

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4699750号
(P4699750)

(45) 発行日 平成23年6月15日 (2011.6.15)

(24) 登録日 平成23年3月11日 (2011.3.11)

(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 4 H

請求項の数 3 (全 27 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2004-371764 (P2004-371764)</p> <p>(22) 出願日 平成16年12月22日 (2004.12.22)</p> <p>(65) 公開番号 特開2006-175044 (P2006-175044A)</p> <p>(43) 公開日 平成18年7月6日 (2006.7.6)</p> <p>審査請求日 平成19年9月20日 (2007.9.20)</p> <p>前置審査</p>	<p>(73) 特許権者 000154679 株式会社平和 東京都台東区東上野二丁目2番9号</p> <p>(74) 代理人 100079049 弁理士 中島 淳</p> <p>(74) 代理人 100084995 弁理士 加藤 和詳</p> <p>(74) 代理人 100099025 弁理士 福田 浩志</p> <p>(72) 発明者 内田 朋宏 群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内</p> <p>(72) 発明者 大島 龍明 群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内</p> <p style="text-align: right;">最終頁に続く</p>
--	--

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数個の図柄を配列した複数の図柄列を変動表示可能な表示手段を有し、遊技媒体の投入を受けて遊技可能となり、変動開始指示に応じて複数の小役及び当該小役への入賞機会が増大する複数の大役の抽選を行うと共に前記表示手段における図柄列の変動表示を開始し、変動停止指示に基づいて前記図柄列の変動表示を予め定められた第1の調整図柄数の範囲内で停止させ、停止後の前記表示手段が前記抽選により当選した役に応じた表示態様となった場合に当該役を入賞とする遊技機であって、

前記停止指示に基づき各図柄列毎にそれぞれ前記第1の調整図柄数の範囲内で停止位置を調整して前記変動表示を停止させる停止制御手段と、

前記大役に入賞した場合に大役の種類に応じた大役遊技を実行し、特に、予め定められた大役に入賞した場合には、前記大役遊技として、前記抽選では、予め設定された複数の小役からなる小役グループ及び当該予め定められた大役に対応する大役遊技を終了させるために前記複数の大役から選択された特定の大役を抽選の対象とし、前記抽選で前記小役グループ及び前記特定の大役のいずれかに必ず当選するよう確率を設定し、前記抽選で前記小役グループに当選した場合、前記小役グループを構成する前記予め設定された複数の小役の全てを当選にして各小役のフラグを同時に成立させ、前記予め設定された複数の小役のいずれにも入賞可能にする大役遊技を実行する大役遊技実行手段と、

を備え、

前記大役遊技実行手段は、前記予め定められた大役に入賞した場合、当該大役の大役遊

技において、前記複数の図柄列のうち特定の図柄列について、当該図柄列の停止指示手段の停止指示操作に基づいて、前記第1の調整図柄数よりも少ない第2の調整図柄数の範囲内で前記特定の図柄列の図柄を移動させて、当該第2の調整図柄数の範囲内で前記小役グループを構成する小役のうち最も配当の高い小役の図柄を停止させるように制御し、

前記特定の図柄列以外の他の図柄列については、既に停止している図柄列の停止位置情報に基づいて適宜引き込み役の再決定を行いつつ、前記第1の調整図柄数の範囲内で前記小役グループを構成する小役のうち最も配当の高い小役の図柄を引き込むよう図柄の移動を停止制御する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記大役への入賞に対する遊技媒体の配当を行わないことを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

前記大役遊技の実行終了後に、予め定められた小役への入賞機会が増大する特別遊技を実行することを特徴とする請求項1又は請求項2記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、メダル、コイン、遊技球等を遊技媒体として使用するスロットマシン等及びパチンコ機等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、遊技機、特にパチンコ機では、所定数の遊技媒体を投入し、始動レバーを操作することで、当該遊技に対する役の当落抽選が実行されると共に、周面に複数の図柄が表示された複数列（一般的には3列）の図柄変動リール（表示装置）が回転することにより、所謂、図柄の変動表示を開始するようになっている。

【0003】

上述した始動レバーの操作によって回転を開始した図柄変動リールは、それぞれに対応して設けられた停止ボタンを遊技者が操作することで、調整図柄数の範囲内でほぼ遊技者の意図する位置に停止される。

【0004】

ここで、前記始動レバーの操作時に内部抽選が実行されて役の当たり／外れが決められており、遊技者が停止ボタンにより各図柄変動リールの停止操作を行い、当該内部抽選に当選している場合に、当該当選に対応する図柄が揃った時点で入賞となり、権利行使がなされる。

【0005】

また、内部抽選の結果に応じて、図柄変動リールは、遊技者が停止操作をした時点の図柄位置から調整図柄数の範囲内で当選役図柄の引込み及び非当選役図柄の蹴飛ばし制御を行い、内部抽選の結果、役が当選した場合には、調整図柄数の範囲内で当選役図柄を引込んで当選役図柄の組み合わせを表示しやすいように、また、内部抽選の結果が外れの場合には、図柄変動リールは当選役に対応する図柄の組み合わせを表示しないように所謂すべり制御が実行されて停止される。

【0006】

なお、仮に内部抽選の結果が当たりであっても、図柄変動リールが当選役に対応する図柄で停止表示されなかった場合は、入賞とならず、上記権利行使はなされない。

【0007】

ところで、従来、大役遊技の終了後、抽選により当選した場合に、所定期間、内部抽選を無効にすると共に一部のリールに対して上記すべり制御を中止し、遊技者の技術介入力を高めるゲーム仕様を備えることが提案されている（例えば、特許文献1参照。）。

【0008】

10

20

30

40

50

この一部のルールに対して上記すべり制御を中止する所謂チャンスタイムは、遊技者の技量次第では大量のメダルの獲得が可能である。

【特許文献1】特開平5 - 74391号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

しかしながら、特許文献1の技術では、大役終了後の抽選により当選した場合に上記チャンスタイムに移行するため、大役に入賞しない限りチャンスタイムに移行する可能性はなく、遊技の趣向に欠ける、という問題点があった。

【0010】

本発明は上記問題点を解決するためになされたものであり、遊技の多様化及び趣向性の向上を図ることができる遊技機を提供することが目的である。

【課題を解決するための手段】

【0011】

上記課題を解決するために、本発明は、複数個の図柄を配列した複数の図柄列を変動表示可能な表示手段を有し、遊技媒体の投入を受けて遊技可能となり、変動開始指示に応じて複数の小役及び当該小役への入賞機会が増大する複数の大役の抽選を行うと共に前記表示手段における図柄列の変動表示を開始し、変動停止指示に基づいて前記図柄列の変動表示を予め定められた第1の調整図柄数の範囲内で停止させ、停止後の前記表示手段が前記抽選により当選した役に応じた表示態様となった場合に当該役を入賞とする遊抜機であって、前記停止指示に基づき各図柄列毎にそれぞれ前記第1の調整図柄数の範囲内で停止位置を調整して前記変動表示を停止させる停止制御手段と、前記大役に入賞した場合に大役の種類に応じた大役遊技を実行し、特に、予め定められた大役に入賞した場合には、前記大役遊技として、前記抽選では、予め設定された複数の小役からなる小役グループ及び当該予め定められた大役に対応する大役遊技を終了させるために前記複数の大役から選択された特定の大役を抽選の対象とし、前記抽選で前記小役グループ及び前記特定の大役のいずれかに必ず当選するよう確率を設定し、前記抽選で前記小役グループに当選した場合、前記小役グループを構成する前記予め設定された複数の小役の全てを当選にして各小役のフラグを同時に成立させ、前記予め設定された複数の小役のいずれにも入賞可能にする大役遊技を実行する大役遊技実行手段と、を備え、前記大役遊技実行手段は、前記予め定められた大役に入賞した場合、当該大役の大役遊技において、前記複数の図柄列のうち特定の図柄列について、当該図柄列の停止指示手段の停止指示操作に基づいて、前記第1の調整図柄数よりも少ない第2の調整図柄数の範囲内で前記特定の図柄列の図柄を移動させて、当該第2の調整図柄数の範囲内で前記小役グループを構成する小役のうち最も配当の高い小役の図柄を停止させるように制御し、前記特定の図柄列以外の他の図柄列については、既に停止している図柄列の停止位置情報に基づいて適宜引き込み役の再決定を行いつつ、前記第1の調整図柄数の範囲内で前記小役グループを構成する小役のうち最も配当の高い小役の図柄を引き込むよう図柄の移動を停止制御することを特徴としている。

【0012】

複数個の図柄を配列した複数の図柄列を変動表示可能な表示手段を有し、遊技媒体の投入を受けて遊技可能となり、変動開始指示に応じて複数の小役及び当該小役への入賞機会が増大する複数の大役の抽選を行うと共に前記表示手段における図柄列の変動表示を開始し、変動停止指示に基づいて前記図柄列の変動表示を停止させ、停止後の前記表示手段が前記抽選により当選した役に応じた表示態様となった場合に当該役を入賞とするに際し、停止制御手段により前記停止指示に基づき各図柄列毎にそれぞれ設定された調整図柄数の範囲内で停止位置が調整されて前記変動表示が停止され、前記大役遊技実行手段により前記大役に入賞した場合に大役の種類に応じた大役遊技が実行される。

【0013】

ここで、大役遊技実行手段は、予め定められた大役に入賞した場合には、前記大役遊技として小役グループに当選した場合、小役グループを構成する予め定められた複数の小役

10

20

30

40

50

のいずれにも入賞可能にすると共に予め定められた図柄列の前記調整図柄数を他の図柄列の調整図柄数よりも少なくする遊技が実行されるようになっているので、遊技の多様化及び趣向性の向上を図ることができる。

【0014】

すなわち、予め定められた図柄列については他の図柄列よりも少ない調整図柄数の範囲内で停止位置が調整される所謂チャンスタイムを大役の1つとして設定することにより、他の大役遊技の実行状況に拘わらずチャンスタイムに移行可能になるので、例えば、従来のように大役遊技実行後に特典としてチャンスタイムを付与する場合と比較して遊技が多様化すると共に、チャンスタイムによる獲得期待値も直前に実行される大役遊技に影響されることがなく自由に設定することができる。

10

【0015】

また、大役への入賞に対する遊技媒体の配当を行わないことを特徴としている。

【0016】

これにより、大役に入賞した場合、大役遊技の実行が開始される（大役遊技状態へ移行する）だけとなるので、遊技状態の変化をより明確化することができる。

【0017】

さらに、大役遊技の実行終了後に、予め定められた小役への入賞機会が増大する特別遊技を実行することを特徴としている。これにより、さらに遊技の多様化を図ることができる。

【発明の効果】

20

【0018】

以上説明した如く本発明は、複数の図柄を配列した複数の図柄列を変動表示可能な表示手段を有し、遊技媒体の投入を受けて遊技可能となり、変動開始指示に応じて複数の小役及び当該小役への入賞機会が増大する複数の大役の抽選を行うと共に前記表示手段における図柄列の変動表示を開始し、変動停止指示に基づいて前記図柄列の変動表示を停止させ、停止後の前記表示手段が前記抽選により当選した役に応じた表示態様となった場合に当該役を入賞とするに際し、前記停止指示に基づき各図柄列毎にそれぞれ設定された調整図柄数の範囲内で停止位置を調整して前記変動表示を停止させ、前記大役に入賞した場合には大役の種類に応じた大役遊技を実行し、特に、予め定められた大役に入賞した場合には、前記大役遊技として複数の役のいずれにも入賞可能にすると共に予め定められた図柄列の前記調整図柄数を他の図柄列の調整図柄数よりも少なくする遊技を実行するので、遊技の多様化及び趣向性の向上を図ることができる、という優れた効果を有する。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0019】

