

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載  
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分  
 【発行日】平成 18 年 12 月 7 日 (2006.12.7)

【公開番号】特開 2006-192289 (P2006-192289A)  
 【公開日】平成 18 年 7 月 27 日 (2006.7.27)  
 【年通号数】公開・登録公報 2006-029  
 【出願番号】特願 2006-68219 (P2006-68219)  
 【国際特許分類】

**A 6 3 F 5/04 (2006.01)**

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 G

【手続補正書】

【提出日】平成 18 年 10 月 18 日 (2006.10.18)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者の操作時又は遊技者の操作に起因する事象の発生時のうち、第 1 時点から第 2 時点までの経過時間を計測する特定時点間計測手段と、

所定の条件を満たしたときに出力する演出に係る演出パターンを複数種類記憶した演出パターン記憶手段と、

前記演出パターン記憶手段から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、

前記特定時点間計測手段の計測結果に基づく値が所定の条件を満たすときに、演出を出力するように制御する

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、

前記特定時点間計測手段は、遊技者の特定の操作時を第 1 時点とし、役の抽選で特別役が当選した時又はその特別役が入賞した時を第 2 時点として、経過時間を計測する

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、

前記特定時点間計測手段は、遊技者の第 1 の操作時を第 1 時点とし、第 2 の操作時を第 2 時点として、経過時間を計測する

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、

前記特定時点間計測手段は、特別遊技の開始時を第 1 時点とし、その特別遊技の終了時を第 2 時点として、経過時間を計測する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 5】

請求項 1 から請求項 4 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンにおいて、  
前記特定時点間計測手段の計測内容を、遊技者が認識可能に表示する計測内容表示手段を備える

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 6】

請求項 1 から請求項 5 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンにおいて、  
遊技の進行に関する制御を行う遊技用制御手段と、遊技中の演出に関する制御を行う演出用制御手段とを別体で備え、

前記演出用制御手段は、前記特定時点間計測手段、前記演出パターン記憶手段、前記演出パターン選択手段、及び前記演出出力制御手段を有する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 7】

請求項 6 に記載のスロットマシンにおいて、

前記演出出力制御手段は、演出の出力要求信号を受信したときに、演出の出力を開始するように制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 8】

請求項 6 に記載のスロットマシンにおいて、

前記演出用制御手段は、前記遊技用制御手段から送信されてくる情報に基づいて、演出の出力時期を決定する演出出力時期制御手段を備える

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 9】

請求項 1 から請求項 8 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンにおいて、

遊技中において遊技者の操作に基づいて発現する所定の遊技実績を記憶しておく遊技実績記憶手段を備え、

前記遊技実績記憶手段に記憶されている遊技実績、及び前記特定時点間計測手段の計測結果に基づく値が所定の条件を満たすときに、演出を出力するように制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 10】

請求項 1 から請求項 9 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンにおいて、

前記演出パターン記憶手段は、演出パターンを複数種類記憶した演出パターンデータテーブルを複数種類有し、

前記演出パターン選択手段は、所定の前記演出パターンデータテーブルから演出パターンを選択し、

遊技中において遊技者の操作に基づいて発現する所定の遊技実績を記憶しておく遊技実績記憶手段と、

前記遊技実績記憶手段に記憶されている遊技実績、及び前記特定時点間計測手段の計測結果に基づいて、遊技者の熟練度を判断する遊技レベル判断手段と、

前記遊技レベル判断手段の判断結果に基づいて、演出パターンの選択に用いる前記演出パターンデータテーブルを切り替える演出パターンデータテーブル切替え手段とを備えることを特徴とするスロットマシン。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】スロットマシン

【技術分野】

【0001】

本発明は、特定の遊技態様を発生させたり、特定の演出を出力するようにしたスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、スロットマシン内部では、種々の抽選が行われる。例えば、役の当選可能性を遊技者に対して告知するための演出パターンが抽選によって選択される。そして、選択された演出パターンに基づいて、種々の方法で遊技中に演出が行われる。

【0003】

また、スロットマシン内部では、役の当選・非当選を決定するため、役の抽選を行っているが、上記の演出パターンの抽選は、役の抽選結果を反映させている。したがって、例えば役が当選したときは、比較的高い確率で演出有りの演出パターンが選択される。これに対し、何らの役にも当選していないときは、高確率で演出無しの演出パターンが選択される。

よって、遊技者は、演出の有無、種類及び頻度等によって、役の当選可能性をある程度推測することができる。

【0004】

また、例えば、特別役の入賞により特別遊技に移行し、その特別遊技が終了した後の通常遊技において、一定条件下で、遊技者にとって有利な遊技態様を発生させるスロットマシンが知られている。このスロットマシンでは、遊技者にとって有利な遊技態様を発生させるか否かを、抽選により決定している。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、前述の従来技術では、演出を行うか否か及びその種類や、遊技者にとって有利な遊技態様を発生させるか否か等は、全て、スロットマシン内部で行われる抽選のみに依存するものであった。

そして、例えば演出を行うための演出パターンが抽選によって選択されると、その選択された演出パターンに従って、予め定められた演出が一律に行われていた。

【0006】

ここで、遊技者には、初級者から上級者まで幅広く存在する。よって、平均的と考えられる演出を一律に行ってしまうと、初級者には演出の内容が理解しにくいものとなる。一方、演出内容を理解しやすいものとする、上級者は物足りないと感じてしまうという問題がある。

【0007】

また、遊技者にとって有利な遊技態様での遊技中は、遊技者の技量等によって有利な度合いが異なるものとなる。しかし、遊技者にとって有利な遊技態様を発生させるか否か自体は、抽選のみで決定しているので、運のみに左右されるという問題がある。

【0008】

したがって、本発明が解決しようとする課題は、演出の有無や、遊技者にとって有利な遊技態様の発生について、遊技者が関与できるようにするとともに、遊技者の技量や性格等、遊技者のタイプに見合った演出を行うことができるようにすることである。

【課題を解決するための手段】

【0009】

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、遊技者の操作時又は遊技者の操作に起因する事象の発生時のうち、第1時点から第2時点までの経過時間を計測する特定時点間計測手段と、所定の条件を満たしたときに出力する演出に係る演出パターンを複数種類記憶した演出パターン記憶手段と、前記演出パターン記憶手段から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

出力制御手段とを備え、前記特定時点間計測手段の計測結果に基づく値が所定の条件を満たすときに、演出を出力するように制御することを特徴とする。

【0010】

請求項1の発明においては、特定時点間計測手段は、遊技者の操作時又は遊技者の操作に起因する事象の発生時のうち、第1時点から第2時点まで、例えば電源投入後の最初のメダル投入時から、最初の特別役の入賞時までの経過時間を計測する。

そして、特定時点間計測手段の計測結果に基づく値が所定の条件を満たすとき、例えば最初のメダル投入時から最初の特別役の入賞時までの経過時間が所定時間以内であるときに、演出を出力するように制御する。具体的には、特別役の入賞によって移行する特別遊技中に、特定小役の当選を報知する等の演出を行うようにする。

