【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14日(2006.12.14)

【公開番号】特開2006-175273(P2006-175273A)
【公開日】平成18年7月6日(2006.7.6)
【年通号数】公開・登録公報2006-026
【出願番号】特願2006-84130(P2006-84130)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　5/04　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　5/04　５１２Ｄ

【手続補正書】
【提出日】平成18年10月24日(2006.10.24)
【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】
遊技者が遊技を進行するうえで入力操作する入力操作手段と、
遊技中に、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、更新しつつ記憶する遊技実績記憶手段と、
演出内容を定めた複数種類の演出パターンを記憶した演出パターン記憶手段と、
前記遊技実績記憶手段に記憶された遊技実績に基づいて、前記演出パターン記憶手段に記憶された演出パターンの中から、いずれかの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により選択された演出パターンに従い、演出を出力する演出出力制御手段と、
過去の遊技において選択した演出パターンを記憶する選択演出パターン記憶手段と
を備え、
前記演出パターン選択手段は、選択した演出パターンと、前記選択演出パターン記憶手段に記憶された演出パターンとを対比し、選択した演出パターンと同一の演出パターンが前記選択演出パターン記憶手段に既に記憶されているときは、選択した演出パターンをキャンセルし、他の演出パターンを選択し直すように制御する
ことを特徴とするスロットマシン。
【請求項２】
遊技実績に対応する演出内容の特徴を定めておき、遊技実績の変化に応じて演出の特徴を変化させるようにしたスロットマシンであって、
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と、
遊技中に、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、更新しつつ記憶する遊技実績記憶手段と、
所定の遊技実績に対応する演出内容の特徴を有する複数種類の演出パターンを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に記憶された演出パターンのうち、前記遊技実績記憶手段に記憶された遊技実績に対応する演出内容の特徴を有する演出パターンの中から、いずれかの演出パターンを抽選によって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により選択された演出パターンに従い、演出の出力を制御す

る演出出力制御手段と、
過去の遊技において選択した演出パターンを記憶する選択演出パターン記憶手段と
を備え、
前記演出パターン選択手段は、選択した演出パターンと、前記選択演出パターン記憶手段に記憶された演出パターンとを対比し、選択した演出パターンと同一の演出パターンが前記選択演出パターン記憶手段に既に記憶されているときは、選択した演出パターンをキャンセルし、他の演出パターンを選択し直すように制御する
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、
遊技回数をカウントする遊技回数カウント手段を備え、
前記演出パターン選択手段は、前記選択演出パターン記憶手段に記憶された演出パターンが選択されたときの遊技から、前記遊技回数カウント手段のカウント結果に基づく当該遊技までの遊技回数を参照して、前記演出パターン記憶手段に記憶された演出パターンの中から、当該遊技における演出パターンを選択する
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、
前記遊技実績記憶手段に記憶された遊技実績のうち、特定の遊技実績値が所定値を超えたときに、選択すべき演出パターンの演出内容の特徴を変更するか否かを決定する演出パターン変更決定手段を備える
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、
前記遊技実績記憶手段は、複数種類の遊技実績を記憶し、
前記演出パターン選択手段は、前記演出パターン記憶手段に記憶された演出パターンのうち、前記遊技実績記憶手段に記憶された複数種類の遊技実績の組合せに対応する演出内容の特徴を有する演出パターンの中から、いずれかの演出パターンを抽選によって選択する
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、
遊技の終了時からの時間の計測を開始する計時手段と、
前記計時手段の計測結果に基づいて、遊技が行われていない時間が所定時間を経過したと判別されたときは、前記演出パターン選択手段は、前記演出パターン記憶手段に記憶された演出パターンのうち、所定の演出内容の特徴を有する演出パターンの中から、いずれかの演出パターンを抽選によって選択する
ことを特徴とするスロットマシン。
【請求項７】
請求項１から請求項６までのいずれか１項に記載のスロットマシンにおいて、
前記演出出力制御手段は、選択した演出パターンに係る演出を出力する時期を決定する演出出力時期決定手段を備える
ことを特徴とするスロットマシン。
【請求項８】
請求項１から請求項７までのいずれか１項に記載のスロットマシンにおいて、
演出パターンは、サウンドの出力、発光体の点灯、及び画像表示のうち、少なくとも１つの出力手段を用いて、役の当選可能性を遊技者に報知する演出を定めたものであり、
前記演出パターン記憶手段に記憶された、１つの演出内容の特徴を有する各演出パターンは、共通の出力手段を主体としたものであり、他の１つの演出内容の特徴を有する各演出パターンが主体とする出力手段と異なるものである

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、遊技実績に基づく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、スロットマシンでは、役の当選可能性を遊技者に対して報知するため、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、例えばリールの内側に実装されたバックランプを特定パターンで点灯したり、スピーカから特定のサウンドを出力したり、画像表示装置に特定の画像を表示したりするものである。
このような役の当選可能性を報知する演出を行う場合は、遊技者は、その演出によって、役の当選可能性をある程度推測することができる。
【発明の開示】
【発明が解決しようとする課題】
【０００３】
しかし、前述の従来の技術では、役の当選可能性の演出を行うことは、スロットマシンの初級者にとっては、有益となる。しかし、上級者にとっては、出現した図柄の組合せや、リールの停止時におけるリールの停止制御、すなわち遊技者がストップスイッチを操作してからリールが停止するまでに移動した図柄数等を考慮して、役の当選可能性をある程度推測することができてしまう。よって、このような場合は、遊技の終了後（全てのリールの停止後）に、バックランプの点灯やサウンドの出力による演出を行っても、あまり意味をなさない。
【０００４】
すなわち、従来では、選択された演出を一律に出力しているにすぎないため、必ずしも全ての遊技者に見合った演出であるとはいえないという問題がある。
また、１つのスロットマシンを長期にわたって遊技をしていると、演出内容のほとんどを把握してしまい、演出が単調に感じられてしまうという問題がある。
【０００５】
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に基づいて、遊技者に見合う演出を行うようにし、さらには、遊技実績に応じて演出内容が変化していくようにし、遊技者を飽きさせない演出を行うようにすることである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
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と、遊技中に、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、更新しつつ記憶する遊技実績記憶手段と、演出内容を定めた複数種類の演出パターンを記憶した演出パターン記憶手段と、前記遊技実績記憶手段に記憶された遊技実績に基づいて、前記演出パターン記憶手段に記憶された演出パターンの中から、いずれかの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により選択された演出パターンに従い、演出を出力する演出出力制御手段と、過去の遊技において選択した演出パタ

ーンを記憶する選択演出パターン記憶手段とを備え、前記演出パターン選択手段は、選択した演出パターンと、前記選択演出パターン記憶手段に記憶された演出パターンとを対比し、選択した演出パターンと同一の演出パターンが前記選択演出パターン記憶手段に既に記憶されているときは、選択した演出パターンをキャンセルし、他の演出パターンを選択し直すように制御することを特徴とする。

【０００７】

請求項１の発明においては、遊技者により入力操作手段が操作されて遊技が行われると、それに基づき発現する種々の遊技実績が遊技実績記憶手段に記憶されるとともに、遊技が継続して行われることによってその遊技実績が更新される。

そして、この遊技実績に基づいて、演出パターンが抽選によって選択される。演出パターンが選択されると、その演出パターンに従って、演出が出力される。

【０００８】

したがって、遊技者の入力操作手段の操作に基づく遊技実績を反映させた演出を行うことができる。これにより、全ての遊技者に対して一律に同一の演出を行うのではなく、例えば遊技者の技量や、遊技回数、特別役の当選回数等に応じた演出を行うことができ、その遊技者に見合った演出を行うことが可能となる。

