

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5557295号
(P5557295)

(45) 発行日 平成26年7月23日 (2014. 7. 23)

(24) 登録日 平成26年6月13日 (2014. 6. 13)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

請求項の数 1 (全 50 頁)

(21) 出願番号	特願2012-123020 (P2012-123020)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成24年5月30日 (2012. 5. 30)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2011-250634 (P2011-250634)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
	の分割		シャイン60
原出願日	平成20年10月24日 (2008.10.24)	(74) 代理人	100078662
(65) 公開番号	特開2012-157774 (P2012-157774A)		弁理士 津国 肇
(43) 公開日	平成24年8月23日 (2012. 8. 23)	(74) 代理人	100131808
審査請求日	平成24年5月30日 (2012. 5. 30)		弁理士 柳橋 泰雄
早期審査対象出願		(74) 代理人	100132540
			弁理士 生川 芳徳
		(72) 発明者	伊藤 智彦
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			シャイン60 サミー株式会社内
		最終頁に続く	

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄が複数個描かれた複数のリールが回転して1回の遊技が開始し、全てのリールが停止すると1回の遊技が終了し、そのときに表示領域内に設けられた有効ラインの位置に表示された図柄組合せが、何らかの役に対応していた場合、当該役が成立したこととなり、該成立した役に対応する処理が行われるスロットマシンであって、

複数種類の抽選結果のうちいずれか1つの抽選結果を抽選により導出する役抽選手段と、

前記複数のリールに各々対応して設けられ、外部からの操作に応じて対応するリールの停止指示を行う複数の停止指示手段と、

前記停止指示手段が操作されると、前記導出された抽選結果に対応する図柄組合せを構成する図柄が、前記有効ラインの位置から所定範囲内に位置していた場合は、該図柄を前記有効ラインの位置で停止させるリール停止制御手段と、

前記役抽選手段による抽選で当選した役に関する情報を報知する報知手段とを備え、

前記複数種類の抽選結果には、第一の抽選結果および第二の抽選結果が含まれ、

前記第一の抽選結果には、複数の図柄組合せからなる共通図柄組合せ群および、複数の図柄組合せからなる第一の非共通図柄組合せ群が対応し、

前記第二の抽選結果には、前記共通図柄組合せ群および、複数の図柄組合せからなる第二の非共通図柄組合せ群が対応し、

前記共通図柄組合せ群の複数の図柄組合せには、所定のリール上の特定図柄を含む図柄組合せと、前記所定のリール上の前記特定図柄とは異なる図柄を含む図柄組合せとがあり

、

前記リール停止制御手段は、

前記役抽選手段によって前記第一の抽選結果が導出されたときに、最初に前記所定のリールに対応する所定の前記停止指示手段が操作された場合は、対応するリールにおいて、前記共通図柄組合せ群の複数の図柄組合せを構成している図柄のうち、前記所定範囲内に存在する図柄を、前記有効ラインの位置に停止させ、その後の前記停止指示手段がどのようなタイミングで操作されても、既に有効ラインの位置に停止している前記図柄を含む前記共通図柄組合せ群の図柄組合せを前記有効ラインに停止させ、

10

前記役抽選手段によって前記第二の抽選結果が導出されたときに、最初に前記所定の停止指示手段が操作された場合は該操作のタイミングに関わらず、対応するリールにおいて、前記共通図柄組合せ群の図柄組合せの図柄を、前記表示領域外または前記表示領域内における前記有効ライン以外の位置に停止させるとともに、前記第二の非共通図柄組合せ群の図柄組合せを構成する図柄を有効ラインの位置に停止させ、

その後前記所定の停止指示手段以外の停止指示手段が操作されたことによって全てのリールが停止したときに、前記有効ラインに前記共通図柄組合せ群の図柄組合せを停止させない

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

20

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者が遊技媒体を投入し、リールを回転させた後に停止させ、そのときに表示されているリールに描かれた図柄の組合せによって遊技結果を定めるスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技者がメダルや遊技球などの遊技媒体を投入した後、スタートスイッチを操作して、各々複数の図柄が描かれた複数のリールを回転させ、その後、各リールに対応して設けられたストップスイッチをそれぞれ操作することで全てのリールを停止させ、そのときに遊技者に表示された図柄の組合せによって遊技結果が定まるスロットマシンが、遊技機の1つとして広く知られている。そして、リールが停止したときに、有効ラインに沿って停止表示された図柄の組合せが、何らかの役に対応する図柄組合せと一致した場合は、その図柄組合せに対応する役が成立したことになる、成立した役によっては、所定数の遊技媒体が払い出される。また、この種のスロットマシンでは、遊技者が複数のリールを回転させた時に、予め定められた複数種類の役のうち、いずれの役に当選したか、または、いずれの役にも当選しなかった（ハズレた）か、を定める役抽選が行われている。そして、遊技者が、リールを停止させるべくストップスイッチの操作を行うと、上述した役抽選の結果に則した図柄組合せが、有効ラインに沿って停止表示されるように、リールの停止制御が行われる。

30

40

【0003】

通常、上述した複数種類の役には、所定数の遊技媒体を払い出す役（以下、小役という）のほかに、新たに遊技媒体を投入することなく、もう一回遊技ができるという特典が付与される再遊技役や、次の遊技から所定の終了条件が成立するまでの間、役抽選における特定の役の当選確率が向上する、特別遊技を行うことができる特別役などがある。そして、全てのリールが停止したときに何らかの役が成立した場合は、成立した役に応じて、所定枚数の遊技媒体の払い出しや、次の遊技において再遊技または特別遊技を行う。

【0004】

また、この種のスロットマシンの中には、上述した役抽選において特定の小役が当選すると、3つのストップスイッチの3通りの操作順番（順押し、中押し、または、逆押し）

50

のうち、いずれの操作順番でストップスイッチが操作されたきに、当該特定の小役を成立させるかを、役抽選とは別の抽選によって決定するものがある（特許文献 1 参照）。そして、遊技者が、この抽選によって決定された操作順番でストップスイッチを操作した場合は、特定の小役に対応する図柄組合せを有効ラインに沿って停止表示させるリール停止制御を行うが、決定された操作順番通りに操作しなかった場合は、役抽選で特定の小役が当選したとしても、当該特定の小役に対応する図柄組合せを有効ラインに沿って停止表示させないリール停止制御を行っている。さらに、このスロットマシンには、前述した特別遊技終了後に、150ゲームの間、上記抽選によって決定された操作順番を報知する停止操作補助期間が発生する場合がある。すなわち、ストップスイッチの操作順番という遊技操作に関する情報が報知され、遊技者は、報知された操作順番に従ってストップスイッチを操作するだけで、特定の小役を成立させることができるため、この期間内は、操作順番が報知されない場合に比べて、獲得できる遊技媒体の数が増えることになる。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献 1】特開 2002 - 35212 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

上述したように、特許文献 1 に開示されているスロットマシンでは、停止操作補助期間中において、報知された操作順番に従ってストップスイッチを操作するだけで、特定の小役を成立させることができる。すなわち、目的とする図柄が有効ラインの位置に達したときに（若しくは、目的とする図柄が有効ラインの位置で停止し得るタイミングで）ストップスイッチを操作する、いわゆる「目押し」を必要としないため、そのような技量を持たない遊技者でも容易に特定の小役を成立させることができる。その一方で、目押しの技量に優れた者にとっては、その技量を発揮する機会がないため、単に報知された操作順番に従ってストップスイッチを操作するだけの遊技に物足りなさを感じ、やがては飽きられてしまう恐れがある。

20

【0007】

また、特許文献 1 に開示されているスロットマシンの場合、報知された操作順番に反してストップスイッチを操作してしまうと、たとえ、特定の小役に対応する図柄組合せを構成している図柄を目押ししたとしても、リール停止制御によって強制的に有効ラインの位置から外れた位置で、リールが停止させられてしまうことになる。このため、報知された操作順番に対して、不注意などにより操作すべきストップスイッチを間違えてしまった場合は、特定の小役を成立させることができるチャンスが一切なく、停止操作補助期間といえども、一概に遊技者にとって有利な期間とはいえない面があった。

30

【0008】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、特定の順序で遊技操作を行うことで、特定の役を成立させることができるスロットマシンにおいて、該特定の順序に反して遊技操作を行ってしまった場合でも、上記特定の役の代わりとなる役を成立させる余地を残すことができるスロットマシンを提供することを目的としている。

40

【課題を解決するための手段】

【0009】

上述した課題を解決するために、本発明は、複数種類の図柄が複数個描かれた複数のリールが回転して 1 回の遊技が開始し、全てのリールが停止すると 1 回の遊技が終了し、そのときに入賞ラインの位置に表示された図柄組合せが、何らかの役に対応していた場合、当該役が成立したこととなり、該成立した役に対応する処理が行われるスロットマシンであって、複数種類の役のうち 1 つ若しくは複数の役、またはハズレが対応付けられた複数種類の抽選結果のうちいずれか 1 つを抽選により導出し、該導出した抽選結果に対応する役を、当選した役として決定する役抽選手段と、前記複数のリールに各々対応して設けら

50

れ、外部からの操作に応じて対応するリールの停止指示を行う複数の停止指示手段と、前記複数の停止指示手段から前記停止指示がなされた時に、前記役抽選手段による抽選で当選した役に対応する図柄組合せを構成する図柄が、前記入賞ラインの位置から所定範囲内に位置していた場合は、該図柄が前記入賞ラインの位置で停止するように、前記複数のリールを停止させ、前記当選した役を成立させるリール停止制御手段と、前記役抽選手段による抽選で当選した役に関する情報を報知する報知手段とを備え、前記役抽選手段により導出される1つの抽選結果に対応付けられた複数の役には、少なくとも2種類の図柄の、任意の組合せからなる図柄組合せであって、前記停止指示手段が操作されたときに、前記少なくとも2種類の図柄うち1つの図柄が必ず前記所定範囲内に存在することとなる図柄組合せに対応している任意時宜成立役と、前記停止指示手段に対して行われた操作のタイミングによっては、前記入賞ラインの位置から前記所定範囲外に位置することとなる図柄を含む図柄組合せに対応している適時操作成立役とが含まれており、前記リール停止制御手段は、前記役抽選手段による抽選で、前記複数の役が対応付けられた特定の抽選結果のいずれかが導出された場合において、複数のリールが未だ回転している状態で、遊技者により、前記回転中のリールのうちの、該導出された抽選結果によって定まる特定のリールに対応している停止指示手段が操作されたときには、導出された抽選結果に対応している、前記任意時宜成立役と前記適時操作成立役のうちの、前記任意時宜成立役を構成する図柄が前記入賞ラインの位置に停止するようにリールを停止させ、前記未だ回転している複数のリールのうちの前記特定のリールとは異なるリールに対応する停止指示手段が操作されたときには、前記適時操作成立役を構成する図柄を前記入賞ラインの位置に停止するようにリールを停止させることを特徴とする。

10

20

【0010】

ここで、任意時宜成立役および適時操作成立役のいずれが成立した場合であっても、遊技者に対して付与される特典の内容（例えば、払い出される遊技媒体の数など）は同一であることが望ましい。

【0011】

本発明に係るスロットマシンでは、役抽選手段による抽選により導出される抽選結果の中には、複数の役とが対応付けられた抽選結果が含まれており、これら複数の役の中には、複数の停止指示手段の操作タイミングに関わらず、入賞ラインの位置で停止し得る図柄で構成された図柄組合せに対応する任意時宜成立役と、停止指示手段の操作タイミングによっては入賞ラインの位置で停止することができない図柄を含んだ図柄組合せに対応する適時操作成立役とが含まれている。そして、役抽選手段により、任意時宜成立役および適時操作成立役が対応付けられた抽選結果が導出され、かつ、未だ回転中のリールが複数存在している状態で、特定のリールに対応する停止指示手段が操作された場合、リール停止制御手段は、任意時宜成立役に対応する図柄組合せを入賞ラインの位置で停止させる。これに対して、当該特定のリール以外のリールに対応する停止指示手段が操作された場合は、適時操作成立役に対応する図柄組合せを入賞ラインの位置で停止させるべく、リールを停止させる。ただし、この場合、停止指示手段が操作されたときに、適時操作成立役に対応する図柄組合せを構成している図柄が、所定範囲外に位置していた場合は、当該図柄を入賞ラインの位置で停止させることができず、適時操作成立役が成立しない。

30

40

【0012】

本発明に係るスロットマシンでは、役抽選手段による抽選で、上述した任意時宜成立役および適時操作成立役が対応付けられた抽選結果が導出され、未だ複数のリールが回転しているときに、特定のリールに対応する停止指示手段が操作されなかったとしても、入賞ラインの位置から所定の範囲内に、適時操作成立役に対応する図柄組合せを構成している図柄が存在している時に、停止指示手段が操作されれば、当該図柄を入賞ラインの位置に停止させることができる。すなわち、従来のように、抽選によって決定された操作順番通りに停止指示手段を操作しなかった場合、リール停止制御によって役抽選で当選した役の成立を強制的に妨げることがなく、遊技者は、適切なタイミングで停止指示手段を操作すれば、適時操作成立役を成立させることができる。

50

【 0 0 1 3 】

また、本発明は、上記のスロットマシンにおいて、前記複数のリールは、各々の回転軸が一直線となるように並設され、前記複数のリールに各々描かれた全ての図柄のうち、各リールの回転方向に沿って連続する、前記全ての図柄の数よりも少ない複数の図柄を外部に対して表示する図柄表示領域と、前記図柄表示領域において、各リールにおける前記複数の図柄の表示位置のうちいずれか一箇所の表示位置を通り、全てのリールを横切る前記入賞ラインの位置に停止表示された図柄の組合せに基づいて、役が成立したか否かの入賞判定を行う入賞判定手段とを備え、前記図柄表示領域内に、前記入賞判定手段による入賞判定の対象とならない図柄の表示位置が含まれていることを特徴とする。

【 0 0 1 4 】

本発明に係るスロットマシンでは、各リールに描かれた複数の図柄のうち、連続する複数の図柄（ただし、リールに描かれた全図柄数よりも少ない数）を、全てのリールについて表示する図柄表示領域が設けられている。そして、入賞ラインが、この図柄表示領域内に表示される各図柄の表示位置のうち、一箇所を通りつつ全リールを横切るように設定されている。ここで、上述した図柄表示領域の中には、入賞ラインが通過しない図柄の表示位置があり、この表示位置に停止表示された図柄は、入賞判定手段による入賞判定の対象から除外される。このように、図柄表示領域内に、入賞判定の対象とならない図柄の表示位置を設けることにより、リール上において、仮に前述した任意時宜成立役を構成する図柄と、適時操作成立役を構成する図柄とを接近して配置したとしても、双方の役が重複して成立してしまうのを避けることが可能となる。このため、上述したように、特定のリー

【 0 0 1 5 】

また、本発明は、上記のスロットマシンにおいて、リール停止制御手段は、前記任意時宜成立役に対応する図柄組合せを構成しない図柄であって、該停止指示手段に対して行われた操作のタイミングに関係なく、前記入賞ラインの位置で停止させることができる任意停止図柄を、前記入賞ラインの位置に停止させるときには、前記任意時宜成立役に対応する図柄組合せを構成する図柄を、前記図柄表示領域外、または、前記入賞判定の対象とならない図柄の表示位置に停止させ、前記任意時宜成立役に対応する図柄組合せを構成する図柄を前記入賞ラインの位置に停止させるときには、前記任意停止図柄を、前記図柄表示領域外、または、前記入賞判定の対象とならない図柄の表示位置に停止させることを特徴とする。

【 0 0 1 6 】

本発明に係るスロットマシンでは、リールに描かれている図柄の中に、停止指示手段をどのようなタイミングで操作しても、リール停止制御によって入賞ラインの位置で停止させることができる任意停止図柄が含まれている。この任意停止図柄は、任意時宜成立役に対応する図柄組合せを構成する図柄には含まれておらず、リール停止制御手段は、当該任意図柄を入賞ラインの位置に停止させる場合は、任意時宜成立役に対応する図柄組合せを構成している図柄を、図柄表示領域外、または、図柄表示領域内であっても入賞判定の対象とならない図柄の表示位置に停止させる。一方、任意時宜成立役に対応する図柄組合せを構成している図柄を、入賞ラインの位置に停止させる場合は、任意停止図柄を、図柄表示領域外、または、図柄表示領域内であっても入賞判定の対象とならない図柄の表示位置に停止させる。これにより、例えば、任意停止図柄が任意時宜成立役以外の役に対応する図柄組合せを構成しており、1つのリールに対して複数の入賞ラインの位置が存在する場合でも、当該リールにおいて、ある入賞ラインの位置に任意停止図柄が停止表示されたときは、当該リールにおける他の入賞ラインの位置に任意時宜成立役に対応する図柄組合せを構成している図柄が停止表示されることはなく、また、その逆の場合もない。よって、入賞ラインの位置に任意停止図柄が停止表示された場合、遊技者は、任意時宜成立役が成立する可能性がないことを、いち早く察知することができ、当該遊技中に、その後の停止

指示手段に対する操作の方針（目押しを行うのか、任意のタイミングで操作するのかなど）を選択することができる。

【 0 0 1 7 】

また、本発明は、上述したいずれかのスロットマシンにおいて、前記特定の抽選結果に対応付けられた適時操作成立役に対応する図柄組合せは、該特定の抽選結果に対応付けられた任意時宜成立役に対応する図柄組合せを構成しない図柄であって、該停止指示手段に対して行われた操作のタイミングに関係なく、前記入賞ラインの位置で停止させることができる任意停止図柄と、前記任意時宜成立役に対応する図柄組合せを構成する前記少なくとも2種類の図柄のうち、1種類の図柄であって、前記停止指示手段に対して行われた操作のタイミングによっては前記入賞ラインの位置から前記所定範囲外に位置することとなる図柄とで構成され、前記リール停止制御手段は、前記役抽選手段による抽選で、前記複数の役が対応付けられた特定の抽選結果のいずれかが導出された場合において、複数のリールが未だ回転中の状態で、遊技者により、前記回転中のリールのうちの、該導出された抽選結果によって定まる特定のリールとは異なるリールに対応する停止指示手段が操作されたときには、該操作された停止指示手段に対応する前記リールについて、前記任意停止図柄が前記入賞ラインの位置で停止するように停止させることを特徴とする。

10

【 0 0 1 8 】

本発明に係るスロットマシンでは、適時操作成立役に対応する図柄組合せが、前述した任意停止図柄と、任意時宜成立役に対応する図柄組合せを構成している図柄とによって構成されている。そして、役抽選において、任意時宜成立役と適時操作成立役とが対応付けられた抽選結果が導出されたときに、特定のリールと異なるリールに対応する停止時手段が操作された場合は、当該操作された停止指示手段に対応するリールにおいて、任意停止図柄が入賞ラインの位置で停止表示される。これにより、入賞ラインの位置に任意停止図柄が停止表示された場合、遊技者は、役抽選で任意時宜成立役と適時操作成立役とが対応付けられた抽選結果が導出されたこと、特定のリールを操作しなかったこと、よって任意時宜成立役が成立する可能性が無くなったことを認識することができる。また、以降の停止指示手段の際に、目押しの対象となる図柄の種類を、適時操作成立役に対応する図柄組合せを構成している図柄に絞り込むことができるため、定期操作成立役を成立させることができる可能性を高めることができる。

20

【 0 0 1 9 】

また、本発明は、上記のスロットマシンにおいて、前記複数のリールおよび停止指示手段の数は3つであり、前記リール停止制御手段は、前記役抽選手段による抽選で、前記複数の役が対応付けられた特定の抽選結果のいずれかが導出された場合において、前記3つのリールが回転を開始した後、最初に操作された停止指示手段が、該導出された抽選結果によって定まる特定のリールに対応した停止指示手段であるか否かを判断する特定停止指示判断手段と、前記特定停止指示判断手段が、前記特定のリールに対応した停止指示手段であると判断した場合、前記最初に操作された停止指示手段に対応するリールについて、前記任意時宜成立役に対応した図柄組合せを構成する図柄が前記入賞ラインの位置に停止するように停止させ、次に操作された停止指示手段および最後に操作された停止指示手段に対応する各リールについても、前記任意時宜成立役に対応する図柄組合せを構成する図柄が前記入賞ラインの位置に停止するように停止させる第一の停止手段と、前記特定停止指示判断手段が、前記最初に操作された停止指示手段が、該導出された抽選結果によって定まる特定のリールに対応した停止指示手段でないと判断した場合、該最初に操作された停止指示手段に対応するリールについて、前記適時操作成立役に対応した図柄組合せを構成する前記任意停止図柄を、前記入賞ラインの位置に停止させ、次に操作された停止指示手段および最後に操作された停止指示手段に対応する各リールについて、前記適時操作成立役に対応した図柄組合せを構成する図柄が、前記入賞ラインの位置から前記所定範囲内に存在するときは、該図柄が前記入賞ラインの位置に停止し、該図柄が、前記入賞ラインの位置から前記所定範囲内に存在しないときは、前記任意時宜成立役が成立することのない図柄が前記入賞ラインの位置に停止するように、停止させる第二の停止手段とを有する

30

40

50

ことを特徴とする。

【 0 0 2 0 】

本発明に係るスロットマシンでは、3つのリールと、これらリールの各々に対応する3つの停止指示手段とを備え、役抽選で、任意時宜成立役および適時操作成立役が対応付けられた抽選結果が導出された場合、特定停止指示判断手段は、最初に操作された停止指示手段が、特定のリール対応したものであるか否かを判断する。そして、特定停止指示判断手段により特定のリールに対応したものであると判断された場合、第1の停止手段により、最初に操作された停止指示手段およびそれ以外の停止指示手段が操作されるごとに、任意時宜成立役に対応する図柄組合せの図柄を入賞ラインの位置に停止させる。これに対して、特定停止指示判断手段により特定のリールに対応したのではないと判断された場合、第2の停止手段により、最初に操作された停止指示手段に対応するリールについて、任意停止図柄を入賞ラインの位置に停止させる。また、それ以降に操作された停止指示手段に対応するリールについては、その操作タイミングに応じて、適時操作成立役に対応する図柄組合せの図柄を、入賞ラインの位置に停止させる。

10

【 0 0 2 1 】

これにより、停止指示手段に対する最初の操作で、特定のリールに対応する停止指示に手段を操作できなかった場合でも、従来のように、役抽選で当選した役を強制的に成立させないリール制御が行われることはなく、2番目、3番目の停止指示手段の操作を適切なタイミングで行うことで、適時操作成立役を成立させることができるため、1回の遊技の途中で遊技者の遊技意欲を著しく低下させることがない。

20

【 0 0 2 2 】

また、本発明は、上記のスロットマシンにおいて、前記リール停止制御手段は、前記3つのリールの各々について、リールに描かれた各図柄の位置、および、リールの停止時に前記入賞ラインの位置に表示される図柄に関する情報を含むリール停止制御テーブルに基づいて、前記3つのリールを停止させ、前記複数の役が対応付けられた特定の抽選結果のいずれかが導出された場合において、前記特定のリールが該3つのリールのうち第1または第2のリールのいずれかであり、かつ、前記3つのリールが未だ回転している状態で、最初に第3のリールに対応する前記停止指示手段が操作されたときは、前記特定のリールが前記第1または第2のリールのいずれであっても、該第3のリールについて、前記任意停止図柄が前記入賞ラインの位置に表示されることとなる同一の前記リール停止制御テーブルに基づいて、該第3のリールにおける前記任意停止図柄を前記入賞ラインの位置に停止させることを特徴とする。