図1に示される如く、パチスロ機300は、本体302と、本体302の正面に設けられた開閉カバーとしての操作兼装飾部303とを備えて構成されている。

【0020】

操作兼装飾部303は、上から装飾部304、操作部306、払出部310とに分類することができる。

【0021】

40

装飾部304は、内部でバックライト部（図示省略）が点灯することで、印刷された絵や文字が透過照明される表示パネル部312が取り付けられている。また、装飾部304の一部として、前記装飾部304の上部には、立体的な装飾ランプ304Aも左右方向に設けられている。また、装飾ランプ304近傍には、演出用の音声等を再生するためのスピーカ305R、305Lが設けられている。

【0022】

装飾部304の表示パネル部312は、演出用の動画像を表示するための液晶表示装置313と、回胴表示図柄を表示するための表示窓314とを備えている。表示窓314は、前記表示パネル部312と一体成型される透明領域で構成されている。

【0023】

50

この表示窓 3 1 4 の内部には、3 個の回胴リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C を主要部として構成された図柄変動部 3 1 6 が配設されている。

【 0 0 2 4 】

また、表示窓 3 1 4 の下部には、このパチスロ機 3 0 0 の遊技媒体であるメダルの払出枚数を表示する 7 セグメント表示部 3 1 5 A、ジャックゲーム残回数や遊技状態の設定 (6 段階) 表示等を行なう表示部 3 1 5 B、クレジット枚数を表示する 7 セグメント表示部 3 1 5 C が設けられている。

【 0 0 2 5 】

操作部 3 0 6 は、その上部が手前に突き出ており、この突き出し部分の上面 (テーブル 3 0 6 A) の右端部にはメダル投入部 3 2 0 が設けられ、また、上面左端部からは順にクレジットの払い戻しをする際に押下操作される精算ボタン 1 0 3、1 枚ベット (投入) ボタン 3 5 2 A、マックスベット (最大投入) ボタン 3 5 2 B が設けられている。また、突き出し部分の前面左端部からは、順に始動レバー 3 5 4、停止ボタン 3 5 6 A、3 5 6 B、3 5 6 C 等が設けられている。

10

【 0 0 2 6 】

払出部 3 1 0 は、メダル排出口 3 2 6 と、このメダル排出口 3 2 6 から排出されるメダルを受取る受け皿 3 2 8 とを備えている。

【 0 0 2 7 】

3 個のリール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C は、回転することで図柄が順次前記表示窓 3 1 4 から見えるようになり、回転を停止した場合に表示窓 3 1 4 から見える図柄のうち、中行に並んだ図柄の中心を結ぶライン、上行に並んだ図柄の中心を結ぶライン、下行に並んだ図柄の中心を結ぶラインと、2 本の対角線上に並んだ図柄の中心をそれぞれ結ぶ 2 本のラインと、の 5 本の有効ライン上に停止した図柄の組み合わせが遊技の結果を示す。

20

【 0 0 2 8 】

なお、5 本のラインのうち、どのラインが有効ラインとされるかはメダルの投資数によって決まり、1 枚のメダルがベットされた場合は中行に並んだ図柄の中心を結ぶラインが有効ラインとされ、3 枚のメダルがベットされた場合は全てのラインが有効ラインとされる。これらの有効ラインは、表示ランプ 3 1 7 が点灯することにより遊技者に対して案内表示される。

【 0 0 2 9 】

前記停止ボタン 3 5 6 A、3 5 6 B、3 5 6 C は、図柄変動部 3 1 6 下部に設けられており、各リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C に対応している。すなわち、対応するそれぞれのリール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C の回転を遊技者による停止ボタン 3 5 6 A、3 5 6 B、3 5 6 C の操作で停止させることができる。

30

【 0 0 3 0 】

また、この停止ボタン 3 5 6 A、3 5 6 B、3 5 6 C の左側に設けられた始動レバー 3 5 4 を操作 (傾倒) することで、各リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C が回転を開始するようになっている。なお、この回転は、通常は 3 個のリール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C が同時に回転を開始するようになっている。

【 0 0 3 1 】

さらに、この始動レバー 3 5 4 による操作タイミングは、後述する内部抽選のタイミングとなっており、当該始動レバー 3 5 4 の操作によって、当たり (役当選) / 外れが決定するようになっている。

40

【 0 0 3 2 】

図 2 には、上記パチスロ機 3 0 0 の動作を制御するための制御ブロック図が概略的に示されている。

【 0 0 3 3 】

パチスロ機 3 0 0 の制御系は、主制御部 1 0 0 を中心に構成されており、この主制御部 1 0 0 には、メダル投入部 3 2 0 から投入されたメダルを識別し、メダルの投入数や種類 (不正又は純正) 等を出力するメダルセレクト 1 0 2 が接続されると共に、始動レバー 3

50

54、上述したリール350A、350B、350Cのそれぞれに対応する停止ボタン356A、356B、356C、MAXベットボタン352B、1枚ベットボタン352A並びに遊技を中止する際に遊技機内部に貯留(クレジット)したメダルを戻すための精算ボタン103が、それぞれ操作状態を検出する不図示のセンサ等を介して接続されている。

【0034】

また、主制御部100は、CPUを含んで構成される主制御回路110を備えており、主制御回路110には、主として遊技の進行状況等を一時的に記憶するRAM128と、各種プログラム等が記憶されたROM130と、が接続されると共に、主制御回路110の動作の基準となるクロックパルスを生成するクロックパルス発生回路124が分周器126を介して接続されている。

10

【0035】

また、主制御回路110には、乱数発生器120及び乱数サンプリング回路122が接続されている。主制御回路110は、分周器126を介して入力されたクロックパルスに同期して乱数発生器120を制御して順次乱数を発生させ、乱数サンプリング回路122では、当該乱数発生器120により発生された乱数を取得してサンプリングする。

【0036】

パチスロ機300では、始動レバー354による操作タイミングで役の当落を決定する内部抽選が主制御部100により行われるようになっており、主制御回路110では、始動レバー354が操作されると上記乱数サンプリング回路122に対して、乱数の取得、サンプリング及び出力を指示し、これにより乱数サンプリング回路122から入力された乱数に応じて抽選結果を導出する。

20

【0037】

なお、内部抽選が当たり(役当選)の場合は、その後の停止ボタン356A、356B、356Cによる停止操作により当たり図柄が揃うと入賞となり、遊技者は各図柄に応じた数のメダルを獲得できるほか、揃った図柄に応じて遊技者に有利な遊技状態となる。

【0038】

ここで、役には小役と大役とがあり、それぞれ遊技者に対する有利さの度合いが異なる。小役に入賞した場合には、役に応じて予め定められた枚数のメダルが配当される一方、大役に入賞した場合には役に応じた大役遊技が実行される。この大役遊技では、複数回の小役ゲームを実行可能に構成されている。このため、当然、小役よりも大役の方が、遊技者にとってより有利な遊技状態となる。

30

【0039】

また、主制御部100には、モータ駆動回路132が接続されており、当該モータ駆動回路132には、左(L)、中(C)、右(R)用の各リールモータ106A、106B、106Cを介してそれぞれ左、中、右の各リール350A、350B、350Cが接続されている。

【0040】

さらに、主制御部100には、3個のリール350A、350B、350Cの回転位置を検出するためのリール位置検出回路134が接続されており、主制御部100では、各リール350A、350B、350Cの位置を常時把握することができるようになっている。

40

【0041】

また、パチスロ機300では、上記始動レバー354による操作タイミングで図柄変動部316による図柄変動を開始するようになっており、主制御部100は、始動レバー354が操作されると、モータ駆動回路132を介したリールモータ106A、106B、106Cの駆動をそれぞれ開始し、3個のリール350A、350B、350Cをそれぞれ回転させると共に、その後の停止ボタン356A、356B、356Cによる操作に基づいて、3個のリール350A、350B、350Cの回転を停止させる。

【0042】

50

ここで、主制御部 100 では、上記停止ボタン 356 A、356 B、356 C による停止操作に基づいてリール 350 A、350 B、350 C の回転を停止させる際、内部抽選の結果に応じて、所定コマ数のすべり制御を実行するようになっている。

【0043】

すなわち、内部抽選が外れするとき、当りの場合のみ停止する図柄が有効ライン上に停止する停止タイミングで停止ボタン 356 A、356 B、356 C が操作された場合、意図的にこの図柄での停止を回避するため、停止位置をずらし（蹴飛ばし）、外れ図柄配列で停止するように制御する。

【0044】

また、内部抽選が当りのとき、遊技者が操作した停止タイミングでは当り図柄が停止しない場合でも、所定図柄数内であれば、意図的にこの当たり図柄が有効ライン上に揃って停止するように停止位置をずらす（引き込み）制御を行う。

【0045】

上記蹴飛ばし、引き込みを行うことで、内部抽選の結果と遊技の結果との統一性を持たせることができると共に、若干停止操作タイミングがずれても当り図柄を揃えることが可能となることで、遊技者の取りこぼしを可能な範囲で防いでいる。

【0046】

また、主制御部 100 には、パチスロ機 300 内部に設けられたホッパー 138 を作動させるためのホッパー駆動回路 136 が接続されている。ホッパー 138 にはメダルが貯留されており、主制御部 100 では、リール位置検出回路 134 からの出力により特定された停止図柄に応じて、ホッパー駆動回路 136 を介したホッパー 138 からのメダルの払い出しが実行される。

【0047】

さらに、ホッパー 138 近傍には、ホッパー 138 から払出されるメダルを検出するメダル検出センサ 140 が配設されており、払出完了信号回路 142 を介して主制御部 100 に接続されている。払出完了信号回路 142 では、メダル検出センサ 140 からの検出信号に基づいて払出が完了したか否かが判定され、払出が完了したと判定された時点で払出完了信号が生成されて主制御部 100 に入力される。

【0048】

主制御部 100 では、払出完了信号回路 142 から払出完了信号が入力されるとホッパー駆動回路 136 を介してホッパー 138 によるメダルの払い出しを終了する。

【0049】

さらに、主制御部 100 には、表示ランプ駆動回路 144 が接続されており、当該表示ランプ駆動回路 144 を介して前述した 7 セグメント表示部 315 A、表示部 315 B、7 セグメント表示部 315 C 及びメダルの投入枚数であるベット数表示ランプ 146 の点灯及び消灯を制御する。

【0050】

一方、主制御部 100 には、副制御部 150 が接続されており、主制御部 100 は副制御部 150 に対して、随時制御状態を示すコマンド信号を入力する。なお、本実施の形態では、主制御部 100 と副制御部 150 との間の通信としては、主制御部 100 から副制御部 150 に対向的な通信だけが実行され、副制御部 150 から主制御部 100 に対する通信は一切行うことができない構成となっている。

【0051】

副制御部 150 には、液晶制御回路 152 が接続されており、液晶制御回路 152 では、演出のために設けられた液晶表示装置（LCD）313 の表示状態を制御する。

【0052】

また、副制御部 150 には、ランプ駆動回路 156 が接続されており、当該ランプ駆動回路 156 を介して装飾ランプ 304 A に内蔵されているランプ 112 や、リール 350 A、350 B、350 C の内部に設けられ、表示窓 314 に表示されるリール 350 A、350 B、350 C 周面の図柄に対向する位置に向けて発光するバックライト 158 等の

