

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第4928210号
(P4928210)

(45) 発行日 平成24年5月9日 (2012.5.9)

(24) 登録日 平成24年2月17日 (2012.2.17)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 5 (全 57 頁)

(21) 出願番号	特願2006-263081 (P2006-263081)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成18年9月27日 (2006.9.27)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2008-79816 (P2008-79816A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成20年4月10日 (2008.4.10)	(74) 代理人	100104916
審査請求日	平成21年8月5日 (2009.8.5)		弁理士 古溝 聡
		(72) 発明者	中島 和俊
			群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内
		審査官	木村 励

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】

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシンであって、

複数種類の演出ステージのうちで現在実行されている演出の演出ステージを示すデータを記憶する演出データ記憶手段と、

1ゲーム毎に所定の演出を実行するか否かを決定する演出実行決定手段と、

前記演出実行決定手段が前記所定の演出を実行する旨を決定したときに、前記演出データ記憶手段に記憶されたデータが示す演出ステージに応じて前記所定の演出を実行する演出実行手段と、

前記演出ステージが移行された後に前記演出実行手段により前記所定の演出が実行されなかった累計ゲーム数を計数する演出実行ゲーム数計数手段と、

前記演出実行ゲーム数計数手段の計数した累計ゲーム数が所定ゲーム数に達したときに、前記演出データ記憶手段に記憶されている演出ステージを示すデータを更新する演出ステージ移行手段と

を備えることを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、入賞表示結果の導出を

許可するか否かを決定する事前決定手段をさらに備え、

前記演出実行ゲーム数計数手段は、前記事前決定手段により前記入賞表示結果のうちの特定の表示結果の導出を許可する旨が決定されたゲームにおいて、前記演出実行手段により前記所定の演出が実行されなかったゲーム数が計数されることを禁止する演出実行ゲーム数計数禁止手段を含む

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】

前記演出実行ゲーム数計数禁止手段は、前記特定の表示結果として賭数の設定に前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技表示結果の導出を許可する旨が決定されたゲームにおいて、前記演出実行手段により前記所定の演出が実行されなかったゲーム数が計数されることを禁止する

10

ことを特徴とする請求項 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別表示結果を含む複数種類の入賞表示結果の導出を許可するか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許可する旨が決定されたときに、該決定に基づいて前記特別表示結果が導出されるまで該特別表示結果の導出を許可する旨の決定を持ち越させる特別決定持越手段と、

前記特別表示結果の導出を許可する旨の決定が持ち越されているか否かに応じて前記演出ステージ移行手段が前記演出ステージを更新させる所定ゲーム数を決定する移行ゲーム数決定手段とをさらに備える

20

ことを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【請求項 5】

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別表示結果を含む複数種類の入賞表示結果の導出を許可するか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許可する旨が決定されたときに、該決定に基づいて前記特別表示結果が導出されるまで該特別表示結果の導出を許可する旨の決定を持ち越させる特別決定持越手段と、

30

前記事前決定手段の決定結果に応じて変動表示を停止させて、前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段と、

前記特別表示結果の導出を許可する旨が決定されているときと、前記特別表示結果の導出を許可する旨が決定されていない状態で所定の条件が成立したときに、2 ゲームよりも長い連続演出期間の間で継続する連続演出を実行する旨を決定する連続演出決定手段と、

前記連続演出決定手段により連続演出を実行する旨を決定したときに、前記連続演出を前記連続演出期間の間だけ継続して実行し、前記連続演出決定手段の決定時における前記特別表示結果の導出の許可が決定されているか否かを示す情報を該連続演出にて報知する手段であって、前記連続演出を実行する旨が前記特別表示結果の導出を許可する旨が決定されているときに決定されたか該特別表示結果の導出を許可する旨が決定されていないときに決定されたかに関わりなく、且つ前記連続演出期間において前記特別表示結果の導出を許可する旨が決定されたか否か及び該連続演出期間における如何なるゲームで決定されたかに関わりなく、前記連続演出決定手段により実行が決定された連続演出を途中で終了させることなく該連続演出決定手段の決定に従って前記連続演出期間の最後まで実行させる連続演出実行手段と、

40

前記特別表示結果の導出を許可する旨が決定されていない状態で前記所定の条件が成立して前記連続演出が実行されている間に、前記連続演出期間が終了するゲームよりも前のゲームでは前記特別表示結果の導出を許可する旨が決定されているか否かを判定することなく、該連続演出期間が終了するゲームにおいて前記事前決定手段が決定を行った後に前記特別表示結果の導出を許可する旨が決定されているか否かを判定する特別決定判定手段

50

とをさらに備え、

前記連続演出実行手段は、前記特別決定判定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていると判定されたときに、前記連続演出決定手段により実行が決定された連続演出が途中で終了されることなく前記連続演出期間の最後まで実行された後に、該連続演出に続けて所定の追加演出期間の間で継続する追加演出を前記連続演出とは別個の演出として実行し、前記特別表示結果の導出の許容が決定されている旨を示す情報を該追加演出にて報知する追加演出実行手段を含む

ことを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、スロットマシンに関し、特に実行される演出の演出ステージの移行に関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、各リールは、遊技者がスタートレバーを操作することにより回転を開始し、また、遊技者が各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに導出された表示態様に従って入賞が発生する。各役の入賞が発生するためには、一般的には、事前（通常はスタートレバー操作時）に行われる内部抽選に当選して当選フラグが設定されていなければならない。

20

【0003】

内部抽選に当選して当選フラグが設定されているかどうかによって、遊技者に払い出されるメダルの数、すなわち遊技者が受けることのできる利益に大きな影響を生じるので、当選フラグの設定状況、特に遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴うボーナス当選フラグの設定状況は、遊技者にとって最も知りたい情報になる。もっとも、内部的な状態をそのままの形で遊技者に与える訳にはいかず、多くのスロットマシンでは、このような当選フラグの設定状況を演出によって示すものとしている。

30

【0004】

ここで、このような演出の実行に要する制御負荷を分散するため、遊技の進行と演出の実行とを別々の制御回路で制御するものが多い。そして、このような回路構成のものでは、遊技の進行を制御するための制御回路から送られてくるコマンドに基づいて、これとは別の制御回路で演出の実行を制御する場合に、特定変動コマンドを受信したときに実行される演出の演出ステージ（演出モード）を切り替え、変動パターンコマンドを受信したときにコマンドで指定される演出データのうちより、現在の演出ステージ（演出モード）に対応した演出データを選択するものがあった（例えば、特許文献1参照）。

【0005】

【特許文献1】特開2005-152336号公報（段落0084、0088）

40

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献1で演出ステージを変更させるものとしている特定変動コマンドは、複数種類のリーチパターンの中から特定のリーチパターンを示すコマンドである。リーチパターンの決定は、1変動（スロットマシンにおける1ゲームに対応）毎の乱数抽選で行われるものであり、あくまでも確率上の問題であるため、このような特定のリーチパターンに決定されることが連続（或いは頻発）することが生じ得る。このため、演出ステージ（演出モード）の移行が連続（或いは頻発）することもある。

【0007】

50

一方、予め定められたゲーム数（特許文献1のようにパチンコ遊技機に適用した場合には変動数）毎に演出ステージを変更するものとする、演出ステージの移行間隔は固定されてしまう。このため、演出ステージが変更されたことを以て遊技者が消化ゲーム数を把握することが可能となる。例えば、区切りのよいゲーム数の消化を遊技者が把握したときには、そこで遊技を止めようという意思が働きやすくなってしまう。遊技者が遊技を止める切っ掛けを不用意に与えてしまえば、スロットマシンの稼働率を低下させる虞がある。

【0008】

本発明は、演出ステージが移行される間隔を適度にばらつかせることのできるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

10

【0009】

上記目的を達成するため、本発明にかかるスロットマシンは、

遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシン（スロットマシン1）であって、

複数種類の演出ステージ（ステージ1～ステージ3）のうちで現在実行されている演出の演出ステージを示すデータを記憶する演出データ記憶手段（演出ステージ記憶領域122-1）と、

20

1ゲーム毎に所定の演出（連続演出、単発演出、ボーナス中演出）を実行するか否かを決定する演出実行決定手段（ステップS608、S718）と、

前記演出実行決定手段が前記所定の演出を実行する旨を決定したときに、前記演出データ記憶手段に記憶されたデータが示す演出ステージに応じて前記所定の演出を実行する演出実行手段（液晶表示器4、ステップS710、S714、S716、S721、S807、S508）と、

前記演出ステージが移行された後に前記演出実行手段により前記所定の演出が実行されなかった累計ゲーム数を計数する演出実行ゲーム数計数手段（ステップS723）と、

前記演出実行ゲーム数計数手段の計数した累計ゲーム数が所定ゲーム数（10ゲーム（但し、RT1では5ゲーム、ボーナス当選時は2ゲーム））に達したときに、前記演出データ記憶手段に記憶されている演出ステージを示すデータを更新する演出ステージ移行手段（ステップS726、S730、S733）と

30

を備えることを特徴とするスロットマシン。

【0010】

上記スロットマシンでは、1ゲーム毎に所定の演出を実行するか否かが決定され、該所定の演出を実行する旨が決定されるとそのときの演出ステージに応じて所定の演出が実行される。ここで、演出ステージは、演出実行ゲーム数計数手段の計数した累計ゲーム数が所定ゲーム数に達したときに移行されるが、演出実行ゲーム数計数手段は、所定の演出が実行されなかった累計ゲーム数しか計数しない。

【0011】

40

このため、演出が何ゲーム行われたかによって演出ステージの更新されるまでのゲーム数が異なるため、演出ステージの移行間隔が同じゲーム数に固定されてしまうことがない。その一方で、1ゲーム毎に演出ステージを移行するか否かを抽選により決定する場合のように演出ステージの移行が連続するといったことがない。こうして演出ステージの移行間隔を適度にばらつかせることができるようになる。

【0012】

なお、前記所定の演出とは、上記第1の観点にかかるスロットマシンにおいて実行される演出のうちで特定の演出手段において実行される演出としてもよい。また、上記第1の観点にかかるスロットマシンにおいて実行される演出のうちで遊技の進行状況に応じて実行され、該遊技の進行状況を示す（或いは示唆する）演出としてもよい。例えば、ゲーム

50

毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段をさらに備える場合には、この事前決定手段の決定結果に応じて実行される演出とすることができる。遊技の進行状況に関わらずに実行される演出は、前記所定の演出に含めないものとすることができる。また、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の遊技状態の間で遊技状態を制御する遊技状態制御手段をさらに備える場合には、特定の遊技状態に制御されているときに実行される演出とすることができる。

【0013】

上記第1の観点にかかるスロットマシンにおいて実行される演出のうちに前記所定の演出と前記所定の演出以外の演出とが含まれる場合において、前記所定の演出以外の演出が実行されたか否かに関わらず前記所定の演出が実行されなかったことを以て前記演出実行ゲーム数計数手段によりゲーム数を計数して演出ステージを示すデータを更新させるが、前記所定の演出だけではなく前記所定の演出以外の演出も、演出ステージに応じて実行するものとすることができる。

10

【0014】

また、前記所定の演出は、少なくとも1ゲームよりも長い連続演出期間の間で継続する連続演出を含むものとすることができる。連続演出の開始から終了までは各ゲームにおいて前記所定の演出が行われていることとなるので、連続演出の途中で演出実行ゲーム数計数手段の計数するゲーム数が所定ゲーム数に達することはなく、演出ステージが変更されることがない。このため、開始から終了まで同じ演出ステージで連続演出を実行することができるようになり、遊技者に違和感を感じさせることがない。なお、前記演出実行決定手段が1ゲーム毎に所定の演出を実行するか否かを決定するとは、抽選により一定の確率（100%ではない）で所定の演出を実行する／しないを決定する場合だけではなく、前回以前のゲームでの状況に基づき100%の確率で所定の演出を実行する／しないを決定する場合も含む。連続演出の場合は、その1ゲーム目では一定の確率で実行が決定されるが、2ゲーム目以降では連続演出が実行されていることに基づき100%の確率で当該ゲームにおける演出の実行が決定されているものとなる。

20

【0015】

上記第1の観点にかかるスロットマシンは、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（ステップS3）をさらに備えていてもよい。この場合において、

30

前記演出実行ゲーム数計数手段は、前記事前決定手段により前記入賞表示結果のうちの特定の表示結果（リプレイ）の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、前記演出実行手段により前記所定の演出が実行されなかったゲーム数が計数されることを禁止する演出実行ゲーム数計数禁止手段（ステップS722）を含むものとすることができる。

【0016】

また、前記演出実行ゲーム数計数手段は、前記特定の表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲームではなく前記可変表示装置に特定の表示結果が実際に導出されたゲームにおいて、前記演出実行手段により前記所定の演出が実行されなかったゲーム数が計数されることを禁止する演出実行ゲーム数計数禁止手段を含むものとしてもよい。

40

【0017】

ここで、前記演出実行ゲーム数計数禁止手段は、前記特定の表示結果として賭数の設定に前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技表示結果（リプレイ）の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、前記演出実行手段により前記所定の演出が実行されなかったゲーム数が計数されることを禁止するものであってもよい。

【0018】

このように特定の表示結果の導出を許容する旨が決定された（或いは特定の表示結果が導出された）ゲームでは演出実行ゲーム数計数手段によるゲーム数の計数を禁止することで、演出ステージが移行される間隔にさらにばらつきが生じるようになる。特に再遊技表

50

示結果の導出を許容する旨が決定された（或いは再遊技表示結果が導出された）ゲームで演出実行ゲーム数計数手段によるゲーム数の計数を禁止することで、再遊技表示結果が導出された次のゲームはゲームのやり直しとしての意味を有するが、このやり直しとしてのゲームでその前のゲームとは違う演出ステージによる演出が実行されるのを防ぐことができる。

【0019】

なお、前記特定の表示結果は、前記再遊技表示結果に限るものではなく、前記遊技用価値の付与を伴う小役表示結果のうちの所定の種類のものとしてもよい。また、前記可変表示装置に導出された表示結果が特定の表示結果であるか否かを判断して前記演出実行ゲーム数計数手段によるゲーム数の計数を禁止する場合には、前記特定の表示結果は、前記再遊技表示結果や前記小役表示結果のような入賞表示結果だけではなく、入賞表示結果以外の表示結果（ハズレの表示結果）のうちで所定の種類のものとしてもよい。

10

【0020】

上記目的を達成するため、本発明の第2の観点にかかるスロットマシンは、

遊技用価値（メダル）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示装置（可変表示装置2）に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能であるスロットマシン（スロットマシン1）であって、

複数種類の演出ステージ（ステージ1～ステージ3）のうちで現在実行されている演出の演出ステージを示すデータを記憶する演出データ記憶手段（演出ステージ記憶領域122-1）と、

20

1ゲーム毎に所定の演出を実行するか否かを決定する演出実行決定手段（ステップS608、S718）と、

前記演出ステージ実行手段が前記所定の演出を実行する旨を決定したときに、前記演出データ記憶手段に記憶されたデータが示す演出ステージに応じて前記所定の演出を実行する演出実行手段（液晶表示器4、ステップS710、S714、S716、S721、S807、S508）と、

前記演出ステージが移行された後に前記演出実行手段により前記所定の演出が実行されたゲーム数を計数する演出実行ゲーム数計数手段と、

30

前記演出実行ゲーム数計数手段の計数したゲーム数が所定ゲーム数（10ゲーム（但し、RT1では5ゲーム、ボーナス当選時は2ゲーム））に達したときに、前記演出データ記憶手段に記憶されている演出ステージを示すデータを更新する演出ステージ移行手段とを備えることを特徴とする。

【0021】

上記第2の観点にかかるスロットマシンでは、1ゲーム毎に所定の演出を実行するか否かが決定され、該所定の演出を実行する旨が決定されるとそのときの演出ステージに応じて所定の演出が実行される。ここで、演出ステージは、演出実行ゲーム数計数手段の計数したゲーム数が所定ゲーム数に達したときに移行されるが、演出実行ゲーム数計数手段は、演出が実行されたゲーム数しか計数しない。

40

【0022】

このため、演出が何ゲーム行われたかによって演出ステージの更新されるまでのゲーム数が異なるため、演出ステージの移行間隔が同じゲーム数に固定されてしまうことがない。その一方で、1ゲーム毎に演出ステージを移行するか否かを抽選により決定する場合のように演出ステージの移行が連続することがない。こうして演出ステージの移行間隔を適度にばらつかせることができるようになる。

【0023】

なお、前記所定の演出については、上記第1の観点にかかるスロットマシンの場合と同じであり、連続演出を含むものとすることができる。また、上記第2の観点にかかるスロットマシンにおいて実行される演出に前記所定の演出と前記所定の演出以外の演出とがあ

50

る場合に、前記所定の演出以外の演出も演出ステージに応じて実行するものとすることができるのも第1の観点にかかるスロットマシンの場合と同じである。

【0024】

上記第2の観点にかかるスロットマシンは、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（ステップS3）をさらに備えていてもよく、

前記演出実行ゲーム数計数手段は、前記事前決定手段により前記入賞表示結果のうちの特定の表示結果（リプレイ）の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、前記演出実行手段により前記所定の演出が実行されたゲーム数が計数されることを禁止する演出実行ゲーム数計数禁止手段を含むものとしてもよい。

10

【0025】

また、前記演出実行ゲーム数計数手段は、前記特定の表示結果の導出を許容する旨が決定されたゲームではなく前記可変表示装置に特定の表示結果が実際に導出されたゲームにおいて、前記演出実行手段により前記所定の演出が実行されたゲーム数が計数されることを禁止する演出実行ゲーム数計数禁止手段を含むものとしてもよい。

【0026】

ここで、前記演出実行ゲーム数計数禁止手段は、前記特定の表示結果として賭数の設定に前記遊技用価値を用いることなく次のゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技表示結果（リプレイ）の導出を許容する旨が決定されたゲームにおいて、前記演出実行手段により前記所定の演出が実行されたゲーム数が計数されることを禁止するものでもよい。

20

【0027】

このように特定の表示結果の導出を許容する旨が決定された（或いは特定の表示結果が導出された）ゲームでは演出実行ゲーム数計数手段によるゲーム数の計数を禁止することで、演出ステージが移行される間隔にさらにばらつきが生じるようになる。特に再遊技表示結果の導出を許容する旨が決定された（或いは再遊技表示結果が導出された）ゲームで演出実行ゲーム数計数手段によるゲーム数の計数を禁止することで、再遊技表示結果が導出された次のゲームはゲームのやり直しとしての意味を有するが、このやり直しとしてのゲームでその前のゲームとは違う演出ステージによる演出が実行されるのを防ぐことができる。なお、前記特定の表示結果については、上記第1の観点にかかるスロットマシンの場合と同じである。

30

【0028】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンは、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）への移行を伴う特別表示結果（レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（2））を含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段（ステップS3）と、

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該決定に基づいて前記特別表示結果が導出されるまで該特別表示結果の導出を許容する旨の決定を持ち越させる特別決定持越手段（ステップS416）とをさらに備えるものとしてもよい。

40

【0029】

この場合において、上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンは、前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているか否かに応じて前記演出ステージ移行手段が前記演出ステージを更新させる所定ゲーム数（ボーナス当選時は2ゲーム：通常時は10ゲーム）を決定する移行ゲーム数決定手段（ステップS724）をさらに備えるものとすることができる。

【0030】

このように特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているか否かに応じて

50

演出ステージを更新させる所定ゲーム数を決定することで、演出ステージが更新される頻度に応じて特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されていることの期待感を遊技者に与えることができる。

【0031】

また、この場合において、

前記演出ステージ移行手段は、前記演出実行ゲーム数計数手段の計数したゲーム数が所定ゲーム数に達したときに前記演出ステージを移行させるか否かを決定する演出ステージ移行決定手段（図8：移行なしに決定される場合）を含み、該演出ステージ移行決定手段により前記演出ステージを移行させる旨が決定されたことを条件として前記演出ステージを示すデータを更新し、

10

前記演出ステージ移行決定手段は、前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているか否かに応じて異なる確率（ボーナス当選時は128/256：通常時は0/256）で前記演出ステージを移行させる旨を決定するものとすることができる。

【0032】

また、前記演出ステージ移行手段は、移行される演出ステージの種類を決定する演出ステージ種類決定手段（図8：次ステージ、次々ステージ）を含み、該演出ステージ種類決定手段により決定された種類の演出ステージを示すデータに更新し、

前記演出ステージ種類決定手段は、前記特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているか否かに応じて異なる比率（ボーナス当選時は次ステージが8/256、次々ステージが120/256：通常時は次ステージが240/256、次々ステージが16/256）で移行される演出ステージの種類を決定するものとすることもできる。

20

【0033】

このように特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されているか否かに応じて異なる確率で演出ステージを移行させる旨を決定したり、異なる比率で移行される演出ステージの種類を決定するものとすることで、演出ステージが移行されたか否かの違いや、移行された演出ステージの種類に応じて特別表示結果の導出を許容する旨の決定が持ち越されていることの期待感を遊技者に与えることができる。

【0034】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンは、

ゲーム毎に前記可変表示装置の表示結果が導出されるより前に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別表示結果を含む複数種類の入賞表示結果の導出を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

30

前記事前決定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたときに、該決定に基づいて前記特別表示結果が導出されるまで該特別表示結果の導出を許容する旨の決定を持ち越させる特別決定持越手段と、

前記事前決定手段の決定結果に応じて変動表示を停止させて、前記可変表示装置の表示結果を導出させる導出制御手段と、

前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときと、前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていない状態で所定の条件が成立したときに、2ゲームよりも長い連続演出期間の間で継続する連続演出を実行する旨を決定する連続演出決定手段と、

40

前記連続演出決定手段により連続演出を実行する旨を決定したときに、前記連続演出を前記連続演出期間の間だけ継続して実行し、前記連続演出決定手段の決定時における前記特別表示結果の導出の許容が決定されているか否かを示す情報を該連続演出にて報知する手段であって、前記連続演出を実行する旨が前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているときに決定されたか該特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていないときに決定されたかに関わりなく、且つ前記連続演出期間において前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されたか否か及び該連続演出期間における如何なるゲームで決定されたかに関わりなく、前記連続演出決定手段により実行が決定された連続演出を途中で終了させることなく該連続演出決定手段の決定に従って前記連続演出期間の最後まで実行させる連続演出実行手段と、

