(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2007-282976
(P2007-282976A)
(43)公開日　平成19年11月1日(2007.11.1)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04	(2006.01)	A63F	5/04	512D	
		A63F	5/04	512A	
		A63F	5/04	516D	

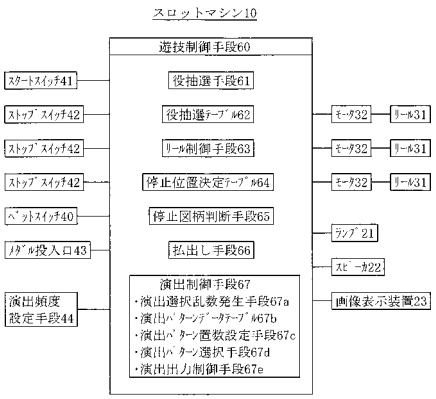
審査請求 未請求　請求項の数 4　OL　（全 14 頁）

(21)出願番号　特願2006-115535 (P2006-115535)
(22)出願日　平成18年4月19日 (2006.4.19)

(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
(74)代理人　100113228
弁理士　中村　正
(72)発明者　米田　公昭
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】遊技機

(57)【要約】
【課題】記憶容量やソフトウェア容量を増やさないで演出の出現頻度を設定可能とする。
【解決手段】役の抽選を行う役抽選手段６１と、乱数を発生させる演出選択乱数発生手段６７ａと、役抽選手段６１で抽選される複数の役についてそれぞれ設けられ、各演出パターンごとに基準となる置数範囲を割り当てた演出パターンデータテーブル６７ｂと、役抽選手段６１で抽選される複数の役についてそれぞれ設けられ、演出頻度を設定するための演出頻度設定手段４４と、演出頻度に対応する係数を乗じて得た置数範囲を、新たな置数範囲として設定する演出パターン置数設定手段６７ｃと、演出選択乱数発生手段６７ａにより発生させた乱数を抽出し、新たな置数範囲が設定された演出パターンデータテーブル６７ｂを用いて、抽出した乱数値が属する置数範囲に該当する演出パターンを選択する演出パターン選択手段６７ｄとを備える。
【選択図】図２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
役の抽選を行う役抽選手段と、
演出内容を定めた演出パターンの選択に用いる乱数であって、０からＮまでの乱数を発生させる演出選択乱数発生手段と、
前記役抽選手段で抽選される少なくとも複数の役についてそれぞれ設けられ、０からＮまでの置数範囲を有するとともに、各演出パターンごとに、それぞれ基準となる置数範囲を割り当てた演出パターンデータテーブルと、
前記役抽選手段で抽選される少なくとも複数の役についてそれぞれ設けられ、その役の当選時の演出頻度を設定するための演出頻度設定手段と、
前記演出頻度設定手段で設定される演出頻度に対応する係数が予め定められており、前記演出パターンデータテーブルの各演出パターンの基準となる置数範囲に前記係数を乗じて得た置数範囲を、各演出パターンの新たな置数範囲として設定する演出パターン置数設定手段と、
前記演出選択乱数発生手段により発生させた乱数を抽出するとともに、前記演出パターン置数設定手段で新たな置数範囲が設定された前記演出パターンデータテーブルを用いて、抽出した乱数値が属する置数範囲に該当する演出パターンを選択する演出パターン選択手段と、
前記演出パターン選択手段で選択された演出パターンに基づいて、演出の出力を制御する演出出力制御手段と
を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
役の抽選を行う役抽選手段と、
演出内容を定めた演出パターンの選択に用いる乱数を発生させる演出選択乱数発生手段と、
前記役抽選手段で抽選される少なくとも複数の役についてそれぞれ設けられ、各演出パターンごとにそれぞれ所定の置数範囲を割り当てた演出パターンデータテーブルと、
前記役抽選手段で抽選される少なくとも複数の役についてそれぞれ設けられ、その役の当選時の演出頻度を設定するための演出頻度設定手段と、
前記演出頻度設定手段で設定される演出頻度に対応する係数が予め定められており、前記演出選択乱数発生手段により発生させた乱数を抽出するとともに、その乱数値に前記係数を乗じて得た値を、新たな乱数値として設定する乱数値設定手段と、
前記演出パターンデータテーブルを用いて、前記乱数値設定手段で設定された新たな乱数値が属する置数範囲に該当する演出パターンを選択する演出パターン選択手段と、
前記演出パターン選択手段で選択された演出パターンに基づいて、演出の出力を制御する演出出力制御手段と
を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項３】
請求項１又は請求項２に記載の遊技機において、
前記演出頻度設定手段は、遊技者によって操作される
ことを特徴とする遊技機。
【請求項４】
請求項１から請求項３までのいずれか１項に記載の遊技機において、
前記演出パターンデータテーブルには、前記役抽選手段による役の抽選で非当選時のときに用いられる演出パターンデータテーブルを有し、
前記演出頻度設定手段には、前記役抽選手段による役の抽選で非当選時の演出頻度を設定するための演出頻度設定手段を有する
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】

