(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2010-178789
(P2010-178789A)
(43)公開日　平成22年8月19日(2010.8.19)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04 (2006.01)		A63F	5/04	512D	2C082
		A63F	5/04	512J	

審査請求 未請求　請求項の数 2　ＯＬ　（全 40 頁）

(21)出願番号　特願2009-22624(P2009-22624)
(22)出願日　平成21年2月3日(2009.2.3)

(71)出願人　390031772
株式会社オリンピア
東京都台東区東上野２丁目１１番７号
(74)代理人　100118315
弁理士　黒田　博道
(72)発明者　川嶋　隆義
東京都台東区東上野二丁目１１番７号　株式会社オリンピア内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】スロットマシン

(57)【要約】
【課題】メダルタンクに貯留されたメダルの量を演出と関係付けることにより、メダルタンクの有効利用を図る。
【解決手段】スロットマシンSは、筐体1の内部に設けられ、複数のメダルを貯留することが可能なメダルタンク8と、メダルタンク8に設けられ、メダルタンク8に貯留されたメダルを筐体1の外部へ払い出す払出装置9と、メダルタンク8に貯留されたメダルの量を検知する貯留量検知手段60と、遊技を演出する演出手段（画像表示装置34、スピーカ35,45）と、演出を制御する演出制御装置300とを備える。演出制御装置300は、いずれの演出を演出手段に実行させるかを抽選で決定する場合に、メダルタンク8に貯留されたメダルの量が満タン量の２割以上８割未満の時には第１演出抽選テーブルを用いて抽選し、満タン量の２割未満の時には第２演出抽選テーブルを用いて抽選し、満タン量の８割以上の時には第３演出抽選テーブルを用いて抽選する。
【選択図】図８

(A) 第1演出抽選テーブル

ベット数	抽出乱数データの領域	出現確率
演出A	0 ～ 1999	2000／65536
演出B	－	0／65536
演出C	2000 ～ 5999	4000／65536
演出D	6000 ～ 6099	100／65536
演出なし	6100 ～ 65535	59436／65536

(B) 第2演出抽選テーブル

ベット数	抽出乱数データの領域	出現確率
演出A	－	0／65536
演出B	0 ～ 1999	2000／65536
演出C	2000 ～ 5999	4000／65536
演出D	6000 ～ 6099	100／65536
演出なし	6100 ～ 65535	59436／65536

(C) 第3演出抽選テーブル

ベット数	抽出乱数データの領域	出現確率
演出A	0 ～ 1999	2000／65536
演出B	－	0／65536
演出C	2000 ～ 5999	4000／65536
演出D	6000 ～ 6999	1000／65536
演出なし	7000 ～ 65535	58536／65536

【特許請求の範囲】
【請求項１】
正面側に開口する正面開口部を有する箱形の筐体と、
正面開口部を閉塞可能な前扉と、
筐体の内部に設けられ、複数のメダルを貯留することが可能なメダルタンクと、
メダルタンクに設けられ、メダルタンクに貯留されたメダルを筐体の外部へ払い出す払出装置と、
メダルタンクに貯留されたメダルの量を検知する貯留量検知手段と、
遊技を演出する演出手段とを備え、
演出手段の実行可能な演出は複数あり、
貯留量検知手段の検知結果に基づいて、いずれかの演出を演出手段に実行させることを特徴とするスロットマシン。
【請求項２】
スロットマシンは、複数の当選役のいずれに当選か又はハズレかの抽選を行うための当選抽選手段を備え、
当選抽選手段は、
所定の領域の乱数を発生させるための乱数発生手段、
乱数発生手段が発生させる乱数から１つの数値を抽出するための乱数抽出手段、
乱数発生手段が発生させる各乱数について複数の当選役のいずれに当選か又はハズレかを割り振った複数の当選判定テーブルを予め記憶する当選判定テーブル記憶手段、
当選判定テーブル記憶手段から１つの当選判定テーブルを選択するための当選判定テーブル選択手段、
及び、乱数抽出手段の抽出した数値と当選判定テーブル選択手段の選択した当選判定テーブルとを対比し、複数の当選役のいずれに当選か又はハズレかを決定するための当選判定手段を備え、
当選判定テーブル選択手段は、貯留量検知手段の検知結果に基づいて当選判定テーブルを選択することを特徴とする請求項１に記載のスロットマシン。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、スロットマシンに関し、さらに詳しくは、ホッパーのメダルタンクに貯留されたメダルの量に基づいて、いずれかの演出を演出手段に実行させるスロットマシンに関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技媒体としてメダルを用いて遊技を行う遊技機には、正面側に開口する正面開口部を有する箱形の筐体と、正面開口部を閉塞可能な前扉と、周面に複数の図柄が付された３個の回転リールと、各回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、対応する回転リールの回転を停止させるためのストップスイッチと、メダルを投入するためのメダル投入口と、複数のメダルを貯留することが可能なメダルタンクと、メダルタンクに貯留されたメダルを払い出す払出装置とを備えたスロットマシンが知られている。
このようなスロットマシンでは、メダル投入口にメダルを投入すると、ゲームの開始が可能になる。そして、スタートスイッチの操作を契機に、３個の回転リールが回転を開始するとともに、複数の当選役のいずれに当選かまたはハズレかの抽選が行われる。この抽選で当選役に当選した場合に、ストップスイッチが操作されると、当該当選役に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に揃い得るように各回転リールの停止制御が行われる。さらに、すべての回転リールの回転が停止されたときに、当選役に係る図柄の組み合わせが有効ライン上に揃うと、当該当選役の入賞となって払出装置によるメダルの払い出し等が行われる。
【０００３】

ここで、払出装置により払い出されるメダルの量よりも、メダル投入口に投入されるメダルの量が多い状況が続くと、メダルタンクからメダルが溢れることがある。また、メダル投入口に投入されるメダルの量よりも、払出装置により払い出されるメダルの量が多い状況が続くと、メダルタンクのメダルが不足することがある。これらを防止すべく、遊技場では、メダルタンクのメダルの回収や補充を行う必要がある。そこで、メダルタンクに貯留されたメダルの量を報知するスロットマシンが開発された（特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２００１－７０５０７号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

ところで、上述したようなスロットマシンでは、メダルタンクに貯留されたメダルの量が報知されるので、前扉を開放せずにその量を確認することができた。

しかし、上述したようなスロットマシンにおいて、メダルタンクは、メダルを貯留する容器として利用されるに過ぎず、それ以外の役割を果たしていないという問題があった。

そこで、各請求項に記載された発明は、上述のような問題に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、次の点にある。

（請求項１）

すなわち、請求項１に記載の発明は、メダルタンクに貯留されたメダルの量を演出と関係付けることにより、メダルタンクの有効利用を図ることを目的とする。

【０００６】

（請求項２）

請求項２に記載の発明は、上記した請求項１に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。

すなわち、請求項２に記載の発明は、メダルタンクに貯留されたメダルの量を遊技と関係付けることにより、メダルタンクの有効利用を図ることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

（請求項１）

請求項１に記載の発明は、

正面側に開口する正面開口部(11)を有する箱形の筐体(1)と、

正面開口部(11)を閉塞可能な前扉(3)と、

筐体(1)の内部に設けられ、複数のメダルを貯留することが可能なメダルタンク(8)と、

メダルタンク(8)に設けられ、メダルタンク(8)に貯留されたメダルを筐体(1)の外部へ払い出す払出装置(9)と、

メダルタンク(8)に貯留されたメダルの量を検知する貯留量検知手段(60)と、

遊技を演出する演出手段とを備え、

演出手段の実行可能な演出は複数あり、

貯留量検知手段(60)の検知結果に基づいて、いずれかの演出を演出手段に実行させることを特徴とするスロットマシン(S)に関するものである。

【０００８】

「演出手段」は、遊技を演出するものである。具体的には、ランプ(33)、画像表示装置(34)及びスピーカ(35,45)等のいずれか１つ又は複数を、演出手段としてスロットマシン(S)に設けてもよい。また、これらのすべてを、演出手段としてスロットマシン(S)に設けてもよい。

スロットマシン(S)は、貯留量検知手段(60)の検知結果に基づいて、いずれかの演出を演出手段に実行させる。例えば、スロットマシン(S)は、特定の演出を演出手段に実行させる確率が、貯留量検知手段(60)の検知結果、つまりメダルタンク(8)に貯留されたメダ

ルの量に応じて異なるように形成されてもよい。具体的には、スロットマシン(S)は、例えば、貯留量検知手段(60)が所定量のメダルを検知した場合には、所定の演出グループのいずれか１つの演出を演出手段に実行させ、貯留量検知手段(60)が所定量のメダルを検知しない場合には、異なる演出グループのいずれか１つの演出を演出手段に実行させるように形成されてもよい。

【０００９】

（請求項２）

請求項２に記載の発明は、請求項１に記載の発明の特徴に加え、

スロットマシン(S)は、複数の当選役のいずれに当選か又はハズレかの抽選を行うための当選抽選手段(130)を備え、

当選抽選手段(130)は、

所定の領域の乱数を発生させるための乱数発生手段、

乱数発生手段が発生させる乱数から１つの数値を抽出するための乱数抽出手段、

乱数発生手段が発生させる各乱数について複数の当選役のいずれに当選か又はハズレかを割り振った複数の当選判定テーブルを予め記憶する当選判定テーブル記憶手段、

当選判定テーブル記憶手段から１つの当選判定テーブルを選択するための当選判定テーブル選択手段、

及び、乱数抽出手段の抽出した数値と当選判定テーブル選択手段の選択した当選判定テーブルとを対比し、複数の当選役のいずれに当選か又はハズレかを決定するための当選判定手段を備え、

当選判定テーブル選択手段は、貯留量検知手段(60)の検知結果に基づいて当選判定テーブルを選択することを特徴とするスロットマシン(S)に関するものである。

【００１０】

例えば、当選判定テーブル選択手段は、特定の当選役に当選する確率が貯留量検知手段(60)の検知結果、つまりメダルタンク(8)に貯留されたメダルの量に応じて異なるように、当選判定テーブルを選択してもよい。具体的には、当選判定テーブル選択手段は、例えば、貯留量検知手段(60)が所定量のメダルを検知した場合には、所定の当選判定テーブル群からいずれか１つの当選判定テーブルを選択し、貯留量検知手段(60)が所定量のメダルを検知しない場合には、異なる当選判定テーブル群からいずれか１つの当選判定テーブルを選択してもよい。

【発明の効果】

【００１１】

（請求項１）

請求項１に記載の発明によれば、貯留量検知手段の検知結果、つまりメダルタンクに貯留されたメダルの量に基づいて、いずれかの演出を演出手段に実行させることから、メダルタンクの有効利用を図ることができる。

（請求項２）

請求項２に記載の発明によれば、請求項１に記載の発明の効果に加え、次の効果を奏する。

すなわち、請求項２に記載の発明によれば、貯留量検知手段の検知結果、つまりメダルタンクに貯留されたメダルの量に基づいて、当選判定テーブルを選択することから、メダルタンクの有効利用を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１２】

【図１】第１の実施の形態に係るスロットマシンを示す斜視図である。

【図２】第１の実施の形態に係るスロットマシンにおいて前扉を取り外した状態を示す斜視図である。

【図３】第１の実施の形態に係るスロットマシンにおける図柄表示窓及び有効ラインを示す正面図である。

【図４】第１の実施の形態に係るスロットマシンにおける各回転リールのリールテープの

一部を展開して示す展開図である。
【図５】第１の実施の形態に係るスロットマシンにおけるホッパーを示す斜視図である。
【図６】第１の実施の形態に係るスロットマシンにおけるホッパーを切断して示す正面図である。
【図７】第１の実施の形態に係るスロットマシンにおける制御装置の入力、制御及び出力の概略を示すブロック図である。
【図８】第１の実施の形態に係るスロットマシンにおける第１演出抽選テーブル、第２演出抽選テーブル及び第３演出抽選テーブルを説明する説明図である。
【図９】第１の実施の形態に係るスロットマシンにおける遊技の制御の概略を示すフローチャートである。
【図１０】第１の実施の形態に係るスロットマシンにおける当選抽選処理を示すフローチャートである。
【図１１】第１の実施の形態に係るスロットマシンにおける停止制御処理を示すフローチャートである。
【図１２】第１の実施の形態に係るスロットマシンにおける遊技移行処理を示すフローチャートである。
【図１３】第１の実施の形態に係るスロットマシンにおける演出の制御の概略を示すフローチャートである。
【図１４】第１の実施の形態に係るスロットマシンにおける演出の制御の概略を示すフローチャートである。
【図１５】第２の実施の形態に係るスロットマシンにおける第４演出抽選テーブル、第５演出抽選テーブル及び第６演出抽選テーブルを説明する説明図である。
【図１６】第２の実施の形態に係るスロットマシンにおける演出の制御の概略を示すフローチャートである。
【図１７】第２の実施の形態に係るスロットマシンにおける演出の制御の概略を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１３】
本発明を実施するための形態を３例挙げて、図面を参照しつつ順次説明する。
なお、「正面」とは、スロットマシンSにおける、遊技者が遊技を行う際に向き合う面をいう。また、「右側」とは、スロットマシンSの正面に向き合う遊技者から見て右側を意味し、「左側」とは、スロットマシンSの正面に向き合う遊技者から見て左側を意味する。
（第１の実施の形態）
（スロットマシンS）
本実施の形態に係るスロットマシンSは、遊技媒体としてメダルを用いて遊技が行われる。
【００１４】
スロットマシンSは、図１及び図２に示すように、正面側に開口する正面開口部11を有する箱形の筐体1を備えている。また、筐体1の正面には、筐体1の正面開口部11を開閉可能に閉塞する前扉3が設けられている。また、筐体1の内部には、交換ユニット2が着脱可能に設けられている
また、前扉3は、正面開口部11の上部（開口上部13）を開閉可能に閉塞する上扉30と、正面開口部11の下部（開口下部14）を開閉可能に閉塞する下扉40とを備えている。
（筐体1）
筐体1は、図２に示すように、底板15、左右の側板である左側板16Bと右側板16A、天板17及び背板（図示せず）からなる正面側に開口する箱形に形成されている。また、右側板16A及び左側板16Bには、筐体1の高さ方向略中央で水平となるように中板12が設けられている。
【００１５】

そして、底板15の上面には、各部品に電力を供給するための電源装置を内蔵した電源ユニット4が固定されている。また、電源ユニット4の前面には、電源のＯＮ／ＯＦＦの切り替えを行うための電源スイッチ、設定変更のＯＮ／ＯＦＦの切り替えを行うための設定キースイッチ、設定値を変更するための設定変更スイッチ、エラーを解除するためのリセットスイッチ等が設けられている。

また、底板15の上面には、内部にメダルを貯留するとともに、その貯留したメダルを受け皿43へ払い出すためのホッパー5が設置されている。電源ユニット4及びホッパー5は、交換ユニット2の交換に際し、必ずしも交換する必要のないものであり、交換時には筐体1に設置されたままにしておけるようになっている。

【００１６】

（交換ユニット2）

交換ユニット2は、図２に示すように、直方体状に組まれた金属枠である枠体21と、枠体21に固定されたリールユニット22と、枠体21に固定された基板ユニット24Aとを備えている。また、交換ユニット2は、中板12の上に乗せ、筐体1内部に収納される。

枠体21は、リールユニット22及び基板ユニット24Aを支持するとともに、これらを一体に取り扱うためのものである。

また、基板ユニット24Aは、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、Ｉ／Ｏ等の電子部品を備えた基板を、基板ケースに収納したものである。そして、基板ユニット24Aは、スロットマシンSの遊技を制御するための遊技制御装置100として機能する。

【００１７】

（上扉30）

上扉30は、図１及び図２に示すように、筐体1の開口上部13を開閉可能に閉塞するための扉である。上扉30は、交換ユニット2の枠体21に回動自在に取り付けられている。

