

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5967625号
(P5967625)

(45) 発行日 平成28年8月10日(2016. 8. 10)

(24) 登録日 平成28年7月15日(2016. 7. 15)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 1 (全 28 頁)

(21) 出願番号	特願2014-147010 (P2014-147010)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成26年7月17日(2014. 7. 17)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2011-74548 (P2011-74548) の分割		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
原出願日	平成23年3月30日(2011. 3. 30)	(74) 代理人	100140800
(65) 公開番号	特開2014-223474 (P2014-223474A)		弁理士 保坂 丈世
(43) 公開日	平成26年12月4日(2014. 12. 4)	(72) 発明者	今村 亮介
審査請求日	平成26年8月8日(2014. 8. 8)		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	平生 泰寛
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60 サミー株式会社内
		審査官	佐藤 史彬

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技の進行制御を行うメイン制御手段と、
演出を出力する演出出力手段と、
電源投入時からの時間を計時する時間計測手段、
演出状態を切り替える演出状態設定手段、
前記演出状態設定手段により切り替えられた演出状態に応じた演出を選択する演出選択手段、

前記演出状態を、第1の演出状態から特定演出の実行のための演出状態である第2の演出状態に切り替える特定演出準備手段、及び、

前記演出選択手段により選択された演出及び前記特定演出を前記演出出力手段に出力させる演出実行手段を有するサブ制御手段と、を有し、

前記遊技の進行が所定時間行われていないことを契機として、待機演出を前記演出出力手段に出力可能であり、

前記演出選択手段は、前記演出状態が前記第1の演出状態であるときに遊技者に有利な特別遊技の実行可能性を示唆する所定の演出が選択される確率と、前記演出状態が前記第2の演出状態であるときに前記所定の演出が選択される確率とが相違するように構成され、

前記特定演出準備手段は、前記演出状態が前記第1の演出状態であるときに、前記時間計測手段により計時された時間が第1の値になることを契機として、当該演出状態を前記第

10

20

2の演出状態に切り替え、

前記演出実行手段は、前記演出状態が前記第2の演出状態であるとき、前記時間計測手段により計時された時間が第2の値になることを契機として、前記遊技の進行が所定時間行われていない状況であっても前記待機演出を前記演出出力手段に出力させずに、前記特定演出を前記演出出力手段に出力させ、

前記特定演出準備手段は、前記演出状態が前記第1の演出状態であるときに、前記時間計測手段により計時された時間が前記第1の値となっても、所定の条件下においては、当該所定の条件が解消するまで、前記演出状態を前記第2の演出状態に切り替えないことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、予め設定された時刻になると特定演出が実行される遊技機に関し、特に詳細には、演出の状態に応じて特定演出の実行を制御するように構成された遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシンに代表される遊技機においては、遊技機の不稼働時間が一定時間経過したタイミングでデモ演出（待機演出）を実行するものが一般的に知られている。例えば、電源投入時からの時間と稼働していない時間とを計測し、稼働していない状態であって、計測している時間が特定の時間になるとデモ演出を行うように構成されたもの（例えば、特許文献1参照）や、ホールコンピュータから同期演出指示を送信し、その指示によって複数の遊技機で同期演出を行うもの（例えば、特許文献2参照）が知られている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-029413号公報

【特許文献2】特開2005-052264号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

30

しかしながら、従来の遊技機において、上述のようなデモ演出（待機演出）以外の特定の演出（特定演出）を実行させると、メイン制御手段における遊技状態に応じて実行される演出やデモ演出（待機演出）とこの特定演出との混同が発生してしまうという課題があった。

【0005】

本発明はこのような課題に鑑みてなされたものであり、メイン制御手段における遊技状態に応じて実行される演出やデモ演出（待機演出）と特定演出とが混同することを防止することができる遊技機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】

【0006】

40

前記課題を解決するために、本発明に係る遊技機は、遊技の進行制御を行うメイン制御手段と、演出を出力する演出出力手段と、電源投入時からの時間を計時する時間計測手段、演出状態を切り替える演出状態設定手段、前記演出状態設定手段により切り替えられた演出状態に応じた演出を選択する演出選択手段、前記演出状態を、第1の演出状態から特定演出の実行のための演出状態である第2の演出状態に切り替える特定演出準備手段、及び、前記演出選択手段により選択された演出及び前記特定演出を前記演出出力手段に出力させる演出実行手段を有するサブ制御手段と、を有し、前記遊技の進行が所定時間行われていないことを契機として、待機演出を前記演出出力手段に出力可能であり、前記演出選択手段は、前記演出状態が前記第1の演出状態であるときに遊技者に有利な特別遊技の実行可能性を示唆する所定の演出が選択される確率と、前記演出状態が前記第2の演出状態

50

であるときに前記所定の演出が選択される確率とが相違するように構成され、前記特定演出準備手段は、前記演出状態が前記第1の演出状態であるとき、前記時間計測手段により計時された時間が第1の値になることを契機として、当該演出状態を前記第2の演出状態に切り替え、前記演出実行手段は、前記演出状態が前記第2の演出状態であるとき、前記時間計測手段により計時された時間が第2の値になることを契機として、前記遊技の進行が所定時間行われていない状況であっても前記待機演出を前記演出出力手段に出力させずに、前記特定演出を前記演出出力手段に出力させ、前記特定演出準備手段は、前記演出状態が前記第1の演出状態であるときに、前記時間計測手段により計時された時間が前記第1の値となっても、所定の条件下においては、当該所定の条件が解消するまで、前記演出状態を前記第2の演出状態に切り替えないことを特徴とする。

10

【0007】

本発明に係る遊技機は、時間計測手段で計時された電源投入時からの時間が第1の値になると演出状態が第2の演出状態に切り替わり、この第2の演出状態のときに時間計測手段で計時された時間が第2の値になると、特定演出が演出出力手段に出力されるように構成されているので、メイン制御手段における遊技状態に応じて実行される演出と特定演出とが混同することを防止することができる。

【0008】

また、このような本発明に係る遊技機の変形例として、前記演出状態設定手段は、所定の条件を満たすときに、前記演出状態を第3の演出状態に切り替えるように構成され、前記演出選択手段は、前記演出実行手段で前記特定演出が実行されているときは、所定の条件を満たしたことに基づき当該特定演出を中止し、前記演出実行手段により、前記演出出力手段に対して前記第3の演出状態に応じた演出を出力させ、前記第3の演出状態に応じた演出が終了すると前記特定演出を実行するように構成してもよい。

20

【0009】

また、このような本発明に係る遊技機の変形例として、前記特定演出準備手段は、前記演出状態が前記第3の演出状態であるときに、前記時間計測手段により計時された時間が前記第1の値になったとしても、前記演出状態を前記第2の演出状態に切り替えないように構成してもよい。

【0010】

特別遊技に対する特別演出や連続演出が実行されているとき（第3の演出状態）には、第2の演出状態に切り替えないようにし、また、第3の演出状態になったときには特定演出を中止することにより、この第3の演出状態では特定演出は実行されないため、特別演出や連続演出の出力を妨げることがなく、遊技者にこれらの演出による遊技状態の示唆等を確実に行うことができるので、遊技者の利益に影響を与えることがない。

30

【0011】

また、本発明に係る遊技機の変形例として、前記演出実行手段は、前記演出出力手段による前記特定演出の出力が終了すると、前記演出状態を前記第2の演出状態から前記第1の演出状態に切り替えるように構成してもよい。

【0012】

特定演出の出力が終了したときは、速やかに演出状態を元の状態に戻すことにより、遊技状態に応じた演出の出力を妨げることがない。

40

【0013】

また、本発明に係る遊技機の変形例として、前記演出選択手段は、前記演出状態が前記第2の演出状態のときは、前記遊技状態に応じた演出のうち、所定の演出の選択確率が低くなるように構成してもよい。

【0014】

特定演出を実行するための準備状態である第2の演出状態においては、例えば、連続演出等の選択確率が低くなるように構成することにより、特定演出の実行可能性を高くすることができる。

【0015】

50

また、本発明に係る遊技機の変形例として、前記メイン制御手段は、複数の図柄を表示するとともに、当該複数の図柄の各々を変動させて表示させる図柄表示手段と、前記図柄表示手段の変動を開始させるための始動手段と、前記図柄表示手段の変動を停止させるための停止手段と、を有し、前記特定演出準備手段は、前記図柄表示手段の前記図柄が変動しているときは、前記時間計測手段により計時された時間が前記第1の値になっても、前記遊技状態を前記第2の演出の状態に切り替えないように構成してもよい。

【0016】

このような遊技機においては、変動している図柄が停止して有効ライン上に揃う図柄の組み合わせにより遊技状態が変化する（例えば、通常遊技状態から特別遊技状態に移行する）ため、図柄変動表示中に演出状態を切り替えると演出状態が頻繁に切り替る可能性があるため、図柄が変動しているときは、演出状態を変化させないことにより、このような演出状態の切り替りを防止することができる。

10

【0017】

また、本発明に係る遊技機の変形例として、前記演出実行手段は、所定の時間以上操作が行われないうちで、且つ、前記第1の演出状態若しくは前記第2の演出状態のときに、前記演出出力手段に待機演出を出力させるように構成してもよい。

【0018】

また、このような本発明に係る遊技機の変形例として、前記演出実行手段は、前記演出出力手段に前記待機演出が出力されている状態で、前記時間計測手段により計時された時間が前記第2の値になったときは、前記待機演出を中止して前記特定演出を前記演出出力手段に出力させてもよい。

20

【0019】

このような遊技機においては、一定時間以上操作がされないと待機演出を実行するように構成されたものがあり、このような待機演出は、遊技の進行や状態とは関係なく実行されるものである。したがって、待機演出が実行されているときには、この待機演出を中止して特定演出を実行することにより、特定演出の実行可能性を高くすることができる。

【0020】

また、本発明に係る遊技機の変形例として、前記第1の値は、前記第2の値を含み当該第2の値より前の所定の範囲であるように構成してもよい。

【0021】

30

また、このような本発明に係る遊技機の変形例として、前記第1の値及び第2の値の少なくとも一方を記憶する実行時間テーブル記憶手段を有し、前記特定演出準備手段は、前記実行時間テーブル記憶手段から前記第1の値及び前記第2の値の少なくとも一方を取り出して他方の値を決定するように構成してもよい。

【0022】

このように第2の演出状態に切り替えるための第1の値を、特定演出を実行するタイミングである第2の値と関連付けて定義することにより、第1若しくは第2の値の少なくとも一方を設定することにより第2の演出状態への切り替え及び特定演出の実行タイミングを指定することができる。

【発明の効果】

40

【0023】

本発明に係る遊技機を以上のように構成すると、メイン制御手段における遊技状態に応じて実行される演出やデモ演出（待機演出）と特定演出とが混同することを防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【0024】

【図1】スロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図3】リール外周面の図柄配列の一例を示す平面図である。

【図4】役と図柄の組み合わせを示す説明図である。

50

【図 5】スロットマシンにおける制御システムを示すブロック図である。

【図 6】操作手段の操作とリールの作動のタイミングを示す説明図である。

【図 7】最小遊技時間を説明するための説明図である。

【図 8】スロットマシンにおける遊技状態の遷移を示す説明図である。

【図 9】遊技開始時に遊技者がベット操作及びスタートレバー操作をするまでの処理の流れを示す。

【図 10】リールの回転から停止までの処理の流れを示す。

【図 11】リール停止後の処理の流れを示す。

【図 12】1 回の遊技において、メイン制御基板からサブ制御基板の演出制御基板に送信される制御コマンドの流れの一例を示す。

【図 13】演出制御基板における処理の構成を示す説明図である

【図 14】演出制御基板で管理される演出状態の遷移を示す説明図である。

【図 15】実行時間テーブルのデータ構造を示す説明図である。

【図 16】特定演出の抽選テーブルのデータ構造を示す説明図である。

【図 17】特定演出準備手段の処理を示すフローチャートである。

【図 18】演出選択手段の処理を示すフローチャートである。

【図 19】演出状態設定手段の処理を示すフローチャートである。

【図 20】演出実行手段の処理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】

【0025】

以下、本発明の好ましい実施形態について図面を参照して説明する。まず、図 1～図 8 を用いて本発明に係るスロットマシン 1 の構成について説明する。ここで、図 1 はスロットマシン 1 の正面図であり、図 2 はスロットマシン 1 の制御の概略を示すブロック図であり、図 3 はリール外周面の図柄配列の一例を示す平面図であり、図 4 は役と図柄の組み合わせを示す説明図であり、図 5 はこのスロットマシン 1 における制御システムを示すブロック図であり、図 6 は操作手段 30 の操作とリール 21a～21c の作動のタイミングを示す説明図であり、図 7 は最小遊技時間を説明するための説明図であり、図 8 はこのスロットマシン 1 における遊技状態の遷移を示す説明図である。

