(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3544631号
(P3544631)
(45)発行日　平成16年7月21日(2004.7.21)　(24)登録日　平成16年4月16日(2004.4.16)

(51)Int.Cl.[7]　F I
A63F　5/04　A63F　5/04　512D

請求項の数 3　(全 12 頁)

(21)出願番号　特願平11-134111
(22)出願日　平成11年5月14日(1999.5.14)
(65)公開番号　特開2000-317041(P2000-317041A)
(43)公開日　平成12年11月21日(2000.11.21)
審査請求日　平成13年3月28日(2001.3.28)

早期審査対象出願

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都豊島区東池袋２丁目２３番２号
(74)代理人　100113228
弁理士　中村　正
(72)発明者　豊島　耕治
東京都豊島区東池袋２丁目２３番２号　サミー株式会社内
(72)発明者　潮田　和也
東京都豊島区東池袋２丁目２３番２号　サミー株式会社内

審査官　▲吉▼川　康史

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】
図柄が配列されたリールと、
ボーナス役及び小役を含む役の抽選を行う役抽選手段と、
前記役抽選手段での抽選結果に基づいて、役の当選可能性を遊技者に対して告知するか否かを抽選する当選告知抽選手段と、
前記当選告知抽選手段で告知することを選択するときに、告知の演出パターンを所定のデータテーブルから選定する演出パターン選定手段と、
前記演出パターン選定手段で選定された演出パターンに基づいて、ランプの照光、サウンドの出力、リール制御又は表示装置での表示その他の手段によって、役の当選可能性の告知演出を行うものであって、前記手段を組み合わせることによって役の当選可能性が異なるように表現した告知演出を行う告知演出手段と、
前記リールの停止時に、有効ライン上に入賞図柄が存在するか否かを検知する入賞検知手段と、
前記入賞検知手段により小役の入賞を検知した場合は、前記告知演出手段による前記告知演出を行うことが選択されているときであっても、前記告知演出を中止する告知演出中止手段と
を備え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、

前記告知演出中止手段は、前記入賞検知手段によりボーナス役の入賞を検知した場合は、前記告知演出手段による前記告知演出を行うことが選択されているときであっても、前記告知演出を中止する
ことを特徴とするスロットマシン。
【請求項３】
請求項２に記載のスロットマシンにおいて、
前記入賞検知手段によりボーナス役又は小役の入賞を検知し、前記告知演出中止手段によって前記告知演出を中止するときは、前記入賞検知手段により入賞を検知した役に応じた入賞用の演出を行う
ことを特徴とするスロットマシン。
【発明の詳細な説明】
【０００１】
【発明の属する技術分野】
本発明は、スロットマシンに関し、役の当選可能性を告知する告知機能を有するものにおいて、告知の演出効率を高めたスロットマシンに関するものである。
【０００２】
【従来の技術】
従来より、役の当選（フラグ成立）可能性を告知する告知機能を搭載したスロットマシンが知られている。ここで告知機能とは、何らかの役、例えばボーナス（ビックボーナスやレギュラーボーナス）役、小役又はリプレイが当選したときに、ハズレ時を適宜取り入れつつ、遊技者にそれを種々の方法によって告知する機能である。
【０００３】
従来の告知機能の第１の方法として、告知ランプの照光による方法が知られている。この方法は、スロットマシン筐体の前面の所定位置に告知ランプを設け、この告知ランプを点灯させるものである。
【０００４】
第２の方法として、リール制御による方法が知られている。この方法は、リールの回転をストップスイッチで停止するとき、リールが直ちに停止せず、リール上の図柄が数コマ移動した後で停止する、いわゆるすべり等を介在させることで、特定の図柄の組合せである、いわゆるリーチ目を有効ライン上に積極的に出現させることによって、ボーナス役の当選の可能性が高いことを告知するものである。
【０００５】
第３の方法として、リール内側に実装されたバックランプの照光を用いた、いわゆるフラッシュによる方法が知られている。この方法は、リールの回転中や停止後に、各リールのバックランプを種々のパターンで点灯させる演出を行い、さらには、そのフラッシュパターンに応じて役の当選可能性が異なるように告知するものである。
【０００６】
第４の方法として、サウンドによる方法が知られている。この方法は、例えばスタートレバーやストップスイッチを押したとき等に、通常ゲーム時とは異なるサウンドを出力することにより、役の当選可能性を告知するものである。
そして、今日においては、これらの各種の告知方法を多彩に組み合わせることにより、役の当選可能性を、低確率から当選確定までの範囲で幅広く表現している。
【０００７】
【発明が解決しようとする課題】
しかし、前述の従来のスロットマシンでは、役の当選可能性を告知するかどうかが抽選され、これに当選すると、一律に告知演出が行われており、その中には、約１０秒間もの間行われているものもあった。このとき、遊技者が種々の判別手法によって、役の当選可能性がないことを既に知っているときや、これとは逆に、ボーナス役が確実に当選していることを知っているときがあり、このような場合でも上記の告知演出が行われているという問題があった。