【0011】

演出を行うときは、演出パターン選択手段は、演出パターン記憶手段から演出パターンを選択し、演出出力制御手段は、選択された演出パターンに基づいて演出を出力するように制御する。

したがって、遊技者の操作又はそれに基づいた経過時間の長短を反映させた演出を行うことができるようになる。

【0012】

(請求項2)

請求項2の発明は、請求項1に記載のスロットマシンにおいて、前記特定時点間計測手段は、遊技者の特定の操作時を第1時点とし、役の抽選で特別役が当選した時又はその特別役が入賞した時を第2時点として、経過時間を計測することを特徴とする。

請求項2の発明においては、遊技者の特定の操作時から特別役の当選又は入賞時までの経過時間が計測される。したがって、例えば、経過時間が短いときは、遊技者に有利となる演出等を行うことができるようになる。

【0013】

(請求項3)

請求項3の発明は、請求項1又は請求項2に記載のスロットマシンにおいて、前記特定時点間計測手段は、遊技者の第1の操作時を第1時点とし、第2の操作時を第2時点として、経過時間を計測することを特徴とする。

請求項3の発明においては、遊技者の第1の操作時から第2の操作時までの経過時間が計測される。したがって、例えば、計測した経過時間の長短により、遊技者の遊技速度に見合った演出等を行うことができるようになる。

【0014】

(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項に記載のスロットマシンにおいて、前記特定時点間計測手段は、特別遊技の開始時を第1時点とし、その特別遊技の終了時を第2時点として、経過時間を計測することを特徴とする。

請求項4の発明においては、特別遊技の開始時から終了時までの経過時間が計測される。したがって、例えば、経過時間が短いときは、遊技者に有利となる演出等を行うことができるようになる。

【0015】

(請求項5)

請求項5の発明は、請求項1から請求項4までのいずれか1項に記載のスロットマシンにおいて、前記特定時点間計測手段の計測内容を、遊技者が認識可能に表示する計測内容表示手段を備えることを特徴とする。

請求項5の発明においては、特定時点間計測手段の計測内容は、計測内容表示手段によって表示される。

したがって、遊技者は、計測内容表示手段に表示された計測内容を見ることによって特定時点間の経過時間を把握しつつ、遊技を行うことができる。

【0016】

## (請求項 6)

請求項 6 の発明は、請求項 1 から請求項 5 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンにおいて、遊技の進行に関する制御を行う遊技用制御手段と、遊技中の演出に関する制御を行う演出用制御手段とを別体で備え、前記演出用制御手段は、前記特定時点間計測手段、前記演出パターン記憶手段、前記演出パターン選択手段、及び前記演出出力制御手段を有することを特徴とする。

【0017】

請求項 6 の発明においては、遊技の進行に関する制御を行う遊技用制御手段と、遊技中の演出に関する制御を行う演出用制御手段とは、別体で、例えばメイン制御基板とサブ制御基板とから構成される。

したがって、遊技の進行を制御する部分と遊技中の演出を制御する部分とを分けることで、演出用のメモリ等の記憶容量が大きくなっても、遊技の進行用のメモリ等の記憶容量を圧迫すること等がなくなる。よって、遊技の進行用のメモリ等の記憶容量に余裕を持たせることができる。

【0018】

## (請求項 7)

請求項 7 の発明は、請求項 6 に記載のスロットマシンにおいて、前記演出出力制御手段は、演出の出力要求信号を受信したときに、演出の出力を開始するように制御することを特徴とする。

請求項 7 の発明においては、例えば、出力すべき演出に係る演出パターンが演出パターン選択手段によって選択された場合であっても、直ちにその演出パターンに基づいて演出を出力するのではなく、演出を開始すべき時期になったときに、演出を出力するように制御される。これにより、演出を出力することが決定されたときに演出パターンを選択することができ、出力要求信号を受信するまで待機しているので、適切な時に演出を出力することができる。

【0019】

## (請求項 8)

請求項 8 の発明は、請求項 6 に記載のスロットマシンにおいて、前記演出用制御手段は、前記遊技用制御手段から送信されてくる情報に基づいて、演出の出力時期を決定する演出出力時期制御手段を備えることを特徴とする。

請求項 8 の発明においては、演出出力時期制御手段は、遊技用制御手段から送信される情報に基づいて、演出の出力時期を決定する。したがって、遊技用制御手段から演出用制御手段に対して、演出の出力時期に関する情報を送信する必要がなくなる。よって、遊技用制御手段の処理の負担を軽減することができる。

【0020】

## (請求項 9)

請求項 9 の発明は、請求項 1 から請求項 8 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンにおいて、遊技中において遊技者の操作に基づいて発現する所定の遊技実績を記憶しておく遊技実績記憶手段を備え、前記遊技実績記憶手段に記憶されている遊技実績、及び前記特定時点間計測手段の計測結果に基づく値が所定の条件を満たすときに、演出を出力するように制御することを特徴とする。

【0021】

請求項 9 の発明においては、遊技実績記憶手段は、遊技者の操作に基づいて発現する所定の遊技実績を記憶する。そして、この遊技実績及び特定時点間計測手段の計測結果に基づく値が所定の条件を満たすときに、演出を出力するように制御する。

したがって、遊技者の操作又はそれに基づいた経過時間の長短と、遊技実績との双方を反映させた演出を行うことができるようになる。よって、その遊技者の技量やタイプ等に見合った演出を行うことができる。

【0022】

## (請求項 10)

請求項 10 の発明は、請求項 1 から請求項 9 までのいずれか 1 項に記載のスロットマシンにおいて、前記演出パターン記憶手段は、演出パターンを複数種類記憶した演出パターンデータテーブルを複数種類有し、前記演出パターン選択手段は、所定の前記演出パターンデータテーブルから演出パターンを選択し、遊技中において遊技者の操作に基づいて発現する所定の遊技実績を記憶しておく遊技実績記憶手段と、前記遊技実績記憶手段に記憶されている遊技実績、及び前記特定時点間計測手段の計測結果に基づいて、遊技者の熟練度を判断する遊技レベル判断手段と、前記遊技レベル判断手段の判断結果に基づいて、演出パターンの選択に用いる前記演出パターンデータテーブルを切り替える演出パターンデータテーブル切替え手段とを備えることを特徴とする。

【0023】

請求項 10 の発明においては、遊技実績記憶手段は、遊技者の操作に基づいて発現する所定の遊技実績を記憶する。遊技レベル判断手段は、遊技実績及び特定時点間の計測結果に基づいて、遊技者の熟練度を判断する。

そして、演出パターン記憶手段には、複数種類の演出パターンデータテーブルが設けられており、演出パターンデータテーブル切替え手段は、遊技レベル判断手段の判断結果に基づいて、演出パターンの選択に用いる演出パターンデータテーブルを切り替える。演出パターン選択手段は、所定の演出パターンデータテーブルから演出パターンを選択し、演出出力制御手段は、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。