30

【 0 0 2 3 】

本発明に係るスロットマシンでは、第1、第2、第3のリールからなる3つのリールを備え、役抽選により特定の抽選結果が導出されたときに、特定のリールが第1のリール、または、第2のリールのいずれかであった場合、第3のリールが最初に操作されると、適時操作成立役を成立させるべく、第3のリールについて、任意停止図柄を入賞ラインの位置に停止させるリール停止制御が行われる。この場合、特定のリールが第1のリール、または、第2のリールのいずれであった場合でも、第3のリールの停止制御に用いられるリール停止制御テーブルは、同じテーブルが使用される。このため、予め備えておくリール停止制御テーブルの種類を少なくすることができるとともに、リール停止制御テーブルを記憶するためのメモリの容量を小さくすることができる。

40

【発明の効果】

【 0 0 2 4 】

以上のように、本発明のスロットマシンよれば、特定の順序で遊技操作を行うことで、特定の役を成立させることができるスロットマシンにおいて、該特定の順序に反して遊技操作を行ってしまった場合でも、上記特定の役の代わりとなる役を成立させる余地を残すことができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 5 】

50

【図 1】本発明に係るスロットマシンの外観を示す正面図である。

【図 2】同スロットマシンが備える各リールの図柄配列を説明するための説明図である。

【図 3】同スロットマシンを制御する主制御回路の構成を示すブロック図である。

【図 4】同スロットマシンを制御する副制御回路の構成を示すブロック図である。

【図 5】同スロットマシンの制御の機能を示す機能ブロック図である。

【図 6】同スロットマシンにおいて役抽選で参照される役抽選テーブルの内容を説明するための説明図である。

【図 7】同スロットマシンに予め定められている各種の役に対応する図柄組合せおよび配当の内容を説明するための説明図である。

【図 8】同スロットマシンの役抽選で抽選結果番号 5 ~ 10 が導出されたときの、ストップスイッチの操作順序と、対応する図柄組合せの関係を説明するための説明図である。

10

【図 9】同スロットマシンの主制御回路で実行される遊技の進行を制御するメインルーチンの内容を示すフローチャートである。

【図 10】同メインルーチン内で実行される役抽選処理サブルーチンの内容を示すフローチャートである。

【図 11】同メインルーチン内で実行されるリール変動、停止サブルーチンの内容を示すフローチャートである。

【図 12】同リール変動、停止サブルーチンで実行される図柄組合せ制御の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図 13】同リール変動、停止サブルーチンで実行される図柄組合せ制御の詳細な内容を示すフローチャートである。

20

【図 14】同リール変動、停止サブルーチンで実行される図柄組合せ制御の詳細な内容を示すフローチャートである。

【図 15】同図柄組合せ制御において参照される停止制御テーブルの内容を説明するための説明図である。

【図 16】同スロットマシンのメインルーチン内で実行される入賞判定処理サブルーチンの内容を示すフローチャートである。

【図 17】同入賞判定処理サブルーチン内で実行される M B 遊技中処理サブルーチンの内容を示すフローチャートである。

【図 18】同入賞判定処理サブルーチン内で実行される B B 遊技中処理サブルーチンの内容を示すフローチャートである。

30

【図 19】同入賞判定処理サブルーチン内で実行される役当選時処理サブルーチンの内容を示すフローチャートである。

【図 20】同スロットマシンの副制御回路において、役抽選情報を受信したときに実行される報知制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図 21】同副制御回路において、リール停止情報を受信したときに実行される報知制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図 22】同副制御回路において、遊技結果情報を受信したときに実行される報知制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図 23】同副制御回路において、遊技結果情報を受信したときに実行される、図 22 とは異なる報知制御処理の内容を示すフローチャートである。

40

【図 24】同副制御回路において報知制御処理が実行される際に参照される各種テーブルの内容を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0026】

以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態を詳細に説明する。

[スロットマシン本体の外観構成の説明]

本実施形態に係るスロットマシン 10 の外観を図 1 に示す。図 1 は、スロットマシン 10 の正面図であり、同図において、スロットマシン 10 の筐体の前面部には、フロントパネル 20 が設けられている。このフロントパネル 20 の略中央には、スロットマシン 10

50

の内部に回転自在に設けられている3個のリール40L、40C及び40Rの外周面に印刷された図柄を表示する、図柄表示領域である表示窓22が形成されている。リール40L、40C及び40Rは、各回転軸が、水平方向の同一直線上に並ぶように設けられ、各々リング状の形状を有し、その外周面には21個の図柄が等間隔で印刷された帯状のリールテープが貼り付けられている。そして、表示窓22からは、リール40L、40C及び40Rが停止しているとき、各リールに印刷された21個の図柄のうち、各リールの回転方向に沿って連続する3つの図柄が視認可能となっている。すなわち、表示窓22には、 $3(\text{図柄}) \times 3(\text{リール}) = \text{合計} 9$ つの図柄が停止表示される。ここで、リール40L、40C及び40Rが停止しているときに連続して表示される3つの図柄のうち、最も上側の図柄表示位置を上段U、中央の図柄表示位置を中段M、最も下側の図柄表示位置を下段Lとする。

10

【0027】

また、表示窓22には、リール40L、40C及び40Rを横切る4本の入賞ラインが定められている。この4本の入賞ラインは、表示窓22内において、左リール40Lの上段U、中リール40Cの中段M、および、右リール40Rの上段Uを横切るV字形の入賞ラインL1と、左リール40Lの上段U、中リール40Cの中段M、および、右リール40Rの下段Dを横切る斜め右下がりの入賞ラインL2と、左リール40Lの下段D、中リール40Cの中段M、右リール40Rの上段Uを横切る斜め右上がり入賞ラインL3と、左リール40Lの下段D、中リール40Cの中段M、右リール40Rの下段Dを横切る山形の入賞ラインL4とによって構成されている。すなわち、各入賞ラインは、リール40L、40C、40Rの、各々3つの図柄表示位置(上段U、中段M、下段D)のうち、いずれか1つを通過することになる。

20

【0028】

これらの入賞ラインL1、L2、L3及びL4は、予め定められた複数種類の役(後述する)に対応する図柄組合せを判定する際の基準となるラインであり、リール40L、40C及び40Rが停止したときに、4本の入賞ラインのうち、有効とみなされた入賞ライン(以下、有効ラインという)の位置に沿って停止表示された3つの図柄の組合せが、いずれかの役に対応していた場合、その役が成立したことになる。すなわち、表示窓22内の図柄表示位置のうち、左リール40Lの上段Uおよび下段D、中リール40Cの中段M、並びに、右リール40Rの上段Uおよび下段Dは、それぞれ、いずれかの入賞ラインが通過する図柄表示位置(以下、入賞ラインの位置という)になっている。これに対して、左リール40Lの中段M、中リール40Cの上段Uおよび下段D、並びに、右リール40Rの中段Mは、入賞ラインが通過していない図柄表示位置であり、これらの図柄表示位置に停止表示された図柄は、上述した複数種類の役に対応する図柄組合せの判定には何ら関与しないことになる。

30

【0029】

フロントパネル20には、表示窓22の他に、遊技に関する各種情報を遊技者へ知らせるためのランプおよび表示器が設けられている。表示窓22の下側には、図1中、左から順に、ベット数(賭け枚数)表示ランプ24a、24b、24cと、クレジット数表示器26と、獲得枚数表示器28とが設けられている。ベット数表示ランプ24a、24b、24cは、1回の遊技に投入されるメダルの枚数を表示するものであり、1枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ24aのみが点灯し、2枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ24aおよび24bが点灯し、3枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ24a、24b、24cが点灯する。ここで、スロットマシン10は、3枚のメダルを投入すると1回の遊技が可能となり、入賞ラインL1~L4が全て有効ラインとなる、いわゆる3枚賭専用機となっている。クレジット数表示器26は、2桁の7セグメント表示器からなり、スロットマシン10にクレジット(貯留)されている(より具体的には、後述するRAM110に記憶されている)メダルの枚数を表示する。獲得枚数表示器28は、2桁の7セグメント表示器からなり、スロットマシン10において遊技が行われた結果、遊技者へ払い出されるメダルの枚数を表示する。

40

50

【 0 0 3 0 】

上述したフロントパネル 2 0 の下側には、概略水平の操作パネル部 3 0 が設けられている。操作パネル部 3 0 の上面右側には、スロットマシン 1 0 へメダルを投入することができるメダル投入口 3 2 が設けられている。このメダル投入口 3 2 の内部には、メダルカウンタ（図示略）が設けられており、メダル投入口 3 2 から投入されたメダルの枚数をカウントする。また、操作パネル部 3 0 の上面左側には、クレジットされているメダルをスロットマシン 1 0 へ投入することができる 1 - ベットスイッチ 3 4 および最大ベットスイッチ 3 5 が設けられている。ここで、1 - ベットスイッチ 3 4 は、1 回操作されるごとにクレジットされているメダルのうち 1 枚だけを遊技の賭けの対象としてスロットマシン 1 0 へ投入するためのスイッチである。最大ベットスイッチ 3 5 は、クレジットされているメダルのうち 3 枚を遊技の賭けの対象としてスロットマシン 1 0 へ投入するためのスイッチである。そして、メダル投入口 3 2 から、または、各種ベットスイッチ 3 4 , 3 5 を操作することにより、スロットマシン 1 0 に 3 枚のメダルを投入すると、メダルが投入されるごとにベット数表示ランプ 2 4 a , 2 4 b , 2 4 c が順次点灯していき、入賞ライン L 1 ~ L 4 が有効ラインとなる。

10

【 0 0 3 1 】

また、各種ベットスイッチ 3 4 , 3 5 を操作してメダルを投入した場合は、後述する R A M 1 1 0 に記憶されているクレジット数から、投入されたメダルの枚数が減算され、これに伴って、クレジット数表示器 2 6 に表示されている値も減算される。さらに、規定枚数（3 枚）のメダルが既に投入されている状態で、さらにメダル投入口 3 2 からメダルが投入されると、当該投入されたメダルの枚数が、R A M 1 1 0 に記憶されているクレジット数に加算されるとともに、クレジット数表示器 2 6 に表示されている値に加算される。

20

【 0 0 3 2 】

操作パネル部 3 0 の前面左側には、スタートスイッチ 3 6 が傾動可能に設けられている。そして、遊技者がスロットマシン 1 0 に規定枚数のメダルを投入した後、スタートスイッチ 3 6 を傾動操作すると、前述した 3 つのリール 4 0 L , 4 0 C 及び 4 0 R が一斉に回転を開始し、リール 4 0 L , 4 0 C 及び 4 0 R の各外周面に印刷された図柄が、表示窓 2 2 において上から下へと移動表示される。操作パネル部 3 0 の前面中央部には、3 つのストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C 及び 3 7 R が設けられている。ここで、左ストップスイッチ 3 7 L は左リール 4 0 L に対応し、中ストップスイッチ 3 7 C は中リール 4 0 C に対応し、右ストップスイッチ 3 7 R は右リール 4 0 R に対応している。ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C 及び 3 7 R は、3 つのリール 4 0 L , 4 0 C 及び 4 0 R の回転速度が一定速度に達したときに、遊技者による操作が有効となる。そして、左ストップスイッチ 3 7 L を遊技者が押動操作したときには、左リール 4 0 L が停止し、中ストップスイッチ 3 7 C を押動操作したときには、中リール 4 0 C が停止し、右ストップスイッチ 3 7 R を押動操作したときには、右リール 4 0 R が停止する。このとき、3 つのリール 4 0 L , 4 0 C 及び 4 0 R の各々は、各リールの外周面に描かれている図柄のうち、連続するいずれか 3 つの図柄の各中心位置が、表示窓 2 2 内の上段 U、中段 M、および、下段 D の各中央に位置付けられるように停止制御される。

30

【 0 0 3 3 】

操作パネル部 3 0 の下側には、スロットマシン 1 0 の機種名やモチーフとして採用されたキャラクタなどが描かれた下部パネル 5 0 が配設されている。さらに、下部パネル 5 0 の下方略中央には、リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R が停止したとき、有効ラインに沿って停止表示された 3 つの図柄の組合せが、予め定められた枚数のメダルを払い出すこととなる役に対応していた場合、当該枚数のメダルがスロットマシン 1 0 の内部に設置されているホッパー（図示略）によって払い出されるメダル払出口 6 0 が設けられている。メダル払出口 6 0 から払い出されたメダルは、受け皿 6 1 に貯留される。また、メダル払出口 6 0 の右側および左側には、各々、スロットマシン 1 0 内部に収納されたスピーカ 6 4 R , 6 4 L（後述する）から発せられた音を外部へ出すための透音孔 6 2 R , 6 2 L が設けられている。

40

50

【 0 0 3 4 】

フロントパネル 2 0 の上方には、液晶ディスプレイパネルから構成される表示装置 7 0 が設けられている。なお、表示装置 7 0 は、上述した液晶ディスプレイパネルに限られず、画像情報や文字情報を遊技者が遊技中に視認し得る装置であれば、その他あらゆる画像表示装置を用いることが可能である。この表示装置 7 0 は、遊技履歴を表示したり、特別遊技中における演出画像、後述する役抽選の結果に応じた演出画像、遊技の進行（メダル投入 スタートスイッチ 3 6 の操作 リールの回転 ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C , 3 7 R の操作 全リール回転停止）に応じた演出画像等を表示したりすることができる。表示装置 7 0 の上方には、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R が停止し、何らかの役が成立した場合、成立した役に応じて点滅する上部効果ランプ 7 2 が設けられている。

10

【 0 0 3 5 】

次に、図 2 を参照して、リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の各外周面に貼り付けられるリールテープに印刷された図柄の配列について説明する。前述したように、リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の各外周面には 2 1 個の図柄が印刷されているが、これらは 1 0 種類の図柄からなっている。本実施形態では、図柄の種類として、プラムをモチーフとした「プラム」図柄、数字の 7 を青色で表した「青 7」図柄、ベルをモチーフとした「ベル 1」図柄、楽器をモチーフとした「楽器」図柄、武器をモチーフとした「武器」図柄、上述した「ベル 1」図柄とは異なる形状のベルをモチーフとした「ベル 2」図柄、数字の 7 を赤色で表した「赤 7」図柄、スイカをモチーフとした「スイカ」図柄、棒状の塊をモチーフとした「BAR」図柄、および、チェリーをモチーフとした「チェリー」図柄がある。リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の各々に貼り付けられるリールテープには、これら 1 0 種類の図柄からなる 2 1 個の図柄が、図 2 に示す内容で等間隔に印刷されており、各図柄には、固有の番号（以下、図柄番号という）が予め付与されている。そして、これらリールテープを、各々対応するリール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の外周面に貼り付けると、図 2 に示す各図柄配列において、図柄番号 1 と図柄番号 2 1 の図柄が連続することになる。

20

【 0 0 3 6 】

また、リール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R が回転すると、表示窓 2 2 内に表示される各リールの 3 つの図柄は、連続する 3 つの図柄番号の値が増す方向に移動表示されることになる。たとえば、リール表示窓 2 2 の下段 D から上段 U に向かって、図柄番号 1 , 2 , 3 の図柄が表示されていた場合、それ以降、表示される図柄は、図柄番号 2 , 3 , 4 図柄番号 3 , 4 , 5 図柄番号 4 , 5 , 6 ……と変化する。そして、図柄番号 1 9 , 2 0 , 2 1 が表示されると、引き続き、図柄番号 2 0 , 2 1 , 1 図柄番号 2 1 , 1 , 2 図柄番号 1 , 2 , 3 ……と変化していき、以下、リールが停止するまで図柄番号 1 から 2 1 のうち連続する 3 つの図柄が循環的にスクロール表示される。

30

【 0 0 3 7 】

〔 制御回路の説明 〕

スロットマシン 1 0 を制御する制御回路は、主制御回路 1 0 0 と副制御回路 2 0 0 とで構成される。ここで、主制御回路 1 0 0 のブロック図を図 3 に示し、これに電氣的に接続されている副制御回路 2 0 0 のブロック図を図 4 に示す。

主制御回路の説明

40

図 1 に示したスタートスイッチ 3 6 は、主制御回路 1 0 0 のインターフェイス回路 1 0 2 に接続され、インターフェイス回路 1 0 2 は、入出力バス 1 0 4 に接続されている。スタートスイッチ 3 6 から発せられたリール回転開始信号は、インターフェイス回路 1 0 2 において所定の信号に変換された後、入出力バス 1 0 4 に供給される。入出力バス 1 0 4 は、中央処理装置（以下、CPU と称する）1 0 6 にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。上述したリール回転開始信号は、「操作信号」の 1 つを構成する。また、上述したインターフェイス回路 1 0 2 には、ストップスイッチ 3 7 L , 3 7 C 及び 3 7 R、並びに 1 - ベットスイッチ 3 4 及び最大ベットスイッチ 3 5 も接続されている。これらのボタンやスイッチから発せられる信号もインターフェイス回路 1 0 2 に供給され、所定の信号に変換された後、入出力バス 1 0 4 に供給される。同様に、上述し

50

たストップスイッチ 37L, 37C 又は 37R から発せられる信号も、リール停止信号として入出力バス 104 に供給される。

【0038】

上述した入出力バス 104 には、ROM (リード・オンリー・メモリ) 108 及び RAM (ランダム・アクセス・メモリ) 110 も接続されている。ROM 108 は、スロットマシンの全体の流れを制御する制御プログラムや、制御プログラムを実行するための初期データを記憶する。ROM 108 に記憶されているデータとしては、例えば、図 2 に示した図柄配列に関する情報、後述する図 6 に示す各種役抽選テーブル、図 7 に示す各種の役に対応する図柄組合せ、図 8 に示すストップスイッチ 37L, 37C, 37R の操作順序に応じたリール停止制御情報、および、リール 40L, 40C, 40R を停止させる際に参照される図 15 に示す停止制御テーブルなどがある。また、ROM 108 に記憶される制御プログラムとしては、図 9 に示すメインルーチン、図 10 ~ 図 14 および図 16 ~ 図 19 に示す各種サブルーチンの処理を実行するためのプログラムなどがある。RAM 110 は、上述した制御プログラムで使用する各種フラグ (たとえば、後述する各種役に対応した当選フラグ、再遊技成立フラグなど) や変数の値 (表示窓 22 に表示されている図柄番号の値、後述する各種遊技の遊技回数など) を一時的に記憶することができる。また、RAM 110 には、スロットマシン 10 の遊技状態を示す遊技状態情報も記憶される。スロットマシン 10 の遊技状態には、大別して一般遊技、MB 遊技、および、BB 遊技 (後述する) の 3 種類があり、RAM 110 には、現在の遊技状態を示す遊技状態情報が記憶される。

【0039】

入出力バス 104 には、乱数を発生させるための乱数発生器 112 も接続されている。乱数発生器 112 は、一定の範囲の数値、例えば 0 ~ 65535 (2 の 16 乗) の範囲で乱数 (整数) を発生させる。なお、CPU 106 の演算処理により乱数を発させるように構成してもよい。また、入出力バス 104 には、モータ駆動回路 114 が接続されている。モータ駆動回路 114 には、上述した 3 つのリール 40L, 40C 及び 40R の各々を回転駆動するステッピングモータ 80L, 80C 及び 80R が接続されている。ステッピングモータ 80L, 80C 及び 80R の各々は、3 つのリール 40L, 40C 及び 40R の内周側に設けられ、ステッピングモータ 80L, 80C 及び 80R の回転シャフトにリール 40L, 40C 及び 40R の回転中心が取り付けられている。

【0040】

CPU 106 から発せられる駆動制御命令は、モータ駆動回路 114 により駆動信号に変換され、駆動信号はステッピングモータ 80L, 80C 及び 80R に供給される。なお、駆動制御命令には、回転速度の命令も含まれており、ステッピングモータ 80L, 80C 及び 80R の回転制御及び停止制御を行うとともに、回転速度の制御も行う。CPU 106 は、上述したように、ステッピングモータ 80L, 80C 及び 80R を制御することで、リール 40L, 40C 及び 40R の回転制御及び停止制御を行うとともに、回転速度の制御を行う。リール 40L, 40C 及び 40R の各々には、各リールの回転角度位置を検出するための回転角度位置センサ (図示せず) が設けられており、回転角度位置センサは、リール回転角度位置検出回路 116 に接続されている。リール 40L, 40C 及び 40R の各々の回転角度位置を示す信号が回転角度位置センサから発せられたときには、リール回転角度位置検出回路 116 に供給され、所定の信号に変換された後、入出力バス 104 に供給される。そして、CPU 106 は、供給された回転角度位置から図柄番号を算出し、表示窓 22 に表示される各リールの 3 つの図柄を特定する。

さらに、インターフェイス回路 102 には、接続線 118 も接続されており、主制御回路 100 は、接続線 118 によって次に説明する副制御回路 200 と電氣的に接続されている。

【0041】

副制御回路の説明

次に、図 4 を参照して副制御回路 200 の構成について説明する。上述した接続線 11

10

20

30

40

50

8は、副制御回路200の入出力バス204に接続されているインターフェイス回路202に接続される。主制御回路100から副制御回路200に送信された各種情報は、インターフェイス回路202において所定の信号に変換された後、入出力バス204に供給され、RAM210に格納される。入出力バス204は、CPU206にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。この入出力バス204には、ROM208、RAM210、ランプ駆動回路218、表示駆動回路220、スピーカ駆動回路222、および、タイマ224も接続されている。

【0042】

ROM208は、ランプ駆動回路218、表示駆動回路220、スピーカ駆動回路222、および、タイマ224を制御する制御プログラムや、制御プログラムを実行するための初期データを記憶している。また、ROM208は、表示装置70に表示するための種々の画像データ、スピーカ64L、64Rから発するための演奏音データ、上部効果ランプ72を点滅させるパターンデータなども記憶している。RAM210には、上述した制御プログラムを実行する過程で発生する各種データの他、主制御回路100から送信されてきた役抽選の結果、操作されたストップスイッチを示す情報、および、遊技の結果などの各種情報も記憶される。

【0043】

ランプ駆動回路218は、主制御回路100から供給される各種情報信号に基づいてCPU206から出力される駆動指令に応じて上部効果ランプ72を点灯駆動する。表示駆動回路220は、主制御回路100から供給される情報信号に基づいてCPU206がROM208から読み出した画像データや文字データ等を、表示装置70に表示させる。これにより、表示装置70には、画像データが演出画面として表示され、もしくは、文字データがメッセージとして表示される。スピーカ駆動回路222は、主制御回路100から供給される情報信号に基づいてCPU206がROM208から読み出した音声データに応じてスピーカ64R、64Lを駆動し、図1に示した透音孔62R、62Lから音声を出させる。タイマ224は、CPU206から計時開始の指示を受けると、計時を開始し、CPU206からの要求に応じて計時時間を示すデータを、入出力バス204を介してCPU206へ出力する。

【0044】

[機能ブロック図の説明]

次に、スロットマシン10の制御回路の機能ブロック図を図5に示す。なお、以下の説明において、図1に示した各部と同じ構成については、同一の符号を付し、その詳しい説明を省略する。制御回路として、主制御回路100と副制御回路200が電氣的に接続され、主制御回路100には、操作手段300が電氣的に接続され、また、リール40L、40C及び40Rの各々に設けられたモータ80L、80C及び80Rが電氣的に接続されている。副制御回路200には、スピーカ64L、64R、表示装置70、および、上部効果ランプ72を備える報知出力手段600が電氣的に接続されている。操作手段300は、スタートスイッチ36からなる遊技開始指示手段310と、3つのストップスイッチ37L、37C及び37Rからなる停止指示手段320と、ベットスイッチ34及び35とから構成される。この操作手段300は、スイッチに限られず、遊技者の四肢を用いた操作に基づいて操作信号を発生させるものであれば、あらゆる手段が適用できる。また、報知出力手段600は、音や光など遊技者の聴覚的、視覚的に報知を行うものに限らず、たとえば、スロットマシン10の内部にバイブレータなどの振動発生装置を設けて特定の部位を振動させ、遊技者の触覚によって認知される報知を行うようにしても良い。

