

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2005-87246

(P2005-87246A)

(43) 公開日 平成17年4月7日(2005.4.7)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A63F 5/04

F I

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 C

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 10 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願2003-321072 (P2003-321072)

(22) 出願日 平成15年9月12日 (2003.9.12)

(71) 出願人 301073598

株式会社 S N K プレイモア

大阪府吹田市豊津町 1 4 番 1 2 号

(74) 代理人 100115303

弁理士 岩永 和久

(72) 発明者 田中 正彦

大阪府吹田市豊津町 1 4 番 1 2 号 株式会社 S N K プレイモア内

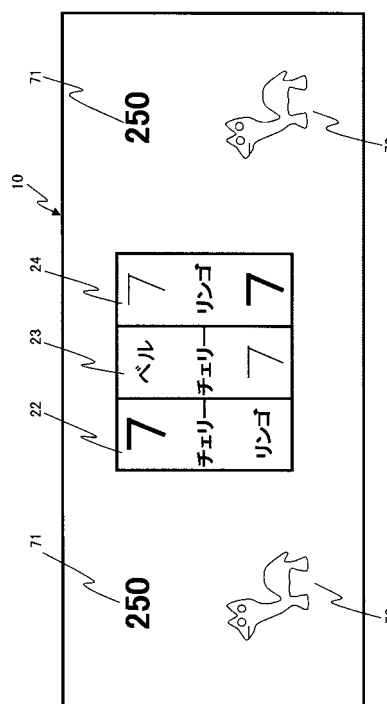
(54) 【発明の名称】 遊技機及び遊技プログラム

(57) 【要約】

【課題】 遊技者の賞の獲得数に対する満足感を一段と増大させることが可能なスロットマシンとしての遊技機及び当該遊技機の遊技制御プログラムを提供することを課題とする。

【解決手段】 複数の図柄を少なくとも3つ以上の領域で変動表示し、内部抽選の抽選結果によって役が成立したことに応じて、遊技者の図柄停止操作入力により複数の領域において役ごとに設定された所定の図柄で停止制御可能とし、各複数の領域において成立した役の組み合わせで図柄が停止したことを条件に遊技者に多くの賞を提供し得る特別遊技へ移行し得るスロットマシンであって、特別遊技での賞の最大提供可能数を予め記憶する記憶手段と、記憶された最大提供可能数と特別遊技中の賞の提供数との相対関係を表示する表示手段とを備えるようにする。

【選択図】 図 1 2



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数の図柄を少なくとも3つ以上の領域で変動表示し、内部抽選の抽選結果によって役が成立したことに応じて、遊技者の図柄停止操作入力により前記複数の領域において前記役ごとに設定された所定の図柄で停止制御可能とし、各前記複数の領域において成立した役の組み合わせで図柄が停止したことを条件に遊技者に多くの賞を提供し得る特別遊技へ移行し得るスロットマシンであって、

前記特別遊技での前記賞の最大提供可能数を予め記憶する記憶手段と、

前記記憶された最大提供可能数と前記特別遊技中の前記賞の提供数との相対関係を表示する表示手段と

10

を備えることを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記相対関係は、前記賞の最大提供可能数から前記特別遊技中の前記賞の提供数を差し引いた残り数であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記相対関係は、前記賞の最大提供可能数と前記特別遊技中の前記賞の提供数とを併せた表示であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 4】**

前記相対関係に応じた演出を行う演出制御手段をさらに備えることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

20

**【請求項 5】**

前記演出は、画像表示されたキャラクタによる特定の演出であることを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

**【請求項 6】**

複数の図柄を少なくとも3つ以上の領域で変動表示し、内部抽選の抽選結果によって役が成立したことに応じて、遊技者の図柄停止操作入力により前記複数の領域において前記役ごとに設定された所定の図柄で停止制御可能とし、各前記複数の領域において成立した役の組み合わせで図柄が停止したことを条件に遊技者に多くの賞を提供し得る特別遊技へ移行し得るスロットマシンの遊技プログラムであって、

前記特別遊技での前記賞の最大提供可能数を予め記憶する記憶ステップと、

30

前記記憶された最大提供可能数と前記特別遊技中の前記賞の提供数との相対関係を表示する表示ステップと

を備えることを特徴とする遊技プログラム。

**【請求項 7】**

前記相対関係は、前記賞の最大提供可能数から前記特別遊技中の前記賞の提供数を差し引いた残り数であることを特徴とする請求項 5 に記載の遊技プログラム。

**【請求項 8】**

前記相対関係は、前記賞の最大提供可能数と前記特別遊技中の前記賞の提供数とを併せた表示であることを特徴とする請求項 5 に記載の遊技プログラム。

**【請求項 9】**

40

前記相対関係に応じた演出を行う演出制御手段をさらに備えることを特徴とする請求項 5 に記載の遊技プログラム。

**【請求項 10】**

前記演出は、画像表示されたキャラクタによる特定の演出であることを特徴とする請求項 9 に記載の遊技プログラム。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

この発明は、スロットマシンなどの遊技装置に関し、詳しくは、複数の図柄が所定数づつ表示領域内で移動し、停止される遊技サイクルを繰り返すことによって遊技が進行され

50

るスロットマシンなどの遊技装置に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、リプレイ図柄やチェリ図柄、或いは、赤「7」や青「7」図柄などの複数の図柄を設けた回転リールをスロットマシンの内部で変動させ、前記筐体内部を視認可能に設けた窓としての表示のための3つの領域でその変動状態を遊技者から視認できるように構成されている。そして、前記3つの領域でリールユニットのリール制御手段により変動表示される回転リール上の複数の図柄は、スロットマシンの制御手段によって実行された内部抽選の抽選結果によって役が成立したことに応じて、遊技者の図柄停止操作により前記複数の領域において前記役ごとに設定された所定の図柄で停止制御可能となるものである。

10

【0003】

前記リールユニットは、スロットマシン筐体の正面に設けられた3つの表示のための領域の背面に夫々設けられた3個の回転リールと、当該3個の回転リールを回転させるための3個のステッピングモータを備えている。

【0004】

また、前記リールユニットは、前述したように、スロットマシンの表示のための前記領域の内部に設けられる回転リールの外周面の図柄を遊技者が視覚的に認識できるようになっており、遊技者が前記図柄停止操作手段としての停止ボタンスイッチを操作すると、その操作に応じて停止した図柄が前記表示のための複数の領域に設けられた有効ライン上に停止する。

20

【0005】

さらに、前記スロットマシン筐体の前面には、メダル投入口と、停止ボタンスイッチが設けられており、前記メダル投入口にメダルを投入した後に、前記停止ボタンスイッチを遊技者が操作することによって、前記3つの回転リールが前記ステッピングモータによる回転を開始することになる。

【0006】

前記図柄停止操作手段としての停止ボタンスイッチは、前記3つの回転リール毎に設けられた3つの領域ごとに当該領域の下方のスロットマシン筐体前面に設けられており、遊技者は、それぞれの領域内で変動表示される前記回転リールの図柄を視認しつつ対応する停止ボタンスイッチを一つずつ操作することによって、それぞれの領域で変動表示される図柄を停止可能に構成されている。

30

【0007】

しかしながら、前述した停止ボタンスイッチの操作によって直ちに回転リールが停止するのではなく、前記停止ボタンスイッチを操作することによって、その操作毎に抽選される内部抽選結果に影響されるように遊技態様となっている、つまり、内部の記憶手段には、ハード乱数やソフト乱数によって、予めスロットマシン内の役の成立確率を制御するようにしており、内部で先ず役が成立してから、前記有効ライン上にその役ごとに予め定められた図柄で停止させなければ、遊技者がメダルなどの払い出しを受けることができない。

40

【0008】

しかし、一方で、役は遊技者に小さい利益を提供する小役と、当該小役よりも大きい利益を提供するボーナス役とを有し、このボーナス役は、ビックボーナス(BB)とレギュラーボーナス(RB)とを有しており、これら役が内部的な内部抽選で成立すると、その役に応じた図柄で停止し易いようなリール制御を前記リール制御手段によって実行するようにしている。このようなリール制御は、一般的に引き込み制御と言われ、通常は、役が成立した場合に、その役を4コマずれて停止ボタンスイッチを操作しても、所定の領域に成立役に応じた図柄を停止させるような、4コマ引き込み制御が実行されるようになってい。前記ビックボーナスというのは、ある予め定められた所定サイクル遊技数を介在し、レギュラーボーナスを3回連続して獲得可能としたものである。

