

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4845099号  
(P4845099)

(45) 発行日 平成23年12月28日(2011.12.28)

(24) 登録日 平成23年10月21日(2011.10.21)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)** A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 3 (全 18 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2006-68215 (P2006-68215)                  (22) 出願日 平成18年3月13日(2006.3.13)                  (62) 分割の表示 特願2000-19778 (P2000-19778) の分割                  原出願日 平成12年1月28日(2000.1.28)                  (65) 公開番号 特開2006-150123 (P2006-150123A)                  (43) 公開日 平成18年6月15日(2006.6.15)                  審査請求日 平成18年10月24日(2006.10.24)                  審判番号 不服2010-21837 (P2010-21837/J1)                  審判請求日 平成22年9月29日(2010.9.29)</p>	<p>(73) 特許権者 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 星野 歩                  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                    合議体                  審判長 小原 博生                  審判官 秋山 齊昭                  審判官 伊藤 陽</p>
---	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者が遊技を進行するうえで入力操作する入力操作手段を備えるスロットマシンにおいて、

遊技中において遊技者の前記入力操作手段の入力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、

出力すべき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、演出を出力する演出出力手段とを備え、

前記演出パターン記憶手段に記憶されている演出パターンは、スロットマシンの特別遊技の発生確率に関する情報を遊技者に報知する演出に係るものを含み、

前記遊技実績記憶手段に記憶されている遊技実績が特定の条件を満たしたときに、特別遊技の発生確率に関する情報を遊技者に報知する演出を前記演出出力手段により出力するように制御し、

現時点から、あとどの程度の遊技実績を積み、前記特定の条件を満たすことになるかを遊技者に対して表示する遊技実績表示手段を備え、

同一の特別遊技に移行させるための特別役の図柄の組合せとして、特定の図柄の組合せを含む、図柄の組合せが異なる複数種類の図柄の組合せが設けられており、

前記入力操作手段には、遊技者がリールの回転を停止させるときに操作するストップス

イチを含む、

前記特別役に当選したときは、遊技者による前記ストップスイッチの操作により、前記複数種類の図柄の組合せのうち、任意の図柄の組合せを入賞可能であり、

前記特定の図柄の組合せでの入賞回数が所定回数となったときに、前記特定の条件を満たすように設定されている

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、

スロットマシンの特別遊技の発生確率に関する情報は、出玉の設計値の予想であり、

遊技者は、その予想結果から、スロットマシンの出玉の設計値を推測することが可能である

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、

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、前記遊技実績記憶手段、前記演出パターン記憶手段、前記演出パターン選択手段、及び前記演出出力手段を有し、

前記遊技用制御手段は、

遊技中において遊技者の前記入力操作手段の入力操作に基づいて発現する遊技実績のうち、前記遊技実績記憶手段に記憶しておくべき遊技実績を選別する遊技実績選別手段と、

前記遊技実績選別手段で選定された遊技実績を、前記演出用制御手段に送信する遊技実績送信手段とを備え、

前記演出用制御手段は、前記遊技実績送信手段により送信されてきた遊技実績を受信する遊技実績受信手段を備える

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技中に所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、例えば特別役の当選可能性を、遊技者に対して告知するため、種々の方法で遊技中に演出を行うことが知られている。その演出の方法としては、例えばスロットマシンの筐体前面部に設けたランプ類を点灯させたり、リール内側に実装されたバックランプを点灯させたり、特定のサウンドを出力したりするものである。

例えば特別役の当選可能性を告知演出する場合は、遊技者は、その演出によって、特別役の当選可能性をある程度推測することができる。

【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、スロットマシンの演出は、当該遊技での特別役の当選可能性を遊技者に与えるにすぎないという問題があった。さらに、特別役が入賞して特別遊技に移行した後は、特別遊技中には、予め定められた演出が一律に行われるにすぎないという問題があった。

ここで、特別遊技の終了後に、一定条件下で、遊技者にとって有利な特典付き遊技に移行させるものが知られており、特別遊技の終了時に特典付き遊技に移行するか否かを告知する演出を行うものが知られている。しかし、この演出であっても、次遊技以降での遊技状態を演出するにすぎない。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 0 4 】

これに対し、遊技者が、そのスロットマシンの過去における遊技実績を知ることは、遊技を続行するうえで有益であるが、このような情報は、他の遊技者から教えてもらう等しい限り、知り得ないものであった。

また、遊技者は、そのスロットマシンで遊技をした間の遊技実績については、感覚的にある程度判断することはできるが、より正確な情報を把握しつつ遊技を行うことは、きわめて困難である。

## 【 0 0 0 5 】

したがって、本発明が解決しようとする課題は、スロットマシンのそれまでの遊技実績を反映させた演出を行うようにし、その演出によって、遊技者に有益な情報を提供することである。