【0045】

主制御回路の説明

主制御回路100は、役抽選手段410と、リール制御手段420と、入賞判定手段430と、役抽選確率変動手段440と、入賞処理手段450とを含む。役抽選手段410は、役抽選処理によって、予め定められた役のうち、いずれか1つまたは複数の役に当選したか否かを定めるものである。上述した予め定められた役には、大別すると、小役、再

10

20

30

40

50

遊技役、ボーナス役（特別役）の３種類がある。小役は、成立すると予め定められた枚数のメダルが遊技者に払い出されることとなる役であり、対応する図柄組合せに応じて複数種類の小役が定められている。再遊技役は、成立すると次の遊技に限ってメダルを投入することなく再び遊技を行うことができる役である。この再び行うことができる遊技を再遊技といい、再遊技における有効ラインは、再遊技役が成立したときの遊技の有効ラインと同一となる。ボーナス役は、成立すると、次の遊技から所定の終了条件が満たされるまで、各遊技においてメダルを獲得できる可能性が高くなる特別遊技が開始されることとなる役である。この特別遊技には、ビックボーナスゲーム（以下、ＢＢ遊技という）と、ミドルボーナスゲーム（以下、ＭＢ遊技という）とがあり、次の遊技からＢＢ遊技が開始されることとなる役をＢＢ役、ＭＢ遊技が開始されることとなる役をＭＢ役という。なお、以下では、ＢＢ遊技およびＭＢ遊技のいずれでもない遊技を一般遊技という。

10

【００４６】

< 役抽選手段の説明 >

役抽選手段４１０は、例えば、図３に示した乱数発生器１１２（ハード乱数等）と、この乱数発生器１１２が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段４１２と、乱数抽出手段４１２が抽出した乱数値を、ＲＯＭ１０８に記憶された役抽選テーブルと照合することで、当選した役の有無及び当選した役を判定する乱数判定手段４１４とを備えている。この役抽選手段４１０による制御処理は、後述する役抽選処理サブルーチン（図１０参照）のステップＳ５２～Ｓ７６に示される。ここで、図６を参照して、ＲＯＭ１０８に記憶されている役抽選テーブルの内容について説明する。図６において、（ａ）は、一般遊技中に使用される役抽選テーブルの内容を示しており、（ｂ）は、ＢＢ遊技中に使用される役抽選テーブルの内容を示している。役抽選テーブルは、乱数発生器１１２が発生し得る乱数値（０～６５５３５）と、抽選結果とを対応付けたものであり、乱数判定手段４１４は、乱数抽出手段４１２によって抽出された乱数値が、役抽選テーブルのどの当選数値範囲に属するかによって、１つの抽選結果（抽選結果番号）を導出する。各抽選結果には、何らかの役またはハズレが対応付けられており、導出された抽選結果に対応する役またはハズレがその抽選の結果となる。

20

【００４７】

また、抽選結果に対応付けられている役の数は、１つまたは複数であり、例えば図６（ａ）に示す一般遊技中に使用される役抽選テーブルでは、抽選結果番号１～４、１１～１３にはそれぞれ１つの役が対応付けられており、抽選結果番号５～１０には、それぞれ１０個の役が対応付けられている。そして、複数の役が対応付けられた抽選結果が導出された場合は、それら複数の役が同時に当選したものととして扱われる。たとえば、図６（ａ）に示す役抽選テーブルを使用して役抽選を行う場合、乱数抽出手段４１２によって抽出された乱数値が「２８１４」だったとすると、乱数判定手段４１４により抽選結果番号「７」が導出され、これに対応付けられた小役１ａ～小役１ｈ、小役１ｉ、小役１ｓが全て当選したことになる。

30

【００４８】

また、前述したように、図６（ａ）および（ｂ）に示す各役抽選テーブルは、スロットマシン１０において現在行われている遊技が、一般遊技か、ＢＢ遊技かによって使い分けられるが、この役抽選テーブルの切り替えは、後述する役抽選確率変動手段４４０によって行われる。ここで、図６（ａ）および（ｂ）に示す各役抽選テーブルを比較すると、図６（ｂ）に示す役抽選テーブルでは、ＢＢ役および再遊技役が対応付けられた抽選結果番号がなく、ＭＢ役ｃが対応付けられた抽選結果番号「１」が導出される確率が１／３という高確率になっている。

40

【００４９】

上述した各種役抽選テーブルを用いて役抽選を行う場合、たとえば、スロットマシン１０の遊技状態が一般遊技中のときに、スタートスイッチ３６が傾動操作されたことを契機として、乱数抽出手段４１２により「８６」という乱数値が抽出されたとすると、乱数判定手段４１４は、図６（ａ）の役抽選テーブルを参照して、抽選結果番号「２」を導出し

50

、これにより、ＢＢ役ｂの当選が決定される。また、乱数抽出手段４１２により「２８３７２」という乱数値が抽出されたとすると、乱数判定手段４１４は、抽選結果番号「１４」を導出し、当該役抽選の結果がハズレになったことを決定する。

【００５０】

上述した役抽選によって選択される役には、それぞれリール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒに描かれた図柄からなる図柄組合せが対応付けられている。以下に、図７を参照して、各役に対応付けられている図柄組合せについて説明する。図７は、各役の名称と、役が成立することとなる図柄組合せと、役が成立したときに遊技者へ払い出されるメダルの枚数とを対応付けた、配当情報の内容を示している。この配当情報は、図３に示した主制御回路１００のＲＯＭ１０８に記憶されており、後述する入賞判定手段４３０が入賞判定を行う際に参照される。役抽選の対象になっているＢＢ役ａ、ｂ、ＭＢ役ａ、ｂ、ｃ、役物、小役１ａ～１ｔ、小役２、小役３、および、再遊技役には、それぞれ図７に示すように、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒに描かれた図柄からなる図柄組合せが対応付けられている。そして、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒの回転開始後、全リール停止時に、図１に示した有効ラインＬ１～Ｌ４のいずれかのラインが通過している図柄表示位置（以下、有効ラインの位置という）に停止表示された図柄の組合せが、図７に示す図柄組合せのいずれかに一致したときに初めてその図柄組合せに対応する役が成立したことになる。

【００５１】

これにより、小役または役物が成立した場合は、その役に予め定められている枚数のメダルが遊技者に対して払い出され、ＢＢ役が成立した場合は、次の遊技からＢＢ遊技が開始され、ＭＢ役が成立した場合は、次の遊技からＭＢ遊技が開始され、再遊技役が成立した場合は、次の遊技が再遊技となる。

【００５２】

また、図７（ａ）において、小役２に対応する図柄組合せとして「左リール」欄に「Ａｎｙ」、「中リール」欄に「チェリー」、「右リール」欄に「Ａｎｙ」と記載されているが、これは、中リール４０Ｃの「チェリー」図柄が有効ラインの位置（中段Ｍ）に停止しさえすれば、左リール４０Ｌおよび右リール４０Ｒについては、有効ラインの位置にいかなる図柄が停止しても、小役２が成立することを意味している。なお、以下、図柄組合せについては、左リール４０Ｌ、中リール４０Ｃ、右リール４０Ｒの順に図柄の名称を列記し、列記した図柄の名称の間をハイフンで区切ることで表記するものとする。したがって、たとえばＭＢ役ａに対応する図柄組合せの表記は、赤７－赤７－青７となる。

【００５３】

<リール制御手段の説明>

リール制御手段４２０は、リール始動手段４２２と、リール停止制御手段４２４とを備え、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒの作動に関する制御を行うものである。リール始動手段４２２は、スタートスイッチ３６から発信されたリール回転開始信号を受信することによってモータ８０Ｌ、８０Ｃ、８０Ｒを駆動し、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒを回転させる。リール停止制御手段４２４は、ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒから発信されたリール停止信号の受信によって、リール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒを停止させる。リール始動手段４２２による制御処理は、後述するリール変動、停止サブルーチン（図１１参照）のステップＳ８４に示され、リール停止制御手段４２４による制御処理は、同サブルーチンのステップＳ８８～Ｓ９４に示される。

【００５４】

リール停止制御手段４２４は、遊技者によるストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒの操作に応じて、対応するリール４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒを停止させる際に、予め定められた制約の範囲内で、役抽選の結果に則した図柄組合せが、有効ラインに沿って停止表示されるような制御を行う。たとえば、役抽選によって何らかの役が当選した状態で、あるストップスイッチが操作された場合、リール停止制御手段４２４は、その時点から対応するリールが４図柄分移動（回転）する間に、上記当選した役に対応した図柄組合せを構成する図柄が、有効ラインの位置に到達し得るときは、その図柄が有効ラインの位置に達し

たときに、リールを停止させる。なお、対応するリールを4図柄分移動(回転)させたとしても、上記当選した役抽選の結果に対応した図柄組合せを構成する図柄を、有効ラインの位置に到達させることができない場合は、その間の適宜定められた図柄が有効ラインの位置で停止表示されるようにリールを停止させる。この場合、役抽選で何らかの役が当選していたとしても、その役に対応する図柄組合せが有効ラインに沿って停止表示されることがないため、その役は成立しない。以下では、このような状態を「取りこぼし」という。

【0055】

これに対して、役抽選の結果ハズレとなった場合は、仮に上述したリール停止制御を行ったとしたら、何らかの役に対応する図柄組合せを有効ラインに沿って停止表示させることができるタイミングで、ストップスイッチ37L、37C、37Rが操作されたとしても、その図柄組合せが有効ラインに沿って停止表示されることがないように、リール40L、40C、40Rを停止させる。

【0056】

さらに、リール停止制御手段424は、特定操作判断手段4240と、正解時停止手段4242と、不正解時停止手段4244とを備え、これらによって、役抽選手段410により抽選結果番号5~10のいずれかが導出された場合のリール停止制御を行う。特定操作判断手段4240は、リール40L、40C、40Rが一斉に回転を開始した後、遊技者によって最初に操作されたストップスイッチが、役抽選で導出された抽選結果番号に対応付けられた特定のリールに対応するストップスイッチであるか否かを判断する。正解時停止手段4242は、特定操作判断手段4240により、最初に操作されたストップスイッチが、上記特定のリールに対応していると判断されると、遊技者がいかなるタイミングでストップスイッチを操作したとしても、小役1a~小役1hのいずれか1つに対応する図柄組合せを、必ず有効ラインに沿って停止表示させるリール停止制御を行う。また、不正解時停止手段4244は、特定操作判断手段4240により、最初に操作されたストップスイッチが、上記特定のリールに対応していないと判断されると、導出された抽選結果番号に対応付けられた複数の役のうち、小役1a~1h以外の、取りこぼしの可能性がある所定の図柄組合せを対象とするリール停止制御を行う。ここで、特定操作判断手段4240は、特定指示判断手段に相当し、正解時停止手段4242は、第1の停止手段に相当し、不正解時停止手段4244は、第2の停止手段に相当する。

【0057】

次に、抽選結果番号5~10のそれぞれに対応付けられている特定のリールについて、図8を参照して説明する。図8は、抽選結果番号5~10の各々について、ストップスイッチ37L、37C、37Rの各操作順序と、当該各操作順序でストップスイッチ37L、37C、37Rが操作された時に成立する、または、成立し得る小役1の種類との関係を表で示したものである。前述したように、スロットマシン10には、左ストップスイッチ37L、中ストップスイッチ37C、右ストップスイッチ37Rの3つがあるため、それらの操作順序は、左 中 右(以下、操作順序1という)、左 右 中(以下、操作順序2という)、中 左 右(以下、操作順序3という)、中 右 左(以下、操作順序4という)、右 左 中(以下、操作順序5という)、および、右 中 左(以下、操作順序6という)の、6通りとなる。

【0058】

そして、たとえば、一般遊技中に、役抽選によって抽選結果番号5が導出されたとする、図6(a)に示したように、小役1a~1h、小役1m、および、小役1qが同時に当選することになる。このとき、遊技者がストップスイッチ37L、37C、37Rを操作順序1または2で操作した場合(すなわち、最初に左ストップスイッチ37Lを操作した場合は、小役1a~1hのいずれかに対応する図柄組合せが、有効ラインに沿って停止表示されるように、リール40L、40C、40Rの停止制御が行われる。これに対して、操作順序3もしくは4で操作した場合(すなわち、最初に中ストップスイッチ37Cを操作した場合は、小役1mに対応する図柄組合せが、有効ラインに沿って停止表示さ

れるように各リールの停止制御が行われ、操作順序 5 もしくは 6 で操作した場合（すなわち、最初に右ストップスイッチ 37 R を操作した場合）は、小役 1 q に対応する図柄組合せが、有効ラインに沿って停止表示されるように各リールの停止制御が行われる。

【0059】

ここで、図 2 に示した各リール図柄配列と、図 7 (b) に示した小役 1 a ~ 1 t に各々対応する図柄組合せを参照して、リール停止制御による役の成立の可否について説明する。まず、小役 1 a ~ 1 h に対応する各図柄組合せを一纏めにして考えた場合、図 7 (b) に示すように、これらの図柄組合せは、「ベル 1」図柄および「ベル 2」図柄という 2 種類の図柄の、任意の組合せからなっているといえる。すなわち、 $2 \times 2 \times 2 = 8$ 通りの図柄組合せが存在している。よって、小役 1 a ~ 1 h のいずれかを成立させるには、各リールについて、「ベル 1」図柄または「ベル 2」図柄を、有効ライン L 1 ~ L 4 のいずれかのラインの位置で停止させればよい。より詳細に言えば、左リール 40 L および右リール 40 R については、上段 U または下段 D に、「ベル 1」図柄または「ベル 2」図柄を停止させ、中リール 40 C については、中段 M に「ベル 1」図柄または「ベル 2」図柄を停止させることができれば、小役 1 a ~ 1 h のいずれかが成立することになる。

【0060】

以上を踏まえて、図 2 に示した各リールの図柄配列を見ると、左リール 40 L および右リール 40 R においては、「ベル 1」図柄または「ベル 2」図柄は、6 個の図柄を挟んで配置されている。よって、ストップスイッチが操作されてから 4 図柄分リールが回転する間に、必ず「ベル 1」図柄または「ベル 2」図柄を、上段 U または下段 D に停止させることができる。たとえば、左リール 40 L において、図柄番号 2 の「BAR」図柄が下段 D に位置しているときに左ストップスイッチ 40 L が操作された場合、左リール 40 L を 4 図柄分回転させると、上段 U に図柄番号 8 の「ベル 2」図柄が到達する。このように、左リール 40 L および右リール 40 R については、任意のタイミングで左ストップスイッチ 40 L または右ストップスイッチ 40 R が操作されたとしても、「ベル 1」図柄または「ベル 2」図柄を、必ず有効ラインの位置で停止させることができる。

【0061】

また、中リール 40 C においては、「ベル 1」図柄または「ベル 2」図柄の間隔は、最大で、4 個の図柄を挟んで配置されている（図柄番号 1 の「ベル 2」図柄と図柄番号 6 の「ベル 1」図柄、および、図柄番号 13 の「ベル 1」図柄と図柄番号 18 の「ベル 2」図柄）。よって、中ストップスイッチ 40 C を任意のタイミングで操作しても、4 図柄分、中リール 40 C が回転する間に、必ず「ベル 1」図柄または「ベル 2」図柄を、中段 M（有効ラインの位置）に停止させることができる。以上のことから、図 8 に示すように、役抽選で抽選結果番号 5 が導出された場合、最初に左ストップスイッチ 37 L を操作しさえすれば、中ストップスイッチ 37 C および右ストップスイッチ 37 R を任意のタイミングで操作したとしても、小役 1 a ~ 1 h のいずれか 1 つは、必ず成立させることができる。よって、以下では、小役 1 a ~ 1 h をまとめて目押し不要役（任意時宜成立役に相当）ともいう。

【0062】

これに対して、小役 1 m の図柄組合せは、ベル 1 - プラム - ベル 1 となっている（図 7 (b) 参照）。ここで、図 2 に示すように、「ベル 1」図柄は、左リール 40 L においては図柄番号 1 の 1 個しか無く、右リール 40 R においては図柄番号 3 および 17 の 2 個しかない。よって、遊技者は、左リール 40 L について、図柄番号 16 ~ 21 および図柄番号 1 の図柄が下段 D に位置している間に左ストップスイッチ 37 L を操作しなければ、有効ラインの位置に「ベル 1」図柄を停止させることができない。また、右リール 40 R については、図柄番号 11 ~ 21 および図柄番号 1 ~ 3 の図柄が下段 D に位置している間に右ストップスイッチ 37 R を操作しなければ、有効ラインの位置に「ベル 1」図柄を停止させることができない。したがって、役抽選で抽選結果番号 5 が導出された場合、最初に中ストップスイッチ 37 C を操作したときは、遊技者は左リール 40 L および右リール 40 R について、「ベル 1」図柄を目押ししなければ小役 1 m を成立させることができない

。よって、小役 1 m は、成立させるためには目押しをしなければならない目押し必要役（適時操作成立役に相当）といえる。

【 0 0 6 3 】

また、小役 1 q の図柄組合せは、ベル 1 - ベル 1 - プラムとなっている（図 7（b）参照）。ここで、図 2 に示すように、中リール 4 0 C における「ベル 1」図柄は、図柄番号 6, 9, 13 の 3 つが配置されている。しかしながら、図柄番号 13 から 6 へ至る間には、13 個の図柄が存在しているため、図柄番号 13 ~ 21 の図柄が下段 D に位置している間に中ストップスイッチ 3 7 C を操作してしまうと、中段 M に「ベル 1」図柄を停止させることができない。よって、遊技者は、この間を避けて中ストップスイッチ 3 7 C を操作しなければならず、役抽選で抽選結果番号 5 が導出された場合、最初に右ストップスイッチ 3 7 R を操作したときは、遊技者は「ベル 1」図柄について目押しをしなければ小役 1 q を成立させることができない。よって、小役 1 q は、前述した小役 1 m と同様、目押し必要役といえる。

【 0 0 6 4 】

以上のことをまとめると、役抽選で抽選結果番号 5 が導出された場合は、最初に左ストップスイッチ 3 7 L を操作すれば、目押しをすることなく小役 1 a ~ 1 h が成立するが、最初に中ストップスイッチ 3 7 C または右ストップスイッチ 3 7 R を操作した場合は、小役 1 m または小役 1 q を成立させるために、「ベル 1」図柄を目押ししなくてはならない。また、前述した特定のリールとは、対応するストップスイッチが、最初に操作された場合、小役 1 a ~ 1 h のいずれかが必ず成立することとなるリールをいうことから、役抽選で抽選結果番号 5 が導出されたときの特定のリールは、左リール 4 0 L ということになる。さらに、抽選結果番号 5 には、小役 1 a ~ 1 h からなる目押し不要役と、小役 1 m および小役 1 q の 2 つの目押し必要役とが対応付けられているといえる。

【 0 0 6 5 】

同様に、抽選結果番号 6 ~ 10 についても、図 8 に示すように、各々、目押し不要役と、2 つの目押し必要役とが対応付けられている。また、役抽選により、抽選結果番号 6 が導出された場合は、特定のリールが左リール 4 0 L となり、抽選結果番号 7 または 8 が導出された場合は、特定のリールが中リール 4 0 C となり、抽選結果番号 9 または 10 が導出された場合は、特定のリールが右リール 4 0 R となる。言い換えると、抽選結果番号 5 および 6 には、特定の操作順序 1 および 2 が、抽選結果番号 7 および 8 には、特定の操作順序 3 および 4 が、抽選結果番号 9 および 10 には、特定の操作順序 5 および 6 が、それぞれ対応付けられているともいえる。以下、図 8 に示した抽選結果番号と、成立させる役との関係とを表す情報を、リール停止制御情報という。

【 0 0 6 6 】

また、役抽選により抽選結果番号 5 または 6（特定のリールが左リール 4 0 L）が導出されたときに、最初に操作された中ストップスイッチ 3 7 C が操作された場合、小役 1 m または小役 1 n が成立し得ることになるが、これらの図柄組合せにおいて、中リール 4 0 C の図柄はいずれも「プラム」図柄になっている（図 7（b）参照）。一方、最初に操作された右ストップスイッチ 3 7 R が操作された場合は、小役 1 q または小役 1 r が成立し得ることになるが、これらの図柄組合せにおいて、右リール 4 0 R の図柄はいずれも「プラム」図柄になっている。ここで、「プラム」図柄は、図 2 に示すように、左リール 4 0 L、中リール 4 0 C、右リール 4 0 R のいずれにおいても、各々対応するストップスイッチがいかなるタイミングで操作されても、入賞ライン（有効ラインでもある）の位置に停止させることができる図柄である（すなわち、任意停止図柄に相当する）。

【 0 0 6 7 】

これにより、最初に特定のリール以外のリールが操作されてしまったために、目押し不要役を成立させる制御が行われる場合、最初のストップスイッチの操作により、入賞ラインの位置に停止表示されるのは、「プラム」図柄となる。このことは、抽選結果番号 7 または 8（特定のリールが中リール 4 0 C）、抽選結果番号 9 または 10（特定のリールが右リール 4 0 R）が導出された場合でも同様である。よって、例えば、役抽選の結果、導

出された抽選結果番号に対応する情報を遊技者に報知した場合において、遊技者は、最初にストップスイッチを操作して、対応するリールが停止したときに入賞ラインの位置に「プラム」図柄が表示されたとすると、遊技者は、特定のリールに対応するストップスイッチを操作しなかったことを知ることができるとともに、残りの２つのリールを停止させる際に、目押しの対象となる図柄を「ベル１」または「ベル２」図柄に絞り込むことができる。

【００６８】

<主制御回路におけるその他の手段の説明>

図５に戻り、入賞判定手段４３０は、リール制御手段４２０により、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒがすべて停止制御されると、図７に示した各図柄組合せを参照して有効ラインの位置に何らかの役に対応する図柄組合せが停止表示されたか否かの入賞判定を行う。また、入賞判定手段４３０は、入賞判定の結果、成立した役などに基づいて、前述した遊技状態（一般遊技，ＭＢ遊技，ＢＢ遊技）の移行について制御する。ここで、現在の遊技状態を示す情報は、図３に示したＲＡＭ１１０に記憶されており、この情報は、遊技状態が移行するごとに更新される。すなわち、一般遊技中に、ＢＢａ役またはＢＢｂ役が成立した場合は、遊技状態が一般遊技からＢＢ遊技へ移行する。また、一般遊技中に、ＭＢａ役またはＭＢｂ役が成立した場合は、遊技状態が一般遊技からＭＢ遊技へ移行する。ＭＢ遊技中に、遊技が１２回行われるか、役物が８回成立すると、ＭＢ遊技が終了して遊技状態がＭＢ遊技から一般遊技へ移行する。さらに、ＢＢ遊技中に、４６５枚のメダルが払い出されると、ＢＢ遊技が終了して遊技状態がＢＢ遊技から一般遊技へ移行する。この入賞判定手段４３０は、後述する入賞判定処理サブルーチン（図１６参照）に示される。

【００６９】

役抽選確率変動手段４４０は、ＲＡＭ１１０に記憶されている遊技状態情報を参照し、当該遊技状態情報が一般遊技であった場合は、図６（ａ）の役抽選テーブルを選択し、ＢＢ遊技であった場合は、図６（ｂ）に示す各役抽選テーブルを選択する。この役抽選確率変動手段４４０は、図１０に示す役抽選処理サブルーチンのステップＳ４２～Ｓ４８に示される。入賞処理手段４５０は、入賞判定手段４３０により小役１ａ～小役１ｔ、小役２、または、小役３のいずれかが成立したと判定された場合、スロットマシン１０の内部に設けられているホッパー（図示略）を駆動して、成立した小役に対応する枚数のメダルを払い出すための制御を行う。なお、以下では、メダルが払い出されることとなる役（小役および役物）が成立することを、特に入賞という。この入賞処理手段４５０は、後述するメインルーチン（図９参照）のステップＳ３２に示される。

