

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4766550号
(P4766550)

(45) 発行日 平成23年9月7日(2011.9.7)

(24) 登録日 平成23年6月24日(2011.6.24)

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

請求項の数 4 (全 27 頁)

(21) 出願番号	特願2005-312218 (P2005-312218)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成17年10月27日(2005.10.27)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2007-117327 (P2007-117327A)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
(43) 公開日	平成19年5月17日(2007.5.17)		シャイン60
審査請求日	平成20年9月12日(2008.9.12)	(74) 代理人	100078662
			弁理士 津国 肇
		(74) 代理人	100075225
			弁理士 篠田 文雄
		(72) 発明者	黒柳 賢司
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			シャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	安藤 健志
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			シャイン60 サミー株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ベットの対象となる遊技媒体を投入し、複数の図柄が表示された複数のリールを回転させて停止させるまでの工程を一単位とする遊技を繰り返し実施可能なスロットマシンであって、

特別役を含む役の中から一の役を定める役抽選を行なう役抽選手段と、

予め記憶媒体にクレジットされた前記遊技媒体をベットするために所定のベット数が割り当てられたベットスイッチと、

前回の遊技において前記特別役に当選したか否かを判断し、この判断結果に基づいて、ベット数通常処理又はベット数演出処理のいずれかを実行するベット制御手段と、

前記ベット制御手段が設定したベット数を表示させるベット数表示制御手段と、を備え

、
前記ベット制御手段は、

遊技媒体投入口に投入された前記遊技媒体の数、又は前記ベットスイッチの操作信号に基づいて、前記遊技媒体のベット数を検出し、

前記ベット数通常処理において、検出したベット数と同じ値をベット数として設定し、

前記ベット数演出処理において、i) 検出したベット数が前記スロットマシンにおける最大ベット数の場合には、検出したベット数と異なる値をベット数として設定し、ii) 検出したベット数が前記スロットマシンにおける最大ベット数未満の場合には、前記遊技媒体のクレジット数に応じて、検出したベット数と異なる値をベット数として設定するか否

かを判断し、iii) 前記クレジット数が前記スロットマシンにおける最小ベット数以下の場合を除き、前記クレジット数に応じた値を、検出したベット数と異なるベット数として設定する、ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記ベット制御手段は、前記ベットスイッチの操作信号に基づいてベット数を検出した場合にのみ、前記ベット数演出処理を実行し、前記遊技媒体の投入によりベット数を検出した場合には、前記ベット数通常処理を実行する、ことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

前記ベット制御手段は、前回の遊技において前記特別役に当選していないと判断した場合に、前記ベット数通常処理を実行し、前記ベット数通常処理における抽選で、前記ベット数演出処理を実行するか否かを決定する、ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のスロットマシン。

10

【請求項 4】

前記ベット制御手段は、前記ベット数演出処理を実行するか否かを抽選により決定し、当該抽選により前記ベット数演出処理を実行する確率を、前回の遊技において前記特別役に当選したと判断した場合は高く、前記特別役に当選していないと判断した場合は低く設定した、ことを特徴とする請求項 1 ~ 3 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

20

【0001】

本発明は、ベットの対象となる遊技媒体を投入し、複数の図柄が表示された複数のリールを回転させて停止させるまでの工程を一単位とする遊技を繰り返し実施可能なスロットマシンに関し、特に、前回の遊技において特別役に当選したことを報知可能なスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

一般に、スロットマシンは、制御手段により役抽選を行ない、この役抽選で当選した役に対応した図柄が停止して入賞したときには、入賞した役に応じた態様の遊技を行なうようになっている。このような役には、後述するピックボーナスやレギュラーボーナス等の特別役、予め定められた数の遊技媒体が払い出される一般役、又は遊技媒体を投入しないで遊技を再実施できる再遊技役などがある。

30

【0003】

また、近年のスロットマシンは、液晶表示装置等の画像表示手段を備えており、例えば、前回の遊技において特別役に当選した場合に、この特別役の当選を期待させたり、告知したりするための情報を含む報知画像を表示することによって、遊技をより面白く演出しているものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【特許文献 1】特開 2004 - 350799 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0004】

しかし、上述した従来のスロットマシンでは、画像表示手段に報知画像を表示することによってピックボーナス等の特別役の当選を報知していたが、市場に普及している多くのスロットマシンがこの手段を採用しているために、現在では常套手段となってしまう、遊技者の新鮮味に欠けて、期待感を喚起する効果が低減しつつあるという問題があった。

【0005】

一方、従来からスロットマシンには、メダル等の遊技媒体のベット（賭け）数が割り当てられた複数のベットスイッチが設けられており、各ベットスイッチの操作により、1 ~ 3 枚の遊技媒体を選択的にベットするようになっていた。

【0006】

50

ところが、従来のスロットマシンでは、各ベットスイッチを操作したときに設定されるベット数は常に一定であり、これらベットスイッチやベット数を表示するランプ等が、遊技媒体をベットする以外の用途に用いられることはなかった。このため、従来のスロットマシンにおける遊技媒体のベット行為は、繰り返し行われる一連の遊技において、何らビッグボーナス等の特別役の当選を遊技者に期待させたり、告知したりするものではなかった。

【0007】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、特別役の当選を今までにない斬新な手段によって報知することにより、遊技者の期待感を大きく喚起することができるスロットマシンの提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記目的を達成するため、本発明に係るスロットマシンは、ベットの対象となる遊技媒体を投入し、複数の図柄が表示された複数のリールを回転させて停止させるまでの工程を一単位とする遊技を繰り返し実施可能なスロットマシンであって、特別役を含む役の中から一の役を定める役抽選を行なう役抽選手段と、前記遊技媒体のベット数を検出して設定するベット制御手段と、このベット制御手段の設定したベット数に基づいて表示を行うベット数表示手段とを含み、前回の遊技において前記特別役に当選したときに、前記ベット制御手段が、検出したベット数と異なるベット数を設定する演出を行うようにしてある。

【0009】

このような本発明のスロットマシンでは、特別役に当選した場合に、例えば、遊技者が操作したベットスイッチに割り当てられた枚数と異なるベット数を設定し、この異なるベット数を表示すること（これをベット数演出と称する）により、遊技者に対して、特別役に当選していることを報知している。このような誤動作を模した報知手段を採用することにより、遊技者は、スロットマシンの誤動作か、又は特別役に当選していることの報知が確信を持つことができず、これが特別役に当選しているのではないかという期待感につながる。

【0010】

ここで、「遊技媒体」とは、遊技を行なうためにスロットマシンに投入する媒体であり、例えば、コイン、メダル、チップのようなものが考えられる。また、この目的を達成できるものであれば、現実の物には限られず、例えば、磁気カードのような電磁的に作用するものも適用可能である。

【0011】

遊技媒体を「投入する」とは、遊技者が、スロットマシンに設けた遊技媒体投入口等に、コイン等の遊技媒体を実際に投入することが含まれる。また、スロットマシンの記憶媒体に予めクレジットした所定数の遊技媒体を用いることも含まれる。

【0012】

「図柄が表示されたリール」については、モータ等によって物理的に回転、停止を行なう現実の物としてのリールのほか、表示装置に表示されるCG（コンピュータグラフィック）等を用いた仮想上のリールも含まれる。

【0013】

「ベット数表示手段」には、直接又は間接的にベット数を表示することができる電球又はLED等のランプ、セグメント数字表示器、及びCRT（Cathode Ray Tube）又はLCD（Liquid Crystal Display）等のディスプレイ装置等も含まれる。

【0014】

「役」には、例えば、入賞すると所定枚数の遊技媒体の払い出しを行う「一般役」と、遊技を遊技者にとって有利に進行させる「特別遊技」に移行させることが可能な「特別役」と、遊技媒体を投入しないで遊技を再実施できる「再遊技」とが含まれる。また、遊技の態様に応じて、その他様々な役を付加することができる。

【0015】

10

20

30

40

50

「一般役」とは、抽選で一般役に当選し、その一般役に応じた図柄が揃って入賞すると、予め定められた数の遊技媒体が払い出される役である。

【0016】

「特別役」には、抽選で所定役が高確率で当選する遊技を一定条件下で所定回数行う「第1の特別遊技」に移行させることが可能な「第1の特別役」と、一般遊技と第1の特別遊技に相当する遊技の少なくとも一方の遊技を行える「第2の特別遊技」に移行させることが可能な「第2の特別役」とが含まれる。

【0017】

ここで、第1の特別役は、特別遊技の1つである第1の特別遊技に移行させる役であり、レギュラーボーナス役（以下、RB役と称する）と呼ばれる役を含むものである。第1の特別遊技は、所定役が高確率で当選する遊技を、一定条件下で所定回数行うことができる。また、第2の特別役は、特別遊技の1つである第2の特別遊技に移行させる役であり、ビッグボーナス役（以下、BB役と称する）と呼ばれる役も含むものである。第2の特別遊技は、前記一般遊技と前記第1の特別遊技に相当する遊技の少なくとも一方の遊技を、所定の遊技媒体払出枚数に達するまで行うことができる遊技である。

10

【0018】

「再遊技役」とは、役抽選で再遊技役に当選し、再遊技役に対応した図柄が停止して入賞したときに、遊技媒体を投入することなく遊技を再実施できる「再遊技」（「リプレイ」とも称する）を実施することができる役である。

【0019】

一の役を定める「役抽選」は、例えば、乱数を発生させてその値によって、一つの当選役を定めることが望ましい。乱数の発生については、乱数発生器又はコンピュータ等のソフトウェア上で発生させることも考えられる。

20

【0020】

また、好ましくは、上述した本発明に係るスロットマシンにおいて、前回の遊技において前記特別役に当選したときに、前記ベット制御手段が、検出したベット数と異なるベット数を設定する演出を行うか否かを抽選するようにしてもよい。

【0021】

このような本発明のスロットマシンでは、前回の遊技において特別役に当選したときであっても、この特別役に当選したことの報知が必ずなされるとは限らず、特別役に当選したときでも報知がなされない場合があるという不確定さが付加される。このような報知の有無の不確定さにより、遊技者の期待感を増大させることができる。

30

【0022】

さらに、好ましくは、前回の遊技において前記特別役に当選していないときに、前記ベット制御手段が、検出したベット数と異なるベット数を設定する演出を行うか否かを抽選することとし、この抽選における前記演出を行う当選確率を、前記特別役に当選したときの前記抽選における前記演出を行う当選確率よりも低く設定するようにしてもよい。

【0023】

このような本発明のスロットマシンでは、前回の遊技において特別役に当選していないときであっても、特別役に当選したときと同様の報知がなされる場合があるという不確定さが付加される。このような報知の不確定さにより、遊技者の期待感を更に増大させることができる。

40

【発明の効果】

【0024】

上述した本発明のスロットマシンによれば、特別役に当選した場合に、例えば、遊技者が操作したベットスイッチに割り当てられた枚数と異なるベット数を設定し、この異なるベット数を表示することにより、遊技者に対して、特別役に当選していることを報知することができる。このような誤動作を模した報知手段を採用することにより、遊技者は、スロットマシンの誤動作か、又は特別役に当選していることの報知が確信を持つことができず、これが特別役に当選しているのではないかという遊技者の期待感を増大させる効果を

50

奏する。

【発明を実施するための最良の形態】

【0025】

以下、本発明の一実施形態に係るスロットマシンについて、図面を参照しつつ詳細に説明する。

【0026】

[スロットマシンの構成]

<全体構造の説明>

図1は、本実施形態に係るスロットマシンの外観を示す正面図である。同図において、スロットマシン10の筐体の前面部には、フロントパネル20が設けてある。このフロントパネル20の略中央には、垂直方向に縦長矩形の3つの表示窓22L、22C及び22Rが形成してある。

