

(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2004-229730

(P2004-229730A)

(43) 公開日 平成16年8月19日(2004.8.19)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 5/04

F I

A63F 5/04 512D

A63F 5/04 514G

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 47 頁)

(21) 出願番号 特願2003-19095 (P2003-19095)

(22) 出願日 平成15年1月28日 (2003.1.28)

(71) 出願人 000144153

株式会社三共

群馬県桐生市境野町6丁目460番地

(74) 代理人 100064746

弁理士 深見 久郎

(74) 代理人 100085132

弁理士 森田 俊雄

(74) 代理人 100095418

弁理士 塚本 豊

(74) 代理人 100114801

弁理士 中田 雅彦

(72) 発明者 鶴川 詔八

群馬県桐生市相生町1丁目164番地の5

(72) 発明者 山口 慎介

群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内

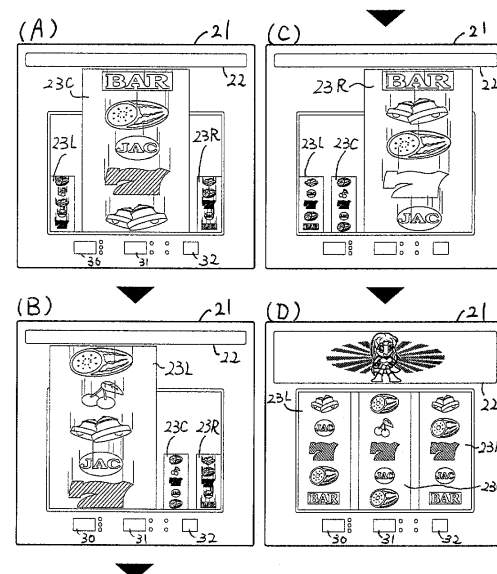
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 操作順ナビゲーションの報知をより遊技者にわかりやすく行なうことができるスロットマシンを提供する。

【解決手段】 可変表示部23L, 23C, 23Rの停止順序が定められた入賞役のストップボタンの操作順をナビゲーションする場合において、可変表示部23L, 23C, 23Rの表示態様を(A)～(C)の順に変化させることで、操作順序が中、左、右であることを報知するようにした。

【選択図】 図22



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄を所定の順序で繰返し可変表示させる複数の可変表示部を画像表示する表示画面を備えた画像表示ユニットを含み、前記複数の可変表示部の表示結果として導出表示された図柄の組合せに応じて入賞が発生するスロットマシンであって、前記複数の可変表示部の表示結果を導出表示させる操作を行なうための複数の操作部であって、各可変表示部の表示結果を個別に導出表示させるために各可変表示部に対応して設けられた操作部と、入賞を許容するか否かを入賞役の種類別に抽選する抽選手段と、前記複数の操作部のいずれかについての操作が検出された時点で当該操作が検出された操作部に対応する可変表示部に表示されている図柄、および当該図柄以降に表示される順番が到来する所定個数の図柄のうちに、前記抽選手段によって入賞が許容された入賞役に対応する図柄が含まれるときに、当該図柄を前記可変表示部に導出表示させる導出表示位置制御手段と、前記複数の操作部の操作順が定められた特殊入賞役についての入賞が前記抽選手段により許容されたときに、当該特殊入賞役に定められた操作順で前記複数の操作部が操作されたときのみ当該特殊入賞役に対応する図柄の組合せを導出表示するように制御する規制手段と、前記抽選手段により、前記特殊入賞役についての入賞が許容されたときに、当該入賞役に定められた前記複数の操作部の操作順を前記可変表示部を用いて報知する報知手段とを含むことを特徴とする、スロットマシン。

【請求項 2】

前記報知手段は、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部を拡大表示することによって、操作順が到来した操作部を報知することを特徴とする、請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 3】

前記報知手段は、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部を拡大表示するとともに操作順が到来していない操作部に対応する可変表示部を縮小表示することによって、操作順が到来した操作部を報知することを特徴とする、請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

前記報知手段は、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部以外の可変表示部を遮蔽することによって、操作順が到来した操作部を報知することを特徴とする、請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 5】

前記報知手段は、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部と操作順が到来していない操作部に対応する可変表示部との色彩とを異ならせることによって、操作順が到来した操作部を報知することを特徴とする、請求項 1 に記載のスロットマシン。

【請求項 6】

前記複数の操作部を含む前面枠ユニットと、前記画像表示ユニットを上部に、前記前面枠ユニットを下部に、各々が着脱自在に取り付けられる筐体とをさらに含み、前記画像表示ユニットと前記前面枠ユニットとで前記筐体の前面が覆われることを特徴とする、請求項 1 ～請求項 5 のいずれかに記載のスロットマシン。

【請求項 7】

前記複数の操作部を備えるとともに、前記画像表示ユニットが取り付けられる前面枠ユニットと、該前面枠ユニットが開閉自在に取り付けられる筐体とをさらに含み、前記前面枠ユニットは、前記画像表示ユニットの画面を臨ませる開口を形成する画面枠であって、スロットマシンの前面側の上部左隅部から右隅部に向かう方向に延びる枠を含む画面枠を含み、

前記開口のサイズは、前記画像表示ユニットの画面を臨ませたときに前記開口一杯に前記画面が広がり、かつ当該画面を囲む前記画像表示ユニットのフレーム部材部分が隠れる大きさであることを特徴とする、請求項 1～請求項 5 のいずれか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し、詳しくは、複数種類の図柄を所定の順序で繰返し可変表示させる複数の可変表示部を画像表示する表示画面を備えた画像表示ユニットを含み、前記複数の可変表示部の表示結果として導出表示された図柄の組合せに応じて入賞が発生するスロットマシンに関する。

10

【0002】

【従来の技術】

この種の画像式のスロットマシンは、以下の特許文献 1 に開示されている。

【0003】

また、この種の従来のスロットマシンの中には、複数の可変表示部での図柄の可変表示を停止させるための操作部（ストップボタン）の操作順が予め定められた操作順と一致しないことには入賞を発生させることができない特殊な入賞役が規定されるととともに、その操作順を報知する“操作順ナビゲーション”機能を備えるものがあった。この種のスロットマシンは、以下の特許文献 2 に開示されている。

20

【0004】

【特許文献 1】

特開平 7-313660 号公報

【0005】

【特許文献 2】

特開 2001-293136 号公報

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、従来のこの種のスロットマシンの“操作順ナビゲーション”では、可変表示部から離れた箇所で操作順を報知するものであり、その点、報知が解り難いという問題があった。

30

【0007】

本発明は係る実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、“操作順ナビゲーション”の報知をより遊技者にわかりやすく行なうことができるスロットマシンを提供することである。

【0008】

【課題を解決するための手段の具体例およびその効果】

(1) 複数種類の図柄を所定の順序で繰返し可変表示させる複数の可変表示部（可変表示部 23L, 23C, 23R）を画像表示する表示画面を備えた画像表示ユニット（液晶表示ユニット 2、2A、2B、または 2C）を含み、前記複数の可変表示部の表示結果として導出表示された図柄の組合せに応じて入賞が発生するスロットマシン（スロットマシン 1）であって、

40

前記複数の可変表示部の表示結果を導出表示させる操作を行なうための複数の操作部であって、各可変表示部の表示結果を個別に導出表示させるために各可変表示部に対応して設けられた操作部（ストップボタン 41L, 41C, 41R）と、

入賞を許容するか否かを入賞役の種類別に抽選する抽選手段（S3）と、

前記複数の操作部のいずれかについての操作が検出された時点で当該操作が検出された操作部に対応する可変表示部に表示されている図柄、および当該図柄以降に表示される順番が到来する所定個数の図柄のうちに、前記抽選手段によって入賞が許容された入賞役に対応する図柄が含まれるときに、当該図柄を前記可変表示部に導出表示させる導出表示位置制御手段（S32、S45、S51の停止位置決定処理に基づいて行なわれる引込み制御

50

）と、

前記複数の操作部の操作順が定められた特殊入賞役（押し順小役）についての入賞が前記抽選手段により許容されたときに、当該特殊入賞役に定められた操作順で前記複数の操作部が操作されたときのみ当該特殊入賞役に対応する図柄の組合せを導出表示するように制御する規制手段（S52、S53）と、

前記抽選手段により、前記特殊入賞役についての入賞が許容されたときに、当該入賞役に定められた前記複数の操作部の操作順を前記可変表示部を用いて報知（図22～図25）する報知手段（SUB24、SUB28、SUB42）とを含む。

【0009】

上記の構成によれば、特殊入賞役についての入賞が許容されたときに、当該入賞役に定められた前記複数の操作部の操作順が、前記可変表示部が用いられて報知されるために、操作順の報知を遊技者にわかりやすく行なうことができる。

【0010】

（2） 前記報知手段は、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部を拡大表示することによって、操作順が到来した操作部を報知する（図22、図23）。

【0011】

上記の構成によれば、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部が目立つために、操作順の報知をより一層、遊技者にわかりやすく行なうことができる。また、遊技者が目押し操作をしやすくなる。

【0012】

（3） 前記報知手段は、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部を拡大表示するとともに操作順が到来していない操作部に対応する可変表示部を縮小表示することによって、操作順が到来した操作部を報知する（図22）。

【0013】

上記の構成によれば、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部が他の可変表示部との関係において目立つために、操作順の報知をより一層、遊技者にわかりやすく行なうことができる。また、遊技者が目押し操作をしやすくなる。

【0014】

（4） 前記報知手段は、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部以外の可変表示部を遮蔽することによって、操作順が到来した操作部を報知する（図24）。

【0015】

上記の構成によれば、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部が他の可変表示部との関係において目立つために、操作順の報知をより一層、遊技者にわかりやすく行なうことができる。

【0016】

（5） 前記報知手段は、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部と操作順が到来していない操作部に対応する可変表示部との色彩とを異ならせることによって、操作順が到来した操作部を報知する（図25）。

【0017】

上記の構成によれば、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部が他の可変表示部との関係において目立つために、操作順の報知をより一層、遊技者にわかりやすく行なうことができる。

【0018】

（6） 前記複数の操作部を含む前面枠ユニット（図1～図5、図7の前面枠ユニット3）と、

前記画像表示ユニットを上部に、前記前面枠ユニットを下部にして、各々が着脱自在に取り付けられる筐体（図1～図7の筐体4）とを含み、

前記画像表示ユニットと前記前面枠ユニットとで前記筐体の前面が覆われる（図1～図5、図7）。

【0019】

10

20

30

40

50

上記の構成によれば、筐体の下部が前面枠ユニットで覆われるとともに筐体の上部が画像表示ユニットによって覆われるために、大きな画像表示領域で迫力のある視覚的な演出効果に優れたゲームを提供できる。さらに、画像表示ユニットと前面枠ユニットとを各々独立して交換することができるために、メンテナンス性も向上できる。また、画像表示ユニットのみを他の機種に再利用することも可能になる。

【0020】

(7) 前記複数の操作部を備えるとともに、前記画像表示ユニットが取付けられる前面枠ユニット(図8、図9の前面枠ユニット3A)と、
該前面枠ユニットが開閉自在に取付けられる筐体(図8の筐体4)とをさらに含み、
前記前面枠ユニットは、前記画像表示ユニットの画面を臨ませる開口を形成する画面枠であって、スロットマシンの前面側の上部左隅部から右隅部に向かう方向に延びる枠(図9の上下の装飾枠3fのうち上側の装飾枠3f)を含む画面枠(図8、図9の装飾枠3f)を含み、
前記開口のサイズは、前記画像表示ユニットの画面を臨ませたときに前記開口一杯に前記画面が広がり(図9)、かつ当該画面を囲む前記画像表示ユニットのフレーム部材(フレーム部材2f)部分が隠れる大きさである(図9)。

10

【0021】

上記の構成によれば、スロットマシンの上部の画面枠部分を残してスロットマシンの上部ぎりぎりまでを画面の領域として確保することができるために、大きな画像表示領域で迫力のある視覚的な演出効果に優れたゲームを提供できる。また、画像表示ユニットのフ

20

【0022】

【発明の実施の形態】

以下に本発明の実施の形態を図面に基づいて詳細に説明する。

【0023】

〔スロットマシンの構造説明〕

図1は、スロットマシン1の全体正面図である。また、図2は、スロットマシン1の右斜め上方から見た斜視図であり、図3は、スロットマシン1の側面図である。

【0024】

スロットマシン1は、液晶表示ユニット2と、各種操作ボタン43～46、41L、41C、41R等が設けられた前面枠ユニット3と、それら両ユニットが収容される筐体4とから構成されている。

30

【0025】

液晶表示ユニット2は、スロットマシン1の略上部の左右両隅部にまで至る大きなサイズの画面21(図1参照)を有する。画面21には、ゲームの主要部を構成する複数の可変表示部23L、23C、23Rが表示される他、遊技状況に応じた様々な画像が表示される。液晶表示ユニット2の正面には、画面21を保護するガラス板19(図2参照)が組み込まれている。

【0026】

図1に示されるように、本実施の形態に関わるスロットマシンは、その前面側の半分よりも上部のほぼ全域を表示領域としているため、視覚的な演出効果を高めることができる。

40

【0027】

図1に示される表示画面のレイアウトは、電源を投入したときに表示されるノーマル画面(客待ち画面)のレイアウトである。ノーマル画面では、キャラクタなど演出効果を高めるための動画像が表示される演出表示部22、左可変表示部23L、中可変表示部23C、右可変表示部23R、その他、複数種類の表示部24～32が図示されるレイアウトによって表示される。

【0028】

前面枠ユニット3には、前方にテーブル状に張り出した操作面34が形成されている。操

50

作面 3 4 には、メダル投入口が形成されたメダル投入部 5 1 と、精算ボタン 4 5 と、1 枚 B E T ボタン 4 3 と、M A X B E T ボタン 4 4 とが設けられている。また、操作面 3 4 の下方に位置する操作パネル 3 5 には、スタートレバー 4 2 と、左ストップボタン 4 1 L、中ストップボタン 4 1 C、右ストップボタン 4 1 R と、メダル詰まり解除ボタン 4 6 とが設けられている。

【0029】

操作パネル 3 5 の下方両サイドには、遊技効果 L E D 2 4 (図 1 1 参照) が内蔵された遊技効果ランプ部 3 6 a、3 6 b が組み込まれている。ランプ部 3 6 b には、液晶表示ユニット 2 および前面枠ユニット 3 を施錠する施錠装置 4 9 (図 3 参照) の鍵穴 5 3 が形成されている。さらに、前面枠ユニット 3 の中段位置にはスピーカ 5 が組み込まれ、下段位置にはメダル払出穴 5 4 から排出されるメダルを受けるメダル受け部 5 5 が形成されている。

10

【0030】

図 3 を参照して、液晶表示ユニット 2 は、筐体 4 に取付けられた状態で、下方の前面枠ユニット 3 とともに施錠装置 4 9 によって施錠される。筐体 4 内部には、ゲームを制御する遊技制御手段 (ゲーム制御手段) の一例となる遊技制御基板 1 0 0、表示制御手段の一例となる表示制御基板 2 0 0、ホッパー 6 0、余剰メダル貯留タンク 6 1 等が取付けられている。

【0031】

液晶表示ユニット 2 には、上下左右をフレーム部材 2 0 w (図 3 では上下位置のみ図示) に囲まれる画面 2 1 と、ドライバ基板 2 0 d とから構成される液晶表示装置 2 0 が組込まれている。前面枠ユニット 2 は、画面 2 1 を臨ませる開口を形成する装飾枠 2 w を有しており、透明のガラス板 1 9 を介して、スロットマシン 1 の正面から画面 2 1 の映像を視認できる。装飾枠 2 w には、スロットマシンの機種デザインのコンセプト (動物キャラクターもの、人気アニメものなど) にマッチした様々な装飾が施されている。

20

【0032】

特に、本実施の形態のスロットマシンでは、液晶表示ユニット 2 内に収納された液晶表示装置 2 0 (画面 2 1、ドライバ基板 2 0 d から成る) によって可変表示装置が構成されているために、ドラムによって可変表示装置を構成する従来のスロットマシンに比較して、奥行き幅をスリムにすることができる。

30

【0033】

図 3 の一点破線に示されるように、スロットマシン 1 の正面から見たときに、画面 2 1 を囲むフレーム部材 2 0 w 部分が装飾枠 2 w によって隠される。換言すれば、画面 2 1 を臨ませる開口は、スロットマシン 1 の正面から画面 2 1 を視認したときに、画面 2 1 を囲むフレーム部材 2 0 w 部分が隠れる大きさである。このためフレーム部材 2 0 w が正面から剥き出しになって、装飾枠 2 w の装飾効果を減じることがない。また、同じ構造でデザインコンセプトが異なる他の機種から液晶表示装置 2 0 を流用する場合にも、液晶表示装置 2 0 のフレーム部材 2 0 w の意匠の相違が問題にならない。

【0034】

図 4 は、スロットマシン 1 の内部構造を説明するための図である。また、図 5 は、液晶表示ユニット 2 および前面枠ユニット 3 の筐体 4 への取付け構造を説明するための図である。

40

【0035】

液晶表示ユニット 2 および前面枠ユニット 3 は、各々、上下一対の蝶番 2 d によって、筐体 4 に対して開閉自在にビス止め (ビス 2 g) されている。特に、液晶表示ユニット 2 は、衝撃を緩衝するためのゴムパッキン 2 e を介して、筐体 4 に取付けられる。

【0036】

このように、液晶表示ユニット 2 および前面枠ユニット 3 が筐体 4 に対して開閉自在に取付けられるために、スロットマシン内部の点検作業等のメンテナンス性が向上する。

【0037】

50

筐体 4 の内部には、電源ユニット 3 0 3、ホッパー 6 0、余剰メダル貯留タンク 6 1、遊技制御基板 1 0 0、および表示制御基板 2 0 0 が設けられている。遊技制御基板 1 0 0 と表示制御基板 2 0 0 とは、コネクタケーブル 6 3 によって、接続されている。また、表示制御基板 2 0 0 と液晶表示ユニット 2 内の図示されない液晶表示装置 2 0 とは、コネクタケーブル 6 2 によって接続されている。

【0038】

液晶表示ユニット 2 は、液晶表示装置 2 0（図 4 では図示省略）が取付けられた“ロの字”状の取付け枠 2 b と、取付け枠 2 b を固定するための 6 つの取付けリブ 2 c が裏面側（スロットマシン 1 の内側）に形成された金属性または樹脂性の液晶表示ユニット本体 2 a とから成る。

10

【0039】

〔取付け構造の変形例 1〕

図 6 は、取付け構造の変形例 1 を示す図である。この変形例 1 では、L 型ピン 2 j によって、液晶表示ユニット 2 A が筐体 4 に対して開閉自在に取付けられる。その他の点では、図 5 に示される構造と同一である。また、スロットマシンの構成についても、図 1 ～図 4 がそのまま適用される。

【0040】

図 6 に示されるように、液晶表示ユニット 2 A の上側部には、L 型ピン 2 j が上下方向にスライド可能に設けられているとともに、L 型ピン 2 j の破線に示す部分を矢印方向に回転させた上で差入れることが可能となるピン固定部 2 h が設けられている。一方、筐体 4

20

【0041】

さらに、液晶表示ユニット 2 A の下側部には、挿入孔が形成されたユニット保持部材 2 k がビス止めされている。一方、筐体 4 には、その挿入孔に挿入される突起が形成されたユニット保持部材 4 b がビス止めされている。

【0042】

液晶表示ユニット 2 A の取付け方法は、以下の通りである。まず、L 型ピン 2 j を破線に示す状態として L 型ピン 2 j を引き抜く。次に、液晶表示ユニット 2 A 側のユニット保持部材 2 k が筐体 4 側のユニット保持部材 4 b の上に重なるようにして液晶表示ユニット 2 A を筐体 4 側に案内し、ユニット保持部材 4 b の突起をユニット保持部材 2 k の挿入孔に挿入する。次に、L 型ピン 2 j を挿通して、筐体 4 側の L 型ピン受け部 4 a に形成された挿入孔に L 型ピン 2 j の先端を差入れる。最後に、L 型ピン 2 j が抜け落ちないように、L 型ピン 2 j を図 6 の矢印方向に回転させて、ピン固定部 2 h に差入れる。

30

【0043】

以上により、液晶表示ユニット 2 A は、筐体 4 に対して、開閉自在、かつ着脱自在に取付けられる。この取付け構造の変形例 1 によれば、L 型ピン 2 j の抜き差しによって、簡単に液晶表示ユニット 2 A を筐体 4 から取り外すことができ、より、メンテナンス性を向上させることができる。なお、前面枠ユニット 3 についても、同様にして、L 型ピン 2 j によって筐体 4 に開閉自在、かつ着脱自在に取付けるようにしてもよい。あるいは、前面枠ユニット 3 については、図 4、5 に示されるように、蝶番 2 d によって筐体 4 に開閉自在に取付けるようにしてもよい。

