(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3656985号
(P3656985)
(45)発行日　平成17年6月8日(2005.6.8)　(24)登録日　平成17年3月18日(2005.3.18)

(51)Int.Cl.[7]　F I
A63F 5/04　A63F 5/04 512D
A63F 5/04 516D

請求項の数 3　(全 18 頁)

(21)出願番号　特願平11-372448
(22)出願日　平成11年12月28日(1999.12.28)
(65)公開番号　特開2001-187185(P2001-187185A)
(43)公開日　平成13年7月10日(2001.7.10)
審査請求日　平成15年12月11日(2003.12.11)

(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　田中　宏孝
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　吉村　尚

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】
メダル投入口から投入されたメダルを検知するメダルセンサ、又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ベットスイッチによりメダルの投入が検知されたときに、遊技を開始するスロットマシンであって、
メダルの投入後、遊技者がリールの回転をスタートさせるときに操作するスタートスイッチと、
前記スタートスイッチが操作されたときに、役の抽選を行う役抽選手段と、
前記役抽選手段の抽選結果に応じてそれぞれ選択確率が予め定められた複数の演出パターンを有する演出パターンデータテーブルと、
前記役抽選手段の抽選結果に応じて、前記演出パターンデータテーブルから演出パターンを選択する演出パターン選択手段と、
前記演出パターン選択手段で選択された演出パターンに基づいて、演出の出力を制御する演出出力制御手段と
を備え、
前記演出パターンデータテーブルの演出パターンには、複数回の連続する遊技にわたって一連の演出を行うようにする連続遊技演出パターンを有し、
複数回の連続する遊技にわたって一連の演出を行うときの最初の遊技に続く遊技に使用する演出パターンであって前記役抽選手段の抽選結果に応じてそれぞれ選択確率が予め定められた複数の続き演出パターンを有する続き演出パターンデータテーブルを備え、

前記演出出力制御手段は、前記演出パターン選択手段で連続遊技演出パターンが選択されたときは、その連続遊技演出パターンに基づいて、連続遊技演出パターンが選択された遊技での演出の出力を制御し、

連続遊技演出パターンが選択された遊技に続く遊技であって前記メダルセンサ又は前記ベットスイッチによりメダルの投入が検知されたときに開始される遊技では、前記演出パターン選択手段は、連続遊技演出パターンが選択された遊技に続く遊技での前記役抽選手段の抽選結果に応じて前記続き演出パターンデータテーブルから続き演出パターンを選択するとともに、前記演出出力制御手段は、その続き演出パターンに基づいて、前遊技からの演出が続くように演出の出力を制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項２】

請求項１に記載のスロットマシンにおいて、

遊技中の演出を行うときに、各種の画像表示を行う画像表示装置を備え、

連続遊技演出パターンが選択された遊技では、

前記演出出力制御手段は、選択された連続遊技演出パターンに基づいて、前記画像表示装置によって、連続遊技演出パターンが選択された遊技における画像表示を行い、

連続遊技演出パターンが選択された遊技に続く遊技では、

前記演出出力制御手段は、連続遊技演出パターンが選択された遊技に続く遊技を開始するためのメダルが投入されたときは、連続遊技演出パターンが選択された遊技での連続遊技演出パターンに基づいて、前記画像表示装置に表示された画像を変化させる画像表示を行い、

前記演出パターン選択手段は、連続遊技演出パターンが選択された遊技に続く遊技での前記役抽選手段の抽選結果に基づいて、前記続き演出パターンデータテーブルからいずれかの続き演出パターンを選択し、

前記演出出力制御手段は、選択された続き演出パターンに基づいて、前記画像表示装置に、それまでの画像表示に続く画像表示を行う

ことを特徴とするスロットマシン。

【請求項３】

請求項１又は請求項２に記載のスロットマシンにおいて、

前記演出パターン選択手段は、複数回の連続する遊技にわたって一連の演出を行っているいずれかの遊技中に、特定条件が成立したときは、特定演出パターンを選択し、

前記演出出力制御手段は、前記演出パターン選択手段で選択された特定演出パターンに基づいて、演出の出力を制御する

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、役の抽選結果に基づいて演出パターンを選択し、その選択した演出パターンに基づいて演出を出力するスロットマシンに関するものである。

【０００２】

【従来の技術】

従来のこの種のスロットマシンでは、遊技が開始されると、スロットマシン内部で役の抽選が行われる。そして、役の抽選結果に基づいて演出パターンが選択され、その演出パターンに従って、例えば特別役の当選可能性等を遊技者に知らせる演出を行うようにしている。

【０００３】

【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、１遊技ごとに、役の抽選結果等に基づいて演出を行い、その演出を完結させていた。このため、次遊技での演出は、再度、その遊技での役の抽選結果等に基づいて行われ、前遊技とは別個独立したものであった。したがっ

て、遊技者は、１遊技ごとに、特別役の当選可能性等を知ることができるだけであった。
さらに、特別役に当選した後は、特別役の当選可能性を知らせる演出が頻繁に行われるようになるが、特別役に当選していないときは、演出が頻繁に行われることはほとんどないので、この場合に遊技者は、特別役の当選に期待がもてず、面白みを欠くという問題があった。

【０００４】

ところで、遊技者は、演出を見ることによって、特別役の当選可能性等をある程度判断することができるので、演出を見ながら遊技を行いたいと考えている。その一方で、遊技者は、できるだけ早く遊技を進行させたいと考えている。

ここで、演出が行われている間は、メダルの受付け等のあらゆる操作の受付けが中止されるので、遊技者は、演出が行われている間は、その演出の出力が終了するまで待たなければならなかった。

したがって、長い時間にわたって演出を行うと、かえって遊技者の意向に反するという問題があった。

これに対し、短時間で演出を行うようにすると、演出内容が単純なものとなってしまい、遊技者に飽きられやすいという問題があった。

【０００５】

したがって、本発明が解決しようとする課題は、１つの遊技での演出時間を長くすることなく、より多様化した演出を行うことができるようにし、さらには、次遊技への期待を持つことができるような演出を行うことである。

