

(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2005-296098

(P2005-296098A)

(43) 公開日 平成17年10月27日(2005.10.27)

(51) Int.C1.<sup>7</sup>**A63F 5/04**

F 1

A 63 F	5/04	5 1 2 A
A 63 F	5/04	5 1 2 D
A 63 F	5/04	5 1 6 A
A 63 F	5/04	5 1 6 D
A 63 F	5/04	5 1 6 F

テーマコード(参考)

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 14 頁)

(21) 出願番号

特願2004-113004 (P2004-113004)

(22) 出願日

平成16年4月7日(2004.4.7)

(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 100105315

弁理士 伊藤 温

(72) 発明者 島田 恵一

東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ  
ミー株式会社内

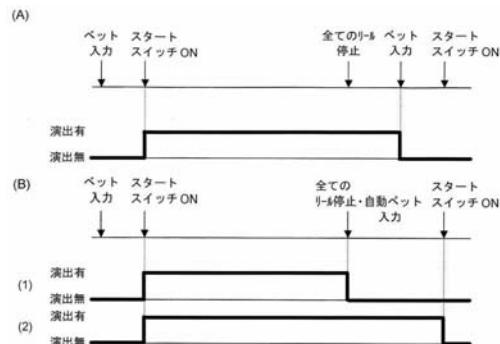
(54) 【発明の名称】スロットマシン

## (57) 【要約】

**【課題】** 演出の途中で実質的にメダル投入と同様の条件が成立する役(例えばリプレイ)が入賞した際にも当該演出が強制終了されない、遊技者が心おきなく演出を堪能でき演出機能が十分に発揮可能なスロットマシンの提供。

**【解決手段】** 当該演出に係る遊技でリプレイに入賞した場合には、次遊技での前記スタートスイッチの操作により演出を強制終了し、当該演出に係る遊技でリプレイに入賞しなかった場合には、次遊技でのベット入力により演出を強制終了するための演出キャンセル手段を備えたスロットマシン。

【選択図】 図6



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数種類の図柄を表示した複数のリールと、  
有効ラインを有効化するためのベット入力手段と、  
前記複数のリールを回転させるとときに遊技者が操作するスタート手段と、  
前記複数のリールの夫々に対応して設けられた、前記リールの回転を停止させるための  
ストップ手段と、  
遊技者にとって有利となる特別遊技に移行させるための特別役と、小役と、次遊技における  
ベット入力を前記ベット入力手段が自動的に行うように誘発する自動ベット誘発役と  
を含む役の抽選を行う役抽選手段と、

前記複数のリールの回転がすべて停止した際、前記有効ライン上の前記停止した複数の  
リールの図柄の組合せが入賞条件を満足しているかを判定する入賞判定手段とを備え、

前記ベット入力手段、前記スタート手段、前記ストップ手段、前記役抽選手段及び前記  
入賞判定手段により主遊技が行われるスロットマシンであって、

前記主遊技に関連した演出を表示可能な演出表示手段と、

前記演出を前記演出表示手段に実行させる演出制御手段と、

前記演出表示手段によって実行されている演出を強制終了させる演出キャンセル手段と  
、

を有しており、

前記演出キャンセル手段は、

当該演出に係る遊技で前記自動ベット誘発役に入賞した場合には、次遊技での前記スタ  
ートスイッチの操作により演出を強制終了するように構成されたスロットマシン。

**【請求項 2】**

前記演出キャンセル手段は、

当該演出に係る遊技で前記自動ベット誘発役に入賞しなかった場合には、次遊技でのベ  
ット入力により演出を強制終了するよう構成された、請求項 1 記載のスロットマシン。

**【請求項 3】**

前記演出制御手段は、前記演出キャンセル手段が当該演出に係る遊技で前記自動ベット  
誘発役に入賞した場合に次遊技での前記スタートスイッチの操作により演出を強制終了し  
た場合には、当該次遊技での前記スタートスイッチの操作に応じた演出の出力を行わない  
よう構成された、請求項 1 又は 2 記載のスロットマシン。

**【請求項 4】**

前記自動ベット誘発役がリプレイである、請求項 1 ~ 3 のいずれか一項記載のスロット  
マシン。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、演出表示装置等の演出用周辺機器により、遊技中に各種の演出を行うスロット  
マシンに関するものである。

**【背景技術】****【0002】**

従来から、遊技者にとって有利となる特別遊技に移行させるための特別役に当選したこと  
或いはその可能性があること等を報知する告知演出や予告演出を演出表示装置上で行う  
スロットマシンが存在する。このようなスロットマシンでは、当該主遊技（リールによる  
当該遊技の図柄結果）の終了と演出表示装置における演出の導出終了とのタイミングとが  
必ずしも一致しないこと、即ち、主遊技終了後にも継続的に演出表示装置の表示が進行す  
ることがある。また、この演出表示については、例えば特許文献 1（特に段落番号 007  
7）に記載されているように、遊技者の好みや遊技進行への阻害を防止するため、次遊技  
の開始（ベットボタンの操作或いはメダルの投入）をトリガとして、演出進行中であって  
も強制的に終了するように構成されている。例えば、図 6（A）のタイミングチャートを

10

20

30

40

50

参照しながら説明すると、ベット入力後のスタートスイッチONを契機として、演出表示装置上で演出が開始される。当該演出は、全てのリールが停止しても終了していなかった場合、遊技者が次の遊技の意思表示をしたとき（次の遊技のベット入力時）に強制終了される。

