

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4760970号
(P4760970)

(45) 発行日 平成23年8月31日(2011.8.31)

(24) 登録日 平成23年6月17日(2011.6.17)

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

請求項の数 1 (全 34 頁)

(21) 出願番号	特願2009-231653 (P2009-231653)	(73) 特許権者	000144522
(22) 出願日	平成21年10月5日(2009.10.5)		株式会社三洋物産
(62) 分割の表示	特願2003-52062 (P2003-52062) の分割		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
原出願日	平成15年2月27日(2003.2.27)	(74) 代理人	110000534
(65) 公開番号	特開2010-386 (P2010-386A)		特許業務法人しんめいセンチュリー
(43) 公開日	平成22年1月7日(2010.1.7)	(72) 発明者	石塚 径太
審査請求日	平成21年10月5日(2009.10.5)		名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
早期審査対象出願		審査官	山崎 仁之
		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】

遊技者によって操作可能な操作手段と、識別情報を可変表示した後に該識別情報の可変表示を停止する可変表示手段と、所定の始動条件の成立を検出する始動条件検出手段と、その始動条件検出手段によって前記始動条件の成立が検出された場合に所定の遊技価値を付与するか否かの抽選を行う抽選手段と、その抽選手段による抽選結果に基づくように前記可変表示手段による可変表示を制御する可変表示制御手段と、を備え、

その可変表示制御手段によって前記識別情報が所定の停止態様で停止された場合に前記所定の遊技価値を付与する遊技機において、

前記抽選手段によって前記所定の遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に、その抽選結果に対応した前記所定の停止態様で前記識別情報を停止表示させる態様データを設定する設定手段と、

その設定手段によって設定された前記態様データを記憶する態様データ記憶手段と、を備え、

前記抽選手段によって前記所定の遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に、前記可変表示手段で前記識別情報が可変表示され、前記態様データに対応する停止態様で前記識別情報が停止表示された場合に、前記所定の遊技価値が付与されるものであり、

所定の遊技状態の終了後に、第1遊技状態を実行する第1遊技状態実行手段と、

その第1遊技状態実行手段によって実行される前記第1遊技状態において、前記抽選手段を含む所定条件判断手段に基づいて所定条件が成立したと判断された場合に、前記可変

10

20

表示手段に第 1 の停止態様で前記識別情報を停止表示し、遊技者に前記第 1 の停止態様に対応した遊技価値を付与した後に、前記第 1 の停止態様で停止表示した識別情報に対応した態様データに応じて第 1 の報知表示を行って、前記第 1 遊技状態より遊技者に有利な第 2 遊技状態を実行する第 2 遊技状態実行手段と、

その第 2 遊技状態実行手段によって実行される前記第 2 遊技状態において、前記抽選手段を含む特定条件判断手段に基づいて特定条件が成立したと判断された場合に、前記可変表示手段に第 2 の停止態様で前記識別情報を停止表示し、遊技者に前記第 2 の停止態様に対応した遊技価値を付与した後に、前記第 2 の停止態様で停止表示した識別情報に対応した態様データに応じて第 2 の報知表示を行って、前記第 2 遊技状態より遊技者に有利な第 3 遊技状態を実行する第 3 遊技状態実行手段と、を備え、

前記第 3 遊技状態において遊技者に供する利益は、前記第 2 遊技状態において遊技者に供する第 1 利益に、第 2 利益を加えた利益であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機やスロットマシンに代表される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一つとして、複数の図柄（識別情報の一種）が表示される図柄列を可変表示した後に停止図柄を表示する表示装置を備えた遊技機が知られている。

【0003】

近年、この種の遊技機では、通常時より遊技者に有利なチャンスタイムの如き特別遊技が設定されているものがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2002 - 272901 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上述のチャンスタイムの如き特別遊技は、遊技状態が固定的で変化に乏しい為に一般に可変表示の結果を見続けるだけの単調なものであることが多く、遊技者にとって飽きられ易いという問題点があった。

本発明は、上述した問題点を解決するためになされたものであり、飽き難い遊技性を提供することが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0006】

この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、遊技者によって操作可能な操作手段と、識別情報を可変表示した後に該識別情報の可変表示を停止する可変表示手段と、所定の始動条件の成立を検出する始動条件検出手段と、その始動条件検出手段によって前記始動条件の成立が検出された場合に所定の遊技価値を付与するか否かの抽選を行う抽選手段と、その抽選手段による抽選結果に基づくように前記可変表示手段による可変表示を制御する可変表示制御手段と、を備え、その可変表示制御手段によって前記識別情報が所定の停止態様で停止された場合に前記所定の遊技価値を付与するものであって、前記抽選手段によって前記所定の遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に、その抽選結果に対応した前記所定の停止態様で前記識別情報を停止表示させる態様データを設定する設定手段と、その設定手段によって設定された前記態様データを記憶する態様データ記憶手段と、を備え、前記抽選手段によって前記所定の遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に、前記可変表示手段で前記識別情報が可変表示され、前記態様データに対応する停止態様で前記識別情報が停止表示された場合に、前記所定の遊技価値が付与されるもので

10

20

30

40

50

あり、所定の遊技状態の終了後に、第1遊技状態を実行する第1遊技状態実行手段と、その第1遊技状態実行手段によって実行される前記第1遊技状態において、前記抽選手段を含む所定条件判断手段に基づいて所定条件が成立したと判断された場合に、前記可変表示手段に第1の停止態様で前記識別情報を停止表示し、遊技者に前記第1の停止態様に対応した遊技価値を付与した後に、前記第1の停止態様で停止表示した識別情報に対応した態様データに応じて第1の報知表示を行って、前記第1遊技状態より遊技者に有利な第2遊技状態を実行する第2遊技状態実行手段と、その第2遊技状態実行手段によって実行される前記第2遊技状態において、前記抽選手段を含む特定条件判断手段に基づいて特定条件が成立したと判断された場合に、前記可変表示手段に第2の停止態様で前記識別情報を停止表示し、遊技者に前記第2の停止態様に対応した遊技価値を付与した後に、前記第2の停止態様で停止表示した識別情報に対応した態様データに応じて第2の報知表示を行って、前記第2遊技状態より遊技者に有利な第3遊技状態を実行する第3遊技状態実行手段と、を備え、前記第3遊技状態において遊技者に供する利益は、前記第2遊技状態において遊技者に供する第1利益に、第2利益を加えた利益である。

10

【発明の効果】

【0007】

本発明の遊技機によれば、遊技者によって操作可能な操作手段と、識別情報を可変表示した後に該識別情報の可変表示を停止する可変表示手段と、所定の始動条件の成立を検出する始動条件検出手段と、その始動条件検出手段によって前記始動条件の成立が検出された場合に所定の遊技価値を付与するか否かの抽選を行う抽選手段と、その抽選手段による抽選結果に基づくように前記可変表示手段による可変表示を制御する可変表示制御手段と、を備え、その可変表示制御手段によって前記識別情報が所定の停止態様で停止された場合に前記所定の遊技価値を付与するものであって、前記抽選手段によって前記所定の遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に、その抽選結果に対応した前記所定の停止態様で前記識別情報を停止表示させる態様データを設定する設定手段と、その設定手段によって設定された前記態様データを記憶する態様データ記憶手段と、を備え、前記抽選手段によって前記所定の遊技価値を付与する抽選結果が導出された場合に、前記可変表示手段で前記識別情報が可変表示され、前記態様データに対応する停止態様で前記識別情報が停止表示された場合に、前記所定の遊技価値が付与されるものであり、所定の遊技状態の終了後に、第1遊技状態を実行する第1遊技状態実行手段と、その第1遊技状態実行手段によって実行される前記第1遊技状態において、前記抽選手段を含む所定条件判断手段に基づいて所定条件が成立したと判断された場合に、前記可変表示手段に第1の停止態様で前記識別情報を停止表示し、遊技者に前記第1の停止態様に対応した遊技価値を付与した後に、前記第1の停止態様で停止表示した識別情報に対応した態様データに応じて第1の報知表示を行って、前記第1遊技状態より遊技者に有利な第2遊技状態を実行する第2遊技状態実行手段と、その第2遊技状態実行手段によって実行される前記第2遊技状態において、前記抽選手段を含む特定条件判断手段に基づいて特定条件が成立したと判断された場合に、前記可変表示手段に第2の停止態様で前記識別情報を停止表示し、遊技者に前記第2の停止態様に対応した遊技価値を付与した後に、前記第2の停止態様で停止表示した識別情報に対応した態様データに応じて第2の報知表示を行って、前記第2遊技状態より遊技者に有利な第3遊技状態を実行する第3遊技状態実行手段と、を備え、前記第3遊技状態において遊技者に供する利益は、前記第2遊技状態において遊技者に供する第1利益に、第2利益を加えた利益であるので、飽き難い遊技性を提供することができるという効果がある。

20

30

40

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の一実施例であるスロットマシンの斜視図である。

【図2】左リールLと、中リールMと、右リールRとを模式的に表した展開図である。

【図3】各図柄に応じたメダルの払出枚数と、それぞれの図柄の入賞条件及び役成立率とを示した対応表である。

50

【図４】スロットマシンの電氣的構成を示したブロック図である。

【図５】（ａ）は、小役成立テーブルの一例である水瓶用小役成立テーブルを示した図である。（ｂ）は、ストップスイッチの押し順に応じて当選した小役図柄の入賞又は非入賞を示した押し順対応表である。

【図６】主制御基板で実行されるメイン処理のフローチャートである。

【図７】主制御基板のメイン処理の中で実行される変動開始処理のフローチャートである。

【図８】変動開始処理の中で実行されるボーナス設定処理のフローチャートである。

【図９】主制御基板のメイン処理の中で実行される変動停止処理のフローチャートである。

【図１０】変動停止処理の中で実行される入賞判定処理のフローチャートである。

【図１１】入賞判定処理の中で実行される特典付き遊技設定処理のフローチャートである。

【図１２】サブ制御基板で実行されるコマンド受信処理のフローチャートである。

【図１３】コマンド受信処理の中で実行される入賞コマンド受信処理のフローチャートである。

【図１４】コマンド受信処理の中で実行される押し順表示処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【０００９】

以下、本発明の好ましい実施例について、添付図面を参照して説明する。図１は、本発明の一実施例であるスロットマシン１を示した斜視図である。なお、本発明をパチンコ遊技機や他の遊技機に用いることは、当然に可能である。

【００１０】

図１を参照して、スロットマシン１の全体構成について説明する。スロットマシン１は、前面を開放した箱状のマシン本体２を有している。マシン本体２の前面側には前面開閉扉としてのフロントパネル３が開閉自在に取り付けられている。このフロントパネル３が閉状態となっている場合に、フロントパネル３によってマシン本体２の前面開放側が閉鎖されるように構成されている。フロントパネル３は、閉状態である場合には、図示しないロック機構によって開放不可能な状態にロックされており、そのロック状態はフロントパネル３に設けられた解除操作部たるキーシリンダ（図示せず）に対する所定のキー操作によって解除される。

【００１１】

フロントパネル３には、縦長の３つの表示窓５Ｌ、５Ｍ、５Ｒが横並びに設けられている。表示窓５Ｌ、５Ｍ、５Ｒは、透明又は半透明の材質で構成されており、各表示窓５Ｍ～５Ｒを通してマシン本体２の内部を視認可能に構成されている。

【００１２】

マシン本体２内には、可変表示手段を構成する左リールＬと、中リールＭと、右リールＲとが収納されている。各リールＬ、Ｍ、Ｒはそれぞれ円筒状（円環状）に形成されているが、少なくとも環状となっていればよく、各リールＬ、Ｍ、Ｒの中心軸線が当該リールＬ、Ｍ、Ｒの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リールＬ、Ｍ、Ｒの回転軸線は、略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリールＬ、Ｍ、Ｒが各表示窓５Ｌ、５Ｍ、５Ｒと１対１で対応している。従って、各リールＬ、Ｍ、Ｒの表面の一部は、それぞれ対応する表示窓５Ｌ、５Ｍ、５Ｒを通して視認可能な状態とされている。

【００１３】

また、リールＬ、Ｍ、Ｒが回転すると、各表示窓５Ｌ、５Ｍ、５Ｒを通してリールＬ、Ｍ、Ｒは上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。これら各リールＬ、Ｍ、Ｒは、それぞれステッピングモータ等のリール用モータ２８（図４参照）に連結されており、各リール用モータ２８の駆動により各リールＬ、Ｍ、Ｒが個別に、即ち、それぞれ独立して回転駆動することができるのである。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 4 】

各リール L , M , R の外周面には、それぞれ識別情報としての図柄が多数設けられている。これらの図柄のうち、表示窓 5 L , 5 M , 5 R を介して視認可能な図柄数は、主として表示窓 5 L , 5 M , 5 R の上下方向の長さによって決定される所定数に限られている。本実施例では、遊技者に視認可能な図柄数は、各リール L , M , R 毎に 3 個ずつとされている。

【 0 0 1 5 】

ここで、図 2 及び図 3 を参照して、各リール L , M , R に付される図柄について説明する。図 2 は、左リール L と、中リール M と、右リール R とを模式的に表した展開図である。図 2 に示すように、各リール L , M , R には 2 1 個の図柄が一行に設けられている。各リール L , M , R に対応して 1 ~ 2 1 のコマ番号を付しているが、これらのコマ番号は説明の便宜上付されたものであり、各リール L , M , R に実際に付されているものではない。但し、以下の説明においては当該コマ番号を使用して説明する。また、図 3 は、各図柄に応じたメダルの払出枚数と、それぞれの図柄の入賞条件及び役成立率とを示した対応表である。

【 0 0 1 6 】

図柄としては、ビックボーナスゲーム（以下、適宜「 B B 」と略す）に移行するための「 7 」図柄がある。この「 7 」図柄としては、白色のもの（例えば、左リールコマ番号第 2 番。以下、適宜「白 7」と略す）と、赤色のもの（例えば、左リールコマ番号第 1 1 番。以下、適宜「赤 7」と略す）とが備えられている。また、レギュラーボーナスゲーム（以下、適宜「 R B 」と略す）に移行するための「 B A R 」図柄（例えば、左リールコマ番号第 1 6 番）が備えられている。更に、リプレイゲームに移行するための「水瓶」図柄（例えば、左リールコマ番号第 5 番）が備えられている。また、小役図柄として、「賽銭箱」図柄（例えば、左リールコマ番号第 4 番）と、「鈴」図柄（例えば、左リールコマ番号第 1 番）と、「チェリー」図柄（例えば、左リールコマ番号第 3 番）とが備えられている。

【 0 0 1 7 】

なお、図 2 に示すように、各リール L , M , R において、各図柄の数や配列は全く異なるように配設される一方、「チェリー」図柄を除く小役図柄に関しては、取りこぼしがなくなるようにそれぞれ最大 4 コマ間隔で配設されている。

【 0 0 1 8 】

ここで、各図柄に関するメダルの払出枚数について説明する。小役図柄に関し、「賽銭箱」図柄が後述する有効ライン上に左・右・中と揃って停止した場合には、1 5 枚のメダルの払出が行われるように構成されている。また、「鈴」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合には、9 枚のメダルの払出が行われるように構成されている。更に、左リール L の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には、2 枚のメダルの払出が行われるように構成されている。即ち、中リール M 及び右リール R の「チェリー」図柄はメダルの払出とは無関係、言い換えれば、無意味な図柄である。よって、「チェリー」図柄に限っては、他の図柄との組み合わせとは無関係にメダルの払出が行われるため、左リール L の複数の有効ラインが重なる位置、具体的には、上段又は下段に「チェリー」図柄が停止した場合には、その重なった有効ラインの数を乗じた分だけメダルの払出が行われることとなり、結果として本実施例の形態では 4 枚のメダルの払出が行われる。

【 0 0 1 9 】

その他の図柄に関しては、「白 7」又は「赤 7」の「 B B 」図柄が同一色で有効ライン上に左・中・右と揃った場合には、1 5 枚のメダルの払出が行われるように構成されている。また同様に、「 B A R 」図柄、即ち、「 R B 」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合には、1 5 枚のメダルの払出が行われるように構成されている。

【 0 0 2 0 】

一方、「リプレイ」図柄である「水瓶」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合には、メダルの払出を行わないかわりに再遊技を行うように構成されている。また、その他の場合、即ち、有効ライン上に左リール L の「チェリー」図柄が停止しないと共に、左