【0026】

このスロットマシン 1 は、3 個のリール 21a～21c に表示されている図柄を所定のライン上に揃えることにより、所定の枚数の遊技メダルを獲得する遊技を提供するものであり、図 2 に示すように、リール 21a～21c により図柄を表示する図柄表示手段 20 と、遊技者の操作を受け付ける操作手段 30 と、遊技の制御を行うメイン制御基板 100 と、遊技に対する演出を行う演出手段 40 と、この演出手段 40 を制御するサブ制御基板 200 とから構成されている。

【0027】

(メイン制御基板 100)

メイン制御基板 100 は、スロットマシン 1 における遊技の進行や演出等を含む全体を統括制御する手段であり、役の抽選を行う役抽選手段 110、図柄表示手段 20 の駆動（回転及び停止）制御を行うリール制御手段 120、図柄表示手段 20 が停止したときの図柄の判定を行う停止図柄判定手段 130、入賞時の遊技メダルの払出し等を制御する払出し制御手段 140、出玉率に関する設定値を設定する設定値設定手段 150、役抽選手段 110 の抽選結果等を記憶するフラグ情報記憶手段 160、役抽選手段 110 で特別役に当選したときに、後述する有効ライン上に対応する図柄の組み合わせが停止するまで（入賞するまで）当選した状態を保持する特別役持ち越し手段 170、及び、遊技の進行や状態を制御する遊技状態制御手段 180 を有して構成されている。このメイン制御基板 100 は、図 5 に示すように、演算等を行うメイン CPU 101 と、役の抽選を行うための乱数発生器 102 と、メイン CPU 101 が各種制御を行うときに、取り込んだデータ等を一時的に記憶しておく RAM 103 と、遊技の進行等に必要プログラムを記憶しておく ROM 104 と、サブ制御基板 200 と通信を行う I/F 回路 105 と、を有しており、

10

20

30

40

50

これらはバス106で接続されてデータの送受信が可能に構成されている。このメイン制御基板100において、メインCPU101は、ROM104に記録された遊技用制御プログラムをRAM103に展開して実行し、遊技の制御を行うように構成されている。

【0028】

このメイン制御基板100の出力側（図2中、右側）には、図柄表示手段20が電氣的に接続されている。この図柄表示手段20は、円筒外周面に沿って多種の図柄が描かれた回転可能な3個のリール（左リール21a、中リール21b、右リール21）、リール駆動手段（左リール駆動手段22a、中リール駆動手段22b、右リール駆動手段22c）、及び、リール位置検出手段（左リール位置検出手段23a、中リール位置検出手段23b、右リール位置検出手段23c）を有して構成されている。3個のリール21a～21cは、左右方向に並列に設けられており、スロットマシン1の前扉3に形成されたリール表示窓11から、上下に連続する3図柄が見えるように配置されている。よって、これらのリール21a～21cは、スロットマシン1のリール表示窓11からは、合計9個の図柄が見えるように配置されている。このリール21a～21cの各々には、例えば、図3に示すように0番から20番までの21個の図柄が表示されており、番号が増加する順で変動表示される。なお、この図3において、赤7、青7、及び、特別図柄は、このスロットマシン1の後述する特別役に特に関係する図柄である。また、ブランクは役を構成しない図柄である。また、リール駆動手段22a～22cは、ステッピングモータ等で構成され、リール21a～21cの各々の回転中心部に連結され、その作動はメイン制御基板100のリール制御手段120により制御される。さらに、リール位置検出手段23a～23cは、各々のリール21a～21cの停止位置を検出し、有効ライン上に表示されている図柄を判定するためのものであり、このリール位置検出手段23a～23cによる検出値はメイン制御基板100により読み出され停止図柄判定手段130に渡される。また、このメイン制御基板100の出力側には、遊技メダルを払出すホッパー装置50が接続されており、その動作は払出し制御手段140により制御される。

【0029】

また、メイン制御基板100の入力側（図2中、左側）には、操作手段30が電氣的に接続されており、この操作手段30はベットボタン31（1ベットボタン31a及びMAXベットボタン31b）、スタートレバー32、ストップボタン33（左ストップボタン33a、中ストップボタン33b、右ストップボタン33c）、及び、精算ボタン34を有している。スタートレバー32は、図柄表示手段20として設けられたリール21a～21cを始動させるときに操作するレバーであって、始動手段としての機能を有している。また、ストップボタン33（33a～33c）は、回転しているリール21a～21cの各々を停止させるときに遊技者が操作するボタンであって、停止手段としての機能を有している。また、ベットボタン31は、遊技者が貯留メダルを遊技に投入する（ベットする）ときに操作するスイッチであって、その操作によって図柄組合せラインが有効化される。なお、図1に示すメダル投入口51は、ベットボタン31と同様に、有効ラインを有効化するために遊技メダルを投入する部分であり、このメダル投入口51からの遊技メダルの投入は、ベットボタン31の操作に含まれるものである。なお、1回の遊技にベット可能な枚数を超えて遊技メダルが投入された場合には、所定の枚数の範囲内でこのスロットマシン1の内部（遊技媒体貯留手段141）に貯留されるように構成されている。また、精算ボタン34は、スロットマシン1の内部に貯留された遊技メダル及びベットされた遊技メダルを払い出すためのボタンである。

【0030】

（役抽選手段110）

役抽選手段110は、乱数値を発生させる乱数発生手段111と、この乱数発生手段111から乱数値を抽出する乱数抽出手段112と、複数の役の各々の当選確率が乱数値の取り得る範囲に対応して定義された役抽選テーブルを記憶する役抽選テーブル記憶手段114と、乱数抽出手段112により取得された乱数値及び役抽選テーブルにより役に当選したか否かを判定する乱数判定手段113と、を有して構成されている。ここで、役とし

10

20

30

40

50

ては、図4に示すように、複数種類の特別役、複数種類の小役、及び、リプレイが設けられている。この役抽選手段110は、何らかの役に当選したときは、後述するフラグ情報記憶手段160に対して当選した役のフラグをオンにする。

【0031】

ここで、特別役とは、その役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に停止（入賞）すると、通常遊技状態から特別遊技状態（通常遊技以上に遊技メダルの獲得が期待できる、遊技者にとって有利となる特別遊技が実行される状態）に移行されるという役であり、BB（ビックボーナス）や、MB（ミドルボーナス）が設けられている。BBは、特別遊技の1つであるBB遊技（いわゆる、第一種特別役物に係る役物連続作動装置が作動する遊技）に移行させる役であり、MBは特別遊技の他の1つであるMB遊技（いわゆる、第二種特別役物に係る役物連続作動装置が作動する遊技）に移行させる役である。例えば、本実施形態に係るスロットマシン1においては、遊技メダルが3枚投入されて遊技が行われた場合には、図4に示す特別役1～5の何れかに対応する図柄の組み合わせが有効ライン上に停止（入賞）すると、BB遊技若しくはMB遊技に移行するように構成されている。なお、BB遊技は、一般遊技と所定小役が高確率で当選するボーナスゲームとを、遊技メダルの払出枚数が所定枚数（例えば、345枚）を超えるまで繰り返し行うことができる遊技である。また、MB遊技は、全ての小役が、抽選が行われることなく当選した状態となり、遊技メダルの払出枚数が所定枚数（例えば、253枚）を超えるまで繰り返し行うことができる遊技である。なお、このMB遊技においては、後述するリール制御手段120は、3つのリール21a～21cのうちの少なくとも1つのリールに対して、ストップボタン33（33a～33c）が押されたときから、1コマ分以内で、そのリール21a～21cの回転を停止させるよう定められている（本実施形態に係るスロットマシン1では、左リール21aが該当する）。

【0032】

また、小役とは、予め定められた枚数の遊技メダルが払い出される役であり、小役の種類に応じて、その役に対応する図柄の組み合わせ及び払出される遊技メダルの枚数が異なるように設定されている。本実施形態に係るスロットマシン1においては、図4に示すように小役1～小役3が設定されている。さらに、リプレイとは、再遊技役であって、当該遊技で投入したメダル枚数を維持して再度遊技が行えるようにした役である。

【0033】

なお、図4には、後述する各遊技状態における役の当選確率も示している。ここで、特別役はBB及びMB毎の合算の当選確率を示している。また、各役に示される「－」は、その遊技状態では当該役の抽選は行われないことを示し、MBが当選して入賞したときの特別遊技状態においては、役の抽選は行われず、全ての小役が当選した状態で遊技が行われる。さらに、ハズレのときの抽選確率は、特別役、小役及びリプレイ（再遊技役）の当選確率の合計を1から引いた確率である。

【0034】

（リール制御手段120）

リール制御手段120は、操作手段30のスタートレバー32及びストップボタン33が操作されたタイミングに応じて、リール21a～21cの回転の開始及び停止の制御を行う。より具体的には、図6に示すように、リール制御手段120は、時刻t0においてスタートレバー32が操作されると、リール21a～21cを回転させ、その後、時刻t1～t3においてストップボタン33a～33cが操作される毎に、後述する遊技状態制御手段180で管理されている遊技状態（例えば、通常遊技状態、特別遊技状態等）、役抽選手段110による抽選の結果、並びに、ストップボタン33（左ストップボタン33a、中ストップボタン33b、右ストップボタン33c）が操作されたタイミングに基づいて、当該操作がされたストップボタン33a～33cに対応するリール21a～21cの停止位置を決定すると共に、ステッピングモータの駆動を制御して、その決定した位置でリール21a～21cの各々の回転を停止させる。

【0035】

ここで、スロットマシン 1 のリール表示窓 11 を含む部分には、図示しないが、図柄組合せラインが設けられている。この「図柄組合せライン」とは、リール 21a～21c の停止時における図柄の並びラインであって、図柄の組み合わせを形成させるラインである。本実施形態では、上述のようにリール表示窓 11 に表示される 3×3 の図柄に対して、水平方向の中段、上段及び下段にそれぞれ設けられたラインと、右下がり及び左下がりの斜め方向の各ラインの合計 5 本から構成されている。そして、各リール 21a～21c の上下に連続する 3 図柄は、それぞれ 1 以上の図柄組合せライン上に位置している。なお、この図柄組合せラインの構成は一例であって、本発明がこの構成に限定されることはない。

【0036】

10

さらに、5 本の図柄組合せラインのうち、遊技者によって投入された遊技メダル枚数に応じて、図柄組合せラインの中から、有効ラインと無効ラインとが設定される。「有効ライン」とは、本実施形態では、いずれかの役に対応する図柄の組み合わせがそのライン上に停止したときに、入賞と判定されその役に応じた利益が遊技者に付与されるラインである。一方、「無効ライン」とは、図柄組合せラインのうち、有効ラインとして設定されないラインであって、いずれかの役に対応する図柄の組み合わせがそのライン上に停止した場合であっても、その役に応じた利益の付与（遊技メダルの払い出し等）を行わないラインである。すなわち、無効ラインは、そもそも図柄の組み合わせの成立対象となっていないラインである。

【0037】

20

このリール制御手段 120 は、回転しているリール 21a～21c に対してストップボタン 33a～33c が押されると、その時点から所定の範囲内に対応するリール 21a～21c を停止するように構成されている。具体的には、ストップボタン 33a～33c の各々が押されると、対応するリール 21a～21c の回転を所定の時間 T_s 内で停止させるように構成されている。この時間 T_s は、例えば 0.19 秒であって、これは、リール 21a～21c に表示されている図柄の 4 コマ分に相当する。そのため、役抽選手段 110 による抽選の結果、いずれの役にも当選していないときは、いずれかの役を構成する図柄が有効ライン上にあるときにストップボタン 33a～33c が押されたとしても、有効になっている図柄組合せライン（有効ライン）上にどの役の図柄の組み合わせも停止しないように、各リール 21a～21c の停止位置を定める。一方、何らかの役に当選している場合には、上記所定の範囲内において、対応する図柄がある場合には有効になっている図柄組合せライン（有効ライン）上に当選した役の図柄の組み合わせが停止するように、各リール 21a～21c の停止位置を定める。

30

【0038】

また、リール制御手段 120 は、特別役に当選し、後述する特別役持ち越し手段 170 によりその特別役が持ち越されている遊技において、小役やリプレイに当選しているときは、これらの小役やリプレイを優先して有効ライン上に停止するようにリール 21a～21c の作動を制御するように構成されている。なお、このようなリール 21a～21c を停止させる際の制御は、リール制御用のテーブルを用いてもよい。