【0024】

したがって、遊技実績と特定時点間の計測結果、例えば役の当選に対する入賞比率や、操作スイッチの操作時間間隔とから、遊技者の遊技レベルを判断し、その遊技レベルに見合った演出パターンを選択することができる。

【発明の効果】

【0025】

(請求項 1)

請求項 1 の発明によれば、遊技者の操作又はそれに基づいた経過時間の長短を反映させた演出を行うことができるようになる。

【0026】

(請求項 2、請求項 3、請求項 4)

請求項 2、請求項 3 又は請求項 4 の発明によれば、計測した経過時間の長短により、遊技者に有利な演出等を行ったり、又は遊技者の遊技速度等に見合った演出等を行うことができるようになる。

(請求項 5)

請求項 5 の発明によれば、遊技者は、計測内容表示手段に表示された計測内容を見ることによって特定時点間の経過時間を把握しつつ、遊技を行うことができる。

【0027】

(請求項 6)

請求項 6 の発明によれば、遊技の進行を制御する部分と遊技中の演出を制御する部分とを分けることで、演出用のメモリ等の記憶容量が大きくなっても、遊技の進行用のメモリ等の記憶容量を圧迫すること等がないので、遊技の進行用のメモリ等の記憶容量に余裕を持たせることができる。

【0028】

(請求項 7)

請求項 7 の発明によれば、演出を出力することが決定されたときに演出パターンを選択することができ、出力要求信号を受信するまで待機しているので、適切な時に演出を出力することができる。

(請求項 8)

請求項 8 の発明によれば、遊技用制御手段から演出用制御手段に対して、演出の出力時期に関する情報を送信する必要がなくなる。よって、遊技用制御手段の処理の負担を軽減することができる。

## 【 0 0 2 9 】

## ( 請求項 9 )

請求項 9 の発明によれば、遊技者の操作又はそれに基づいた経過時間の長短と、遊技実績との双方を反映させた演出を行うことができるようになる。よって、遊技者の技量やタイプ等に見合った演出等を行うことができるようになる。

## ( 請求項 1 0 )

請求項 1 0 の発明によれば、遊技実績と特定時点間の計測結果、例えば役の当選に対する入賞比率や、操作スイッチの操作時間間隔とから、遊技者の遊技レベルを判断し、その遊技レベルに見合った演出パターンを選択することができる。

## 【 発明を実施するための最良の形態 】

## 【 0 0 3 0 】

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、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。

スロットマシン 1 0 の制御手段 5 0 は、スロットマシン 1 0 の遊技の進行や演出等を含むスロットマシン 1 0 全体を統括制御する手段である。制御手段 5 0 は、演算等を行う C P U 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 R O M と、C P U 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 R A M 等を備える。

## 【 0 0 3 1 】

制御手段 5 0 の出力側（図中、右側）には、以下に示すモータ 3 2 等の周辺機器が電気的に接続されている。

モータ 3 2 は、リール 3 1 を回転させるためのものであり、リール 3 1 の回転中心部に連結され、遊技用制御手段 6 0 によって制御される。

## 【 0 0 3 2 】

リール 3 1 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）を印刷したリールテープを貼付したものである。リール 3 1 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 3 1 は、スロットマシン 1 0 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。

そして、リール 3 1 がモータ 3 2 によって回転されることで、リール 3 1 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。

## 【 0 0 3 3 】

なお、入賞役としては、例えばビックボーナス等の特別役、複数種類の小役、及びリプレイ（再遊技役）が挙げられる。

特別役とは、通常遊技から特別遊技（遊技者にとって有利な遊技）に移行させる役である。

また、小役とは、予め定めた枚数のメダルの払出しを行う役である。

さらにまた、リプレイとは、当該遊技での賭数（メダルのベット枚数）を維持した再遊技が行えるようにした役である。

## 【 0 0 3 4 】

以上の各種の役に対応する、リール 3 1 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 3 1 の停止時に、有効ラインに停止した図柄の組合せが予め定められた役の図柄の組合せと一致するときは、その役の入賞となり、メダルの払出し等、成立役に応じた利益が遊技者に与えられる。例えば、特別役を構成する図柄の組合せである「 7 」 - 「 7 」 - 「 7 」図柄が有効ラインに停止すると、特別役の入賞となる。

## 【 0 0 3 5 】

ここで、フロントパネルの表示窓を含む部分には、例えば 5 本の有効ラインが設定されている。この有効ラインは、水平方向の上段、中段及び下段の 3 本と、右下がり及び左下がりの斜め方向の 2 本とから構成されている。

そして、各表示窓から見えるリール 3 1 の上下に連続する 3 図柄は、水平方向の上段、中段及び下段の 3 本の有効ライン上に位置している。

有効ラインは、投入されたメダル枚数に応じて有効化される。投入されたメダルが 1 枚のときは水平方向中段の 1 本の有効ライン、2 枚のときは水平方向の 3 本の有効ライン、3 枚のときは 5 本の全ての有効ラインが有効化される。

【 0 0 3 6 】

スピーカ 3 4 は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定のサウンドを出力するものである。

また、画像表示装置 3 5 は、本実施形態ではカラー画像を表示する液晶ディスプレイ等からなるものであり、スロットマシン 1 0 のフロントパネル内に、遊技者に対して目視可能に設けられている。画像表示装置 3 5 は、遊技中の演出を行うときに、各種の画像表示を行うものである。

さらにまた、計測内容表示手段 3 6 は、後述する特定時点間計測手段 7 1 の計測内容を、遊技者が認識可能に表示するものである。なお、画像表示装置 3 5 が計測内容表示手段 3 6 を兼ねても良い。

【 0 0 3 7 】

さらに、制御手段 5 0 の入力側（図中、左側）には、以下に示すメダルセンサ 4 5 等の周辺機器が電氣的に接続されている。

メダル投入口 4 4 は、遊技者が遊技のためのメダルを投入する部分である。

メダルセンサ 4 5 は、メダル投入口 4 4 から投入されたメダルを検知等するセンサである。

ベットスイッチ 4 3 は、遊技者がクレジットの範囲内で賭数（メダルのベット枚数）を入力するときに操作するスイッチである。

【 0 0 3 8 】

スタートスイッチ 4 1 は、遊技者がリール 3 1 の回転をスタートさせるときに操作するスイッチである。

ストップスイッチ 4 2 は、各リール 3 1 ごとに独立して 3 つ並設され、遊技者がそれぞれのリール 3 1 の回転を停止させるときに操作するスイッチである。

【 0 0 3 9 】

通常遊技においては、遊技者は、メダル投入口 4 4 からメダルを投入して有効ラインを有効化し、スタートスイッチ 4 1 をオンする。これにより、各リール 3 1 が始動される。そして、遊技者はストップスイッチ 4 2 を押すことでリール 3 1 の回転を停止する。そして、有効ライン上に停止したリール 3 1 の図柄の組合せが予め定められた何らかの役の図柄の組合せと一致するときは入賞となり、成立役に応じてメダルの払出し等が行われる。

【 0 0 4 0 】

また、各遊技中には、種々の演出、例えばスピーカ 3 4 からのサウンドの出力や、画像表示装置 3 5 による画像表示等が行われる。さらに、演出の中には、役の当選可能性の告知演出が含まれる。

