

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4516551号
(P4516551)

(45) 発行日 平成22年8月4日(2010.8.4)

(24) 登録日 平成22年5月21日(2010.5.21)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 1 F
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 4 (全 27 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2006-247793 (P2006-247793) (22) 出願日 平成18年9月13日 (2006. 9. 13) (65) 公開番号 特開2008-67828 (P2008-67828A) (43) 公開日 平成20年3月27日 (2008. 3. 27) 審査請求日 平成18年9月13日 (2006. 9. 13)</p>	<p>(73) 特許権者 000132747 株式会社ソフィア 群馬県桐生市境野町7丁目201番地 (74) 代理人 100075513 弁理士 後藤 政喜 (74) 代理人 100114236 弁理士 藤井 正弘 (74) 代理人 100120260 弁理士 飯田 雅昭 (72) 発明者 木坂 純 群馬県太田市吉沢町990 株式会社ソ フィア内 審査官 鶴岡 直樹</p>
--	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の図柄を変動表示可能な複数のリールと、前記複数のリールによる変動表示を伴うゲームの実行毎に乱数を取得し、前記取得した乱数を用いて入賞に当選したか否かを抽選する抽選手段と、前記抽選手段による抽選の結果、当選した入賞に対応した所定の図柄の結果態様が、遊技者による各リールの変動表示の停止操作に基づいて、予め設定された有効ライン上に導出表示された場合に入賞が成立して所定の遊技価値が付与されるように遊技制御を行う遊技制御手段と、を備えたスロットマシンにおいて、

前記当選した入賞に対応した所定の図柄の結果態様は、入賞に対応する一の図柄からなる単独役と、入賞に対応する複数の図柄の組合せからなる組合せ役とを含み、

前記複数のリールは、単独役の成立を報知可能な一つの単独役成立報知用リールと、組合せ役の成立を報知可能な複数の組合せ役成立報知用リールとを含み、

前記単独役成立報知用リールは、前記単独役に対応する図柄と、前記単独役に対応しない図柄とを含み、前記単独役成立報知用リールの結果態様表示によって、前記単独役の成立状態と、前記単独役の不成立状態とを表示可能であり、

前記組合せ役成立報知用リールは、前記組合せ役に対応する図柄を含み、複数の前記組合せ役成立報知用リールの結果態様表示によって、前記組合せ役の成立状態と、前記組合せ役の不成立状態とを表示可能とし、

前記遊技制御手段は、遊技者の所定操作に基づき全てのリールの変動表示を同時に実行し、

前記単独役成立報知用リールの結果態様表示と複数の前記組合せ役成立報知用リールの結果態様表示とによって入賞の成立を判定し、入賞が成立すると判定した場合には、遊技者に所定の遊技価値を付与することを決定することを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記複数のリールの各々に対応する複数の停止操作手段と、

前記停止操作手段の一つが操作された場合に、前記操作された停止操作手段に対応するリールの停止操作の受付から当該リールが停止するまでの間は、他の停止操作手段の受付を無効化する停止操作無効化手段と、を備え、

前記停止操作無効化手段は、

前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段が操作された場合に、当該停止操作による前記組合せ役成立報知用リールに対応する停止操作手段の受付を無効化せず、

前記組合せ役成立報知用リールに対応する停止操作手段が操作された場合に、当該停止操作による前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段の受付を無効化しないことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

前記複数の停止操作手段のうち、前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段と、前記単独役成立報知用リールに隣接する前記組合せ役成立報知用リールに対応する停止操作手段とは同一の第 1 のスイッチで構成され、

前記第 1 のスイッチは、前記停止操作手段の操作の開始が検出された第 1 のタイミングと、前記停止操作手段の操作の終了が検出された第 2 のタイミングと、を検出し、

前記第 1 のスイッチによって検出された前記第 1 及び第 2 のタイミングのうち、一方のタイミングによって前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段の停止操作を検出し、他方のタイミングによって、前記単独役成立報知用リールに隣接する前記組合せ役成立報知用リールに対応する停止操作手段の停止操作を検出することを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

前記組合せ役成立報知用リールの各々に対応する停止操作手段は、各々複数の第 2 のスイッチによって構成され、

前記複数の第 2 のスイッチは、それぞれ、前記停止操作手段の操作の開始が検出された第 3 のタイミングと、前記停止操作手段の操作の終了が検出された第 4 のタイミングと、を検出し、

前記第 1 のタイミングによって前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段の停止操作を検出し、かつ、前記第 4 のタイミングによって、前記組合せ役成立報知用リールの各々に対応する停止操作手段の停止操作を検出するか、又は、前記第 2 のタイミングによって前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段の停止操作を検出し、かつ、前記第 3 のタイミングによって、前記組合せ役成立報知用リールの各々に対応する停止操作手段の停止操作を検出することを特徴とする請求項 3 に記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、単独役と組合せ役とが競合することによる停止制御の制約を回避するスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

スロットマシンの入賞役には、左リール一つの結果態様で入賞の有無が決定される単独役として、例えば「チェリー」などがある。また、左、中、右の 3 つのリールの結果態様の組合せで入賞の有無が決定される組合せ役として、「7、7、7」や、「ベル、ベル、ベル」などがある。

【0003】

そして、これら入賞役は射幸性を抑えるために入賞役が複合しないように制御される。

そこで、入賞役を成立させることとなるフラグ成立が複合したときの制御方法として、例えば次のようなものがある。

【 0 0 0 4 】

特別入賞の発生が可能又は容易な状態が持ち越されている状態においても適度な遊技価値の付与率を保つことができるスロットマシンを提供することを目的として、BBフラグ又はRBフラグの成立状態において、チェリーフラグ、スイカフラグ、リプレイフラグのいずれかが当選した場合には、これら内部当選フラグにより許容されるチェリー入賞、スイカ入賞、リプレイ入賞の組合せを優先的に引き込む制御を優先し、BBフラグ又はRBフラグの成立状態において、ベルフラグが当選した場合には、ベル優先抽選の決定に応じてベル入賞の組合せ又は取りこぼし目を優先的に引き込む制御か、BB入賞又はRB入賞の組合せを優先的に引き込む制御か、いずれか一方の制御を優先するスロットマシンが開示されている（例えば、特許文献1参照。）。 10

【特許文献1】特開2005-13625号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

しかしながら、単独役の存在は、単独役の不成立時に単独役の成立回避を強いることに変わりはなく、この回避制御が組合せ役の成立時の停止制御に制約となっていた。

【 0 0 0 6 】

例えば、リールの「7」の直上に「チェリー」がある場合、「7」を中段、下段に停止させると「チェリー」が成立してしまう可能性がある。そのため、「7、7、7」を成立させたい場合は、「7」を上段に停止させるしかない。「7」を中段又は下段に停止操作された場合は「チェリー」を引き込むために「7」が枠外に蹴飛ばされてしまい、「7、7、7」を揃える機会を喪失する。 20

【 0 0 0 7 】

このような問題に対して、上級者は上段に7を狙うことによって容易に解決することができるが、多くの一般遊技者にはこのような目押しは難しい場合が多い。このように上級者と初級者との不平等は、一部の遊技者に有利となるため、遊技場の営業上の観点からも問題となる。

【 0 0 0 8 】

そこで本願発明は、単独役と組合せ役とが競合することによる停止制御の制約を回避するスロットマシンの提供を目的とする。 30

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 9 】

第1の発明は、複数の図柄を変動表示可能な複数のリールと、前記複数のリールによる変動表示を伴うゲームの実行毎に乱数を取得し、前記取得した乱数を用いて入賞に当選したか否かを抽選する抽選手段と、前記抽選手段による抽選の結果、当選した入賞に対応した所定の図柄の結果態様が、遊技者による各リールの変動表示の停止操作に基づいて、予め設定された有効ライン上に導出表示された場合に入賞が成立して所定の遊技価値が付与されるように遊技制御を行う遊技制御手段と、を備えたスロットマシンにおいて、前記当選した入賞に対応した所定の図柄の結果態様は、入賞に対応する一の図柄からなる単独役と、入賞に対応する複数の図柄の組合せからなる組合せ役とを含み、前記複数のリールは、単独役の成立を報知可能な一つの単独役成立報知用リールと、組合せ役の成立を報知可能な複数の組合せ役成立報知用リールとを含み、前記単独役成立報知用リールは、前記単独役に対応する図柄と、前記単独役に対応しない図柄とを含み、前記単独役成立報知用リールの結果態様表示によって、前記単独役の成立状態と、前記単独役の不成立状態とを表示可能であり、前記組合せ役成立報知用リールは、前記組合せ役に対応する図柄を含み、複数の前記組合せ役成立報知用リールの結果態様表示によって、前記組合せ役の成立状態と、前記組合せ役の不成立状態とを表示可能とし、前記遊技制御手段は、遊技者の所定操作に基づき全てのリールの変動表示を同時に実行し、前記単独役成立報知用リールの結果 40 50

態様表示と複数の前記組合せ役成立報知用リールの結果態様表示とによって入賞の成立を判定し、入賞が成立すると判定した場合には、遊技者に所定の遊技価値を付与することを決定することを特徴とする。

【 0 0 1 0 】

第2の発明は、第1の発明において、前記複数のリールの各々に対応する複数の停止操作手段と、前記停止操作手段の一つが操作された場合に、前記操作された停止操作手段に対応するリールの停止操作の受付から当該リールが停止するまでの間は、他の停止操作手段の受付を無効化する停止操作無効化手段と、を備え、前記停止操作無効化手段は、前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段が操作された場合に、当該停止操作による前記組合せ役成立報知用リールに対応する停止操作手段の受付を無効化せず、前記組合せ役成立報知用リールに対応する停止操作手段が操作された場合に、当該停止操作による前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段の受付を無効化しないことを特徴とする。

10

【 0 0 1 1 】

第3の発明は、第2の発明において、前記複数の停止操作手段のうち、前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段と、前記単独役成立報知用リールに隣接する前記組合せ役成立報知用リールに対応する停止操作手段とは同一の第1のスイッチで構成され、前記第1のスイッチは、前記停止操作手段の操作の開始が検出された第1のタイミングと、前記停止操作手段の操作の終了が検出された第2のタイミングと、を検出し、前記第1のスイッチによって検出された前記第1及び第2のタイミングのうち、一方のタイミングによって前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段の停止操作を検出し、他方のタイミングによって、前記単独役成立報知用リールに隣接する前記組合せ役成立報知用リールに対応する停止操作手段の停止操作を検出することを特徴とする。

20

【 0 0 1 2 】

第4の発明は、第3の発明において、前記組合せ役成立報知用リールの各々に対応する停止操作手段は、各々複数の第2のスイッチによって構成され、前記複数の第2のスイッチは、それぞれ、前記停止操作手段の操作の開始が検出された第3のタイミングと、前記停止操作手段の操作の終了が検出された第4のタイミングと、を検出し、前記第1のタイミングによって前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段の停止操作を検出し、かつ、前記第4のタイミングによって、前記組合せ役成立報知用リールの各々に対応する停止操作手段の停止操作を検出するか、又は、前記第2のタイミングによって前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段の停止操作を検出し、かつ、前記第3のタイミングによって、前記組合せ役成立報知用リールの各々に対応する停止操作手段の停止操作を検出することを特徴とする。