【０００６】

【課題を解決するための手段】

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、メダル投入口から投入されたメダルを検知するメダルセンサ、又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ベットスイッチによりメダルの投入が検知されたときに、遊技を開始するスロットマシンであって、メダルの投入後、遊技者がリールの回転をスタートさせるときに操作するスタートスイッチと、前記スタートスイッチが操作されたときに、役の抽選を行う役抽選手段と、前記役抽選手段の抽選結果に応じてそれぞれ選択確率が予め定められた複数の演出パターンを有する演出パターンデータテーブルと、前記役抽選手段の抽選結果に応じて、前記演出パターンデータテーブルから演出パターンを選択する演出パターン選択手段と、前記演出パターン選択手段で選択された演出パターンに基づいて、演出の出力を制御する演出出力制御手段とを備え、前記演出パターンデータテーブルの演出パターンには、複数回の連続する遊技にわたって一連の演出を行うようにする連続遊技演出パターンを有し、複数回の連続する遊技にわたって一連の演出を行うときの最初の遊技に続く遊技に使用する演出パターンであって前記役抽選手段の抽選結果に応じてそれぞれ選択確率が予め定められた複数の続き演出パターンを有する続き演出パターンデータテーブルを備え、前記演出出力制御手段は、前記演出パターン選択手段で連続遊技演出パターンが選択されたときは、その連続遊技演出パターンに基づいて、連続遊技演出パターンが選択された遊技での演出の出力を制御し、連続遊技演出パターンが選択された遊技に続く遊技であって前記メダルセンサ又は前記ベットスイッチによりメダルの投入が検知されたときに開始される遊技では、前記演出パターン選択手段は、連続遊技演出パターンが選択された遊技に続く遊技での前記役抽選手段の抽選結果に応じて前記続き演出パターンデータテーブルから続き演出パターンを選択するとともに、前記演出出力制御手段は、その続き演出パターンに基づいて、前遊技からの演出が続くように演出の出力を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、役抽選手段により役の抽選が行われると、演出パターン選択手段は、その抽選結果に基づいて、所定の演出パターンデータテーブルからいずれかの演出パターンを選択する。そして、演出出力制御手段は、選択された演出パターンに基づ

いて、演出の出力を制御する。
ここで、演出パターンデータテーブルの演出パターンの中には連続遊技演出パターンが設けられている。そして、この連続遊技演出パターンが選択されたときは、複数回の連続する遊技にわたって一連の演出が行われる。
【０００８】
したがって、このような演出が行われた場合において、例えば最初の遊技では非当選を意味する演出が行われた場合であっても、次遊技で特別役の当選を意味する演出に発展するとき等がある。これにより、遊技者は、次遊技への期待を持つことができるようになる。また、１遊技での演出時間を長くすることなく、連続した演出を行うことができ、この結果、より多様化した演出を行うことができる。
【０００９】
また、演出パターン選択手段により演出パターンデータテーブルから連続遊技演出パターンが選択されると、その遊技に続く遊技では、その遊技での役抽選手段の抽選結果に基づく続き演出パターンが続き演出パターンデータテーブルから選択される。そして、その遊技での演出は、続き演出パターンに基づいて行われる。
【００１０】
したがって、複数回の連続する遊技にわたって一連の演出を行う場合において、各遊技でそれぞれ所定の演出パターンを選択することで、一連の演出を円滑に行うことができる。
【００１１】
（請求項２）
請求項２の発明は、請求項１に記載のスロットマシンにおいて、遊技中の演出を行うときに、各種の画像表示を行う画像表示装置を備え、連続遊技演出パターンが選択された遊技では、前記演出出力制御手段は、選択された連続遊技演出パターンに基づいて、前記画像表示装置によって、連続遊技演出パターンが選択された遊技における画像表示を行い、連続遊技演出パターンが選択された遊技に続く遊技では、前記演出出力制御手段は、連続遊技演出パターンが選択された遊技に続く遊技を開始するためのメダルが投入されたときは、連続遊技演出パターンが選択された遊技での連続遊技演出パターンに基づいて、前記画像表示装置に表示された画像を変化させる画像表示を行い、前記演出パターン選択手段は、連続遊技演出パターンが選択された遊技に続く遊技での前記役抽選手段の抽選結果に基づいて、前記続き演出パターンデータテーブルからいずれかの続き演出パターンを選択し、前記演出出力制御手段は、選択された続き演出パターンに基づいて、前記画像表示装置に、それまでの画像表示に続く画像表示を行うことを特徴とする。
【００１２】
請求項２の発明においては、連続遊技演出パターンが選択されると、その遊技では、その連続遊技演出パターンに基づく画像表示が行われる。さらに、その遊技に続く遊技では、メダルが投入されたときは、画像が切り替わる等、それまでの画像表示の内容が変化する。さらに、その遊技では、選択された続き演出パターンに基づいて、それまでの画像表示に続く画像表示が行われる。
【００１３】
したがって、複数回の連続する遊技にわたって一連の画像表示を行う場合において、各遊技でそれぞれ所定の演出パターンを選択することで、一連の画像表示を円滑に行うことができる。
【００１４】
（請求項３）
請求項３の発明は、請求項１又は請求項２に記載のスロットマシンにおいて、前記演出パターン選択手段は、複数回の連続する遊技にわたって一連の演出を行っているいずれかの遊技中に、特定条件が成立したときは、特定演出パターンを選択し、前記演出出力制御手段は、前記演出パターン選択手段で選択された特定演出パターンに基づいて、演出の出力を制御することを特徴とする。

【００１５】
請求項３の発明においては、複数回の連続する遊技にわたって一連の演出を行っているいずれかの遊技中に、特定条件が成立したとき、例えば特別役の図柄の組合せが有効ラインに停止し、特別役の入賞となったときは、演出パターン選択手段は、特定演出パターンを選択する。そして、この特定演出パターンに基づいて演出が行われる。
したがって、一連の演出を行っている遊技中に、特定条件が成立したときは、その特定条件の成立に見合った内容の演出に切り替えることができる。
【００１６】
【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、本実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。
スロットマシン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等とを備える。
【００１７】
制御手段５０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、遊技用制御手段６０によって制御される。モータ３２は、リール３１を回転させることによって、リール３１上の図柄を所定の速度で上下方向に移動表示させる。
【００１８】
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）を印刷したリールテープを貼付したものである。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。
【００１９】
なお、入賞役としては、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。
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。
【００２０】
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。
【００２１】
バックランプ３３は、各リール３１の内周面側に配置され、ランプ（又はＬＥＤ等）を点灯することにより、リール３１の図柄を背後から照光するものである。このバックランプ３３による図柄の照光は、図柄を見やすくするための他、遊技中に特定条件を満たしたときに所定のパターンで図柄を照光することにより、役の当選可能性を告知する演出等を行うものである。
【００２２】
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、画像表示装置３５は、本実施形態ではカラー画像を表示する液晶ディスプレイ等からなるものであり、スロットマシン１０のフロントパネル内に、遊技者に対して目視可能に設けられている。画像表示装置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。