【0039】

40

また、リール制御手段 120 は、前の遊技と次の遊技との間隔が所定の時間（最小遊技時間） T_0 以上になるようにリール 21a～21c の作動を制御するように構成されている。すなわち、図 6 に示すように、時刻 t_0 においてスタートレバー 32 が操作されてリール 21a～21c が回転を開始したときから最小遊技時間 T_0 が経過した後、次の遊技が開始されたとき（時刻 t_0 から時間 T_0 が経過した時刻 t_4 よりも後の時刻 t_5 において再びスタートレバー 32 が操作されたとき）は、そのスタートレバー 32 の操作に応じてリール 21a～21c の回転を開始させる（時刻 t_5 にリール 21a～21c の回転を開始させる）。しかし、図 7 に示すように、最小遊技時間 T_0 が経過する時刻 t_4 より前の時刻 t_5' においてスタートレバー 32 が操作されたときは、リール制御手段 120 は、スタートレバー 32 が操作された時点（時刻 t_5' ）ではリール 21a～21c の回転

50

は開始させず、最小遊技時間T0が経過した時点（時刻t4）においてリール21a～21cの回転を開始させる。なお、この最小遊技時間T0としては、例えば、4.1秒が設定される。

【0040】

（停止図柄判定手段130）

停止図柄判定手段130は、リール21a～21cの全てが停止したときに、上述の有効ライン上のいずれかに役の図柄の組み合わせが並んでいるか否かを判定し、並んでいるものがあれば当該遊技でその役が成立した（入賞した）と判定する。このとき、停止図柄判定手段130は、リール位置検出手段23a～23cを用いて、例えばステッピングモータの停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上に位置する図柄を判定し、これに基づいて、役の成立（入賞）の有無を判定する。なお、リール21a～21cを停止させる際の制御にテーブルを用いている場合には、リール21a～21cが実際に停止してから停止図柄判定手段130が図柄の組み合わせを判定するのではなく、リール制御手段120によってテーブルを用いてリール21a～21cの停止位置が定められた時に、有効ライン上に停止する図柄の組み合わせを判定するようにしてもよい。

【0041】

（払出し制御手段140）

払出し制御手段140は、停止図柄判定手段130による判定の結果、成立（入賞）している役（本実施形態に係るスロットマシンにおいては小役1～3）に応じたメダルの払出しを行う。ここで、本実施形態に係るスロットマシン1においては、払出し制御手段140に設けられた遊技媒体貯留手段141により、内部に所定の枚数（例えば50枚）の遊技メダルを貯留することができる（以下、このスロットマシン1の内部に貯留されている遊技メダルを「クレジット」と呼ぶ）。メダル投入口51から最大のベット数（本実施の形態では3枚）以上の遊技メダルが投入されるか、若しくは、遊技メダルが払い出される役に入賞すると、払出し制御手段140は、その遊技メダルを遊技媒体貯留手段141に記憶（内部に貯留）する。なお、貯留されている遊技メダル（クレジット）の枚数が所定の枚数（上述の場合50枚）を超えると、払出し制御手段140は、超えた枚数の遊技メダルの払出しを、ホッパー装置50に行わせるように構成されている。また、払出し制御手段140は、精算ボタン34が操作されると、ベットされている遊技メダル及び貯留されている遊技メダル（クレジット）の払出しを、ホッパー装置50に行わせるように構成されている。このとき、ベットされている遊技メダル及び遊技媒体貯留手段141の貯留数は0になる。

【0042】

（設定値設定手段150）

設定値設定手段150は、図示しない設定スイッチの操作により、本実施形態に係るスロットマシン1における役の抽選や払い出しに関する設定等を行うものである。例えば、1～6までの6段階の設定値を設定することができ、役抽選手段110は、当該設定値に応じて役の当選確率を変化させ、これにより、払い出される遊技メダルの出玉率（払出し率）を変化させるように構成されている。

【0043】

（フラグ情報記憶手段160）

フラグ情報記憶手段160は、役抽選手段110によって何らかの役に対するフラグがオンになった場合に、当選した役の種類及びそのフラグがオンになったことを記憶する。なお、後述のように、フラグ情報記憶手段160に記憶されている情報が消去されるタイミング（当選フラグがオフとなるタイミング）は、特別役とそれ以外の役とで異なっている。すなわち、特別役の場合、フラグ情報記憶手段160に記憶されている情報は、特別遊技の図柄が有効ライン上に揃ったことを条件として消去され、特別役の図柄が有効ライン上に揃わなければ次遊技以降、当該図柄が有効ライン上に揃うまで持ち越されるのに対し、それ以外の役の場合には、その役に対する図柄が有効ライン上に揃うか否かに関わらず、当該遊技の終了の際に消去され、次遊技まで持ち越されることはない。

【0044】

(特別役持ち越し手段170)

特別役持ち越し手段170は、役抽選手段110により特別役に当選し、フラグ情報記憶手段160に、この特別役に対するフラグが立てられると、当選した特別役の図柄が有効ライン上に揃うまで、その当選役を持ち越し（フラグが立てられた状態を維持し）、特別役の図柄が有効ライン上に揃うと特別役の持ち越しを終了する（フラグが下げられる）。なお、その他の役は、当選した遊技で図柄を揃えることができないと、フラグは下げられる（次遊技に持ち越すことはできない）。

【0045】

(遊技状態制御手段180)

遊技状態制御手段180は、このスロットマシン1における遊技状態を制御するものであり、通常遊技制御手段181、特別遊技制御手段182、及び、再遊技確率変動遊技制御手段183を有して構成される。図8に示すように、このスロットマシン1の電源が投入されたときやリセットされたとき（「RAMクリア」とも呼ばれる）のような初期状態において、遊技状態制御手段180は、通常遊技制御手段181を実行し、このスロットマシン1は、通常遊技状態（非内部中）R T 0になる。ここで、「非内部中」とは、電源投入やRAMクリア時のように特別役に当選していない状態のことを指す。そして、役抽選手段110により特別役に当選すると、ボーナス内部中状態R T 2に移行する。ここで、「内部中」とは、特別役に当選はしているが、有効ライン上にこの特別役に対応する図柄を揃えていない状態のことであり、遊技状態制御手段180においては、引き続き通常遊技制御手段181が実行されている。なお、ボーナス内部中状態R T 2に移行すると、特別役持ち越し手段170により、当選した特別役の図柄が有効ライン上に揃うまで当選役が持ち越される（すなわち、ボーナス内部中状態R T 2が継続される）。

【0046】

ボーナス内部中状態R T 2において、有効ライン上に当選した特別役に対応する図柄を揃えると、遊技状態制御手段180は特別遊技制御手段182を実行し（作動させ）、このスロットマシン1は、特別遊技状態Bになる。特別遊技状態Bに移行すると、所定の終了条件を満たすまで通常遊技以上の遊技メダルの獲得を期待できる遊技者にとって有利な遊技（特別遊技）が実行される。ここで、所定の終了条件とは、例えば、その特別遊技状態において、遊技者に対して所定の枚数以上の遊技メダルが払い出された場合である。この特別遊技状態Bにおいて所定の終了条件が満たされると、特別遊技制御手段182の作動が終了し、通常遊技制御手段181が実行されて通常遊技状態R T 0に移行する（再遊技確率変動遊技状態R T 1に移行するように構成することも可能である）。

【0047】

また、通常遊技状態R T 0にあるときに所定の条件を満たす（例えば、所定の図柄が有効ライン上に揃ったり、所定の遊技数を消化したりする）と、遊技状態制御手段180は、再遊技確率変動遊技制御手段183を実行し、このスロットマシン1は、再遊技確率変動遊技状態R T 1に移行する。再遊技確率変動遊技とは、再遊技役（リプレイ）の当選確率が通常遊技とは異なるように構成された遊技である（この遊技状態は「リプレイタイム（R T）」とも呼ばれ、この場合、図4に示すように、再遊技役（リプレイ）の当選確率が通常遊技よりも高く設定される）。この再遊技確率変動遊技状態R T 1においても、特別役に当選するとボーナス内部中状態R T 2に移行し、この状態で特別役に対応する図柄を有効ライン上に揃えると入賞と判定し特別遊技状態Bに移行する。一方、再遊技確率変動遊技状態R T 1において所定の条件を満たす（所定の小役に当選し、この小役に対応する図柄を有効ライン上に揃えたり、所定の遊技数を消化したりする）と、遊技状態制御手段180は通常遊技制御手段181を実行し、このスロットマシン1は、通常遊技状態（非内部中）R T 0に移行する。

【0048】

なお、いずれの遊技状態においても、小役に当選して対応する図柄を有効ライン上に揃える（入賞する）と払出し制御手段140により所定の枚数の遊技メダルが払い出され（

10

20

30

40

50

若しくは貯留され)、リプレイ(再遊技役)に当選して対応する図柄を有効ライン上に揃えると再遊技が実行されるように構成されている。また、以上の遊技状態の説明は一例であり、本発明がこの遊技状態の遷移に限定されることはない。

【0049】

(サブ制御基板200)

このようなスロットマシン1においては、遊技の結果に外部からの影響を加えることができないように、遊技を制御するメイン制御基板100とその遊技に対する演出を制御するサブ制御基板200とは分離して構成されている。そのため、メイン制御基板100は、サブ制御基板200で実行される演出を制御するために、上述の当選結果や遊技状態等の遊技に関する情報(制御状態)を含む制御コマンドをサブ制御基板200に送信するように構成されており、サブ制御基板200の演出制御基板300は、この制御コマンドを受信してその演出の態様を決定し、演出手段40を構成する画像表示装置41、各種演出用ランプ42、及び、放音部(スピーカー)43により映像、光及び音響効果を用いて演出を行うように構成されている。

10

【0050】

このサブ制御基板200において演出制御基板300と画像音響生成基板400は、図5に示すように、バス210に接続されている。演出制御基板300には、サブCPU310、乱数発生器320、RAM330、ROM340及びI/F回路350が設けられており、これらはバス210に接続されている。一方、画像音響生成基板400には、上述のバス210に接続された画像制御IC410及び音源IC440が設けられている。さらに、画像制御IC410には、ビデオRAM420及び画像ROM430と、画像表示装置41が接続されている。また、音源IC440には音源ROM450及びアンプ460が接続され、アンプ460には上部及び下部スピーカー43(43a, 43b)が接続されている。また、バス210には、上述の各種演出用ランプ42(42a, 42b)も接続されてその点灯・消灯動作が演出制御基板300により制御される。

20

【0051】

サブCPU310は、ROM340に記録された演出用制御プログラムをRAM330に展開して実行し、画像音響生成基板400に設けられた画像制御IC410及び音源IC440を制御して、画像表示装置41やスピーカー43(43a, 43b)を用いて映像や音響効果による遊技の演出を行うように構成されている。なお、画像表示装置41に表示される映像は、画像制御IC410が、画像ROM430に記憶された画像情報をビデオRAM420に展開して実行することにより表示され、また、スピーカー43(43a, 43b)から出力される音響効果(音楽、音声、効果音等)は、音源IC440が音源ROM450から取り出した音響情報から再生され、アンプ460を介してスピーカー43(43a, 43b)から出力される。

30

【0052】

なお、このサブCPU310で実行される演出は、上述のように、メイン制御基板100から送信される制御コマンドを、サブCPU310がI/F回路350を介して受信し、この制御コマンドに応じて決定・制御されるが、この演出の態様(パターン)の一部は、演出制御基板300に設けられた乱数発生器320で発生された乱数値を用いて決定されるように構成されている。

40

【0053】

(メイン制御基板100での処理)

次に、図9～図12を合わせて用いてメイン制御基板100で制御される各遊技における処理について説明する。ここで、図9は遊技開始時に遊技者がベット操作及びスタートレバー操作をするまでの処理の流れを示し、図10はリールの回転から停止までの処理の流れを示し、図11はリール停止後の処理の流れを示し、図12は、1回の遊技において、メイン制御基板100からサブ制御基板200の演出制御基板300に送信される制御コマンドの流れの一例を示している。なお、以降の説明において、メイン制御基板100のメインCPU101で実行される遊技用制御プログラムによる機能を「メイン制御手段

50

」と呼ぶ。

【0054】

遊技が開始されると、メイン制御手段は、遊技状態制御手段180により、遊技状態を管理する(ステップS600)。すなわち、現在の遊技状態が特別遊技状態B若しくは再遊技確率変動遊技状態RT1で、前の遊技において特別遊技の終了条件若しくは再遊技確率変動遊技の終了条件を満たしていれば通常遊技状態RT0に移行し、現在の遊技状態が通常遊技状態RT0で、前の遊技において再遊技確率変動遊技状態RT1への移行条件を満たしていれば再遊技確率変動遊技状態RT1に移行する。そして、メイン制御手段は、遊技の実行が可能になると、現在の遊技状態及び遊技メダルの受付(ベット)が可能になったことを示す遊技状態コマンドC500をサブ制御基板200に送信する(ステップS601)。

