

(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2006-122487
(P2006-122487A)

(43) 公開日 平成18年5月18日(2006.5.18)

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

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号	特願2004-316837 (P2004-316837)	(71) 出願人	390031783 サミー株式会社 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
(22) 出願日	平成16年10月29日 (2004.10.29)	(74) 代理人	100113228 弁理士 中村 正
		(72) 発明者	潮田 和也 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	大坂 悠一 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内

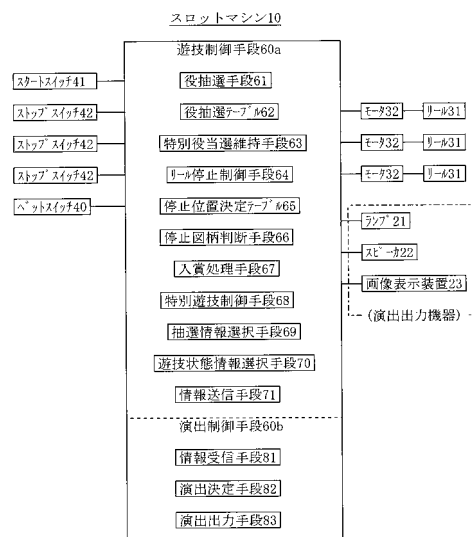
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 演出制御手段側で遊技制御手段から送信されてくる情報を受信し、その情報に基づいて演出を出力する場合に、演出の信頼度を高める。

【解決手段】 遊技制御手段60aは、役の抽選結果に対応する抽選情報と、特別役の当選が維持されているか否かの遊技状態情報とを演出制御手段60bに送信する。ここで、特別役に当選しなかったときでも特別役の当選に該当する抽選情報を選択する場合があります。特別役の当選が維持されていないときでも特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報を選択する場合があります。演出制御手段60bは、特別役の当選に該当する抽選情報及び特別役の当選が維持されていない旨の遊技状態情報を受信したときは、遊技状態情報に基づいて演出を決定し、特別役の当選に該当しない抽選情報及び特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報を受信したときは、抽選情報に基づいて演出を決定する。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
 遊技の進行に伴って出力する演出を制御する演出制御手段とを備え、
 前記遊技制御手段は、
 特別遊技に移行するための特別役を含む役の抽選を行う役抽選手段と、
 前記役抽選手段で特別役に当選したときは、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまでの遊技において特別役の当選を維持する特別役当選維持手段と、
 前記役抽選手段による役の抽選結果に対応する抽選情報を選択する抽選情報選択手段と

10

、
 前記特別役当選維持手段により特別役の当選が維持されているか否かの遊技状態情報を選択する遊技状態情報選択手段と、

前記抽選情報選択手段で選択された抽選情報、及び前記遊技状態情報選択手段で選択された遊技状態情報をそれぞれ前記演出制御手段に送信する情報送信手段とを備え、

前記演出制御手段は、

前記情報送信手段により送信された抽選情報及び遊技状態情報を受信する情報受信手段と、

前記情報受信手段で受信した抽選情報及び遊技状態情報に基づいて演出を決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段で決定された演出を出力する演出出力手段とを備え、

20

前記抽選情報選択手段は、特別役に当選しなかったときであっても特別役の当選に該当する抽選情報を選択する場合があるととも、特別役に当選しなかったときは、特別役の当選に該当しない抽選情報を特別役の当選に該当する抽選情報よりも高い確率で選択し、

前記遊技状態情報選択手段は、前記特別役当選維持手段により特別役の当選が維持されていないときであっても特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報を選択する場合があるととも、前記特別役当選維持手段により特別役の当選が維持されていないときは、特別役の当選が維持されていない旨の遊技状態情報を特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報よりも高い確率で選択し、

前記演出決定手段は、特別役の当選に該当する抽選情報及び特別役の当選が維持されていない旨の遊技状態情報を受信したときは、遊技状態情報に基づいて演出を決定し、特別役の当選に該当しない抽選情報及び特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報を受信したときは、抽選情報に基づいて演出を決定する

30

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のスロットマシンにおいて、

前記抽選情報選択手段は、前記役抽選手段で特別役に当選したときは、常に、特別役の当選に該当する抽選情報を選択する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 3】

請求項 1 又は請求項 2 に記載のスロットマシンにおいて、

40

前記遊技状態情報選択手段は、前記特別役当選維持手段により特別役の当選が維持されているときは、常に、特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報を選択する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 4】

請求項 1 から請求項 3 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンにおいて、

前記演出決定手段は、特別役の当選に該当する抽選情報及び特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報を受信したときのみ、特別役の当選に対応するように演出を決定する

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

50

【技術分野】

【0001】

本発明は、出力する演出の信頼度を高めたスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来のスロットマシンにおいて、遊技制御手段（メイン制御手段）側で役の抽選が行われた後、抽選結果情報を演出制御手段（サブ制御手段）側に送信し、演出制御手段は、その情報に基づいて演出を決定するようにしたスロットマシンが知られている（例えば、特許文献1参照）。

【特許文献1】特開2003-210656号公報

10

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかし、前述の従来技術では、遊技制御手段から演出制御手段に送信される情報は、100%の信頼性を有するものではない。このため、演出制御手段は、稀にであるが、当選役と異なる（当選役に対応しない）演出を出力してしまう場合があるという問題があった。

【0004】

したがって、本発明が解決しようとする課題は、演出制御手段側で遊技制御手段から送信されてくる情報を受信し、その情報に基づいて演出を出力する場合に、演出の信頼度を高めることである。

20

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。

（請求項1）

請求項1の発明は、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、遊技の進行に伴って出力する演出を制御する演出制御手段とを備え、前記遊技制御手段は、特別遊技に移行するための特別役を含む役の抽選を行う役抽選手段と、前記役抽選手段で特別役に当選したときは、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまでの遊技において特別役の当選を維持する特別役当選維持手段と、前記役抽選手段による役の抽選結果に対応する抽選情報を選択する抽選情報選択手段と、前記特別役当選維持手段により特別役の当選が維持されているか否かの遊技状態情報を選択する遊技状態情報選択手段と、前記抽選情報選択手段で選択された抽選情報、及び前記遊技状態情報選択手段で選択された遊技状態情報をそれぞれ前記演出制御手段に送信する情報送信手段とを備え、前記演出制御手段は、前記情報送信手段により送信された抽選情報及び遊技状態情報を受信する情報受信手段と、前記情報受信手段で受信した抽選情報及び遊技状態情報に基づいて演出を決定する演出決定手段と、前記演出決定手段で決定された演出を出力する演出出力手段とを備え、前記抽選情報選択手段は、特別役に当選しなかったときであっても特別役の当選に該当する抽選情報を選択する場合があるととも、特別役に当選しなかったときは、特別役の当選に該当しない抽選情報を特別役の当選に該当する抽選情報よりも高い確率で選択し、前記遊技状態情報選択手段は、前記特別役当選維持手段により特別役の当選が維持されていないときであっても特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報を選択する場合があるととも、前記特別役当選維持手段により特別役の当選が維持されていないときは、特別役の当選が維持されていない旨の遊技状態情報を特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報よりも高い確率で選択し、前記演出決定手段は、特別役の当選に該当する抽選情報及び特別役の当選が維持されていない旨の遊技状態情報を受信したときは、遊技状態情報に基づいて演出を決定し、特別役の当選に該当しない抽選情報及び特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報を受信したときは、抽選情報に基づいて演出を決定することを特徴とする。