【００２３】

さらに、制御手段５０の入力側（図中、左側）には、以下に示すメダルセンサ４５等の周辺機器が電気的に接続されている。

メダルセンサ４５は、メダル投入口４４から投入されたメダルを検知等するセンサである。

ベットスイッチ４３は、遊技者がクレジットの範囲内で賭数（メダルのベット枚数）を入力するときに操作するスイッチである。

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。

【００２４】

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。

【００２５】

（役抽選手段）

役抽選手段６１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。

【００２６】

役抽選手段６１の乱数発生手段は、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。

【００２７】

（リール停止制御手段）

リール停止制御手段６２は、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決定された所定位置に、リール３１を停止させるように制御するものである。

遊技用制御手段６０には、役抽選手段６１の抽選結果、及び遊技状態（通常遊技状態、特別遊技状態等）等に対応して設けられ、ストップスイッチ４２の操作タイミングに基づいたリール３１の停止位置を定めた停止位置決定用テーブルが設けられている。

【００２８】

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用テーブルが選択されると、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用テーブルを参照してリール３１の停止位置が決定される。そして、リール停止制御手段６２は、モータ３２を駆動制御して、リール３１が所定位置に停止するように制御する。

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わ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。

【００２９】

（払出し手段）

払出し手段６３は、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。

【００３０】

（演出用制御手段）

一方、演出用制御手段７０は、スロットマシン１０の制御のうち、特に演出に関する制御を行うものであり、以下の演出パターンデータテーブル７１等を備える。なお、演出用制御手段７０は、以下に示すものに限定されるものではない。

【００３１】

（演出パターンデータテーブル）

演出パターンデータテーブル７１は、遊技中の演出パターンを複数設けたものであり、特に本実施形態では第１演出パターンデータテーブル７１ａと第２演出パターンデータテーブル７１ｂとの２つを備えている。

ここで、第１演出パターンデータテーブル７１ａと第２演出パターンデータテーブル７１ｂとは、演出タイプの異なる演出パターンをそれぞれ格納したものである。すなわち、選択される演出パターンデータテーブル７１に応じて、遊技中には、異なるタイプの演出が出力される。

【００３２】

図２は、演出パターンデータテーブル７１の一実施形態を示す図である。図２に示すように、第１及び第２演出パターンデータテーブル７１ａ及び７１ｂには、それぞれ複数（本実施形態では２０個）の演出パターン（パターン１、パターン２、…、パターン２０）が設けられている。これらの各演出パターンは、第１リール３１、第２リール３１及び第３リール３１の停止時の演出を定めたものである。各リール３１の停止時の演出としては、例えば、画像表示装置３５により所定の画像表示を行うこと、バックランプ３３によりランプ等を点灯させること、スピーカ３４から所定のサウンドを出力させること等が挙げられる。

【００３３】

また、本実施形態の演出パターンデータテーブル７１の演出パターンの中には、複数回の連続する遊技にわたって一連の演出を行うようにした連続遊技演出パターンを有する。この連続遊技演出パターンが選択されると、当該遊技で演出は終了せず、次遊技以降にも続くようになる。

連続遊技演出パターンには、上記のように各リール３１の停止時の演出に限らず、次遊技でメダルを投入したときに行う演出まで定められている。

【００３４】

さらには、演出パターンデータテーブル７１の演出パターンの中には、複数回の連続する遊技にわたって一連の演出を行っているいずれかの遊技中に、特定条件が成立したときに選択される特定演出パターンが設けられている。なお、本実施形態において特定演出パターンが選択される特定条件とは、特別役であるビックボーナスが入賞したとき（ビックボーナスの図柄の組合せが有効ラインに停止したとき）である。

【００３５】

なお、複数の演出パターンデータテーブル７１を、上記以外の種々の演出のタイプに分けることが可能である。

例えば、第１に、第１及び第２演出パターンデータテーブル７１ａ及び７１ｂの双方の演出パターンに、リール３１の停止制御により役の当選可能性の告知演出を行うことを含

むようにする。そして、第１演出パターンデータテーブル７１ａと第２演出パターンデータテーブル７１ｂとで、リールの停止制御方法が異なるようにする。例えば、第１演出パターンデータテーブル７１ａの演出パターンは、リール３１の停止時に表示窓に出現する図柄の組合せ（いわゆるリーチ目の出現）により、役の当選可能性の告知演出を行うようにし、第２演出パターンデータテーブル７１ｂの演出パターンは、リール３１の停止時の移動制御（いわゆるスベリの出現）により、役の当選可能性の告知演出を行うようにする。

【００３６】

また第２に、第１演出パターンデータテーブル７１ａと第２演出パターンデータテーブル７１ｂとで、役の当選可能性を告知演出するときの信頼度が異なるようにする。例えば、第１演出パターンデータテーブル７１ａが選択されたときの役の当選可能性の告知演出は、出現頻度は低いが高い信頼度を有するようにし、第２演出パターンデータテーブル７１ｂが選択されたときの役の当選可能性の告知演出は、出現頻度は高いが信頼度は高くないようにする。

【００３７】

説明を図１に戻す。

（続き演出パターンデータテーブル）

続き演出パターンデータテーブル７２は、複数回の連続する遊技にわたって一連の演出を行うときの最初の遊技に続く遊技で使用する複数の続き演出パターンを有するものである。

上述のように、通常は、第１又は第２演出パターンデータテーブル７１ａ又は７１ｂのいずれかが選択される。そして、この演出パターンデータテーブル７１によって連続遊技演出パターンが選択されたときは、最初の遊技に続く遊技では、続き演出パターンデータテーブル７２が用いられる。さらに、この続き演出パターンデータテーブル７２からいずれかの続き演出パターンが選択され、次遊技の演出に使用される。

【００３８】

続き演出パターンデータテーブル７２は、図示しないが、上記の第１及び第２演出パターンデータテーブル７１ａ及び７１ｂにそれぞれ対応するものを備える。そして、最初の遊技で例えば第１演出パターンデータテーブル７１ａが選択され、この中から連続遊技演出パターンが選択されたときは、これに対応する続き演出パターンデータテーブル７２が選択される。