50

## 【 0 0 0 9 】

また、小役の成立役は、その回転リールが回転を開始し、全ての回転リールが停止するまでのサイクル遊技中に発生したら、そのサイクル遊技中にその役に対応した図柄列で有効ライン上に停止させないと、次にサイクル遊技まで持ち越せないようになっているが、ボーナス役については、次のサイクル遊技まで持ち越せるような遊技態様となっているものが殆どである。つまり、小役については、前記内部抽選で一旦成立すると、遊技者はその利益を得るためには、何の役に揃っているのかを感で推理し、その推理した図柄で停止スイッチボタンをタイミング良く操作するといった闇雲な遊技になっている。

## 【 0 0 1 0 】

このような、小役に関する闇雲な遊技態様をビックボーナス時のレギュラーボーナスとレギュラーボーナスとの間で、小役の成立をアシストするＡＴ機能というものが最近設けられるようになってきている。このＡＴ機能というのは、スロットマシン筐体の前面に設けられた液晶表示装置やランプ制御により、予め成立している小役の図柄を遊技者に対して予告してやることによって、前記停止ボタンスイッチの操作タイミングを遊技者が上手く操作すれば、成立した小役を予告がない場合に比べて取りこぼす率が少なくなるといった遊技態様のものである。

10

## 【 0 0 1 1 】

更に、前述したような引き込み制御とは相反する制御として、所謂蹴飛ばし制御と言われる制御もリール制御手段によって実行される。この蹴飛ばし制御とは、成立していない役では、その役に対応した図柄で停止しないようにリール制御を行うもので、この蹴飛ばし制御によって如何に上手いタイミングで遊技者が停止ボタンスイッチを操作（目押）しても、その狙った図柄で停止しないようにして、スロットマシンからの払い出し率を所定の払い出し率に強制的に修正しようとするものである。

20

## 【 0 0 1 2 】

また、前述した小役が内部抽選によって成立し、この成立した遊技サイクル中に、その成立した役に応じた図柄で遊技者が停止スイッチボタンの操作によって停止させることが出来た場合、つまり図柄表示が入賞となった場合に、所定枚数の遊技媒体としてのメダルが払い出されることになる。そして、前述したボーナス役（ＢＢ役、ＲＢ役）が内部抽選で成立し、その後の停止スイッチボタンの操作によって、当該成立した役に応じた図柄で停止させることが出来ると、ビックボーナス役やレギュラーボーナス役に応じた特別遊技が開始される。この特別遊技によって、遊技者は前述した小役よりも大量のメダル（遊技媒体）の取得が可能となり、遊技者が利益を得ることになる。特に、ＣＴ機能を備えたスロットマシンでは、ボーナス役に入賞して特別遊技が実行され、この特別遊技が終了する時、又は終了する際に、チャンスタイムに突入するかどうかの別の抽選を行うようにしている。このチャンスタイムに突入すると、リール制御が解除されて、前記停止ボタンスイッチの停止操作によって狙った図柄で停止できるようなリール制御に変更されることによって、所定遊技数又は所定時間だけ多数の小役の入賞を得ることができるようになる。つまり、チャンスタイムに突入すると、所定遊技数又は所定時間の間だけ、前述したような蹴飛ばし制御を解除するリール制御に変更されて、遊技者の技術に応じた遊技が実行されることになるのである。

30

40

## 【 0 0 1 3 】

また、前述したＣＴ機能の他、ＡＴ機能がボーナス役の入賞に応じて成立するスロットマシンも存在する。このＡＴ機能とは、ビックボーナス等の特別遊技中はもとより、通常遊技中でも内部的にＡＴに関わる別の抽選が実行され、当該抽選によってＡＴ当りが成立すると、小役を引き当てるためのアシスト告知を、スロットマシンに設けられた液晶画面などの報知手段で実行するアシストタイムを具備するものである。すなわち、アシスト告知とは、小役が内部的に成立すると、この成立した小役に応じた図柄を予め遊技者に報知手段で報知することによって、遊技者は小役の取りこぼしを少なく遊技が実行できる結果、大量のメダルの払出しを可能とするものである。

## 【 0 0 1 4 】

50

ところで、小役成立（当選）に対応する図柄は、各リールの外周面に比較的多く設けられているため、内部抽選により小役フラグが設定（小役が成立）されれば、1回の停止スイッチボタンの操作で、ボーナス役に比べて略確実に小役入賞を引き当てることができるものがある。一方、特別遊技当選であるボーナス役に対応した図柄の数は、各回転リールの外周面に1個又は2個しか付されていないため、たとえ特別遊技フラグ（ボーナスフラグ）が設定され、ボーナス役が内部的に成立していても、1回の停止スイッチボタンの操作で特別有利入賞を引き当てることが難しいものであった。

#### 【0015】

このような状況も相俟って、この種の日押しによって、遊技者自身の停止ボタンスイッチの操作で各回転リールを停止させ得ることが可能なスロットマシンでは、ボーナスフラグが内部的に成立しているにもかかわらず、特別遊技入賞を引き当てることができなかった場合に、この内部的に成立しているボーナスフラグを特別遊技入賞を引き当てて、後のサイクル遊技に持ち越す制御がなされて、遊技者の停止ボタンスイッチの操作の上手い下手の影響を受け難くして、興趣を高めるようにしている。

10

#### 【0016】

ところで、この種のスロットマシンにおいては、ボーナス役に入賞して特別遊技に移行すると予め決められた枚数を上限（最大提供数）として遊技者に対して賞（メダル）を提供し得るようになされており、遊技者はこの特別遊技中に最大提供数（最大獲得数）のメダルを獲得するように遊技を進めようとする。

#### 【0017】

この場合、遊技者は最大獲得数に対して現在どのくらいの枚数を獲得したかを知ることができれば、現在の状況を知ることができると共に、最大獲得数に近づくほど満足感を得ることができると考えられる。特に熟練した遊技者は獲得枚数について他の遊技者に対する優越感を持って遊技を行うことができれば、さらに遊技の楽しが増えると考えられる。

20

#### 【0018】

この点について、特許文献1（特開2002-28285号公報）には、高確率リプレイゲーム回数を減算して表示して行くことが示されている。

#### 【0019】

また特許文献2（特開2000-93575号公報）には、特別遊技中に獲得したメダル数をカウントアップ表示することが示されている。

30

#### 【0020】

【特許文献1】特開2002-28285号公報

【特許文献2】特開2000-93575号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

#### 【0021】

しかしながら特許文献1の場合は、リプレイゲームの残り回数が減っていくことが表示されることにより、メダルの獲得回数とは無関係であり、遊技者の腕前を表すものではなかった。

#### 【0022】

また特許文献2の場合は、遊技者がそれまでに獲得した枚数が表示されることにより、最大獲得数に対して自分の獲得枚数がどのくらいであるかを知ることが困難であった。

40

#### 【0023】

この発明では、遊技者の賞の獲得数に対する満足感を一段と増大させることが可能なスロットマシンとしての遊技機及び当該遊技機の遊技制御プログラムを提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

#### 【0024】

以上のような課題を解決するため、特別遊技における賞の最大提供可能数に対する特別遊技における賞の最大提供可能数と特別遊技中の賞の提供数との相対関係を表示する。こ

50

れにより遊技者は、賞の最大獲得可能数に対する自分の現在の獲得数の状況を容易に把握することができる。

【0025】

より具体的には、請求項1の発明では、複数の図柄を少なくとも3つ以上の領域で変動表示し、内部抽選の抽選結果によって役が成立したことに応じて、遊技者の図柄停止操作入力により複数の領域において役ごとに設定された所定の図柄で停止制御可能とし、各複数の領域において成立した役の組み合わせで図柄が停止したことを条件に遊技者に多くの賞を提供し得る特別遊技へ移行し得るスロットマシンであって、特別遊技での賞の最大提供可能数を予め記憶する記憶手段と、記憶された最大提供可能数と特別遊技中の賞の提供数との相対関係を表示する表示手段とを備えるようにする。

10

【0026】

この発明によれば、特別遊技における賞の最大提供可能数と特別遊技中の賞の提供数との相対関係が表示されることにより、遊技者は賞の最大獲得可能数に対する自分の現在の獲得数の状況を容易に把握することができる。このような相対関係の表示により、遊技者の腕前が周囲からも分かるようになるので、熟練した遊技者にとってはその腕前を周囲の他の遊技者に知らしめることができ、優越感をもって遊技を行うことができるようになる。

【0027】

また請求項2の発明では、請求項1の発明において、相対関係は、賞の最大提供可能数から特別遊技中の賞の提供数を差し引いた残り数であるようにする。

20

【0028】

この発明によれば、賞の最大提供可能数に到達するまでの残り数がカウントダウン表示されることにより、遊技者は、賞の最大獲得可能数へ近づいて行くことによる満足感を得ることができる。

