

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成23年1月20日(2011.1.20)

【公開番号】特開2009-131479(P2009-131479A)

【公開日】平成21年6月18日(2009.6.18)

【年通号数】公開・登録公報2009-024

【出願番号】特願2007-310755(P2007-310755)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成22年11月29日(2010.11.29)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

役の抽選を行う抽選手段と、

前記役の抽選結果が特別役当選であって、特別絵柄が停止した場合に特典を付与する特典付与手段と

を備えた遊技機において、

前記特別役に当選しているか否かを示唆する補助演出を実行可能な補助演出実行手段と

、

前記補助演出を実行するか否かを決定する実行決定手段と、

前記実行決定手段が前記補助演出を実行すると決定した場合に前記補助演出実行手段を制御する制御手段と

を備え、

前記制御手段は、

前記補助演出実行手段が前記特別役に当選していないことを示唆する第 1 補助演出を終了した次遊技回で前記特別役に当選しなかった場合、前記次遊技回で前記補助演出を実行しないように前記補助演出実行手段を制御する非補助演出制御手段を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

複数種の絵柄を循環表示させる循環表示手段と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段と、

前記開始操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段と、

前記絵柄の循環表示を停止させるべく操作される停止操作手段と、

前記開始操作手段の操作に基づいて前記絵柄の循環表示を開始させるとともに、前記停止操作手段の操作に基づいて前記絵柄の循環表示を停止させるよう前記循環表示手段を表示制御する表示制御手段と、

前記役の抽選結果が特別役当選であって、特別絵柄が予め定めた有効位置に停止した場合に特典を付与する特典付与手段と、

前記役の抽選結果が前記特別役当選である場合、前記特別絵柄が前記有効位置に停止す

るまで前記特別役当選を留保記憶する留保手段と
を備えた遊技機において、

前記特別役に当選しているか否かを示唆する補助演出を実行可能な補助演出実行手段と

、

前記補助演出を実行するか否かを決定する実行決定手段と、

前記実行決定手段が前記補助演出を実行すると決定した場合に前記補助演出実行手段を
制御する制御手段と

を備え、

前記制御手段は、

前記補助演出実行手段が前記特別役に当選していないことを示唆する第 1 補助演出を終
了した次遊技回で前記特別役に当選しなかった場合、前記次遊技回で前記補助演出を実行
しないように前記補助演出実行手段を制御する非補助演出制御手段を備えることを特徴と
する遊技機。

【請求項 3】

前記第 1 補助演出を開始した場合に前記第 1 補助演出が終了したか否かを判定する終了
判定手段を備え、前記終了判定手段は、前記非補助演出制御手段が前記補助演出実行手段
を制御した場合に前記第 1 補助演出が終了したと判定することを特徴とする請求項 1 又は
請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記制御手段が前記補助演出実行手段を制御する場合に用いる演出情報を一時記憶する
ことが可能な一時記憶手段と、前記実行決定手段が前記補助演出を実行すると決定した場
合に前記一時記憶手段に前記演出情報を一時記憶させる演出情報決定手段と、を備え、前
記演出情報決定手段は、前記第 1 補助演出を実行する場合に、少なくとも前記第 1 補助演
出を実行するための第 1 演出情報と、前記非補助演出制御手段が前記補助演出実行手段を
制御する際に用いる非演出情報と、を前記一時記憶手段に一時記憶させることを特徴とす
る請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記第 1 補助演出を実行する場合に前記一時記憶手段に一時記憶された演出情報のうち
用いる演出情報が一時記憶された位置を特定するための特定情報を記憶する特定情報記憶
手段と、前記役の抽選が行われたことに基づいて前記特定情報記憶手段に記憶された特定
情報を変更する特定情報変更手段と、前記第 1 補助演出を開始した場合に前記第 1 補助演
出が終了したか否かを判定する終了判定手段と、を備え、前記終了判定手段は、前記特定
情報が前記非演出情報を特定するための特定情報であって、前記非補助演出制御手段が前
記補助演出実行手段を制御した場合に、前記第 1 補助演出が終了したと判定することを特
徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】遊技機

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

複数のリールを回転させたあとに停止させる遊技機としては、例えばスロットマシンが
ある。スロットマシンでは、各リールの外周部に複数の図柄が付与されており、表示窓を
通じて各リールに付与された図柄の一部が視認可能な構成となっている。そして、遊技者

がメダルを投入することで有効ラインが設定され、その後、遊技者がスタートレバーを操作することでスロットマシンの内部にてビッグボーナス（以下、「ＢＢ」と言う）役や小役、再遊技といった役の抽選が行われるとともに各リールが回転を開始し、各リールが回転を開始した後にストップスイッチを操作することで各リールが順次停止して１回のゲームが終了する。そして、全てのリールが回転を停止した際に有効ライン上に当選した役と対応する図柄の組合せが停止すると入賞となり、メダルが払い出される特典や遊技状態が移行される特典等が遊技者に付与される。ここで、ＢＢ役に当選した場合には対応する入賞が成立するまでＢＢ当選が有効とされる一方、小役や再遊技等は入賞成立の有無に関わらずゲームの終了後に当選役が無効とされることが一般的である。したがって、遊技者は、変動する図柄を見て、そして所定の図柄が有効ライン上に停止するようストップスイッチを操作することが一般的であり、換言すれば、遊技者が遊技に積極参加できることがスロットマシンの特徴であると言える。また近年では、複数回のゲームにわたって所定の演出を実行した後にＢＢ当選の有無を示唆する連続補助演出を実行可能なスロットマシンが提案されている（例えば特許文献１参照）。

【０００３】

【特許文献１】特開２００２－２２４２８２号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

ここで、ＢＢ当選している場合に限って連続補助演出を実行することが可能な構成とした場合には、連続補助演出を開始した時点で遊技者にＢＢ当選が察知されることとなり、せっかく用意した連続補助演出が無駄なものになってしまう可能性が懸念される。一方、ＢＢ当選していない場合であっても連続補助演出を実行することが可能な構成とした場合には、連続補助演出を実行する頻度によって連続補助演出のＢＢ当選に対する期待度が低下することとなり、連続補助演出を実行しても遊技者がＢＢ当選への期待を抱かなくなる可能性が懸念される。

【０００５】

なお、以上の問題は、ＢＢ当選の有無を示唆する連続補助演出を実行可能なスロットマシンに限らず、複数の遊技回にわたって当選が有効とされる特別役の当選有無を示唆する補助演出を実行可能なスロットマシンにも該当する問題である。また、上記例示したようなスロットマシンに限らず、複数種の絵柄を変動表示させ、その後に変動表示を終了させる他の遊技機にも該当する問題である。

【０００６】

本発明は上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、補助演出を好適な形で実行可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

請求項１に記載の発明では、役の抽選を行う抽選手段と、前記役の抽選結果が特別役当選であって、特別絵柄が停止した場合に特典を付与する特典付与手段とを備えた遊技機において、前記特別役に当選しているか否かを示唆する補助演出を実行可能な補助演出実行手段と、前記補助演出を実行するか否かを決定する実行決定手段と、前記実行決定手段が前記補助演出を実行すると決定した場合に前記補助演出実行手段を制御する制御手段とを備え、前記制御手段は、前記補助演出実行手段が前記特別役に当選していないことを示唆する第１補助演出を終了した次遊技回で前記特別役に当選しなかった場合、前記次遊技回で前記補助演出を実行しないように前記補助演出実行手段を制御する非補助演出制御手段を備えることを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

補助演出を好適な形で実行可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【 0 0 0 9 】

以下、本発明の遊技機を手段として区分して示し、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、発明の実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【 0 0 1 0 】

手段 1 . 役の抽選を行う抽選手段 (主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能) と、

前記役の抽選結果が特別役 (第 1 B B ~ 第 3 B B) 当選であって、特別絵柄 (第 1 B B ~ 第 3 B B 図柄の組合せ) が停止した場合に特典 (B B 状態への移行) を付与する特典付与手段 (主制御装置 1 0 1 の B B 開始処理機能 S 8 0 4) と

を備えた遊技機において、

前記特別役に当選しているか否かを示唆する補助演出 (第 1 連続演出、第 2 連続演出) を実行可能な補助演出実行手段 (上部ランプ 6 3、スピーカ 6 4、補助表示部 6 5) と、

前記補助演出を実行するか否かを決定する実行決定手段 (表示制御装置 8 1 の連続演出抽選処理機能 S 1 4 0 4 ~ S 1 4 0 7) と、

前記実行決定手段が前記補助演出を実行すると決定した場合に前記補助演出実行手段を制御する制御手段 (表示制御装置 8 1) と

を備え、

前記制御手段は、

前記補助演出実行手段が前記特別役に当選していないことを示唆する第 1 補助演出 (第 1 連続演出における第 1 ~ 第 3 データに基づく補助演出、第 2 連続演出における第 1 ~ 第 2 データに基づく補助演出) を終了した次遊技回で前記特別役に当選しなかった場合、前記特別役に当選しなかった遊技回で前記補助演出を実行しないように前記補助演出実行手段を制御する非補助演出制御手段 (第 1 連続演出における第 4 データ格納エリア 1 5 6 の駆動制御データ出力処理機能 S 1 9 0 2、第 2 連続演出における第 3 データ格納エリア 1 5 5 の駆動制御データ出力処理機能 S 1 9 0 2) を備えることを特徴とする遊技機。

本手段によれば、第 1 補助演出が終了した次遊技回で特別役に当選しなかった場合、当該特別役に当選しなかった遊技回では補助演出が実行されない。かかる構成とすることにより、特別役に当選していないことを示唆する補助演出が繰り返し実行されることを回避でき、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。故に、補助演出を好適な形で実行することが可能となる。

なお、「遊技回」とは、役の抽選が実行されてから次に役の抽選が実行されるまでを言う。

【 0 0 1 1 】

手段 2 . 上記手段 1 において、前記第 1 補助演出を開始した場合に前記第 1 補助演出が終了したか否かを判定する終了判定手段 (表示制御装置 8 1 の状態コマンド処理機能) を備え、前記終了判定手段は、前記非補助演出制御手段が前記補助演出実行手段を制御した場合に前記第 1 補助演出が終了したと判定することを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 2 】

本手段によれば、第 1 補助演出を開始した場合には、非補助演出制御手段が補助演出実行手段を制御した場合に第 1 補助演出が終了したと判定される。かかる構成とすることにより、補助演出実行手段にて第 1 補助演出が終了した次遊技回においても、遊技機内部では補助演出を実行中であると判定させることが可能となり、第 1 補助演出が終了した次遊技回から新たに第 1 補助演出が開始されることを回避することが可能となる。

【 0 0 1 3 】

手段 3 . 上記手段 1 において、前記制御手段が前記補助演出実行手段を制御する場合に用いる演出情報を一時記憶することが可能な一時記憶手段 (R A M 8 8 の第 1 ~ 第 8 データ格納エリア 1 5 3 ~ 1 6 0) と、前記実行決定手段が前記補助演出を実行すると決定した場合に前記一時記憶手段に前記演出情報を一時記憶させる演出情報決定手段 (表示制御装置 8 1 のデータ格納処理 S 1 5 0 5) と、を備え、前記演出情報決定手段は、前記第 1

補助演出を実行する場合に、少なくとも前記第 1 補助演出を実行するための第 1 演出情報（第 1 連続演出における第 1 ～ 第 3 データ、第 2 連続演出における第 1 ～ 第 2 データ）と、前記非補助演出制御手段が前記補助演出実行手段を制御する際に用いる非演出情報（第 1 連続演出における第 4 データ、第 2 連続演出における第 3 データ）と、を前記一時記憶手段に一時記憶させることを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 4 】

本手段によれば、第 1 補助演出を実行する場合、第 1 補助演出を実行するための第 1 演出情報と、補助演出を実行しないための非演出情報とが一時記憶される。かかる構成とすることにより、一時記憶手段に記憶された演出情報を用いて第 1 補助演出及び第 1 補助演出が終了した次遊技回まで補助演出実行手段を制御することが可能となる。

【 0 0 1 5 】

手段 4 . 上記手段 3 において、前記演出情報決定手段は、前記各演出情報を、前記第 1 補助演出を実行すると決定した遊技回に前記一時記憶手段に一時記憶させることを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 6 】

本手段によれば、第 1 補助演出を実行する場合には、当該第 1 補助演出を実行すると決定した遊技回に、少なくとも第 1 演出情報と非演出情報が一時記憶手段に一時記憶される。かかる構成とすることにより、第 1 補助演出の開始から終了までに加えて第 1 補助演出が終了した次遊技回についても一時記憶手段に一時記憶された演出情報に基づいて補助演出実行手段を制御することができる。故に、第 1 補助演出の開始から終了までと第 1 補助演出が終了した次遊技回とにおいて、一時記憶手段に一時記憶された演出情報を変更する処理等を実行することなく補助演出実行手段を制御することが可能となり、処理構成の簡略化を図るとともに、補助演出実行手段を制御する際の処理時間の短縮化を図ることが可能となる。

【 0 0 1 7 】

手段 5 . 上記手段 3 又は手段 4 において、前記各演出情報が予め記憶された読み込み専用の記憶手段（表示制御装置 8 1 の R O M 8 7 ）を備え、前記演出情報決定手段は、前記演出情報として、前記制御手段が前記補助演出実行手段に出力する出力データ（駆動制御データ）を前記記憶手段から前記一時記憶手段に一時記憶させることを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 8 】

本手段によれば、一時記憶手段には、補助演出実行手段に出力される出力データが演出情報として一時記憶される。かかる構成とすることにより、制御手段が補助演出実行手段を制御する際に記憶手段から出力データを読み込む処理が不要となり、処理時間の短縮化を図ることが可能となる。

【 0 0 1 9 】

手段 6 . 上記手段 5 において、前記記憶手段には、前記第 1 演出情報と、前記非演出情報と、を少なくとも含む集合情報を予め記憶し、前記集合情報を前記出力データにより構成したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 0 】

本手段によれば、記憶手段には、第 1 補助演出を実行するための出力データと、補助演出を実行しないように補助演出実行手段を制御するための出力データと、を少なくとも含む集合情報が予め記憶されている。かかる構成とすることにより、一時記憶手段に演出情報を一時記憶させる場合における出力データを特定するための処理構成を簡略化することが可能となる。故に、補助演出に関わる処理時間の短縮化を図ることが可能となる。

【 0 0 2 1 】

手段 7 . 上記手段 3 乃至手段 6 のいずれかにおいて、前記第 1 補助演出を実行する場合に前記一時記憶手段に一時記憶された演出情報のうち用いる演出情報が一時記憶された位置を特定するための特定情報（参照値 n）を記憶する特定情報記憶手段（R A M 8 8 の参照位置格納エリア 1 5 1）と、前記役の抽選が行われたことに基づいて前記特定情報記憶

手段に記憶された特定情報を変更する特定情報変更手段（表示制御装置 8 1 の第 2 設定処理機能 S 1 4 1 2）と、前記第 1 補助演出を開始した場合に前記第 1 補助演出が終了したか否かを判定する終了判定手段（表示制御装置 8 1 の状態コマンド処理機能）と、を備え、前記終了判定手段は、前記特定情報が前記非演出情報を特定するための特定情報であって、前記非補助演出制御手段が前記補助演出実行手段を制御した場合に、前記第 1 補助演出が終了したと判定することを特徴とする遊技機。

【0022】

本手段によれば、特定情報記憶手段に記憶される特定情報は、役の抽選が行われたことに基づいて変更される。そして、特定情報記憶手段に記憶されている特定情報が非演出情報を特定するための特定情報であって、非補助演出制御手段が補助演出実行手段を制御した場合に、第 1 補助演出が終了したと判定される。かかる構成とすることにより、補助演出実行手段にて第 1 補助演出が終了した次遊技回においても、遊技機内部では補助演出を実行中であると判定させることが可能となり、第 1 補助演出が終了した次遊技回から新たに第 1 補助演出が開始されることを回避することが可能となる。

【0023】

手段 8 . 上記手段 3 乃至手段 6 のいずれかにおいて、前記演出情報決定手段は、前記第 1 補助演出を実行する場合に、1 遊技回で前記第 1 補助演出と対応するとともに前記特別役に当選していることを示唆する第 2 補助演出（逆転演出）を実行するための第 2 演出情報（第 1 連続演出における第 8 データ、第 2 連続演出における第 6 データ）を前記一時記憶手段に一時記憶させ、前記制御手段は、前記補助演出実行手段が前記第 1 補助演出を終了した次遊技回で前記特別役に当選した場合、前記第 2 演出情報を用いて前記補助演出実行手段を制御する第 2 補助演出制御手段（第 1 連続演出における第 8 データ格納エリア 1 6 0 の駆動制御データ出力処理機能 S 1 9 0 2、第 2 連続演出における第 6 データ格納エリア 1 5 8 の駆動制御データ出力処理機能 S 1 9 0 2）を備えることを特徴とする遊技機。

。

【0024】

本手段によれば、第 1 補助演出が終了した次遊技回で特別役に当選した場合、補助演出実行手段は、第 1 補助演出と対応するとともに特別役に当選したことを示唆する第 2 補助演出を、特別役に当選した遊技回で実行する。かかる構成とすることにより、第 1 補助演出が終了した次遊技回で特別役に当選した場合であっても、一時記憶手段に記憶された演出情報を用いて補助演出実行手段を制御することが可能となり、補助演出を実行する際の処理時間の短縮化を図ることが可能となる。また、第 1 補助演出と対応する第 2 補助演出を実行する構成とすることにより、先の遊技回で実行した補助演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。

【0025】

なお、「第 1 補助演出と対応する第 2 補助演出」とは、第 1 補助演出を実行した場合に実行可能となるよう予め定められた補助演出であって、第 1 補助演出と 1 対 1 で対応付けられた構成のみならず、第 1 補助演出と 1 対 n で対応付けられた構成等も含む。

【0026】

手段 9 . 上記手段 8 において、前記第 2 補助演出は、前記第 1 補助演出の演出結果を否定する演出を行って前記特別役に当選したことを示唆する補助演出であることを特徴とする遊技機。

【0027】

本手段によれば、第 1 補助演出の演出結果を否定する演出を行って特別役に当選したことを示唆する第 2 補助演出を実行する構成とすることにより、先の遊技回で実行した補助演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。

【0028】

手段 10 . 上記手段 8 又は手段 9 において、前記第 1 補助演出を実行する場合に前記一時記憶手段に一時記憶された演出情報のうち用いる演出情報が一時記憶された位置を特定するための特定情報（参照値 n）を記憶する特定情報記憶手段（RAM 8 8 の参照位置格

納エリア 1 5 1) と、前記役の抽選が行われたことに基づいて前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を変更する特定情報変更手段 (表示制御装置 8 1 の第 2 設定処理機能 S 1 4 1 2) と、を備え、前記特定情報変更手段は、前記補助演出実行手段が前記第 1 補助演出を終了した次遊技回で前記特別役に当選しなかった場合、前記特定情報記憶手段に記憶されている特定情報を前記非演出情報の一時記憶されている位置を特定するための特定情報に変更し、前記補助演出実行手段が前記第 1 補助演出を終了した次遊技回で前記特別役に当選した場合、前記特定情報記憶手段に記憶されている特定情報を前記第 2 演出情報の一時記憶されている位置を特定するための特定情報に変更することを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 9 】

本手段によれば、特定情報記憶手段に記憶される特定情報は、役の抽選が行われたことに基づいて変更される。そして、補助演出実行手段が第 1 補助演出を終了した次遊技回で特別役に当選しなかった場合には、特定情報記憶手段に記憶されている特定情報が非演出情報の一時記憶されている位置を特定するための特定情報に変更され、補助演出実行手段が第 1 補助演出を終了した次遊技回で特別役に当選した場合には、特定情報記憶手段に記憶されている特定情報が第 2 演出情報の一時記憶されている位置を特定するための特定情報に変更される。かかる構成とすることにより、第 1 補助演出が終了した次遊技回で特別役に当選した場合には、第 2 補助演出を実行することができ、第 1 補助演出が終了した次遊技回で特別役に当選しなかった場合には、特別役に当選しているか否かを示唆する補助演出の実行を回避することができる。

【 0 0 3 0 】

手段 1 1 . 上記手段 1 0 において、前記特定情報記憶手段に記憶されている特定情報が前記非演出情報の一時記憶されている位置を特定するための特定情報である場合又は前記第 2 演出情報の一時記憶されている位置を特定するための特定情報である場合、前記補助演出実行手段が前記特定情報により特定される演出情報に基づいて制御された場合に前記第 1 補助演出が終了したと判定する終了判定手段 (表示制御装置 8 1 の状態コマンド処理機能) を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 1 】

本手段によれば、第 1 補助演出を実行する場合には、第 1 演出情報に基づいて補助演出実行手段が制御された後ではなく、非演出情報又は第 2 演出情報に基づいて補助演出実行手段が制御された場合に、第 1 補助演出が終了したと判定される。かかる構成とすることにより、補助演出実行手段にて第 1 補助演出が終了した次遊技回においても、遊技機内部では第 1 補助演出を実行中であると判定させることが可能となり、一時記憶手段に一時記憶された演出情報に基づいて補助演出実行手段を制御することができる。

【 0 0 3 2 】

手段 1 2 . 複数種の絵柄 (図柄) を循環表示させる循環表示手段 (リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R) と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段 (スタートレバー 4 1 、第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8) と、

前記開始操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段 (主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能) と、

前記絵柄の循環表示を停止させるべく操作される停止操作手段 (ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4) と、

前記開始操作手段の操作に基づいて前記絵柄の循環表示を開始させるとともに、前記停止操作手段の操作に基づいて前記絵柄の循環表示を停止させるよう前記循環表示手段を表示制御する表示制御手段 (主制御装置 1 0 1 のスベリテーブル設定処理機能及びリール制御処理機能) と、

前記役の抽選結果が特別役 (第 1 B B ~ 第 3 B B) 当選であって、特別絵柄 (第 1 B B ~ 第 3 B B 図柄の組合せ) が予め定めた有効位置 (有効ライン) に停止した場合に特典 (B B 状態への移行) を付与する特典付与手段 (主制御装置 1 0 1 の B B 開始処理機能 S 8

04)と、

前記役の抽選結果が前記特別役当選である場合、前記特別絵柄が前記有効位置に停止するまで前記特別役当選を留保記憶する留保手段(主制御装置101のRAM106)とを備えた遊技機において、

前記特別役に当選しているか否かを示唆する補助演出(第1連続演出、第2連続演出)を実行可能な補助演出実行手段(上部ランプ63、スピーカ64、補助表示部65)と、

前記補助演出を実行するか否かを決定する実行決定手段(表示制御装置81の連続演出抽選処理機能S1404~S1407)と、

前記実行決定手段が前記補助演出を実行すると決定した場合に前記補助演出実行手段を制御する制御手段(表示制御装置81)と

を備え、

前記制御手段は、

前記補助演出実行手段が前記特別役に当選していないことを示唆する第1補助演出(第1連続演出における第1~第3データに基づく補助演出、第2連続演出における第1~第2データに基づく補助演出)を終了した次遊技回で前記特別役に当選しなかった場合、前記特別役に当選しなかった遊技回で前記補助演出を実行しないように前記補助演出実行手段を制御する非補助演出制御手段(第1連続演出における第4データ格納エリア156の駆動制御データ出力処理機能S1902、第2連続演出における第3データ格納エリア155の駆動制御データ出力処理機能S1902)を備えることを特徴とする遊技機。

【0033】

本手段によれば、第1補助演出が終了した次遊技回で特別役に当選しなかった場合、当該特別役に当選しなかった遊技回では補助演出が実行されない。かかる構成とすることにより、特別役に当選していないことを示唆する補助演出が繰り返し実行されることを回避でき、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。故に、補助演出を好適な形で実行することが可能となる。

【0034】

なお、「遊技回」とは、絵柄の循環表示を開始させるべく開始操作手段が操作されてから絵柄の循環表示が停止し、次に絵柄の循環表示を開始させるべく開始操作手段が操作されるまでを言う。また、本手段に上記手段2乃至手段11のいずれかの構成を適用しても良く、かかる場合には相乗効果を奏することが期待できる。

【0035】

手段13、役の抽選を行う抽選手段(主制御装置101の抽選処理機能)と、

前記役の抽選結果が特別役(第1BB~第3BB)当選であって、特別絵柄(第1BB~第3BB図柄の組合せ)が停止した場合に特典(BB状態への移行)を付与する特典付与手段(主制御装置101のBB開始処理機能S804)と

を備えた遊技機において、

前記特別役に当選しているか否かを示唆する補助演出(第1連続演出、第2連続演出)を実行可能な補助演出実行手段(上部ランプ63、スピーカ64、補助表示部65)と、

前記補助演出を実行するか否かを決定する実行決定手段(表示制御装置81の連続演出抽選処理機能S1404~S1407)と、

前記補助演出実行手段が前記特別役に当選していないことを示唆する第1補助演出(第1連続演出における第1~第3データに基づく補助演出、第2連続演出における第1~第2データに基づく補助演出)を終了した次遊技回で前記特別役に当選した場合、前記第1補助演出と対応するとともに前記特別役に当選したことを示唆する第2補助演出(逆転演出)を、前記特別役に当選した遊技回で実行させるべく前記補助演出実行手段を制御する補助演出制御手段(第1連続演出における第8データ格納エリア160の駆動制御データ出力処理機能S1902、第2連続演出における第6データ格納エリア158の駆動制御データ出力処理機能S1902)とを備えることを特徴とする遊技機。

【0036】

本手段によれば、特別役に当選していないことを示唆する第 1 補助演出が終了した次遊技回で特別役に当選した場合、補助演出実行手段は、第 1 補助演出と対応するとともに特別役に当選したことを示唆する第 2 補助演出を、特別役に当選した遊技回で実行する。かかる構成とすることにより、特別役に当選した遊技回で当該特別役に当選したことを示唆する補助演出を実行することが可能となり、遊技者が不利益を被ることを抑制することが可能となる。また、第 1 補助演出と対応する第 2 補助演出を実行する構成とすることにより、先の遊技回で実行した補助演出が無駄なものとなってしまうことを回避することが可能となる。

【 0 0 3 7 】

以上の結果、遊技者が不利益を被ることを抑制しつつ好適な形で補助演出を実行することが可能となる。

【 0 0 3 8 】

なお、「遊技回」とは、役の抽選が実行されてから次に役の抽選が実行されるまでを言う。また、「第 1 補助演出と対応する第 2 補助演出」とは、第 1 補助演出を実行した場合に実行可能となるよう予め定められた補助演出であって、第 1 補助演出と 1 対 1 で対応付けられた構成のみならず、第 1 補助演出と 1 対 n で対応付けられた構成等も含む。

【 0 0 3 9 】

手段 1 4 . 複数種の絵柄 (図柄) を循環表示させる循環表示手段 (リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R) と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段 (スタートレバー 4 1 、第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8) と、

前記開始操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段 (主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能) と、

前記絵柄の循環表示を停止させるべく操作される停止操作手段 (ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4) と、

前記開始操作手段の操作に基づいて前記絵柄の循環表示を開始させるとともに、前記停止操作手段の操作に基づいて前記絵柄の循環表示を停止させるよう前記循環表示手段を表示制御する表示制御手段 (主制御装置 1 0 1 のスペリテーブル設定処理機能及びリール制御処理機能) と、

前記役の抽選結果が特別役 (第 1 B B ~ 第 3 B B) 当選であって、特別絵柄 (第 1 B B ~ 第 3 B B 図柄の組合せ) が予め定めた有効位置 (有効ライン) に停止した場合に特典 (B B 状態への移行) を付与する特典付与手段 (主制御装置 1 0 1 の B B 開始処理機能 S 8 0 4) と、

前記役の抽選結果が前記特別役当選である場合、前記特別絵柄が前記有効位置に停止するまで前記特別役当選を留保記憶する留保手段 (主制御装置 1 0 1 の R A M 1 0 6) とを備えた遊技機において、

前記特別役に当選しているか否かを示唆する補助演出 (第 1 連続演出、第 2 連続演出) を実行可能な補助演出実行手段 (上部ランプ 6 3 、スピーカ 6 4 、補助表示部 6 5) と、

前記補助演出を実行するか否かを決定する実行決定手段 (表示制御装置 8 1 の連続演出抽選処理機能 S 1 4 0 4 ~ S 1 4 0 7) と、

前記補助演出実行手段が前記特別役に当選していないことを示唆する第 1 補助演出 (第 1 連続演出における第 1 ~ 第 3 データに基づく補助演出、第 2 連続演出における第 1 ~ 第 2 データに基づく補助演出) を終了した次遊技回で前記特別役に当選した場合、前記第 1 補助演出と対応するとともに前記特別役に当選したことを示唆する第 2 補助演出 (逆転演出) を、前記特別役に当選した遊技回で実行させるべく前記補助演出実行手段を制御する補助演出制御手段 (第 1 連続演出における第 8 データ格納エリア 1 6 0 の駆動制御データ出力処理機能 S 1 9 0 2 、第 2 連続演出における第 6 データ格納エリア 1 5 8 の駆動制御データ出力処理機能 S 1 9 0 2) とを備えることを特徴とする遊技機。