【００３９】

（演出タイプ選択手段）

演出タイプ選択手段７３は、遊技中の演出のタイプを、遊技者が所定の操作により選択するものである。本実施形態では、演出タイプが異なる２種類のタイプ１とタイプ２とから、遊技者が好む方を選択できるようにしている。また、本実施形態では、演出タイプ選択手段７３は、遊技者が遊技を行うときに操作する操作部のうち、スタートスイッチ４１と画像表示装置３５とを利用して、演出のタイプを選択するようにしている。

【００４０】

先ず、画像表示装置３５に、演出のタイプをタイプ１とするかタイプ２とするかを画像表示する。その画像表示方法としては、例えば第１に、タイプ１とタイプ２との画像を並列表示して、一定周期でタイプ１又はタイプ２を矢印が指し示すような画像を表示する方法がある。また第２に、タイプ１とタイプ２との画像を交互に表示する方法がある。

そして、例えば前者の場合、タイプ１が矢印で指し示されている時にスタートスイッチ４１をオンすることで、タイプ１が選択されるようにする。

なお、以上の方法に限らず、遊技者が遊技を進行するうえで操作する操作部とは別個のもの、例えばタッチパネルを設け、これを用いて演出のタイプを選択できるようにしても良い。

【００４１】

（演出パターンデータテーブル選択手段）

演出パターンデータテーブル選択手段７４は、演出タイプ選択手段７３の選択結果に基づいて、第１又は第２演出パターンデータテーブル７１ａ又は７１ｂのいずれかを選択するものである。本実施形態では、演出タイプ選択手段７３でタイプ１が選択されたときは、第１演出パターンデータテーブル７１ａを、タイプ２が選択されたときは第２演出パターンデータテーブル７１ｂを、それぞれ選択する。

さらには、演出パターンデータテーブル７１から連続遊技演出パターンが選択された場合は、その遊技に続く遊技では、対応する続き演出パターンデータテーブル７２を選択する。

【００４２】

また、演出パターンデータテーブル選択手段７４が演出タイプ選択手段７３の選択結果に基づいて、いずれかの演出パターンデータテーブル７１を選択したときは、その演出パターンデータテーブル７１を、複数回の遊技で継続して選択するようにしても良い。また、少なくともビックボーナスのような特別役が当選するまでは、継続して選択するようにしても良い。

この場合において、遊技者によりタイプ１又はタイプ２が一旦選択され、継続していずれかの演出パターンデータテーブル７１が選択されている間は、画像表示装置３５に演出のタイプを遊技者に選択させる画像を表示しないようにすれば良い。

【００４３】

（演出パターン選択手段）

演出パターン選択手段７５は、遊技ごとに、役抽選手段６１での役の抽選結果や遊技状態等に基づいて、演出パターンデータテーブル選択手段７４によって選択された演出パターンデータテーブル７１から、いずれかの演出パターンを抽選によって選択するものである。

さらに、続き演出パターンデータテーブル７２が選択されている場合は、この続き演出パターンデータテーブル７２から、いずれかの続き演出パターンを抽選によって選択する。

【００４４】

なお、各演出パターン（続き演出パターンを含む）は、役抽選手段６１の抽選結果に応じて、それぞれ選択確率が予め定められている。例えば、特別役が当選した場合又は特別役が既に当選しているが入賞していない場合は、特別役の当選を告知する演出パターンが高確率で選択される。また、非当選時は、役に当選している可能性が低いことを意味する演出パターンが高確率で選択される。

【００４５】

（演出タイプ選択判断手段）

演出タイプ選択判断手段７６は、演出タイプ選択手段７３により演出のタイプが選択されたか否かを判断するものである。

そして、演出パターンデータテーブル選択手段７４は、演出タイプ選択判断手段７６により所定時間内に演出のタイプが選択されていないと判断されたときは、いずれかの演出パターンデータテーブル７１を選択する。このようにすれば、長い時間にわたって演出パターンデータテーブル７１が選択されていない状態が続いてしまうことを防止することができる。

【００４６】

なお、本実施形態のように、演出タイプ選択手段７３がスタートスイッチ４１のオンにより演出のタイプを選択するものであれば、演出のタイプが選択されないうちに遊技が開始されてしまうことはない。しかし、例えばタッチパネルのような機器を用いて演出のタイプを選択する場合は、演出のタイプが選択される前に遊技が開始される（スタートスイッチ４１がオンされる）場合があり得る。よって、この場合は、演出パターンデータテーブル選択手段７４は、自動的にいずれかの演出パターンデータテーブル７１を選択する。

【００４７】

（演出タイプ選択内容報知手段）

演出タイプ選択内容報知手段７７は、演出パターンデータテーブル選択手段７４によりいずれかの演出パターンデータテーブル７１が選択されたときは、選択された演出のタイプを遊技者に知らせるものである。その方法としては、例えば画像表示装置３５による画像表示を用いる方法や、スロットマシン１０に設けられた各種のランプ類を所定のパターンで点灯させる方法が挙げられる。

【００４８】

（演出内容決定手段）

演出内容決定手段７８は、演出パターン選択手段７５により演出パターンデータテーブル７１から連続遊技演出パターンが選択されたときは、最初の遊技に続く遊技において、当該遊技の役抽選手段６１の抽選結果に基づいて演出内容を決定（構築）するものであり、例えば具体的な演出データ等を記憶した記憶手段（ＲＯＭ等）を有している。

また、続き演出パターンデータテーブル７２の続き演出パターンには、最初の遊技に続く遊技での、大まかな演出の流れが定められているものとする。このとき、演出内容決定手段７８は、選択された続き演出パターンの演出の流れに沿うように、演出データ等を記憶手段から引き出して、具体的な演出内容を決定する。例えば、最初の遊技に続く遊技において、役抽選手段６１で小役が当選したときは、その小役の当選を告知するように、演出内容を決定する。

【００４９】

（演出出力制御手段）

演出出力制御手段７９は、演出パターン選択手段７５で選択された演出パターンや、演出内容決定手段７８で決定された演出内容に基づいて、所定の機器から所定のタイミングで演出を出力するように制御するものである。例えば、リール３１の停止時に、画像表示装置３５に所定の画像表示をしたり、又はバックランプ３３を点灯させたり、スピーカ３４からサウンドを出力したりする。