さらにまた、本実施形態では、遊技中における特定の時点間の経過時間を計測し、その計測結果に応じた演出が行われるが、この点については後述する。

【 0 0 4 1 】

制御手段 5 0 は、遊技用制御手段 6 0 と、演出用制御手段 7 0 とを備える。

（遊技用制御手段）

遊技用制御手段 6 0 は、遊技の進行に直接関係する制御を行うものであり、以下の役抽選手段 6 1 等を備える。なお、遊技用制御手段 6 0 は、以下に示すものに限定されるものではない。

【 0 0 4 2 】

（役抽選手段）

役抽選手段 6 1 は、役（ビックボーナス等の特別役、小役又はリプレイ）の抽選を行うものである。役抽選手段 6 1 は、例えば、役抽選用の乱数発生手段（ハード乱数等）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。

【 0 0 4 3 】

役抽選手段 6 1 の乱数発生手段は、所定の領域（例えば 10 進法で 0 ～ 6 5 5 3 5 ）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 4 1 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抽選テーブル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、抽出した乱数値が特別役当選領域に属する場合は、特別役の当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

【 0 0 4 4 】

（ リール停止制御手段 ）

リール停止制御手段 6 2 は、遊技状態（通常遊技状態、特別遊技状態等）と、役抽選手段 6 1 の抽選結果と、ストップスイッチ 4 2 がオンされたときのタイミング等とから、リール 3 1 の停止位置を決定するとともに、その決定された位置にリール 3 1 を停止制御するものである。

遊技用制御手段 6 0 には停止位置決定用テーブルが設けられている。この停止位置決定用テーブルは、役抽選手段 6 1 の抽選結果、及び遊技状態等に対応して設けられ、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングに基づいたリール 3 1 の停止位置を定めたものである。

【 0 0 4 5 】

リール停止制御手段 6 2 は、役抽選手段 6 1 の抽選結果等に対応する所定の停止位置決定用テーブルを選択し、ストップスイッチ 4 2 がオンされたときに、そのタイミングに基づいて停止位置決定用テーブルを参照してリール 3 1 の停止位置を決定する。そして、リール停止制御手段 6 2 は、モータ 3 2 を駆動制御して、リール 3 1 が所定位置に停止するように制御する。

なお、役抽選手段 6 1 で何らかの役が当選したときは、その当選役に対応するリール 3 1 の図柄の組合せができる限り有効ラインに停止するように制御される。また、役抽選手段 6 1 の抽選で非当選のときは、何らかの役の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 が停止制御される。

【 0 0 4 6 】

（ 払出し手段 ）

払出し手段 6 3 は、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何らかの役の図柄の組合せであり、役の入賞となったときに、成立役に応じた所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すように制御するものである。なお、上述したリプレイが入賞したときは、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 4 7 】

（ 演出用制御手段 ）

一方、演出用制御手段 7 0 は、スロットマシン 1 0 の制御のうち、特に演出に関する制御を行うものであり、以下の特定時点間計測手段 7 1 等を備える。なお、演出用制御手段 7 0 は、以下に示すものに限定されるものではない。

【 0 0 4 8 】

（ 特定時点間計測手段 ）

特定時点間計測手段 7 1 は、遊技者の操作時又は遊技者の操作に起因する事象の発生時のうち、第 1 時点から第 2 時点までの経過時間を計測するものである。

ここで、「遊技者の操作時」としては、例えば遊技者によるメダル投入口 4 4 からのメダルの投入時、ベットスイッチ 4 3 の操作時、スタートスイッチ 4 1 の操作時、又は各ストップスイッチ 4 2 の操作時が挙げられる。

また、「遊技者の操作に起因する事象の発生時」としては、例えば、リール 3 1 の始動時若しくは停止時、役抽選手段 6 1 による役の当選時、役の入賞時、特定図柄の組合せの出現時、又は特別遊技の開始時若しくは終了時が挙げられる。

## 【 0 0 4 9 】

さらにまた、第 1 時点及び第 2 時点は、それぞれ、遊技者の操作時でも良く、又は遊技者の操作に起因する事象の発生時でも良い。

第 1 時点と第 2 時点とがともに遊技者の操作時である例としては、例えば第 1 時点がメダルの投入時（又はベットスイッチ 4 3 の操作時）であり、第 2 時点が最後のストップスイッチ 4 2 の操作時である場合が挙げられる。

さらに、第 1 時点と第 2 時点とがともに遊技者の操作に起因する事象の発生時である例としては、例えば第 1 時点が特別遊技の開始時であり、第 2 時点が特別遊技の終了時である場合が挙げられる。

## 【 0 0 5 0 】

さらにまた、第 1 時点又は第 2 時点の一方が遊技者の操作時であり、他方が遊技者の操作に起因する事象の発生時である例としては、例えば第 1 時点がスロットマシン 1 0 の電源投入後、最初のメダル投入時であり、第 2 時点が電源投入後、最初に特別役が入賞した時である場合が挙げられる。

## 【 0 0 5 1 】

（計測結果記憶手段）

計測結果記憶手段 7 2 は、特定時点間計測手段 7 1 による計測結果を、所定のメモリ（RAM 等）に記憶しておくためのものである。この計測結果は、特定の演出を行うか否か等を決定するときに参照されるため、計測結果を保持しておくようにしている。

## 【 0 0 5 2 】

（演出パターン記憶手段）

演出パターン記憶手段 7 3 は、特定時点間計測手段 7 1 の計測結果を反映させた演出に係る演出パターンを複数種類記憶したものである。

本実施形態では、特定時点間計測手段 7 1 の計測結果を反映させた演出として、3 種類設けられており（第 1 の演出～第 3 の演出）、これらの演出にそれぞれ対応する 3 種類の演出パターンデータテーブル 7 3 a ～ 7 3 c が設けられている。すなわち、第 1 の演出の演出パターンを記憶した演出パターンデータテーブル 7 3 a、第 2 の演出の演出パターンを記憶した演出パターンデータテーブル 7 3 b、第 3 の演出の演出パターンを記憶した演出パターンデータテーブル 7 3 c を備える。

## 【 0 0 5 3 】

（演出パターン選択手段）

演出パターン選択手段 7 4 は、演出パターン記憶手段 7 3 のうち、所定の演出パターンデータテーブル 7 3 a 等から演出パターンを選択するものである。選択方法としては、第 1 に、特定時点間計測手段 7 1 の計測結果に従って選択する場合と、第 2 に、この計測結果に基づいた抽選を行うことにより選択する場合とがある。

## 【 0 0 5 4 】

ここで、特定時点間計測手段 7 1 の計測結果に従って選択する場合は、演出パターンの選択時に、特定時点間計測手段 7 1 の計測結果を参照し、この計測結果に対応する演出パターンを特定し、その演出パターンを選択する。

また、抽選によって選択する場合は、所定の乱数発生手段（ソフト乱数等）を用いる。そして、予め定められた演出パターンの選択確率に従って、いずれかの演出パターンを選択する。具体的な方法としては、上述の役抽選手段 6 1 と同等の手法が用いられる。

