

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7044842号

(P7044842)

(45)発行日 令和4年3月30日(2022.3.30)

(24)登録日 令和4年3月22日(2022.3.22)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 1 4 B

A 6 3 F 5/04 6 5 1

A 6 3 F 5/04 6 3 1

請求項の数 1 (全35頁)

(21)出願番号 特願2020-147191(P2020-147191)
 (22)出願日 令和2年9月2日(2020.9.2)
 (62)分割の表示 特願2016-72097(P2016-72097)の
 分割
 原出願日 平成28年3月31日(2016.3.31)
 (65)公開番号 特開2020-203107(P2020-203107
 A)
 (43)公開日 令和2年12月24日(2020.12.24)
 審査請求日 令和2年9月2日(2020.9.2)

(73)特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
 (72)発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
 株式会社三共内
 審査官 佐藤 海

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 スロットマシン

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、
 前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
 入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、
 遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、
 前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作手段の操作に応じて、表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、
 前記複数の可変表示部の表示結果の組合せのうち、前記複数の可変表示部に跨るラインのうち入賞ライン上の識別情報の組合せに基づいて、入賞が発生したか否かの入賞判定を行う入賞判定手段と、
 前記事前決定手段の決定結果が所定入賞の発生を許容する所定結果である旨を示唆する示唆手段と、を備え、
 前記複数の可変表示部に跨るラインのうち、前記入賞ラインは1のみであり、
 前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときに、遊技者にとって有利な有利状態への移行が決定される場合があり、
 前記所定結果には、第1所定結果と、当該第1所定結果よりも前記有利状態への移行に関する有利度が低い第2所定結果とが含まれ、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 所定結果であり前記導出操作手段が特定手順で操作されたときには、前記複数の可変表示部のうちの特定可変表示部の表示結果として前記入賞ライン上の識別情報が特定識別情報となる表示結果を導出し、前記特定可変表示部とは異なる所定可変表示部の表示結果として前記入賞ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出する一方、前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 所定結果であり前記導出操作手段が前記特定手順で操作されたときには、前記特定可変表示部の表示結果として前記入賞ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出し、前記所定可変表示部の表示結果として前記入賞ライン上の識別情報が前記特定識別情報とは異なる識別情報となるとともに前記入賞ラインとは異なるライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出し、

10

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 所定結果であり前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときと、前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 所定結果であり前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときとのいずれにおいても、前記特定可変表示部の表示結果として前記入賞ライン上の識別情報が前記特定識別情報とは異なる識別情報となる表示結果を導出する一方、前記所定可変表示部の表示結果として前記入賞ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 所定結果である場合に、前記導出操作手段が前記特定手順で操作されたときと前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときとで、入賞の発生によって同じ価値が付与され、

20

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 所定結果である場合に、前記導出操作手段が前記特定手順で操作されたときと前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときとで、入賞の発生によって同じ価値が付与され、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 所定結果である場合と前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 所定結果である場合とで、入賞の発生によって同じ価値が付与され、

前記所定結果には、前記第 1 所定結果と前記第 2 所定結果とは異なる第 3 所定結果がさらに含まれ、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第 3 所定結果であり前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときには、前記特定可変表示部の表示結果として前記入賞ライン上の識別情報が前記特定識別情報とは異なる識別情報となる表示結果を導出する一方、前記所定可変表示部の表示結果として前記入賞ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出する、スロットマシン。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

【背景技術】

40

【0002】

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は 3 つ）のリールを有する可変表示部を備えており、各リールは、遊技者がスタートレバーを操作することにより回転を開始し、また、遊技者が各リールに対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で回転を停止する。そして、全てのリールの回転を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生する。

【0003】

入賞となる役の種類としては、小役、特別役、再遊技役といった種類がある。ここで、小役の入賞では、小役の種類毎に定められた数のメダルが払い出されるという利益を遊技

50

者が得ることができる。特別役の入賞では、次のゲームからレギュラーボーナスやビッグボーナスといった遊技者にとって有利な遊技状態へ移行されるという利益を遊技者が得ることができる。再遊技役の入賞では、賭数の設定に新たなメダルを消費することなく次のゲームを行うことができるという利益を得ることができる。

【 0 0 0 4 】

このようなスロットマシンとして、入賞の発生（遊技の結果）にかかわる入賞ラインと、入賞の発生にかかわらない無効ラインとが設定され、入賞役に当選したときに所定の報知演出を行い、入賞役に対応する入賞図柄組合せが入賞ライン上に停止すると入賞発生となるもの（たとえば、特許文献 1）があった。また、入賞役として、入賞図柄組合せがばらけ目に設定され、入賞ライン上に当該入賞図柄組合せが停止されたときに、無効ライン上に所定図柄の揃い目が停止され、入賞発生となる所定役（たとえば上段ベル）が設けられていた。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 5 】

【文献】特開 2 0 1 4 - 0 8 3 3 0 2 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 6 】

しかしながら、特許文献 1 に記載のスロットマシンにおいて実行される報知演出は、入賞ライン上に停止する入賞図柄組合せを構成する図柄ではなく、無効ライン上に停止する所定図柄を示唆するものであった。その結果、無効ライン上に停止された所定図柄が遊技の結果であるかのように遊技者を誤認させてしまう虞があった。

20

【 0 0 0 7 】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技の結果を誤認させることを防止するスロットマシンを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

30

入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作手段の操作に応じて、表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

前記複数の可変表示部の表示結果の組合せのうち、前記複数の可変表示部に跨るラインのうち入賞ライン上の識別情報の組合せに基づいて、入賞が発生したか否かの入賞判定を行う入賞判定手段と、

前記事前決定手段の決定結果が所定入賞の発生を許容する所定結果である旨を示唆する示唆手段と、を備え、

40

前記複数の可変表示部に跨るラインのうち、前記入賞ラインは 1 のみであり、

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であるときに、遊技者にとって有利な有利状態への移行が決定される場合があり、

前記所定結果には、第 1 所定結果と、当該第 1 所定結果よりも前記有利状態への移行に関する有利度が低い第 2 所定結果とが含まれ、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 所定結果であり前記導出操作手段が特定手順で操作されたときには、前記複数の可変表示部のうちの特定可変表示部の表示結果として前記入賞ライン上の識別情報が特定識別情報となる表示結果を導出し、前記特定可変表示部と

50

は異なる所定可変表示部の表示結果として前記入賞ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出する一方、前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 所定結果であり前記導出操作手段が前記特定手順で操作されたときには、前記特定可変表示部の表示結果として前記入賞ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出し、前記所定可変表示部の表示結果として前記入賞ライン上の識別情報が前記特定識別情報とは異なる識別情報となるとともに前記入賞ラインとは異なるライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 所定結果であり前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときと、前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 所定結果であり前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときとのいずれにおいても、前記特定可変表示部の表示結果として前記入賞ライン上の識別情報が前記特定識別情報とは異なる識別情報となる表示結果を導出する一方、前記所定可変表示部の表示結果として前記入賞ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 所定結果である場合に、前記導出操作手段が前記特定手順で操作されたときと前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときとで、入賞の発生によって同じ価値が付与され、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 所定結果である場合に、前記導出操作手段が前記特定手順で操作されたときと前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときとで、入賞の発生によって同じ価値が付与され、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 所定結果である場合と前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 所定結果である場合とで、入賞の発生によって同じ価値が付与され、

前記所定結果には、前記第 1 所定結果と前記第 2 所定結果とは異なる第 3 所定結果がさらに含まれ、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第 3 所定結果であり前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたときには、前記特定可変表示部の表示結果として前記入賞ライン上の識別情報が前記特定識別情報とは異なる識別情報となる表示結果を導出する一方、前記所定可変表示部の表示結果として前記入賞ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出する。

なお、スロットマシンは、以下の構成であってもよい。

(1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（たとえば、内部抽選処理）と、遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R ）と、

前記事前決定手段の決定結果および前記導出操作手段の操作に応じて、表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段（たとえば、リール回転処理）と、

前記複数の可変表示部の表示結果の組合せのうち、前記複数の可変表示部に跨る所定ライン上の識別情報の組合せに基づいて、入賞が発生したか否かの入賞判定を行う入賞判定手段（たとえば、入賞判定処理）と、

前記事前決定手段の決定結果が、所定入賞（たとえば、第 1 実施形態におけるチェリーおよび赤 7 ベル）の発生を許容する所定結果（たとえば、第 1 実施形態におけるチェリー当選）である旨を、特定識別情報（たとえば、第 1 実施形態におけるチェリー図柄）を示唆する色彩（赤色）を用いて示唆する（たとえば、赤色のチェリー図柄に対応するキャラクタ画像を表示する）示唆手段（たとえば、サブ制御部 9 1 ）とを備え、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（たとえば、第 1 実施形態におけるチェリー当選）であり前記導出操作手段が特定手順で操作されたとき（たとえば、目押し成功となるタイミングでストップスイッチが操作されたとき）に、前記複数の可変表示部のうちの

10

20

30

40

50

所定可変表示部（たとえば、左リール 2 L）の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出し（たとえば、図 6（c）に示すように、左リール 2 L の上段の入賞ライン L N 1 上にチェリー図柄を導出し）、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（たとえば、第 1 実施形態におけるチェリー当選）であり前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたとき（たとえば、目押し失敗となるタイミングでストップスイッチが操作されたとき）に、前記所定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報とは異なる識別情報であって該特定識別情報を示唆する色彩を含む特別識別情報（たとえば、赤 7 図柄）となる表示結果を導出する（たとえば、図 6（f）に示すように、左リール 2 L の上段の入賞ライン L N 1 上に、チェリー図柄と同じ赤色である赤 7 図柄を導出する）。

10

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、導出操作手段が特定手順とは異なる手順で操作されたときであっても、特定可変表示部の表示結果として所定ライン上の識別情報が該特定識別情報を示唆する色彩を含む特別識別情報となる表示結果が導出されるので、所定ライン上に表示された識別情報の誤認を防止することができる。

【 0 0 1 0 】

特定手順で操作されたときとは、特定タイミングで導出操作手段が操作されたときや、変動表示を特定順序で停止させるように導出操作手段が操作されたとき、変動表示を特定順序で停止させる操作であってかつ当該操作が特定タイミングで操作されたときなど、予め定められた特定の操作であればよい。

20

【 0 0 1 1 】

（ 2 ） 上記（ 1 ）のスロットマシンにおいて、

前記特別識別情報（たとえば、赤 7 図柄）は、前記所定入賞を発生させる表示結果の組合せが導出されたときにおける前記所定ライン上の識別情報に含まれない（たとえば、変形例の「小役について」に示すように、当選役であるチェリーは、「赤 7 - ベルーベル」を含まない）。

【 0 0 1 2 】

このような構成によれば、特定手順とは異なる手順での操作がされたときには、所定入賞は発生しないことから、特定手順での操作について遊技者に緊張感を抱かせることができる。

30

【 0 0 1 3 】

（ 3 ） 上記（ 1 ）のスロットマシンにおいて、

前記特別識別情報（たとえば、赤 7 図柄）は、前記所定入賞を発生させる表示結果の組合せが導出されたときにおける前記所定ライン上の識別情報に含まれる（たとえば、図 5 の 2 に示すように、当選役であるチェリーは、「赤 7 - ベルーベル」と、「チェリー - ANY - ANY」とを含む）。

【 0 0 1 4 】

このような構成によれば、特定手順とは異なる手順での操作がされたときであっても、所定入賞を発生させることから、安心した遊技性を提供できる。

【 0 0 1 5 】

40

（ 4 ） 上記（ 1 ）～（ 3 ）いずれかのスロットマシンにおいて、

前記示唆手段は、前記事前決定手段の決定結果が、特定入賞の発生を許容する特定結果（たとえば、第 1 実施形態ではスイカ当選であり、第 2 実施形態ではチェリーリップ当選）である旨を、特定識別情報を示唆する色彩を用いて示唆し（たとえば、第 1 実施形態では、スイカ当選を示唆する演出を実行し、第 2 実施形態では、チェリーリップ当選を示唆する演出を実行し）、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果（たとえば、第 1 実施形態ではスイカ当選であり、第 2 実施形態ではチェリーリップ当選）であり前記導出操作手段が特定手順で操作されたとき（たとえば、目押し成功となるタイミングでストップスイッチが操作された

