

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2013-176420

(P2013-176420A)

(43) 公開日 平成25年9月9日(2013.9.9)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A63F 5/04 512D

テーマコード (参考)

2C082

審査請求 有 請求項の数 5 O L (全 40 頁)

(21) 出願番号 特願2012-41257 (P2012-41257)
 (22) 出願日 平成24年2月28日 (2012.2.28)

(71) 出願人 597044139
 株式会社大都技研
 東京都台東区東上野一丁目1番14号
 (74) 代理人 100119758
 弁理士 菊地 保宏
 (72) 発明者 ▲高▼木 鉄平
 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株式会社大都技研内

最終頁に続く

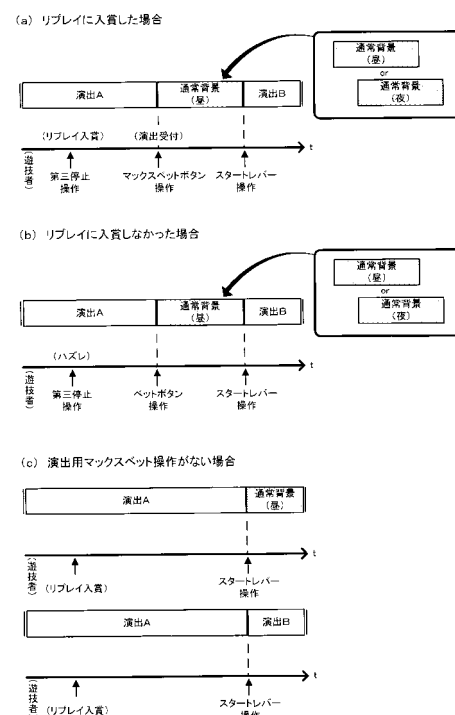
(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【要約】

【課題】メダル投入操作により遊技状態を示唆する演出を実行する遊技台において、再遊技役に入賞した場合であっても、実行中の演出と遊技状態を示唆する演出の双方を楽しむことができる。

【解決手段】第一の演出を実行中に、再遊技役に入賞しなかった場合には、遊技媒体投入ボタンの操作を受け付けたときに、実行中の前記第一の演出をキャンセルして、現在の遊技状態を示唆する演出を含む第二の演出を実行し、第一の演出を実行中に、再遊技役に入賞した場合であって、遊技媒体投入ボタンが操作された際には、実行中の第一の演出をキャンセルして、第二の演出を実行する。

【選択図】 図13



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリールと、
遊技媒体の投入を受け付ける遊技媒体投入ボタンと、
遊技媒体の投入を条件に前記複数のリールの回転開始を指示するスタートスイッチと、
前記スタートスイッチの操作に基づいて、予め定められた複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定する抽選手段と、

前記抽選手段の抽選結果に基づいて、前記リールの回転の停止に関する停止制御を行う停止制御手段と、

前記停止制御手段による停止制御により、予め定められた有効ライン上に停止表示された図柄組合せが、前記抽選手段により内部当選した役に対応して定められた図柄組合せであるか否かにより前記役への入賞を判定する判定手段と、

前記判定手段による判定により、配当を伴う役に入賞した場合には、遊技媒体を配当として払い出す払出手段と、

有利度が異なる複数種類の遊技状態の中からいずれか一つの遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、

遊技に関する演出を実行する演出実行手段と、を備えた遊技台であって、

前記複数種類の役には、再遊技役が含まれ、

前記演出実行手段は、

第一の演出を実行中に、前記再遊技役に入賞しなかった場合には、前記遊技媒体投入ボタンが操作された際に、実行中の前記第一の演出をキャンセルして、現在の遊技状態を示唆する演出を含む第二の演出を実行し、

前記第一の演出を実行中に、前記再遊技役に入賞した場合には、前記遊技媒体投入ボタンが操作された際に、実行中の前記第一の演出をキャンセルして、前記第二の演出を実行することを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技台であって、

前記演出実行手段は、

前記第一の演出及び前記第二の演出を並行して実行中に、前記再遊技役に入賞しなかった場合には、前記遊技媒体投入ボタンが操作された際に、実行中の前記第一の演出をキャンセルして、前記第二の演出の実行を継続し、

前記第一の演出及び前記第二の演出を並行して実行中に、前記再遊技役に入賞した場合であって、前記遊技媒体投入ボタンが操作された際には、実行中の前記第一の演出をキャンセルして、前記第二の演出の実行を継続することを特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 1 または 2 記載の遊技台であって、

前記演出実行手段は、

前記第二の演出を実行中に、前記スタートスイッチの操作があった場合には、前記第二の演出をキャンセルして、前記スタートスイッチの操作に基づく新たな演出、または前記第一の演出を実行し、

前記第一の演出を実行中に、前記再遊技役に入賞した場合であって、前記遊技媒体投入ボタンの操作がなく前記スタートスイッチの操作があった場合には、前記スタートスイッチの操作に基づく新たな演出を実行、または前記第一の演出を継続することを特徴とする遊技台。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記演出実行手段は、

前記再遊技役に入賞した場合には、前記再遊技役に入賞したことを示す再遊技役入賞音を、第一の音出力態様で出力する第三の演出実行手段を備え、

前記第一の演出を実行中に、前記再遊技役に入賞した場合には、前記再遊技役入賞音を

10

20

30

40

50

、前記第一の音出力態様よりも音量が小さいまたは音出力期間が短い第二の音出力態様で出力することを特徴とする遊技台。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記演出実行手段は、

前記再遊技役に入賞した場合には、前記遊技媒体投入ボタンの操作を受け付けるまで、または前記スタートスイッチの操作を受け付けるまで、前記遊技媒体投入ボタンを点灯させることを特徴とする遊技台。

【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（パチスロ）、パチンコに代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技台の一つとして、例えば、スロットマシンが知られている。このスロットマシンは、メダルを投入してスタートレバーを操作することでリールを回転させるとともに、内部抽選によって役を内部決定し、ストップボタンを操作することでリールを停止させた時に、図柄表示窓上に内部決定に応じて予め定められた図柄の組合せが表示されると役が成立するように構成されている。そして、メダルの払出を伴う役が成立した場合には、成立した役に対応する規定数のメダルが払い出されるようになっている。

20

【0003】

このような遊技台の中には、遊技者に不利な遊技状態（例えば、新たな遊技媒体を投入せずに、次の遊技を行うことができる再遊技役の当選確率が通常確率にある状態）と有利な遊技状態（再遊技役の当選確率が通常確率よりも高い状態）を往来させて遊技を行うものがある。そして、このような遊技台の多くは、遊技者に現在の遊技状態を把握させるため、遊技状態を反映した通常画像を表示する演出（以下、通常画像表示演出ともいう）を行うようにしている。例えば、有利な遊技状態にあるときは、背景が赤色の通常画像を表示して、遊技者に有利な遊技状態にあることを把握させる。

【0004】

また、遊技台の中には上記機能に加えて複数遊技に亘る連続演出を実行するものがある。ところで、このような連続演出を実行する場合、連続演出の開始時には不利な遊技状態であっても、連続演出を実行中に有利な遊技状態となることがあるので、遊技者は、スタートレバー操作前に、上記連続演出を一旦中断して、上記通常画像表示演出の背景の色を確認したいという要望が高い。

30

【0005】

この点、特許文献 1 には、スタートレバー操作の前のメダル投入操作により、実行中の演出を強制的に終了する遊技台がある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

40

【特許文献 1】特許第 3 8 9 4 4 6 5 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、上記特許文献 1 に示した機能を新たに具備することにより、スタートレバー操作前に、上記連続演出を一旦中断して通常画像表示演出の背景の色を確認できたとしても、前回の遊技において再遊技役に入賞した場合には、自動的に次遊技のメダル投入が行われてしまうため、この自動的なメダル投入操作により、連続演出がキャンセルされてしまうという新たな問題が発生する。つまり、この場合には、連続演出をもう少し見たかった遊技者にとって不本意な演出切替となってしまう。

50

【 0 0 0 8 】

本発明は上記の事情を鑑みてなされたものであり、メダル投入操作により遊技状態を示唆する演出を実行する遊技台において、再遊技役に入賞した場合であっても、実行中の演出と遊技状態を示唆する演出の双方を楽しむことができる遊技台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】

【 0 0 0 9 】

上記目的を達成するため、本発明に係る遊技台は、その一態様として、複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリールと、遊技媒体の投入を受け付ける遊技媒体投入ボタンと、遊技媒体の投入を条件に前記複数のリールの回転開始を指示するスタートスイッチと、前記スタートスイッチの操作に基づいて、予め定められた複数種類の役の内部当選の可否を抽選により判定する抽選手段と、前記抽選手段の抽選結果に基づいて、前記リールの回転の停止に関する停止制御を行う停止制御手段と、前記停止制御手段による停止制御により、予め定められた有効ライン上に停止表示された図柄組合せが、前記抽選手段により内部当選した役に対応して定められた図柄組合せであるか否かにより前記役への入賞を判定する判定手段と、前記判定手段による判定により、配当を伴う役に入賞した場合には、遊技媒体を配当として払い出す払出手段と、有利度が異なる複数種類の遊技状態の中からいずれか一つの遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、遊技に関する演出を実行する演出実行手段と、を備えた遊技台であって、前記複数種類の役には、再遊技役が含まれ、前記演出実行手段は、第一の演出を実行中に、前記再遊技役に入賞しなかった場合には、前記遊技媒体投入ボタンが操作された際に、実行中の前記第一の演出をキャンセルして、現在の遊技状態を示唆する演出を含む第二の演出を実行し、前記第一の演出を実行中に、前記再遊技役に入賞した場合には、前記遊技媒体投入ボタンが操作された際に、実行中の前記第一の演出をキャンセルして、前記第二の演出を実行することを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 1 0 】

本発明の遊技台によれば、メダル投入操作により遊技状態を示唆する演出を実行する遊技台において、再遊技役に入賞した場合であっても、実行中の演出と遊技状態を示唆する演出の双方を楽しむことができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 1 】

【図 1】本発明の実施形態に係るスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【図 2】本発明の実施形態に係るスロットマシンの図柄表示窓の略示正面図である。

【図 3】本発明の実施形態に係るスロットマシンの制御部の回路ブロック図である。

【図 4】本発明の実施形態に係るスロットマシンの各リールに施される図柄の配列を表面的に展開して示した図である。

【図 5】本発明の実施形態に係るスロットマシンの役の種類、役の名称、役に対応する図柄組合せ、及び役の払出しを示した図である。

【図 6】本発明の実施形態に係るスロットマシンの設定 N における役の内部当選確率の一例を R T モード別に示した図である。

【図 7】本発明の実施形態に係るスロットマシンの主制御部の遊技状態の遷移を示した状態遷移図である。

【図 8】本発明の実施形態に係るスロットマシンの主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図 9】本発明の実施形態に係るスロットマシンの主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 10】本発明の実施形態に係るスロットマシンの第 1 副制御部メイン処理、第 1 副制御部コマンド受信割込処理、及び第 1 副制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 11】本発明の実施形態に係るスロットマシンの第 2 副制御部メイン処理、第 2 副制

御部コマンド受信割込処理、第2副制御部タイマ割込処理及び第2副制御部画像制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図12】従来のベット演出の概要を示す図である。

【図13】本発明の本実施形態に係るスロットマシンのベット演出の概要を示す図である。

【図14】本発明の本実施形態に係るスロットマシンのベット演出の概要を示す図である。

【図15】本発明の本実施形態に係るスロットマシンが実行する演出の画像例である。

【図16】本発明の本実施形態に係るスロットマシンが実行する演出の変形例の画像例である

10

【図17】図10のステップS405の演出制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図18】(a)は、図17のステップS1111の演出開始処理の流れを詳しく示すフローチャート、(b)は、図18(a)のステップS1204の通常背景設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図19】本発明の本実施形態に係るスロットマシンにおける特典抽選テーブル、演出B選択テーブルの内容を模式的に示す図である。

【図20】本発明の本実施形態に係るスロットマシンのベット演出の変形例の概要を示す図である。

【図21】本発明の本実施形態に係るスロットマシンのベット演出の変形例の概要を示す図である。

20

【図22】本発明の本実施形態に係るスロットマシンのベット演出の変形例の概要を示す図である。

【図23】本発明の本実施形態に係るスロットマシンの通常画面表示演出の変形例の概要を示す図である。

【図24】本発明の本実施形態に係るスロットマシンの通常画面表示演出の変形例の概要を示す図である。

【図25】本発明の本実施形態に係るスロットマシンのマックスベットボタンの発光態様の変形例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

30

【0012】

以下、本発明の実施の形態について図面を用いて説明する。

【0013】

<全体構成>

図1は、本発明の一実施形態(第1実施形態)に係るスロットマシン100の外観斜視図である。スロットマシン100は、メダルの投入により遊技が開始され、遊技の結果によりメダルが払い出されるものである。

【0014】

図1に示すスロットマシン100は、本体101と、本体101の正面に取付けられ、本体101に対して開閉可能な前面扉102と、を備える。本体101の中央内部には、(図示省略)外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが3個(左リール110、中リール111、右リール112)収納され、スロットマシン100の内部で回転できるように構成されている。これらのリール110~112はステッピングモータ等の駆動装置により回転駆動される。

40

【0015】

本実施形態において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール110~112が構成されている。リール110~112上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓113から縦方向に概ね3つ表示され、合計9つの図柄が見えるようになっている。そして、各リール110~112を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つま

50

り、各リール１１０～１１２は複数種類の図柄の組合せを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、本実施形態では、３個のリールをスロットマシン１００の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【００１６】

各々のリール１１０～１１２の背面には、図柄表示窓１１３に表示される個々の図柄を照明するためのバックライト（図示省略）が配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。なお、スロットマシン１００内部において各々のリール１１０～１１２の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（インデックスセンサ；図示省略）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン上に表示されるようにリール１１０～１１２を停止させる。

【００１７】

入賞ライン表示ランプ１２０は、有効となる入賞ライン１１４を示すランプである。図２は、図柄表示窓１１３の９つの表示領域１～９と、本実施形態で採用されている入賞ライン１１４との関係を示した図である。本実施形態では、表示領域１、４、７によって構成される上段水平入賞ライン（水平入賞ラインＬ１）、表示領域２、５、８によって構成される中段水平入賞ライン（水平入賞ラインＬ２）、表示領域３、６、９によって構成される下段水平入賞ライン（水平入賞ラインＬ３）、表示領域１、５、９によって構成される右下がり入賞ライン（対角入賞ラインＬ４）、表示領域３、５、７によって構成される右上がり入賞ライン（対角入賞ラインＬ５）の５本の入賞ラインが設定されている。すなわち、本実施形態では、有効となる入賞ライン１１４（有効ラインともいう）は５ラインである。

【００１８】

告知ランプ１２３は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（具体的には、ボーナス）に内部当選していること、または、ボーナス遊技中であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ１２４は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ１２２は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ１２８は演出用のランプである。

【００１９】

ベットボタン１３０～１３２は、スロットマシン１００に電子的に貯留されているメダル（クレジットという）を所定の枚数分投入するためのメダル投入ボタンである。本実施形態においては、ベットボタン１３０が押下される毎に１枚ずつ最大３枚まで投入され、ベットボタン１３１が押下されると２枚投入され、ベットボタン１３２が押下されると３枚投入されるようになっている。以下、ベットボタン１３２はMAX（マックス）ベットボタンともいう。なお、遊技メダル投入ランプ１２９は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ１２１が点灯する。

【００２０】

メダル投入口１４１は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、ベットボタン１３０～１３２により電子的に投入することもできるし、メダル投入口１４１から実際のメダルを投入することもでき、メダル投入とは両者を含む意味である。貯留枚数表示器１２５は、スロットマシン１００に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器１２６は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示する

ための表示器である。払出枚数表示器 1 2 7 は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。本実施形態においては、貯留枚数表示器 1 2 5、遊技情報表示器 1 2 6、および払出枚数表示器 1 2 7 は 7 セグメント (S E G) 表示器で構成されている。