また、当該遊技で選択した演出パターンと過去に選択した演出パターンとが同一であるときは、選択した演出パターンをキャンセルして、他の演出パターンを選択し直す。

【０００９】

（請求項２）

請求項２の発明は、遊技実績に対応する演出内容の特徴を定めておき、遊技実績の変化に応じて演出の特徴を変化させるようにしたスロットマシンであって、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と、遊技中に、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、更新しつつ記憶する遊技実績記憶手段と、所定の遊技実績に対応する演出内容の特徴を有する複数種類の演出パターンを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に記憶された演出パターンのうち、前記遊技実績記憶手段に記憶された遊技実績に対応する演出内容の特徴を有する演出パターンの中から、いずれかの演出パターンを抽選によって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により選択された演出パターンに従い、演出の出力を制御する演出出力制御手段と、過去の遊技において選択した演出パターンを記憶する選択演出パターン記憶手段とを備え、前記演出パターン選択手段は、選択した演出パターンと、前記選択演出パターン記憶手段に記憶された演出パターンとを対比し、選択した演出パターンと同一の演出パターンが前記選択演出パターン記憶手段に既に記憶されているときは、選択した演出パターンをキャンセルし、他の演出パターンを選択し直すように制御することを特徴とする。

【００１０】

請求項２の発明においては、遊技者により入力操作手段が操作されて遊技が行われると、それに基づき発現する種々の遊技実績が遊技実績記憶手段に記憶されるとともに、遊技が継続して行われることによってその遊技実績が更新される。

そして、この遊技実績に対応する演出内容の特徴を有する、いずれかの演出パターンが抽選によって選択される。演出パターンが選択されると、その演出パターンに従って、演出が出力される。

【００１１】

また、遊技が継続され、遊技実績が変化すると、それまで選択されていた演出パターンと演出内容の特徴が異なる演出パターンが選択されるようになる。よって、選択される演出パターンの特徴が変化すれば、出力される演出の特徴も変化するようになる。

【００１２】

したがって、遊技者の入力操作手段の操作に基づく遊技実績の変化に応じて、出力される演出の特徴が変化するようになる。これにより、全ての遊技者に対して一律に同一の演出を行うのではなく、例えば遊技者の技量や、遊技回数、特別役の当選回数等に応じた演

出を行うことができ、その遊技者に見合った演出を行うことが可能となる。また、演出の特徴が遊技の継続に伴って逐次変化していくので、遊技者は、常に新鮮な演出を楽しむことができる。さらに、遊技者は、遊技を行うごとに異なる演出が出力されるので、全く違うタイプのスロットマシンで遊技をしているかのように感じることになる。よって、飽きのこない奥深いスロットマシンを提供することができる。

また、当該遊技で選択した演出パターンと過去に選択した演出パターンとが同一であるときは、選択した演出パターンをキャンセルして、他の演出パターンを選択し直す。

【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、遊技回数をカウントする遊技回数カウント手段を備え、前記演出パターン選択手段は、前記選択演出パターン記憶手段に記憶された演出パターンが選択されたときの遊技から、前記遊技回数カウント手段のカウント結果に基づく当該遊技までの遊技回数を参照して、前記演出パターン記憶手段に記憶された演出パターンの中から、当該遊技における演出パターンを選択することを特徴とする。

【００１４】

請求項３の発明においては、過去の遊技において選択した演出パターンが選択演出パターン記憶手段に記憶されるとともに、その演出パターンが選択されたときの遊技から、当該遊技までの遊技回数がカウントされる。そして、過去の遊技において選択した演出パターンと、当該遊技までの遊技回数を参照して、演出パターンが選択される。

したがって、例えば、複数回の連続する遊技で同一の演出パターンが選択され、複数回の連続する遊技で同一の演出が出力されてしまうこと等を防止することができる。

【００１５】

（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、前記遊技実績記憶手段に記憶された遊技実績のうち、特定の遊技実績値が所定値を超えたときに、選択すべき演出パターンの演出内容の特徴を変更するか否かを決定する演出パターン変更決定手段を備えることを特徴とする。

【００１６】

請求項４の発明においては、遊技実績記憶手段に記憶された遊技実績が更新され、特定の遊技実績値が所定値を超えたときに、選択すべき演出パターンの演出内容の特徴を変更するか否かが決定される。

したがって、演出の特徴を変化させるときの遊技実績の種々の条件を定めることができる。

【００１７】

（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、前記遊技実績記憶手段は、複数種類の遊技実績を記憶し、前記演出パターン選択手段は、前記演出パターン記憶手段に記憶された演出パターンのうち、前記遊技実績記憶手段に記憶された複数種類の遊技実績の組合せに対応する演出内容の特徴を有する演出パターンの中から、いずれかの演出パターンを抽選によって選択することを特徴とする。

【００１８】

請求項５の発明においては、遊技実績記憶手段には複数種類の遊技実績が記憶される。そして、その複数種類の遊技実績の組合せに対応する演出内容の特徴を有する、いずれかの演出パターンが選択される。

したがって、遊技者の技量、遊技回数、及び特別役の当選回数等、種々の遊技実績を組み合わせて演出内容の特徴が決定される。よって、同程度の技量を有する遊技者間でも、異なる演出内容を出力することができる。また、複数種類の遊技実績を組み合わせることで、予測性のない演出を出力することができる。

【００１９】

（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、遊技の終了時からの時間の計測を開始する計時手段と、前記計時手段の計測結果に基づいて、遊技が行われていない時間が所定時間を経過したと判別されたときは、前記演出パターン選択手段は、前記演出パターン記憶手段に記憶された演出パターンのうち、所定の演出内容の特徴を有する演出パターンの中から、いずれかの演出パターンを抽選によって選択することを特徴とする。
【００２０】
請求項６の発明においては、遊技の終了時から、遊技が行われていない時間が計測される。そして、この時間が所定時間を経過したときは、所定の演出内容の特徴を有する演出パターンが選択される。
したがって、遊技者が遊技を終了した後、所定時間が経過したときは、例えば初期状態用の演出パターンを選択するようにすれば、その後に、他の遊技者がそのスロットマシンで遊技を行う場合であっても、その後の遊技者の遊技実績に基づく演出を出力することができる。
【００２１】
（請求項７）
請求項７の発明は、請求項１から請求項６までのいずれか１項に記載のスロットマシンにおいて、前記演出出力制御手段は、選択した演出パターンに係る演出を出力する時期を決定する演出出力時期決定手段を備えることを特徴とする。
【００２２】
請求項７の発明においては、演出出力制御手段により、選択された演出パターンに係る演出の出力時期が決定される。
したがって、例えば、遊技の全体を制御する部分から演出出力制御手段に対し、演出に関する情報を送信する場合においては、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、遊技の全体を制御する部分の処理の負担を軽減することができる。
【００２３】
（請求項８）
請求項８の発明は、請求項１から請求項７までのいずれか１項に記載のスロットマシンにおいて、演出パターンは、サウンドの出力、発光体の点灯、及び画像表示のうち、少なくとも１つの出力手段を用いて、役の当選可能性を遊技者に報知する演出を定めたものであり、前記演出パターン記憶手段に記憶された、１つの演出内容の特徴を有する各演出パターンは、共通の出力手段を主体としたものであり、他の１つの演出内容の特徴を有する各演出パターンが主体とする出力手段と異なるものであることを特徴とする。
【００２４】
請求項８の発明においては、１つの演出内容の特徴を有する演出パターンの中からいずれかの演出パターンが選択されているときは、特定の出力手段を主体とした演出が出力され、それまで選択されていたものと異なる演出内容の特徴を有する演出パターンの中からいずれかの演出パターンが選択されたときは、他の出力手段を主体とした演出に変更される。
したがって、演出内容の共通の特徴を有する演出パターンごとに、出力手段の特徴を持たせることができる。
【発明の効果】
【００２５】
（請求項１）
請求項１の発明によれば、遊技者の入力操作手段の操作に基づく遊技実績を反映させた演出を行うことができる。これにより、全ての遊技者に対して一律に同一の演出を行うのではなく、例えば遊技者の技量や、遊技回数、特別役の当選回数等に応じた演出を行うことができ、その遊技者に見合った演出を行うことが可能となる。
さらに、複数回の遊技で連続して同一の演出パターンが選択されること等がなくなる。