10

【0055】

遊技の開始時には、遊技者は、メダル投入口51から遊技メダルを投入するか、若しくは、ベットボタン31(1ベットボタン31a又はMAXベットボタン31b)を操作して遊技者の望む遊技メダルの数のベットを行う。メイン制御手段は、このベット操作が行われることを監視し(ステップS602)、ベット操作が行われると、メダル投入口51から投入された遊技メダルの枚数か若しくはベットボタン31の操作によりベットされた遊技メダルの枚数等の情報を含むベット情報をベットコマンドC501としてサブ制御基板200に送信する(ステップS603)。なお、前の遊技でリプレイ(再遊技役)の図柄が有効ライン上に揃ったときは、遊技メダルが自動投入されたことを示すベットコマンドC501が送信される。

20

【0056】

さらに、メイン制御手段は、遊技者によりスタートレバー32が操作されたか否かを監視する(ステップS604)。そして、スタートレバー32が操作されると、役抽選手段110により役の抽選を行う(ステップS605)。この役抽選手段110による役の抽選が行われると、メイン制御手段は、スタートレバー32が操作された情報(始動操作情報)をスタートレバー受付コマンドC502としてサブ制御基板200に送信し(ステップS606)、また、例えば、スタートレバー32が操作されたときに、所定時間だけリール21a~21cの少なくとも一部の回転開始を遅らせる制御(フリーズ制御)が行われる場合には、メイン制御手段はサブ制御基板200に対して待機演出コマンドC503を送信し(ステップS607)、さらに役の抽選結果である当選情報を含み演出態様の決定を指示するための条件装置状態番号コマンドC504をサブ制御基板200に送信する(ステップS608)。

30

【0057】

続いて、メイン制御手段は、リール制御手段120により、リール駆動手段22a~22cを駆動制御して、すべてのリール21a~21cを回転させるように制御するが、まず、前の遊技の開始(リール21a~21cの回転開始)から最小遊技時間が経過しているかを監視し(ステップS609)、最小遊技時間を経過しているときはこの最小遊技時間のカウントを0にセットして再度計時を開始する(ステップS610)とともに、全てのリール21a~21cを回転させる(ステップS611)。なお、このステップS611においてリール制御手段120は、各リール21a~21cの回転を開始させると、変動開始情報である第1~第3回胴回転開始コマンドC505~C507をサブ制御基板200に送信する。ここで、3つのリール21a~21cのうち、左リール21aの回転が開始すると第1回胴回転開始コマンドC505が送信され、中リール21bの回転が開始すると第2回胴回転開始コマンドC506が送信され、右リール21cの回転が開始されると第3回胴回転開始コマンドC507が送信される。そのため、第1~第3回胴回転開始コマンドC505~C507は、必ずしも図12に示される順番で送信されるわけではない。このようにして、リール21a~21cがリール駆動手段22a~22cによって回転されることで、リール21a~21c上の図柄は、所定の速度でリール表示窓11内において上下方向に変動表示される。

40

50

【0058】

遊技者が、各ストップボタン33a～33cを操作すると、そのときに発生する操作信号がメイン制御基板100に入力される。リール21a～21cが変動表示されている状態で、メイン制御手段は、遊技者のストップボタン33a～33cに対する停止操作によりこの操作信号が入力されるのを監視し（ステップS612）、この操作信号を受信すると、リール制御手段120により、役の抽選結果とストップボタン33a～33cが操作されたときのリール21a～21c上の図柄の位置（受付位置）により、一意の停止位置を決め、ストップボタン33a～33cに対応するリール駆動手段22a～22cを駆動制御することにより、そのリール駆動手段22a～22cに係るリール21a～21cの停止制御を行う（ステップS613）。ここで、回転する3つのリール21a～21cに
10
対する停止操作のうち、3つのストップボタン33a～33cがどの順序で操作されたとしても、最初の操作を第1停止と呼び、次の操作を第2停止と呼び、最後の操作を第3停止と呼ぶ。また、メイン制御手段は、3つのストップボタン33a～33cが遊技者により押されて、対応するリール21a～21cの回転が停止される毎に、ストップボタン33a～33cの操作情報として、第1停止受付コマンドC508及び回胴回転停止コマンドC509、第2停止受付コマンドC510及び回胴回転停止コマンドC511、並びに、第3停止受付コマンドC512及び回胴回転停止コマンドC513をサブ制御手段に送信する（ステップS614）。これらの制御コマンドのうち、第1～第3停止受付コマンドC508、C510、C512は、ストップボタン33a～33cの操作を受け付けた
20
ことを示すコマンドであり、また、（第1～第3）回胴回転停止コマンドC509、C511、C513は、リール21a～21cが停止したことを示すコマンドである。また、このストップボタン33a～33cの操作情報には、中段に停止した図柄の情報（停止位置）や、ストップボタン33a～33cが押されたときのリール21a～21c各々の位置の情報であって、リール表示窓11の中段にある図柄に関する情報（図柄受付位置情報）も含まれる。このステップS612～S614の処理は、全てのリール21a～21cの回転が停止するまで繰り返される（ステップS615）。

【0059】

次に、メイン制御手段は、停止図柄判定手段130により、有効ライン上にいずれかの役（抽選により当選した役）に対応する図柄が停止したか否かを判定し（ステップS616）、リール21a～21cに停止した図柄に応じた演出の開始を指示するための、表示
30
されている図柄の組み合わせに関する情報を示す作動図柄表示コマンドC514をサブ制御基板200に送信する（ステップS617）。この作動図柄表示コマンドC514は、例えば、特別役や再遊技役の図柄が有効ライン上に揃った場合に、対応する演出の実行をサブ制御基板200に指示するためのコマンドであり、図柄に応じた演出が無い場合も送信される。また、メイン制御手段は、遊技メダルの払出しが開始されたことを示す情報をメダル払出開始コマンドC515としてサブ制御基板200に送信する（ステップS618）。このメダル払出開始コマンドC515には、払出されるメダルの枚数が設定されており、遊技メダルが払出される小役以外の図柄が有効ライン上に揃っているときは0枚が設定される。そして、以上の判定の結果、有効ライン上に特別役に対応する図柄（ボーナス図柄）が表示されていると判定したときは（ステップS619）、メイン制御手段は、
40
遊技状態制御手段180により特別遊技制御手段182を実行し、特別遊技状態B（上述の場合、BB遊技若しくはMB遊技）に移行する（ステップS620）。また、有効ライン上にボーナス図柄が揃っていない場合に、小役1～3に対応する図柄（小役図柄）が揃っている（入賞している）と判定したときは（ステップS621）、メイン制御手段は、払出し制御手段140により入賞した小役に対応する遊技メダルの払い出しを行い（ステップS622）、遊技メダルの払出しが終了するとメダル払出終了コマンドC516をサブ制御基板200に送信する（ステップS623）。さらに、有効ライン上に小役図柄が揃っていない場合に、有効ライン上にリプレイ（再遊技役）に対応する図柄（リプレイ図柄）が揃っていると判定したときは（ステップS624）、メイン制御手段は、再遊技を実行する制御を行う（ステップS625）。こうして、一回の遊技に対する処理が終了す
50

ると、メイン制御手段はその情報を作動終了コマンドC 5 1 7としてサブ制御基板2 0 0に送信する（ステップS 6 2 6）。

【0 0 6 0】

なお、図1 2には図示していないが、このスロットマシン1においてエラーが発生したことをメイン制御基板1 0 0が検知すると、サブ制御基板2 0 0に対してエラー通知コマンドが送信される。例えば、前扉3が開放されたことを検知すると、その旨を通知する制御コマンドとしてエラー通知コマンドがサブ制御基板2 0 0に対して送信される。また、エラー状態から正常な状態に復帰したことを検知すると、その旨を通知する制御コマンドとしてエラー解除コマンドがサブ制御基板2 0 0に対して送信される。例えば、前扉3が閉じられるとその旨を通知するエラー解除コマンドが送信される。また、メイン制御基板1 0 0は、ホッパー装置5 0において、遊技メダルが詰まったり、払い出す遊技メダルが無いために、遊技メダルの払出しに所定の時間以上を要していることを検知すると、このホッパー装置5 0に異常がある旨を通知するエラー通知コマンドをサブ制御基板2 0 0に送信し、異常状態が解除されてエラー前の状態に戻ると、その旨を通知するエラー解除コマンドが送信される。また、遊技中に何らかの理由により電源が切断された場合には、再度電源が投入されたときに、その旨を通知するエラー解除コマンドがサブ制御基板2 0 0に対して送信される。さらに、前回の遊技が終了してから次の遊技のスタートレバー3 2が操作されるまでの間に精算ボタン3 4が操作されると、精算が開始されたことを精算が終了したことを示す制御コマンドがメイン制御基板1 0 0からサブ制御基板2 0 0に送信される。

【0 0 6 1】

（演出制御基板3 0 0による演出）

上述したように、本実施形態に係るスロットマシン1では、メイン制御基板1 0 0で制御される遊技の進行に応じて、サブ制御基板2 0 0の演出制御基板3 0 0により演出が実行される。また、この演出制御基板3 0 0は、前回の遊技が終了してから所定の時間以上操作がされないと待機演出を実行するように構成されている。さらに、この演出制御基板3 0 0は、予め設定した時刻になり（本実施形態においては、電源投入時からの経過時間が予め設定した時間になり）、さらに所定の条件を満たすと、遊技の進行状態に関わりなく、特別な演出（以下、「特定演出」と呼ぶ）を実行するように構成されている。以下、この演出制御基板3 0 0による演出について図1 3～図1 6を用いて説明する。ここで、図1 3は演出制御基板3 0 0における処理の構成を示す説明図であり、図1 4は演出制御基板3 0 0で管理される演出状態の遷移を示す説明図であり、図1 5は実行時間テーブルのデータ構造を示す説明図であり、図1 6は特定演出の抽選テーブルのデータ構造を示す説明図である。

【0 0 6 2】

（演出制御手段3 1 1）

図1 3に示すように、演出制御基板3 0 0のサブCPU 3 1 0にはROM 3 4 0から読み出されたプログラムである演出制御手段（サブ制御手段）3 1 1が実行されている。また、RAM 3 3 0には、時間を計測するために用いられるカウンタ値を記憶するカウンタ手段3 3 1、特定演出を実行する時刻（上述の経過時間）が設定された実行時間テーブルを記憶する実行時間テーブル記憶手段3 3 2、後述する演出状態を記憶する演出状態記憶手段3 3 3、特別役の当選回数を記憶する当選回数記憶手段3 3 4、演出状態毎の演出に関する情報（演出設定情報）を記憶する演出設定情報記憶手段3 3 5、特定演出の演出パターンを抽選するための抽選テーブルを記憶する特定演出抽選テーブル記憶手段3 3 6、及び、実行される演出のパターンを記憶する演出パターン記憶手段3 3 7が設けられている。また、演出制御手段3 1 1は、さらに、時間計測手段3 1 2、特定演出準備手段3 1 3、テーブル選択手段3 1 4、演出状態設定手段3 1 5、特別役当選回数カウント手段3 1 6、演出選択手段3 1 7、及び、演出実行手段3 1 8を有して構成されている。

【0 0 6 3】

（演出状態の管理）

本実施形態に係るスロットマシン1の演出制御基板300では、メイン制御基板100で制御される遊技状態に応じて演出が実行されるが、この演出の態様を図14に示すような演出状態として管理している。具体的には、通常演出状態D1、特定演出準備状態D2、非移行状態D0、及び、特別遊技演出状態D3から構成される。なお、後述するように、それぞれの演出状態に応じて演出設定情報記憶手段335に記憶されている演出設定情報が選択され、この演出設定情報に応じて演出が選択される。

【0064】

まず、このスロットマシン1の電源が投入された時点では、メイン制御基板100における遊技状態は通常遊技状態RT0であり、演出制御基板300においても通常演出状態（第1の演出状態）D1となる。この通常演出状態D1においては、演出制御基板300は、通常遊技状態RT0に対応した演出を実行する。具体的には役の抽選結果を報知する、若しくは、特別役の当選信頼度を表す通常予告演出や連続予告演出を所定の頻度で実行するように設定されている。

