

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第3996362号
(P3996362)

(45) 発行日 平成19年10月24日(2007.10.24)

(24) 登録日 平成19年8月10日(2007.8.10)

(51) Int.C1.

F 1

A 63 F 5/04 (2006.01)

A 63 F 5/04 512 D

請求項の数 3 (全 24 頁)

(21) 出願番号 特願2001-270299 (P2001-270299)
 (22) 出願日 平成13年9月6日 (2001.9.6)
 (65) 公開番号 特開2003-70974 (P2003-70974A)
 (43) 公開日 平成15年3月11日 (2003.3.11)
 審査請求日 平成15年6月30日 (2003.6.30)

(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 100084537
 弁理士 松田 嘉夫
 (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

審査官 池谷 香次郎

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊戯機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄を第1可変表示部から第3可変表示部までの三つの可変表示部で可変表示する可変表示遊戯が行われる可変表示装置と、

前記可変表示遊戯を開始可能とするスタート操作部と、

前記可変表示遊戯における可変表示を停止可能とする停止操作部と、

前記スタート操作部の操作に基づいて抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による抽選結果が入賞であることを条件に入賞フラグを発生させるフラグ発生手段と、

前記入賞フラグに対応する所定の停止図柄を、前記停止操作部の操作に基づいて停止表示可能に制御する停止制御手段と、

前記可変表示遊戯に関わる情報を表示可能な表示部を表示制御する補助表示制御手段と、

前記可変表示遊戯が開始して前記可変表示が停止するまでの停止操作期間を算出する停止操作期間算出部と、

前記停止操作期間が第1閾値よりも小さい場合、遊戯者の操作レベルを第1レベルと判定し、前記停止操作期間が前記第1閾値と前記第1閾値よりも大きい第2閾値との間の場合、前記操作レベルを第2レベルと判定し、前記停止操作期間が前記第2閾値よりも大きい場合、前記操作レベルを第3レベルと判定する操作レベル判定手段と、を備え、

前記可変表示遊戯の停止結果が特別態様となることにより、遊戯者に有利となる特別遊

技状態を発生可能な遊技機において、

前記停止制御手段は、

前記フラグ発生手段により前記特別態様を形成する図柄に対応する特別入賞フラグが発生されると、該特別入賞フラグが発生されたことを告知する特殊停止態様を停止制御可能とし、

前記補助表示制御手段は、

前記可変表示遊技における遊技進行状況に伴って、複数の特殊停止態様のうち該当する特殊停止態様に関わる情報を選択して表示する情報選択表示制御手段を備え、

前記情報選択表示制御手段は、

前記操作レベルが前記第3レベルであると判定されると、

前記第1可変表示部で停止した図柄が所定の特殊停止態様の一部を形成した場合には、前記第1可変表示部で停止した図柄に対応する特殊停止態様に関わる情報を表示し、

前記第1可変表示部の図柄が停止した後、前記第2可変表示部の図柄が停止し、前記第1可変表示部で停止した図柄が一部を形成する特殊停止態様の一部を前記第2可変表示部で停止した図柄が形成した場合には、該第2可変表示部で停止した図柄に基づく特殊停止態様に関わる情報を、前回の特殊停止態様に関わる情報から絞り込んで表示し、

前記操作レベルが前記第2レベルであると判定されると、

前記第2可変表示部の図柄が停止し、前記第1可変表示部で停止した図柄及び前記第2可変表示部で停止した図柄が所定の特殊停止態様の一部を形成した場合には、該第1可変表示部で停止した図柄及び該第2可変表示部で停止した図柄に対応する特殊停止態様に関わる情報を選択して表示し、

前記操作レベルが前記第1レベルであると判定されると、

前記第2可変表示部が停止した後に、前記第3可変表示部の図柄が停止し、前記可変表示遊技の停止結果が特殊停止態様になった場合に、前記特殊停止態様となったことを報知することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記可変表示装置の複数の可変表示部に対応して複数の停止操作部を備え、

前記情報選択表示制御手段は、複数の停止操作部の操作間隔が所定時間以下である場合には、以前の表示を継続して表示するようにしたことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記補助表示制御手段は、前記特殊停止態様のすべてを前記表示部に表示し、

前記情報表示選択手段は、いずれかの可変表示部の図柄が停止し、該停止図柄が一部を形成する特殊停止態様以外の特殊停止態様を視認可能な程度に消灯することにより、該停止図柄に対応する特殊停止態様に関わる情報を選択して表示することを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

この発明は、複数種類の図柄を可変表示可能な可変表示装置を備え、遊技者の停止操作によって図柄を停止可能な可変表示遊技（可変表示ゲーム）を実行可能な遊技機（例えば、いわゆるパチスロ機や球スロ機）に関する。

【0002】

【従来の技術】

パチスロ機や球スロ機等の遊技機では、遊技媒体としてメダル（またはコイン）やパチンコ球の投入後、スタートレバーの操作で可変表示ゲームが開始され、遊技者により停止ボタンが操作され、図柄が停止され、その停止図柄が入賞役の図柄の組み合わせ（入賞態様）であれば、該当する利益が遊技者に付与される。この入賞役としては、所定量の遊技媒体が付与される小役、遊技者にとって利益の大きいビッグボーナスやレギュラーボーナス等があげられる。

【0003】

このような遊技機の可変表示ゲームでは、遊技者の停止操作により狙った図柄が確実に停止するのではなく、遊技機の制御手段の制御処理で許可された図柄の組み合わせのみが遊技者の操作により停止可能に構成されており、制御手段が、例えばスタートレバー操作をきっかけとするタイミングで乱数を抽出し、その乱数を判定した結果に基づいて何れかの入賞役（入賞フラグ）の発生を許可するか否かを決定する処理を行い、こうした決定に基づく図柄の組み合わせのみが遊技者の操作により停止可能となっている。したがって、ビッグボーナス等のフラグが発生（成立）していなければ、遊技者がビッグボーナス等の図柄を狙って停止させようとしても、ビッグボーナス等の図柄で停止することはない。

【0004】

一方、従来からパチスロ機等は、『リーチ目』というものが存在していた。このリーチ目とは、ビッグボーナス等のフラグが成立している状況で、可変表示ゲームを実行した結果、ハズレあるいは小役の図柄停止状態となるときに通常では出現しない図柄停止状態となることを指し、遊技者はこのリーチ目で停止すると、ビッグボーナス等のフラグが成立したこと気に付き、以降の可変表示ゲームでビッグボーナス等の図柄を真剣に揃えるようにするのである。

【0005】

このようなリーチ目の種類は機種毎に異なっており、また1機種であっても多種多様に数多く存在する。

【0006】

このため、遊技店のサービス等により、このリーチ目の一覧を島設備に貼付している場合があり、その機種になれない遊技者等はしばしば図柄の停止状態がリーチ目になっているのかを貼付されたリーチ目表を確認しながら遊技を行うものが多く存在する。

【0007】**【発明が解決しようとする課題】**

しかし、島設備に貼付されるリーチ目をいちいち確認しながら遊技を行っていたのでは、遊技をスムーズに進行できないし、遊技者にとって、数多くのリーチ目表の中から該当する停止状態を探すのは煩わしく、疲労感を感じてしまう。

【0008】

また、こうしたリーチ目表からは、可変表示ゲームの途中（図柄の全ては停止していない状況）で、その状態からどの図柄で停止すればリーチ目の期待が持てるのかがわかりにくく、このため遊技者は図柄の全てが停止する前に期待感を持ちづらかった。

【0009】

なお、パチスロ機の中にはビッグボーナスのフラグが成立した場合、可変表示ゲーム開始時にいきなり報知してしまうようなものがあるが、これではリーチ目によってボーナスフラグの成立を憶測しながら遊技の操作をするという楽しみが無くなり、本来の面白さを損なうことになる。

【0010】

この発明は、このような問題点を解決すると共に、リーチ目に対する趣向を高めて、遊技の興味の一層の向上を図ることを目的とする。

【0011】**【課題を解決するための手段】**

第1の発明は、複数種類の図柄を第1可変表示部から第3可変表示部までの三つの可変表示部で可変表示する可変表示遊技が行われる可変表示装置と、前記可変表示遊技を開始可能とするスタート操作部と、前記可変表示遊技における可変表示を停止可能とする停止操作部と、前記スタート操作部の操作に基づいて抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果が入賞であることを条件に入賞フラグを発生させるフラグ発生手段と、前記入賞フラグに対応する所定の停止図柄を、前記停止操作部の操作に基づいて停止表示可能に制御する停止制御手段と、前記可変表示遊技に関わる情報を表示可能な表示部を表示制御する補助表示制御手段と、前記可変表示遊技が開始されてから前記可変表示が停止され