50

前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていない状態で前記所定の条件が成立して前記連続演出が実行されている間に、前記連続演出期間が終了するゲームよりも前のゲームでは前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているか否かを判定することなく、該連続演出期間が終了するゲームにおいて前記事前決定手段が決定を行った後に前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されているか否かを判定する特別決定判定手段とをさらに備え、

前記連続演出実行手段は、前記特別決定判定手段により前記特別表示結果の導出を許容する旨が決定されていると判定されたときに、前記連続演出決定手段により実行が決定された連続演出が途中で終了されることなく前記連続演出期間の最後まで実行された後に、該連続演出に続けて所定の追加演出期間の間で継続する追加演出を前記連続演出とは別個の演出として実行し、前記特別表示結果の導出の許容が決定されている旨を示す情報を該追加演出にて報知する追加演出実行手段を含むものとして行うことができる。

10

【0035】

上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンは、

遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の遊技状態（通常遊技状態、RT1、RT2、レギュラーボーナス、ビッグボーナス）の間で遊技状態を制御する遊技状態制御手段（ステップS112、S117、S308、S310、S312、S316、S406、S407、S410、S413、S415）をさらに備えるものとしてもよい。

この場合において、上記第1、第2の観点にかかるスロットマシンは、前記遊技状態制御手段により制御されている遊技状態に応じて前記演出ステージ移行手段が前記演出ステージを更新させる所定ゲーム数（RT1時は5ゲーム：通常時は10ゲーム）を決定する移行ゲーム数決定手段（ステップS728）をさらに備えるものとして行うことができる。

20

【0036】

このように遊技状態の制御状況に応じて演出ステージを更新させる所定ゲーム数を決定することで、例えば、演出ステージが更新される頻度に応じてどのような遊技状態に制御されているかを遊技者に期待させることができる。

【0037】

また、この場合において、

前記演出ステージ移行手段は、前記演出実行ゲーム数計数手段の計数したゲーム数が所定ゲーム数に達したときに前記演出ステージを移行させるか否かを決定する演出ステージ移行決定手段（図8：移行なしに決定される場合）を含み、該演出ステージ移行決定手段により前記演出ステージを移行させる旨が決定されたことを条件として前記演出ステージを示すデータを更新し、

30

前記演出ステージ移行決定手段は、前記遊技状態制御手段により制御されている遊技状態に応じて異なる確率（RT1時は16/256：通常時は0/256）で前記演出ステージを移行させる旨を決定するものとして行うことができる。

【0038】

また、前記演出ステージ移行手段は、移行される演出ステージの種類を決定する演出ステージ種類決定手段（図8：次ステージ、次々ステージ）を含み、該演出ステージ種類決定手段により決定された種類の演出ステージを示すデータに更新し、

40

前記演出ステージ種類決定手段は、前記遊技状態制御手段により制御されている遊技状態に応じて異なる比率（RT1時は次ステージが120/256、次々ステージが120/256：通常時は次ステージが240/256、次々ステージが16/256）で移行される演出ステージの種類を決定するものとしても行うことができる。

【0039】

このように遊技状態の制御状況に応じて演出ステージを移行させる旨を決定したり、異なる比率で移行される演出ステージの種類を決定するものとして、演出ステージが移行されたか否かの違いや、移行された演出ステージの種類に応じて、どのような遊技状態に制御されているかを遊技者に期待させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

50

【0040】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。

【0041】

図1は、この実施の形態にかかるスロットマシンの全体構造を示す正面図である。スロットマシン1の前面扉は、施錠装置19にキーを差し込み、時計回り方向に回転操作することにより開放状態とすることができる。このスロットマシン1の上部前面側には、可変表示装置2が設けられている。可変表示装置2の内部には、3つのリール3L、3C、3Rから構成されるリールユニット3が設けられている。リール3L、3C、3Rは、それぞれリールモータ3ML、3MC、3MR（図3参照）の駆動によって回転／停止させられる。

10

【0042】

リール3L、3C、3Rの外周部には、図2に示すように、それぞれ「7」、「BAR」、「JAC」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で描かれている。リール3L、3C、3Rのいずれについても、「JAC」及び「ベル」は、最大でも5コマ以内の間隔で配置されている。中と右のリール3C、3Rについて「スイカ」は、5コマ以内の間隔で配置されている。リール3L、3C、3Rの外周部に描かれた図柄は、可変表示装置2において上中下三段に表示される。

【0043】

リールユニット3内には、リール3L、3C、3Rのそれぞれに対して、その基準位置を検出するリールセンサ3SL、3SC、3SR（図3参照）と、背面から光を照射するリールランプ3LP（図3参照）とが設けられている。このスロットマシン1では、何れの遊技状態においても賭け数として3が設定されている状態でのみゲームを開始させることができ、上中下段の3本及び対角線の2本の合計5本の入賞ラインが設定される。

20

【0044】

また、可変表示装置2の周囲には、各種表示部が設けられている。可変表示装置2の下側には、ゲーム回数表示部21と、クレジット表示部22と、ペイアウト表示部23とが設けられている。ゲーム回数表示部21は、7セグメント表示器によるゲーム回数表示器51（図3参照）によって構成され、後述するレギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供された場合を含む）におけるゲーム数及び入賞数をカウントするカウンタの値を表示する。ゲーム回数表示部21は、後述するビッグボーナス時にメダルの払い出し数をカウントするカウンタの値を表示するために用いてもよい。さらに、ゲーム回数表示部21は、発生したエラーの種類に対応したコード（エラーコード）を表示するためにも用いられる。

30

【0045】

クレジット表示部22は、7セグメント表示器によるクレジット表示器52（図3参照）によって構成され、後述するようにメダルの投入枚数及び払い出し枚数に応じてデータとして蓄積されたクレジットの数を表示する。ペイアウト表示部23は、7セグメント表示器によるペイアウト表示器53（図3参照）によって構成され、入賞が成立した場合に払い出されるメダルの枚数を表示する。

【0046】

可変表示装置2の左側には、1枚賭け表示部24、2枚賭け表示部25、26、及び3枚賭け表示部27、28が設けられている。1枚、2枚、3枚賭け表示部24～28は、入賞ラインに対応してそれぞれ1枚、2枚、3枚賭けランプ54～58（図3参照）が点灯状態となることで、各ゲームにおける入賞ラインを遊技者に示す。1枚、2枚、3枚賭け表示部24～28は、また、後述する役への入賞があった場合に1枚、2枚、3枚賭けランプ54～58が点滅状態となることで、後述する役に入賞した入賞ラインを遊技者に示す。

40

【0047】

可変表示装置2の右側には、投入指示表示部29と、スタート表示部30と、ウェイト表示部31と、リプレイ表示部32と、ゲームオーバー表示部33とが設けられている。

50

投入指示表示部 29 は、投入指示ランプ 59（図 3 参照）が点灯状態となることで、メダルが投入可能なことを示す。スタート表示部 30 は、スタートランプ 60（図 3 参照）が点灯状態となることで、スタート可能、すなわちスタートレバー 11 の操作受付可能であることを示す。ウェイト表示部 31 は、ウェイトランプ 61（図 3 参照）が点灯状態となることで、後述するウェイトがかかっていることを示す。リプレイ表示部 32 は、リプレイランプ 62（図 3 参照）が点灯状態となることで、後述するリプレイ入賞をしたことを示す。ゲームオーバー表示部 33 は、ゲームオーバーランプ 63（図 3 参照）が点灯状態となることで、スロットマシン 1 が打ち止めになったことを示す。

【0048】

可変表示装置 2 の上側には、演出手段としての液晶表示器 4 が設けられている。液晶表示器 4 は、遊技状態、当選フラグの設定状況、或いは可変表示装置 2 に導出された図柄の種類等に応じて様々な演出用の画像を表示する。液晶表示器 4 に表示される画像による演出で、後述する各種の演出が行われる。また、液晶表示器 4 には、遊技に直接的または間接的に関わる様々な情報を表示することが可能である。

【0049】

また、可変表示装置 2 の下方に設けられた台状部分の水平面には、メダル投入口 13 と、1 枚 BET ボタン 14 と、MAX BET ボタン 15 と、精算ボタン 16 と、演出モード切替ボタン 17 が設けられている。1 枚 BET ボタン 14 及び MAX BET ボタン 15 には、データとして蓄積されたクレジット（最大 50）から賭け数の設定を可能としているときに点灯する BET ボタンランプ 70a、70b（図 3 参照）が内部に配されている。

【0050】

メダル投入口 13 は、遊技者がここからメダルを投入するものであり、投入指示表示部 29 が点灯しているときにメダルの投入が投入メダルセンサ 44（図 3 参照）によって検出されると、賭け数が設定され、或いはクレジットがデータとして蓄積される。1 枚 BET ボタン 14 及び MAX BET ボタン 15 は、データとして蓄積されているクレジットから賭け数（それぞれ 1、3）を設定する際に遊技者が操作するボタンであり、遊技者によって操作されたことが 1 枚 BET スイッチ 45（図 3 参照）または MAX BET スイッチ 46（図 3 参照）によって検出されると、クレジットからの賭け数の設定が行われる。精算ボタン 16 は、クレジットの払い出しを指示するためのボタンであり、精算スイッチ 47（図 2 参照）によって操作が検出されると、データとして蓄積されたクレジットに応じたメダルが払い出される。

【0051】

その台状部分の垂直面には、スタートレバー 11 と、停止ボタン 12L、12C、12R とが設けられている。スタートレバー 11 は、ゲームを開始する際に遊技者が操作するもので、その操作がスタートスイッチ 41（図 3 参照）によって検出されると、リール駆動モータ 3ML、3MC、3MR が駆動開始され、リール 3L、3C、3R が回転開始する。リール 3L、3C、3R が回転開始した後所定の条件が成立することにより停止ボタン 12L、12C、12R の操作が可能となると、その内部に備えられた操作有効ランプ 63L、63C、63R（図 3 参照）が点灯状態となって、その旨が遊技者に示される。

【0052】

停止ボタン 12L、12C、12R は、それぞれ遊技者が所望のタイミングでリール 3L、3C、3R の回転を停止させるべく操作するボタンであり、その操作がストップスイッチ 42L、42C、42R（図 3 参照）で検出されると、リール 3L、3C、3R の回転が停止される。停止ボタン 12L、12C、12R の操作から対応するリール 3L、3C、3R の回転を停止するまでの最大停止遅延時間は 190 ミリ秒である。

【0053】

リール 3L、3C、3R は、1 分間に 80 回転し、 80×21 （1 リール当たりの図柄コマ数）＝1680 コマ分の図柄を変動させるので、190 ミリ秒の間では最大で 4 コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、後述する停止制御テーブルにより選択される停止図柄は、停止ボタン 12L、12C、12R が操作されたときに表示されて

10

20

30

40

50

いる図柄と、そこから４コマ先までにある図柄、合計５コマ分の図柄である。

【００５４】

さらに、停止ボタン１２Ｌ、１２Ｃ、１２Ｒを覆うパネルが、ボーナス告知部３６として適用されている。ボーナス告知部３６は、ボーナス告知ランプ６６（図３参照）が点灯状態となることで、後述するレギュラーボーナス入賞、及びビッグボーナス入賞が可能となっていることを遊技者に告知する。また、停止ボタン１２Ｒの右側には、メダルが詰まったときなどにおいてスロットマシン１に機械的に振動を与えるメダル詰まり解消ボタン１８が設けられている。

【００５５】

スロットマシン１の下部前面側には、メダル払い出し口７１と、メダル貯留皿７２とが設けられている。メダル払い出し口７１は、ホッパー８０（図３参照）によって払い出しが行われたメダルを外部に排出するものである。メダル貯留皿７２は、払い出されたメダルを貯めておくためのものである。メダル貯留皿７２の上の前面パネルには、内部に設置された蛍光灯６（図３参照）が発した光が照射される。

【００５６】

スロットマシン１の下部前面側と、上部前面側の左右とは、それぞれ演出手段としてのスピーカ７Ｕ、７Ｌ、７Ｒが設けられている。スピーカ７Ｕ、７Ｌ、７Ｒは、スタートレバー１１が操作された時のスタート音の出力や、入賞時、ビッグボーナス突入時、及びレギュラーボーナス突入時における効果音の出力や、さらには異常時における警報音の出力を行うと共に、遊技状態に応じた様々な演出用の音声の出力を行う。

【００５７】

さらに、スロットマシン１の前面側には、可変表示装置２及び液晶表示器４の周囲を取り囲むように、演出手段としての遊技効果ランプ７５Ａ～７５Ｍ（図３参照）の発光により光による演出を行う遊技効果表示部５Ａ～５Ｍが設けられている。遊技効果表示部５Ａ～５Ｍは、遊技の進行状況に応じた様々なパターンで光による演出を行うものである。なお、遊技効果表示部５Ａ～５Ｍの発光色は、単色からなるものであっても、複数色からなるものであっても構わない。

【００５８】

図３は、このスロットマシン１の制御回路の構成を示す図である。図示するように、このスロットマシン１の制御回路は、電源基板１００、遊技制御基板１０１、演出制御基板１０２、リール中継基板１０３、リールランプ中継基板１０４、外部出力基板１０５、及び演出中継基板１０６に大きく分けて構成される。

【００５９】

電源基板１００は、ＡＣ１００Ｖの外部電源電圧を変圧し、遊技制御基板１０１その他のスロットマシン１の各部に動作電力を供給する。図３では、遊技制御基板１０１、ホッパー８０、各スイッチ９１～９４にのみ接続されているように示しているが、電源基板１００は、他の各部への電力の供給も行っている。電源基板１００は、スロットマシン１の内部に設けられ、メダルの払い出し動作を行うホッパーモータ８２と、メダルの払い出しを検知する払い出しセンサ８１とから構成されるホッパー８０に接続されている。

【００６０】

電源基板１００は、後述する内部抽選への当選確率を設定し、これに基づいて算出されるメダルの払出率の設定値（設定１～設定６）を変更するための設定スイッチ９１、設定スイッチ９１を操作有効とする設定キースイッチ９２、内部状態（ＲＡＭ１１２）をリセットする第２リセットスイッチ９３、及び電源のＯＮ／ＯＦＦ切り替えを行うメインスイッチ９４にもそれぞれ接続されており、これらのスイッチの検出信号を遊技制御基板１０１へと送る。これらのスイッチ９１～９４は、スロットマシン１の内部に設けられている。

【００６１】

遊技制御基板１０１は、スロットマシン１における遊技の進行全体の流れを制御するメイン側の制御基板であり、ＣＰＵ１１１、ＲＡＭ１１２、ＲＯＭ１１３及びＩ／Ｏポート

10

20

30

40

50

114を含む1チップマイクロコンピュータからなる制御部110を搭載している。また、乱数発生回路115、サンプリング回路116、電源監視回路117、リセット回路118その他の回路を搭載している。

【0062】

CPU111は、計時機能、タイマ割り込みなどの割り込み機能（割り込み禁止機能を含む）を備え、ROM113に記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行うと共に、スロットマシン1内の制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。CPU111が取り扱うデータの1ワードは、8ビット（1バイト）であり、RAM112、ROM113のアドレスも、8ビット単位で割り付けられている。

【0063】

RAM112は、CPU111がプログラムを実行する際のワーク領域として使用される。ROM113は、CPU111が実行するプログラムや固定的なデータを記憶する。RAM112とROM113のアドレスの割り当ては、メーカーにおける開発用機種とホールに納入される量産機種とで異なる。I/Oポート114は、遊技制御基板101に接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【0064】

乱数発生回路115は、後述するように所定数のパルスを発生する度にカウントアップして値を更新するカウンタによって構成され、サンプリング回路116は、乱数発生回路115がカウントしている数値を取得する。乱数発生回路115は、遊技の進行に使用される乱数の種類毎に設けられていて、乱数の種類毎にカウントする数値の範囲が定められている。CPU111は、その処理に応じてサンプリング回路116に指示を送ることで、乱数発生回路115が示している数値を乱数として取得する（以下、この機能をハードウェア乱数機能という）。後述する内部抽選用の乱数には、ハードウェア乱数機能により抽出した数値をソフトウェアにより加工した数値が使用される。

【0065】

電源監視回路117は、電源基板100から供給される電源電圧を監視し、電圧の低下を検出したときに、電圧低下信号を制御部110に対して出力する。制御部110は、特に図示はしないが、電源監視回路117に接続された割込入力端子を備えており、割込入力端子に電圧低下信号が入力されることでCPU111に外部割り込みが発生し、CPU111は、電断割込処理を実行する。

【0066】

リセット回路118は、電源投入時において制御部110が起動可能なレベルまで電圧が上昇したときにリセット信号を出力して制御部110を起動させると共に、制御部110から定期的に出力される信号に基づいてリセットカウンタの値がクリアされずにカウントアップした場合、すなわち制御部110が一定時間動作を行わなかった場合に、制御部110に対してリセット信号を出力し、制御部110を再起動させる。

【0067】

CPU111は、また、タイマ割り込み処理により、RAM112の特定アドレスの数値を更新し、こうして更新された数値を乱数として取得する機能も有する（以下、この機能をソフトウェア乱数機能という）。CPU111は、I/Oポート114を介して演出制御基板102に、各種のコマンドを送信する。なお、遊技制御基板101から演出制御基板102へ情報（コマンド）は一方方向のみで送られ、演出制御基板102から遊技制御基板101へ向けて情報（コマンド）が送られることはない。

【0068】

遊技制御基板101には、1枚BETスイッチ45、MAXBETスイッチ46、スタートスイッチ41、ストップスイッチ42L、42C、42R、精算スイッチ47、第1リセットスイッチ48、投入メダルセンサ44が接続されており、これらのスイッチ／センサ類の検出信号が入力される。また、リール中継基板103を介して、リールセンサ3SL、3SC、3SRの検出信号が入力される。I/Oポート114を介して入力されるこれらスイッチ／センサ類の検出信号、或いは前述したように電源基板100を介して入

10

20

30

40

50

力される各種スイッチの検出信号に従って、遊技制御基板101上のCPU111は、処理を行っている。

【0069】

遊技制御基板101には、また、流路切り替えソレノイド49、ゲーム回数表示器51、クレジット表示器52、ペイアウト表示器53、投入指示ランプ59、1枚賭けランプ54、2枚賭けランプ55、56、3枚賭けランプ57、58、ゲームオーバーランプ63、スタートランプ60、リプレイランプ62、BETボタンランプ70a、70b、操作有効ランプ63L、63C、63Rが接続されており、CPU111は、遊技の進行状況に従ってこれらの動作を制御している。

【0070】

また、遊技制御基板101には、リール中継基板103を介してリールモータ3ML、3MC、3MRが接続されている。CPU111は、後述する内部抽選によりRAM112に設定される当選フラグを参照して、リール中継基板103を介してリールモータ3ML、3MC、3MRを制御して、リール3L、3C、3Rを停止させる。遊技制御基板101には、さらに演出中継基板106を介して演出制御基板102が接続されている。

【0071】

演出中継基板106は、遊技制御基板101から演出制御基板102へ送信される情報の一方向性を担保するために設けられた基板である。演出中継基板106は、この状態を調べることによって遊技制御基板101や演出制御基板102を調べなくても、遊技制御基板101の制御部110に不正な信号（特に演出制御基板102に外部から入力されるようになっている信号）が入力されるような改造がなされていないかどうかをチェックすることができるようにするものである。

【0072】

演出制御基板102は、スロットマシン1における演出の実行を制御するサブ側の制御基板であり、CPU121、RAM122、ROM123及びI/Oポート124を含む1チップマイクロコンピュータからなる制御部120を搭載している。また、乱数発生回路125及びサンプリング回路126を搭載しており、CPU121は、サンプリング回路126により乱数発生回路125がカウントしている値を取得することにより、遊技制御基板101と同様のハードウェア乱数機能を形成している。割り込み処理によるソフトウェア乱数機能も有している。

【0073】

CPU121は、ROM123に記憶されたプログラム（後述）を実行して、演出の実行に関する処理を行うと共に、演出制御基板102内の各回路及びこれに接続された各回路を制御する。演出の実行は、I/Oポート124を介して遊技制御基板101から受信したコマンドに基づいて行われる。RAM122は、CPU121がプログラムを実行する際のワーク領域として使用される。RAM122の構成については後述する。ROM123は、CPU121が実行するプログラムや固定的なデータを記憶する。ROM123に格納された演出データについては後述する。I/Oポート124は、演出制御基板102に接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【0074】

演出制御基板102には、遊技効果ランプ75A～75M、液晶表示器4、スピーカ7L、7R、7U、蛍光灯6、ウェイトランプ61、ボーナス告知ランプ66が接続されている。また、リールランプ中継基板104を介してリールランプ3LPが接続されている。演出制御基板102の制御部120は、これら各部をそれぞれ制御して、演出を行っている。

【0075】

リール中継基板103は、遊技制御基板101と外部出力基板105及びリールユニット3との間を中継している。リール中継基板103には、また、満タンセンサ90が接続されており、その検出信号が入力される。満タンセンサ90は、スロットマシン1の内部に設けられ、ホッパー80からオーバーフローしたメダルを貯留するオーバーフロータン

10

20

30

40

50

ク内のメダルが満タンになったことを検知するものである。

【0076】

リールランプ中継基板104は、演出制御基板102とリールユニット3との間を中継している。外部出力基板105は、ホールの管理コンピュータなどの外部装置に接続されており、遊技制御基板101からリール中継基板103を介して入力されたビッグボーナス中信号、レギュラーボーナス中信号、リール制御信号、ストップスイッチ信号、メダルIN信号、メダルOUT信号、及び当選状況信号を、当該外部装置に出力する。

【0077】

次に、演出制御基板102のRAM122の構成について説明する。図4は、演出制御基板102のRAM122の構成を示す図である。演出制御基板102のRAM122には、少なくとも演出ステージ記憶領域122-1と、実行演出データ領域122-2と、フレームバッファ122-3とが設けられている。

10

【0078】

演出ステージ記憶領域122-1には、液晶表示器4への画像の表示による演出の演出ステージのうちで現在の演出ステージを示すデータが記憶される。ここで、演出ステージには、ステージ1～ステージ3の3つの演出ステージがある。演出ステージが異なると、演出に登場するキャラクターの種類と演出の背景に用いられる画像の種類とが異なるが、演出の実行確率や実行態様は同じであるので、ステージ1～ステージ3のそれぞれに対して同じ演出パターンの演出があることになる。