10

20

30

40

50

発光を制御する。

【 0 0 5 3 】

さらに、副制御部 1 5 0 には、スピーカ駆動回路 1 5 4 が接続され、スピーカ 3 0 5 L、3 0 5 R からの音声（効果音）出力を制御する。

【 0 0 5 4 】

副制御部 1 5 0 では、主制御部 1 0 0 のパチスロ機 3 0 0 の制御状態に応じて、LCD 3 1 3、スピーカ 3 0 5 L、3 0 5 R、バックライト 1 5 8 や装飾ランプ 3 0 4 A に内蔵されたランプ 1 1 2 及び有効化ライン等の表示ランプ 1 5 7 等による報知演出を実行する。

【 0 0 5 5 】

図 3 は、本実施の形態に係る主制御部 1 0 0 における通常遊技制御のための制御系を機能的に示したブロック図である。

【 0 0 5 6 】

主制御部 1 0 0 は、抽選部 1 8 0 を含んで構成されており、当該抽選部 1 8 0 には、始動レバー 3 5 4 が操作されたことを示す操作信号が入力されるようになっている。抽選部 1 8 0 は、所定数のメダルの投入（ベット）がなされた後の始動レバー 3 5 4 の操作をトリガとして、内部抽選を実行するようになっている。

【 0 0 5 7 】

抽選部 1 8 0 では、始動レバー 3 5 4 の操作に同期して乱数値を取得し、当該乱数値をテーブル選択部 1 8 2 を経由して当選役・図柄決定部 1 8 4 へ送出する。

【 0 0 5 8 】

テーブル選択部 1 8 2 には、抽選部 1 8 0 により取得され得る数値に対応する役・図柄を示す情報がパチスロ機 3 0 0 の遊技状態毎に記憶されたテーブルが格納されている。なお、パチスロ機 3 0 0 の遊技状態としては、例えば、通常遊技、大役内部当選中、大役作動中等があげられる。

【 0 0 5 9 】

テーブル選択部 1 8 2 では、遊技状態制御部 1 8 6 から現在の遊技状態を示す情報を得て、上記遊技状態毎に設けられたテーブルから役・図柄を決定すべきテーブルを選択する。このテーブル選択部 1 8 2 で選択されたテーブルに基づいて、当選役・図柄決定部 1 8 4 は、当選役（小役（リプレイを含む）、大役（RB、BB、CT））及び当選図柄を決定し、決定した当選役及び当選図柄を遊技状態制御部 1 8 6 に入力する。

【 0 0 6 0 】

遊技状態制御部 1 8 6 には、パチスロ機 3 0 0 の遊技状態に応じた各種プログラムを示すデータが記憶された遊技プログラムメモリ 1 8 8 が接続されている。遊技状態制御部 1 8 6 は、主として遊技実行制御部 1 8 6 A により遊技プログラムメモリ 1 8 8 から遊技状態に応じた遊技プログラムデータを適宜読み出して実行することにより、遊技状態を制御するようになっている。

【 0 0 6 1 】

なお、遊技プログラムメモリ 1 8 8 には、通常遊技プログラムを示すデータ及び大役遊技プログラムを示すデータがそれぞれ記憶されており、例えば、通常遊技状態の場合は、遊技プログラムメモリ 1 8 8 から通常遊技プログラムデータが読み出され、大役遊技状態の場合は BB、RB の内部当選状態、BB、RB の各遊技状態に応じて、大役遊技プログラムデータが読み出され、それぞれのプログラムデータに基づいて処理が実行される。

【 0 0 6 2 】

一方、主制御部 1 0 0 は、リール駆動制御部 1 9 4 を含んで構成されており、始動レバー 3 5 4 の始動操作に基づき、前回の遊技の開始後、4.1 秒を経過した後、モータ駆動部 1 3 2 を介してリールモータ 1 0 6 A、1 0 6 B、1 0 6 C を駆動させてリール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C の回転を開始する。

【 0 0 6 3 】

また、リール駆動制御部 1 9 4 は、停止ボタン 3 5 6 A、3 5 6 B、3 5 6 C の操作に

10

20

30

40

50

基づいてリール350A、350B、350Cの回転を停止させる停止制御を行う。

【0064】

また、リール350A、350B、350Cには、それぞれ位置検出センサ198A、198B、198Cが取り付けられており、リール位置検出回路134を介してリール駆動制御部194に接続されている。リール駆動制御部194では、リール350A、350B、350Cのそれぞれの回転位置を認識し、前記すべり制御を加味した状態でリール350A、350B、350Cを停止させると共に、停止したリール350A、350B、350Cの図柄配列を遊技状態制御部186へ送出する。

【0065】

この停止したリール350A、350B、350Cの図柄配列により、遊技状態制御部186では、何らかの役に入賞したか否かが確認され、小役に入賞した場合には所定の配当が行われると共に、入賞した小役がリプレイであればリプレイゲームが実行され、大役であれば遊技実行制御部186Aにより大役遊技プログラムが遊技プログラムメモリ188から読み出されて実行される。

【0066】

なお、大役には、ビッグボーナス（以下、適宜「BB」という）、レギュラーボーナス（以下、適宜「RB」という）及びチャンスタイム（以下、適宜「CT」という）が含まれており、小役には、上述したリプレイのほか、チェリー、タケ、ベル等の小役が予め設定されている。

【0067】

また、上述した大役プログラムとしては、レギュラーボーナスゲームプログラム、ビッグボーナスゲームプログラム及びチャンスタイムプログラムがそれぞれ別個に記憶されている。

【0068】

同図に示されるように、遊技状態制御部186には、フラグ管理制御部190を介してフラグメモリ192が接続されており、上述した内部抽選の当選結果に応じた役の内部当選状態をフラグの状態によって管理している。

【0069】

各フラグは、内部抽選で当選することにより成立し、一般に、小役のフラグの状態は1回の遊技で消滅（フラグ不成立）するが、大役のフラグの状態はその後各リール350A、350B、350Cが停止して表示窓314に大役図柄が所定の配列で表示されることにより大役に入賞するまで維持される。

【0070】

なお、フラグメモリ192は、上述したリール駆動制御部194に接続されており、当該フラグメモリ192に記憶されたフラグの状態は、リール駆動制御部194による停止ボタン356A、356B、356Cの操作に基づく停止制御の際の引き込みまたは蹴飛ばしのすべり制御のパラメータとして適用される。

【0071】

また、副制御部150では、主制御部100による遊技の進行状況に応じてLCD313、スピーカ305L、305R及びバックライト158や装飾ランプ304Aに内蔵されたランプ112等による報知演出が実行される。当該演出を行うか否か及び演出の内容については、主制御部100における内部抽選時に決定されるようになっており、決定された演出に関する情報は演出コマンドとして副制御部150に送信されるようになっている。これにより、副制御部150では、適宜演出コマンドに基づく演出が実行される。

【0072】

ここで、図4には、役の種類に応じた入賞図柄と配当が図表として示されている。なお、同図において入賞図柄として示すアルファベットは、左から順にリール350A、350B、350Cの周面に配設された図柄を示しており、同じアルファベットは同じ図柄を示す。また、有効ライン上に停止した図柄の組み合わせが入賞図柄と一致する場合に対応する役に入賞となる。同図に示されるように、大役（BB、CT、RB）にはそれぞれに

10

20

30

40

50

異なる入賞図柄が設定されている。

【 0 0 7 3 】

また、同図に示される配当枚数は、入賞に対する配当として払い出されるメダルの枚数であり、小役に入賞した場合には予め設定された枚数のメダルが払い出される。一方、大役に入賞した場合には大役への入賞による配当はなく、次の遊技から大役ゲームが実行可能になる。

【 0 0 7 4 】

なお、リプレイに入賞した場合には、同図の配当の欄には米印を付しているが、リプレイ遊技として入賞した遊技に投資されたメダルと同等のメダルを次の遊技のために自動的に投資するようになっている。これにより、遊技者はメダルを投資することなくもう一度遊技を行うことができる。

10

【 0 0 7 5 】

図 5 には、本実施の形態に係る遊技状態の遷移図が模式的に示されており、同図を参照して遊技状態制御部 1 8 6 による遊技状態の制御及び各遊技状態において実行される遊技について説明する。

【 0 0 7 6 】

同図に示されるように、遊技状態が通常遊技の場合には一般遊技が実行されるようになっており、当該一般遊技における内部抽選によって大役 (B B 、 R B 、 C T) の何れかに当選すると、遊技状態が当選した大役の種類に応じた大役内部中 (B B 内部中、 R B 内部中、 C T 内部中) に遷移する。

20

【 0 0 7 7 】

上述したように大役のフラグは一旦フラグ成立となると入賞するまで当該フラグの状態が維持されるため、遊技状態が大役内部中の場合、内部当選した大役に入賞可能な状態で一般遊技が実行され、内部当選した大役に入賞すると遊技状態が入賞した大役の種類に応じた大役作動中 (B B 作動中、 R B 作動中、 C T 作動中) となる。

【 0 0 7 8 】

ここで、本実施の形態では、大役作動終了後、内部抽選でのリプレイ役への当選確率を高めるリプレイタイム (以下、適宜「 R T 」という) を作動させるようになっており、内部抽選でのリプレイの当選確率を通常遊技状態よりも高くする R T 遊技が実行される。

【 0 0 7 9 】

R T 作動中の遊技状態における R T 遊技の実行回数が予め設定される R T 回数に到達した場合には、遊技状態が上記通常遊技となる。また、 R T 作動中に、内部抽選により大役に当選した場合には、遊技状態が当選した大役に応じた大役内部中となる。

30

【 0 0 8 0 】

また、 R T 作動時に予め設定される R T 回数は、本実施の形態では、大役遊技の種類に応じて B B 作動終了後及び C T 作動終了後は 5 0 回、 R B 作動終了後は 3 0 0 回と予め定められている。

【 0 0 8 1 】

なお、 R T 作動中はリプレイへの当選確率が高いため、この R T 作動中に大役に内部当選した場合も遊技状態が大役内部中となるので、一般遊技で大役に内部当選するよりも次の大役遊技までのメダルの消費を抑えることができる。よって、当該 R T 回数が多いほど遊技者にとって有利となる。

40

【 0 0 8 2 】

遊技状態が R B 作動中の場合には、 R B ゲームとして内部抽選による小役の当選確率を通常遊技の抽選確率よりも高い状態とする R B 遊技が実行され、 R B 作動中の遊技回数が 1 2 回に到達した場合、又は小役への入賞回数が 8 回に到達した時点で R B ゲームが終了して、遊技状態が R T 作動中となる。

【 0 0 8 3 】

また、遊技状態が B B 作動中の場合には、 B B ゲームとして、当該 B B 作動中の総払出枚数が予め定められた上限に到達するまでの間、連続して R B 遊技が実行されるようにな

50

っており、上記総払出枚数が上限値に到達するとＢＢゲームが終了して遊技状態がＲＴ作動中となる。

【 0 0 8 4 】

遊技状態がＣＴ作動中の場合には、ボーナスゲームの１種として単独のチャンスタイム遊技（シングルＣＴ、以下ＳＣＴと称す。）が所定回数実行されるようになっており、当該ＣＴゲームは、ＣＴ作動中の総払出枚数が予め定められた上限に到達すると終了し、遊技状態がＲＴ作動中となる。