### 【発明の開示】

#### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0003】

しかしながら、このような方法を採用した場合、いわゆるリプレイ図柄の入賞などにより自動的にメダルが投入（実質的に投入）された処理を行うと、遊技者の意思に関わらず、当該演出が強制終了してしまうという問題がある。このため、せっかく期待度の高い演出が進行途中であるにも関わらず結果が導出されることなく終了してしまい、演出表示装置本来の機能を十分發揮し得ないという問題があった。例えば、図6（B）（1）のタイミングチャートを参照しながら説明すると、ベット入力後のスタートスイッチONを契機として開始された演出は、リプレイの入賞により、全てのリール停止直後に自動的にベット入力され、これと同時に、遊技者の意思とは無関係に演出が強制終了される。このように、従来のスロットマシンでは、演出の最中にリプレイに当選した場合、その瞬間に強制的に演出が終了する結果となるので、演出を満喫していた遊技者の楽しみを突然剥奪すると共に、告知演出や予告演出を実行すること自体が全く無意味なものとなってしまう事態も生じていた。

#### 【特許文献1】特開2003-126340

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0004】

本発明は、上記の問題に鑑みなされたもので、本発明（1）に係るスロットマシンは、複数種類の図柄を表示した複数のリール（リール2a～2c）と、有効ラインを有効化するためのベット入力手段（ベットスイッチ20、メダル投入検出部24a、自動ベット手段180）と、

前記複数のリール（リール2a～2c）を回転させるときに遊技者が操作するスタート手段（スタートスイッチ26）と、

前記複数のリール（リール2a～2c）の夫々に対応して設けられた、前記リールの回転を停止させるためのストップ手段（ストップスイッチ22、自動ストップ手段190）と、

遊技者にとって有利となる特別遊技に移行させるための特別役と、小役と、次遊技におけるベット入力を前記ベット入力手段（自動ベット手段180）が自動的に行うように誘発する自動ベット誘発役（例えばリプレイ）とを含む役の抽選を行う役抽選手段（役抽選手段120）と、

前記複数のリールの回転がすべて停止した際、前記有効ライン上の前記停止した複数のリールの図柄の組合せが入賞条件を満足しているかを判定する入賞判定手段（入賞判定手段140）とを備え、

前記ベット入力手段（ベットスイッチ20、メダル投入検出部24a、自動ベット手段180）、前記スタート手段（スタートスイッチ26）、前記ストップ手段（ストップスイッチ22、自動ストップ手段190）、前記役抽選手段（役抽選手段120）及び前記入賞判定手段（入賞判定手段140）により主遊技が行われるスロットマシンであって、

前記主遊技に関連した演出を表示可能な演出表示手段（演出表示装置50）と、

前記演出を前記演出表示手段（演出表示装置50）に実行させる演出制御手段と、

前記演出表示手段（演出表示装置50）によって実行されている演出を強制終了させる演出キャンセル手段（演出制御手段219、演出維持フラグ制御手段220）と、を有しており、

前記演出キャンセル手段（演出制御手段219、演出維持フラグ制御手段220）は、当該演出に係る遊技で前記自動ベット誘発役（例えばリプレイ）に入賞した場合には、次遊技での前記スタートスイッチ（スタートスイッチ26）の操作により演出を強制終了

10

20

30

40

50

するように構成されていることを特徴とする。

#### 【0005】

本発明(2)に係るスロットマシンは、前記発明(1)において、前記演出キャンセル手段(演出制御手段219、演出維持フラグ制御手段220)は、

当該演出に係る遊技で前記自動ベット誘発役(例えばリプレイ)に入賞しなかった場合には、次遊技でのベット入力(ベットスイッチ20、メダル投入検出部24a)により演出を強制終了するよう構成されていることを特徴とする。

#### 【0006】

本発明(3)に係るスロットマシンは、前記発明(1)又は前記発明(2)において、前記演出制御手段(演出制御手段219)は、前記演出キャンセル手段(演出制御手段219、演出維持フラグ制御手段220)が当該演出に係る遊技で前記自動ベット誘発役(例えばリプレイ)に入賞した場合に次遊技での前記スタートスイッチ(スタートスイッチ26)の操作により演出を強制終了した場合には、当該次遊技での前記スタートスイッチ(スタートスイッチ26)の操作に応じた演出の出力を行わないよう構成されたことを特徴とする。10

#### 【0007】

本発明(4)に係るスロットマシンは、前記発明(1)～(3)のいずれか一つの発明において、前記自動ベット誘発役がリプレイであることを特徴とする。

#### 【発明の効果】

#### 【0008】

本発明(1)によれば、自動ベット誘発役(演出の最中に実質的にメダル投入と同様の条件が成立する役)に入賞した場合であっても、その瞬間に強制的に演出が終了されないので、演出機能を十分に發揮できる。20

#### 【0009】

本発明(2)によれば、前記発明(1)の効果に加えて、自動ベット誘発役の場合だけ、強制終了のタイミングをスタートスイッチの操作開始としたので、当該役が入賞しない場合には、スタートレバーの操作開始により発生する次遊技の演出開始と重合或いは連続することになるという不都合が生じることなく、次遊技演出と当該演出の明確な区分が担保されるという効果を奏する。30

#### 【0010】

本発明(3)によれば、前記発明(1)又は前記発明(2)の効果に加えて、自動ベット誘発役の成立の場合にも、スタートレバーの操作開始により発生する次遊技の演出開始と重合或いは連続することになるという不都合が生じることなく、次遊技演出と当該演出の明確な区分が担保されるという効果を奏する。

#### 【0011】

本発明(4)によれば、前記発明(1)～(3)のいずれか一つの発明の効果に加えて、自動ベット誘発役を、現時点で当該役に対応する唯一の役であるリプレイ役としたために、現時点で存在するすべてのスロットマシンにおいて前記効果を達成できるという効果を奏する。40

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0012】

以下、本発明を実施するための最良の形態につき説明する。但し、あくまで最良の形態であり、本発明が適用可能なスロットマシン、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序や各ステップの処理を担う手段名等につき、以下の態様に限定されるものではない。また、以下の説明では、通常遊技中で行われる制御のみを抜粋して記載しており、特別遊技中で行われる制御は特に記載していないが、どの遊技中においても本発明が適用可能であり、本発明の範囲内である。