【 0 0 4 0 】

本手段によれば、特別役に当選していないことを示唆する第1補助演出が終了した次遊技回で特別役に当選した場合、補助演出実行手段は、第1補助演出と対応するとともに特別役に当選したことを示唆する第2補助演出を、特別役に当選した遊技回で実行する。かかる構成とすることにより、特別役に当選した遊技回で当該特別役に当選したことを示唆する補助演出を実行することが可能となり、遊技者が不利益を被ることを抑制することが可能となる。また、第1補助演出と対応する第2補助演出を実行する構成とすることにより、先の遊技回で実行した補助演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。

【0041】

以上の結果、遊技者が不利益を被ることを抑制しつつ好適な形で補助演出を実行することが可能となる。

【0042】

なお、「遊技回」とは、絵柄の循環表示を開始させるべく開始操作手段が操作されてから絵柄の循環表示が停止し、次に絵柄の循環表示を開始させるべく開始操作手段が操作されるまでを言う。また、「第1補助演出と対応する第2補助演出」とは、第1補助演出を実行した場合に実行可能となるよう予め定められた補助演出であって、第1補助演出と1対1で対応付けられた構成のみならず、第1補助演出と1対nで対応付けられた構成等も含む。

【0043】

手段15. 上記手段13又は手段14において、複数の遊技回にわたって所定の演出を行った後に前記特別役に当選しているか否かを示唆する連続補助演出を実行させるべく前記補助演出実行手段を制御する連続補助演出制御手段(表示制御装置81の抽選結果コマンド処理、状態コマンド処理、駆動データ出力処理)を備えることを特徴とする遊技機。

【0044】

本手段によれば、複数の遊技回にわたって所定の演出を行った後に特別役に当選しているか否かを示唆する連続補助演出が実行される場合がある。かかる連続補助演出を実行可能な構成においては、第1補助演出が終了した次遊技回で特別役に当選し、当該遊技回から連続補助演出を開始して特別役に当選していることを示唆した場合、遊技者が不利益を被る可能性が生じ得る。しかしながら、本手段に上記手段13の構成を適用することにより、遊技者が不利益を被ることを抑制することが可能となる。

【0045】

手段16. 上記手段13乃至手段15のいずれかにおいて、前記第1補助演出は、複数の遊技回にわたって所定の演出を行った後に前記特別役に当選していないことを示唆する補助演出であることを特徴とする遊技機。

【0046】

本手段によれば、複数の遊技回にわたって所定の演出が行われた後に特別役に当選していないことが示唆され、次遊技回で特別役に当選した場合、当該特別役に当選した遊技回で前記第1補助演出と対応する第2補助演出が行われて特別役に当選したことが示唆される。かかる構成とすることにより、特別役に当選する前の複数の遊技回にわたって実行した補助演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。

【0047】

手段17. 上記手段13乃至手段16のいずれかにおいて、前記補助演出実行手段が前記第1補助演出を終了した次遊技回で前記特別役に当選しなかった場合、前記特別役に当選しなかった遊技回で前記補助演出を実行しないように前記補助演出実行手段を制御する非補助演出制御手段(第1連続演出における第4データ格納エリア156の駆動制御データ出力処理機能S1902、第2連続演出における第3データ格納エリア155の駆動制御データ出力処理機能S1902)を備えることを特徴とする遊技機。

【0048】

本手段によれば、第1補助演出が終了した次遊技回で特別役に当選しなかった場合、当該特別役に当選しなかった遊技回では補助演出が実行されない。かかる構成とすることに

より、特別役に当選していないことを示唆する補助演出が繰り返し実行されることを回避でき、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【0049】

手段18．上記手段13乃至手段16のいずれかにおいて、前記補助演出を実行するための演出情報を一時記憶することが可能な一時記憶手段（RAM88の第1～第8データ格納エリア153～160）と、前記第1補助演出を実行する場合に、前記第1補助演出を実行するための第1演出情報（第1連続演出における第1～第3データ、第2連続演出における第1～第2データ）及び前記補助演出を実行しないための非演出情報（第1連続演出における第4データ、第2連続演出における第3データ）を前記一時記憶手段に一時記憶させる記憶情報決定手段（表示制御装置81のデータ格納処理S1505）と、前記補助演出実行手段が前記第1補助演出を終了した次遊技回で前記特別役に当選しなかった場合、前記一時記憶手段に記憶された前記非演出情報に基づいて前記補助演出実行手段を制御する非補助演出制御手段（第1連続演出における第4データ格納エリア156の駆動制御データ出力処理機能S1902、第2連続演出における第3データ格納エリア155の駆動制御データ出力処理機能S1902）と、を備えることを特徴とする遊技機。

【0050】

本手段によれば、第1補助演出が終了した次遊技回で特別役に当選しなかった場合、当該特別役に当選しなかった遊技回では補助演出が実行されない。かかる構成とすることにより、特別役に当選していないことを示唆する補助演出が繰り返し実行されることを回避でき、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【0051】

手段19．上記手段13乃至手段18のいずれかにおいて、前記補助演出を実行するための演出情報を一時記憶することが可能な一時記憶手段（RAM88の第1～第8データ格納エリア153～160）と、前記一時記憶手段に前記演出情報を一時記憶させる記憶情報決定手段（表示制御装置81のデータ格納処理S1505）と、を備え、前記補助演出実行手段を制御する制御手段を、前記一時記憶手段に一時記憶された演出情報（駆動制御データ）に基づいて前記補助演出実行手段を制御する構成とし、前記記憶情報決定手段は、前記第1補助演出を実行する場合、少なくとも前記第1補助演出を実行するための第1演出情報（第1連続演出における第1～第3データ、第2連続演出における第1～第2データ）と、前記補助演出を実行しないための非演出情報（第1連続演出における第4データ、第2連続演出における第3データ）と、前記第2補助演出を実行するための第2演出情報（第1連続演出における第8データ、第2連続演出における第6データ）と、を前記第1補助演出を実行すると決定した遊技回に前記一時記憶手段に一時記憶させることを特徴とする遊技機。

【0052】

本手段によれば、第1補助演出を実行する場合には、当該第1補助演出を実行すると決定した遊技回に、第1補助演出を実行するための第1演出情報と、補助演出を実行しないための非演出情報と、第2補助演出を実行するための第2演出情報と、が一時記憶手段に一時記憶される。かかる構成とすることにより、第1補助演出の開始から終了までに加えて第1補助演出が終了した次遊技回についても一時記憶手段に一時記憶された演出情報に基づいて補助演出実行手段を制御することができる。故に、第1補助演出の開始から終了までと第1補助演出が終了した次遊技回とにおいて、一時記憶手段に一時記憶された演出情報を変更する処理等を実行することなく補助演出実行手段を制御することが可能となり、処理構成の簡略化を図るとともに、補助演出実行手段を制御する際の処理速度の向上を図ることが可能となる。

【0053】

手段20．上記手段19において、前記第1補助演出を実行する場合に当該第1補助演出の開始から終了までに要する遊技回数（第1連続演出における3、第2連続演出における2）に1加算した値を示す回数情報（第1連続演出における4、第2連続演出における3）を記憶する回数情報記憶手段（RAM88の最大継続数格納エリア152）と、前記

第 1 補助演出を開始してから前記回数情報の示す回数の遊技が実行された場合、前記第 1 補助演出が終了したと判定する終了判定手段（状態コマンド処理における S 1 7 0 2 を肯定判定して S 1 7 0 3 を実行する機能）と、を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 0 5 4 】

本手段によれば、第 1 補助演出を実行する場合には、第 1 補助演出の開始から終了までに要する遊技回数に 1 加算した値を示す回数情報が記憶される。そして、第 1 補助演出を開始してから回数情報の示す回数の遊技が実行された場合に、第 1 補助演出が終了したと判定される。かかる構成とすることにより、補助演出実行手段にて第 1 補助演出が終了した次遊技回においても、遊技機内部では第 1 補助演出を実行中であると判定させることが可能となり、第 1 補助演出を実行すると決定した遊技回に一時記憶手段に一時記憶された演出情報に基づいて補助演出実行手段を制御することができる。

【 0 0 5 5 】

手段 2 1 . 上記手段 1 9 において、前記第 1 補助演出を実行する場合に前記一時記憶手段に記憶された演出情報のうち用いる演出情報が一時記憶された位置を特定するための特定情報（参照値 n）を記憶する特定情報記憶手段（RAM 8 8 の参照位置格納エリア 1 5 1）と、前記役の抽選が行われたことに基づいて前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を変更する特定情報変更手段（表示制御装置 8 1 の第 2 設定処理機能 S 1 4 1 2）と、を備え、前記特定情報変更手段は、前記補助演出実行手段が前記第 1 補助演出を終了した次遊技回で前記特別役に当選しなかった場合、前記特定情報記憶手段に記憶されている特定情報を前記非演出情報の一時記憶された位置を特定するための特定情報に変更し、前記補助演出実行手段が前記第 1 補助演出を終了した次遊技回で前記特別役に当選した場合、前記特定情報記憶手段に記憶されている特定情報を前記第 2 演出情報の一時記憶されている位置を特定するための特定情報に変更することを特徴とする遊技機。

【 0 0 5 6 】

本手段によれば、特定情報記憶手段に記憶される特定情報は、役の抽選が行われたことに基づいて変更される。そして、補助演出実行手段が第 1 補助演出を終了した次遊技回で特別役に当選しなかった場合には、特定情報記憶手段に記憶されている特定情報が非演出情報の一時記憶された位置を特定するための特定情報に変更され、補助演出実行手段が第 1 補助演出を終了した次遊技回で特別役に当選した場合には、特定情報記憶手段に記憶されている特定情報が第 2 演出情報の一時記憶されている位置を特定するための特定情報に変更される。かかる構成とすることにより、第 1 補助演出が終了した次遊技回で特別役に当選した場合には、第 2 補助演出を実行することができ、第 1 補助演出が終了した次遊技回で特別役に当選しなかった場合には、特別役に当選しているか否かを示唆する補助演出の実行を回避することができる。

【 0 0 5 7 】

手段 2 2 . 上記手段 2 1 において、前記特定情報記憶手段に記憶されている特定情報が前記非演出情報の一時記憶された位置を特定するための特定情報である場合又は前記第 2 演出情報の一時記憶されている位置を特定するための特定情報である場合、前記補助演出実行手段が前記特定情報により特定される演出情報に基づいて制御された場合に前記第 1 補助演出が終了したと判定する終了判定手段（表示制御装置 8 1 の状態コマンド処理機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 0 5 8 】

本手段によれば、第 1 補助演出を実行する場合には、第 1 演出情報に基づいて補助演出実行手段が制御された後ではなく、非演出情報又は第 2 演出情報に基づいて補助演出実行手段が制御された場合に、第 1 補助演出が終了したと判定される。かかる構成とすることにより、補助演出実行手段にて第 1 補助演出が終了した次遊技回においても、遊技機内部では第 1 補助演出を実行中であると判定させることが可能となり、第 1 補助演出を実行すると決定した遊技回に一時記憶手段に一時記憶された演出情報に基づいて補助演出実行手段を制御することができる。

【 0 0 5 9 】

手段 2 3 . 上記手段 1 9 において、前記第 1 補助演出は、複数の遊技回にわたって所定の演出を行った後に前記特別役に当選していないことを示唆する補助演出であって、前記記憶情報決定手段を、前記第 1 補助演出を実行する場合、前記第 1 演出情報と、前記非演出情報と、前記第 2 演出情報と、前記第 1 補助演出と同様の演出を行った後に前記特別役に当選していることを示唆する第 3 補助演出を実行するための第 3 演出情報（第 1 連続演出における第 5 ～ 第 7 データ、第 2 連続演出における第 4 ～ 第 5 データ）と、を前記第 1 補助演出を実行すると決定した遊技回に一時記憶させる構成とし、前記補助演出実行手段が前記第 1 補助演出を実行している最中に前記特別役に当選した場合、前記第 3 演出情報に基づいて前記補助演出実行手段を制御する第 3 補助演出制御手段（第 1 連続演出における第 5 ～ 第 7 データ格納エリア 1 5 7 ～ 1 5 9 の駆動制御データ出力処理機能 S 1 9 0 2、第 2 連続演出における第 4 ～ 第 5 データ格納エリア 1 5 6 ～ 1 5 7 の駆動制御データ出力処理機能 S 1 9 0 2）を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 0 6 0 】

本手段によれば、第 1 補助演出を実行する場合、一時記憶手段には、第 1 演出情報と、非演出情報と、第 2 演出情報と、に加えて、第 1 補助演出と同様の演出を行った後に特別役に当選していることを示唆する第 3 補助演出を実行するための第 3 演出情報が一時記憶される。そして、補助演出実行手段が第 1 補助演出を実行している最中に特別役に当選した場合、補助演出実行手段では第 3 補助演出が実行される。第 1 補助演出を実行すると決定した遊技回に第 3 演出情報も一時記憶させる構成とすることにより、補助演出実行手段が第 1 補助演出を実行している最中に特別役に当選した場合であっても、速やかに第 1 補助演出から第 3 補助演出に切り替えることが可能となる。また、第 1 補助演出と同様の演出を行う第 3 補助演出を実行するための第 3 演出情報を一時記憶させることにより、特別役に当選する前の遊技回において実行した第 1 補助演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となり、遊技者に違和感を抱かせることなく特別役に当選していることを示唆することが可能となる。

【 0 0 6 1 】

手段 2 4 . 上記手段 1 9 において、前記第 1 補助演出は、複数の遊技回にわたって所定の演出を行った後に前記特別役に当選していないことを示唆する補助演出であって、前記第 1 補助演出を実行する場合に当該第 1 補助演出の開始から終了までに要する遊技回数（3）に 1 加算した値を示す回数情報（最大継続数）を記憶する回数情報記憶手段（RAM 8 8 の最大継続数格納エリア 1 5 2）と、前記第 1 補助演出を実行する場合に前記一時記憶手段に記憶された演出情報のうち用いる演出情報が一時記憶された位置を特定するための数値情報（参照値 n）を記憶する数値情報記憶手段（RAM 8 8 の参照位置格納エリア 1 5 1）と、前記特別役に当選した場合に、前記数値情報記憶手段に記憶されている数値情報を、前記回数情報の示す値に規定数（1）を乗算した乗算結果と前記数値情報とを加算した数値情報に変更する数値情報変更手段（表示制御装置 8 1 の第 2 設定処理における S 1 6 0 4）と、を備え、前記記憶情報決定手段を、前記第 1 補助演出を実行する場合、前記第 1 演出情報と、前記非演出情報と、前記第 2 演出情報と、前記第 1 補助演出と同じ遊技回数にわたって前記第 1 補助演出と同様の演出を行った後に前記特別役に当選していることを示唆する第 3 補助演出を実行するための第 3 演出情報（第 1 連続演出における第 5 ～ 第 7 データ、第 2 連続演出における第 4 ～ 第 5 データ）と、を前記第 1 補助演出を実行すると決定した遊技回に前記一時記憶手段に一時記憶させるとともに、前記非演出情報を、前記第 1 補助演出の開始から終了までに要する遊技回数に前記規定数を乗算し、前記第 1 演出情報のうち前記第 1 補助演出を実行すると決定した遊技回に前記第 1 補助演出を実行するための開始演出情報（第 1 データ）が一時記憶される位置を示す数値情報に前記乗算結果を加算した数値情報が示す位置に、一時記憶させ、前記第 3 演出情報を、前記回数情報の示す値に前記規定数を乗算し、前記第 1 演出情報が一時記憶される位置を示す数値情報に前記乗算結果を加算した数値情報が示す位置に、一時記憶させ、前記第 2 演出情報を、前記回数情報の示す値に前記規定数を乗算し、前記非演出情報が一時記憶される位置を示す数値情報に前記乗算結果を加算した数値情報が示す位置に、一時記憶させる構成

としたことを特徴とする遊技機。

【0062】

本手段によれば、第1補助演出を実行する場合、一時記憶手段には、第1演出情報と、非演出情報と、第2演出情報と、に加えて、第1補助演出と同じ遊技回数にわたって第1補助演出と同様の演出を行った後に特別役に当選していることを示唆する第3補助演出を実行するための第3演出情報が一時記憶される。またこのとき、一時記憶手段には、第1演出情報と、第2演出情報と、第3演出情報と、非演出情報と、が所定の規則性を有する位置に一時記憶される。そして、特別役に当選した場合には、用いる演出情報の一時記憶された位置を特定するための数値情報が、回数情報の示す値に規定数を乗算した乗算結果と前記数値情報とを加算した数値情報に変更される。かかる構成とすることにより、補助演出実行手段が第1補助演出を実行している途中の遊技回で特別役に当選した場合には、第3補助演出を実行することで特別役に当選していることを示唆することができ、非演出情報の一時記憶された位置を特定するための数値情報が記憶されている状況で特別役に当選した場合には、第2補助演出を実行することで特別役に当選していることを示唆することができる。また、第1補助演出を実行すると決定した遊技回に第3演出情報も一時記憶させる構成とすることにより、補助演出実行手段が第1補助演出を実行している最中に特別役に当選した場合であっても、数値情報を変更することで速やかに第1補助演出から第3補助演出に切り替えることが可能となる。加えて、第1補助演出と同様の演出を行う第3補助演出を実行するための第3演出情報を一時記憶させることにより、特別役に当選する前の遊技回において実行した第1補助演出が無駄なものとなってしまうことを回避することが可能となり、遊技者に違和感を抱かせることなく特別役に当選していることを示唆することが可能となる。

【0063】

手段25．上記手段24において、前記第1演出情報及び前記第3演出情報は、前記第1補助演出を実行すると決定した遊技回に開始演出を実行するための開始演出情報（第1連続演出における第1データ及び第5データ、第2連続演出における第1データ及び第4データ）と、前記開始演出を実行した遊技回と異なる遊技回で前記特別役に当選しているか否かを示唆する示唆演出を実行するための示唆演出情報（第1連続演出における第3データ及び第7データ、第2連続演出における第2データ及び第5データ）と、を少なくとも含み、前記役の抽選が行われた場合に、前記数値情報記憶手段に記憶されている数値情報を、当該数値情報に前記規定数を加算した数値情報に変更する第2数値情報変更手段（表示制御装置81の第2設定処理におけるS1601）を備え、前記記憶情報決定手段を、前記第1演出情報及び前記第3演出情報を、前記規定数に前記開始演出を実行してから前記示唆演出を実行するまでに要する遊技回数を乗算し、対応する開始演出情報が一時記憶される位置を示す数値情報に前記乗算結果を加算した数値情報が示す位置に前記示唆演出情報を一時記憶させる構成としたことを特徴とする遊技機。

【0064】

本手段によれば、第1演出情報及び第3演出情報は、開始演出情報と示唆演出情報とを少なくとも含む構成となっており、一時記憶手段には、これら演出情報が所定の規則性を有して異なる数値情報の示す位置に一時記憶される。そして、役の抽選が行われた場合には、用いる演出情報の一時記憶された位置を特定するための数値情報が、規定数に開始演出を実行してから示唆演出を実行するまでに要する遊技回数を乗算した乗算結果と前記数値情報とを加算した数値情報に変更される。かかる構成とすることにより、第1補助演出及び第3補助演出を複数の遊技回にわたって所定の演出を行った後に特別役当選の有無を示唆する補助演出とした場合であっても、各遊技回の開始段階において数値情報を確認することで行うべき演出内容を特定することができる。故に、処理構成の簡略化を図るとともに、補助演出実行手段を制御する際の処理速度の向上を図ることが可能となる。

【0065】

なお、前記第1演出情報及び前記第3演出情報が、前記開始演出情報と前記示唆演出情報の他に、前記開始演出を実行する遊技回と前記示唆演出を実行する遊技回との間の遊技

回で継続演出を実行するための継続演出情報を含む構成においては、当該継続演出情報を、前記規定数に前記開始演出を実行してから前記継続演出を実行するまでに要する遊技回数を乗算し、対応する開始演出情報が一時記憶される位置を示す数値情報に前記乗算結果を加算した数値情報が示す位置に一時記憶させる構成とすれば良い。

【 0 0 6 6 】

なお、上記手段 2 4 又は手段 2 5 において、「加算」を「減算」と読み替えても良く、かかる場合であっても上述した作用効果を奏することが期待できる。

【 0 0 6 7 】

手段 2 6 . 上記手段 2 3 乃至手段 2 5 のいずれかにおいて、前記数値情報記憶手段に記憶されている数値情報が前記非演出情報の一時記憶された位置を特定するための数値情報である場合又は前記第 2 演出情報の一時記憶されている位置を特定するための数値情報である場合、前記補助演出実行手段が前記数値情報により特定される演出情報に基づいて制御された場合に前記第 1 補助演出が終了したと判定する終了判定手段（状態コマンド処理における S 1 7 0 4 を肯定判定して S 1 7 0 3 を実行する機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 0 6 8 】

本手段によれば、第 1 補助演出を実行する場合には、第 1 演出情報に基づいて補助演出実行手段が制御された後ではなく、非演出情報又は第 2 演出情報に基づいて補助演出実行手段が制御された場合に、第 1 補助演出が終了したと判定される。かかる構成とすることにより、補助演出実行手段にて第 1 補助演出が終了した次遊技回においても、遊技機内部では第 1 補助演出を実行中であると判定させることが可能となり、第 1 補助演出を実行すると決定した遊技回に一時記憶手段に一時記憶された演出情報に基づいて補助演出実行手段を制御することができる。

【 0 0 6 9 】

手段 2 7 . 上記手段 1 9 乃至手段 2 6 のいずれかにおいて、前記各演出情報が予め記憶された読み込み専用の記憶手段（表示制御装置 8 1 の R O M 8 7 ）を備え、前記記憶情報決定手段は、前記演出情報として、前記補助演出実行手段を制御する制御手段が前記補助演出実行手段に出力する出力データ（駆動制御データ）を前記記憶手段から前記一時記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機。

【 0 0 7 0 】

本手段によれば、一時記憶手段には、補助演出実行手段に出力される出力データが演出情報として一時記憶される。かかる構成とすることにより、補助演出実行手段を制御する制御手段が補助演出実行手段を制御する際に記憶手段から出力データを読み込む処理が不要となり、処理速度の向上を図ることが可能となる。

【 0 0 7 1 】

なお、本手段において、上記手段 2 4 又は手段 2 5 に記載した位置関係で上記各演出情報を記憶手段に予め記憶する構成とすれば、一時記憶手段に上記各演出情報を記憶させるための処理構成の簡略化を図ることが可能となる。

【 0 0 7 2 】

手段 2 8 . 上記手段 1 3 乃至手段 2 7 のいずれかにおいて、前記第 2 補助演出は、前記第 1 補助演出の演出結果を否定する演出を行って前記特別役に当選したことを示唆する補助演出であることを特徴とする遊技機。

【 0 0 7 3 】

本手段によれば、第 1 補助演出の演出結果を否定する演出を行って特別役に当選したことを示唆する第 2 補助演出を実行する構成とすることにより、先の遊技回で実行した補助演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。

【 0 0 7 4 】

手段 2 9 . 役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能）と、前記役の抽選結果が特別役（第 1 B B ～第 3 B B ）当選であって、特別絵柄（第 1 B B ～第 3 B B 図柄の組合せ）が停止した場合に特典（B B 状態への移行）を付与する特典付

与手段（主制御装置 1 0 1 の B B 開始処理機能 S 8 0 4 ）と
を備えた遊技機において、

前記特別役に当選しているか否かを示唆する補助演出（第 1 連続演出、第 2 連続演出）
を実行可能な補助演出実行手段（上部ランプ 6 3、スピーカ 6 4、補助表示部 6 5）と、

前記補助演出を実行するか否かを決定する実行決定手段（表示制御装置 8 1 の連続演出
抽選処理機能 S 1 4 0 4 ~ S 1 4 0 7）と、

前記実行決定手段が前記補助演出を実行すると決定した場合に前記補助演出実行手段を
制御する制御手段（表示制御装置 8 1）と、

前記制御手段が前記補助演出実行手段を制御する場合に用いる情報を記憶する情報記憶
手段（表示制御装置 8 1 の R O M 8 7 及び R A M 8 8）と

を備え、

前記情報記憶手段は、

少なくとも、前記特別役に当選していないことを示唆する第 1 補助演出（第 1 連続演出
における第 1 ~ 第 3 データに基づく補助演出、第 2 連続演出における第 1 ~ 第 2 データに
基づく補助演出）を実行するための第 1 演出情報（第 1 連続演出における第 1 ~ 第 3 デー
タ、第 2 連続演出における第 1 ~ 第 2 データ）と、前記特別役に当選していることを示唆
する第 2 補助演出（第 1 連続演出における第 5 ~ 第 7 データに基づく補助演出、第 2 連続
演出における第 4 ~ 第 5 データに基づく補助演出）を実行するための第 2 演出情報（第 1
連続演出における第 5 ~ 第 7 データ、第 2 連続演出における第 4 ~ 第 5 データ）と、を含
んだ複数の演出情報からなるとともに、所定回数の遊技において演出を実行するための集
合情報（第 1 連続演出における第 1 ~ 第 8 データ、第 2 連続演出における第 1 ~ 第 6 デー
タ）を記憶する集合情報記憶手段（R O M 8 7）と、

前記集合情報が含む複数の演出情報から 1 の演出情報を特定するための特定情報（参照
値 n）を記憶する特定情報記憶手段（R A M 8 8 の参照位置格納エリア 1 5 1）と
を備え、

前記制御手段は、

前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報の示す演出情報に基づいて前記補助演出実
行手段を制御するとともに、

前記役の抽選が行われたことに基づいて前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を
変更する特定情報変更手段（表示制御装置 8 1 の第 2 設定処理機能）と、

前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を用いて前記補助演出が終了したか否かを
判定する終了判定手段（表示制御装置 8 1 の状態コマンド処理機能）と
を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 0 7 5 】

本手段によれば、所定回数の遊技において演出を実行するための集合情報は、特別役に
当選していないことを示唆する第 1 補助演出を実行するための第 1 演出情報と、特別役に
当選していることを示唆する第 2 補助演出を実行するための第 2 演出情報と、を少なくと
も含んだ複数の演出情報から構成されている。かかる構成とすることにより、補助演出を
実行すると決定してから終了判定手段が補助演出が終了したと判定するまでの間に特別役
に当選した場合であっても、集合情報に含まれる第 2 演出情報に基づいて特別役に当選し
ていることを示唆する補助演出を実行することが可能となる。

【 0 0 7 6 】

また、補助演出が終了したか否かの判定を、特定情報を用いて行う構成とすることによ
り、例えば補助演出を開始してから行われた遊技回数を把握する処理等を行うことなく前
記判定を行うことが可能となり、補助演出に関わる処理構成を簡略化することが可能とな
る。

【 0 0 7 7 】

手段 3 0、上記手段 2 9 において、前記集合情報記憶手段には、前記集合情報として、
前記制御手段が前記補助演出実行手段に出力する出力データ（駆動制御データ）を記憶し
たことを特徴とする遊技機。

【 0 0 7 8 】

本手段によれば、集合情報記憶手段には、集合情報として、補助演出実行手段に出力される出力データが記憶されている。かかる構成とすることにより、例えば制御手段が補助演出実行手段に出力データを出力する際に、特定情報以外の他の情報に基づいて出力データが記憶されている位置を特定する等の処理が不要となる。故に、補助演出に関わる処理速度の向上を図ることが可能となる。

【 0 0 7 9 】

手段 3 1 . 上記手段 2 9 又は手段 3 0 において、前記第 1 補助演出は、複数の遊技回にわたって所定の演出を行った後に前記特別役に当選していないことを示唆する補助演出であるとともに、前記第 2 補助演出は、前記第 1 補助演出と同一の遊技回にわたって所定の演出を行った後に前記特別役に当選していることを示唆する補助演出であって、前記情報記憶手段は、前記集合情報と対応する対応情報（最大継続数）を記憶する対応情報記憶手段（RAM 8 8 の最大継続数格納エリア 1 5 2）を備え、前記特定情報変更手段は、前記特別役に当選した場合に、前記特定情報記憶手段に記憶されている特定情報を、前記対応情報に規定数（1）を乗算した乗算結果と前記特定情報とを加算した特定情報に変更する第 1 変更手段（表示制御装置 8 1 の第 2 設定処理における S 1 6 0 4）を備え、前記集合情報記憶手段には、前記対応情報に前記規定数を乗算し、前記第 1 演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に、前記第 2 演出情報を記憶したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 8 0 】