【００５０】

次に、本実施形態のスロットマシン１０における演出の流れを説明する。

最初に、遊技前の画像表示装置３５には、タイプ１とタイプ２とのどちらの演出を選択するかの画像が表示されている。遊技者は、例えばタイプ１を希望するときは、画像表示装置３５にタイプ１を選択する旨を表す画像が表示されている時にスタートスイッチ４１をオンすることで、タイプ１を選択する。

【００５１】

先ず、タイプ１の演出の流れについて説明する。

タイプ１が選択されたときは、最初のストップスイッチ４２をオンしたときに、画像表示装置３５の画像が切り替わり、所定の演出用画像が表示される。

次に２番目のストップスイッチ４２がオンされると、さらに画像が切り替わり、役を構成する図柄、例えば小役を構成する「ベル」や「チェリー」等の図柄や、特別役を構成する「７」の図柄等が、キャラクターとともに表示される。そして、このキャラクターが、表示されている図柄を取得しようとしている画像が表示される。

【００５２】

次いで、最後のストップスイッチ４２がオンされると、キャラクターが図柄を取得できたか否かが画像表示される。例えば、小役を構成する図柄をキャラクターが取得できたときは、通常は、その小役が入賞する。また、そのような画像が表示されたにもかかわらずその小役が入賞しなかったときは、特別役の当選可能性が高いことを意味するものとなる。

これに対し、キャラクターが図柄を取得できなかったときは、非当選を意味するものとなる。

【００５３】

さらに、画像表示装置３５による上記の演出は、一般には遊技ごとに行われるものであるが、上述した連続遊技演出パターンが選択されているときは、次の遊技に演出が続くようになる。

この場合は、次遊技を行うためにメダルを投入すると、画像表示装置３５の画像が切り替わる。例えば第１に、前遊技では、キャラクターが小役を構成する図柄を取得した画像が表示され、かつその小役が入賞したとする。そして、次遊技におけるメダル投入時に、小役を構成する図柄から特別役を構成する図柄に変化するような画像表示が行われる。この場合は、特別役が当選している可能性が高いことを意味するものとなる。

【００５４】

また、第２に、前遊技では、キャラクターが小役を構成する図柄を取得できなかったときの画像が表示されたとする。そして、次遊技におけるメダル投入時に、その画像が変化し、例えば他のキャラクターが登場して図柄を取得した画像表示が行われる。このようになれば、何らかの役が当選していることを意味するものとなる。この演出では、取得した図柄がわかるように画像表示される場合の他、この段階では未だ図柄の種類が隠されており、さらに遊技を進行させないと図柄の種類がわからないように画像表示される場合もある。

【００５５】

次に、タイプ２の演出の流れについて説明する。

タイプ２が選択されたときは、リール３１の停止時に、スピーカ３４からの特定のサウンドの出力、及び停止したリール３１に対応するバックランプ３３の点灯の演出が行われる。なお、選択された演出パターンによって、各リール３１の停止時に全く演出が行われない場合、３つのリール３１のうち、１つ又は２つのリール３１の停止時に上記演出が行われる場合、さらには３つのリール３１の停止時の全てに上記演出が行われる場合がある。

そして、少なくとも１つのリール３１の停止時に上記演出が行われたときは、全リール３１の停止後に、画像表示装置３５による画像表示の演出に発展する。

【００５６】

この演出では、登場したキャラクターが射撃を行う画像を表示するものである。そして、射撃の弾数は、上記の各リール３１の停止時の演出回数に相当する。すなわち、１つのリール３１の停止時に上記演出が行われたときは、弾数は１個であり、全ての３つのリール３１の停止時に上記演出が行われたときは、弾数は３個である。さらには、他のキャラクターが新たに登場し、弾をさらに追加する演出もある。

【００５７】

そして、その弾数分だけ射撃を行い、ターゲットに弾が当たったか否かの画像が表示される。ターゲットに弾が当たった画像が表示されたときは、特別役の当選可能性が高いことを意味するものとなる。これに対し、弾がターゲットに当たらなかった画像が表示されたときは、特別役の当選可能性が低いことを意味するものとなる。

【００５８】

さらに、上記の画像表示による演出は、一般には遊技ごとに行われるものであるが、連続遊技演出パターンが選択されているときは、次の遊技に演出が続くようになる。この場合は、次遊技を行うためにメダルを投入すると、画像表示装置３５の画像が切り替わる。例えば、前遊技では、弾がターゲットに当たらなかった画像が表示されたものとする。そして、次遊技におけるメダル投入時に、その画像が切り替わり、例えば新たな他のキャラクターが登場して弾をさらに追加し、その弾で再度、射撃を行う画像が表示される。そして、この射撃で弾がターゲットに当たった画像が表示されたときは、特別役の当選可能性が高いことを意味するものとなる。

【００５９】

以上の演出により、第１に、複数の演出のタイプを選択可能に予め設けておくことで、遊技者は、自己の好む方の演出のタイプを選択できるようになる。

また第２に、全てのリール３１が停止して、当該遊技での演出が一旦終了したように見える場合であっても、次の遊技でのメダル投入時等に前遊技からの演出が続く場合がある。よって、遊技者は、次遊技への期待を持つことができるようになる。

【００６０】

続いて、本実施形態のスロットマシン１０の演出の流れを、フローチャートに基づいて説明する。図３から図５までは、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及び図５は、それぞれ図３に続くフローチャートである。

先ず、図３のステップＳ１において、演出出力制御手段７９は、画像表示装置３５に、初期画像を表示する。この初期画像の表示は、上述のように、遊技者に、タイプ１又はタイプ２のいずれかの演出のタイプを選択させるためのものである。

【００６１】

そして、ステップＳ２では、遊技用制御手段６０は、メダルセンサ４５又はベットスイッチ４３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Ｓ３に進む。ステップＳ３では、遊技用制御手段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Ｓ４に進み、役抽選手段６１は、役の抽選を行う。

また、ステップＳ３において、スタートスイッチ４１がオンされたときのタイミングに従い、演出のタイプ（タイプ１又はタイプ２）が選択される。同時に、演出タイプ選択判断手段７６は、演出のタイプが選択されたと判断する。

