</sup>

A63F 3/02

F I

A63F 3/02 512D  
A63F 3/02 512A

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 36 頁)

(21) 出願番号 特願2003-314642 (P2003-314642)  
(22) 出願日 平成15年9月5日 (2003.9.5)

(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 100083806  
弁理士 三好 秀和  
(74) 代理人 100100712  
弁理士 岩▲崎▼ 幸邦  
(74) 代理人 100087365  
弁理士 栗原 彰  
(74) 代理人 100100929  
弁理士 川又 澄雄  
(74) 代理人 100095500  
弁理士 伊藤 正和  
(74) 代理人 100101247  
弁理士 高橋 俊一

最終頁に続く

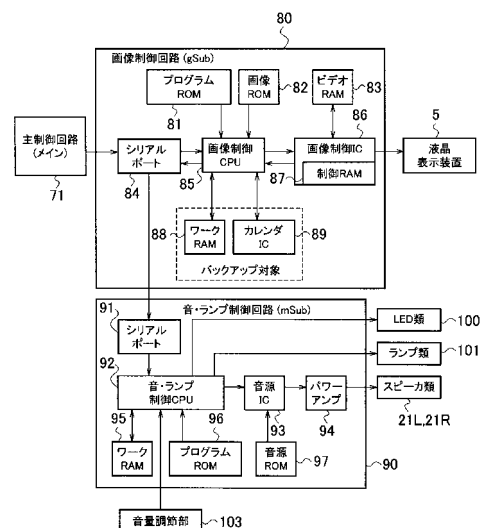
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技者による遊技意欲が高められるとともに、遊技に参加しているという遊技者の意識を高める。

【解決手段】 CPU 31は、決定した当選役が特定の役であることに基づいて、リール3L、3C、3Rに特定の入賞態様が停止表示された場合に、遊技者に特定の遊技価値を付与する。画像制御CPU 85、音・ランプ制御回路90は、上記特定の役に関連する特別な停止表示態様が停止表示された場合、遊技者による特定の遊技操作に基づいて、スピーカ21L、21Rに、当選役が上記特定の役である可能性があることを遊技者に対して報知させる。

【選択図】 図9



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技者による操作に基づいて遊技を開始させる遊技開始手段と、  
前記遊技開始手段により遊技が開始されたことに基づいて、所定の役を当選役として決定する当選役決定手段と、

前記当選役が所定の役であることに基づいて、所定の入賞態様を入賞表示手段に停止表示させる入賞表示制御手段と、

前記当選役が特定の役であることに基づいて、前記入賞表示手段に特定の入賞態様が停止表示された場合に、遊技者に特定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

前記入賞表示制御手段により、前記入賞表示手段に、前記特定の役に関連する特別な停止表示態様が停止表示された場合、遊技者による特定の遊技操作に基づいて、報知手段に、前記当選役が前記特定の役である可能性があることを遊技者に対して報知させる報知制御手段とを有することを特徴とする遊技機。

10

**【請求項 2】**

遊技者による操作に基づいて遊技を開始させる遊技開始手段と、

前記遊技開始手段により遊技が開始されたことに基づいて、所定の役を当選役として決定する当選役決定手段と、

前記当選役が所定の役であることに基づいて、所定の入賞態様を入賞表示手段に停止表示させる入賞表示制御手段と、

前記当選役が特定の役であることに基づいて、前記入賞表示手段に特定の入賞態様が停止表示された場合に、遊技者に特定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、

前記入賞表示制御手段により、前記入賞表示手段に、前記特定の入賞態様と異なる特別な停止表示態様が停止表示された場合、遊技者による特定の遊技操作に基づいて、報知手段に、前記当選役が前記特定の役である可能性があることを遊技者に対して報知させる報知制御手段とを有することを特徴とする遊技機。

20

**【請求項 3】**

前記特別な停止表示態様は、前記当選役が前記特定の役である場合に、前記入賞表示制御手段により、前記入賞表示手段にて停止表示される表示態様であることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

**【請求項 4】**

前記特別な停止表示態様は、遊技価値が与えられない表示態様であり、

遊技者による操作に基づいて、前記入賞表示手段における停止表示を行わせるための停止指令信号を出力する停止指令手段を有し、

前記入賞表示制御手段は、前記停止指令手段から出力された停止指令信号に基づいて、前記所定の入賞態様を前記入賞表示手段に停止表示させ、

前記特定の遊技操作は、遊技者が、所定時間以上継続して前記停止指令手段を操作することであることを特徴とする請求項 1 乃至 3 のうち、いずれか 1 つの請求項に記載の遊技機。

30

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチスロ機、ビデオスロット、スロットマシン、業務用ゲーム機及び家庭用ゲーム機等の遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

例えば、パチスロ機は、正面の表示窓内に複数の図柄を変動表示する回転リールを複数配列して構成した機械的変動表示装置を有する。遊技者のスタート操作に応じて、制御手段が変動表示装置を駆動制御して各リールを回転させることにより、図柄を変動表示させ、自動的に又は遊技者の停止操作により、各リールの回転を停止させる。この場合、表示窓内に表示された図柄の組み合わせが特定の組み合わせになった場合、メダルなどの遊技

40

50

媒体の払い出しが行われることにより、遊技者に利益が付与される。

【0003】

また、上記パチスロ機として、例えば特許文献1に開示された機能を有する遊技機（パチスロ機）が提案されている。この遊技機においては、遊技者にとって有利な状態であることを、所定のシンボルマークの組み合わせにより、遊技者に報知している。これにより、遊技者による遊技意欲が高められる。

【特許文献1】特開平11-276663号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記従来機の遊技機は、遊技者にとって有利な状態であることを、自動的に報知していたので、遊技者が所定の遊技操作を行うことにより、上述した報知が行われることはなかった。従って、遊技者による遊技意欲が高められるとともに、遊技に参加しているという遊技者の意識をより高めることができるような演出効果の高い遊技機の開発が望まれていた。

【0005】

本発明は、以上の点を解決すべくなされたものであり、遊技者による遊技意欲が高められるとともに、遊技に参加しているという遊技者の意識を高めることができるような演出効果の高い遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、上記課題を解決するために、遊技者による操作に基づいて遊技を開始させる遊技開始手段（例えば、スタートスイッチ65、図12に示すステップ8における「スタートスイッチオンか？」）と、前記遊技開始手段により遊技が開始されたことに基づいて、所定の役（例えば、ベル、BB又はRBの役）を当選役（後述の図12に示すステップ11における確率抽選処理で設定される持越役を含めても良い）として決定する当選役決定手段（例えば、CPU31、図12に示すステップ11における「確率抽選処理」）と、前記当選役が所定の役であることに基づいて、所定の入賞態様を入賞表示手段（例えば、リール3L、3C、3R）に停止表示させる入賞表示制御手段（例えば、CPU31、図12に示すステップ12における「停止用当選役決定処理」）と、前記当選役が特定の役（例えば、BBの役）であることに基づいて、遊技者に特定の遊技価値（例えば、メダルの払い出し、「BB一般遊技状態」への遊技状態の移行）を付与する遊技価値付与手段（例えば、CPU31、ホッパー40、図13に示すステップ33における「入賞役に応じたメダルの払い出し」と、前記入賞表示制御手段により、前記入賞表示手段に、前記特定の役に関連する特別な停止表示態様（例えば、左の表示窓4Lの上段、中段、下段の各位置に、「赤7-赤7-赤7」が停止表示される場合における表示窓4L、4C、4Rの上段、中段、下段の各位置に停止表示される図柄の組み合わせ（ここでは、9個の図柄の組み合わせ））が停止表示された場合、遊技者による特定の遊技操作（遊技者が所定時間以上継続して停止ボタン7Rを押し続ける操作）に基づいて、報知手段（例えば、スピーカ21L、21R）に、前記当選役が前記特定の役である可能性があることを遊技者に対して報知させる報知制御手段（例えば、画像制御CPU85、音・ランプ制御CPU92、図20に示すステップ504における「特殊音データの選択」、図21に示すステップ605における「音制御処理」）とを有することを特徴とするものである。

【0007】

また、本発明は、遊技者による操作に基づいて遊技を開始させる遊技開始手段と、前記遊技開始手段により遊技が開始されたことに基づいて、所定の役を当選役として決定する当選役決定手段と、前記当選役が所定の役であることに基づいて、所定の入賞態様を入賞表示手段に停止表示させる入賞表示制御手段と、前記当選役が特定の役であることに基づいて、前記入賞表示手段に特定の入賞態様が停止表示された場合に、遊技者に特定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、前記入賞表示制御手段により、前記入賞表示手段に

10

20

30

40

50

、前記特定の入賞態様と異なる特別な停止表示態様（例えば、左の表示窓 4 L の上段、中段、下段の各位置に、“赤 7 - 赤 7 - 赤 7 ” が停止表示される場合における表示窓 4 L、4 C、4 R の上段、中段、下段の各位置に停止表示される図柄の組み合わせ（ここでは、9 個の図柄の組み合わせ）であって、有効ライン上に、“赤 7 - 赤 7 - 赤 7 ” が沿って並んでいないような表示態様）が停止表示された場合、遊技者による特定の遊技操作に基づいて、報知手段に、前記当選役が前記特定の役である可能性があることを遊技者に対して報知させる報知制御手段とを有することを特徴とするものである。

【0008】

また、本発明は、上記発明において、前記特別な停止表示態様は、前記当選役が前記特定の役である場合に、前記入賞表示制御手段により、前記入賞表示手段にて停止表示される表示態様であることを特徴とするものである。

10

【0009】

また、本発明は、上記発明において、前記特別な停止表示態様は、遊技価値が与えられない表示態様であり、遊技者による操作に基づいて、前記入賞表示手段における停止表示を行わせるための停止指令信号を出力する停止指令手段（例えば、停止ボタン 7 L、7 C、7 R、図 13 に示すステップ 20 における「停止ボタンがオンされたか否かの判断」）を有し、前記入賞表示制御手段は、前記停止指令手段から出力された停止指令信号に基づいて、前記所定の入賞態様を前記入賞表示手段に停止表示させ、前記特定の遊技操作は、遊技者が、所定時間以上継続して前記停止指令手段を操作することであることを特徴とするものである。

20

【発明の効果】

【0010】

以上説明したように、本発明によれば、遊技者による特定の操作に基づいて、当選役が特定の役である可能性があることが遊技者に報知されるので、遊技者による遊技意欲が高められるとともに、遊技に参加しているという遊技者の意識を高めることができるような演出効果の高い遊技機を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0011】

（本実施形態における遊技機の構成）

図 1 は、本発明の一実施形態の遊技機 1 の外観を示す斜視図である。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。

30

【0012】

遊技機 1 の全体を形成しているキャビネット 2 の正面には、略垂直面としてのパネル表示部 2 a が形成され、その中央には縦長矩形の表示窓 4 L、4 C、4 R が設けられる。表示窓 4 L、4 C、4 R には、入賞ラインとして水平方向にトップライン 8 b、センターライン 8 c 及びボトムライン 8 d、斜め方向にクロスダウンライン 8 a 及びクロスアップライン 8 e が設けられている。

【0013】

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

40

【0014】

ここで、入賞ライン 8 a ~ 8 e は、役の入賞の成否に関わる。具体的には、所定の役（例えば、後述の「チェリーの小役」）に対応する一の図柄（例えば、後述の“チェリー”）がいずれかの有効化された入賞ラインに対応する所定の位置（例えば、後述の B E T 数が“3”であれば左の表示窓 4 L 内の位置）に停止表示されること、又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化された入賞ラインに対応する所定の位

50

置に並んで停止表示されることにより、所定の役が入賞することとなる。

【0015】

キャビネット2の内部には、各々の外周面に複数種類の図柄によって構成される図柄列が描かれた3個のリール3L, 3C, 3Rが回転自在に横一列に設けられ、変動表示手段を形成している。各リールの図柄は、表示窓4L, 4C, 4Rを通して観察できるようになっている。各リールは、定速回転(例えば80回転/分)で回転する。

【0016】

表示窓4L, 4C, 4Rの左側には、1-BETランプ9a、2-BETランプ9b、最大BETランプ9c、クレジット表示部19が設けられる。1-BETランプ9a、2-BETランプ9b及び最大BETランプ9cは、一のゲームを行うために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。

10

【0017】

ここで、本実施形態では、一のゲームは、全てのリールが停止した場合に終了する。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場合に点灯する。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場合に点灯する。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場合に点灯する。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。

【0018】

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、基本的に、「BB」又は「RB」が入賞可能となった後、「BB」又は「RB」が入賞するまでの間、点灯する。ここで、「BB」及び「RB」を総称して、以下「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、役が入賞した場合のメダルの払出枚数を表示する。

20

【0019】

パネル表示部2aの右側上部には、ボーナス遊技情報表示部20が設けられる。ボーナス遊技情報表示部20は、7セグメントLEDから成り、「BB一般遊技状態」におけるゲームの回数等を表示する。表示窓4L, 4C, 4Rの下方には水平面の台座部10が形成され、その台座部10と表示窓4L, 4C, 4Rとの間には液晶表示装置5が設けられている。この液晶表示装置5の表示画面5aには、遊技に関連する情報等が表示される。

30

【0020】

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、前述の通り、所定の入賞ラインが有効化される。

【0021】

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/払い出しを押しボタン操作で切り替える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からメダルが払い出され、払い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

【0022】

キャビネット2の上方の左右には、スピーカ21L, 21Rが設けられ、その2台のスピーカ21L, 21Rの間には、入賞図柄の組合せ及びメダルの配当枚数等を表示する配当表パネル23が設けられている。台座部10の前面部中央で、液晶表示装置5の下方位

50

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(停止指令手段)7L, 7C, 7Rが設けられている。

#### 【0023】

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個配列された図柄例を示す図である。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に記憶されている。各リール3L, 3C, 3R上には、“赤7”、“青7”、“BAR”、“ベル”、“スイカ”、“Replay”及び“チェリー”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。

#### 【0024】

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、画像制御回路80とを含む回路構成を示す図である。

#### 【0025】

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。

#### 【0026】

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、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。

#### 【0027】

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など、図4乃至図8に示す各種テーブル、副制御回路72へ送信するための各種制御指令(コマンド)等が格納されている。このコマンドには、「デモ表示コマンド」、「全リール停止コマンド」等がある。なお、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。