10

20

30

40

50

・中・右に同一図柄が揃わない場合には、一切メダルの払出を行わないように構成されている。

【 0 0 2 1 】

なお、各リール L , M , R は識別情報を可変表示する可変表示手段の一例であり、主表示部を構成する。但し、可変表示手段は、これ以外の構成であってもよい。例えば、ベルト式リール等の他の機械的なリール構成としてもよい。また、機械的なリール構成に代えて、或いはこれに加えて、液晶表示器、ドットマトリクス表示器等の電氣的表示により識別情報を可変表示させるものを設けてもよく、この場合は表示形態に豊富なバリエーションをもたせることが可能となる。

【 0 0 2 2 】

フロントパネル 3 には、各表示窓 5 L , 5 M , 5 R を結ぶように、横方向へ平行な 3 本と、斜め方向へたすき掛けとなるように 2 本との計 5 本の有効ライン 6 a ~ 6 e が付されている。なお、最大有効ライン数を 6 本以上としてもよく、5 本未満としてもよく、所定条件に応じて最大有効ライン数を変更するように構成してもよい。これら各有効ライン 6 a ~ 6 e に対応して、表示窓 5 L , 5 M , 5 R の正面視左側には有効ライン表示ランプ 7 a ~ 7 c が設けられている。第 1 有効ライン表示ランプ 7 a は、中央の横ライン（中央ライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知されるように構成されている。また、第 2 有効ライン表示ランプ 7 b は、上下の横ライン（上ライン及び下ライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知されるように構成されている。更に、第 3 有効ライン表示ランプ 7 c は、一对の斜めライン（右下がりライン及び右上がりライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知されるように構成されている。

【 0 0 2 3 】

表示窓 5 L , 5 M , 5 R の正面視左下側には、各リール L , M , R を一斉（同時である必要はない）に回転開始させるために遊技者によって操作可能なスタートレバー 8 が設けられている。スタートレバー 8 は、スタートスイッチ 8 a（図 4 参照）を備え、そのスタートスイッチ 8 a がオンされることによって各リール L , M , R を可変表示される。

【 0 0 2 4 】

スタートレバー 8 の右側には、回転している各リール L , M , R を個別に停止させるために遊技者によって操作可能なボタン状のストップスイッチ 9 L , 9 M , 9 R が設けられている。各ストップスイッチ 9 L , 9 M , 9 R は、停止対象となるリール L , M , R に対応する表示窓 5 L , 5 M , 5 R の直下にそれぞれ配置されている。

【 0 0 2 5 】

表示窓 5 L , 5 M , 5 R の下方右側には、投資価値としてのメダルを投入するためのメダル投入口 1 0 が設けられている。このメダル投入口 1 0 は、投入されたメダルの枚数を検出する投入メダル検出センサ 1 0 a が備えられている。このメダル投入口 1 0 は、遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴う点に着目すれば、投資価値を直接入力する直接入力手段を構成するものともいえる。

【 0 0 2 6 】

表示窓 5 L , 5 M , 5 R の下方左側には、投資価値としてクレジットされた仮想メダルを一度に 3 枚投入するためのボタン状のベットスイッチ 1 1 が設けられている。メダル投入口 1 0 が遊技者によりメダルを直接入力するという動作を伴うのに対し、このベットスイッチ 1 1 は、貯留記憶に基づく仮想メダルの投入するという動作を伴うに過ぎない点に着目すれば、投資価値を間接入力する間接入力手段を構成するものともいえる。

【 0 0 2 7 】

スタートレバー 8 の左側には、ボタン状のクレジット払出スイッチ 1 2 が配設されている。このクレジット払出スイッチ 1 2 が遊技者により押下されると、メダル投入口 1 0 に必要量より多く投入されたメダルや、所定の遊技結果に応じて遊技者に返還される獲得メダル等のクレジットメダルが返還払出されるように構成されている。なお、表示窓 5 L , 5 M , 5 R の下方左側には、上記したクレジットメダルの残数を表示するメダル枚数表示ランプ 1 3 が配設されており、クレジット払出スイッチ 1 2 が遊技者により押下されると

、メダル枚数表示ランプ 13 に表示されている枚数が遊技者へ払い出される。

【0028】

フロントパネル 3 の下側には、メダルを遊技者に払い出すためのメダル排出口 14 と、そのメダル排出口 14 によって払い出されたメダルを一定量まで貯留する下皿 15 とが配設されている。

【0029】

表示窓 5 L, 5 M, 5 R の上方部分には、補助表示手段である LCD 16 が配設されている。この LCD 16 は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、本実施例では、遊技者に各種情報を与えて、ストップスイッチ 9 L, 9 M, 9 R の押し順を遊技者に示唆する機能を有している。なお、LCD 16 の左右両側には、スロットマシン 1 において行われる遊技の効果音等を出力するスピーカ 17 が配設されている。また、LCD 16 の上方部分には、LCD 16 の補助表示部であるランプ 18 が配設されている。

10

【0030】

次に、図 4 を参照して、スロットマシン 1 の電氣的構成について説明する。図 4 は、スロットマシン 1 の電氣的構成を示したブロック図である。スロットマシン 1 は主制御基板 C を備え、この主制御基板 C には、演算装置である 1 チップマイコンとしての MPU 21 と、その MPU 21 とバスライン 24 を介して接続されると共に各種の I/O 装置と接続された入出力ポート 25 とが搭載されている。MPU 21 には、MPU 21 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 22 と、その ROM 22 内に記憶される制御プログラムの実行に当たって各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 53 と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの回路とが内蔵されている。なお、図 6 から図 11 に示すフローチャートのプログラムは、制御プログラムの一部として ROM 22 内に記憶されている。

20

【0031】

ROM 22 は、ビックボーナス又はレギュラーボーナスが成立した場合に参酌されて、各リール L, M, R の停止態様において有効ライン 7a ~ 7c 上にボーナス図柄(「白 7」、「赤 7」又は「BAR」)が揃い得るボーナス成立テーブル 22a と、それぞれの小役毎に設けられて各小役が成立した場合に参酌され、各リール L, M, R の停止態様において有効ライン上にいずれかの小役図柄が揃い得る小役成立テーブル 22b と、ボーナス及び小役のいずれも成立していない場合に参照される最小移動ハズレテーブル 22c とを備えている。

30

【0032】

図 5(a) は、小役成立テーブル 22b の一例である水瓶用小役成立テーブル 22b1 を示した図である。この水瓶用小役成立テーブル 22b1 は、「水瓶」図柄の抽選に当選した場合に、遊技者によって各ストップスイッチ 9 L, 9 M, 9 R の操作時における各リール L, M, R の停止可能位置を検索し、その停止可能位置の範囲内において「水瓶」図柄を所定位置に停止させることを定めたテーブルである。なお、「停止可能位置の範囲内」は、ストップスイッチ 9 L, 9 M, 9 R の操作時における各リール L, M, R の位置から 4 コマまでに設定されている。

40

【0033】

ここで、例えば、左リール L において、水平方向中段の有効ライン 6c 上にコマ番号第 8 番の図柄(「水瓶」図柄)が存在する瞬間に遊技者によってストップスイッチ 9 L がオンされると、左リール L は直ちに停止し、水平方向中段の有効ライン 6c 上にはコマ番号第 8 番の図柄(「水瓶」図柄)が停止する。また、水平方向中段の有効ライン 6c 上にコマ番号 17 番の図柄(「賽銭箱」図柄)が存在する瞬間に遊技者によってストップスイッチ 9 L がオンされると、左リールは 4 コマ滑って、水平方向中段の有効ライン 6c 上にはコマ番号第 13 番の図柄(「水瓶」図柄)を引き込んで停止する。

【0034】

最小移動ハズレテーブル 22c は、ストップスイッチ 9 L, 9 M, 9 R の操作時におけ

50

る各リール L, M, R の位置から停止可能位置を検索し、その停止可能位置の範囲内において各リール L, M, R の移動量が最も少ない位置にハズレの表示結果を停止させるように定めたテーブルである。当選していない図柄が有効ライン 6 a ~ 6 e に停止してしまうタイミングでストップスイッチ 9 L, 9 M, 9 R が押下された場合に、この最小移動ハズレテーブル 2 2 c によって、有効ライン 6 a ~ 6 e 上に同一図柄を揃わせないように、1 ~ 4 コマ番号分、図柄を滑らせて停止させる。なお、「停止可能位置の範囲内」とは、上記と同様に、ストップスイッチ 9 L, 9 M, 9 R の操作時における各リール L, M, R の位置から 4 コマまでに設定されている。

【 0 0 3 5 】

図 4 に戻って説明すると、主制御基板 C の R A M 2 3 は、状態フラグ 2 3 a と、乱数カウンタ 2 3 b と、ボーナス蓄越メモリ 2 3 c と、B B 蓄越解除フラグ 2 3 d と、R B 蓄越解除フラグ 2 3 e と、賞銭箱成立フラグ 2 3 f と、鈴成立フラグ 2 3 g と、水瓶成立フラグ 2 3 h と、チェリー成立フラグ 2 3 i と、押し順カウンタ 2 3 j と、押し順メモリ 2 3 k と、賞銭箱カウンタ 2 3 l と、賞銭箱入賞フラグ 2 3 m と、チャンス残数カウンタ 2 3 n と、挑戦カウンタ 2 3 o と、ステップカウンタ 2 3 p と、強制ボーナスフラグ 2 3 q とを備えている。

【 0 0 3 6 】

状態フラグ 2 3 a は、スロットマシン 1 における遊技の状態、即ち、通常遊技状態や、特別遊技状態（ボーナス）中、或いは、その他の遊技状態を示すためのフラグである。この状態フラグ 2 3 a は、電源入時に通常遊技状態を示す値に設定される一方、後述する B B 蓄越解除フラグ 2 3 d 又は R B 蓄越解除フラグ 2 3 e がオンされて、同一のボーナス図柄が有効ライン 6 a ~ 6 e に揃った場合、その後の遊技においてボーナス遊技を開始させるために、特別遊技状態を示す値に設定されるように構成されている（図 1 0、S 6 6 参照）。なお、特別遊技状態が終了した場合には、この状態フラグ 2 3 a は、通常遊技状態を示す値に設定されるように構成されている。

【 0 0 3 7 】

乱数カウンタ 2 3 b は、各役を抽選するためのカウンタである。この乱数カウンタ 2 3 b は、後述するカウンタ更新処理（図 6、S 5 参照）によって、「0」~「6 5 5 3 5」の範囲内でランダムに更新される。遊技者によってスタートレバー 8 が所定操作されて、スタートスイッチ 8 a のオンが検出された場合に（始動入賞）、乱数カウンタ 2 3 b の値が取得されるように構成されている。本実施例のスロットマシン 1 の乱数カウンタ 2 3 b では、例えば、1 / 1 0 0 の割合、即ち、6 5 6 個の乱数値が「B B」に割り当てられ（図 3 参照）、また、1 / 2 0 0 の割合、即ち、3 2 8 個の乱数値が「R B」に割り当てられている（図 3 参照）。

【 0 0 3 8 】

なお、本実施例では、「B B」又は「R B」に当選した場合には、一旦、その「B B」又は「R B」の付与がずらされ、その後に取得された乱数カウンタ 2 3 b の値が「純ハズレ」を示す値であった場合に、ずらされた順番に応じて遊技者に「B B」又は「R B」の遊技が付与されるように構成されている。

【 0 0 3 9 】

ボーナス蓄越メモリ 2 3 c は、ずらされた「B B」又は「R B」を記憶するためのメモリである。始動入賞によって取得された乱数カウンタ 2 3 b の値が「B B」又は「R B」を示す値であった場合に、そのボーナスに応じた値（「B B」の場合は「2」、「R B」の場合は「1」）が順番にこのボーナス蓄越メモリ 2 3 c に書き込まれる（図 7、S 1 5 及び S 1 7 参照）。逆に、始動入賞によって取得された乱数カウンタ 2 3 b の値が「純ハズレ」を示す値であった場合に、ボーナス蓄越メモリ 2 3 c の先頭に記憶されているデータに応じた後述する蓄越解除フラグ 2 3 d, 2 3 e がオンされて、そのボーナス蓄越メモリ 2 3 c に記憶されているデータを 1 つずつ先頭側へずらして、先頭に記憶されているデータが消去されるように構成されている（図 8、S 3 5 参照）。即ち、遊技者が「純ハズレ」に当選した場合には、それまでの遊技において「B B」又は「R B」に当選した順に

10

20

30

40

50

遊技者へボーナスが付与されるように構成されている。

【 0 0 4 0 】

なお、始動入賞によって取得された乱数カウンタ 2 3 b の値が「純ハズレ」を示す値、即ち、乱数カウンタ 2 3 b に「純ハズレ」用に割り当てられた 2 5 6 個（図 3 参照）の乱数値であると共に、ボーナス蓄越メモリ 2 3 c にいずれかのボーナスが記憶されていた場合には、その後の遊技においてボーナス図柄を揃い得るボーナス成立テーブル 2 2 a を参酌して、有効ライン 6 a ~ 6 e 上においてボーナス図柄を揃い得る状態にするように構成されている。

【 0 0 4 1 】

B B 蓄越解除フラグ 2 3 d 又は R B 蓄越解除フラグ 2 3 e は、「 B B 」又は「 R B 」に応じたボーナス図柄を有効ライン 6 a ~ 6 e 上に揃い得る状態、即ち、ボーナス成立テーブル 2 2 a を参照させるためのフラグである。始動入賞によって取得された乱数カウンタ 2 3 b の値が「純ハズレ」を示す値であると共に、ボーナス蓄越メモリ 2 3 c にいずれかのボーナスが記憶されていた場合に、そのボーナス蓄越メモリ 2 3 c の先頭に記憶されているデータに応じた蓄越解除フラグ 2 3 d , 2 3 e のいずれかがオンされる（図 8、S 3 3 及び S 3 4 参照）。逆に、有効ライン 6 a ~ 6 e 上に同一のボーナス図柄が停止した場合、即ち、ボーナス入賞した場合に、状態フラグ 2 3 a を特別遊技状態の値に設定すると共に、サブ制御基板 S にボーナス入賞コマンドを送信した後に、入賞したボーナス役に対応した蓄越解除フラグ 2 3 d , 2 3 e がオフされる（図 1 0、S 6 8 参照）。

【 0 0 4 2 】

賽銭箱成立フラグ 2 3 f は、「賽銭箱」図柄の抽選に当選したことを示すためのフラグである。この賽銭箱成立フラグ 2 3 f は、始動入賞によって取得された乱数カウンタ 2 3 b の値が「賽銭箱」図柄を示す値であった場合にオンされる。即ち、乱数カウンタ 2 3 b に「賽銭箱」図柄用に割り当てられた 2 0 5 6 0 個（図 3 参照）の乱数値に当選した場合に、この賽銭箱成立フラグ 2 3 f がオンされるように構成されている。逆に、この賽銭箱成立フラグ 2 3 f は、ハズレ（純ハズレ、及び、押し順ハズレを含む。以下、同様）を含むそれぞれの小役に入賞してその小役に応じたメダル払出を行った場合（図 1 0、S 7 3 参照）や、「賽銭箱」図柄当選時に設定された後述する押し順メモリ 2 3 k に記憶される値と違った場合、或いは、後述する賽銭箱カウンタ 2 3 l の値が「 7 」でない場合にオフされる（図 9、S 5 4 参照）。

【 0 0 4 3 】

鈴成立フラグ 2 3 g は、「鈴」図柄の抽選に当選したことを示すためのフラグである。この鈴成立フラグ 2 3 g は、始動入賞によって取得された乱数カウンタ 2 3 b の値が「鈴」図柄を示す値であった場合にオンされる。即ち、乱数カウンタ 2 3 b に「鈴」図柄用に割り当てられた 1 8 8 0 0 個の乱数値（図 3 参照）に当選した場合に、この鈴成立フラグ 2 3 g がオンされるように構成されている。逆に、この鈴成立フラグ 2 3 g は、ハズレを含むそれぞれの小役に入賞してその小役に応じたメダル払出を行った場合（図 1 0、S 7 3 参照）、又は、「鈴」図柄当選時に設定された後述する押し順メモリ 2 3 k に記憶される値と違った場合にオフされる（図 9、S 5 4 参照）。