【０００８】
したがって、告知演出が行われている間はあらゆる操作の受付が中止されるので、遊技者は、役の当選可能性がないことを知りながらも、この告知演出動作が終了するまで待たなければならず、次ゲームに円滑に移行することができないという問題があった。
また、遊技者が、ボーナス役が確実に当選していることを知っているときや、当選可能性がないことを知っているときに、告知演出動作を行っても、遊技者は何ら緊張感や期待感を持たないので、このような告知演出は意味をなさないという問題があった。
【０００９】
したがって、本発明が解決しようとする課題は、役の当選可能性があることを告知する告知演出を行う場合において、ボーナス役等の特定役が確実に当選していることや、特定役の当選可能性がないと遊技者が判別できる状況下では、告知演出を行わないようにして、遊技者に対して違和感を与えずに、ゲームを円滑に進めることである。
【００１０】
【課題を解決するための手段】
上述の課題を解決するため、請求項１の発明は、図柄が配列されたリールと、ボーナス役及び小役を含む役の抽選を行う役抽選手段と、前記役抽選手段での抽選結果に基づいて、役の当選可能性を遊技者に対して告知するか否かを抽選する当選告知抽選手段と、前記当選告知抽選手段で告知することを選択するときに、告知の演出パターンを所定のデータテーブルから選定する演出パターン選定手段と、前記演出パターン選定手段で選定された演出パターンに基づいて、ランプの照光、サウンドの出力、リール制御又は表示装置での表示その他の手段によって、役の当選可能性の告知演出を行うものであって、前記手段を組み合わせることによって役の当選可能性が異なるように表現した告知演出を行う告知演出手段と、前記リールの停止時に、有効ライン上に入賞図柄が存在するか否かを検知する入賞検知手段と、前記入賞検知手段により小役の入賞を検知した場合は、前記告知演出手段による前記告知演出を行うことが選択されているときであっても、前記告知演出を中止する告知演出中止手段とを備えることを特徴とする。
【００１１】
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、前記告知演出中止手段は、前記入賞検知手段によりボーナス役の入賞を検知した場合は、前記告知演出手段による前記告知演出を行うことが選択されているときであっても、前記告知演出を中止することを特徴とする。
請求項３の発明は、請求項２に記載のスロットマシンにおいて、前記入賞検知手段によりボーナス役又は小役の入賞を検知し、前記告知演出中止手段によって前記告知演出を中止するときは、前記入賞検知手段により入賞を検知した役に応じた入賞用の演出を行うことを特徴とする。
【００１２】
【作用】
請求項１の発明においては、当選告知抽選手段及び演出パターン選定手段は、役の当選可能性を遊技者に対して告知するか否かを抽選するとともに、告知することを選択するときは、告知の演出パターンを所定のデータテーブルから選定する。そして、告知演出手段は、選定した演出パターンに基づいて、ランプの照光等の手段を用いて役の当選可能性の告知演出を行う。また、告知演出中止手段は、小役の入賞を検知した場合は、当該遊技におけるボーナス役の当選可能性がないことを遊技者が認識可能であると判別し、告知演出を中止する。このように処理するのは、小役入賞時は、そのゲームでは、役抽選手段で小役が当選してボーナス役の当選可能性がないことを認識できるときは、告知演出を行っても、遊技者に対してボーナス役の当選の期待感や緊張感を与えることはできないからであり、告知演出が意味をなさないからである。そして、このような場合に告知演出を行うことなく迅速に次ゲームに移行させることで、ゲーム進行効率を高めることができる。
【００１３】
請求項２の発明においては、入賞検知手段は、ボーナス役の入賞を検知し、この入賞が検

知されたときは、告知演出中止手段は、告知演出を中止する。ボーナス役の入賞時は、その時点でボーナス役が確定するのであるから告知演出を行っても実益がないからである。したがって、ボーナス役入賞時のように遊技者がボーナス役が確実に当選したことを認識できるときは、告知演出を中止することができる。
また、請求項３の発明においては、ボーナス役又は小役の入賞時に、告知演出を中止するときは、入賞した役に応じた入賞用の演出を行うことができる。