50

とき)に、前記複数の可変表示部のうちの特定可変表示部(たとえば、第1実施形態では左リール2Lであり、第2実施形態では左リール2Lと中リール2C)の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が特定識別情報となる表示結果を導出し(たとえば、第1実施形態では、図8(c)に示すように、入賞ラインLN1上にスイカ図柄が揃い、第2実施形態では、図14(c)に示すように、入賞ラインLN上にチェリー図柄が揃う)、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果であり(たとえば、第1実施形態ではスイカ当選であり、第2実施形態ではチェリーリブ当選であり)前記導出操作手段が前記特定手順とは異なる手順で操作されたとき(たとえば、目押し失敗となるタイミングでストップスイッチが操作されたとき)に、前記特定可変表示部(たとえば、第1実施形態では左リール2Lであり、第2実施形態では左リール2Lと中リール2C)の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報とは異なる識別情報となる表示結果を導出する(たとえば、第1実施形態では、図8(f)に示すように、入賞ラインLN1上の左リール2Lにバナナ図柄が揃い、第2実施形態では、図14(f)に示すように、入賞ラインLN上の左リール2L、中リール2Cにリプレイ図柄が揃う)一方、前記特定可変表示部とは異なる所定可変表示部(たとえば、第1実施形態および第2実施形態では右リール2R)の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出する(たとえば、第1実施形態では、図8(f)に示すように、入賞ラインLN1上の右リール2Rにスイカ図柄が導出され、第2実施形態では、図14(f)に示すように、入賞ラインLN上の右リール2Rにチェリー図柄が導出される)。

【0016】

このような構成によれば、導出操作手段が特定手順とは異なる手順で操作されたときであっても、所定可変表示部の表示結果として所定ライン上の識別情報が特定識別情報となる表示結果が導出されるので、所定ライン上に表示された識別情報の誤認を防止することができる。

【0017】

(5) 上記(4)のロットマシンにおいて、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果(たとえば、強チェリーリブ当選)であり前記導出操作手段が前記特定手順で操作されたとき(たとえば、目押し成功となるタイミングでストップスイッチ8L~8Rが操作されたとき)に、前記特定可変表示部(たとえば、左リール2L、中リール2C)のみならず前記所定可変表示部(たとえば、右リール2R)についても前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出する(たとえば、図14(c)に示すように、入賞ラインLN上の全てのリールにチェリー図柄が揃う)。

【0018】

このような構成によれば、特定可変表示部に特定識別情報となる表示結果が導出されているか否かに関わらず、所定可変表示部にも特定識別情報となる表示結果が導出されるので、所定可変表示部に対する制御内容を共通化することができる。

【0019】

(6) 上記(4)または(5)のロットマシンにおいて、

前記所定可変表示部は、第1所定可変表示部(たとえば、中リール2C)と第2所定可変表示部(たとえば、右リール2R)とを含み、前記導出制御手段は、前記導出操作手段が操作されたタイミングに関わらず、前記第1所定可変表示部および第2所定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出可能である(たとえば、変形例の[リール配列について]に示す中リール2Cと右リール2Rとでは、チェリーリブに当選したときに必ず入賞ラインLN上にチェリー図柄が導出される)。

【0020】

このような構成によれば、様々な制御に対応することができ、臨機応変に機械にあった制御を実行することができる。

【0021】

10

20

30

40

50

(7) 上記 (4) ~ (6) のいずれかのスロットマシンにおいて、前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記所定結果 (たとえば、強チェリーリブ当選) であり、前記特定可変表示部 (たとえば、左リール 2 L) よりも先に前記所定可変表示部 (たとえば、右リール 2 R) に表示結果を導出させる操作手順で前記導出操作手段が操作されたときには、前記所定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果を導出する (たとえば、図 17 (b) に示すように、入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄が導出される)。

【 0 0 2 2 】

このような構成によれば、特定可変表示部が操作される前に所定可変表示部の表示結果として所定ライン上の識別情報が特定識別情報となる表示結果が導出されるので、特定可変表示部の操作前に所定ライン上に表示される表示結果の誤認を防止することができる。

10

【 0 0 2 3 】

(8) 上記 (4) ~ (7) のいずれかのスロットマシンにおいて、前記所定入賞は、前記導出制御手段により前記特定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報とは異なる識別情報となる表示結果が導出され、前記所定可変表示部の表示結果として前記所定ライン上の識別情報が前記特定識別情報となる表示結果が導出されたときにも発生する入賞である (たとえば、図 14 (f) に示すように、目押しを失敗し左リール 2 L、中リール 2 C にチェリー図柄が導出されず、入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄が導出された場合にも再遊技役の入賞が発生する)。

20

【 0 0 2 4 】

このような構成によれば、特定可変表示部に特定識別情報となる表示結果が導出されなくても入賞が発生するので、遊技の興趣が向上する。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 5 】

【図 1】第 1 実施形態のスロットマシンの正面図である。

【図 2】第 1 実施形態のリールの図柄配列を示す図である。

【図 3】第 1 実施形態および第 2 実施形態のスロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【図 4】第 1 実施形態および第 2 実施形態のスロットマシンの構成を示すブロック図である。

30

【図 5】第 1 実施形態の入賞役などを説明するための図である。

【図 6】第 1 実施形態の小役当選時のリール制御について説明するための図である。

【図 7】第 1 実施形態の小役当選時のリール制御について説明するための図である。

【図 8】第 1 実施形態の小役当選時のリール制御について説明するための図である。

【図 9】第 2 実施形態のスロットマシンの正面図である。

【図 10】第 2 実施形態のリールの図柄配列を示す図である。

【図 11】第 2 実施形態の入賞役などを説明するための図である。

【図 12】第 2 実施形態の入賞役などを説明するための図である。

【図 13】第 2 実施形態の抽選対象役などを説明するための図である。

40

【図 14】第 2 実施形態の再遊技役当選時のリール制御について説明するための図である。

【図 15】第 2 実施形態の再遊技役当選時のリール制御について説明するための図である。

【図 16】第 2 実施形態の小役当選時のリール制御について説明するための図である。

【図 17】第 2 実施形態の再遊技役当選時のリール制御について説明するための図である。

【図 18】第 2 実施形態の小役当選時のリール制御について説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 6 】

[第 1 実施形態]

図 1 は、第 1 実施形態に係るスロットマシン 1 の全体構造を示す正面図である。スロットマシン 1 は、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回動自在に枢支された

50

前面扉 1 b とを含む。前面扉 1 b の中央上部には、液晶表示器 5 1 が設けられている。液晶表示器 5 1 は、表示領域 5 1 a を有しており、透視窓 3 に対応する透過領域 5 1 b が透過可能である。これにより、表示領域 5 1 a で所定の演出を実行可能とするとともに、表示領域 5 1 a のうち透過領域 5 1 b が透過することで透視窓 3 を介して筐体 1 a 内部に並設されているリール 2 L、2 C、2 R（以下、左リール、中リール、右リールとも称する）が視認可能となる。図 2 は、各リールの図柄配列を示す図である。リール 2 L ~ 2 R には、各々が識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で配列されている。また、可変表示部は、物理的なリールにて構成されている例を示しているが、液晶表示器などの画像表示装置にて構成されているものであってもよい。

【0027】

本実施形態では、各リールの図柄として、赤色の赤 7 図柄、青色のリプレイ図柄、黄色のベル図柄、白色の白星図柄、黒色の黒星図柄、黒色の黒 B A R 図柄、緑色のスイカ図柄、黄色のバナナ図柄、赤色のチェリー図柄とがある。また、赤色の赤 7 図柄と、赤色のチェリー図柄とをまとめて「赤色図柄」ともいう。

【0028】

液晶表示器 5 1 の右下には、メダルを投入可能なメダル投入部 4 が設けられ、前面扉 1 b の下部には、メダルが払い出されるメダル払出口 9、スピーカ 5 3、5 4 が設けられている。

【0029】

また、前面扉 1 b には、操作手段の一例として、遊技者所有の遊技用価値（メダル数）として記憶されているクレジットの範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数を設定する際に操作される M A X B E T スイッチ 6、クレジットおよび設定済の賭数を精算して返却させる際に操作される精算スイッチ 1 0、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L ~ 2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、演出に用いるための演出用スイッチ 5 6 などが設けられている。

【0030】

前面扉 1 b には、報知手段の一例として、遊技に関する情報を報知する遊技用表示部 1 3 が設けられている。遊技用表示部 1 3 には、クレジットとして記憶されているメダル数が表示されるクレジット表示器 1 1、メダルの払出枚数やエラー時にエラーコードなどが表示される遊技補助表示器 1 2、設定されている賭数を報知するための 1 B E T L E D 1 4、2 B E T L E D 1 5、3 B E T L E D 1 6、メダル投入が可能であることを報知する投入要求 L E D 1 7、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が可能であることを報知するスタート有効 L E D 1 8、スタートスイッチ 7 の操作後においてウエイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリール 2 L、2 C、2 R の回転開始を待機している状態）中であることを報知するウエイト中 L E D 1 9、リプレイ入賞後のリプレイゲーム中であることを報知するリプレイ中 L E D 2 0 が設けられている。

【0031】

スロットマシン 1 においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部 4 に投入するか M A X B E T スイッチ 6 操作などにより規定数の賭数（たとえば 3）を設定する。これにより、入賞ライン L N 1 ~ 5 の全てが有効となり、スタートスイッチ 7 への操作が有効となり、ゲームが開始可能な状態となる。賭数設定済の状態ではメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

【0032】

入賞ラインとは、リール 2 L ~ 2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するためのラインである。本実施形態では、5 本の入賞ライン L N 1 ~ 5 が設けられている例について説明するが、入賞ラインの数は 5 以外の数（たとえば、1 本を含む）であってもよい。

【0033】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 が操作されると、リール 2 L ~ 2 R を回

10

20

30

40

50

転させて図柄を変動表示し、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R が操作されると対応するリールの回転を停止させることで、透視窓 3 の上中下段に 3 つの図柄を表示結果として導出表示する。導出表示される図柄（表示結果）として、選択可能なものは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに入賞ライン L N 上に表示されている図柄と、そこから 4 コマ先までにある図柄、合計 5 コマ分の図柄である。規定数の賭数（たとえば、3）が設定されると、各入賞ラインが有効化されて、ゲームが開始可能な状態となる。入賞ライン L N 上に入賞図柄の組合せが停止し入賞が発生したときには、入賞に応じて、所定枚数のメダルが遊技者に対して付与されて、クレジット加算か、クレジットが上限数（50）に達した場合にはメダル払出口 9 からメダルが払い出される。

【0034】

また、左リール 2 L については、如何なるタイミングで左ストップスイッチ 2 L が操作されたときであっても、各入賞ラインのいずれかに赤色図柄（赤 7 およびチェリー）を導出可能となるように、図柄が配列されている。また、右リール 2 R については、如何なるタイミングで右ストップスイッチ 2 R が操作されたときであっても、スイカ図柄を導出可能となるように、図柄が配列されている。

【0035】

図 3 は、スロットマシン 1 の内部構造を示す図である。図 4 は、スロットマシン 1 の機能構成例を示す図である。図 4 の例では、遊技の進行を制御するとともに、遊技の進行に応じて各種コマンドを出力する遊技制御基板 40、コマンドに応じて所定の演出を制御する演出制御基板 90、電気部品の駆動電源を生成する電源基板 101、遊技の進行に応じた信号を外部に出力する外部出力基板 1000 などが設けられている。

【0036】

遊技制御基板 40 は、各種の操作手段や検出手段（図 4 の遊技制御基板 40 の左側に例示）などのスイッチ類からの検出信号に基づいて遊技を進行させ、報知手段（図 4 の遊技制御基板 40 の左側に例示）などの表示機器類を駆動制御する。また、遊技制御基板 40 は、リールセンサ 33 L ~ 33 R からの信号に基づき、リールモータ 32 L ~ 32 R を駆動制御する。