【 0 0 4 4 】

水瓶成立フラグ 2 3 h は、「水瓶」図柄の抽選に当選したことを示すためのフラグである。この水瓶成立フラグ 2 3 h は、始動入賞によって取得された乱数カウンタ 2 3 b の値が「水瓶」図柄を示す値であった場合にオンされる。即ち、乱数カウンタ 2 3 b に「水瓶」図柄用に割り当てられた 2 4 6 0 8 個の乱数値（図 3 参照）に当選した場合に、この水瓶成立フラグ 2 3 h がオンされるように構成されている。逆に、この水瓶成立フラグ 2 3 h は、ハズレを含むそれぞれの小役に入賞してその小役に応じたメダル払出を行った場合（図 1 0、S 7 3 参照）、又は、「水瓶」図柄当選時に設定された後述する押し順メモリ 2 3 k に記憶される値と違った場合にオフされる（図 9、S 5 4 参照）。

【 0 0 4 5 】

チェリー成立フラグ 2 3 i は、「チェリー」図柄の抽選に当選したことを示すためのフ

10

20

30

40

50

ラグである。このチェリー成立フラグ23iは、始動入賞によって取得された乱数カウンタ23bの値が「チェリー」図柄を示す値であった場合にオンされる。即ち、乱数カウンタ23bに「チェリー」図柄用に割り当てられた328個の乱数値（図3参照）に当選した場合に、このチェリー成立フラグ23iがオンされるように構成されている。逆に、このチェリー成立フラグ23iは、ハズレを含むそれぞれの小役に入賞してその小役に応じたメダルの払出を行った場合にオフされる（図10、S73参照）。なお、「チェリー」図柄の当選時には、押し順を設定しないように構成されている。その代わりに、左リールLは、ストップスイッチ9Lの操作タイミング（停止タイミング）によっては、「チェリー」図柄を取りこぼす配列に構成されている。

【0046】

押し順カウンタ23j及び押し順メモリ23kは、小役図柄（「賽銭箱」図柄、「鈴」図柄及び「水瓶」図柄）の抽選に当選した場合に、その小役図柄の入賞に押し順制限を加えるためのものである。この押し順カウンタ23jの値は、「0」～「2」の範囲内で後述するカウンタ更新処理（図6、S5参照）において更新され、いずれかの小役成立フラグ23f～23iがオンされた場合に、押し順メモリ23kに書き込まれる。本実施例のスロットマシン1では、押し順メモリ23kに記憶される値が「0」である場合には、第1番目に停止されるべきリールが左リールLであることを示している。また、押し順メモリ23kに記憶される値が「1」である場合には、第1番目に停止されるべきリールが中リールMであることを示している。更に、押し順メモリ23kに記憶される値が「2」である場合には、第1番目に停止されるべきリールが右リールRであることを示している。

【0047】

本実施例のスロットマシン1では、小役図柄の抽選に当選した場合においても、その当選時に設定されたストップスイッチ9L、9M、9Rの押し順に応じて、当選した小役図柄を入賞させないように構成されている。言い換えれば、小役図柄の抽選に当選しても、その当選時に設定された3択の押し順に当選しないと、小役図柄に応じたメダルの払出が行われないように構成されている。

【0048】

図5(b)を参照して具体的に説明すると、小役図柄に当選した場合、その当選した時点での押し順カウンタ23jの値が押し順メモリ23kに書き込まれる。そして、各ストップスイッチ9L、9M、9Rの内、最初に押下された押し順（第1番目）が押し順メモリ23kに記憶された値と一致していた場合には、各小役成立フラグ23f～23hをオンして、それ移行のリール制御においてそれぞれの小役図柄に応じた小役成立テーブル23bを参照して有効ライン6a～6e上に同一の小役図柄が揃うようにする。一方、各ストップスイッチ9L、9M、9Rの内、最初に押下された押し順が押し順メモリ23kに記憶された値と異なった場合には、その時点で各小役成立フラグ23f～23hをオフして、それ以降のリール制御において最小移動ハズレテーブル23cを参照して有効ライン6a～6e上に同一の小役図柄が揃わないようにする（図9、S48～S54参照）。

【0049】

なお、本実施例では、遊技者の操作態様（本実施例では、押し順）によって入賞又は非入賞が決定されるスロットマシンにおいて、所定条件が成立（本実施例では、ボーナス発生）した場合に第1期間を発生させて、その第1期間内に予め定められた第1識別情報（本実施例では、「水瓶」図柄）が入賞した場合に、その後の遊技において第1識別情報が入賞し得る操作態様を遊技者に示唆する第1示唆遊技が発生するように構成する。また、第1示唆遊技が発生した場合に第2期間を発生させて、その第2期間内に予め定められた第2識別情報（本実施例では、「鈴」図柄）が入賞した場合に、その後の遊技において第2識別情報が入賞し得る操作態様を遊技者に示唆する第2示唆遊技を発生させるように構成する。

【0050】

具体的に説明すると、ボーナス終了後（特別遊技状態終了後）において、5ゲームの「水瓶」挑戦期間を設定するように構成されている。その「水瓶」挑戦期間中に「水瓶」図

10

20

30

40

50

柄の抽選に当選すると共に3択の押し順に正解して「水瓶」図柄が入賞した場合に、それ以降の50ゲームの遊技において、「水瓶」図柄の抽選当選時にその「水瓶」図柄が入賞し得る押し順をLCD16に表示する「水瓶」図柄誘引期間を発生させるように構成されている。

【0051】

また、「水瓶」図柄誘引期間の発生時において、5ゲームの「鈴」挑戦期間を設定するように構成されている。その「鈴」挑戦期間中に「鈴」図柄の抽選に当選すると共に3択の押し順に正解して「鈴」図柄が入賞した場合に、それ以降の50ゲームの遊技において、「鈴」図柄又は「水瓶」図柄の抽選当選時にその「鈴」図柄又は「水瓶」図柄が入賞し得る押し順をLCD16に表示する「鈴」図柄誘引期間を発生するように構成する。

10

【0052】

更に、「鈴」図柄誘引期間の発生時において、5ゲームの「賽銭箱」挑戦期間を設定するように構成されている。その「賽銭箱」挑戦期間中に「賽銭箱」図柄に入賞した場合に、それ以降の50ゲームの遊技において、「賽銭箱」図柄、「鈴」図柄又は「水瓶」図柄の抽選当選時にその「賽銭箱」図柄、「鈴」図柄又は「水瓶」図柄が入賞し得る押し順をLCD16に表示する「賽銭箱」図柄誘引期間を発生するように構成する。

【0053】

また、「賽銭箱」図柄誘引期間の発生時において、5ゲームの強制ボーナス挑戦期間を設定するように構成されている。その強制ボーナス挑戦期間中に「BB」又は「RB」に当選した場合に、後述する強制ボーナスフラグ23qをオンして、それ以降の50ゲームの遊技において、「BB」又は「RB」の抽選当選時にボーナス蓄越メモリ23cに記憶された順に「BB」又は「RB」を付与し得る強制ボーナスタイムを発生するように構成する。

20

【0054】

本実施例のスロットマシン1を上記のように構成することによって、遊技者に付与される遊技価値を段階的に多くすることができるので、継続して遊技を行うことによる興趣を向上させることができる。また、押し順に応じて各小役図柄が入賞するスロットマシン1において、各挑戦期間中に入賞した小役図柄によって各図柄誘引期間を発生させるように構成することによって、遊技者に付与される遊技価値を直接的に決定させることができるので、遊技者の遊技の参加意欲を向上させることができる。

30

【0055】

なお、本実施例のスロットマシン1において、各挑戦期間中に「チェリー」図柄に入賞、又は、「BB」若しくは「RB」に当選した場合には、その挑戦期間に応じた図柄誘引期間を発生させるように構成されている。即ち、いずれの挑戦期間中においても、「チェリー」図柄の入賞、並びに、「BB」及び「RB」の当選することによって、1ランク上の図柄誘引期間を発生させると共に、1ランク上の挑戦期間を発生させる。よって、所謂、オールマイティ図柄を備え、そのオールマイティ図柄が各挑戦期間中に入賞又は成立することによって遊技者に付与される遊技価値を多くすることができるように構成することで、遊技性を多彩（バリエーションを豊富）に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。

40

【0056】

賽銭箱カウンタ231は、通常遊技状態において、「賽銭箱」図柄の抽選に当選していた場合に、8/9でその「賽銭箱」図柄の当選を無効にするためのカウンタである。この賽銭箱カウンタ231の値は、後述するカウンタ更新処理（図6、S5参照）において「0」～「8」の範囲内で更新される。前記した賽銭箱成立フラグ23fがオンされた場合、即ち、乱数カウンタ23bの抽選において「賽銭箱」図柄に当選した場合に、この賽銭箱カウンタ231の値が参酌され、賽銭箱カウンタ231の値が「7」である場合以外、オンされている賽銭箱成立フラグ23fをオフして、「賽銭箱」図柄の当選を無効にするように構成されている（図9、S48～S54参照）。

【0057】

50

賽銭箱入賞フラグ 2 3 m は、「賽銭箱」図柄誘引期間中に当選した「賽銭箱」図柄を賽銭箱カウンタ 2 3 l によって無効にさせないためのフラグである。この賽銭箱入賞フラグ 2 3 m は、「賽銭箱」図柄誘引期間が発生した場合、即ち、「賽銭箱」挑戦期間において「賽銭箱」図柄が入賞した場合にオンされる（図 1 1、S 9 1 参照）。逆に、各図柄誘引期間が終了した場合、即ち、後述するチャンス残数カウンタ 2 3 n の値が「0」となった場合にオフされる。この賽銭箱入賞フラグ 2 3 m がオンされることによって、「賽銭箱」図柄誘引期間において賽銭箱カウンタ 2 3 l を参照する処理をスキップさせて、「賽銭箱」図柄の抽選に当選した場合には、抽選当選時に設定された押し順を遊技者に示唆することによって「賽銭箱」図柄を入賞させることができる。

【0058】

10

チャンス残数カウンタ 2 3 n は、各図柄誘引期間又は強制ボーナスタイムの残数を認識するためのカウンタである。このチャンス残数カウンタ 2 3 n には、各図柄誘引期間又は強制ボーナスタイムが発生する毎に「50」がセットされる（図 1 1、S 9 4 参照）。一方、このチャンス残数カウンタ 2 3 n の値は、各図柄誘引期間又は強制ボーナスタイムの発生中において、1 の始動入賞による各リール L, M, R が変動される毎に「1」ずつ減算される（図 1 0、S 6 1 参照）。チャンス残数カウンタ 2 3 n の値が「0」となった場合には、各図柄誘引期間又は強制ボーナスタイムが終了したということなので、賽銭箱入賞フラグ 2 3 m 及び後述する強制ボーナスフラグ 2 q をオフするように構成されている（図 1 0、S 6 3 及び S 6 4 参照）。

【0059】

20

挑戦カウンタ 2 3 o は、各挑戦期間の回数を計数するためのカウンタである。この挑戦カウンタ 2 3 o の値は、ボーナス役に入賞した場合、又は、各挑戦期間中にその挑戦期間に応じた各役図柄が入賞或いは成立した場合に「5」が加算される（図 1 0 の S 7 0、又は、図 1 1 の S 9 3 参照）。一方、挑戦カウンタ 2 3 o の値は、各挑戦期間の発生中において、1 の始動入賞による各リール L, M, R が変動される毎に「1」ずつ減算される（図 1 1、S 8 3 参照）。

【0060】

ステップカウンタ 2 3 p は、各挑戦期間中であることを認識して、サブ制御基板 S にその挑戦期間に応じたコマンドを送信させるためのカウンタである。このステップカウンタ 2 3 p の値は、各挑戦期間中においてその挑戦期間に応じたいずれかの図柄が入賞した場合に、ステップカウンタ 2 3 p の値が「3」以上でないとき、即ち、ステップカウンタ 2 3 p の値が「2」以下であるときに「1」加算される。

30

【0061】

逆に、このステップカウンタ 2 3 p の値は、前記したチャンス残数カウンタ 2 3 n が「0」となった場合、即ち、各誘引期間が終了した場合に「0」クリアされる。チャンス残数カウンタ 2 3 n の値が「0」になるまでステップカウンタ 2 3 p の値を「0」クリアしないことによって、各誘引期間中に新たにボーナスを引き戻した場合、再び、その誘引期間に対応する挑戦期間から遊技を再開させることができる。

【0062】

ここで、ステップカウンタ 2 3 p の値に応じた各挑戦期間について説明する。本実施例では、ステップカウンタ 2 3 p の値が「0」であった場合は「水瓶」挑戦期間、ステップカウンタ 2 3 p の値が「1」であった場合には「鈴」挑戦期間、ステップカウンタ 2 3 p の値が「2」であった場合には「賽銭箱」挑戦期間、ステップカウンタ 2 3 p の値が「3」であった場合には強制ボーナス挑戦期間であることを示すように構成されている。従って、主制御基板 C は、各挑戦期間中において、いずれかの役図柄が入賞した場合に、入賞した図柄とステップカウンタ 2 3 p の値とを確認して、確認の結果、ステップカウンタ 2 3 p が示す挑戦期間に応じた図柄の入賞であった場合には、図柄誘引期間を発生させてサブ制御基板 S に接続される L C D 1 6 において押し順を報知させるべく、サブ制御基板 D にいずれかの入賞コマンドを送信するように構成されている。

40

【0063】

50

強制ボーナスフラグ23qは、強制ボーナスタイムを発生させて、本来なら付与がずらされるのみの「BB」又は「RB」当選時に、ボーナス蓄越メモリ23cに記憶されているボーナス役順に遊技者にボーナスを付与させるためのフラグである。この強制ボーナスフラグ23qは、強制ボーナス挑戦期間中に「BB」又は「RB」に当選した場合にオンされる。一方、チャンス残数カウンタ23nの値が「0」となった場合、即ち、各図柄誘引期間又は強制ボーナスタイムが終了となった場合にオフされる。この強制ボーナスフラグ23qがオンされると、それ以降の50ゲームの遊技において、「BB」又は「RB」の抽選当選時にボーナス蓄越メモリ23cに記憶された順に「BB」又は「RB」を付与し得る強制ボーナスタイムを発生するように構成されている。

【0064】

なお、上記した賽銭箱入賞フラグ23m、チャンス残数カウンタ23n、挑戦カウンタ23o、ステップカウンタ23p及び強制ボーナスフラグ23qは、「賽銭箱」図柄誘引期間、及び、強制ボーナスタイムを主制御基板Cで認識するために設けられているが、これに代えて、サブ制御基板Sにおいて同様の構成を設けて、サブ制御基板Sにおいて各挑戦期間及び各図柄誘引期間を発生及び管理するように構成してもよい。

【0065】

入出力ポート25は、前述した通りROM22及びRAM23を内蔵したMPU21と接続されると共に、各種のI/O装置と接続されている。具体的に説明すると、入出力ポート25は、投入メダル検出センサ10aと、ベットスイッチ11と、スタートスイッチ8aと、左・中・右リールストップスイッチ9L、9M、9Rと、リール位置検出センサ27と、左・中・右リール用ステップモータ28と、有効ライン表示ランプ7a~7cと、メダル枚数表示ランプ13と、ホップ駆動モータ29と、主制御基板Cから送信（出力）されるコマンドを受信（入力）して、スピーカ17から効果音などの出力制御を行うと共に表示用制御基板Dを制御してLCD16条に演出表示などを行わせるサブ制御基板Sとにそれぞれ接続されている。

【0066】

サブ制御基板Sには、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU31と、そのMPU31とバスライン34を介して接続されると共に各種のI/O装置と接続された入出力ポート35とが搭載されている。また、このサブ制御基板Sの入出力ポート35には、主制御基板Cと、MPU31と、サブ制御基板Sから送信（出力）されるコマンドを受信（入力）してLCD16上に演出表示を行う表示用制御基板Dと、スピーカ17と、ランプ18とがそれぞれ接続されている。

【0067】

MPU31には、MPU31により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM32と、そのROM32内に記憶される制御プログラムの実行に当たって各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM33と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路とが内蔵されている。図12から図14に示すフローチャートのプログラムは、制御プログラムの一部としてROM32内に記憶されている。また、RAM33は、挑戦カウンタ33aと、賽銭箱誘引フラグ33bと、鈴誘引フラグ33cと、水瓶誘引フラグ33dと、誘引回数カウンタ33eと、コマンドメモリ33fとを備えている。

【0068】

挑戦カウンタ33aは、主制御基板Cの挑戦カウンタ23oと同様に、各挑戦期間の回数を計数するためのカウンタである。この挑戦カウンタ33aの値は、ボーナス役に入賞して主制御基板Cからボーナス入賞コマンドを受信した場合、又は、各挑戦期間中にその挑戦期間に応じた各役図柄が入賞或いは成立して主制御基板Cから各入賞又は成立コマンドを受信した場合に、「5」が加算される（図12のS103、又は、図13のS126参照）。一方、挑戦カウンタ33aの値は、各挑戦期間の発生中において、1の始動入賞による各リールL、M、Rの変動を示唆する通常変動コマンドを受信する毎に「1」ずつ減算される（図12、S108参照）。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 9 】