【００２６】
（請求項２）
請求項２の発明によれば、遊技者の入力操作手段の操作に基づく遊技実績の変化に応じて、出力される演出の特徴が変化するようになる。これにより、全ての遊技者に対して一律に同一の演出を行うのではなく、例えば遊技者の技量や、遊技回数、特別役の当選回数等に応じた演出を行うことができ、その遊技者に見合った演出を行うことが可能となる。また、演出の特徴が遊技の継続に伴って逐次変化していくので、遊技者は、常に新鮮な演出を楽しむことができる。さらに、遊技者は、遊技を行うごとに異なる演出が出力されるので、全く違うタイプのスロットマシンで遊技をしているかのように感じることになる。よって、飽きのこない奥深いスロットマシンを提供することができる。
さらに、複数回の遊技で連続して同一の演出パターンが選択されること等がなくなる。
【００２７】
（請求項３）
請求項３の発明によれば、例えば、複数回の連続する遊技で同一の演出パターンが選択され、複数回の連続する遊技で同一の演出が出力されてしまうこと等を防止することができる。
【００２８】
（請求項４）
請求項４の発明によれば、演出の特徴を変化させるときの遊技実績の種々の条件を定めることができる。
【００２９】
（請求項５）
請求項５の発明によれば、遊技者の技量、遊技回数、及び特別役の当選回数等、種々の遊技実績を組み合わせて演出内容の特徴が決定される。よって、同程度の技量を有する遊技者間でも、異なる演出内容を出力することができる。また、複数種類の遊技実績を組み合わせることで、予測性のない演出を出力することができる。
【００３０】
（請求項６）
請求項６の発明によれば、遊技者が遊技を終了した後、所定時間が経過したときは、例えば初期状態用の演出パターンを選択するようにすれば、その後に、他の遊技者がそのスロットマシンで遊技を行う場合であっても、その後の遊技者の遊技実績に基づく演出を出力することができる。
【００３１】
（請求項７）
請求項７の発明によれば、例えば、遊技の全体を制御する部分から演出出力制御手段に対し、演出に関する情報を送信する場合においては、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、遊技の全体を制御する部分の処理の負担を軽減することができる。
【００３２】
（請求項８）
請求項８の発明によれば、演出内容の共通の特徴を有する演出パターンごとに、出力手段の特徴を持たせることができる。
【発明を実施するための最良の形態】
【００３３】
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、本発明の一実施形態のスロットマシンにおいて、制御の概略を示すブロック図である。本発明のスロットマシン１０は、遊技実績に対応する演出内容の特徴を定めておき、遊技実績の変化に応じて演出の特徴を変化させるようにしたものである。
【００３４】
スロットマシン１０の遊技制御手段６０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。遊技制御手段６０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等とを備える。

【００３５】

遊技制御手段６０の出力側（図中、右側）には、以下に示すモータ３２等の周辺機器が電気的に接続されている。

モータ３２は、リール３１を回転させるためのものであり、リール３１の回転中心部に連結され、遊技制御手段６０によって制御される。

【００３６】

リール３１は、リング状のものであり、その外周面には複数種類の図柄（入賞役を構成する図柄等）を印刷したリールテープを貼付したものである。１つのリール３１には、例えば２１図柄が等間隔で設けられる。

リール３１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３１は、スロットマシン１０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。よって、スロットマシン１０の表示窓から、合計９個の図柄が見えるように配置されている。

そして、リール３１がモータ３２によって回転されることで、リール３１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。

【００３７】

入賞役としては、例えば、複数種類の特別役、複数種類の小役、及びリプレイが挙げられる。

特別役とは、通常遊技から特別遊技（通常遊技以上にメダルの獲得が期待できる、遊技者にとって有利となる遊技）に移行させる役であり、例えば、ビックボーナス（以下、ＢＢと略称する。）、レギュラーボーナス（以下、ＲＢと略称する。）、及びシングルボーナス（以下、ＳＢと略称する。）が挙げられる。

【００３８】

特別役がＢＢであるとき、それに対応する特別遊技であるＢＢゲームは、以下のような遊技である。

ＢＢゲームは、第１遊技と第２遊技とを有するものであり、通常遊技からＢＢゲームに移行したときは、最初に第１遊技に移行する。この第１遊技では、特定の役の抽選のみが行われる。そして、第１遊技において所定の条件を満たしたときは、ＢＢゲームの第１遊技から第２遊技（ボーナスゲーム）に移行する。

【００３９】

第２遊技とは、所定役が高確率で入賞する遊技を、規定入賞回数又は規定遊技回数に到達するまで行うものである。この第２遊技において、規定入賞回数又は規定遊技回数に到達したときは、再度、第１遊技に戻るようにする。そして、第１遊技の遊技回数が規定回数に到達するか、又は第１遊技から第２遊技への移行回数が規定回数に到達するまで、第１遊技と第２遊技とを繰り返す。第１遊技から第２遊技への移行回数が規定回数目であるときは、その第２遊技の終了によって、ＢＢゲームが終了する。

【００４０】

また、特別役がＲＢであるとき、それに対応する特別遊技であるＲＢゲームは、上記の第２遊技（ボーナスゲーム）を１セット、すなわち所定役が高確率で当選する遊技を規定入賞回数又は規定遊技回数に到達するまで行うものである。