10

20

30

40

50

るまでの停止操作期間を算出する停止操作期間算出部と、前記停止操作期間が第1閾値よりも小さい場合、遊技者の操作レベルを第1レベルと判定し、前記停止操作期間が前記第1閾値と前記第1閾値よりも大きい第2閾値との間の場合、前記操作レベルを第2レベルと判定し、前記停止操作期間が前記第2閾値よりも大きい場合、前記操作レベルを第3レベルと判定する操作レベル判定手段と、を備え、前記可変表示遊技の停止結果が特別態様となることにより、遊技者に有利となる特別遊技状態を発生可能な遊技機において、前記停止制御手段は、前記フラグ発生手段により前記特別態様を形成する図柄に対応する特別入賞フラグが発生されると、該特別入賞フラグが発生されたことを告知する特殊停止態様を停止制御可能とし、前記補助表示制御手段は、前記可変表示遊技における遊技進行状況に伴って、複数の特殊停止態様のうち該当する特殊停止態様に関わる情報を選択して表示する情報選択表示制御手段を備え、前記情報選択表示制御手段は、前記操作レベルが前記第3レベルであると判定されると、前記第1可変表示部で停止した図柄が所定の特殊停止態様の一部を形成した場合には、前記第1可変表示部で停止した図柄に対応する特殊停止態様に関わる情報を表示し、前記第1可変表示部の図柄が停止した後、前記第2可変表示部の図柄が停止し、前記第1可変表示部で停止した図柄が一部を形成する特殊停止態様の一部を前記第2可変表示部で停止した図柄が形成した場合には、該第2可変表示部で停止した図柄に基づく特殊停止態様に関わる情報を、前回の特殊停止態様に関わる情報から絞り込んで表示し、前記操作レベルが前記第2レベルであると判定されると、前記第2可変表示部の図柄が停止し、前記第1可変表示部で停止した図柄及び前記第2可変表示部で停止した図柄が所定の特殊停止態様の一部を形成した場合には、該第1可変表示部で停止した図柄及び該第2可変表示部で停止した図柄に対応する特殊停止態様に関わる情報を選択して表示し、前記操作レベルが前記第1レベルであると判定されると、前記第2可変表示部が停止した後に、前記第3可変表示部の図柄が停止し、前記可変表示遊技の停止結果が特殊停止態様になった場合に、前記特殊停止態様となったことを報知することを特徴とする。

【0012】

第2の発明は、第1の発明において、前記可変表示装置の複数の可変表示部に対応して複数の停止操作部を備え、前記情報選択表示制御手段は、複数の停止操作部の操作間隔が所定時間以下である場合には、以前の表示を継続して表示するようにしたことを特徴とする。

【0013】

第3の発明は、第1の発明又は第2の発明において、前記補助表示制御手段は、前記特殊停止態様のすべてを前記表示部に表示し、前記情報表示選択手段は、いずれかの可変表示部の図柄が停止し、該停止図柄が一部を形成する特殊停止態様以外の特殊停止態様を視認可能な程度に消灯することにより、該停止図柄に対応する特殊停止態様に関わる情報を選択して表示することを特徴とする。

【0020】

【発明の効果】

第1の発明では、第1の発明では、遊技の進行状況に伴って特殊停止態様に関わる情報を選択して表示するので、遊技者は期待を持ちながら遊技を行うことができる。また、遊技機に特殊停止態様に関わる情報が表示されるので、島設備に貼付される特殊停止態様に関わる情報を遊技者がいちいち首を曲げて確認するというようなことをせずに済み、楽な姿勢で、スムーズに遊技を進行できる。また、停止操作に基づいて停止図柄に対応する特殊停止態様に関わる情報が選択して表示されるので、遊技者は特殊停止態様を容易に確認できる。さらに、遊技者に対応して、遊技者が特殊停止態様情報を認識しやすい表示パターンとなり、遊技をスムーズに進められる。

【0025】

第2の発明では、停止操作の間隔が短い場合、特殊停止態様情報の表示が直ぐに切り替わって見にくくなるのを防止できる。

【0028】

10

20

30

40

50

【発明の実施の形態】

以下、添付図面に基づいて、本発明の実施の形態について説明する。

【0029】

図1は、本発明を適用した遊技機（パチスロ機）の一例を示す正面図である。

【0030】

本形態例の遊技機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2を備えている。この前面パネル2の背部には、可変表示装置（変動表示装置）を構成する3個のリール4a, 4b, 4cが回転自在な状態で横並びに配置されている。各リール4a, 4b, 4cの外周面には、複数種類のシンボル（図柄）からなるシンボル列が表記されている。また、各リール4a, 4b, 4cは、例えば、ステッピングモータ等からなるリール駆動部4（図2）の駆動によって互いに独立に回転するようになっている。10

【0031】

前面パネル2の上半部の略中央には、各リール4a, 4b, 4cの回転により可変表示（変動表示）されるシンボル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。各リール4a, 4b, 4cが停止している状態で、この表示窓部5から各リール4a, 4b, 4cの外周面に表記されたシンボル列のうち3個のシンボルがそれぞれ視認可能となっている。つまり、リール4a, 4b, 4cが停止した状態で表示窓部5には合計9個のシンボルが視認できる。20

【0032】

表示窓部5の上方には、前記可変表示に関連して所定の演出表示、情報表示を行う補助表示装置20、いわゆるAT状態（アシストタイム状態）の発生を報知するためのAT報知部17、AT状態において入賞フラグの立った小役の種類を報知するための成立小役報知部16等が設けられている。20

【0033】

補助表示装置20は、ビッグボーナス（BB）またはレギュラーボーナス（RB）の入賞フラグが発生（成立）している場合に、可変表示遊技における遊技進行状況に伴って特殊停止態様情報（リーチ目情報）を表示する（後述する）。また、各種演出表示を行う他、AT状態のときに入賞フラグの成立した小役の種類を報知する。30

【0034】

入賞フラグとは、所定の入賞役（入賞態様）の発生が許可されたときに立てられるフラグである。AT状態とは、小役の入賞フラグが成立したこと、および入賞フラグの成立した小役の種類を遊技者に報知して、遊技者が小役を取りこぼさないように遊技者をアシストする遊技状態をいい、このようなAT状態を発生させる入賞態様をAT入賞という。なお、小役の入賞フラグが成立したとしても乱数等で特定の停止順を選択しておき、この特定の停止順で遊技者が停止した場合にのみこの小役に対応する図柄が停止し、特定の停止順以外で遊技者が停止した場合には小役が成立せずにこの小役の入賞フラグは消滅するようになっている。30

【0035】

AT報知部17は、「WIN」が表記された表示領域17aと「LOSE」が表記された表示領域17bとからなる。遊技状態がAT状態であるときは、表示領域17aの後方に配設されたライト（図示省略）により「WIN」の表示が点灯され、AT状態でないときは、表示領域17bの後方に配設されたライト（図示省略）により「LOSE」の表示が点灯され、「WIN」の表示は消灯される。40

【0036】

成立小役報知部16は、「7（白）、7（白）、7（白）」が表記された表示領域16aと、「7（黒）、7（黒）、7（黒）」が表記された表示領域16bとからなり、AT状態のときに「7（白、黒）」を含む小役（例えば、図4の普通小役1；「7（白、黒）、ベル、ベル」）の入賞フラグが成立すると、該当する表記の1つが点灯される。ビッグボーナス（BB）状態のときは、表示領域16aの表記の全てが点灯され、レギュラーボー50

ナス(R B)状態のときは、表示領域 16 b の表記の全てが点灯される。

【 0 0 3 7 】

A T 状態のときに補助表示装置 20 に表示される小役の種類としては、例えば、図 4 の普通小役 2 ; 「すいか、すいか、すいか」、普通小役 3 ; 「チェリー、-，-」、再遊技；「R E P , R E P , R E P 」があり、これらの入賞フラグが立った場合に、各小役に対応する図柄(例えば、「すいか」、「チェリー」、「R E P 」)を出現させ、さらにリールの停止順を報知することによって、入賞フラグが立っていることおよびフラグの立っている小役の種類を遊技者に対して報知し、また、普段時には取りこぼしが生じる小役を取りこぼしがないようにすることができる。

【 0 0 3 8 】

表示窓部 5 の左側方には、メダルのベット数に対応して有効化されたベットラインを表示するベットライン表示部 13 が設けられている。メダルのベット数とは、遊技を開始するために遊技者が投入したメダルの数、あるいは、予め遊技者が投入したメダルの記憶数(クレジット数)から遊技に使用するために減算したメダルの数である。なお、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。

10

【 0 0 3 9 】

ベットライン表示部 13 は、例えば、ベット数が 1 枚のときは、中央の「 1 」だけが点灯され中段の横ラインだけが有効ラインであることを示し、ベット数が 2 枚のときは、中央の「 1 」とその上下の「 2 」が点灯され上段、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し、ベット数が 3 枚のときは、「 1 」「 2 」「 3 」の全てが点灯され 3 本の横ラインと右下がり、右上がりの 2 本の斜めラインが有効ラインであることを示す。

20

【 0 0 4 0 】

表示窓部 5 の右側方には、遊技状態を表示する遊技状態表示部 14 が設けられている。遊技状態表示部 14 は、例えば内蔵のランプが点灯されると、遊技可能な状態であることを示しメダルの投入を示唆する「 I N S E R T M E D A L S 」、リプレイ入賞を獲得したことおよび現在行っている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「 R E P L A Y 」、遊技者がメダルを投入してスタートレバーを操作してからリールが回転開始するまで待ち時間があることを示す「 W A I T 」、遊技者が後述するリール停止ボタン 7 a 等を操作してリールを停止させてゲームが終了したことを示す「 G A M E O V E R 」等の表示がある。

30

【 0 0 4 1 】

リプレイ入賞(再遊技入賞)とは、メダルをベットすることなく再度遊技が可能となる入賞態様である。

【 0 0 4 2 】

表示窓部 5 の下方には、遊技者が入賞を確定してメダルを獲得したときの払出枚数を表示する払出し表示部 8 、 A T 状態のときの残りゲーム回数や、ビッグボーナス(B B)状態中またはレギュラーボーナス(R B)状態中の残りゲーム回数等を表示する遊技進行表示部 11 、メダルのクレジット数を表示するクレジット数表示部 12 が横並びに設けられている。これら各表示部 8 , 11 , 12 は、 7 セグメントの L E D や液晶ディスプレイ等を用いて構成できる。

40

【 0 0 4 3 】

ビッグボーナス(B B)状態とは、高確率で小役入賞を獲得しやすい小役ゲームと、高確率で J A C 入賞を獲得しやすい J A C ゲームとを所定回数だけ遊技できる特別遊技状態である。また、レギュラーボーナス(R B)状態とは、高確率で J A C 入賞を獲得しやすい J A C ゲームを所定回数だけ遊技できる特別遊技状態である。