【0079】

20

演出ステージは、新たな演出ステージが設定された後に、液晶表示器4への画像の表示による演出が行われず、且つリプレイ当選しなかったゲーム数が所定ゲーム数に達したときに変更される。演出ステージが変更されるタイミングは、1ゲームの開始時（すなわち、スタートレバー11が操作されたとき）であり、液晶表示器4への画像の表示による演出が行われず、且つリプレイ当選しなかったゲーム数のカウントは、スタートレバー11の操作により内部抽選が行われ、この結果等に基づいて当該ゲームで演出を行うことになったか否かが確定したタイミングで行われる。

【0080】

また、演出ステージを変更することとなる所定ゲーム数は、後述するレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）当選フラグが設定されているとき、遊技状態がRT1にあるとき、或いは、これ以外の場合で異なる。なお、後述する連続演出または追加演出が実行されている間、或いは遊技状態がレギュラーボーナスまたはビッグボーナスにある間は、各ゲームにおいて演出が行われているために新たな演出ステージが設定された後のゲーム数がカウントされることがないので、演出ステージが変更されることがない。

30

【0081】

実行演出データ領域122-2には、少なくとも現在実行されている演出の演出データ（図9参照）が記憶される。スロットマシン1において実行される演出として複数ゲームに亘る連続演出と、さらにこれに続けて実行される追加演出とがあるが、実行演出データ領域122-2には、少なくとも連続演出の演出データと追加演出の演出データとを記憶できるだけの容量がある。しかし、例えば、ステージ1の連続演出の演出データとともにステージ2の連続演出の演出データを記憶できるだけの容量はない。実行演出データ領域122-2において新たに実行される演出の演出データを記憶するのに十分な空き領域がない場合には、新たに実行される演出の演出データがこれまでに書き込まれている演出データに上書きして書き込まれる。

40

【0082】

フレームバッファ122-3は、実行演出データ領域122-2に書き込まれている演出データに従って現在実行されている演出の画像データが展開される領域である。液晶表示器4には、フレームバッファ122-3に展開された画像データに従って画像が表示される。フレームバッファ122-3は、2フレーム分あり、画像データの書き込み用と読

50

み出し用とを1フレーム期間毎に交互に切り替えることで、液晶表示器4に動画像を表示できるようになっている。

【0083】

このようにROM123に格納された演出データを読み出し、実行演出データ領域122-2に一旦書き込んでからフレームバッファ122-3に画像データを展開するのは、多くの演出において何度も繰り返して演出データの読み出しが行われるが、RAM122からのデータの読み出し速度はROM123からの読み出し速度よりも早いので、その方が全体としてデータの読み書きに要する時間が少なくて済むことになるからである。

【0084】

上記スロットマシン1においては、可変表示装置2のいずれかの入賞ライン上に役図柄が揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、特別遊技状態（レギュラーボーナス、ビッグボーナス）への移行を伴う特別役と、メダルの払い出しを伴う小役と、賭け数の設定を必要とせず次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。図5(a)は、このスロットマシン1において入賞となる役の種類と可変表示装置2における図柄の組み合わせを説明する図である。

【0085】

レギュラーボーナスは、通常の遊技状態、RT1またはRT2において入賞ライン（5本）のいずれかに「BAR-BAR-BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。レギュラーボーナス入賞すると、遊技状態が通常の遊技状態からレギュラーボーナスに移行する。レギュラーボーナスは、12ゲームを消化したとき、または8ゲーム入賞（役の種類は、いずれでも可）したとき、のいずれか早いほうで終了する。遊技状態がレギュラーボーナスにある間は、レギュラーボーナス中フラグがRAM112に設定される（次に説明するビッグボーナス中に提供された場合を含む）。

【0086】

ビッグボーナス（1）は、通常の遊技状態、RT1またはRT2において入賞ライン（5本）のいずれかに「7-7-7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ビッグボーナス（2）は、通常の遊技状態、RT1またはRT2において入賞ライン（5本）のいずれかに「7-7-BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）入賞すると、遊技状態がビッグボーナスに移行する。

【0087】

ビッグボーナスにおいては、上記したレギュラーボーナスが終了まで繰り返して提供される。遊技状態がビッグボーナスにある間は、ビッグボーナス中フラグがRAM112に設定される。ビッグボーナスは、遊技者に払い出したメダルの枚数が465枚を越えたときに終了する。ここでは、1ゲーム当たりの最大払出枚数が15枚なので、ビッグボーナスにおける払出メダル枚数の上限は、480枚となる。

【0088】

ビッグボーナスが終了すると、その後の100ゲームの間だけ遊技状態がRT（Replay Time）1に制御される。また、後述する内部抽選においてレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選すると（後述するようにチェリーと重複当選した場合を含む）、その後の3ゲームの間だけ遊技状態がRT2に制御される。なお、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞すると、規定のゲーム数が残っていても、その時点でRT1、RT2が終了させられる。

【0089】

後述する内部抽選においてレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選していても、リール3L、3C、3Rについて「7」と「BAR」が5コマ以内の間隔で配置されているわけではないので、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順によってはこれらの役に入賞しない場合がある。もっとも、後述するようにチェリーと重複当選している場合には、当選しているレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）を取りこぼしても、チェリーに入賞する場合がある。

。

10

20

30

40

50

【0090】

スイカは、いずれの遊技状態においてもいずれかの入賞ライン（5本または1本）に「スイカースイカースイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、15枚のメダルが払い出される。ベルは、いずれの遊技状態においてもいずれかの入賞ライン（5本または1本）に「ベルーベルーベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、9枚のメダルが払い出される。「ベル」は、リール3L、3C、3Rの全てについて5コマ以内の間隔で配置されているので、後述する内部抽選においてベルに当選したときには、必ずベルに入賞するものとなっている。

【0091】

チェリーは、いずれの遊技状態においても左のリール3Lについていずれかの入賞ライン（5本または1本）のいずれかに「チェリー」の図柄が導出されたときに入賞となり、1入賞ラインにつき1枚のメダルが払い出される。左のリール3Lの上段または下段に「チェリー」が停止したときには、2つの入賞ラインでの導出となるので合計2枚のメダルが払い出される。もっとも、適正な操作手順で操作されずに、チェリーに入賞しなかった場合にも、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の取りこぼし時に導出され得るのと同じチャンス目が導出されることがある。チェリーに入賞した場合及びチャンス目が導出された場合にも、その後の3ゲームの間だけ遊技状態がRT2に制御される。

10

【0092】

リプレイは、通常の遊技状態、RT1またはRT2において入賞ライン（5本）のいずれかに「JAC-JAC-JAC」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。レギュラーボーナス（ビッグボーナス中を含む）では、この組み合わせが揃ったとしてもリプレイ入賞とならない。リプレイに入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭け数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設定不要となった賭け数に対応した3枚のメダルが払い出されるのと実質的には同じこととなる。「JAC」は、リール3L、3C、3Rの全てについて5コマ以内の間隔で配置されているので、後述する内部抽選においてリプレイに当選したときには、必ずリプレイに入賞するものとなっている。

20

【0093】

なお、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）と同時にチェリーに当選したり、後述するようにレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の当選が持ち越されている状態で小役やリプレイに当選する場合がある。リプレイは、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に優先して導出されるので、取りこぼしは全く生じないが、ベルは、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の導出を優先することによって、例外的に取りこぼしとなる場合もある。

30

【0094】

また、遊技状態がRT1、RT2にあるかどうかは、RAM112に設けられたRT1カウンタ、RT2カウンタの値で示される。すなわち、ビッグボーナス中フラグおよび／またはレギュラーボーナス中フラグが設定されていないときにおいて、RT1カウンタとRT2カウンタの両方の値が0であるときには通常の遊技状態であり、RT2カウンタの値が0でRT1カウンタの値が1以上であるときにはRT1であり、RT2カウンタの値が1以上であるときにはRT2である。RT1カウンタとRT2カウンタの両方の値が1以上であるときもあるが、この場合は、RT2カウンタの値が1以上であることが優先的に判断され、遊技状態はRT2となる。

40

【0095】

以下、内部抽選について説明する。内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するかどうかを、可変表示装置2の表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートレバー11の操作時）、決定するものである。内部抽選では、乱数発生回路115から内部抽選用の乱数（0～65535の整数）が取得される。そして、遊技状態に応じて定められた

50

各役について、取得した内部抽選用の乱数と、遊技者が設定した賭け数と、設定スイッチ 91 により設定された設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。内部抽選における当選は、排他的なものである。

【0096】

図5(b)は、遊技状態別当選役テーブルを示す図である。遊技状態別当選役テーブルは、ROM113に予め格納され、内部抽選において当選と判定される役を判断するために用いられるものであるが、遊技状態別当選役テーブルの登録内容は、遊技状態に応じて定められた役を示すものとなる。各ゲームにおける遊技状態において抽選対象となる役が参照される。ここで、複数の役が同時に抽選対象となる場合もある。

【0097】

遊技状態がレギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供された場合を含む）にあるときには、スイカ、ベル、チェリーが内部抽選の対象役として順に読み出される。通常の遊技状態、RT1またはRT2にあるときには、レギュラーボーナス、レギュラーボーナス＋チェリー、ビッグボーナス（1）、ビッグボーナス（1）＋チェリー、ビッグボーナス（2）、ビッグボーナス（2）＋チェリー、スイカ、ベル、チェリー、リプレイが内部抽選の対象役として順に読み出される。

【0098】

内部抽選では、内部抽選の対象役について遊技状態及び設定値毎に登録されている判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、その対象となっている役に当選したものと判定される。当選と判定されると、当該役の当選フラグがRAM112に設定される。判定値数は、ROM113に予め格納された役別テーブルに登録されている。

【0099】

ここで、通常の遊技状態、RT1またはRT2におけるリプレイの判定値数は、それぞれいずれの設定値でも同じ値が登録されているが、RT1におけるリプレイの判定値数は、通常の遊技状態におけるリプレイの判定値数よりも大きくなっている。RT2におけるリプレイの判定値数は、RT1におけるリプレイの判定値数よりもさらに大きくなっている。例えば、通常の遊技状態ではリプレイの判定値数が2245でリプレイ当選確率がおおよそ1/7.3とされているのに対して、RT1ではリプレイの判定値数が5213でリプレイの当選確率がおおよそ1/3.14、RT2ではリプレイの判定値数が12652でリプレイ当選確率がおおよそ1/1.4とされている。

【0100】

このようにリプレイ当選確率が設定されることで、通常の遊技状態では、メダルの払出率が1より小さくなっている（すなわち、賭け数の設定のために投入するメダルの数に対して内部抽選で当選する小役に対して払い出されることとなるメダルの数の方が小さい）。RT1では、リプレイ当選確率が高くなることにより、通常の遊技状態よりもメダルの払出率が大きくなるが、1より僅かに小さくなっている。つまり、通常の遊技状態における遊技では、目に見えて分かる程に遊技者の手持ちのメダル数が減っていくのに対して、RT1における遊技では、メダルの減りを遊技者にあまり感じさせない。

【0101】

また、RT2では、リプレイ当選確率が高くなることにより、メダルの払出率が1より大きくなる（すなわち、賭け数の設定のために投入するメダルの数に対して内部抽選で当選する小役に対して払い出されることとなるメダルの数の方が大きい）が、3ゲームだけで終了するものであるため、遊技者の手持ちのメダル数に大きく影響を及ぼすことはない。もっとも、遊技状態がレギュラーボーナス（ビッグボーナスを含む）にあるときのメダルの払出率は、RT2におけるメダルの払出率よりも高く、遊技者の手持ちのメダルが増加していく。なお、ここで説明した遊技状態に応じたメダルの払出率の関係は、設定値が1～6のいずれとなっている場合も同じである。

【0102】

次に、リール3L、3C、3Rの停止制御について説明する。CPU111は、リール

10

20

30

40

50

の回転が開始したとき及び、リールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM 113に格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、停止ボタン12L、12C、12Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの引込コマ数に基づいて、操作された停止ボタン12L、12C、12Rに対応するリール3L、3C、3Rの回転を停止させる制御を行う。

【0103】

図6は、ROM 113に格納されたテーブルインデックスを示す図である。図示するように、テーブルインデックスには、内部当選状況別に、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスが格納されている。

10

【0104】

このように内部当選状況が異なったりする場合でも、同一の制御が適用される場合においては、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスとして同一のアドレスが格納されており、このような場合には、同一のテーブル作成用データを参照して、停止制御テーブルが作成されることとなる。ここで、テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた引込コマ数を示す引込コマ数データと、リールの停止状況に応じて参照すべき引込コマ数データのアドレスとからなる。

【0105】

リールの停止状況に応じて参照される引込コマ数データは、全てのリール3L、3C、3Rが回転しているか、左リール3Lのみ停止しているか、中リール3Cのみ停止しているか、右リール3Rのみ停止しているか、左、中リール3L、3Cが停止しているか、左、右リール3L、3Rが停止しているか、中、右リール3C、3Rが停止しているか、によって異なる場合があり、さらに、リール3L、3C、3Rの内のいずれかが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合がある。

20

【0106】

テーブル作成用データには、それぞれの状況について、参照すべき引込コマ数データのアドレスが回転中のリール別に登録されている。それぞれの状況に応じて参照すべき引込コマ数データのアドレスは、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて特定でき、この特定されたアドレスから、それぞれの状況に応じて必要な引込コマ数データを特定できるようにしている。なお、リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の引込コマ数データが適用される場合においては、引込コマ数データのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の引込コマ数データが参照されることとなる。

30

【0107】

また、引込コマ数データは、停止操作が行われたタイミング別の引込コマ数を特定可能なデータである。リールモータ3ML、3MC、3MRには、168ステップ(0~167)の周期で1周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ3ML、3MC、3MRを168ステップ駆動させることでリール3L、3C、3Rが1周することとなる。そして、リール1周に対して8ステップ(1図柄が移動するステップ数)毎に分割した21の領域(コマ)が定められており、これらの領域には、リール基準位置から1~21の領域番号が割り当てられている(図7参照)。

40

【0108】

一方、1リールに配列された図柄数も21であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から1~21の図柄番号が割り当てられているので、1番図柄から21番図柄に対して、それぞれ1~21の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、引込コマ数データには、領域番号別の引込コマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、引込コマ数データを展開することによって領域番号別の引込コマ数を取得できるようになっている。

【0109】

50

図7は、停止制御テーブルの例を示す図である。停止制御テーブルは、前述のようにテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して作成される。停止制御テーブルには、図7に示すように、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置（この実施の形態では、透視窓3の下段図柄の領域）に位置するタイミング（リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング）で停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出された場合の引込コマ数がそれぞれ設定されている。

【0110】

次に、停止制御テーブルの作成手順について説明すると、まず、リール回転開始時においては、そのゲームにおける内部当選状況に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスを取得する。そして取得した先頭アドレスに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから全てのリール3L、3C、3Rが回転中の状態に対応する各リールの引込コマ数データのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの引込コマ数データを展開して全てのリール3L、3C、3Rについて停止制御テーブルを作成する。

10

【0111】

また、リール3L、3C、3Rのうちのいずれか1つが停止したとき、またはいずれか2つが停止したときには、リール回転開始時に取得した先頭アドレス、すなわちそのゲームにおける内部当選状況に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから停止済みのリール及び当該リールの停止位置の領域番号に対応する未停止リールの引込コマ数データのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの引込コマ数データを展開して未停止のリールについて停止制御テーブルを作成する。

20

【0112】

次に、CPU111が停止ボタン12L、12C、12Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明する。

【0113】

停止ボタン12L、12C、12Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する引込コマ数を取得する。そして、取得した引込コマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した引込コマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域（図の停止操作ポイント）から引込コマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域（図の停止ポイント）が停止基準位置（この実施の形態では、下段図柄の領域）に停止することとなる。

30

【0114】

また、テーブルインデックスには、一の内部当選状況に対応するテーブル作成用データの格納領域の先頭アドレスとして1つのアドレスのみが格納されており、さらに、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する引込コマ数データの格納領域のアドレスとして1つのアドレスのみが格納されている。すなわち一の内部当選状況に対応するテーブル作成用データ、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する引込コマ数データが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の内部当選状況、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、内部当選状況、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停

40

50

止制御が行われることとなる。

【0115】

また、引込コマ数として0～4の値が定められており、停止操作を検出してから最大4コマ図柄を引き込んでリールを停止させることが可能である。すなわち停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5コマの範囲から図柄の停止位置を指定できるようになっている。また、1図柄分リールを移動させるのに1コマの移動が必要であるので、停止操作を検出してから最大4図柄を引き込んでリールを停止させることが可能であり、停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5図柄の範囲から図柄の停止位置を指定できることとなる。

【0116】

また、テーブルインデックスには、いずれかの役に当選している場合に対応して、当選役を4コマの範囲で最大限に引き込み、当選していない役が揃わないように引き込む引込コマ数が定められたテーブル作成用データのアドレスが格納され、ハズレの場合に対応して、いずれの役も揃わないように引き込む引込コマ数が定められたテーブル作成用データのアドレスが格納されている。このため、いずれかの役に当選している場合には、当選役を4コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が揃わないように引き込む引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成され、リールの停止制御が行われる。レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)、ビッグボーナス(2)および／またはチェリーに当選しているときには、当選している役の図柄を引き込めないときにチャンス目を導出可能な引き込みコマ数が定められた停止制御テーブルが作成される。

【0117】

一方、ハズレの場合には、いずれの役も揃わない引込コマ数が定められた停止制御テーブルが作成され、リールの停止制御が行われる。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している役の図柄を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役の図柄は、最大4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。ハズレのときは、チャンス目を導出可能な引き込みコマ数が定められた停止制御テーブルは作成されない。

【0118】

また、テーブルインデックスには、特別役と小役が同時に当選した場合や、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合(ビッグボーナス(1)+チェリー、ビッグボーナス(1)+ベルなど)に対応して、当選した特別役を4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められているとともに、当選した特別役を最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した小役を4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められたテーブル作成用データのアドレスが格納され、リールの停止制御が行われる。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役の図柄を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役の図柄を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役の図柄を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役の図柄は、4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞させることが可能となる。

【0119】

また、テーブルインデックスには、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合(ビッグボーナス(1)+リプレイなど)に対応して、再遊技役を4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められたテーブル作成用データのアドレスが格納され、リールの停止制御が行われる。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御が行われる。なお、再遊技役を構成する図柄である「JAC」は、リール3L、3C、3R

10

20

30

40

50

のいずれについても5コマ以内の間隔で配置されており、4コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができる。特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合には、遊技者による停止ボタン12L、12C、12Rの操作タイミングに関わらずに、必ず再遊技役が揃って入賞することとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、必ず再遊技役が入賞することとなる。

【0120】

遊技制御基板101の側においては、上記のように内部抽選が行われ、その結果、遊技状態、及び停止ボタン12L、12C、12Rの操作タイミングに従ってリール3L、3C、3Rの回転が停止し、入賞が発生するものとなる。入賞の発生により、配当としてメダルの払い出しや遊技状態の移行が与えられるが、このように遊技制御基板101の側における遊技の進行状況に応じて、演出制御基板102の側で独自の演出が行われる。このような演出を行うためには、演出制御基板102のCPU121は、遊技制御基板101の側における遊技の進行状況を認識できなければならないが、このような遊技の進行状況に関する情報は、全てコマンドとして遊技制御基板101から演出制御基板102に送信される。

10

【0121】

遊技制御基板101から演出制御基板102に送信されるコマンドには、少なくともBETコマンド、当選状況通知コマンド、リール回転コマンド、リール停止コマンド、入賞情報コマンド、及び遊技状態コマンドが含まれている。遊技制御基板101から演出制御基板102に送信されるコマンドには、これ以外のコマンドも含まれているが、本発明に直接関わるものではないため、詳細な説明を省略している。

20

【0122】

BETコマンドは、現時点で設定されている賭け数を示すもので、各ゲームの賭け数が確定した（すなわち、3になった）ときに送信される。当選状況通知コマンドは、RAM112における当選フラグの設定状況を示すもので、スタートレバー11が操作されて内部抽選が行われたときに送信される。リール回転コマンドは、リール3L、3C、3Rが回転開始するタイミングを示すもので、リール3L、3C、3Rの回転が実際に開始されるときに送信される。リール停止コマンドは、リール3L、3C、3Rの別と中段に停止された図柄の番号を示すもので、リール3L、3C、3Rがそれぞれ停止されるときに送信される。

30

【0123】

入賞情報コマンドは、可変表示装置2の表示結果に応じて発生した入賞の種別を示すもので、可変表示装置2に表示結果が導出されて入賞判定が行われたときに送信される。遊技状態コマンドは、次のゲームで適用される遊技状態を示すもので、1ゲームの終了時において送信される。

【0124】

なお、演出制御基板102のRAM122には、遊技状態コマンド、入賞情報コマンド、及び当選状況通知コマンドに基づいて、各役の当選状況、可変表示装置2の表示結果による入賞の発生の有無を示す情報、遊技制御基板101の側で進行しているゲームにおいて適用される遊技状態を保存する領域（当選状況については、2回分）が設けられている。

40

【0125】

演出制御基板102のCPU121は、このように遊技制御基板101のCPU111から送られてくるコマンドに基づいて各種の演出を行うものとしている。CPU121の制御により実行される演出として、特に液晶表示器4において行われる演出としてはチェリーの入賞（ボーナスとの重複当選に基づくものを除く）、チャンス目の導出、或いはボーナスのみの当選により遊技状態がRT2に制御されたことに基づいて行われる連続演出抽選に当選することで、複数ゲームに亘って実行される連続演出及び追加演出がある。

【0126】

50

また、遊技状態がレギュラーボーナスまたはビッグボーナスにあるときにそれぞれ実行されるレギュラーボーナス中演出及びビッグボーナス中演出（以下、これらを纏めてボーナス中演出という）がある。さらに、連続演出及び追加演出、並びにボーナス中演出の何れも行われていないゲームで、1ゲーム限りにおいて実行される単発演出もある。連続演出及び追加演出、ボーナス中演出、並びに単発演出の実行態様は、演出ステージ記憶領域122-1に記憶されている演出ステージによって異なるものとなる。

【0127】

これらの演出は、ROM123に記憶された演出データを実行演出データ領域122-2に書き込み、書き込んだ演出データに応じた画像データをフレームバッファ122-3に展開し、該展開した画像データに応じた画像を液晶表示器4に表示させることによって行われるものである。