【 0 0 2 1 】

スタートレバー 1 3 5 は、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。すなわち、メダル投入口 1 4 1 に所望するメダル枚数を投入するか、ベットボタン 1 3 0 ~ 1 3 2 を操作して、スタートレバー 1 3 5 を操作すると、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 が回転を開始することとなる。スタートレバー 1 3 5 に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【 0 0 2 2 】

ストップボタンユニット 1 3 6 には、ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 が設けられている。ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 は、スタートレバー 1 3 5 の操作によって回転を開始したリール 1 1 0 ~ 1 1 2 を個別に停止させるためのボタン型の押下スイッチであり、各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 に対応づけてそれぞれ設けられている。以下、ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第 1 停止操作、次の停止操作を第 2 停止操作、最後の停止操作を第 3 停止操作という。また、第 1 停止操作の対象となるリールを第 1 停止リール、第 2 停止操作の対象となるリールを第 2 停止リール、第 3 停止操作の対象となるリールを第 3 停止リールという。なお、各ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

【 0 0 2 3 】

メダル返却ボタン 1 3 3 は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン 1 3 4 は、スロットマシン 1 0 0 に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口 1 5 5 から排出するためのボタンである。ドアキー孔 1 4 0 は、スロットマシン 1 0 0 の前面扉 1 0 2 のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。

【 0 0 2 4 】

ストップボタンユニット 1 3 6 の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル 1 6 2 が設けられている。タイトルパネル 1 6 2 の下部には、メダル払出口 1 5 5、メダルの受皿 1 6 1 が設けられている。

【 0 0 2 5 】

音孔 1 8 1 はスロットマシン 1 0 0 内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。例えば、メダル投入の操作をした場合には、メダル投入音 (ベット音ともいう)、所定の入賞役に入賞した場合には、当該所定の入賞役に入賞したことを示す入賞音 (リプレイに入賞した場合はリプレイ入賞音、ベルに入賞した場合にはベル入賞音など) を、上記スピーカ及び音孔 1 8 1 を介して出力する。前面扉 1 0 2 の左右各部に設けられたサイドランプ 1 4 4 は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉 1 0 2 の上部には演出装置 1 6 0 が配設されており、演出装置 1 6 0 の上部には音孔 1 4 3 が設けられている。この演出装置 1 6 0 は、水平方向に開閉自在な 2 枚の右シャッター 1 6 3 a、左シャッター 1 6 3 b からなるシャッター (遮蔽装置) 1 6 3 と、このシャッター 1 6 3 の奥側に配設された液晶表示装置 1 5 7 (図示省略、演出画像表示装置) を備えており、右シャッター 1 6 3 a、左シャッター 1 6 3 b が液晶表示装置 1 5 7 の手前で水平方向外側に開くと液晶表示装置 1 5 7 (図示省略) の表示画面がスロットマシン 1 0 0 正面 (遊技者側) に出現する構造となっている。

【 0 0 2 6 】

なお、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ (7 セグディスプレイ)、ドットマトリクスディスプレイ、有機 E L ディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール (ドラム)、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画

10

20

30

40

50

面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成されている。本実施形態の場合、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。表示画面は本実施形態の場合、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

【0027】

<制御部の回路構成>

次に、図3を用いて、スロットマシン100の制御部の回路構成について説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図である。

【0028】

スロットマシン100の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部300と、主制御部300が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主な演出の制御を行う第1副制御部400と、第1副制御部400より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第2副制御部500と、によって構成されている。

【0029】

<主制御部>

まず、スロットマシン100の主制御部300について説明する。主制御部300は、主制御部300の全体を制御する基本回路302を備えており、この基本回路302には、CPU304と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの停止位置等を記憶するためのROM306と、一時的にデータを記憶するためのRAM308と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O310と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ312を搭載している。なお、ROM306やRAM308については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第1副制御部400や第2副制御部500についても同様である。この基本回路302のCPU304は、水晶発振器314bが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、CPU304は、電源が投入されるとROM306の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ312に送信し、カウンタタイマ312は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU304に送信する。CPU304は、この割り込み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、水晶発振器314bが出力するクロック信号を8MHz、カウンタタイマ312の分周値を1/256、ROM306の分周用のデータを47に設定した場合、割り込みの基準時間は、 $256 \times 47 \div 8 \text{ MHz} = 1.504 \text{ ms}$ となる。

【0030】

基本回路302は、0～65535の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数発生回路316と、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路332を設けており、CPU304は、この起動信号出力回路332から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【0031】

また、基本回路302には、センサ回路320を設けており、CPU304は、割り込み時間ごとに各種センサ318（ベットボタン130センサ、ベットボタン131センサ、ベットボタン132センサ、メダル投入口141から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー135センサ、ストップボタン137センサ、ストップボタン138センサ、ストップボタン139センサ、精算ボタン134センサ、メダル払出装置180から払い出されるメダルのメダル払出センサ、リール110のインデックスセンサ、リール111のインデックスセンサ、リール112のインデックスセンサ、等）の状態を監視している。

【0032】

なお、センサ回路320がスタートレバーセンサのHレベルを検出した場合には、この

10

20

30

40

50

検出を示す信号を乱数発生回路 3 1 6 に出力する。この信号を受信した乱数発生回路 3 1 6 は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。

【 0 0 3 3 】

メダル受付センサは、メダル投入口 1 4 1 の内部通路に 2 個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバー 1 3 5 センサは、スタートレバー 1 3 5 内部に 2 個設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。ストップボタン 1 3 7 センサ、ストップボタン 1 3 8 センサ、および、ストップボタン 1 3 9 センサは、各々のストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 に設置されており、遊技者によるストップボタンの操作を検出する。

10

【 0 0 3 4 】

ベットボタン 1 3 0 センサ、ベットボタン 1 3 1 センサ、およびベットボタン 1 3 2 センサは、メダル投入ボタン 1 3 0 ~ 1 3 2 のそれぞれに設置されており、R A M 3 0 8 に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして投入する場合の投入操作を検出する。精算ボタン 1 3 4 センサは、精算ボタン 1 3 4 に設けられている。精算ボタン 1 3 4 が一回押されると、電子的に貯留されているメダルを精算する。メダル払出センサは、メダル払出装置 1 8 0 が払い出すメダルを検出するためのセンサである。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。

【 0 0 3 5 】

リール 1 1 0 のインデックスセンサ、リール 1 1 1 のインデックスセンサ、およびリール 1 1 2 のインデックスセンサは、各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片が通過するたびに L レベルになる。C P U 3 0 4 は、この信号を検出すると、リールが 1 回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。

20

【 0 0 3 6 】

主制御部 3 0 0 は、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 に設けたステッピングモータを駆動する駆動回路 3 2 2、投入されたメダルを選別するメダルセクタ 1 7 0 に設けたソレノイドを駆動する駆動回路 3 2 4、メダル払出装置 1 8 0 に設けたモータを駆動する駆動回路 3 2 6、及び各種ランプ 3 3 8 (入賞ライン表示ランプ 1 2 0、告知ランプ 1 2 3、遊技メダル投入可能ランプ 1 2 4、再遊技ランプ 1 2 2、遊技メダル投入ランプ 1 2 9、遊技開始ランプ 1 2 1、貯留枚数表示器 1 2 5、遊技情報表示器 1 2 6、払出枚数表示器 1 2 7) を駆動する駆動回路 3 2 8 をそれぞれ設けている。

30

【 0 0 3 7 】

また、基本回路 3 0 2 には、情報出力回路 3 3 4 が接続されており、主制御部 3 0 0 は、この情報出力回路 3 3 4 を介して、外部のホールコンピュータ (図示省略) 等が備える情報入力回路 6 5 2 にスロットマシン 1 0 0 の遊技情報 (例えば、遊技状態) を出力する。

【 0 0 3 8 】

また、主制御部 3 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 にコマンドを送信するための出力インタフェースを備えており、第 1 副制御部 4 0 0 との通信を可能としている。なお、主制御部 3 0 0 と第 1 副制御部 4 0 0 との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部 3 0 0 は第 1 副制御部 4 0 0 にコマンド等の信号を送信できるが、第 1 副制御部 4 0 0 から主制御部 3 0 0 にコマンド等の信号を送信できない。

40

【 0 0 3 9 】

< 副制御部 >

次に、スロットマシン 1 0 0 の第 1 副制御部 4 0 0 について説明する。第 1 副制御部 4 0 0 は、主制御部 3 0 0 が送信した制御コマンドを、入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第 1 副制御部 4 0 0 の全体を制御する基本回路 4 0 2 を備えている。この基本回路 4 0 2 は、C P U 4 0 4 と、一時的にデータを記憶するための R A M 4 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 4 1 0 と、時間や回数等を

50

計測するためのカウンタタイマ 4 1 2 を搭載している。基本回路 4 0 2 の C P U 4 0 4 は、水晶発振器 4 1 4 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等が記憶された R O M 4 0 6 を設けている。

【 0 0 4 0 】

C P U 4 0 4 は、所定のタイミングでデータバスを介して R O M 4 0 6 の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ 4 1 2 に送信する。カウンタタイマ 4 1 2 は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求を C P U 4 0 4 に送信する。C P U 4 0 4 は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各 I C や各回路を制御する。

10

【 0 0 4 1 】

また、第 1 副制御部 4 0 0 には、音源 I C 4 1 8 が設けられ、音源 I C 4 1 8 には出力インタフェースを介してスピーカ 2 7 2、2 7 7 が接続されている。音源 I C 4 1 8 は、C P U 4 0 4 からの命令に応じてアンプおよびスピーカ 2 7 2、2 7 7 から出力する音声の制御を行う。音源 I C 4 1 8 には音声データが記憶された S - R O M (サウンド R O M) が接続されており、この R O M から取得した音声データをアンプで増幅させてスピーカ 2 7 2、2 7 7 から出力する。

【 0 0 4 2 】

第 1 副制御部 4 0 0 には、また、駆動回路 4 2 2 が設けられ、駆動回路 4 2 2 には入出力インタフェースを介して各種ランプ 4 2 0 (上部ランプ、下部ランプ、サイドランプ 1 4 4、タイトルパネル 1 6 2 ランプ、等) が接続されている。

20

【 0 0 4 3 】

また、C P U 4 0 4 は、出力インタフェースを介して第 2 副制御部 5 0 0 へ信号の送受信を行う。スロットマシン 1 0 0 の第 2 副制御部 5 0 0 では、液晶表示装置 1 5 7 やシャッタ 1 6 3 などの制御を行う。なお、第 2 副制御部 5 0 0 は、例えば、液晶表示装置 1 5 7 の制御を行う制御部、シャッタ 1 6 3 の制御を行う制御部とするなど、複数の制御部で構成するようにしてもよい。

【 0 0 4 4 】

次に、スロットマシン 1 0 0 の第 2 副制御部 5 0 0 について説明する。第 2 副制御部 5 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 が送信した制御コマンドを、入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第 2 副制御部 5 0 0 の全体を制御する基本回路 5 0 2 を備えており、この基本回路 5 0 2 は、C P U 5 0 4 と、一時的にデータを記憶するための R A M 5 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 5 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 5 1 2 を搭載している。基本回路 5 0 2 の C P U 5 0 4 は、水晶発振器 5 1 4 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、第 2 副制御部 5 0 0 は、第 2 副制御部 5 0 0 の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶された R O M 5 0 6 を設けている。

30

【 0 0 4 5 】

C P U 5 0 4 は、所定のタイミングでデータバスを介して R O M 5 0 6 の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ 5 1 2 に送信する。カウンタタイマ 5 1 2 は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求を C P U 5 0 4 に送信する。C P U 5 0 4 は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各 I C や各回路を制御する。

40

【 0 0 4 6 】

また、第 2 副制御部 5 0 0 には、シャッタ 1 6 3 を駆動する駆動回路 5 3 0 が設けられ、駆動回路 5 3 0 には出力インタフェースを介してシャッタ 1 6 3 が接続されている。この駆動回路 5 3 0 は、C P U 5 0 4 からの命令に応じてシャッタ 1 6 3 に設けたステッピングモータ (図示省略) に駆動信号を出力する。

50

【 0 0 4 7 】

また、第 2 副制御部 5 0 0 には、センサ回路 5 3 2 が設けられ、センサ回路 5 3 2 には入力インタフェースを介してシャッタセンサ 5 3 8 が接続されている。CPU 5 0 4 は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ 5 3 8 の状態を監視している。

【 0 0 4 8 】

また、第 2 副制御部 5 0 0 には、VDP 5 3 4 (ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ) が設けられ、この VDP 5 3 4 には、バスを介して ROM 5 0 6、VRAM 5 3 6 が接続されている。VDP 5 3 4 は、CPU 5 0 4 からの信号に基づいて ROM 5 0 6 に記憶された画像データ等を読み出し、VRAM 5 3 6 のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置 1 5 7 に画像を表示する。

10

【 0 0 4 9 】

< 図柄配列 >

次に、図 4 を用いて、上述の各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 に施される図柄配列について説明する。なお、同図は、各リール (左リール 1 1 0、中リール 1 1 1、右リール 1 1 2) に施される図柄の配列を平面的に展開して示した図である。

【 0 0 5 0 】

各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 には、同図の右側に示す複数種類 (本実施形態では、7 種類) の図柄が所定コマ数 (本実施形態では、番号 0 ~ 2 0 の 2 1 コマ) だけ配置されている。また、同図の左端に示した番号 0 ~ 2 0 は、各リール 1 1 0 ~ 1 1 2 上の図柄の配置位置 (図柄位置) を示す番号である。例えば、左リール 1 1 0 の番号 0 のコマには「再遊技図柄」、中リール 1 1 1 の番号 1 のコマには「スイカ図柄」、右リール 1 1 2 の番号 2 のコマには「BB 図柄」がそれぞれ配置されている。

20

【 0 0 5 1 】

< 役の種類 >

次に、図 5 を用いて、スロットマシン 1 0 0 の役の種類について説明する。なお、同図は、役 (作動役を含む) の種類、役の名称、役に対応する図柄組合せ、役の払出しを示した図である。

【 0 0 5 2 】

スロットマシン 1 0 0 の役は、特別役 (ボーナス役) と、一般役到大別することができる。本実施形態の特別役 (ボーナス役) には、BB (ビッグボーナス: 特別役 1 ともいう) と、RB (レギュラーボーナス: 特別役 2 ともいう) とがある。また、本実施形態の一般役には、再遊技役 (リプレイともいう) の再遊技 1 ~ 再遊技 6 と、小役のスイカ (小役 2 ともいう)、ベル (小役 3 ~ 5 ともいう)、チェリー (小役 1 ともいう) がある。なお、役の種類は、これに限定されるものではなく、任意に採用できることは言うまでもない。

30

【 0 0 5 3 】

BB (ビッグボーナス) は、入賞により特別遊技である BB 遊技 (図 7 に示す特別遊技状態のゲーム) が開始される特別役 (作動役) である。対応する図柄組合せは、「BB 図柄 - BB 図柄 - BB 図柄」である。

【 0 0 5 4 】

また、本実施形態では BB についてフラグ持越しを行う。すなわち、BB に内部当選すると、これを示すフラグ (以下、BB フラグという) が立つ (主制御部 3 0 0 の RAM 3 0 8 の所定のエリア内に記憶される) が、その遊技において BB に入賞しなかったとしても、入賞するまでフラグが立った状態が維持され、次遊技以降で BB に内部当選中となり (図 7 に示す特別役内部当選状態)、BB に対応する図柄組み合わせが、揃って入賞できる状態にある。

40

【 0 0 5 5 】

RB (レギュラーボーナス) は、入賞により特別遊技である RB 遊技 (図 7 に示す特別遊技状態のゲーム) が開始される特別役 (作動役) である。対応する図柄組合せは、「RB 図柄 - RB 図柄 - RB 図柄」である。また、本実施形態では RB についても上述の BB