#### 【0028】

(各種テーブルの内容)

図4は、役と、払い出し枚数(配当)と、役が当選役として決定される当選確率と、役の入賞を示す図柄の組み合わせとを示す図である。各役(BBなど)に対応する払出枚数、当選確率、図柄の組み合わせは、図4に示す通りである。

#### 【0029】

また、遊技状態には、「一般遊技状態」、「BB内部当選状態」、「RB内部当選状態」、「BB一般遊技状態」、「RB遊技状態」がある。各遊技状態は、当選役として決定(又は決定)される可能性のある役の種類により区別される。

#### 【0030】

本実施形態では、ボーナス(例えば、BB、RB)が当選役として決定された後、ボーナスが入賞するまでの間、ボーナスがそのまま当選役として保持される(一般に、「持ち越し」と称される)。なお、ボーナスが持ち越されている状態においては、さらに、ボーナスが当選役として決定されないことがないようになっている。

#### 【0031】

図4に示すように、「BB」の役は、「BB内部当選状態」において“赤7-赤7-赤7”が有効ラインに沿って並ぶことにより入賞する。この場合には、15枚のメダルが払

10

20

30

40

50

い出されるとともに、次のゲームの遊技状態が「BB一般遊技状態」となる。

【0032】

BB遊技状態は、BB一般遊技状態を30ゲーム遊技した場合、又はRB遊技状態に3回移行し、3回目のRBが終了した場合に終了する。そして、BB遊技状態が終了すると、遊技状態が変化する（例えば、一般遊技状態に移行する）。

【0033】

「RB」の役は、“BAR”が当選役として決定されている場合には“BAR-BAR-BAR”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“RB”が当選役として決定されている場合には“Replay-Replay-Replay”が並ぶことにより入賞する。この場合には15枚のメダルが払い出される。この「BB一般遊技状態」において「RB」が入賞することは、一般に「JAC IN」と称する。この「BB一般遊技状態」において「RB」が入賞した後は、遊技状態が「RB遊技状態」となる。

10

【0034】

このRB遊技状態において、入賞できる回数は、8回までである。即ち、この「RB遊技状態」は、ゲーム回数が12回に達するか、又は入賞回数が8回に達した場合に終了する。そして、RB遊技状態が終了すると、遊技状態が変化する（例えば、一般遊技状態に移行する）。

「再遊技」の役は、「一般遊技状態」、「BB内部当選状態」、及び、「RB内部当選状態」において“Replay-Replay-Replay”が並ぶことにより入賞する。「再遊技」が入賞すると、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ため、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。

20

【0035】

図5(a)は、BB、RBのいずれもが持越役でない場合において、役を当選役として決定する際に使用される確率抽選テーブルを示す図である。図5(a)に示すように、この確率抽選テーブルにおいては、各役（BBなど）と、乱数範囲と、と当選確率（分母が16384の場合、分子が1の場合）とが対応づけられている。

【0036】

図5(b)は、BB又はRBが持越役である場合において、役を当選役として決定する際に使用される確率抽選テーブルを示す図である。本実施形態では、BB又はRBが持越役である場合には、BB又はRBが当選役として決定されることはないので、この確率抽選テーブルには、役として、BB、RBが含まれていない。そして、図5(a)に示す確率抽選テーブルでBB、RBの役に対応する乱数範囲は、図5(b)に確率抽選テーブルでは、ハズレの乱数範囲に含まれ、ハズレの当選確率が1/1.346になる。

30

【0037】

図6は、後述のステップ12における「停止用当選役決定処理」で使用される停止用当選役選択テーブルを示す図である。この停止用当選役選択テーブルにおいては、各当選役と、停止用当選役と、持越役との関係が示されている。

【0038】

図6に示すように、当選役として「BB」又は「RB」が決定され、持越役として「BB」又は「RB」がセットされた場合に、停止用当選役は、「ハズレ」に決定される。具体的には、当選役として「BB」又は「RB」が決定され、持越役として「BB」又は「RB」がセットされた場合、「停止用当選役決定処理」における乱数の抽出範囲0~127のうち、0~127の範囲内の乱数が抽出されると、停止用当選役は、「ハズレ」に決定されるので、上述の場合には、停止用当選役は、1/1の確率で、「ハズレ」に決定される。

40

【0039】

また、図6に示すように、BB又はRBの持越役の有無にかかわらず、当選役として、「ベル」、「スイカ」などの小役が決定された場合には、停止用当選役は、1/1の確率で、停止用当選役は、「ベル」、「スイカ」などの小役に決定される。

50

## 【0040】

また、図6に示すように、BB又はRBの持越役がセットされていない場合に、当選役として、「ハズレ」が決定される場合には、停止用当選役は、「ハズレ」に決定される。具体的には、当選役として、「ハズレ」が決定された場合、「停止用当選役決定処理」における乱数の抽出範囲0～127のうち、0～127の範囲内の乱数が抽出されると、停止用当選役は、「ハズレ」に決定されるので、当選役として、「ハズレ」が決定された場合、停止用当選役は、1/1の確率で、「ハズレ」に決定される。

## 【0041】

また、図6に示すように、持越役が「BB」又は「RB」の場合に、当選役として、「ハズレ」が決定される場合には、停止用当選役は、「BB」又は「RB」に決定される。具体的には、持越役が「BB」又は「RB」の場合に、当選役として、「ハズレ」が決定された場合、「停止用当選役決定処理」における乱数の抽出範囲0～127のうち、0～127の範囲内の乱数が抽出されると、停止用当選役は、「BB」又は「RB」に決定されるので、当選役として、「ハズレ」が決定された場合、停止用当選役は、1/1の確率で、「BB」又は「RB」に決定される。

10

## 【0042】

図7は、遊技状態と停止用当選役と選択される停止テーブル群との関係について示す図である。この図における遊技状態、停止用当選役、停止テーブル群の関係は、後述のステップ13におけるテーブルライン選択処理で使用される。停止テーブル群とは、例えば、図8に示すような停止テーブルの集合を示し、リール3L、3C、3Rの停止制御の際に

20

## 【0043】

ここで、選択される停止テーブル群の内容は、基本的には、遊技状態、当選役、停止用当選役に応じて変化し得るが、実施形態では、停止テーブル群の欄に示すテーブル群の名称を、基本的に入賞の可能性の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、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、常にリール3L、3C、3Rの停止態様までもが一致するわけではない。

## 【0044】

入賞不可能停止テーブル群が選択された場合には、当選役、遊技状態に拘らず、いずれの役も入賞することはない。一方、入賞可能停止テーブル群が選択された場合には、対応する役の入賞は可能であるが、その他の役の入賞を実現することは基本的にできない。

30

## 【0045】

具体的には、例えば、後述のステップ12における「停止用当選役決定処理」で「ベル」が停止用当選役として決定されたことにより、「ベル入賞可能停止テーブル群」が選択された場合には、「ベル」の入賞を実現しうるが、「ベル」以外の役(例えば、「BB」)の入賞を実現することはできない。ただし、遊技者の停止ボタン7L～7Rの操作タイミングによっては、ハズレ入賞態様が停止表示される可能性はある。

## 【0046】

図7に示すように、「一般遊技状態」では、停止用当選役がハズレと決定された場合(例えば、BBやRBのボーナスが当選役として決定された場合)には、入賞不可能停止テーブル群が選択される。この場合には、ボーナスの入賞が実現されることはない。

40

## 【0047】

「BB内部当選状態」では、停止用当選役がBBと決定された場合(即ち、持越役がBBの場合に、当選役として「ハズレ」が決定された場合)、後述のステップ13におけるテーブルライン選択処理において、BB入賞可能停止テーブル群が選択される。テーブルライン選択処理でBB入賞可能停止テーブル群が選択された場合には「BB」の入賞が実現可能となる。「RB内部当選状態」における各停止テーブル群についても上記と同様に説明することができるので、詳細な説明は省略する。

## 【0048】

停止テーブル群は、後述する滑りコマ数決定処理で使用される。この停止テーブル群に

50



は、各リール 3 L , 3 C , 3 R の「停止操作位置」、及び「停止制御位置」が示されている。

【 0 0 4 9 】

「停止操作位置」は、各リール 3 L , 3 C , 3 R に対応して設けられた停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R が操作された場合に、ボトムライン 8 d に位置していた図柄（具体的には、図柄の中心がボトムライン 8 d の上方に位置し、その中心がボトムライン 8 d 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」は、停止操作が行われたリールが停止した場合に、ボトムライン 8 d 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。

【 0 0 5 0 】

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、中央のリール 3 C の回転中において、コードナンバー“ 2 0 ”の“チェリー”がボトムライン 8 d の位置に到達したことを条件として、停止ボタン 7 R が操作された場合には、CPU 3 1 は、コードナンバー“ 1 6 ”（滑りコマ数は 4 ）の“ベル”をボトムライン 8 d の位置に停止表示するように中央のリール 3 C を停止制御することができる。

【 0 0 5 1 】

「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際に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際に当該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。

【 0 0 5 2 】

図 8 は、「BB」が停止用当選役として決定された際に使用する BB 入賞可能停止テーブル群の一例を示す図である。このテーブル群は、“赤 7 - 赤 7 - 赤 7”がトップライン 8 b に沿って並び、「BB」が入賞するようにリールを停止制御する際に使用される。

【 0 0 5 3 】

図 8 に示す「停止制御位置」におけるコードナンバーのうち、太線の枠内にあるコードナンバーが使用される。この太線の枠内にあるコードナンバーに対応する「停止操作位置」のコードナンバーがボトムライン 8 d で選択された場合には、トップライン 8 b に沿って“赤 7 - 赤 7 - 赤 7”が並ぶことになる。

【 0 0 5 4 】

図 8 に示すように、左のリール 3 L、中央のリール 3 C、右のリール 3 R に対応する太線の枠内にある「停止制御位置」は、コードナンバー“ 0 2 ”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の 2 つ上の図柄（上段の図柄）は、“赤 7”である。

【 0 0 5 5 】

以上のように、図 8 に示す BB 入賞可能停止テーブル群の太線の枠内にある「停止制御位置」が各リール 3 L , 3 C , 3 R の停止制御に使用された場合には、トップライン 8 b の各位置、即ち左の表示窓 4 L の上段、中央の表示窓 4 C の上段、右の表示窓 4 R 内の上段の各位置に“赤 7 - 赤 7 - 赤 7”が停止表示され、「BB」が入賞することとなる。

【 0 0 5 6 】

また、このテーブル群は、左の表示窓 4 L の上段、中段、下段の各位置に、“赤 7 - 赤 7 - 赤 7”が並ぶように、リールを停止制御する際に使用される。ここで、左の表示窓 4 L の上段、中段、下段の各位置に並ぶ図柄の組み合わせは、当選役が「BB」である可能性があることを遊技者に報知するためのものである。

【 0 0 5 7 】

そして、左の表示窓 4 L の上段、中段、下段の各位置に、“赤 7 - 赤 7 - 赤 7”が停止表示される場合における表示窓 4 L、4 C、4 R の上段、中段、下段の各位置に停止表示される図柄の組み合わせ（ここでは、9 個の図柄の組み合わせ）は、特定の役（ここでは、「BB」）に関連する特別な停止表示態様である。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 8 】

この「BB」に関連する特別な停止表示態様には、BBの入賞態様と一致するものや、異なるものがある。BBの入賞態様と一致する「BB」に関連する特別な停止表示態様には、BBの入賞に対応する図柄の組み合わせ（“赤7 - 赤7 - 赤7”）が、いずれかの有効ライン（ここでは、トップライン8b）に沿って含まれている。この「BB」に関連する特別な停止表示態様が停止表示された場合には、所定枚数のメダルが付与されるとか、BB一般遊技状態への移行といった遊技価値が与えられる。

## 【 0 0 5 9 】

BBの入賞態様と異なる「BB」に関連する特別な停止表示態様には、BBの入賞に対応する図柄の組み合わせ（“赤7 - 赤7 - 赤7”）が、いずれの有効ラインに沿っても、含まれていない。この「BB」に関連する特別な停止表示態様が停止表示された場合には、所定枚数のメダルが付与されるとか、BB一般遊技状態への移行といった遊技価値が与えられない。

10

## 【 0 0 6 0 】

本実施形態では、当選役が「BB」として決定された場合に、表示窓4L、4C、4Rの上段、中段、下段の各位置に、上記「BB」に関連する特別な停止表示態様が停止表示されることになるとともに、この停止表示態様には、BBの入賞に対応する図柄の組み合わせ（“赤7 - 赤7 - 赤7”）が、いずれかの有効ライン（ここでは、トップライン8b）に沿って含まれているような停止制御が行われる場合の説明を一例として行う。

## 【 0 0 6 1 】

なお、本実施の形態では、全てのリールが回転しているときに行われる停止操作を「第1停止操作」、次に行われる停止操作を「第2停止操作」、「第2停止操作」の後に行われる停止操作を「第3停止操作」という。そして、リール停止コマンドに、第1停止操作であるか、第2停止操作であるか、第3停止操作であるかを示す情報が含まれる。

20

## 【 0 0 6 2 】

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い出す遊技価値付与手段としてのホッパー（払い出しのための駆動部を含む）40と、リール3L、3C、3Rを回転駆動するステップモータ49L、49C、49Rとがある。

30

## 【 0 0 6 3 】

更に、ステップモータ49L、49C、49Rを駆動制御するモータ駆動回路39、ホッパー40を駆動制御するホッパー駆動回路41、各種ランプを駆動制御するランプ駆動回路45、及び各種表示部を駆動制御する表示部駆動回路48がI/Oポート38を介してCPU31の出力部に接続されている。これらの駆動回路は、それぞれCPU31から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

## 【 0 0 6 4 】

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68、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。リール停止信号回路46は、停止ボタン7L、7C、7Rのオン又はオフを示す信号をCPU31に送る。

40

## 【 0 0 6 5 】

スタートスイッチ6Sは、スタートレバー6の操作を検出するものであり、遊技者による操作に基づいて、遊技（ゲーム）を開始させる遊技開始手段である。具体的には、スタートスイッチ6Sは、遊技者による操作の結果に基づいて、遊技を開始させるための遊技