10

【0065】

この通常演出状態D1において、カウンタ手段331のカウンタ値が、実行時間テーブル記憶手段332に記憶されている実行時間テーブルに設定された時間（実行時間）の1分前を経過する（第1の値になる）と、演出制御基板300は、所定のタイミングで、演出状態を特定演出準備状態（第2の演出状態）D2に移行させる。この特定演出準備状態D2は、特定演出を実行する前の状態であって、この特定演出準備状態D2に対応する演出設定情報を用いると、通常予告演出や連続予告演出の発生頻度が通常演出状態D1のときよりも低くなるように設定されている。そして、この特定演出準備状態D2にあるときに、カウンタ手段331のカウンタ値が、実行時間（第2の値）になると、演出制御基板300は、特定演出を実行する。なお、この特定演出が終了すると、演出制御基板300は、演出状態を通常演出状態D1に移行させる。

20

【0066】

一方、通常演出状態D1において、所定の条件が成立すると、演出制御基板300は、演出状態を非移行状態（第3の演出状態）D0に移行させる。この非移行状態D0にあるときは、実行時間テーブルに設定された時間（実行時間）の1分前になっても特定演出準備状態D2には移行されない。そのため、この非移行状態D0にあるときは、演出制御基板300により、特定演出が実行されることはない。この非移行状態D0としては、例えば、通常演出状態D1にあるときに、特別役が当選してボーナス内部中状態RT2になり、さらに、この内部中状態を予告する通常予告演出若しくは連続演出が演出制御基板300で選択された場合や、通常予告演出若しくは連続予告演出により特別役に当選していることを遊技者に告知した後、また、メイン制御基板100において、再遊技確率変動遊技状態RT1に移行したときに再遊技確率変動遊技状態であることを遊技者に示唆する演出を実行する場合などがある。また、この非移行状態D0において所定の条件が成立する（例えば、再遊技確率変動遊技状態RT1から通常遊技状態RT0に移行する）と、演出制御基板300は、演出状態を通常演出状態D1に移行させる。

30

【0067】

また、通常演出状態D1又は非移行状態D0にあるときに、特別役の図柄が揃い、メイン制御基板100において特別遊技状態Bに移行すると、演出制御基板300は、演出状態を特別遊技演出状態（第3の演出状態）D3に移行させる。この特別遊技演出状態D3においては、特別遊技に対する演出が実行される。このような特別遊技演出状態D3にあるときも、実行時間テーブルに設定された時間（実行時間）の1分前になったとしても、特定演出準備状態D2には移行されない。そのため、この特別遊技演出状態D3にあるときも、特定演出が実行されることはない。なお、メイン制御基板100において特別遊技が終了すると（特別遊技状態Bから通常遊技状態RT0に移行すると）、演出状態は通常演出状態D1に移行される。

40

【0068】

また、特定演出準備状態D2にあるときに、非移行状態D0もしくは特別遊技演出状態

50

D 3に移行する条件が成立すると、演出制御基板 3 0 0 は、演出状態を非移行状態 D 0 もしくは特別遊技演出状態 D 3に移行させる。このとき、特定演出が実行されている場合には、演出制御基板 3 0 0 は、その演出の実行を中止して上記演出状態に移行させ、その演出状態に対応する演出を実行するように構成されている。このように、特定演出準備状態 D 2 から非移行状態 D 0 もしくは特別遊技演出状態 D 3に移行した場合は、実行時間テーブルに設定された次の実行時間になるまで、特定演出準備状態 D 2に移行することはない。

【0 0 6 9】

なお、通常演出状態 D 1 もしくは特定演出準備状態 D 2（特定演出の実行が開始された後を除く）において、前の遊技の終了から次の遊技の開始（ベット操作の前）までの間に、所定の時間以上ベット操作がされないとき（遊技が行われていない状態である、いわゆる非遊技状態が所定の時間以上続くとき）は、演出制御基板 3 0 0により待機演出が実行される。但し、特定演出準備状態 D 2にあるときに待機演出が実行されている場合は、演出制御手段 3 1 1は、実行時間テーブルに設定された時刻になると待機演出を中止し、特定演出を実行する。また、以上の説明で示した通常演出状態 D 1及び非移行状態 D 0は、それぞれ更に細分化した状態から構成することもできる。

【0 0 7 0】

（時間計測手段 3 1 2）

時間計測手段 3 1 2は、サブCPU 3 1 0の割り込み処理としてカウンタ手段 3 3 1に記憶されているカウンタ値の更新処理（1ずつ加算する）を実行する。このスロットマシン 1の電源が投入された時点では、カウンタ手段 3 3 1に記憶されているカウンタ値の値は0であるため、このカウンタ値に割り込み間隔（例えば、16m秒）を乗ずると、電源投入時からの経過時間を求めることができる。

【0 0 7 1】

（特定演出準備手段 3 1 3）

特定演出準備手段 3 1 3は、カウンタ手段 3 3 1に記憶されているカウンタ値に対応する経過時間が実行時間テーブル記憶手段 3 3 2に記憶されている実行時間テーブルに設定されている時間（実行時間）の1分前を経過すると、演出状態記憶手段に3 3 3に、演出状態として特定演出準備状態 D 2を設定する機能を有する。なお、スタートレバー 3 2が操作されたとき（演出制御基板 3 0 0がスタートレバー受付コマンド C 5 0 2を受信したとき）からすべてのリール 2 1 a～2 1 cが停止する（第3停止に対する回胴回転停止コマンド C 5 1 3を受信する）までの間は、特定演出準備状態 D 2の設定は行われない。また、カウンタ値に対応する経過時間が実行時間を経過したときも、次の実行時間の1分前になるまでは特定演出準備状態 D 2の設定は行われない。すなわち、スタートレバー 3 2が操作された後に実行時間の1分前になり、すべてのリール 2 1 a～2 1 cの回転が停止するまでの間にこの実行時間を経過すると、その実行時間に対して特定演出準備状態 D 2が設定されることはない（すなわち、特定演出は実行されない）。

【0 0 7 2】

（テーブル選択手段 3 1 4）

上述のように、特定演出を実行する時間（電源投入時からの経過時間）は、実行時間テーブル記憶手段 3 3 2に記憶されている実行時間テーブルを用いて設定されるが、本実施形態に係るスロットマシン 1においては、異なる実行時間が設定された実行時間テーブルが複数記憶されており、テーブル選択手段 3 1 4により選択可能に構成されている。図 1 5は、実行時間テーブル記憶手段 3 3 2に記憶されている実行時間テーブルを示しており、この図 1 5においては、実行される時間が設定されていない、すなわち、特定演出が実行されないテーブル（図 1 5（a））、3時間毎に特定演出が実行されるテーブル（図 1 5（b））、1時間毎に特定演出が実行されるテーブル（図 1 5（c））、及び、30分毎に特定演出が実行されるテーブル（図 1 5（d））の4つのテーブルを有する場合を示している。なお、この図 1 5においては、説明を容易にするために実行回数を示しているが、単に実行される時間がリストされているだけで良い。

【0073】

テーブル選択手段314は、例えば、スロットマシン1の筐体内に選択ボタンとテーブル番号の表示部（7セグメントLED等）を設け、選択ボタンを操作して表示部に表示された番号の実行時間テーブルを選択するように構成しても良いし、スタートレバー32、ストップボタン33及び画像表示装置41を用いて、テーブル番号を画像表示装置41に表示し、スタートレバー32とストップボタン33で表示された番号の実行時間テーブルを選択するように構成することも可能である。特定演出準備手段313は、このテーブル選択手段314により選択された実行時間テーブルを用いて、演出状態を特定演出準備状態D2に切り換える。なお、図15に示す実行時間テーブルは一例を示しており、さらに多くのテーブルを用いることや、異なる時間間隔の実行時間が設定されたテーブルを用い

10

【0074】

（演出状態設定手段315）

演出状態設定手段315は、演出選択手段317からの要求により、メイン制御手段100における遊技状態に応じて、演出制御基板300における演出状態を決定し、演出状態記憶手段333に設定する機能を有する。なお、上述のように、演出状態が非移行状態D0及び特別遊技演出状態D3のときは、特定演出は実行されないため、演出状態設定手段315は、非移行状態D0若しくは特別遊技演出状態D3に演出状態を切り換えるときは、演出実行手段318に対して特定演出を中止させる。

【0075】

（特別役当選回数カウント手段316）

特別役当選回数カウント手段316は、メイン制御基板100の役抽選手段110により電源投入時からの特別役に当選した回数（例えば、ビックボーナス（図4に示す特別役1～3）に当選した回数）をカウントして当選回数記憶手段334に記憶するものである。この特別役当選回数カウント手段316は、例えば、メイン制御基板100から送信された作動図柄表示コマンドC514から特別に当選したことを検出し、当選回数記憶手段334の値を更新する（この値に1ずつ加算する）。

20

【0076】

（演出選択手段317）

演出選択手段317は、メイン制御基板100から送信される制御コマンドを受信して、メイン制御基板100における遊技の進行と、演出状態記憶手段333に記憶されている演出状態に応じて、演出パターンを選択し（これを待機演出及び特定演出と区別するために、「通常演出」と呼ぶ）、演出実行手段318に実行させる機能を有する。また、この演出選択手段317は、前回の遊技が終了してから所定の時間の間、ベット操作がされないときに、演出実行手段318に待機演出を実行させる機能も有している。なお、通常演出の選択は、演出状態記憶手段333に設定された演出状態に基づいて、演出設定情報記憶手段335に記憶された演出設定情報を読み出しこの演出設定情報に基づいて演出パターンが選択される。例えば、この演出設定情報には演出パターンの抽選テーブルが含まれており、乱数発生器320により発生された乱数値を用いて演出パターンの選択が行われる。待機演出についても、複数の演出パターンを用意し、乱数値を用いて抽選するよう

30

40

【0077】

（演出実行手段318）

演出実行手段318は、画像表示装置41、演出用ランプ42又は放音部43を用いて演出を実行する機能を有する。この演出実行手段318は、演出パターン記憶手段337に記憶された演出パターンを用いて、演出選択手段317により決定された通常演出及び待機演出と、特定演出とを実行するように構成されている。

【0078】

なお、本実施形態に係るスロットマシン1においては、特定演出も複数の演出パターンが用意されており、特定演出抽選テーブル記憶手段336に記憶されている抽選テーブル

50

と、乱数発生器 3 2 0 で発生された乱数値を用いて抽選され、この抽選により選択された演出パターンの特定制演出が実行される。図 1 6 は、特定制演出抽選テーブル記憶手段 3 3 6 に記憶されている抽選テーブルを示しており、6 つの演出パターンを設定値（設定値設定手段 1 5 0 で設定される設定値であって、メイン制御基板 1 0 0 から制御コマンドとして演出制御基板 3 0 0 に送信される）と特別役の当選回数（ビックボーナス（BB）の当選回数）とで抽選する構成を有している。そのため、演出実行手段 3 1 8 は、メイン制御手段 1 0 0 から送信された設定値に基づいて特定制演出抽選テーブル記憶手段 3 3 6 から抽選テーブルを選択し、当選回数記憶手段 3 3 4 から特別役の当選回数を取り出し、さらに、乱数発生器 3 2 0 から乱数値を取り出して、設定値、特別役の当選回数及び乱数値から特定制演出の演出パターンを決定し、実行する。このように、抽選テーブルの選択のパラメータとして設定値を用いることにより、この設定値を示唆する演出を所定の確率で実行することができる。

10

【0079】

また、特定制演出の実行が終了したときは、演出実行手段 3 1 8 は、演出状態記憶手段 3 3 3 に通常演出状態 D 1 を設定する。また、演出状態設定手段 3 1 5 により演出状態が非移行状態 D 0 若しくは特別遊技演出状態 D 3 に切り換えられたときは、特定制演出の実行を中止するように構成されている。

【0080】

（演出制御基板 3 0 0 での処理の流れ）

それでは、上述の構成の演出制御基板 3 0 0 で制御される演出の処理について、図 1 7 ～図 2 0 を用いて説明する。ここで、図 1 7 は特定制演出準備手段 3 1 3 の処理を示すフローチャートであり、図 1 8 は演出選択手段 3 1 7 の処理を示すフローチャートであり、図 1 9 は演出状態設定手段 3 1 5 の処理を示すフローチャートであり、図 2 0 は演出実行手段 3 1 8 の処理を示すフローチャートである。

20

【0081】

このスロットマシン 1 の電源が投入されると、演出制御基板 3 0 0 の演出制御手段 3 1 1 は、時間計測手段 3 1 2、特定制演出準備手段 3 1 3、特別役当選回数カウント手段 3 1 6、演出選択手段 3 1 7 及び演出実行手段 3 1 8 を、サブ CPU 3 1 0 の割込処理として実行する。また、演出状態設定手段 3 1 5 は、演出選択手段 3 1 7 から呼び出されて実行される。