50

と同様にフラグ持越しを行う。

【0056】

再遊技1（通常リプレイ）、再遊技2（RT3設定リプレイ）、再遊技3（制御リプレイ）、再遊技4（制御リプレイ）、再遊技5（制御リプレイ）及び再遊技6（制御リプレイ）は、入賞により次の遊技でメダル（遊技媒体）の投入を行うことなく遊技を行うことができる役であり、メダルの払出は行われない。再遊技1（通常リプレイ）に対応する図柄組合せは、「再遊技図柄 - 再遊技図柄 - 再遊技図柄」、再遊技2（RT3設定リプレイ）に対応する図柄組合せは、「再遊技図柄 - 再遊技図柄 - ベル図柄」、再遊技3（制御リプレイ）に対応する図柄組合せは、「ベル図柄 - 再遊技図柄 - 再遊技図柄」、再遊技4（制御リプレイ）に対応する図柄組合せは、「再遊技図柄 - ベル図柄 - 再遊技図柄」、再遊技5（制御リプレイ）に対応する図柄組合せは、「再遊技図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」、再遊技6（制御リプレイ）に対応する図柄組合せは、「ベル図柄 - ベル図柄 - 再遊技図柄」である。

10

【0057】

なお、詳しくは後述するが、再遊技2（RT3設定リプレイ）は遊技状態の移行を伴う図柄組合せとなっており、本実施形態では、通常遊技状態（RT0モード）において再遊技2（RT3設定リプレイ）に対応する図柄組合せが表示されると、遊技状態は再遊技高確率状態A（RT3モード）に移行する。

【0058】

スイカ、ベル、チェリーは、入賞により所定数（本実施形態ではスイカで12枚、ベルで8枚、チェリーで4枚）のメダルが払い出される役である。スイカに対応する図柄組合せは、「スイカ図柄 - スイカ図柄 - スイカ図柄」、ベルに対応する図柄組合せは、「ベル図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」、チェリーに対応する図柄組合せは、「チェリー図柄 - ANY - ANY」である。ここで、「ANY」とは、いずれの図柄であってもよいことを示している。

20

【0059】

< 役の内部当選確率 >

次に、図6を用いて、役の内部当選確率について説明する。なお、同図は、設定Nにおける特別役と一般役の内部当選確率の一例をRTモード別に示した図である。詳しくは後述するが、本実施形態では、RT0モード～RT4モードの5つの遊技状態が存在する。なお、RT0モードは、図7に示す通常遊技状態、RT1モードは、図7に示す特別遊技状態、RT2モードは、図7に示す特別役内部当選状態、RT3モードは、図7に示す再遊技高確率状態A、RT4モードは、図7に示す再遊技高確率状態Bである。

30

【0060】

各々の役の内部当選確率は、各々の役に対応付けされた抽選データの範囲に該当する数値データを、後述する内部抽選時に取得される乱数値の範囲の数値データ（本実施形態では65536）で除した値で求められる。抽選データは、予めいくつかの数値範囲に分割され、各数値範囲に各々の役やハズレを対応付けしている。後述する入賞役内部抽選処理では、内部抽選を実行した結果得られた乱数値が、いずれかの役に対応する抽選データに対応する値であったかを判定し、内部当選役を決定する。実際には、この抽選データは少なくとも1つの役の当選確率を異ならせた設定1～設定6が用意され、遊技店の係員等はいずれかの設定値を任意に選択し、設定することができる。

40

【0061】

また、本実施形態では、一種類の特別役または一般役に内部当選することが可能な単独役の他に、複数種類の役に同時に内部当選することが可能な重複役を設けている。この重複役としては、再遊技1、2、3及び4に同時に当選する「再遊技1、2、3、4」、再遊技1、2、3及び5に同時に当選する「再遊技1、2、3、5」、再遊技1、2、3及び6に同時に当選する「再遊技1、2、3、6」、再遊技1、2、4及び5に同時に当選する「再遊技1、2、4、5」、再遊技1、2、4及び6に同時に当選する「再遊技1、2、4、6」、及び再遊技1、2、5及び6に同時に当選する「再遊技1、2、5、6」

50

を設けている。なお、重複役とは、単一の役ではなく、複数の役をまとめたものであり、重複役に対応する条件装置（フラグ）が作動するわけではなく、重複役に含まれる複数の役（重複小役であれば、重複小役に含まれる複数の小役）に対応する条件装置の各々が作動するものである。なお、以下においては、BBに当選することを条件装置1が成立する、「再遊技1、2、3、4」に当選することを条件装置4が成立すると称する。

【0062】

本実施形態では、同図の備考欄に示されるように、RT0モード（通常遊技状態）において、条件装置4～9が成立した場合には、予め定めた停止操作順序に一致するときだけ再遊技2に入賞し、そうでないときには再遊技1に入賞するようになっている。

【0063】

例えば、条件装置4が成立し、「再遊技1、2、3、4」に内部当選した場合には、第1停止リールを左リール110、第2停止リールを中リール111、第3停止リールを右リール112としたときには、有効ライン上に再遊技2に対応する図柄組合せが揃う（再遊技2が入賞する）ように、主制御部300が各リール110～112の停止制御を行い、上記以外の停止操作順序のときには、再遊技1に対応する図柄組合せが揃う（再遊技1が入賞する）ように、主制御部300が各リール110～112の停止制御を行う。

【0064】

また、小役のベルは、図6に示すように、詳しくは、小役3（ベル1）、小役4（ベル2）、小役5（ベル3）の3つに細分化されている。本実施形態では、同図の備考欄に示されるように、条件装置12～14が成立した場合には、予め定めた停止操作順序に一致するときだけベルに入賞し、そうでないときにはベルに入賞しないようになっている。

【0065】

例えば、小役3（ベル1）に内部当選した場合には、第1停止リールを左リール110としたときには、有効ライン上にベルに対応する図柄組合せが揃う（ベルが入賞する）ように、主制御部300が各リール110～112の停止制御を行い、上記以外の停止操作順序のときには、有効ライン上にベルに対応する図柄組合せが揃わない（ベルが入賞しない）ように、主制御部300が各リール110～112の停止制御を行う。

【0066】

<主制御部の遊技状態の種類>

次に、図7を用いて、スロットマシン100の主制御部300における遊技状態の種類について説明する。なお、同図は、主制御部300の遊技状態の遷移を示した状態遷移図である。

【0067】

本実施形態では、スロットマシン100の主制御部300の遊技状態は、通常遊技状態（RT0モード）と、再遊技高確率状態A（RT3モード）と、再遊技高確率状態B（RT4モード）と、特別役内部当選状態（RT2モード）と、特別遊技状態（RT1モード）と、に大別することができる。なお、本実施形態では、再遊技高確率状態A（RT3モード）と再遊技高確率状態B（RT4モード）を合わせて、高確率再遊技状態という。

【0068】

<通常遊技状態（RT0モード）>

通常遊技状態（RT0モード）の内容は特に限定されないが、例えば、内部抽選の結果が概ねハズレとなり、遊技者が所定期間の遊技を行った場合に遊技中に獲得できるメダルの総数が、遊技中に投入したメダルの総数に満たないような遊技状態をいう。

【0069】

この通常遊技状態（RT0モード）では、特別役であるBBまたはRBに内部当選した場合には特別役内部当選状態（RT2モード）に移行する。また、再遊技2に入賞した場合には、再遊技高確率状態A（RT3モード）に移行する。また、通常遊技状態（RT0モード）で規定ゲーム数（本実施形態では1000ゲーム）を消化した場合には、再遊技高確率状態Bに移行する。

【0070】

10

20

30

40

50

<再遊技高確率状態 A (RT3 モード)>

再遊技高確率状態 A (RT3 モード) の内容は特に限定されないが、本実施形態では、再遊技役の内部当選確率が、通常遊技状態 (RT0 モード) における再遊技役の内部当選確率よりも上昇した遊技状態である。従って、本実施形態の再遊技高確率状態 A (RT3 モード) は、メダルを投入せずに遊技を継続できる確率が高くなっているため、通常遊技状態 (RT0 モード) に比べて遊技者に有利な遊技状態となっている。ここで、本実施形態における有利度とは、具体的には、所定期間の遊技を行ったときに遊技者が賭け数として遊技台に使用した遊技媒体の総数に対して、遊技台が払い出した遊技媒体の総数の割合、いわゆる払出率のことをいい、通常遊技状態 (RT0 モード) に比べて遊技者に有利とは、通常遊技状態 (RT0 モード) よりも払出率が大きいことを意味する。

10

【0071】

再遊技高確率状態 A (RT3 モード) は、通常遊技状態 (RT0 モード) において再遊技 2 に入賞した場合に移行する。また、再遊技高確率状態 A (RT3 モード) において規定ゲーム数 (本実施形態では 50 ゲーム) を消化した場合に、再遊技高確率状態 A (RT3 モード) は終了し、通常遊技状態 (RT0 モード) に移行する。すなわち、再遊技高確率状態 A (RT3 モード) は継続ゲーム数が有限な再遊技高確率状態である。また、再遊技高確率状態 A (RT3 モード) では、特別役である BB または RB に内部当選した場合に特別役内部当選状態 (RT2 モード) に移行する。

【0072】

<再遊技高確率状態 B (RT4 モード)>

20

再遊技高確率状態 B (RT4 モード) の内容は特に限定されないが、本実施形態では、再遊技役の内部当選確率が、通常遊技状態 (RT0 モード) における再遊技役の内部当選確率よりも上昇した遊技状態である。従って、本実施形態の再遊技高確率状態 B (RT4 モード) は、メダルを投入せずに遊技を継続できる確率が高くなっているため、通常遊技状態 (RT0 モード) に比べて遊技者に有利な遊技状態となっている。なお、本実施形態では、再遊技高確率状態 B (RT4 モード) は、再遊技高確率状態 A (RT3 モード) と略同一の内部抽選データを有している (図 6 参照; 再遊技役の抽選値が若干異なるだけ)。

【0073】

再遊技高確率状態 B (RT4 モード) は、通常遊技状態 (RT0 モード) において規定ゲーム数 (本実施形態では 1000 ゲーム) 消化した場合に移行する。また、再遊技高確率状態 B (RT4 モード) では、特別役である BB または RB に内部当選した場合に特別役内部当選状態 (RT2 モード) に移行する。

30

【0074】

再遊技高確率状態 B (RT4 モード) は、再遊技高確率状態 A (RT3 モード) と異なり、継続ゲーム数が無限な再遊技高確率状態である。したがって、本実施形態では、再遊技高確率状態 B (RT4 モード) は、再遊技高確率状態 A (RT3 モード) よりも有利な遊技状態である。

【0075】

このように本実施形態の再遊技高確率状態は、遊技期間 (継続ゲーム数) が異なり、有利度が異なる 2 つの遊技状態を備えている。なお、本実施形態の再遊技高確率状態は、遊技者が所定期間の遊技を行った場合に遊技中に獲得できるメダルの総数が、遊技中に投入したメダルの総数よりも多い遊技状態である。

40

【0076】

<特別役内部当選状態 (RT2 モード)>

この特別役内部当選状態 (RT2 モード) は、内部当選した BB または RB に対応する図柄組合せを有効ライン上に表示させることが可能となっている遊技状態をいう。この特別役内部当選状態 (RT2 モード) は、通常遊技状態 (RT0 モード)、再遊技高確率遊技状態 A (RT3 モード)、または再遊技高確率遊技状態 B (RT4 モード) において、特別役である BB または RB に内部当選した場合に移行する。また、内部当選した BB ま

50

たは R B に対応する図柄組合せが有効な有効ライン上に表示された場合に終了し、特別遊技状態 (R T 1 モード) に移行する。

【 0 0 7 7 】

< 特別遊技状態 (R T 1 モード) >

特別遊技状態 (R T 1 モード) の内容は特に限定されないが、遊技者にとって一番利益の大きい遊技状態であり、遊技中に獲得するメダルの総数が、遊技中に投入したメダルの総数を超えるような遊技状態をいう。

【 0 0 7 8 】

特別遊技状態 (R T 1 モード) は、特別役内部当選状態 (R T 2 モード) において内部当選した B B または R B に対応する図柄組合せが有効な入賞ライン上に表示された場合に移行する。また、ボーナス遊技は、遊技中に予め定められた所定の数 (本実施形態の場合、B B 遊技の場合には 4 5 6 枚、R B 遊技の場合には 3 2 0 枚) を超えるメダルが払い出された場合) に終了し、通常遊技状態 (R T 0 モード) に移行する。

【 0 0 7 9 】

< 主制御部メイン処理 >

次に、図 8 を用いて、主制御部 3 0 0 のメイン処理について説明する。なお、同図は、主制御部 3 0 0 のメイン処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 0 8 0 】

遊技の基本的制御は、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が中心になって行い、電源断等を検知しないかぎり、C P U 3 0 4 が同図の主制御部メイン処理を繰り返し実行する。

【 0 0 8 1 】

電源投入が行われると、まず、ステップ S 1 0 1 で各種の初期設定を行う。この初期設定では、C P U 3 0 4 のスタックポインタ (S P) へのスタック初期値の設定、割込禁止の設定、I / O 3 1 0 の初期設定、R A M 3 0 8 に記憶する各種変数の初期設定、W D T 3 1 4 への動作許可及び初期値の設定等を行う。

【 0 0 8 2 】

ステップ S 1 0 2 ではメダル投入・スタート操作受付処理を実行する。ここではメダルの投入の有無をチェックし、メダルの投入に応じて入賞ライン表示ランプ 1 2 0 を点灯させる。また、第 1 副制御部 4 0 0 に対してメダルが投入されたことを示すメダル投入コマンドを送信する準備を行う。この場合、メダル投入コマンドは、投入されたメダル枚数ごとに出力され、例えば、1 枚のメダル投入がある場合には 1 回、3 枚のメダル投入がある場合には 3 回出力される。

【 0 0 8 3 】

なお、前回の遊技で再遊技役に入賞した場合は、前回の遊技で投入されたメダル枚数と同じ数のメダルを投入する処理を行うので、遊技者によるメダルの投入が不要となる。すなわち、前回の遊技で再遊技役に入賞した場合は、自動的に上記メダル投入コマンドを送信する準備を行う。また、スタートレバー 1 3 5 が操作されたか否かのチェックを行い、スタート操作されたと判断した場合は、投入されたメダル枚数を確定するとともに、第 1 副制御部 4 0 0 に対してスタートレバー 1 3 5 が操作されたことを示すスタートレバー受付コマンドを送信する準備を行う。

【 0 0 8 4 】

ステップ S 1 0 3 では投入されたメダル枚数を確定し、有効な入賞ラインを確定する。

【 0 0 8 5 】

ステップ S 1 0 4 では乱数発生回路 3 1 6 で発生させた乱数を取得する。

【 0 0 8 6 】

ステップ S 1 0 5 では、現在の遊技状態に応じて R O M 3 0 6 に格納されている入賞役抽選テーブルを読み出し、これとステップ S 1 0 4 で取得した乱数値とを用いて内部抽選を行う。内部抽選の結果、いずれかの入賞役 (作動役を含む) に内部当選した場合には、内部当選した役の条件装置 (フラグ) を作動させる (その入賞役のフラグが O N になる) 。また、このステップ S 1 0 5 では、入賞役内部抽選の結果を示す内部抽選コマンドを第

10

20

30

40

50

1 副制御部 4 0 0 に送信する準備を行う。例えば、スイカに内部当選した場合には、スイカに内部当選したことを示す内部抽選コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に対して送信する準備を行い、入賞役内部抽選の結果がハズレ（役の非当選）の場合には、ハズレを示す内部抽選コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に対して送信する準備を行う。