さらにまた、特別役がＳＢであるとき、それに対応する特別遊技であるＳＢゲームは、上記の第２遊技である所定役が高確率で当選する遊技を、１遊技だけ行うものである。

【００４１】

また、小役とは、予め定めた枚数のメダルが払い出される役である。小役の種類に応じて、メダルの払出し枚数が異なるように設定されている。

さらにまた、リプレイとは、再遊技役であって、当該遊技でのメダルの投入枚数（ベッ

ト枚数）を維持した再遊技を行わせる役である。
【００４２】
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、その役の入賞となる。
例えば、特別役であるＢＢの図柄の組合せが「７」－「７」－「７」に設定されているとすると、全てのリール３１の停止時に、いずれかの有効ライン上に、各リール３１の「７」の図柄が停止しているときは、ＢＢの入賞となる。
【００４３】
ここで、図示しないが、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３１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。
また、この有効ラインは、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。
【００４４】
第１演出出力装置（画像表示装置）３３は、演出出力装置のうち、遊技中に各種の演出画像や所定の情報等を画像表示する演出を行うものであり、液晶画像表示装置やドットディスプレイ等からなるものである。
第２演出出力装置３４は、演出出力装置のうち、画像表示以外の手段により演出を出力するものであり、本実施形態では、バックランプ３４ａと、スピーカ３４ｂとを備える。
【００４５】
バックランプ３４ａは、各リール３１の内周側に固定して配置され、有効ライン上に位置する図柄を背後から照光するランプを有している。バックランプ３４ａは、図柄を見やすくするための他、特定のパターンで発光する演出を出力するものである。
【００４６】
また、スピーカ３４ｂは、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。
なお、第２演出出力装置３４としては、上記以外に、例えばスロットマシン１０の前面上部に設けられた上部ランプ等を備えるが、本実施形態では説明を省略する。
【００４７】
さらに、遊技制御手段６０の入力側（図中、左側）には、以下の入力操作手段等を備える。入力操作手段は、遊技者が遊技を進行するうえで入力操作する部分であり、図１中、破線にて囲んだものである。
メダル投入口２１は、遊技者が遊技メダルを投入する部分である。メダル投入口２１から投入されたメダルは、メダルセンサ２２を通過すると、遊技制御手段６０は、メダルセンサ２２をメダルが通過したことを検出する。
ベットスイッチ２３は、遊技者がクレジットの範囲内で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。
【００４８】
スタートスイッチ４１は、遊技者がリール３１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の回転を停止させるときに操作するスイッチである。
【００４９】
通常遊技では、遊技者は、メダル投入口２１からメダルを投入するか、又はベットスイッチ２３を操作して有効ラインを有効化し、スタートスイッチ４１をオンする。これにより、全リール３１が始動される。そして、遊技者は各ストップスイッチ４２を押すことで

各リール３１の回転を停止させる。全てのリール３１の停止時に、有効ライン上のリール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、その役の入賞となり、成立役に応じてメダルの払出し等が行われる。

【００５０】

遊技制御手段６０は、以下の各手段を備える。なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、遊技制御手段６０は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

（役抽選手段）

役抽選手段６１は、役（特別役、小役又はリプレイ等）の抽選を行うものである。役抽選手段６１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、乱数抽出手段によって抽出される乱数値に対応するそれぞれの役（特別役、小役又はリプレイ等）の当選／非当選を記憶した抽選テーブルと、乱数抽出手段が抽出した乱数値及び抽選テーブルに基づいて、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。

【００５１】

乱数発生手段は、所定の領域（例えば１０進法で０～６５５３５）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４１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。

【００５２】

（リール停止制御手段）

リール停止制御手段６２は、遊技状態（通常遊技状態、特別遊技状態等）と、役抽選手段６１の抽選結果と、ストップスイッチ４２がオンされたときのタイミング等とから、リール３１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３１を停止制御するものである。

【００５３】

リール停止制御手段６２は、役抽選手段６１の抽選結果等に対応する所定の停止位置決定テーブル６３を選択し、ストップスイッチ４２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テーブル６３を参照してリール３１の停止位置を決定する。停止位置決定テーブル６３によりリール３１の停止位置が決定されると、リール停止制御手段６２は、モータ３２を駆動制御して、その決定した位置にリール３１が停止するように制御する。

【００５４】

なお、役抽選手段６１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３１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６１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３１が停止制御される。

【００５５】

しかし、特別役に当選している遊技中では、特別役の図柄の組合せが有効ラインに停止しなかった場合であっても、リール停止制御手段６２は、リール３１の停止時に、表示窓内に存在する図柄の組合せが、特別役に当選していることを意味する図柄の組合せ（いわゆる「リーチ目」）を出現させる場合がある。

なお、このリーチ目には、第１リール３１のみの出目（第２リール３１及び第３リール３１の出目は任意）によって確定する第１リール確定リーチ目、第１及び第２リール３１の組合せによる出目（第３リール３１の出目は任意）によって確定する第２リール確定リーチ目、さらに、３つの全てのリール３１の組合せによる出目によって確定するリーチ目がある。

このように、リール停止制御手段６２は、リーチ目を出現させることにより、リール３

１の停止制御による演出を行う場合がある。
さらに、リール停止制御手段６２は、リール３１を停止させるときに、ストップスイッチ４２がオンされた後、複数図柄分だけリール３１を移動させた後にリール３１を停止制御させる演出を行う場合もある。
【００５６】
（停止位置決定テーブル）
停止位置決定テーブル６３は、役抽選手段６１による役の抽選結果と、ストップスイッチ４２が操作された瞬間のリール３１の位置等とから、リール３１の停止位置を定めたものである。役抽選手段６１による役の抽選において、いずれの役にも当選していないときは、いずれ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３１の停止位置が定められている。また、いずれかの役の当選時は、当選した役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、リール３１の停止位置が定められている。
【００５７】
なお、リール停止制御手段６２は、上記のように、停止位置決定テーブル６３を使用せずにリール３１の停止位置を決定しても良い。例えば、ストップスイッチ４２が操作されたときに、役抽選手段６１による役の抽選結果等を参照して停止可能位置を検索し、その停止可能位置の範囲内で、適切な停止位置を決定する停止制御を行うことも可能である。
【００５８】
（入賞処理手段）
入賞処理手段６４は、入賞役の有無を判別する入賞判別手段、及び入賞役がある場合に、その入賞役に応じた払出し等の処理を行う払出し手段とを備える。
入賞判別手段は、リール３１の停止時に、いずれかの有効ラインに停止した図柄の組合せが、予め定められたいずれかの役の図柄の組合せと一致するか否かを判別するものである。入賞判別手段は、例えばモータ３２の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判別し、これに基づいて、役の入賞の有無を判別する。
【００５９】
払出し手段は、入賞判別手段により、リール３１の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役の図柄の組合せと一致すると判別されたときに、成立役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。
なお、リプレイの入賞時は、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。
【００６０】
以上の手段は、遊技の進行に直接関係する手段である。これに対し、以下の各手段は、遊技中の演出に関する手段である。
（遊技実績記憶手段）
遊技実績記憶手段７１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、１又は２種以上の所定の遊技実績を、更新しつつ記憶するものであり、ＲＡＭ等のメモリ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。
【００６１】
（１）所定期間における遊技回数。例えば、電源投入後（初期化後）からの累積遊技回数。また、特別役が入賞した場合において、前回の特別遊技が終了した時から、今回の特別役が入賞した時までの遊技回数。さらには、前々回の特別遊技が終了した時から前回の特別役が入賞した時までの遊技回数との差。さらにまた、特別遊技の終了後に一定条件下で遊技者に有利となる特典付き遊技を行わせる場合に、その特典付き遊技中の遊技回数。さらに、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遊技回数。
【００６２】
（２）所定期間におけるメダルの獲得枚数。例えば、ＢＢゲームやＲＢゲーム中の獲得

