

【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24年4月5日 (2012.4.5)

【公開番号】特開2009-112671(P2009-112671A)

【公開日】平成21年5月28日 (2009.5.28)

【年通号数】公開・登録公報2009-021

【出願番号】特願2007-291580(P2007-291580)

【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 C

A 6 3 F 5/04 5 1 2 R

【手続補正書】

【提出日】平成24年2月16日 (2012.2.16)

【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】

表面に複数の図柄が表示された複数の回転リールと、
前記複数の回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、
回転中の前記回転リールを個々に停止させるためのストップスイッチと、
当選か否かの当選判定の抽選を行い、前記スタートスイッチ、ストップスイッチからの
操作信号に基づいて、遊技を制御するとともに、所定の演出表示装置を用いた演出を実行するための制御装置とを少なくとも備え、

前記制御装置には、前記当選判定の抽選結果が所定の当選役に当選し、前記複数の回転リールの当選に係る図柄が、前記ストップスイッチの操作により予め定められた態様に停止した場合に入賞と判定し、入賞に応じた遊技媒体数の払い出し入賞信号を出力可能な入賞判定手段が少なくとも設けられ、

前記回転リールが全て停止した後、入賞により遊技媒体が払い出される場合には全回転リールの回転停止後遊技媒体の払い出しが終了した後に、前記スタートスイッチの操作が有効となるよう形成された遊技機において、

前記制御装置は、
遊技媒体の払い出しの終了時に終了する払い出し演出を実行可能に形成されていること
を特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記制御装置は、入賞した役に設定されている払い出し遊技媒体数に対応する時間の前記払い出し演出を実行可能に形成されていることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記制御装置は、前記入賞判定手段からの払い出し入賞信号に基づき、入賞による遊技媒体の払い出し中に実行する前記払い出し演出を決定可能に形成されていることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 4】

所定数の遊技媒体の投入を条件に遊技が開始可能となるとともに、遊技開始のために必要な投入遊技媒体数を超えて投入された遊技媒体を、所定数の範囲内で遊技機内部にクレ

ジットとして貯留可能に形成されており、

前記クレジットとして貯留されている遊技媒体数を表示するためのクレジット表示部と

遊技者の操作に基づいて前記クレジット表示部に表示されている数値を減算表示させて遊技媒体の投入に代えるためのベットスイッチを備え、

入賞により遊技媒体が払い出される場合には、前記クレジット表示部の表示を加算表示させて、当該払い出し遊技媒体をクレジットとして貯留可能であるとともに、最大可能クレジット数を超過する払い出し遊技媒体を、遊技機から払い出すように形成され、

前記払い出し演出として、

入賞による遊技媒体払い出しに伴い、前記クレジット表示部の表示が払い出し遊技媒体数だけ加算表示される時間によって決定される払い出し時間と同等となるよう設定された表示変動演出と、

前記クレジット表示部の表示が最大可能クレジット数まで加算表示される時間及びクレジットを超過する払い出し遊技媒体が遊技機から払い出される時間とによって決定される払い出し時間と同等となるよう設定された表示変動払い出し演出と、

入賞による遊技媒体が遊技機から払い出される時間と同等となるよう設定された遊技媒体払い出し演出と、が設けられ、

前記制御装置は、

入賞時においてクレジットされている遊技媒体数と入賞により払い出される遊技媒体数の合計が、前記最大可能クレジット数以下の場合には、前記表示変動演出を実行し、

入賞時においてクレジットされている遊技媒体数と入賞により払い出される遊技媒体数の合計が、前記最大可能クレジット数を超える場合には、前記表示変動払い出し演出を実行し、

入賞時においてクレジットされている遊技媒体数が最大可能クレジット数である場合には、前記遊技媒体払い出し演出を実行することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 5】

前記制御装置は、入賞により払い出されるべき遊技媒体数と遊技機から実際に払い出された遊技媒体数の差数である未払い遊技媒体数を計測可能に形成され、

前記払い出し演出が終了したにもかかわらず、前記未払い遊技媒体がある場合には、前記未払い遊技媒体数によって決定される払い出し時間と同等な実行時間を有する超過演出をさらに実行可能に形成されていることを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【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】遊技機

【技術分野】

【0001】

この発明は、当選判定の抽選を行い、スタートスイッチの操作により回転リールなどの図柄表示手段が変動し、ストップスイッチの操作によってそれらの変動を停止させるようにした遊技機であって、入賞により遊技媒体が払い出されている間はスタートスイッチの操作ができないように形成されている遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機、例えばスロットマシンにおいては、その遊技で行われる演出を、スタートスイッチの操作時に抽選することが一般的に行われている。演出の決定方法には様々なものがあるが、その一例として、特許文献 1 には、メダルの投入枚数に応じて演出が選

扱われるようにした遊技機が開示されている。

一方、スロットマシンでは、前遊技が終了するまでは次の遊技を開始できないようになっており、前遊技が入賞してメダルが払い出されている場合には、この払い出しが終了しない限り、次のゲームを開始できない（スタートスイッチが効かない）。このため、特に払い出し枚数が多い場合には、次遊技開始までの間、遊技者は無為な時間を過ごさねばならない。

【 0 0 0 3 】

そこで、この間に演出を行って遊技者に退屈な思いをさせないようにすることが考えられるが、特に、払い出し枚数の異なる複数の当選役が同時に当選可能に形成されているような場合、全てのリールが停止するまで払い出し枚数が未定であり、実行する演出を予め決定しておくやり方は好ましくない。

【特許文献 1】特開 2 0 0 1 - 2 3 8 9 9 6 号公報（請求項 2）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

本願発明は、上記問題点を解決すべくなされたものであり、メダルなどの遊技媒体の払い出し中に行われる演出に関し、払い出しの終了時と演出の終了時とを一致させ、遊技者に無為な時間を与えさせない遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 5 】

本発明は、上記した目的を達成するためになされたものであり、本発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

なお、括弧内の符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

（特徴点）

（請求項 1）

請求項 1 記載の発明は、次の点を特徴とする。

すなわち、請求項 1 記載の発明は、表面に複数の図柄が表示された複数の回転リール(40)と、前記複数の回転リール(40)の回転を開始させるためのスタートスイッチ(30)と、回転中の前記回転リール(40)を個々に停止させるためのストップスイッチ(50)と、当選か否かの当選判定の抽選を行い、前記スタートスイッチ(30)、ストップスイッチ(50)からの操作信号に基づいて、遊技を制御するとともに、所定の演出表示装置(66)を用いた演出を実行するための制御装置(20)とを少なくとも備え、前記制御装置(20)には、前記当選判定の抽選結果が所定の当選役に当選し、前記複数の回転リール(40)の当選に係る図柄が、前記ストップスイッチ(50)の操作により予め定められた態様に停止した場合に入賞と判定し、入賞に応じた遊技媒体数の払い出し入賞信号を出力可能な入賞判定手段(150)が少なくとも設けられ、前記回転リール(40)が全て停止した後、入賞により遊技媒体が払い出される場合には全回転リール(40)の回転停止後遊技媒体の払い出しが終了した後に、前記スタートスイッチ(30)の操作が有効となるよう形成された遊技機に係る。

【 0 0 0 6 】

本発明に係る遊技機は、スロットマシンやパロット遊技機とすることができ、上記構成の他にも、入賞時に遊技媒体を払い出すための払い出し装置（ホッパーユニット65）その他の構成部品を備えていてもよい。なお、「遊技媒体」とは、遊技に使用するメダルや遊技球（パチンコ球）、コインなどを含むものである。

前記制御装置(20)は、いわゆる制御基板と呼ばれるものであり、ひとつの制御基板が遊技制御装置(21)及び演出制御装置(22)として機能するのであってもよいし、それぞれが別々の基板で形成されていてもよい。

前記当選判定の抽選は、例えば乱数と所定の当選役の当選領域を規定した当選判定テーブル(110)とを比較することにより行われ、スタートスイッチ(30)操作時の抽出乱数値が属する当選判定テーブル上の所定領域（当たり、ハズレの領域）を、遊技制御装置(21)が

抽選結果として記憶する。

【0007】

前記スタートスイッチ(30)は、前遊技終了後に操作が有効となる。ここで、前遊技終了とは、前記回転リール(40)がすべて停止したときであり、入賞により遊技媒体が払い出される場合には当該払い出しが終了したときである。なお、メダル等の遊技媒体の投入が遊技の開始条件となっている場合には、前遊技終了後であって、遊技媒体の投入(ベットスイッチ(16)の操作によるクレジット減算を含む)後に、スタートスイッチ(30)が有効となるようにしてもよい。

なお、本発明に係る遊技機において、入賞により払い出される遊技媒体は、遊技機内部の貯留装置(ホッパーユニット65)から払い出されるのであってもよいし、遊技場に設置されている遊技媒体供給装置から遊技機の払い出し口を介して払い出されるのであってもよい。

【0008】

そして、本発明においては、前記制御装置(20)は、遊技媒体の払い出しの終了時に終了する払い出し演出を実行可能に形成されていることを特徴とする。

【0009】

ここで、前記払い出し演出は、入賞により払い出される遊技媒体の数に対応して、選択されるべき演出が定められている。例えば、遊技媒体としてのメダル5枚が払い出される入賞の場合には演出A、10枚が払い出される入賞の場合には演出B、のように設定することができる。もちろん、各払い出し枚数に対応する演出が複数定められていてもよい。

また、演出の実行時間は、払い出される遊技媒体数によって決定される払い出し時間と同等となるよう設定してもよい。例えば払い出し装置からメダルを払い出す場合、メダル5枚が払い出される入賞に対応して定められた演出Aについて、払い出し装置が作動してメダルを5枚払い出すのに要する時間となるよう、その実行時間がプログラムされているようにすることができる。

【0010】

なお、上記演出は、画像表示、音声出力、発光体の点灯点滅などとすることができるが、払い出し音のような、機械の作動やセンサの検知に基づいてその都度行われるものは含まれない。予めプログラムされた演出データに基づいて、一定時間継続的に実行される演出のことをいうものである。

(作用)