また、上扉30は、略中央部に回転リール23の図柄を正面側から見ることができる図柄表示窓31を備えている。図柄表示窓31は、図３に示すように、各回転リール23の図柄が３個ずつ表示可能に形成されている。ここで、３個の図柄が図柄表示窓31に適正な位置で表示されるときの各回転リール23の停止位置を、「停止基準位置」という。

また、図柄表示窓31には、水平に伸びる中段の有効ライン37（第一有効ライン37A）、水平に伸びる上段の有効ライン37（第二有効ライン37B）、水平に伸びる下段の有効ライン37（第三有効ライン37C）、図柄表示窓31の対角線に伸びる右下がりの有効ライン37（第四有効ライン37D）、図柄表示窓31の対角線に伸びる右上がりの有効ライン37（第五有効ライン37E）の５本が形成されている。

【００１８】

そして、図柄表示窓31の上方には、図１に示すように、画像表示装置34が設けられている。画像表示装置34は、各当選役の図柄配列や遊技履歴等の情報の画像や、遊技の状態や当選役の抽選結果を報知する画像等を表示する。また、画像表示装置34として、液晶ディスプレイやＣＲＴ等を用いることができる。

また、上扉30における画像表示装置34の周りには、ランプ33が設けられている。ランプ33は、様々な点滅パターンで点滅することにより、遊技を盛り上げることができる。

また、図柄表示窓31の下方には、図１に示すように、７セグメント表示器などを用いて、クレジットされたメダルの枚数や設定値を表示するための数値表示部32が設けられている。

【００１９】

ここで、クレジットとは、メダル投入口42から投入され、メダルセレクター6により正規なメダルとしてホッパー5へ移送されるメダル、または所定の入賞により払い出されるメダルを、スロットマシンS内部に貯留することである。また、本実施の形態においては、最大５０枚までクレジット可能に形成されている。

また、上扉30の裏面上部には、図２に示すように、基板ユニット24Bが設けられている。基板ユニット24Bは、スロットマシンSの演出を制御するための演出制御装置300として機能する。

また、上扉30の裏面上部の左右には、図２に示すように、種々のサウンドを出力するためのスピーカ35が設けられている。

【００２０】

なお、上扉30は、筐体1の側板16に取り付けるように形成してもよい。

（下扉40）

下扉40は、図１及び図２に示すように、筐体1の開口下部14を開閉可能に閉塞するための扉である。下扉40は、筐体1の左側板16Bに回動自在に取り付けられている。

また、下扉40の上部は、図１に示すように、スロットマシンSを操作するための操作部50が設けられている。操作部50には、クレジットされたメダルを減じてメダルの投入に代えるためのベットスイッチ51、クレジットされたメダルを払い出すための精算スイッチ52、ゲームを開始させるためのスタートスイッチ53、回転リール23の回転を停止させるためのストップスイッチ54が設けられている。

【００２１】

また、図１に示すように、下扉40の上部右側には、メダルを１枚ずつ投入するためのメダル投入口42が設けられている。また、下扉40の下部には、スロットマシンS内部よりメダルを排出するためのメダル払い出し口41と、メダル払い出し口41から排出されたメダルを溜めておくための受け皿43とが形成されている。

受け皿43は、平板状の底部47と、底部47の周縁に立設する壁部48とを備えている。また、受け皿43の底部47及び壁部48並びに下扉40の下部に囲まれた空間に、メダルを貯留することができる。

また、下扉40の裏面には、図２に示すように、メダル投入口42から投入されたメダルを誘導しながら真贋で選別するためのメダルセレクター6が設けられている。また、下扉40の裏面には、メダルセレクター6の下方に開口し、メダル払い出し口41に連通するメダル排出部44が設けられている。

【００２２】

また、下扉40の裏面下部の左右には、図２に示すように、種々のサウンドを出力するためのスピーカ45が設けられている。

（リールユニット22）

リールユニット22は、枠体21に固定された３枚の支持板と、各支持板に固定された３個のステッピングモータ26と、各々のステッピングモータ26の駆動軸に固定された３個の回転リール23とを備えている。

各ステッピングモータ26は、それぞれの駆動軸に固定された回転リール23を回転駆動するものとして機能する。

【００２３】

また、図３に示すように、３個の回転リール23のうち、左側に位置するのが左回転リール23Lであり、中央に位置するのが中央回転リール23Mであり、右側に位置するのが右回転リール23Rである。

また、各回転リール23は、合成樹脂からなる回転ドラムと、回転ドラムの周囲に貼付されるテープ状のリールテープ28とを備えている。このリールテープ28の外周面には、複数個（例えば２１個）の図柄が表示されている。具体的には、図４に示すように、「７（赤色）」、「ＢＡＲ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」及び「ＲＥＰ」の図柄が配置されている。

【００２４】

また、各回転リール23の回転ドラムには、突起状のインデックスが設けられるとともに、リールユニット22の各支持板には、インデックスを検出するためのインデックスセンサー27が設けられている。

また、本実施の形態では、４相のステッピングモータ26を、１－２相励磁方式で制御している。また、各回転リール23のステップ角は０．７１度であり、１回転させるためには５０４ステップ必要となる。また、各回転リール23には、２１個の図柄が配置されていることから、各回転リール23を１図柄分回転させるためには、２４ステップ必要となる。

（ホッパー5）
ホッパー5は、内部にメダルを貯留するとともに、その貯留したメダルを受け皿43へ払い出すためのものである。ホッパー5は、図５及び図６に示すように、複数のメダルを貯留することが可能なメダルタンク8と、メダルタンク8の下部に設けられ、メダルタンク8に貯留されているメダルを１枚ずつ排出するための払出装置9と、払出装置9により排出されたメダルを検出するための払い出しセンサー（図示せず）とを備えている。
【００２５】
また、払出装置9により排出されたメダルは、メダル排出部44を通って受け皿43に払い出されるようになっている。
（メダルセレクター6）
メダルセレクター6は、メダル投入口42から投入されたメダルを誘導しながら真贋で選別するためのものである。また、メダルセレクター6は、下扉40の裏面に設けられている。
また、メダルセレクター6は、メダル投入口42から投入されたメダルをホッパー5へ誘導するためのメダル通路（図示せず）と、メダル通路の下流に設けられた投入センサー7と、メダル通路を流下するメダルを投入センサー7に検出される前にメダル排出部44へ排除するためのブロッカー装置（図示せず）とを備えている。また、ブロッカー装置は、１ゲームが進行している最中や、クレジットされているメダルが上限の５０枚に達しているときに、メダル通路を流下するメダルをメダル排出部44へ排除するようになっている。
【００２６】
（投入センサー7）
投入センサー7は、メダルセレクター6に設けられている。また、投入センサー7は、メダル投入口42から投入されてメダルセレクター6に到達したメダルのうち、ホッパー5へ誘導される正規のメダルを検出するためのものである。
（ベットスイッチ51）
ベットスイッチ51は、クレジットとして貯留されたメダルをベットするためのものである。具体的には、ベットスイッチ51が操作されると、クレジットとして貯留されたメダルの内から３枚ベットされるようになっている。
【００２７】
また、ベットスイッチ51は、図１に示すように、操作部50の上面左寄りに設けられている。
（精算スイッチ52）
精算スイッチ52は、クレジットされたすべてのメダルを払い戻させるためのものである。具体的には、精算スイッチ52が操作されると、ホッパー5がその時点でクレジットされているメダルと同じ枚数のメダルを払い出すことにより、クレジットされたメダルを払い戻すようになっている。
また、精算スイッチ52は、図１に示すように、操作部50の上面左寄りに設けられている。
【００２８】
（スタートスイッチ53）
スタートスイッチ53は、図１に示すように、操作部50の正面左寄りに設けられている。また、スタートスイッチ53は、所定枚数以上のメダルがベットされていることを条件に、または、前回のゲームで「リプレイ（再遊技）当選役」に入賞した場合において前回のゲーム終了から所定時間が経過したことを条件に、次のゲームを開始させるためのものである。具体的には、スタートスイッチ53が操作されると、スタート信号が出力されて、リールユニット22の各ステッピングモータ26が駆動される。
なお、「リプレイ（再遊技）」とは、「ＲＥＰ」の図柄が有効化された有効ライン37上に揃うと、新たにメダルをベットすることなく１ゲーム行うことができるものである。
【００２９】
（ストップスイッチ54）

ストップスイッチ54は、図１に示すように、操作部50の正面の中央部に設けられ、各回転リール23の回転を停止させるためのものである。具体的には、操作部50の前面の中央部には、各回転リール23に対応した３個のストップスイッチ54が、横並びに設けられている。

そして、ストップスイッチ54の操作により、このストップスイッチ54に対応した回転リール23が回転を停止するように設定されている。具体的には、左側に位置するストップスイッチ54（以下「左ストップスイッチ54L」という）を操作すると、左回転リール23L用のストップ信号が出力されて、左回転リール23Lが停止する。また、中央に位置するのストップスイッチ54（以下「中央ストップスイッチ54M」という）を操作すると、中央回転リール23M用のストップ信号が出力されて、中央回転リール23Mが停止する。また、右側に位置するストップスイッチ54（以下「右ストップスイッチ54R」という）を操作すると、右回転リール23R用のストップ信号が出力されて、右回転リール23Rが停止する。

【００３０】

（演出手段）

演出手段は、スロットマシンSの遊技を演出するためのものである。本実施の形態では、ランプ33、画像表示装置34及びスピーカ35,45などが、演出手段として機能する。そして、画像表示装置34に所定の画像を表示させたり、スピーカ35,45から所定の音声を出力させたり、ランプ33を所定のパターンで点滅させたり等することにより、遊技を演出することができる。

（貯留量検知手段60）

貯留量検知手段60は、メダルタンク8に貯留されたメダルの量を検知するためのものである。

【００３１】

本実施の形態では、貯留量検知手段60は、メダルタンク8の側壁の下部に設けられた下段貯留量検知部61と、メダルタンク8の側壁の上部に設けられた上段貯留量検知部62とを備えている（図５及び図６を参照）。また、下段貯留量検知部61及び上段貯留量検知部62は、それぞれ２本の電極を備えており、各検知部における電極間の電気導通の有無により、メダルタンク8に貯留されたメダルの量を検知するようになっている。

具体的には、下段貯留量検知部61の２本の電極は、メダルタンク8に貯留されたメダルがメダルタンク8の満タン量の約２割に達すると、電気導通するようになっている。そして、下段貯留量検知部61は、これらの電極が電気導通すると、下段貯留検知信号を演出制御装置300へ出力する。

【００３２】

また、上段貯留量検知部62の２本の電極は、メダルタンク8に貯留されたメダルがメダルタンク8の満タン量の約８割に達すると、電気導通するようになっている。そして、上段貯留量検知部62は、これらの電極が電気導通すると、上段貯留検知信号を演出制御装置300へ出力する。

したがって、メダルタンク8に貯留されたメダルが、メダルタンク8の満タン量の約２割に達していない場合には、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されず、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されない。

また、メダルタンク8に貯留されたメダルが、メダルタンク8の満タン量の約２割には達しているが約８割には達していない場合には、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されているが、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されない。

【００３３】

また、メダルタンク8に貯留されたメダルが、メダルタンク8の満タン量の約８割に達している場合には、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力され、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力される。

（制御装置10）

制御装置10は、スロットマシンSを制御するためのものである。また、制御装置10は、ＣＰＵを中心に構成され、ＲＯＭ、ＲＡＭ、Ｉ／Ｏ等を備えている。

本実施の形態では、制御装置10は、主にスロットマシンSの遊技を制御する遊技制御装置100と、遊技制御装置100からの信号を受信して、主にスロットマシンSの演出を制御する演出制御装置300とを備えている。このように、遊技を司る制御装置と演出を司る制御装置とを別個に構成することにより、演出制御に割り当てるメモリを大幅に増やすことができるとともに、演出のみを変更することも可能になっている。

【００３４】

（遊技制御装置100）

遊技制御装置100は、スロットマシンSの遊技を制御するためのものである。

また、遊技制御装置100の入力段には、図７に示すように、投入センサー7、ベットスイッチ51、精算スイッチ52、スタートスイッチ53、ストップスイッチ54、インデックスセンサー27などのパーツが接続されている。

また、遊技制御装置100の出力段には、図７に示すように、ステッピングモータ26、ホッパー5、数値表示部32などのパーツが接続されている。

また、遊技制御装置100は、ＣＰＵがＲＯＭに記憶されたプログラムを実行することにより、通常遊技制御手段110、特別遊技制御手段120、当選抽選手段130、回転制御手段140、回転位置判断手段150、停止制御手段160、入賞判定手段170、ベット数記憶手段180、クレジット数記憶手段190、支払制御手段200、ゲーム更新手段210、再遊技ベット手段220などとして機能する（図７参照）。

【００３５】

次に、遊技制御装置100が備える各手段について説明する。

（ベット数記憶手段180）

ベット数記憶手段180は、ベットされたメダルの枚数（以下「ベット数」という）を記憶するためのものである。また、ベット数記憶手段180は、メダル投入口42からメダルが投入されて、投入センサー7がメダルを検出すると、ベット数に「１」を加算する更新を行うようになっている。

また、ベット数記憶手段180のベット数には、上限が設定されている。本実施の形態では、ベット数記憶手段180のベット数の上限は「３」に設定されている。

【００３６】

また、ベット数記憶手段180のベット数が「３」まで加算されると、５本の有効ライン37が有効化される。

（クレジット数記憶手段190）

クレジット数記憶手段190は、クレジットされたメダルの枚数（以下「クレジット数」という）を記憶するためのものである。また、クレジット数記憶手段190は、ベット数記憶手段180のベット数が上限の「３」に到達している場合に、投入センサー7がメダルを検出すると、クレジット数に「１」を加算する更新を行うようになっている。

また、クレジット数記憶手段190のクレジット数には、上限が設定されている。本実施の形態では、クレジット数記憶手段190のクレジット数の上限は「５０」に設定されている。

【００３７】

また、クレジット数記憶手段190のクレジット数が上限の「５０」に到達している場合に、メダルがメダル投入口42から更に投入されたときには、メダルが投入センサー7に検出される前にメダルセレクター6からメダル排出部44に排出されて、メダル受け皿43に返却される。

なお、本実施の形態では、ベットスイッチ51の操作によるクレジット数記憶手段190のクレジット数の減算をもってメダルの投入に代えることが可能になっている。

（通常遊技制御手段110）

通常遊技制御手段110は、通常遊技を行わせるためのものである。

【００３８】

ここで、本実施の形態における通常遊技について説明する。

ベット数記憶手段180の記憶するベット数が「３」である場合に、スタートスイッチ53

が操作されると、リールユニット22の各ステッピングモータ26の駆動により各回転リール23が回転を開始する。

その後、ストップスイッチ54が操作されると、対応する回転リール23の回転が停止する。そして、すべての回転リール23の回転が停止したときに、当選役の図柄の組み合わせが有効ライン37上に揃うように各回転リール23が停止すると、該当選役の入賞となって遊技者に所定の利益が付与される。

【００３９】

当選役には、有効ライン37上に「ベル」の図柄が３個揃うと入賞となり、メダルが支払われる「ベル当選役」と、有効ライン37上に「スイカ」の図柄が３個揃うと入賞となり、メダルが支払われる「スイカ当選役」と、有効ライン37上に左回転リール23Lの「チェリー」の図柄が停止すると入賞となり、メダルが支払われる「チェリー当選役」と、有効ライン37上に「７（赤色）」の図柄が３個揃うと入賞となり、特別遊技（ビッグボーナス）が開始される「赤セブン当選役」と、有効ライン37上に「ＢＡＲ」の図柄が３個揃うと入賞となり、特別遊技（レギュラーボーナス）が開始される「ＢＡＲ当選役」と、有効ライン37上に「ＲＥＰ」の図柄が３個揃うと入賞となり、メダルを新たにベットすることなく再度１ゲームを行うことができる「リプレイ（再遊技）当選役」とがある。