30

40

【0006】

50

請求項1の発明においては、遊技制御手段側では、抽選情報と遊技状態情報とが選択される。ここで、特別役に当選しなかったときであっても特別役の当選に該当する抽選情報が選択される場合がある。また、特別役の当選が維持されていないときであっても特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報が選択される場合がある。そして、選択されたこれらの情報は、演出制御手段に送信される。演出制御手段側では、受信したこれらの情報に基づいて演出を決定する。

【0007】

ここで、特別役の当選に該当する抽選情報及び特別役の当選が維持されていない旨の遊技状態情報を受信する場合があるが、この場合は、特別役の当選が維持されていない旨の遊技状態情報に基づいて演出が決定される。また、特別役の当選に該当しない抽選情報及び特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報を受信する場合があるが、この場合は、特別役の当選に該当しない抽選情報に基づいて演出が決定される。

10

このようにして、信頼性の高い方の情報を優先して演出を決定することで、演出の信頼度を高めることができる。

【0008】

なお、特別役に当選すると、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまでの遊技で、毎遊技、特別役の当選が維持されている旨の情報が選択され、演出制御手段に送信される。そして、本発明における「特別役の当選に該当しない抽選情報及び特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報を受信したときは、抽選情報に基づいて演出を決定する」というのは、特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報を、当該遊技以前には受信せずに当該遊技で初めて受信した場合のことを意味する。したがって、上記のように、実際に特別役に当選し、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまで、毎遊技、特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報を受信する場合を含まないものである。

20

【0009】

(請求項2)

請求項2の発明は、請求項1に記載のロットマシンにおいて、前記抽選情報選択手段は、前記役抽選手段で特別役に当選したときは、常に、特別役の当選に該当する抽選情報を選択することを特徴とする。

【0010】

請求項2の発明においては、特別役に当選したときは、常に特別役の当選に該当する抽選情報が選択されるので、特別役当選時に選択される抽選情報の信頼度を高めることができる。

30

【0011】

(請求項3)

請求項3の発明は、請求項1又は請求項2に記載のロットマシンにおいて、前記遊技状態情報選択手段は、前記特別役当選維持手段により特別役の当選が維持されているときは、常に、特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報を選択することを特徴とする。

【0012】

請求項3の発明においては、特別役の当選が維持されているときは、常に特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報が選択されるので、特別役の当選が維持されているときに選択される遊技状態情報の信頼度を高めることができる。

40

【0013】

(請求項4)

請求項4の発明は、請求項1から請求項3までのいずれか1項に記載のロットマシンにおいて、前記演出決定手段は、特別役の当選に該当する抽選情報及び特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報を受信したときのみ、特別役の当選に対応するように演出を決定することを特徴とする。

【0014】

50

請求項4の発明においては、特別役の当選に該当する抽選情報と、特別役の当選が維持されている旨の遊技状態情報との双方を受信したときに、特別役の当選に対応する演出が出力される。したがって、特別役の当選に対応する演出の信頼度を高めることができる。

【発明の効果】

【0015】

(請求項1)

請求項1の発明によれば、信頼性の高い方の情報を優先して演出を決定することで、演出の信頼度を高めることができる。また、特別役に当選していないが特別役に当選している場合の演出に決定されてしまう確率を極めて低くすることができる。

【0016】

(請求項2)

請求項2の発明によれば、特別役当選時に選択される抽選情報の信頼度を高めることができる。

(請求項3)

請求項3の発明によれば、特別役の当選が維持されているときに選択される遊技状態情報の信頼度を高めることができる。

(請求項4)

請求項4の発明によれば、特別役の当選に対応する演出の信頼度を高めることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。図1は、本実施形態におけるスロットマシン10の制御の概略を示すブロック図である。

(遊技制御手段、演出制御手段)

スロットマシン10は、役の抽選、リール31の駆動制御、及び入賞時の払出し等の遊技の進行を制御する遊技制御手段(メイン制御手段)60aと、演出の出力を制御する演出制御手段(サブ制御手段)60bとを備える。

【0018】

遊技制御手段60a及び演出制御手段60bは、それぞれ、別個の制御基板上に設けられており、演算等を行うCPUと、遊技の進行等に必要なプログラムや演出用のデータ等を記憶しておくROMと、CPUが各種の制御を行うときに、取り込んだデータ等を一時的に記憶しておくRAM等とを備える。そして、遊技制御手段60aと演出制御手段60bとは、電氣的に接続されている。

【0019】

(ベットスイッチ、スタートスイッチ、ストップスイッチ、)

図1に示すように、メイン制御手段60aの入力側(図1中、左側)には、ベットスイッチ40、スタートスイッチ41及びストップスイッチ42が電氣的に接続されている。

ベットスイッチ40は、遊技者が貯留メダルを投入するときに操作するスイッチであって、その操作によって有効ラインが有効化されるスイッチである。なお、図1では、メダル投入口を図示していないが、メダル投入口は、ベットスイッチ40と同様に、有効ラインを有効化するために実際のメダルを投入する部分であり、メダル投入口からのメダルの投入は、ベットスイッチ40の操作に含まれるものである。

【0020】

また、スタートスイッチ41は、リール31を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。

さらにまた、ストップスイッチ42は、3つのリール31に対応して3つ設けられ、対応するリール31を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。

【0021】

(モータ、リール)

遊技制御手段60aの出力側(図1中、右側)には、以下に示すモータ32等の周辺機

10

20

30

40

50

器が電氣的に接続されている。

モータ32は、リール31を回転させるためのものであり、リール31の回転中心部に連結され、遊技制御手段60aによって制御される。

リール31は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（後述する、役を構成する図柄等）を印刷したリールテープを貼付したものである。

【0022】

リール31は、本実施形態では並列に3つ設けられている。また、各リール31は、スロットマシン10のフロントパネルに設けられた表示窓（図示せず）から、上下に連続する3図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン10の表示窓から、合計9個の図柄が見えるように配置されている。

