

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-135997

(P2014-135997A)

(43) 公開日 平成26年7月28日(2014.7.28)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F1

A63F 5/04 512D

テーマコード(参考)

2C082

審査請求 未請求 請求項の数 6 OL (全 54 頁)

(21) 出願番号 特願2013-5181(P2013-5181)
 (22) 出願日 平成25年1月16日(2013.1.16)

(71) 出願人 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 110001508
 特許業務法人 津国
 (74) 代理人 100078662
 弁理士 津国 肇
 (74) 代理人 100131808
 弁理士 柳橋 泰雄
 (74) 代理人 100132540
 弁理士 生川 芳徳
 (72) 発明者 大谷 慎弥
 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

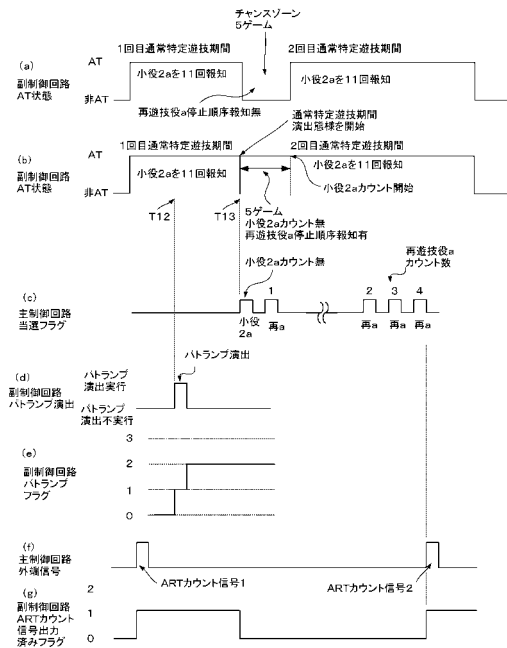
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 特定遊技期間が実行されていることを示す信号を出力するための役の停止操作順序を報知する時期を、遊技状態に基づき調整することにより、特定遊技期間が実行されていることを示す信号を早期に出力できるスロットマシンを提供すること。

【解決手段】 第1の特定遊技期間(1回目の通常特定遊技期間)において特定演出(パトランプ演出)が実行されたとき、第1の特定遊技期間(1回目の通常特定遊技期間)の終了後に実行される第2の特定遊技期間(チャンスゾーン)において第1の演出態様が実行される。操作情報報知手段は、第2の特定遊技期間(チャンスゾーン)において第2の演出態様が実行されているときには、操作情報設定手段によって設定された第1の役(再遊技役a)に対応する停止操作情報の報知を行わず、操作情報報知手段は、第2の特定遊技期間(チャンスゾーン)において第1の演出態様が実行されているときには、操作情報設定手段によって設定された第1の役(再遊技役a)に対応する停止操作情報の報知を行う。

【選択図】 図19



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄が複数表示された複数のリールが回転し、全てのリールが停止したときに有効ライン上に表示された図柄組合せに応じた特典を遊技者に付与する遊技を行うスロットマシンであって、

第 1 の役と、第 2 の役とを含む複数種類の役のうちいずれかの役を当選役として決定する役抽選を行う役抽選手段と、

前記複数のリールの各々に対応して設けられ、外部からの操作に応じて、対応するリールの回転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のいずれかが操作されると、該操作されたタイミングに応じて前記役抽選で決定された当選役に対応する図柄組合せが停止表示されるように、該操作された停止指示手段に対応するリールの回転を停止させるリール停止制御を行うリール停止制御手段と、

所定の開始条件が成立すると、特定遊技期間を開始させ、所定の終了条件に応じて、前記特定遊技期間を終了させる特定遊技期間制御手段と、

前記特定遊技期間を開始させる実行権利を発生させるか否かを決定する権利発生決定を行う権利決定手段と、

前記権利発生決定によって前記実行権利が発生すると、発生した前記実行権利を記憶する権利記憶手段と、

前記実行権利を記憶していることを報知する特定演出を行う実行権利報知手段と、

前記第 1 の役が当選すると、前記第 1 の役に対応する前記複数の停止指示手段の操作に関する停止操作情報を設定する操作情報設定手段と、

前記操作情報設定手段により設定された前記第 1 の役に対応する前記停止操作情報を報知する操作情報報知手段と、を備え、

所定の出力条件が成立したことに基づいて、前記特定遊技期間が実行されていることを示す信号を外部へ出力する外部出力手段と、を備え、

前記特定遊技期間は、第 1 の演出態様が行われる第 1 の特定遊技期間と、第 1 の演出態様または前記特定遊技期間を継続するか否かを示唆する第 2 の演出態様が行われる第 2 の特定遊技期間と、第 1 の演出態様が行われる第 3 の特定遊技期間と、を有し、

前記第 1 の特定遊技期間、前記第 2 の特定遊技期間、前記第 3 の特定遊技期間は、それぞれ第 1 の終了規定値、第 2 の終了規定値、第 3 の終了規定値を消化すると終了し、

前記第 1 の特定遊技期間において前記特定演出が実行されていないとき、前記第 1 の特定遊技期間の終了後に実行される前記第 2 の特定遊技期間において第 2 の演出態様が実行され、前記第 2 の特定遊技期間の終了後、前記第 3 の特定遊技期間が実行され、

前記第 1 の特定遊技期間において前記特定演出が実行されたとき、前記第 1 の特定遊技期間の終了後に実行される前記第 2 の特定遊技期間において第 1 の演出態様が実行され、

前記操作情報報知手段は、前記第 2 の特定遊技期間において前記第 2 の演出態様が実行されているときには、前記操作情報設定手段によって設定された前記第 1 の役に対応する前記停止操作情報の報知を行わず、

前記操作情報報知手段は、前記第 2 の特定遊技期間において前記第 1 の演出態様が実行されているときには、前記操作情報設定手段によって設定された前記第 1 の役に対応する前記停止操作情報の報知を行う、

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記第 2 の特定遊技期間において前記第 2 の演出態様が実行されているとき、前記特定演出が実行されると、前記第 2 の演出態様は前記第 1 の演出態様に変更される、ことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

前記所定の出力条件は、前記操作情報設定手段によって設定された前記第 1 の役に対応する前記停止操作情報に従って前記停止指示手段が操作されることが所定回数連続するこ

10

20

30

40

50

とである、

ことを特徴とする請求項 1 又は 2 のいずれかに記載のロットマシン。

【請求項 4】

前記操作情報設定手段は、前記役抽選で前記第 2 の役が当選すると、前記第 2 の役に対応する図柄組合せが前記有効ライン上に停止表示されることとなる前記複数の停止指示手段の操作に関する入賞操作情報を報知し、

前記第 2 の終了規定値は、所定のゲーム数であり、

前記第 1 の終了規定値及び前記第 3 の終了規定値は、前記第 2 の役に対応する前記入賞操作情報を報知した回数である、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 3 のいずれかに記載のロットマシン。

10

【請求項 5】

前記操作情報報知手段が表示する停止操作情報又は入賞操作情報は、ロットマシン正面側からみて、前記実行権利報知手段が表示する特定演出と重なる、

ことを特徴とする請求項 1 ~ 4 のいずれかに記載のロットマシン。

【請求項 6】

前記第 1 の役は、再遊技役であり、

前記役抽選における前記再遊技役の当選確率が異なる第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態とがあり、前記第 2 の遊技状態の前記役抽選における前記再遊技役の当選確率が、前記第 1 の遊技状態の前記役抽選における前記再遊技役の当選確率より高く設定されており、

前記特定遊技期間は、前記第 2 の遊技状態において前記有用な情報を含む報知を行う期間である、

20

ことを特徴とする請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載のロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数の図柄が描かれたリールを停止させたときに表示された図柄の組合せによって結果が定まるロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

近年、ロットマシンやパチンコなどの遊技機を設置するホールでは、各遊技機の遊技履歴を表示する遊技履歴表示装置が設けられている。一般的なロットマシンは、遊技履歴表示装置に対して、メダルの投入枚数、払出枚数、ボーナスなどの特別遊技の開始、終了などを示す信号を外部に出力する。これらの信号は、各ロットマシンの上方に設置された遊技履歴表示装置に入力され、遊技履歴表示装置は、当日の総遊技回数、特別遊技が行われた回数、前回の特別遊技が終了してから現在まで行われた通常遊技の回数等を表示する。遊技者は、遊技履歴表示装置の表示に基づいて、これから遊技を行うロットマシンを選択したり、自分が遊技しているロットマシンの設定値を判別したりしている。

30

【0003】

従来技術として、例えば、特許文献 1 には、RT (リプレイタイム) において、操作順序に依存せず入賞する再遊技役に当選した場合に、停止操作順序を決定し、決定した停止操作順序を副制御回路に送信し、副制御回路は、AT 状態であれば、AT の状況に応じて、送信された停止操作順序と同一または異なる停止操作順序を報知するロットマシンが記載されている。主制御回路は、遊技者の停止操作順序と送信した停止操作順序が複数回数一致することにより、AT 状態と判断し AT 信号を外部装置に出力する。

40

【0004】

また、特許文献 2 には、主制御回路は、停止操作順序の手順が適合しないと入賞しない特定の小役が入賞した場合には、この特定の小役の入賞の成立した成立回数を計数し、この成立回数が予め定めた閾値以上の場合に、AT 状態であると判断し AT 信号を外部装置に対して出力するロットマシンが記載されている。

【先行技術文献】

50

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2012-24222号公報

【特許文献2】特開2009-178190号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかし、上述した特許文献1及び特許文献2に記載されたような従来のスロットマシンの中には、複数のストックが当選しているとき、1つのAT終了後にチャンスゾーンを設け、チャンスゾーンにおいてATが継続することを報知する遊技機がある。このような遊技機のチャンスゾーンにおいては、AT信号出力用の停止操作順序の報知自体がATの継続を示唆することとなるため、AT信号出力用の役の停止操作順序は、一般的に報知されない。

10

【0007】

また、1つのAT中にATが継続することを既に報知している場合には、チャンスゾーンにおいてATが継続することを報知する必要がないため、チャンスゾーンを省いて1つのAT終了後に次のATを直ちに開始する遊技機もある。このような遊技機における次回ATの開始時からの数ゲームは、内部的にはチャンスゾーンであるため、上述のチャンスゾーンと同様にAT信号出力用の役の停止操作順序は、報知されていなかった。

【0008】

20

そのため、内部的なチャンスゾーンが終了するまでAT信号出力用の役の停止操作順序は、報知されず、AT信号を出力する時期が遅れるという問題点が生じていた。

【0009】

本発明は、上記問題点に鑑みてなされたものであり、特定遊技期間が実行されていることを示す信号を出力するための役の停止操作順序を報知する時期を、遊技状態に基づき調整することにより、特定遊技期間が実行されていることを示す信号を早期に出力できるスロットマシンの提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0010】

30

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表示された複数のリールが回転し、全てのリールが停止したときに有効ライン上に表示された図柄組合せに応じた特典を遊技者に付与する遊技を行うスロットマシンであって、

第1の役と、第2の役とを含む複数種類の役のうちいずれかの役を当選役として決定する役抽選を行う役抽選手段と、

前記複数のリールの各々に対応して設けられ、外部からの操作に応じて、対応するリールの回転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のいずれかが操作されると、該操作されたタイミングに応じて前記役抽選で決定された当選役に対応する図柄組合せが停止表示されるように、該操作された停止指示手段に対応するリールの回転を停止させるリール停止制御を行うリール停止制御手段と、

40

所定の開始条件が成立すると、特定遊技期間を開始させ、所定の終了条件に応じて、前記特定遊技期間を終了させる特定遊技期間制御手段と、

前記特定遊技期間を開始させる実行権利を発生させるか否かを決定する権利発生決定を行う権利決定手段と、

前記権利発生決定によって前記実行権利が発生すると、発生した前記実行権利を記憶する権利記憶手段と、

前記実行権利を記憶していることを報知する特定演出を行う実行権利報知手段と、

前記第1の役が当選すると、前記第1の役に対応する前記複数の停止指示手段の操作に関する停止操作情報を設定する操作情報設定手段と、

前記操作情報設定手段により設定された前記第1の役に対応する前記停止操作情報を報

50

知する操作情報報知手段と、を備え、

所定の出力条件が成立したことに基づいて、前記特定遊技期間が実行されていることを示す信号を外部へ出力する外部出力手段と、を備え、

前記特定遊技期間は、第1の演出態様（通常特定遊技期間の演出態様）が行われる第1の特定遊技期間（1回目の通常特定遊技期間）と、第1の演出態様（通常特定遊技期間の演出態様）または前記特定遊技期間を継続するか否かを示唆する第2の演出態様（チャンスゾーン演出態様）が行われる第2の特定遊技期間（チャンスゾーン期間）と、第1の演出態様（通常特定遊技期間の演出態様）が行われる第3の特定遊技期間（2回目の通常特定遊技期間）と、を有し、

前記第1の特定遊技期間（1回目の通常特定遊技期間）、前記第2の特定遊技期間（チャンスゾーン）、前記第3の特定遊技期間（2回目の通常特定遊技期間）は、それぞれ第1の終了規定値、第2の終了規定値、第3の終了規定値を消化すると終了し、

前記第1の特定遊技期間において前記特定演出が実行されていないとき、前記第1の特定遊技期間の終了後に実行される前記第2の特定遊技期間において第2の演出態様が行われ、前記第2の特定遊技期間の終了後、前記第3の特定遊技期間が行われ、

前記第1の特定遊技期間（1回目の通常特定遊技期間）において前記特定演出が行われたとき、前記第1の特定遊技期間の終了後に実行される前記第2の特定遊技期間（チャンスゾーン）において第1の演出態様が行われ、

前記操作情報報知手段は、前記第2の特定遊技期間において前記第2の演出態様が行われているときには、前記操作情報設定手段によって設定された前記第1の役に対応する前記停止操作情報の報知を行わず、

前記操作情報報知手段は、前記第2の特定遊技期間において前記第1の演出態様が行われているときには、前記操作情報設定手段によって設定された前記第1の役に対応する前記停止操作情報の報知を行う、
ことを特徴とする。

【0011】

本発明に係るスロットマシンでは、第1の特定遊技期間（1回目の通常特定遊技期間）において特定演出（パトランプ演出）が行われたとき、第1の特定遊技期間の終了後に実行される第2の特定遊技期間（チャンスゾーン）において第1の演出態様（通常特定遊技期間の演出態様）が行われ、操作情報報知手段は、第2の特定遊技期間（チャンスゾーン）において第2の演出態様（チャンスゾーン演出態様）が行われているときには、操作情報設定手段によって設定された第1の役（再遊技役a）に対応する停止操作情報の報知を行わず、操作情報報知手段は、第2の特定遊技期間（チャンスゾーン）において第1の演出態様（通常特定遊技期間の演出態様）が行われているときには、操作情報設定手段によって設定された第1の役（再遊技役a）に対応する停止操作情報の報知を行うため、再遊技役aカウント数の計数が早期に開始される。そのため、特定遊技期間が実行されていることを示す信号を外部へ出力する時期を、早めることができる。そのため、遊技機における実際の状態と情報表示装置700における表示とのずれを少なくすることができる。

【0012】

また、本発明は、上述したスロットマシンにおいて、前記第2の特定遊技期間（チャンスゾーン）において前記第2の演出態様（チャンスゾーン演出態様）が行われているとき、前記特定演出（パトランプ演出）が行われると、前記第2の演出態様（チャンスゾーン演出態様）は前記第1の演出態様（通常特定遊技期間の演出態様）に変更される、
ことを特徴とする。

【0013】

本発明に係るスロットマシンでは、第2の特定遊技期間（チャンスゾーン）において第2の演出態様（チャンスゾーン演出態様）が行われているとき、特定演出（パトランプ演出）が行われると、第2の演出態様（チャンスゾーン演出態様）は第1の演出態様（通常特定遊技期間の演出態様）に変更されるため、再遊技役aカウント数の計数が早期に

開始される。そのため、特定遊技期間が実行されていることを示す信号を外部へ出力する時期を、早めることができる。そのため、遊技機における実際の状態と情報表示装置 700 における表示とのずれを少なくすることができる。

【0014】

また、本発明は、上述したスロットマシンにおいて、前記所定の出力条件は、前記操作情報設定手段によって設定された前記第 1 の役に対応する前記停止操作情報に従って前記停止指示手段が操作されることが所定回数連続することである、
ことを特徴とする。

【0015】

本発明に係るスロットマシンでは、特定遊技期間が実行されていることを示す信号を外部へ出力する出力条件は、操作情報設定手段によって設定された第 1 の役に対応する停止操作情報に従って前記停止指示手段が操作されることが所定回数連続することであるため、第 1 の役に対応する停止操作情報と停止指示手段の操作順序が偶然一致して、特定遊技期間が実行されていることを示す信号が出力されることを防止できる。

10

【0016】

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、前記操作情報設定手段は、前記役抽選で前記第 2 の役が当選すると、前記第 2 の役に対応する図柄組合せが前記有効ライン上（遊技者に最も有利となる有効ライン）に停止表示されることとなる前記複数の停止指示手段の操作に関する入賞操作情報を報知し、

前記第 2 の終了規定値は、所定のゲーム数であり、

20

前記第 1 の終了規定値及び前記第 3 の終了規定値は、前記第 2 の役に対応する前記入賞操作情報を報知した回数である、
ことを特徴とする。

【0017】

本発明に係るスロットマシンでは、第 1 の特定遊技期間（1 回目の通常特定遊技期間）の終了規定値、第 2 の特定遊技期間（チャンスゾーン）の終了規定値、第 3 の特定遊技期間（2 回目の通常特定遊技期間）の終了規定値、を多様に設定しているため、遊技者に多様性のある遊技性を提供できる。

【0018】

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、前記操作情報報知手段が表示する停止操作情報又は入賞操作情報は、スロットマシン正面側からみて、前記実行権利報知手段が表示する特定演出と重なる、
ことを特徴とする。

30

【0019】

本発明に係るスロットマシンでは、操作情報報知手段が表示する停止操作情報又は入賞操作情報は、スロットマシン正面側からみて、実行権利報知手段が表示する特定演出と重なるため、当選した役に依じて、特定演出と操作情報とのいずれかを報知することにより、操作情報または特定演出を間違えるまたは見落とすことを防止できる。

【0020】

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、前記第 1 の役は、再遊技役であり、

40

前記役抽選における前記再遊技役の当選確率が異なる第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態とがあり、前記第 2 の遊技状態の前記役抽選における前記再遊技役の当選確率が、前記第 1 の遊技状態の前記役抽選における前記再遊技役の当選確率より高く設定されており、

前記特定遊技期間は、前記第 2 の遊技状態において前記有用な情報を含む報知を行う期間である、

ことを特徴とする。

【0021】

また、本発明は、複数種類の図柄が複数表示された複数のリールが回転し、全てのリールが停止したときに有効ライン上に表示された図柄組合せに応じた特典を遊技者に付与す

50

る遊技を行うスロットマシンであって、

第1の役と、第2の役とを含む複数種類の役のうちいずれかの役を当選役として決定する役抽選を行う役抽選手段と、

前記複数のリールの各々に対応して設けられ、外部からの操作に応じて、対応するリールの回転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のいずれかが操作されると、該操作されたタイミングに応じて前記役抽選で決定された当選役に対応する図柄組合せが停止表示されるように、該操作された停止指示手段に対応するリールの回転を停止させるリール停止制御を行うリール停止制御手段と、

所定の開始条件が成立すると、特定遊技期間を開始させ、所定の終了条件に応じて、前記特定遊技期間を終了させる特定遊技期間制御手段と、

前記特定遊技期間を開始させる実行権利を発生させるか否かを決定する権利発生決定を行う権利決定手段と、

前記権利発生決定によって前記実行権利が発生すると、発生した前記実行権利を記憶する権利記憶手段と、

前記実行権利を記憶していることを報知する特定演出を行う実行権利報知手段と、

前記第1の役が当選すると、前記第1の役に対応する前記複数の停止指示手段の操作に関する停止操作情報を設定する操作情報設定手段と、

前記操作情報設定手段により設定された前記第1の役に対応する前記停止操作情報を報知する操作情報報知手段と、を備え、

所定の出力条件が成立したことに基づいて、前記特定遊技期間が実行されていることを示す信号を外部へ出力する外部出力手段と、を備え、

前記特定遊技期間は、第1の演出態様が行われる第1の特定遊技期間と、前記特定遊技期間を継続するか否かを示唆する第2の演出態様が行われる第2の特定遊技期間と、第3の演出態様が行われる第3の特定遊技期間と、を有し、

前記第1の特定遊技期間、前記第2の特定遊技期間、前記第3の特定遊技期間は、それぞれ第1の終了規定値、第2の終了規定値、第3の終了規定値を消化すると終了し、

前記第1の特定遊技期間において前記特定演出が実行されていないとき、前記第1の特定遊技期間の終了後、前記第2の特定遊技期間が実行され、前記第2の特定遊技期間の終了後、前記第3の特定遊技期間が実行され、

前記第1の特定遊技期間において前記特定演出が実行されたとき、前記第1の特定遊技期間の終了後、前記第3の特定遊技期間が実行され且前記第2の終了規定値の消化が開始され、前記第3の終了規定値は、前記第1の特定遊技期間の終了後に前記第2の終了規定値を消化した後、消化が開始され、

前記操作情報報知手段は、前記第2の特定遊技期間が実行されているときには、前記操作情報設定手段によって設定された前記第1の役に対応する前記停止操作情報の報知を行わず、

前記操作情報報知手段は、前記特定演出が実行された前記第1の特定遊技期間の終了後に実行される前記第3の特定遊技期間における、前記第2の終了規定値を消化するまでの期間は、前記操作情報設定手段によって設定された前記第1の役に対応する前記停止操作情報の報知を行う、

ことを特徴とする。

【0022】

また、本発明は、複数種類の図柄が複数表示された複数のリールが回転し、全てのリールが停止したときに有効ライン上に表示された図柄組合せに応じた特典を遊技者に付与する遊技を行うスロットマシンであって、

第1の役と、第2の役とを含む複数種類の役のうちいずれかの役を当選役として決定する役抽選を行う役抽選手段と、

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

10

20

30

40

50

前記複数の停止指示手段のいずれかが操作されると、該操作されたタイミングに応じて前記役抽選で決定された当選役に対応する図柄組合せが停止表示されるように、該操作された停止指示手段に対応するリールの回転を停止させるリール停止制御を行うリール停止制御手段と、

所定の開始条件が成立すると、特定遊技期間を開始させ、所定の終了条件に応じて、前記特定遊技期間を終了させる特定遊技期間制御手段と、

前記特定遊技期間を開始させる実行権利を発生させるか否かを決定する権利発生決定を行う権利決定手段と、

前記権利発生決定によって前記実行権利が発生すると、発生した前記実行権利を記憶する権利記憶手段と、

10

前記実行権利を記憶していることを報知する特定演出を行う実行権利報知手段と、

前記第1の役が当選すると、前記第1の役に対応する前記複数の停止指示手段の操作に関する停止操作情報を設定する操作情報設定手段と、

前記操作情報設定手段により設定された前記第1の役に対応する前記停止操作情報を報知する操作情報報知手段と、を備え、

所定の出力条件が成立したに基づいて、前記特定遊技期間が実行されていることを示す信号を外部へ出力する外部出力手段と、を備え、

前記特定遊技期間は、第1の演出態様が行われる第1の特定遊技期間と、前記特定遊技期間を継続するか否かを示唆する第2の演出態様が行われる第2の特定遊技期間と、第3の演出態様が行われる第3の特定遊技期間と、を有し、