【 0 0 4 4 】

前面パネル 2 の上部には、透光性を有する前面カバー部材 25 が装着され、この前面カバー部材 25 の背部には、ランプや L E D 等よりなる発光部 32 (図 2) やスピーカ等による音声発生部 31 (図 2) 等が配設されている。

50

【0045】

また、前面パネル2の上半部と下半部の中間に於ける傾斜台部22には、メダルを投入するメダル投入口15が配設され、遊技者はこの投入口にメダルを投入することにより遊技ができるようになっている。また、傾斜台部22には、押圧操作によりメダルを1枚ずつベット可能な1ベットボタン10と、1回の押圧操作でベット可能枚数（例えば、メダルがベットされていないときには3枚、メダルが1枚ベットされているときは2枚）だけメダルがベットされるマックスベットボタン9が配設されている。これらベットボタン9, 10により、メダル投入口15よりメダルを投入することなく、クレジット数表示部12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、このベット数に応じて有効ラインが設定される。なお、本実施形態では、前述したように1回の遊技で最高3枚のメダルをベットすることができ最大5本の有効ラインが設定される。10

【0046】

前面パネル2の下半部には、矩形状の化粧パネル19が設けられ、この化粧パネル19の上方には、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記憶不能な非クレジット状態の何れか一方の状態に選択的に切換可能なクレジット選択ボタン18、各リール4a, 4b, 4cの回転を開始させるためのスタートレバー6、および各リール4a, 4b, 4cの回転を停止させるためのリール停止ボタン7a, 7b, 7cが設けられている。

【0047】

各リール停止ボタン7a, 7b, 7cには、各リール停止ボタン7a, 7b, 7cを発光させることで各リール停止ボタン7a, 7b, 7cが操作可能な状態であることを報知する第1操作情報ランプ34a（図2）、第2操作情報ランプ34b（図2）、第3操作情報ランプ34c（図2）がそれぞれ内蔵されており、これらが点灯していない間は各リール停止ボタン7a, 7b, 7cを操作してもリールの回転は停止しない。20

【0048】

また、化粧パネル19の左右両側方には、透光性を有する前面カバー部材24, 24が装着され、これらの背部には、ランプやLED等よりなる発光部32（図2）が配設されている。

【0049】

また、化粧パネル19の下方には、前面パネル2の背部にあるメダル払出部30（図2）より払出されたメダルを貯留可能な受皿23や、灰皿21等が設けられている。30

【0050】

次に、本例の遊技機の制御系統について、図2を参照して説明する。

【0051】

図2に示すように、本遊技機の制御系統は、遊技制御装置50（遊技機内部に配置される）を主要な構成要素としている。遊技制御装置50は、遊技の総括的制御（遊技進行の制御処理やそのための各被制御機器の制御含む）を行う制御装置で、本発明の抽選手段、フラグ発生手段、停止制御手段、補助表示制御手段、情報選択表示制御手段としても機能するものであり、CPU51、ROM52、RAM53、およびI/F（インターフェース）54を備えている。

【0052】

ここで、CPU51は、各種演算制御を行う他、抽選用の乱数（入賞判定用の乱数や演出用の乱数等）等も生成する。なお、乱数発生器を別途設けてもよい。ROM52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（乱数の判定値含む）が格納されている。RAM53は、制御処理における各種データを一時記憶するものである。40

【0053】

I/F54は、図示しないフィルタやバッファゲートを介して、メダル検知センサ15a、スタートレバースイッチ6a、各リール停止ボタン7a, 7b, 7c、各ベットボタン9, 10、クレジット選択ボタン18、リセットスイッチ33、リール位置検出部41、払い出しメダル検知センサ42、および設定変更部43から出力される信号をCPU51に対して出力している。50

【0054】

ここで、メダル検知センサ15aは、メダル投入口15より投入されたメダルを検知するためのセンサ、スタートレバースイッチ6aは、スタートレバー6が操作されたことを検知するためのスイッチ、リセットスイッチ33は、当該遊技機の遊技状態をリセットするためのスイッチである。また、リール位置検出部41は、各リール4a, 4b, 4c等の回転位置を検出するセンサ装置であり、払い出しメダル検知センサ42は、メダル払出部30により払い出されたメダルを検知するためのセンサ、設定変更部43は、入賞フラグの成立割合を遊技店側が変更可能に設定するための操作部である。なお、入賞フラグの成立割合は、6種類の設定（設定1～6）のうちの何れかが設定可能となっている。

【0055】

一方、I/F54は、CPU51から出力される制御信号を、図示しない出力ポートおよびドライバを介して、補助表示装置20、ベットライン表示部3、クレジット数表示部12、払い出し表示部8、各操作情報ランプ34a, 34b, 34c、音声発生部31、メダル払出部30、リール駆動部4、発光部32、アシストタイム（AT）報知部17、成立小役報知部16、稼働状況情報出力部56、遊技制御情報出力部57に出力している。

【0056】

稼働状況情報出力部56からは、稼働状況に関する各種情報（メダルの投入や払い出しに関する信号や、BB状態或いはRB状態であることを示す信号等）を外部（遊技店の管理装置等）に対して出力可能となっている。また、遊技制御情報出力部57からは、各入賞フラグの成立に関連する情報等を含むテスト用のデータ（検査用のデータ）を外部に出力可能となっている。

【0057】

次に、本形態例の遊技機で行われる遊技の概要や流れについて、図3により説明する。

【0058】

図3は、遊技状態の全体的な遷移状況を示す概念図である。遊技状態には、図3に示すように、大きく分けて、通常遊技状態、ビッグボーナス（BB）状態（特別遊技状態）、レギュラーボーナス（RB）状態（特別遊技状態）、AT状態（特定遊技状態）の四つがある。

【0059】

通常遊技状態では、通常ゲーム（小役等の入賞フラグの状態等が遊技者に報知されない通常確率の可変表示ゲーム）が実行可能であり、1ゲーム毎に内部抽選が行われ、BB入賞、RB入賞、小役入賞、リプレイ入賞、はずれの何れかが乱数による抽選で決定される。

【0060】

そして、通常遊技状態での内部抽選の結果がBB入賞となりBB入賞フラグが成立すると、有効ライン上の停止表示態様が図4に示す所定のシンボルの組合せ（例えば「7（白），7（白），7（白）」）となることにより遊技状態はBB状態となり、BBゲームが開始される。

【0061】

また、通常遊技状態での内部抽選の結果がRB入賞となりRB入賞フラグが成立すると、停止態様が所定のシンボルの組合せ（例えば「7（黒），7（黒），7（黒）」）となることにより遊技状態はRB状態となり、RBゲームが開始される。

【0062】

なお、本例ではBB状態（あるいは、RB状態）においてAT入賞の抽選が行われるようになっており、その抽選の結果AT入賞を獲得できればBBゲーム等が終了した後にAT状態（小役等の入賞フラグの状態、リールの特定の停止順等が遊技者に報知される遊技状態）に移行し、ATゲームが開始される。一方、BB状態等でAT入賞の抽選が行われた結果AT入賞を獲得できなければ、BBゲーム等が終了した後は通常遊技状態に移行して通常ゲームが再開される。

【0063】

このBB状態等における内部抽選で入賞することにより発生したAT状態では、ATゲー

10

20

30

40

50

ム中に音声発生部31や発光部32より音や光を用いた各種の演出がなされるとともに、前述したように、アシストタイム報知部17の「WIN」が点灯状態となってAT状態であることが報知され、遊技進行表示部11にはATゲームの残りゲーム回数が表示される。また、成立した入賞フラグの情報が、成立小役報知部16等によって遊技者に報知され、また小役に対する図柄が停止できる特定の停止順も報知され、小役を取りこぼすことなく遊技が可能となる。

【0064】

また、AT状態での内部抽選の結果がBB入賞となりその入賞フラグが成立すると、停止状態が所定のシンボルの組合せとなることにより、AT状態が解除されるとともに遊技状態はBB状態となり、BBゲームが開始される。

10

【0065】

また、AT状態での内部抽選の結果がRB入賞となりその入賞フラグが成立すると、停止状態が所定のシンボルの組合せとなることにより、AT状態が一時的に解除されるとともに遊技状態はRB状態となり、RBゲームが開始される。

【0066】

また、AT状態で所定回数のATゲームが終了した後は、通常遊技状態に移行して通常ゲームが再開される。

【0067】

このBB状態における遊技状態をさらに分類すると、小役ゲーム状態と、JACゲーム状態とがある。

20

【0068】

BB状態になると、まず、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する。そして、この小役ゲーム状態において、所定のシンボルの組合せ（例えば、「REP, REP, REP」）が有効ライン上に停止表示された場合にJACイン入賞となり、このJACイン入賞により例えば15枚のメダルが払出されるとともに、小役ゲーム状態が一時中断され、高確率でJAC入賞を獲得可能となるJACゲーム状態となる。

【0069】

このJACゲーム状態では、メダルのベット数は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）上に所定のシンボルの組合せ（例えば、「REP, REP, REP」）が停止表示された場合に、JAC入賞となり、例えば15枚のメダルが払出される。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ゲームが終了すると小役ゲームが再開される。ただし、JACゲーム数が12回に到達する前にJAC入賞が8回発生した場合には、8回目のJAC入賞をもってJACゲーム状態は終了し、小役ゲーム状態が再開される。