【００７０】

副制御回路の説明

副制御回路２００は、演出制御手段５１０、計時手段５２０、および、報知制御手段５３０を備えている。ここで、計時手段５２０は、図４に示したタイマ２２４に対応するものである。演出制御手段５１０は、主制御回路１００から送信される各種制御情報に基づいて、報知出力手段６００で実行する演出内容を決定する。ここで、演出内容の決定には、例えば、表示装置７０に表示する画像（動画または静止画）、スピーカ６４Ｌ，６４Ｒから発する効果音または楽音、上部効果ランプ７２の点滅パターンなどの決定や、決定した画像、音、点滅パターンの出力タイミングなどの決定が含まれる。また、演出制御手段５１０は、主制御回路１００の役抽選手段４１０により、抽選結果番号５～１０のいずれかが導出された場合に、前述した目押し不要役または目押し必要役を成立させるための情報（後述する）を報知するか否かの判断、および、目押し不要役を成立させるための情報から目押し必要役を成立させるための情報への切り替え、または、その逆の切り替えを行う。

【００７１】

さらに、演出制御手段５１０は、不成立計数手段５１２、可能遊技回数判断手段５１４、および、特典付与手段５１６を備え、これら各手段の処理に基づいて、上述した報知の切り替えを行う。不成立計数手段５１２は、演出制御手段５１０が、目押し必要役を成立

させるための情報を、報知出力手段 600 から報知したにも関わらず、当該目押し必要役が成立しなかった遊技の回数を計数する。可能遊技回数判断手段 514 は、役抽選手段 410 によって抽選結果番号 5 ~ 10 のいずれかが導出された場合に、前述した目押し必要役を成立させるための情報の報知を行う遊技（後述する）において、計時手段 520 が所定の時間を計時する間に、予め定められた回数の遊技が実行可能か否かを判断する。報知制御手段 530 は、演出制御手段 510 により決定された演出内容、および、目押し不要役または目押し必要役を成立させるための情報に応じて、報知出力手段 600 が備えるスピーカ 64L, 64R、表示装置 70、および、上部効果ランプ 72 をそれぞれ駆動制御し、遊技者に対する報知を行う。

【0072】

10

〔制御処理の説明〕

次に、上述した制御回路において行われる各種の制御について、フローチャートを参照して詳細に説明する。

図 9 は、主制御回路 100 で行われる制御処理を示すメインルーチンのフローチャートである。図 10 から図 14 および図 16 から図 19 は、このメインルーチンで実行される各サブルーチンのフローチャートである。これらサブルーチンのうち、図 10 は、役抽選手段 410 による役抽選と、役抽選確率変動手段 440 による役抽選テーブルの切替制御を行う役抽選処理サブルーチンのフローチャートである。図 11 は、リール制御手段 420 により、リール 40L, 40C, 40R の回転、停止のための制御を行うリール変動、停止サブルーチンのフローチャートである。図 12 ~ 図 14 は、抽選結果番号 5 ~ 10 のいずれかが導出された場合に、特定操作判断手段 4240、正解時停止手段 4242、および、不正解時停止手段 4244 により、リール 40L, 40C, 40R を停止させる際に行われる図柄組合せ制御のフローチャートである。図 16 は、入賞判定手段 430 により、成立した役の有無、および、成立した役の種類を判定し、成立した役に応じた特典を遊技者に与えるために行われる入賞判定処理サブルーチンのフローチャートである。また、図 17、図 18、図 19 は、それぞれ図 16 の入賞判定処理サブルーチンの一部をなす、MB 遊技中処理サブルーチンのフローチャート、BB 遊技中処理サブルーチンのフローチャート、役当選時処理サブルーチンのフローチャートである。

20

【0073】

また、副制御回路 200 においては、主制御回路 100 から受信した制御情報に基づいて、各種演出および報知を行うための制御処理を行う。これら各種演出および報知のうち、特に、主制御回路 100 から受信した役抽選の結果に関する情報により、特定の役に当選したと判断した場合、遊技者によるストップスイッチ 37L, 37C, 37R に対する操作内容などに基づいて、当選した役を成立させるための、ストップスイッチ 37L, 37C, 37R の操作内容について報知を行う、報知制御処理のフローチャートを図 20 から図 23 に示す。

30

【0074】

〔主制御回路における制御処理の説明〕

メインルーチンの説明

まず、主制御回路 100 の CPU 106 によって実行されるメインルーチンの制御処理の説明を、図 9 のフローチャートを用いながら説明する。このメインルーチンでは、遊技者が遊技媒体を投入して、リール 40L, 40C, 40R を回転させて停止させるまでの 1 工程を 1 回とする遊技を行うときの制御処理を示す。

40

【0075】

スロットマシン 10 の電源を投入すると、CPU 106 は、所定のセルフチェックを行い、RAM 110 に記憶される、各種フラグや制御データの初期値を設定する（ステップ S10）。次に、CPU 106 は、RAM 110 に記憶されている再遊技成立フラグがオンになっているか否かを判断する（ステップ S12）。この再遊技成立フラグは、前回の遊技で再遊技役が成立した場合、後述する図 19 に示す役当選時処理サブルーチンのステップ S264 においてオンにされる。再遊技成立フラグがオフ（NO）と判断した場合、

50

C P U 1 0 6 は、メダルが投入されたか否かを判断する（ステップ S 1 4）。メダルが投入された（Y E S）と判断したときには、ステップ S 2 0 へ進み、メダル投入口 3 2 の内部に設置されたメダルカウンタでカウントした投入枚数を、ベット数として検出する。ただし、規定枚数（本実施形態では 3 枚）を超える枚数のメダルが投入されたときには、規定枚数を超えた分の枚数を、クレジット数として R A M 1 1 0 の所定の記憶領域に記憶する。

【 0 0 7 6 】

一方、ステップ S 1 4 の判断において、C P U 1 0 6 が、メダルが投入されていない（N O）と判断したときには、ステップ S 1 6 へ進み、クレジットされているメダルが有るか否かを判断する。もし、R A M 1 1 0 に記憶されているクレジット数の値が 0 だった場合は、クレジットされたメダルがない（N O）と判断し、再びステップ S 1 4 へ戻り、ステップ S 1 4 とステップ S 1 6 の判断処理を繰り返し実行する。これに対して、ステップ S 1 6 において、クレジットされたメダルが有る（Y E S）と判断したときには、C P U 1 0 6 は、ベット操作信号を受信したか否かを判断する（ステップ S 1 8）。このベット操作信号は、遊技者がベットスイッチ 3 4 または 3 5 の何れかを操作したときに発信される。ベット操作信号を受信していない（N O）と判断したときには、再びステップ S 1 4 に戻り、ステップ S 1 4 からステップ S 1 8 までの判断処理を繰り返し実行する。そして、ステップ S 1 8 において、C P U 1 0 6 がベット操作信号を受信した（Y E S）と判断した場合、受信したベット操作信号からベット数を検出する（ステップ S 2 0）。そして、メダルの投入またはクレジットされたメダルの使用の何れの場合においても、検出したベット数を新たなベット数として R A M 1 1 0 に記憶し、クレジットされたメダルを使用する場合には、同時に、R A M 1 1 0 に記憶していたクレジット数から、検出したベット数分の枚数だけ減じる処理を行う（ステップ S 2 2）。そして、役抽選処理サブルーチン（ステップ S 2 4）へ進む。

【 0 0 7 7 】

なお、前述したステップ S 1 2 において、再遊技成立フラグがオンになっている（Y E S）と判断した場合は、C P U 1 0 6 は、再遊技成立フラグをオフ（ステップ S 2 6）にして、上述したステップ S 1 4 ~ S 2 2 の処理を行わずに、ステップ S 2 4 の役抽選処理サブルーチンへ進む。つまり、再遊技役が成立した次の遊技では、メダルを新たに投入したり、クレジットしたメダルを消費することなく、再び遊技を行うことができる。また、再遊技におけるベット数は、R A M 1 1 0 に記憶されている、前回の遊技で投入されたベット数、つまり、役抽選処理によって再遊技役が当選したときの遊技のベット数が用いられる。次に、C P U 1 0 6 は、ステップ S 2 4 の役抽選処理サブルーチンを実行し、当該サブルーチンを実行した結果、何らかの役に当選した場合は、R A M 1 1 0 に記憶されている各役に対応する当選フラグのうち、当選した役の当選フラグをオンにする。この役抽選処理サブルーチンの詳細については、図 1 0 のフローチャートを用いて後述する。

【 0 0 7 8 】

次に C P U 1 0 6 は、ステップ S 2 4 における役抽選の結果に基づいて、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R を回転させてから停止させる、リールの動きを制御するためのリール変動、停止サブルーチンを実行する（ステップ S 2 8）。このリール変動、停止サブルーチンの詳細については、図 1 1 ~ 図 1 4 のフローチャートを用いて後述する。次に C P U 1 0 6 は、ステップ S 2 8 においてリール変動、停止サブルーチンを実行したことにより、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R が停止した後、何らかの役が成立したか否かを判定し、その判定結果に応じて、遊技状態の移行処理を行う入賞判定処理サブルーチンを実行する（ステップ S 3 0）。このサブルーチンの詳細については、図 1 6 ~ 図 1 9 のフローチャートを用いて後述する。そして、C P U 1 0 6 は、ステップ S 3 0 で入賞判定処理サブルーチンを実行した後、小役または役物が入賞した場合は、その小役または役物に対応する枚数のメダルを払い出す払い出し処理（ステップ S 3 2）を行う。この払い出し処理は、実際にメダルをメダル払出口 6 0 から払い出すことも可能であるし、払い出すメダルの枚数を R A M 1 1 0 に記憶されているクレジット数に加算して、クレジットすることも可能で

ある。以上の制御処理によって1回分の遊技が終了し、CPU106は再びステップS12の処理へ戻る。このように、メインルーチンに示される制御処理を繰り返すことにより、遊技者は継続して遊技を行うことができる。

【0079】

< 役抽選処理サブルーチンの説明 >

次に、メインルーチンのステップS24で行われる役抽選処理サブルーチンについて、図10に示すフローチャートを用いながら詳細に説明する。

まず、CPU106は、スタートスイッチ36からリール回転開始信号を受信したか否かを判断する(ステップS40)。リール回転開始信号を受信していない(NO)と判断した場合は、再度ステップS40の判断を行い、リール回転開始信号を受信するまでこれを繰り返す。そして、リール回転開始信号を受信すると、CPU106は、RAM110に記憶されている遊技状態情報を参照し、現在の遊技状態がBB遊技中であるか否かを判断する(ステップS42)。BB遊技中である(YES)と判別したときには、ROM108に記憶されているBB遊技用役抽選テーブル(図6(b)参照)を読み出す(ステップS44)。また、ステップS42において、現在の遊技状態がBB遊技中ではない(NO)と判断したときには、次にCPU106は、現在の遊技状態が一般遊技中であるか否かを判断する(ステップS46)。そして、一般遊技中である(YES)と判断した場合、CPU106は、ROM108に記憶されている一般遊技用役抽選テーブル(図6(a)参照)を読み出す(ステップS48)。さらに、ステップS46において、現在の遊技状態が一般遊技中ではない(NO)と判断した場合、すなわち、一般遊技におけるMB遊技中またはBB遊技におけるMB遊技中であつた場合は、CPU106は、RAM110に記憶された各種当選フラグのうち、役物に対応する当選フラグをオンにして(ステップS50)、役抽選処理サブルーチンを終了する。この当選フラグは、後述する役抽選により、いずれの役が当選したか否かを示すものであり、オンになっている当選フラグに対応する役が、役抽選により当選した役であることを意味する。

【0080】

このように、CPU106は、現在の遊技状態に応じた役抽選テーブルをROM108から読み出し、当該読み出した役抽選テーブルに基づいて役抽選を行う。また、前述したように、BB遊技用役抽選テーブルにおけるMB役の当選確率は、一般遊技用役抽選テーブルにおけるMB役の当選確率よりも高確率になっている。すなわち、ステップS42～S48の処理によって、役抽選における役の当選確率が変動することから、ステップS42～S48の処理は、図5に示した役抽選確率変動手段440に相当する。

【0081】

上述したステップS44またはS48の処理により、CPU106が、ROM108から現在の遊技状態に応じた役抽選テーブルを読み出すと、次にCPU106は、乱数発生器112で発生した乱数を取得し、読み出した役抽選テーブルと照らし合わせて何れかの役に当選したか、または、ハズレたかの判定を行う(ステップS52)。ここで、ステップS52の処理は、図5に示した乱数抽出手段412および乱数判定手段414に相当するものである。

【0082】

そして、ステップS52における判定の結果、まず、CPU106は、小役1、小役2、または、小役3のいずれかに当選したか否かを判断する(ステップS54)。ここで、現在の遊技状態が一般遊技中になっていた場合は、小役1a～1tのいずれか、小役2a、または、小役3に当選したか否かが判断される。また、現在の遊技状態がBB遊技中になっていた場合は、小役1a～1h、小役2a、または、小役3のいずれかに当選したか否かが判断される。そして、いずれかの小役に当選した(YES)と判断した場合、CPU106は、RAM110に記憶されている、当選したと判断した小役に対応する当選フラグをオンに設定する(ステップS56)。このとき、現在の遊技状態が一般遊技中である場合は、小役1のいずれかに当選した場合、同時に複数の小役1に当選することとなり(図6(a)の役抽選テーブル中、抽選結果番号5～10参照)、当選した小役1の各々に

対応する当選フラグがすべてオンにされる。

【 0 0 8 3 】

次にCPU106は、一般遊技中において複数の小役1が同時に当選したか否かを判断する(ステップS58)。そして、複数の小役1が同時当選した(YES)と判断した場合は、抽選結果番号(抽選結果番号5~10のいずれか)に対応するリール停止制御情報(図8参照)を、ROM108から読み出してRAM110に記憶する(ステップS60)。また、CPU106は、抽選結果番号と、該抽選結果番号に対応する役の図柄組合せ(図7参照)を示す制御図柄データとを、ROM108から読み出してRAM110に記憶する(ステップS62)。例えば、現在の遊技状態が一般遊技であるときに、抽選結果番号5(小役1a~1h、小役1mおよび小役1q)が当選した場合、CPU106は、ステップS60で、図8に示したリール停止制御情報のうち、抽選結果番号5に関するリール停止制御情報をROM108から読み出して、RAM110の所定の記憶領域に記憶し、さらにステップS62で、抽選結果番号5と、当選した各小役1に対応する図柄組合せを示す制御図柄データとをRAM110に記憶する。そして、これらの情報に基づいて図11~図14に示すリール変動、停止制御処理を行い、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rが、操作順序1または2で操作された場合(換言すると最初に左ストップスイッチ37Lが操作された場合)は、小役1a~1hのいずれかを入賞させる。また、それ以外の操作順序(最初に中ストップスイッチ37Cまたは右ストップスイッチ37Rが操作された場合)は、最初に操作されたストップスイッチの種類と、2番目、3番目に操作されたストップスイッチの操作タイミングに応じて、小役1mまたは小役1qを入賞させる。この場合、2番目、3番目に操作されたストップスイッチの操作タイミングによって、取りこぼしが生じ得ることは、前述したとおりである。

【 0 0 8 4 】

また、ステップS58において、CPU106が小役2または小役3に当選したと判断した場合、または、BB遊技において、小役1a~1hが当選したと判断した場合は、判断結果がNOとなって、そのままステップS62へ進み、抽選結果番号および制御図柄データをRAM110に記憶する。

【 0 0 8 5 】

次に前述したステップS54で、CPU106がいずれの小役にも当選していない(NO)と判断した場合、CPU106は、再遊技役に当選したか否かを判断する(ステップS64)。そして、再遊技役が当選したと判断した場合(YES)、CPU106は、RAM110に記憶されている再遊技役に対応する当選フラグの値をオンにする(ステップS66)。そして、前述したステップS62へ進み、抽選結果番号と、抽選結果番号に対応する制御図柄データ(プラム-プラム-プラム)とをRAM110に記憶する。

【 0 0 8 6 】

次に前述したステップS64で、再遊技役に当選していないと判断した(NO)場合、CPU106は、ボーナスフラグを持越し中であるか否かを判断する(ステップS68)。すなわち、RAM110に記憶されている各役に対応する当選フラグのうち、BB役a, bまたはMB役a, b, cに対応する当選フラグがオンになっているか否かを判断する。ボーナスフラグを持越し中であつた(YES)場合、CPU106は、前述したステップS62へ進み、現在の遊技状態におけるハズレの抽選結果番号(一般遊技であれば「14」、BB遊技であれば「5」)をRAM110へ記憶する。これにより、例えば一般遊技中に、抽選結果番号14が導出された場合、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rをいかなる操作順序およびタイミングで操作しても、当選フラグがオンになっているBB役またはMB役以外は、何らの役も成立または入賞しないように、リール40L, 40C, 40Rの停止制御が行われる。このように、後述するステップS70のBB役の当選判断、および、ステップS74のMB役の当選判断を行わずに、役抽選にハズレたときの処理を行うため、ボーナスフラグの持越し中に、再度、BB役またはMB役に当選してしまうことがない。

【 0 0 8 7 】

一方、ステップS 6 8で、CPU 1 0 6がボーナスフラグの持越し中ではない(N O)と判断した場合、CPU 1 0 6は、BB役aまたはBB役bが当選したか否かを判断する(ステップS 7 0)。BB役aまたはBB役bのいずれかに当選した(Y E S)と判断した場合、CPU 1 0 6は、RAM 1 1 0に記憶されている各役に対応した当選フラグのうち、当選した方のBB役に対応した当選フラグをオンにする(ステップS 7 2)。そして、前述したステップS 6 2へ進み、抽選結果番号と、抽選結果番号に対応する制御図柄データとをRAM 1 1 0に記憶する。

【0088】

また、上述したステップS 7 0でいずれのBB役にも当選していなかった(N O)場合、CPU 1 0 6は、MB役a、MB役b、または、MB役cに当選したか否かを判断する(ステップS 7 4)。これらMB役のうち、いずれかが当選した(Y E S)と判断した場合、CPU 1 0 6は、RAM 1 1 0に記憶されている各役に対応した当選フラグのうち、当選したMB役に対応する当選フラグをオンにする(ステップS 7 6)。そして、前述したステップS 6 2へ進み、抽選結果番号と、抽選結果番号に対応する制御図柄データとをRAM 1 1 0に記憶する。なお、上述したステップS 7 4で、CPU 1 0 6がいずれのMB役にも当選していない(N O)と判断した場合、CPU 1 0 6は、前述したステップS 6 2へ進み、ステップS 6 8の判断結果がN Oとなったときと同様、現在の遊技状態におけるハズレの抽選結果番号をRAM 1 1 0へ記憶する。

【0089】

上述した各役の当選判定を行った後、ステップS 6 2の処理を行うと、CPU 1 0 6は、RAM 1 1 0に記憶されている抽選結果番号、および、RAM 1 1 0に記憶されていた場合はリール停止制御情報も含め、役抽選情報として、インターフェイス回路1 0 2を介して副制御回路2 0 0へ送信する(ステップS 7 8)。そして、ステップS 7 8の処理を終え、図10の役抽選処理サブルーチンの処理を終了する。なお、上述した役抽選情報を副制御回路2 0 0が受信すると、受信した役抽選情報から抽選結果番号およびリール停止制御情報が抽出されて、RAM 2 1 0に記憶される。

【0090】

<リール変動、停止サブルーチンの説明>

図9に示したメインルーチンにおいて、上述の役抽選処理サブルーチン(ステップS 2 4)が終了すると、次にCPU 1 0 6は、リール変動、停止サブルーチン(ステップS 2 8)の処理を行う。以下、図11に示すリール変動、停止サブルーチンのフローチャートを用いて詳細な説明を行う。

【0091】

まず、CPU 1 0 6は、図10のステップS 6 2で記憶した抽選結果番号と制御図柄データを読み出す(ステップS 8 0)。そして、前回の遊技でリール4 0 L、4 0 C、4 0 Rが回転を開始してから、予め定められた最短時間(たとえば4.1秒間)を経過したか否かを判断する(ステップS 8 2)。もし、最短時間が経過していない(N O)と判断したときには、このステップS 8 2の判断処理を繰り返し実行する。つまり、最短時間が経過するまで次の工程であるリールの回転開始が行われないようになっている。これより、一定時間内に行われる遊技によって消費されるメダルが、所定枚数を越えないような制御を行っている。最短時間が経過した(Y E S)と判断した場合、CPU 1 0 6は、リール回転開始信号を図3に示したモータ駆動回路1 1 4へ送信する(ステップS 8 4)。この信号に基づいて、モータ駆動回路1 1 4は、モータ8 0 L、8 0 C、8 0 Rの駆動を開始し、リール4 0 L、4 0 C、4 0 Rが回転を始める。

【0092】

次に、CPU 1 0 6は、回転を始めたリールが定速回転になっているか否かを判断する(ステップS 8 6)。リールの回転がまだ定速回転になっていない(N O)と判断したときには、このステップS 8 6の判断処理を繰り返す。つまり、リールの回転が定速回転に達するまでは、次の工程であるリールの停止制御が行われないようになっている。CPU 1 0 6が、リールの回転が定速回転になっている(Y E S)と判断した場合、次に、スト

10

20

30

40

50

ップスイッチ 37L, 37C, 37R から、リール停止信号を受信したか否かを判断する (ステップ S88)。このリール停止信号は、ストップスイッチ 37L、37C、37R の各々から、遊技者によって押動操作されたときに発信される。また、CPU106 は、リール停止信号を発信したストップスイッチに対応するリールの停止制御を行う。すなわち、左ストップスイッチ 37L からリール停止信号が発信された場合には、左リール 40L を回転させるモータ 80L の停止制御が行われる。同様に、中ストップスイッチ 37C からリール停止信号が発信された場合には、中リール 40C を回転させるモータ 80C の停止制御が行われ、右ストップスイッチ 37R からリール停止信号が発信された場合には、右リール 40R を回転させるモータ 80R の停止制御が行われる。

【0093】

10

CPU106 は、リール停止信号を受信した (YES) と判断した場合、CPU106 は、リール停止信号を発信したストップスイッチを示すリール停止情報信号を、副制御回路 200 へ送信する (ステップ S90)。次いで CPU106 は、ステップ S80 で RAM110 から読み出した各種情報に基づいて、図柄組合せ制御を行う (ステップ S92)。図柄組合せ制御においては、リール停止信号を受信したときに表示窓 22 に表示されていた図柄位置から、最大 4 図柄分、リールが回転するまで停止位置をずらすことが可能であり、この範囲内で、1 つの有効ラインに沿って、役抽選で当選した役に対応する図柄組合せが揃うようにリールの停止制御を行う。

【0094】

次に CPU106 は、すべてのリールを停止させたか否かを判断する (ステップ S94)。すべてのリールが停止していない (NO) と判断した場合は、ステップ S88 へ戻り、再びリール停止信号に応じた図柄組合せ制御を行う。なお、ステップ S88 において、リール停止信号を受信していない (NO) と判断した場合は、直接ステップ S94 へ進み、すべてのリールを停止させたか否かを判断する。このように、すべてのリールを停止させるまで、ステップ S88 ~ S94 の処理を繰り返し行い、ステップ S94 で、すべてのリールが停止した (YES) と判断した場合、CPU106 は、全リールが停止したことを示す全リール停止信号を副制御回路 200 へ送信し (ステップ S96)、リール変動、停止処理を終了する。