【0037】

遊技制御基板 40 には、メイン制御部 41 などの回路構成（図 4 の遊技制御基板 40 内に例示）が搭載されている。メイン制御部 41 は、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 40 に搭載あるいは接続された構成を直接的または間接的に制御する。メイン制御部 41 は、1 チップマイクロコンピュータであり、CPU、ROM、RAM、I/O ポートなどを備えている。

【0038】

演出制御基板 90 は、演出用スイッチ 56 が接続され、また液晶表示器 51 などの演出装置（図 4 の演出制御基板 90 の左側に例示）を駆動制御する。演出制御基板 90 には、サブ制御部 91 などの回路構成（図 4 の演出制御基板 90 内に例示）が搭載されている。サブ制御部 91 は、遊技制御基板 40 から送信されるコマンドを受けて、演出を行う処理を行うとともに、演出制御基板 90 に搭載あるいは接続された構成を直接的または間接的に制御する。サブ制御部 91 は、1 チップマイクロコンピュータであり、CPU、ROM、RAM、I/O ポートなどを備えている。サブ制御部 91 の回路構成には、たとえば、日および時刻のうちの少なくともいずれか一方を計時するための時計装置 97（以下では、RTC ともいう）を含む。サブ制御部 91 は、たとえば、RTC 97 により計時された日および時刻のうちの少なくともいずれか一方の値や、演出用スイッチ 56 からの検出信号などに応じて演出制御を実行可能である。電源基板 101 には、ホッパーモータ 34 b、各種の操作手段や検出手段（図 4 の電源基板 101 の右側に例示）などが接続されている。

【0039】

図 5 は、本実施形態の主な入賞役を説明するための図である。入賞役の名称欄には、入賞役の名称を示し、図柄組合せ欄には、その入賞役が入賞となる図柄の組合せを示してい

10

20

30

40

50

る。払出し枚数・作動欄には、入賞時に付与される価値（メダル払出、再遊技付与）、および作動（制御）される状態を示している。再遊技とは、メダルを用いることなく次のゲームの賭数を自動で設定する（メダルを用いることなく次のゲームを行うことが可能となる）ことである。

【 0 0 4 0 】

たとえば、スイカは、入賞ライン上に「スイカ - スイカ - スイカ」が導出されることで入賞が発生する役である。また、赤 7 ベルは、入賞ライン上に「赤 7 - ベル - ベル」が導出されることで入賞が発生する役である。また、チェリーは、入賞ライン上に「チェリー - A N Y - A N Y」が導出されることで入賞が発生する役である。A N Yとは、どのような役であってもよいことを示す。

10

【 0 0 4 1 】

また、 1 に示すように、抽選対象役（当選役）である「チェリー」は、入賞役である赤 7 ベルとチェリーとの組合せで構成される役である。つまり、チェリーが当選したときには、操作タイミングに応じて、赤 7 ベルおよびチェリーのいずれかが必ず入賞する（図 6 参照）。本実施形態では、チェリーは、取りこぼしがない役である。変形例として、チェリーは、取りこぼしの可能性がある役としてもよい。たとえば、中リールおよび右リールのうちの少なくとも一方のリールにおいて、入賞タイミングで操作されたときには、チェリーが入賞するが、入賞タイミングとは異なるタイミングで操作されたときには、チェリーが入賞しないような構成としてもよい。

【 0 0 4 2 】

20

また、 2 に示すように、抽選対象役である「スイカ」は、入賞役であるスイカで構成される役である。本実施形態では、スイカは、取りこぼしの可能性のある役であるとして説明する。変形例として、スイカは、取りこぼすことがない役としてもよい。また、 3 に示すように、後述する A T 抽選が実行される条件は、「スイカ」が当選することにより成立する条件と、「チェリー」が当選することにより成立する条件とを含む。

【 0 0 4 3 】

なお、図 5 中の B B は、所定の小役の当選確率が所定状態であるときよりも高確率となるビッグボーナスを示す。また、C B は、全ての小役が当選するチャレンジボーナスを示す。

【 0 0 4 4 】

30

[ゲーム処理]

メイン制御部 4 1 は、ゲーム制御処理を行って 1 回のゲームを制御する。ゲーム制御処理では、まず、賭数設定やクレジット精算・賭数精算するための B E T 処理が行われる。

【 0 0 4 5 】

賭数設定後、スタートスイッチ 7 が操作されると、所定の乱数回路から乱数値を抽出し、当該抽出した乱数値に基づいて入賞の発生を許容するか否かを決定（内部抽選）するための内部抽選処理が行われる。

【 0 0 4 6 】

内部抽選処理が終了すると、リール回転処理が行われる。リール回転処理では、前回ゲームのリール回転開始から所定時間（たとえば、4 . 1 秒）経過していることを条件に、リール 2 L ~ 2 R の回転を開始させた後、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R を有効化し、停止操作に応じてリールの回転を停止させる。なお、リール回転処理では、所定のフリーズ条件が成立しているときに、ゲームの進行を所定期間に亘って遅延（ストップスイッチ 8 L ~ 8 R 各々の停止操作の有効化を遅延）させるフリーズ演出を実行するためのフリーズ演出処理を実行した後に、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R を有効化して通常ゲームに移行させるようにしてもよい。

40

【 0 0 4 7 】

リール 2 L ~ 2 R が停止してリール回転処理が終了すると、入賞ライン上の図柄組合せに基づいて入賞などが発生したか否かを判定する入賞判定処理が行われる。入賞判定処理が終了すると、払出処理が行われる。払出処理では、入賞の発生に応じてメダルの払出し

50

またはクレジット加算や、入賞に関わらない各種の処理（たとえば、ボーナス中のメダル払出枚数を計数してボーナスの終了制御に関する処理や、持ち越しのない当選フラグ（小役・再遊技役等の当選フラグ）の消去など）が行われる。

【 0 0 4 8 】

また、スロットマシン 1 における“ゲーム”とは、狭義には、スタートスイッチ 7 が操作されてからリール 2 L ~ 2 R が停止するまでをいうが、ゲームを行う際にスタートスイッチ 7 の操作前の賭数設定や、リール 2 L ~ 2 R の停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行われるので、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”に含まれる。

【 0 0 4 9 】

また、本実施の形態のスロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、設定値に応じて、後述する内部抽選で用いる当選確率を決定することにより、メダルの払出率が変わるようになっている。設定値は 1 ~ 6 の 6 段階からなり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として 6 が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。なお、設定値を変更するためには、スロットマシン 1 の内部に設けられた操作部（図示せず）を管理者が操作し、設定値を変更可能な設定変更状態に移行させればよい。また、設定値を確認するためには、管理者が所定の操作をして、設定値を確認可能な設定確認状態に移行させればよい。

【 0 0 5 0 】

[A T に関する処理について]

メイン制御部 4 1 は、A T（アシストタイム）に制御可能である。メイン制御部 4 1 は、A T に制御するか否かの A T 抽選を実行する。また、メイン制御部 4 1 は、A T 抽選で A T に制御すると決定した場合に A T に制御し、遊技者にとって有利な図柄組合せを入賞ライン L N 上に停止させるための操作手順（押し順）を特定可能なナビ演出を実行するための処理を実行する。

【 0 0 5 1 】

本実施形態の有利な図柄組合せとは、たとえば、有利状態に移行させる図柄組合せ、現在制御されている状態から不利状態への転落を防止（維持）できる図柄組合せ、該有利な図柄組合せとは異なる図柄組合せが導出されたときよりも多くのメダルが払出される図柄組合せなどを含む。有利状態とは、たとえば、再遊技役の当選確率が通常状態よりも高い有利 R T などを含む。不利状態とは、たとえば、再遊技役の当選確率が通常状態よりも低い不利 R T などを含む。

【 0 0 5 2 】

A T 抽選処理では、A T に制御するか否かを決定するとともに、A T に制御すると決定したときには、複数種類のゲーム数（たとえば、5 0、1 0 0、1 5 0、2 0 0、2 5 0、3 0 0）から A T ゲーム数を決定する。A T ゲーム数は、メイン制御部 4 1 の R A M の所定領域において記憶する。また、メイン制御部 4 1 は、A T を開始するタイミングを抽選する。メイン制御部 4 1 は、たとえば、A T 当選ゲームから 0 ~ 3 2 ゲーム経過で A T を開始することを乱数値の抽選により決定する。

【 0 0 5 3 】

メイン制御部 4 1 は、A T 当選しているときには A T 開始タイミングとなったときに、A T フラグを設定して A T に制御する。A T フラグは、メイン制御部 4 1 の R A M の所定領域において記憶し、A T ゲーム数が 0 に到達したときにクリアされる。

【 0 0 5 4 】

また、サブ制御部 9 1 は、チェリーが当選したときに、チェリーを示唆する赤色を用いてチェリー告知演出を実行する。本実施形態のチェリー告知演出は、たとえば、赤色のチェリー図柄に対応するキャラクタ画像を表示する演出である。これにより、遊技者に、チェリーが当選したことを直接的に認識させることができる。

【 0 0 5 5 】

10

20

30

40

50

また、サブ制御部 9 1 は、スイカが当選したときに、スイカ告知演出を実行する。本実施形態のスイカ告知演出は、たとえば、緑色のスイカ図柄に対応するキャラクタ画像を表示する演出である。これにより、遊技者に、スイカが当選したことを直接的に認識させることができる。以下では、スイカ告知演出とチェリー告知演出とをまとめて告知演出ともいう。また、告知演出は、チェリー当選したときまたはスイカ当選したときに所定確率（100%を含む）で実行するようにしてもよい。また、告知演出は、いわゆるガセ演出（チェリーおよびスイカのいずれも当選していないにもかかわらず、実行される演出）としてもよい。

【0056】

[小役当選時のリール制御について]

図 6 ~ 図 8 は、小役当選時のリール制御について説明するための図である。本実施の形態では、チェリーやスイカ等の抽選対象役に当選したときに、告知演出が実行される。告知演出が実行されているにも関わらず、告知演出で表示されるキャラクタ画像（たとえば、チェリーを示す画像やスイカを示す画像）が入賞ライン上ではなく、無効ライン上の表示結果を示すものである場合、無効ライン上の表示結果を遊技の結果であると誤認させてしまう虞がある。

【0057】

本実施の形態では、このような告知演出で表示される画像に対する遊技者の誤認を防止するために、入賞ライン上に実際に表示される図柄との関係において、以下のようなリール制御を実行している。図 6 は、チェリーに当選したときのリール制御を示している。図 6 では、左、中、右の停止順（以下、順押しともいう。）で停止操作が実行されている。

【0058】

図 6 (a) ~ (c) は、左リールにおいて目押し成功となるタイミングで操作された場合を示し、図 6 (d) ~ (f) は、左リール 2 L において目押し失敗となるタイミングで操作された場合を示す。左リール 2 L において、チェリー当選時における目押し成功となるタイミングとは、入賞ライン L N 1 ~ L N 5 のいずれかにチェリー図柄を導出できるタイミングをいう。チェリー当選時における目押し失敗となるタイミングとは入賞ライン L N 1 ~ L N 5 のいずれにもチェリー図柄を導出できないタイミングをいう。

【0059】

チェリー当選時に、目押し成功となるタイミングで、ストップスイッチ 8 L が停止操作された場合には、入賞ライン L N 1 上にチェリー図柄が停止する。図 6 (a) の例では、左リール 2 L の上段にチェリー図柄が停止する例が記載されている。図 6 (b)、(c) の例では、ストップスイッチ 8 C やストップスイッチ 8 R が停止操作された場合において、中リール 2 C の上段および右リール 2 R の上段にベル図柄が停止することが記載されている。このように、チェリーが当選したときにおいて、目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 L が操作されたときには、入賞ライン L N 1 上に、「チェリー - ベルーベル」が導出されることにより、チェリーが入賞する。