10

【0128】

ここで、演出ステージの移行について説明する。演出ステージは、前回に演出ステージの選択が行われた（移行なしが選択された場合を含む）後に演出が行われず、且つリプレイ当選もしなかったゲーム数が所定ゲーム数に達していると、新たに選択されるものとなる（移行なしが選択される場合もある）。このゲーム数は、スタートレバー11が操作されてリプレイ当選したかどうか及び各ゲームで演出が行われるかどうかで確定すると、RAM122に設けられたステージ移行カウンタによってカウントされる。ステージ移行カウンタは、演出ステージの選択が新たに行われると（移行なしが選択された場合を含む）、0に初期化される。

20

【0129】

ここで、液晶表示器4において行われる演出には、1ゲーム限りで行われる単発演出やレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞した1ゲーム限りで行われるボーナス入賞演出の他に、複数ゲームの間に亘って継続する連続演出（差替演出を含む）及び追加演出や、遊技状態がレギュラーボーナスまたはビッグボーナスにあるときに実行されるボーナス中演出もある。連続演出及び追加演出、或いはボーナス中演出が行われるものとなる各ゲームでは、当該ゲームで演出が行われているものとなるので、ステージ移行カウンタのカウントは行われないものとなる。

【0130】

また、演出ステージを新たに選択するものとなる所定ゲーム数は、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選しているか否か、遊技状態がRT1に制御されているか否かに応じて異なるものとなる。すなわち、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選しているゲーム（RT1に制御されているゲームを含む）では、演出が行われずにステージ移行カウンタの値が加算されて2以上となっていると演出ステージが新たに選択されるものとなる。遊技状態がRT1に制御されているゲーム（RT2が優先されているゲームを含む）では、演出が行われずにステージ移行カウンタの値が加算されて5以上となっていると演出ステージが新たに選択されるものとなる。

30

【0131】

それ以外の場合は、演出が行われずにステージ移行カウンタの値が加算されて10に達すると、演出ステージが新たに選択されるものとなる。なお、前述したように連続演出及び追加演出やボーナス中演出を含めて演出が行われたゲームでは、ステージ移行カウンタの値が加算されることはないので、新たに演出ステージが選択されることはない。

40

【0132】

また、ステージ移行カウンタの値が所定ゲーム数に達して新たに演出ステージの選択を行う場合の演出ステージの振り分けも、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選しているか否か、遊技状態がRT1に制御されているか否かに応じて異なるものとなる。図8は、演出ステージの振り分けパターンを示す図である。図8において、次ステージとは、これまでの演出ステージがステージ1、ステージ2、ステージ3の場合において、それぞれステージ2、ステージ3、ステージ1のことを言う

50

。次々ステージとは、これまでの演出ステージがステージ 1、ステージ 2、ステージ 3 の場合において、それぞれステージ 3、ステージ 1、ステージ 2 のことを言う。

【0133】

図示するように、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選しているゲーム（RT1に制御されているゲームを含む）で適用されるボーナス当選時パターンでは、128／256の割合で演出ステージの移行なしとなり、8／256の割合で次ステージに、120／256の割合で次々ステージに振り分けられるものとなる。

【0134】

遊技状態がRT1に制御されているゲーム（RT2が優先されているゲームを含む）で適用されるRT1時パターンは、16／256の割合で演出ステージの移行なしとなり、120／256の割合で次ステージに、120／256の割合で次々ステージに振り分けられる。それ以外のゲームで適用される通常パターンでは、演出ステージの移行なしとなる場合がなく、240／256の割合で次ステージに、16／256の割合で次々ステージに振り分けられる。

【0135】

次に、連続演出について詳しく説明する。連続演出は、チェリー入賞、チャンス目の導出、またはボーナス当選に基づいてRT2の遊技状態が開始されるゲームで行われる連続演出抽選に当選することで開始される。連続演出は、RT2が終了するまでの3ゲームまたは2ゲームの期間に亘って継続して行われる。但し、連続演出の終了前にボーナス入賞した場合には、その時点で連続演出は強制終了させられる。もっとも、連続演出が行われている期間は、遊技状態がRT2に制御され、かなり高い確率でリプレイ当選する（取りこぼしなくリプレイ入賞する）ので、連続演出中にボーナス入賞してしまうことは少ない。

【0136】

連続演出は、その開始時において演出ステージとボーナス当選しているか否かに従って選択された演出パターンに従って行われる。連続演出は、その開始時において選択された演出パターンに従って行われるため、当該連続演出が終了するまでのゲームで新たにボーナス当選しているという可能性もある。この場合、最初に選択されたパターンで連続演出を最後まで実行した後に追加演出を実行するか、連続演出の演出パターンの一部を差し替えるものとしている。追加演出は、2ゲームまたは1ゲームの間継続し（但し、ボーナス入賞まで）、連続演出と同様に液晶表示器4に所定の画像を表示することにより行われる。追加演出の最終ゲーム（1ゲームのパターンでは当該ゲーム）または差し替えられた演出では、ボーナス当選の確定が報知される。

【0137】

連続演出及び追加演出における個々のゲーム毎の演出は、いずれもスタートレバー11の操作時に開始し、リール3L、3C、3Rの全ての回転が停止したときに終了するものである。個々のゲームのうちで最後のゲーム以外のゲームの演出では、ボーナス当選しているかどうか分かる情報は報知されない。最後のゲームの演出で、ボーナス当選しているかどうか分かる。追加演出が行われる場合の連続演出では、最後のゲームの演出でハズレが一旦報知されるが、続けて行われる追加演出でボーナス当選の確定が報知されるものとなる。そして、ハズレ報知またはボーナス確定報知により、ボーナス当選しているかどうか連続演出の最後において遊技者に報知されるものとなる。

【0138】

また、ボーナス中演出は、レギュラーボーナスまたはビッグボーナスに入賞したときに演出ステージと入賞したボーナスの種類に従って選択された演出パターンに従って行われる。ボーナス中演出は、まず入賞した時点でボーナス入賞演出を行い、その後、当該ボーナスが終了するまでの各ゲームが終了する度に表示される画像を更新していくことにより行われる。単発演出も、該単発演出を実行すると決定されたときに演出ステージに応じて選択された演出パターンに従って行われる。

【0139】

演出ステージ毎に各演出パターンで液晶表示器4に画像を表示させるためのデータが演出データとして予めROM123に格納されている。また、履歴表示演出の演出データもデモ演出の演出データも予めROM123に格納されている。図9は、ROM123に格納された各種演出データの構成を示す図である。

【0140】

図示するように、単発演出1~1、連続演出(ハズレ)1~m、連続演出(確定)1~n、追加演出1~n、差替演出1、差替演出2、レギュラーボーナス中演出、及びビッグボーナス中演出の演出データが、ステージ1~ステージ3のそれぞれの演出ステージに対して用意され、ROM123に格納されている。また、デモ演出の演出データと履歴表示演出の演出データとが用意され、ROM123に格納されている。

10

【0141】

ここで、連続演出(ハズレ)1~mの演出データは、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)及びビッグボーナス(2)のいずれにも当選していない状態で選択されるパターン毎に用意された連続演出の演出データである。連続演出(確定)1~nの演出データは、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)及びビッグボーナス(2)のいずれかに当選している状態で選択されるパターン毎に用意された連続演出の演出データである。

【0142】

追加演出1~nの演出データは、それぞれ連続演出1~nが終了した後に続けて行われる追加演出のパターン毎に用意された演出データである。差替演出1及び差替演出2の演出データは、実行されている連続演出のパターンに応じて差し替えられる演出の演出データである。なお、連続演出(ハズレ)1~mの演出データ、連続演出(確定)1~nの演出データは、連続演出が複数ゲームの期間に亘って継続して実行される演出であるため、単発演出1~1の演出データに比べてデータ量が大きなものとなっている。レギュラーボーナス中演出及びビッグボーナス中演出の演出データも、ボーナス中演出が複数ゲームの期間に亘って継続して実行される演出であるため、単発演出1~1の演出データに比べてデータ量が大きなものとなっている。

20

【0143】

なお、演出制御基板102のRAM122には、連続演出の残りゲーム数を示す連続カウンタと、追加演出の残りゲーム数を示す追加カウンタとが設けられており、選択した演出のパターンに従って、その初期値がセットされる。連続カウンタまたは追加カウンタの値は、連続演出または追加演出で1ゲーム分の演出が行われる度に1ずつ減算されていくが、連続カウンタまたは追加カウンタの値が0でないゲームでは、これに基づいて当該ゲームで連続演出または追加演出中の各ゲームの演出を行うことが100%の確率で決定されているものとなる。また、RAM122には、現在の演出ステージを示すデータを保存する演出ステージ記憶領域122-1が設けられている他、ステージ移行カウンタのための領域と、ハズレ報知フラグや確定報知フラグなどの各種フラグを設定する領域が設けられている。

30

【0144】

以下、この実施の形態にかかるスロットマシン1における遊技動作について説明する。なお、以下の説明において“ゲーム”といった場合には、狭義には、スタートレバー11の操作からリール3L、3C、3Rを停止するまでをいうものとする。もっとも、ゲームを行う際には、スタートレバー11の操作前の賭け数の設定や、リール3L、3C、3Rの停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行われるので、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”に含まれるものとする。なお、以下の説明では、本発明に関わらない処理の説明が省略されている場合がある。

40

【0145】

図10は、遊技制御基板101のCPU111が1ゲーム毎に行うゲーム制御処理を示すフローチャートである。この処理は、電源を投入し、所定のブート処理を行った後、または設定スイッチ91の操作により設定変更を行った直後にも実行される。1ゲームの処

50

理が開始すると、まず、RAM 112の所定の領域をクリアする処理を含む初期処理が行われる（ステップS1）。

【0146】

次に、1枚BETボタン14またはMAX BETボタン15を操作することにより、或いはメダル投入口13からメダルを投入することにより賭け数を設定し、スタートレバー11を操作することにより当該ゲームの実質的な開始を指示するBET処理を行う（ステップS2）。賭け数が確定すると、BETコマンドが生成され、演出制御基板102に送信される。ここで、遊技状態がレギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供されたを含む）にあるときには、賭け数として1が設定されると（これより大きな賭け数は設定されない）、スタートレバー11が操作有効となる。それ以外の遊技状態にあるときには、賭け数として3が設定された後、スタートレバー11が操作有効となる。また、前のゲームでリプレイ入賞していた場合には、リプレイゲーム中フラグにより前のゲームと同じ賭け数（この実施の形態では3）が自動設定され（この段階でリプレイゲーム中フラグが消去される）、そのままスタートレバー11が操作有効となる。

10

【0147】

BET処理により賭け数が設定され、スタートレバー11が操作されると、内部抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数の値に基づいて遊技状態に応じて定められた各役への入賞を許容するかどうかを決定する抽選処理を行う（ステップS3）。抽選処理では、RAM 112における当選フラグの設定状況を示す当選状況通知コマンドが演出制御基板102に送信される。なお、抽選処理の詳細については後述する。

20

【0148】

抽選処理が終了すると、次にリール回転処理が行われる（ステップS4）。リール回転処理では、前回のゲームでのリール3L、3C、3Rの回転開始から1ゲームタイマが計時する時間が所定時間（例えば、4.1秒）が経過していることを条件に、リールモータ3ML、3MC、3MRを駆動させ、左、中、右の全てのリール3L、3C、3Rを回転開始させる。リール3L、3C、3Rの回転開始から所定の条件（回転速度が一定速度に達した後、リールセンサ3SL、3SC、3SRにより基準位置を検出すること）が成立すると、停止ボタン12L、12C、12Rを操作有効とする。その後、停止ボタン12L、12C、12Rが遊技者によって操作されることにより、当選フラグの設定状況に応じてリールモータ3ML、3MC、3MRを駆動停止させ、リール3L、3C、3Rの回転を停止させる。リール3L、3C、3Rの回転開始時、及び回転停止時に、それぞれリール回転コマンド、リール停止コマンドが演出制御基板102に送信される。なお、リール回転処理の詳細については後述する。

30

【0149】

リール3L、3C、3Rの駆動がそれぞれ停止すると、その停止時における表示態様において、ステップS2のBET処理で設定した賭け数に応じた入賞ライン上に上記したいずれかの役図柄が導出表示されたかどうかを判定する入賞判定処理が行われる（ステップS5）。この入賞判定処理でいずれかの役に入賞したと判定されると、遊技制御基板101において発生した入賞に応じた各種の処理が行われる。ここで、入賞の判定結果を示す入賞情報コマンドが演出制御基板102に送られる。なお、入賞判定処理の詳細については後述する。

40

【0150】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行われる（ステップS6）。払出処理では、入賞判定処理において設定した払い出し予定数だけクレジットを増加させる。但し、データとして蓄積されているクレジットの数が50に達した場合は、ホッパーモータ82を駆動させることにより、超過した枚数のメダルをメダル払い出し口71から払い出させる。また、入賞に関わらない各種の処理（例えば、ビッグボーナスの終了制御に関する処理や、持ち越しのない当選フラグの消去など）も行われる。払出処理の最後、すなわち1ゲームの最後で次のゲームの遊技状態を示す遊技状態コマンドが演出制御基板102に送られる。なお、払出処理の詳細については後述する。そして、1ゲーム分の処理が終了し、次の

50

1 ゲーム分の処理が開始する。

【0151】

次に、上記したステップS3の抽選処理について詳しく説明する。図11は、CPU11がステップS3で実行する抽選処理を詳細に示すフローチャートである。抽選処理では、RAM112にビッグボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、遊技状態がビッグボーナスにあるかどうかを判定する（ステップS101）。遊技状態がビッグボーナスになれば、そのままステップS104の処理に進む。

【0152】

遊技状態がビッグボーナスにあれば、RAM112にレギュラーボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、遊技状態がレギュラーボーナスにあるかどうかを判定する（ステップS102）。遊技状態がレギュラーボーナスになれば、ビッグボーナスの最初のゲームであるか、ビッグボーナス中において1セット分のレギュラーボーナスが終了して未だ当該ビッグボーナスが終了していないときのゲームであるので、RAM112にレギュラーボーナス中フラグを設定して、遊技状態をレギュラーボーナスに制御する（ステップS103）。そして、ステップS104の処理に進む。遊技状態がレギュラーボーナスにあれば、そのままステップS104の処理に進む。

【0153】

ステップS104では、サンプリング指令を出力することにより乱数発生回路115が発生する乱数をサンプリング回路116に抽出させ、RAM112の内部抽選用の乱数の格納領域に記憶させる。内部抽選用の乱数は、乱数発生回路115から抽出された乱数をそのまま用いるのではなく、ソフトウェアにより所定の手順で加工してから用いるものとしてもよい。

【0154】

次に、現在の遊技状態に対応して、図5（b）の遊技状態別当選役テーブルに登録されている抽選対象役を順番に読み出す（ステップS105）。次に、抽選対象の役について読み出した遊技状態及び設定値に対応して役別テーブルに登録されているアドレスに格納されている判定値数を取得する（ステップS106）。そして、ステップS107の処理に進む。

【0155】

ステップS107では、ステップS106で取得した判定値数をRAM112の判定領域に記憶された内部抽選用の乱数の値に加算し、加算の結果を新たな内部抽選用の乱数の値とする。ここで、判定値数を内部抽選用の乱数の値に加算したときにオーバーフローが生じたかどうかを判定する（ステップS108）。

【0156】

オーバーフローが生じていない場合には、当該遊技状態において抽選対象となる役のうちで未だ処理対象としていないものがあるかどうかを判定する（ステップS109）。未だ処理対象としていないものがあれば、ステップS105の処理に戻り、遊技状態別当選役テーブルに登録されている次の抽選対象役を処理対象として処理を継続する。処理対象としていないものがなければ、ステップS119の処理に進む。

【0157】

オーバーフローが生じた場合には、直前のステップS105で読み出した抽選対象役がレギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス（1）+チェリーまたはビッグボーナス（2）+チェリーのいずれかであるかどうかを判定する（ステップS110）。レギュラーボーナス+チェリー、ビッグボーナス（1）+チェリーまたはビッグボーナス（2）+チェリーのいずれかである場合には、少なくとも今回のゲームにおける遊技状態は、レギュラーボーナス（ビッグボーナス中に提供された場合を含む）ではない。

【0158】

ここでは、RAM112にレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグ、またはビッグボーナス（2）当選フラグが設定されているかどうかを判定する（ステップS111）。レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグ

10

20

30

40

50

及びビッグボーナス（２）当選フラグのいずれも設定されていなければ、ＲＴ２カウンタの初期値として４をセットし、次のゲームから３ゲームの間だけ遊技状態がＲＴ２に制御されるようにする。ここで、３ではなく４を初期値としてセットするのは、ステップＳ４１５（後述）において今回のゲームのうちにＲＴ２カウンタの値が１減算されてしまうからである（ステップＳ１１２）。

【０１５９】

また、読み出した抽選対象役に応じてレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（１）当選フラグまたはビッグボーナス（２）当選フラグをＲＡＭ１１２に設定するとともに、チェリー当選フラグをＲＡＭ１１２に設定する（ステップＳ１１３）。そして、ステップＳ１１９の処理に進む。

10

【０１６０】

ステップＳ１１１でＲＡＭ１１２にレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（１）当選フラグまたはビッグボーナス（２）当選フラグが既に設定されていた場合には、チェリー当選フラグのみをＲＡＭ１１２に設定する（ステップＳ１１４）。そして、ステップＳ１１９の処理に進む。

【０１６１】

ステップＳ１１０で抽選対象役がレギュラーボーナス＋チェリー、ビッグボーナス（１）＋チェリー及びビッグボーナス（２）＋チェリーのいずれでもなかった場合には、抽選対象役がレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）のいずれかであるかどうかを判定する（ステップＳ１１５）。抽選対象役がレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）及びビッグボーナス（２）のいずれでもなければ、ステップＳ１１８の処理に進む。

20

【０１６２】

レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）のいずれかである場合には、ＲＡＭ１１２にレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（１）当選フラグ、またはビッグボーナス（２）当選フラグが設定されているかどうかを判定する（ステップＳ１１６）。レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（１）当選フラグ及びビッグボーナス（２）当選フラグのいずれかが設定されていれば、そのままステップＳ１１９の処理に進む。

【０１６３】

レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（１）当選フラグ及びビッグボーナス（２）当選フラグのいずれも設定されていなければ、ＲＴ２カウンタの初期値として４をセットし、次のゲームから３ゲームの間だけ遊技状態がＲＴ２に制御されるようにする。ここでも、３ではなく４を初期値としてセットするのは、ステップＳ４１５（後述）において今回のゲームのうちにＲＴ２カウンタの値が１減算されてしまうからである（ステップＳ１１７）。そして、ステップＳ１１８の処理に進む。

30

【０１６４】

ステップＳ１１８では、抽選対象役の当選フラグをＲＡＭ１１２に設定する。ここで、抽選対象役がレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）及びビッグボーナス（２）のいずれでもなく、既にレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（１）当選フラグまたはビッグボーナス（２）当選フラグのいずれかが設定されていれば、既に設定されているレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（１）当選フラグまたはビッグボーナス（２）当選フラグに重ねて、今回の抽選対象役の当選フラグを設定する。そして、ステップＳ１１９の処理に進む。

40

【０１６５】

ステップＳ１１９では、ＲＡＭ１１２における当選フラグの設定状況に応じて当選状況通知コマンドを生成し、これを演出制御基板１０２に送信する。そして、抽選処理を終了して、図１０のフローチャートに復帰する。

【０１６６】

次に、ステップＳ４のリール回転処理について詳しく説明する。図１１は、ＣＰＵ１１

50

1がステップS4で実行するリール回転処理を詳細に示すフローチャートである。リール回転処理では、まず、前のゲームのリール回転開始時点からウェイトタイム（例えば、約4.1秒）が経過したか否かを判定し（ステップS201）、ウェイトタイムが経過していなければ、ウェイトタイムが経過するまで待機する。ウェイトタイムが経過していれば、ウェイトタイムの計時を新たに開始する（ステップS202）。

【0167】

次に、リールモータの回転開始時のワーク初期化コードをレジスタに設定し、リールの回転を開始させる（ステップS203）。ここで、リール3L、3C、3Rが回転開始したことを示すリール回転コマンドを生成し、演出制御基板102に送信する（ステップS204）。そして、テーブルインデックスを参照して、テーブル作成用データを特定し、
10
特定したテーブル作成用データに基づいて、当該ゲームの遊技状態、内部当選状況、他のリールの停止状況に対応する停止制御テーブルを、回転中のリール別に作成し（ステップS205）、停止準備完了時のワーク初期化コードをレジスタに設定する（ステップS206）。これにより、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が有効となる。

【0168】

次に、停止ボタン12L、12C、12Rのいずれかの有効な操作が検出されたか否かを判定する（ステップS207）。いずれの停止ボタンの操作も検出されていなければ、リール回転エラー（一定期間以上、リールセンサ3SL、3SC、3SRによりリール基準位置が検出されない場合に判定されるエラー）が発生したか否かを判定する（ステップS208）。リール回転エラーが発生していなければ、ステップS207に戻る。
20

【0169】

また、ステップS208においてリール回転エラーの発生が判定された場合には、リール回転エラーを示すエラーコードをレジスタに設定し（ステップS209）、所定のエラー処理に移行する（ステップS210）。これに伴い、リール3L、3C、3Rの回転も一時的に停止する。そして、エラーが解除された場合には、再びステップS203に戻り、リール3L、3C、3Rの回転が再開する。

【0170】

ステップS207において停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出された場合には、操作された停止ボタンに対応するリールモータ（3ML、3MC、3MRのいずれか）における、その時点のリール基準位置からのステップ数（停止操作位置となるステップ数）を取得し、停止リールに対応するワークに設定する（ステップS211）。ここで、停止されるリールの種類及び該リールについて停止される図柄を示すリール停止コマンドを生成し、演出制御基板102に送信する（ステップS212）。その後、操作された停止ボタンに対応するリール（3L、3C、3Rのいずれか）の回転が停止するまで待機する（ステップS213）。
30

【0171】

そして、操作された停止ボタンに対応するリール（3L、3C、3Rのいずれか）の回転が停止すると、リール3L、3C、3Rの全てが停止したか否かを判定し（ステップS214）、全てのリール3L、3C、3Rの回転が停止していなければ、ステップS205に戻る。全てのリール3L、3C、3Rの回転が停止していれば、リール回転処理を終了して、図9のフローチャートに復帰する。
40