賽銭箱誘引フラグ 3 3 b は、LCD 1 6 に「賽銭箱」図柄が入賞し得る押し順を表示させるためのフラグである。この賽銭箱誘引フラグ 3 3 b は、主制御基板 C から賽銭箱入賞コマンドを受信した場合にオンされる（図 1 3、S 1 2 4 参照）。一方、後述する誘引回数カウンタ 3 3 e の値が「0」となった場合、即ち、各図柄誘引期間が終了した場合にオフされる（図 1 4、S 1 4 1 参照）。この賽銭箱誘引フラグ 3 3 b がオンされている場合に、主制御基板 C から受信した通常変動開始コマンドを記憶する後述するコマンドメモリ 3 3 f に「賽銭箱」図柄の成立データが記憶されていたとき、各リール L、M、R の回転開始時に、同じくコマンドメモリ 3 3 f に記憶された押し順メモリ 2 3 k の値に応じた押し順を LCD 1 6 に茶色で表示する（図 1 4、S 1 3 5 参照）。

10

【 0 0 7 0 】

鈴誘引フラグ 3 3 c は、LCD 1 6 に「鈴」図柄が入賞し得る押し順を表示させるためのフラグである。この鈴誘引フラグ 3 3 b は、主制御基板 C から鈴入賞コマンドを受信した場合にオンされる（図 1 3、S 1 2 3 参照）。一方、後述する誘引回数カウンタ 3 3 e の値が「0」となった場合、即ち、各図柄誘引期間が終了した場合にオフされる（図 1 4、S 1 4 1 参照）。この鈴誘引フラグ 3 3 c がオンされている場合に、主制御基板 C から受信した通常変動開始コマンドを記憶する後述するコマンドメモリ 3 3 f に「鈴」図柄の成立データが記憶されていたとき、各リール L、M、R の回転開始時に、同じくコマンドメモリ 3 3 f に記憶された押し順メモリ 2 3 k の値に応じた押し順を LCD 1 6 に黄色で表示する（図 1 4、S 1 3 7 参照）。

20

【 0 0 7 1 】

水瓶誘引フラグ 3 3 d は、LCD 1 6 に「水瓶」図柄が入賞し得る押し順を表示させるためのフラグである。この水瓶誘引フラグ 3 3 d は、主制御基板 C から水瓶入賞コマンドを受信した場合にオンされる（図 1 3、S 1 2 2 参照）。一方、後述する誘引回数カウンタ 3 3 e の値が「0」となった場合、即ち、各図柄誘引期間が終了した場合にオフされる（図 1 4、S 1 4 1 参照）。この水瓶誘引フラグ 3 3 b がオンされている場合に、主制御基板 C から受信した通常変動開始コマンドを記憶する後述するコマンドメモリ 3 3 f に「水瓶」図柄の成立データが記憶されていたとき、各リール L、M、R の回転開始時に、同じくコマンドメモリ 3 3 f に記憶された押し順メモリ 2 3 k の値に応じた押し順を LCD 1 6 に青色で表示する（図 1 4、S 1 3 9 参照）。

30

【 0 0 7 2 】

誘引回数カウンタ 3 3 e は、LCD 1 6 に各誘引フラグ 3 3 b ~ 3 3 d に応じた押し順を表示させる回数を記憶するためのカウンタである。この誘引回数カウンタ 3 3 e の値は、主制御基板 C から各入賞コマンドを受信した場合に「50」がセットされる（図 1 3、S 1 2 7 参照）。一方、各図柄誘引期間の発生中において、1 の始動入賞による各リール L、M、R の変動を示唆する通常変動コマンドを受信する毎に「1」ずつ減算される（図 1 4、S 1 3 2 参照）。

【 0 0 7 3 】

コマンドメモリ 3 3 f は、主制御基板 C から受信した通常変動開始コマンドを記憶するためのメモリである。主制御基板 C から受信した通常変動開始コマンドには、成立役と、押し順メモリ 2 3 k に記憶されていた値とが付加されており、コマンドメモリ 3 3 f はその成立役と押し順メモリ 2 3 k に記憶されていた値とを記憶するものである。このコマンドメモリ 3 3 f は、主制御基板 C から通常変動開始コマンドを受信する毎に、そのコマンドに付加されているデータを上書きして記憶するように構成されている。

40

【 0 0 7 4 】

次に、図 6 から図 1 1 に示すフローチャートを参照して、主制御基板 C で行われる各処理について説明する。図 6 は、スロットマシン 1 の電源入後に主制御基板 C において実行されるメイン処理のフローチャートである。

【 0 0 7 5 】

メイン処理では、まず、バックアップを含む初期化処理を実行し（S 1）、次に、S 2

50

～ S 6 の各処理を所定時間毎（例えば、2 m s 毎）に繰り返し実行して、遊技の制御を行う。以下に、S 2 ～ S 7 の各処理を説明する。

【 0 0 7 6 】

S 2 の処理では、状態フラグ 2 3 a の内容を確認する（S 2）。確認の結果、状態フラグ 2 3 a の値が通常遊技を示す値であった場合には（S 2：「通常遊技」）、変動開始処理（S 3）及び変動停止処理（S 4）の通常遊技を実行する。また、状態フラグ 2 3 a の値が特別遊技を示す値であった場合には（S 2：「特別遊技」）、特別遊技実行処理（S 7）を実行する。更に、状態フラグ 2 3 a の値がその他の遊技状態を示す値であった場合には（S 2：「その他」）、S 3，S 4 及び S 7 の処理をスキップする。

【 0 0 7 7 】

変動開始処理（S 3）では、3 枚のメダルが投入（ベット）されている状態でスタートスイッチ 8 a がオンされたか否かを確認した上で所定の処理が行われる。即ち、3 枚のメダルが投入されている状態でスタートスイッチ 8 a のオンが確認された場合には、遊技者によりスタートレバー 8 が所定操作されたものと判断して、その時の乱数カウンタ 2 3 b の値等に応じた各リール L，M，R の変動表示（回転駆動）等が実行される。

【 0 0 7 8 】

変動停止処理（S 4）では、ストップスイッチ 9 L，9 M，9 R の操作に起因して、変動表示されている各リール L，M，R を、前記変動開始処理（S 3）で設定された各データに応じた所定位置で停止させる。また、所定位置で停止させた際に予め定められた所定図柄が有効ライン 6 a ～ 6 e 上に停止した場合には、その所定図柄に応じた枚数のメダルを払い出す。

【 0 0 7 9 】

特別遊技実行処理（S 7）では、レギュラーボーナスゲーム又はビックボーナスゲームが実行される。ビックボーナスゲームの場合には、予め定められた所定の遊技回数（本実施例では、小役ゲーム 3 0 回、又は、ジャックイン 3 回）を上限として、ボーナスゲームが行われる。このボーナスゲーム中には、小役図柄及びジャックインの抽選を行い、小役フラグ及びジャックインフラグ（図示せず）の成立の有無が決定される。

【 0 0 8 0 】

カウンタ更新処理（S 5）では、乱数カウンタ 2 3 b、押し順カウンタ 2 3 j 等の各カウンタの値を更新する。各処理（S 6）では、上記した処理以外の処理を実行するものである。各処理の終了後は、処理を S 2 へ移行して、再び、S 2 ～ S 7 の処理を繰り返し実行する。

【 0 0 8 1 】

図 7 は、変動開始処理（S 3）のフローチャートである。この変動開始処理では、3 枚のメダルが投入されている状態でスタートスイッチ 8 a のオンが確認された場合に、その時の乱数カウンタ 2 3 b の値に応じて各フラグを設定すると共に、各リール L，M，R を変動表示させる。

【 0 0 8 2 】

変動開始処理（S 3）では、まず、マックスベット、即ち、3 枚のメダルが投入されているか否かを確認する（S 1 1）。確認の結果、マックスベットされていれば（S 1 1：Y e s）、次に、スタートスイッチ 8 a のオン信号を検知したか否かを確認する（S 1 2）。スタートスイッチ 8 a のオン信号を検知していれば（S 1 2：Y e s）、次に、乱数カウンタ 2 3 b の値が示す成立役を確認する（S 1 3）。

【 0 0 8 3 】

S 1 3 の処理において、乱数カウンタ 2 3 b の値が示す成立役が「純ハズレ」であった場合には（S 1 3：「純ハズレ」）、ずらされているボーナスを付与する抽選に当選したということなので、ボーナス設定処理を行う（S 1 4）。

【 0 0 8 4 】

ここで、図 8 を参照して、ボーナス設定処理（S 1 4）について説明する。ボーナス設定処理では、ボーナス蓄越メモリ 2 3 c に記憶されているデータに応じて、付与するボ

10

20

30

40

50

ナス役を決定するための処理である。

【 0 0 8 5 】

ボーナス設定処理 (S 1 4) では、まず、 B B 蓄越解除フラグ 2 3 d 又は R B 蓄越解除フラグ 2 3 e が既にオンされているか否かを確認する (S 3 1)。確認の結果、 B B 蓄越解除フラグ 2 3 d 又は R B 蓄越解除フラグ 2 3 e がオンされていない場合には (S 3 1 : N o)、次に、ボーナス蓄越メモリ 2 3 c の先頭に記憶されているデータを確認する (S 3 2)。

【 0 0 8 6 】

確認の結果、ボーナス蓄越メモリ 2 3 c の先頭に記憶されているデータが「 2 」である場合には (S 3 2 : 「 2 」)、「 B B 」を付与するために、 B B 蓄越解除フラグ 2 3 d をオンして (S 3 3)、ボーナス蓄越メモリ 2 3 c のデータを小さいアドレス側へそれぞれ 1 バイトずつシフトして、先頭のデータを消去し (S 3 5)、このボーナス設定処理を終了する。一方、ボーナス蓄越メモリ 2 3 c の先頭に記憶されているデータが「 1 」であった場合には (S 3 2 : 「 1 」)、「 R B 」を付与するために、 R B 蓄越解除フラグ 2 3 e をオンして (S 3 4)、処理を S 3 5 へ移行する。また、ボーナス蓄越メモリ 2 3 c の先頭に記憶されているデータがメモリのエンドコードである場合、即ち、ボーナス蓄越メモリ 2 3 c に「 B B 」又は「 R B 」のいずれのデータも記憶されていない場合には (S 3 2 : 「 エンドコード 」)、付与し得るボーナスがそれまでの遊技においてずらされていないので、 S 3 3 ~ S 3 5 の処理をスキップして、このボーナス設定処理を終了する。

【 0 0 8 7 】

なお、 S 3 1 の処理において、 B B 蓄越解除フラグ 2 3 d 又は R B 蓄越解除フラグ 2 3 e が既にオンされていた場合は (S 3 1 : Y e s)、1 のボーナス付与抽選に当選してボーナスを揃え得る状況において、再びボーナス付与抽選に当選してしまったということなので、ボーナスが付与される前にボーナス蓄越メモリ 2 3 c に記憶される値から 1 のデータが消去されてしまうことを防止するため、 S 3 2 ~ S 3 5 の処理をスキップして、このボーナス設定処理を終了する。ボーナス設定処理 (S 1 4) の終了後は、処理を図 7 の S 2 2 へ移行する。

【 0 0 8 8 】

図 7 の S 1 3 の処理において、乱数カウンタ 2 3 b の値が示す成立役が「 B B 」であった場合には (S 1 3 : 「 B B 」)、ボーナス蓄越メモリ 2 3 c に記憶されたデータの末尾に「 B B 」役の成立を示す「 2 」を付加する一方 (S 1 5)、乱数カウンタ 2 3 b の値が示す成立役が「 R B 」であった場合には (S 1 3 : 「 R B 」)、ボーナス蓄越メモリ 2 3 c に記憶されたデータの末尾に「 R B 」役の成立を示す「 1 」を付加する (S 1 7)。

【 0 0 8 9 】

S 1 5 及び S 1 7 の処理の後には、強制ボーナスフラグ 2 3 q がオンか否かを確認する (S 1 6)。確認の結果、強制ボーナスフラグ 2 3 q がオンされていれば (S 1 6 : Y e s)、処理を S 1 4 のボーナス設定処理へ移行して、ボーナス蓄越メモリ 2 3 c に記憶されている 1 のボーナスを付与する。一方、強制ボーナスフラグ 2 3 q がオンされていなければ (S 1 6 : N o)、ボーナスをずらしたままにしておくので、処理を S 2 2 へ移行する。

【 0 0 9 0 】

S 1 3 の処理において、乱数カウンタ 2 3 b の値が示す成立役が「 寶銭箱 」図柄であった場合には (S 1 3 : 「 寶銭箱 」)、寶銭箱成立フラグ 2 3 f をオンして (S 1 8)、処理を S 2 2 へ移行する。

【 0 0 9 1 】

また、 S 1 3 の処理において、乱数カウンタ 2 3 b の値が示す成立役が「 鈴 」図柄であった場合には (S 1 3 : 「 鈴 」)、鈴成立フラグ 2 3 g をオンして (S 1 9)、処理を S 2 2 へ移行する。

【 0 0 9 2 】

また、 S 1 3 の処理において、乱数カウンタ 2 3 b の値が示す成立役が「 水瓶 」図柄で

10

20

30

40

50

あった場合には (S 1 3 : 「 水 瓶 」) 、 水 瓶 成 立 フ ラ グ 2 3 h を オ ン し て (S 2 0) 、 処 理 を S 2 2 へ 移 行 す る。

【 0 0 9 3 】

また、S 1 3 の処理において、乱数カウンタ 2 3 b の値が示す成立役が「チェリー」図柄であった場合には (S 1 3 : 「 チェリー 」) 、 チェリー 成 立 フ ラ グ 2 3 i を オ ン し て (S 2 1) 、 処 理 を S 2 2 へ 移 行 す る。

【 0 0 9 4 】

S 2 2 の処理では、押し順カウンタ 2 3 j の値を押し順メモリ 2 3 k に書き込み (S 2 2) 、 成 立 役 と 、 押 し 順 メ モ リ 2 3 k に 記 憶 さ れ た 値 と を 付 加 し た 通 常 変 動 開 始 コ マ ン ド を サ ブ 制 御 基 板 S へ 送 信 し (S 2 3) 、 左 ・ 中 ・ 右 リール用ステッピングモータ 2 8 を駆動して各リール L , M , R を駆動させて (S 2 4) 、 この変動開始処理 (S 3) を終了する。

10

【 0 0 9 5 】

なお、S 1 1 の処理において、マックスベットされていない場合は (S 1 1 : N o) 、 3 枚 の メ ダ ル が 投 入 さ れ て い な い と い う こ と な の で 、 各 リール L , M , R を駆動させないために、この変動開始処理を終了する。また、S 1 2 の処理において、スタートスイッチ 8 a のオン信号が検知されていない場合も (S 1 2 : N o) 、 遊 技 者 に よ っ て ス タ ー ト レバ ー 8 が 所 定 操 作 さ れ て い な い の で 、 この変動開始処理を終了する。

【 0 0 9 6 】

図 9 は、変動停止処理 (S 4) のフローチャートである。この変動停止処理では、ストップスイッチ 9 L , 9 M , 9 R の操作に起因して、変動表示されている各リール L , M , R を、前記変動開始処理 (S 3) で設定された各データに応じた所定位置で停止させるための処理である。また、所定位置で停止させた際に予め定められた所定図柄が有効ライン 6 a ~ 6 e 上に停止した場合には、その所定図柄に応じた枚数のメダルを払い出すための処理である。

20

【 0 0 9 7 】

変動停止処理 (S 4) では、まず、少なくとも 1 のリール L , M , R の回転中か否かを確認する (S 4 1) 。 確 認 の 結 果 、 少 なくとも 1 のリール L , M , R の回転中でなければ (S 4 1 : N o) 、 い ず れ の リール L , M , R も 既 に 停 止 し て い る 状 態 な の で 、 この変動停止処理を終了する。一方、少なくとも 1 のリール L , M , R の回転中であれば (S 4 1 : Y e s) 、 次 に 、 回 転 中 の リール L , M , R に 応 じ た い ず れ か の ス ト ッ プ ス イ ッ チ 9 L , 9 M , 9 R の オ ン 信 号 を 検 知 し た か 否 か を 確 認 す る (S 4 2) 。 確 認 の 結 果 、 ス ト ッ プ ス イ ッ チ 9 L , 9 M , 9 R の オ ン 信 号 を 検 知 し て い な け れ ば (S 4 2 : N o) 、 遊 技 者 に よ っ て ス ト ッ プ ス イ ッ チ 9 L , 9 M , 9 R が 所 定 操 作 さ れ て い な い の で 、 回 転 中 の リール L , M , R をそのまま回転させておくために、この変動停止処理を終了する。