本手段によれば、集合情報記憶手段には、第 1 演出情報と、第 2 演出情報と、が所定の規則性を有する位置に記憶されている。すなわち、対応情報に規定数を乗算し、第 1 演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に、第 2 演出情報が記憶されている。そして、特別役に当選した場合には、特定情報記憶手段に記憶されている特定情報が、対応情報に規定数を乗算した乗算結果と前記特定情報とを加算した特定情報に変更される。かかる構成とすることにより、補助演出実行手段が第 1 補助演出を実行している途中の遊技回で特別役に当選した場合には、実行する補助演出を第 1 補助演出から第 2 補助演出に変更することで特別役に当選していることを示唆することができる。また、第 1 演出情報と第 2 演出情報とを対応情報に基づいた位置関係で記憶することにより、補助演出実行手段が第 1 補助演出を実行している途中の遊技回で特別役に当選した場合に、前記対応情報を用いて特定情報を変更することができる。故に、補助演出に関わる処理構成の簡略化を図ることが可能となる。

【 0 0 8 1 】

手段 3 2 . 上記手段 3 1 において、前記集合情報は、前記第 1 補助演出を実行した後に補助演出を実行しないための非演出情報（第 1 連続演出における第 4 データ、第 2 連続演出における第 3 データ）と、1 遊技回で前記第 1 補助演出と対応する演出を行って前記特別役に当選したことを示唆する第 3 補助演出（逆転演出）を実行するための第 3 演出情報（第 1 連続演出における第 8 データ、第 2 連続演出における第 6 データ）と、を含み、前記集合情報記憶手段には、前記対応情報に前記規定数を乗算し、前記非演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に、前記第 3 演出情報を記憶したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 8 2 】

本手段によれば、集合情報記憶手段には、第 1 演出情報と、第 2 演出情報と、に加えて、第 1 補助演出を実行した後に補助演出を実行しないための非演出情報と、1 遊技回で第 1 補助演出と対応する演出を行って特別役に当選したことを示唆する第 3 補助演出を実行するための第 3 演出情報と、が記憶されている。そして、第 3 演出情報は、対応情報に規定数を乗算し、非演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に記憶されている。かかる構成とすることにより、特定情報記憶手段に記憶されている特定情報が非演出情報を示す特定情報である状況で特別役に当選した場合に、補助演出を実行しないことから第 3 補助演出に変更することで特別役に当選していることを示唆するこ

とができる。つまり、補助演出実行手段にて第1補助演出が終了した次遊技回に特別役に当選した場合に、第3補助演出を実行することで特別役に当選していることを示唆することができる。また、第3補助演出を、1遊技回で第1補助演出と対応する演出を行って特別役に当選したことを示唆する構成とすることにより、それまでに実行した第1補助演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。さらに、集合情報が非演出情報を含む構成とすることにより、第1補助演出が実行された次遊技回から新たに第1補助演出が開始されることを回避することが可能となる。

【0083】

なお、「第1補助演出と対応する第3補助演出」とは、第1補助演出を実行した場合に実行可能となるよう予め定められた補助演出であって、第1補助演出と1対1で対応付けられた構成のみならず、第1補助演出と1対nで対応付けられた構成等も含む。

【0084】

手段33．上記手段32において、前記終了判定手段は、前記特定情報が前記第1演出情報を示す特定情報である場合、前記補助演出が終了したと判定せず、前記特定情報が前記非演出情報を示す特定情報である場合、又は前記特定情報が前記第3演出情報を示す特定情報である場合、前記補助演出実行手段が前記特定情報の示す演出情報に基づいて制御された場合に前記補助演出が終了したと判定することを特徴とする遊技機。

【0085】

本手段によれば、第1演出情報を用いて補助演出実行手段が制御された場合には補助演出が終了したと判定されず、非演出情報又は第3演出情報を用いて補助演出実行手段が制御された場合に補助演出が終了したと判定される。かかる構成とすることにより、補助演出実行手段にて第1補助演出が終了した次遊技回においても、遊技機内部では補助演出を実行中であると判定させることが可能となり、非演出情報又は第3演出情報を用いて補助演出実行手段を制御することが可能となる。

【0086】

手段34．上記手段31において、前記第1演出情報及び前記第2演出情報は、前記第1補助演出を実行すると決定した遊技回に開始演出を実行するための開始演出情報（第1連続演出における第1データ及び第5データ、第2連続演出における第1データ及び第4データ）と、前記開始演出を実行した遊技回と異なる遊技回で前記特別役に当選しているか否かを示唆する示唆演出を実行するための示唆演出情報（第1連続演出における第3データ及び第7データ、第2連続演出における第2データ及び第5データ）と、を少なくとも含み、前記特定情報変更手段は、前記役の抽選が行われた場合に、前記特定情報記憶手段に記憶されている特定情報を、当該特定情報に前記規定数を加算した特定情報に変更する第2変更手段（表示制御装置81の第2設定処理におけるS1601）を備え、前記集合情報記憶手段には、前記第1演出情報及び前記第2演出情報を、前記規定数に前記開始演出を実行してから前記示唆演出を実行するまでに要する遊技回数を乗算し、対応する開始演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に、前記示唆演出情報を記憶したことを特徴とする遊技機。

【0087】

本手段によれば、第1演出情報及び第2演出情報は、開始演出情報と示唆演出情報とを少なくとも含む構成となっており、集合情報記憶手段には、これら演出情報が所定の規則性を有して異なる特定情報の示す位置に記憶される。そして、役の抽選が行われた場合には、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が、規定数に開始演出を実行してから示唆演出を実行するまでに要する遊技回数を乗算した乗算結果と前記特定情報とを加算した特定情報に変更される。かかる構成とすることにより、第1補助演出及び第2補助演出を複数の遊技回にわたって所定の演出を行った後に特別役当選の有無を示唆する補助演出とした場合であっても、各遊技回の開始段階において特定情報を確認することで行うべき演出内容を特定することができる。故に、処理構成の簡略化を図るとともに、補助演出実行手段を制御する際の処理時間の短縮化を図ることが可能となる。

【0088】

なお、前記第 1 演出情報及び前記第 2 演出情報が、前記開始演出情報と前記示唆演出情報の他に、前記開始演出を実行する遊技回と前記示唆演出を実行する遊技回との間の遊技回で継続演出を実行するための継続演出情報を含む構成においては、当該継続演出情報を、前記規定数に前記開始演出を実行してから前記継続演出を実行するまでに要する遊技回数を乗算し、対応する開始演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に記憶させる構成とすれば良い。

【0089】

手段 35 . 上記手段 34 において、前記集合情報は、前記第 1 補助演出を実行した後に補助演出を実行しないための非演出情報（第 1 連続演出における第 4 データ、第 2 連続演出における第 3 データ）と、1 遊技回で前記第 1 補助演出と対応する演出を行って前記特別役に当選したことを示唆する第 3 補助演出（逆転演出）を実行するための第 3 演出情報（第 1 連続演出における第 8 データ、第 2 連続演出における第 6 データ）と、を含み、前記集合情報記憶手段には、前記第 1 補助演出の開始から終了までに要する遊技回数に前記規定数を乗算し、前記第 1 演出情報の開始演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に、前記非演出情報を記憶し、前記対応情報に前記規定数を乗算し、前記非演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に、前記第 3 演出情報を記憶したことを特徴とする遊技機。

【0090】

本手段によれば、集合情報記憶手段には、第 1 演出情報と、第 2 演出情報と、に加えて、第 1 補助演出を実行した後に補助演出を実行しないための非演出情報と、1 遊技回で第 1 補助演出と対応する演出を行って特別役に当選したことを示唆する第 3 補助演出実行するための第 3 演出情報と、が記憶されている。そして、非演出情報は、第 1 補助演出の開始から終了までに要する遊技回数に規定数を乗算し、第 1 演出情報の開始演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に記憶されており、第 3 演出情報は、対応情報に規定数を乗算し、非演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に記憶されている。かかる構成とすることにより、特定情報記憶手段に記憶されている特定情報が非演出情報を示す特定情報である状況で特別役に当選した場合に、補助演出を実行しないことから第 3 補助演出に変更することで特別役に当選していることを示唆することができる。つまり、補助演出実行手段にて第 1 補助演出が終了した次遊技回に特別役に当選した場合に、第 3 補助演出を実行することで特別役に当選していることを示唆することができる。また、第 3 補助演出を、1 遊技回で第 1 補助演出と対応する演出を行って特別役に当選したことを示唆する構成とすることにより、それまでに実行した第 1 補助演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。さらに、集合情報が非演出情報を含む構成とすることにより、第 1 補助演出が実行された次遊技回から新たに第 1 補助演出が開始されることを回避することが可能となる。

【0091】

なお、「第 1 補助演出と対応する第 3 補助演出」とは、第 1 補助演出を実行した場合に実行可能となるよう予め定められた補助演出であって、第 1 補助演出と 1 対 1 で対応付けられた構成のみならず、第 1 補助演出と 1 対 n で対応付けられた構成等も含む。

【0092】

手段 36 . 上記手段 35 において、前記終了判定手段は、前記特定情報が前記第 1 演出情報の示唆演出情報を示す特定情報である場合、前記補助演出が終了したと判定せず、前記特定情報が前記非演出情報を示す特定情報である場合、又は前記特定情報が前記第 3 演出情報を示す特定情報である場合、前記補助演出実行手段が前記特定情報の示す演出情報に基づいて制御された場合に前記補助演出が終了したと判定することを特徴とする遊技機。

。

【0093】

本手段によれば、第 1 演出情報を用いて補助演出実行手段が制御された場合には補助演出が終了したと判定されず、非演出情報又は第 3 演出情報を用いて補助演出実行手段が制御された場合に補助演出が終了したと判定される。かかる構成とすることにより、補助演

出実行手段にて第 1 補助演出が終了した次遊技回においても、遊技機内部では補助演出を実行中であると判定させることが可能となり、非演出情報又は第 3 演出情報を用いて補助演出実行手段を制御することが可能となる。

【 0 0 9 4 】

なお、上記手段 3 1 乃至手段 3 6 のいずれかにおいて、「加算」を「減算」と読み替えても良く、かかる場合であっても上述した作用効果を奏することが期待できる。

【 0 0 9 5 】

手段 3 7 . 上記手段 2 9 において、前記情報記憶手段は、前記実行決定手段が前記補助演出を実行すると決定した場合に、前記集合情報を一時記憶するための一時記憶手段（表示制御装置 8 1 の R A M 8 8 ）を備え、前記制御手段は、前記実行決定手段が前記補助演出を実行すると決定した場合に前記集合情報を前記一時記憶手段に一時記憶させる記憶内容決定手段（表示制御装置 8 1 のデータ格納処理 S 1 5 0 5 ）を備え、前記特定情報記憶手段は、前記一時記憶手段に一時記憶された集合情報が含む複数の演出情報から 1 の演出情報を特定するための特定情報を記憶することを特徴とする遊技機。

【 0 0 9 6 】

本手段によれば、補助演出を実行すると決定した場合には、集合情報が一時記憶手段に一時記憶され、当該一時記憶された集合情報に基づいて補助演出実行手段が制御される。かかる構成とすることにより、補助演出を実行すると決定してから終了判定手段が補助演出が終了したと判定するまでの間に特別役に当選した場合であっても、一時記憶手段に記憶されている演出情報を変更する等の処理を実行することなく、集合情報に含まれる第 2 演出情報に基づいて特別役に当選していることを示唆する補助演出を実行することが可能となる。この結果、補助演出を実行する際の処理時間の短縮化を図ることが可能となる。

【 0 0 9 7 】

手段 3 8 . 上記手段 3 7 において、前記記憶内容決定手段は、前記集合情報として、前記制御手段が前記補助演出実行手段に出力する出力データ（駆動制御データ）を、前記一時記憶手段に一時記憶させることを特徴とする遊技機。

【 0 0 9 8 】

本手段によれば、一時記憶手段には、集合情報として、補助演出実行手段に出力される出力データが一時記憶される。かかる構成とすることにより、例えば制御手段が補助演出実行手段に出力データを出力する際に、一時記憶手段に一時記憶された演出情報を直接用いることが可能となる。故に、補助演出に関わる処理速度の向上を図ることが可能となる。

。

【 0 0 9 9 】

手段 3 9 . 上記手段 3 7 又は手段 3 8 において、前記記憶内容決定手段は、前記実行決定手段が前記補助演出を実行すると決定した遊技回に、前記集合情報を前記一時記憶手段に一時記憶させることを特徴とする遊技機。

【 0 1 0 0 】

本手段によれば、集合情報は補助演出を実行すると決定した遊技回に一時記憶手段に一時記憶される。かかる構成とすることにより、一時記憶手段に一時記憶されている演出情報を変更する等の処理が不要となり、補助演出を実行する際の処理時間の短縮化を図ることが可能となる。

【 0 1 0 1 】

手段 4 0 . 上記手段 3 8 又は手段 3 9 において、前記第 1 補助演出は、複数の遊技回にわたって所定の演出を行った後に前記特別役に当選していないことを示唆する補助演出であるとともに、前記第 2 補助演出は、前記第 1 補助演出と同一の遊技回にわたって所定の演出を行った後に前記特別役に当選していることを示唆する補助演出であって、前記情報記憶手段は、前記集合情報と対応する対応情報（最大継続数）を記憶する対応情報記憶手段（R A M 8 8 の最大継続数格納エリア 1 5 2 ）を備え、前記特定情報変更手段は、前記特別役に当選した場合に、前記特定情報記憶手段に記憶されている特定情報を、前記対応情報に規定数（ 1 ）を乗算した乗算結果と前記特定情報とを加算した特定情報に変更する

第1変更手段(表示制御装置81の第2設定処理におけるS1604)を備え、前記記憶内容決定手段は、前記対応情報に前記規定数を乗算し、前記第1演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に、前記第2演出情報を一時記憶させることを特徴とする遊技機。

【0102】

本手段によれば、一時記憶手段には、第1演出情報と、第2演出情報と、が所定の規則性を有する位置に一時記憶される。すなわち、対応情報に規定数を乗算し、第1演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に、第2演出情報が一時記憶される。そして、特別役に当選した場合には、特定情報記憶手段に記憶されている特定情報が、対応情報に規定数を乗算した乗算結果と前記特定情報とを加算した特定情報に変更される。かかる構成とすることにより、補助演出実行手段が第1補助演出を実行している途中の遊技回で特別役に当選した場合には、実行する補助演出を第1補助演出から第2補助演出に変更することで特別役に当選していることを示唆することができる。また、第1演出情報と第2演出情報とを対応情報に基づいた位置関係で一時記憶することにより、補助演出実行手段が第1補助演出を実行している途中の遊技回で特別役に当選した場合に、前記対応情報を用いて特定情報を変更することができる。故に、補助演出に関わる処理構成の簡略化を図ることが可能となる。

【0103】

手段41. 上記手段40において、前記集合情報は、前記第1補助演出を実行した後に補助演出を実行しないための非演出情報(第1連続演出における第4データ、第2連続演出における第3データ)と、1遊技回で前記第1補助演出と対応する演出を行って前記特別役に当選したことを示唆する第3補助演出(逆転演出)を実行するための第3演出情報(第1連続演出における第8データ、第2連続演出における第6データ)と、を含み、前記記憶内容決定手段は、前記対応情報に前記規定数を乗算し、前記非演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に、前記第3演出情報を一時記憶させることを特徴とする遊技機。

【0104】

本手段によれば、一時記憶手段には、第1演出情報と、第2演出情報と、に加えて、第1補助演出を実行した後に補助演出を実行しないための非演出情報と、1遊技回で第1補助演出と対応する演出を行って特別役に当選したことを示唆する第3補助演出実行するための第3演出情報と、が一時記憶される。そして、第3演出情報は、対応情報に規定数を乗算し、非演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に一時記憶される。かかる構成とすることにより、特定情報記憶手段に記憶されている特定情報が非演出情報を示す特定情報である状況で特別役に当選した場合に、補助演出を実行しないことから第3補助演出に変更することで特別役に当選していることを示唆することができる。つまり、補助演出実行手段にて第1補助演出が終了した次遊技回に特別役に当選した場合に、第3補助演出を実行することで特別役に当選していることを示唆することができる。また、第3補助演出を、1遊技回で第1補助演出と対応する演出を行って特別役に当選したことを示唆する構成とすることにより、それまでに実行した第1補助演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。さらに、集合情報が非演出情報を含む構成とすることにより、第1補助演出が実行された次遊技回から新たに第1補助演出が開始されることを回避することが可能となる。

【0105】

なお、「第1補助演出と対応する第3補助演出」とは、第1補助演出を実行した場合に実行可能となるよう予め定められた補助演出であって、第1補助演出と1対1で対応付けられた構成のみならず、第1補助演出と1対nで対応付けられた構成等も含む。

【0106】

手段42. 上記手段41において、前記終了判定手段は、前記特定情報が前記第1演出情報を示す特定情報である場合、前記補助演出が終了したと判定せず、前記特定情報が前記非演出情報を示す特定情報である場合、又は前記特定情報が前記第3演出情報を示す特

定情報である場合、前記補助演出実行手段が前記特定情報の示す演出情報に基づいて制御された場合に前記補助演出が終了したと判定することを特徴とする遊技機。

【0107】

本手段によれば、第1演出情報を用いて補助演出実行手段が制御された場合には補助演出が終了したと判定されず、非演出情報又は第3演出情報を用いて補助演出実行手段が制御された場合に補助演出が終了したと判定される。かかる構成とすることにより、補助演出実行手段にて第1補助演出が終了した次遊技回においても、遊技機内部では補助演出を実行中であると判定させることが可能となり、非演出情報又は第3演出情報を用いて補助演出実行手段を制御することが可能となる。

【0108】

手段43．上記手段40において、前記第1演出情報及び前記第2演出情報は、前記第1補助演出を実行すると決定した遊技回に開始演出を実行するための開始演出情報（第1連続演出における第1データ及び第5データ、第2連続演出における第1データ及び第4データ）と、前記開始演出を実行した遊技回と異なる遊技回で前記特別役に当選しているか否かを示唆する示唆演出を実行するための示唆演出情報（第1連続演出における第3データ及び第7データ、第2連続演出における第2データ及び第5データ）と、を少なくとも含み、前記特定情報変更手段は、前記役の抽選が行われた場合に、前記特定情報記憶手段に記憶されている特定情報を、当該特定情報に前記規定数を加算した特定情報に変更する第2変更手段（表示制御装置81の第2設定処理におけるS1601）を備え、前記記憶内容決定手段は、前記第1演出情報及び前記第2演出情報を、前記規定数に前記開始演出を実行してから前記示唆演出を実行するまでに要する遊技回数を乗算し、対応する開始演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に、前記示唆演出情報を一時記憶させることを特徴とする遊技機。

【0109】

本手段によれば、第1演出情報及び第2演出情報は、開始演出情報と示唆演出情報とを少なくとも含む構成となっており、一時記憶手段には、これら演出情報が所定の規則性を有して異なる特定情報の示す位置に一時記憶される。そして、役の抽選が行われた場合には、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が、規定数に開始演出を実行してから示唆演出を実行するまでに要する遊技回数を乗算した乗算結果と前記特定情報とを加算した特定情報に変更される。かかる構成とすることにより、第1補助演出及び第2補助演出を複数の遊技回にわたって所定の演出を行った後に特別役当選の有無を示唆する補助演出とした場合であっても、各遊技回の開始段階において特定情報を確認することで行うべき演出内容を特定することができる。故に、処理構成の簡略化を図るとともに、補助演出実行手段を制御する際の処理時間の短縮化を図ることが可能となる。

【0110】

なお、前記第1演出情報及び前記第2演出情報が、前記開始演出情報と前記示唆演出情報の他に、前記開始演出を実行する遊技回と前記示唆演出を実行する遊技回との間の遊技回で継続演出を実行するための継続演出情報を含む構成においては、当該継続演出情報を、前記規定数に前記開始演出を実行してから前記継続演出を実行するまでに要する遊技回数を乗算し、対応する開始演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に一時記憶させる構成とすれば良い。

【0111】

手段44．上記手段43において、前記集合情報は、前記第1補助演出を実行した後に補助演出を実行しないための非演出情報（第1連続演出における第4データ、第2連続演出における第3データ）と、1遊技回で前記第1補助演出と対応する演出を行って前記特別役に当選したことを示唆する第3補助演出（逆転演出）を実行するための第3演出情報（第1連続演出における第8データ、第2連続演出における第6データ）と、を含み、前記記憶内容決定手段は、前記第1補助演出の開始から終了までに要する遊技回数に前記規定数を乗算し、前記開始演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に、前記非演出情報を一時記憶させ、前記対応情報に前記規定数を乗算し、前記非

演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に、前記第3演出情報を一時記憶させることを特徴とする遊技機。

【0112】

本手段によれば、一時記憶手段には、第1演出情報と、第2演出情報と、に加えて、第1補助演出を実行した後に補助演出を実行しないための非演出情報と、1遊技回で第1補助演出と対応する演出を行って特別役に当選したことを示唆する第3補助演出実行するための第3演出情報と、が一時記憶される。そして、非演出情報は、第1補助演出の開始から終了までに要する遊技回数に規定数を乗算し、開始演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に一時記憶され、第3演出情報は、対応情報に規定数を乗算し、非演出情報を示す特定情報に前記乗算結果を加算した特定情報が示す位置に一時記憶される。かかる構成とすることにより、特定情報記憶手段に記憶されている特定情報が非演出情報を示す特定情報である状況で特別役に当選した場合に、補助演出を実行しないことから第3補助演出に変更することで特別役に当選していることを示唆することができる。つまり、補助演出実行手段にて第1補助演出が終了した次遊技回に特別役に当選した場合に、第3補助演出を実行することで特別役に当選していることを示唆することができる。また、第3補助演出を、1遊技回で第1補助演出と対応する演出を行って特別役に当選したことを示唆する構成とすることにより、それまでに実行した第1補助演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。さらに、集合情報が非演出情報を含む構成とすることにより、第1補助演出が実行された次遊技回から新たに第1補助演出が開始されることを回避することが可能となる。

【0113】

なお、「第1補助演出と対応する第3補助演出」とは、第1補助演出を実行した場合に実行可能となるよう予め定められた補助演出であって、第1補助演出と1対1で対応付けられた構成のみならず、第1補助演出と1対nで対応付けられた構成等も含む。

【0114】

手段45．上記手段44において、前記終了判定手段は、前記特定情報が前記第1演出情報の示唆演出情報を示す特定情報である場合、前記補助演出が終了したと判定せず、前記特定情報が前記非演出情報を示す特定情報である場合、又は前記特定情報が前記第3演出情報を示す特定情報である場合、前記補助演出実行手段が前記特定情報の示す演出情報に基づいて制御された場合に前記補助演出が終了したと判定することを特徴とする遊技機。

【0115】

本手段によれば、第1演出情報を用いて補助演出実行手段が制御された場合には補助演出が終了したと判定されず、非演出情報又は第3演出情報を用いて補助演出実行手段が制御された場合に補助演出が終了したと判定される。かかる構成とすることにより、補助演出実行手段にて第1補助演出が終了した次遊技回においても、遊技機内部では補助演出を実行中であると判定させることが可能となり、非演出情報又は第3演出情報を用いて補助演出実行手段を制御することが可能となる。

【0116】

なお、上記手段40乃至手段45のいずれかにおいて、「加算」を「減算」と読み替えても良く、かかる場合であっても上述した作用効果を奏することが期待できる。

【0117】

手段46．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる循環表示手段（リール32L、32M、32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

前記開始操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を停止させるべく操作される停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記開始操作手段の操作に基づいて前記絵柄の循環表示を開始させるとともに、前記停止操作手段の操作に基づいて前記絵柄の循環表示を停止させるよう前記循環表示手段を表示制御する表示制御手段（主制御装置１０１のスペリテーブル設定処理機能及びリール制御処理機能）と、

前記役の抽選結果が特別役（第１ＢＢ～第３ＢＢ）当選であって、特別絵柄（第１ＢＢ～第３ＢＢ図柄の組合せ）が予め定めた有効位置（有効ライン）に停止した場合に特典（ＢＢ状態への移行）を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のＢＢ開始処理機能Ｓ８０４）と、

前記役の抽選結果が前記特別役当選である場合、前記特別絵柄が前記有効位置に停止するまで前記特別役当選を留保記憶する留保手段（主制御装置１０１のＲＡＭ１０６）とを備えた遊技機において、

前記特別役に当選しているか否かを示唆する補助演出（第１連続演出、第２連続演出）を実行可能な補助演出実行手段（上部ランプ６３、スピーカ６４、補助表示部６５）と、

前記補助演出を実行するか否かを決定する実行決定手段（表示制御装置８１の連続演出抽選処理機能Ｓ１４０４～Ｓ１４０７）と、

前記実行決定手段が前記補助演出を実行すると決定した場合に前記補助演出実行手段を制御する制御手段（表示制御装置８１）と、

前記制御手段が前記補助演出実行手段を制御する場合に用いる情報を記憶する情報記憶手段（表示制御装置８１のＲＯＭ８７及びＲＡＭ８８）とを備え、

前記情報記憶手段は、

少なくとも、前記特別役に当選していないことを示唆する第１補助演出（第１連続演出における第１～第３データに基づく補助演出、第２連続演出における第１～第２データに基づく補助演出）を実行するための第１演出情報（第１連続演出における第１～第３データ、第２連続演出における第１～第２データ）と、前記特別役に当選していることを示唆する第２補助演出（第１連続演出における第５～第７データに基づく補助演出、第２連続演出における第４～第５データに基づく補助演出）を実行するための第２演出情報（第１連続演出における第５～第７データ、第２連続演出における第４～第５データ）と、を含んだ複数の演出情報からなるとともに、所定回数の遊技において演出を実行するための集合情報（第１連続演出における第１～第８データ、第２連続演出における第１～第６データ）を記憶する集合情報記憶手段（ＲＯＭ８７）と、

前記集合情報が含む複数の演出情報から１の演出情報を特定するための特定情報（参照値ｎ）を記憶する特定情報記憶手段（ＲＡＭ８８の参照位置格納エリア１５１）とを備え、

前記制御手段は、

前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報の示す演出情報に基づいて前記補助演出実行手段を制御するとともに、

前記役の抽選が行われたことに基づいて前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を変更する特定情報変更手段（表示制御装置８１の第２設定処理機能）と、

前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を用いて前記補助演出が終了したか否かを判定する終了判定手段（表示制御装置８１の状態コマンド処理機能）とを備えることを特徴とする遊技機。

【０１１８】

本手段によれば、所定回数の遊技において演出を実行するための集合情報は、特別役に当選していないことを示唆する第１補助演出を実行するための第１演出情報と、特別役に当選していることを示唆する第２補助演出を実行するための第２演出情報と、を少なくとも含んだ複数の演出情報から構成されている。かかる構成とすることにより、補助演出を実行すると決定してから終了判定手段が補助演出が終了したと判定するまでの間に特別役に当選した場合であっても、集合情報に含まれる第２演出情報に基づいて特別役に当選していることを示唆する補助演出を実行することが可能となる。

【 0 1 1 9 】

また、補助演出が終了したか否かの判定を、特定情報を用いて行う構成とすることにより、例えば補助演出を開始してから行われた遊技回数を把握する処理等を行うことなく前記判定を行うことが可能となり、補助演出に関わる処理構成を簡略化することが可能となる。

【 0 1 2 0 】

なお、本手段に上記手段 3 0 乃至手段 4 5 のいずれかの構成を適用しても良く、かかる場合には相乗効果を奏することが期待できる。

【 0 1 2 1 】

以下、遊技機の種類である回胴式遊技機、具体的にはスロットマシンに適用した場合の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はスロットマシン 1 0 の正面図、図 2 はスロットマシン 1 0 の前面扉 1 2 を閉じた状態の斜視図、図 3 はスロットマシン 1 0 の前面扉 1 2 を開いた状態の斜視図、図 4 は前面扉 1 2 の背面図、図 5 は筐体 1 1 の正面図である。

【 0 1 2 2 】

図 1 ~ 図 5 に示すように、スロットマシン 1 0 は、その外殻を形成する筐体 1 1 を備えている。筐体 1 1 は、全体として前面を開放した箱状に形成されており、遊技ホールへの設置の際にいわゆる島設備に対し釘を打ち付ける等して取り付けられる。

【 0 1 2 3 】

筐体 1 1 の前面側には、前面扉 1 2 が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体 1 1 には、その正面から見て左側部に上下一対の支軸 1 3 a , 1 3 b が設けられており、前面扉 1 2 には、各支軸 1 3 a , 1 3 b と対応する位置に軸受部 1 4 a , 1 4 b が設けられている。そして、各軸受部 1 4 a , 1 4 b に各支軸 1 3 a , 1 3 b が挿入された状態では、前面扉 1 2 が筐体 1 1 に対して両支軸 1 3 a , 1 3 b を結ぶ上下方向へ延びる開閉軸線を中心として回動可能に支持され、前面扉 1 2 の回動によって筐体 1 1 の前面開放側を開放したり閉鎖したりすることができるようになっている。また、前面扉 1 2 は、その裏面に設けられた施錠装置 2 0 によって開放不能な施錠状態とされる。前面扉 1 2 の右端側上部には、施錠装置 2 0 と一体化されたキーシリンダ 2 1 が設けられており、キーシリンダ 2 1 に対する所定のキー操作によって前記施錠状態が解除されるように構成されている。