50

指令信号を出力する。投入メダルセンサ 2 2 S は、メダル投入口 2 2 に投入されたメダルを検出する。

**【 0 0 6 6 】**

各停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R は、遊技者による操作に基づいて、各リール 3 L 、 3 C 、 3 R における停止表示を行わせるための停止指令信号（停止ボタンのオンを示す信号）を出力する停止指令手段である。リール停止信号回路 4 6 は、各停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R から出力された停止指令信号を I / O ポート 3 8 を介して、C P U 3 1 に送る。

**【 0 0 6 7 】**

C P U 3 1（入賞表示制御手段）は、各停止ボタン 7 L , 7 C , 7 R から出力された停止指令信号に基づいて、所定の入賞態様を各リール 3 L 、 3 C 、 3 R に停止表示させる。

10

**【 0 0 6 8 】**

リール位置検出回路 5 0 は、リール回転センサからのパルス信号を受けて各リール 3 L , 3 C , 3 R の位置を検出するための信号を C P U 3 1 へ供給する。払出完了信号回路 5 1 は、メダル検出部 4 0 S の計数値（ホッパー 4 0 から払い出されたメダルの枚数）が指定された枚数データに達した時、メダル払出完了を検知するための信号を発生する。

**【 0 0 6 9 】**

図 3 の回路において、乱数発生器 3 6 は、一定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路 3 7 は、スタートレバー 6 が操作された後の適宜のタイミングで 1 個の乱数をサンプリングする。こうしてサンプリングされた乱数及び R O M 3 2 内に格納されている確率抽選テーブルに基づいて、当選役が決定される。

20

**【 0 0 7 0 】**

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。

**【 0 0 7 1 】**

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 7 2 】**

上記のようなリール 3 L , 3 C , 3 R の回転位置とリール外周面上に描かれた図柄とを対応づけるために、図柄テーブルが、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。

30

**【 0 0 7 3 】**

更に、R O M 3 2 内には、入賞図柄組合せテーブルが格納されている。この入賞図柄組合せテーブルでは、入賞となる図柄の組合せと、入賞のメダル配当枚数と、その入賞を表わす入賞判定コードとが対応づけられている。上記の入賞図柄組合せテーブルは、左のリール 3 L , 中央のリール 3 C , 右のリール 3 R の停止制御時、及び全リール停止後の入賞確認を行う場合に参照される。

40

**【 0 0 7 4 】**

上記乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理）により当選役が決定された場合には、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「停止テーブル（停止テーブル群）」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 7 5 】**

所定の役の入賞を示す停止態様となれば、C P U 3 1 は、払出し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しを行う。その際、メダ

50

ル検出部40Sは、ホッパー40から払い出されるメダルの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、メダル払出完了信号がCPU31に入力される。これにより、CPU31は、ホッパー駆動回路41を介してホッパー40の駆動を停止し、「メダル払出処理」を終了する。

【0076】

CPU31は、メダルが投入されたことに基づいて単位遊技の開始を許可する遊技開始許可手段である。具体的には、投入メダルセンサ22Sにより入力された入力信号を検出し、検出した入力信号に基づき単位遊技の開始を許可する。

【0077】

CPU31は、スタートスイッチ6Sにより遊技が開始されたことに基づいて、所定の役を当選役として決定する当選役決定手段である。具体的には、CPU31は、単位遊技の開始を許可した場合には、スタートスイッチ6Sから入力された遊技開始指令信号に基づいて所定の役を当選役として決定する。この所定の役には、上述した図4に示すように、例えば、BB, RB, スイカなどが挙げられる。

10

【0078】

CPU31は、決定した当選役が所定の役であることに基づいて所定の入賞態様をリール3L, 3C, 3Rに停止表示させるように指示するコマンドを生成する入賞表示制御手段である。例えば、所定の役が、BBである場合、所定の入賞態様とは、BBの入賞となる図柄の組み合わせ（例えば、“赤7-赤7-赤7”）が、いずれかの有効ライン（例えば、トップライン8bなど）に沿って含まれている場合における表示窓4L, 4C, 4Rの上段、中段、下段の各位置に停止表示される図柄の組み合わせのことである。

20

【0079】

ここで、CPU31は、各停止ボタン7L, 7C, 7Rから、リール停止信号回路46を介して、出力された停止指令信号に基づいて、上述した所定の入賞態様をリール3L, 3C, 3Rに停止表示させるように指示するコマンドを生成する。

【0080】

なお、CPU31は、図8に示すような停止テーブルに基づいて、所定の表示態様を、リール3L, 3C, 3Rに停止表示させる停止制御手段でもある。

【0081】

CPU31は、決定した当選役が特定の役であることに基づいてリール3L, 3C, 3Rに特定の入賞態様が停止表示された場合には、遊技者に特定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段である。この特定の役としては、例えば、BBやRBなどのボーナスの役があるが、本実施形態では、一例として、BBの当選役を用いるものとする。

30

【0082】

図9は、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を制御したり、後述する音・ランプ制御回路90に制御指令を送信する画像制御回路80と、画像制御回路80から送信された制御指令に基づいて、ランプ類101やスピーカ21L, 21Rを制御する音・ランプ制御回路90とを含む回路構成を示す図である。

【0083】

画像制御回路80は、主制御回路7からの制御指令（コマンド）に基づいて、液晶表示装置5に出力される画像信号を制御する回路であり、具体的には、図9に示すように、プログラムROM81と、画像ROM82と、ビデオRAM83と、シリアルポート84と、画像制御CPU85と、画像制御IC86と、画像制御IC86に内蔵された制御RAM87と、ワークRAM88と、カレンダーIC89とを備えている。

40

【0084】

図10は、画像制御CPU85が各種の処理を行う場合に、逐次参照される各識別子などの情報と、これらの値の範囲とを示す一覧である。この一覧においては、遊技の進行状態（残り演出ゲーム数、リールの回転状態等）や、当選役、入賞役等を識別する識別子、カウンタ値と、これらの値の範囲と、これらの値に対応する情報とが示されている。この各識別子等は、パラメータとしてワークRAM88内に保持されており、画像制御CPU

50

85における処理に際して、逐次参照される。なお、停止図柄識別番号は、表示窓の中段の位置に停止表示される図柄識別番号と定義する。

【0085】

図11は、入力されたコマンドの種類と、ジャンプ先の処理とを関連付けるジャンプテーブルである。このジャンプテーブルは、例えば、プログラムROM81に記憶されている。具体的には、後述するステップ103-3において、画像制御CPU85は、メイン処理を行っている間に、入力されたコマンドの種類（後述する未処理コマンドの種類）と、上記ジャンプテーブルに基づいて、ジャンプ先の処理を決定する。そして、画像制御CPU85は、ジャンプ先の処理（例えば、後述する遊技メダル投入処理など）を行い、上記ジャンプ先の処理を終了すると、上記メイン処理に戻る。

10

【0086】

プログラムROM81は、画像制御CPU85で実行され液晶表示装置5での表示に関する画像制御プログラムや、後述する各種パラメータを格納する記憶装置である。画像ROM82は、画像を形成するためのドットデータを格納する記憶手段であり、記憶領域内の所定のアドレスに、演出画像などが格納されている。ビデオRAM83は、画像制御IC86で画像を形成するときの一時記憶手段として機能する。

【0087】

画像制御CPU85は、主制御回路7から送信されたコマンドに従って画像の制御動作を行い、シリアルポート84を介して主制御回路7からコマンドを取得するとともに、シリアルポート84,91を介して、音・ランプ制御回路9に対するコマンドを出力する。また、画像制御CPU85は、ワークRAM88内の作業領域に設定されたパラメータ（各識別子やカウンタ値等）に基づき、プログラムROM81内に格納する画像制御プログラムに従って液晶表示装置5での表示内容を制御する。

20

【0088】

画像制御IC86は、画像制御CPU85で決定された表示内容に応じた画像を形成し、液晶表示装置5に出力する。この画像制御IC86に内蔵された制御RAM87は、画像制御IC86での処理の際の画像バッファとして機能する。なお、本実施形態に係る制御RAM87の画像バッファには、2つのフレームバッファ領域が設けられており、これらのフレームバッファに対して、描画処理及び表示処理を交互に行い、画像制御CPU85から1/30sec毎に出力されるバンク切替え指令により、描画フレームと表示フレームの切替えが行われる。

30

【0089】

また、ワークRAM88は、上記画像制御プログラムを画像制御CPU85で実行するときの一時記憶手段として機能し、プログラム実行時において各パラメータがセットされる作業領域や、主制御回路7からのコマンドを一時的に保持するコマンドメインバッファやコマンド処理バッファ等を備えている。カレンダーIC89は、日付等に関するデータを算出する演算装置であり、必要なカレンダーデータを適宜、画像制御CPU85に出力する。

【0090】

また、音・ランプ制御回路9は、遊技機1に備えられたLED類100や、ランプ類101、スピーカ21L、21R、その他の出力手段を制御する回路であり、具体的には、シリアルポート91と、音・ランプCPU92と、音源IC93と、パワーアンプ94と、ワークRAM95と、プログラムROM96と、音源ROM97とを備えている。

40

【0091】

音・ランプ制御CPU92は、シリアルポート91を介して画像制御回路80からのコマンドを取得し、このコマンドに基づいて、プログラムROM96内に格納された制御プログラムを実行し、LED類100や、ランプ類101、スピーカ21L、21Rの動作を制御する。なお、この音・ランプ制御CPU92には、音量調節部102が接続されており、スピーカ21L、21Rによる出音量を調節することができる。

【0092】

50

プログラムROM 96は、音・ランプ制御CPU 92で実行される制御プログラムを格納する記憶装置である。ワークRAM 95は、制御プログラムを音・ランプ制御CPU 92で実行するときの一時記憶手段として機能する。

【0093】

音源IC 93は、音・ランプ制御CPU 92で決定された出音内容に応じた音声データを生成し出力するモジュールである。音源ROM 97は、音源IC 93で出力される音声の音源を供給する記憶手段である。パワーアンプ94は、音源IC 93で生成された音声を増幅する増幅器であり、このパワーアンプ94で増幅された音源がスピーカ21L、21Rから出力される。

【0094】

画像制御回路80では、主制御回路7からの制御指令(コマンド)に基づいて液晶表示装置5の表示制御、及び音・ランプ制御回路90による音声や各電飾の出力制御を行う。即ち、画像制御CPU 85において、ワークRAM 88内の作業領域に設定された各種パラメータに基づき、プログラムROM 81内に格納された画像制御プログラムに従って、液晶表示装置5における表示内容を決定し、該当する画像データを画像ROM 82から取得するとともに、画像制御IC 86に送出し、画像制御IC 86において、画像制御CPU 85で決定された表示内容に応じた画像データを形成し、液晶表示装置5に出力する。

【0095】

特に、本実施形態では、画像制御CPU 85、音・ランプ制御CPU 92、音源IC 93は、CPU 31により、リール3L、3C、3Rに、特定の役(例えば、「BB」)に関連する特別な停止表示態様が停止表示された場合、遊技者による特定の遊技操作に基づいて、報知手段(例えば、スピーカ21L、21R)に、当選役が上記特定の役である可能性があることを遊技者に対して報知させる報知制御手段である。

【0096】

ここで、画像制御CPU 85、音・ランプ制御CPU 92、音源IC 93は、CPU 31により、リール3L、3C、3Rに、特定の役(例えば、「BB」)の入賞態様と異なる特別な停止表示態様が停止表示された場合、遊技者による特定の遊技操作に基づいて、報知手段(例えば、スピーカ21L、21R)に、当選役が上記特定の役である可能性があることを遊技者に対して報知させることができる。この特別な停止表示態様は、遊技価値(例えば、メダルの払い出し、BB一般遊技状態への移行)が与えられない表示態様である。

【0097】

また、画像制御CPU 85、音・ランプ制御CPU 92、音源IC 93は、CPU 31により、リール3L、3C、3Rに、特定の役(例えば、「BB」)の入賞態様と同じである特別な停止表示態様が停止表示された場合、遊技者による特定の遊技操作に基づいて、報知手段(例えば、スピーカ21L、21R)に、当選役が上記特定の役である可能性があることを遊技者に対して報知させることができる。この特別な停止表示態様は、遊技価値(例えば、メダルの払い出し、BB一般遊技状態への移行)が与えられる表示態様である。

【0098】

本実施形態では、一例として、特別な停止表示態様は、当選役が例えば、BB(特定の役)である場合に、各リール3L、3C、3Rにて停止表示される表示態様である場合の説明を行う。

【0099】

また、本実施形態では、一例として、「BB」に関連する特別な停止表示態様とは、左の表示窓4Lの上段、中段、下段の各位置に、“赤7 - 赤7 - 赤7”が停止表示される場合における表示窓4L、4C、4Rの上段、中段、下段の各位置に停止表示される図柄の組み合わせ(ここでは、9個の図柄の組み合わせ)である場合の説明を行う。この停止表示態様においては、左の表示窓4Lの上段、中段、下段以外の各位置に停止表示される図柄の制限はない。そして、図2を参照するとわかるように、左の表示窓4Lの上段、中段

10

20

30

40

50

、下段の各位置に、“赤 7 - 赤 7 - 赤 7”が停止表示される場合とは、左の表示窓 4 L の中段の位置に、図柄識別番号が 1 の赤 7 の図柄が停止表示される場合である。本実施形態では、一例として、プログラム ROM 8 1 には、左の表示窓 4 L の中段の位置に停止表示される図柄識別番号として、停止リール識別子が 0 (左リール)と対応づけられた停止図柄識別番号 1 が記憶されている。プログラム ROM 8 1 に記憶された、停止リール識別子が 0 (左リール)と対応づけられた停止図柄識別番号 1 は、左の表示窓 4 L の上段、中段、下段の各位置に、“赤 7 - 赤 7 - 赤 7”が停止表示される場合に対応する。上述の報知制御処理の詳細な説明は、後に説明する。

#### 【0100】

(本実施形態における遊技機の動作)

10

以下において、本実施形態における遊技機 1 の動作について説明する。図 1 2 乃至図 1 4 は、本実施形態における遊技機 1 の主制御回路 7 1 のメイン動作を示すフロー図である。以下において、本実施形態における遊技機 1 の主制御回路 7 1 の動作について説明する。