【0029】

また請求項3の発明では、請求項1の発明において、相対関係は、賞の最大提供可能数と特別遊技中の賞の提供数とを併せた表示であるようにする。

【0030】

この発明によれば、賞の最大提供可能数とカウントアップされる実際の提供数とが併せて表示されることにより、遊技者は、賞の最大獲得可能数へ近づいて行くことによる満足感を得ることができる。

30

【0031】

また請求項4の発明では、請求項1の発明において、相対関係に応じた演出を行う演出制御手段をさらに備えるようにする。

【0032】

この発明によれば、賞の最大提供可能数と特別遊技中の賞の提供数との相対関係に応じた演出がなされることにより、例えば最大提供可能数に近づくにつれて派手な演出により遊技者の興奮を高めることができると共に、この演出により周囲にその遊技者の腕前を知らせることができる。従って遊技者の満足感を高めることができる。

【0033】

また請求項5の発明では、請求項4の発明において、演出は、画像表示されたキャラクタによる特定の演出であるようにする。

40

【0034】

この発明によれば、賞の最大提供可能数と特別遊技中の賞の提供数との相対関係に応じて画像表示されたキャラクタによる演出がなされることにより、例えば最大提供可能数に近づくにつれてキャラクタの種類や動きが派手な態様に変化することにより遊技者の興奮を高めることができると共に、この演出により周囲にその遊技者の腕前を知らせることができる。従って遊技者の満足感を高めることができる。

【0035】

また請求項6の発明では、複数の図柄を少なくとも3つ以上の領域で変動表示し、内部

50

抽選の抽選結果によって役が成立したことに応じて、遊技者の図柄停止操作入力により複数の領域において役ごとに設定された所定の図柄で停止制御可能とし、各複数の領域において成立した役の組み合わせで図柄が停止したことを条件に遊技者に多くの賞を提供し得る特別遊技へ移行し得るスロットマシンの遊技プログラムであって、特別遊技での賞の最大提供可能数を予め記憶する記憶ステップと、記憶された最大提供可能数と特別遊技中の賞の提供数との相対関係を表示する表示ステップとを備えるようにする。

【0036】

この発明によれば、特別遊技における賞の最大提供可能数と特別遊技中の賞の提供数との相対関係が表示されることにより、遊技者は賞の最大獲得可能数に対する自分の現在の獲得数の状況を容易に把握することができる。このような相対関係の表示により、遊技者の腕前が周囲からも分かるようになるので、熟練した遊技者にとってはその腕前を周囲の他の遊技者に知らしめることができ、優越感をもって遊技を行うことができるようになる。

10

【0037】

また請求項7の発明では、請求項6の発明において、相対関係は、賞の最大提供可能数から特別遊技中の賞の提供数を差し引いた残り数であるようにする。

【0038】

この発明によれば、賞の最大提供可能数に到達するまでの残り数がカウントダウン表示されることにより、遊技者は、賞の最大獲得可能数へ近づいて行くことによる満足感を得ることができる。

20

【0039】

また請求項8の発明では、請求項6の発明において、相対関係は、賞の最大提供可能数と特別遊技中の賞の提供数とを併せた表示であるようにする。

【0040】

この発明によれば、賞の最大提供可能数とカウントアップされる実際の提供数とが併せて表示されることにより、遊技者は、賞の賞の最大獲得可能数へ近づいて行くことによる満足感を得ることができる。

【0041】

また請求項9の発明では、請求項6の発明において、相対関係に応じた演出を行う演出制御手段をさらに備えるようにする。

30

【0042】

この発明によれば、賞の最大提供可能数と特別遊技中の賞の提供数との相対関係に応じた演出がなされることにより、例えば最大提供可能数に近づくにつれて派手な演出により遊技者の興奮を高めることができると共に、この演出により周囲にその遊技者の腕前を知らせることができる。従って遊技者の満足感を高めることができる。

【0043】

また請求項10の発明では、請求項9の発明において、演出は、画像表示されたキャラクタによる特定の演出であるようにする。

【0044】

この発明によれば、賞の最大提供可能数と特別遊技中の賞の提供数との相対関係に応じて画像表示されたキャラクタによる演出がなされることにより、例えば最大提供可能数に近づくにつれてキャラクタの種類や動きが派手な態様に変化することにより遊技者の興奮を高めることができると共に、この演出により周囲にその遊技者の腕前を知らせることができる。従って遊技者の満足感を高めることができる。

40

【発明の効果】

【0045】

この発明によれば、特別遊技における賞の最大提供可能数に対する特別遊技における賞の最大提供可能数と特別遊技中の賞の提供数との相対関係が表示されることにより、遊技者は賞の最大獲得可能数に対する自分の現在の獲得数の状況を容易に把握することができる。このような相対関係の表示により、遊技者の腕前が周囲からも分かるようになるので

50

、熟練した遊技者にとってはその腕前を周囲の他の遊技者に知らしめることができ、優越感をもって遊技を行うことができるようになる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0046】

以下図面を参照しながら本発明の実施例を詳述する。

【0047】

図1は、この発明の一実施の形態に関わるスロットマシンの外観斜視図、図2は図1のスロットマシンの正面図、図3は図1のスロットマシンの側面図、図4は図1のスロットマシンの上面図、図5は図1のスロットマシンの筐体の内部構造を示す概略図をそれぞれ示している。

10

【0048】

(外観構成の説明)

図示するスロットマシン1は、ボックス形状の筐体2の前面開口2Aに扉部3を開閉自在に取り付けて構成されている。前記筐体2の内部空間には、上方にリールユニット20や、後述する制御手段26が搭載された制御基板100(メイン基板100A, サブ基板100B)などが組み込まれ、下方には、多数枚数のメダルを収容するホッパー25Aを有するメダル払出手段25が組み込まれている。

【0049】

前記リールユニット20は、金属フレーム21に3個のリール22(左リール), 23(中リール), 24(右リール)と、当該リール22, 23, 24の駆動原となるステッピングモータ22A, 23A, 24Aと、後述する前記ステッピングモータの回転を制御するための左, 中, 右リールドライバ22B, 23B, 24Bと、各リール22, 23, 24の回転位置を検出するためのセンサ22C, 23C, 24Cとを主な構成としている。

20

【0050】

前記リール22, 23, 24は、何れも円筒状の筒体の外周面に複数の図柄を連続して列状にシルクスクリーン印刷により印刷した帯状シートを貼着して構成している。この帯状シートを前記リール22, 23, 24に貼り付けた状態で、前記リール22, 23, 24の内周側に設けられた光源の光によって、前記帯状シートの外周面の図柄を目立つようにすることができるように、帯状シート自体を透光性の性質を有する樹脂で構成するとともに、リール22, 23, 24自体の素材を透光性樹脂で形成するか、或いは、図柄の印刷した背面に光通過穴を設ける構成を採用している。

30

【0051】

前記図柄とは、「7」「チェリ」「ベル」「バー」などの遊技者にとって他の図柄と識別可能なシンボルを使用しているが、この実施の形態では、後述する図7, 8に示すように簡易的に分かり易く説明するために、RB役の図柄とか、ある特定の小役の図柄といった表現にしている。

【0052】

筐体2の扉部3は、内部のメダルが簡単に窃盗されないように金属フレームによって頑強に製作されており、筐体2に対して図示しないヒンジで開閉自在に設けられるとともに鍵3Aで施錠できるようになっている。また、前記扉3の前面部には、前記筐体2の内部空間に連通した内部に光源を備えた報知光源用の第1のパネル9と、各リール22, 23, 24の表示領域を含む前面に設けられ、リール22, 23, 24による図柄変動を透過して前面側から目視可能とすると共に後述する特別遊技における賞の最大提供可能数(最大獲得数)に対する遊技中の提供(獲得)枚数やこれに応じたキャラクタの演出画像を表示するための液晶表示パネル10となる第2のパネルと、スロットマシンの機種名やタイトルロゴを施した化粧用の第3のパネル11とが組み付けられている。

40

【0053】

前記第2のパネルを構成する液晶表示パネル10と第3のパネル11との間には、メダルを直接機体に投入するためのメダル投入口7が設けられている。また、メダル投入口7

50



と同様に液晶表示パネル 10 と第 3 パネル 11 との間には、スタートレバー 8 と、停止ボタンスイッチ 19 ( 左停止ボタンスイッチ 19 A , 中停止ボタンスイッチ 19 B , 右停止ボタンスイッチ 19 C ) と、ベットスイッチボタン 12 ( MAXベットスイッチ 12 A , 1 枚ベットスイッチ 12 B ) と、清算スイッチ 13 が設けられている。

【 0 0 5 4 】

また、第 3 のパネル 11 の下方には、正面の遊技者に向かって音を発するための一対のスピーカ 14 が設けられている。上記、ベットスイッチボタン 12 と、清算スイッチ 13 及びスピーカ 14 に関しては、後述するハードブロック図としての図 6 に図示せずに省略している。

