

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2012-110642  
(P2012-110642A)

(43) 公開日 平成24年6月14日(2012.6.14)

(51) Int. Cl. F 1 テーマコード (参考)  
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 D 2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 44 頁)

(21) 出願番号	特願2010-264632 (P2010-264632)	(71) 出願人	000144522 株式会社三洋物産 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
(22) 出願日	平成22年11月29日(2010.11.29)	(74) 代理人	100099047 弁理士 柴田 淳一
		(72) 発明者	森 浩太郎 愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72) 発明者	▲高▼山 祐一 愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72) 発明者	菊地 邦彦 愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社三洋物産内

最終頁に続く

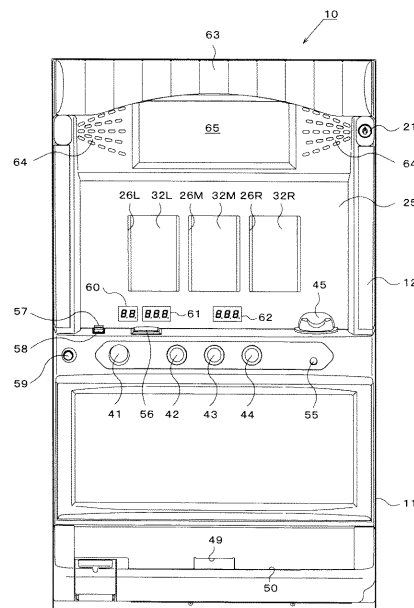
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 所定演出によって連続演出の進行が中断されてしまうことを回避することが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】 スロットマシン10に設けられたスタートレバー41が操作されると、内部で役の抽選が行われるとともに、表示窓26L、26M、26Rを介して視認可能なリール32L、32M、32Rが回転を開始する。そして、ストップスイッチ42~44が操作されると、各スイッチ42~44に対応したリール32L、32M、32Rが停止する。主制御装置は、フリーズ演出を実行するか否かを決定し、表示制御装置は、連続演出を実行するか否かを決定する。主制御装置は、連続演出が継続している遊技回においてフリーズ演出を実行しないと決定するようになっている。

【選択図】 図1



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

役の抽選を行う抽選手段と、

前記役の抽選結果に基づいて所定演出を実行するか否かを決定する第 1 決定手段と、

前記役の抽選結果に関わる抽選結果情報を出力する抽選結果情報出力手段と

を備えた第 1 制御手段と、

前記抽選結果情報が入力されたことに基づいて複数の遊技回にわたって実行可能な連続演出を開始するか否かを決定する第 2 決定手段を備えた第 2 制御手段と

を備えた遊技機において、

前記第 2 決定手段を、前記役の抽選結果が所定結果となった場合に前記連続演出を開始すると決定し得る構成とし、

10

前記第 2 制御手段は、

前記連続演出が開始されてから予め定めた特定回数の遊技が行われるまでに前記連続演出を終了させると決定する終了決定手段を備え、

前記第 1 制御手段は、

前記役の抽選結果が前記所定結果となった場合、前記役の抽選結果が前記所定結果となった遊技回から前記特定回数の遊技が行われるまで所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、

前記第 1 決定手段は、

前記所定情報に基づいて前記連続演出を実行中であるか否かを判定し、前記連続演出を実行中であると判定した場合、前記所定演出を実行しないと決定することを特徴とする遊技機。

20

## 【発明の詳細な説明】

## 【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」という）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（例えば特許文献1参照）。

30

## 【0003】

かかるスロットマシンでは、役の抽選やリールの制御を行うメイン制御装置と、当該メイン制御装置から出力された信号に基づいて演出内容を決定するサブ制御装置と、を備え、メイン制御装置とサブ制御装置は、サブ制御装置がメイン制御装置からの信号を受信できる一方、メイン制御装置がサブ制御装置からの信号を受信できないよう、電氣的に接続されたものが一般的である。また近年では、サブ制御装置が演出内容を決定することに加えて、メイン制御装置側でもストップスイッチの操作を所定期間無効とする所謂フリーズ演出の実行有無を決定するものが提案されている。

40

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0004】

【特許文献1】特開2010-104498号公報

50

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

サブ制御装置に加えてメイン制御装置側でも演出の実行有無を決定する構成とした場合には、一方の制御装置が実行すると決定した演出の進行が、他方の制御装置が実行すると決定した演出によって中断されてしまう可能性が生じる。例えば、サブ制御装置が複数ゲームにわたって実行可能な連続演出を実行すると決定し、連続演出の途中のゲームにおいてメイン制御装置がフリーズ演出を実行すると決定した場合には、連続演出がフリーズ演出によって中断されてしまうこととなる。かかる懸念を解消すべく、メイン制御装置とサブ制御装置を双方向通信可能に電氣的に接続するとともに、メイン制御装置がサブ制御装置の演出決定状況を把握可能な構成とした場合には、メイン制御装置に不正信号が入力されるという新たな懸念が生じ得る。

10

**【0006】**

なお、以上の問題は、メイン制御装置がフリーズ演出の実行有無を決定するとともに、サブ制御装置が連続演出の実行有無を決定するスロットマシンに限らず、第1制御手段が所定演出の実行有無を決定するとともに、第2制御手段が連続演出の実行有無を決定する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、複数種の絵柄を循環表示させ、その後の停止操作手段の操作に基づいて循環表示を終了させる他の遊技機にも該当する問題である。

**【0007】**

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、所定演出によって連続演出の進行が中断されてしまうことを回避することが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

20

**【課題を解決するための手段】****【0008】**

請求項1に記載の発明では、役の抽選を行う抽選手段と、前記役の抽選結果に基づいて所定演出を実行するか否かを決定する第1決定手段と、前記役の抽選結果に関わる抽選結果情報を出力する抽選結果情報出力手段とを備えた第1制御手段と、前記抽選結果情報が入力されたことに基づいて複数の遊技回にわたって実行可能な連続演出を開始するか否かを決定する第2決定手段を備えた第2制御手段とを備えた遊技機において、前記第2決定手段を、前記役の抽選結果が所定結果となった場合に前記連続演出を開始すると決定し得る構成とし、前記第2制御手段は、前記連続演出が開始されてから予め定めた特定回数の遊技が行われるまでに前記連続演出を終了させると決定する終了決定手段を備え、前記第1制御手段は、前記役の抽選結果が前記所定結果となった場合、前記役の抽選結果が前記所定結果となった遊技回から前記特定回数の遊技が行われるまで所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備え、前記第1決定手段は、前記所定情報に基づいて前記連続演出を実行中であるか否かを判定し、前記連続演出を実行中であると判定した場合、前記所定演出を実行しないと決定することを特徴とする。

30

**【発明の効果】****【0009】**

所定演出によって連続演出の進行が中断されてしまうことを回避することが可能となる。

40

**【図面の簡単な説明】****【0010】**

【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。

50

【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】通常遊技状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図 14】リール制御処理を示すフローチャート。

【図 15】RT状態処理を示すフローチャート。

【図 16】RT状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図 17】BB状態処理を示すフローチャート。

【図 18】フリーズ準備処理を示すフローチャート。

【図 19】フリーズ抽選処理を示すフローチャート。

【図 20】フリーズ処理を示すフローチャート。

【図 21】演出決定処理を示すフローチャート。

【図 22】演出実行処理を示すフローチャート。

【図 23】開始演出時に補助表示部にて行われる一連の表示態様を示す図。

【図 24】継続演出時に補助表示部にて行われる一連の表示態様を示す図。

【図 25】当選演出時に補助表示部にて行われる一連の表示態様を示す図。

【図 26】外れ演出時に補助表示部にて行われる一連の表示態様を示す図。

【図 27】フリーズ演出時に補助表示部にて行われる一連の表示態様を示す図。

【図 28】第 2 の実施の形態における通常処理を示すフローチャート。

【図 29】通常遊技状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図 30】RT状態用抽選テーブルの一例を示す図。

【図 31】フリーズ抽選処理を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0011】

(第 1 の実施の形態)

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 10 の正面図、図 2 はスロットマシン 10 の前面扉 12 を閉じた状態の斜視図、図 3 はスロットマシン 10 の前面扉 12 を開いた状態の斜視図、図 4 は前面扉 12 の背面図、図 5 は筐体 11 の正面図である。

【0012】

図 1 ~ 図 5 に示すように、スロットマシン 10 は、その外殻を形成する筐体 11 を備えている。筐体 11 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。

【0013】

筐体 11 の前面側には、前面扉 12 が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体 11 には、その正面から見て左側部に上下一対の支軸 13 a, 13 b が設けられており、前面扉 12 には、各支軸 13 a, 13 b と対応する位置に軸受部 14 a, 14 b が設けられている。そして、各軸受部 14 a, 14 b に各支軸 13 a, 13 b が挿入された状態では、前面扉 12 が筐体 11 に対して両支軸 13 a, 13 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 12 の回動によって筐体 11 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 12 は、その裏面に設けられた施錠装置 20 によって開放不能な施錠状態とされる。前面扉 12 の右端側上部には、施錠装置 20 と一体化されたキーシリンダ 21 が設けられており、キーシリンダ 21 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。

【0014】

10

20

30

40

50

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 0 1 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 0 1 6 】

ここで、リールユニット 3 1 の構成を簡単に説明する。

#### 【 0 0 1 7 】

各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R 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 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R 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 5 0 4 パルスの駆動信号（以下、励磁パルスともいう。）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 3 1 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 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R 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 1 0 1 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 1 0 1 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 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R 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。

#### 【 0 0 1 8 】

各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R 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、2 1 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、2 4 パルス（= 5 0 4 パルス ÷ 2 1 図柄）の励磁パルスの出力を要する。また、主制御装置 1 0 1 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 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R 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 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R 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。

#### 【 0 0 1 9 】

次に、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に描かれている図柄について説明する。

#### 【 0 0 2 0 】

図 6 には、左リール 3 2 L , 中リール 3 2 M , 右リール 3 2 R の図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R には、それぞれ 2 1 個の図柄が 1 列に配置されている。また、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R に対応して番号が 0 ~ 2 0 まで付されているが、これら番号は主制御装置 1 0 1 が表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R 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 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R 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

10

20

30

40

50

て説明する。

【0021】

図柄としては、「ベル」図柄（例えば、左リール32Lの20番目）、「青年」図柄（例えば、左リール32Lの19番目）、「赤チェリー」図柄（例えば、左リール32Lの18番目）、「リプレイ」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14番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール32Lの11番目）、「BAR」図柄（例えば、左リール32Lの8番目）、「白チェリー」図柄（例えば、左リール32Lの7番目）、「赤7」図柄（例えば、左リール32Lの2番目）、「星」図柄（例えば、中リール32Mの19番目）の10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。

10

【0022】

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。

【0023】

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32L、32M、32Rの上段図柄を結んだ上ラインL1と、各リール32L、32M、32Rの中段図柄を結んだ中ラインL2と、各リール32L、32M、32Rの下段図柄を結んだ下ラインL3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32Lの上段図柄、中リール32Mの中段図柄、右リール32Rの下段図柄を結んだ右下がりラインL4と、左リール32Lの下段図柄、中リール32Mの中段図柄、右リール32Rの上段図柄を結んだ右上がりラインL5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。

20

【0024】

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。

30

【0025】

メダル払出が行われる小役入賞としては、ベル入賞、スイカ入賞、チェリー入賞がある。各リール32L、32M、32Rの「ベル」図柄が有効ライン上に停止した場合には、ベル入賞として10枚のメダル払出が行われる。各リール32L、32M、32Rの「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、スイカ入賞として5枚のメダル払出が行われる。また、左リール32Lの「白チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には、チェリー入賞として4枚のメダル払出が行われる。すなわち、チェリー入賞の場合には、中リール32Mと右リール32R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32Lの「白チェリー」図柄と中リール32M及び右リール32R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には、チェリー入賞が成立するともいえる。したがって、左リール32L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「白チェリー」図柄が停止した場合には、各有効ライン上にてチェリー入賞が成立することとなる。

40

【0026】

遊技状態の移行が行われる状態移行入賞としては、BB入賞がある。

【0027】

各リール32L、32M、32Rの「赤7」図柄が有効ライン上に停止した場合と、各リール32L、32M、32Rの「青7」図柄が有効ライン上に停止した場合と、には、

50

BB入賞となる。BB入賞が成立した場合には、遊技状態がBB状態に移行する。

【0028】

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な再遊技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32L, 32M, 32Rの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、再遊技入賞となる。

【0029】

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いう。例えば、再遊技図柄の組合せとは、再遊技入賞となる図柄の組合せ、すなわち「リプレイ」図柄, 「リプレイ」図柄, 「リプレイ」図柄の組合せである。また、各入賞と対応する各リール32L, 32M, 32Rの図柄を入賞図柄ともいう。

【0030】

遊技パネル25の下方左側には、各リール32L, 32M, 32Rの回転を開始させるために操作されるスタートレバー41が設けられている。スタートレバー41はリール32L, 32M, 32R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41を操作された場合、各リール32L, 32M, 32Rが回転を開始するようになっている。

【0031】

スタートレバー41の右側には、回転している各リール32L, 32M, 32R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42~44が設けられている。各ストップスイッチ42~44は、停止対象となるリール32L, 32M, 32Rに対応する表示窓26L, 26M, 26R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42が操作された場合には左リール32Lの回転が停止し、中ストップスイッチ43が操作された場合には中リール32Mの回転が停止し、右ストップスイッチ44が操作された場合には右リール32Rの回転が停止する。ストップスイッチ42~44はリール32L, 32M, 32R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。

【0032】

表示窓26L, 26M, 26Rの下方右側には、メダルを投入するためのメダル投入口45が設けられている。メダル投入口45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いえる。

【0033】

メダル投入口45から投入されたメダルは、前面扉12の背面に設けられた通路切替手段としてのセレクト46によって貯留用通路47か排出用通路48のいずれかへ導かれる。より詳しくは、セレクト46にはメダル通路切替ソレノイド46aが設けられており、そのメダル通路切替ソレノイド46aの非励磁時にはメダルが排出用通路48側に導かれ、前記メダル通路切替ソレノイド46aの励磁時にはメダルが貯留用通路47側に導かれるようになっている。貯留用通路47に導かれたメダルは、筐体11の内部に収納されたホッパ装置51へと導かれる。一方、排出用通路48に導かれたメダルは、前面扉12の前面下部に設けられたメダル排出口49からメダル受け皿50へと導かれ、遊技者に返還される。

【0034】

ホッパ装置51は、メダルを貯留する貯留タンク52と、メダルを遊技者に払い出す払出装置53とより構成されている。払出装置53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48に設けられた開口48a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