【００１４】

【発明の実施の形態】

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、本発明によるスロットマシンの一実施形態の外観を示す正面図である。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が設けられている。このフロントパネル２０内には、３つの透明な表示窓２１が設けられており、この表示窓２１から、内部に並設された３つのリール（回胴）３１（図示せず）の外周面の所定範囲が見えるようにリール３１を配置している。

【００１５】

リール３１の外周面には、所定間隔で図柄が配列されている。各リール３１には、例えば２１個の図柄が等間隔で配列されており、図柄は、ＢＢ（ビックボーナス）図柄である「セブン」、ＲＢ（レギュラーボーナス）図柄である「ＢＡＲ」、小役図柄である「チェリー」や「ベル」等、及びリプレイ図柄から構成され、各リールごとにそれぞれ異なる配列がなされている。

【００１６】

各リール３１は、リング状に形成されるとともに、その中心部には、（ステッピング）モータ３２（図示せず）が連結されており、モータ３２の回転によってリール３１を回転させ、表示窓２１内にリール３１上の図柄を上下方向に所定の速度で移動表示させる。
また、各リール３１の内側には、バックランプ部３３（図示せず）が配置されている。このバックランプ部３３は、リール３１上の有効ライン２２上にある３つの図柄を照光可能なランプから構成されている。そして、リール３１は、透光性を有するものから形成され、このバックランプ部３３からの照射によりリール３１の有効ライン２２上の図柄が照光される。

【００１７】

フロントパネル２０の表示窓２１を含む部分には、有効ライン２２（２２ａ～２２ｃ）が表示されている。この有効ライン２２は、水平方向の中段の有効ライン２２ａと、水平方向の上段及び下段の２本の有効ライン２２ｂと、右下がり及び左下がりの斜め方向の２本の有効ライン２２ｃとから構成されている。各リールの停止時に、この有効ライン２２上に特定の図柄が揃った場合に入賞となり、メダルの払出しが行われる。

【００１８】

また、ゲーム時の有効ライン２２は、投入したメダルに応じて異なり、例えば１枚のメダル投入の場合は、１つの有効ライン２２ａ、２枚のメダル投入の場合は、水平方向の３つの有効ライン２２ａ及び２２ｂ、３枚のメダル投入の場合は、さらに加えて斜め方向の２つの有効ライン２２ｃを含む計５つの有効ライン２２ａ～２２ｃとなる。フロントパネル２０の右下側にはメダル投入口２３が設けられており、ここから遊技者によってメダルが投入されると、それを検出センサ（図示せず）により判別し、投入されたメダル枚数に応じて有効ライン２２を有効化し、有効ラインランプ２４を点灯させる。

【００１９】

フロントパネル２０の表示窓２１の下側には、効果ランプ２９が設けられている。効果ランプ２９は、役の当選可能性を遊技者に対して告知するときに照光するものであり、例えば、ルーレット状に形成されており、最終点灯位置に応じて役の当選可能性が異なる確率で表現されるように形成されたものである。
また、筐体の前面部において、スタートレバー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レバーである。また、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操作するスイッチ（ボタン）である。

【００２０】

さらにまた、フロントパネル２０内の図１中、左下側にあるメダル払出し枚数表示ＬＥＤ２５は、入賞時に払出し枚数に応じたメダル枚数を表示等するＬＥＤである。一方、右下側の貯留メダル数表示ＬＥＤ２７は、貯留されているメダル枚数を表示するＬＥＤである。さらに、その上側には２つの回数表示ＬＥＤ２８（２８ａ及び２８ｂ）が設けられている。左側の回数表示ＬＥＤ２８ｂは、ビックボーナス時のレギュラーボーナス回数等を表示するＬＥＤである。右側の回数表示ＬＥＤ２８ａは、ビックボーナス時の一般遊技回数や、ボーナスゲーム中の役当選回数等を表示するＬＥＤである。

さらにまた、この上側に設けられたボーナス（ＢＢ）告知ランプ２６は、ボーナス役が当選したときに、遊技者に対してボーナス役の当選確定を告知するために照光するランプである。

【００２１】

筐体前面部の上部に設けられた上部ランプ１１は、一般遊技時において役が入賞したとき等に点滅等するランプである。

筐体前面部の中央よりやや下側に設けられたスピーカ５１は、各種のサウンドを出力するものであり、リール３１の回転開始音や停止音、役の入賞時のサウンド等を出力する。さらにその下方のメダル返却口５２は、投入したメダルを返却するときの排出口であり、メダル払出口５３は、入賞時の獲得メダル枚数に応じてメダルの払出しをするための排出口である。受け皿５４は、メダル返却口やメダル払出口から排出されたメダルを受けるためのものである。