【００４０】

なお、メダルの支払いは、クレジット数記憶手段190のクレジット数が上限値の「５０」に到達している場合には、ホッパー5により受け皿43にメダルを払い出すようになっている。また、クレジット数記憶手段190のクレジット数が「５０」未満である場合には、ホッパー5により受け皿43にメダルを払い出す代わりに、クレジット数記憶手段190のクレジット数に加算するようになっている。

（特別遊技制御手段120）

特別遊技制御手段120は、当選抽選手段130の抽選結果に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を行わせるためのものである。

【００４１】

上記特別遊技としては、大別すると、次の遊技がある。

（１）ビッグボーナス（以下「ＢＢ」という）

（２）レギュラーボーナス（以下「ＲＢ」という）

なお、特別遊技としては、上記した遊技に限定されるものではない。

特別遊技制御手段120は、大別すると、次の手段を備える。

（１）ＢＢ制御手段

（２）ＲＢ制御手段

（ＢＢ制御手段）

ＢＢ制御手段は、ＢＢを制御するためのものである。ここで、本実施の形態におけるＢＢについて説明する。

【００４２】

通常遊技において「７（赤色）」の図柄が有効ライン37上に３個揃うと、ＢＢに移行される。そして、ＢＢ中に４６５枚を超えるメダルの支払いが行われると、ＢＢを終了して通常遊技に移行する。

ＢＢ中の当選役には、「ベル当選役」、「スイカ当選役」、「チェリー当選役」及び「リプレイ当選役」がある。また、ＢＢ中は、「ベル当選役」、「スイカ当選役」及び「チェリー当選役」に当選する確率が通常遊技中よりも高くなるように設定されている。

（ＲＢ制御手段）

ＲＢ制御手段101は、ＲＢを制御するためのものである。ここで、本実施の形態におけるＲＢについて説明する。

【００４３】

通常遊技において「ＢＡＲ」の図柄が有効ライン37上に３個揃うと、ＲＢに移行される。そして、ＲＢ中に当選役に８回入賞する、またはＲＢ中に１２ゲーム行うと、ＲＢを終了して通常遊技に移行する。

ＲＢ中の当選役には、「ベル当選役」、「スイカ当選役」、「チェリー当選役」及び「リプレイ当選役」がある。また、ＲＢ中は、「ベル当選役」、「スイカ当選役」及び「チェリー当選役」に当選する確率が通常遊技中よりも高くなるように設定されている。

（当選抽選手段130）

当選抽選手段130は、複数の当選役のいずれに当選かまたはハズレかの抽選を行うためのものである。そして、この抽選で当選すると、当該当選に対応した当選フラグが立てられる。

【００４４】

また、本実施の形態では、当選抽選手段130の抽選結果には、「ベル当選役」の当選となる「ベル当選」と、「スイカ当選役」の当選となる「スイカ当選」と、「チェリー当選役」の当選となる「チェリー当選」と、「赤セブン当選役」の当選となる「赤セブン当選」と、「ＢＡＲ当選役」の当選となる「ＢＡＲ当選」と、「リプレイ当選役」の当選となる「リプレイ当選」と、いずれの当選役にも入賞不可能となる「ハズレ」とがある。

また、当選抽選手段130は、大別すると、（１）乱数発生手段、（２）乱数抽出手段、（３）当選判定テーブル記憶手段、（４）当選判定テーブル選択手段、（５）当選判定手段、（６）当選フラグ設定手段、を有している。

【００４５】

なお、当選抽選手段130としては、上記手段に限定されるものではない。

（乱数発生手段）

乱数発生手段は、当選抽選用の乱数を所定の領域内（例えば十進数で０～６５５３５）で発生させるものである。

（乱数抽出手段）

乱数抽出手段は、乱数発生手段が発生させる乱数から１つの数値を抽出するためのものである。なお、この抽出した数値を「抽出乱数データ」とする。

本実施の形態では、乱数抽出手段は、ベット数記憶手段180の記憶するベット数が「３」である場合において、スタートスイッチ53の操作を契機に抽出乱数データを抽出するようになっている。

【００４６】

なおここで、「乱数発生手段」としては、ソフト乱数としての平方採中法等で乱数を発生させることができるものの他に、一定範囲の数値を高速で１ずつ加算するカウンタを用いて構成することもできる。例えば、０～６５５３５の範囲の数値を、１秒間に７００万回程度順次繰り返すようにしたカウンタが考えられる。そして、「乱数抽出手段」としては、スタートスイッチ53を押したタイミングでカウンタの数値を読みとることとなる。

このように形成すると、「乱数発生手段」では乱数を発生しているわけではないものの、「乱数抽出手段」によって抽出される数値は、あたかも乱数のような分布となる。このように、結果として乱数のような分布を示す数値が得られる手段を、ここでは「乱数発生手段」あるいは「乱数抽出手段」に含めて考えるものとする。

【００４７】

（当選判定テーブル記憶手段）

当選判定テーブル記憶手段は、複数の当選判定テーブルを予め記憶するものである。

当選判定テーブルは、乱数発生手段が発生させる各乱数について、いずれかの当選役に当選かまたはハズレかを割り振ったテーブルである。

本実施の形態では、当選判定テーブル記憶手段は、通常遊技用の当選判定テーブル、ボーナス当選フラグ保有時の通常遊技用の当選判定テーブル、ＢＢ用の当選判定テーブル、ＲＢ用の当選判定テーブル等を予め記憶する。具体的には、例えば、通常遊技用の当選判定テーブルには、「ベル当選」、「スイカ当選」、「チェリー当選」、「赤セブン当選」、「ＢＡＲ当選」、「リプレイ当選」及び「ハズレ」の領域が割り振られている。また、例えば、ボーナス当選フラグ保有時の通常遊技用の当選判定テーブルには、「ベル当選」、「スイカ当選」、「チェリー当選」、「リプレイ当選」及び「ハズレ」の領域が割り振られている。また、例えば、ＢＢ用及びＲＢ用の当選判定テーブルには、「ベル当選」、

「スイカ当選」、「チェリー当選」、「リプレイ当選」及び「ハズレ」の領域が割り振られている。

【００４８】

また、ＢＢ用の当選判定テーブル及びＲＢ用の当選判定テーブルは、通常遊技用の当選判定テーブル及びボーナス当選フラグ保有時の通常遊技用の当選判定テーブルよりも「ベル当選」、「スイカ当選」及び「チェリー当選」の領域が大きくなるとともに、「ハズレ」の領域が小さくなるように、各領域が割り振られている。

（当選判定テーブル選択手段）

当選判定テーブル選択手段は、当選判定テーブル記憶手段から１つの当選判定テーブルを選択するためのものである。

本実施の形態では、当選判定テーブル選択手段は、乱数抽出手段により抽出乱数データが抽出されたことを契機に、スロットマシンSの遊技状態に応じて当選判定テーブルを選択する。

【００４９】

例えば、当選判定テーブル選択手段は、通常遊技中において、遊技制御装置100のＲＡＭの所定領域にボーナス当選フラグを有さない場合には、通常遊技用の当選判定テーブルを選択する。

また、例えば、当選判定テーブル選択手段は、通常遊技中において、遊技制御装置100のＲＡＭの所定領域にボーナス当選フラグを有する場合には、ボーナス当選フラグ保有時の通常遊技用の当選判定テーブルを選択する。

（当選判定手段）

当選判定手段は、乱数抽出手段の抽出した抽出乱数データと、当選判定テーブル選択手段の選択した当選判定テーブルとを対比し、複数の当選役のいずれに当選かまたはハズレかを決定するためのものである。

【００５０】

具体的には、当選判定手段は、乱数抽出手段の抽出した抽出乱数データを、当選判定テーブル選択手段の選択した当選判定テーブルにおける各当選役の当選領域と対比する。そして、当該抽出乱数データがいずれかの当選領域に属する場合には当該当選領域に対応する当選を決定し、当該抽出乱数データがいずれの当選領域にも属さない場合には、「ハズレ」の決定をする。

（当選フラグ設定手段）

当選フラグ設定手段は、当選判定手段により当選役の当選が決定されたときに、この当選に応じた当選フラグを設定するためのものである。

【００５１】

「当選フラグ」は、当選の有無について当選役毎に関連づけされた変数であり、制御装置10に当選抽選手段130の抽選結果を記憶させるためのものである。具体的には、当選判定手段により当選役の当選が決定されたときには、遊技制御装置100のＲＡＭの所定領域に、この当選に応じた当選フラグが設定される。また、当選フラグには、「通常当選フラグ」と「ボーナス当選フラグ」とがある。

「通常当選フラグ」は、当選フラグ設定手段により当選フラグが設定されたが、この当選フラグに係る当選役の図柄の組み合わせが図柄表示31に表示されていないと入賞判定手段170により判定された場合において、次のゲームが開始される前に消去される当選フラグを意味する。本実施の形態では、「ベル当選」に対応した「ベル当選フラグ」、「スイカ当選」に対応した「スイカ当選フラグ」、「チェリー当選」に対応した「チェリー当選フラグ」、及び「リプレイ当選」に対応した「リプレイ当選フラグ」が、通常当選フラグである。

【００５２】

「ボーナス当選フラグ」は、当選フラグ設定手段により当選フラグが設定されたが、この当選フラグに係る当選役の図柄の組み合わせが図柄表示窓31に表示されていないと入賞判定手段170により判定された場合において、消去されずに次のゲームに持ち越される当

選フラグを意味する。本実施の形態では、「赤セブン当選」に対応した「赤セブン当選フラグ」、及び「ＢＡＲ当選」に対応した「ＢＡＲ当選フラグ」が、ボーナス当選フラグである。

（回転制御手段140）

回転制御手段140は、スタートスイッチ53の操作を契機に各回転リール23の回転を開始させるとともに、各回転リール23を一定の回転速度で回転させるためのものである。

【００５３】

具体的には、回転制御手段140は、ベット数記憶手段180の記憶するベット数が「３」である場合において、スタートスイッチ53の操作を契機に、各ステッピングモータ26の回転駆動を開始させて、各回転リール23の回転を開始させる。また、各回転リール23の回転が一定の回転速度に達するまで加速するように、各ステッピングモータ26の回転駆動を制御する。そして、各回転リール23の回転が一定の回転速度まで加速すると、各回転リール23が一定の回転速度を保って定常回転するように、各ステッピングモータ26の回転駆動を制御するようになっている。

（回転位置判断手段150）

回転位置判断手段150は、各回転リール23の回転位置を特定するためのものである。

【００５４】

具体的には、各回転リール23が一定の回転速度まで回転を加速して定常回転になったことを契機に、各インデックスセンサー27によるインデックスの検出を開始する。そして、インデックスセンサー27がインデックスを検出したことを契機に、ステッピングモータ26のパルス数をカウントするとともに、このパルス数に基づいて対応する回転リール23の回転位置を特定する。

また、各回転リール23に２１個ずつ付された図柄には、インデックスセンサー27がインデックスを検出した時の回転位置を基準にした図柄番号が割り振られている。具体的には、インデックスセンサー27がインデックスを検出したときに第一有効ライン37A上にある図柄から、順次「００」～「２０」の図柄番号が割り振られている。また、それぞれの図柄番号に対応する図柄の種類を各回転リール23毎に記憶している。そして、回転リール23の回転位置、すなわちパルス数に基づいて、第一有効ライン37A上にある図柄の図柄番号を特定し、この図柄番号に基づいて図柄の種類を特定するようになっている。

【００５５】

また、カウントしたパルス数は、インデックスを検出する度にリセットされ、あらたにパルス数がカウントされる。つまり、インデックスセンサー27によりインデックスが検出される回転位置を基準に「０」からパルス数のカウントを開始して、パルス数が「５０３」に達するまでカウントし、更にインデックスセンサー27によりインデックスが検出されると、パルス数が「０」にリセットされる。

（停止制御手段160）

停止制御手段160は、ストップスイッチ54の操作を契機に、対応する回転リール23の回転位置及び当選抽選手段130の抽選結果に基づいて、当該回転リール23の停止制御を行うためのものである。

【００５６】

具体的には、停止制御手段160は、ストップスイッチ54が操作された場合に、当選フラグを有しているときには、この操作時の回転リール23の回転位置に基づいて、当該当選フラグに係る当選役が入賞し得るように且つその他の当選役が入賞しないように、当該回転リール23に対応するステッピングモータ26の回転駆動を停止する。また、停止制御手段160は、ストップスイッチ54が操作された場合に、当選フラグを有していないときには、この操作時の回転リール23の回転位置に基づいて、いずれの当選役も入賞しないように、当該回転リール23に対応するステッピングモータ26の回転駆動を停止する。

なお、本実施の形態では、各回転リール23が定常回転するとともに、すべてのインデックスセンサー27がインデックスを検出したことを契機に、停止制御手段160による回転リール23の停止制御が可能になる。

【００５７】
ここで、ストップスイッチ54が操作されてから、対応する回転リール23がいずれかの停止基準位置に停止するまでの間に、図柄表示窓31に表示される停止基準位置の数を「滑りコマ数」という。停止制御手段160は、当選抽選手段130の抽選結果に基づいて、滑りコマ数「０」ないし「４」の範囲で回転リール23を停止基準位置に停止させるようになっている。
また、停止制御手段160は、大別すると、（１）停止テーブル記憶手段、（２）停止テーブル選択手段、（３）回転リール停止手段、を有している。
なお、停止制御手段160としては、上記手段に限定されるものではない。
【００５８】
（停止テーブル記憶手段）
停止テーブル記憶手段は、複数の停止テーブルを記憶するためのものである。
停止テーブルは、ストップスイッチ54が操作されたときの回転リール23の回転位置に基づき、回転リール23が停止基準位置に停止するまでの滑りコマ数を、回転リール23毎にテーブル上に規定したものである。
本実施の形態では、停止テーブル記憶手段は、当選抽選手段130の抽選結果に応じた複数の停止テーブルを記憶している。具体的には、当選フラグを有する場合には、この当選フラグに係る当選役の図柄の組み合わせが有効ライン37上に揃い得るように、且つその他の当選フラグに係る当選役の図柄の組み合わせが有効ライン37上に揃わないように、回転リール23の回転停止までの滑りコマ数を回転リール23毎に規定した停止テーブルが、当選役毎に記憶されている。また、いずれの当選フラグも有さない場合には、いずれの当選役の図柄の組み合わせも有効ライン37上に揃わないように、回転リール23の回転停止までの滑りコマ数を回転リール23毎に規定した停止テーブルが記憶されている。
【００５９】
（停止テーブル選択手段）
停止テーブル選択手段は、当選抽選手段130の抽選結果に応じて、複数ある停止テーブルのいずれかを選択するためのものである。本実施の形態では、停止テーブル選択手段は、有している当選フラグに対応する停止テーブルを、停止テーブル記憶手段から１つ選択するようになっている。
（回転リール停止手段）
回転リール停止手段は、操作されたストップスイッチに対応する回転リールについて、停止テーブル選択手段により選択された停止テーブルと当該操作時の回転リール23の回転位置とに基づいて滑りコマ数を決定するとともに、決定した滑りコマ数に基づいて当該回転リール23を停止させるためのものである。
【００６０】
（入賞判定手段170）
入賞判定手段170は、すべての回転リール23の回転が停止したことを契機に、複数の当選役のいずれかに入賞か又は入賞なしかの判定を行うためのものである。
本実施の形態では、入賞判定手段170は、すべての回転リール23が停止されたときに、それぞれの当選役に係る図柄の組み合わせについて、有効ライン37上に揃うように各回転リール23が停止されたか否かの判定を行う。そして、入賞判定手段170は、当選役に係る図柄の組み合わせが有効ライン37上に揃うように各回転リール23が停止されたときには、当該当選役に入賞したと判定する。
【００６１】
入賞判定手段170は、例えば、すべての回転リール23が停止された場合において、「７（赤色）」の図柄が有効ライン37上に揃うように各回転リール23が停止されたときには、「赤セブン当選役の入賞」と判定する。
また、入賞判定手段170は、例えば、すべての回転リール23が停止された場合において、「チェリー」の図柄が有効ライン37上に停止するように左回転リール23Lが停止されたときには、「チェリー当選役の入賞」と判定する。