10

【0027】

これらの3つの表示窓22L、22C及び22Rの前面には、5本の入賞ラインが定められている。これら5本の入賞ラインは、水平の3本(中央L1、上下L2A、L2B)の入賞ラインと、斜めの2本(斜め右下がりL3A、斜め右上がりL3B)の入賞ラインとで構成してある。これら入賞ラインL1、L2A、L2B、L3A及びL3Bの左端部には、有効ライン表示部(ベット数表示手段)24a~24eが設けてある。これら有効ライン表示部24a~24eは、賭けの対象となった遊技媒体(本実施形態ではメダルを用いている。)の枚数により、有効となった入賞ライン(以下、有効ラインと称する)を表示する。

20

【0028】

なお、本実施形態では、各有効ライン表示部24a~24eに、賭けの対象となった遊技媒体の枚数(ベット数)を、上から順に「3」、「2」、「1」、「2」、「3」のように表示してあり、入賞ラインとともにベット数をも表示する役割をもたせてある。

【0029】

また、表示窓22L、22C及び22Rの下方には、左側から順に、ベット数表示ランプ(ベット数表示手段)51a~51c、クレジット数表示部53及び獲得枚数表示部54が設けてある。各ベット数表示ランプ51a~51cの右側には、ベットされた遊技媒体の枚数を示す「1BET」、「2BET」、「3BET」の文字が表示してあり、各ベット数表示ランプ51a~51cが点灯することによりベット数が指標されるようになっている。クレジット数表示部53及び獲得枚数表示部54は、ともに二桁の数字を表示可能なLEDからなっている。

30

【0030】

上述したフロントパネル20の下方には、略水平の操作パネル部30が設けてある。この操作パネル部30の左側には、1-ベットスイッチ32、2-ベットスイッチ34及び3-ベットスイッチ36が配設してある。また、操作パネル部30の右側には、遊技媒体を投入することができる遊技媒体投入口38が設けてある。

【0031】

遊技媒体投入口38から遊技媒体が投入されると、遊技媒体カウンタ(図示せず)が遊技媒体の枚数を計数し、これに基づいて、後述するベット制御手段400が、予め定められた規定枚数(本実施形態では1~3枚)までをベット数として検出する。すなわち、各ベットスイッチ32、34又は36を操作することなく、投入枚数を自動的にベット数として検出する。

40

【0032】

この遊技媒体投入口38から規定枚数以上の遊技媒体が投入された場合には、規定以上の枚数をクレジット数として後述するRAM110に記憶するとともに、このクレジット数をクレジット数表示部53に表示するようになっている。

【0033】

1-ベットスイッチ32は、クレジット数のうちの1枚だけを遊技の賭けの対象とする

50

ためのスイッチである。2 - ベットスイッチ 34 は、クレジット数のうちの 2 枚だけを遊技の賭けの対象とするためのスイッチである。3 - ベットスイッチ 36 は、クレジット数のうちの 3 枚のメダルを遊技の賭けの対象とするためのスイッチである。

【0034】

ここで、本実施形態では、遊技媒体投入口 38 からの投入、又は各ベットスイッチ 32、34 又は 36 の操作に基づく遊技媒体の数を「ベット数」と称し、その後、上述したベット制御手段 400 により RAM 110 に記憶されて設定されたベット数を「設定ベット数」と称する。

【0035】

遊技者が、遊技媒体を 1 枚投入し、又は 1 - ベットスイッチ 32 を操作したときには、ベット数表示ランプ 51a を点灯させて「1 BET」の文字を指標するとともに、5 本の入賞ラインのうちの 1 本、例えば、入賞ライン L1 を有効化する。また、遊技媒体を 2 枚投入し、又は 2 - ベットスイッチ 34 を操作したときには、ベット数表示ランプ 51b を点灯させて「2 BET」の文字を指標するとともに、5 本の入賞ラインのうちの 3 本、例えば、入賞ライン L1、L2A 及び L2B を有効化する。さらに、遊技媒体を 3 枚投入し、又は 3 - ベットスイッチ 36 を操作したときには、ベット数表示ランプ 51c を点灯させて「3 BET」の文字を指標するとともに、5 本の入賞ラインの全て、すなわち、L1、L2A、L2B、L3A 及び L3B を有効化する。有効化した入賞ラインは、各有効ライン表示部 24a ~ 24e の背面側にそれぞれ配設した有効ライン表示ランプ（図示せず）を点灯させて明示する。

【0036】

また、スロットマシン 10 の筐体の上方には、液晶ディスプレイパネルから構成される画像表示装置 70 が設けてある。なお、画像表示装置 70 は、上述した液晶ディスプレイパネルに限らず、遊技者が、画像情報や文字情報を遊技中に視認し得る装置であれば、その他あらゆる表示装置を用いることが可能である。

【0037】

スロットマシン 10 の筐体の内部には、3 個のリール 40L、40C 及び 40R が回転自在に設けてある。各リール 40L、40C 及び 40R は、それぞれリング形状となっており、その外周面には、図柄を印刷したリールテープが貼着してある。このリールテープには、例えば、21 個の図柄が等間隔で描かれている。これら図柄の配列は、リール 40L、40C 及び 40R ごとにそれぞれ異なっている。各リール 40L、40C 及び 40R は、上述した表示窓 22L、22C 及び 22R を介してそれぞれ視認可能となっている。リールが停止しているときには、1 つの表示窓において、1 本のリールの連続した 3 つの図柄が視認可能となる。このため、3 つの表示窓 22L、22C 及び 22R の全てからは、合計 9 つの図柄が視認可能となる。

【0038】

後述するように、各リール 40L、40C 及び 40R は、それぞれモータ（図示せず）により回転駆動され、各表示窓 22L、22C 及び 22R において、各リール 40L、40C 及び 40R の外周面に描かれた図柄が上から下に向かって移動する。

【0039】

操作パネル部 30 の前面の左側には、スタートスイッチ（スタートレバー）50 が傾動可能に設けてあり、また、操作パネル部 30 の前面の中央部には、3 つのストップスイッチ 52L、52C 及び 52R が設けてある。ストップスイッチ 52L は左リール 40L に対応し、ストップスイッチ 52C は中リール 40C に対応し、ストップスイッチ 52R は右リール 40R に対応している。

【0040】

遊技者が、スタートスイッチ 50 を傾動操作すると、上述した 3 つのリール 40L、40C 及び 40R が一斉に回転を開始する。これらリール 40L、40C 及び 40R の回転速度が一定速度に達すると、遊技者によるストップスイッチ 52L、52C 及び 52R の操作が有効となる。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 1 】

遊技者が、ストップスイッチ 5 2 L を押動操作すると左リール 4 0 L が停止する。ストップスイッチ 5 2 C を押動操作すると中リール 4 0 C が停止する。ストップスイッチ 5 2 R を押動操作すると右リール 4 0 R が停止する。

【 0 0 4 2 】

各リール 4 0 L、4 0 C 又は 4 0 R が停止したときは、それぞれの外周面に描かれた図柄が、上述した 5 つの入賞ライン L 1、L 2 A、L 2 B、L 3 A 及び L 3 B 上に位置付けられるように停止制御している。

【 0 0 4 3 】

スロットマシン 1 0 の筐体の下方の右側には、筐体の内部に収納した図示しないスピーカ（後述する図 4 に示すスピーカ 6 4 に対応する）から発せられた音を筐体の外部へ出すための透音穴 6 0 が設けてある。スロットマシン 1 0 の筐体の下方の中央部には、遊技媒体払出口 6 2 が設けてある。各リール 4 0 L、4 0 C 又は 4 0 R が停止して、有効ライン上に停止表示された図柄の組合せが、所定の組合せ、すなわち、役を構成する図柄の組合せとなり、役に入賞したときには、この組合せに応じて予め定めた枚数の遊技媒体を遊技媒体払出口 6 2 から払い出すようになっている。

10

【 0 0 4 4 】

上述したように、スロットマシン 1 0 における遊技は、停止させた複数のリール 4 0 L、4 0 C 又は 4 0 R の図柄の組合せによって遊技結果が定まるといものである。また、この遊技は、スタートスイッチ 5 0 を遊技者が傾動操作するたびに行なわれ、複数のリール 4 0 L、4 0 C 又は 4 0 R の回転開始から回転停止までの行程を 1 単位の遊技として、繰り返し行なうことができる。

20

【 0 0 4 5 】

上述した役の種類には、例えば、特別役、一般役、再遊技役等の種類がある。特別役は、抽選で特別役に当選し、その当たり役に応じた図柄が揃って入賞したときには、遊技を遊技者にとって有利に進行させる特別遊技を行なうことができる役である。また、一般役は、抽選で一般役に当選し、その一般役に応じた図柄が揃って入賞すると、予め定めた数の遊技媒体を払い出す役である。また、再遊技役は、抽選で再遊技役に当選し、再遊技役に応じた図柄が揃って入賞したときに、遊技媒体を新たに投入することなく再遊技（リプレイとも称する）を行なうことができる役である。

30

【 0 0 4 6 】

また、特別役には、ビックボーナス役（以下、B B 役と称する）及びレギュラーボーナス役（以下、R B 役と称する）がある。R B 役は、第 1 の特別遊技である R B 遊技に移行させる役である。この R B 遊技は、所定役が高確率で当選する遊技を一定条件下で所定回数行なうものである。一方、B B 役は、第 2 の特別遊技である B B 遊技に移行させる役である。この B B 遊技は、一般遊技を行なうとともに、この一般遊技中に一定条件下で R B 遊技に移行できるようにしたものであり、予め定められた遊技媒体の払い出し数に達するまで、一般遊技と R B 遊技とを繰り返し行なうことができる。

【 0 0 4 7 】

< 機能ブロック図の説明 >

40

図 2 は、スロットマシン 1 0 の制御に関する機能ブロック図である。同図において、制御回路として、主制御手段 1 0 0 と副制御回路 2 0 0 とが電氣的に接続してある。また、主制御回路 1 0 0 には、操作手段 3 0 0 が電氣的に接続してあるとともに、リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の各々に設けたモータ 8 0 L、8 0 C 及び 8 0 R が電氣的に接続してある。副制御基板 2 0 0 には、報知手段 6 1 0 が電氣的に接続してあり、この報知手段 6 1 0 には、画像表示装置 7 0 と、有効ライン表示部 2 4 a ~ 2 4 e と、ベット数表示ランプ 5 1 a ~ 5 1 c と、クレジット数表示部 5 3 と、獲得枚数表示部 5 4 と、スピーカ 6 4 とが含まれている。

【 0 0 4 8 】

操作手段 3 0 0 には、停止操作手段 3 1 0 と、スタートスイッチ 5 0 と、ベットスイッ

50

チ 3 2、3 4 及び 3 6 とが含まれ、停止操作手段 3 1 0 は、3 つのストップスイッチ 5 2 L、5 2 C 及び 5 2 R から構成してある。なお、このような操作手段 3 0 0 は、スイッチに限られず、遊技者の四肢を用いた操作に基づいて操作信号を発生させるものであれば、あらゆる手段が適用できる。

【 0 0 4 9 】

< 主制御回路 1 0 0 の説明 >

主制御回路 1 0 0 は、ベット制御手段 4 0 0 と、役抽選手段 4 1 0 と、リール制御手段 4 2 0 と、遊技制御手段 4 3 0 とを含んでいる。

【 0 0 5 0 】

ベット制御手段 4 0 0 は、遊技媒体投入口 3 8 の下部に設置した遊技媒体カウンタでカウントした投入枚数、又はベットスイッチ 3 2、3 4、3 6 が操作されたときに発信されるベット操作信号（1ベット信号、2ベット信号、3ベット信号）に基づいて、遊技媒体のベット数を検出し、これを新たなベット数として設定するとともに、必要に応じてクレジット数からベット数を減算し、これらの処理の結果を信号に変換して副制御回路 2 0 0 へ送信する。