【 0 0 8 5 】

ここで、図６には、ＣＴ作動中に実行されるＳＣＴ遊技での内部抽選の当選確率が一例として示されている。同図に示されるように、当該ＳＣＴ遊技における内部抽選では、リプレイを除く複数の小役からなる小役グループ及びＲＢが対象となっており、必ずどちらかに当選するようになっている。

10

【 0 0 8 6 】

なお、小役グループに当選した場合、小役グループを構成する全ての小役に当選となり、各小役のフラグが同時に成立する。なお、図４及び図８に示すように、各小役図柄の数は配当枚数の多い順（ベル、タケ、チェリーの順）に、図柄の数を多く配列しており、ＣＴゲームが実行された場合、配当枚数の多い図柄ほど揃え易くなるようにリール配列も構成されている。

【 0 0 8 7 】

図５に示されるように、ＣＴ作動中にＲＢに内部当選した場合、内部当選した遊技はＲＢフラグが成立した状態でのＳＣＴ遊技となり、当該遊技によりＲＢに入賞した場合は遊技状態がＲＢ作動中となってＲＢゲームが開始される。一方、このＲＢフラグが成立した状態でのＳＣＴ遊技においてＲＢに入賞しなかった場合、遊技状態がＲＢ内部中となって、ＣＴゲームは終了して以後のＳＣＴ遊技は行わず、ＲＢのフラグの状態が維持されて一般遊技が実行される。

20

【 0 0 8 8 】

ところで、ＣＴゲームで実行されるＳＣＴ遊技では、予め定められた目押しリール（本実施の形態では、遊技者の操作方向で最も左側に位置し、通常遊技状態で順押しによる停止操作を行う場合における第一停止リールとなる左リール３５０Ａ）のすべり制御を中止することにより、当該目押しリールについては、ほぼ遊技者の意図するタイミングで回転を停止させることができる。

30

【 0 0 8 9 】

具体的には、目押しリールについては、すべり制御が完全に中止されるわけではなく、すべりコマ数最大１コマの範囲内（７５ミリ秒以内）で図柄の停止位置が調整される。なお、目押しリール３５０Ａ以外のリール（中リール３５０Ｂ及び右リール）については、ＣＴゲーム中も通常遊技状態における制御と同様、すべりコマ数４コマの範囲で停止位置が調整される。

【 0 0 9 0 】

図７には、本実施の形態に係る停止制御に関する機能ブロック図が示されている。同図に示されるように、遊技状態制御部１８６は、払出枚数計数部３０を含んで構成されており、遊技状態制御部１８６では、当該払出枚数計数部３０で計数する総払出枚数が所定枚数に到達すると、ＣＴゲームが終了するようになっている。当該払出枚数計数部３０はＣＴゲームの実行開始時に払出枚数が０枚とされてリセットされると共に、払出処理が実行される毎に、払い出されたメダルの枚数が累積加算される。

40

【 0 0 9 1 】

一方、同図に示されるように、リール駆動制御部１９４は、回転制御部１０、停止制御部１２、停止制御テーブル選択部１４及び引込み役決定部１６を含んで構成されている。

【 0 0 9 2 】

回転制御部１０は、モータ駆動回路１３２に接続されると共に、始動レバー３５４が操作されたことを示す始動開始信号が入力されるようになっており、始動開始信号が入力さ

50

れると各リール 350 A、350 B、350 C の回転を同時に開始するようにモータ駆動回路 132 を制御する。

【0093】

また、停止制御部 12 は、上記モータ駆動回路 132、リール位置検出回路 134、停止制御テーブル選択部 14、引込み役決定部 16 に接続されると共に、停止ボタン 356 A、356 B、356 C が操作されたことを示す停止信号が入力されるようになっている。

【0094】

停止制御部 12 では、停止信号が入力されると、当該停止操作に応じたリール 350 の回転位置をリール位置検出回路 134 の出力に基づいて特定し、停止制御テーブル選択部 14 により選択された停止制御テーブルに基づいて適宜すべり制御を実行してモータ駆動回路 132 を制御して停止操作に応じたリール 350 の回転を停止させる。

【0095】

また、停止制御部 12 では、停止操作に応じて回転を停止させたリール 350 の停止位置を示す情報を遊技状態制御部 186 及び引込み役決定部 16 に出力する。なお、遊技状態制御部 186 では、停止位置情報に基づいて有効ライン上に停止した図柄の組み合わせを特定し、入賞図柄と比較することにより入賞したか否かを判定する入賞判定が行われる。

【0096】

引込み役決定部 16 には、上記フラグメモリ 192 (図 3 参照) からフラグ状態情報が、停止制御部 12 からリール 350 の停止位置情報が、それぞれ入力されると共に、停止制御テーブル選択部 14 に接続されている。

【0097】

引込み役決定部 16 では、フラグの状態及びリール 350 の停止位置に応じて引込み役が決定され、決定した引込み役を示す情報が停止制御テーブル選択部 14 に出力される。

【0098】

すなわち、引込み役決定部 16 では、停止位置情報が入力されていない状態でフラグ状態情報が入力された場合、成立しているフラグに応じた役を引込み役として決定する。このとき、ボーナス内部中や CT 作動中であって、複数のフラグが成立している場合には、停止位置情報が入力される毎に停止位置を考慮して引込む役を決定する。特に、CT 作動中は、小役グループのうち最も配当が大きい小役を優先して引込み役として決定し、停止位置情報が入力される毎に、既に有効ライン上に停止した図柄に応じた小役でフラグが成立している小役のうち、配当が最も大きい小役を決定する。

【0099】

停止制御テーブル選択部 14 は、引込み役決定部 16、左リールすべり量設定部 18 と接続されると共に、遊技状態制御部 186 から遊技状態情報が入力されるようになっている。

【0100】

左リールすべり量設定部 18 では、遊技状態制御部 186 における遊技状態が CT 作動中であるか否かを判別して、CT 作動中である場合には左リール 350 A のすべり量としてすべりコマ数最大 1 コマを、他の場合には左リール 350 A のすべり量としてすべりコマ数最大 4 コマを、それぞれ設定して停止制御テーブル選択部 14 に入力する。

【0101】

停止制御テーブル選択部 14 では、引込み役、左リール 350 A のすべり量及び遊技状態に基づいて、引込み役に応じた図柄を引込むと共に、フラグが成立していない役に応じた図柄については蹴飛ばして入賞を回避するような停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルを示す情報を停止制御部 12 に入力する。

【0102】

なお、停止制御テーブルは、各リール 350 A、350 B、350 C 毎に、対応する停止ボタン 356 A、356 B、356 C が操作されたときの各リール 350 A、350 B

10

20

30

40

50

、350Cの回転位置に応じたすべりコマ数が記憶されており、遊技状態、フラグ状態、引込み役等に応じてそれぞれ異なる停止制御テーブルが設けられている。

【0103】

このように、本実施の形態では、フラグが成立している役については引込みを行う一方、フラグが成立していない役については蹴飛ばしを行うように適宜すべり制御を加味した停止制御を実行し、内部抽選で当選していない役への入賞(不当入賞)を回避するようにしている。

【0104】

また、本実施の形態では、リール350A、350B、350Cの図柄配列を、停止操作のタイミングによっては内部抽選で当選していない役への入賞を回避するために内部抽選で当選している役の図柄を揃えることができないという不具合を防止できる図柄配列としている。

10

【0105】

図8には、本実施の形態に係る各リール350A、350B、350Cの図柄配列が模式的に示されている。なお、同図に示すアルファベットは、上述した役の種類に応じた入賞図柄(図4参照)に対応している。

【0106】

図8に示されるように、リール350A、350B、350Cには、それぞれa~jの10種類の図柄が所定の順番で配置されており、リール350A、350B、350Cの回転方向は同図に矢印Aで示す方向である。したがって、表示窓314には、上方向の図柄が順次表示されていくことになる。

20

【0107】

同図に示されるように、左リール350Aについては、チェリー役に対応する入賞図柄「d」の配置位置(4、12の位置)の前後2コマ以内に、すべり制御により100%引込めない図柄を配置しないようにしている。

【0108】

すなわち、すべり制御により100%引込み可能な図柄(a及びc)については、すべり制御により、左リール350Aのチェリー「d」を蹴飛ばしても内部当選した役に応じた図柄を停止させることができる有効ライン上に中リール350B及び右リール350Cの内部当選した役に応じた図柄を停止させるようにすることができるため、チェリーへの不当入賞を回避しつつ、内部当選した役に入賞可能である。

30

【0109】

一方、チェリー「d」以外の100%引込みができない図柄(b、h、j、i)については、チェリー図柄「d」と干渉しない位置に配置しているので、優先的に引込み制御を行っても、チェリーに不当入賞する恐れがない。

【0110】

また、本実施の形態では、フラグが成立している役が複数存在する場合に、複数の有効ライン上で同時に入賞する所謂重複入賞を回避すべく、同図に示されるように、役に応じた入賞図柄(a、b、d、c、h、j、i)のほかに、有効ライン上に揃って停止した場合でも役に無関係であり配当に関与しない図柄(e、f、g)を各リール350A、350B、350Cにそれぞれ配置して、重複入賞を回避するようにしている。なお、右リール350Cに配置されたf及びgについてはベルの入賞図柄を構成する場合がある(図4参照)。

40

【0111】

ところで、本実施の形態では、副制御部150により、主制御部100による遊技の進行状況に応じて演出制御が実行されるようになっており、特に、大役に入賞した場合には入賞した大役の種類に応じて演出制御が実行されるようになっている。

【0112】

図9には、本実施の形態に係る演出制御に関する機能ブロック図が示されている。なお、同図には、各種大役ゲーム及び各種大役ゲームの実行終了後に実行されるRTゲームに

50

おける演出制御に関する部位が示されている。

【 0 1 1 3 】

同図に示されるように、副制御部 1 5 0 には、操作部 3 0 6 の各種操作タイミングや遊技状態、内部抽選結果、入賞判定結果、投入枚数等を含む各種情報が入力されるようになっており（一部入力線の図示を省略）、副制御部 1 5 0 において主制御部 1 0 0 による遊技の進行状況が把握可能となっている。

【 0 1 1 4 】

副制御部 1 5 0 は、表示情報設定部 6 0、遊技状態識別部 6 2、演出パターン選択部 6 4 及び演出実行制御部 6 6 を含んで構成されており、遊技状態識別部 6 2 は、主制御部 1 0 0 から入力される遊技状態を示す情報が入力されると共に、表示情報設定部 6 0 及び演出パターン選択部 6 4 に接続されている。

10

【 0 1 1 5 】

遊技状態識別部 6 2 では、入力された遊技状態を示す情報に基づいて主制御部 1 0 0 における遊技状態を判別して表示情報設定部 6 0 及び演出パターン選択部 6 4 にそれぞれ入力する。

【 0 1 1 6 】

演出パターン選択部 6 4 には、主制御部 1 0 0 から内部抽選結果が入力されるようになっており（同図ではデータの入力線の図示を省略）、当該演出パターン選択部 6 4 では、遊技状態の判別結果及び内部抽選結果に応じて予め設定された演出パターンから実行すべき演出パターンを選択し、演出実行制御部 6 6 に選択した演出パターンを示す情報を入力する。

20

【 0 1 1 7 】

また、本実施の形態では、遊技状態に応じて予め設定された情報を L C D 3 1 3 に表示するようにしており、表示情報設定部 6 0 によりこの表示情報が設定されるようになっている。