## 【課題を解決するための手段】

## 【 0 0 0 6 】

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、遊技者が遊技を進行するうえで入力操作する入力操作手段を備えるスロットマシンにおいて、遊技中において遊技者の前記入力操作手段の入力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、出力すべき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、演出を出力する演出出力手段とを備え、前記演出パターン記憶手段に記憶されている演出パターンは、スロットマシンの特別遊技の発生確率に関する情報を遊技者に報知する演出に係るものを含み、前記遊技実績記憶手段に記憶されている遊技実績が特定の条件を満たしたときに、特別遊技の発生確率に関する情報を遊技者に報知する演出を前記演出出力手段により出力するように制御し、現時点から、あとどの程度の遊技実績を積み、前記特定の条件を満たすことになるかを遊技者に対して表示する遊技実績表示手段を備え、同一の特別遊技に移行させるための特別役の図柄の組合せとして、特定の図柄の組合せを含む、図柄の組合せが異なる複数種類の図柄の組合せが設けられており、前記入力操作手段には、遊技者がリールの回転を停止させるときに操作するストップスイッチを含み、前記特別役に当選したときは、遊技者による前記ストップスイッチの操作により、前記複数種類の図柄の組合せのうち、任意の図柄の組合せを入賞可能であり、前記特定の図柄の組合せでの入賞回数が所定回数となったときに、前記特定の条件を満たすように設定されていることを特徴とする。

## 【 0 0 0 7 】

請求項1の発明においては、演出に係る演出パターンは、演出パターン記憶手段に予め記憶されている。そして、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抽選によって選択する。この選択された演出パターンに基づき、演出出力手段による演出の出力が行われる。

また、遊技中に種々発現する所定の遊技実績、例えば特別役の入賞回数は、遊技実績記憶手段に記憶される。

そして、遊技実績、特に本発明では、特定の図柄の組合せでの入賞回数が特定の条件を満たしたときに、スロットマシンにおける特別遊技の発生確率に関する情報を遊技者に報知する演出が出力される。

したがって、遊技者は、この演出を見ることによって、そのスロットマシンの特別遊技の発生確率をある程度推測することが可能となる。

また、遊技者は、このような演出を見たいと考えるのが通常であるが、特定の条件を満たすためには、今後、どの程度の遊技実績を積み、よいかを知ることができる。これにより、そのスロットマシンで遊技を行うか否か、あるいは遊技を続行するか否かの判断(目安)に用いることができる。

さらにまた、

## 【 0 0 0 9 】

## ( 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、ロットマシンの特別遊技の発生確率に関する情報は、出玉の設計値の予想であり、遊技者は、その予想結果から、ロットマシンの出玉の設計値を推測することが可能であることを特徴とする。

請求項 2 の発明においては、演出として、ロットマシンの出玉の設計値の予想が行われる。

## 【 0 0 1 9 】

## ( 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、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、前記遊技実績記憶手段、前記演出パターン記憶手段、前記演出パターン選択手段、及び前記演出出力手段を有し、前記遊技用制御手段は、遊技中において遊技者の前記入力操作手段の入力操作に基づいて発現する遊技実績のうち、前記遊技実績記憶手段に記憶しておくべき遊技実績を選別する遊技実績選別手段と、前記遊技実績選別手段で選定された遊技実績を、前記演出用制御手段に送信する遊技実績送信手段とを備え、前記演出用制御手段は、前記遊技実績送信手段により送信されてきた遊技実績を受信する遊技実績受信手段を備えることを特徴とする。

10

## 【 0 0 2 0 】

請求項 3 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。

20

また、遊技用制御手段は、遊技実績記憶手段に記憶すべき遊技実績のみを、演出用制御手段に送信する。したがって、遊技用制御手段による演出用制御手段への割り込み回数が少なくなり、演出用制御手段の負担軽減を図ることができる。また、送信する遊技実績を少なくすることができる。

## 【 発明の効果 】

30

## 【 0 0 2 5 】

## ( 請求項 1 )

請求項 1 の発明によれば、遊技者は、そのロットマシンの特別遊技の発生確率をある程度推測することが可能となる。

また、遊技者は、このような演出を見たいと考えるのが通常であるが、特定の条件を満たすためには、今後、どの程度の遊技実績を積みばよいかを知ることができる。これにより、そのロットマシンで遊技を行うか否か、あるいは遊技を続行するか否かの判断(目安)に用いることができる。

## 【 0 0 2 7 】

## ( 請求項 2 )

請求項 2 の発明によれば、遊技者は、演出を見ることで、ロットマシンの出玉の設計値を推測することができる。

40

## 【 0 0 3 3 】

## ( 請求項 3 )

請求項 3 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。

また、遊技用制御手段による演出用制御手段への割り込み回数が少なくなり、演出用制御手段の負担軽減を図ることができる。また、送信する遊技実績を少なくすることができ

50

る。

【発明を実施するための最良の形態】

【0036】

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、本発明によるスロットマシンの第1実施形態の外観を示す正面図である。

(スロットマシン)

図1において、スロットマシン10の筐体の前面部には、フロントパネル20が設けられ、このフロントパネル20内には、3つの透明な表示窓21が設けられている。一方、筐体内部であって表示窓21の後方には、各表示窓21に対応して3つのリール31が配置されている。

10

なお、各リール31には、(ステッピング)モータ32(後述する図2参照)が連結されており、このモータ32の駆動により、リール31が回転される。

【0037】

リール31は、リング状体であり、このリング状体の外周面に、役を構成する複数種類の図柄を印刷したリールテープを貼り付けたものである。そして、1つの表示窓21内から、リール31の上下に連続する3図柄が見えるようになっている。したがって、3つの表示窓21から合計9個の図柄が見えるようになっている。

【0038】

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

20

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。

【0039】

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、有効ライン22(後述)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。

30

ここで、本実施形態では、特別役を構成する図柄の組合せは、複数設けられている。例えば、「7」-「7」-「7」図柄の組合せと、「BIG」-「BIG」-「BIG」図柄の組合せである。

【0040】

フロントパネル20の表示窓21を含む部分には、5本の有効ライン22(図1中、1点鎖線)が設定されている。この有効ライン22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21から見える上下に連続する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22上に位置している。