【０００１】
本発明は、記憶容量を増やすことなく演出の出現頻度を設定可能とした遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機の１つであるスロットマシンにおいて、遊技の興趣を高める手段として、画像や音声を使用した演出が行われている。これらの演出は、プログラムで定められた演出抽選テーブルにより、所定の出現頻度で選択されている。
【０００３】
このような遊技機において、遊技者により演出の頻度を選択可能とした遊技機が提案されている（例えば、特許文献１参照）。
この遊技機によれば、予め用意された複数の演出抽選テーブルから任意の演出抽選テーブルを選択することにより、演出頻度を変更可能に構成されている。
【特許文献１】特開公報２００２－０１１１４４号公報
【発明の開示】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかし、前述の従来の技術では、演出抽選テーブルを複数記憶することとなり、メモリ等の記憶媒体の容量を圧迫するという問題がある。そして、ソフトウェア容量の増大や、メモリ増設によるコスト増となるという問題がある。
したがって、本発明が解決しようとする課題は、記憶容量やソフトウェア容量を増やすことなく演出の出現頻度を設定可能とすることである。
【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の発明は、役の抽選を行う役抽選手段と、演出内容を定めた演出パターンの選択に用いる乱数であって、０からＮまでの乱数を発生させる演出選択乱数発生手段と、前記役抽選手段で抽選される少なくとも複数の役についてそれぞれ設けられ、０からＮまでの置数範囲を有するとともに、各演出パターンごとに、それぞれ基準となる置数範囲を割り当てた演出パターンデータテーブルと、前記役抽選手段で抽選される少なくとも複数の役についてそれぞれ設けられ、その役の当選時の演出頻度を設定するための演出頻度設定手段と、前記演出頻度設定手段で設定される演出頻度に対応する係数が予め定められており、前記演出パターンデータテーブルの各演出パターンの基準となる置数範囲に前記係数を乗じて得た置数範囲を、各演出パターンの新たな置数範囲として設定する演出パターン置数設定手段と、前記演出選択乱数発生手段により発生させた乱数を抽出するとともに、前記演出パターン置数設定手段で新たな置数範囲が設定された前記演出パターンデータテーブルを用いて、抽出した乱数値が属する置数範囲に該当する演出パターンを選択する演出パターン選択手段と、前記演出パターン選択手段で選択された演出パターンに基づいて、演出の出力を制御する演出出力制御手段とを備えることを特徴とする。
【０００６】
請求項２の発明は、役の抽選を行う役抽選手段と、演出内容を定めた演出パターンの選択に用いる乱数を発生させる演出選択乱数発生手段と、前記役抽選手段で抽選される少なくとも複数の役についてそれぞれ設けられ、各演出パターンごとにそれぞれ所定の置数範囲を割り当てた演出パターンデータテーブルと、前記役抽選手段で抽選される少なくとも複数の役についてそれぞれ設けられ、その役の当選時の演出頻度を設定するための演出頻度設定手段と、前記演出頻度設定手段で設定される演出頻度に対応する係数が予め定められており、前記演出選択乱数発生手段により発生させた乱数を抽出するとともに、その乱数値に前記係数を乗じて得た値を、新たな乱数値として設定する乱数値設定手段と、前記演出パターンデータテーブルを用いて、前記乱数値設定手段で設定された新たな乱数値が属する置数範囲に該当する演出パターンを選択する演出パターン選択手段と、前記演出パ

ターン選択手段で選択された演出パターンに基づいて、演出の出力を制御する演出出力制御手段とを備えることを特徴とする。

【０００７】

請求項３の発明は、請求項１又は請求項２に記載の遊技機において、前記演出頻度設定手段は、遊技者によって操作されることを特徴とする。

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項に記載の遊技機において、前記演出パターンデータテーブルには、前記役抽選手段による役の抽選で非当選時のときに用いられる演出パターンデータテーブルを有し、前記演出頻度設定手段には、前記役抽選手段による役の抽選で非当選時の演出頻度を設定するための演出頻度設定手段を有することを特徴とする。

【０００８】

（作用）

請求項１の発明においては、演出頻度設定手段によって、少なくとも複数の役に対する演出頻度が設定されると、その演出頻度に対応する係数が各演出パターンの置数に乗じられ、新たな置数範囲が形成される。そして、抽出した乱数値が属する置数範囲が判定されることで、演出パターンが選択される。

また、請求項２の発明においては、演出頻度設定手段によって、少なくとも複数の役に対する演出頻度が設定されると、抽出した乱数値に対し、設定された演出頻度に対応する係数が乗じられ、新たな乱数が作成される。そして、その乱数値が属する置数範囲が判定されることで、演出パターンが選択される。

【発明の効果】

【０００９】

本発明によれば、演出パターンの置数範囲（請求項１）、又は抽出された乱数値（請求項２）を変動することで、少なくとも複数の役に対する演出頻度を設定することができる。これにより、記憶容量やソフトウェア容量を増やすことなく、演出の出現頻度を設定することができる。

また、複数の役に対する演出頻度を個別に設定するので、遊技者の希望に沿った演出設定を細かく設定することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１０】

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。

（第１実施形態）

図１は、スロットマシン１０を前面から見た正面図である。また、図２は、第１実施形態におけるスロットマシン１０の概略を示すブロック図である。

スロットマシン１０の遊技制御手段６０は、役の抽選、リール３１の駆動（回転及び停止）制御、及び入賞時の払出し等の遊技の進行と、演出の出力及び各種情報の表示等を制御するものである。