10

【0023】

そして、スタートスイッチ41が操作されると、そのときに発生する信号が遊技制御手段60aに入力される。遊技制御手段60aは、この信号を受信すると、全てのモータ32を駆動制御して、全てのリール31を回転させるように制御する。このようにしてリール31がモータ32によって回転されることで、リール31上の図柄は、所定の速度で表示窓内で上下方向に移動表示される。

【0024】

また、ストップスイッチ42が操作されると、そのときに発生する信号が遊技制御手段60aに入力される。遊技制御手段60a（具体的には、後述するリール停止制御手段64）は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ42に対応するモータ32を駆動制御して、そのモータ32に係るリール31の停止制御を行う。

20

【0025】

ここで、本実施形態では、リール31は、左、中、右の3つが設けられており、これに対応して、ストップスイッチ42は、左、中、右の3つが設けられている。すなわち、左ストップスイッチ42に対応するリール31は左リール31であり、中ストップスイッチ42に対応するリール31は中リール31であり、右ストップスイッチ42に対応するリール31は右リール31である。

【0026】

また、遊技制御手段60aは、スタートスイッチ41が操作された旨の信号を受信した後、所定時間だけ遅延させて、スタートスイッチ41が操作された旨の信号を演出制御手段60bに送信するように制御する。

30

特に本実施形態では、ソフトウェア乱数等によってランダムに、0～39msの範囲で遅延時間を決定し、決定された遅延時間の経過後に、スタートスイッチ41が操作された旨の信号が演出制御手段60bに送信されるようにする。

【0027】

なお、スタートスイッチ41が操作された旨の信号に限らず、ストップスイッチ42が操作された旨の信号等、遊技制御手段60aから演出制御手段60bに送信する全ての信号に対して、上記のように遅延時間を設けている。

【0028】

（ランプ、スピーカ、画像表示装置）

40

さらにまた、演出制御手段60bの出力側（図1中、右側）には、演出制御手段60bによって制御されるランプ21、スピーカ22、及び画像表示装置23等の演出出力機器が電氣的に接続されている。

【0029】

ランプ21は、スロットマシン10の演出用のランプであり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。なお、ランプ21には、各リール31の内周側に固定されたバックランプ（図示せず）や、スロットマシン10の筐体前面に配置され、役の入賞時等に点滅する上部ランプやサイドランプ等（図示せず）が含まれる。

また、スピーカ22は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

50

さらにまた、画像表示装置 23 は、液晶画像表示装置やドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像や所定の情報等を表示するものである。

【0030】

遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ 40 を操作して予め貯留されたメダルを投入するか、又はメダル投入口からメダルを投入して有効ラインを設定するとともに、スタートスイッチ 41 をオンする。スタートスイッチ 41 がオンされることで有効ライン数が確定するとともに、全リール 31 が始動（回転が開始）される。

【0031】

そして、遊技者は各ストップスイッチ 42 を押すことで各リール 31 の回転を停止させる。全てのリール 31 の停止時に、有効ライン上のリール 31 の図柄の組合せが予め定められた何れかの役の図柄の組合せと一致し、その役の入賞となったときは、成立役に応じてメダルの払出し等が行われる。

10

【0032】

（図柄組合せライン、有効ライン）

図示しないが、スロットマシン 10 の表示窓を含む部分には、図柄組合せライン（有効ライン）が設けられている。

ここで、「図柄組合せライン」とは、リール 31 の停止時における図柄の並びラインであって図柄の組合せを形成させるラインである。本実施形態では、水平方向の中段、上段及び下段にそれぞれ設けられたラインと、右下がり及び左下がりの斜め方向の各ラインの合計 5 本から構成されている。そして、各リール 31 の上下に連続する 3 図柄は、それぞれ 1 以上の図柄組合せライン上に位置している。

20

【0033】

さらに、5 本の図柄組合せラインのうち、遊技者によって投入又は設定操作されたメダル枚数に応じて、図柄組合せラインの中から、有効ラインと無効ラインとが設定される。

ここで、「有効ライン」とは、本実施形態では、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。

【0034】

一方、「無効ライン」とは、メダル投入枚数が 1 枚又は 2 枚のときに生じ、図柄組合せラインのうち、有効ラインとして設定されないラインであって、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止した場合であっても、その役に応じた利益の付与（メダルの払出し等）を行わないラインである。すなわち、無効ラインは、そもそも図柄の組合せの成立対象となっていないラインである。

30

【0035】

また、1 遊技でのメダル投入枚数は、1 枚～3 枚の中から遊技者が選択可能である。そして、メダル投入枚数が 1 枚であるときには、水平方向中段の図柄組合せライン（1 本）が有効ラインに設定されるとともに残りの 4 本の図柄組合せラインが無効ラインに設定される。また、メダル投入枚数が 2 枚であるときには、水平方向中段、上段及び下段の図柄組合せライン（合計 3 本）が有効ラインに設定されるとともに他の 2 本の図柄組合せラインが無効ラインに設定される。さらにまた、メダル投入枚数が 3 枚であるときには、全ての図柄組合せライン（合計 5 本）が有効ラインに設定され、無効ラインは存在しない。

40

【0036】

（役）

図 2 は、本実施形態における役の種類、当選確率、図柄の組合せ及び払出し枚数等を示す図である。本実施形態における役の種類としては、特別役、小役、リプレイ、移行役及び所定役が設けられている。

特別役とは、特別遊技（通常遊技以上にメダルの獲得が期待できる、遊技者にとって有利となる遊技）を実行させるための役である。図 2 に示すように、本実施形態では、特別役として、BB（ビックボーナス）及びRB（レギュラーボーナス）が設けられている。

【0037】

BB は、特別遊技の 1 つである BB 遊技に移行させる役であり、RB は、特別遊技の他

50

の1つであるRB遊技に移行させる役である。特別遊技は、通常遊技以上にメダル獲得枚数期待値の大きい遊技である。

なお、他の特別役としては、SB（シングルボーナス）が挙げられるが、本実施形態ではBB及びRBのみが設けられており、SBは設けていない。

【0038】

また、小役とは、予め定められた枚数のメダルが払い出される役であり、本実施形態では、小役1～小役3の3種類が設けられている。さらにまた、図2に示すように、小役1～小役3ごとに（小役の種類に応じて）、図柄の組合せやメダルの払出し枚数が異なるように設定されている。

さらに、リプレイとは、再遊技役であって、当該遊技でのメダルの投入枚数（ベット枚数）を維持した再遊技を行うことができるようにした役である。 10

【0039】

また、役は、遊技状態（通常遊技中（内部中／非内部中）、及び特別遊技中）ごとに、それぞれ定められている。

ここで、通常遊技には、非内部中及び内部中と称する概念が設けられている。非内部中とは、特別役に当選していない遊技状態をいう。これに対し、内部中とは、当該遊技又はそれ以前の遊技において特別役に当選しているが、当選した特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止していない（入賞していない）遊技状態をいう。

