(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3685990号
(P3685990)
(45)発行日　平成17年8月24日(2005.8.24)　(24)登録日　平成17年6月10日(2005.6.10)

(51)Int.Cl.[7]　F I
A63F 5/04　A63F 5/04 514G
A63F 5/04 514E
A63F 5/04 516D

請求項の数 5　(全 28 頁)

(21)出願番号　特願2000-340694(P2000-340694)
(22)出願日　平成12年11月8日(2000.11.8)
(65)公開番号　特開2002-143392(P2002-143392A)
(43)公開日　平成14年5月21日(2002.5.21)
審査請求日　平成14年6月17日(2002.6.17)

(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　100090033
弁理士　荒船　博司
(74)代理人　100093045
弁理士　荒船　良男
(74)代理人　100085811
弁理士　大日方　富雄
(72)発明者　井置　定男
群馬県桐生市宮本町３－７－２８
(72)発明者　田口　英雄
群馬県桐生市境野町７－２０１　株式会社ソフィア内

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】
スタート操作部の操作に基づき乱数抽出を行うことによって遊技の入賞態様を決定する入賞態様決定手段と、
複数の表示列を有するとともに、これら表示列に跨る有効ラインが設定される可変表示部を備え、前記入賞態様と各々対応付けられ該入賞態様を前記有効ライン上にて構成可能な複数種類の図柄を、前記可変表示部の複数の表示列の各々で可変表示する可変表示装置と、
前記可変表示の停止操作を行うための停止操作部と、
前記停止操作が所定のタイミングで行われることを条件に、前記入賞態様決定手段で決定された入賞態様と対応する図柄を予め定められた個数の範囲内で前記有効ラインに引き込ませて停止表示させる停止表示制御を行う停止表示制御手段と、を備えるスロットマシンであって、
前記停止表示制御を、少なくとも一部の表示列にて行わないようにさせる中断処理を行う制御中断手段と、
前記少なくとも一部の表示列にて、前記停止操作のタイミングで図柄を停止表示させる特定停止表示制御を行う特定停止表示制御手段と、をさらに備え、
前記入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された場合に、前記中断処理を開始し、該中断処理が行われる期間中には、前記特定停止表示制御を行い、かつ、遊技を行う毎に所定の確率で該中断処理を終了させて前記少なくとも一部の表示列にて前記停止表示

制御を再開するようにしたことを特徴とするスロットマシン。
【請求項２】
スタート操作部の操作に基づき乱数抽出を行うことによって遊技の入賞態様を決定する入賞態様決定手段と、
複数の表示列を有するとともに、これら表示列に跨る有効ラインが設定される可変表示部を備え、前記入賞態様と各々対応付けられ該入賞態様を前記有効ライン上にて構成可能な複数種類の図柄を、前記可変表示部の複数の表示列の各々で可変表示する可変表示装置と、
前記可変表示の停止操作を行うための停止操作部と、
前記停止操作が所定のタイミングで行われることを条件に、前記入賞態様決定手段で決定された入賞態様と対応する図柄を予め定められた個数の範囲内で前記有効ラインに引き込ませて停止表示させる停止表示制御を行う停止表示制御手段と、を備えるスロットマシンであって、
前記停止表示制御を、少なくとも一部の表示列にて行わないようにさせる中断処理を行う制御中断手段と、
前記少なくとも一部の表示列にて、前記入賞態様決定手段で決定された入賞態様と対応する図柄を、前記予め定められた個数よりも少ない個数の範囲内で前記有効ラインに引き込ませて停止表示させる特定停止表示制御を行う特定停止表示制御手段と、をさらに備え、
前記入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された場合に、前記中断処理を開始し、該中断処理が行われる期間中には、前記特定停止表示制御を行い、かつ、遊技を行う毎に所定の確率で該中断処理を終了させて前記少なくとも一部の表示列にて前記停止表示制御を再開するようにしたことを特徴とするスロットマシン。
【請求項３】
前記入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された場合には、必ず、前記特定停止表示制御が行われるようになっていることを特徴とする請求項１又は２記載のスロットマシン。
【請求項４】
前記入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された場合に限り、前記特定停止表示制御が行われるようになっていることを特徴とする請求項１～３のいずれか１項に記載のスロットマシン。
【請求項５】
前記中断処理は、大当り以外の入賞態様と対応する図柄についてのみ前記停止表示制御を行わないようにさせる処理であり、
前記特定停止表示制御手段は、大当り以外の入賞態様と対応する図柄についてのみ前記特定停止表示制御を行うものであることを特徴とする請求項１～４のいずれか１項に記載のスロットマシン。
【発明の詳細な説明】
【０００１】
【発明の属する技術分野】
本発明は、スロットマシンに関する。
【０００２】
【従来の技術】
従来のスロットマシン（パチスロ遊技機等）においては、大当りの入賞態様が決定された場合には、このことを、ランプの点灯や音等により報知するようになっているものがある。
ここで、入賞態様は、有効ライン上に停止表示された複数の図柄により構成される組み合わせ表示態様である。この入賞態様は、ＣＴ中などの特殊な遊技状態の場合を除いては、原則として抽選により入賞が決定された場合に構成可能となる。また、大当たりの入賞態様とは、いわゆるビッグボーナス（以下、ＢＢと称することがある）や、レギュラーボーナス（以下、ＲＢと称することがある）などの入賞態様のことである。なお、入賞態様は

、決定されたからといって必ず構成される訳ではなく、該入賞態様を構成するためには、該入賞態様を構成可能となる所定のタイミングで図柄の停止操作を行う必要がある。

【０００３】

【発明が解決しようとする課題】

上記したような、大当りの入賞態様が決定されたことをランプの点灯や音等で報知するだけのパチスロ遊技機は、市場に多く見られるため、このような報知を行うだけでは遊技者にとって遊技が単調なものとなってしまう。

【０００４】

加えて、上記のような報知を行うだけでは、特に熟練した遊技者の場合、遊技に対する魅力がそがれてしまう虞があった。

その理由を以下に説明する。

通常のパチスロ遊技機においては、各種入賞態様（大当りの入賞態様を含む）が決定された場合には、入賞態様と対応する図柄を予め定められた個数の範囲内で有効ラインに引き込ませて停止表示させる停止表示制御（いわゆる、引き込み制御）を行うようになっている。

つまり、精度がさほど高くない目押し（タイミングが多少早めにずれた目押し）を行った場合であっても図柄が有効ラインに引き込まれるため、精度の高い目押しを行ったのと同様に、可変表示部にて入賞態様が構成されることとなる。

従って、ある程度の目押しの技量のある遊技者であれば、報知等により大当りの入賞態様が決定されたことを知り得さえすれば、大当りの入賞態様を構成させるのは容易である。

このため、遊技者は、ある程度の技量を有してさえいれば、それ以上に高度な技量を有しているか否かに拘わらず同様の利益（大当りの発生に伴う利益）が得られることとなり、遊技に熟練して高度な技量を身につけることの意義が薄れてしまう。

よって、上述したように、上記の報知を行うだけでは、熟練した遊技者の場合、遊技に対する魅力がそがれてしまう虞があることとなる。

なお、目押しとは、可変表示のタイミングに合わせて拍子をとって停止操作を行うことにより、所望の有効ライン上に図柄を停止させることである。

【０００５】

また、遊技者は、普段、可変表示部を見ながら遊技を行うため、上記したような報知（可変表示部以外の箇所で行われる報知、又は、視覚的ではなく聴覚的に行われる報知）に気づかない可能性があった。

【０００６】

この発明は、上記のような問題点を解決するためになされたもので、図柄の可変表示を見るだけで認識でき、斬新で、しかも、特に熟練した遊技者にとって有利な報知が可能なスロットマシンを提供することを目的とする。

【０００７】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するため、

請求項１記載の発明は、

スタート操作部の操作に基づいて乱数抽出を行うことによって遊技の入賞態様を決定する入賞態様決定手段と、

複数の表示列を有するとともに、これら表示列に跨る有効ラインが設定される可変表示部を備え、前記入賞態様と各々対応付けられ該入賞態様を前記有効ライン上にて構成可能な複数種類の図柄を、前記可変表示部の複数の表示列の各々で可変表示する可変表示装置と、

前記可変表示の停止操作を行うための停止操作部と、

前記停止操作が所定のタイミングで行われることを条件に、前記入賞態様決定手段で決定された入賞態様と対応する図柄を予め定められた個数の範囲内で前記有効ラインに引き込ませて停止表示させる停止表示制御を行う停止表示制御手段と、を備えるスロットマシンであって、

前記停止表示制御を、少なくとも一部の表示列にて行わないようにさせる中断処理を行う制御中断手段と、
前記少なくとも一部の表示列にて、前記停止操作のタイミングで図柄を停止表示させる特定停止表示制御を行う特定停止表示制御手段と、をさらに備え、
前記入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された場合に、前記中断処理を開始し、該中断処理が行われる期間中には、前記特定停止表示制御を行い、かつ、遊技を行う毎に所定の確率で該中断処理を終了させて前記少なくとも一部の表示列にて前記停止表示制御を再開するようにしたことを特徴としている。

【０００８】

ここで、入賞態様には、いわゆるボーナス（ビッグボーナス、レギュラーボーナス等）、小役、リプレイ等の入賞態様が含まれる。このうち、ボーナスの入賞態様を構成した場合は、遊技者は大きな利益を得ることができ、小役やリプレイの入賞態様を構成した場合は、遊技者は小さな利益を得ることができる。
また、表示列は、例えば、周囲に複数種類の図柄が表記されたリールにより構成されるものであり、可変表示装置は、これらリールを複数個（複数列に）備え、該リールの各々を軸回りに回転させることで可変表示を行うものである。
なお、可変表示装置は、その他であっても、例えば、液晶表示装置やブラウン管式の表示装置によって、複数種類の図柄を複数の表示列で可変表示するものであっても良い。
さらに、有効ラインは、例えば、メダルのベット数に応じてライン数が変化するようになっており、遊技を行った結果、この有効ライン上に入賞態様が構成された場合に、入賞態様と対応した数のメダルの払出が行われるといった特典が付与されて遊技者はこの特典による利益が得られる。

【０００９】

また、停止表示制御とは、いわゆる引き込み制御とも言われる制御であり、停止操作のタイミングが、所定の範囲内で早めにズレたことを条件に、予め定められた個数（例えば、＋４コマ）の範囲内で図柄を有効ラインへと引き込ませて停止させる制御である。
この制御の際、停止操作を行ってから該停止操作のタイミングに対して若干遅らせて図柄の可変表示を停止させることで、停止操作の時点では、まだ有効ライン上に到達していなかった図柄を、有効ライン上に到達させて停止表示させることになる。この際、停止操作を行ってから該停止操作のタイミングに対して若干遅れて図柄の可変表示が停止するまでの短い期間に、図柄を有効ライン上に到達させることを、「図柄を引き込む」と称する。
この制御の際、停止操作のタイミングと、引き込みの結果図柄が停止するタイミングと、の間に生じるタイムラグは、ある程度熟練した遊技者であれば容易に認識できる。つまり、ある程度熟練した遊技者であれば、「図柄の引き込み」が行われたか否かを容易に認識できる。