30

【0082】

図 1 7 に示すように、特定制演出準備手段 3 1 3 は、テーブル選択手段 3 1 4 により選択された実行時間テーブルを実行時間テーブル記憶手段 3 3 2 から読み出し、設定されている順に、実行時間の一つずつ取り出す（ステップ S 7 0 0）。そして、カウンタ手段 3 3 1 に記憶されているカウンタ値を参照し、ステップ S 7 0 0 で読み出した実行時間の 1 分前になるのを監視する（ステップ S 7 0 1）。そして、実行時間の 1 分前になると、演出状態を特定制演出準備状態 D 2 に切り換える条件を満たしているかを判定する（ステップ S 7 0 2）。ここで、特定制演出準備状態 D 2 に切り換える条件とは、スタートレバー 3 2 が操作されてリール 2 1 a ～ 2 1 c が回転している状態でないこと（すなわち、スタートレバー受付コマンド C 5 0 2 を受信する前、若しくは、第 3 停止回胴停止コマンド C 5 1 3 を受信した後であること）、及び、現在の演出状態が通常演出状態 D 1 であること（非移行状態 D 0 又は特別遊技演出状態 D 3 でないこと）である。このステップ S 7 0 2 で、特定制演出準備状態 D 2 に切り換える条件を満たしていると判定したときは、特定制演出準備手段 3 1 3 は、演出状態記憶手段 3 3 3 に特定制演出準備状態 D 2 を設定する（ステップ S 7 0 3）。一方、ステップ S 7 0 2 で特定制演出準備状態 D 2 に切り換える条件を満たしていないと判定したときは、さらに、実行時間を経過したか否かを判定し（ステップ S 7 0 4）、実行時間を経過していないと判定したとは、ステップ S 7 0 2 に戻って切り換え条件を満たすか否かを判定する。そして、ステップ S 7 0 3 で演出状態を切り換えると判定したとき、及び、ステップ S 7 0 4 で実行時間を経過していると判定したときは、ステップ S 7 0 0 に戻り、実行時間テーブル記憶手段 3 3 2 に記憶されている実行時間テーブルか

40

50

ら次の実行時間を読み出し、上述の処理を繰り返す。

【0083】

図18に示すように、演出選択手段317は、メイン制御基板100から制御コマンドが送信されたか否かを判定し（ステップS710）、制御コマンドが送信されていないと判定すると、前回の遊技の終了から所定の時間が経過しているか否かを判定する（ステップS711）。具体的には、遊技状態コマンドC500を受信してから所定の時間以上経過しているか（ベットコマンドC501が送信されない時間が所定の時間以上経過しているか）を判定する。このステップS711において所定の時間以上経過していないと判定したときは、ステップS710に戻り、所定の時間以上経過していると判定したときは、さらに、現在の演出状態、すなわち、演出状態記憶手段333に設定されている演出状態が非移行状態D0又は特別遊技演出状態D3であるか否かを判定する（ステップS712）。ステップS712で現在の演出状態が非移行状態D0又は特別遊技演出状態D3であると判定したときはステップS710に戻り、非移行状態D0又は特別遊技演出状態D3でないと判定したときは、待機演出を実行する旨の演出コマンドを演出実行手段318に送信し（ステップS713）、ステップS710に戻る。一方、ステップS710で制御コマンドが送信されたと判定すると、精算ボタン34が操作されて精算処理が終了したか、すなわち、メイン制御基板100から送信された制御コマンドが精算終了コマンドであるか否かを判定し（ステップS714）、精算終了コマンドであると判定したときは、ステップS712に移行して、現在の演出状態が非移行状態D0又は特別遊技演出状態D3でなければ、演出実行手段318に待機演出を実行させる（ステップS712, S713）。

【0084】

ステップS714で、メイン制御手段100から送信された制御コマンドが精算終了コマンドでないと判定したときは、全てのリール21a～21cの回転が停止したか否か、すなわち、その制御コマンドが第3回胴停止コマンドC513であるか否かを判定し（ステップS715）、第3回胴停止コマンドC513であるときは、演出状態設定手段315を実行する（ステップS716）。

【0085】

図19に示すように、演出状態設定手段315は、メイン制御基板100から送信された制御コマンドにより演出状態を決定し（ステップS720）、現在の演出状態、すなわち、演出状態記憶手段333に設定されている演出状態を変更する必要があるか否かを判定し（ステップS721）、演出状態を変更する必要があると判定したときは、処理を終了する。また、このステップS721で演出状態の変更が必要と判定したときは、現在の演出状態が特定演出準備状態D2か否かを判定し（ステップS722）、特定演出準備状態D2であるときは、その演出状態の切り換えが非移行状態D0又は特別遊技演出状態D3への切り換えであるか否かを判定し（ステップS723）、非移行状態D0又は特別遊技演出状態D3への切り換えでないとときは処理を終了する。一步、ステップS723で非移行状態D0又は特別遊技演出状態D3への切り換えであると判定したときは、演出実行手段318で特定演出が実行中であるか否かを判定し（ステップS724）、実行中でないときは、演出状態記憶手段333に非移行状態D0又は特別遊技演出状態D3を設定して処理を終了し（ステップS726）、実行中であるときは、演出実行手段318に対して特定演出の実行を中止させ（ステップS725）、その後、演出状態記憶手段333に非移行状態D0又は特別遊技演出状態D3を設定して処理を終了する（ステップS726）。

【0086】

図18に戻り、ステップS715で第3回胴停止コマンドC513でないと判定したとき、及び、ステップS716で演出状態設定手段315が実行されたときは、メイン制御手段100から送信された制御コマンド（具体的には、抽選結果が含まれる条件装置状態番号コマンドC504）と現在の演出状態とに応じた演出パターンを決定し、演出コマンドを演出実行手段318に送信し（ステップS717）、ステップS710に戻る。

【0087】

図20において、演出実行手段318は、演出状態記憶手段333に設定される演出状態が特定演出準備状態D2か否かを判定する（ステップS730）。このステップS730において現在の演出状態が特定演出準備状態D2であると判定したときは、特定演出の実行時間であるか否かを判定する（ステップS731）。このステップS731において特定演出の実行時間でないと判定したときはステップS730に戻る。一方、ステップS731で特定演出の実行時間であると判定したときは、乱数発生器320から乱数値を取り出し、当選回数記憶手段334から特別役に当選した回数を取り出し、特定演出抽選テーブル記憶手段336に記憶されている抽選テーブルのうち、現在の設定値に対応した抽選テーブルから、特定役の当選回数及び乱数値を用いて特定演出の演出パターンを抽選により決定する（ステップS732）。そして、このようにして決定した特定演出の演出パターンを演出パターン記憶手段337から取り出して、画像表示装置41、演出用ランプ42又は放音部43を用いた特定演出を実行する（ステップS733）。また、この特定演出が終了すると、演出実行手段318は、演出状態記憶手段333に通常演出状態D1を設定し（ステップS734）、ステップS730に戻る。

10

【0088】

一方、ステップS730で現在の演出状態が特定演出準備状態D2でないと判定すると、演出選択手段317から演出コマンドを受信したか否かを判定し（ステップS735）、受信していないときはステップS730に戻り、受信しているときは、その演出コマンドに応じた演出パターンを読み出して、画像表示装置41、演出用ランプ42又は放音部43を用いた演出を実行する（ステップS736）。演出の実行が終了するとステップS730に戻り、以上の処理を繰り返す。

20

【0089】

（本実施形態に係るスロットマシン1の効果）

上述したように、本実施形態に係るスロットマシン1においては、演出実行手段318で特定演出が実行される前に、演出制御基板300における演出状態が、連続演出等の発生頻度が低い特定演出準備状態D2に移行するため、この特定演出の実行可能性を高くすることができる。また、特別役に当選していることを告知する演出や特定遊技状態での演出と、この特定演出とが混同することを防止することができる。さらに、特別遊技に対する演出が実行されているとき（特別遊技演出状態D3）や、連続演出が実行されているとき（非移行状態D0）には、この特定演出は実行されないため、これらの状態を遊技者に確実に告知又は示唆することができるので、遊技者の利益に影響を与えることがない。

30

【0090】

また、隣接して並ぶ複数のスロットマシン1で、同一の実行時間テーブルを選択することにより、複数の台で同時に特定演出を実行することができるので、これらの複数の台で連動した演出を行っているように見せることができる。

【0091】

また、本実施形態に係るスロットマシン1においては、特定演出の演出パターンを複数設け、設定値と特別役の当選回数でこれらの演出パターンを抽選して決定するように構成しているため、遊技者に対してこの特定演出により当該スロットマシン1の設定値を示唆することができる。特に、本実施形態においては、設定値だけでなく特別役の当選回数で、演出パターンの選択確率を変化させるように構成されているため、当選回数が増えるに従って、設定値を示唆する精度が向上するように演出選択テーブルの選択確率を設定することができるので、電源投入直後にいきなり高い精度で設定値を示唆しないようにすることができる。

40

【0092】

（変形例）

まず、以上で説明した実施形態においては、実行時間設定テーブルに設定された時刻（電源投入時からの経過時間）を読み出し、この時刻の1分前から特定演出準備状態D2に移行するように構成しているが、この移行期間は、1分より長くても短くても構わない。

50

また、以上の説明では、実行時間設定テーブルに特定演出が実行される時刻（経過時間）を設定した場合について説明したが、特定演出準備状態D2に移行する時刻を設定しても良いし、この特定演出実行状態D2に移行している時間（開始時刻から終了時刻まで）を設定しても良い。このように特定演出準備状態D2に切り替えるための経過時間を、特定演出を実行するタイミングである時刻と関連付けて定義することにより、特定演出実行状態D2に移行する時間若しくは特定演出を実行する時間の少なくとも一方を設定することにより特定演出実行状態D2への切り替え及び特定演出の実行タイミングを指定することができる。

【0093】

さらに、以上の説明では、電源投入時からの経過時間を、時間計測手段312によるカウンタ値のカウントで計測している場合について説明したが、時計機能を設け、特定演出が実行される時刻を直接指定するように構成することも可能である。また、以上の説明では、特定演出が実行される時刻を、実行時間テーブル記憶手段332に記憶された実行時間テーブルとして定義した場合について説明したが、スロットマシン1毎に、この実行時間を設定できるように構成することも可能である。

【0094】

また、以上の実施形態では、特定演出準備状態D2になると、通常予告演出や連続予告演出の発生頻度が低くなるように構成されている場合について説明したが、この通常予告演出や連続演出は、役抽選手段110において特別役に当選しているときだけ（すなわち内部中のときだけ）実行され、非内部中のときは実行されないように構成することも可能である。

【0095】

また、以上の実施形態では、特定演出の実行中に、非移行状態D0又は特別遊技演出状態D3に移行する条件を満たすと、この特定演出を中止して非移行状態D0又は特別遊技演出状態D3に移行するように構成した場合について説明したが、特定演出を中止して実行された非移行状態D0又は特別遊技演出状態D3が終了したときに（これらの演出状態D0、D3から通常演出状態D1に移行するときに）、中断した特定演出を再度実行するように構成しても良い（例えば、メイン制御基板100における遊技状態が非内部中（通常遊技状態RT0）のときに連続演出が実行されたときは、最後のハズレ演出に変えて中断した特定演出を実行する）。この場合、中断された特定演出を、中断された時点から再度実行するように構成することもできるし、中断されたときの状態に拘わらず特定演出を最初から実行するように構成することもできる。

【0096】

また、以上の実施形態では、特定演出の演出パターンの選択により、設定値を示唆するように構成した場合について説明したが、上述の演出状態の示唆や、アシストタイム（ストップボタン33a～33cの押し順により小役の図柄が揃うか揃わないかが決定するように構成されているときに、この押し順を遊技者に提示する遊技）の抽選状態の示唆等を行うように構成することも可能である。

【0097】

また、以上の実施形態では、前回の遊技の終了から所定の時間以上ベット操作が行われないと、待機演出が行われ、この待機演出中であっても設定された実行時間になると特定演出が実行されるように構成した場合について説明したが、前回の遊技の終了後、所定の時間が経過する前に演出状態が特定演出準備状態D2に移行したときは、所定の時間が経過しても待機演出を実行しないように構成することも可能である。

【符号の説明】

【0098】

- 1 スロットマシン（遊技機）
- 21a～21c リール（図柄表示手段）
- 32 スタートレバー（始動手段）
- 33（33a～33c） ストップボタン（停止手段）