10

【 0 0 5 1 】

また、本実施形態では、役抽選手段 4 1 0 の役抽選において、上述した第 1 又は第 2 の特別役に当選したとき、ベット制御手段 4 0 0 が、ベットスイッチ 3 2、3 4、3 6 に予め割り当てられたベット数と異なるベット数を設定する演出を行うようにしてある。このベット制御手段 4 0 0 による制御処理は、ベット数通常処理サブルーチン（図 6 参照）、及びベット数演出処理サブルーチン（図 1 1 ~ 図 1 3 参照）に示される。

20

【 0 0 5 2 】

役抽選手段 4 1 0 は、役抽選処理によって、役（特別役である第 1 の特別役と第 2 の特別役、一般役、再遊技役）の抽選を行うものである。役抽選手段 4 1 0 は、例えば、役抽選用の乱数発生器 4 1 2（ハード乱数等）と、この乱数発生器 4 1 2 が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段 4 1 4 と、乱数抽出手段 4 1 4 が抽出した乱数値に基づいて役の当選の有無及び当選役を判定する乱数判定手段 4 1 6 とを備えている。この役抽選手段 4 1 0 による制御処理は、役抽選処理サブルーチン（図 7 参照）に示される。

【 0 0 5 3 】

リール制御手段 4 2 0 は、スタートスイッチ 5 0 から発信されたリール回転開始信号を受信することによって、モータ 8 0 L、8 0 C、8 0 R の制御を行って、リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R を回転させ、そして、ストップスイッチ 5 2 L、5 2 C、5 2 R から発信されたリール停止信号の受信または所定時間の経過によって、リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R を停止させるリール作動に関する制御を行う。停止の制御においては、当選した役に対応して、停止図柄が揃うようにするための図柄組合せ制御を行う。このリール制御手段 4 2 0 による制御処理は、リール変動・停止サブルーチン（図 8 参照）に示される。

30

【 0 0 5 4 】

遊技制御手段 4 3 0 は、役抽選処理で特別役、一般役、再遊技役に当選し、停止した図柄に関する入賞図柄判定により、各々の役に対応した図柄が揃ったと判別したときに、入賞した役に対応した処理を進める。遊技制御手段は、所定枚数の遊技媒体の払い出しを行う以外に、特別遊技制御手段 4 3 2 を含む。

40

【 0 0 5 5 】

特別遊技制御手段 4 3 2 は、遊技が遊技者にとって有利に進行する特別遊技や所定枚数の遊技媒体の払い出しを行う。

【 0 0 5 6 】

< 副制御回路 2 0 0 の説明 >

副制御回路 2 0 0 には、画像制御手段 5 1 1 と、有効ライン表示制御手段 5 1 2 と、ベット数表示制御手段 5 1 3 と、クレジット数表示制御手段 5 1 4 と、獲得枚数表示制御手段 5 1 5 と、音声制御手段 5 1 6 とが含まれている。

【 0 0 5 7 】

50

画像制御手段 5 1 1 は、主制御回路 1 0 0 から受信した信号に基づいて、ROM 2 0 8 に記憶した画像データを読み出し、表示駆動装置 2 2 0 (図 4 参照) を制御して、報知手段 6 1 0 の画像表示装置 7 0 に所定の画像を表示させる。

【 0 0 5 8 】

有効ライン表示制御手段 5 1 2 は、主制御回路 1 0 0 から受信した信号に基づいて、ROM 2 0 8 に記憶したランプ点灯データを読み出し、ランプ駆動回路 2 1 8 (図 4 参照) を制御して、報知手段 6 1 0 中の所定の有効ライン表示部 2 4 a ~ 2 4 e のランプを点灯させる。

【 0 0 5 9 】

ベット数表示制御手段 5 1 3 は、主制御回路 1 0 0 から受信した信号に基づいて、ROM 2 0 8 に記憶したランプ点灯データを読み出し、ランプ駆動回路 2 2 3 (図 4 参照) を制御して、報知手段 6 1 0 中の所定のベット数表示ランプ 5 1 a ~ 5 1 c を点灯させる。

【 0 0 6 0 】

クレジット数表示制御手段 5 1 4 は、主制御回路 1 0 0 から受信した信号に基づいて、ROM 2 0 8 に記憶した LED 点灯データを読み出し、表示駆動回路 2 2 4 (図 4 参照) を制御して、報知手段 6 1 0 中のクレジット数表示部 5 3 に所定の数字を表示させる。

【 0 0 6 1 】

獲得枚数表示制御手段 5 1 5 は、主制御回路 1 0 0 から受信した信号に基づいて、ROM 2 0 8 に記憶した LED 点灯データを読み出し、表示駆動回路 2 2 5 (図 4 参照) を制御して、報知手段 6 1 0 中の獲得枚数表示部 5 4 に所定の数字を表示させる。

【 0 0 6 2 】

音声制御手段 5 1 6 は、主制御回路 1 0 0 から受信した信号に基づいて、ROM 2 0 8 に記憶した音声データを読み出して、スピーカ駆動回路 2 2 2 を制御して、報知手段 6 1 0 のスピーカ 6 4 から所定の音声を発する。

【 0 0 6 3 】

[スロットマシン 1 0 の制御手段の説明]

スロットマシン 1 0 を制御する制御手段は、上述のように主制御回路 1 0 0 と副制御回路 2 0 0 とで構成してある。ここで、図 3 は、主制御回路 1 0 0 のブロック図を示し、図 4 は、主制御回路 1 0 0 に電氣的に接続した副制御回路 2 0 0 のブロック図を示す。

【 0 0 6 4 】

< 主制御回路 1 0 0 >

図 3 において、上述したスタートスイッチ 5 0 は、主制御回路 1 0 0 のインターフェイス回路 1 0 2 に接続してあり、インターフェイス回路 1 0 2 は、入出力バス 1 0 4 に接続してある。スタートスイッチ 5 0 から発信されたリール回転開始信号は、インターフェイス回路 1 0 2 において所望の信号に変換された後、入出力バス 1 0 4 に供給される。この入出力バス 1 0 4 を介して、中央処理回路 (以下、CPU と称する) 1 0 6 にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになっている。なお、上述したリール回転開始信号は、「操作信号」の 1 つを構成する。

【 0 0 6 5 】

また、上述したインターフェイス回路 1 0 2 には、ストップスイッチ 5 2 L , 5 2 C 及び 5 2 R、並びに 1 - ベットスイッチ 3 2、2 - ベットスイッチ 3 4 及び 3 - ベットスイッチ 3 6 も接続してある。これらのボタンやスイッチから発せられる信号もインターフェイス回路 1 0 2 に供給され、所望の信号に変換された後、入出力バス 1 0 4 を介して CPU 1 0 6 に供給される。なお、上述したストップスイッチ 5 2 L , 5 2 C 又は 5 2 R から発せられる信号も、操作信号を構成する。

【 0 0 6 6 】

上述した入出力バス 1 0 4 には、ROM (リード・オンリー・メモリ) 1 0 8 及び RAM (ランダム・アクセス・メモリ) 1 1 0 も接続してある。ROM 1 0 8 は、スロットマシンの全体の流れを制御する制御プログラムや、制御プログラムを実行するための初期データを記憶している。例えば、後述する図 5 に示すメインルーチン、図 6 から図 1 3 に示

10

20

30

40

50

すサブルーチン、及びこれらのプログラムで使用するための初期データを記憶する。

【 0 0 6 7 】

また、RAM 1 1 0 は、上述した制御プログラムで使用するフラグや変数の値を一時的に記憶することができる。

【 0 0 6 8 】

入出力バス 1 0 4 には、乱数を発生させるための乱数発生器 1 1 2 も接続されている。乱数発生器 1 1 2 は、一定の範囲の数値、例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 (2 の 1 6 乗) に含まれる乱数を発生させる。なお、CPU 1 0 6 の演算処理により乱数を発させるように構成してもよい。

【 0 0 6 9 】

入出力バス 1 0 4 には、モータ駆動回路 1 1 4 が接続してある。このモータ駆動回路 1 1 4 には、上述した 3 つのリール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R のそれぞれを回転駆動するステッピングモータ 8 0 L、8 0 C 及び 8 0 R が接続してある。ステッピングモータ 8 0 L、8 0 C 及び 8 0 R は、3 つのリール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の内部にそれぞれ設けてあり、ステッピングモータ 8 0 L、8 0 C 及び 8 0 R の回転シャフトがリール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の回転中心となるように取り付けられている。

【 0 0 7 0 】

CPU 1 0 6 から発せられる駆動制御命令は、モータ駆動回路 1 1 4 により駆動信号に変換され、駆動信号はステッピングモータ 8 0 L、8 0 C 及び 8 0 R に供給される。なお、駆動制御命令には、回転速度の命令も含まれており、ステッピングモータ 8 0 L、8 0 C 及び 8 0 R の回転制御及び停止制御を行うとともに、回転速度の制御も行っている。

【 0 0 7 1 】

CPU 1 0 6 が、上述したように、ステッピングモータ 8 0 L、8 0 C 及び 8 0 R を制御することにより、リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の回転制御及び停止制御を行うとともに、回転速度の制御も行っている。

【 0 0 7 2 】

リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R には、回転角度位置を検出するための回転角度位置センサ (図示せず) がそれぞれ設けてあり、各回転角度位置センサは、リール回転角度位置検出回路 1 1 6 に接続してある。各回転角度位置センサから発せられたリール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の回転角度位置を示す信号は、リール回転角度位置検出回路 1 1 6 に供給され、所定の信号に変換された後、入出力バス 1 0 4 に供給される。CPU 1 0 6 は、供給された回転角度位置から図柄の番号を算出し、表示窓 2 2 L、2 2 C 及び 2 2 R のそれぞれに表示されている図柄を特定する。

【 0 0 7 3 】

さらに、インターフェイス回路 1 0 2 には、接続線 1 1 8 も接続してある。この接続線 1 1 8 によって、主制御回路 1 0 0 に副制御回路 2 0 0 を電氣的に接続してある。

【 0 0 7 4 】

< 副制御回路 2 0 0 >

図 4 において、上述した接続線 1 1 8 は、副制御回路 2 0 0 のインターフェイス回路 2 0 2 に接続してあり、インターフェイス回路 2 0 2 は、入出力バス 2 0 4 に接続してある。主制御回路 1 0 0 から副制御回路 2 0 0 に送信された信号は、インターフェイス回路 2 0 2 において所望の信号に変換された後、入出力バス 2 0 4 に供給される。この入出力バス 2 0 4 を介して、中央処理回路 (以下、CPU と称する) 2 0 6 にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになっている。

【 0 0 7 5 】

上述した入出力バス 2 0 4 には、ROM (リード・オンリー・メモリ) 2 0 8 及び RAM (ランダム・アクセス・メモリ) 2 1 0 も接続してある。ROM 2 0 8 は、後述するランプ駆動回路 2 1 8、表示駆動装置 2 2 0、スピーカ駆動回路 2 2 2、ランプ駆動回路 2 2 3、表示駆動回路 2 2 4 を制御する制御プログラムや、この制御プログラムを実行するための初期データを記憶している。例えば、後述する図 1 4 に示す副制御回路サブルーチ

10

20

30

40

50

ンや、画像表示装置 70 に表示するための種々の画像データや、スピーカ 64 から発するための演奏音データを記憶している。

【0076】

入出力バス 204 には、画像表示装置 70 を駆動させるための表示駆動装置 220 も接続してある。CPU 206 は、主制御回路 100 から供給される制御情報に応じて ROM 208 に記憶されている画像データや文字データ等を読み出し、そのデータを表示駆動装置 220 に供給する。これにより、画像表示装置 70 には、画像データが演出画面として表示され、文字データがメッセージとして表示される。

【0077】

入出力バス 204 には、有効ライン表示部 24a ~ 24e の各ランプを点灯駆動させるためのランプ駆動回路 218 も接続してある。CPU 206 は、主制御回路 100 から供給される制御情報に応じて駆動指令をランプ駆動回路 218 に発し、駆動指令に応じて有効ライン表示部 24a ~ 24e の各ランプを点灯駆動させる。