本発明においては、入賞により遊技媒体が払い出される場合には、例えば演出選択手段(210)が払い出される遊技媒体数に応じた演出を選択する。例えば、払い出し枚数と演出とを対応させて規定した演出決定テーブルを設けることができる。そしてこの払い出し演出は、遊技媒体の払い出し時間と同等に設定しておくことにより、遊技媒体の払い出しが終了するときに演出も終了する。

【0011】

従って、本発明によれば、遊技媒体の払い出し中、次遊技を開始できなくとも、遊技者が無為な時間を過ごすことが無い。また、払い出し中の演出内容を、遊技状態に応じて変化させることにより、特定の遊技状態(例えばボーナス内部当選)を報知することができ、遊技と遊技の間も興味を失うことなく遊技を続けることができる。

(請求項2)

請求項2記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

すなわち、請求項2記載の発明は、前記制御装置(20)は、入賞した役に設定されている払い出し遊技媒体数に対応する時間の前記払い出し演出を実行可能に形成されていることを特徴とする。

【0012】

(請求項3)

請求項3記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴と

する。

すなわち、請求項3記載の発明は、制御装置(20)は、前記入賞判定手段(150)からの払い出し入賞信号に基づき、入賞による遊技媒体の払い出し中に実行する前記払い出し演出を決定可能に形成されていることを特徴とする。

【0013】

(請求項4)

請求項4記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

すなわち、請求項4記載の発明に係る遊技機は、所定数の遊技媒体の投入を条件に遊技が開始可能となるとともに、遊技開始のために必要な投入遊技媒体数を超えて投入された遊技媒体を、所定数の範囲内で遊技機内部にクレジットとして貯留可能に形成されており、前記クレジットとして貯留されている遊技媒体数を表示するためのクレジット表示部(19)と、遊技者の操作に基づいて前記クレジット表示部(19)に表示されている数値を減算表示させて遊技媒体の投入に代えるためのベットスイッチ(16)を備えている。そして、入賞により遊技媒体が払い出される場合には、前記クレジット表示部(19)の表示を加算表示させて、当該払い出し遊技媒体をクレジットとして貯留可能であるとともに、最大可能クレジット数を超過する払い出し遊技媒体を、遊技機から払い出すように形成されている。

【0014】

さらに、前記払い出し演出として、入賞による遊技媒体払い出しに伴い、前記クレジット表示部(19)の表示が払い出し遊技媒体数だけ加算表示される時間によって決定される払い出し時間と同等となるよう設定された表示変動演出と、前記クレジット表示部(19)の表示が最大可能クレジット数まで加算表示される時間及びクレジットを超過する払い出し遊技媒体が遊技機から払い出される時間とによって決定される払い出し時間と同等となるよう設定された表示変動払い出し演出と、入賞による遊技媒体が遊技機から払い出される時間と同等となるよう設定された遊技媒体払い出し演出と、が設けられている。

【0015】

そして、前記制御装置(20)は、入賞時においてクレジットされている遊技媒体数と入賞により払い出される遊技媒体数の合計が、前記最大可能クレジット数以下の場合には、前記表示変動演出を実行し、入賞時においてクレジットされている遊技媒体数と入賞により払い出される遊技媒体数の合計が、前記最大可能クレジット数を超える場合には、前記表示変動払い出し演出を実行し、入賞時においてクレジットされている遊技媒体数が最大可能クレジット数である場合には、前記遊技媒体払い出し演出を実行することを特徴とする。

【0016】

本発明に係る遊技機は、遊技媒体の投入によって遊技を開始することができる遊技機であって、遊技媒体を投入するための遊技媒体投入口や、遊技媒体投入口から投入された遊技媒体を貯留するための貯留部を備えているものである。そして、クレジットとして遊技媒体を貯留してある場合には、遊技媒体を投入する代わりにベットスイッチ(16)を操作することにより、所定数の遊技媒体が投入されたものとして扱われ、遊技を開始することができるようになっている。

ここで、「表示変動演出」は、払い出される遊技媒体数が、現在のクレジット数と最大可能クレジット数との差と同等かそれより少ない場合に選択される演出である。一方の「表示変動払い出し演出」は、払い出される遊技媒体数が、現在のクレジット数と最大可能クレジット数との差よりも多い場合に選択される演出である。

【0017】

本発明によれば、払い出し遊技媒体がクレジットに供給される場合でも、払い出し時間に応じた演出を行うことができる。

(請求項5)

請求項5記載の発明は、上記した請求項1乃至4のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

すなわち、請求項 5 記載の発明は、前記制御装置(20)は、当該入賞により払い出されるべき遊技媒体数と遊技機から実際に払い出された遊技媒体数の差数である未払い遊技媒体数を計測可能に形成され、前記払い出し演出が終了したにもかかわらず、前記未払い遊技媒体がある場合には、前記未払い遊技媒体数によって決定される払い出し時間と同等な実行時間を有する超過演出をさらに実行可能に形成されていることを特徴とする。

【0018】

本発明は、例えば払い出し装置の不具合などにより、実際に遊技媒体が払い出される時間が、払い出し枚数に対応して選択された演出の終了時間よりも長くなった場合に、その時間の穴埋めの演出を行わせるものである。

前記払い出し判定手段(200)は、当該遊技で入賞により払い出される遊技媒体数を記憶可能であるとともに、遊技媒体の払い出しを検知するための検知手段(払い出しセンサ65A)からの検知信号を受信してカウント可能に形成されたものとしてすることができる。

ここで、「払い出される遊技媒体数によって決定される払い出し時間」とは、具体的には、遊技媒体が所定個数(1つ、2つ、3つ・・・)払い出されるのに要する時間のことである。

【0019】

本発明においては、所定の払い出し演出の終了後において、払い出し判定手段(200)が遊技機から実際に払い出された遊技媒体数のカウントを終了していない場合には、未払い遊技媒体数に対応した超過演出が行われる。例えば、メダル10枚分の払い出し演出が行われたが、払い出し判定手段(200)がカウントした実際の払い出しメダル数は8枚である場合、メダル2枚が払い出されるのに要する時間と同等の実行時間に設定された超過演出が選択され、実行される。

なお、超過演出を行うのは、未払い遊技媒体数が所定の数の範囲内である場合とし、未払い遊技媒体数が所定の数(例えば3)を超えた場合には、エラーの表示を行わせるようにしてもよい。このような場合は、遊技媒体の貯留装置が空になっている場合や、払い出し装置の払い出し口(払い出しセンサ65A)に何らかの不具合や不正(いわゆるホッパーの抜き取りゴト)が生じていることが考えられるからである。

【0020】

本発明によれば、払い出し終了と演出終了を確実に一致させることができるとともに、超過演出として上記したようなエラー表示を行わせるように形成することにより、払い出しに関する装置の不具合を報知することができる。

【発明の効果】

【0021】

本発明は、以上のように構成されているので、メダルなどの遊技媒体の払い出し中に行われる演出に関し、払い出しの終了時と演出の終了時とを一致させ、遊技者に無為な時間を与えさせない遊技機を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0022】

本発明の好適な実施の形態を、遊技機としてスロットマシンを例に、第一乃至第三の実施の形態に分けて、図面に基づき説明する。

(第一の実施の形態)

(図面の説明)

図1乃至図8は、本発明の第一の実施の形態を示すものである。

図1はスロットマシン10の外観正面図、図2はスロットマシンの入力、出力、制御を示すブロック図、図3乃至図5はスロットマシンの作動を示す流れ図、図6はスロットマシンの1回の遊技を示すタイムチャート、図7は演出決定テーブルの概念図、図8は演出実行処理を示す流れ図である。

【0023】

(スロットマシン10)

スロットマシン10は、図1に示すように、四角箱状の筐体11と、筐体11の正面側に開閉

自在に取り付けられる前扉3を有する。この前扉3には、遊技者側に向かって臨む表示窓12が形成されており、さらに表示窓12には、三個の回転リール40の図柄を見ることが出来る図柄表示窓13が形成されている。そして、前扉3の高さ方向略中央部は、手前側に張り出したカウンター状の操作部3Aとなっており、スロットマシン10を作動させるための操作手段及びメダル投入口14が設けられている。操作手段については後述する。また操作部3Aの下方には、下パネル3Bを挟んで、メダルを払い出すためのメダル払い出し口18と、メダル払い出し口18から払い出されたメダルを貯留可能な下皿3Cが設けられている。

【0024】

スロットマシン10の内部には、図示していないが、スロットマシン10の全体の動作を制御するための制御装置20(図2参照)が内蔵されている。

(制御装置20)

上記制御装置20は、図示しないが、CPUを中心に構成され、ROM、RAM、I/O等を備えている。ここでCPUは、一個に限定されず、二個以上のCPUで制御するようにしてもよい。また、CPU、ROM、RAM及びI/O等は一体化されてワンチップを構成してもよい。そして、CPUがROMに記憶されたプログラムを読み込むことで、次の(1)及び(2)の装置を構成する。

【0025】

(1)遊技制御装置21

(2)演出制御装置22

遊技制御装置21は、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するためのものである。演出制御装置22は、ランプ68やスピーカ69等の演出表示装置66を制御するためのものである。

ここで、制御装置20を、主制御装置と、主制御装置からの信号を受信して作動する副制御装置とから構成し、前記遊技制御装置21を主制御装置に、前記演出制御装置22を副制御装置に配置することができる。このように、遊技を司る制御装置と演出を司る制御装置を別個に形成することにより、演出制御に当てられるメモリを大幅に増やすことができると共に、演出のみを変更することもできる。

【0026】

(入力段)

上記制御装置20の入力段には、図2に示すように、次のパーツが接続されている。

(1)投入スイッチ15

(2)ベットスイッチ16

(3)精算スイッチ17

(4)スタートスイッチ30

(5)ストップスイッチ50

(6)払い出しセンサ65A

なお、入力段としては、上記した(1)乃至(6)のパーツに限定されるものではない。

【0027】

(投入スイッチ15)

投入スイッチ15は、図1に示すように、メダル投入口14の下方に内蔵されたスイッチであって、投入された遊技メダルを検知するためのものである。

(ベットスイッチ16)

ベットスイッチ16は、図1に示すように、操作部3Aの上面に位置するスイッチであって、クレジットをメダル投入に代えるためのものである。

ここで、クレジットとは、次遊技以降に使用するためのメダルをあらかじめ遊技機内部に貯留しておくことであり、スロットマシン10は、メダル投入口14から投入され投入スイッチ15を通過した遊技メダルを、最大50枚まで、遊技機内部に貯留する扱いができるように形成されている。