【0172】

以上のようにリール回転処理では、リール3L、3C、3Rの回転が開始した後、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。なお、リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うよう
50

になっている。また、RAM 112のデータが破壊されていて元の状態に復帰できない場合は、この限りではない。

【0173】

次に、上記したステップS1の入賞判定処理について詳しく説明する。図13は、CPU 111がステップS1で実行する入賞判定処理を詳細に示すフローチャートである。入賞判定処理では、遊技状態に応じた入賞対象役を最初から順に読み出す（ステップS301）。次に、当該読み出した役の図柄組み合わせが可変表示装置2の5本の入賞ラインのうちのいずれかに揃っているかどうかを判定する（ステップS302）。

【0174】

当該役の図柄組み合わせが揃っていれば、当該役の入賞フラグをRAM 112に設定して（ステップS303）、ステップS304の処理に進む。当該役の図柄組み合わせが揃っていなければ、そのままステップS304の処理に進む。ステップS304では、当該遊技状態に応じた役のうちで未だ入賞判定の対象としていない役があるかどうかを判定する。未だ入賞判定の対象としていない役があれば、ステップS301の処理に戻り、当該遊技状態に応じた次の役を読み出すものとする。

10

【0175】

当該遊技状態に応じた役の全てを入賞判定の対象としていれば、次に、RAM 112にリプレイの入賞フラグが設定されているかどうかにより、リプレイ入賞したかどうかを判定する（ステップS305）。リプレイ入賞していれば、リプレイゲーム中フラグをRAM 112に設定する（ステップS306）。このリプレイゲーム中フラグは、次のゲームで賭け数が自動設定されると消去されるものとなる。そして、ステップS317の処理に進む。

20

【0176】

リプレイ入賞していなければ、RAM 112にビッグボーナス（1）の入賞フラグが設定されているかどうかにより、ビッグボーナス（1）入賞したかどうかを判定する（ステップS307）。ビッグボーナス（1）入賞していれば、ビッグボーナス中フラグをRAM 112に設定すると共に、RAM 112に設定されているビッグボーナス（1）当選フラグを消去する。また、RAM 112のRT1カウンタとRT2カウンタの値をそれぞれ0に初期化する（ステップS308）。そして、ステップS317の処理に進む。

【0177】

30

ビッグボーナス（1）入賞していなければ、RAM 112にビッグボーナス（2）の入賞フラグが設定されているかどうかにより、ビッグボーナス（2）入賞したかどうかを判定する（ステップS309）。ビッグボーナス（2）入賞していれば、ビッグボーナス中フラグをRAM 112に設定すると共に、RAM 112に設定されているビッグボーナス（2）当選フラグを消去する。また、RAM 112のRT1カウンタとRT2カウンタの値をそれぞれ0に初期化する（ステップS310）。そして、ステップS317の処理に進む。

【0178】

ビッグボーナス（2）入賞していなければ、RAM 112にレギュラーボーナスの入賞フラグが設定されているかどうかにより、レギュラーボーナス入賞したかどうかを判定する（ステップS311）。レギュラーボーナス入賞していれば、レギュラーボーナス中フラグをRAM 112に設定すると共に、RAM 112に設定されているレギュラーボーナス当選フラグを消去する。また、RAM 112のRT1カウンタとRT2カウンタの値をそれぞれ0に初期化する（ステップS312）。そして、ステップS317の処理に進む。

40

【0179】

レギュラーボーナス入賞もしていなければ、RAM 112にチェリーの入賞フラグが設定されているかどうかによりチェリー入賞したかどうか、或いは何れの役の入賞フラグも設定されていないが、可変表示装置2にチャンス目が導出されているかどうかを判定する（ステップS313）。チェリー入賞していた場合或いはチャンス目が導出されていた場

50

合には、RAM 112 にレギュラーボーナス中フラグまたはビッグボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、今回のゲームにおける遊技状態がレギュラーボーナスまたはビッグボーナスであったかどうかを判定する（ステップ S 314）。

【0180】

今回のゲームにおける遊技状態がレギュラーボーナスまたはビッグボーナスでなかった場合には、さらに RAM 112 にレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグが設定されているかどうかを判定する（ステップ S 315）。レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグが設定されていなければ、RT 2 カウンタの初期値として 4 をセットし、次のゲームから 3 ゲームの間だけ遊技状態が RT 2 に制御されるようにする。ここでも、3 ではなく 4 を初期値としてセットするのは、ステップ S 415（後述）において今回のゲームのうちに RT 2 カウンタの値が 1 減算されてしまうからである（ステップ S 316）。そして、ステップ S 317 の処理に進む。

10

【0181】

チェリー入賞もせずチャンス目も導出されていなかった場合、チェリー入賞またはチャンス目が導出してもレギュラーボーナスまたはビッグボーナス中であった場合、もしくはレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグが設定されていた場合には、遊技状態を RT 2 に制御することはないので、そのままステップ S 317 の処理に進む。

【0182】

20

なお、レギュラーボーナスまたはビッグボーナス以外でチェリー入賞していても、レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグが設定されていると、ステップ S 316 で RT 2 カウンタに初期値がセットされることはない。レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）との重複当選に基づくチェリー入賞であった場合には、当選時において RT 2 カウンタに初期値として 4 がセットされているから、ここで改めて初期値をセットする必要がない。

【0183】

レギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグが持ち越されている状態でチェリー入賞した場合には、先のレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の当選に基づいて遊技状態が RT 2 に制御され、液晶表示器 4 において連続演出が既に行われている。連続演出が既に終了していれば、ボーナス確定が報知されているため、改めて連続演出をする必要はなく、連続演出の実行中であれば、当該連続演出でボーナス確定が報知されることとなるため、ここで新たな連続演出を開始させる必要はないことに基づくものである。

30

【0184】

ステップ S 317 では、RAM 112 に設定されている入賞フラグ（但し、ハズレの場合は入賞フラグの設定はない）に基づいて入賞した役の種類を示す入賞情報コマンドを生成して、演出制御基板 102 に送信する。そして、入賞判定処理を終了して、図 10 のフローチャートに復帰する。

40

【0185】

次に、上記したステップ S 3 の払出処理について詳しく説明する。図 14 は、CPU 111 がステップ S 3 で実行する払出処理を詳細に示すフローチャートである。払出処理では、RAM 112 にスイカ、ベル、チェリーのいずれかの入賞フラグが設定されているかどうかにより、メダルの払い出しを伴う小役入賞があったかどうかを判定する（ステップ S 401）。小役入賞していなければ、そのままステップ S 403 の処理に進む。

【0186】

小役入賞していれば、ホッパー 80 を制御することにより、当該枚数のメダルを順次払い出す。但し、データとして蓄積されるクレジットの数が 50 に達するまでは、メダルを払い出す代わりにクレジットの数を増加させる（ステップ S 402）。そして、ステップ

50

S 4 0 3 の処理に進む。

【0187】

ステップ S 4 0 3 では、R A M 1 1 2 にビッグボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、当該ゲームの遊技状態がビッグボーナスであったかどうかを判定する。但し、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の入賞フラグが R A M 1 1 2 に設定されている場合には、当該ゲームでのビッグボーナス（1）入賞またはビッグボーナス（2）入賞であって、当該ゲームの遊技状態がビッグボーナスであった訳ではないので、ビッグボーナス中フラグが設定されていても、ビッグボーナス中であったと判定されない。当該ゲームの遊技状態がビッグボーナスでなかった場合には、ステップ S 4 0 8 の処理に進む。

10

【0188】

ビッグボーナス中であったと判定された場合には、R A M 1 1 2 に設けられたカウンタにより当該ビッグボーナスが開始してからのメダルの払い出し総数をカウントする（ステップ S 4 0 4）。このカウントの結果、メダルの払い出し総数が 4 6 5 枚を越えたかどうかを判定する（ステップ S 4 0 5）。メダルの払い出し総数が 4 6 5 枚を越えていなければ、ステップ S 4 0 8 の処理に進む。

【0189】

メダルの払い出し総数が 4 6 5 枚を越えた場合には、R A M 1 1 2 に設定されているビッグボーナス中フラグを消去すると共に、メダルの払い出し総数をカウントするためのカウンタの値を 0 に初期化する（ステップ S 4 0 6）。さらに、ビッグボーナス終了後の遊技状態を R T 1 とするため、R A M 1 1 2 の R T 1 カウンタの初期値として 1 0 0 を設定する（ステップ S 4 0 7）。そして、ステップ S 4 1 1 の処理に進む。

20

【0190】

ステップ S 4 0 8 では、R A M 1 1 2 にレギュラーボーナス中フラグが設定されているかどうかにより、当該ゲームの遊技状態がレギュラーボーナス（ビッグボーナスで提供された場合を含む）であったかどうかを判定する。但し、レギュラーボーナス入賞フラグが R A M 1 1 2 に設定されている場合には、当該ゲームでのレギュラーボーナス入賞であって、当該ゲームの遊技状態がレギュラーボーナスであった訳ではないので、レギュラーボーナス中フラグが設定されていても、レギュラーボーナス中であったと判定されない。

【0191】

当該ゲームの遊技状態がレギュラーボーナスであった場合には、R A M 1 1 2 に設けられたカウンタにより、当該レギュラーボーナスが開始してから（ビッグボーナスでは、その中で新たなレギュラーボーナスが開始してから）の消化ゲーム数と入賞ゲーム数とをカウントする（ステップ S 4 0 9）。このカウントの結果、当該レギュラーボーナスにおける入賞ゲーム数が 8 となったか、或いは当該レギュラーボーナスにおける消化ゲーム数が 1 2 となったかどうかを判定する（ステップ S 4 1 0）。

30

【0192】

当該レギュラーボーナスにおける入賞ゲーム数が 8 となったか、或いは当該レギュラーボーナスにおける消化ゲーム数が 1 2 となった場合には、ステップ S 4 1 1 の処理に進む。当該レギュラーボーナスにおける入賞ゲーム数が 8 となつてなく、且つ当該レギュラーボーナスにおける消化ゲーム数が 1 2 ともなっていない場合には、ステップ S 4 1 6 の処理に進む。ステップ S 4 1 1 では、R A M 1 1 2 に設定されているレギュラーボーナス中フラグを消去すると共に、レギュラーボーナス中の消化ゲーム数と入賞ゲーム数とをカウントするためのカウンタの値をいずれも 0 に初期化する。そして、ステップ S 4 1 6 の処理に進む。

40

【0193】

ステップ S 4 0 8 で当該ゲームの遊技状態がレギュラーボーナスでなかった場合には、R A M 1 1 2 の R T 1 カウンタの値が 0 であるかどうかを判定する（ステップ S 4 1 2）。R T 1 カウンタの値が 0 でなければ、R T 1 カウンタの値を 1 だけ減算して（ステップ S 4 1 3）、ステップ S 4 1 4 の処理に進む。R T 1 カウンタの値が 0 であれば、そのま

50

まステップS 4 1 4の処理に進む。ステップS 4 1 4では、RAM 1 1 2のRT 2カウンタの値が0であるかどうかを判定する。RT 2カウンタの値が0でなければ、RT 2カウンタの値を1だけ減算して（ステップS 4 1 5）、ステップS 4 1 6の処理に進む。RT 2カウンタの値が0であれば、そのままステップS 4 1 6の処理に進む。

【0 1 9 4】

ステップS 4 1 6では、RAM 1 1 2にスイカ当選フラグ、ベル当選フラグ、チェリー当選フラグ、リプレイ当選フラグが設定されていれば、これを消去する。ビッグボーナス（1）当選フラグ、ビッグボーナス（2）当選フラグ及びレギュラーボーナス当選フラグは、ここでは消去せずに次ゲームに持ち越させる。また、ステップS 3 0 3においてRAM 1 1 2に入賞フラグが設定されていれば、これを消去する。

10

【0 1 9 5】

次に、RAM 1 1 2におけるビッグボーナス中フラグ及びレギュラーボーナス中フラグ、並びにRTカウンタの値に基づいて、次のゲームで適用される遊技状態を示す遊技状態コマンドを生成して、演出制御基板1 0 2に送信する（ステップS 4 1 7）。そして、払出処理を終了して、図1 0のフローチャートに復帰する。ここで図1 0のフローチャートに復帰した場合は、今回の1ゲームにおける処理が終了となる。

【0 1 9 6】

以上のようなゲームの繰り返しにおいて、遊技制御基板1 0 1のCPU 1 1 1は、通常の遊技状態、RT 1、RT 2、ビッグボーナス、レギュラーボーナスの間で遊技状態の移行を行っており、遊技の進行状況に応じてコマンドを演出制御基板1 0 2に送信している。これに対して、演出制御基板1 0 2のCPU 1 2 1は、遊技制御基板1 0 1から受信したコマンドに基づいて、連続演出及び追加演出、単発演出及びボーナス中演出を含む独自の演出を演出ステージに応じて行っている。また、所定の条件が成立したときに演出ステージの変更を行っている。以下、演出制御基板1 0 2側の制御により行われる演出の処理について説明する。

20

【0 1 9 7】

図1 5は、演出制御基板1 0 2のCPU 1 2 1が実行する処理を示すフローチャートである。演出制御基板1 0 2側では、遊技制御基板1 0 1から送られてくるコマンドを受信したかどうかを判定している（ステップS 5 0 1）。遊技制御基板1 0 1から何らかのコマンドを受信すると、受信したコマンドの種類が何であるかを判定する（ステップS 5 0 2）。

30

【0 1 9 8】

受信したコマンドの種類がステップS 2で送信されたBETコマンドであった場合には、詳細を後述するBET時処理を行う（ステップS 5 0 3）。BET時処理を終了すると、ステップS 5 0 1の処理に戻る。

【0 1 9 9】

受信したコマンドの種類がステップS 1 1 9で送信された当選状況通知コマンドであった場合には、詳細を後述するスタート時処理を行う（ステップS 5 0 4）。スタート時処理を終了すると、ステップS 5 0 1の処理に戻る。

【0 2 0 0】

受信したコマンドの種類がステップS 3 1 7で送信された入賞情報コマンドであった場合には、詳細を後述する入賞判定時処理を行う（ステップS 5 0 5）。入賞判定時処理を終了すると、ステップS 5 0 1の処理に戻る。

40

【0 2 0 1】

受信したコマンドの種類がステップS 4 1 7で送信された遊技状態コマンドであった場合には、当該遊技状態コマンドが示す遊技状態（すなわち、次のゲームで適用される遊技状態）をRAM 1 2 2に設けられた遊技状態の保存領域に保存する（ステップS 5 0 6）。次に、ステップS 5 0 6で保存した遊技状態（次のゲームで適用される遊技状態）がレギュラーボーナスまたはビッグボーナスであることを示しているかどうか、すなわち現時点でボーナス中の状態にあるかどうかを判定する（ステップS 5 0 7）。

50

【0202】

現時点でボーナス中の状態にあれば、実行演出データ領域122-2に書き込まれたレギュラーボーナスまたはビッグボーナスの演出データに従って、当該ボーナスの進行状況に応じた演出を開始させる（ステップS508）。そして、ゲーム終了時処理を終了して、ステップS501の処理に戻る。現時点でボーナス中の状態になれば、そのままゲーム終了時処理を終了して、ステップS501の処理に戻る。

【0203】

また、受信したコマンドの種類が他のコマンドであった場合には、それぞれのコマンドの種類に応じた処理を実行する（ステップS509）。ここでの処理については、本発明と関係がないので、詳細な説明を省略する。その後、ステップS501の処理に戻る。

10

【0204】

次に、ステップS503のBET時処理について詳しく説明する。図16は、CPU121がステップS503で実行するBET時処理を詳細に示すフローチャートである。BET時処理では、RAM122に確定報知フラグが設定されているかどうかを判定する（ステップS601）。確定報知フラグが設定されていれば、前回以前のゲームでリール3L、3C、3Rの全ての回転が停止したときに、連続演出または追加演出が終了して、ボーナス当選の確定が報知されていることとなる。

【0205】

この場合、ソフトウェア乱数機能により種別報知抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数に値により当選してるボーナスの種別を報知するかどうかを決定する種別報知抽選を行う（ステップS602）。そして、この種別報知抽選においてボーナスの種別を報知する旨が決定されたかどうかを判定する（ステップS603）。ボーナスの種別を報知しない旨が決定された場合には、そのままBET時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰する。

20

【0206】

ボーナスの種別を報知する旨が決定された場合には、前回のゲームのステップS701の処理（後述）でRAM122に保存した当選状況を参照して、液晶表示器4への画像の表示により、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）のいずれに当選しているのかを報知する（ステップS604）。そして、BET時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰する。

30

【0207】

確定報知フラグが設定されていない場合には、RAM122の連続カウンタの値が0であるかどうかを判定する（ステップS605）。連続カウンタの値が0でなければ、既に連続演出が実行されているので、そのままBET時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰する。連続カウンタの値が0であれば、さらにRAM122の追加カウンタの値が0であるかどうかを判定する（ステップS606）。

【0208】

追加カウンタの値も0であれば、連続演出も追加演出も未だ実行されていないものとなる。この場合、前回のゲームのステップS506の処理（後述）でRAM122に保存した遊技状態を参照して、今回のゲームでRT2残りゲーム数が3となっているか、すなわち前回のゲームのボーナス当選、チェリー入賞またはチャンス目の導出に基づいて今回のゲームでRT2が開始したかを判定する（ステップS607）。今回のゲームでRT2残りゲーム数が3となっていない場合には、そのままBET時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰する。

40

【0209】

今回のゲームでRT2残りゲーム数が3となっていれば、ソフトウェア乱数機能により抽出した乱数の値に基づいて、今回のRT2で連続演出を行うかどうかを決定する連続演出抽選を行う（ステップS608）。この連続演出抽選の結果、連続演出を行う旨が決定されたかどうかを判定する（ステップS609）。連続抽選を行う旨が決定されなかった場合には、そのままBET時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰する。一方

50

、 連続演出を行う旨が決定された場合には、前回のゲームのステップS 7 0 1（後述）の処理でR A M 1 2 2に保存した当選状況に従って、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）のいずれかに当選しているかどうかを判定する（ステップS 6 1 0）。

【0 2 1 0】

レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）いずれかに当選していれば、ソフトウェア乱数機能により連続演出パターン選択用の乱数を抽出し、抽出した乱数の値に従ってR O M 1 2 3に格納された連続演出（確定）のパターンで演出モード記憶領域1 2 2－1に記憶された演出モードに対応するもののうちから、これから開始する連続演出のパターンを選択する（ステップS 6 1 1）。そして、ステップS 6 1 3 10の処理に進む。

【0 2 1 1】

レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）及びビッグボーナス（2）のいずれにも当選していなければ、ソフトウェア乱数機能により連続演出パターン選択用の乱数を抽出し、抽出した乱数の値に従ってR O M 1 2 3に格納された連続演出（ハズレ）のパターンで演出モード記憶領域1 2 2－1に記憶された演出モードに対応するもののうちから、これから開始する連続演出のパターンを選択する（ステップS 6 1 2）。そして、ステップS 6 1 3の処理に進む。

【0 2 1 2】

ステップS 6 1 3では、ステップS 6 1 1またはS 6 1 2で選択した演出パターンによる連続演出の演出データをR O M 1 2 3から読み出し、実行演出データ領域1 2 2－2に書き込む。さらにステップS 6 1 1またはステップS 6 1 2で選択した演出パターンに応じた値を初期値として、R A M 1 2 2の連続カウンタにセットする（ステップS 6 1 4）。そして、ステップS 6 1 3で書き込んだ連続演出の演出データに従って、液晶表示器4にて連続演出を開始させる（ステップS 6 1 5）。そして、B E T時処理を終了して、図1 5のフローチャートに復帰する。 20

【0 2 1 3】

また、ステップS 6 0 6において追加カウンタの値が0でなかった場合には、追加演出が既に行われている場合、或いは連続演出に代わって追加演出を行う場合となる。ここでは、R A M 1 2 2に再開フラグが設定されているかどうかを判定する（ステップS 6 1 6 30）。再開フラグが設定されていないければ、既に追加演出が実行されているので、そのままB E T時処理を終了して、図1 5のフローチャートに復帰する。

【0 2 1 4】

再開フラグが設定されていれば、今回のゲームから連続演出に代わって追加演出を実行することになる。ここでは、ステップS 7 1 2で実行演出データ領域1 2 2－2に書き込んだ追加演出の演出データに従って、追加演出の開始（一旦は終了した連続演出の再開）を示す所定の画像を表示することにより再開演出を行う（ステップS 6 1 7）。さらに、R A M 1 2 2に設定されている再開フラグを消去する（ステップS 6 1 8）。そして、B E T時処理を終了して、図1 5のフローチャートに復帰する。

【0 2 1 5】

次に、ステップS 5 0 4のスタート時処理について詳しく説明する。図1 7は、C P U 1 2 1がステップS 5 0 4で実行するスタート時処理を詳細に示すフローチャートである。スタート時処理では、まず、前回のゲームで最新ゲームの当選状況の保存領域に保存された当選状況（すなわち、前回のゲームにおける当選フラグの設定状況）をR A M 1 2 2に設けられた前回ゲームの当選状況の保存領域に移し、受信した当選状況通知コマンドが示す当選状況（すなわち、今回のゲームにおける当選フラグの設定状況）をR A M 1 2 2に設けられた最新ゲームの当選状況の保存領域に保存する（ステップS 7 0 1）。 40

【0 2 1 6】

次に、R A M 1 2 2の連続カウンタの値が0であるかどうかを判定する（ステップS 7 0 2）。連続カウンタの値が0でなければ、既に連続演出が開始しているか少なくとも開 50

始演出は行われている状態にある。この場合、まず、実行されている連続演出のパターンがボーナス当選の確定を報知するパターンであるかどうかを判定する（ステップS703）。ボーナス当選の確定を報知するパターンでなければ、RAM122の連続カウンタの値が1であるかどうかを判定する（ステップS704）。

【0217】

連続カウンタの値が1であれば、当該ゲームで連続演出が終了することとなるので、さらにRAM122に保存した当選状況に基づいて、遊技制御基板101のRAM112にレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグが設定されているかどうかを判定する（ステップS705）。