【0040】

本実施形態では、通常遊技中（非内部中）の役として、特別役（BB及びRB）、3種類の小役（小役1、小役2及び小役3）、及びリプレイが設けられている。 20

一方、通常遊技中（内部中）の役は、上記の非内部中の通常遊技中の役から、特別役を除いた役である。すなわち、通常遊技において、非内部中は特別役の抽選が行われるが、特別役に当選して内部中になったときは、特別役の抽選は行われない。

【0041】

さらにまた、BB遊技中やRB遊技中は、それぞれ特有の役が設けられている。BB遊技には、第1遊技と第2遊技とが設けられており、図2に示すように、BB遊技の第1遊技中の役として、3種類の小役（小役1、小役2及び小役3）及び移行役が設けられている。ここで、移行役とは、BB遊技において、第1遊技から第2遊技に移行させるための役である。すなわち、BB遊技の第1遊技中に移行役が入賞すると、第1遊技から第2遊技に移行する。 30

さらに、BB遊技の第2遊技中、及びRB遊技中の役として、所定役が設けられている。所定役は、小役と同様に、所定枚数（本実施形態では15枚）のメダルが払い出される役である。

【0042】

遊技制御手段60aは、以下の役抽選手段61等を備える。また、演出制御手段60bは、以下の抽選情報受信手段81等を備える。なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、遊技制御手段60は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

【0043】

（役抽選手段）

役抽選手段61は、役（上述した特別役、小役又はリプレイ等）の抽選を行うものである。役抽選手段61は、例えば、役抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、役の当選の有無及び当選役を判定する判定手段とを備えている。 40

【0044】

役抽選手段61の乱数発生手段は、所定の領域（例えば10進法で0～65535）の乱数を発生させる。乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ41がオンされた時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する役抽選テーブル62と照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。例えば、抽出した乱数値が 50

BB当選領域に属する場合は、BBの当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

【0045】

役抽選手段61は、図2に示すように、例えば通常遊技中（非内部中）では、2種類の特別役（BB及びRB）、3種類の小役（小役1～小役3）、リプレイ及び非当選の中から、抽出した乱数値に基づいて、当選役あるいは非当選を判定する。

【0046】

（役抽選テーブル）

役抽選テーブル62は、抽選される役の種類と、各役の当選確率とを定めたものである。また、役抽選テーブル62は、遊技状態（通常遊技（非内部中／内部中）、特別遊技）ごとに、特有の役抽選テーブル62を備えている。

10

【0047】

各役抽選テーブル62は、それぞれ所定の範囲の抽選領域を有するとともに、この抽選領域は、各役の当選領域及び非当選領域に分けられているとともに、例えば通常遊技（非内部中）では、図2に示すように、抽選される役が、予め設定された当選確率となるように所定の割合に設定されている。

【0048】

なお、図示しないが、各役の当選領域及び非当選領域は、メダルの投入枚数（1～3枚）ごと、及び出玉率の設定値ごとに定められており、図2に示す各役の当選確率は、メダルの投入枚数及び出玉率の設定値が定められた1つの例を挙げている。

20

【0049】

（特別役当選維持手段）

特別役当選維持手段63は、役抽選手段61で特別役に当選したときに、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまで（特別役が入賞するまで）の遊技において、特別役の当選を維持する（当該遊技で特別役が入賞しなかったときは、特別役の当選を次遊技以降に持ち越す）ように制御するものである。

【0050】

ここで、役に当選した遊技でその役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。

そして、本実施形態において持ち越される役として、特別役（BB及びRB）が設けられている。役抽選手段61による役の抽選において特別役に当選したときは、その特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止し、その特別役の入賞となるまでの遊技において、その特別役の当選が持ち越される（維持される）。

30

また、図示しないが、特別役の当選が持ち越されるときは、特別役に係る当選フラグがオンにされ、そのオンの状態は、特別役が入賞するまで維持されるとともに、その特別役が入賞したときに、その当選フラグがオンからオフにされる。

【0051】

これに対し、役抽選手段61による役の抽選において、特別役以外の役に当選したときは、当該遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役が入賞可能なようにリール31が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。なお、この場合には、その役に当選した遊技でのみ、その役に係る当選フラグがオンにされ、当該遊技の終了時に、その当選フラグがオフにされる。

40

【0052】

（リール停止制御手段）

リール停止制御手段64は、ストップスイッチ42が操作されたときに、役抽選手段61による役の抽選結果と、ストップスイッチ42が操作されたときのタイミングとに基づいて、後述する停止位置決定テーブル65を参照してそのストップスイッチ42に対応するリール31の停止位置を決定するとともに、モータ32を駆動制御して、その決定した

50

位置にそのリール 3 1 を停止させるように制御するものである。

【 0 0 5 3 】

(停止位置決定テーブル)

停止位置決定テーブル 6 5 は、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置に基づいて、リール 3 1 の停止位置 (リール 3 1 の停止時における有効ライン上の図柄) を定めたものである。

【 0 0 5 4 】

停止位置決定テーブル 6 5 は、特別役である B B 又は R B の当選時にそれぞれ用いられる B B テーブル又は R B テーブル、小役 1 ~ 小役 3 のそれぞれの当選時に用いられる小役 1 テーブル、小役 2 テーブル又は小役 3 テーブル、リプレイの当選時に用いられるリプレイテーブル、移行役の当選時に用いられる移行役テーブル、所定役の当選時に用いられる所定役テーブル、及び非当選時に用いられる非当選テーブルを備える。

10

【 0 0 5 5 】

B B テーブルは、当該遊技で B B に当選したこと、又は当該遊技以前の遊技で B B に当選し、かつ当該遊技では非当選であることを条件として用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において B B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、B B 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 0 5 6 】

ここで、停止位置決定テーブル 6 5 における「リール 3 1 の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間から実際にリール 3 1 が停止するまでのリール 3 1 の移動量 (回転量) を意味し、特に本実施形態では、ストップスイッチ 4 2 が操作された時 (瞬間) からリール 3 1 を停止させるまでのリール 3 1 の移動制御量が 5 図柄以内、又はストップスイッチ 4 2 が操作された時 (瞬間) からリール 3 1 を停止させるまでの停止制御時間が 1 9 0 m s 以内である。

20

【 0 0 5 7 】

また、R B テーブルは、当該遊技で R B に当選したこと、又は当該遊技以前の遊技で R B に当選し、かつ当該遊技では非当選であることを条件として用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において R B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、R B 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1