【0028】

(精算スイッチ17)

精算スイッチ17は、図 1 に示すように、操作部3Aの上面左端に位置するスイッチであって、クレジットされているメダルを払い戻すためのものである。

(スタートスイッチ30)

スタートスイッチ30は、図 1 に示すように、操作部3Aの正面左側に位置するレバーであって、前遊技終了後、遊技メダルの投入若しくはベットスイッチ16の押下を条件に、または、「再遊技 (Replay) 」時には前遊技から所定時間経過を条件に、リールユニット60の駆動を開始させるためのものである。

【 0 0 2 9 】

なおここで、「前遊技終了」とは、全ての回転リール40が回転停止したとき、及び入賞によりメダルが払い出される場合にはメダル払い出しが終了したときのことである。

またここで、「再遊技 (Replay) 」とは、当選抽選手段110の抽選により、「再遊技 (Replay) 」のフラグが成立し、「再遊技 (Replay) 」の図柄が入賞有効ライン上に揃うことにより、次の遊技において、遊技メダルを新たに投入することなく、再度、遊技を行うことができるものである。

(ストップスイッチ50)

ストップスイッチ50は、リールユニット60の駆動を停止させるためのものである。具体的には、ストップスイッチ50は、図 1 に示すように、各回転リール40に対応した三個のスイッチから構成され、各回転リール40の下方に 1 個ずつ配置されているものである。回転リール40に対応したストップスイッチ50の操作により、当該対応した回転リール40が回転を停止するように設定されているものである。

【 0 0 3 0 】

(払い出しセンサ65A)

払い出しセンサ65Aは、図 1 に示すように、メダル払い出し口18の内部に設けられたセンサであって、ホッパーユニット65から排出されるメダルの通過を検知するためのものである。

(出力段)

前記制御装置20の出力段には、図 2 に示すように、次のパーツが接続されている。

(1) リールユニット60

(2) ホッパーユニット65

(3) クレジット表示部19

(4) 演出表示装置66 (画像表示部67及びランプ66及びスピーカ69)

なお、出力段としては、上記した (1) 乃至 (4) のパーツに限定されるものではない。

【 0 0 3 1 】

(リールユニット60)

リールユニット60は、特に図示しないが枠体に固定或いは支持された三個のモータと、各々のモータの出力軸に固定された三個の回転リール40とから構成されている。そして、各回転リール40は、合成樹脂からなる回転ドラムと、この回転ドラムの周囲に貼付されるテープ状のリールテープとを備えている。このリールテープの外周面には、複数個 (例えば 2 1 個) の図柄が表示されている。

(ホッパーユニット65)

ホッパーユニット65は、図 1 に示すように、筐体11の内部に配置されており、遊技の結果等に基づいてメダルを払い出すためのものである。

【 0 0 3 2 】

(クレジット表示部19)

クレジット表示部19は、クレジットとして貯留されているメダルの枚数を表示するための表示部であって、図 1 に示すように、図柄表示窓13の下方に位置する 7 セグメント LED 又は液晶表示器である。

(演出表示装置66)

演出表示装置66は、演出制御装置22の制御により、入賞等を報知させるなど、種々の演出を行うものである。具体的には、演出表示装置66は、画像表示部67及びランプ68及びスピーカ69から構成されている。

【0033】

画像表示部67は、回転リール40の側方に設けられた窓部であり、LED、ドットマトリックス、液晶画面等を用いて、入賞の報知その他の演出を表示するためのものである。なお、画像表示部67としては上記のものに限られず、例えば演出専用の回転リールを設け、リールの図柄や文字等により演出を表示するようにしても良い。

ランプ68及びスピーカ69は、発光体の点灯又は点滅、入賞音の発生により入賞等を報知するためのものである。

(遊技制御装置21)

次に、遊技制御装置21について詳述する。

【0034】

遊技制御装置21は、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するためのものである。そして、この遊技制御装置21は、次の(1)乃至(7)の手段として機能する。

- (1) 通常遊技制御手段70
- (2) 特別遊技制御手段80
- (3) 当選抽選手段110
- (4) クレジット制御手段130
- (5) リール制御手段140
- (6) ホッパー制御手段150
- (7) 入賞判定手段160

なお、遊技制御装置21としては、上記した(1)乃至(7)の手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでも良い。

【0035】

(通常遊技制御手段70)

通常遊技制御手段70は、通常遊技を行わせるためのものである。

すなわち、メダルの投入若しくはベットスイッチ16の押下を条件に、または、「再遊技(Replay)」時には前遊技から所定時間経過を条件に、スタートスイッチ30を操作すると、リールユニット60が駆動され、三個の回転リール40が回転を開始する。

その後、ストップスイッチ50の一個を操作すると、当該対応する回転リール40の回転が停止する。

そして、ストップスイッチ50を三個全て操作し終わると、三個の回転リール40の回転が全て停止する。このとき、表示窓12の入賞有効ライン上に、予め設定された図柄61が停止すると、ホッパーユニット65を介して所定枚数のメダルが払い出される。

【0036】

当選には、入賞により遊技メダルの払い出しを伴い、遊技者に利益を付与する小役当選と、この小役当選よりもさらに大きな利益を遊技者に付与する特別当選と、遊技メダルの払い出しは無いが、遊技メダルを新たに投入することなく再度の遊技を行うことができる「再遊技(Replay)」とを備えている。また、前記小役当選には、入賞により払い出されるメダル数の異なる複数種類の当選役が設定されている。

そして、当選判定の抽選結果がいずれかの役に当選となった場合、その当選に対応した当選フラグが成立する。そして、抽選結果が特別当選である場合に、特別当選フラグが成立し、この特別当選フラグ成立中に、リールユニット60の回転リール40の停止図柄の組み合わせが、予め定められた所定の特別当選図柄(例えば、入賞有効ライン上に「7」が三個揃うもの)と一致したことを条件に入賞し、遊技者に有利な特別遊技を行わせるように形成されている。一方、抽選により特別当選フラグが成立したが、回転リール40の停止図柄の組み合わせが特別当選図柄と一致していない場合には、それ以後の遊技に特別当選フラグ成立の権利が持ち越されるように設定されている。なお、小役の当選フラグは、当選

フラグが成立した遊技で入賞させられない場合、当選フラグ成立の権利の次の遊技への持ち越しはない。

【0037】

また、いずれかの当選フラグが成立中に、対応する当選図柄を入賞有効ライン上に揃えることができるか否かは、回転リール40の回転速度が一定の場合、ストップスイッチ50のタイミングによるものである。具体的には、ストップスイッチ50を操作した後、190ms以内に回転リール40が停止するように設定されているため、ストップスイッチ50を操作した後、そのまま停止させるか、或いは190ms以内に停止可能な回転リール40の円周上の引き込み可能図柄、例えば停止図柄から連続する4個の引き込み可能図柄の中に、対応する入賞図柄が含まれているような場合には、停止するまでの時間を遅らせて、回転リール40は入賞有効ライン上にその当選図柄を引き込んで停止する。一方、かかる4個の引き込み可能図柄の中に、対応する当選図柄が含まれていないような場合には、入賞有効ライン上にその当選図柄を引き込んで停止することができない。

【0038】

(特別遊技制御手段80)

特別遊技制御手段80は、抽選手段の抽選結果に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を行わせるためのものである。

上記特別遊技としては、大別すると、次のゲームがある。

(1) 特定導入遊技(ビッグボーナスゲーム・以下BBゲームという)

(2) 特定遊技(レギュラーボーナスゲーム・以下RBゲーム)

(3) 特定当選遊技(ジャックゲーム・以下JACゲームという)

なお、RBゲームは、BBゲーム中に行われる場合と、BBゲーム中でないときにも単独で行われる場合がある。JACゲームは、RBゲーム中に行われるものである。また、特別遊技としては、上記した(1)乃至(3)の遊技に限定されるものではない。

【0039】

特別遊技制御手段80は、図1に示すように、大別すると、次の手段を備える。

(1) 特定導入遊技制御手段90

(2) 特定遊技制御手段100

(特定導入遊技制御手段90)

特定導入遊技制御手段90は、BBゲームを制御するためのものである。

具体的には、通常遊技において、図示しないが、例えば「7」等の図柄が入賞有効ライン上に三個揃うと、次ゲームよりBBゲームが開始される。

BBゲームに移行すると、通常遊技と同様に最大3枚のメダルの投入によって開始され、3つの回転リールの回転を各々停止させた際に、入賞有効ライン上に当選図柄が揃っているか否かによって、メダルの払い出しが行われるものである。

【0040】

したがって、BBゲーム中では、通常遊技と同様に小役を含めた抽選が毎行行われるものである。ただ、このBBゲーム中にRBゲームに移行するための特定当選図柄が入賞有効ライン上に揃った場合には、その後RBゲームに移行するものである。RBゲームが終了した後は、また前述したような通常遊技と同様な抽選及び制御が行われるものである。そして、BBゲームは、一定枚数のメダル払い出し終了により終了するものである。

(特定遊技制御手段100)

特定遊技制御手段100は、RBゲームを制御するためのものである。

具体的には、RBゲームに移行すると、メダルが1枚投入となり、回転リール40の所定の図柄が表示窓12のセンターライン上に揃った場合に入賞となる特定当選遊技が行われるものである。そして、RBゲームでは、入賞するか否かの特定当選遊技が最大12回行えるものであり、そのうち、最大8回の入賞が可能である。すなわち、最大8回の入賞するか、或いは最大12回の特定当選遊技の終了により、RBゲームは終了するものである。

【0041】

(当選抽選手段110)

当選抽選手段110は、予め定めた抽選確率に基づいて当選役に係わる抽選を行うものである。そして、当選抽選手段110による抽選の結果、所定の当選役に当選である場合に当選フラグが成立し、この当選フラグ成立中に、回転リール40の停止図柄の組み合わせが予め定められた当選図柄と一致したことを条件に入賞し、遊技者にメダルの払い出しや、特別遊技等の利益が付与されるように設定されている。

