

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-236890

(P2004-236890A)

(43) 公開日 平成16年8月26日(2004.8.26)

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

A63F 5/04

F I

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 33 頁)

(21) 出願番号 特願2003-30103 (P2003-30103)

(22) 出願日 平成15年2月6日(2003.2.6)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(74) 代理人 100072604

弁理士 有我 軍一郎

(72) 発明者 菱沼 隆明

東京都江東区有明3丁目1番地25号 有

明フロンティアビルA棟

(72) 発明者 春日 太郎

東京都江東区有明3丁目1番地25号 有

明フロンティアビルA棟

(72) 発明者 村上 隆博

東京都江東区有明3丁目1番地25号 有

明フロンティアビルA棟

最終頁に続く

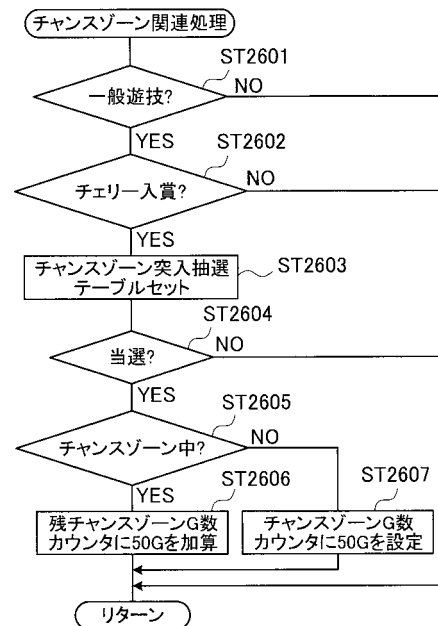
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者にとって有利な遊技状態に移行させるための契機を多くすることができ、遊技者に期待感を持たせることができる遊技性の高い遊技機を提供すること。

【解決手段】所定の小役(チェリー)の入賞が成立したこと(図28のST2602の“YES”)を契機として、チャンスゾーンに移行するかどうかを決定するためのチャンスゾーン突入抽選(図28のST2603)を行い、チャンスゾーンに移行することが決定した場合(図28のST2604の“YES”)を一の条件として、チャンスゾーンに移行させる主制御回路71と、チャンスゾーンにあって、主制御回路71がBBの入賞を成立させた場合に、リール3L、3C、3Rの停止態様が入賞成立を示すように、BBの遊技中に停止ボタン7L、7C、7Rの操作態様を報知する副制御回路72および液晶表示装置5とを備えるように遊技機1を構成する。

【選択図】 図28



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技を進行するための操作を行う操作手段と、  
前記操作手段の操作により複数の図柄列を変動表示する変動表示手段と、  
前記操作手段の操作により前記図柄列の入賞態様を決定するための抽選を行う入賞態様抽選手段と、  
前記入賞態様抽選手段の抽選により第 1 の入賞態様が当選した後に前記第 1 の入賞態様が成立したことを契機として、所定の遊技状態に移行するか否かを決定するための抽選を行う遊技状態抽選手段と、  
前記遊技状態抽選手段の抽選により前記所定の遊技状態に移行することが決定した場合を一の条件として、前記所定の遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、  
前記所定の遊技状態にあって、第 2 の入賞態様が成立した場合に、前記変動表示手段により変動表示された前記図柄列の停止態様が入賞成立を示すように、前記第 2 の入賞態様の遊技中に前記操作手段の操作態様を報知する報知手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

10

**【請求項 2】**

遊技を進行するための操作を行う操作手段と、  
前記操作手段の操作により複数の図柄列を変動表示する変動表示手段と、  
前記操作手段の操作により前記図柄列の入賞態様を決定するための抽選を行う入賞態様抽選手段と、  
前記入賞態様抽選手段の抽選により第 1 の入賞態様が当選した後に前記第 1 の入賞態様が成立したことを契機として、所定の遊技状態に移行するか否かを決定するための抽選を行う遊技状態抽選手段と、  
前記遊技状態抽選手段の抽選により前記所定の遊技状態に移行することが決定した場合を一の条件として、前記所定の遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、  
第 2 の入賞態様が成立可能な回数の情報、および第 3 の入賞態様が成立可能な回数の情報を記憶する回数情報記憶手段と、  
前記回数情報記憶手段に記憶された回数が 1 以上であり、かつ所定の条件を満足した場合に前記第 2 の入賞態様を成立させる入賞成立手段と、  
前記所定の遊技状態にあって、前記入賞成立手段が前記第 2 の入賞態様を成立させた場合に、前記変動表示手段により変動表示された前記図柄列の停止態様が入賞成立を示すように、前記第 2 の入賞態様の遊技中に前記操作手段の操作態様を報知する報知手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

20

30

**【請求項 3】**

前記所定の遊技状態にあって、前記遊技状態抽選手段の抽選により前記所定の遊技状態に移行することが決定した場合に、前記所定の遊技状態にある期間を延長する期間延長手段を備えたことを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

**【請求項 4】**

前記遊技状態移行手段は、前記第 2 の入賞態様の遊技が終了したことを他の条件として、前記所定の遊技状態に移行させることを特徴とする請求項 1 から請求項 3 の何れかに記載の遊技機。

40

**【請求項 5】**

前記第 1 の入賞態様は、前記入賞態様抽選手段の抽選により当選したものであり、前記図柄列の停止態様が入賞成立したものであることを特徴とする請求項 1 から請求項 4 の何れかに記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【0001】****【発明の属する技術分野】**

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

50

## 【 0 0 0 2 】

## 【 従来 の 技 術 】

従来のパチスロ機（遊技機に含まれる）は、表示窓内に図柄列を変動表示する回転リールを複数配列して構成した機械的な変動表示装置、あるいは回転リール上の図柄を画面に表示する電気的な変動表示装置を具備している。これは、スタートレバーの操作で、マイクロコンピュータなどが変動表示装置を駆動制御して各回転リールを回転させることにより、図柄列が変動表示され、さらに所定時間後に自動停止させるか、あるいは停止ボタンの操作で各回転リールを順次停止させるものである。このとき、表示窓内に現れた各回転リールの図柄が特定の組合せ（入賞図柄）になった場合に、メダルまたはコインなどの遊技媒体を払出すことになる。

10

## 【 0 0 0 3 】

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

20

## 【 0 0 0 4 】

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

## 【 0 0 0 5 】

このような従来のパチスロ機は、一般遊技状態（ここでは、BB遊技状態ではない状態）において、回転リールごとに設けられた停止ボタンの押順（停止順序）が報知されることにより、確実に入賞が成立するという期間（以下「スーパータイム」という）を設け、この「スーパータイム」の開始条件および終了条件を設定するようになされている（例えば、特許文献1参照）。

30

## 【 0 0 0 6 】

## 【 特 許 文 献 1 】

特開 2 0 0 2 2 5 3 7 3 8 号 公 報（ 図 6、 図 1 7 など）

## 【 0 0 0 7 】

## 【 発 明 が 解 決 し よ う と す る 課 題 】

しかしながら、上記従来の遊技機では、遊技者にとって有利な遊技状態（「スーパータイム」を含む）に移行させるための契機を多くすることについては配慮がなされておらず、遊技者に期待を持たせるためには、さらに改善の余地がある。

## 【 0 0 0 8 】

本発明は、遊技者にとって有利な遊技状態に移行させるための契機を多くすることができ、遊技者に期待感を持たせることができる遊技性の高い遊技機を提供することを目的としている。

40

## 【 0 0 0 9 】

## 【 課 題 を 解 決 す る た め の 手 段 】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、遊技を進行するための操作を行う操作手段（例えば、スタートレバー6、停止ボタン7L、7C、7R）と、前記操作手段の操作により複数の図柄列を変動表示する変動表示手段（例えば、リール3L、3C、3R）と、前記操作手段の操作により前記図柄列の入賞態様を決定するための抽選を行う入賞態様抽選手段（例えば、主制御回路71）と、前記入賞態様抽選手段の抽選により第1の入賞態様（例えば、所定の小役（例えば、チェリー））が当選した後に前記第1の入賞態様が成立したこと（例えば、図28のST2602の“YES”）を契機として、所定の

50

遊技状態（例えば、チャンスゾーン）に移行するか否かを決定するための抽選（例えば、チャンスゾーン突入抽選、図28のST2603）を行う遊技状態抽選手段（例えば、主制御回路71）と、前記遊技状態抽選手段の抽選により前記所定の遊技状態に移行することが決定した場合（例えば、図28のST2604の“YES”）を一の条件として、前記所定の遊技状態に移行させる遊技状態移行手段（例えば、主制御回路71）と、前記所定の遊技状態にあって、第2の入賞態様（例えば、BB）が成立した場合に、前記変動表示手段により変動表示された前記図柄列の停止態様が入賞成立を示すように、前記第2の入賞態様の遊技中に前記操作手段の操作態様を報知する報知手段（例えば、副制御回路72、液晶表示装置5）とを備えたことを特徴としている。

#### 【0010】

このような構成によれば、所定の小役（例えば、チェリー）の入賞が成立したことを契機としてチャンスゾーンに移行するので、チャンスゾーンに移行するための契機を多くすることができ、チャンスゾーンに移行する期待感を遊技者に持たせることができる。また、チャンスゾーンに移行する機会を所定の小役（例えば、チェリー）の入賞により察知することができる。また、チャンスゾーンに移行する機会を察知するために、所定の小役（例えば、チェリー）を「目押し」する必要があるので、遊技者の遊技技術の向上につながる。また、チャンスゾーン突入抽選の当選確率を変更することにより、チャンスゾーンの発生頻度を調整することができる。

#### 【0011】

また、本発明に係る遊技機は、遊技を進行するための操作を行う操作手段（例えば、スタートレバー6、停止ボタン7L、7C、7R）と、前記操作手段の操作により複数の図柄列を変動表示する変動表示手段（例えば、リール3L、3C、3R）と、前記操作手段の操作により前記図柄列の入賞態様を決定するための抽選を行う入賞態様抽選手段（例えば、主制御回路71）と、前記入賞態様抽選手段の抽選により第1の入賞態様（例えば、所定の小役（例えば、チェリー））が当選した後に前記第1の入賞態様が成立したこと（例えば、図28のST2602の“YES”）を契機として、所定の遊技状態（例えば、チャンスゾーン）に移行するか否かを決定するための抽選（例えば、チャンスゾーン突入抽選、図28のST2603）を行う遊技状態抽選手段（例えば、主制御回路71）と、前記遊技状態抽選手段の抽選により前記所定の遊技状態に移行することが決定した場合（例えば、図28のST2604の“YES”）を一の条件として、前記所定の遊技状態に移行させる遊技状態移行手段（例えば、主制御回路71）と、第2の入賞態様（例えば、BB）が成立可能な回数（例えば、3回）の情報、および第3の入賞態様（例えば、RB）が成立可能な回数（例えば、3回）の情報を記憶する回数情報記憶手段（例えば、主制御回路71）と、前記回数情報記憶手段に記憶された回数が1以上であり、かつ所定の条件（例えば、図23のST1504の“YES”）を満足した場合に前記第2の入賞態様を成立させる入賞成立手段（例えば、主制御回路71）と、前記所定の遊技状態にあって、前記入賞成立手段が前記第2の入賞態様を成立させた場合に、前記変動表示手段により変動表示された前記図柄列の停止態様が入賞成立を示すように、前記第2の入賞態様の遊技中に前記操作手段の操作態様を報知する報知手段（例えば、副制御回路72、液晶表示装置5）とを備えたことを特徴としている。