## 【 0 0 5 5 】

（演出出力制御手段）

演出出力制御手段 7 5 は、演出パターン選択手段 7 4 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ものである。この演出を出力するための周辺機器には、スピーカ 3 4 及び画像表示装置 3 5 等が用いられる。

## 【 0 0 5 6 】

（遊技実績記憶手段）

遊技実績記憶手段 7 6 は、遊技中において遊技者の操作に基づいて発現する所定の遊技

実績を記憶しておくためのものであり、RAM等からなるものである。ここで、遊技実績としては、例えば以下のものが挙げられる。しかし、これらに限定されるものではない。

【0057】

(1) 過去における特別役の入賞回数。ここで、特別役の入賞態様が複数あるときは、それぞれの態様ごとに記憶するようにしても良い。

(2) 過去における特別遊技中の遊技者の獲得メダル枚数。

(3) 電源投入後からの累積ゲーム回数。

(4) 前回の特別遊技の終了後から、今回の特別役が入賞したときまでのゲーム回数。さらには、このゲーム回数と、前々回の特別遊技の終了後から前回の特別役が入賞したときまでのゲーム回数との差。

(5) 過去の出玉率(メダルの差枚数)の推移。

【0058】

(6) 特別遊技の終了後に一定条件下で遊技者に有利な特典付き遊技を行わせる場合に、その特典付き遊技中のゲーム回数や、獲得メダル枚数等。

(7) 特定役の当選確率が高くなる遊技(集中役)が設けられている場合に、その遊技が継続したゲーム回数。

(8) 各種の役の当選回数及び入賞回数。さらには、小役の当選に対する入賞比率(小役の当選時にどの程度の割合で入賞させることができたか)。

(9) リール31の停止時に、特定の図柄の組合せが出現したか否か、及びその出現回数。

(10) 単位時間当たりの遊技速度(単位時間当たりの消化ゲーム回数)。

(11) 役の抽選、演出パターンの抽選、所定のデータテーブルの抽選、リールの停止制御パターンの抽選等、スロットマシン10内部で行われる何らかの抽選の結果。

【0059】

(遊技レベル判断手段)

遊技レベル判断手段77は、遊技実績記憶手段76に記憶されている遊技実績、及び特定時点間計測手段71の計測結果に基づいて、遊技者の熟練度を判断するものである。第1に、遊技実績記憶手段76に記憶されている遊技実績のうち、例えば、小役の当選に対する入賞比率や、単位時間当たりの遊技速度等の遊技実績により、遊技者の熟練度を判断する。具体的には、上記入賞比率が高いほど遊技者の熟練度が高く、また、単位時間当たりの遊技速度が速いほど遊技者の熟練度が高いと判断する。

【0060】

また、第2に、特定時点間計測手段71の計測結果のうち、例えば、メダルの投入操作(ベットスイッチ43の操作)、スタートスイッチ41の操作、及び各ストップスイッチ42の操作における各操作間の経過時間を集計し、この経過時間が長い場合や、適当に操作をしていると考えられる場合は、遊技者の熟練度が低いと判断する。

【0061】

ここで、適当に操作をしていると考えられる場合とは、例えば以下のような場合である。

役抽選手段61で所定の小役が当選し、その小役の入賞が可能になった状態になったとする。すなわち、停止した2つのリール31の小役の図柄が有効ラインに停止し、最後のリール31(未だ回転中)の停止時に、その有効ラインに、その小役の図柄が停止すれば、その小役の入賞となる状態になったとする。

このとき、最後のリール31を停止させる際に、その小役の図柄が有効ラインに明らかに停止できないようなタイミングでストップスイッチ42がオンされたような場合である。

本実施形態では、初級者、中級者及び上級者の3のタイプのうち、現在遊技中の遊技者がどのレベルに属するかを判断する。

また、この判断は、遊技中に常時行っており、遊技者が交替しても迅速に対応できるよう、判断結果を随時更新する。

## 【 0 0 6 2 】

( 演出パターンデータテーブル切替え手段 )

演出パターンデータテーブル切替え手段 7 8 は、遊技レベル判断手段 7 7 の判断結果に基づいて、演出パターンの選択に用いる演出パターンデータテーブル 7 3 b を切り替えるようにするものである。

本実施形態では、演出パターンデータテーブル 7 3 b は、遊技レベル判断手段 7 7 の判断結果に応じて、3つの演出パターンデータテーブル 7 3 b - 1 ( 初級者用 )、7 3 b - 2 ( 中級者用 )、及び 7 3 b - 3 ( 上級者用 ) に分けられている。

## 【 0 0 6 3 】

そして、それまでは遊技レベル判断手段 7 7 が遊技者を初級者であると判断して演出パターンデータテーブル 7 3 b - 1 を用いていたが、遊技者が交替し、その遊技者の遊技実績や計測結果から、遊技レベル判断手段 7 7 が上級者であると判断するに至るときがある。この場合は、演出パターンデータテーブル切替え手段 7 8 は、演出パターンデータテーブル 7 3 b - 1 から演出パターンデータテーブル 7 3 b - 3 に切り替える。

## 【 0 0 6 4 】

次に、スロットマシン 1 0 において、特定の時点間の計測結果を反映した演出 ( 第 1 の演出 ~ 第 3 の演出 ) について説明する。

( 第 1 の演出 )

第 1 の演出は、スロットマシン 1 0 の電源投入後、最初に特別役が入賞したときに、一定条件下で行う演出である。

特定時点間計測手段 7 1 は、スロットマシン 1 0 の電源投入後、メダル投入口 4 4 からメダルの投入が最初にあった時を第 1 時点として、時間の計測を開始する。そして、最初に特別役が入賞した時を第 2 時点とし、第 1 時点から第 2 時点までの経過時間を計測する。この経過時間が所定時間 ( 例えば 6 0 分 ) 以内であるときは、特別遊技中に、第 1 の演出を行うようにする。

## 【 0 0 6 5 】

ここで、特別遊技について概説する。先ず、特別役の図柄の組合せが有効ラインに停止すると、特別役の入賞となり、所定枚数の払出しを行った後、通常遊技とは異なる特別遊技に移行させる。

特別遊技では、最初に特別遊技中の一般遊技に移行させる。そして、この一般遊技中に、ボーナスゲームに移行させるためのシフト役の図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、ボーナスゲームに移行させる。

## 【 0 0 6 6 】

ボーナスゲームでは、高確率で所定役が入賞する遊技状態となる。また、ボーナスゲームの遊技回数が規定回数に到達したとき、又はボーナスゲームでの入賞回数が規定回数に到達したときは、ボーナスゲームを終了させ、再度、特別遊技中の一般遊技に移行させる。

以上のようにして、特別遊技中は、一般遊技とボーナスゲームとを繰り返し、一般遊技での遊技回数が規定回数に到達したとき、又は一般遊技からボーナスゲームへの移行回数が規定回数になったときのボーナスゲームの終了時に、特別遊技を終了させ、再度、通常遊技に戻るようにする。