また、入賞判定手段170は、例えば、すべての回転リール23が停止された場合において、どの種類の図柄も有効ライン37上に３個揃わないように各回転リール23が停止され、且つ「チェリー」の図柄が有効ライン37上に停止しないように左回転リール23Lが停止されたときには、「入賞なし」と判定する。

【００６２】

（支払制御手段200）

支払制御手段200は、入賞判定手段170が「特定の当選役の入賞」と判定したことを契機に、メダルを支払う制御を行うためのものである。

「特定の当選役」は、本実施の形態では、「ベル当選役」、「スイカ当選役」及び「チェリー当選役」が該当する。また、支払制御手段200は、「ベル当選役の入賞」により１０枚のメダルを支払う制御を行い、「スイカ当選役の入賞」により６枚のメダルを支払う制御を行い、「チェリー当選役の入賞」により２枚のメダルを支払う制御を行う。

なお、「メダルを支払う制御」は、「ホッパー5にメダルを払い出させる制御」を行ってもよいし、「クレジット数記憶手段190のクレジット数を増加させる制御」を行ってもよい。本実施の形態では、支払制御手段200は、クレジット数記憶手段190のクレジット数が上限の「５０」に達する前は、クレジット数記憶手段190のクレジット数を増加させる制御を行う。また、支払制御手段200は、クレジット数記憶手段190のクレジット数が上限の「５０」に達した後は、ホッパー5にメダルを払い出させる制御を行う。

【００６３】

（ゲーム更新手段210）

ゲーム更新手段210は、次のゲームに持ち越す必要のないＲＡＭのデータをクリアするためのものである。

具体的には、ゲーム更新手段210が遊技制御装置100のＲＡＭの所定領域をクリアすることにより、通常当選フラグの消去、入賞済みのボーナス当選フラグの消去、ベット数記憶手段180のベット数のクリア等がなされる。

（再遊技ベット手段220）

再遊技ベット手段220は、入賞判定手段170により「リプレイ当選役の入賞」と判定されたことを契機に、新たにメダルを消費することなく、スロットマシンSをメダルがベットされた状態にするためのものである。

【００６４】

具体的には、再遊技ベット手段220は、入賞判定手段170により「リプレイ当選役の入賞」と判定されるとともに、ゲーム更新手段210により遊技制御装置100のＲＡＭの所定領域がクリアされたことを契機に、前回のゲームでベットされたメダルの枚数、つまり「３」をベット数記憶手段180のベット数に加算する更新を行う。

（演出制御装置300）

演出制御装置300は、遊技制御装置100からの信号に基づいて、スロットマシンSの演出を制御するためのものである。本実施の形態では、演出Ａ、演出Ｂ、演出Ｃ、演出Ｄ、通常遊技演出、ＢＢ演出、ＲＢ演出、その他の演出を演出手段により実行することができる。

【００６５】

また、演出制御装置300の入力段には、図７に示すように、下段貯留量検知部61、上段貯留量検知部62などのパーツが接続されている。

また、演出制御装置300の出力段には、図７に示すように、ランプ33、画像表示装置34、スピーカ35,45などのパーツが接続されている。

演出制御装置は、ＣＰＵがＲＯＭに記憶されたプログラムを実行することにより、画像データ記憶手段310、画像表示制御手段320、音声データ記憶手段330、音声出力制御手段340、ランプ点滅制御手段350、演出抽選手段360などとして機能する（図７参照）。

次に、演出制御装置300が備える各手段について説明する。

【００６６】

（演出抽選手段360）

演出抽選手段360は、複数の演出のいずれに当選かまたはハズレかの抽選を行うためのものである。

また、演出抽選手段360は、大別すると、（１）演出用乱数発生手段、（２）演出用乱数抽出手段、（３）演出抽選テーブル記憶手段、（４）演出抽選テーブル選択手段、（５）演出当選判定手段、を有している。

なお、演出抽選手段360としては、上記手段に限定されるものではない。

（演出用乱数発生手段）

演出用乱数発生手段は、演出抽選用の乱数を所定の領域内（例えば十進数で０～６５５３５）で発生させるものである。

【００６７】

（演出用乱数抽出手段）

演出用乱数抽出手段は、演出用乱数発生手段が発生させる乱数から１つの数値（抽出乱数データ）を抽出するためのものである。

本実施の形態では、演出用乱数抽出手段は、当選抽選手段130の抽選が行われたことを契機に、抽出乱数データを抽出するようになっている。

なおここで、「演出用乱数発生手段」としては、ソフト乱数としての平方採中法等で乱数を発生させることができるものの他に、一定範囲の数値を高速で１ずつ加算するカウンタを用いて構成することもできる。例えば、０～６５５３５の範囲の数値を、１秒間に７００万回程度順次繰り返すようにしたカウンタが考えられる。そして、「演出用乱数抽出手段」としては、当選抽選手段130の抽選が行われたことを契機に、カウンタの数値を読みとることとなる。

【００６８】

（演出抽選テーブル記憶手段）

演出抽選テーブル記憶手段は、複数の演出抽選テーブルを予め記憶するものである。

演出抽選テーブルは、演出用乱数発生手段が発生させる各乱数について、複数の演出のいずれに当選かまたはハズレかを割り振ったテーブルである。

本実施の形態では、演出抽選テーブル記憶手段は、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時に用いる第１演出抽選テーブル、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時に用いる第２演出抽選テーブル、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時に用いる第３演出抽選テーブル等を予め記憶する。

【００６９】

具体的には、図８（Ａ）に示すように、第１演出抽選テーブルには、演出Ｂの当選領域が割り振られていない。したがって、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時には、演出Ｂに当選しないようになっている。また、図８（Ｂ）に示すように、第２演出抽選テーブルには、演出Ａの当選領域が割り振られていない。したがって、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時には、演出Ａに当選しないようになっている。また、図８（Ｃ）に示すように、第３演出抽選テーブルには、演出Ｂの当選領域が割り振られていない。したがって、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時には、演出Ｂに当選しないようになっている。

【００７０】

また、図８に示すように、第１演出抽選テーブルにおいて、演出Ｄの当選領域が、演出Ａや演出Ｃの当選領域よりも小さく割り振られている。したがって、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時は、演出Ａや演出Ｃに比べて、演出Ｄに当選し難くなっている。また、第２演出抽選テーブルにおいて、演出Ｄの当選領域が、演出Ｂや演出Ｃの当選領域よりも小さく割り振られている。したがって、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時は、演出Ｂや演出Ｃに比べて、演出Ｄに当選し難くなっている。また、演出Ｄの当選領域について、第１演出抽選テーブル及び第２演出抽選テーブルよりも第３演出抽選テーブルの方が大きく割り振られている。したがって、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時、または下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時よりも、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出

力が有る時の方が、演出Ｄに当選し易くなっている。

【００７１】

（演出抽選テーブル選択手段）

演出抽選テーブル選択手段は、演出抽選テーブル記憶手段から１つの演出抽選テーブルを選択するためのものである。

本実施の形態では、演出抽選テーブル選択手段は、演出用乱数抽出手段により抽出乱数データが抽出されたことを契機に、下段貯留検知信号の出力の有無及び上段貯留検知信号の出力の有無に応じて演出抽選テーブルを選択する。

具体的には、演出抽選テーブル選択手段は、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されているが、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されていない場合には、第１演出抽選テーブルを選択する。また、演出抽選テーブル選択手段は、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されておらず、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されていない場合には、第２演出抽選テーブルを選択する。また、演出抽選テーブル選択手段は、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されており、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されている場合には、第３演出抽選テーブルを選択する。

【００７２】

（演出当選判定手段）

演出当選判定手段は、演出用乱数抽出手段の抽出した抽出乱数データと、演出抽選テーブル選択手段の選択した演出抽選テーブルとを対比し、複数の演出のいずれに当選かまたはハズレかを判定するためのものである。

具体的には、演出当選判定手段は、演出用乱数抽出手段の抽出した抽出乱数データを、演出抽選テーブル選択手段の選択した演出抽選テーブルにおける各演出の当選領域と対比する。そして、当該抽出乱数データがいずれかの当選領域に属する場合には当該当選領域に対応する演出の当選を決定し、当該抽出乱数データがいずれの当選領域にも属さない場合には、「ハズレ」の決定をする。

【００７３】

（画像データ記憶手段310）

画像データ記憶手段310は、画像表示装置34に表示させる画像に関するデータ（画像データ）を記憶する。この画像データは、ＲＯＭに格納されており、必要に応じてＣＰＵに出力される。

また、画像データ記憶手段310は、演出Ａ、演出Ｂ、演出Ｃ、演出Ｄ、通常遊技演出、ＢＢ演出、ＲＢ演出、及びその他の演出についての画像データを記憶する。

具体的には、例えば、演出Ａの画像には、主役のキャラクターが登場し、演出Ｂの画像には、主役と脇役のキャラクターが同時に登場する。

【００７４】

また、例えば、演出Ｃの画像は、女性のキャラクターが洋服を着て登場し、演出Ｄの画像は、同じ女性のキャラクターが和服を着て登場する。

（画像表示制御手段320）

画像表示制御手段320は、画像データ記憶手段310の記憶する画像データに基づいて、画像表示装置34の画像の表示を制御するためのものである。換言すると、遊技制御装置100からの信号に基づき、画像データ記憶手段310の記憶する画像データを選択し、この画像データに従って画像表示装置34に画像を表示させるようになっている。また、画像表示制御手段320は、演出抽選手段360の抽選結果に基づいて、画像表示装置34に画像を表示させる。

【００７５】

具体的には、例えば通常遊技において、画像表示制御手段320は、「通常遊技演出」の画像データを選択し、この画像データに従って画像表示装置34に画像を表示させる。そして、演出抽選手段360の抽選で「演出Ａ」に当選したことを契機に、画像データ記憶手段310の記憶する「演出Ａ」の画像データを選択し、この画像データに従って画像表示装置34

に画像を表示させる。
（音声データ記憶手段330）
音声データ記憶手段330は、スピーカ35,45に出力させる音声に関するデータ（音声データ）を記憶する。この音声データは、ＲＯＭに格納されており、必要に応じてＣＰＵに出力される。
【００７６】
また、音声データ記憶手段330は、演出Ａ、演出Ｂ、演出Ｃ、演出Ｄ、通常遊技演出、ＢＢ演出、ＲＢ演出、及びその他の演出についての音声データを記憶する。
（音声出力制御手段340）
音声出力制御手段340は、音声データ記憶手段330の記憶する音声データに基づいて、スピーカ35,45の音声の出力を制御するためのものである。換言すると、遊技制御装置100からの信号に基づき、音声データ記憶手段330の記憶する音声データを選択し、この音声データに従ってスピーカ35,45にＢＧＭや効果音を発生させるようになっている。また、音声出力制御手段340は、演出抽選手段360の抽選結果に基づいて、スピーカ35,45に音声を出力させる。
【００７７】
具体的には、例えば通常遊技において、音声出力制御手段340は、「通常遊技演出」の音声データを選択し、この音声データに従ってスピーカ35,45に音声を出力させる。そして、演出抽選手段360の抽選で「演出Ａ」に当選したことを契機に、音声データ記憶手段330の記憶する「演出Ａ」の音声データを選択し、この音声データに従ってスピーカ35,45に音声を出力させる。
（ランプ点滅制御手段350）
ランプ点滅制御手段350は、ランプ33の点滅を制御するためのものである。具体的には、ランプ点滅制御手段350は、遊技制御装置100からの信号に基づき、複数の点滅パターンから１つ選択し、この点滅パターンに従ってランプ33を点滅させるようになっている。
【００７８】
（スロットマシンSの動作）
次に、スロットマシンSにおける遊技の制御の概略について、図９に示したフローチャートを用いて説明する。この制御は、遊技制御装置100で所定時間毎に繰り返し実行される。
ステップ１０１において、ゲーム更新手段210によるゲーム更新処理が行われる。具体的には、ＲＡＭの所定の領域がクリアされて、通常当選フラグの消去、入賞済みのボーナス当選フラグの消去、ベット数記憶手段180のベット数のクリア等がなされる。また、ゲーム終了信号が遊技制御装置100から演出制御装置300へ送信される。そして、ステップ１０２に進む。
【００７９】
ステップ１０２において、再遊技であるか否かの判断が行われる。そして、再遊技であると判断した場合には、ステップ１０３に進む。再遊技でないと判断した場合には、ステップ１０４に進む。
ステップ１０３において、再遊技ベット手段220による再遊技ベット処理が行われる。具体的には、前回のゲームでベットされたメダルの枚数、つまり「３」をベット数記憶手段180のベット数に加算する更新が行われる。そして、ステップ１０５に進む。
ステップ１０４において、ベット処理が行われる。具体的には、投入センサー7がメダルを検出すると、クレジット数記憶手段180のベット数に「１」を加算する更新が行われる。または、ベットスイッチ51が操作されると、クレジット数記憶手段190のクレジット数を減じるとともに、クレジット数記憶手段180のベット数に加算する更新が行われる。そして、ステップ１０５に進む。
【００８０】
ステップ１０５において、スタートスイッチ53が操作されたか否かの判断が行われる。そして、スタートスイッチ53が操作されたと判断したときには、ステップ１０６に進む。

スタートスイッチ53が操作されていないと判断したときには、ステップ１０５に戻る。
ステップ１０６において、３個の回転リール23の回転が開始される。そして、ステップ１０７に進む。
ステップ１０７において、当選抽選処理が行われる。そして、ステップ１０８に進む。なお、当選抽選処理については、後述する。
ステップ１０８において、停止制御処理が行われる。そして、ステップ１０９に進む。なお、停止制御処理については、後述する。
【００８１】
ステップ１０９において、入賞判定手段170による入賞判定処理が行われる。具体的には、複数の当選役のいずれに入賞か又は入賞なしかの判定が行われる。そして、ステップ１１０に進む。
ステップ１１０において、支払制御手段200による支払制御処理が行われる。具体的には、入賞判定結果が「ベル当選役の入賞」である場合には、１０枚のメダルを支払う制御を行う。また、入賞判定結果が「スイカ当選役の入賞」である場合には、６枚のメダルを支払う制御を行う。また、入賞判定結果が「チェリー当選役の入賞」である場合には、２枚のメダルを支払う制御を行う。そして、ステップ１１１に進む。
【００８２】
ステップ１１１において、遊技移行処理が行われる。そして、ゲームを終了する。なお、遊技移行処理については、後述する。
次に、上述したステップ１０７の当選抽選処理について、図１０に示したフローチャートを用いて説明する。
ステップ２０１において、乱数抽出手段により抽出乱数データが取得される。具体的には、乱数発生手段の発生する乱数から１つの数値が抽出され、抽出乱数データとされる。そして、ステップ２０２に進む。
ステップ２０２において、スロットマシンSの遊技の設定値や遊技状態などに応じた当選判定テーブルが、当選判定テーブル記憶手段から当選判定テーブル選択手段によって読み出される。そして、ステップ２０３に進む。
【００８３】
ステップ２０３において、当選判定手段による当選判定処理が行われる。具体的には、抽出乱数データが当選判定テーブルと対比され、いずれの領域に含まれるか判定される。そして、ステップ２０４に進む。
ステップ２０４において、いずれの当選役に当選か又はハズレかが判定される。具体的には、抽出乱数データがいずれかの当選領域に含まれる場合には、この当選領域に応じた当選役の当選と判定して、ステップ２０５に進む。また、いずれの当選領域にも含まれない場合には、ハズレと判定して、ステップ２０６に進む。
ステップ２０５において、ステップ２０４の当選判定結果に応じた当選フラグが、当選フラグ設定手段により遊技制御装置100のＲＡＭの所定領域に設定される。そして、ステップ２０６に進む。
【００８４】
ステップ２０６において、ステップ２０４の当選判定結果に応じた当選判定結果信号が、遊技制御装置100から演出制御装置300へ送信される。そして、当選抽選処理を終了する。
次に、ステップ１０８の停止制御処理について、図１１に示したフローチャートを用いて説明する。
ステップ３０１において、遊技制御装置100のＲＡＭの所定領域に有する当選フラグに応じた停止テーブルが、停止テーブル記憶手段から停止テーブル選択手段によって読み出される。そして、ステップ３０２に進む。
【００８５】
ステップ３０２において、ストップスイッチ54が操作されたか否かの判断が行われる。そして、ストップスイッチ54が操作されたと判断したときには、ステップ３０３に進む。