#### 【0012】

このような構成によれば、いわゆる「ストック機」において、所定の小役（例えば、チェリー）の入賞が成立したことを契機としてチャンスゾーンに移行するので、BBがストック（持ち越し）された状態にあって、チャンスゾーンに移行するための契機を多くすることができ、チャンスゾーンに移行する期待感を遊技者に持たせることができる。また、チャンスゾーンに移行する機会を所定の小役（例えば、チェリー）の入賞により察知することができる。また、チャンスゾーンに移行する機会を察知するために、所定の小役（例えば、チェリー）を「目押し」する必要があるので、遊技者の遊技技術の向上につながる。また、チャンスゾーン突入抽選の当選確率を変更することにより、チャンスゾーンの発生頻度を調整することができる。

10

20

30

40

50

## 【0013】

また、本発明に係る遊技機は、前記所定の遊技状態（例えば、チャンスゾーン）にあって、前記遊技状態抽選手段の抽選により前記所定の遊技状態に移行することが決定した場合に、前記所定の遊技状態にある期間を延長する期間延長手段（例えば、主制御回路71）を備えたことを特徴としている。

## 【0014】

このような構成によれば、チャンスゾーン中に、所定の小役（例えば、チェリー）の入賞が成立したことを契機としてチャンスゾーンが延長されるので、チャンスゾーンの期間が延長される期待感を遊技者に持たせることができ、遊技に対する興味を持続させることができる。

10

## 【0015】

また、本発明に係る遊技機は、前記遊技状態移行手段は、前記第2の入賞態様（例えば、BB）の遊技が終了したこと（例えば、図17のST33の“YES”）を他の条件として、前記所定の遊技状態（例えば、チャンスゾーン）に移行させる（例えば、図17のST35）ことを特徴としている。

## 【0016】

このような構成によれば、BBの遊技が終了したときにチャンスゾーンに移行するので、チャンスゾーンに移行する機会をさらに得ることができ、遊技に対する興味をより一層持続させることができる。

## 【0017】

また、本発明に係る遊技機は、前記第1の入賞態様（例えば、所定の小役（例えば、チェリー））は、前記入賞態様抽選手段の抽選により当選したものであり、前記図柄列の停止態様が入賞成立したものであることを特徴としている。

20

## 【0018】

このような構成によれば、所定の小役（例えば、チェリー）は、遊技者の停止操作のタイミングにより入賞が成立しない、いわゆる「取りこぼし」が発生する小役であり、入賞が成立しなければチャンスゾーンに移行する機会を得ることができないために、所定の小役（例えば、チェリー）を「目押し」という技術介入性が求められ、遊技に対する興味を高めることができる。

## 【0019】

## 【発明の実施の形態】

以下、本発明の好ましい実施形態を図面に基づいて説明する。

30

## 【0020】

図1から図32は、本発明に係る遊技機の一実施形態を示す図であり、本発明に係る遊技機を「パチスロ機」に適用した一実施形態を示している。なお、「パチスロ機」は、コイン、メダル、遊技球またはトークンなどの他、遊技者に付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカードなどの遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、ここではメダルを用いる場合を示す。

## 【0021】

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

40

## 【0022】

これらの入賞ラインは、後述する1 BETスイッチ11、2 BETスイッチ12、最大BETスイッチ13を操作すること、或いはメダル投入口22にメダルを投入することにより、それぞれ1本、3本、5本が有効化される。どの入賞ラインが有効化されたかは、後で説明するBETランプ9a、9b、9cの点灯で表示される。

## 【0023】

50

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

**【0024】**

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

10

**【0025】**

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

20

**【0026】**

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

**【0027】**

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

30

**【0028】**

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

40

**【0029】**

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

50

ボタン（操作手段）7 L、7 C、7 R が設けられている。

【0030】

図2は、各リール3 L、3 C、3 R に表された複数種類の図柄が21個配列された図柄列を示している。各図柄には“00”～“20”のコードナンバーが付され、データテーブルとして後述するROM32（図3に示す）に格納されている。各リール3 L、3 C、3 R 上には、“ドンちゃん（図柄91）”、“七（図柄92）”、“HANABI（図柄93）”、“大山（図柄94）”、“三尺玉（図柄95）”、“扇子（図柄96）”および“チェリー（図柄97）”の図柄で構成される図柄列が表わされている。各リール3 L、3 C、3 R は、図柄列が図2の矢印方向に移動するように回転駆動される。

【0031】

図3は、遊技機1における遊技処理動作を制御する主制御回路（入賞態様抽選手段、遊技状態抽選手段、遊技状態移行手段、回数情報記憶手段、入賞成立手段、期間延長手段）71と、主制御回路71に電氣的に接続する周辺装置（アクチュエータ）と、主制御回路71から送信される制御指令に基づいて液晶表示装置5およびスピーカ21 L、21 R を制御する副制御回路72とを含む回路構成を示す。

10

【0032】

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

20

【0033】

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

30

【0034】

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

【0035】

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

40

【0036】

図3の回路において、マイクロコンピュータ30からの制御信号により動作が制御される、主要なアクチュエータとしては、各種ランプ（1 BETランプ9a、2 BETランプ9b、最大BETランプ9c、当り表示ランプ17）と、各種表示部（払出表示部18、クレジット表示部19、ボーナス遊技情報表示部20）と、メダルを収納し、ホッパー駆動回路41の命令により所定枚数のメダルを払出すホッパー（払出しのための駆動部を

50

含む) 40と、リール3L、3C、3Rを回転駆動するステッピングモータ49L、49C、49Rとがある。

【0037】

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

【0038】

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

10

【0039】

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

20

【0040】

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

30

【0041】

リール3L、3C、3Rの回転が開始された後、ステッピングモータ49L、49C、49Rの各々に供給される駆動パルスの数が計数され、その計数值はRAM33の所定エリアに書き込まれる。リール3L、3C、3Rからは1回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路50を介してCPU31に入力される。こうして得られたリセットパルスにより、RAM33で計数されている駆動パルスの計数值が“0”にクリアされる。これにより、RAM33内には、各リール3L、3C、3Rについて1回転の範囲内における回転位置に対応した計数值が格納される。

40

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

50

前述した乱数サンプリングに基づく抽選処理（確率抽選処理）により内部当選した場合に、CPU 31は、遊技者が停止ボタン7L、7C、7Rを操作したタイミングでリール停止信号回路46から送られる操作信号、および選択された停止テーブル（後述する図12～図14を含む）に基づいて、リール3L、3C、3Rを停止制御する信号をモータ駆動回路39に送る。

#### 【0045】

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

10

#### 【0046】

副制御回路（報知手段）72は、主制御回路71からの制御指令（コマンド）およびメダルセンサ22Sからのメダル検出信号に基づいて液晶表示装置5の表示制御、スピーカ21L、21Rからの音の出力制御を行う。また、副制御回路72は、主制御回路71を構成する回路基板とは別の回路基板上に構成され、マイクロコンピュータを主たる構成要素とし、液晶表示装置5に表示される画像を制御する画像制御回路、スピーカ21L、21Rから出力される音声を制御する音源、増幅器としてのパワーアンプで構成されている。特に、副制御回路72は、後述するチャンスゾーン中に入賞成立したBB（以下「スーパーBB」ともいう）の特典である押順報知を行うために、液晶表示装置（報知手段）5の表示制御を行うものである。

20

#### 【0047】

次に、図4を参照して、所定の遊技状態における入賞図柄組合せに対応する役（入賞態様に含まれる）および払出枚数を説明する。本実施形態では、BB、RBを含む複数種類の入賞態様を有する。BB（第2の入賞態様に含まれる）の入賞は、内部当選状態において“七七七”または“ドンちゃん ドンちゃん ドンちゃん”が有効ラインに沿って並ぶことにより成立する。BBまたはスーパーBBの入賞が成立した後、BB一般遊技状態に移行する。RB（第3の入賞態様に含まれる）の入賞は、内部当選状態において“HANABI HANABI HANABI”が有効ラインに沿って並ぶこと、またはBB一般遊技状態において“扇子 扇子 扇子”が並ぶことにより成立する。BB一般遊技状態においてRBの入賞が成立することを、一般に「ジャックイン（JACK IN）」という。RBの入賞が成立した後、RB遊技状態に移行する。

30

#### 【0048】

ここでは、「内部当選状態」でBBまたはスーパーBBの入賞が成立した場合には、例えばBB中一般遊技（3枚賭け）を30回行い、この30回の中に「再遊技」に入賞すると、RB遊技状態のジャックゲーム（1枚賭け）に移行し、「再遊技」に3回入賞したときにBBまたはスーパーBBの遊技が終了するようにしている。なお、役物の入賞が成立する可能性のあるRB遊技状態のゲームは、一般に「ジャックゲーム（JACKゲーム）」と称される。

40

#### 【0049】

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

#### 【0050】

「再遊技」の入賞は、一般遊技状態および内部当選状態において“扇子 扇子 扇子”が並ぶことにより成立する。再遊技の入賞が成立すると、投入したメダルの枚数と同数のメダルが自動投入されるので、遊技者はメダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。

50

## 【0051】

ここで、「高確率再遊技中」では、再遊技に内部当選したとき、“55425/65536”の確率で遊技者の停止操作（停止ボタン7L、7C、7Rの操作タイミング、或いは操作順序（停止順序））に拘らず、その再遊技の入賞を不成立とするよう、リールの停止制御（一般に、「蹴飛ばし制御」と称される）を行う。この停止制御により、「高確率再遊技中」と「通常確率再遊技中」の再遊技の入賞が成立する確率を等しくしている。

## 【0052】

また、一般遊技状態、内部当選状態およびBB一般遊技状態では、「チェリーの小役（第1の入賞態様に含まれる）」、「三尺玉の小役」、および「大山の小役」の入賞成立を実現することが可能であるが、その払出枚数は図4に示すとおりである。

10

## 【0053】

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

## 【0054】

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

## 【0055】

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

20

## 【0056】

さらに、本実施形態では「チャンスゾーン（所定の遊技状態に含まれる）」という遊技状態に移行可能としている。このチャンスゾーンで、BBの入賞が成立したときは、副制御回路72の制御でBB遊技中にリールの停止順序（停止ボタンの押順）が液晶表示画面5aに表示（報知）されるという特典が与えられる。