40

【0044】

〔取付け構造の変形例 2〕

図 7 は、取付け構造の変形例 2 を示す図である。この変形例 2 では、液晶表示ユニット 2 B の裏面側に設けられた直方体状の取付け部材 2 n が筐体 4 側のガイドレール 4 c に嵌まり込むことによって、液晶表示ユニット 2 B が筐体 4 に対して着脱自在に取付けられる。その他の点では、図 5 に示される構造と同一である。また、スロットマシンの構成についても、図 1 ～図 4 がそのまま適用される。

【0045】

50

図 7 に示されるように、液晶表示ユニット 2 B の裏面側四隅の各々には、取付け部材 2 n が植立している。一方、筐体 4 側には、各々の取付け部材 2 n に対応する位置に、取付け部材 2 n が嵌まり込むガイドレール 4 c が取付けられている。

【0046】

各々の取付け部材 2 n とガイドレール 4 c とを位置合わせして、液晶表示ユニット 2 を筐体 4 に押し込むことにより、液晶表示ユニット 2 B が筐体 4 に取付けられる。

【0047】

この取付け構造によれば、筐体 4 の前面側から液晶表示ユニット 2 B を挿入してワンタッチで液晶表示ユニット 2 B を筐体 4 に取付けることができるために、作業性の向上を図ることができる。たとえば、液晶表示ユニット 2 B の交換、メンテナンスを容易に行なうことができる。 10

【0048】

なお、図において、液晶表示ユニット 2 B 側の 2 p、および筐体 4 側の 4 p は、双方が接続される、一方がオス、他方がメスのコネクタである。液晶表示ユニット 2 側のコネクタ 2 p と、筐体 4 側のコネクタ 4 p とが接続されることによって、液晶表示ユニット 2 B 側の液晶表示装置 2 0 (図 3 参照) と、筐体 4 側の表示制御基板 2 0 0 とが通信可能になる。したがって、このようなコネクタを設けた場合には、図示されるコネクタケーブル 6 2 は不用である。この変形例 2 においては、コネクタケーブル 6 2、またはコネクタ 2 p、4 p のいずれを採用して、表示制御基板 2 0 0 と液晶表示装置 2 0 との通信経路を確保するようにしてもよい。 20

【0049】

[取付け構造の変形例 3]

図 8 は、取付け構造の変形例 3 を示す図である。この変形例 3 では、図 4 に示される前面枠ユニット 3 とは異なり、前面枠ユニット 3 A が大型でスロットマシン前面すべてを覆う。そして、液晶表示ユニット 2 C は、前面枠ユニット 3 A の上部に形成された開口部分に、前面枠ユニット 3 A の裏面側から取付けられる。ただし、スロットマシンの前面側の構成については、図 1 がそのまま適用される。

【0050】

図 8 に示されるように、前面枠ユニット 3 A は、蝶番 2 d によって、筐体 4 に対して開閉自在に取付けられる。液晶表示ユニット 2 C には、前面枠ユニット 3 A への取付けに用いられる耳部 2 r、2 q が形成されている。一方、前面枠ユニット 3 A の開口上部には液晶表示ユニット 2 C の耳部 2 r が挿入される溝 3 a が形成されるとともに、開口の底部には液晶表示ユニット 2 C の耳部 2 q に対応する受け部 3 b が形成されている。なお、溝 3 a の上方に形成された隆起は、溝 3 a から上方に露出する耳部 2 r をスロットマシン 1 の正面側から見えないようにするためのものである。 30

【0051】

液晶表示ユニット 2 の取付け方法は、以下の通りである。まず、液晶表示ユニット 2 C の上部側を多少前面枠ユニット 3 側に傾け、耳部 2 r を筐体 4 側の溝 3 a に挿入する。次に、液晶表示ユニット 2 C 側の耳部 2 q を、前面枠ユニット 3 A 側の受け部 3 b にあてがい、ビス穴を位置合わせした上で、耳部 2 q と受け部 3 b とをビス止めする。これにより、液晶表示ユニット 2 C は、前面枠ユニット 3 A 側の装飾枠 3 f によって囲まれる開口に対して取付けられる。このとき、前面枠ユニット 3 A 側の開口一杯に、液晶表示ユニット 2 C の画面 2 1 が広がる。 40

【0052】

図 9 に、液晶表示ユニット 2 C の画面 2 1 および当該画面 2 1 を囲む液晶表示ユニット 2 C のフレーム部材 2 f と、前面枠ユニット 3 A に形成された装飾枠 3 f により囲まれる開口のサイズとの関係を示した。

【0053】

図 9 において、左側は液晶表示ユニット 2 C の正面図であり、右側は当該液晶表示ユニット 2 C が組み付けられた前面枠ユニット 3 A の一部を示す側面図である。一点破線は、側 50

面図によって示された前面枠ユニット 3 A 内の液晶表示ユニット 2 C と、正面図によって示された液晶表示ユニット 2 C との上下方向の対応関係を示している。

【0054】

図 9 に示されるように、画面 2 1 を臨ませる開口のサイズは、液晶表示ユニット 2 C の画面 2 1 を臨ませたときに開口の上下方向一杯に画面 2 1 が広がり、かつ当該画面 2 1 を囲む液晶表示ユニット 2 C のフレーム部材 2 f 部分が前面枠ユニット 3 A に形成された装飾枠 3 f により隠れる大きさである。

【0055】

したがって、スロットマシン 1 の正面から見たときに、画面 2 1 を囲むフレーム部材 2 f 部分が装飾枠 3 f によって覆われる。このためフレーム部材 2 f が正面から剥き出しになって、装飾枠 3 f の装飾効果を減じることがない。また、同じ構造でデザインコンセプトが異なる他の機種から液晶表示ユニット 2 C を流用する場合にも、液晶表示ユニット 2 C のフレーム部材 2 f の意匠の相違が問題にならない。

【0056】

〔カードユニットの接続例〕

図 10 は、図 1 に示されるスロットマシン 1 に、プリペイドカードを処理するカードユニット 50 を接続したときのスロットマシンの内部構造を示す図である。この接続例では、ゲームを開始する際に、プリペイドカードの残額が賭数を設定するためのクレジットに変換される一方、ゲームを終了する際に、残存するクレジットがプリペイドカードの残額に加算される。

【0057】

したがって、遊技媒体の一例となるメダルはゲームに用いられない。図示のように、筐体 4 内には、図 4 に示されるようなホッパー 60 や余剰メダル貯留タンク 61 等は設けられていない。また、液晶表示ユニットや前面枠ユニットの取付け構造は、図 4 ～図 8 のいずれのものをも採用可能であるが、いずれを採用したときでも、ホッパー 60 からメダルをスロットマシン前面側に案内して排出する機構部分は、不要である。さらに、スロットマシンの正面構成は、メダル受け部 55 が存在しない点、およびメダル投入部 51 に代えて“プリペイドカードのカード残額を引き落とすための引き落としボタン”が設けられる点を除いては、図 1 に示すものと同一である。

【0058】

図 10 を参照して、筐体 4 内には、図 4 に示されるものと同様に、電源ユニット 303、遊技制御基板 100、表示制御基板 200 が設けられている。さらに、筐体 4 内には、コネクタケーブル（図示省略）を介してカードユニット 50 と接続されるカードユニット制御基板 500 が設けられている。カードユニット制御基板 500 は、カードユニット 50 内の制御用マイクロコンピュータと通信し、協同して、カード残額の更新処理、スロットマシン側のクレジットの更新処理を行なう。

【0059】

〔表示部の説明〕

次に、図 1、および図 2 ～ 10 を参照して説明したスロットマシンの画面に表示される各種の表示部について、図 1 を参照して詳細に説明する。

【0060】

可変表示部 23 L, 23 C, 23 R は、各々で複数種類の図柄を上から下にスクロール表示（可変表示、変動表示ともいう）させる表示部である。可変表示部 23 L, 23 C, 23 R の表示位置および表示サイズは、ゲーム状況に応じて変化する。

【0061】

賭け表示部 24 は、遊技者がゲームに賭けた賭数を表示する。各賭け表示部 24 は、上段、中段、下段の 3 本と斜め 2 本の計 5 つの入賞ラインのいずれかと対応しており、賭数に応じた有効な入賞ラインを識別可能に報知する有効ライン表示部としても機能する。

【0062】

演出表示部 22 は、入賞役の当選告知などの演出画像を表示する。演出表示部 22 の表示

10

20

30

40

50

内容、および表示サイズは、ゲーム状況に応じて変化する。

【0063】

WIN表示部25は、入賞が発生したときに点灯表示する。リプレイ表示部26は、リプレイ入賞が発生した場合に点灯表示する。スタート表示部28は、賭数が設定されることによりスタート操作をすることが可能な状態となった場合に点灯表示し、有効なスタート操作が検出されることにより消灯表示する。投入指示表示部29は、メダルを受付可能な状態である場合に点滅し、最大の賭数が設定され、かつ、クレジット数が上限数に至った場合、ゲームが開始された場合等に消灯表示する。

【0064】

ウェイト表示部27は、ウェイトタイム中にスタート操作が検出された場合に点灯表示し、ウェイトタイムが経過した後に消灯表示する。ウェイトタイムは、ゲームがあまりに早く進行し過ぎてしまうことを規制するためにスロットマシンに設定された、ゲーム進行規制期間である。このウェイトタイム中にスタート操作が検出されると、ウェイトタイムが経過した後に、可変表示部が始動するように設計されている。したがって、十分な時間間隔を空けて複数のゲームを順次行なっている場合にはスタートレバー42の操作時にゲームの進行が規制されることはないが、遊技者が複数のゲームを短時間で消化しているような場合にはウェイトタイムによってゲームの進行が規制され、ウェイトタイムが経過するまでの間、可変表示部23L、23C、23Rの始動待ち状態となる。

【0065】

スロットマシン1では、前回のゲームで可変表示部の変動が開始した時点に基づいて、たとえば、4.1秒のゲーム進行規制期間が設定されており、前回のゲームで可変表示部23L、23C、23Rの変動が開始した時点から4.1秒が経過する前にスタート操作が検出された場合、ゲーム進行規制期間が経過した後に可変表示部23L、23C、23Rが始動する。

【0066】

クレジット表示部30は、クレジット数を表示する。なおクレジットは、遊技者所有の有価価値としてスロットマシン1に記憶されているメダル数である。このクレジットは、スロットマシン1へのメダルの投入、および払出しのある入賞の発生によって加算更新され、賭数を設定したり、精算操作に基づいてメダルを払出したりすることによって減算更新される。スロットマシン1は、最大、メダル50枚分の価値をクレジットとして記憶可能である。クレジット数が上限数(=50)に達した場合には、投入指示表示部29が消灯表示する。そして、記憶の上限を超えるクレジットの加算更新の要求が発生した場合には、その上限を超えるメダルがメダル払出穴54から払出される。

【0067】

ゲーム回数表示部31は、ビッグボーナス中のボーナス入賞状況や、レギュラーボーナス中の入賞回数等を表示する。また、ビッグボーナスが終了して打止状態となった際には、ゲーム回数表示部31は、「END」という文字を表示して、遊技者に打止状態である旨を報知する。ペイアウト表示部32は、1ゲーム中に発生した入賞に基づいて遊技者に付与されるクレジット数を1ゲーム毎に表示する。

【0068】

[操作部の説明]

次に、図1を参照して、前面枠ユニット3に設けられた各種の操作部について説明する。

【0069】

1枚BETボタン43は、1クレジットを賭ける際に押圧するボタンである。MAXBETボタン44は、1ゲームにおいて許容される賭数の最大数(たとえばメダル3枚分)をクレジットに記憶されている範囲内でゲームに賭ける際に押圧するボタンである。

【0070】

精算ボタン45は、スロットマシン1に記憶されているクレジットに基づいて、メダル払出穴54からメダルの払出しを受ける際に押圧するボタンである。この精算ボタン45を押圧することによって、クレジット表示部30に表示されているクレジット数が0になる

まで減算更新されるとともに、クレジット相当数のメダルが払出される。

【0071】

スタートレバー42は、ゲームを開始する際に操作するレバーである。賭数を設定した後、このスタートレバー42を操作することにより各可変表示部23L、23C、23Rが一斉に変動し始める。

【0072】

各ストップボタン41L、41C、41Rは、ゲームが開始した後、変動している可変表示部を停止させる際に操作するボタンである。メダル詰まり解除ボタン46は、メダル投入口52に投入したメダルがスロットマシン1の内部で詰まった場合、メダル詰まりを解消させる際に操作するボタンである。

10

【0073】

〔ゲームの説明〕

次に、スロットマシン1により提供されるゲームの概要について説明する。

【0074】

ゲームを開始するためには、最初に賭数を設定する。賭数は、1枚BETボタン43またはMAXBETボタン44を押圧することにより、1～3のいずれかに設定できる。ただし、クレジット表示部30に表示されるクレジット数が3に満たない場合、設定可能な賭数の範囲は、そのクレジット数の範囲内に限られる。また、レギュラーボーナスゲームを行なう場合には、賭数が1に限定される。なお、前回のゲーム結果がリプレイ入賞（再ゲーム入賞）であった場合には、前回の賭数が自動的に設定されるために、賭数の設定操作は不要である。

20

【0075】

1枚BETボタン43を1回押圧すると、賭数が1に設定され、続けて1枚BETボタン43を1回押圧すると、賭数が2に設定され、さらに、1枚BETボタン43を1回押圧すると、賭数が3に設定される。一方、MAXBETボタン44を1回押圧すると、賭数が最大数の3に設定される。

【0076】

また、直接、メダルをメダル投入部51に投入することによって賭数を設定することも可能であり、メダルを1枚投入する毎に、所定の上限数の範囲内で賭数が1ずつ加算される。なお、賭数の上限数を超えてメダルが投入された場合、クレジット数が上限値に達するまではクレジットが加算更新され、クレジット数が上限値に達した時点でメダルがメダル払出穴54から返却される。

30

【0077】

なお、図10に示したカード式スロットマシンでゲームをする場合には、最初に、メダル投入部51に代えて設けられる“引き落としボタン”を押圧して、カード残額の引き落としと引換えに、クレジットを得る。このクレジットは、クレジット表示部30に加算表示される。その後、1枚BETボタン43、あるいはMAXBETボタン44を操作して賭数を設定する。

【0078】

スロットマシン1において、賭数が設定された場合にはスタート表示部28が点灯表示する。これにより、スタートレバー42の操作が有効に受け付けられる状態になった旨が遊技者に報知される。スタート表示部28が点灯表示している際にスタートレバー42を操作すれば、各可変表示部23L、23C、23Rが一斉に変動（スクロール）し始める。ただし、スタートレバー42を操作した時点がウェイトタイム期間内であれば、可変表示部がスクロールすることなく、ウェイト表示部27が点灯表示する。その後、ウェイトタイム期間が経過してウェイト表示部27が消灯表示すると同時に可変表示部で複数種類の図柄が一斉に変動（スクロール）し始める。なお、スタートレバー42を操作したタイミングで表示画面が、所定のビッグボーナス告知画面に切り替わり、“ビッグボーナスのフラグが立っていること”が遊技者に報知されることがある。

40

【0079】

50

可変表示部における図柄の変動速度が一定速度に達した後、各ストップボタン4 1 L, 4 1 C, 4 1 Rの操作が有効化される。ストップボタン4 1 Lは可変表示部2 3 Lに、ストップボタン4 1 Cは可変表示部2 3 Cに、ストップボタン4 1 Rは、可変表示部2 3 Rに、各々、対応して設けられている。遊技者は自らの操作によって可変表示部2 3 L, 2 3 C, 2 3 Rを停止させる順序を決定できる。

【0080】

以下の説明では、変動を開始した可変表示部2 3 L, 2 3 C, 2 3 Rのうち、“1つ目の可変表示部の図柄の変動を停止させる操作”、“2つ目の可変表示部の図柄の変動を停止させる操作”、“3つ目の可変表示部の図柄の変動を停止させる操作”を、各々、“第1停止操作”、“第2停止操作”、“第3停止操作”という。なお、このスロットマシン1 10
では、設計上、左ストップボタン4 1 L、中ストップボタン4 1 C、右ストップボタン4 1 Rの順で停止操作する手順が、標準的な押し順とされている。この標準的な押し順を“順押し”という。

【0081】

遊技者がストップボタン4 1 L, 4 1 C, 4 1 Rのうち、いずれかを押圧操作すれば、操作されたストップボタンに対応する可変表示部の図柄の変動が停止する。

【0082】

一方、遊技者がストップボタン4 1 L, 4 1 C, 4 1 Rを操作しない場合には、各可変表示部2 3 L, 2 3 C, 2 3 Rで図柄が一斉に変動開始してから所定の“操作待ち時間”が経過した後に各可変表示部2 3 L, 2 3 C, 2 3 Rでの図柄の変動が、たとえば2 3 L, 20
2 3 C, 2 3 Rの優先順序で自動的に順次停止する。

【0083】

すべての可変表示部2 3 L, 2 3 C, 2 3 Rに図柄が停止した時点で、各可変表示部2 3 L, 2 3 C, 2 3 Rの上段、中段、下段の3段の図柄のうち、賭数に応じて定められる有効な入賞ライン上に位置する図柄の組み合わせによって入賞の有無が決定される。賭数が1の場合には、可変表示部における中段の横1列の入賞ラインのみが有効ラインとなる。賭数が2の場合には、可変表示部における上段、中段、下段の横3列の入賞ラインが有効ラインとなる。賭数が3の場合には、可変表示部における横3列と斜め対角線上2列の合計5本の入賞ラインが有効ラインとなる。

【0084】

有効ライン上における図柄の組み合わせが予め定められた特定の表示態様となって入賞が発生した場合には、遊技効果ランプ部3 6 a, 3 6 bが所定の態様で点滅するとともにスピーカ5から効果音が出力される。その後、入賞に応じた数のクレジットが付与され、クレジット表示部3 0のクレジット数が更新される。また、ペイアウト表示部3 2には、その払出数が表示される。なお、クレジット数が上限(=50)に達した場合には、直接、メダルがメダル払出穴5 4から払出される。 30

【0085】

また、可変表示部2 3 L, 2 3 C, 2 3 Rの表示結果が、特に予め定められた特別の表示態様(たとえば、7 7 7)となった場合には、ビッグボーナス入賞となり、クレジットが付与されるとともに、ビッグボーナスゲームを行なうことが可能な遊技状態となる。ビッグボーナスゲームが提供される遊技状態をビッグボーナス状態(あるいは単にビッグボーナス)ともいう。ビッグボーナス状態では、後述するようにレギュラーボーナスという特別な入賞役を発生させることも可能となる。 40

【0086】

たとえば、ビッグボーナス入賞が発生すると、ゲーム回数表示部3 1にはビッグボーナスゲームを行なうことができる回数(たとえば、最大30回)が表示され、ビッグボーナスゲームが消化される毎に、ゲーム回数表示部3 1に表示されているゲーム数が1ずつカウントダウンされて表示される。同様に、レギュラーボーナス入賞が発生すると、ゲーム回数表示部3 1にはレギュラーボーナスゲームを行なうことができる回数(たとえば最大12回)が表示される。そして、レギュラーボーナスゲームが消化される毎に、ゲーム回数 50

表示部 3 1 に表示されているゲーム数が 1 ずつカウントダウンされて表示される。レギュラーボーナスゲームが提供される遊技状態をレギュラーボーナス状態（あるいは単にレギュラーボーナス）ともいう。

【0087】

なお、レギュラーボーナス状態では、通常、レギュラーボーナスゲームを行なうことができる最大継続ゲーム回数（たとえば 12 回）に達する前に、入賞ゲーム数が、レギュラーボーナス状態の終了条件である規定回数（たとえば、8 回）に達するケースがほとんどである。このため、レギュラーボーナス入賞が発生した場合、ゲーム回数表示部 3 1 にはレギュラーボーナスゲームを行なうことができる最大継続ゲーム回数（たとえば 12 回）ではなく、入賞を発生させることのできる規定ゲーム数（たとえば、8 回）を表示し、レギュラーボーナスゲームで入賞が発生する毎に、その規定ゲーム数からカウントダウン表示するようにしてもよい。

10

【0088】

〔制御回路の説明〕

図 1 1 は、スロットマシン 1 に設けられた遊技制御基板および表示制御基板の構成を説明するためのブロック図である。

【0089】

スロットマシン 1 に設けられた基板のうち、遊技制御基板 1 0 0 によって遊技の進行が制御され、表示制御基板 2 0 0 によって遊技の進行に応じた様々な表示制御が実行される。遊技制御基板 1 0 0 および表示制御基板 2 0 0 は、電源基板 3 0 0 から電源の供給を受けて動作する。電源基板 3 0 0 には、電源をオフ・オンするためのメインスイッチ 3 0 2 と、入賞役の当選率を設定するための設定スイッチ 3 0 1 とが接続されている。