枚数。又は、特別遊技の終了後の特典付き遊技における獲得枚数。
（３）所定の遊技状態となった回数。例えば、ＢＢゲーム、ＲＢゲーム及びＳＢゲームに移行した回数。また、各種の役の当選回数や入賞回数。
【００６３】
（４）小役の当選に対する入賞率。
（５）過去の出玉率（メダルの差枚数）の推移。
（６）リール３１の停止時に、リーチ目等の特定の図柄の組合せが出現した回数。
（７）単位時間当たりの遊技速度（単位時間当たりの消化遊技回数）。
【００６４】
以上の遊技実績のうち、本実施形態では、遊技実績記憶手段７１は、過去の累積遊技回数、ＢＢの入賞回数、当選小役の入賞率、ＢＢゲームでの獲得枚数、及びこれらに基づき算出されるポイント値、さらにはこのポイント値を用いて算出した値を記憶する。
【００６５】
図２（ａ）～（ｄ）は、それぞれ、遊技実績記憶手段７１に記憶される遊技実績、及びその遊技実績とポイント値との関係を示す図である。
先ず、遊技実績記憶手段７１は、電源投入後からの遊技回数をカウントし続ける。そして、遊技実績記憶手段７１は、遊技回数に応じて、図２（ａ）に示す換算に基づき、ポイントＰ１を算出し、それを記憶するとともに、順次更新していく。ポイントＰ１は、遊技回数が最初の５０回までは０であるが、５１回になったときは、２となる。さらに遊技が継続され、遊技回数が５０１回になったときは、ポイントＰ１は、４となる。このようにして、ポイントＰ１は、０から、最大１０までの値をとる。
【００６６】
また、遊技実績記憶手段７１は、ＢＢの入賞回数を記憶しておく。そして、遊技実績記憶手段７１は、ＢＢの入賞回数に応じて、図２（ｂ）に示す換算に基づき、ポイントＰ２を算出し、それを記憶するとともに、順次更新していく。ポイントＰ２は、ＢＢの入賞回数が５回までは０であるが、６回になると、１となる。そして、ポイントＰ２は、ＢＢの入賞回数に応じて、０から、最大５までの値をとる。
さらに、遊技実績記憶手段７１は、ポイントＰ１とＰ２との加算値（Ｐ１＋Ｐ２）を算出し、これを記憶するとともに、順次更新していく。この加算値の最小値は０となり、最大値は１５となる。
【００６７】
さらにまた、遊技実績記憶手段７１は、小役が当選したときに、その当選した小役が入賞したか否かを判別し、小役の当選に対する入賞率を算出する。そして、遊技実績記憶手段７１は、その入賞率に応じて、図２（ｃ）に示す換算に基づき、ポイントＰ３を算出し、それを記憶するとともに、順次更新していく。当選小役の入賞率が高いほどポイントＰ３の値が小さくなる。例えば、ポイントＰ３は、当選小役の入賞率が７０％以下であるときは、＋３であるが、入賞率が９６％以上であるときは、－３となる。このように、ポイントＰ３は、＋３～－３の値をとる。
【００６８】
さらに、遊技実績記憶手段７１は、ＢＢゲームで、遊技者のメダル獲得枚数を記憶しておく。そして、遊技実績記憶手段７１は、その獲得枚数に応じて、図２（ｄ）に示す換算に基づき、ポイントＰ４を算出し、それを記憶するとともに、順次更新していく。なお、ＢＢゲームが複数回行われたときは、各ＢＢゲームの獲得枚数の平均値を算出し、この平均値からポイントＰ４を算出する。ポイントＰ４は、ＢＢゲームの獲得枚数に応じて、＋３～－３の値をとる。
さらに、遊技実績記憶手段７１は、ポイントＰ３とＰ４との加算値（Ｐ３＋Ｐ４）を算出し、これを記憶するとともに、順次更新していく。この加算値の最小値は－６となり、最大値は＋６となる。
【００６９】
（演出データテーブル）

演出データテーブル７２は、複数、特に本実施形態では第１演出データテーブル７２ａ～第７演出データテーブル７２ｇの７つ設けられている。各演出データテーブル７２は、演出内容を定めた複数種類の演出パターンをそれぞれ記憶したものである。そして、第１演出データテーブル７２ａ～第７演出データテーブル７２ｇは、演出内容に共通の特徴を有する演出パターンごとに類別したものである。さらに、これらの第１演出データテーブル７２ａ～第７演出データテーブル７２ｇは、それぞれ所定の遊技実績に対応している。

【００７０】

図３は、各演出データテーブル７２と、各演出データテーブル７２に記憶された演出パターンとを示す図である。図３に示すように、例えば、第１演出データテーブル７２ａには、演出パターン０～演出パターン２０が記憶されている。本実施形態では、第１演出データテーブル７２ａのみ、２１個の演出パターンが記憶されており、それ以外の第２演出データテーブル７２ｂ～第７演出データテーブル７２ｇには、それぞれ２０個の演出パターン（例えば第２演出データテーブル７２ｂの場合は、演出パターン２１～演出パターン４０の２０個）が記憶されている。

【００７１】

図４は、各演出パターンと、その演出の内容との対応関係を示す図である。なお、図４では、演出の具体的内容の記載を省略している。また、演出データテーブル７２の一部と、演出パターンの一部の記載を省略している。

各演出パターンは、スタートスイッチ４１がオンされた時、第１ストップスイッチ４２がオンされた時、第２ストップスイッチ４２がオンされた時、全リール３１の停止時（第３ストップスイッチ４２がオンされた時）の少なくとも１つに、何らかの演出を行うように定められている。また、各演出パターンは、バックランプ３４ａの点灯、スピーカ３４ｂからのサウンドの出力、及び第１演出出力装置３３による画像表示のうち、少なくとも１つの出力手段を用いて、役の当選可能性を遊技者に報知する演出を定めたものである。

【００７２】

なお、演出パターンのうち、演出パターン０は、電源投入後（初期化後）、遊技者によりメダルが投入されるまで、すなわち最初の待機時に、第１演出出力装置３３により出力する画像表示の内容を定めたものである。

【００７３】

また、本実施形態では、各演出データテーブル７２は、演出内容に共通の特徴を有する演出パターンごとに類別したものである。具体的には、１つの演出データテーブル７２の各演出パターンは、共通の出力手段（第１演出出力装置３３、バックランプ３４ａ、又はスピーカ３４ｂのうち、少なくとも１つ）を主体としたものであり、他の１つの演出データテーブル７２の各演出パターンが主体とする出力手段と異なるものである。

【００７４】

第１演出データテーブル７２ａの各演出パターン１～２０は、それぞれ、第１演出出力装置３３を用いた画像表示による演出を主体としたものである。例えば、画像表示による役の当選可能性についての演出を出力するものである。

第２演出データテーブル７２ｂの各演出パターン２１～４０は、第１演出出力装置３３を用いた画像表示と、スピーカ３４ｂからのサウンドの出力とによる演出を主体としたものである。例えば、画像表示とサウンドの出力とが連動した演出を出力するものである。

【００７５】

第３演出データテーブル７２ｃの各演出パターン４１～６０は、バックランプ３４ａを用いた発光による演出を主体としたものである。例えば、全てのリール３１の停止後に、当選役に対応したバックランプ３３による発光の演出を出力するものである。

第４演出データテーブル７２ｄの各演出パターン６１～８０は、第１演出出力装置３３を用いた画像表示と、バックランプ３４ａを用いた発光とによる演出を主体としたものである。例えば、画像表示とバックランプ３４ａの発光とが連動した、特別役の当選可能性の演出を出力するものである。

【００７６】

第５演出データテーブル７２ｅの各演出パターン８１～１００は、スピーカ３４からのサウンドの出力による演出を主体とするものである。例えば、スタートスイッチ４１がオンされたときに、当選役に対応する種々のサウンドを出力する演出を行うものである。また、サウンド出力のタイミングをわずかに変えることにより、役の当選可能性の高低を表すことを含むものである。

【００７７】

第６演出データテーブル７２ｆの各演出パターン１０１～１２０は、第１演出出力装置３３を用いた画像表示、バックランプ３４ａを用いた発光、若しくはスピーカ３４からのサウンドの出力、又はこれらの組合せによる演出を行うものである。すなわち、演出パターン１０１～１２０は、画像表示、バックランプ３４ａの発光、及びサウンドの出力の全てを用いて演出を行うものであり、特に、画像表示、バックランプ３４ａの発光、及びサウンドの出力が連動した演出を出力するものである。