20

前記第1の特定遊技期間、前記第2の特定遊技期間、前記第3の特定遊技期間は、それぞれ第1の終了規定値、第2の終了規定値、第3の終了規定値を消化すると終了し、

前記第1の特定遊技期間において前記特定演出が実行されていないとき、前記第1の特定遊技期間の終了後、前記第2の特定遊技期間が実行され且前記第2の終了規定値の消化が開始され、前記第2の特定遊技期間中に前記特定演出が行われたとき前記第2の特定遊技期間は終了し、前記第2の特定遊技期間の終了後、前記第3の特定遊技期間が実行され、前記第3の終了規定値は、前記第2の終了規定値を消化した後、消化が開始され、

前記操作情報報知手段は、前記第2の特定遊技期間が実行されているときには、前記操作情報設定手段によって設定された前記第1の役に対応する前記停止操作情報の報知を行わず、

30

前記操作情報報知手段は、前記特定演出が実行された前記第2の特定遊技期間の終了後に実行される前記第3の特定遊技期間における、前記第2の終了規定値を消化するまでの期間は、前記操作情報設定手段によって設定された前記第1の役に対応する前記停止操作情報の報知を行う、

ことを特徴とする。

【0023】

また、本発明は、複数種類の図柄が複数表示された複数のリールが回転し、全てのリールが停止したときに有効ライン上に表示された図柄組合せに応じた特典を遊技者に付与する遊技を行うスロットマシンであって、

第1の役と、第2の役とを含む複数種類の役のうちいずれかの役を当選役として決定する役抽選を行う役抽選手段と、

40

前記複数のリールの各々に対応して設けられ、外部からの操作に応じて、対応するリールの回転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のいずれかが操作されると、該操作されたタイミングに応じて前記役抽選で決定された当選役に対応する図柄組合せが停止表示されるように、該操作された停止指示手段に対応するリールの回転を停止させるリール停止制御を行うリール停止制御手段と、

所定の開始条件が成立すると、特定遊技期間を開始させ、所定の終了条件に応じて、前記特定遊技期間を終了させる特定遊技期間制御手段と、

前記特定遊技期間を開始させる実行権利を発生させるか否かを決定する権利発生決定を

50

行う権利決定手段と、

前記権利発生決定によって前記実行権利が発生すると、発生した前記実行権利を記憶する権利記憶手段と、

前記実行権利を記憶していることを報知する特定演出を行う実行権利報知手段と、

前記第1の役が当選すると、前記第1の役に対応する前記複数の停止指示手段の操作に関する停止操作情報を設定する操作情報設定手段と、

前記操作情報設定手段により設定された前記第1の役に対応する前記停止操作情報を報知する操作情報報知手段と、を備え、

所定の出力条件が成立したに基づいて、前記特定遊技期間が実行されていることを示す信号を外部へ出力する外部出力手段と、を備え、

前記特定遊技期間は、第1の演出態様（通常特定遊技期間の演出態様）が行われる第1の特定遊技期間（1回目の通常特定遊技期間）と、第1の演出態様（通常特定遊技期間の演出態様）または前記特定遊技期間を継続するか否かを示唆する第2の演出態様（チャンスゾーン演出態様）が行われる第2の特定遊技期間（チャンスゾーン期間）と、を有し、

前記第1の特定遊技期間（1回目の通常特定遊技期間）、前記第2の特定遊技期間（チャンスゾーン）は、それぞれ第1の終了規定値、第2の終了規定値を消化すると終了し、

前記第1の特定遊技期間において前記特定演出が実行されていないとき、前記第1の特定遊技期間の終了後に実行される前記第2の特定遊技期間において第2の演出態様が実行され、

前記第1の特定遊技期間において前記特定演出が実行されたとき、前記第1の特定遊技期間の終了後に実行される前記第2の特定遊技期間において第1の演出態様が実行され、

前記操作情報報知手段は、前記第2の特定遊技期間において前記第2の演出態様が実行されているときには、前記操作情報設定手段によって設定された前記第1の役に対応する前記停止操作情報の報知を行わず、

前記操作情報報知手段は、前記第2の特定遊技期間において前記第1の演出態様が実行されているときには、前記操作情報設定手段によって設定された前記第1の役に対応する前記停止操作情報の報知を行う、

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0024】

以上のように、本発明のロットマシンによれば、特定遊技期間が実行されていることを示す信号を出力するための役の停止操作順序を報知する時期を、遊技状態に基づき調整することにより、特定遊技期間が実行されていることを示す信号を早期に出力することができる。

【図面の簡単な説明】

【0025】

【図1】本発明に係るロットマシンの外観を示す正面図である。

【図2】同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を定めた配当情報の内容を説明するための説明図である。

【図7】同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8】同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9】同ロットマシンの役抽選で所定の抽選結果となったときの、役と、ストップスイッチの操作順序との対応を説明するための説明図である。

【図10】同ロットマシンにおける遊技状態の遷移を示す状態遷移図である。

10

20

30

40

50

【図 1 1】同スロットマシンの外部集中端子板から出力される出力信号と出力端子との対応を説明するための説明図である

【図 1 2】情報表示装置において、ART 総回数が表示されてる様子を示す図である。

【図 1 3】同スロットマシンにおけるストック当選時のストック数の振り分け率を説明するための説明図である。

【図 1 4】同スロットマシンにおける遊技状態毎のパトランプ演出の当選確率を説明するための説明図である。

【図 1 5】同スロットマシンの主制御回路及び副制御回路で行われる特定遊技期間 (ART) に関する処理を示すタイムチャートである。

【図 1 6】同スロットマシンの主制御回路及び副制御回路で行われる特定遊技期間 (ART) に関する処理を示すタイムチャートである。

【図 1 7】同スロットマシンの主制御回路及び副制御回路で行われる特定遊技期間 (ART) に関する処理を示すタイムチャートである。

【図 1 8】同スロットマシンの主制御回路及び副制御回路で行われる特定遊技期間 (ART) に関する処理を示すタイムチャートである。

【図 1 9】同スロットマシンの主制御回路及び副制御回路で行われる特定遊技期間 (ART) に関する処理を示すタイムチャートである。

【図 2 0】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 2 1】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 2 2】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 2 3】同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 2 4】本発明に係るスロットマシンの副制御回路で実行される、遊技者に有利な遊技を行うための ART 報知処理の内容を示すフローチャートである。

【図 2 5】同 ART 報知処理内で実行され、報知遊技期間 (AT) の開始判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 2 6】同 ART 報知処理内で実行され、特定演出抽選処理の内容を示すフローチャートである。

【図 2 7】同特定演出抽選処理内で実行され、チャンスゾーン演出制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図 2 8】同 ART 報知処理内で実行され、小役 2 当選時の特定演出実行処理の内容を示すフローチャートである。

【図 2 9】同 ART 報知処理内で実行され、小役 2 非当選時の特定演出実行処理の内容を示すフローチャートである。

【図 3 0】同 ART 報知処理内で実行され、ART 継続判定処理の内容を示すフローチャートである。

【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。

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、表示窓 22 が形成されており、スロットマシン 10 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が表示される。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

10

20

30

40

50

いるときに、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[図柄]×3[リール]=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表示される連続する3つの図柄のうち、最も上側の停止表示位置を上段U、中央の停止表示位置を中段M、最も下側の停止表示位置を下段Lとする。

【0027】

また、表示窓22には、リール40L、40C及び40Rを横切る5本の入賞ラインが定められている。この5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を通過するV字形の入賞ラインL1と、左リール40Lの下段L、中リール40Cの中段M、および、右リール40Rの上段Uを通過する右上がりの斜め入賞ラインL2と、各リールの中段Mを通過する中段水平入賞ラインL3と、左リール40Lの上段U、中リール40Cの中段M、右リール40Rの下段Lを通過する斜め右下がり斜め入賞ラインL4と、左リール40Lの下段L、中リール40Cの中段M、右リール40Rの下段Lを通過する山形の入賞ラインL5と、によって構成されている。このように各入賞ラインは、リール40L、40C、40Rの、各々3つの停止表示位置(上段U、中段M、下段L)のうち、いずれか1つを通過している。

10

【0028】

入賞ラインL1~L5は、各々、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、5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)が通過する停止表示位置に各々停止表示された3つの図柄の組合せが、いずれかの役に対応していたときに、その役が成立したことになる。

20

【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各種ランプおよび表示器が設けられている。まず、表示窓22の左側には、図1中、上から順に、操作指示ランプ24L、24C、24Rが設けられている。これら操作指示ランプ24L、24C、24Rは、リール40L、40C、40Rが回転しているときに、遊技者に対して後述するストップスイッチ37L、37C、37Rの操作順序を指示するものである。すなわち、操作指示ランプ24Lが点灯したときは左ストップスイッチ37Lを、操作指示ランプ24Cが点灯したときは中ストップスイッチ37Cを、操作指示ランプ24Rが点灯したときは右ストップスイッチ37Rを、各々操作すべきであることを示す。

30

【0030】

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26a、26b、26c、クレジット数表示器27、および、獲得枚数表示器28が設けられている。ベット数表示ランプ26a、26b、26c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る。すなわち、1枚のメダルが投入されるとベット数表示ランプ26a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26aおよび26b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26a、26b、26c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ことで1回の遊技が可能となり、入賞ラインL1~L5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。なお、有効ラインは入賞ラインL1~L5全ての5本に設定してもよいし、例えば入賞ラインL1のみの1本に設定してもよい。その他、賭け数に応じて異なる有効ラインを設定してもよい。

40

クレジット数表示器27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において遊技の結果に応じて遊技者へ払い出されるメダルの枚数を表示する。

50

【 0 0 3 1 】

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ためのメダル投入口 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、メダルセンサ（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を検出すると、メダル検出信号を出力する。このメダル検出信号の出力回数を計数することで、投入されたメダルの枚数を認識することができる。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。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。

10

【 0 0 3 2 】

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 6 a , 2 6 b , 2 6 c が順次点灯していき、入賞ライン L 1 ~ L 5 が有効ラインとなる。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 7 に表示されている値も減算される。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 7 に表示されている値に加算される。

20

【 0 0 3 3 】

操作パネル部 3 0 の正面左側には、スタートスイッチ 3 6 が傾動可能に設けられている。遊技者がスロットマシン 1 0 に規定枚数（3 枚）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する。これにより、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は、表示窓 2 2 において上から下へと移動（スクロール）表示される。操作パネル部 3 0 の正面中央部には、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 の回転速度が所定の定常回転速度（例えば、8 0 回転 / 分）に達したときに、遊技者による操作が有効となる。

30

【 0 0 3 4 】

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 L の各中央に位置付けられるように停止制御される。ここで、図柄の中心と、停止表示位置の中央とが一致する位置を定位置という。スロットマシン 1 0 においては、遊技者がストップスイッチを操作したことによって対応するリールを停止させる際に、図柄が必ず定位置で停止するように、リール停止制御が行われる。

40

【 0 0 3 5 】

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。下部パネル 5 0 の下方略中央には、遊技者に対してメダルを払い出すためのメダル払出口 6 0 が設けられている。すなわち、リール 4 0 L , 4 0 C 及び 4 0 R が停止したときに、有効ラインに沿って停止

50

表示された3つの図柄の組合せが、小役に対応していた場合、スロットマシン10の内部に設置されたホッパー（図示略）が作動してその小役に対応した枚数のメダルが払い出される。そして、払い出されたメダルは、メダル払出口60から排出されて受け皿61に貯留される。メダル払出口60の右側および左側には、各々、スロットマシン10内部に収納されたスピーカ64R, 64L（後述する）から発せられた音を外部へ通すための透音孔62R, 62Lが設けられている。

【0036】

フロントパネル20の上方には、パトランプ74が設けられている。パトランプ74は、LEDに回転可能な反射鏡を組合せた回転警告灯を用いた報知装置である。パトランプ74は、3原色のLEDを備えており、多色発光が可能である。パトランプ74は後述するARTのストックがあることを示す報知に使用される。パトランプ74の後方には、図1中、左から順に、操作指示ライト76L, 76C, 76Rが設けられている。これら操作指示ライト76L, 76C, 76Rは、リール40L, 40C, 40Rが回転しているときに、遊技者に対して後述するストップスイッチ37L, 37C, 37Rの操作順序を指示するものである。すなわち、操作指示ライト76Lが点灯したときは左ストップスイッチ37Lを、操作指示ライト76Cが点灯したときは中ストップスイッチ37Cを、操作指示ライト76Rが点灯したときは右ストップスイッチ37Rを、各々操作すべきであることを示す。また、操作指示ランプ76L, 76C, 76Rは、多色で発光可能であり、再遊技役が当選したときには青色、小役2a（ベル）が当選したときには黄色で発光する。

10

20

【0037】

パトランプ74および操作指示ライト76L, 76C, 76Rは、正面側から見ると、重なる部分があり、パトランプ74は高輝度で発光している。そのため、パトランプ74と操作指示ライト76L, 76C, 76Rとの両方が点灯すると、遊技者は、操作指示ライト76L, 76C, 76Rの点灯を見逃す又は見間違える可能性がある。

【0038】

図1(b)は、パトランプ74近傍の構造をスロットマシン10の側面側からみた図である。パトランプ74のスロットマシン10奥側に、操作指示ライト76L, 76C, 76Rが配設されている。図1(c)は、パトランプ74を取り除いて操作指示ライト76L, 76C, 76Rをスロットマシン10の正面側から見た図である。操作指示ライト76L, 76C, 76Rは、操作指示ライト76L, 76Rが台形状、操作指示ライト76Cが三角形の領域に分割されて配置されている。

30

【0039】

パトランプ74は、機械的に回転可能及び左右に揺動可能に構成されており、後述する連続演出時に、パトランプ74は、1～4ゲームに亘って白色発光しながら回転又は左右に揺動する。また、パトランプ74内部に、宇宙人を模倣した役物を配置し、連続演出時に、宇宙人を模倣した役物がパトランプ74内部から出現し、役物が3～4ゲームに亘って所定の動作をするようにしてもよい。

また、パトランプ74が配置されている位置に画像表示装置70を配設し、その背後に、操作指示ライト76L, 76C, 76Rが設けられてもよい。このとき、画像表示装置70は、画像としてパトランプを表示し、パトランプ74が行う演出を、画像表示装置70上で行うようにしてもよい。

40

また、パトランプ74及び操作指示ライト76L, 76C, 76Rを取り除きパトランプ74または操作指示ライト76L, 76C, 76Rが配置されている位置に画像表示装置70を配設し、画像としてパトランプ及び操作指示ライト76L, 76C, 76Rを表示し、パトランプ74及び操作指示ライト76L, 76C, 76Rが行う演出を、画像表示装置70上で行うようにしてもよい。

また、パトランプ74及び操作指示ライト76L, 76C, 76Rが行う演出を、一つの装置で両方実行可能な演出装置を備える構成としてもよい。

【0040】

50

次に、図2を参照して、リール40L、40C及び40R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40L、40C及び40Rの各外周面には21個の図柄が印刷されているが、各図柄は、リールテープの長手方向において、21等分に区画した各図柄表示領域に1つの図柄が印刷されている。また、各図柄表示領域に表示される図柄の種類は、10種類あり、各種類に応じて種別コード(図示略)が予め定められている。本実施形態における図柄の種類には、各々数字の7を赤色および青色で表した「赤7」図柄、「青7」図柄と、棒状の塊をモチーフとした「BAR」図柄と、サクランボをモチーフとして各々赤色、青色、黒色で表した「赤チェリー」図柄、「青チェリー」図柄および「黒チェリー」図柄と、スイカをモチーフとした「スイカ」図柄と、ベルをモチーフとした「ベル」図柄、プラムをモチーフとした「プラム」図柄と、所定のキャラクタを描いた「キャラクタ」図柄とがある。

10

【0041】

また、リール40L、40C及び40Rの各々に貼り付けられるリールテープの各図柄表示領域には、「1」～「21」の図柄番号が予め定められており、図2に示すように、各図柄番号には、当該図柄番号に対応する図柄表示領域に印刷された図柄の種別コードが対応付けられ、後述するROM108に記憶されている。これらの情報は、スロットマシン10が、表示窓22の各停止表示位置(上段U、中段M、下段L)に表示された図柄を識別する際に参照される。以下では、図柄番号および種別コードをまとめて図柄識別情報という。図2に示した内容のリールテープを、各々対応するリール40L、40C及び40Rの外周面に貼り付けると、図2の図柄配列において、図柄番号「1」と「21」の図柄が連続することになる。

20

【0042】

また、リール40L、40C及び40Rが回転すると、表示窓22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加する方向にスクロール表示されることになる。たとえば、表示窓22の下段L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「19」, 「20」, 「21」が表示されると、引き続き、図柄番号図柄番号「20」, 「21」, 「1」 図柄番号「21」, 「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「21」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

【0043】

[制御回路の説明]

スロットマシン10を制御する制御回路は、主制御回路100と副制御回路200とで構成されている。ここで、主制御回路100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200のブロック図を図4に示す。

【0044】

主制御回路の説明

図3に示す中央処理装置(以下、CPUと称する)106は、入出力バス104を介して入力される各種情報に応じて、ROM108に記憶されている各種制御プログラムを実行することで、スロットマシン10における遊技の制御を行う。CPU106は、各種制御プログラムの処理を行っている。ROM108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各種データを記憶する。ROM108に記憶されているデータとしては、前述した図柄識別情報の他、例えば、後述する各種の役に対応する図柄組合せ(図6参照)、各種役抽選テーブル(図7、図8参照)、および、役抽選の結果に応じて、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rの操作順序と成立する役の種類との対応を定めた情報(図9参照)などがある。また、ROM108に記憶される制御プログラムとしては、図20に示すメインルーチン、図21～図23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。

40

50

【 0 0 4 5 】

入出力バス 1 0 4 には、R A M 1 1 0 も接続されており、C P U 1 0 6 が、上述した制御プログラムの処理を行う過程で参照する各種フラグ（たとえば、後述する各種の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 2 2 に表示されている図柄番号、メダル投入枚数、クレジット枚数、メダル払出枚数、各種遊技状態における遊技回数などの値など）が一時的に記憶される。また、R A M 1 1 0 には、スロットマシン 1 0 の遊技状態を示す遊技状態情報も記憶される。この遊技状態情報には、R T 状態（「R T 1」/「R T 2」）を示す情報がある。スロットマシン 1 0 では、これらの遊技状態に応じて、役抽選テーブルの選択や、各遊技状態間の移行に関する処理を行っている。なお、上述した各遊技状態については後に詳しく説明する。

10

【 0 0 4 6 】

さらに、入出力バス 1 0 4 には外部集中端子板 1 1 8 が接続されており、C P U 1 0 6 は、スロットマシン 1 0 で行われた遊技に関する情報を、外部集中端子板 1 1 8 を介して外部へ出力している。

【 0 0 4 7 】

C P U 1 0 6 に入力される各種情報には、図 1 に示した 1 - ベットスイッチ 3 4、最大ベットスイッチ 3 5、スタートスイッチ 3 6、および、ストップスイッチ 3 7 L、3 7 C 及び 3 7 R から出力される信号があり、これらの信号は、入出力バス 1 0 4 に接続されたインターフェイス回路 1 0 2 を介して C P U 1 0 6 に入力される。さらに、C P U 1 0 6 へ入力される情報には、乱数発生器 1 1 2 によって 0 ~ 65 5 3 5（2 の 1 6 乗）の数値範囲内で発生される乱数（整数）があり、この乱数は、入出力バス 1 0 4 を介して C P U 1 0 6 へ入力される。なお、乱数発生器 1 1 2 によって乱数を発生させる代わりに、C P U 1 0 6 の演算処理によって乱数を発生させるように構成してもよい。

20

【 0 0 4 8 】

C P U 1 0 6 は、上述した各種制御プログラムを処理した結果に応じて、入出力バス 1 0 4 に接続された各種装置の制御を行う。まず、C P U 1 0 6 は、モータ駆動回路 1 1 4 に対して駆動パルスを出力し、ステッピングモータ 8 0 L、8 0 C 及び 8 0 R の回転制御を行う。ステッピングモータ 8 0 L、8 0 C 及び 8 0 R の各々は、3 つのリール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の内周側に設けられ、ステッピングモータ 8 0 L、8 0 C 及び 8 0 R の回転シャフトにリール 4 0 L、4 0 C 及び 4 0 R の回転中心が取り付けられている。モータ駆動回路 1 1 4 は、ステッピングモータ 8 0 L、8 0 C 及び 8 0 R と接続されており、C P U 1 0 6 から駆動パルスが出力されるごとに、各ステッピングモータを 1 ステップずつ回転駆動する。さらに、C P U 1 0 6 は、インターフェイス回路 1 0 2 を介して接続線 1 1 9 により、次に説明する副制御回路 2 0 0 に対して、スロットマシン 1 0 における遊技に関する各種情報（詳しくは後述する）を送信する。

30

【 0 0 4 9 】

副制御回路の説明

次に、図 4 を参照して副制御回路 2 0 0 の構成について説明する。上述した接続線 1 1 9 は、副制御回路 2 0 0 の入出力バス 2 0 4 に接続されているインターフェイス回路 2 0 2 に接続される。主制御回路 1 0 0 から副制御回路 2 0 0 に送信された各種情報は、インターフェイス回路 2 0 2 において所定の信号に変換された後、入出力バス 2 0 4 に供給され、R A M 2 1 0 に一旦格納される。入出力バス 2 0 4 は、C P U 2 0 6 にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。この入出力バス 2 0 4 には、R O M 2 0 8、R A M 2 1 0、ランプ駆動回路 2 1 8、表示駆動回路 2 2 0、および、スピーカ駆動回路 2 2 2 も接続されている。

40

【 0 0 5 0 】

R O M 2 0 8 は、ランプ駆動回路 2 1 8、表示駆動回路 2 2 0、および、スピーカ駆動回路 2 2 2 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、R O M 2 0 8 は、変形例で備えてもよい表示装置 7 0 に表示するための種々の画像データ、スピーカ 6 4 L、6 4 R から発するための演奏音データ、上部演

50

出ランプ72を点滅させるパターンデータなども記憶している。さらにROM208は、後述する各種報知や演出を制御するための制御プログラム(図24~図30参照)を記憶している。ARTの実行権利(ARTストック)は当選すると、RAM210に記録される。

【0051】

RAM210には、上述した各種制御プログラムを実行する過程で発生/変動する各種データや、フラグのオン/オフ状態の他、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、遊技の結果、前述した現在のRT状態、および、ART中であるか否かなどARTに関する状態を示すART状態などの各種情報も記憶される。

【0052】

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、操作指示ランプ24L, 24C, 24R、上部演出ランプ72、パトランプ74、および操作指示ライト76L, 76C, 76Rを点灯/点滅駆動する。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から音声を出力させる。