【 0 1 2 4 】

前面扉 1 2 の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル 2 5 が設けられている。遊技パネル 2 5 には、縦長の 3 つの表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R が横並びに形成されており、各表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R を通じてスロットマシン 1 0 の内部が視認可能な状態となっている。なお、各表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R を 1 つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

【 0 1 2 5 】

図 3 に示すように、筐体 1 1 は仕切り板 3 0 によりその内部が上下 2 分割されており、仕切り板 3 0 の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット 3 1 が取り付けられている。リールユニット 3 1 は、円筒状（円環状）にそれぞれ形成された左リール 3 2 L , 中リール 3 2 M , 右リール 3 2 R を備えている。各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R は、その中心軸線が当該リールの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が各表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R と 1 対 1 で対応している。したがって、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の表面の一部はそれぞれ対応する表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R を通じて視認可能な状態となっている。また、リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が正回転すると、各表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R を通じてリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

【 0 1 2 6 】

ここで、リールユニット 3 1 の構成を簡単に説明する。

【0127】

各リール32L, 32M, 32Rは、それぞれがステッピングモータに連結されており、各ステッピングモータの駆動により各リール32L, 32M, 32Rが個別に、すなわちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。ステッピングモータは、例えば504パルスの駆動信号（以下、励磁パルスとも言う。）を与えることにより1回転されるように設定されており、この励磁パルスによってステッピングモータの回転位置、すなわちリールの回転位置が制御される。また、リールユニット31には、リールが1回転したことを検出するためのリールインデックスセンサが各リール32L, 32M, 32Rに設置されている。そして、リールインデックスセンサからは、リールが1回転したことを検出した場合、その検出の都度、後述する主制御装置101に検出信号が出力されるようになっている。このため主制御装置101は、リールインデックスセンサの検出信号と、当該検出信号が入力されるまでに出力した励磁パルス数とに基づいて、各リール32L, 32M, 32Rの角度位置を1回転毎に確認するとともに補正することができる。

【0128】

各リール32L, 32M, 32Rの外周面には、その長辺方向（周回方向）に、識別情報としての図柄が複数個描かれている。より具体的には、21個の図柄が等間隔に描かれている。このため、所定の位置においてある図柄を次の図柄へ切り替えるには、24パルス（＝504パルス÷21図柄）の励磁パルスの出力を要する。また、主制御装置101は、リールインデックスセンサの検出信号が入力されてから出力した励磁パルス数により、表示窓26L, 26M, 26Rから視認可能な状態となっている図柄を把握したり、表示窓26L, 26M, 26Rから視認可能な位置に所定の図柄を停止させたりする制御を行うことができる。

【0129】

次に、各リール32L, 32M, 32Rに描かれている図柄について説明する。

【0130】

図6には、左リール32L, 中リール32M, 右リール32Rの図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール32L, 32M, 32Rには、それぞれ21個の図柄が一行に配置されている。また、各リール32L, 32M, 32Rに対応して番号が0～20まで付されているが、これら番号は主制御装置101が表示窓26L, 26M, 26Rから視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール32L, 32M, 32Rに実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

【0131】

図柄としては、「赤7」図柄（例えば、左リール32Lの20番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール32Lの19番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール32Lの18番目）、「白チェリー」図柄（例えば、左リール32Lの17番目）、「青年」図柄（例えば、左リール32Lの16番目）、「青7」図柄（例えば、左リール32Lの13番目）、「赤チェリー」図柄（例えば、左リール32Lの10番目）、「白7」図柄（例えば、左リール32Lの6番目）、「青チェリー」図柄（例えば、左リール32Lの3番目）の9種類がある。そして、図6に示すように、各リール32L, 32M, 32Rにおいて各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

【0132】

各表示窓26L, 26M, 26Rは、対応するリールに付された21個の図柄のうち図柄全体を視認可能となる図柄が3個となるように形成されている。このため、各リール32L, 32M, 32Rがすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が表示窓26L, 26M, 26Rを介して視認可能な状態となる。

【0133】

本スロットマシン10では、これら9個の図柄が視認可能となる各位置を結ぶようにして、横方向へ平行に3本、斜め方向へたすき掛けに2本、計5本の組合せラインが設定されている。より詳しくは、図7に示すように、横方向の組合せラインとして、各リール3

2 L , 3 2 M , 3 2 R の上段図柄を結んだ上ライン L 1 と、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の中段図柄を結んだ中ライン L 2 と、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の下段図柄を結んだ下ライン L 3 と、が設定されている。また、斜め方向の組合せラインとして、左リール 3 2 L の上段図柄、中リール 3 2 M の中段図柄、右リール 3 2 R の下段図柄を結んだ右下がりライン L 4 と、左リール 3 2 L の下段図柄、中リール 3 2 M の中段図柄、右リール 3 2 R の上段図柄を結んだ右上がりライン L 5 と、が設定されている。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。

【 0 1 3 4 】

図 8 には、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典とが示されている。

【 0 1 3 5 】

メダル払出のみが行われる入賞としては、ベル入賞がある。各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「ベル」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、ベル入賞として 4 枚のメダル払出が行われる。

【 0 1 3 6 】

遊技状態の移行のみが行われる入賞としては、第 1 B B 入賞、第 2 B B 入賞、第 3 B B 入賞の 3 種類の B B 入賞がある。各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の同色の「7」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、B B 入賞として遊技状態がビッグボーナス状態（以下、「B B 状態」と言う。）に移行する。例えば、有効ライン上に左から「赤 7」図柄、「赤 7」図柄、「赤 7」図柄と並んで停止した場合には、第 1 B B 入賞成立となる。

【 0 1 3 7 】

メダル払出と遊技状態の移行が共に行われる入賞としては、第 1 R T 入賞、第 2 R T 入賞、第 3 R T 入賞の 3 種類の R T 入賞と、第 1 B T 入賞、第 2 B T 入賞、第 3 B T 入賞の 3 種類の B T 入賞がある。左リール 3 2 L のいずれかの「7」図柄と、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の「ベル」図柄が有効ライン上に並んで停止した場合、R T 入賞として 10 枚のメダル払出が行われると共にリプレイタイム状態（以下、「R T 状態」と言う。）に移行する。例えば、有効ライン上に左から「青 7」図柄、「ベル」図柄、「ベル」図柄と並んで停止した場合には、第 2 R T 入賞成立となる。

【 0 1 3 8 】

また、左リール 3 2 L のいずれかの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合、B T 入賞として 15 枚のメダル払出が行われると共にバッドタイム状態（以下、「B T 状態」と言う。）に移行する。例えば、左リール 3 2 L の「白チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第 3 B T 入賞成立となる。すなわち、B T 入賞の場合には、中リール 3 2 M と右リール 3 2 R について、有効ライン上に停止する図柄がどのような図柄であっても良い。換言すれば、左リール 3 2 L のいずれかの「チェリー」図柄と、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の任意の図柄との組合せが有効ライン上に停止した場合、B T 入賞が成立するとも言える。したがって、左リール 3 2 L の複数の有効ラインが重なる位置（具体的には上段と下段）にいずれかの「チェリー」図柄が停止した場合には、各有効ライン上にて B T 入賞が成立することとなる。但し、本スロットマシン 10 では、1 回のゲームにおけるメダル払出の上限を 15 枚と設定しているため、左リール 3 2 L のいずれかの「チェリー」図柄が上段又は下段に停止したとしても、30 枚のメダル払出ではなく 15 枚のメダル払出が行われる。

【 0 1 3 9 】

なお、詳細は後述するが、R T 入賞又は B T 入賞が成立した場合には、メダル払出は必ず行われるものの、遊技状態は移行されない場合がある。

【 0 1 4 0 】

メダル払出や遊技状態の移行以外の特典が付与される入賞としては、再遊技入賞がある。各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R の「リプレイ」図柄が有効ライン上に並んで停止した

場合、再遊技入賞として、メダル払出や遊技状態の移行は行われないものの、メダルを投入することなく次ゲームの遊技を行うことが可能となる。

【 0 1 4 1 】

その他の入賞として、遊技状態が B B 状態である場合に限って入賞となる R B 入賞がある。B B 状態下で有効ライン上に左から「リプレイ」図柄、「ベル」図柄、「リプレイ」図柄と並んで停止した場合、R B 入賞として、メダル払出は行われないものの遊技状態がレギュラーボーナス状態（以下、「R B 状態」と言う。）に移行する。

【 0 1 4 2 】

なお以下では、各入賞と対応する図柄の組合せを入賞図柄の組合せとも言う。例えば、第 1 R T 図柄の組合せとは、第 1 R T 入賞となる図柄の組合せ、すなわち「赤 7」図柄、「ベル」図柄、「ベル」図柄の組合せである。また、各入賞と対応する各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の図柄を入賞図柄とも言う。例えば、第 1 R T 図柄とは、左リール 3 2 L においては「赤 7」図柄であり、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R においては「ベル」図柄である。

【 0 1 4 3 】

遊技パネル 2 5 の下方左側には、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転を開始させるために操作されるスタートレバー 4 1 が設けられている。スタートレバー 4 1 はリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を回転開始、すなわち図柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段又は始動操作手段を構成する。所定数のメダルが投入されている状態でスタートレバー 4 1 を操作された場合、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が回転を開始するようになっている。

【 0 1 4 4 】

スタートレバー 4 1 の右側には、回転している各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が設けられている。各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 は、停止対象となるリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対応する表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R の直下にそれぞれ配置されている。すなわち、左ストップスイッチ 4 2 が操作された場合には左リール 3 2 L の回転が停止し、中ストップスイッチ 4 3 が操作された場合には中リール 3 2 M の回転が停止し、右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合には右リール 3 2 R の回転が停止する。ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 はリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転に基づく図柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。

【 0 1 4 5 】

表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R の下方右側には、メダルを投入するためのメダル投入口 4 5 が設けられている。メダル投入口 4 5 は遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口 4 5 が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴う点に着目すれば、遊技媒体を直接入力する直接入力手段を構成するものとも言える。

【 0 1 4 6 】

メダル投入口 4 5 から投入されたメダルは、前面扉 1 2 の背面に設けられた通路切替手段としてのセクタ 4 6 によって貯留用通路 4 7 か排出用通路 4 8 のいずれかへ導かれる。より詳しくは、セクタ 4 6 にはメダル通路切替ソレノイド 4 6 a が設けられており、そのメダル通路切替ソレノイド 4 6 a の非励磁時にはメダルが排出用通路 4 8 側に導かれ、前記メダル通路切替ソレノイド 4 6 a の励磁時にはメダルが貯留用通路 4 7 側に導かれるようになっている。貯留用通路 4 7 に導かれたメダルは、筐体 1 1 の内部に収納されたホッパ装置 5 1 へと導かれる。一方、排出用通路 4 8 に導かれたメダルは、前面扉 1 2 の前面下部に設けられたメダル排出口 4 9 からメダル受け皿 5 0 へと導かれ、遊技者に返還される。

【 0 1 4 7 】

ホッパ装置 5 1 は、メダルを貯留する貯留タンク 5 2 と、メダルを遊技者に払い出す払出装置 5 3 とより構成されている。払出装置 5 3 は、図示しないメダル払出用回転板を回転させることにより、排出用通路 4 8 に設けられた開口 4 8 a へメダルを排出し、排出用

通路 48 を介してメダル受け皿 50 へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置 51 の右方には、貯留タンク 52 内に所定量以上のメダルが貯留されることを回避するための予備タンク 54 が設けられている。ホッパ装置 51 の貯留タンク 52 内部には、この貯留タンク 52 から予備タンク 54 へとメダルを排出する誘導プレート 52a が設けられている。したがって、誘導プレート 52a が設けられた高さ以上にメダルが貯留された場合、かかるメダルが予備タンク 54 に貯留されることとなる。

【0148】

メダル投入口 45 の下方には、ボタン状の返却スイッチ 55 が設けられている。メダル投入口 45 に投入されたメダルがセクタ 46 内に詰まった状況下で返却スイッチ 55 を操作された場合、セクタ 46 が機械的に連動して動作され、当該セクタ 46 内に詰まったメダルがメダル排出口 49 から返却されるようになっている。

【0149】

表示窓 26L, 26M, 26R の下方左側には、遊技媒体としてのクレジットされた仮想メダルを一度に 3 枚投入するための第 1 クレジット投入スイッチ 56 が設けられている。また、第 1 クレジット投入スイッチ 56 の左方には、第 2 クレジット投入スイッチ 57 と、第 3 クレジット投入スイッチ 58 とが設けられている。第 2 クレジット投入スイッチ 57 は仮想メダルを一度に 2 枚投入するためのものであり、第 3 クレジット投入スイッチ 58 は仮想メダルを 1 枚投入するためのものである。各クレジット投入スイッチ 56 ~ 58 は前記メダル投入口 45 とともに遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口 45 が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し、各クレジット投入スイッチ 56 ~ 58 は貯留記憶に基づく仮想メダルの投入という動作を伴うに過ぎない点に着目すれば、遊技媒体を間接入力する間接入力手段を構成するものとも言える。

【0150】

スタートレバー 41 の左方には、精算スイッチ 59 が設けられている。すなわち、本スロットマシン 10 では、所定の最大値（メダル 50 枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の払出メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮想メダルが貯留記憶されている状況下で精算スイッチ 59 を操作された場合、仮想メダルが現実のメダルとしてメダル排出口 49 から払い出されるようになっている。この場合、クレジットされた仮想メダルを現実のメダルとして払い出すという機能に着目すれば、精算スイッチ 59 は貯留記憶された遊技媒体を実際に払い出すための精算操作手段を構成するものとも言える。

【0151】

遊技パネル 25 の表示窓 26L, 26M, 26R 下方には、クレジットされている仮想メダル数を表示するクレジット表示部 60 と、BB 状態が終了するまでに払い出される残りのメダル数を表示する残払出枚数表示部 61 と、入賞時に払い出したメダルの枚数を表示する払出枚数表示部 62 とがそれぞれ設けられている。これら表示部 60 ~ 62 は 7 セグメント表示器によって構成されているが、液晶表示器等によって代替することは当然可能である。

【0152】

ここで、メダルのベット数と、有効化される組合せラインとの関係を、図 7 を用いて説明する。遊技の開始時にメダル投入口 45 からメダルが投入されるとベットとなる。

【0153】

1 枚目のメダルがメダル投入口 45 に投入された場合、ベット数は 1 となり、中ライン L2 が有効化される。2 枚目のメダルがメダル投入口 45 に投入された場合、ベット数は 2 となり、中ライン L2 に加えて上ライン L1 と下ライン L3 を含む合計 3 本の組合せラインが有効化される。3 枚目のメダルがメダル投入口 45 に投入された場合、ベット数は 3 となり、組合せライン L1 ~ L5 の全てが有効化される。

【0154】

なお、4 枚以上のメダルがメダル投入口 45 に投入された場合、そのときに貯留記憶さ

れている仮想メダルが50枚未満であれば、3枚を超える余剰メダルはスロットマシン10内部に貯留され、クレジット表示部60の仮想メダル数が加算表示される。一方、仮想メダル数が50枚のとき又は50枚に達したときには、セレクト46により貯留用通路47から排出用通路48への切替がなされ、メダル排出口49からメダル受け皿50へと余剰メダルが返却される。

【0155】

また、仮想メダルが貯留記憶されており、遊技の開始時に第1～第3クレジット投入スイッチ56～58のいずれかが操作された場合にも、仮想メダルが投入されたこととなりベットとなる。なお、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58のいずれかが操作された場合については、投入された仮想メダルの枚数分だけクレジット表示部60に表示されている仮想メダル数が減算されることを除き、メダル投入口45からメダルを投入した場合と同じため、説明を省略する。

【0156】

ちなみに、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58のいずれかが操作された場合に投入されるべき仮想メダルが貯留記憶されていない場合、例えばクレジット表示部60の表示が2のときに第1クレジット投入スイッチ56が操作された場合等には、クレジット表示部60の数値が全て減算されて0となり、投入可能な仮想メダル分だけベットされる。

【0157】

前面扉12の上部には、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりする上部ランプ63と、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり、遊技者に遊技状態を報知したりする左右一対のスピーカ64と、遊技者に各種情報を与える補助表示部65とが設けられている。補助表示部65は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、各リール32L、32M、32Rによる遊技を主表示部によるものと考えられることから、本実施形態では補助表示部65と称している。補助表示部65の背面には、上部ランプ63やスピーカ64、補助表示部65を駆動させるための表示制御装置81が設けられている。

【0158】

筐体11の内部においてホッパ装置51の左方には、電源ボックス70が設けられている。電源ボックス70は、その内部に電源装置91を収容するとともに、電源スイッチ71やリセットスイッチ72、設定キー挿入孔73などを備えている。電源スイッチ71は、主制御装置101を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセットスイッチ72は、スロットマシン10のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔73は、ホール管理者などがメダルの出玉調整を行うためのものである。すなわち、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔73へ挿入してON操作することにより、スロットマシン10の当選確率を設定できるようになっている。なお、リセットスイッチ72は、エラー状態をリセットする場合の他に、スロットマシン10の当選確率を変更する場合にも操作される。

【0159】

リールユニット31の上方には、遊技を統括管理する主制御装置101が筐体11に取り付けられている。

【0160】

次に、本スロットマシン10の電氣的構成について、図9のブロック図に基づいて説明する。

【0161】

主制御装置101には、演算処理手段であるCPU102を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。CPU102には、電源装置91の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路103や、入出力ポート104などが内部バスを介して接続されている。かかる主制御装置101は、スロットマシン10に内蔵されるメイン基盤としての機能を果たすものである。

【 0 1 6 2 】

主制御装置 1 0 1 の入力側には、リールユニット 3 1 (より詳しくは各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が 1 回転したことを個別に検出するリールインデックスセンサ)、スタートレバー 4 1 の操作を検出するスタート検出センサ 4 1 a、各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作を個別に検出するストップ検出センサ 4 2 a ~ 4 4 a、メダル投入口 4 5 から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ 4 5 a、ホッパ装置 5 1 から払い出されるメダルを検出する払出検出センサ 5 1 a、各クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ 5 6 a ~ 5 8 a、精算スイッチ 5 9 の操作を検出する精算検出センサ 5 9 a、リセットスイッチ 7 2 の操作を検出するリセット検出センサ 7 2 a、設定キー挿入孔 7 3 に設定キーが挿入されて ON 操作されたことを検出する設定キー検出センサ 7 3 a 等の各種センサが接続されており、これら各種センサからの信号は入出力ポート 1 0 4 を介して CPU 1 0 2 へ出力されるようになっている。

【 0 1 6 3 】

また、主制御装置 1 0 1 の入力側には、入出力ポート 1 0 4 を介して電源装置 9 1 が接続されている。電源装置 9 1 には、主制御装置 1 0 1 を始めとしてスロットマシン 1 0 の各電子機器に駆動電力を供給する電源部 9 1 a や、停電監視回路 9 1 b などが搭載されている。

【 0 1 6 4 】

停電監視回路 9 1 b は電源の遮断状態を監視し、停電時はもとより、電源スイッチ 7 1 による電源遮断時に停電信号を生成するためのものである。そのため停電監視回路 9 1 b は、電源部 9 1 a から出力されるこの例では直流 1 2 ボルトの安定化駆動電圧を監視し、この駆動電圧が例えば 1 0 ボルト未満まで低下したとき電源が遮断されたものと判断して停電信号が出力されるように構成されている。停電信号は CPU 1 0 2 と入出力ポート 1 0 4 のそれぞれに供給され、CPU 1 0 2 ではこの停電信号を認識することにより後述する停電時処理が実行される。また、この停電信号は表示制御装置 8 1 にも供給されるように構成されている。

【 0 1 6 5 】

電源部 9 1 a は、出力電圧が 1 0 ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置 1 0 1 などの制御系において駆動電圧として使用される 5 ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、主制御装置 1 0 1 による停電時処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【 0 1 6 6 】

主制御装置 1 0 1 の出力側には、リールユニット 3 1 (より詳しくは各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を回転させるためのステッピングモータ)、セクタ 4 6 に設けられたメダル通路切替ソレノイド 4 6 a、ホッパ装置 5 1、クレジット表示部 6 0、残払出枚数表示部 6 1、払出枚数表示部 6 2、表示制御装置 8 1、図示しないホール管理装置などに情報を送信できる外部集中端子板 1 2 1 等が入出力ポート 1 0 4 を介して接続されている。

【 0 1 6 7 】

表示制御装置 8 1 は、上部ランプ 6 3 やスピーカ 6 4、補助表示部 6 5 を駆動させるための制御装置であり、これらを駆動させるための CPU、ROM、RAM 等が一体化された基板を備えている。そして、主制御装置 1 0 1 からの信号を受け取った上で、表示制御装置 8 1 が独自に上部ランプ 6 3、スピーカ 6 4 及び補助表示部 6 5 を駆動制御する。したがって、表示制御装置 8 1 は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置 1 0 1 との関係では補助的な制御を実行するサブ基盤となっている。なお、各種表示部 6 0 ~ 6 2 も表示制御装置 8 1 が駆動制御する構成としてもよい。

【 0 1 6 8 】

上述した CPU 1 0 2 には、この CPU 1 0 2 によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 1 0 5 と、この ROM 1 0 5 に記憶されている制御プログラムを実行するにあたって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するための RAM 1 0 6 の他に、図示はしないが周知のように割込み回路を始めとしてタイマ回

路、データ送受信回路などスロットマシン 10 において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ROM 105 と RAM 106 によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図 10 以降のフローチャートに示される各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述した ROM 105 に記憶されている。

【0169】

RAM 106 は、スロットマシン 10 の電源が遮断された後においても電源装置 91 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっている。RAM 106 には、各種のデータを一時的に記憶するためのメモリや、役の抽選結果を記憶するための当選フラグ格納エリア 106a、各リール 32L, 32M, 32R の停止制御を行う場合に用いるスベリテーブルを記憶するためのスベリテーブル格納エリア 106b、BB 状態等の遊技状態を記憶するための状態情報格納エリア 106c 等の他に、バックアップエリアが設けられている。

【0170】

バックアップエリアは、停電等の発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時（電源スイッチ 71 の操作による電源遮断をも含む。以下同様）のスタックポイントの値を記憶しておくためのエリアであり、停電解消時（電源スイッチ 71 の操作による電源投入をも含む。以下同様）には、バックアップエリアの情報に基づいてスロットマシン 10 の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリアへの書き込みは停電時処理（図 10 参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリアに書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理において実行される。

【0171】

また、CPU 102 の NMI 端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 91b からの停電信号が入力されるように構成されている。そして、電源遮断時には、停電フラグ生成処理としての NMI 割込み処理が即座に実行されるようになっている。

【0172】

続いて、主制御装置 101 の CPU 102 により実行される各制御処理について説明する。かかる CPU 102 の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では 1.49 msec 周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI 端子への停電信号の入力に伴い起動される NMI 割込み処理とがある。以下では、これら各処理のうち遊技の進行に関わる処理、すなわちタイマ割込み処理と、メイン処理にて行われる通常処理とを図 10～図 21 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0173】

図 10 は、主制御装置 101 で定期的に行われるタイマ割込み処理のフローチャートであり、主制御装置 101 の CPU 102 により例えば 1.49 msec ごとにタイマ割込みが発生する。

【0174】

まず、ステップ S101 に示すレジスタ退避処理では、後述する通常処理で使用している CPU 102 内の全レジスタの値を RAM 106 のバックアップエリアに退避させる。ステップ S102 では停電フラグがセットされているか否かを確認し、停電フラグがセットされているときにはステップ S103 に進み、停電時処理を実行する。

【0175】

ここで、停電時処理について概略を説明する。

【0176】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置 91 の停電監視回路 91b から停電信号が出力され、当該停電信号が NMI 端子を介して主制御装置 101 に入力される。主制御装置 101 は、停電信号が入力された場合、即座に NMI 割込み処理を実行し、停電フラグを RAM 106 に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【 0 1 7 7 】

停電時処理では、先ずコマンドの送信が終了しているか否かを判定し、送信が終了していない場合には本処理を終了してタイマ割込み処理に復帰し、コマンドの送信を終了させる。コマンドの送信が終了している場合には、CPU 102のスタックポインタの値をRAM 106のバックアップエリアに保存する。その後、入出力ポート104における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時にRAM 106のデータが正常か否かを判定するためのRAM判定値を算出してバックアップエリアに保存することにより、それ以後のRAMアクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、RAM 106への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合にはメイン処理に移行する。

【 0 1 7 8 】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップS 102にて停電フラグがセットされていない場合には、ステップS 104以降の各種処理を行う。

【 0 1 7 9 】

すなわち、ステップS 104では、誤動作の発生を監視するためのウォッチドッグタイマの値を初期化するウォッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップS 105では、CPU 102自身に対して次のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップS 106では、各リール32L, 32M, 32Rを回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。ステップS 107では、入出力ポート104に接続されたストップ検出センサ42a~44a, 投入メダル検出センサ45a, 払出検出センサ51a等の各種センサ(図9参照)の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップS 108では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ演算処理を行う。ステップS 109では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板121へ出力するカウンタ処理を行う。

【 0 1 8 0 】

ステップS 110では、後述する開始コマンドや抽選結果コマンド等の各種コマンドを表示制御装置81へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップS 111では、クレジット表示部60、残払出枚数表示部61及び払出枚数表示部62にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップS 112では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部60~62に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップS 113では、入出力ポート104からI/O装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップS 114では、先のステップS 101にてバックアップエリアに退避させた各レジスタの値をそれぞれCPU 102内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップS 115にて次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 8 1 】

次に、遊技に関わる主要な制御を行う通常処理について図11のフローチャートに基づき説明する。

【 0 1 8 2 】

先ずステップS 201では、次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。ステップS 202では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示制御装置81等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置81等の初期化が終了し

た場合には、ステップ S 2 0 3 ~ ステップ S 2 1 3 に示す遊技管理処理を行う。

【 0 1 8 3 】

遊技管理処理として、ステップ S 2 0 3 では、R A M 1 0 6 に格納された各種遊技情報等のデータ（例えば前回の遊技で用いた乱数値等）をクリアする。その後、ステップ S 2 0 4 では開始待ち処理を行う。

【 0 1 8 4 】

開始待ち処理では、前回の遊技で再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行うと共に、投入完了コマンドをセットして開始待ち処理を終了する。ここで、投入完了コマンドとは、自動投入の完了を把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。なお、自動投入処理では、クレジット表示部 6 0 に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技で再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。再遊技入賞が成立していなかった場合には、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップ S 1 0 7 にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するセンサ異常確認処理を行い、異常が発生している場合にはスロットマシン 1 0 をエラー状態とすると共にエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ 7 2 が操作されるまで維持される。センサの読み込み結果が正常である場合には精算スイッチ 5 9 が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ 5 9 が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行うと共に精算コマンドをセットする。ここで、精算コマンドとは、クレジットされた仮想メダルの返却を行っていることを把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ 5 9 が操作されていない場合には、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入又はクレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、有効ラインの設定等を行うメダル投入処理を行うと共に、投入コマンドをセットして開始待ち処理を終了する。ここで、投入コマンドとは、メダルのベットがなされたことを把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。また、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入とクレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作のいずれもなされていない場合には、そのまま開始待ち処理を終了する。

【 0 1 8 5 】

ステップ S 2 0 5 では、メダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定し、ベット数が規定数に達していない場合には、ステップ S 2 0 4 の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。ベット数が規定数に達している場合には、ステップ S 2 0 6 に進み、スタートレバー 4 1 が操作されたか否かを判定する。スタートレバー 4 1 が操作されていない場合には、ステップ S 2 0 4 の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。

【 0 1 8 6 】

一方、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー 4 1 が操作された場合（ステップ S 2 0 5 , ステップ S 2 0 6 が共に Y E S の場合）には、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合にはステップ S 2 0 7 に進み、メダル通路切替ソレノイド 4 6 a を非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止し、続くステップ S 2 0 8 にて開始コマンドをセットする。ここで、開始コマンドとは、開始指令が発生したことを把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。その後、ステップ S 2 0 9 の抽選処理、ステップ S 2 1 0 のリール制御処理、ステップ S 2 1 1 のメダル払出処理、ステップ S 2 1 2 の R T 状態処理、ステップ S 2 1 3 の B B 状態処理を順に実行し、ステップ S 2 0 3 に戻る。

【 0 1 8 7 】

なお、通常処理では、投入コマンドや開始コマンド等の各種コマンドをリングバッファ

にセットするのみであり、表示制御装置 8 1 に対してコマンドを送信しない。表示制御装置 8 1 へのコマンド送信は、先述したタイマ割込み処理のコマンド出力処理 S 1 1 0 にて行われる。