【００２２】

次に、本発明によるスロットマシン１０のゲーム概要について、告知の演出を含めて説明する。

先ず、通常のゲームにおいては、遊技者は、メダル投入口２３からメダルを投入し、有効ライン２２を有効化して、スタートレバー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。ここで、停止したリール３１の特定図柄が有効ライン２２上に揃ったとき等は、入賞となり、成立役に応じてメダルの払出しが行われる。また、上述したビックボーナス図柄である「セブン」の図柄が有効ライン２２上に揃って入賞すると、ビックボーナスがスタートする。

【００２３】

また、各ゲームの開始時には、役の当選可能性を遊技者に対して告知するか否かが抽選される。これに当選したときは、選定された所定の告知が行われる。告知方法としては、種々の手段があり、例えば上部ランプ１１、効果ランプ２９、ボーナス告知ランプ２６の照光、バックランプ部３３によるリール図柄の照光（いわゆるフラッシュ）、スピーカ５１からの特定のサウンドの出力、リール制御によるリーチ目の出現、回数表示ＬＥＤ２８ａ及び２８ｂを用いたデジタル表示があり、さらに本実施形態では図示しないが、液晶等表示装置を設けてこの表示装置への特定内容の表示、又は機械的に駆動される役物の動作等が挙げられ、これらを多彩に組み合わせることによって、役の当選可能性の確率が異なるようにする。例えば、ボーナス告知ランプ２６が照光したときは、ボーナス役の当選確定の告知を意味し、また、リーチ目の出現のときは、ボーナス役の当選可能性を有することを意味し、さらにまた、いわゆるフラッシュの出現のときは、そのフラッシュパターンの種類に応じて役の当選可能性の確率を表現する。

【００２４】

次に、スロットマシン１０内部の制御動作について説明する。図２は、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。図２において、メインボード等に搭載されたＣＰＵを含むゲーム制御手段６０は、ゲーム全体の進行をつかさどる部分である。ゲーム制御手段６０は、スタートレバー４１及びストップスイッチ４２と、各リール３１に連結さ

れたモータ３２と電気的に接続されており、スタートレバー４１のオン状態を検知することによって、モータ３２を駆動して各リール３１を回転させるとともに、役抽選手段６１等により種々の制御を行い、ストップスイッチ４２のオン状態を検出すると、役抽選手段６１での抽選結果等に基づいてモータ３２の回転を制御しつつ停止させ、リール３１の回転を止め、リール３１上の所定の図柄をそれぞれ有効ライン２２上に停止させる。

【００２５】

役抽選手段６１は、役（ビックボーナス（ＢＢ）、レギュラーボーナス（ＲＢ）、小役又はリプレイ）の抽選を、例えばハード乱数を用いて行うものである。当選告知抽選手段６２は、役の当選可能性を遊技者に対して告知するか否かを抽選するものである。

演出パターン選定手段６３は、この当選告知抽選手段６２で告知することを選択するときに、告知の演出パターンをデータテーブル６４から選定するものである。

【００２６】

データテーブル６４は、告知を行うときに選定される演出パターンを記憶しておくものである。図３は、このデータテーブル６４の概略を示す図である。図３に示すように、データテーブル６４内には、例えば演出パターン１～３０が予め記憶されており、各演出パターンの種類ごとに、上述したような告知演出動作が定められている。ここで、演出パターンの全てに何らかの演出処理を割り当てておき、最初に当選告知抽選手段６２で告知するか否かを抽選し、この抽選によって当選したときに限り、演出パターン選定手段６３で、いずれかの演出パターンをデータテーブル６４から選定するようにしても良いが、演出パターンの少なくとも１つに「演出なし」を設定しておき、例えばソフト乱数を用いて演出パターンの抽選を行えば、当選告知抽選手段６２及び演出パターン選定手段６３の処理を同時に行うことができる。

【００２７】

さらに、役抽選手段６１でボーナス（ＢＢ）役が当選したときは、ボーナス（ＢＢ）告知ランプ２６の照光を行うか否かを抽選するが、この抽選にあたっては、別個の抽選手段を設けて行っても良いが、データテーブル６４の演出パターンの１つを、ボーナス告知ランプ２６の照光を行うパターンとし、当選告知抽選手段６２で告知を行うことを選択するときに、演出パターン選定手段６３がボーナス告知ランプ２６を照光するか否かを含めて選定しても良い。

【００２８】

告知演出手段６５は、演出パターン選定手段６３で選定された演出パターンに基づいて、上述したランプの照光、サウンドの出力、リール制御等の各種の演出を行うことにより、役の当選可能性を遊技者に対して告知するものである。