【0060】

また、チェリー当選時に、目押し失敗となるタイミングで、ストップスイッチ 8 L が停止操作された場合には、入賞ライン L N 1 上にチェリー図柄と同一の色を含む赤 7 図柄が停止する。図 6 (d) の例では、左リール 2 L の入賞ライン L N 1 上（上段）に赤 7 図柄が停止する例が記載されている。図 6 (e)、(f) の例では、ストップスイッチ 8 C やストップスイッチ 8 R が停止操作された場合において、中リール 2 C の上段および右リール 2 R の上段にベル図柄が停止することが記載されている。このように、チェリーが当選したときにおいて、目押し失敗となるタイミングでストップスイッチ 8 L が操作されたときには、入賞ライン L N 1 上に、「赤 7 - ベルーベル」が導出されることにより、赤 7 ベルが入賞する。

【0061】

また、左、中、右の停止順で停止操作する場合は、左リール 2 L において図 2 に示す 1 0 番の黒 B A R 図柄を透視窓 3 の枠内（枠の下段の位置）に狙いストップスイッチ 8 L を

10

20

30

40

50

停止させる操作手法が存在する。このような位置でストップスイッチを押せば、入賞ライン上に赤 7 図柄を停止させることが可能となることから、チェリーなどの取りこぼしを抑えることができる。

【 0 0 6 2 】

図 7 は、図 6 と同様に、チェリーに当選したときのリール制御を示している。図 7 では、中、右、左の停止順で停止操作が実行されている。図 7 (a) ~ (c) は、左リールにおいて目押し成功となるタイミングで操作された場合を示し、図 7 (d) ~ (f) は、左リールにおいて目押し失敗となるタイミングで操作された場合を示す。左リールにおいて、チェリー当選時における目押し成功となるタイミングとは、入賞ライン L N 1 ~ L N 5 のいずれかにチェリー図柄を導出できるタイミングをいう。チェリー当選時における目押し失敗となるタイミングとは入賞ライン L N 1 ~ L N 5 のいずれにもチェリー図柄を導出できないタイミングをいう。

10

【 0 0 6 3 】

チェリー当選時に、左第 1 停止以外（中第 1 停止または右第 1 停止：以下、変則押しともいう。）の操作がされた場合では、本実施形態では、図 7 (a)、(b)、(c)、(d) に示すように、中リール 2 C および右リール 2 R それぞれの上段に、ベル図柄を導出する。左リール 2 L について、目押し成功となるタイミングで操作された場合には、図 7 (c) に示すように、上段にチェリー図柄を導出する。これにより、入賞ライン L N 1 上に、「チェリー・ベル・ベル」が導出されることで、チェリーが入賞する。一方、左リール 2 L について、目押し失敗となるタイミングで操作された場合には、図 7 (f) に示すように、上段に赤 7 図柄を導出する。これにより、入賞ライン L N 1 上に、「赤 7・ベル・ベル」が導出されることで、赤 7 ベルが入賞する。

20

【 0 0 6 4 】

このように、本実施形態では、チェリー当選時において、順押しされたか変則押しされたか否かに関わらず、左リール 2 L において目押し成功したときには赤色のチェリー図柄が導出され、左リール 2 L において目押し失敗したときには赤色の赤 7 図柄が導出される。

【 0 0 6 5 】

次に、変則押しがされたときに、上段にベル図柄を導出する理由を説明する。チェリー当選時には、左リール 2 L において、目押し失敗したか目押し成功したかに関わらず、該左リール 2 L には、赤色図柄を導出する。仮に、チェリー当選時において、変則押しのうち中第 1 停止されたときに、中リール 2 C の中段または下段に、該ベル図柄を導出させる特定リール制御を行うスロットマシンでは、入賞ラインは、上段、中段、および下段の水平ラインであることから、左リールでは、該中段または下段に赤色図柄を導出させる必要がある。また、赤色図柄を中段または下段に引込むためのコマ数は、赤色図柄を上段に引込むためのコマ数よりも多くなってしまう。したがって、特定リール制御を行うスロットマシンでは、図柄の配列の自由度を低下させる虞がある。

30

【 0 0 6 6 】

これに対し、本実施形態では、チェリー当選時において、変則押しのうち中第 1 停止されたときにおいて、中リール 2 C の上段にベル図柄を上段に導出する。これにより、左リール 2 L において、赤色図柄を引込む場所を上段とすることができる。したがって、特定リール制御を行うスロットマシンと比較して、本実施形態のスロットマシンでは、赤色図柄を引込むためのコマ数を少なくすることができる。よって、図柄の配列の自由度を向上させることができる。

40

【 0 0 6 7 】

次に、スイカが当選したときのリール制御について説明する。図 8 (a) ~ (c) は、目押し成功となるタイミングで操作された場合を示し、図 8 (d) ~ (f) は、目押し失敗となるタイミングで操作された場合を示す。左リールにおいて、スイカ当選時における目押し成功となるタイミングとは、入賞ライン L N 1 ~ L N 5 のいずれかにスイカ図柄を導出できるタイミングをいう。スイカ当選時における目押し失敗となるタイミングとは入

50

賞ライン L N 1 ~ L N 5 のいずれにもスイカ図柄を導出できないタイミングをいう。

【 0 0 6 8 】

スイカ当選時に、目押し成功となるタイミングで、ストップスイッチ 8 L が停止操作された場合には、入賞ライン L N 上にスイカ図柄が停止する。図 8 (a) の例では、左リール 2 L の上段にスイカ図柄が停止する例が記載されている。図 8 (b)、(c) の例では、ストップスイッチ 8 C やストップスイッチ 8 R が停止操作された場合において、中リール 2 C の上段および右リール 2 R の上段にスイカ図柄が停止することが記載されている。このように、スイカが当選したときにおいて、目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 L が操作されたときには、入賞ライン L N 1 上に、「スイカ - スイカ - スイカ」が導出されることにより、スイカが入賞する。

10

【 0 0 6 9 】

また、スイカ当選時に、目押し失敗となるタイミングで、ストップスイッチ 8 L が停止操作された場合には、図 8 (d) に示すように、入賞ライン L N 上にスイカ図柄は導出しない。本実施形態では、目押し失敗となるタイミングで、ストップスイッチ 8 L が停止操作された場合には、図 8 (f) に示すように、右リールにおいて必ずスイカ図柄が導出する。なお、図 8 (e) の例では、中リール 2 C ではスイカ図柄は導出されていないことが記載されている。このように、本実施形態では、スイカが当選したときにおいて、目押し失敗となるタイミングで、ストップスイッチ 8 L が停止操作された場合には、スイカは入賞しない。

20

【 0 0 7 0 】

[第 1 実施形態により得られる主な効果]

次に、第 1 実施形態により得られる主な効果を説明する。

【 0 0 7 1 】

(1) 第 1 実施形態においては、チェリー当選時に、サブ制御部 9 1 によりチェリー当選を示唆するチェリー告知演出が実行される。また、図 6 (a) ~ (c) に示すように、左リール 2 L において、目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 L が操作されたときは、左リール 2 L に赤色のチェリー図柄が導出される。また、図 6 (d) ~ (f) に示すように、左リール 2 L において、目押し失敗となるタイミングでストップスイッチが操作されたときは、左リール 2 L に赤色の赤 7 図柄が導出される。つまり、左リール 2 L において、目押し成功であるか目押し失敗であるかに関わらず、入賞ライン上に赤色図柄が導出される。よって、入賞ライン L N 上に表示された表示結果がチェリー当選であることを示すことができ、入賞ライン L N 上に表示された表示結果が入賞ラインとは異なるライン上に表示された表示結果として誤認されることを防止することができる。

30

【 0 0 7 2 】

(2) また、図 6 (d) ~ (f) に示すように、赤 7 図柄は、チェリー入賞を発生させる表示結果が導出されたときにおける入賞ライン L N 1 の識別情報に含まれる図柄である。本実施形態では、図 5 に示すように、チェリーは、チェリーである「チェリー - A N Y - A N Y 」のみならず、赤 7 ベルである「赤 7 - ベル - ベル」を含む。このように、本実施形態では、チェリーは取りこぼしのない当選役である。したがって、チェリー当選時に、左リールにおいて目押し失敗した場合であっても、赤 7 ベルが入賞することから、目押しが失敗した遊技者に対して損をさせないようにできる。したがって、安心した遊技性を提供できる。

40

【 0 0 7 3 】

(3) また、スイカ当選時に、サブ制御部 9 1 によりスイカ当選を示唆する演出が実行される。また、図 8 (a) ~ (c) に示すように、左リール 2 L において、目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 L が操作されたときは、左リール 2 L にスイカ図柄が導出される。また、図 8 (d) ~ (f) に示すように、左リール 2 L において、目押し失敗となるタイミングでストップスイッチ 8 L が操作されたときは、左リール 2 L にスイカ図柄が導出されないが、右リール 2 R に、入賞ライン上にスイカ図柄が導出される。このように、失敗タイミングでストップスイッチが操作されたときであっても、入賞ライ

50

ン上の右リールには、スイカ当選を示すスイカ図柄が導出される。よって、入賞ライン上に表示された表示結果がスイカ当選であることを示すことができ、入賞ライン上に表示された表示結果が無効ライン上に表示された表示結果として誤認されることを防止することができる。

【 0 0 7 4 】

(4) また、図 7 で説明したように、チェリー当選したときにおいて、変則押し(中第 1 停止または右第 1 停止)されたときには、第 1 停止されたリールの上段に、ベル図柄を導出するリール制御が実行される。これにより、左リール 2 C において、赤色図柄を引込むためのコマ数を少なくすることができる。よって、図柄の配列の自由度を低下させる虞がある。

【 0 0 7 5 】

[第 2 実施形態]

次に、第 2 実施形態のスロットマシンについて説明する。図 9 は、第 2 実施形態に係るスロットマシン 1 0 0 の全体構造を示す正面図である。図 1 と図 9 とを比較すると、入賞ラインは、図 1 では、L N 1 ~ L N 5 であるのに対し、図 9 では、左下から右斜め上に上がるように形成された入賞ライン L N である点で両図面は異なる。また、図 9 の例では、入賞を構成する図柄の組合せが入賞ライン L N に揃ったことを認識しやすくする無効ライン L M 1 ~ L M 4 が設けられている。無効ライン L M 1 ~ L M 4 は、入賞判定されるラインではなく、入賞ライン L N に特定の入賞図柄の組合せが揃った際に、無効ライン L M 1 ~ L M 4 のいずれかに所定の図柄の組合せ(たとえば、ベル - ベル - ベル)を揃えることで、入賞ライン L N に特定の入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするものである。

【 0 0 7 6 】

また、図 1 0 の各リールの図柄配列については、右リール 2 R においてチェリー図柄が 5 コマ以内に必ず配置されている。また、中リール 2 C においてスイカ図柄が 5 コマ以内に必ず配置されている。各リールにおいて、所定時間内で引き込み可能な範囲内は、5 コマ以内であるので、後述するチェリーリブ当選時には、必ず右リール 2 R にチェリー図柄を導出することが可能であり、スイカ当選時には、必ず中リール 2 C にスイカ図柄を導出することが可能である。また、第 2 実施形態のスロットマシン 1 0 0 の内部構造と機能構成例については、図 3 および図 4 と同様なので説明を繰り返さない。

【 0 0 7 7 】

図 1 1 および図 1 2 は、再遊技役の種類、再遊技役の図柄組合せ、及び再遊技役に関連する技術事項について説明するための図である。図 1 1 および図 1 2 の入賞役の名称欄には、主な入賞役の名称として、再遊技役の名称リブ 1 ~ リブ 1 6 と、小役であるスイカとが示されている。また、図柄組合せの欄は、その入賞役(再遊技役)が入賞となる図柄の組合せを示している。

【 0 0 7 8 】

図 1 3 は、抽選対象役の組合せを示す図である。抽選対象役欄には、その名称を示し、入賞役の組合せ欄には、抽選対象役に含まれる入賞役の組合せを示している。たとえば、中段チェリーリブは、リブ 1 + リブ 1 5 + リブ 1 6 とで構成される。また、本実施形態の A T 抽選が実行される条件は、スイカ当選、中段チェリーリブ当選、強チェリーリブ当選、弱チェリーリブ当選を含む。