【００１１】

遊技制御手段６０は、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。

【００１２】

遊技制御手段６０の入力側（図２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が電気的に接続されている。また、図１に示すように、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は、スロットマシン１０の前面側に設けられている。

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を設定するスイッチである。

なお、メダル投入口４３は、ベットスイッチ４０と同様に、有効ラインを設定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４３からのメダルの投入は、ベット

スイッチ４０の操作と同様の機能を果たすものである。
【００１３】
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。
なお、上記以外に、遊技制御手段６０の入力側には、演出頻度設定手段４４が設けられているが、この点については後述する。
【００１４】
さらに、遊技制御手段６０の出力側（図２中、右側）には、モータ３２が電気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ている。
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（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。
【００１５】
図１に示すように、リール３１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に設けられた表示窓１１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１１から、合計９個の図柄が見えるように配置されている。
【００１６】
遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ４０を操作してメダルを投入するか、又はメダル投入口４３からメダルを投入し、スタートスイッチ４１を操作（オン）する。スタートスイッチ４１が操作されることで有効ライン数が設定されるとともに、全リール３１が始動（回転が開始）される。
【００１７】
また、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６０に入力される。遊技制御手段６０（具体的には、後述するリール制御手段６３）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１１内で上下方向に移動表示される。
【００１８】
そして、遊技者は、各ストップスイッチ４２を操作（オン）することで各リール３１の回転を停止させる。
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６０に入力される。遊技制御手段６０（具体的には、後述するリール制御手段６３）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。
【００１９】
そして、全てのリール３１の停止時に、有効ライン（図１中、２点鎖線で示す）上にいずれかの役に対応する図柄の組合せが停止してその役の入賞となったときは、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。
【００２０】
また、遊技制御手段６０の出力側（図２中、右側）には、ランプ２１、スピーカ２２、及び画像表示装置２３等の演出出力装置が電気的に接続されている。
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２１及びサイドランプ２１（図１参照）等が含まれる。

【００２１】
さらにまた、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。図１に示すように、スピーカ２２は、画像表示装置２３の両サイドに設けられている。
さらに、画像表示装置２３は、本実施形態では、液晶画像表示装置であり、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。図１に示すように、画像表示装置２３は、スロットマシン１０の前面側の上部に設けられている。なお、他の画像表示装置２３として、ドットディスプレイ等であっても良い。
【００２２】
図３は、通常遊技中に抽選される役（後述する役抽選手段６１で抽選される役）の種類、払出し枚数等、及びリール３１の図柄の組合せを示す図である。
図３に示すように、役としては、特別役（ＢＢ及びＲＢ）、小役（小役１、小役２）、及びリプレイが設けられている。
【００２３】
特別役とは、通常遊技から特別遊技（通常遊技とは異なる役の抽選が行われる遊技であって、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）に移行される役である。本実施形態では、図３に示すように、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。
ここで、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、特別遊技の他の１つであるＲＢ遊技に移行させる役である。
【００２４】
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及び小役２の２種類が設けられている。そして、小役の種類に応じて、その役に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出し枚数が異なるように設定されている。
さらにまた、リプレイとは、再遊技役であって、当該遊技で投入したメダル枚数を維持した再遊技が行えるようにした役である。
【００２５】
以上の各役において、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。
持ち越される役としては、特別役（ＢＢ及びＲＢ）が挙げられる。特別役に当選したときは、リール３１の停止時に、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の遊技において、特別役の当選を次遊技以降に持ち越すように制御される。
【００２６】
なお、特別役に当選していない遊技中（特別役の当選が持ち越されていない遊技中）を、「非内部中」という。また、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）遊技中（特別役の当選が持ち越されている遊技中）を「内部中」という。
【００２７】
以上のように特別役の当選は持ち越されるのに対し、特別役以外の役は、持ち越されない。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、その当選した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止（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。
【００２８】
また、図３に示すように、以上の各種の役に対応する、リール３１の図柄の組合せが予め定められている。そして、全てのリール３１の停止時に、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、その役の入賞となったときは、その役に対応する枚数のメダルが払い出される。

【００２９】
遊技制御手段６０は、図２に示すように、以下の役抽選手段６１等を備える。
役抽選手段６１は、上記した役の抽選を行うものであり、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。
【００３０】
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（通常遊技中（非内部中／内部中）、ＢＢ遊技中及びＲＢ遊技中）ごとに、特有の役抽選テーブル６２を備えている。
【００３１】
リール制御手段６３は、先ず、スタートスイッチ４１が操作されたときに、全て（３つ）のリール３１の回転を開始するように制御するものである。さらに、リール制御手段６３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６４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、その決定した位置にそのリール３１を停止させるように制御するものである。
【００３２】
例えば、リール制御手段６３は、役に当選した遊技では、リール３１の停止制御の範囲内において、当選役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール３１を停止制御するとともに、当選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３１を停止制御する。
【００３３】
停止位置決定テーブル６４は、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が操作された瞬間のリール３１の位置とから、リール３１の図柄の停止位置を定めたものである。すなわち、ストップスイッチ４２が操作された瞬間の位置に対して停止させるべき位置が、一対一で定められている。
【００３４】
停止図柄判断手段６５は、リール３１の停止時に、有効ラインに停止したリール３１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６５は、例えばモータ３２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。
【００３５】
払出し手段６６は、停止図柄判断手段６５により、リール３１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別され、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。
【００３６】
演出制御手段６７は、上述した演出出力装置（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り、以下の演出選択乱数発生手段６７ａ等を備える。
演出選択乱数発生手段６７ａは、役抽選手段６１のハードウェア乱数と同様に、０からＮまでの乱数を発生させるものであり、特に本実施形態では、１６ビット乱数（１０進法で０～６５５３５）を発生させる。乱数は、例えば２００ｎ（ナノ）ｓｅｃで１カウントを行うカウンターが０～６５５３５の範囲を１サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロットマシン１０の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。
【００３７】