#### 【0101】

図 1 2 , 図 1 3 に示すように、ステップ 1 において、CPU 3 1 は、所定のデータ (RAM 3 3 に記憶されているデータ、通信データなど)を初期化する。

#### 【0102】

ステップ 2 において、CPU 3 1 は、前回のゲーム終了時に RAM 3 3 に記憶されている所定のデータを消去する。具体的には、CPU 3 1 は、前回のゲームで使用されたパラメータを RAM 3 3 から消去し、次のゲームで使用するパラメータを RAM 3 3 に書き込む。

20

#### 【0103】

ステップ 3 において、CPU 3 1 は、前回のゲーム終了時 (全リール (3 L、3 C、3 R の停止時)から 3 0 秒経過したか否か判断する。また、CPU 3 1 は、3 0 秒経過している場合にはステップ 4 の処理を行い、3 0 秒経過していない場合にはステップ 5 の処理を行う。

#### 【0104】

ステップ 4 において、CPU 3 1 は、「デモ画像」を表示するように指示する「デモ表示コマンド」を画像制御回路 8 0 に送信する。

30

#### 【0105】

ステップ 5 において、CPU 3 1 は、前回のゲームにおいて「再遊技」の入賞が成立したか否か判断する。また、CPU 3 1 は、「再遊技」が入賞している場合にはステップ 6 の処理を行い、「再遊技」が入賞していない場合にはステップ 7 の処理を行う。

#### 【0106】

ステップ 6 において、CPU 3 1 は、「再遊技」が入賞したことに基づいて、所定数のメダルを自動投入する。

#### 【0107】

ステップ 7 において、CPU 3 1 は、遊技者によってメダルが投入されているか否か判断する。具体的には、CPU 3 1 は、投入メダルセンサ 2 2 S、又は、BET スイッチ 1 1 乃至 1 3 からの入力があるか否か判断する。また、CPU 3 1 は、入力がある場合には、遊技メダル投入コマンドが画像制御回路 8 0 に送信され、ステップ 8 の処理を行い、入力がない場合にはステップ 3 の処理を行う。

40

#### 【0108】

ステップ 8 において、CPU 3 1 は、遊技者によってスタートレバー 6 が操作されたか否か判断する。具体的には、CPU 3 1 は、スタートスイッチ 6 S からの入力があるか否か判断する。また、CPU 3 1 は、入力がある場合にはステップ 9 の処理を行う。

#### 【0109】

ステップ 9 において、CPU 3 1 は、各種決定 (例えば、確率抽選処理 (図 1 6 中のステップ 1 1)) に用いる乱数を抽出する。

50

## 【0110】

ステップ10において、CPU31は、遊技状態監視処理を行う。

## 【0111】

ステップ11において、CPU31は、確率抽選処理を行う。この処理の詳細な説明は後述する。

## 【0112】

ステップ12において、CPU31は、所定の抽選結果に基づいて停止用当選役を決定する。

## 【0113】

ステップ13において、CPU31は、ステップ11（確率抽選処理）において決定された当選役と、ステップ12（停止用当選役決定処理）において決定された停止用当選役とに基づいて、停止テーブルを選択する。 10

## 【0114】

ステップ14において、CPU31は、ゲームが開始されることを示すコマンド（スタートコマンド）を送信する。

## 【0115】

ステップ15において、CPU31は、前回のゲームを開始してから4.1秒経過しているか否か判断する。また、CPU31は、4.1秒経過している場合にはステップ17の処理を行い、4.1秒経過していない場合にはステップ16の処理を行う。

## 【0116】

ステップ16において、CPU31は、前回のゲームを開始してから4.1秒経過するまで、スタートスイッチ6Sからの入力を無効にする。 20

## 【0117】

ステップ17において、CPU31は、1ゲーム監視用タイマに4.1秒をセットする。

## 【0118】

ステップ18において、CPU31は、リールを回転するように指示するコマンドをモータ駆動回路39に送信する。

## 【0119】

ステップ19において、CPU31は、リール3L, 3C, 3Rの停止を許可するように指示するコマンドをセットする。 30

## 【0120】

ステップ20において、CPU31は、停止ボタン7L・7C・7Rが遊技者によって操作されたか否か判断する。具体的には、CPU31は、リール停止信号回路46からの停止指令信号に基づいて、停止ボタンがオンされたか否か判断する。また、CPU31は、停止ボタンがオンされた場合にはステップ22の処理に移り、停止ボタンがオフの場合にはステップ21の処理に移る。

## 【0121】

ステップ21において、CPU31は、自動停止タイマの値が“0”であるか否か判断する。また、CPU31は、自動停止タイマの値が“0”である場合にはステップ22の処理を行い、自動停止タイマの値が“0”でない場合にはステップ20の処理に移る。 40

## 【0122】

ステップ22において、CPU31は、ステップ13（テーブルライン選択処理）で選択された停止テーブルの停止操作位置と停止制御位置とに基づいて滑りコマ数を決定する。

## 【0123】

ステップ23において、CPU31は、ステップ22で決定した滑りコマ数分リールを回転させ、停止させる。

## 【0124】

ステップ24において、CPU31は、リール停止コマンドを画像制御回路80に送信 50



する。この際、CPU31は、第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作のいずれかを示す情報、停止されたリールに対応する停止リール識別子、停止図柄識別番号を、リール停止コマンドに含める。

【0125】

ステップ25において、CPU31は、全てのリール3L, 3C, 3Rが停止したか否か判断する。また、CPU31は、全てのリール3L, 3C, 3Rが停止している場合にはステップ27の処理を行い、全てのリール3L, 3C, 3Rが停止していない場合にはステップ20の処理に戻る。

【0126】

ステップ26において、CPU31は、全てのリール3L, 3C, 3Rが停止したことを示す全リール停止コマンドを送信する。 10

【0127】

ステップ27において、CPU31は、第3停止操作がなされた右停止ボタン7Rがオフされたか否かをリール停止信号回路からの信号に基づいて、判断し、オフされた場合には、CPU31は、入賞検索を行う。入賞検索とは、表示窓4L, 4C, 4Rの図柄の停止態様に基づいて入賞役(入賞した役)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、CPU31は、センターライン8cに沿って並ぶ図柄のコードナンバー及び入賞判定テーブル(図示せず)に基づいて入賞役を識別する。

【0128】

ステップ28において、CPU31は、入賞フラグが正常であるか否か判断する。また、CPU31は、入賞フラグが正常でない場合にはステップ30の処理を行い、入賞フラグが正常である場合にはステップ31の処理を行う。 20

【0129】

ステップ29において、CPU31は、イリーガルエラーの表示を行う。なお、この場合には、CPU31はゲームを中止する。

【0130】

ステップ30において、CPU31は、入賞が成立したことを示す入賞コマンドセットする。

【0131】

ステップ31において、CPU31は、入賞フラグに対応する入賞役が「BB」又は「RB」であるか否か判断する。このCPU31は、入賞フラグに対応する入賞役が「BB」又は「RB」である場合にはステップ32の処理に移り、入賞フラグに対応する入賞役が「BB」又は「RB」でない場合にはステップ33の処理に移る。 30

【0132】

ステップ32において、CPU31は、入賞役が「BB」である場合には、持越役の「BB」をクリアする。また、CPU31は、入賞役が「RB」である場合には、持越役の「RB」をクリアする。

【0133】

ステップ33において、CPU31は、入賞役(例えば、「BB」、「RB」など)に応じて、メダルのクレジット又は払出しを行う。また、CPU31は、入賞役が「BB」の場合には、BB一般遊技状態に遊技状態を移行させて、入賞役が「RB」の場合にはRB遊技状態に遊技状態を移行させる。 40

【0134】

ステップ34において、CPU31は、現在の遊技状態がBB一般遊技状態又はRB遊技状態であるか否か判断する。また、CPU31は、遊技状態がBB一般遊技状態又はRB遊技状態のいずれでもない場合には、ステップ2の処理に戻り、遊技状態がBB遊技状態又はRB遊技状態のいずれかである場合には、ステップ35の処理を行う。

【0135】

ステップ35において、CPU31は、BBゲーム数チェック又はRBゲーム数チェックのチェックを行う。この処理では、例えば、BB一般遊技状態のゲーム回数、BB一般 50

遊技状態におけるRB遊技状態が発生した回数、RB遊技状態におけるゲーム数、RB遊技状態における入賞回数などがチェックされる。

**【0136】**

ステップ36において、CPU31は、BB遊技状態又はRB遊技状態中のゲームが終了したか否か判断する。具体的には、CPU31は、「BB」が入賞した後は、3回目のRB遊技状態におけるJACゲームの入賞回数が8回、又は、3回目のRB遊技状態におけるゲーム回数が12回であるか、又は、BB一般遊技状態におけるゲーム回数が30回であるか否か判断する。

**【0137】**

また、CPU31は、「BB遊技状態」又は「RB遊技状態」中のJACゲームが終了した場合にはステップ37の処理を行い、「BB遊技状態」又は「RB遊技状態」中のJACゲームが終了していない場合には、ステップ2の処理に戻る。 10

**【0138】**

ステップ37において、CPU31は、「BB、RB、SBの終了時処理」を行う。

**【0139】**

図14は、上述の図16のステップ11における「確率抽選処理」の詳細な処理を説明するためのフロー図である。

**【0140】**

同図に示すように、ステップ11-1において、CPU31は、現在の遊技状態が、BB一般遊技状態又はRB一般遊技状態であるか否か判断する。CPU31は、現在の遊技状態がBB一般遊技状態又はRB一般遊技状態である場合にはステップ11-2の処理に移り、現在の遊技状態がBB一般遊技状態又はRB一般遊技状態でない場合にはステップ11-3の処理を行う。 20

**【0141】**

ステップ11-2において、CPU31は、ボーナス中用確率抽選テーブルに基づいて抽選処理を行う。具体的には、例えば、遊技状態が「BB一般遊技状態」である場合には、CPU31は、「BB一般遊技状態」に対応付けられた確率抽選テーブル(図5参照)をROM32から取得する。そして、CPU31は、乱数発生器36により抽出された乱数値に基づいて、当該確率抽選テーブルを参照し、当該乱数値に対応付けられた役を決定する。 30

**【0142】**

ステップ11-3において、CPU31は、非ボーナス中用確率抽選テーブルに基づいて抽選処理を行う。具体的には、例えば、遊技状態が「一般遊技状態」である場合には、CPU31は、「一般遊技状態」に対応付けられた確率抽選テーブル(図5参照)をROM32から取得する。そして、CPU31は、乱数発生器36により抽出された乱数値に基づいて、当該確率抽選テーブルを参照し、当該乱数値に対応付けられた役を決定する。

**【0143】**

ステップ11-4において、CPU31は、決定した役を当選役としてセットする。

**【0144】**

ステップ11-5において、CPU31は、当選役が「BB」又は「RB」であるか否か判断する。このCPU31は、当選役が「BB」又は「RB」である場合にはステップ11-6の処理に移り、当選役が「BB」又は「RB」でない場合には本処理を終了する。 40

**【0145】**

ステップ11-6では、CPU31は、持越役に当選役をセットする処理を行う。具体的には、CPU31は、「BB」又は「RB」が当選役として決定された場合には、その「BB」又は「RB」を持越役に設定する。

**【0146】**

なお、ステップ11-6において、CPU31は、決定した当選役と、持越役とを論理和する処理を行い、論理和した結果を当選役にセットする処理を行ってもよい。例えば、 50

「BB」又は「RB」が当選役として決定された場合には、その「BB」又は「RB」が持越役としてセットされ、次のゲームにおけるステップ11-5の処理で、当選役が「BB」又は「RB」のいずれでもない判断された場合（例えば、「ベル」などが当選役として決定された場合）には、ステップ11-6で、CPU31は、持越役（「BB」又は「RB」）と、上記次のゲームで判断された当選役との論理和する処理を行ってもよい。

【0147】

次に、遊技機1の画像制御回路80における処理、音・ランプ制御回路90における処理について以下に説明する。先ず、これらの処理の概略的な説明を行う。

【0148】

画像制御CPU85は、未処理コマンドとしてのリール停止コマンドに基づいて、以下の処理を行う。画像制御CPU85は、上記リール停止コマンドに含まれる停止されたリールの識別子である停止リール識別子と、停止されたリールに対応する表示窓の中段の位置にある図柄を特定可能な識別番号である停止図柄識別番号を取得する（後述するステップ401）

そして、画像制御CPU85は、リール停止コマンドに含まれる停止リール識別子が、プログラムROM81に記憶された停止リール識別子0であるとともに、リール停止コマンドに含まれる停止図柄識別番号が、プログラムROM81に記憶された特定の停止図柄識別番号1であるか否かを判断する（後述するステップ402、ステップ404）リール停止コマンドに含まれる停止リール識別子が、プログラムROM81に記憶された停止リール識別子0であるとともに、リール停止コマンドに含まれる停止図柄識別番号が、プログラムROM81に記憶された停止図柄識別番号1である場合には、画像制御CPU85は、特定停止フラグをオンにセットする（後述するステップ405）。

ここで、特定停止フラグとは、表示窓4L、4C、4Rの上段、中段、下段の各位置に、「BB」に関連する特別な停止表示態様（例えば、左の表示窓4Lの上段、中段、下段の各位置に、“赤7-赤7-赤7”が停止表示される場合における表示窓4L、4C、4Rの上段、中段、下段の各位置に停止表示される図柄の組み合わせ）が停止表示された場合に、オンされるフラグである。

【0149】

また、本実施形態では、一例として、遊技者による特定の遊技操作とは、遊技者が所定時間以上継続して停止ボタンを操作することである場合の説明を行う。ここでは、例えば、遊技者による特定の遊技操作とは、遊技者が所定時間以上継続して右の停止ボタン7Rを押し続ける場合の説明を行う。この際、第3停止操作は、右の停止ボタン7に基づいて行われる。

【0150】

また、画像制御CPU85は、2msごとの割り込み処理として、計時カウンタの更新処理を行う（後述する図15(c)の計時カウンタ更新処理）。これにより、画像制御CPU85は、2msごとに、計時カウンタのカウント値に1を加算する。

【0151】

また、プログラムROM81には、上記所定時間（遊技者が所定時間以上継続して右の停止ボタン7Rを押し続ける場合における所定時間）に対応する計時カウンタのカウント値（以下、特定カウンタ値という）が記憶されている。