【００７８】

第７演出データテーブル７２ｇの各演出パターン１２１～１４０は、第１演出出力装置３３を用いた画像表示、バックランプ３４ａを用いた発光、又はスピーカ３４からのサウンドの出力によって、役の当選可能性を報知する演出は、一切行わないものである。もっとも、スタートスイッチ４１やストップスイッチ４２のオン時には、作動時用の通常のサウンド等を出力する。また、バックランプ３３は、点灯状態のままである。さらに、画像表示は、特定のキャラクタ（後述するキャラクタＨ）を表示し続ける。

【００７９】

すなわち、第７演出データテーブル７２ｇの各演出パターン１２１～１４０では、画像表示、バックランプ３４ａの発光、及びサウンドの出力によって、役の当選可能性を報知する演出は、一切行われないため、遊技者は、上述したリーチ目により、役の当選可能性を判断することとなる。

なお、各演出データテーブル７２の各演出パターンのいずれにおいても、小役又はリプレイの入賞時には、それに基づく演出を行う。

【００８０】

また、各演出パターンには、第２演出出力装置３４により出力される演出に対応する画像表示による演出を第１演出出力装置３３により出力することが定められている。例えば、第１演出出力装置３３に画像表示されたキャラクタが何らかのアクションを起こしたときは、そのアクションに従って、バックランプ３４ａの点灯や、スピーカ３４ｂからのサウンドの出力等の演出が行われる。

【００８１】

さらに、各演出データテーブル７２と、第１演出出力装置３３により画像表示されるキャラクタとが対応づけられている。本実施形態では、遊技実績に対応する特定のキャラクタを設定している。すなわち、遊技実績に対応する演出データテーブル７２とキャラクタとが対応することとなる。

【００８２】

本実施形態では、遊技実績に対応する演出内容の特徴ごとに特定のキャラクタが設定されている。このキャラクタは、第１演出出力装置３３に画像表示されるものである。図５は、各演出データテーブル７２と、それに対応するキャラクタとの関係を示す図である。第１演出データテーブル７２ａでは、キャラクタＡ、Ｂが対応している。ここで、キャラクタＡは、初期化後の待機時に、演出パターン０が選択されたときに画像表示されるものである。また、演出パターン１～２０が選択されているときは、キャラクタＢが画像表示される。

【００８３】

図６は、各キャラクタの変化の流れを示す図である。初期化後の待機時にはキャラクタＡが画像表示されるとともに、遊技が開始されると、１遊技目から、キャラクタＢが画像表示される。

そして、キャラクタＢは、遊技実績に応じて、キャラクタＣ又はＤに変化する。すなわ

ち、キャラクタＣ又はＤは、キャラクタＢから進化したものである。そして、キャラクタＣ又はＤから、さらにキャラクタＥ又はＦに変化する。

なお、これに限らず、遊技実績の変化に応じて、キャラクタＣからキャラクタＤに、又はキャラクタＤからキャラクタＣに変化する場合もある。さらに、遊技実績に応じて、キャラクタＣからキャラクタＦに、あるいはキャラクタＤからキャラクタＥに変化する場合があるようにしても良い。

【００８４】

また、キャラクタＧ又はＨは、一般的には画像表示されないキャラクタである。例えば、キャラクタＥ又はＦのときに、遊技実績が特定の条件を満たしたときにのみ、キャラクタＧ又はＨに変化する。

なお、図５中、キャラクタＣ、Ｅ及びＧは、遊技実績の中の遊技者の技量に係るもの（当選小役の入賞率等）が中級以下のときに画像表示されやすいように設定されている。また、キャラクタＤ、Ｆ及びＨは、遊技実績の中の遊技者の技量に係るものが中級以上のときに画像表示されやすいように設定されている。

【００８５】

以上により、１つの演出データテーブル７２が選択されている間は、いずれの演出パターンが選択されたときであっても、共通のキャラクタが第１演出出力装置３３に画像表示される。そして、このキャラクタが演出パターンに応じて種々のアクションを起こす画像表示が行われる。すなわち、遊技者は、第１演出出力装置３３に画像表示されているキャラクタを見れば、現在の遊技実績、ないし選択されている演出データテーブル７２を知ることができる。

【００８６】

また、本実施形態では、ＢＢゲーム中の第１遊技は、当選した小役を報知する態様と、報知しない態様とを有する。そして、キャラクタＣ、Ｅ又はＧが画像表示されている遊技中にＢＢゲームに移行したときは、例えばソフト乱数を用いた抽選によって、ＢＢゲーム中の第１遊技を、報知する態様とするか否かを決定する。

【００８７】

これに対し、キャラクタＤ、Ｆ又はＨが画像表示されている遊技中にＢＢゲームに移行したときは、遊技者の技量の程度によって、ＢＢゲーム中の第１遊技を、報知する態様とするか否かを決定する。例えば第１に、ＢＢの図柄の組合せを２つ設け、一方の図柄の組合せを有効ラインに停止させることは容易であるが、他方の図柄の組合せを有効ラインに停止させることは難しいように設定しておく。そして、他方の図柄の組合せを有効ラインに停止させてＢＢゲームに移行したときは、ＢＢゲーム中の第１遊技を、当選した小役を報知する態様とする。

【００８８】

また第２に、ＢＢの図柄の組合せを特定の有効ラインに停止させることが難しいように設定しておく。そして、ＢＢの図柄の組合せを特定の有効ラインに停止させてＢＢゲームに移行したときは、ＢＢゲーム中の第１遊技を、当選した小役を報知する態様とする。

さらにまた第３に、ＢＢの図柄の組合せを有効ラインに停止させるときに、特定の位置でストップスイッチ４２がオンされたか否かを判別し、オンされたと判別されたときは、ＢＢゲーム中の第１遊技を、当選した小役を報知する態様とする。

【００８９】

（演出データテーブル選択手段）

演出データテーブル選択手段７３は、遊技実績記憶手段７１に記憶された遊技実績に対応する演出データテーブル７２を選択するものである。演出データテーブル選択手段７３は、遊技実績記憶手段７１に記憶された複数種類の遊技実績の組合せに対応する演出データテーブル７２を選択する。

【００９０】

（演出データテーブル変更決定手段）

本実施形態では、演出データテーブル選択手段７３は、演出データテーブル変更決定手

段７３ａを備える。この演出データテーブル変更決定手段７３ａは、遊技実績記憶手段７１に記憶された遊技実績のうち、特定の遊技実績値が所定値を超えたときに、それまで選択していた演出データテーブル７２を変更するか否かを決定するものである。

以下に、演出データテーブル選択手段７３及び演出データテーブル変更決定手段７３ａによる、演出データテーブル７２の具体的な選択、変更方法について説明する。

【００９１】

図７は、遊技実績記憶手段７１に記憶された遊技実績のうち、ポイントＰ１とＰ２との加算値（Ｐ１＋Ｐ２）と、ポイントＰ３とＰ４との加算値（Ｐ３＋Ｐ４）とに対応するキャラクタを示すものである。

例えば図７において、Ｐ１＋Ｐ２の値が４であり、Ｐ３＋Ｐ４の値が－１であるときは、対応するキャラクタはキャラクタＢである。そして、キャラクタＢに対応する演出データテーブル７２は、第１演出データテーブル７２ａである。よって、演出データテーブル選択手段７３は、この場合は、第１演出データテーブル７２ａを選択する。