【００１０】

さらに、パチスロ遊技機の中には、何も入賞態様が決定されていない、いわゆる「ハズレ」の場合であっても停止操作を行うと該停止操作のタイミングに対して若干遅らせて図柄の可変表示を停止させる（図柄のスベリを発生させる）制御、即ち、いわゆるスベリ制御を行うようになっているものがある。このスベリ制御により「図柄のスベリ」が発生したか否かについても、同様に、ある程度熟練した遊技者であれば容易に認識できる。

【００１１】

通常のパチスロ遊技機においては、遊技を繰り返すうちに、ある程度の頻度（例えば、数回の遊技に一度乃至二度程度）で小役やリプレイの入賞態様が決定されるため、数回の遊技を繰り返すうちには引き込み制御が行われる可能性が高い。
それにも拘わらず、何度か遊技を繰り返すのに引き込み制御が全く行われない状態が続くと、ある程度熟練した遊技者であれば、可変表示部を見ているだけで、やがてその変化（変化１）に気づくこととなる。
ましてや、上記したようなスベリ制御が行われるパチスロ遊技機の場合は、通常の状態では、ほぼ毎回の遊技において、スベリ制御が行われるため、遊技の結果、引き込み制御又

はスベリ制御が行われなかった場合には、その変化（変化２）にすぐさま気づくこととなる。
つまり、本発明の場合、予め定められた条件の成立に基づき、引き込み制御を行わない代わりに、停止操作のタイミングで図柄を停止表示させる特定停止表示制御を行うようになるので、上記変化１又は変化２が発生し、この変化１又は変化２に気づくことにより、大当りの入賞態様が決定された可能性があることを認識できる。
【００１２】
このようにして、可変表示部における可変表示停止を観察することにより、大当りの入賞態様が決定されたこと（又はその可能性があること）を認識した後は、大当りの入賞態様（ＢＢやＲＢの入賞態様）と対応する図柄を、熟練した遊技者の技量を以て精確に目押しすることで、該図柄を、有効ライン上に停止表示させることができる。
しかしながら、引き込み制御の代わりに特定停止表示制御が行われると、停止操作のタイミングで図柄が即時に停止するため、熟練していない遊技者は、大当りの入賞態様と対応する図柄をなかなか有効ライン上に停止表示させることができない。
この点で熟練度による差がつき、熟練した遊技者にとって有利となる。
【００１３】
また、本発明では、中断処理により停止表示制御が行われなくなって、代わりに、特定停止表示制御が行われる表示列（以下、特定表示列と称する場合がある）は、一部の表示列であっても良いし、全ての表示列であっても良い。
パチスロ遊技機においては、表示列の数（リールの数）は、例えば、３つであるが、この場合、特定表示列は、表示列のうち、いずれか１つ、いずれか２つ、３つ全て、のいずれかである。
【００１４】
Ａ．特定表示列が３つ全ての表示列である場合は、上記した変化１又は変化２に気づくことにより、大当りの入賞態様が決定された可能性があることを認識できる。
【００１５】
Ｂ．特定表示列が、いずれか１つの表示列である場合には、この特定表示列について上記した変化１又は変化２に気づくことにより、大当りの入賞態様が決定された可能性があることを認識できる。
加えて、この場合（特定表示列が、いずれか１つの表示列である場合）には、以下に説明するような過程を経ることによっても、大当りの入賞態様が決定された可能性があることを認識できる。
特定表示列が、いずれか１つの表示列である場合には、その他の２つの表示列では、中断処理中も通常の遊技を行う場合と同様に停止表示制御がなされる。従って、停止表示制御がなされる２つの表示列では、何らかの入賞態様が決定された場合には、この入賞態様と対応する図柄の引き込みが行われる。
このため、最初に停止させる表示列と、その次ぎに停止させる表示列とを、これら停止表示制御がなされる２つの表示列とすれば、何らかの入賞態様が決定された場合には、これら２つの表示列では引き込みの結果入賞態様と対応する図柄が有効ライン上に停止表示される（入賞態様と対応する図柄がテンパイする）可能性が高い。
この際に図柄の引き込みが行われたことを認識できた遊技者は、有効ライン上に引き込まれて停止表示された図柄（テンパイした図柄）と対応する入賞態様が決定されている可能性が高いこと、をこの段階で認識できるとともに、以下のような判別手順を経ることにより、大当りの入賞態様が決定された可能性の高低を判別できる。
１．２つの表示列では既に有効ライン上に引き込まれて停止表示された図柄とで入賞態様を構成可能な、残り１つの表示列に含まれる図柄を、引き込みが行われるように若干早いタイミングで目押しした結果、引き込みが行われず、該図柄が、有効ラインの少し手前で停止する。
２．上記１と同様に目押しした結果、引き込みが行われて該図柄が有効ライン上で停止する。

そして、上記１の場合は、特定表示列で特定停止表示制御が行われたということが分かるため、入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された可能性が高い、ということを認識できる。
また、上記２の場合は、特定表示列でも停止表示制御が行われたということになるため、中断処理は行われていないことが分かり、入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定されている可能性が低い、ということを認識できる。
なお、上記２の場合であっても、有効ライン上で大当りの入賞態様が構成された場合は、既に大当りの入賞態様が決定されていたが特定停止表示制御が行われずに引き込み制御が行われたということが分かる。

【００１６】

Ｃ．特定表示列が、いずれか２つの表示列である場合には、これら２つの特定表示列について上記した変化１又は変化２に気づくことにより、大当りの入賞態様が決定された可能性があることを認識できる。
加えて、この場合（特定表示列が、いずれか２つの表示列である場合）には、以下に説明するような過程を経ることによっても、大当りの入賞態様が決定された可能性があることを認識できる。
特定表示列が、いずれか２つの表示列である場合には、残りの１つの表示列では、中断処理中も通常の遊技を行う場合と同様に停止表示制御がなされる。従って、停止表示制御がなされる１つの表示列では、何らかの入賞態様が決定された場合には、この入賞態様と対応する図柄の引き込みが行われる。
この場合は、最初に停止させる表示列を特定表示列のうちのいずれか１つの表示列とし、次ぎに停止させる表示列を中断処理中も停止表示制御がなされる表示列とすれば、何らかの入賞態様が決定された場合には、引き込みの結果入賞態様と対応する図柄が有効ライン上に停止表示される可能性が高い。
この場合、２番目に可変表示を停止させる表示列にて図柄の引き込みが行われたことを認識できた遊技者は、有効ライン上に引き込まれて停止表示された図柄（テンパイした図柄）と対応する入賞態様が決定されている可能性が高いこと、をこの段階で認識できる。
この場合も同様に、上記Ｂの場合に記載した判別手順を経ることにより、大当りの入賞態様が決定された可能性の高低を判別できる。

【００１７】

この請求項１記載の発明によれば、入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された可能性がある場合に、中断処理を開始するとともに、該中断処理が行われる期間中に特定停止表示制御を行うようになっているが、この特定停止表示制御が行われた場合、ある程度熟練した遊技者であれば図柄の可変表示を見ているだけで容易に気づくことができ、従って、入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された可能性があることを認識できる。
遊技者は、普段、可変表示部を見ながら遊技を行うため、可変表示部以外の箇所で報知が行われた場合よりも、大当りの入賞態様が決定された可能性を早く認識することができる。さらに、このような遊技が繰り返されても図柄の引き込みが行われない状態を開始させるといった手法で、大当りの入賞態様が決定された可能性があることを認識させることができる斬新なスロットマシンとすることができる。
また、特定停止表示制御が行われる場合、入賞態様と対応する図柄を、精確に有効ライン上に目押しできなければ、入賞態様を構成するのが困難である一方で、熟練した遊技者の技量を以て精確に有効ライン上に目押しすることができれば入賞態様を構成できる。
つまり、入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された可能性があることを認識するまでの段階でも、この認識の結果、目押しをする段階でも、ともに熟練度による差がつくため、熟練した遊技者でも遊技を楽しむことができる。 さらに、中断処理が行われる期間中には、遊技を行う毎に所定の確率で中断処理を終了させて少なくとも一部の表示列にて停止表示制御を再開するようにしたので、停止表示制御の再開後は、熟練度があまり高くない遊技者であっても、簡単な目押しを行うことにより、大当りの入賞態様を構成

できる。
　このように、熟練度があまり高くない遊技者にも救済措置を設けることにより、熟練度の高低によって得られる利益の多寡を適当な範囲に調整することができ、バランスのとれたスロットマシンとすることができる。
【００１８】
ここで、制御中断手段が中断処理を行うための条件としては、例えば、「大当りの入賞態様が決定された場合に必ず成立する条件」、「大当りの入賞態様が決定された場合に行われる抽選の結果所定の確率で成立する条件」、「大当りの入賞態様が決定された場合に成立するのに加えて、大当りの入賞態様が決定されていない場合にも毎回の遊技で行われる抽選の結果所定の確率で成立する条件」、「大当りの入賞態様が決定された場合に行われる抽選の結果所定の確率で成立するのに加えて、大当りの入賞態様が決定されていない場合にも毎回の遊技で行われる抽選の結果所定の確率で成立する条件」等が挙げられる。
【００１９】
請求項２記載の発明は、
スタート操作部の操作に基づいて乱数抽出を行うことによって遊技の入賞態様を決定する入賞態様決定手段と、
複数の表示列を有するとともに、これら表示列に跨る有効ラインが設定される可変表示部を備え、前記入賞態様と各々対応付けられ該入賞態様を前記有効ライン上にて構成可能な複数種類の図柄を、前記可変表示部の複数の表示列の各々で可変表示する可変表示装置と、
前記可変表示の停止操作を行うための停止操作部と、
前記停止操作が所定のタイミングで行われることを条件に、前記入賞態様決定手段で決定された入賞態様と対応する図柄を予め定められた個数の範囲内で前記有効ラインに引き込ませて停止表示させる停止表示制御を行う停止表示制御手段と、を備えるスロットマシンであって、
前記停止表示制御を、少なくとも一部の表示列にて行わないようにさせる中断処理を行う制御中断手段と、
前記少なくとも一部の表示列にて、前記入賞態様決定手段で決定された入賞態様と対応する図柄を、前記予め定められた個数よりも少ない個数の範囲内で前記有効ラインに引き込ませて停止表示させる特定停止表示制御を行う特定停止表示制御手段と、をさらに備え、前記入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された場合に、前記中断処理を開始し、該中断処理が行われる期間中には、前記特定停止表示制御を行い、かつ、遊技を行う毎に所定の確率で該中断処理を終了させて前記少なくとも一部の表示列にて前記停止表示制御を再開するようにしたことを特徴としている。
【００２０】
ここで、予め定められた個数の範囲内とは、例えば、上述したように、４コマの範囲内である。この場合、予め定められた個数よりも少ない個数の範囲内とは、例えば、３コマ、２コマ、１コマのいずれかの範囲内となる。
【００２１】
この請求項２記載の発明によれば、特定停止表示制御によっても図柄の引き込みが行われる分、請求項１のように引き込み制御が全く行われない状態と比べて特定停止表示制御が行われたことに気づきにくいが、特定停止表示制御が行われたことを認識できた場合には、図柄の引き込みが行われる分、請求項１のように引き込み制御が全く行われない状態と比べてその後の目押しが容易になるといったメリットが得られる。
また、中断処理が行われる期間中には、遊技を行う毎に所定の確率で中断処理を終了させて少なくとも一部の表示列にて停止表示制御を再開するようにしたので、停止表示制御の再開後は、熟練度があまり高くない遊技者であっても、簡単な目押しを行うことにより、大当りの入賞態様を構成できる。
従って、熟練度があまり高くない遊技者にも救済措置を設けることにより、熟練度の高低によって得られる利益の多寡を適当な範囲に調整することができ、バランスのとれたスロ