演出パターンデータテーブル６７ｂは、役抽選手段６１による役の抽選結果ごとにそれぞれ設けられ、０からＮまでの置数範囲を有するとともに、各演出パターンごとに、それぞれ基準となる置数範囲を割り当てたものである。

【００３８】

図４は、演出パターンデータテーブル６７ｂを示す図である。本実施形態の演出パターンは、演出パターン１～演出パターン２０の２０種類設けられている。そして、図４に示すように、演出パターンの全置数範囲として、０～６５５３５を有するとともに、各演出パターンごとに、所定の置数範囲を有している。例えば、図４中、「１」は、演出パターン１を意味し、その置数範囲は、０～１９９と定められている。

【００３９】

各演出パターンは、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）を定めたものである。

【００４０】

なお、本実施形態では、演出パターン１～演出パターン１９は、何らかの当該遊技特有の演出を出力するように定められた演出パターンであるが、演出パターン２０は、当該遊技特有の演出を出力しないように定められた演出パターンである。ただし、演出パターン２０は、全く演出を出力しないのではなく、遊技の待機時等に出力される通常の演出は出力するが、当該遊技特有の演出は出力しないという意味である。

【００４１】

また、図４は、１つの役抽選結果に対する演出パターンデータテーブル６７ｂであり、実際には、ＢＢ当選時、ＲＢ当選時、小役１当選時（非内部中／内部中）、小役２当選時（非内部中／内部中）、リプレイ当選時（非内部中／内部中）、非当選時（非内部中／内部中）ごとに、それぞれ異なる演出パターンデータテーブル６７ｂが設けられている。

【００４２】

そして、これらの各演出パターンデータテーブル６７ｂの置数範囲は、それぞれ異なっている。例えば、非当選時（非内部中）では、最も演出パターン２０が選択されやすく設定されている。これに対し、非当選時（内部中）では、演出パターン２０よりも演出パターン１～演出パターン１９が選択されやすく設定されている。さらにまた、小役１当選時では、演出パターン２０がない（全置数範囲が演出パターン１～演出パターン１９で占められている）ように設定されている。

【００４３】

演出頻度設定手段４４は、図１に示すように、ストップスイッチ４２の右側に設けられ、いずれか１つの役（例えば小役２）の当選時の演出頻度を設定するためのものである。

図１に示すように、演出頻度設定手段４４は、ダイヤル式に形成され、多段階で演出頻度を設定できるように形成されており、０（通常（デフォルト値））、－２（少なめ）、－１（やや少なめ）、＋１（やや多め）、＋２（多め）の５段階に設定できるようになっている。

そして、各演出頻度ごとに予め係数が設定されている。第１実施形態では、係数としては、通常（デフォルト）＝１．０、少なめ＝０．５、やや少なめ＝０．８、やや多め＝１．２、多め＝１．５と定められている。

【００４４】

そして、演出パターン置数設定手段６７ｃは、演出パターンデータテーブル６７ｂの各演出パターンの基準となる置数範囲に係数を乗じて得た置数範囲を、各演出パターンの新たな置数範囲として設定するものである。なお、係数は、例えば係数データテーブルとして記憶されたものである。