30

【発明の効果】

【 0 0 1 8 】

第1の発明によると、複数の図柄を変動表示可能な複数のリールと、前記複数のリールによる変動表示を伴うゲームの実行毎に乱数を取得し、前記取得した乱数を用いて入賞に当選したか否かを抽選する抽選手段と、前記抽選手段による抽選の結果、当選した入賞に対応した所定の図柄の結果態様が、遊技者による各リールの変動表示の停止操作に基づいて、予め設定された有効ライン上に導出表示された場合に入賞が成立して所定の遊技価値が付与されるように遊技制御を行う遊技制御手段と、を備えたスロットマシンにおいて、前記当選した入賞に対応した所定の図柄の結果態様は、入賞に対応する一の図柄からなる単独役と、入賞に対応する複数の図柄の組合せからなる組合せ役とを含み、前記複数のリールは、単独役の成立を報知可能な一つの単独役成立報知用リールと、組合せ役の成立を報知可能な複数の組合せ役成立報知用リールとを含み、前記単独役成立報知用リールは、前記単独役に対応する図柄と、前記単独役に対応しない図柄とを含み、前記単独役成立報知用リールの結果態様表示によって、前記単独役の成立状態と、前記単独役の不成立状態とを表示可能であり、前記組合せ役成立報知用リールは、前記組合せ役に対応する図柄を含み、複数の前記組合せ役成立報知用リールの結果態様表示によって、前記組合せ役の成

40

50

立状態と、前記組合せ役の不成立状態とを表示可能とし、前記遊技制御手段は、遊技者の所定操作に基づき全てのリールの変動表示を同時に実行し、前記単独役成立報知用リールの結果態様表示と複数の前記組合せ役成立報知用リールの結果態様表示とによって入賞の成立を判定し、入賞が成立すると判定した場合には、遊技者に所定の遊技価値を付与することを決定するので、単独役と組合せ役とをそれぞれ独立して結果態様表示することができるので、単独役と組合せ役とが競合することがなくなり、停止制御についての制約が回避される。その結果として、熟練者や初心者にかかわらず広く遊技者に平等な遊技機を提供できる。また、停止制御を簡潔に行うことができ、遊技制御処理負担を軽減できる。また、開発コストの削減も可能となる。

【0019】

第2の発明によると、前記複数のリールの各々に対応する複数の停止操作手段と、前記停止操作手段の一つが操作された場合に、前記操作された停止操作手段に対応するリールの停止操作の受付から当該リールが停止するまでの間は、他の停止操作手段の受付を無効化する停止操作無効化手段と、を備え、前記停止操作無効化手段は、前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段が操作された場合に、当該停止操作による前記組合せ役成立報知用リールに対応する停止操作手段の受付を無効化せず、前記組合せ役成立報知用リールに対応する停止操作手段が操作された場合に、当該停止操作による前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段の受付を無効化しないので、単独役用リールの停止操作が増えたとしても、停止操作の操作性低下を低減することができる。また、一回のゲーム当たりの停止操作時間を短縮することができ、遊技機の稼働率が向上される。

【0020】

第3の発明によると、前記複数の停止操作手段のうち、前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段と、前記単独役成立報知用リールに隣接する前記組合せ役成立報知用リールに対応する停止操作手段とは同一の第1のスイッチで構成され、前記第1のスイッチは、前記停止操作手段の操作の開始が検出された第1のタイミングと、前記停止操作手段の操作の終了が検出された第2のタイミングと、を検出し、前記第1のスイッチによって検出された前記第1及び第2のタイミングのうち、一方のタイミングによって前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段の停止操作を検出し、他方のタイミングによって、前記単独役成立報知用リールに隣接する前記組合せ役成立報知用リールに対応する停止操作手段の停止操作を検出するので、従前のスロットマシンと大きく変わらない遊技者への操作性を提供でき、その結果、遊技機の稼働率が向上される。また、停止操作の手間数を増大させることなく、各々の停止タイミングを検出することができる。また、各々の操作タイミングを遊技者の意図するとおりにすることもできる。

【0021】

第4の発明によると、前記組合せ役成立報知用リールの各々に対応する停止操作手段は、各々複数の第2のスイッチによって構成され、前記複数の第2のスイッチは、それぞれ、前記停止操作手段の操作の開始が検出された第3のタイミングと、前記停止操作手段の操作の終了が検出された第4のタイミングと、を検出し、前記第1のタイミングによって前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段の停止操作を検出し、かつ、前記第4のタイミングによって、前記組合せ役成立報知用リールの各々に対応する停止操作手段の停止操作を検出するか、又は、前記第2のタイミングによって前記単独役成立報知用リールに対応する停止操作手段の停止操作を検出し、かつ、前記第3のタイミングによって、前記組合せ役成立報知用リールの各々に対応する停止操作手段の停止操作を検出するので、従前のスロットマシンと大きく変わらない遊技者への操作性を提供でき、その結果、遊技機の稼働率が向上される。また、組合せ役用リールの停止操作の受付タイミングを統一することで、遊技者が停止操作を行う上での違和感を排除することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0027】

以下に、本発明の第1の実施の形態を図面に基づいて説明する。

【0028】

10

20

30

40

50

図1は、本実施の形態の遊技機1の構成を示す正面図である。

【0029】

遊技機1は、左側に蝶番を有し、この蝶番を軸として片開き形式に開閉自在な前面パネル3を備えている。前面パネル3の背面側には、変動表示装置(可変表示装置)を構成する変動表示手段としての4個のリール(第一リール4a、第二リール4b、第三リール4c及びEXリール4d)が、回転自在に並んで配置されている。

【0030】

各リール4a~4dの外周面には、複数種類のシンボル(図柄)からなる図柄列が表わされている(図2参照)。リール4a~4dはリール駆動部によって駆動され、互いに独立に回転する。リール駆動部は、例えば、ステッピングモータ(4Ma~4Md(図4参照))で構成される。そして、遊技機1は、リール4a~4dの回転によって変動表示ゲームを実行し、変動表示の停止結果が後述する有効ライン上において所定の表示態様(所定の図柄組合せ態様)となることによって、遊技者に所定の遊技価値を付与する。

【0031】

前面パネル3の略中央には、リール4a~4dの回転によって変動表示(可変表示)する図柄を遊技者に視認させるための表示窓部5が設けられている。リール4a~4dが停止すると、表示窓部5からリール4a~4dの外周面に表記された図柄列のうちそれぞれ3個の図柄が視認可能となる。つまり、リール4a~4dが停止した状態で、表示窓部5から合計12個の図柄を視認することができる。

【0032】

表示窓部5の上方には、変動表示ゲームに関連する演出表示や情報表示を行う画像表示装置6が設けられている。画像表示装置6は、演出制御装置150(図4参照)によって制御され、表示内容を変動する。

【0033】

画像表示装置6は、変動表示ゲームにおいて小役やリプレイの入賞のフラグが成立したことを報知すると共に、ビッグボーナス(BB)の入賞のフラグが成立した可能性があることを報知する。また、画像表示装置6は、遊技機1に接続されたカードユニット(図示省略)との接続状態に異常が発生した場合に、表示領域にその旨を表示する。

【0034】

画像表示装置6の上方の左右には、効果音を出力するスピーカ7が設けられる。スピーカ7は、演出制御装置150(図4参照)によって制御され、ビッグボーナス(BB)状態又はレギュラーボーナス(RB)状態の発生時に効果音を出力して、遊技の興趣を向上させる。

【0035】

表示窓部5の下方には、払出枚数表示部8、遊技進行表示部9及びクレジット数表示部10が設けられている。払出枚数表示部8、遊技進行表示部9及びクレジット数表示部10は、セグメントLED又は液晶ディスプレイによって構成されている。

【0036】

払出枚数表示部8は、入賞が確定することにより得られるメダルの払出枚数又は貸出ボタン13の操作によって遊技者へ貸し出されるメダルの払出枚数を表示する。また、払出表示部8は、遊技機1の動作に異常(例えば、遊技機1とカードユニットとの接続異常やメダル詰まり)が発生した場合に、予め設定したエラーコードを表示する。

【0037】

遊技進行表示部9は、RB状態中の残りゲーム回数を表示する。クレジット数表示部10は、メダルのクレジット数を表示する。

【0038】

また、表示窓部5近傍には、遊技状態表示部121(図4参照)が設けられている。遊技状態表示部121は、遊技機1が遊技可能な状態であることを示し、リプレイ入賞の獲得及び現在実行中の遊技がリプレイ入賞後のリプレイゲームであることを示す「REPLAY」表示、遊技者がメダルを投入してスタートレバー22を操作してからリール4a~

10

20

30

40

50

4 dの回転が開始するまで待ち時間があることを示す「W A I T」表示、メダルの投入を促す「I N S E R T M E D A L S」表示によって構成される。

【0039】

また、表示窓部5近傍には、図示しないベットライン表示部11(図4参照)が設けられている。ベットライン表示部11は、メダルの賭数(ベット数)に対応して有効化されたベットライン(有効ライン)を表示する。

【0040】

メダルの賭数とは、遊技者が遊技のために投入したメダルの数、又は、予め遊技者が投入したメダルの記憶数(クレジット数)から減算されて遊技に使用されるメダルの数である。また、遊技を開始するために遊技者がメダルを投入したり、記憶数から減算したりする操作をベットという。なお、遊技媒体として、本実施の形態ではメダルを用いているが、遊技球を用いてもよい。また、ICカード等の記憶媒体を用いることで、遊技媒体に代えて遊技価値を遊技に使用するものであってもよい。

10

【0041】

ベットライン表示部11は、例えば、「1」、「2」、「3」の3つのランプを備える。そして、例えば、賭数が1枚のときは、ベットライン表示部11の「1」のランプだけが点灯して、中段の横ラインだけが有効ラインであることを示す。賭数が2枚のときは、ベットライン表示部11の「1」と「2」のランプが点灯して、上段、中段、下段の3本の横ラインが有効ラインであることを示す。賭数が3枚のときは、ベットライン表示部11の「1」、「2」、「3」の全てのランプが点灯して、3本の横ラインと右下がり及び右上がりの2本の斜めライン(合計5ライン)が有効ラインであることを示す(図3参照)。

20

【0042】

前面パネルの上半部と下半部の中間にある傾斜台部15には、右方にメダルを投入するメダル投入口16が設けられている。このメダル投入口16にメダルを投入すると、投入したメダル数がクレジット数表示部10のクレジット数に加算される。

【0043】

なお、クレジット数が限度値に達している場合は、投入されたメダルはクレジット数に加算されることなく受皿26に排出される。また、メダル投入口16へのメダル投入時に、賭数が最大ベット可能枚数(例えば、3枚)以下である場合は、投入したメダル数はクレジット数に加算されることなく、賭数として加算される。

30

【0044】

傾斜台部15には、操作によってクレジットしたメダルを1枚ずつベット可能な1ベットボタン17及び1回の操作によって最大ベット可能枚数のメダルをベットするマックスベットボタン18が設けられている。マックスベットボタン18を操作すると、例えば、メダルがベットされていない場合は3枚のメダルがベットされ、メダルが1枚ベットされている場合は、さらに2枚のメダルがベットされる。

【0045】

これらのベットボタン17又は18を用いることにより、メダル投入口16からメダルを投入することなく、クレジット数表示部10に表示されているクレジット数以内でメダルをベットすることができ、賭数に応じて有効ラインが設定される。