【0053】

[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および図3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。まず、制御回路として主制御回路100と副制御回路200とがあり、両者は電氣的に接続されている。主制御回路100には、操作手段300と、モータ駆動回路114と、外部集中端子板118とが電氣的に接続されている。外部集中端子板118には、スロットマシン10上方に設けられた情報表示装置700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、変形例で備えてもよい表示装置70、上部演出ランプ72、および、操作指示ランプ24L, 24C, 24R、パトランプ74、および操作指示ライト76L, 76C, 76R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からなる回転指示手段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とを有している。この操作手段300は、スイッチに限らず、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。

【0054】

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、入賞処理手段440と、ART状態判定手段450とを含む。役抽選手段410は、役抽選を行うことによって、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、再遊技(リプレイともいう)役の2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(リプレイ)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遊技における有効ラインと同一となる。

【0055】

<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

10

20

30

40

50

の乱数発生器 1 1 2 が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段 4 1 2 と、乱数抽出手段 4 1 2 が抽出した乱数値を、ROM 1 0 8 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 4 1 4 とを備えている。この役抽選手段 4 1 0 による制御処理は、後述する役抽選処理サブルーチン（図 2 1 参照）に示される。ここで、図 6 を参照してスロットマシン 1 0 において成立し得る役の種類について説明する。図 6 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 1 0 0 の ROM 1 0 8 に記憶されている。

【 0 0 5 6 】

図 6 に示すように、スロットマシン 1 0 で成立し得る各役には、それぞれ左リール 4 0 L , 中リール 4 0 C , 右リール 4 0 R 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。この図柄組合せは、有効ライン L 1 ~ L 5 のいずれかに沿って停止表示された図柄組合せを意味しており、後述する入賞判定手段 4 3 0 が入賞判定を行う際に参照される。また、これらの図柄組合せが有効ラインに沿って停止表示されると、対応する役が成立したことになり、各々の役に対応した特典が遊技者に付与される。

【 0 0 5 7 】

すなわち、再遊技役が成立した場合は、特典として次の遊技が再遊技となる。小役が成立した場合は、特典として成立した小役の種類に応じた枚数のメダルが遊技者へ払い出される。より詳細には、小役 1、小役 2 b、小役 2 c が成立した場合は 1 枚のメダルが払い出され、小役 2 a が成立した場合は 9 枚のメダルが払い出される。ここで、小役のように、成立するとメダルが払い出される役が成立することを、入賞ともいう。また、再遊技役又は小役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止して成立することを入賞ともいう。

【 0 0 5 8 】

次に、ROM 1 0 8 に記憶されている役抽選テーブルの内容について図 7、図 8 を参照して説明する。図 7、図 8 は、RT 状態がそれぞれ、「RT 1」、「RT 2」のときに用いられる役抽選テーブルの内容を示している。ここで、図 7、図 8 に示す役抽選テーブルにおいて、RT 状態が「RT 1」、「RT 2」のときとでは、抽選結果番号「5」~「8」の、各抽選結果番号に対応付けられた数値範囲が異なっている。

【 0 0 5 9 】

役抽選テーブルは、乱数発生器 1 1 2 が発生し得る乱数値（0 ~ 6 5 5 3 5）と、抽選結果とを対応付けたものであり、乱数判定手段 4 1 4 は、乱数抽出手段 4 1 2 によって抽出された乱数値が、役抽選テーブルのどの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）が導出される。そして、導出された抽選結果番号に対応する役が、役抽選で当選した役（当選役）となる。ただし、導出された抽選結果番号にハズレが対応付けられていた場合は、いずれの役にも当選しなかったことになる。なお、各抽選結果番号に対応する数値範囲（置数）を 6 5 5 3 6 で割った値が、各抽選結果番号が導出される確率（各役の当選確率と同義）となる。

【 0 0 6 0 】

例えば、図 7 に示す役抽選テーブルの場合、抽出された乱数が「0」~「2 8 2 8 4」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「8」が導出され、役抽選の結果はハズレとなる。また、抽出された乱数値が「2 8 2 8 5」~「2 8 4 4 8」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「7」が導出され、役抽選の結果は再遊技役 c の当選となる。また、複数の役が対応付けられた抽選結果番号が導出された場合は、当該対応付けられたすべての役が当選したことになる。たとえば、図 7 に示す役抽選テーブルにおいて、抽出された乱数が「2 8 4 4 9」~「3 2 8 5 4」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「6」が導出され、再遊技役 a および再遊技役 b が当選したことになる。抽出された乱数が「3 2 8 8 5」~「3 7 2 6 1」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「5」が導出され、再遊技役 a が当選したことになる。抽出された乱数が「3 7 2 6 2」~「4 6 6 2 3」の範囲内に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「4」が導出され、小役 2 a、小役 2 b および小役 2 c が当選したことになる。抽出された乱

10

20

30

40

50

数が「46624」～「55986」の範囲に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「3」が導出され、小役2aおよび小役2cが当選したことになる。抽出された乱数が「55987」～「65351」の範囲に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「2」が導出され、小役2aおよび小役2bが当選したことになる。抽出された乱数が「65352」～「65535」の範囲に含まれる値だった場合は、抽選結果番号「1」が導出され、小役1が当選したことになる。

【0061】

役抽選の結果、何らかの役に当選したときは、乱数判定手段414によって、当選した役に対応するフラグ（以下、このフラグを当選フラグという）がオン（「1」）にされる。各役に対応する当選フラグのオン/オフ状態は、図3に示したRAM110に記憶される。そして、1回の遊技が終了すると、後述する入賞判定手段430によって、再遊技役および各小役のいずれかに対応する当選フラグがオンになっていた場合は、その当選フラグに対応する役が成立したか否かに関係なく、その当選フラグがオフにされる。

10

【0062】

次に、図8に示す「RT2」用の役抽選テーブルについて説明する。図8に示すように、RT2状態における役抽選テーブルでは、抽選結果番号「1」～「4」に各々対応付けられた役の種類、および、各抽選結果番号に対応付けられた数値範囲は、図7に示した「RT1」用の役抽選テーブルと全く同じである。しかしながら再遊技役については、図7に示した役抽選テーブルにおいては、一部1回の役抽選で同時に複数種類の再遊技役が当選し得る内容になっているのに対して、図8に示す役抽選テーブルでは、1種類の再遊技役のみが当選し得る内容になっている。

20

【0063】

なお、「RT1」用の役抽選テーブルでは、再遊技役の（合成）当選確率が約1/7.3になっている（図7の数値範囲参照）のに対して、「RT2」用の役抽選テーブルでは、約4/7になっている（図8の数値範囲参照）。よって、RT状態が「RT2」になっているときは、再遊技役が当選しやすい状態になっているといえる。

【0064】

図5に戻り、乱数判定手段414は、図7、図8に示した役抽選テーブルの中から、現在のRT状態に応じた役抽選テーブルを選択し、乱数抽出手段412によって抽出された乱数の値と、選択した役抽選テーブルとに基づいて当選役を決定している。

30

【0065】

< リール制御手段の説明 >

リール制御手段420は、リール停止制御手段422を有し、リール40L, 40C, 40Rの回転駆動に関する制御を行う。すなわち、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と、モータ駆動回路114を介してステッピングモータ80L, 80C, 80Rを駆動する。これによりリール40L, 40C, 40Rを回転させた後、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rからリール停止信号が発信されると、リール停止制御手段422により、リールの停止制御を行わせる。

【0066】

リール停止制御手段422は、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rからリール停止信号が発信されると、操作されたストップスイッチに対応するリールの回転を190ミリ秒以内に停止させる。すなわち、定常回転速度が80回転/分であり、1リール当たりの図柄数を21とすると、リール停止制御手段422は、ストップスイッチが操作されたときのリールの回転位置から、最大でも5図柄分、回動するまでの間に、当選役に対応した図柄組合せ（図6参照）を構成している図柄（以下、当選図柄という）が、有効ラインが通過する停止表示位置（以下、有効ラインの位置という）に到達し得るときは、その当選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。ここで、リールの回転位置とは、リールの回転方向における位置（例えば、図柄番号「21」の図柄が中段Mの定位置にあるときの位置を基準位置としたときに、当該基準位置からの位置）をいう。また、既に他のリールが停止しており、そのリールの当選図柄がいずれかの有効ラインの位置

40

50

に停止しているときは、停止させようとしているリールの当選図柄が、その有効ラインの位置で停止するように、上述した範囲内で移動（回動）させた後、リールを停止させる。例えば、左リール40Lにおける当選図柄が上段Uに停止しているときに、右リール40Rの停止制御を行うときは、右リール40Rにおける当選図柄を、上段U（有効ラインL1の位置）または下段L（有効ラインL4の位置）のうち、いずれか停止可能な方に停止させる。

【0067】

これに対して、対応するリールを5図柄分、回動させても、当選図柄を有効ラインの位置に到達させることができないときは、5図柄分、回動させる間の適宜定められた図柄が停止表示されるように（ただし、何らかの役が成立してしまわないように）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、このような遊技結果を「取りこぼし」という。

10

【0068】

ここで、上述したリール停止制御を前提として図2に示した各リールの図柄配列を見ると、全リールにおける「ベル」図柄および「プラム」図柄は、その配置間隔から、ストップスイッチをどのようなタイミングで操作しても、上段U、中段M、下段Lのいずれにも停止させることができる。また、右リール40Rについては、「スイカ」図柄も同様である。このため、図6に示した配当情報によれば、再遊技役a（図柄組合せ：プラム - プラム - プラム）、再遊技役b（図柄組合せ：プラム - プラム - スイカ）、再遊技役c（図柄組合せ：プラム - プラム - ベル）は、役抽選で当選すれば、上述したリール停止制御によって取りこぼしが生じない。これに対して、上述した役以外の役については、上述したリール停止制御を行ったとしても、ストップスイッチの操作タイミングによっては、有効ラインの位置に停止させることができない図柄を含んだ図柄組合せになっている。すなわち、取りこぼしが生じる可能性がある。

20

【0069】

また、役抽選の結果がハズレとなったときは、リール停止制御手段422は、いかな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、何らか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ように、リール40L, 40C, 40Rを停止させる。リール停止制御手段422は、このようなリール停止制御を行うことによって、役抽選で何らかの役に当選した場合は、決められた範囲内で当選役が成立するように、また、それができない場合は当選役以外の役が成立しないように、各リールを停止させている。また、役抽選の結果がハズレだった場合は、いずれの役も成立しないように、各リールを停止させている。

30

【0070】

さらに、リール停止制御手段422は、役抽選で複数の小役2が当選した場合または複数の再遊技役が当選した場合は、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rの操作順序に応じて、予め定められた1つの役が成立するようにリール停止制御を行う。ここで、役抽選で複数の再遊技役または複数の小役2が同時に当選した時に、入賞させるべくリール停止制御が行われる再遊技役または小役2の種類と、ストップスイッチ37L, 37C, 37Rの操作順序との対応を図9(a)、図9(c)に示す。また、主制御回路100は、特定遊技期間(ART)中に、役抽選で抽選結果番号「5」が導出された場合は、再遊技役aに対応する操作順序を設定する(図9(b)参照)。

40

【0071】

再遊技役aの操作順序は、抽選で設定してもよい。また再遊技役aの操作順序の抽選はRT2のときだけ行われるようにしてもよい。

また、たとえば、再遊技役a及び再遊技役m、再遊技役a及び再遊技役n、再遊技役a及び再遊技役pの導出範囲が、役抽選テーブルに設定され、再遊技役a及び再遊技役mが導出されたとき、操作順序に関わらず再遊技役aが成立し、第1停止操作が左ストップスイッチ37Lであることを正解操作順序とするようにして、再遊技役aの操作順序を設定す

50

る。また、再遊技役a及び再遊技役nが導出されたときは、操作順序に関わらず再遊技役aが成立し、第1停止操作が中ストップスイッチ37Cであることを正解操作順序とする。さらに、再遊技役a及び再遊技役pが導出されたときは、操作順序に関わらず再遊技役aが成立し、第1停止操作が右ストップスイッチ37Rであることを正解操作順序とする。以上のように、役抽選テーブルの導出範囲の違いにより、再遊技役aの操作順序を設定するようにしてもよい。

【0072】

図9(a)において、「抽選結果番号」欄の数字は、遊技中における抽選結果番号を示し(図7、図8参照)ている。また、この図において「第1停止操作」とは、1回の遊技において、リール40L, 40C, 40Rが回転を開始してから最初に行われるストップスイッチの操作をいう。図9(a)に示すように、一般遊技中に役抽選で抽選結果番号「2」が導出された場合、第1停止操作が左ストップスイッチ37Lだったとすると(すなわち、結果として操作順序が左 中 右または左 右 中となる場合)、リール停止制御手段422は、小役2aに対応する図柄組合せ(ベル-ベル-ベル)が、有効ラインに沿って停止表示されるようにリール停止制御を行う。これに対して、第1停止操作が中ストップスイッチ37Cまたは右ストップスイッチ37Rだった場合は、小役2bに対応する図柄組合せ(ベル-ブラム-ブラム)が有効ラインに沿って停止表示されるようにリール停止制御を行う。

10

【0073】

同様に、一般遊技中に役抽選で抽選結果番号「3」が導出された場合は、第1停止操作が中ストップスイッチ37Cだったとすると(すなわち、結果として操作順序が中 左 右または中 右 左となる場合)、リール停止制御手段422は、小役2a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停止制御を行う。これに対して、第1停止操作が左ストップスイッチ37Lまたは右ストップスイッチ37Rだった場合は、小役2cに対応する図柄組合せ(ブラム-ベル-ブラム)が有効ラインに沿って停止表示されるようにリール停止制御を行う。

20

【0074】

さらに、一般遊技中に役抽選で抽選結果番号「4」が導出された場合、第1停止操作が右ストップスイッチ37Rだったとすると(すなわち、結果として操作順序が右 左 中または右 中 左となる場合)、リール停止制御手段422は、小役2a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停止制御を行う。これに対して、第1停止操作が左ストップスイッチ37Lまたは中ストップスイッチ37Cだった場合は、小役2cに対応する図柄組合せ(ブラム-ベル-ブラム)が有効ラインに沿って停止表示されるようにリール停止制御を行う。

30

【0075】

図9(b)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、第1停止操作が左ストップスイッチ37Lだったとすると(すなわち、結果として操作順序が左 中 右または左 右 中となる場合)、リール停止制御手段422は、再遊技役aに対応する図柄組合せ(ブラム-ブラム-ブラム)が、有効ラインに沿って停止表示されるようにリール停止制御を行う。また、第1停止操作が中ストップスイッチ37Cまたは右ストップスイッチ37Rだった場合も、再遊技役aに対応する図柄組合せ(ブラム-ブラム-ブラム)が有効ラインに沿って停止表示されるようにリール停止制御を行う。

40

【0076】

すなわち、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、遊技者がいかなる操作順序で操作しても、再遊技役aを確実に入賞させることができる。

再遊技役aの操作順序は、副制御回路200の遊技状態がART状態(特定遊技期間)であるか否かを主制御回路100が識別するために、主制御回路100が設定した操作順序である。主制御回路100が設定した再遊技役aの操作順序によりストップスイッチ37の押動操作が行われたことが主制御回路100により複数回数連続で認識されると、主制御回路100は、副制御回路200の遊技状態がART状態であると識別し、後述する

50

A R T カウント信号 2 を外部集中端子板 1 1 8 から情報表示装置 7 0 0 に送信する。

【 0 0 7 7 】

図 9 (c) において、「抽選結果番号」欄の数字は、遊技中における抽選結果番号を示し(図 7、図 8 参照)ている。また、この図において「第 1 停止操作」とは、1 回の遊技において、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R が回転を開始してから最初に行われるストップスイッチの操作をいう。図 9 (c) に示すように、一般遊技中に役抽選で抽選結果番号「6」が導出された場合、第 1 停止操作が右ストップスイッチ 3 7 R だったとすると(すなわち、結果として操作順序が右 中 左または右 左 中となる場合)、リール停止制御手段 4 2 2 は、再遊技役 b に対応する図柄組合せ(プラム - プラム - スイカ)が、有効ラインに沿って停止表示されるようにリール停止制御を行う。これに対して、第 1 停止操作が中ストップスイッチ 3 7 C または左ストップスイッチ 3 7 L だった場合は、再遊技役 a に対応する図柄組合せ(プラム - プラム - プラム)が有効ラインに沿って停止表示されるようにリール停止制御を行う。

10

【 0 0 7 8 】

すなわち、一般遊技中に役抽選で抽選結果番号「6」が導出された場合、遊技者が最初に右ストップスイッチ 3 7 L を操作すれば、再遊技役 b を確実に入賞させることができ、中ストップスイッチ 3 7 C または左ストップスイッチ 3 7 L を操作する場合は、再遊技役 a を確実に入賞させることができる。なお、前述したように、再遊技役 a , b , c にはいずれも取りこぼしが生じない図柄組合せが対応付けられている。

【 0 0 7 9 】

20

< 入賞判定手段の説明 >

入賞判定手段 4 3 0 は、遊技状態制御手段 4 3 2 を有し、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R がすべて停止すると、何らかの役が成立したか否かを判定する入賞判定を行うとともに、遊技状態制御手段 4 3 2 に、入賞判定の結果などに応じて前述した遊技状態の移行制御を行わせる。入賞判定手段 4 3 0 は、図 2 に示した各リールの図柄番号に対応する種別コードを記憶しており、リール 4 0 L , 4 0 C , 4 0 R が停止したときに表示窓 2 2 に表示された 9 つの図柄の種類を特定する。そして、特定した 9 つの図柄に基づいて、有効ライン L 1 ~ L 5 の各々に沿って停止表示された各図柄組合せを認識し、図 6 に示した配当情報に基づいて、何らかの役が成立したか否かを判定する。また、当該判定後に、オン状態になっている小役または再遊技役に対応する当選フラグをオフ状態にし、特別役が成立したときは、当該特別役に対応する当選フラグをオフ状態にする。

30

【 0 0 8 0 】

遊技状態制御手段 4 3 2 は、成立した再遊技役または小役の種類に応じて、R T 状態(「R T 1」、「R T 2」)の移行を制御する。なお、成立した再遊技役の種類に限らず遊技回数(以下、遊技回数の単位を「ゲーム」という)に応じて、R T 状態(「R T 1」、「R T 2」)の移行を制御しても良い。ここで、図 1 0 (a) に示す状態遷移図を参照して、各 R T 状態の遷移について説明する。まず、設定変更時の R T 状態は「R T 1」になっている。この状態で、再遊技役 b が成立すると、遊技状態制御手段 4 3 2 は、R T 状態を「R T 2」へ移行させる。また、遊技状態制御手段 4 3 2 は、R T 状態が「R T 2」のときに、小役 2 b、c が成立すると R T 状態を「R T 1」へ移行させる。

40

【 0 0 8 1 】

< 入賞処理手段の説明 >

入賞処理手段 4 4 0 は、入賞判定手段 4 3 0 によりいずれかの小役が成立したと判定された場合、スロットマシン 1 0 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(図 6 参照)を払い出すための制御を行う。

【 0 0 8 2 】

< A R T 状態判定手段の説明 >

A R T 状態判定手段 4 5 0 は、副制御回路 2 0 0 の遊技状態が A R T 状態(特定遊技期間)であるか否かを判定する。A R T 状態判定手段 4 5 0 は、R T 状態が「R T 1」のときに、再遊技役 b が成立すると、A R T 状態と判定し、A R T カウント信号 1 を外部集中端

50

子板 118 の出力端子 1 から情報表示装置 700 に出力する。また 2 回目以降の継続する ART では、再遊技役 a が当選したときに、主制御回路 100 が設定した再遊技役 a の操作順序によってストップスイッチ 37 の押動操作が行われたことが、主制御回路 100 によって 4 回数連続で認識されると、主制御回路 100 は、副制御回路 200 の遊技状態が ART 状態であると識別し、ART カウント信号 2 を外部集中端子板 118 の出力端子 2 から情報表示装置 700 に送信する。主制御回路 100 が設定した再遊技役 a の操作順序によってストップスイッチ 37 の押動操作が行われた連続数を示す再遊技役 a カウント数は、RAM 110 に記憶される。なお、連続で認識される回数は 4 回に限らず、2 回連続 ~ 10 回連続の間の連続回数を任意に選択できる。再遊技役 a カウント数は、主制御回路 100 が設定した再遊技役 a の操作順序と異なる操作順序によって、ストップスイッチ 37 の押動操作が行われた場合に 0 にリセットされる。また、主制御回路 100 が設定した再遊技役 a の操作順序と異なる操作順序によって、ストップスイッチ 37 の押動操作が行われた場合、1 回に限り再遊技役 a カウント数を 0 にリセットしないで、再遊技役 a カウント数のカウントを停止するようにしてもよい。また、連続して異なる操作順序によって操作が行なわれたときに再遊技役 a カウント数をリセットするようにしてもよい。

10

【0083】

< 外部集中端子板の説明 >

主制御回路 100 は、入出力バス 104 を介して外部集中端子板 118 に接続されており、CPU 106 は、スロットマシン 10 で行われた遊技に関する情報を、外部集中端子板 118 を介して外部へ出力している。ここで、CPU 106 は、外部へ出力する遊技に関する情報として、上述した ART カウント信号 1、ART カウント信号 2、特定遊技期間 (ART) へ移行したことを示す ART 信号 1 (継続出力)、特定遊技期間 (ART) へ移行したことを示す ART 信号 2 (短パルス出力 (ワンショット出力))、1 回の遊技でスロットマシン 10 に投入されたメダルの枚数 (IN 信号)、1 回の遊技が行われた結果、遊技者へ払い出されたメダルの枚数 (OUT 信号)、1 回の遊技が行われた結果、再遊技役が入賞したか否か (再遊技役入賞信号) を示す情報、スロットマシン 10 に異常が発生したことを示す異常発生信号、を出力する。これら遊技に関する情報は、例えば、遊技場に設置された各遊技機の出玉を管理する管理コンピュータや、各遊技機に対応して設置されている外部の情報表示装置 700 に対して出力される。

20

【0084】

図 11 は、外部集中端子板 118 から出力される出力信号と出力端子との対応を説明するための説明図である。外部集中端子板 118 は出力端子 1 ~ 8 を備えており、各出力端子からは各々異なる信号が外部に送信される。出力端子 1 からは、ART カウント信号 1 が、再遊技役 b が停止表示されて「RT2」に移行したときに、一定時間 3 秒間継続して出力される。出力端子 2 からは、再遊技役 a が当選したときに、主制御回路 100 が設定した操作順序によって操作が行われたことが、主制御回路 100 によって 4 回数連続で認識されたときに、ART カウント信号 2 が、一定時間 3 秒間継続して出力される。出力端子 3 からは、ART 信号 1 が、再遊技役 b が停止表示されて「RT2」に移行したときに、「RT2」滞在中継続して出力される。出力端子 4 からは、ART 信号 2 が、再遊技役 b が停止表示されて「RT2」に移行したときに、短パルス信号 (ワンショット信号) として一定時間 1 秒間継続して出力される。ART 信号 1、ART 信号 2 のいずれかまたは両方を情報表示装置 700 で使用するかは、ホール関係者が適宜設定可能となっている。出力端子 5 からは、1 回の遊技でスロットマシン 10 に投入されたメダルの枚数 (IN 信号) を示すメダル投入信号が出力される。出力端子 6 からは、1 回の遊技が行われた結果、遊技者へ払い出されたメダルの枚数 (OUT 信号) を示すメダル払出信号が出力される。出力端子 7 からは、1 回の遊技が行われた結果、再遊技役が入賞したか否かを示す再遊技役入賞信号が出力される。出力端子 8 からは、スロットマシン 10 に異常が発生したことを示す異常発生信号が出力される。