#### 【0013】

本発明が適用可能なスロットマシンの一例を、図を参照しながら説明する。図1に示すように、本好適態様に係るスロットマシン1は、並列に三つ設けられたリール2a～cを50

有する。当該リールは、リング状のものであり、その外周面には複数種類の図柄（入賞役を構成する図柄等）を印刷したリールテープが貼付されている。1つのリールには、例えば21図柄が等間隔で設けられている。各リールは、スロットマシンのフロントパネルに設けられた表示窓3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、スロットマシンの表示窓3から、合計9個の図柄が見えるように配置されている。そして、リールがモータによって回転されることで、リール上の図柄は、所定の速度で表示窓内で下方向に移動表示される。画像表示装置50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。尚、本好適態様においては液晶画像表示装置であるが、他の表示装置、例えば、ドットディスプレイであってもよい。スタートスイッチ26は、遊技者がリールの回転をスタートするときに操作するスイッチである。ストップスイッチ22は、各リール毎に独立して三個並設され、遊技者が夫々のリールの回転を停止させるときに操作するスイッチである。メダル投入口24は、ここにメダルを投入すると、投入枚数分、有効ラインが有効化されるものである。また、ベットスイッチ20は、貯留メダルがクレジットとして存在する場合には、このスイッチを押すことにより、有効ラインが有効化されるものである。尚、20aを押した場合は有効ラインが1（中央ライン）、20bを押した場合は有効ラインが3（横の三ライン）、20cを押した場合は有効ラインが5（横の三ラインと斜めの二ライン）となる。

10

## 【0014】

次に、図2に、本好適態様に係るスロットマシンのブロック図の一例を示す。図2に示すように、主制御装置100は、主リールユニット10、メダルの払出を行うための払出装置15、貯留メダルをベットするためのベットスイッチ20、回転リールを停止するためのストップスイッチ22（左ストップスイッチ22a、中ストップスイッチ22b、右ストップスイッチ22c）、メダルを投入するためのメダル投入口24（メダル投入検出部24a）、ベット入力後（例えばメダル投入後又はベットスイッチ操作後）に当該遊技を開始するためのスタートスイッチ26、演出制御装置200と電気的に接続されており、更に、演出制御装置200と演出表示装置50とが電気的に接続されている。以下、主制御装置100及び演出制御装置200につき詳細に説明する。

20

## 【0015】

主制御装置100（メイン制御装置）は、各種操作スイッチ等の入力を判定するための操作入力判定手段110と、スタートスイッチ26の操作により乱数値を取得し当選役（入賞可能な役）を決定するための役抽選手段120と、役抽選手段120の抽選結果及びストップスイッチ22の操作等に基づいて主リールを回転・停止制御をするための主リール制御手段130と、すべての主リール停止後に有効ライン上に入賞役が揃っているか否かを判定するための入賞判定手段140と、役抽選手段120の抽選結果等に基づき、どのタイミングでどのような演出を開始するかを決定した上で、当該演出に関する演出コマンドを演出制御装置50に送信するための演出コマンド決定送信手段150と、遊技情報（ベット投入情報、スタート操作情報、抽選結果情報、ストップ操作情報等）を演出制御装置200に送信するための遊技情報送信手段160と、入賞に基づき払出装置15を駆動して所定枚数の払出制御を行うための払出制御手段170と、リプレイに入賞した際に当該遊技におけるベット数と同数のベット数を次の遊技のために自動設定するための自動ベット手段180と、所定時間経過を条件にすべてのリールを強制的に停止させるための自動ストップ手段190とを有している。

30

## 【0016】

更に、上述の各手段は、以下の手段を有している。まず、操作入力判定手段110は、スタートスイッチ26が操作（遊技に有効な操作）されたか否かを判定するスタート入力判定手段111と、メダル投入検出部24aからの検出信号に基づきメダル投入が有効に行われたか否か、ベットスイッチ20が操作されてベットが行われたか否か、又は、後述の自動ベット手段180により自動ベットが行われたか否かを判定するためのベット判定手段113と、ストップスイッチ22（左ストップスイッチ22a、中ストップスイッチ22b、右ストップスイッチ22c）が遊技者により有効に押されたか否か、又は、所定

40

50

時間内にストップスイッチ 2 2 がすべて操作されなかったことに基づき、後述の自動ストップ手段 1 9 0 が強制的に全てのリールを停止させたか否かを判定するための停止入力判定手段 1 1 4 とを有している。役抽選手段 1 2 0 は、抽選テーブル 1 2 0 a を有しており、当該テーブル 1 2 0 a は、スタートスイッチ 2 6 の操作により取得された乱数値が当選役であるか否かを決定する際に参照される。主リール制御手段 1 3 0 は、停止位置決定テーブル 1 3 0 a を有しており、当該テーブル 1 3 0 a は、役抽選手段の抽選結果に応じた停止位置を決定するために参照される。演出コマンド決定送信手段 1 5 0 は、役抽選手段 1 2 0 により決定された役を参照するための役参照手段 1 5 1 と、当選役や停止位置に基づき、演出表示装置 5 0 上で行われる演出に係るコマンドを決定するために参照される演出コマンド決定テーブル 1 5 2 と、決定された演出コマンドを演出制御装置 2 0 0 に送信するための演出コマンド送信手段 1 5 3 とを有している。

10

### 【0017】

尚、図 3 は、上記の役抽選手段 1 2 0 における抽選テーブル 1 2 0 a の概要を示したものである。図 3 に示されるように、スタートスイッチ 2 6 の作動により取得された乱数値 (0 ~ 6 5 5 3 5) は、当該抽選テーブル 1 2 0 a に従い、0 ~ 1 5 0 の場合は特別役 { ピックボーナス (B B) } に、1 5 1 ~ 3 0 0 の場合は別の特別役 { レギュラーボーナス (R B) } に、3 0 1 ~ 1 0 0 0 0 の場合は何らかの小役に、1 0 0 0 1 ~ 2 0 0 0 0 の場合はリプレイに、2 0 0 0 1 ~ 6 5 5 3 5 の場合は外れに振り分けられる。