ットマシンとすることができる。
【００２２】
請求項３記載の発明は、請求項１又は２記載のスロットマシンにおいて、
前記入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された場合には、必ず、前記特定停止表示制御が行われるようになっていることを特徴としている。
【００２３】
この請求項３記載の発明によれば、入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された場合には、必ず、特定停止表示制御が行われるので、大当りの入賞態様が決定されたことを、より確実に認識できる。
【００２４】
請求項４記載の発明は、請求項１～３のいずれか１項に記載のスロットマシンにおいて、
前記入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された場合に限り、前記特定停止表示制御が行われるようになっていることを特徴としている。
【００２５】
この請求項４記載の発明によれば、入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された場合に限り特定停止表示制御が行われる。即ち、特定停止表示制御が行われた場合には、必ず、大当りの入賞態様が決定されている。
従って、遊技者は、少なくとも一部の表示列にて特定停止表示制御が行われていることを認識した時点で、大当りの入賞態様が決定されたことについて確信できる。このため、大当りの入賞態様が決定された可能性が１００％でなくても特定停止表示制御が行われる可能性があるスロットマシンの場合と較べると、特定停止表示制御が行われることの価値が遊技者にとって大きい。
【００３３】
請求項５記載の発明は、請求項１～４のいずれか１項に記載のスロットマシンにおいて、
前記中断処理は、大当り以外の入賞態様と対応する図柄についてのみ前記停止表示制御を行わないようにさせる処理であり、
前記特定停止表示制御手段は、大当り以外の入賞態様と対応する図柄についてのみ前記特定停止表示制御を行うものであることを特徴としている。
【００３４】
大当りの入賞態様と対応する図柄についても停止表示制御を中断することとした場合、特に熟練した遊技者にとっては有利となる反面、さほど熟練していない遊技者は、大当りの入賞態様と対応する図柄を有効ライン上に停止させることが困難であるため、熟練度の低い遊技者にとって酷なスロットマシンとなりかねない。
【００３５】
そこで、この請求項５記載の発明によれば、中断処理は、大当り以外の入賞態様と対応する図柄についてのみ停止表示制御を行わないようにさせる処理であり、特定停止表示制御手段は、大当り以外の入賞態様と対応する図柄についてのみ特定停止表示制御を行うものであるため、特定停止表示制御がなされる際にも、大当りの入賞態様と対応する図柄については該図柄を有効ラインに引き込む停止表示制御がなされる構成となる。
従って、さほど熟練していない遊技者の場合にも、小役やリプレイといった小さい利益が得られる入賞態様に基づく利益は逃したとしても、大当りの入賞態様に基づく大きな利益については、簡単な目押しを行うことによって熟練した遊技者と同様に得られることとなる。
これにより、熟練度の高低によって得られる利益の多寡を適当な範囲に調整することができ、バランスのとれたスロットマシンとすることができる。
【００３６】
【発明の実施の形態】
以下、図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。
【００３７】
〔第１の実施の形態〕

図１は、本発明に係るスロットマシンの適例としてのパチスロ遊技機１００の正面図である。
この実施の形態のパチスロ遊技機１００は、前面が開放した箱形の機枠（図示略）の内部に各種の機器が設けられるとともに、機枠の前面に、前扉２が、片開き形式に開閉自在に設けられることで概略構成されている。
【００３８】
前扉２の前面の上部中央には、後方を透視可能な透明の表示窓５が形成される一方で、この表示窓５の奥には可変表示装置（全体図示略）が配されており、この可変表示装置の可変表示部２０が表示窓５を介して視認可能となっている。
この可変表示装置の可変表示部２０は、それぞれ独立に回転可能な複数（例えば、３つ）のリール、即ち、第１リール２０ａ、第２リール２０ｂ、第３リール２０ｃを備えて構成される。図３に示すように、これらリール２０ａ～２０ｃには、複数種類の図柄からなる図柄列（例えば、０番から２０番までの都合２１コマ分の図柄列）が表記されている。そして、これら図柄列中の図柄のうち、連続する所定数（例えば、３つ）の図柄が、各リール２０ａ～２０ｃ毎に表示窓５を介して視認可能となっている。この視認可能となる所定数の図柄により、「表示列」が構成される。つまり本実施の形態の場合、３つの表示列が備えられている。
なお、図柄の種類は、図３に示すように、例えば、「７（白）」（第１リール２０ａの２０番等）、「チェリー」（第１リール２０ａの１９番等）、「ＢＡＲ」（第１リール２０ａの１８番等）、「ベル」（第１リール２０ａの１７番等）、「スイカ」（第１リール２０ａの１６番等）、「リプレイ」（第１リール２０ａの１５番等）、「７（網掛け）」（第１リール２０ａの１３番等）の都合７種類となっている。
また、可変表示装置は、リール２０ａ～２０ｃをそれぞれ独立に回転駆動ならびに回転停止させるリール駆動部４０（図２）を備えている。このリール駆動部４０は、後述する遊技制御装置５０の制御下で作動するものであり、例えば、ステッピングモータ等から構成される。このリール駆動部４０によりリール２０ａ～２０ｃを回転駆動させることで、複数種類の図柄が表示窓５奥にて上から下に循環するように高速で移動する（可変表示する）可変表示遊技が行われるようになっている。
【００３９】
さらに、可変表示遊技の開始後、リール駆動部４０によりリール２０ａ～２０ｃの全てを停止させることで、上下に３列、横に３列で、都合９つの図柄が可変表示部２０にて停止状態で表示される停止表示が行われるようになっている。
なお、可変表示部２０には、ベット数に応じて３つの表示列に跨る有効ラインを設定可能である。
即ち、例えば、横方向に３列（各リール２０ａ～２０ｃ上段を横切る列、各リール２０ａ～２０ｃ中段を横切る列、各リール２０ａ～２０ｃ下段を横切る列）と、横方向斜めに２列（第１リール２０ａ上段－第２リール２０ｂ中段－第３リール２０ｃ下段にかけて各リールを斜めに横切る列、および、第１リール２０ａ下段－第２リール２０ｂ中段－第３リール２０ｃ上段にかけて各リールを斜めに横切る列）で、最大で、都合５列迄の有効ラインが設定可能となっている。
そして、ベットにより設定されたいずれかの有効ライン上に、入賞フラグに対応して予め定められた所定の停止図柄が停止表示される（所定の停止図柄が揃う）ことにより入賞態様が構成され、入賞に対応した所定数のメダルの払い出し等が行われるようになっている。
【００４０】
また、前扉２前面のうち、表示窓５の下方片側には、遊技を開始するためのスタートレバー（スタート操作部）１３が設けられている。
さらに、前扉２前面のうち、表示窓５の下方には、各リール２０ａ～２０ｃと一対一で対応付けられて各リール２０ａ～２０ｃの回転をそれぞれ停止させて、図柄を停止表示させるためのストップボタン、即ち、第１リールストップボタン（停止操作部）１４ａ、第２

リールストップボタン（停止操作部）１４ｂ、第３リールストップボタン（停止操作部）１４ｃが設けられている。
なお、これらストップボタン１４ａ～１４ｃは、例えば、色付きの半透明の樹脂などから構成されている。
そして、これらストップボタン１４ａ～１４ｃの奥には、該ストップボタン１４ａ～１４ｃの操作により各リール２０ａ～２０ｃを停止可能な状態であることを、点灯により報知するための操作情報ランプ、即ち、第１操作情報ランプ１４０ａ、第２操作情報ランプ１４０ｂ、第３操作情報ランプ１４０ｃ（図２）がそれぞれ設けられている。

【００４１】

ここで、上記の可変表示遊技は、１回の遊技中の一部の期間に行われるものであり、１回の遊技は、可変表示遊技を含んで構成されるものである。
つまり、スタートレバー１３の操作に基づき遊技が開始され、必要に応じて所定の遊技演出を行った後に、リール２０ａ～２０ｃの回転を開始させることで可変表示遊技が開始され、ストップボタン１４ａ～１４ｃの操作により全リール２０ａ～２０ｃを停止させることで可変表示遊技が終了し、さらにその後、必要に応じて所定の遊技演出を行って、１回の遊技が終了する。

【００４２】

また、前扉２の前面には、他に、以下の構成要素が配されている。
先ず、ベット数表示部３１は、その奥に配されたベット数表示器３１ａ（図２）の点灯状態によりメダルのベット数を表示するものである。ＷＩＮランプ部３２は、入賞に基づきコインの払出しが行われていることをその奥に配されたランプ（図示略）の点灯によって報知するものである。ＧＡＭＥ ＯＶＥＲランプ部３３は、ビッグボーナスゲームが終了したことをその奥に配されたランプ（図示略）の点灯によって報知するものである。ＷＡＩＴランプ部３４の奥にはランプ（図示略）が配されており、このランプが、スタートレバー１３が操作されてから全てのリール２０ａ～２０ｃが回転開始するまでの期間に点灯することで、該期間中であることを報知するようになっている。リプレイランプ部３５は、リプレイの入賞に基づきリプレイ図柄が揃って次回遊技がリプレイになったことをその奥に配されたランプ（図示略）の点灯によって報知するものである。ＩＮＳＥＲＴ ＭＥＤＡＬＳランプ部３６は、遊技が行われておらず、しかも、メダルを受け容れ可能な状態のときに、その奥に配されたランプ（図示略）が点滅を繰り返すことで、メダルの投入を促すためのものである。

【００４３】

また、メダル投入口６は、メダルの投入を行うためのものである。クレジット数表示部７は、その奥に配された、例えば、７セグメントのＬＥＤからなるクレジット数表示器７ａ（図２）の点灯状態により、メダルのクレジット数を表示するものである。払出し数表示部８は、その奥に配された、例えば、７セグメントのＬＥＤからなる払出し表示器８ａ（図２）の点灯状態により、メダルの払い出し数を表示するものである。
さらに、前扉２の前面には、クレジットされたメダルのうち限度数（例えば、３枚）のメダルのベット（賭け）を行うためのマックスベットボタン９、クレジットされたメダルのベットを１枚ずつ行うための１ベットボタン１０、ボーナスゲームの進行に関する表示を行うボーナスゲーム進行表示部１１、メダルのクレジット状態／非クレジット状態を選択するためのクレジット選択ボタン１２、前扉２を開くための鍵が差し込まれる鍵穴１５、前扉２の下部領域を構成する飾り板部１６等が設けられ、さらに、前扉２の前面の最下部には灰皿１７およびメダルを貯留するための受皿１８が配設されている。

【００４４】

図２に示すように、遊技制御装置５０は、ＣＰＵ（Central Processing Unit）５１、ＲＯＭ（Read Only Memory）５２、ＲＡＭ（Random Access Memory）５３、Ｉ／Ｆ（Interface）５４等を備えて構成されている。