ストップスイッチ54が操作されていないと判断したときには、ステップ３０２に戻る。
ステップ３０３において、読み出した停止テーブルを参照して、操作されたストップスイッチ54に対応する回転リール23の滑りコマ数を取得する。そして、ステップ３０４に進む。
ステップ３０４において、取得した滑りコマ数分の停止基準位置を通過させてから最初に図柄表示窓31に表示される停止基準位置に回転リール23が停止するように、ステッピングモータ26の回転駆動を停止させる。そして、ステップ３０５に進む。
【００８６】
ステップ３０５において、すべての回転リール23が回転を停止したか否かの判断が行われる。そして、すべての回転リール23が回転を停止したと判断した場合には、停止制御処理を終了する。いずれかの回転リール23が回転していると判断した場合は、ステップ３０２に戻る。
次に、ステップ１１１の遊技移行処理について、図１２に示したフローチャートを用いて説明する。
ステップ４０１において、ＢＢ中であるか否かの判断が行われる。ＢＢ中であると判断した場合には、ステップ４０２に進む。ＢＢ中でないと判断した場合には、ステップ４０４に進む。
【００８７】
ステップ４０２において、ＢＢ中に支払われたメダルが４６５枚を超えたか否かの判断が行われる。そして、ＢＢ中に支払われたメダルが４６５枚を超えたと判断した場合には、ステップ４０３に進む。ＢＢ中に支払われたメダルが４６５枚を超えていないと判断した場合には、遊技移行処理を終了する。
ステップ４０３において、ＢＢを終了して、通常遊技に移行する。また、通常遊技移行信号が遊技制御装置100から演出制御装置300へ送信される。そして、遊技移行処理を終了する。
ステップ４０４において、ＲＢ中であるか否かの判断が行われる。ＲＢ中であると判断した場合には、ステップ４０５に進む。ＲＢ中でないと判断した場合には、ステップ４０７に進む。
【００８８】
ステップ４０５において、ＲＢ中に当選役に８回入賞したか、またはＲＢ中に１２ゲーム行ったか否かの判断が行われる。そして、ＲＢ中に当選役に８回入賞した、またはＲＢ中に１２ゲーム行ったと判断した場合には、ステップ４０６に進む。ＲＢ中に当選役に８回入賞しておらず、且つ１２ゲーム行っていないと判断した場合には、遊技移行処理を終了する。
ステップ４０６において、ＲＢを終了して、通常遊技に移行する。また、通常遊技移行信号が遊技制御装置100から演出制御装置300へ送信される。そして、遊技移行処理を終了する。
【００８９】
ステップ４０７において、ステップ１０９の入賞判定結果が「赤セブン当選役の入賞」であるか否かの判断が行われる。そして、入賞判定結果が「赤セブン当選役の入賞」であると判断した場合には、ステップ４０８に進む。入賞判定結果が「赤セブン当選役の入賞」でないと判断した場合には、ステップ４０９に進む。
ステップ４０８において、通常遊技からＢＢに移行する。また、ＢＢ移行信号が遊技制御装置100から演出制御装置300へ送信される。そして、遊技移行処理を終了する。
ステップ４０９において、ステップ１０９の入賞判定結果が「ＢＡＲ当選役の入賞」であるか否かの判断が行われる。そして、入賞判定結果が「ＢＡＲ当選役の入賞」であると判断した場合には、ステップ４１０に進む。入賞判定結果が「ＢＡＲ当選役の入賞」でないと判断した場合には、遊技移行処理を終了する。
【００９０】
ステップ４１０において、通常遊技からＲＢに移行する。また、ＲＢ移行信号が遊技制

御装置100から演出制御装置300へ送信される。そして、遊技移行処理を終了する。

次に、スロットマシンSにおける演出の制御の概略について、図１３及び図１４に示したフローチャートを用いて説明する。この制御は、演出制御装置300で所定時間毎に繰り返し実行される。

ステップ５０１において、遊技制御装置100から信号を受信したか否かの判断が行われる。そして、遊技制御装置100から信号を受信したと判断した場合には、ステップ５０２に進む。遊技制御装置100から信号を受信していないと判断した場合には、ステップ５０１に戻る。

【００９１】

ステップ５０２において、遊技制御装置100から受信した信号が、ステップ２０６で送信された当選判定結果信号であるか否かの判断が行われる。そして、当選判定結果信号であると判断した場合には、ステップ５０３に進む。当選判定結果信号でないと判断した場合には、ステップ５１３に進む。

ステップ５０３において、演出用乱数抽出手段により抽出乱数データが抽出される。具体的には、演出用乱数発生手段の発生する乱数から１つの数値が抽出され、抽出乱数データとされる。そして、ステップ５０４に進む。

ステップ５０４において、下段貯留検知信号の出力の有無及び上段貯留検知信号の出力の有無に応じた演出抽選テーブルが、演出抽選テーブル記憶手段から演出抽選テーブル選択手段によって読み出される。具体的には、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されているが、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されていない場合には、第１演出抽選テーブルを読み出す。下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されておらず、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されていない場合には、第２演出抽選テーブルを読み出す。下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されており、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されている場合には、第３演出抽選テーブルを読み出す。そして、ステップ５０５に進む。

【００９２】

ステップ５０５において、演出Ａの当選か否かの判定が行われる。具体的には、抽出乱数データを演出抽選テーブルと対比し、演出Ａの領域に含まれるか否か判定する。そして、演出Ａの当選と判定した場合には、ステップ５０６に進む。演出Ａの当選でないと判定した場合には、ステップ５０７に進む。

ステップ５０６において、演出手段による演出Ａを開始する。これにより、画像表示制御手段320の制御により演出Ａの画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御により演出Ａの音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。

【００９３】

ステップ５０７において、演出Ｂの当選か否かの判定が行われる。具体的には、抽出乱数データを演出抽選テーブルと対比し、演出Ｂの領域に含まれるか否か判定する。そして、演出Ｂの当選と判定した場合には、ステップ５０８に進む。演出Ｂの当選でないと判定した場合には、ステップ５０９に進む。

ステップ５０８において、演出手段による演出Ｂを開始する。これにより、画像表示制御手段320の制御により演出Ｂの画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御により演出Ｂの音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。

【００９４】

ステップ５０９において、演出Ｃの当選か否かの判定が行われる。具体的には、抽出乱数データを演出抽選テーブルと対比し、演出Ｃの領域に含まれるか否か判定する。そして、演出Ｃの当選と判定した場合には、ステップ５１０に進む。演出Ｃの当選でないと判定した場合には、ステップ５１１に進む。

ステップ５１０において、演出手段による演出Ｃを開始する。これにより、画像表示制御手段320の制御により演出Ｃの画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力

制御手段340の制御により演出Ｃの音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。

【００９５】

ステップ５１１において、演出Ｄの当選か否かの判定が行われる。具体的には、抽出乱数データを演出抽選テーブルと対比し、演出Ｄの領域に含まれるか否か判定する。そして、演出Ｄの当選と判定した場合には、ステップ５１２に進む。演出Ｄの当選でないと判定した場合には、本制御を終了する。

ステップ５１２において、演出手段による演出Ｄを開始する。これにより、画像表示制御手段320の制御により演出Ｄの画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御により演出Ｄの音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。

【００９６】

ステップ５１３において、遊技制御装置100から受信した信号が、ステップ４０８で送信されたＢＢ移行信号であるか否かの判断が行われる。そして、ＢＢ移行信号であると判断した場合には、ステップ５１４に進む。ＢＢ移行信号でないと判断した場合には、ステップ５１５に進む。

ステップ５１４において、演出手段によるＢＢ演出を開始する。これにより、画像表示制御手段320の制御によりＢＢ演出の画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御によりＢＢ演出の音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。

【００９７】

ステップ５１５において、遊技制御装置100から受信した信号が、ステップ４１０で送信されたＲＢ移行信号であるか否かの判断が行われる。そして、ＲＢ移行信号であると判断した場合には、ステップ５１６に進む。ＲＢ移行信号でないと判断した場合には、ステップ５１７に進む。

ステップ５１６において、演出手段によるＲＢ演出を開始する。これにより、画像表示制御手段320の制御によりＲＢ演出の画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御によりＲＢ演出の音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。

【００９８】

ステップ５１７において、遊技制御装置100から受信した信号が、ステップ４０３またはステップ４０６で送信された通常遊技移行信号であるか否かの判断が行われる。そして、通常遊技移行信号であると判断した場合には、ステップ５１８に進む。通常遊技移行信号でないと判断した場合には、ステップ５１９に進む。

ステップ５１８において、演出手段による通常遊技演出を開始する。これにより、画像表示制御手段320の制御により通常遊技演出の画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御により通常遊技演出の音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。

【００９９】

ステップ５１９において、遊技制御装置100から受信した信号が、ステップ１０１で送信されたゲーム終了信号であるか否かの判断が行われる。そして、ゲーム終了信号であると判断した場合には、ステップ５２０に進む。ゲーム終了信号でないと判断した場合には、本制御を終了する。

ステップ５２０において、演出Ａないし演出Ｄのいずれかを実行したか否かの判断が行われる。そして、演出Ａないし演出Ｄのいずれかを実行したと判断した場合には、ステップ５２１に進む。演出Ａないし演出Ｄのいずれも実行していないと判断した場合には、本制御を終了する。

【０１００】

ステップ５２１において、ＢＢ中であるか否かの判断が行われる。そして、ＢＢ中であると判断した場合には、ステップ５２２に進む。ＢＢ中でないと判断した場合には、ステ

ップ５２３に進む。
ステップ５２２において、演出手段によるＢＢ演出を再開する。これにより、画像表示制御手段320の制御によりＢＢ演出の画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御によりＢＢ演出の音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。
ステップ５２３において、ＲＢ中であるか否かの判断が行われる。そして、ＲＢ中であると判断した場合には、ステップ５２４に進む。ＲＢ中でないと判断した場合には、ステップ５２５に進む。
【０１０１】
ステップ５２４において、演出手段によるＲＢ演出を再開する。これにより、画像表示制御手段320の制御によりＲＢ演出の画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御によりＲＢ演出の音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。
ステップ５２５において、演出手段による通常遊技演出を再開する。これにより、画像表示制御手段320の制御により通常遊技演出の画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御により通常遊技演出の音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。
【０１０２】
以上のように、第１の実施の形態によれば、下段貯留検知信号の出力は有るが、上段貯留検知信号の出力が無い時には、第１演出抽選テーブルが選択されるので、演出手段に演出Ａを実行させることはあるが、演出Ｂを実行させないようになっている。また、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時には、第２演出抽選テーブルが選択されるので、演出手段に演出Ｂを実行させることはあるが、演出Ａを実行させないようになっている。また、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時には、第３演出抽選テーブルが選択されるので、演出手段に演出Ａを実行させることはあるが、演出Ｂを実行させないようになっている。また、演出Ｄを演出手段に実行させる確率は、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時、または下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時よりも、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時の方が高くなっている。このように、貯留量検知手段60の検知結果、つまりメダルタンク8に貯留されたメダルの量に基づいて、いずれかの演出を演出手段に実行させることから、メダルタンク8の有効利用を図ることができる。
【０１０３】
また、下段貯留検知信号の出力は有るが上段貯留検知信号の出力が無い時、または下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時には、演出手段に演出Ｂを実行させないが、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時には、演出手段に演出Ｂを実行させることがある。したがって、頻繁にベル当選役やスイカ当選役に入賞したことにより払出装置9が多くのメダルを払い出し、メダルタンク8に貯留されたメダルの量がメダルタンク8の満タン量の約２割を切ると、遊技者は演出Ｂを見聞できるようになる。これにより、遊技の興趣、特にベル当選役やスイカ当選役に入賞し易くなるＢＢやＲＢの興趣を高めることができる。
【０１０４】
また、演出Ｄを演出手段に実行させる確率は、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時、または下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時よりも、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時の方が高くなっている。したがって、ベル当選役やスイカ当選役に中々入賞せずにメダルが投入口42に投入されて、メダルタンク8に貯留されたメダルの量がメダルタンク8の満タン量の約８割に達すると、遊技者は演出Ｄを見聞できる確率が高まる。これにより、遊技の興趣、特にベル当選役やスイカ当選役に中々入賞しないときの遊技の興趣を高めることができる。
（第２の実施の形態）
第２の実施の形態では、第１の実施の形態において実行可能な演出に加え、ストップス

イッチ54の操作を援助する「ナビ演出」も実行可能に形成したものである。

【０１０５】

また、第２の実施の形態に係るスロットマシンは、ハードウエアの構成については、第１の実施の形態に係るスロットマシンと同様である。

そこで、第２の実施の形態では、第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。

（演出制御装置300）

演出制御装置300は、遊技制御装置100からの信号に基づいて演出手段の出力を制御するためのものである。本実施の形態では、演出Ａ、演出Ｂ、演出Ｃ、演出Ｄ、ナビ演出、通常遊技演出、ＢＢ演出、ＲＢ演出、その他の演出を演出手段により実行することができる。

【０１０６】

（演出抽選手段360）

演出抽選手段360は、複数の演出のいずれに当選かまたはハズレかの抽選を行うためのものである。

また、演出抽選手段360は、大別すると、（１）演出用乱数発生手段、（２）演出用乱数抽出手段、（３）演出抽選テーブル記憶手段、（４）演出抽選テーブル選択手段、（５）演出当選判定手段、を有している。

なお、演出用乱数発生手段、演出用乱数抽出手段及び演出当選判定手段は、第１の実施の形態と同様なので、説明を省略する。

【０１０７】

（演出抽選テーブル記憶手段）

演出抽選テーブル記憶手段は、複数の演出抽選テーブルを予め記憶するものである。

演出抽選テーブルは、演出用乱数発生手段が発生させる各乱数について、複数の演出のいずれに当選かまたはハズレかを割り振ったテーブルである。

本実施の形態では、演出抽選テーブル記憶手段は、第１演出抽選テーブル、第２演出抽選テーブル及び第３演出抽選テーブルに加え、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時に用いる第４演出抽選テーブル、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時に用いる第５演出抽選テーブル、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時に用いる第６演出抽選テーブル等を予め記憶する。なお、第１演出抽選テーブル、第２演出抽選テーブル及び第３演出抽選テーブルは、第１の実施の形態と同様なので、図８を参照しつつ説明する。

【０１０８】

具体的には、図８（Ａ）及び図１５（Ａ）に示すように、第１演出抽選テーブル及び第４演出抽選テーブルには、演出Ｂの当選領域が割り振られていない。したがって、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時には、演出Ｂに当選しないようになっている。また、図８（Ｂ）及び図１５（Ｂ）に示すように、第２演出抽選テーブル及び第５演出抽選テーブルには、演出Ａの当選領域が割り振られていない。したがって、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時には、演出Ａに当選しないようになっている。また、図８（Ｃ）及び図１５（Ｃ）に示すように、第３演出抽選テーブル及び第６演出抽選テーブルには、演出Ｂの当選領域が割り振られていない。したがって、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時には、演出Ｂに当選しないようになっている。