## 【0057】

この特典が与えられるBBを以下「スーパーBB」という。したがって、スーパーBBでは、前述した30回の一般遊技中にBBよりも高い確率で15枚役が入賞成立することとなる。また、チャンスゾーンは、図5～図7に示す7種類の遊技状態とは独立に発生、期間延長および終了するものである。

30

## 【0058】

具体的には、チャンスゾーンの発生条件は、BBが終了すること、または所定の小役（ここでは、チェリー）に内部当選し、図8に示すチャンスゾーン突入抽選テーブルに基づいたチャンスゾーン突入抽選に当選すること（後述する図28のST2604の“YES”）である。

## 【0059】

また、チャンスゾーンの終了条件は、予め設定されたゲーム数（規定ゲーム数）が消化されること、または図9に示すストック解除抽選テーブルに基づいたストック解除抽選に当選すること（後述する図23のST1504の“YES”）である。

40

## 【0060】

さらに、チャンスゾーンの期間延長条件は、チャンスゾーンにあってチェリーに内部当選し、前述したチャンスゾーン突入テーブルに基づいたチャンスゾーン突入抽選に当選することであり、期間延長条件が満たされた場合には、所定のチャンスゾーンゲーム数分（ここでは、50ゲーム）、期間延長するようにしている。なお、BBの終了、チェリーの内部当選によるチャンスゾーン突入当選によって設定されたチャンスゾーンゲーム数の減算（消化）は、ゲーム毎に行われる。

50

## 【0061】

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

## 【0062】

また、本実施形態では、ボーナスに内部当選した後、ボーナスの入賞が成立するまでの間、ボーナスを内部当選役として保持する（一般に、「持ち越し」または「ストック」と称される）。さらに、ボーナスに内部当選した状態（ストック状態）においても、ボーナスに内部当選するようになっている。そして、入賞が成立することなく複数回ボーナスに内部当選した場合には、その回数を前述したストック数カウンタによって計数（貯留）し、その回数分のボーナスの入賞成立を実現可能にしている。ボーナス（BB、RBを含む）の入賞成立を実現可能な回数を、以下「ストック数」という。なお、BBストック数、RBストック数は前述したようにRAM33に記憶されている。

10

## 【0063】

ここで、BBの入賞成立を契機として発生し、「BB一般遊技状態」および「RB遊技状態」により構成される遊技状態を総称して、以下「BB遊技中（BB遊技状態）」という。また、「通常確率再遊技中BB内部当選状態」、「通常確率再遊技中RB内部当選状態」、「高確率再遊技中BB内部当選状態」および「高確率再遊技中RB内部当選状態」は、ボーナスに内部当選している状態であり、これらを総称して、以下「内部当選状態」という。

20

## 【0064】

なお、「内部当選状態」には、ボーナスを待ち越してボーナスフラグが“オン”となっている状態（ヒットリクエストフラグが“20(H)”または“10(H)”である状態）を含む。また、「高確率再遊技中BB内部当選状態」および「高確率再遊技中RB内部当選状態」は、再遊技に内部当選する確率が高い状態（高確率再遊技フラグがセットされた状態）であり、これらを総称して、以下「高確率再遊技中（高確率再遊技状態）」という。

## 【0065】

また、「一般遊技状態」、「通常確率再遊技中BB内部当選状態」および「通常確率再遊技中RB内部当選状態」は、再遊技に内部当選する確率が通常の状態（高確率再遊技フラグがセットされていない状態）であり、これらを総称して、以下「通常確率再遊技中（通常確率再遊技状態）」という。

30

## 【0066】

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

40

## 【0067】

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

50

「ヒットリクエストフラグ」が“00(H)”であるとき、その次のゲームにおける遊技状態は、「一般遊技状態」である。なお、「ヒットリクエストフラグ」は、後述する図22のST1410でセットされ、ST1409の判別において用いられる。

【0068】

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

10

【0069】

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

【0070】

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

20

【0071】

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

30

【0072】

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

【0073】

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

40

【0074】

「高確率再遊技中BB内部当選状態」では、図10(2)に示す高確率再遊技中用確率抽選テーブルに基づいてボーナスに内部当選した場合には、「入賞不成立停止テーブル群」が選択され、ボーナスの入賞成立を実現することはできない。但し、前述した高確率再遊技中用確率抽選テーブルに基づいて「なし(ハズレ)」に内部当選した場合(いずれの役にも内部当選しない場合)には、BBの入賞成立が許可される(高確率再遊技フラグが“

50

オフ”となる)。なお、前述した高確率再遊技中用確率抽選テーブルでは、「なし(ハズレ)」に内部当選する確率は“ $1/16384$ ”であり、稀である。また、前述した高確率再遊技中用確率抽選テーブルに基づいて、「再遊技」に内部当選した場合には、後述する停止テーブル群選択処理(図27に示す)で用いられる再遊技用選択テーブル(図11に示す)に基づいて「再遊技入賞成立可能停止テーブル群」または「入賞不成立停止テーブル群」が選択される。

【0075】

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

10

【0076】

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

20

【0077】

「BB一般遊技状態」および「RB遊技状態」では、「なし(ハズレ)」に内部当選した場合に、「入賞不成立停止テーブル群」が選択され、いずれの役についても入賞成立を実現することはできない。

30

【0078】

次に、図12~図14を参照して、前述した停止テーブル群を構成する「停止テーブル」について説明する。これは、滑りコマ数決定処理(後述する図16のST20)で使用されるものである。

【0079】

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

40

【0080】

ここで、本実施形態では、いわゆる「滑りコマ数」を最大“4コマ”としている。例えば

50

、右のリール 3 R の回転中において、コードナンバー “ 1 0 ” の “ H A N A B I ( 図 2 の図柄 9 3 ) ” がセンターライン 8 c の位置に到達したとき、停止ボタン 7 R が操作された場合、コードナンバー “ 1 4 ” の “ ドンちゃん ( 図 2 の図柄 9 1 ) ” をセンターライン 8 c の位置に停止表示するように右のリール 3 R を停止制御することができる。

【 0 0 8 1 】

第 1 ~ 第 3 の停止テーブルは、それぞれ、左のリール用 ( a )、中央のリール用 ( b )、および右のリール用 ( c ) の “ 三つ ” のテーブルにより構成されている。また、各停止テーブルには、予めテーブル番号 ( ここでは、第 1 ~ 第 3 に相当する ) が定められている。なお、一つのゲームでは、必ずしも一つの停止テーブルが “ 三つ ” のリール 3 L、3 C、3 R の停止制御に用いられるものではない。例えば、一つのゲームが開始して “ 三つ ” のリール 3 L、3 C、3 R が回転しているときに行うリールの停止操作 ( 以下「第 1 停止操作」という ) に対応する停止制御に用いる停止テーブルと、一つのゲームが開始して “ 三つ ” のリール 3 L、3 C、3 R が回転を開始した後、“一つ”のリールのみが回転しているときに行うリールの停止操作 ( 以下「第 3 停止操作」という ) に対応する停止制御に用いる停止テーブルのテーブル番号が異なる場合がある。また、一つのゲームが開始して “ 三つ ” のリール 3 L、3 C、3 R が回転を開始した後、“二つ”のリールが回転しているときに行うリールの停止操作を、以下「第 2 停止操作」という。

10

【 0 0 8 2 】

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

20

【 0 0 8 3 】

図 1 2 および図 1 3 は、「入賞不成立停止テーブル群」などに含まれる第 1 の停止テーブルおよび第 2 の停止テーブルを示す。図 1 2 では、右のリール用のテーブルにおける「滑りコマ数」が全て “ 4 コマ ” となっている。また、図 1 3 では、中央のリール用のテーブルにおける「滑りコマ数」が全て “ 4 コマ ” となっている。

30

【 0 0 8 4 】

図 1 4 は、再遊技入賞成立可能停止テーブル群などに含まれる第 3 の停止テーブルを示す。この停止テーブルは、例えば、左のリール 3 L の停止操作位置がコードナンバー “ 0 1 ”、“ 1 0 ” および “ 1 6 ” の場合を除き、センターライン 8 c に沿って “ 扇子 扇子 扇子 ” が並ぶ場合に使用される。

【 0 0 8 5 】

図 1 4 において、左のリール 3 L の停止操作位置がコードナンバー “ 0 1 ”、“ 1 0 ” および “ 1 6 ” の場合を除き、停止制御位置は、コードナンバー “ 0 0 ”、“ 0 6 ”、“ 0 9 ” または “ 1 5 ” のいずれかである。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄は “ 扇子 ” である。

40

【 0 0 8 6 】

図 1 4 において、中央のリール 3 C の停止制御位置は、コードナンバー “ 0 3 ”、“ 0 7 ”、“ 1 1 ”、“ 1 5 ” または “ 2 0 ” のいずれかである。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄は “ 扇子 ” である。

【 0 0 8 7 】

図 1 4 において、右のリール 3 R の停止制御位置は、コードナンバー “ 0 2 ”、“ 0 7 ”、“ 1 1 ”、“ 1 5 ” または “ 1 9 ” のいずれかである。図 2 に示す図柄列において、これらに対応する図柄は “ 扇子 ” である。

【 0 0 8 8 】

50

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

【0089】

次に、図15～図17に示すフローチャートを参照し、主制御回路71のCPU31の処理について説明する。

【0090】

初めに、CPU31は、遊技開始時の初期化を行う(ステップ(以下、STと表記する)1)。具体的には、RAM33の記憶内容の初期化、通信データの初期化などを行う。次いで、ゲーム終了時のRAM33の所定の記憶内容を消去する(ST2)。具体的には、10  
前回のゲームに使用されたRAM33の書き込み可能エリアのデータの消去、RAM33の書き込みエリアへの次のゲームに必要なパラメータの書き込み、次のゲームのシーケンスプログラムの開始アドレスの指定などを行う。

【0091】

次いで、前回のゲーム終了後、すなわち全リール3L、3C、3R停止後から“30秒”経過したか否かを判別する(ST3)。この判別が“YES”であれば、副制御回路72  
に対し、「待機画面(デモ画像)」の表示を要求するために「待機画面コマンド」を送信する(ST4)。

【0092】

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

【0093】

次いで、CPU31は、スタートレバー6の操作に基づくスタートスイッチ6Sからの入  
力があるか否かを判別する(ST8)。この判別が“YES”のときは前回のゲームが開  
始してから“4.1秒”経過しているか否かを判別し(ST9)、この判別が“YES”  
のときはST11に移り、“NO”のときはST10に移る。ST10では、「ゲーム開  
始待ち時間消化処理」を行う。具体的には、前回のゲームが開始してから“4.1秒”経  
過するまでの間、遊技者のゲームを開始する操作に基づく入力を無効にする処理を行う。 30