20

### 【0018】

次に、演出制御装置 2 0 0 (サブ制御装置) は、主制御装置 1 0 0 からの各種遊技情報 (投入情報、スタート操作情報、抽選結果情報、ストップ操作情報、停止図柄情報等) を受信するための遊技情報受信手段 2 0 2 と、主制御装置 1 0 0 からの演出コマンド情報 (どのタイミングでどのような演出を行つかに関する情報) を受信するための演出コマンド受信手段 2 0 5 と、演出コマンド情報に基づいて演出内容を決定して演出制御装置 5 0 に送信するための演出内容決定手段 2 1 5 と、演出内容を記憶・格納するための演出内容データ記憶手段 2 1 7 と、演出内容決定手段 2 1 5 及び演出内容データ記憶手段 2 1 7 により決められた演出を演出表示装置 5 0 に表示するための演出制御手段 2 1 9 と、入賞役がリプレイであった場合に演出維持フラグを発生し、所定条件下 (例えばスタートスイッチ操作時点) で当該フラグを解除するための演出維持フラグ制御手段 2 2 0 と、主制御装置 1 0 0 から送信されたリプレイ入賞情報を受信するためのリプレイ入賞情報受信手段 2 3 0 とを有している。

30

### 【0019】

次に、本好適態様に係る処理の内、主制御装置 (メイン制御装置) 1 0 0 側で行う処理の流れの一例を図 4 を参照しながら説明する。まず、ステップ 3 0 2 で、ベット判定手段 1 1 3 が、ベットスイッチ 2 0 が操作されたリメダル検出部 2 4 a がメダルを検出したこと等により、有効ラインが有効化されたか否かを判定する。次に、ステップ 3 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 0 4 で、遊技情報送信手段 1 6 0 が、演出制御装置 2 0 0 にベット投入情報を送信する。次に、ステップ 3 0 6 で、スタート入力判定手段 1 1 1 が、スタートスイッチ 2 6 が操作されてスタートが O N になったか否かを判定する。スタート O N の場合、ステップ 3 0 8 で、遊技情報送信手段 1 6 0 が、演出制御装置 2 0 0 にスタート操作情報を送信する。次に、ステップ 3 1 0 で、役抽選手段 1 2 0 が、通常遊技中に参照される抽選テーブル 1 2 0 a と、スタートスイッチ 2 6 の操作により取得された当選乱数とを比較し、当該当選乱数が所定の役に当選しているか否かを決定する。次に、ステップ 3 1 2 で、遊技情報送信手段 1 6 0 が、演出制御装置 2 0 0 に抽選結果情報を送信する。次に、ステップ 3 1 3 で、役参照手段 1 5 1 が、入賞が許容された役に基づき、演出コマンド決定テーブル 1 5 2 を参照しながら演出コマンドを決定し、演出コマンド送信手段 1 5 3 が、決定した演出コマンドを演出制御装置 2 0 0 に送信する。次に、ステップ 3 1 4 で、停止入力判定手段 1 1 4 は、いずれかのストップスイッチ 2 2 a ~ c が O N されたか否かを判定する。ストップスイッチ O N の場合、ステップ 3 1 6 で、遊技情報送信手段 1 6 0 が、演出制御装置 2 0 0 にストップ操作情報を送信する。次に、ステップ 3 1 8 で、主

40

50

リール制御手段 130 が、当該ストップスイッチ 22 (左ストップスイッチ 22a、中ストップスイッチ 22b、右ストップスイッチ 22c) に対応するリールモータ 10 (右リールモータ 10a、中リールモータ 10b、左リールモータ 10c) を駆動し、停止位置決定テーブル 130a を参照して、当該役に従つたリール停止制御を行う。尚、ストップスイッチが ON でない場合には、停止入力判定手段 114 は、ストップスイッチが ON になるまで待機し続ける。次に、ステップ 320 で、入賞判定手段 140 は、すべてのリールが停止されたか否かを判定し、Yes の場合には次のステップに移行し、No の場合にはすべてのストップスイッチが操作されるまでステップ 314 ~ 318 の処理を繰り返す。尚、スタート ON 後所定時間経過した場合には、当該フローチャートには示さなかつたが、自動ストップ手段 190 は、強制的にすべてのリールの停止制御を行う。次に、ステップ 320 で Yes の場合には、ステップ 321 で、遊技情報送信手段 160 は、停止図柄情報を演出制御装置 200 に送信する。次に、ステップ 322 で、入賞判定手段 140 は、当該役が有効ライン上に揃っているか否かを判定し、Yes の場合には、ステップ 324 で、更に当該役がリプレイか否かを判定する。次に、ステップ 324 で Yes の場合、ステップ 326 で、遊技情報送信手段 160 が、演出制御装置 200 にリプレイ入賞情報を送信する。次に、ステップ 328 で払出処理を行うが、入賞役がリプレイの場合には、自動ベット手段 180 が、当該遊技のベット数と同じベットを設定する。尚、入賞役がリプレイ以外（即ち、ステップ 324 で No の場合）には、ステップ 328 で、払出制御手段 170 が、払出装置 15 を駆動し、当該役に対応した枚数分、メダルの払出しを行う。尚、ステップ 302、ステップ 306 及びステップ 322 で No の場合には、最初の処理に戻る。