【０１０９】

また、図１５に示すように、第４演出抽選テーブルにおいて、演出Ｄの当選領域が、演出Ａや演出Ｃの当選領域よりも小さく割り振られている。したがって、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時は、演出Ａや演出Ｃに比べて、演出Ｄに当選し難くなっている。また、第５演出抽選テーブルにおいて、演出Ｄの当選領域が、演出Ｂや演出Ｃの当選領域よりも小さく割り振られている。したがって、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時は、演出Ｂや演出Ｃに比べて、演出Ｄに当選し難くなっている。また、演出Ｄの当選領域について、第４演出抽選テーブル及び第５演出抽選

テーブルよりも第６演出抽選テーブルの方が大きく割り振られている。したがって、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時、または下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時よりも、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時の方が、演出Ｄに当選し易くなっている。

【０１１０】

また、第４ないし第６演出抽選テーブルの中で、最も大きくナビ演出の当選領域が割り振られているのは、第６演出抽選テーブルであり、最も小さくナビ演出の当選領域が割り振られているのは、第５演出抽選テーブルである。したがって、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時が、最もナビ演出に当選し易く、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時が、最もナビ演出に当選し難くなっている。

（演出抽選テーブル選択手段）

演出抽選テーブル選択手段は、演出抽選テーブル記憶手段から１つの演出抽選テーブルを選択するためのものである。

【０１１１】

本実施の形態では、演出抽選テーブル選択手段は、演出用乱数抽出手段により抽出乱数データが抽出されたことを契機に、下段貯留検知信号の出力の有無及び上段貯留検知信号の出力の有無に応じて演出抽選テーブルを選択する。

具体的には、演出抽選テーブル選択手段は、当選抽選手段130の抽選でハズレた場合に、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されているが、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されていないときには、第１演出抽選テーブルを選択する。また、演出抽選テーブル選択手段は、当選抽選手段130の抽選でハズレた場合に、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されておらず、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されていないときには、第２演出抽選テーブルを選択する。また、演出抽選テーブル選択手段は、当選抽選手段130の抽選でハズレた場合に、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されており、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されているときには、第３演出抽選テーブルを選択する。また、演出抽選テーブル選択手段は、当選抽選手段130の抽選で当選した場合に、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されているが、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されていないときには、第４演出抽選テーブルを選択する。また、演出抽選テーブル選択手段は、当選抽選手段130の抽選で当選した場合に、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されておらず、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されていないときには、第５演出抽選テーブルを選択する。また、演出抽選テーブル選択手段は、当選抽選手段130の抽選で当選した場合に、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されており、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されているときには、第６演出抽選テーブルを選択する。

【０１１２】

（画像データ記憶手段310）

画像データ記憶手段310は、画像表示装置34に表示させる画像に関するデータ（画像データ）を記憶する。この画像データは、ＲＯＭに格納されており、必要に応じてＣＰＵに出力される。

また、画像データ記憶手段310は、演出Ａ、演出Ｂ、演出Ｃ、演出Ｄ、ナビ演出、通常遊技演出、ＢＢ演出、ＲＢ演出、及びその他の演出についての画像データを記憶する。

また、ナビ演出の画像には、当選抽選手段130の抽選で「ベル当選役」に当選した旨を示唆するナビ演出画像、「スイカ当選役」に当選した旨を示唆するナビ演出画像、「チェリー当選役」に当選した旨を示唆するナビ演出画像、「赤セブン当選役」に当選した旨を示唆するナビ演出画像、「ＢＡＲ当選役」に当選した旨を示唆するナビ演出画像、及び「リプレイ当選役」に当選した旨を示唆するナビ演出画像がある。

【０１１３】

（画像表示制御手段320）

画像表示制御手段320は、画像データ記憶手段310の記憶する画像データに基づいて、画

像表示装置34の画像の表示を制御するためのものである。換言すると、遊技制御装置100からの信号に基づき、画像データ記憶手段310の記憶する画像データを選択し、この画像データに従って画像表示装置34に画像を表示させるようになっている。また、画像表示制御手段320は、演出抽選手段360の抽選結果に基づいて、画像表示装置34に画像を表示させる。

具体的には、例えばＢＢにおいて、画像表示制御手段320は、「ＢＢ演出」の画像データを選択し、この画像データに従って画像表示装置34に画像を表示させる。そして、当選抽選手段130の抽選で「ベル当選役」に当選し、且つ演出抽選手段360の抽選で「ナビ演出」に当選したことを契機に、当選抽選手段130の抽選で「ベル当選役」に当選した旨を示唆するナビ演出画像の画像データを選択し、この画像データに従って画像表示装置34に画像を表示させる。

【０１１４】

（音声データ記憶手段330）

音声データ記憶手段330は、スピーカ35,45に出力させる音声に関するデータ（音声データ）を記憶する。この音声データは、ＲＯＭに格納されており、必要に応じてＣＰＵに出力される。

また、音声データ記憶手段330は、演出Ａ、演出Ｂ、演出Ｃ、演出Ｄ、ナビ演出、通常遊技演出、ＢＢ演出、ＲＢ演出、及びその他の演出についての音声データを記憶する。

また、ナビ演出の音声には、当選抽選手段130の抽選で「ベル当選役」に当選した旨を示唆するナビ演出音声、「スイカ当選役」に当選した旨を示唆するナビ演出音声、「チェリー当選役」に当選した旨を示唆するナビ演出音声、「赤セブン当選役」に当選した旨を示唆するナビ演出音声、「ＢＡＲ当選役」に当選した旨を示唆するナビ演出音声、及び「リプレイ当選役」に当選した旨を示唆するナビ演出音声がある。

【０１１５】

（音声出力制御手段340）

音声出力制御手段340は、音声データ記憶手段330の記憶する音声データに基づいて、スピーカ35,45の音声の出力を制御するためのものである。換言すると、遊技制御装置100からの信号に基づき、音声データ記憶手段330の記憶する音声データを選択し、この音声データに従ってスピーカ35,45にＢＧＭや効果音を発生させるようになっている。また、音声出力制御手段340は、演出抽選手段360の抽選結果に基づいて、スピーカ35,45に音声を出力させる。

具体的には、例えばＢＢにおいて、音声出力制御手段340は、「ＢＢ演出」の音声データを選択し、この音声データに従ってスピーカ35,45に音声を出力させる。そして、当選抽選手段130の抽選で「ベル当選役」に当選し、且つ演出抽選手段360の抽選で「ナビ演出」に当選したことを契機に、当選抽選手段130の抽選で「ベル当選役」に当選した旨を示唆するナビ演出音声の音声データを選択し、この音声データに従ってスピーカ35,45に音声を出力させる。

【０１１６】

（スロットマシンSの動作）

次に、スロットマシンSにおける演出の制御の概略について、図１９及び図２０に示したフローチャートを用いて説明する。この制御は、演出制御装置300で所定時間毎に繰り返し実行される。なお、スロットマシンSにおける遊技の制御の概略、当選抽選処理、停止制御処理及び遊技移行処理については、第１の実施の形態と同様なので、説明を省略する。

ステップ６０１において、遊技制御装置100から信号を受信したか否かの判断が行われる。そして、遊技制御装置100から信号を受信したと判断した場合には、ステップ６０２に進む。遊技制御装置100から信号を受信していないと判断した場合には、ステップ６０１に戻る。

【０１１７】

ステップ６０２において、遊技制御装置100から受信した信号が、ステップ２０６で送

信された当選判定結果信号であるか否かの判断が行われる。そして、当選判定結果信号であると判断した場合には、ステップ６０３に進む。当選判定結果信号でないと判断した場合には、ステップ６１５に進む。

ステップ６０３において、演出用乱数抽出手段により抽出乱数データが抽出される。具体的には、演出用乱数発生手段の発生する乱数から１つの数値が抽出され、抽出乱数データとされる。そして、ステップ６０４に進む。

ステップ６０４において、下段貯留検知信号の出力の有無及び上段貯留検知信号の出力の有無に応じた演出抽選テーブルが、演出抽選テーブル記憶手段から演出抽選テーブル選択手段によって読み出される。具体的には、当選判定結果信号がハズレを示す信号である場合に、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されているが、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されていない場合には、第１演出抽選テーブルを読み出す。当選判定結果信号がハズレを示す信号である場合に、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されておらず、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されていない場合には、第２演出抽選テーブルを読み出す。当選判定結果信号がハズレを示す信号である場合に、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されており、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されている場合には、第３演出抽選テーブルを読み出す。当選判定結果信号が当選役の当選を示す信号である場合に、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されているが、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されていない場合には、第４演出抽選テーブルを読み出す。当選判定結果信号が当選役の当選を示す信号である場合に、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されておらず、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されていない場合には、第５演出抽選テーブルを読み出す。当選判定結果信号が当選役の当選を示す信号である場合に、下段貯留量検知部61から下段貯留検知信号が出力されており、上段貯留量検知部62から上段貯留検知信号が出力されている場合には、第６演出抽選テーブルを読み出す。そして、ステップ６０５に進む。

【０１１８】

ステップ６０５において、演出Ａの当選か否かの判定が行われる。具体的には、抽出乱数データを演出抽選テーブルと対比し、演出Ａの領域に含まれるか否か判定する。そして、演出Ａの当選と判定した場合には、ステップ６０６に進む。演出Ａの当選でないと判定した場合には、ステップ６０７に進む。

ステップ６０６において、演出手段による演出Ａを開始する。これにより、画像表示制御手段320の制御により演出Ａの画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御により演出Ａの音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。

【０１１９】

ステップ６０７において、演出Ｂの当選か否かの判定が行われる。具体的には、抽出乱数データを演出抽選テーブルと対比し、演出Ｂの領域に含まれるか否か判定する。そして、演出Ｂの当選と判定した場合には、ステップ６０８に進む。演出Ｂの当選でないと判定した場合には、ステップ６０９に進む。

ステップ６０８において、演出手段による演出Ｂを開始する。これにより、画像表示制御手段320の制御により演出Ｂの画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御により演出Ｂの音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。

【０１２０】

ステップ６０９において、演出Ｃの当選か否かの判定が行われる。具体的には、抽出乱数データを演出抽選テーブルと対比し、演出Ｃの領域に含まれるか否か判定する。そして、演出Ｃの当選と判定した場合には、ステップ６１０に進む。演出Ｃの当選でないと判定した場合には、ステップ６１１に進む。

ステップ６１０において、演出手段による演出Ｃを開始する。これにより、画像表示制御手段320の制御により演出Ｃの画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力

制御手段340の制御により演出Ｃの音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。

【０１２１】

ステップ６１１において、演出Ｄの当選か否かの判定が行われる。具体的には、抽出乱数データを演出抽選テーブルと対比し、演出Ｄの領域に含まれるか否か判定する。そして、演出Ｄの当選と判定した場合には、ステップ６１２に進む。演出Ｄの当選でないと判定した場合には、ステップ６１３に進む。

ステップ６１２において、演出手段による演出Ｄを開始する。これにより、画像表示制御手段320の制御により演出Ｄの画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御により演出Ｄの音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。

【０１２２】

ステップ６１３において、ナビ演出の当選か否かの判定が行われる。具体的には、抽出乱数データを演出抽選テーブルと対比し、ナビ演出の領域に含まれるか否か判定する。そして、ナビ演出の当選と判定した場合には、ステップ６１４に進む。ナビ演出の当選でないと判定した場合には、本制御を終了する。

ステップ６１４において、演出手段によるナビ演出を開始する。具体的には、ステップ２０６で送信された当選判定結果信号に応じたナビ演出、つまり当選抽選手段の抽選結果に応じたナビ演出を開始する。これにより、画像表示制御手段320の制御によりナビ演出の画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御によりナビ演出の音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。なお、当選抽選手段の抽選結果が「ハズレ」の場合には、ナビ演出を行わずに、本制御を終了する。

【０１２３】

ステップ６１５において、遊技制御装置100から受信した信号が、ステップ４０８で送信されたＢＢ移行信号であるか否かの判断が行われる。そして、ＢＢ移行信号であると判断した場合には、ステップ６１６に進む。ＢＢ移行信号でないと判断した場合には、ステップ６１７に進む。

ステップ６１６において、演出手段によるＢＢ演出を開始する。これにより、画像表示制御手段320の制御によりＢＢ演出の画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御によりＢＢ演出の音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。

【０１２４】

ステップ６１７において、遊技制御装置100から受信した信号が、ステップ４１０で送信されたＲＢ移行信号であるか否かの判断が行われる。そして、ＲＢ移行信号であると判断した場合には、ステップ６１８に進む。ＲＢ移行信号でないと判断した場合には、ステップ６１９に進む。

ステップ６１８において、演出手段によるＲＢ演出を開始する。これにより、画像表示制御手段320の制御によりＲＢ演出の画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御によりＲＢ演出の音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。

【０１２５】

ステップ６１９において、遊技制御装置100から受信した信号が、ステップ４０３またはステップ４０６で送信された通常遊技移行信号であるか否かの判断が行われる。そして、通常遊技移行信号であると判断した場合には、ステップ６２０に進む。通常遊技移行信号でないと判断した場合には、ステップ６２１に進む。

ステップ６２０において、演出手段による通常遊技演出を開始する。これにより、画像表示制御手段320の制御により通常遊技演出の画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御により通常遊技演出の音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。

【０１２６】
ステップ６２１において、遊技制御装置100から受信した信号が、ステップ１０１で送信されたゲーム終了信号であるか否かの判断が行われる。そして、ゲーム終了信号であると判断した場合には、ステップ６２２に進む。ゲーム終了信号でないと判断した場合には、本制御を終了する。
ステップ６２２において、演出Ａないし演出Ｄのいずれかを実行したか否かの判断が行われる。そして、演出Ａないし演出Ｄのいずれも実行していないと判断した場合には、ステップ６２３に進む。演出Ａないし演出Ｄのいずれかを実行したと判断した場合には、ステップ６２４に進む。
【０１２７】
ステップ６２３において、ナビ演出を実行したか否かの判断が行われる。そして、ナビ演出を実行したと判断した場合には、ステップ６２４に進む。ナビ演出を実行していないと判断した場合には、本制御を終了する。
ステップ６２４において、ＢＢ中であるか否かの判断が行われる。そして、ＢＢ中であると判断した場合には、ステップ６２５に進む。ＢＢ中でないと判断した場合には、ステップ６２６に進む。
ステップ６２５において、演出手段によるＢＢ演出を再開する。これにより、画像表示制御手段320の制御によりＢＢ演出の画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御によりＢＢ演出の音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。
【０１２８】
ステップ６２６において、ＲＢ中であるか否かの判断が行われる。そして、ＲＢ中であると判断した場合には、ステップ６２７に進む。ＲＢ中でないと判断した場合には、ステップ６２８に進む。
ステップ６２７において、演出手段によるＲＢ演出を再開する。これにより、画像表示制御手段320の制御によりＲＢ演出の画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御によりＲＢ演出の音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。
ステップ６２８において、演出手段による通常遊技演出を再開する。これにより、画像表示制御手段320の制御により通常遊技演出の画像が画像表示装置34に表示されるとともに、音声出力制御手段340の制御により通常遊技演出の音声がスピーカ35,45から出力されるようになる。そして、本制御を終了する。
【０１２９】
以上のように、第２の実施の形態によれば、第１の実施の形態の効果に加え、次の効果を奏する。
すなわち、第２の実施の形態によれば、下段貯留検知信号の出力は有るが、上段貯留検知信号の出力が無い時には、第１演出抽選テーブルまたは第４演出抽選テーブルが選択されるので、演出手段に演出Ａを実行させることはあるが、演出Ｂを実行させないようになっている。また、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時には、第２演出抽選テーブルまたは第５演出抽選テーブルが選択されるので、演出手段に演出Ｂを実行させることはあるが、演出Ａを実行させないようになっている。また、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時には、第３演出抽選テーブルまたは第６演出抽選テーブルが選択されるので、演出手段に演出Ａを実行させることはあるが、演出Ｂを実行させないようになっている。また、演出Ｄを演出手段に実行させる確率は、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時、または下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時よりも、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時の方が高くなっている。また、当選抽選手段130の抽選で当選した場合にナビ演出を演出手段に実行させる確率は、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時が、最も高くなっており、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時が、最も低くなっている。このように、貯留量検知手段60の検知結果、つまりメダルタンク8に貯留さ