20

【0090】

遊技制御基板 1 0 0 は、表示制御基板 2 0 0 と配線接続されている。遊技制御基板 1 0 0 には、制御部としての遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 1 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 1 から表示制御基板 2 0 0 へは、指令情報の一例となる各種のコマンドが出力される。遊技制御基板 1 0 0 には、遊技制御基板 1 0 0 の内部から表示制御基板 2 0 0 への信号の出力を許容するが遊技制御基板 1 0 0 の外部から内部へ信号が入力されることを阻止する不可逆性出力手段として機能するバッファ回路（図示省略）が設けられている。このため、遊技制御基板 1 0 0 と表示制御基板 2 0 0 との間において、遊技制御基板 1 0 0 から表示制御基板 2 0 0 への一方向通信が担保され、コマンドの伝送経路を介して遊技制御基板 1 0 0 に信号を入力させて不正な制御動作を行なわせる不正行為を防止できる。

30

【0091】

遊技制御基板 1 0 0 に配線接続されたスイッチのうち、1 枚 B E T スイッチ 4 3 0 は、1 枚 B E T ボタン 4 3 の操作を検出するスイッチであり、M A X B E T スイッチ 4 4 0 は、M A X B E T ボタン 4 4 の操作を検出するスイッチである。

【0092】

スタートスイッチ 4 2 0 は、スタートレバー 4 2 の操作を検出するスイッチであり、左、中、右ストップスイッチ 4 1 1 L, 4 1 1 C, 4 1 1 R は、左、中、右ストップボタン 4 1 L, 4 1 C, 4 1 R の操作を検出するスイッチである。

40

【0093】

精算スイッチ 4 5 0 は、精算ボタン 4 5 の操作を検出するスイッチであり、投入メダルセンサ 5 1 0 は、メダル投入部 5 1 に投入されたメダルを検出するセンサである。流路切替ソレノイド 5 1 1 は、メダル投入部 5 1 に投入されたメダルの流路をホッパー 6 0 側とメダル払出穴 5 4 側とに切換えるためのソレノイドである。

【0094】

表示制御基板 2 0 0 には、可変表示部 2 3 L, 2 3 C, 2 3 R 等を表示する液晶表示装置 2 0 と、スピーカ 5 と、遊技効果 L E D 2 4 とが接続されている。表示制御基板 2 0 0 には、表示制御用マイクロコンピュータ 2 0 1、その他の各種回路が搭載されている。図 1

50

2にその構成を示す。

【0095】

図12を参照して、表示制御基板200は、表示制御用マイクロコンピュータ201と、I/Oポート213、214と、サウンドジェネレータ211と、アンプ212と、LED駆動回路215と、VDP (Video Display Processor) 205と、リセット回路209と、発振回路208と、VRAM (Video RAM) 207と、キャラクタROM206と、LCD (Liquid Crystal Display) 駆動回路210とを含む。

【0096】

また、表示制御用マイクロコンピュータ201は、制御動作を所定の手順で実行することのできるCPU (Central Processing Unit) 202と、CPU 202の制御プログラムを格納するROM (Read Only Memory) 203と、必要なデータの書込みおよび読出しができるRAM (Random Access Memory) 204とを含む。

【0097】

I/Oポート213は、遊技制御基板100から送られてきたコマンドを受信して、表示制御用マイクロコンピュータ201のCPU 202に渡す。CPU 202は、これらのコマンドに従って、表示制御用プログラムを実行し、指示信号をI/Oポート214に出力する。I/Oポート214は、CPU 202が出力した指示信号を、VDP 205、サウンドジェネレータ211、またはLED駆動回路215に渡す。

【0098】

VDP 205は、リセット回路209からのリセット信号に従ってリセットされると共に、発振回路208からのクロック信号に従って動作する。VDP 205は、CPU 202からの指示信号に基づいて、キャラクタROM 206を参照し、画像データを生成する。VDP 205が生成した画像データは、VRAM 207に展開された後、VDP 205により読み出されてLCD駆動回路210に渡される。LCD駆動回路210は、VDP 205から受け取った画像データに基づいて液晶表示装置20を駆動し、液晶表示装置20の表示画面21 (図1参照) に所望の画像を表示させる。

【0099】

サウンドジェネレータ211は、CPU 202からの指示信号に基づいて音声信号を生成し、アンプ212に供給する。アンプ212は、この音声信号を増幅し、スピーカ5に出力する。LED駆動回路215は、CPU 202からの指示信号に基づいて、複数個設けられた遊技効果LED 24を制御する。

【0100】

[引込み制御の説明]

次に、図柄を停止させる“引込み制御”について、説明する。図11に示されるように、スタートスイッチ420の検出信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ101に入力される。遊技制御用マイクロコンピュータ101は、スタートスイッチ420の検出信号を受け、1個の乱数 (当選判定用乱数という) をサンプリングし、そのサンプリングされた乱数と、遊技制御用マイクロコンピュータ101内に格納されている入賞役別の入賞判定テーブルとを参照して、入賞の発生を許容するか否かを入賞役別に決定し、その決定結果を一時記憶する。これにより、スタート操作がされたタイミングで、入賞役の当選の有無が各入賞役の種類別に決定される。以下、入賞の発生が許容されていることを、“内部当選している”という。いずれかの入賞役が内部当選した場合、その入賞役に対応する当選フラグがスロットマシン1の内部で設定される。

【0101】

このスロットマシンでは、1ゲーム毎に入賞役別に当選の有無の抽選がなされるが、抽選に用いられる当選判定用乱数は、遊技制御基板100の遊技制御用マイクロコンピュータ101により実行される制御プログラムで生成されるソフト乱数であってもよく、遊技制御用マイクロコンピュータ101の外部に設けた乱数発生回路から供給されるハード乱数

であってもよい。

【0102】

遊技制御用マイクロコンピュータ101は、左、中、右ストップスイッチ411L、411C、411Rによって、各可変表示部23L、23C、23Rの図柄の変動を停止させるストップ操作が検出された時点で、ストップ操作に対応する可変表示部に表示されている図柄を判断する。

【0103】

判断の対象となる図柄は、たとえば、この実施の形態に関わるスロットマシン1の場合には、可変表示部の上段、中段、下段位置の図柄のうちの、上段位置の図柄である。遊技制御用マイクロコンピュータ101は、基準位置の図柄、または、それに後続して可変表示される4図柄のうちのいずれかを基準位置（上段位置）に停止させる。つまり、ストップ操作が検出された時点で即座に可変表示部での図柄の変動を停止させるか、あるいは、その時点から4図柄が変動するまでの間に、可変表示部での図柄の変動を停止させる。

10

【0104】

基準位置の図柄を含む5図柄のうちのいずれを停止させるかを判断するにあたり、内部当選状況が参照される。たとえば、その5図柄のうちに、内部当選している入賞役に対応する図柄が含まれる場合には、優先的にその図柄が有効ライン上に揃うように、基準位置に停止させる図柄が選択される。また、たとえば、すでに変動が終了している2つの可変表示部の有効な入賞ラインに、内部当選していない入賞役の図柄の組合せが揃ってリーチが成立しているときには、たとえ、ストップ操作が検出された時点でそのストップ操作に対応する可変表示部に表示されている図柄がそのリーチライン上に位置する場合でも、その図柄以外がリーチライン上に停止するように、基準位置に停止させる図柄が選択される。

20

【0105】

このように、ストップ操作が検出された時点における可変表示部の図柄の状況と、内部当選状況とを判断して、内部当選している入賞役に対応する図柄を引込む制御、および、内部当選していない入賞役についての入賞が発生しないようにその入賞役に対応する図柄以外を引込む制御を、“引込み制御”という。なお、上記した基準位置は、可変表示部の上段に限られるものではなく、中段、下段に設定してもよい。

【0106】

遊技者は、入賞が発生させるべく、所望の図柄が所望の入賞ラインに停止するように、タイミングを見計らって、図柄の変動を停止させる操作をする。このような操作を、特に、“目押し操作”という。たとえば、当選フラグが設定されたゲームでは、その当選フラグに対応する入賞役の図柄を引込むように可変表示部が引込み制御されるために、“目押し操作”により、その当選フラグに対応する役の入賞が発生させることが可能である。しかしながら、当選フラグが設定されていないゲームでは、入賞となる図柄以外を引込むように可変表示部が制御されるために、目押し操作をしても入賞が発生させることはできない。

30

【0107】

また、当選フラグが設定されたゲームであっても、“目押し操作”のタイミングが悪ければ、引込み制御によっても、入賞役に対応する図柄を引き込むことができない場合がある。このように、当選フラグが設定されたにもかかわらず、その当選フラグに対応する入賞が発生させることができなかった場合、その当選フラグはクリアされる。ただし、ビッグボーナス入賞の当選フラグについては、他の入賞役の当選フラグとは異なり、その当選フラグが設定されたゲームで入賞が発生しなかった場合であっても、その当選フラグに対応する入賞が発生するまで、次回以降のゲームにその当選フラグが持越される。

40

【0108】

〔図柄配列の説明〕

図13は、左可変表示部23L、中可変表示部23C、右可変表示部23Rの各可変表示部に変動表示される図柄（識別情報あるいはシンボルマークともいう）の配列を示す図である。図では、左から順に、左可変表示部23L、中可変表示部23C、および右可変表

50

示部 2 3 R の図柄の種類が示されている。

【0109】

たとえば、左可変表示部 2 3 L の場合には、「1」～「5」の各図柄番号に、「J A C」、「ベル」、「スイカ」、「B A R」、「ベル」の各図柄が対応している。中可変表示部 2 3 C の場合には、「1」～「5」の各図柄番号に「チェリー」、「スイカ」、「J A C」、「ベル」、「模様付き 7」の各図柄が対応している。これ以外の図柄としては、「模様なし 7」が、左可変表示部 2 3 L の図柄番号 1 0、2 1、中可変表示部 2 3 C の図柄番号 1 2、右可変表示部 2 3 R の図柄番号 2 1 に対応して設定されている。

【0110】

各可変表示部 2 3 L、2 3 C、2 3 R では、図示する図柄が図柄番号 1 ～ 2 1 の順番で上から下に繰返し変動表示される。ただし、詳細は後述するが、ある種の条件が成立したときには、図 3 1 に示されるように、図柄番号と図柄との対応関係が異なる図柄配列で各可変表示部 2 3 L、2 3 C、2 3 R が変動表示される。

【0111】

〔入賞役の説明〕

次に、入賞役について説明する。入賞役としては、ビッグボーナスと、小役と、リプレイと、レギュラーボーナスと、J A C 役とが規定されている。

【0112】

(1) 「ビッグボーナス」は、ビッグボーナスゲームを複数回行なうことができる特典が付与される入賞役である。ビッグボーナス入賞は、可変表示部の停止結果が「模様なし 7、模様なし 7、模様なし 7」または「模様付 7、模様付 7、模様付 7」の組合わせとなった場合に発生する。ビッグボーナスゲームでは、払出枚数が多い小役入賞の当選確率が飛躍的に向上されるとともに、レギュラーボーナス入賞を発生させることが可能になる。このように、小役入賞の当選確率が向上されることから、ビッグボーナスゲームは別名「小役ゲーム」とも呼ばれる。

【0113】

ビッグボーナスゲームでレギュラーボーナス入賞が発生したときには、レギュラーボーナスゲームが複数回提供され、レギュラーボーナスゲームを消化した後に、再び、残りのビッグボーナスゲームが提供される。ビッグボーナスゲームは、レギュラーボーナス入賞が所定回数発生すること、または、予め定められた上限回数のビッグボーナスゲームを消化すること、のうち、いずれか早いほうの条件が成立するまで提供される。なお、本実施の形態では、レギュラーボーナスゲームが提供されている状態も含めて、「ビッグボーナス状態」と呼んでいる。

【0114】

(2) 「レギュラーボーナス」は、レギュラーボーナスゲームを複数回行なうことができる特典が付与される入賞役である。レギュラーボーナス入賞は、可変表示部の停止結果が「J A C、J A C、J A C」の組合わせとなった場合に発生する。この実施の形態の場合、レギュラーボーナス入賞は、ビッグボーナスゲーム中にのみ発生し得る。レギュラーボーナスゲームでは、レギュラーボーナスゲーム中に特有の入賞役である J A C 役のみが有効になり、かつ、極めて高い確率で、その入賞役が内部当選する。しかも、5 つの入賞ラインのうちの 1 ラインのみが有効となり、目押しもやり易く、1 枚賭けでゲームを消化できる。また、たとえば、J A C 役の入賞役に入賞すれば、1 ゲームで得ることが許容される最大の有価価値（たとえば、1 5 枚のメダル相当）が付与される。レギュラーボーナスゲームは、入賞が所定回数発生すること、または、予め定められた上限回数のゲームを消化すること、のうち、いずれか早いほうの条件が成立するまで連続的に提供される。なお、J A C 役の入賞図柄は「J A C」であるため、レギュラーボーナスゲーム中の入賞を特に“J A C 入賞”という。

【0115】

(3) 「小役」は、ビッグボーナスゲームやレギュラーボーナスゲームのような特別なゲームの発生、またはリプレイゲームの発生を伴わない、有価価値（たとえば、クレジット

トまたはメダル)の付与のみを伴う入賞役である。

【0116】

スロットマシン1では、小役入賞として、小役1～小役3が用意されている。このうち、小役1は、メダルの払出し数が15枚である“15枚小役”である。また、小役2は、メダルの払出し数が9枚である“9枚小役”であり、小役3は、メダルの払出し数が2枚である“2枚小役”である。

【0117】

小役1の図柄の組合わせは、「ベル、ベル、ベル」である。

小役2の図柄の組合わせは、「スイカ、スイカ、スイカ」である。この実施の形態では、この図柄「スイカ」の組合わせによる小役は、ストップボタン41L、41C、41Rの操作順序(以下、押し順という)が限定される特定の入賞役として設定されている。以下、この小役を特に、“停止順小役”という。この停止順小役では、たとえば、押し順が「左、中、右」として限定されたものであれば、ストップボタンを「左ストップボタン41L、中ストップボタン41C、右ストップボタン41R」の順で操作して可変表示部を「左可変表示部23L、中可変表示部23C、右可変表示部23R」の順で停止させないと、入賞役の図柄の組合せである「スイカ、スイカ、スイカ」が揃わないように制御される。したがって、小役「スイカ」が内部当選していても、その内部当選している小役に規定された押し順と異なる押し順でストップボタンが操作された場合、たとえ「スイカ」の小役が内部当選していても、「スイカ」が滑り、入賞が発生しないように制御される。

【0118】

“停止順小役”は、押し順が上記の「左、中、右」のタイプを含めて、「左、右、中」、「中、左、右」、「中、右、左」、「右、左、中」、「右、中、左」の6種類が規定されている。そして、各押し順別に内部当選フラグが用意されている。

【0119】

小役3の図柄の組合わせは、「チェリー、任意、任意」であり、左可変表示部23Lに「チェリー」が停止すると他の可変表示部の出目にかかわらず有効ライン毎に2枚のメダルが払出される。このように、「チェリー」は、中可変表示部および右可変表示部の出目とは無関係に入賞が発生させるので、単図柄と呼ばれる。

【0120】

(4) 「リプレイ」は、メダルあるいはクレジットを消費することなく次のゲームを開始できるという特典が与えられる入賞役である。リプレイ入賞が発生した場合には所定時間の経過後、スタートレバー42の操作が有効となる。リプレイ入賞によって開始可能となるゲームを“リプレイゲーム”と呼ぶ。リプレイゲームが行なわれる際の賭数は、リプレイ入賞が発生した際のゲームの賭数と同一に設定される。リプレイの図柄の組合わせは、「JAC、JAC、JAC」であり、前述したように、レギュラーボーナスおよびJAC役の図柄の組合わせと同一である。

【0121】

(5) さらに、レギュラーボーナスゲームにのみ有効となるJAC役は、メダルの払出し数が15枚である“15枚小役”である。

【0122】

[コマンドの説明]

図14は、1ゲーム中に遊技制御用マイクロコンピュータ101から表示制御用マイクロコンピュータ201へ送信されるコマンドの一例を説明するための図である。

【0123】

各コマンドは、たとえば、ヘッダ、コマンド種別を示すデータ、および情報部データを含む2バイトのデータから構成されている。図において、コマンド名称の下に“カッコ書き”は、そのコマンドが含む情報部データを示す。たとえば、スタート画面レイアウトコマンドの場合は、情報部データとして、スタート画面のレイアウト、告知の有無、および告知対象の入賞役の計3種類のデータを含むことが示されている。

【0124】

10

20

30

40

50

また、図において、矢印（→）の左下にコマンド名称が示されるコマンドは、1ゲーム中に必ず送信される必須のコマンドである。一方、矢印の右下にコマンド名称が示されるコマンドは、1ゲーム中に送信される場合と送信されない場合とがある選択的なコマンドである。

【0125】

1ゲーム中、コマンドは、図の上から下へ示す順にゲームの進行に応じて表示制御用マイクロコンピュータ201へ送信される。

【0126】

スタート画面レイアウトコマンドは、スタートレバー42の操作によってゲームが開始されたときに表示する画面のレイアウトを指定するコマンドである。以下、この画面のレイアウトを“スタート画面のレイアウト”、あるいは“スタート画面レイアウト”という。スタート画面のレイアウトは、図1に示したノーマルレイアウトを含めて予め複数種類用意されており、その種類によって、可変表示部23L、23C、23Rおよび演出表示部22のサイズ、ビッグボーナス告知の表示機能の有無が異なる。

10

【0127】

スタート画面レイアウトコマンドには、画面種類（各表示部のレイアウト）を指定するデータその他、告知の有無、および告知対象の入賞役の情報部データが含まれる。これら2つのデータは、指定した種類の画面において、ゲームの開始時に内部当選の告知をするか否か、および、内部当選の告知をするときの告知対象の入賞役を示すデータである。

【0128】

ただし、この実施の形態では、簡単のため、スタート画面による告知対象となる入賞役がビッグボーナスのみである場合を説明している。また、スタート画面のレイアウトと告知の有無との対応関係も、図33を用いて後述するように、「ノーマルレイアウト：告知なし」、「告知レイアウト：告知あり」、「全面キャラクタ告知レイアウト：告知あり」としており、「スタート画面のレイアウト」の種類で「告知（ビッグボーナス当選告知）の有無」が定まるものを例として説明する。

20

【0129】

なお、スタート画面レイアウトコマンドは、いわゆる“ガセ”の告知をするためにも利用される。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ101は、実際には内部当選していない入賞役ついて、[告知有り]とするスタート画面レイアウトコマンドを送信する場合がある。

30

【0130】

可変表示部拡大コマンドは、可変表示部を画面一杯に拡大することを指令するコマンドである。この実施の形態では、たとえば、ビッグボーナス当選フラグが持越されたゲームが開始されるときに送信される。換言すれば、ビッグボーナスが内部当選したゲームで、ビッグボーナスが発生しなかったときに、ビッグボーナスが発生するまで、それ以降のゲームの開始時に送信される。したがって、このコマンドに従って、ゲーム開始時に画面が変化することによって、ビッグボーナス当選していることが遊技者に告知されることになる。また、それゆえ、この画面による告知の信頼度は100%である。

【0131】

以下の説明では、この可変表示部拡大コマンドに従ってゲーム開始時に表示される画面のレイアウト（1種類：図32（D））と、先に説明したスタート画面レイアウトコマンドに従ってゲーム開始時に表示される画面のレイアウト（3種類：図32（A）、（B）、（C））とをまとめて“スタート画面のレイアウト”、あるいは“スタート画面レイアウト”という。

40

【0132】

なお、可変表示部拡大コマンドは、可変表示部23L、23C、23Rのいずれか2箇所に図柄が停止した段階で、入賞役の図柄の組合せとなる条件を満たすリーチ状態となったときに送信されるようにしてもよい。あるいは、リーチ状態となったときに送信することに代えて、あるいはこれに加えて、可変表示部23L、23C、23Rにおける図柄の変

50

動開始から変動終了までの間でランダムな時期に、可変表示部拡大コマンドが送信されるようにしてもよい。

【0133】

変動開始コマンドは、可変表示部23L, 23C, 23Rにおいて図柄の変動を開始させることを指示するコマンドである。表示制御用マイクロコンピュータ201は、変動開始コマンドを受けて、可変表示部23L, 23C, 23Rでの図柄の変動を開始させる。

【0134】

目押し図柄コマンドは、目押しの対象とするべき図柄、換言すれば、内部当選している入賞役の図柄を報知することを指令するコマンドである。目押し図柄コマンドには、[目押し対象の図柄]を示すデータが含まれている。この目押しコマンドは、遊技制御用マイクロコンピュータ101が、内部当選している入賞役の図柄を報知することを決定したことに基づいて送信される。スタート画面レイアウトコマンドとは異なり、“ガセ”で目押し対象の図柄を通知することはない。しかしながら、“ガセ”で目押し対象の図柄を通知する場合もあるようにしてもよい。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ101は、実際には内部当選していない入賞役の図柄について、[目押し対象の図柄]として、目押し図柄コマンドを送信するようにしてもよい。