上記当選抽選手段110は、図1に示すように、大別すると、次の手段を備える。

- (1) 乱数発生手段111
- (2) 乱数抽出手段112
- (3) 当選判定テーブル113
- (4) 判定手段114

なお、当選抽選手段110としては、上記した(1)乃至(4)に限定されるものではない。

【0042】

(乱数発生手段111)

乱数発生手段111は、当選抽選用の乱数を所定の領域内(例えば十進数で0~65535)で発生させるものである。

(乱数抽出手段112)

乱数抽出手段112は、乱数発生手段111が発生する乱数を、スタートスイッチ30の操作タイミングで抽出するものである。なお、この抽出した乱数を抽出乱数データとする。

なおここで、「乱数発生手段」としては、ソフト乱数としての平均採中法等で乱数を発生させることができるものの他に、一定範囲の数字を高速で1つつ加算するカウンタを用いて構成することもできる。例えば、0~16383の範囲の数字を、1秒間に700万回程度順次繰り返すようにしたカウンタが考えられる。そして、「乱数抽出手段」としては、スタートスイッチを押したタイミングでカウンタの数字を読みとることとなる。

【0043】

このように形成すると、「乱数発生手段」では乱数を発生しているわけではないものの、「乱数抽出手段」によって抽出される数字は、あたかも乱数のような分布となる。このように、結果として乱数のような分布を示す数字が得られる手段を、ここでは「乱数発生手段」あるいは「乱数抽出手段」に含めて考えるものとする。

(当選判定テーブル113)

当選判定テーブル113は、乱数発生手段111がとる乱数を全領域として、各当選項目の当選領域およびハズレの領域を規定したものである。

ここで、本実施の形態における当選判定テーブル113は、払い出し枚数の異なる複数の異種小役が同時に当選となる重複当選領域を有している。例えば、小役図柄として、ベル、チェリーがある場合、ベルとチェリーはそれぞれの単独当選領域の他に、ベル&チェリーの重複当選領域を有している。そして、抽出乱数データがこの重複当選領域に属する場合には、ベルとチェリーが同時に当選したものとして扱われ、後述するリール制御手段130が回転リール40の停止制御を行う際、双方の図柄が極力入賞の態様になるよう引き込み制御を行う。これにより、ベル図柄とチェリー図柄を同時に有効入賞ライン上に停止させることができればベルとチェリーの双方が入賞となり、双方の入賞に対する払い出しが行われる。ベル図柄かチェリー図柄のいずれかを有効入賞ライン上に停止させることができた場合には、いずれかの入賞となり、いずれかの入賞に対する払い出しが行われる。

【0044】

(判定手段114)

判定手段114は、乱数抽出手段112が抽出した抽出乱数データと、当選判定テーブル113の抽選確率データを基に、乱数発生手段111がとる乱数の全領域中の各当選項目の当選領域からなる当選判定領域データとを照合し、当該抽出乱数データが属する当選領域に対応する当選を決定するものである。

(クレジット制御手段120)

クレジット制御手段120は、投入スイッチ15の検知信号、ベットスイッチ16及び精算ス

イチ17の操作信号に基づいて、クレジット表示部19の表示を制御するためのものである。

【0045】

具体的には、投入スイッチ15のメダル検知信号を受信した場合には、クレジット表示部19の表示を最大50まで1ずつ加算させる。そして、表示が50に達した場合には、クレジット超過信号を出力する。このクレジット超過信号により、メダルセクター（図示せず）のキャンセル装置が作動して、以後メダル投入口14から投入されるメダルはホッパーユニット65に移送されず、下皿3Cにキャンセルされる。

また、ベットスイッチ16の操作信号を受信した場合には、操作されたベット数（1乃至3）に応じて、クレジット表示部19の表示を減算させる。精算スイッチ17の操作信号を受信した場合には、残クレジット数として記憶している記憶値をホッパー制御手段140に出力するとともに、クレジット表示部19の表示を1つつゼロまで減算表示させる。

【0046】

（リール制御手段130）

リール制御手段130は、有効なスタートスイッチ30の操作信号に基づいて回転リール40を回転させると共に、特に図示しないがリール回転検知センサの検知信号に基づいて図柄の現在位置を認識しつつ、当選抽選手段110の抽選結果及び有効なストップスイッチ50の操作タイミングに基づいて、回転リール40の停止を制御するためのものである。

具体的には、リール制御手段130は、投入スイッチ15が投入メダルを検知した場合、クレジットが「1」以上の場合、及びホッパーユニット65がメダルの払い出し中でないなど、所定の遊技開始条件を満たしている場合には、スタートスイッチ30の操作信号に基づくスタート信号（リールユニット60の駆動モータを駆動開始させるための信号）を出力し、回転リール40を回転させる。

【0047】

また、回転リール40が定速回転中（つまり加速期間は除く）に、いずれかのストップスイッチ50が操作された場合には、当該ストップスイッチ50の操作信号に基づくストップ信号（リールユニット60の駆動モータを駆動停止させるための信号）を出力し、回転リール40の回転を停止させる。

なお、リール制御手段130は回転リール40を停止させる際、当選抽選手段110の抽選結果がハズレの場合には、三個の回転リール40の図柄が如何なる入賞の態様にも揃わないように蹴飛ばし制御を行い、抽選結果が所定の当選役に当選の場合には、三個の回転リール40の図柄が極力当該当選に係る入賞の態様となるように蹴飛ばし及び引き込み制御を行う。これらの制御は、ストップスイッチ50の操作信号受信とストップ信号出力のタイミングをずらして、回転リール40が停止するまでの時間を遅らせることにより行われる。

【0048】

（ホッパー制御手段140）

ホッパー制御手段140は、払い出しセンサ65A、入賞判定手段150からの払い出し入賞信号及び精算スイッチ17の操作信号に基づいて、ホッパーユニット65を作動させるためのものである。なおここで、払い出し入賞信号とは、入賞した払い出し役に対応して払い出されるメダルの枚数情報（5枚、10枚などの数値）を含むものである。

具体的には、ホッパー制御手段140は、特に図示しないカウント手段を備え、入賞判定手段150からの払い出し入賞信号を受信した場合には、払い出しに係る枚数を記憶するとともに、ホッパーユニット65の駆動装置を駆動させるための払い出し指令信号を出力する。そして、払い出しセンサ65Aからの検知信号を受信する度に、記憶した払い出しに係る枚数を1ずつ減算し、記憶値が0になったらホッパーユニット65の駆動装置を駆動停止させるための払い出し停止信号を出力する。あるいは、払い出しセンサ65Aからの検知信号を加算カウントし、カウント値が記憶値に達したら払い出し停止信号を出力するようにしてもよい。

【0049】

また、精算スイッチ17の操作信号を受信した場合には、クレジット制御手段120からの

残クレジット数記憶値に基づいて、前記したのと同様に、ホッパーユニット65の駆動装置を駆動させる。

（入賞判定手段150）

入賞判定手段150は、当選判定の抽選結果が当選の場合に、ストップスイッチ50の操作で三個の回転リール40の当選図柄を入賞の態様に停止させることができたかどうかを判断し、当選図柄を入賞の態様に停止させることができた場合には入賞を決定する。そして、入賞がメダル払い出しを伴う場合には、ホッパーユニット65に払い出し入賞信号を出力し、ボーナスゲーム入賞などの特別入賞の場合には、特別遊技制御手段80に特別遊技を開始させたりするためのものである。

【0050】

なお、本実施の形態においては、入賞判定手段150は、ホッパーユニット65に払い出し入賞信号を出力すると同時に、演出制御装置22にも払い出し入賞信号を出力する。そして、この払い出し入賞信号を受けた演出制御装置22では、メダルの払い出し枚数に応じて演出を選択するようになっている。

（スロットマシン10の作動）

続いて、上記構成を有するスロットマシン10の作動の概略を、図3乃至図5のフローに基づき説明する。

先ず、図3に示すステップ100において、メダル投入等の所定の遊技開始条件が満たされた後スタートスイッチ30が操作されることにより、スタートスイッチ30がONとなる。そして、次のステップ101に進む。

【0051】

ステップ101において、当選抽選手段110により抽選処理が行われる。そして、次のステップ102に進む。

ステップ102において、回転リール40の回転が開始する。そして、次のステップ103に進む。

ステップ103において、ストップスイッチ50が操作されることにより、ストップスイッチ50がONとなる。そして、次のステップ104に進む。

ステップ104において、回転リール40の回転停止処理が行われる。そして、次のステップ105に進む。

【0052】

ステップ105において、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われたか否かが判定される。そして、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われていないと判定された場合、ステップ103に戻る。一方、三個の回転リール40に対応するストップスイッチ50の操作が行われたと判定された場合には、次のステップ106に進む。

ステップ106において、当選フラグ成立中に当該当選フラグに対応する当選図柄が入賞有効ライン上に揃ったか否か、すなわち、入賞したか否かが判定される。そして、入賞したと判定された場合、次のステップ107に進む。

【0053】

ステップ107において、当選図柄に相当するメダルの払い出しや特別遊技への移行など、所定の入賞処理が行われる。そして、遊技が終了する。

前記ステップ106において、入賞していないと判定された場合、ステップ107を飛び越して、遊技が終了する。

上述したステップ101の抽選処理について、図4のフローを用いて説明する。

ステップ200において、当選抽選手段110の乱数発生手段111により発生された乱数の中から乱数抽出手段112により乱数が抽出される。そして、次のステップ201に進む。

ステップ201において、抽出された乱数が乱数抽出手段112の内部に記憶される。そして、次のステップ202に進む。

【0054】

ステップ202において、判定手段114により、抽出された乱数と、当選判定テーブル1

13の当選判定領域データとの比較が行われる。そして、次のステップ203に進む。

ステップ203において、判定手段114により、抽出された乱数が、当選判定テーブル113のどの当選領域に含まれるか決定され、抽選処理の評価が決定される。そして、次のステップ204に進む。

ステップ204において、所定の図柄の蹴飛ばしと、所定図柄の引き込みとが設定される。そして、抽選処理が終了する。

上述したステップ104の回転リール40の回転停止処理について、図5を用いて説明する。

【0055】

ステップ300において、所定の図柄に対して、蹴飛ばしの設定が達成されたか否かが判定される。そして、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されていないと判定された場合、次のステップ301に進む。