【0094】

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

【0095】

次いで、CPU31は、後述する遊技状態監視処理(図20に示す)を行う(ST13) 40  
。次いで、CPU31は、後述する確率抽選処理(図21、図22に示す)を行う(ST  
14)。この確率抽選処理(内部抽選処理)は、遊技状態に応じて確率抽選テーブルを使  
用し、ST11において抽出した乱数値がどの役の乱数範囲に属するかを判別し、内部当  
選役(成立フラグ)を決定するものである。

【0096】

次いで、CPU31は、後述する高確率再遊技終了抽選処理(図23に示す)を行う(ST  
15)。次いで、CPU31は、後述するチャンスゾーンクリア処理(図24に示す)  
を行う(ST16)。次いで、CPU31は、後述する停止テーブル群選択処理(図27  
に示す)を行う(ST17)。

【0097】

次いで、CPU31は、停止ボタンが“オン”であるか否かを判別する(ST18)。具体的には、いずれかの停止ボタンが操作されたか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ST20に移り、“NO”のときは、ST19に移る。ST19では、自動停止タイマの値が“0”であるか否かを判別し、この判別が“YES”のときは、ST20に移り、“NO”のときは、ST19に移る。

【0098】

図16のST20において、CPU31は、ST17で選択された停止テーブル群の停止操作位置、停止制御位置などに応じて滑りコマ数を決定する(ST20)。次いで、CPU31は、滑りコマ数分、停止操作された停止ボタンに対応するリールを回転させてから停止させる(ST21)。次いで、CPU31は、全てのリールが停止したか否かを判別する(ST22)。この判別が“YES”のときは、全てのリールが停止したことを示す「全リール停止コマンド」を送信してST23に移り、“NO”のときは、ST18に移る。

10

【0099】

図17のST23では、CPU31は入賞検索を行う。入賞検索とは、表示窓4L、4C、4Rの図柄の停止態様に基づいて入賞役(入賞が成立した役)を識別するための入賞フラグをセットすることである。具体的には、センターライン8cに沿って並ぶ図柄のコードナンバーおよび入賞判定テーブルに基づいて入賞役を識別する。

【0100】

次いで、CPU31は、入賞フラグが正常であるか否かを判別する(ST24)。この判別が“NO”のときはイリーガルエラーの表示を行う(ST25)。この場合、遊技は中止となる。ST24の判別が“YES”の場合、CPU31は、後述するチャンスゾーン関連処理(図28に示す)を行う(ST26)。次いで、CPU31は、遊技状態に応じてメダルのクレジット、または払出しを行わせる(ST27)。

20

【0101】

次いで、CPU31は、「ロック時間処理」を行う(ST28)。この「ロック時間処理」では、全リールが停止した後、「演出時間」が経過するまでの間、次のゲームを開始するための操作を無効とする。具体的には、スタートレバー6の操作を無効とする。

【0102】

次いで、CPU31は、「WINランプ点灯処理」を行う(ST29)。この「WINランプ点灯処理」においては、所定の条件下で当り表示ランプ17を点灯させる処理を行う。

30

【0103】

次いで、CPU31は、遊技状態がBB遊技状態またはRB遊技状態であるか否かを判別する(ST30)。この判別が“NO”のときは、後述するBB・RB入賞チェック処理(図31に示す)を行う(ST31)。また、前述したST30の判別が“YES”のときは、BBまたはRBの「遊技数チェック処理」を行う(ST32)。この「遊技数チェック処理」では、RB遊技状態が発生した回数、BB一般遊技状態のゲーム数、RB遊技状態における入賞回数、およびRB遊技状態におけるゲーム数をチェックする。

【0104】

次いで、CPU31は、ST32の処理結果からBB遊技状態が終了か否かを判別する(ST33)。この判別が“YES”のときは、BB遊技状態を終了してRAM33の所定の記憶内容を消去する(ST34)。

40

【0105】

次いで、CPU31は、前述したチャンスゾーンを規定ゲーム数分(ここでは、100ゲーム)発生させる(ST35)。例えば、図18に示すタイミングでチャンスゾーンが発生する。ここでは、5ゲーム目(プレイ数(5))をもってBBが終了し、6ゲーム目(プレイ数(6))からチャンスゾーンが発生している。

【0106】

また、このチャンスゾーン発生期間中に、図19に示すタイミングでチェリーが入賞する

50

とチャンスゾーンに突入する抽選（図28に示す）が行われ、当選すると残チャンスゾーンゲーム数に新たにチャンスゾーンゲーム数（この場合は、50ゲーム）が上乘せされる。ここでは、1ゲーム目（プレイ数（1））をもってBBが終了し、2ゲーム目（プレイ数（2））から100ゲームのチャンスゾーンが発生している。次いで、75ゲーム目（プレイ数（75））でチェリーが入賞するとともに、チャンスゾーン突入抽選にも当選したために、この時点の残チャンスゾーンゲーム数（25ゲーム）に50ゲーム上乘せされ、125ゲーム目（プレイ数（125））まで期間延長される。

**【0107】**

次に、図20を参照し、遊技状態監視処理（図16のST13）についてさらに説明する。ここで、以下の処理に用いるヒットリクエストフラグは、一般遊技状態においてBBまたはRBに内部当選したとき、およびBB遊技状態などが終了したときに変更される可能性がある。

10

**【0108】**

初めに、CPU31は、遊技状態がBB一般遊技状態またはRB遊技状態であるか否かを判別する（ST1301）。この判別が“YES”のときは、それぞれの遊技状態に合わせて遊技状態をセットする（ST1302）。具体的には、ST32（図17に示す）の処理でチェックした遊技状態をセットする。ST1301の判別が“NO”のときは、ヒットリクエストフラグが“10（H）”であるか否かを判別する（ST1303）。この判別が“YES”のときは、遊技状態をRB内部当選状態にセットする（ST1304）。具体的には、高確率再遊技フラグが“オン”の場合には、遊技状態を「高確率再遊技中RB内部当選状態」にセットし、“オフ”の場合には、「通常確率再遊技中RB内部当選状態」にセットする。

20

**【0109】**

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

**【0110】**

このように、ゲーム開始時におけるヒットリクエストフラグおよび高確率再遊技フラグに基づいて遊技状態の変更を行うようにしている。つまり、前回のゲームにおける遊技状態に応じて遊技状態を変更するようにしている。例えば、後述する確率抽選処理（図21、図22に示す）でヒットリクエストフラグの内容が変更され、ST1412で高確率再遊技フラグが“オフ”から“オン”に変更されるが、その変更を契機とした遊技状態の変更は、次のゲームの開始時に行われることとなる。そして、この遊技状態監視処理においてセットされた遊技状態に基づいて後述する確率抽選処理（図21、図22に示す）、後述する停止テーブル群選択処理（図27に示す）、前述したST20の「滑りコマ数決定処理」などが行われる。

30

**【0111】**

次に、図21および図22を参照し、確率抽選処理（図16のST14）についてさらに説明する。

40

**【0112】**

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

**【0113】**

ST1403では、図10（1）に示す通常確率再遊技中用確率抽選テーブルに基づいて

50

内部当選役の抽選を行い、S T 1 4 0 6に移る。これは、B E T数が“ 3 ”のとき、一般遊技状態または内部当選状態において内部当選役を決定する際に使用される。この確率抽選テーブルを用いると、確率抽選処理における乱数の抽出範囲“ 0 ”～“ 1 6 3 8 3 ”のうち、“ 1 3 6 ”～“ 2 3 8 0 ”の範囲内の乱数が抽出された場合に「再遊技」が内部当選役となる。「再遊技」に内部当選する確率は、“ 2 2 4 5 / 1 6 3 8 4 ”である。

【 0 1 1 4 】

S T 1 4 0 4では、図 1 0 ( 2 ) に示す高確率再遊技中用確率抽選テーブルに基づいて内部当選役の抽選を行い、S T 1 4 0 6に移る。この高確率再遊技中用確率抽選テーブルは、B E T数が“ 3 ”のとき、一般遊技状態または内部当選状態において内部当選役を決定する際に使用される。この確率抽選テーブルを用いると、確率抽選処理における乱数の抽出範囲“ 0 ”～“ 1 6 3 8 3 ”のうち、“ 1 3 6 ”～“ 1 4 6 8 6 ”の範囲内の乱数が抽出された場合に「再遊技」が内部当選役となる。「再遊技」に内部当選する確率は、“ 1 4 5 5 1 / 1 6 3 8 4 ”である。

10

【 0 1 1 5 】

また、S T 1 4 0 1の判別が“ Y E S ”のときは、ボーナス中用確率抽選テーブル(図示せず)に基づいて内部当選役の抽選を行い(S T 1 4 0 5)、S T 1 4 0 6に移る。

【 0 1 1 6 】

S T 1 4 0 6では、S T 1 4 0 3～S T 1 4 0 5の抽選処理で得られた内部当選役の情報をR A M 3 3に格納し、図 2 2のS T 1 4 0 7に移る。

【 0 1 1 7 】

図 2 2のS T 1 4 0 7では、内部当選役がB BまたはR Bであるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、S T 1 4 0 8に移り、“ N O ”のときは、S T 1 5に移る。S T 1 4 0 8では、前述したストック数カウンタにより、内部当選したボーナスの種別に応じてB Bストック数またはR Bストック数に“ 1 ”を加算し、S T 1 4 0 9に移る。S T 1 4 0 9では、セットされているヒットリクエストフラグが“ 1 0 ( H ) ”または“ 2 0 ( H ) ”であるか否かを判別する。この判別が“ N O ”のとき、すなわち「一般遊技状態」であるときは、S T 1 4 1 0に移る。S T 1 4 0 9の判別が“ Y E S ”のときは、S T 1 5に移る。

20

【 0 1 1 8 】

S T 1 4 1 0では、ボーナスの種別に基づいてヒットリクエストフラグをセットする。具体的には、内部当選役がR Bであるときは、ヒットリクエストフラグとして“ 1 0 ( H ) ”をセットし、B Bであるときは、“ 2 0 ( H ) ”をセットする。次いで、内部当選したボーナスのストック数から“ 1 ”減算する(S T 1 4 1 1)。次いで、高確率再遊技フラグを“ オン”とし(S T 1 4 1 2)、S T 1 5に移る。

30

【 0 1 1 9 】

次に、図 2 3を参照し、高確率再遊技終了抽選処理(図 1 6のS T 1 5)についてさらに説明する。

【 0 1 2 0 】

初めに、C P U 3 1は、高確率再遊技フラグが“ オン”であるか否かを判別する(S T 1 5 0 1)。この判別が“ Y E S ”のときは、ボーナスフラグが“ オン”であること(ストック状態)を示すので、S T 1 5 0 2に移り、“ N O ”のときは、S T 1 6に移る。S T 1 5 0 2では、前述した確率抽選処理(図 2 1、図 2 2に示す)で「なし(ハズレ)」に内部当選したか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、S T 1 5 0 5に移り、“ N O ”のときは、S T 1 5 0 3に移る。