40

【0041】

有効ライン22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つの有効ライン22、2枚のときは水平方向の3本の有効ライン22、3枚のときは5本の全ての有効ライン22が有効化される。

【0042】

また、スロットマシン10の前面部には、遊技者が遊技を進行するうえで入力操作する、以下の入力操作手段を備えている。

メダル投入口23は、フロントパネル20の右下側に設けられ、遊技者が遊技のためのメダルを投入する部分である。なお、図示しないが、クレジットがある場合において、クレジットの範囲内でメダルを投入(メダルのベット枚数を入力)するときに操作するベッ

50

トスイッチも設けられている。

スタートスイッチ41は、リール31の回転をスタートさせるときに遊技者が操作するスイッチである。

ストップスイッチ42は、各リール31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31の回転を停止するときには操作するスイッチである。

#### 【0043】

さらに、表示窓21の図中、左側には、特別遊技実績表示部33（本発明における遊技実績表示手段に相当するもの）が設けられている。特別遊技実績表示部33は、上下に並設する5つのランプを有するものであり、スロットマシン10の遊技実績のうち、特定の特別役の入賞実績に関して、遊技者に対して目視可能に表示するものである。

10

#### 【0044】

スピーカ34は、遊技中に各種の演出を行うべく、それぞれ特定条件を満たしたときに、特定のサウンドを出力するものである。

また、フロントパネル20の表示窓21の上側には、カラー画像を表示する液晶ディスプレイ等からなる画像表示装置35が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35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。

#### 【0045】

通常遊技においては、遊技者は、メダル投入口23からメダルを投入して有効ライン22を有効化し、スタートスイッチ41をオンする。これにより、各リール31が始動される。そして、遊技者はストップスイッチ42を押すことでリール31の回転を停止する。そして、有効ライン22上に停止したリール31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。

20

#### 【0046】

また、各遊技中には、種々の演出、例えばランプ類の点灯や、画像表示装置35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、遊技者の入力操作手段の入力操作に基づいて発現する遊技実績を反映させた演出も行われるが、この点については後述する。

#### 【0047】

次に、スロットマシン10のシステム構成について説明する。図2は、本実施形態のスロットマシン10の制御の概略を示すブロック図である。

30

スロットマシン10の制御手段50は、スロットマシン10の遊技の進行や演出等を含むスロットマシン10全体を統括制御する手段である。制御手段50は、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等を備える。

#### 【0048】

制御手段50の入力側（図中、左側）には、上述したスタートスイッチ41等の周辺機器が電氣的に接続されている。

ここで、制御手段50の入力側には、電源供給部43が接続されている。電源供給部43は、制御手段50に電源を供給する電源基板を含むものである。

40

また、制御手段50の出力側（図中、右側）には、上述したモータ32等の周辺機器が電氣的に接続されている。

#### 【0049】

制御手段50は、遊技用制御手段60と、演出用制御手段70とを備える。

（遊技用制御手段）

遊技用制御手段60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61等を備える。なお、遊技用制御手段60は、以下に示すものに限定されるものではない。

#### 【0050】

50

## ( 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 5 1 】

役抽選手段 6 1 の乱数発生手段は、所定の領域（例えば 1 0 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、抽出した乱数値がビックボーナス当選領域に属する場合は、ビックボーナスの当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

10

## 【 0 0 5 2 】

## ( 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。

リール停止制御手段 6 2 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。

20

## 【 0 0 5 3 】

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 2 2 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 2 2 に停止しないようにリール 3 1 が停止制御される。

30

## 【 0 0 5 4 】

## ( 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 2 2 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ホッパーから遊技者に対して払い出すか、又はクレジットに加算する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。

40

## 【 0 0 5 5 】

## ( 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、以下の遊技実績記憶手段 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 5 6 】

## ( 遊技実績記憶手段 )

遊技実績記憶手段 7 1 は、遊技中において遊技者の入力操作手段の入力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、R A M 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

50

れるものではない。

【 0 0 5 7 】

( 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、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。

10

【 0 0 5 8 】

( 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 ) 高確率で特定役が当選する遊技が続く集中役が設けられている場合に、その集中役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 3 1 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。

( 1 0 ) 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)。

20

( 1 1 ) 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 1 0 内部で行われる何らかの抽選の結果。

【 0 0 5 9 】

( 演出パターン記憶手段 )

演出パターン記憶手段 7 2 は、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ものである。

本実施形態では、所定の条件を満たしたときに出力する演出として、3種類設けられており (第 1 の演出 ~ 第 3 の演出)、これに対応して3種類の演出パターンデータテーブル 7 2 a、7 2 b 及び 7 2 c が設けられている。これらの演出に関する詳細は後述する。

【 0 0 6 0 】

30

( 演出パターン選択手段 )

演出パターン選択手段 7 3 は、演出パターン記憶手段 7 2 のうち、所定の演出パターンデータテーブル 7 2 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、抽選による場合と、遊技実績に基づいて選択する場合とがある。

まず、抽選による場合は、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 6 1 】

また、遊技実績に基づいて選択する場合は、演出パターンの選択時に、遊技実績記憶手段 7 1 に記憶されている遊技実績を参照し、この遊技実績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。

40

【 0 0 6 2 】

( 演出出力手段 )

演出出力手段 7 4 は、演出パターン選択手段 7 3 で選択された演出パターンに基づいて、演出を出力するものである。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 6 3 】

( 演出出力中止手段 )