【 0 0 7 9 】

また、遊技者にとっての有利度である、A T 抽選において A T に制御すると決定される信頼度や A T に制御するときに決定される A T ゲーム数の期待値(獲得する平均ゲーム数)は、特定の抽選対象役の種類に応じて異なるように定められており、たとえば、中段チェリーリブ、強チェリーリブ、弱チェリーリブ、スイカの順となり、スイカが最も有利度が低くなるように A T 抽選が行われる。

【 0 0 8 0 】

[チェリーリブなどの当選時のリール制御について]

10

20

30

40

50

図 1 4 ~ 図 1 8 は、チェリーリブなどの当選時のリール制御について説明するための図である。本実施の形態では、チェリーリブ（強チェリーリブ、弱チェリーリブ、中段チェリーリブ）やスイカ等の抽選対象役に当選したときに、告知演出（入賞示唆演出）が実行される。告知演出（入賞示唆演出）が実行されることにより、いずれの抽選対象役に当選したかを示唆することが可能となる。これらの演出が実行されているにも関わらず、告知演出（入賞示唆演出）で表示されるキャラクタ画像（たとえば、チェリーを示す図柄やスイカを示す図柄）が入賞ライン上ではなく、無効ライン上の表示結果を示すものである場合、無効ライン上の表示結果を遊技の結果であると誤認させてしまう虞がある。

【 0 0 8 1 】

本実施の形態では、このような告知演出（入賞示唆演出）で表示される画像に対する遊技者の誤認を防止するために、入賞ライン L N 上に実際に表示される図柄との関係において、以下のようなリール制御を実行している。図 1 4 は、強チェリーリブまたは弱チェリーリブに当選したときのリール制御を示している。図 1 4 では、左、中、右の停止順で停止操作が実行されている。左、中、右の停止順で停止操作する場合は、左リール 2 L において図 1 0 に示す 3 番の赤 7 図柄を透視窓 3 の枠内（枠の上段の位置）に狙いストップスイッチ 8 L を停止させる。このような位置でストップスイッチを押せば、チェリーやスイカの取りこぼしを抑えることができる。強チェリーリブに当選した場合には、チェリーのキャラクタ画像を液晶表示器 5 1 の表示領域 5 1 a に表示する告知演出（入賞示唆演出）が実行される。

【 0 0 8 2 】

図 1 4 (a) ~ (c) は、目押し成功となるタイミングで操作された場合を示し、図 1 4 (d) ~ (f) は、目押し失敗となるタイミングで操作された場合を示す。目押し成功となるタイミング、目押し失敗となるタイミングについて、図 1 0 を用いて具体的に説明する。たとえば、強チェリーリブ当選時に左リール 2 L を第 1 停止させるとき、図 1 0 の 2 番のチェリー図柄を左リール 2 L の下段に停止できたときが目押し成功となるタイミングである。2 番のチェリー図柄から 4 コマ先にある図柄までが引き込み可能な範囲であるため、1 8 番のブランク図柄、1 9 番のリプレイ図柄、2 0 番のベル図柄、1 番のスイカ図柄が左リール 2 L の下段の位置にある場合および、2 番のチェリー図柄が左リール 2 L の下段の位置にある場合にストップスイッチ 8 L の停止操作が実行されるとチェリー図柄を左リール 2 L の下段の位置に停止させることが可能となる。このような場合が目押し成功となるタイミングである。また、3 番の赤 7 図柄 ~ 1 7 番のバー図柄を左リール 2 L の下段の位置にある場合にストップスイッチ 8 L の停止操作が実行されるとチェリー図柄は、左リール 2 L の下段の位置に停止させることが不可能となる。このような場合が目押し失敗となるタイミングである。

【 0 0 8 3 】

強チェリーリブ当選時に目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 L が停止操作された場合には、図 1 4 (a) に示すように左リール 2 L の下段にチェリー図柄が停止する。次いで、中リール 2 C において図 1 0 に示す 3 番の赤 7 図柄を透視窓 3 の枠内に狙いストップスイッチ 8 C を停止させる。目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 C が停止操作された場合には、図 1 4 (b) に示すように中リールの中段にチェリー図柄が停止する。また、右リール 2 R は、5 コマ以内に必ずチェリー図柄が配列されているため、強チェリーリブ当選時は、図 1 4 (c) に示すように上段に必ずチェリー図柄が停止する。図 1 4 (c) に示すように、入賞ライン L N 上には、チェリー図柄が 3 つ停止し、再遊技役が入賞する。これは、図 1 2 に示す強チェリーリブ当選時のリブ 1 5 の入賞を示す図柄組合せが導出された場合を示している。

【 0 0 8 4 】

また、強チェリーリブ当選時に目押し失敗となるタイミングでストップスイッチ 8 L が停止操作された場合には、図 1 4 (d) に示すように左リール 2 L の下段にリプレイ図柄が停止する。次いで、中リール 2 C において、目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 C が停止操作された場合には、図 1 4 (e) に示すように中リールの中段にリブ

レイ図柄が停止する。しかし、右リール 2 R は、5 コマ以内に必ずチェリー図柄が配列されているため、目押し失敗のタイミングであるか否かに関わらず、強チェリーリブ当選時に右リール 2 R には、図 1 4 (f) に示すように上段に必ずチェリー図柄が停止する。図 1 4 (f) に示すように、入賞ライン L N 上には、リプレイ - リプレイ - チェリーとなる図柄組合せで図柄が停止し、再遊技役が入賞する。これは、図 1 2 に示す強チェリーリブ当選時のリブ 1 6 の入賞を示す図柄組合せが導出された場合を示している。

【 0 0 8 5 】

なお、左リール 2 L については目押しが成功し、中リール 2 C は目押しが失敗した場合には、チェリー - リプレイ - チェリー図柄組合せが入賞ライン L N 上に表示される。また、左リール 2 L については目押しが失敗し、中リール 2 C は目押しが成功した場合には、リプレイ - チェリー - チェリー図柄組合せが入賞ライン L N 上に表示される。いずれにしても入賞ライン L N 上（右リール 2 R の上段）には、チェリー図柄が表示されることとなる。

【 0 0 8 6 】

サブ制御部 9 1 によりチェリーリブ当選を示唆する演出が実行され、図 1 4 (a) ~ (c) に示すように、目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 L ~ 8 R が操作されたときは、左リール 2 L と中リール 2 C とを含む入賞ライン L N 上にチェリー図柄が揃う。また、サブ制御部 9 1 によりチェリーリブ当選を示唆する演出が実行され、図 1 4 (d) ~ (f) に示すように、目押し失敗となるタイミングでストップスイッチ 8 L ~ 8 R が操作されたときは、入賞ライン L N 上の左リール 2 L と中リール 2 C とにリプレイ図柄が揃う一方、入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄が導出される。このように、成功タイミングとは異なるタイミングでストップスイッチ 8 L ~ 8 R が操作されたときであっても、入賞ライン L N 上の右リール 2 R には、チェリーリブ当選を示す表示結果が導出される。つまり、告知演出（入賞示唆演出）で表示される図柄が、入賞ライン L N 上に必ず表示されることになる。よって、目押し成功となるタイミングでも、目押し失敗となるタイミングでも入賞ライン L N 上に表示された表示結果がチェリーリブ当選であることを示すことができ、入賞ライン L N 上に表示された表示結果が遊技の結果ではないという誤認を防止することができる。

【 0 0 8 7 】

また、図 1 4 (c) に示すように、強チェリーリブ当選時に、目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 L ~ 8 R が操作されたときには、入賞ライン L N 上の左リール 2 L、中リール 2 C のみならず右リール 2 R にもチェリー図柄が揃う。よって、左リール 2 L、中リール 2 C にチェリー図柄が導出されているか否かに関わらず、右リール 2 R にもチェリー図柄を導出することができるので、図 1 4 (c)、(f) に示すように、右リール 2 R に対する制御内容を共通化することができる。

【 0 0 8 8 】

また、図 1 4 (c)、(f) に示すように、目押しを成功し全てのリールにチェリー図柄が導出された場合であっても、目押しを失敗し左リール 2 L、中リール 2 C にチェリー図柄が導出されず、入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄が導出された場合であっても、強チェリーリブの入賞として再遊技役が入賞する。よって、左リール 2 L、中リール 2 C にチェリー図柄が導出されなくても入賞が発生するので、遊技の興趣が向上する。

【 0 0 8 9 】

また、図 1 4 (g) に示すように、弱チェリーリブ当選時に目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 L ~ 8 R が停止操作された場合には、入賞ライン L N 上の左リール 2 L と中リール 2 C とにチェリー図柄が導出され、入賞ライン L N 上の右リール 2 R には、チェリー図柄が導出されない。その代わりに、右リールにおいては、無効ライン L M 4 上（右リール 2 R 下段）にチェリー図柄が導出される。よって、チェリーリブ当選を示唆する入賞示唆演出が実行され、目押し成功となるタイミングで停止操作が実行された場合には、右リール 2 R におけるチェリー図柄の位置により、強チェリーリブ当選であるのか

10

20

30

40

50

弱チェリーリブ当選であるのかを確認することができる。なお、図 14 (g) は、弱チェリーリブ当選時のリブ 15 の入賞を示す図柄組合せが導出された場合を示している。

【0090】

また、図 14 (h) に示すように、弱チェリーリブ当選時に目押し失敗となるタイミングでストップスイッチ 8 L ~ 8 R が停止操作された場合には、入賞ライン L N 上の左リール 2 L と中リール 2 C とにリプレイ図柄が導出され、入賞ライン L N 上の右リール 2 R に、チェリー図柄が導出される。この入賞ライン L N 上の図柄組合せ (リプレイ - リプレイ - チェリー) は、強チェリーリブ当選時に目押し失敗となるタイミングでストップスイッチ 8 L ~ 8 R が停止操作された場合の入賞ライン L N 上の図柄組合せと同じである。よって、入賞ライン L N 上に表示された表示結果がチェリーリブ当選であることを示すことができ、入賞ライン L N 上に表示された表示結果の誤認を防止することができる。なお、図 14 (f) と図 14 (h) とは同じ表示結果が導出されることから、チェリーリブ当選したことは判断できるが、チェリーリブの強弱までは、判断できない。

10

【0091】

なお、弱チェリーリブ当選時に、左リール 2 L または、中リール 2 C のいずれか一方のみ目押しが成功した場合には、目押しが成功したリールの入賞ライン L N 上にチェリー図柄を導出させ、失敗したリールにはリプレイ図柄を導出させるリール制御が行われる。そして、右リール 2 R については、入賞ライン L N 上 (右リール 2 R 上段) にチェリー図柄を導出させる制御が行われる。

【0092】

20

図 15 は、中段チェリーリブに当選したときを示している。図 15 では、中、左、右の停止順で停止操作が実行されている。中リール 2 C を第 1 停止する際には、図 10 に示す 3 番の赤 7 図柄を透視窓 3 の枠内に狙いストップスイッチ 8 L を停止させる。赤 7 図柄は、チェリー図柄と赤色の態様という点で共通する図柄である。

【0093】

中段チェリーリブ当選時に中リール 2 C を目押し成功となるタイミングで操作した場合、図 15 (a) に示すように、中リール 2 C の中段に赤 7 図柄が停止する。さらに、左リール 2 L を目押し成功となるタイミングで操作した場合、図 15 (b) に示すように、左リール 2 L の中段にチェリー図柄が停止する。さらに、右リール 2 R を目押し成功となるタイミングで操作した場合、図 15 (c) に示すように、右リール 2 R の上段にチェリー図柄が停止するとともに右リール 2 R の下段に赤 7 図柄が停止する。なお、図 15 (c) は、中段チェリー入賞とともに B B 5 が同時当選している場合の図柄組合せである。このように、右リール 2 R のチェリー図柄の配列のみではなく、中リール 2 C の赤 7 図柄によってもチェリーリブ当選を示唆することができ、チェリー当選となる遊技の結果が入賞ライン L N 上にないことの誤認を防止することができる。