#### 【0020】

次に、本好適態様に係る処理の内、演出制御装置（サブ制御装置）側で行う処理の流れの一例を図 5 を参照しながら説明する。まず、ステップ 402 で、遊技情報受信手段 202 は、主制御装置 100 からの各種遊技情報（投入情報、スタート操作情報、抽選結果情報、ストップ情報等）を受信したか否かを判定する。そして、以後のステップ（ステップ 404、ステップ 420、ステップ 440、ステップ 460）で、遊技情報の種類に応じた処理を行うことになる。以下では、遊技情報が投入情報である場合、スタート情報である場合、抽選結果情報である場合、ストップ操作情報である場合、その他の情報である場合に分けて説明する。

#### 【0021】

まず、説明の便宜上、遊技情報がストップ操作情報である場合に行う処理から説明する。ステップ 460 で、遊技情報受信手段 202 が、主制御装置 100 から送信された遊技情報がストップ操作情報であると判定した場合、ステップ 462 で、遊技情報受信手段 202 は、第三停止 {三回目（最終）の停止} のストップ操作情報であるか否かを判定する。ステップ 462 で Yes の場合、ステップ 464 に移行し、遊技情報受信手段 202 が主制御装置 100 から停止図柄の入賞情報を（所定時間内に）受信した場合、ステップ 466 に移行し、リプレイ入賞情報受信手段 230 が主制御装置 100 からリプレイ入賞情報を（所定時間内に）更に受信した場合、ステップ 468 で、演出維持フラグ制御手段 220 は、演出維持フラグを ON にする。次に、ステップ 470 で、演出制御手段 219 は、当該ストップ操作に応じた演出の出力があるか否かを判定し、ステップ 470 で Yes の場合には、ステップ 472 に進み、当該演出を演出表示装置 50 に表示し、最初の処理にリターンする。尚、ステップ 462 で No の場合（第一停止、第二停止の場合）、ステップ 464 で No の場合（非入賞の場合）、ステップ 466 で No の場合（入賞がリプレイでない場合）には、ステップ 470 に移行する。また、ステップ 470 で No の場合には、最初の処理にリターンする。

#### 【0022】

次に、遊技情報が投入情報である場合に行う処理について説明する。ステップ 404 で、遊技情報受信手段 202 が、主制御装置 100 から送信された遊技情報が投入情報であると判定した場合、ステップ 406 で、演出制御手段 219 は、演出表示装置 50 上で現在

出力されている演出があるか否かを判定する。ステップ406でY<sub>e</sub>sの場合、ステップ408で、演出制御手段219は、演出維持フラグがONであるか否かを判定する。次に、ステップ408でY<sub>e</sub>sの場合には、ステップ410で、演出制御手段219は、演出表示装置50上で現在出力されている演出状態を維持し、最初の処理にリターンする。即ち、直前の遊技において演出が発生している状態でリプレイに入賞した場合、当該演出は、このタイミングではキャンセルされない。また、ステップ408でN<sub>o</sub>の場合には、ステップ412で、演出制御手段219は、演出表示装置50上で現在出力されている演出をキャンセルする。即ち、直前の遊技において演出が発生している状態でリプレイに入賞しなかった場合、当該演出は、このタイミングでキャンセルされる。尚、ステップ406でN<sub>o</sub>の場合には、最初の処理にリターンする。

10

#### 【0023】

次に、遊技情報がスタート操作情報である場合に行う処理について説明する。ステップ420で、遊技情報受信手段202が、主制御装置100からの遊技情報がスタート操作情報であると判定した場合、ステップ422で、演出制御手段219は、演出維持フラグがONであるか否かを判定する。次に、ステップ422でY<sub>e</sub>sの場合には、ステップ424で、演出制御手段219は、演出表示装置50上で現在出力されている演出をキャンセルすると共に、ステップ426で、演出維持フラグ制御手段220は、演出維持フラグをOFFにし、最初の処理にリターンする。即ち、直前の遊技において演出が発生している状態でリプレイに入賞した場合、当該演出は、このタイミングでキャンセルされる。尚、ステップ422でN<sub>o</sub>の場合には、ステップ428に移行し、演出制御手段219は、当該スタート操作に応じた演出の出力があるか否かを判定し、ステップ428でY<sub>e</sub>sの場合にはステップ430に進み、当該演出を演出表示装置50に表示し、最初の処理にリターンする。尚、ステップ428でN<sub>o</sub>の場合には、最初の処理にリターンする。

20

#### 【0024】

次に、遊技情報が抽選結果情報である場合に行う処理について説明する。ステップ440で、遊技情報受信手段202が、主制御装置100から送信された遊技情報が抽選結果情報であると判定した場合、ステップ442で、演出制御手段219は、当該抽選結果に応じた演出の出力があるか否かを判定し、ステップ442でY<sub>e</sub>sの場合には、ステップ444で、当該演出を演出表示装置50に表示し、最初の処理にリターンする。尚、ステップ442でN<sub>o</sub>の場合も同様に最初の処理にリターンする。

30

#### 【0025】

次に、遊技情報がその他の情報（例えば、払出情報や停止図柄情報等）である場合に行う処理について説明する。ステップ460でN<sub>o</sub>と判定された場合、ステップ481で、演出制御手段219は、その他の情報に応じた演出処理を行い、最初の処理にリターンする。

#### 【0026】

最後に、ステップ402でN<sub>o</sub>の場合における処理について説明する。まず、ステップ482で、演出制御手段219は、演出維持フラグがONであるか否かを判定する。次に、ステップ482でY<sub>e</sub>sの場合には、ステップ484で、演出制御手段219は、現在演出出力中であるか否かを判定する。次に、ステップ484でN<sub>o</sub>の場合、ステップ486で、演出維持フラグ制御手段220は、演出維持フラグをOFFにし、最初の処理にリターンする。即ち、スタート操作情報受信により演出維持フラグは強制的にキャンセルされる（ステップ426）が、演出が終了した場合にはもはやフラグを維持する必要が無くなるため、当該ステップでOFFにする。尚、ステップ482でN<sub>o</sub>の場合とステップ484でY<sub>e</sub>sの場合には、最初の処理にリターンする。