演出出力中止手段 7 5 は、演出出力手段 7 4 による演出の出力中に、遊技者により、特定の入力操作手段の入力操作を検知したときは、その演出の出力を中止するものである。

50

例えば、特別役の入賞時には、特定の演出を出力するが、この演出の出力中に、遊技者が、メダル投入口 2 3 からのメダルの投入や、ベットスイッチの操作等を行ったときは、特別役の入賞時の演出を中止し、特別遊技に移行させる。このようにするのは、遊技者が特別遊技にできるだけ早く移行したい旨の意思表示を行ったときは、演出を中止して、すぐに特別遊技に移行させた方が、遊技者の意向に沿うからである。

#### 【 0 0 6 4 】

次に、スロットマシン 1 0 において、遊技者の入力操作手段の入力操作に基づいて発現する遊技実績を反映した 3 つ演出の流れについて説明する。

##### ( 第 1 の演出 )

第 1 の演出は、遊技実績記憶手段 7 1 に記憶されている遊技実績が特定の条件を満たしたときに行われる演出である。本実施形態では、特別役の図柄の組合せである「 7 」 - 「 7 」 - 「 7 」図柄の組合せ、及び「 B I G 」 - 「 B I G 」 - 「 B I G 」図柄の組合せのうち、前者を特定図柄の組合せとしている。そして、特別役が特定図柄の組合せで 5 回入賞した場合に、演出を行うようにするものである。演出は、スロットマシン 1 0 の特別遊技の発生確率に関する情報、具体的には、出玉の設計値の予想を遊技者に対して報知するものである。

10

#### 【 0 0 6 5 】

特別役が入賞するごとに、それが遊技実績として遊技実績記憶手段 7 1 に記憶される。

また、演出用制御手段 7 0 は、特別役の入賞のうち、特定図柄の組合せによる特別役の入賞があったごとに、特別遊技実績表示部 3 3 の 5 つのランプを 1 つずつ点灯させていく。

20

#### 【 0 0 6 6 】

特定図柄の組合せによる特別役の 5 回目の入賞があったときは、演出用制御手段 7 0 は、抽選によって、所定の演出パターンを選択させるように制御する。すなわち、演出パターン選択手段 7 3 は、第 1 演出パターンデータテーブル 7 2 a から、いずれかの演出パターンを選択する。

演出パターンデータテーブル 7 2 a には、このときの演出パターンが複数設けられている。本実施形態の演出パターンは、5 種類設けられており、それぞれ「大吉」、「中吉」、「小吉」、「吉」及び「未吉」の表示を、遊技者に報知するものである。

そして、「大吉」と予想されたときほど、スロットマシン 1 0 の出玉の設計値（出玉率）が高い傾向にあり、「未吉」と予想されたときほど、スロットマシン 1 0 の出玉の設計値が低い傾向にあることを意味するものとなる。

30

#### 【 0 0 6 7 】

演出パターンデータテーブル 7 2 a の演出パターンの選択確率は、スロットマシン 1 0 の出玉の設計値ごとに、予め定められている。

例えば、スロットマシン 1 0 の出玉の設計値を、設定 1 ~ 設定 6 と定め、大きい値である方が出玉率が高いものとする。これにより、設定 6 の場合（最も出玉率が高い場合）は、「大吉」を表示する演出パターンの選択確率が最も高く設定されている。これに対し、設定 1 の場合は、「未吉」を表示する演出パターンの選択確率が最も高く設定されている。演出パターンの選択は、例えば、8 ビットのソフト乱数を用いて行う。

40

#### 【 0 0 6 8 】

特定図柄の組合せによる特別役の入賞が 5 回目であるときの特別遊技が終了すると、演出出力手段 7 4 は、演出の出力を開始する。

例えば「大吉」の演出パターンが選択されたときは、スピーカ 3 4 から所定のサウンドを出力するとともに、画像表示装置 3 5 に「大吉」の表示を行う。

遊技者は、一つのスロットマシン 1 0 で 1 日遊技をした場合は、複数回、この演出表示を見ることが可能となる。そして、その予想結果から、ある程度、スロットマシン 1 0 の出玉の設計値を推測することが可能となる。

#### 【 0 0 6 9 】

また、特別遊技実績表示部 3 3 の 4 つのランプが既に点灯していれば、あと 1 回、特定

50

図柄の組合せで特別役が入賞すれば、スロットマシン 10 の出玉の設計値の予想の演出を見ることができる。よって、遊技者が、遊技を行うスロットマシン 10 を選定する際の判断材料とすることもでき、また、既に遊技している遊技者が遊技を中止する場合の判断材料にすることもできる。

【 0 0 7 0 】

なお、上記の演出が終了すると、演出用制御手段 7 0 は、特別遊技実績表示部 3 3 のランプの点灯を全消灯させる。そして、次に、特定図柄の組合せで再び特別役が入賞したら、再度、1 つづつランプを点灯させていく。

【 0 0 7 1 】

また、以下の第 2 の演出及び第 3 の演出は、遊技実績に関する情報を遊技者に報知する演出である。特に、所定の遊技実績についての良否の程度を遊技者に報知する演出に係るものである。

( 第 2 の演出 )

第 2 の演出は、前回の特別遊技の終了後から、今回の特別役の入賞時までのゲーム回数を反映させた演出であり、特別役の入賞時に行う演出である。

本実施形態では、特別遊技の終了後、次に特別役が入賞するまでのゲーム回数をカウントしており、このゲーム回数を遊技実績として遊技実績記憶手段 7 1 に記憶している。さらには、特別役の当選から、その特別役が入賞するまでのゲーム回数についてもカウントし、それを記憶している。