【0152】

そして、画像制御CPU85は、第3停止操作を示す情報が含まれるリール停止コマンドを取得した場合、計時カウンタのカウント値を0にリセットする（後述するステップ410）。なお、第3停止操作を示す情報が含まれるリール停止コマンドが主制御回路71から画像制御回路80に送信される場合とは、右停止ボタン7Rがオンされる場合である。

【0153】

また、上述したステップ30で、CPU31は、右停止ボタン7Rがオフされると、入賞コマンドを画像制御回路80に送信するが、画像制御CPU85は、入賞コマンドを取

得した場合、計時用カウンタのカウンタ値を取得する。

【0154】

ここで、画像制御CPU85が第3停止操作を示す情報が含まれるリール停止コマンドを取得した時(即ち、右停止ボタン7Rがオンされる時)から、入賞コマンドを取得した時(即ち、右停止ボタン7Rがオフされた時)までの間の時間に対応する計時用カウンタのカウンタ値は、右停止ボタン7Rが連続して押されていた時間に対応するといえる。そして、画像制御CPU85は、右停止ボタン7Rが連続して押されていた時間に対応するカウンタ値を保持する。

【0155】

そして、入賞コマンドを取得した画像制御CPU85は、特定停止フラグがオンされているか否かを判断し(後述するステップ502)、オンされている場合には、以下の処理を行う。画像制御CPU85は、プログラムROM81に記憶されている特定カウンタ値よりも、右停止ボタン7Rが連続して押されていた時間に対応するカウンタ値の方が大きいか否かを判断する(後述するステップ503)。大きいと判断した場合には、画像制御CPU85は、スピーカ21L、21Rに出力させる音データとして、特殊音データ(当選役がBBである可能性があることを示す音データ)を選択する(後述するステップ504)。

10

【0156】

そして、画像制御CPU85は、スピーカ21L、21Rに出力させる音データとして、特殊音データ(当選役がBBである可能性があることを示す音データ)を選択したことを示すコマンドを生成し、音・ランプ制御回路90に送信する(後述するステップ104)。

20

【0157】

音・ランプ制御CPU92は、上記コマンドに基づいて、音源IC93などを介して、スピーカ21L、21Rに対して、上記特殊音データに対応する特殊音を出力させる(後述するステップ603,ステップ605)。このような特殊音としては、例えば、「BBに内部当選しています」などの音声がある。

【0158】

次に、画像制御回路80の全体動作、音・ランプ制御回路90の全体動作を図15乃至図21に示すフロー図を用いて説明する。図15は、画像制御回路80の全体動作を示すメインフロー図であり、図16は、図15中におけるステップ103におけるコマンド入力処理の動作を示すフロー図である。

30

【0159】

図15(a)に示すように、遊技機1が起動されると、まず、ステップ101において、各データの初期化が実行される。この初期化においては、図10に示す各識別子、カウンタ値、停止図柄識別番号などが0値に設定される。

【0160】

そして、この初期化後は、ループ処理により、以下に説明するステップ102乃至ステップ108の処理が繰り返されることとなる。なお、画像制御CPU85内では、図15(a)に示すメインフローがループ処理により繰り返し継続されるとともに、図15(b)に示す未処理コマンドの格納処理が、画像制御IC86から周期的に割り込まれる。この格納処理においては、主制御回路71から送信されてきたコマンドが、未処理コマンドとして、ワークRAM88に格納される。また、図15(c)に示すVDPカウンタの加算処理が、画像制御IC86から周期的(例えば、1/60sec)毎に割り込まれる。また、この画像制御CPU85内における周期的な割り込み処理(例えば、2ms毎に発生するような割り込み処理)として、図15(d)に示す乱数カウンタの更新処理と、計時用カウンタの更新処理と、音による演出やランプ演出を進行させる演出データ更新処理が実行される。

40

【0161】

ステップ102では、画像制御CPU85は、主制御回路7から、データ(例えば、コ

50

マンド)の入力があるか否かを監視する。

【0162】

ステップ103において、画像制御CPU85は、コマンド入力処理を実行する。この処理の詳細な説明は、後述する。

【0163】

ステップ104において、画像制御CPU85は、コマンド出力処理を実行する。このコマンド出力は、音・ランプ制御回路9を通じて、LED類100やランプ類101、スピーカ21L、21Rの制御を行わせるものであり、ランプ・LEDの点灯や効果音の出力が行われる。

【0164】

ステップ105において、画像制御CPU85は、画像描画処理を行う。この処理の詳細な説明は、以下のとおりである。画像制御CPU85は、画像制御ROM82から画像データを入力し、液晶表示装置5に表示する態様を決定し、画像制御IC86に出力するデータ(画像オブジェクト)を生成し、生成したデータ(画像オブジェクト)を画像制御IC86に出力する。次に、画像制御CPU85は、ステップ106の処理を行う。

【0165】

ステップ106において、画像制御CPU85は、VDPカウンタの値が2であるか否かを判断する。このVDPカウンタの値は、本実施形態では、画像制御IC86において周期的(1/60sec毎)にカウントされる値であり、VDPカウンタが2であれば、液晶表示装置5における表示画像の切替えが行われ、2未満であれば、表示画像の切替えが行われず、ステップ106の処理が繰り返して行われる。

【0166】

ステップ106において、VDPカウンタが2であると判断された場合には、ステップ107にて、画像制御CPU85は、VDPカウンタを0にリセットする。そして、ステップ108で、画像制御CPU85は、画像制御IC(VDP)86に対して画像切替え(バンク切替え)を指示する。そして、ステップ103におけるコマンド入力処理に基づいて決定され、前述のステップ105で決定された態様の画像が、遊技者に視認されるようになる。次に、画像制御CPU85は、ステップ102の処理を行う。

【0167】

次に、図16を用いて、ステップ103のコマンド入力処理について説明する。

【0168】

ステップ103-1において、画像制御CPU85は、ワークRAM88に主制御回路71から送信され、未だに未処理のコマンドである未処理コマンドが格納されているか否かを判断する。画像制御CPU85は、未処理コマンドが格納されていると判断した場合、ステップ103-2の処理を行い、未処理コマンドが格納されていないと判断した場合、コマンド入力処理を終了する。

【0169】

ステップ103-2において、画像制御CPU85は、後述するステップ103-3のジャンプ処理が終了した後に、コマンド入力処理への復帰を行う先の復帰アドレスをセットする。

【0170】

ステップ103-3では、画像制御CPU85は、未処理コマンドの種類に基づいて、図11に示すジャンプテーブルを参照して、ジャンプ先の処理を決定する。そして、画像制御CPU85は、ジャンプ先が適正であるか否かについて判断し、適正であれば、決定したジャンプ先の処理にジャンプし、ジャンプ先において各処理を実行する。このジャンプ先の各処理としては、後述する遊技メダル投入処理、遊技開始処理、回胴停止処理、入賞処理などがある。これらのジャンプ先の各処理の詳細な説明は、後述する。

【0171】

ジャンプ先の処理が終了した場合、復帰アドレスに基づいて、コマンド入力処理への移行が行われ、ステップ103-4で、画像制御CPU85は、未処理コマンドを処理済み

10

20

30

40

50

に設定する。具体的には、例えば、画像制御CPU85は、未処理コマンドとして、ワークRAM88に格納されていたデータを、消去する。

(ジャンプ先処理)

以下に、上述したステップ103-3からの各ジャンプ先処理についての説明を行う。

【0172】

(1)遊技メダル投入処理

図17は、遊技者により遊技メダルが投入されたことを検出した主制御回路7からの遊技メダル投入コマンドを受信した場合に実行される処理を示すフロー図である。同図に示すように、画像制御CPU85は、遊技メダル投入コマンドを受信すると、ステップ201において、遊技中識別子に基づいて、遊技機1が遊技中外(遊技中識別子が0)であるか否かを判断する。即ち、画像制御CPU85は、前回の単位遊技が終了してからコインが投入されたか否かを判断する。画像制御CPU85は、遊技中であると判断した場合には、ステップ203の処理を行い、遊技中外であると判断した場合には、ステップ202の処理を行う。

10

【0173】

ステップ202では、画像制御CPU85は、遊技中識別子に1をセット(遊技中にセット)する。

【0174】

そして、ステップ203において、画像制御CPU85は、音声データとして、複数の音声データ(例えば、遊技開始音、リール停止音、入賞音、メダル投入音、メダル投入音2など)から、メダル投入音を選択する。すると、遊技メダル投入処理の終了後、上述したコマンド入力処理(ステップ103)への復帰が行われ、コマンド入力処理が終了する。選択されたメダル投入音は、前述の図15(d)の演出データ更新処理で2ms毎に更新される。コマンド出力処理において、更新された音声データ(メダル投入音を示すデータ)は、音・ランプ制御回路90に送られる。

20

【0175】

(2)遊技開始処理

図18は、遊技者によるスタートレバー6の操作によって遊技が開始される処理を示すフロー図である。遊技開始操作がなされた場合、主制御回路7は、主制御回路7におけるランダム処理(例えば前述の確率抽選処理)により判定又は決定された遊技状態及び当選役などを含むスタートコマンドを、画像制御CPU85に送信する。

30

【0176】

ステップ301において、画像制御CPU85では、上記スタートコマンドから遊技状態及び当選役を抽出し、遊技状態識別子及び当選役識別子としてセットする。

【0177】

ステップ302では、画像制御CPU85は、音声データとして、開始音データを選択し、上記開始音データを指示するコマンドをセットする。すると、ステップ203で説明した場合と同様にして、上記開始音データを指示するコマンドが、音・ランプ制御回路90に送られる。

【0178】

ステップ303では、画像制御CPU85は、左・中・右の各リール回転識別子に1(回転中)をセットする。ステップ404では、画像制御CPU85は、特定停止フラグをオンにする。これにより、前回の遊技において、特定フラグがオンにされた場合、オフにリセットされる。

40

【0179】

(3)回胴停止処理

図19は、遊技者の停止ボタンの操作などによって、リール(回胴)が停止された際の処理を示すフロー図である。リールが停止されたことを検出した主制御回路7からの、停止リール識別子と停止図柄識別番号を含んだリール停止コマンドを受信すると、ステップ401において、画像制御CPU85は、受信したリール停止コマンドに含まれる停止リ

50

ール識別子と、停止図柄識別番号とを抽出し、これらをセットする。

【0180】

ステップ402において、画像制御CPU85は、セットされた停止リール識別子が0（左リール）であるかを判断し、0であれば停止されたリールが左リールであると特定し、ステップ403の処理を行う。一方、画像制御CPU85は、セットされた停止リール識別子が0でないと判断した場合、ステップ406の処理を行う。

【0181】

ステップ403において、画像制御CPU85は、左リール停止識別子に0（停止中）をセットする。

【0182】

ステップ404では、画像制御CPU85は、セットされた停止図柄識別番号が、プログラムROM81に記憶された特定の停止図柄識別番号（停止図柄識別番号1）であるかを判断する。画像制御CPU85は、特定の停止図柄識別番号であると判断した場合には、ステップ405の処理を行い、特定の停止図柄識別番号でないと判断した場合には、ステップ409の処理を行う。

【0183】

ここで、セットされた停止図柄識別番号が、プログラムROM81に記憶された特定の停止図柄識別番号である場合は、当選役がBBと決定された場合に停止表示される図柄の組み合わせ（例えば、“赤7 - 赤7 - 赤7”）が左の表示窓4L内の上中下段に存在する場合に対応する。

【0184】

ステップ405においては、画像制御CPU85は、特定停止フラグをオンにセットし、その後、ステップ409の処理を行う。

【0185】

ステップ406においては、画像制御CPU85は、停止リール識別子が1（中リール）であるかを判断し、1と判断した場合、ステップ407にて、停止されたリールが中リールであると特定し、中リール回転識別子に0（停止中）をセットし、その後、ステップ409の処理を行う。画像制御CPU85は、停止リール識別子が1でないと判断した場合、ステップ408の処理を行う。

【0186】

ステップ408においては、画像制御CPU85は、停止されたリールは右リールであると特定し、右リール回転識別子に0をセットし、その後、ステップ409の処理を行う。

【0187】

ステップ409において、画像制御CPU85は、左、中、右リール回転識別子が全て0であるかを判断し、全て0である場合には、ステップ410の処理を行い、いずれかが0でない場合には、ステップ411の処理を行う。

【0188】

ステップ410においては、画像制御CPU85は、計時カウンタのカウンタ値を0にリセットする。これは、上述したように、リール停止コマンドを受信して、左、中、右リール回転識別子が全て0である場合には、第3停止操作に対応する右停止ボタン7Rがオンされたことを意味するので、計時カウンタのカウンタ値を0にリセットすることは、右停止ボタン7Rが操作（オン）された開始の時間をセットすることに対応する。

【0189】

ステップ411においては、画像制御CPU85は、音声データとして、リール停止音データを選択し、上記リール停止音データを指示するコマンドをセットする。すると、ステップ203で説明した場合と同様にして、上記リール停止音データを指示するコマンドが、音・ランプ制御回路90に送られる。

【0190】

(4)入賞処理

10

20

30

40

50

図20は、遊技者による遊技進行が入賞状態となった際の処理を示すフロー図である。主制御回路7は、入賞コマンドを、画像制御CPU85に送信する。入賞コマンドを受信した画像制御CPU85は、計時カウンタのカウンタ値を取得する。そして、ステップ501において、画像制御CPU85は、受信した入賞コマンドに含まれる入賞役識別子（入賞役を特定可能な情報）をセットする。本実施形態では、この入賞役識別子は、当選役識別子と同様の値がセットされる。

【0191】

そして、ステップ502において、画像制御CPU85は、特定停止フラグがオンとなっているか否かを判断し、特定停止フラグがオンとなっていると判断した場合、ステップ503の処理を行い、特定停止フラグがオフとなっていると判断した場合、ステップ505の処理を行う。 10

【0192】

ステップ503においては、画像制御CPU85は、計時カウンタのカウンタ値が、特定の値よりも大きいか否かを判断する。具体的には、画像制御CPU85は、プログラムROM81に記憶されている特定カウンタ値（即ち、所定時間に対応する計時カウンタのカウンタ値に対応する値）を取得し、計時カウンタのカウンタ値が、上記特定カウンタ値より大きいか否かを判断する。