30

【0094】

なお、左リール 2 L および中リール 2 C のいずれも目押し失敗となるタイミングでストップスイッチを操作したときは、左リール 2 L および中リール 2 C には、入賞ライン L N 上にリプレイ図柄が導出され、右リール 2 R の上段にチェリー図柄が導出される。つまり、図 14 (f) や図 14 (h) と同じ制御が実行される。このように、弱チェリーリブ、強チェリーリブ、中段チェリーリブのいずれに当選していても目押し失敗となるタイミングで実行されたときの制御を共通化することができる。また、左リール 2 L または、中リール 2 C のいずれか一方のみ目押しが成功した場合には、目押しが成功したリールの入賞ライン L N 上にチェリー図柄を導出させ、失敗したリールにはリプレイ図柄を導出させるリール制御が行われる。そして、右リール 2 R については、入賞ライン L N 上 (右リール 2 R 上段) にチェリー図柄を導出させる制御が行われる。

40

【0095】

図 16 は、スイカに当選したときを示している。図 16 では、左、中、右の停止順で停止操作が実行されている。図 16 (a) ~ (c) は、目押し失敗となるタイミングで操作された場合を示す。目押し失敗となるタイミングについて、図 10 を用いて具体的に説明

50

する。たとえば、スイカ当選時に左リール 2 L を第 1 停止させるとき、図 10 の 1 番のスイカ図柄、6 番のスイカ図柄、11 番のスイカ図柄を左リール 2 L の上段に停止できたとときが目押し成功となるタイミングである。そして、12 番のベル図柄～16 番のバー図柄までを左リール 2 L の上段に停止させるタイミングで停止させたときが、目押し失敗となるタイミングである。

【0096】

スイカ当選時に目押し失敗となるタイミングでストップスイッチ 8 L が停止操作された場合には、図 16 (a) に示すように左リール 2 L の上段に B A R 図柄が停止する。なお、B A R 図柄は、スイカを構成する図柄として使用される図柄である。次いで、中リール 2 C においては、5 コマ以内に必ずスイカ図柄が配置されているため、目押しのタイミン

10

【0097】

中リール 2 C においては、5 コマ以内に必ずスイカ図柄が配置されているため、図 16 に示すように、スイカ当選時には、中リール 2 C において必ずスイカ図柄が中段に表示されるようにリール制御を実行することができる。このようにすれば、入賞ライン上にスイカ図柄が表示されることで、告知演出（入賞示唆演出）で表示される図柄が、入賞ライン L N 上に必ず表示されることになる。よって、スイカ当選となる遊技の結果が入賞ライン L N 上にないことの誤認を防止することができる。

20

【0098】

図 17 は、強チェリーリブ、弱チェリーリブ、あるいは中段チェリーリブに当選したときを示している。図 17 では、右、中、左の停止順で停止操作が実行されている。図 17 (a) に示すようにリールが回転しているときから右リール 2 R を第 1 停止させる。図 17 (b) に示すように、右リール 2 R を第 1 停止させた場合、チェリーリブに当選したときには、入賞ライン上にある右リール 2 R の上段に必ずチェリー図柄が出現する。よって、第 1 停止の段階でチェリーリブ当選を示唆することができる。しかし、この時点では、左リール 2 L と中リール 2 C とには、どのような図柄が停止されるかが不明であるので、チェリーリブが強、弱、中段のいずれであるかまでは分からない。

30

【0099】

目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 L、8 C が停止操作された場合に、強チェリーリブ当選時は、図 17 (c) に示すように、入賞ライン上にチェリー図柄が揃う。また、目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 L、8 C が停止操作された場合に、弱チェリーリブ当選時は、図 17 (d) に示すように、入賞ライン上にリプレイ - チェリー - チェリーとなる図柄が揃う。また、目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 L、8 C が停止操作された場合に、中段チェリーリブ当選時は、図 17 (e) に示すように、無効ライン L M 2 上（左リール 2 L の中段）にチェリー図柄が導出される。なお、図 17 (e) は、ボーナスと中段チェリーリブとが同時当選しているときを示している。中段チェリーリブ当選単独の場合は、右下がりに赤 7 図柄が揃うことはない。

40

【0100】

このように、チェリーリブ当選時に右リール 2 R が最初に停止された場合には、入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄が導出される。よって、左リール 2 L および中リール 2 C の操作前に入賞ライン L N 上に表示される表示結果がチェリー当選であることを示唆することができる。つまり、告知演出（入賞示唆演出）で表示される図柄が、入賞ライン L N 上に表示されることが第 1 停止の時点で示唆されることになる。よって、チェリー当選となる遊技の結果が入賞ライン L N 上にないことの誤認を防止することができる。

【0101】

図 18 は、スイカに当選したときを示している。図 18 では、中、右、左の停止順で停

50

止操作が実行されている。図 18 (a) に示すようにリールが回転しているときから中リール 2 C を第 1 停止させる。図 18 (b) に示すように、中リール 2 C を第 1 停止させた場合、スイカに当選しているときには、入賞ライン上にある中リール 2 C の中段に必ずスイカ図柄が出現する。よって、第 1 停止の段階でスイカ当選を示唆することができる。

【 0 1 0 2 】

このように、スイカ当選時に中リール 2 C が最初に停止された場合には、入賞ライン L N 上の中リール 2 C にスイカ図柄が導出される。よって、左リール 2 L および右リール 2 R の操作前に入賞ライン上に表示される表示結果の誤認を防止することができる。

【 0 1 0 3 】

[第 2 実施形態により得られる主な効果]

次に、第 2 実施形態により得られる主な効果を説明する。

【 0 1 0 4 】

(1) 前述した実施の形態においては、チェリーリブ当選時に、サブ制御部 9 1 によりチェリーリブ当選を示唆する演出が実行され、図 1 4 (a) ~ (c) に示すように、目押し成功となるタイミングでストップスイッチが操作されたときは、左リール 2 L と中リール 2 C とを含む入賞ライン L N 上にチェリー図柄が揃う。また、サブ制御部 9 1 によりチェリーリブ当選を示唆する演出が実行され、図 1 4 (d) ~ (f) に示すように、目押し失敗となるタイミングでストップスイッチが操作されたときは、入賞ライン L N 上の左リール 2 L と中リール 2 C とにリプレイ図柄が揃う一方、入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄が導出される。このように、成功タイミングとは異なるタイミングでストップスイッチが操作されたときであっても、入賞ライン L N 上の右リール 2 R には、チェリーリブ当選を示す表示結果が導出される。よって、入賞ライン L N 上に表示された表示結果がチェリーリブ当選であることを示すことができ、入賞ライン L N 上に表示された表示結果が無効ライン上に表示された表示結果として誤認されることを防止することができる。

【 0 1 0 5 】

(2) 前述した実施の形態においては、図 1 4 (c) に示すように、強チェリーリブ当選時に、目押し成功となるタイミングでストップスイッチ 8 L ~ 8 R が操作されたときには、入賞ライン L N 上の左リール 2 L 、中リール 2 C のみならず右リール 2 R にもチェリー図柄が揃う。よって、左リール 2 L 、中リール 2 C にチェリー図柄が導出されているか否かに関わらず、右リール 2 R にもチェリー図柄を導出することができるので、図 1 4 (c) 、 (f) に示すように、右リール 2 R に対する制御内容を共通化することができる。

【 0 1 0 6 】

(3) 前述した実施の形態においては、図 1 7 (b) に示すように、チェリーリブ当選時に右リール 2 R が最初に停止された場合には、入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄が導出される。よって、左リール 2 L および中リール 2 C の操作前に入賞ライン L N 上に表示された表示結果が無効ライン上に表示された表示結果として誤認されることを防止することができる。

【 0 1 0 7 】

(4) 前述した実施の形態においては、図 1 4 (c) 、 (f) に示すように、目押しを失敗し左リール 2 L 、中リール 2 C にチェリー図柄が導出されず、入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄が導出された場合にも強チェリーリブの入賞として再遊技役が入賞する。よって、左リール 2 L 、中リール 2 C にチェリー図柄が導出されなくても入賞が発生するので、遊技の興趣が向上する。

【 0 1 0 8 】

[変形例]

以上、本発明における主な実施の形態を説明してきたが、本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。なお、以下で説明する、第 1 実施形態および第 2 実施形態

10

20

30

40

50

のいずれか一方の実施形態の変形例については、他方の実施形態に適用するようにしてもよい。

【0109】

[小役について]

第1実施形態では、図5の1に示すように、抽選対象役(当選役)である「チェリー」は、入賞役である赤7ベルとチェリーとの組合せで構成される役である、として説明した。しかしながら、「チェリー」は入賞役である「赤7ベル」を含まない構成としてもよい。たとえば、「チェリー」は、入賞役である「チェリー」のみで構成される当選役としてもよい。つまり、「チェリー」は、入賞ライン上に「チェリー - ANY - ANY」が導出されたときに入賞する役であり、「赤7 - ベル - ベル」が導出されても、入賞しない役である。これにより、左リールにおいて、目押し失敗したとき(チェリー図柄を入賞ライン上に導出できなかったとき)には、チェリーは入賞しないことになる。なお、チェリー当選はしていることから、AT抽選は実行される。このような構成によれば、チェリー当選時の左リールに対する操作タイミングについて、遊技者に緊張感を抱かせることができる。

10

【0110】

[リール配列について]

(1) 第1実施形態については、図2に示すように、右リール2Rにおいてスイカ図柄が引き込み可能な範囲内である5コマ以内に必ず配置されているとして説明した。したがって、スイカ当選時は、入賞ラインLN上の右リール2Rに必ずスイカ図柄を導出させることが可能であった。しかしながら、入賞ラインLN上の右リール2Rに必ずチェリー図柄を導出させることが可能な特定リール配列としてもよい。このような特定リール配列にすることで、チェリーが当選したときにおいて、左リール2Lでは、目押し成功したか目押し失敗したかに関わらず必ず赤色図柄を導出し、かつ右リール2Rでは、必ずチェリー図柄を導出するというリール制御が可能となる。したがって、左リールおよび右リールの双方において、チェリー当選をより明確に示すことができる。

20

【0111】

仮に、特定リール配列が採用されていないスロットマシン(たとえば、図2のリール配列が採用されたスロットマシン)では、ボーナスが当選しておらず、たとえばチェリー当選しているゲームで、変則押し(たとえば、中右左での操作)がされた場合では、中リールおよび右リールにおいて、赤7図柄がテンパイする場合がある。この場合には、左リールでは、赤7図柄を揃わさないようにするリール制御を実行しなければならないという特定の制約がある。

30

【0112】

そこで、特定リール配列を採用した場合には、ボーナスが当選しておらずかつチェリー当選しているゲームで、変則押し(たとえば、中右左での操作)がされた場合でも、右リールでは、チェリー図柄を導出することができることから、中リールおよび右リールにおいて、赤7図柄がテンパイすることを防止できる。したがって、このような特定の制約を考慮する必要はなく、リール配列の自由度を高めることができる。

【0113】

(2) 第1実施形態では、図2に示すように、左リール2Lにおいて赤色図柄が引き込み可能な範囲内である5コマ以内に必ず配置されているとして説明した。よって、チェリー当選時は、入賞ラインLN上の左リール2Lに必ず赤色図柄を導出させることが可能であった。しかしながら、3つのリールのうちの少なく1つにおいて、赤色図柄を必ず引き込み可能な範囲内に配置するようにしてもよい。このようなリール配列にすることで、チェリー当選時に、より明確に、チェリー当選であることを示すことができる。

40

【0114】

(3) 第1実施形態では、リールが3つである場合について説明した。しかしながら、第1実施形態において、リールの数は3以外の数でもよく、たとえば、リールの数は1としてもよい。リールの数が1であるスロットマシンで、チェリーが当選したゲームにお