【 0 0 5 5 】

前記第 2 のパネルを構成する液晶表示パネル 10 は、透過型液晶パネルで構成されている。この透過型液晶パネルは、液晶層を 2 つの透明基板層で挟持してなり、各透明基板層は透明プラスチック又はガラス等で形成された透明基板と偏光板との 2 層により形成され、これら 2 つの透明基板層の相対向する面全体に透明電極をマトリクス状に配置している。これらの電極のうち表示しようとする画像に対応した電極に対して後述する表示制御手段により駆動電圧を印加することにより液晶分子の配列を変化させ、所望の画像を表示することができるようになされている。なお、電圧を印加しない場合は透明液晶パネルが透過状態となることにより、後方に各リール 22, 23, 24 が配置された領域においては、これら各リール 22, 23, 24 の図柄が透過して見えるようになされている。

【 0 0 5 6 】

また、液晶表示パネル 10 の背面側であって各リール 22, 23, 24 が配置されていない領域には白色等の遮蔽板が設けられており、透明液晶が透過状態となった際に筐体内部が見えないようになされている。なおこの遮蔽板に代えてバックライトを設けるようにしてもよい。このようにすれば、液晶表示パネル 10 の全領域のうちリール 22, 23, 24 が後方に配置された領域以外ではバックライトを用いた液晶画面表示を行うことができる。

【 0 0 5 7 】

また、図 1 において符号 15 はメダル払出し口、当該メダル払出し口 15 と連通したメダル受け皿 16 などが設けられている。前記清算スイッチ 13 を遊技者が操作して貯留メダルを清算すると、メダル払出し口 15 よりメダル受け皿 16 に貯留されたメダルを払出しすることができる。

【 0 0 5 8 】

前記液晶表示パネル 10 の下方中央部分には、役の入賞によって払い出されるメダル数を表示するための P A Y 表示手段 16 A、ボーナスの数を表示するためのボーナス数 / メダル貯留総数表示手段 16 B、投入メダル数を表示するためのベット表示手段 16 C とを設けている。これらの表示手段 16 A, 16 B, 16 C は何れも 7 セグメント L E D を採用している。

【 0 0 5 9 】

( ハード構成の説明 )

次に、図 6 及び図 7 に基づいて、前述した図 1 乃至 5 に示すスロットマシン 1 のハード構成について説明する。

【 0 0 6 0 】

図 6 において、26 は制御手段であり、前述した制御基板 100 のメイン基板 100 A とサブ基板 100 B を総称して 1 ブロックで示している。この制御手段 26 には、メダル投入口 7 に投入されたメダルを検出しカウントするためのメダル検出手段 30 と、スタートレバー 8 の操作を検出するためのスタート検出手段 31 と、前述した左, 中, 右リールドライバ 22 B, 23 B, 24 B と、ステッピングモータ 22 A, 23 A, 24 A によって回転するリール 22, 23, 24 の位置検出センサー 22 C, 23 C, 24 C に接続されて位置検出を実行する回転位置検出手段 32 とが接続されている。この位置検出センサー 22 C, 23 C, 24 C は、リール 22, 23, 24 の所定位置に設けられた貫通穴を

10

20

30

40

50

利用して透過型或いは反射型のフォトセンサを採用することができる。

【0061】

また、前記制御手段26には、前記リール22, 23, 24の変動表示中にそのリール22, 23, 24の回転を止めるための停止ボタンスイッチ19として、左停止ボタンスイッチ19A, 中停止ボタンスイッチ19B, 右停止ボタンスイッチ19Cが操作検出手段33を介して接続しており、この停止ボタンスイッチ19に対する遊技者の操作を受けて操作検出手段33がその操作を検知するとともに、この検知したことを受けて制御手段26が左, 中, 右リールドライバを制御してリール22, 23, 24を停止させる制御が可能となっている。

【0062】

次に、前述したメダル払出手段を電氣的に制御手段26が制御するために、払出ドライバー34を介して制御手段26に接続されており、清算スイッチ13(図1)を操作したり、貯留メダルのストック数が上限(例えば、50枚)を超えると、その払出すべきメダルの数だけメダル払出手段25に払い出す制御を前記制御手段26によって実行する。

【0063】

また、同様に制御手段26に接続された、乱数発生手段35、クロック発生手段36、左リールカウンタ37、中リールカウンタ38、右リールカウンタ39、払出率設定手段40、引き込み設定手段41、蹴飛ばし設定手段42、図柄テーブル43、未払出数記憶手段44、記憶手段45の機能については、以下の説明の中などで随時詳細に説明する。クロック発生手段36はクロック信号を発生し、このクロック信号に基づいて記憶手段45に予め記憶された各種の制御プログラムや遊技プログラムなどのプログラムを制御手段26が実行する。記憶手段45には、この制御プログラムを実行する場合のワークメモリ領域が形成されている。

【0064】

また、図7は表示制御手段50を示すブロック図であり、この表示制御手段50は、制御手段26から発せられる画像表示命令に基づいて当該表示制御手段50に接続されている液晶表示パネル10を駆動するための駆動信号を発するようになされている。

【0065】

すなわち表示制御手段50において、インターフェイス回路52は、入出力バス54に接続されており、上述した制御手段26から発せられた画像表示命令は、インターフェイス回路52を介して入出力バス54に供給される。入出力バス54は、中央処理回路(以下、CPUと称する)56にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

【0066】

上述した入出力バス54には、ROM(リード・オンリー・メモリ)58及びRAM(ランダム・アクセス・メモリ)60も接続されている。ROM58は、制御手段26から発せられた画像表示命令に基づいて液晶表示パネル10に供給する駆動信号を生成するための表示制御プログラムを記憶している。一方、RAM60は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値をCPU56の制御により記憶すると共に、特別遊技でのメダルの最大提供可能数(最大獲得枚数)及びメダルの獲得に伴って減算された結果を記憶するようになされている。特別遊技でのメダル最大提供可能数は予め格納されているものとし、これから減算された結果はその都度RAM60に格納(更新)され、後述する残り枚数表示を行う際に読み出されて、この減算結果に応じた画像データが後述する画像データROM66において指定されて液晶表示パネル10に制御手段26及び後述するVDP62の指示により表示されることとなる。

【0067】

更に、入出力バス54には、画像データプロセッサ(以下、VDPと称する)62も接続されている。このVDP62は、いわゆるスプライト回路、スクリーン回路、及びパレット回路等の回路を含み、液晶表示パネル10に画像を表示させるための種々の処理を行うことができる処理装置である。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 6 8 】

上述した V D P 6 2 には、制御手段 2 6 から発せられた画像表示命令に応じた画像データを記憶するためのビデオ R A M 6 4 と、液晶表示パネル 1 0 に表示される背景画像のデータや、液晶表示パネル 1 0 において種々の演出を行うキャラクタの画像データ等の各種画像データを記憶する画像データ用 R O M 6 6 と、が接続されている。更に、V D P 6 2 には、液晶表示パネル 1 0 を駆動するための駆動信号を発する駆動回路 6 8 も接続されている。

## 【 0 0 6 9 】

上述した C P U 5 6 は、R O M 5 8 に記憶されている表示制御プログラムを読み出して実行することにより、制御手段 2 6 から発せられた画像表示命令に応じて液晶表示パネル 1 0 に表示する画像データをビデオ R A M 6 4 に記憶させる。制御手段 2 6 から発せられる画像表示命令には、後述する獲得可能な残り枚数の表示命令及び当該残り枚数に応じた演出の表示命令が含まれる。

10

## 【 0 0 7 0 】

また、画像データ用 R O M 6 6 は、獲得可能な残り枚数やそれに応じた演出等を表示するための各種画像データや、当該演出画面として表示される種々のキャラクタを表すキャラクタ画像データ、液晶表示パネル 1 0 に表示される演出画像の背景を構成する背景画像データ等の画像データを記憶する。

## 【 0 0 7 1 】

ここで、制御手段 2 6 は、スタートレバー 8 を操作したことに応じて乱数発生手段 3 5 からの操作される乱数に基づいて内部的な抽選を実行し、その抽選結果が役の成立であった場合に、その役に応じて予め設定された前記図柄でリール 2 2 , 2 3 , 2 4 を停止させることが出来た時に入賞として制御し、以下の動作を実行する。前記役としては、ビックボーナス役、レギュラーボーナス役、及び、複数の小役とを有している。

20

## 【 0 0 7 2 】

( B B 役 )