【００６２】

次のステップＳ５では、演出用制御手段７０は、選択された演出のタイプがタイプ１であるか否かを判断する。タイプ１が選択されたと判断したときは、ステップＳ６に進み、演出パターンデータテーブル選択手段７４は、タイプ１に対応する第１演出パターンデータテーブル７１ａをセットする。そして、次のステップＳ７で、演出タイプ選択内容報知手段７７は、タイプ１の演出が選択された旨を報知する。例えば、画像表示装置３５にタイプ１である旨を示す画像を表示する。そして、図４の処理に進む。

【００６３】

これに対し、ステップＳ５において、選択された演出のタイプがタイプ１でない（タイプ２である）と判断したときは、ステップＳ８に進み、演出パターンデータテーブル選択手段７４は、タイプ２に対応する第２演出パターンデータテーブル７１ｂをセットする。そして、次のステップＳ９で、ステップＳ７と同様に、演出タイプ選択内容報知手段７７は、タイプ２の演出が選択された旨を報知する。そして、図５の処理に進む。

【００６４】

タイプ１が選択されたときは、図４のステップＳ２１において、演出パターン選択手段７５は、第１演出パターンデータテーブル７１ａからいずれかの演出パターンを選択する。

そして、ステップＳ２２では、遊技用制御手段６０は、各リール３１が停止したか否かを検知し続け、いずれかのリール３１の停止を検知したときはステップＳ２３に進む。ステップＳ２３では、演出出力制御手段７９は、選択された演出パターンに基づいて、リール３１の停止時の演出を、画像表示装置３５によって画像表示する。

【００６５】

次のステップＳ２４では、遊技用制御手段６０は、全リール３１が停止したか否かを判別し、停止していないと判別したときはステップＳ２２に戻る。以上のステップＳ２２からステップＳ２４までの処理により、ストップスイッチ４２がオンされるごとに、画像表示装置３５には、キャラクターが役を構成する図柄を取得できるかどうか等の画像が順次表示される。

【００６６】

ステップＳ２４で全てのリール３１が停止したと判別されたときはステップＳ２５に進み、遊技用制御手段６０は、ＢＢ（本実施形態の特別役であるビックボーナス）が入賞したか否かを判別する。ＢＢが入賞したと判別したときは、ステップＳ２６に進んで、演出パターン選択手段７５は、特定演出パターンを選択する。そして、次のステップＳ２７で、演出出力制御手段７９は、特定演出パターンに基づいて、画像表示装置３５に所定の画像を表示し、本フローチャートによる処理を終了する。

【００６７】
このようにするのは、それまで一定の演出を行っていたが、ＢＢが入賞したときは、もはや役の当選可能性に関する演出を行う必要がないので、ＢＢゲームに関する画像表示を行うためである。なお、特定演出パターンに基づく演出は、直ちにＢＢゲームへの移行後の画像表示を行っても良いが、ＢＢが入賞した旨の画像表示をしたうえで、ＢＢゲームの画像表示を行うようにしても良い。
【００６８】
一方、ステップＳ２５でＢＢが入賞していないと判別されたときは、ステップＳ２８に進み、演出用制御手段７０は、ステップＳ２１で演出パターン選択手段７５により選択された演出パターンが連続遊技演出パターンであるか否かを判別する。連続遊技演出パターンでないと判別されたときは、この遊技で演出を終了し、次遊技に演出を続けないので、本フローチャートによる処理を終了する。
【００６９】
これに対し、ステップＳ２８で連続遊技演出パターンであると判別されたときは、ステップＳ２９に進み、遊技用制御手段６０は、次遊技に移行したか否か、すなわち次遊技を開始するためにメダルが投入されたか否かを、メダルセンサ４５又はベットスイッチ４３からの入力信号によって検知し続ける。そして、これを検知したときは、ステップＳ３０に進み、演出出力制御手段７９は、連続遊技演出パターンに基づいて画像表示装置３５に所定の画像を表示する。上述したように、例えば、前遊技ではキャラクターが役を構成する図柄を取得できなかった画像が表示されたが、次遊技でのメダル投入により、他のキャラクターが登場して、役を構成する図柄を取得したような画像を表示する。
【００７０】
次のステップＳ３１では、遊技用制御手段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。オンが検知されるとステップＳ３２で役抽選手段６１は役の抽選を行う。さらにステップＳ３３で、演出パターンデータテーブル選択手段７４は、第１演出パターンデータテーブル７１ａに対応する続き演出パターンデータテーブル７２をセットする。そして、ステップＳ３４で、演出パターン選択手段７５は、役抽選手段６１の役の抽選結果に基づいて、続き演出パターンデータテーブル７２から、いずれかの続き演出パターンを選択する。
【００７１】
次のステップＳ３５では、演出内容決定手段７８は、選択された続き演出パターンと役抽選手段６１の抽選結果とに基づいて、この遊技での演出内容を決定する。そして、ステップＳ３６で、演出出力制御手段７９は、演出内容決定手段７８で決定した演出内容に従い、画像表示装置３５により所定の画像表示を行う。なお、次遊技以降での具体的な演出内容等については、説明を省略する。
【００７２】
続いて、タイプ２が選択されたときは、図３のステップＳ９から図５のステップＳ４１に進む。ステップＳ４１では、演出パターン選択手段７５は、第２演出パターンデータテーブル７１ｂからいずれかの演出パターンを選択する。
そして、ステップＳ４２では、遊技用制御手段６０は、各リール３１が停止したか否かを検知し続け、いずれかのリール３１の停止を検知したときはステップＳ４３に進む。ステップＳ４３では、演出出力制御手段７９は、演出パターンに基づいて、リール３１の停止時に、バックランプ３３の点灯等の演出を出力する。
【００７３】
そして、ステップＳ４４で、遊技用制御手段６０は、全リール３１が停止したか否かを判別し、停止していないと判別したときはステップＳ４２に戻る。以上のステップＳ４２からステップＳ４４までの処理により、上述したように、演出出力制御手段７９は、選択された演出パターンに基づいて、停止したリール３１に対応するバックランプ３３の点灯や、スピーカ３４からの特定のサウンドの出力等の演出を行う。
【００７４】

ステップＳ４４で全てのリール３１が停止したと判別されたときはステップＳ４５に進み、遊技用制御手段６０は、ＢＢが入賞したか否かを判別する。ＢＢが入賞したと判別したときは、ステップＳ４６に進んで、演出パターン選択手段７５は、特定演出パターンを選択する。