入賞検知手段６６は、リール３１の停止時に、リール３１の有効ライン２２上に特定入賞図柄が存在するか否かを検知するものであり、本実施形態ではボーナス役又は小役の入賞を検知するものである。例えば各リール３１のモータ３２の停止位置（角度）とリール図柄とが対応するように記憶しておき、モータ３２の停止角度をセンサ等で検出することで、有効ライン２２上にある図柄の判別を行う。

【００２９】

告知演出中止手段６７は、特定役の当選可能性がないこと、又は特定役が確実に当選していることを遊技者が認識可能であるか否かを判別し、遊技者が認識可能であると判別したときは、当選告知抽選手段６２での当選の有無にかかわらず、告知演出手段６５による演出を行わないようにするものである。このように処理するのは、特定役の当選可能性がないと遊技者が認識しているときや、特定役が確実に当選していることを遊技者が認識しているときに、告知演出を行っても実益がないので、このような場合は告知演出を中止して、迅速に次ゲームに移行させる方がゲーム進行効率を高める上で得策だからである。

【００３０】

告知演出中止手段６７は、例えばボーナス告知ランプ２６が既照光状態であると判別したとき、又は入賞検知手段６６でボーナス役や小役の入賞を検知したときは、告知演出手段６５による演出を行わないようにする。

ボーナス告知ランプ２６の既照光状態時に告知演出を行わないのは、遊技者は、ボーナス告知ランプ２６が点灯すれば、ボーナス役の当選が確定したことを知るからである。
また、リール３１の停止時にボーナス役が入賞したときに告知演出を行わないのは、ボーナス役の入賞用の演出を行えば足り、告知演出は不要だからである。さらにまた、リール３１の停止時に小役が入賞したときに告知演出を行わないのは、小役が入賞したということは、役抽選手段６１で小役が当選したときであるから、少なくともボーナス役は当選していないことを意味するので、遊技者は、当該ゲームでのボーナス役の当選可能性はないことを知るからである。

【００３１】

なお、小役の当選時であってもその小役が入賞しなかったとき（小役取りこぼし時）、及びボーナス（ビック、レギュラー）役の当選時であって非入賞時は、通常通り、当選告知抽選手段６２で告知を行うことを選択したときは、告知演出手段６５に基づいて役の当選可能性の告知演出を行う。

【００３２】

次に、本発明による告知の演出処理の流れについて、フローチャートに基づき説明する。
図４は、告知の演出処理の流れの第１実施形態を示すフローチャートである。図４のステップＳ１において、スタートレバー４１がオンされた否かを検出し続け、オンを検知すると、ステップＳ２に進んで入賞図柄の抽選を行う（役抽選手段６１）。次に、ステップＳ３で演出パターンの抽選を行う（当選告知抽選手段６２及び演出パターン選定手段６３）。なお、ステップＳ３では、抽選対象となる演出パターンのうちの少なくとも１つの演出パターンが「演出なし」に設定されているものとする。

【００３３】

次のステップＳ４で、全リール３１が停止したか否かをストップスイッチ４２からの出力又はモータ３２からの駆動信号等により判別し、全リール３１が停止したと判別したときは、ステップＳ５で有効ライン２２上に入賞図柄が存在するか否かの判別を行う（入賞検知手段６６）。入賞図柄がないとき、すなわちハズレ時は、ステップＳ８に進んで選択された演出パターンに基づいて所定の告知演出を行い（告知演出手段６５）、ステップＳ９に進んで処理を終了する。なお、上記ステップＳ３で「演出なし」の演出パターンが選定されたときは、実際の告知演出は行われない。
一方、ステップＳ５で有効ライン２２上に入賞図柄が存在すると判別したときは、告知演出は不要と判断し、ステップＳ６に進んで選択された演出パターンによる告知演出を中止する（告知演出中止手段６７）。そして、次のステップＳ７で、入賞図柄に応じた処理、例えば入賞時のサウンドをスピーカ５１から出力するとともに、入賞図柄に応じたメダルの払出し等の処理を行って、ステップＳ９で処理を終了する。

【００３４】

図５は、告知の演出処理の流れの第２実施形態を示すフローチャートである。図５のステップＳ３１及びステップＳ３２は、上述の図４のステップＳ１及びステップＳ２と同様の処理であるので説明を省略する。そして、ステップＳ３３では、当選告知抽選手段６２による当選告知を行うか否かの抽選、及び演出パターン選定手段６３による演出パターンの抽選が行われる。ここでは、上記図４の例と異なり、全ての演出パターンに何らかの告知演出処理が割り当てられているものとし、図４の例のように「演出なし」のパターンはないものとする。次のステップＳ３４では、演出パターンが選定されたか否か（当選告知抽選手段６２で当選したか否か）が判別される。ステップＳ３３で告知を行うことに当選しなかったときは、ステップＳ３８に進んで告知演出なしとし、ステップＳ３９で処理を終了する。