20

【0095】

なお、上述したステップ S92 の図柄組合せ制御において、一般遊技中に、役抽選により抽選結果番号 5 ~ 10 のいずれかが導出された場合は、ストップスイッチ 37L, 37C, 37R の操作順序に応じて各リールの停止制御の内容を切り替えている。この制御内容について、一般遊技中に役抽選で抽選結果番号 5 が導出された場合の図柄組合せ制御の内容を例に挙げ、図 12 ~ 図 14 を参照しつつ詳細に説明する。また、以下の説明において、図 11、ステップ S84 の処理により、リール 40L, 40C, 40R が回転を開始した後、ストップスイッチ 37L, 37C, 37R に対して最初に行われる操作を第 1 停止操作、次に行われる操作を第 2 停止操作、最後に行われる操作を第 3 停止操作という。

30

【0096】

(第 1 停止操作が行われたときの図柄組合せ制御)

まず、図 12 に示す図柄組合せ制御のフローチャートにおいて、CPU106 は、RAM110 に記憶されている遊技状態情報を参照し、現在の遊技状態が一般遊技中であるか否かを判断する (ステップ S100)。そして、現在の遊技状態が、BB 遊技または MB 遊技であった場合 (NO)、CPU106 は、それぞれの遊技状態において、図 10 に示した役抽選処理が行われた結果、何らかの役が当選した場合は、その役をストップスイッチが操作されたタイミングに応じて成立させ、ハズレた場合は、何らの役も成立しないように、操作されたストップスイッチに対応するリールについて、図柄組合せ制御を行う (ステップ S102)。そして、ステップ S102 の処理を終え、図 12 に示す図柄組合せ制御 (すなわち、図 11 のステップ S92 の処理) を終了し、図 11 のステップ S94 の判断処理へ移行する。

40

【0097】

50

一方、ステップS100で、一般遊技中であると判断した場合（YES）は、CPU106は、RAM110に記憶されている各役の当選フラグのオン/オフ状態に基づいて、上述した役抽選処理によって導出された抽選結果番号が5～10のいずれかであるか否か（すなわち、小役1に当選したか否か）を判断する（ステップS104）。ここで、小役1以外の役が当選した場合、または、ハズレだった場合（NO）は、ステップS102の処理へ移行して、それぞれの抽選結果に応じて図柄組合せ制御を行った後、図11のステップS94の判断処理へ移行する。ステップS104の判断処理において、小役1が当選したと判断した場合（YES）、次にCPU106は、抽選結果番号5が導出されたか否かを判断する（ステップS106）。抽選結果番号6～10が導出されていた場合（NO）、CPU106は、ストップスイッチ37L、37C、37Rの操作順序および操作タイミングに応じて、それぞれの抽選結果番号に対応する図柄組合せ（図7（b）および図8参照）が成立するような図柄組合せ制御を行う（ステップS108）。そして、CPU106は、図12に示す図柄組合せ制御を終了し、図11のステップS94の判断処理へ移行する。

【0098】

これに対して、ステップS106の判断処理において、抽選結果番号5が導出されたと判断した場合（YES）は、CPU106は、受信したリール停止信号が第1停止操作であるか否かを判断する（ステップS110）。そして、CPU106が、第2停止操作または第3停止操作であると判断した場合（NO）は、後述する図13に示すフローチャートの処理へ移行する。これに対して、第1停止操作であると判断した場合（YES）、CPU106は、受信したリール停止信号が左ストップスイッチ37Lから発信されたものであるか否かを判断する（ステップS112）。左ストップスイッチ37Lから発信されたものであると判断した場合（YES）、CPU106は、役抽選で導出された抽選結果番号5に対応付けられている目押し不要役および目押し必要役のうち、目押し不要役（図7（b）に示した小役1a～小役1hの図柄組合せうち、いずれかの図柄組合せ）を優先的に入賞させるためのリール停止制御を、左リール40Lについて行う。すなわち、ROM108に記憶されている各種停止制御テーブルの中から、左リール40Lについて、「ベル1」図柄または「ベル2」図柄を有効ラインL1～L4のいずれかに停止させるための停止制御テーブルを選択する（ステップS114）。

【0099】

ここで、停止制御テーブルの内容について、図15を参照して説明する。図15の（a）は、左リール40Lにおいて、上段Uまたは下段D（すなわち、有効ラインの位置）に、「ベル1」または「ベル2」図柄を停止させるための停止制御テーブル、（b）は、中リール40Cにおいて、中段M（すなわち、有効ラインの位置）に、「プラム」図柄を停止させるための停止制御テーブル、（c）は、左リール40Lにおいて、上段Uまたは下段D（すなわち、有効ラインの位置）に、「ベル1」図柄を停止させるための停止制御テーブルを示している。

【0100】

本実施形態における停止制御テーブルは、役抽選より導出された抽選結果番号、既に停止表示されている図柄の種類、および、遊技者により操作されたストップスイッチ（換言すると、停止制御対象となるリール）に応じて一意に選択される。すなわち、同一の抽選結果番号が導出され、既に停止表示されている図柄の種類が同一であるときに、同一のリールに関して停止制御を行う場合は、常に同じ停止制御テーブルが選択され、他の要因によって、選択される停止制御テーブルが変わることはない。また、図15に示す停止制御テーブルは、各リールの各図柄番号（図2参照）について、下段Dに位置しているときに対応するストップスイッチが操作された場合、その位置からいくつの図柄分を回転させた後に停止させるか（すなわち、滑りコマ数）を定めたものであり、この滑りコマ数は、0から4のいずれかの値となる。また、上述した「下段Dに位置しているとき」とは、ある図柄について考えた場合、当該図柄の中心位置が中段Mの中央位置を通過してから、当該図柄の中心位置を下段Dの中央に停止させることができる位置に至るまでの間に、位置し

ていることをいう。たとえば、図15(a)に示す停止制御テーブルを用いて左リール40Lの停止制御を行う場合において、図柄番号「8」の図柄(「ベル2」図柄)の中心位置が、中段Mの中央を通過したときに、左ストップスイッチ37Lが操作された場合、左リール40Lを直ちに停止させるのではなく、図柄番号「8」の図柄が下段Dの中央に到達したときに停止させる。このとき、左リール40Lの下段Dには、図柄番号「8」の「ベル2」図柄が停止表示されることになる。

【0101】

図15(a)に示す停止制御テーブルの場合、左リール40Lの図柄番号「20」、「21」、「1」の図柄が下段Dに位置しているときに左ストップスイッチ37Lが操作されると、図柄番号「1」の「ベル1」図柄が下段Dに停止表示されることとなり、図柄番号「2」～「5」の図柄が下段Dに位置しているときに左ストップスイッチ37Lが操作されると、図柄番号「8」の「ベル2」図柄が上段Uに停止表示されることになる。同様に、図柄番号「6」～「8」の図柄が下段Dに位置しているときに左ストップスイッチ37Lが操作されると、図柄番号「8」の「ベル2」図柄が下段Dに停止表示され、図柄番号「9」～「12」の図柄が下段Dに位置しているときに左ストップスイッチ37Lが操作されると、図柄番号「15」の「ベル2」図柄が上段Uに停止表示される。さらに、図柄番号「13」～「15」の図柄が下段Dに位置しているときに左ストップスイッチ37Lが操作されると、図柄番号「15」の「ベル2」図柄が下段Dに停止表示され、図柄番号「16」～「19」の図柄が下段Dに位置しているときに左ストップスイッチ37Lが操作されると、図柄番号「1」の「ベル1」図柄が上段Uに停止表示される。

【0102】

このように、図15(a)に示す停止制御テーブルに基づいて左リール40Lの停止制御が行われた場合、「ベル1」または「ベル2」図柄が、上段Uまたは下段Dに必ず停止表示されることになる。よって、上述したステップS114の処理により、CPU106は、図15(a)に示す停止制御テーブルを選択し、これに基づいて左リール40Lの停止制御を行う(ステップS116)。この結果、左リール40Lの上段Uまたは下段Dには、「ベル1」または「ベル2」図柄が停止表示されることになる。そして、ステップS116の処理を終えると、CPU106は、図12の図柄組合せ制御(図11のステップS92の処理)を終了し、図11のステップS94の判断処理へ移行する。

【0103】

次に、ステップS112の判断処理において、CPU106が、第1停止操作をされたのは左ストップスイッチ37Lではないと判断した場合(NO)、第1停止操作をされたのは中ストップスイッチ37Cであるか否かを判断する(ステップS118)。そして、中ストップスイッチ37Cが第1停止操作された場合(YES)、CPU106は、役抽選で導出された抽選結果番号5に対応付けられている目押し不要役および目押し必要役のうち、目押し必要役を優先的に入賞させるためのリール停止制御を、中リール40Cについて行う。ここでは、抽選結果番号5が導出され、かつ、第1停止操作時に中ストップスイッチ37Lが操作されたため、操作順序3または4となり(図8参照)、小役1m(ベル1-プラム-ベル1)が成立し得るリール停止制御を行う。すなわち、まずCPU106は、ROM108から、中リール40Cについて、「プラム」図柄を中段Mの位置に停止させる停止制御テーブルを選択する(ステップS120)。

【0104】

上記ステップS120の処理により選択される停止制御テーブルの内容は、図15(b)に示すものとなる。この停止制御テーブルの内容と、図2に示した中リール40Cの図柄配列とから明らかなように、中リール40Cの「プラム」図柄は、遊技者がいかなるタイミングで中ストップスイッチ37Cを操作したとしても、中段M(有効ラインの位置)で停止することになる。このように、小役1a～1hのいずれの図柄組合せにも使用されておらず、かつ、ストップスイッチが操作されたタイミングに関わらず、有効ラインの位置に停止表示させることができる、「プラム」図柄を停止表示させることで、後述するAT遊技において、目押し不要役を入賞させることができる第1操作時のストップスイッチ

が報知されたときに、遊技者が誤って異なるストップスイッチを操作してしまった場合、そのことを停止表示された図柄によって知ることができる。

【 0 1 0 5 】

そして、CPU 106は、ステップS 120の処理によって選択した停止制御テーブルに基づき、中ストップスイッチ37Cの操作タイミングに応じて中リール40Cの「プラム」図柄を中段Mに停止表示させる(ステップS 122)。ステップS 122の処理を終えると、CPU 106は、図12の図柄組合せ制御(図11のステップS 92の処理)を終了し、図11のステップS 94の判断処理へ移行する。なお、役抽選により、抽選結果番号6(特定のリールが左リール40L)または抽選結果9, 10(特定のリールが右リール40R)が導出されたときに、中ストップスイッチ37Cが第1停止操作された場合も、図15(b)に示す停止制御テーブルが選択されるものとする。

10

【 0 1 0 6 】

さらに、ステップS 118の処理において、CPU 106が、第1停止操作されたのは、中ストップスイッチ37Cではないと判断した場合、CPU 106は、右ストップスイッチ37Rが第1停止操作されたものと判断し(NO)、ROM 108から右リール40Rについて、「プラム」図柄を上段Uまたは下段Dに停止させる停止制御テーブルを選択する(ステップS 124)。そして、選択した制御テーブルに基づいて、右ストップスイッチ37Rの操作タイミングに応じて右リール40Rの「プラム」図柄を上段Uまたは下段Dに停止表示させる(ステップS 126)。CPU 106は、ステップS 126の処理を終えると、図12の図柄組合せ制御(図11のステップS 92の処理)を終了し、図11のステップS 94の判断処理へ移行する。

20

【 0 1 0 7 】

なお、役抽選により、抽選結果6(特定のリールが左リール40L)または抽選結果7, 8(特定のリールが中リール40C)が導出されたときに、右ストップスイッチ37Rが第1停止操作された場合も、ステップS 124で選択した停止制御テーブルが選択されるものとする。

【 0 1 0 8 】

同様に、役抽選により、抽選結果番号7, 8(特定のリールが中リール40C)または9, 10(特定のリールが右リール40R)が導出されたときに、左ストップスイッチ37Lが第1停止操作された時に選択される停止制御テーブルは、左リール40Lにおいて、上段Uまたは下段Dに「プラム」図柄を停止させる停止制御テーブルとなるが、いずれの場合も同一の停止制御テーブルが選択されるものとする。このように、役抽選で導出された抽選結果番号が異なる場合でも、各リールにおいて、「プラム」図柄を有効ラインの位置に停止させる場合は、同じ停止制御テーブルを選択することで、停止制御テーブルの種類を減らし、使用するROM 108のメモリ容量を節約することができる。

30

【 0 1 0 9 】

(第2停止操作が行われたときの図柄組合せ制御)

次に、図12のステップS 110の判断処理において、CPU 106が、受信したリール停止信号は第1停止操作でないと判断した場合(NO)、CPU 106は、図13に示す図柄組合せ制御へ移行する。すなわち、CPU 106は、受信したリール停止信号が第2停止操作であるか否かを判断し(ステップS 128)、第2停止操作ではない(NO)と判断した場合は、後述する図14に示すフローチャートの処理へ移行する。一方、第2停止操作であると判断した場合(YES)、CPU 106は、受信したリール停止信号が左ストップスイッチ37Lから発信されたものであるか否かを判断する(ステップS 130)。そして、左ストップスイッチ37Lから発信されたものであると判断した場合(YES)、CPU 106は、RAM 110に、操作順序が「3」または「5」であることを記憶する(ステップS 132)。これは、第2停止操作が左ストップスイッチ37Lの場合、操作順序は「3」(中 左 右)または「5」(右 左 中)となるためである。

40

【 0 1 1 0 】

次いで、CPU 106は、ROM 108に記憶されている各種停止制御テーブルの中か

50

ら、左リール４０Ｌについて、「ベル１」図柄を上段Ｕまたは下段Ｄの位置に停止させることができる停止制御テーブルを選択する（ステップＳ１３４）。これは、役抽選により抽選結果番号５が導出された場合、ＣＰＵ１０６は、図８に示したとおり、操作順序が「３」のときに、小役１ｍが成立し、操作順序が「５」のときには小役１ｑが成立するように、図柄組合せ制御を行うが、図７（ｂ）に示すように、小役１ｍおよび小役１ｑに対応する図柄組合せは、いずれも左リール４０Ｌの図柄が「ベル１」図柄になっているためである。ここで、ステップＳ１３４の処理により選択される停止制御テーブルの一例について、図１５（ｃ）に示す。この図に示す停止制御テーブルは、左リール４０Ｌにおける図柄番号「１」の「ベル１」図柄を、上段Ｕまたは下段Ｄに停止表示させるものであるが、下段Ｄに図柄番号「２」～「１５」が位置している場合は、「ベル１」図柄を上段Ｕまたは下段Ｄに停止表示させることができないようになっている。したがって、この間に左ストップスイッチ３７Ｌの操作が行われた場合は、小役１ｍまたは小役１ｑは成立しないことになる（すなわち、取りこぼしとなる）。なお、図柄番号「２」～「１５」に対応する滑りコマ数は、一例を示したものであり、他のリールに対する図柄組合せ制御が行われたときに、何らかの役が成立してしまわないような滑りコマ数が設定されているものとする。

【０１１１】

ステップＳ１３４の処理により、ＲＯＭ１０８から「ベル１」図柄を上段Ｕまたは下段Ｄに停止させることができる停止制御テーブルを選択すると、ＣＰＵ１０６は、選択した停止制御テーブルに基づいて、左ストップスイッチ３７Ｌが操作されたときに、左リール４０Ｌの上段Ｕまたは下段Ｄから、リールの回転方向とは逆の方向に向かって４個目までの図柄の中に「ベル１」図柄がある場合は、当該「ベル１」図柄を上段Ｕまたは下段Ｄに停止表示させる（ステップＳ１３６）。換言すると、左ストップスイッチ３７Ｌが操作されたときに、上述した４個目までの図柄の中に「ベル１」図柄がなかった場合は、「ベル１」図柄以外の図柄が入賞ラインの位置に停止表示され、小役１ｍまたは小役１ｑは成立しないことになる。そして、図１３の図柄組合せ制御（図１１のステップＳ９２の処理）を終了し、図１１のステップＳ９４の判断処理へ移行する。

【０１１２】

次に、ステップＳ１３０の判断処理において、ＣＰＵ１０６が、第２停止操作をされたのは左ストップスイッチ３７Ｌではないと判断した場合（ＮＯ）、第２停止操作をされたのが中ストップスイッチ３７Ｃであるか否かを判断する（ステップＳ１３８）。そして、中ストップスイッチ３７Ｃが第２停止操作されたと判断した場合（ＹＥＳ）、ＣＰＵ１０６は、最初に停止（以下、第１停止という）したリールが左リール４０Ｌであったか否かを判断する（ステップＳ１４０）。第１停止したリールが左リール４０Ｌであると判断した場合（ＹＥＳ）、ＣＰＵ１０６は、ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒの操作順序は「１」（左 中 右）であるとみなし、その旨をＲＡＭ１１０に記憶する（ステップＳ１４２）。そして、ＣＰＵ１０６は、ＲＯＭ１０８から、中リール４０Ｃについて、「ベル１」または「ベル２」図柄を中段Ｍに停止表示させる停止制御テーブルを選択する（ステップＳ１４４）。次にＣＰＵ１０６は、ステップＳ１４４で選択した停止制御テーブルに基づいて中リール４０Ｃの「ベル１」または「ベル２」図柄を中段Ｍに停止表示させ（ステップＳ１４６）、図１３の図柄組合せ制御（図１１のステップＳ９２の処理）を終了し、図１１のステップＳ９４の判断処理へ移行する。

【０１１３】

一方、ステップＳ１４０で、ＣＰＵ１０６が、第１停止したリールは左リール４０Ｌでない（すなわち、右リール４０Ｒ）と判断した場合（ＮＯ）は、ストップスイッチ３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒの操作順序が「６」（右 中 左）であるとみなし、その旨をＲＡＭ１１０に記憶する（ステップＳ１４８）。そして、ＣＰＵ１０６は、ＲＯＭ１０８から、中リール４０Ｃについて、「ベル１」図柄を、中ストップスイッチ３７Ｃの操作タイミングによっては中段Ｍに停止させることができる停止制御テーブルを選択する（ステップＳ１５０）。次いでＣＰＵ１０６は、ステップＳ１４６の処理へ移行し、ステップＳ１５０で

選択した停止制御テーブルに基づき、中リール40Cの「ベル1」図柄を中段Mで停止させることができるタイミングで中ストップスイッチ37Cが操作された場合は、「ベル1」図柄を中段Mに停止表示させる。そして、中リール40Cを停止させると、CPU106は、図13の図柄組合せ制御(図11のステップS92の処理)を終了し、図11のステップS94の判断処理へ移行する。

【0114】

さて、前述したステップS138において、第2停止操作をされたのは中ストップスイッチ37Cではないと判断した場合(NO)、CPU106は、右ストップスイッチ37Rが第2停止操作されたものとみなし、第1停止したリールが左リール40Lであったか否かを判断する(ステップS152)。第1停止したリールが左リール40Lであると判断した場合(YES)、CPU106は、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rの操作順序は「2」(左 右 中)であるとみなし、その旨をRAM110に記憶する(ステップS154)。そして、CPU106は、ROM108から、右リール40Rについて、「ベル1」または「ベル2」図柄を上段Uまたは下段Dに停止表示させる停止制御テーブルを選択する(ステップS156)。次にCPU106は、ステップS156で選択した停止制御テーブルに基づいて右リール40Rの「ベル1」または「ベル2」図柄を上段Uまたは下段Dに停止表示させ(ステップS158)、図13の図柄組合せ制御(図11のステップS92の処理)を終了し、図11のステップS94の判断処理へ移行する。

【0115】

一方、ステップS152で、CPU106が、第1停止したリールは左リール40Lでない(すなわち、中リール40C)と判断した場合(NO)は、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rの操作順序が「4」(中 右 左)であるとみなし、その旨をRAM110に記憶する(ステップS160)。そして、CPU106は、ROM108から、右リール40Rについて、「ベル1」図柄を、右ストップスイッチ37Rの操作タイミングによっては上段Uまたは下段Dに停止させることができる停止制御テーブルを選択する(ステップS162)。次いでCPU106は、ステップS158の処理へ移行し、ステップS162で選択した停止制御テーブルに基づき、右リール40Rの「ベル1」図柄を上段Uまたは下段Dで停止させることができるタイミングで右ストップスイッチ37Rが操作された場合は、「ベル1」図柄を上段Uまたは下段Dに停止表示させる。そして、CPU106は、図13の図柄組合せ制御(図11のステップS92の処理)を終了し、図11のステップS94の判断処理へ移行する。

【0116】

(第3停止操作が行われたときの図柄組合せ制御)

次に、図13のステップS128の判断処理において、受信したリール停止信号が第2停止操作でないと判断した場合(NO)、CPU106は、第3停止操作が行われたものとみなし、図14に示す図柄組合せ制御へ移行する。まず、CPU106は、受信したリール停止信号が左ストップスイッチ37Lから発信されたものであるか否かを判断する(ステップS164)。左ストップスイッチ37Lから発信されたものであると判断した場合(YES)は、第3停止操作が左ストップスイッチ37Lに対して行われたことから、操作順序は「4」(中 右 左)または「6」(右 中 左)となる。すなわち、成立し得る小役1は、小役1mまたは小役1qであり、これらの図柄組合せにおける左リール40Lの図柄はいずれも「ベル1」図柄となる(図7(b)参照)。よって、CPU106は、ROM108から、左リール40Lについて、「ベル1」図柄を、左ストップスイッチ37Lの操作タイミングによっては上段Uまたは下段Dに停止させることができる停止制御テーブルを選択する(ステップS166)。ただし、既に停止している2つのリールの、有効ラインの位置における図柄組合せが、小役1mまたは小役1qの図柄組合せと一致していない場合(すなわち、第2停止操作の段階で、小役1mまたは小役1qの取りこぼしが確定していた場合)は、左リール40Lについて、「ベル1」図柄以外の図柄を、有効ラインの位置に停止させる停止制御テーブルを選択するようにしてもよい。

【0117】

次いでCPU106は、ステップS166で選択した停止制御テーブルに基づき、すでに停止している2つのリールについて、有効ラインの位置に停止表示されている図柄組合せが、小役1mまたは小役1qの図柄組合せと一致していた場合は、左ストップスイッチ37Lが操作されたときに、左リール40Lの上段Uまたは下段Dから、リールの回転方向とは逆の方向に向かって4個目までの図柄の中に「ベル1」図柄があれば、「ベル1」図柄を上段Uまたは下段Dに停止表示させる(ステップS168)。そして、CPU106は、図14の図柄組合せ制御(図11のステップS92の処理)を終了し、図11のステップS94の判断処理へ移行する。この場合、全てのリールが停止したことにより、ステップS94の判断結果がYESとなって、ステップS96の処理へ移行する。

【0118】

次に、ステップS164の判断処理において、CPU106が、第3停止操作をされたのは左ストップスイッチ37Lではないと判断した場合(NO)、第3停止操作をされたのは中ストップスイッチ37Cであるか否かを判断する(ステップS170)。そして、中ストップスイッチ37Cが第3停止操作されたと判断した場合(YES)、CPU106は、RAM110に記憶されている操作順序が「2」であるか否かを判断する(ステップS172)。操作順序が「2」であった場合(YES)、CPU106は、ROM108から、中リール40Cについて、「ベル1」または「ベル2」図柄を中段Mに停止表示させる停止制御テーブルを選択する(ステップS174)。次にCPU106は、ステップS174で選択した停止制御テーブルに基づいて中リール40Cの「ベル1」または「ベル2」図柄を中段Mに停止表示させ(ステップS176)、図14の図柄組合せ制御(図11のステップS92の処理)を終了し、図11のステップS94の判断処理へ移行する。