40

#### 【0027】

次に、図6(B)(2)のタイミングチャートを参照しながら、本好適態様の作用について説明する。まず、遊技者は、メダル投入口24からメダルを所定枚数投入する（図6中の「ベット入力」）か、ベットスイッチ20を所定回数押すことで、所望枚数分ベットする（図6中の「ベット入力」）。或いは、前回遊技でリプレイに入賞した場合には、前回

50

遊技でのベット数だけ自動的にベットされる(図6中の「ベット入力」)。次に、遊技者がスタートスイッチ26を操作する(図6中の「スタートスイッチON」)と、三列のリールが回転を始める。この際、スロットマシンの内部では、抽選役やその停止位置、また、これらに基づきどのタイミングでどのような演出を演出表示装置50上に表示させるかにつき決定がなされている(尚、ここでは、ストップスイッチを下げた時点で演出が開始すること、並びに、入賞役がリプレイであることを想定する)。そして、遊技者は、演出表示装置50上で開始された演出を楽しみながら、左ストップスイッチ22a及び中ストップスイッチ22bを操作し、リールの第一停止及び第二停止を行う。次に、遊技者は、演出が継続している状況下で、右ストップスイッチ22cを操作してリールの第三停止を行うとリプレイに入賞する(図6中の「全てのリール停止」)。当該入賞の直後、当該遊技におけるベット数と同一のベットが自動的にセットされ(図6中の「自動ベット入力」)、次の遊技の待機状態となる。この待機状態においても、当該遊技(リプレイに入賞した際の遊技)に基づく演出は継続して行われている。その後、遊技者がスタートスイッチ26を操作する(図6中の「スタートスイッチON」と、継続している演出は中止される。

10

20

## 【0028】

本好適態様によれば、自動ベット誘発役(演出の最中に実質的にメダル投入と同様の条件が成立する役)に入賞した場合であっても、その瞬間に強制的に演出が終了されないので、演出機能を十分に発揮できる。また、リプレイの場合だけ、強制終了のタイミングをスタートスイッチの操作開始としたので、当該役が入賞しない場合には、スタートレバーの操作開始により発生する次遊技の演出開始と重合或いは連続することになるという不都合が生じることなく、次遊技演出と当該演出の明確な区分が担保されるという効果を奏する。更に、リプレイの成立の場合にも、スタートレバーの操作開始により発生する次遊技の演出開始と重合或いは連続することになるという不都合が生じることなく、次遊技演出と当該演出の明確な区分が担保されるという効果を奏する。

30

## 【図面の簡単な説明】

## 【0029】

【図1】図1は、本発明の好適な態様のスロットマシンの正面図である。

【図2】図2は、本発明の好適な態様のブロック図の一例である。

【図3】図3は、本発明の好適な態様に係る抽選テーブルの一例である。

40

【図4】図4は、本発明の好適な態様で行われる、主制御装置側での処理の一例を示したフローチャートである。

【図5】図5は、本発明の好適な態様で行われる、演出制御装置側での処理の一例を示したフローである。

【図6】図6(A)は、リプレイ以外の役に入賞した場合の、演出の有無に関するタイミングチャートであり、図6(B)(1)は、リプレイに入賞した場合の、従来における演出の有無に関するタイミングチャートであり、図6(B)(2)は、リプレイに入賞した場合の、本発明の好適な態様における演出の有無に関するタイミングチャートである。