【0193】

画像制御CPU85は、大きいと判断した場合、ステップ504の処理を行い、大きくないと判断した場合、ステップ505の処理を行う。 20

【0194】

ステップ504においては、画像制御CPU85は、音声データとして、特殊音データを選択し、上記特殊音データを指示するコマンドをセットする。すると、ステップ203で説明した場合と同様にして、上記特殊音データを指示するコマンドが、音・ランプ制御回路90に送られる。

【0195】

この処理により、遊技者が所定時間以上継続して右停止ボタン7Rを押し続けた場合には、当選役が「BB」である可能性であることを示す音データを指示するコマンドが音・ランプ制御回路90に送られることになる。

【0196】

ステップ505においては、画像制御CPU85は、音声データとして、入賞役識別子に対応する音データを選択し、上記音データを指示するコマンドをセットする。すると、ステップ203で説明した場合と同様にして、上記音データを指示するコマンドが、音・ランプ制御回路90に送られる。 30

【0197】

次に、遊技機1の音・ランプ制御処理について以下に説明する。図21は、音・ランプ制御回路90の全体動作を示すメインフロー図である。

【0198】

図21(a)に示すように、遊技機1が起動されると、まず、ステップ601において、所定のデータ（プログラムROM96に記憶されているデータなど）の初期化が実行される。 40

【0199】

そして、この初期化後は、ループ処理により、以下に説明するステップ602乃至ステップ605の処理が繰り返されることとなる。なお、画像制御CPU85内では、図21(a)に示すメインフローがループ処理により繰り返し継続されるとともに、図21(b)に示す未処理コマンドの格納処理が、画像制御IC86から周期的に割り込まれる。この処理においては、画像制御回路80から送信されてきたコマンドが、未処理コマンドとして、ワークRAM95に格納される。このような未処理コマンドとしては、例えば、上記特殊音データを指示するコマンドである。

【0200】



ステップ602では、音・ランプ制御CPU85は、画像制御回路80から、データの  
入力があるか否かを監視する。

【0201】

ステップ603において、音・ランプ制御CPU85は、コマンド入力処理を実行する。  
具体的には、音・ランプ制御CPU85は、未処理コマンドとして、記憶されたコマンドを、  
ワークRAM95から取得する。

【0202】

ステップ604においては、音・ランプ制御CPU85は、取得した未処理コマンドに  
基づいて、ランプ点灯制御処理を行う。その後、音・ランプ制御CPU85は、未処理コ  
マンドを処理済みに設定する。

【0203】

ステップ605においては、音・ランプ制御CPU85は、取得した未処理コマンドに  
基づいて、音制御処理を行う。具体的な説明は、以下のとおりである。

【0204】

未処理コマンドが例えば、上記特殊音データを指示するコマンドである場合、音・ラン  
プ制御CPU85は、上記コマンドに基づいて、スピーカ21L、21Rに、特殊音を出  
力させる。

【0205】

これにより、遊技者が、所定時間以上、右停止ボタン7Rを押し続けるという操作を行  
った場合であって、当選役がBBと決定されている場合には、特殊音（例えば、BBに内  
部当選していますという音声）がスピーカ21L、21Rから出力されることになる。

【0206】

以上説明した本実施形態に係る遊技機によれば、CPU31により、リール3L、3C  
、3Rに、特定の役（BB）に関連する特別な停止表示態様（例えば、左の表示窓4Lの  
上段、中段、下段の各位置に、“赤7 - 赤7 - 赤7”が停止表示される場合における表示  
窓4L、4C、4Rの上段、中段、下段の各位置に停止表示される図柄の組み合わせ）が  
停止表示された場合、画像制御CPU85、音・ランプ制御CPU92などは、遊技者によ  
る特定の遊技操作（例えば、所定時間以上、右停止ボタン7Rを押し続ける）に基づい  
て、スピーカ21L、21Rに、当選役がBBである可能性があることを遊技者に対して  
報知させる。このため、遊技者が所定の遊技操作を行うことにより、上記報知がなされる  
ことになるので、遊技者による遊技意欲を高めるとともに、遊技に参加しているという意  
識を高めることができ、演出効果が高くなる場合がある。

【0207】

この際、CPU31により、リール3L、3C、3Rに、特定の役（BB）と異なる特  
別な停止表示態様（BBの入賞表示態様と異なる表示態様）が停止表示された場合、画像  
制御CPU85、音・ランプ制御CPU92などは、遊技者による特定の遊技操作（例え  
ば、所定時間以上、右停止ボタン7Rを押し続ける）に基づいて、スピーカ21L、21  
Rに、当選役がBBである可能性があることを遊技者に対して報知させるようにしてもよ  
い。

【0208】

この場合には、入賞に関する遊技価値（メダルの払い出し、遊技状態の移行）が与えら  
れない遊技者に対して、当選役がBBである可能性があることを報知するので、遊技価値  
が与えられない遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを防止することができる場合があ  
る。

【0209】

また、特別な停止表示態様は、当選役が特定の役（例えば、「BB」）である場合に、  
CPU31により、各リール3L、3C、3Rにて停止表示される表示態様であるので、  
例えば、「BB」のリーチ目が停止表示されるだけでなく、遊技者が所定の遊技操作を行  
うことにより、スピーカ21L、21Rに、当選役がBBである可能性があることを遊技  
者に対して報知させるので、確実に、遊技者に現在の遊技状態が有利であることを知らせ

10

20

30

40

50

ることができ、遊技者の遊技意欲を一層高めることができる場合がある。

【0210】

また、特別な停止表示態様は、遊技価値が与えられない表示態様であり、特定の遊技操作は、遊技者が所定時間以上継続して停止ボタンを操作することである場合には、遊技価値（メダルの払い出し、遊技状態の移行）が与えられない遊技者に対して、例えば、当選役がBBである可能性があることを報知するので、遊技価値が与えられない遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを防止することができるのと同時に、停止ボタンの操作という手軽な操作により、上記報知が行われるので、容易に、遊技者による遊技に参加しているという意識を高めることが可能である場合がある。

【0211】

また、遊技ホールにおいて、本実施形態の遊技機と、本実施形態の機能を有しない遊技機とが設置されている場合、本実施形態の遊技機は、遊技者による特定の遊技操作（例えば、所定時間以上、右停止ボタン7Rを押し続ける）に基づいて、スピーカ21L、21Rに、当選役がBBである可能性があることを遊技者に対して報知させる。このため、上記報知機能を備えていない遊技機との差別化が図られ、本実施形態の遊技機を用いて遊技を行う遊技者に対して、優越感を与えることができる場合がある。

【0212】

また、本実施形態の報知機能を、予め遊技者が知ることができない隠し機能とすることにより、遊技者に対して、何かおもしろいことや自分にとって有利なことがおこるかもしれないといった期待を与えることができる場合がある。

【0213】

（変更例）

（1）本実施形態では、一例として、「BB」に関連する特別な停止表示態様の説明を行ったが、特別な停止表示態様は、他の特定の役（例えば、RB）に関連するものであってもよい。

【0214】

また、本実施形態では、一例として、「BB」に関連する特別な停止表示態様とは、左の表示窓4Lの上段、中段、下段の各位置に、“赤7 - 赤7 - 赤7”が停止表示される場合における表示窓4L、4C、4Rの上段、中段、下段の各位置に停止表示される図柄の組み合わせ（ここでは、9個の図柄の組み合わせ）である場合の説明が行われたが、他の停止表示態様であってもよい。例えば、「BB」に関連する特別な停止表示態様とは、左の表示窓4L、中の表示窓4C、右の表示窓4Rの上段、中段、下段の各位置のうち、少なくとも2つの表示窓の少なくとも1つの段の位置に、所定の図柄の組み合わせが停止表示される場合における表示窓4L、4C、4Rの上段、中段、下段の各位置に停止表示される図柄の組み合わせ（ここでは、9個の図柄の組み合わせ）であってもよい。

【0215】

（2）また、本実施形態では、遊技者が、所定時間以上継続して、最後の停止操作（第3停止操作）に対応する右停止ボタン7Rを押し続けた場合に、音・ランプ制御CPU85は、ランプ21L、21Rに当選役がBBである可能性があることを遊技者に対して報知させていたが、右停止ボタン7Rの代わりに、左停止ボタン7L、中停止ボタン7Cが用いられても良い。また、最初の停止操作（第1停止操作）に対応する停止ボタンを押し続けた場合に、上述の報知が行われても良いし、2番目の停止操作（第2停止操作）に対応する停止ボタンを押し続けた場合に、上述の報知が行われても良い。また、2つ以上の停止ボタンが所定時間以上継続して、押し続けられた場合に、上述の報知が行われるようにしてもよい。

【0216】

（3）また、上述の実施形態は、以下のように変更されても良い。ステップ27において、第3停止操作に対応する停止ボタンがオンされてから、所定時間（プログラムROM81に記憶されている特定カウンタ値に対応する所定時間）より長い時間が経過した場合には、入賞検索が行われるようにしてもよい。これにより、所定の停止ボタンがオンされた

10

20

30

40

50

まま、オフされないで、所定時間以上継続して経過した場合にも、上述した報知が行われるようにしてもよい。

【0217】

(4) また、上述した実施形態においては、遊技者が、所定時間以上継続して、最後の停止操作(第3停止操作)に対応する停止ボタンを押し続けた場合に、音・ランプ制御CPU85は、ランプ21L、21Rに当選役がBBである可能性があることを遊技者に対して報知させていたが、遊技者が、所定時間以上継続して、最後の停止操作(第3停止操作)に対応する停止ボタンをオンさせない場合に、音・ランプ制御CPU85は、ランプ21L、21Rに当選役がBBである可能性があることを遊技者に対して報知させるようにしてもよい。

10

【0218】

遊技者が、例えば、老人のような場合には、停止ボタンの操作を迅速に行えない場合がある。このような場合には、本変更例は有効である場合がある。

【0219】

また、遊技者が、所定の順序に従って、3つの停止ボタンの各々を押す操作を行った場合に、音・ランプ制御CPU85は、ランプ21L、21Rに当選役がBBである可能性があることを遊技者に対して報知させるようにしてもよい。

【0220】

(5) また、上述した実施形態、各変更例では、遊技者による停止ボタンの操作に基づいて、上述した報知が行われていたが、遊技者による他の遊技操作に基づいて、上述した報知が行われても良い。

20

【0221】

(6) また、上述した実施形態、各変更例では、当選役が例えば、BB(特定の役)である場合に、CPU31により、各リール3L、3C、3Rにて特別な停止表示態様が停止表示される場合の説明が行われたが、当選役が例えば、BB(特定の役)でない場合に、CPU31により、各リール3L、3C、3Rにて特別な停止表示態様が停止表示されてもよい。この場合には、実際には、当選役が特定の役でないが、遊技者に対して、当選役が特定の役の可能性があると報知を行うことにより、現在特に有利な状態でない遊技者の遊技意欲を向上させることができる場合がある。

【0222】

(7) また、上述した実施形態、各変更例においては、当選役が特定の役の可能性があると報知を行う報知手段として、スピーカ21L、21Rを用いていたが、これに限定されず、LED類100、ランプ類101であってもよい。

30

【0223】

なお、所定の役は、例えば次のうちの1または複数を適用してもよい。外れ、所定枚数の賞媒体を払出す契機となる小役、当選役決定手段が小役を当選役として決定する確率を複数単位遊技の間だけ高確率とするレギュラーボーナス、当選役決定手段がレギュラーボーナスを当選役として決定する確率を複数単位遊技の間だけ高確率とするビッグボーナスなどが所定の役として挙げられる。

【0224】

また、1回の単位遊技は、例えば次のうちのいずれかを適用してもよい。遊技開始指令手段から遊技開始指令信号が出力されてから遊技結果が表示されるまで、スタートレバーの操作が行われてから入賞表示手段(所定の表示手段)に遊技結果が表示されるまで、スタートレバーの操作が行われてから所定の表示手段に特定の表示(例えば、特定の文字情報、特定のキャラクタ、特定の画像)が表示されるまで、ベットボタンが遊技者により操作されたこと、または遊技メダルが遊技者により投入されたこと、などにより遊技機が遊技開始指令信号を出力するように構成された場合に、ベットボタンの操作が行われ、または遊技メダルが投入されてから入賞表示手段に遊技結果が表示されるまで、ベットボタンが遊技者により操作されたこと、または遊技メダルが遊技者により投入されたこと、などにより遊技機が遊技開始指令信号を出力するように構成された場合に、ベットボタンの操

40

50

作が行われ、または遊技メダルが投入されてから所定の表示手段に特定の表示が表示されるまで、遊技開始指令信号を出力する図柄始動手段が遊技媒体（例えば遊技球）の入賞または通過を検出してから入賞表示手段（所定の表示手段）に遊技結果が表示されるまで、遊技開始指令信号を出力する図柄始動手段が遊技媒体の入賞または通過を検出してから所定の表示手段に特定の表示（例えば、特定の文字情報、特定のキャラクタ、特定の画像）が表示されるまで等が1回の単位遊技として適用しても良い。また、複数単位遊技は、連続的または間欠的な複数回の単位遊技を適用しても良い。

**【0225】**

また、遊技結果表示手段は、まとめると入賞表示手段、演出表示手段、告知表示手段などを含んで構成されても良く、それらが、別体の表示装置であっても良いし、単一の表示装置に設けられた所定の表示部（スプライト、深度の異なる3Dオブジェクト）であっても良い。重なって表示されても良い。

10

**【0226】**

また、遊技価値付与手段は、遊技価値（コイン）を付与（払出）するプログラムなどの有利状態発生手段を含むものであっても良いし、賞媒体の払出、磁気カードへの記録、ゲームの得点加算の処理を行うものであっても良い。

**【0227】**

また、表示制御手段は、まとめると入賞表示制御手段、演出表示制御手段、告知表示制御手段などを含むものであっても良く、単一の基板に設けられていても、別体の複数の基板に設けられても良く、入賞表示制御手段は、当選役決定手段と同一の基板に設けられても良いし（別体でも良い。）、演出表示制御手段、告知表示制御手段は、当選役決定手段と別体の基板に設けられても良い（別体でも良い。）。