抽選結果がビックボーナス役の成立であった場合には、ビックボーナスフラグを立てて、ビックボーナス図柄としての例えば「 7 」を、前記引き込み設定手段 4 1 に予め定められたビックボーナス役の成立時の引き込みコマ数を参照しつつ、引き込み制御を図 8 ( A ) に示す有効ライン A ~ E に前記「 7 」を揃えるようなリール制御を制御手段 2 6 が実行する。この有効ライン A ~ E の何れかの有効ラインにビックボーナス役の図柄「 7 」がゾロ目で揃うと、制御手段 2 6 がビックボーナス役に応じた所定の図柄で停止したと認識して、メダルの払出制御を行う。

30

## 【 0 0 7 3 】

このような引き込み制御を伴う前記リール制御によって、前記図柄の変動状態・停止状態を見るための領域 ( 左リール用窓 2 8 A , 中リール用窓 2 8 B , 右リール用窓 2 8 C ) を遊技者が視認識しつつ、停止させたい図柄を狙って停止ボタンスイッチ 1 9 A , 1 9 B , 1 9 C を操作する時に、その操作タイミングに多少のズレ ( 失敗 ) があっても狙った図柄で停止できるようになるのである。そして、一旦成立したビックボーナス役の成立フラグは後述する小役の成立フラグとは異なり、図柄が変動して停止するまでの 1 サイクル遊技で消滅することなく、ビックボーナスの入賞 ( ビックボーナス役に対する所定の図柄で停止 ) できるまで、消滅することがなく次のサイクル遊技に持ち越す制御を制御手段 2 6 が実行するのである。

40

## 【 0 0 7 4 】

ここで、リール 2 2 , 2 3 , 2 4 に対応したカウンタ 3 7 , 3 8 , 3 9 が設けられており、制御手段 2 6 は、ステッピングモータ 2 2 A , 2 3 A , 2 4 A に駆動パルスを出力したときは対応するカウンタ 3 7 , 3 8 , 3 9 を駆動パルス数だけインクリメントするとともに、位置検出センサー 2 2 C , 2 3 C , 2 4 C がリール 2 2 , 2 3 , 2 4 の基準回転位置を検出したときはカウンタ 3 7 , 3 8 , 3 9 をリセットするようにしている。このようにして、制御手段 2 6 は、カウンタ 3 7 , 3 8 , 3 9 のカウント値に基づいてリール 2 2

50

、 2 3 、 2 4 の基準回転位置からの現在の回転位置を判断する。しかし、回転位置を判断できてもどの図柄で停止するかを判断できなければ、前述したような引き込み制御は実現できないため、このような図柄の判断のために前述した操作検出手段 3 3、図柄テーブル 4 3 を利用する。つまり、操作検出手段 3 3 は、各停止ボタンスイッチ 1 9 A、1 9 B、1 9 C に対する操作を検出して制御手段 2 6 に通知する。この通知を受けた制御手段 2 6 は、操作検出手段 3 3 から通知に動じて、リール 2 2、2 3、2 4 の回転位置と図柄種類との位置関係を記憶した図柄テーブル 4 3 を利用して、引き込み停止動作を実行するのである。このように、リール 2 2、2 3、2 4 の外周のどの位置にどのような図柄が設けられているかを示す図柄テーブルを利用することによって、前述した引き込み制御や、後述する蹴飛ばし制御が実行できるのである。このような引き込み制御や蹴飛ばし制御は、一般的に日本においてはパチスロとも呼ばれるスロットマシンにおいて周知の技術である。

10

#### 【 0 0 7 5 】

また、B B 役などの各種役の成立のための確率を複数段階に設定できる機能として、払出率設定手段 4 0 を設けている。このようにスロットマシン 1 の払出率を複数段階に設定できることは現在のスロットマシンではポピュラーなものとなっている。しかして、ビックボーナスに入賞すると、制御手段 2 6 は、払出ドライバ 3 4 を駆動させて所定枚数のメダルの払出制御を実行するのである。

#### 【 0 0 7 6 】

( R B 役 )

図 8、図 9 に示すように、複数の図柄列を外周面に設けたリール 2 2、2 3、2 4 のそれぞれの 3 図柄を同時に表示可能な大きさを有する 3 つの表示領域（左リール用窓 2 8 A、中リール用窓 2 8 B、右リール用窓 2 8 C）で変動表示し、内部抽選の抽選結果によって R B 役が成立したことに応じて、遊技者の停止ボタンスイッチ 1 9 A、1 9 B、1 9 C の図柄停止操作により、前記複数の領域（左リール用窓 2 8 A、中リール用窓 2 8 B、右リール用窓 2 8 C）において前記役ごとに設定された所定の図柄としての R B 役の図柄で停止制御可能となり、更に、前記役は、少なくとも 2 種類以上の小役と、B B と R B との 2 つのボーナス役とを有し、前記抽選結果として前記 R B 役と小役との 2 つの役が同時に成立した状態となり得る制御内容を担う制御プログラムが記憶手段 4 5 内に記憶されている。

20

#### 【 0 0 7 7 】

しかして、前記 R B 役が内部抽選で成立し、且つ、前記小役の内の他の小役に比べて高確率で成立するように予め乱数発生手段 3 5 により設定された「ある特定の小役」が成立している場合には、前記「ある特定の小役」の成立後に実行される前記停止ボタンスイッチ 1 9（1 9 A、1 9 B、1 9 c）の図柄停止操作により、前記 R B 役が成立していない状態に比べて、前記「ある特定の小役」に設定された所定の図柄としての「ある特定の小役の図柄」で停止し易いように引き込み制御手段の引き込み情報に基づいて制御手段 2 6 が制御するものである。

30

#### 【 0 0 7 8 】

一方、前記 R B 役が成立し、且つ、「ある特定の小役」以外の他の小役又はハズレが内部的に前記内部抽選で成立している場合には、前記 R B 役に対して設定された所定の図柄としての「R B 役の図柄」で停止し易いように蹴飛ばし制御手段の蹴飛ばし情報に基づいて制御手段 2 6 が制御するものである。蹴飛ばし情報とは、遊技者が役の成立している図柄で停止させようと、タイミングを計って停止ボタンスイッチ 1 9 を操作するが、仮に、その操作タイミングが狙った図柄を停止させるタイミングに合致していても、前記蹴飛ばし制御手段の情報（プログラム）に基づいて、最後に停止する左リールのステッピングモータ 2 4 A を通常の停止操作後に停止させる時間よりも遅延して停止させるような制御を制御手段 2 6 が実行するのである。このような制御によれば、内部的な抽選結果で前記役が成立してもリール制御で入賞できないように制御することによって、遊技者に公表する確率値が一概に入賞確率に直接的に関与しないようになり、リール制御も考慮するといった検討のためのパラメータ数が増えるため、遊技者にとって攻略本などで攻略する際の攻

40

50

略案難易度を上げることができるから、遊技者に更に攻略する意欲を駆り立てて興味を上らせ得ることができるのである。

【 0 0 7 9 】

図 8 , 図 9 に示すのは、前述したように、内部的に R B 役のフラグが成立した以後の遊技における表示状態を示す説明図であり、この R B 役が内部的に成立している状態では、前記リール制御が他の役よりも高確率で内部的に成立するように設定された「ある特定の小役」が、前記 R B 役のフラグが成立していない遊技状態時に比べて入賞させ易い制御を制御手段 2 6 が実行することになる。このような入賞させ易い制御とは、引き込み制御の引き込みコマ数を増大させるとともに、蹴飛ばし制御を解除することによって実現することができるようになってい

10

【 0 0 8 0 】

図 8 において、符号 A , B , C , D , E は、有効ラインであり、この有効ライン上に前記役ごとに設定された図柄が揃えば入賞となり、遊技者に前記役ごとに設定されたメダル数の払出しが制御手段 2 6 の制御の下で、メダル払出手段 2 5 が実行する。

【 0 0 8 1 】

図 8 ( A ) では、内部的に成立フラグが成立している R B 役が有効ライン B で左リール用窓 2 8 A , 中リール用窓 2 8 B で所定の図柄 ( R B 役の図柄 ) で停止したリーチ状態になっており、未だ回転変動中の右リール用窓 2 8 C の有効ライン B 上に R B 役の図柄が停止すれば、R B 役の入賞になる遊技状態を示している。

【 0 0 8 2 】

そして、図 8 ( B ) では、上記回転変動中の右リール用窓 2 8 C の有効ライン B に R B 役の図柄が停止した状態を示しており、この表示が行われた後に、R B 役に関わる特別遊技が開始される。

20

【 0 0 8 3 】

なお、図 6 における未払出数記憶手段 4 4 は、制御手段 2 6 で指示された記憶手段 4 5 に記憶される前記役ごとに予め定められた払出しメダル数を、前記役の入賞に応じて累積記憶するようにしている。

【 0 0 8 4 】

( 動作フロー )