40

【0046】

前面パネル3の下部には、四辺形状の化粧パネル20が設けられている。化粧パネル20の左上方には、メダルをクレジットとして記憶可能なクレジット状態とメダルをクレジットとして記憶不能な非クレジット状態のいずれか一方の状態を選択的に切替可能なクレジット選択ボタン21が設けられている。

【0047】

クレジット選択ボタン21によってクレジット状態から非クレジット状態に切り換えられると、クレジット数表示部10に表示されたクレジット数に相当する数のメダルが受皿26に排出され、同時にクレジット数はクリアされて0になる。

50

【 0 0 4 8 】

クレジット選択ボタン 2 1 の右側には、リール 4 a ~ 4 d の回転を一斉に開始させるためのスタートレバー 2 2 が設けられている。スタートレバー 2 2 の右側には、リール 4 a ~ 4 d の回転を停止させ、停止図柄を導出させるためのリール停止スイッチ 7 a ~ 7 d (第一リール停止スイッチ 7 a 、 第二リール停止スイッチ 7 b 、 第三リール停止スイッチ 7 c 及び EX リール停止スイッチ 7 d) が設けられている。

【 0 0 4 9 】

リール停止スイッチ 7 a ~ 7 d が操作されると、各スイッチに対応したリール 4 a ~ 4 d がそれぞれ回転を停止する。なお、賭数が 0 の場合は、変動表示ゲームの開始条件を満たさないため、スタートレバー 2 2 を操作してもリール 4 a ~ 4 d は回転しない。また、3 枚賭け専用機であれば、賭数が 3 とならないと、変動表示ゲームの開始条件を満たさないため、スタートレバー 2 2 を操作してもリール 4 a ~ 4 d は回転しない。

【 0 0 5 0 】

各リール停止スイッチ 7 a ~ 7 d には、点灯によって各リール停止スイッチ 7 a ~ 7 d が操作可能な状態であることを報知する発光源 (停止スイッチ LED 5 4 (図 4 参照)) が内蔵されている。これらの発光源が点灯していない間はリール停止スイッチ 7 a ~ 7 d が操作不能となり、これらの発光源が点灯している間はリール停止スイッチ 7 a ~ 7 d が操作可能となるように制御される。

【 0 0 5 1 】

つまり、発光源が点灯していない間はリール停止スイッチ 7 a ~ 7 d を操作してもリール 4 a ~ 4 d の回転は停止しない。なお、発光源の点灯色によって、リール停止スイッチ 7 a ~ 7 d が操作可能であることを報知してもよい。

【 0 0 5 2 】

第 3 リール停止スイッチ 7 c の右側には、メダル返却ボタン 2 4 が設けられている。遊技者は、メダル流下路内のメダル詰まり時に、メダル返却ボタン 2 4 を操作することによって、当該流下路に詰まったメダルが受皿 2 6 に返却される。

【 0 0 5 3 】

表示窓部 5 の左右にはそれぞれ、装飾用ランプ、LED 等からなる装飾表示部 2 5 が設けられている。装飾表示部 2 5 は、BB 状態又は RB 状態の発生時に点灯することによって、遊技の興趣を向上させる。

【 0 0 5 4 】

また、化粧パネル 2 0 の下方には、前面パネル 3 の背面側にあるメダル払出部より払い出されたメダルを貯留可能な受皿 2 6 や、灰皿 2 7 が設けられている。

【 0 0 5 5 】

図 2 は、本実施の形態の遊技機 (パチスロ機) が備えているリール 4 に表記される図柄の配列図である。

【 0 0 5 6 】

図 2 に示すように、本実施形態では、左リール 4 a の配列番号 1 1、1 2 に位置する「黒 7」、左リール 4 a の配列番号 7、2 0 に位置する「白 7」、左リール 4 a の配列番号 1、3、8、1 3、1 8 に位置する「ベル」、左リール 4 a の配列番号 2、4、6、9、1 4、1 6、1 9 に位置する「リプレイ」、左リール 4 a の配列番号 1 7 に位置する「BAR」、左リール 4 a の配列番号 5、1 0、1 5、2 1 に位置する「スイカ」、EX リール 4 d の配列番号 1、5、9、1 3、1 7 に位置する「チェリー」、EX リール 4 d のそれ以外の配列番号に位置する「blank」の 8 種類の図柄が所定の規則に従ってリール上に配置されている。そして、リール 4 a、4 b、4 c、4 d を停止させたときに、有効ライン上に停止された図柄が図 3 に示す成立図柄列のいずれかを形成していれば対応する入賞が獲得される。

【 0 0 5 7 】

なお、「blank」は、何も表示されていない空欄 (リール面と同様の空白) であってもよいし、blankであることを示す役を形成しない図柄 (例えば四角形) 等であっても

10

20

30

40

50

よい。また、チェリーとは異なる図柄であって、チェリーよりも視認性の低い図柄（彩度や明度を低くした図柄）を blanks としてもよい。

【 0 0 5 8 】

図 3 は、本実施の形態の遊技機（パチスロ機）のベットラインと、ベットライン上に停止表示される図柄組合せ態様及び入賞内容との説明図である。

【 0 0 5 9 】

図 3（a）は、ベットラインと有効ラインとを示す説明図である。

【 0 0 6 0 】

図 3（a）に示すように、賭数が 1 枚のときは、中段の横ライン（1）だけが有効ラインとなる。また、賭数が 2 枚のときは、中段の横ライン（1）と、上段及び下段の横ライン（2）との 3 本のラインが有効ラインとなる。また、賭数が 3 枚のときは、中段の横ライン（1）と、上段及び下段の横ライン（2）と、右下がり及び右上がりの 2 本の斜めライン（3）と、の合計 5 ラインが有効ラインとなる。

10

【 0 0 6 1 】

図 3（b）は、入賞種類、各入賞に対応する図柄組合せ態様及び入賞内容との説明図である。本実施の形態の遊技機では、非ボーナス状態（通常遊技状態）において、「ビッグボーナス（BB）入賞」、「レギュラーボーナス（RB）入賞」、「リプレイ入賞」、「小役入賞（ベル、スイカ、チェリー）」又は「ハズレ」のいずれかが内部抽選によって当選される。

【 0 0 6 2 】

BB 入賞は、「 blanks、黒 7、黒 7、黒 7」、「 blanks、白 7、白 7、白 7」、「 blanks、BAR、BAR、BAR」が有効ライン上に停止表示された場合に確定される入賞で、メダルが 15 枚払い出されると共に BB 状態が発生する。

20

【 0 0 6 3 】

RB 入賞は、「 blanks、黒 7、黒 7、BAR」、「 blanks、白 7、白 7、BAR」が有効ライン上に停止表示された場合に確定される入賞で、メダルが 15 枚払い出されると共に RB 状態が発生する。

【 0 0 6 4 】

リプレイ入賞は、「 blanks、リプレイ、リプレイ、リプレイ」が有効ライン上に停止表示された場合に確定される入賞で、リール停止後にリプレイゲームが行われる。このリプレイゲームでは、今回のメダル賭数が次回ゲームに持ち越されるので、メダルを新たにベットしなくともゲームを開始することができる。

30

【 0 0 6 5 】

小役入賞は、「 blanks、ベル、ベル、ベル」、「 blanks、スイカ、スイカ、スイカ」、「チェリー、ANY、ANY、ANY」（「ANY」部分はどんな図柄であってもよい）のいずれかが有効ライン上に停止表示されることにより確定される入賞で、小役入賞の種類に対応する枚数のメダルが払い出される。例えば、「 blanks、ベル、ベル、ベル」のときは 13 枚、「 blanks、スイカ、スイカ、スイカ」のときは 6 枚、「チェリー、ANY、ANY、ANY」のときは 2 枚のメダルが払い出される。なお、「チェリー、ANY、ANY、ANY」（チェリー役）は、チェリー役の入賞に対応する一の図柄（チェリー）からなる単独役である。また、その他の役は、入賞に対応する複数の図柄の組合せからなる組合せ役である。なお、EX リール 4 d の「 blanks」を含んで他の入賞役となるので、「チェリー、7、7、7」（チェリー役）等を許してもよい。この場合、当該導出表示態様により、チェリー役の入賞とボーナスフラグとの成立との告知を行うようにしてもよい。

40

【 0 0 6 6 】

また、JAC イン入賞とは、BB の小役ゲームにおいて「 blanks、リプレイ、リプレイ、リプレイ」が有効ライン上に停止表示された場合に確定される入賞で、2 枚のメダルが払い出されると共に、1 枚だけメダルをベットして高確率で「 blanks、ベル、ベル、ベル」が有効ライン（例えば、中段ライン）上に停止表示されるように停止制御される J

50

A Cゲームが開始される。なお、B Bの小役ゲームにおいてJ A Cイン入賞となった場合には、1 2回のJ A Cゲームが終了するか又は1 2回のJ A C入賞が獲得されるまでJ A Cゲームは継続する。

【0067】

本実施の形態の遊技機においては、遊技制御装置100によりリールの停止制御が行われ、遊技者がリール停止スイッチ7a、7b、7c、7dを操作したタイミングから最大4コマ進んだ位置でリール4を停止させることができる。このため、遊技者がリール停止スイッチ7a、7b、7c、7dを操作したタイミングで有効ライン上にある図柄とそれ以降の4コマの中にフラグが成立した入賞に対応する図柄があれば、その図柄が強制的に有効ライン上に引き込まれて停止表示される。つまり、連続する5コマの中に必ず存在する図柄は、遊技制御装置100による停止制御（引き込み制御）によって有効ライン上に停止表示させることができる。このため、このような図柄で形成される入賞は、フラグが成立したときに適当なタイミングで停止操作を行っても獲得することができる。ただし、別の有効ラインでフラグが成立していない図柄により形成される入賞が発生する場合には、この限りではない。

10

【0068】

例えば、図2に示す図柄配列図では「ベル」は連続する5コマの中に必ず存在するので、「ベル」の小役入賞は小役入賞フラグが成立すると必ず獲得することができる。また、「リプレイ」及び「チェリー」も連続する5コマの中に必ず存在するので、リプレイ入賞はリプレイフラグが成立すると必ず獲得することができる。また、小役の「チェリー」も、当該入賞フラグが成立すると必ず獲得することができる。ただし、遊技者が変則押し（例えば、中 右 左 E X）をした場合等にリール停止制御が正常に機能しなくなる場合は賞を獲得することができない場合がある。

20

【0069】

一方、「ベル」の小役入賞及びリプレイ入賞以外の入賞は、特定の図柄を狙って停止スイッチ7a、7b、7c、7dを操作（目押し操作）しなければ、遊技制御装置100による停止制御が行われても必ずしも獲得することはできない。

【0070】

図4は、本実施の形態の遊技機（パチスロ機）の制御系の一部を示すブロック図である。

30

【0071】

遊技機1の制御系統は、遊技機1内部に配置される遊技制御装置100を主要な構成要素とする。遊技制御装置（メイン制御装置）100は、遊技の総括的制御（遊技進行の制御処理及び各被制御装置の制御、すなわち、遊技制御手段）を行う制御装置で、CPU101、ROM102、RAM103、入出力インターフェース（I/F）104及び乱数発生器105を備えている。