30

【 0 0 5 8 】

さらにまた、小役 1 テーブル、小役 2 テーブル又は小役 3 テーブルは、それぞれ、当該遊技で小役 1、小役 2 又は小役 3 に当選したことを条件として用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてそれぞれ小役 1、小役 2 又は小役 3 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、それぞれ小役 1、小役 2 又は小役 3 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 0 5 9 】

さらに、リプレイテーブルは、当該遊技でリプレイに当選したことを条件として用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリプレイに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、リプレイ以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

40

【 0 0 6 0 】

また、移行役テーブルは、B B 遊技の第 1 遊技において移行役の当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において移行役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、移行役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 0 6 1 】

さらにまた、所定役テーブルは、所定役の当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の

50

範囲内において所定役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、所定役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

さらに、非当選テーブルは、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 0 6 2 】

以上のように、リール停止制御手段 6 4 は、いずれかの停止位置決定テーブル 6 5 を用いて、いずれかの役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるときは、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、その役に対応する図柄の組合せを構成する図柄を有効ラインに停止させるように制御する。

10

【 0 0 6 3 】

(停止図柄判断手段)

停止図柄判断手段 6 6 は、リール 3 1 の停止時に、有効ラインに停止したリール 3 1 の図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否かを判断するものである。停止図柄判断手段 6 6 は、例えばモータ 3 2 の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。

【 0 0 6 4 】

なお、停止図柄判断手段 6 6 は、リール 3 1 が実際に停止してから図柄の組合せを判断するのではなく、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置から、停止位置決定テーブル 6 5 によってリール 3 1 の停止位置が定められた時点で、有効ライン上の図柄の組合せを判断することも可能である。

20

【 0 0 6 5 】

(入賞処理手段)

入賞処理手段 6 7 は、停止図柄判断手段 6 6 により、リール 3 1 の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致すると判断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。また、リプレイの入賞時は、メダルを払い出すことなく、当該遊技で投入されたメダル枚数を自動投入するように制御する。

【 0 0 6 6 】

(特別遊技制御手段)

特別遊技制御手段 6 8 は、通常遊技から特別遊技 (B B 遊技又は R B 遊技) への移行、特別遊技中の遊技の進行、及び特別遊技から通常遊技への移行等を制御するものである。

まず、特別遊技制御手段 6 8 は、有効ラインに停止した図柄の組合せが特別役 (B B 又は R B) に対応する図柄の組合せと一致し、特別役が入賞したことを条件として、通常遊技から特別遊技に移行するように制御する。

30

【 0 0 6 7 】

特別遊技制御手段 6 8 は、B B に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときには、通常遊技から B B 遊技に移行させる。また、R B に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときには、通常遊技から R B 遊技に移行させる。さらにまた、特別遊技制御手段 6 8 は、特別遊技への移行時には、特別遊技に移行する旨を遊技者に知らせる演出を行わせるために、演出制御手段 6 0 b 側に特別遊技を開始する旨の情報を送信するように制御する。

40

【 0 0 6 8 】

また、特別遊技制御手段 6 8 は、B B 遊技及び R B 遊技中における遊技の進行を制御する。B B 遊技においては、特別遊技制御手段 6 8 は、最初に第 1 遊技を開始させる。この第 1 遊技は、通常遊技と同様に、3 枚以内のメダルを投入して遊技を行うものである。この第 1 遊技で役抽選手段 6 1 により抽選される役は、上述したように、小役 1 ~ 小役 3 及び移行役である。

【 0 0 6 9 】

50

また、特別遊技制御手段 6 8 は、第 1 遊技中に、有効ラインに停止した図柄の組合せが、移行役の図柄の組合せと一致することを条件として、すなわち移行役の入賞を条件として、第 1 遊技から第 2 遊技に移行させる。

【 0 0 7 0 】

第 2 遊技に移行すると、特別遊技制御手段 6 8 は、第 2 遊技中の遊技回数及び所定役の入賞回数をカウントする。第 2 遊技は、例えばメダルを 1 枚のみ投入可能とし、水平方向中段の有効ラインのみを有効化させ、この有効ラインに、例えば 9 9 % 程度の高確率で所定役に対応する図柄の組合せが停止するように制御される遊技である。そして、第 2 遊技は、その所定役の入賞回数が規定回数（例えば 8 回）に到達するか、又は遊技回数が規定回数（例えば 1 2 回）に到達するまで継続される。この第 2 遊技の終了条件を満たすか否かの判断のため、特別遊技制御手段 6 8 は、遊技回数及び所定役の入賞回数をカウントする。

10

【 0 0 7 1 】

そして、特別遊技制御手段 6 8 は、第 2 遊技の遊技回数又は所定役の入賞回数が規定回数に到達したときに、その第 2 遊技を終了させて、B B 遊技の終了条件を満たしていないことを条件として、再度、第 1 遊技に戻るよう制御する。

【 0 0 7 2 】

ここで、B B 遊技の終了条件は、B B 遊技中のメダルの払出し枚数が所定枚数（本実施形態では 4 8 0 枚）に到達するまでと定められている。したがって、特別遊技制御手段 6 8 は、B B 遊技中に払い出されたメダル枚数をカウントし、所定枚数に到達したときは、B B 遊技を終了させるよう制御する。

20

【 0 0 7 3 】

また、R B 遊技は、上記の B B 遊技での第 2 遊技を 1 セット、すなわち所定役に対応する図柄の組合せが高確率で有効ラインに停止する遊技を、規定入賞回数又は規定遊技回数に到達するまで行うものである。R B 遊技においては、特別遊技制御手段 6 8 は、遊技回数又は所定役の入賞回数をカウントし続ける。そして、遊技回数又は所定役の入賞回数が規定回数に到達したときのいずれか 1 つを満たすときは、特別遊技制御手段 6 8 は、R B 遊技の終了条件を満たすと判断する。

【 0 0 7 4 】

（抽選情報選択手段）

抽選情報選択手段 6 9 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果の情報であって、演出制御手段 6 0 b に送信する情報を選択するものである。ここで、役抽選手段 6 1 でいずれかの役に当選したときや非当選時には、その情報そのもの（当選役自体）を送信するのではなく、役の抽選結果に対応して予め設けられている抽選情報を選択し、その抽選情報を送信する。

30

【 0 0 7 5 】

図 3 (a) は、役の抽選結果と、選択される抽選情報との関係を示す図である。抽選情報選択手段 6 9 は、役抽選手段 6 1 と同様に、0 ~ 6 5 5 3 5 の乱数を発生させ、抽出した乱数値に基づいて抽選情報を決定する。例えば非当選時には、6 5 0 0 0 / 6 5 5 3 6 の確率で抽選情報 1 を選択し、5 3 6 / 6 5 5 3 6 の確率で抽選情報 2 を選択する。