30

40

【0085】

< 情報表示装置の説明 >

50

外部集中端子板 118 から出力される出力信号は情報表示装置 700 に入力される。情報表示装置 700 は、記憶手段 702、演算手段 704、表示手段 706 を備えている。図 12 は、情報表示装置 700 において、ART 総回数が表示されてる様子を示す図である。外部集中端子板 118 から出力された情報は、情報表示装置 700 において、記憶、演算されて、ART 総回数として表示される。情報表示装置 700 の情報は開店前にリセットされ、開店時には ART 総回数は 0 が表示されている。この状態で、例えば ART が開始した場合には、外部集中端子板 118 からは、ART カウント信号 1 及び ART 信号 1 が情報表示装置 700 に出力され、表示手段 706 は ART 総回数を 1 と表示する（図 12 (a) 参照）。そして後述する 1 セットの ART セット終了後、継続して次のセットの ART セットが開始されたのち、主制御回路 100 が設定した再遊技役 a の操作順序によってストップスイッチ 37 の押動操作が行われたことが、主制御回路 100 によって 4 回連続で認識されると、外部集中端子板 118 からは、ART カウント信号 2 が情報表示装置 700 に出力され、表示手段 706 は ART 総回数を 2 と表示する（図 12 (b) 参照）。

10

【0086】

副制御回路の説明

副制御回路 200 は、主に通常演出制御手段 510 と、ART 実行権利決定手段 520 と、ART 実行権利記憶手段 525 と、特殊演出制御手段 530 と、報知遊技期間制御手段 540 と、報知制御手段 560 とからなっている。

20

【0087】

< 通常演出制御手段の説明 >

通常演出制御手段 510 は、演出データ記憶手段 512 と、演出抽選手段 514 とを有し、報知出力手段 600 において演出を制御する。演出データ記憶手段 512 は、各種演出を実行するための、変形例で使用される画像（動画または静止画）データ、効果音または楽音データ、上部演出ランプ 72 の点滅パターンデータ、操作指示ランプ 24 の点滅点灯データ、操作指示ライト 76 の点滅点灯データ、連続演出データ、パトランプ演出データを記憶している。演出抽選手段 514 は、主制御回路 100 から送信される役抽選の結果に応じて、実行する演出の内容を抽選によって決定する。これにより、演出制御手段 510 は、演出抽選手段 514 によって決定された演出内容に対応する演出データ、効果音または楽音データ、上部演出ランプ 72 の点滅パターンを示すデータなどの各種データを、演出データ記憶手段 510 から読み出し、読み出した各種データに基づいて、報知出力手段 600 のスピーカ 64L, 64R、上部演出ランプ 72、操作指示ランプ 24、パトランプ 74 を駆動する。

30

【0088】

< ART 実行権利決定手段の説明 >

ART 実行権利決定手段 520 は、役抽選手段 410 によって抽選された役に基づき、ART 実行権利を付与するか否かを抽選する。具体的には、再遊技役 c (チャンスリプレイ) が成立したとき、90% の確率で ART 実行権利を付与する。ART 実行権利決定手段 520 は、乱数発生器 112 によって発生した乱数値に基づいて、特定遊技期間を開始する権利（実行権利）を発生させるか否かを決定する抽選を行う。この決定の結果、権利が発生した場合は、当該権利が後述する ART 実行権利記憶手段 525 に記憶される。以下では上述した権利のことを「ストック」または「ART スtock」という。また、ストックを発生させるための抽選をストック抽選という。

40

【0089】

ART 実行権利（ART スtock）の付与が決定されると、当選したストックの数が決定される。図 13 は、ストック当選時のストック数の振り分け率を示す。ストック数が 1 個の振り分け率は 50%、ストック数が 3 個の振り分け率は 30%、ストック数が 5 個の振り分け率は 15%、ストック数が 7 個の振り分け率は 4%、ストック数が 10 個の振り分け率は 1%、となっている。以上の振り分け率から、当選した ART セットの半分は、継続することなく 1 回で終了することになる。また、1 個のストックにより 1 セットの A

50

R Tセットを実行できる。

【0090】

< 特定遊技期間 (ART) の説明 >

特定遊技期間 (ART) は、報知遊技期間 (AT) が発生している状態で R T 状態が再遊技役の当選確率が高確率となる「R T 2」に制御されている期間のことで、ART と呼ばれる期間である。報知遊技期間 (AT) とは、役抽選手段 4 1 0 による抽選の結果に関する情報を、報知する期間で、遊技者に有利な遊技となる期間である。

報知遊技期間 (AT) 中は、抽選結果番号「2」～「4」が導出された場合に小役 2 a が成立する操作順序などの有利な操作情報が報知され、そのため遊技者は容易に有利な表示結果 (小役 2 a 成立等) を得ることができる。このように、報知遊技期間 (AT) 中は、報知された有利な操作情報に従って遊技を行うと、遊技者は容易に有利な遊技結果を得ることができる。

10

なお、ストップスイッチ 3 7 の操作順序で有利な表示結果を定める操作順序 AT ではなく、ストップスイッチ 3 7 を押動操作するタイミングで有利な表示結果を表示する目押し AT、両方の組合せとなる目押し + 操作順序 AT が採用されてもよい。また、報知遊技期間 (AT) は、再遊技役 c (チャンスリプレイ) が成立し、ART 実行権利が付与されると直ちに開始される。

【0091】

報知遊技期間 (AT) 中に、役抽選で抽選結果番号「6」が導出された場合は、再遊技役 b を入賞させるために第 1 停止操作すべきストップスイッチの種類 (図 9 (c) 参照) が報知される。特定遊技期間 (ART) 中に、役抽選で抽選結果番号「2」～「4」が導出された場合は、小役 2 a が成立する操作順序が報知される。また、役抽選で抽選結果番号「5」が導出された場合は、遊技状態に応じて、再遊技役 a に対応する操作順序が報知される。なお、これらの報知は、後述する報知制御手段 5 6 0 によって制御される。

20

【0092】

また、1 セットの ART セットは、1 つのストックにより 1 回実行され、通常特定遊技期間 (第 1 の特定遊技期間) とチャンスゾーン (第 2 の特定遊技期間) とにより構成され、ストックが複数ある場合には、チャンスゾーン (第 2 の特定遊技期間) 終了後、再び通常特定遊技期間 (第 3 の特定遊技期間) が実行される。特定遊技期間 (ART) は、通常特定遊技期間及びチャンスゾーンを含む総称である。通常特定遊技期間は、小役 2 a が成立する操作順序が 1 1 回報知されると終了する。通常特定遊技期間が終了すると、チャンスゾーンが開始され、チャンスゾーンは、5 ゲームで終了する。そして、チャンスゾーンが終了して、ストックがある場合には、次の ART セットが開始される。

30

【0093】

チャンスゾーンの演出態様は、チャンスゾーンに滞在中であることを示唆するチャンスゾーン演出態様と、チャンスゾーンに滞在中であることを示唆しない内部チャンスゾーン演出態様と、がある。

チャンスゾーン演出態様は、チャンスゾーンとセットとなった通常特定遊技期間中に、ART セットが継続する演出 (パトランプ演出) が実行されていないとき、ART セットが継続するかどうかを報知する後述するパトランプ演出を行う演出態様であって、パトランプ 7 4 が静止して白色発光する演出態様である。チャンスゾーン演出態様では、再遊技役 a に対応する操作順序の報知は実行されず、小役 2 a が成立する操作順序の報知は実行される。

40

内部チャンスゾーン演出態様は、チャンスゾーンとセットとなった通常特定遊技期間中に、ART セットが継続する演出 (パトランプ演出) が既に行われているとき、チャンスゾーン演出態様を実行しないで、前回の通常特定遊技期間の演出態様の終了後、即継続する通常特定遊技期間の演出態様を実行する演出態様であって、パトランプ 7 4 が静止して発光していない演出態様である。内部チャンスゾーン演出態様では、再遊技役 a に対応する操作順序の報知は実行され、小役 2 a が成立する操作順序の報知も実行される。

なお、チャンスゾーン演出態様は、チャンスゾーン演出態様中にパトランプ演出が行わ

50

れた場合でも、チャンスゾーンの5ゲームが終了するまで継続する。また、チャンスゾーン演出態様中にパトランプ演出が行われた場合、チャンスゾーン演出態様が終了し、パトランプ演出が行われた次のゲームから継続する通常特定遊技期間の演出態様が行われるようにしてもよい。

【0094】

チャンスゾーン中は、チャンスゾーン演出態様及び内部チャンスゾーン演出態様の両方の演出態様で、通常特定遊技期間の終了条件となる小役2aが成立する操作順序を報知した回数は計数されないようになっている。

また、チャンスゾーン演出態様中は、再遊技役aの操作順序の報知は行われませんが、内部チャンスゾーン演出態様中は、再遊技役aの操作順序の報知は行われる。

10

【0095】

なお、通常特定遊技期間及び/又はチャンスゾーンの終了条件は、ナビ報知回数、ゲーム数、払い出し数、純増枚数を消化することとしてもよい。終了条件がナビ報知回数である場合、通常特定遊技期間及び/又はチャンスゾーンは、所定の役に対応する操作順序を報知するナビ報知回数を消化することで終了する。終了条件がゲーム数である場合、通常特定遊技期間及び/又はチャンスゾーンは、所定のゲーム数を消化することで終了する。終了条件が払い出し数である場合、通常特定遊技期間及び/又はチャンスゾーンは、メダルを所定の枚数払い出すことで終了する。終了条件が純増枚数である場合、通常特定遊技期間及び/又はチャンスゾーンは、メダルの純増枚数が所定数に達したことで終了する。

20

【0096】

なお、通常特定遊技期間は、上述の期間に限らず、報知遊技期間(AT)が開始してから開始されてもよい。すると、遊技者がストップスイッチ37の押順を誤って操作して小役2bまたは小役2cが成立し、報知遊技期間(AT)が作動したまま、RT状態が「RT2」から「RT1」へ移行した場合でも、再び「RT1」から「RT2」に復帰するまでの期間を通常特定遊技期間とみなすことが可能となる。このとき、RT状態が「RT2」から「RT1」へ転落しても、報知遊技期間(AT)が作動しているので通常特定遊技期間及びチャンスゾーンが終了するまでに再び「RT1」から「RT2」に復帰することが可能となっている。

【0097】

報知遊技期間(AT)は、再遊技役c(チャンスリプレイ)が成立し、ART実行権利が付与されると直ちに開始される。そして、報知遊技期間(AT)中に、役抽選で抽選結果番号「6」が導出された場合は、再遊技役bを成立させるために第1停止操作すべきストップスイッチの種類(図9(c)参照)が報知され、再遊技役bが成立すると特定遊技期間(ART)が開始される。

30

特定遊技期間(ART)が終了したときには、RT状態は「RT2」であるが、役抽選で抽選結果番号「2」~「4」のいずれかが導出された場合は、小役2aが成立する操作順序が報知されないため「RT1」に転落する小役2bおよび小役2cが容易に成立する。このためART終了後は数ゲームでRT状態が「RT2」から「RT1」に転落する。

【0098】

これにより、特定遊技期間(ART)中は、報知された操作順序に従ってストップスイッチ37L, 37C, 37Rを操作するだけで、遊技者にとって有利な遊技結果が得られることになる。すなわち、役抽選で抽選結果番号「2」~「4」が導出されたときに、報知されたストップスイッチを最初に操作すれば、確実に小役2aが入賞して、9枚のメダルが払い出され、また「RT1」に転落する小役2bおよび小役2cが入賞することを回避できる。

40

なお、以下では、役抽選の結果に応じて、小役2aが成立することとなる操作順序を「有利な操作順序」という。また、報知される第1停止操作すべきストップスイッチの種類および有利な操作順序を示す情報は、「入賞操作情報」に相当する。

【0099】

<ART実行権利記憶手段の説明>

50

A R T実行権利記憶手段525は、A R T実行権利決定手段520によるストック抽選の結果、ストックの発生が決定された場合、当選したストックの数を記憶する。このA R T実行権利記憶手段525は、図4に示したR A M 210によって実現される。

【0100】

<特殊演出制御手段の説明>

特殊演出制御手段530は、パトランプ演出(特定演出)及び連続演出の制御を行う。パトランプ演出(特定演出)は、A R Tセットのストックがあり、1セットのA R Tセットが終了後に次のA R Tセットが継続することを報知する演出である。特殊演出制御手段530は、通常特定遊技期間又はチャンスゾーン中に所定の条件が成立すると、パトランプ74を赤色で発光し、スピーカ64R, 64Lからサイレン音を鳴らし、パトランプ74が機械的に回転または揺動し、A R Tセットのストックがあることを報知する。なお、パトランプ演出(特定演出)は、パトランプ74の発光、サイレン音、パトランプ74の機械的動作のいずれか一つまたは複数を行う演出としてもよい。

連続演出は、A R Tセットのストックがあることを示唆する演出であり、パトランプ74が1~4ゲームに亘って白色発光しながら左右に揺動する演出である。

また、パトランプ演出(特定演出)は、A R Tセットのストックがあるときに限らず、A R Tセットの継続が、A R T中に例えば1ゲーム毎に行われる抽選により決定されるスロットマシンにおいて、A R Tセットの継続が決定されたときに、実行されてもよい。

【0101】

図14は、遊技状態毎のパトランプ演出の当選確率を示す。副制御回路200は、A R Tセットのストックがあり、連続演出が当選した場合、1/2の確率でパトランプ演出を実行するか否かを抽選する。また、A R Tセットのストックがある場合、チャンスゾーン演出態様が行われている期間、毎ゲーム1/5の確率でパトランプ演出を実行するか否かを抽選する。さらに、後述する通常特定遊技期間は、後述するA R Tカウント信号1または2が出力済みであり、A R Tセットのストックがある場合、毎ゲーム1/100の確率でパトランプ演出を実行するか否かを抽選する。なお、チャンスゾーン演出態様でパトランプ演出が実行されなかった場合、チャンスゾーン演出態様の終了後の次遊技(次のA R Tセット)開始時にパトランプ演出が実行される。

【0102】

<報知遊技期間制御手段の説明>

報知遊技期間制御手段540は、A R T実行権利記憶手段535に記憶されているストックを消費して、報知遊技期間(A T)を開始させる。報知遊技に従うと数ゲーム後には、R T状態が「R T2」となり特定遊技期間(A R T)が開始する。また、所定の条件が成立すると、開始させたA R Tを終了させる。具体的には、報知遊技期間制御手段540は、通常特定遊技期間が開始してから小役2aが成立する操作順序が11回報知されると、通常特定遊技期間を終了し、チャンスゾーンを開始する。そして、実行権利記憶手段535にストックが記憶されていれば、チャンスゾーン終了後、通常特定遊技期間を再び開始する。また、報知遊技期間制御手段540は、ストックがなければチャンスゾーン後A Tを終了させ、その結果A R Tは終了する。

【0103】

<報知制御手段の説明>

報知制御手段560は、報知遊技期間(A T)中に、役抽選手段410で抽選結果番号「6」が導出された場合は、再遊技役bを入賞させるために第1停止操作すべきストップスイッチ(図9(c)参照)を報知する。たとえば、抽選結果番号「6」が導出された場合は、右操作指示ランプ24R及び操作指示ライト76Rを点灯させる。

【0104】

また、特定遊技期間(A R T)中に、役抽選手段410で抽選結果番号「2」~「4」が導出された場合は、小役2aが成立する操作順序を報知する。報知制御手段560は、特定遊技期間(A R T)中に、役抽選手段410で抽選結果番号「5」が導出された場合は、遊技状態に応じて、再遊技役aの操作順序を報知する。報知制御手段560は、第1

10

20

30

40

50

停止操作すべきストップスイッチが左ストップスイッチ 37L と決定された場合には、左操作指示ランプ 24L 及び操作指示ライト 76L を点灯させ、第 1 停止操作すべきストップスイッチが中ストップスイッチ 37C と決定された場合には、中操作指示ランプ 24C 及び操作指示ライト 76C を点灯させ、第 1 停止操作すべきストップスイッチが右ストップスイッチ 37R と決定された場合には、右操作指示ランプ 24R 及び操作指示ライト 76R を点灯させる。

【0105】

なお、入賞操作情報は、操作指示ランプ 24L, 24C, 24R、操作指示ライト 76L, 76C, 76R の他に、従来の方法により、表示装置 70 に表示する画像または演出や、スピーカ 64L, 64R から発する音声によっても報知が可能である。

10

【0106】

< 副制御回路による遊技制御の説明 >

図 10 (b) は、副制御回路 200 で行われる A T 状態の遷移を示す状態遷移図である。報知遊技期間制御手段 540 は、再遊技役 c (チャンスリプレイ) が成立して A R T 実行権利が付与されると、報知遊技期間 (A T) を開始し、再遊技役 b が成立すると通常特定遊技期間を開始する。通常特定遊技期間は、小役 2 a が成立する操作順序が 11 回報知されると終了する。通常特定遊技期間が終了すると、チャンスゾーンを開始し、5 ゲームでチャンスゾーンを終了させる。チャンスゾーンが終了すると、ストックがある場合には、次の通常特定遊技期間が開始される。そして、ストックがなくなるまで特定遊技期間 (A R T) がループする。

20

【0107】

図 15 は、主制御回路 100 及び副制御回路 200 で行われる特定遊技期間 (A R T) に関する処理を示すタイムチャートである。副制御回路 200 は、時刻 T1 において、A R T 実行権利が当選すると、遊技状態を非 A T 状態から A T 状態に移行させる (図 15 (a) 参照)。そして、時刻 T2 において、再遊技役 b が成立すると、主制御回路 100 は、R T 状態を「R T 1」から「R T 2」へ移行させ (図 15 (c) 参照)、外部集中端子板 118 の出力端子 1 から A R T カウント信号 1 を出力する (図 15 (d) 参照)。そして、副制御回路 200 は、遊技状態を A T 状態から通常特定遊技期間に移行し (図 15 (a) 参照)、A R T カウント信号出力済みフラグを 1 に設定する (図 15 (e) 参照)。

30

【0108】

ここで、A R T カウント信号出力済みフラグが 0 の場合は、1 セットの A R T セット中に A R T カウント信号 1 または 2 が外部集中端子板 118 から出力されていない状態を示す。A R T カウント信号出力済みフラグが 1 の場合は、1 セットの A R T セット中に A R T カウント信号 1 または 2 が外部集中端子板 118 から既に出力されている状態を示す。A R T カウント信号出力済みフラグが 2 の場合は、A R T セットが継続した場合において、継続した通常特定遊技期間の 1 ゲーム目の状態を示す。A R T カウント信号出力済みフラグは R A M 210 に記憶される。

【0109】

副制御回路 200 は、時刻 T3 において、小役 2 a が成立する操作順序を 11 回報知すると、遊技状態を通常特定遊技期間からチャンスゾーンに移行させる (図 15 (a) 参照)。副制御回路 200 は、時刻 T4 において、チャンスゾーンが 5 ゲーム消化されて終了すると、2 回目の通常特定遊技期間を開始し (図 15 (a) 参照)、A R T カウント信号出力済みフラグを 2 に設定する (図 15 (e) 参照)。

40

【0110】

チャンスゾーン終了から 1 ゲーム後の時刻 T5 において、再遊技役 a カウント数が 4 であると、A R T カウント信号出力済みフラグを 1 に設定し、再遊技役 a カウント数が 4 以外であると、A R T カウント信号出力済みフラグを 0 に設定する (図 15 (e) 参照)。

そして、2 回目の通常特定遊技期間中に、再遊技役 a カウント数が 4 になると (時刻 T6)、主制御回路 100 は、外部集中端子板 118 の出力端子 2 から A R T カウント信号 2 を出力する (図 15 (d) 参照)。一方、副制御回路 200 は、A R T カウント信号出力

50

済みフラグを 1 に設定する（図 15 (e) 参照）。

【 0 1 1 1 】

< 実施例 1 >

図 16 は、主制御回路 100 及び副制御回路 200 で行われる特定遊技期間（ART）に関する処理を示すタイムチャートであって、パトランプ演出を実行するタイミングと、主制御回路 100 によって設定された再遊技役 a に対応する操作順序を報知するタイミング、または、小役 2a 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操作順序を報知するタイミングと、が重複する場合における処理を説明するためのタイムチャートである。

【 0 1 1 2 】

1 回目の ART セットにおいて、パトランプ演出が実行されず、ART セットのストックが RAM 210 に記憶されている場合、副制御回路 200 は、2 回目の ART セットの開始時にパトランプ演出を 2 ゲームに亘って実行する。チャンスゾーン中に報知がなく、特定遊技期間（ART）が終了するものと遊技者が落胆していたところに、突如パトランプ演出が発生するので、遊技者からみるとこのパトランプ演出は逆転演出に相当する。

【 0 1 1 3 】

時刻 T4 において、スタートスイッチ 36 が操作されると、副制御回路 200 は、役抽選手段 410 によって抽選された役に基づき、パトランプ演出または操作順序を報知するかを決定する。2 回目の ART セットの 1 ゲーム目において、抽選結果番号「5」が導出され、再遊技役 a が当選した場合、副制御回路 200 は、再遊技役 a に対応する操作順序を報知することなく、パトランプ演出を実行する（図 16 (c) 参照）。そして、パトランプフラグを 3 に設定する。

【 0 1 1 4 】

再遊技役 a の操作順序は、ART カウント信号 2 を外部集中端子板 118 に出力するために設定された操作順序であって、再遊技役 a は操作順序に関係なく必ず成立するため、操作順序を報知しないことによるメダル獲得の損益は実質的にはない。パトランプ演出と操作指示ライト 76 の報知を同時に行うと、操作指示ライト 76 はパトランプ 74 の後方に配設されており、パトランプ 74 は高輝度で発光しているため、遊技者は、操作指示ライト 76 の発光状態を認識するのに非常な困難を強いられる。このような不要な困難を遊技者に与えないため、パトランプ演出と再遊技役 a に対応する操作順序の報知とが重複する場合には、パトランプ演出のみ実行し、再遊技役 a に対応する操作順序を報知は行わない。

【 0 1 1 5 】

パトランプフラグは、ART セットにおけるパトランプ演出の実行状態を示すフラグである。パトランプフラグが 0 の場合は、ART セットにおいて、パトランプ演出が未だ実行されていない状態を示す。パトランプフラグが 1 の場合は、継続した ART セットの 1、2 ゲーム以外の状態において、パトランプ演出が実行中の状態を示す。パトランプフラグが 2 の場合は、ART セットにおいて、パトランプ演出が実行済みの状態を示す。パトランプフラグが 3 の場合は、継続した ART セットの 1、2 ゲームにおいて、逆転演出であるパトランプ演出が実行中の状態を示す。