【0188】

次に、ステップ S 2 0 9 の抽選処理について、図 1 2 のフローチャートに基づき説明する。

【0189】

ステップ S 3 0 1 では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン 1 0 では、スタートレバー 4 1 が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは 0 ~ 6 5 5 3 5 の乱数を生成しており、CPU 1 0 2 は、スタートレバー 4 1 の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値を RAM 1 0 6 に格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー 4 1 が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン 1 0 のハード回路は、スタートレバー 4 1 が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

【0190】

乱数を取得した後、ステップ S 3 0 2 ~ S 3 0 6 では、役の当否判定を行うための抽選テーブルを選択する。具体的には、先ずステップ S 3 0 2 において、現在の遊技状態が BB 状態か否かを判定する。BB 状態でない場合には、さらにステップ S 3 0 3 にて現在の遊技状態が RT 状態か否かを判定する。そして、現在の遊技状態が BB 状態と RT 状態のいずれでもない場合には、ステップ S 3 0 4 にて通常状態用抽選テーブルを選択する。また、現在の遊技状態が RT 状態である場合には、ステップ S 3 0 5 に進み、RT 状態用抽選テーブルを選択する。ここで、本スロットマシン 1 0 では、「設定 1」から「設定 6」まで 6 段階の当選確率が予め用意されており、電源投入時に設定キー挿入孔 7 3 に設定キーを挿入して ON 操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定することができる。ステップ S 3 0 4, S 3 0 5 では、設定状態が「設定 1」のときにメダル払出の期待値が最も低い抽選テーブルを選択し、「設定 6」のときにメダル払出の期待値が最も高い抽選テーブルを選択する。

【0191】

抽選テーブルについて、簡単に説明する。図 1 3 は、「設定 1」の通常状態で選択される通常状態用抽選テーブルである。抽選テーブルには、判定すべき役の数と同数のインデックス値 I V が設定されており、各インデックス値 I V には、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられると共に、ポイント値 P V が設定されている。すなわち、本スロットマシン 1 0 における通常状態では、再遊技、ベル、第 1 RT + 第 1 BT、第 2 RT + 第 2 BT、第 3 RT + 第 3 BT、第 1 BB、第 2 BB、第 3 BB の 8 種類の役について判定が行われる。ここで、再遊技、ベル、第 1 BB、第 2 BB、第 3 BB の 5 種類の役は、1 回の判定で 1 つの役に当選となる単独当選役である。一方、第 1 RT + 第 1 BT、第 2 RT + 第 2 BT、第 3 RT + 第 3 BT の 3 種類の役は、1 回の判定で複数の役（具体的には RT と BT）に当選となる複数当選役である。以下では、第 1 RT + 第 1 BT を第 1 複数当選役、第 2 RT + 第 2 BT を第 2 複数当選役、第 3 RT + 第 3 BT を第 3 複数当選役とも言う。

【0192】

ステップ S 3 0 2 にて現在の遊技状態が BB 状態であると判定した場合には、ステップ S 3 0 6 にてテーブル選択処理を行う。詳細は後述するが、テーブル選択処理では、現在の遊技状態の他に、BB に当選した際の遊技状態を参照して抽選テーブルを選択する。

【0193】

抽選テーブルを選択した後、ステップ S 3 0 7 ではインデックス値 I V を 1 とし、続くステップ S 3 0 8 では役の当否を判定する際に用いる判定値 D V を設定する。かかる判定値設定処理では、現在の判定値 D V に、現在のインデックス値 I V と対応するポイント値

P Vを加算して新たな判定値 D Vを設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップ S 3 0 1 にて取得した乱数値を現在の判定値 D Vとし、この乱数値に現在のインデックス値 I Vである 1 と対応するポイント値 P Vを加算して新たな判定値 D Vとする。

【 0 1 9 4 】

その後、ステップ S 3 0 9 ではインデックス値 I Vと対応する役の当否判定を行う。役の当否判定では判定値 D Vが 6 5 5 3 5 を超えたか否かを判定する。6 5 5 3 5 を超えた場合には、ステップ S 3 1 0 に進み、そのときのインデックス値 I Vと対応する役の当選フラグを、R A M 1 0 6 の当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットする。例えば、I V = 3 のときに判定値 D Vが 6 5 5 3 5 を超えた場合、ステップ S 3 1 0 では第 1 R T 当選フラグと第 1 B T 当選フラグをセットする。

【 0 1 9 5 】

ちなみに、セットされた当選フラグが再遊技当選フラグ、ベル当選フラグ、第 1 ~ 第 3 R T 当選フラグ、第 1 ~ 第 3 B T 当選フラグのいずれかである場合、この当選フラグは該当選フラグがセットされたゲームの終了後にリセットされる（通常処理の S 2 0 3 参照）。一方、当選フラグが第 1 ~ 第 3 B B 当選フラグのいずれかである場合、これら B B 当選フラグは対応する B B 入賞が成立したことを条件の 1 つとしてリセットされる。すなわち、第 1 ~ 第 3 B B 当選フラグは、複数回のゲームにわたって有効とされる場合がある。なお、いずれかの B B 当選フラグを持ち越した状態におけるステップ S 3 1 0 では、現在のインデックス値 I Vが 1 ~ 5 であればインデックス値 I Vと対応する当選フラグをセットし、現在のインデックス値 I Vが 6 ~ 8 であれば対応する B B 当選フラグをセットしない。つまり、いずれかの B B 当選フラグが持ち越されているゲームでは、再遊技やベル、第 1 ~ 第 3 複数当選役に当選した場合には対応する当選フラグをセットする一方、いずれの B B に当選した場合であっても新たに B B 当選フラグをセットしない。

【 0 1 9 6 】

ステップ S 3 0 9 にて判定値 D Vが 6 5 5 3 5 を超えなかった場合には、インデックス値 I Vと対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはステップ S 3 1 1 にてインデックス値 I Vを 1 加算し、続くステップ S 3 1 2 ではインデックス値 I Vと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する。具体的には、1 加算されたインデックス値 I Vが抽選テーブルに設定されたインデックス値 I Vの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップ S 3 0 8 に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップ S 3 0 8 では、先の役の当否判定に用いた判定値 D V（すなわち現在の判定値 D V）に現在のインデックス値 I Vと対応するポイント値 P Vを加算して新たな判定値 D Vとし、ステップ S 3 0 9 では、当該判定値 D Vに基づいて役の当否判定を行う。ちなみに、図 1 3 に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行う場合、各 B B の当選確率はそれぞれ約 6 0 0 分の 1、各 R T の当選確率はそれぞれ約 3 0 分の 1、各 B T の当選確率はそれぞれ約 3 0 分の 1、ベルの当選確率は約 7 . 0 分の 1、再遊技の当選確率は約 7 . 3 分の 1 である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約 1 . 6 分の 1 である。

【 0 1 9 7 】

ステップ S 3 1 0 にて当選フラグをセットした後、又はステップ S 3 1 2 にて当否判定すべき判定対象がないと判定した場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 3 1 3 にて抽選結果コマンドをセットする。ここで、抽選結果コマンドとは、役の当否判定の結果を把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。

【 0 1 9 8 】

その後、ステップ S 3 1 4 にてリール停止制御用のスベリテーブル（停止テーブル）を設定するスベリテーブル設定処理を行い、本処理を終了する。ここで、スベリテーブルとは、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作されたタイミングからリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R をどれだけ滑らせた（回転させた）上で停止させるかが定められたテーブルである。すなわち、スベリテーブルとは、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が押された際に基点位置（

本実施の形態では下段)に到達している到達図柄(到達図柄番号)と、前記基点位置に実際に停止させる停止図柄(停止図柄番号)との関係を導出することが可能な停止データ群である。

【0199】

本スロットマシン10では、各リール32L, 32M, 32Rを停止させる停止態様として、ストップスイッチ42~44が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを1図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、2図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、3図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、4図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との5パターンの停止態様が用意されている。そして、各リール32L, 32M, 32Rの図柄番号毎に前記5パターンの停止態様のいずれかを設定されたスベリテーブルが、各役について複数用意されている。

【0200】

このように、ストップスイッチ42~44が操作されたタイミングから規定時間(190ms)が経過するまでの間に各リール32L, 32M, 32Rが停止するようスベリテーブルを設定することにより、表示窓26L, 26M, 26Rから視認可能な範囲に停止する図柄配列(以下、停止出目と言う。)があたかも遊技者の操作によって決定されたかのような印象を遊技者に抱かせることが可能となる。また、4図柄分までは滑らせることが可能な構成とすることにより、かかる規定時間内で可能な限り抽選に当選した役と対応する図柄の組合せを有効ライン上に停止させることが可能となる。

【0201】

図14は、左リール32Lの「青7」図柄を有効ライン上に停止させる場合にセットされるスベリテーブルの一例である。滑り数が0である番号の図柄は、下段に実際に停止する図柄である。例えば、左リール32Lの13番の「青7」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ42を操作された場合、左リール32Lは滑ることなくそのまま停止し、「青7」図柄が下段に停止する。また、滑り数が0でない番号の図柄は、記載された図柄数分だけリールが滑ることを意味する。例えば、左リール32Lの7番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ42を操作された場合、左リール32Lは4図柄分だけ滑り、11番の「リプレイ」図柄が下段に停止すると共に13番の「青7」図柄が上段に停止する。このように、スベリテーブルでは、各リール32L, 32M, 32Rに付された図柄が下段に到達したタイミングでストップスイッチ42~44を操作された場合の滑り数が図柄番号毎に設定されている。ちなみに、例えば左リール32Lの19番の位置には滑り数として3と0の2つが記載されているが、滑り数0は左リール32Lの下段に停止する図柄を容易に理解できるよう便宜上付したものである。すなわち、左リール32Lの15番の「ベル」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ42を操作された場合、左リール32Lは4図柄分滑って19番の「ベル」図柄が下段に停止する。一方、左リール32Lの19番の「ベル」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ42を操作された場合、左リール32Lはそのまま停止するのではなく3図柄分滑って1番の「ベル」図柄が下段に停止する。

【0202】

さて、スベリテーブル設定処理では、RAM106の当選フラグ格納エリア106aにセットされている当選フラグを確認し、セットされている当選フラグと一義的に対応するスベリテーブルを、RAM106のスベリテーブル格納エリア106bにセットする。このとき、本スロットマシン10では、左リール32Lの当選役と対応する図柄(以下、「当選図柄」と言う。)が上段又は下段のいずれかに停止するように、中リール32Mと右リール32Rの当選図柄が中段に停止するように設定されたスベリテーブルをセットする。

【0203】

図14に示すスベリテーブルは、BB当選が持ち越されていない状況下で第2複数当選役に当選した場合に最初にセットされるスベリテーブルである。かかるスベリテーブルで

は、例えば中リール 3 2 M の 3 番の「リブレイ」図柄が下段に到達している際に中ストップスイッチ 4 3 が操作された場合、中リール 3 2 M は滑ることなくそのまま停止し、第 2 R T 図柄たる 4 番の「ベル」図柄が中段に停止する。また、この 4 番の「ベル」図柄が下段に到達している際、すなわち中段を通過した後で中ストップスイッチ 4 3 が操作された場合、中リール 3 2 M は 3 図柄分だけ滑って 7 番の「リブレイ」図柄が下段に停止し、8 番の「ベル」図柄が中段に停止する。右リール 3 2 R についても同様であり、例えば右リール 3 2 R の 8 番の「リブレイ」図柄が下段に到達している際に右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合、右リール 3 2 R は 1 図柄分だけ滑って 9 番の「青年」図柄が下段に停止し、第 2 R T 図柄たる 10 番の「ベル」図柄が中段に停止する。このように、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R については、第 2 R T 図柄たる「ベル」図柄が中段に停止するように設定されている。

【0204】

但し、左リール 3 2 L については、上段又は下段のいずれかに第 2 R T 図柄たる「青 7」図柄が停止するように設定されている。例えば、11 番の「リブレイ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 4 2 が操作されると 13 番の「青 7」図柄が上段に停止し、12 番の「ベル」図柄又は 13 番の「青 7」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 4 2 が操作されると 13 番の「青 7」図柄が下段に停止する。これは、一般的に左リール 3 2 L 中リール 3 2 M 右リール 3 2 R の順に回転を停止させるべくストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作されることを考慮し、停止出目を多様化させるための工夫である。

【0205】

但し、かかるスベリテーブルが最初にセットされた場合であっても、左ストップスイッチ 4 2 の操作されたタイミングによっては「青 7」図柄が上段又は下段に停止せず、所謂取りこぼしが発生することもある。これは、滑らせることのできる範囲をストップスイッチの押されたタイミングから 190 msec 以内（最大 4 図柄分）と予め決めており、左リール 3 2 L には「青 7」図柄を 13 番の位置のみにしか配置していないためである。

【0206】

そこで、かかるスベリテーブルでは、第 2 R T 図柄たる左リール 3 2 L の「青 7」図柄を上段又は下段に停止させることが不可能な場合、第 2 B T 図柄たる左リール 3 2 L の「青チェリー」図柄が上段又は下段のいずれかに停止するように設定されている。例えば、18 番の「リブレイ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 4 2 が操作された場合、左リール 3 2 L は 3 図柄分滑って 1 番の「ベル」図柄が下段に停止し、3 番の「青チェリー」図柄が上段に停止する。また、2 番の「青年」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ 4 2 が操作された場合、左リール 3 2 L は 1 図柄分滑って 3 番の「青チェリー」図柄が下段に停止する。

【0207】

但し、「青 7」図柄と同様、左リール 3 2 L には「青チェリー」図柄を 3 番の位置のみにしか配置していないため、左ストップスイッチ 4 2 の押されたタイミングによっては「青 7」図柄と「青チェリー」図柄のいずれも上記各位置に停止しない場合がある。

【0208】

ここで、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の図柄配列について簡単に説明する。

【0209】

「リブレイ」図柄は、下段に先に到達する図柄と次に到達する図柄との間隔が 3 図柄以下となるように、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に配置されている。例えば、左リール 3 2 L の 4 番の「リブレイ」図柄と 7 番の「リブレイ」図柄はその間隔が 2 図柄となるようにして配置されており、中リール 3 2 M の 10 番の「リブレイ」図柄と 14 番の「リブレイ」図柄はその間隔が 3 図柄となるようにして配置されている。このように、「リブレイ」図柄は、同種図柄同士の間隔が 3 図柄以下となるようにして各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に配置されている。上述した通り、リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R はストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作されたタイミングから最大 4 図柄分滑らせた後に停止させること

ができる。したがって、かかる図柄配列とすることにより、ストップスイッチ４２～４４が如何なるタイミングで操作された場合であっても、再遊技入賞を成立させる際に「リプレイ」図柄を任意の位置に停止させることができる。例えば左リール３２Ｌの７番の「リプレイ」図柄が下段に到達した際に左ストップスイッチ４２が操作された場合、左リール３２Ｌをそのまま停止させればこの「リプレイ」図柄を下段に停止させることができ、左リール３２Ｌを２図柄分滑らせた後に停止させれば１１番の「リプレイ」図柄を上段に停止させることができ、左リール３２Ｌを３図柄分滑らせた後に停止させれば１１番の「リプレイ」図柄を中段に停止させることができる。

【０２１０】

本スロットマシン１０では、かかる「リプレイ」図柄の他、「ベル」図柄についても、同種図柄同士の間隔が３図柄以下となるようにして各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに配置されている。このため、ストップスイッチ４２～４４が如何なるタイミングで操作された場合であっても、ベル入賞を成立させる際に「ベル」図柄を任意の位置に停止させることができる。また、ＲＴ入賞のいずれかを成立させるべく中リール３２Ｍと右リール３２Ｒを停止させる場合にも、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらずＲＴ図柄たる「ベル」図柄を任意の位置に停止させることができる。

【０２１１】

一方、「赤７」図柄は各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの２０番の位置に１つずつ配置されているのみであり、同種図柄同士の間隔が４図柄以下となるようにして各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに配置されていない。このため、例えば左リール３２Ｌの１１番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ４２が操作された場合、仮に左リール３２Ｌを４図柄分滑らせても「赤７」図柄を有効ライン上に停止させることはできない。したがって、第１ＢＢに当選し、「赤７」図柄が有効ライン上に停止するように設定されたスベリテーブルがセットされた場合であっても、ストップスイッチ４２～４４の操作されたタイミングによっては「赤７」図柄が有効ライン上に停止せず、第１ＢＢ入賞が成立しない場合がある。また、左リール３２Ｌの「赤７」図柄は第１ＲＴ図柄でもあるため、第１ＲＴ当選時に所謂取りこぼしが発生することもある。本スロットマシン１０では、かかる「赤７」図柄の他、「青７」図柄、「白７」図柄についても５図柄以上離れた区間が形成されるようにして各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに配置されている。また、左リール３２Ｌにおいては、「赤チェリー」図柄、「青チェリー」図柄、「白チェリー」図柄も５図柄以上離れた区間が形成されるようにして配置されている。このため、各ＢＢ、各ＲＴ、各ＢＴのいずれかに当選した場合には、当選図柄が有効ライン上に停止するよう狙ってストップスイッチ４２～４４を操作する必要がある。

【０２１２】

スベリテーブル設定処理の説明に戻り、ＢＢ当選フラグと他の当選フラグがセットされている場合には、以下に示すスベリテーブルをセットする。

【０２１３】

ＢＢ当選フラグと再遊技当選フラグがセットされている場合、再遊技入賞を優先して成立させるための再遊技入賞用スベリテーブルをセットする。再遊技入賞用スベリテーブルでは、左リール３２Ｌの「リプレイ」図柄が上段又は下段に優先して停止するように、中リール３２Ｍと右リール３２Ｒの「リプレイ」図柄が中段に優先して停止するように設定されている。

【０２１４】

ＢＢ当選フラグとベル当選フラグがセットされている場合、ＢＢ入賞を優先して成立させるためのＢＢ優先入賞用スベリテーブルをセットする。但し、ＢＢ当選フラグと対応する「７」図柄は各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに１つずつしか配置されていないため、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングによっては当選ＢＢ図柄を有効ライン上に停止させることができない場合がある。そこで、ＢＢ優先入賞用スベリテーブルでは、左リール３２Ｌの当選ＢＢ図柄を上段又は下段のいずれかに停止させることが可能であれば優先して停止させるように、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒの当選ＢＢ図柄を中段に

停止させることが可能であれば優先して停止させるように設定されると共に、当選ＢＢ図柄を上記各位置に停止させることが不可能であって「ベル」図柄を上記各位置に停止させることが可能であれば当該「ベル」図柄を上記各位置に停止させるように設定されている。

【０２１５】

ＢＢ当選フラグとＲＴ当選フラグ、ＢＴ当選フラグがセットされている場合についても、ＢＢ入賞を優先して成立させるためのＢＢ優先入賞用スベリテーブルをセットする。このときにセットされるＢＢ優先入賞用スベリテーブルは、左リール３２Ｌについて、当選ＢＢ図柄を上段又は下段のいずれかに停止させることが可能であれば優先して停止させるように、当選ＢＢ図柄を上記各位置に停止させることが不可能であって当選ＲＴ図柄又は当選ＢＴ図柄のいずれかを上記各位置に停止させることが可能であれば前記当選ＲＴ図柄又は当選ＢＴ図柄のいずれかを上記各位置に停止させるように設定されている。また、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒについて、当選ＢＢ図柄を中段に停止させることが可能であれば優先して停止させるように、当選ＢＢ図柄を中段に停止させることが不可能であって当選ＲＴ図柄たる「ベル」図柄を中段に停止させることが可能であれば当該「ベル」図柄を中段に停止させるように設定されている。

【０２１６】

次に、ステップＳ２１０のリール制御処理について、図１５のフローチャートに基づき説明する。

【０２１７】

リール制御処理では、先ずステップＳ４０１において各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転を開始させる回転開始処理を行う。

【０２１８】

回転開始処理では、前回の遊技でリールが回転を開始した時点から予め定めたウエイト時間（例えば４．１秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウエイト時間が経過するまで待機する。ウエイト時間が経過した場合には、次回の遊技のためのウエイト時間を再設定するとともに、ＲＡＭ１０６に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットするモータ制御初期化処理を行う。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理のステップモータ制御処理Ｓ１０６にてステップモータの加速処理が開始され、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始する。このため、遊技者が規定数のメダルをベットしてスタートレバー４１を操作したとしても、直ちに各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始しない場合がある。その後、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが所定の回転速度で定速回転するまで待機し、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが定速回転となった場合には、定速回転コマンドをセットして本処理を終了する。ここで、定速回転コマンドとは、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転速度が一定となったことを表示制御装置８１に把握させるべく送信されるコマンドである。また、ＣＰＵ１０２は、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転速度が定速となると、各ストップスイッチ４２～４４の図示しないランプを点灯表示することにより、停止指令が発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。

【０２１９】

回転開始処理に続き、ステップＳ４０２では停止前処理を行う。

【０２２０】

停止前処理では、図１６のフローチャートに示すように、先ずステップＳ５０１にてストップスイッチ４２～４４のいずれかが操作されたか否かを判定する。いずれのストップスイッチ４２～４４も操作されていない場合には、ストップスイッチ４２～４４のいずれかが操作されるまで待機する。ストップスイッチ４２～４４のいずれかが操作されたと判定した場合には、ステップＳ５０２に進み、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する。停止指令が発生していない場合には、ステップＳ５０１に戻り、ストップスイッチ４２～４４のいずれかが操作されるまで待機する。停止指令が発生した場合には、ステップＳ５０３に進み、今回

の停止指令が第3停止指令か否か、すなわち1つのリールのみが回転しているときにストップスイッチが操作されたか否かを判定する。今回の停止指令が第3停止指令の場合には、ステップS503にて肯定判定を行い、そのまま停止前処理を終了する。一方、全リール32L, 32M, 32Rが回転しているときに発生する第1停止指令、又は2つのリールが回転しているときに発生する第2停止指令の場合には、ステップS503にて否定判定を行うとともにステップS504にてスベリテーブル第1変更処理を行い、停止前処理を終了する。

【0221】

ここで、スベリテーブル第1変更処理とは、RAM106のスベリテーブル格納エリア106bに格納されたスベリテーブルを、停止指令と対応するリールを停止させる前に変更する処理である。スベリテーブル第1変更処理では、例えば左ストップスイッチ42以外のストップスイッチ43, 44が操作されて第1停止指令が発生した場合等といった、先のスベリテーブル設定処理S314にてスベリテーブルをセットする際に想定したストップスイッチ42~44の操作順序と異なる操作順序でストップスイッチ42~44が操作された場合に、スベリテーブルを変更する。かかる処理を行うことにより、停止出目の多様化を図ったり、セットされた当選フラグと対応する入賞が成立しない所謂取りこぼしの発生頻度を低減させたりすることができる。

【0222】

リール制御処理の説明に戻り、ステップS402にて停止前処理が終了した場合、遊技を進行させるべく回転中のリールと対応するストップスイッチが操作され、停止指令が発生したことを意味する。かかる場合には、回転中のリールを停止させるべくステップS403~ステップS411に示す停止制御処理を行う。

【0223】

すなわち、ステップS403では、ストップスイッチの操作されたタイミングで下段に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、下段に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップS404では、スベリテーブル格納エリア106bにセットされたスベリテーブルのうち到達図柄と対応する図柄番号のデータから今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。その後、ステップS405では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、下段に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップS406では今回停止させるべきリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップS407にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。その後、ステップS408では、現在の各リール32L, 32M, 32Rの回転状況を表示制御装置81に把握させるべく回転情報コマンドをセットし、ステップS409では、停止図柄コマンドをセットする。ここで、停止図柄コマンドとは、表示窓から視認可能な範囲(上段、中段、下段)に停止した図柄を把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドである。そして、ステップS410では、全リール32L, 32M, 32Rが停止したか否かを判定する。全リール32L, 32M, 32Rが停止していない場合には、ステップS411にてスベリテーブル第2変更処理を行い、ステップS402の停止前処理に戻る。

【0224】

ここで、スベリテーブル第2変更処理とは、RAM106のスベリテーブル格納エリア106bに格納されたスベリテーブルを、リールの停止後に変更する処理である。スベリテーブル第2変更処理では、セットされている当選フラグと、停止しているリールの停止出目と、に基づいてスベリテーブルを変更する。例えば、第1RT当選フラグと第1BT当選フラグがセットされ、左リール32Lの第1BT図柄たる「赤7」図柄が上段に停止した場合、中リール32Mの第1RT図柄たる「ベル」図柄が上段又は中段に停止するように設定されたスベリテーブルに変更する。かかる処理を行うことにより、リールの停止結果に応じてその後に停止させるリールの停止出目の多様化を図ることができるとともに、取りこぼしの発生頻度を低減させることができる。

【 0 2 2 5 】

一方、ステップ S 4 1 0 にて全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止していると判定した場合には、ステップ S 4 1 2 にて払出判定処理を行い、本処理を終了する。払出判定処理とは、入賞図柄の組合せが有効ライン上に並んでいることを条件の 1 つとしてメダルの払出枚数を設定する処理である。

【 0 2 2 6 】

払出判定処理では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の下段に停止した停止図柄の図柄番号から各有効ライン上に形成された図柄の組合せを導出し、有効ライン上で入賞が成立しているか否かを判定する。入賞が成立している場合には、さらに入賞成立役が当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットされている当選フラグと一致しているか否かを判定する。入賞成立役と当選フラグが一致している場合には、入賞成立役と、当該入賞成立役に対応する払出数と、を R A M 1 0 6 に設けられた払出情報格納エリアにセットする。一方、入賞成立役と当選フラグが一致していない場合には、スロットマシン 1 0 をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ 7 2 が操作されるまで維持される。全ての有効ラインについて払出判定が終了した場合には、入賞コマンドと入賞ラインコマンドをセットし、払出判定処理を終了する。ここで、入賞コマンドとは、いずれの入賞が成立したかを把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドであり、入賞ラインコマンドとは、入賞がいずれの有効ラインで成立したかを把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。

【 0 2 2 7 】

次に、ステップ S 2 1 1 のメダル払出処理について、概略を説明する。

【 0 2 2 8 】

メダル払出処理では、払出情報格納エリアにセットされた払出数が 0 か否かを判定する。払出数が 0 の場合、先の払出判定処理にてメダルの払い出される入賞が成立していないと判定したことを意味する。かかる場合には、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合にはそのままメダル払出処理を終了し、再遊技入賞が成立している場合には、遊技状態を再遊技状態とする再遊技設定処理を行うとともに、再遊技コマンドをセットし、メダル払出処理を終了する。ここで、再遊技コマンドとは、次のゲームが再遊技であることを把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。なお、先に説明した開始待ち処理 S 2 0 4 では、現在の遊技状態が再遊技状態であると判定した場合に自動投入処理を行っている。

【 0 2 2 9 】

一方、払出情報格納エリアにセットされた払出数が 0 でない場合には、当該払出数と同数のメダルを払い出し、メダル払出処理を終了する。メダルの払い出しについて具体的には、クレジットカウンタのカウント値が上限（貯留されているメダル数が 5 0 枚）に達していない場合、クレジットカウンタのカウント値に払出数を加算するとともに加算後の値をクレジット表示部 6 0 に表示させる。また、クレジットカウンタのカウント値が上限に達している場合、又は払出数の加算途中でカウント値が上限に達した場合には、メダル払出用回転板を駆動し、メダルをホッパ装置 5 1 からメダル排出口 4 9 を介してメダル受け皿 5 0 へ払い出す。なお、メダル払出処理では、メダルの払い出しにあわせて払出枚数表示部 6 2 に表示される払出数を変更する処理も行っている。また、現在の遊技状態が B B 状態である場合には、後述する残払出数カウンタの値から払出数を減算するとともに、残払出枚数表示部 6 1 に表示される残払出数を減算する処理を行う。

【 0 2 3 0 】

次に、ステップ S 2 1 2 の R T 状態処理を、図 1 7 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 2 3 1 】

ステップ S 6 0 1 では、現在の遊技状態が通常状態か否かを判定する。通常状態である

場合にはステップS 6 0 2に進み、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第1 R T入賞～第3 R T入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。そして、いずれかのR T入賞が成立した場合には、遊技状態をR T状態に移行させるべくステップS 6 0 3にてR T開始処理を行い、本処理を終了する。

【0 2 3 2】

R T開始処理では、R A M 1 0 6の状態情報格納エリア1 0 6 cにR T設定フラグをセットして遊技状態をR T状態とする。また、前記状態情報格納エリア1 0 6 cに設けられるとともに、R T状態の残りゲーム数をカウントするための残ゲーム数カウンタに3 0をセットする。つまり、R T開始処理ではいずれのR T入賞が成立したかに関わらず同じ処理を行い、その結果として同じR T状態に移行する。ちなみに、例えば抽選処理におけるステップS 3 0 3等では、R T設定フラグの有無によってR T状態か否かを判定している。

【0 2 3 3】

R T状態について簡単に説明すると、R T状態とは、上述した抽選処理にてR T状態専用設定されたR T状態用抽選テーブルが選択され、この抽選テーブルに基づいて各役の当否判定が行われるゲームである（ステップS 3 0 5参照）。そして、R T状態は、所定回数（本実施形態では3 0回）のゲームが行われるか、第1 B B入賞～第3 B B入賞のいずれかが成立したことを以って終了する。