40

【 0 0 7 6 】

図 3 (a) において、抽選情報 1 及び抽選情報 2 は、非当選に該当する抽選情報であり、抽選情報 3 は、小役 1 の当選に該当する抽選情報であり、抽選情報 4 は、小役 2 の当選に該当する抽選情報であり、抽選情報 5 は、小役 3 の当選に該当する抽選情報である。

また、抽選情報 6 は、リプレイの当選に該当する抽選情報であり、抽選情報 7 は、特別役の当選に該当する抽選情報である。

【 0 0 7 7 】

そして、小役 1、小役 2 又は小役 3 の当選時は、それぞれ抽選情報 3、抽選情報 4 又は抽選情報 5 が 1 0 0 % の確率で選択される。また、B B 又は R B の当選時は、抽選情報 7 が 1 0 0 % の確率で選択される。これに対し、リプレイの当選時は、リプレイの当選に該

50

当する抽選情報 6 の他、1 / 6 5 5 3 6 の確率で、特別役の当選に該当する抽選情報 7 が選択される場合がある。すなわち、リプレイには当選したが、特別役には当選しなかったときでも、特別役の当選に該当する抽選情報 7 が選択される場合がある。

【0078】

(遊技状態情報選択手段)

遊技状態情報選択手段 70 は、特別役の当選が維持されているか否か(当選が持ち越されているか否か)を示す遊技状態情報を選択するものである。遊技状態情報選択手段 70 は、抽選情報選択手段 69 と同様に、0 ~ 6 5 5 3 5 の乱数を発生させ、抽出した乱数値に基づいて遊技状態情報を決定する。

【0079】

図 3 (b) は、遊技状態と、選択される遊技状態情報との関係を示す図である。本実施形態では、遊技状態情報として 2 つ設けられている。遊技状態情報 1 は、特別役の当選が維持されていない旨(特別役の非内部中)の遊技状態情報であり、遊技状態情報 2 は、特別役の当選が維持されている旨(特別役の内部中)の遊技状態情報である。

【0080】

そして、図 3 (b) に示すように、特別役の内部中のときは、100%の確率で遊技状態情報 2 が選択される。

これに対し、特別役の非内部中のときは、6 5 5 3 5 / 6 5 5 3 6 の確率で遊技状態情報 1、すなわち特別役の当選が維持されていない旨の情報が選択されるが、1 / 6 5 5 3 6 の確率で、遊技状態情報 2、すなわち特別役の当選が維持されている旨の情報が選択される。

【0081】

(情報送信手段)

情報送信手段 71 は、毎遊技ごと、抽選情報選択手段 69 で選択された抽選情報、及び遊技状態情報選択手段 70 で選択された遊技状態情報を、演出制御手段 60 b に送信するものである。なお、送信時期は、スタートスイッチ 41 が操作された直後である。すなわち、スタートスイッチ 41 の操作により役抽選手段 61 による役の抽選が行われ、さらには抽選情報選択手段 69 による抽選情報の選択、及び遊技状態情報選択手段 70 による遊技状態情報の選択が行われるが、その直後に、選択された抽選情報及び遊技状態情報を演出制御手段 60 b に送信する。

【0082】

また、本実施形態の情報送信手段 71 は、抽選情報及び遊技状態情報のみならず、スタートスイッチ 41 が操作された旨の情報や、各ストップスイッチ 42 が操作されたときにストップスイッチ 42 が操作された旨の情報、さらには役の入賞時やメダルの払出しが行われたときにその旨の情報を送信する。

【0083】

続いて、演出制御手段 60 b 側の各手段について説明する。

(情報受信手段)

情報受信手段 81 は、情報送信手段 71 により送信されてくる抽選情報及び遊技状態情報を受信するものである。

演出制御手段 60 b は、これらの受信した情報に基づいて、リール 31 の回転開始時(スタートスイッチ 41 の操作時)、各リール 31 の停止時(各ストップスイッチ 42 の操作時)等に、それぞれ、所定の演出を出力するように制御する。

なお、情報受信手段 81 は、上述した情報送信手段 71 で送信されたスタートスイッチ 41 が操作された旨の情報やストップスイッチ 42 が操作された旨の情報等についても併せて受信する。

【0084】

(演出決定手段)

演出決定手段 82 は、情報受信手段 81 で受信した抽選情報及び遊技状態情報に基づいて、当該遊技で出力すべき演出を決定するものである。

10

20

30

40

50

また、出力すべき演出は、演出データテーブルに格納されており、この演出データテーブルの中から、適切な演出を選択することにより、演出を決定する。より具体的には、受信した抽選情報及び遊技状態情報に対応する1又は2以上の演出が予め定められており、この中から演出が選択されるとともに、各ルール31の停止時ごとに、停止した図柄の組合せに応じて演出が定められる。

【0085】

本実施形態では、受信した抽選情報及び遊技状態情報から、以下のようにして演出を決定する。

まず、抽選情報1又は抽選情報2を受信したときは、非当選に該当するように演出を決定する。また、抽選情報3、抽選情報4又は抽選情報5を受信したときは、それぞれ小役1、小役2又は小役3の当選に該当するように演出を決定する。さらにまた、抽選情報6を受信したときは、リプレイの当選に該当するように演出を決定する。

10

【0086】

また、抽選情報1～抽選情報6を受信したときは、送信されてきた遊技状態情報が遊技状態情報1又は遊技状態情報2のいずれであっても良い。受信した遊技状態情報が遊技状態情報1であるときは、特別役の非内部中であると判断することができる。したがって、特別役の非内部中であって、かつ各役の当選時又は非当選に該当する演出に決定される。また、受信した遊技状態情報が遊技状態情報2であるときは、特別役の内部中であると判断することができる。したがって、特別役の内部中であって、かつ各役の当選時又は非当選に該当する演出に決定される。

20

【0087】

ただし、一旦遊技状態情報2を受信したときは、特別役が入賞するまで、毎遊技、遊技状態情報2を受信し続けるのが当然である。一旦特別役の内部中となったときは、特別役が入賞するまでその内部中の状態が維持されるからである。したがって、1遊技だけ遊技状態情報2を受信したとき、すなわち遊技状態情報2を受信した後、次遊技で遊技状態情報1を受信したときは、受信した遊技状態情報2は、正しくない遊技状態情報であったと判断することができる。

【0088】

さらにまた、抽選情報7を受信したときは、以下のように演出を決定する。

まず、抽選情報7と遊技状態情報2とを受信したときは、抽選情報と遊技状態情報とが対応する(合致する)。すなわち、抽選情報7は特別役の当選に該当するものであり、遊技状態情報2は、特別役の当選を維持している旨(内部中である旨)の情報だからである。よって、この場合には、特別役に当選していると判断し、特別役の当選に該当するように演出を決定する。