50

いて、目押し成功したときには、該 1 のリールの入賞ライン上にチェリー図柄を導出し、目押し失敗したときには、該 1 のリールの入賞ライン上に赤 7 図柄を導出する。このような構成であっても、第 1 実施形態と同様の効果を奏することができる。

【 0 1 1 5 】

(4) 第 1 実施形態では、目押し失敗したときにおいて、赤 7 図柄については、入賞ライン上に導出するとして説明した。しかしながら、目押し失敗したときには、赤 7 図柄については、入賞ラインとは異なるライン（たとえば、無効ライン）上に導出するようにしてもよい。このような構成であっても、第 1 実施形態と同様の効果を奏することができる。

【 0 1 1 6 】

(5) 第 1 実施形態では、左リール 2 L への操作について、目押し失敗したときには、該左リールで赤 7 図柄を導出として説明した。しかしながら、左リール 2 L への操作について、目押し失敗したときには、左リールとは異なるリール（中リール 2 C および右リール 2 R のうちの少なくとも一方）に、赤 7 図柄を導出するようにしてもよい。このような構成であっても、第 1 実施形態と同様の効果を奏することができる。

【 0 1 1 7 】

(6) 第 2 実施形態では、図 1 0 に示すように、右リール 2 R においてチェリー図柄が引き込み可能な範囲内である 5 コマ以内に必ず配置されていた。よって、チェリーリブ当選時は、入賞ライン L N 上の右リール 2 R に必ずチェリー図柄を導出させることが可能であった。しかしながら、右リール 2 R に加え、左リール 2 L または中リール 2 C のうち少なくともいずれか一方のリールにおいて、チェリー図柄を必ず引き込み可能な範囲内に配置するようにしてもよい。このようなリール配列にすることで、様々な制御に対応することができる。

【 0 1 1 8 】

たとえば、中リール 2 C と右リール 2 R とにおいて、チェリー図柄を必ず引き込み可能な範囲内に配置するようにしてもよい。このようなリール配列にすれば、強チェリーリブ当選時に左図柄を取りこぼした場合、リプレイ - チェリー - チェリーの図柄組合せを導出させることができる。このようにすれば、チェリーリブ当選をより明確に示すことができる。また、弱チェリーリブ当選時に左図柄を取りこぼした場合、リプレイ - リプレイ - チェリーの図柄組合せを導出させることで、強チェリーリブを取りこぼしたことを示すことができる。また、たとえば、無効ライン L M 4 にリプレイ図柄が揃いそうな場合に、中リール 2 C 中段にチェリー図柄を導出させることで、チェリーリブ入賞していることを分かりやすくすることができる。このように、図柄配列を変更することで、様々な導出表示に対応させることができ、臨機応変に機械にあった制御を実行することができる。

【 0 1 1 9 】

[告知演出について]

(1) 第 1 実施形態では、チェリーが当選したときに、チェリー当選である旨を、チェリー図柄を示唆する色彩（つまり、赤色）を用いた告知演出を実行するとして説明した。具体的には、チェリー告知演出は、赤色のチェリー図柄に対応するキャラクタ画像を表示する演出であるとして説明した。

【 0 1 2 0 】

しかしながら、チェリー告知演出は、チェリー当選を告知できる演出であれば、如何なる演出であってもよい。たとえば、チェリー告知演出は、チェリー図柄そのものを表示する演出（チェリー図柄を示唆する演出）としてもよい。

【 0 1 2 1 】

また、チェリー告知演出は、チェリー図柄ではなく、チェリー当選を示唆する文字を表示する演出としてもよい。該文字とは、たとえば、「チェリー当選！」といった文字である。このような構成によれば、チェリー当選したことを、遊技者に文字で認識させることができる。

【 0 1 2 2 】

10

20

30

40

50

また、チェリー告知演出で表示される情報（キャラクタ画像または文字）の色については、チェリーを示唆する赤色、または、該赤色とは異なる色（たとえば、黒色）で表示するようにしてもよい。このような構成によれば、多様なチェリー告知演出を実行可能である。また、チェリー告知演出が、赤色を用いて実行された場合と、黒色を用いて実行された場合とで、遊技者にとっての有利度が異なるようにしてもよい。たとえば、チェリー告知演出が、赤色を用いて実行された場合には、黒色を用いて実行された場合よりも有利となるようにしてもよい。たとえば、チェリー告知演出が、赤色を用いて実行された場合には、黒色を用いて実行された場合には移行することのない特定状態に移行させるようにしてもよい。特定状態とは、たとえば、所定ゲーム数毎に、ＡＴ抽選が実行される状態である。このような構成によれば、多様なチェリー告知演出を実行できるとともに、チェリー告知演出の種類に対しても遊技者の注目を集めることができる。

10

【０１２３】

（２） 本実施形態では、告知演出（入賞示唆演出）として、キャラクタ画像を用いた演出を実行することを説明した。しかし、告知演出（入賞示唆演出）は、演出効果ＬＥＤ５２やリールＬＥＤ５５などを点灯させる制御を行い、その点灯色によって示されるようにしてもよい。また、告知演出（入賞示唆演出）は、スタートスイッチ７の操作時に実行されるものではなく、１ゲームにおけるどのタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、全てのリールが停止後にチェリーリブに当選したことをＬＥＤを赤色に発光させることで示唆するようにしてもよい。

【０１２４】

20

また、本実施形態では、告知演出は、当選した役の色を用いて実行される演出であるとして説明した。しかしながら、告知演出は、当選した役の色彩を用いて実行される演出としてもよい。ここで、色彩とは、たとえば、色、色取り、色合い、模様、および柄などのうちの少なくとも１を含む概念である。

【０１２５】

〔押し順について〕

前述した実施の形態では、図１４に示すように、目押し成功となるタイミングと目押し失敗となるタイミングとのいずれかのタイミングにより、同じ抽選対象役が当選したときであっても、導出される図柄組合せが異なっていた。しかしながら、同じ抽選対象役が当選したときに、押し順（操作手順）により導出される図柄組合せが異なるようにしてもよい。

30

【０１２６】

たとえば、第２実施形態においては、強チェリーリブ当選時の図柄組合せとしてリプレイ・リプレイ・チェリーとチェリー・チェリー・チェリーとを入賞役として設定する。そして、押し順として左第１停止を正解手順として、中および右第１停止を不正解手順とする。このような場合において、強チェリーリブ当選時に左第１停止が実行された場合には、チェリー・チェリー・チェリーを優先的に引込み、中または右第１停止が実行された場合には、リプレイ・リプレイ・チェリーを優先的に引込むようにしてもよい。なお、全てのリールにおいてチェリー図柄を必ず引き込み可能な範囲内に配置すれば、正解手順で操作された場合に、必ずチェリー・チェリー・チェリーを導出させることができる。また、左リール２Ｌのチェリー図柄の位置においてチェリーリブ入賞が確定するとともに、強チェリーリブ、弱チェリーリブ、中段チェリーリブのいずれの入賞役であるかが確定するようにしてもよい。

40

【０１２７】

また、図柄の変動表示を特定の押し順で停止させる操作であって、かつ、当該操作が特定のタイミングで操作されたときにのみ正解手順となる表示結果が導出されるようにしてもよい。

【０１２８】

〔払出し枚数について〕

前述した実施の形態では、図６および図１４に示すように、目押し成功となるタイミン

50

グと目押し失敗となるタイミングとのいずれのタイミングであっても、入賞が発生することを示した。しかし、目押し成功となるタイミングと目押し失敗となるタイミングとで、メダルの払出し枚数が異なるようにしてもよい。たとえば、目押し成功となるタイミングで図柄が導出された場合には、目押し失敗となるタイミングで図柄が導出された場合よりも払出し枚数を多くしてもよい。また、押し順についても正解手順では不正解手順よりも払出し枚数を多くしてもよい。また、目押し成功となるタイミングと目押し失敗となるタイミングとで、メダルの払出し枚数が同じになるようにしてもよい。

【 0 1 2 9 】

[所定入賞について]

(1) 第 1 実施形態では、所定入賞として、チェリー、スイカなど小役を例示したが、これに限らず、再遊技役であってもよい。この場合、所定入賞としての再遊技役は、前述した実施の形態において示したチェリー、スイカ（たとえば、チェリーリブ、スイカリブ）と同じ図柄組合せで構成されるものであってもよい。また、この再遊技役については、取りこぼしのない役とすることが好ましい。このような場合、タイミングや押し順に関わらず、複数の可変表示部のうちの特定可変表示部である右リール 2 R の表示結果として入賞ライン L N 上の識別情報が特定識別情報（チェリー図柄）となる表示結果を導出するようにしてもよい。たとえば、所定入賞としての再遊技役であるチェリーリブに当選したときに、チェリーリブの入賞示唆演出を実行する。そして、目押し成功となるタイミングで左リール 2 L が停止された場合には、左リール 2 L の入賞ライン L N 上にチェリー図柄を導出し、再遊技を付与する。また、目押し失敗となるタイミングで左リール 2 L が停止された場合（左リール 2 L の入賞ライン L N 上にチェリー図柄を取りこぼした場合）にも、再遊技が付与される。しかしながら、左リール 2 L の入賞ライン L N 上にチェリー図柄を取りこぼした場合であっても、赤 7 図柄を停止させることができる（例えば、赤 7 - ベル - ベルが入賞ライン L N に揃う）ので、チェリー当選の入賞示唆演出と表示結果との誤認が生じることを防止することができる。

【 0 1 3 0 】

(2) 第 2 実施形態では、所定入賞として、チェリーリブなどの再遊技役を例示したが、これに限らず、メダルの付与を伴う小役であってもよい。この場合、所定入賞としての小役は、前述した実施の形態において示したチェリーリブやスイカと同じ図柄組合せで構成されるものであってもよい。このような場合、タイミングや押し順に関わらず、複数の可変表示部のうちの特定可変表示部である右リール 2 R の表示結果として入賞ライン L N 上の識別情報が特定識別情報（チェリー図柄）となる表示結果を導出するようにしてもよい。たとえば、所定入賞としての小役であるチェリーに当選したときに、チェリーの入賞示唆演出を実行する。そして、目押し成功となるタイミングで左リール 2 L が停止された場合には、左リール 2 L の入賞ライン L N 上にチェリー図柄を導出し、3 枚のメダルを払出せばよい。また、目押し失敗となるタイミングで左リール 2 L が停止された場合（左リール 2 L の入賞ライン L N 上にチェリー図柄を取りこぼした場合）には、メダルの払出しが無いようにすればよい。しかしながら、左リール 2 L の入賞ライン L N 上にチェリー図柄を取りこぼした場合であっても、右リール 2 R の入賞ライン L N 上にはタイミングに関係なくチェリー図柄を停止させることができる（例えば、リブレイ - リブレイ - チェリーが入賞ライン L N に揃う）ので、チェリー当選の入賞示唆演出と表示結果との誤認が生じることを防止することができる。なお、小役を取りこぼした場合であっても、小役を取りこぼしていない場合に比べ少なからずメダルの払出しがあるようにしてもよい。また、小役を取りこぼした場合であっても、小役を取りこぼしていない場合であっても、同じ枚数のメダルの払出しがあるようにしてもよい。

【 0 1 3 1 】

[所定可変表示部の表示結果として所定ライン上に導出可能な特定識別情報について]

第 2 実施形態では、所定可変表示部の表示結果として所定ライン上に導出可能な特定識別情報として、チェリーリブを発生させる図柄組合せのうちの右リールの図柄である例について説明した。しかし、所定可変表示部の表示結果として所定ライン上に導出可能な特

10

20

30

40

50

定識別情報は、所定入賞の発生に関わらない図柄であってもよい。すなわち、所定入賞は、一部のリールに特定識別情報が停止することにより、他のリールに停止した識別情報に関わらず発生するものであってもよく、この場合に所定可変表示部の表示結果として所定ライン上に導出可能な特定識別情報は他のリールに停止する図柄であってもよい。より具体的に、たとえば、所定入賞は、チェリー - A N Y - A N Yと、リブ - A N Y - A N Yとのいずれでも入賞が発生するものであってもよい。この場合でも、当該所定入賞に当選している場合には、右リール 2 R のチェリー図柄を必ず入賞ライン L N 上に引き込むようなリール制御を行うようにして、入賞ライン L N 上に表示された表示結果が無効ライン上に表示された表示結果として誤認されることを防止することができる。