れたメダルの量に基づいて、いずれかの演出を演出手段に実行させることから、メダルタンク8の有効利用を図ることができる。

【０１３０】

また、メダルタンク8に貯留されたメダルが少ない場合には、頻繁に当選役に入賞したことにより、ホッパー5から多くのメダルが払い出された可能性がある。ここで、当選抽選手段130の抽選で当選役に当選した際に、ナビ演出が行われないと、遊技者には当選役に当選したことが分からず、当選役に入賞させ難くなる。そこで、第２の実施の形態では、当選抽選手段130の抽選で当選した場合にナビ演出を演出手段に実行させる確率について、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時が最も低くなるように形成した。したがって、メダルタンク8に貯留されたメダルが、メダルタンク8の満タン量の約２割に達していないと、ナビ演出の行われる頻度が低下する。これにより、当選役に入賞させ難くなり、払出装置9によりメダルを払い出す頻度が低下するので、スロットマシンSの射幸性を抑制することができる。

【０１３１】

また、メダルタンク8に多くのメダルが貯留されている場合には、頻繁に当選役の入賞を逃している可能性がある。ここで、当選抽選手段130の抽選で当選役に当選した際に、ナビ演出が行われると、遊技者には当選役に当選したことが分かり、当選役に入賞させ易くなる。そこで、第２の実施の形態では、当選抽選手段130の抽選で当選した場合にナビ演出を演出手段に実行させる確率について、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時が最も高くなるように形成した。したがって、メダルタンク8に貯留されたメダルが、メダルタンク8の満タン量の約８割に達していると、ナビ演出の行われる頻度が上昇するので、当選役に入賞させ易くなる。

【０１３２】

（第３の実施の形態）

第１の実施の形態では、貯留量検知手段60の検知結果に基づいて、いずれかの演出を演出手段に実行させるようになっているが、第３の実施の形態では、さらに、貯留量検知手段60の検知結果に基づいて、当選判定テーブル選択手段に当選判定テーブルを選択させるようになっている。

また、第３の実施の形態に係るスロットマシンは、ハードウエアの構成については、第１の実施の形態に係るスロットマシンと同様である。

そこで、第３の実施の形態では、第１の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【０１３３】

（当選抽選手段130）

当選抽選手段130は、複数の当選役のいずれに当選かまたはハズレかの抽選を行うためのものである。そして、この抽選で当選すると、当該当選に対応した当選フラグが立てられる。

また、当選抽選手段130は、大別すると、（１）乱数発生手段、（２）乱数抽出手段、（３）当選判定テーブル記憶手段、（４）当選判定テーブル選択手段、（５）当選判定手段、（６）当選フラグ設定手段、を有している。

なお、乱数発生手段、乱数抽出手段、当選判定手段及び当選フラグ設定手段については、第１の実施の形態と同様なので、説明を省略する。

【０１３４】

（当選判定テーブル記憶手段）

当選判定テーブル記憶手段は、複数の当選判定テーブルを予め記憶するものである。

当選判定テーブルは、乱数発生手段が発生させる各乱数について、いずれかの当選役に当選かまたはハズレかを割り振ったテーブルである。

本実施の形態では、当選判定テーブル記憶手段は、通常遊技用の第１当選判定テーブル、通常遊技用の第２当選判定テーブル、通常遊技用の第３当選判定テーブル、ボーナス当選フラグ保有時の通常遊技用の当選判定テーブル、ＢＢ用の第１当選判定テーブル、ＢＢ用の第２当選判定テーブル、ＢＢ用の第３当選判定テーブル、ＲＢ用の当選判定テーブル

等を予め記憶する。具体的には、例えば、通常遊技用の第１当選判定テーブル、第２当選判定テーブル及び第３当選判定テーブルには、「ベル当選」、「スイカ当選」、「チェリー当選」、「赤セブン当選」、「ＢＡＲ当選」、「リプレイ当選」及び「ハズレ」の領域が割り振られている。また、例えば、ボーナス当選フラグ保有時の通常遊技用の当選判定テーブルには、「ベル当選」、「スイカ当選」、「チェリー当選」、「リプレイ当選」及び「ハズレ」の領域が割り振られている。また、例えば、ＢＢ用の第１当選判定テーブル、ＢＢ用の第２当選判定テーブル、ＢＢ用の第３当選判定テーブル及びＲＢ用の当選判定テーブルには、「ベル当選」、「スイカ当選」、「チェリー当選」、「リプレイ当選」及び「ハズレ」の領域が割り振られている。

【０１３５】

通常遊技中において遊技制御装置100のＲＡＭの所定領域にボーナス当選フラグを有さない場合に、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無いときには、通常遊技用の第１当選判定テーブルが用いられ、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無いときには、通常遊技用の第２当選判定テーブルが用いられ、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有るときには、通常遊技用の第３当選判定テーブルが用いられる。

通常遊技用の第２当選判定テーブルは、通常遊技用の第１当選判定テーブルよりも「ベル当選」や「スイカ当選」の領域が小さく割り振られている。したがって、通常遊技中において、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時よりも、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時の方が、「ベル当選役」や「スイカ当選役」に当選し難くなっている。その代わりに、通常遊技用の第２当選判定テーブルは、通常遊技用の第１当選判定テーブルよりも「リプレイ当選」の領域が大きく割り振られている。したがって、通常遊技中において、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時よりも、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時の方が、「リプレイ当選役」に当選し易くなっている。

【０１３６】

通常遊技用の第３当選判定テーブルは、通常遊技用の第１当選判定テーブルよりも「ベル当選」や「スイカ当選」の領域が大きく割り振られている。したがって、通常遊技中において、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時よりも、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時の方が、「ベル当選役」や「スイカ当選役」に当選し易くなっている。その代わりに、通常遊技用の第３当選判定テーブルは、通常遊技用の第１当選判定テーブルよりも「リプレイ当選」の領域が小さく割り振られている。したがって、通常遊技中において、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時よりも、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時の方が、「リプレイ当選役」に当選し難くなっている。

【０１３７】

ＢＢ中において、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い場合には、ＢＢ用の第１当選判定テーブルが用いられ、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い場合には、ＢＢ用の第２当選判定テーブルが用いられ、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有るときには、ＢＢ用の第３当選判定テーブルが用いられる。

ＢＢ用の第２当選判定テーブルは、ＢＢ用の第１当選判定テーブルよりも「ベル当選」や「スイカ当選」の領域が小さく割り振られている。したがって、ＢＢ中において、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時よりも、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時の方が、「ベル当選役」や「スイカ当選役」に当選し難くなっている。その代わりに、ＢＢ用の第２当選判定テーブルは、ＢＢ用の第１当選判定テーブルよりも「リプレイ当選」の領域が大きく割り振られている。したがって、ＢＢ中において、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時よりも、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時の方が、「リプレイ当選役」に当選し易くなっている。

【０１３８】
ＢＢ用の第３当選判定テーブルは、ＢＢ用の第１当選判定テーブルよりも「ベル当選」や「スイカ当選」の領域が大きく割り振られている。したがって、ＢＢ中において、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時よりも、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時の方が、「ベル当選役」や「スイカ当選役」に当選し易くなっている。その代わりに、ＢＢ用の第３当選判定テーブルは、ＢＢ用の第１当選判定テーブルよりも「リプレイ当選」の領域が小さく割り振られている。したがって、ＢＢ中において、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い時よりも、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時の方が、「リプレイ当選役」に当選し難くなっている。

【０１３９】
（当選判定テーブル選択手段）
当選判定テーブル選択手段は、当選判定テーブル記憶手段から１つの当選判定テーブルを選択するためのものである。
本実施の形態では、当選判定テーブル選択手段は、乱数抽出手段により抽出乱数データが抽出されたことを契機に、スロットマシンSの遊技状態や貯留検知信号の出力の有無に応じて当選判定テーブルを選択する。
具体的には、当選判定テーブル選択手段は、通常遊技中において、遊技制御装置100のＲＡＭの所定領域にボーナス当選フラグを有さない場合に、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無いときには、通常遊技用の第１当選判定テーブルを選択する。また、当選判定テーブル選択手段は、通常遊技中において、遊技制御装置100のＲＡＭの所定領域にボーナス当選フラグを有さない場合に、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無いときには、通常遊技用の第２当選判定テーブルを選択する。また、当選判定テーブル選択手段は、通常遊技中において、遊技制御装置100のＲＡＭの所定領域にボーナス当選フラグを有さない場合に、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有るときには、通常遊技用の第３当選判定テーブルを選択する。

【０１４０】
また、当選判定テーブル選択手段は、通常遊技中において、遊技制御装置100のＲＡＭの所定領域にボーナス当選フラグを有する場合には、ボーナス当選フラグ保有時の通常遊技用の当選判定テーブルを選択する。
また、当選判定テーブル選択手段は、ＢＢ中において、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い場合には、ＢＢ用の第１当選判定テーブルを選択する。また、当選判定テーブル選択手段は、ＢＢ中において、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い場合には、ＢＢ用の第２当選判定テーブルを選択する。また、当選判定テーブル選択手段は、ＢＢ中において、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有るときには、ＢＢ用の第３当選判定テーブルを選択する。

【０１４１】
また、当選判定テーブル選択手段は、ＲＢ中において、ＲＢ用の当選判定テーブルを選択する。
以上のように、第３の実施の形態によれば、第１の実施の形態の効果に加え、次の効果を奏する。
すなわち、第３の実施の形態によれば、通常遊技中において、遊技制御装置100のＲＡＭの所定領域にボーナス当選フラグを有さない場合に、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無いときには、通常遊技用の第１当選判定テーブルを選択し、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無いときには、通常遊技用の第２当選判定テーブルを選択し、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有るときには、通常遊技用の第３当選判定テーブルを選択する。また、ＢＢ中において、下段貯留検知信号の出力はあるが上段貯留検知信号の出力が無い場合には、ＢＢ用の第１当選判定テーブルを選択し、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い場合には、ＢＢ用の第２当選判定テーブルを選択し、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る場合に

は、ＢＢ用の第３当選判定テーブルを選択する。このように、貯留量検知手段60の検知結果、つまりメダルタンク8に貯留されたメダルの量に基づいて、当選判定テーブルを選択することから、メダルタンク8の有効利用を図ることができる。

【０１４２】

また、メダルタンク8に貯留されたメダルが少ない場合には、頻繁に「ベル当選役」または「スイカ当選役」に当選したことにより、ホッパー5から多くのメダルが払い出された可能性がある。そこで、第３の実施の形態では、通常遊技において当選抽選手段130の抽選で「ベル当選役」に当選する確率、及び「スイカ当選役」に当選する確率について、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時が最も低くなるように形成した。したがって、メダルタンク8に貯留されたメダルが、メダルタンク8の満タン量の約２割に達していないと、通常遊技における「ベル当選役」に当選する確率、及び「スイカ当選役」に当選する確率が低下する。これにより、「ベル当選役」または「スイカ当選役」に当選し難くなり、払出装置9によりメダルを払い出す頻度が低下するので、スロットマシンSの射幸性を抑制することができる。

【０１４３】

なお、当選抽選手段130の抽選で「ベル当選役」に当選する確率、及び「スイカ当選役」に当選する確率のみ低くすると、スロットマシンSからメダルが支払われる頻度が低下するため、遊技者はメダルをベットするばかりで、クレジットを含む手持ちのメダルが著しく減少することになる。そこで、第３の実施の形態では、通常遊技において当選抽選手段130の抽選で「リプレイ当選役」に当選する確率について、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が無い時が最も低くなるように形成した。これにより、メダルタンク8に貯留されたメダルが、メダルタンク8の満タン量の約２割に達していないと、「リプレイ当選役」に当選する頻度が上昇し、メダルをベットする頻度が低下するので、遊技者のクレジットを含む手持ちのメダルが著しく減少することを抑制することができる。

【０１４４】

また、メダルタンク8に貯留されたメダルが少ない場合には、頻繁に当選役に入賞したことにより、ホッパー5から多くのメダルが払い出された可能性がある。そこで、第３の実施の形態では、通常遊技において当選抽選手段130の抽選で「ベル当選役」に当選する確率、及び「スイカ当選役」に当選する確率について、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時が最も高くなるように形成した。したがって、メダルタンク8に貯留されたメダルが、メダルタンク8の満タン量の約８割に達していると、「ベル当選役」及び「スイカ当選役」に当選し易くなるので、遊技者のクレジットを含む手持ちのメダルが増加し易くなる。

【０１４５】

なお、当選抽選手段130の抽選で「ベル当選役」に当選する確率、及び「スイカ当選役」に当選する確率のみ高くすると、スロットマシンSからメダルが支払われる頻度が上昇するため、遊技者のクレジットを含む手持ちのメダルが著しく増加することになる。そこで、第３の実施の形態では、通常遊技において当選抽選手段130の抽選で「リプレイ当選役」に当選する確率について、下段貯留検知信号及び上段貯留検知信号の出力が有る時が最も低くなるように形成した。これにより、メダルタンク8に貯留されたメダルが、メダルタンク8の満タン量の約８割に達していると、「リプレイ当選役」に当選する頻度が低下し、メダルをベットする頻度が上昇するので、遊技者のクレジットを含む手持ちのメダルが著しく増加することを抑制することができる。

【０１４６】

（他の実施の形態）

本発明は、上述した実施の形態に限定されるものではなく、本発明の目的を達成できる範囲における変形や改良も含むものである。また、本発明は、上述した実施の形態を適宜組み合わせる、または組み替えることもできる。

また、上述した実施の形態では、電極が電気導通すると貯留検知信号を出力する導通センサーを、貯留量検知手段60として用いたが、導通センサーに換えてマイクロスイッチや

光センサー等を用いることもできる。

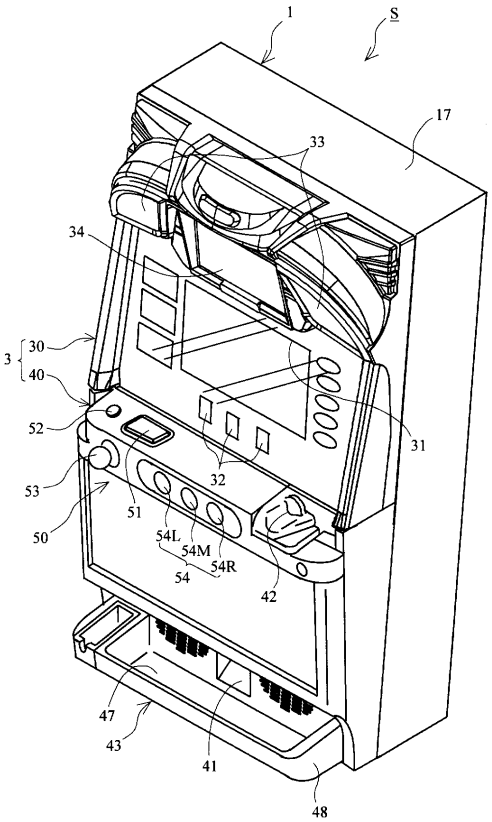
具体的には、例えば、下段貯留量検知部61及び上段貯留量検知部62を、導通センサーの替わりに光センサーを用いる。そして、光センサーが正面のメダルを検知すると、対応する貯留検知信号を出力するようにしてもよい。