【 0 1 1 8 】

表示情報設定部 6 0 には、枚数カウント部 5 2、ゲーム数カウンタ 5 8 が接続されており、これら枚数カウント部 5 2 及びゲーム数カウンタ 5 8 は、カウント制御部 5 0 に接続されている。

【 0 1 1 9 】

カウント制御部 5 0 には、主制御部 1 0 0 から遊技状態及び入賞判定結果を含む情報が入力されるようになっており、遊技状態及び入賞判定結果に応じて枚数カウント部 5 2 及びゲーム数カウンタ 5 8 のカウント値を更新記憶するようになっている。

30

【 0 1 2 0 】

カウント制御部 5 0 では、入賞判定結果が入力される毎に、入賞したか否かに拘わらずゲーム数カウンタ 5 8 のカウント値に 1 を加算（インクリメント）して更新記憶し、主制御部 1 0 0 から入力される遊技状態が R B 作動中または R T 作動中に切り替わったタイミングでゲーム数カウンタ 5 8 のカウント値として 0 をセット（リセット）する。

【 0 1 2 1 】

また、入賞判定結果が入力され、何らかの役に入賞した場合には、入賞した役の種類に応じた配当（図 4 参照）を示す情報を枚数カウント部 5 2 に入力すると共に、B B または C T に入賞した場合に枚数カウント部 5 2 に対してカウント値のリセット指示を入力する。

40

【 0 1 2 2 】

枚数カウント部 5 2 には、総払出枚数演算部 5 4 及び純増枚数演算部が含まれており、総払出枚数演算部 5 4 では、カウント制御部 5 0 から入力された配当を順次加算することにより払出枚数の総数を演算すると共に、カウント制御部 5 0 からリセット指示が入力されると、加算値を 0 枚にする。

【 0 1 2 3 】

また、純増枚数演算部 5 6 には、主制御部 1 0 0 から投入枚数を示す情報も入力される

50

ようになっており、演算中の値（リセット時は「0」）から順次投入枚数分を減算すると共に配当分を加算することにより配当と投資の差分（純増枚数）を演算するようになっている。

【0124】

表示情報設定部60では、遊技状態識別部62から入力される遊技状態情報に基づいて、RB作動中はゲーム数を、RT作動中はゲーム数及びRT作動中である旨を、BB作動中は総払出枚数及び純増枚数を、CT作動中は総払出枚数及びCT中である旨を、それぞれ表示すべき情報として選択し、ゲーム数カウンタ58、総払出枚数演算部54及び純増枚数演算部56から適宜表示すべき情報に応じた値を読み出して、表示情報として演出実行制御部66に入力する。

10

【0125】

演出実行制御部66では、表示情報設定部60から入力された表示情報及び演出パターン選択部64から入力された演出パターンに基づいて液晶制御回路152を制御してLCD313に主制御部100の遊技の進行状況に応じた画面を表示させると共に、演出パターン選択部64から入力された演出パターンに基づいてスピーカ駆動回路154及びランプ駆動回路156を制御して主制御部100の遊技の進行状況に応じた音声を再生すると共にランプを点灯させ、主制御部100の遊技の進行状況に応じた演出を実行する。

【0126】

ここで、図10及び図11には、本実施の形態に係る演出制御によるLCD313への表示状態の一例がそれぞれ示されている。

20

【0127】

図10(A)には、本実施の形態において、CT作動中に選択される表示情報及び演出パターンに基づく画像がLCD313に表示された状態が示されている。同図に示されるように、斜線塗りつぶしで示す演出パターンに基づく演出画面の他に、CT作動中であることを示す画像80が表示情報として表示されるようになっており、遊技者がチャンスタイムであることを把握できるようにしている。また、当該チャンスタイムの終了条件が総払出枚数が予め設定された上限値に到達したことであるので、総払出枚数を示す画像82も表示情報として表示される。

【0128】

また、図10(B)には、本実施の形態において、RT作動中に選択される表示情報及び演出パターンに基づく画像がLCD313に表示された状態が示されている。同図に示されるように、斜線塗りつぶしで示す演出パターンに基づく演出画面の他に、RT作動中であることを示す画像84が表示情報として表示されるようになっており、遊技者にリプレイタイムであることを確実に把握させるようにしている。

30

【0129】

図11には、BB作動中に選択される表示情報及び演出パターンに基づく画像がLCD313に表示された状態が示されている。同図に示されるように、斜線塗りつぶしで示す演出パターンに基づく演出画面の他に、BB終了条件として予め設定された総払出枚数の上限値から既に払い出されたメダルの枚数を差し引いたBB遊技獲得可能メダルの残枚数、及び純増枚数演算部56により演算されたBB遊技獲得メダルの純増枚数がBB用表示情報86として表示される。

40

【0130】

図11(A)は、BB入賞時におけるLCD313の表示状態を模式的に示す図であり、BB用表示情報86は、残枚数が465（予め設定された上限値に相当）、純増枚数は0となっている。

【0131】

図11(B)には、BBゲームの1回目の遊技において、3枚のメダルを投資して配当が10枚の役に入賞したと仮定した場合、当該1回目の遊技が終了した時点でのLCD313の表示状態が示されている。同図に示されるように、BB用表示情報86は、残枚数455、純増枚数7となる。

50

【 0 1 3 2 】

図 1 1 (C) には、図 1 1 (B) の状態で次の遊技 (2 回目の遊技) において、3 枚のメダルを投資して配当が 6 枚の役に入賞したと仮定した場合、この 2 回目の遊技が終了した時点での LCD 3 1 3 の表示状態が示されている。同図に示されるように、BB 用表示情報 8 6 は、残枚数 4 4 9、純増枚数 1 0 となる。

【 0 1 3 3 】

図 1 1 (D) には、BB ゲームの M - 1 回目の遊技が終了した時点での LCD 3 1 3 の表示状態が示されている。同図に示されるように、BB 用表示情報 8 6 は、残枚数 9 枚、純増枚数が 3 0 0 枚となっている。この後、3 枚のメダルを投資して BB ゲームの M 回目の遊技を実行し、配当が 1 0 枚の役に入賞したと仮定すると、図 1 1 (E) に示されるように、残枚数は 0 となるので残枚数に代えて「BB 終了」を表示すると共に、純増枚数が 3 0 7 枚となる。

10

【 0 1 3 4 】

以下に本実施の形態の作用を説明する。

【 0 1 3 5 】

図 1 2 には、主制御部 1 0 0 で実行される遊技状態制御の処理の流れがフローチャートとして示されている。以下、同図を参照して本実施の形態に係る遊技状態制御処理について説明する。

【 0 1 3 6 】

まず、ステップ 2 0 0 では、ベットボタン 3 5 2 を介したベット操作に基づくベット処理の完了待ちを行い、その後に始動レバー 3 5 4 の操作を有効にしてステップ 2 0 2 に移行して始動レバー 3 5 4 の操作待ちを行う。

20

【 0 1 3 7 】

次のステップ 2 0 4 では、役の内部抽選を行い、その後にステップ 2 0 6 に移行して内部抽選により大役に当選したか否かを判定する。当該判定が肯定判定となった場合は当選した大役の種類に応じた大役フラグが成立し、ステップ 2 0 8 に移行して遊技状態をボーナス内部中に設定した後にステップ 2 1 0 に移行する。

【 0 1 3 8 】

一方、ステップ 2 0 6 で否定判定となった場合は遊技状態の設定を行うことなくステップ 2 1 0 に移行する。

30

【 0 1 3 9 】

ステップ 2 1 0 では、リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C の回転を開始し、その後にステップ 2 1 2 に移行して全てのリール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C の回転が停止したか否かを判定し、当該判定が肯定判定となった時点で次のステップ 2 1 4 に移行する。

【 0 1 4 0 】

ステップ 2 1 4 では、リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C の停止位置に基づいて有効ライン上に停止した図柄の組み合わせ (停止図柄) を特定し、特定した停止図柄を内部抽選により当選した役の入賞図柄とを照合し、一致した場合には当該役に入賞したものと判定する。

【 0 1 4 1 】

次のステップ 2 1 6 では、入賞判定の結果が入賞であったか否かを判定し、当該判定が肯定判定となった場合はステップ 2 1 8 に移行して、さらに入賞した役が大役であったか否かを判定する。また、ステップ 2 1 6 で否定判定となった場合はステップ 2 4 0 に移行する。

40

【 0 1 4 2 】

ステップ 2 1 8 で否定判定となった場合はステップ 2 2 0 に移行して、入賞役に応じた配当として予め設定された枚数のメダルの払出を実行し、その後にステップ 2 4 0 に移行する。

【 0 1 4 3 】

ステップ 2 4 0 では、設定されている遊技状態が RT 作動中であるか否かを判定し、当

50

該判定が肯定判定となった場合はステップ 2 4 2 に移行して R T を終了するか否かを判定する。R T 遊技の実行回数が予め設定された R T 回数に到達した場合には当該判定が肯定判定となってステップ 2 4 4 に移行して、遊技状態を通常遊技に設定し、その後再びステップ 2 0 0 に戻る。

【 0 1 4 4 】

また、ステップ 2 4 0 で否定判定となった場合及びステップ 2 4 2 で否定判定となった場合には、遊技状態の設定を行うことなく再びステップ 2 0 0 に戻る。

【 0 1 4 5 】

一方、大役に入賞してステップ 2 1 8 で肯定判定となった場合はステップ 2 2 2 に移行して、入賞した大役の種類を判別する。当該判別の結果、R B 入賞と判別された場合にはステップ 2 2 3 に移行し、遊技状態を R B 作動中とした後にステップ 2 2 4 に移行して R B ゲームを実行し、次のステップ 2 2 6 では R T 回数として 3 0 0 回を設定してステップ 2 3 6 に移行する。

10

【 0 1 4 6 】

なお、R B ゲームは小役への当選確率が高い R B 遊技が実行され、何らかの小役に 8 回入賞した場合、又は R B 遊技の実行回数が 1 2 回となった場合に終了する。

【 0 1 4 7 】

ステップ 2 2 2 の大役種類の判別により B B 入賞と判別された場合には、ステップ 2 2 7 に移行して遊技状態を B B 作動中に設定し、その後にステップ 2 2 8 に移行して B B ゲームを実行して、次のステップ 2 3 0 では、R T 回数として 5 0 回を設定してステップ 2 3 6 に移行する。

20

【 0 1 4 8 】

なお、B B ゲームは、上記 R B ゲームが連続して実行され、B B ゲーム中の総払出枚数が予め設定された上限値に到達した時点で終了する。

【 0 1 4 9 】

また、ステップ 2 2 2 の大役種類の判別により C T 入賞と判別された場合には、ステップ 2 3 1 に移行して遊技状態を C T 作動中に設定し、その後にステップ 2 3 2 に移行して C T ゲームを実行し、次のステップ 2 3 4 では、R T 回数として 5 0 回を設定した後にステップ 2 3 6 に移行する。

30

【 0 1 5 0 】

ステップ 2 3 6 では、遊技状態を R T 作動中に設定し、その後に再びステップ 2 0 0 に戻る。

【 0 1 5 1 】

ここで、図 1 3 には、上記ステップ 2 3 2 で実行される C T ゲームの処理の流れがフローチャートとして示されている。以下、同図を参照して本実施の形態に係る C T ゲーム処理について説明する。

【 0 1 5 2 】

まず、ステップ 2 5 0 では、ベットボタン 3 5 2 を介したベット操作に基づくベット処理の完了待ちを行い、その後に始動レバー 3 5 4 の操作を有効にしてステップ 2 5 2 に移行して始動レバー 3 5 4 の操作待ちを行う。