【００４５】

ＣＰＵ５１は、制御部、演算部を備え、各種演算制御を行う他、内部抽選用の乱数なども

生成している。なお、遊技制御装置５０に、乱数を発生可能な乱数発生器を設け、該乱数発生器から出力される乱数を内部抽選用の乱数として用いることも可能である。
ＲＯＭ５２には、後述のリール回転処理（図５）を実行するための制御プログラムや制御データが書き込まれている他、内部抽選用の判定値などが書き込まれている。
ＲＡＭ５３は、ＣＰＵ５１で生成される内部抽選用の乱数の記憶領域、各種データ（例えば、メダルのクレジット数、メダルのベット数、各種入賞フラグの状態など）を一時的に記憶する記憶領域、並びに、ＣＰＵ５１の作業領域を備えている。

【００４６】

Ｉ／Ｆ５４は、図示しないローパスフィルタ及びバッファーゲートを介して、メダル検出センサ６ａ、スタートレバースイッチ１３ａ、第１リール停止ボタン１４ａ、第２リール停止ボタン１４ｂ、第３リール停止ボタン１４ｃ、１ベットボタン１０、マックスベットボタン９、クレジット選択ボタン１２、リセットスイッチ１５ａから出力される各種の検出信号をＣＰＵ５１に対して出力している。ここで、メダル検出センサ６ａは、メダル投入口６より投入されたメダルを検出するためのセンサである。スタートレバースイッチ１３ａは、スタートレバー１３が操作されたことを検出するためのスイッチである。リセットスイッチ１５ａは、鍵穴１５に差し込まれた鍵を回動させることで操作されてパチスロ遊技機１００をリセットするためのスイッチである。

【００４７】

また、Ｉ／Ｆ５４は、ＣＰＵ５１から出力される制御信号を入力して、該制御信号を、図示しない出力ポート及びドライバーを介して、ベットライン表示器３１ａ、クレジット数表示器７ａ、払出し表示器８ａ、第１操作情報ランプ１４０ａ、第２操作情報ランプ１４０ｂ、第３操作情報ランプ１４０ｃ、音声発生部６０、メダル払出部８０、リール駆動部４０、発光部７０などに出力している。

【００４８】

ここで、メダルのベット等に関する処理について説明する。
先ず、クレジット選択ボタン１２により「非クレジット状態」が選択されている場合に、メダル投入口６よりメダルが投入されると、このメダルがメダル検出センサ６ａにより検出されて該検出信号が遊技制御装置５０に入力される。
さらに、この検出信号に基づいて、メダルのベット数の記憶が加算されると共に、そのベット数がベット数表示部３１に表示される。
但し、ベット数には、所定の上限値（例えば、３枚）が設定されているため、上限値を超えるメダルが投入された場合には、超えた分のメダルについてはベット数に加算されずに受皿１８へと返却されるようになっている。

【００４９】

一方、クレジット選択ボタン１２により「クレジット状態」が選択されている場合に、メダル投入口６よりメダルが投入されると、このメダルがメダル検出センサ６ａにより検出されて該検出信号が遊技制御装置５０に入力される。
この場合も同様に、メダルの検出信号に基づいてメダルのベット数の記憶が加算されると共に、そのベット数がベット数表示部３１に表示される。
さらに、ベット数の上限値（３枚）を越えるメダルが投入された場合には、超えた分のメダルについてはベット数に加算されずに、メダルのクレジット数の記憶が１ずつ加算されると共に、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７に表示される。
但し、クレジット数には、所定の上限値（例えば、５０枚）が設定されており、上限値を超えるメダルが投入された場合には、超えた分のメダルがクレジット数に加算されずに受皿２３へと返却されるようになっている。
さらに、メダルのクレジットがある状態で、１ベットボタン１０又はマックスベットボタン９が操作されると、操作に応じた数のメダルがベットされると共に、クレジット数の記憶がベット数分減算されるようになっている。

【００５０】

なお、「非クレジット状態」のときに入賞に基づきメダルが払い出される場合には、メダ

ルの全数が受皿１８へと払い出されるようになっている一方で、「クレジット状態」のときに入賞に基づきメダルが払い出される場合には、所定の上限値（例えば、５０枚）までのメダルはクレジット数に加算され、該上限値を超えた分のメダルはクレジット数に加算されずに受皿２３へと返却されるようになっている。

【００５１】

また、メダルのベット数（賭け数）に応じて、有効ラインの設定数が増加するようになっている。

即ち、例えば、ベット数が１の場合には、中央の横一列の有効ラインだけが設定され、ベット数が２の場合には、横三列の有効ラインが設定され、ベット数が３の場合には、５つ全ての有効ラインが設定される。

そして、ベット数に応じて設定された有効ラインで入賞フラグに対応する所定の停止図柄が揃った場合のみ、メダルの払い出しが行われる。

【００５２】

パチスロ遊技機１００は、以上のように構成されていて、遊技制御装置５０により所定の遊技制御が行われるようになっている。

本実施の形態の場合、大当りの入賞態様が決定された場合には、３つのリール２０ａ～２０ｃの全てで、１００％の確率で、本発明に係る特定停止表示制御が行われる例について説明する。また、この特定停止表示制御は、決定された入賞態様（大当り、小役、リプレイの入賞態様を含む）と対応する図柄を０コマ又は１コマの範囲内で引き込む制御である例について説明する。

以下、図５等を参照して、この遊技制御について説明する。

【００５３】

先ず、メダル投入口６よりメダルを投入してベットを行った状態で、或いは、マックスベットボタン９又は１ベットボタン１０の操作によりベットを行った状態で、或いは、前回の遊技でリプレイの入賞態様が成立している場合にはベットを行わずにスタートレバー１３を操作する。

【００５４】

ここまで段階は、図５のステップＳ１～ステップＳ２の処理に相当する。

すなわち、先ず、ステップＳ１において、メダルがベットされた状態であるか否かを判定する処理が行われる。ここで、先に行われた遊技で有効ライン上にリプレイが揃っている場合には、メダルがベットされた状態であると判定する。

このステップＳ１における判定の結果、メダルがベットされた状態であると判定される場合には、ステップＳ２へと移行し、そうでない場合には、メダルがベットされた状態であると判定されるまで、この処理を繰り返す。

続くステップＳ２では、スタートレバー１３が操作されたか否かを、スタートレバースイッチ１３ａからＣＰＵ５１に対する検出信号の入力に基づき判定し、この判定の結果、スタートレバー１３が操作されたと判定される場合には、ステップＳ３へと移行し、そうでない場合には、スタートレバー１３が操作されたと判定されるまで、この処理を繰り返す。

【００５５】

次ぎに、遊技制御装置５０のＣＰＵ５１では、スタートレバー（スタート操作部）１３の操作に基づき、内部抽選用の乱数を抽出し、該抽出した乱数と、予めＲＯＭ５２に記憶されている判定値との比較により内部抽選を行う。この内部抽選により、入賞（例えば、小役、ボーナスゲーム、リプレイゲームなど）の有無が決定され、従って、各入賞に応じた入賞態様も決定される。

つまり、ここで、遊技制御装置５０は入賞態様決定手段として機能する。

さらに、ＣＰＵ５１は、抽選結果が入賞であることを条件に入賞フラグ（例えば、小役、ボーナスゲーム、リプレイなど）を発生させて（成立させて）、該入賞フラグが成立したことを示すデータを、ＲＡＭ５３に一時的に記憶させる。

この段階は、図５のステップＳ３の処理に相当する。

なお、原則として、１回の遊技に関して、１つの入賞フラグが成立可能となっている。また、ボーナスの入賞フラグは、一旦成立すると、その後の遊技において、ボーナスの入賞態様が構成されるまで継続して有効であるが、小役やリプレイの入賞フラグは、当該遊技のみ有効である。
加えて、ボーナスの入賞フラグが成立している期間中は、その後の遊技でさらに重複してボーナスの入賞フラグが成立しないようになっている。ただし、ボーナスの入賞フラグが成立している場合であっても、その後の遊技で小役やリプレイの入賞フラグは成立可能である。

【００５６】

次いで、遊技制御装置５０のＣＰＵ５１は、図５のステップＳ４に示すように、続けて行われる遊技のうち、先に行われた遊技において特定段階に達したタイミングから一定時間（例えば、４．１秒）が経過しているか否かの判定を行う。ここで、この一定時間は、一回の遊技時間の下限であり、この下限よりも短い時間間隔で続けて遊技を行うことができないようになっている。
例えば、この実施の形態では、前記特定段階は、スタートレバー１３の操作に基づいて可変表示遊技が開始する段階であるとする。また、可変表示遊技の開始のタイミングは、ＣＰＵ５１の制御下で全リール２０ａ～２０ｃが回転し始めるタイミングであるとする。

【００５７】

従って、この実施の形態では、ステップＳ４では、続けて行われる遊技のうち、先に行われた遊技において可変表示遊技が開始したタイミングから一定時間（例えば、４．１秒）が経過しているか否かの判定を行う。
この判定の結果、一定時間が経過していないと判定される場合には、ステップＳ５に移行して、遊技待ち時間（先に行われた遊技において特定段階に達したタイミングから一定時間（例えば、４．１秒））を消化する処理を行う。

【００５８】

また、ステップＳ５における処理を終了するか、又は、先のステップＳ４の判定の結果、一定時間が経過していないと判定されると、ステップＳ６に移行する。
このステップＳ６では、ＣＰＵ５１からリール駆動部４０に対して全リール２０ａ～２０ｃの回転開始を指示する制御信号を送って全リール２０ａ～２０ｃを一斉に回転開始させて可変表示遊技を開始させる処理を行う。
これにより、各リール２０ａ～２０ｃ毎に、複数種類の図柄が表示窓５奥にて上から下に循環するように高速で移動する（可変表示する）可変表示遊技が開始される。
さらに、このように、可変表示遊技が開始された後、各リール停止ボタン１４ａ～１４ｃの操作により各リール２０ａ～２０ｃを停止可能な状態となると、ＣＰＵ５１は各操作情報ランプ１４０ａ～１４０ｃの点灯を指示する制御信号を送って、各操作情報ランプ１４０ａ～１４０ｃを点灯させる処理を行う。
この処理により、操作情報ランプ１４０ａ～１４０ｃが点灯することで、各リール停止ボタン１４ａ～１４ｃの操作により各リール２０ａ～２０ｃを停止可能な状態となったことが報知される。

【００５９】

ステップＳ６に続いて、ステップＳ７では、本発明に係るリール停止処理が行われる。
なお、このリール停止処理は、各リール２０ａ～２０ｃ毎に行われるため、１回の可変表示遊技を終了させるには、３回のリール停止処理を行う必要がある（遊技者としては、３つのストップボタン１４ａ～１４ｃを１つずつ全て操作（都合３回の操作）する必要がある）。

【００６０】

先ず、図６に示すステップＳ１０にて、ストップボタン（ストップボタン１４ａ～１４ｃのいずれか）が操作されているか否かを判定する処理が行われる。
この処理により、いずれかのストップボタンが操作されていると判定される場合には、続くステップＳ１１をスキップして、ステップＳ１２に移行する。

【００６１】
他方、ステップＳ１０にて、いずれのストップボタンも操作されていないと判定された場合には、ステップＳ１１に移行する。
このステップＳ１１では、自動タイマが「０」であるか否か、即ち、自動タイマがタイムアウトしたか否か、を判定する処理がなされる。
ここで、自動タイマとは、スタートレバー１３の操作時を起点に（本実施例の場合、例えば、３０秒から）カウントダウンされるタイマである。
このステップＳ１１にて、自動タイマが「０」でないと判定された場合には、ステップＳ１０に戻り、自動タイマが「０」であると判定された場合には、ステップＳ１２に移行する。