10

【0135】

表示制御用マイクロコンピュータ201は、目押しコマンドを受けて、目押し対象の図柄を表示画面上で所定の表示態様で報知する。目押し対象の図柄を表示画面上で報知することを“目押しナビゲーション”という。

20

【0136】

第1～第3停止順コマンドは、“ストップボタン41L, 41C, 41Rの操作順”、換言すれば、“可変表示部23L, 23C, 23Rの停止順”が予め定められた“押し順入賞役”が内部当選しているときに、その押し順入賞役についての入賞を発生させるためのストップボタン41L, 41C, 41Rの操作順”を通知するためのコマンドである。第1停止順コマンドによって、[第1停止(最初に停止)させる可変表示部]が通知される。第2停止順コマンドによって、[第2停止(次に停止)させる可変表示部]が通知される。第3停止順コマンドによって、[第3停止(最後に停止)させる可変表示部]が通知される。

【0137】

表示制御用マイクロコンピュータ201は、この第1～第3停止順コマンドを受け、ストップボタン41L, 41C, 41Rの操作順を特定できる報知画像を表示画面21に表示する。このように、内部当選している押し順小役に規定されている押し順を表示画面上で報知することを“押し順ナビゲーション”という。

30

【0138】

第1～第3停止順コマンドは、押し順入賞役が内部当選したときに常に送信されるものではなく、押し順入賞役が内部当選する都度、それらのコマンドを送信するか否かが遊技制御用マイクロコンピュータ101によって決定される。したがって、押し順入賞役が内部当選しているゲームにおいて、ストップボタン41L, 41C, 41Rの操作順が報知される場合と報知されない場合とがある。

40

【0139】

第1停止順コマンドは、3つの可変表示部が変動しているときに送信される。第2停止順コマンドは、1つの可変表示部が停止し2つの可変表示部が変動しているときに送信される。第3停止順コマンドは、2つの可変表示部が停止し1つの可変表示部が変動しているときに送信される。

【0140】

第1～第3停止コマンドは、可変表示部の変動の停止を指令するコマンドである。各コマンドには、[変動を停止させる可変表示部]、および[図柄の停止位置]の情報が含まれる。なお、[図柄の停止位置]の情報は、たとえば、可変表示部の上段、中段、下段の図柄表示位置のうち、上段に表示させる図柄ナンバーから成る。表示制御用マイクロコンピ

50

ュータ201は、第1～第3停止コマンドを受信したタイミングで、コマンドに従う可変表示部に、コマンドに従う図柄を停止させる。

【0141】

〔フローチャートの説明〕

図15～図18は、1ゲーム中に遊技制御用マイクロコンピュータ101が実行する処理の概要を説明するためのフローチャートである。このフローチャートにおいては、最初に賭数設定処理が実行される（S1）。この処理は、メダルの投入操作、または、1枚BETボタン43あるいはMAX BETボタン44の操作による遊技者の賭け操作に応じて、賭数を設定する処理である。

【0142】

次に、スタート操作（スタートレバー42の操作）が検出されたこと（S2：YES）を条件として、抽選処理が実行される（S3）。抽選処理では、入賞の発生を許容するか否か、およびどの入賞役の発生を許容するか、が決定される。より具体的には、スタート操作が検出されたタイミングで乱数が抽出され、賭数に応じた入賞判定用テーブルと、抽出された乱数とが比較される。入賞判定用テーブルには、当選値が入賞役（ビッグボーナス、レギュラーボーナス、小役、リプレイ、JAC役）別に記憶されており、抽出された乱数がいずれかの当選値と一致するか否かが判断され、当選の有無が判定される。

【0143】

次に、抽選処理において当選があった場合には、その当選があった入賞役（ビッグボーナス、レギュラーボーナス、停止順小役を含む小役、リプレイ、JAC役）に対応した当選フラグが設定される（S4）。

【0144】

次に、ビッグボーナス持越しフラグがONしているか否かが判断される（S5）。ビッグボーナス持越しフラグは、S3の抽選処理においてビッグボーナスが当選したにもかかわらず、そのゲームでビッグボーナスが発生しなかったときにONされるフラグである。したがって、ビッグボーナス持越しフラグが設定されているということは、前回以前のゲームでビッグボーナス当選したものの、未だビッグボーナスが発生しておらずビッグボーナス当選フラグが持越しされていることを意味する。

【0145】

S5でビッグボーナス持越しフラグがONしていると判断されたときには、可変表示部拡大コマンドが設定される（S7）。これにより、スタート操作の検出に基づいて表示されるスタート画面レイアウトが、可変表示部が全面に拡大表示される“全面可変表示部レイアウト”に決定される。

【0146】

ビッグボーナス持越しフラグがONしていないと判断されたときは、スタート画面選択用乱数が抽出される（S6）。スタート画面選択用乱数は、スタート操作の検出に基づいて表示するスタート画面レイアウトの種類を決定するために用いる乱数である。この乱数は、遊技制御基板100の遊技制御用マイクロコンピュータ101により実行される制御プログラムで生成されるソフト乱数、または遊技制御用マイクロコンピュータ101の外部に設けた乱数発生回路から供給されるハード乱数であり、0～99の範囲で繰返し更新されている。抽出されたスタート画面選択用乱数は、一時、遊技制御用マイクロコンピュータ101格納され、S13、S14の処理において読出される。

【0147】

次に、当選フラグが設定されているか否かが判断される（S8）。いずれかの入賞役について、当選フラグが設定されているときには、目押し図柄の告知をするか否かが決定される（S9）。S9では、決定用の所定の乱数が抽出されて、その乱数の値に基づいて、目押し図柄の告知の有無がランダムに決定される。

【0148】

なお、ここで告知有りと決定されたときには、設定されている当選フラグの入賞役に対応する入賞図柄が表示画面において所定の態様で報知される。その態様については、図26

10

20

30

40

50

～図 3 1 を用いて後述する。

【0 1 4 9】

S 9 の後、停止順小役が当選しているか否か、すなわち、停止順小役に対応する当選フラグが設定されているか否かが判断される (S 1 0)。そして、停止順小役に対応する当選フラグが設定されているときには、その停止順の告知の有無が決定される (S 1 1)。S 1 1 では、決定用の所定の乱数が抽出されて、その乱数の値に基づいて、停止順小役の告知の有無がランダムに決定される。

【0 1 5 0】

なお、ここで告知有りとして決定されたときには、当選フラグが設定されている停止順小役の停止順が表示画面において所定の態様で報知される。その態様については、図 2 2 ～図 2 5 を用いて後述する。 10

【0 1 5 1】

次に、ビッグボーナス当選フラグが設定されているか否か、すなわち、今回のゲームにおいて、ビッグボーナス入賞の発生が許容されているか否かが判断される (S 1 2)。

【0 1 5 2】

ビッグボーナス当選フラグが設定されているときには、当選フラグ有に対応するテーブルが参照される。そして、そのテーブルの中から、S 6 で抽出されたスタート画面選択用乱数に対応付けられたスタート画面レイアウトが選択される (S 1 2)。

【0 1 5 3】

一方、S 1 2 においてビッグボーナス当選フラグが設定されていないと判断されたとき、および S 8 においていずれの当選フラグも設定されていないと判断されたときには、当選フラグ無に対応するテーブルが参照され、そのテーブルの中から、S 6 で抽出されたスタート画面選択用乱数に対応付けられたスタート画面レイアウトが選択される (S 1 4)。 20

【0 1 5 4】

S 1 2、S 1 4 において参照されるテーブルとスタート画面選択用乱数との関係については、図 3 3 を用いて後述する。

【0 1 5 5】

次に、可変表示部拡大コマンドが設定されているか否かが判断される (S 2 1)。この実施の形態では、1 ゲーム毎に、必ず、可変表示部拡大コマンドまたはスタート画面レイアウトコマンドが設定される。 30

【0 1 5 6】

可変表示部拡大コマンドが設定されているときには、その設定された (S 7 で設定) 可変表示部拡大コマンドが表示制御用マイクロコンピュータ 2 0 1 へ送信される (S 2 2)。表示制御用マイクロコンピュータ 2 0 1 は、このコマンドに応じたレイアウトのスタート画面、すなわち、全面に可変表示部 2 3 L、2 3 C、2 3 R が割り振られたレイアウトのスタート画面を表示する。なお、そのスタート画面の具体例は、図 3 2 (D) に示されている。

【0 1 5 7】

一方、可変表示部拡大コマンドが設定されていないときには、スタート画面レイアウトコマンドが表示制御用マイクロコンピュータ 2 0 1 へ送信される (S 2 1)。このコマンドには、S 1 3 または S 1 4 において決定されたスタート画面のレイアウトの種類、告知対象の入賞役 (この実施の形態ではビッグボーナス) の情報が含まれる。表示制御用マイクロコンピュータ 2 0 1 は、このコマンドに応じたレイアウトのスタート画面を表示する。なお、このとき、表示されるスタート画面の具体例は、図 3 2 (A)、(B)、(C) に示されている。 40

【0 1 5 8】

次に、変動開始コマンドが送信される (S 2 4)。表示制御用マイクロコンピュータ 2 0 1 は、このコマンドを受信して、可変表示部 2 3 L、2 3 C、2 3 R において図柄の変動を開始させる。

【0 1 5 9】

次に、目押し図柄を告知（図柄ナビゲーション）することが決定されているか否かが判断される（S 2 5）。S 9において、目押し図柄を告知することが決定されているときには、S 9の決定に応じた目押し図柄コマンドが送信される（S 2 6）。

【0 1 6 0】

この目押し図柄コマンドには、目押し対象の図柄を示す情報が含まれている。表示制御用マイクロコンピュータ201は、この目押し図柄コマンドに応じて、表示画面に目押し対象の図柄を所定の態様で報知する制御を行なう（図26～図31を用いて後述）。

【0 1 6 1】

次に、停止順を告知することが決定されているか否かが判断される（S 2 7）。S 1 1において、停止順を告知（停止順ナビゲーション）することが決定されているときには、第1停止順コマンドが送信される（S 2 8）。この第1停止順コマンドには、複数の可変表示部のうち、最初に停止させる第1停止可変表示部を示す情報が含まれている。表示制御用マイクロコンピュータ201は、この第1停止順コマンドに対応する第1可変表示部を所定の態様で変化させ、最初に停止させるべき可変表示部を報知する（図22～図25を用いて後述）。 10

【0 1 6 2】

S 2 8の処理の後、あるいはS 2 7においてNOと判断された後、停止操作無効期間が経過したか否かが判断される（S 2 9）。この停止操作無効期間は、可変表示部23L, 23C, 23Rで図柄の一斉変動が開始されてから、図柄の変動速度が加速し、やがて、その変動速度が一定速度に達するまでの期間である。 20

【0 1 6 3】

停止操作無効期間が経過したと判断されたときには、第1停止操作が検出されたか否かが判断される（S 3 0）。まだ、第1停止操作が検出されていない場合には、操作待ち時間が経過したか否かが判断される（S 3 1）。

【0 1 6 4】

この実施の形態では、可変表示部23L, 23C, 23Rで図柄の一斉変動が経過してから予め定められた“操作待ち時間”が計時しても、ストップ操作が検出されないストップボタン41L, 41C, 41Rが存在するときに、そのストップボタンに対応する可変表示部が自動的に停止制御される。したがって、“操作待ち時間”の経過は、各ストップ操作に対応するS 3 1、S 4 4、S 5 0の各々において判断される。 30

【0 1 6 5】

操作待ち時間が経過するまでに1つ目の可変表示部を停止させる第1停止操作が検出されたときには、停止位置決定処理が実行される（S 3 2）。この停止位置決定処理では、第1停止操作に対応する可変表示部について、前述した“引込み制御”が実行されて、可変表示部の図柄の変動位置、および内部当選状況に応じて、第1停止操作に対応する可変表示部に停止させる図柄の種類が決定される。

【0 1 6 6】

S 3 2の停止位置決定処理で決定された図柄位置は、第1停止コマンドとして送信される（S 3 3）。表示制御用マイクロコンピュータ201は、この第1停止コマンドに基づいて、対応する可変表示部に所定の図柄を停止させる制御を行なう。 40

【0 1 6 7】

その後、変動中の残り2つの可変表示部の一方を停止させる第2停止に対応する表示制御を指令するために、「S 4 1、S 4 2、S 4 3～S 4 6」の処理が実行される。この処理は、対象の可変表示部が相違する点を除いては、すでに説明した、「S 2 7、S 2 8、S 3 0～S 3 3」と処理内容が同様であるので、説明を繰返さない。

【0 1 6 8】

次に変動中の最後の可変表示部を停止させる第3停止に対応する表示制御を指令するために、「S 4 7、S 4 8、S 4 9～S 5 1」の処理が実行される。この処理は、対象の可変表示部が相違する点を除いては、すでに説明した、「S 2 7、S 2 8、S 3 0～S 3 2」と処理内容が同様であるので、説明を繰返さない。 50

【0169】

ただし、第3停止においては、S51において実行された停止位置決定処理により定められた図柄停止位置が第3停止コマンドとして送信される前に、その定められた図柄停止位置に図柄を停止させると有効ライン上に“停止順小役”の図柄の組合せが揃うことになるか否かが判断される（S52）。

【0170】

そして、“停止順小役”の図柄の組合せが揃わない場合には、S51で定められた図柄停止位置が第3停止コマンドとして送信される（S54）。

【0171】

一方、S52において、“停止順小役”の図柄の組合せが揃うと判断されたときには、その図柄の組合せおよび押し順に対応する“停止順小役”が内部当選内容と一致しているか否かが判断され（S53）、一致していないと判断されたときには、再度、S51で停止位置決定処理が実行されて、他の図柄停止位置が選択される。これに対して、一致しているときには、S51で定められた図柄停止位置が第3停止コマンドとして送信される（S54）。 10

【0172】

次に、入賞判定処理が実行される（S61）。この入賞判定処理は、停止図柄によって入賞が発生したか否かを判定する処理である。次に、払出し処理が実行され（S62）、入賞判定処理による入賞判定に応じたメダルあるいはクレジットを払出す処理が行なわれる。 20

【0173】

次に、ビッグボーナス入賞が発生したか否かが判断される（S63）。ビッグボーナス入賞が発生したと判断されたときには、ビッグボーナス持越しフラグが設定されていれば（S64でYES）、ビッグボーナス持越しフラグがOFFにされた後（S65）、ビッグボーナス当選フラグを含めてすべての当選フラグがOFFにされる（S66）。S64でYESのときには、つまりは、今回発生したビッグボーナスが前回のゲーム以前で設定されたビッグボーナス当選フラグによるものであるということになる。

【0174】

S63でビッグボーナス入賞が発生していないと判断されたときには、ビッグボーナス当選フラグがONしているか否かが判断される（S67）。ここで、YESと判断されたときには、すなわち、ビッグボーナス当選フラグが設定されているゲームでビッグボーナス入賞が発生しなかったことになる。この場合には、ビッグボーナス持越しフラグがOFFであることを条件に（S68：YES）、ビッグボーナス持越しフラグがONにされる（S69）。 30

【0175】

なお、S68でNOの場合とは、すなわち、今回のゲーム以前のゲームで、すでにビッグボーナス持越しフラグがONしている場合である。ビッグボーナス持越しフラグがONということは、次回のゲームにビッグボーナス当選フラグが持越されるということであり、S69の後（またはS68でNOと判断された後）、ビッグボーナス当選フラグを残して、すべての当選フラグがOFFにされる（S70）。その後、図15の先頭に処理が戻る。 40

【0176】

図19～図21は、表示制御用マイクロコンピュータ201が実行するゲーム表示処理を説明するためのフローチャートである。このゲーム表示処理が実行されることにより、1ゲームにおいてさまざまな画像が表示画面21に表示される。

【0177】

ゲーム表示処理では、1ゲームが開始された後、最初に、スタート画面レイアウトコマンドの受信の有無が判断される（SUB1）。スタート画面レイアウトコマンドが送信されてこないときには、可変表示部拡大コマンドの受信の有無が判断される（SUB11）。そして、いずれか一方のコマンドの受信が確認されるまで、両判断が繰返し実行される。 50

【0178】

SUB11において、可変表示部拡大コマンドの受信ありと判断されたときには、画面全面に可変表示部を拡大表示する切換え制御が実行される（SUB12）。これにより、表示画面のレイアウトは、ゲーム開始前のノーマルレイアウト（図1参照）から“全面可変表示部レイアウト”（図32（D）参照）に変更される。前述したように、ビッグボーナス当選フラグが持越された場合に、この全面可変表示部レイアウトで画面表示されるのであり、これにより、遊技者にビッグボーナス当選していることが告知されることになる。なお、全面可変表示部レイアウトのデータは、表示制御用マイクロコンピュータ201のROM203内に構成される画面テーブルに記憶されている。

【0179】

次に、変動開始コマンドの受信ありと判断されたことを条件に（SUB13でYES）、拡大表示された可変表示部23L、23C、23Rで図柄を一斉に変動開始させる制御が実行される（SUB14）。

【0180】

一方、SUB1において、スタート画面レイアウトコマンドの受信ありと判断されたときには、そのスタート画面レイアウトコマンドに対応するスタート画面のレイアウトを画面テーブルから選択する処理が実行される（SUB2）。なお、画面テーブルは、表示制御用マイクロコンピュータ201内のROM203内に記憶されている。

【0181】

次に、SUB2により選択されたスタート画面レイアウトに画面21の画像を切換える処理が実行される（SUB3）。これにより、画面21のレイアウトは、図32（A）、（B）、（C）のいずれかになる。なお、このうち、図32（A）は、図1にも示されるノーマルレイアウトであり、このノーマルレイアウトがスタート画面として選択されたときには、ゲーム開始の前後で画面のレイアウトが変化しない。

【0182】

次に、選択されたスタート画面が告知付の画面であるか否かが判断され（SUB4）、告知付の画面である場合には、そのスタート画面に対応した態様で告知演出が開始される（SUB5）。なお、告知付きのスタート画面は、図32（A）、（B）、（C）のうちの（B）および（C）である。

【0183】

次に、変動開始コマンドが受信されたか否かが判断される（SUB6）。変動開始コマンドを受信したときには、各可変表示部で図柄の変動を開始させるが、スタート画面レイアウトの種類が表示画面全面に告知キャラクタを表示する“全面キャラクタ告知レイアウト”（図32（C）参照）であるときには、そのキャラクタによる告知演出の表示が終了した後に可変表示部23L、23C、23Rを表示させて図柄の一斉変動を開始させる必要がある。

【0184】

そこで、SUB7では、スタート画面レイアウトが“全面キャラクタ告知レイアウト”であるか否かが最初に判断される。そして、“全面キャラクタ告知レイアウト”であるときには、告知演出を行なう時間として予め定められたスタート画面表示時間が経過した後に（SUB9でYES）、スタート画面のレイアウトを図1のノーマルレイアウトに戻してから可変表示部23L、23C、23Rで図柄の一斉変動を開始させる（SUB10）。

【0185】

一方、SUB7において、スタート画面が“全面キャラクタ告知レイアウト”でないと判断されたときには、即座に、各可変表示部で図柄の一斉変動を開始させる（SUB8）。この場合、たとえば、演出表示部22において所定の告知演出の表示がされつつ、可変表示部23L、23C、23Rにおいて図柄が変動表示される（図32（B）参照）。あるいは、スタート画面として“ノーマルレイアウト”が選択されていたときには、告知演出を伴うことなく、可変表示部23L、23C、23Rにおいて図柄が変動表示される（図32（A）参照）。

10

20

30

40

50

【0186】

S U B 1 0において、表示画面がノーマルレイアウト（図1参照）の構成に切り戻された後（スタート画面がノーマルレイアウトのときには切換え前後でレイアウトは変化しない）、目押し図柄コマンドが受信されたか否かが判断される（S U B 2 1）。

【0187】

目押し図柄コマンドが受信されたときには、そのコマンドに従い、目押し図柄を所定の態様で報知する表示制御が実行される（S U B 2 2）。なお、目押し図柄の報知態様の具体例は、図27～図31を用いて後述する。

【0188】

次に、第1停止順コマンドが受信されたか否かが判断される（S U B 2 3）。そして、第1停止順コマンドが受信されたときには、そのコマンドに応じて停止順を報知する表示制御が実行される（S U B 2 4）。なお、停止順の報知態様の具体例は、図22～図25を用いて後述する。 10

【0189】

次に、第1停止コマンドの受信を待ち（S U B 2 5）、受信した第1停止コマンドに対応する可変表示部に、そのコマンドによって指定された図柄を停止表示させる処理が実行される（S U B 2 6）。

【0190】

次に、第2停止順コマンドが受信されたか否かが判断される（S U B 2 7）。そして、第2停止順コマンドが受信されたときには、そのコマンドに応じて停止順を報知する表示制御が実行される（S U B 2 8）。 20