【 0 0 8 7 】

ステップ S 1 0 6 では、内部抽選結果に基づき、リール停止データを選択する。

【 0 0 8 8 】

ステップ S 1 0 7 では全リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の回転を開始させる。また、このステップ S 1 0 7 では、全リール 1 1 0 ~ 1 1 2 が回転開始したことを示す回胴回転開始コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に対して送信する準備を行う。

10

【 0 0 8 9 】

ステップ S 1 0 8 では、ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 の受け付けが可能になり、いずれかのストップボタンが押されると、押されたストップボタンに対応するリール 1 1 0 ~ 1 1 2 の何れかをステップ S 1 0 6 で選択したリール停止制御データに基づいて停止させる。また、このステップ S 1 0 8 では、第 1 停止操作を受け付けたときには、第 1 停止ボタン受付コマンド、第 2 停止操作を受け付けたときには、第 2 停止ボタン受付コマンド、第 3 停止操作を受け付けたときには、第 3 停止ボタン受付コマンドをそれぞれ第 1 副制御部 4 0 0 に対して送信する。なお、第 1 ~ 3 停止ボタン受付コマンドは、停止操作された回胴番号（左リール 1 1 0、中リール 1 1 1 または右リール 1 1 2 のいずれかを示す）及び停止図柄位置（上段基準）に関する情報を含んでいる。全リール 1 1 0 ~ 1 1 2 が停止するとステップ S 1 0 9 へ進む。

20

【 0 0 9 0 】

ステップ S 1 0 9 では、入賞判定（表示判定）を行う。ここでは、有効化された入賞ライン 1 1 4 上に、何らかの入賞役に対応する図柄組合せが表示された場合にその入賞役に入賞したと判定する。例えば、有効化された入賞ライン上に「ベル図柄 - ベル図柄 - ベル図柄」が揃っていたならばベル入賞と判定する。また、このステップ S 1 0 9 では、入賞判定の結果を示す入賞判定コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する準備を行う。

【 0 0 9 1 】

ステップ S 1 1 0 では、メダル払出処理を行う。このメダル払出処理では、払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを払い出す。

30

【 0 0 9 2 】

ステップ S 1 1 1 では、遊技状態制御処理（詳しくは後述する）を行う。この遊技状態制御処理では、遊技状態を移行するための制御が行われ、例えば、B B 入賞の場合には次回から B B 遊技を開始できるよう準備する。また、このステップ S 1 1 1 では、遊技状態を示す遊技状態コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に対して送信する準備を行う。

【 0 0 9 3 】

以上により 1 ゲームが終了する。以降ステップ S 1 0 2 へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。なお、ステップ S 1 1 1 終了後には、1 遊技の終了を示す遊技終了コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する準備を行う。

【 0 0 9 4 】

40

< 主制御部 タイマ割込処理 >

次に、図 9 を用いて、主制御部 3 0 0 のタイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部 タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【 0 0 9 5 】

主制御部 3 0 0 は、所定の周期（本実施形態では約 1 . 5 m s に 1 回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ 3 1 2 を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部 タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

【 0 0 9 6 】

ステップ S 2 0 1 では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、C P U 3 0 4 の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

50

【 0 0 9 7 】

ステップ S 2 0 2 では、W D T 3 1 4 のカウント値が初期設定値（本実施形態では 3 2 . 8 m s ）を超えて W D T 割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、W D T 3 1 4 を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約 1 . 5 m s に 1 回）リスタートを行う。

【 0 0 9 8 】

ステップ S 2 0 3 では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I / O 3 1 0 の入力ポートを介して、各種センサ 3 1 8 のセンサ回路 3 2 0 の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、R A M 3 0 8 に各種センサ 3 1 8 ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。

10

【 0 0 9 9 】

ステップ S 2 0 4 では、各種遊技処理を行う。具体的には、割込みステータスを取得し（各種センサ 3 1 8 からの信号に基づいて各種割込みステータスを取得する）、このステータスに従った処理を行う（例えば、取得した各ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 の割込みステータスに基づいて、停止ボタン受付処理を行う）。

【 0 1 0 0 】

ステップ S 2 0 5 では、タイマ更新処理を行う。各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する。

【 0 1 0 1 】

ステップ S 2 0 6 では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが第 1 副制御部 4 0 0 に送信される。なお、第 1 副制御部 4 0 0 に送信する出力予定情報は本実施形態では 1 6 ビットで構成しており、ビット 1 5 はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 1 1 ~ 1 4 はコマンド種別（例えば、基本コマンド、スタートレバー受付コマンド、演出抽選処理に伴う演出コマンド、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の回転を開始に伴う回転開始コマンド、ストップボタン 1 3 7 ~ 1 3 9 の操作の受け付けに伴う停止ボタン受付コマンド、リール 1 1 0 ~ 1 1 2 の停止処理に伴う停止位置情報コマンド、メダル払出処理に伴う払出枚数コマンド及び払出終了コマンド、遊技状態を示すコマンド等）、ビット 0 ~ 1 0 はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成されている。

20

【 0 1 0 2 】

第 1 副制御部 4 0 0 では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部 3 0 0 における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

30

【 0 1 0 3 】

ステップ S 2 0 7 では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、R A M 3 0 8 に記憶している遊技情報を、情報出力回路 3 3 4 を介してスロットマシン 1 0 0 とは別体の情報入力回路 6 5 2 に出力する。

【 0 1 0 4 】

ステップ S 2 0 8 では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、まずはステップ S 2 0 3 において信号状態記憶領域に記憶した各種センサ 3 1 8 の信号状態を読み出して、メダル投入異常及びメダル払出異常等に関するエラーの有無を監視し、エラーを検出した場合には（図示省略）エラー処理を実行させる。さらに、現在の遊技状態に応じて、メダルセクタ 1 7 0（メダルセクタ 1 7 0 内に設けたソレノイドが動作するメダルブロッカ）、各種ランプ 3 3 8、各種の 7 セグメント（S E G）表示器の設定を行う。

40

【 0 1 0 5 】

ステップ S 2 0 9 では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップ S 2 2 0 に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップ S 2 1 0 に進む。

50

【 0 1 0 6 】

ステップ S 2 1 0 では、タイマ割込終了処理を終了する各種処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップ S 2 0 1 で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定等行う。その後、図 8 に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【 0 1 0 7 】

一方、ステップ S 2 2 0 では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとして R A M 3 0 8 の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図 8 に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【 0 1 0 8 】

< 第 1 副制御部 4 0 0 の処理 >

10

図 1 0 を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の処理について説明する。なお、同図 (a) は、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 が実行するメイン処理のフローチャートである。同図 (b) は、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図 (c) は、第 1 副制御部 4 0 0 のタイマ割込処理のフローチャートである。

【 0 1 0 9 】

電源投入が行われると、まずステップ S 4 0 1 で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、R A M 4 0 8 内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【 0 1 1 0 】

ステップ S 4 0 2 では、タイマ変数が 1 0 以上か否かを判定し、タイマ変数が 1 0 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 1 0 以上となったときには、ステップ S 4 0 3 の処理に移行する。

20

【 0 1 1 1 】

ステップ S 4 0 3 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【 0 1 1 2 】

ステップ S 4 0 4 では、コマンド処理を行う。コマンド処理では、主制御部 3 0 0 からコマンドを受信したか否か (R A M 4 0 8 のコマンド記憶領域に未処理コマンドがあるか否か) を判別し、コマンドを受信した場合 (未処理コマンドがある場合) には、コマンドに応じた処理を実行する。

【 0 1 1 3 】

30

ステップ S 4 0 5 では、演出制御処理 (詳しくは後述) を行う。例えば、ステップ S 4 0 4 で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データを R O M 4 0 6 から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【 0 1 1 4 】

ステップ S 4 0 6 では、ステップ S 4 0 5 で読み出した演出データの中に音源 I C 4 1 8 への命令がある場合には、この命令を音源 I C 4 1 8 に出力する。

【 0 1 1 5 】

ステップ S 4 0 7 では、ステップ S 4 0 5 で読み出した演出データの中に各種ランプ 4 2 0 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 4 2 2 に出力する。

40

【 0 1 1 6 】

ステップ S 4 0 8 では、ステップ S 4 0 5 で読み出した演出データの中に第 2 副制御部 5 0 0 に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップ S 4 0 2 へ戻る。この結果、設定された制御コマンドは、第 2 副制御部 5 0 0 に送信される。

【 0 1 1 7 】

次に、同図 (b) を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第 1 副制御部 4 0 0 が、主制御部 3 0 0 が出力するストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップ S 5 0 1 では、主制御部 3 0 0 が出力したコマンドを未処理コマンドとして R A M 4 0 8

50

に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0118】

次に、同図(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。第1副制御部400は、所定の周期(本実施例では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0119】

ステップS601では、同図(a)に示す第1副制御部メイン処理におけるステップS402において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS402において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。

10

【0120】

ステップS602では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【0121】

<第2副制御部の処理>

図11を用いて、第2副制御部500の処理について説明する。なお、同図(a)は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。同図(b)は、第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図(c)は、第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートである。同図(d)は、第2副制御部500の画像制御処理のフローチャートである。

20

【0122】

まず、同図(a)を用いて、第2副制御部500のメイン処理について説明する。

【0123】

電源投入が行われると、まずS701で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポート初期設定や、RAM508内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【0124】

ステップS702では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS703の処理に移行する。

【0125】

ステップS703では、タイマ変数に0を代入する。

30

【0126】

ステップS704では、コマンド処理を行う。第2副制御部500のCPU504は、第1副制御部400のCPU404からコマンドを受信したか否かを判別する。

【0127】

ステップS705では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS704で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをROM506から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【0128】

ステップS706では、ステップS705で読み出した演出データの中にシャッタ制御の命令がある場合には、この命令に対応するシャッタ制御を行う。

40

【0129】

ステップS707では、ステップS705で読み出した演出データの中に画像制御の命令がある場合には、この命令に対応する画像制御を行い(詳細は後述する)、ステップS702へ戻る。

【0130】

次に、同図(b)を用いて、第2副制御部500のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第2副制御部500が、第1副制御部400が出力するストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。

【0131】

50

コマンド受信割込処理のステップS 8 0 1では、第1副制御部4 0 0が出力したコマンドを未処理コマンドとしてR A M 5 0 8に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0 1 3 2】

次に、同図(c)を用いて、第2副制御部5 0 0のC P U 5 0 4によって実行する第2副制御部タイマ割込処理について説明する。第2副制御部5 0 0は、所定の周期(本実施例では2 m sに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0 1 3 3】

ステップS 9 0 1では、同図(a)に示す第2副制御部メイン処理におけるステップS 7 0 2において説明したR A M 5 0 8のタイマ変数記憶領域の値に1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS 7 0 2において、タイマ変数の値が1 0以上と判定されるのは2 0 m s毎(2 m s × 1 0)となる。

10

【0 1 3 4】

ステップS 9 0 2では、演出用乱数値などを更新する各種更新処理等を行う。

【0 1 3 5】

次に、同図(d)を用いて、第2副制御部5 0 0の画像制御処理について説明する。同図(d)は、同図(a)のステップS 7 0 7の画像制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0 1 3 6】

ステップS 1 0 0 1では、画像データの転送指示を行う。ここでは、C P U 5 0 4は、まず、V R A M 5 3 6の表示領域Aと表示領域Bの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された1フレームの画像が演出画像表示装置1 5 7に表示される。次に、C P U 5 0 4は、V D P 5 3 4のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてR O M座標(R O M 5 0 6の転送元アドレス)、V R A M座標(V R A M 5 3 6の転送先アドレス)などを設定した後、R O M 5 0 6からV R A M 5 3 6への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。V D P 5 3 4は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをR O M 5 0 6からV R A M 5 3 6に転送する。その後、V D P 5 3 4は、転送終了割込信号をC P U 5 0 4に対して出力する。

20

【0 1 3 7】

ステップS 1 0 0 2では、V D P 5 3 4からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップS 1 0 0 3に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

30

【0 1 3 8】

ステップS 1 0 0 3では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、C P U 5 0 4は、ステップS 1 0 0 1でV R A M 5 3 6に転送した画像データに基づいてV R A M 5 3 6の表示領域AまたはBに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報(V R A M 5 3 6の座標軸、画像サイズ、V R A M座標(配置座標)など)をV D P 5 3 4に指示する。V D P 5 3 4はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

40

【0 1 3 9】

ステップS 1 0 0 4では、描画指示を行う。この描画指示では、C P U 5 0 4は、V D P 5 3 4に画像の描画開始を指示する。V D P 5 3 4は、C P U 5 0 4の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【0 1 4 0】

ステップS 1 0 0 5では、画像の描画終了に基づくV D P 5 3 4からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップS 1 0 0 6に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

【0 1 4 1】

50

ステップ S 1 0 0 6 では、R A M 5 0 8 の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント (+ 1) して処理を終了する。

【 0 1 4 2 】

< 演出概要 >

次に、図 1 2 ~ 図 1 4 を用いて、本実施形態のベットボタン操作に基づく演出 (以下、ベット演出という) について説明する。図 1 2 は、従来のベット演出の概要を示す図であり、図 1 3 及び図 1 4 は、本実施形態のベット演出の概要を示す図である。ここで、図 1 2 ~ 図 1 4 に示すベット演出は、現在の遊技状態を示唆する演出となっている。より具体的には、ベット演出は、演出画像表示装置 1 5 7 を介した通常画面表示演出であり、図 1 2 (a) に示すように、主制御部 3 0 0 の遊技状態が通常遊技状態にあるときは昼を示す通常背景、高確率再遊技状態 (再遊技高確率状態 A (R T 3 モード) または再遊技高確率状態 B (R T 4 モード)) にあるときは夜を示す通常背景を表示する。そのため、遊技者は、通常画面表示演出の通常背景を視認することにより、現在の遊技状態を把握することができる。より詳しくは、スロットマシン 1 0 0 は、状態として、デモ状態と遊技状態とがあり、電源投入後からデモ状態を開始し、デモ状態において所定の遊技開始条件を満たした場合 (例えば、メダル投入) に、デモ状態から遊技状態に状態を変更し、遊技状態において所定のデモ開始条件を満たした場合 (例えば、一遊技を終了して 3 0 秒経過) に、遊技状態からデモ状態に状態を変更する。通常画面表示演出は、この遊技状態において通じて実行される演出の一部を構成する演出であって、液晶表示装置 1 5 7 に表示する画像演出を通常画面表示演出と称し、この通常画面表示演出は、遊技が通常状態にあることを示す場合において昼を示す通常背景を表示する演出とし、遊技が有利状態にあることを示す場合において夜を示す通常背景を表示する演出としている。

10

20

【 0 1 4 3 】

従来においては、図 1 2 (b) に示すように、メダルの投入を伴うベットボタンの操作 (ベット操作という) に基づいて、ベット演出を実行していた。ここで、演出 A とは、前遊技において実行されていた画像演出であり、本実施形態では、スタートレバー操作に基づく演出抽選の結果により実行される演出である。具体的には、演出期間が 1 0 秒間の演出であり、次のスタートレバー操作によりキャンセルされたり、次のスタートレバー操作移行も継続して実行されたりする。また、演出 B とは、次の遊技のスタートレバー操作に基づいて、所定の演出実行開始条件が成立した場合に実行される画像演出である。例えば、スタートレバー操作に基づいて、内部抽選が実行され、この内部抽選の結果に基づいて選択されて実行される演出でもよいし、また、例えば、スタートレバー操作に基づいて、内部的にカウントしていたカウント値が加算または減算され、この加算または減算され後のカウント値が、予め定めた値となった場合に実行される演出でもよい。

30

【 0 1 4 4 】

図 1 2 (b) は、前遊技の演出である演出 A を実行中に次の遊技のベットボタン操作を行うと、演出 A がキャンセルされて、通常背景が昼または夜の通常画面表示演出を実行し、次いで、スタートレバー操作を行うと、通常画面表示演出がキャンセルされて演出 B を実行するタイミングチャートを示している。すなわち、遊技者は、演出 A の内容を見つつ自らの操作タイミングで通常画面表示演出の背景を視認することが可能となっている。この結果、遊技者は、演出 A 及び通常画面表示演出の双方を楽しむことができる。そして、通常画面表示演出の背景に基づいて、当該遊技に対する期待感を変化させつつ、スタートレバー操作を行うことになる。