30

【 0 0 9 8 】

一方、回転中のいずれかのリール L , M , R に 応 じ た ス ト ッ プ ス イ ッ チ 9 L , 9 M , 9 R の オ ン 信 号 を 検 知 し て い れ ば (S 4 2 : Y e s) 、 遊 技 者 に よ っ て 回 転 中 の リール L , M , R に 応 じ た ス ト ッ プ ス イ ッ チ 9 L , 9 M , 9 R が 所 定 操 作 さ れ た と い う こ と な の で 、 次 に 、 B B 蓄 越 解 除 フ ラ グ 2 3 d 又 は R B 蓄 越 解 除 フ ラ グ 2 3 e が オ ン さ れ て い る か 否 か を 確 認 す る (S 4 3) 。 確 認 の 結 果 、 B B 蓄 越 解 除 フ ラ グ 2 3 d 又 は R B 蓄 越 解 除 フ ラ グ 2 3 e が オ ン さ れ て い れ ば (S 4 3 : Y e s) 、 同 一 の ボーナス図柄を有効ライン 6 a ~ 6 e 上の揃わせるために、オンとなっている蓄越解除フラグ 2 3 d , 2 3 e に対応したボーナス成立テーブル 2 2 a に従って各リール L , M , R を停止させ得るように設定し (S 4 4) 、 処 理 を S 4 8 へ 移 行 す る。一方、B B 蓄 越 解 除 フ ラ グ 2 3 d 又 は R B 蓄 越 解 除 フ ラ グ 2 3 e が オ ン さ れ て い な け れ ば (S 4 3 : N o) 、 次 に 、 い ず れ か の 小 役 成 立 フ ラ グ 2 3 f ~ 2 3 i が オ ン さ れ て い る か 否 か を 確 認 す る (S 4 5) 。

40

【 0 0 9 9 】

S 4 5 の処理において、いずれかの小役成立フラグ 2 3 f ~ 2 3 i がオンされていれば (S 4 5 : Y e s) 、 オ ン さ れ て い る 小 役 成 立 フ ラ グ に 対 応 し た 小 役 成 立 テーブル 2 2 b

50

に従って各リール L, M, R を停止させ得るように設定して (S 4 6)、処理を S 4 8 へ移行する。一方、いずれかの小役成立フラグ 2 3 f ~ 2 3 i がオンされていなければ (S 4 5 : N o)、いずれの小役成立フラグ 2 3 f ~ 2 3 i もオンされていないので、最小移動ハズレテーブル 2 3 c に従って各リール L, M, R を停止させ得るように設定し (S 4 7)、処理を S 4 8 へ移行する。

【 0 1 0 0 】

S 4 8 の処理では、停止されたいずれかのリール L, M, R が何番目のリール停止か否かを確認する (S 4 8)。確認の結果、第 1 番目のリール停止であれば (S 4 8 : 「第 1 番目」)、押し順が押し順メモリ 2 3 k に記憶された値と一致するか否かを確認するために、S 4 9 ~ S 5 4 の処理を行う。

10

【 0 1 0 1 】

S 4 9 の処理では、賽銭箱成立フラグ 2 3 f がオンされているか否かを確認する (S 4 9)。賽銭箱成立フラグ 2 3 f がオンされていれば (S 4 9 : Y e s)、その変動表示における成立役は「賽銭箱」図柄であるので、次に、賽銭箱入賞フラグ 2 3 m がオンされているか否かを確認する (S 5 0)。賽銭箱入賞フラグ 2 3 m がオンされていなければ (S 5 0 : N o)、「賽銭箱」図柄誘引期間ではないので、次に、賽銭箱カウンタ 2 3 l の値が「7」か否かを確認する (S 5 1)。確認の結果、賽銭箱カウンタ 2 3 l の値が「7」でなければ (S 5 1 : N o)、1 / 9 の抽選に落選したということなので、賽銭箱成立フラグ 2 3 f を含む小役成立フラグ 2 3 f ~ 2 3 i をオフして (S 5 4)、この変動停止処理 (S 4) を終了する。

20

【 0 1 0 2 】

一方、S 5 1 の処理において、賽銭箱カウンタ 2 3 l の値が「7」であれば (S 5 1 : Y e s)、1 / 9 の抽選に当選したということなので、次に、第 1 番目に押下されたストップスイッチ 9 L, 9 M, 9 R が押し順メモリ 2 3 k の値が示すリール停止か否かを確認する (S 5 2)。確認の結果、第 1 番目に押下されたストップスイッチ 9 L, 9 M, 9 R が押し順メモリ 2 3 k の値が示すリール停止であった場合には (S 5 2 : Y e s)、「賽銭箱」図柄を入賞させるために、S 5 4 の処理をスキップして、この変動停止処理を終了する。一方、第 1 番目に押下されたストップスイッチ 9 L, 9 M, 9 R が押し順メモリ 2 3 k の値が示すリール停止ではない場合には (S 5 2 : N o)、押し順が違ったということなので、「賽銭箱」図柄を入賞させないために、処理を S 5 4 へ移行する。

30

【 0 1 0 3 】

S 4 9 の処理において、賽銭箱成立フラグ 2 3 f がオンされていなければ (S 4 9 : N o)、次に、鈴成立フラグ 2 3 g 又は水瓶成立フラグ 2 3 h がオンされているか否かを確認する (S 5 3)。確認の結果、鈴成立フラグ 2 3 g 又は水瓶成立フラグ 2 3 h がオンされていれば (S 5 3 : Y e s)、その変動表示における成立役は「鈴」図柄又は「水瓶」図柄であるので、次に、第 1 番目に押下されたストップスイッチ 9 L, 9 M, 9 R が押し順メモリ 2 3 k の値が示すリール停止か否かを確認する (S 5 2)。確認の結果、第 1 番目に押下されたストップスイッチ 9 L, 9 M, 9 R が押し順メモリ 2 3 k の値が示すリール停止であった場合には (S 5 2 : Y e s)、「鈴」図柄又は「水瓶」図柄のいずれかを入賞させるために、S 5 4 の処理をスキップして、この変動停止処理を終了する。一方、第 1 番目に押下されたストップスイッチ 9 L, 9 M, 9 R が押し順メモリ 2 3 k の値が示すリール停止ではない場合には (S 5 2 : N o)、押し順が違ったということなので、「鈴」図柄又は「水瓶」図柄を入賞させないために、処理を S 5 4 へ移行する。

40

【 0 1 0 4 】

なお、S 4 8 の処理において、第 2 番目のリール停止であれば (S 4 8 : 「第 2 番目」)、第 1 番目のリール停止時に既に押し順の一致又は不一致を判別しているので、S 4 9 ~ S 5 4 の処理をスキップして、この変動停止処理 (S 4) を終了する。また、S 4 8 の処理において、第 3 番目のリール停止であれば (S 4 8 : 「第 3 番目」)、いずれのリール L, M, R も停止したということなので、小役やボーナス役が成立しているか否かを判定するために、入賞判定処理を行う (S 5 5)。

50

【 0 1 0 5 】

図 1 0 は、入賞判定処理 (S 5 5) のフローチャートである。この入賞判定処理では、有効ライン 6 a ~ 6 e 上の所定位置に小役図柄又はボーナス図柄が停止しているか否かが判定され、その判定結果に応じて所定数のメダルを払い出すための処理である。

【 0 1 0 6 】

入賞判定処理 (S 5 5) では、まず、チャンス残数カウンタ 2 3 n の値が「 1 」以上か否かを確認する (S 6 1)。チャンス残数カウンタ 2 3 n の値が「 1 」以上である場合には (S 6 1 : Y e s)、サブ制御基板 S において小役図柄成立時の押し順誘引が行われているということなので、その押し順誘引回数を主制御基板 C においても計数すべく、チャンス残数カウンタ 2 3 n の値から「 1 」を減算して (S 6 2)、処理を S 6 6 へ移行する。一方、チャンス残数カウンタ 2 3 n の値が「 1 」以上でなければ (S 6 1 : N o)、小役図柄成立時の押し順誘引は実行されていない、又は、終了したということなので、強制ボーナスフラグ 2 3 q をオフして (S 6 3)、賞銭箱入賞フラグ 2 3 m をオフし (S 6 4)、ステップカウンタ 2 3 p の値を「 0 」クリアして (S 6 5)、処理を S 6 6 へ移行する。

10

【 0 1 0 7 】

図 1 1 は、特典付き遊技設定処理 (S 6 6) のフローチャートである。この特典付き遊技設定処理では、挑戦カウンタ 2 3 o の値が「 1 」以上である場合、即ち、いずれかの挑戦期間である場合に、その挑戦期間に応じた図柄の入賞であるか否かを判定し、その判定結果に応じていずれかの図柄誘引期間を発生させるために、その判定結果に応じた図柄の入賞コマンドをサブ制御基板 S へ送信するための処理である。

20

【 0 1 0 8 】

特典付き遊技設定処理 (S 6 6) では、まず、挑戦カウンタ 2 3 o の値が「 1 」以上か否かを確認する (S 8 1)。挑戦カウンタ 2 3 o の値が「 1 」以上でなければ (S 8 1 : N o)、いずれの挑戦期間でもないので、この特典付き遊技設定処理を終了する。

【 0 1 0 9 】

一方、S 8 1 の処理において、挑戦カウンタ 2 3 o の値が「 1 」以上である場合は (S 8 1 : Y e s)、いずれかの挑戦期間中であるので、挑戦カウンタ 2 3 o の値から「 1 」を減算して (S 8 3)、次に、入賞役を確認する (S 8 4)。

【 0 1 1 0 】

確認の結果、「水瓶」図柄に入賞していた場合は (S 8 4 : 「水瓶」)、ステップカウンタ 2 3 p の値が「 0 」か否かを確認する (S 8 5)。ステップカウンタ 2 3 p の値が「 0 」である場合は (S 8 5 : Y e s)、「水瓶」挑戦期間中であり、「水瓶」挑戦期間中における「水瓶」図柄の入賞であるので、サブ制御基板 S において「水瓶」図柄誘引期間を発生させるべく、水瓶入賞コマンドをサブ制御基板 S へ送信して (S 8 6)、処理を S 9 3 へ移行する。一方、S 8 5 の処理において、ステップカウンタ 2 3 p の値が「 0 」でない場合は (S 8 5 : N o)、「水瓶」挑戦期間中ではないので、サブ制御基板 S に水瓶入賞コマンドを送信せずに、この特典付き遊技設定処理 (S 6 6) を終了する。

30

【 0 1 1 1 】

S 8 4 の処理において、「鈴」図柄に入賞していた場合は (S 8 4 : 「鈴」)、ステップカウンタ 2 3 p の値が「 1 」であるか否かを確認する (S 8 7)。確認の結果、ステップカウンタ 2 3 p の値が「 1 」である場合は (S 8 7 : Y e s)、「鈴」挑戦期間中であり、「鈴」挑戦期間中における「鈴」図柄の入賞であるので、サブ制御基板 S において「鈴」図柄誘引期間を発生させるべく、鈴入賞コマンドをサブ制御基板 S へ送信して (S 8 8)、処理を S 9 3 へ移行する。一方、S 8 7 の処理において、ステップカウンタ 2 3 p の値が「 1 」でない場合は (S 8 7 : N o)、「鈴」挑戦期間中ではないので、サブ制御基板 S に鈴入賞コマンドを送信せずに、この特典付き遊技設定処理 (S 6 6) を終了する。

40

【 0 1 1 2 】

S 8 4 の処理において、「賞銭箱」図柄に入賞していた場合は (S 8 4 : 「賞銭箱」)

50

、ステップカウンタ 23 p の値が「2」であるか否かを確認する (S 8 9)。確認の結果、ステップカウンタ 23 p の値が「2」である場合は (S 8 9 : Y e s)、「賽銭箱」挑戦期間中であり、「賽銭箱」挑戦期間中における「賽銭箱」図柄の入賞であるので、「賽銭箱」図柄誘引期間において賽銭箱カウンタ 23 l の値を参酌せずに「賽銭箱」図柄を入賞させるために、賽銭箱入賞フラグ 23 m をオンして (S 9 0)、サブ制御基板 S において「賽銭箱」図柄誘引期間を発生させるべく、賽銭箱入賞コマンドをサブ制御基板 S へ送信して (S 9 1)、処理を S 9 3 へ移行する。一方、S 8 9 の処理において、ステップカウンタ 23 p の値が「2」でない場合は (S 8 9 : N o)、「賽銭箱」挑戦期間中ではないので、サブ制御基板 S に賽銭箱入賞コマンドを送信せずに、この特典付き遊技設定処理 (S 6 6) を終了する。

10

【0113】

S 8 4 の処理において、「チェリー」図柄、「BB」又は「RB」に入賞していた場合は (S 8 4 : 「チェリー」or「BB」or「RB」)、ステップカウンタ 23 p の値を度外視していずれかの図柄誘引期間を発生させ得ることができるので、サブ制御基板 S において現在の挑戦期間に応じた図柄誘引期間を発生させるべく、1 ランクアップコマンドをサブ制御基板 S へ送信して (S 9 2)、処理を S 9 3 へ移行する。なお、S 8 4 の処理において、いずれの役も成立していない場合は (S 8 4 : 「その他」)、この特典付き遊技設定処理 (S 6 6) を終了する。

【0114】

S 9 3 の処理では、再び挑戦期間を発生させるべく、挑戦カウンタ 23 o の値に「5」を加算して (S 9 3)、主制御基板 C において図柄誘引期間の回数を計数するために、チャンス残数カウンタ 23 n の値に「50」をセットし (S 9 4)、処理を S 9 5 へ移行する。

20

【0115】

S 9 5 の処理では、ステップカウンタ 23 p の値が「3」であるか否かを確認する (S 9 5)。確認の結果、ステップカウンタ 23 p の値が「3」である場合には (S 9 5 : Y e s)、強制ボーナス挑戦期間であったので、その後の 50 ゲームの遊技において強制ボーナスタイムを発生させるべく、強制ボーナスフラグ 23 q をオンして (S 9 6)、この特典付き遊技設定処理 (S 6 6) を終了する。一方、ステップカウンタ 23 p の値が「3」でなければ (S 9 5 : N o)、強制ボーナス挑戦期間ではなく、いずれかの小役図柄の挑戦期間であったので、1 ランク上の挑戦期間を発生させるべく、ステップカウンタ 23 p の値に「1」を加算して (S 9 7)、この特典付き遊技設定処理を終了する。

30

【0116】

特典付き遊技設定処理 (S 6 6) の終了後は、図 10 に戻り、有効ライン 6 a ~ 6 e 上におけるボーナス役の入賞か否かを確認する (S 6 7)。確認の結果、ボーナス役が入賞していれば (S 6 7 : Y e s)、入賞したボーナス役に対応したデータを状態フラグ 23 a に書き込み (S 6 8)、ボーナス入賞コマンドをサブ制御基板 S へ送信し (S 6 9)、入賞したボーナス役に対応した BB 蓄越解除フラグ 23 d 又は RB 蓄越解除フラグ 23 e をオフして (S 7 0)、処理を S 7 1 へ移行する。

【0117】

S 7 1 の処理では、挑戦カウンタ 23 o の値が「0」か否かを確認する (S 7 1)。確認の結果、挑戦カウンタ 23 o の値が「0」であれば (S 7 1 : Y e s)、各挑戦期間中のボーナス入賞ではないので、ボーナス遊技の終了後において挑戦期間を発生させるために、挑戦カウンタ 23 o の値に「5」を加算して (S 7 2)、処理を S 7 3 へ移行する。

40

【0118】

なお、S 6 7 において、ボーナス役の入賞でなければ (S 6 7 : N o)、S 6 8 ~ S 7 2 の処理をスキップして、処理を S 7 3 へ移行する。また、S 7 1 の処理において、挑戦カウンタ 23 o の値が「0」でない場合には (S 7 1 : N o)、いずれかの挑戦期間中のボーナス入賞であるので、既に S 6 6 の特典付き遊技設定処理において挑戦カウンタ 23 o が加算されているため、ここでは挑戦カウンタ 23 o の値を加算せずに、S 7 2 の処理