【００６２】
このように、いずれかのストップボタンの操作に基づき、又は、自動タイマが「０」になることに基づき、ステップＳ１２に移行すると、このステップＳ１２では、図柄停止の際の引き込みコマ数を決定する引き込みコマ数処理がなされる。

【００６３】
この引き込みコマ数処理では、例えば、先ず、図７のステップＳ２１に示すように、大当り（ＢＢ又はＲＢ）の入賞フラグが成立しているか否かを判定する処理がなされる。
この処理により、ＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立していると判定される場合には、ステップＳ２２に移行して、「０」又は「１」の引き込みコマ数が設定される。
つまり、ステップＳ２１にて、ＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立していると判定される場合には、通常の停止表示制御（後述）を行わない代わりに、本発明に係る特定停止表示制御が行われる設定となる。
他方、ステップＳ２１にて、ＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立していないと判定される場合には、ステップＳ２３に移行して、最大「４」の引き込みコマ数が設定される。つまり、ステップＳ２１にて、ＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立していない判定される場合には、ストップボタンの停止操作に基づき通常の停止表示制御が行われる設定のままとなる。

【００６４】
このような引き込みコマ数処理を行うと、次いで、図６のステップＳ１３に移行する。このステップＳ１３では、引き込みコマ数処理にて設定された引き込みコマ数分だけリールを回転させる処理を行い、ステップＳ１４に移行する。
ステップＳ１４では、操作されたストップボタンに対応するリールの停止を要求する停止要求フラグをセットする処理を行う。なお、該リールは、このセットされた停止要求フラグに基づき停止される。
つまり、上記引き込みコマ数処理においてＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立していると判定される場合には、特定停止表示制御により、リールが「０」又は「１」の引き込みコマ数分だけ回転して停止する。
他方、上記引き込みコマ数処理においてＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立していないと判定される場合には、通常の停止表示制御がなされるため、停止操作が所定のタイミングで行われることを条件に、決定された入賞態様と対応する図柄が「４コマ」の範囲内で有効ラインに引き込まれて停止する。ここで、「所定のタイミング」とは、決定された入賞態様と対応する図柄が、１～３コマ手前に位置するタイミングか、又は、該図柄が有効ラインに到達するタイミングである。

【００６５】
なお、大当りの入賞態様が決定された場合の、上記のステップＳ１２（ステップＳ２１、ステップＳ２２）からステップＳ１４が、本発明に係る中断処理および本発明に係る特定停止表示制御を説明するものであり、この際、ＣＰＵ５１は、本発明に係る制御中断手段および特定停止表示制御手段として機能する。
他方、大当りの入賞態様が決定されていない場合の、上記のステップＳ１２（ステップＳ２１、ステップＳ２３）からステップＳ１４が、本発明に係る停止表示制御を説明するものであり、この際、ＣＰＵ５１は、本発明に係る停止表示制御手段として機能する。

【００６６】
ステップＳ１４の後は、ステップＳ１５に移行する。
このステップＳ１５では、全てのリールが停止したか否かを判定する処理がなされる。この処理により、全てのリールが停止したと判定される場合には、リール停止処理を終了する。
他方、ステップＳ１５にて、いずれかのリールが回転中であると判定される場合には、ステップＳ１０に戻る。
従って、全てのストップボタン１４ａ～１４ｃが操作された結果、全てのリール２０ａ～２０ｃが停止するまで、図６に示すリール停止処理が行われる。
【００６７】
以上のようなリール停止処理により、各リール２０ａ～２０ｃ毎に３つずつの図柄が可変表示部２０ａにて停止表示された状態となり可変表示遊技が終了する。
【００６８】
さらに、ステップＳ７の後、ステップＳ８に移行する。
ステップＳ８では、入賞処理を行う。この入賞処理では、入賞態様（例えば、小役、ボーナス、ＪＡＣ入賞、リプレイなど）の何れかに対応する入賞態様が有効ライン上で構成されたか否かを判定する処理を行って、ステップＳ９に移行する。
ステップＳ９では、払出処理を行う。この払出処理では、先のステップＳ８にて何らの入賞態様が有効ライン上で構成されなかったと判定された場合には、メダルの払い出しが行われない（換言すれば、０枚のメダルが払い出される）。
他方、先のステップＳ８にて、何れかの入賞態様が有効ライン上で成立したと判定された場合には、各入賞に対応した所定数のメダルの払出が行われる。
【００６９】
例えば、図４に示すように、本実施の形態の場合、入賞には、ビッグボーナス（特別増加入賞）、レギュラーボーナス（特別入賞）、小役（単発入賞；ベル、スイカ、およびチェリー）、および、リプレイ（単発入賞）が含まれる。
このうち、ビッグボーナスの場合は、有効ライン上に「７（白）、７（白）、７（白）」又は「７（網掛け）、７（網掛け）、７（網掛け）」が揃ってビッグボーナスの入賞態様を構成すると１５枚のメダルが払い出される。
レギュラーボーナスの場合は、有効ライン上に「ＢＡＲ、ＢＡＲ、ＢＡＲ」が揃うと１５枚のメダルが払い出される。小役のベルの場合は、有効ライン上に「ベル、ベル、ベル」が揃うと１２枚のメダルが払い出される。小役のスイカの場合は、有効ライン上に「スイカ、スイカ、スイカ」が揃うと８枚のメダルの払い出される。
また、小役のチェリーの場合には、「チェリー」が、第１リール２０ａに停止表示されるだけで、その他のリールはどの停止図柄であってもメダルの払出しが行われる。なお、第１リール２０ａの中段に「チェリー」が停止表示の場合には２枚のメダルが払い出され、２つの有効ラインの交差線上に位置する第１リール２０ａの上段又は下段に「チェリー」が停止表示の場合には２×２＝４枚のメダルが払い出される。
さらに、リプレイの場合には、有効ライン上に「リプレイ、リプレイ、リプレイ」が揃うと、メダルの払出は行われないものの、遊技者が新たなベットを行わないでも自動的に当該遊技と同数のベットがなされ、スタートレバー１３を操作するだけで次回の遊技（再遊技；リプレイ）を行うことが可能な状態になる。
なお、これらの各入賞のうち、ビッグボーナスおよびレギュラーボーナスの入賞フラグは、該入賞フラグが成立した遊技以降、該入賞フラグに対応した所定の停止図柄が停止表示となってボーナスゲーム（後述）が開始されるまで継続して毎回の遊技に持ち越される。対して、小役およびリプレイの入賞フラグは該入賞フラグが成立した遊技（当該遊技）のみ有効で、次回以降の遊技には入賞フラグが持ち越されない。
【００７０】
また、特に、停止表示の結果、ボーナス（上記ビッグボーナス又はレギュラーボーナス）の入賞態様を構成した場合には、メダルの払い出しが行われる他、ボーナスゲーム（以下

説明するビッグボーナスゲーム又はレギュラーボーナスゲーム）を行うことが可能な遊技状態に移行するといった特典が付与される。

【００７１】

先ず、レギュラーボーナスの入賞態様を構成した場合には、１５枚のメダルが払い出されるとともに、レギュラーボーナスゲームと称される遊技状態が開始される。

このレギュラーボーナスゲーム中には、ＪＡＣゲームと称される特別ゲームを所定回数（例えば、１２回）を上限に実行可能となる。

ＪＡＣゲームでは、多くの機種の場合、メダルのベット数が１枚とされ、この１ベットに対応する有効ライン（例えば、中段の横ライン）上にＪＡＣ図柄（例えば、リプレイ図柄）が揃ったときにＪＡＣ入賞となり、このＪＡＣ入賞によりメダルが１５枚払い出される。

このレギュラーボーナスゲームは、該レギュラーボーナスゲーム中にＪＡＣゲームを１２回行うか、または、該レギュラーボーナスゲーム中にＪＡＣ入賞が８回発生するか、のいずれかの条件が成立することにより終了する。

このように、レギュラーボーナスは、遊技者に相対的に小さい利益を与える遊技（ＪＡＣゲーム）を所定回数行えるレギュラーボーナスゲームを実行可能となる入賞である。

なお、レギュラーボーナスの入賞態様を構成することにより、レギュラーボーナスの入賞フラグは無効化される。

【００７２】

また、ビッグボーナスの入賞態様を構成した場合には、１５枚のメダルが払い出されるとともに、ビッグボーナスゲームと称される遊技状態が開始される。このビッグボーナスゲーム中は、小役ゲームと称される特別ゲームを所定回数（例えば、３０回）を上限に実行可能となる。この小役ゲームでは、通常ゲーム時に比べて高い確率で小役入賞が発生する。

さらに、ビッグボーナスゲーム中は、前述したレギュラーボーナスゲームを所定回数（例えば、３回）を上限に実行可能となる。

ビッグボーナスゲーム中にレギュラーボーナスゲームが開始される条件は、小役ゲームの結果、有効ライン上にボーナスイン図柄（例えば、リプレイ図柄）が揃ってボーナスイン（ＪＡＣインともいう）となることである。そして、このボーナスインにより、所定数（０枚の場合もある）のメダルが払い出されると共に、小役ゲームが一時中断してレギュラーボーナスゲームが開始される。

このビッグボーナスゲームは、該ビッグボーナスゲーム中に小役ゲームを３０回行うか、または、該ビッグボーナスゲーム中にレギュラーボーナスゲームを３回行うか、のいずれかの条件が成立することにより終了する。

このように、ビッグボーナスは、遊技者に相対的に大きい利益を与える遊技（レギュラーボーナスゲーム）を所定回数（例えば、３回）行えるビッグボーナスゲームを実行可能となる入賞である。

なお、ビッグボーナスの入賞態様を構成することにより、ビッグボーナスの入賞フラグは無効化される。

【００７３】

次ぎに、遊技者の側から見た遊技（本発明に係る要部）の説明を行う。

【００７４】

先ず、遊技を繰り返すうちに、やがて、大当りの入賞態様（ＢＢ又はＲＢの入賞態様）が決定されたとする。

この場合、上記引き込みコマ数処理により、０コマ又は１コマの引き込みコマ数が設定される。

ここで、引き込みコマ数とは、停止操作が所定のタイミングで行われることを条件に、決定された入賞態様（ボーナス、小役、リプレイのいずれか）と対応する図柄を有効ラインに引き込ませて停止表示させる際の図柄のコマ数である。