10

【0078】

入出力バス 204 には、各ベット数表示ランプ 51a ~ 51c を点灯駆動させるためのランプ駆動回路 223 も接続してある。CPU 206 は、主制御回路 100 から供給される制御情報に応じて駆動指令をランプ駆動回路 223 に発し、駆動指令に応じて各ベット数表示ランプ 51a ~ 51c を点灯駆動させる。

【0079】

入出力バス 204 には、クレジット数表示部 53 を点灯駆動させるための表示駆動回路 224 も接続してある。CPU 206 は、主制御回路 100 から供給される制御情報に応じて駆動指令を表示駆動回路 224 に発し、駆動指令に応じてクレジット数表示部 53 を構成する各 LED を点灯駆動させ、所定の数字を表示させる。

20

【0080】

入出力バス 204 には、獲得枚数表示部 54 を点灯駆動させるための表示駆動回路 225 も接続してある。CPU 206 は、主制御回路 100 から供給される制御情報に応じて駆動指令を表示駆動回路 225 に発し、駆動指令に応じて獲得枚数表示部 54 を構成する各 LED を点灯駆動させ、所定の数字を表示させる。

【0081】

また、入出力バス 204 には、スピーカ 64 を駆動するためのスピーカ駆動回路 222 も接続してある。CPU 206 は、主制御回路 100 から供給される制御情報に応じて ROM 208 に記憶されている音声データを読み出し、そのデータをスピーカ駆動回路 222 に供給する。このようにすることにより、スピーカ 64 から所定の音声が発せられる。

30

【0082】

[制御処理の説明]

<スロットマシン 10 の制御処理の説明>

以下に、上述したスロットマシン 10 の制御手段において行なわれる各種の制御について、フローチャートを用いながら詳細に説明する。

【0083】

図 5 は、スロットマシン 10 の主制御回路 100 で行われる制御処理のメインルーチンを示す。図 6 から図 13 は、メインルーチンで行われる制御処理である各サブルーチンを示す。

40

【0084】

図 6 は、ベット制御手段 400 により行われるベット数通常処理サブルーチンを示す。図 7 は、役抽選手段 410 により行なわれる役抽選と、役抽選に引き続き行われるフラグオン処理を行う役抽選処理サブルーチンを示す。図 8 は、リール制御手段 420 により、リールの回転、停止のための制御を行うリール変動・停止サブルーチンを示す。図 9 は、リール変動・停止サブルーチンにより図柄が停止した後の制御処理であるフラグオフ処理サブルーチンを示す。図 10 は、フラグオフ処理サブルーチンの制御処理の一部である役当選時処理サブルーチンを示す。図 11 ~ 図 13 は、上記ベット制御手段 400 により行

50

われるベット数演出処理サブルーチンを示す。

【 0 0 8 5 】

以下に説明する制御処理においては、スロットマシン 1 0 は予め起動されており、上述したスロットマシン 1 0 の主制御回路 1 0 0 や副制御回路 2 0 0 において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。

【 0 0 8 6 】

<メインルーチンの説明>

図 5 のフローチャートを用いて、メインルーチンの制御処理を説明する。メインルーチンは、複数の図柄が表示された複数のリールを回転させ停止させた結果に基づく処理までの単位遊技を、1 回行うときの制御処理を示す。

10

【 0 0 8 7 】

まず、再遊技状態に設定されており、再遊技を行う状態であるか否かを判断する（ステップ S 1 1）。なお、再遊技状態に設定する処理は、後述するように、例えば、図 1 0 に示す役当選時処理サブルーチンのステップ S 7 9 において行われる。

【 0 0 8 8 】

再遊技状態に設定されていない（NO）と判別したときには、特別役の一つである BB 役に当選したか否かを判断する（ステップ S 1 2）。このステップ S 1 2 において、BB 役に当選していない（NO）と判別したときには、ベット制御手段 4 0 0 によるベット数通常処理サブルーチンへ進む（ステップ S 1 3）。このベット数通常処理サブルーチンでは、遊技媒体投入口 3 8 に投入された遊技媒体の投入枚数、又は各ベットスイッチ 3 2、3 4、3 6 からの操作信号に基づいてベット数を検出し、ベット数の設定等の通常処理を行う。このサブルーチンの詳細については、図 6 のフローチャートを用いて後述する。

20

【 0 0 8 9 】

また、ステップ S 1 2 において、BB 役に当選している（YES）と判別したときには、同じくベット制御手段 4 0 0 によるベット数演出処理サブルーチンへ進む（ステップ S 2 0）。このベット数演出処理サブルーチンでは、BB 役に当選したことを報知するために、実際に検出したベット数と異なるベット数を設定等する演出処理を行う。このサブルーチンの詳細については、図 1 1 ~ 図 1 3 のフローチャートを用いて後述する。

【 0 0 9 0 】

一方、ステップ S 1 1 において、再遊技状態に設定されている（YES）と判別したときは、再遊技状態の設定を解除して（ステップ S 1 4）、遊技媒体を新たに投入したり、クレジットした遊技媒体を消費することなく、再び遊技を行うことができる処理を行う。このような再遊技状態では、再遊技役が当選したときの遊技のベット数が RAM 1 1 0 に記憶されており、このときのベット数を用いて再遊技を行う。

30

【 0 0 9 1 】

次いで、スタートスイッチ 5 0 が遊技者によってオンされたか否かを判断する（ステップ S 1 5）。スタートスイッチ 5 0 がオンされていない（NO）と判別した場合、ステップ S 1 5 の処理を繰り返す。一方、スタートスイッチ 5 0 がオンされた（YES）と判別した場合、役抽選処理サブルーチン（ステップ S 1 6）へ進む。

【 0 0 9 2 】

ステップ S 1 6 の役抽選処理サブルーチンでは、役抽選手段 4 1 0 による役抽選処理を行い、当選した役に応じて、RB フラグ、BB フラグ、再遊技フラグ、対応する一般役フラグをオンにするフラグオン処理を行う。このサブルーチンの詳細については、図 7 のフローチャートを用いて後述する。

40

【 0 0 9 3 】

役抽選処理サブルーチン（ステップ S 1 6）に引き続き、役抽選結果に基づいて、リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R を回転させてから停止させるリールの動きに関する制御処理であるリール変動・停止サブルーチン（ステップ S 1 7）を行う。このリール変動・停止サブルーチンは、リール制御手段 4 2 0 によって行われ、このサブルーチンの詳細については、図 8 のフローチャートを用いて後述する。

50

【 0 0 9 4 】

次に、リール変動・停止サブルーチンによりリールが停止した後、入賞図柄判定を行い、その判定結果に基づいて、フラグオフの処理を行うフラグオフ処理サブルーチン（ステップS18）を行う。このサブルーチンの詳細については、図9及び図10のフローチャートを用いて後述する。

【 0 0 9 5 】

そして、役抽選、入賞図柄判定の結果に基づいて、入賞した役に対応した所定枚数の遊技媒体を払い出す払い出し処理（ステップS19）を行う。この払い出し処理は、実際に遊技媒体を遊技媒体払出口62から払い出すことも可能であるが、払い出す代わりに、所定枚数の遊技媒体をクレジットすることも可能である。以上の制御処理によって単位遊技が終了する。そして、このメインルーチンに示される制御処理を繰り返すことによって、遊技者は複数回数の単位遊技を行うことができる。

【 0 0 9 6 】

<ベット数通常処理サブルーチン>

図6を用いてベット数通常処理サブルーチンについて詳細に説明する。まず、遊技媒体が投入されたか否かを判断する（ステップS21）。この判断で、もし、遊技媒体が投入された（YES）と判別したときには、ステップS24へ進み、遊技媒体投入口38の下部に設置した遊技媒体カウンタでカウントした投入枚数を、ベット数として検出する。ただし、規定枚数（本実施形態では3枚）を越える枚数の遊技媒体が投入されたときには、規定枚数を越える分の遊技媒体は、クレジット枚数としてRAM110に記憶する。

【 0 0 9 7 】

上述したステップS21の判断において、もし、遊技媒体が投入されていない（NO）と判別したときには、ステップS22へ進み、クレジットされた遊技媒体が有るか否かを判断する。この判断で、もし、クレジットされた遊技媒体はない（NO）と判別したときには、再びステップS21へ戻り、このステップS21と次のステップS22との判断処理を繰り返し行う。

【 0 0 9 8 】

また、ステップS22の判断で、もし、クレジットされた遊技媒体が有る（YES）と判別したときには、次に、いずれかのベットスイッチ32、34、36の操作信号（ベット操作信号）を受信したか否かを判断する（ステップS23）。この判断で、もし、ベット操作信号を受信していない（NO）と判別したときには、再びステップS21に戻り、このステップS21からステップS23までの判断処理が繰り返し行う。ステップS23の判断で、もし、ベット操作信号を受信した（YES）と判別したときには、ステップS24へ進み、受信したベット操作信号からベット数を検出する。そして、遊技媒体の投入又はクレジットされた遊技媒体の使用のいずれの場合においても、検出したベット数を新たなベット数としてRAM110に記憶し、クレジットされた遊技媒体を使用する場合には、同時に、遊技媒体のクレジット数から、検出したベット数分の枚数を減算する（ステップS25）。その後、これらベット数及びクレジット数の信号を副制御回路200へ送信する（ステップS26）。

【 0 0 9 9 】

<役抽選処理サブルーチン>

図7を用いて役抽選処理とフラグオン処理とについて詳細に説明する。まず、遊技の態様が、RB遊技中であるか否かを判断する（ステップS31）。遊技の態様がRB遊技中である（YES）と判別したときは、ROM108に記憶されたRB用抽選表を読み出す（ステップS32）。ここで、RB用抽選表の実施例を図16に示す。

【 0 1 0 0 】

RB用抽選表では、図柄番号1～3の一般役と、図柄番号4のはずれとが設定しており、例えば、一般役2が当選した場合には、3つのリール全てにベルの図柄が揃うと入賞するように設定してある。後述するステップS36で行う役抽選において、一般役2が当選する確率は1/1.03であり、非常に高く設定してある。従って、RB遊技中において

10

20

30

40

50

は、一般役 2 に当選する可能性が非常に高くなっている。逆に、はずれの確率は、約 $1 / 212.49$ であり非常に低く設定してある。

【0101】

ステップ S 3 1 の判断において、遊技の態様が R B 遊技中ではない (N O) と判別したときには、次に、遊技の態様が、 B B 遊技中であるか否かを判断する (ステップ S 3 3) 。遊技の態様が B B 遊技中である (Y E S) と判別したときは、 R O M 1 0 8 に記憶された B B 作動時抽選表を読み出す (ステップ S 3 4) 。ここで、 B B 作動時抽選表の実施例を図 1 7 に示す。

【0102】

B B 作動時抽選表は、遊技の態様が、 B B 遊技中であって、かつ R B 遊技中ではない状態である場合に用いる抽選表である。 B B 作動時抽選表では、図柄番号 1 の R B 役と、図柄番号 2 ~ 4 の一般役と、図柄番号 5 のはずれとが設定してある。ここで、 B B 未作動時一般抽選表 (図 1 8 参照) と比較すると、 B B 作動時抽選表では、 B B 役及び再遊技役がない設定になっている。

10

【0103】

図柄番号 1 の R B 役は、役抽選における当選確率が $1 / 4.0$ であって、3つのリール共に B A R の図柄が揃う場合に入賞するように設定してある。通常の遊技状態で用いる B B 未作動時一般抽選表では、役抽選における R B 役の当選確率は $1 / 312$ であり、 B B 遊技中においては、通常時と比較して R B 役に当選する確率が非常に高く設定してある。