10

20

30

40

50

られている。したがって、誘導プレート 5 2 a 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 5 4 に貯留されることとなる。

【 0 0 3 5 】

メダル投入口 4 5 の下方には、ボタン状の返却スイッチ 5 5 が設けられている。メダル投入口 4 5 に投入されたメダルがセレクト 4 6 内に詰まった状況下で返却スイッチ 5 5 を操作された場合、セレクト 4 6 が機械的に連動して動作され、当該セレクト 4 6 内に詰まったメダルがメダル排出口 4 9 から返却されるようになっている。

【 0 0 3 6 】

表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R 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 5 6 が設けられている。また、第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 の左方には、第 2 クレジット投入スイッチ 5 7 と、第 3 クレジット投入スイッチ 5 8 とが設けられている。第 2 クレジット投入スイッチ 5 7 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 5 8 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 5 6 ~ 5 8 は前記メダル投入口 4 5 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 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のに対し、各クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 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いえる。

10

【 0 0 3 7 】

スタートレバー 4 1 の左方には、精算スイッチ 5 9 が設けられている。すなわち、本スロットマシン 1 0 では、所定の最大値 (メダル 5 0 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 5 9 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 4 9 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 5 9 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いえる。

20

【 0 0 3 8 】

遊技パネル 2 5 の表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R 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 6 0 と、B B 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 6 1 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 6 2 とがそれぞれ設けられている。これら表示部 6 0 ~ 6 2 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。

30

【 0 0 3 9 】

前面扉 1 2 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 6 3 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 6 4 と、遊技者に各種情報を与える補助表示部 6 5 とが設けられている。補助表示部 6 5 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 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R 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 6 5 と称している。補助表示部 6 5 の背面には、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表示制御装置 8 1 が設けられている。

40

【 0 0 4 0 】

筐体 1 1 の内部においてホッパ装置 5 1 の左方には、電源ボックス 7 0 が設けられている。電源ボックス 7 0 は、その内部に電源装置 9 1 を収容するとともに、電源スイッチ 7 1 やリセットスイッチ 7 2 、設定キー挿入孔 7 3 などを備えている。電源スイッチ 7 1 は、主制御装置 1 0 1 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 7 2 は、スロットマシン 1 0 のエラー状態をリセットするためのスイッチで

50



ある。また、設定キー挿入孔 7 3 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 7 3 へ挿入して ON 操作することにより、スロットマシン 1 0 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 7 2 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 1 0 の当選確率を変更する場合にも操作される。

【 0 0 4 1 】

リールユニット 3 1 の上方には、遊技を統括管理する主制御装置 1 0 1 が筐体 1 1 に取り付けられている。

【 0 0 4 2 】

次に、本スロットマシン 1 0 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。

10

【 0 0 4 3 】

主制御装置 1 0 1 には、演算処理手段である CPU 1 0 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。CPU 1 0 2 には、電源装置 9 1 の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路 1 0 3 や、入出力ポート 1 0 4 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 1 0 1 は、スロットマシン 1 0 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 0 4 4 】

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。

20

【 0 0 4 5 】

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。

30

【 0 0 4 6 】

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。

40

【 0 0 4 7 】

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 による停電処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【 0 0 4 8 】

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 ,

50

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 0 4 9 】

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。ま  
た、表示制御装置 8 1 は、当該表示制御装置 8 1 からの信号を主制御装置 1 0 1 が受信で  
きないように、すなわち一方向通信となるように、主制御装置 1 0 1 と電氣的に接続され  
ている。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 0 5 0 】

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 1 0 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。RO  
M 1 0 5 と RAM 1 0 6 によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図 1 0 ~ 図  
2 0 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 1 0 5 に記憶されている。

#### 【 0 0 5 1 】

RAM 1 0 6 は、スロットマシン 1 0 の電源が遮断された後においても電源装置 9 1 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 1 0 6 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 1 0 6 a、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止  
制御を行う場合に用いる停止情報を記憶するための停止情報格納エリア 1 0 6 b、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 1 0 6 c 等の他に、バックアップエ  
リアが設けられている。

#### 【 0 0 5 2 】

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 7 1 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 7 1 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 1  
0 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  
き込みは停電処理(図 1 0 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。

#### 【 0 0 5 3 】

また、CPU 1 0 2 の N M I 端子(ノンマスクابل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 9 1 b 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 N M I 割込み処理が即座に実行  
されるようになっている。

#### 【 0 0 5 4 】

続いて、主制御装置 1 0 1 の CPU 1 0 2 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 1 0 2 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 . 4 9 m s e c 周期で)起動されるタイマ割込み処  
理と、N M I 端子への停電信号の入力に伴い起動される N M I 割込み処理とがある。以下

10

20

30

40

50

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20のフローチャートを参照しながら説明する。

【0055】

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CPU102により例えば1.49msごとにタイマ割込みが発生する。

【0056】

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CPU102内の全レジスタの値をRAM106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、停電処理を実行する。

【0057】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【0058】

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RAM106に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【0059】

停電処理では、ま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、CPU102のスタックポインタの値をRAM106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RAM106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、RAM106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。

【0060】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップS102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S104以降の各種処理を行う。

【0061】

すなわち、ステップS104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S105では、CPU102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S106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プモータを駆動させるステップモータ制御処理を行う。ステップS107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S108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S109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 0 6 2 】

ステップ S 1 1 0 では、後述する抽選結果コマンド等の各種コマンドを表示制御装置 8 1 へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップ S 1 1 1 では、クレジット表示部 6 0、残払出枚数表示部 6 1 及び払出枚数表示部 6 2 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 1 1 2 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 6 0 ~ 6 2 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 1 1 3 では、入出力ポート 1 0 4 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 1 1 4 では、先のステップ S 1 0 1 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 1 0 2 内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップ S 1 1 5 にて次回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。

10

## 【 0 0 6 3 】

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 1 1 のフローチャートに基づき説明する。

## 【 0 0 6 4 】

まずステップ S 2 0 1 では、次回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 2 0 2 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 8 1 等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置 8 1 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 5 に示す遊技管理処理を行う。

20

## 【 0 0 6 5 】

遊技管理処理として、ステップ S 2 0 3 では、RAM 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 0 6 6 】

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い、開始待ち処理を終了する。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。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。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、ベット数の変更等を行うメダル投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。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。

30

40

## 【 0 0 6 7 】

開始待ち処理の終了後、ステップ S 2 0 5 ではメダルのベット数が規定数（本実施の形態では 3）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 にてスタートレバー 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

50

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 0 6 8 】

一方、スタートレバー 4 1 が操作された場合には、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 が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、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 にて上述した組合せライン L 1 ~ L 5 の全てを有効ラインと設定する有効ライン設定処理を行うとともに、ステップ S 2 0 8 にて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する。その後、ステップ S 2 0 9 の抽選処理、ステップ S 2 1 0 のフリーズ抽選処理、ステップ S 2 1 1 のリール制御処理、ステップ S 2 1 2 のメダル払出処理、ステップ S 2 1 3 の R T 状態処理、ステップ S 2 1 4 の B B 状態処理、ステップ S 2 1 5 のフリーズ準備処理を順に実行し、ステップ S 2 0 3 に戻る。

10

【 0 0 6 9 】

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。

【 0 0 7 0 】

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。

20

【 0 0 7 1 】

乱数を取得した後、ステップ S 3 0 2 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。本スロットマシン 1 0 では、大別して通常遊技状態、R T 状態、B B 状態の 3 種類の遊技状態を有している。そこでステップ S 3 0 2 では、状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットされている設定フラグに基づいてスロットマシン 1 0 の現在の遊技状態を判別し、遊技状態と対応した抽選テーブルを選択する。例えば、状態情報格納エリア 1 0 6 c に設定フラグがセットされていない場合には、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判別し、通常遊技状態用抽選テーブルを選択する。また、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、設定キー挿入孔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 2 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。

30

【 0 0 7 2 】

抽選テーブルについて、簡単に説明する。図 1 3 は、「設定 3」の通常遊技状態で選択される通常遊技状態用抽選テーブルである。抽選テーブルには、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ともにポイント値 P V が設定されている。

40

【 0 0 7 3 】

抽選テーブルを選択した後、ステップ S 3 0 3 ではインデックス値 I V を 1 とし、続くステップ S 3 0 4 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。

50

## 【 0 0 7 4 】

その後、ステップ S 3 0 5 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 0 6 に進み、そのときのインデックス値 I V と対応する当選フラグを 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 = 6 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 0 6 では、ベル当選フラグと B B 当選フラグを当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットする。

## 【 0 0 7 5 】

ちなみに、セットされた当選フラグが B B 当選フラグでない場合、当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットされた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 B B 当選フラグである場合、当該 B B 当選フラグは 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、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。

10

## 【 0 0 7 6 】

ステップ S 3 0 5 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 0 7 にてインデックス値 I V を 1 加算し、続くステップ S 3 0 8 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 4 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 4 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 5 では、当該判定値 D V に基づいて役の当否判定を行う。

20

## 【 0 0 7 7 】

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った場合、再遊技の当選確率は約 7 . 2 分の 1、チェリーの当選確率は約 6 6 分の 1、スイカの当選確率は約 1 6 分の 1、ベルの当選確率は約 8 . 1 分の 1、B B の当選確率は約 1 5 0 分の 1 となる。いずれの役にも当選しない外れの確率は約 1 . 5 分の 1 である。また、本スロットマシン 1 0 では、I V = 6 の際に当選となるとベルと重複して B B に当選し、I V = 7 の際に当選となると再遊技と重複して B B に当選する。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った場合には、ベル当選時の約 1 . 4 % の割合で B B に重複当選し、再遊技当選時の約 1 . 2 % の割合で B B に重複当選する。さらにいうと、B B 当選時には、5 0 % の割合で B B 単独当選となり、2 5 % の割合で B B とベルの重複当選となり、2 5 % の割合で B B と再遊技の重複当選となる。

30

## 【 0 0 7 8 】

ステップ S 3 0 6 にて当選フラグをセットした後、又はステップ S 3 0 8 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 0 9 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。但し、通常処理では、上記抽選結果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って、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。

40

## 【 0 0 7 9 】

そして、ステップ S 3 1 0 では、リール停止制御用の停止情報を設定する停止情報設定処理を行い、抽選処理を終了する。停止情報設定処理では、当選フラグと対応する当選図柄を有効ライン上に停止させることが可能となるよう各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止情報を設定する。このとき、B B 当選フラグと他の当選フラグとがセットされている場合には、以下に示すように停止情報を設定する。他の当選フラグが再遊技当選フラグで

50

ある場合には、BB図柄よりも再遊技図柄が優先して有効ライン上に停止するように各リール32L, 32M, 32Rの停止情報を設定する。また、他の当選フラグがベル当選フラグ等の小役当選フラグである場合には、BB図柄よりも当選小役図柄が優先して有効ライン上に停止するように各リール32L, 32M, 32Rの停止情報を設定する。但し、他の当選フラグがチェリー当選フラグ又はスイカ当選フラグである場合には、各リール32L, 32M, 32Rの図柄配列が取りこぼしの発生し得る図柄配列となっているため、当選小役図柄を有効ライン上に停止させることが可能であれば当該当選小役図柄が有効ライン上に停止するように、当選小役図柄を有効ライン上に停止させることが不可能であればBB図柄が有効ライン上に停止するように、各リール32L, 32M, 32Rの停止情報を設定する。

10

#### 【0080】

ステップS210のフリーズ抽選処理は後述することとし、次に、ステップS211のリール制御処理について図14のフローチャートに基づき説明する。

#### 【0081】

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。

#### 【0082】

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、回転開始処理を終了する。回転開始処理に続き、ステップS402では、後述するフリーズ処理を行う。

20

#### 【0083】

ステップS403では、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S404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S403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S405にて停止指令コマンドをセットする。ここで、停止指令コマンドとは、いずれのストップスイッチが操作されて停止指令が発生したのか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。停止指令コマンドをセットした場合には、回転中のリールを停止させるべくステップS406~ステップS412に示す停止制御処理を行う。

30

40

#### 【0084】

ステップS406では、ストップスイッチの操作されたタイミングで基点位置（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、基点位置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S407では、停止情報格納エリア106bに格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。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

50

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。そこでステップ S 4 0 7 では、停止情報格納エリア 1 0 6 b に格納されている停止情報に基づいて、スベリ数として 0 ~ 4 のいずれかの値を算出する。その後、ステップ S 4 0 8 では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置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 S 4 0 9 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 S 4 1 0 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 S 4 1 1 では、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止したか否かを判定する。全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止していない場合には、ステップ S 4 1 2 にて停止情報第 2 設定処理を行い、ステップ S 4 0 3 に戻る。

10

#### 【 0 0 8 5 】

ここで、停止情報第 2 設定処理とは、R A M 1 0 6 の停止情報格納エリア 1 0 6 b に格納された停止情報を、リールの停止後に変更する処理である。停止情報第 2 設定処理では、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、に基づいて停止情報を変更する。例えば、スイカ当選フラグと B B 当選フラグがセットされている状況において左リール 3 2 L の 1 4 番の「青 7」図柄が下段に停止した場合には、スイカ入賞の成立する余地が残っていないため、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の停止情報をスイカ図柄ではなく B B 図柄を優先的に停止させるための停止情報に変更する。

20

#### 【 0 0 8 6 】

リール制御処理の説明に戻り、ステップ S 4 1 1 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 3 にて払出判定処理を行う。払出判定処理とは、当選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。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対応しているか否かを判定する。入賞成立役が当選フラグと対応している場合には、入賞成立役と、当該入賞成立役と対応する払出数と、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、入賞成立役が当選フラグと対応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。払出判定処理が終了した場合には、ステップ S 4 1 4 にて今回のゲームにおける入賞成立役を表示制御装置 8 1 に把握させるべく入賞結果コマンドをセットし、リール制御処理を終了する。

30

#### 【 0 0 8 7 】

次に、ステップ S 2 1 2 のメダル払出処理について、概略を説明する。

#### 【 0 0 8 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小役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い、メダル払出処理を終了する。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。

40

#### 【 0 0 8 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は、クレジットカウンタのカウンタ値が上限（貯留されているメダル数が 5 0 枚）に達し

50



ていない場合、クレジットカウンタのカウンタ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 60 に表示させる。また、クレジットカウンタのカウンタ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タ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 51 からメダル排出口 49 を介してメダル受け皿 50 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 62 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 BB 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 61 に表示される残払出数を減算する処理を行う。