また、ここでいう所定のタイミングとは、図柄がまさに有効ラインに到達したタイミング

、又は、図柄が有効ラインの１コマ手前の位置に到達したタイミングである。
このように、引き込みコマ数処理により、０コマ又は１コマの引き込みコマ数が設定されると、各ストップボタン１４ａ～１４ｃの操作により各リール２０ａ～２０ｃが停止する際に、通常の停止表示制御（最大４コマまでの引き込み制御）がなされず、各ストップボタン１４ａ～１４ｃの操作のタイミングで図柄が停止する。
つまり、本発明に係る中断処理が行われて該中断処理が行われる期間中に本発明に係る特定停止表示制御が行われる。
【００７５】
このように、各ストップボタン１４ａ～１４ｃの操作のタイミングで図柄が停止する、即ち、通常の遊技におけるような引き込みが行われないといった特定停止表示制御がなされると、ある程度に熟練した遊技者であれば、特定停止表示制御が行われたことに気づくことができ、大当りの入賞態様が決定されていることを認識できる。
【００７６】
従って、次回の遊技では、大当りの入賞態様を構成すべく精確に目押しを行うと良い。この遊技（次回の遊技）で、例えば、ＲＢの入賞態様と対応する図柄を有効ライン上に停止させる目押しを精確に行って、ＲＢの入賞態様が構成された（揃った）場合には、上記のレギュラーボーナスゲームが開始される。
他方、この遊技で、ＲＢの入賞態様が揃わなかった場合には、ＢＢの入賞態様が決定されていることを認識できる。
従って、さらに次の遊技では、ＢＢの入賞態様と対応する図柄を有効ライン上に停止させる目押しを精確に行うことで、上記のビッグボーナスゲームを開始させることができる。
【００７７】
しかしながら、リール２０ａ～２０ｃは、高速で回転しているため、引き込みコマ数が０コマであるとすると、目押しを、極めて短いタイミング（例えば、１００分の数秒程度）に合わせて精確に行った場合（偶然タイミングが合った場合も含むが）に限り、決定された入賞態様と対応する図柄を有効ライン上に停止させることができる。
このような精確な目押しは、相当に高度な技量を有する遊技者であれば、かなりの確率で行うことができるため、メダルをほとんど消費せずに有効ライン上で大当りの入賞態様を構成させることができる。
しかし、熟練度が低い遊技者であれば、なかなか、有効ライン上で大当りの入賞態様を構成させることができず、従って、ボーナスゲームの発生に伴う利益を、なかなか得ることができず、その間に何度も行う遊技によりメダルが消費されてしまう。
この点で、遊技者の熟練度によって、得られる利益に差がつく。従って、熟練した遊技者にとって有利である。
しかも、熟練度によっては、本発明に係る特定停止表示制御が行われたことにもなかなか気づくことができない（引き込みが行われたか否かを判別するのが熟練度の低い遊技者にとっては困難であるため）。従って、大当りの入賞態様が決定されたことに気づくまでの段階で、熟練度による差がつき、この点でも熟練した遊技者にとって有利であるといえる。
【００７８】
なお、厳密には、特定停止表示制御が行われても、１コマ引き込まれる場合があるが、この場合も、便宜的に、各ストップボタン１４ａ～１４ｃの操作のタイミングで図柄が停止するということにする。また、いずれか２つのリールが停止した段階で、有効ライン上でいずれかの図柄がテンパイした場合には、上述のスベリ制御を行う場合がある。つまり、その後に行う３つ目のリールの停止操作を、テンパイした図柄がまさに有効ラインに到達したタイミングで行った場合には、該図柄で入賞態様を構成することがないように、スベリ制御がなされる。
【００７９】
以上のように、この第１の実施の形態のパチスロ遊技機１００によれば、入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された場合に、中断処理を開始するとともに、該中断処

理が行われる期間中に特定停止表示制御を行うことにより、入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定されたことを認識させることができるので、ある程度熟練した遊技者であれば、図柄の可変表示を見ているだけで大当りの入賞態様が決定されたことに気づくことができる。
遊技者は、普段、可変表示部２０を見ながら遊技を行うため、可変表示部２０以外の箇所で報知が行われた場合よりも、大当りの入賞態様が決定されたことを早く知ることができる。
また、特定停止表示制御が行われると、入賞態様と対応する図柄を、精確に有効ライン上に目押しできなければ、入賞態様を構成するのが困難である一方で、熟練した遊技者の技量を以て精確に有効ライン上に目押しすることができれば入賞態様を構成できる。
つまり大当りの入賞態様が決定されたことを認識する段階でも、この認識の結果、目押しをする段階でも、ともに熟練度による差がつくため、熟練した遊技者でも遊技を楽しむことができる。
【００８０】
さらに、大当りの入賞態様が決定された場合には、必ず、特定停止表示制御が行われるので、大当りの入賞態様が決定されたことを認識しやすい。
加えて、大当りの入賞態様が決定された場合に限り特定停止表示制御が行われるので、特定停止表示制御が行われた場合には、必ず、大当りの入賞態様が決定されている。従って、遊技者は、特定停止表示制御が行われていることを認識した時点で、大当りの入賞態様が決定されたことについて確信できる。このため、大当りの入賞態様が決定された可能性が１００％でなくても特定停止表示制御が行われる可能性があるスロットマシンの場合と較べると、特定停止表示制御が行われることの価値を、遊技者にとって大きいものとすることができる。
【００８１】
なお、第１の実施の形態では、特定停止表示制御により、引き込みコマ数が０コマ又は１コマとなる例について説明したが、本発明は、これに限らず、引き込みコマ数が０コマのみであっても良い。なお、この場合にも、決定されていない入賞態様を有効ライン上で構成することがないように、スベリ制御がなされる。
【００８２】
また、特定停止表示制御による引き込みコマ数は、その他にも、例えば、２コマ、あるいは３コマなど、通常の停止表示制御により引き込まれるコマ数よりも少なければよい。
つまり、特定停止表示制御は、入賞態様決定手段で決定された入賞態様と対応する図柄を、通常の停止表示制御により引き込むコマ数よりも少ないコマ数の範囲内で有効ラインに引き込ませて停止表示させる制御であっても良い。
この場合は、特定停止表示制御によってもある程度の図柄の引き込み（２～３コマ分）が行われるため、図柄の引き込みが０コマ又は１コマの場合と比べて、特定停止表示制御が行われたことを認識しにくい反面、特定停止表示制御が行われたことを認識できた場合には、ある程度の図柄の引き込みが行われる分、その後の目押しが容易になるといったメリットが得られる。
従って、熟練度の高低によって得られる利益の多寡を適当な範囲に調整することができ、バランスのとれたスロットマシンとすることができる。
【００８３】
さらに、第１の実施の形態では、入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された場合には、必ず、特定停止表示制御が行われる構成としたが、入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定されても特定停止表示制御が行われない可能性がある構成としても良い。
つまり、入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された場合に、所定の確率で、特定停止表示制御が行われる構成としても良い。
大当りの入賞態様が決定される毎に、特定停止表示制御が行われるのでは、熟練度の低い遊技者にとって酷なスロットマシンとなりかねないが、「入賞態様決定手段により大当り

の入賞態様が決定された場合に、所定の確率で、特定停止表示制御が行われる構成」とすれば、熟練度の高低によって得られる利益の多寡を適当な範囲に調整することができ、バランスのとれたスロットマシンとすることができる。

【００８４】

また、第１の実施の形態では、入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された場合に限り、特定停止表示制御が行われる構成としたが、大当りの入賞態様が決定されていない場合でも、特定停止表示制御が行われる可能性がある構成としても良い。

つまり、例えば、遊技を行う毎に所定の確率で条件が成立すると、本発明に係る中断処理が行われて該中断処理が行われる期間中に本発明に係る特定停止表示制御が行われることにより、本発明に係る報知がなされる構成としても良い。

この場合、条件が成立した場合には、入賞態様決定手段による入賞態様の決定如何にかかわらず、特定停止表示制御がなされるので、特定停止表示制御が行われることにより期待感を抱く機会が増え、この意味で遊技者の興趣を高めることができる。

あるいは、例えば、小役やリプレイといった、大当り以外の入賞態様が決定された場合に、（例えば、所定の確率で）特定停止表示制御が行われる構成としても良い。この場合も同様に、特定停止表示制御が行われることにより期待感を抱く機会が増えて遊技者の興趣を高めることができる。

【００８５】

さらに、第１の実施の形態では、全ての表示列（全てのリール２０ａ～２０ｃ）について特定停止表示制御が行われる例について説明したが、本発明は、これに限らず、中断処理により停止表示制御が行われなくなって、代わりに、特定停止表示制御が行われる表示列（以下、特定表示列と称する）は、一部の表示列であっても良いし、全ての表示列であっても良い。つまり、特定表示列は、３つの表示列（３つのリール２０ａ～２０ｃ）のうち、いずれか１つ、又は、いずれか２つであってもよい。

【００８６】

また、第１の実施の形態では、図柄の種類に拘わらず、特定停止表示制御を行う例について説明したが、特定の図柄に関してだけ特定停止表示制御を行う構成としても良い。

本実施形態のように、大当りの入賞態様と対応する図柄についても停止表示制御を中断することとした場合、特に熟練した遊技者にとっては有利となる反面、さほど熟練していない遊技者は、大当りの入賞態様と対応する図柄を有効ライン上に停止させることが困難であるため、熟練度の低い遊技者にとって酷なスロットマシンとなりかねない。

従って、例えば、大当り以外の入賞態様と対応する図柄（ベル、スイカ、チェリー、リプレイ）についてのみ特定停止表示制御を行う構成とすれば、特定停止表示制御がなされる際にも、大当りの入賞態様と対応する図柄（７（白）、７（網掛け）、ＢＡＲ）については該図柄を有効ラインに引き込む停止表示制御がなされる構成となる。

この場合、さほど熟練していない遊技者の場合、小役やリプレイといった小さい利益が得られる入賞態様に基づく利益は逃したとしても、大当りの入賞態様に基づく大きな利益については、簡単な目押しを行うことによって熟練した遊技者と同様に得られることとなる。これにより、熟練度の高低によって得られる利益の多寡を適当な範囲に調整することができ、バランスのとれたスロットマシンとすることができる。

あるいは、逆に、大当りの入賞態様と対応する図柄（７（白）、７（網掛け）、ＢＡＲ）についてのみ特定停止表示制御を行う構成とすれば、特定停止表示制御がなされる際にも、大当りの入賞態様と対応する図柄（ベル、スイカ、チェリー、リプレイ）については該図柄を有効ラインに引き込む停止表示制御がなされる構成となる。

この場合、さほど熟練していない遊技者であっても、小役やリプレイといった入賞に基づく利益は容易に得ることができ、熟練度の高低によって得られる利益の多寡を適当な範囲に調整することができ、バランスのとれたスロットマシンとすることができる。