このステップＳ４６及び次のステップＳ４７の処理は、タイプ１のステップＳ２６及びステップＳ２７の処理と同様であるので、説明を省略する。

【００７５】

一方、ステップＳ４５でＢＢが入賞していないと判別されたときは、ステップＳ４８に進み、演出用制御手段７０は、全リール３１の停止後の画像表示装置３５による画像表示の演出を行うか否かを判別する。

ステップＳ４８で画像表示の演出がないと判別されたときは、本フローチャートによる処理を終了する。

【００７６】

これに対し、ステップＳ４８で画像表示の演出があると判別されたとき、すなわち３つのリール３１の停止時のうち、少なくとも１つのリール３１の停止時に上記演出が行われたときは、ステップＳ４９に進んで、演出出力制御手段７９は、全リール３１の停止後の画像表示装置３５による画像表示の演出を行う。この画像表示の演出は、上述したように、キャラクターが射撃を行う画像表示の演出である。

【００７７】

そして、次のステップＳ５０に進み、演出用制御手段７０は、ステップＳ４１で演出パターン選択手段７５により選択された演出パターンが連続遊技演出パターンであるか否かを判別する。連続遊技演出パターンでないと判別されたときは、この遊技で演出を終了し、次遊技に演出を続けないので、本フローチャートによる処理を終了する。

【００７８】

一方、ステップＳ５０で連続遊技演出パターンであると判別されたときは、ステップＳ５１に進み、遊技用制御手段６０は、次遊技に移行したか否か、すなわち次遊技を開始するためにメダルが投入されたか否かを、メダルセンサ４５又はベットスイッチ４３からの入力信号によって検知し続ける。そして、これを検知したときは、ステップＳ５２に進み、演出出力制御手段７９は、連続遊技演出パターンに基づいて画像表示装置３５に所定の画像を表示する。上述したように、例えば、前遊技では弾がターゲットに当たらなかった画像が表示されたが、その画像が変化し、新たな他のキャラクターが登場して弾を追加し、その弾で再度射撃を行ったところ、ターゲットに当たった画像等を表示する。

次のステップＳ５３以降の処理は、図４のステップＳ３１以降の処理と同様であるので、説明を省略する。

【００７９】

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）本実施形態では、続き演出パターンデータテーブル７２を設け、この中から続き演出パターンを選択して次遊技で使用するようにした。しかし、これに限らず、連続遊技演出パターンに、次遊技での演出パターンを含めるようにしても良い。

（２）また、一連の演出を行う連続する遊技において、最初の遊技に続く遊技では、演出内容決定手段７８により、演出内容を決定するようにした。しかしこれに限らず、演出パターンに、具体的な演出内容まで定めるようにしても良い。

【００８０】

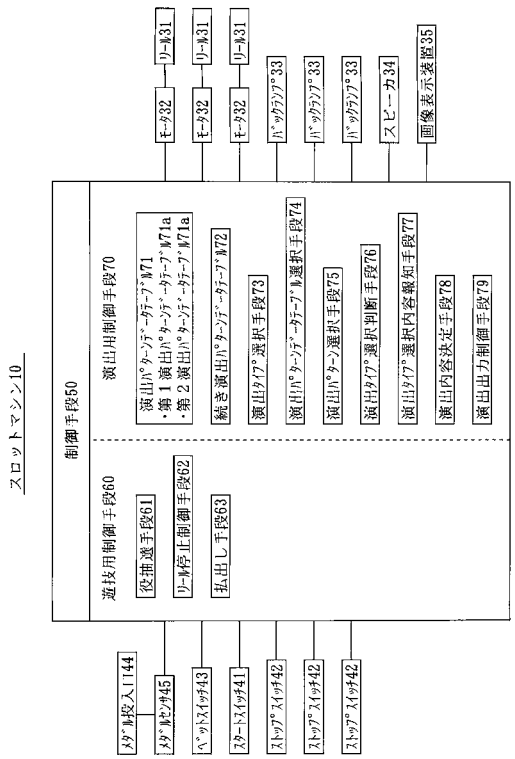
（３）本実施形態では、最初の遊技で連続遊技演出パターンが選択されたときは、次遊技にまで演出が続くようにした。しかし、これに限らず、連続する３遊技以上で、一連の演出を行うようにしても良い。

（４）演出パターンデータテーブル７１は、本実施形態では２つ（第１及び第２演出パターンデータテーブル７１ａ及び７１ｂ）設けた。しかし、これに限らず、演出のタイプが異なるものを３つ以上設けても良い。

【００８１】
（５）本発明において、連続遊技演出パターンが選択されたときは、その次の遊技で、必ず演出を行うようにするものではない。例えば、最初の遊技で連続遊技演出パターンが選択されたときに、その最初の遊技の次の遊技では演出を行わないようにし、さらにその次の遊技で、最初の遊技に続く演出を行うようにしても良い。このように、複数回の連続する遊技にわたって一連の演出を行う場合、必ずしもその複数回の全ての遊技で演出を行うわけではない。
【００８２】
【発明の効果】
（請求項１）
請求項１の発明によれば、例えば最初の遊技では非当選を意味する演出が行われた場合であっても、次遊技で特別役の当選を意味する演出に発展するとき等がある。これにより、遊技者は、次遊技への期待を持つことができるようになる。また、１遊技での演出時間を長くすることなく、連続した演出を行うことができ、この結果、より多様化した演出を行うことができる。
また、複数回の連続する遊技にわたって一連の演出を行う場合であっても、各遊技でそれぞれ所定の演出パターンを選択することで、一連の演出を円滑に行うことができる。
【００８３】
（請求項２）
請求項２の発明によれば、複数回の連続する遊技にわたって一連の画像表示を行う場合であっても、各遊技でそれぞれ所定の演出パターンを選択することで、一連の画像表示を円滑に行うことができる。
【００８４】
（請求項３）
請求項３の発明によれば、一連の演出を行っている遊技中に、特定条件が成立したときは、その特定条件の成立に見合った内容の演出に切り替えることができる。
【図面の簡単な説明】
【図１】　本実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。
【図２】　本実施形態の演出パターンデータテーブルの一実施形態を示す図である。
【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り、図３に続くフローチャートである。
【図５】　本実施形態の演出の流れを示すフローチャートであり、図３に続くフローチャートである。
【符号の説明】
１０　スロットマシン
３１　リール
３２　モータ
３３　バックランプ
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　ベットスイッチ
４４　メダル投入口
４５　メダルセンサ
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　演出パターンデータテーブル
７１ａ　第１演出パターンデータテーブル
７１ｂ　第２演出パターンデータテーブル
７２　続き演出パターンデータテーブル
７３　演出タイプ選択手段
７４　演出パターンデータテーブル選択手段
７５　演出パターン選択手段
７６　演出タイプ選択判断手段
７７　演出タイプ選択内容報知手段
７８　演出内容決定手段
７９　演出出力制御手段