【0191】

次に、第2停止コマンドの受信を待ち（S U B 2 9）、受信した第2停止コマンドに対応する可変表示部に、そのコマンドによって指定された図柄を停止表示させる処理が実行される（S U B 3 0）。

【0192】

次に、第3停止順コマンドが受信されたか否かが判断される（S U B 4 1）。そして、第3停止順コマンドが受信されたときには、そのコマンドに応じて停止順を報知する表示制御が実行される（S U B 4 2）。

【0193】

次に、第3停止コマンドの受信を待ち（S U B 4 3）、受信した第3停止コマンドに対応する可変表示部に、そのコマンドによって指定された図柄を停止表示させる処理が実行される（S U B 4 4）。この処理が実行されることにより、すべての可変表示部に図柄が停止表示された状態となる。 30

【0194】

次に、画面がノーマルレイアウト以外であるか否かが判断され（S U B 4 5）、ノーマルレイアウト以外であるときには、このS U B 4 5においてY E Sと判断され、画面レイアウトをノーマルレイアウトに切換える制御が実行され（S U B 4 6）、ゲーム表示処理が終了する。S U B 4 6により、表示画面のレイアウトが、図1に示されるノーマルレイアウトに切り戻される。 40

【0195】

〔押し順ナビゲーションの表示例〕

次に、図22～図25を用いて、押し順ナビゲーションの具体的な表示例を説明する。図22～図25には、可変表示部23L、23C、23Rの画像を変化させることによって、内部当選している押し順小役の押し順を報知する表示例が示されている。なお、図22～図25のいずれの表示パターンにおいても、停止順が「中→左→右」である場合が例示されている。また、図22～図25のいずれにおいても、（A）は第1停止操作前の表示態様例であり、（B）は第2停止操作前の表示態様例であり、（C）は第3停止操作前の表示態様例であり、（D）はすべての可変表示部に図柄が停止したときの表示態様例である。各図においては、可変表示部23L、23C、23Rの両脇に表示される各表示部2 50

4～29の図示を省略してある。

【0196】

図22は、停止順が到来している可変表示部を拡大表示させるとともに停止順が到来していない可変表示部を縮小表示させることにより押し順を報知する表示パターンを示す図である。

【0197】

この拡大縮小パターンでは、ノーマルレイアウト（図1参照）により各可変表示部で図柄の一斉変動が開始された後、最初に、第1停止させる中可変表示部23Cのみが拡大表示され、それ以外の可変表示部23L、23Rは縮小表示される（図22（A））。また、可変表示部の拡大に伴ない、演出表示部22は、上下方向に縮小される。このような表示状態の変化により、遊技者は、第1停止させるべき可変表示部が中可変表示部23Cであることを認識できる。また、停止させるべき可変表示部が拡大表示され、それ以外の可変表示部23L、23Rは縮小表示されているために、相対的に停止させるべき可変表示部が目立ち、より目押し操作しやすくなる。

10

【0198】

中可変表示部23Cが停止表示された後には、第2停止させる左可変表示部23Lが拡大表示される（図22（B））。このとき、既に停止表示された中可変表示部23Cは、未だ可変表示中の右可変表示部23Rと同様に、縮小表示されている。

【0199】

左可変表示部23Lが停止表示された後は、第3停止させるべき右可変表示部23Rのみが拡大表示される（図22（C））。また、このとき、既に図柄が停止表示されている左可変表示部23Lおよび中可変表示部23Cは、縮小表示される。

20

【0200】

その後、右可変表示部23Rの停止操作が検出されると、右可変表示部23Rに図柄が停止表示されるとともに、図22（D）に示されるように、すべての可変表示部のサイズが変動開始前のサイズに戻るとともに演出表示部22も元のサイズに戻り、画面構成が図1に示されるノーマルレイアウトに変化する。

【0201】

図23は、停止順が到来している可変表示部をスクロール方向に伸張させることにより、押し順を報知する表示パターンを示す図である。

30

【0202】

図23に示される伸張パターンでは、停止順が到来している可変表示部のみがスクロール方向に伸張されるため、図22の表示パターンと同様に、遊技者が目押し操作をしやすいという利点がある。図23に示される伸張パターンにおいても、停止順が到来した可変表示部が（A）、（B）、（C）、（D）の順に変化して、停止順が遊技者に報知される。なお、この図23の伸張パターンでは、停止順が到来していない可変表示部および既に図柄が停止表示された可変表示部については、縮小表示等されることはない。

【0203】

図24は、変動表示中の可変表示部のうち、停止順が到来している可変表示部以外を遮蔽（隠蔽）画像23aによって遮蔽することにより、押し順を報知する表示パターンを示す図である。

40

【0204】

図24に示される遮蔽パターンでは、（A）、（B）、（C）、（D）の順に変化して、図柄が変動表示されている可変表示部のうち、停止順が到来している可変表示部以外が図示のように遮蔽画像23aによって遮蔽される。なお、図24では、図柄がまったく見えなくなるように遮蔽画像23aによって遮蔽したが、これに代えて、可変表示部内の一部を遮蔽画像によって遮蔽し、可変表示部内の一部が遮蔽画像の脇から覗くようにして変動中の図柄の一部が見えるようにしてもよい。あるいは、遮蔽画像を、その下に遮蔽される図柄がやや透けて見えるようなマスク（たとえば、グレーのマスク）で構成してもよい。

【0205】

50

図 2 5 は、図柄が変動している可変表示部のうち、停止順が到来している可変表示部以外を半透明表示することにより、押し順を報知する表示パターンを示す図である。

【0206】

図 2 5 において、破線で示される図柄は、半透明で表示されている図柄である。図 2 5 の半透明パターンでは、(A)、(B)、(C)、(D)の順に変化して、図柄が変動表示されている可変表示部のうち、停止順が到来している可変表示部以外が半透明表示される。なお、図柄を半透明化するのではなく、可変表示部から完全に図柄を消すようにしてもよい。あるいは、停止順が到来していない図柄を半透明化することに代えて、停止順が到来した図柄の色彩(明度、彩度、色調)と、停止順が到来していない図柄の色彩とを異ならせるようにしてもよい。

10

【0207】

スロットマシン 1 の押し順ナビゲーションとしては、上記拡大縮小パターン、伸張パターン、遮蔽パターン、半透明パターンのうちのいずれを採用してもよい。また、複数パターンを記憶手段(たとえば、表示制御用マイクロコンピュータ 201)に記憶しておき、表示制御手段の一例である表示制御用マイクロコンピュータ 201 がいずれか 1 つを選択して表示するようにしてもよい。このときには、表示制御用マイクロコンピュータ 201 が抽出した乱数に基づいて、表示制御用マイクロコンピュータ 201 が押し順ナビゲーションに用いるパターンを複数種類の中から選択する構成が考えられる。

【0208】

上記のように、本実施の形態に関わるスロットマシンでは、遊技者がゲーム中に注目している可変表示部 23L, 23C, 23R の画像を変化させることによって、内部当選している押し順小役の押し順を報知することができるために、遊技者に押し順を理解させ易い。また、これまでにない、斬新な押し順ナビゲーションによって、演出効果の高いゲームを提供できる。

20

【0209】

[目押しナビゲーションの表示例]

次に、図 2 6 ~ 図 3 1 を参照して、目押しナビゲーションの具体的な表示例を説明する。図 2 6 ~ 図 3 0 には、可変表示部 23L, 23C, 23R の画像を変化させることによって、目押し図柄を報知する表示例が示されている。各図においては、可変表示部 23L, 23C, 23R の両脇に表示される各表示部 24 ~ 29 の図示を省略してある。なお、図 30 31 は、図 3 0 に示される表示例を採用するときの図柄配列表を示す。

30

【0210】

図 2 6 ~ 図 3 0 のいずれにおいても、報知対象の目押し図柄が「ベル」であり、かつ、可変表示部の図柄の変動が停止する順序が「左→中→右」である場合が例示されている。また、図 2 6 ~ 図 3 0 のいずれにおいても、(A)は第 1 停止操作前の表示態様例であり、(B)は第 2 停止操作前の表示態様例であり、(C)は第 3 停止操作前の表示態様例であり、(D)はすべての可変表示部に図柄が停止したときの表示態様例である。

【0211】

図 2 6 は、目押し図柄を拡大させ、それ以外を縮小させる表示パターンを示す図である。この拡大縮小パターンでは、可変表示部 23L, 23C, 23R で図柄が一斉に変動開始した後、(A)に示されるように、目押し報知対象の図柄「ベル」のみが各可変表示部 23L, 23C, 23R で拡大表示されるとともに、それ以外の図柄が縮小表示される。

40

【0212】

その後、第 1 停止操作(左可変表示部)が検出されると、第 1 停止操作に対応する可変表示部での図柄の変動が停止する。このとき、(B)に示されるように、図柄が停止した可変表示部に表示される図柄のサイズは、元に戻る。以下、同様にして、第 2 停止操作、第 3 停止操作が検出されることに応じて、(C)、(D)に示されるように、対応する可変表示部で図柄の変動が停止する。

【0213】

このような表示態様の変化により、遊技者は、目押し対象を認識できる。また、目押し対

50

象の図柄が拡大表示され、それ以外の図柄が縮小表示されているために、目押し対象の図柄が目立ち、より目押し操作しやすくなる。

【0214】

図27は、目押し図柄のみを拡大させ、それ以外の図柄については表示サイズを変化させない表示パターンを示す図である。この拡大パターンは、図26に示した拡大縮小パターンと比較して、目押し対象となる図柄以外について表示サイズを変化させない点が異なる。

【0215】

図28は、目押し図柄以外の図柄を遮蔽する表示パターンを示す図である。この遮蔽パターンでは、可変表示部23L, 23C, 23Rで図柄が一斉に変動開始した後、(A)に示されるように、目押し報知対象の図柄「ベル」以外の図柄が遮蔽(隠蔽)画像23bによって遮蔽される。 10

【0216】

その後、第1停止操作(左可変表示部)が検出されると、第1停止操作に対応する可変表示部での図柄の変動が停止する。このとき、(B)に示されるように、図柄が停止した可変表示部の遮蔽画像23bは除去される。以下、同様にして、第2停止操作、第3停止操作が検出されることに応じて、(C)、(D)に示されるように、対応する可変表示部で図柄の変動が停止し、最終的には遮蔽画像23bが表示されない状態で表示結果が導出表示される。

【0217】

このような表示態様の变化により、遊技者は、目押し対象を認識できる。また、目押し対象の図柄以外が遮蔽されるために、目押し対象の図柄が目立ち、より目押し操作しやすくなる。 20

【0218】

なお、図28では、図柄がまったく見えなくなるように遮蔽画像23bによって遮蔽したが、これに代えて、可変表示部内の一部を遮蔽画像によって遮蔽し、図柄の一部が遮蔽画像の脇から覗くようにして変動中の図柄の一部が見えるようにしてもよい。あるいは、遮蔽画像を、その下に遮蔽される図柄がやや透けて見えるようなマスク(たとえば、グレーのマスク)で構成してもよい。

【0219】

図29は、目押し図柄以外の図柄を半透明化する表示パターンを示す図である。この半透明パターンでは、可変表示部23L, 23C, 23Rで図柄が一斉に変動開始した後、(A)に示されるように、目押し報知対象の図柄「ベル」以外の図柄が半透明で表示される。 30

【0220】

その後、第1停止操作(左可変表示部)が検出されると、第1停止操作に対応する可変表示部での図柄の変動が停止する。このとき、(B)に示されるように、図柄が停止した可変表示部での半透明表示は行なわれなくなり、可変表示部に停止しているすべての図柄がベルと同様に表示される。以下、同様にして、第2停止操作、第3停止操作が検出されることに応じて、(C)、(D)に示されるように、対応する可変表示部で図柄の変動が停止し、最終的には半透明表示されない状態で表示結果が導出表示される。 40

【0221】

なお、半透明表示することに代えて、目押し対象の図柄を完全に見えなくするようによい。あるいは、図柄を半透明化することに代えて、目押し対象の図柄の色彩(明度、彩度、色調)と、目押し対象でない図柄の色彩とを異ならせるようにしてもよい。

【0222】

図30は、可変表示部における図柄の配置パターンを変化させ、目押し対象の図柄を連続的に表示させる表示パターンを示す図である。この連続表示パターンでは、図柄の変動が停止された可変表示部については、図13の図柄配列(ノーマル図柄配列という)が用いられるが、図柄が変動中である可変表示部については、目押し報知対象である図柄(この 50

例ではベル)を連続配置させた図31の図柄配列(連続図柄配列という)が用いられる。

【0223】

図31の連続図柄配列の特徴は、配置位置が異なるものの、各可変表示部に割当てられた図柄が、図13のノーマル図柄配列と異なる点にもある。たとえば、左可変表示部についていえば、図13、図31の図柄配列の双方とも、「ベル」の数が5、「模様付き7」の数が1、「模様なし7」の数が2、「スイカ」の数が5、「JAC」の数が4、「BAR」の数が2、「チェリー」の数が2である。

【0224】

したがって、図31の連続図柄配列は、図13のノーマル図柄配列を基準にして、各可変表示部毎に、図柄番号と図柄の種類との対応関係を変化させたものであるといえる。

10

【0225】

この連続パターンでは、図柄の一斉変動が開始されたときには、すべての可変表示部23L, 23C, 23Rにおいて図31の連続配列が採用される。そして、(A)に示されるように、可変表示部23L, 23C, 23Rにおいて、目押し報知対象の図柄「ベル」が連続的に現れるように、図柄がスクロールされる。

【0226】

その後、第1停止操作(左可変表示部)が検出されると、第1停止操作に対応する可変表示部での図柄の変動が停止する。このとき、(B)に示されるように、図柄が停止した可変表示部については、図13のノーマル配列によって図柄が停止表示される。以下、同様にして、第2停止操作、第3停止操作が検出されることに応じて、(C)、(D)に示されるように、対応する可変表示部で図柄の変動が停止し、最終的にはすべての可変表示部において、ノーマル配列によって図柄が停止表示される。

20

【0227】

このように、連続パターンによれば、遊技者は、目押し対象をよりわかりやすく認識できる。なお、図柄が停止するときに、ノーマル配列に戻さず、連続配列のままで図柄を停止させてもよい。

【0228】

スロットマシン1の目押しナビゲーションとしては、上記拡大縮小パターン、拡大パターン、遮蔽パターン、半透明パターン、連続パターンのうちのいずれを採用してもよい。また、複数パターンを記憶手段(たとえば、表示制御用マイクロコンピュータ201)に記憶しておき、表示制御手段の一例である表示制御用マイクロコンピュータ201がいずれか1つを選択して表示するようにしてもよい。このときには、表示制御用マイクロコンピュータ201が抽出した乱数に基づいて、表示制御用マイクロコンピュータ201が目押しナビゲーションに用いるパターンを複数種類の中から選択する構成が考えられる。

30

【0229】

上記のように、本実施の形態に関わるスロットマシンでは、遊技者がゲーム中に注目している可変表示部23L, 23C, 23Rの画像を変化させることによって、内部当選している入賞役の図柄報知することができるために、遊技者に目押し対象とするべき図柄を理解させ易い。また、これまでにない、斬新な目押しナビゲーションによって、演出効果の高いゲームを提供できる。

40

【0230】

[スタート画面レイアウトの具体例]

次に、図32、図33を参照して、ゲームが開始されたときに選択的に表示されるスタート画面レイアウトを説明する。図32は、スタート画面レイアウトを示す図である。また、図33は、スタート画面選択用乱数と画面レイアウトとの対応関係を示す図である。なお、図32(A)、(B)については、可変表示部23L, 23C, 23Rの両脇に表示される各表示部24~29の図示を省略してある。

【0231】

図32(A)は、“ノーマルレイアウト”によるスタート画面を示している。図において、下向きの矢印は、その方向に図柄が変動(スクロール)していることを意味する(以下

50

、同様)。ノーマルレイアウトのスタート画面は、可変表示部 2 3 L, 2 3 C, 2 3 R での図柄の変動開始前のレイアウトと何ら変わることはない。

【0 2 3 2】

図 3 2 (B) は、ビッグボーナスを告知する“告知レイアウト”によるスタート画面を示している。“告知レイアウト”では、ノーマルレイアウトに比べて、演出表示部 2 2 の領域が拡大表示される一方、可変表示部 2 3 L, 2 3 C, 2 3 R の領域が縮小表示される。また、このレイアウトでは、拡大表示された演出表示部 2 2 において、告知キャラクタが表示されて、ビッグボーナス当選していることが告知される。

【0 2 3 3】

図 3 2 (C) は、図 3 2 (B) とは異なる態様でビッグボーナスを告知する“全面キャラクタ告知レイアウト”によるスタート画面を示している。“全面キャラクタ告知レイアウト”では、演出表示部 2 2 の領域が画面 2 1 の全面に拡大表示されて可変表示部 2 3 L, 2 3 C, 2 3 R、その他の表示部の領域は消去される。また、このレイアウトでは、全面一杯に拡大表示された演出表示部 2 2 において、告知キャラクタが表示されて、ビッグボーナス当選していることが告知される。このときの告知の態様は、告知キャラクタが V サインをしたものであり、図 3 2 (B) のような「？」のマークとともにビッグボーナス告知する態様よりも、告知の信頼性が高いことを示唆する態様である。

【0 2 3 4】

図 3 2 (D) は、可変表示部が全画面表示された“全面可変表示部レイアウト”を示している。図 3 2 (A) ～ (C) は、スタート画面レイアウトコマンドに従って選択的に表示されるスタート画面レイアウトである。一方、図 3 2 (D) に示される“全面可変表示部レイアウト”は、可変表示部拡大コマンドに従って表示されるスタート画面レイアウトである。前述したように、この“全面可変表示部レイアウト”は、ビッグボーナス当選フラグが持越されたゲームの開始時に選択されるレイアウトであり、期待度が 1 0 0 % のビッグボーナス当選告知画面を構成する。

【0 2 3 5】

次に、図 3 3 を参照して、図 3 2 (A) ～ (C) のレイアウトの選択について説明する。図 3 2 (A) ～ (C) のレイアウトは、図 1 5 の S 1 3、S 1 4 を用いて説明したように、予め定められたテーブルとスタート画面選択用乱数とに基づいて選択される。

【0 2 3 6】

図 3 3 (1) に、S 1 3 において参照される「ビッグボーナス当選フラグ有りに対応するテーブル」を示す。図示のように、スタート画面選択用乱数の数値と画面レイアウトとが対応付けられている。このテーブルを参照することにより、“ノーマルレイアウト”よりも、“告知レイアウト”の方が、さらには、“告知レイアウト”よりも“全面キャラクタ告知レイアウト”の方が、割り振られているスタート画面選択用乱数の数が多いことが理解できる。

【0 2 3 7】

図 3 3 (2) に、S 1 4 において参照される「ビッグボーナス当選フラグ無しに対応するテーブル」を示す。図示のように、スタート画面選択用乱数の数値と画面レイアウトとが対応付けられている。このテーブルを参照することにより、“ノーマルレイアウト”よりも、“告知レイアウト”の方が、さらには、“告知レイアウト”よりも“全面キャラクタ告知レイアウト”の方が、割り振られているスタート画面選択用乱数の数が少ないことが理解できる。

【0 2 3 8】

図 3 3 (1) および (2) のテーブル構成からして、ビッグボーナスを告知する“告知レイアウト (図 3 2 (B))”と“全面キャラクタ告知レイアウト (図 3 2 (C))”とのうち、ビッグボーナス当選フラグが設定 (ON) しているときに選択される割合が高いのは“全面キャラクタ告知レイアウト”となる。つまり、図 3 3 (3) に示されるように、“全面キャラクタ告知レイアウト”によってビッグボーナス当選の告知がされたときの方が、“告知レイアウト”によってビッグボーナス当選の告知がされたときの方が、告知の

信頼度が高いということになる。

【0239】

このように、本実施の形態に関わるスロットマシンでは、画面21のレイアウトが、単に演出表示部22と可変表示部23L、23C、23Rとを配したもののみでなく、遊技状況に応じて、演出表示部22のみが画面一杯に拡大表示されたレイアウト構成、または可変表示部23L、23C、23Rのみが画面一杯に拡大表示されたレイアウト構成に変化し得るため、これまでにない効果的な演出をすることが可能になる。しかも、演出表示部22と可変表示部23L、23C、23Rとのうちのいずれか一方が画面一杯に拡大表示されたレイアウト構成となったときには、そのレイアウト画面によって、遊技者にとって有利な状態（特定遊技状態、大当たり状態）の一例となるビッグボーナスの当選が告知されるのであり、より、魅力的な演出をすることができる。