#### 【0090】

ステップ S 2 1 3 の RT 状態処理について、図 15 のフローチャートに基づき説明する。

10

#### 【0091】

ステップ S 5 0 1 では、当選フラグ格納エリア 106 a に BB 当選フラグがセットされているか否かを判定し、BB 当選フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、BB 当選フラグがセットされている場合には、ステップ S 5 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 BB 入賞が成立していないか否かを判定する。BB 当選フラグがセットされている一方で BB 入賞が成立していない場合には、BB 当選フラグが次遊技回以降に持ち越されることを意味する。かかる場合には、ステップ S 5 0 3 にて状態情報格納エリア 106 c に RT 設定フラグをセットし、本処理を終了する。

20

#### 【0092】

このように、本スロットマシン 10 では、BB 当選フラグが持ち越された場合に遊技状態が RT 状態に移行するようになっている。そして、抽選処理のステップ S 3 0 2 では、状態情報格納エリア 106 c に RT 設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態が RT 状態であると判別し、RT 状態用抽選テーブルを選択する。

#### 【0093】

図 16 は、「設定 3」の RT 状態で選択される RT 状態用抽選テーブルである。RT 状態用抽選テーブルには、通常遊技状態用抽選テーブル（図 13 参照）と同様に 7 個のインデックス値 IV が設定されており、各インデックス値 IV には通常遊技状態用抽選テーブルと同一の当選役が設定されている。また、RT 状態用抽選テーブルには、IV = 2 ~ 7 について、通常遊技状態用抽選テーブルと同一のポイント値 PV が設定されている。IV = 1 には、通常遊技状態用抽選テーブルのポイント値 PV が 8978 であるのに対して 22000 と設定されている。このため、RT 状態に移行した場合には、再遊技以外の各役の当選確率が通常遊技状態から変化しない一方、再遊技の当選確率が通常遊技状態において約 7.2 分の 1 であるのに対して約 3.0 分の 1 と非常に高くなる。いずれの役にも当選しない外れの確率は約 2.2 分の 1 となる。

30

#### 【0094】

RT 状態処理の説明に戻り、ステップ S 5 0 2 にて BB 入賞が成立していると判定した場合には、ステップ S 5 0 4 にて状態情報格納エリア 106 c にセットされている RT 設定フラグをクリアし、本処理を終了する。つまり、RT 状態は BB 入賞が成立した場合に終了する。

40

#### 【0095】

次に、ステップ S 2 1 4 の BB 状態処理を図 17 のフローチャートに基づいて説明する。

#### 【0096】

BB 状態処理の説明に先立ち、BB 状態について説明する。BB 状態は、複数回の RB 状態で構成されている。RB 状態は、12 回の JAC ゲームで構成されている。JAC ゲームとは、小役入賞の成立する確率が通常遊技状態と比して非常に高いゲームである。そして、JAC ゲーム中に入賞が 8 回成立すると、JAC ゲームが 12 回行われる前であっても RB 状態が終了する。また、BB 状態は、メダル払出数が所定数（具体的には 430

50

枚)に達したことを以って終了する。加えて、R B状態の途中でメダル払出数が所定数に達した場合、B B状態のみならずR B状態も終了する。さらに、本スロットマシン10では、R B状態に移行する図柄の組合せを設定しておらず、B B状態に移行した直後及びR B状態が終了した直後にR B状態に移行する構成としている。故に、B B状態とは、所定数のメダル払出が行われるまでR B状態に連続して移行するゲームであるとも言える。

#### 【0097】

さて、B B状態処理では、まずステップS601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S602～ステップS605に示すB B判定処理を行う。

#### 【0098】

B B判定処理では、ステップS602にてB B当選フラグがセットされているか否かを判定する。B B当選フラグがセットされている場合には、ステップS603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、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S604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RAM106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に設けられた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430をセットし、残払出枚数表示部61に430を表示させる処理を行う。続くステップS605では、R B開始処理を行う。R B開始処理では、R B設定フラグをRAM106の状態情報格納エリア106cにセットし、遊技状態をR B状態とする。また、R B状態下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12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106cに設けられている。R B開始処理が終了した場合には、ステップS606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、現在の遊技状態すなわち次ゲーム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S606では、状態情報格納エリア106cを参照し、当該状態情報格納エリア106cにセットされている設定フラグと対応する状態コマンドをセットする。例えば、状態情報格納エリア106cにB B設定フラグがセットされている場合には、B B状態であることを示す状態コマンドをセットする。

#### 【0099】

ステップS604にてB B設定フラグをセットした場合には、遊技状態がB B状態に移行する。そして、抽選処理のステップS302では、状態情報格納エリア106cにB B設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態がB B状態であると判別し、B B状態用抽選テーブルを選択する。図示は省略するが、B B状態用抽選テーブルには、1個のインデックス値I Vのみが設定されており、当該インデックス値I Vには、当選役としてベルが設定されるとともにポイント値P Vとして65536が設定されている。このため、B B状態では必ずベルに当選となる。

#### 【0100】

B B状態処理の説明に戻り、B B当選フラグがセットされていない場合(ステップS602がN Oの場合)、又はB B入賞が成立していない場合(ステップS603がN Oの場合)には、B B開始処理等を実行することなくステップS606にて状態コマンドをセットし、本処理を終了する。

#### 【0101】

ステップS601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、ステップS607～ステップS616に示すB B終了判定処理を実行する。B B終了判定処理では、まずステップS607において、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S608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S607にて入賞が成立し

10

20

30

40

50

なかったと判定した場合には、JACゲームを1つ消化したことになるため、ステップS609にて残JACゲームカウンタの値を1減算する。続いて、ステップS610では残払出入賞カウンタ又は残JAC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になっていたとき、つまり入賞が8回成立したかJACゲームが12回消化されたときには、RB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S611にて残払出入賞カウンタ及び残JACゲームカウンタの値をクリアするRB終了処理を行う。続くステップS612では、残払出数カウンタのカウント値が0か否かを確認する。0でない場合には、BB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、BB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S613に進み、先述したRB開始処理を行う。その後、ステップS606にて状態コマンドをセットし、本処理を終了する。

10

#### 【0102】

ステップS610において残払出入賞カウンタ及び残JACゲームカウンタのいずれの値も0になっていないとき、つまり入賞がまだ8回成立しておらずJACゲームも12回消化されていないときには、ステップS614に進み、残払出数カウンタのカウント値が0か否かを確認する。0でない場合には、BB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、BB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S606にて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カウント値が0である場合には、BB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S615に進み、先述したRB終了処理を行う。その後、ステップS616にてBB設定フラグや各種カウンタなどを適宜クリアするBB終了処理を行う。また、ステップS612にて残払出数カウンタのカウント値が0である場合にも、BB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S616にてBB終了処理を行う。BB終了処理を行った場合には、ステップS606にて状態コマンドをセットし、BB状態処理を終了する。

20

#### 【0103】

本スロットマシン10では、主制御装置101がストップスイッチ42～44の操作を所定期間無効とする演出(所謂フリーズ演出)を行ったり、表示制御装置81が複数の遊技回にわたって連続演出を行ったりすることにより、BBに当選していることを遊技者に期待させるようになっている。そこで以下では、主制御装置101が行う上記演出に関わる処理を図18～図20のフローチャートに基づいて説明し、表示制御装置81が行う上記演出に関わる処理を図21～図22のフローチャートに基づいて説明する。

30

#### 【0104】

先ず、主制御装置101が行うフリーズ準備処理を図18のフローチャートに基づいて説明する。フリーズ準備処理は、通常処理(図11参照)のステップS215において行われる処理であり、全リール32L, 32M, 32Rの停止後に行われる処理である。

#### 【0105】

ステップS701では、状態情報格納エリア106cにBB設定フラグがセットされていないか否かを判定する。BB設定フラグがセットされている場合には、現在の遊技状態がBB状態であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、BB設定フラグがセットされていない場合には、現在の遊技状態が通常遊技状態又はRT状態であることを意味する。かかる場合には、ステップS702に進み、状態情報格納エリア106cにRT設定フラグがセットされていないか否かを判定する。RT設定フラグがセットされていない場合には、現在の遊技状態が通常遊技状態であることを意味する。また、RT設定フラグはBB当選フラグが持ち越された場合にセットされるため、RT設定フラグがセットされていない場合には、BB当選フラグがセットされていないことも意味する。かかる場合には、ステップS703に進み、当選フラグ格納エリア106aに他の当選フラグがセットされていないか否かを判定する。他の当選フラグがセットされていない場合、すなわち当選フラグ格納エリア106aにいずれの当選フラグもセットされていない場合には、ステップS704～ステップS705に示すフリーズ許可抽選処理を行う。フリーズ許可抽選処理では、ステップS704において、0～127の値を生成可能なりフレッシュ

40

50

ュレジスタからそのときの値を抽選値として取得する。その後、ステップS705にて取得した抽選値が64以上であるか否かを判定する。抽選値が64以上である場合には、ステップS706に進み、RAM106に設けられたフリーズ情報格納エリア(図示略)にフリーズ判定フラグをセットし、本処理を終了する。抽選値が63以下である場合には、ステップS707にてフリーズ情報格納エリアにフリーズ判定フラグがセットされていないことを示す「0」をセットし、本処理を終了する。また、ステップS702にてRT設定フラグがセットされていると判定した場合と、ステップS703にて他の当選フラグがセットされていると判定した場合と、には、ステップS707にてフリーズ情報格納エリアにフリーズ判定フラグがセットされていないことを示す「0」をセットし、本処理を終了する。

10

**【0106】**

以上のとおり、フリーズ準備処理では、いずれの役にも当選していない場合、2分の1の確率でフリーズ情報格納エリアにフリーズ判定フラグをセットする。BB当選フラグが持ち越されている場合と、BB以外の他の役に当選している場合と、いずれの役にも当選していないもののフリーズ許可抽選に外れた場合と、には、フリーズ判定フラグをセットしない。また、先の遊技回においてフリーズ判定フラグをセットし、今回の遊技回がフリーズ判定フラグをセットしない状況となった場合には、フリーズ情報格納エリアにセットされているフリーズ判定フラグをクリアする。

**【0107】**

次に、フリーズ抽選処理を図19のフローチャートに基づいて説明する。フリーズ抽選処理は、通常処理(図11参照)のステップS210において行われる処理であり、全リール32L, 32M, 32Rが回転を開始する前に行われる処理である。

20

**【0108】**

ステップS801では、フリーズ情報格納エリアにフリーズ判定フラグがセットされているか否かを判定する。フリーズ判定フラグがセットされている場合には、ステップS802に進み、BB当選フラグがセットされているか否かを判定する。上述したとおり、フリーズ判定フラグは、いずれの役にも当選していないことに基づいてセットされる。このため、BB当選フラグがセットされている場合には、今回の遊技回においてBBに当選したことを意味する。かかる場合には、ステップS803~ステップS804に示すフリーズ第1抽選処理を行う。フリーズ第1抽選処理では、ステップS803において上記リフレッシュレジスタからそのときの値を抽選値として取得する。続くステップS804では、取得した抽選値が64以上であるか否かを判定する。抽選値が64以上である場合には、ステップS805に進み、RAM106に設けられるとともに無効期間を計測するためのフリーズタイマ(図示略)に2685をセットする。その後、ステップS806にてフリーズコマンドをセットし、本処理を終了する。ここで、フリーズコマンドとは、今回の遊技回においてフリーズ演出を実行するか否か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S805にてフリーズタイマに2685をセットした場合(フリーズ第1抽選に当選した場合)には、フリーズ演出を実行することを示すフリーズコマンドをセットする。一方、抽選値が63以下である場合には、フリーズタイマに2685をセットすることなくステップS806に進み、フリーズ演出を実行しないことを示すフリーズコマンドをセットして本処理を終了する。

30

40

**【0109】**

ステップS802にてBB当選フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS807及びステップS808において、再遊技当選フラグ又はベル当選フラグがセットされているか否かを判定する。図13等に示すように、再遊技又はベルに当選となる場合には、BBにも重複して当選している可能性がある。そこで、再遊技当選フラグ又はベル当選フラグがセットされている場合には、ステップS809~ステップS810に示すフリーズ第2抽選処理を行う。フリーズ第2抽選処理では、ステップS809において上記リフレッシュレジスタからそのときの値を抽選値として取得する。続くステップS810では、取得した抽選値が126以上であるか否かを判定する。抽選値が126以上で

50

ある場合には、ステップS 8 0 5にてフリーズタイマに2 6 8 5をセットするとともに、ステップS 8 0 6にてフリーズ演出を実行することを示すフリーズコマンドをセットし、本処理を終了する。抽選値が1 2 5以下である場合には、フリーズタイマに2 6 8 5をセットすることなくステップS 8 0 6に進み、フリーズ演出を実行しないことを示すフリーズコマンドをセットして本処理を終了する。

#### 【0 1 1 0】

BB当選フラグ、再遊技当選フラグ、ベル当選フラグのいずれもセットされていない場合には、フリーズ第1抽選処理及びフリーズ第2抽選処理を行うことなくステップS 8 0 6に進み、フリーズ演出を実行しないことを示すフリーズコマンドをセットして本処理を終了する。また、ステップS 8 0 1にてフリーズ判定フラグがセットされていないと判定した場合には、上記各当選フラグのセット有無に関わらずステップS 8 0 6に進み、フリーズ演出を実行しないことを示すフリーズコマンドをセットして本処理を終了する。

10

#### 【0 1 1 1】

次に、フリーズ処理を図2 0のフローチャートに基づいて説明する。フリーズ処理は、リール制御処理(図1 4参照)のステップS 4 0 2において行われる処理であり、全リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rが回転を開始した後に行われる処理である。

#### 【0 1 1 2】

ステップS 9 0 1では、フリーズタイマの減算を許可する。これにより、フリーズタイマの値は、タイマ割込み処理において定期的に1 ずつ減算される。ステップS 9 0 2ではフリーズタイマの値が0であるか否かを判定し、0でない場合にはそのまま待機する。タイマ割込み処理は約1 . 4 9 m s e c 毎に行われるため、フリーズタイマの値が2 6 8 5から0となるまでには約4 . 0 秒を要する。フリーズタイマの値が0となった場合には、ステップS 9 0 3にてフリーズタイマの減算を禁止し、本処理を終了する。フリーズ処理が終了した場合には、各ストップスイッチ4 2 ~ 4 4の図示しないランプを点灯表示することにより、停止指令を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。