30

【0070】

そして本形態例では、BB状態中のメダルの純増枚数（メダルの払い出し数からベット数を差し引いたもの）が、この場合435枚以上となった場合には、小役ゲームの回数等に無関係にBB状態は強制的に終了する。このようにすると、メダルの最大払い出し数が15枚である場合、BB状態中のメダルの純増枚数が450（435+15）枚以下に必ず抑えられるので、遊技機の射幸性を適度に抑制できる。なお、BB状態の終了条件は、このような態様に限定されず、例えば従来のように、小役ゲーム（JACイン入賞したゲームは含み、JAC入賞したゲームは含まない）が30回消化された時点で終了する態様でもよい。また、メダルの純増枚数に基づいてBB状態を強制的に終了する場合の終了タイミングは、入賞に対するメダルの払い出しを完了した後でもよいし、また、メダルの排出途中であっても435枚以上となった時点で、メダルの払い出し自体を強制終了するとともに、BB状態を強制終了するようにしてもよい。

40

【0071】

ただしこの場合、メダルの純増枚数や小役ゲーム数が所定数に到達するまでに、所定回数（通常は3回）のJACイン入賞が発生した場合には、そのJACイン入賞によるJAC

50

ゲームの終了をもって B B 状態は終了となる。したがって遊技者にとっては、J A C イン入賞の発生ができるだけぎりぎりまで遅らせることが、遊技機の性能の範囲内で最大限近くの多量の利益（メダル）を獲得するための必要条件となり、逆に J A C イン入賞を早く消化してしまうと、B B 状態にもかかわらず比較的少量の利益しか獲得できることになる。

【0072】

なお、R B 状態については、R B 入賞が確定して R B 状態となると、同時に J A C インとなり、高確率で J A C 入賞を獲得可能となる J A C ゲーム（即ち、R B ゲーム）が開始される。そして、12回目の J A C ゲームが終了するか、J A C ゲーム数が12回に到達する前に J A C 入賞が8回発生した場合には、R B 状態は終了する。

10

【0073】

次に、遊技制御装置50により行われる通常遊技状態における遊技制御および補助表示装置20の表示制御について説明する。

【0074】

通常遊技状態における可変表示ゲームは、ゲーム開始条件が成立すると開始するが、この際可変表示ゲームにおける停止許可図柄の設定処理を行う。ゲーム開始条件は、メダルがベットされ、かつ、スタートレバー6が操作されたことである。なお、前回のゲームの結果、リプレイ入賞しているときには、メダルのベットは不要である。

【0075】

停止許可図柄の設定処理は、図5のようにステップS1において、ゲーム開始条件が成立したか否かを判定し、成立すればステップS2に進む。

20

【0076】

ステップS2では、スタートレバー6の操作に基づいて内部抽選用の乱数（入賞判定用の乱数や演出用の乱数等）を抽出する。なお、本実施形態ではスタートレバー操作で乱数を抽出するが、これに限らず、例えばベット時やその他のタイミングで乱数を抽出するようにしても良い。

【0077】

次のステップS3では、今回実行される可変表示ゲームよりも前に、ビッグボーナス（B B）またはレギュラーボーナス（R B）の入賞フラグが成立していたか否かを判定し、成立していないときはステップS4へ進む。B B、R Bの入賞フラグは、一度成立すると、B B、R Bの入賞態様が発生するまで、成立した状態を継続する。

30

【0078】

ステップS4では、入賞判定用の乱数がB Bの入賞フラグつまりB B入賞か否かを判定し、B B入賞の場合には、B Bの入賞フラグを立ててステップS8、S14、S7へ進み、そうでない場合にはステップS5へ進む。

【0079】

ステップS8では、B B入賞の停止図柄（例えば、図4のB Bの図柄「7（白），7（白），7（白）」）を許可すると共に、ステップS14では、リーチ目を含むハズレ停止図柄を、ステップS7では、リーチ目を含まないハズレ停止図柄を許可する。

40

【0080】

したがって、この場合B Bの図柄が揃うか、リーチ目のハズレ図柄になるか、もしくはリーチ目でないハズレ図柄になる。

【0081】

ステップS5では、入賞判定用の乱数がR Bの入賞フラグつまりR B入賞か否かを判定し、R B入賞の場合には、R Bの入賞フラグを立ててステップS9、S14、S7へ進み、そうでない場合にはステップS6へ進む。

【0082】

ステップS9では、R B入賞の停止図柄（例えば、図4のR Bの図柄「7（黒），7（黒），7（黒）」）を許可すると共に、ステップS14では、リーチ目を含むハズレ停止図柄を、ステップS7では、リーチ目を含まないハズレ停止図柄を許可する。

50

【0083】

したがって、この場合 R B の図柄が揃うか、リーチ目のハズレ図柄になるか、もしくはリーチ目でないハズレ図柄になる。

【0084】

ステップ S 6 では、入賞判定用の乱数が小役の入賞フラグつまり小役入賞か否かを判定し、小役入賞の場合には、該当する小役の入賞フラグを立ててステップ S 10、S 7 へ進み、そうでない場合にはステップ S 7 へ進む。小役の入賞フラグは、入賞態様の発生に関わらず、1回の可変表示ゲームにて消滅する。

【0085】

ステップ S 10 では、リーチ目を含まない該当する小役の停止図柄（例えば、図 4 の普通小役 1 の図柄「7（白、黒），ベル，ベル」または普通小役 2 の図柄「すいか，すいか，すいか」または普通小役 3 の図柄「チェリー，-，-」等）ならびにリーチ目を含まないハズレ停止図柄を許可する。10

【0086】

したがって、この場合 B B、R B の図柄が揃うことではなく、またリーチ目でない小役の図柄あるいはハズレ図柄になる。

【0087】

ステップ S 7 では、ハズレのため、リーチ目を含まないハズレ停止図柄を許可する。

【0088】

また、ステップ S 3 にて、今回実行される可変表示ゲームよりも前に、ビッグボーナス（B B）またはレギュラーボーナス（R B）の入賞フラグが成立していたときはステップ S 11 以降へ進む。20

【0089】

ステップ S 11 では、B B の入賞フラグが成立している場合は、B B 入賞の停止図柄（例えば、図 4 の B B の図柄「7（白），7（白），7（白）」）を、R B の入賞フラグが成立している場合は、R B 入賞の停止図柄（例えば、図 4 の R B の図柄「7（黒），7（黒），7（黒）」）を許可する。

【0090】

ステップ S 12 では、入賞判定用の乱数が小役の入賞フラグつまり小役入賞か否かを判定し、小役入賞の場合には、該当する小役の入賞フラグを立ててステップ S 13、S 7 へ進み、そうでない場合にはステップ S 14、S 7 へ進む。30

【0091】

ステップ S 13 では、小役入賞のため、リーチ目を含む該当する小役の停止図柄を許可し、ステップ S 7 では、リーチ目を含まないハズレ停止図柄を許可する。

【0092】

したがって、この場合 B B または R B の図柄が揃うか、リーチ目を含む小役の図柄になるか、もしくはリーチ目のハズレ図柄になるか、リーチ目でない小役の図柄あるいはハズレ図柄になる。

【0093】

ステップ S 14 では、小役はハズレのため、リーチ目を含むハズレ停止図柄を許可し、ステップ S 7 では、リーチ目を含まないハズレ停止図柄を許可する。40

【0094】

したがって、この場合 B B または R B の図柄が揃うか、リーチ目のハズレ図柄になるか、もしくはリーチ目でないハズレ図柄になる。

【0095】

リーチ目の図柄（特殊停止図柄）の例を図 14 に示す。図中、(a) の「チェリー」を含む図柄は小役のリーチ目の図柄で、それ以外の (b) ~ (l) の図柄はハズレのリーチ目の図柄である。

【0096】

この停止許可図柄の設定処理を終えると、リール駆動部 4 に制御信号を送って各リール 450

a , 4 b , 4 c の回転をいっせいに開始させて図柄変動（可変表示）を行うとともに、スタートレバー 6 の操作から所定時間経過後に、各リール停止ボタンの操作情報ランプ 3 4 a , 3 4 b , 3 4 c を点灯して、各リール停止ボタン 7 a , 7 b , 7 c が操作可能となるように制御する。

【0097】

そして、遊技者が各リール停止ボタン 7 a , 7 b , 7 c を操作したタイミングと、入賞フラグの状態つまり前記設定処理にて設定された停止許可図柄に基づいて各リール 4 a , 4 b , 4 c の停止位置を決定し、この決定に基づいてリール駆動部 4 に制御信号を送って各リール 4 a , 4 b , 4 c の回転をそれぞれ停止させる。

【0098】

この際、何れかの入賞フラグが成立している状態においては、その入賞フラグに対応する図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されるように、リール 4 a , 4 b , 4 c の引き込み制御を行う。即ち、遊技者が各リール停止ボタン 7 a , 7 b , 7 c をそれぞれ操作したときに、有効ライン上に入賞フラグに対応する図柄があるとき、あるいは、それに続く数コマ分（例えば、4コマ分）の図柄中に入賞フラグに対応する図柄があるときには、入賞フラグに対応する図柄が有効ライン上に優先的に停止表示されるように、各リール 4 a , 4 b , 4 c を停止制御する。

【0099】

また、この際、B B または R B の入賞フラグが成立している状態において、遊技者が各リール停止ボタン 7 a , 7 b , 7 c をそれぞれ操作したときに、有効ライン上あるいはそれに続く数コマ分（例えば、4コマ分）の図柄中に B B または R B の図柄がなく、リーチ目の図柄（図 14）があるときには、そのリーチ目の図柄が該当する位置に停止表示されるように、各リール 4 a , 4 b , 4 c を停止制御する。

【0100】

なお、遊技者によって各リール停止ボタン 7 a , 7 b , 7 c の停止操作が行われない場合には、スタートレバー 6 の操作から所定時間（例えば、30秒）経過後に、各リール 4 a , 4 b , 4 c の回転を自動的に停止する制御を実行する。