【0104】

20

また、図柄番号 2 の一般役 1 は、役抽選における当選確率が $1 / 81.9$ であって、3つのリール全てにスイカの図柄が揃う場合に入賞するように設定してある。図柄番号 3 の一般役 2 は、役抽選における当選確率が $1 / 20$ であって、3つのリール全てにベルの図柄が揃う場合に入賞するように設定してある。図柄番号 4 の一般役 3 は、役抽選における当選確率が $1 / 81.9$ であって、第 1 のリールの図柄がチェリーであれば、残りのリールの図柄については、何れの図柄であっても入賞するように設定してある。

【0105】

ステップ S 3 3 の判断において、 B B 遊技の遊技中でもない (N O) と判別したときには、 R O M 1 0 8 に記憶された B B 未作動時一般抽選表を読み出す (ステップ S 3 5) 。 B B 未作動時一般抽選表の実施例を図 1 8 に示す。

30

【0106】

B B 未作動時一般抽選表は、特別遊技 (R B 遊技、 B B 遊技) ではない通常の遊技状態において用いられる抽選表であり、図柄番号 1 の B B 役、図柄番号 2 の R B 役そして図柄番号 3 ~ 5 の一般役、図柄番号 6 の再遊技役と、図柄番号 7 のはずれとが設定されている。

【0107】

図 1 8 の B B 未作動時一般抽選表では、図柄番号 1 の B B 役について、役抽選における当選確率と図柄組合せの設定がしてあり、さらに、終了条件として、451枚の最大獲得枚数が設定してある。また、はずれの役抽選における確率は約 $1 / 1.28$ に設定してある。

40

【0108】

以上のように、遊技の状態に応じた抽選表を読み出した後、乱数を取得して抽選判定を行う役抽選を実施する (ステップ S 3 6) 。

【0109】

そして、判定結果として、 R B 役に当選したか否かを判断する (ステップ S 3 7) 。 R B 役に当選した (Y E S) と判別したときには、 R B フラグをオンに設定し (ステップ S 3 8) 、ステップ S 4 8 へ進み、当選した図柄番号、図柄データを R A M 1 1 0 に記憶する (ステップ S 4 8) 。

【0110】

ステップ S 3 7 の判断で R B 役に当選していない (N O) と判別したときには、次に、

50

BB役に当選したか否かを判断する(ステップS40)。役抽選によってBB役に当選した(YES)と判別したときには、BBフラグをオンに設定し(ステップS41)、ステップS48へ進み、当選した図柄番号、図柄データをRAM110に記憶する(ステップS48)。

【0111】

ステップS40の判断でBB役にも当選していない(NO)と判別したときには、一般役1、一般役2、一般役3のうちいずれかの一般役に当選したか否かを判断する(ステップS42)。一般役1等のうちいずれかの一般役に当選した(YES)と判別したときは、対応する一般役フラグをオンに設定して(ステップS43)、ステップS48へ進み、RAM110に記憶する(ステップS48)。

10

【0112】

次いで、ステップS42の判断で、いずれの一般役にも当選していない(NO)と判別したときは再遊技役に当選したか否かを判断する(ステップS44)。もし、役抽選によって再遊技役に当選した(YES)と判別したときには、再遊技フラグをオンにして(ステップS45)、ステップS48へ進み、RAM110に記憶する(ステップS48)。

【0113】

さらに、ステップS44の判断で、再遊技役にも当選していない(NO)と判別したときは、RB遊技中の一般役1、一般役2、一般役3のうちいずれかの一般役に当選したか否かを判断する(ステップS46)。RB遊技中のいずれかの一般役に当選した(YES)と判別したときには、対応するRB遊技中一般役フラグをオンにして(ステップS47)、ステップS48へ進み、RAM110に記憶する(ステップS48)。

20

【0114】

ここで、ステップS46の判断で対応するRB遊技中の一般役1、一般役2、一般役3のうちいずれか一般役にも当選していない(NO)と判別したときには、フラグオン処理は行わずに、そのままステップS48へ進む。

【0115】

以上の通り、フラグオンに関する一連の処理を行った後、ステップS48において、役抽選で当選した役に対応した図柄番号、制御図柄データをROM108から読み出して、後述するリール変動・停止サブルーチンに用いるため、このデータをRAM110に記憶する。以上によって、役抽選処理サブルーチンを終了する。

30

【0116】

<リール変動・停止サブルーチンの説明>

次に、図5のメインルーチンにおいて、役抽選処理サブルーチン(ステップS16)が終了すると、次に、リール変動・停止サブルーチン(ステップS17)を行う。図8を用いてリールの回転、停止制御について説明する。

【0117】

まず、図7のステップS48で記憶した図柄番号と制御図柄データを読み出す(ステップS51)。そして、予め定められた最短時間を経過したか否かの判断を行う(ステップS52)。最短時間が経過していない(NO)と判別したときには、このステップS52の判断処理を繰り返し実行する。この結果、最短時間が経過するまで次の工程であるリールの回転は開始できないようになっている。この制御によって、一定時間に行なわれる遊技回数を、所定回数以内に抑える制御を行っている。

40

【0118】

最短時間が経過した(YES)と判別したときには、リール回転開始信号を発信する(ステップS53)。この信号に基づいて、モータ駆動回路114が作動して、モータ80L、80C、80Rの回転を開始し、リール40L、40C、40Rが回転を始める。

【0119】

次に、回転を始めたリールが定速回転になっているか否かを判断する(ステップS54)。リールの回転がまだ定速回転になっていない(NO)と判別したときには、このステップS54の判断処理を繰り返す。この結果、リールの回転が定速回転に達するまで、次

50

の工程であるリール停止制御が行うことができないようになっている。

【 0 1 2 0 】

リールの回転が定速回転になっている (Y E S) と判別したときには、次に、リール停止信号を受信したか否かを判断する (ステップ S 5 5 ~ ステップ S 5 7) 。

【 0 1 2 1 】

リール停止信号は、ストップスイッチ 5 2 L、5 2 C、5 2 Rのうち、遊技者が何れか1つのスイッチを押動操作したときに発信される。例えば、第1リール用のストップスイッチ 5 2 L が押動操作された場合には、第1リール停止信号が発信され、第1リール 4 0 L を回転させるモータ 8 0 L の停止制御を行う。同様に、第2リール用のストップスイッチ 5 2 C が押動操作された場合には、第2リール停止信号が発信され、第2リール 4 0 C を回転させるモータ 8 0 C の停止制御を行い、第3リール用のストップスイッチ 5 2 R が押動操作された場合には、第3リール停止信号が発信され、第3リール 4 0 R を回転させるモータ 8 0 R の停止制御を行う。

10

【 0 1 2 2 】

第1リール停止信号、第2リール停止信号又は第3リール停止信号のいずれも受信しないと判別したときは、停止に関する制御を行わないが、第1リール停止信号、第2リール停止信号又は第3リール停止信号のいずれか1つを受信したと判別したときには、次のステップ S 5 8 へ進む。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 5 8 では、当選した役があるか否かを判別し、当選した役があると判別した場合、リール停止可能範囲内に当選した役に対応する図柄があるときには、その図柄を有効ラインに停止させる。

20

【 0 1 2 4 】

そして、ステップ S 5 9 に進み、全リールが停止したか否かを判別し、全リールが停止していない (N O) と判別したときには、ステップ S 5 5 に戻り、全リールが停止するまで繰り返す。一方、全リールが停止している (Y E S) と判別したときには、そのまま本サブルーチンを終了する。

【 0 1 2 5 】

< フラグオフ処理サブルーチンの説明 >

図5のメインルーチンにおいて、上述のリール変動・停止サブルーチン (ステップ S 1 7) が終了すると、次に、フラグオフ処理サブルーチン (ステップ S 1 8) を行う。図9を用いてフラグオフ処理について説明する。

30

【 0 1 2 6 】

まず、遊技状態が R B 遊技中であるか否かを判断する (ステップ S 6 1) 。 R B 遊技中である (Y E S) と判別したときは、R B 遊技処理 (ステップ S 6 2) を行い、その後、フラグオフ処理サブルーチンが終了する。ここで、R B 遊技処理とは、R B 遊技中の入賞回数又は R B 遊技回数が所定の回数に達するまで、R B 用抽選表 (図 1 6) を用いた遊技に対する処理である。本実施態様においては、一般役 2 の当選する確率が $1 / 1.03$ と非常に高く設定されていることから、R B 遊技中、一般役 2 に当選する可能性が非常に高く、遊技者は有利な遊技を行うことができる。

40

【 0 1 2 7 】

次いで、ステップ S 6 1 の判断で、遊技状態が R B 遊技中ではない (N O) と判別したときは、遊技状態が B B 遊技中であるか否かの判断を行う (ステップ S 6 3) 。 B B 遊技中である (Y E S) と判別したときは、B B 遊技処理 (ステップ S 6 4) を行い、その後、フラグオフ処理サブルーチンが終了する。ここで、B B 遊技処理とは、B B 遊技の終了条件 (最大獲得遊技媒体枚数) に達するまで、B B 用抽選表 (図 1 7) を用いた遊技に対する処理である。本実施態様においては、R B 役の当選する確率が $1 / 4$ と非常に高く設定されていることから、R B 遊技に移行できる R B 役に当選する可能性が非常に高く、R B 役に当選し入賞することにより、遊技者は有利な遊技を行うことができる。

【 0 1 2 8 】

50

さらに、ステップ S 6 3 の判断で、遊技状態が B B 遊技中ではない (N O) と判別したときは、当選役があるか否かを判断する (ステップ S 6 5) 。当選役がある (Y E S) と判別したときには、後述する役当選時処理サブルーチン (ステップ S 6 6) を行い、その後、フラグオフ処理サブルーチンが終了する。

【 0 1 2 9 】

一方、ステップ S 6 5 の判断で、当選役がない (N O) と判別したときは、そのまま、フラグオフ処理サブルーチンが終了する。

【 0 1 3 0 】

< 役当選時処理サブルーチンの説明 >

図 1 0 を用いて役当選時処理について説明する。この役当選時処理サブルーチンは、フラグオフ処理サブルーチンの制御処理の一部であり、図 9 に示すように、R B 遊技中でもなく、かつ B B 遊技中でもない場合のみ実行される。

10

【 0 1 3 1 】

まず、上述のリール変動・停止サブルーチンによって停止したリール図柄が入賞しているか否かの入賞図柄判定を行う (ステップ S 7 1) 。次に、この入賞図柄判定の結果、R B 役に入賞しているか否かを判断する (ステップ S 7 2) 。

【 0 1 3 2 】

R B 役に入賞している (Y E S) と判別したときは、R B フラグをオフに設定して R B 遊技状態に設定し (ステップ S 7 3) 、本サブルーチンが終了する。R B 遊技状態に設定することにより、次回の遊技から R B 遊技が開始され、R B 遊技中と判別される。

20

【 0 1 3 3 】

ステップ S 7 2 において、R B 役に入賞していない (N O) と判別したときは、B B 役に入賞しているか否かを判断する (ステップ S 7 4) 。B B 役に入賞している場合 (Y E S) 、B B 役フラグをオフに設定し B B 遊技状態に設定する (ステップ S 7 5) 。B B 遊技状態に設定することにより、次回の遊技は B B 遊技と判別される。

【 0 1 3 4 】

ステップ S 7 4 において、B B 役にも入賞していない (N O) と判別したときは、一般役 1 、一般役 2 又は一般役 3 に入賞しているか否かを判断する (ステップ S 7 6) 。一般役 1 等のいずれかの一般役に入賞している場合 (Y E S) は、対応する一般役フラグをオフに設定し (ステップ S 7 7) 、本サブルーチンが終了する。

30

【 0 1 3 5 】

ステップ S 7 6 において、一般役 1 等のいずれの一般役にも入賞していない (N O) と判別したときは、再遊技役に入賞しているか否かを判断する (ステップ S 7 8) 。再遊技役に入賞している (Y E S) と判別したとき、再遊技フラグをオフに設定し、再遊技状態に設定する (ステップ S 7 9) 。そして、本サブルーチンを終了する。再遊技状態に設定することにより、次回の遊技は再遊技と判別される。