【0119】

一方、ステップS172で、CPU106が、操作順序が「2」でないと判断した場合(NO)は、操作順序を「5」(右 左 中)とみなし、ROM108から、中リール40Cについて、「ベル1」図柄を、中ストップスイッチ37Cの操作タイミングによっては中段Mに停止表示させることができる停止制御テーブルを選択する(ステップS178)。次いでCPU106は、ステップS176の処理へ移行し、ステップS178で選択した停止制御テーブルに基づき、中リール40Cの「ベル1」図柄を中段Mで停止させることができるタイミングで中ストップスイッチ37Cが操作された場合は、「ベル1」図柄を中段Mに停止表示させる。中リール40Cを停止させると、CPU106は、図14の図柄組合せ制御(図11のステップS92の処理)を終了し、図11のステップS94の判断処理へ移行する。

【0120】

さらに、前述したステップS170において、第3停止操作をされたのは中ストップスイッチ37Cではないと判断した場合(NO)、CPU106は、右ストップスイッチ37Rが第3停止操作されたものとみなし、RAM110に記憶されている操作順序が「1」であるか否かを判断する(ステップS180)。操作順序が「1」であった場合(YES)、CPU106は、ROM108から、右リール40Rについて、「ベル1」または「ベル2」図柄を上段Uまたは下段Dに停止表示させる停止制御テーブルを選択する(ステップS182)。次にCPU106は、ステップS182で選択した停止制御テーブルに基づいて右リール40Rの「ベル1」または「ベル2」図柄を上段Uまたは下段Dに停止表示させ(ステップS184)、図14の図柄組合せ制御(図11のステップS92の処理)を終了し、図11のステップS94の判断処理へ移行する。

【0121】

一方、ステップS180で、CPU106が、操作順序が「1」でないと判断した場合(NO)は、操作順序を「3」(中 左 右)とみなし、ROM108から、中リール40Cについて、「ベル1」図柄を、右ストップスイッチ37Rの操作タイミングによっては上段Uまたは下段Dに停止表示させることができる停止制御テーブルを選択する(ステップS186)。次いでCPU106は、ステップS184の処理へ移行し、ステップS

186で選択した停止制御テーブルに基づき、右リール40Rの「ベル1」図柄を上段Uまたは下段Dで停止させることができるタイミングで右ストップスイッチ37Rが操作された場合は、「ベル1」図柄を上段Uまたは下段Dに停止表示させる。右リール40Rを停止させると、CPU106は、図14の図柄組合せ制御(図11のステップS92の処理)を終了し、図11のステップS94の判断処理へ移行する。

【0122】

以上のように、CPU106は、役抽選により抽選結果番号5が導出された場合、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rからリール停止信号を受信するごとに(図11、ステップS88, YES)、図11のステップS92において、図12~図14示す図柄組合せ制御を行い、リール40L, 40C, 40Rをすべて停止させると、図11のステップS94における判断結果がYESとなり、ステップS96で全リールが停止したことを示す全リール停止信号を副制御回路200へ送信した後、図11のリール変動、停止処理を終了し、図9に示したメインルーチンのステップS30(入賞判定処理サブルーチン)へ移行する。

10

なお、役抽選により抽選結果番号6~10のいずれかが導出された場合も、各々の場合について、図12のステップS110から図14と同様の処理を行い、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rの操作順序、および、操作タイミングに応じて、図8に示した目押し不要役または目押し必要役を成立させるための図柄組合せ制御を行う。

【0123】

<入賞判定処理サブルーチンの説明>

20

図9のメインルーチンにおいて、上述したリール変動、停止サブルーチン(ステップS28)が終了すると、次に、CPU106は、入賞判定処理サブルーチン(ステップS30)を行う。以下、図16に示す入賞判定処理サブルーチンのフローチャートを用いての詳細な説明を行う。

【0124】

まず、CPU106は、RAM110に記憶されている現在の遊技状態を示す情報を参照し、現在の遊技状態がMB遊技中であるか否かを判断する(ステップS190)。MB遊技中であると判断した場合(YES)、CPU106は、後述するMB遊技中処理サブルーチン(ステップS192)を実行する。そして、CPU106は、RAM110に記憶されているゲーム回数GCNTの値が0になっているか否かを判断する(ステップS194)。このゲーム回数GCNTの初期値は12であり、BB遊技または一般遊技において、MB役が成立した場合、CPU106により当該初期値がRAM110にセットされる。ステップS194の判断において、CPU106が、RAM110に記憶されているゲーム回数GCNTの値が0になったと判断した場合(YES)、RAM110に記憶されている現在の遊技状態情報を、「一般遊技」に更新した後(ステップS196)、当該遊技状態情報、MB遊技において役物が成立したか否かを示す役成立情報、および、MB遊技中処理サブルーチンにおいて、役物が入賞したと判断した場合、その払出枚数を示す払出枚数情報(後述する「払出枚数カウント」の値。以下同様)を、まとめて遊技結果情報として副制御回路200へ送信し(ステップS198)、図16の入賞判定処理ルーチンを終了する。なお、副制御回路200が、上述した遊技結果情報を受信すると、CPU206は、それらの情報をRAM210の所定の記憶領域に記憶し、各々の情報に基づいた演出を実行する。

30

40

【0125】

上述したステップS194において、CPU106が、ゲーム回数GCNTの値が0になっていないと判断した場合(NO)、CPU106は、RAM110に記憶されている入賞回数WCNTの値が0になっているか否かを判断する(ステップS200)。この入賞回数WCNTの初期値は8であり、BB遊技中または一般遊技中に、MB役が成立した場合、CPU106により当該初期値がRAM110にセットされる。そして、CPU106が、入賞回数WCNTの値が0になったと判断した場合(YES)、上述したステップS196の処理へ移行し、RAM110に記憶されている遊技状態情報を、「一般遊技

50

」に更新する。そして、ステップS 1 9 8の処理へ移行し、更新した遊技状態情報を、前述した役成立情報および払出枚数情報とともに遊技結果情報として副制御回路2 0 0へ送信し、図1 6の入賞判定処理ルーチンを終了する。

【0 1 2 6】

ステップS 1 9 0の判断処理で、現在の遊技状態がMB遊技中ではないと判断した場合（NO）、CPU 1 0 6は、BB遊技中であるか否かの判断を行う（ステップS 2 0 2）。BB遊技中であると判断した場合（YES）、CPU 1 0 6は、後述するBB遊技中処理サブルーチンを実行する（ステップS 2 0 4）。そして、CPU 1 0 6は、ステップS 1 9 8の処理へ移行し、BB遊技において成立した役の種類、または、ハズレた場合はその旨を示す役成立情報、BB遊技で小役が入賞した場合における払出枚数を示す払出枚数情報、および、遊技状態情報を、遊技結果情報として副制御回路2 0 0へ送信し、図1 6の入賞判定処理ルーチンを終了する。

10

【0 1 2 7】

また、ステップS 2 0 2の判断処理で、現在の遊技状態がBB遊技中ではないと判断した場合（NO）、CPU 1 0 6は、現在、一般遊技中であるとみなし、RAM 1 1 0に記憶されている各役の当選フラグを参照し、役抽選で当選した役（以下、当選役という）があるか否かを判断する（ステップS 2 0 6）。そして、当選役があると判断した場合（YES）、CPU 1 0 6は、後述する役当選時処理サブルーチン（ステップS 2 0 8）を実行する。この役当選時処理サブルーチンが終了した場合、または、ステップS 2 0 6の判断処理で当選役がない（役抽選でハズレになった）と判断した場合は、上述したステップS 1 9 8の処理を行った後、図1 6の入賞判定処理サブルーチンを終了する。そして、CPU 1 0 6は、図1 1のステップS 3 2の払い出し処理を行う。

20

【0 1 2 8】

< MB遊技中処理サブルーチンの説明 >

次に、図1 6に示した入賞判定処理サブルーチンのステップS 1 9 0の判断で、MB遊技中であると判断したときに実施するMB遊技中処理サブルーチン（図1 6、ステップS 1 9 2）の詳細な内容について、図1 7に示すフローチャートを用いて説明する。まず、CPU 1 0 6は、RAM 1 1 0に記憶されているMB遊技のゲーム回数GCNTの値を「1」減算する（ステップS 2 1 0）。次に、CPU 1 0 6は、ROM 1 0 8に記憶されている図7（a）に示した配当情報に基づいて、図1 1に示したリール変動、停止サブルーチンによってリール4 0 L, 4 0 C, 4 0 Rが停止した結果、有効ラインに沿って停止表示された図柄組合せのうち、役物に対応する図柄組合せ（プラム - プラム - プラム）が揃っているか否かの入賞図柄判定を行う（ステップS 2 1 2）。そして、役物が入賞したか否かを判断し（ステップS 2 1 4）、入賞したと判断した場合（YES）、CPU 1 0 6は、上述した配当情報に基づいて役物に対応するメダルの枚数を読み出し、図9に示したメインルーチンのステップS 3 2で行う払い出し処理によって払い出すメダルの枚数として、RAM 1 1 0の所定の記憶領域（「払出枚数カウント」）に記憶されていた値を更新する（ステップS 2 1 6）。

30

【0 1 2 9】

次に、CPU 1 0 6は、RAM 1 1 0に記憶されている役物当選フラグをオフにして（ステップS 2 1 8）、RAM 1 1 0に記憶されている入賞回数WCNTの値を1減算する（ステップS 2 2 0）。この入賞回数WCNTの初期値は8であり、後述する図1 9の役当選時処理サブルーチンにおいてRAM 1 1 0にセットされる。そして、CPU 1 0 6は、図1 7に示すMB遊技中処理サブルーチンを終了し、図1 6に示した入賞判定処理サブルーチンのステップS 1 9 4の処理へ移行する。また、上述したステップS 2 1 4の判断処理において、役物が入賞しなかったと判断した場合（NO）、CPU 1 0 6は、RAM 1 1 0に記憶されている払出枚数カウントの値を0にして（ステップS 2 2 2）、図1 7に示すMB遊技中処理サブルーチンを終了し、図1 6に示した入賞判定処理サブルーチンのステップS 1 9 4の処理へ移行する。

40

【0 1 3 0】

50

< B B 遊技中処理サブルーチンの説明 >

次に、図 1 6 に示した入賞判定処理サブルーチンのステップ S 2 0 2 の判断で、B B 遊技中である (Y E S) と判断したときに実施する B B 遊技中処理サブルーチン (図 1 6 、ステップ S 2 0 4) の詳細な内容について、図 1 8 に示すフローチャートを用いて説明する。まず、C P U 1 0 6 は、R O M 1 0 8 に記憶されている図 7 (a) に示した配当情報に基づいて、図 1 1 に示したリール変動、停止サブルーチンによってリール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R が停止した結果、有効ライン上に沿って停止表示された図柄組合せのうち、何らかの役に対応する図柄組合せが揃っているか否かの入賞図柄判定を行う (ステップ S 2 2 4) 。そして、C P U 1 0 6 は、現在の遊技状態が B B 遊技中の M B 遊技であるか否かを判断する (ステップ S 2 2 6) 。

10

【 0 1 3 1 】

C P U 1 0 6 が、現在の遊技状態が B B 遊技中の M B 遊技でないと判断した場合 (N O) は、ステップ S 2 2 4 で行った入賞図柄判定で、M B 役 c (プラム - プラム - プラム) が成立したか否かを判断する (ステップ S 2 2 8) 。M B 役 c が成立したと判断した場合 (Y E S) 、C P U 1 0 6 は、R A M 1 1 0 に記憶されている当選フラグのうち、M B 役 c の当選フラグをオフにして (ステップ S 2 3 0) 、現在の遊技状態を B B 遊技中の M B 遊技に更新する (ステップ S 2 3 2) 。そして、C P U 1 0 6 は、R A M 1 1 0 に記憶されているゲーム回数 G C N T の値を 1 2 、入賞回数 W C N T の値を 8 とし (ステップ S 2 3 4) 、R A M 1 1 0 に記憶されている払出枚数カウン트의値を 0 にクリアする (ステップ S 2 3 6) 。

20

【 0 1 3 2 】

次いで C P U 1 0 6 は、B B 遊技の終了条件が満たされたか否かを判断する (ステップ S 2 3 8) 。ここで、B B 遊技中に払い出されたメダルの枚数が 4 6 5 に達した場合、B B 遊技の終了条件が満たされたことになる。B B 遊技の終了条件が満たされたと判断した場合 (Y E S) 、C P U 1 0 6 は、R A M 1 1 0 に記憶されている現在の遊技状態を一般遊技に更新し (ステップ S 2 4 0) 、図 1 8 の B B 遊技中処理サブルーチンを終了する。これに対して、ステップ S 2 3 8 における判断処理で、B B 遊技の終了条件が満たされていないと判断した場合 (N O) 、C P U 1 0 6 は、ステップ S 2 4 0 の処理を行わずに図 1 8 の B B 遊技中処理サブルーチンを終了する。

【 0 1 3 3 】

また、上述したステップ S 2 2 8 の判断処理において、M B 役 c が成立していないと判断した場合 (N O) 、C P U 1 0 6 は、ステップ S 2 2 4 の入賞図柄判定の結果、小役 1 a ~ 1 h 、小役 2 、または、小役 3 のいずれかが入賞したか否かを判断する (ステップ S 2 4 2) 。入賞したと判断した場合 (Y E S) 、C P U 1 0 6 は、図 7 (a) に示した配当情報に基づいて入賞した小役に対応するメダルの枚数を読み出し、前述した R A M 1 1 0 に記憶されている払出枚数カウン트의値として更新する (ステップ S 2 4 4) 。次に C P U 1 0 6 は、R A M 1 1 0 に記憶されている、B B 遊技中に払い出したメダルの総数 (B B 中払出枚数カウン트의値に、上記払出カウン트의値を加算する (ステップ S 2 4 6)) 。そして、C P U 1 0 6 は、R A M 1 1 0 に記憶されている各役に対応する当選フラグをオフにして (ステップ S 2 4 8) 、上述したステップ S 2 3 8 へ進み、B B 遊技の終了条件が満たされたか否かの判断をする。C P U 1 0 6 が、B B 遊技の終了条件が満たされたと判断した場合は、ステップ S 2 4 0 の処理により、R A M 1 1 0 に記憶されている現在の遊技状態を一般遊技に更新し、満たされていないと判断した場合は、そのまま図 1 8 の B B 遊技中処理サブルーチンを終了する。

30

40

【 0 1 3 4 】

上述したステップ S 2 2 6 の判断処理において、C P U 1 0 6 が、現在の遊技状態が B B 遊技中の M B 遊技であると判断した場合 (Y E S) 、図 1 7 で示した M B 遊技中処理サブルーチンを実行する (ステップ S 2 5 2) 。そして、C P U 1 0 6 は、R A M 1 1 0 に記憶されているゲーム回数 G C N T の値が 0 になっているか否かを判断する (ステップ S 2 5 4) 。C P U 1 0 6 が、ゲーム回数 G C N T の値が 0 になった (Y E S) と判断した

50

場合、RAM 110に記憶されている現在の遊技状態の情報を、「BB遊技」に更新した後(ステップS256)、上述したステップS238へ進み、BB遊技の終了条件が満たされたか否かの判断をする。CPU106が、BB遊技の終了条件が満たされたと判断した場合は、ステップS240の処理により、RAM 110に記憶されている現在の遊技状態を一般遊技に更新し、満たされていないと判断した場合は、そのまま図18のBB遊技中処理サブルーチンを終了する。

【0135】

これに対して、ステップS254の判断処理で、ゲーム回数GCNTの値が0になっていない(NO)と判断した場合は、次にCPU106は、RAM 110に記憶されている入賞回数WCNTの値が0になったか否かを判断する(ステップS258)。そして、入賞回数WCNTの値が0になった(YES)と判断した場合、CPU106はステップS256へ進み、RAM 110に記憶されている現在の遊技状態の情報を、「BB遊技」に更新した後、上述したステップS238へ進み、BB遊技の終了条件が満たされたか否かの判断をする。CPU106が、BB遊技の終了条件が満たされたと判断した場合は、ステップS240の処理により、RAM 110に記憶されている現在の遊技状態を一般遊技に更新し、満たされていないと判断した場合は、そのまま図18のBB遊技中処理サブルーチンを終了する。これに対して、入賞回数WCNTの値が0になっていない(ステップS258, NO)と判断した場合、CPU106は、そのままステップS238の判断処理を行い、その判断結果に応じてステップS240を行った後、図18のBB遊技中処理サブルーチンを終了する。

【0136】

なお、RAM 110に記憶されているBB中払出枚数カウン트의値が465を超えた場合、CPU106は、上述したステップS244の処理によって更新した払出枚数カウン트의値から、当該465を超えた数だけ減算し、BB遊技中に払い出されるメダルの枚数が465を超えないようにしてもよい。

【0137】

< 役当選時処理サブルーチンの説明 >

次に、図16の入賞判定処理サブルーチンのステップS206の判断で、役抽選で何らかの役に当選したと判断したときに実施する役当選時処理サブルーチン(図16、ステップS208)の詳細な内容について、図19に示すフローチャートを用いて説明する。まず、CPU106は、ROM 108に記憶されている図7に示した配当情報に基づいて、図11に示したリール変動、停止サブルーチンによってリール40L, 40C, 40Rが停止した結果、有効ラインに沿って停止表示された図柄組合せのうち、何らかの役に対応する図柄組合せが揃っているか否かの入賞図柄判定を行う(ステップS260)。

【0138】

ステップS260の入賞図柄判定を行った後、CPU106は、再遊技役が成立したか否かを判断する(ステップS262)。再遊技役が成立した(YES)と判断した場合、CPU106は、RAM 110に記憶されている再遊技成立フラグをオンにする(ステップS264)。そして、RAM 110に記憶されている払出枚数カウン트의値を0にした後(ステップS266)、さらに、RAM 110に記憶されている当選フラグのうち、オンになっている小役当選フラグまたは再遊技役当選フラグをオフにして(ステップS268)、役当選時処理サブルーチンの実行を終了する。ここで、いずれかのBB役またはRB役の当選フラグがオンになっていた(すなわちボーナスフラグ持越し中)場合、それらの当選フラグはオフにされない。

【0139】

次に、上述したステップS262の判断で、CPU106が、再遊技役が成立していない(NO)と判断した場合、CPU106は、いずれかの小役が入賞したか否かを判断する(ステップS270)。CPU106が、いずれかの小役が入賞した(YES)と判断した場合は、図7に示した配当情報に基づいて入賞した小役に対応するメダルの払い出し枚数を読み出し、図9に示したメインルーチンのステップS32で行う払い出し処理によ

て払い出すメダルの枚数として、RAM 110に記憶された払出枚数カウンタの値を更新する(ステップS272)。前述したように、この処理によって記憶された値は、図16に示した入賞判定処理サブルーチンのステップS198において、払出枚数情報として副制御回路200へ送信される。そして、前述したステップS268へ進み、RAM 110に記憶されている当選フラグのうち、オンになっている小役の当選フラグをすべてオフにして、図19の役当選時処理サブルーチンを終了する。

【0140】

次に、上述したステップS270の判断で、CPU106が、いずれの小役も成立していない(NO)と判断した場合は、次にCPU106は、MB役が成立したか否かを判断する(ステップS274)。MB役が成立した(YES)と判断した場合、CPU106は、RAM 110に記憶されているRB役aまたはRB役bに対応する当選フラグのうち、オンになっている当選フラグをオフにする(ステップS276)。そして、CPU106は、RAM 110に記憶されている遊技状態をMB遊技にし(ステップS278)、RAM 110に記憶されているゲーム回数GCNTおよび入賞回数WCNTの値を、それぞれ、12および8にして各値の初期値を設定する(ステップS280)。そして、RAM 110に記憶されている払出枚数カウンタの値を0にした後(ステップS282)、ステップS268の処理へ進み、RAM 110に記憶されている当選フラグのうち、オンになっている小役の当選フラグをすべてオフにして、図19の役当選時処理サブルーチンを終了する。

【0141】

前述したステップS274の判断で、MB役が成立していない(NO)と判断した場合、CPU106は、BB役が成立したか否かを判断する(ステップS284)。BB役が成立した(YES)と判断した場合、CPU106は、RAM 110に記憶されているBB役aまたはBB役bに対応する当選フラグのうち、オンになっている当選フラグをオフにする(ステップS286)。そして、CPU106は、RAM 110に記憶されているBB中払出枚数カウンタの値(BB遊技中に払い出されたメダルの総数)を0にクリアして(ステップS288)、RAM 110に記憶されている遊技状態をBB遊技に更新する(ステップS290)。その後、ステップS282へ進んで、RAM 110に記憶されている払出枚数カウンタの値を0にし、さらに、ステップS268の処理へ進み、RAM 110に記憶されている当選フラグのうち、オンになっている小役の当選フラグをすべてオフにして、図19の役当選時処理サブルーチンを終了する。

【0142】

なお、上述したステップS284で、CPU106が、BB役が成立しなかった(NO)と判断した場合(遊技結果がハズレだった場合)は、直接、ステップS288へ進んで、RAM 110に記憶されている当選フラグのうち、オンになっている小役の当選フラグをすべてオフにして、図19の役当選時処理サブルーチンを終了する。

【0143】

[副制御回路における制御処理の説明]

次に、副制御回路200により、特に、予め定められた報知開始条件の成立後、主制御回路100で行われた役抽選において小役1が当選した場合(抽選結果番号5~10のいずれかが導出された場合)に行われる、報知制御処理の内容について、図20から図23に示すフローチャートを用いて行う。なお、上述した報知制御処理によって報知される態様には、以下に説明する第1から第3の報知態様があり、これらの報知態様のうち、予め定めた1つの報知態様を行っても良いし、切替条件を適宜定めて報知態様を切り替えて実施してもよい。ここで、図20は、上記第1の報知態様において、副制御回路200が主制御回路100から役抽選情報(図10, ステップS78参照)を受信した場合における処理の流れを示している。図21は、上記第1の報知態様において、副制御回路200が主制御回路100からリール停止情報(図11, ステップS90参照)を受信した場合における処理の流れを示している。図22は、上記第1の報知態様において、副制御回路200が主制御回路100から遊技結果情報(図16, ステップS198参照)を受信した

場合における処理の流れを示している。さらに、図 23 は、上記第 3 の報知態様において、副制御回路 200 が主制御回路 100 から遊技結果情報を受信した場合における処理の流れを示している。なお、詳しい説明は省略するが、副制御回路 200 は、これらの処理以外にも各種演出に関連する制御処理などを行っている。

【0144】

第 1 の報知態様

< 役抽選情報を受信した場合の処理 >

まず、図 20 を参照して、副制御回路 200 が主制御回路 100 から役抽選情報を受信したときの処理の流れについて説明する。まず、CPU 206 (図 4 参照) は、主制御回路 100 から送信された役抽選情報を受信したか否かを判断する (ステップ S300)。そして、役抽選情報を受信したと判断した場合 (YES)、CPU 206 は、受信した役抽選情報から抽選結果番号を抽出し、RAM 210 に記憶する (ステップ S302)。次に CPU 206 は、RAM 210 に記憶された抽選結果番号が、5 から 10 のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S304)。抽選結果番号が 5 から 10 のいずれでもない場合 (NO)、CPU 206 は、図 20 の報知制御処理を終了し、他の処理へ移行する。一方、抽選結果番号が 5 から 10 のいずれかであった場合 (YES)、CPU 206 は、その抽選結果番号に対応する正解ストップスイッチの種類を判断する (ステップ S306)。ここで、正解ストップスイッチとは、小役 1a ~ 1h が成立することとなる、第 1 停止操作時のストップスイッチの種類 (左ストップスイッチ 37L / 中ストップスイッチ 37C / 右ストップスイッチ 37R) を示すものである。この判断は、例えば、ROM 208 に予め図 24 (a) に示す、各抽選結果番号に正解ストップスイッチを対応付けた判断用テーブルを記憶しておき、この判断用テーブルを参照することで行う。