【0072】

遊技制御装置100のCPU101は、演算部を備え、遊技制御のための各種演算処理を行う。また、CPU101は、変動表示ゲームにおいて、リール4a～4dの図柄を、予め定められた特別な組合せ態様で停止させるか否かを決定する内部抽選用の乱数を、乱数発生器105から取得する。そして、取得された乱数と、ROM102に格納されている判定値とに基づいて内部抽選を行う。すなわち、CPU101によって、取得された乱数と、判定値とを用いて入賞したか否かを抽選する抽選手段が構成されている。なお、内部抽選における各入賞の当選確率は、投入するメダルの賭数によって変更され、賭数が多いほど当選確率が高くなるように制御する。

40

【0073】

なお、乱数発生器105から乱数を取得する代わりに、CPU101のソフトウェア処理によって内部抽選用乱数を生成して、当該乱数を用いて内部抽選を行ってもよい。

【0074】

この内部抽選の結果（入賞フラグの成立/未成立）は、演出制御装置（サブ制御装置）

50

150に送信され、前記抽選結果に基づいて画像表示装置6でのフラグ成立報知の実行が制御される。

【0075】

ROM102には、制御処理を実行するためのプログラムや制御データ（例えば、内部抽選用の判定値）が格納されている。RAM103はCPU101で生成される内部抽選用の乱数の記憶領域、その他各種データ（例えば、メダルのクレジット数、メダルの賭数、成立フラグ等）を一時的に記憶する記憶領域及びCPU101の動作に必要なデータが一時的に記憶される作業領域を備える。

【0076】

入出力インターフェース(I/F)104は、ローパスフィルタやバッファゲートを介して、ベットスイッチ17A、18A、クレジット選択スイッチ21A、スタートレバースイッチ22A、各リール停止スイッチのストップ操作を検出する操作検出手段であるリール停止センサ(第一リール停止センサ23A、第二リール停止センサ23B、第三リール停止センサ23C、EXリール停止センサ23D)、各リール位置検出センサ110A~110D、メダル投入検出センサ111、払出メダル検出センサ112、リセットセンサ113、前面枠開放検出センサ114及び設定装置115から入力される信号を、CPU101に出力する。

【0077】

1ベットスイッチ17Aは、1ベットボタン17が操作されたことを検出するスイッチである。マックスベットスイッチ18Aは、マックスベットボタン18が操作されたことを検出するスイッチである。クレジット選択スイッチ21Aは、クレジット選択ボタン21が操作されたことを検出するスイッチである。スタートレバースイッチ22Aは、スタートレバー22が操作されたことを検出するスイッチである。

【0078】

リール停止センサ23A~23Dは、リール停止スイッチ7a~7dのそれぞれに一对一で対応して設けられ、それぞれ対応するリール停止スイッチ7a~7dが操作されたことを検出するスイッチである。リール停止スイッチ7a~7dの操作がリール停止センサ23A~23Dによって検出されると、各々対応したリール4a~4dの回転を停止させる。

【0079】

リール位置検出センサ110A~110Dは、リール4a~4dのそれぞれに一对一で対応して設けられ、それぞれ対応するリール4a~4dの停止位置を検出するセンサである。投入メダル検出センサ111は、メダル投入口16から投入されたメダルを検出するセンサである。払出メダル検出センサ122は、メダルの払出枚数を検出するセンサであって、メダル払出部から払い出されたメダルを計数する。

【0080】

リセットセンサ113は、遊技機1の遊技状態を初期化するリセットスイッチに備えられるセンサである。前面枠開放検出センサ114は、前面パネル3が開放されたことを検出するセンサである。

【0081】

設定装置115は、遊技機1の設定を切り換える装置である。設定は、例えば、入賞フラグが成立する確率が異なる1~6の設定が用意されている。設定1は入賞フラグの成立確率が一番低く、設定値が大きくなるにつれ入賞フラグの成立確率は高くなるように切り換えることができる。なお、入賞フラグが成立する確率を異ならせることで、所定量の遊技をしたときに、遊技者が獲得することができるメダルの量の期待値が異なる。

【0082】

入出力インターフェース104は、CPU101から出力される制御信号を、出力ポートやドライバを介して、リール用モータ4Ma~4Md、遊技進行表示部9、ベットライン表示部11、クレジット数表示部10、払出数表示部8、メダル払出装置122、外部信号出力端子123、ストップボタンLED54a~54d及び演出制御装置150に出

10

20

30

40

50

力する。

【 0 0 8 3 】

メダル払出装置 1 2 2 は、メダル払出部を駆動して、受皿 2 6 にメダルを払い出す。リール 4 a ~ 4 d が停止して、入賞に対応する停止表示態様が有効ライン上に形成されると、遊技制御装置 1 0 0 からメダル払出装置 1 2 2 に対して払出指令信号が出力される。そして、当該信号に基づいてメダル払出装置 1 2 2 が駆動し、メダル払出部から受皿 2 6 に所定数のメダルが払い出される。

【 0 0 8 4 】

外部信号出力端子 1 2 3 は、遊技場内のネットワークに接続され、遊技機 1 の稼動状況に関する各種信号を、例えば、ホール管理用コンピュータ等の遊技機 1 を管理する外部の装置に出力するためのインターフェースである。

10

【 0 0 8 5 】

演出制御装置（サブ制御装置）1 5 0 は、CPU 1 5 1、ROM 1 5 2、RAM 1 5 3 及び入出力インターフェース 1 5 4 で構成される。演出制御装置 1 5 0 は、遊技の実行、入賞フラグ成立の報知、停止可能図柄の報知及び補助ゲームの演出に関わる情報表示及び音出力を統括して制御する。例えば、1 ベットスイッチ 1 7 A、マックスベットスイッチ 1 8 A 又は投入メダル検出センサ 1 1 1 のいずれかから検出信号が検出されると、遊技制御装置 1 0 0 から賭入力（ベット）情報を演出制御装置 1 5 0 に送信する。

【 0 0 8 6 】

演出制御装置 1 5 0 は、当該情報を受信すると、演出表示の制御信号を画像表示装置 6 に送信する。また、演出制御装置 1 5 0 は、効果音の音制御信号をスピーカ 7 に送信する。また、演出制御装置 1 5 0 は、演出用の装飾光の制御信号を装飾表示部 2 5 に送信する。

20

【 0 0 8 7 】

なお、遊技制御装置 1 0 0 と演出制御装置 1 5 0 との間の通信は、遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 1 5 0 への単方向にのみ制御信号が送信されるように制御されており、遊技制御装置 1 0 0 に不正な信号が入力されるのを防止している。

【 0 0 8 8 】

遊技機 1 の電源装置（図示省略）は、電源回路のほかに、バックアップ電源回路（図示省略）と停電監視回路（図示省略）とを備えている。

30

【 0 0 8 9 】

停電監視回路は、電源装置の所定の電圧降下を検出すると、遊技制御装置 1 0 0 及び演出制御装置 1 5 0 に対して停電検出信号とリセット信号とを順に出力すると共に、停電から復帰したことを示す信号（営業開始時に電源投入されたことも、この信号で知らされる）を出力する。遊技制御装置 1 0 0 は、停電検出信号を受けると所定の停電処理を行い、リセット信号を受けると CPU 1 0 1 の動作を停止し、停電から復帰したことを示す信号を受けると遊技制御を開始する。

【 0 0 9 0 】

バックアップ電源回路は遊技制御装置 1 0 0 の RAM 1 0 3 等にバックアップ電源を供給して、遊技データ等に関する記憶内容を保持させる。

40

【 0 0 9 1 】

図 5 は、本実施の形態の遊技機における、遊技状態の状態遷移図である。

【 0 0 9 2 】

所定の図柄組合せ態様（例えば「ブランク、白 7、白 7、白 7」）が有効ライン上に停止され、BB 入賞が発生する（大当たり遊技状態）と、通常ゲーム時に比べて高い確率で小役入賞を獲得できる小役ゲーム状態となる。この小役ゲーム状態における遊技は通常遊技状態と同様に進行され、例えばメダルを 3 枚投入して、有効ライン上に「ブランク、ベル、ベル、ベル」の図柄列が停止表示された場合にはメダルが 1 3 枚払い出され、有効ライン上に「ブランク、スイカ、スイカ、スイカ」の図柄列が停止表示された場合にはメダルが 6 枚払い出される。また、有効ライン上に「チェリー、ANY、ANY、ANY」の

50

図柄列が停止表示された場合にはメダルが2枚払い出される。

【0093】

そして、小役ゲーム状態において、例えば「blank、リプレイ、リプレイ、リプレイ」の図柄列が有効ライン上に停止表示された場合にJACインとなり、2枚のメダルが払い出されると共に、小役ゲームが一時中断され高確率でJAC入賞を獲得できるJACゲーム状態となる。なお、小役ゲーム中に特定の図柄が有効ライン上に停止表示された場合にJACインとなり即座にJACゲームに移行してもよい。

【0094】

JACゲーム状態では、メダルの賭数は1枚とされ、この1ベットに対応する有効ライン(例えば、中段横ライン)上に「blank、ベル、ベル、ベル」の図柄列が停止表示されるとJAC入賞となりメダルが15枚払い出される。このJACゲームは最大12回まで実行可能となっており、12回目のJAC入賞の後、JACゲームが終了する。

10

【0095】

また、BB中の小役ゲームは、遊技者が獲得したメダルの枚数が上限値(例えば、456枚)となるまで実行可能となっており(JACインしたゲームは含み、JACインした後のJACゲームは含まない)、遊技者が獲得したメダルの枚数が上限値となった時点でBBゲームは終了となる。ただし、遊技者が獲得したメダルの枚数が上限値となるまでに12回JACインした場合には、13回目のJACインによるJACゲームの終了を以て当該BBゲームは終了となる。

【0096】

20

図6は、本実施の形態の遊技機(パチスロ機)の遊技制御装置100が実行する遊技制御処理の一例を示すフローチャートである。

【0097】

遊技制御装置100は、まず、メダルがベットされた状態であるか否かを判定する(ステップS101)。この処理では、前回のゲームの結果としてリプレイゲームの権利が発生している場合(前回のゲームでベットされたメダルの持ち越しがある場合)、メダル投入口16から、少なくとも1枚以上のメダルが投入された場合、又は、RAM103に、少なくとも1枚以上のメダルがクレジットとして記憶されている状態で1ベットボタン17又はMAXベットボタン18が操作された場合、のいずれかに該当するときに、メダルがベットされた状態であると判定する。

30

【0098】

例えば、メダル投入口16からメダルが投入されると、まず、その投入されたメダルがメダル検出センサ111によって検出され、その検出結果として検出信号が遊技制御装置100に入力される。なお、ベット数には所定の上限値(例えば3枚)が設定されており、例えば、クレジット選択ボタン21によって「非クレジット状態」が選択されている状態において、ベット数の上限値を超えるメダルがメダル投入口16から投入された場合には、超えた分のメダルはベット数に加算されずに受皿23へと返却される。一方、クレジット選択ボタン21によって「クレジット状態」が選択されている状態において、ベット数の上限値を超えるメダルがメダル投入口16より投入された場合には、上限値を超えた分のメダルがクレジット数に加算されると共に、その加算結果がクレジット数としてクレジット数表示部10に表示される。