【 0 0 7 2 】

そして、特別役の入賞時は、演出用制御手段 7 0 は、遊技実績記憶手段 7 1 に記憶されているゲーム回数を判別する。演出パターン選択手段 7 3 は、このゲーム回数に応じた演出パターンを選択する。

演出パターンデータテーブル 7 2 b には、このときに選択される複数種類の演出パターンが設けられているとともに、以下の種類に分けられている。

【 0 0 7 3 】

まず、演出パターンは、特別役の当選から入賞までのゲーム回数が、例えば 5 ゲーム以内であったときと、6 ゲーム以上であったときとに分けられている。

さらには、それぞれの場合において、前回の特別遊技の終了時から今回の特別役の入賞時までのゲーム回数、例えば、1 ~ 2 0 0 ゲーム、2 0 1 ~ 4 0 0 ゲーム、4 0 1 ~ 6 0 0 ゲーム、及び 6 0 1 ゲーム以上、のように 4 つに分けられている。

【 0 0 7 4 】

そして、演出出力手段 7 4 は、選択された演出パターンに基づいて、特別役の入賞時に、画像表示装置 3 5 による画像表示、及びスピーカ 3 4 によるサウンドの出力を行う。

画像表示装置 3 5 には、例えば、ゲーム回数に応じて登場キャラクターが喜怒哀楽を表現する画像を表示する。具体的には、少ないゲーム回数で特別役が入賞したときは、幸運であった旨を表現する画像を表示する。また、ゲーム回数が多かったときは、不運であった旨を表現する画像を表示する。

【 0 0 7 5 】

遊技実績記憶手段 7 1 には、スロットマシン 10 の過去の所定回の特別役の入賞までに要したゲーム回数が記憶されている。そして、そのゲーム回数が、過去の遊技実績の中で最小回数であるときは、特別な演出パターンを選択するようにする。

以上により、遊技者は、この演出を見ることによって、特別役の入賞時に、特別役の入賞までに要したゲーム回数がどの程度であったか、及び前回の特別役の入賞までに要したゲーム回数と今回の特別役の入賞までに要したゲーム回数との差はどの程度であったかを知ることができるので、有益な情報を得ることができる。

【 0 0 7 6 】

( 第 3 の演出 )

第 3 の演出は、特別遊技でのメダル獲得枚数を反映させた演出であり、特別遊技の終了時に行う演出である。

10

20

30

40

50

本実施形態では、特別遊技中の遊技者が獲得したメダル枚数をカウントしており、遊技実績として、これを遊技実績記憶手段 7 1 に記憶している。さらには、その特別遊技での獲得メダル枚数と、前回の特別遊技での獲得メダル枚数との差を演算し、その差と、獲得メダル枚数とに応じた演出を行うようにする。

【 0 0 7 7 】

演出パターン選択手段 7 3 は、特別遊技の終了時に、遊技実績記憶手段 7 1 に記憶されているその特別遊技での獲得メダル枚数と、前回との差とを判別し、その値に応じた演出パターンを選択する。

演出パターンデータテーブル 7 2 c には、このときに選択される演出パターンが複数種類設けられているとともに、以下の種類に分けられている。

まず、特別遊技での獲得メダル枚数が、例えば 4 5 0 枚以下の場合と、4 5 1 枚以上に分けられている。さらに、それぞれの場合において、前回と今回との差が、例えば + 3 1 枚以上、+ 3 0 ~ + 1 1 枚、・・・、- 3 1 枚以上、のように分けられている。

【 0 0 7 8 】

前回の獲得メダル枚数より今回の方が多いたときの演出パターンとしては、例えば、登場キャラクターが感心しているような画像表示を行うものである。これに対し、前回の獲得メダル枚数より今回の方が少ないときの演出パターンとしては、例えば、登場キャラクターが落胆しているような画像表示を行うものである。

そして、演出出力手段 7 4 は、特別遊技の終了時に、選択された演出パターンに基づいて、画像表示装置 3 5 による画像表示、及びスピーカ 3 4 によるサウンドの出力を行う。

【 0 0 7 9 】

なお、第 3 の演出においても、第 2 の演出と同様に、遊技実績記憶手段 7 1 には、スロットマシン 1 0 の過去の所定回の特別遊技時における獲得メダル枚数が記憶されている。そして、その獲得メダル枚数が過去の遊技実績の中で最大枚数であるときは、特別な演出パターンを選択するようにする。

以上により、遊技者は、この演出を見ることによって、その特別遊技では、どの程度のメダル枚数が獲得できたか、及び前回との差はどの程度であったかを知ることができる。

【 0 0 8 0 】

続いて、上記の第 1 ~ 第 3 の演出の流れを、図 3 及び図 4 のフローチャートに基づいて説明する。図 3 は、上記演出の流れを示すフローチャートであり、図 4 は、上記演出、特に第 1 の演出の流れを示すフローチャートであって図 3 に続くものである。

まず、図 3 のステップ S 1 において、遊技用制御手段 6 0 は、メダル投入口 2 3 内にあるメダルセンサ又はベットスイッチからの入力信号を検知し続ける。そしてこれらのいずれかの信号を検知したときは、メダルが投入されたと判断し、ステップ S 2 に進む。なお、ここでメダルの投入を検知すると、投入されたメダル枚数の情報は、遊技実績として、遊技実績記憶手段 7 1 に記憶される。