## 【 0 0 6 7 】

そして、第 1 の演出は、特別遊技中の一般遊技において、特定小役が当選したときに、それを遊技者に報知する演出である。報知の方法としては、種々の形態が考えられるが、特定小役が当選したことを遊技者が認識可能に画像表示装置 3 5 等を用いて報知すれば良い。

演出パターン選択手段 7 4 は、特別遊技に移行したときは、その一般遊技の演出パターンを演出パターンデータテーブル 7 3 a から選択する。ここで、演出パターンデータテーブル 7 3 a には、特別遊技中の一般遊技において、特定小役の当選を報知する演出パターンと、報知しない演出パターンとを備えている。

## 【 0 0 6 8 】

演出用制御手段 7 0 は、計測結果記憶手段 7 2 に記憶されている計測結果のうち、スロットマシン 1 0 の電源投入後、メダル投入口 4 4 からメダルの投入が最初にあった時から、最初に特別役が入賞した時までの経過時間を参照する。そして、所定時間（本実施形態では 6 0 分）以内であると判断したときは、特別遊技中の一般遊技で、特定小役の当選を報知する第 1 の演出を行うようにする。

これに対し、上記経過時間が所定時間を越えると判断したときは、特別遊技中の一般遊技で、特定小役の当選を報知しないようにする。

そして、演出パターン選択手段 7 4 は、第 1 の演出を行うように決定されたときは、特別遊技中の一般遊技で、特定小役の当選を報知する演出パターンを演出パターンデータテーブル 7 3 a から選択する。一方、演出パターン選択手段 7 4 は、第 1 の演出を行わないように決定されたときは、特定小役の当選を報知しない演出パターンを選択する。

演出出力制御手段 7 5 は、選択された演出パターンに基づいて、特別遊技中の一般遊技で、スピーカ 3 4 によるサウンドの出力、画像表示装置 3 5 による画像表示、及びランプ類の点灯等の演出を出力するように制御する。

## 【 0 0 6 9 】

以上の第 1 の演出が行われることにより、特別遊技中の一般遊技で特定小役の当選が報知されれば、遊技者は、当選した特定小役の取りこぼしが少なくなるので、遊技者にとって有利となる。

なお、上述した計測内容表示手段 3 6 により、スロットマシン 1 0 の電源投入後の最初のメダル投入からの経過時間を表示し、遊技者が経過時間を認識できるようにする。

## 【 0 0 7 0 】

（第 2 の演出）

第 2 の演出は、通常遊技中に、主として画像表示装置 3 5 を用いて行う演出である。

特定時点間計測手段 7 1 は、遊技者によるメダルの投入時、ベットスイッチ 4 3 の操作時、スタートスイッチ 4 1 の操作時、各ストップスイッチ 4 2 の操作時のうち、任意の時を第 1 時点、第 2 時点とし、それぞれの操作間の経過時間や、メダルの投入時から最後のストップスイッチ 4 2 の操作時までの経過時間等を、所定遊技回数、計測し続ける。この計測結果は、計測結果記憶手段 7 2 に記憶される。

## 【 0 0 7 1 】

そして、演出用制御手段 7 0 は、所定遊技回数分の上記経過時間の計測結果を集計し、例えば平均値を算出する。遊技レベル判断手段 7 7 は、この算出結果と、遊技実績記憶手段 7 6 に記憶されている遊技実績（小役の当選に対する入賞比率等）とから、遊技者の熟練度を判断する。上述のように、初級者、中級者及び上級者の 3 つのうち、どのレベルに属するかを判断する。演出パターンデータテーブル切替え手段 7 8 は、この遊技者の熟練度に対応する演出パターンデータテーブル 7 3 b（7 3 b - 1 ~ 7 3 b - 3）に切り替える。

## 【 0 0 7 2 】

そして、演出パターン選択手段 7 4 は、演出パターンデータテーブル切替え手段 7 8 で選択された演出パターンデータテーブル 7 3 b を用いて、演出パターンを抽選によって選択する。演出出力制御手段 7 5 は、選択された演出パターンに基づいて、通常遊技中に、画像表示装置 3 5 による画像表示等の演出を出力するように制御する。

## 【 0 0 7 3 】

例えば、初級者用の演出パターンデータテーブル 7 3 b - 1 において、特別役の当選可能性を告知する演出パターンは、他の演出パターンデータテーブル 7 3 b の演出パターンより多く設けられている。遊技者が初級者の場合は、このような演出を多めに行うことによって、遊技者を飽きさせないようにするためである。また、小役が当選したときは、小役の当選を報知する演出パターンを多くしても良い。

これに対し、上級者用の演出パターンデータテーブル 7 3 b - 3 の演出パターンには、より高度な演出を出力する演出パターンが多く設けられている。

以上の第２の演出により、遊技者の熟練度に見合った演出を行うことができるので、幅広い遊技レベルの遊技者に対し、それぞれ適切な演出を行うことができる。

【００７４】

（第３の演出）

第３の演出は、特別遊技の終了後に一定条件下で行う演出である。

特定時点間計測手段７１は、特別遊技に移行したときは、特別遊技の開始時を第１時点とし、その特別遊技の終了時を第２時点として、第１時点から第２時点までの経過時間を計測し、その計測結果を、計測結果記憶手段７２に記憶しておく。そして、演出用制御手段７０は、特別遊技の終了後、再度通常遊技に戻るときに、その通常遊技を、一定条件下で演出有りの通常遊技とするか否かを決定する。演出用制御手段７０は、計測結果記憶手段７２に記憶されている特別遊技の開始時から終了時までの経過時間が所定時間以内であるか否かを判断し、所定時間以内であると判断したときは、一定条件下で（例えば１００ゲームを条件として）第３の演出有りの通常遊技を行うようにし、所定時間を超えるときは、第３の演出無しの通常遊技を行うようにする。

【００７５】

演出用制御手段７０により第３の演出有りの通常遊技を行うことに決定された場合において、この通常遊技で小役が当選したときは、演出パターン選択手段７４は、演出パターンデータテーブル７３ｃから、小役の当選を報知する演出パターンを選択する。

これに対し、第３の演出無しの通常遊技を行うことに決定された場合は、演出パターン選択手段７４は、役抽選手段６１で小役が当選したときであっても、小役の当選を報知しない演出パターンを選択する。

以上の第３の演出が行われることにより、遊技者は、小役の当選が報知される通常遊技の間は、当選小役の取りこぼしを少なくすることができる。

【００７６】

続いて、上記第１の演出を例に挙げて、演出の流れをフローチャートに基づいて説明する。

図２及び図３は、第１の演出の流れを説明するフローチャートである。図３は、図２に続くフローチャートである。

まず、図２のステップＳ１において、スロットマシン１０の電源が投入されると、ステップＳ２に進み、遊技用制御手段６０は、電源投入後、メダルセンサ４５からの最初の入力信号を検知し続ける。そして、この信号を検知したときは、スロットマシン１０の電源投入後、最初にメダルが投入されたと判断し、ステップＳ３に進む。