ステップ301において、1個の図柄分だけ、回転リール40を回転させる。すなわち、1個の図柄分だけ蹴飛ばしを行う。そして、次のステップ302に進む。

ステップ302において、上述した1個の図柄分だけ回転リール40を回転させた当該図柄の数がストップスイッチ50の操作後の4個目に該当するか否かが判定される。そして、ストップスイッチ50を操作した後、1図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数が4個目の場合には、次のステップ303に進む。

【0056】

ステップ303において、回転リール40の回転を停止させる。これにより、メダル投入から回転リール40の回転停止までのスロットマシン10の動作が終了する。

前記ステップ300において、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されていると判定された場合、次のステップ304に進む。

ステップ304において、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されているか否かが判定される。そして、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されていると判定された場合、次のステップ305に進む。

ステップ305において、引き込み設定が達成されたか否かが判定される。そして、引き込み設定が達成されたと判定された場合、次のステップ303に進む。

【0057】

前記ステップ304において、いずれの図柄に対しても引き込みが設定されていないと判定された場合、ステップ303に進む。

前記ステップ305において、引き込み設定が達成されていないと判定された場合、ステップ301に進む。

前記ステップ302において、ストップスイッチ50を操作した後、1図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数が4個目でない場合には、ステップ300に戻る。

ここで、回転リール40の停止処理に関してステップ301～ステップ305で説明しているが、この例は、いわゆる最小引き込み停止制御の例であり、逆に最大引き込み停止制御としても良い。更には、例えば、ストップスイッチ50を押すタイミングで予め定めたテーブルに従って回転リール40の停止位置を決定する、いわゆるテーブル停止制御の方法によるものでもよい。このテーブル停止制御は、当選フラグ成立の有無や、当選フラグ成立中の当選図柄に基づいた複数のテーブルを有し、この複数のテーブルから適宜、遊技状況に応じたテーブルが選択されるものである。

【0058】

なお、テーブル停止制御においても、当選フラグが成立しているときには、その当選フラグに対応する図柄が入賞有効ライン上に揃うように、予めテーブルの上で停止位置が決定されており、いわゆる引き込み設定の一種を備えているものである。また、当選フラグが成立していないときには、他の当選図柄が入賞有効ライン上に揃わないように、予めテーブルの上で停止位置が決定されており、いわゆる蹴飛ばし設定の一種を備えているものである。



(演出制御装置22)

次に、演出制御装置22について詳述する。

【0059】

演出制御装置22は、遊技制御装置21からの出力信号、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作信号を受信して、演出表示装置66の作動を制御するためのものである。そして、演出制御装置22は、図2に示すように、次の(1)乃至(4)の手段を有している。

- (1) 払い出し判定手段200
- (2) 演出選択手段210
- (3) 演出実行手段220
- (4) 演出データ記憶手段230

なお、演出制御装置22としては、上記した(1)乃至(4)の手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでいてもよい。ここで、本実施の形態では、図6に示すように、入賞によるメダル払い出し期間「」中の演出、及び前遊技終了後にスタートスイッチ30が操作されるまでの期間「」中の演出について説明するが、演出制御装置22が、それ以外の時期に演出を実行可能であることはいうまでもない。

【0060】

- (払い出し判定手段200)

払い出し判定手段200は、入賞によりホッパーユニット65が作動した場合におけるメダルの払い出し状況を確認するためのものである。

具体的には、払い出し判定手段200は、特に図示しない信号入力手段及びカウント手段を備え、入賞判定手段150からの払い出し入賞信号に基づき、当該入賞により払い出されるメダル数を記憶するとともに、ホッパーユニット65の払い出しセンサ65Aからのメダル検知信号をカウントし、カウント値が記憶値に達した場合には、演出選択手段210にカウント終了信号を出力するように形成されている。

【0061】







なお、カウントは、払い出しセンサ65Aからの信号を受信する度に、入賞時に取得した入賞に対応する払い出し枚数から1ずつ減算していくものである。そして、演出終了時に所定枚数のメダル払い出しが終了していない場合、その時点でのカウント値を演出選択手段210に出力する。すなわち、払い出し判定手段200は、入賞により払い出されるべきメダル数と、実際に払い出されたメダル数との差数である未払いメダル数を計測することができるようになっている。

- (演出選択手段210)

演出選択手段210は、入賞判定手段150からの払い出し入賞信号に基づき、入賞メダルの払い出し中(ホッパーユニット65の作動中)に実行する演出を決定するとともに、前記払い出し判定手段200の判定に基づいて、メダル払い出し中の超過演出を決定するものである。

【0062】

具体的には、演出選択手段210は、図7に示すように、払い出し枚数及び遊技状態に応じて実行すべき演出を選択決定するための演出決定テーブルを備えている。図7は、演出決定テーブルを概念的に示したものであり、演出が行われる時期と払い出し枚数に対応した演出の種類が規定されているものである。

ここで、図7左欄の「」「」は、図6における「」「」と同じであり、全ての回転リール40が回転停止してから入賞メダルが払い出され終わるまでの間と、前遊技終了後、すなわちメダルの払い出しがない場合には全リール停止、メダルが払い出される場合は払い出し終了後、スタートスイッチ30が操作されるまでの間に行われる演出が規定されている。「」については、払い出し枚数に応じた演出が規定されており、「」については、遊技状態に応じた演出が規定されている。

【0063】

またここで、「通常時」とは「特定時」に該当しない場合を意味し、「特定時」とは、例えばBBフラグが成立しているがBBゲームに移行していないBB内部中であったり、予

め定められた特定の遊技期間中である場合に設定することができる。特定の遊技期間とは、具体的には、例えばＢＢ終了後３０ゲームの期間としたり、通常遊技よりもリプレイ入賞の確率が高く設定されたリプレイタイム遊技（ＲＴゲーム）の期間としたり、当選抽選手段110による抽選結果を所定の確率で報知して入賞となる可能性を高くしたアシストタイム遊技（ＡＴゲーム）の期間とすることができる。

さらに、図７中「条件」の欄の括弧内の図柄名は、対応する枚数が払い出される場合の入賞役を説明的に表示したものであり、演出選択手段210が演出を選択するときの条件となっているものではない。このうち、「Ｗチェリー」は、チェリー図柄が複数の有効入賞ライン上に停止（３枚掛け遊技で左リールの上段又は下段に停止）した場合を示し、「プラム／ＪＡＣ」はプラムかＪＡＣのいずれかが入賞した場合を示し、「ベル・チェリー」はベルとチェリーの重複入賞の場合を示す。

【００６４】

例えば、チェリーが入賞して２枚のメダルが払い出される場合、入賞判定手段150からは「２枚払い出し」の払い出し入賞信号が出力される。これを受けた演出選択手段210は、通常時であれば、演出「Ａ」を選択決定する。この演出「Ａ」は、ホッパーユニット65がメダルを２枚払い出すのに要する時間と同等の実行時間に設定された演出データであって、例えば画像表示部67に当該時間分だけ動画が表示されたり、スピーカ69から当該時間分の音声出力されたりするものである。また、ＢＢ内部中などの特定時においては、演出「Ａ」と同じ実行時間であるが、演出内容が異なる演出「Ａ′」が選択決定される。この演出「Ａ′」は、例えば演出「Ａ」による動画中に特殊な表示が一瞬だけ現れるようにしたものや、演出「Ａ」による同種の音声の、音量、音質などを異ならせたものとしてすることができる。

【００６５】

また、「ベル」が入賞した場合には、入賞判定手段150から「１０枚払い出し」の払い出し入賞信号が出力され、演出選択手段210は１０枚のメダルが払い出されるのに要する時間と同等の実行時間に設定された演出「Ｃ」を選択決定し、「ベル」と「チェリー」が重複入賞した場合には、入賞判定手段150から「１２枚払い出し」又は「１４枚払い出し」の払い出し入賞信号が出力され、演出選択手段210は１２枚のメダル（又は１４枚のメダル）が払い出されるのに要する時間と同等の実行時間に設定された演出「Ｄ」（又はＥ）を選択決定する。同様に、「プラム」が入賞した場合には、１５枚のメダルが払い出されるのに要する時間と同等の実行時間に設定された演出「Ｆ」を選択決定し、「ＪＡＣ」が入賞した場合も、同じ演出「Ｆ」を選択決定する。つまり、演出選択手段210は、入賞した役の種類にかかわらず、払い出し枚数によって、最終的に実行すべき演出を決定するものである。

【００６６】

さらに、この演出決定テーブルには、決定に係る演出が終了したときに、前記払い出し判定手段200が払い出し枚数に係るカウントを終了していない場合、すなわち、予定された払い出し終了時間は経過しているのに、実際のメダル払い出しは終了していない場合において、未払い枚数に応じて行われる超過演出が規定されている。具体的には、決定に係る演出が終了したときに、払い出し判定手段200のカウントの残りがあと１枚であった場合には、追加演出として、メダル１枚が払い出されるのに要する時間と同等の実行時間に設定された演出「ｏ」が選択決定され、カウントの残りがあと３枚であった場合には、追加演出として、メダル３枚が払い出されるのに要する時間と同等の実行時間に設定された演出「ｑ」が選択決定される。

【００６７】

ただし、カウントの残りが３枚以上であった場合には、所定のエラー報知データが選択決定される。このような場合が想定されるのは、ホッパーユニット65の内部のメダルが残り少なくなり、メダル送り出し装置（例えば回転ディスク）が空回りしている場合や、メダル払い出し口18から払い出しセンサ65Ａのメダル通過部分に異物を挿入して、センシングを人為的に調整することでメダルを抜き取る不正行為が行われている場合など、何らか

の原因でメダル送り出し装置が連続してメダルを送り出すことができなくなっていることが考えられるからである。

なお、本実施の形態では、メダル払い出しが無かった（０枚）場合でも、次の遊技を開始する前（ ）に行われる演出が選択される。これは、払い出し枚数に応じた演出ではなく、例えば、リプレイ入賞の場合には演出「Ｇ」、当選していたが当選図柄を引き込めなかった非入賞の場合には演出「Ｈ」、当選判定の抽選結果がハズレだった不当選の場合には演出「Ｉ」が、それぞれ選択されるようになっている。これらについても、特定時には異なるデータが選択されるようになっている。「 」で行われる演出の開始契機は、全回転リール40の停止時であってもよいし、ベットスイッチ16の操作時であってもよい。