40

【 0 1 2 1 】

S T 1 5 0 3では、R A M 3 3の所定領域に設定されている現在の滞在モードを参照し、この滞在モードに対応するストック解除抽選テーブルに基づいてストック解除抽選を行う。このストック解除抽選テーブルは、換言すれば、高確率再遊技状態から通常確率再遊技状態へ移行するか否かを抽選するための高確率再遊技終了抽選テーブルである。図 9のストック解除抽選テーブルによれば、「高確率再遊技中」において高確率再遊技の終了に当

50

選する確率は、“192 / 256”である。本実施形態では、あるストック解除時点から次のストック解除時点までの期間ごとに、ストック解除抽選の当選確率を示すモードが切り替わり、ストック解除抽選に使用されるストック解除抽選テーブルもモードごとに切り替わるようにしている。したがって、図9に示したものを含む複数異種のストック解除抽選テーブルを有している。

**【0122】**

次いで、ST1503のストック解除抽選で当選したか否かを判別する(ST1504)。この判別が“YES”のときは、ST1505に移り、“NO”のときは、ST16に移る。ST1505では、ストック解除対称のボーナスを3:1の割合でBBとRBとに振り分ける。ここでは、「高確率再遊技状態」において、内部当選時にBBストック数とRBストック数とが前述したストック数カウンタで計数(貯留)され、両者の合計がストック数としてRAM33に記憶されている。ストック解除時には、例えば前述したストック数に基づいて、“3/4”の確率でBBが入賞し、また“1/4”の確率でRBが入賞するよう、制御している。

10

**【0123】**

次いで、CPU31は、高確率再遊技フラグを“オフ”として(ST1506)、高確率再遊技状態を終了させ、通常確率再遊技状態に移行させる。なお、高確率再遊技状態が終了することにより、後述する停止テーブル群選択処理(図27のST1705)では、BB入賞成立可能停止テーブル群またはRB入賞成立可能停止テーブル群が選択されることとなる。

20

**【0124】**

次に、図24を参照し、チャンスゾーンクリア処理(図16のST16)についてさらに説明する。

**【0125】**

初めに、CPU31は、高確率再遊技フラグが“オフ”であるか否かを判別する(ST1601)。この判別が“YES”のときは、ST1602に移り、“NO”のときは、ST17に移る。

**【0126】**

ST1602では、ST1505(図23に示す)で振り分けられた入賞ボーナスがRBであるか否かを判別する。この判別が“NO”のときは、ST1603に移り、“YES”のときは、ST17に移る。ST1603では、ST1505で振り分けられた入賞ボーナスがBBであるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ST1604に移り、“NO”のときは、ST1606に移る。ST1606では、後述するチャンスゾーンの規定ゲーム数を消化したか否かを判別する(図28のST2606、ST2607に相当する)。この判別が“YES”のときは、ST1604に移り、“NO”のときは、ST17に移る。

30

**【0127】**

次いで、CPU31は、RAM33のチャンスゾーンゲーム数カウンタをリセットする(ST1604)。次いで、CPU31は、RAM33の所定領域に設定されたチャンスゾーン中フラグを“オフ”とする(ST1605)。こうしてチャンスゾーンが終了する。

40

**【0128】**

以上のようなチャンスゾーンクリア処理では、図25に示すタイミングでチャンスゾーンが終了する。例えば、チェリーの入賞を契機にして発生した50ゲームのチャンスゾーン中(h)において、35ゲーム目(プレイ数(35))の立ち上りでストック解除抽選に当選したために、35ゲーム目をもってチャンスゾーンは終了している。また、BBの終了を契機にして発生した100ゲームのチャンスゾーン中(i)において、75ゲーム目(プレイ数(75))の立ち上りでストック解除抽選に当選したために、75ゲーム目をもってチャンスゾーンは終了している。また、チェリーの入賞を契機にして上乘せされた150ゲームのチャンスゾーン中(j)において、125ゲーム目(プレイ数(125))の立ち上りでストック解除抽選に当選したために、125ゲーム目をもってチャンスゾ

50

ーンは終了している。

【0129】

また、図26に示すタイミングでチャンスゾーンが終了する。ここでは、チェリーの入賞を契機にして発生した50ゲームのチャンスゾーン中(h)において、50ゲーム目(プレイ数(50))でチャンスゾーンを消化終了している。また、BBの終了を契機にして発生した100ゲームのチャンスゾーン中(i)において、100ゲーム目(プレイ数(100))でチャンスゾーンを消化終了している。また、チェリーの入賞を契機にして上乗せされた150ゲームのチャンスゾーン中(j)において、150ゲーム目(プレイ数(150))でチャンスゾーンを消化終了している。

【0130】

次に、図27を参照し、停止テーブル群選択処理(図16のST17)についてさらに説明する。

【0131】

初めに、CPU31は、停止テーブル選択用の乱数を抽出する(ST1701)。抽出された乱数値は、遊技状態および内部当選役に対応する停止テーブル群に含まれる停止テーブルのうち、いずれの停止テーブルを選択するかを決定するために用いられる。次いで、「高確率再遊技中」であるか否かを判別する(ST1702)。この判別が“YES”のときは、ST1703に移り、“NO”のときは、ST1705に移る。ST1703では、内部当選役が再遊技であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ST1704に移り、“NO”のときは、ST1705に移る。

【0132】

ST1704では、“0”～“65535”の範囲から抽出した乱数値および再遊技用選択テーブル(図11に示す)に基づいて「再遊技入賞成立可能停止テーブル群」または「入賞不成立停止テーブル群」のいずれかを選択し、図16のST18に移る。図11の再遊技用選択テーブルを用いると、確率抽選処理における乱数の抽出範囲“0”～“65535”のうち、“0”～“10110”の範囲内の乱数が抽出された場合に「再遊技入賞成立可能停止テーブル群」が選択される。すなわち、再遊技入賞成立可能停止テーブル群を選択する確率は、“10111/65536”である。また、“10111”～“65535”の範囲内の乱数が抽出された場合に「入賞不成立停止テーブル群」が選択される。すなわち、入賞不成立停止テーブル群を選択する確率は、“55425/65536”である。

【0133】

ST1705では、確率抽選処理(図21、図22に示す)による内部当選役および遊技状態に基づいて停止テーブル群を選択し(図5～図7参照)、図16のST18に移る。

【0134】

次に、図28を参照し、チャンスゾーン関連処理(図17のST26)について説明する。

【0135】

初めに、CPU31は、遊技状態が一般遊技状態であるか(すなわちボーナス中でないか)否かを判別する(ST2601)。この判別が“YES”のときは、ST2602に移り、“NO”のときは、ST27に移る。

【0136】

ST2602では、入賞フラグに基づいて入賞役がチェリーの小役であるか否かを判別する。この判別が“YES”のときは、ST2603に移り、“NO”のときは、ST27に移る。ST2603では、図8に示すチャンスゾーン突入抽選テーブルに基づいてチャンスゾーン突入の抽選を行い、ST2604に移る。前述したチャンスゾーン突入抽選テーブルによれば、「一般遊技中のチェリー入賞時」においてチャンスゾーン突入(チャンスゾーン発生、期間延長を含む)に当選する確率は、“45/256”であり、約17%となっている。

【0137】

10

20

30

40

50

次いで、前述したチャンスゾーン突入の抽選結果が当選であるか否かを判別する（S T 2 6 0 4）。この判別が“ Y E S ”のときは、S T 2 6 0 5に移り、“ N O ”のときは、S T 2 7に移る。S T 2 6 0 5では、遊技状態がチャンスゾーン中であるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、S T 2 6 0 6に移り、“ N O ”のときは、S T 2 6 0 7に移り、その後S T 2 7に移る。

**【 0 1 3 8 】**

S T 2 6 0 6では、チャンスゾーンが既に発生しているため、さらにチャンスゾーンの上乗せ処理を行う。具体的には、R A M 3 3のチャンスゾーンゲーム数カウンタに50ゲームを加算する。S T 2 6 0 7では、チャンスゾーンが発生していないために、チャンスゾーンゲーム数カウンタに50ゲームを新たに設定する。

10

**【 0 1 3 9 】**

以上のようなチャンスゾーン関連処理により、図29に示すタイミングでチャンスゾーンが発生する。ここでは、2ゲーム目（プレイ数（2））でチェリーが入賞したが、チャンスゾーン突入抽選でハズレとなったために、チャンスゾーンは発生しない。次いで、5ゲーム目（プレイ数（5））の立ち上りでチェリーに内部当選したが、チェリーが入賞しなかったために、チャンスゾーンは発生しない。次いで、7ゲーム目（プレイ数（7））でチェリーが入賞するとともに、チャンスゾーン突入抽選にも当選したために、8ゲーム目（プレイ数（8））の立ち上りでチャンスゾーンが発生している。

**【 0 1 4 0 】**

また、図30に示すタイミングでチャンスゾーンが期間延長される。ここでは、1ゲーム目（プレイ数（1））でチェリーが入賞するとともに、チャンスゾーン突入抽選にも当選したために、2ゲーム目（プレイ数（2））の立ち上りでチャンスゾーンが50ゲーム発生している。次いで、35ゲーム目（プレイ数（35））でチェリーが入賞するとともに、チャンスゾーン突入抽選にも当選したために、この時点での残チャンスゾーンゲーム数（15ゲーム）に50ゲーム上乗せされる。よって、1ゲーム目に発生した50ゲームのチャンスゾーンが終了する50ゲーム目（プレイ数（50））に引き続き、85ゲーム目（プレイ数（85））までチャンスゾーンが期間延長されている。

20

**【 0 1 4 1 】**

次に、図31を参照し、B B・R B入賞チェック処理（図17のS T 3 1）についてさらに説明する。

30

**【 0 1 4 2 】**

初めに、C P U 3 1は、B Bの入賞が成立したか否かを判別する（S T 3 1 0 1）。この判別が“ Y E S ”のときは、S T 3 1 0 2に移り、“ N O ”のときは、S T 3 1 0 5に移る。

**【 0 1 4 3 】**

S T 3 1 0 2では、チャンスゾーン中であるか否かを判別する。この判別が“ Y E S ”のときは、S T 3 1 0 3に移り、“ N O ”のときは、S T 3 1 0 4に移る。S T 3 1 0 3では、C P U 3 1は、入賞が成立したB BをスーパーB Bとし、副制御回路72に対してスーパーB B信号を送信する。また、S T 3 1 0 4では、入賞が成立したB BをノーマルB Bとし、副制御回路72に対してノーマルB B信号を送信する。

40

**【 0 1 4 4 】**

具体的には、従来 of B Bと同様にB B中の一般遊技（3枚賭けゲーム）を30回可能とし、この30回の間再遊技に入賞すると、J A Cゲーム（1枚賭けゲーム）に移行する。1回のJ A Cゲームは、12回の遊技があり、再遊技がセンターラインに揃うゲームのことであり、そのうちの8回再遊技を入賞させると終了するものである。このJ A Cゲームが前述したB B中の一般遊技可能な30回のうち、3回繰り返されると、B Bが終了する。