【0101】

一方、この通常遊技状態における可変表示ゲームに並行して、図 6 のように補助表示装置 2 0 のリーチ目補助表示制御処理を行う。

【0102】

これは、ステップ S 2 1 において、リーチ目補助表示開始条件が成立したか否かを判定し、成立すればステップ S 2 2 に進む。

【0103】

このリーチ目補助表示開始条件は、可変表示ゲームの図柄変動（可変表示）を開始する毎に、成立する。この場合、図示しないが、前面パネル 2 に補助表示スイッチを設け、補助表示スイッチをオンした場合、図柄変動を開始する毎に、成立するようにして良い。また、補助表示スイッチを設けるのではなく、例えばスタートレバー 6 とベットボタン 1 0 の 2 つの操作を同時に行った場合（既存のスイッチ類を利用した切換選択）に、図柄変動を開始する毎に、成立するようにして良い。なお、図柄変動を開始する毎でなく、遊技状態に応じて開始条件の成立状態、非成立を切り換えるようにして良い。例えば、図柄変動回数を区切って所定期間だけ開始条件の成立状態、それ以外の期間は開始条件の非成立状態とする等。

【0104】

ステップ S 2 2 では、リール 4 a , 4 b , 4 c の規定の停止順か否かを判定する。

【0105】

リール（第 1 リール）4 a 、リール（第 2 リール）4 b 、リール（第 3 リール）4 c は、リール停止ボタン 7 a , 7 b , 7 c の操作によって、またリール停止ボタン 7 a , 7 b , 7 c が操作されない場合は自動的に停止するが、リール停止ボタン 7 a , 7 b , 7 c の操作順には、例えば順押し（リール停止ボタン 7 a 、リール停止ボタン 7 b 、リール停止ボ

10

20

30

40

50

タン7cの順)、逆押し(リール停止ボタン7c、リール停止ボタン7b、リール停止ボタン7aの順)、はさみ押し(リール停止ボタン7a、リール停止ボタン7c、リール停止ボタン7bの順)等があり、本例では順押しの停止順を規定の停止順とした場合を説明する。なお、逆押し、はさみ押しあるいはそれ以外の停止順を規定の停止順として設定しても良い。

【0106】

順押しの停止順(第1リール4a、第2リール4b、第3リール4cの順)を規定の停止順とした場合、最初にリール停止ボタン(第1リール停止ボタン)7aが操作された(該当するリール停止ボタン7aの操作の有効期間内)か、また次にリール停止ボタン(第2リール停止ボタン)7bが操作された(該当するリール停止ボタン7bの操作の有効期間内)か、また最後にリール停止ボタン(第3リール停止ボタン)7cが操作された(該当するリール停止ボタン7cの操作の有効期間内)かを判定する。リール停止ボタン7a、7b、7cの操作順が異なった場合、またリール停止ボタン7a、7b、7cがそれぞれ有効期間内に操作されない場合、規定の停止順でないと判定する。

10

【0107】

ステップS22で規定の停止順でない場合はステップS23へ進み、規定の停止順の場合はステップS24へ進む。

【0108】

ステップS23では、補助表示装置20に「順押しすると、停止可能なリーチ目を表示します。」等の説明表示を設定する。

20

【0109】

ステップS24では、第1リール4aが停止したか否かを判定し、停止した場合、ステップS25にて、第1リール4aの停止図柄に基づいて、該当するリーチ目を選択して、補助表示装置20にリーチ目情報の表示を設定する。この場合、該当するリーチ目がないときは、補助表示装置20に「次に期待しよう！」等の表示を設定する。よって、複数の停止操作部に対応して停止した一部の停止図柄(ここでは第1リール4aの停止図柄)に対応する特殊停止態様に関わる情報(リーチ目情報)を選択して表示可能とする。また、本実施形態では、可変表示遊技の停止過程で、既に停止した可変表示部に停止表示された図柄が所定の特殊停止態様(リーチ目)の一部を形成した場合に、複数の図柄の組み合わせからなる特殊停止態様の全体像を情報として表示している。

30

【0110】

次のステップS26では、第2リール4bが停止したか否かを判定し、停止した場合、ステップS27で、第1リール4aが停止してから所定時間(例えば、1.5秒)経過しているかどうかを見て、経過していない場合(第1リール停止ボタン7aと第2リール停止ボタン7bの操作間隔が短い期間である場合)は、ステップS28にて、第1リール4aの停止時に表示した内容を継続して設定する一方、経過している場合(第1リール停止ボタン7aと第2リール停止ボタン7bの操作間隔が長い期間である場合)、ステップS29にて、既に表示しているリーチ目(リーチ目があったとき)から、さらに第2リール4bの停止図柄に基づいて、該当するリーチ目を選択して、補助表示装置20にリーチ目情報の表示を設定する。この場合、該当するリーチ目がないときは、補助表示装置20に「次に期待しよう！」等の表示を設定する。よって、複数の停止操作部の操作間隔が所定時間以下である場合には新たな特殊態様に関わる情報の表示を無効(無効表示)としている。また、本実施形態では、複数の停止操作部の操作間隔が所定時間以下である場合には以前の表示(前回の特殊態様情報やデモ情報等)を継続して行うようにしている。なお、特殊態様の表示を無効とする場合には、前記のように以前の表示をするのでなく、アドバイス表示(例えば、「操作ボタンの停止間隔をもっとゆっくりに操作するとリーチ目情報が出るよ！」等)を行うようにしても良いし、また、全く別表示にするようにしても良い。

40

【0111】

そして、ステップS30では、第3リール4cが停止したか否かを判定し、停止した場合、ステップS31で、リーチ目が揃ったかどうかを見て、リーチ目が揃わなかつた場合は

50

、ステップ S 3 2 にて、補助表示装置 2 0 に「惜しい。次回リーチ目となるのを期待しよう！」等の表示を設定する一方、リーチ目が揃った場合、ステップ S 3 3 にて、補助表示装置 2 0 に「チャンス！！リーチ目成立！」等の表示を設定する。

【 0 1 1 2 】

このリーチ目が成立したときは、ビッグボーナス（ B B ）またはレギュラーボーナス（ R B ）の入賞フラグが成立している状態にある。また、リール 4 a , 4 b , 4 c が停止したときに、何れかの入賞フラグに対応する図柄の組合せが有効ライン上で成立すると、入賞役が確定する。

【 0 1 1 3 】

なお、入賞役が確定すると、対応する所定数のメダルを払出す制御を行う。ただし、リプレイ入賞の場合には、メダルは払い出されない。クレジット状態が選択されているときは、入賞役に対応するメダル数がクレジット数の記憶値に加算される処理が実行され、メダルの払出しは実行されない。 B B 入賞または R B 入賞が確定した場合には、 B B 状態または R B 状態に移行する。

【 0 1 1 4 】

このリーチ目情報の表示例を図 7 に示す。図 7 の（ A ）のように通常遊技状態における可変表示ゲームの図柄変動（可変表示）が開始された後、第 1 リール（左リール） 4 a が停止され、図 7 の（ B ）のようにその停止図柄にリーチ目の図柄（例えば、左上の「 7 (白) 」、左中の「 7 (黒) 」）があれば、補助表示装置 2 0 に図 7 の（ b ）のように該当するリーチ目情報（例えば、図 1 4 の（ e ）～（ h ）、（ k ）、（ l ））が表示される。

【 0 1 1 5 】

したがって、第 1 リール 4 a が停止して、補助表示装置 2 0 にリーチ目情報が表示されると、その表示によって次にどの図柄で停止すればリーチ目に近づくかが分かり、遊技者はリーチ目の期待を持ちながら遊技を行える。また、第 1 リール 4 a の停止図柄に該当するリーチ目情報が選択されて、補助表示装置 2 0 に表示されるので、遊技者はリーチ目を確認しやすい。

【 0 1 1 6 】

次に（第 1 リール停止ボタン 7 a と第 2 リール停止ボタン 7 b の操作間隔が長い期間である場合）、第 2 リール（中リール） 4 b が停止され、図 7 の（ C ）のようにその停止図柄にリーチ目の図柄（例えば、左上の「 7 (白) 」に続く中中の「 7 (白) 」）があれば、前回のリーチ目情報（例えば、図 1 4 の（ e ）～（ h ）、（ k ）、（ l ））から選別して、補助表示装置 2 0 に図 7 の（ c ）のように該当するリーチ目情報（例えば、図 1 4 の（ e ）、（ f ））が表示される。

【 0 1 1 7 】

したがって、第 1 リール 4 a 、第 2 リール 4 b が停止して、補助表示装置 2 0 にリーチ目情報が表示されると、リーチ目の可能性が高くなつて、その表示によって遊技者は次にどの図柄で停止すればリーチ目になるか注目し、遊技者にリーチ目の高い期待および次の図柄停止の高い期待を持たせることができる。また、第 1 リール 4 a 、第 2 リール 4 b の停止図柄の組み合わせによって、前回のリーチ目情報から今回該当するリーチ目情報が絞り込まれて、補助表示装置 2 0 に表示されるので、遊技者はリーチ目を一層容易に確認できる。

【 0 1 1 8 】

そして、第 3 リール（右リール） 4 c が停止され、図 7 の（ D ）のようにその停止図柄によってリーチ目の図柄（例えば、左上の「 7 (白) 」、中中の「 7 (白) 」に続く右下の「 7 (黒) 」）が揃うと、補助表示装置 2 0 に図 7 の（ d ）のようにリーチ目が成立したことを祝す「チャンス！！リーチ目成立！」等が表示される。

【 0 1 1 9 】

このため、補助表示装置 2 0 からリーチ目が実際に成立したかどうかを確認できると共に、リーチ目が成立した場合、ビッグボーナス（ B B ）またはレギュラーボーナス（ R B ）の入賞フラグが成立していることを把握できる。したがって、リーチ目が成立した場合、