図５は、１つの演出パターンデータテーブル６７ｂに対し、各演出パターンの置数範囲を変更したものを示す図である。

【００４５】
図５において、置数範囲の変更前の演出パターンデータテーブル６７ｂ（図４に相当する演出パターンデータテーブル６７ｂ）は、上から３番目に示すものである。また、左側から順に、演出パターン１、演出パターン２、・・、演出パターン２０とする。このとき、上述したように、変更前の置数範囲は、演出パターン１では２００（０～１９９）、演出パターン２では１００（２００～２９９）、・・・と設定されている。
【００４６】
そして、演出頻度が例えば「少なめ」に設定されたときは、各置数範囲に係数０．５を乗じたものとなる。例えば、図５中、演出パターン１の置数範囲は、デフォルト値（係数１．０のとき）が２００（０～１９９）であるので、係数０．５を乗じると、１００（０～９９）となる。また、演出パターン２の置数範囲は、デフォルト値で１００（２００～２９９）であるので、係数０．５を乗じると、５０（１００～～１４９）となる。これにより、図５中、最上部に示した演出パターンデータテーブル６７ｂとなる。
【００４７】
ここで、上述したように、本実施形態の演出パターン２０は、特有の演出の出力なしに該当する演出パターンである。そして、０～６５５３５の全置数範囲は、係数を乗じる前後で変化せず、演出パターン１～演出パターン１９までの置数範囲が係数を乗じた値となる。したがって、演出がやや少なめ又は少なめに設定された場合、演出パターン１～演出パターン１９までの置数範囲が圧縮され、それだけ、演出パターン２０（特有の演出なし）の置数範囲が広くなる。
これに対し、演出がやや多め又は多めに設定された場合、演出パターン１～演出パターン１９までの置数範囲が拡張するので、それだけ、演出パターン２０（特有の演出なし）の置数範囲が狭くなる。
【００４８】
演出パターン選択手段６７ｄは、第１に、演出選択乱数発生手段６７ａにより発生させた乱数を抽出する。抽出するタイミングとしては、どのようなタイミングであっても良いが、本実施形態では、スタートスイッチ４１が操作されたとき、すなわち役抽選手段６１による乱数の抽出タイミングと同時に演出選択乱数を抽出する。
【００４９】
スタートスイッチ４１が操作されると、役抽選手段６１は、乱数を抽出し、当該遊技における役の当選／非当選を決定する。役の当選／非当選が決定されると、当該遊技で用いられる演出パターンデータテーブル６７ｂが決定される。さらに、演出頻度設定手段４４により設定された演出頻度に対応する係数を、演出パターンデータテーブル６７ｂの各演出パターンの基準となる置数範囲に乗じ、新たに得た置数範囲を、各演出パターンの新たな置数範囲として設定する。そして、抽出した乱数値（演出選択乱数値）が属する置数範囲に該当する演出パターンを選択する。
【００５０】
例えば、係数が０．５であるとき、上述したように、演出パターン１の置数範囲は、２００（０～１９９）から１００（０～９９）にされ、演出パターン２の置数範囲は、１００（２００～２９９）から５０（１００～～１４９）される。この場合（係数０．５のとき）において、抽出した乱数値が１２０であるときは、その乱数値が属する置数範囲は、演出パターン２であるので、演出パターン２が選択される。
【００５１】
また、演出パターン２０の置数範囲は、デフォルト値で３００００～６５５３５であるが（図４参照）、この場合に乱数値として４４５００が抽出された場合には、演出パターン２０が選択される。これに対し、係数が１．５であるときは、演出パターン１９の置数範囲は、４４１００（２９４００×１．５）～４４９９９（２９９９９×１．５）となり、乱数値４４５００の値を包含するので、この場合には、演出パターン１９が選択される。
【００５２】

演出出力制御手段６７ｅは、演出パターン選択手段６７ｄで選択された演出パターンに基づいて、演出の出力を制御する。上述したように、各演出パターンごとに、どのようなタイミングで、どのような演出を出力するかが予め定められているので、その定めに従い、演出を出力するように制御する。

【００５３】

以上のように制御することで、遊技者は、演出頻度設定手段４４を操作することで、自己が望む演出頻度に設定することができ、その設定した演出頻度で演出が出力されることとなる。例えば、演出の頻度を少なめに設定すれば、出力される演出の数は減り、演出の頻度を多めに設定すれば、出力される演出の数は増加する。

【００５４】

（第２実施形態）

図６は、第２実施形態におけるスロットマシン１０Ａの概略を示すブロック図であり、第１実施形態の図２に対応する図である。以下、第１実施形態と異なる部分を主として説明する。

第２実施形態の遊技制御手段６０Ａは、演出制御手段６７Ａが第１実施形態の演出制御手段６７と異なる。

図６に示すように、第２実施形態では、第１実施形態で設けられていた演出パターン置数設定手段６７ｃは設けられていない。その代わりに、乱数値設定手段６７ｆが設けられている。

【００５５】

第２実施形態では、第１実施形態と同様に、演出頻度を設定するための演出頻度設定手段４４が設けられている。そして、演出頻度設定手段４４で設定される演出頻度に対応する係数が予め定められている。

乱数値設定手段６７ｆは、演出選択乱数発生手段６７ａにより発生させた乱数を抽出するとともに、その乱数値に、演出頻度設定手段４４で設定された演出頻度に対応する係数を乗じて得た値を、新たな乱数値として設定する。

例えば、抽出した乱数値が１００であり、設定頻度に対応する係数が０．５であったときは、１００×０．５＝５０という新たな乱数値を設定する。

【００５６】

ここで、第２実施形態における演出頻度と係数との関係は、１．０（通常（デフォルト値））、２．０（少なめ）、１．２５（やや少なめ）、０．８３（やや多め）、０．６７（多め）と定められている。

そして、演出パターン選択手段６７ｄは、乱数値設定手段６７ｆで設定された新たな乱数値が属する置数範囲に該当する演出パターンを選択する。

【００５７】

第２実施形態では、演出パターン１～演出パターン１９までの置数範囲を一定とし、演出パターン２０（特有の演出なし）の置数範囲が、係数に応じて拡張・縮小するように設定されている。