20

#### 【0 1 1 3】

以上のとおり、主制御装置1 0 1は、フリーズ判定フラグがセットされていることと、BB当選フラグ、再遊技当選フラグ、ベル当選フラグのいずれかがセットされていることと、を条件として、フリーズ第1抽選処理又はフリーズ第2抽選処理を行う。そして、フリーズ第1抽選処理又はフリーズ第2抽選処理に当選した場合には、全リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rが回転を開始した後に約4 . 0 秒間待機する処理を行う。停止指令が発生したか否かの判定はフリーズ処理が終了した後に行われるため、フリーズ第1抽選処理又はフリーズ第2抽選処理に当選した場合には、遊技者がストップスイッチ4 2 ~ 4 4を操作したとしてもフリーズ処理が終了するまで操作が無効とされる。ちなみに、フリーズ判定フラグはいずれの役にも当選しなかった場合の2分の1でセットされるため、フリーズ演出は、BBに当選した際の4分の1の確率で行われ、再遊技又はベルに当選した際の1 2 8分の1の確率で行われることとなる。

30

#### 【0 1 1 4】

表示制御装置8 1が行う演出決定処理を図2 1のフローチャートに基づいて説明する。表示制御装置8 1が実行する処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される表示メイン処理と、定期的に起動される表示タイマ割込み処理とがある。演出決定処理は、表示タイマ割込み処理において実行される。

40

#### 【0 1 1 5】

ステップS 1 0 0 1では、抽選結果コマンドを受信したか否かを判定する。抽選結果コマンドを受信した場合には、ステップS 1 0 0 2 ~ ステップS 1 0 1 5に示す連続演出決定処理を行う。連続演出決定処理では、ステップS 1 0 0 2及びステップS 1 0 0 3においてベル又は再遊技に当選したか否かを判定する。ベル又は再遊技に当選した場合には、ステップS 1 0 0 4に進み、表示制御装置8 1のRAMに連続演出を実行中であることを示す演出フラグがセットされていないか否かを判定する。演出フラグがセットされていない場合には、ステップS 1 0 0 5にて連続演出抽選処理を行う。連続演出抽選処理では、

50

表示制御装置 8 1 のリフレッシュレジスタによって生成された値を抽選値として取得するとともに、当該抽選値が所定値以上であるか否かを判定する。ちなみに、本実施の形態では、16分の1の確率で連続演出抽選に当選となるようになっている。ステップ S 1 0 0 6 では、連続演出抽選に当選したか否かを判定し、当選しなかった場合には、そのまま連続演出決定処理を終了する。連続演出抽選に当選した場合には、ステップ S 1 0 0 7 にて表示制御装置 8 1 の R A M に連続演出の 1 ゲーム目に行う開始演出を実行するための制御データをセットするとともに、ステップ S 1 0 0 8 にて演出フラグをセットし、連続演出決定処理を終了する。

【 0 1 1 6 】

ベル又は再遊技に当選するとともに、ステップ S 1 0 0 4 にて演出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 9 に進み、表示制御装置 8 1 の R A M に連続演出の 2 ゲーム目以降に行う継続演出を実行するための制御データをセットし、連続演出決定処理を終了する。

【 0 1 1 7 】

ベル及び再遊技に当選していないと判定した場合には、ステップ S 1 0 1 0 に進み、演出フラグがセットされているか否かを判定する。演出フラグがセットされていない場合には、連続演出を実行していないことを意味するため、そのまま連続演出決定処理を終了する。演出フラグがセットされている場合には、ステップ S 1 0 1 1 に進み、ベル以外の小役、すなわちチェリー又はスイカに当選していないか否かを判定する。他の小役に当選している場合には、ステップ S 1 0 0 9 に進み、表示制御装置 8 1 の R A M に上記継続演出を実行するための制御データをセットし、連続演出決定処理を終了する。他の小役に当選していない場合には、ステップ S 1 0 1 2 に進み、B B に当選しているか否かを判定する。B B に当選している場合には、ステップ S 1 0 1 3 に進み、表示制御装置 8 1 の R A M に B B 当選を報知する当選演出を実行するための制御データをセットする。B B に当選していない場合には、ステップ S 1 0 1 4 に進み、表示制御装置 8 1 の R A M に B B 非当選を報知する外れ演出を実行するための制御データをセットする。当選演出又は外れ演出を実行するための制御データをセットした場合には、ステップ S 1 0 1 5 にて演出フラグをクリアし、連続演出決定処理を終了する。

【 0 1 1 8 】

ステップ S 1 0 0 1 にて抽選結果コマンドを受信していないと判定した場合と、連続演出決定処理を終了した場合と、には、ステップ S 1 0 1 6 に進み、フリーズコマンドを受信したか否かを判定する。フリーズコマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了し、フリーズコマンドを受信した場合には、ステップ S 1 0 1 7 にて今回の遊技回に主制御装置 1 0 1 がフリーズ演出を実行するか否かを判定する。主制御装置 1 0 1 がフリーズ演出を実行しない場合には、そのまま本処理を終了し、主制御装置 1 0 1 がフリーズ演出を実行する場合には、ステップ S 1 0 1 8 に進み、表示制御装置 8 1 の R A M に当該表示制御装置 8 1 側でもフリーズ演出を実行するための制御データをセットし、本処理を終了する。

【 0 1 1 9 】

次に、演出実行処理を図 2 2 のフローチャートに基づいて説明する。演出実行処理は、表示メイン処理において行われる。

【 0 1 2 0 】

ステップ S 1 1 0 1 では、フリーズコマンドを受信済であるか否かを判定し、受信していない場合には、フリーズコマンドを受信するまで待機する。フリーズコマンドを受信した場合には、演出決定処理において連続演出の実行有無及びフリーズ演出の実行有無が決定されたことを意味する。かかる場合には、ステップ S 1 1 0 2 に進み、表示制御装置 8 1 の R A M にフリーズ演出を実行するための制御データがセットされているか否かを判定する。上記制御データがセットされている場合には、ステップ S 1 1 0 3 に進み、補助表示部 6 5 等を駆動制御してフリーズ演出を実行する。ステップ S 1 1 0 4 では、表示制御装置 8 1 側でフリーズ演出が終了したか否か、すなわち一連の制御データを出力し終えた

10

20

30

40

50

か否かを判定する。フリーズ演出が終了していない場合には、そのまま待機し、フリーズ演出が終了した場合には、ステップS 1 1 0 5に進む。ステップS 1 1 0 5では、演出フラグがセットされているか否かを判定する。演出フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、演出フラグがセットされている場合には、ステップS 1 1 0 6にて表示制御装置 8 1 の R A M にセットされている制御データに基づいて連続演出を実行し、本処理を終了する。

#### 【 0 1 2 1 】

ここで、表示制御装置 8 1 が行う連続演出及びフリーズ演出を、図 2 3 ~ 図 2 7 の表示態様を用いて説明する。図 2 3 は、開始演出を実行するための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 2 4 は、継続演出を実行するための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 2 5 は、当選演出を実行するための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 2 6 は、外れ演出を実行するための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 2 7 は、フリーズ演出を実行するための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。

10

#### 【 0 1 2 2 】

開始演出では、先ず図 2 3 ( a ) に示すように、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 2 3 ( b ) ~ 図 2 3 ( 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 2 3 ( 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。

20

#### 【 0 1 2 3 】

継続演出では、図 2 4 ( a ) に示すように、開始演出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 2 4 ( b ) ~ 図 2 4 ( 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る様が表示される。そして、図 2 4 ( d ) に示すように、木片を木槌で打ち抜くことを躊躇する様が表示される。

30

#### 【 0 1 2 4 】

当選演出では、図 2 5 ( a ) に示すように、継続演出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 2 5 ( b ) ~ 図 2 5 ( 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 2 5 ( 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 1 2 5 】

外れ演出では、図 2 6 ( a ) に示すように、継続演出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 2 6 ( b ) ~ 図 2 5 ( 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 2 6 ( 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。

40

#### 【 0 1 2 6 】

フリーズ演出では、図 2 7 に示すように、青年キャラクタが気合を入れる様が表示される。当該フリーズ演出は、約 4 秒間にわたって、すなわちストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作が有効とされるまで継続して行われる。

#### 【 0 1 2 7 】

50

次に、連続演出及びフリーズ演出の作用を説明する。

【0128】

連続演出は、ベル又は再遊技に当選となるとともに連続演出抽選に当選した場合に開始される。そして連続演出は、その後の遊技回において小役又は再遊技に当選するとその都度継続され、小役及び再遊技に当選しなかった遊技回において終了する。小役及び再遊技に当選しなかった遊技回では、BBに当選していれば当選演出が実行され、BBに当選していなければ外れ演出が実行される。

【0129】

上述したとおり、主制御装置101は、フリーズ判定フラグがセットされていることと、BB当選フラグ、再遊技当選フラグ、ベル当選フラグのいずれかがセットされていることと、を条件として、フリーズ第1抽選処理又はフリーズ第2抽選処理を行う。フリーズ判定フラグはいずれの役にも当選しなかった場合の2分の1でセットされるため、小役又は再遊技に当選したことを条件として連続演出が継続する本スロットマシン10では、連続演出、当選演出、外れ演出が行われる遊技回にフリーズ演出が発生することはなく、連続演出が行われない遊技回と、連続演出の開始演出が行われる遊技回と、にフリーズ演出が発生する。また、主制御装置101がフリーズ演出を実行する場合、表示制御装置81はフリーズ演出の終了後に開始演出を実行するため、連続演出がフリーズ演出によって中断されることはない。

【0130】

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。

【0131】

主制御装置101を、いずれの役にも当選しなかったことを条件としてフリーズ判定フラグをセットし、次遊技回においては、フリーズ判定フラグがセットされていることを条件としてフリーズ演出を実行するか否かを決定する構成とした。また、表示制御装置81を、ベル又は再遊技に当選となったことを条件として連続演出を開始するか否かを決定し、連続演出を開始した以降の遊技回では、小役及び再遊技に当選しなかった場合に連続演出を終了させる構成とした。かかる構成とすることにより、連続演出の途中の遊技回でフリーズ演出が発生することを回避することができる。この結果、主制御装置101と表示制御装置81が個別に演出を行うか否かを決定する構成であっても、好適な形で連続演出とフリーズ演出を実行することが可能となる。

【0132】

連続演出を開始した以降の遊技回では、小役又は再遊技に当選した場合、連続演出を継続させ、小役及び再遊技に当選しなかった場合、連続演出を終了させる構成とした。かかる構成とすることにより、連続演出の継続ゲーム数をランダムなものとすることが可能となる。連続演出には、例えば3ゲーム等の予め定めた所定回数の遊技が行われた後にBB当選等の有無を報知するものがある。かかる構成においては、連続演出の1ゲーム目や2ゲーム目にBB当選等が報知されないため、折角複数の遊技回にわたって演出を行っているにも関わらず、遊技者が最終ゲームにのみ関心を寄せる可能性が考えられる。一方、役の抽選結果によって連続演出の継続ゲーム数が変化する構成においては、各遊技回において入賞が成立するか否かやBB当選の有無が報知されるか否か等を期待させながら遊技を行わせることが可能となる。故に、好適な形で連続演出を実行することが可能となり、遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0133】

BBと重複当選する役としてベルと再遊技を設定し、ベル又は再遊技に当選した場合に連続演出が開始され得る構成とした。かかる構成とすることにより、連続演出を開始した場合に、遊技者にBBに当選していることを期待させることが可能となる。

【0134】

BBと小役に当選している場合には、BB入賞よりも小役入賞が優先して成立するよう停止情報を設定し、BBと再遊技に当選している場合には、BB入賞よりも再遊技入賞が優先して成立するよう停止情報を設定する構成とした。かかる構成の場合、開始演出又は

10

20

30

40

50



継続演出を実行している遊技回において、仮に遊技者がBB図柄を狙ってストップスイッチ42～44を操作したとしても小役入賞を優先して成立させることができる。故に、遊技者がBB図柄を狙ってストップスイッチ42～44を操作した結果として折角用意した連続演出が無駄なものとなってしまうことを抑制することが可能となる。

#### 【0135】

BBに単独当選した場合には、主制御装置101がフリーズ演出を実行し得る一方で表示制御装置81が連続演出を実行しない構成とし、ベル又は再遊技とBBに重複当選した場合には、主制御装置101がフリーズ演出を実行し得るとともに表示制御装置81も連続演出を実行し得る構成とした。かかる構成とすることにより、連続演出が開始された場合には、ベル又は再遊技と重複してBBに当選したことを遊技者に期待させることが可能となり、フリーズ演出が開始された場合には、ベル又は再遊技と重複してBBに当選したことに加えてBBに単独当選したことを遊技者に期待させることが可能となる。また、IV=5～7のいずれで当選となったのか、すなわちBBの当選要因を、いずれの演出が実行された後にBB入賞が成立したかを通じて遊技者に示唆することが可能となる。

10

#### 【0136】

BB当選フラグが持ち越された場合には遊技状態がRT状態に移行する構成とした。かかる構成とすることにより、BB当選フラグが持ち越されている場合には、BB当選フラグが持ち越されていない場合と比して連続演出の開始確率及び継続確率を高めることが可能となる。この結果、継続演出が繰り返し行われるほどBB当選に対する期待感を高めることが可能となり、好適な形で連続演出を実行することが可能となる。

20

#### 【0137】

BB当選フラグが持ち越されている場合にはフリーズ判定フラグをセットしない構成とした。かかる構成とすることにより、当選演出を実行した後の遊技回においてフリーズ演出を実行して遊技の進行を阻害してしまうこと等を回避することが可能となる。

#### 【0138】

(第2の実施の形態)

上記第1の実施の形態では、役の抽選結果によって継続ゲーム数が変化する連続演出を備えた構成について説明したが、継続ゲーム数が予め定められている連続演出を備えた構成でも良い。そこで以下では、連続演出の3ゲーム目に当選演出又は外れ演出を実行する構成において、連続演出とフリーズ演出を好適な形で実行することが可能な構成を説明する。なお、上記第1の実施の形態と同一の構成については同一番号を付与することとし、その説明を省略する。

30

#### 【0139】

図28は、本実施の形態における通常処理を示すフローチャートである。本実施の形態では、上記第1の実施の形態におけるフリーズ準備処理を行わず、フリーズ抽選処理S210aにおいて特有の処理を実行する。

#### 【0140】

図29は、「設定3」の通常遊技状態で選択される通常遊技状態用抽選テーブルであり、図30は、「設定3」のRT状態で選択されるRT状態用抽選テーブルである。本実施の形態では、BBに当選となる場合として、BBに単独当選となる場合と、BBとスイカに重複当選となる場合と、があり、BB当選時には、50%の割合でBB単独当選となり、50%の割合でBBとスイカの重複当選となる。

40

#### 【0141】

表示制御装置81は、スイカに当選したこと、又はスイカとBBに重複当選したことを示す抽選結果コマンドを受信した場合、連続演出抽選処理を行うとともに、当該連続演出抽選に当選した場合には、3ゲームにわたって連続演出を実行する。具体的には、連続演出に当選したゲーム(1ゲーム目)において開始演出を実行し、連続演出の2ゲーム目に継続演出を実行し、連続演出の3ゲーム目に当選演出又は外れ演出を実行する。