次に、図 1 0 乃至図 1 1 に基づいて、この実施の形態のスロットマシン 1 の動作について説明する。

30

【 0 0 8 5 】

まず、図 1 0 において、メダルが投入されると、メダル投入口 7 にメダルが投入されたことをメダル検出手段 3 0 が検出し ( S 1 0 0 )、この検出結果を制御手段 2 6 に伝達する。当該検出結果を伝達された制御手段 2 6 は、投入されたメダルの数に応じて有効ラインを設定する ( S 1 0 1 )。例えば、投入されたメダルの数が 1 枚投入された場合には、図 8 ( A ) の有効ライン B を有効とし、2 枚のメダルが投入された場合には、同図 ( A ) の有効ライン A , C が更に有効ラインとして設定され、3 枚のメダルが投入された場合には、同図の有効ライン A ~ E の 5 ラインが有効ラインとして設定される。

【 0 0 8 6 】

そして、遊技者がスタートレバー 8 を操作したとスタート検出手段が検出すると ( S 1 0 2 : Y E S )、乱数発生手段 3 5 から抽出される役ごとの乱数に応じて内部抽選を実行する ( S 1 0 3 )。つまり、乱数発生手段 3 5 から発生する乱数に応じて、B B 役、R B 役、或いは各種の払い出しメダル数の異なる小役、若しくは再ゲームに移行するためのリプレイ役が成立することになる。

40

【 0 0 8 7 】

前述した内部抽選と同時又は後に、制御手段 2 6 は左 , 中 , 右リールドライバを制御してステッピングモータ 2 2 A , 2 3 A , 2 4 A でリール 2 2 , 2 3 , 2 4 を回転させる ( S 1 0 4 )。

【 0 0 8 8 】

50

続いて、遊技者が停止ボタンスイッチ 19 の停止操作を行うと、前記停止ボタンスイッチ 19 と電氣的に接続された操作検出手段 33 が操作があったことを制御手段 26 に伝達する (S105: YES)。

【0089】

前記停止操作があったことを制御手段 26 が受信すると、制御手段 26 は停止操作のあったリール 22, 23, 24 に対して、停止処理を実行する (S106)。

【0090】

前記制御手段 26 が全リール 22, 23, 24 の停止が完了したと判定した場合 (S107: YES) には、停止した図柄の判定を行うと共に停止した図柄を記憶手段 45 に記憶し (S108)、この判定結果に対応する役に応じた払出処理やリプレイ処理 (リプレイゲーム) (S109) を実行する。勿論、ハズレ役であった場合には、メダルの払出はなされない。

【0091】

ビックボーナスやレギュラーボーナス役で入賞している場合 (S110: YES) には、それぞれの役に応じた特別遊技処理を実行する (S111)。

【0092】

図 11 は、特別遊技における表示処理手順を示すフローチャートである。特別遊技に移行すると (図 10、S111)、制御手段 26 は特別遊技処理を実行すると共に (S200)、この特別遊技処理中にメダルが払い出されると (獲得されると)、このメダルの獲得に応じて、予め表示制御手段 50 の RAM 60 に記憶されている最大提供可能枚数 (最大獲得枚数) からこのとき獲得された枚数を減算し、この減算結果を残り獲得可能数として RAM 60 に記憶 (更新) する (S201)。そして、この記憶 (更新) された残り可能数を特別遊技における賞の最大提供可能数と特別遊技中の賞の提供数との相対関係として液晶表示パネル 10 に表示する (S202)。

【0093】

このとき残り可能数に応じた演出が液晶表示パネル 10 において表示される。図 12 乃至図 14 は、液晶表示パネル 10 に表示される賞の残り数とそれに応じた演出の表示例を示す略線図である。液晶表示パネル 10 において、リール 22, 23, 24 を透過して表示する変動図柄表示領域以外の領域に、このとき移行した特別遊技における賞 (メダル) の最大提供可能数 (最大獲得枚数) に対する残り提供 (獲得) 可能数 71 が表示される。

【0094】

この提供 (獲得) 可能数 71 は、この特別遊技中に賞 (メダル) が獲得される毎に減算されて表示される。これにより、例えば最大提供可能数が 250 枚であったとすると、最初の表示としては図 12 に示すように「250」の表示がなされ、その後メダルの獲得に従って図 13 のように減算された結果がその都度表示され、最終的に最大提供可能数のすべてが提供されると、図 14 に示すように「000」が表示される。このように最大提供可能数がカウントダウン表示されることにより、遊技者はこの表示によりあと何枚獲得できるかを知ることができるとともに、熟練した遊技者にとっては、このカウントダウン表示が少なくなることにより、他の遊技者に対する優越感を持つことができる。

【0095】

また、このカウントダウン表示に加えて、液晶表示パネル 10 には、残り枚数に応じたキャラクタの演出画像 72 が表示される。この演出画像に表示されるキャラクタは、メダルの獲得枚数が少ない状態 (すなわち残り枚数が多い状態) では、比較的弱弱しいキャラクタであり、メダルの獲得枚数が多くなる (すなわち残り枚数が少なくなる) に従って強いイメージのキャラクタに変化するようになされている。例えば図 12 に示すように残り枚数が多い状態では演出画像 72 に用いられるキャラクタは最も弱弱しいキャラクタであり、図 13 に示すように残り枚数が例えば「100」枚となった時点で若干強いイメージのキャラクタに変化し、さらに残り枚数が「000」枚となった場合には最も強いイメージのキャラクタが表示され、所定の演出を行うようになされている。

【0096】

10

20

30

40

50

液晶表示パネル 10 においては、これらのキャラクタが残り枚数に応じた演出を行うようになされている。例えば残り枚数が少なくなるに従って動きの激しい演出が行われる等、残り枚数が少なくなるに従って遊技者の興奮を煽るような演出がなされる。

【0097】

これにより、遊技者はこのキャラクタによっても現在のメダル獲得状況を容易に把握することができると共に、このようなキャラクタの演出画像 72 によって周囲の他の遊技者に対する優越感を持つことも可能となる。

【0098】

なお上述の実施例においては、特別遊技における賞の最大提供可能数と特別遊技中の賞の提供数との相対関係として最大提供可能数に対する残り枚数を表示する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、最大提供可能数と特別遊技中の賞の提供数のカウントアップ表示とを併せて表示するようにしてもよい。

10

【0099】

また上述の実施例においては、最大提供可能数に対する現在のメダル獲得可能数（残り枚数）に応じて、液晶表示パネル 10 に表示されるキャラクタ及びその演出を変化させる場合について述べたが、本発明はこれに限らず、例えば演出の代わりに又は演出に加えて背景色を変化させる等の表示形態の変化を持たせるようにしてもよい。

【0100】

また上述の実施例においては、液晶表示パネル 10 の各リール 22, 23, 24 が透過して前面側に表示される領域の左右に残り枚数及びこれに応じたキャラクタの演出画像を表示する場合について述べたが、本発明はこれに限らず、液晶表示パネル 10 の上下を大きくして、各リール 22, 23, 24 が透過して前面側に表示される領域の上下に表示する等、種々の領域にこれらの画像を表示するようにしてもよい。

20

【産業上の利用可能性】

【0101】

本発明は、スロットマシンなどの遊技装置に関し、特別遊技での賞の獲得状況を遊技者に知らせる場合に適用することができる。

【図面の簡単な説明】

【0102】

【図 1】この発明の一実施の形態に関わるスロットマシンの外観斜視図である。

30

【図 2】図 1 のスロットマシンの正面図である。

【図 3】図 1 のスロットマシンの側面図である。

【図 4】図 1 のスロットマシンの上面図である。

【図 5】図 1 のスロットマシンの筐体の内部構造を示す概略図である。

【図 6】図 1 のスロットマシンのハードブロック図である。

【図 7】図 1 のスロットマシンの表示制御手段の構成を示すブロック図である。

【図 8】図柄の変動表示する領域を部分的に拡大した説明図である。（A）は、ある特定の小役と R B 役との両役でのリーチ状態を示す説明図である。（B）は、（A）のリーチ状態から R B 役の図柄が入賞した状態を示す説明図である。

【図 9】図柄の変動表示する領域を部分的に拡大した説明図である。（C）は、（A）のリーチ状態から「ある特定の小役」が入賞した状態を示す説明図である。（D）は、「ある特定の小役」が入賞した状態を示す説明図である。（E）は、R B 役の図柄が入賞した状態を示す説明図である。