40

【0099】

ステップS101においてメダルがベットされた状態であると判定した場合はステップS102へと移行する。そうでない場合は、メダルがベットされるまでこの処理が繰り返され、待機する。

【0100】

ステップS102では、遊技制御装置100は、メダル検出センサ111によって検出された検出信号に基づいて、メダルのベット数を記憶する。このとき、ベット数に対応して有効ラインを設定する。設定された有効ラインは、ベットライン表示部11に表示される。

50

【 0 1 0 1 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、スタートレバーセンサ 2 2 A からの信号に基づいてスタートレバー 2 2 が操作されたか否かを判定する（ステップ S 1 0 3）。スタートレバー 2 2 が操作されたと判定した場合にはステップ S 1 0 4 へと移行する。スタートレバー 2 2 が操作されていない場合は、スタートレバー 2 2 が操作されるまでこの処理が繰り返され、待機する。

【 0 1 0 2 】

ステップ S 1 0 4 では、遊技制御装置 1 0 0 は、スタートレバー 2 2 の操作に基づいて、乱数発生機 1 0 5 から内部抽選用の乱数を抽出し、抽出された乱数と予め R O M 1 0 2 に記憶されている判定値（当選となる乱数値、賭数や遊技台の設定値によって変化する）との比較に基づいて内部抽選を行う。なお、スタートレバー 2 2 の操作時以外に、リール 4 a ~ 4 d の回転開始時やメダルの投入時、又はクレジットのベット時等に内部抽選用の乱数を抽出してもよい。すなわち、複数のリールによる変動表示を伴うゲームの実行毎に乱数を抽出して、入賞に当選したか否かを抽選すればよい。

10

【 0 1 0 3 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、リール用モータ 4 M a、4 M b、4 M c、4 M d に制御信号を送信して、各リール 4 a、4 b、4 c、4 d の回転を開始させるリール回転開始処理を行う（ステップ S 1 0 5）。具体的には、遊技制御装置 1 0 0 は、リール用モータ 4 M a、4 M b、4 M c、4 M d に対して、リール 4 a、4 b、4 c、4 d の回転開始を指示する制御信号を送信して、各リール 4 a、4 b、4 c、4 d の回転を一斉に開始させる（1 周約 7 5 1 m s となるような回転速度でリールを回転させる）。このとき、各リール停止スイッチ 7 a ~ 7 d に対応するストップボタン L E D 5 4 a ~ 5 4 d を点灯するように制御信号を送信して、各リール停止スイッチ 7 a ~ 7 d が操作可能な状態であることを遊技者に報知する。

20

【 0 1 0 4 】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、遊技者が各リール停止スイッチ 7 a ~ 7 d を操作することにより各リールをストップ操作したタイミングと各入賞の当選状態に基づいて、リール 4 a ~ 4 d の停止位置を決定し、この決定に基づいてリール用モータ 4 M a、4 M b、4 M c、4 M d に対して制御信号を出力して、各リール 4 a ~ 4 d の停止処理を行う（ステップ S 1 0 6）。

30

【 0 1 0 5 】

ただし、スタートレバー 2 2 が操作されてから一定時間（例えば、3 0 秒以上）経過しても各リール停止スイッチ 7 a ~ 7 d のストップ操作が遊技者によって行われなかった場合には、遊技制御装置 1 0 0 は、各リール 4 a ~ 4 d のゲーム開始前の状態と入賞の当選状態とに基づいて決定したリールの停止位置に従ってリール用モータ 4 M a ~ 4 M d に対して制御信号を出力し、各リール 4 a ~ 4 d の回転を自動的に停止させる。なお、単独役用リールの自動停止までの時間と、組合せ役用リールの自動停止までの時間とを異ならせてもよい。その場合には、停止操作に目押しが不要な単独役用リールの自動停止時間を短くするとよい。これにより、遊技者が組合せ役用リールの停止操作をしている間に単独役用リールが自動停止するので、単独役用リールに係る停止操作の煩わしさを避けることができる。

40

【 0 1 0 6 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、リールの停止表示態様に基づいて入賞判定処理を行う（ステップ S 1 0 7）。この入賞判定処理では、リール位置検出センサ 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c、1 1 0 d によって各リールの停止位置を検出し、いずれかの入賞に対応する図柄組合せ態様が有効ライン上に形成されているか否かに基づいて入賞が成立したかを判定する。

【 0 1 0 7 】

ステップ S 1 0 7 の入賞判定処理において入賞が成立した場合には、遊技制御装置 1 0 0 は、所定枚数のメダルを払い出す払出処理を行う（ステップ S 1 0 8）。この払出処理

50

では、ステップS 1 0 7の入賞判定処理においてリプレイゲーム以外の入賞が成立したと判定した場合に、メダル払出装置 1 2 2に制御信号を送信して、成立した入賞に応じた数のメダルを払い出す、又は、入賞に応じたメダル数をクレジット数の記憶に加算する。このとき、小役やリプレイゲームの入賞フラグ（当選状態）をクリアする。また、この払出処理では、遊技制御装置 1 0 0は、ステップ 1 0 7の入賞判定処理においてリプレイゲームの入賞が成立したと判定した場合は、今回のゲームで記憶された賭数を次回ゲームに持ち越す処理を行う。また、リプレイゲームの入賞が成立したと判定されなかった場合は、賭数の記憶をクリアする処理を行う。

【 0 1 0 8 】

以上の制御処理により一連の遊技制御処理が終了されて1ゲームが終了する。

10

【 0 1 0 9 】

図7は、本実施の形態の、図6のステップS 1 0 6で実行されるリール停止処理を示すフローチャートである。

【 0 1 1 0 】

まず、遊技制御装置 1 0 0は、現在遊技ゲームが行われているか否かを判定する（ステップS 2 0 1）。遊技ゲームが行われていないと判定すると処理を終了し、図8のフローチャートに復帰する。

【 0 1 1 1 】

現在遊技ゲームが行われていると判定した場合は、遊技制御装置 1 0 0は、リール停止スイッチ7を有効化する（ステップS 2 0 2）。すなわち、各リール停止スイッチ7 a、7 b、7 c、7 dに対応する停止スイッチLED 5 4 a、5 4 b、5 4 c、5 4 dを点灯して、各リール停止スイッチ7 a ~ 7 dが操作可能な状態になるように制御する。なお、ここで、前回の遊技ゲーム進行から所定時間が経過していない場合は、時間当たりの有価情報（遊技媒体を含む）の消費量が過大とならないように、所定時間の経過を待ってから各リール停止スイッチ7 a ~ 7 dが操作可能な状態になるように制御する。

20

【 0 1 1 2 】

次に、遊技制御装置 1 0 0は、リール停止センサ2 3からの検出信号に基づいて、いずれかのリール停止スイッチ7が操作されたか否かを判定する（ステップS 2 0 3）。リール停止スイッチ7が操作されていないと判定した場合は、操作されるまでこの処理を繰り返し、待機する。なお、前述したように、スタートレバー2 2が操作されてから一定時間（例えば、30秒以上）経過しても遊技者によって各リール停止スイッチ7 a ~ 7 dのストップ操作が行われない場合には、所定のタイミング（例えば、30秒経過）で所定のリール停止スイッチ（例えば、最も左側にある変動中のリール）で停止操作があったものとして、次のステップに進む。

30

【 0 1 1 3 】

いずれかのリール停止スイッチ7が操作されたと判定した場合は、遊技制御装置 1 0 0は、操作されたリール停止スイッチ7以外の他のリール停止スイッチ7を所定の時間だけ無効化する無効化処理を実行する（ステップS 2 0 4）。この処理は図9において詳述する。

【 0 1 1 4 】

次に、遊技制御装置 1 0 0は、前述の図6に示すフローチャートのステップS 1 0 4において実行された内部抽選処理の結果に基づいて、各リール4を停止させる引込制御処理を実行する（ステップS 2 0 5）。この処理は図8において詳述する。

40

【 0 1 1 5 】

次に、遊技制御装置 1 0 0は、全てのリール4が停止したか否かを判定する（ステップS 2 0 6）。全てのリール4が停止していないと判定した場合は、ステップS 2 0 1に戻り、停止処理が行われていない他のリール4について処理を実行する。全てのリール4が停止したと判定した場合は、本フローチャートの処理を終了し、図6のフローチャートに復帰する。

【 0 1 1 6 】

50

図8は、本実施の形態の、図7のステップS205で実行される引込停止処理を示すフローチャートである。

【0117】

まず、遊技制御装置100は、前述の図6に示すフローチャートのステップS104において実行された内部抽選処理の結果が、チェリーの当選であるか否かを判定する(ステップS301)。チェリーに当選したと判定した場合はステップS307に移行する。チェリーに当選していないと判定した場合は、ステップS302に移行する。なお、チェリーが当選したか否かは、遊技制御装置100のRAM103の所定の領域に、チェリー当選フラグが成立しているか否かによって判定することができる。

【0118】

ステップS302では、内部抽選処理の結果が、チェリー以外の役(例えば、BB入賞、RB入賞、リプレイ入賞、小役入賞)に当選したか否かを判定する。チェリー以外のいずれかの役に当選したと判定した場合は、ステップS305に移行する。いずれの役にも当選しなかった場合、すなわち、ハズレである場合は、ステップS303に移行する。

【0119】

次に、遊技制御装置100は、チェリー当選、チェリー以外の当選又はハズレ、のそれぞれについて、リールの引込停止処理を実行する。

【0120】

内部抽選の結果がはずれである場合は、ステップS303及びステップS304において、各リールのハズレ引込停止処理を実行する。具体的には、EXリール4dに対応するリール停止スイッチ7dのストップ操作がされた場合は、EXリール4dがハズレの停止図柄、すなわち「blank」となるように、EXリール用モータ4Mdに制御信号を送信して、EXリール4dを停止させる。同様に、リール4a、4b、4cに対応するリール停止スイッチ7a、7b、7cのいずれかのストップ操作がされた場合は、リール4a、4b、4cそれぞれが、ハズレの停止図柄の組合せとなるように、リール用モータ4Ma、4Mb、4Mcに制御信号を送信して、リール4a、4b、4cを停止させる。

【0121】

また、内部抽選の結果がチェリー以外の役の当選である場合は、ステップS305及びステップS306において、EXリール4dのハズレ引込停止処理、及び、リール4a、4b、4cの当選役の引込停止処理を実行する。具体的には、EXリール4dに対応するリール停止スイッチ7dのストップ操作がされた場合は、EXリール4dがハズレの停止図柄、すなわち「blank」となるように、EXリール用モータ4Mdに制御信号を送信して、EXリール4dを停止させる。一方、リール4a、4b、4cに対応するリール停止スイッチ7a、7b、7cのいずれかのストップ操作がされた場合は、リール4a、4b、4cの図柄の組合せが当選役に対応する図柄の組合せとなるように、リール用モータ4Ma、4Mb、4Mcに制御信号を送信して、リール4a、4b、4cを停止させる。