【 0 1 1 6 】

2 回目の ART セットの 2 ゲーム目において、抽選結果番号「2」～「4」が導出され、小役 2a が当選した場合、副制御回路 200 は、パトランプ演出を報知することなく、小役 2a が成立する操作順序を報知する（図 16 (c) 参照）。パトランプ演出と操作指示ライト 76 の報知を同時に行うと、操作指示ライト 76 はパトランプ 74 の後方に配設されており、パトランプ 74 は高輝度で発光しているため、遊技者は、操作指示ライト 76 の発光状態を見間違えるまたは見落とす可能性がある。小役 2a は払い出し 9 枚を受けられる特定遊技期間（ART）の実施的な増加役であるため、操作順序を見間違えるまたは見落とすことによる損益は多大である。また、小役 2a の操作順序を間違えると成立する小役 2b、小役 2c は、RT 2 から RT 1 への移行契機であるため、小役 2a の操作順序

10

20

30

40

50

を間違えることの損益は多大である。このような不利を遊技者に与えないため、パトランプ演出と小役 2 a が成立する操作順序の報知とが重複する場合には、副制御回路 2 0 0 は小役 2 a が成立する操作順序の報知のみ実行し、パトランプ演出は実行しない。

【 0 1 1 7 】

そして、副制御回路 2 0 0 は、時刻 T 7 において 2 ゲームに亘るパトランプ演出が終了すると、パトランプフラグを 3 から 0 に変更する。

【 0 1 1 8 】

なお、上記の例は、操作指示ライト 7 6 の報知とパトランプ演出とが重複する場合に限定されず、操作順序の報知を液晶等の画像表示装置 7 0 により行い、画像表示装置 7 0 の上方向、下方向、または左右方向から画像表示装置 7 0 の前面に出現する役物により特殊演出を行う遊技機にも適用できる。特に画像表示装置 7 0 の前面に出現した役物により、画像表示装置 7 0 に表示された操作順序を示す画像の一部又は全部が隠れてしまう場合等に特に有効である。

また、パトランプ演出及び操作順序の報知演出を液晶等の画像表示装置 7 0 により行う場合においても、パトランプ演出（特定演出）と操作順序の報知演出（画像、音声、ランプ）とを同時に出力すると、両方の情報の認識が困難となるため、一方の演出のみを実行することにより、演出が示す情報が認識しやすくなる。

【 0 1 1 9 】

< 実施例 1 の変形例 >

図 1 7 は、主制御回路 1 0 0 及び副制御回路 2 0 0 で行われる特定遊技期間（ART）に関する処理を示すタイムチャートであって、パトランプ演出を実行するタイミングと、主制御回路 1 0 0 によって設定された再遊技役 a に対応する操作順序を報知するタイミング、または、小役 2 a 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操作順序を報知するタイミングと、が重複する場合における処理を説明するためのタイムチャートである。

【 0 1 2 0 】

図 1 7 に示す実施例 1 の変形例は、1 回目の ART セットにおいてパトランプ演出が実行されず、ART セットのストックが RAM 2 1 0 に記憶されており、1 回目の ART セットの終了時において再遊技役 a カウント数が 3 である場合における処理を説明するタイムチャートである。時刻 T 4 において、スタートスイッチ 3 6 が操作されると、副制御回路 2 0 0 は、役抽選手段 4 1 0 によって抽選された役に基づき、パトランプ演出または抽選された役の操作順序を報知するか否かを決定する。2 回目の ART セットの 1 ゲーム目において、抽選結果番号「5」が導出され、再遊技役 a が当選した場合、副制御回路 2 0 0 は、パトランプ演出を実行することなく、再遊技役 a に対応する操作順序の報知を実行する（図 1 7 (c) 参照）。そして、パトランプフラグを 3 に設定する（図 1 7 (d) 参照）。さらに、副制御回路 2 0 0 は、ART カウント信号 2 を出力し、ART カウント信号出力済みフラグを 2 に変更する。そして、1 ゲーム終了後、ART カウント信号出力済みフラグを 2 に変更する。

【 0 1 2 1 】

再遊技役 a は操作順序に関係なく必ず成立するため、操作順序を報知しないことによるメダル獲得の損益は実質的にはない。しかし、再遊技役 a カウント数が 3 まで上昇しており、残り 1 つ再遊技役 a カウント数を上昇させれば、再遊技役 a カウント数が 4 に到達し、ART カウント信号 2 を出力できる場合には、例外として、操作指示ライト 7 6 の発光状態を見間違えるまたは見落とす可能性を発生させるパトランプ演出は実行しないで、再遊技役 a に対応する操作順序の報知を実行する（図 1 7 (c) 参照）。

【 0 1 2 2 】

本来ならば操作順序の報知がないため再遊技役 a カウント数が 0 に下がり、ART カウント信号 2 の出力時期が遅れていたところを、再遊技役 a に対応する操作順序の報知を実行することによって、ART カウント信号 2 の出力時期が早くなる。再遊技役 a カウント数を 0 に下げてしまうと、再び 4 に上げるまでには、少なくとも 4 ゲーム以上は必要とな

10

20

30

40

50

るので、再遊技役 a に対応する操作順序の報知を実行することによって、遊技機における実際の状態と情報表示装置 700 における表示とのずれを少なくすることが可能となる。

【0123】

2 回目の ART セットの 2 ゲーム目において、再遊技役 a カウント数が 0 のとき、抽選結果番号「5」が導出され、再遊技役 a が当選した場合、ART カウント信号 2 は既に出力されているため、再遊技役 a カウント数を上げる必要がない。よって、副制御回路 200 は、再遊技役 a に対応する操作順序の報知を実行することなく、パトランプ演出を実行する(図 17(c)参照)。

【0124】

なお、パトランプ演出の終了条件は、2 ゲームでなく、時間及び/又は所定のゲーム数としてもよい。また、パトランプ演出は、一度キャンセル(不実行)したら次のゲーム以降では、実行しないようにしてもよい。さらに、パトランプ演出は、全ての内容をキャンセルしてもよいし、パトランプ演出の一部の内容、たとえば、パトランプ 74 の発光をキャンセルしサイレン音のみを実行するようにしてもよい。また、パトランプ 74 の輝度を操作順序の報知の視認を妨げない範囲に下げてもよい。

【0125】

<実施例 2>

図 18 は、連続演出を実行するタイミングを説明するためのタイムチャートである。連続演出は、パトランプ 74 が 3 ~ 4 ゲームに亘って白色発光しながら回転、左右に揺動、または、宇宙人を模倣した役物がパトランプ 74 内部から出現し、所定の動作をする演出である。連続演出中に抽選結果番号「2」~「4」が導出され、小役 2a が当選した場合、操作順序を見間違えるまたは見落とすことを防ぐため、連続演出は一時停止され、小役 2a が成立する操作順序の報知のみが実行される。

【0126】

また、ART カウント信号 1 または 2 が出力されていない、ART カウント信号出力済みフラグが 0 のときは、ART カウント信号 2 を出力するために、再遊技役 a に対応する操作順序を報知する必要がある。そのため、再遊技役 a に対応する操作順序を報知しているとき、連続演出が実行されていると、操作順序を見間違えるまたは見落とす可能性がある。連続演出を一時停止することが好ましい。しかし、小役 2a または再遊技役 a の操作順序を報知する度に、連続演出を一時停止していたのでは、小役 2a または再遊技役 a の操作順序の報知が複数ゲーム以上に亘って連続すると、遊技者は、連続演出中であるか否かの判断がつかなくなるという問題点がある。

【0127】

従って、実施例 2 においては、ART カウント信号 1 または 2 が出力されていない、ART カウント信号出力済みフラグが 0 のとき、連続演出およびパトランプ演出の抽選を行わず、連続演出およびパトランプ演出を実行しないようにしている。そして、ART カウント信号 1 または 2 が出力され、ART カウント信号出力済みフラグが 1 のとき、連続演出およびパトランプ演出の抽選を行い、抽選に当選したならば連続演出およびパトランプ演出を実行するようにしている(図 18(f)参照)。

【0128】

副制御回路 200 は、2 回目の通常特定遊技期間中の時刻 T8 において、ART カウント信号出力済みフラグを 2 から 0 に変更してから、時刻 T9 において、再遊技役 a カウント数が 4 になるまでの期間、連続演出およびパトランプ演出の抽選を行わず、連続演出およびパトランプ演出を実行しない(図 18(f)参照)。そして、副制御回路 200 は、ART カウント信号 2 が出力され、ART カウント信号出力済みフラグが 1 になると、連続演出およびパトランプ演出の抽選を開始する。

【0129】

副制御回路 200 は、時刻 T10 において、連続演出に当選すると、連続演出を開始する。連続演出中、再遊技役 a が当選しても、ART カウント信号 2 は出力済みであるので、再遊技役 a の操作順序の報知の必要はないため、副制御回路 200 は、再遊技役 a の操

10

20

30

40

50

作順序の報知を実行しない。そして、副制御回路200は、連続演出中、小役2aが当選した場合には、連続演出を一時停止し、小役2aが成立する操作順序の報知のみ実行する。例えば、副制御回路200は、連続演出1ゲーム目が終了後、小役2aが当選したとき、連続演出1ゲーム目の演出で演出を一時停止し、次のゲームから連続演出2ゲーム目の演出を開始する。

【0130】

そして、副制御回路200は、時刻T11において、連続演出3ゲーム目が終了すると、パトランプ演出が当選しているか否かを判断し、当選しているならばパトランプ演出を実行する(図18(c)参照)。このとき、副制御回路200は、パトランプフラグを0から1に変更し、パトランプ演出が終了するとパトランプフラグを1から2に変更する。

10

【0131】

<実施例3>

図19は、主制御回路100及び副制御回路200で行われる特定遊技期間(ART)に関する処理を示すタイムチャートであって、通常特定遊技期間中にパトランプ演出が実行されたとき、チャンスゾーンにおける再遊技役a及び小役2aの操作順序の報知を説明するためのタイムチャートである。

【0132】

副制御回路200は、1回目の通常特定遊技期間中の時刻T12において、パトランプ演出が実行されると、パトランプフラグを0から1に変更し、パトランプ演出終了後パトランプフラグを1から2に変更する。そして、副制御回路200は、時刻T13において、1回目の通常特定遊技期間中にパトランプ演出が実行されたか否かを、パトランプフラグが2か否かに基づき判断する。

20

【0133】

副制御回路200は、通常特定遊技期間中にパトランプ演出が実行されていないと判断したとき、チャンスゾーン演出態様を実行する。このとき、パトランプ演出の当選確率は、ARTセットのストックがある場合、1ゲームあたり1/5となる。チャンスゾーン演出態様中は、パトランプ演出が実行される可能性が高いため、再遊技役aが当選しても、再遊技役aの操作順序の報知は実行されない(図19(a)参照)。

【0134】

一方、副制御回路200は、通常特定遊技期間中にパトランプ演出が実行されていると判断したとき、内部的にはチャンスゾーン(以下内部チャンスゾーン)であるにも関わらず通常特定遊技期間の演出態様を実行する。チャンスゾーン中は、チャンスゾーン演出態様または内部チャンスゾーン演出態様である通常特定遊技期間の演出態様のいずれかの演出態様が実行されていても、小役2aが成立する操作順序は報知される。内部チャンスゾーン演出態様中では、パトランプ演出の当選確率は、ARTセットのストックがある場合、1ゲームあたり1/100となる。

30

【0135】

この内部チャンスゾーン演出態様中は、再遊技役aが当選したとき、再遊技役aの操作順序の報知が実行され、再遊技役aが成立した回数の計数が行われる。しかし、内部チャンスゾーン演出態様中は、内部的にはチャンスゾーンであるため、小役2aが成立する操作順序を報知した回数の計数は行われなくなっている。いいかえれば、チャンスゾーンに小役2aが成立する操作順序の報知が何回あっても、継続する通常特定遊技期間の小役2aのナビ回数である11回は減算されない(図19(b)参照)。

40

【0136】

<実施例3の変形例>

チャンスゾーン演出態様が行われているときに、パトランプ演出が実行されると、副制御回路200は、パトランプ演出が実行されたゲームから、内部チャンスゾーン演出態様である通常特定遊技期間の演出態様を実行する。このとき、副制御回路200は、チャンスゾーンを開始してからの5ゲームは、小役2aが成立する操作順序を報知した回数の計数は行わず、再遊技役aが当選したときは、実施例1と同様の制御により、再遊技役a

50

に対応する操作順序の報知を実行する。

【 0 1 3 7 】

[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 20 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 21 から図 23 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 21 は、図 5 に示した役抽選手段 410 による役抽選および役抽選テーブルの選択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 22 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 23 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

10

【 0 1 3 8 】

[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 20 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。

20

【 0 1 3 9 】

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 23 に示すステップ S106 でオンにされる。再遊技成立フラグがオフ (NO) と判断した場合、CPU 106 は、ベットスイッチ 34 または 35 が操作されたことによって送信されたベット操作信号を、受信したか否かを判断する (ステップ S14)。ベット操作信号を受信した (YES) と判断した場合、CPU 106 は、操作されたベットスイッチに対応する枚数のメダルが、クレジットされているか否かを判断する (ステップ S16)。

30

【 0 1 4 0 】

RAM 110 に記憶されているクレジット数の値が、操作されたベットスイッチに対応するメダル枚数 (以下、投入枚数という) の値未満であった場合は、クレジットされたメダルがない (NO) と判断し、再びステップ S14 へ戻る。これに対して、RAM 110 に記憶されているクレジット数の値が、投入枚数の値以上であった場合は、ステップ S16 において、クレジットされたメダルが有る (YES) と判断する。この場合、CPU 106 は、RAM 110 に記憶されているクレジット数の値から、投入枚数の値を減算する (ステップ S18)。そして、CPU 106 は、投入枚数の値を、RAM 110 に記憶されているベット数の値に加算し、加算後のベット数の値に応じて、図 1 に示したベット数表示ランプ 26a, 26b, 26c の点灯状態を更新する (ステップ S20)。次に CPU 106 は、RAM 110 に記憶されているベット数の値が規定数 (3 枚) になったか否かを判断し (ステップ S22)、規定数に達していない (NO) と判断した場合は、ステップ S14 へ戻り、達した (YES) と判断した場合は、遊技者によってスタートスイッチ 36 が操作されたか否かを判断する (ステップ S24)。

40

【 0 1 4 1 】

一方、ステップ S14 で、ベット操作信号を受信していない (NO) と判断した場合、CPU 106 は、メダル投入口 32 からメダルが投入されたか否かを判断する (ステップ S26)。すなわち、メダル投入口 32 の内部に設置されたメダルセンサによりメダルが

50

検出された場合は、メダルが投入された（ＹＥＳ）と判断して、ステップＳ２０へ進み、ＲＡＭ１１０に記憶されているベット数の値に「１」を加算する。そして、ステップＳ２２へ進み、投入されたメダルの枚数が規定数に達したか否かを判断する。これに対して、ステップＳ２４で、メダルセンサによりメダルが検出されなかった場合は、メダルが投入されなかった（ＮＯ）と判断してステップＳ１４へ戻る。

【０１４２】

また、前述したステップＳ１２において、再遊技成立フラグがオンになっている（ＹＥＳ）と判断した場合は、ＣＰＵ１０６は、再遊技成立フラグをオフ（ステップＳ２８）にした後、ステップＳ２４へ進み、遊技者によってスタートスイッチ３６が操作されたか否かを判断する。これにより、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、または、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、ＲＡＭ１１０に記憶されている前回の遊技で投入されたベット数が用いられる。

10

【０１４３】

ステップＳ２４において、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。リール回転開始信号を受信しておらず、遊技者によってスタートスイッチ３６が操作されていない（ＮＯ）と判断した場合は、再度ステップＳ２４の判断を行う。そして、リール回転開始信号を受信するまで、ＣＰＵ１０６はステップＳ２４の処理を繰り返し行う。なお、この間にメダル投入口３２からメダルが投入された場合は、ＲＡＭ１１０に記憶されているクレジット数の値に投入されたメダルの枚数を加算するようにしてもよい。ステップＳ２４において、ＣＰＵ１０６がリール回転開始信号を受信したことにより、遊技者によってスタートスイッチ３６が操作された（ＹＥＳ）と判断すると、図２１に示す役抽選処理サブルーチンを実行する（ステップＳ３０）。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、ＲＡＭ１１０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。

20

【０１４４】

次にＣＰＵ１０６は、ステップＳ３０の処理によって得られた役抽選の結果に基づいて、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒ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Ｓ３２）。このリール変動・停止サブルーチンの詳細については、図２２のフローチャートを用いて後述する。ステップＳ３２のリール変動・停止サブルーチンを実行したことにより、リール４０Ｌ，４０Ｃ，４０Ｒがすべて停止すると、次にＣＰＵ１０６は、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およびＲＴ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Ｓ３４）。このサブルーチンの詳細については、図２３のフローチャートを用いて後述する。

30

【０１４５】

そして、ＣＰＵ１０６は、ステップＳ３４で入賞判定処理サブルーチンを実行した後、小役が入賞した場合は、その小役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Ｓ３６）を行う。この払い出し処理は、図５に示した入賞処理手段４４０が行う処理に相当するものであり、実際にメダルをメダル払出口６０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ＲＡＭ１１０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。

40

【０１４６】

< 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Ｓ３０で行われる役抽選処理サブルーチンについて、図２１に示すフローチャートを用いながら詳細に説明する。

【０１４７】

まず、ＣＰＵ１０６は、ステップＳ４０において、ＲＡＭ１１０に記憶されている現在

50

の R T 状態 (「 R T 1 」 、 「 R T 2 」) に対応する役抽選テーブル (図 7 、 図 8 参照) を R O M 1 0 8 から選択する (ステップ S 4 0) 。

【 0 1 4 8 】

上述したステップ S 4 0 の処理によって役抽選テーブルを選択すると、 C P U 1 0 6 は、乱数発生器 1 1 2 が発生した乱数を取得し、選択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 S 5 0) 。すなわち、取得した乱数と、選択した役抽選テーブルの各数値範囲とを順次比較し、取得した乱数が含まれる数値範囲に対応した抽選結果番号が、役抽選の結果として導出される。このステップ S 5 0 の処理は、図 5 に示した乱数抽出手段 4 1 2 および乱数判定手段 4 1 4 に相当する。

10

【 0 1 4 9 】

次に C P U 1 0 6 は、役抽選により導出された抽選結果番号に対応する役の当選フラグをオンにしていく。なお、各役に対応する当選フラグのオン/オフ状態は、 R A M 1 1 0 の所定の記憶領域に記憶されている。まず C P U 1 0 6 は、導出された抽選結果番号から小役 1 、小役 2 a ~ 2 c のいずれかが当選したか否かを判断する (ステップ S 5 2) 。いずれかの小役が当選した (Y E S) と判断した場合は、 C P U 1 0 6 は、 R A M 1 1 0 に記憶されている当選した小役に対応する当選フラグの状態をオンにする (ステップ S 5 4) 。さらに、複数の小役 2 が 1 回の役抽選で同時に当選した場合、役抽選によって導出された抽選結果番号に応じた、小役 2 a が入賞することとなる第 1 停止操作のストップスイッチの種類 (左、中または右。図 9 (a) 参照) を認識する (ステップ S 5 6) 。なお、抽選結果番号「 2 」 ~ 「 4 」が導出されたとき、ステップ S 5 6 の処理を行う。

20

【 0 1 5 0 】

ステップ S 5 2 において、いずれの小役にも当選しなかった (N O) と判断した時は、次にいずれかの再遊技役が当選したか否かを判断する (ステップ S 5 8) 。そして、いずれかの再遊技役が当選した (Y E S) と判断した場合は、 C P U 1 0 6 は、当選した再遊技役に対応する再遊技当選フラグをオンにし、再遊技役の種類に応じて操作順序を設定する (ステップ S 6 0) 。さらに、複数の再遊技役が同時に当選した場合は、役抽選によって導出された抽選結果番号に応じた操作順序 (図 9 (b) (c) 参照) を認識する (ステップ S 6 2) 。

30

【 0 1 5 1 】

以上の処理によって、役抽選の結果、当選役に対応する当選フラグをオンにすると、次に C P U 1 0 6 は、役抽選で導出された抽選結果番号を R A M 1 1 0 に記憶する (ステップ S 6 4) 。なお、上述したステップ S 5 8 で、再遊技役が当選していない (N O) と判断した時は、役抽選の結果がハズレだったとみなし、そのままステップ S 6 4 へ移行する。

【 0 1 5 2 】

次に C P U 1 0 6 は、導出された抽選結果番号を含む役抽選情報と設定された再遊技役 a の操作順序情報を、副制御回路 2 0 0 へ送信し (ステップ S 6 6) 、役抽選処理サブルーチンを終了して、図 2 0 に示したメインルーチンのステップ S 3 2 の処理へ進む。

【 0 1 5 3 】

< リール変動・停止サブルーチンの説明 >

図 2 0 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 3 0) が終了すると、次に C P U 1 0 6 は、リール変動・停止サブルーチン (ステップ S 3 2) の処理を行う。以下、図 2 2 に示すフローチャートを参照して、リール変動・停止サブルーチンの詳細な説明を行う。

40

【 0 1 5 4 】

まず、 C P U 1 0 6 は、 R A M 1 1 0 に記憶されている各役の当選フラグのオン/オフ状態を認識する (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

50

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は、次の工程であるリールの回転開始が行われないうにすることで、一定時間内に行われる遊技で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（YES）と判断すると、CPU 106は、モータ駆動回路114へ駆動パルスを順次出力して、ステッピングモータ80L、80C、および80Rを駆動し、リール40L、40C、40Rを一斉に回転させる（ステップS 84）。

【0155】

次に、CPU 106は、リール40L、40C、40Rがすべて定速回転しているか、すなわち、全リールの回転速度が定常回転速度に達したか否かを判断する（ステップS 86）。リールの回転速度が定常回転速度に達していない（NO）と判断したときには、ステップS 86の判断処理を繰り返す。これにより、リールの回転速度が定常回転速度に達するまでは、たとえ遊技者がストップスイッチ37L、37C、37Rを操作したとしても、リールの停止制御が行われなくなっている。そして、CPU 106が、すべてのリールの回転速度が定常回転速度に達した（YES）と判断した場合は、ストップスイッチ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S 88）。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。そして、リール停止信号を受信した（YES）と判断すると、CPU 106は、ストップスイッチ37L、37C、37Rのうち、リール停止信号を発信したストップスイッチを示す停止操作情報を副制御回路200へ送信する（ステップS 90）。この停止操作情報は、たとえば、前述した入賞報知情報の報知などに利用される。

10

20

【0156】

次に、CPU 106は、ステップS 80で認識した各役の当選フラグのオン/オフ状態に基づいて、オン状態になっている当選フラグに対応する役が成立するように、図柄組合せ制御を行う（ステップS 92）。この図柄組合せ制御は、図5に示したリール停止制御手段422が行うリール停止制御と同様であるため、詳しい説明は省略する。なお、複数の小役2または再遊技役が当選したときは、図21のステップS 56またはS 62で認識した、ストップスイッチの操作順序に応じて成立させる役が成立するように図柄組合せ制御を行う。