## 【符号の説明】

## 【0030】

50

2a～2c リール

20 ベットスイッチ

22 ストップスイッチ

24a メダル投入検出部

26 スタートスイッチ

50 演出表示装置

120 役抽選手段

140 入賞判定手段

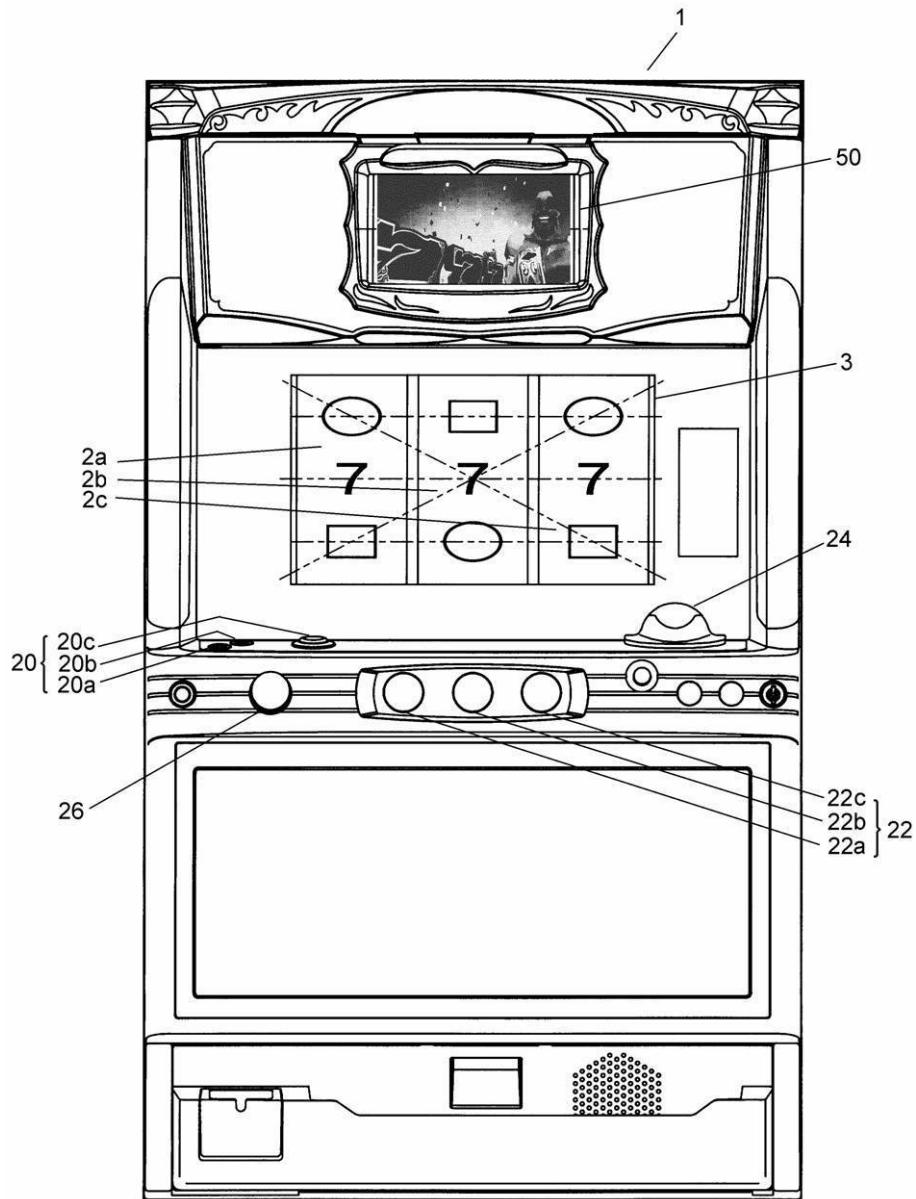
190 自動ストップ手段

219 演出制御手段

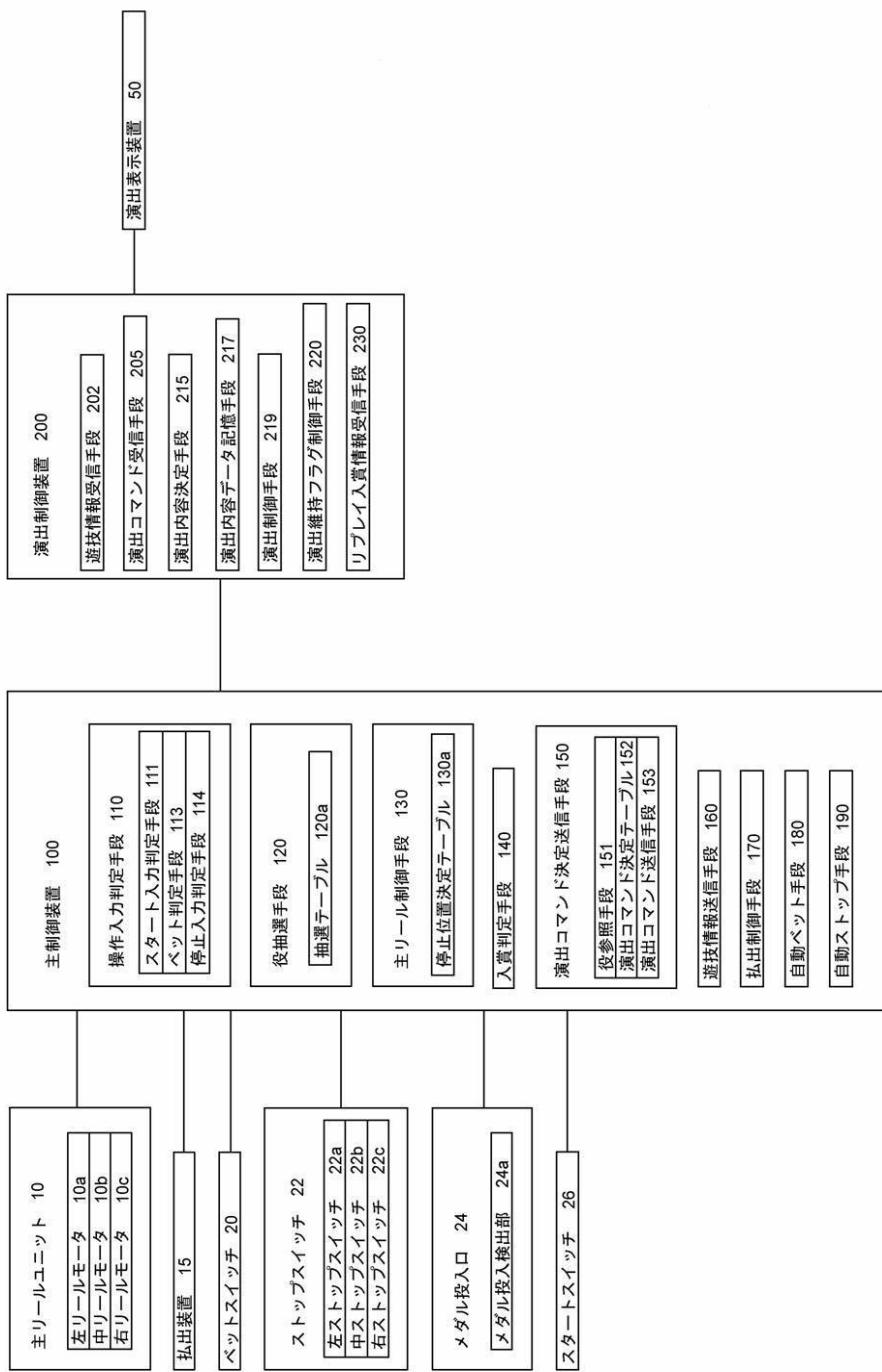