20

**【0228】**

また、入賞表示手段は、静止画像・動画像などを表示する。この入賞表示手段は、リール・ディスクによる移動表示などを行っても良く、複数種類の図柄を可変表示または停止表示する1又は複数の図柄表示から構成されても良い。

**【0229】**

また、遊技結果としては、特定の入賞態様を表示すれば何でも良い。遊技開始指令手段は、スタートレバー、スピンボタンなどのスイッチ、遊技媒体投入などであっても良い。

**【0230】**

また、可変表示手段は、CRT、LCD、プラズマディスプレイ、7セグ、ドットマトリックス、ランプ、LED、蛍光灯、EL、電子ペーパー、フレキシブルLED、フレキシブル液晶、液晶プロジェクタ、リール、ディスク、可動物など、それらが複数、それらの組合せ、などであっても良い。

30

**【0231】**

また、当選役は、複数の役から当選役決定手段により当選役として決定された1または複数の役であっても良い。

**【0232】**

また、入賞役は、当選役に対応する入賞態様が表示された役であっても良い。

**【0233】**

また、遊技価値は、賞媒体（コイン、メダル、遊技球）の払出し、遊技結果記憶媒体（磁気カードなど）への所定の書込み、再遊技、得点の加算、有利状態の発生などであっても良い。

40

**【0234】**

また、遊技媒体（賞媒体）は、コイン、メダル、遊技球、貨幣、紙幣、磁気カードなどであっても良い。

**【0235】**

なお、遊技機は、カウンタ、遊技状態（一般遊技状態、RB内部当選状態、BB内部当選状態）の識別子の値に基づいて、液晶表示装置5に表示される静止画像・動画像、スピーカ21L、21Rによる音、遊技機に設けられたランプ、LEDによる光等による遊技

50

の進行を演出する演出態様を異ならせてもよい。

【0236】

この遊技を進行する演出態様は、例えばスタートレバー6が操作されたことに基づいて遊技の開始を演出する演出態様、リール3L~3Rのうちの1又は複数が回転開始されたことに基づいてリールの回転開始を演出する演出態様、リール3L~3Rのうちの1又は複数が回転停止されたことに基づいてリールの回転停止を演出する演出態様、リール3L~3Rのうちの1又は複数が回転停止許可されていることに基づいてリールの回転停止許可がなされていることを演出する演出態様、単位遊技における遊技結果(例えば、入賞態様)が表示されたことに基づいて当該遊技結果に関連する演出態様等、遊技の進行に関連していればどのような演出態様であってもよい。

10

【0237】

以上、本発明の実施形態及び変更例の一例を説明したが、具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではない。即ち、本発明は、遊技者による操作に基づいて遊技を開始させる遊技開始手段と、前記遊技開始手段により遊技が開始されたことに基づいて、所定の役を当選役として決定する当選役決定手段と、前記当選役が所定の役であることに基づいて、所定の入賞態様を入賞表示手段に停止表示させる入賞表示制御手段と、前記当選役が特定の役であることに基づいて、前記入賞表示手段に特定の入賞態様が停止表示された場合に、遊技者に特定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段と、前記入賞表示制御手段により、前記入賞表示手段に、前記特定の役に関連する特別な停止表示態様が停止表示された場合、遊技者による特定の遊技操作に基づいて、報知手段に、前記当選役が前記特定の役である可能性があることを遊技者に対して報知させる報知制御手段とを有することを特徴としているが、遊技開始手段、当選役決定手段、入賞表示手段、入賞表示制御手段、遊技価値付与手段、報知手段、報知制御手段の具体的構成等は、適宜設計変更可能である。

20

【0238】

なお、発明の実施の形態に記載された作用及び効果は、本発明から生じる最も好適な作用及び効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用及び効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。

【図面の簡単な説明】

【0239】

30

【図1】本実施形態における遊技機の外観を示す斜視図である。

【図2】本実施形態におけるリール上に配列された図柄を示す図である。

【図3】本実施形態における主制御回路の構成を示す図である。

【図4】本実施形態における、払出枚数(配当)と、役が当選役として決定される当選確率と、役の入賞を示す図柄の組み合わせとを示す図である。

【図5】本実施形態における確率抽選テーブルの一例を示す図である。

【図6】本実施形態における停止用当選役選択テーブルの一例を示す図である。

【図7】本実施形態における遊技状態と停止用当選役と停止テーブル群との関係を示す図である。

【図8】本実施形態におけるBB入賞可能停止テーブル群の一例を示す図である。

40

【図9】本実施形態における画像制御回路、音・ランプ制御回路の構成を示す図である。

【図10】本実施形態における画像制御CPU85が各種の処理を行う場合に、逐次参照される各識別子などの情報と、これらの値の範囲とを示す一覧を示す図である。

【図11】本実施形態における入力されたコマンドの種類と、ジャンプ先の処理とを関連付けるジャンプテーブルを示す図である。

【図12】本実施形態における遊技機の主制御回路の動作を示すフロー図である(その1)。

【図13】本実施形態における遊技機の主制御回路の動作を示すフロー図である(その2)。

【図14】本実施形態における確率抽選処理の詳細な処理を説明するためのフロー図であ

50

る。

【図 15】本実施形態における遊技機の画像制御回路の動作を示すフロー図である。

【図 16】本実施形態におけるコマンド入力処理の詳細な処理を説明するためのフロー図である。

【図 17】本実施形態における遊技メダル投入処理の詳細な処理を説明するためのフロー図である。

【図 18】本実施形態における遊技開始処理の詳細な処理を説明するためのフロー図である。

【図 19】本実施形態における回胴停止処理の詳細な処理を説明するためのフロー図である。

【図 20】本実施形態における入賞処理の詳細な処理を説明するためのフロー図である。

【図 21】本実施形態における遊技機の音・ランプ制御回路の動作を示すフロー図である。

【符号の説明】

【0240】

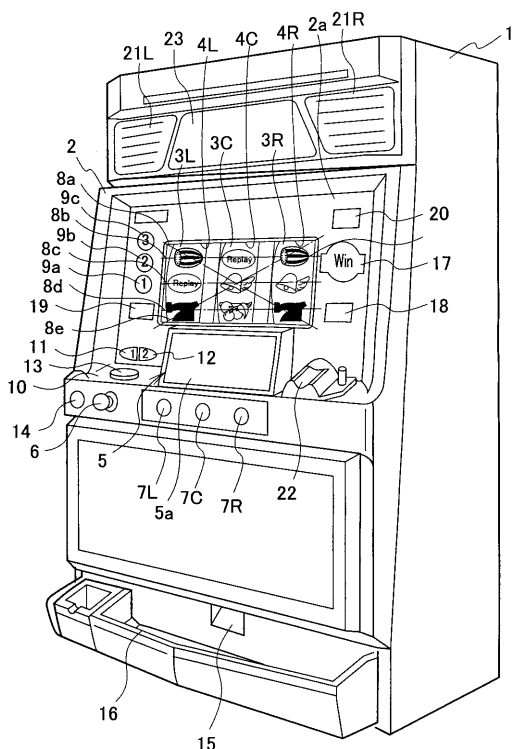
1 ... 遊技機、2 a ... パネル表示部、3 L, 3 C, 3 R ... リール、4 L, 4 C, 4 R ... 表示窓、5 ... 液晶表示装置、5 a ... 表示画面、6 ... スタートレバー、6 S ... スタートスイッチ、7 L, 7 C, 7 R ... 停止ボタン、8 a ~ 8 e ... 入賞ライン、9 a, 9 b, 9 c ... B E Tランプ、10 ... 台座部、11 ~ 13 ... B E Tスイッチ、13 ... 最大B E Tスイッチ、15 ... メダル払出口、17 ... 表示ランプ、18 ... 払出表示部、19 ... クレジット表示部、20 ... ボーナス遊技情報表示部、21 L, 21 R ... スピーカ、22 ... メダル投入口、22 S ... 投入メダルセンサ、23 ... 配当表パネル、30 ... マイクロコンピュータ、31 ... C P U、32 ... R O M、33 ... R A M、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、40 S ... メダル検出部、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、68 ... スタートスイッチ、71 ... 主制御回路、80 ... 画像制御回路、81 ... プログラムR O M、82 ... 画像R O M、83 ... ビデオR A M、84, 91 ... シリアルポート、85 ... 画像制御C P U、86 ... 画像制御I C ( V D P )、87 ... 制御R A M、88 ... ワークR A M、89 ... カレンダI C、90 ... 音・ランプ制御回路、92 ... 音・ランプ制御C P U、93 ... 音源I C、94 ... パワーアンプ、95 ... ワークR A M、96 ... プログラムR O M、97 ... 音源R O M、100 ... L E D類、101 ... ランプ類、102 ... 音量調節部。

10

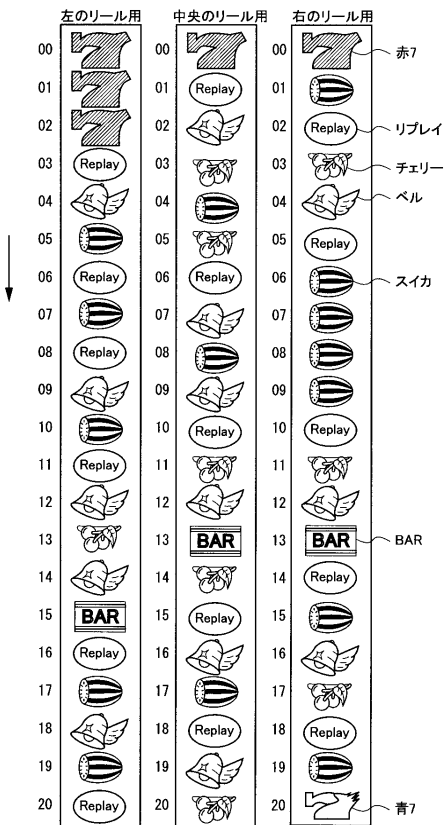
20

30

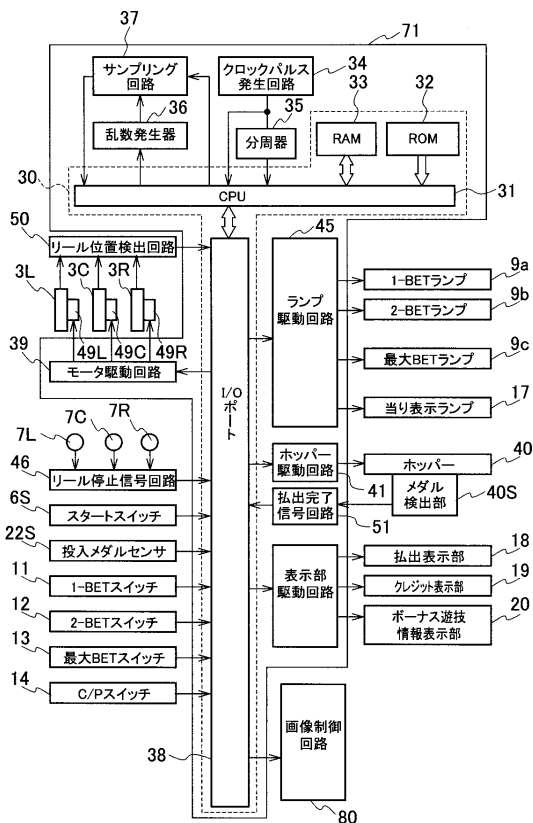
【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】

役の入賞を示す図柄組合せと払出枚数と当選確率			
役	配当	当選確率	図柄組合せ
BB	15	1/400	赤7-赤7-赤7
RB	15	1/400	BAR-BAR-BAR
スイカ	6	1/50	スイカ-スイカ-スイカ
ベル	8	1/10	ベル-ベル-ベル
チェリー	1	1/10	チェリー-ANY-ANY
再遊技	-	1/7.301	Replay-Replay-Replay
ハズレ	-	1/1.355	

【 図 5 】

(a)

役	乱数範囲		当選確率 (分母=16384)	当選確率 (分子=1)
	下限値	上限値		
スイカの小役	0	327	328/16384	1/49.951
ベルの小役	328	1965	1638/16384	1/10.002
チェリーの小役	328	1965	1638/16384	1/10.002
再遊技	1966	4209	2244/16384	1/7.301
BB	4210	4250	41/16384	1/399.61
RB	4251	4291	41/16384	1/399.61
ハズレ	4292	16383	12092/16384	1/1.355

(b)

役	乱数範囲		当選確率 (分母=16384)	当選確率 (分子=1)
	下限値	上限値		
スイカの小役	0	327	328/16384	1/49.951
ベルの小役	328	1965	1638/16384	1/10.002
チェリーの小役	328	1965	1638/16384	1/10.002
再遊技	1966	4209	2244/16384	1/7.301
ハズレ	4210	16383	12174/16384	1/1.346

【 図 6 】

停止用当選役	特越役	
	なし	BB RB
当選役	なし	なし
BB	ハズレ	0~127
RB	ハズレ	0~127
スイカ	ハズレ	0~127
ベル	スイカ	0~127
チェリー	ベル	0~127
再遊技	チェリー	0~127
ハズレ	再遊技	0~127
	ハズレ	0
	BB	0~127
	RB	0
		0~127

【 図 7 】

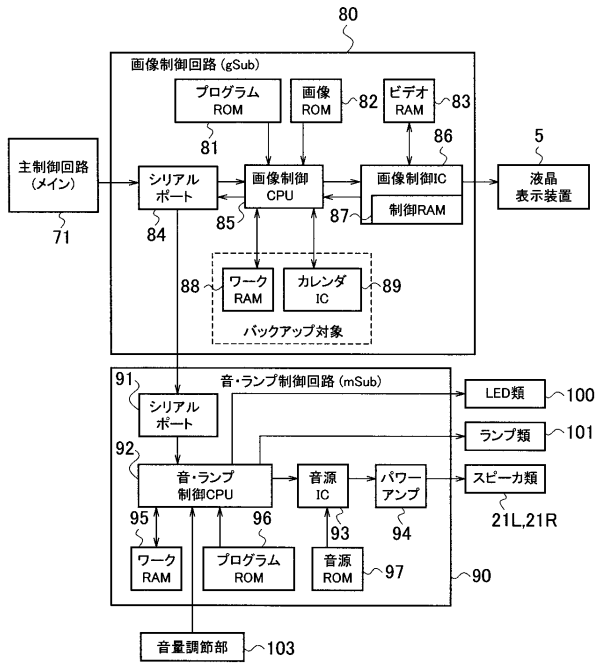
遊技状態	停止用当選役	停止テーブル群
一般遊技状態	ハズレ	入賞不可能停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞可能停止テーブル群
	ベルの小役	ベル入賞可能停止テーブル群
	スイカの小役	スイカ入賞可能停止テーブル群
	再遊技	再遊技入賞可能停止テーブル群
BB内部当選状態	BB	BB入賞可能停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞可能停止テーブル群
	ベルの小役	ベル入賞可能停止テーブル群
	スイカの小役	スイカ入賞可能停止テーブル群
	再遊技	再遊技入賞可能停止テーブル群
RB内部当選状態	RB	RB入賞可能停止テーブル群
	チェリーの小役	チェリー入賞可能停止テーブル群
	ベルの小役	ベル入賞可能停止テーブル群
	スイカの小役	スイカ入賞可能停止テーブル群
	再遊技	再遊技入賞可能停止テーブル群