【 0 1 3 6 】

ステップ S 7 8 において、いずれの再遊技役にも入賞していない (N O) と判別したときは、そのまま役当選時処理サブルーチンが終了する。

【 0 1 3 7 】

< メインルーチンの説明 (続き) >

以上のようにして、図 9 及び図 1 0 に示すフラグオフ処理サブルーチンが終了する。ここで、図 5 のメインルーチンに戻り、ステップ S 1 8 の入賞判定、フラグオフ処理サブルーチンを終了し、ステップ S 1 9 の払い出し処理を終了して、本メインルーチンを終了する。これにより、図柄が変動してから停止するまでの 1 工程を 1 回とする遊技を行うための制御処理が終了する。

40

【 0 1 3 8 】

< ベット数演出処理サブルーチン >

次に、図 1 1 ~ 図 1 3 を用いてベット数演出処理サブルーチンについて説明する。

【 0 1 3 9 】

50

上述したように、図7に示す役抽選処理サブルーチンにおいて、前回の遊技でBB役に当選した場合(ステップS40)、BBフラグがオンとなる(ステップS41)。このBB役の当選を報知する演出を行うために、図5に示すメインルーチンで、BBフラグのオンの有無を判断し(ステップS12)、BBフラグがオンになっていると判別した場合(YES)は、図11~図13に示すベット数演出処理サブルーチン(ステップS20)に移行する。

【0140】

図11において、本サブルーチンによるベット数演出は、前回の遊技でBB役に当選した場合に常に実行されるものではなく、まず、ベット数演出を実行するか否かの抽選を行う(ステップS81)。

10

【0141】

そして、この抽選の結果をステップS82において判断し、ベット数演出を実行しないと判別した場合(NO)は、図6に示すベット数通常処理サブルーチンに移行する(ステップS83)。

【0142】

一方、ステップS82において、ベット数演出を実行すると判別した場合(YES)は、上述したベット数通常処理サブルーチンと同様に、遊技媒体が投入されたか否かを判断する(ステップS84)。この判断で、遊技媒体が投入された(YES)と判別したときには、図6に示すベット数通常処理サブルーチンに移行し(ステップS83)、ベット数を検出する(図6のステップS24参照)。すなわち、本実施形態では、1~3の各ベットスイッチ32、34又は36の操作により、クレジットされた遊技媒体がベットされたときにのみベット数演出を行うようにしてある。

20

【0143】

また、ステップS84の判断で、遊技媒体が投入されていない(NO)と判別したときには、ステップS85に進み、クレジットされた遊技媒体があるか否かを判断する。クレジットされた遊技媒体がある場合(YES)には、ベット操作信号を受信したか否かを判断する(ステップS86)。そして、ベット操作信号を受信した場合(YES)は、このベット操作信号に基づいてベット数を検出する(ステップS87、図12のステップS93、図13のステップS100参照)。

【0144】

なお、上述したステップS85においてクレジットされた遊技媒体がない場合(NO)、又はステップS86においてベット操作信号を受信していない場合(NO)には、再びステップS84に戻って、ステップS84~S86の判断を繰り返す。

30

【0145】

次いで、ステップS87において、検出したベット数が3枚か否かを判断する。検出したベット数が3枚であると判別した場合(YES)は、ステップS88に進み、演出ベット数を2枚又は1枚にするか抽選を行う。この抽選の結果をステップS89で判断し、抽選の結果、演出ベット数が2枚であると判別した場合(YES)は、これを新たな設定ベット数としてRAM110に記憶する。そして、遊技媒体のクレジット数から演出ベット数の2枚分を減算する(ステップS90)。その後、これらベット数及びクレジット数の信号を副制御回路200へ送信する(ステップS92)。この信号を受信した副制御回路200の制御については、図14のフローチャートを用いて後に詳述する。

40

【0146】

また、ステップS89の判断において、抽選の結果、演出ベット数が2枚でない(1枚である)と判別した場合(NO)は、これを新たな設定ベット数としてRAM110に記憶する。そして、遊技媒体のクレジット数から演出ベット数の1枚分を減算する(ステップS91)。その後、これらベット数及びクレジット数の信号を副制御回路200へ送信する(ステップS92)。

【0147】

一方、上述したステップS87の判断において、検出したベット数が3枚でないと判別

50

した場合（NO）は、図12のステップS93に進み、検出したベット数が2枚か否か判断する。検出したベット数が2枚であると判別した場合（YES）は、ステップS94に進み、クレジット数が3枚以上あるか否か判断する。これは、演出ベット数を3枚に設定する演出を行うために、賭けの対象となる遊技媒体が少なくとも3枚必要だからである。

【0148】

ステップS94の判断において、クレジット数が3枚以上あると判別した場合（YES）は、ステップS95に進み、演出ベット数を3枚又は1枚にするか抽選を行う。この抽選の結果をステップS96で判断し、抽選の結果、演出ベット数が3枚であると判別した場合（YES）は、これを新たな設定ベット数としてRAM110に記憶する。そして、遊技媒体のクレジット数から演出ベット数の3枚分を減算する（ステップS97）。その後、これらベット数及びクレジット数の信号を副制御回路200へ送信する（ステップS99）。

10

【0149】

また、ステップS94の判断において、クレジット数が3枚以上ないと判別した場合（NO）、又は、ステップS96において、抽選の結果、演出ベット数が3枚でない（1枚である）と判別した場合（NO）は、演出ベット数を1枚としてRAM110に記憶する。そして、遊技媒体のクレジット数から演出ベット数の1枚分を減算する（ステップS98）。その後、これらベット数及びクレジット数の信号を副制御回路200へ送信する（ステップS99）。

【0150】

20

一方、上述したステップS93の判断において、検出したベット数が2枚でないと判別した場合（NO）は、図13のステップS100に進み、検出したベット数が1枚であると判別する。そして、ステップS101に進み、クレジット数が3枚以上あるか否か判断する。上述と同様に、演出ベット数を3枚に設定する演出を行うためには、賭けの対象となる遊技媒体が少なくとも3枚必要だからである。

【0151】

ステップS101の判断において、投入枚数とクレジット数の合計が3枚以上あると判別した場合（YES）は、ステップS102に進み、演出ベット数を3枚又は2枚にするか抽選を行う。この抽選の結果をステップS103で判断し、抽選の結果、演出ベット数が3枚であると判別した場合（YES）は、これを新たな設定ベット数としてRAM110に記憶する。そして、遊技媒体のクレジット数から演出ベット数の3枚分を減算する（ステップS104）。その後、これらベット数及びクレジット数の信号を副制御回路200へ送信する（ステップS108）。

30

【0152】

また、ステップS103の判断において、抽選の結果、演出ベット数が3枚でない（2枚である）と判別した場合（NO）は、これを新たな設定ベット数としてRAM110に記憶する。そして、遊技媒体のクレジット数から演出ベット数の2枚分を減算する（ステップS106）。その後、これらベット数及びクレジット数の信号を副制御回路200へ送信する（ステップS108）。

【0153】

40

一方、上述したステップS101の判断において、投入枚数とクレジット数の合計が3枚以上ないと判別した場合（NO）は、ステップS105に進み、クレジット数が2枚か否か判断する。この結果、クレジット数が2枚であると判別した場合（YES）は、演出ベット数を2枚に設定すべく、上述したステップS106及びステップS108と同様の処理を行う。

【0154】

また、ステップS105の判断において、クレジット数が2枚でないと判別した場合（NO）は、結局、検出したベット数の1枚を設定するほかなく、本ベット数演出の演出は行わない。この場合は、検出したベット数の1枚を新たな設定ベット数としてRAM110に記憶し、遊技媒体のクレジット数から設定ベット数の1枚分を減算する（ステップS

50

107)。その後、これらベット数及びクレジット数の信号を副制御回路200へ送信する(ステップS108)。

【0155】

<副制御回路サブルーチンの説明>

次に、図14を用いて副制御回路サブルーチンについて説明する。図14はベット数の表示に関する副制御回路サブルーチンを示すフローチャートである。

【0156】

図6に示すベット数通常処理サブルーチンのステップS26、及び図11~図13に示すベット数演出処理サブルーチンのステップS92、ステップS99、ステップS108において送信された設定ベット数(演出ベット数を含む)の信号が、副制御回路200に受信されると、図14に示すように、まず、設定ベット数が1~3枚のいずれであるか判断される(ステップS110、S113、S116)。

10

【0157】

ステップS110の判断において、設定ベット数が1枚であると判別した場合(YES)は、図1に示す1-ベット数表示ランプ51aを点灯させる(ステップS111)とともに、有効ライン表示部24aのランプを点灯させ(ステップS112)、入賞ラインL1を有効にする。

【0158】

また、ステップS110の判断において、設定ベット数が1枚でないと判別した場合(NO)は、ステップS113に進み、設定ベット数が2枚か否か判断する。設定ベット数が2枚であると判別した場合(YES)は、図1に示す2-ベット数表示ランプ51bを点灯させる(ステップS114)とともに、有効ライン表示部24a、24b及び24cのランプを点灯させ(ステップS115)、入賞ラインL1、L2A及びL2Bを有効にする。

20

【0159】

さらに、ステップS113の判断において、設定ベット数が2枚でないと判別した場合(NO)は、ステップS116に進み、設定ベット数が3枚であると判別する。そして、図1に示す3-ベット数表示ランプ51cを点灯させる(ステップS117)とともに、有効ライン表示部24a、24b、24c、24d及び24eのランプを点灯させ(ステップS118)、入賞ラインL1、L2A、L2B、L3A及びL3Bを有効にする。

30

【0160】

このような本実施形態に係るスロットマシン10によれば、BB役に当選した場合に、操作したベットスイッチ32、34又は36に割り当てられた枚数と異なるベット数を設定し、この異なるベット数に応じて、各ベット数表示ランプ51a、51b又は51c、及び有効ライン表示部24a、24b、24c、24d、24eのランプを点灯させることにより、遊技者に対して、BB役に当選していることを報知することができる(図11~図14参照)。

【0161】

このような誤動作を模した報知手段を採用することにより、遊技者は、スロットマシン10の誤動作か、又はBB役に当選していることの報知が確信を持つことができず、これがBB役に当選しているのではないかという期待感につながる。

40

【0162】

また、本実施形態のスロットマシン10では、前回の遊技においてBB役に当選したときであっても、このBB役に当選したことの報知が必ずなされるとは限らず(図11のステップS81~S83参照)、BB役に当選したときでも報知がなされない場合があるという不確定さが付加される。このような報知の有無の不確定さにより、遊技者の期待感を増大させることができる。

【0163】

なお、本発明のスロットマシンは、上述した実施形態に限定されるものではない。例えば、上記実施形態では、BB役に当選した場合にのみ、抽選でベット数演出を行うように

50

したが、これに限定されるものではない。前回の遊技においてBB役に当選していないときに(図5のステップS12参照)、ベット制御手段400が、各ベットスイッチ32、34又は36に割り当てられたベット数と異なるベット数を設定する演出を行うか否かを抽選するようにしてもよい。この変更例を図15に示す。

【0164】

図15はベット数通常処理サブルーチンの変更例を示すフローチャートである。同図に示す変更例では、図6に示したベット数通常処理サブルーチンに、抽選でベット数演出処理サブルーチンへ移行する処理(ステップS201~S203)を追加してある。なお、図15において、図6と同様の箇所については同一符号を付して詳細な説明は省略する。

【0165】

図5に示すメインルーチンのステップS12において、BB役に当選していないと判別した場合(NO)、図15のベット数通常処理サブルーチンに移行する。同図において、まず、本ベット数演出を実行するか否かの抽選を行う(ステップS201)。このステップS201の抽選では、本ベット数演出を実行する場合(YES)の当選確率を、図11に示すベット数演出処理サブルーチンのステップS81の抽選における同様の当選確率と比較して、極めて低く設定してある。