【 0 0 8 1 】

ステップ S 2 では、遊技用制御手段 6 0 は、スタートスイッチ 4 1 がオンされたか否かを検知し続け、オンが検知されたときは、次のステップ S 3 に進み、役抽選手段 6 1 による役の抽選を行う。

【 0 0 8 2 】

次にステップ S 4 に進み、遊技用制御手段 6 0 は、通常役、すなわち特別役以外の役が当選したか否かを判別する。当選していないと判別されたときはステップ S 5 に進み、当選したと判別されたときはステップ S 6 に進む。

【 0 0 8 3 】

ステップ S 6 では、遊技用制御手段 6 0 は、当選役のフラグをセットする。これにより、リール停止制御手段 6 2 は、その当選役に応じた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 がオンされたときのタイミングに基づいてこの停止位置決定用テーブルを参照して、リール 3 1 の停止位置を決定し、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。そして、ステップ S 9 に進む。

## 【 0 0 8 4 】

一方、ステップ S 5 に進んだときは、遊技用制御手段 6 0 は、特別役が当選したか否かを判別する。当選していないと判別されたときはステップ S 9 に進み、当選したと判別されたときはステップ S 7 に進む。ステップ S 7 では、ステップ S 6 と同様に、遊技用制御手段 6 0 は、特別役の当選のフラグをセットする。これにより、リール停止制御手段 6 2 は、特別役の当選時用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 がオンされたときのタイミングに基づいてこの停止位置決定用テーブルを参照して、リール 3 1 の停止位置を決定し、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。

## 【 0 0 8 5 】

さらに、次のステップ S 8 では、遊技用制御手段 6 0 は、所定の記憶手段にこの特別役の当選のフラグ（特別役が当選したこと）を格納する。これは、通常役が当選した権利は、当該遊技でのみ有効となるものであるが、特別役が当選した権利は、特別役が入賞するまでの遊技で継続して有効となるため、この遊技で特別役が入賞しなかったときでも、次遊技以降で特別役の当選を有効にするためである。この後、ステップ S 9 に進む。

## 【 0 0 8 6 】

ステップ S 9 では、遊技者によりストップスイッチ 4 2 がオンされることで、全てのリール 3 1 の回転が停止したか否かを、モータ 3 2 からの駆動信号等により検知し続ける。そして、全リール 3 1 が停止したことを検知したときは、ステップ S 1 0 に進む。

ステップ S 1 0 では、通常役が入賞したか否か、すなわち通常役を構成する図柄の組合せが有効ライン 2 2 上に停止したか否かの判別を行う。通常役が入賞していないと判別されたときはステップ S 1 1 に進む。また、通常役を構成する図柄の組合せが有効ライン 2 2 上に停止したときは、通常役の入賞となり、ステップ S 1 2 に進む。

## 【 0 0 8 7 】

ステップ S 1 2 では、入賞した通常役に応じた払出し等の処理、すなわち小役の入賞時は所定枚数のメダルの払出し等の処理を行い、リプレイの入賞時は前遊技で投入したメダル枚数を自動投入する処理を行う。そして、ステップ S 1 3 に進む。なお、ここで、払い出されたメダル枚数の情報は、遊技実績として、遊技実績記憶手段 7 1 に記憶される。

## 【 0 0 8 8 】

ステップ S 1 1 では、特別役が入賞したか否か、すなわち特別役を構成する図柄の組合せが有効ライン 2 2 上に停止したか否かの判別を行う。特別役を構成する図柄の組合せが有効ライン 2 2 上に停止したときは、特別役の入賞となり、図 4 のステップ S 2 1 以降の処理に進む。

これに対し、特別役が入賞しなかったとき、すなわちいずれの役の入賞もなかったときは、ステップ S 1 3 に進む。

ステップ S 1 3 では、ゲーム回数に 1 を加算して、ステップ S 1 に戻る。なお、このゲーム回数の情報は、遊技実績として、遊技実績記憶手段 7 1 に記憶される。

## 【 0 0 8 9 】

ステップ S 1 1 から図 4 のステップ S 2 1 に進むと、遊技用制御手段 6 0 は、その特別役の入賞が特定図柄の組合せであるか否かを判別する。

特定図柄の組合せであると判別されたときはステップ S 2 2 に進む。ステップ S 2 2 では、遊技実績記憶手段 7 1 に記憶している遊技実績中、特定図柄の組合せで特別役が入賞した回数を示すカウント値に 1 を加算する。また、このときは、演出用制御手段 7 0 は、特別遊技実績表示部 3 3 のランプの点灯を 1 つ追加する。そして、ステップ S 2 3 に進む。

一方、ステップ S 2 1 で、特別役の入賞が特定図柄の組合せでないと判別されたときは、ステップ S 2 2 の処理を行うことなくステップ S 2 3 に進む。

## 【 0 0 9 0 】

ステップ S 2 3 では、まず、演出用制御手段 7 0 は、遊技実績記憶手段 7 1 に記憶されているゲーム回数等を判別する。演出パターン選択手段 7 3 は、このゲーム回数等に応じ

10

20

30

40

50

た演出パターンを、演出パターンデータテーブル72bから選択する。そして、次のステップS24で、演出出力手段74は、選択した演出パターンに基づく演出、すなわち上述した第2の演出を、画像表示装置35及びスピーカ34によって出力するようにする。