50

をスキップして、処理を S 7 3 へ移行する。

【 0 1 1 9 】

S 7 3 の処理では、メダル払出処理を行い (S 7 3)、入賞した図柄に応じた枚数のメダルを払い出し、すべての小役図柄成立フラグ 2 3 f ~ 2 3 i をオフして (S 7 4)、この入賞判定処理 (S 5 5) を終了する。なお、入賞判定処理の終了後は、図 9 に示す変動停止処理 (S 4) も終了する。

【 0 1 2 0 】

次に、図 1 2 から図 1 4 に示すフローチャートを参照して、サブ制御基板 S において実行される各処理について説明する。図 1 2 は、主制御基板 C から送信される各コマンドを受信するためのコマンド受信処理を示したフローチャートである。

10

【 0 1 2 1 】

このコマンド受信処理では、まず、主制御基板 C からボーナス入賞コマンドを受信したか否かを確認する (S 1 0 1)。確認の結果、ボーナス入賞コマンドを受信していれば (S 1 0 1 : Y e s)、次に、挑戦カウンタ 3 3 a の値が「 0 」か否かを確認する (S 1 0 2)。挑戦カウンタ 3 3 a の値が「 0 」であれば (S 1 0 2 : Y e s)、いずれの挑戦期間中でもないので、挑戦カウンタ 3 3 a の値に「 5 」を加算して (S 1 0 3)、ボーナス遊技の終了後の 5 ゲームの変動表示において挑戦期間を発生させるように設定し、このコマンド受信処理を終了する。

【 0 1 2 2 】

一方、S 1 0 1 の処理においてボーナス入賞コマンドを受信していない場合 (S 1 0 1 : N o)、又は、S 1 0 2 の処理において挑戦カウンタ 3 3 a の値が「 0 」でない場合 (即ち、挑戦期間中である場合) には (S 1 0 2 : N o)、入賞コマンド受信処理を行う (S 1 0 4)。

20

【 0 1 2 3 】

図 1 3 は、入賞コマンド受信処理 (S 1 0 4) のフローチャートである。この入賞コマンド受信処理は、主制御基板 C から受信した入賞コマンドに応じて、各図柄誘引フラグ 3 3 b ~ 3 3 d をオンするための処理である。

【 0 1 2 4 】

入賞コマンド受信処理 (S 1 0 4) では、まず、受信した入賞コマンドの種類を確認する (S 1 2 1)。確認の結果、水瓶入賞コマンドを受信していた場合は (S 1 2 1 : 「水瓶入賞コマンド」)、水瓶誘引フラグ 3 3 d をオンして (S 1 2 2)、処理を S 1 2 6 へ移行する。また、鈴入賞コマンドを受信していた場合には (S 1 2 1 : 「鈴入賞コマンド」)、鈴誘引フラグ 3 3 c をオンして (S 1 2 3)、処理を S 1 2 6 へ移行する。また、賽銭箱入賞コマンドを受信していた場合には (S 1 2 1 : 「賽銭箱入賞コマンド」)、賽銭箱誘引フラグ 3 3 b をオンして (S 1 2 4)、処理を S 1 2 6 へ移行する。また、1 ランクアップコマンドを受信していた場合には (S 1 2 1 : 「1 ランクアップコマンド」)、現在オンされているいずれの図柄誘引フラグ 3 3 c , 3 3 d をオンして (S 1 2 5)、処理を S 1 2 6 へ移行する。

30

【 0 1 2 5 】

S 1 2 6 の処理では、再び挑戦期間を発生させるべく、挑戦カウンタ 3 3 a の値に「 5 」を加算して (S 1 2 6)、サブ制御基板 S において図柄誘引期間の回数を計数するために、誘引回数カウンタ 3 3 e の値に「 5 0 」をセットし (S 1 2 7)、この入賞コマンド受信処理 (S 1 0 4) を終了する。なお、S 1 2 1 の処理において、その他の入賞コマンドを受信していた場合は (S 1 2 1 : 「その他」)、いずれの図柄誘引フラグ 3 3 b ~ 3 3 d をオンせずに、この入賞コマンド受信処理を終了する。入賞コマンド受信処理の終了後は、図 1 2 の S 1 0 5 の処理へ移行する。

40

【 0 1 2 6 】

図 1 2 の S 1 0 5 の処理では、主制御基板 C から通常変動開始コマンドを受信したか否かを確認する (S 1 0 5)。確認の結果、通常変動開始コマンドを受信していなければ (S 1 0 5 : N o)、処理を S 1 1 0 へ移行する一方、通常変動開始コマンドを受信してい

50

れば (S 1 0 5 : Y e s)、通常変動開始コマンドに付加されている成立役と、押し順メモリ 2 3 k に記憶されていた値とをコマンドメモリ 3 3 f に書き込み (S 1 0 6)、次に、挑戦カウンタ 3 3 a の値が「1」以上か否かを確認する (S 1 0 7)。挑戦カウンタ 3 3 a の値が「1」以上である場合には (S 1 0 7 : Y e s)、いずれかの挑戦期間中であるので、挑戦カウンタ 3 3 a の値から「1」を減算して (S 1 0 8)、押し順表示処理を実行する (S 1 0 9)。なお、挑戦カウンタ 3 3 a の値が「1」以上でない場合は (S 1 0 7 : N o)、S 1 0 8 の処理をスキップして、S 1 0 9 の押し順表示処理を実行する。

【0127】

図 1 4 は、押し順表示処理 (S 1 0 9) のフローチャートである。この押し順表示処理は、誘引回数カウンタ 3 3 e の値が「1」以上であった場合に、コマンドメモリ 3 3 f に記憶されている成立役と、各図柄誘引フラグ 3 3 b ~ 3 3 d とに応じて、コマンドメモリ 3 3 f に記憶される押し順メモリ 2 3 k の値に対応した押し順を L C D 1 6 に表示するための処理である。

10

【0128】

この押し順表示処理 (S 1 0 9) では、まず、誘引回数カウンタ 3 3 e の値が「1」以上か否かを確認する (S 1 3 1)。確認の結果、誘引回数カウンタ 3 3 e の値が「1」以上であれば (S 1 3 1 : Y e s)、誘引回数カウンタ 3 3 e の値から「1」減算して (S 1 3 2)、次に、コマンドメモリ 3 3 f に記憶されている成立役を確認する (S 1 3 3)。確認の結果、「賽銭箱」図柄が成立していた場合は (S 1 3 3 : 「賽銭箱」)、次に、賽銭箱誘引フラグ 3 3 b がオンされているか否かを確認する (S 1 3 4)。確認の結果、賽銭箱誘引フラグ 3 3 b がオンされていなければ (S 1 3 4 : N o)、処理を S 1 4 0 へ移行する一方、賽銭箱誘引フラグ 3 3 b がオンされていれば (S 1 3 4 : Y e s)、コマンドメモリ 3 3 f に記憶された押し順メモリ 2 3 k の値に対応した押し順を L C D 1 6 に茶色で表示し (S 1 3 5)、処理を S 1 4 0 へ移行する。

20

【0129】

また、S 1 3 3 の処理において、「鈴」図柄が成立していた場合は (S 1 3 3 : 「鈴」)、次に、鈴誘引フラグ 3 3 c がオンされているか否かを確認する (S 1 3 6)。確認の結果、鈴誘引フラグ 3 3 c がオンされていなければ (S 1 3 6 : N o)、処理を S 1 4 0 へ移行する一方、鈴誘引フラグ 3 3 c がオンされていれば (S 1 3 6 : Y e s)、コマンドメモリ 3 3 f に記憶された押し順メモリ 2 3 k の値に対応した押し順を L C D 1 6 に黄色で表示し (S 1 3 7)、処理を S 1 4 0 へ移行する。

30

【0130】

また、S 1 3 3 の処理において、「水瓶」図柄が成立していた場合は (S 1 3 3 : 「水瓶」)、次に、水瓶誘引フラグ 3 3 d がオンされているか否かを確認する (S 1 3 8)。確認の結果、水瓶誘引フラグ 3 3 d がオンされていなければ (S 1 3 8 : N o)、処理を S 1 4 へ移行する一方、水瓶誘引フラグ 3 3 d がオンされていれば (S 1 3 8 : Y e s)、コマンドメモリ 3 3 f に記憶された押し順メモリ 2 3 k の値に対応した押し順を L C D 1 6 に青色で表示し (S 1 3 9)、処理を S 1 4 0 へ移行する。

【0131】

S 1 4 0 の処理では、再び、誘引回数カウンタ 3 3 e の値が「1」以上か否かを確認し (S 1 4 0)、誘引回数カウンタ 3 3 e の値が「1」でない場合には (S 1 4 0 : N o)、各図柄誘引期間を終了させるべく、賽銭箱誘引フラグ 3 3 b、鈴誘引フラグ 3 3 c 及び水瓶誘引フラグ 3 3 d をオフして (S 1 4 1)、各処理を行い (S 1 4 2)、この押し順表示処理 (S 1 0 9) を終了する。この押し順表示処理の終了後は、図 1 2 の S 1 1 0 へ移行する。

40

【0132】

なお、S 1 3 1 において、誘引回数カウンタ 3 3 e の値が「1」以上でない場合 (S 1 3 1 : N o) は、各図柄誘引期間が終了しているので、処理を S 1 4 2 へ移行する。また、S 1 4 0 の処理において、誘引回数カウンタ 3 3 e の値が「1」以上であるときは (S 1 4 0 : Y e s)、各図柄誘引期間が継続中であるので、S 1 4 1 の処理をスキップして

50

、処理をS 1 4 2へ移行する。

【0 1 3 3】

図12のS 1 1 0の処理では、他のコマンドに対する処理を実行して(S 1 1 0)、このコマンド受信処理を終了する。

【0 1 3 4】

以上説明したように、本実施例のスロットマシン1では、遊技者の操作態様(本実施例では、押し順)によって入賞又は非入賞が決定されるスロットマシンにおいて、所定条件が成立(本実施例では、ボーナス発生)した場合に第1期間を発生させて、その第1期間内に予め定められた第1識別情報(本実施例では、「水瓶」図柄)が入賞した場合に、その後の遊技において第1識別情報が入賞し得る操作態様を遊技者に示唆する第1示唆遊技が発生するように構成する。また、第1示唆遊技が発生した場合に第2期間を発生させて、その第2期間内に予め定められた第2識別情報(本実施例では、「鈴」図柄)が入賞した場合に、その後の遊技において第2識別情報が入賞し得る操作態様を遊技者に示唆する第2示唆遊技を発生させるように構成する。よって、遊技者に付与される遊技価値を段階的に多くすることができるので、継続して遊技を行うことによる興趣を向上させることができる。また、押し順に応じて各小役図柄が入賞するスロットマシン1において、各挑戦期間中に入賞した小役図柄によって各図柄誘引期間を発生させるように構成することによって、遊技者に付与される遊技価値を直接的に決定させることができるので、遊技者の遊技の参加意欲を向上させることができる。更に、制御を簡易にしつつ複数種類の特別遊技を実現することができ、特別遊技の種類を増やしても、種々の制御を設けることによる処理の複雑化に伴う不安定な制御状態の発生を抑制すると共に制御プログラムの簡素化によってスロットマシン1の開発期間や開発コストを短縮することができる。

【0 1 3 5】

また、本実施例のスロットマシン1において、各挑戦期間中に「チェリー」図柄に入賞、又は、「BB」若しくは「RB」に当選した場合には、その挑戦期間に応じた図柄誘引期間を発生させるように構成されている。即ち、いずれの挑戦期間中においても、「チェリー」図柄の入賞、並びに、「BB」及び「RB」の当選することによって、1ランク上の図柄誘引期間を発生させると共に、1ランク上の挑戦期間を発生させる。よって、所謂、オールマイティ図柄を備え、そのオールマイティ図柄が各挑戦期間中に入賞又は成立することによって遊技者に付与される遊技価値を多くすることができるように構成することで、遊技性を多彩(バリエーションを豊富)に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。

【0 1 3 6】

また、示唆遊技は、LCD 16に押し順が表示されることにより発生するものであり、この押し順は、主制御基板Cによる処理の中で入賞条件として各ゲーム毎に選定され、サブ制御基板Sのコマンドメモリ33fに毎回記憶されるものである。示唆遊技を発生させるときには、サブ制御基板Sが、そのコマンドメモリ33fに記憶された押し順をLCD 16に表示させるという簡易な制御をするだけで良い。よって、示唆遊技の実行に伴う制御が複雑にならず、複数種類の示唆遊技であっても簡易な制御で実現できる。特に、主制御基板Cにおいては各遊技毎に全く同一の制御を行いつつ押し順表示による示唆遊技を発生させることができるので、各種の抽選を行う主制御基板Cに示唆遊技の設定に伴う新たな制御を設ける必要がなく、制御を簡易にして安定させることができる。つまり、本実施例のスロットマシン1においては、制御を簡易にしつつ複数種類の示唆遊技を設定することができるので、示唆遊技の種類を増やしても、種々の制御を設けることによる制御の複雑化に伴う不安定な制御状態の発生を抑制できると共に、開発期間の短縮や開発コストの低減を実現することができる。

【0 1 3 7】

以上、実施例に基づき本発明を説明したが、本発明は上記実施例に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【 0 1 3 8 】

例えば、上記実施例においては、押し順カウンタ 2 3 j による押し順の抽選を行って、入賞条件を選定すると共に L C D 1 6 に押し順を表示して各図柄誘引期間中にその図柄誘引期間に応じた各小役図柄に入賞し易くなるように制御を行ったが、必ずしも押し順を入賞条件とする必要はなく、リールを停止させるタイミングのうち入賞し易いタイミングを選定するカウンタを設け、そのカウンタの値を示す情報を L C D 1 6 に表示するものとしても良い。例えば、図 5 に示す水瓶用小役成立テーブル 2 2 b 1 において停止操作に対してリールを滑らせる「水瓶」図柄を特定のもののみとし（例えば、左リール L についてはコマ番号第 8 番と第 2 1 番の「水瓶」図柄、中リール M についてはコマ番号第 7 番の「水瓶」図柄、右リール R についてはコマ番号第 6 番の「水瓶」図柄）、その特定の「水瓶」図柄に近接して配置された「白 7」を、L C D 1 6 に入賞条件を示す操作情報として表示する。同様に、「赤 7」に近接して配置された「水瓶」図柄のみを引き込んで停止させる水瓶用小役成立テーブルと、「B A R」に近接して配置された「水瓶」図柄のみを引き込んで停止させる水瓶用小役成立テーブルとを設定する。同様に、「賽銭箱」及び「鈴」についても小役成立テーブルを 3 つずつ設定し、使用するテーブルに対応した「白 7」、「赤 7」、「B A R」を上記実施例における押し順表示の代わりに表示させても良い。停止させるタイミングが表示されても、遊技に不慣れな遊技者にとっては表示された図柄に合わせてストップスイッチ 9 L, 9 M, 9 R を操作することが難しいので、遊技に慣れた遊技者ほど操作情報が出力された場合に入賞による遊技価値を獲得させることができ、技術介入性のある遊技性を提供することができる。

10

20

【 0 1 3 9 】

本発明を上記実施例とは異なるタイプの遊技機（パチンコ機）等にも実施しても良い。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば 2 回、3 回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2 回権利物、3 回権利物と称される）として実施しても良い。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施しても良い。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【 0 1 4 0 】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄が特定図柄であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えたスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

30

【 0 1 4 1 】

以下に本発明の遊技機および変形例を示す。遊技者によって操作可能な停止操作手段と、第 1 識別情報、第 2 識別情報又は第 3 識別情報等の複数の識別情報を可変表示すると共に前記停止操作手段の操作に起因して前記識別情報の可変表示を停止する可変表示手段と、所定の始動条件の成立を検出する始動条件検出手段と、その始動条件検出手段によって前記始動条件の成立が検出された場合に所定の遊技価値を付与するか否かの抽選を行う抽選手段と、その抽選手段による抽選結果に基づいて前記可変表示手段による可変表示の停止態様を制御する可変表示制御手段と、その可変表示制御手段によって前記可変表示手段の所定領域に前記識別情報の予め定めた停止態様が停止された場合に該識別情報に応じた所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段とを備えた遊技機において、前記抽選手段によって前記所定の遊技価値を付与する抽選結果が導出された際に、前記停止操作手段の操