10

20

30

40

50

遊技者はビッグボーナス(B B)またはレギュラーボーナス(R B)の条件が成立していることの満足感、期待感に浸りながら、以後ビッグボーナス(B B)またはレギュラーボーナス(R B)を狙って遊技を楽しく進めることができる。

【 0 1 2 0 】

このように、遊技の進行状況に伴ってリーチ目情報(文字情報を含む)を選択して表示するので、遊技の進行に関連して、遊技者は期待を持ちながら遊技を行うことができる。なお、リーチ目は目押しの必要が無く出現可能であるので、何気なく遊技を行っている場合や、目押しができない遊技の初心者等に特に興味を高める演出とすることができる。また、遊技機に設けられる補助表示装置 2 0 にリーチ目情報を表示するので、島設備に貼付されるリーチ目を遊技者がいちいち首を曲げて確認するというようなことをせずに済み、楽な姿勢で、スムーズに遊技を進行できる。また、遊技の進行状況に伴ってリーチ目情報を表示することによって、リーチ目に対する面白さが増し、遊技の興味を一層向上できる。10

【 0 1 2 1 】

また、遊技者が第 1 リール停止ボタン 7 a と第 2 リール停止ボタン 7 b を間をおかず続けて操作した場合、つまり第 1 リール停止ボタン 7 a と第 2 リール停止ボタン 7 b の操作間隔が短い期間である場合、第 2 リール 4 b の停止に基づくリーチ目情報は表示せず、第 1 リール 4 a の停止に基づくリーチ目情報を継続して表示する。そのため、始めに表示したリーチ目情報が直ぐに切り替わってしまうことがなく、リーチ目を確認しやすくなる。

【 0 1 2 2 】

この一方、スタートレバー 6 の操作後、補助表示装置 2 0 にリーチ目の全ての組(図 1 4)を表示して、第 1 リール 4 a が停止した場合、図 1 5 のように該当するリーチ目以外のものを消灯すると共に、第 2 リール 4 b が停止した場合、さらに該当するリーチ目以外のものを消灯するようにしても良い。20

【 0 1 2 3 】

また、B B または R B の入賞フラグが成立している状態において、遊技者が各リール停止ボタン 7 a , 7 b , 7 c をそれぞれ操作したときに、有効ライン上あるいはそれに続く数コマ分(例えば、4 コマ分)の図柄中に B B または R B の図柄がなく、リーチ目の図柄(図 1 4)があるときには、リール 4 a , 4 b , 4 c がそれぞれリーチ目の図柄の位置に停止されるようになっているが、この場合、リーチ目情報と同様に、第 1 リール 4 a ~ 第 3 リール 4 c の停止順が規定の停止順の場合にリール 4 a , 4 b , 4 c がそれぞれリーチ目の図柄の位置に停止されるようにしても良い。30

【 0 1 2 4 】

なお、リーチ目情報を通常遊技状態において表示しているが、もちろん A T 状態においても表示するようにして良い。また、リーチ目情報は、規定の停止順の最初のリール停止ボタンが有効期間内に操作された場合、あるいはリール停止ボタンの 1 つでも有効期間内に操作された場合、以後リール 4 a , 4 b , 4 c の停止順に順々に表示するようにして良い。40

【 0 1 2 5 】

図 8 は本発明の第 2 の実施の形態を示す。これは、第 1 リール 4 a 、第 2 リール 4 b 、第 3 リール 4 c の順(順押しの停止順)を規定の停止順とした場合、第 1 の実施の形態は第 1 リール 4 a の停止時からリーチ目情報を表示しているのに対して、第 2 リール 4 b の停止時からリーチ目情報を表示するようにしたものである。この例でも順押しの停止順を規定の停止順とした場合を説明する。

【 0 1 2 6 】

まず、ステップ S 4 1 において、リーチ目補助表示開始条件が成立したか否かを判定し、成立すればステップ S 4 2 に進む。

【 0 1 2 7 】

ステップ S 4 2 では、第 1 リール 4 a 、第 2 リール 4 b 、第 3 リール 4 c の規定の停止順か否かを判定し、規定の停止順でない場合はステップ S 4 3 へ進み、規定の停止順の場合はステップ S 4 4 へ進む。50

【 0 1 2 8 】

ステップ S 4 3 では、補助表示装置 2 0 に「順押しすると、停止可能なリーチ目を表示します。」等の説明表示を設定する。

【 0 1 2 9 】

ステップ S 4 4 では、リール停止ボタン（第 1 リール停止ボタン）7 a の操作に基づき、補助表示装置 2 0 に「お得な情報があれば教えるよ！」等の説明表示を設定する。

【 0 1 3 0 】

次のステップ S 4 5 では、第 2 リール 4 b が停止したか否かを判定し、停止した場合、ステップ S 4 6 で、第 1 リール 4 a、第 2 リール 4 b の停止図柄の組み合わせからリーチ目の可能性があるか否かを判定し、リーチ目の可能性がある場合は、ステップ S 4 7 にて、リーチ目となり得る第 3 リール 4 c の停止図柄をリーチ目情報として補助表示装置 2 0 に表示設定する。10

【 0 1 3 1 】

そして、ステップ S 4 8 では、第 3 リール 4 c が停止したか否かを判定し、停止した場合、ステップ S 4 9 で、リーチ目が揃ったかどうかを見て、リーチ目が揃わなかった場合は、ステップ S 5 0 にて、補助表示装置 2 0 に「惜しい。次回リーチ目となるのを期待しよう！」等の表示を設定する一方、リーチ目が揃った場合、ステップ S 5 1 にて、補助表示装置 2 0 に「チャンス！！リーチ目成立！」等の表示を設定する。

【 0 1 3 2 】

したがって、図 9 のように第 1 リール（左リール）4 a が停止されても、リーチ目情報は表示されないが、その後第 2 リール（中リール）4 b が停止され、図 9 の（C）のように第 1 リール 4 a、第 2 リール 4 b の停止図柄の組み合わせからリーチ目の可能性（例えば、左上の「7（白）」に続く中中の「7（白）」）があれば、補助表示装置 2 0 に図 9 の（C）のようにリーチ目（例えば、図 14 の（e）、（f））となり得る第 3 リール 4 c の停止図柄（例えば、下の「7（黒）」、「すいか」）が該当するリーチ目情報として表示される。よって、可変表示遊技の停止過程で、既に停止した可変表示部に停止表示された図柄が所定の特殊停止態様の一部を形成した場合に、残りの一部のみを特殊停止態様に関わる情報として表示している。なお、本実施形態では、第 1 リール 4 a と第 2 リール 4 b が停止した後に最後の未停止となっている第 3 リール 4 c に停止するとリーチ目となり得る図柄を表示しているが、第 1 リール 4 a が停止した時点での場合には、未停止となっている、第 2 リール 4 b と第 3 リール 4 c でのリーチ目情報を表示するようにしても良いし、また、直後に停止操作を行う第 2 リール 4 b のみのリーチ目情報を表示するようにしても良い。2030

【 0 1 3 3 】

そして、第 3 リール（右リール）4 c が停止され、図 9 の（D）のようにその停止図柄によってリーチ目の図柄（例えば、左上の「7（白）」、中中の「7（白）」に続く右下の「7（黒）」）が揃うと、補助表示装置 2 0 に図 9 の（d）のようにリーチ目が成立したことを祝す「チャンス！！リーチ目成立！」等が表示される。

【 0 1 3 4 】

このように第 2 リール 4 b の停止時からリーチ目情報（リーチ目の可能性があるとき）を表示するようにすれば、遊技者はリーチ目を確認しやすい。第 1 リール 4 a の停止時からリーチ目の全てを表示すると、リーチ目の数が多い場合、リーチ目を確認しにくくなり、また余り期待感を持てなくなるが、このようにすればリーチ目の数が絞り込まれて確認は容易になり、またそれだけ遊技者のリーチ目の期待感が膨らむ。40

【 0 1 3 5 】

また、リーチ目となり得る図柄のみをリーチ目情報として表示するので、次に停止すれば良いのがどの図柄かが容易に分かり、その停止操作に際して遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 1 3 6 】

なお、この例では、第 2 リール 4 b が停止した場合、図 9 の（c）のようにリーチ目とな50

り得る第3リール4cの停止図柄をリーチ目情報として表示するようにしたが、図10の(c)のようにリーチ目全体の図柄(第1リール4a～第3リール4cの図柄)を表示するようにしても良い。

【0137】

図11は本発明の第3の実施の形態を示す。これは、第1リール4a、第2リール4b、第3リール4cの全てが停止したときに、リーチ目情報を表示するようにしたものである。この例でも順押しの停止順を規定の停止順とした場合を説明する。

【0138】

まず、ステップS61において、リーチ目補助表示開始条件が成立したか否かを判定し、成立すればステップS62に進む。

10

【0139】

ステップS62では、第1リール4a、第2リール4b、第3リール4cの規定の停止順か否かを判定し、規定の停止順でない場合はこの処理を終了し、規定の停止順の場合はステップS63へ進む。

【0140】

ステップS63では、リール停止ボタン(第1リール停止ボタン)7aの操作に基づき、補助表示装置20に「お得な情報があれば教えるよ！」等の説明表示を設定する。

【0141】

そして、ステップS64では、最後の第3リール4cが停止したか否かを判定し、停止した場合、ステップS65で、リーチ目が揃ったかどうかを見て、リーチ目が揃わなかった場合は、補助表示装置20に表示を設定せず、リーチ目が揃った場合、ステップS66にて、補助表示装置20に「チャンス！！リーチ目成立！」等の表示を設定する。