10

20

30

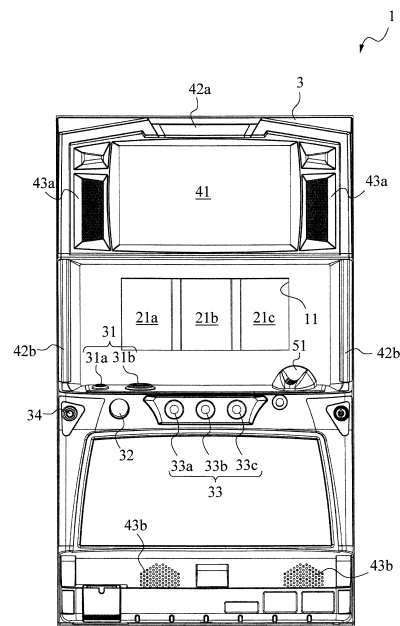
40

50

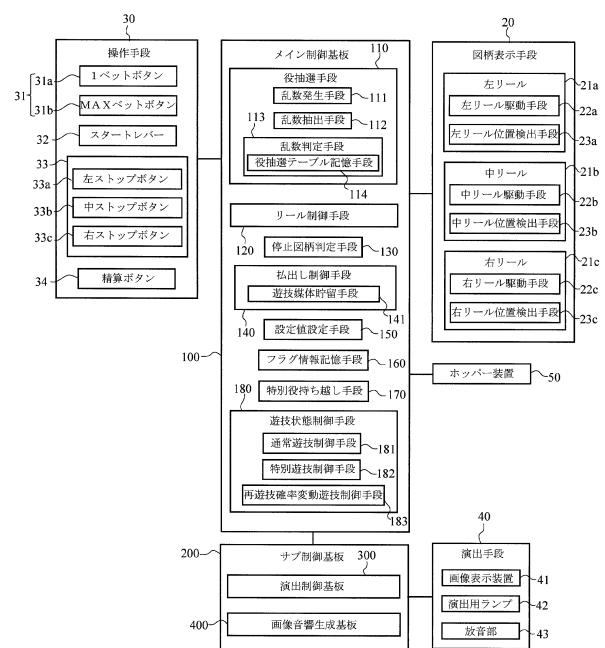
- 4 1 画像表示装置（演出出力手段）
- 1 0 0 メイン制御基板（メイン制御手段）
- 2 0 0 サブ制御基板（サブ制御手段）
- 3 0 0 演出制御基板（サブ制御手段）
- 3 1 2 時間計測手段
- 3 1 3 特定演出準備手段
- 3 1 5 演出状態設定手段
- 3 1 7 演出選択手段
- 3 1 8 演出実行手段
- 3 3 2 実行時間テーブル記憶手段

10

【図 1】



【図 2】



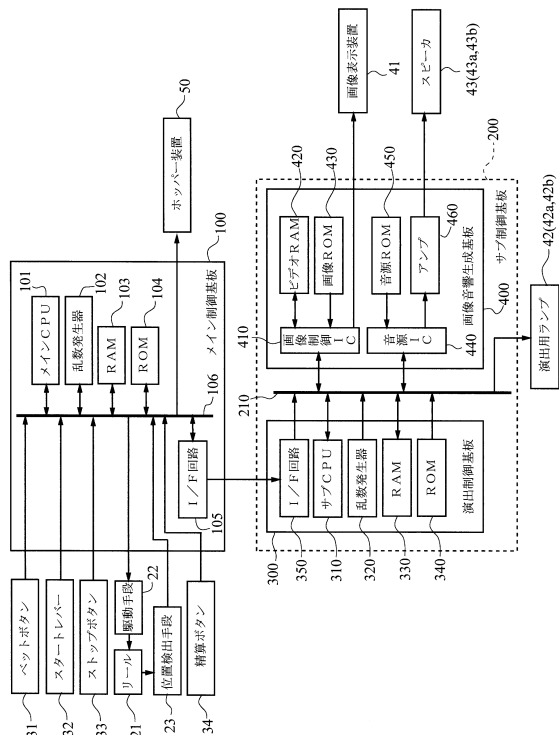
【図 3】

	左リール21a	中リール21b	右リール21c
20	スイカ	チェリー	リプレイ
0	赤7	赤7	赤7
19	ベル	スイカ	スイカ
18	スイカ	リプレイ	ベル
17	リプレイ	ベル	チェリー
16	ブランク	チェリー	リプレイ
15	チェリー	リプレイ	ベル
14	ベル	ベル	チェリー
13	リプレイ	チェリー	リプレイ
12	特別図柄	青7	青7
11	スイカ	スイカ	スイカ
10	ベル	リプレイ	ベル
9	青7	ベル	チェリー
8	リプレイ	BAR	リプレイ
7	スイカ	リプレイ	特別図柄
6	ベル	ベル	チェリー
5	リプレイ	チェリー	ベル
4	BAR	特別図柄	リプレイ
3	チェリー	スイカ	BAR
2	ベル	リプレイ	ベル
1	リプレイ	ベル	チェリー

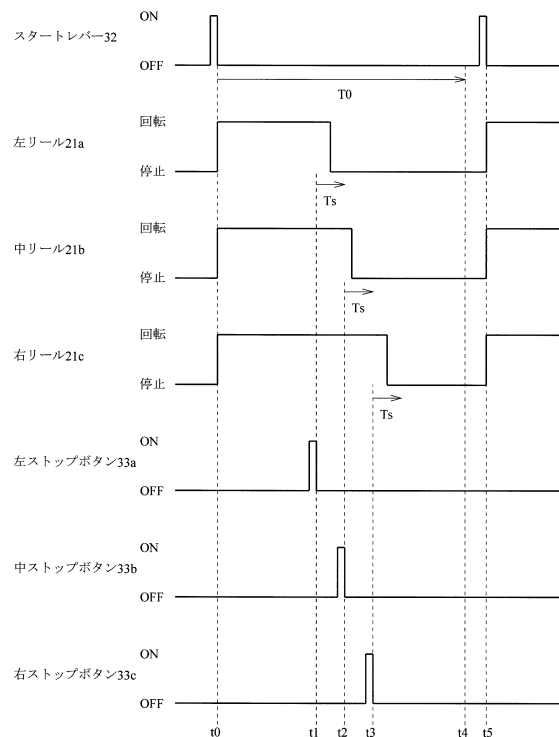
【図 4】

役	図柄	遊技状態毎の役の当選確率					特別遊技 (MB)
		通常 (RT0)	内部中 (RT2)	再遊技変動 (RT1)	特別遊技 (BB)	特別遊技 (BB)	
特別役1 (BB1)	赤7ー赤7ー赤7	1/600	—	1/600	—	—	—
特別役2 (BB2)	青7ー青7ー青7						
特別役3 (BB3)	特別図柄ー特別図柄ー特別図柄						
特別役4 (BB4)	赤7ー赤7ー特別図柄	1/400	—	1/400	—	—	—
特別役5 (MB2)	特別図柄ー特別図柄						
小役1	青7ー青7ー特別図柄						
小役2	ベルーベルーベル	1/68	1/68	1/68	1/1	1/1	抽選せず 当選
小役3	スライカースライカスライカ	1/150	1/150	1/150	1/150	1/150	
	チェリーーANYーANY	1/70	1/70	1/70	1/150	1/150	
ハズレ	リプレイーリプレイーリプレイ	1/73	1/2.5	1/2.0	—	—	—
ハズレ	上記以外の組み合わせ	—	—	—	—	—	—
ハズレ	上記以外の組み合わせ	—	—	—	—	—	—