【００８７】

また、第１の実施の形態では、大当りの入賞態様が決定された場合、全リールで常に特定停止表示制御が行われる例について説明したが、本発明は、これに限らず、例えば、有効

ライン上で入賞態様が構成されないようにさせるための特定停止表示制御は行っても、可変表示部２０でリーチ目やチャンス目を構成させるための引き込み制御（通常の停止表示制御）は行う構成としても良い。
この場合、リーチ目やチャンス目が構成されることにより、大当りの入賞態様が決定されたこと（又は、大当りの入賞態様が決定された可能性があること）については認識でき、その後は、精確な目押しをすることにより有効ライン上で大当りの入賞態様を構成することができる（リーチ目やチャンス目による報知を認識する段階よりはむしろ、目押しをする段階で熟練度による差がつく）。
【００８８】
さらに、第１の実施の形態の場合に、大当りの入賞態様が決定されたことを、可変表示部２０以外の箇所のランプの点灯や音等で報知可能な構成を付加しても良い。
この場合、可変表示部２０以外の箇所のランプの点灯や音による報知に注意を払ってさえいればこの報知を認識できるため、大当りの入賞態様が決定されたことについて即座に知ることができる。その後は、精確な目押しをすることにより有効ライン上で大当りの入賞態様を構成することができる（報知を認識する段階よりはむしろ、目押しをする段階で熟練度による差がつく）。
【００８９】
〔第２の実施の形態〕
この第２の実施の形態では、以下に説明する点を除いては上記の第１の実施の形態と同様であるため、同一の構成要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。
この第２の実施の形態では、大当りの入賞態様が決定された後、所定回数（例えば、１０回）の遊技を行った場合に、特定停止表示制御が行われなくなって停止表示制御が再開される例について説明する。
【００９０】
この第２の実施の形態では、図６におけるステップ１２の処理、すなわち、引き込みコマ数処理が、上記の第１の実施の形態と異なる。
【００９１】
図８に示すように、この場合の引き込みコマ数処理では、先ず、ステップＳ３１に示すように、ＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立しているか否かを判定する処理がなされる。
この処理により、ＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立していないと判定される場合には、後述するステップＳ３５に移行する。
他方、ＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立していると判定される場合には、ステップＳ３２に移行する。
【００９２】
ステップＳ３２では、無制御カウンタが１０以上であるか否かを判定する処理がなされる。
ここで、無制御カウンタとは、ＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立した遊技を起点にして、遊技を行う毎に「＋１」ずつインクリメントされるカウンタであり、この無制御カウンタの記憶領域は、ＲＡＭ５３に設けられている。
このステップＳ３２の処理により、無制御カウンタが１０以上であると判定される場合には、後述するステップＳ３５に移行する。
他方、無制御カウンタが１０以上でないと判定される場合には、ステップＳ３３に移行して、無制御カウンタを「＋１」インクリメントする処理を行う。
【００９３】
ステップＳ３３の後、ステップＳ３４に移行して、「０」又は「１」の引き込みコマ数が設定される。つまり、通常の停止表示制御を行わない代わりに、本発明に係る特定停止表示制御が行われる設定となる。
【００９４】
他方、上記のステップＳ３１にて、ＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立していないと判定された結果、又は、上記のステップＳ３２にて、無制御カウンタが１０以上であると判定さ

れた結果、ステップＳ３５に移行する場合、このステップＳ３５では、最大「４」の引き込みコマ数が設定される。つまり、ストップボタンの停止操作に基づき引き込み制御（通常の停止表示制御）が行われる設定となる。
つまり、元々、ＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立していなかった場合には、引き続き、通常の停止表示制御が行われる設定のままである。一方、ＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立したが、この入賞フラグに対応する入賞態様が、有効ライン上で構成されないまま、１０回の遊技が行われた場合は、通常の停止表示制御が行われる設定に戻される（停止表示制御が再開される）。
なお、無制御カウンタは、有効ライン上で大当り（ＢＢ又はＲＢ）の入賞態様が構成されることに基づいてクリアされる（「０」にされる）。

【００９５】
このように、本実施の形態では、中断処理が行われる期間中に所定回数の遊技を行うことに関連して該中断処理が終了して、停止表示制御手段による停止表示制御が再開されるので、停止表示制御の再開後は、熟練度があまり高くない遊技者であっても、簡単な目押しを行うことにより大当りの入賞態様を構成できる。このように、熟練度があまり高くない遊技者にも救済措置を設けることにより、熟練度の高低によって得られる利益の多寡を適当な範囲に調整することができ、バランスのとれたスロットマシンとすることができる。

【００９６】
なお、上記の第２の実施の形態では、「中断処理が行われる期間中に所定回数の遊技を行うことにより、必ず、停止表示制御が再開される構成」としたが、本発明はこれに限らず、例えば、「中断処理が行われる期間中に所定回数の遊技を行う毎に抽選を行い、この抽選の結果、停止表示制御を再開するか否かが決定される構成」、即ち、「中断処理が行われる期間中に所定回数の遊技を行う毎に所定の確率で停止表示制御が再開される構成」としてもよい。
さらに、一旦は、再開された停止表示制御が、再び行われなくなり、代わりに、再び、特定停止表示制御が行われるようになる構成としても良い。つまり、特定停止表示制御が行われる期間と通常の停止表示制御が行われる期間とが繰り返されても良い。（期間は、一回の遊技を行う期間でも良い）

【００９７】
〔第３の実施の形態〕
この第３の実施の形態では、以下に説明する点を除いては上記の第１の実施の形態と同様であるため、同一の構成要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。
この第３の実施の形態では、大当りの入賞態様が決定された後、１回の遊技を行う毎に所定の確率で（抽選により）特定停止表示制御が行われなくなって停止表示制御が再開される例について説明する。

【００９８】
この第３の実施の形態では、図６におけるステップ１２の処理、すなわち、引き込みコマ数処理が、上記の第１の実施の形態と異なる。

【００９９】
図９に示すように、この場合の引き込みコマ数処理では、先ず、ステップＳ４１に示すように、ＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立しているか否かを判定する処理がなされる。
この処理により、ＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立していないと判定される場合には、後述するステップＳ４５に移行する。
他方、ＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立していると判定される場合には、ステップＳ４２に移行する。

【０１００】
ステップＳ４２では、無制御解除抽選を行う処理を行う。
ここで、無制御解除抽選とは、無制御解除フラグを成立させるかどうかの抽選（例えば、１／１０の確率で無制御解除フラグが成立する抽選）であり、この無制御解除抽選を行った結果、「無制御解除フラグが成立した状態」又は「無制御解除フラグが成立していない

状態」のいずれかとなる。この無制御解除フラグの状態に関する記憶領域は、ＲＡＭ５３に設けられている。
なお、無制御解除フラグが成立した場合、後述するように、特定停止表示制御が行われなくなって、通常の停止表示制御が再開される。
【０１０１】
上記ステップＳ４２の後は、ステップＳ４３に移行する。
このステップＳ４３では、無制御解除フラグが成立しているか否かを判定する処理がなされる。
この処理の結果、無制御解除フラグが成立していると判定される場合には、後述するステップＳ３５に移行する。
他方、無制御解除フラグが成立していないと判定される場合には、ステップＳ４４に移行する。
【０１０２】
ステップＳ４４では、「０」又は「１」の引き込みコマ数が設定される。つまり、通常の停止表示制御を行わない代わりに、本発明に係る特定停止表示制御が行われる設定となる。
【０１０３】
他方、上記のステップＳ４１にて、ＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立していないと判定された結果、又は、上記のステップＳ４３にて、無制御解除フラグが成立していると判定された結果、ステップＳ４５に移行する場合、このステップＳ４５では、最大「４」の引き込みコマ数が設定される。つまり、ストップボタンの停止操作に基づき引き込み制御（通常の停止表示制御）が行われる設定となる。
つまり、元々、ＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立していなかった場合には、引き続き、通常の停止表示制御が行われる設定のままである。一方、ＢＢ又はＲＢの入賞フラグが成立したが、この入賞フラグに対応する入賞態様が有効ライン上で構成されないまま遊技を行ううちに抽選により無制御解除フラグが成立した場合には、通常の停止表示制御が行われる設定に戻される（停止表示制御が再開される）。
なお、ＢＢ又はＲＢの入賞態様を構成することにより、無制御解除フラグは無効化される。
【０１０４】
このように、本実施の形態では、中断処理が行われる期間中に遊技を行う毎に所定の確率で該中断処理が終了して、停止表示制御手段による停止表示制御が再開されるので、停止表示制御の再開後は、熟練度があまり高くない遊技者であっても、簡単な目押しを行うことにより、大当りの入賞態様を構成できる。このように、熟練度があまり高くない遊技者にも救済措置を設けることにより、熟練度の高低によって得られる利益の多寡を適当な範囲に調整することができ、バランスのとれたスロットマシンとすることができる。
【０１０５】
なお、本発明はこの実施の形態のパチスロ遊技機１００に限られるものではなく、その他のパチスロ遊技機、コインではなく遊技球を用いて遊技を行うパチスロ遊技機など、スロットマシン全般に適用可能である。
また、上記の実施の形態では、（図５のステップＳ４にて）先に行われた遊技において特定段階に達したタイミングから一定時間が経過しているか否かの判定を行う際の「特定段階」が、「スタートレバー１３の操作に基づいて可変表示遊技が開始する段階」である例について説明した。即ち、図５のステップＳ５に示す遊技開始待ち時間消化の処理を、ステップＳ６のリール回転開始処理の前に行う例について説明したが、遊技開始待ち時間消化は、内部抽選が行われる前に行っても良い（「特定段階」は、内部抽選が行われる段階であっても良い）し、ストップボタン１４ａ～１４ｃによる各リール２０ａ～２０ｃの停止操作を可能とする前に行っても良い（「特定段階」は、ストップボタン１４ａ～１４ｃにより各リール２０ａ～２０ｃを停止可能となる段階であっても良い）。
加えて、今回開示された実施の形態はすべ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および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【０１０６】

【発明の効果】

請求項１記載の発明に係るスロットマシンによれば、入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された可能性がある場合に、中断処理を開始するとともに、該中断処理が行われる期間中に特定停止表示制御を行うようになっているが、この特定停止表示制御が行われた場合、ある程度熟練した遊技者であれば、図柄の可変表示を見ているだけで容易に気づくことができる。また、可変表示部以外の箇所で報知が行われた場合よりも、大当りの入賞態様が決定された可能性を早く知ることができる。

また、特定停止表示制御が行われると、図柄を精確に有効ライン上に目押しできなければ入賞態様を構成するのが困難である一方で、熟練した遊技者の技量を以て精確に有効ライン上に目押しすることができれば入賞態様を構成できため、熟練した遊技者に有利となる。

つまり、入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された可能性があることを認識するまでの段階でも、この認識の結果、目押しをする段階でも、ともに熟練度による差がつくため、熟練した遊技者でも遊技を楽しむことができる。　一方、中断処理が行われる期間中には、遊技を行う毎に所定の確率で中断処理が終了されて少なくとも一部の表示列にて停止表示制御手段による停止表示制御が再開されるので、停止表示制御の再開後は、熟練度があまり高くない遊技者であっても、簡単な目押しを行うことにより、大当りの入賞態様を構成できる。

　このように、熟練度があまり高くない遊技者にも救済措置を設けることにより、熟練度の高低によって得られる利益の多寡を適当な範囲に調整することができ、バランスのとれたスロットマシンとすることができる。

【０１０７】

請求項２記載の発明に係るスロットマシンによれば、特定停止表示制御によっても図柄の引き込みが行われる分、請求項１のように引き込み制御が全く行われない状態と比べて特定停止表示制御が行われたことに気づきにくいが、特定停止表示制御が行われたことを認識できた場合には、図柄の引き込みが行われる分、請求項１のように引き込み制御が全く行われない状態と比べてその後の目押しが容易になるといったメリットが得られる。

　また、中断処理が行われる期間中に遊技を行う毎に所定の確率で中断処理が終了されて少なくとも一部の表示列にて停止表示制御手段による停止表示制御が再開されるので、停止表示制御の再開後は、熟練度があまり高くない遊技者であっても、簡単な目押しを行うことにより、大当りの入賞態様を構成できる。

従って、熟練度があまり高くない遊技者にも救済措置を設けることにより、熟練度の高低によって得られる利益の多寡を適当な範囲に調整することができ、バランスのとれたスロットマシンとすることができる。

【０１０８】

請求項３記載の発明に係るスロットマシンによれば、入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された場合には、必ず、特定停止表示制御が行われるので、大当りの入賞態様が決定されたことを、より確実に認識できる。

【０１０９】

請求項４記載の発明に係るスロットマシンによれば、入賞態様決定手段により大当りの入賞態様が決定された場合に限り特定停止表示制御が行われるので、少なくとも一部の表示列にて特定停止表示制御が行われていることを認識した時点で、大当りの入賞態様が決定されたことについて確信できる。このため、大当りの入賞態様が決定された可能性が１００％でなくても特定停止表示制御が行われる可能性があるスロットマシンの場合と較べると、特定停止表示制御が行われることの価値が遊技者にとって大きい。