30

【0089】

これに対し、抽選情報7及び遊技状態情報1を受信したときは、抽選情報と遊技状態情報とが対応しない(合致しない)。すなわち、抽選情報7は特別役の当選に該当するものであるが、遊技状態情報1は、特別役の当選を維持していない旨(非内部中である旨)の情報だからである。そこで、この場合には、遊技状態情報の方が正しいと判断する。すなわち、抽選情報7は、特別役の当選には該当せず、リプレイの当選に該当する情報である(1/65536で選択された抽選情報である)と判断する。

40

このように判断するのは、遊技状態情報1が選択される確率は、 $65535/65536$ であり、信頼性が高いからである。

【0090】

以上のように抽選情報及び遊技状態情報から当選役を判断すれば、きわめて精度の高い判断を行うことができる。すなわち、リプレイの当選時に抽選情報7が $1/65536$ の確率で選択されるとともに、遊技状態情報2が $1/65536$ の確率で選択されたとき、つまり $1/65536 \times 1/65536$ のレアケースとなれば、正しい判断ができないが、それ以外であれば、抽選情報及び遊技状態情報から当選役を正しく判断することができる。

50

このようにして、抽選情報のみならず、遊技状態情報も参照して当選役を判断すれば、より正確な判断を行うことができる。

【0091】

(演出出力手段)

演出出力手段83は、演出決定手段82の決定結果に基づいて、所定のタイミングで、上述した演出出力機器(ランプ21、スピーカ22、及び画像表示装置23)からの演出の出力を制御するものである。

【0092】

演出決定手段82により、遊技の進行に伴って、どのようなタイミングで(スタートスイッチ41の操作時や各ストップスイッチ42の操作時等)、どのような演出を出力するか(ランプ21をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ22からどのようなサウンドを出力するか、及び画像表示装置23にどのような画像を表示させるか等)が定められる。

10

【0093】

例えば、演出の1つには、スタートスイッチ41が操作されたときに、特定のサウンドをスピーカ22から出力し、3番目のストップスイッチ42が操作されたときに、特定のパターンでランプ21(バックランプ)を点滅させるとともに、各リール31の停止時ごとに、画像表示装置23に特定の画像を表示させる、と定められている。

したがって、演出出力手段83は、この定めに従い、演出を出力する。

【0094】

20

続いて、本実施形態における制御の流れを、フローチャートに基づき説明する。

図4は、遊技制御手段60aによる制御の流れを示すフローチャートである。

まず、ステップS11において、遊技制御手段60aは、メダルが投入されたか否かを検知し続ける。ベットスイッチ40が操作される等、メダルの投入が検知されたときは、ステップS12に進む。ステップS12では、遊技制御手段60aは、スタートスイッチ41がオンされたか否かを検知し続ける。そして、オンが検知されたときは有効ラインを確定するとともに全てのリール31を回転させ、ステップS13に進む。

【0095】

ステップS13では、役抽選手段61は、役の抽選を行う。なお、ここでの役の抽選で特別役に当選したときは、当該遊技から内部中の遊技となり、特別役に係る当選フラグがオンにされる。

30

次にステップS14に進み、抽選情報選択手段69は、ステップS13での役の抽選結果に対応する抽選情報を選択する。さらに次のステップS15では、遊技状態情報選択手段70は、特別役の内部中であるか否かに基づいて遊技状態情報を選択する。次にステップS16に進み、情報送信手段71は、ステップS14で選択した抽選情報及びステップS15で選択した遊技状態情報を演出制御手段60bに送信する。

【0096】

次のステップS17では、遊技制御手段60aは、ストップスイッチ42がオンされたか否かを判別し続ける。そして、ストップスイッチ42がオンされたと判別したときはステップS18に進み、リール停止制御手段64は、モータ32を駆動制御して、オンされたストップスイッチ42に対応するリール31の停止制御を行う。

40

【0097】

次にステップS19に進み、情報送信手段71は、ステップS17でのストップスイッチ42が操作された旨の情報(操作情報)を演出制御手段60bに送信する。次にステップS20に進み、遊技制御手段60aは、全てのリール31が停止したか否かを判別し、停止したと判別したときはステップS21に進む。一方、全てのリール31が未だ停止していないと判別したときは、ステップS17に戻る。

【0098】

ステップS21では、停止図柄判断手段66は、いずれかの役が入賞したか否か(いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したか否か)を判断し、入賞したと

50

判断したときはステップS 2 2に進む。一方、入賞していないと判断したときは本フローチャートによる処理を終了する。ステップS 2 2では、入賞処理手段6 7は、その入賞役に応じた払出し処理を行う。例えばいずれかの小役が入賞したときは、入賞した小役に対応する枚数のメダルの払出しを行い、リプレイの入賞時は、当該遊技で投入されたメダル枚数を自動投入する処理を行う。そして本フローチャートによる処理を終了する。

【0 0 9 9】

図5は、演出制御手段6 0 bによる制御の流れを示すフローチャートである。

先ず、ステップS 3 1において、演出制御手段6 0 bは、情報受信手段8 1により抽選情報及び遊技状態情報を受信したか否かを検知し続ける。上述した図4のステップS 1 6で抽選情報及び遊技状態情報が送信されると、ステップS 3 1において抽選情報及び遊技状態情報を受信する。抽選情報及び遊技状態情報の受信が検知されると、ステップS 3 2に進み、演出決定手段8 2は、受信した抽選情報と遊技状態情報とに基づいて演出を決定するとともに、演出出力手段8 3は、決定された演出に従い、ルール3 1の回転開始時の演出があるときはその演出を出力するように制御する。

10

【0 1 0 0】

次のステップS 3 3では、情報受信手段8 1は、ストップスイッチ4 2が操作された旨の情報（操作情報）を受信したか否かを判別し続ける。上述した図4のステップS 1 9で操作情報が送信されると、ステップS 3 3において操作情報を受信する。操作情報を受信したときと判別されたときはステップS 3 4に進み、ステップS 3 2において当該ストップスイッチ4 2の操作時に出力すべき演出が決定されているときは、その演出を出力するように制御する。次にステップS 3 5に進み、演出制御手段6 0 bは、全ての（3つ全ての）操作情報を受信したか否かを判別する。

20

全ての操作情報を受信したと判別したときは本フローチャートによる処理を終了し、未だ全てのルール3 1が停止していないと判別されたときはステップS 3 3に戻る。

【0 1 0 1】

以上、本発明の一実施態様について説明したが、本発明は、上述した実施形態に限定されることなく、例えば、以下のような種々の変形が可能である。

（1）本実施形態では遊技媒体としてメダルを用いたが、例えば遊技球等、メダル以外の遊技媒体を用いるスロットマシンであっても本発明を適用することができる。

（2）本実施形態では、抽選情報や遊技状態情報を受信した当該遊技での演出を決定したが、当該遊技以降の演出（例えば複数遊技にわたって出力する連続演出等）を決定するようにしても良い。