図７は、乱数値に係数を乗じたときの演出パターンデータテーブル６７ｂを示す図である。なお、第１実施形態と同様に、図７は、１つの役抽選結果に対する演出パターンデータテーブル６７ｂを示しているが、実際には、ＢＢ当選時、ＲＢ当選時、小役１当選時（非内部中／内部中）、小役２当選時（非内部中／内部中）、リプレイ当選時（非内部中／内部中）、非当選時（非内部中／内部中）ごとに、それぞれ異なる演出パターンデータテーブル６７ｂが設けられている。

【００５８】

この演出パターンデータテーブル６７ｂにおいて、係数が１．０であるときの各演出パターンの置数範囲は、第１実施形態（図４、及び図５中、上から３番目）と同様である。

これに対し、図７に示すように、乱数値に係数が乗じられると、演出パターン２０の置数範囲が縮小・拡張する。例えば、演出パターン２０の置数範囲のデフォルト値（係数１．０）は、３００００～６５５３５であるが、最大値の６５５３５が係数によって変動す

る。例えば、係数が２．０であるときは、演出パターン２０の置数範囲は、３００００～１３１０７０（＝６５５３５×２．０）となる。

【００５９】

例えば、抽出された乱数値が２９９９９であるとき、演出頻度が通常（係数１．０）であるときは、乱数値は２９９９９のままであり、この乱数値が属する置数範囲は、演出パターン１９であるので、演出パターン１９が選択される。

これに対し、演出頻度が少なめ（係数２．０）であるときは、係数を乗じた後の乱数値は、２９９９９×２．０＝５９９９８となる。よって、この新たな乱数値が属する置数範囲は、演出パターン２０（置数範囲３００００～１３１０７０）となるので、演出パターン２０（特有の演出なし）が選択される。

【００６０】

また、例えば、抽出された乱数値が４４０００であるとき、演出頻度が通常（係数１．０）であるときは、乱数値は４４０００のままであり、この乱数値が属する置数範囲は、演出パターン２０であるので、演出パターン２０が選択される。

これに対し、演出頻度が多め（係数０．６７）であるときは、係数を乗じた後の乱数値は、４４０００×０．６７＝２９４８０となる。よって、この新たな乱数値が属する置数範囲の演出パターンは、演出パターン１９（置数範囲２９４００～２９９９９）であるので、演出パターン１９が選択される。

【００６１】

以上、本発明の一実施形態について説明したが、本発明は、上記実施形態に限定されることなく、以下のような種々の変更が可能である。

（１）本実施形態では遊技媒体としてメダルを用いたが、例えば遊技球を用いたスロットマシン（パロット）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。さらに、スロットマシンに限らず、役の抽選を行う弾球遊技機等についても本発明を適用することができる。弾球遊技機に適用した場合は、大当たりの演出の頻度を調整することができる。例えば、リーチがかかる状態に対する演出頻度として、演出多めや、演出少なめを設け、演出多めの場合には、リーチがかかるとほとんどの場合は演出が出力されるが、演出少なめの場合には、リーチがかかってもあまり演出が出力されないように設定することができる。

【００６２】

（２）本実施形態では、１つの演出頻度設定手段４４を設けたが、どの役について設けるかは任意である。また、複数の役に対してそれぞれ演出頻度設定手段４４を設けても良い。複数の役に対してそれぞれ演出頻度設定手段４４を設けた場合には、例えば小役１については演出がやや多め、リプレイについては演出は少なめ等、役ごとに個別に演出頻度を設定できるので、好ましい。

また、複数の役の演出頻度をまとめて設定できる１つの演出頻度設定手段４４を設けても良い。例えば、小役１、小役２、及びリプレイの演出頻度をまとめて設定できる１つの演出頻度設定手段４４等である。

【００６３】

（３）演出頻度としては、本実施形態で示した演出頻度以外にも、例えば、ほぼ毎遊技演出が出力される演出頻度や、演出がほとんどない演出頻度を設けても良い。

（４）また、本実施形態では、遊技者が演出頻度を設定できるようにしたが、これに限らず、スロットマシンの内部に演出頻度設定手段４４を設け、スロットマシンの設置店側で、演出頻度を設定できるようにしても良い。

【００６４】

（５）あるいは、スロットマシンの出玉率を定める設定値と連動して演出頻度が設定されるようにしても良い。例えば、設定値として、設定１（出玉率低）～設定６（出玉率高）を設けるとともに、係数が大きいほど演出頻度が多くなるとしたとき、設定１＝係数０．９０、設定２＝係数０．９５、設定３＝係数１．００、設定４＝係数１．０５、設定５＝係数１．１０、設定６＝係数１．１５のように、設定値が設定されれば演出頻度が自動

で決定されるようにしても良い。

【００６５】

（６）本実施形態では、演出頻度は、５段階で構成したが、２段階以上であれば、何段階であっても良い。また、演出頻度設定手段４４は、いかなる構成でも良いが、例えば可変抵抗から構成し、変動するアナログ電圧値をＡ／Ｄ変換する等して係数に利用すれば、無段階の演出頻度調整が可能となる。