【0 2 3 4】

R T状態用抽選テーブルには、通常状態用抽選テーブルと同じ役が当否判定を行うべき役として設定されている。つまり、再遊技、ベル、第1 R T + 第1 B T、第2 R T + 第2 B T、第3 R T + 第3 B T、第1 B B、第2 B B、第3 B Bの8種類の役が当否判定を行うべき役として設定されている。また、再遊技以外の役のポイント値P Vは通常状態用抽選テーブルと同じ値が設定されているものの、再遊技のポイント値P Vは通常状態用抽選テーブルの設定値に対して非常に高く設定されている。例えば「設定1」のR T状態で選択される抽選テーブルでは、通常状態用抽選テーブルの再遊技のポイント値P Vが8 9 8 0である（図1 3参照）のに対し、4 9 2 9 1と非常に高く設定されている。このため、R T状態に移行すると、再遊技以外の役には通常状態下と同じ確率で当選するとともに、再遊技には通常状態下より高確率（本実施の形態では約1 . 3分の1）で当選し、6 5 5 3 6分の1の確率でいずれの役にも当選しない。ここで、再遊技入賞はストップスイッチ4 2～4 4の操作タイミングに関わらず成立する入賞であるため、R T状態とは、いずれの入賞も成立しないゲームが通常状態と比してほぼ発生せず、高確率で再遊技入賞の成立するゲームであると言える。故に、R T状態に移行すると、遊技者は自己の所有するメダルをほぼ減少させることなく所定回数のゲームを行うことができる。ちなみに、R T状態下では再遊技以外の役の当否判定を通常状態と同じ当選確率で行うため、遊技者は、R T状態に移行してからR T状態が終了するまでの間に、約4 0枚のメダルの増加を期待することができる。

【0 2 3 5】

ステップS 6 0 2にていずれのR T入賞も成立していないと判定した場合、ステップS 6 0 4では、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第1 B T入賞～第3 B T入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。いずれのB T入賞も成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、いずれかのB T入賞が成立した場合には、遊技状態をB T状態に移行させるべくステップS 6 0 5にてB T開始処理を行い、本処理を終了する。

【0 2 3 6】

B T開始処理では、R A M 1 0 6の状態情報格納エリア1 0 6 cにB T設定フラグをセットして遊技状態をB T状態とする。また、前記状態情報格納エリア1 0 6 cに設けられるとともに、B T状態の残りゲーム数をカウントするための残ゲーム数カウンタに1 0 0をセットする。つまり、B T開始処理ではいずれのB T入賞が成立したかに関わらず同じ処理を行い、その結果として同じB T状態に移行する。

【0 2 3 7】

B T 状態について簡単に説明すると、B T 状態とは、通常状態とほぼ同じ遊技状態であり、抽選処理でも通常状態用抽選テーブルに基づいて各役の当否判定が行われる。そして、B T 状態は、所定回数（本実施形態では 1 0 0 回）のゲームが行われるか、第 1 B B ~ 第 3 B B のいずれかに当選したことを以って終了する。

【 0 2 3 8 】

ステップ S 6 0 1 にて現在の遊技状態が通常状態でないと判定した場合には、現在の遊技状態が R T 状態、B T 状態、B B 状態のいずれかであることを意味する。かかる場合には、ステップ S 6 0 6 に進み、R T 状態又は B T 状態において終了条件が成立したか否かを判定する終了判定処理を行い、本処理を終了する。なお、上記ステップ S 6 0 1 等では、R T 設定フラグ、B T 設定フラグ及び後述する B B 設定フラグがいずれもセットされていない場合に、通常状態であると判定している。

【 0 2 3 9 】

以上の通り、R T 開始処理及び B T 開始処理は、通常状態下に限って行われ、その他の遊技状態、すなわち R T 状態、B T 状態、B B 状態では行われない。つまり、これら通常状態以外の遊技状態では、R T 入賞や B T 入賞が成立した場合に、対応するメダル払出のみが行われる。

【 0 2 4 0 】

次に、ステップ S 6 0 6 の終了判定処理を、図 1 8 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 2 4 1 】

先ずステップ S 7 0 1 では、現在の遊技状態が B B 状態か否かを判定し、B B 状態である場合には、そのまま本処理を終了する。B B 状態でないと判定した場合には、さらにステップ S 7 0 2 にて現在の遊技状態が R T 状態か否かを判定する。現在の遊技状態が R T 状態である場合には、ステップ S 7 0 3 に進み、第 1 B B 当選フラグ ~ 第 3 B B 当選フラグのいずれかがセットされているか否かを判定し、いずれかの B B 当選フラグがセットされている場合にはそのまま本処理を終了する。

【 0 2 4 2 】

現在の遊技状態が B T 状態である場合（ステップ S 7 0 2 が N O の場合）、又は R T 状態下で B B 当選フラグがセットされていない場合（ステップ S 7 0 3 が N O の場合）には、これら遊技状態下で 1 ゲーム消化したことを意味するため、ステップ S 7 0 4 にて残ゲーム数カウンタの値を 1 減算する。続くステップ S 7 0 5 では、残ゲーム数カウンタの値が 0 になったか否かを判定する。残ゲーム数カウンタの値が 0 の場合には、R T 状態、B T 状態共に終了条件が成立したことを意味するため、ステップ S 7 0 6 にて対応する設定フラグをクリアし、本処理を終了する。この結果、遊技状態が通常状態に復帰することとなる。

【 0 2 4 3 】

ステップ S 7 0 5 にて残ゲーム数カウンタの値が 0 でないと判定した場合には、ステップ S 7 0 7 にて第 1 B B 当選フラグ ~ 第 3 B B 当選フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。いずれの B B 当選フラグもセットされていない場合には、B T 状態の終了条件が成立していないため、そのまま本処理を終了する。一方、いずれかの B B 当選フラグがセットされている場合には、B T 状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップ S 7 0 8 にて残ゲーム数カウンタの値を 0 にクリアするとともに、ステップ S 7 0 6 にて B T 設定フラグをクリアし、本処理を終了する。この結果、遊技状態が通常状態に復帰することとなる。ちなみに、現在の遊技状態が R T 状態の場合には、先のステップ S 7 0 3 にていずれの B B 当選フラグもセットされていないと判定しているため、ステップ S 7 0 7 でも必ず否定判定を行い、そのまま本処理を終了する。

【 0 2 4 4 】

ここで、通常状態、R T 状態、B T 状態における遊技者の有利度合いを比較する。

【 0 2 4 5 】

R T 状態では、再遊技当選確率が通常状態と比して高くなると共に外れの確率が通常状

態と比して低くなる。このため、遊技者は、自己の所有するメダルをほぼ減少させることなく所定回数のゲームを行うことができる。したがって、R T 状態は通常状態より遊技者の有利度合いが大きいと言える。

【0246】

B T 状態では、通常状態と同じ当選確率で各役の抽選が行われる。このため、遊技者は、通常状態と同様に自己の所有するメダルを減少させつつ所定回数のゲームを行う必要がある。また、通常状態ではR T 入賞が成立するとR T 状態に移行する一方、B T 状態ではR T 入賞が成立してもR T 状態に移行しない。したがって、B T 状態は通常状態より遊技者の有利度合いが小さい、さらにいうと通常状態より不利であると言える。

【0247】

次に、ステップS 2 1 3のB B 状態処理を、図19のフローチャートに基づいて説明する。

【0248】

B B 状態処理の説明に先立ち、B B 状態について説明する。B B 状態は、R B 移行待ち状態とR B 状態とより構成されている。R B 移行待ち状態とは、通常状態で成立させることが可能な入賞態様のうち第1 B B ~ 第3 B B を除く各入賞に加えて、R B 入賞を成立させることが可能な遊技状態である。そして、R B 移行待ち状態で有効ライン上に左から「リプレイ」図柄、「ベル」図柄、「リプレイ」図柄と並んで停止した場合、R B 入賞成立として、メダル払出は行われないものの遊技状態がR B 移行待ち状態からR B 状態に移行する。R B 状態は、12回のJ A C ゲームで構成されている。J A C ゲームとは、メダル払出の特典が付与される入賞（本実施の形態では第1 B T）の成立する確率が通常状態と比して非常に高いゲームである。そして、J A C ゲーム中に入賞が8回成立すると、J A C ゲームが12回行われる前であってもR B 状態が終了し、R B 移行待ち状態に復帰する。つまり、B B 状態では、R B 移行待ち状態とR B 状態との間で遊技状態が繰り返し移行される。そして、B B 状態は、メダル払出数が所定数（具体的には400枚）に達したことを以って終了する。また、R B 状態の途中でメダル払出数が所定数に達した場合には、B B 状態のみならずR B 状態も終了する。これは、B B 状態中のメダル払出数に上限をもたせることにより遊技者の射幸心を抑え、遊技の健全性を担保するための工夫である。

【0249】

さて、B B 状態処理では、先ずステップS 8 0 1にて現在の遊技状態がB B 状態か否かを判定する。B B 状態でない場合には、ステップS 8 0 2 ~ ステップS 8 0 4 に示すB B 判定処理を行う。

【0250】

B B 判定処理では、ステップS 8 0 2にて第1 ~ 第3 B B 当選フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。第1 ~ 第3 B B 当選フラグのいずれかがセットされている場合には、ステップS 8 0 3に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて対応するB B 入賞が成立したか否かを判定する。そして、B B 入賞が成立した場合には、ステップS 8 0 4にて遊技状態をB B 状態に移行させるべくB B 開始処理を実行する。具体的には、B B 当選フラグをクリアするとともにB B 設定フラグをR A M 1 0 6 の状態情報格納エリア106cにセットし、遊技状態をB B 状態とする。また、前記状態情報格納エリア106cに設けられるとともに、B B 状態中に払出可能な残りのメダル数をカウントするための残払出数カウンタに400をセットする。そして、R T 状態やB T 状態の残りゲーム数をカウントするための残ゲーム数カウンタの値を0にクリアする。

【0251】

B B 判定処理が終了すると、ステップS 8 0 5にて状態コマンドをセットし、本処理を終了する。ここで、状態コマンドとは、現在の遊技状態を把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドである。ステップS 8 0 5では、第1 ~ 第3 B B 当選フラグのいずれもセットされていないと判定した場合（ステップS 8 0 2がN O の場合）、R T 設定フラグ又はB T 設定フラグがセットされているか否かを判定する。いずれの設定フラグもセットされていない場合には通常状態であることを意味する状態コマンドをセット

し、R T 設定フラグがセットされている場合には R T 状態であることを意味する状態コマンドをセットし、B T 設定フラグがセットされている場合には B T 状態であることを意味する状態コマンドをセットする。また、第 1 ~ 第 3 B B 当選フラグのいずれかがセットされているものの B B 入賞が成立していないと判定した場合（ステップ S 8 0 3 が N O の場合）には、現在の遊技状態を示すと共に B B 持越しゲームであることを意味する状態コマンドをセットする。さらに、ステップ S 8 0 4 にて B B 開始処理を行った場合には、B B 状態であることを意味する状態コマンドをセットする。

【0252】

ステップ S 8 0 1 にて現在の遊技状態が B B 状態であると判定した場合には、さらにステップ S 8 0 6 にて R B 状態か否かを判定する。R B 状態でないと判定した場合には、R B 移行待ち状態であることを意味するため、ステップ S 8 0 7 ~ ステップ S 8 1 1 に示す R B 移行待ち状態処理を行う。

【0253】

R B 移行待ち状態処理では、ステップ S 8 0 7 において、R B 入賞が成立したか否かを先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて判定する。そして、R B 入賞が成立した場合には、ステップ S 8 0 8 にて遊技状態を R B 状態に移行させるべく R B 開始処理を実行する。具体的には、R B 設定フラグを R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットし、遊技状態を R B 状態とする。ちなみに、先のステップ S 8 0 6 における R B 状態か否かの判定は、R B 設定フラグの有無により判定している。また、R B 状態で成立した入賞回数をカウントするための残払出入賞カウンタに 8 をセットするとともに、J A C ゲームの残りゲーム数をカウントするための残 J A C ゲームカウンタに 1 2 をセットする。なお、残払出入賞カウンタと残 J A C 入賞カウンタは、状態情報格納エリア 1 0 6 c に設けられている。R B 開始処理を行った後、ステップ S 8 0 5 では R B 状態であることを意味する状態コマンドをセットし、本処理を終了する。

【0254】

ステップ S 8 0 7 にて R B 入賞が成立していないと判定した場合には、R B 移行待ち状態で R B 入賞以外の入賞が成立した、又はいずれの入賞も成立しなかったことを意味する。そこで、ステップ S 8 0 9 では、残払出数カウンタの値が 0 か否かを判定する。0 でない場合には、B B 状態中に払い出されたメダル数が所定数に達しておらず、B B 状態の終了条件が成立していないことを意味するため、ステップ S 8 0 5 にて R B 移行待ち状態であることを意味する状態コマンドをセットし、本処理を終了する。一方、残払出数カウンタの値が 0 である場合には、B B 状態の終了条件が成立したことを意味する。かかる場合には、B B 終了処理として、ステップ S 8 1 0 及びステップ S 8 1 1 にて B B 設定フラグと R T 設定フラグをクリアする。その後、ステップ S 8 0 5 にて通常状態であることを意味する状態コマンドをセットし、本処理を終了する。

【0255】

ステップ S 8 0 6 にて現在の遊技状態が R B 状態であると判定した場合には、ステップ S 8 1 2 にて R B 状態処理を行う。ここで、R B 状態処理について、図 2 0 のフローチャートを用いて説明する。

【0256】

まずステップ S 9 0 1 では、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、入賞が成立したか否かを判定する。入賞が成立した場合には、ステップ S 9 0 2 にて残払出入賞カウンタの値を 1 減算する。その後、或いはステップ S 9 0 1 にて入賞が成立していないと判定した場合には、J A C ゲームを 1 ゲーム消化したことになるため、ステップ S 9 0 3 にて残 J A C ゲームカウンタの値を 1 減算する。

【0257】

ステップ S 9 0 4 では、残払出入賞カウンタ又は残 J A C ゲームカウンタのいずれかが 0 になったか否かを判定する。いずれかが 0 になっていた場合、すなわち入賞が 8 回成立したか J A C ゲームが 1 2 回消化された場合には、R B 状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップ S 9 0 5 にて R B 状態を終了させるべく R B 終了処理を実行する

。具体的には、R B 設定フラグをクリアするとともに、残払出入賞カウンタ及び残 J A C ゲームカウンタの値をリセットする。R B 終了処理を行った後、又はステップ S 9 0 4 にて R B 状態の終了条件が成立していないと判定した場合には、ステップ S 9 0 6 に進み、残払出数カウンタの値が 0 か否かを判定する。残払出数カウンタの値が 0 でない場合には、B B 状態の終了条件が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、残払出数カウンタの値が 0 である場合には、B B 状態の終了条件が成立したことを意味するため、ステップ S 9 0 7 にて上述した R B 終了処理を行うと共に、ステップ S 9 0 8 及びステップ S 9 0 9 にて B B 設定フラグと R T 設定フラグをクリアし、本処理を終了する。

【 0 2 5 8 】

図 1 9 のフローチャートに戻り、ステップ S 8 1 2 にて R B 状態処理を行った場合には、ステップ S 8 0 5 にて状態コマンドをセットした後に本処理を終了する。R B 状態処理後のステップ S 8 0 5 では、B B 設定フラグの有無と R B 設定フラグの有無を確認する。B B 設定フラグと R B 設定フラグが共にセットされている場合には、R B 状態であることを意味する状態コマンドをセットし、B B 設定フラグのみがセットされている場合には、R B 移行待ち状態であることを意味する状態コマンドをセットし、いずれの設定フラグもセットされていない場合には、通常状態であることを意味する状態コマンドをセットする。

【 0 2 5 9 】

ここで、本実施の形態では、第 1 ~ 第 3 B B のいずれかに当選した際の遊技状態によって、R B 移行待ち状態における遊技者の有利度合いが変化する構成となっている。そこで以下では、前記有利度合いを変化させるべく B B 状態下の抽選処理にて行われるテーブル選択処理を、図 2 1 のフローチャートを用いて説明する。

【 0 2 6 0 】

テーブル選択処理では、先ずステップ S 1 0 0 1 にて R B 設定フラグがセットされているか否か、すなわち現在の遊技状態が R B 状態か否かを判定する。R B 設定フラグがセットされていない場合、すなわち現在の遊技状態が R B 移行待ち状態である場合には、ステップ S 1 0 0 2 に進み、R T 設定フラグがセットされているか否かを判定する。R T 設定フラグがセットされていない場合には、通常状態又は B T 状態下で第 1 B B ~ 第 3 B B のいずれかに当選したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 1 0 0 3 にて第 1 抽選テーブルを選択し、本処理を終了する。ここで、第 1 抽選テーブルには、図 2 2 (a) に示すように、判定すべき役として、通常状態用抽選テーブルと同じ再遊技、ベル、第 1 R T + 第 1 B T、第 2 R T + 第 2 B T、第 3 R T + 第 3 B T の 5 つの役に加えて R B が設定されている。また、再遊技、ベル、第 1 R T + 第 1 B T、第 2 R T + 第 2 B T、第 3 R T + 第 3 B T の 5 つの役については、通常状態用抽選テーブルと同じポイント値 P V がそれぞれ設定されている。したがって、通常状態又は B T 状態下で第 1 B B ~ 第 3 B B のいずれかに当選した場合には、R B 移行待ち状態下において前記 5 つの役に通常状態下と同じ確率で当選すると共に、約 6 . 0 分の 1 の確率で R B に当選し、約 2 . 2 分の 1 の確率で外れとなる。

【 0 2 6 1 】

ステップ S 1 0 0 2 にて R T 設定フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 1 0 0 4 に進み、第 2 抽選テーブルを選択して本処理を終了する。ここで、第 2 抽選テーブルには、図 2 2 (b) に示すように、判定すべき役として第 1 抽選テーブルと同じ 6 つの役が設定されている。また、ベル、第 1 R T + 第 1 B T、第 2 R T + 第 2 B T、第 3 R T + 第 3 B T、R B の 5 つの役については、第 1 抽選テーブルと同じポイント値 P V がそれぞれ設定されている。一方、再遊技のポイント値 P V については、第 1 抽選テーブルのポイント値 P V が 8 9 8 0 であるのに対し、4 0 6 3 8 と非常に高く設定されている。このため、R T 状態下で第 1 B B ~ 第 3 B B のいずれかに当選した場合には、R B 移行待ち状態下において再遊技以外の役には第 1 抽選テーブルが選択された場合と同じ確率で当選するとともに、再遊技には第 1 抽選テーブルが選択された場合より高確率（本実施

の形態では約 1 . 6 分の 1) で当選し、6 5 5 3 6 分の 1 の確率で外れとなる。故に、R T 状態下で第 1 B B ~ 第 3 B B のいずれかに当選して R B 移行待ち状態に移行すると、遊技者は自己の所有するメダルをほぼ減少させることなく R B 状態への移行を期待することができる。

【 0 2 6 2 】

ステップ S 1 0 0 1 にて R B 設定フラグがセットされていると判定した場合には、現在の遊技状態が R B 状態であることを意味する。かかる場合には、ステップ S 1 0 0 5 にて R T 設定フラグの有無に関わらず同じ J A C ゲーム用抽選テーブルを選択し、本処理を終了する。J A C 用抽選テーブルには、判定すべき役として第 1 B T のみが設定されるとともに、当該第 1 B T に対応するポイント値 P V として 6 5 5 3 5 が設定されている。このため、R B 状態に移行すると、非常に高確率で第 1 B T 入賞が成立して多くのメダルを獲得することができる。

【 0 2 6 3 】

このように、R B 移行待ち状態では、第 1 B B ~ 第 3 B B のいずれかに当選した際の遊技状態によって異なる抽選テーブルが選択される。そして、R T 状態以外の遊技状態下で第 1 B B ~ 第 3 B B のいずれかに当選した場合と、R T 状態下で第 1 B B ~ 第 3 B B のいずれかに当選した場合とを比較した場合、R T 状態下で第 1 B B ~ 第 3 B B のいずれかに当選した場合の方が R B 移行待ち状態下で再遊技当選確率が高く外れ確率の低い抽選テーブルが選択される。また、B B 状態下で再遊技入賞が成立した場合におけるメダル払出処理では、再遊技設定処理を行った後に当該メダル払出処理を終了するため、残払出数カウンタの値から払出数が減算されない。したがって、R T 状態下で第 1 B B ~ 第 3 B B のいずれかに当選した場合には、R T 状態以外の遊技状態下で第 1 B B ~ 第 3 B B のいずれかに当選した場合と比して、B B 状態下でより多くのメダルを獲得することができる。

【 0 2 6 4 】

ちなみに、R T 状態以外の遊技状態下で第 1 B B ~ 第 3 B B のいずれかに当選した場合には、B B 状態に移行してから R B 状態に移行するまで、及び R B 状態が終了してから次に R B 状態に移行するまでの各 R B 移行待ち状態において、獲得できるメダルの期待値は約 - 5 枚である。すなわち、R T 状態以外の遊技状態下で第 1 B B ~ 第 3 B B のいずれかに当選した場合には、各 R B 移行待ち状態において遊技者の所有するメダルが約 5 枚ずつ減少する。一方、R T 状態下で第 1 B B ~ 第 3 B B のいずれかに当選した場合には、上記各 R B 移行待ち状態において、獲得できるメダルの期待値は約 4 枚である。すなわち、R T 状態下で第 1 B B ~ 第 3 B B のいずれかに当選した場合には、各 R B 移行待ち状態において遊技者の所有するメダルが約 4 枚ずつ増加する。

【 0 2 6 5 】

次に、表示制御装置 8 1 により実行される各制御処理を説明するに先立ち、表示制御装置 8 1 の電氣的構成について図 2 3 のブロック図に基づき説明する。

【 0 2 6 6 】

表示制御装置 8 1 は、上部ランプ 6 3 やスピーカ 6 4、補助表示部 6 5 を駆動させるための制御装置であり、演算処理手段である C P U 8 2 を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。

【 0 2 6 7 】

C P U 8 2 の入力側には、主制御装置 1 0 1 から送信されるコマンド等の制御信号をラッチする信号ラッチ回路 8 3 と、クロック回路 8 4 から 1 m s e c 毎に発生されるクロック信号をラッチするラッチ回路 8 5 とが接続されている。また、C P U 8 2 には、入力ポート 8 6 を介して電源装置 9 1 が接続されており、駆動電圧が例えば 1 0 ボルト未満まで低下した場合に停電信号が入力されるように構成されている。

【 0 2 6 8 】

C P U 8 2 には、この C P U 8 2 によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 8 7 と、この R O M 8 7 に記憶されている制御プログラムを実行するにあたって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するための R A M 8 8 の

他に、各種処理回路や各種カウンタが内蔵されている。RAM 88には、各種のデータを一時的に記憶するためのメモリや、役の抽選結果を記憶するための抽選結果格納エリア88a、各リール32L, 32M, 32Rの回転状況を記憶するための回転情報格納エリア88b、補助演出を実行する際に用いる各種データを記憶するための演出情報格納エリア88c等が設けられている。演出情報格納エリア88cは、図24に示すように、演出番号格納エリア150と、参照位置格納エリア151と、最大継続数格納エリア152と、第1～第8データ格納エリア153～160とより構成されている。

【0269】

CPU 82の出力側には、上部ランプ63と、スピーカ64と、補助表示部65とが接続されている。そして、CPU 82は、主制御装置101から送信される各種コマンド等の制御信号に基づいて各種の制御処理を行い、上部ランプ63やスピーカ64、補助表示部65の駆動制御を実行する。以下では、上部ランプ63、スピーカ64、補助表示部65を総称して補助演出部とも言う。

【0270】

続いて、表示制御装置81のCPU 82により実行される各制御処理を図25～図36のフローチャートを参照しながら説明する。かかるCPU 82の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される表示メイン処理と、定期的に（本実施の形態では1msc周期で）起動される表示タイマ割込み処理と、主制御装置101からの制御信号の入力に基づいて起動されるコマンド割込み処理とがある。ここでは、説明の便宜上、はじめに表示タイマ割込み処理とコマンド割込み処理とを説明し、その後、表示メイン処理を説明する。

【0271】

図25は、表示制御装置81で定期的に行われる表示タイマ割込み処理のフローチャートである。表示制御装置81のCPU 82は、クロック回路84から発生されるクロック信号に基づき、例えば1mscごとに表示タイマ割込み処理を実行する。

【0272】

表示タイマ割込み処理では、まずステップS1101にて次回のコマンド割込みを禁止し、ステップS1102にて割込みフラグを読み込む。ステップS1103では、読み込んだ割込みフラグが有効か否かを判定し、有効でない場合にはそのまま本処理を終了する。割込みフラグが有効な場合には、ステップS1104にて割込みタイマカウンタに1を加算するとともに、ステップS1105にて割込みフラグをクリアする。ここで、割込みタイマカウンタとは、表示タイマ割込み処理を行った回数を記憶しておくためのカウンタであり、タイマ割込みは1mscごとに発生するため、かかるカウンタ値により例えば所定の処理を行ってからの経過時間を把握することができる。割込みフラグが有効でない場合、又は割込みタイマカウンタの値を更新した後は、ステップS1106にて次回のコマンド割込みを許可し、本処理を終了する。

【0273】

図26は、コマンド割込み処理を示すフローチャートである。上述した通り、主制御装置101は、現在の遊技状態や遊技の進行状況等に応じて各種コマンドを表示制御装置81に対して送信する。表示制御装置81は、主制御装置101から送信されたコマンドの受信に基づいて、より具体的には信号ラッチ回路83からの信号入力に基づいて、直ちにコマンド割込み処理を実行する。

【0274】

コマンド割込み処理では、ステップS1201にて次回のコマンド割込みを禁止し、ステップS1202にてストロブ信号が正常か否かを判定する。ストロブ信号は主制御装置101からコマンドと共に送信される信号であり、CPU 82は、このストロブ信号の受信に基づいてコマンド割込み処理を開始する。ストロブ信号が正常の場合には、ステップS1203にてコマンドデータを取得するとともに、ステップS1204にて取得したコマンドデータが正常か否かを判定する。コマンドデータが正常な場合には、ステップS1205にていずれのコマンドを受信したかを把握するコマンド受信処理を行い

、ステップ S 1 2 0 6 にてリトライカウンタに最大数をセットする。また、コマンドデータが正常でない場合には、ステップ S 1 2 0 7 にてリトライカウンタの値を 1 加算する。一方、ステップ S 1 2 0 2 においてストローブ信号が正常でない場合には、何らかの誤動作であると判断し、ステップ S 1 2 0 8 にてリトライカウンタに最大数をセットする。

【 0 2 7 5 】

ステップ S 1 2 0 9 では、リトライカウンタの値が最大値か否かを判定する。リトライカウンタの値が最大値の場合、主制御装置 1 0 1 からのコマンドを正常に受信した、又は、主制御装置 1 0 1 からのコマンドに何らかの異常があり、許容されるリトライ回数分のコマンド割込み処理を行ったにも関わらずコマンドを正常に受信できなかったことを意味する。かかる場合にはステップ S 1 2 1 0 に進み、割込みフラグを読み込む。その後、ステップ S 1 2 1 1 にてリトライカウンタの値をクリアするとともに、ステップ S 1 2 1 2 にて割込みフラグをクリアする。

【 0 2 7 6 】

ステップ S 1 2 0 9 にてリトライカウンタの値が最大値でなかった場合、又はステップ S 1 2 1 2 にて割込みフラグをクリアした場合には、ステップ S 1 2 1 3 にて次のタイマ割込みを許可し、本処理を終了する。

【 0 2 7 7 】

なお、表示タイマ割込み処理の最中に主制御装置 1 0 1 からコマンドを受信した場合、このコマンドは信号ラッチ回路 8 3 にてラッチされ、表示タイマ割込み処理が終了した後に直ちにコマンド割込み処理が実行される。同様に、コマンド割込み処理の最中に表示タイマ割込み処理の実行タイミングとなった場合には、クロック信号がラッチ回路 8 5 にてラッチされ、コマンド割込み処理が終了した後に直ちに表示タイマ割込み処理が実行される。つまり、本スロットマシン 1 0 では、表示タイマ割込み処理とコマンド割込み処理の間で多重割込みが発生しない構成となっている。

【 0 2 7 8 】

図 2 7 は電源投入後に実行される CPU 8 2 の表示メイン処理を示すフローチャートである。表示メイン処理は、停電からの復旧や電源スイッチ 7 1 のオン操作によって電源が投入された際に実行される。

【 0 2 7 9 】

先ずステップ S 1 3 0 1 では、初期化処理として、スタックポインタの値を CPU 8 2 に設定するとともに、コマンド割込み処理や表示タイマ割込み処理を許可する割込みモードを設定し、その後 CPU 8 2 のレジスタ群や、I / O 装置等に対する各種の設定などを行う。