【 0 0 6 8 】

ここで、演出制御装置22は、特に図示しない演出抽選手段を備えており、遊技中の所定時、例えばスタートスイッチ30の操作時を契機に、演出を行うか否かを抽選により決定する。そして、演出選択手段210は、演出を実行すると決定された場合は、入賞判定手段150からの払い出し入賞信号を受けて、実行すべき演出を決定する。この場合、スタート操作時に行われる当選判定の抽選の結果を受けて、予め、行われる可能性のある演出を選択しておいてもよい。例えば、ベルとチェリーの重複当選の場合には、チェリーのみ入賞、ベルのみ入賞、双方入賞、及び非入賞（とりこぼし）の場合が想定されるので、通常時であれば、演出Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ及びＨを選択しておく。そして、入賞判定の結果に基づいて、それらの中から実際に実行すべき演出を決定するようにしてもよい。

【 0 0 6 9 】

（演出実行手段220）

演出実行手段220は、前記演出選択手段210が選択した演出データに係る演出を行わせるためのものである。

すなわち、演出実行手段220は、画像表示部67に画像データを出力し、又はスピーカ69に音声データを出力することにより、入賞時に演出選択手段210が選択した演出データに係る演出を行わせると共に、演出終了時に演出選択手段210が選択した演出データに係る超過演出を行わせる。

（演出データ記憶手段230）

演出データ記憶手段230は、払い出し演出を行わせるための演出データを記憶しているものである。もちろん、払い出し演出以外の演出を行わせるための演出データを記憶していてもよい。

【 0 0 7 0 】

具体的には、演出データ記憶手段230は、少なくとも図７に示す演出Ａ～Ｉ、Ａ'～Ｉ'、○～ｑ及びエラーの演出データを記憶しており、演出選択手段210の決定に基づいて、演出データ記憶手段230にそのデータが記憶されている演出が実行されることとなる。

なお、図７に示す各種演出に係る演出データをＲＯＭに記憶させ、当該ＲＯＭを外装部材に収納したＲＯＭカセットを、演出表示装置66の作動制御基板（例えば画像表示部67の液晶制御基板）に装着し、演出選択手段210が選択決定した演出のインデックスを演出実行手段220が演出表示装置66の作動制御基板に出力して、決定に係る演出データに基づく演出表示が行われるようにしてもよい。すなわち、演出データ記憶手段230は、必ずしも演出制御装置22として機能する制御基板に設ける必要はないものである。

【 0 0 7 1 】

（入賞によるメダル払い出し時の演出）

次に、演出制御装置22による、演出実行制御について、図８のフローに基づき説明する。

まず、図８のステップ４００において、演出を行うか否かを判断する。例えば、演出抽選の結果や遊技状態に応じて判定する。演出を行わないと判断した場合には、そのまま演出実行制御を終了する。演出を行うと判断した場合には、次のステップ４０１に進む。

ステップ４０１において、当選抽選手段110の抽選結果に応じて枚数対応演出を選択す

る。ここでの選択は、実行する可能性のある演出をすべて選択する、いわば仮決定である。そして、次のステップ402に進む。

【0072】

ステップ402において、払い出しを伴う当選役が入賞したか否かが判断される。払い出し役が入賞したと判断した場合には、次のステップ403に進む。

ステップ403において、入賞により払い出されるメダル数に対応する枚数対応演出を決定する。例えば、入賞判定手段150からメダル10枚の払い出し入賞信号を受信している場合には、演出「C」（BB内部中なら「C'」）に決定する。ここでの決定は、実行すべき演出を払い出し枚数に応じて本決定するものである。そして、次のステップ404に進む。

ステップ404において、決定した演出を実行する。具体的には、演出実行手段220が各演出表示装置66に、決定に係る演出の演出データ又は当該データの実行命令信号を出力する。これにより、メダルの払い出し枚数に対応した所定時間の演出が行われる。そして、次のステップ405に進む。

【0073】

ステップ405において、払い出し判定手段200が払い出しセンサ65Aの検知信号のカウントを開始する。そして、次のステップ406に進む。

ステップ406において、演出が終了したか否かが判断される。演出の終了は、例えば演出表示装置66に設けた制御部から出力される、所定のプログラムの実行が終了したことを知らせる信号によって確認することができる。この判断は、演出に要する時間の経過などで判断するのではなく、実際に演出が終了したことを確認するように形成するのが好ましい。演出が終了していない場合には、ステップ406に戻り、演出が終了した場合には、次のステップ407に進む。

【0074】

ステップ407において、払い出し判定手段200による払い出しカウントが終了しているか否かが判断される。払い出しカウントが終了していない場合には、次のステップ408に進む。

ステップ408において、未払い枚数に応じた超過演出データが決定される。そして、次のステップ409に進む。

ステップ409において、決定した超過演出を実行する。そして、演出実行制御を終了する。

前記ステップ407において、払い出しカウントが終了している場合には、ステップ408、409を飛び越して、演出実行制御を終了する。

【0075】

前記ステップ402において、払い出し役が入賞しなかったと判断した場合、すなわち、リプレイが入賞した場合、非入賞の場合及び不当選の場合には、ステップ410に進む。

ステップ410において、払い出し0枚に対応する演出を決定する。そして、次のステップ411に進む。

ステップ411において、遊技終了後、スタートスイッチ30が操作されるまでの間（図6の間の間）、例えばベットスイッチ16の操作信号受信（あるいはメダルの投入信号）を契機に、決定した演出を実行する。ちなみに、演出の途中でスタートスイッチ30が操作された場合には、実行中の演出は途中で終了する。そして、演出実行制御を終了する。

【0076】

なお、ステップ402において、特別当選役（BB又はRB）が入賞した場合には、特別当選用の演出が行われるようにしてもよい。

以上のように、本実施の形態によれば、ホッパーユニット65の作動中に、メダルの払い出し枚数に対応した演出を行うことができるので、払い出し終了と同時に演出が終了し、遊技者は次遊技を開始できないまま無為な時間を過ごさなくてよい。またこのとき、内部当選の報知をすれば、演出にも関心を持つようになるので、遊技を継続的に緊張感を持つ

て行うことができる。

特に、重複当選役が当選した場合には、入賞するまで払い出し枚数が未定なので、当選時に予め演出を決定しておくよりも合理的である。

【 0 0 7 7 】

また、ホッパーの作動の不具合で、払い出し終了と演出終了とが一致しない場合でも、超過演出を行わせることにより、空白を埋めることができる。そして本実施の形態では、演出が終了しても未払いメダルが一定以上残っている場合、エラー表示を行うように形成するので、ホッパーエンプティエラーを報知したり、メダル抜き取りゴトに対する警告を行うことができるという利点もある。

さらに、本実施の形態では、払い出し 0 枚の場合には、事由に応じて所定の演出がされるように形成されているので、不当選なのか取りこぼしなのか事後的に知ることができる。

【 0 0 7 8 】

(第二の実施の形態)

(図面の説明)

図 9 及び図 11 は、本発明の第二の実施の形態を示すものであり、図 9 は演出選択テーブルを示す概念図、図 10 は演出実行処理を示す流れ図である。図 11 は、第二の実施の形態の変形例に係る演出選択テーブルを示す概念図である。

第二の実施の形態は、メダル払い出し中の演出を決定する際、第一の実施の形態のように払い出し枚数に対応した演出を選択する場合に加え、払い出し枚数に対応した演出よりも長い時間の演出が選択されるようにしたものである。

【 0 0 7 9 】

なお、第二の実施の形態におけるスロットマシン10の基本的構成は、上記した第一の実施の形態と同様であるので説明を省略し、本実施の形態の特徴点のみ述べる。

(演出制御装置22)

第二の実施の形態における演出制御装置22は、特に図示しないが、次の (1) 乃至 (3) の手段を有している。

(1) 演出選択手段210

(2) 演出実行手段220

(3) 演出データ記憶手段230

なお、演出制御装置22としては、上記した (1) 乃至 (3) の手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでいてもよい。

【 0 0 8 0 】

(演出選択手段210)

本実施の形態における演出選択手段210は、図 9 に示すような演出決定テーブルを備えている。この演出決定テーブルでは、図 6 に示す遊技区間「 」に行われる演出として、第一の実施の形態と同様に払い出し枚数に応じて設定された枚数対応演出の演出データ (又はそのインデックス) が規定されているとともに、図 6 に示す遊技区間「 」及び「 」にわたって行われる演出として、払い出し枚数に所定枚数 (n 枚) 分のメダルを加えた枚数に応じて設定された追加演出の演出データが規定されている。そして、通常時には枚数対応演出が選択され、BB 内部中などの特定時には、追加演出が選択されるようになっている。

【 0 0 8 1 】

追加演出、例えば 2 枚払い出しの場合に対応する演出「 A a 」は、メダル 2 枚が払い出されるのに要する時間と同等の時間に、メダル n 枚が払い出されるのに要する時間と同等の時間を加えた実行時間に設定された演出であり、これはメダル 2 枚が払い出されるのに要する時間と同等の実行時間に設定された演出「 A 」に、メダル n 枚が払い出されるのに要する時間と同等の実行時間に設定された演出「 a 」が順次行われるようにしたものである。ここで、演出「 a 」は、演出「 A 」が画像表示部67にストーリー性のある画像を表示する演出態様であった場合には、当該表示の続きの場面や当該表示の結末を表すような内

容にすることができる。

【0082】

そして、追加演出「A a」が実行される場合には、メダルの払い出し中（期間 ）に演出「A」が行われ、その後（メダルの払い出しが終了したか否かにかかわらず）、スタートスイッチ30が操作されるまでの間に、演出「a」が連続して、又は一時中断後にベット（メダル投入又はベットスイッチ16の押下）を契機に行われる。4枚払い出しの場合に対応する演出「B b」、5枚払い出しの場合に対応する演出「C c」も同様である。

ここで、図9の例では、追加演出に追加される時間に係る払い出しメダル数を一律n枚にしてあるが、払い出し枚数に応じて異なる枚数となるように設定してもよい。例えば、2枚払い出しの場合には5枚分、15枚払い出しの場合には1枚分、のように設定することができる。あるいは、各払い出し枚数に対してn値の異なる追加演出を複数設け、所定条件に応じて使い分けるようにしてもよい。