40

【 0 1 5 3 】

次のステップ 2 5 4 では、R B 及び予め設定された複数の小役からなる小役グループの何れかに当選する内部抽選を行い、その後にステップ 2 5 6 に移行して内部抽選により R B に当選したか否かを判定する。当該ステップ 2 5 6 で否定判定となった場合は小役グループに当選したものと判断してステップ 2 5 8 に移行し、小役グループとして予め定められた複数の小役のフラグを成立の状態とし、その後にステップ 2 6 0 に移行する。

【 0 1 5 4 】

ステップ 2 6 0 では、リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C の回転を開始し、その後にステップ 2 6 2 に移行して、小役グループを構成する小役のうち最も配当の高い小役を引込む停止制御テーブルを選択し、その後にステップ 2 6 4 に移行する。なお、左リール 3

50

50Aについては、すべりコマ数が最大1コマの停止制御テーブルを選択する。

【0155】

ステップ264では、停止ボタン356A、356B、356Cの何れかの操作待ちを行い、次のステップ266ではリール350A、350B、350Cのうち停止操作に応じた何れかに対して回転停止制御を実行する。なお、当該回転停止制御は、選択された停止制御テーブルに基づいて適宜すべり制御が加味されて実行される。

【0156】

次のステップ268では、全てのリール350A、350B、350Cの回転が停止したか否かを判定し、当該判定が否定判定となった場合はステップ270に移行して、既に回転を停止しているリール350の停止位置情報に基づいて、適宜引込み役の再決定、停止制御テーブルの再選択を行い、その後に再びステップ264に戻る。なお、停止位置情報に基づいて、引込み役として決定された小役に応じた入賞図柄が有効ライン上に停止していない場合には、引込み役の再決定及び再決定した引込み役に応じた停止制御テーブルの再選択を実行する必要がある。なお、この処理においても、左リール350Aについては、すべりコマ数が最大1コマの停止制御テーブルを選択する。

【0157】

その後、全てのリール350A、350B、350Cの回転が停止するとステップ268が肯定判定となって、ステップ272に移行する。ステップ272では、何らかの子役に入賞したか否かを判定する。各リール350A、350B、350Cの停止位置情報に基づく停止図柄とフラグが成立している小役の入賞図柄とが一致した場合には小役に入賞してステップ272が肯定判定となってステップ274に移行し、入賞した小役の種類に応じた配当を払出し、その後にステップ276に移行して総払出枚数に当該払出枚数を加算して総払出枚数を更新記憶し、その後にステップ278に移行する。

【0158】

ステップ278では、更新記憶後の総払出枚数が上限枚数に到達したか否かを判定し、当該判定が否定判定となった場合はこの時点ではCTゲームを終了しないものと判断して再びステップ250に戻る。また、更新記憶後の総払出枚数が上限枚数に到達した場合にはCTゲームを終了するものと判断し、本CTゲーム処理を終了する。

【0159】

一方、上記ステップ256が肯定判定となった場合はステップ280に移行して、RBフラグを成立させ、その後にステップ282に移行してリール350A、350B、350Cの回転を開始し、その後にステップ284に移行してRBにのみ入賞可能な停止制御テーブルを選択する。なお、左リール350Aについては、すべりコマ数が最大1コマの停止制御テーブルを選択する。

【0160】

次のステップ286では、停止ボタン356A、356B、356Cの何れかの操作待ちを行い、次のステップ288ではリール350A、350B、350Cのうち停止操作に応じた何れかに対して回転停止制御を実行する。なお、当該回転停止制御は、ステップ284の処理によって選択されたRBにのみ入賞可能な停止制御テーブルに基づいて適宜すべり制御が加味されて実行される。

【0161】

次のステップ290では、全てのリール350A、350B、350Cの回転が停止したか否かを判定し、当該判定が否定判定となった場合は再びステップ286に戻る。

【0162】

その後、全てのリール350A、350B、350Cの回転が停止するとステップ290が肯定判定となって、ステップ292に移行する。ステップ292では、RBに入賞したか否かを判定する。各リール350A、350B、350Cの停止位置情報に基づく停止図柄とRBの入賞図柄とが一致した場合にはRB入賞であり、ステップ292で肯定判定となって、上述した遊技状態制御処理のステップ223の処理(図12に丸付き数字「2」で示す位置)に戻る。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 3 】

一方、ステップ 2 9 2 が否定判定の場合は R B フラグの状態を維持したままステップ 2 9 4 に移行し、遊技状態をボーナス内部中に設定した後に上述した遊技状態制御処理のステップ 2 0 0 の処理（図 1 2 に丸付き数字「 1 」で示す位置）に戻る。

【 0 1 6 4 】

ところで、副制御部 1 5 0 では、主制御部 1 0 0 による遊技の進行状況に応じた演出処理を実行するようになっている。

【 0 1 6 5 】

図 1 4 には、主制御部 1 0 0 により実行される遊技において何らかの役に入賞した場合に副制御部 1 5 0 により実行される大役演出の処理の流れがフローチャートとして示されている。以下、同図を参照して本実施の形態に係る大役演出処理について説明する。

10

【 0 1 6 6 】

まず、ステップ 4 0 0 では、主制御部 1 0 0 から入力される入賞判定結果をに基づいて大役に入賞したか否かを判定し、当該判定が否定判定となった場合は本大役演出処理を終了する。一方、ステップ 4 0 0 が肯定判定となった場合はステップ 4 0 2 に移行して、大役の種類を判別する。

【 0 1 6 7 】

ステップ 4 0 2 で R B 入賞と判別されるとステップ 4 0 4 に移行して、ゲーム数カウンタ 5 8 のカウント値をリセットし、その後にステップ 4 0 6 に移行し、R B 用の演出パターンを選択する。

20

【 0 1 6 8 】

次のステップ 4 0 8 では、表示情報として R B ゲーム数を設定し、その後にステップ 4 1 0 に移行する。ステップ 4 1 0 では、選択した演出パターン及び設定した表示情報に基づいて L C D 3 1 3 に R B 演出用の画像を表示すると共に、選択された演出パターンに基づいてスピーカによる音声再生及びランプ点灯制御を行って、主制御部 1 0 0 における 1 回の遊技が終わるまでの間 R B 演出を実行し、その後にステップ 4 1 2 に移行する。ステップ 4 1 2 では、R B ゲームを終了するか否かを判定し、当該判定が否定判定となった場合は再びステップ 4 0 6 に戻る。一方、R B ゲーム数が 1 2 回となるか、又は R B ゲームにおける入賞回数が 8 回となった場合にステップ 4 1 2 が肯定判定となり、主制御部 1 0 0 による R B ゲームが終了して所定回数（ 3 0 0 回）の R T 遊技が実行されるものと判断し、ステップ 4 1 4 に移行して R B 終了画面を表示した後にステップ 4 5 0 に移行する。

30

【 0 1 6 9 】

上記ステップ 4 0 2 で B B 入賞と判別された場合はステップ 4 2 0 に移行して、総払出枚数及び純増枚数をリセットし、その後にステップ 4 2 2 に移行する。ステップ 4 2 2 では、B B 用の演出パターンを選択し、その後にステップ 4 2 4 に移行して表示情報として総払出枚数及び純増枚数を設定する。

【 0 1 7 0 】

次のステップ 4 2 6 では、選択した演出パターン及び設定した表示情報に基づいて L C D 3 1 3 に B B 演出用の画像を表示する（図 1 1 参照）と共に、選択された演出パターンに基づいてスピーカによる音声再生及びランプ点灯制御を行って、主制御部 1 0 0 における 1 回の遊技が終わるまでの間 B B 演出を実行し、その後にステップ 4 2 8 に移行する。ステップ 4 2 8 では、B B ゲームを終了するか否かを判定し、当該判定が否定判定となった場合は再びステップ 4 2 2 に戻る。一方、総払出枚数が予め設定された上限値に到達した場合にステップ 4 2 8 が肯定判定となり、主制御部 1 0 0 による B B ゲームが終了して所定回数（ 5 0 回）の R T 遊技が実行されるものと判断し、ステップ 4 3 0 に移行して B B 終了画面を表示した後にステップ 4 5 0 に移行する。

40

【 0 1 7 1 】

さらに、上記ステップ 4 0 2 で C T 入賞と判別された場合はステップ 4 3 2 に移行して、総払出枚数及び純増枚数をリセットし、その後にステップ 4 3 4 に移行する。ステップ 4 3 4 では、C T 用の演出パターンを選択し、その後にステップ 4 3 6 に移行して表示情

50

報として総払出枚数を設定する。

【 0 1 7 2 】

次のステップ 4 3 8 では、選択した演出パターン及び設定した表示情報に基づいて LCD 3 1 3 に CT 演出用の画像を表示する（図 1 0 (A) 参照）と共に、選択された演出パターンに基づいてスピーカによる音声再生及びランプ点灯制御を行って、主制御部 1 0 0 における 1 回の遊技が終わるまでの間 CT 演出を実行し、その後ステップ 4 4 0 に移行する。

【 0 1 7 3 】

ステップ 4 4 0 では、内部抽選により RB に当選したか否かを判定し、当該判定が肯定判定となった場合はステップ 4 4 6 に移行して、当選した RB に入賞したか否かを判定し、当該判定が肯定判定となった場合はステップ 4 0 4（同図に丸付き数字「3」で示す位置）に移行する。また、RB に当選したもののまだ入賞していない場合はステップ 4 4 6 で否定判定となり、ステップ 4 4 8 に移行して、主制御部 1 0 0 における 1 回の遊技が終わるまでの間 RB 内部中報知画面を表示し、その後再びステップ 4 4 6 に移行する。

【 0 1 7 4 】

なお、演出処理におけるステップ 4 4 8 の演出がなされる場合、主制御部 1 0 0 の遊技状態は RB 内部中であり、SCT 遊技ではなく、RB フラグが成立した状態での一般遊技が実行されている。

【 0 1 7 5 】

一方、上記ステップ 4 4 0 で否定判定となった場合はステップ 4 4 2 に移行して、CT ゲームを終了するか否かを判定し、当該判定が否定判定となった場合は再びステップ 4 3 4 に戻る。一方、総払出枚数が予め設定された上限値に到達した場合にステップ 4 4 2 が肯定判定となり、主制御部 1 0 0 による CT ゲームが終了して所定回数（50 回）の RT 遊技が実行されるものと判断し、ステップ 4 4 4 に移行して CT 終了画面を表示した後にステップ 4 5 0 に移行する。

【 0 1 7 6 】

ステップ 4 5 0 では、RT 遊技の演出を実行すべく、ゲーム数をリセットし、その後ステップ 4 5 2 に移行して RT 用の演出パターンを選択し、次のステップ 4 5 4 では、表示情報として RT ゲーム数を設定する。

【 0 1 7 7 】

次のステップ 4 5 6 では、選択した演出パターン及び設定した表示情報に基づいて LCD 3 1 3 に RT 演出用の画像を表示（図 1 0 (B) 参照）すると共に、選択された演出パターンに基づいてスピーカによる音声再生及びランプ点灯制御を行って、主制御部 1 0 0 における 1 回の遊技が終わるまでの間 RT 演出を実行し、その後ステップ 4 5 8 に移行する。

【 0 1 7 8 】

ステップ 4 5 8 では、RT を終了するか否かを判定し、当該判定が否定判定となった場合は再びステップ 4 5 2 に戻る。一方、RT の遊技回数が設定された回数（50 回又は 300 回）に到達するとステップ 4 5 8 が肯定判定となり、本大役演出処理を終了する。