（７）また、演出選択用の乱数として、１６ビット乱数を用いたが、これに限らず、例えば８ビット乱数（０～２５５）等であっても良い。

【図面の簡単な説明】

【００６６】

【図１】第１実施形態におけるスロットマシンを前面から見た正面図である。

【図２】第１実施形態におけるスロットマシンの概略を示すブロック図である。

【図３】通常遊技中に抽選される役の種類、払出し枚数等、及びリールの図柄の組合せを示す図である。

【図４】演出パターンデータテーブルを示す図である。

【図５】１つの演出パターンデータテーブルに対し、各演出パターンの置数範囲を変更したものを示す図である。

【図６】第２実施形態におけるスロットマシンの概略を示すブロック図である。

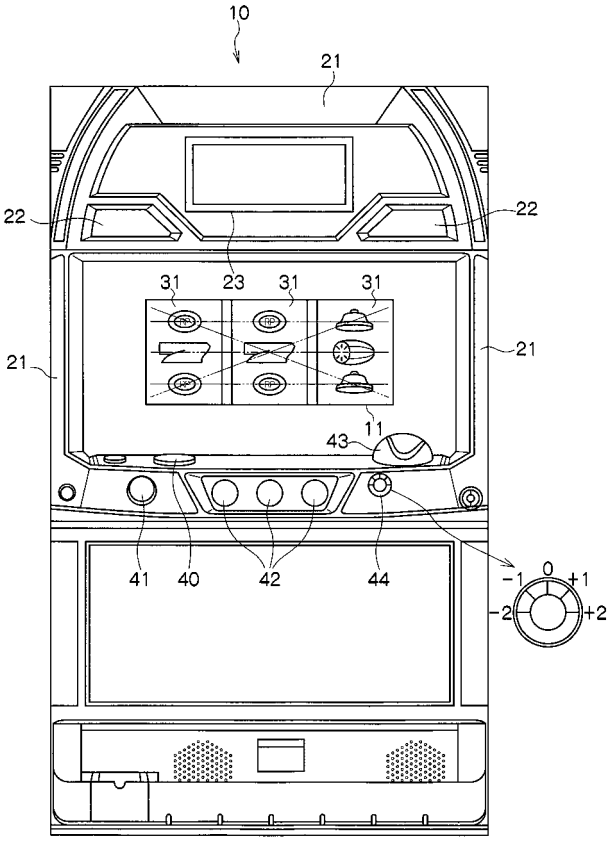
【図７】乱数値に係数を乗じたときの演出パターンデータテーブルを示す図である。

【符号の説明】

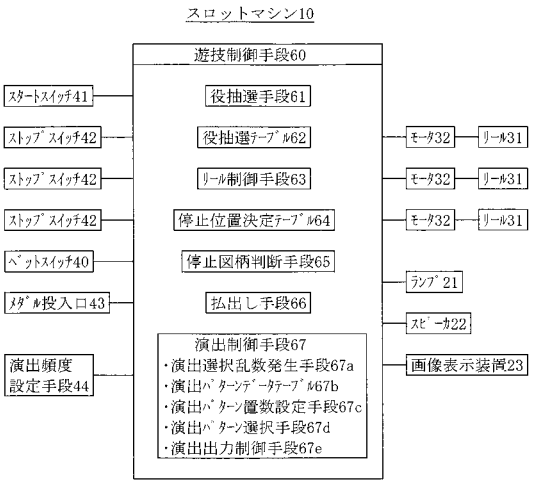
【００６７】

１０、１０Ａ　スロットマシン
２１　ランプ
２２　スピーカ
２３　画像表示装置
３１　リール
３２　モータ
４０　ベットスイッチ
４１　スタートスイッチ
４２　ストップスイッチ
４３　メダル投入口
４４　演出頻度設定手段
６０、６０Ａ　遊技制御手段
６１　役抽選手段
６２　役抽選テーブル
６３　リール制御手段
６４　停止位置決定テーブル
６５　停止図柄判断手段
６６　払出し手段
６７、６７Ａ　演出制御手段
６７ａ　演出選択乱数発生手段
６７ｂ　演出パターンデータテーブル
６７ｃ　演出パターン置数設定手段
６７ｄ　演出パターン選択手段
６７ｅ　演出出力制御手段
６７ｆ　乱数値設定手段