50

220 演出維持フラグ制御手段

【図1】



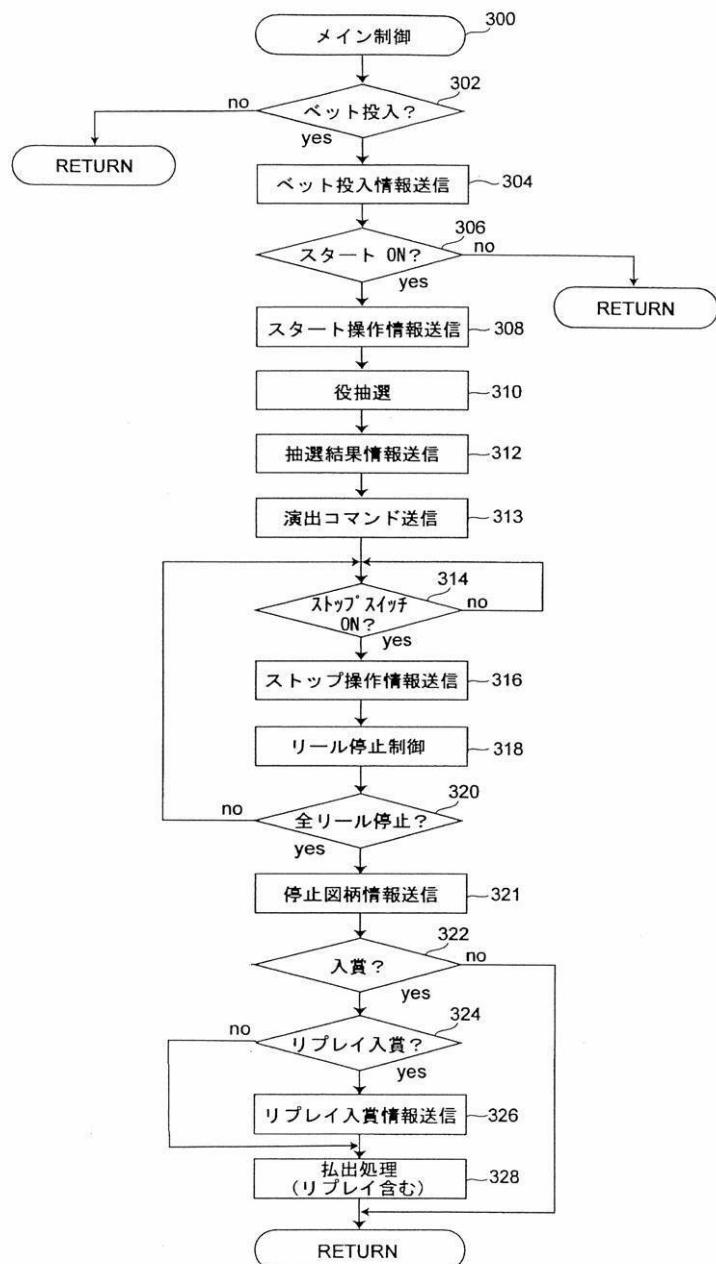
【 図 2 】



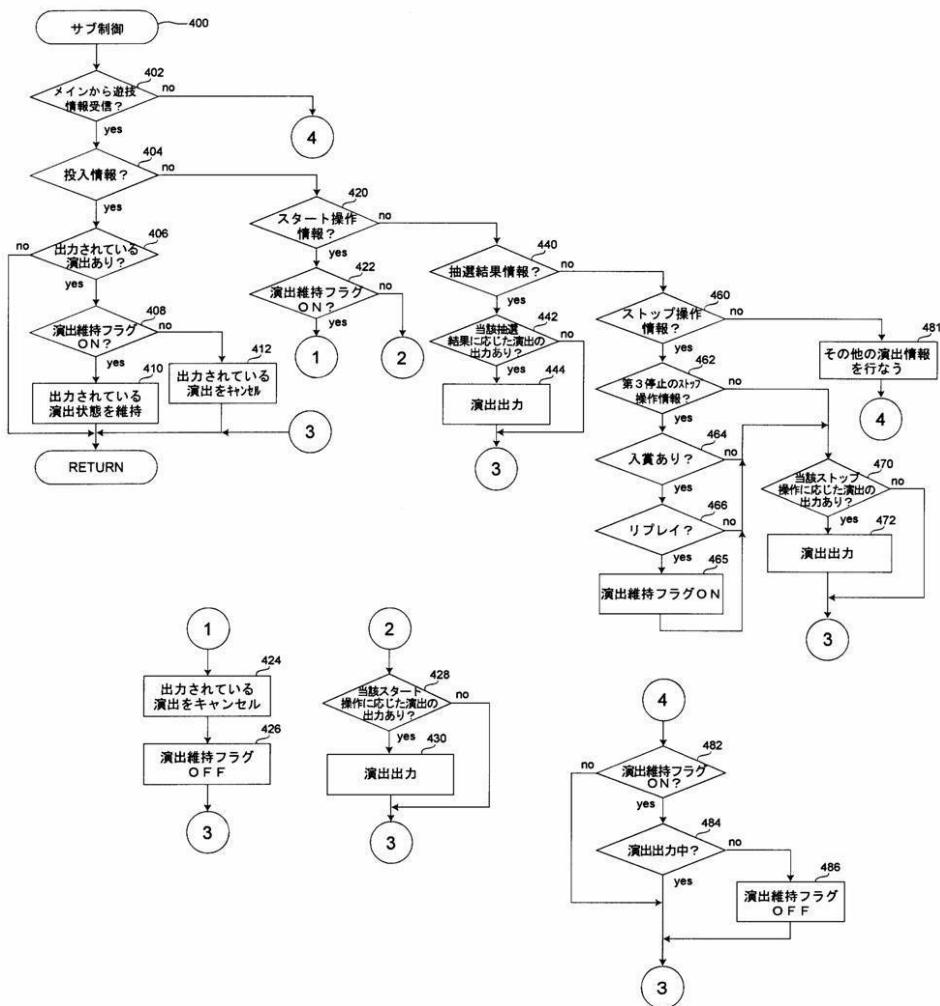
【 四 3 】

BB	RB	小役	リプレイ	外れ
0-150	151-300	301-10000	10001-20000	20001-65535

【図4】



【図5】



【 四 6 】

(A)