30

【0157】

ステップS 92の処理により、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を停止させると、CPU 106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S 94）。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S 88へ戻り、再びリール停止信号に応じて、役抽選の結果に則した図柄組合せ制御を行う。また、ステップS 88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S 94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S 88～S 94の処理を繰り返し行い、ステップS 94で、CPU 106がすべてのリールが停止した（YES）と判断すると、CPU 106は、全ての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へ送信する（ステップS 96）。そして、リール変動・停止処理を終了し、図16に示したメインルーチンのステップS 34へ進む。

40

【0158】

<入賞判定処理サブルーチンの説明>

図20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S 32）が終了すると、次に、CPU 106は、入賞判定処理サブルーチン（ステップS 34）を行う。以下、図23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。

【0159】

まず、CPU 106は、表示窓22に停止表示された9つの図柄の種類を認識する（ステップS 100）。CPU 106は、ステップS 100で認識した9つの図柄に基づいて

50

、いずれかの再遊技役が成立したか否かを判断する（ステップS104）。そして、いずれかの再遊技役が成立していた（YES）ときは、CPU106は、RAM110に記憶されている再遊技成立フラグの状態をオンにする（ステップS106）。次にCPU106は、RAM110に記憶されている現在のRT状態が「RT2」であるか否かを判断する（ステップS108）。

【0160】

CPU106が、「RT2」である（YES）と判断したときは、成立した再遊技役が再遊技役aであるか否かを判断し（ステップS110）、再遊技役aが成立していた（YES）場合は、CPU106が設定したストップスイッチ37の停止操作順序と、遊技者が実際に押動した停止操作順序が一致するか否かを判断する（ステップS112）。CPU106は、操作順序が一致するとき（ステップS112/YES）、再遊技役aカウント数（COUNT）の値を1加算する（ステップS114）。そして、CPU106は、再遊技役aカウント数（COUNT）の値が4であるか否かを判断し（ステップS116）、再遊技役aカウント数（COUNT）の値が4であるとき（ステップS116/YES）、特定遊技期間（ART）中であるとみなし、外部集中端子板118の出力端子2からARTカウント信号2を出力する（ステップS118）。

10

【0161】

一方、CPU106は、操作順序が一致しないとき（ステップS112/NO）、特定遊技期間（ART）中でないとみなし、再遊技役aカウント数（COUNT）の値を0にする（ステップS120）。CPU106は、ステップS120、ステップS110/NO、ステップS116/NOの処理の後、払出枚数カウントの値をクリア（ステップS122）する。次にCPU106は、RAM110に記憶されているすべての小役、および再遊技役の当選フラグをオフにする（ステップS124）。次にCPU106は、今回の遊技の遊技結果情報、現在の遊技状態情報を、副制御回路200へ送信する（ステップS126）。

20

【0162】

また、上述したステップS108で、CPU106が、現在のRT状態は「RT2」でない（NO）と判断したときは、次に現在のRT状態が「RT1」であるか否かを判断する（ステップS128）。現在のRT状態が「RT1」であったとき（ステップS128/YES）は、CPU106は、成立した再遊技役が再遊技役bであるか否かを判断する（ステップS130）。そして、再遊技役bが成立していた（ステップS130/YES）と判断した場合は、現在のRT状態を「RT2」に更新する（ステップS134）。そして、CPU106は、外部集中端子板118の出力端子1からARTカウント信号1を出力し（ステップS136）、ステップS122の処理を行う。また、CPU106は、ステップS128/NO、ステップS130/NOのとき、ステップS122の処理を行う。

30

【0163】

次に、前述したステップS104で、いずれの再遊技役も成立していない（ステップS104/NO）とCPU106が判断すると、次に小役1、小役2aのいずれかが入賞したか否かを判断する（ステップS142）。小役1または小役2aが成立した（ステップS142/YES）と判断した場合は、CPU106は、RAM110に記憶された払出枚数カウントの値を、図6に示した配当情報に従って入賞した小役に対応するメダルの払出枚数の値に更新（ステップS150）する。これに対して、ステップS142でCPU106が、小役1または小役2aが入賞しておらず、遊技の結果が小役2bまたは小役2cが入賞した（ステップS142/NO）と判断した場合、CPU106は、RAM110に記憶されている小役2a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（ステップS144）。

40

【0164】

CPU106が、小役2aに対応する当選フラグがオンになっていた（ステップS144/YES）と判断したときは、小役2aを取りこぼし小役2bまたは小役2cが成立し

50

ており、小役 2 b または小役 2 c に対応するメダルの払出枚数の値に更新し（ステップ S 1 4 5）、現在の R T 状態が「R T 2」であるか否かを判断する（ステップ S 1 4 6）。C P U 1 0 6 が、現在の R T 状態は「R T 2」である（ステップ S 1 4 6 / Y E S）と判断したときは、現在の R T 状態を「R T 2」から「R T 1」へ更新し（ステップ S 1 4 8）、ステップ S 1 2 2 へ移行して、払出枚数カウンタの値をクリアした後、次に C P U 1 0 6 は、R A M 1 1 0 に記憶されているすべての小役、および再遊技役の当選フラグをオフにする（ステップ S 1 2 4）。

【 0 1 6 5 】

次に C P U 1 0 6 は、今回の遊技の遊技結果情報、現在の遊技状態情報を、副制御回路 2 0 0 へ送信する（ステップ S 1 2 6）。ここで、遊技結果情報には、ステップ S 1 0 0 で認識した、各リールにおいて表示窓 2 2 に停止表示された図柄番号を示す情報が含まれている。また、遊技状態情報には、現在の遊技状態、R T 状態を示す情報、その他副制御回路 2 0 0 における処理に必要な情報が含まれている。そして、このステップ S 1 2 6 の処理により、副制御回路 2 0 0 へ遊技結果情報および遊技状態情報を送信すると、C P U 1 0 6 は、図 2 3 に示す入賞判定処理を終了して、図 2 0 に示したステップ S 3 6 の処理へ進む。

また、上述したステップ S 1 4 4 で、小役 2 に対応する当選フラグがオフになっていた（N O）と判断したとき、または、ステップ S 1 4 6 で R T 状態が「R T 2」ではない（ステップ S 1 4 6 / N O）と判断したときは、現在の R T 状態を維持したままステップ S 1 2 2 の処理へ移行する。

【 0 1 6 6 】

以上のように、C P U 1 0 6 は、図 2 0 ~ 図 2 3 に示した処理を繰り返し行うことで、スロットマシン 1 0 における遊技の制御を行っている。また、1 回の遊技が行われる過程で、主制御回路 1 0 0 から副制御回路 2 0 0 に対して、まず、役抽選情報が送信され（図 2 1 , ステップ S 6 6）、次に、ストップスイッチが操作されるごとに停止操作情報が送信され（図 2 2 , ステップ S 9 0）、全てのリールが停止すると全リール停止信号が送信されてから（図 2 2 , ステップ S 9 6）、遊技結果情報、遊技状態情報が順次送信される（図 2 3 , ステップ S 1 2 6）。

【 0 1 6 7 】

[副制御回路における制御処理の説明]

次に、図 2 4 ~ 図 3 0 に示す各フローチャートを参照して、副制御回路 2 0 0 において実行される各種報知および演出に関する処理について説明する。ここで、図 2 4 は、主に役抽選情報または遊技結果情報・遊技状態情報を受信したときに実行される報知遊技期間（A T）または特定遊技期間（A R T）中における入賞操作情報の報知に関する処理（A R T 報知処理）の内容を示すフローチャートである。また、図 2 5 は、上述した A R T 報知処理の中で実行される報知遊技期間（A T）の開始判定処理の内容を示すフローチャートである。図 2 6 は、上述した A R T 報知処理の中で実行される特定演出抽選処理の内容を示すフローチャートである。図 2 7 は、上述した特定演出抽選処理の中で実行されるチャンスゾーン演出制御処理の内容を示すフローチャートである。図 2 8 は、上述した A R T 報知処理の中で実行される小役 2 当選時特定演出実行処理の内容を示すフローチャートである。図 2 9 は、上述した A R T 報知処理の中で実行される小役 2 非当選時特定演出実行処理の内容を示すフローチャートである。図 3 0 は、上述した A R T 報知処理の中で実行される A R T 継続判定処理の内容を示すフローチャートである。

【 0 1 6 8 】

< A R T 報知処理の説明 >

まず、図 2 4 に示すフローチャートを用いて A R T 報知処理の内容について説明する。なお、この A R T 報知処理は、定期的に行われる処理である。

まず、図 4 に示した C P U 2 0 6 は、主制御回路 1 0 0 から役抽選情報を受信したか否かを判断する（ステップ S 3 0 0）。C P U 2 0 6 が、役抽選情報を受信した（ステップ S 3 0 0 / Y E S）と判断すると、C P U 2 0 6 は、図 4 に示した R A M 2 1 0 に記憶さ

10

20

30

40

50

れている A T フラグの状態がオンであるか否かを判断する (ステップ S 3 0 2)。この A T フラグは、現在、A T 中であるか否かを示すフラグであり、オンであれば A T 中であることを示している。

【0169】

C P U 2 0 6 は、A T フラグはオンでない (ステップ S 3 0 2 / N O) と判断したときは、A R T ストック抽選処理を行い (ステップ S 3 0 4)、A R T 報知処理を終了する。C P U 2 0 6 は、再遊技役 c (チャンスリプレイ) が成立したとき、9 0 % の確率で A R T ストック (A R T 実行権利) を付与する。

【0170】

一方、C P U 2 0 6 が、役抽選情報を受信していない (ステップ S 3 0 0 / N O) と判断すると、C P U 2 0 6 は、主制御回路 1 0 0 から遊技結果情報、遊技状態情報、再遊技役 a カウント数 (以下、これらをまとめて遊技結果情報等という) を受信したか否かを判断する (ステップ S 3 5 0)。C P U 2 0 6 は、遊技結果情報等を受信していない (ステップ S 3 5 0 / N O) と判断したときは、A R T 報知処理を終了する。これに対して、C P U 2 0 6 は、遊技結果情報等を受信した (ステップ S 3 5 0 / Y E S) と判断したときは、ステップ S 3 5 0 で受信した遊技結果情報等に基づいて、主制御回路 1 0 0 で行われた役抽選で導出された抽選結果番号を認識する (ステップ S 3 5 2)。

10

【0171】

次に、C P U 2 0 6 は、A T フラグがオンであるか否かを判断し (ステップ S 3 5 4)、A T フラグがオンでない (ステップ S 3 5 4 / N O)、A T 開始判定処理を行う (ステップ S 3 5 6)。A T フラグは、後に図 2 5 を参照して詳しく説明する A T 開始判定処理 (ステップ S 3 5 6) で、A R T ストック (A R T 実行権利) が R A M 2 1 0 に記憶されていることを条件にオンされる。

20

【0172】

次に、図 2 5 に示すフローチャートを参照して、上述した図 2 4 のステップ S 3 5 6 で実行される A T 開始判定処理の内容について説明する。

C P U 2 0 6 は、ステップ S 3 0 4 で行われた A R T ストック抽選処理で、A R T ストックが当選し、A R T ストックが R A M 2 1 0 に記憶されているか否かを判断する (ステップ S 4 0 0)。C P U 2 0 6 は、A R T ストックが記憶されていないとき (ステップ S 4 0 0 / N O)、A T 開始判定処理を終了する。そして、C P U 2 0 6 は、A R T ストックが記憶されているとき (ステップ S 4 0 0 / Y E S)、A R T ストックの数 (S T O C K) を 1 減算し (ステップ S 4 0 2)、A T フラグをオンにし (ステップ S 4 0 4)、A T 開始判定処理を終了する。

30

【0173】

図 2 4 に戻り、C P U 2 0 6 は、A T フラグはオンである (ステップ S 3 0 2 / Y E S) と判断したとき、A R T フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 3 0 6)。C P U 2 0 6 は、A R T フラグはオンでない (ステップ S 3 0 6 / N O) と判断したとき、役抽選で導出された抽選結果番号が「6」であるか否かを判断する (ステップ S 3 0 8)。C P U 2 0 6 は、役抽選で導出された抽選結果番号が「6」であると判断したとき (ステップ S 3 0 8 / Y E S)、再遊技役 b を成立させるために第 1 停止操作をすべきストップスイッチ (右、中、左のいずれか。図 9 (c) 参照) を遊技者に報知し (ステップ S 3 1 0)、A R T 報知処理を終了する。また、抽選結果番号が「6」でない (ステップ S 3 0 8 / N O)、A R T 報知処理を終了する。

40

【0174】

次に、C P U 2 0 6 は、A T フラグがオンであると判断したとき (ステップ S 3 5 4 / Y E S)、R T 状態が「R T 1」であるか否かを判断する (ステップ S 3 5 8)。R T 状態が「R T 1」であると判断したとき (ステップ S 3 5 8 / Y E S)、再遊技役 b が成立したか否かを判断する (ステップ S 3 6 0)。C P U 2 0 6 は、再遊技役 b が成立したと判断したとき (ステップ S 3 6 0 / Y E S)、A R T フラグをオンにし (ステップ S 3 6 2)、小役 2 a が成立する操作順序の報知回数を 1 1 回に設定する (ステップ S 3 6 4)

50

。そして、ART 報知処理を終了する。

【0175】

次に、CPU 206 は、ART フラグがオンであると判断したとき（ステップ S 306 / YES）、ステップ S 300 で受信した役抽選情報に基づいて、主制御回路 100 で行われた役抽選で導出された抽選結果番号を認識する（ステップ S 312）。そして、後に図 26 を参照して詳しく説明する特定演出抽選処理を行う（ステップ S 314）。

【0176】

次に、図 26 に示すフローチャートを参照して、上述した図 24 のステップ S 314 で実行される特定演出抽選処理の内容について説明する。

まず、CPU 206 は、チャンスゾーンフラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 500）。チャンスゾーンフラグは、チャンスゾーン演出態様を実行中にオンされる。CPU 206 は、チャンスゾーンフラグがオンであると判断したとき（ステップ S 500 / YES）、後に図 27 を参照して詳しく説明するチャンスゾーン演出制御処理を行い（ステップ S 540）、チャンスゾーンフラグがオンでないと判断したとき（ステップ S 500 / NO）、連続演出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 502）。連続演出フラグは、連続演出を実行中にオンされる。

10

【0177】

次に、CPU 206 は、連続演出フラグがオンであると判断したとき（ステップ S 502 / YES）、特定演出抽選処理を終了し、連続演出フラグがオンでないと判断したとき（ステップ S 502 / NO）、ART セットにおいてパトランプ演出が未だ実行されていない状態を示すパトランプフラグが 0 の状態か否かを判断する（ステップ S 504）。CPU 206 は、パトランプフラグが 0 の状態でないと判断したとき（ステップ S 504 / NO）、特定演出抽選処理を終了し、パトランプフラグが 0 の状態であると判断したとき（ステップ S 504 / YES）、ART セット中に ART カウント信号 1 または 2 が既に出力されている状態を示す ART カウント信号出力済みフラグが 1 の状態か否かを判断する（ステップ S 506）。

20

【0178】

CPU 206 は、ART カウント信号出力済みフラグが 1 の状態でないととき（ステップ S 506 / NO）、特定演出抽選処理を終了し、ART カウント信号出力済みフラグが 1 の状態であるとき（ステップ S 506 / YES）、役抽選で導出された抽選結果番号が「5」であるか否かを判断する（ステップ S 508）。CPU 206 は、役抽選で導出された抽選結果番号が「5」でないととき（ステップ S 508 / NO）、特定演出抽選処理を終了し、役抽選で導出された抽選結果番号が「5」であるとき（ステップ S 508 / YES）、連続演出を実行するか否かを抽選する（ステップ S 510）。

30

【0179】

そして、連続演出の実行に当選したか否かを判断する（ステップ S 512）。CPU 206 は、連続演出の実行に当選していないとき（ステップ S 512 / NO）、ステップ S 518 の処理を行う。一方、CPU 206 は、連続演出の実行に当選したとき（ステップ S 512 / YES）、連続演出フラグをオンにし（ステップ S 514）、連続演出の実行ゲーム数（RENG）を 3 ゲームに設定する（ステップ S 516）。

40

【0180】

続いて、CPU 206 は、ART セットのストックが 1 以上あるか否かを判断する（ステップ S 518）。ART セットのストックが 1 以上ないとき（ステップ S 518 / NO）、特定演出抽選処理を終了し、ART セットのストックが 1 以上あるとき（ステップ S 518 / YES）、パトランプ演出を実行するか否かを抽選する（ステップ S 520）。

【0181】

そして、CPU 206 は、パトランプ演出の実行に当選したか否かを判断する（ステップ S 522）。パトランプ演出の実行に当選していないとき（ステップ S 522 / NO）、特定演出抽選処理を終了し、パトランプ演出の実行に当選したとき（ステップ S 522 / YES）、パトランプフラグを 1 に設定し（ステップ S 524）、パトランプ演出の実

50

行ゲーム数 (P A T G) を 2 ゲームに設定する (ステップ S 5 2 6) 。

【 0 1 8 2 】

連続演出とパトランプ演出との両方が当選した場合、まず連続演出が実行され、連続演出の終了後、パトランプ演出が行われる。また、連続演出に当選すると、パトランプ演出に当選する確率は上昇する (図 1 4 参照) 。

【 0 1 8 3 】

上述のステップ S 5 0 8 ~ ステップ S 5 2 6 に示されるように、CPU 2 0 6 は、ART カウント信号 1 または 2 が出力され、ART カウント信号出力済みフラグが 1 のとき、連続演出およびパトランプ演出の抽選を行い、抽選に当選したならば連続演出およびパトランプ演出を実行する。また、CPU 2 0 6 は、ART カウント信号 1 または 2 が出力されていない、ART カウント信号出力済みフラグが 0 のとき、連続演出およびパトランプ演出の抽選を行わず、連続演出およびパトランプ演出を実行しない (実施例 2、図 1 8 (f) 参照) 。

10

【 0 1 8 4 】

次に、図 2 7 に示すフローチャートを参照して、上述した図 2 6 のステップ S 5 4 0 で実行されるチャンスゾーン演出制御処理の内容について説明する。

まず、CPU 2 0 6 は、ART セットにおいてパトランプ演出が未だ実行されていない状態を示すパトランプフラグが 0 の状態か否かを判断する (ステップ S 7 0 0) 。 CPU 2 0 6 は、パトランプフラグが 0 の状態でないと判断したとき (ステップ S 7 0 0 / N O) 、チャンスゾーン演出制御処理を終了し、パトランプフラグが 0 の状態であると判断したとき (ステップ S 7 0 0 / Y E S) 、役抽選で導出された抽選結果番号が「 5 」であるか否かを判断する (ステップ S 7 0 2) 。

20

【 0 1 8 5 】

CPU 2 0 6 は、役抽選で導出された抽選結果番号が「 5 」でないと判断したとき (ステップ S 7 0 2 / N O) 、チャンスゾーン演出制御処理を終了し、役抽選で導出された抽選結果番号が「 5 」であると判断したとき (ステップ S 7 0 2 / Y E S) 、ART セットのストック (S T O C K) が 1 以上あるか否かを判断する (ステップ S 7 0 4) 。 CPU 2 0 6 は、ART セットのストック (S T O C K) が 1 以上ないと判断したとき (ステップ S 7 0 4 / N O) 、チャンスゾーン演出制御処理を終了し、ART セットのストック (S T O C K) が 1 以上あると判断したとき (ステップ S 7 0 4 / Y E S) 、 (パトランプ演出を実行するか否かを抽選する (ステップ S 7 0 6) 。

30

【 0 1 8 6 】

そして、CPU 2 0 6 は、パトランプ演出の実行に当選したか否かを判断する (ステップ S 7 0 8) 。パトランプ演出の実行に当選していないとき (ステップ S 7 0 8 / N O) 、チャンスゾーン演出制御処理を終了し、パトランプ演出の実行に当選したとき (ステップ S 7 0 8 / Y E S) 、パトランプフラグを 1 に設定し (ステップ S 7 1 0) 、パトランプ演出の実行ゲーム数 (P A T G) を 2 ゲームに設定する (ステップ S 7 1 2) 。そして、図 2 4 のステップ S 3 1 6 の処理に戻る。

【 0 1 8 7 】

なお、チャンスゾーン演出態様は、パトランプ演出の実行に当選したとき、5 ゲームに亘って実行されるが、パトランプ演出の実行に当選すると直ちに、継続する通常特定遊技期間の演出態様を開始してもよい。また、2 ゲームに亘るパトランプ演出が終了した後に、継続する通常特定遊技期間の演出態様を開始してもよい。

40

【 0 1 8 8 】

図 2 4 に戻り、CPU 2 0 6 は、役抽選で導出された抽選結果番号が「 2 」~「 4 」のいずれかであるか否かを判断する (ステップ S 3 1 6) 。役抽選で導出された抽選結果番号が「 2 」~「 4 」のいずれかであるとき (ステップ S 3 1 6 / Y E S) 、後に図 2 8 を参照して詳しく説明する小役 2 当選時特定演出実行処理を行い (ステップ S 3 1 8) 、役抽選で導出された抽選結果番号が「 2 」~「 4 」のいずれかでないと (ステップ S 3 1 6 / N O) 、後に図 2 9 を参照して詳しく説明する小役 2 非当選時特定演出実行処理を行

50

う（ステップS 3 2 0）。

【0189】

次に、図28に示すフローチャートを参照して、上述した図24のステップS 3 1 8で実行される小役2当選時特定演出実行処理の内容について説明する。

まず、CPU206は、パトランプ演出が実行中の状態を示す、パトランプフラグが1または3の状態であるか否かを判断する（ステップS 8 0 0）。CPU206は、パトランプフラグが1または3の状態でないとき（ステップS 8 0 0 / NO）、ステップS 8 0 6の処理を行い、パトランプフラグが1または3の状態であるとき（ステップS 8 0 0 / YES）、パトランプ74が点灯中であるか否かを判断する（ステップS 8 0 2）。CPU206は、パトランプ74が点灯中でないとき（ステップS 8 0 2 / NO）、ステップS 8 0 6の処理を行い、パトランプ74が点灯中であるとき（ステップS 8 0 2 / YES）、パトランプ74を消灯する（ステップS 8 0 4）（実施例1、図16参照）。

10

【0190】

このように、役抽選で導出された抽選結果番号が「2」～「4」のいずれかであり、パトランプ演出と小役2aが成立する操作順序の報知とが重複する場合には、CPU206は、パトランプ演出を実行しない。このため、遊技者が操作指示ライト76の発光状態を見間違えるまたは見落とす可能性が減る。

【0191】

次に、CPU206は、パトランプ演出が実行中の状態を示す、パトランプフラグが1または3の状態であるか否かを判断する（ステップS 8 0 6）。CPU206は、パトランプフラグが1または3の状態でないとき（ステップS 8 0 6 / NO）、ステップS 8 1 8の処理を行い、パトランプフラグが1または3の状態であるとき（ステップS 8 0 6 / YES）、パトランプ演出の実行ゲーム数（P A T G）を1減算する（ステップS 8 0 8）。