【0218】

ステップS705でRAM112にレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグが設定されていなかった場合には、そのままステップS714の処理に進む。また、ステップS703でボーナス当選の確定を報知するパターンであった場合、ステップS704で連続カウンタの値が1でなかった場合にも、そのままステップS714の処理に進む。

【0219】

RAM112にレギュラーボーナス当選フラグ、ビッグボーナス（1）当選フラグまたはビッグボーナス（2）当選フラグが設定されている場合には、連続演出の開始時においてはこれらの当選フラグが設定されていなかったが、連続演出の実行中に新たにレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選して、これらの役の当選フラグが設定されたことになる。この場合には、ソフトウェア乱数機能により所定の乱数を抽出し、該乱数の値に応じて連続演出の最終ゲームにおける演出の内容を差し替えるか、それとも連続演出の終了後に追加演出を行うかを決定する差替／追加決定抽選を行う（ステップS706）。この抽選の結果、最終ゲームの演出の内容の差し替えが決定されたか、追加演出の実行が決定されたかを判定する（ステップS707）。

【0220】

連続演出の最終ゲームにおける演出の内容の差し替えが決定された場合には、RAM112に演出差替フラグを設定する（ステップS708）。さらにRAM122に保存している連続演出のパターンに応じて差し替えられる最終ゲームにおける演出の内容を示す演出データのうちで演出ステージ記憶領域122-1に記憶された演出ステージに対応するものをROM123から読み出し、実行演出データ領域122-2に書き込む（ステップS709）。さらに、ここで書き込んだ演出データに従って差し替え後の演出に応じた画像を液晶表示器4に表示して、連続演出の最終ゲームにおける演出を開始させる（ステップS710）。そして、スタート時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰する。

【0221】

一方、追加演出の実行が決定された場合には、RAM122に保存している連続演出のパターンに応じて、ROM123に格納されている追加演出のパターンのうちで演出ステージ記憶領域122-1に記憶された演出ステージに対応するものを選択する（ステップS711）。さらに、選択した演出パターンによる追加演出の演出データをROM123から読み出し、実行演出データ領域122-2に書き込む（ステップS712）。また、選択した追加演出のパターンに応じた値を初期値として、RAM122の追加カウンタにセットする（ステップS713）。そして、ステップS714の処理に進む。

【0222】

ステップS714では、実行演出データ領域122-2に書き込まれている連続演出の演出データに従って、RAM122の連続カウンタの値に応じた画像データを液晶表示器4に表示して、一連の連続演出のうちの今回のゲーム分の演出を開始させる。そして、スタート時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰する。

【0223】

ステップS702において連続カウンタの値が0であった場合には、さらにRAM12

10

20

30

40

50

2の追加カウンタの値が0であるかどうかを判定する（ステップS715）。追加カウンタの値が0でなければ、実行演出データ領域122-2に書き込まれている追加演出の演出データに従って、RAM122の追加カウンタの値に応じた画像を液晶表示器4に表示して、一連の追加演出のうちの今回のゲーム分の演出を開始させる（ステップS716）。なお、連続カウンタの値が0でなければ、追加カウンタの値が0でなくてもステップS716の処理が実行されることはないので、追加演出は、連続演出が終了した後に行われるものとなる。そして、スタート時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰する。

【0224】

追加カウンタの値も0であれば、ボーナス中演出が実行されているかどうかを判定する（ステップS717）。ボーナス中演出が実行されているかどうかは、前回のゲームのステップS506（後述）で保存した遊技状態がレギュラーボーナスまたはビッグボーナスにあることを示しているかどうかで分かるものとなる。ボーナス中演出が実行されていれば、そのままスタート時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰するものとなる。

10

【0225】

ボーナス中演出が実行されていなければ、遊技の進行状況（例えば、ステップS701で保存した当選状況、前回のゲームのステップS506（後述）で保存した遊技状態など）と、ソフトウェア乱数機能により抽出した乱数とに従って、今回のゲーム限りで終了する単発演出を実行するかどうかの抽選を行う（ステップS718）。この抽選の結果として、何らかの単発演出を実行する旨が決定されたかどうかを判定する（ステップS719）。

20

【0226】

何らかの単発演出を実行する旨が決定された場合には、ここで決定された種類の単発演出の演出データのうちで演出ステージ記憶領域122-1に格納されている演出ステージに対応した演出データをROM123から読み出し、実行演出データ領域122-2に書き込む（ステップS720）。さらに、書き込んだ単発演出の演出データに従って、液晶表示器4にて単発演出を開始させる（ステップS721）。そして、スタート時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰する。

【0227】

なお、ステップS702で連続カウンタの値が0でないと判定された場合、ステップS715で追加カウンタの値が0でないと判定された場合、ステップS807でボーナス中演出が実行されていると判定された場合、或いはステップS719で単発演出を実行する旨が決定された場合には、今回のゲームで何らかの演出が行われることとなる。これらの場合には、ステージ移行カウンタの値が加算されることなく、スタート時処理が終了することとなる。

30

【0228】

単発演出を実行しない旨が決定された場合は、ステップS701で保存した当選状況を参照して、今回のゲームでリプレイ当選しているかどうかを判定する（ステップS722）。今回のゲームでリプレイ当選していた場合には、取りこぼしすることなくリプレイ入賞することとなるので、ステージ移行カウンタの値を加算することなく、そのままステップS735の処理に進む。

40

【0229】

ステップS722でリプレイ当選もしていないと判定された場合には、RAM122のステージ移行カウンタの値を1だけ加算する（ステップS723）。次に、今回のゲームのステップS701で当選した当選状況を参照して、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選しているかどうかを判定する（ステップS724）。

【0230】

レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選してい

50

る場合には、RAM 122のステージ移行カウンタの値が2以上であるかどうかを判定する（ステップS725）。ステージ移行カウンタの値が2よりも小さければ、そのままステップS735の処理に進む。

【0231】

ステージ移行カウンタの値が2以上であれば、乱数発生回路125が発生する乱数（0～255）をサンプリング回路126にサンプリングさせ、サンプリングした乱数の値に基づいて図8に示したボーナス当選時パターンを参照して演出ステージを選択し、選択した演出ステージを示すデータをRAM 122の演出ステージ記憶領域122-1に記憶させる（ステップS726）。さらに、RAM 122のステージ移行カウンタの値を0に初期化する（ステップS727）。そして、ステップS735の処理に進む。

10

【0232】

ステップS724でレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選していない場合には、さらに前回のゲームのステップS506で保存した遊技状態を参照して、今回のゲームの遊技状態がRT1（RT2が優先される場合を含む）であるかどうかを判定する（ステップS728）。今回のゲームの遊技状態がRT1であれば、RAM 122のステージ移行カウンタの値が5以上であるかどうかを判定する（ステップS729）。ステージ移行カウンタの値が5よりも小さければ、そのままステップS735の処理に進む。

【0233】

ステージ移行カウンタの値が5以上であれば、乱数発生回路125が発生する乱数（0～255）をサンプリング回路126にサンプリングさせ、サンプリングした乱数の値に基づいて図8に示したRT1時パターンを参照して演出ステージを選択し、選択した演出ステージを示すデータをRAM 122の演出ステージ領域122-1に記憶させる（ステップS730）。さらに、RAM 122のステージ移行カウンタの値を0に初期化する（ステップS731）。そして、ステップS735の処理に進む。

20

【0234】

ステップS728で今回のゲームの遊技状態がRT1でもない場合には、RAM 122のステージ移行カウンタの値が10以上であるかどうかを判定する（ステップS732）。ステージ移行カウンタの値が10よりも小さければ、そのままステップS735の処理に進む。

30

【0235】

ステージ移行カウンタの値が10以上であれば、乱数発生回路125が発生する乱数（0～255）をサンプリング回路126にサンプリングさせ、サンプリングした乱数の値に基づいて図8に示した通常時パターンを参照して演出ステージを選択し、選択した演出ステージを示すデータをRAM 122の演出ステージ領域122-1に記憶させる（ステップS733）。さらに、RAM 122のステージ移行カウンタの値を0に初期化する（ステップS734）。そして、ステップS735の処理に進む。

【0236】

ステップS735では、演出ステージ領域122-1に格納されている演出ステージに対応した所定の画像を液晶表示器4に表示させる。そして、スタート時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰する。

40

【0237】

次に、ステップS505の入賞判定時処理について詳しく説明する。図18は、CPU 121がステップS505で実行する入賞判定時処理を詳細に示すフローチャートである。入賞判定時処理では、受信した入賞情報コマンドが示す入賞情報をRAM 122の所定の領域に保存する（ステップS801）。次に、ここで保存した入賞情報がレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に入賞した旨を示しているかどうかを判定する（ステップS802）。

【0238】

レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）及びビッグボーナス（2）のいずれかに入

50

賞している旨を示していれば、実行中の演出（連続演出、追加演出、ボーナス確定報知、またはステージカウンタの値に応じた画像の表示）を強制的に終了させる（ステップS803）。さらに、RAM122の連続カウンタの値を0に初期化させるとともに、追加カウンタの値も0に初期化させる（ステップS804）。さらに、RAM122に確定報知フラグが設定されていれば、これを消去する（ステップS805）。

【0239】

その後、演出ステージ記憶領域122-1に記憶されている演出ステージと入賞したボーナスの種類に対応したボーナス中演出の演出データをROM122から読み出し、実行演出データ領域122-2に書き込む（ステップS806）。次に、ここで書き込まれたボーナス中演出の演出データに従って、該ボーナス中演出のうちのボーナス入賞演出を液晶表示器4にて行う。このボーナス入賞演出は、スピーカ7L、7R、7U、遊技効果ランプ75A～75Mをさらに用いて行うことができる（ステップS807）。そして、入賞判定時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰する。

10

【0240】

レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）及びビッグボーナス（2）のいずれにも入賞していない旨を示していれば、RAM122の連続カウンタの値が0であるかどうかを判定する（ステップS808）。連続カウンタの値が0でなければ、この時点で連続演出の実行中であるので、RAM122に差替フラグが設定されているかどうかを判定する（ステップS809）。

【0241】

20

差替フラグが設定されていれば、実行演出データ領域122-2に書き込まれている差し替え演出の演出データに従って、差し替え後の演出の内容に応じた画像データをフレームバッファ122-3に展開し、対応する画像を液晶表示器4に表示して、連続演出の最終ゲームにおける演出の結果を報知する（ステップS810）。さらに、RAM122に設定されている差替フラグを消去し、連続カウンタの値を0に初期化する（ステップS811）。そして、ステップS824の処理に進む。

【0242】

ステップS809で差替フラグが設定されていなければ、実行演出データ領域122-2に書き込まれている連続演出の演出データと連続カウンタの値とに従って、一連の連続演出のうちの今回のゲーム分の演出の結果を示す画像データをフレームバッファ122-3に展開し、対応する画像を液晶表示器4に表示させる（ステップS812）。さらに、RAM122の連続カウンタの値を1だけ減算する（ステップS813）。ここで減算を行った結果、連続カウンタの値が0となったかどうかを判定する（ステップS814）。連続カウンタの値が0とならなかった場合には、いずれにしても次のゲームでのBET時においてボーナス当選の有無を報知することはないので、そのまま入賞判定時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰する。

30

【0243】

連続カウンタの値が0となった場合には、実行されている連続演出のパターンがボーナス当選の確定を報知するパターンであるかどうかを判定する（ステップS815）。実行されている連続演出のパターンがボーナス当選の確定を報知するパターンであれば、ステップS824の処理に進む。

40

【0244】

実行されている連続演出のパターンがボーナス当選の確定を報知するパターンでなければ、実行演出データ領域122-2に書き込まれている連続演出の演出データに従ってボーナスにハズレている旨を示す情報の画像データをフレームバッファ122-3に展開し、対応する画像を液晶表示器4に表示させる（ステップS816）。さらに、RAM122にハズレ報知フラグを設定する（ステップS817）。

【0245】

次に、RAM122の追加カウンタの値が0であるかどうかを判定する（ステップS818）。追加カウンタの値が0であれば、追加演出を行わずに連続演出が終了となるので

50

、そのまま入賞判定時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰する。追加カウンタの値が0でなければ、連続演出の終了後に追加演出を行うので、RAM122に再開フラグを設定する(ステップS819)。そして、入賞判定時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰する。

【0246】

ステップS808で連続カウンタの値が0であれば、RAM122の追加カウンタの値が0であるかどうかを判定する(ステップS820)。追加カウンタの値が0であったならば、そのまま入賞判定時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰する。追加カウンタの値が0でなければ、この時点で追加演出の実行中であるので、実行演出データ領域122-2に書き込まれている追加演出の演出データと追加カウンタの値とに従って、一連の追加演出のうちの今回のゲーム分の演出の結果を示す画像データをフレームバッファ122-3に展開し、対応する画像を液晶表示器4に表示させる(ステップS821)。

10

【0247】

さらに、RAM122の追加カウンタの値を1だけ減算する(ステップS822)。ここで減算を行った結果、追加カウンタの値が0となったかどうかを判定する(ステップS823)。追加カウンタの値が0となった場合には、ステップS824の処理に進む。追加カウンタの値が0とならなかった場合には、そのまま入賞判定時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰する。

【0248】

ステップS824では、RAM122に確定報知フラグを設定する。さらに、実行演出データ領域122-2に書き込まれている連続演出の演出データに従ってボーナスに当選している旨を示す情報の画像データをフレームバッファ122-3に展開し、対応する画像を液晶表示器4に表示させる(ステップS825)。そして、入賞判定時処理を終了して、図15のフローチャートに復帰する。

20

【0249】

以上説明したように、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、ボーナス中の場合、或いは既に連続演出(及び追加演出)が実行されている場合を除いて、各ゲームの開始時に単発演出または連続演出を行うかどうかが決定的される。ボーナス中のボーナス中演出やボーナス入賞した場合のボーナス入賞演出に加えて、各ゲームで決定された単発演出または連続演出(及びこれに続く追加演出)も、演出ステージ領域122-1に記憶されている演出ステージに応じて行われるものとなる。また、これらの演出が行われないゲームであっても、演出ステージに対応した画像が液晶表示器4に表示されるものとなる。

30

【0250】

ここで、演出ステージの選択は、前回の演出ステージの選択が行われた際に0に初期化されているステージ移行カウンタの値が所定値に達したときに改めて行われるが、液晶表示器4にて演出が行われるものとなったゲームでは、ステージ移行カウンタの値が加算されることがない。ステージ移行カウンタの値が加算されなければ、そのゲームで新たな演出ステージの選択が行われることはない。

【0251】

例えば、通常の遊技状態でレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)及びビッグボーナス(2)のいずれにも当選していないときには、ステージ移行カウンタの値が10に達すると新たな演出ステージが選択されるものとなるが、ステージ移行カウンタの値が10になるまでに演出(連続演出及び追加演出または単発演出)が行われるものとなったゲームが何ゲームあるかによって、前回の演出ステージの選択から今回の演出ステージの選択までのゲーム数が異なることとなる。

40

【0252】

一方、通常の遊技状態でレギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)及びビッグボーナス(2)のいずれにも当選していないときには、ステージ移行カウンタの値が10に達するまでは新たな演出ステージが選択されることはなく、また、ステージ移行カウンタの値

50

が10に達すれば必ず新たな演出ステージの選択が行われる。このため、1ゲーム毎の抽選で演出ステージを移行するか否かを決定する場合のように、演出ステージの移行が連続したり非常に長期間に亘って演出ステージが移行されないでいるといったことがない。こうして演出ステージの移行間隔を適度にばらつかせることができるようになる。

【0253】

また、演出が行われないものとなったゲームであっても、リプレイ当選したゲーム（必ずリプレイ入賞するものとなる）ではステージ移行カウンタがカウントされないものとなっている。例えば、通常の遊技状態の場合には、ステージ移行カウンタの値が10となるまでに演出が行われるものとなったゲームが何ゲームあるかに加えて、リプレイ当選したゲームが何ゲームあるかによっても前回の演出ステージの選択から今回の演出ステージの選択までのゲーム数が異なることとなる。これにより、演出ステージの移行間隔をさらにばらつかせることができるようになる。

10

【0254】

さらに、リプレイ入賞したゲーム（リプレイ当選したゲームと全く同じ）の次のゲームは、当該リプレイ入賞したゲームのやり直しのゲームのとしての意味を有するが、リプレイ当選時にステージ移行カウンタをカウントせずに演出ステージが移行されることがないものとするので、リプレイ入賞の後のやり直しとしてのゲームで前のゲームとは異なる演出ステージによる演出が実行されるのを防ぐことができる。

【0255】

ところで、通常の遊技状態でレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）及びビッグボーナス（2）のいずれにも当選していないときには、ステージ移行カウンタの値が10に達すると演出ステージの選択が行われるものとなっていたが、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）のいずれかに当選していると、ステージ移行カウンタの値が2以上となっていれば、ボーナス時パターンに従って演出ステージの選択が行われることとなる。また、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）及びビッグボーナス（2）に当選していなくても、遊技状態がRT1に制御されているときには、ステージ移行カウンタの値が5以上となれば、RT1時パターンに従って演出ステージの選択が行われることとなる。

20

【0256】

このように、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選していれば、これらの役に当選していないときよりもかなり頻繁に演出ステージが移行される場合があるので、これによってレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の当選に対する期待感を遊技者に与えることができる。また、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）及びビッグボーナス（2）に当選していなくても、ビッグボーナスの終了後の100ゲームの間だけ提供されるRT1に遊技状態が制御されていれば、通常の遊技状態に比べれば演出ステージの移行間隔が短くなる場合があるので、通常の遊技状態よりも遊技者にとって有利なRT1に滞在し、また、前回のビッグボーナス終了から比較的短期間で新たなボーナス当選のチャンスがあるという期待感を遊技者に与えることができるようになる。

30

【0257】

また、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選しているときに演出ステージが移行される場合には、現在の演出ステージの次々ステージに移行される割合が非常に高い。RT1に制御されているときに演出ステージが移行される場合には、次々ステージに移行される割合と次々ステージに移行される割合が同じである。これに対して、通常の遊技状態でレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）及びビッグボーナス（2）のいずれにも当選していないときに演出ステージが移行される場合は、現在の演出ステージの次々ステージに移行される割合の方が高い。

40

【0258】

このため、演出ステージが次々ステージに移行されることで、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選していることに対する期待感を遊

50

技者に与えることができる。また、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）及びビッグボーナス（２）に当選していなかったとしても、通常の遊技状態よりも遊技者にとって有利なＲＴ１に滞在し、また、前回のビッグボーナス終了から比較的短期間で新たなボーナス当選のチャンスがあるという期待感を遊技者に与えることができるようになる。

【０２５９】

さらに、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選しているときにステージ移行カウンタの値が２以上となっても、比較的高い割合では演出ステージは移行されない。また、遊技状態がＲＴ１に制御されているときにステージ移行カウンタの値が５以上となっても、演出ステージが移行されない場合もある。これに対して、通常の遊技状態でレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）及びビッグボーナス（２）のいずれにも当選していないときにステージ移行カウンタの値が１０に達すると、必ず演出ステージが移行される。

10

【０２６０】

このため、遊技者が本来ならば演出ステージが必ず移行されるものとする場合（通常の遊技状態でレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）及びビッグボーナス（２）に当選していないことを前提として、ステージ移行カウンタが１０になると考えられる場合）においても演出ステージが移行されない場合も生じ得る。このように考えられる場合において演出ステージが移行されないことによって、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選していることに対する期待感を遊技者に与えることができる。また、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）及びビッグボーナス（２）に当選していなかったとしても、通常の遊技状態よりも遊技者にとって有利なＲＴ１に滞在し、また、前回のビッグボーナス終了から比較的短期間で新たなボーナス当選のチャンスがあるという期待感を遊技者に与えることができるようになる。

20

【０２６１】

また、ステージ移行カウンタのカウント及び演出ステージの移行は、スタートレバー１１を操作したタイミングで行われるものとなっているが、このタイミングの判断で演出が行われることになったゲームではステージ移行カウンタがカウントされることがないので、そのカウントの結果として演出ステージが移行されることはない。このため、これまで液晶表示器４に表示されていた画像に対応した演出ステージの演出が開始されることとなり、これまでと異なる演出ステージでいきなり演出が開始されて遊技者を混乱させるようなこともない。

30

【０２６２】

上記したような液晶表示器４への画像の表示によって行われる演出を実行する場合には、まず、実行すべき演出の演出データをＲＯＭ１２３から読み出し、これをＲＡＭ１２２の実行演出データ領域１２２－３に書き込む必要があり、この演出データの読み出し／書き込みに要する処理のオーバーヘッドが生じる。特に連続演出の演出データやボーナス中演出の演出データは、これらの演出が複数ゲームに亘って実行されるものであるため、単発演出の演出データよりもデータ量が大きくなっており、単発演出や単に演出ステージに応じた画像を表示するだけの演出データに比べて読み出し／書き込みに要するオーバーヘッドが大きくなる。

40

【０２６３】

ここで、連続演出の実行中やボーナス中演出の実行中であっても演出ステージを切り替えられるものとする、そのときには新たな演出ステージで対応する演出データをＲＯＭ１２３から読み出して、実行演出データ１２２－３に書き込まなければならない。これを許容するとなると、演出ステージを変更する旨が決定される度に、何度も同じ処理を行わなければならないこととなる。

【０２６４】

これに対して、この実施の形態にかかるスロットマシン１では、連続演出及び追加演出の実行中、もしくはボーナス中演出の実行中においては、ステージ移行カウンタの値が加算されることはなく、加算した結果に基づいて演出ステージが移行されるということがな

50

いものとしている。このため、演出ステージが異なるだけで同じ状況に対応した演出データをROM123から読み出し、RAM122の実行演出データ領域122-3に書き込まなければならないというオーバーヘッドが生じるのを防ぐことができる。また、連続演出及び追加演出の実行中に演出ステージが移行されることがないので、一連の演出である連続演出（及び追加演出）の途中で演出ステージが変更され、これに伴って演出が変わってしまうことによる違和感を遊技者に感じさせることがない。

【0265】

また、通常の遊技状態においては、内部抽選においてレギュラーボーナス＋チェリー、ビッグボーナス（１）＋チェリー、ビッグボーナス（２）＋チェリーが内部抽選の対象役として定められており、チェリーに当選すると同時にレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選することがある。すなわち、チェリーの入賞は、当該ゲームでレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選した可能性があるということを示し、これによって遊技者に期待感を与えることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、チェリーの入賞は、遊技状態をRT2に制御して連続演出を開始させる契機となることもあるので、チェリーに入賞したゲーム限りではなく、その後の複数ゲームに亘って遊技者に対してレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0266】