【００３５】

一方、ステップＳ３４で、当選告知抽選手段６２で当選し、演出パターンが選定されたときは、ステップＳ３５に進んで全リール３１が停止したか否かを判別し、全リール３１の停止後に次のステップＳ３６に進む。ステップＳ３６では、小役又はボーナス（ＢＢ又はＲＢ）役が入賞したか否かを判別する（入賞検知手段６６）。ここでの役入賞の判別は、

図４のステップＳ５と同様である。そして、小役又はボーナス役が入賞したと判別したときは、告知演出は不要と判断し、ステップＳ３８に進んでで告知演出なしとし（告知演出中止手段６７）、ステップＳ３９で処理を終了する。一方、ステップＳ３６で小役又はボーナス役が入賞していないと判別したときは、ステップＳ３７に進んで、選定された演出パターンに基づいて所定の告知演出を行い（告知演出手段６５）、ステップＳ３９で処理を終了する。

【００３６】

図６は、告知の演出処理の流れの第３実施形態を示すフローチャートであり、ボーナス告知ランプ２６がある場合を示している。

図６のステップＳ５１及びステップＳ５２は、上述の図４のステップＳ１及びステップＳ２と同様の処理であるので説明を省略する。そして、ステップＳ５３では、前回のゲームまでに、ボーナス告知ランプ２６が既に点灯しているか否かを判別する。ボーナス告知ランプ２６が既照光状態のときは、遊技者は、ボーナス役の当選確定を既に知っているのであるから、告知演出は不要とし、ステップＳ５８に進んで告知演出なしとし（告知演出中止手段６７）、ステップＳ５９で処理を終了する。

【００３７】

一方、ステップＳ５３でボーナス告知ランプ２６が未だ点灯していないときは、次のステップＳ５４に進んで、当選告知抽選手段６２による当選告知を行うか否かの抽選、及び演出パターン選定手段６３による演出パターンの抽選を行う。このステップＳ５４では、上記図５の例と同様に、全ての演出パターンに何らかの告知演出処理が割り当てられているものとし、さらに少なくとも１つの演出パターンは、ボーナス告知ランプ２６の照光を含むものとする。そして、次のステップＳ５５で、演出パターンが選定されたか否か（当選告知抽選手段６２で当選したか否か）が判別され、当選しなかったときは、ステップＳ５８に進んで告知演出なしとし、ステップＳ５９で処理を終了する。

【００３８】

一方、ステップＳ５５で、当選告知抽選手段６２で当選し、演出パターンが選定されたときは、ステップＳ５６に進んで全リール３１が停止したか否かを判別し、全リール３１の停止後に次のステップＳ５７に進み、選定された演出パターンに基づいて所定の告知演出を行い（告知演出手段６５）、ステップＳ５９で処理を終了する。ここで、ステップＳ５７では、演出パターンとしてボーナス告知ランプ２６の点灯が選択されたときは、ボーナス告知ランプ２６の点灯処理を行う。

【００３９】

なお、本発明において、告知演出中止手段６７は、複数の演出があるとき、例えばスタートレバー４１がオンされたときにサウンドの出力を行うとともに、全リール３１の停止時にバックランプ部３３の照光を行うような場合は、全部の演出を中止する場合の他に、一部の演出を中止するものであり、必ずしも選択された全ての演出を中止することを意味するものではない。

【００４０】

【発明の効果】

請求項１の発明によれば、告知演出を行う必要があるか否かを判別し、告知演出を行う必要がないとき、すなわち小役の入賞時は、当該遊技におけるボーナス役の当選可能性がないことを遊技者が認識可能であるので、告知演出を行うことが選択されているときであっても、告知演出を中止するようにしたので、遊技者に対して期待感や緊張感を与えることができないような意味をなさない告知演出を省略して迅速に次ゲームに移行させることができ、ゲーム進行効率を高めることができる。また、ホール（遊技店）でのスロットマシンの稼働率を高めることができる。

【００４１】

請求項２の発明によれば、ボーナス役入賞時のように遊技者がボーナス役が確実に当選したことを認識できるときは、告知演出を中止することができる。

また、請求項３の発明によれば、ボーナス役又は小役入賞時に告知演出を中止するときは

、入賞した役に応じた入賞用の演出を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明によるスロットマシンの一実施形態の外観を示す正面図である。