【図１】



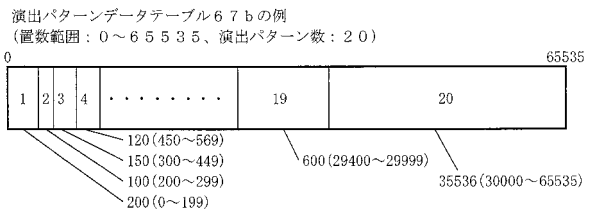
【図２】



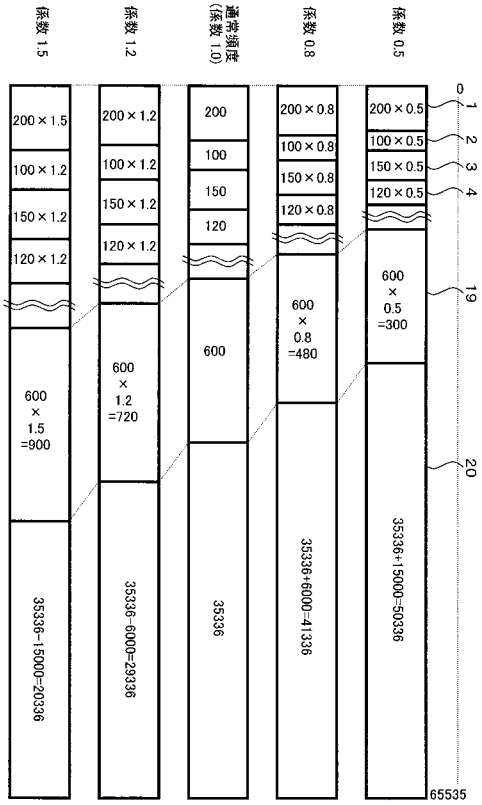
【図３】

役	払出し枚数等	図柄の組合せ
・特別役		
ＢＢ	0枚＋BB遊技	「7」－「7」－「7」
ＲＢ	0枚＋RB遊技	「BAR」－「BAR」－「BAR」
・小役		
小役１	２枚	「ﾁｪﾘｰ」－「any」－「any」
小役２	１０枚	「ﾍﾞﾙ」－「ﾍﾞﾙ」－「ﾍﾞﾙ」
・ﾘﾌﾟﾚｲ	再遊技	「R」－「R」－「R」

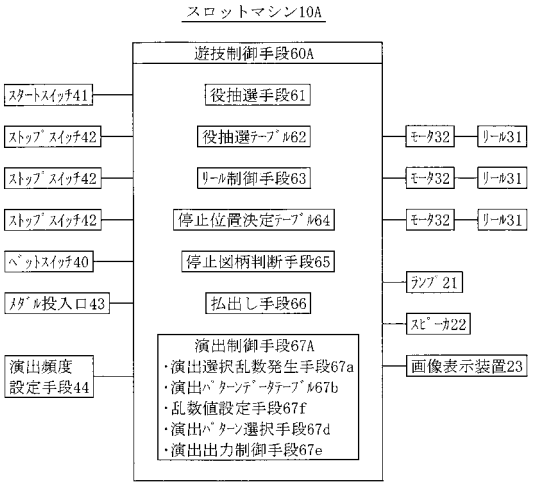
【図４】



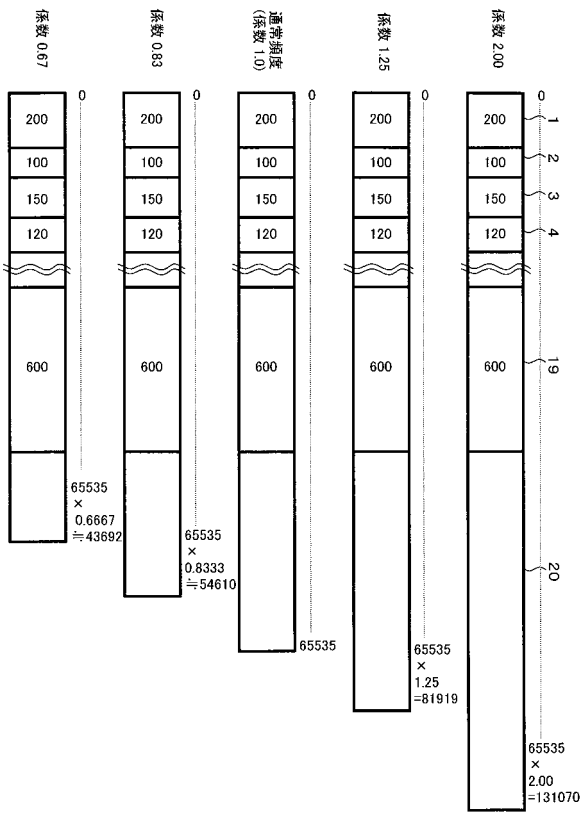
【図５】



【図６】


スロットマシン10A
遊技制御手段60A
役抽選手段61
役抽選ﾃｰﾌﾞﾙ62
ﾘｰﾙ制御手段63
停止位置決定ﾃｰﾌﾞﾙ64
停止図柄判断手段65
払出し手段66
演出制御手段67A
・演出選択乱数発生手段67a
・演出ﾊﾟﾀｰﾝﾃﾞｰﾀﾃｰﾌﾞﾙ67b
・乱数値設定手段67f
・演出ﾊﾟﾀｰﾝ選択手段67d
・演出出力制御手段67e
ｽﾀｰﾄｽｲｯﾁ41
ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ42
ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ42
ｽﾄｯﾌﾟｽｲｯﾁ42
ﾍﾞｯﾄｽｲｯﾁ40
ﾒﾀﾞﾙ投入口43
演出頻度設定手段44
ﾓｰﾀ32
ﾘｰﾙ31
ﾓｰﾀ32
ﾘｰﾙ31
ﾓｰﾀ32
ﾘｰﾙ31
ﾗﾝﾌﾟ21
ｽﾋﾟｰｶ22
画像表示装置23

【図７】


係数0.67
係数0.83
通常頻度(係数1.0)
係数1.25
係数2.00
200
100
150
120
600
0
65535×0.6667≒43692
65535×0.8333≒54610
65535
65535×1.25=81919
65535×2.00=131070
1
2
3
4
19
20