**【 0 1 4 5 】**

S T 3 1 0 5では、R Bの入賞が成立したかを判別する。この結果が“ Y E S ”のときは、S T 3 1 0 6に移る。S T 3 1 0 6では、副制御回路72に対してR B信号を送信する

50

。

【0146】

次に、図32(a)を参照し、副制御回路72のスーパーBB信号受信処理について説明する。

【0147】

初めに、副制御回路72を構成するマイクロコンピュータのCPU(図示せず)は、主制御回路71からのスーパーBB信号を受信したか否かを判別する(ST41)。この判別が“YES”のときは、ST42に移り、“NO”のときは、処理を終了する。ST42では、BB中の一般遊技(3枚賭け)を30回行う間に、ノーマルBBよりも高い確率で15枚役が成立するよう、押順報知処理を行う。

10

【0148】

具体的には、図32(b)に示すように、所定役に内部当選したか否かを判別し(ST4201)、この判別が“YES”のときは、内部当選役を入賞成立させるよう、液晶表示画面5aに停止ボタンの押順(すなわち、リールの停止順序)を表示させる(ST4202)。

【0149】

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

【0150】

以上説明したように、本実施形態において、遊技機1は、遊技を進行するための操作を行うスタートレバー6および停止ボタン7L、7C、7Rと、スタートレバー6および停止ボタン7L、7C、7Rの操作により複数の図柄列を変動表示するリール3L、3C、3Rと、スタートレバー6の操作により図柄列の入賞態様を決定するための抽選を行う主制御回路71の一部と、主制御回路71の抽選により所定の小役(チェリー)が当選した後に所定の小役(チェリー)の入賞が成立したこと(図28のST2602の“YES”)を契機として、チャンスゾーンに移行するか否かを決定するためのチャンスゾーン突入抽選(図28のST2603)を行う主制御回路71の一部と、主制御回路71の抽選によりチャンスゾーンに移行することが決定した場合(図28のST2604の“YES”)を一の条件として、チャンスゾーンに移行させる主制御回路71の一部と、BBが成立可能な回数の情報およびRBが成立可能な回数の情報を記憶する主制御回路71の一部と、主制御回路71に記憶された回数が1以上であり、かつ所定の条件(図23のST1504の“YES”)を満足した場合にBBの入賞を成立させる主制御回路71の一部と、チャンスゾーンにあって、主制御回路71がBBの入賞を成立させた場合に、リール3L、3C、3Rにより変動表示された図柄列の停止態様が入賞成立を示すように、BBの遊技中に停止ボタン7L、7C、7Rの操作態様を報知する副制御回路72および液晶表示装置5とを備えている。

20

30

【0151】

したがって、いわゆる「ストック機」において、所定の小役(チェリー)の入賞が成立したことを契機としてチャンスゾーンに移行するので、BBがストック(持ち越し)された状態にあって、チャンスゾーンに移行するための契機を多くすることができ、チャンスゾーンに移行する期待感を遊技者に持たせることができる。また、チャンスゾーンに移行する機会を所定の小役(チェリー)の入賞により察知することができる。また、チャンスゾーンに移行する機会を察知するために、所定の小役(チェリー)を「目押し」する必要があるので、遊技者の遊技技術の向上につながる。また、チャンスゾーン突入抽選の当選確率を変更することにより、チャンスゾーンの発生頻度を調整することができる。

40

【0152】

また、本実施形態において、遊技機1は、チャンスゾーンにあって、主制御回路71の抽選によりチャンスゾーンに移行することが決定した場合に、チャンスゾーンにある期間を延長する主制御回路71の一部を備えている。

50

## 【0153】

したがって、チャンスゾーン中に、所定の小役（チェリー）の入賞が成立したことを契機としてチャンスゾーンが延長されるので、チャンスゾーンの期間が延長される期待感を遊技者に持たせることができ、遊技に対する興味を持続させることができる。

## 【0154】

また、本実施形態において、主制御回路71は、BBの遊技が終了したこと（図17のST33の“YES”）を他の条件として、チャンスゾーンに移行させる（図17のST35）ようになっている。

## 【0155】

したがって、BBの遊技が終了したときにチャンスゾーンに移行するので、チャンスゾーンに移行する機会をさらに得ることができ、遊技に対する興味をより一層持続させることができる。

## 【0156】

また、本実施形態において、所定の小役（例えば、チェリー）は、主制御回路71の抽選により当選したものであり、図柄列の停止態様が入賞成立したものであることを特徴としている。

## 【0157】

したがって、所定の小役（チェリー）は、遊技者の停止操作のタイミングにより入賞が成立しない、いわゆる「取りこぼし」が発生する小役であり、入賞が成立しなければチャンスゾーンに移行する機会を得ることができないために、所定の小役（例えば、チェリー）を「目押し」という技術介入性が求められ、遊技に対する興味を高めることができる。

## 【0158】

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

## 【0159】

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

## 【0160】

また、前述した実施形態では遊技機としてパチスロ機を用いた場合について説明したが、本発明はこのほかに、パチンコ遊技機などの他の遊技機に適用しても同様の効果が得られるものである。さらに、前述したパチスロ機の動作を家庭用ゲーム機用として凝似的に実行するようなゲームプログラムにおいても、本発明を適用してゲームを実行することができる。その場合、図15～図17、図20～図24、図27、図28、図31、図32に示した処理を実行するためのゲームプログラム、および図8～図14に示すテーブルなどの必要データを記録する記録媒体として、CD-ROM、FD（フレキシブルディスク）、その他任意の記録媒体を利用できる。

## 【0161】

## 【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、遊技者にとって有利な遊技状態に移行させるための契機を多くすることができ、遊技者に期待感を持たせることができる遊技性の高い遊技機を提供することができる。

## 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態に係るパチスロ機の外観を示す斜視図である。

【図2】図1のパチスロ機のリール上に配列された図柄を示す図である。

【図3】図1のパチスロ機の回路構成を示すブロック図である。

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

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

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

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

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

【図 9】図 1 のパチスロ機におけるストック解除抽選テーブルを示す図である。

【図 10】図 1 のパチスロ機における確率抽選テーブルを示す図である。

【図 11】図 1 のパチスロ機における再遊技用選択テーブルを示す図である。

【図 12】図 1 のパチスロ機における第 1 の停止テーブルを示す図である。

【図 13】図 1 のパチスロ機における第 2 の停止テーブルを示す図である。

【図 14】図 1 のパチスロ機における第 3 の停止テーブルを示す図である。

【図 15】図 1 のパチスロ機の主制御回路による処理を表すメインフローチャートである。

【図 16】図 15 に続くメインフローチャートである。

【図 17】図 16 に続くメインフローチャートである。

【図 18】図 1 のパチスロ機におけるチャンスゾーン発生 ( B B 終了時 ) に関するタイミングチャートである。

【図 19】図 1 のパチスロ機におけるチャンスゾーン上乘せ ( B B 終了時 ) に関するタイミングチャートである。

【図 20】図 16 の遊技状態監視処理を表すフローチャートである。

【図 21】図 16 の確率抽選処理を表すフローチャートである。

【図 22】図 21 に続くフローチャートである。

【図 23】図 16 の高確率再遊技終了抽選処理を表すフローチャートである。

【図 24】図 16 のチャンスゾーンクリア処理を表すフローチャートである。

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

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

【図 27】図 16 の停止テーブル群選択処理を表すフローチャートである。

【図 28】図 16 のチャンスゾーン関連処理を表すフローチャートである。

【図 29】図 1 のパチスロ機におけるチャンスゾーン発生 ( チェリー内部当選時 ) に関するタイミングチャートである。

【図 30】図 1 のパチスロ機におけるチャンスゾーン上乘せ ( チェリー内部当選時 ) に関するタイミングチャートである。

【図 31】図 17 の B B ・ R B 入賞チェック処理を表すフローチャートである。

【図 32】図 1 のパチスロ機の副制御回路による処理を表すフローチャートである。

【符号の説明】

1 ... 遊技機、 2 ... キャビネット、 2 a ... パネル表示部、 3 L , 3 C , 3 R ... リール、 4 L  
、 4 C、 4 R ... 表示窓、 5 ... 液晶表示装置、 5 a ... 液晶表示画面、 6 ... スタートレバー、  
7 L , 7 C , 7 R ... 停止ボタン、 8 a ... クロスダウンライン、 8 b ... トップライン、 8 c  
... センターライン、 8 d ... ボトムライン、 8 e ... クロスアップライン、 9 a ... 1 B E T  
ランプ、 9 b ... 2 B E Tランプ、 9 c ... 最大 B E Tランプ、 10 ... 台座部、 11 ... 1  
B E Tスイッチ、 12 ... 2 B E Tスイッチ、 13 ... 最大 B E Tスイッチ、 14 ... C / P  
スイッチ、 15 ... メダル払出口、 16 ... メダル受け部、 17 ... 当り表示ランプ、 18 ... 払  
出表示部、 19 ... クレジット表示部、 20 ... ボーナス遊技情報表示部、 21 L , 21 C ,  
21 R ... スピーカ、 22 ... メダル投入口、 22 S ... 投入メダルセンサ、 23 ... 配当表示パ  
ネル、 30 ... マイクロコンピュータ、 31 ... C P U、 32 ... R O M、 33 ... R A M、 34  
... クロックパルス発生回路、 35 ... 分周器、 36 ... 乱数発生器、 37 ... サンプリング回路

10

20

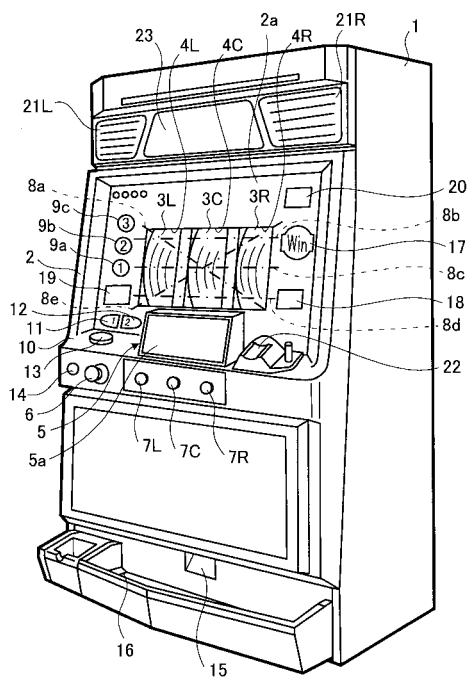
30

40

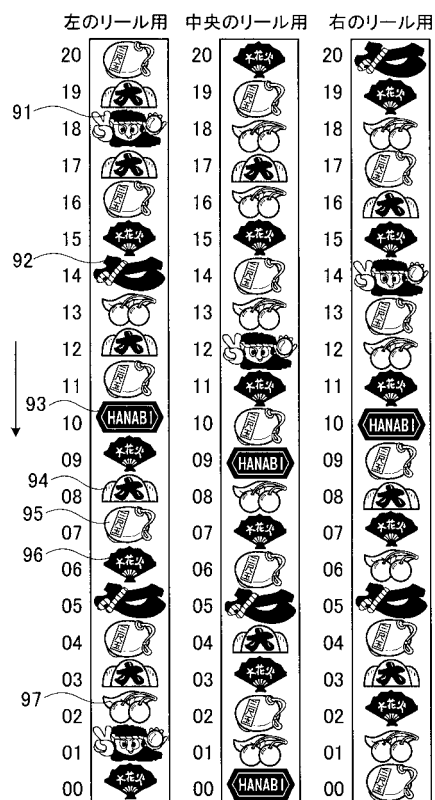
50

、 3 8 ... I / O ポート、 3 9 ... モータ駆動回路、 4 0 ... ホッパー、 4 1 ... ホッパー駆動回路、 4 5 ... ランプ駆動回路、 4 6 ... リール停止信号回路、 4 8 ... 表示部駆動回路、 4 9 L , 4 9 C , 4 9 R ... ステッピングモータ、 5 0 ... リール位置検出回路、 5 1 ... 払出完了信号回路、 7 1 ... 主制御回路、 7 2 ... 副制御回路。