20

【0192】

次に、CPU206は、パトランプ演出の実行ゲーム数が0であるか否かを判断する（ステップS 8 1 0）。CPU206は、パトランプ演出の実行ゲーム数が0でないと判断したとき（ステップS 8 1 0 / NO）、ステップS 8 1 8の処理を行い、パトランプ演出の実行ゲーム数が0であると判断したとき（ステップS 8 1 0 / YES）、パトランプ演出が実行中の状態を示す、パトランプフラグが1の状態であるか否かを判断する（ステップS 8 1 2）。CPU206は、パトランプフラグが1の状態であると判断したとき（ステップS 8 1 2 / YES）、ARTセットにおいて、パトランプ演出が実行済みの状態を示すパトランプフラグが2の状態にパトランプフラグを設定する（ステップS 8 1 4）。一方、パトランプフラグが1の状態でないとき（ステップS 8 1 2 / NO）、このときは継続したARTセットの1、2ゲームにおいて、逆転演出であるパトランプ演出が実行中の状態であるパトランプフラグが3の状態であり、次のARTセットを実行するARTストックがあることを報知する演出ではないので、パトランプ演出が未だ実行されていない状態を示すパトランプフラグが0の状態にパトランプフラグを設定する（ステップS 8 1 6）。

30

【0193】

そして、CPU206は、小役2aが成立する操作順序を報知する（ステップS 8 1 8）。次に、CPU206は、チャンスゾーン演出態様を実行中にオンされるチャンスゾーンフラグまたは、後述するチャンスゾーン中において通常特定遊技期間の演出態様を実行中にオンされる内部チャンスゾーンフラグのいずれかがオンか否かを判断する（ステップS 8 2 0）。CPU206は、チャンスゾーンフラグまたは内部チャンスゾーンフラグのいずれかがオンであると判断すると（ステップS 8 2 0 / YES）、小役2aのナビ回数（N A V）の減算を行わない。一方、チャンスゾーンフラグまたは内部チャンスゾーンフラグのいずれもオンでないと判断すると（ステップS 8 2 0 / NO）、小役2aのナビ回数（N A V）を1減算する（ステップS 8 2 2）。

40

【0194】

50

次に、図29に示すフローチャートを参照して、上述した図24のステップS320で実行される小役2非当選時特定演出実行処理の内容について説明する。

まず、CPU206は、連続演出を実行中にオンされる、連続演出フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS1000)。CPU206は、連続演出フラグがオンでないと判断すると(ステップS1000/NO)、ステップS1004の処理を行い、連続演出フラグがオンであると判断すると(ステップS1004/YES)、連続演出を実行する(ステップS1024)。連続演出は、1ゲーム毎に連続演出を実行するか否かが判断され、役抽選で導出された抽選結果番号が「2」～「4」のいずれかである場合には実行されない。

【0195】

そして、CPU206は、連続演出の実行ゲーム数(RENG)を1減算し(ステップS1026)、連続演出の実行ゲーム数(RENG)が0か否かを判断する(ステップS1028)。CPU206は、連続演出の実行ゲーム数(RENG)が0でないと判断すると(ステップS1028/NO)、小役2非当選時特定演出実行処理を終了し、連続演出の実行ゲーム数(RENG)が0であると判断すると(ステップS1028/YES)、連続演出フラグをオフにする(ステップS1030)。

【0196】

また、CPU206は、パトランプ演出が実行中の状態を示す、パトランプフラグが1または3の状態であるか否かを判断する(ステップS1004)。CPU206は、パトランプフラグが1または3の状態でないとき(ステップS1004/NO)、ステップS1032の処理を行い、パトランプフラグが1または3の状態であるとき(ステップS1004/YES)、役抽選で導出された抽選結果番号が「5」であるか否かを判断する(ステップS1006)。

【0197】

CPU206は、役抽選で導出された抽選結果番号が「5」であるとき(ステップS1006/YES)、再遊技役aカウント数が3であるか否かを判断する(ステップS1008)。CPU206は、役抽選で導出された抽選結果番号が「5」でない(ステップS1006/NO)、または再遊技役aカウント数が3でない(ステップS1008/NO)と判断すると、パトランプ74を点灯し、スピーカ64R、64Lからサイレン音を例えば1秒鳴らす(ステップS1012)(実施例1、図16参照)。

【0198】

一方、CPU206は、再遊技役aカウント数が3である(ステップS1008/YES)と判断すると、パトランプ74を消灯し(ステップS1009)、再遊技役aの操作順序を報知する(ステップS1010)。このため、遊技者が操作指示ライト76の発光状態を見間違えるまたは見落とす可能性が減り、確実にARTカウント信号2を出力できる。そして、CPU206は、パトランプ演出の実行ゲーム数(PATG)を1減算する(ステップS1014)。

【0199】

次に、CPU206は、パトランプ演出の実行ゲーム数が0であるか否かを判断する(ステップS1016)。CPU206は、パトランプ演出の実行ゲーム数が0でないと判断したとき(ステップS1016/NO)、小役2非当選時特定演出実行処理を終了し、パトランプ演出の実行ゲーム数が0であると判断したとき(ステップS1016/YES)、パトランプ演出が実行中の状態を示す、パトランプフラグが1の状態であるか否かを判断する(ステップS1018)。CPU206は、パトランプフラグが1の状態であると判断したとき(ステップS1018/YES)、ARTセットにおいて、パトランプ演出が実行済みの状態を示すパトランプフラグが2の状態にパトランプフラグを設定する(ステップS1020)。

【0200】

一方、パトランプフラグが1の状態でない(ステップS1018/NO)と判断したとき、このときは継続したARTセットの2ゲーム目が終了したときであるので、逆転演出

10

20

30

40

50

であるパトランプ演出が実行中の状態であるパトランプフラグが3の状態から、パトランプ演出が未だ実行されていない状態を示すパトランプフラグが0の状態にパトランプフラグを変更する(ステップS1022)。

【0201】

CPU206は、パトランプフラグが1または3の状態でないとき(ステップS1004/NO)、チャンスゾーン演出態様を実行中にオンされるチャンスゾーンフラグがオンか否かを判断する(ステップS1032)。CPU206は、チャンスゾーンフラグがオンであると判断すると(ステップS1032/YES)、役抽選で導出された抽選結果番号が「5」であっても再遊技役aの操作順序を報知することなく、小役2非当選時特定演出実行処理を終了する(実施例3、図19参照)。チャンスゾーンフラグがオンでない

10

【0202】

CPU206は、抽選で導出された抽選結果番号が「5」でない判断すると(ステップS1034/NO)、小役2非当選時特定演出実行処理を終了し、抽選で導出された抽選結果番号が「5」である判断すると(ステップS1034/YES)、ARTセット中にARTカウント信号1または2が既に出力されている状態を示すARTカウント信号出力済みフラグが1の状態であるか否かを判断する(ステップS1036)。

【0203】

CPU206は、ARTカウント信号出力済みフラグが1の状態でない判断すると(ステップS1036/NO)、再遊技役aの操作順序を報知する(ステップS1042)。ステップS1032~ステップS1042の制御によると、チャンスゾーンであるにも関わらず通常特定遊技期間の演出態様を実行する内部チャンスゾーン演出態様中は、再遊技役aの操作順序が報知される。

20

【0204】

CPU206は、ARTカウント信号出力済みフラグが1の状態であると判断すると(ステップS1036/YES)、再遊技役aカウント数が3であるか否かを判断する(ステップS1038)。CPU206は、再遊技役aカウント数が3でない判断すると(ステップS1038/NO)、小役2非当選時特定演出実行処理を終了し、再遊技役aカウント数が3であると判断すると(ステップS1038/YES)、主制御回路100で決定された操作順序と異なる操作順序を報知する(ステップS1040)。これは、ARTカウント信号1または2が既に出力されているにも関わらず、再遊技役aカウント数が4に上昇し、再びARTカウント信号1または2が出力されることを防ぐためである。

30

また、再びARTカウント信号1または2が出力されることを防ぐための報知は、パトランプ演出、連続演出より優先して実行されてもよい。

【0205】

図24に戻り、CPU206は、RT状態が「RT1」でない判断したとき(ステップS358/NO)、および再遊技役bが成立していない判断したとき(ステップS360/NO)、ARTフラグがオンであるか否かを判断する(ステップS366)。CPU206は、ARTフラグがオンでない判断したとき(ステップS366/NO)、ART報知処理を終了し、ARTフラグがオンであると判断したとき(ステップS366/YES)、ARTセットにおいてパトランプ演出が未だ実行されていない状態を示すパトランプフラグが0の状態、または、ARTセットにおいてパトランプ演出が実行済みの状態を示すパトランプフラグが2の状態であるか否かを判断する(ステップS368)。

40

【0206】

パトランプフラグが0または2の状態でない判断したとき(ステップS368/NO)、ステップS374の処理を行い、パトランプフラグが0または2の状態であると判断したとき(ステップS368/YES)、パトランプ74が点灯しているならばパトランプ74を消灯する(ステップS370)。そして、連続演出中ならば、連続演出を停止し(ステップS374)、後に図30を参照して詳しく説明するART継続判定処理を行う

50

(ステップS 3 7 6)。

【0 2 0 7】

次に、図30に示すフローチャートを参照して、上述した図24のステップS 3 7 6で実行されるART継続判定処理の内容について説明する。

CPU206は、ARTカウント信号1または2が出力されていない状態を示すARTカウント信号出力済みフラグが0の状態、または、継続した通常特定遊技期間の1ゲーム目の状態を示すARTカウント信号出力済みフラグが2の状態であるか否かを判断する(ステップS 1 2 0 0)。CPU206は、ARTカウント信号出力済みフラグが0または2でないとき(ステップS 1 2 0 0 / NO)、ステップS 1 2 0 8の処理を行い、ARTカウント信号出力済みフラグが0または2であるとき(ステップS 1 2 0 0 / YES)、再遊技役aカウント数(COUNT)が4であるか否かを判断する(ステップS 1 2 0 2)。

10

【0 2 0 8】

CPU206は、再遊技役aカウント数(COUNT)が4であると判断したとき(ステップS 1 2 0 2 / YES)、ARTカウント信号1または2が既に出力された状態を示すARTカウント信号出力済みフラグが1の状態にARTカウント信号出力済みフラグを設定し(ステップS 1 2 0 4)、再遊技役aカウント数(COUNT)が4でないとき(ステップS 1 2 0 2 / NO)、ARTカウント信号1または2が出力されていない状態を示すARTカウント信号出力済みフラグが0の状態にARTカウント信号出力済みフラグを設定する(ステップS 1 2 0 6)。

20

【0 2 0 9】

CPU206は、チャンスゾーン演出態様を実行中にオンされるチャンスゾーンフラグがオンであるか否かを判断する(ステップS 1 2 0 8)。CPU206は、チャンスゾーンフラグがオンであると判断したとき(ステップS 1 2 0 8 / YES)、ステップS 1 2 3 8の処理を行い、チャンスゾーンフラグがオンでないとき(ステップS 1 2 0 8 / NO)、小役2aのナビ回数(NAV)が0であるか否かを判断する(ステップS 1 2 1 0)。CPU206は、小役2aのナビ回数(NAV)が0でないとき(ステップS 1 2 1 0 / NO)、ステップS 1 2 3 0の処理を行い、小役2aのナビ回数(NAV)が0であると判断したとき(ステップS 1 2 1 0 / YES)、ARTストックの数(STOCK)が1以上あるか否かを判断する(ステップS 1 2 1 2)。

30

【0 2 1 0】

CPU206は、ARTストックの数(STOCK)が1以上あると判断したとき(ステップS 1 2 1 2 / YES)、パトランプ演出が実行済みの状態を示すパトランプフラグが2の状態であるか否かを判断する(ステップS 1 2 1 6)。CPU206は、ARTストックの数(STOCK)が1以上ないと判断したとき(ステップS 1 2 1 2 / NO)またはパトランプフラグが2の状態でないとき(ステップS 1 2 1 6 / NO)、チャンスゾーンフラグをオンにし(ステップS 1 2 2 6)、チャンスゾーンの実行ゲーム数(CHAN)を5ゲームに設定する(ステップS 1 2 2 8)。

【0 2 1 1】

また、パトランプ演出が実行済みの状態を示すパトランプフラグが2の状態であると判断したとき(ステップS 1 2 1 6 / YES)、チャンスゾーンであるにも関わらず通常特定遊技期間の演出態様を実行する内部チャンスゾーン演出態様中であることを示す内部チャンスゾーンフラグをオンにし(ステップS 1 2 1 8)、ARTカウント信号出力済みフラグを0に設定する(ステップS 1 2 2 0)。そして、CPU206は、小役2aのナビ回数(NAV)を11回に設定し(ステップS 1 2 2 2)、内部チャンスゾーンの実行ゲーム数(CHAN2)を5ゲームに設定する(ステップS 1 2 2 4)。

40

【0 2 1 2】

一方、CPU206は、内部チャンスゾーンフラグがオンであるか否かを判断する(ステップS 1 2 3 0)。CPU206は、内部チャンスゾーンフラグがオンでないとき(ステップS 1 2 3 0 / NO)、ART継続判定処理を終了し、内部チャンスゾー

50

ンフラグがオンであると判断したとき（ステップS 1 2 3 0 / YES）、内部チャンスゾーンの実行ゲーム数（CHAN 2）を1ゲーム減算する（ステップS 1 2 3 2）。

【0 2 1 3】

そして、CPU 2 0 6は、内部チャンスゾーンの実行ゲーム数（CHAN 2）が0であるか否かを判断する（ステップS 1 2 3 4）。CPU 2 0 6は、内部チャンスゾーンの実行ゲーム数（CHAN 2）が0でないと判断したとき（ステップS 1 2 3 4 / NO）、ART継続判定処理を終了し、内部チャンスゾーンの実行ゲーム数（CHAN 2）が0であると判断したとき（ステップS 1 2 3 4 / YES）、内部チャンスゾーンフラグをオフにし（ステップS 1 2 3 6）、ARTストックの数（STOCK）を1減算する（ステップS 1 2 3 7）。

10

【0 2 1 4】

一方、CPU 2 0 6は、CPU 2 0 6は、チャンスゾーンフラグがオンであると判断したとき（ステップS 1 2 0 8 / YES）、チャンスゾーンの実行ゲーム数（CHAN）を1ゲーム減算し（ステップS 1 2 3 8）、チャンスゾーンの実行ゲーム数（CHAN）が0であるか否かを判断する（ステップS 1 2 4 0）。CPU 2 0 6は、チャンスゾーンの実行ゲーム数（CHAN）が0でないと判断したとき（ステップS 1 2 4 0 / NO）、ART継続判定処理を終了し、チャンスゾーンの実行ゲーム数（CHAN）が0であると判断したとき（ステップS 1 2 4 0 / YES）、ARTストックの数（STOCK）が1以上あるか否かを判断する（ステップS 1 2 4 2）。

【0 2 1 5】

CPU 2 0 6は、ARTストックの数（STOCK）が1以上ないと判断したとき（ステップS 1 2 4 2 / NO）、ステップS 1 2 5 0の処理を行い、ARTストックの数（STOCK）が1以上あると判断したとき（ステップS 1 2 4 2 / YES）、ARTストックの数（STOCK）を1減算する（ステップS 1 2 4 3）。そして、CPU 2 0 6は、パトランプフラグが2の状態であるか否かを判断する（ステップS 1 2 4 4）。CPU 2 0 6は、パトランプフラグが2の状態であると判断したとき（ステップS 1 2 4 4 / YES）、ART継続判定処理を終了し、パトランプフラグが2の状態でないと判断したとき（ステップS 1 2 4 4 / NO）、継続したARTセットの1、2ゲームにおいて、逆転演出であるパトランプ演出を実行するために、パトランプフラグを3の状態に設定し（ステップS 1 2 4 6）、ARTカウント信号出力済みフラグを2に設定する（ステップS 1 2 4 6）。

20

30

【0 2 1 6】

一方、CPU 2 0 6は、ARTストックの数（STOCK）が1以上ないと判断したとき（ステップS 1 2 4 2 / NO）、ATフラグをオフに設定し、報知遊技期間（AT）を終了する（ステップS 1 2 5 0）。そして、CPU 2 0 6は、ARTカウント信号出力済みフラグを0に設定して、ART継続判定処理を終了する（ステップS 1 2 5 2）。

【0 2 1 7】

なお、CPU 2 0 6は、チャンスゾーンの実行ゲーム数（CHAN）が0でないと判断し（ステップS 1 2 4 0 / NO）、チャンスゾーン演出態様実行中にパトランプ演出が実行されたことを判別した場合、チャンスゾーンフラグをオフにして内部チャンスゾーンフラグをオンにして、チャンスゾーン中に通常特定遊技期間の演出態様を実行してもよい。そのとき、チャンスゾーンの残った実行ゲーム数（CHAN）を内部チャンスゾーンの実行ゲーム数（CHAN 2）に設定してもよい。

40

【0 2 1 8】

また、上述の制御では、パトランプフラグ及びARTカウント信号出力済みフラグに基づいて、再遊技役aの操作順序を報知するか否かを決定したが、ARTカウント信号出力済みフラグに基づき、再遊技役aの操作順序を報知するか否かを決定してもよい。たとえば、ARTカウント信号出力済みフラグが2である場合、パトランプフラグの値に関係なく再遊技役aの操作順序を報知しない制御を行ってもよい。また、ARTカウント信号出力済みフラグが2であり、再遊技役aカウント数が3である場合には、パトランプフラグ

50

の値に関係なく再遊技役 a の操作順序を報知する制御を行ってもよい。

【符号の説明】

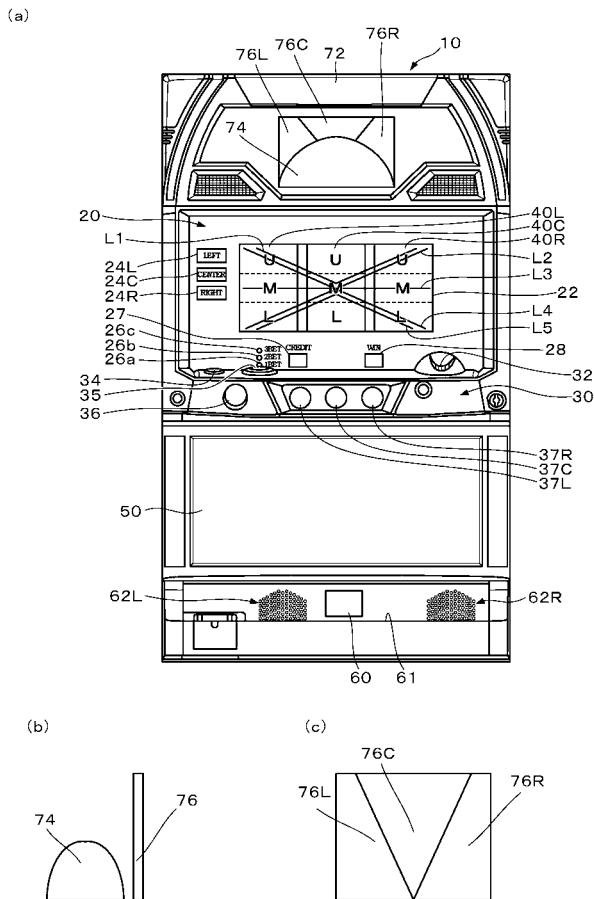
【0219】

- 10 スロットマシン
- 37L, 37C, 37R ストップスイッチ
- 40L, 40C, 40R リール
- 64L, 64R スピーカ
- 70 画像表示装置
- 74 パトランプ
- 76L, 76C, 76R 操作指示ライト
- 100 主制御回路
- 106, 206 CPU
- 108, 208 ROM
- 110, 210 RAM
- 118 外部集中端子板
- 200 副制御回路
- 520 ART実行権利決定手段
- 525 ART実行権利記憶手段
- 530 特殊演出制御手段
- 540 報知遊技期間制御手段
- 560 報知制御手段
- 700 情報表示装置

10

20

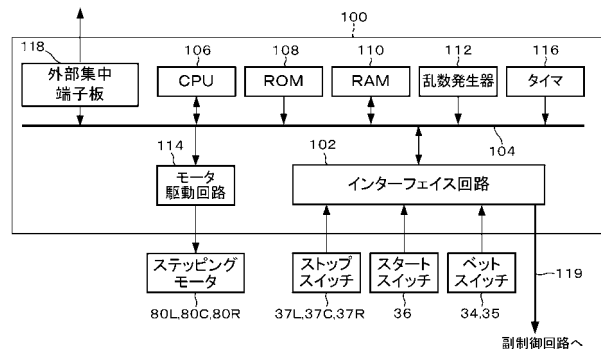
【図1】



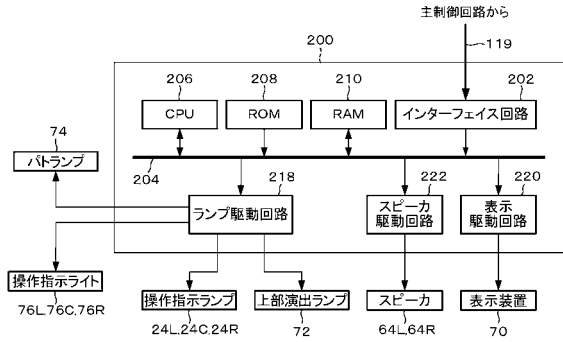
【図2】

図柄番号	左リール	中リール	右リール
21	ブラム	スイカ	ブラム
20	赤7	赤7	赤7
19	赤7	ベル	スイカ
18	スイカ	赤チェリー	ベル
17	ベル	ブラム	ブラム
16	ブラム	青チェリー	BAR
15	キャラクタ	ベル	スイカ
14	赤チェリー	キャラクタ	BAR
13	ベル	ブラム	ベル
12	ブラム	スイカ	ブラム
11	スイカ	ベル	青7
10	青7	赤チェリー	スイカ
9	ベル	ブラム	ベル
8	ブラム	青7	ブラム
7	スイカ	ベル	キャラクタ
6	ベル	赤チェリー	スイカ
5	ブラム	ブラム	ベル
4	BAR	スイカ	ブラム
3	黒チェリー	ベル	赤チェリー
2	BAR	BAR	スイカ
1	ベル	ブラム	ベル

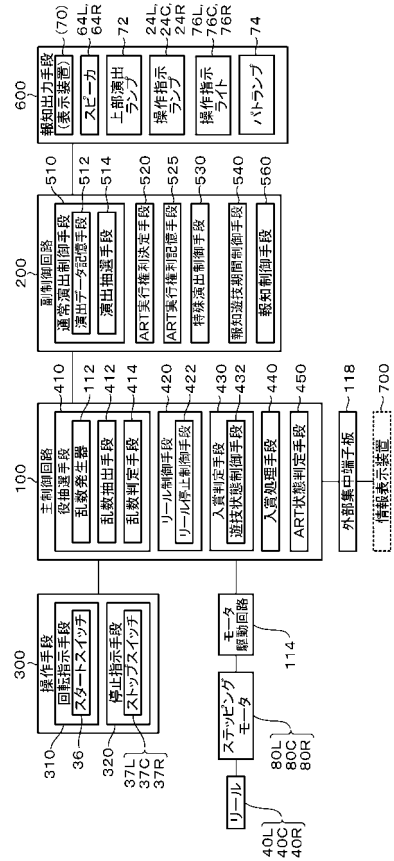
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