【０１１３】

請求項５記載の発明に係るスロットマシンによれば、中断処理は、大当り以外の入賞態様と対応する図柄についてのみ停止表示制御を行わないようにさせる処理であり、特定停止表示制御手段は、大当り以外の入賞態様と対応する図柄についてのみ特定停止表示制御を行うものであるため、特定停止表示制御がなされる際にも、大当りの入賞態様と対応する図柄については該図柄を有効ラインに引き込む停止表示制御がなされる構成となる。
これにより、熟練度の高低によって得られる利益の多寡を適当な範囲に調整することができ、バランスのとれたスロットマシンとすることができる。

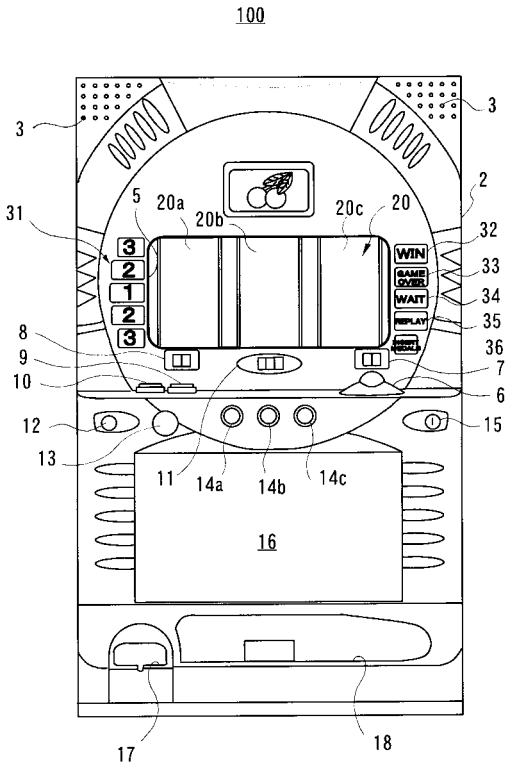
【図面の簡単な説明】

【図１】本発明に係る遊技機として例示するパチスロ遊技機を示す正面図である。
【図２】パチスロ遊技機の主要制御ブロック図である。
【図３】図柄の配列を示す図である。
【図４】入賞と図柄と払い出し数との対応を示す図である。
【図５】遊技制御の流れを示すフローチャートである。
【図６】図５のフローチャートにおけるリール停止処理を示すフローチャートである。
【図７】図６のフローチャートにおける引き込みコマ数処理を示すフローチャートである。
【図８】図６のフローチャートにおける引き込みコマ数処理（第２の実施の形態）を示すフローチャートである。
【図９】図６のフローチャートにおける引き込みコマ数処理（第３の実施の形態）を示すフローチャートである。

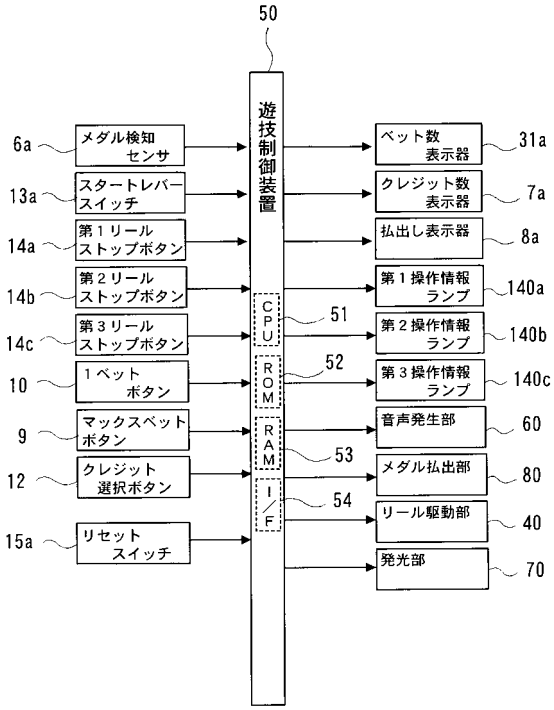
【符号の説明】

５１　　ＣＰＵ（入賞態様決定手段、停止表示制御手段、制御中断手段、特定停止表示制御手段）
２０ａ　　リール（表示列を構成する）
２０ｂ　　リール（表示列を構成する）
２０ｃ　　リール（表示列を構成する）
２０　　可変表示部
１３　　スタートレバー（スタート操作部）
１４ａ　　第１リールストップボタン（停止操作部）
１４ｂ　　第２リールストップボタン（停止操作部）
１４ｃ　　第３リールストップボタン（停止操作部）
１００　　パチスロ遊技機（スロットマシン）

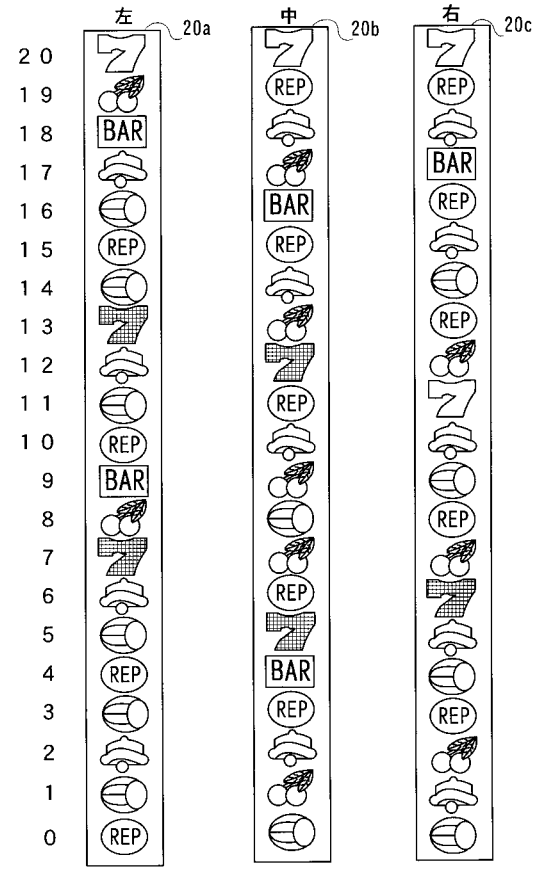
【図１】



【図２】



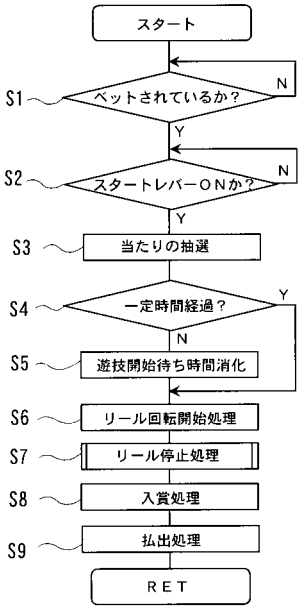
【図３】



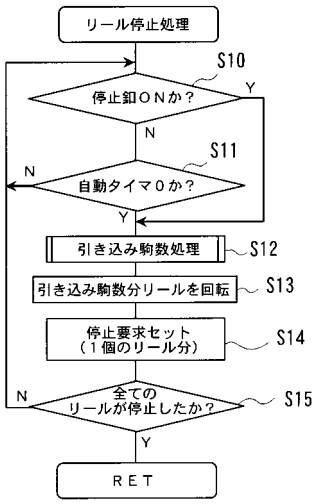
【図４】

成立図柄列	入賞役及び払出枚数
7 7 7	１５枚＋ビッグボーナスゲーム
BAR BAR BAR	１５枚＋レギュラーボーナスゲーム
	１２枚
	８枚
— —	２枚
REP REP REP	リプレイ

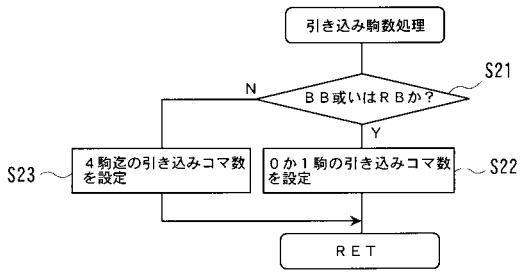
【図５】


スタート
S1
ベットされているか？
N
Y
S2
スタートレバーＯＮか？
N
Y
S3
当たりの抽選
S4
一定時間経過？
Y
N
S5
遊技開始待ち時間消化
S6
リール回転開始処理
S7
リール停止処理
S8
入賞処理
S9
払出処理
ＲＥＴ

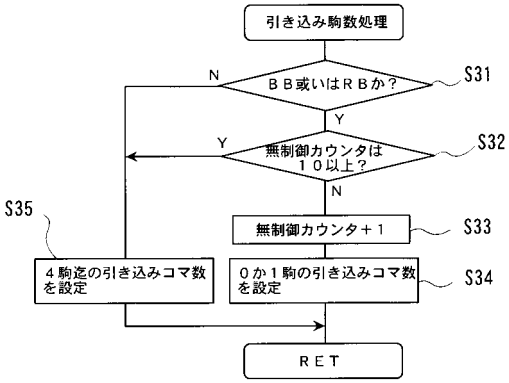
【図６】


リール停止処理
S10
停止釦ＯＮか？
Y
N
S11
自動タイマ０か？
N
Y
引き込み駒数処理
S12
引き込み駒数分リールを回転
S13
停止要求セット
（１個のリール分）
S14
全ての
リールが停止したか？
S15
N
Y
ＲＥＴ

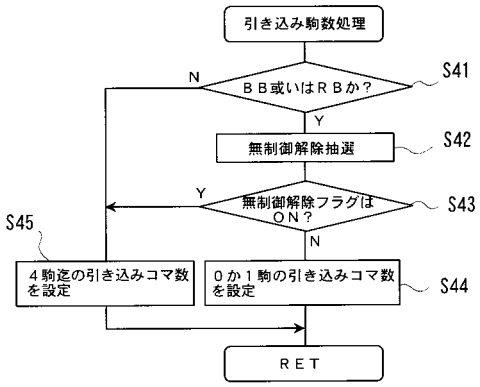
【図７】


引き込み駒数処理
S21
ＢＢ或いはＲＢか？
N
Y
S23
４駒迄の引き込みコマ数
を設定
０か１駒の引き込みコマ数
を設定
S22
ＲＥＴ

【図８】


引き込み駒数処理
S31
ＢＢ或いはＲＢか？
N
Y
S32
無制御カウンタは
１０以上？
Y
N
S33
無制御カウンタ＋１
S35
４駒迄の引き込みコマ数
を設定
０か１駒の引き込みコマ数
を設定
S34
ＲＥＴ

【図９】


引き込み駒数処理
ＢＢ或いはＲＢか？
S41
N
Y
無制御解除抽選
S42
無制御解除フラグはＯＮ？
S43
Y
N
S45
４駒迄の引き込みコマ数を設定
０か１駒の引き込みコマ数を設定
S44
ＲＥＴ

フロントページの続き

審査官　一宮　誠

(56)参考文献　特開２０００－２４５８９５（ＪＰ，Ａ）
特開平１１－１７８９８１（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.[7]，ＤＢ名)
A63F　5/04