10

【0240】

また、告知キャラクタを用いたビッグボーナス当選の告知の態様として、“告知レイアウト（図32（B））”と“全面キャラクタ告知レイアウト（図32（C））”との複数種類の告知レイアウト（告知パターン）が用意されているために、多彩な演出が可能になる。しかも、告知レイアウトの種類によって、告知の信頼度が異なるために、告知演出の面白みが増す。さらには、全画面を用いた迫力のある告知レイアウトの方が、画面の一部を用いた告知レイアウトよりも告知の期待度が高いために、告知の態様と、期待度の高さとを関連付けた、遊技者にわかりやすい告知演出をすることが可能になる。

【0241】

20

なお、告知パターンとしては、告知キャラクタを用いたものを2種類、例示したが、3種類以上の複数種類の告知パターンを用意してもよい。この場合には、告知キャラクタによる演出が行なわれる演出表示部22の大きさが大きいレイアウトほど、告知の期待度が高くなるようにするのが望ましい。また、告知対象の入賞役は、ビッグボーナスに限られるものではなく、これに代えて、レギュラーボーナス、あるいは特定の種類の小役を告知対象としてもよい。さらには、複数種類の入賞役を告知対象としてもよい。

【0242】

また、この実施の形態では、スタート画面レイアウトコマンドに従って、告知キャラクタによる演出を含む“告知レイアウト（図32（B））”と“全面キャラクタ告知レイアウト（図32（C））”

30

また、上記実施の形態では、図33に示されるように、スタート画面選択用乱数に応じて、“ノーマルレイアウト”、“告知レイアウト”、“全面キャラクタ告知レイアウト”のいずれか1つが選択される。しかしながら、“全面キャラクタ告知レイアウト”を、図32（D）の“全面可変表示部レイアウト”に置換えてもよい。

【0243】

この場合には、図15のフローチャートのS12において、ビッグボーナス当選フラグの設定有りと判断されたときには、S13において、図33（1）に示されるテーブルに基づいて、高い割合で、図32（D）の“全面可変表示部レイアウト”が選択されることになる。そのため、“全面可変表示部レイアウト”が、期待度の高い（100%ではないが）告知パターンになる。なお、このように、置換したときには、図14に示されるスタート画面レイアウトコマンドによって、図32（D）の“全面可変表示部レイアウト”が指定されるように構成する。また、このように、置換するにおいて、別途、図15のS5、S7に示される処理が実行されて可変表示部拡大コマンドが設定される機能は残しておいてもよく、あるいは、S5、S7に示される処理は削除してもよい。

40

【0244】

次に、以上、説明した発明の実施の形態の変形例や特徴点について以下に列挙する。

【0245】

（1） 上記スロットマシン1は、以下の（A1）～（A5）、（B1）～（B4）、（C1）～（C5）、（D1）～（D6）の特徴を備える。

【0246】

50

(A1) スロットマシン1により、「複数種類の図柄を所定の順序で繰返し可変表示させる複数の可変表示部(可変表示部23L, 23C, 23R)を画像表示する表示画面を備えた画像表示ユニット(液晶表示ユニット2、2A、2B、または2C)を含み、前記複数の可変表示部の表示結果として導出表示された図柄の組合せに応じて入賞が発生するスロットマシン(スロットマシン1)であって、前記複数の可変表示部の表示結果を導出表示させる操作を行なうための複数の操作部であって、各可変表示部の表示結果を個別に導出表示させるために各可変表示部に対応して設けられた操作部(ストップボタン41L, 41C, 41R)と、入賞を許容するか否かを入賞役の種類別に抽選する抽選手段(S3)と、前記複数の操作部のいずれかについての操作が検出された時点で当該操作が検出された操作部に対応する可変表示部に表示されている図柄、および当該図柄以降に表示される順番が到来する所定個数の図柄のうちに、前記抽選手段によって入賞が許容された入賞役に対応する図柄が含まれるときに、当該図柄を前記可変表示部に導出表示させる導出表示位置制御手段(S32、S45、S51の停止位置決定処理に基づいて行なわれる引込み制御)と、前記表示画面を表示制御し、前記複数の可変表示部を前記表示画面に表示するとともに、所定の演出用の演出用表示部(演出表示部22)を前記表示画面に表示する表示制御手段(表示制御用マイクロコンピュータ201)と、前記複数の可変表示部または前記演出用表示部を前記表示画面の全面に拡大表示するか否かを決定する拡大表示決定手段(S5、S7、S13、S14)とを含み、前記表示制御手段は、前記拡大表示決定手段の決定に従い、前記複数の可変表示部および前記演出用表示部とともに前記表示画面に表示する制御(図1の表示)から、前記複数の可変表示部または前記演出用表示部のいずれか一方を前記表示画面の全面に拡大表示(図32(C)は演出表示部22の全面表示: 全面キャラクタ告知レイアウト、図32(D)は可変表示部23L, 23C, 23Rの全面表示)する制御に表示制御の態様を切替える(SUB3で図33の全面キャラクタ告知レイアウトに切替え、SUB12で可変表示部の全画面表示に切替え)ことを特徴とする、スロットマシン」が構成されている。

【0247】

上記の構成によれば、前記複数の可変表示部または前記演出用表示部のいずれか一方の表示内容を強調することができ、これにより、より演出効果が高い態様で演出用表示部と可変表示部との配置パターンが変化し得るスロットマシンを提供できる。

【0248】

(A2) スロットマシン1により、「複数種類の図柄を所定の順序で繰返し可変表示させる複数の可変表示部(可変表示部23L, 23C, 23R)を画像表示する表示画面を備えた画像表示ユニット(液晶表示ユニット2、2A、2B、または2C)を含み、前記複数の可変表示部の表示結果として導出表示された図柄の組合せに応じて入賞が発生するスロットマシン(スロットマシン1)であって、前記複数の可変表示部の表示結果を導出表示させる操作を行なうための複数の操作部であって、各可変表示部の表示結果を個別に導出表示させるために各可変表示部に対応して設けられた操作部(ストップボタン41L, 41C, 41R)と、入賞を許容するか否かを入賞役の種類別に抽選する抽選手段(S3)と、前記複数の可変表示部のいずれかについて表示結果を導出表示させる操作が検出された時点で、当該操作に対応する可変表示部に表示されている図柄を基準図柄として当該基準図柄から可変表示される順番が所定数内で到来する図柄のうちに前記抽選手段より入賞が許容された入賞役に対応する図柄が含まれているときに、当該図柄を当該可変表示部の表示結果として導出表示させる制御を行なう導出位置制御手段(S32、S45、S51の停止位置決定処理に基づいて行なわれる引込み制御)と、前記表示画面を表示制御し、前記複数の可変表示部を前記表示画面に表示するとともに、所定の演出用の演出用表示部(演出表示部22)を前記表示画面に表示する表示制御手段(表示制御用マイクロコンピュータ201)と、前記複数の可変表示部と前記演出用表示部との画面配置パターンを複数種類記憶する記憶手段(表示制御用マイクロコンピュータ201のROM203)と、前記抽選手段による抽選の結果に基づいて、前記記憶手段に記憶された画面配置パターンの中から前記表示制御手段が表示に用いる画面配置パターンを選択する選択手段(S

1 3、S 1 4) とを含み、該選択手段は、入賞を許容する抽選結果（図 3 3：ビッグボーナス当選あり）であるときの方が、入賞を許容しない抽選結果（図 3 3：ビッグボーナス当選なし）であるときよりも、前記複数の可変表示部または前記演出用表示部のいずれか一方が表示画面全面に表示される特定の画面配置パターン（図 3 3 の全面キャラクタ告知レイアウト（図 3 2（C））、あるいは図 3 2（C）に代えて、図 3 2（D）を適用した変形例）を選択する割合が高くなるように、画面表示に用いる画面配置パターンを選択する（図 3 3）ことを特徴とする、スロットマシン」が構成されている。

【0 2 4 9】

上記の構成によれば、配置パターンが特定の画面配置パターンに変化すると、入賞が許容されている期待度が高いことが告知されたことになるのであり、これにより、より演出効果が高い態様で演出用表示部と可変表示部との配置パターンが変化し得るスロットマシンを提供することができる。

【0 2 5 0】

（A 3） 前記特定の配置パターンは、入賞の発生が許容された入賞役による入賞を発生させるために前記可変表示部に導出表示させる必要がある入賞役図柄に対応して予め定められたキャラクタが表示画面全面に表示されるパターンである（図 3 2（C））。

【0 2 5 1】

上記の構成によれば、入賞の発生が許容されている期待度が高いことを全面に表示されるキャラクタによって強調して告知することができる。

【0 2 5 2】

（A 4） 上記スロットマシンは、前記複数の操作部を含む前面枠ユニット（図 1～図 5、図 7 の前面枠ユニット 3）と、前記画像表示ユニットを上部に、前記前面枠ユニットを下部にして、各々が着脱自在に取付けられる筐体（図 1～図 5、図 7 の筐体 4）とをさらに含み、前記画像表示ユニットと前記前面枠ユニットとで前記筐体の前面が覆われる（図 1～図 7）。

【0 2 5 3】

上記の構成によれば、筐体の下部が前面枠ユニットで覆われるとともに筐体の上部が画像表示ユニットによって覆われるために、大きな画像表示領域で迫力のある視覚的な演出効果に優れたゲームを提供できる。さらに、画像表示ユニットと前面枠ユニットとを各々独立して交換することができるために、メンテナンス性も向上できる。また、画像表示ユニットのみを他の機種に再利用することも可能になる。

【0 2 5 4】

（A 5） 上記スロットマシンは、前記複数の操作部を備えるとともに、前記画像表示ユニットが取付けられる前面枠ユニット（図 8、図 9 の前面枠ユニット 3 A）と、該前面枠ユニットが開閉自在に取付けられる筐体（図 8 の筐体 4）とをさらに含み、前記前面枠ユニットは、前記画像表示ユニットの画面を臨ませる開口を形成する画面枠であって、スロットマシンの前面側の上部左隅部から右隅部に向かう方向に延びる枠（図 9 の上下の装飾枠 3 f のうち上側の装飾枠 3 f）を含む画面枠（図 8、図 9 の装飾枠 3 f）を含み、前記開口のサイズは、前記画像表示ユニットの画面を臨ませたときに前記開口一杯に前記画面が広がり（図 9）、かつ当該画面を囲む前記画像表示ユニットのフレーム部材（フレーム部材 2 f）部分が隠れる大きさである（図 9）。

【0 2 5 5】

上記の構成によれば、スロットマシンの上部の画面枠部分を残してスロットマシンの上部ぎりぎりまでを画面の領域として確保することができるために、大きな画像表示領域で迫力のある視覚的な演出効果に優れたゲームを提供できる。また、画像表示ユニットのフレーム部材部分は開口の裏手に隠されるために、スロットマシンの正面から見たときに、画像表示ユニットのフレーム部材が露出することによって意匠性が損なわれることもない。

【0 2 5 6】

（B 1） スロットマシン 1 により、「複数種類の図柄を所定の順序で繰返し可変表示させる複数の可変表示部（可変表示部 2 3 L，2 3 C，2 3 R）を含み、前記複数の可変表

示部の表示結果として導出表示された図柄の組合せに応じて入賞が発生するスロットマシン（スロットマシン１）であって、ゲームの進行に従い更新されるゲーム情報（クレジット表示部３０、ゲーム回数表示部３１、ペイアウト表示部３２に表示される情報）と前記複数の可変表示部とを画像表示する表示画面（画面２１）を備えた画像表示ユニット（図１～図７の液晶表示ユニット２、２Ａまたは２Ｂ）と、前記複数の可変表示部の表示結果を導出表示させる操作を行なうための複数の操作部であって、各可変表示部の表示結果を個別に導出表示させるために各可変表示部に対応して設けられた操作部（ストップボタン４１Ｌ，４１Ｃ，４１Ｒ）と、入賞を許容するか否かを入賞役の種類別に抽選する抽選手段（Ｓ３）と、前記複数の操作部のいずれかについての操作が検出された時点で当該操作が検出された操作部に対応する可変表示部に表示されている図柄、および当該図柄以降に表示される順番が到来する所定個数の図柄のうちに、前記抽選手段によって入賞が許容された入賞役に対応する図柄が含まれるときに、当該図柄を前記可変表示部に導出表示させる導出表示位置制御手段（Ｓ３２、Ｓ４５、Ｓ５１の停止位置決定処理に基づいて行なわれる引込み制御）と、前記複数の操作部を含む前面枠ユニット（図１～図５、図７の前面枠ユニット３）と、前記画像表示ユニットを上部に、前記前面枠ユニットを下部に、各々が着脱自在に取付けられる筐体（図１～図７の筐体４）とを含み、前記画像表示ユニットと前記前面枠ユニットとで前記筐体の前面が覆われる（図１～図５、図７）ことを特徴とする、スロットマシンが構成されている。

【０２５７】

上記の構成によれば、筐体の下部が前面枠ユニットで覆われるとともに筐体の上部が画像表示ユニットによって覆われるために、大きな画像表示領域で迫力のある視覚的な演出効果に優れたゲームを提供できる。さらに、画像表示ユニットと前面枠ユニットとを各々独立して交換することができるために、メンテナンス性も向上できる。また、画像表示ユニットのみを他の機種に再利用することも可能になる。

【０２５８】

（Ｂ２） 前記筐体は、当該筐体の前面側から前記画像表示ユニットを筐体内に案内して取付けるための取付け部（図７に示される筐体４のガイドレール４ｃ）を含む。

【０２５９】

上記の構成によれば、筐体への画像表示ユニットの取付けを容易に行い得るスロットマシンを提供できる。

【０２６０】

（Ｂ３） 前記画像表示ユニットが前記筐体に対して開閉自在に取付けられる（図４および図５に示される、蝶番２ｄによる液晶表示ユニット２の取付け、図６に示されるＬ型ピン２ｊによる液晶表示ユニット２Ａの取付け）。

【０２６１】

上記の構成によれば、画像表示ユニットが前記筐体に対して開閉自在であるために、メンテナンス性をより一層、向上できる。

【０２６２】

（Ｂ４） 前記画面枠は、装飾が施された装飾枠（図９：装飾枠３ｆ）である。

【０２６３】

上記の構成によれば、スロットマシンの装飾性を向上できる。

（Ｃ１） スロットマシン１により、「複数種類の図柄を所定の順序で繰返し可変表示させる複数の可変表示部（可変表示部２３Ｌ，２３Ｃ，２３Ｒ）を画像表示する表示画面を備えた画像表示ユニット（液晶表示ユニット２、２Ａ、２Ｂ、または２Ｃ）を含み、前記複数の可変表示部の表示結果として導出表示された図柄の組合せに応じて入賞が発生するスロットマシン（スロットマシン１）であって、前記複数の可変表示部の表示結果を導出表示させる操作を行なうための複数の操作部であって、各可変表示部の表示結果を個別に導出表示させるために各可変表示部に対応して設けられた操作部（ストップボタン４１Ｌ，４１Ｃ，４１Ｒ）と、入賞を許容するか否かを入賞役の種類別に抽選する抽選手段（Ｓ３）と、前記複数の操作部のいずれかについての操作が検出された時点で当該操作が検出

された操作部に対応する可変表示部に表示されている図柄、および当該図柄以降に表示される順番が到来する所定個数の図柄のうちに、前記抽選手段によって入賞が許容された入賞役に対応する図柄が含まれるときに、当該図柄を前記可変表示部に導出表示させる導出表示位置制御手段（S 3 2、S 4 5、S 5 1の停止位置決定処理に基づいて行なわれる引込み制御）と、前記複数の操作部の操作順が定められた特殊入賞役（押し順小役）についての入賞が前記抽選手段により許容されたときに、当該特殊入賞役に定められた操作順で前記複数の操作部が操作されたときのみ当該特殊入賞役に対応する図柄の組合せを導出表示するように制御する規制手段（S 5 2、S 5 3）と、前記抽選手段により、前記特殊入賞役についての入賞が許容されたときに、当該入賞役に定められた前記複数の操作部の操作順を前記可変表示部を用いて報知（図 2 2～図 2 5）する報知手段（SUB 2 4、SUB 2 8、SUB 4 2）とを含む。

【0264】

上記の構成によれば、特殊入賞役についての入賞が許容されたときに、当該入賞役に定められた前記複数の操作部の操作順が、前記可変表示部が用いられて報知されるために、操作順の報知を遊技者にわかりやすく行なうことができる。

【0265】

（C 2） 前記報知手段は、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部を拡大表示することによって、操作順が到来した操作部を報知する（図 2 2、図 2 3）。

【0266】

上記の構成によれば、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部が目立つために、操作順の報知をより一層、遊技者にわかりやすく行なうことができる。また、遊技者が目押し操作をしやすくなる。

【0267】

（C 3） 前記報知手段は、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部を拡大表示するとともに操作順が到来していない操作部に対応する可変表示部を縮小表示することによって、操作順が到来した操作部を報知する（図 2 2）。

【0268】

上記の構成によれば、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部が他の可変表示部との関係において目立つために、操作順の報知をより一層、遊技者にわかりやすく行なうことができる。また、遊技者が目押し操作をしやすくなる。

【0269】

（C 4） 前記報知手段は、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部以外の可変表示部を遮蔽することによって、操作順が到来した操作部を報知する（図 2 4）。

【0270】

上記の構成によれば、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部が他の可変表示部との関係において目立つために、操作順の報知をより一層、遊技者にわかりやすく行なうことができる。

【0271】

（C 5） 前記報知手段は、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部と操作順が到来していない操作部に対応する可変表示部との色彩とを異ならせることによって、操作順が到来した操作部を報知する（図 2 5）。

【0272】

上記の構成によれば、操作順が到来した操作部に対応する可変表示部が他の可変表示部との関係において目立つために、操作順の報知をより一層、遊技者にわかりやすく行なうことができる。

【0273】

（D 1） スロットマシン 1 により、「複数種類の図柄を所定の順序で繰返し可変表示させる複数の可変表示部（可変表示部 2 3 L、2 3 C、2 3 R）を画像表示する表示画面を備えた画像表示ユニット（液晶表示ユニット 2、2 A、2 B、または 2 C）を含み、前記複数の可変表示部の表示結果として導出表示された図柄の組合せに応じて入賞が発生する

スロットマシン（スロットマシン１）であって、前記複数の可変表示部の表示結果を導出表示させる操作を行なうための複数の操作部であって、各可変表示部の表示結果を個別に導出表示させるために各可変表示部に対応して設けられた操作部（ストップボタン４１Ｌ、４１Ｃ、４１Ｒ）と、入賞を許容するか否かを入賞役の種類別に抽選する抽選手段（Ｓ３）と、前記複数の操作部のいずれかについての操作が検出された時点で当該操作が検出された操作部に対応する可変表示部に表示されている図柄、および当該図柄以降に表示される順番が到来する所定個数の図柄のうちに、前記抽選手段によって入賞が許容された入賞役に対応する図柄が含まれるときに、当該図柄を前記可変表示部に導出表示させる導出表示位置制御手段（Ｓ３２、Ｓ４５、Ｓ５１の停止位置決定処理に基づいて行なわれる引込み制御）と、前記抽選手段により入賞が許容された入賞役についての入賞を発生させるために前記可変表示部に導出表示する必要がある入賞役図柄を前記可変表示部で可変表示中の図柄の表示態様により報知（図２６～図３０）する報知手段（ＳＵＢ２２）とを含むことを特徴とする、スロットマシン」が構成されている。

10

【０２７４】

上記の構成によれば、入賞が許容された入賞役についての入賞を発生させるために前記可変表示部に導出表示する必要がある入賞役図柄が前記可変表示部で可変表示中の図柄の表示態様により報知されるために、目押しの報知をより遊技者にわかりやすく行なうことができる。

（Ｄ２） 前記報知手段は、前記可変表示部において可変表示される図柄のうちの前記入賞役図柄を拡大表示することによって、前記入賞役図柄を報知する（図２６、図２７）。 20

【０２７５】

上記の構成によれば、目押し対象となる入賞役図柄が目立つために、目押しの報知をより一層、遊技者にわかりやすく行なうことができる。また、遊技者が目押しに集中しやすくなる。

【０２７６】

（Ｄ３） 前記報知手段は、前記可変表示部において可変表示される図柄のうちの前記入賞役図柄を拡大表示するとともに前記入賞役図柄以外の図柄を縮小表示することによって、前記入賞役図柄を報知する（図２６）。

【０２７７】

上記の構成によれば、目押し対象となる入賞役図柄が目立つために、目押しの報知をより一層、遊技者にわかりやすく行なうことができる。また、遊技者が目押しに集中しやすくなる。 30

【０２７８】

（Ｄ４） 前記報知手段は、前記可変表示部において可変表示される図柄のうちの前記入賞役図柄以外の図柄を隠蔽する画像を表示することによって、前記入賞役図柄を報知する（図２８）。

【０２７９】

上記の構成によれば、目押し対象となる入賞役図柄が目立つために、目押しの報知をより一層、遊技者にわかりやすく行なうことができる。また、遊技者が目押しに集中しやすくなる。 40