【 図 8 】

BB入賞可能停止テーブル					
左リール		中リール		右リール	
停止 操作 位置	停止 制御 位置	停止 操作 位置	停止 制御 位置	停止 操作 位置	停止 制御 位置
0	0	0	19	0	18
1	0	1	19	1	18
2	2	2	2	2	2
3	2	3	2	3	2
4	2	4	2	4	2
5	2	5	2	5	2
6	2	6	2	6	2
7	4	7	7	7	5
8	4	8	7	8	5
9	9	9	9	9	9
10	9	10	9	10	9
11	9	11	9	11	9
12	9	12	9	12	9
13	9	13	9	13	9
14	12	14	11	14	14
15	12	15	11	15	14
16	12	16	16	16	14
17	17	17	16	17	14
18	17	18	16	18	18
19	17	19	19	19	18
20	17	20	19	20	18



【 図 9 】



【 図 10 】

作業領域一覧

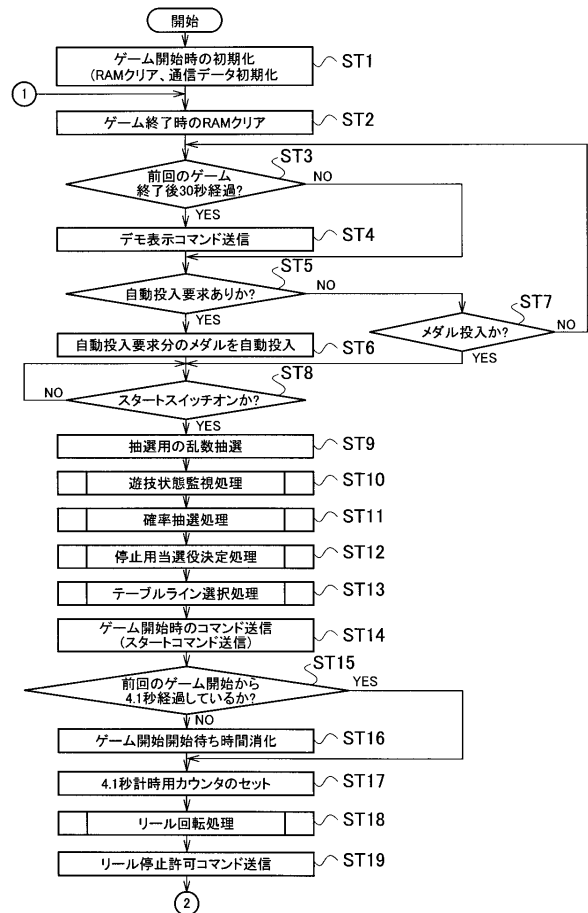
作業領域名	値の範囲	備考
遊技中識別子	0, 1	0: 遊技中外 1: 遊技中
遊技状態識別子	0~4	0: 一般遊技状態 1: BB内部当選状態 2: RB内部当選状態 3: BB一般遊技状態 4: RB状態
当選役識別子	00H~FFH	bit5on: ビッグボーナスが内部当選 bit4on: レギュラーボーナスが内部当選 bit3on: リプレイ・BB中のRBが内部当選 bit2on: プラムが内部当選役 bit1on: ベルが内部当選役 bit0on: チェリーが内部当選役
入賞役識別子	00H~FFH	「当選役識別子の内容と同様の」
乱数カウンタ	0~7FH	
特定停止フラグ	0, 1	0: 左リールが特定以外の態様で停止 1: 左リールが特定の態様で停止
計時カウンタ	00H~FFFFH	
停止リール識別子	0~2	0: 左リール 1: 中リール 2: 右リール
停止図柄識別番号	0~20	
左リール回転識別子	0, 1	0: 停止中 1: 回転中
中リール回転識別子	0, 1	0: 停止中 1: 回転中
右リール回転識別子	0, 1	0: 停止中 1: 回転中

【 図 11 】

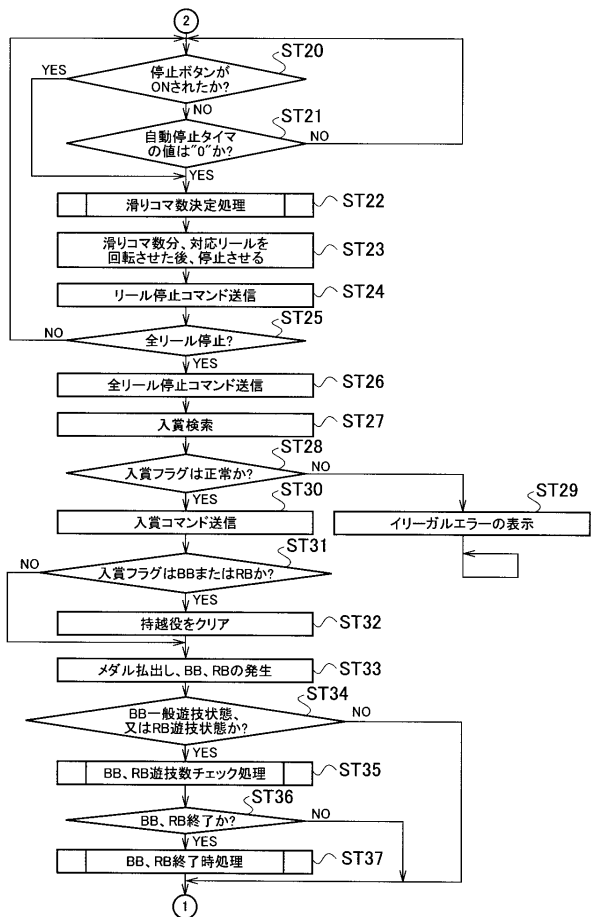
★ ジャンプテーブル

コマンドの種類	ジャンプ先の処理
初期化	初期化の処理
デモ表示	デモ表示処理
遊技メダル投入	遊技メダル投入処理
遊技開始	遊技開始処理
回胴停止	回胴停止処理
全回胴停止	全回胴停止処理
入賞	入賞処理
ボーナス遊技状態更新指示	ボーナス遊技状態更新指示処理
ボーナス遊技終了時状態	ボーナス遊技終了時状態処理
エラー演出指示	エラー演出指示処理
サウンド演出指示	サウンド演出指示処理

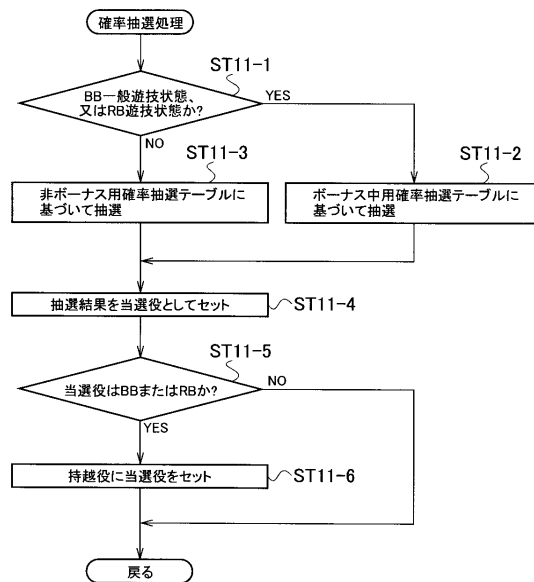
【 図 12 】



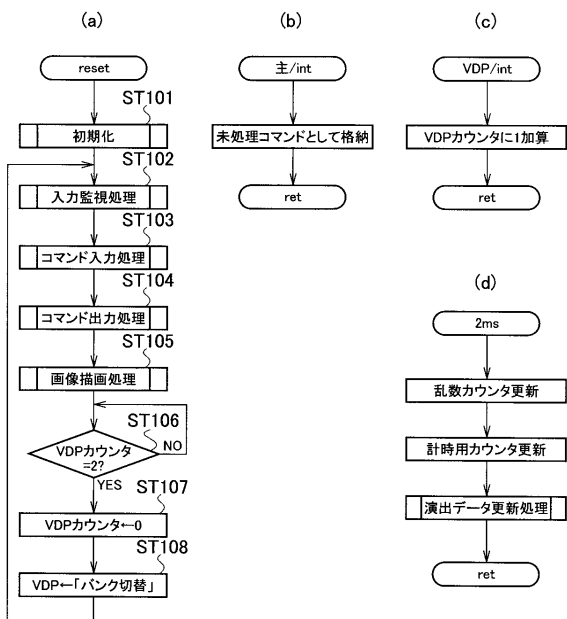
【図13】



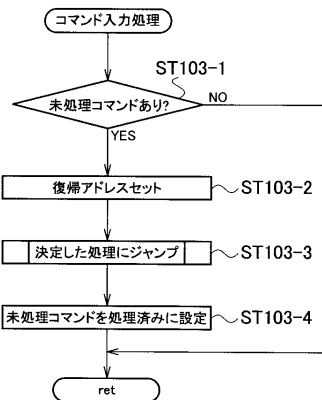
【図14】



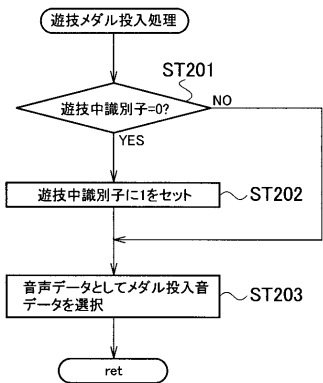
【図15】



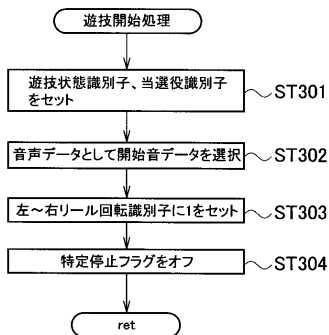
【図16】



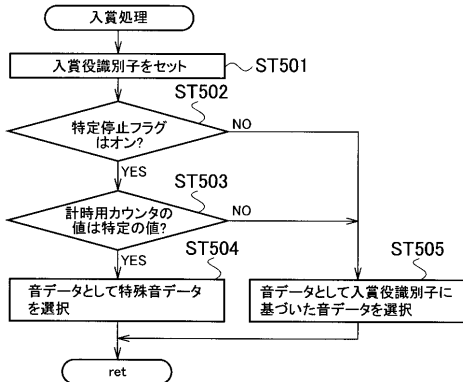
【 図 17 】



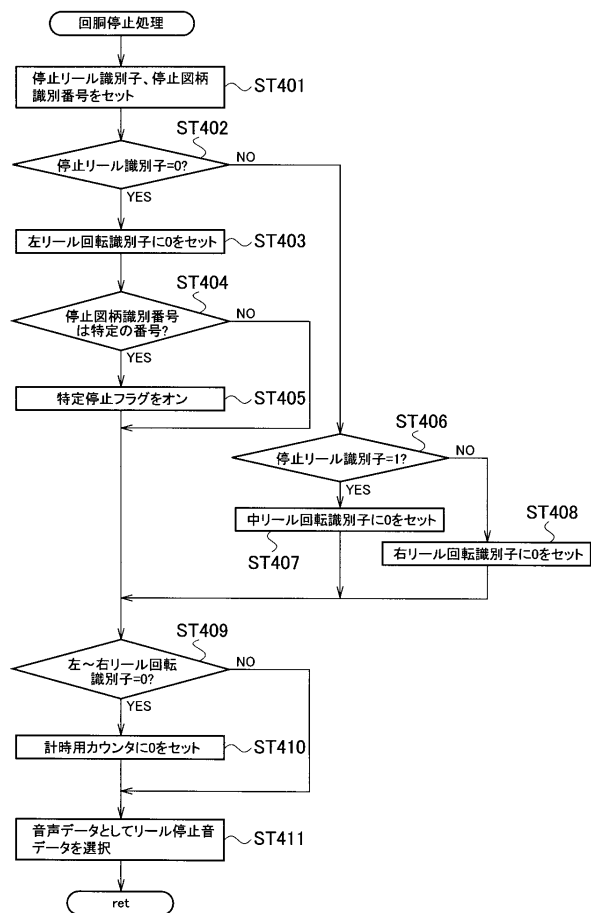
【 図 18 】



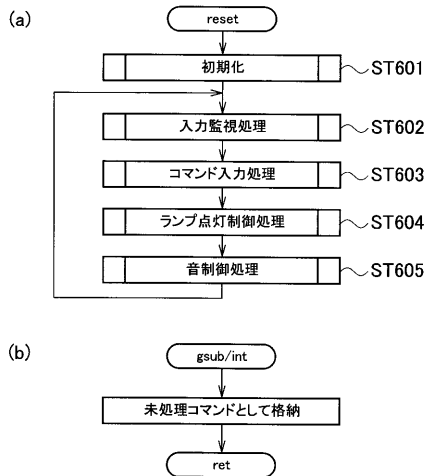
【 図 20 】



【 図 19 】



【 図 21 】



---

フロントページの続き

- (74)代理人 100098327  
弁理士 高松 俊雄
- (72)発明者 菱沼 隆明  
東京都江東区有明3丁目1番地25
- (72)発明者 岡田 渉  
東京都江東区有明3丁目1番地25
- (72)発明者 村上 隆博  
東京都江東区有明3丁目1番地25
- (72)発明者 平内 孝之  
東京都江東区有明3丁目1番地25