以上詳細に説明したように、本実施の形態によれば、リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C を変動表示可能な表示窓 3 1 4 を有し、メダルの投入を受けて遊技可能となり、始動レバー 3 5 4 を介した始動指示に応じて複数の小役及び当該小役への入賞機会が増大する複数の大役の抽選を行うと共にリール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C の回転を開始して表示窓 3 1 4 における変動表示を開始し、停止ボタン 3 5 6 A、3 5 6 B、3 5 6 C を介した停止指示に基づいて各リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C の変動表示を停止させ、停止後の表示窓 3 1 4 の表示状態が前記抽選により当選した役に応じた表示態様となった場合に当該役を入賞とするに際し、前記停止指示に基づき各リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C 毎にそれぞれ設定されたすべりコマ数の範囲内で停止位置を調整して各リール 3 5 0 A、3 5 0 B、3 5 0 C の回転を停止させ、大役（RB、BB、CT）に入賞した場合に大役の種類に応じた大役遊技を実行し、特に、CT に入賞した場合には、CT ゲームとし

10

20

30

40

50

て小役グループを構成する複数の役のいずれにも入賞可能にすると共に左リール350Aのすべりコマ数を他のリール350B、350Cのすべりコマ数よりも少なくするCTゲームを実行しているので、遊技の多様化及び趣向性の向上を図ることができる。

【0179】

なお、本実施の形態によれば、停止指示に基づいて停止位置を調整する所謂すべり制御により、役の抽選結果と、表示手段の表示態様とに整合性を持たせている。

【0180】

また、所謂チャンスタイムを大役の1つとして設定することにより、他の大役遊技(RBゲーム、BBゲーム)の実行状況に拘わらずチャンスタイムに移行可能になるので、例えば、従来のようにBBゲーム実行後に特典としてチャンスタイムを付与する場合と比較して遊技が多様化すると共に、チャンスタイムによる獲得期待値も他の大役遊技に影響されることがなく自由に設定することができる。

【0181】

さらに、本実施の形態によれば、大役に入賞した場合、大役への入賞に対する遊技媒体の配当を行わずに、大役遊技の実行が開始される(遊技状態が大役作動中に切り替わる)だけとなるので、遊技状態の変化をより明確化することができる。

【0182】

また、本実施の形態によれば、大役ゲームの実行終了後に、リプレイへの入賞機会が増大するRT遊技を実行するリプレイタイムに移行するようにしているので、さらに遊技の多様化を図ることができる。

【0183】

なお、本実施の形態では、左リール350Aのすべりコマ数を1としているので、停止操作に1回柄分の余裕ができ、当該すべりコマ数を0とした場合と比較して、目押しが容易になる。

【0184】

また、本実施の形態では、表示窓314において最も左側に表示される左リール350Aを常にチャンスタイムにおいてすべりコマ数を少なくするリールとしているので、すべりコマ数を少なくするリール350を遊技者の停止操作の順番により定める場合と比較して、停止制御が容易になる。

【0185】

さらに、本実施の形態では、すべりコマ数を少なくするリールを左リール350Aとした形態について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、中リール350B、右リール350Cをすべりコマ数を少なくするリールとしてもよい。

【0186】

また、本実施の形態では、すべりコマ数を少なくするリールを1つとした形態について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数のリールについてすべりコマ数を少なくする形態とすることもできる。

【0187】

さらに、本実施の形態では、3つのリール350A、350B、350Cが設けられた遊技機に本発明を適用した形態について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、2つのリールを備えた遊技機や、4つ以上のリールを備えた遊技機にも本発明を適用し得ることはいうまでもない。

【0188】

なお、本実施の形態におけるパチスロ機の構成(図1乃至図4、図6乃至図9参照)及び各処理の流れ(図5及び図12乃至図14参照)は一例であり、適宜変更可能であることは言うまでもない。

【図面の簡単な説明】

【0189】

【図1】実施の形態に係るパチスロ機の斜視図である。

【図2】実施の形態に係るパチスロ機の動作制御ブロック図である。

10

20

30

40

50

【図 3】主制御部における通常遊技を主体とした制御系を機能的に示したブロック図である。

【図 4】実施の形態に係る役の種類に応じた入賞図柄及び配当を示す図表である。

【図 5】実施の形態に係る遊技状態の遷移図である。

【図 6】実施の形態に係る C T 遊技状態での内部抽選の当選確率を示す図表である。

【図 7】実施の形態に係るリール駆動制御部における停止制御に関する機能ブロック図である。

【図 8】実施の形態に係るリールの図柄配列を模式的に示す図である。

【図 9】実施の形態に係る副制御部における演出制御に関する機能ブロック図である。

【図 10】実施の形態に係る演出制御により LCD に画像が表示された状態を示す模式図であり、(A) はチャンスタイムボーナス作動中の状態、(B) はリプレイタイム作動中の状態をそれぞれ一例として示す図である。

10

【図 11】実施の形態に係る演出制御により LCD に画像が表示された状態を示す模式図であり、(A) ~ (E) はそれぞれ LCD に表示される画像の経時変化を示している。

【図 12】実施の形態に係る遊技状態制御部における処理の流れを示すフローチャートである。

【図 13】実施の形態に係る C T ゲーム処理の流れを示すフローチャートである。

【図 14】実施の形態に係る副制御部により実行される大役演出処理の流れを示すフローチャートである。

【符号の説明】

20

【 0 1 9 0 】

- 1 0 回転制御部
- 1 2 停止制御部
- 1 4 停止制御テーブル選択部
- 1 6 引込み役決定部
- 1 8 左リールすべり量設定部
- 3 0 払出枚数計数部
- 5 0 カウント制御部
- 5 2 枚数カウント部
- 5 4 総払出枚数演算部
- 5 6 純増枚数演算部
- 5 8 ゲーム数カウンタ
- 6 0 表示情報設定部
- 6 2 遊技状態識別部
- 6 4 演出パターン選択部
- 6 6 演出実行制御部
- 1 0 0 主制御部
- 1 3 2 モータ駆動回路
- 1 3 4 リール位置検出回路
- 1 5 0 副制御部
- 1 8 6 遊技状態制御部
- 1 8 6 A 遊技実行制御部 (大役遊技実行手段)
- 1 8 8 遊技プログラムメモリ
- 1 9 0 フラグ管理制御部
- 1 9 2 フラグメモリ
- 1 9 4 リール駆動制御部 (停止制御手段)
- 3 0 0 パチスロ機
- 3 1 3 LCD
- 3 1 4 表示窓 (表示手段)
- 3 5 2 A 1 枚ベットボタン

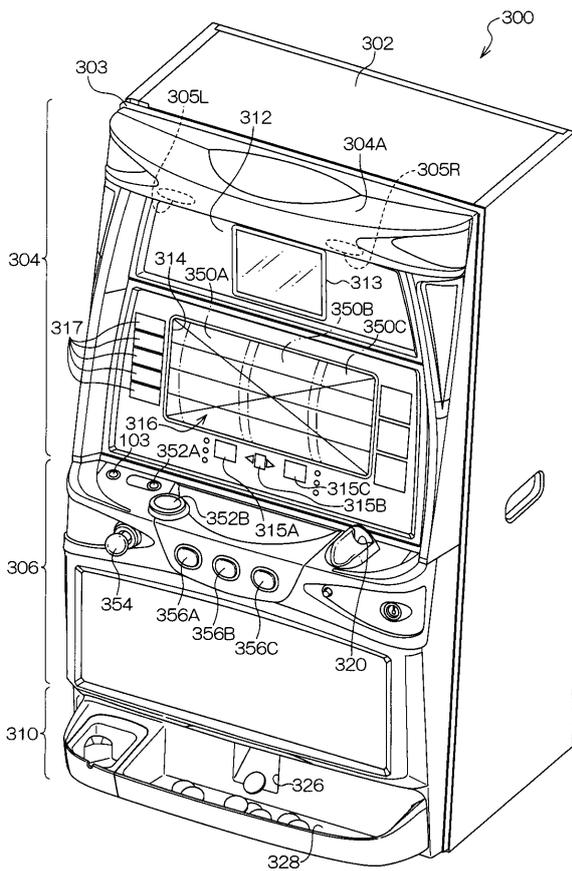
30

40

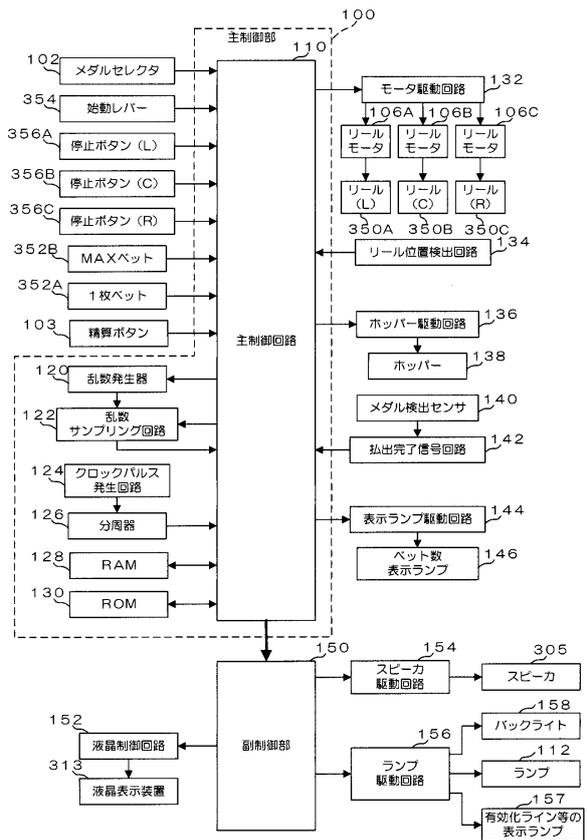
50

- 352B マックスベットボタン
- 354 始動レバー
- 350A、350B、350C リール(図柄列)
- 356A、356B、356C 停止ボタン

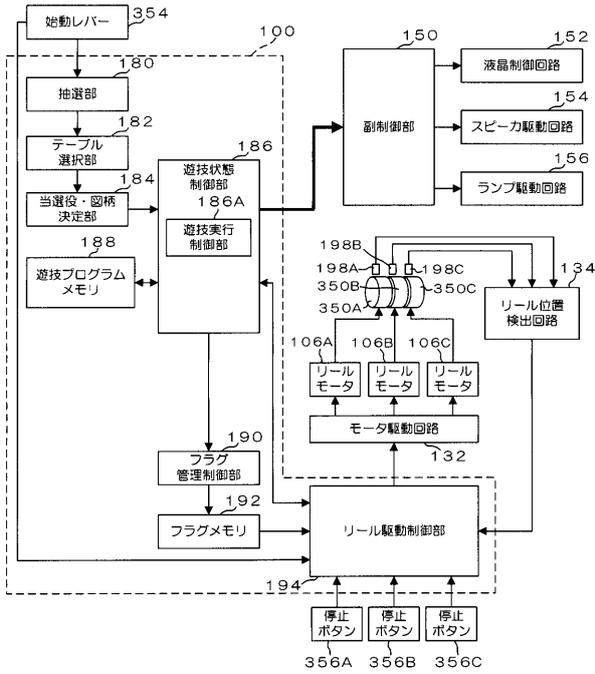
【図1】



【図2】



【図3】

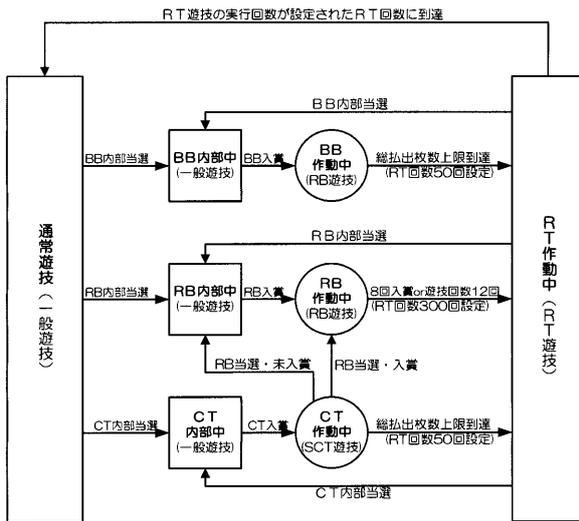


【図4】

役の種類に応じた入賞図柄及び配当

役種類	入賞図柄	配当枚数
BB	i i i	0枚 (BB作動)
CT	j j j	0枚 (CTB作動)
RB	h h h	0枚 (RB作動)
リプレイ	c c c	※ (リプレイ遊技)
チェリー	d - -	1枚
タケ	b b b	6枚
ベル	a a a	10枚
	a a f	
	a a g	