40

【 0 1 4 5 】

しかしながら、従来は、図 1 2 (c) に示すように、再遊技役 (リプレイ) に入賞した場合、リプレイに入賞した遊技の次の遊技においては、遊技者によるベット操作はないので、通常画面表示演出が実行されない、つまり遊技者は、スタートレバー操作に基づいた演出が実行されてしまうと、通常画面表示演出の通常背景を見ることができないという問題があった。

50

【 0 1 4 6 】

そこで、本実施形態では、再遊技役（リプレイ）に入賞した場合、図 1 3（ a ）に示すように、リプレイに入賞した遊技の次の遊技において、遊技者によるマックスベット操作に基づき、通常画面表示演出を実行するようにしている。なお、リプレイに入賞した遊技の次の遊技における、遊技者によるマックスベットボタン操作は、当然のことながら、メダル投入のための操作ではなく、ベット演出実行の契機となる操作であるので、以後、このマックスベットボタン操作を演出用ベットボタン操作ともいう。すなわち、リプレイに入賞した場合には、演出用ベットボタン操作を行うことにより、遊技者は、現在の遊技状態を把握することが可能となっている。

【 0 1 4 7 】

勿論、再遊技役（リプレイ）に入賞しなかった場合には、従来と同様、図 1 3（ b ）に示すように、メダル投入のためのベットボタン操作により、ベット演出は実行される。すなわち、リプレイ入賞以外の場合には、遊技者は、メダル投入を伴うベットボタン操作により現在の遊技状態を把握することが可能である。

【 0 1 4 8 】

図 1 3（ c ）は、リプレイ入賞後の遊技において演出用ベットボタン操作が行われなかった場合のタイミングチャートである。図 1 3（ c ）の上段は、演出 B の実行条件が成立せず、スタートレバー操作により通常背景が昼の通常画面表示演出が実行される場合を示しており、図 1 3（ c ）の下段は、演出 B の実行条件が成立し、スタートレバー操作により演出 B が実行される場合を示している。このように、スタートレバー操作により通常画面表示演出が実行される場合もあるが、スタートレバー操作により各種抽選が実行されることが一般的であるので、スタートレバー操作を契機として演出 B を発生させる頻度は多い。なお、通常背景が昼の通常画面表示演出は、演出 A を実行している期間も実行するようにし、演出 A を実行している期間は、演出 A のみ演出画像表示装置 1 5 7 で画面表示するようにする。より詳しくは、V D P 5 3 4 は、通常背景が昼の通常画面表示演出と演出 A とを並行して実行する期間は、V R A M 5 3 6 のワークエリアに通常背景が昼の通常画面表示演出と演出 A との両者を生成し、表示レイヤーを演出 A 優先として表示する設定にし、演出画像表示装置 1 5 7 には演出 A のみ表示するようにする。こうすることで、演出用ベットボタン操作に基づいて、演出 A に変えて通常背景が昼の通常画面表示演出を実行させる際に、V D P 5 3 4 は、表示レイヤーを通常背景が昼の通常画面表示演出優先として表示する設定にすればよく、スムーズに演出変更が可能になるばかりか、遊技者には、演出用ベットボタン操作に基づいて、異なる実行タイミングの通常背景が昼の通常画面表示演出を見せることが可能となる。

【 0 1 4 9 】

図 1 4 は、ベット演出における、遊技者の操作、主制御部 3 0 0 の処理、及び第 1 副制御部 4 0 0 が受信するコマンドとの関係を示したタイミングチャートである。

【 0 1 5 0 】

図 1 4（ a ）に示すように、リプレイに入賞した場合には、リプレイ入賞に基づくメダル投入コマンドが主制御部 3 0 0 から第 1 副制御部 4 0 0 に送信される。そして、このメダル投入コマンドとは別に、遊技者の演出用ベットボタン操作に基づいて、演出用ベット受付コマンドが主制御部 3 0 0 から第 1 副制御部 4 0 0 に送信されるので、この演出用ベット受付コマンドに基づいて、第 1 副制御部 4 0 0 はベット演出である通常画面表示演出を実行する。また、遊技者のスタートレバー操作に基づいて、スタートレバー受付コマンドが主制御部 3 0 0 から第 1 副制御部 4 0 0 に送信されるので、このスタートレバー受付コマンドに基づいて、第 1 副制御部 4 0 0 は通常画面表示演出を終了させ、新たな演出（例えば、演出 B など）を実行する。

【 0 1 5 1 】

なお、リプレイに入賞した遊技における第 3 停止操作時から、リプレイに入賞した遊技の次の遊技のスタートレバー操作時（演出用ベットボタン操作があった場合には演出用ベットボタン操作時）までは、演出用ベットボタン操作を受け付けることが可能な期間なの

10

20

30

40

50

で、演出用ベットボタン受付期間という。

【0152】

一方、図14(b)に示すように、リプレイに入賞しなかった場合には、遊技者のメダル投入を伴うマックスベットボタン操作に基づいて、メダル投入コマンドが主制御部300から第1副制御部400に送信されるので、このメダル投入コマンドに基づいて、第1副制御部400はベット演出である通常画面表示演出を実行する。

【0153】

なお、演出用ベットボタン受付期間において、遊技者が複数の演出用ベットボタン操作を行った場合には、図14(c)に示すように、演出用ベット受付コマンドは主制御部300から第1副制御部400に1回だけ出力されるようになっている(最初の演出用ベットボタン操作に対応した演出用ベット受付コマンドが1回だけ出力される)。

10

【0154】

図15(a)は、通常背景が昼の場合の通常画面表示演出の画像例、図15(b)は、通常背景が夜の場合の通常画面表示演出の画像例、図15(c)は、演出Bの画像例を示している。すなわち、本実施形態では、ベットボタン操作または演出用ベットボタン操作により実行されていた通常画面表示演出の画像が、スタートレバー操作により、演出Bの画像に置き換わるようになっている。

【0155】

なお、本実施形態では、図13に示すように、実行中の演出Aが、ベットボタン操作または演出用ベットボタン操作により、通常画面表示演出となり、また、通常画面表示演出が、スタートレバー操作により、演出Bになる場合を一例として説明したが、演出の遷移はこれに限定されない。例えば、演出Aが数ゲームに亘る連続演出の場合には、ベットボタン操作または演出用ベットボタン操作により一旦中断した演出Aを、スタートレバー操作により、再度、再開するようにしてもよい。すなわち、この場合には、演出A 通常画面表示演出 演出Aという流れになる。

20

【0156】

また、本実施形態では、図15に示すように、ベットボタン操作または演出用ベットボタン操作により、通常画面表示演出の画像が演出Bの画像に置き換わる場合について説明したが、演出の切り替わりはこれに限定されない。例えば、図16に示すように、通常画面表示演出の通常背景上に演出Bの画像を表示してもよい。ここで、演出Bは、具体的には、シャッタ演出及び忍者の画像表示を示している。すなわち、図16は、スタートレバー操作後も通常画面表示演出と演出Bが並行して同時に実行される場合を示している。

30

【0157】

勿論、2つの演出の同時実行の構成は、通常画面表示演出と演出Bの間だけに適用されるものではなく、通常画面表示演出と演出Aとの関係に適用してもよい。すなわち、通常画面表示演出と演出Aが並行して実行している場合に、ベットボタン操作または演出用ベットボタン操作があると、演出Aだけをキャンセルして、通常画面表示演出を継続して実行してもよい。

【0158】

< 演出制御処理 >

40

次に、図17を用いて、ベット演出及びスタートレバー操作時の演出を中心とした演出制御処理について説明する。図17は、図10のステップS405の演出制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0159】

ステップS1101では、主制御部300から送信された演出用ベット受付コマンドに基づいて、演出用ベットボタン操作があったか否かを判定する。演出用ベットボタン操作があった場合には、ステップS1102に進み、そうでない場合は、ステップS1104に進む。

【0160】

ステップS1102では、現在、演出Aを実行中であるか否かを判定する。演出Aを実

50

行中である場合には、ステップ S 1 1 0 3 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 1 1 1 に進む。なお、演出 A が実行中であって、所定の条件を満たした場合に、ステップ S 1 1 0 2 からステップ S 1 1 0 3 に進むようにしてもよい。例えば、所定の条件を、遊技状態の遷移が実行されることが予定される遊技状態にある場合とし、例えば、所定の条件を、遊技状態の遷移があった場合としてもよい。

【 0 1 6 1 】

ステップ S 1 1 0 3 では、演出 A を実行中に演出用ベットボタン操作があったので、演出 A の実行を終了させ、通常画面表示演出を行う。具体的には、主制御部 3 0 0 から送信された遊技状態コマンドに基づき、主制御部 3 0 0 の遊技状態が通常遊技状態の場合には、昼の背景、高確率再遊技状態の場合には、夜の背景の通常画面表示を行うように演出制御を行う。ステップ S 1 1 0 3 の処理終了後はステップ S 1 1 1 1 に進む。

10

【 0 1 6 2 】

ステップ S 1 1 0 4 では、主制御部 3 0 0 から送信されたメダル投入コマンドに基づいて、メダル投入が行われたか否かを判定する。メダル投入が行われた場合には、ステップ S 1 1 0 5 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 1 0 9 に進む。

【 0 1 6 3 】

ステップ S 1 1 0 5 では、リプレイ入賞フラグが設定されているか否かを判定する。リプレイ入賞フラグは、前遊技においてリプレイに入賞した場合に設定されるフラグである。すなわち、リプレイ入賞フラグが設定されている場合とは、前遊技においてリプレイに入賞した場合を意味する。リプレイ入賞フラグがある場合には、ステップ S 1 1 0 6 に進み、リプレイ入賞フラグがない場合には、ステップ S 1 1 0 7 に進む。

20

【 0 1 6 4 】

ステップ S 1 1 0 6 では、リプレイ入賞フラグをクリアする。ステップ S 1 1 0 6 の処理終了後はステップ S 1 1 1 1 に進む。

【 0 1 6 5 】

ステップ S 1 1 0 7 では、現在、演出 A を実行中であるか否かを判定する。演出 A を実行中である場合には、ステップ S 1 1 0 8 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 1 1 1 に進む。

【 0 1 6 6 】

ステップ S 1 1 0 8 では、演出 A を実行中であって、かつリプレイに入賞しなかった遊技の次の遊技においてメダル投入操作があったので、演出 A の実行を終了させ、通常画面表示演出を行う。具体的には、主制御部 3 0 0 から送信された遊技状態コマンドに基づき、主制御部 3 0 0 の遊技状態が通常遊技状態の場合には、昼の背景、高確率再遊技状態の場合には、夜の背景の通常画面表示を行うように演出制御を行う。ステップ S 1 1 0 8 の処理終了後はステップ S 1 1 1 1 に進む。

30

【 0 1 6 7 】

ステップ S 1 1 0 9 では、主制御部 3 0 0 から送信された入賞判定コマンドに基づいて、リプレイに入賞したか否かを判定する。リプレイに入賞した場合には、ステップ S 1 1 1 0 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 1 1 1 に進む。

【 0 1 6 8 】

ステップ S 1 1 1 0 では、リプレイに入賞したので、リプレイ入賞フラグの設定を行う。ステップ S 1 1 1 0 の処理終了後は、ステップ S 1 1 1 1 に進む。

40

【 0 1 6 9 】

ステップ S 1 1 1 1 では、演出開始処理（詳しくは後述）を実行する。

【 0 1 7 0 】

ステップ S 1 1 1 2 では、その他の演出制御処理を行う。

【 0 1 7 1 】

< 演出開始処理 >

図 1 8 (a) を用いて、演出開始処理について説明する。図 1 8 (a) は、図 1 7 のステップ S 1 1 1 1 の演出開始処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

50

【 0 1 7 2 】

ステップ S 1 2 0 1 では、主制御部 3 0 0 から内部抽選コマンドを受信したか否かを判定する。内部抽選コマンドを受信した場合には、ステップ S 1 2 0 2 に進み、そうでない場合には、ステップ S 1 2 0 4 に進む。

【 0 1 7 3 】

ステップ S 1 2 0 2 では、主制御部 3 0 0 の遊技状態に応じた演出抽選を行い、演出抽選の結果に基づく演出の設定を行う。ここで、図 1 9 を用いて、本実施形態の演出抽選について説明する。図 1 9 (a) は、特典抽選テーブル、図 1 9 (b) は、演出 B 選択テーブルの内容を示している。

【 0 1 7 4 】

まず、演出抽選においては、主制御部 3 0 0 から送信された遊技状態コマンドに基づいて、遊技状態が高確率再遊技状態（再遊技高確率状態 A（R T 3 モード）または再遊技高確率状態 B（R T 4 モード））にあるか否かを判定し、高確率再遊技状態にあるときは、高確率再遊技状態の特典抽選テーブルを用いて特典抽選を行い、通常遊技状態にあるときは、通常遊技状態の特典抽選テーブルを用いて特典抽選を行う。ここで、特典とは、具体的には A T（アシストタイム）を意味し、特典抽選に当選した場合には、所定ゲーム数の A T が付与される。図 1 9 (a) に示すように、通常遊技状態においては 1 / 2 0 0 の確率で特典抽選に当選し、高確率再遊技状態にあるときは、1 / 5 0 の確率で特典抽選に当選する。

【 0 1 7 5 】

次に、演出抽選においては、この特典抽選の結果に応じて、演出 B 選択抽選を行う。演出 B 選択抽選とは、演出 B を選択するか否かを決定する抽選処理を行い、演出 B 選択抽選に当選した場合には、演出 B が選択される。図 1 9 (b) に示すように、通常遊技状態において、上記特典抽選に当選した場合には、1 0 0 % の確率で演出 B が選択され、また、上記特典抽選に当選しなかった場合には、5 % の確率で演出 B が選択される。すなわち、通常背景が昼の通常画面表示演出が実行された後に演出 B が実行されたとしても、特典抽選に当選している場合と当選していない場合の双方が考えられる。一方、高確率再遊技状態において、上記特典抽選に当選した場合には、1 0 0 % の確率で演出 B が選択され、また、上記特典抽選に当選しなかった場合には、演出 B が選択されない。したがって、高確率再遊技状態において演出 B が実行された場合には、遊技者は特典抽選に当選したことを把握することができる。すなわち、通常背景が夜の通常画面表示演出が実行された後に演出 B が実行された場合には、遊技者は A T が付与されたことを把握することができる。

【 0 1 7 6 】

図 1 8 に戻り、ステップ S 1 2 0 3 では、ステップ S 1 2 0 2 において設定された演出の実行を開始する。

【 0 1 7 7 】

ステップ S 1 2 0 4 では、通常画面表示演出における背景の設定を行う通常背景設定処理を行う。

【 0 1 7 8 】

ここで、図 1 8 (b) を用いて、通常背景設定処理について説明する。図 1 8 (b) は、図 1 8 (a) のステップ S 1 2 0 4 の通常背景設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【 0 1 7 9 】

ステップ S 1 3 0 1 では、主制御部 3 0 0 から遊技状態コマンドを受信したか否かを判定する。遊技状態コマンドを受信した場合には、ステップ S 1 3 0 2 に進み、そうでない場合には、通常背景設定処理を終了する。

【 0 1 8 0 】

ステップ S 1 3 0 2 では、遊技状態に応じた背景の設定を行う。詳しくは、主制御部 3 0 0 の遊技状態が通常遊技状態の場合には、昼の背景、高確率再遊技状態の場合には、夜の背景の設定を行う。