また、チャンス目は、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）を取りこぼしたとき、チェリーを取りこぼしたとき、或いはこの両者を取りこぼしたときに限って可変表示装置2の表示結果として導出される出目となっている。すなわち、チャンス目の導出は、当該ゲームでレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選した可能性があるということを示し、これによって遊技者に期待感を与えることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、チャンス目の導出は、遊技状態をRT2に制御して連続演出を開始させる契機となることもあるので、チャンス目が導出されたゲーム限りではなく、その後の複数ゲームに亘って遊技者に対してレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0267】

上記したように連続演出は、通常の遊技状態で未だレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選していないときのチェリー入賞またはチャンス目の導出、もしくは連続演出が行われていないときのレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）の当選を契機として行われる連続演出抽選に当選することで行われる。すなわち、連続演出は、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選しているときも、これらに当選していないときにも行われる。

30

【0268】

前者の場合の連続演出は、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）のいずれかに当選している内容のもので、そのままビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に入賞しなければ、連続演出の終了時においてボーナス当選の確定が報知される。一方、後者の場合の連続演出は、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）のいずれにも当選していない内容のもので、その終了までに新たに、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選しなければ、そのままハズレの確定が報知される。

40

【0269】

こうして連続演出の終了時において、ボーナス当選の確定かハズレかが遊技者に報知されることとなるので、連続演出の終了時において遊技者の関心が高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、単に連続演出が終了するゲームでボーナス当選の確定かハズレの確定かを報知するだけではなく、それよりも前のゲームから開始される

50

連続演出で遊技者の期待感を煽るものとなっているため、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0270】

もっとも、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選していないときに連続演出が開始された後のゲームにおいて、新たにレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選することがある。そこで、チェリー入賞またはチャンス目の導出を契機とした連続演出が行われている場合には、該連続演出が終了するゲームで内部抽選が終了した後に連続演出の開始時に当選していなかったレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）の当選を判定するものとしている。そして、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選したと判定された場合には、差替／追加決定抽選の結果に従って、連続演出の終了後に追加演出を実行するか、連続演出の最終ゲームにおける演出の内容を変えるものとしている。

10

【0271】

このように連続演出の終了するゲーム、すなわちRT2の終了するゲームでのみレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）の当選を判定することで、これらの役の当選の判定するための処理負荷が大きくなりすぎないで済む。また、追加演出を実行したり、連続演出の最終ゲームにおける演出の内容を差し替えることで、実際の当選結果と異なる情報をそのまま遊技者に与えずに済むので、遊技者に不信感を感じさせないで済むようになる。

20

【0272】

追加演出の実行が選択された場合には、最初に選択された演出パターンで連続演出を最後まで行えばよくなるため、制御負荷が大きくなりすぎない。演出の内容の差し替えが選択された場合においても、そのうちの最終ゲーム分だけで済むので、制御負荷が大きくなりすぎない。さらに、追加演出の実行と演出の内容の差し替えとのいずれかを選択できるようにすることで、演出の態様が豊富になり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【0273】

また、連続演出を開始させる契機となるチェリー入賞、チャンス目の導出、及びレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）の当選は、いずれも遊技状態をRT2に制御させる契機ともなっている。つまり、連続演出の実行中は、遊技状態がRT2に制御されてレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）よりも優先して導出されるリプレイの当選確率が極めて高くなっており、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選していたとしてもこれらの役に入賞する可能性、或いはハズレの場合においてそのハズレが遊技者に分かってしまう可能性が低くなる。このため、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）に当選しているかどうかは遊技者に分からないままにして、連続演出の行われている間に継続して遊技者に期待感を与えることができるようになる。

30

【0274】

さらに、連続演出を開始させる契機の１つであるチャンス目の導出は、チェリー（重複当選を含む）の取りこぼしによっても生じるものであるが、チェリーを取りこぼさずに入賞させられたとしても遊技者に払い出されるメダルの枚数は１枚または２枚しかなく、通常の遊技状態において１ゲームで設定する賭け数にも満たない。このため、チェリーの取りこぼしで遊技者の利益が失われていたという可能性があったにしても失われた利益の期待値は非常に小さいものなので、チャンス目の導出によって開始される連続演出によって遊技者に大きな利益をもたらすレギュラーボーナス、ビッグボーナス（１）またはビッグボーナス（２）の当選を期待させることの効果を高めることができるものとなる。

40

【0275】

ところで、ビッグボーナスは、消化ゲーム数に関わらず、メダルの払い出し枚数が４６５枚を越えると終了するものとなっている。ここでビッグボーナス（小役ゲーム及びレギュラーボーナスを含む）中のゲームでは、リプレイが内部抽選の対象役として定められて

50

いないので、リプレイ入賞することがない。リプレイは、遊技者の手持ちのメダルを減らさないものであるがメダルの払い出しを伴わないので、ビッグボーナスの終了条件となる払い出しメダル枚数に影響しない。つまり、ビッグボーナス中にリプレイ入賞させても不必要にビッグボーナスのゲーム数を増やすだけのものになってしまうので、リプレイをビッグボーナスにおける内部抽選の対象役として定めないので、ビッグボーナスの遊技状態を無駄に長引かせることがなく、遊技を効率よく進めることができるようになる。

【0276】

また、遊技状態がビッグボーナスに制御されているときには、スタートレバー11の操作時においてRAM112にレギュラーボーナス中フラグが設定されていないと、この時点でレギュラーボーナス中フラグを新たに設定して、遊技状態をレギュラーボーナスに制

10

【0277】

また、停止操作位置（リール基準位置からのステップ数に対して割り当てられた領域）に対して停止位置（表示結果）が一意的に定められた複数の停止制御テーブルのうち、全てのリールが回転中においては、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われる。一方、いずれかのリールが既に停止している場合においては、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止済みのリールの停止位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われるようになっており、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置（表示結果））の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。このため、従来のように一の内部当選状態に対して複数の停止制御テーブルからいずれか1つの停止制御テーブルを内部抽選とは異なる抽選（例えばリール制御の振分抽選など）などによりさらに選択する必要がなく、リールを停止させる際の制御が複雑化することがない。

20

30

【0278】

また、内部抽選は、取得した内部抽選用の乱数に、役別テーブルから参照された各役の判定値数を加算していき、その加算の結果がオーバーフローしたか否かによって、それぞれの役の当選の有無を判定するものとしている。このため、各役の判定値数をそのまま用いて内部抽選を行うことができる。なお、実際の当選判定を行う前に当選判定用テーブルを生成する場合にはループ処理が2回必要になるが、この実施の形態によれば、抽選処理におけるループ処理が1回で済むようになり、抽選処理全体での処理効率が高いものとなる。

40

【0279】

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形態様について説明する。

【0280】

上記の実施の形態では、ステージ移行カウンタは、リプレイ当選せず、且つ演出が行われないものとなったゲームをカウントするものとしていたが、演出が行われるものとなったゲームをカウントするものとしてもよい。特に連続演出及び追加演出を含まない仕様のスロットマシンであって、ボーナス中は別の制御によりステージ移行カウンタのカウントを行わない仕様のスロットマシンであれば、このようにステージ移行カウンタが演出が行われるものとなったゲームをカウントするものであっても、演出ステージの移行間隔を適

50

度にばらつかせるという効果を得ることができるものとなる。

【0281】

上記の実施の形態では、ステージ移行カウンタは、演出が行われなかったゲームであって、さらにリプレイ当選していないゲームでカウントするものとしていた。もっとも、ステージ移行カウンタのカウント対象としない表示結果はリプレイに限るものではなく、停止ボタン12L、12C、12Rの操作手順に関わらずに当選状況に応じて必ず導出される表示結果（例えば、ベル）を適用することもできる。

【0282】

上記の実施の形態では、ステージ移行カウンタのカウント及び演出ステージの移行は、1ゲームの開始時において当該ゲームで演出を行うかどうかで確定してから行うものとしていた。もっとも、ステージ移行カウンタのカウント及び演出ステージの移行は、1ゲームの終了時、すなわち可変表示装置2の表示結果が導出されたタイミングで行うものとしてもよい。この場合において、ステージ移行カウンタのカウントを禁止する表示結果は、リプレイのような取りこぼしのない表示結果でなくともよく、所定の種類の小役（例えば、スイカ）としたり、ハズレの表示結果のうちの特定のハズレ出目としてもよい。リプレイが導出されたゲームとともに、所定の種類の小役および／または特定のハズレ出目が導出されたゲームで、ステージ移行カウンタのカウントを行わないものとしてもよい。

【0283】

上記の実施の形態では、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選しているときにはステージ移行カウンタの値が2以上となっても128／256の割合で演出ステージが移行されない場合があり、RT1に制御されているときにはステージ移行カウンタの値が5以上となっても16／156の割合で演出ステージが移行されない場合があった。これ以外の場合は、ステージ移行カウンタの値が10以上になると必ず演出ステージが移行されるものとなっていた。もっとも、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選しているとき、並びに／若しくはRT1に制御されているときにも、ステージ移行カウンタの値が所定値に達すれば演出ステージが移行されないことがないものとしたり、通常の場合でもステージ移行カウンタの値が所定値に達したときに演出ステージが移行されないことがあるものとしてもよい。

【0284】

上記の実施の形態では、連続演出は、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選、チェリーの入賞、もしくはチャンス目が導出された次のゲームを実行するために賭け数が設定されたときに開始されるものとしていた。これに対して、チェリーに入賞した時点、チャンス目が導出された時点、或いはレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選してハズレの表示結果が導出された時点で、連続演出を開始させるものとしてもよい。

【0285】

また、可変表示装置2の一部のリールが未だ回転中で表示結果が導出される前であっても、チェリーに入賞することが確定した時点、チャンス目が導出されることが確定した時点、或いはレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選してハズレの表示結果が導出されることが確定した時点で、連続演出を開始させるものとしてもよい。例えば、中と右のリール3C、3Rが回転中でも左のリール3Lが停止して「チェリー」が導出された場合には、この時点で連続演出を開始させることができる。なお、可変表示装置2に表示結果が導出される前にチェリーに入賞すること等が確定したかどうかは、ステップS212で送信されたリール停止コマンドが示す停止図柄に従って判断することができる。

【0286】

さらに、連続演出は、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選、チェリーの入賞、もしくはチャンス目が導出された次のゲームが開始された以降、該ゲームが終了する（可変表示装置2に表示結果が導出される）よりも前のタ

10

20

30

40

50

イミングで開始させるものとすることができる。例えば、スタートレバー 11 が操作された時点で連続演出を開始させることも、第 1 リールが停止された時点で連続演出を開始させることもできる。この場合における連続演出のパターンの選択は、該連続演出を開始させる時点で行うことも可能であるが、上記の実施の形態のように賭け数が設定された時点で予め行っておくことも可能である。連続演出を実行することが確定したなら、さらに前の時点で連続演出のパターンを選択しておくことも可能である。

【0287】

上記の実施の形態では、連続演出（または追加演出）においてボーナス当選の確定を報知するものとしていた。ボーナス当選の確定の報知は、連続演出（及び追加演出）とは別個に行うものとしてもよい。液晶表示器 4 への画像の表示の代わりに所定のランプを点灯することで行うものとしてもよい。一連の連続演出（及び追加演出）の流れの中で所定のランプを点灯することで、ボーナス当選の確定を報知するものとしてもよい。

10

【0288】

上記の実施の形態では、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選していないで開始された連続演出における最終ゲームまでにレギュラーボーナス、ビッグボーナスまたはビッグボーナス（2）に当選して、該最終ゲームの演出に内容が差し替えられないときには、当該連続演出の終了に続けて追加演出を行うものとしていた。これに対して、連続演出が終了するまでに新たにレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の当選がなかったとしても、所定の割合で連続演出の終了に続けて追加演出を行うものとしてもよい。

20

【0289】

この場合は、当該追加演出の最終ゲームまでに新たにレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選しなければ、追加演出の結果としてハズレの確定が報知されるものとなる。追加演出の最終ゲームまでに新たにレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選したときには、追加演出の最終ゲームにおける演出の内容を差し替えるか、さらに延長した追加演出を行うものとしてもよい。

【0290】

このようにレギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）に当選していなくても、追加演出が行われる場合を生じさせるようにすることで、連続演出の終了後に追加演出が開始された場合にあって、レギュラーボーナス、ビッグボーナス（1）またはビッグボーナス（2）の当選に対する遊技者の興味を減退させることがない。これにより、遊技の興味を向上させることができる。

30

【0291】

上記の実施の形態では、演出制御基板 102 に搭載されたプロセッサは、CPU 121 の 1 つだけであり、CPU 121 が ROM 123 からの演出データの読み出し、RAM 122 の実行演出データ領域 122-2 への演出データの書き込み、フレームバッファ 122-3 への画像データの展開、フレームバッファ 122-3 に展開された画像データに対応した画像の液晶表示器 4 への表示の全てを制御するものとしていた。これに対して、液晶表示器 4 への画像の表示を制御するビデオプロセッサを CPU 121 とは別個に設けるものとしてもよい。ここで、ビデオプロセッサは、RAM 122 とは別個に独自のメモリ（VRAM）を有するものであってもよい。

40

【0292】

ビデオプロセッサが独自の VRAM を有する場合には、該 VRAM にフレームバッファだけを設けるものとする 것도、該 VRAM に実行演出データ領域とフレームバッファの両方を設けるものとする 것도できる。前者の場合には、CPU 121 が演出データの ROM 123 への読み出しから実行演出データ領域 122-2 までの書き込みまでを行うとともにビデオプロセッサに指令を送り、ビデオプロセッサが実行演出データ領域 122-2 から演出データを読み出して、画像データを VRAM 内のフレームバッファに展開することができる。

50

【0293】

後者の場合には、CPU121がROM123から演出データを読み出してビデオプロセッサに渡し、ビデオプロセッサが渡された演出データをVRAM内の実行演出データ領域に書き込むものとしてもよい。そして、VRAM内の実行演出データ領域に書き込まれた演出データに基づいて、VRAM内のフレームバッファに画像データを展開するものとしてもよい。

【0294】

一方、ビデオプロセッサが独自のVRAMを有しない場合には、CPU121とビデオプロセッサの双方がRAM122に対してデータの書き込みを行うようにすればよい。この場合において、演出データのROM123への読み出しから実行演出データ領域122-2への書き込みまでをCPU121が制御し、実行演出データ領域122-2に書き込まれた演出データに基づくフレームバッファ122-3への画像データの展開と液晶表示器4への画像の表示の制御をビデオプロセッサが制御するものとすることができる。

10

【0295】

なお、CPU121やフレームバッファによるROM123からの演出データの読み出しと実行演出データ領域(122-2)への演出データの書き込みは、CPU121やフレームバッファが1ワード毎に制御するものではなくてもよい。例えば、ROM123から読み出すべき演出データの先頭番地と最終番地(或いはデータのサイズ)を指定し、指定された範囲のデータを実行演出データ領域(122-2)へまとめて転送して書き込むものとした場合も、ROM123からの演出データの読み出しと実行演出データ領域(122-2)への演出データの書き込みが、CPU121或いはビデオプロセッサによって制御されているものとなる。

20

【0296】

上記の実施の形態では、当選状況通知コマンドの送信時、すなわちスタートレバー11の操作時に連続演出または追加演出における各ゲームの演出を開始するものとしていた。しかし、スタートレバー11を操作したときであっても前回のゲーム開始から所定時間を経過していなければ、リール3L、3C、3Rの回転開始が待機させられる。スタートレバー11の操作時ではなく、リール3L、3C、3Rの回転開始時において連続演出または追加演出における各ゲームの演出を開始してもよい。この場合、当選状況通知コマンドを受信したときには、ステップS701だけを行い、図17のステップS702~S722の処理は、ステップS204で送信されたリール回転コマンドを受信したときに行うものとするればよい。

30

【0297】

上記の実施の形態では、重複当選を含むボーナス当選に従って制御されるRT2と、チェリー入賞またはチャンス目の導出に従って制御されるRT2とでは、リプレイ当選確率が同じものとなっていた。これに対して、前者のRT2と後者のRT2とでリプレイ当選確率を変えるものとしてもよい。この場合、連続演出が行われている場合のリプレイ当選確率の違いによっても、ボーナス当選の可能性がある程度遊技者に分かり、その違いで遊技者に期待感を与えることができる。特にRT2の継続ゲーム数を大きくした場合に、RT2におけるリプレイ当選確率を変えることで遊技者に期待感を与えることの効果が大きくなる。

40

【0298】

上記の実施の形態では、レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)と1ゲームにおいて重複当選することがある役は、入賞によりメダルが払い出される小役の1種であるチェリーであり、さらにチェリーの入賞によって遊技状態がRTに制御されるものとしていた。レギュラーボーナス、ビッグボーナス(1)またはビッグボーナス(2)および/またはチェリーの当選時に導出され得るチャンス目の導出によっても遊技状態がRTに制御されるものとしていた。もっとも、RT2は、連続演出中にボーナス入賞を発生しにくくするために制御されるだけの遊技状態であるため、チェリー入賞したりチャンス目が導出されたりしても遊技状態をRT2に制御しないものとしても

50

よい。ボーナス当選（チェリーとの重複当選を含む）でも、遊技状態をR T 2に制御しないものとしてもよい。

【0299】

また、ボーナスと重複当選することがある役は、小役以外にリプレイを適用することもできる。複数種類のリプレイがあり、そのうちの1種類がボーナスと重複当選することがある役となってもよい。また、ボーナスと重複当選することがある役は、入賞によって遊技状態をR T 2に制御させるだけの役であって、小役やリプレイのように遊技状態の変化以外の配当を伴わない役であってもよい。

【0300】

上記の実施の形態では、いずれの遊技状態においても賭け数として3を設定することのみによりゲームを開始させることができた。これに対して、レギュラーボーナスにおいては、賭け数として1を設定することによりゲームを開始させることができるものとしてもよい。さらに、いずれの遊技状態でもゲームを開始させるために設定できる賭け数は、1～3の範囲で任意の数を適用することができる。ここで、通常の遊技状態で賭け数として1または2が設定されていたときには、賭け数として3が設定されたときよりも内部抽選における小役の当選確率を低下させることができる。また、レギュラーボーナスの賭け数を他の遊技状態よりも少なくした場合には、レギュラーボーナスに対応した少ない賭け数が設定されたときには、小役の当選確率および／または小役に入賞したときのメダルの払い出し枚数を高くすることができる。

【0301】

さらに、賭け数として1または2を設定してゲームを開始させることができる場合には、設定された賭け数に応じて可変表示装置2に設定する入賞ラインの数を変えるものとしてもよい。例えば、賭け数として3が設定されたゲームでは、上中下三段の横方向の3本の入賞ラインに加えて対角線の2本の入賞ラインを設定するが、賭け数として3が設定されたゲームでは、上中下三段の横方向の3本の入賞ラインのみを設定し、さらに賭け数として1が設定されたゲームでは、中段の1本の入賞ラインのみを設定するものとしてもよい。

【0302】

上記の実施の形態では、3つのリール3 L、3 C、3 Rのうち一部が既に停止されている場合において、各遊技状態のそれぞれについての内部当選状態、停止済みのリールの停止位置に対して一意的に定められた停止制御テーブルを選択し、選択した停止制御テーブルに従ってリールの停止制御が行われるようになっていた。ここで、停止済みのリールの停止位置の代わりに、当該リールを停止させるために停止ボタン1 2 L、1 2 C、1 2 Rが操作されたときの位置（すなわち、当該リールのステップ数）を適用するものとしてもよい。この場合も、上記の実施の形態における停止制御テーブルの選択と同様に、リールを停止させる際の制御が複雑化することがないという効果を得ることができる。

【0303】

上記の実施の形態では、遊技状態に応じて定められた抽選対象役の判定値数を内部抽選用の乱数に順次加算していき、その加算の結果オーバーフローが生じた時点において抽選対象役として読み出されていた役に当選するものとしていた。これに対して、判定値数を取得した内部抽選用の乱数の値から順次減算して、減算の結果を新たな内部抽選用の乱数の値とするものとしてもよい。判定値数を内部抽選用の乱数の値から減算するときには、減算の結果にオーバーフロー（ここでは、減算結果がマイナスとなること）が生じたかどうかを判定するものとするすることができる。

【0304】

上記の実施の形態では、内部抽選は、取得した内部抽選用の乱数の値に遊技状態に応じた各役の判定値数を順次加算していき、加算結果がオーバーフローしたときに当該役を当選と判定するものとしていた。これに対して、遊技状態に応じた各役の判定値数に応じて、各役を当選と判定する判定値を定めた当選判定用テーブルをゲーム毎に作成し、取得した内部抽選用の乱数の値を各役の判定値と比較することで、内部抽選を行うものとしても

よい。

【0305】

上記の実施の形態では、遊技状態がビッグボーナスにあってRAM112にビッグボーナス中フラグが設定されているゲームではスタートレバー11の操作時にRAM112にレギュラーボーナス中フラグが設定されているかどうかを判定し、レギュラーボーナス中フラグが設定されていなければ、これを設定してレギュラーボーナスに制御するものとしていた。こうしてビッグボーナスの入賞後に最初にレギュラーボーナスに制御する場合も、一回分のレギュラーボーナスが終了して未だビッグボーナスが終了していないときに再びレギュラーボーナスに制御する場合も、同じ処理を行えばよいものとしていた。

【0306】

これに対して、ビッグボーナスに入賞したときにRAM112にビッグボーナス中フラグとともにレギュラーボーナス中フラグを設定し、ビッグボーナス中でレギュラーボーナスの終了条件が成立したときには該レギュラーボーナス中フラグを消去する。ここで、レギュラーボーナス中フラグが消去されたときにおいて、ビッグボーナスの終了条件が成立していないと判定されてビッグボーナス中フラグがRAM112に設定されている状態となっていれば、再びレギュラーボーナス中フラグをRAM112に設定して、そのまま新たなレギュラーボーナスに制御するものとしてもよい。この場合には、ビッグボーナスの入賞によりビッグボーナスが制御されたときに同時にレギュラーボーナスに制御することができ、また、一回分のレギュラーボーナスが終了して未だビッグボーナスが終了していないときに即座にレギュラーボーナスに復帰できることとなる。