【符号の説明】

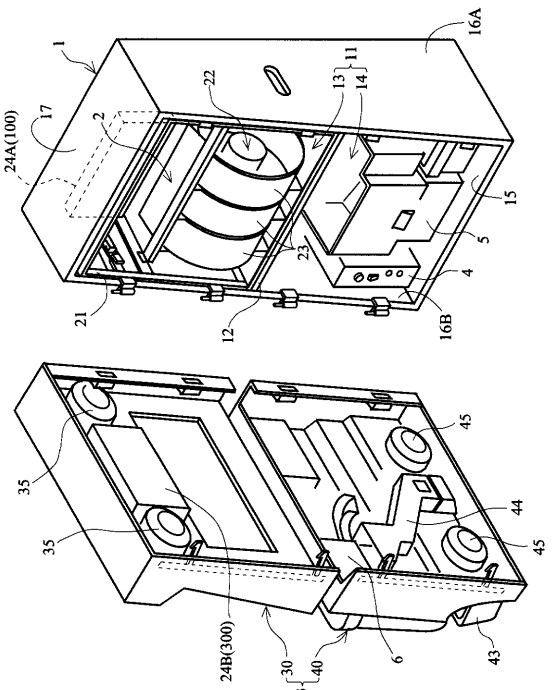
【０１４７】

S　スロットマシン
1　筐体
3　前扉
8　メダルタンク
9　払出装置
11　正面開口部
60　貯留量検知手段
130　当選抽選手段

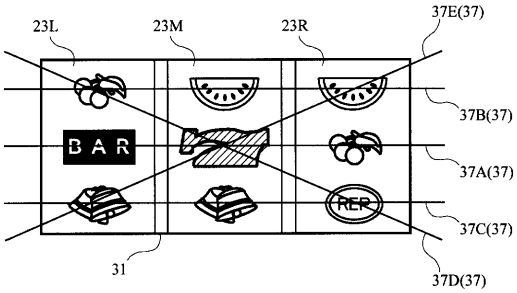
【図１】



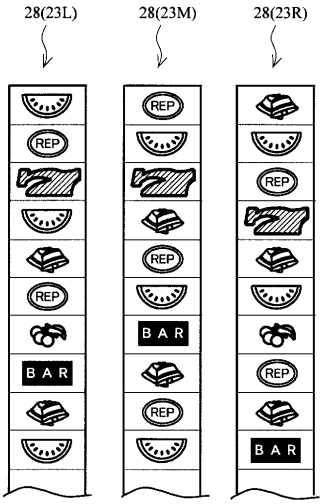
【図２】



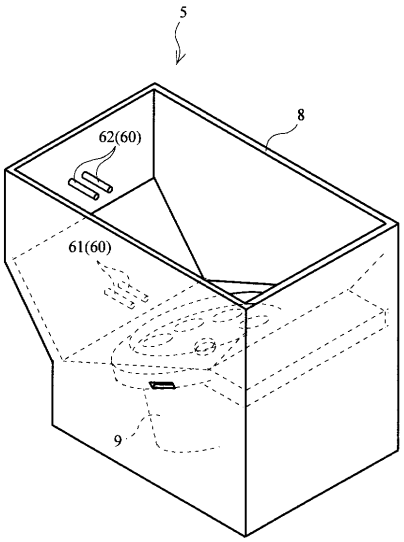
【図３】


23L
23M
23R
37E(37)
37B(37)
37A(37)
37C(37)
37D(37)
31
BAR
REP

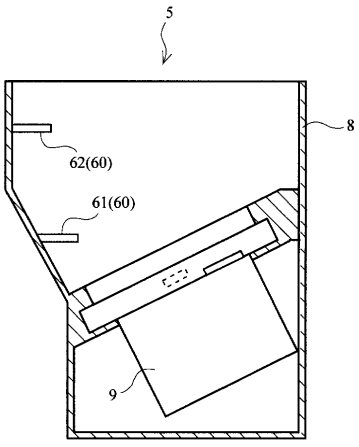
【図４】


28(23L)
28(23M)
28(23R)
REP
BAR

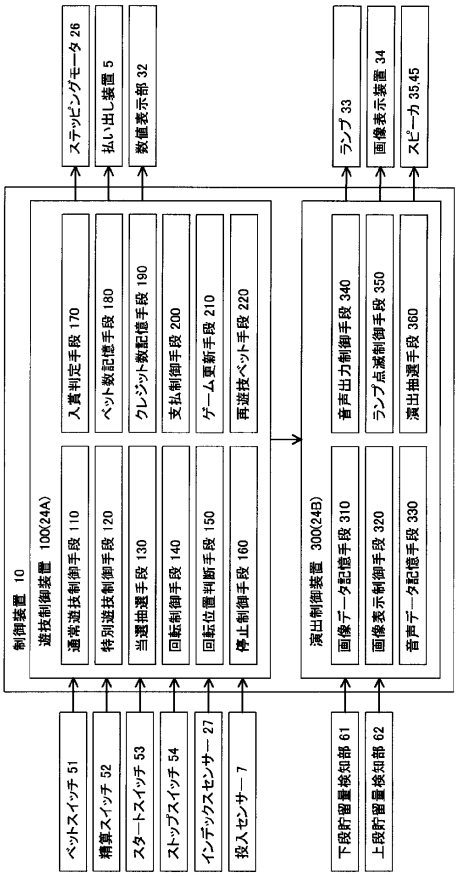
【図５】


5
8
62(60)
61(60)
9

【図６】


5
8
62(60)
61(60)
9

【図７】



【図８】

(A) 第1演出抽選テーブル

ベット数	抽出乱数データの領域	出現確率
演出A	0 ～ 1999	2000／65536
演出B	—	0／65536
演出C	2000 ～ 5999	4000／65536
演出D	6000 ～ 6099	100／65536
演出なし	6100 ～ 65535	59436／65536

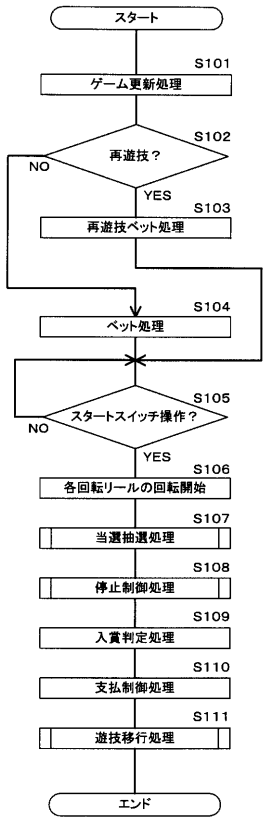
(B) 第2演出抽選テーブル

ベット数	抽出乱数データの領域	出現確率
演出A	—	0／65536
演出B	0 ～ 1999	2000／65536
演出C	2000 ～ 5999	4000／65536
演出D	6000 ～ 6099	100／65536
演出なし	6100 ～ 65535	59436／65536

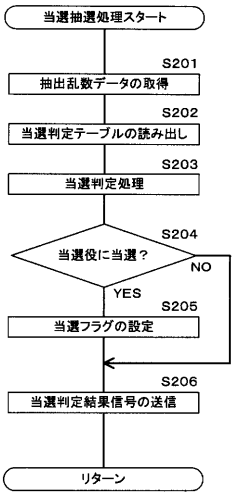
(C) 第3演出抽選定テーブル

ベット数	抽出乱数データの領域	出現確率
演出A	0 ～ 1999	2000／65536
演出B	—	0／65536
演出C	2000 ～ 5999	4000／65536
演出D	6000 ～ 6999	1000／65536
演出なし	7000 ～ 65535	58536／65536

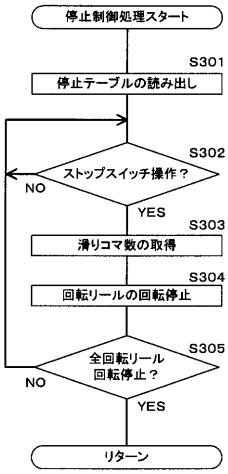
【図９】



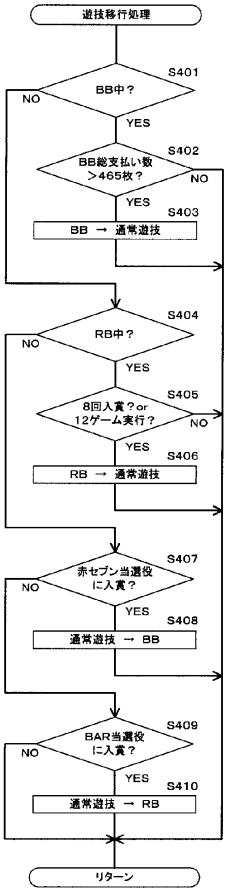
【図１０】



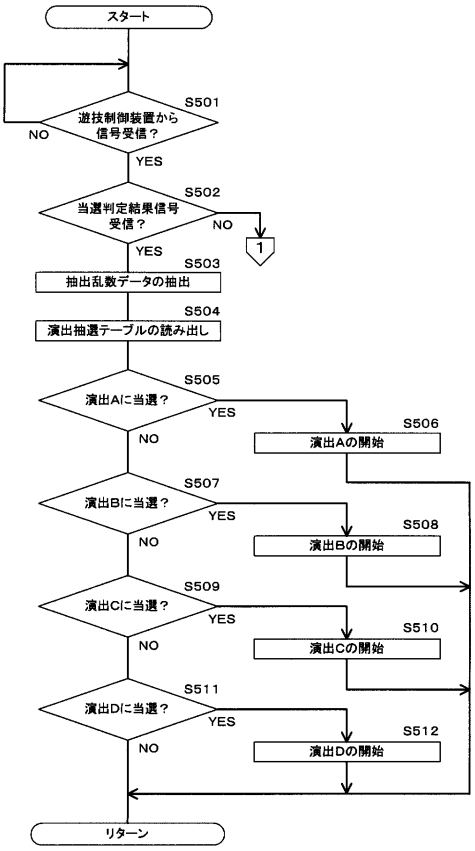
【図１１】



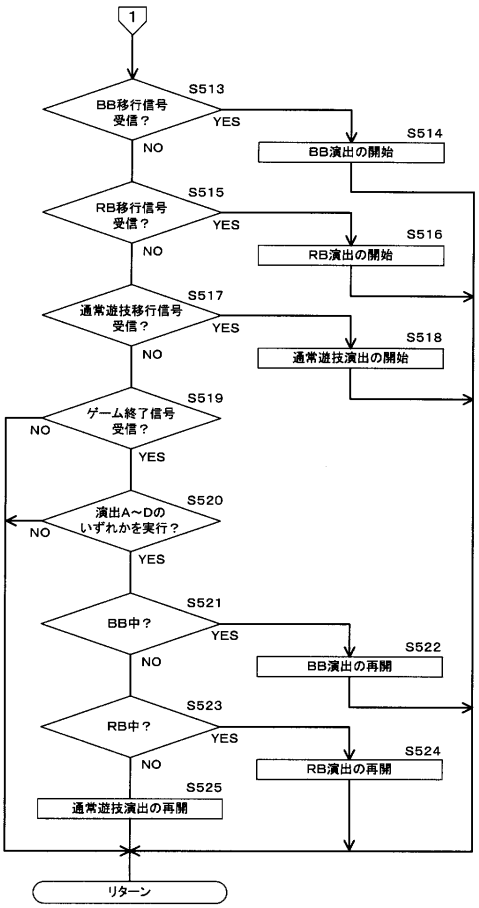
【図１２】



【図１３】



【図１４】



【図１５】

(A) 第4演出抽選テーブル

ベット数	抽出乱数データの領域	出現確率
演出A	0 ～ 999	1000／65536
演出B	—	0／65536
演出C	1000 ～ 2999	2000／65536
演出D	3000 ～ 3099	100／65536
ナビ演出	3100 ～ 9099	6000／65536
演出なし	6100 ～ 65535	56436／65536

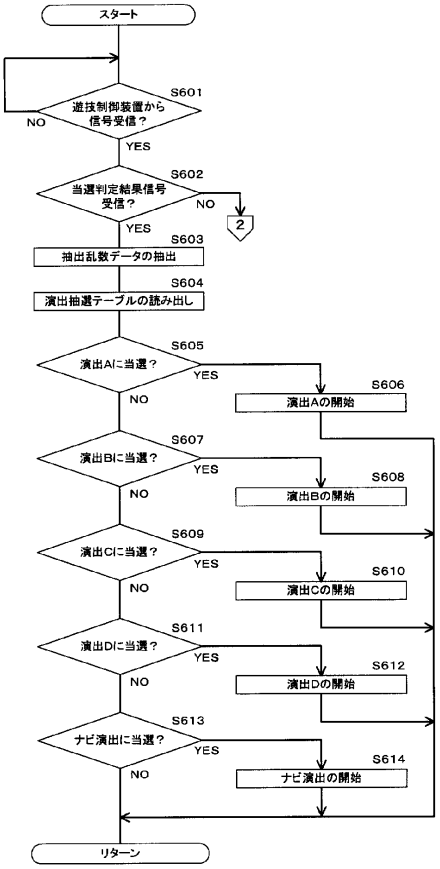
(B) 第5演出抽選定テーブル

ベット数	抽出乱数データの領域	出現確率
演出A	—	0／65536
演出B	0 ～ 999	1000／65536
演出C	1000 ～ 2999	2000／65536
演出D	3000 ～ 3099	100／65536
ナビ演出	3100 ～ 4099	1000／65536
演出なし	4100 ～ 65535	61436／65536

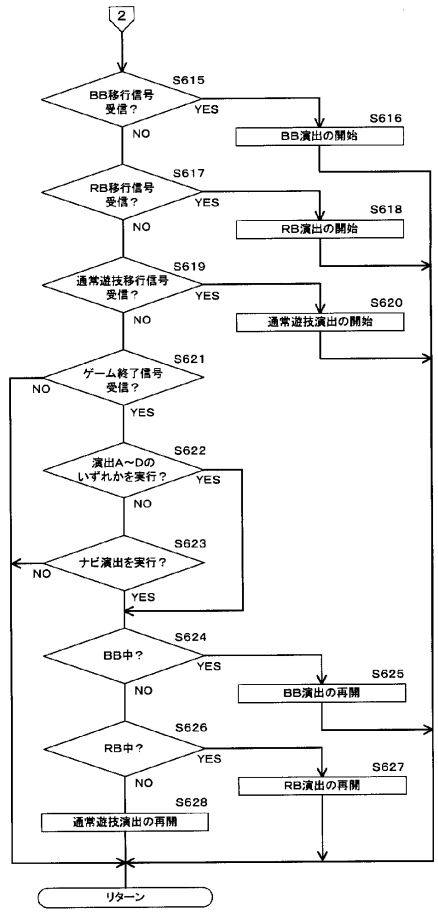
(C) 第6演出抽選テーブル

ベット数	抽出乱数データの領域	出現確率
演出A	0 ～ 999	1000／65536
演出B	—	0／65536
演出C	1000 ～ 2999	2000／65536
演出D	3000 ～ 3999	1000／65536
ナビ演出	4000 ～ 43999	60000／65536
演出なし	64000 ～ 65535	1536／65536

【図１６】



【図１７】



フロントページの続き

Ｆターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AB25 BA02 BA08 BA22 BA31 BB02
BB16 BB33 BB78 BB80 BB83 BB93 BB94 BB96 CA02 CA23
CA25 CA27 CB04 CB23 CB32 CB42 CC01 CC13 CC24 CD11
CD12 CD18 CD23 CD31 CD48 CD49 CE12 DA04 DA32 DA52
DA54 DA65 DA67 DA68 DA69