【００７７】

ステップＳ３では、特定時点間計測手段７１は、最初にメダルが投入された時を第１時点として、経過時間の計測を開始する。次に、ステップＳ４では、遊技用制御手段６０は、電源投入後、最初に特別役が入賞する（特別役を構成する図柄の組合せが有効ラインに停止する）時まで、特別役の入賞を検知し続ける。遊技用制御手段６０が最初の特別役の入賞を検知した時は、ステップＳ５に進み、特定時点間計測手段７１は、最初の特別役の入賞時を第２時点として、計測を終了する。すなわち、特定時点間計測手段７１は、計測を開始した後、特別役の最初の入賞が検知される時まで計測を継続する。

そして、ステップＳ６で、計測結果記憶手段７２に、上記の第１時点から第２時点までの経過時間を記憶する。

【００７８】

次にステップＳ７に進み、遊技用制御手段６０は、特別遊技を開始させる。特別遊技は、上述したように、小役の入賞を狙う遊技である特別遊技中の一般遊技と、所定役の当選が高確率で発生するボーナスゲームとを、所定の終了条件を満たすまで行うものである。

【００７９】

次のステップＳ８では、遊技用制御手段６０は、特別遊技の一般遊技中に、特定小役が当選したか否かを判断する。特定小役が当選したときは、ステップＳ９に進み、当選していないときはステップＳ１１に進む。さらにステップＳ９では、演出用制御手段７０は、

特定時点間計測手段 7 1 による計測結果（ステップ S 3 からステップ S 5 までの経過時間）が所定時間（本実施形態では 6 0 分）以内であるか否かを判断する。この判断は、計測結果記憶手段 7 2 に記憶されている計測結果を参照することにより行う。そして、所定時間以内であると判断されたときはステップ S 1 0 に進み、所定時間以内でないと判断されたときはステップ S 1 1 に進む。

【 0 0 8 0 】

ステップ S 1 0 に進んだとき、すなわち電源投入後の最初のメダル投入から所定時間以内に特別役が入賞したときは、遊技者にとって有利となる第 1 の演出を行うようにする。すなわち、特別遊技中の一般遊技において、特定小役が当選したときは、その旨を遊技者に報知する演出を行うようにする。

そこで、ステップ S 1 0 では、演出パターン選択手段 7 4 は、演出パターンデータテーブル 7 3 a から、第 1 の演出有りの演出パターンを選択する。そして、ステップ S 1 2 で、演出出力制御手段 7 5 は、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。

これにより、特別遊技中の一般遊技で特定小役が当選したときは、その旨が報知される演出が行われるので、遊技者は、特定小役の取りこぼしを少なくすることができる。

【 0 0 8 1 】

これに対し、ステップ S 1 1 に進んだとき、すなわち、特定小役が当選していないときや、特定小役が当選した場合であっても計測した経過時間が所定時間以内でないとき（最初のメダル投入から所定時間以内に特別役が入賞しなかったとき）は、演出パターン選択手段 7 4 は、演出パターンデータテーブル 7 3 a から第 1 の演出無しの演出パターンを選択する。そして、ステップ S 1 2 で、演出出力制御手段 7 5 は、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。

これにより、ステップ S 1 1 に進んだときは、特別遊技中の一般遊技で特定小役が当選したときであっても、その旨が遊技者に報知されることはない。

【 0 0 8 2 】

次のステップ S 1 3 では、遊技用制御手段 6 0 は、特別遊技の終了条件を満たすか否かを判断し、満たすと判別したときは、本フローチャートによる処理を終了する。

一方、特別遊技の終了条件を満たしていないと判断したときは、ステップ S 8 に戻る。

【 0 0 8 3 】

（第 2 実施形態）

続いて、本発明の第 2 実施形態について説明する。

第 1 実施形態では、図 1 で示したように、1 つの制御手段 5 0 の中に遊技用制御手段 6 0 と演出用制御手段 7 0 とを設けた。

しかし、第 2 実施形態では、図示しないが、遊技用制御手段 6 0 と演出用制御手段 7 0 とを別体で備えるようにしたものである。すなわち、遊技用制御手段 6 0 を有するメイン制御基板と、演出用制御手段 7 0 を有するサブ制御基板とに分けて構成し、両基板を情報の授受可能に電氣的に接続したものである。このとき、各基板には、それぞれ CPU、ROM 及び RAM 等が設けられる。なお、その他は、第 1 実施形態と同じである。

【 0 0 8 4 】

このようにすることで、メイン制御基板側の記憶容量の負担を軽減することができる。すなわち、1 つの基板の記憶容量には一定の限界があるので、画像表示装置 3 5 等から出力する演出のデータやプログラム等をサブ制御基板側に持たせることで、メイン制御基板側の記憶容量に余裕を持たせることができる。

特に、画像表示装置 3 5 により画像表示を行う場合は、大きな容量の画像データが必要になるが、この画像データによってメイン制御基板側の記憶容量を圧迫することを防止できる。

【 0 0 8 5 】

また、遊技用制御手段 6 0 は、上述の第 1 の演出、第 2 の演出及び第 3 の演出に必要な情報を演出用制御手段 7 0 に送信する。

( 1 ) 第 1 の演出に関する情報の送受信

遊技用制御手段 6 0 は、電源投入後、最初にメダルが投入された旨の情報、及び、電源投入後、最初に特別役が入賞した旨の情報を演出用制御手段 7 0 に送信する。演出用制御手段 7 0 は、これらの情報を受信し、特定時点間計測手段 7 1 による計測を制御する。

また、特別遊技中の一般遊技では、遊技用制御手段 6 0 の役抽選手段 6 1 において特定小役が当選したときは、その情報を演出用制御手段 7 0 に送信する。演出用制御手段 7 0 は、この情報を受信し、特定小役の当選を報知する演出を制御する。

【 0 0 8 6 】

( 2 ) 第 2 の演出に関する情報の送受信

遊技用制御手段 6 0 は、遊技者によりメダルが投入された旨の情報、ベットスイッチ 4 3 が操作された旨の情報、スタートスイッチ 4 1 が操作された旨の情報、及び各ストップスイッチ 4 2 が操作された旨の情報を、演出用制御手段 7 0 に送信する。演出用制御手段 7 0 は、これらの情報を受信し、特定時点間計測手段 7 1 による計測を制御する。

【 0 0 8 7 】

( 3 ) 第 3 の演出に関する情報の送受信

遊技用制御手段 6 0 は、特別遊技を開始した旨の情報、及び特別遊技が終了した旨の情報を、演出用制御手段 7 0 に送信する。演出用制御手段 7 0 は、これらの情報を受信し、特定時点間計測手段 7 1 による計測を制御する。

【 0 0 8 8 】

また、演出出力制御手段 7 5 は、演出の出力要求信号を受信したときに、演出の出力を開始するように制御する。例えば、演出パターンが演出パターン選択手段 7 4 によって選択された場合であっても、直ちにその演出パターンに基づいて演出を出力するのではなく、演出を開始すべき時期になったときに、演出を出力するように制御する。これにより、演出パターンの選択時期と、演出の出力開始時期とが時期的にずれていても、演出パターンの選択は、演出の出力開始時期にかかわらず行うことができるようになる。