【0307】

また、ビッグボーナスの遊技状態は、ビッグボーナスの入賞で小役ゲームを提供し、さらに小役ゲームでのJACIN当選に基づいてJACIN（例えば、「ベルーJAC-JAC」で小役ゲーム中において内部抽選の対象役となる）に入賞することで、遊技状態をビッグボーナス中のレギュラーボーナスを提供するものとしてもよい。ビッグボーナス中に1セット分のレギュラーボーナスが終了し、未だ払出メダル枚数が465枚を越えていなければ、再び小役ゲームに制御するものとして行うことができる。

【0308】

上記の実施の形態では、当選フラグの設定状況に基づいてリール制御テーブルを予め選択し、リール3L、3C、3Rの停止時においてリール制御テーブルを参照して図柄の停止位置を決定し、当該停止位置でリールを停止させるテーブル方式でリール3L、3C、3Rの回転を停止させるスロットマシンを例として説明した。これに対して、停止条件が成立したときの現在の図柄位置と当選フラグの設定状況に基づいて、当選している役の図柄が揃うように引き込み制御を行ったり、当選していない役の図柄が揃わないように外し制御を行うコントロール方式でリール3L、3C、3Rの回転を停止させるスロットマシンにも本発明を適用することができる。

【0309】

コントロール方式では、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されたときに、対応するリール3L、3C、3Rについてその時点で表示されている図柄から190ミリの最大停止遅延時間の範囲内（表示されている図柄と引き込み分を含めて合計5コマの範囲）に、当選フラグの設定されている役の図柄があるかどうかを判定する。当選フラグの設定されている役の図柄（重複当選時には、導出が優先される役の図柄から判断する）があれば、当該役を入賞させるための図柄を選択して入賞ライン（既に停止しているリールがあるときには、停止しているリール上の図柄とともに入賞の表示態様を構成可能な入賞ライン）上に導出させる。そうでなければ、いずれの役にも入賞させないための図柄を選択して導出させる。すなわち、このコントロール方式によりリール3L、3C、3Rの停止を制御する場合も、停止ボタン12L、12C、12Rの操作が検出されてから最大停止遅延時間の範囲で図柄を停止させることにより導出可能となる表示態様であって当選フラグの設定状況に応じた表示態様が、可変表示装置2の表示結果として導出されるものとなる。

【0310】

上記の実施の形態では、可変表示装置2は、外周部に複数の図柄を所定順に配した3つのリール3L、3C、3Rを備えるものとし、これらのリール3L、3C、3Rの回転駆動によって図柄を可変表示させるものとしていた。しかしながら、液晶表示装置などの表示装置上で仮想的に図柄を可変表示させるものを、上記のような可変表示装置2の代わりに用いてもよい。

【0311】

上記の実施の形態では、賭け数の設定や入賞に伴う遊技用価値の付与に用いる遊技媒体としてメダルを適用したスロットマシンを例として説明した。しかしながら、本発明を具現化するスロットマシンは、パチンコ遊技機で用いられている遊技球を遊技媒体として適用したスロットマシン（いわゆるパロット）であってもよい。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、上記の実施の形態で賭け数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭け数を設定するものに相当する。賭け数の設定する最小単位が5個であれば、チェリーの入賞に対して払い出される遊技球の数もこの最小単位と同じ5個とすることができるが、個数としての最小単位である1個の遊技球を払い出すものとしてもよい。

【図面の簡単な説明】

【0312】

【図1】本発明の実施の形態にかかるスロットマシンの全体構造を示す正面図である。

【図2】可変表示装置を構成する各リール上における図柄の配列を示す図である。

【図3】図1のスロットマシンの制御回路の全体構成を示すブロック図である。

【図4】演出制御基板内のRAMの格納領域を示す図である。

【図5】(a)は、入賞となる役の図柄組み合わせを示す図であり、(b)は、遊技状態別当選役テーブルの例を示す図である。

【図6】遊技制御基板内のROMに格納されたテーブルインデックスの構成を示す図である。

【図7】停止制御テーブルの一例を示す図である。

【図8】演出ステージの振り分けパターンを示す図である。

【図9】演出制御基板内のROMに格納された各種演出データの構成を示す図である。

【図10】遊技制御基板内の制御部が、1ゲーム毎に実行するゲーム制御処理を示すフローチャートである。

【図11】図10の抽選処理を詳細に示すフローチャートである。

【図12】図10のリール回転処理を詳細に示すフローチャートである。

【図13】図10の入賞判定処理を詳細に示すフローチャートである。

【図14】図10の払出処理を詳細に示すフローチャートである。

【図15】演出制御基板内の制御部が実行する処理を示すフローチャートである。

【図16】図15のBET時処理を詳細に示すフローチャートである。

【図17】図15のスタート時処理を詳細に示すフローチャートである。

【図18】図15の入賞判定時処理を詳細に示すフローチャートである。

【符号の説明】

【0313】

- 1 スロットマシン
- 2 可変表示装置
- 4 液晶表示器
- 101 遊技制御基板
- 111 CPU
- 112 RAM
- 113 ROM
- 102 演出制御基板
- 121 CPU

10

20

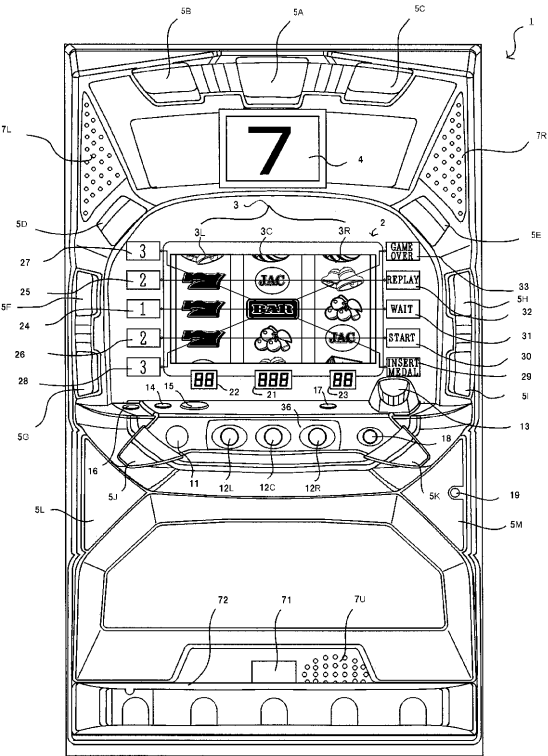
30

40

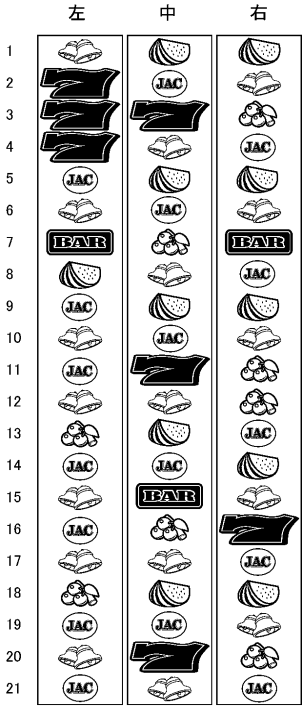
50

1 2 2 RAM
1 2 3 ROM

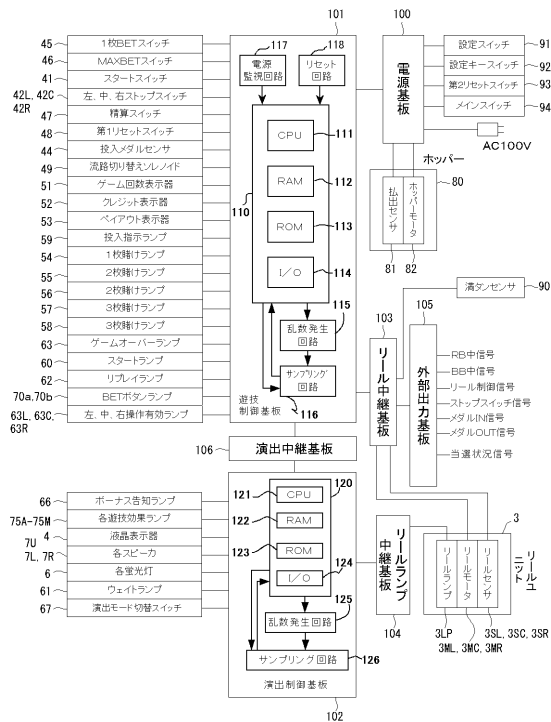
【図 1】



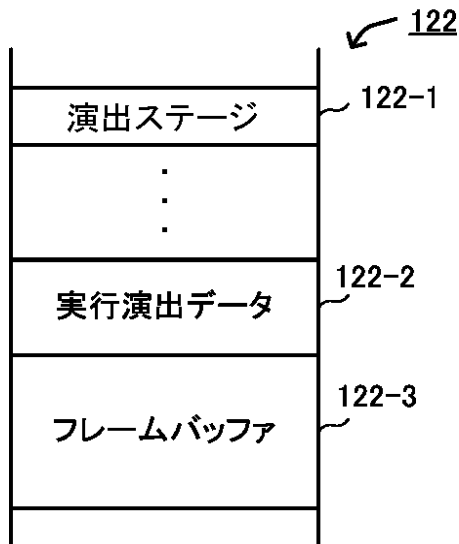
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

(a)		(b)				
入賞役	図柄組み合わせ	抽選対象役	遊技状態			
R.B	BAR - BAR - BAR		R.B	通常	RT1	RT2
B.B(1)	7 - 7 - 7	R.B	×	○	○	○
B.B(2)	7 - 7 - BAR	R.B+チェリー	×	○	○	○
スカ	スカ - スカ - スカ	B.B(1)	×	○	○	○
ヘル	ヘル - ヘル - ヘル	B.B(1)+チェリー	×	○	○	○
チェリー	チェリー - ANY - ANY	B.B(2)	×	○	○	○
リアレイ	JAC - JAC - JAC	B.B(2)+チェリー	×	○	○	○
		スカ	○	○	○	○
		ヘル	○	○	○	○
		チェリー	○	○	○	○
		リアレイ	×	○	○	○

【図 6】

当選フラグ		テーブル作成用 データの先頭アドレス
特別役	一般役	
ハス ^レ	ハス ^レ	****h
ハス ^レ	スイカ	****h
⋮	⋮	⋮
ハス ^レ	リプ ^{レイ}	****h
R.B	ハス ^レ	****h
⋮	⋮	⋮
B.B(1)	ハス ^レ	****h
⋮	⋮	⋮
B.B(2)	ハス ^レ	****h
⋮	⋮	⋮
B.B(2)	リプ ^{レイ}	****h

【図 7】

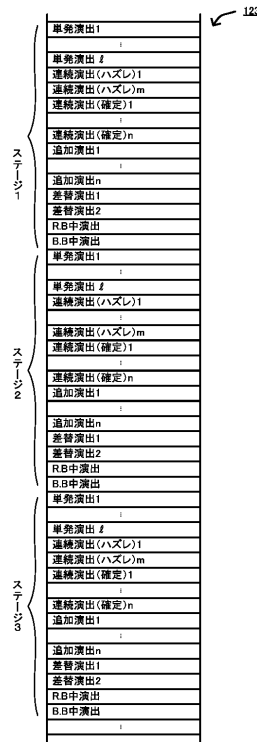
			ハズレ		B.B(1)/B.B(2) ハズレ		R.Bハズレ	
領域番号 (図柄番号)	図柄	停止操作位置 のステップ範囲	引込 コマ数	停止 ポイント	引込 コマ数	停止 ポイント	引込 コマ数	停止 ポイント
1	ヘル	0～7	0	●	1	△	1	△
2	7	8～15	0	●	0	●	0	●
3	7	16～23	1	△	0	●	0	●
4	7	24～31	2	△	0	●	0	●
5	JAC	32～39	0	●	1	△	1	△●
6	ヘル	40～47	0	●	2	△	2	△↑●
7	BAR	48～55	0	●	0	●	3	△↑↑
8	スィカ	56～63	0	●	0	●	4	●△↑↑
9	JAC	64～71	0	●	0	●	4	↑●△↑
10	ヘル	72～79	1	△	1	△●	4	↑↑●△
11	JAC	80～87	2	△	2	△↑●	3	△↑↑●
12	ヘル	88～95	0	●	3	△↑↑●	4	△↑↑↑●
13	チェリー	96～103	1	△	4	△↑↑↑	4	△↑↑↑
14	JAC	104～111	2	△	4	△↑↑	4	△↑↑
15	ヘル	112～119	3	△	4	△↑	4	△↑
16	JAC	120～127	0	●	4	●△	4	●△
17	ヘル	128～135	0	●	1	△●	1	△●
18	チェリー	136～143	1	△	2	△↑	2	△↑
19	JAC	144～151	2	△	3	△↑	3	△↑
20	ヘル	152～159	3	△	4	△↑	4	△↑
21	JAC	160～167	0	●	4	●△	4	●△

△:停止操作ポイント ●:停止ポイント

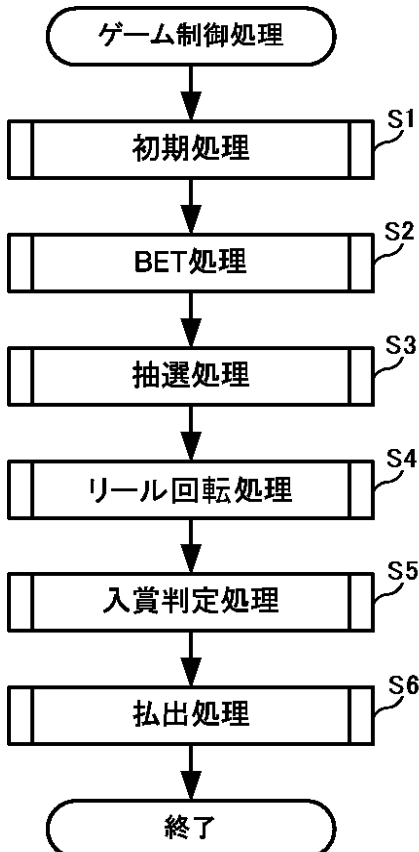
【図 8】

状況	移行なし 次ステージ 次々ステージ
ボーナス 当選	128/256 8/256 120/256
RT1残	16/256 120/256 120/256
通常	0/256 16/256 240/256

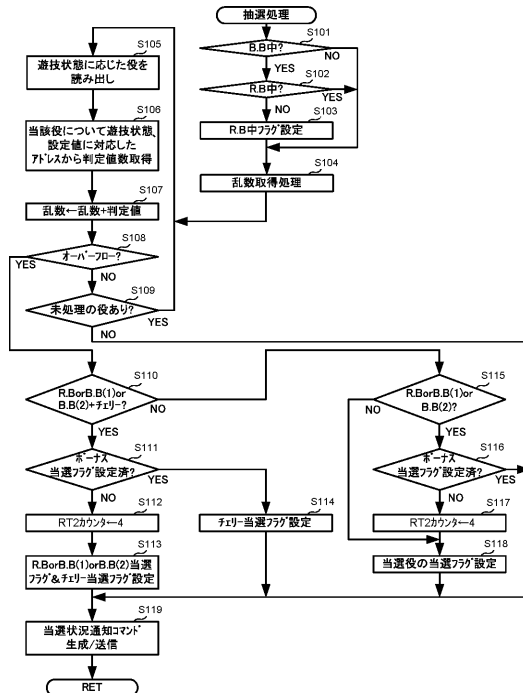
【図 9】



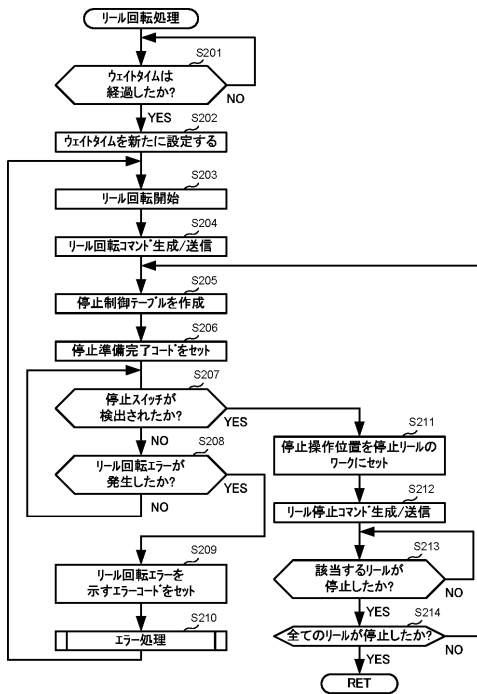
【図 10】



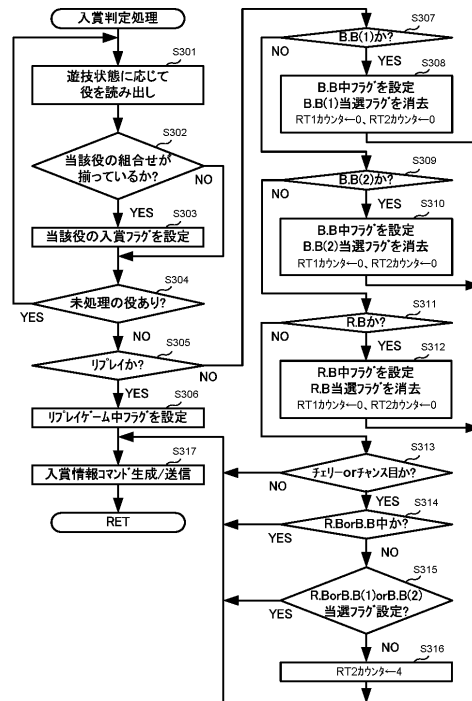
【図 11】



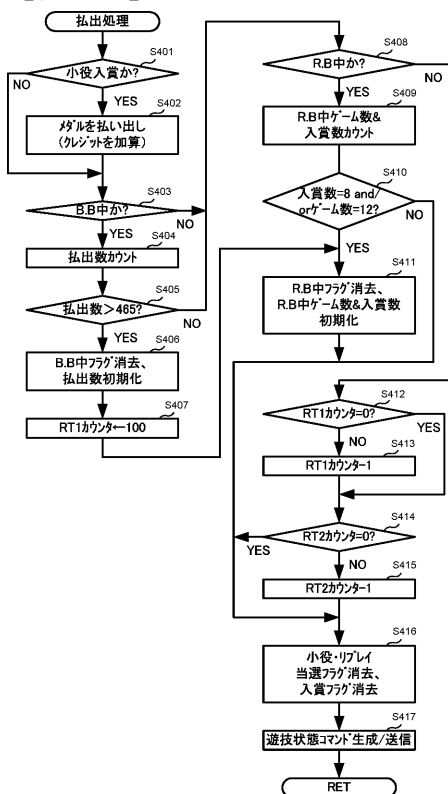
【図 12】



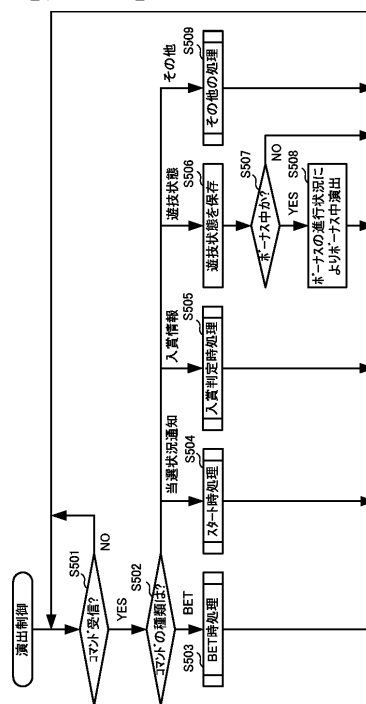
【図 13】



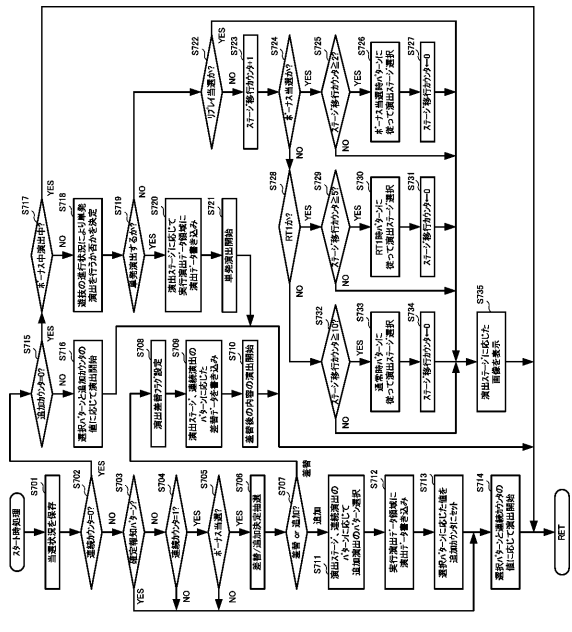
【図 14】



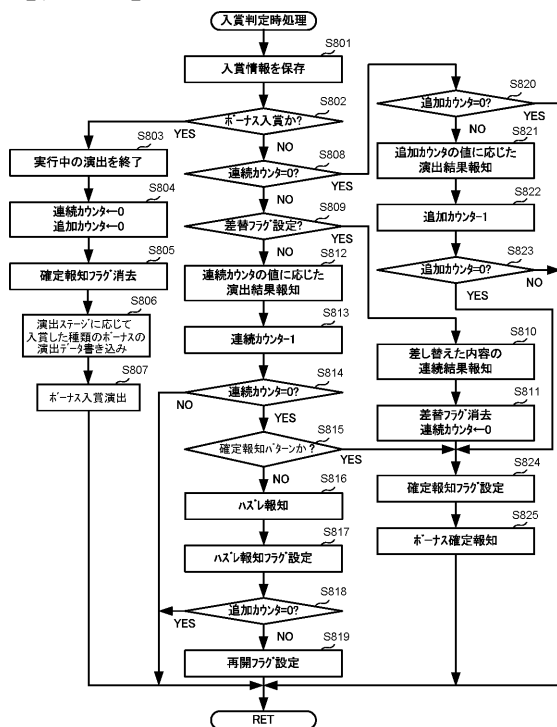
【図 15】



【図 16】



【図 18】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2005-237693 (JP, A)
特開2004-065489 (JP, A)
特開2002-095794 (JP, A)
特開2005-168681 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04