#### 【0142】

図31は、フリーズ抽選処理を示すフローチャートである。

50

## 【0143】

ステップS1201では、状態情報格納エリア106cに設けられたフリーズカウンタ（図示略）の値が0であるか否かを判定する。フリーズカウンタの値が0である場合には、ステップS1202に進み、当選フラグ格納エリア106aにスイカ当選フラグがセットされているか否かを判定する。スイカ当選フラグがセットされている場合には、ステップS1203に進み、フリーズカウンタに3をセットする。続くステップS1204では、当選フラグ格納エリア106aにBB当選フラグがセットされているか否かを判定する。BB当選フラグがセットされている場合には、ステップS1205～ステップS1206に示すフリーズ第1抽選処理を行う。フリーズ第1抽選処理では、ステップS1205においてリフレッシュレジスタからそのときの値を抽選値として取得する。続くステップS1206では、取得した抽選値が96以上であるか否かを判定する。抽選値が96以上である場合には、ステップS1207にてフリーズタイマに2685をセットした後にステップS1208に進み、抽選値が95以下である場合には、そのままステップS1208に進む。ステップS1208では、フリーズカウンタの値が0でないか否かを判定する。ステップS1202にてスイカ当選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S1203にてフリーズカウンタに3をセットしているため、ステップS1208にて肯定判定をするとともにステップS1209にてフリーズカウンタの値を1減算し、本処理を終了する。

10

## 【0144】

ステップS1204にてBB当選フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS1210～ステップS1211に示すフリーズ第2抽選処理を行う。フリーズ第2抽選処理では、ステップS1210においてリフレッシュレジスタからそのときの値を抽選値として取得する。続くステップS1211では、取得した抽選値が126以上であるか否かを判定する。抽選値が126以上である場合には、ステップS1207にてフリーズタイマに2685をセットした後にステップS1208に進み、抽選値が125以下である場合には、そのままステップS1208に進む。ステップS1208では、フリーズカウンタの値が0でないか否かを判定する。ステップS1202にてスイカに当選していると判定した場合には、ステップS1203にてフリーズカウンタに3をセットしているため、ステップS1208にて肯定判定をするとともにステップS1209にてフリーズカウンタの値を1減算し、本処理を終了する。

20

30

## 【0145】

ステップS1202にてスイカ当選フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS1212に進み、当選フラグ格納エリア106aにBB当選フラグがセットされているか否かを判定する。BB当選フラグがセットされている場合には、上述したステップS1205～ステップS1207の処理を行い、ステップS1208に進む。BB当選フラグがセットされていない場合には、そのままステップS1208に進む。ステップS1202にてスイカに当選していないと判定した場合には、ステップS1203にてフリーズカウンタに3をセットしていないため、フリーズカウンタの値は0のままである。このため、ステップS1208にて否定判定をし、そのまま本処理を終了する。

## 【0146】

ステップS1201にてフリーズカウンタの値が0でないと判定した場合には、過去2ゲームのいずれかにおいてスイカに当選したことを意味する。かかる場合には、ステップS1213に進み、当選フラグ格納エリア106aにスイカ当選フラグがセットされているか否かを判定する。スイカ当選フラグがセットされている場合には、フリーズカウンタの値を3に変更した上でステップS1208に進み、スイカ当選フラグがセットされていない場合には、そのままステップS1208に進む。ステップS1201にてフリーズカウンタの値が0でないと判定しているため、フリーズカウンタの値は1～3のいずれかである。そこで、ステップS1208にて肯定判定をするとともにステップS1209にてフリーズカウンタの値を1減算し、本処理を終了する。

40

## 【0147】

50

以上のとおり、主制御装置101は、フリーズカウンタの値が0であることと、BB当選フラグ又はスイカ当選フラグがセットされていることと、を条件として、フリーズ第1抽選処理又はフリーズ第2抽選処理を行う。フリーズカウンタの値はスイカに当選することなく2回の遊技が行われた場合に0となるため、スイカに当選したことを条件として3ゲームにわたる連続演出を実行する本実施の形態では、連続演出が行われない遊技回と、連続演出の開始演出が行われる遊技回と、にフリーズ演出が発生し、継続演出、当選演出、外れ演出のいずれかが行われる遊技回ではフリーズ演出が発生しない。故に、かかる構成とした場合であっても、好適な形で連続演出とフリーズ演出を実行することが可能となる。

【0148】

なお、上述した各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。

【0149】

(1) 上記各実施の形態では、スイカ又はチェリーに当選した場合に取りこぼしが発生し得る構成としたが、取りこぼしが発生しない構成としても良い。かかる構成とした場合には、例えば上記第1の実施の形態において、継続演出を実行している遊技回にBB入賞が成立してしまうことを回避することができる。

【0150】

(2) 上記各実施の形態では、BBと小役に当選している場合には、BB入賞よりも小役入賞が優先して成立するよう停止情報を設定したが、小役入賞よりもBB入賞が優先して成立するよう停止情報を設定する構成としても良い。但し、かかる構成とした場合には、開始演出又は継続演出を実行している遊技回において、仮に遊技者がBB図柄を狙ってストップスイッチ42～44を操作した場合、当選演出又は外れ演出を実行するよりも前に遊技者がBB当選の有無を察知してしまう可能性が生じる。

【0151】

(3) 上記各実施の形態では、BB当選フラグが持ち越された場合に遊技状態がRT状態に移行する構成としたが、BB当選フラグが持ち越された場合にRT状態に移行しない構成としても良い。但し、かかる構成とした場合には、上記第1の実施の形態において連続演出の継続率が低下することとなる。

【0152】

(4) 上記第1の実施の形態では、BBと重複当選する役としてベルと再遊技を設定したが、かかる構成に限定されるものではなく、重複当選する役は任意である。したがって、BBと重複当選する役としてベルのみを設定しても良いし、再遊技のみを設定しても良い。

【0153】

(5) 上記第1の実施の形態では、ベル又は再遊技に当選した場合に連続演出が開始され得る構成としたが、ベルに当選した場合に限って連続演出が開始され得る構成としても良いし、再遊技に当選した場合に限って連続演出が開始され得る構成としても良い。

【0154】

(6) 上記第1の実施の形態では、小役及び再遊技に外れた場合に連続演出が終了する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、役の抽選結果が予め定めた所定の結果となった場合に連続演出が終了する構成であれば良い。したがって、例えばチェリーに当選した場合に連続演出が終了する構成としても良いし、スイカに当選した場合に連続演出が終了する構成としても良い。また、取りこぼしの発生し得る小役に当選した場合に連続演出が終了する構成としても良い。

【0155】

(7) 上記第2の実施の形態では、連続演出の3ゲーム目に当選演出又は外れ演出を実行する構成としたが、所定の抽選によって連続演出の2ゲーム目又は3ゲーム目に当選演出又は外れ演出を実行すると決定する構成であっても、上記フリーズ抽選処理を行うことで同様の作用効果を奏することができる。フリーズカウンタの値によって連続演出の2ゲ

10

20

30

40

50

ーム目及び3ゲーム目にフリーズ演出が発生しないからである。

【0156】

(8) 上記各実施の形態では、主制御装置101が停止指令の発生を所定期間無効とするフリーズ演出を実行し、当該フリーズ演出に併せて表示制御装置81も演出を実行する構成としたが、主制御装置101のみがフリーズ演出を実行する構成としても良い。また、表示制御装置81ではなく主制御装置101が上記無効期間に他の演出を実行する構成としても良い。他の演出としては、リールを逆回転させる演出が代表例として挙げられる。

【0157】

(9) 上記各実施の形態では、回転開始処理を実行した後であって停止操作確認を行う前にフリーズ処理を実行する構成としたが、他のタイミングでフリーズ処理を実行しても良い。他のタイミングとしては、フリーズ抽選処理を実行した後であって回転開始処理を行う前のタイミングが挙げられる。また、全リール32L, 32M, 32R停止後にフリーズ処理を行う構成としても良い。

10

【0158】

(10) 上記各実施の形態では、停止指令の発生を約4秒間無効とするフリーズ演出のみを備える構成としたが、停止指令の発生が無効とされる期間の異なる複数のフリーズ演出を備える構成としても良い。

【0159】

(11) 上記実施の形態において入賞成立となる各図柄の組合せは一例であり、これら図柄の組合せに限定されるものではない。また、入賞成立となる図柄の組合せの数も任意である。

20

【0160】

(12) 上記実施の形態では、BB状態を備えた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、BB状態に代えてRB状態やCB状態等の他の遊技状態を備えたスロットマシンであっても良い。

【0161】

(13) 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。

30

【0162】

(14) 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。

【0163】

(15) 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。

40

【0164】

(16) 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。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解

50

消し得る。

【0165】

以下、本発明の遊技機を、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、上記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。

【0166】

遊技機1．役の抽選を行う抽選手段（抽選処理機能S209）と、  
前記役の抽選結果に基づいて所定演出（フリーズ演出）を実行するか否かを決定する第1決定手段（フリーズ抽選処理機能S210）と、

前記役の抽選結果に関わる抽選結果情報（抽選結果コマンド）を出力する抽選結果情報出力手段（コマンド出力処理機能S110）と  
を備えた第1制御手段（主制御装置101）と、

前記抽選結果情報が入力されたことに基づいて複数の遊技回にわたって実行可能な連続演出を開始するか否かを決定する第2決定手段（連続演出抽選処理機能S1005）を備えた第2制御手段（表示制御装置81）と

を備えた遊技機において、

前記第2制御手段は、

前記役の抽選結果が所定結果（外れ）となった所定遊技回に、前記連続演出を実行中であれば前記所定遊技回に前記連続演出を終了させると決定する終了決定手段（連続演出終了処理機能S1012～S1015）を備え、

前記第1制御手段は、

前記役の抽選結果が前記所定結果となった場合、少なくとも次遊技回まで所定情報（フリーズ判定フラグ）を記憶する所定情報記憶手段（フリーズ情報格納エリア）を備え、

前記第1決定手段は、

前記所定情報記憶手段に前記所定情報が記憶されている場合、前記所定演出を実行するか否かを決定し、前記所定情報記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合、前記所定演出を実行しないと決定することを特徴とする遊技機。

【0167】

本遊技機によれば、連続演出は、役の抽選結果が所定結果となった所定遊技回に終了する。第1制御手段は、役の抽選結果が所定結果となった場合、少なくとも次遊技回まで所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備えており、所定情報記憶手段に所定情報が記憶されている場合、所定演出を実行するか否かを決定し、所定情報記憶手段に所定情報が記憶されていない場合、所定演出を実行しないと決定する。かかる構成とすることにより、第1制御手段は連続演出が終了していることを条件として所定演出を実行するか否かを決定することができ、所定演出によって連続演出の進行が中断されてしまうことを回避することが可能となる。

【0168】

遊技機2．上記遊技機1において、前記第1制御手段は、前記所定演出の実行有無に関わる演出実行情報（フリーズコマンド）を出力する演出実行情報出力手段（コマンド出力処理機能S110）を備え、前記第2制御手段は、前記所定演出を実行することを示す演出実行情報が入力された遊技回において前記連続演出を実行する場合、前記所定演出の終了後に前記連続演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0169】

本遊技機によれば、所定演出が実行される遊技回において連続演出が実行される場合には、所定演出の終了後に連続演出が実行される。かかる構成とすることにより、所定演出によって連続演出の進行が中断されてしまうことを回避することが可能となる。

【0170】

遊技機3．上記遊技機1又は遊技機2において、前記役の種別として、入賞成立時に遊技媒体が付与される小役役種と、入賞成立時に再遊技の特典が付与される再遊技役種と、入賞成立時に遊技状態の移行する特典が付与される状態移行役種と、を備え、前記終了決

10

20

30

40

50

定手段は、前記小役役種に当選した場合、前記連続演出を終了させないと決定することを特徴とする遊技機。

【 0 1 7 1 】

本遊技機によれば、小役役種に当選した遊技回では連続演出が終了しない。かかる構成とすることにより、連続演出の継続回数を役の抽選結果に基づいて変化させることが可能となり、連続演出が実行される各遊技回において遊技者に期待を抱かせることが可能となる。

【 0 1 7 2 】

遊技機 4 . 上記遊技機 1 乃至遊技機 3 のいずれかにおいて、前記役の種別として、入賞成立時に遊技媒体が付与される小役役種と、入賞成立時に再遊技の特典が付与される再遊技役種と、入賞成立時に遊技状態の移行する特典が付与される状態移行役種と、を備え、前記終了決定手段は、前記再遊技役種に当選した場合、前記連続演出を終了させないと決定することを特徴とする遊技機。

10

【 0 1 7 3 】

本遊技機によれば、再遊技役種に当選した遊技回では連続演出が終了しない。かかる構成とすることにより、連続演出の継続回数を役の抽選結果に基づいて変化させることが可能となり、連続演出が実行される各遊技回において遊技者に期待を抱かせることが可能となる。

【 0 1 7 4 】

遊技機 5 . 上記遊技機 4 において、前記状態移行役種に当選するとともに対応する入賞が成立しなかった場合、前記状態移行役種と対応する入賞が成立するまで前記状態移行役種当選を記憶保持する記憶保持手段（当選フラグ格納エリア 1 0 6 a ）と、前記状態移行役種当選が記憶保持されている場合、前記状態移行役種当選が記憶保持されていない場合と比して前記再遊技役種の当選確率を高くする当選確率変更手段（ R T 状態処理機能 S 2 1 3 及び抽選処理における R T 状態用抽選テーブル選択機能 S 3 0 2 ）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

20

【 0 1 7 5 】

本遊技機によれば、状態移行役種当選が記憶保持されている場合には再遊技役種の当選確率が高くなる。かかる構成とすることにより、状態移行役種当選が記憶保持されている場合には、状態移行役種当選が記憶保持されていない場合と比して連続演出の継続回数を多くすることが可能となる。故に、再遊技役種と対応する入賞が成立して連続演出が複数回継続した場合等において、遊技者に状態移行役種に当選していることを期待させつつ連続演出を注視させることが可能となる。

30

【 0 1 7 6 】

遊技機 6 . 上記遊技機 3 乃至遊技機 5 のいずれかにおいて、前記終了決定手段は、前記小役役種及び前記再遊技役種に当選しなかった場合、前記連続演出を終了させると決定することを特徴とする遊技機。

【 0 1 7 7 】

本遊技機によれば、小役役種及び再遊技役種に当選しなかった遊技回で連続演出が終了する。かかる構成とすることにより、連続演出の終了時期を役の抽選結果に基づいて変化させることが可能となり、連続演出が実行される各遊技回において遊技者に期待を抱かせることが可能となる。