【0083】

演出実行手段220及び演出データ記憶手段230は、第一の実施の形態と同様である。

（入賞によるメダル払い出し時の演出）

次に、第二の実施の形態における演出制御装置22による演出実行制御について、図10のフローに基づき説明する。

まず、図10のステップ500において、演出を行うか否かを判断する。演出を行わないと判断した場合には、そのまま演出実行制御を終了する。演出を行うと判断した場合には、次のステップ501に進む。

ステップ501において、払い出し役が入賞したかどうか判断される。払い出し役が入賞しなかった場合には、そのまま演出実行制御を終了する。一方、払い出し役が入賞した場合には、次のステップ502に進む。

【0084】

ステップ502において、遊技状態が特定時か否か、例えばBB内部中かどうか判断される。特定時に該当しない場合には、ステップ503に進む。

ステップ503において、枚数対応演出の中から払い出し枚数に応じた演出を選択決定する。そして、次のステップ505に進む。

前記ステップ502において、特定時に該当すると判断した場合には、ステップ504に進む。

ステップ504において、追加演出の中から払い出し枚数に応じた演出を選択決定する。そして、次のステップ505に進む。

【0085】

ステップ505において、決定した演出を実行する。そして演出実行制御を終了する。

なお、上記フローにおいて、ステップ500と501の間で、第一の実施の形態と同様に、当選抽選手段110の抽選結果に基づいて、実行する可能性のある演出を仮選択してもよい。

また、上記した第二の実施の形態においても、第一の実施の形態と同様の払い出し判定手段200を設け、枚数対応演出が終了したにもかかわらず実際のメダル払い出しが終了していない場合に、所定の超過演出やエラー表示を行わせるようにしてもよい。さらに、第一の実施の形態と同様に、メダル払い出しが無い（0枚役入賞、不当選、非入賞）場合に、期間「 」で所定の演出を行わせるようにしてもよい。

【0086】

第二の実施の形態によれば、メダル払い出し終了後に、払い出し時の続きの演出が行われることにより、特定の遊技状態を報知することができる。あるいは、特定の遊技期間中において、払い出し時の演出の他に、ベット時のプレミア演出を行わせることにより、特定の遊技期間の遊技を興味溢れるものにすることができる。さらに、「特定時」を特定の遊技期間中に設定する場合には、払い出し枚数に対応する追加演出を複数設ける（例えばA aとA a'を設ける）とともに、特定状態（例えばBB内部中）の場合とそうでない場合とで使い分けるようにすれば、ベット時の追加演出の違いによって特定の遊技期間中に

においても特定状態を報知することができる。

【 0 0 8 7 】

(第二の実施の形態の変形例)

上記した第二の実施の形態では、メダル払い出し中の演出を決定する際、払い出し枚数に対応した演出を選択する場合に加え、払い出し枚数に対応した演出よりも長い時間の演出が選択される場合があるように形成してあったが、払い出し枚数に対応しない演出を選択可能にするための別形態として、払い出し枚数に関わりのない共通演出が選択される場合を設けることができる。

具体的には、図 1 1 に示すような演出選択テーブルを設ける。この演出決定テーブルでは、第一の実施の形態と同様な個々の入賞役に対応する払い出し枚数に応じて設定された演出の他に、全ての入賞役に共通して設けられた演出であって、メダル 3 枚が払い出されるのに要する時間と同等の実行時間に設定された演出 X が設けられている。

【 0 0 8 8 】

演出 X は、特定の遊技状態 (例えば特定の遊技区間、 B B 内部中) となった場合に所定の確率で選択されるものであって、演出「 X 」が行われることによって特定の遊技状態であることを報知することも可能である。

また、遊技期間「 」すなわち全ての回転リール 40 が回転停止してから入賞メダルが払い出され終わるまでの間に行われる演出として、上記以外に、メダル 1 枚が払い出されるのに要する時間と同等の実行時間に設定された演出「 b 」と、メダル 2 枚が払い出されるのに要する時間と同等の実行時間に設定された演出「 c 」と、メダル 1 2 枚が払い出されるのに要する時間と同等の実行時間に設定された演出「 d 」が設けられている。ここで、演出「 b 」「 c 」「 d 」はそれぞれ、演出「 B 」「 C 」「 D 」と同種の演出であって実行時間が異なるものである。すなわち、本実施の形態における超過演出とは、共通演出 X が選択された場合であって、メダルの払い出し枚数が 3 枚以上の場合の、3 枚を超えた払い出し期間中に行われる演出を意味するものである。

【 0 0 8 9 】

さらに、期間「 」すなわち前遊技終了後スタートスイッチ 30 が操作されるまでの間に行われる先送り演出として、メダル 1 枚が払い出されるのに要する時間と同等の実行時間に設定された演出「 a 」が設けられている。演出「 a 」は、演出「 A 」と同種の演出であって、実行時間が異なるものである。すなわち、先送り演出とは、共通演出 X が選択された場合であって、メダルの払い出し枚数が 3 枚以下の場合の、実際の払い出し終了後に、払い出されたメダル数を超えた時間分、次遊技開始までの間に繰り越して行われる演出を意味するものである。

なお、演出データを、それぞれの払い出し枚数に対して複数種類設け、どの演出を実行するか抽選や遊技状態に応じて使い分けるようにしてもよい。また、本実施の形態では、メダル払い出しが無かった (0 枚) 場合の演出については特に規定していないが、第一の実施の形態と同様に、期間「 」にて適宜行うようにしてもよい。

【 0 0 9 0 】

上記したような演出選択テーブルを用いて演出実行制御を行う場合には、図 1 0 のフローにおけるステップ 5 0 1 の後に、共通演出を実行するか否かの判断を行う。共通演出を実行するか否かは、遊技状態に応じて決定してもよいし、抽選により決定してもよい。そして次のステップで、共通演出を行う場合には、演出 X と、払い出し枚数に対応した超過演出又は先送り演出を選択決定し、共通演出を行わない場合には、払い出し枚数に対応した演出を選択決定する。さらに、その次のステップで、特定時が否かを判断し、特定時ならば特定時用の演出 (図 1 1 で「 ' 」付きの演出) を選択するようにすればよい。

なお、共通演出を B B 内部中に行うように設定した場合には、「特定時」とは、例えば前遊技までにおける投入メダルと払い出しメダルの差枚数が所定の値である場合としたり、特定時とするか否かの抽選に当選した場合、などとすることができる。

【 0 0 9 1 】

(第三の実施の形態)

(図面の説明)

図 1 2 乃至図 1 4 は、本発明の第三の実施の形態を示すものであり、図 1 2 は払い出しメダルがクレジットに加算される場合の払い出し開始から終了までを示すタイムチャート図及び残クレジットと払い出し枚数との関係を示す表、図 1 3 は演出選択テーブルを示す概念図、図 1 4 は演出実行処理を示す流れ図である。

第三の実施の形態は、入賞による払い出しメダルを、所定枚数を限度にクレジットに加算するように形成してある場合でも、払い出し枚数対応演出を実行可能としたものである。

【 0 0 9 2 】

なお、第三の実施の形態におけるスロットマシン10の基本的構成は、第一の実施の形態と同様であるので説明を省略し、本実施の形態の特徴点のみ述べる。

(クレジット制御手段120)

第三の実施の形態におけるクレジット制御手段120は、投入スイッチ15の検知信号、ベットスイッチ16及び精算スイッチ17の操作信号、及び入賞判定手段150からの払い出し入賞信号に基づいて、クレジット表示部19の表示を制御するためのものである。すなわち、本実施の形態における入賞判定手段150は、払い出し役が入賞した場合には、払い出し入賞信号をクレジット制御手段120に出力するように形成されている。

【 0 0 9 3 】

具体的には、クレジット制御手段120は、投入スイッチ15のメダル検知信号を受信した場合、及び入賞判定手段150からの払い出し入賞信号を受信した場合には、クレジット表示部19の表示を最大 5 0 まで 1 ずつ加算させる。そして、表示が 5 0 に達した場合には、クレジット超過信号を出力する。このクレジット超過信号により、メダル投入時にはメダルセクター (図示せず) のキャンセル装置が作動して、以後メダル投入口14から投入されるメダルはホッパーユニット65に移送されず、下皿3Cにキャンセルされる。

また、入賞時 (すなわち入賞判定手段150が払い出し入賞信号を出力している場合) にクレジット超過した場合には、クレジット制御手段120は、クレジットに加算された払い出し枚数の残り分の枚数情報 (残り枚数信号) を、ホッパー制御手段140に出力する。

【 0 0 9 4 】

さらに、本実施の形態においては、クレジット表示部19に表示されているクレジット数の数値データ (残りクレジットデータ) が、逐次、演出制御装置22に出力されるようになっている。演出制御装置22では、この残りクレジットデータに基づいて、メダル払い出し時の演出を決定する。

なお、ベットスイッチ16の操作信号を受信した場合及び精算スイッチ17の操作信号を受信した場合には、第一の実施の形態と同様である。

(ホッパー制御手段140)

ホッパー制御手段140の基本的構成は第一の実施の形態と同様であるが、本実施の形態においては、入賞時に、クレジット制御手段120から残り枚数信号を受信した場合に、当該枚数情報を記憶するとともにホッパーユニット65を作動させるものである。

【 0 0 9 5 】

(演出制御装置22)

第三の実施の形態における演出制御装置22は、特に図示しないが、次の (1) 乃至 (3) の手段を有している。

(1) 演出選択手段210

(2) 演出実行手段220

(3) 演出データ記憶手段230

なお、演出制御装置22としては、上記した (1) 乃至 (3) の手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでいてもよい。

【 0 0 9 6 】

(演出選択手段210)