【0145】

次に、CPU 206 は、RAM 210 に記憶されている変数 ST の値を 0 にする (ステップ S308)。ここで、変数 ST は、次に説明する図 21 のリール停止情報を受信したときの報知制御処理において、操作されたストップスイッチが何番目に操作されたものであるかを、その値によって示している。そして、CPU 206 は、RAM 210 に記憶されている正解報知フラグの値がオンになっているか否かを判断する (ステップ S310)。この正解報知フラグは、ストップスイッチ 37L, 37C, 37R のうち、第 1 停止操作を行うと小役 1a ~ 1h のいずれかが入賞することとなるストップスイッチの種類を報知するか否かを示すフラグであり、図 22 に示すフローチャートのステップ S342 ~ S352 の処理によってオンにされる (詳しくは後述する)。

【0146】

ステップ S310 の判断処理において、正解報知フラグの値がオンになっていたと判断した場合 (YES)、CPU 206 は、ステップ S306 で判断した正解ストップスイッチの種類を遊技者に対して報知する (ステップ S312)。例えば表示装置 70 により報知を行う場合は、「左」、「中」、または、「右」の文字を表示させ、スピーカ 64L, 64R により報知する場合は、「左」、「中」、または、「右」のいずれかを音声発生させるなどする。そして、CPU 206 は、図 20 の報知制御処理を終了し、他の処理へ移行する。なお、ステップ S310 の判断処理において、CPU 206 が、正解報知フラグの値がオフになっていると判断した場合 (NO) は、ステップ S312 の処理を行わずに、図 20 の報知制御処理を終了する。

【0147】

< リール停止情報を受信した場合の処理 >

上述した図 20 のステップ S300 において、CPU 206 が役抽選情報を受信していない (NO) と判断した場合、図 21 に示すフローチャートの処理へ移行し、主制御回路 100 からリール停止情報を受信したか否かを判断する (ステップ S314)。CPU 206 がリール停止情報を受信したと判断した場合 (YES)、CPU 206 は、RAM 210 に記憶されている変数 ST の値に 1 を加算する (ステップ S316)。そして、変数 ST の値が 1、すなわち、第 1 停止操作が行われたか否かを判断する (ステップ S318

）。変数 S T の値が 1 でなかった場合 (N O)、すなわち、第 2 停止操作または第 3 停止操作が行われた場合は、C P U 2 0 6 は、図 2 1 に示す報知制御処理を終了し、他の処理へ移行する。

【 0 1 4 8 】

これに対して、変数 S T の値が 1 であった場合 (Y E S) は、C P U 2 0 6 は、図 2 0 のステップ S 3 0 2 の処理により R A M 2 1 0 に記憶された抽選結果番号が 5 から 1 0 までのいずれかであるか否かを判断する (ステップ S 3 2 0)。ここで、C P U 2 0 6 が、抽選結果番号が 5 から 1 0 までのいずれでもない判断した場合 (N O) は、図 2 1 に示す報知制御処理を終了する。一方、抽選結果番号が 5 から 1 0 までのいずれかであると判断した場合 (Y E S) は、C P U 2 0 6 は、R A M 2 1 0 に記憶されている抽選結果番号と、受信したリール停止情報に含まれている第 1 停止操作がなされたストップスイッチの種類 (左、中、右のいずれか) とが、一致するか否かを判断する (ステップ S 3 2 2)。ここで、以下では、第 1 停止が行われたストップスイッチを第 1 停止スイッチという。

【 0 1 4 9 】

正解ストップスイッチと、第 1 停止スイッチとが一致したと判断した場合 (Y E S)、C P U 2 0 6 は、図 2 1 に示す報知制御処理を終了する。これに対して、正解ストップスイッチと、第 1 停止スイッチとが一致していないと判断した場合 (N O)、C P U 2 0 6 は、R A M 2 1 0 に記憶されている抽選結果番号と、第 1 停止スイッチの種類に基づいて、目押しの対象となる図柄 (以下、目押し図柄という) を判断する (ステップ S 3 2 4)。ここで、ステップ S 3 2 4 の判断は、例えば、R O M 2 0 8 に予め図 2 4 (b) に示す、各抽選結果番号および第 1 停止スイッチの種類と、報知内容とを対応付けた目押し図柄判断用テーブルに基づいて行う。この目押し図柄判断用テーブルには、「報知内容」の欄には、第 2、第 3 停止操作時の目押し図柄が記録されている。すなわち、第 1 停止スイッチが左ストップスイッチ 3 7 L だった場合は、未だ回転している中リール 4 0 C および右リール 4 0 R における目押し図柄が記録されている。同様に、第 1 停止スイッチが中ストップスイッチ 3 7 C だったときは、左リール 4 0 L および右リール 4 0 R における目押し図柄が、第 1 停止スイッチが右ストップスイッチ 3 7 R だったときは、左リール 4 0 L および中リール 4 0 C における目押し図柄が、それぞれ記録されている。

【 0 1 5 0 】

次に、C P U 2 0 6 は、R A M 2 1 0 に記憶されている図柄報知フラグの値がオンになっているか否かを判断する (ステップ S 3 2 6)。この図柄報知フラグは、上述したステップ S 3 2 4 の処理により判断した目押し図柄を報知するか否かを示すフラグであり、B B 遊技が終了するとオンにされる (詳しくは後述する)。このステップ S 3 2 6 の判断処理により、C P U 2 0 6 が、図柄報知フラグがオンになっていると判断した場合 (Y E S) は、第 2 および第 3 停止操作時の目押し図柄を、未だ回転しているリールと対応付けて報知する (ステップ S 3 2 8)。ここで、この報知の態様としては、未だ回転中のリールを示す文字 (「左」、「中」、または、「右」) などの情報と、目押し図柄の画像とを対応付けて、表示装置 7 0 に表示することで直接的に報知してもよい。また、未だ回転中のリールと、当該リールにおける目押し図柄との対応を間接的に示す情報を表示装置 7 0 に表示するようにしてもよい。たとえば、リール 4 0 L、4 0 C、4 0 R に各々対応する 3 種類のキャラクタを定めるとともに、各キャラクタの服装の色と、目押し図柄とを対応付けておき、ステップ S 3 2 8 の処理により報知する目押し図柄を、未だ回転中のリールに対応するキャラクタの、服装の色によって報知するなどしてもよい。そして、C P U 2 0 6 は、図 2 1 に示す報知制御処理を終了し、他の処理へと移行する。なお、上述したステップ S 3 2 6 の判断処理において、C P U 2 0 6 が、図柄報知フラグの値がオフになっていると判断した場合 (N O)、ステップ S 3 2 8 の報知処理を行わずに図 2 1 に示す報知制御処理を終了する。

【 0 1 5 1 】

< 遊技結果情報を受信した場合の処理 >

上述した図 2 1 のステップ S 3 1 4 において、C P U 2 0 6 がリール停止情報を受信し

10

20

30

40

50

ていない(N O)と判断した場合、図 2 2 に示すフローチャートの処理へ移行し、主制御回路 1 0 0 から遊技結果情報を受信したか否かを判断する(ステップ S 3 3 0)。C P U 2 0 6 が遊技結果情報を受信したと判断した場合(Y E S)、C P U 2 0 6 は、R A M 2 1 0 に記憶されている A T フラグの値がオンになっているか否かを判断する(ステップ S 3 3 2)。この A T フラグは、一般遊技中に役抽選で抽選結果番号 5 ~ 1 0 のいずれかが導出された場合、正解ストップスイッチまたは目押し図柄を報知する遊技(以下、A T 遊技という)期間であるか否かを示すフラグである。この A T 遊技期間の始期および終期については後述する。

【 0 1 5 2 】

ステップ S 3 3 2 の判断処理において、C P U 2 0 6 が、A T フラグがオフであると判断した場合(N O)、C P U 2 0 6 は、受信した遊技結果情報に基づいて、実行中だった B B 遊技が終了したか否かを判断する(ステップ S 3 3 4)。例えば、C P U 2 0 6 は、主制御回路 1 0 0 から送信された遊技結果情報に含まれていた遊技状態情報が、それまで B B 遊技を示していたものが一般遊技に変化した場合に、B B 遊技が終了したものと判断する。B B 遊技が終了していない、または、一般遊技中または M B 遊技中だった場合(N O)、C P U 2 0 6 は、図 2 2 の報知制御処理を終了し、他の処理を行う。これに対し、B B 遊技が終了したと判断した場合(Y E S)、C P U 2 0 6 は、R A M 2 1 0 に記憶されている A T フラグおよび図柄報知フラグの値をそれぞれオンにし、正解報知フラグの値をオフにする(ステップ S 3 3 6)。すなわち、スロットマシン 1 0 における A T 遊技期間は、B B 遊技が終了すると開始し、A T 遊技開始直後は、目押し図柄を報知する A T 遊技となる。

【 0 1 5 3 】

次に C P U 2 0 6 は、R A M 2 1 0 に記憶されている変数 A T C N T および変数 M I S S の値を 0 にリセットする(ステップ S 3 3 8)。ここで、変数 A T C N T の値は、A T 遊技期間中に実行された遊技回数を示し、変数 M I S S の値は、A T 遊技期間において、目押し図柄が報知されたにもかかわらず、何らの小役 1 も入賞しなかった遊技の回数を示している。以下では、変数 A T C N T を A T ゲーム数 A T C N T、変数 M I S S を取りこぼし回数 M I S S という。そして、ステップ S 3 3 8 の処理を終え、C P U 2 0 6 は、図 2 2 の報知制御処理を終了し、他の処理を行う。このようにスロットマシン 1 0 における A T 遊技は、B B 遊技が終了すると、次の遊技から開始される。この場合、正解ストップスイッチまたは目押し図柄の報知が行われる遊技は、B B 遊技が開始され、当該 B B 遊技が終了すると、次の遊技(一般遊技) から開始されることになる。

【 0 1 5 4 】

一方、上述したステップ S 3 3 2 の判断処理において、A T フラグがオンになっていると C P U 2 0 6 が判断した場合(Y E S)、次に R A M 2 1 0 に記憶されている A T ゲーム数 A T C N T の値に 1 を加算する(ステップ S 3 4 0)。そして、C P U 2 0 6 は、主制御回路 1 0 0 から受信した役抽選情報に含まれていた抽選結果番号が 5 から 1 0 までのいずれかであるか否かを判断する(ステップ S 3 4 2)。抽選結果番号が 5 から 1 0 のいずれかであった場合(Y E S)は、C P U 2 0 6 は、ステップ S 3 3 0 で受信したと判断した遊技結果情報に含まれていた遊技の結果がハズレだった(すなわち、何らかの役に対応する図柄組合せが停止表示されなかった)か否かを判断する(ステップ S 3 4 4)。遊技結果がハズレだった場合(Y E S)、C P U 2 0 6 は、R A M 2 1 0 に記憶されている図柄報知フラグの値がオンであるか否かを判断する(ステップ S 3 4 6)。図が報知フラグの値がオンであった場合(Y E S)、C P U 2 0 6 は、R A M 2 1 0 に記憶されている取りこぼし回数 M I S S の値に 1 を加算する(ステップ S 3 4 8)。すなわち、役抽選で小役 1 のいずれかに当選し(ステップ S 3 4 2 , Y E S)、目押し図柄が報知されたにも関わらず(ステップ S 3 4 6 , Y E S)、小役 1 (ただし目押し必要役) を成立させることができなかった場合(ステップ S 3 4 4 , Y E S)、取りこぼしが発生したものととして、取りこぼし回数 M I S S の値を 1 つ加算する。

【 0 1 5 5 】

次にCPU206は、取りこぼし回数MISSの値をATゲーム数ATCNTの値で割った値が0.5を超えるか否かを判断する(ステップS350)。そして、0.5を超えた場合(YES)、CPU206は、RAM210に記憶されている図柄報知フラグの値をオフにし、正解報知フラグの値をオンにする(ステップS352)。これにより、役抽選で抽選結果番号5から10のいずれかが導出された場合、それまで目押し図柄が報知されていたものが、正解ストップスイッチの種類が報知されるようになる。次いでCPU206は、ATゲーム数ATCNTの値が30になったか否かを判断する(ステップS354)。ここで、上述したステップS342、S344、S346、または、S350のいずれかにおいて、判断結果がNOになった場合は、その時点でステップS354の判断処理へ移行する。

10

【0156】

ステップS354の判断処理において、ATゲーム数ATCNTの値が30になったとCPU206が判断した場合は(YES)、RAM210に記憶されているATフラグ、図柄報知フラグ、および、正解報知フラグの値をすべてオフにして、図22に示す報知制御処理を終了し、他の処理へ移行する。これにより、スロットマシン10におけるAT遊技の期間は、BB遊技終了後、30ゲームとなる。これに対し、上述したステップS354の判断処理で、ATゲーム数ATCNTの値が30になっていないとCPU206が判断した場合は(NO)は、そのまま図22に示す報知制御処理を終了し、他の処理へ移行する。

【0157】

20

以上説明した第1の報知態様では、BB遊技が終了すると、まず、目押し図柄を報知するAT遊技が30回行われることになる。また、その間、その時点におけるATゲーム数に対する、取りこぼし回数の割合が1/2を超えた場合、目押し図柄を報知するAT遊技から、正解ストップスイッチの種類を報知するAT遊技に切り替わる。すなわち、報知された正解ストップスイッチを第1停止操作時に操作することによって、目押しを必要とせず、小役1a~1hのいずれかが入賞することになる。このため、目押しが不得手なために、AT遊技が行われているにも関わらず小役1を入賞させることができない遊技者であっても、第1停止操作時に報知された正解ストップスイッチを操作するだけで、小役1a~1hのいずれかを入賞させることができる。すなわち、目押しが不得手の遊技者が著しく不利な状態になることを避けることができる。また、目押しが得意な遊技者は、AT遊技が終了するまで目押し図柄が報知されるため、自らの技量により、小役1(ただし目押し必要役)を入賞させることができる。

30

【0158】

なお、上述した第1の報知態様では、ATゲーム数ATCNTの値に対する取りこぼし回数MISSの値の割合が、予め定めた値を超えた場合に、目押し図柄を報知するAT遊技から、正解ストップスイッチを報知するAT遊技に切り替えていたが、当該切替条件はこれに限らず、たとえば、取りこぼし回数MISSの値が、予め定めていた値を超えたときに、AT遊技の種類を切り替えても良い。

【0159】

第2の報知態様

40

次に、第2の報知態様について説明する。上述した第1の報知態様では、予め定めた報知開始条件(AT遊技開始条件)が成立した場合(BB遊技が終了した場合)、まず、目押し図柄を報知するAT遊技が開始されていたが、第2の報知態様では、まず、正解ストップスイッチが報知されるAT遊技が開始される。そして、正解ストップスイッチが報知された遊技において、遊技者が第1停止操作時に報知された正解ストップスイッチ以外のストップスイッチを操作してしまった場合、第2,第3停止操作時に目押しの対象となる図柄を報知するものである。すなわち、スロットマシン10においては、図8および図12~図14に示したように、第1停止操作時に正解ストップスイッチを操作しなければ、目押し必要役を成立させるような図柄組合せ制御が行われる。この場合、第2,第3停止操作時に、目押しの対象となる図柄が分からなければ、目押しに関する技量が高い遊技者

50

であっても目押し必要役を成立させることができる可能性は低くなる。そこで、第2の報知態様では、報知した正解ストップスイッチが第1停止時に操作されなかった場合、第2、第3停止操作時に、目押しの対象となる図柄を報知することにより、役抽選で当選した小役1を取りこぼす可能性を低くしている。

【0160】

このような報知態様を実現するには、まず、図22に示した遊技結果情報の受信時における報知制御処理のフローチャートにおいて、ステップS334の処理でCPU206が、BB遊技が終了したと判断した場合、ステップS336の処理で、ATフラグをオンにするとともに、図柄報知フラグをオフ、正解報知フラグをオンに設定する。これにより、第2の報知態様では、報知開始条件が成立すると、正解ストップスイッチを報知するAT遊技が開始される。また、図21に示したリール停止情報の受信時における報知制御処理のフローチャートにおいて、ステップS322の処理でCPU206が、第1停止スイッチと正解ストップスイッチとが一致しなかったと判断した場合、図柄報知フラグをオンにする処理をしてからステップS324の処理へ移行するようにする。また、ステップS328の処理により、目押し図柄が報知された後、図柄報知フラグをオフにする処理を行ってから、図21に示した報知制御処理を終了するようにする。また、図22に示す報知制御処理において、ステップS340の処理を行った後、直接、ステップS354の判断処理へ移行し、ステップS342～S352の処理を行わないようにする。

【0161】

これにより、CPU206が、主制御回路100から受信した役抽選情報に基づいて、役抽選で抽選結果番号5から10のいずれかが導出されたと判断した場合（ステップS304、YES）、ステップS310の判断結果がYESとなって、ステップS312の処理により正解ストップスイッチが報知される。そして、第1停止操作時に、報知した正解ストップスイッチが操作されなかった場合でも（図21、ステップS322、NO）、ステップS328の処理によって目押し図柄が報知されることになる。

【0162】

第3の報知態様

次に、第3の報知態様について、図23に示す遊技結果情報の受信時に行われる報知制御処理のフローチャートを参照して説明する。なお、役抽選情報およびリール停止情報を受信したときに行われる報知制御処理の内容については、第1の報知態様の説明で参照した図20および図21のフローチャートと同じ処理を行うものとする。

【0163】

第3の報知態様では、第1の報知態様と同様に、BB遊技が終了すると、30ゲームの間、目押し図柄を報知するAT遊技が行われるが、AT遊技の開始後、所定時間（ここでは4分間とする）未満で上記30ゲームのAT遊技を行うことができた場合は、遊技者に付与する特典として、さらに10ゲームのAT遊技を継続して行うことができるものである。また、AT遊技が行われている間、上記所定時間が経過する前に30ゲームのAT遊技を行うことができないと判断された場合、それ以降に行われるAT遊技では、正解ストップスイッチを報知するようにするものである。

【0164】

これを実現するために、まず、CPU206は、図21のステップS314において、CPU206がリール停止情報を受信していない（NO）と判断した場合、図23に示すフローチャートの処理へ移行し、主制御回路100から遊技結果情報を受信したか否かを判断する（ステップS360）。CPU206が遊技結果情報を受信したと判断した場合（YES）、CPU206は、RAM210に記憶されているATフラグの値がオンになっているか否かを判断する（ステップS362）。ステップS362の判断処理において、CPU206が、ATフラグがオフであると判断した場合（NO）、CPU206は、受信した遊技結果情報に基づいて、実行中だったBB遊技が終了したか否かを判断する（ステップS364）。BB遊技が終了していない、または、一般遊技中またはMB遊技中だった場合（NO）、CPU206は、図23の報知制御処理を終了し、他の処理を行う

。これに対し、ＢＢ遊技が終了したと判断した場合（ＹＥＳ）、ＣＰＵ２０６は、ＲＡＭ２１０に記憶されているＡＴフラグおよび図柄報知フラグの値をそれぞれオンにし、正解報知フラグの値をオフにする（ステップＳ３６６）。すなわち、スロットマシン１０におけるＡＴ遊技期間は、ＢＢ遊技が終了すると開始し、ＡＴ遊技開始直後は、目押し図柄を報知するＡＴ遊技となる。次にＣＰＵ２０６は、ＲＡＭ２１０に記憶されている変数ＡＴＣＮＴおよび変数ＭＩＳＳの値を０にリセットし（ステップＳ３６８）、図４に示したタイマ２２４に計時を開始させる（ステップＳ３７０）。そして、ステップＳ３７０の処理を終えると、ＣＰＵ２０６は、図２３の報知制御処理を終了し、他の処理を行う。

【０１６５】

一方、上述したステップＳ３６２の判断処理において、ＡＴフラグがオンになっているとＣＰＵ２０６が判断した場合（ＹＥＳ）は、ＲＡＭ２１０に記憶されているＡＴゲーム数ＡＴＣＮＴの値に１を加算する（ステップＳ３７２）。そして、ＣＰＵ２０６は、現時点まで行ったＡＴ遊技の回数（すなわちＡＴＣＮＴの値）と、タイマ２２４から読み出した現在までの計時時間 t （秒）とに基づいて、以下の比較を行う（ステップＳ３７４）。

$$30 - \text{ATCNT} > (240 - t) / 4.1 \dots\dots (1)$$

ここで、３０は、ＢＢ遊技の終了後に行うことができるＡＴ遊技の回数（固定値）、２４０は４分間を秒で表した数値、４．１（秒）は、１回の遊技を行うのに最短でも要する時間（図１１、ステップＳ８２の判断処理における「最短時間」）である。

これにより、残りのＡＴ遊技の回数（（１）式の左辺）が、残り時間を最短時間で遊技した場合のＡＴ遊技の回数（（１）式の右辺）を超えているか否かを判断している。

【０１６６】

そして、ＣＰＵ２０６が、残りのＡＴ遊技の回数が、残り時間（２４０ - t 秒）を最短時間（４．１秒）で遊技した場合のＡＴ遊技の回数を超えていると判断した場合（ＹＥＳ）は、図柄報知フラグをオフにし、正解報知フラグをオンにし（ステップＳ３７６）、ＡＴゲーム数ＡＴＣＮＴの値が３０になったか否かを判断する（ステップＳ３７８）。これに対して、超えていないと判断した場合は、ステップＳ３７６の処理を行わずにステップＳ３７８の判断処理へ移行する。これにより、残り時間を最短時間で遊技したとしても、計３０ゲームのＡＴ遊技を行うことができないと判断した場合は、当初のＡＴ遊技において、役抽選で抽選結果番号５～１０のいずれかが導出されたときに、目押し図柄に関する報知を行っていたものが、正解ストップスイッチの報知に切り替わる。

【０１６７】

そして、上述したステップＳ３７８の判断処理で、ＣＰＵ２０６により、ＡＴゲーム数ＡＴＣＮＴの値が３０になっていないと判断された場合（ＮＯ）、ＣＰＵ２０６は、図２３に示す報知制御処理を終了し、他の処理を行う。これに対して、ＡＴゲーム数ＡＴＣＮＴの値が３０になったと判断された場合（ＹＥＳ）は、ＣＰＵ２０６は、タイマ２２４による計時時間 t が４分以上になったか否かを判断する（ステップＳ３８０）。ここで、ＣＰＵ２０６が４分以上になったと判断した場合（ＹＥＳ）は、ＲＡＭ２１０に記憶されているＡＴフラグ、図柄報知フラグ、および、正解報知フラグを全てオフにし、ＡＴ遊技を終了させる（ステップＳ３８２）。そして、図２３に示す報知制御処理を終了する。一方、計時時間 t が４分間未満であると判断した場合（ＮＯ）は、所定時間内にＡＴゲームを消化したとみなし、ＡＴゲーム数ＡＴＣＮＴの値から１０を減算する（ステップＳ３８４）。これにより、遊技者は、さらに１０ゲームのＡＴ遊技を継続して行うことができる。そして、ステップＳ３８４の処理を行うと、ＣＰＵ２０６は、図２３に示した報知制御処理を終了し、他の処理へ移行する。