【図２】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】データテーブルの概略を示す図である。

【図４】告知の演出処理の流れの第１実施形態を示すフローチャートである。

【図５】告知の演出処理の流れの第２実施形態を示すフローチャートである。

【図６】告知の演出処理の流れの第３実施形態を示すフローチャートである。

【符号の説明】

１０　スロットマシン

１１　上部ランプ

２０　フロントパネル

２１　表示窓

２２（２２ａ～２２ｃ）　有効ライン

２３　メダル投入口

２４　有効ラインランプ

２５　メダル払出し枚数表示ＬＥＤ

２６　ボーナス（ＢＢ）告知ランプ

２７　貯留メダル数表示ＬＥＤ

２８（２８ａ及び２８ｂ）　回数表示ＬＥＤ

２９　効果ランプ

３１　リール

３２　モータ

３３　バックランプ部

４１　スタートレバー

４２　ストップスイッチ

５１　スピーカ

５２　メダル返却口

５３　メダル払出口

５４　受け皿

６０　ゲーム制御手段

６１　役抽選手段

６２　当選告知抽選手段

６３　演出パターン選定手段

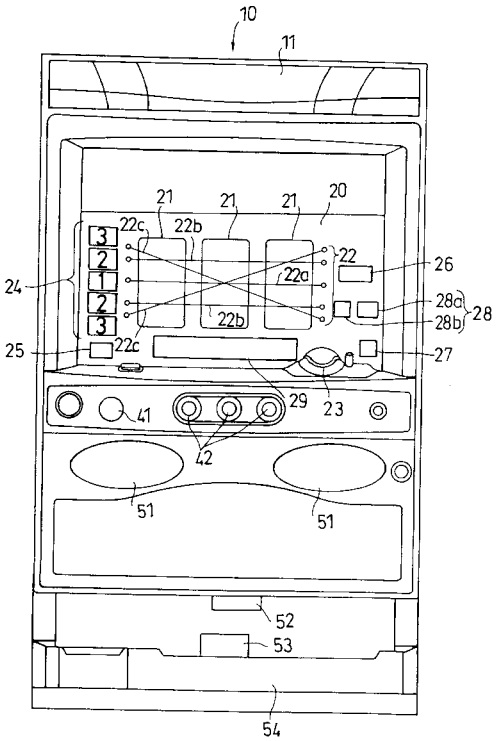
６４　データテーブル

６５　告知演出手段

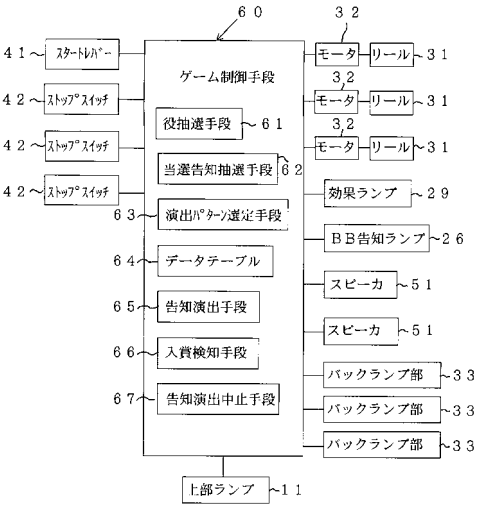
６６　入賞検知手段

６７　告知演出中止手段

【図１】



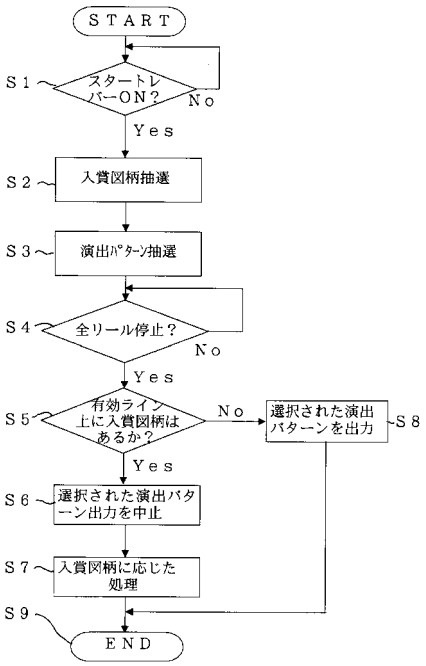
【図２】



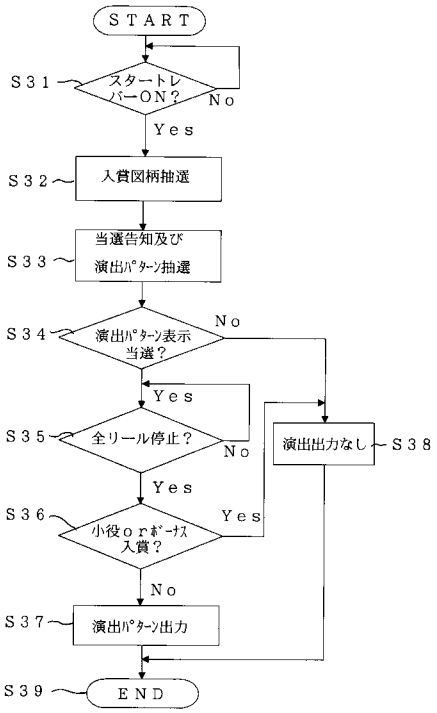
【図３】

演出パターン 種類	演出パターン 内容	演出パターン 種類	演出パターン 内容
演出パターン 1	・・・	演出パターン 17	・・・
演出パターン 2	・・・	演出パターン 18	・・・
演出パターン 3	・・・	演出パターン 19	・・・