20

【0142】

したがって、図12のように第1リール(左リール)4a、第2リール(中リール)4bが停止されても、リーチ目情報は表示されないが、その後最後の第3リール(右リール)4cが停止され、図12の(D)のようにその停止図柄によってリーチ目の図柄(例えば、左上の「7(白)」、中の「7(白)」に続く右下の「7(黒)」)が揃うと、補助表示装置20に図12の(d)のようにリーチ目が成立したことを祝す「チャンス！！リーチ目成立！」等のリーチ目情報としてが表示される。

【0143】

30

このようにすれば、遊技者は、第1～第3リール停止ボタン7a～7cを間をおかず続けて操作した場合、最後のリールが停止した際に、リーチ目が実際に成立したかどうかを補助表示装置20より確認できる。

【0144】

図13は本発明の第4の実施の形態を示す。これは、遊技者の第1～第3リール停止ボタン7a～7cの操作レベルを見て、リーチ目情報の表示制御パターンならびにリーチ目情報の表示頻度を変えるようにしたものである。この例でも順押しの停止順を規定の停止順とした場合を説明する。

【0145】

この場合、遊技者の第1～第3リール停止ボタン7a～7cの平均停止操作期間を算出する。これは、ゲーム毎に例えばスタートレバー6を操作してから第1～第3リール停止ボタン7a～7cの全てを操作したときまでの時間を計測して、例えば前回までの50ゲームにおける停止操作期間を記憶しておき、その50ゲームにおける平均停止操作期間を演算する。

40

【0146】

そして、ステップS81において、平均停止操作期間が「短」レベルかどうかを判定し、「短」レベルのときはステップS82へ進み、そうでないときはステップS83に進む。

【0147】

平均停止操作期間が所定短時間(例えば、3秒)よりも短ければ「短」レベルとし、所定長時間(例えば、5秒)より長ければ「長」レベルとする。また、これらの間のとき、あ

50

るいは平均停止操作期間のゲーム数が50に満たないときは、「中」レベルとする。

【0148】

ステップS82では、前記第3の実施の形態の図11の制御処理を行う。即ち、第1リール4a、第2リール4b、第3リール4cの全てが停止したときに、リーチ目が揃った場合、補助表示装置20に図12の(d)のように「チャンス!!リーチ目成立!」等のリーチ目情報を表示する。

【0149】

ステップS83では、平均停止操作期間が「長」レベルかどうかを判定し、「長」レベルでないとき(「中」レベル)はステップS84へ進み、「長」レベルのときはステップS85へ進む。

10

【0150】

ステップS84では、前記第2の実施の形態の図8の制御処理を行う。即ち、第1リール4aの停止時にはリーチ目情報を表示せず、図9の(c)、図10の(c)のように、第2リール4bの停止時からリーチ目情報を表示する。

【0151】

ステップS85では、前記第1の実施の形態の図6の制御処理を行う。即ち、図7の(b)、(c)のように、第1リール4aの停止時からリーチ目情報を表示する。

【0152】

このようにすれば、遊技者の操作パターンに対応して、遊技者がリーチ目情報を認識しやすい表示パターンに設定でき、遊技をスムーズに進められる。

20

【0153】

また、本発明に係わる遊技機は、遊技媒体としてメダルを使用するものに限られず、パチンコ玉を使用するものでもよい。遊技者が停止操作を行う可変表示ゲームを行う遊技機であれば、遊技機の盤面構成や機種などはどのようなものでもよい。

【0154】

また、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及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。

【図面の簡単な説明】

30

【図1】パチスロ機の正面図である。

【図2】パチスロ機の制御系を示すブロック図である。

【図3】遊技状態の全体的な遷移状況を示す概念図である。

【図4】通常遊技状態における各入賞役を説明する図である。

【図5】第1の実施の形態の制御内容を示すフローチャートである。

【図6】同じく制御内容を示すフローチャートである。

【図7】リーチ目情報の表示例を示す図である。

【図8】第2の実施の形態の制御内容を示すフローチャートである。

【図9】リーチ目情報の表示例を示す図である。

【図10】リーチ目情報の表示例を示す図である。

40

【図11】第3の実施の形態の制御内容を示すフローチャートである。

【図12】リーチ目情報の表示例を示す図である。

【図13】第4の実施の形態の制御内容を示すフローチャートである。

【図14】リーチ目の図柄例を示す図である。

【図15】リーチ目情報の表示例を示す図である。

【符号の説明】

4 リール駆動部(可変表示装置)

4a, 4b, 4c リール(可変表示装置)

6 スタートレバー

7a, 7b, 7c リール停止ボタン

50

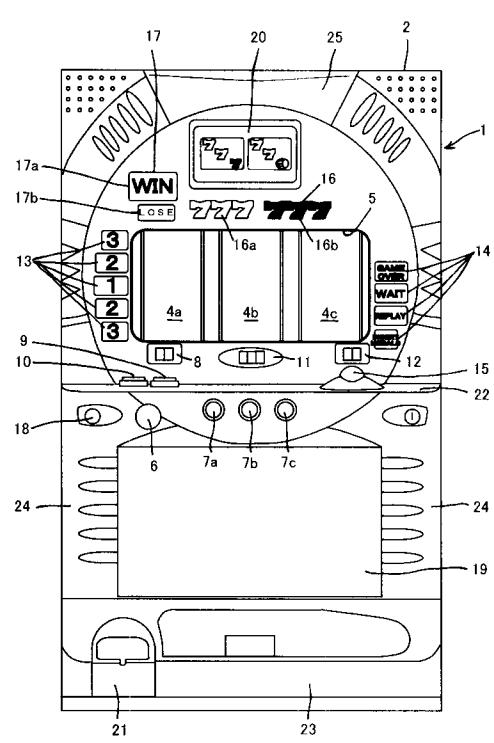
2 0 補助表示装置

3 4 a ~ 3 4 c 操作情報ランプ

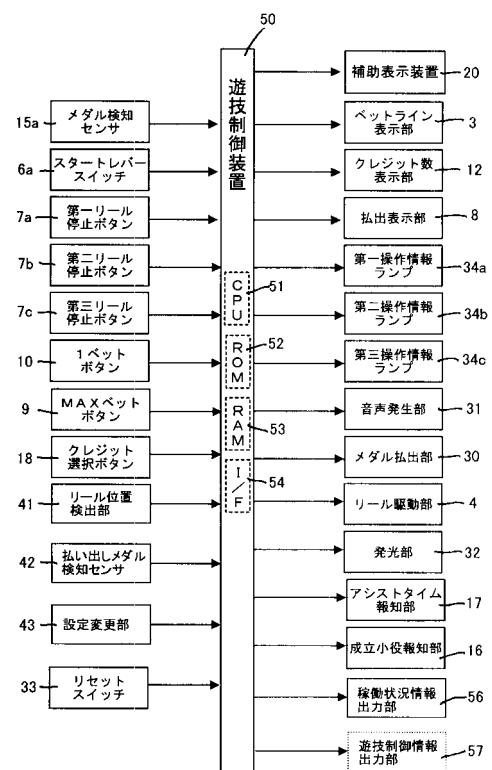
4 1 リール位置検出部

5 0 遊技制御装置

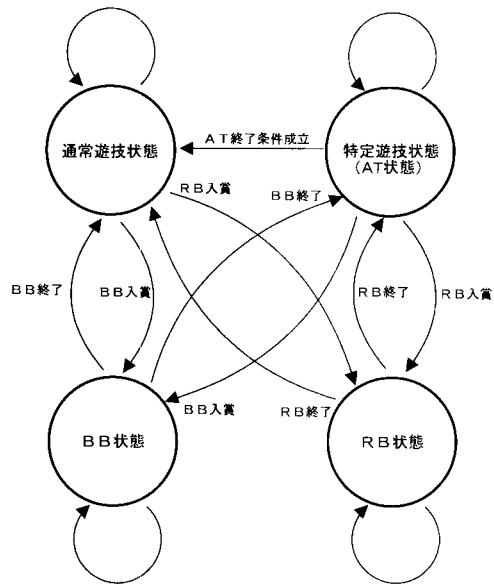
【図1】



【図2】



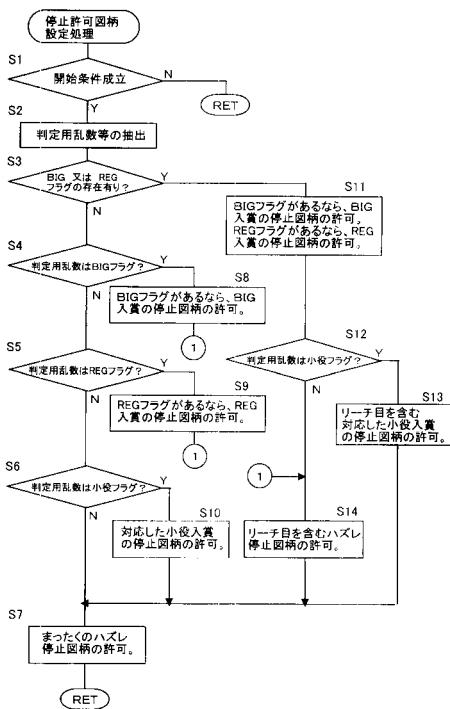
【図3】



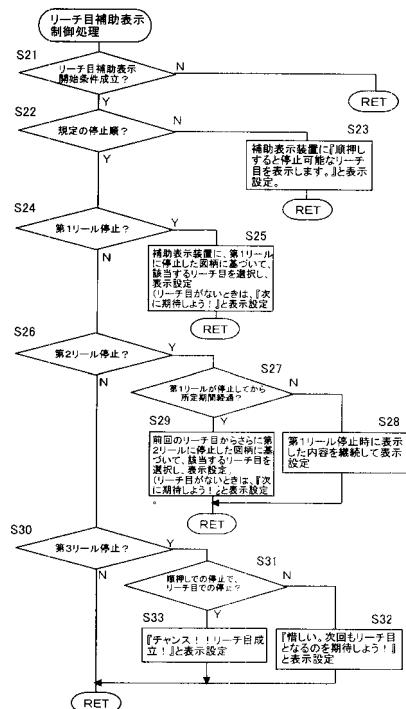
【図4】

入賞役	図柄
BB	 (15枚払出+BBゲーム)
RB	 (15枚払出+RBゲーム)
普通小役1	 (9枚払出)
普通小役2	 (12枚払出)
普通小役3	 (2枚払出)
再遊技	