【０１６８】

以上に説明した第３の報知態様においては、４分間未満で、目押し図柄を報知するＡＴ遊技を３０ゲーム行うことができれば、遊技者は、当該ＡＴ遊技を更に１０ゲームだけ余分に行うことができる。よって、役抽選で抽選結果番号５から１０のいずれかが導出された場合（小役１に当選した場合）、報知された図柄を対象にして目押しを行うことで、小役１（ただし目押し必要役）を入賞させることができる。すなわち、目押しの得意な遊技

10

20

30

40

50

者にとっては、メダルの払い出しを受けることができる機会が増えるため、遊技意欲の向上が期待できる。また、目押しが不得手の遊技者であっても、ＡＴ遊技開始から４分間未満で３０回の上記ＡＴ遊技を行うことができないと判断された場合は、正解ストップスイッチを報知するＡＴ遊技に切り替わるため、目押しが得意な遊技者に比べて著しく不利な状態にはならない。

【０１６９】

なお、第３の報知態様において、ステップＳ３８０の判断処理により、計時時間ｔが４分間未満と判断された場合（ＮＯ）、遊技者に付与する特典として、１０ゲーム分のＡＴ遊技の延長を行っていたが（ステップＳ３８４参照）、これに代えて、４分間未満で目押し図柄の報知が行われるＡＴ遊技を３０ゲーム行った場合にのみ表示される特別な画像を、表示装置７０に表示させるようにしてもよい。これにより、遊技者は、所定時間内に所定の遊技回数の遊技を行うことができたという達成感とともに、その時にのみ表示される画像を見ることができたという優越感を味わうことができるため、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【０１７０】

また、第３の報知態様を実施するスロットマシン１０において、特別な押しボタン式スイッチなどの入力装置を別途設け、当該入力装置が操作された場合は、ＡＴ遊技開始直後から、正解ストップスイッチが報知されるＡＴ遊技を行うようにしても良い。この場合、遊技者に対して図２３のステップＳ３８４の処理による特典は付与されないが、ＡＴ遊技の開始当初から取りこぼしが生じにくい正解ストップスイッチを報知するＡＴ遊技が行われるので、例えば、目押しに自信がない遊技者が、できるだけ取りこぼしが発生しないことを望む場合に、そのニーズに応えることができる。

【０１７１】

さらに、上述した第１および第３の報知態様において、目押し図柄の報知を行うＡＴ遊技から、正解ストップスイッチの報知を行うＡＴ遊技へ切り替わった場合、そのＡＴ遊技において、遊技者が、第１停止操作時に、報知された正解ストップスイッチを押し損ねた場合に、第２の報知態様のよう、目押しの対象となる図柄を報知するようにしても良い。

【符号の説明】

【０１７２】

- １０ スロットマシン
- ３６ スタートスイッチ
- ３７Ｌ、３７Ｃ、３７Ｒ ストップスイッチ
- ４０Ｌ、４０Ｃ、４０Ｒ リール
- ６４Ｌ、６４Ｒ スピーカ
- ７０ 表示装置
- １００ 主制御回路
- １０６、２０６ ＣＰＵ
- １０８、２０８ ＲＯＭ
- １１０、２１０ ＲＡＭ
- １１２ 乱数発生器
- ２００ 副制御回路
- ２２４ タイマ
- ３００ 操作手段
- ３１０ 遊技開始指示手段
- ３２０ 停止指示手段
- ４１０ 役抽選手段
- ４１２ 乱数抽出手段
- ４１４ 乱数判定手段
- ４２０ リール制御手段

10

20

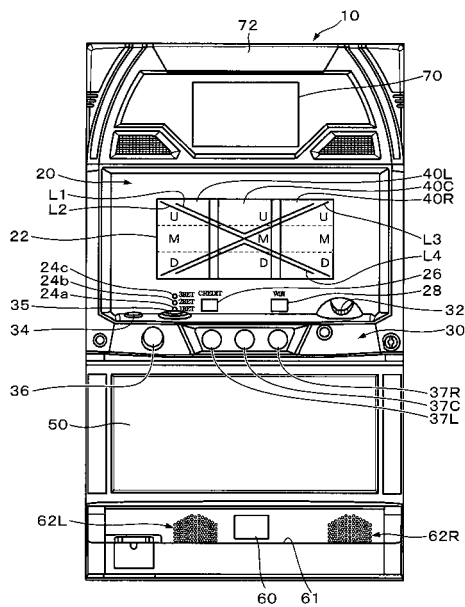
30

40

50

- 4 2 4 リール停止制御手段
- 4 2 4 0 特定操作判断手段
- 4 2 4 2 正解時停止手段
- 4 2 4 4 不正解時停止手段
- 5 1 0 演出制御手段
- 5 1 2 不成立計数手段
- 5 1 4 可能遊技回数判断手段
- 5 1 6 特典付与手段
- 5 2 0 計時手段

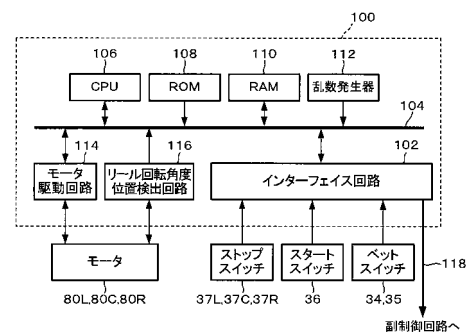
【図 1】



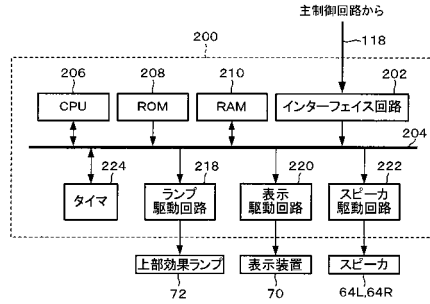
【図 2】

図柄番号	左リール	中リール	右リール
21	楽器	プラム	プラム
20	楽器	楽器	スイカ
19	プラム	スイカ	武器
18	武器	ベル2	青7
17	青7	プラム	ベル1
16	武器	チェリー	楽器
15	ベル2	赤7	チェリー
14	楽器	スイカ	プラム
13	スイカ	ベル1	スイカ
12	プラム	プラム	武器
11	楽器	武器	赤7
10	赤7	青7	ベル2
9	赤7	ベル1	楽器
8	ベル2	プラム	チェリー
7	楽器	武器	プラム
6	スイカ	ベル1	スイカ
5	プラム	プラム	武器
4	BAR	BAR	BAR
3	楽器	チェリー	ベル1
2	BAR	武器	BAR
1	ベル1	ベル2	チェリー

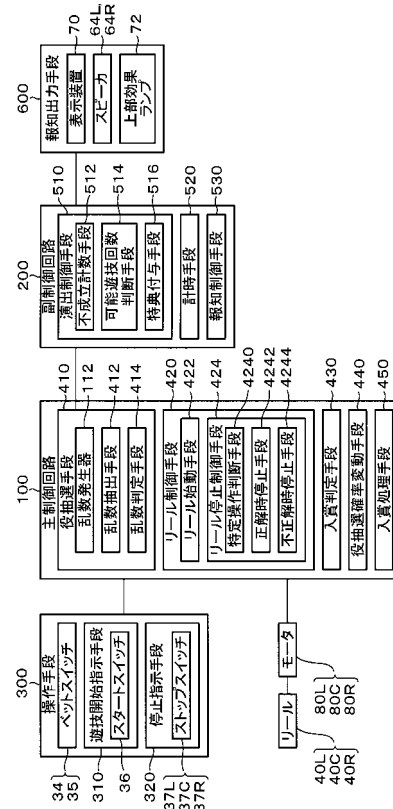
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

抽選結果番号	役名称	当選数値範囲	当選確率	合成確率
1	BB役a	0~74	1/874	1/437
2	BB役b	75~149	1/874	
3	MB役a	150~195	1/1425	
4	MB役b	196~241	1/1425	1/712
5	小役1a~h.m.q	242~1471	1/53	
6	小役1a~h.n.r	1472~2701	1/53	
7	小役1a~h.i.s	2702~3931	1/53	1/8.9
8	小役1a~h.j.t	3932~5161	1/53	
9	小役1a~h.k.o	5162~6391	1/53	
10	小役1a~h.l.p	6392~7621	1/53	1/120
11	小役2	7622~8167	1/120	
12	小役3	8168~8671	1/130	
13	再遊技役	8672~17649	1/7.3	1/1.4
14	ハズレ	17650~65535	1/1.4	

(b)

抽選結果番号	役名称	当選数値範囲	当選確率
1	MB役c	0~21844	1/3
2	小役1a~h	21845~29224	1/8.9
3	小役2	29225~29770	1/120
4	小役3	29771~30274	1/130
5	ハズレ	30275~65535	1/1.9

【図 7】

役名称	図柄組合せ			払出	備考
	左リール	中リール	右リール		
BB役a	赤7	赤7	赤7	0	次の遊技からBB遊技開始。
BB役b	青7	青7	青7	0	
MB役a	赤7	赤7	青7	0	
MB役b	青7	青7	赤7	0	次の遊技からMB遊技開始。
MB役c	ブラム	ブラム	ブラム	0	
役物	ブラム	ブラム	ブラム	9	
小役1a~t	(b)参照			9	BB遊技中の一般遊技でのみ成立。 MB遊技でのみ成立。
小役2	Any	チェリー	Any	9	
小役3	スイカ	スイカ	スイカ	9	
再遊技役	ブラム	ブラム	ブラム	0	次の遊技に限り、メダルを投入せずに遊技が可能

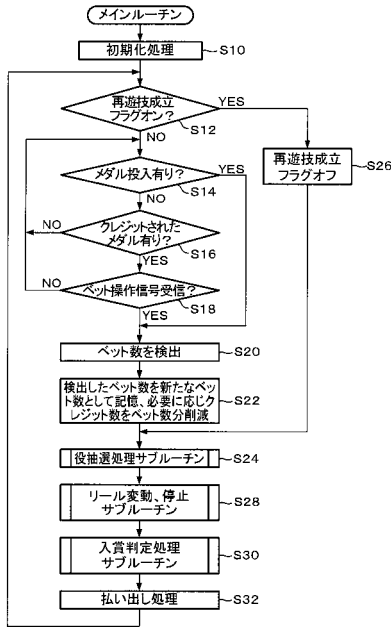
(b)

役名称	図柄組合せ			備考
	左リール	中リール	右リール	
小役1a	ベル1	ベル1	ベル1	操作順序正解時にいずれかが成立する
小役1b	ベル1	ベル1	ベル2	
小役1c	ベル1	ベル2	ベル1	
小役1d	ベル1	ベル2	ベル2	第1停止時に左ストップスイッチを操作したために操作順序が不正解になった場合に成立し得る
小役1e	ベル2	ベル1	ベル1	
小役1f	ベル2	ベル1	ベル2	
小役1g	ベル2	ベル2	ベル1	第1停止時に中ストップスイッチを操作したために操作順序が不正解になった場合に成立し得る
小役1h	ベル2	ベル2	ベル2	
小役1i	ブラム	ベル1	ベル1	
小役1j	ブラム	ベル1	ベル2	第1停止時に右ストップスイッチを操作したために操作順序が不正解になった場合に成立し得る
小役1k	ブラム	ベル2	ベル1	
小役1l	ブラム	ベル2	ベル2	
小役1m	ベル1	ブラム	ベル1	第1停止時に中ストップスイッチを操作したために操作順序が不正解になった場合に成立し得る
小役1n	ベル1	ブラム	ベル2	
小役1o	ベル2	ブラム	ベル1	
小役1p	ベル2	ブラム	ベル2	第1停止時に右ストップスイッチを操作したために操作順序が不正解になった場合に成立し得る
小役1q	ベル1	ベル1	ブラム	
小役1r	ベル1	ベル2	ブラム	
小役1s	ベル2	ベル1	ブラム	第1停止時に中ストップスイッチを操作したために操作順序が不正解になった場合に成立し得る
小役1t	ベル2	ベル2	ブラム	

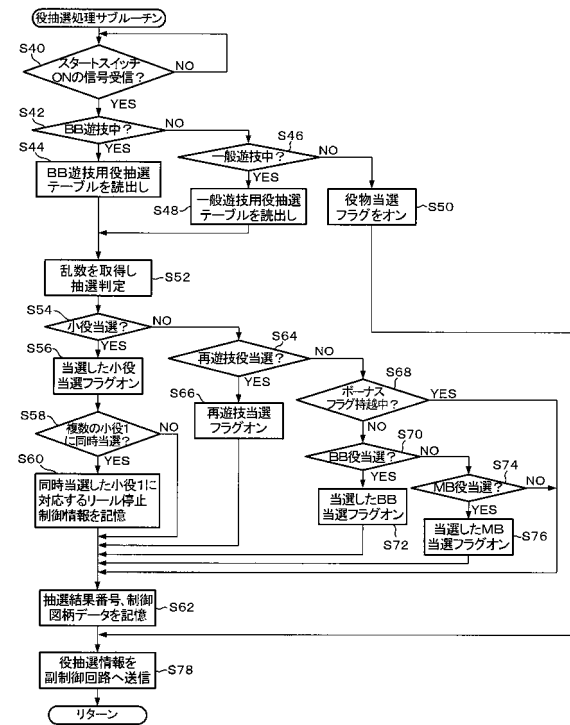
【図 8】

抽選結果番号	同時当選	成立する(成立し得る)小役1			
		操作順序1(左→中→右)	操作順序3(中→左→右)	操作順序5(右→左→中)	操作順序6(右→中→左)
5	小役1a~h.m.q	小役1a~h	小役1m	小役1q	小役1r
6	小役1a~h.n.r	小役1a~h	小役1n	小役1s	小役1t
7	小役1a~h.i.s	小役1i	小役1a~h	小役1a~h	小役1a~h
8	小役1a~h.j.t	小役1j	小役1a~h	小役1a~h	小役1a~h
9	小役1a~h.k.o	小役1k	小役1o	小役1a~h	小役1a~h
10	小役1a~h.l.p	小役1l	小役1p	小役1a~h	小役1a~h

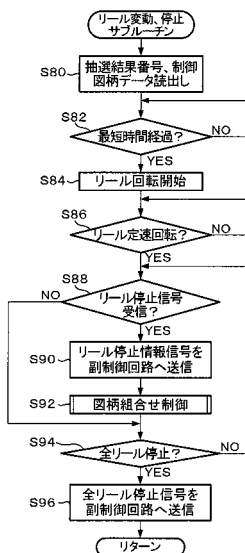
【図 9】



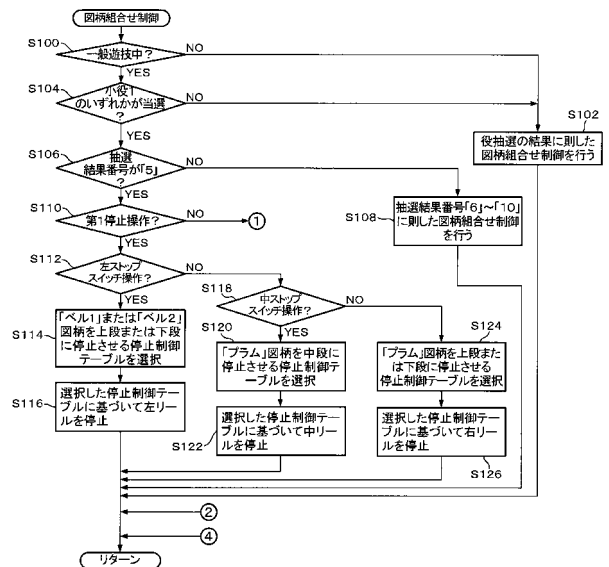
【図 10】



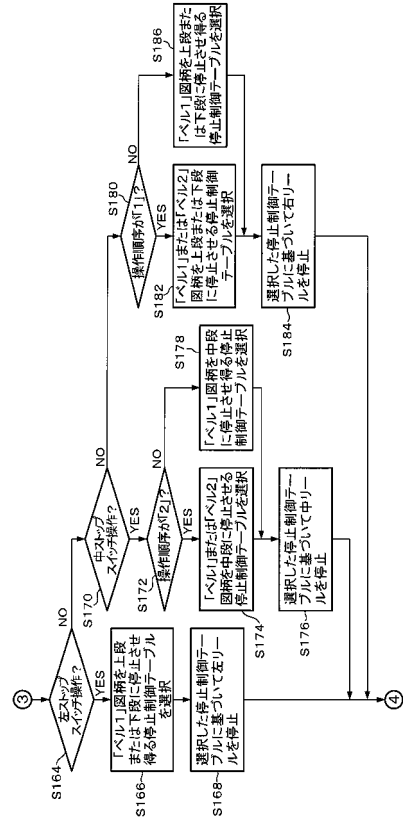
【図 11】



【図 12】



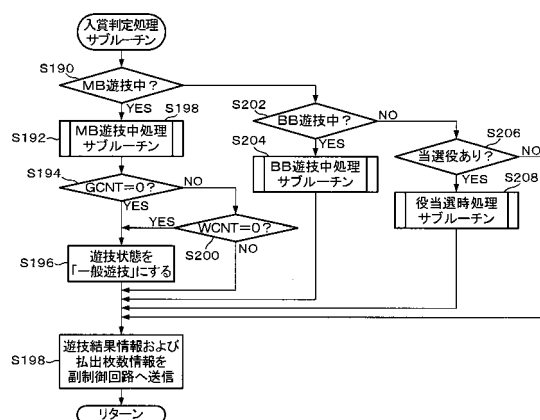
【 図 1 4 】



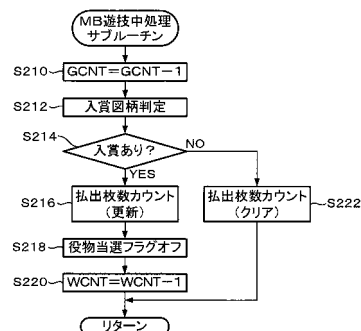
【 図 1 6 】

(c)

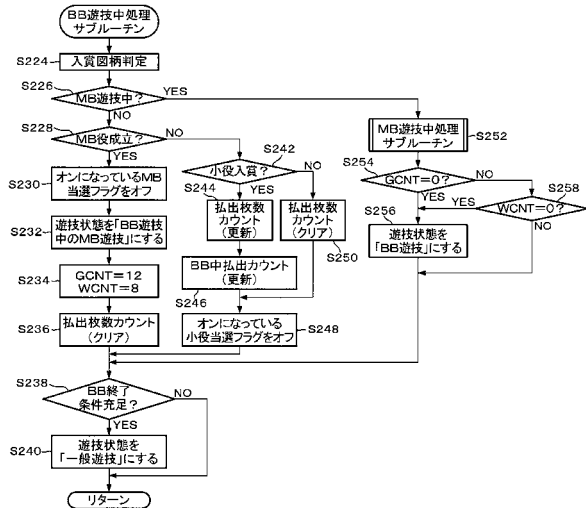
図柄番号	滑りコマ数
21	1
20	2
19	1
18	2
17	3
16	4
15	1
14	2
13	4
12	0
11	4
10	1
9	0
8	1
7	2
6	1
5	2
4	3
3	1
2	0
1	0



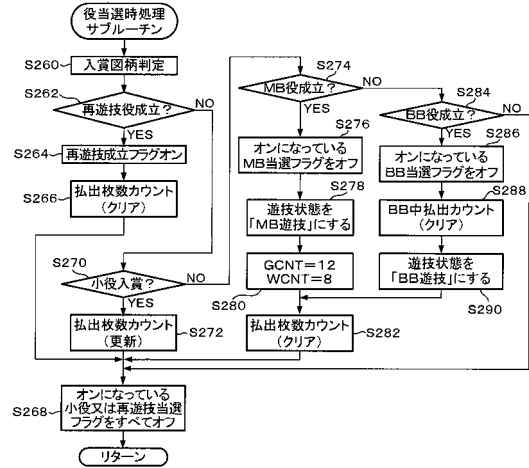
【圖 17】



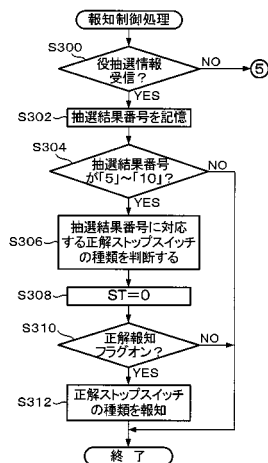
【図18】



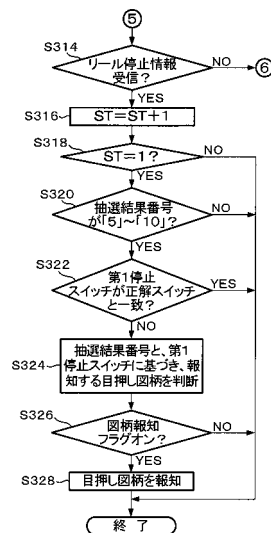
【図19】



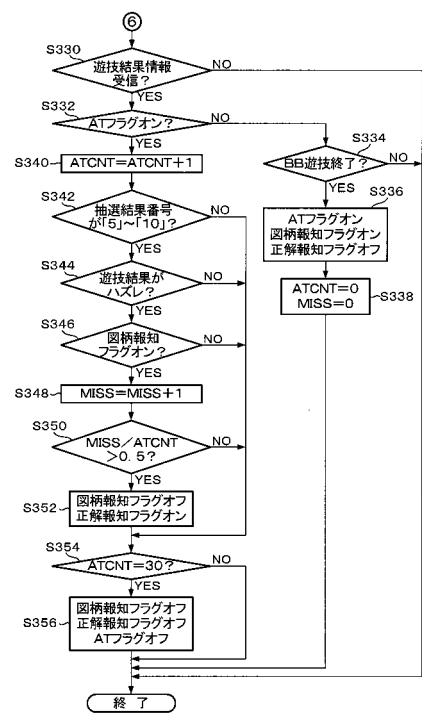
【図20】



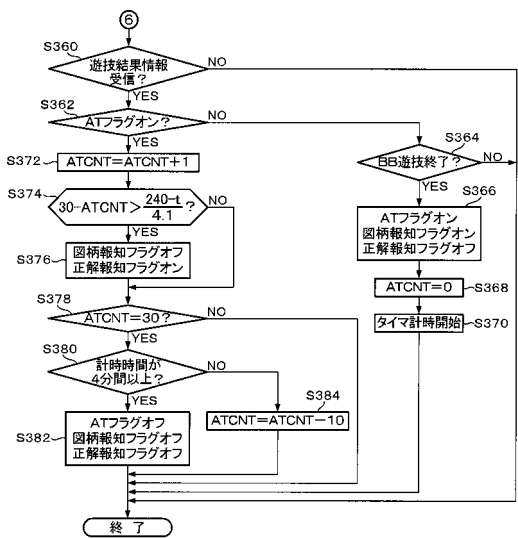
【図21】



【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】

(a)

抽選結果番号	正解ストップスイッチ
5または6	左
7または8	中
9または10	右

(b)

抽選結果番号	第1停止スイッチ	左	中	右	成立役
5	中	ベル1	—	ベル1	小役1m
	右	ベル1	ベル1	—	小役1q
6	中	ベル1	—	ベル2	小役1n
	右	ベル1	ベル2	—	小役1r
7	左	—	ベル1	ベル1	小役1i
	右	ベル2	ベル1	—	小役1s
8	左	—	ベル1	ベル2	小役1j
	右	ベル2	ベル2	—	小役1t
9	左	—	ベル2	ベル1	小役1k
	中	ベル2	—	ベル1	小役1o
10	左	—	ベル2	ベル2	小役1l
	中	ベル2	—	ベル2	小役1p

フロントページの続き

- (72)発明者 黒柳 賢司
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 四方 紀之
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 小野澤 幸男
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

審査官 太田 恒明

- (56)参考文献 特開2010-000131(JP,A)
特開2009-172039(JP,A)
特開2001-293141(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04