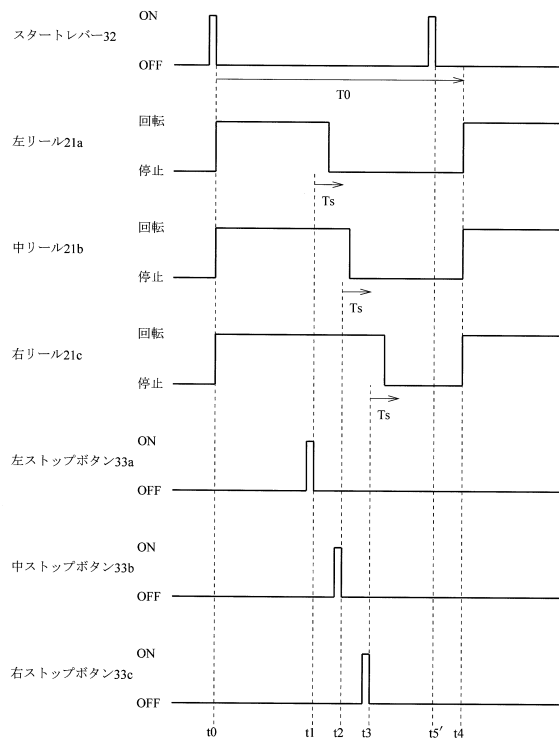
【図 5】



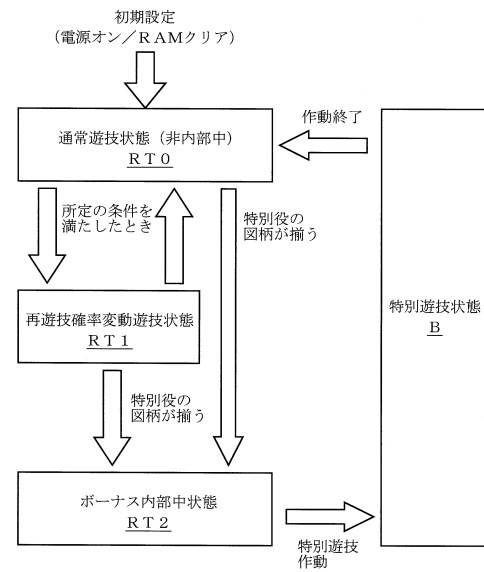
【图 6】



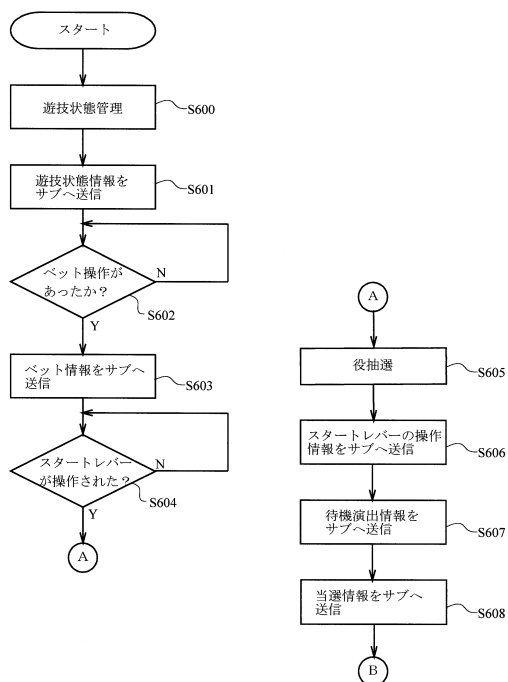
【図 7】



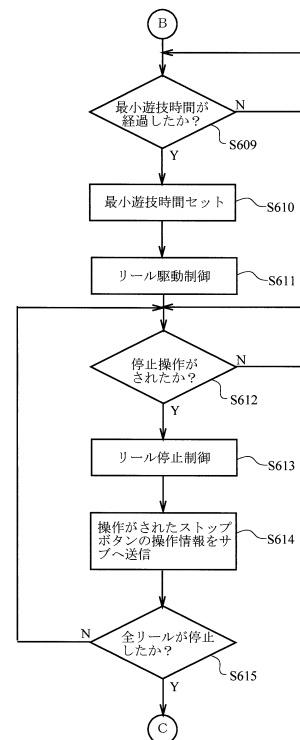
【図 8】



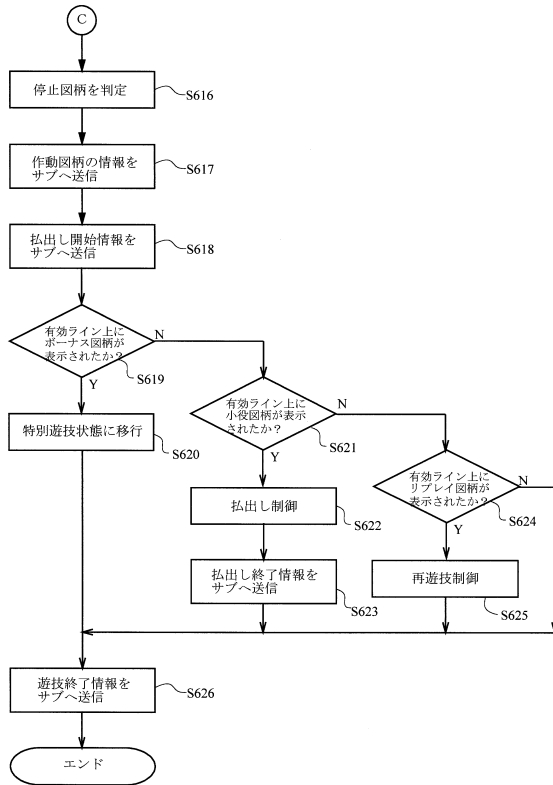
【図 9】



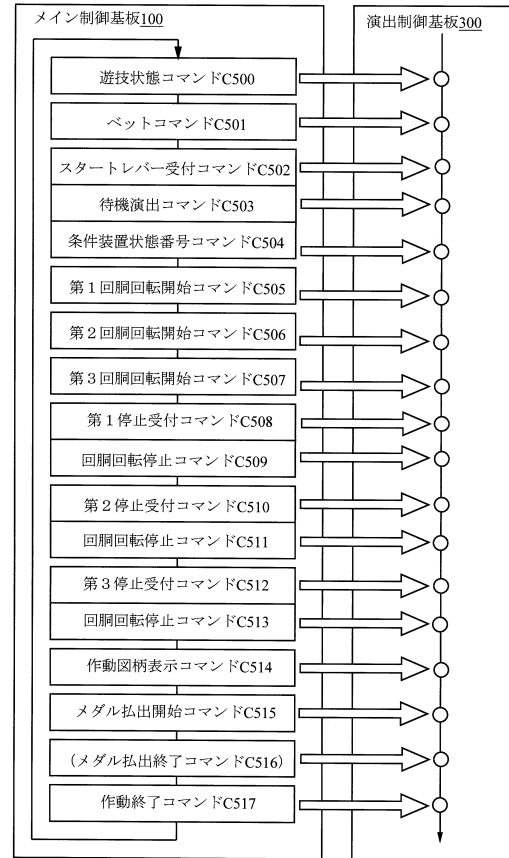
【図 10】



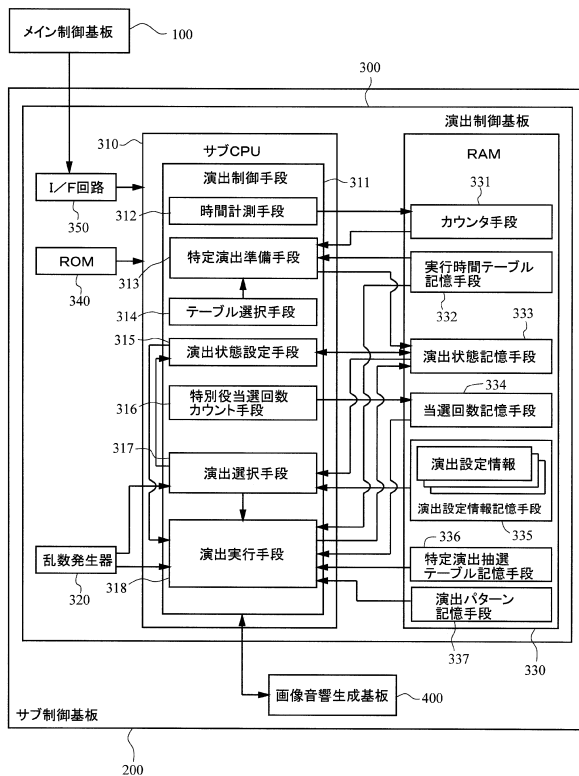
【図 1 1】



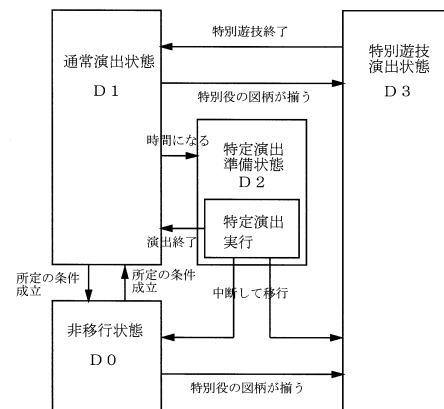
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



【図 15】

(a) 特定演出が実行されない

電源投入からの経過時間			
1回目	11回目	21回目	31回目
2回目	12回目	22回目	32回目
3回目	13回目	23回目	33回目
4回目	14回目	24回目	34回目
5回目	15回目	25回目	35回目
6回目	16回目	26回目	36回目
7回目	17回目	27回目	37回目
8回目	18回目	28回目	38回目
9回目	19回目	29回目	39回目
10回目	20回目	30回目	40回目

(b) 3時間毎に特定演出が実行される

電源投入からの経過時間			
1回目	181分	11回目	661分
2回目	361分	12回目	721分
3回目	541分	13回目	781分
4回目	721分	14回目	841分
5回目	901分	15回目	901分
6回目	1081分	16回目	961分
7回目	1261分	17回目	1021分
8回目		18回目	1081分
9回目		19回目	1141分
10回目		20回目	1201分

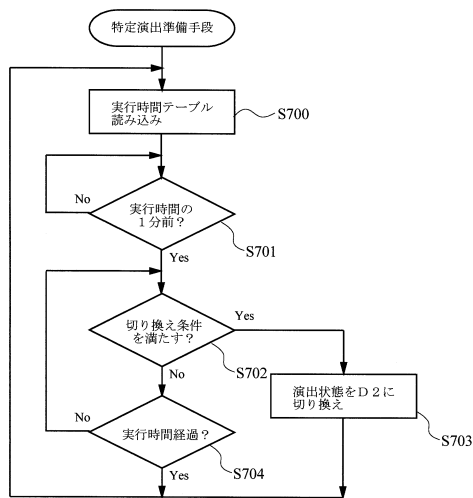
(c) 1時間毎に特定演出が実行される

電源投入からの経過時間			
1回目	61分	11回目	661分
2回目	121分	12回目	721分
3回目	181分	13回目	781分
4回目	241分	14回目	841分
5回目	301分	15回目	901分
6回目	361分	16回目	961分
7回目	421分	17回目	1021分
8回目	481分	18回目	1081分
9回目	541分	19回目	1141分
10回目	601分	20回目	1201分

(d) 30分毎に特定演出が実行される

電源投入からの経過時間			
1回目	31分	11回目	631分
2回目	61分	12回目	661分
3回目	91分	13回目	691分
4回目	121分	14回目	721分
5回目	151分	15回目	751分
6回目	181分	16回目	781分
7回目	211分	17回目	811分
8回目	241分	18回目	841分
9回目	271分	19回目	871分
10回目	301分	20回目	901分

【図 17】



【図 16】

(a) 設定値=1

BB当選回数	0~4回	5~9回	10~14回	15~19回	20~24回	25~29回	30回以上
特定演出1	237/256	228/256	213/256	201/256	187/256	169/256	144/256
特定演出2	2/256	3/256	4/256	6/256	8/256	12/256	16/256
特定演出3	16/256	25/256	35/256	43/256	53/256	61/256	68/256
特定演出4	1/256	1/256	2/256	3/256	4/256	8/256	14/256
特定演出5	0/256	1/256	2/256	2/256	3/256	4/256	8/256
特定演出6	0/256	0/256	0/256	1/256	1/256	2/256	6/256

(b) 設定値=2

BB当選回数	0~4回	5~9回	10~14回	15~19回	20~24回	25~29回	30回以上
特定演出1	239/256	228/256	214/256	201/256	187/256	169/256	143/256
特定演出2	3/256	4/256	6/256	8/256	11/256	16/256	22/256
特定演出3	13/256	22/256	32/256	40/256	48/256	56/256	60/256
特定演出4	1/256	1/256	3/256	4/256	6/256	9/256	17/256
特定演出5	0/256	1/256	1/256	2/256	3/256	3/256	6/256
特定演出6	0/256	0/256	0/256	1/256	1/256	3/256	8/256

(c) 設定値=3

BB当選回数	0~4回	5~9回	10~14回	15~19回	20~24回	25~29回	30回以上
特定演出1	237/256	228/256	213/256	200/256	186/256	168/256	142/256
特定演出2	2/256	3/256	4/256	6/256	8/256	12/256	16/256
特定演出3	16/256	25/256	35/256	43/256	53/256	61/256	68/256
特定演出4	1/256	1/256	2/256	3/256	4/256	8/256	14/256
特定演出5	0/256	1/256	2/256	2/256	3/256	5/256	10/256
特定演出6	0/256	0/256	0/256	1/256	1/256	2/256	6/256

(d) 設定値=4

BB当選回数	0~4回	5~9回	10~14回	15~19回	20~24回	25~29回	30回以上
特定演出1	239/256	228/256	214/256	201/256	186/256	167/256	140/256
特定演出2	3/256	4/256	6/256	8/256	11/256	16/256	22/256
特定演出3	13/256	22/256	32/256	40/256	48/256	56/256	60/256
特定演出4	1/256	1/256	3/256	4/256	6/256	10/256	18/256
特定演出5	0/256	1/256	1/256	2/256	3/256	3/256	6/256
特定演出6	0/256	0/256	0/256	1/256	2/256	4/256	10/256

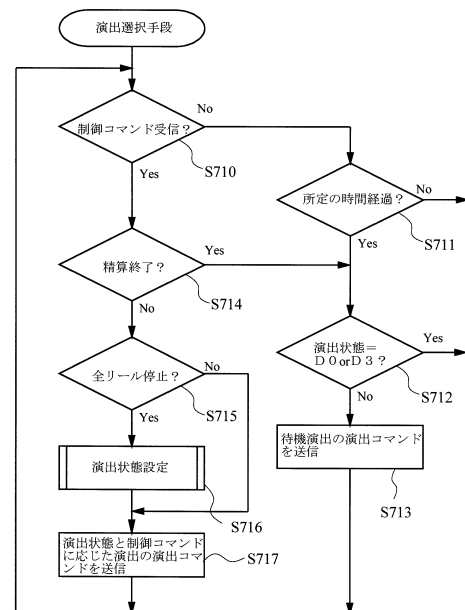
(e) 設定値=5

BB当選回数	0~4回	5~9回	10~14回	15~19回	20~24回	25~29回	30回以上
特定演出1	237/256	228/256	213/256	200/256	186/256	167/256	140/256
特定演出2	2/256	3/256	4/256	6/256	8/256	12/256	16/256
特定演出3	16/256	25/256	35/256	43/256	53/256	61/256	68/256
特定演出4	1/256	1/256	2/256	3/256	4/256	8/256	14/256
特定演出5	0/256	1/256	2/256	3/256	4/256	6/256	12/256
特定演出6	0/256	0/256	0/256	1/256	1/256	2/256	6/256

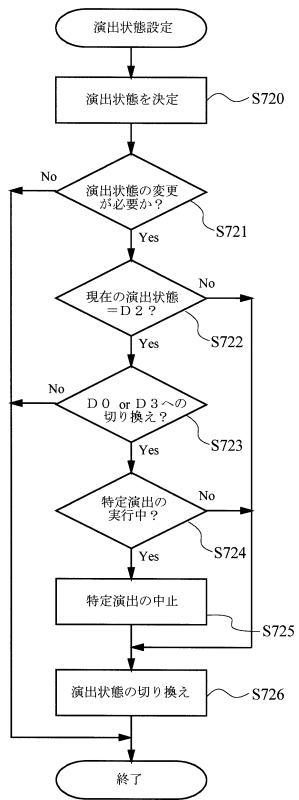
(f) 設定値=6

BB当選回数	0~4回	5~9回	10~14回	15~19回	20~24回	25~29回	30回以上
特定演出1	239/256	228/256	214/256	201/256	186/256	167/256	138/256
特定演出2	3/256	4/256	6/256	8/256	11/256	16/256	22/256
特定演出3	13/256	22/256	32/256	40/256	48/256	56/256	60/256
特定演出4	1/256	1/256	3/256	4/256	6/256	11/256	18/256
特定演出5	0/256	1/256	1/256	2/256	3/256	3/256	6/256
特定演出6	0/256	0/256	0/256	1/256	2/256	5/256	12/256

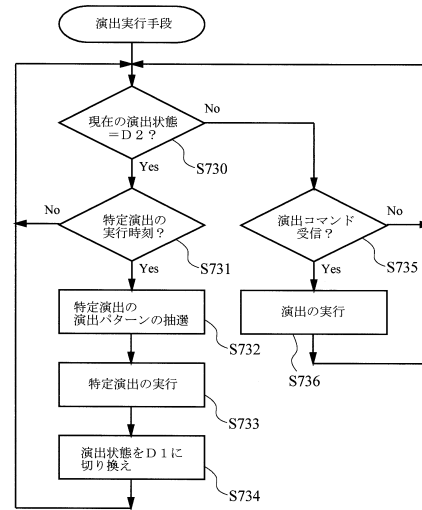
【図 18】



【図 19】



【図 20】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2012-065948 (JP, A)
特開2008-206610 (JP, A)
特開2006-043281 (JP, A)
特開2007-252534 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04
A63F 7/02