次に、ステップS25に進み、遊技用制御手段60は、特別遊技に移行させる。この特別遊技は、例えば小役の入賞を狙う遊技である特別遊技中の一般遊技と、特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。

#### 【0091】

次のステップS26では、遊技用制御手段60は、特別遊技の終了条件を満たしたか否かを判別し続け、特別遊技の終了条件を満たすと判別したときは、ステップS27に進む。ステップS27では、演出用制御手段70は、遊技実績記憶手段71に記憶されている特別遊技中のメダル獲得枚数等を判別する。演出パターン選択手段73は、このメダル獲得枚数等に応じた演出パターンを、演出パターンデータテーブル72cから選択する。そして、次のステップS28で、演出出力手段74は、選択した演出パターンに基づく演出、すなわち上述した第3の演出を、画像表示装置35及びスピーカ34によって出力するようにする。

10

#### 【0092】

次に、ステップS29に進み、演出用制御手段70は、遊技実績記憶手段71に記憶されている遊技実績中、特定図柄の組合せで特別役が入賞した回数を示すカウント値が5回になったか否かを判別する。5回になったと判別されたときは、ステップS30に進む。5回でないと判別したときは、図3のステップS1に戻る。

20

#### 【0093】

ステップS30では、演出パターン選択手段73は、スロットマシン10の出玉の設計値に基づいて、演出パターンデータテーブル72aから演出パターンを抽選によって選択する。そして、ステップS31で、選択した演出パターンに基づき、演出出力手段74は、上述した第1の演出（スロットマシン10の出玉の設計値の予想に係る演出）を、画像表示装置35及びスピーカ34によって出力するようにする。

次に、ステップS32に進み、演出用制御手段70は、遊技実績記憶手段71に記憶されているカウンタ値をクリアにし、図3のステップS1に戻る。なお、このときは、演出用制御手段70は、特別遊技実績表示部33のランプを全て消灯させる。

30

#### 【0094】

（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2で示したように、1つの制御手段50の中に遊技用制御手段60と演出用制御手段70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60と演出用制御手段70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60を有するメイン制御基板と、演出用制御手段70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、第2実施形態のスロットマシンの外観は、第1実施形態と同じである。

40

#### 【0095】

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35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35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。

#### 【0096】

また、遊技用制御手段60には、遊技中において発現する遊技実績を、演出用制御手段

50

70に送信する遊技実績送信手段を備えている。

さらに、演出用制御手段70には、遊技実績送信手段により送信されてきた遊技実績を受信する遊技実績受信手段と、この遊技実績受信手段で受信した遊技実績のうち、遊技実績記憶手段71に記憶しておくべき遊技実績を選別する遊技実績選別手段とを備えている。

【0097】

さらにまた、演出出力手段74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。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73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。

【0098】

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70に、遊技用制御手段60から送信されてくる遊技実績を含む情報に基づいて、演出出力手段74による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70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。

【0099】

以上のように構成すれば、遊技用制御手段60は、遊技中に種々発現する遊技実績を、順次、演出用制御手段70に送信するだけで良い。よって、遊技用制御手段60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60は、任意の時点で、遊技実績を送信することができるようになる。

【0100】

また、上記の構成に代えて、以下のようにすることも可能である。

まず、遊技用制御手段60は、遊技中において発現する遊技実績のうち、遊技実績記憶手段71に記憶しておくべき遊技実績を選別する遊技実績選別手段と、この遊技実績選別手段で選定された遊技実績を、演出用制御手段70に送信する遊技実績送信手段とを備えるようにする。

【0101】

また、演出用制御手段70は、遊技実績送信手段により送信されてきた遊技実績を受信する遊技実績受信手段を備えるようにする。

このようにすれば、メイン制御基板側の遊技用制御手段60で、遊技実績記憶手段71に記憶すべき遊技実績のみを、サブ制御基板の演出用制御手段70に送信することとなる。よって、メイン制御基板によるサブ制御基板への割り込み回数が少なくなり、サブ制御基板側の負担軽減を図ることができる。また、送信する遊技実績を少なくすることができる。

【0102】

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43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。

【0103】

そして、電源切断時には、メイン制御基板の遊技用制御手段60は、その時点での遊技情報(遊技実績を含む)を所定のメモリにバックアップする。同時に、サブ制御基板の演出用制御手段70は、その時点での演出に関する情報(遊技実績を含む)を所定のメモリにバックアップする。

このようにすれば、メイン制御基板側で、演出に関する情報や、一旦、サブ制御基板に送信した遊技実績等をバックアップする必要がないので、メイン制御基板側のバックアップ容量の負担を大幅に低減することができる。

10

20

30

40

50

## 【0104】

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) 第1の演出は、特別役の入賞のうち、特定図柄の組合せに係るものが5回入賞したことを条件として行うようにした。しかし、これに限ることなく、遊技中に何らかの特定条件を満たしたときに演出を行うようにすれば良い。例えば、電源投入後からの累積遊技回数をカウントし、所定のゲーム回数に到達したときごとに(例えば500ゲームごとに)演出を行うようにしても良い。

また、演出内容やその信頼度は、実施形態のものに限定されるものではなく、例えばスロットマシンの出玉の設計値(設定1~設定6)自体を、信頼度70%程度で報知するよう

10

ようにしても良い。さらにまた、特別役の入賞に限らず、入賞しにくい小役が入賞したとき、または出現しにくい図柄の組合せが出現したときに、演出を行うようにしても良い。

## 【0105】

(2) 遊技実績を反映させた演出は、実施形態で説明したものに限定されるものではない。実施形態中、遊技実績を例示したが、これらのいずれかの遊技実績を、遊技者に対して遊技情報として提供するような演出であっても良い。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0106】