【0181】

以上述べたように、本実施形態によれば、再遊技役に入賞した場合であっても、演出用ベットボタン操作を行えば、遊技者の操作タイミングで実行中の演出 A をキャンセルして、遊技状態を示唆する通常画面表示演出を実行できるので、実行中の演出 A と通常画面表示演出の双方を楽しむことができる。

【0182】

また、再遊技役に入賞しなかった場合でも、従来通り、ベットボタン操作を行えば、遊技者の操作タイミングで実行中の演出 A をキャンセルして、遊技状態を示唆する通常画面表示演出を実行できるので、実行中の演出 A と通常画面表示演出の双方を楽しむことができる。

10

【0183】

<変形例 1>

図 20 は、ベット演出の変形例 1 のタイミングチャートである。本変形例では、上記実施形態のベット演出の構成に加えて、演出用ベットボタン受付期間の間、マックスベットボタン 132 を点灯させるようにしている。これは、遊技者に演出用ベットボタン操作を促すためである。詳しくは、図 20 に示すように、リプレイ入賞によりマックスベットボタン 132 を点灯させ、演出用ベットボタン操作によりマックスベットボタン 132 を非点灯させるようにしている。

【0184】

なお、音出力の演出に関しては、第 1 副制御部 400 は、リプレイ入賞時には、リプレイ入賞を示す入賞判定コマンドの受信に基づいて、リプレイ入賞音を出力し、次いで、リプレイ入賞に基づくメダル投入コマンドの受信に基づいて、次遊技のメダル投入音（ベット音）を出力し、また、演出用ベットボタン操作時には、演出用ベット受付コマンドの受信に基づいて、ベット音を出力するようになっている。

20

【0185】

このように本変形例では、上記実施形態と同様に、実行中の演出 A と通常画面表示演出の双方を楽しむことができるほか、マックスベットボタンの点灯により、演出用ベットボタン操作を遊技者に促すことができる。

【0186】

本変形例では、演出用ベットボタン操作があった場合に、点灯させていたマックスベットボタンを消灯するようにしたが、これに限らず、例えば、スターレバー操作があった場合に、点灯させていたマックスベットボタンを消灯するようにしてもよい。この場合には、メダル投入用のベットボタン受付期間ではない期間であることを認識可能となる。

30

【0187】

<変形例 2>

図 21 は、ベット演出の変形例 2 のタイミングチャートである。本変形例では、上記変形例 1 と比べて、リプレイに入賞した場合にリプレイ入賞音を出力しない点が異なっている。すなわち、本変形例では、演出 A を実行中においてはリプレイ入賞音を出力しないことにより、遊技者に演出用ベットボタン操作を促すようにしている。遊技者はリプレイ入賞音を聞くことにより、リプレイ入賞を把握する場合もあるので、敢えてリプレイ入賞音を出力しないようにして、ベットボタン操作を促すようにしたものである。

40

【0188】

なお、本変形例では、演出 A を実行中にリプレイに入賞した場合には、リプレイ入賞音を出力しないようにしたが、これとは別の方法によりリプレイ入賞音を目立たせないようにしてもよい。例えば、演出 A を実行中にリプレイに入賞した場合のリプレイ入賞音を、演出 A を実行せずリプレイに入賞した場合のリプレイ入賞音より音量を小さくする、または音出力期間を短くするなどの方法を採用してもよい。

【0189】

なお、リプレイ入賞音の音量は、段階的に小さくしてもよい。例えば、ボーナス遊技が終了後、最初にリプレイに入賞した場合、リプレイ入賞音として、通常のリプレイ入賞音

50

の音量を所定量（例：１０％）減少させるようにし、次回以降も入賞のたびに所定量（例：１０％）減少させるようにし、最小値として設定された音量（例えば、リプレイ入賞音の３０％の音量）を出力するようにしてもよい。このように段階的に音量を小さくした場合でも、リプレイ入賞音として認識可能な場合がある。また、ボーナス遊技を行うことにより、通常のリプレイ入賞音の音量から開始できるので、リプレイ入賞音がどのような音が認識可能となる場合がある。

【０１９０】

また、複数種類のスピーカを備えていた場合、リプレイ入賞音を一部のスピーカのみから出力するようにしてもよい。この場合には、リプレイ入賞音を全てのスピーカから出力する場合に比して全体としての音量を小さくすることができる。この方法によれば、リプレイ入賞音が聞き取りにくいと感じた遊技者は、リプレイ入賞音を出力する一部のスピーカに耳を近づけることで、リプレイ入賞音を聞き取り易くすることができるので、スロットマシン１００の設定変更等を行うことなく、遊技者の好みに合う入賞音とすることができる場合がある。

【０１９１】

< 変形例３ >

図２２は、ベット演出の変形例３のタイミングチャートである。本変形例では、上記変形例１において、リプレイ入賞音を出力中に演出用ベットボタン操作があった場合にはリプレイ入賞音の出力をキャンセルして、ベット音を出力するとともに、メダル投入コマンドに基づくベット音出力をキャンセルするようにしたものである。すなわち、リプレイ入賞後すぐに演出用ベットボタンの操作を行う場合には、演出用ベットボタンに基づくベット音出力、及びメダル投入コマンドに基づくベット音出力が連続して発生するので、ベット音出力が長期に亘ることになる。そこで、本変形例ではベット音出力を演出用ベットボタンに基づくベット音出力だけとし、ベット音出力が耳障りとならないようにしたものである。

【０１９２】

なお、上記変形例１～３においては、第１副制御部４００がリプレイ入賞を示す入賞判定コマンド受信時から演出用ベットボタン受付期間とし、マックスベットボタン１３２を点灯させていたが、演出用ベットボタン受付期間の開始時期はこれに限定されるものではない。例えば、リプレイに入賞した遊技の遊技終了を示す遊技終了コマンド受信時や次遊技のメダル投入コマンド受信時から演出用ベットボタン受付期間を開始してもよい。

【０１９３】

< 変形例４ >

図２３は、通常画面表示演出の変形例４のタイミングチャートである。この変形例４では、リプレイ入賞後、演出用ベットボタンの操作がなくスタートレバー操作をした場合には、ストップボタン１３７～１３９の操作により通常画面表示演出を実行するようになっている。上記実施形態では、リプレイ入賞後、演出用ベットボタンの操作がなくスタートレバー操作をした場合には、通常画面表示演出が実行されない場合があるので（図１３（ｃ）参照）、本変形例は、このような場合でも通常画面表示演出を見ることができるようにしたものである。詳しくは、図２３に示すように、スタートレバー操作に基づき演出Ｂが実行されたとしても、ストップボタン操作（第１停止操作）に基づき通常画面表示演出が開始されるので、遊技者は通常画面表示演出を視認することが可能となっている。なお、本変形例では、次遊技のスタートレバー操作により、当該通常画面表示演出は終了するようになっている。

【０１９４】

< 変形例５ >

図２４は、通常画面表示演出の変形例５のタイミングチャートである。この変形例５では、リプレイ入賞後、演出用マックスベットボタンの操作がなくスタートレバー操作をした場合、スタートレバー操作後の所定時間（例えば、約１．８秒）は、通常画面表示演出を実行し、所定時間経過後、スタートレバー操作に基づく演出Ｂを実行するようになって

いる。上述したように、上記実施形態では、リプレイ入賞後、演出用マックスベットボタンの操作がなくスタートレバー操作をした場合であって、スタートレバー操作時に演出Bが実行されるときには、通常画面表示演出が実行されなかったもので(図13(c)参照)、このような場合でも、第1停止操作前のウェイト期間(停止操作を受け付けない期間)の間、通常画面表示演出を実行して遊技者に通常背景の画像を視認させようとするものである。

【0195】

<変形例6>

図25は、マックスベットボタン132の発光態様の変形例を示す図である。上記変形例1~3(図20~図22参照)では、リプレイ入賞後、マックスベットボタン132を点灯させて、演出用ベットボタン操作を促していた。本変形例では、マックスベットボタン132をメダル投入のためボタンとして用いる場合と、演出用のボタンとして用いる場合で発光態様を変化させている。具体的には、図25に示すように、メダル投入のためのボタンとして用いる場合には、白色点灯、演出用のボタンとして用いる場合には、黄色と白色を交互に点灯する。この結果、遊技者は、マックスベットボタン132の点灯態様を見ることにより、マックスベットボタン132の用途を容易に把握することができる。なお、マックスベットボタン132内にはフルカラー対応LEDが備え付けられている。

【0196】

<その他>

なお、上記実施形態においては、メダルを使用した遊技台について説明をしたが、メダルを使用せずに電子データのやり取りのみ行う遊技台であってもよく、この場合、一遊技媒体は、一遊技媒体(メダル一枚)を電子化したデータを含むものであり、遊技媒体の投入は、所定の外部装置(電子貯留装置)から、遊技媒体を電子化したデータを受信することを含むものであり、遊技媒体の払出は、所定の外部装置(電子貯留装置)へ、遊技媒体を電子化したデータを出力することを含むものである。

【0197】

<実施形態のまとめ>

以上述べたように、上記実施形態の遊技台(例えば、スロットマシン100)によれば、複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール(例えば、リール110~112)と、遊技媒体(例えば、メダル、メダルを電子化したデータ)の投入を受け付ける遊技媒体投入ボタン(例えば、ベットボタン130~132)と、前記遊技媒体投入ボタンの操作に基づく遊技媒体の投入、または前記遊技媒体の投入を条件に前記複数のリールの回転開始を指示するスタートスイッチ(例えば、スタートレバー135)と、前記スタートスイッチの操作に基づいて、予め定められた複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定する抽選手段(例えば、主制御部300、入賞役内部抽選S105)と、前記抽選手段の抽選結果に基づいて、前記リールの回転の停止に関する停止制御を行う停止制御手段(例えば、主制御部300、リール停止データ選択S106、リール停止制御処理S108)と、前記停止制御手段による停止制御により、予め定められた有効ライン上に停止表示された図柄組合せが、前記抽選手段により内部当選した役に対応して定められた図柄組合せであるか否かにより前記役への入賞を判定する判定手段(例えば、主制御部300、表示判定処理S109)と、前記判定手段による判定により、配当を伴う役に入賞した場合には、遊技媒体を配当として払い出す払出手段(例えば、主制御部300、メダル払出処理S110)と、有利度が異なる複数種類の遊技状態の中からいずれか一つの遊技状態を設定する遊技状態設定手段(例えば、主制御部300、遊技状態制御処理S111)と、遊技に関する演出を実行する演出実行手段(例えば、第1副制御部400、第2副制御部500、演出制御処理S405、音制御処理S406、ランプ制御処理S407、演出制御処理S705、シャッタ制御処理S706、画像制御処理S707)と、を備えた遊技台であって、前記複数種類の役には、再遊技役(例えば、再遊技1~6)が含まれ、前記演出実行手段は、第一の演出(例えば、演出A、演出B)を実行中に、前記再遊技役に入賞しなかった場合には、前記遊技媒体投入ボタンが操作された際に、実行中の前記第

一の演出をキャンセルして、現在の遊技状態を示唆する演出を含む第二の演出（例えば、通常画面表示演出）を実行し、前記第一の演出を実行中に、前記再遊技役に入賞した場合には、前記遊技媒体投入ボタンが操作された際に、実行中の前記第一の演出をキャンセルして、前記第二の演出を実行することを基本的構成とする。

【0198】

この基本的構成においては、再遊技役に入賞した場合であっても、遊技者の操作タイミングで実行中の第一の演出をキャンセルして、遊技状態を示唆する第二の演出を実行できるので、再遊技役に入賞した場合であっても、実行中の演出と遊技状態を示唆する演出の双方を楽しむことができる。

【0199】

また、上記構成において、前記演出実行手段は、前記第一の演出及び前記第二の演出を並行して実行中に、前記再遊技役に入賞しなかった場合には、前記遊技媒体投入ボタンが操作された際に、実行中の前記第一の演出をキャンセルして、前記第二の演出の実行を継続し、前記第一の演出及び前記第二の演出を並行して実行中に、前記再遊技役に入賞した場合であって、前記遊技媒体投入ボタンが操作された際には、実行中の前記第一の演出をキャンセルして、前記第二の演出の実行を継続するようにしてもよい。

【0200】

このように第一の演出及び第二の演出を同時に並行して実行するような場合であっても、遊技者の操作タイミングで実行中の第一の演出をキャンセルして、遊技状態を示唆する第二の演出を継続させるので、再遊技役に入賞した場合、実行中の演出と遊技状態を示唆する演出の双方を楽しむことができる。

【0201】

また、上記構成において、前記演出実行手段は、前記第二の演出を実行中に、前記スタートスイッチの操作があった場合には、前記第二の演出をキャンセルして、前記スタートスイッチの操作に基づく新たな演出、または前記第一の演出を実行し、前記第一の演出を実行中に、前記再遊技役に入賞した場合であって、前記遊技媒体投入ボタンの操作がなく前記スタートスイッチの操作があった場合には、前記スタートスイッチの操作に基づく新たな演出を実行、または前記第一の演出を継続することが好ましい。

【0202】

この場合には、スタートスイッチの操作により、遊技状態を示唆する第二の演出を終了させることができるので、遊技者の操作タイミングで次の演出を楽しむことができる。

【0203】

また、上記構成において、前記演出実行手段は、前記再遊技役に入賞した場合には、前記再遊技役に入賞したことを示す再遊技役入賞音（例えば、リプレイ入賞音A）を、第一の音出力態様で出力する第三の演出実行手段を備え、前記第一の演出を実行中に、前記再遊技役に入賞した場合には、前記再遊技役入賞音を、前記第一の音出力態様よりも音量が小さいまたは音出力期間が短い第二の音出力態様で出力するようにしてもよい。

【0204】

この場合には、第一の演出を実行中に再遊技役に入賞した場合、再遊技入賞音の報知が弱くなるので、遊技者は遊技媒体投入ボタンの操作をしやすくなる。

【0205】

また、上記構成において、前記演出実行手段は、前記再遊技役に入賞した場合には、前記遊技媒体投入ボタンの操作を受け付けるまで、または前記スタートスイッチの操作を受け付けるまで、前記遊技媒体投入ボタンを点灯させるようにしてもよい。

【0206】

この場合には、遊技媒体投入ボタンの点灯態様から、遊技者に遊技媒体投入ボタンの操作を促すことができる。

【0207】

以上、本発明の実施の形態について説明してきたが、本発明は、上述した実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、本発明の実施の形態に

10

20

30

40

50

対して種々の変形や変更を施すことができ、そのような変形や変更を伴うものもまた、本発明の技術的範囲に含まれるものである。また、発明の実施の形態に記載された、作用及び効果は、本発明から生じる最も好適な作用及び効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用及び効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。

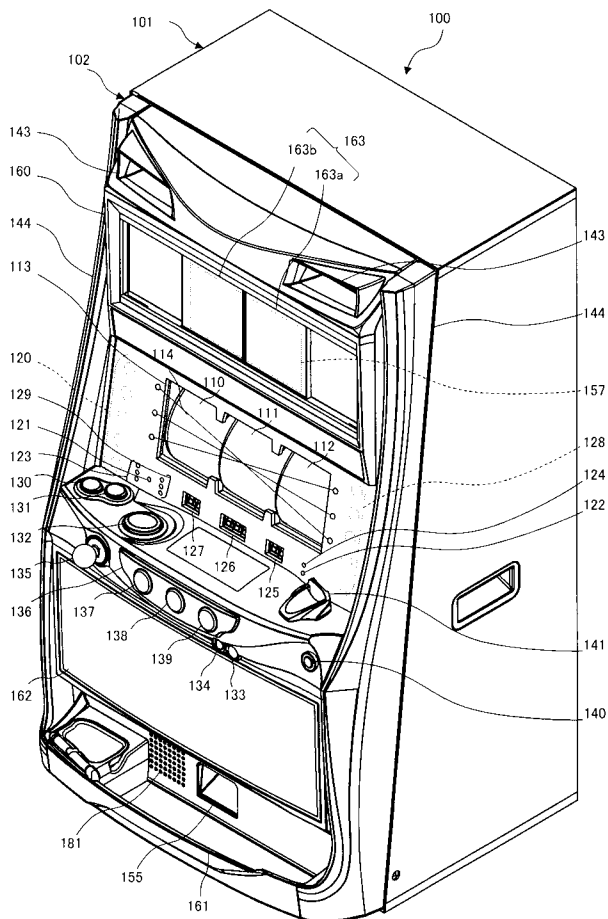
【符号の説明】

【0208】

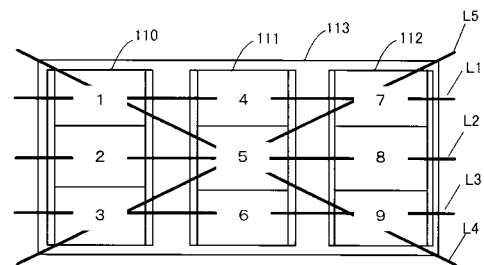
- 100 スロットマシン
- 110、111、112 リール
- 113 図柄表示窓
- 114 入賞ライン
- 130、131、132 メダル投入ボタン
- 135 スタートレバー
- 137、138、139 ストップボタン
- 157 液晶表示装置
- 272、277 スピーカ
- 300 主制御部
- 400 第1副制御部
- 500 第2副制御部