40

【 0 1 7 8 】

遊技機 7 . 上記遊技機 3 乃至遊技機 6 のいずれかにおいて、前記連続演出を、当該連続演出が終了する遊技回に前記状態移行役種の当選有無を報知する構成とし、前記第 1 制御手段には、前記小役役種及び前記状態移行役種に当選している場合、前記小役役種と対応する入賞を優先して成立させ、前記再遊技役種及び前記状態移行役種に当選している場合、前記再遊技役種と対応する入賞を優先して成立させる入賞成立手段（停止情報設定処理機能 S 3 1 0 及び停止情報第 2 設定処理機能 S 4 1 2 ）を設けたことを特徴とする遊技機。

50

## 【 0 1 7 9 】

本遊技機によれば、小役役種と状態移行役種に当選している場合、小役役種と対応する入賞が優先して成立し、再遊技役種と状態移行役種に当選している場合、再遊技役種と対応する入賞が優先して成立する。かかる構成とすることにより、連続演出の途中の遊技回で状態移行役種と対応する入賞が成立する機会を低減させることが可能となるとともに、状態移行役種当選が報知されることを期待させながら遊技者を連続演出に注視させることが可能となる。

## 【 0 1 8 0 】

遊技機 8 . 上記遊技機 7 において、前記第 1 制御手段は、前記役の抽選に用いる抽選情報（抽選テーブル）を記憶する抽選情報記憶手段（ROM 105）を備え、前記抽選情報を、前記役の抽選結果が前記小役役種と前記状態移行役種に共に当選となる機会（IV = 6 の際に当選）と、前記役の抽選結果が前記再遊技役種と前記状態移行役種に共に当選となる機会（IV = 7 の際に当選）と、の少なくとも一方が生じる構成とし、前記第 2 決定手段を、前記状態移行役種と共に当選となる役に当選した場合に前記連続演出を開始すると決定し得る構成としたことを特徴とする遊技機。

10

## 【 0 1 8 1 】

本遊技機によれば、状態移行役種と共に当選となる役に当選した場合に連続演出が開始されることがある。かかる構成とすることにより、状態移行役種当選が報知されることを期待させながら遊技者を連続演出に注視させることが可能となる。

## 【 0 1 8 2 】

遊技機 9 . 上記遊技機 7 又は遊技機 8 において、前記第 1 制御手段は、前記役の抽選に用いる抽選情報（抽選テーブル）を記憶する抽選情報記憶手段（ROM 105）を備え、前記抽選情報を、前記役の抽選結果が前記小役役種と前記状態移行役種に共に当選となる機会（IV = 6 の際に当選）と、前記役の抽選結果が前記再遊技役種と前記状態移行役種に共に当選となる機会（IV = 7 の際に当選）と、の少なくとも一方が生じるとともに、前記役の抽選結果が前記状態移行役種のみ当選となる機会（IV = 5 の際に当選）が生じる構成とし、前記第 1 決定手段を、前記役の抽選結果が前記状態移行役種のみ当選となった場合に前記所定演出を実行すると決定し得る構成とし、前記第 2 決定手段を、前記役の抽選結果が前記状態移行役種のみ当選となった場合に前記連続演出を開始しないと決定する構成としたことを特徴とする遊技機。

20

30

## 【 0 1 8 3 】

本遊技機によれば、状態移行役種のみ当選となった場合には、所定演出の実行される可能性がある一方で連続演出の開始される可能性がない。かかる構成とすることにより、所定演出と連続演出のいずれが実行されたかを通じて状態移行役種の当選要因を示唆することが可能となり、所定演出と連続演出を好適に実行することが可能となる。

## 【 0 1 8 4 】

遊技機 10 . 上記遊技機 1 乃至遊技機 9 のいずれかにおいて、前記第 2 制御手段を、前記連続演出の実行有無に関わる情報を前記第 1 制御手段に出力する第 2 出力手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

## 【 0 1 8 5 】

本遊技機によれば、第 2 制御手段から第 1 制御手段に連続演出の実行有無に関わる情報が出力されない構成において、所定演出によって連続演出の進行が中断されてしまうことを回避することが可能となる。

40

## 【 0 1 8 6 】

遊技機 11 . 上記遊技機 1 乃至遊技機 10 のいずれかにおいて、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、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、前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有

50

効ライン)に所定の組合せ(小役図柄の組合せ等)を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段(主制御装置101のメダル払出処理S212、BB状態処理S214等)とを備えたことを特徴とする遊技機。

【0187】

本遊技機によれば、所謂スロットマシン等の遊技機において所定演出によって連続演出の進行が中断されてしまうことを回避することが可能となる。

【0188】

遊技機12.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、

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、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置(有効ライン)に所定の組合せ(小役図柄の組合せ等)を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段(主制御装置101のメダル払出処理S212、BB状態処理S214等)と

を備えた遊技機において、

複数の遊技回にわたって実行可能な連続演出を開始させるか否かを決定する開始決定手段(連続演出抽選処理機能S1005)と、

前記連続演出を開始した以後の遊技回において、前記連続演出を終了させるか否かを決定する終了決定手段(連続演出終了判定処理機能S1011~S1015)と

を備え、

前記終了決定手段は、前記役の抽選結果に基づいて前記連続演出を終了させるか否かを決定することを特徴とする遊技機。

【0189】

本遊技機によれば、役の抽選結果に基づいて連続演出を終了させるか否かが決定される。かかる構成とすることにより、連続演出の継続回数を役の抽選結果に基づいて変化させることが可能となり、連続演出が実行される各遊技回において遊技者に期待を抱かせることが可能となる。故に、好適な形で連続演出を実行することが可能となり、遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0190】

遊技機13.上記遊技機12において、前記役の種別として、入賞成立時に遊技媒体が付与される小役役種と、入賞成立時に再遊技の特典が付与される再遊技役種と、入賞成立時に遊技状態の移行する特典が付与される状態移行役種と、を備え、前記終了決定手段は、前記小役役種に当選した場合、前記連続演出を終了させないと決定することを特徴とする遊技機。

【0191】

本遊技機によれば、小役役種に当選した遊技回では連続演出が終了しない。かかる構成とすることにより、連続演出の継続回数を役の抽選結果に基づいて変化させることが可能となり、連続演出が実行される各遊技回において遊技者に期待を抱かせることが可能となる。

【0192】

遊技機14.上記遊技機12又は遊技機13において、前記役の種別として、入賞成立時に遊技媒体が付与される小役役種と、入賞成立時に再遊技の特典が付与される再遊技役種と、入賞成立時に遊技状態の移行する特典が付与される状態移行役種と、を備え、前記終了決定手段は、前記再遊技役種に当選した場合、前記連続演出を終了させないと決定することを特徴とする遊技機。

【0193】

10

20

30

40

50



本遊技機によれば、再遊技役種に当選した遊技回では連続演出が終了しない。かかる構成とすることにより、連続演出の継続回数を役の抽選結果に基づいて変化させることが可能となり、連続演出が実行される各遊技回において遊技者に期待を抱かせることが可能となる。

【0194】

遊技機15．上記遊技機14において、前記状態移行役種に当選するとともに対応する入賞が成立しなかった場合、前記状態移行役種と対応する入賞が成立するまで前記状態移行役種当選を記憶保持する記憶保持手段（当選フラグ格納エリア106a）と、前記状態移行役種当選が記憶保持されている場合、前記状態移行役種当選が記憶保持されていない場合と比して前記再遊技役種の当選確率を高くする当選確率変更手段（RT状態処理機能S213及び抽選処理におけるRT状態用抽選テーブル選択機能S302）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【0195】

本遊技機によれば、状態移行役種当選が記憶保持されている場合には再遊技役種の当選確率が高くなる。かかる構成とすることにより、状態移行役種当選が記憶保持されている場合には、状態移行役種当選が記憶保持されていない場合と比して連続演出の継続回数を多くすることが可能となる。故に、再遊技役種と対応する入賞が成立して連続演出が複数回継続した場合等において、遊技者に状態移行役種に当選していることを期待させつつ連続演出を注視させることが可能となる。

【0196】

遊技機16．上記遊技機13乃至遊技機15のいずれかにおいて、前記終了決定手段は、前記小役役種及び前記再遊技役種に当選しなかった場合、前記連続演出を終了させると決定することを特徴とする遊技機。

20

【0197】

本遊技機によれば、小役役種及び再遊技役種に当選しなかった遊技回で連続演出が終了する。かかる構成とすることにより、連続演出の終了時期を役の抽選結果に基づいて変化させることが可能となり、連続演出が実行される各遊技回において遊技者に期待を抱かせることが可能となる。

【0198】

遊技機17．上記遊技機13乃至遊技機16のいずれかにおいて、前記連続演出を、当該連続演出が終了する遊技回に前記状態移行役種の当選有無を報知する構成とし、前記第1制御手段には、前記小役役種及び前記状態移行役種に当選している場合、前記小役役種と対応する入賞を優先して成立させ、前記再遊技役種及び前記状態移行役種に当選している場合、前記再遊技役種と対応する入賞を優先して成立させる入賞成立手段（停止情報設定処理機能S310及び停止情報第2設定処理機能S412）を設けたことを特徴とする遊技機。

30

【0199】

本遊技機によれば、小役役種と状態移行役種に当選している場合、小役役種と対応する入賞が優先して成立し、再遊技役種と状態移行役種に当選している場合、再遊技役種と対応する入賞が優先して成立する。かかる構成とすることにより、連続演出の途中の遊技回で状態移行役種と対応する入賞が成立する機会を低減させることが可能となるとともに、状態移行役種当選が報知されることを期待させながら遊技者を連続演出に注視させることが可能となる。

40

【0200】

遊技機18．上記遊技機17において、前記第1制御手段は、前記役の抽選に用いる抽選情報（抽選テーブル）を記憶する抽選情報記憶手段（ROM105）を備え、前記抽選情報を、前記役の抽選結果が前記小役役種と前記状態移行役種に共に当選となる機会（IV=6の際に当選）と、前記役の抽選結果が前記再遊技役種と前記状態移行役種に共に当選となる機会（IV=7の際に当選）と、の少なくとも一方が生じる構成とし、前記第2決定手段を、前記状態移行役種と共に当選となる役に当選した場合に前記連続演出を開始

50

すると決定し得る構成としたことを特徴とする遊技機。

【0201】

本遊技機によれば、状態移行役種と共に当選となる役に当選した場合に連続演出が開始されることがある。かかる構成とすることにより、状態移行役種当選が報知されることを期待させながら遊技者を連続演出に注視させることが可能となる。

【0202】

遊技機19. 役の抽選を行う抽選手段(抽選処理機能S209)と、  
前記役の抽選結果に基づいて所定演出(フリーズ演出)を実行するか否かを決定する第1決定手段(フリーズ抽選処理機能S210)と、

前記役の抽選結果に関わる抽選結果情報(抽選結果コマンド)を出力する抽選結果情報出力手段(コマンド出力処理機能S110)と  
を備えた第1制御手段(主制御装置101)と、

前記抽選結果情報が入力されたことに基づいて複数の遊技回にわたって実行可能な連続演出を開始するか否かを決定する第2決定手段(連続演出抽選処理機能)を備えた第2制御手段(表示制御装置81)と

を備えた遊技機において、

前記第2決定手段を、前記役の抽選結果が所定結果(スイカ当選、スイカとBBに当選)となった場合に前記連続演出を開始すると決定し得る構成とし、

前記第2制御手段は、

前記連続演出が開始されてから予め定めた特定回数(3回)の遊技が行われるまでに前記連続演出を終了させると決定する終了決定手段(連続演出終了処理機能)を備え、

前記第1制御手段は、

前記役の抽選結果が前記所定結果となった場合、前記役の抽選結果が前記所定結果となった遊技回から前記特定回数の遊技が行われるまで所定情報(1~3の値)を記憶する所定情報記憶手段(フリーズカウンタ)を備え、

前記第1決定手段は、

前記所定情報に基づいて前記連続演出を実行中であるか否かを判定し、前記連続演出を実行中であると判定した場合、前記所定演出を実行しないと決定することを特徴とする遊技機。

【0203】

本遊技機によれば、連続演出は、役の抽選結果が所定結果となった遊技回から特定回数の遊技が行われるまでに終了する。第1制御手段は、役の抽選結果が所定結果となった場合、役の抽選結果が所定結果となった遊技回から特定回数の遊技が行われるまで所定情報を記憶する所定情報記憶手段を備えており、所定情報に基づいて連続演出を実行中であるか否かを判定し、連続演出を実行中であると判定した場合、所定演出を実行しないと決定する。かかる構成とすることにより、第1制御手段は連続演出が終了していることを条件として所定演出を実行するか否かを決定することができ、所定演出によって連続演出の進行が中断されてしまうことを回避することが可能となる。

【0204】

遊技機20. 上記遊技機19において、前記第1制御手段は、前記所定演出の実行有無に関わる演出実行情報(フリーズコマンド)を出力する演出実行情報出力手段(コマンド出力処理機能S110)を備え、前記第2制御手段は、前記所定演出を実行することを示す演出実行情報が入力された遊技回において前記連続演出を実行する場合、前記所定演出の終了後に前記連続演出を実行することを特徴とする遊技機。

【0205】

本遊技機によれば、所定演出が実行される遊技回において連続演出が実行される場合には、所定演出の終了後に連続演出が実行される。かかる構成とすることにより、所定演出によって連続演出の進行が中断されてしまうことを回避することが可能となる。

【0206】

遊技機21. 上記遊技機19又は遊技機20において、前記役の種別として、入賞成立

10

20

30

40

50

時に遊技媒体が付与される小役役種と、入賞成立時に再遊技の特典が付与される再遊技役種と、入賞成立時に遊技状態の移行する特典が付与される状態移行役種と、を備え、前記連続演出を、当該連続演出が終了する遊技回に前記状態移行役種の当選有無を報知する構成とし、前記第1制御手段には、前記再遊技役種及び前記状態移行役種に当選している場合、前記再遊技役種と対応する入賞を優先して成立させる入賞成立手段を設けたことを特徴とする遊技機。

**【0207】**

本遊技機によれば、再遊技役種と状態移行役種に当選している場合、再遊技役種と対応する入賞が優先して成立する。かかる構成とすることにより、連続演出の途中の遊技回で状態移行役種と対応する入賞が成立する機会を低減させることが可能となるとともに、状態移行役種当選が報知されることを期待させながら遊技者を連続演出に注視させることが可能となる。