30

【0 1 0 2】

（3）本実施形態では、リプレイの当選時のみ、1 / 6 5 5 3 6の確率で当選役に該当しない抽選情報が選択されるようにした。しかし、リプレイに限らず、他の小役であっても良い。また、当選役に該当しない抽選情報が選択される確率としては、本実施形態では1 / 6 5 5 3 6としたが、これに限らず、当選役に該当する抽選情報が選択される確率より低い確率であれば良い。

【0 1 0 3】

なお、以上は、遊技状態情報についても同様であり、特別役の当選が維持されていないときに、特別役の当選が維持されていない旨の情報が、特別役の当選が維持されている旨の情報よりも高い確率で選択されるようにすれば良い。

40

【0 1 0 4】

（4）本実施形態では、BB又はRBの内部中の遊技状態情報として、1種類（遊技状態情報2）のみを例示したが、特別役の種類ごとに遊技状態情報を分けて設けても良い。例えば、BBの内部中に選択される遊技状態情報を遊技状態情報2とし、RBの内部中に選択される遊技状態情報を遊技状態情報3としても良い。

また、BB遊技中やRB遊技中に、それぞれ当該遊技がBB遊技中やRB遊技中であることを示す遊技状態情報を演出制御手段6 0 b側に送信するようにしても良い。

【図面の簡単な説明】

50

【 0 1 0 5 】

【図 1】本実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図 2】本実施形態における役の種類、当選確率、図柄の組合せ及び払出し枚数等を示す図である。

【図 3】(a) は、役の抽選結果と選択される抽選情報との関係を示す図であり、(b) は、実際の遊技状態と、選択される遊技状態情報との関係を示す図である。

【図 4】遊技制御手段による制御の流れを示すフローチャートである。

【図 5】演出制御手段による制御の流れを示すフローチャートである。

【符号の説明】

【 0 1 0 6 】

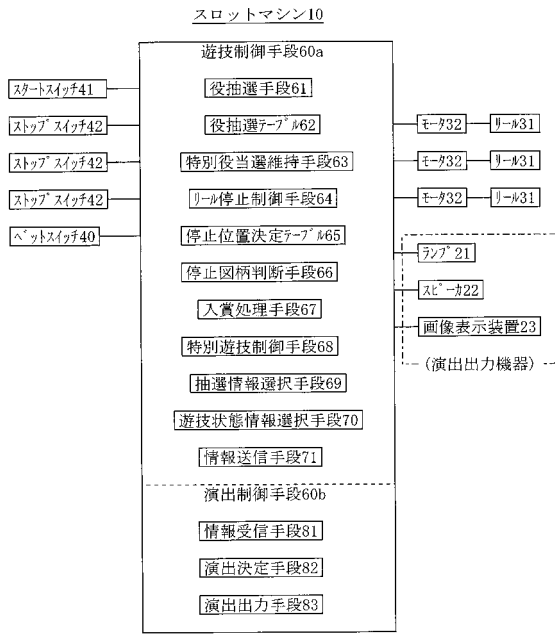
- 1 0 スロットマシン
- 2 1 ランプ
- 2 2 スピーカ
- 2 3 画像表示装置
- 3 1 リール
- 3 2 モータ
- 4 0 ベットスイッチ
- 4 1 スタートスイッチ
- 4 2 ストップスイッチ
- 6 0 a 遊技制御手段
- 6 0 b 演出制御手段
- 6 1 役抽選手段
- 6 2 役抽選テーブル
- 6 3 特別役当選維持手段
- 6 4 リール停止制御手段
- 6 5 停止位置決定テーブル
- 6 6 停止図柄判断手段
- 6 7 入賞処理手段
- 6 8 特別遊技制御手段
- 6 9 抽選情報選択手段
- 7 0 遊技状態情報選択手段
- 7 1 情報送信手段
- 8 1 情報受信手段
- 8 2 演出決定手段
- 8 3 演出出力手段

10

20

30

【 図 1 】



【 図 2 】

通常遊技中

役	当選確率	図柄の組合せ	払出し枚数等
・特別役			
BB	1/350	「7」 - 「7」 - 「7」	15枚+BB遊技に移行
RB	1/700	「BAR」 - 「BAR」 - 「BAR」	15枚+RB遊技に移行
・小役			
小役1	1/8	「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」	10枚
小役2	1/50	「スイカ」 - 「スイカ」 - 「スイカ」	6枚
小役3	1/100	「チェリー」 - 「any」 - 「any」	4枚
・リプレイ	1/7.3	「RP」 - 「RP」 - 「RP」	再遊技

B B遊技の第1遊技中

役	当選確率	図柄の組合せ	払出し枚数等
・小役			
小役1	1/2	「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」	10枚
小役2	1/50	「スイカ」 - 「スイカ」 - 「スイカ」	6枚
小役3	1/100	「チェリー」 - 「any」 - 「any」	4枚
・移行役	1/6	「RP」 - 「RP」 - 「RP」	1枚+第2遊技に移行

B B遊技の第2遊技中、及びRB遊技中

役	当選確率	図柄の組合せ	払出し枚数等
・所定役	1/1.1	「RP」 - 「RP」 - 「RP」	12枚

【 図 3 】

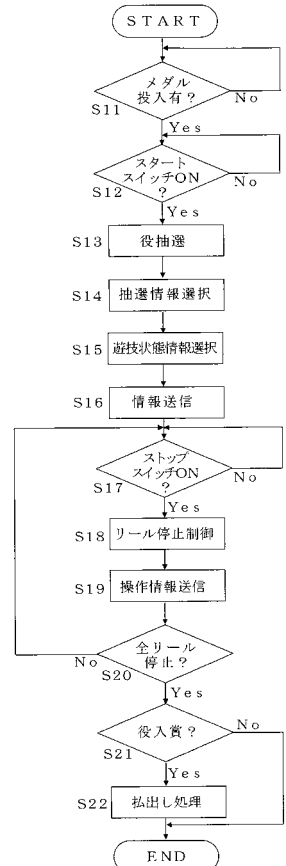
(a)

抽選情報	非当選	小役1	小役2	小役3	リプレイ	BB, RB
1	65000	-	-	-	-	-
2	536	-	-	-	-	-
3	-	65536	-	-	-	-
4	-	-	65536	-	-	-
5	-	-	-	65536	-	-
6	-	-	-	-	65535	-
7	-	-	-	-	1	65536

(b)

遊技状態情報	BB及びRB非内部中	BB又はRB内部中
1	65535	-
2	1	65536

【 図 4 】



【 図 5 】