40

【図 10】この発明の実施の形態を示すスロットマシンの動作フロー図である。

【図 11】この発明の実施の形態を示すスロットマシンの動作フロー図である。

【図 12】この発明の実施の形態を示すスロットマシンの液晶表示パネルの表示状態を示す略線図である。

【図 13】この発明の実施の形態を示すスロットマシンの液晶表示パネルの表示状態を示す略線図である。

【図 14】この発明の実施の形態を示すスロットマシンの液晶表示パネルの表示状態を示

50

す略線図である。

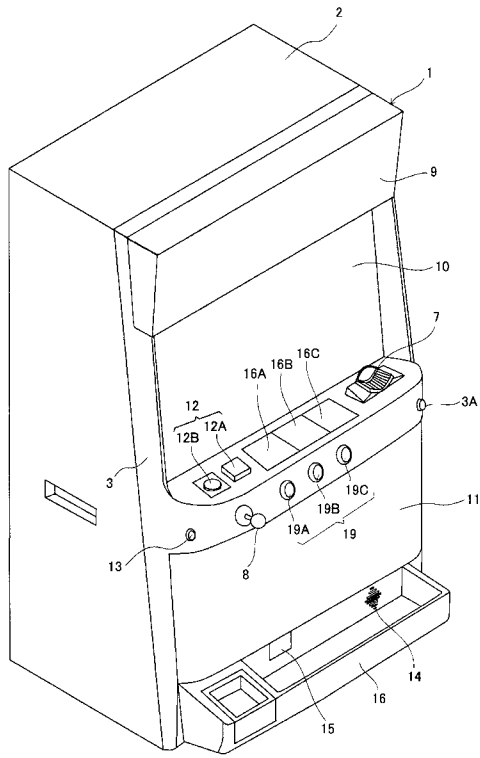
【符号の説明】

【0103】

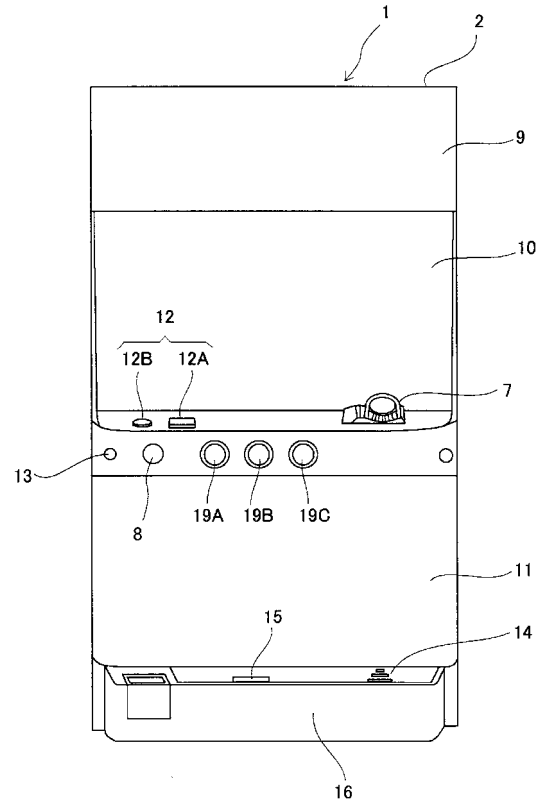
1	スロットマシン	
1 9	停止ボタンスイッチ	
1 9 A	左リール停止ボタンスイッチ	
1 9 B	中リール停止ボタンスイッチ	
1 9 C	右リール停止ボタンスイッチ	
2 2	左リール	
2 2 A	(左リール用) ステッピングモータ	10
2 2 B	左リールドライバ	
2 2 C	(左リール用) センサ	
2 3	中リール	
2 3 A	(中リール用) ステッピングモータ	
2 3 B	中リールドライバ	
2 3 C	(中リール用) センサ	
2 4	右リール	
2 4 A	(右リール用) ステッピングモータ	
2 4 B	右リールドライバ	
2 4 C	(右リール用) センサ	20
2 6	制御手段	
3 5	乱数発生手段	
3 6	クロック発生手段	
3 7	左リールカウンタ	
3 8	中リールカウンタ	
3 9	右リールカウンタ	
4 1	引き込み設定手段	
4 2	跳飛ばし設定手段	
4 3	図柄テーブル	
4 5	記憶手段	30