10

**【0208】**

遊技機22．上記遊技機21において、前記入賞成立手段は、前記小役役種及び前記状態移行役種に当選している場合、前記小役役種と対応する入賞を優先して成立させることを特徴とする遊技機。

**【0209】**

本遊技機によれば、小役役種と状態移行役種に当選している場合、小役役種と対応する入賞が優先して成立する。かかる構成とすることにより、連続演出の途中の遊技回で状態移行役種と対応する入賞が成立する機会を低減させることが可能となるとともに、状態移行役種当選が報知されることを期待させながら遊技者を連続演出に注視させることが可能となる。

20

**【0210】**

遊技機23．上記遊技機21又は遊技機22において、前記第1制御手段は、前記役の抽選に用いる抽選情報（抽選テーブル）を記憶する抽選情報記憶手段（ROM105）を備え、前記抽選情報を、前記役の抽選結果が前記小役役種と前記状態移行役種に共に当選となる機会（IV=6の際に当選）と、前記役の抽選結果が前記再遊技役種と前記状態移行役種に共に当選となる機会と、の少なくとも一方が生じる構成とし、前記第2決定手段を、前記状態移行役種と共に当選となる役に当選した場合に前記連続演出を開始すると決定し得る構成としたことを特徴とする遊技機。

30

**【0211】**

本遊技機によれば、状態移行役種と共に当選となる役に当選した場合に連続演出が開始されることがある。かかる構成とすることにより、状態移行役種当選が報知されることを期待させながら遊技者を連続演出に注視させることが可能となる。

**【0212】**

遊技機24．上記遊技機21乃至遊技機23のいずれかにおいて、前記第1制御手段は、前記役の抽選に用いる抽選情報（抽選テーブル）を記憶する抽選情報記憶手段（ROM）を備え、前記抽選情報を、前記役の抽選結果が前記小役役種と前記状態移行役種に共に当選となる機会（IV=6の際に当選）と、前記役の抽選結果が前記再遊技役種と前記状態移行役種に共に当選となる機会と、の少なくとも一方が生じるとともに、前記役の抽選結果が前記状態移行役種のみ当選となる機会（IV=5の際に当選）が生じる構成とし、前記第1決定手段を、前記役の抽選結果が前記状態移行役種のみ当選となった場合に前記所定演出を実行すると決定し得る構成とし、前記第2決定手段を、前記役の抽選結果が前記状態移行役種のみ当選となった場合に前記連続演出を開始しないと決定する構成としたことを特徴とする遊技機。

40

**【0213】**

本遊技機によれば、状態移行役種のみ当選となった場合には、所定演出の実行される可能性がある一方で連続演出の開始される可能性がない。かかる構成とすることにより、所定演出と連続演出のいずれが実行されたかを通じて状態移行役種の当選要因を示唆することが可能となり、所定演出と連続演出を好適に実行することが可能となる。

50

## 【 0 2 1 4 】

遊技機 2 5 . 上記遊技機 1 9 乃至遊技機 2 4 のいずれかにおいて、前記第 2 制御手段を、前記連続演出の実行有無に関わる情報を前記第 1 制御手段に出力する第 2 出力手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

## 【 0 2 1 5 】

本遊技機によれば、第 2 制御手段から第 1 制御手段に連続演出の実行有無に関わる情報が出力されない構成において、所定演出によって連続演出の進行が中断されてしまうことを回避することが可能となる。

## 【 0 2 1 6 】

遊技機 2 6 . 上記遊技機 1 9 乃至遊技機 2 5 のいずれかにおいて、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、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、前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 1 0 1 のメダル払出処理 S 2 1 2、B B 状態処理 S 2 1 4 等）とを備えたことを特徴とする遊技機。

10

## 【 0 2 1 7 】

本遊技機によれば、所謂スロットマシン等の遊技機において所定演出によって連続演出の進行が中断されてしまうことを回避することが可能となる。

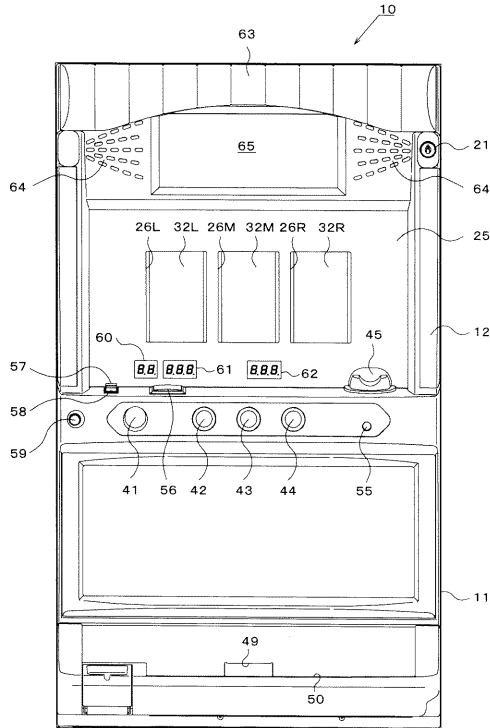
20

## 【 符号の説明 】

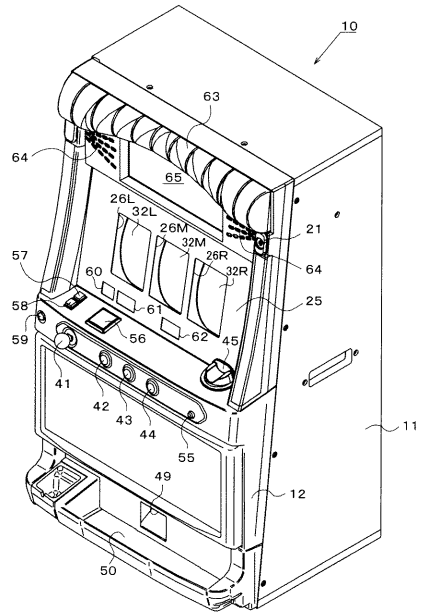
## 【 0 2 1 8 】

1 0 スロットマシン、3 2 リール、4 1 スタートレバー、4 2 ~ 4 4 ストップスイッチ、5 6 第 1 クレジット投入スイッチ、5 7 第 2 クレジット投入スイッチ、5 8 第 3 クレジット投入スイッチ、6 3 上部ランプ、6 4 スピーカ、6 5 補助表示部、8 1 表示制御装置、1 0 1 主制御装置、1 0 2 C P U。

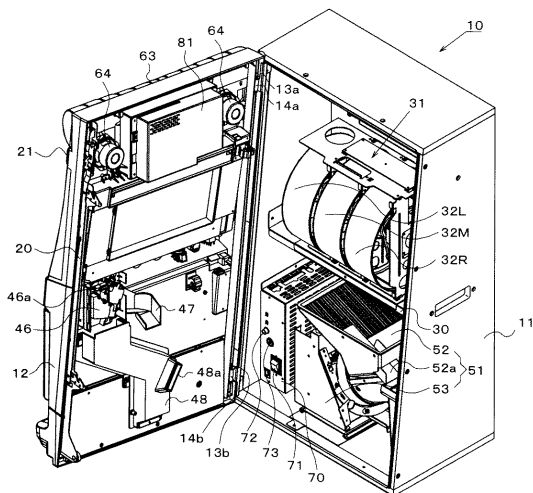
【図 1】



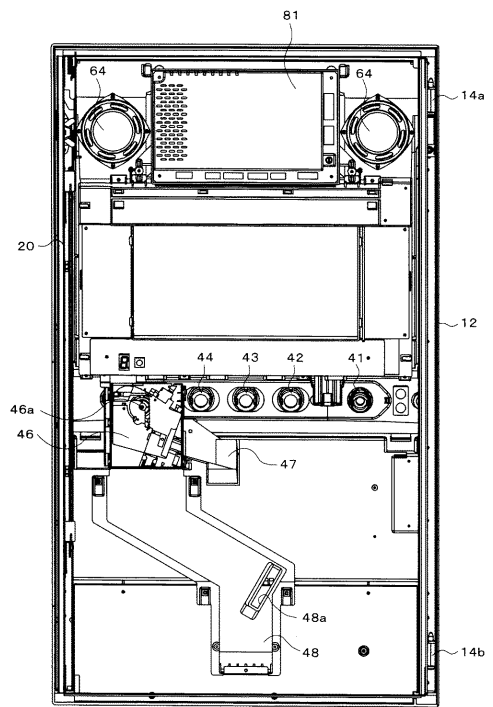
【図 2】



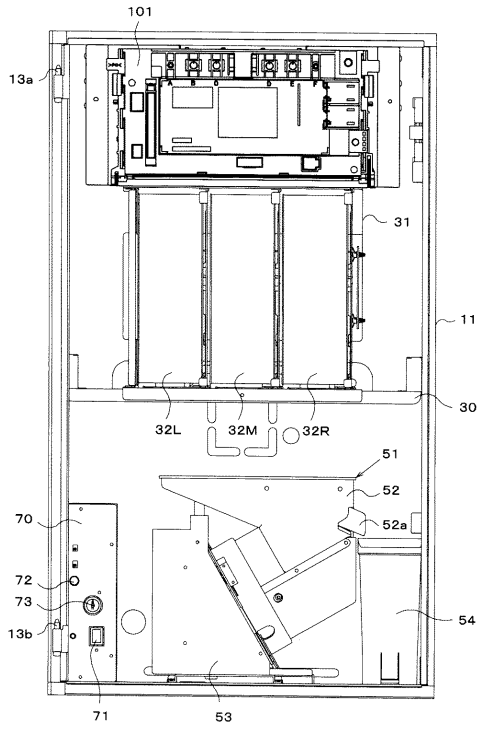
【図 3】



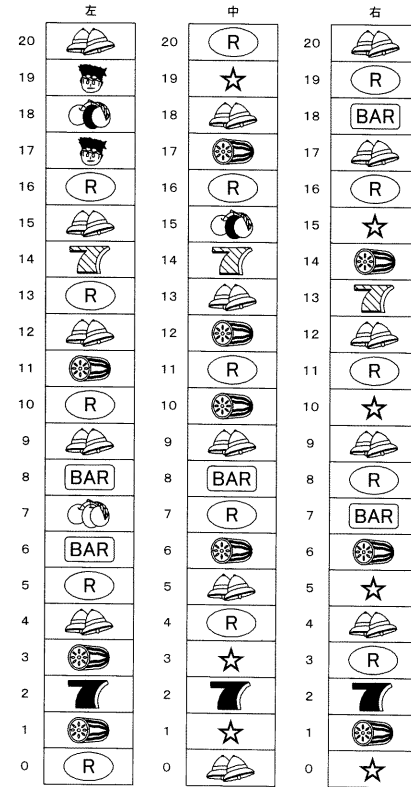
【図 4】



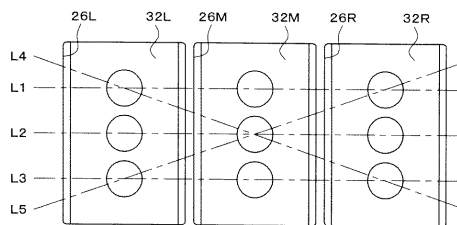
【図5】



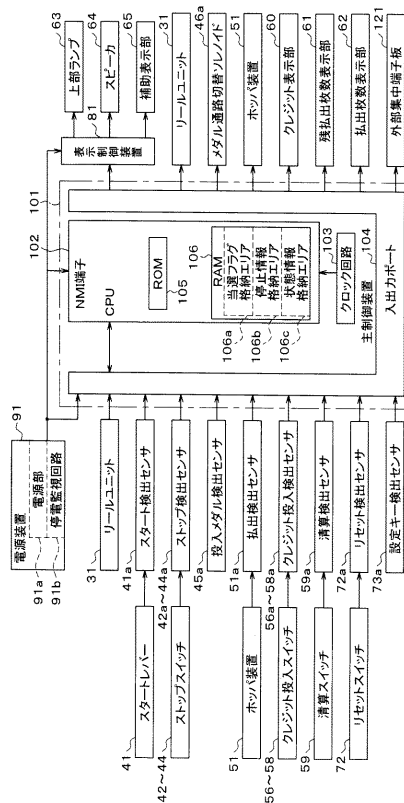
【図6】



【図7】



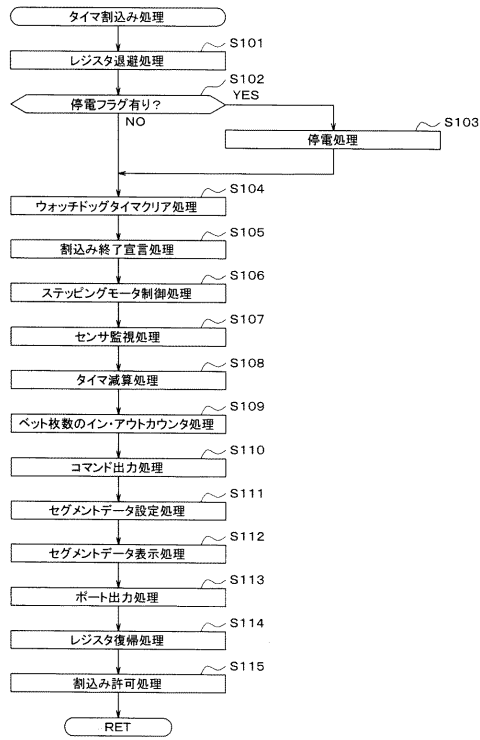
【図9】



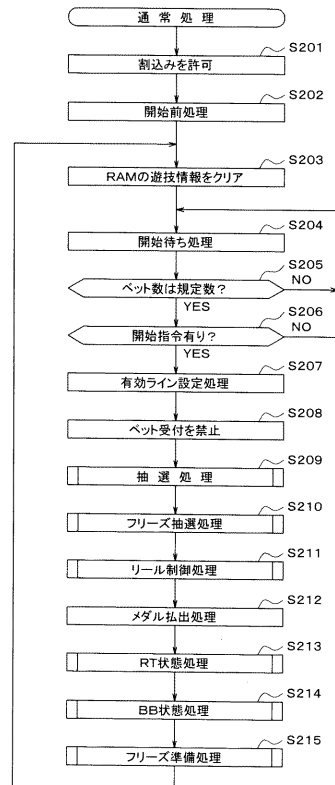
【図8】

入賞態様	停止図柄			特典
	左リール	中リール	右リール	
ベル	Book	Book	Book	10枚
サイカ	Book	Book	Book	5枚
チェリー	Book	—	—	4枚
再遊技	R	R	R	再遊技
BB	7	7	7	BB状態