【００９２】

また、この場合において、Ｐ３＋Ｐ４の値は－１のままであるが、ＢＢに入賞したために（６回目の入賞であるとする）、ポイントＰ２の値が加算され、その結果、Ｐ１＋Ｐ２の値が４から５に更新されたとする。このとき、演出データテーブル変更決定手段７３ａは、遊技実績記憶手段７１に記憶された遊技実績のうち、ＢＢ入賞回数（特定の遊技実績値）が５回（所定値）を超えたと判別し、それまで選択していた演出データテーブル７２を変更するか否かを、図７に示した対応関係に基づき決定する。そして、キャラクタＢからキャラクタＣに変更されるので、これに従い、演出データテーブル変更決定手段７３ａは、演出データテーブル７２を、それまで選択していた第１演出データテーブル７２ａから第２演出データテーブル７２ｂに変更するように決定する。

【００９３】

なお、図７において、キャラクタの右に米印を付したものは、それぞれ、キャラクタＧ又はＨに変更するかどうかの抽選を行う場合である。この抽選は、例えばソフト乱数を用いて行う。図６に示したように、キャラクタＥの場合は、キャラクタＧに変更するか否かを抽選によって決定する。また、キャラクタＦの場合は、キャラクタＨに変更するか否かを抽選によって決定する。

【００９４】

（計時手段）

演出データテーブル選択手段７３は、計時手段７３ｂを備える。計時手段７３ｂは、遊技の終了時から、所定時間になるまで計測を行うものである。

ここで、「遊技の終了時」とは、例えば、遊技者が最後のストップスイッチ４２を操作した時、全てのリール３１が停止した時、クレジットのペイアウトボタンを操作された時、全てのリール３１の停止後に出力する演出がある場合は、その演出の出力の終了時である。

このような時間を計測するのは、遊技が行われていない時間がある程度経過したときは、遊技者が遊技を終了したことを意味するので、少なくとも一部の遊技実績をクリアにするためである。

【００９５】

演出データテーブル選択手段７３は、計時手段７３ｂの計測結果に基づいて、遊技が行われていない時間が所定時間（例えば１５分）を経過したと判別されたときは、所定の演出データテーブル７２を選択する。本実施形態では、第１演出データテーブル７２ａを選択する。また、遊技実績記憶手段７１に記憶された遊技実績をクリアにする。これにより、初期の状態に戻ることになる。

【００９６】

（演出パターン選択手段）

演出パターン選択手段７４は、演出データテーブル選択手段７３により選択された演出データテーブル７２から、演出パターンを抽選によって選択するものである。例えば、第

２演出データテーブル７２ｂが選択されたときは、演出パターン２１～４０のうちのいずれかを選択する。
この抽選は、例えばソフト乱数を用いて、上述の役抽選手段６１と同等の手法を用いて選択する。また、各演出パターンには、その選択確率が予め定められている。そして、演出パターン選択手段７４は、その選択確率に従い、いずれかの演出パターンを選択する。
【００９７】
また、演出パターン選択手段７４は、過去の遊技において選択した演出パターンを参照して、当該遊技における演出パターンを選択する。このようにするのは、複数回の遊技で連続して同一の演出パターンが選択され、連続して同一の演出が出力されてしまうことを防止するためである。
【００９８】
（選択演出パターン記憶手段、遊技回数カウント手段）
演出パターン選択手段７４は、選択演出パターン記憶手段７４ａ及び遊技回数カウント手段７４ｂを備える。選択演出パターン記憶手段７４ａは、過去の所定回数前まで（例えば２０遊技前まで）の遊技で選択した演出パターンを記憶しておくものである。また、遊技回数カウント手段７４ｂは、選択演出パターン記憶手段７４ａに記憶された演出パターンが何遊技前のものであるかをカウントするものである。すなわち、演出パターン選択手段７４は、遊技回数カウント手段７４ｂのカウント結果に基づき、所定回数前までの遊技で選択した演出パターンを選択演出パターン記憶手段７４ａに記憶するとともに、遊技が継続されることによって、記憶する演出パターンを更新していく。
【００９９】
そして、演出パターン選択手段７４は、選択した演出パターンと、選択演出パターン記憶手段７４ａに記憶された演出パターンとを対比し、例えば、選択した演出パターンと同一の演出パターンが選択演出パターン記憶手段７４ａに既に複数記憶されているときは、選択した演出パターンをキャンセルし、他の演出パターンを選択し直すようにする。これにより、複数回の遊技で連続して同一の演出パターンが選択されること等がなくなる。
また、演出パターンの中には、演出を出力する演出パターンの他、演出を出力しない演出パターンが設けられている。そして、例えば、演出を出力しない演出パターンが複数回（１０回程度）の遊技で連続して選択されたときは、次遊技では、演出ありの演出パターンを選択して、演出を出力することができる。
【０１００】
（演出出力制御手段）
演出出力制御手段７５は、演出パターン選択手段７４により選択された演出パターンに従い、演出の出力を制御するものである。図４で示したように、各演出パターンには、それぞれ所定の時に、所定の演出を出力すべきことが定められているので、それに従って、第１演出出力装置３３及び第２演出出力装置３４から、所定の演出を出力するように制御する。
【０１０１】
また、使用する演出データテーブル７２が変更されたとき、すなわち第１演出出力装置３３により画像表示するキャラクタが変更されたときは、キャラクタ変更用の画像表示による演出を出力するように制御する。このときに画像表示する専用の画像データ等を予め設けておく。
【０１０２】
続いて、本実施形態における処理の流れを、フローチャートに基づき説明する。図８及び図９は、通常遊技中の１遊技における処理の流れを示すフローチャートである。なお、図９は、図８に続くフローチャートである。
先ず、図８のステップＳ１では、遊技制御手段６０は、メダルセンサ２２又はベットスイッチ２３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入力信号を検知したとき、すなわちメダルの投入を検知したときは、その投入されたメダル枚数に応じて有効ラインを有効化する処理等を行い、ステップＳ２に進む。ステップＳ２では、遊技制御

手段６０は、スタートスイッチ４１がオンされたか否かを検知し続ける。そして、オンが検知されると、ステップＳ３に進み、役抽選手段６１は、役の抽選を行う。

【０１０３】

次のステップＳ４では、演出データテーブル選択手段７３は、演出データテーブル７２の選択に際し、遊技実績を判別する。すなわち、遊技実績記憶手段７１に記憶されたＰ１＋Ｐ２の値、及びＰ３＋Ｐ４の値を判別する。

次にステップＳ５に進み、演出データテーブル選択手段７３は、ステップＳ４で判別した遊技実績値に対応する演出データテーブル７２を選択する。

【０１０４】

演出データテーブル７２が選択されると、次のステップＳ６で、演出パターン選択手段７４は、その演出データテーブル７２から、いずれかの演出パターンを抽選によって選択する。次に、ステップＳ７に進み、演出出力制御手段７５は、選択された演出パターンに、スタートスイッチ４１がオンされたときの演出が定められているか否かを判別するとともに、定められていると判別したときは、その内容に従い、演出を出力するように制御する。ここでの演出は、演出パターンに応じて異なり、演出がある場合とない場合とがあり、また、演出がある場合は、第１演出出力装置３３、第２演出出力装置３４（バックランプ３４ａ、スピーカ３４ｂ）のうちのいずれを用いるか、さらにはどのような内容の演出を出力するかが異なるものである。