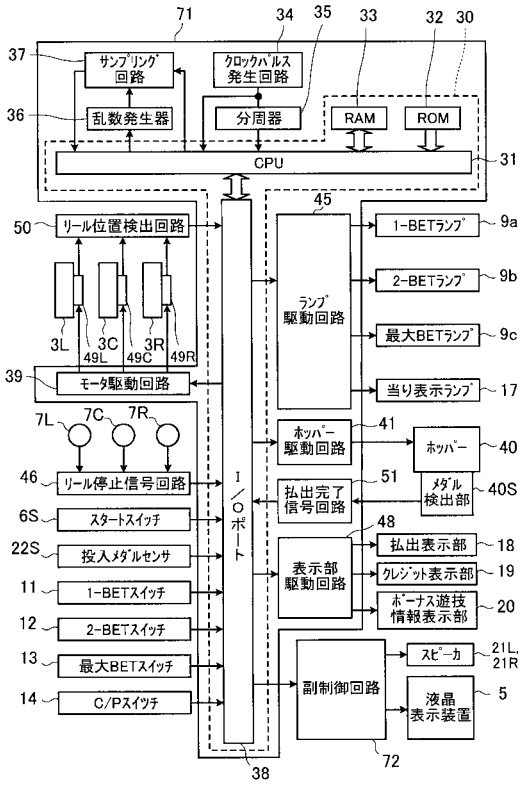
【 図 1 】



【 図 2 】



【図3】



【図4】

役と図柄組合せと払出枚数

役	入賞成立を示す図柄組合せ及び払出枚数	
	一般遊技状態	RB遊技状態
BB (スーパ-BB)	トinchやんートinchやんー15枚	—
RB	HANABI—HANABI—HANABI 15枚	扇子—扇子—扇子 15枚
再遊技	扇子—扇子—扇子 0枚	—
大山の小役	大山—大山—大山 6枚	大山—大山—大山 6枚
三尺玉の小役	三尺玉—三尺玉—三尺玉 10枚	三尺玉—三尺玉—三尺玉 10枚
チェリーの役	チェリー—○—○ 2枚又は4枚	チェリー—○—○ 2枚又は4枚
役物	—	扇子—扇子—扇子 又は トinchやんー扇子—扇子 又は HANABI—扇子—扇子 15枚

【図5】

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

【図6】

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

【 図 7 】

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

【 図 8 】

チャンスゾーン突入抽選テーブル(乱数抽出範囲:0~255)

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

【 図 1 1 】

再遊技用選択テーブル(乱数抽出範囲:0~65535)

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

【 図 1 2 】

第1の停止テーブル

(a) 左のリーール		(b) 中央のリーール		(c) 右のリーール	
停止操作位置	滑りコマ数	停止操作位置	滑りコマ数	停止操作位置	滑りコマ数
20	0	20	00	20	03
19	1	19	00	19	02
18	2	18	00	18	01
17	3	17	17	17	00
16	0	16	17	16	20
15	1	15	17	15	19
14	2	14	17	14	18
13	3	13	13	13	17
12	4	12	13	12	16
11	0	11	11	11	15
10	1	10	11	10	14
09	2	09	09	09	13
08	3	08	09	08	12
07	0	07	09	07	11
06	1	06	09	06	10
05	2	05	07	05	09
04	0	04	07	04	08
03	1	03	03	03	07
02	2	02	03	02	06
01	3	01	03	01	05
00	4	00	00	00	04

【 図 9 】

ストック解除抽選テーブル(乱数抽出範囲:0~255)

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

【 図 1 0 】

(1) 通常確率再遊技中用確率抽選テーブル

(BET数:3、乱数抽出範囲:0~16383)

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

(2) 高確率再遊技中用確率抽選テーブル

(BET数:3、乱数抽出範囲:0~16383)

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

【 図 1 3 】

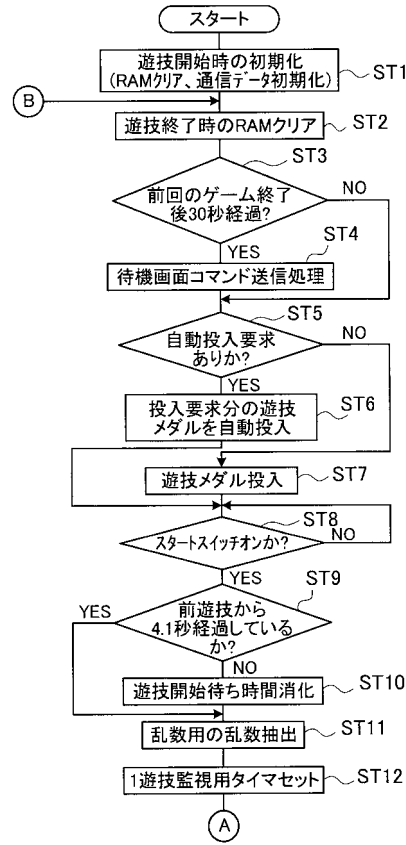
第2の停止テーブル

(a) 左のリーール		(b) 中央のリーール		(c) 右のリーール	
停止操作位置	滑りコマ数	停止操作位置	滑りコマ数	停止操作位置	滑りコマ数
20	0	20	03	20	00
19	1	19	02	19	19
18	0	18	01	18	19
17	1	17	00	17	17
16	2	16	20	16	17
15	3	15	19	15	15
14	4	14	18	14	15
13	3	13	17	13	13
12	4	12	16	12	13
11	0	11	15	11	11
10	1	10	14	10	11
09	0	09	13	09	09
08	1	08	12	08	09
07	2	07	11	07	09
06	3	06	10	06	06
05	4	05	09	05	06
04	0	04	08	04	05
03	1	03	07	03	04
02	2	02	06	02	04
01	3	01	05	01	04
00	4	00	04	00	00

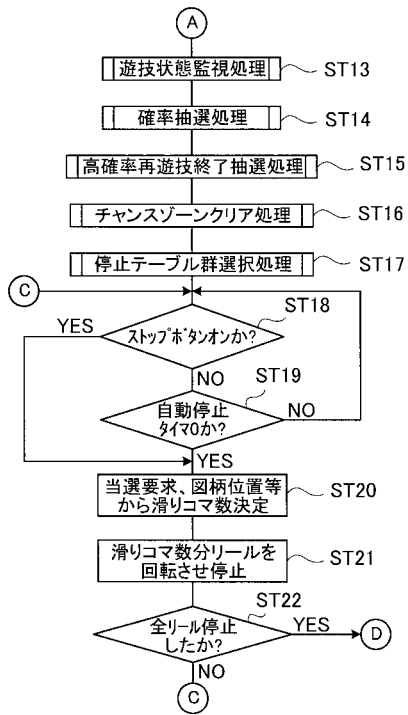
【図14】

右のルール		中央のルール		左のルール	
停止位置	停止新位置	停止位置	停止新位置	停止位置	停止新位置
20	02	20	20	00	01
19	19	19	20	00	02
18	19	18	20	00	03
17	19	17	20	00	04
16	19	16	20	17	17
15	15	15	15	15	15
14	15	14	15	14	15
13	15	13	15	13	15
12	15	12	15	12	15
11	11	11	11	11	15
10	11	10	11	10	11
09	11	09	11	09	09
08	11	08	11	08	09
07	07	07	07	07	09
06	07	06	07	06	06
05	07	05	07	05	06
04	07	04	07	04	06
03	07	03	03	03	06
02	02	02	03	02	06
01	02	01	03	01	04
00	02	00	03	00	00