【図1】本発明によるスロットマシンの第1実施形態の外観を示す正面図である。

20

【図2】本実施形態の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3】本実施形態の演出の流れを示すフローチャートである。

【図4】本実施形態の演出の流れを示すフローチャートであって、図3に続くものである。

## 【符号の説明】

## 【0107】

10 スロットマシン

20 フロントパネル

21 表示窓

22 有効ライン

23 メダル投入口

31 リール

32 モータ

33 特別遊技実績表示部

34 スピーカ

35 画像表示装置

41 スタートスイッチ

42 ストップスイッチ

43 電源供給部

50 制御手段

60 遊技用制御手段

61 役抽選手段

62 リール停止制御手段

63 払出し手段

70 演出用制御手段

71 遊技実績記憶手段

72 演出パターン記憶手段

72 a、72 b、72 c 演出パターンデータテーブル

73 演出パターン選択手段

74 演出出力手段

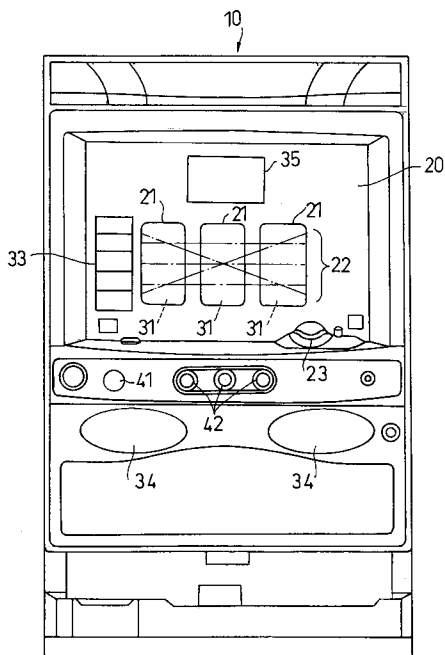
30

40

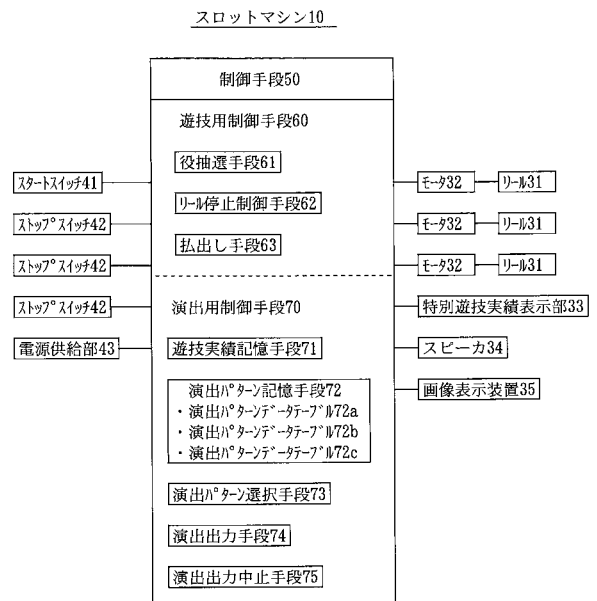
50

7 5 演出出力中止手段

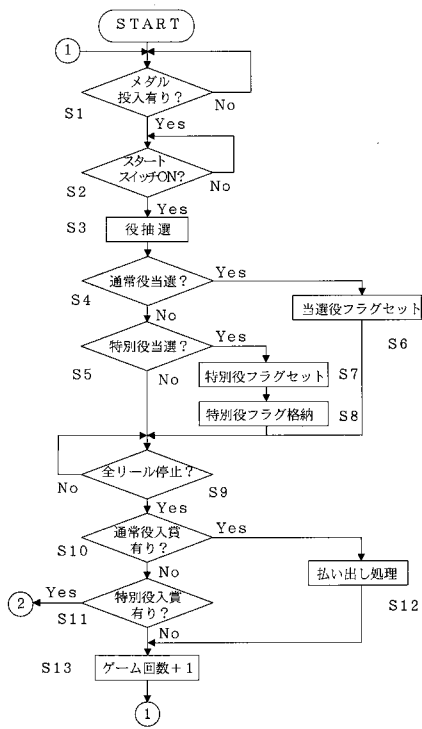
【図 1】



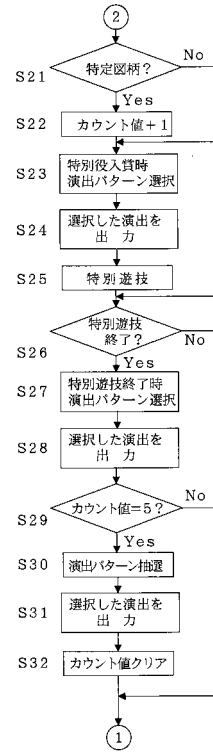
【図 2】



【図3】



【図4】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平 1 1 - 1 5 1 3 4 5 ( J P , A )  
特開平 1 1 - 2 9 0 5 0 5 ( J P , A )  
特開平 1 0 - 3 2 3 4 1 8 ( J P , A )  
特開平 1 1 - 3 3 3 0 8 8 ( J P , A )  
特開平 9 - 4 7 5 5 0 ( J P , A )  
特開平 1 1 - 2 4 4 4 5 2 ( J P , A )

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)

A63F5/04