本実施の形態における演出選択手段210は、入賞によるメダル払い出し中において、払

払い出しメダルがクレジットに加算されている期間を考慮した払い出し枚数対応演出を実行可能に形成されている。

ここで、本実施の形態では、入賞によりメダルが払い出される期間は、図12(A)に示すように、クレジット表示部19の表示が変動する表示変動期間「 」と、ホッパーユニット65が作動してメダルが下皿3Cに払い出されるホッパー作動期間「 」に分けられる。そして、各期間に払い出されるメダルと、クレジット数との関係を示したのが、図12(B)である。表中、左欄はメダル払い出しが行われる時点での残りクレジット、すなわちクレジット表示部19に表示されているクレジット数を示し、上段の枚数は、入賞により払い出される枚数を示している。なお、クレジットは最大値が50であるが、払い出しが行われる状態においては、必ずベットスイッチ16が押下されているので、残りクレジットの最大値は50に満たないことになる。本実施の形態では、説明の簡素化のため、ベットスイッチ16は3枚掛け専用であるものとして、表における残りクレジットの最大値は47としてある。

【0097】

図12(B)に示すように、2枚払い出しの場合には、残りクレジット数に関わりなく、クレジット表示部19の表示が2だけ加算され、ホッパーユニット65からメダルが払い出されることはない。また、8枚払い出しの場合には、残りクレジットが47ならクレジット表示部19の表示が3だけ加算されるとともにホッパーユニット65からメダルが5枚払い出される。そして残りクレジットが41以下では、ホッパーユニット65からメダルが払い出されることはない。同様に、10枚払い出しの場合には、残りクレジットが47のならクレジット表示部19の表示が3だけ加算されるとともにホッパーユニット65からメダルが7枚払い出され、残りクレジットが39以下では、ホッパーユニット65からメダルが払い出されることはない。

【0098】

そして、演出選択手段210は、特に図示しないが、クレジット制御手段120から逐次出力される残りクレジットデータを記憶するための記憶手段を有しているとともに、図13に示すように、上記した残りクレジットと払い出し枚数に対応して実行すべき演出を規定した演出決定テーブルを備えている。そして、入賞時(具体的には、入賞判定手段150から払い出し入賞信号を受信したとき)に記憶している残りクレジットの数値に基づいて、前記演出決定テーブルを用いて実行すべき演出を選択決定するものである。

例えば、2枚払い出しの場合には、残りクレジットがいくつかの場合でも演出「A」が選択される。演出「A」は、クレジット表示部19の表示が2だけ減算表示されるのに要する時間を実行時間に設定した表示変動演出にあたる。また、8枚払い出しの場合であって、残りクレジットが47の場合、演出「B1」が選択される。演出「B1」は、クレジット表示部19の表示が3だけ減算表示されるのに要する時間と、ホッパーユニット65からメダルが5枚払い出されるのに要する時間を足した時間が実行時間に設定してある表示変動払い出し演出にあたる。そして、8枚払い出しの場合であって、残りクレジットが46の場合、演出「B2」が選択されるが、演出「B2」は、演出「B1」と同種の演出であって、クレジット表示部19の表示が4だけ減算表示されるのに要する時間と、ホッパーユニット65からメダルが4枚払い出されるのに要する時間を足した時間が実行時間に設定してある演出である。

【0099】

なお、特に図示しないが、図13に示す演出の他に、残りクレジットと払い出し枚数に対応して実行すべき他の演出を設け、遊技状態等所定の条件に応じて図13に示す演出と他の演出とを使い分けるようにしてもよい。例えば、2枚払い出しに対応する演出として、「A」と、「A」と同じ実行時間であり表示態様が若干異なる「A'」を設け、通常時は「A」を選択し、BB内部中などの特定時には「A'」が選択されるようにしてもよい。

演出実行手段220及び演出データ記憶手段230は、第一の実施の形態と同様である。

(入賞によるメダル払い出し時の演出)

次に、第三の実施の形態における演出制御装置22による演出実行制御について、図14のフローに基づき説明する。

【0100】

まず、図14のステップ600において、演出を行うか否かを判断する。演出を行わないと判断した場合には、そのまま演出実行制御を終了する。演出を行うと判断した場合には、次のステップ601に進む。

ステップ601において、払い出し役が入賞したかどうか判断される。払い出し役が入賞しなかった場合には、そのまま演出実行制御を終了する。一方、払い出し役が入賞した場合には、次のステップ602に進む。

ステップ602において、残りクレジットを確認する。具体的には、この時点で記憶しているクレジット制御手段120からの残りクレジットデータを読み取る。そして、次のステップ603に進む。

【0101】

ステップ603において、残りクレジット及び払い出し枚数に対応した枚数他対応演出を選択する。例えば、15枚払い出しで残りクレジットが40の場合には、演出「D8」を選択する(図13参照)。そして、次のステップ604に進む。

ステップ604において、決定した演出を実行する。そして演出実行制御を終了する。

なお、上記した第三の実施の形態においても、第一の実施の形態と同様の払い出し判定手段200を設け、枚数対応演出が終了したにもかかわらず実際のメダル払い出しが終了していない場合に、所定の超過演出やエラー表示を行わせるようにしてもよい。さらに、第一の実施の形態と同様に、メダル払い出しが無い(0枚役入賞、不当選、非入賞)場合に、期間「」で所定の演出を行わせるようにしてもよい。

【0102】

ところで、本実施の形態に係るスロットマシンは、複数の図柄を変動表示及び停止表示可能な複数の図柄表示手段、前遊技終了を条件に前記図柄表示手段の図柄変動を開始させるための図柄変動開始手段、複数の前記図柄表示手段の図柄変動を個々に停止させるための図柄変動停止手段、当選か否かの当選判定の抽選を行う当選抽選手段110、前記当選抽選手段110の抽選結果及び前記図柄変動開始手段、前記図柄変動停止手段の操作に基づいて、遊技を制御するための遊技制御手段21、前記当選判定の抽選結果が所定の当選役に当選し、前記複数の図柄表示手段の当選に係る図柄を、前記図柄変動停止手段の操作により予め定められた態様に停止させることができた場合に入賞として扱い、遊技媒体を払い出させるための入賞判定手段150、遊技媒体の払い出し中に行われる払い出し演出の演出データを記憶した演出データ記憶手段230、前記払い出し演出を実行させることができる演出実行手段220、前記演出実行手段220の実行すべき演出を決定するための演出選択手段210、を備えた遊技機に用いられる遊技機用プログラムであって、前記払い出し演出は、入賞による遊技媒体の払い出し枚数に各々対応して設けられるとともに、その実行時間が、払い出される遊技媒体数によって決定される払い出し時間と同等となるよう設定されており、前記演出選択手段210は、入賞により払い出されると決定された遊技媒体数に応じて、前記複数の払い出し演出の中から実行すべき演出を決定し、前記演出実行手段220は、前記演出選択手段210の決定に基づいて、前記払い出し演出を行わせるように形成されていることを特徴とする遊技機用プログラムによって制御することができる。

【0103】

さらに、前記遊技用プログラムを記憶したコンピュータ読み取り可能な記憶媒体を用いて制御することができる。

ここで、前記図柄表示手段は、回転リール40を用いたものでもよいし、液晶ディスプレイやCRT等の画像表示装置に複数の図柄を順次表示させるようにしたものでもよい。

また、入賞手段としては、前記遊技機用プログラムを用いてスロットマシンを制御する場合には、ホッパーユニット65を介して遊技者にメダルを払い出すように形成することができる。一方、前記遊技機用プログラムを用いて、業務用若しくは家庭用のテレビゲーム機を制御しようとする場合には、現実の遊技メダルの払い出しは行えないので、例えば液

晶ディスプレイやＣＲＴ等の画像表示装置に、獲得メダル数の枚数表示をしたり、メダルの増減がわかるような絵（動画でも静止画でもよい）を表示するように形成することができる。

【０１０４】

なお、本発明は、スロットマシン以外の遊技機にも応用できる。例えば、遊技媒体として遊技球（パチンコ球）を用いてスロットマシンと同様の遊技を行わせるパロット遊技機などにも応用できるものである。又この場合、払い出される遊技媒体は、必ずしも遊技機内部の貯留装置（ホッパーユニット65）から払い出されるものである必要はない。遊技機側において、入賞により払い出される遊技媒体が検知される（遊技媒体が払い出されていることを確認できる）ようになっていればよい。

【図面の簡単な説明】

【０１０５】

【図１】本発明の第一の実施の形態であって、スロットマシンの外観正面図である。

【図２】本発明の第一の実施の形態であって、スロットマシンの入力、出力及び制御装置を示すブロック図である。

【図３】第一の実施の形態におけるスロットマシンの作動の概略を示す流れ図である。

【図４】スロットマシンの作動のうち抽選処理を示す流れ図である。

【図５】スロットマシンの作動のうちリール回転停止処理を示す流れ図である。

【図６】スロットマシンの一回の遊技を示すタイムチャートである。

【図７】第一の実施の形態における演出決定テーブルの概念図である。

【図８】第一の実施の形態における演出実行処理の概略を示す流れ図である。

【図９】本発明の第二の実施の形態であって、演出決定テーブルの概念図である。

【図１０】第二の実施の形態における演出実行処理の概略を示す流れ図である。

【図１１】第二の実施の形態の変形例であって、演出決定テーブルの概念図である。

【図１２】本発明の第三の実施の形態であって、メダル払い出し期間を示すタイムチャート及び残りクレジットと払い出し枚数の関係を示す表である。

【図１３】第三の実施の形態における演出決定テーブルの概念図である。

【図１４】第三の実施の形態における演出実行処理の概略を示す流れ図である。

【符号の説明】

【０１０６】

10	スロットマシン	11	筐体
12	表示窓	13	図柄表示窓
15	投入スイッチ	16	ベットスイッチ
17	精算スイッチ	18	メダル払い出し口
20	制御装置	21	遊技制御装置
22	演出制御装置		
30	スタートスイッチ	40	回転リール
42	リールテープ	50	ストップスイッチ
60	リールユニット	65	ホッパーユニット
65A	払い出しセンサ	66	表示装置
70	通常遊技制御手段	80	特別遊技制御手段
90	特定導入遊技制御手段	100	特定遊技制御手段
110	当選抽選手段	111	乱数発生手段
112	乱数抽出手段	113	当選判定テーブル
114	判定手段		
120	クレジット制御手段	130	リール制御手段
140	ホッパー制御手段	150	入賞判定手段
200	払い出し判定手段	210	演出選択手段
220	演出実行手段	230	演出データ記憶手段