【0166】

この抽選の結果をステップS202で判断し、もし、本ベット数演出を実行すると判別した場合(YES)は、図11~図13に示すベット数演出処理サブルーチンに移行する。一方、本ベット数演出を実行しない場合(NO)は、図6に示すベット数通常処理サブルーチンと同様の処理を行う(S21~S26)。

【0167】

このような本実施形態の変更例に係るスロットマシン10によれば、前回の遊技においてBB役に当選していないときであっても、このBB役に当選したときと同様のベット数演出がなされる場合があるという不確定さが付加される。これにより、ベット数演出がなされた場合であっても、BB役に当選しているとは限らず、ベット数演出がなされた場合に、遊技者の期待感を更に増大させることができる。

【0168】

その他、本発明に係るスロットマシンは、上述の実施形態には限られず、種々の変更が可能である。例えば、上述した実施形態では、1~3の各ベットスイッチ32、34又は36の操作により、クレジットされた遊技媒体がベットされたときにのみベット数演出を行うようにしたが、これに限らず、遊技媒体を投入したときにも、この投入枚数と異なるベット数を設定するようにしてもよい。

【0169】

また、BB役に限らず、RB役に当選した場合にも図11~図13に示すベット数演出サブルーチンを実行するようにしてもよい。さらに、上記実施形態では、ベット数表示手段として、各ベット数表示ランプ51a~51c、及び有効ライン表示部24a~24eを採用したが、いずれか一方を省略したり、セグメント数字表示器、CRT又はLCD等のディスプレイ装置にベット数を表示する構成としてもよい。

【図面の簡単な説明】

【0170】

【図1】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの外観を示す正面図である。

【図2】上記スロットマシンの制御の機能を示す機能ブロック図である。

【図3】上記スロットマシンを制御する主制御回路を示すブロック図である。

【図4】上記スロットマシンを制御する副制御回路を示すブロック図である。

【図5】上記主制御回路において実行される遊技の進行を制御するメインルーチンを示すフローチャートである。

【図6】各ベットスイッチに予め割り当てられているベット数を設定等するためのベット数通常処理サブルーチンを示すフローチャートである。

【図7】役抽選処理と、引き続いて行なわれるフラグオン処理の役抽選処理サブルーチン

10

20

30

40

50

を示すフローチャートである。

【図 8】リールの回転、停止のための制御を行うリール変動・停止サブルーチンを示すフローチャートである。

【図 9】図 7 のサブルーチンにより図柄が停止した後の制御処理を示すフラグオフ・RT 設定処理サブルーチンを示すフローチャートである。

【図 10】フラグオフ定処理サブルーチンの制御処理の一部である役当選時処理サブルーチンを示すフローチャートである。

【図 11】各ベットスイッチに予め割り当てられているベット数と異なるベット数を設定等するためのベット数演出処理サブルーチンを示すフローチャートである。

【図 12】同じくベット数演出処理サブルーチンを示すフローチャートである。

10

【図 13】同じくベット数演出処理サブルーチンを示すフローチャートである。

【図 14】ベット数の表示に関する副制御回路サブルーチンを示すフローチャートである。

【図 15】ベット数通常処理サブルーチンの変更例を示すフローチャートである。

【図 16】RB 用抽選表の実施例を示す図である。

【図 17】BB 作動時抽選表の実施例を示す図である。

【図 18】BB 未作動時一般抽選表の実施例を示す図である。

【符号の説明】

【0171】

10 スロットマシン

20

24 a ~ 24 e 有効ライン表示部 (ベット数表示手段)

38 遊技媒体投入口

32、34、36 ベットスイッチ

40 L、40 C、40 R リール

50 スタートスイッチ

51 a ~ 51 c ベット数表示ランプ (ベット数表示手段)