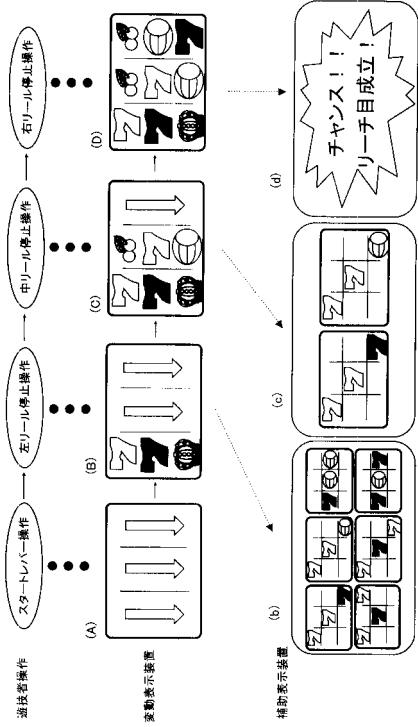
【図5】



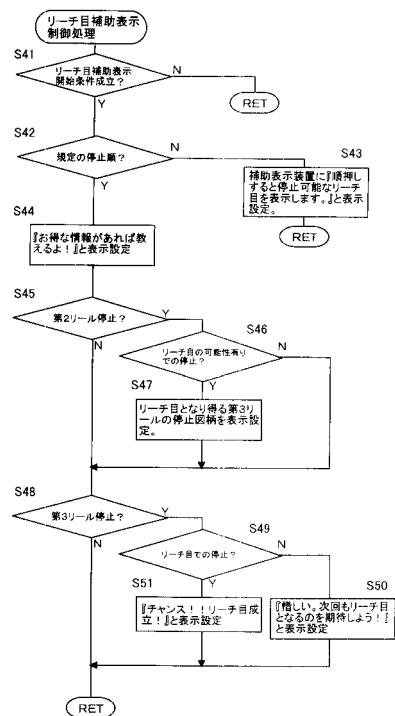
【図6】



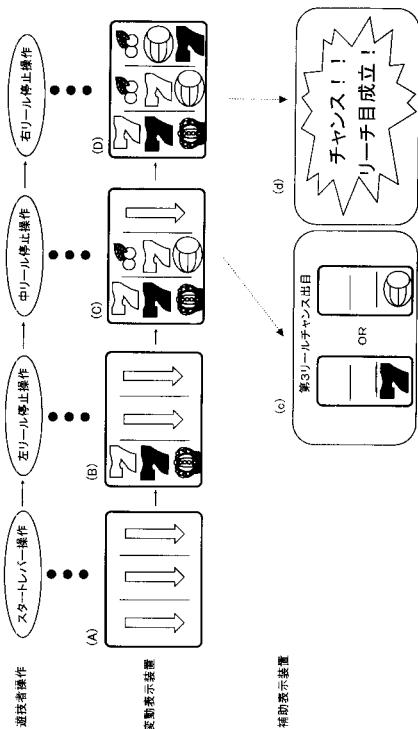
【図7】



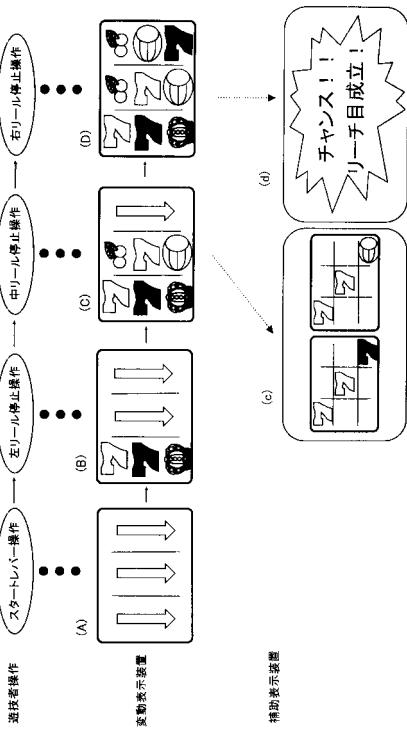
【図8】



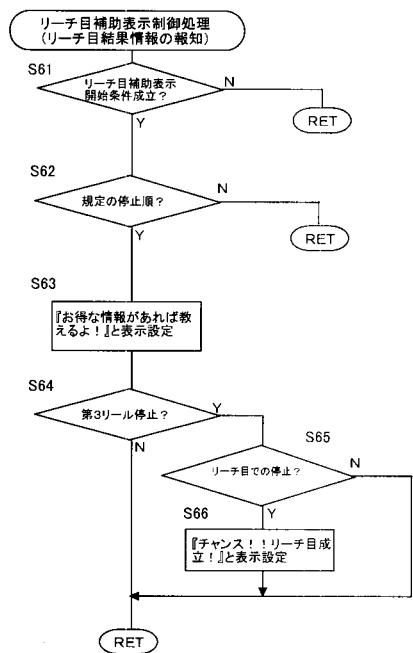
【図9】



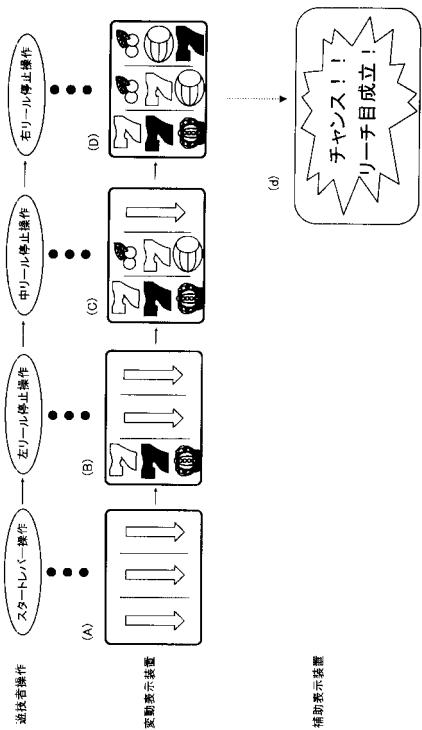
【図10】



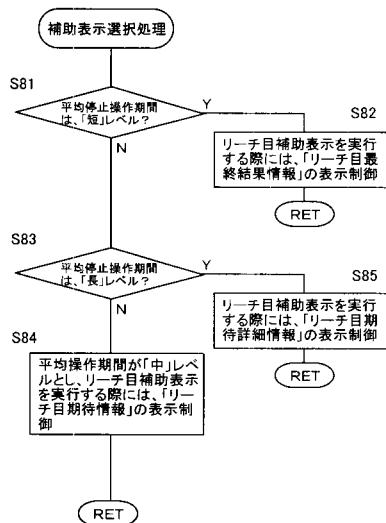
【図11】



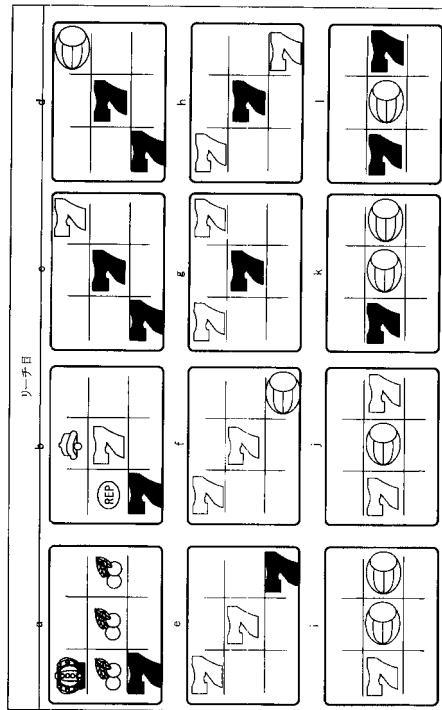
【図12】



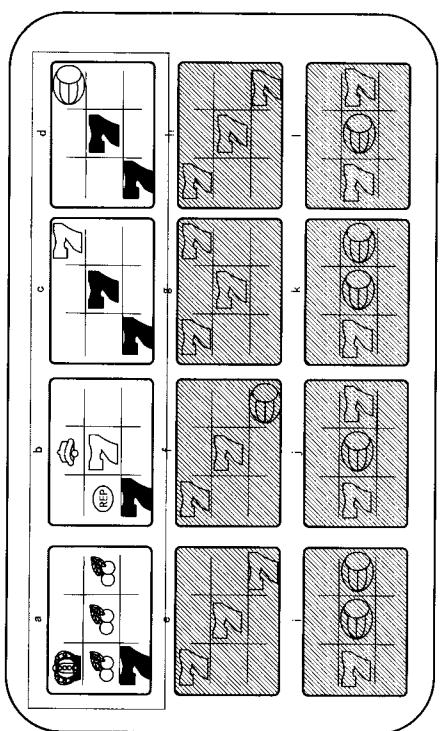
【図13】



【図14】



【図15】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平11-070208(JP,A)
特開2001-218891(JP,A)
特開2000-140198(JP,A)
特開2000-135306(JP,A)
特開平11-028268(JP,A)
特開2001-46589(JP,A)
特開2001-149524(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04