【0122】

また、内部抽選の結果がチェリー当選である場合は、ステップS307及びステップS308において、EXリール4dのチェリー当選の引込停止処理、及び、リール4a、4b、4cのはずれ引込停止処理を実行する。具体的には、EXリール4dに対応するリール停止スイッチ7dのストップ操作がされた場合は、EXリール4dが「チェリー」となるように、EXリール用モータ4Mdに制御信号を送信して、EXリール4dを停止させる。一方、リール4a、4b、4cに対応するリール停止スイッチ7a、7b、7cのいずれかのストップ操作がされた場合は、リール4a、4b、4cそれぞれが、ハズレの停止図柄の組合せ(チェリーフラグ成立時にチェリーを必ず引き込むのであれば、リール4a、4b、4cについてはフリーでもよい)となるように、リール用モータ4Ma、4Mb、4Mcに制御信号を送信して、リール4a、4b、4cを停止させる。

【0123】

以上、各リールの引込停止処理が終了すると、本フローチャートの処理を終了して、図7のフローチャートの処理に戻る。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 4 】

このように制御することによって、チェリーに当選した場合は確実にチェリー役に対応する図柄の組合せ（「チェリー、ANY、ANY、ANY」）を引込停止させることができる。従って、遊技者は確実にチェリーの入賞を獲得することができる。また、チェリー以外の役（例えばBB入賞）当選の場合は、遊技者は、意図しないチェリー役に当選することなく、当選した役の入賞を獲得することができる。

【 0 1 2 5 】

図9は、本実施の形態の、図7のステップS204で実行される他のリール停止スイッチ無効化処理を示すフローチャートである。

【 0 1 2 6 】

遊技制御装置100は、EXリール4dに対応するリール停止スイッチ7dのストップ操作がされたか否かを判定する（ステップS401）。EXリール停止センサ23Dからの検出信号に基づいて、リール停止スイッチ7dのストップ操作がされたと判定した場合は、本フローチャートの処理を終了して、図7のフローチャートの処理に戻る。

【 0 1 2 7 】

一方、リール停止スイッチ7dのストップ操作がされなかった、すなわち、他のリール4a、4b、4cに対応するリール停止スイッチ7a、7b、7cのいずれかのストップ操作がされたと判定した場合は、遊技制御装置100は、これらリール停止スイッチ7a、7b又は7cを所定の時間だけ無効化する（ステップS402）。その後、本フローチャートの処理を終了して、図7のフローチャートの処理に戻る。このように、一のリール4に対応するストップ操作がされた場合に、他のストップ停止スイッチ7の受付を無効化する停止操作無効化手段が構成されている。

【 0 1 2 8 】

通常、複数の図柄の組合せによって決定される役の場合、一つ目のリールの図柄が確定した結果が、次のリールの停止図柄の制御に影響するため、一つ目のリールの図柄の停止処理からすべり制御時間等を含めた所定時間の間は、次のリールの停止処理を行わないように、リール停止スイッチ7を無効化する。しかしながら、通常、遊技者は三つのリールを一連の操作によってストップ操作をするので、無効化による待機時間の発生によって遊技者の操作性が低下する。さらに、無効化の所定の時間だけ遊技機の稼働率が低下する。そのため、この無効化処理は最小限に留めておくことが望ましい。

【 0 1 2 9 】

そこで、遊技者によってEXリール4dに対応するEXリール停止スイッチ7dが先にストップ操作された場合は、その他のリール（4a、4b、4c）に対して無効化処理をしない。具体的に説明すると、遊技者がEXリール停止スイッチ7dを先にストップ操作したときは、遊技制御装置100は、前述の図6に示すフローチャートのステップS104において実行された内部抽選処理の結果に基づいて、EXリール4dを停止制御する。すなわち、内部抽選処理の結果、チェリーが当選された場合（チェリー入賞ラグが成立した場合は、EXリール4dは「チェリー」に引き込み制御される。前述した図2に示したように、「チェリー」は連続する5コマの中に必ず存在するため、引き込み制御によって必ず有効ライン上に停止表示させることができる。その後、遊技者によって他のリール（4a、4b、4c）が停止操作された場合は、次に停止されるリール（4a、4b、4c）は、ANY、すなわち、どの図柄が停止表示されてもかまわない。従って、無効化処理のための時間を設けることなく、遊技者によるストップ操作によって、ストップ操作されたリール停止ボタン（7a、7b、7c）に対応したリール（4a、4b、4c）を停止表示させる。

【 0 1 3 0 】

また、内部抽選処理の結果、チェリーが当選されなかった場合（チェリー入賞ラグが成立していない場合は、EXリール4dは「blank」に引き込み制御される。その後、遊技者によって他のリール（4a、4b、4c）が停止操作された場合は、次に停止されるリール（4a、4b、4c）は、内部抽選処理の結果に基づいた図柄を引き込み処理す

10

20

30

40

50

る。例えば、内部抽選処理の結果がリプレイであった場合は、リール4 a、4 b、4 cは、いずれも「リプレイ」に引き込み制御される。

【0131】

このように、EXリール4 dのストップ操作に係るEXリール4 dの停止表示図柄と、他のリール(4 a、4 b、4 c)のストップ操作に係る停止表示図柄と、は排他的な関係となるため、EXリール4 dと他のリール(4 a、4 b、4 c)とを、それぞれ独立して制御することが可能となる。従って、チェリー入賞と、その他の役の入賞とで、他方の停止図柄の表示態様に基づいて停止図柄の変更をする必要がなくなる。そのため、チェリー入賞とその他の役の入賞との重複を、遊技者のストップ操作以前に排除することが可能となる。そして、無効化のための待機時間を低減することによって、遊技者の操作性が向上し、その結果、遊技機の稼働率が向上する。

10

【0132】

以上のように、本発明の第1の実施の形態では、チェリー役の入賞に関わるEXリール4 dと、チェリー役以外の役の入賞に関わるリール(4 a、4 b、4 c)とをそれぞれ設け、それぞれのリールに対応するリール停止スイッチ7を設けたので、チェリー役の成立と、それ以外の役の成立とを独立して制御することができる。して勝手、遊技者は、チェリー役の入賞又は、チェリー役以外の役の入賞を、それぞれ独立して獲得可能となる。また、チェリー役の入賞時には、他のリール停止スイッチ7 a、7 b、7 cに対する無効化が必要なくなるため、無効化のための待機時間を低減することによって、遊技者の操作性が向上し、その結果、遊技機の稼働率が向上する。

20

【0133】

次に、本願発明の第2の実施の形態の遊技機について説明する。

【0134】

第2の実施の形態では、EXリール4 dに対応するリール停止スイッチ7 dが、第1の実施の形態と異なる。なお、第1の実施の形態と同一の構成には同一の符号を付し、その説明は省略する。

【0135】

図10は、本願発明の第2の実施の形態の遊技機の説明図である。

【0136】

図10(a)に示すように、第2の実施の形態の遊技機は、リール停止スイッチ70、及び、リール停止スイッチ7 b、7 cを備える。

30

【0137】

リール停止スイッチ70は、前面から見て略円形の形状を有しており、この円形の中に半月状の二つのスイッチ部(70 a、70 d)が設けられている。この半月状のスイッチはそれぞれ独立したスイッチとして機能する。すなわち、リール停止スイッチ70に向かって左側のスイッチを操作することによってリール停止スイッチ7 dとして機能し、向かって右側のスイッチを操作することによってリール停止スイッチ7 aとして機能する。従って、遊技者は、EXリール4 dをストップ操作する場合にはリール停止スイッチ70に向かって左側のスイッチを操作し、リール4 aをストップ操作する場合にはリール停止スイッチ70に向かって右側のスイッチを操作する。なお、の二つのリール停止スイッチ7 d、7 aを一の指で同時に押圧操作することによって、二つのリール停止スイッチ7 d、7 aに対して同時にストップ操作をすることができる。

40

【0138】

図10(b)は、このリール停止スイッチ70を上面から観察したときのA-A断面図である。

【0139】

リール停止スイッチ70は、取付ベース部材71及びカバー部材75によってスイッチ部70 d及び70 aを保持するように取り囲んで構成される。取付ベース部材71とカバー部材75との間には、遊技機1の前面パネル12に固定し、前面パネルとの隙間を塞ぐための間隙閉塞部材72が設けられている。

50

【 0 1 4 0 】

カバー部材 7 5 の内部には、連動部材 7 3 (7 3 a、7 3 d)、取付ベース部材 7 1 から連通する収納壁部 7 4、基板 7 6、バネ 7 7 等が収められている。

【 0 1 4 1 】

連動部材 7 3 a、7 2 d は、スイッチ部 7 0 a、7 0 d それぞれに接してカバー部材 7 5 内に設けられる。この連動部材 7 3 a、7 3 d にはそれぞれバネ 7 7 が設けられており、バネ 7 7 の弾性力によってスイッチ部 7 0 a、7 0 d が前方側に付勢されている。

【 0 1 4 2 】

連動部材 7 3 の奥手側には、基板 7 6 が設けられている。基板 7 6 には、EX リール停止センサ 2 3 D、LED 5 4 d、第一リール停止センサ 2 3 A、LED 5 4 a が設けられている。EX リール停止センサ 2 3 D 及び第一リール停止センサ 2 3 A は、フォトセンサによって構成されている。また、連動部材 7 3 の奥手側には、連動部材 7 3 が移動することによって、EX リール停止センサ 2 3 D を構成するフォトセンサの発光部と受光部とを遮光する遮光壁部 7 8 d、及び、第一リール停止センサ 2 3 A を構成するフォトセンサの発光部と受光部とを遮光する遮光壁部 7 8 a が設けられている。

10

【 0 1 4 3 】

スイッチ部 7 0 d が遊技者によって押下されると、スイッチ部 7 0 d に接している連動部材 7 3 d がカバー部材 7 5 の底面側に押し下げられる。これによって遮光壁部 7 8 d が EX リール停止センサ 2 3 D のフォトセンサの発光部と受光部とを遮光する。これにより、EX リール停止センサ 2 3 D が、連動部材 7 3 d が押し下げられたことを検出することによって、スイッチ部 7 0 d が押下されたことを検出する。スイッチ部 7 0 a についても同様に、スイッチ部 7 0 a が遊技者によって押下されると、遮光壁部 7 8 a が第一リール停止センサ 2 3 A の発光部と受光部とを遮光する。これにより、第一リール停止センサ 2 3 A が、スイッチ部 7 0 a が押下されたことを検出する。

20

【 0 1 4 4 】

なお、EX リール停止センサ 2 3 D 及び第一リール検出センサ 2 3 A は、フォトセンサではなく、ホール素子又はコンタクトスイッチ等によって構成されていてもよい。スイッチ部 7 0 a 又は 7 0 d が押下されたことを検出できるものであればどのような構成を用いても構わない。

【 0 1 4 5 】

なお、リール停止スイッチ 7 0 は、左右に分割されたスイッチ部 7 0 a と 7 0 d とを独立して操作可能に構成されているが、一方側のスイッチ部の操作によって他方側のスイッチが同時に操作されるような構成でもよい。例えば、スイッチ部 7 0 a 側にスイッチ部 7 0 d のラッチ構造を備え、スイッチ部 7 a が押下されたときに、同時にスイッチ部 7 d が押下され、スイッチ部 7 d のみを押下したときはスイッチ部 7 d のみが独立して押下されるように構成してもよい。