演出パターン 4	・・・	演出パターン 20	・・・
演出パターン 5	・・・	演出パターン 21	・・・
演出パターン 6	・・・	演出パターン 22	・・・
演出パターン 7	・・・	演出パターン 23	・・・
演出パターン 8	・・・	演出パターン 24	・・・
演出パターン 9	・・・	演出パターン 25	・・・
演出パターン 10	・・・	演出パターン 26	・・・
演出パターン 11	・・・	演出パターン 27	・・・
演出パターン 12	・・・	演出パターン 28	・・・
演出パターン 13	・・・	演出パターン 29	・・・
演出パターン 14	・・・	演出パターン 30	・・・
演出パターン 15	・・・		
演出パターン 16	・・・		

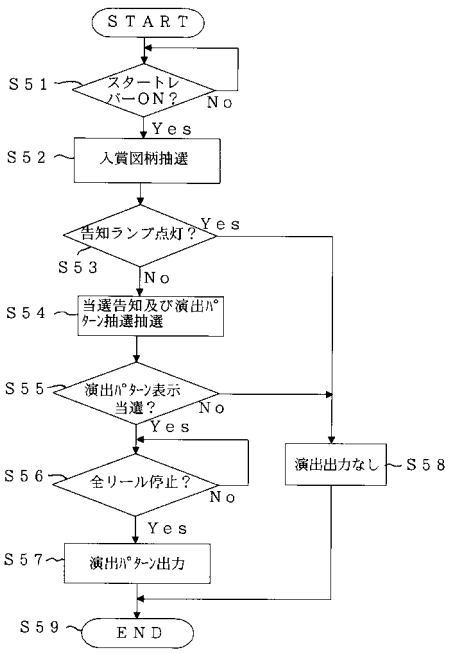
【図４】



【図５】


ＳＴＡＲＴ
Ｓ３１
スタートレバーＯＮ？
Ｎｏ
Ｙｅｓ
Ｓ３２
入賞図柄抽選
Ｓ３３
当選告知及び演出ﾊﾟﾀｰﾝ抽選
Ｓ３４
演出ﾊﾟﾀｰﾝ表示当選？
Ｎｏ
Ｙｅｓ
Ｓ３５
全リール停止？
Ｎｏ
Ｙｅｓ
Ｓ３６
小役ｏｒﾎﾞｰﾅｽ入賞？
Ｙｅｓ
Ｎｏ
Ｓ３７
演出ﾊﾟﾀｰﾝ出力
演出出力なし
Ｓ３８
Ｓ３９
ＥＮＤ

【図６】


ＳＴＡＲＴ
Ｓ５１
スタートレバーＯＮ？
Ｎｏ
Ｙｅｓ
Ｓ５２
入賞図柄抽選
告知ランプ点灯？
Ｙｅｓ
Ｓ５３
Ｎｏ
Ｓ５４
当選告知及び演出ﾊﾟﾀｰﾝ抽選抽選
Ｓ５５
演出ﾊﾟﾀｰﾝ表示当選？
Ｎｏ
Ｙｅｓ
Ｓ５６
全リール停止？
Ｎｏ
Ｙｅｓ
Ｓ５７
演出ﾊﾟﾀｰﾝ出力
演出出力なし
Ｓ５８
Ｓ５９
ＥＮＤ

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平１０－３０５１２８（ＪＰ，Ａ）
実開平０８－０００９９５（ＪＰ，Ｕ）

(58)調査した分野(Int.Cl.[7]，ＤＢ名)
A63F 5/04 512