40

50

作態様を決定する操作決定手段と、その操作決定手段によって決定された前記停止操作手段の操作態様を記憶する態様記憶手段と、その態様記憶手段に記憶される前記停止操作手段の操作態様と、遊技者の前記停止操作手段の操作態様とが一致したか否かを判断する操作態様判断手段と、その操作態様判断手段によって、前記操作決定手段によって決定された前記停止操作手段の操作態様と遊技者の前記停止操作手段の操作態様とが一致したと判断された場合に、前記可変表示手段の所定領域に前記識別情報を停止させる操作適合入賞手段と、第1条件が成立したか否かを判別する第1条件判別手段と、その第1条件判別手段によって、前記第1条件が成立したと判別された場合に第1特定期間を発生させる第1特定期間発生手段と、その第1特定期間発生手段によって発生された前記第1特定期間内に前記第1識別情報又は第3識別情報が前記所定領域に停止したか否かを判断する第1達成判別手段と、その第1達成判別手段によって、前記第1特定期間内に前記第1識別情報又は第3識別情報が前記所定領域に停止したと判断された場合に、前記抽選手段による前記第1識別情報の抽選結果の導出に応じて、前記態様記憶手段に記憶される前記停止操作手段の操作態様を遊技者に示唆し易い第1示唆遊技を発生させる第1示唆遊技発生手段と、その第1示唆遊技発生手段によって前記第1示唆遊技の開始時又は開始後に第2特定期間を発生させる第2特定期間発生手段と、その第2特定期間発生手段によって発生された前記第2特定期間内に前記第2識別情報又は第3識別情報が前記所定領域に停止したか否かを判断する第2達成判別手段と、その第2達成判別手段によって、前記第2特定期間内に前記第2識別情報又は第3識別情報が前記所定領域に停止したと判断された場合に、前記抽選手段による前記第2識別情報の抽選結果の導出に応じて、前記態様記憶手段に記憶される前記停止操作手段の操作態様を遊技者に示唆し易い第2示唆遊技を発生させる第2示唆遊技発生手段とを備えていることを特徴とする遊技機1。なお、可変表示制御手段に、始動条件検出手段、抽選手段、遊技価値付与手段、操作決定手段、操作態様判断手段、操作適合入賞手段、第1条件判別手段、第1特定期間発生手段、第1達成判別手段、第1示唆遊技発生手段、第2特定期間発生手段、第2達成判別手段又は第2示唆遊技発生手段を備えるように構成しても良い。

【0142】

遊技機1において、前記可変表示制御手段は、前記抽選手段によって前記第3識別情報の抽選結果を導出した際に、前記操作決定手段によって決定された前記停止操作手段の操作態様に起因せずに、前記所定領域に前記第3識別情報を停止させることを特徴とする遊技機2。可変表示制御手段は、抽選手段によって第3識別情報の抽選結果が導出された際に、操作決定手段によって決定された停止操作手段の操作態様に起因せずに所定領域に第3識別情報を停止させることができる。よって、第1示唆遊技又は第2示唆遊技の発生の起因を、第1識別情報又は第2識別情報の抽選結果が導出された場合の停止操作手段の操作態様と、停止操作手段の操作態様に起因せずに所定領域に停止可能な第3識別情報の抽選結果との複数種類設けることができる。即ち、抽選結果と停止操作手段の操作態様とに応じて所定領域に停止し得る第1識別情報又は第2識別情報と、停止操作手段の操作態様にかかわらず抽選結果如何によって遊技者の技術に応じて容易に所定領域に停止し得る第3識別情報とによって、第1示唆遊技又は第2示唆遊技を発生させることができる。従って、遊技に技術介入の要素を導入することによって、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上させることができる。

【0143】

遊技機1又は2において、前記抽選手段は、ランダムに値を取得することができる乱数手段を備え、その乱数手段は、前記第3識別情報に対応する値より、前記第1識別情報又は第2識別情報に対応する値が多く記憶されていることを特徴とする遊技機3。従来、所定期間において所定識別情報に当選した場合に示唆遊技等の特定遊技を発生させる遊技機において、所定識別情報の当選確率より低い確率の希少識別情報に当選しても特定遊技を発生させないように構成されていたため、遊技者は、特定期間中において、第1識別情報又は第2識別情報より低い当選確率の希少識別情報に当選したにもかかわらず特定遊技による遊技価値が付与されないことに興醒めしてしまい、遊技の興趣を低下させてしまっ

10

20

30

40

50

いた。そこで、第 1 示唆遊技発生手段又は第 2 示唆遊技発生手段は、第 1 特定期間又は第 2 特定期間中に第 1 識別情報又は第 2 識別情報より当選する確率が低い第 3 識別情報が所定領域に停止した場合に、第 1 示唆遊技又は第 2 示唆遊技を発生させることができるように構成されている。従って、遊技者に遊技者の期待に叶った遊技性を提供することができると共に、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 4 4 】

遊技機 1 から 3 のいずれかにおいて、前記遊技価値付与手段は、前記第 3 識別情報が前記所定領域に停止された場合に、前記第 1 識別情報又は第 2 識別情報が前記所定領域に停止されたときより多くの遊技価値を付与することを特徴とする遊技機 4。従来、所定期間において所定識別情報に当選した場合に示唆遊技等の特定遊技を発生させる遊技機において、所定識別情報より多くの遊技価値を付与する有利識別情報に当選しても特定遊技を発生させないように構成されていたため、遊技者は、特定期間中において、第 1 識別情報又は第 2 識別情報より多くの遊技価値を付与する第 3 識別情報に当選したにもかかわらず特定遊技による遊技価値が付与されないことに興醒めしてしまい、遊技の興趣を低下させてしまっていた。そこで、第 1 示唆遊技手段又は第 2 示唆遊技手段は、第 1 特定期間又は第 2 特定期間中に第 1 識別情報又は第 2 識別情報より多くの遊技価値を付与し得る第 3 識別情報が所定領域に停止した場合に、第 1 示唆遊技又は第 2 示唆遊技を発生させることができるように構成されている。従って、遊技者に識別情報に応じた遊技価値の順列を明確に認識させることができると共に、遊技者に遊技者の期待に叶った遊技性を提供することができ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 4 5 】

遊技機 1 から 4 のいずれかにおいて、前記遊技価値付与手段は、前記第 2 識別情報が前記所定領域に停止された場合に、前記第 1 識別情報が前記所定領域に停止したときより多くの遊技価値を遊技者に付与するものであることを特徴とする遊技機 5。制御手段は、第 2 識別情報が所定領域に停止（入賞）した場合に、第 1 識別情報が所定領域に停止した際より多くの遊技価値を付与するように構成する。即ち、第 2 示唆遊技において、第 1 示唆遊技より多くの遊技価値を付与し得るように構成することによって、段階的に発生する示唆遊技に優劣を生じさせることができるので、遊技のバリエーションを豊富にすることができる。と、共に、継続して遊技を行う興趣を向上させることができる。

【 0 1 4 6 】

遊技機 1 から 5 のいずれかにおいて、前記可変表示制御手段は、前記第 3 識別情報が前記所定領域に停止した場合に前記所定の遊技価値を連続的に付与する特別遊技状態を発生させる特別遊技発生手段と、その特別遊技発生手段によって前記特別遊技状態が発生し得る場合に、蓄越条件に応じてその特別遊技状態の発生をずらす特別遊技蓄越手段と、放出条件に応じて前記特別遊技蓄越手段によってずらされた少なくとも 1 の特別遊技状態を付与する蓄越放出手段とを備えていることを特徴とする遊技機 6。蓄越放出手段は、放出条件に応じて特別遊技蓄越手段によってずらされた特別遊技状態を付与することができるように構成されている。よって、特別遊技状態の付与をずらすことができるので、遊技に幅を設けて新たな遊技性を遊技者に提供することができる。なお、蓄越条件又は放出条件とは、少なくとも 1 の所定のカウンタ（乱数取得手段）の値が予め定めた所定値である場合や、動的表示の動的回数、或いは、特別遊技状態の発生回数等が例示される。

【 0 1 4 7 】

遊技機 6 において、前記特別遊技状態は、通常特別遊技状態と、その通常特別遊技状態より付与される遊技価値が多い有利特別遊技状態とを備え、前記可変表示制御手段は、前記特別遊技蓄越手段によってずらされた少なくとも 1 以上の前記特別遊技状態を記憶する蓄越記憶手段を備え、前記蓄越放出手段は、前記放出条件に応じて、前記蓄越記憶手段に記憶された順に前記特別遊技状態を付与し得るものであることを特徴とする遊技機 7。なお、通常特別遊技状態とは、例えば、所定数の J A C ゲームによってメダル等の有価価値を有する遊技媒体を遊技者に付与し得るレギュラーボーナスゲーム等が例示される。また、有利特別遊技状態とは、例えば、所定数の小役ゲームと所定数の J A C ゲームとによっ

てメダル等の有価価値を有する遊技媒体を遊技者に付与し得るビックボーナスゲーム等が例示される。

【 0 1 4 8 】

遊技機 6 又は 7 において、前記可変表示制御手段は、第 2 示唆遊技発生手段によって前記第 2 示唆遊技が開始された場合に発生する第 3 特定期間内に前記第 3 識別情報が前記所定領域に停止した場合、その後の遊技状態を、前記第 3 識別情報の抽選結果が導出された際に、前記蓄越記憶手段に記憶された前記特別遊技状態を付与し得る強制放出遊技を発生させる強制放出手段を備えていることを特徴とする遊技機 8。強制放出手段は、第 3 特定期間内に第 3 識別情報が所定領域に停止した場合に、その後の遊技状態を、第 3 識別情報の抽選結果が導出される際に、蓄越記憶手段に記憶された特別遊技状態を付与し得る強制放出遊技を発生させるように構成されている。よって、本来なら与えられ得る特別遊技状態を遊技者に付与可能な期間を遊技者の遊技の参加形態に応じて決定させることができる。従って、遊技者自身の遊技の参加形態に応じて段階的な遊技価値を付与し得るので、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

10

【 0 1 4 9 】

遊技機 1 から 8 のいずれかにおいて、前記第 2 示唆遊技は、前記第 2 識別情報の抽選結果の導出に応じて前記態様記憶手段に記憶される前記停止操作手段の操作態様を遊技者に示唆し易いものであることを特徴とする遊技機 9。

【 0 1 5 0 】

遊技機 1 から 8 のいずれかにおいて、前記第 2 示唆遊技は、前記第 2 識別情報の抽選結果の導出に応じて前記態様記憶手段に記憶される前記停止操作手段の操作態様を遊技者に示唆し易いと共に、前記第 1 識別情報の抽選結果の導出に応じて前記態様記憶手段に記憶される前記停止操作手段の操作態様を遊技者に示唆し易いものであることを特徴とする遊技機 10。第 1 示唆遊技後に発生し得る第 2 示唆遊技において、第 1 識別情報又は第 2 識別情報の抽選結果の導出に応じて、操作決定手段によって決定されて態様記憶手段に記憶される停止操作手段の操作態様を遊技者に示唆し易いように構成されている。よって、第 1 示唆遊技から第 2 示唆遊技へと発展した場合に多くの遊技価値を付与し得るので、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【 0 1 5 1 】

遊技機 1 から 10 のいずれかにおいて、前記第 1 条件は、前記可変制御手段によって所定の抽選結果が導出されると共に、前記所定領域に特定の識別情報が停止することを条件とすることを特徴とする遊技機 11。

30

【 0 1 5 2 】

遊技機 1 から 11 のいずれかにおいて、前記可変表示制御手段は、前記第 1 特定期間又は第 2 特定期間を記憶する特定期間記憶手段と、その特定期間記憶手段の値が所定値に達したか否かを判別する特定期間判別手段と、その特定期間判別手段によって前記特定期間記憶手段の値が所定値に達したと判断された場合に前記第 1 特定期間又は第 2 特定期間を終了させる特定期間終了手段とを備えていることを特徴とする遊技機 12。

【 0 1 5 3 】

遊技機 1 から 11 のいずれかにおいて、前記可変表示制御手段は、前記第 1 特定期間又は第 2 特定期間を記憶する特定期間記憶手段と、所定の識別情報が前記操作適合入賞手段によって前記所定領域に停止されたか否かを判別する特定期間停止判別手段と、その特定期間停止判別手段によって前記所定領域に前記所定の識別情報が停止されたと判別された場合に前記第 1 特定期間又は第 2 特定期間を終了させる特定期間終了手段とを備えていることを特徴とする遊技機 13。

40

【 0 1 5 4 】

遊技機 1 から 13 のいずれかにおいて、前記操作態様判断手段は、前記停止操作手段の押し順を判断して、前記第 1 識別情報又は第 2 識別情報を前記所定領域に停止させるか否かを決定するものであることを特徴とする遊技機 14。通常状態において、所定の遊技価値を付与する抽選結果が導出された際に、その所定の遊技価値に対応した識別情報を所定

50

領域内に停止させる停止操作手段の操作態様、即ち、停止操作手段の押し順を遊技者に示唆しないように構成する。一方、第1又は第2示唆遊技中においては、所定の遊技価値を付与する抽選結果が導出された際に、その所定の遊技価値に対応した識別情報を所定領域内に停止させる停止操作手段の押し順を遊技者に示唆するように構成する。よって、第1又は第2示唆遊技中において、遊技者は、通常状態より容易に所定の遊技価値を付与し得る識別情報を所定領域内に停止させ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。

【0155】

遊技機1から13のいずれかにおいて、前記操作態様判断手段は、前記停止操作手段の押下されたタイミングを判断して、前記第1識別情報又は第2識別情報を前記所定領域内に停止させるか否かを決定するものであることを特徴とする遊技機15。通常状態において、停止操作手段の操作態様、即ち、押下タイミングを遊技者に示唆しないように構成する。一方、第1又は第2示唆遊技中においては、所定の遊技価値を付与する抽選結果が導出された際に、その所定の遊技価値に対応した識別情報を所定領域内に停止させる停止操作手段の押下タイミングを遊技者に示唆するように構成する。よって、第1又は第2示唆遊技中において、遊技者は、通常状態より容易に所定の遊技価値を付与し得る識別情報を所定領域内に停止させ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。

10

【0156】

遊技機1から15のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機16。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

20

【0157】

遊技機1から15のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機17。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

30

【0158】

遊技機1から15のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機18。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

40

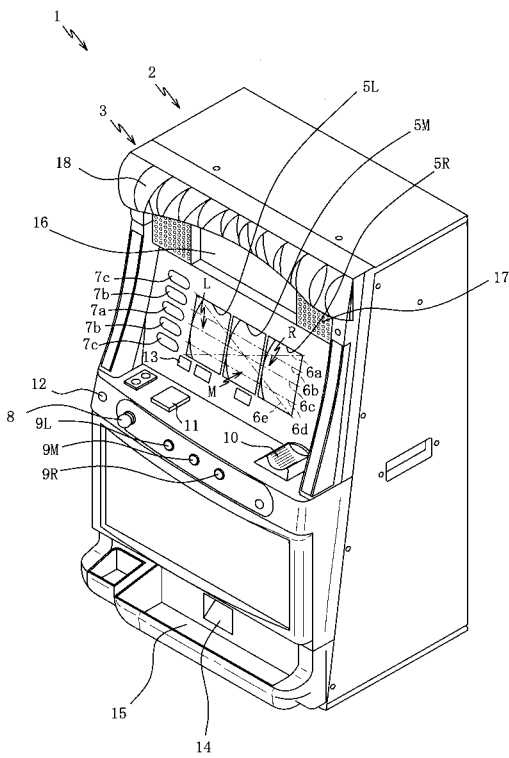
【符号の説明】

【0159】

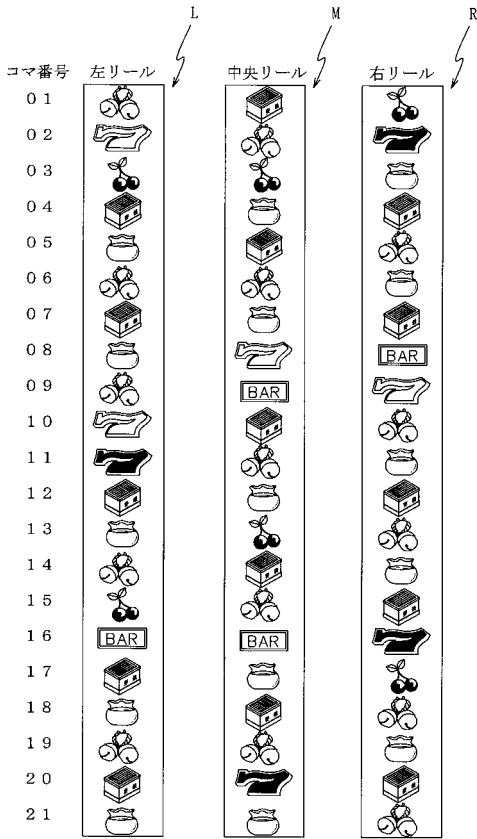
50

1	スロットマシン（遊技機）	
9 L , 9 M , 9 R	ストップスイッチ（操作手段）	
8 a	スタートスイッチ（始動条件検出手段の一部）	
2 3 b	乱数カウンタ（抽選手段の一部）	
2 3 j	押し順カウンタ（設定手段の一部）	
2 3 k	押し順メモリ（態様データ記憶手段の一部）	
2 3 n	チャンス残数カウンタ（第2遊技状態実行手段の一部、第3遊技状態 実行手段の一部）	
2 3 o	挑戦カウンタ（第1遊技状態実行手段の一部、第2遊技状態実行手段 の一部、第3遊技状態実行手段の一部）	10
2 3 p	ステップカウンタ（第1遊技状態実行手段の一部、第2遊技状態実行 手段の一部、第3遊技状態実行手段の一部）	
3 3 c	鈴誘引フラグ（ <u>第3遊技状態実行手段の一部</u> ）	
3 3 d	水瓶誘引フラグ（ <u>第2遊技状態実行手段の一部</u> ）	
C	主制御基板（可変表示制御手段の一部）	
L	左リール（可変表示手段の一部）	
M	中リール（可変表示手段の一部）	
R	右リール（可変表示手段の一部）	
S	サブ制御基板（可変表示制御手段の一部）	
S 8 6	（第2遊技状態実行手段の一部）	20
S 8 8	（第3遊技状態実行手段の一部）	
S 9 3	（第2遊技状態実行手段の一部、第3遊技状態実行手段の一部）	
S 9 4	（第2遊技状態実行手段の一部、第3遊技状態実行手段の一部）	
S 9 7	（第2遊技状態実行手段の一部、第3遊技状態実行手段の一部）	
S 1 2 2	（ <u>第2遊技状態実行手段の一部</u> ）	
S 1 2 3	（ <u>第3遊技状態実行手段の一部</u> ）	
S 1 3 7	（ <u>第3遊技状態実行手段の一部</u> ）	
S 1 3 9	（ <u>第2遊技状態実行手段の一部</u> ）	