10

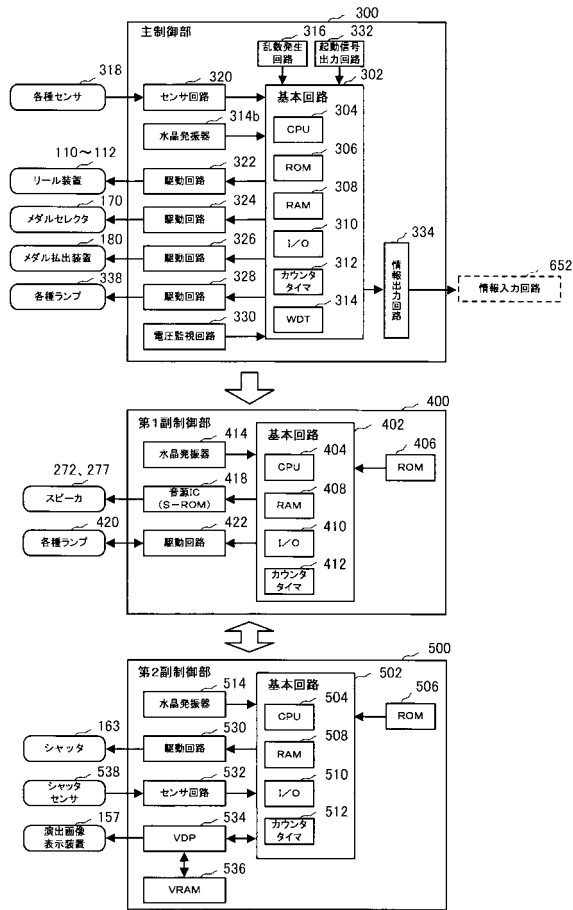
【図1】



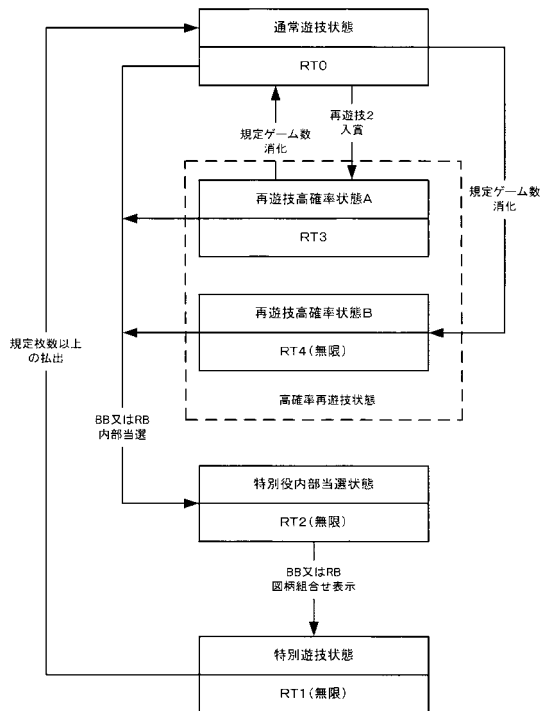
【図2】



【図3】



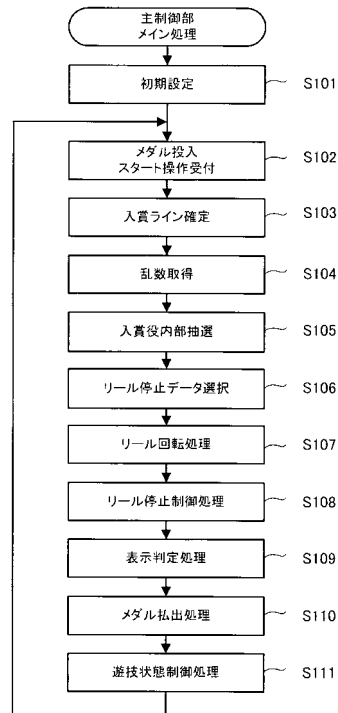
【図7】



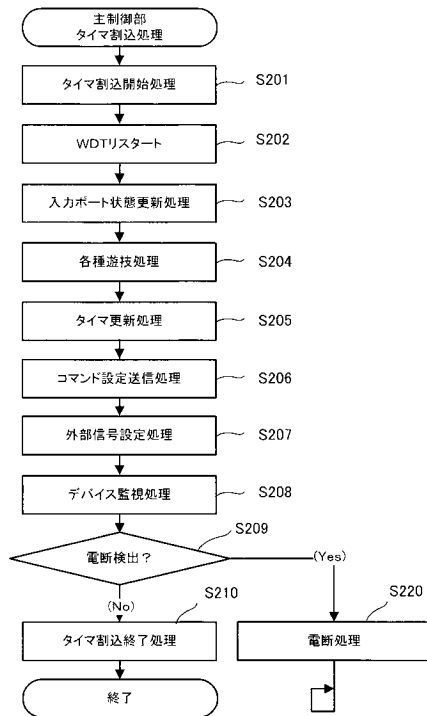
【図6】

NO	条件装置	RTモード別の内部当選確率 (65536で除する)					備考
		RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	
		128	0	0	128	128	
1	特別役1(BB)	128	0	0	128	128	
2	特別役2(RB)	128	0	0	128	128	
3	再遊技1	7464	0	9100	53500	53970	
4	再遊技1、2、3、4	256	0	0	0	5	左→右(停止順)で再遊技2(突入リプレイ)を表示 上記押し順以外で再遊技1(通常リプレイ)を表示
5	再遊技1、2、3、5	256	0	0	0	5	左→右→中(停止順)で再遊技2(突入リプレイ)を表示 上記押し順以外で再遊技1(通常リプレイ)を表示
6	再遊技1、2、3、6	256	0	0	0	5	中→左→右(停止順)で再遊技2(突入リプレイ)を表示 上記押し順以外で再遊技1(通常リプレイ)を表示
7	再遊技1、2、4、5	256	0	0	0	5	中→右→左(停止順)で再遊技2(突入リプレイ)を表示 上記押し順以外で再遊技1(通常リプレイ)を表示
8	再遊技1、2、4、6	256	0	0	0	5	右→左→中(停止順)で再遊技2(突入リプレイ)を表示 上記押し順以外で再遊技1(通常リプレイ)を表示
9	再遊技1、2、5、6	256	0	0	0	5	右→中→左(停止順)で再遊技2(突入リプレイ)を表示 上記押し順以外で再遊技1(通常リプレイ)を表示
10	小役1(チェリー)	512	512	512	512	512	
11	小役2(スイカ)	512	512	512	512	512	
12	小役3(ベル1)	3120	21350	3120	3120	3120	左→中→右(停止順)、左→右→中(停止順)、で表示
13	小役4(ベル2)	3120	3120	3120	3120	3120	中→左→右(停止順)、中→右→左(停止順)、で表示
14	小役5(ベル3)	3120	3120	3120	3120	3120	右→左→中(停止順)、右→中→左(停止順)で表示

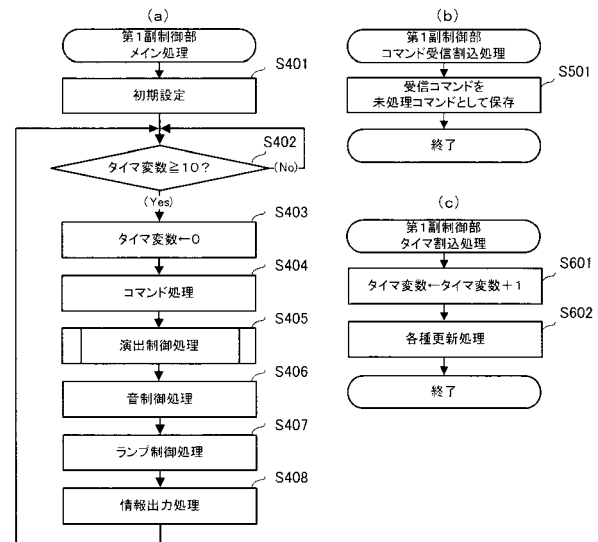
【図8】



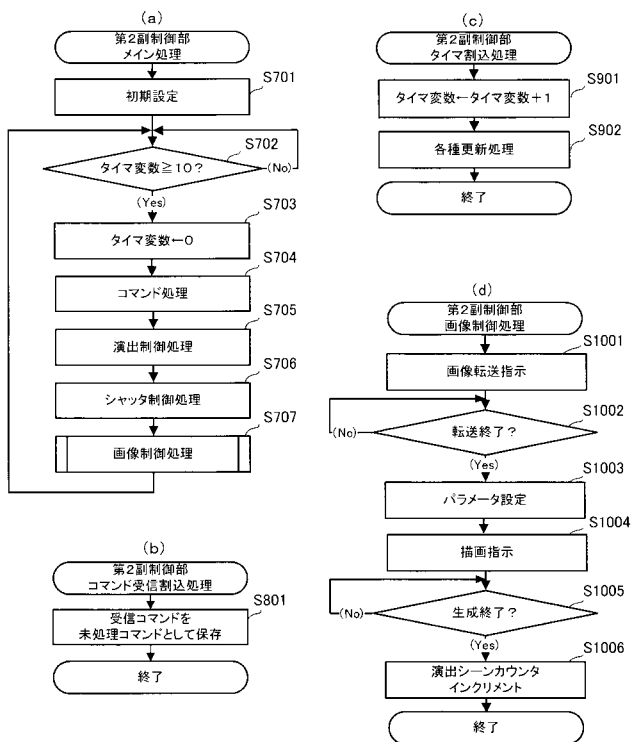
【図 9】



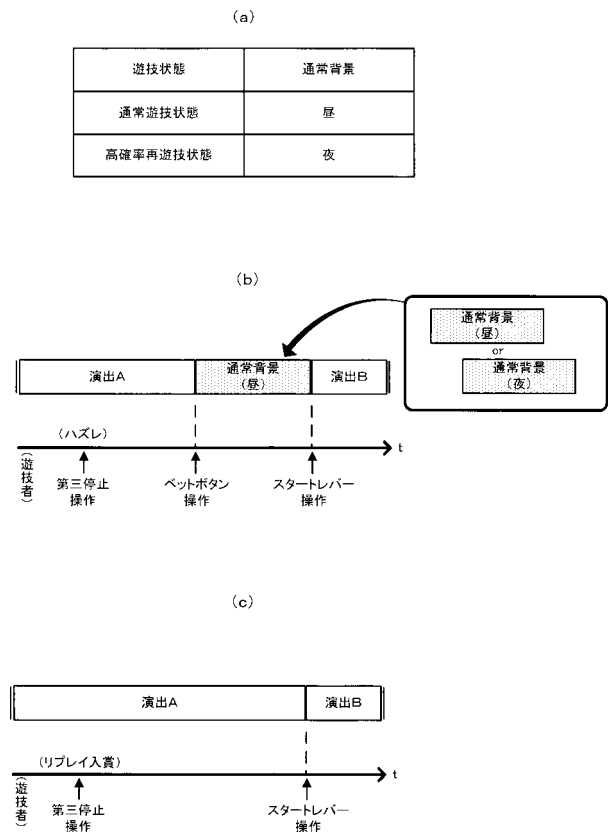
【図 10】



【図 11】

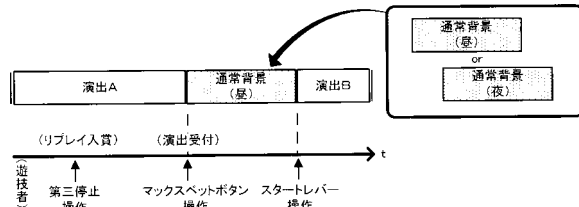


【図 12】

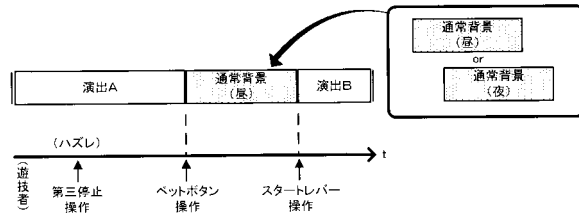


【図 13】

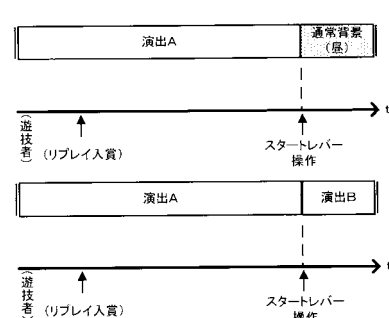
(a) リプレイに入賞した場合



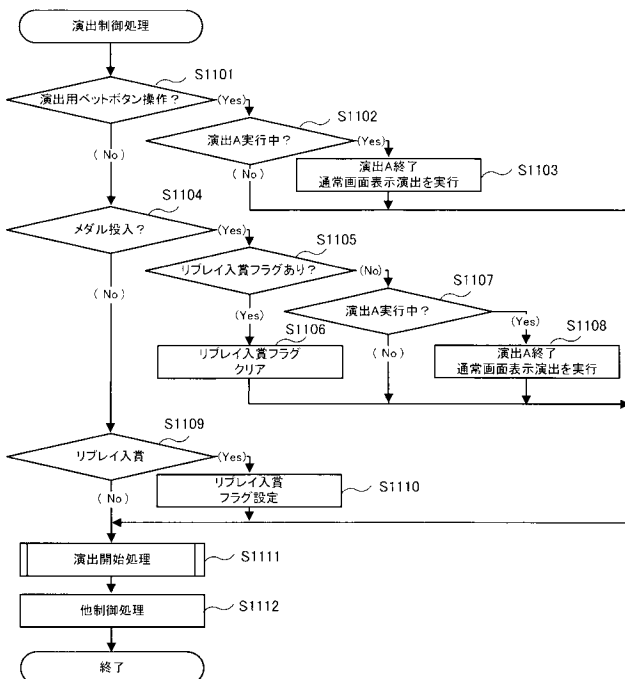
(b) リプレイに入賞しなかった場合



(c) 演出用マックスベット操作がない場合

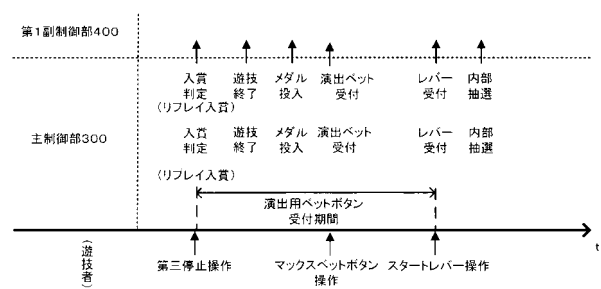


【図 17】

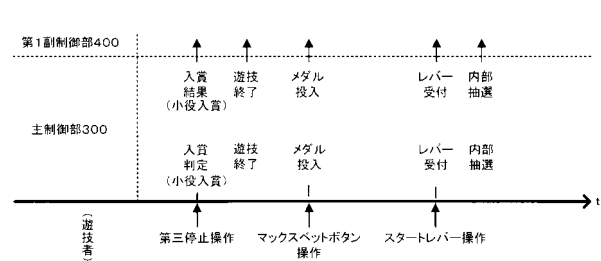


【図 14】

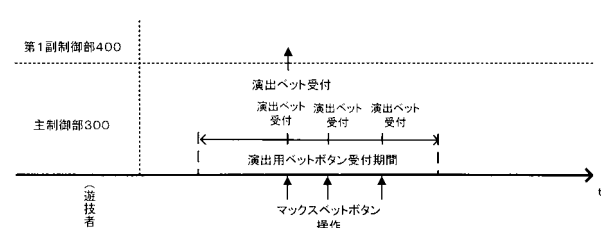
(a) リプレイに入賞した場合



(b) リプレイに入賞しなかった場合

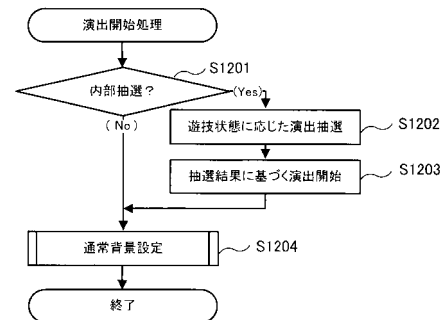


(c) 演出用マックスベット操作を複数行った場合

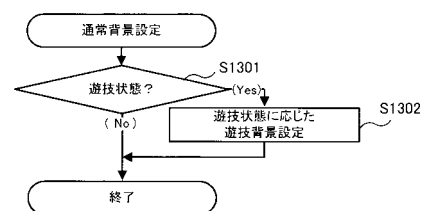


【図 18】

(a)