【０２８０】

（Ｄ５） 前記報知手段は、前記可変表示部において可変表示される図柄のうちの前記入賞役図柄と該入賞役図柄以外の図柄との色彩を異ならせることによって、前記入賞役図柄を報知する（図２９）。

【０２８１】

上記の構成によれば、目押し対象となる入賞役図柄が目立つために、目押しの報知をより一層、遊技者にわかりやすく行なうことができる。また、遊技者が目押しに集中しやすくなる。

【０２８２】

（Ｄ６） 前記報知手段は、前記可変表示部において前記入賞役図柄を複数連続して可変 50

表示させることによって、前記入賞役図柄を報知する（図30）。

【0283】

上記の構成によれば、目押し対象となる入賞役図柄が目立つために、目押しの報知をより一層、遊技者にわかりやすく行なうことができる。また、遊技者が目押しに集中しやすくなる。

【0284】

(2) 画像表示装置の一例として、液晶表示装置を例に挙げて説明した。しかしながら、液晶表示装置に代えて、リアプロジェクタ、CRT (Cathode Ray Tube) 表示装置、FED (Field Emission Display)、PDP (Plasma Display Panel)、EL (Electro Luminescence)、蛍光表示管、またはLEDを用いた表示装置を採用してもよい。また、このような表示装置に限られるものでなく、ドットマトリクス表示器、7セグメント表示器であってもよい。

【0285】

(3) 液晶表示ユニット2、2A、2B、2Cにより、表示状態が変化可能な可変表示装置が構成されている。スタートレバー42により、ゲームを開始させる操作を行なうための開始操作手段が構成されている。そして、該開始操作手段の操作により前記複数の可変表示部が変動を開始する。前記スロットマシンには、複数種類の入賞役（たとえば、小役、リプレイ、ビッグボーナス、レギュラーボーナス）が予め定められており、入賞の発生を許容するか否かを前記複数種類の入賞役別に決定する入賞許否決定手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ101）をさらに含み、前記複数種類の入賞役には、当該入賞役による入賞の発生が許容されたゲームで当該入賞役による入賞が発生しなかった場合に、次のゲームでも当該入賞役による入賞の発生が許容されるボーナス役（たとえば、ビッグボーナス）が含まれている。前記スロットマシンは、前記複数の可変表示部の表示結果に応じて所定の特別ボーナス役（ビッグボーナス役）が発生した場合には、所定のボーナス役（レギュラーボーナス）の当選確率が向上された特別ボーナスゲームを連続して行なうことが可能になり、前記複数の可変表示部の表示結果に応じて前記ボーナス入賞が発生した場合には、一定の入賞回数の範囲内で、前記特別ボーナス入賞および前記ボーナス入賞のいずれとも異なる所定の入賞の当選確率が向上されたボーナスゲームを連続して行なうことが可能になる。

【0286】

(4) スロットマシン1において、画面21の上下方向のサイズは、スロットマシン1の全長（高さ）の半分以上の大きさである。また、装飾枠3f、2wは、いずれも細枠である。スロットマシン1において、画面21は、装飾枠3f、または装飾枠2wによって、その四方を包囲されている。図1において、画面21の表示領域は、演出表示部22と、各表示部24～32と、可変表示部23L、23C、23Rを表示する図柄表示部（識別情報表示部）と、各表示部の背景となる背景表示領域とから成る。

【0287】

(5) スロットマシン1により、各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示させる複数の可変表示部と、該複数の可変表示部のそれぞれの表示結果を個別に導出表示させるために各可変表示部に対応して設けられた複数の操作部と、入賞を許容するか否かを予め定められた複数種類の入賞役の種類別に抽選する抽選手段と、前記複数の操作部のいずれかについての操作の検出に応じて当該操作が検出された操作部に対応する可変表示部の識別情報を前記可変表示部に導出表示させる導出表示制御手段と、該導出表示制御手段によって導出表示された前記複数の可変表示部の表示結果が前記抽選手段によって入賞が許容された入賞役に対応する表示結果であるときに入賞を発生させる入賞発生手段と、該入賞発生手段による入賞が発生しやすい特定遊技状態に制御する特定遊技状態制御手段とを含む遊技機が構成されている。前記複数種類の入賞役には、入賞したときに所定のボーナスゲームが提供されるボーナス役と、入賞したときに前記特定遊技状態となるビッグボーナス役とが含まれ、前記特定遊技状態は、前記ボーナス役によるボーナス入賞が所定回数

発生すること、または前記ボーナスゲーム以外の所定回数の通常ゲームが実行されることのうちのいずれか早い方の条件が成立するまでの間、入賞が発生し易いゲームが提供されるビッグボーナスの遊技状態である。

【0288】

(6) 今回開示された各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。

【図面の簡単な説明】

【図1】スロットマシンの全体正面図である。

10

【図2】スロットマシンを右斜め上方から見た斜視図である。

【図3】スロットマシンの側面図である。

【図4】スロットマシンの内部構造を説明するための図である。

【図5】液晶表示ユニットおよび前面枠ユニットの筐体への取付け構造を説明するための図である。

【図6】L型ピンを用いて液晶表示ユニットを筐体に取り付ける構造を説明するための図である（変形例1）。

【図7】筐体のガイドレールに案内して液晶表示ユニットを取り付ける構造を説明するための図である（変形例2）。

【図8】液晶表示ユニットを前面枠ユニットの裏面側から取付ける取付け構造を説明するための図である（変形例3）。 20

【図9】液晶表示ユニットの画面および当該画面を囲むフレーム部材と、前面枠ユニットに形成された開口のサイズとの関係を示す図である。

【図10】カードユニットを接続したときのスロットマシンの内部構造を示す図である。

【図11】遊技制御基板および表示制御基板の構成を説明するためのブロック図である。

【図12】表示制御基板の構成を説明するためのブロック図である。

【図13】図柄配列を説明するための図である。

【図14】遊技制御用マイクロコンピュータから表示制御用マイクロコンピュータへ送信される各種コマンドを説明するための図である。

【図15】1ゲーム中に遊技制御用マイクロコンピュータが実行する処理手順を説明するためのフローチャートである。 30

【図16】1ゲーム中に遊技制御用マイクロコンピュータが実行する処理手順を説明するためのフローチャートである。

【図17】1ゲーム中に遊技制御用マイクロコンピュータが実行する処理手順を説明するためのフローチャートである。

【図18】1ゲーム中に遊技制御用マイクロコンピュータが実行する処理手順を説明するためのフローチャートである。

【図19】1ゲーム中に表示制御用マイクロコンピュータが実行する処理手順を説明するためのフローチャートである。

【図20】1ゲーム中に表示制御用マイクロコンピュータが実行する処理手順を説明するためのフローチャートである。 40

【図21】1ゲーム中に表示制御用マイクロコンピュータが実行する処理手順を説明するためのフローチャートである。

【図22】押し順ナビゲーションの表示例を説明するための図である。

【図23】押し順ナビゲーションの表示例を説明するための図である。

【図24】押し順ナビゲーションの表示例を説明するための図である。

【図25】押し順ナビゲーションの表示例を説明するための図である。

【図26】目押しナビゲーションの表示例を説明するための図である。

【図27】目押しナビゲーションの表示例を説明するための図である。

【図28】目押しナビゲーションの表示例を説明するための図である。 50

【図 29】目押しナビゲーションの表示例を説明するための図である。

【図 30】目押しナビゲーションの表示例を説明するための図である。

【図 31】目押しナビゲーション（連続パターン）が行なわれているときの図柄配列を説明するための図である。

【図 32】スタート画面レイアウトを示す図である。。

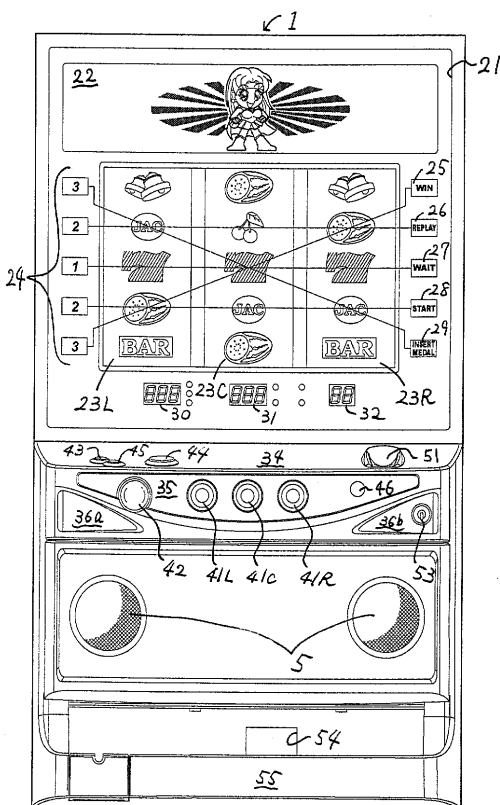
【図 33】スタート画面選択用乱数と画面レイアウトとの対応関係を示す図である。

【符号の説明】

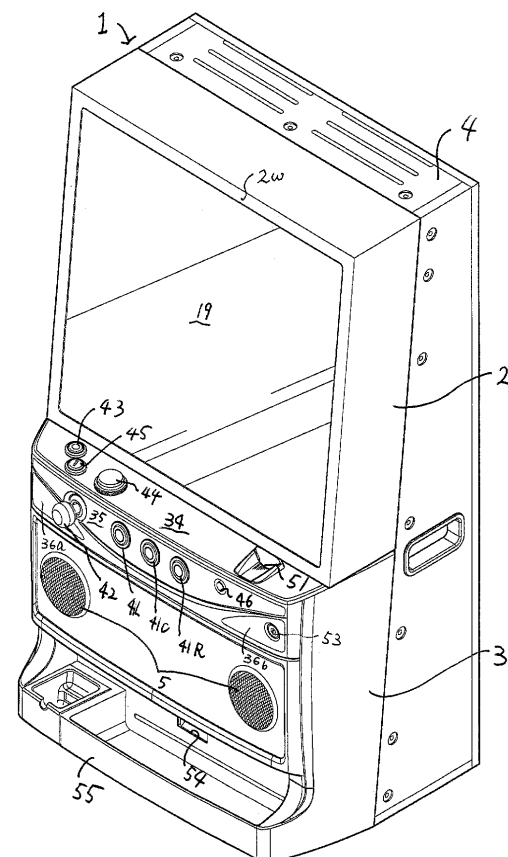
1 スロットマシン、2 液晶表示ユニット、2 f フレーム部材、2 w 装飾枠、3 前面枠ユニット、3 f 装飾枠、4 筐体、20 液晶表示装置、20 w フレーム部材、21 画面、22 演出表示領域、23 L, 23 C, 23 R 可変表示部、41 ストップボタン、42 スタートレバー、43 1枚BETボタン、44 MAX BETボタン、100 遊技制御基板、101 遊技制御用マイクロコンピュータ、200 表示制御基板、201 表示制御用マイクロコンピュータ。