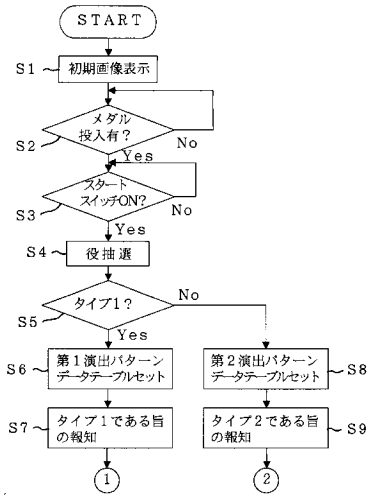
【図１】



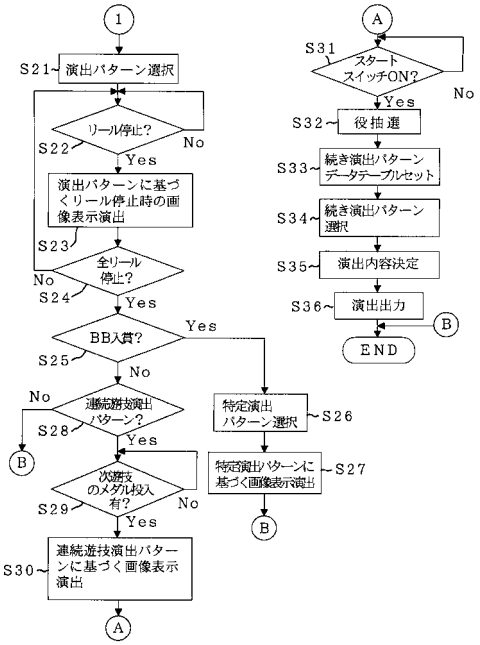
【図２】

	演出パターン	第１リール31 停止時	第２リール31 停止時	第３リール31 停止時
第１演出パターンデータテーブル71a	パターン１	・・・・・	・・・・・	・・・・・
	パターン２	・・・・・	・・・・・	・・・・・
	パターン３	・・・・・	・・・・・	・・・・・
	⋮			
	パターン２０	・・・・・	・・・・・	・・・・・
第２演出パターンデータテーブル71b	パターン１	・・・・・	・・・・・	・・・・・
	パターン２	・・・・・	・・・・・	・・・・・
	パターン３	・・・・・	・・・・・	・・・・・
	⋮			
	パターン２０	・・・・・	・・・・・	・・・・・

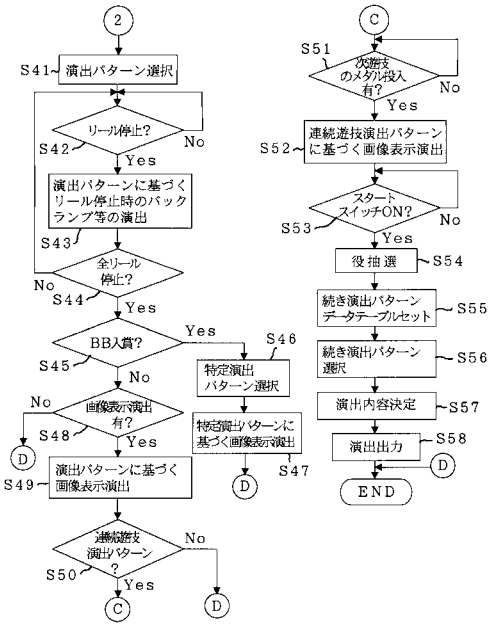
【図３】


START
S1 初期画像表示
S2 メダル投入有？
No
Yes
S3 スタートスイッチON?
No
Yes
S4 役抽選
S5 タイプ1？
No
Yes
S6 第１演出パターンデータテーブルセット
S7 タイプ１である旨の報知
S8 第２演出パターンデータテーブルセット
S9 タイプ２である旨の報知
1
2

【図４】


1
S21 演出パターン選択
S22 リール停止?
No
Yes
S23 演出パターンに基づくリール停止時の画像表示演出
S24 全リール停止?
No
Yes
S25 BB入賞?
Yes
No
S26 特定演出パターン選択
S27 特定演出パターンに基づく画像表示演出
S28 連続遊技演出パターン?
No
Yes
S29 次遊技のメダル投入有?
No
Yes
S30 連続遊技演出パターンに基づく画像表示演出
A
B
A
S31 スタートスイッチON?
No
Yes
S32 役抽選
S33 続き演出パターンデータテーブルセット
S34 続き演出パターン選択
S35 演出内容決定
S36 演出出力
B
END

【図５】


2
S41 演出パターン選択
S42 リール停止?
No
Yes
S43 演出パターンに基づくリール停止時のバックランプ等の演出
S44 全リール停止?
No
Yes
S45 BB入賞?
Yes
No
S46 特定演出パターン選択
S47 特定演出パターンに基づく画像表示演出
S48 画像表示演出有?
No
Yes
S49 演出パターンに基づく画像表示演出
S50 連続遊技演出パターン?
No
Yes
C
D
C
S51 次遊技のメダル投入有?
No
Yes
S52 連続遊技演出パターンに基づく画像表示演出
S53 スタートスイッチON?
No
Yes
S54 役抽選
S55 続き演出パターンデータテーブルセット
S56 続き演出パターン選択
S57 演出内容決定
S58 演出出力
D
END

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平０８－０１０４０８（ＪＰ，Ａ）
特開平１１－３３３０８８（ＪＰ，Ａ）
特開平１１－２５３６３９（ＪＰ，Ａ）
特開平１１－１９２３５１（ＪＰ，Ａ）
特開平１１－１４６９３９（ＪＰ，Ａ）
特開平１０－２７２２２０（ＪＰ，Ａ）
特開平０９－０２８８８０（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－２１００５８（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.^{7}，ＤＢ名)
A63F 5/04
A63F 7/02