【図5】

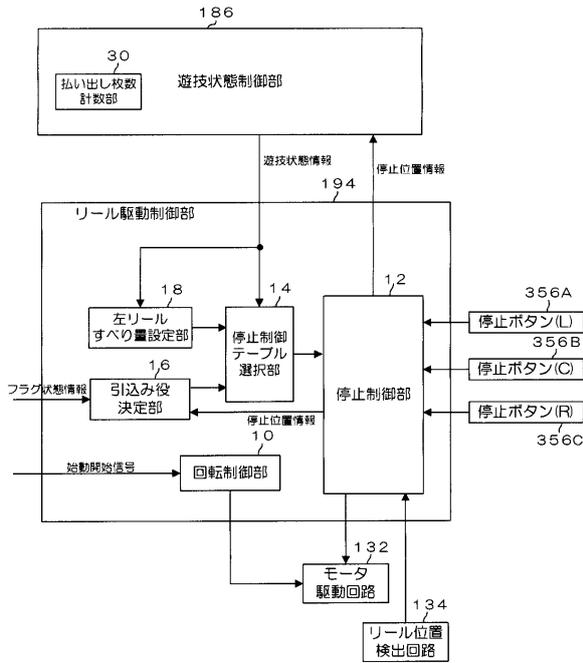


【図6】

CT遊技状態での内部抽選の当選確率

役種類	CT遊技状態
BB	—
CT	—
RB	25/65536
リプレイ	—
タケ	65511/65536 (グループ抽選)
チェリー	
ベル	

【図7】

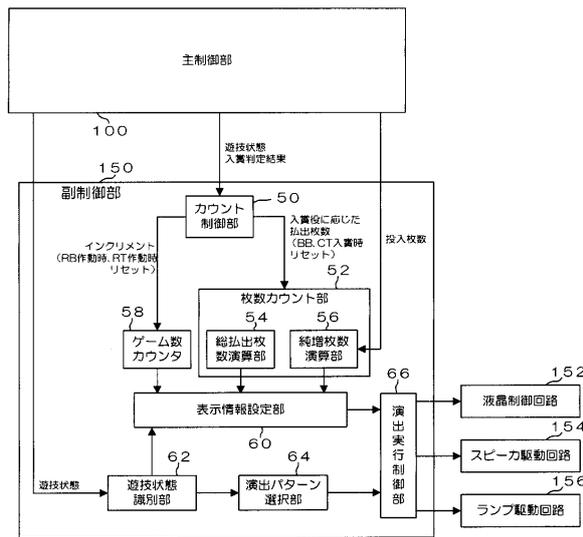


【図8】

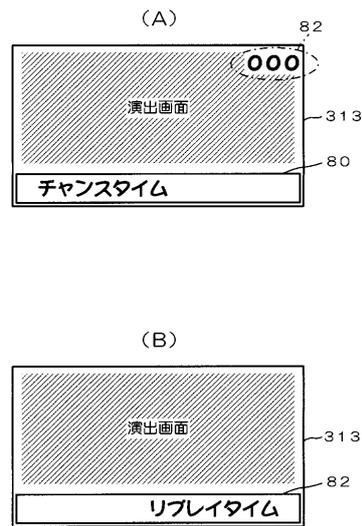
Figure 8 is a table showing the symbols on three reels (350A, 350B, 350C) across 21 rows (0-20). An arrow labeled 'A' points downwards, indicating the direction of the reels.

	350A	350B	350C
0	a	a	a
1	b	b	c
2	c	c	e
3	a	h	i
4	d	g	a
5	f	a	c
6	c	c	d
7	a	i	d
8	b	c	b
9	h	a	a
10	c	b	c
11	a	c	e
12	d	d	h
13	f	f	a
14	c	a	c
15	b	b	e
16	a	c	a
17	i	a	c
18	j	j	e
19	c	g	j
20	b	c	b

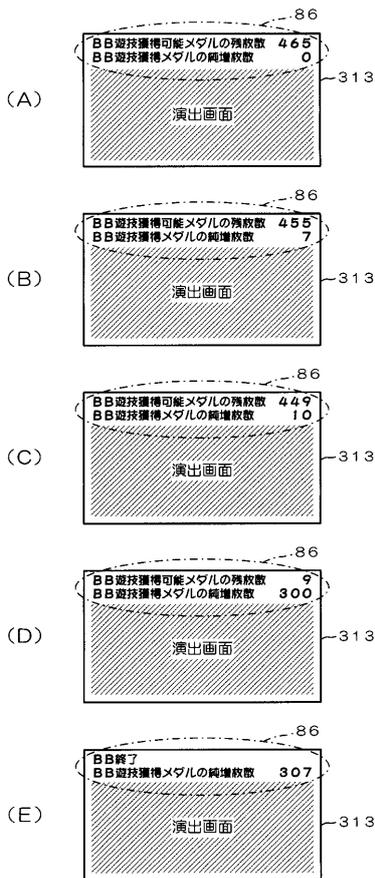
【図9】



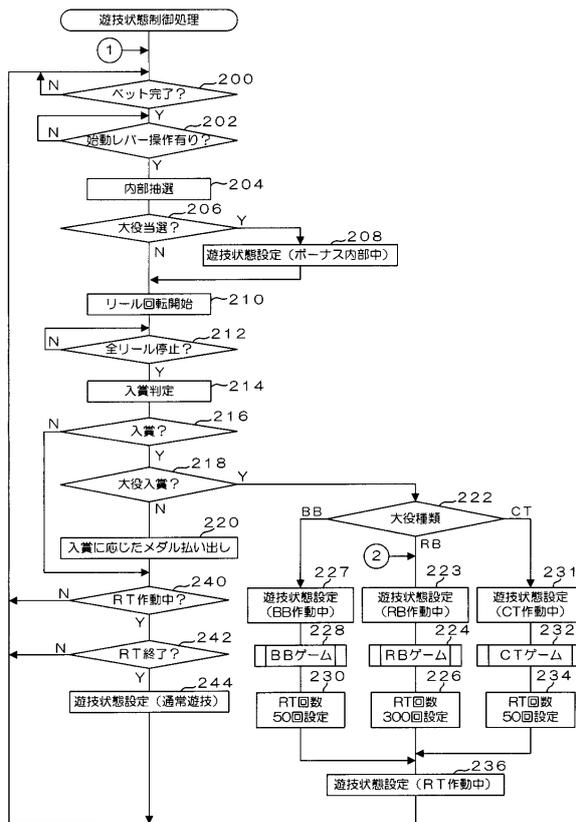
【図10】



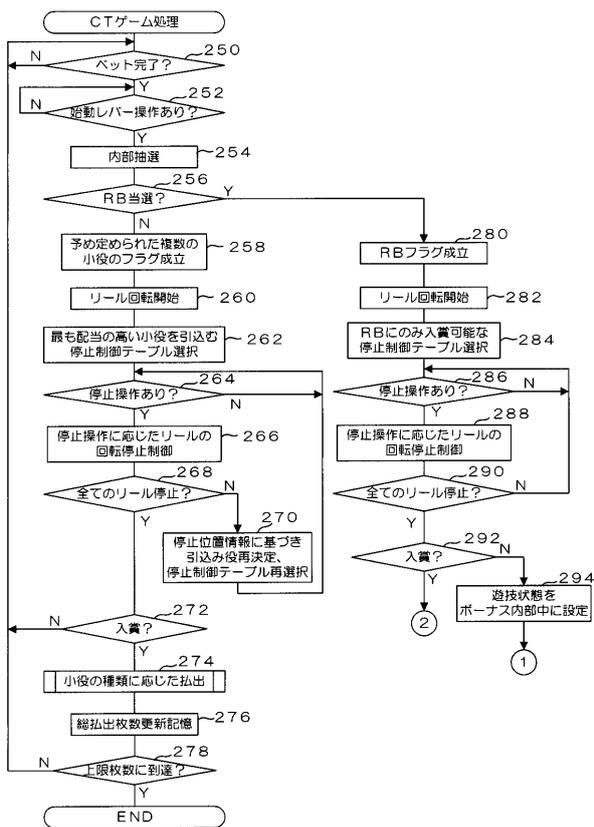
【図11】



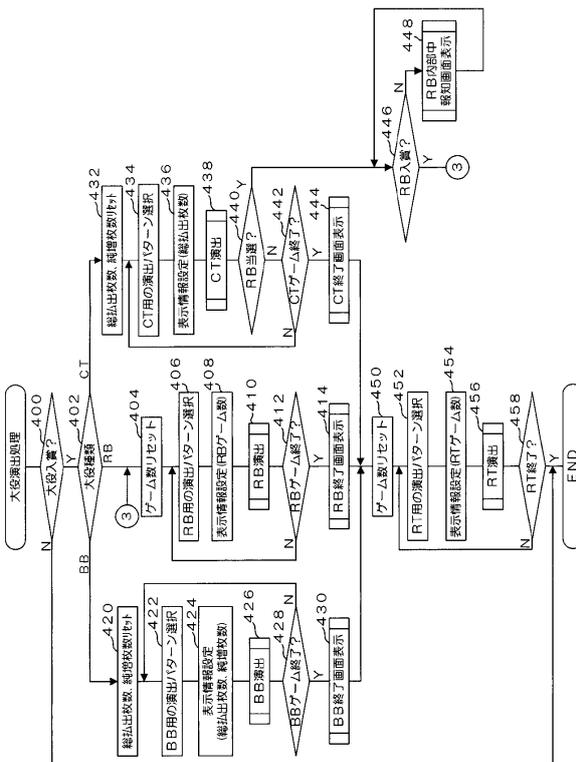
【図12】



【図13】



【図14】



フロントページの続き

- (72)発明者 佐々木 秀昭
群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内
- (72)発明者 片山 慎
群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内
- (72)発明者 日比野 季男
群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内
- (72)発明者 末岡 文明
群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内
- (72)発明者 小森 隆男
群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内
- (72)発明者 山下 秀樹
群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内
- (72)発明者 与沢 宏明
群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内
- (72)発明者 戸口 巴
群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内
- (72)発明者 中野 俊一
群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の8 株式会社平和内

審査官 高木 亨

(56)参考文献 特開2003-310869(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04