10

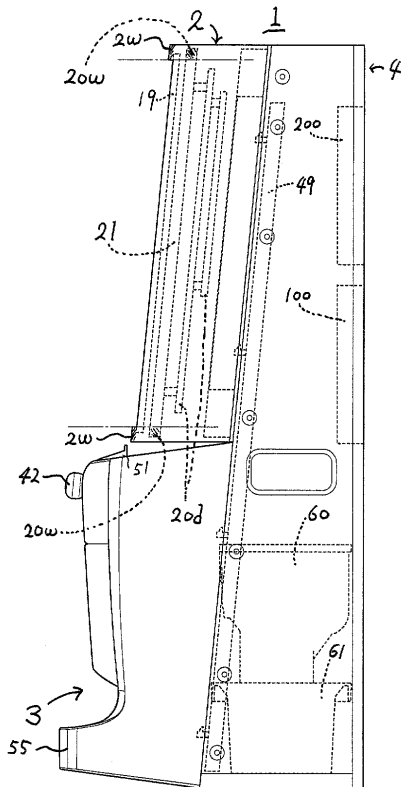
【図 1】



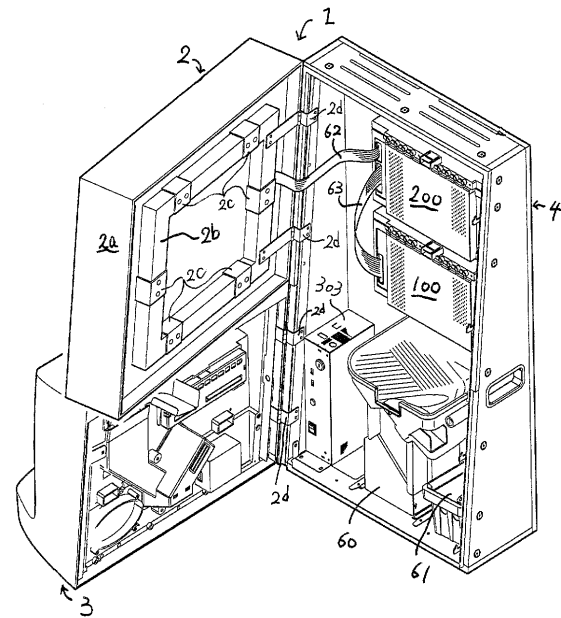
【図 2】



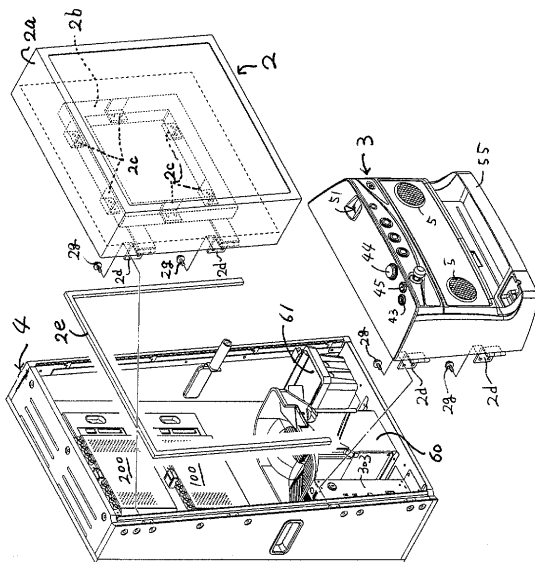
【図 3】



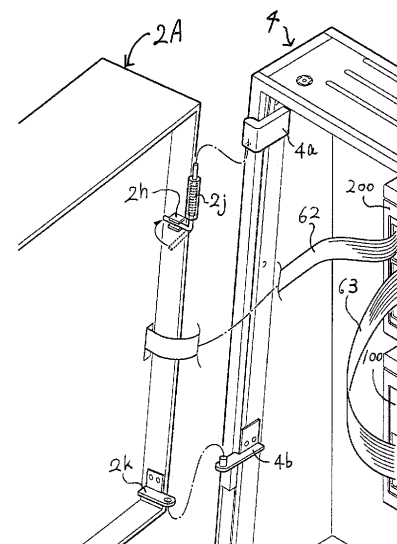
【図 4】



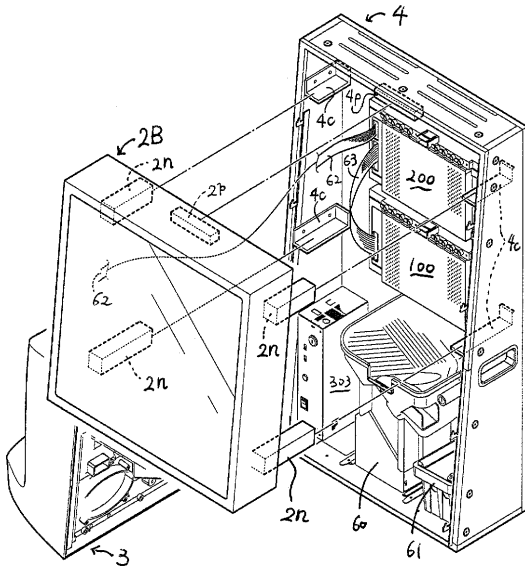
【図 5】



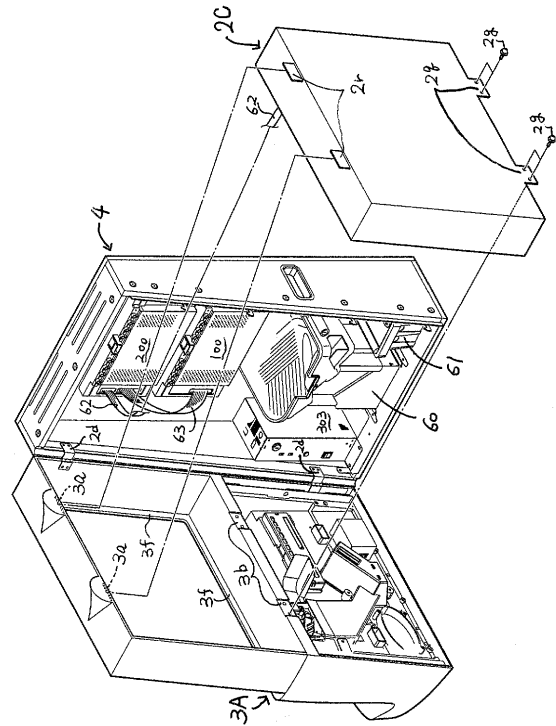
【図 6】



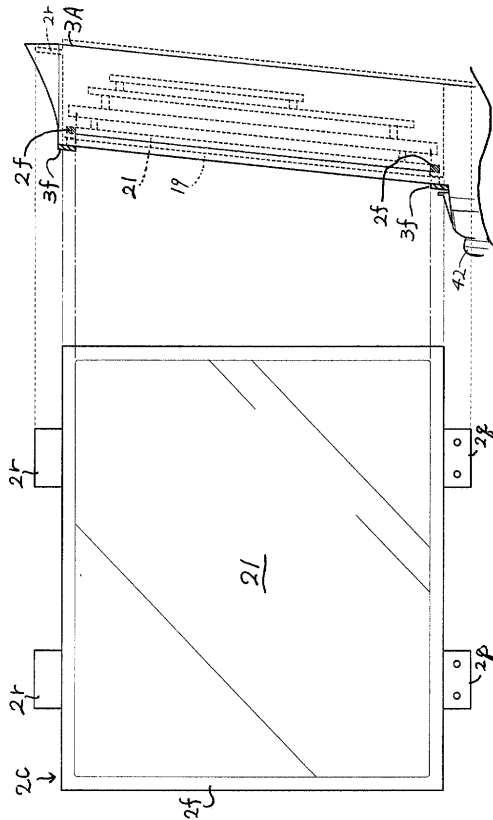
【図 7】



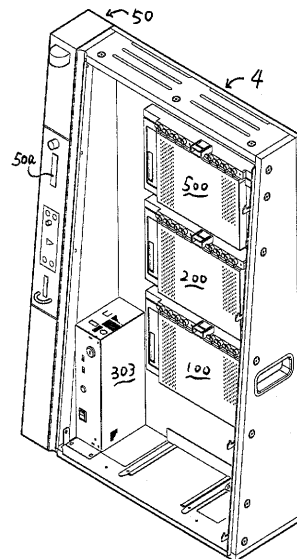
【図 8】



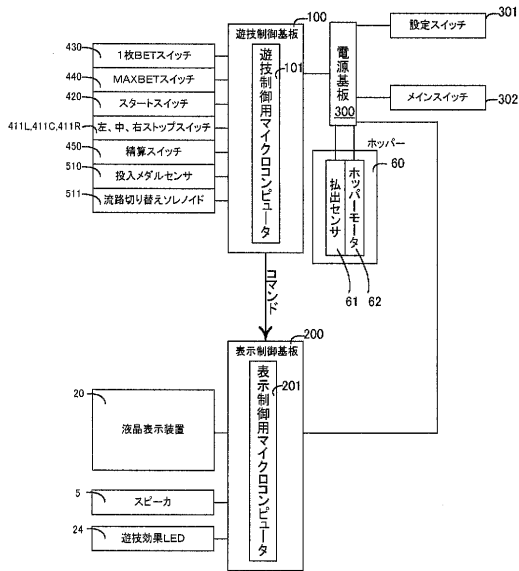
【図 9】



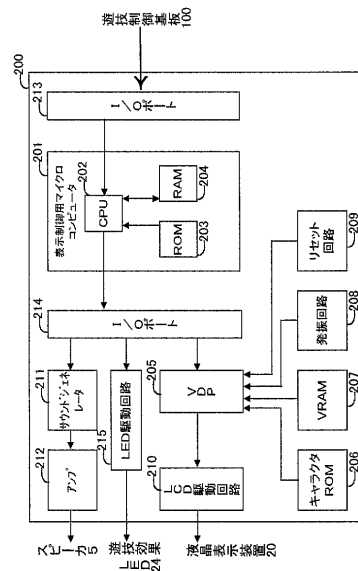
【図 10】



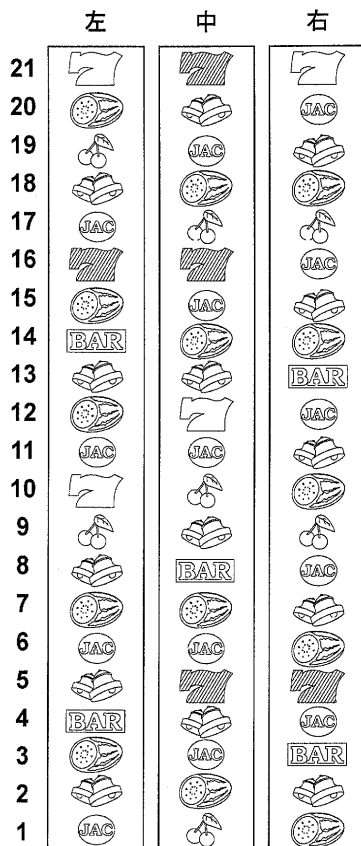
【図 1 1】



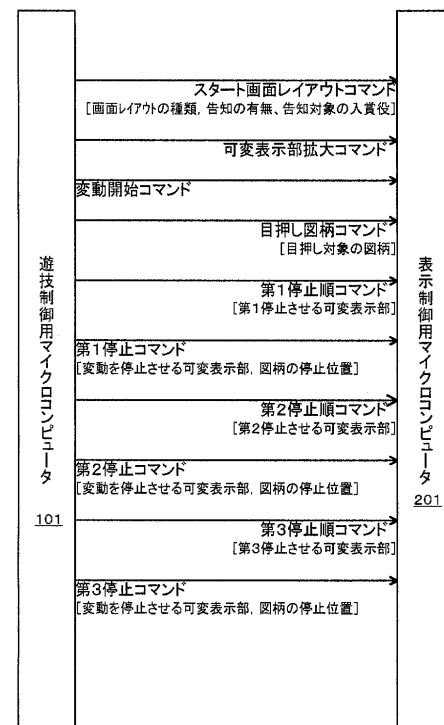
【図 1 2】



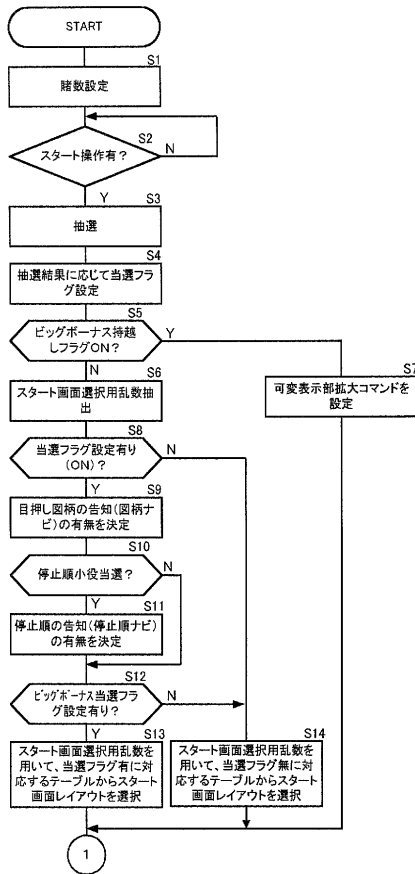
【図 1 3】



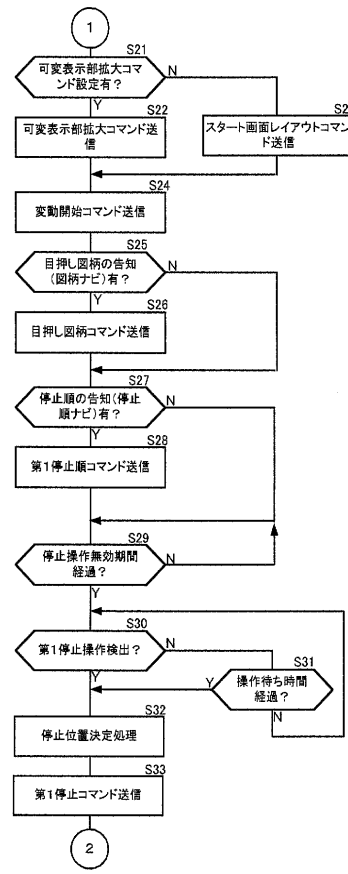
【図 1 4】



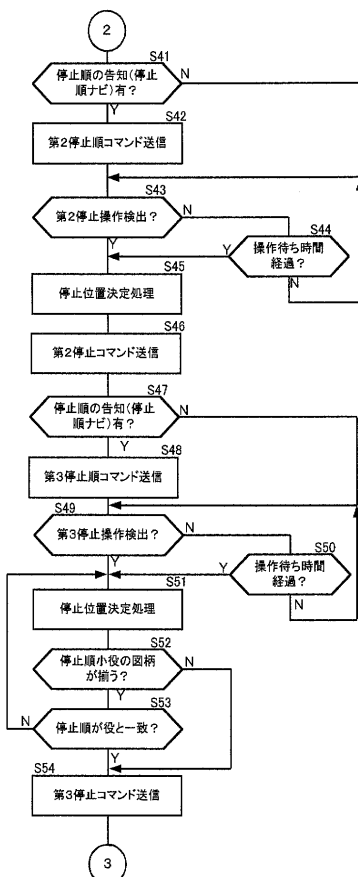
【図 15】



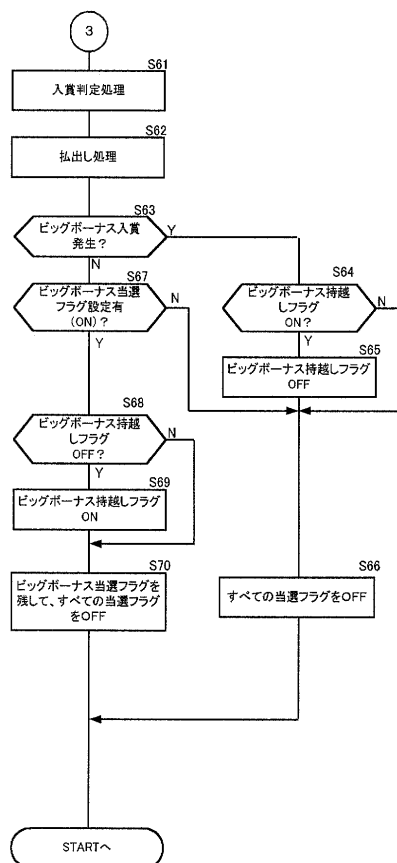
【図 16】



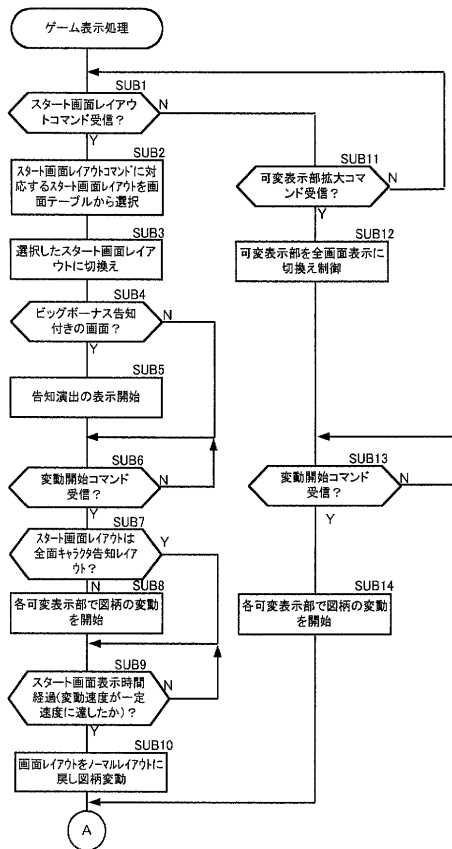
【図 17】



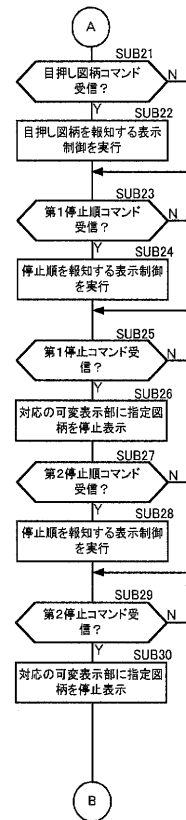
【図 18】



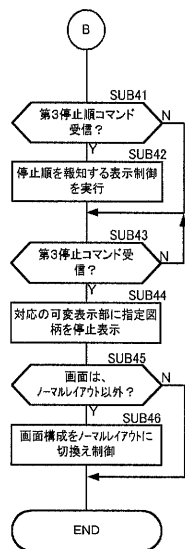
【図 19】



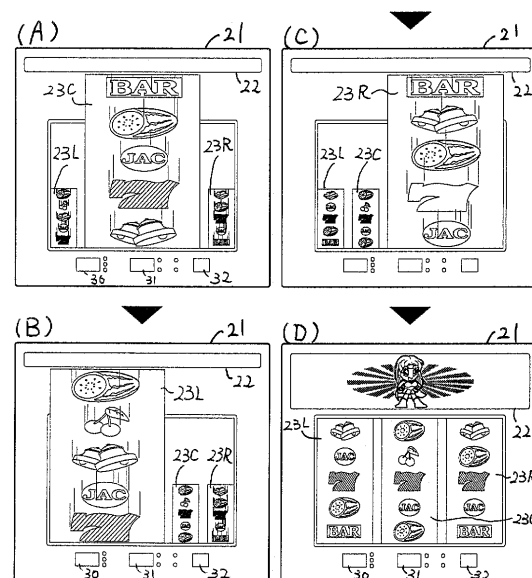
【図 20】



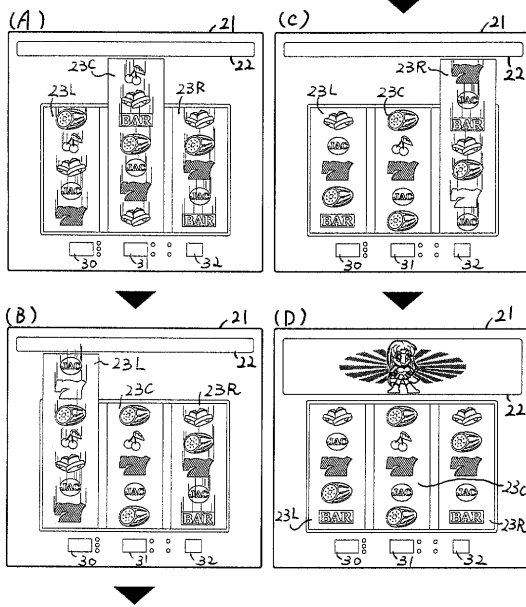
【図 21】



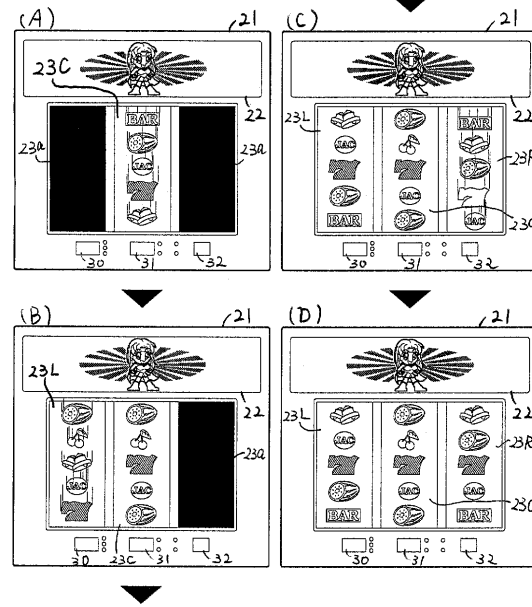
【図 22】



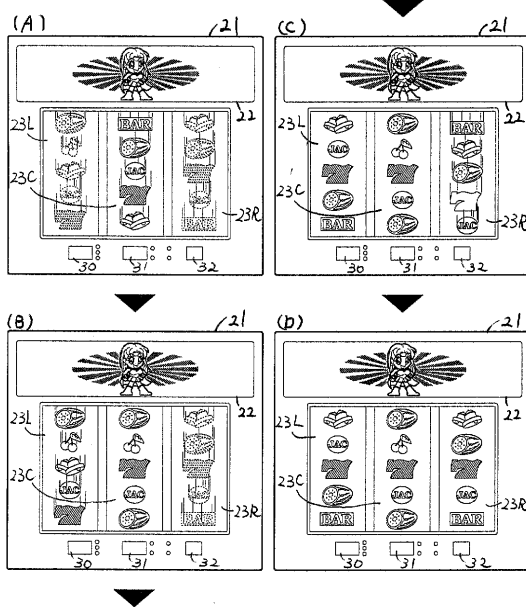
【図 23】



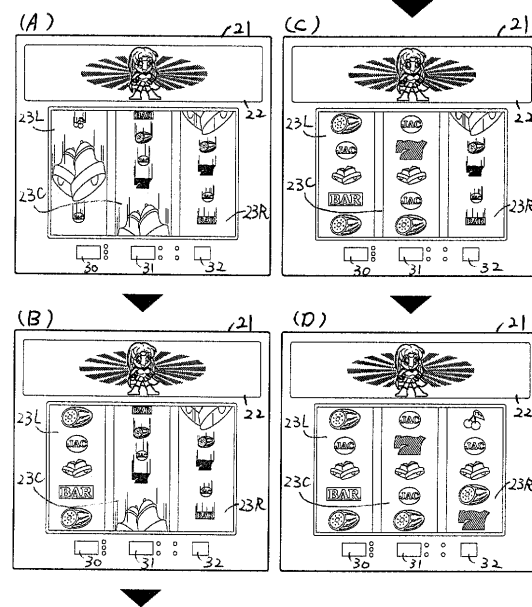
【図 24】



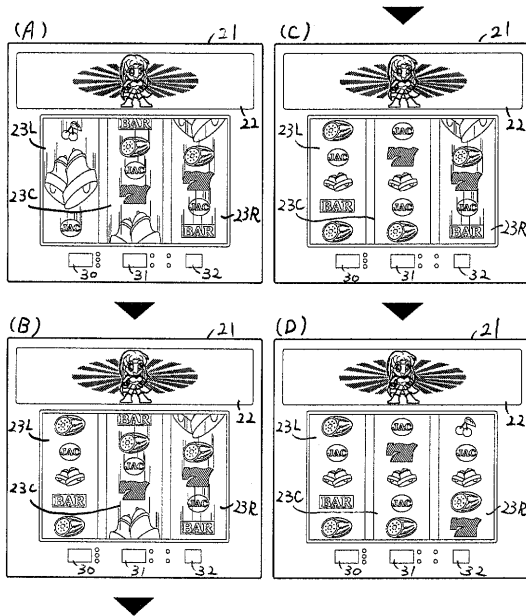
【図 25】



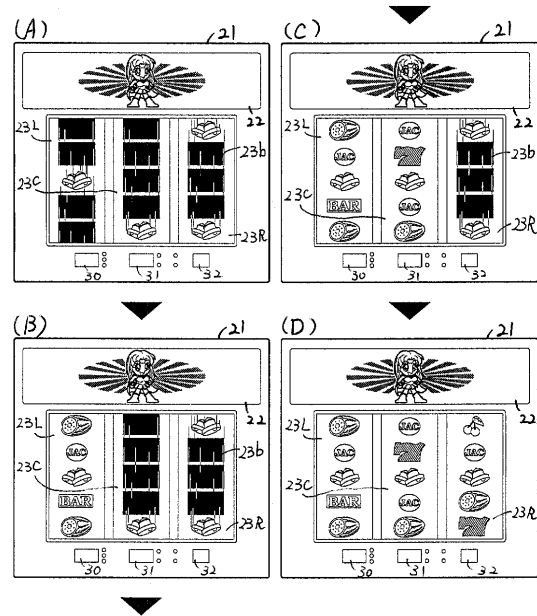
【図 26】



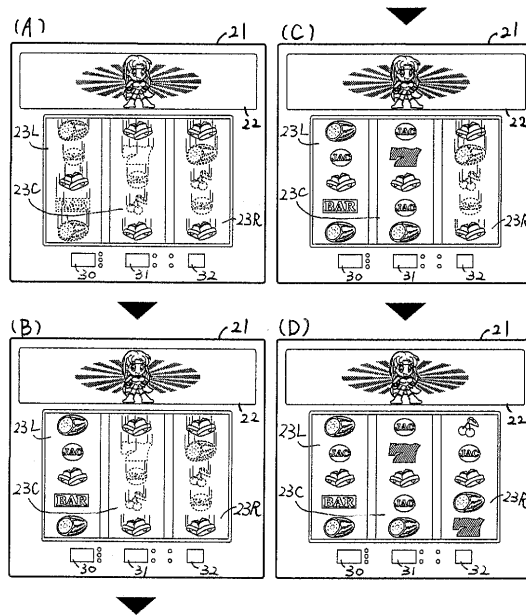
【図 27】



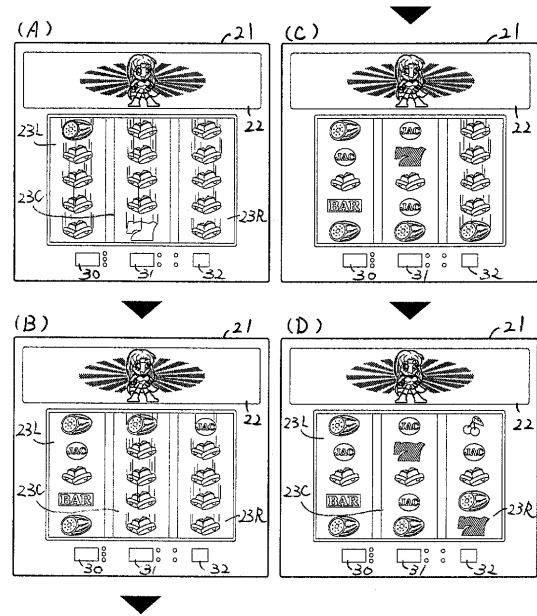
【図 28】



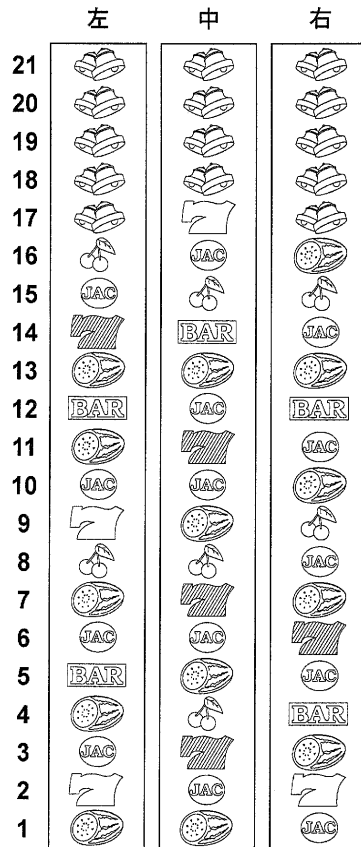
【図 29】



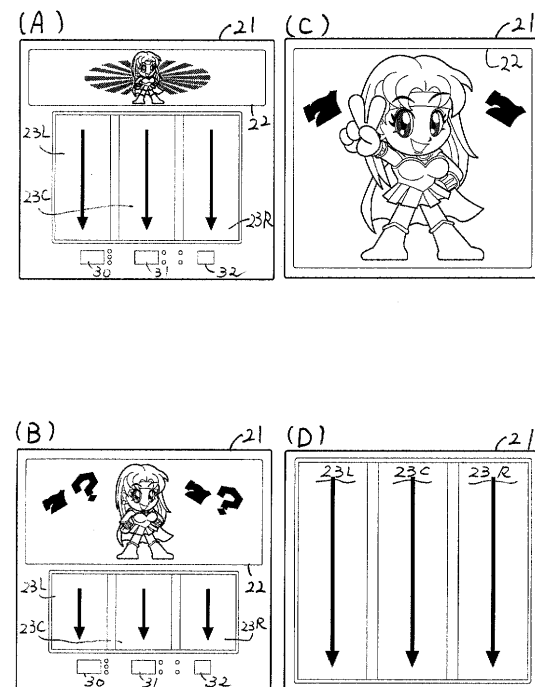
【図 30】



【図 3 1】



【図 3 2】



【図 3 3】

(1)ビッグボーナス当選有り

スタート画面選択用乱数	画面レイアウト	告知の有無
0~4	(A): ノーマルレイアウト	告知なし
5~19	(B): 告知レイアウト	告知あり
20~99	(C): 全面キャラクタ告知レイアウト	告知あり

(2)ビッグボーナス当選無し

スタート画面選択用乱数	画面レイアウト	告知の有無
0~90	(A): ノーマルレイアウト	告知なし
91~97	(B): 告知レイアウト	告知あり
98~99	(C): 全面キャラクタ告知レイアウト	告知あり

告知の信頼度	画面レイアウト	
高	(C): 全面キャラクタ告知レイアウト	
低	(B): 告知レイアウト	
—	(A): ノーマルレイアウト	