(b)



【図 19】

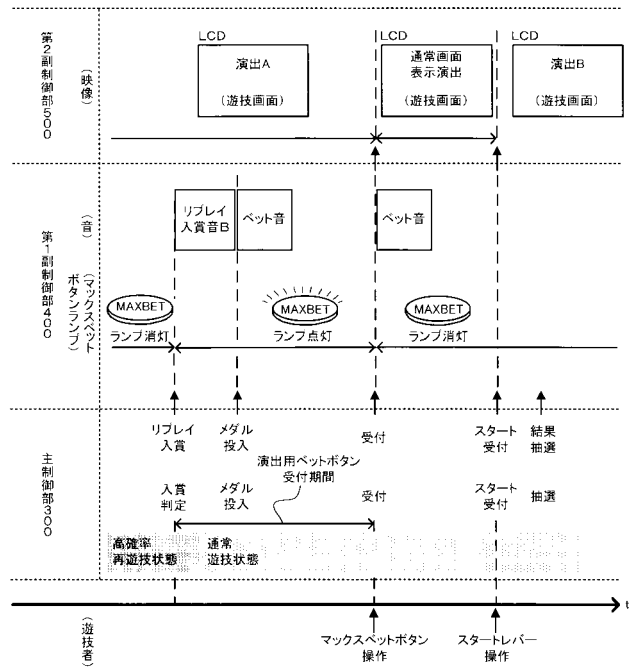
(a)

遊技状態	当選確率
通常遊技状態	1/200
高確率再遊技状態	1/50

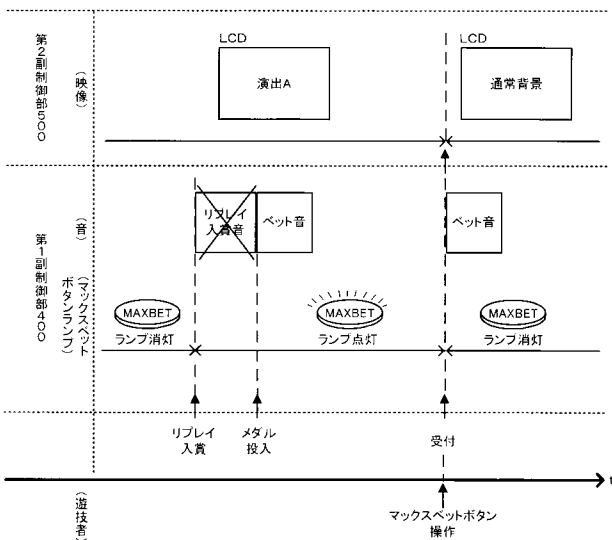
(b)

遊技状態	当選時 演出B選択率(%)	非当選時 演出B選択率(%)
通常遊技状態	100	5
高確率再遊技状態	100	—

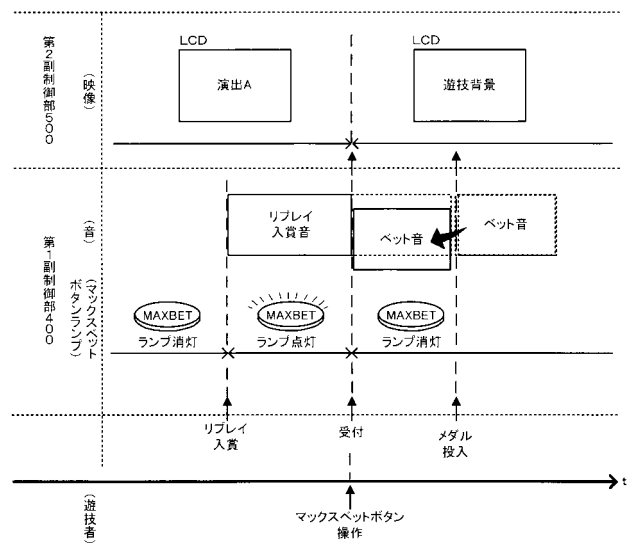
【図 20】



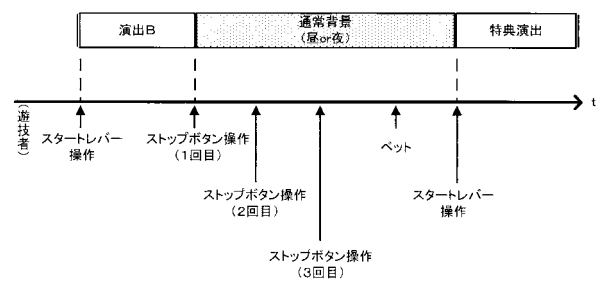
【図 21】



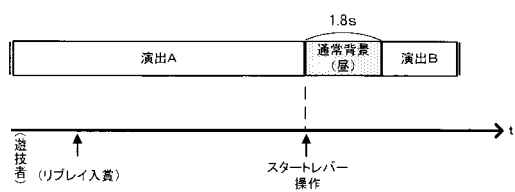
【図 22】



【 図 2 3 】



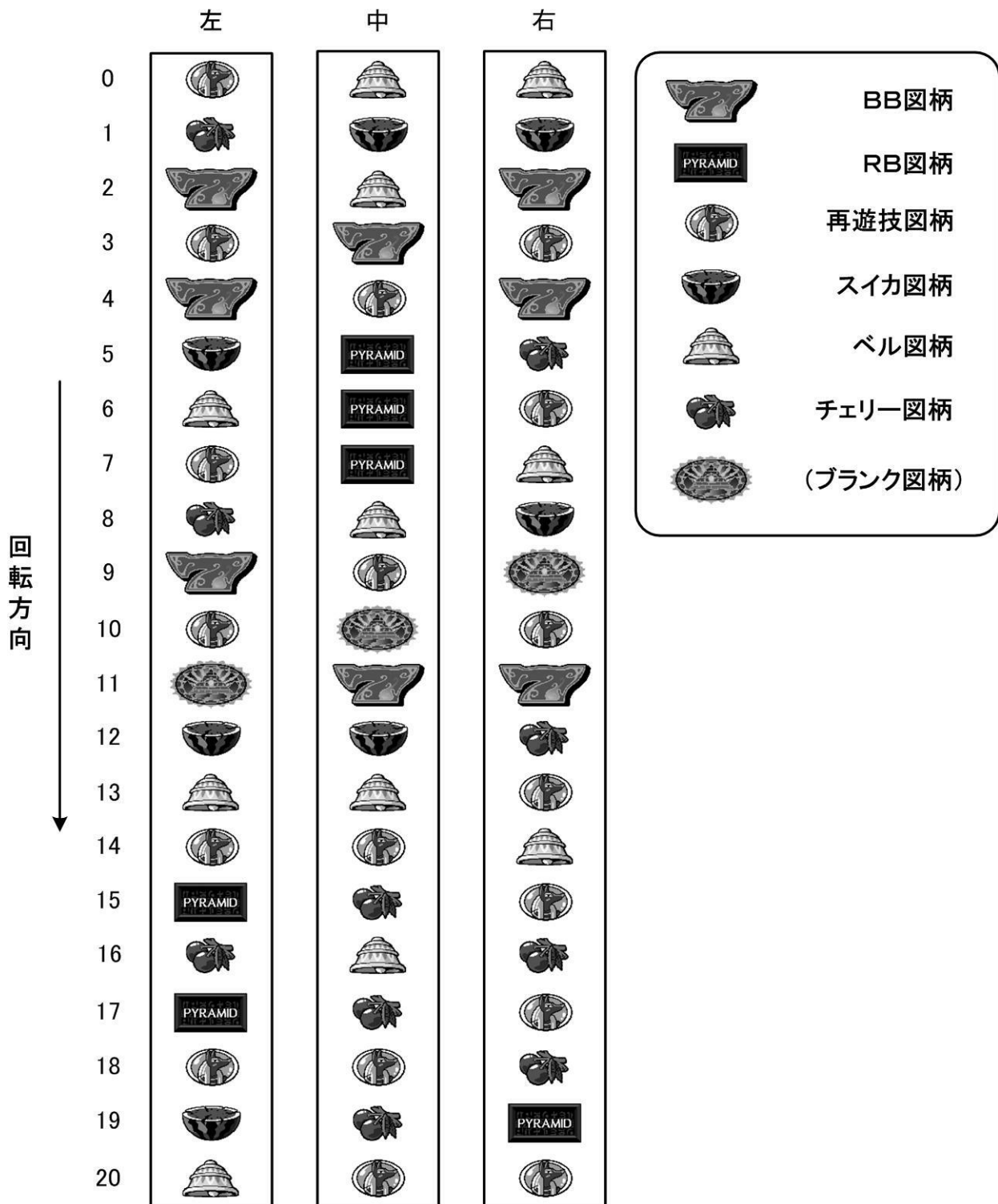
【 図 2 4 】



【 図 2 5 】

期間	ベットボタン発光
マックスベットボタン 受付期間(ベット)	白色点灯
マックスベットボタン 受付期間(演出)	黄色と白色を交互点灯

【図4】



【図 5】

入賞役の種類、図柄組合せ、払出／作動		
入賞役 ※作動役も含む	図柄組合せ	払出（作動）
B B		0枚／（ビッグボーナス）
R B		0枚／（レギュラーボーナス）
再遊技1		再遊技（通常リプレイ）
再遊技2		再遊技（RT3設定リプレイ）
再遊技3		再遊技（制御リプレイ）
再遊技4		再遊技（制御リプレイ）
再遊技5		再遊技（制御リプレイ）
再遊技6		再遊技（制御リプレイ）
スイカ		12枚
ベル		8枚
チェリー	 ANY ANY	4枚

【 図 1 5 】

(a)

通常背景(昼)



(b)

通常背景(夜)



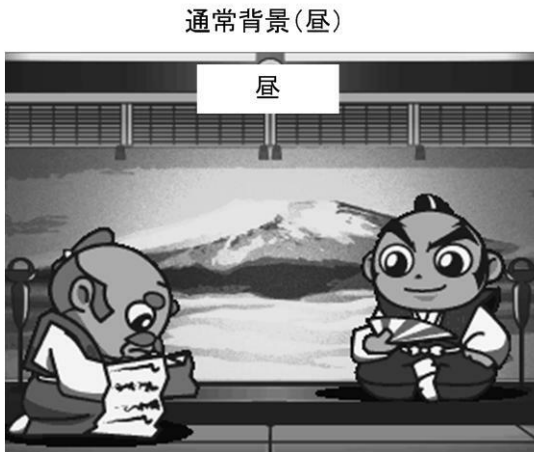
(c)

演出B

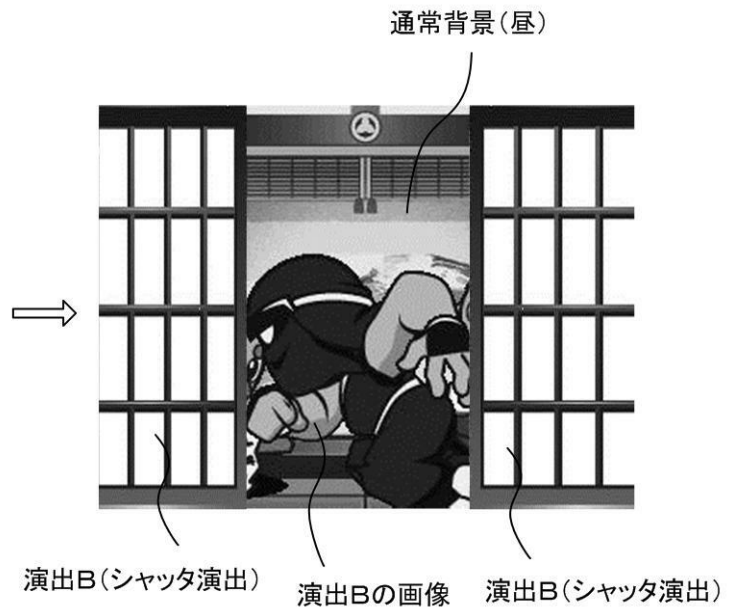


【図 16】

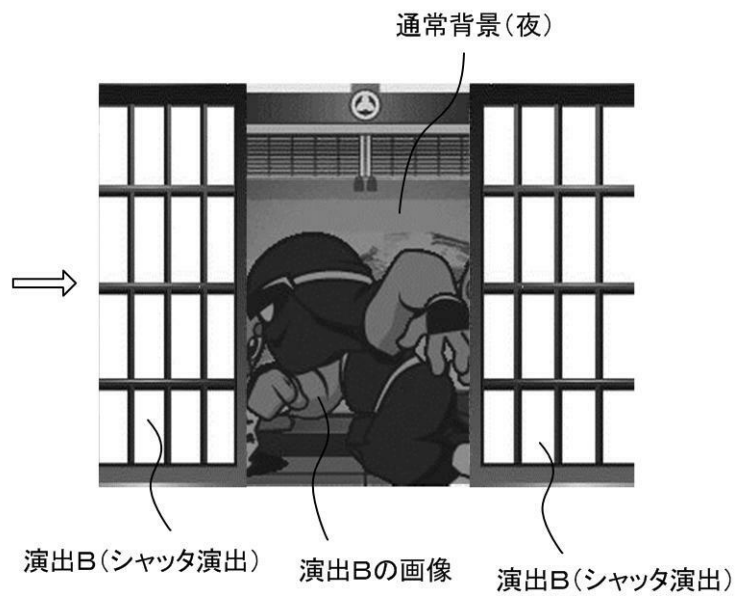
通常画像表示演出を実行



通常画像表示演出及び演出Bを実行



通常背景(夜)



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AC23 AC34 AC77 BA03 BA07 BA22 BA35
BB02 BB13 BB23 BB33 BB46 BB55 BB63 BB78 BB80 BB83
BB93 BB94 BB96 CA02 CB04 CB23 CB28 CB33 CC01 CC13
CC51 CD06 CD12 CD13 CD18 CD51 CD55 CE03 CE14 CE23
DA02 DA29 DA52 DA54 DA58 DA63 DB02