52 L、52 C、52 R ストップスイッチ

70 画像表示装置

80 L、80 C、80 R ステッピングモータ

100 主制御回路

30

106 CPU

108 ROM

110 RAM

112 乱数発生器

114 モータ駆動回路

200 副制御回路

300 操作手段

310 停止操作手段

410 役抽選手段

412 乱数発生器

40

414 乱数抽出手段

416 乱数判定手段

420 リール制御手段

430 遊技制御手段

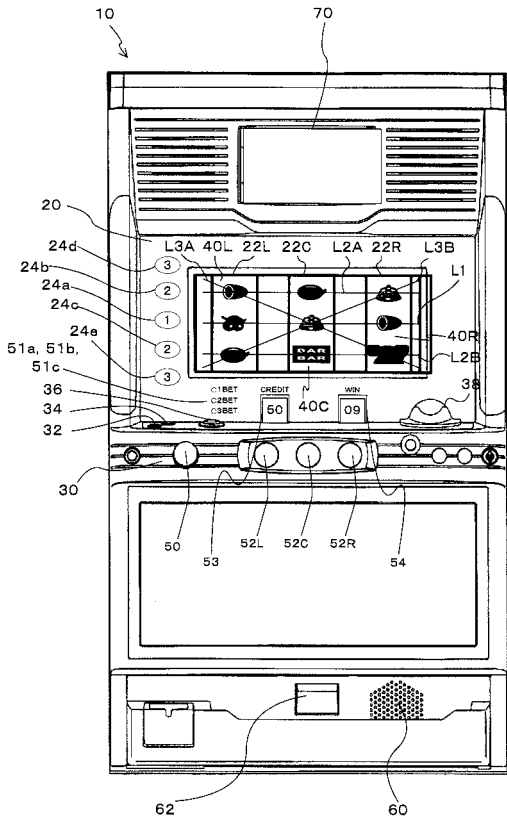
511 画像制御手段

512 ランプ制御手段

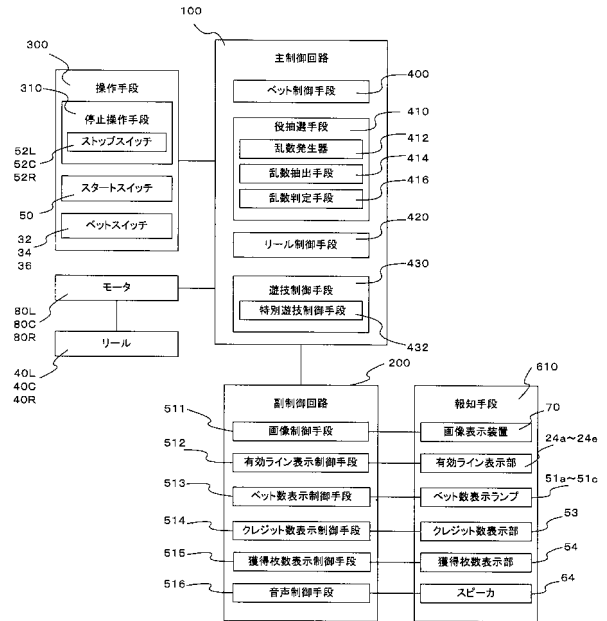
513 ベット数表示制御手段

514 クレジット数表示制御手段

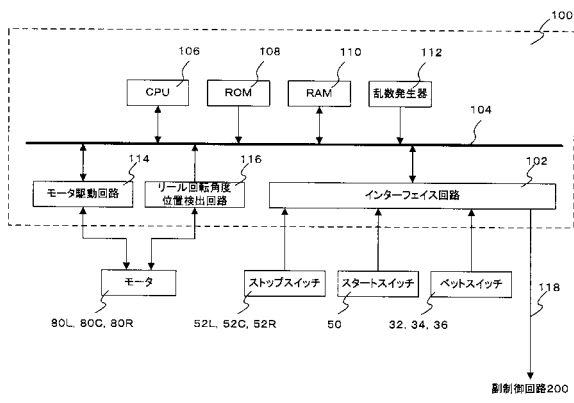
【図1】



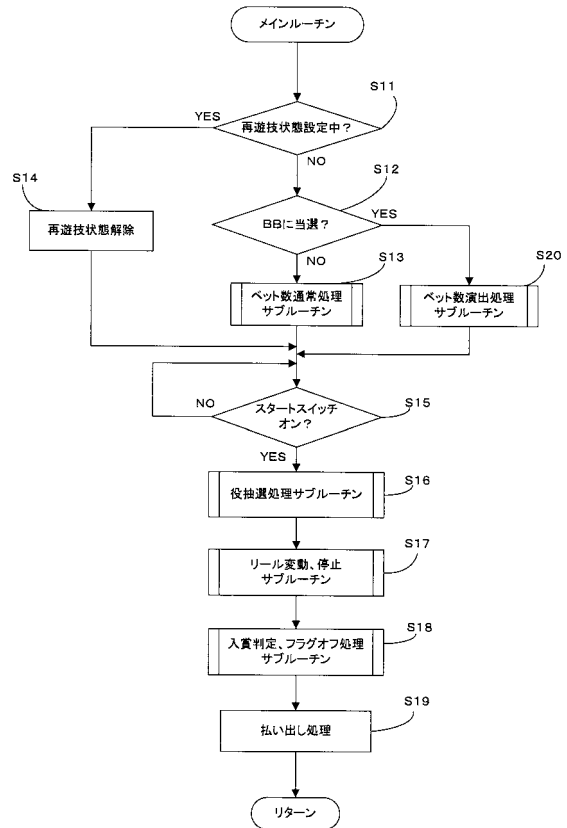
【図2】



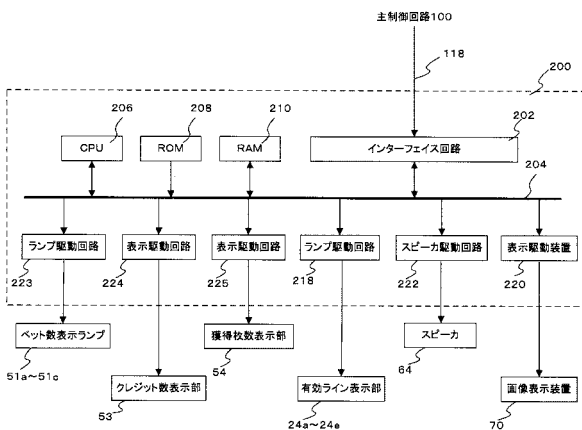
【図3】



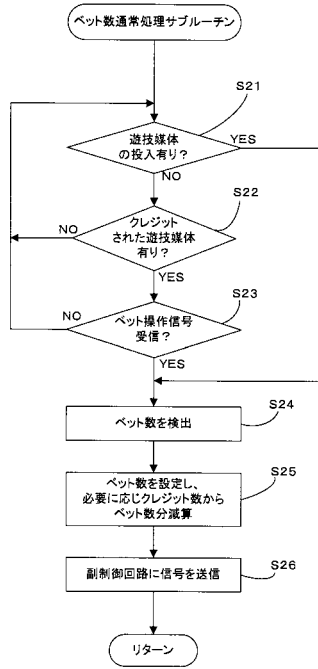
【図5】



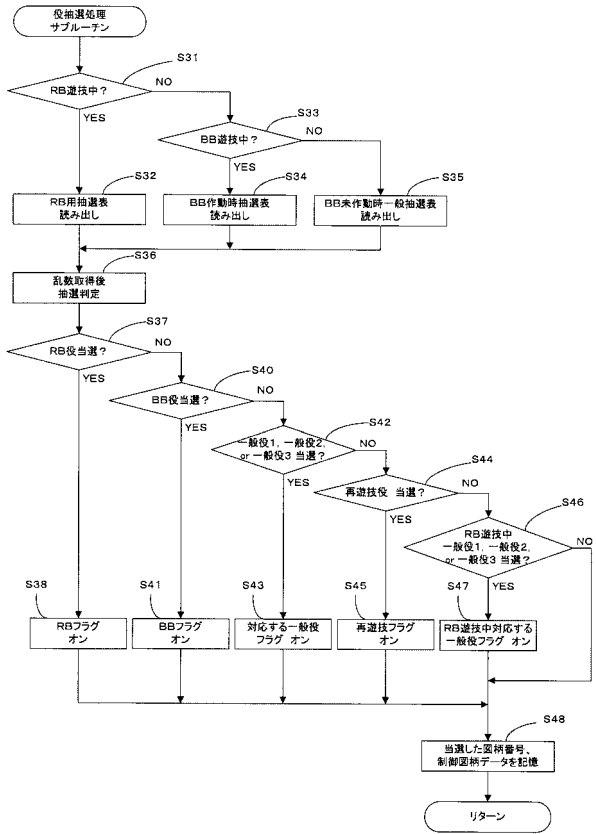
【図4】



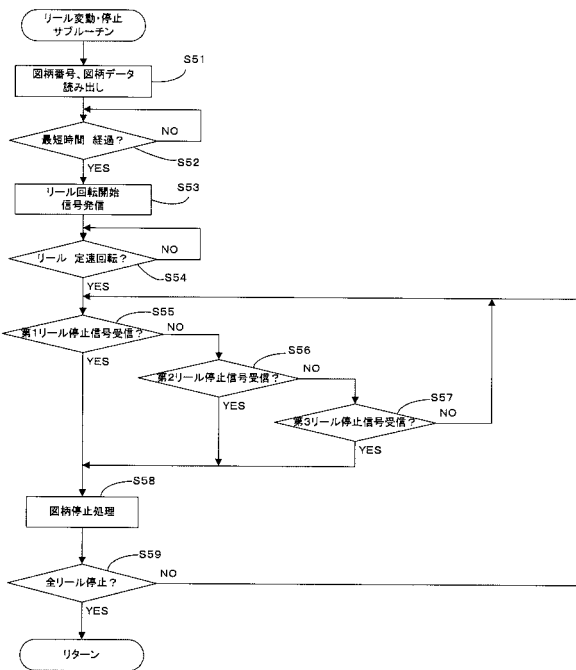
【図6】



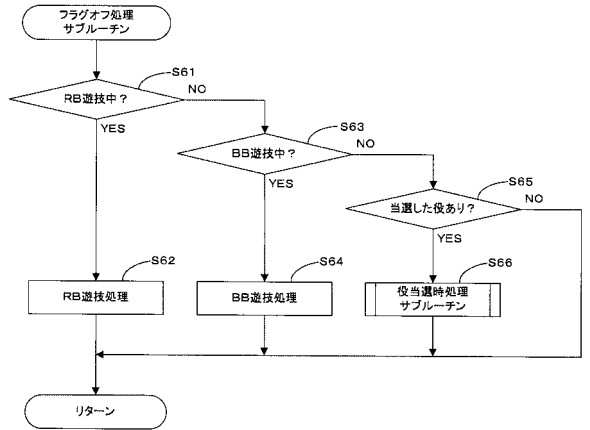
【図7】



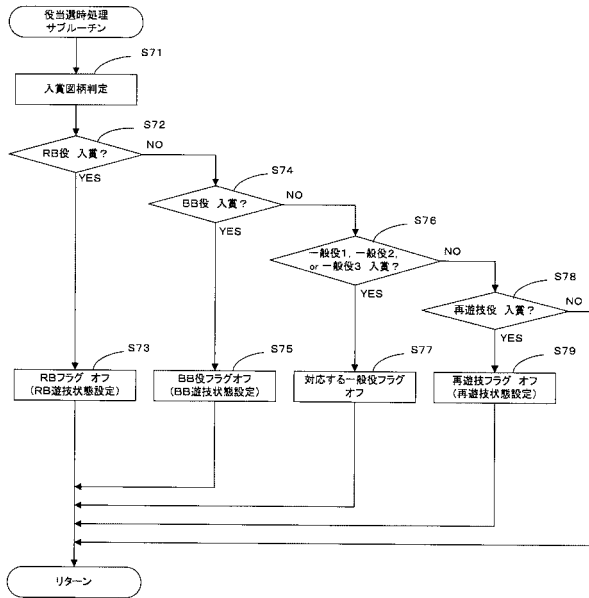
【図8】



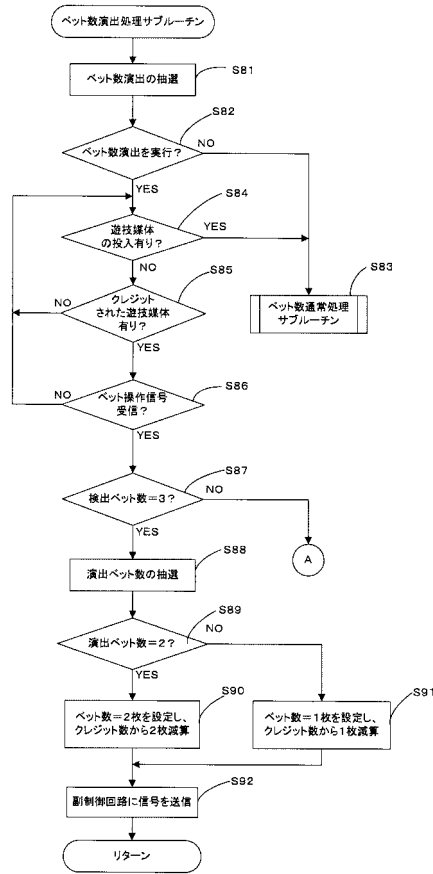
【図9】



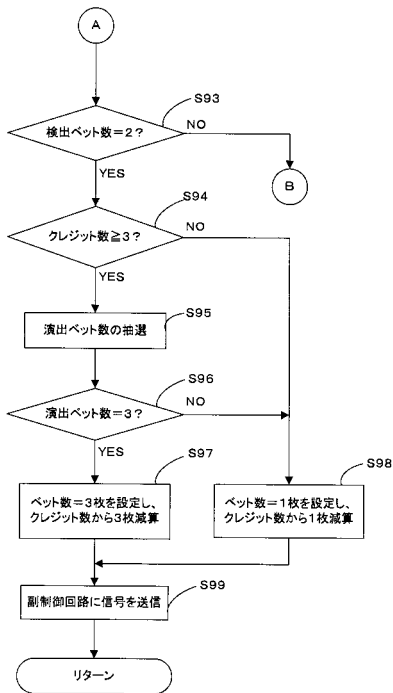
【図10】



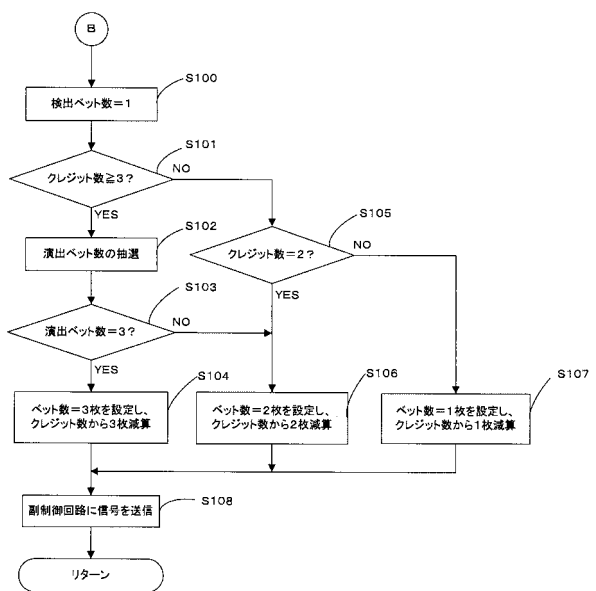
【図11】



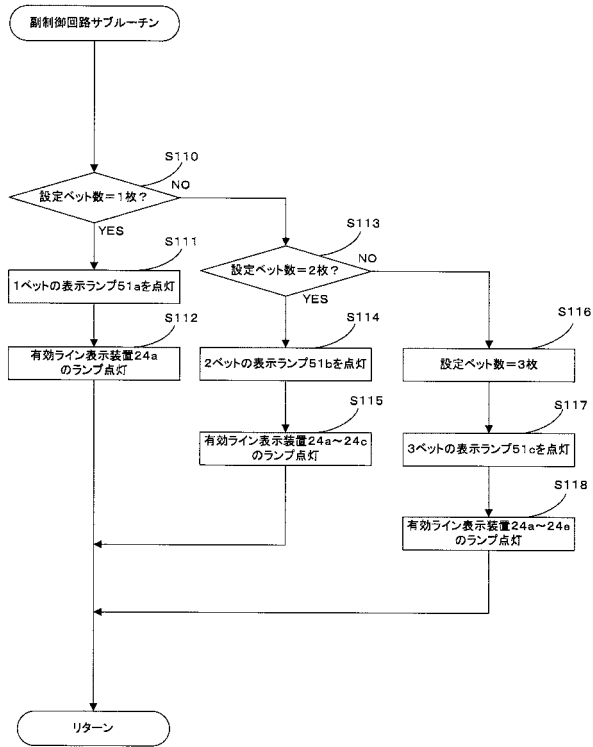
【図12】



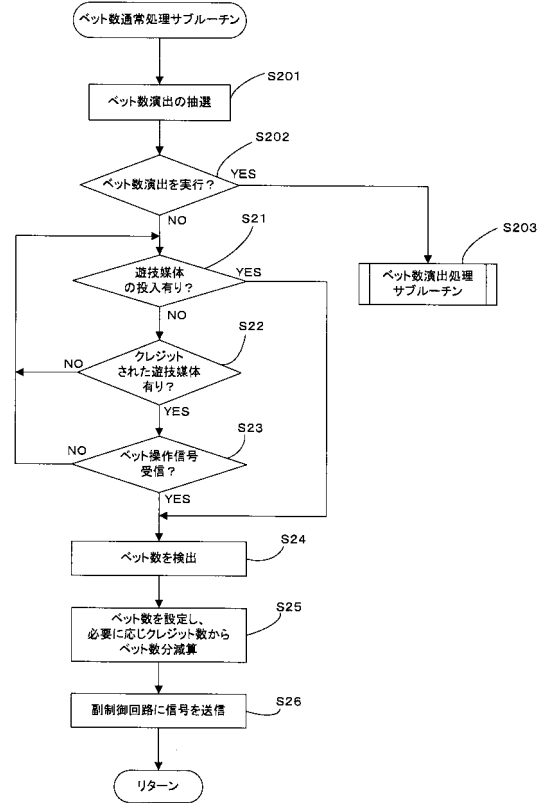
【図13】



【図14】



【図15】



【図16】

RB用抽選表

図柄番号	役名称	第1リール	第2リール	第3リール	当選確率
1	一般役1	スイカ	スイカ	スイカ	1/81.9
2	一般役2	ベル	ベル	ベル	1/1.03
3	一般役3	チェリー	any	any	1/81.9
4	はずれ	—	—	—	約1/212.49

【図17】

BB作動時抽選表

図柄番号	役名称	第1リール	第2リール	第3リール	当選確率
1	RB役	BAR	BAR	BAR	1/4.0
2	一般役1	スイカ	スイカ	スイカ	1/81.9
3	一般役2	ベル	ベル	ベル	1/20.0
4	一般役3	チェリー	any	any	1/81.9
5	はずれ	—	—	—	約1/1.48

【図18】

BB未作動時一般抽選表

図柄番号	役名称	第1リール	第2リール	第3リール	当選確率	最大獲得枚数
1	BB役	番7	番7	番7	1/312.0	451
2	RB役	BAR	BAR	BAR	1/312.0	—
3	一般役1	スイカ	スイカ	スイカ	1/81.9	—
4	一般役2	ベル	ベル	ベル	1/20.0	—
5	一般役3	チェリー	any	any	1/81.9	—
6	再遊技役	リプレイ	リプレイ	リプレイ	1/7.3	—
7	はずれ	—	—	—	約1/1.28	—

フロントページの続き

- (72)発明者 芝野 憲司
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 河田 真実
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

審査官 太田 恒明

- (56)参考文献 特開2004-337451(JP,A)
特開2004-201972(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04