【 0 0 8 9 】

ここで、演出の出力要求信号は、メイン制御基板側からサブ制御基板側に送信するようにしても良い。あるいは、演出用制御手段 7 0 に、遊技用制御手段 6 0 から送信されてくる情報に基づいて、演出の出力時期を決定する演出出力時期制御手段を設けても良い。演出用制御手段 7 0 に演出出力時期制御手段を設ければ、メイン制御基板側から、演出の出力時期に関する情報をサブ制御基板側に送信する必要がなくなるので、メイン制御基板側の制御の負担が少なくなる。これにより、遊技用制御手段 6 0 は、演出用制御手段 7 0 に送信すべき情報を、順次、演出用制御手段 7 0 に送信するだけで良く、送信時期を考慮する必要がない。よって、遊技用制御手段 6 0 の制御負担を軽くすることができる。また、遊技用制御手段 6 0 は、任意の時点で、情報を送信することができるようになる。

【 0 0 9 0 】

なお、以上のようにメイン制御基板とサブ制御基板とを別体で構成した場合であっても、電源供給部は 1 つである。すなわち、メイン制御基板とサブ制御基板との電源の供給源は、共通である。

【 0 0 9 1 】

( 第 3 実施形態 )

第 3 実施形態は、特定時点間計測手段 7 1 により特定の時点間を計測し、その計測結果を用いるのは、上記第 1、第 2 実施形態と同様である。

しかし、第 3 実施形態では、特定時点間計測手段 7 1 の計測結果が所定の条件を満たすときに、特定の遊技態様を発生させる特定遊技態様発生手段を備えている。すなわち、第 3 実施形態では、計測結果を演出に反映させるものではなく、遊技態様に反映させるものである。

【 0 0 9 2 】

特定の遊技態様としては、例えば、特別遊技の終了後の通常遊技で、一定条件下で、遊技者にとって有利な遊技態様を発生させるものである。



具体的には、特定時点間計測手段 7 1 は、特別遊技の開始時（第 1 時点）から、その特別遊技の終了時（第 2 時点）までの経過時間を計測する。そして、この経過時間（特別遊技に要した時間）が所定時間以内のときは、特別遊技の終了後の通常遊技で、所定遊技回数（例えば 1 0 0 ゲーム）だけ、例えばリプレイの当選確率が通常遊技より大幅に高くなる遊技態様にする。

【 0 0 9 3 】

この遊技態様では、リプレイが頻繁に当選し、非当選遊技が通常より大幅に少なくなる。よって、遊技者は、メダル所有枚数を減らすことなく、特別役の当選を待つことができる。

このように設定することにより、第 3 の演出における場合と同様に、遊技者は、特別遊技中における遊技時間の短縮に努めるようになり、その結果、スロットマシン 1 0 の稼働率を高めることができるようになる。

【 0 0 9 4 】

なお、このようにする場合は、通常遊技中の役抽選手段 6 1 で用いる抽選テーブルを 2 つ設けておけば良い。その 1 つは、通常の抽選テーブルであり、他の 1 つは、リプレイの当選確率を高めた抽選テーブルである。

そして、上記の遊技態様を発生させるときは、後者の抽選テーブルを用いれば良い。なお、この特定の遊技態様での遊技が所定遊技回数に到達したときは、通常の抽選テーブルに切り替えれば良い。

【 0 0 9 5 】

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形が可能である。

（ 1 ）例えば、第 1 の演出、第 2 の演出及び第 3 の演出において、これらのいずれか 1 つの演出を行うのではなく、複数の演出を同時に行うことも可能である。

具体的には、第 1 の演出と第 2 の演出とを同時に行う場合は、特定時点間計測手段 7 1 に、時間を計測するカウンタを 2 つ設ける。そして、第 1 のカウンタにより、スロットマシン 1 0 の電源投入後、最初のメダル投入時を第 1 時点として時間の計測を開始し、最初に特別役が入賞した時を第 2 時点として計測を終了する。この経過時間を第 1 の計測結果として計測結果記憶手段 7 2 に記憶する。

【 0 0 9 6 】

同時に、第 2 のカウンタにより、メダルの投入時を第 1 時点として計測を開始し、最後のストップスイッチ 4 2 の操作時を第 2 時点として計測を終了する。この経過時間を第 2 の計測結果として計測結果記憶手段 7 2 に記憶する。

そして、それぞれ第 1 の計測結果に基づいて第 1 の演出を行うとともに、第 2 の計測結果に基づいて第 2 の演出を行うようにすれば良い。

【 0 0 9 7 】

（ 2 ）第 1 の演出及び第 3 の演出に際し、それぞれ演出パターンデータテーブル 7 3 a 及び 7 3 c には、演出有りの演出パターンと演出無しの演出パターンとを設けた。

しかし、これに限ることなく、演出パターンデータテーブル 7 3 a 及び 7 3 c には、それぞれ第 1 の演出及び第 3 の演出を行うときの演出パターンのみを設けても良い。そして、演出用制御手段 7 0 は、特定時点間計測手段 7 1 の計測結果に基づく値が所定の条件を満たすとき、本実施形態では経過時間が所定時間以内であるときに、それぞれ第 1 の演出及び第 3 の演出を行うようにしても良い。

また、演出用制御手段 7 0 は、特定時点間計測手段 7 1 の計測結果に基づく値が所定の条件を満たさないとき、本実施形態では経過時間が所定時間を越えるときは、第 1 の演出や第 3 の演出を行わないようにする。このときは、演出パターン選択手段 7 4 は、演出パターンを選択しないようにし、予め用意された一般の演出のみを一律に行うようにすれば良い。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 9 8 】

【図 1】本発明によ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】第 1 の演出の流れを説明するフローチャートである。

【図 3】第 1 の演出の流れを説明するフローチャートであり、図 2 に続くフローチャートである。

【符号の説明】

【 0 0 9 9 】

- 1 0 スロットマシン
- 3 1 リール
- 3 2 モータ
- 3 4 スピーカ
- 3 5 画像表示装置
- 3 6 計測内容表示手段
- 4 1 スタートスイッチ
- 4 2 ストップスイッチ
- 4 3 ベットスイッチ
- 4 4 メダル投入口
- 4 5 メダルセンサ
- 5 0 制御手段
- 6 0 遊技用制御手段
- 6 1 役抽選手段
- 6 2 リール停止制御手段
- 6 3 払出し手段
- 7 0 演出用制御手段
- 7 1 特定時点間計測手段
- 7 2 計測結果記憶手段
- 7 3 演出パターン記憶手段
- 7 3 a、7 3 b、7 3 c 演出パターンデータテーブル
- 7 4 演出パターン選択手段
- 7 5 演出出力制御手段
- 7 6 遊技実績記憶手段
- 7 7 遊技レベル判断手段
- 7 8 演出パターンデータテーブル切替え手段