【図 1】



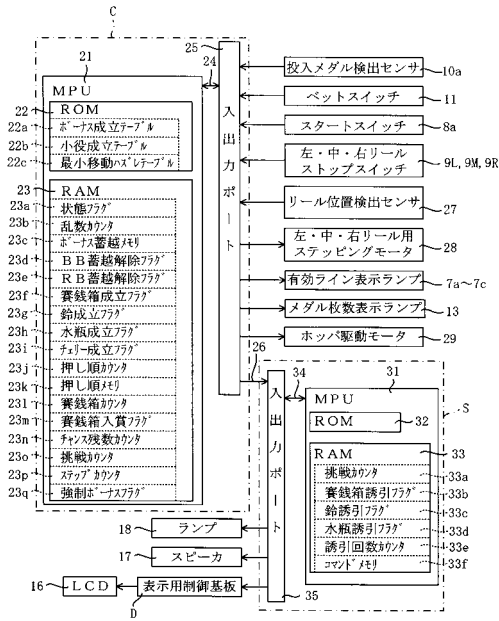
【図 2】



【図 3】

役の名称	入賞時の現出図柄	獲得利益	入賞条件	役成立率 (カウチ相当数)
ビッグボーナス (BB)	「7(白)」-「7(白)」-「7(白)」 「7(赤)」-「7(赤)」-「7(赤)」	ダブル15枚 + BBゲーム	1. 純ハズレ役成立前のBB役の成立。 2. 純ハズレ役成立後の成立。	1/100 (656)
レギュラーボーナス (RB)	「BAR」-「BAR」-「BAR」 「BAR」-「BAR」-「BAR」	ダブル15枚 + RBゲーム	1. 純ハズレ役成立前のRB役の成立。 2. 純ハズレ役成立後の成立。	1/200 (328)
賞銭箱	「賞銭箱」-「賞銭箱」-「賞銭箱」	ダブル15枚	1. 賞銭箱役の成立。 2. 第1番目の停止リールが、 内部抽選による押し順に一致。 3. 1/9で成立する抽選に当選。	1/3.2 (20,560)
鈴	「鈴」-「鈴」-「鈴」	ダブル9枚	1. 鈴役の成立。 2. 第1番目の停止リールが、 内部抽選による押し順に一致。	1/3.4 (18,800)
水瓶	「水瓶」-「水瓶」-「水瓶」	リプレイ (RP)	1. 水瓶役の成立。 2. 第1番目の停止リールが、 内部抽選による押し順に一致。	1/2.7 (24,608)
チェリー	「チェリー」-「チェリー」-「any」	ダブル2枚	1. チェリー役の成立	1/200 (328)
純ハズレ				1/250 (256)

【図 4】



【図 5】

水瓶用小役成立テーブル

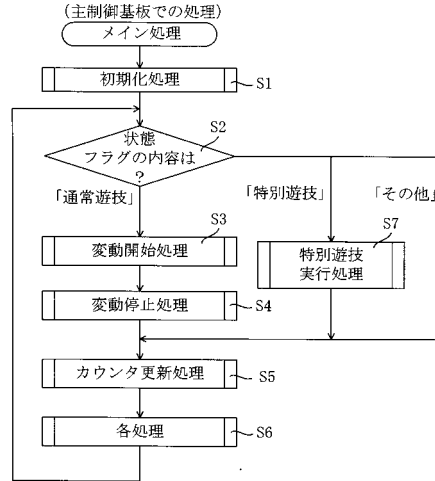
ストップ 操作位置	停止位置		
	左リール	中リール	右リール
01	21	21	19
02	21	21	19
03	21	21	03
04	21	04	03
05	05	04	03
06	05	04	06
07	05	07	06
08	08	07	06
09	08	07	06
10	08	07	06
11	08	07	11
12	08	12	11
13	13	12	11
14	13	12	14
15	13	12	14
16	13	12	14
17	13	17	14
18	18	17	14
19	18	17	19
20	18	17	19
21	21	21	19

(a)

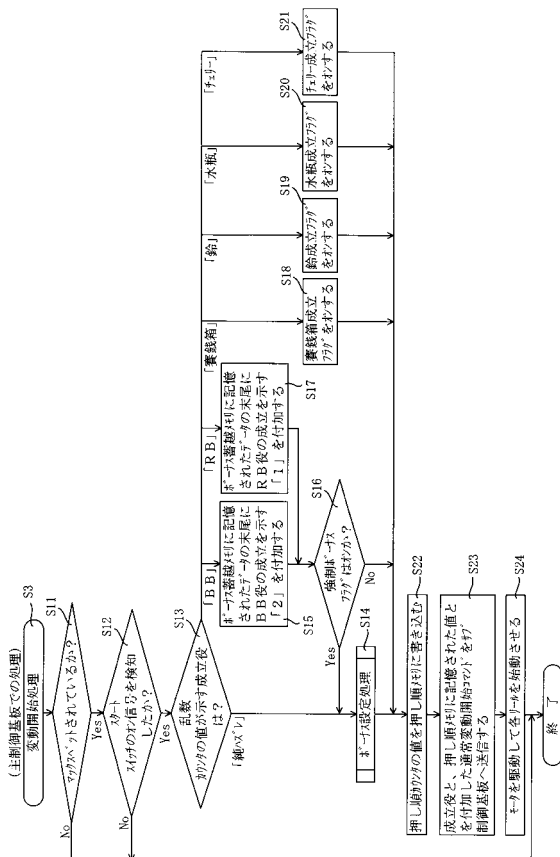
LCDの 表示	ストップスイッチ	停止位置決定テーブル
左	左	引き込み用(小役成立テーブル)
	中又は右	最小移動用(ハズレテーブル)
中	中	引き込み用(小役成立テーブル)
	左又は右	最小移動用(ハズレテーブル)
右	右	引き込み用(小役成立テーブル)
	左又は中	最小移動用(ハズレテーブル)

(b)

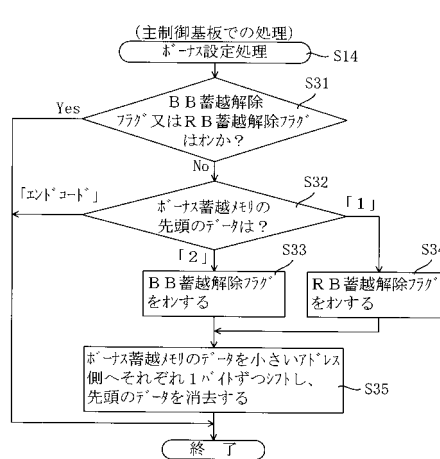
【図 6】



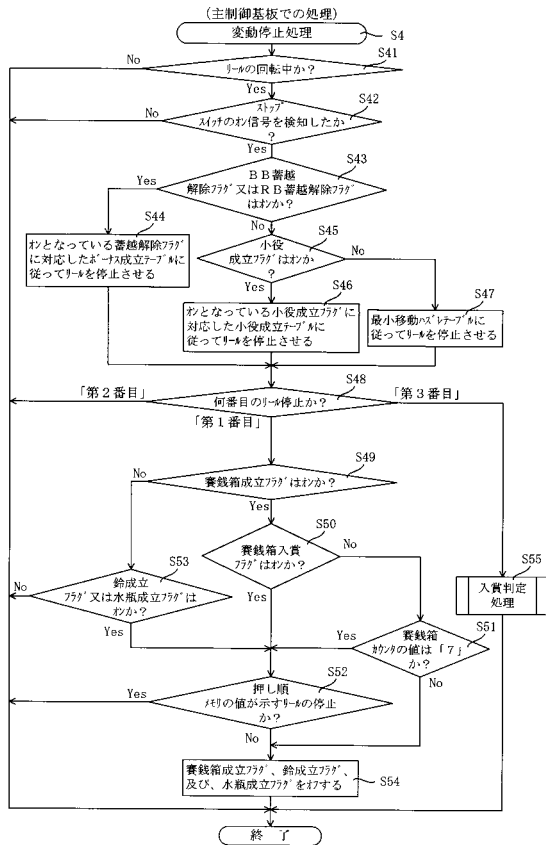
【図 7】



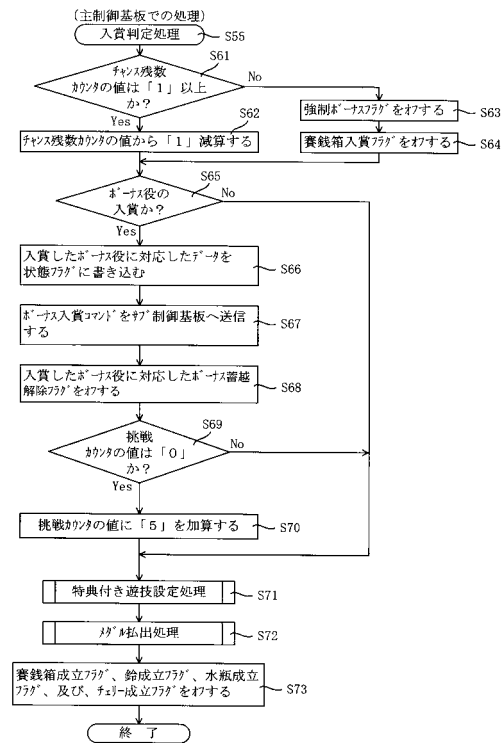
【図 8】



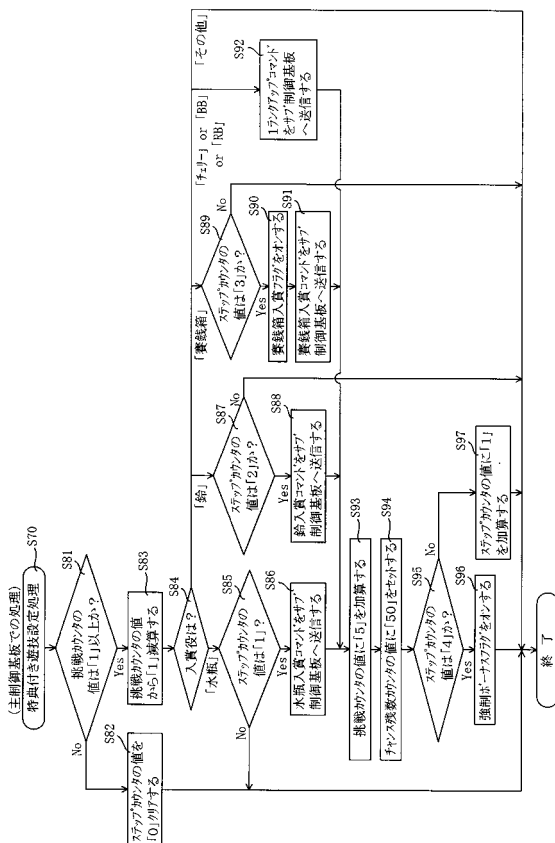
【図 9】



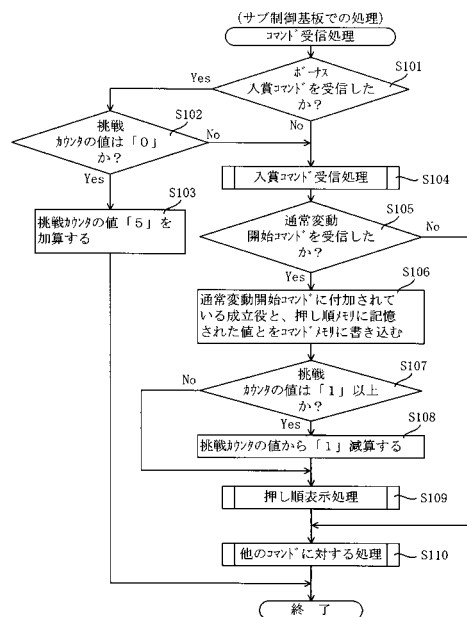
【図 10】



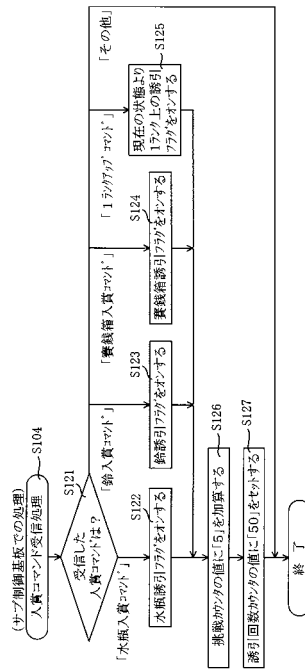
【図 11】



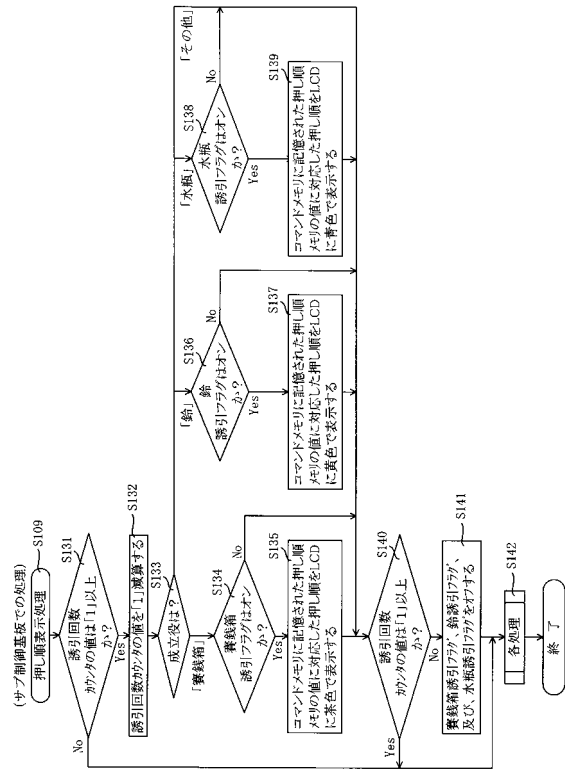
【図 12】



【図 13】



【図 14】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2002-191755(JP,A)
特開2002-191756(JP,A)
特開2002-119644(JP,A)
特開2003-024519(JP,A)
特開2003-024515(JP,A)
特開2002-219212(JP,A)
特開2002-239088(JP,A)
特許第4479157(JP,B2)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04