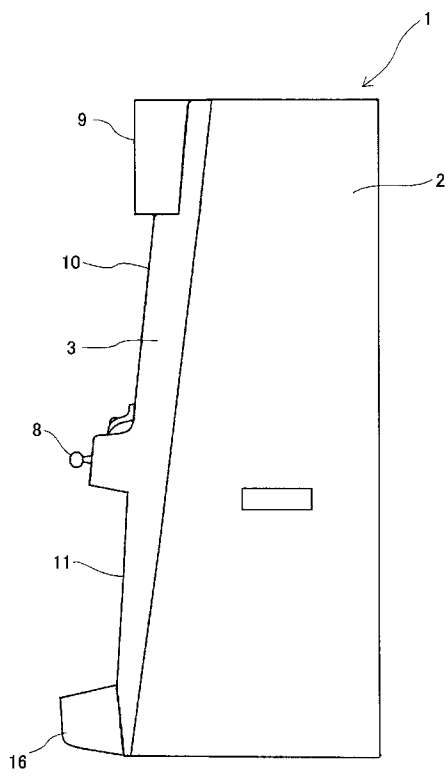
【図 1】



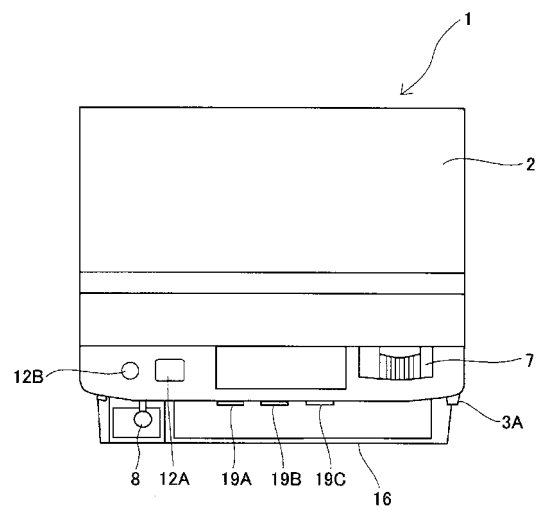
【図 2】



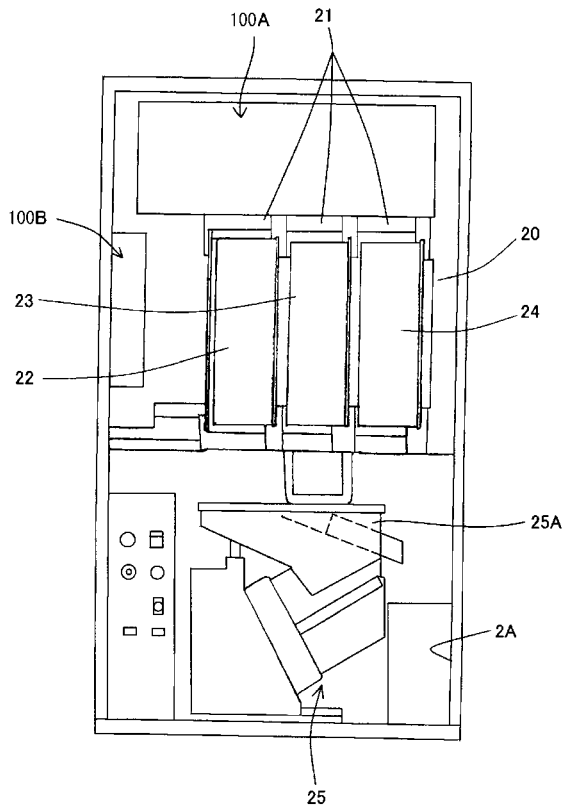
【図 3】



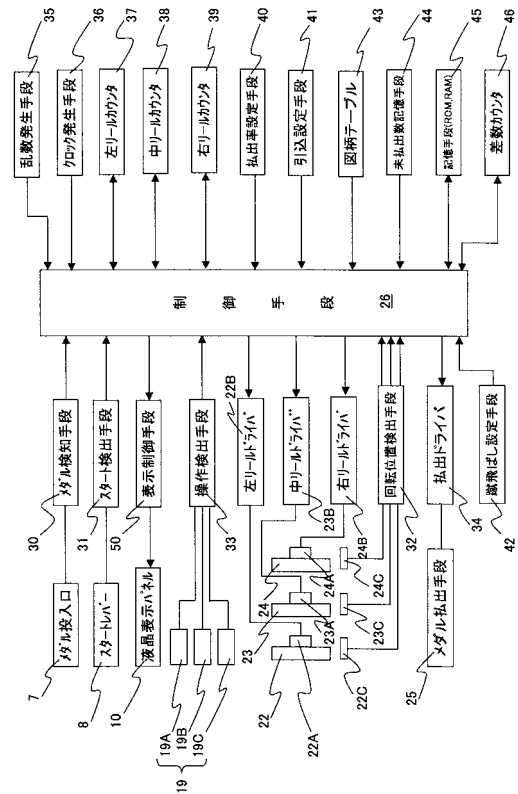
【図 4】



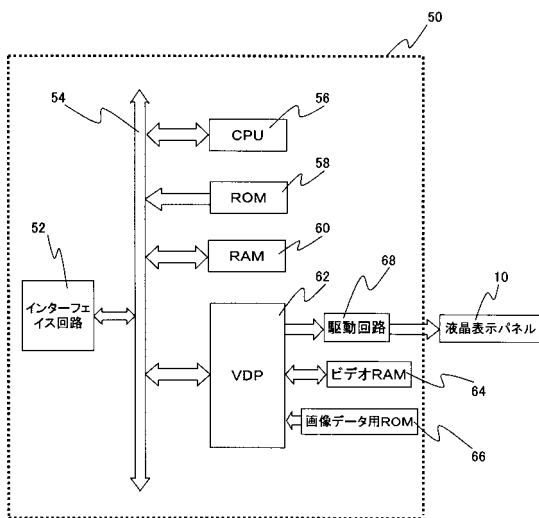
【図 5】



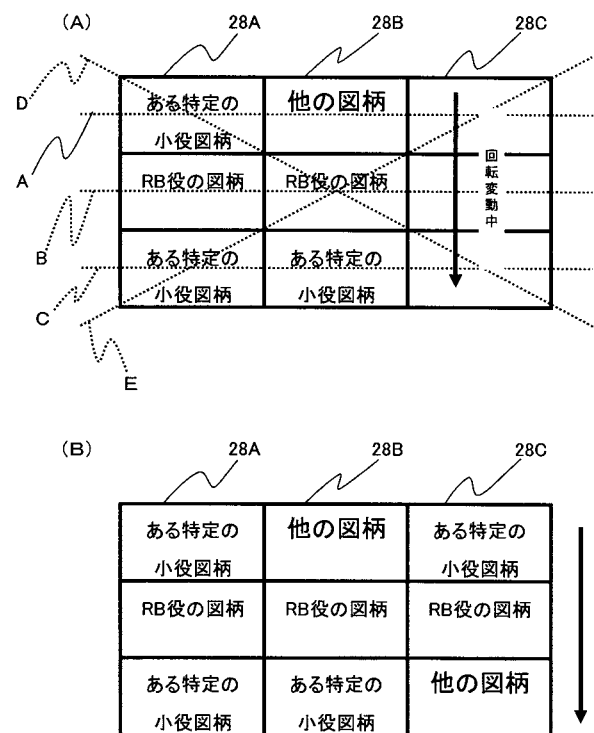
【図 6】



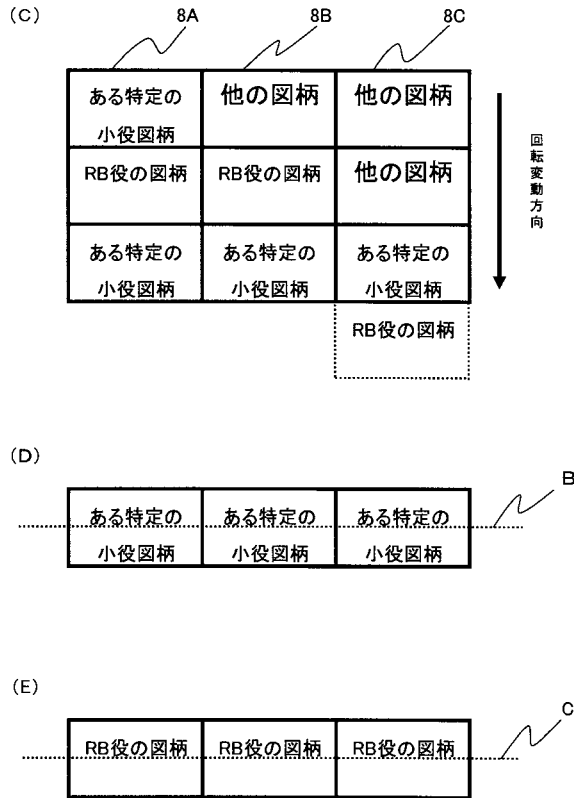
【図 7】



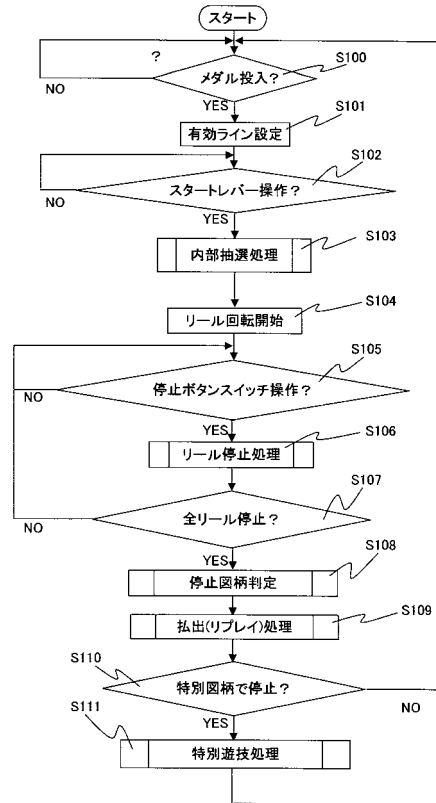
【図 8】



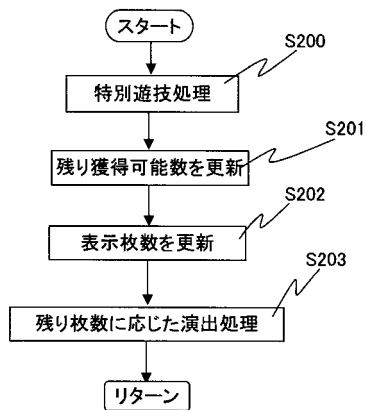
【図 9】



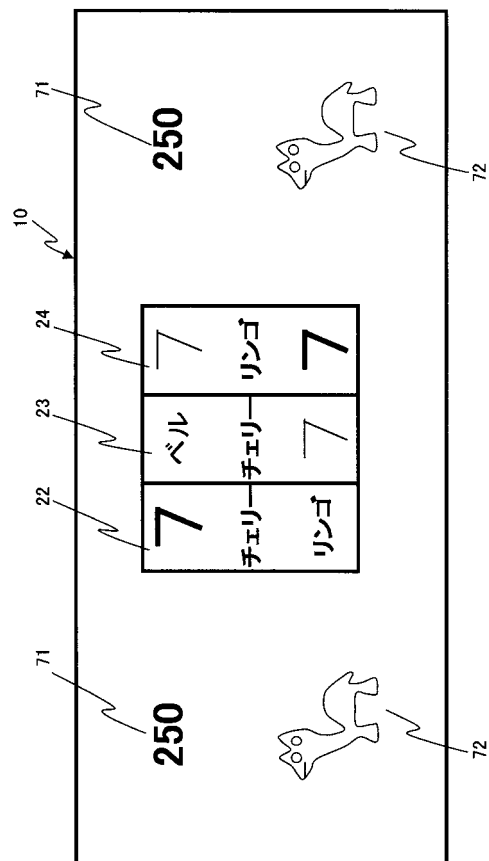
【図 10】



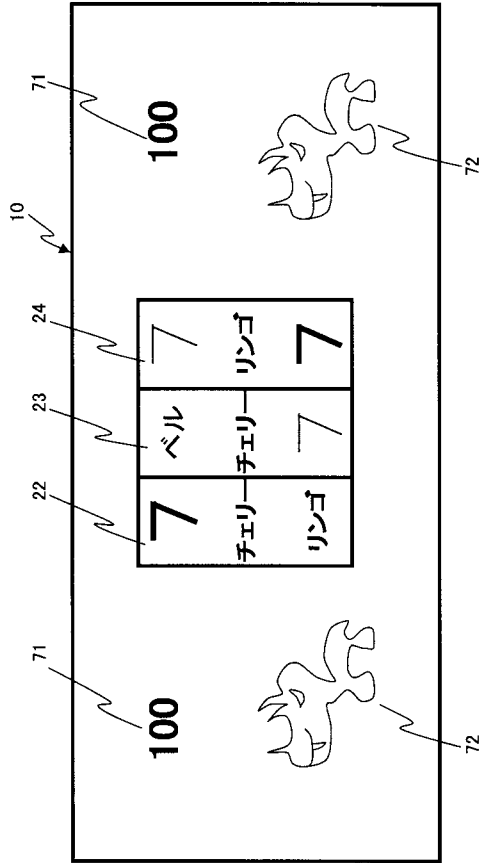
【図 11】



【図 12】



【図 13】



【図 14】