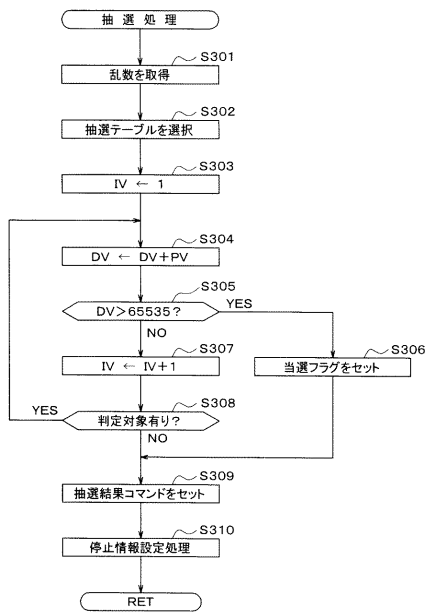
【図 10】



【図 11】



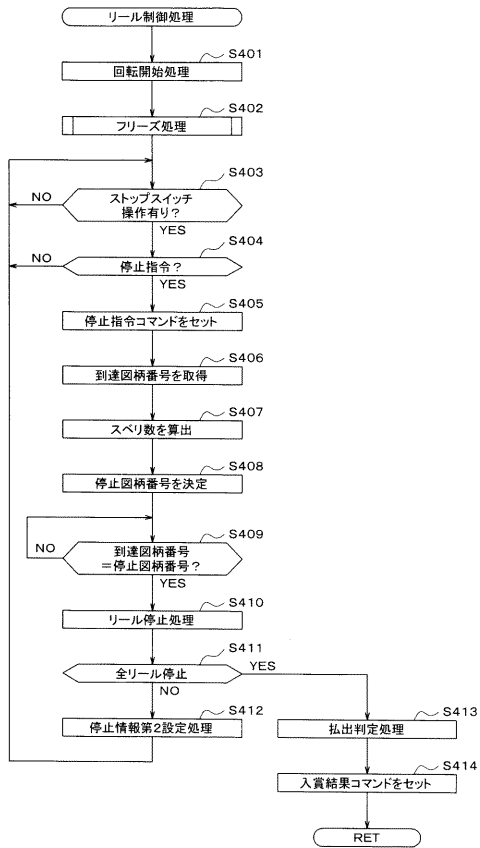
【図 12】



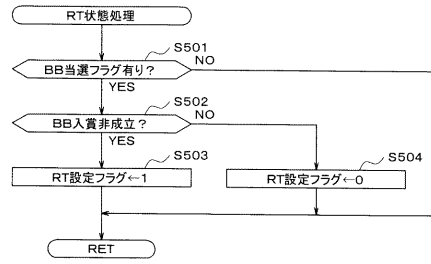
【図 13】

IV	当選役	PV
1	再遊技	8978
2	チェリー	1000
3	スイカ	4000
4	ベル	8000
5	BB	220
6	BB、ベル	110
7	BB、再遊技	110

【図14】



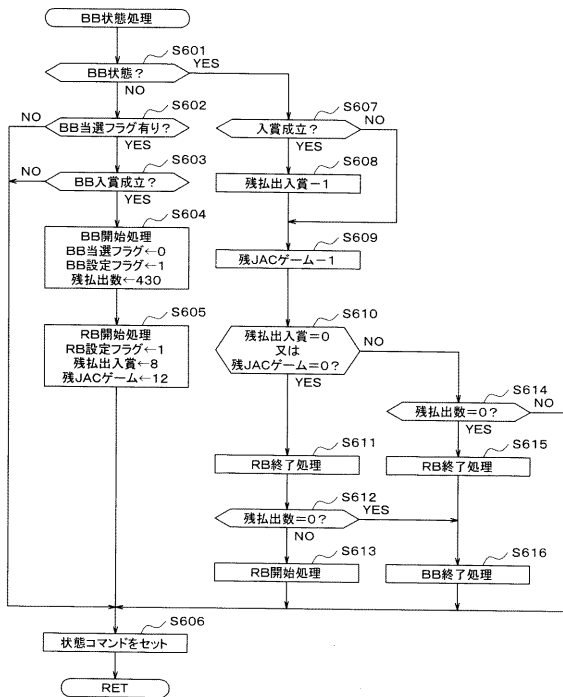
【図15】



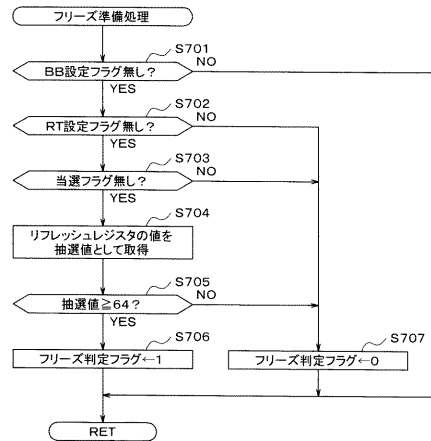
【図16】

IV	当選役	PV
1	再遊技	22000
2	チェリー	1000
3	スイカ	4000
4	ベル	8000
5	BB	220
6	BB、ベル	110
7	BB、再遊技	110

【図17】

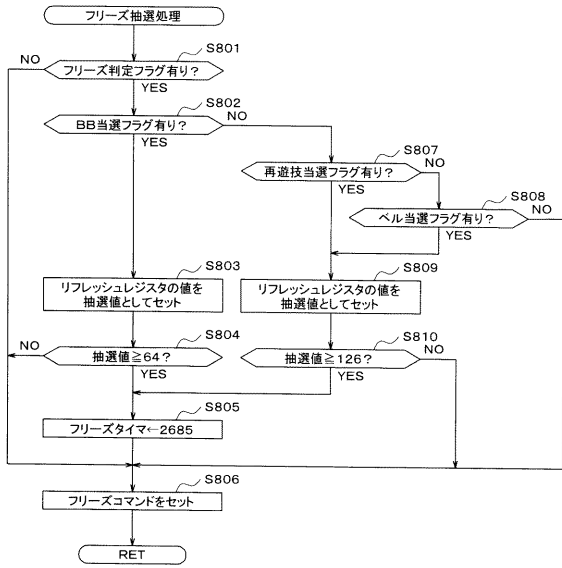


【図18】

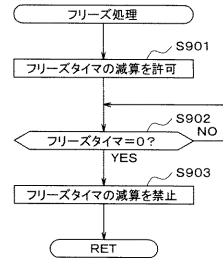




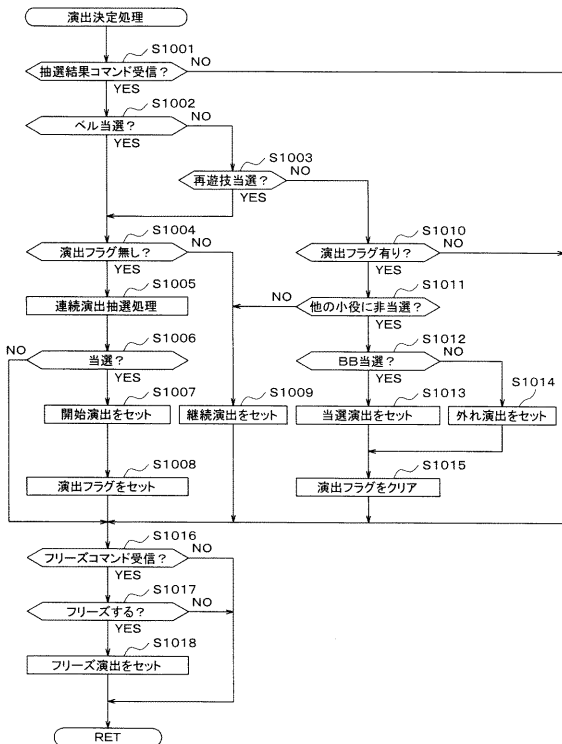
【図19】



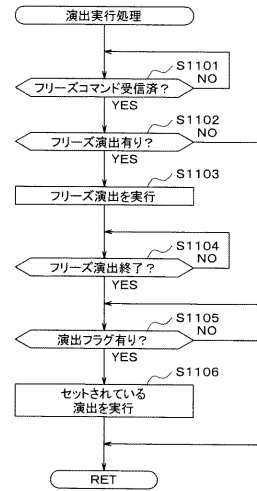
【図20】



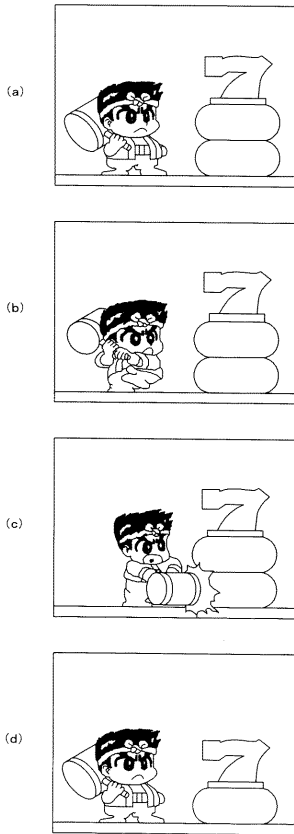
【図21】



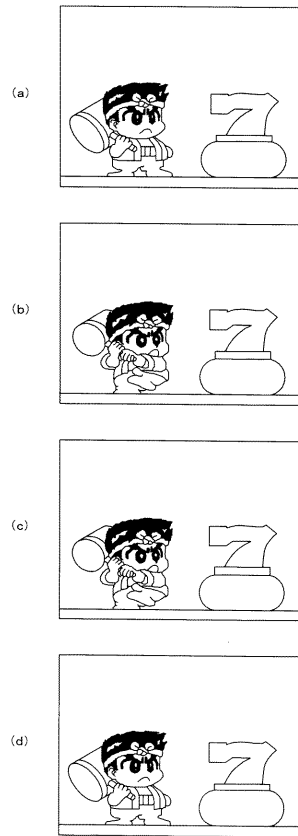
【図22】



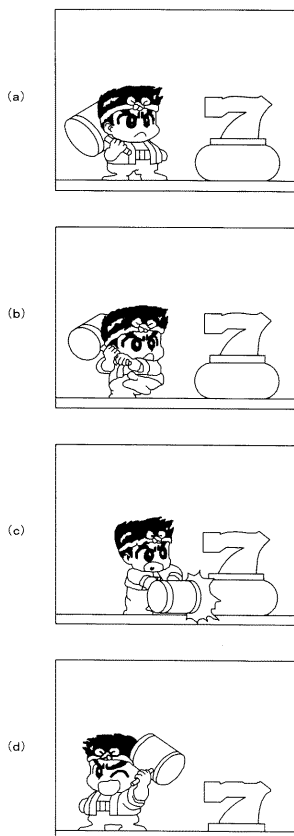
【 図 2 3 】



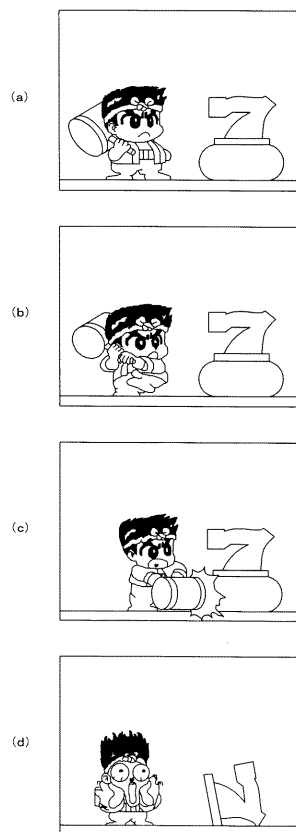
【 図 2 4 】



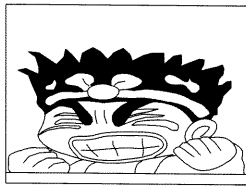
【 図 2 5 】



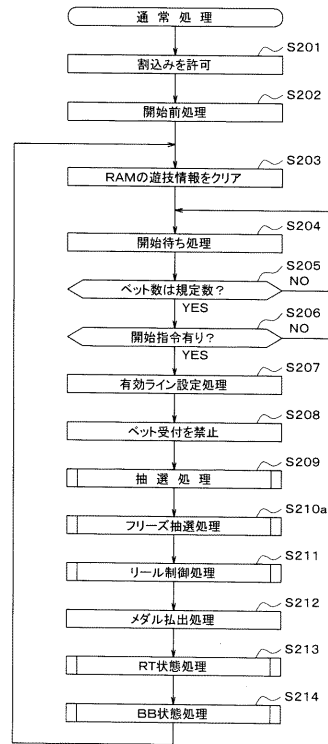
【 図 2 6 】



【図 27】



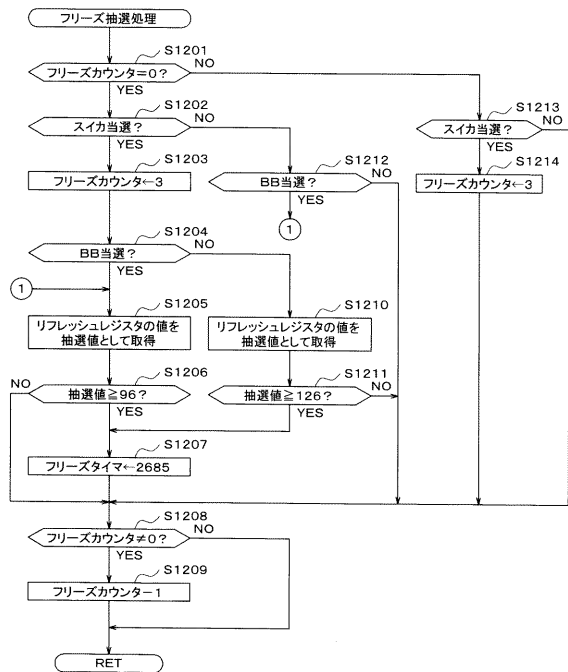
【図 28】



【図 29】

IV	当選役	PV
1	再遊技	8978
2	チェリー	1000
3	スイカ	8000
4	ベル	4000
5	BB	220
6	BB、スイカ	220

【図 31】



【図 30】

IV	当選役	PV
1	再遊技	22000
2	チェリー	1000
3	スイカ	8000
4	ベル	4000
5	BB	220
6	BB、スイカ	220

---

フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AB25 AB27 AB29 AB32 AC23 AC38  
AC52 AC65 AC82 BA02 BA22 BA32 BA35 BA38 BB02 BB23  
BB24 BB63 BB73 BB78 BB93 CA02 CA03 CA23 CA24 CA25  
CA34 CA44 CB04 CB23 CB33 CB42 CB49 CB50 CC01 CC12  
CC24 CD11 CD18 CD23 CD55 CE12 CE16 CE23 DA15 DA19  
DA32 DA52 DA54 DA55 DA58 DA63 DA64 DA65 DA67 DA68  
DA69 EA22 EA26