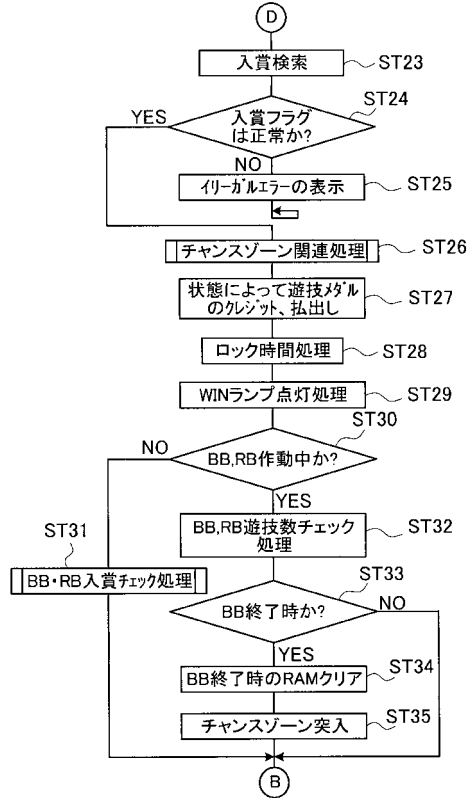
【図15】



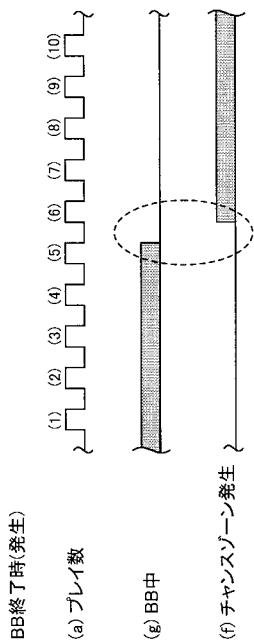
【図16】



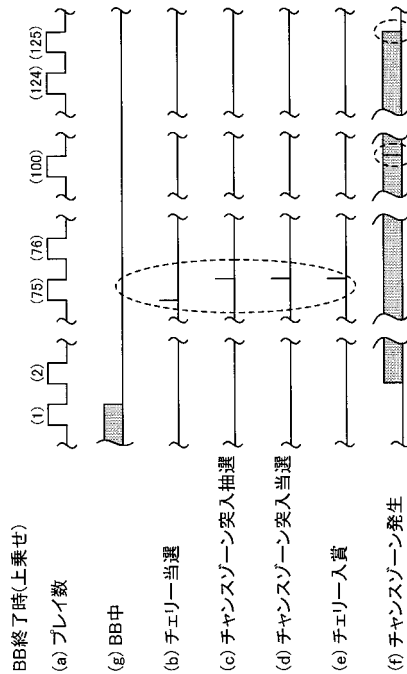
【図17】



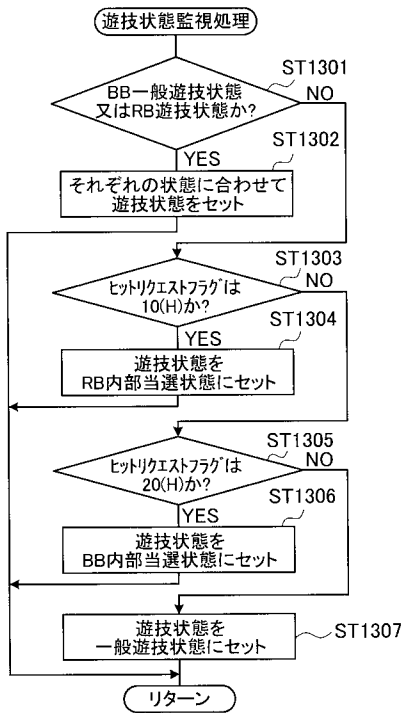
【 図 18 】



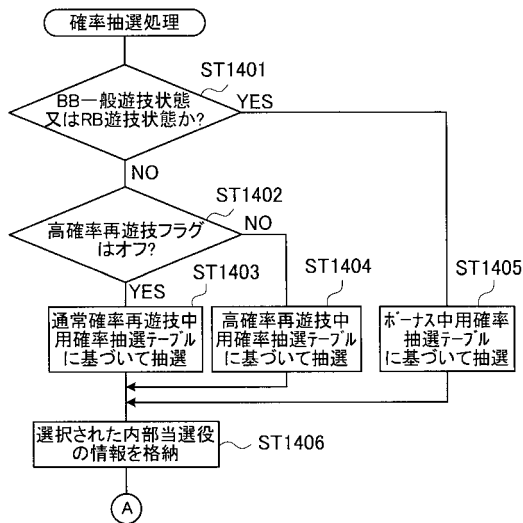
【 図 19 】



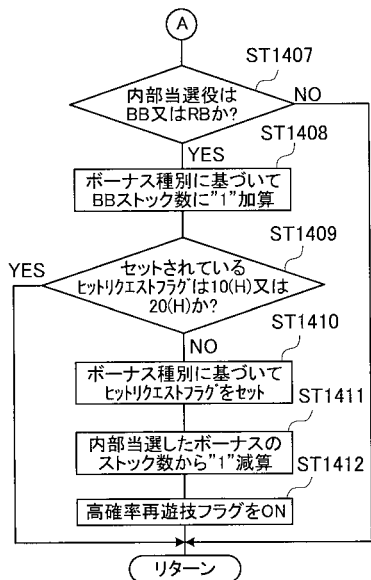
【 図 20 】



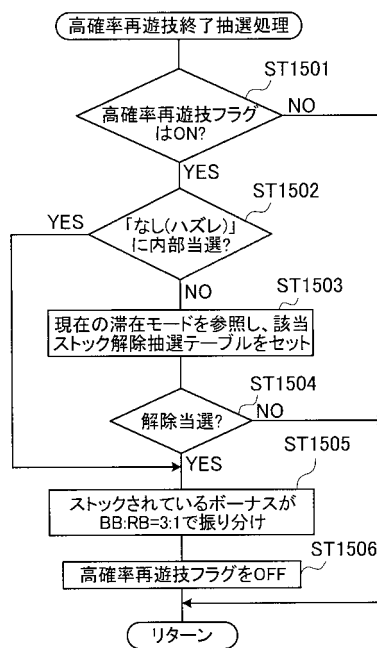
【 図 21 】



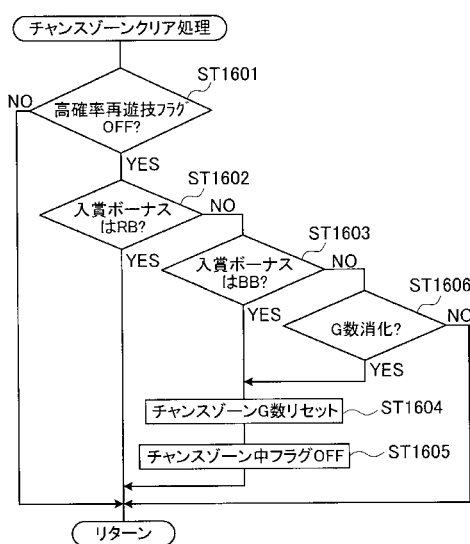
【図22】



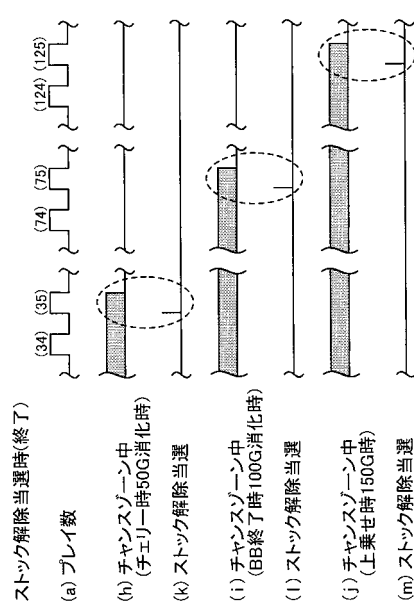
【図23】



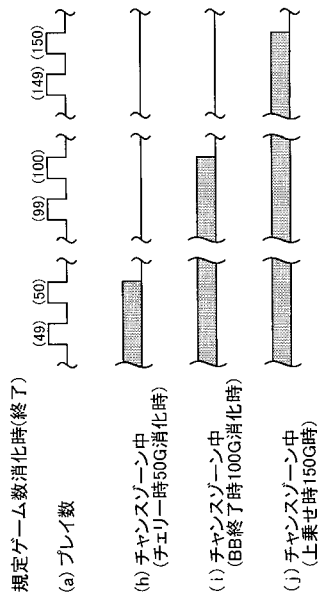
【図24】



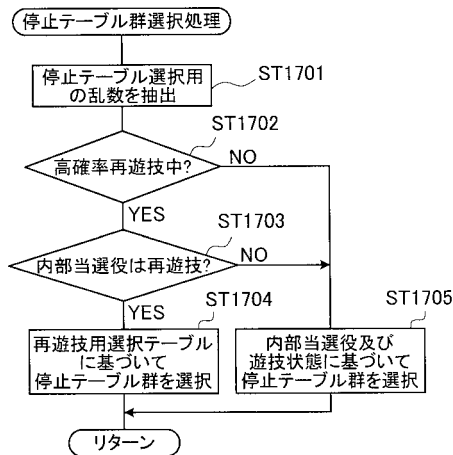
【図25】



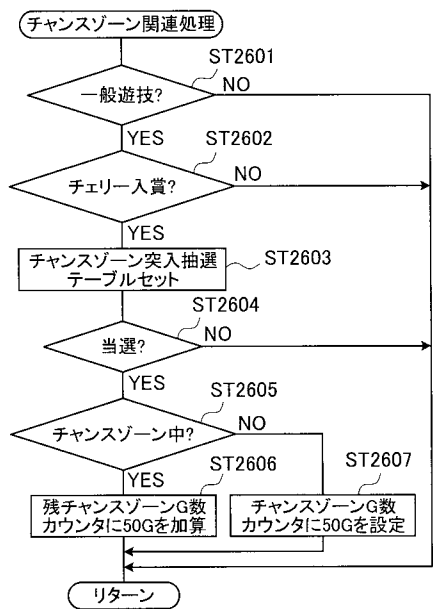
【図 26】



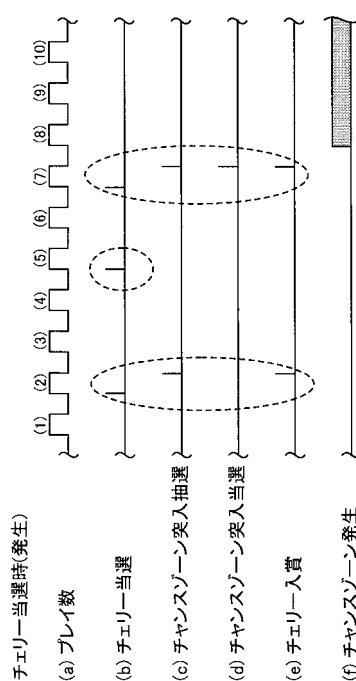
【図 27】



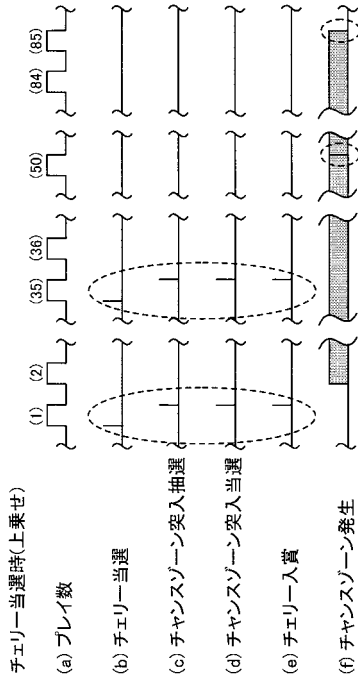
【図 28】



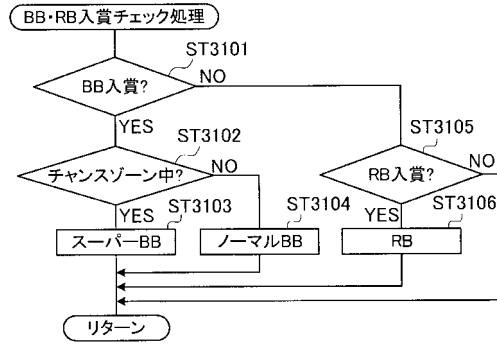
【図 29】



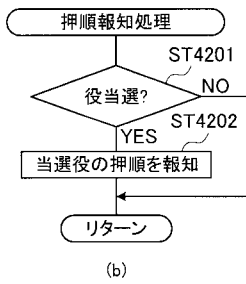
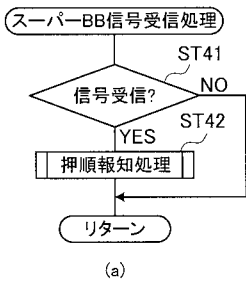
【 図 3 0 】



【 図 3 1 】



【 図 3 2 】



フロントページの続き

(72)発明者 本野 邦明

東京都江東区有明3丁目1番地25号 有明フロンティアビルA棟