【 0 2 8 0 】

初期化処理が終了すると、ステップ S 1 3 0 2 では、システム状態が電圧低下状態か否か、すなわち駆動電圧が所定電圧（本実施形態では 1 0 ボルト未満）まで低下したか否かを判定する。そして、システム状態が電圧低下状態である場合には電源が遮断されたものと判断し、ステップ S 1 3 0 3 にて停電処理を行う。

【 0 2 8 1 】

システム状態が電圧低下状態でない場合には、ステップ S 1 3 0 4 にて割込みタイマカウンタの値が 0 か否かを判定する。割込みタイマカウンタの値が 0 でない場合、上述した表示タイマ割込み処理にて割込みタイマカウンタ値の更新が行われたことを意味する。かかる場合にはステップ S 1 3 0 5 に進み、補助演出部を駆動させるべく駆動データを出力する駆動データ出力処理を行う。この駆動データ出力処理については詳細を後述する。

【 0 2 8 2 】

割込みタイマカウンタの値が 0 の場合、又は駆動データ出力処理の終了後には、ステップ S 1 3 0 6 にて主制御装置 1 0 1 からコマンドを受信しているか否か、より詳しくはコマンド割込み処理にてコマンドを受信しているか否かを確認する。

【 0 2 8 3 】

コマンドを受信している場合には、ステップ S 1 3 0 7 にて受信コマンドチェック処理

を行う。受信コマンドチェック処理では、先のコマンド割込み処理にていずれのコマンドを受信したかを判別し、受信したコマンドの種別に基づいて行うべき補助演出を決定する等の処理を行う。受信コマンドチェック処理にて行われる処理としては、状態コマンドの受信に基づいて行う状態コマンド処理、開始コマンド受信に基づいて行う開始コマンド処理、抽選結果コマンドの受信に基づいて行う抽選結果コマンド処理、回転情報コマンドの受信に基づいて行う回転情報コマンド処理、停止図柄コマンドの受信に基づいて行う停止図柄コマンド処理、入賞コマンドの受信に基づいて行う入賞コマンド処理、入賞ラインコマンドの受信に基づいて行う入賞ラインコマンド処理などがある。詳細は後述するが、受信コマンドチェック処理では、主制御装置 101 から受信したコマンドデータに基づいて補助演出部の駆動制御内容すなわち実行すべき補助演出の内容を決定している。

【0284】

コマンドを受信していない場合、又は受信コマンドチェック処理の終了後にはステップ S1308 に進み、補助演出を行うか否か等の判定に用いる乱数値の更新処理を行い、ステップ S1302 に戻る。

【0285】

ここで、ステップ S1307 の受信コマンドチェック処理のうち補助演出の内容を決定する際に行う各種処理について、図 28 ~ 図 32 のフローチャートを用いて詳細に説明する。

【0286】

先ず、抽選結果コマンド処理を、図 28 のフローチャートに基づいて説明する。

【0287】

ステップ S1401 では、抽選結果コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合にはそのまま本処理を終了する。抽選結果コマンドを受信した場合にはステップ S1402 に進み、抽選結果コマンドの示す情報、すなわち主制御装置 101 にて行われた役の抽選結果を、RAM 88 の抽選結果格納エリア 88a に格納する。その後、ステップ S1403 では、補助演出の一種である連続演出を行っているか否かを判定する。連続演出を行っていない場合には、ステップ S1404 ~ ステップ S1410 に示す補助演出設定処理を行う。

【0288】

補助演出設定処理として、先ずステップ S1404 では乱数を取得する。ステップ S1405 では、現在の遊技状態に基づいて、例えば役の抽選結果をそのゲームで報知する 1 ゲーム演出や、複数の遊技回にわたって演出を行った後に BB 当選の有無を報知する連続演出等を行うか否かを判定するための演出抽選テーブルを選択する。演出抽選テーブルについて簡単に説明すると、演出抽選テーブルには、補助演出を行わないことを示す演出番号「0」と、補助演出の具体的内容を示す複数の演出番号と、のうちいずれかが、表示制御装置 81 の取得し得る乱数値毎に定められており、表示制御装置 81 の ROM 87 には、通常状態、RT 状態、BT 状態の各遊技状態と対応する演出抽選テーブルが予め記憶されている。ステップ S1406 では、選択した演出抽選テーブルと取得した乱数とを参照し、取得した乱数と対応する演出番号が「0」でないか否か、すなわち補助演出を行うか否かを判定する。補助演出を行う場合には、ステップ S1407 にて前記演出番号が連続演出と対応する演出番号であるか否かを判定し、連続演出と対応する演出番号である場合には、ステップ S1408 にて第 1 設定処理を実行する。

【0289】

第 1 設定処理では、図 29 のフローチャートに示すように、ステップ S1501 にて今回の演出番号を RAM 88 の演出番号格納エリア 150 に格納する。ステップ S1502 では、ROM 87 に予め記憶された連続演出テーブルを参照する。

【0290】

連続演出テーブルには、図 30 に示すように、演出番号と、行うべき連続演出の具体的内容とが一義的に対応付けられている。本実施の形態では、最大 4 ゲーム継続する第 1 連続演出と、最大 3 ゲーム継続する第 2 連続演出と、を備えている。第 1 連続演出と対応す

る演出番号には、最大継続数としての4と、補助演出部をゲームの開始段階から次ゲームの開始段階まで駆動する際に用いる駆動制御データとしての第1～第8データとが対応付けられている。第2連続演出と対応する演出番号には、最大継続数としての3と、補助演出部をゲームの開始段階から次ゲームの開始段階まで駆動する際に用いる駆動制御データとしての第1～第6データとが対応付けられている。また、第1連続演出と対応する演出番号には、第4データとして通常表示を行うための駆動制御データが記憶されており、第2連続演出と対応する演出番号には、第3データとして通常表示を行うための駆動制御データが記憶されている。加えて、第1連続演出と対応する演出番号には、第1データと第5データに同一の駆動制御データが記憶されるとともに、第2データと第6データに同一の駆動制御データが記憶されている。第2連続演出と対応する演出番号には、第1データと第4データに同一の駆動制御データが記憶されている。

【0291】

さらにいうと、ROM87には、行アドレスとしての演出番号と、列アドレスとしての最大継続数及び第1～第8データと、により、連続演出の最大継続数及び駆動制御データが特定できるよう、連続演出テーブルが記憶されている。

【0292】

ステップS1503では、連続演出テーブルから、演出番号格納エリア150に格納した演出番号（以下、「格納演出番号」と言う。）と、最大継続数と、により今回の連続演出における最大継続数を特定し、当該結果をRAM88の最大継続数格納エリア152に格納する。続くステップS1504では、RAM88の参照位置格納エリア151に格納された値をクリアする。その後、ステップS1505にてデータ格納処理を実行し、本処理を終了する。データ格納処理とは、補助演出部を駆動する際に用いる駆動制御データをRAM88の演出情報格納エリア88cに格納する処理である。具体的には、連続演出テーブルから格納演出番号と第1データとにより駆動制御データを特定し、当該特定した駆動制御データを第1データ格納エリア153に格納する。続いて、連続演出テーブルから格納演出番号と第2データとにより駆動制御データを特定し、当該特定した駆動制御データを第2データ格納エリア154に格納する。同様にして、連続演出テーブルから格納すべき駆動制御データを特定し、当該特定した駆動制御データを第3～第8データ格納エリア155～160にそれぞれ格納する。

【0293】

ここで、本実施の形態におけるデータ格納処理では、ROM87に記憶されている駆動制御データを読み出すためのアドレス情報を第1～第8データ格納エリア153～160に格納するのではなく、補助演出部に実際に出力する駆動制御データ自体を第1～第8データ格納エリア153～160に格納する。ステップS1503における最大継続数についても同様である。また、上記ステップS1403における連続演出を行っているか否かの判定は、演出番号格納エリア150に連続演出と対応する演出番号が格納されているか否かを判定している。

【0294】

抽選結果コマンド処理の説明に戻り、ステップS1407にて連続演出と対応する演出番号でない場合には、ステップS1409に進み、1ゲーム演出を行うための1ゲーム演出設定処理を実行する。また、ステップS1406にて補助演出を行わないと判定した場合には、ステップS1410に進み、役の抽選結果等を報知しない通常表示を行うための通常表示設定処理を実行する。これら各設定処理については、第1設定処理とほぼ同じ処理を実行するため詳細な説明を省略し、概略を説明する。ROM87には、連続演出テーブルの他に1ゲーム演出テーブルと通常表示テーブルが予め記憶されている。そして、1ゲーム演出設定処理では、1ゲーム演出テーブルを用いてRAM88の演出情報格納エリア88cに駆動制御データ等を格納し、通常表示設定処理では、通常表示テーブルを用いてRAM88の演出情報格納エリア88cに駆動制御データ等を格納する。なお、1ゲーム演出と通常表示は1ゲームで終了する演出及び表示であるため、1ゲーム演出テーブル及び通常表示テーブルの各演出番号には、最大継続数としての1と、補助演出部を駆動す

る際に用いる駆動制御データとしての第1データとが対応付けられている。

【0295】

ステップS1403にて連続演出を行っているかと判定した場合、又は補助演出設定処理を行った後には、ステップS1411に進み、連続演出を行うか否か、より具体的には演出番号格納エリア150に連続演出と対応する演出番号が格納されているか否かを判定する。そして、連続演出を行う場合には、ステップS1412にて第2設定処理を実行した後に本処理を終了し、連続演出を行わない場合には、そのまま本処理を終了する。

【0296】

ここで、第2設定処理を、図31のフローチャートに基づいて説明する。

【0297】

先ずステップS1601では、RAM88の参照位置格納エリア151に格納された値n(以下、「参照値n」と言う。)を1更新する。その後、ステップS1602では、抽選結果格納エリア88aを参照し、第1BB～第3BBのいずれかに当選しているか否かを判定する。いずれかのBBに当選している場合には、ステップS1603に進み、参照値nが、最大継続数格納エリア152に格納されている値(すなわち最大継続数)よりも大きいか否かを判定する。参照値nが最大継続数と等しい又は最大継続数より小さい場合には、ステップS1604に進み、参照値nを、現在の参照値nに最大継続数を加算した値に変更し、本処理を終了する。また、第1BB～第3BBのいずれにも当選していない場合、又は参照値nが最大継続数より大きい場合には、そのまま本処理を終了する。

【0298】

次に、状態コマンド処理を、図32のフローチャートに基づいて説明する。

【0299】

ステップS1701では、状態コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合にはそのまま本処理を終了する。状態コマンドを受信した場合にはステップS1702に進み、参照値nが最大継続数と等しいか否かを判定する。等しい場合には、ステップS1703にてRAM88の演出番号格納エリア150に格納されている演出番号をクリアし、本処理を終了する。すなわち、ステップS1703では、演出番号格納エリア150の演出番号を「0」に変更する。参照値nが最大継続数と等しくない場合には、ステップS1704に進み、参照値nが最大継続数の2倍から1減じた値と等しい又はそれより大きいか否かを判定する。参照値nが前記値より小さい場合には、そのまま本処理を終了し、参照値nが前記値と等しい又はそれより大きい場合には、ステップS1703にてRAM88の演出番号格納エリア150に格納されている演出番号をクリアし、本処理を終了する。より具体的には、第1連続演出を行っている状況下でステップS1702において否定判定をした場合、参照値nが7又は8であれば演出番号をクリアし、第2連続演出を行っている状況下でステップS1702において否定判定をした場合、参照値nが5又は6であれば演出番号をクリアする。

【0300】

次に、ステップS1305の駆動データ出力処理について、図33のフローチャートに基づき説明する。駆動データ出力処理とは、補助演出部を駆動させるべく駆動制御データを出力する処理である。つまり、本スロットマシン10では、コマンド割込み処理にて主制御装置101からのコマンドデータを取得し、受信コマンドチェック処理にて取得したコマンドデータに基づいて補助演出を設定し、駆動データ出力処理にて補助演出部の駆動を行っている。

【0301】

駆動データ出力処理では、先ずステップS1801にて誤動作の発生を監視するためのウォッチドッグタイマの値をリセットする。ステップS1802では、起動時コマンドチェック処理を行う。本スロットマシン10では、停電が解消した場合、主制御装置101から表示制御装置81に対して復電コマンドが送信されるようになっている。そこで、停電解消から所定時間以内(本実施形態では2秒以内)に復電コマンドを受信しなかった場合には、起動時コマンドチェック処理において補助演出部の駆動制御を実行し、エラーの

発生を報知する。ステップ S 1 8 0 3 では、デバイス制御処理を行う。

【 0 3 0 2 】

デバイス制御処理では、図 3 4 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 9 0 1 にて参照位置確認エリア 1 5 1 に格納されている参照値 n を確認する。その後、ステップ S 1 9 0 2 では、参照値 n と対応する第 n データ格納エリアに格納されている駆動制御データを補助演出部に出力し、本処理を終了する。かかる処理を行うことにより、補助演出部にて補助演出が行われる。

【 0 3 0 3 】

図 3 5 (a) は、第 1 連続演出を行う場合に各ゲームにおいて出力する駆動制御データを示す図であり、図 3 5 (b) は、第 2 連続演出を行う場合に各ゲームにおいて出力する駆動制御データを示す図である。

【 0 3 0 4 】

第 1 ~ 第 3 B B のいずれにも当選していない状況下で第 1 連続演出を行うと決定した場合、当該ゲームでは第 1 データ格納エリア 1 5 3 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力する。第 1 連続演出開始後の 2 ゲーム目の役の抽選で第 1 ~ 第 3 B B のいずれにも当選しなかった場合、当該ゲームでは第 2 データ格納エリア 1 5 4 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力する。第 1 連続演出開始後の 3 ゲーム目の役の抽選で第 1 ~ 第 3 B B のいずれにも当選しなかった場合、当該ゲームでは第 3 データ格納エリア 1 5 5 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力する。第 1 連続演出開始後の 4 ゲーム目の役の抽選で第 1 ~ 第 3 B B のいずれにも当選しなかった場合、当該ゲームでは第 4 データ格納エリア 1 5 6 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力する。第 4 データ格納エリア 1 5 6 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力した場合には、当該ゲームの終了後の状態コマンド処理 (図 3 2 参照) にて演出番号がクリアされるため、第 1 連続演出が終了する。但し、第 4 データ格納エリア 1 5 6 には通常表示を行うための駆動制御データが格納されているため、内部的には 4 ゲームで第 1 連続演出が終了したと判定するものの、補助表示部では 3 ゲームで第 1 連続演出が終了することとなる。

【 0 3 0 5 】

第 1 ~ 第 3 B B のいずれかに当選している状況下で第 1 連続演出を行うと決定した場合には、第 2 設定処理 (図 3 1 参照) のステップ S 1 6 0 4 にて参照値 n が 5 ($= 1 + 4$) に変更される。このため、当該ゲームでは第 5 データ格納エリア 1 5 7 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力する。その後、第 1 連続演出開始後の 2 ゲーム目では、第 6 データ格納エリア 1 5 8 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力し、第 1 連続演出開始後の 3 ゲーム目では、第 7 データ格納エリア 1 5 9 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力する。第 7 データ格納エリア 1 5 9 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力した場合には、当該ゲームの終了後の状態コマンド処理 (図 3 2 参照) にて演出番号がクリアされるため、第 1 連続演出が 3 ゲームで終了する。

【 0 3 0 6 】

第 1 連続演出を行っている最中に第 1 ~ 第 3 B B のいずれかに当選した場合、B B 当選となったゲームの第 2 設定処理 (図 3 1 参照) にて参照値 n が変更される。このため、第 1 連続演出開始後の 2 ゲーム目に B B 当選となった場合には、当該ゲームで第 6 データ格納エリア 1 5 8 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力し、第 1 連続演出開始後の 3 ゲーム目では、第 7 データ格納エリア 1 5 9 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力する。同様に、第 1 連続演出開始後の 3 ゲーム目に B B 当選となった場合には、当該ゲームで第 7 データ格納エリア 1 5 9 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力する。第 7 データ格納エリア 1 5 9 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力した場合には、当該ゲームの終了後の状態コマンド処理 (図 3 2 参照) にて演出番号がクリアされるため、第 1 連続演出が 3 ゲームで終了する。

【 0 3 0 7 】

一方、第 1 連続演出開始後の 4 ゲーム目に B B 当選となった場合には、当該ゲームの第

2 設定処理（図 3 1 参照）にて参照値 n が 8 に変更されるため、第 4 データ格納エリア 1 5 6 に格納されている駆動制御データではなく第 8 データ格納エリア 1 6 0 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力する。第 8 データ格納エリア 1 6 0 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力した場合には、当該ゲームの終了後の状態コマンド処理（図 3 2 参照）にて演出番号がクリアされる。このため、第 1 連続演出開始後の 4 ゲーム目に B B 当選となった場合には、第 1 連続演出が 4 ゲームで終了することとなる。

【 0 3 0 8 】

第 1 ～ 第 3 B B のいずれにも当選していない状況下で第 2 連続演出を行うと決定した場合、当該ゲームでは第 1 データ格納エリア 1 5 3 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力する。第 2 連続演出開始後の 2 ゲーム目の役の抽選で第 1 ～ 第 3 B B のいずれにも当選しなかった場合、当該ゲームでは第 2 データ格納エリア 1 5 4 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力する。第 2 連続演出開始後の 3 ゲーム目の役の抽選で第 1 ～ 第 3 B B のいずれにも当選しなかった場合、当該ゲームでは第 3 データ格納エリア 1 5 5 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力する。第 3 データ格納エリア 1 5 5 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力した場合には、当該ゲームの終了後の状態コマンド処理（図 3 2 参照）にて演出番号がクリアされるため、第 2 連続演出が終了する。但し、第 3 データ格納エリア 1 5 5 には通常表示を行うための駆動制御データが格納されているため、内部的には 3 ゲームで第 2 連続演出が終了したと判定するものの、補助表示部では 2 ゲームで第 2 連続演出が終了することとなる。

【 0 3 0 9 】

第 1 ～ 第 3 B B のいずれかに当選している状況下で第 2 連続演出を行うと決定した場合には、第 2 設定処理（図 3 1 参照）のステップ S 1 6 0 4 にて参照値 n が 4（ $= 1 + 3$ ）に変更される。このため、当該ゲームでは第 4 データ格納エリア 1 5 6 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力する。その後、第 2 連続演出開始後の 2 ゲーム目では、第 5 データ格納エリア 1 5 7 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力する。第 5 データ格納エリア 1 5 7 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力した場合には、当該ゲームの終了後の状態コマンド処理（図 3 2 参照）にて演出番号がクリアされるため、第 2 連続演出が 2 ゲームで終了する。

【 0 3 1 0 】

第 2 連続演出を行っている最中に第 1 ～ 第 3 B B のいずれかに当選した場合、B B 当選となったゲームの第 2 設定処理（図 3 1 参照）にて参照値 n が変更される。このため、第 2 連続演出開始後の 2 ゲーム目に B B 当選となった場合には、当該ゲームで第 5 データ格納エリア 1 5 7 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力する。第 5 データ格納エリア 1 5 7 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力した場合には、当該ゲームの終了後の状態コマンド処理（図 3 2 参照）にて演出番号がクリアされるため、第 2 連続演出が 2 ゲームで終了する。

【 0 3 1 1 】

一方、第 2 連続演出開始後の 3 ゲーム目に B B 当選となった場合には、当該ゲームの第 2 設定処理（図 3 1 参照）にて参照値 n が 6 に変更されるため、第 3 データ格納エリア 1 5 5 に格納されている駆動制御データではなく第 6 データ格納エリア 1 5 8 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力する。第 6 データ格納エリア 1 5 8 に格納されている駆動制御データを補助演出部に出力した場合には、当該ゲームの終了後の状態コマンド処理（図 3 2 参照）にて演出番号がクリアされる。このため、第 2 連続演出開始後の 3 ゲーム目に B B 当選となった場合には、第 2 連続演出が 3 ゲームで終了することとなる。

【 0 3 1 2 】

なお、連続演出を開始するより前のゲームでいずれかの B B に当選した場合については、連続演出の 1 ゲーム目にいずれかの B B に当選した場合と同じであるため、説明を省略する。

【 0 3 1 3 】

駆動データ出力処理の説明に戻り、ステップ S 1 8 0 4 では、システム状態変更処理を

行う。システム状態には電圧低下状態、初期化状態、通常状態があり、その都度のシステム状態に応じて補助表示部 65 の初期化処理を行う。ステップ S 1805 では、電圧低下チェック処理を行う。電圧低下チェック処理では入力ポート 86 から供給される停電信号を監視し、停電信号が OFF 状態から ON 状態に切り替った場合にシステム状態を通常状態から電圧低下状態に変更する。ステップ S 1806 では、特定時間処理を行う。特定時間処理とは、予め定めた特定時間（本実施形態では 10 msec）毎に定期的に行われる処理であり、例えば上部ランプ 63 を駆動するための LED データテーブルによる出力データ用バッファの更新、スピーカ 64 から出力する楽音のボリューム変更等を行う処理である。

【0314】

ここで、特定時間処理について、図 36 のフローチャートに基づき説明する。

【0315】

ステップ S 2001 では、10 msec タイマカウンタの値を更新する処理を行う。具体的には、10 msec タイマカウンタの値に現在の割り込みタイマカウンタの値を加算する処理を行う。続くステップ S 2002 では、10 msec タイマカウンタの値が 10 以上か否かを判定し、10 より小さい場合にはそのまま本処理を終了する。一方、10 msec タイマカウンタの値が 10 以上の場合、特定時間が経過したことを意味する。かかる場合にはステップ S 2003 にて 10 msec タイマカウンタの値を 10 減算し、ステップ S 2004 ~ ステップ S 2008 に示す駆動データ変更処理を行って本処理を終了する。

【0316】

駆動データ変更処理では、ステップ S 2004 において、LED データテーブルから出力用データバッファへのデータセットを行う LED データ変更処理を行う。ステップ S 2005 では、BB 状態中の BGM と LED 演出とを同期させるための補助演出同期チェック処理を行う。ステップ S 2006 では、BGM 再生中に何もせずに放置された場合、30 秒後に BGM の音量を小さくするフェードアウト処理を行う。ステップ S 2007 では、何もせずに放置された場合、60 秒後にデモ演出を開始させるデモ開始チェック処理を行う。ステップ S 2008 では、ボリュームつまみの値をチェックし、音声のボリュームを変更させるためのボリュームチェック処理を行う。

【0317】

駆動データ出力処理の説明に戻り、特定時間処理の終了後、ステップ S 1807 では駆動データ切換処理を行う。駆動データ切換処理とは、主制御装置 101 からのコマンド受信を契機とする場合以外で、時間経過等により上述したデバイス制御処理 S 1803 にて出力する駆動制御データの切換を行う処理である。すなわち、第 1 ~ 第 8 データ格納エリア 153 ~ 160 の各エリアには、ゲームの開始段階から終了段階まで補助演出を行うための一連の駆動制御データが格納されている。そこで、駆動データ切換処理では、時間経過等に基づいて、次のデバイス制御処理 S 1803 において一連の駆動制御データのうちのいずれの駆動制御データを出力するのかを決定する。これにより、デバイス制御処理 S 1803 では、第 n データ格納エリアに格納されている一連の駆動制御データを順次出力し、補助演出部では、時間と共に補助演出が進行していくこととなる。

【0318】

駆動データ切換処理の後、ステップ S 1808 では割り込みタイマカウンタの値をクリアし、ステップ S 1809 ではシステム状態が電圧低下状態か否かを再度確認する。システム状態が電圧低下状態の場合には停電処理を行い、電圧低下状態でない場合にはそのまま本処理を終了する。

【0319】

ここで、演出番号 100 の第 1 連続演出が補助表示部 65 にて行われる場合を、図 37 ~ 図 42 の表示態様を用いて説明する。図 37 は、第 1 データ格納エリア 153 又は第 5 データ格納エリア 157 に格納された駆動制御データが出力された場合に補助表示部 65 にて行われる一連の表示態様であり、図 38 は、第 2 データ格納エリア 154 又は第 6 デ

ータ格納エリア 1 5 8 に格納された駆動制御データが出力された場合に補助表示部 6 5 にて行われる一連の表示態様であり、図 3 9 は、第 3 データ格納エリア 1 5 5 に格納された駆動制御データが出力された場合に補助表示部 6 5 にて行われる一連の表示態様であり、図 4 0 は、第 4 データ格納エリア 1 5 6 に格納された駆動制御データが出力された場合に補助表示部 6 5 にて行われる一連の表示態様であり、図 4 1 は、第 7 データ格納エリア 1 5 9 に格納された駆動制御データが出力された場合に補助表示部 6 5 にて行われる一連の表示態様であり、図 4 2 は、第 8 データ格納エリア 1 6 0 に格納された駆動制御データが出力された場合に補助表示部 6 5 にて行われる一連の表示態様である。

【0320】

先ず、第 1 連続演出の 1 ゲーム目から 4 ゲーム目までの間に第 1 ~ 第 3 B B のいずれにも当選しなかった場合、すなわち B B 当選していない旨を報知する場合を説明する。

【0321】

第 1 連続演出の 1 ゲーム目では、第 1 データ格納エリア 1 5 3 に格納された駆動制御データに基づき、図 3 7 に示す一連の表示態様が補助表示部 6 5 に表示される。すなわち、スタートレバー 4 1 の操作に伴って各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始すると、図 3 7 (a) に示すように、3 段に積み重ねられた円柱状の木片と、上段の木片に載置された「7」図柄を模した像と、木槌を持った青年キャラクタとが表示される。その後、図 3 7 (b) ~ 図 3 7 (c) に示すように、青年キャラクタが下段の木片に狙いをつけ、当該下段の木片を木槌で打ち抜く様が表示される。そして、図 3 7 (d) に示すように、下段の木片が打ち抜かれた反動によって「7」図柄を模した像が 2 段となった木片の上で揺れ動き、やがて安定する様が表示される。

【0322】

第 1 連続演出の 2 ゲーム目では、第 2 データ格納エリア 1 5 4 に格納された駆動制御データに基づき、図 3 8 に示す一連の表示態様が補助表示部 6 5 に表示される。すなわち、スタートレバー 4 1 の操作に伴って各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始すると、図 3 8 (a) に示すように、1 ゲーム目から引き続くようにして 2 段に積み重ねられた円柱状の木片と、上段の木片に載置された「7」図柄を模した像と、木槌を持った青年キャラクタとが表示される。その後、図 3 8 (b) ~ 図 3 8 (c) に示すように、青年キャラクタが下段の木片に狙いをつけ、当該下段の木片を木槌で打ち抜く様が表示される。そして、図 3 8 (d) に示すように、下段の木片が打ち抜かれた反動によって「7」図柄を模した像が 1 段となった木片の上で揺れ動き、やがて安定する様が表示される。

【0323】

第 1 連続演出の 3 ゲーム目では、第 3 データ格納エリア 1 5 5 に格納された駆動制御データに基づき、図 3 9 に示す一連の表示態様が補助表示部 6 5 に表示される。すなわち、スタートレバー 4 1 の操作に伴って各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始すると、図 3 9 (a) に示すように、2 ゲーム目から引き続くようにして 1 段に積み重ねられた円柱状の木片と、上段の木片に載置された「7」図柄を模した像と、木槌を持った青年キャラクタとが表示される。その後、図 3 9 (b) ~ 図 3 9 (c) に示すように、青年キャラクタが下段の木片に狙いをつけ、当該下段の木片を木槌で打ち抜く様が表示される。そして、図 3 9 (d) に示すように、木片が打ち抜かれた反動によって「7」図柄を模した像が地面に落下して無事に着地できず倒れてしまう様が表示され、青年キャラクタがっかりしたポーズをしながら B B 当選していない旨を報知する。

【0324】

第 1 連続演出の 4 ゲーム目では、第 4 データ格納エリア 1 5 6 に格納された駆動制御データに基づき、図 4 0 に示す一連の表示態様が補助表示部 6 5 に表示される。すなわち、スタートレバー 4 1 の操作に伴って各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始すると、道路を歩く青年キャラクタが表示される。

【0325】

次に、第 1 連続演出の 1 ゲーム目から 3 ゲーム目までの間に第 1 ~ 第 3 B B のいずれかに当選した場合、すなわち B B 当選している旨を報知する場合を説明する。

【 0 3 2 6 】

第 1 連続演出の 1 ゲーム目及び 2 ゲーム目では、上述した図 3 7 及び図 3 8 に示す一連の表示態様が補助表示部 6 5 に表示されるため、説明を省略する。