【０１０５】

次に、図９のステップＳ８に進み、遊技制御手段６０は、ストップスイッチ４２からの入力信号を検知し続ける。そしてこの入力信号を検知したときは、ステップＳ９に進み、演出出力制御手段７５は、選択された演出パターンに、ストップスイッチ４２がオンされたときの演出が定められているか否かを判別するとともに、定められていると判別したときは、その内容に従い、演出を出力するように制御する。なお、最初のストップスイッチ４２がオンされたときにのみ演出がある場合、２番目のストップスイッチ４２がオンされたときにのみ演出がある場合、及び最初と２番目のストップスイッチ４２がオンされたときの双方に演出がある場合がある。さらに、最初と２番目のストップスイッチ４２がオンされたときの双方に演出がある場合は、同一の演出である場合と、異なる演出である場合がある。

【０１０６】

次のステップＳ１０では、遊技制御手段６０は、全てのストップスイッチ４２がオンされたか否かを判別し、全てのストップスイッチ４２がオンされていないと判別したときは、ステップＳ８に戻る。また、全てのストップスイッチ４２がオンされたと判別したときは、ステップＳ１１に進む。ステップＳ１１では、選択された演出パターンに、全てのリール３１の停止時における演出が定められているか否かを判別するとともに、定められていると判別したときは、その内容に従い、演出を出力するように制御する。

【０１０７】

次に、ステップＳ１２に進み、入賞処理手段６４の入賞判別手段は、有効ラインに停止した図柄の組合せが、いずれかの役の図柄の組合せと一致するか否か、すなわちいずれかの役が入賞したか否かを判別する。入賞有りと判別されたときは、ステップＳ１３に進み、入賞処理手段６４の払出し手段は、入賞した役に応じて、メダルの払出し等の処理を行い、ステップＳ１４に進む。一方、ステップＳ１２において役の入賞なしと判別されたときは、ステップＳ１３の処理を行うことなくステップＳ１４に進む。

ステップＳ１４では、遊技制御手段６０は、遊技実績の更新を行う。すなわち、遊技回数や、役の入賞があった場合はその入賞回数等を更新して遊技実記憶手段７１に記憶する。また、上述したポイントＰ１等の値を算出し、記憶する。

【０１０８】

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）図１では、遊技制御手段６０を１つのものとして表示したが、これに限らず、遊

技の進行に直接関係する役抽選手段６１等を有するメイン制御基板と、演出に関する演出データテーブル７２等を有するサブ制御基板とに分けて（図１中、破線で示した位置から分けて）、両者を別体で構成し、両基板を情報の授受可能に電気的に接続したものであっても良い。この場合は、各基板には、それぞれＣＰＵ、ＲＯＭ及びＲＡＭ等が設けられる。

【０１０９】

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、第１演出出力装置３３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、第１演出出力装置３３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。

【０１１０】

また、上記の場合は、メイン制御基板側に、遊技中において発現する遊技実績をサブ制御基板側に送信する手段を設ける。そして、サブ制御基板側には、送信されてきた遊技実績を受信し、遊技実績記憶手段７１に記憶するようにする。このとき、メイン制御基板から一律に遊技実績をサブ制御基板に送信するようにし、サブ制御基板側で、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ようにしても良い。

【０１１１】

さらにまた、メイン制御基板は、スタートスイッチ４１やストップスイッチ４２が操作されたことを検知したときは、サブ制御基板に、演出の出力要求信号を送信し、サブ制御基板は、この信号を受信したときに、演出の出力を開始するようにする。ここで、サブ制御基板側の演出出力制御手段７５に、メイン制御基板から送信されてくる種々の情報に基づいて、演出の出力時期を決定する演出出力時期決定手段を設けても良い。サブ制御基板側に演出出力時期決定手段を設ければ、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。

【０１１２】

（２）本実施形態では、演出内容に共通の特徴を有する演出パターンごとに類別し、それぞれ所定の遊技実績に対応する複数の演出データテーブル７２を設けた。しかし、これに限らず、１つの演出パターン記憶手段のみを設け、この演出パターン記憶手段に、全ての演出パターンをまとめて記憶しておくようにしても良い。

【０１１３】

そして、演出パターン選択手段７４は、演出パターン記憶手段に記憶された演出パターンのうち、遊技実績記憶手段７１に記憶された遊技実績に対応する演出内容の特徴を有する演出パターンの中から、いずれかの演出パターンを抽選によって選択するようにしても良い。例えば、特定の演出内容の特徴を有する演出パターンは、演出パターン１～２０であることを記憶しておき、特定の演出内容の特徴を有する演出パターンを選択するときは、演出パターン１～２０の中からいずれかの演出パターンを選択するようにすれば良い。

【０１１４】

また、演出パターン記憶手段に全ての演出パターンをまとめて記憶しておく場合には、各演出パターンに、画像表示されるキャラクタに応じて選択される割合を定めておくことも可能である。例えば、演出パターン０～１４０の全てを演出パターン記憶手段に記憶しておくとともに、キャラクタＢが画像表示されているときは、主体となる演出パターン１～２０が選択される確率を９０％程度に設定し、他の演出パターンが選択される確率を１０％程度に設定しておくことができる。

【０１１５】

（３）本実施形態では、遊技実績に対応する演出内容の特徴を定めておき、遊技実績の変化に応じて演出の特徴を変化させるようにした。しかし、遊技実績に対応する演出内容

の特徴を定めないようにしても良い。例えば、特定の遊技実績値が所定値に到達したときにのみ選択される複数種類の演出パターンを設けておき、特定の遊技実績値が所定値に到達したときに、その複数種類の演出パターンの中からいずれかの演出パターンを抽選によって選択するようにしても良い。

【図面の簡単な説明】

【０１１６】

【図１】本発明の一実施形態のスロットマシンにおいて、制御の概略を示すブロック図である。

【図２】（ａ）～（ｄ）は、それぞれ、遊技実績記憶手段に記憶される遊技実績、及びその遊技実績とポイント値との関係を示す図である。

【図３】各演出データテーブルと、各演出データテーブルに記憶された演出パターンとを示す図である。

【図４】各演出パターンと、その演出の内容との対応関係を示す図である。

【図５】各演出データテーブルと、それに対応するキャラクタとの関係を示す図である。

【図６】各キャラクタの変化の流れを示す図である。

【図７】遊技実績記憶手段に記憶された遊技実績のうち、ポイントＰ１とＰ２との加算値と、ポイントＰ３とＰ４との加算値とに対応するキャラクタを示すものである。

【図８】通常遊技中の１遊技における処理の流れを示すフローチャートである。

【図９】通常遊技中の１遊技における処理の流れを示すフローチャートであり、図８に続くフローチャートである。

【符号の説明】

【０１１７】

１０　スロットマシン
２１　メダル投入口（入力操作手段）
２２　メダルセンサ
２３　ベットスイッチ（入力操作手段）
３１　リール
３２　モータ
３３　第１演出出力装置（画像表示装置）
３４　第２演出出力装置
３４ａ　バックランプ
３４ｂ　スピーカ
４１　スタートスイッチ（入力操作手段）
４２　ストップスイッチ（入力操作手段）
６０　遊技制御手段
６１　役抽選手段
６２　リール停止制御手段
６３　停止位置決定テーブル
６４　入賞処理手段
７１　遊技実績記憶手段
７２　演出データテーブル
７２ａ　第１演出データテーブル
７２ｂ　第２演出データテーブル
７２ｃ　第３演出データテーブル
７２ｄ　第４演出データテーブル
７２ｅ　第５演出データテーブル
７２ｆ　第６演出データテーブル
７２ｇ　第７演出データテーブル
７３　演出データテーブル選択手段
７３ａ　演出データテーブル変更決定手段

７３ｂ　計時手段
７４　演出パターン選択手段
７４ａ　選択演出パターン記憶手段
７４ｂ　遊技回数カウント手段
７５　演出出力制御手段