30

【 0 1 4 6 】

また、リール停止スイッチ 7 0 は、図 1 0 (b) に示すような半月状の二つのスイッチを組み合わせた構造でなくてもよい。例えば、スイッチを二段階に押下できる構造としてもよい。この場合は、スイッチを一段階押下したときに EX 停止センサ 2 3 D がこのスイッチの押下によるストップ操作を検出し、さらに奥手側にスイッチを押し込んだときに第一リール停止センサ 2 3 A がスイッチの押下によるストップ操作を検出してよい。

40

【 0 1 4 7 】

また、スイッチの表面に静電容量の変化を検出する接触センサを設け、この接触センサを EX 停止センサ 2 3 D として機能させてもよい。すなわち、遊技者がスイッチ部 7 0 に指で触れたときに EX リール停止センサ 2 3 D が EX リール 4 d のストップ操作を検出し、さらにスイッチを押下したときに、スイッチ内部に備えられた第一リール停止センサ 2 3 A がリール 4 a のストップ操作を検出するようにしてもよい。

【 0 1 4 8 】

すなわち、リール停止スイッチ 7 0 は、遊技者によってなされる一回の押下操作で二種

50

類のストップ操作をそれぞれ検出可能に構成されていればよい。

【0149】

以上のように、本願発明の第2の実施の形態の遊技機は、遊技者によってなされる一回の押下操作で遊技機のEXリール4d及び第一リール4aそれぞれに対応した二種類の操作を検出可能なリール停止スイッチ70を備えたので、従来一般の三つの停止スイッチを備えたパチスロ機から大きく外観を変更することがないので、遊技者は違和感なく遊技機を受け入れることができる。また、遊技者にとっても、従来の遊技機と大きく異なることがないので、操作性を犠牲にすることなく、EXリール4dを含めた4つのリールのストップ操作を行うことができる。したがって、停止操作の対象となるリールが増えても、操作性を従来通りとするとともに、操作時間の増大による稼働率低下を抑制することができる。

10

【0150】

次に、本願発明の第3の実施の形態の遊技機について説明する。

【0151】

第3の実施の形態では、第一リール4aに対応するリール停止スイッチ7aは、EXリール4dのストップ操作を兼ねる点が、第1又は第2の実施の形態と異なる。なお、第1又は第2の実施の形態と同一の構成には同一の符号を付し、その説明は省略する。

【0152】

図11は、本願発明の第3の実施の形態の遊技機の説明図である。

【0153】

図11(a)に示すように、第3の実施の形態の遊技機は、リール停止スイッチ7a、7b、7cを備える。

20

【0154】

リール停止スイッチ7aは、EXリール4d及び第一リール4aを停止操作するためのスイッチである。

【0155】

図11(b)は、各リール停止スイッチ7によるストップ操作を示すタイミングチャートである。

【0156】

なお、図11(b)に示す例では、各リール停止スイッチ7のリール停止センサ23は、定常状態でゼロレベル(グラウンドレベル)であり、スイッチの押下によるストップ操作を検出したときにアクティブ信号を出力するよう構成されている。

30

【0157】

第一リール4a、第二リール4b及び第三リール4cのストップ操作は、それぞれ、第一リール停止スイッチ7a、第二リール停止スイッチ7b及び第三リール停止スイッチ7cを押下したことによって各リール停止センサ23から出力されるアクティブ信号を受信したときに、ストップ操作がされる。一方、EXリール4dについては、第一リール停止スイッチ7aを離し、第一リール停止センサ23Aの出力がアクティブ信号でなくなったときに、ストップ操作される。

【0158】

具体的には、遊技者がリール停止スイッチ7aを押下したときは、リール停止センサ23Aがアクティブ信号を出力する。遊技機1の遊技制御装置100は、このアクティブ信号の立ち上がりのタイミングで、第一リール4aに対するリール引込停止処理を実行する。そして、遊技者が、リール停止スイッチ7aの押下をやめ、リール停止スイッチ7aが定常状態に復帰したときは、リール停止センサ23Aからのアクティブ信号の出力が終了する。遊技機1の遊技制御装置100は、このアクティブ信号の立ち下がりのタイミングで、EXリール4dに対するリール引込停止処理を実行する。

40

【0159】

なお、リール停止センサ23は、定常状態でアクティブレベルであり、スイッチの押下によってゼロレベル(グラウンドレベル)のネガティブ信号を出力するよう構成されてお

50

り、リール停止センサ 2 3 A が出力するネガティブ信号の立ち下がりによって第一リール 4 a に対するリール引込停止処理を実行し、リール停止センサ 2 3 A のネガティブ信号が終了し、信号が定常状態（アクティブレベル）となったときの信号の立ち上がりによって EX リール 4 d に対するリール引込停止処理を実行するように構成してもよい。なお、信号の立ち上がり又は立ち上がりのいずれかで、第一リールの停止処理又は EX リール 4 d のいずれの停止処理を実行するかが、予め決定されていればよい。すなわち、第一リール 4 a、第二リール 4 b 及び第三リール 4 c の停止処理は、全て信号の立ち上がり又は立ち上がりのいずれか一方に統一されており、いずれか他方が EX リール 4 d の停止処理を実行するように設定されていればよい。

【 0 1 6 0 】

10

また、図 1 1 (b) に示す例では、遊技制御装置 1 0 0 がアクティブ信号を受信したときに第一リール 4 a の引込停止処理が実行され、遊技制御装置 1 0 0 がアクティブ信号の終了を受信したときに EX リール 4 d の引込停止処理が実行されるように構成したが、これが逆でもよい。すなわち、遊技制御装置 1 0 0 がアクティブ信号を受信したときに EX リール 4 d の引込停止処理が実行され、遊技制御装置 1 0 0 がアクティブ信号の終了を受信したときに第一リール 4 a の引込停止処理が実行されるように構成してもよい。

【 0 1 6 1 】

以上のように、本願発明の第 3 の実施の形態の遊技機は、遊技機の EX リール 4 d 及び第一リール 4 a を一つのスイッチ（リール停止スイッチ 7 a ）によってストップ操作が可能となるので、従来一般の三つの停止スイッチを備えたパチスロ機から大きく構造を変更することなく、EX リール 4 d のストップ操作を遊技者が行うことができる。また、遊技者にとっても、従来の遊技機と大きく異なることがないので、操作性を犠牲にすることなく、EX リール 4 d を含めた 4 つのリールのストップ操作を行うことができる。

20

【 0 1 6 2 】

次に、本願発明の第 4 の実施の形態の遊技機について説明する。

【 0 1 6 3 】

第 4 の実施の形態では、各リール 4 に配置されている識別性を有する図柄の具体的な例を説明する。なお、第 1 ないし第 3 の実施の形態と同一の構成には同一の符号を付し、その説明は省略する。

【 0 1 6 4 】

30

図 1 2 は、本願発明の第 4 の実施の形態の遊技機の表示窓部 5 に表示される、各リールの図柄の説明図である。

【 0 1 6 5 】

EX リール 4 d には、第 1 の実施の形態で前述したように、「チェリー」及び「blank」の 2 種類の図柄が所定の規則に従って配置されている。なお、本実施の形態では、「リプレイ」を示す図柄は、「R」の文字を楕円で取り囲んだ図柄である。また、「白 7」、「黒 7」、「ベル」、「スイカ」及び「チェリー」については、それぞれ視覚的に各図柄を表す形状となっている。これらは、明度や彩度を高めて視認性を高くしてある。一方、「blank」を示す図柄は「B」の文字を楕円で取り囲んだ図柄である。この図柄は、彩度及び明度を低くして、他の図柄と比較して視認性を低くした図柄であり、また、リール 4 a ~ 4 c に配置され、組合せ役を構成する図柄のいずれとも異なる。

40

【 0 1 6 6 】

図 1 2 (a) は、各リール 4 に停止表示された図柄の組合せが、いずれの役の成立していない場合を示す。この場合は、各ベットライン (1)、(2) 及び (3) (図 3 参照) において、いずれの組合せも役が成立していないことが示されている。特に、EX リール 4 d に表示された「blank」は、他のリール (4 a、4 b、4 c) に停止表示されている図柄と比較して視認性が低い。従って、他のリール (4 a、4 b、4 c) の停止態様がわかりやすく、遊技者は、ハズレであることを瞬時に識別できる。

【 0 1 6 7 】

図 1 2 (b) は、各リール 4 に停止表示された図柄の組合せが、ベットライン (1) に

50

においてチェリー役が成立している場合を示す。「チェリー」の図柄は「 blanks」の図柄と比較して視認性が高いため、遊技者は、チェリー役の入賞を獲得したことを瞬時に識別できる。

【0168】

図12(c)は、各リール4に停止表示された図柄の組合せが、ベットライン(1)においてベル役が成立している場合を示す。「ベル」の図柄は「 blanks」の図柄と比較して視認性が高い。特に、EXリール4dに表示された「 blanks」は、他のリール(4a、4b、4c)に停止表示されている図柄と比較して視認性が低い。従って、他のリール(4a、4b、4c)の停止態様がわかりやすく、遊技者は、ベル役の入賞を獲得したことを瞬時に識別できる。

10

【0169】

以上のように、本願発明の第4の実施の形態では、EXリール4dにおいて、役の入賞を成立させる視認性の高い図柄(チェリー)と、役の入賞を成立させない視認性の低い図柄(blanks)とが配置されているため、遊技者にとって、チェリー役の成立の識別性が高くなる。また、遊技者にとって、他のリール(4a、4b、4c)の停止態様の識別性が高くなる。従って、チェリー役の正否、又は、その他の役の正否に関して、遊技者の識別性が高まる。

【0170】

今回開示した実施の形態は、全ての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び内容の範囲での全ての変更が含まれることが意図される。

20

【図面の簡単な説明】

【0171】

【図1】本願発明の第1の実施の形態の遊技機の構成を示す正面図である。

【図2】本願発明の第1の実施の形態の遊技機のリールに表記される図柄の配列図である。

【図3】本願発明の第1の実施の形態の遊技機のベットライン上に停止表示される図柄組合せ態様及び入賞内容との説明図である。

【図4】本願発明の第1の実施の形態の遊技機の制御系の一部を示すブロック図である。

30

【図5】本願発明の第1の実施の形態の遊技状態の状態遷移図である。

【図6】本願発明の第1の実施の形態の遊技機の遊技制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図7】本願発明の第1の実施の形態のリール停止処理を示すフローチャートである。

【図8】本願発明の第1の実施の形態の引込停止処理を示すフローチャートである。

【図9】本願発明の第1の実施の形態の他のリール停止スイッチ無効化処理を示すフローチャートである。

【図10】本願発明の第2の実施の形態の遊技機の説明図である。

【図11】本願発明の第3の実施の形態の遊技機の説明図である。

【図12】本願発明の第4の実施の形態の遊技機の各リールの図柄の説明図である。

40

【符号の説明】

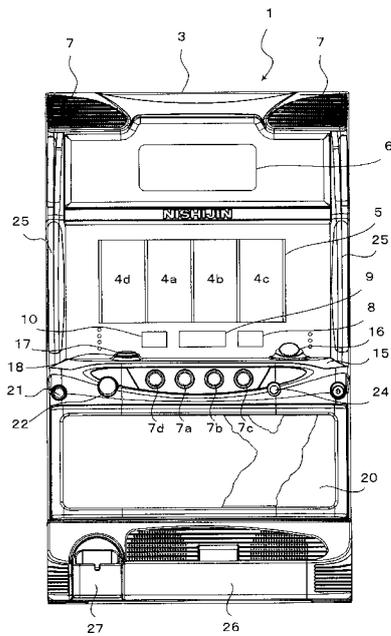
【0172】

- 1 遊技機
- 4 a 第一リール(左リール)
- 4 b 第二リール(中リール)
- 4 c 第三リール(右リール)
- 4 d EXリール
- 7 a 第一リール停止ボタン
- 7 b 第二リール停止ボタン
- 7 c 第三リール停止ボタン