【 0 3 2 7 】

第 1 連続演出の 3 ゲーム目では、第 7 データ格納エリア 1 5 9 に格納された駆動制御データに基づき、図 4 1 に示す一連の表示態様が補助表示部 6 5 に表示される。すなわち、スタートレバー 4 1 の操作に伴って各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始すると、図 4 1 (a) に示すように、2 ゲーム目から引き続くようにして 1 段に積み重ねられた円柱状の木片と、上段の木片に載置された「 7 」図柄を模した像と、木槌を持った青年キャラクターとが表示される。その後、図 4 1 (b) ~ 図 4 1 (c) に示すように、青年キャラクターが下段の木片に狙いをつけ、当該下段の木片を木槌で打ち抜く様が表示される。そして、図 4 1 (d) に示すように、木片が打ち抜かれた反動によって「 7 」図柄を模した像が地面に落下するものの無事に着地する様が表示され、青年キャラクターがガッツポーズをしながら B B 当選している旨を報知する。

【 0 3 2 8 】

次に、第 1 連続演出の 4 ゲーム目に第 1 ~ 第 3 B B のいずれかに当選した場合を説明する。

【 0 3 2 9 】

第 1 連続演出の 1 ゲーム目 ~ 3 ゲーム目までは、上述した図 3 7 ~ 図 3 9 に示す一連の表示態様が補助表示部 6 5 に表示されるため、説明を省略する。

【 0 3 3 0 】

第 1 連続演出の 4 ゲーム目では、第 8 データ格納エリア 1 6 0 に格納された駆動制御データに基づき、図 4 2 に示す一連の表示態様が補助表示部 6 5 に表示される。すなわち、スタートレバー 4 1 の操作に伴って各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始すると、図 4 2 (a) に示すように、3 ゲーム目から引き続くようにして、「 7 」図柄を模した像が倒れている様と、がっかりしている青年キャラクターとが表示される。その後、図 4 2 (b) ~ 図 4 2 (c) に示すように、青年キャラクターが気を持ち直して木槌を持ち、「 7 」図柄を模した像を凝視しながら地面を木槌で叩く様が表示される。そして、図 4 2 (d) に示すように、地面が叩かれた反動によって「 7 」図柄を模した像が地面から跳ね上がり、「 7 」図柄を模した像が地面に起立する様が表示され、青年キャラクターがガッツポーズをしながら B B 当選している旨を報知する。

【 0 3 3 1 】

このように、第 1 連続演出の 4 ゲーム目に第 1 ~ 第 3 B B のいずれかに当選した場合には、第 1 連続演出の 3 ゲーム目で B B 当選していない旨を報知した演出を否定する演出を行った上で B B 当選している旨を報知する逆転演出が行われる。

【 0 3 3 2 】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 0 3 3 3 】

第 1 連続演出を開始してから 4 ゲーム目に第 1 ~ 第 3 B B のいずれかに当選した場合や、第 2 連続演出を開始してから 3 ゲーム目に第 1 ~ 第 3 B B のいずれかに当選した場合、すなわち連続演出にて B B 当選していないことを報知した次ゲームで B B に当選した場合、逆転演出を行って B B 当選を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、B B に当選したゲームで B B 当選を報知することが可能となり、遊技者が不利益を被ることを抑制することが可能となる。仮に第 1 連続演出を 1 ゲーム目から改めて開始する構成とした場合、B B 当選が B B 当選となったゲームから 2 ゲーム後に報知されることとなり、遊技者が自己の所有するメダルを減少させてしまうこととなるからである。また、逆転演出、すなわち第 1 連続演出にて行われた演出結果を否定する演出を行った後に B B 当選を報知する演出を行うことにより、B B 当選となる前のゲームにおいて行われた連続演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。

【 0 3 3 4 】

連続演出テーブルにおいて、第1連続演出と対応する演出番号には、第4データとして通常表示を行うための駆動制御データを記憶し、第2連続演出と対応する演出番号には、第3データとして通常表示を行うための駆動制御データを記憶した。そして、連続演出を行う場合には、対応するデータ格納エリアに通常表示を行うための駆動制御データを格納し、参照値nが最大継続数と等しくなった場合に演出番号をクリアして連続演出を終了する構成とした。かかる構成とすることにより、補助演出部にて連続演出が開始されてからBB当選していない旨を報知するまでのゲームと、その次のゲームとにおいていずれのBBにも当選しなかった場合、補助演出部にて通常表示を行わせることが可能となる。この結果、BB当選していない旨が報知される連続演出が繰り返し補助演出部にて行われ、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。一般の遊技者は、連続演出にてBB当選していない旨が報知され、次ゲームから改めて連続演出が開始された場合、BB当選したのではないかと期待しながら遊技を続行するため、改めて開始した連続演出でもBB当選していない旨を報知した場合には、遊技者の落胆度合いが大きくなるものと想定されるからである。

【0335】

連続演出テーブルには、BB当選していない旨を報知する連続演出を行うための駆動制御データと、通常表示を行うための駆動制御データと、BB当選している旨を報知する連続演出を実行するための駆動制御データと、逆転演出を行うための駆動制御データとを演出番号毎に記憶し、連続演出を行う場合には、連続演出テーブルに基づいて上記各駆動制御データをRAM88の第1～第8データ格納エリア153～160に格納する構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置81が連続演出中であると判定している最中に第1～第3BBのいずれかに当選した場合に、RAM88に格納された駆動制御データを変更する等の処理を行うことなく予めRAM88に格納された駆動制御データを用いてBB当選している旨を報知する演出を行うことが可能となる。故に、連続演出を行うための処理プログラムを簡略化することが可能となると共に、連続演出を行う際の処理速度の向上を図ることが可能となる。

【0336】

確かに、第1～第3BBのいずれにも当選していない状況で第1連続演出を開始する場合には、RAM88に連続演出テーブルの第1～第4データを記憶させ、第1～第3BBのいずれかに当選となった時点でBB当選している旨を報知するためのデータをRAM88に記憶させる構成とすることも可能である。しかしながら、BB当選している旨を報知するためのデータをRAM88に記憶する処理を行うためには、例えばRAM88に記憶されているデータとBB当選後に新たに記憶するデータとの対応関係を定めたテーブル等をROM87に予め用意し、当該テーブルを用いて新たに記憶するデータを特定する処理を行う必要が生じる。このため、第2設定処理の構成が複雑化すると共に、第1～第3BBのいずれかに当選したゲームにおいて処理速度の低下が懸念されることとなる。

【0337】

連続演出テーブルには、逆転演出を含めたゲーム数を最大継続数として記憶した。すなわち、BB当選していない旨を報知する連続演出の継続ゲーム数を記憶するのではなく、前記継続ゲーム数に1加算した値を最大継続数として記憶した。かかる構成とすることにより、第1～第3BBのいずれにも当選しなかった場合には、補助演出部にて連続演出が終了した次ゲームにおいても、連続演出中であると表示制御装置81に判定させることが可能となる。この結果、補助演出部において連続演出が終了した次ゲームでBBに当選したか否かに関わらず、連続演出を行うと決定したゲームでRAM88に記憶した駆動制御データ等を用いて補助演出部の制御を行うことが可能となる。

【0338】

連続演出テーブルにおいて、第1連続演出と対応する演出番号には、第7データとして、第2データに基づいて行われる演出から引き続く演出を行った後にBB当選している旨を報知するための駆動制御データを記憶し、第2連続演出と対応する演出番号には、第5データとして、第1データに基づいて行われる演出から引き続く演出を行った後にBB当

選している旨を報知するための駆動制御データを記憶した。かかる構成とすることにより、補助演出部にて連続演出を行っている最中に第1～第3BBのいずれかに当選した場合に、連続演出を開始してから第1～第3BBのいずれかに当選する前のゲームまでに行った連続演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となり、遊技者に違和感を抱かせることなくBBに当選している旨を報知することが可能となる。仮に、演出番号100の第7データに、クレーン車に乗った青年キャラクタが「7」図柄を模した像の吊り上げに成功することでBB当選している旨を報知する演出を行うための駆動制御データを記憶した場合、第1連続演出の開始時等に行った青年キャラクタが木片を木槌で打ち抜く演出が無駄なものになってしまうとともに、演出が突然変化することで遊技者が違和感を抱く可能性が懸念されるからである。

【0339】

第1連続演出を行う場合には、連続演出テーブルに記憶された第1～第8データをRAM88の第1～第8データ格納エリア153～160に格納し、第2連続演出を行う場合には、連続演出テーブルに記憶された第1～第6データをRAM88の第1～第6データ格納エリア153～158に格納する構成とした。このとき、第1連続演出を行う場合には、BBに当選していない旨を報知するための駆動制御データを第3データ格納エリア155に記憶し、BBに当選している旨を報知するための駆動制御データを第7データ格納エリア159に記憶し、通常表示を行うための駆動制御データを第4データ格納エリア156に記憶し、逆転演出を行うための駆動制御データを第8データ格納エリア160に記憶した。また、第2連続演出を行う場合には、BBに当選していない旨を報知するための駆動制御データを第2データ格納エリア154に記憶し、BBに当選している旨を報知するための駆動制御データを第5データ格納エリア157に記憶し、通常表示を行うための駆動制御データを第3データ格納エリア155に記憶し、逆転演出を行うための駆動制御データを第6データ格納エリア158に記憶した。かかる位置関係で各駆動制御データを記憶することにより、表示制御装置81が連続演出中であると判定している状況で第1～第3BBのいずれかに当選した場合に、参照位置確認エリア151に格納されている参照値nを現在の参照値nに最大継続数を加算した値に変更することでBBに当選している旨を報知するための演出を行うことができる。

【0340】

第1連続演出と対応する演出番号には、第1データと第5データに同一の駆動制御データを記憶するとともに、第2データと第6データに同一の駆動制御データを記憶した。また、第2連続演出と対応する演出番号には、第1データと第4データに同一の駆動制御データを記憶した。そして、連続演出を行う場合には、RAM88の対応するデータ格納エリアに駆動制御データを記憶する構成とした。BBに当選しているか否かを報知する前段階の演出に関する駆動制御データについてもかかる位置関係で記憶することにより、第2設定処理の簡略化を図ることが可能となる。例えば、第1連続演出と対応する演出番号に、第5データや第6データを設けない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、第2設定処理において、ステップS1601の処理の後に現在の参照値nが3又は4であるか否か、すなわちBB当選の有無を報知するゲームであるか否かを判定する処理を行い、3又は4である場合にステップS1602以降の処理を行う必要が生じるからである。また、本実施の形態のように最大継続数が異なる複数の連続演出を備える構成においては、BB当選の有無を報知するゲーム数が連続演出毎に異なるため、各連続演出と対応したゲーム数を予め記憶する又は前記処理を行う際に算出する必要が生じ、第2設定処理が複雑化するからである。

【0341】

RAM88の第1～第8データ格納エリア153～160には、補助演出部をゲームの開始段階から次ゲームの開始段階まで駆動する際に用いる駆動制御データを記憶する構成とするとともに、連続演出テーブルにおける第1～第8データを第1～第8データ格納エリア153～160に順に記憶する構成とした。また、第2設定処理では、BB当選の有無に関わらず参照値nを1更新する構成とした。かかる構成とすることにより、連続演出

を行う各ゲームの開始段階において、参照値 n を確認することで出力すべき駆動制御データを特定することができる。故に、処理構成の簡略化を図るとともに、補助演出部を駆動する際の処理速度の向上を図ることが可能となる。

【0342】

連続演出を開始した場合には、参照位置格納エリア 151 に格納されている参照値 n と、最大継続数格納エリア 152 に格納されている最大継続数とを用いて連続演出が終了したか否かを判定する構成とした。参照値 n を更新する処理は、デバイス制御処理にて出力すべき駆動制御データを特定するために必要な処理であり、最大継続数は、連続演出を開始する際に RAM 88 に記憶される情報である。したがって、これらに基づいて連続演出が終了したか否かを判定することにより、例えば連続演出を開始してから行われたゲーム数を把握するための処理等が不要となり、連続演出を行うための処理プログラムを簡略化することが可能となる。

【0343】

第 1 設定処理におけるデータ格納処理 S1505 では、ROM 87 に記憶されている駆動制御データを読み出すためのアドレス情報を第 1 ～ 第 8 データ格納エリア 153 ～ 160 に格納するのではなく、補助演出部に実際に出力する駆動制御データ自体を第 1 ～ 第 8 データ格納エリア 153 ～ 160 に格納する構成とした。かかる構成とすることにより、デバイス制御処理では、ROM 87 にアクセスすることなく RAM 88 の演出情報格納エリア 88c に格納された駆動制御データを用いて補助演出部を制御することができる。故に、補助演出部を実行する際の処理速度の向上を図ることができる。

【0344】

本実施の形態のように、データ格納処理 S1505 において実際に用いる駆動制御データに加えて用いない可能性がある駆動制御データも格納する構成とした場合には、実際に用いる駆動制御データのみを格納する構成と比して処理時間が長くなる。そこで、ROM 87 には、行アドレスとしての演出番号と、列アドレスとしての第 1 ～ 第 8 データと、により、連続演出の駆動制御データが特定できるよう、連続演出テーブルを記憶した。かかる構成とすることにより、データ格納処理 S1505 に要する処理時間の短縮化を図ることが可能となる。例えば、所定のアドレス情報と駆動制御データとの対応関係が記憶された駆動制御データテーブルを ROM 87 に予め記憶し、連続演出テーブルを、演出番号と第 1 ～ 第 8 データとにより前記所定のアドレス情報が特定できる構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、データ格納処理 S1505 において、第 1 ～ 第 8 データ格納エリア 153 ～ 160 のそれぞれに駆動制御データを格納する際に、連続演出テーブルを参照した後にさらに駆動制御データテーブルを参照する必要性が生じ、長い処理時間を要することとなるからである。

【0345】

なお、上述した実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

【0346】

(1) 上記実施の形態では、最大で 4 ゲーム継続する第 1 連続演出と、最大で 3 ゲーム継続する第 2 連続演出とを備える構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、最大で 5 ゲーム継続する連続演出を備える構成としても良いし、6 ゲーム以上継続する連続演出を備える構成としても良い。

【0347】

(2) 上記実施の形態では、BB 当選の有無を報知する連続演出として、大別して最大継続数が異なる 2 種類の連続演出を備える構成としたが、1 種類のみを備える構成としても良い。また、各連続演出においても演出内容が異なるものをそれぞれ複数備える構成としたが、1 種類のみを備える構成としても良い。

【0348】

(3) 上記実施の形態では、補助演出として、1 ゲーム演出と連続演出とを備える構成としたが、連続演出のみを備える構成としても良いことは言うまでもない。

【 0 3 4 9 】

(4) 上記実施の形態では、補助演出部にて連続演出が終了した次ゲームで B B 当選となった場合に、逆転演出を行って B B 当選を報知する構成としたが、1 ゲーム演出で B B 当選していない旨を報知した次ゲームで B B 当選となった場合に、逆転演出を行って B B 当選を報知する構成としても良い。かかる構成とした場合であっても、先のゲームにて行った 1 ゲーム演出が無駄なものになってしまうことを回避しつつ B B 当選を報知できるため、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【 0 3 5 0 】

上記構成を実現するための具体例を簡単に説明すると、1 ゲーム演出テーブルには、最大継続数としての 2 と、第 1 データとしての B B 当選していない旨を報知する演出を実行するための駆動制御データと、第 2 データとしての通常表示を実行するための駆動制御データと、第 3 データとしての逆転演出を実行するための駆動制御データと、を記憶させる。そして、上記実施の形態において説明した第 1 設定処理、第 2 設定処理、状態コマンド処理等を実行する。

【 0 3 5 1 】

(5) 上記実施の形態では、連続演出テーブルにおいて、第 1 連続演出と対応する演出番号には、第 1 データと第 5 データに同一の駆動制御データを記憶するとともに、第 2 データと第 6 データに同一の駆動制御データを記憶し、第 2 連続演出と対応する演出番号には、第 1 データと第 4 データに同一の駆動制御データを記憶する構成としたが、異なる駆動制御データを記憶する構成としても良い。但し、例えば第 1 連続演出の 2 ゲーム目で B B 当選となって参照値 n を 6 に変更した場合に、1 ゲーム目で行った演出が無駄なものにならないよう、第 1 連続演出と対応する演出番号の第 5 ～第 7 データには、第 1 ～第 3 データと関連した演出を行うための駆動制御データを記憶することが望ましい。

【 0 3 5 2 】

一例を挙げると、図 3 7 ～図 4 2 を用いて説明した演出番号 1 0 0 には、第 5 データとして図 3 7 の青年キャラクタの目が炎に変更された一連の表示態様を実行するための駆動制御データを記憶し、第 6 データとして図 3 8 の青年キャラクタの目が炎に変更された一連の表示態様を実行するための駆動制御データを記憶し、第 7 データとして図 4 1 の青年キャラクタの目が炎に変更された一連の表示態様を実行するための駆動制御データを記憶する。かかる構成とした場合には、青年キャラクタの目が炎となっていることを通じて B B 当選への期待感を抱かせることが可能となる。

【 0 3 5 3 】

(6) 上記実施の形態では、連続演出テーブルにおいて、補助演出部をゲームの開始段階から次ゲームの開始段階まで駆動する際に用いる駆動制御データを第 1 ～第 8 データとして記憶する構成としたが、ゲームの開始段階から次ゲームの開始段階まで駆動する際に用いる 1 ゲーム駆動制御データと、ゲームの開始段階から次々ゲームの開始段階まで駆動する際に用いる複数ゲーム駆動制御データとを記憶する構成としても良い。例えば、第 1 連続演出と対応する演出番号には、第 1 連続演出の 1 ゲーム目と 2 ゲーム目の演出すなわち B B 当選の有無を報知しない演出を行うための複数ゲーム駆動制御データを第 1 データとして記憶し、第 1 連続演出の 3 ゲーム目の演出すなわち B B 当選していない旨を報知する演出を行うための 1 ゲーム駆動制御データを第 3 データとして記憶し、通常表示を行うための駆動制御データを第 4 データとして記憶する。また、上記実施の形態における第 5 データ及び第 6 データからなる複数ゲーム駆動制御データを第 5 データとして記憶し、上記実施の形態における第 7 データからなる 1 ゲーム駆動制御データを第 7 データとして記憶し、上記実施の形態における第 8 データからなる 1 ゲーム駆動制御データを第 8 データとして記憶する。そして、第 2 データと第 6 データの位置はブランクとする。かかる構成とした場合であっても、第 1 連続演出の 3 ゲーム目と 4 ゲーム目に B B 当選の有無を判定し、B B 当選している場合には最大継続数を加算した値に参照値 n を変更する構成とすれば、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【 0 3 5 4 】

同様に、例えば連続演出テーブルの第 1 連続演出と対応する演出番号において、第 5 データと第 6 データをブランクとすることも可能である。

【0355】

(7) 上記実施の形態では、ROM 87 に、行アドレスとしての演出番号と、列アドレスとしての第 1 ~ 第 8 データと、により、連続演出の駆動制御データが特定できるよう、連続演出テーブルを記憶したが、所定のアドレス情報と駆動制御データとの対応関係が記憶された駆動制御データテーブルを ROM 87 に予め記憶し、連続演出テーブルを、演出番号と第 1 ~ 第 8 データとにより前記所定のアドレス情報が特定できる構成としても良い。かかる構成とした場合であっても、RAM 88 の第 1 ~ 第 8 データ格納エリア 153 ~ 160 に駆動制御データを格納する構成とすれば、データ格納処理を実行した後は ROM 87 にアクセスすることなく RAM 88 の演出情報格納エリア 88c に格納された駆動制御データを用いて補助演出部を制御することができる。故に、補助演出を実行する際の処理速度の向上を図ることができる。

【0356】

(8) 上記実施の形態では、第 2 設定処理のステップ S 1601 において参照値 n を 1 更新し、ステップ S 1604 において現在の参照値 n に最大継続数を加算する構成とした。これは、RAM 88 の演出情報格納エリア 88c に、第 1 ~ 第 8 データ格納エリア 153 ~ 160 と言うように連続した格納エリアを割り当てた場合の例である。

【0357】

例えば、RAM 88 の演出情報格納エリア 88c に、第 1、第 3、第 5、第 7、第 9、第 11、第 13、第 15 データ格納エリアと言うように 2 ずつ離れた格納エリアを割り当てた場合であれば、第 2 設定処理のステップ S 1601 において参照値 n を 2 更新する必要がある、ステップ S 1604 において現在の参照値 n に最大継続数を 2 倍した値を加算する必要がある。

【0358】

ROM 87 の連続演出テーブルにおける第 1 ~ 第 8 データについても同様である。

【0359】

(9) 上記実施の形態では、第 2 設定処理において参照値 n を変更する構成としたが、参照位置格納エリア 151 に第 1 ~ 第 8 データ格納エリア 153 ~ 160 のアドレス情報を格納し、前記アドレス情報を変更する構成としても良い。

【0360】

(10) 上記実施の形態では、参照位置格納エリア 151 に格納された参照値 n を用いて連続演出が終了したか否かを判定する構成としたが、連続演出を開始してからゲーム数をカウントするカウンタを設け、当該カウンタの値を用いて連続演出が終了したか否かを判定する構成としても良い。但し、参照値 n を用いて連続演出が終了したか否かを判定する構成とした方が、処理構成の簡略化を図る上で望ましい。カウンタの値を用いる構成とした場合であっても、少なくとも 3 ゲーム目が終了した段階で BB に当選している旨を報知したか否か、すなわち参照値 n が BB 当選を報知するための駆動制御データを特定する値であるか否かを判定する必要があるからである。

【0361】

(11) 上記実施の形態では、連続演出テーブルに逆転演出を含めたゲーム数を最大継続数として記憶したが、逆転演出を含めないゲーム数を記憶する構成としても良い。但し、かかる構成とした場合には、連続演出テーブルに記憶されたゲーム数に 1 を加算する処理を実行した上で当該処理結果を最大継続数格納エリア 152 に格納することが望ましい。連続演出テーブルに記憶されたゲーム数をそのまま最大継続数格納エリア 152 に格納する構成とした場合、第 2 設定処理や状態コマンド処理等において、最大継続数を用いる際に逐一上記加算処理を実行する必要があるが生じ、処理構成が煩雑化するからである。

【0362】

(12) 上記実施の形態における第 2 設定処理では、参照値 n を 1 加算した値に変更したり、最大継続数を加算した値に変更したりする構成としたが、参照値 n を 1 減算した値

に変更したり、最大継続数を減算した値に変更したりする構成としても良い。かかる構成とする場合には、連続演出テーブルの第1～第8データをRAM88の第8～第1データ格納エリア160～153に記憶し、参照値nの初期値を0でなく8とすれば良い。当該構成とした場合であっても、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【0363】

(13) 上記実施の形態では、補助演出部にてBB当選していない旨を報知した次ゲームでBBに当選しなかった場合、通常表示を行う構成としたが、小役や再遊技等のBB以外の役に当選したことを示唆する補助演出を行っても良い。

【0364】

(14) 上記実施の形態では、メダルが3枚ベットされた後に開始指令が発生したか否かを判定する構成としたが、1枚ベットされた後や2枚ベットされた後にも開始指令が発生したか否かを判定する構成としてもよいことは言うまでもない。但し、かかる構成の場合には、ベット状況に応じた抽選テーブルを予め記憶させておく必要がある。

【0365】

(15) 上記実施の形態では、付与される特典として、遊技状態が移行する特典と、再遊技の特典の他に、メダルを払い出す特典を備える構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技者に何らかの特典が付与される構成であればよい。例えば、メダルを払い出す特典に代えてメダル以外の賞品を払い出す構成であってもよい。また、現実のメダル投入やメダル払出機能を有さず、遊技者の所有するメダルをクレジット管理するスロットマシンにおいては、クレジットされたメダルの増加が特典の付与に相当する。

【0366】

(16) 上記実施の形態では、リールを3つ並列して備え、有効ラインとして5ラインを有するスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、例えばリールを5つ並列して備えたスロットマシンや、有効ラインを7ライン有するスロットマシンであってもよい。

【0367】

(17) 上記実施の形態では、いわゆるAタイプのスロットマシンについて説明したが、Bタイプ、Cタイプ、AタイプとCタイプの複合タイプ、BタイプとCタイプの複合タイプ、さらにはCTゲームを備えたタイプなど、どのようなスロットマシンにこの発明を適用してもよく、何れの場合であっても上述した実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。なお、これらの各タイプにおけるボーナス当選としては、BB当選、RB当選、SB当選、CT当選などが挙げられる。

【0368】

(18) 上記実施の形態では、スロットマシン10について具体化した例を示したが、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。即ち、スロットマシンのうち、メダル投入及びメダル払出機能に代えて、パチンコ機のような球投入及び球払出機能をもたせた遊技機としてもよい。また、パチンコ機に適用することも可能である。

【図面の簡単な説明】

【0369】

【図1】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図。

【図2】前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図3】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図4】前面扉の背面図。

【図5】筐体の正面図。

【図6】各リールの図柄配列を示す図。

【図7】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。

【図8】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。

【図9】スロットマシンのブロック図。

- 【図 10】 タイマ割込み処理を示すフローチャート。
- 【図 11】 通常処理を示すフローチャート。
- 【図 12】 抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 13】 通常状態用抽選テーブルの一例を示す図。
- 【図 14】 スペリテーブルの一例を示す図。
- 【図 15】 リール制御処理を示すフローチャート。
- 【図 16】 停止前処理を示すフローチャート。
- 【図 17】 R T 状態処理を示すフローチャート。
- 【図 18】 終了判定処理を示すフローチャート。
- 【図 19】 B B 状態処理を示すフローチャート。
- 【図 20】 R B 状態処理を示すフローチャート。
- 【図 21】 テーブル選択処理を示すフローチャート。
- 【図 22】 (a) は第 1 抽選テーブルの一例を示す図であり、(b) は第 2 抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 23】 表示制御装置のブロック図。
- 【図 24】 演出情報格納エリアの構成を示す図。
- 【図 25】 表示タイマ割込み処理を示すフローチャート。
- 【図 26】 コマンド割込み処理を示すフローチャート。
- 【図 27】 表示メイン処理を示すフローチャート。
- 【図 28】 抽選結果コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 29】 第 1 設定処理を示すフローチャート。
- 【図 30】 連続演出テーブルを示す図。
- 【図 31】 第 2 設定処理を示すフローチャート。
- 【図 32】 状態コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 33】 駆動データ出力処理を示すフローチャート。
- 【図 34】 デバイス制御処理を示すフローチャート。
- 【図 35】 (a) は、第 1 連続演出を行う場合に各ゲームにおいて出力する駆動制御データを示す図であり、(b) は、第 2 連続演出を行う場合に各ゲームにおいて出力する駆動制御データを示す図である
- 【図 36】 特定時間処理を示すフローチャート。
- 【図 37】 第 1 データ格納エリア又は第 5 データ格納エリアに格納された駆動制御データが出力された場合に補助表示部にて行われる一連の表示態様を示す図。
- 【図 38】 第 2 データ格納エリア又は第 6 データ格納エリアに格納された駆動制御データが出力された場合に補助表示部にて行われる一連の表示態様を示す図。
- 【図 39】 第 3 データ格納エリアに格納された駆動制御データが出力された場合に補助表示部にて行われる一連の表示態様を示す図。
- 【図 40】 第 4 データ格納エリアに格納された駆動制御データが出力された場合に補助表示部にて行われる一連の表示態様を示す図。
- 【図 41】 第 7 データ格納エリアに格納された駆動制御データが出力された場合に補助表示部にて行われる一連の表示態様を示す図。
- 【図 42】 第 8 データ格納エリアに格納された駆動制御データが出力された場合に補助表示部にて行われる一連の表示態様を示す図。

【符号の説明】

【 0 3 7 0 】

1 0 ... 遊技機としてのスロットマシン、 3 2 ... 循環表示手段を構成すると共に周回体としてのリール、 4 1 ... 開始操作手段又は始動操作手段としてのスタートレバー、 4 2 ~ 4 4 ... 停止操作手段としてのストップスイッチ、 5 6 ... 開始操作手段又は入力操作手段としての第 1 クレジット投入スイッチ、 5 7 ... 開始操作手段又は入力操作手段としての第 2 クレジット投入スイッチ、 5 8 ... 開始操作手段又は入力操作手段としての第 3 クレジット投入スイッチ、 6 3 ... 補助演出実行手段を構成する上部ランプ、 6 4 ... 補助演出実行手段を

構成するスピーカ、 6 5 ... 補助演出実行手段を構成する補助表示部、 8 1 ... 実行決定手段や補助演出制御手段等を構成する表示制御装置、 8 2 ... C P U、 8 7 ... 記憶手段としての R O M、 8 8 ... 一時記憶手段としての R A M、 1 0 1 ... メイン制御基板としての主制御装置、 1 0 2 ... 抽選手段やメイン制御手段等の各種制御手段を構成する C P U、 1 5 1 ... 特定情報記憶手段や数値情報記憶手段としての参照位置格納エリア、 1 5 2 ... 回数情報記憶手段としての最大継続数格納エリア、 1 5 3 ~ 1 6 0 ... 一時記憶手段を構成する第 1 ~ 第 8 データ格納エリア。