役名称	図柄組合せ			配当	備考
	左リール	中リール	右リール		
小役1	キャラクタ	青チェリー	赤チェリー	1	
小役2a	ベル	ベル	ベル	9	
小役2b	ベル	プラム	プラム	1	
小役2c	プラム	ベル	プラム	1	
再遊技役a	プラム	プラム	プラム	0	
再遊技役b	プラム	プラム	スイカ	0	移行リプレイ
再遊技役c	プラム	プラム	ベル	0	チャンスリプレイ

【図7】

(RT1用抽選テーブル)

抽選結果番号	(RT1) [数値範囲]
1	小役1 65535
2	小役2a 65352
	小役2b 65351
3	小役2a 55987
	小役2c 55986
4	小役2a 46624
	小役2b 46623
5	再遊技役a 37262
	再遊技役a 37261
6	再遊技役a 32855
	再遊技役a 32854
	再遊技役b 28449
7	再遊技役c 28448
	再遊技役c 28285
	再遊技役c 28284
8	ハズレ 0

【 図 8 】

(RT2用抽選テーブル)

抽選結果番号	(RT2) [数値範囲]
1 小役1	65535
2 小役2a 小役2b	65352 65351
3 小役2a 小役2c	55987 55986
4 小役2a 小役2b 小役2c	46624 46623
5 再遊技役a	37262
	37261
8 ハズレ	0

【 図 9 】

(a) (小役2押し順)

抽選結果番号	同時当選	入賞する(入賞し得る)小役2		
		第1停止操作が「左」	第1停止操作が「中」	第1停止操作が「右」
2	小役2a,2b	小役2a	小役2b	小役2b
3	小役2a,2c	小役2c	小役2a	小役2c
4	小役2a,2b,2c	小役2c	小役2c	小役2a

(b) (再遊技役a押し順)

抽選結果番号	同時当選	入賞する(入賞し得る)再遊技役a		
		第1停止操作が「左」	第1停止操作が「中」	第1停止操作が「右」
5	再遊技役a	再遊技役a	再遊技役a	再遊技役a

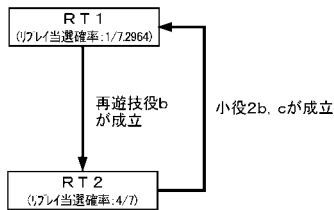
(c) (再遊技役b押し順)

抽選結果番号	同時当選	入賞する(入賞し得る)再遊技役b		
		第1停止操作が「左」	第1停止操作が「中」	第1停止操作が「右」
6	再遊技役a, b	再遊技役a	再遊技役a	再遊技役b

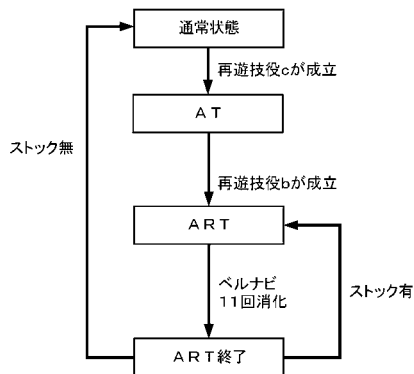
【 図 1 0 】

(遊技状態の遷移図)

(a) 主制御回路
遊技状態制御図



(b) 副制御回路
AT状態制御図

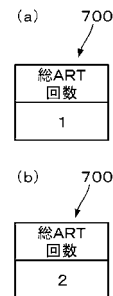


【 図 1 1 】

(外部集中端子板)

出力端子	出力信号	送信契機	停止表示役	停止契機	備考
1	ARTカウント信号1	RT2移行(備考参照)	再遊技b	一定時間(3秒)	RT1からRT2に昇格した際に出力
2	ARTカウント信号2	再遊技役a成立(備考参照)	再遊技a	一定時間(3秒)	再遊技a当選時に教知される操作順序通り4回押動操作された際に出力
3	ART信号1	RT2移行	再遊技b	RT1に転落	RT2滞在中、継続して出力
4	ART信号2	RT2移行	再遊技b	一定時間(1秒)	短パルス送信(ワンショット送信)
5	メダル投入信号				通常の仕様
6	メダル払出信号				通常の仕様
7	再遊技役入賞信号				通常の仕様
8	異常発生信号				通常の仕様

【 図 1 2 】



【 図 1 3 】

(ストック当選時振り分け率)

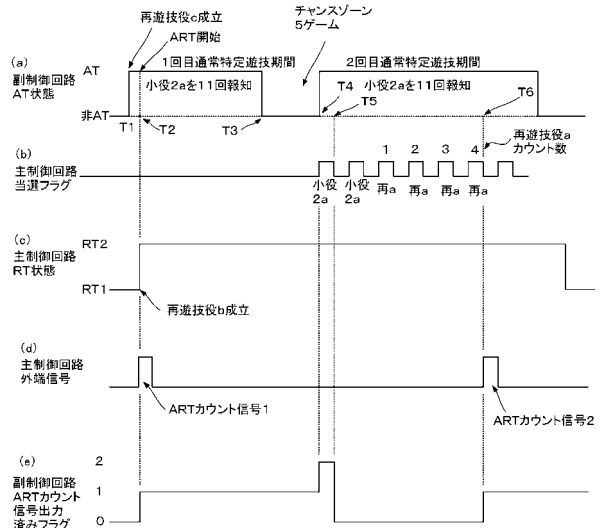
振り分け率	ストック数
50%	1
30%	3
15%	5
4%	7
1%	10

【 図 1 4 】

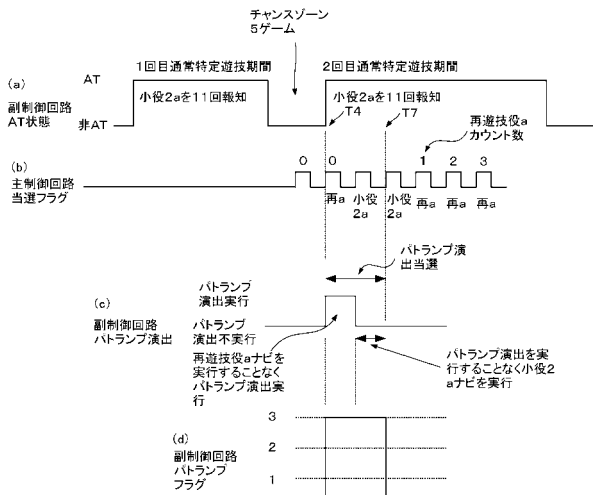
(ハトランプ演出当選率)

抽選時期	当選確率
連続演出 当選時	1/2
チャンス ゾーン期間	1/5
通常特定 遊技期間	1/100

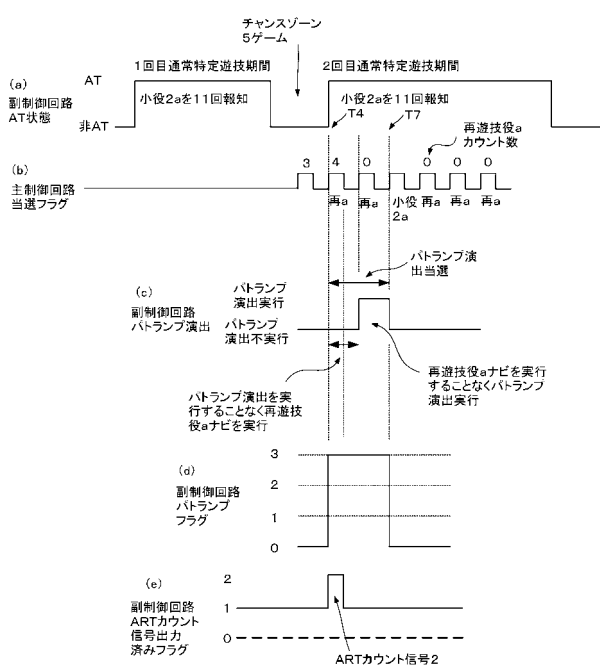
【 図 1 5 】



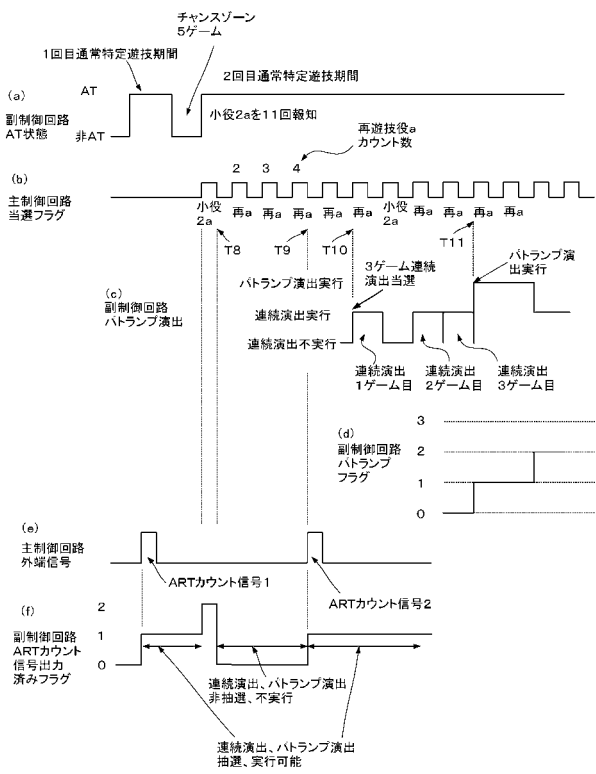
【 図 1 6 】



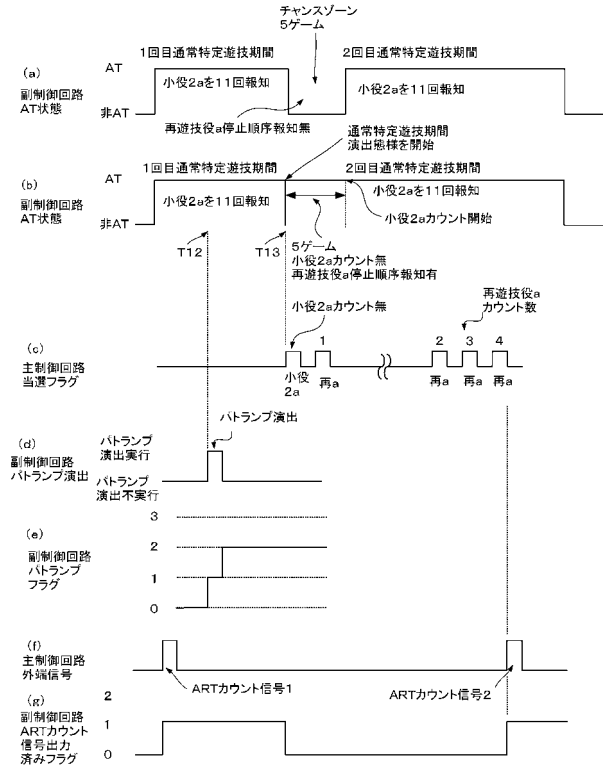
【 図 1 7 】



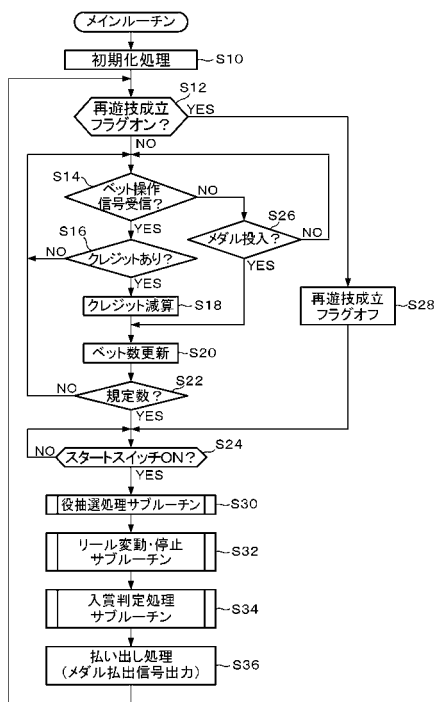
【図 18】



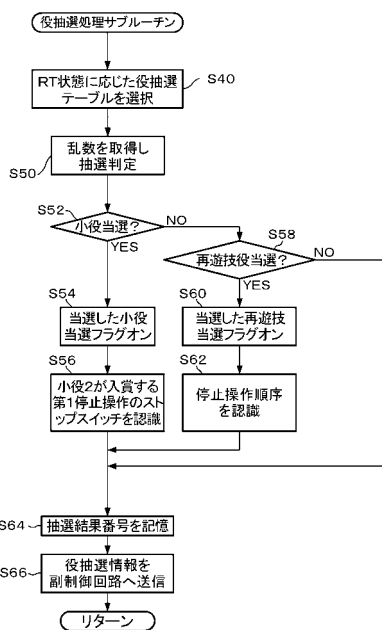
【図 19】



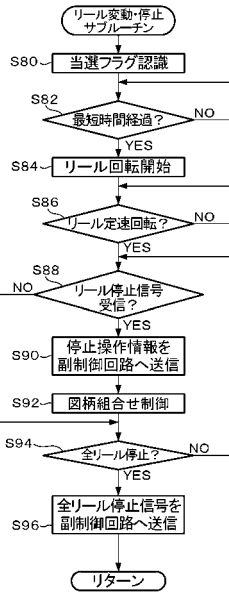
【図 20】



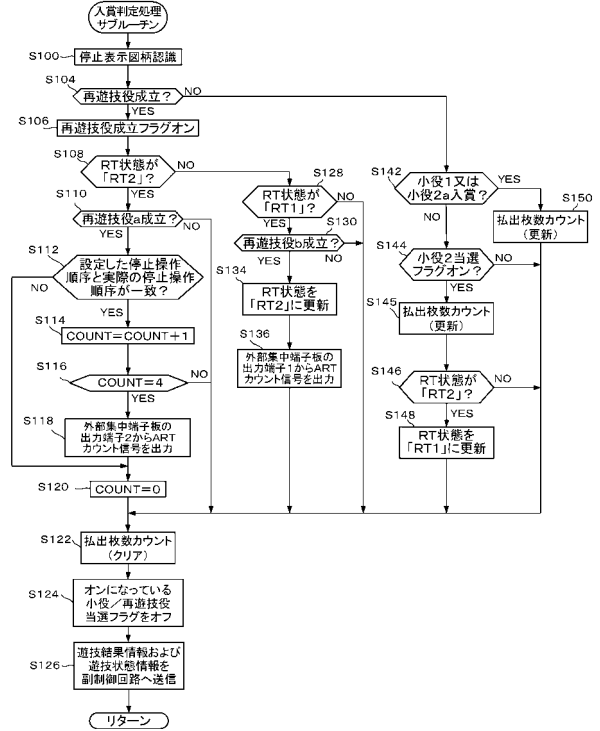
【図 21】



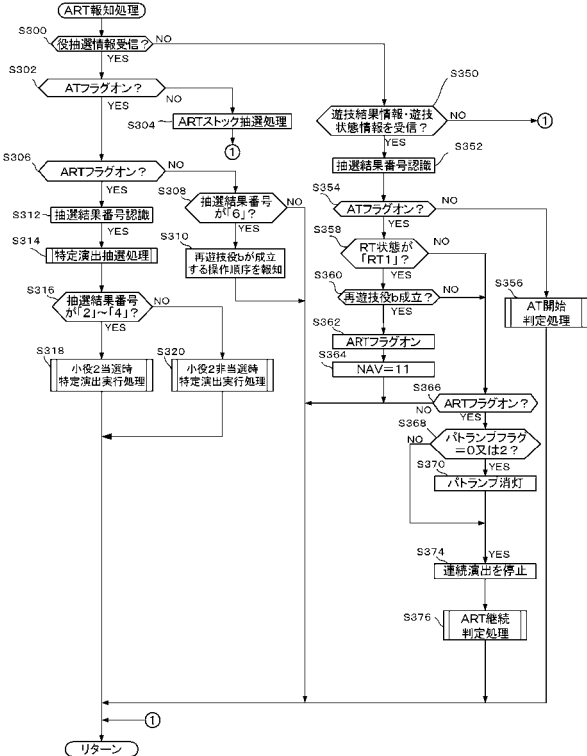
【図 2 2】



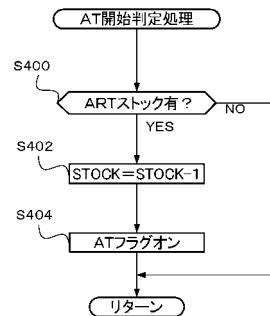
【図 2 3】



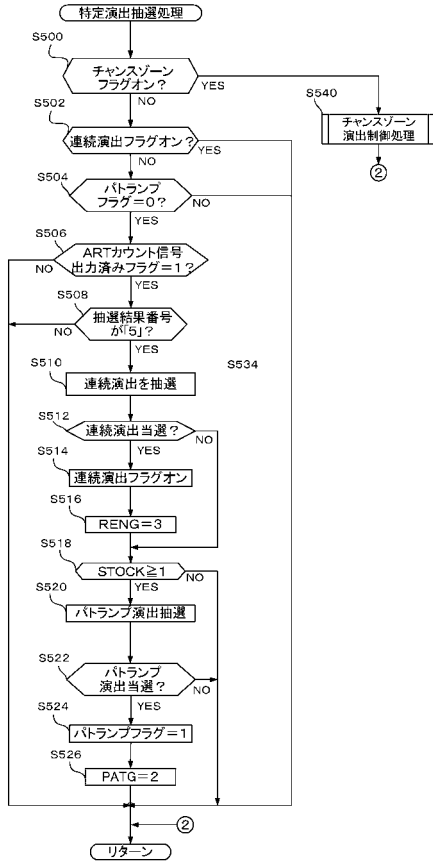
【図 2 4】



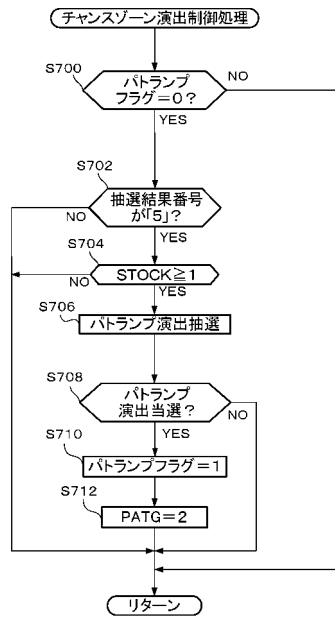
【図 2 5】



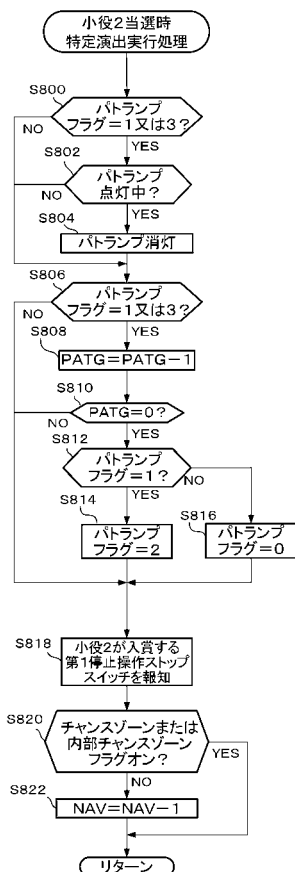
【図 26】



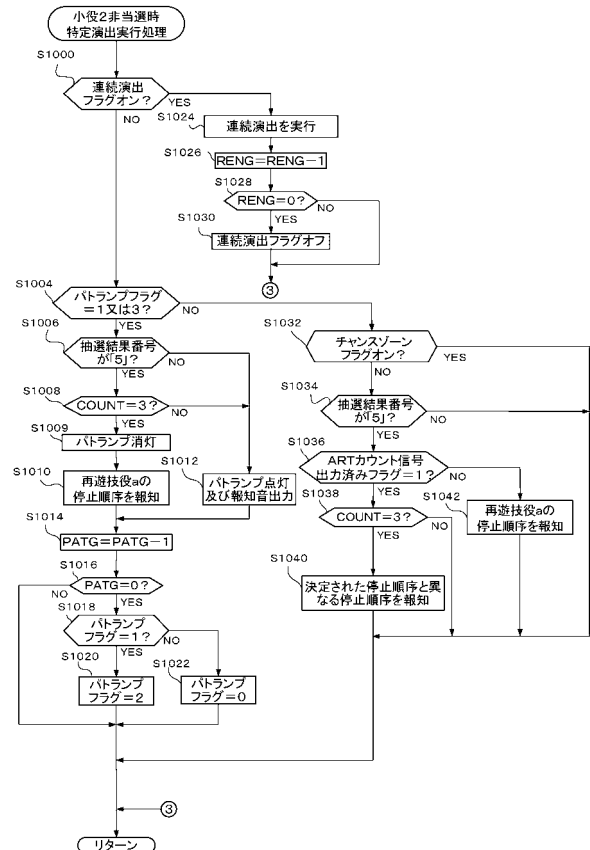
【図 27】



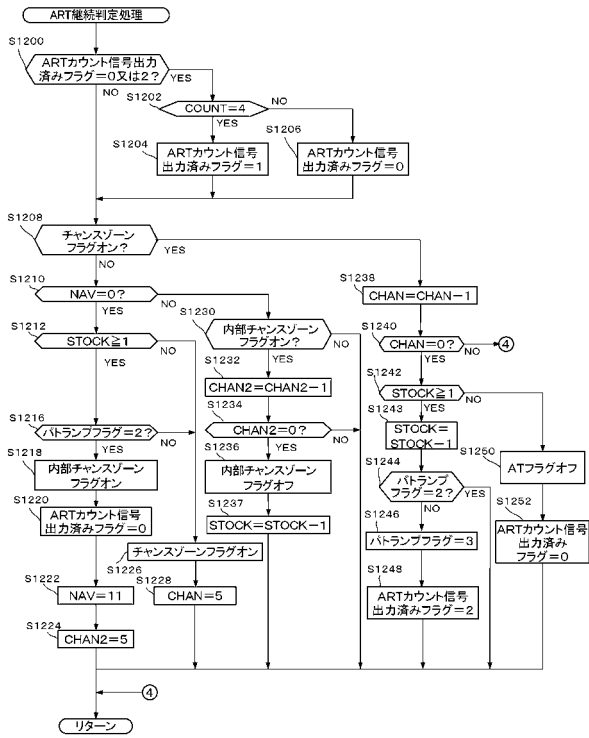
【図 28】



【図 29】



【図 30】



フロントページの続き

(72)発明者 梅津 裕和

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 上田 匡

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

Fターム(参考) 2C082 AA02 AC14 AC23 BA03 BA22 BB02 BB16 BB94 CA02 CA23
CA25 CB04 CB23 CB33 CC01 CC13 CD03 CD32