50

- 7 d EXリール停止ボタン
- 7 0 リール停止ボタン
- 2 3 A 第一リール停止センサ
- 2 3 b 第二リール停止センサ
- 2 3 c 第三リール停止センサ
- 2 3 D EXリール停止センサ
- 1 0 0 遊技制御装置

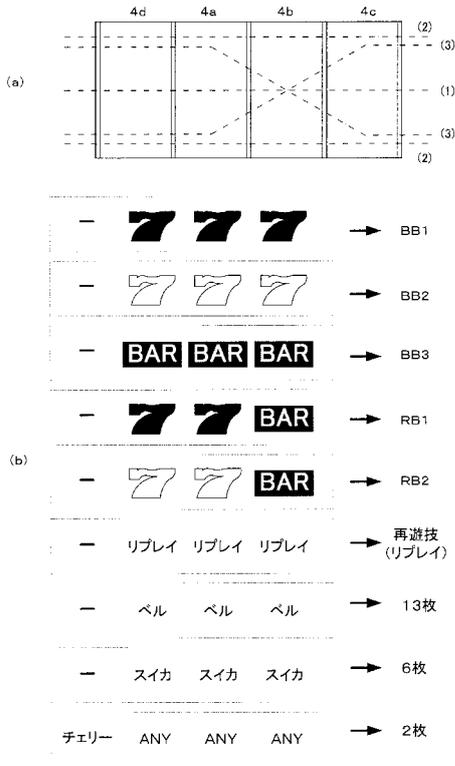
【図1】



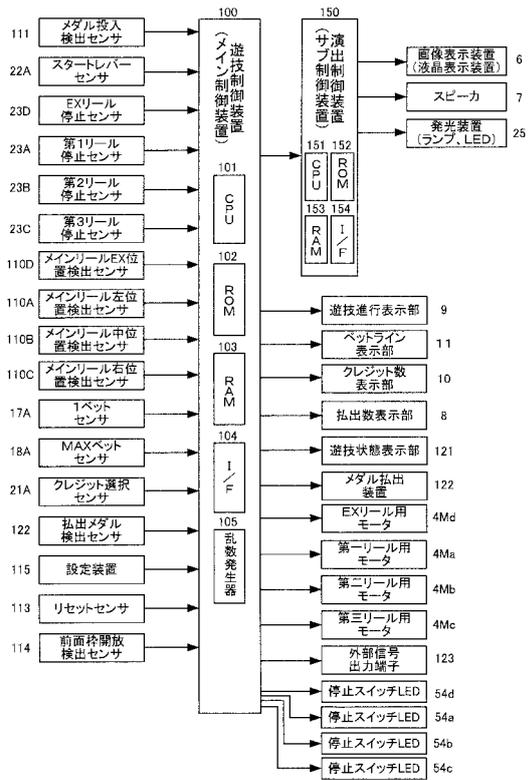
【図2】

	EXリール	左リール (第一リール)	中リール (第二リール)	右リール (第三リール)
1	チェリー	ベル	ベル	リプレイ
2	blank	リプレイ	リプレイ	ベル
3	blank	ベル	ベル	BAR
4	blank	リプレイ	スイカ	スイカ
5	チェリー	スイカ	ベル	リプレイ
6	blank	リプレイ	リプレイ	ベル
7	blank	7	ベル	BAR
8	blank	ベル	スイカ	スイカ
9	チェリー	リプレイ	ベル	リプレイ
10	blank	スイカ	リプレイ	ベル
11	blank	7	7	7
12	blank	7	スイカ	リプレイ
13	チェリー	ベル	ベル	スイカ
14	blank	リプレイ	リプレイ	リプレイ
15	blank	スイカ	BAR	ベル
16	blank	リプレイ	スイカ	リプレイ
17	チェリー	BAR	ベル	スイカ
18	blank	ベル	リプレイ	リプレイ
19	blank	リプレイ	ベル	ベル
20	blank	7	7	7
21	blank	スイカ	リプレイ	スイカ

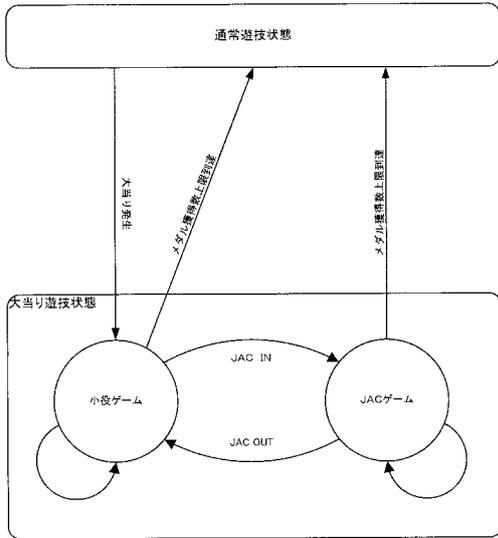
【図3】



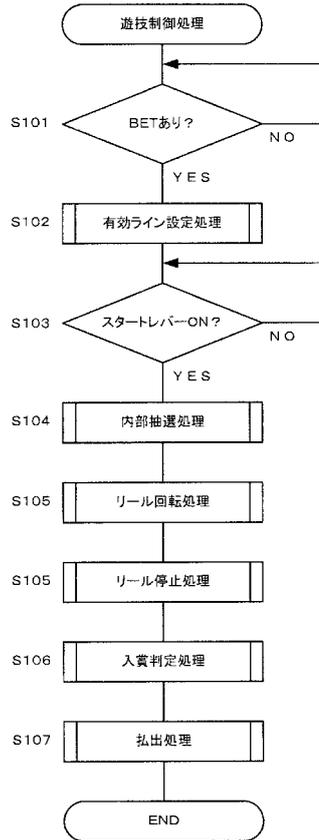
【図4】



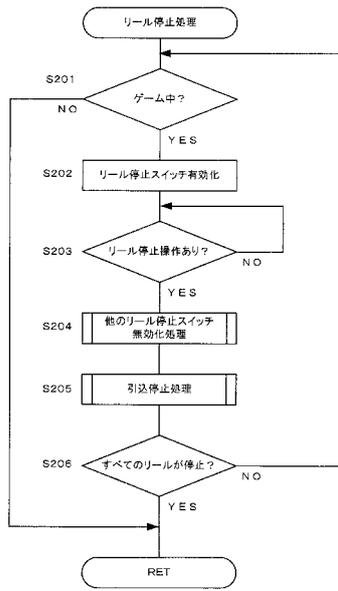
【図5】



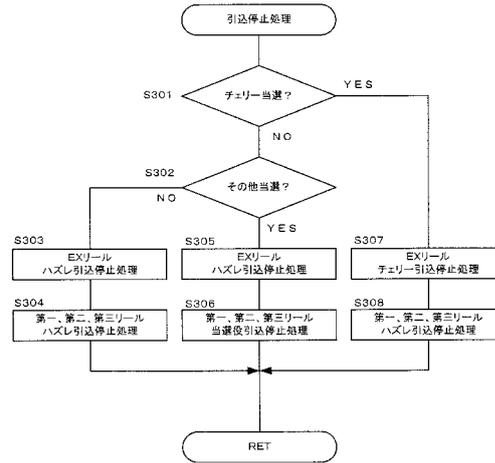
【図6】



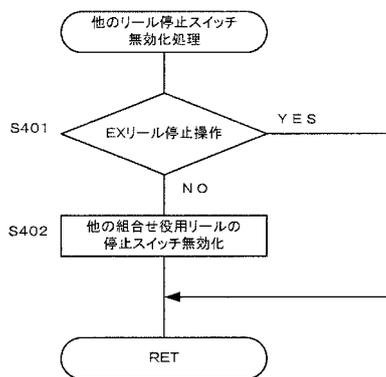
【図7】



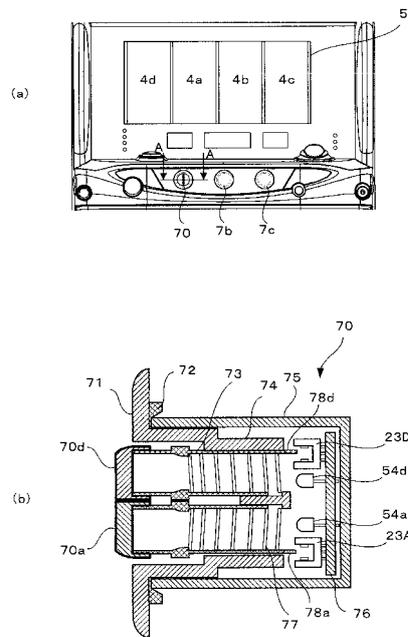
【図8】



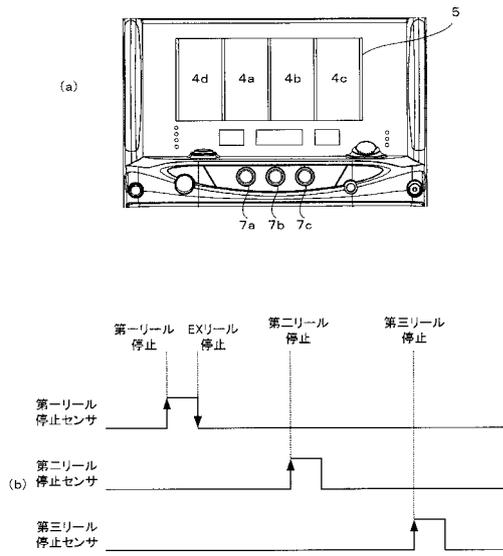
【図9】



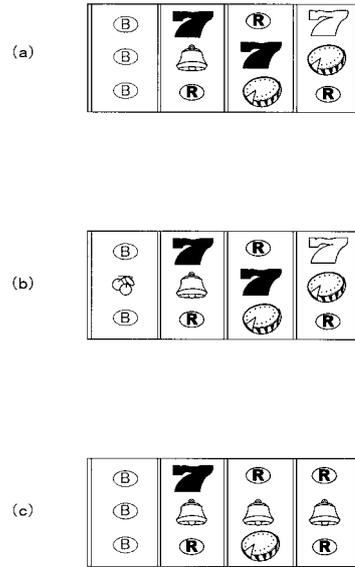
【図10】



【図 11】



【図 12】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平 1 1 - 2 2 6 1 7 4 (J P , A)
特開 2 0 0 5 - 1 3 1 2 9 3 (J P , A)
特開平 1 1 - 3 0 9 2 4 1 (J P , A)
実開昭 6 0 - 0 8 3 6 7 8 (J P , U)
特開 2 0 0 3 - 1 9 9 8 7 6 (J P , A)
特開平 0 5 - 2 0 8 0 6 1 (J P , A)
特開 2 0 0 3 - 0 9 3 5 7 8 (J P , A)
特開 2 0 0 0 - 2 2 5 2 2 9 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 0 3 4 5 5 4 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4