【 0 1 3 2 】

10

[所定ラインについて]

前述した実施の形態では、目押し成功となるタイミングで停止操作が実行された場合には、所定ラインとしての入賞ライン L N 上に特定の図柄（チェリー図柄）が表示され、目押し失敗となるタイミングで停止操作が実行された場合には、右リールのみ入賞ライン L N 上に特定の図柄（チェリー図柄）が表示されていた。しかし、所定ラインは、入賞ラインではなく無効ラインであってもよい。そして、目押し成功となるタイミングで停止操作が実行された場合には、無効ライン上に特定の図柄が表示され、目押し失敗となるタイミングで停止操作が実行された場合には、無効ライン上に特定の図柄が表示されるようにしてもよい。

【 0 1 3 3 】

20

[リール停止タイミングについて]

第 2 実施形態では、チェリーリブ当選時に右リール 2 R が最初に停止された場合に、入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄が導出されていた。しかし、右リール 2 R が最初に停止されない場合であっても入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄が導出されるようにしてもよい。たとえば、第 1 停止で目押しを失敗し、右リール 2 R が第 2 停止された場合であっても入賞ライン L N 上の右リール 2 R にチェリー図柄を導出するようにしてもよい。

【 0 1 3 4 】

[赤 7 図柄について]

第 2 実施形態では、いずれかのチェリーリブ当選時は、入賞ライン L N のいずれかにチェリー図柄が停止する場合を説明した。しかし、チェリーリブ当選時に、入賞ライン L N のいずれかにチェリー図柄が導出させなくてもよい。たとえば、中段チェリーリブ当選時の図 1 5 (c) において有効ライン上にチェリー図柄が停止しない場合（右リールの上段にチェリー図柄が導出されない場合）を設けてもよい。このような場合、赤 7 図柄は、チェリー図柄と赤色の態様という点で共通する図柄である。よって、赤 7 図柄が入賞ライン L N 上に停止した場合には、チェリー図柄が導出されていない場合であっても、チェリーリブ当選時にチェリーリブ当選を示唆する入賞示唆演出（たとえば、赤色のキャラクタ画像や赤色の L E D での報知）を実行することができる。このように、入賞ライン L N 上に関連する図柄（色が共通する図柄）があることで、入賞示唆演出を実行しても遊技者の誤認を防止することができる。

30

【 0 1 3 5 】

[当選示唆演出について]

前述した実施の形態では、サブ制御部 9 1 が当選示唆演出を決定するのではなく、メイン制御部 4 1 が当選示唆演出を決定するようにしてもよい。たとえば、メイン制御部 4 1 は、内部抽選において同時当選役に当選して A T 抽選が行われたときには、B B 当選および A T 当選したか否かを示唆する当選示唆演出を所定タイミングで実行するための処理を行うようにしてもよい。当選示唆演出としては、たとえば、スタートスイッチ 7 を操作したときにゲームの進行を所定期間に亘って遅延させるフリーズ演出が設けられていてもよい。フリーズ演出中においては、リール 2 L ~ 2 R を所定態様で回転させて、特定の図柄組合せを仮停止させる擬似遊技を実行する。擬似遊技は、フリーズ演出中において複数回

40

50

実行可能である。なお、フリーズ演出は、スタートスイッチ 7 を操作したときに実行されるものに限らず、第 1 停止操作されたときや、第 3 停止操作されたとき、表示結果が導出されて 1 ゲームが終了したときなどに実行されるものであってもよい。

【 0 1 3 6 】

また、B B 当選あるいは A T 当選している信頼度は、フリーズ演出が最も高く、続いて、連打演出、ボタン演出、キャラクタ B 演出の順となり、キャラクタ A 演出が最も低くなるように、当選示唆演出の種別が決定されるように割合が定められていてもよい。なお、実行する演出としては、一の当選示唆演出が決定されるものに限らず、複数の当選示唆演出が決定され得るようにしてもよい。また、当選示唆演出を実行する所定タイミングは、これに限らず、複数タイミングからメイン制御部 4 1 により決定されるもの（より具体的に、メイン制御部 4 1 は、A T 当選示唆演出による結果報知を行うタイミングを、特定の抽選対象役が当選したゲームから何ゲーム目（たとえば、0 ~ 3 2 ゲームのうちいずれか）とするかを乱数抽選などにより決定するもの）であってよい。メイン制御部 4 1 は、当選示唆演出を実行する所定タイミングで、当選示唆演出の種別を特定するためのコマンドをサブ制御部 9 1 へ出力するとともに、当該当選示唆演出がフリーズ演出である場合には当該フリーズ演出用の処理を実行するようにしてもよい。なお、フリーズ演出以外の当選示唆演出については、前述した実施の形態で説明したように、サブ制御部 9 1 により決定されるように構成してもよい。

10

【 0 1 3 7 】

[スロットマシンの変形例について]

20

上記実施形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すスロットマシンを説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式のスロットマシンを採用してもよい。基盤とドラムとが流通可能で、筐体が共通なもので基盤のみあるいは基盤とドラムとを遊技機と称する。また、遊技玉を発射して遊技を行うことが可能な遊技領域を備え、遊技領域に設けられた所定領域を遊技玉が通過することに応じて賭数の設定が可能となるスロットマシンであってよい。

【 0 1 3 8 】

[特典について]

前述した例では、特典として、A T に制御可能にする A T ゲーム数など、メダルやパチンコ玉の払出率に直接影響を及ぼす価値を例示した。しかし、特典としては、遊技者にとっての有利度合いを向上させる価値であればよく、たとえば、メダルの払出率に直接影響を及ぼすものではない価値であってもよい。具体的に、A T 抽選において通常時よりも高確率で A T 当選する高確率状態が設けられている場合において、現在の状態が高確率状態であるか否かを示唆するための確率示唆演出の実行、液晶表示器 5 1 に音声とともにプレミアム演出の実行（特別キャラクタ出現、次回発生したボーナス中において特別なボーナス中演出実行など）、設定されている設定値を示唆するための設定値示唆演出の実行、一定数を集めることでスロットマシン 1 が設置された遊技店において定めたサービスと交換可能なポイント付与、特典映像や特典情報を所定の Web サイトにてダウンロードすることが可能な 2 次元コードを液晶表示器 5 1 において表示などであってもよい。

30

40

【 0 1 3 9 】

また、特典の一例として A T ゲーム数を例示したが、A T に関する特典としては、これに限らず、たとえば、A T に所定ゲーム数（たとえば 5 0 ゲーム）制御可能にする権利（ナビストック）を特典としてもよい。また、ナビ演出を実行可能なナビ演出実行可能回数を決定し、当該決定されたナビ演出実行可能回数分、ナビ演出が実行されるまで A T に制御する場合、ナビ演出実行可能回数を特典としてもよい。また、たとえば、上限付与量を決定し、付与された遊技用価値（メダル払出枚数）が決定された上限付与量に到達するまで A T に制御する場合、上限付与量を特典としてもよい。また、所定の A T 開始条件が成立してから所定の A T 終了条件が成立するまで A T に制御され、A T 終了条件が成立したときに当該 A T を継続するか否かの継続抽選を行う場合、継続抽選において継続すると決

50

定される継続確率を特典としてもよい。

【 0 1 4 0 】

[有利な状態について]

前述した例では、有利な状態として、B B、全ての小役が当選するチャレンジボーナス C B、A Tなどを例示したが、遊技者にとって有利な状態であればこれに限るものではなく、以下においてスロットマシンの例を説明する。

【 0 1 4 1 】

有利な状態は、たとえば、所定の入賞役の当選確率が高確率となるレギュラーボーナス (R B) やリプレイタイム (R T)、小役の集中状態や、少なくとも1のリールの引き込み可能範囲が通常よりも狭くなるとともに毎ゲームにおいてすべての小役の発生が許容された状態となるチャレンジタイム (C T)、入賞役の当選確率などを变化させるものではなく当選した小役を入賞させるための操作手順を所定期間 (たとえば50ゲーム消化するまでの間) に亘って報知する擬似ボーナスなどであってもよい。また、これらの有利な状態に制御される確率が高確率となる状態であってもよく、また、フリーズ状態に制御される確率が高確率の状態、A Tゲーム数などのゲーム数が高確率で上乘せされる状態、A Tの上乘せゲーム数が増加されやすくなる状態など、上記実施形態と異なる態様の有利状態を設定してもよい。また、通信回線網上で特典を得るための条件や、プレミアム感のある演出 (フリーズ演出、プレミアム演出など) を実行する条件の成立確率が高確率となる状態等、遊技者にとって間接的に有利な特典や、遊技の興趣を向上させる状態などであってもよい。また、有利な状態への移行を許容するか否かを決定する許容決定手段は、内部抽選処理に限らず、入賞役とは無関係に決定する手段であってもよい。

【 0 1 4 2 】

また、有利な状態とは、たとえば、特典を付与するか否かを決定する特典付与抽選において、「特典が付与される確率」、および「特典が付与されることが決定されたときに付与される特典の価値 (または特典量の期待値)」のうちの少なくとも一方が、通常の状態 (有利な状態とは異なる状態) よりも高い状態としてもよい。また、有利な状態とは、特典付与抽選の実行契機の数、該通常の状態よりも多いものとしてもよい。また、有利な状態とは、特典を付与させるために消化することが必要な消化必要ゲーム数が、通常の状態よりも少なくなる状態としてもよい。

【 0 1 4 3 】

たとえば、特典をA Tゲーム数とした場合には、有利な状態とは、通常の状態よりも、「A T抽選でのA T当選確率」、および「A T抽選でのA T当選した場合に付与されるA Tゲーム数の価値」のうちの少なくとも一方が、通常の状態よりも高い状態としてもよい。また、有利な状態とは、A T抽選の実行契機の数、該通常の状態よりも多いものとしてもよい。たとえば、通常の状態でのA T抽選の実行契機が、第1役当選および第2役当選とした場合には、有利な状態でのA T抽選の実行契機は、第1役当選および第2役当選に加えて第3役当選としてもよい。

【 0 1 4 4 】

[演出や報知について]

前述した例では、液晶表示器51を用いて演出や報知を行う例を挙げたが、たとえば、スピーカ53、54、リールの背面側 (内側) に配置されたバックランプ (上記実施形態のリールLED55)、リールの前面側に配置された透過液晶表示器 (リールを目視できるように構成された液晶表示器)、前面扉1bなどに取り付けられたランプやLED、ストップスイッチの振動、ストップスイッチの周囲からの送風、ストップスイッチの温度の変化など、上記の実施形態と異なる手段で演出を実行してもよい。

【 0 1 4 5 】

[A Tについて]

上記スロットマシンの例では、A Tに係る制御をメイン制御部41が実行する例について説明したが、メイン制御部41が実行するA Tに係る制御としては、A T抽選の実行が挙げられる。A T抽選には、A T抽選の当選または非当選の決定、A Tゲーム数をストッ

10

20

30

40

50

クするか否かの決定、ＡＴゲーム数の決定、ＡＴゲーム数の上乘せ抽選などが含まれるものであってもよい。また、ＡＴに係る制御としてＡＴ抽選の高確率状態の制御が挙げられる。ＡＴ抽選の高確率状態の制御には、ＡＴ抽選の当選確率が高確率になる制御、内部抽選の結果に応じてＡＴに制御されるまでの期間を短縮する制御、上乘せ抽選の当選確率やゲーム数を優遇する制御などが含まれる。また、ＡＴに係る制御として、規定ゲーム数のゲームが消化されたときにＡＴに制御することが挙げられる。規定ゲーム数のゲームが消化されたときとして、天井ゲーム数に到達したとき、抽選で決定されたゲーム数に到達したときが含まれる。また、ＡＴに係る制御として、前兆期間を設定する制御が挙げられる。前兆期間を設定する制御には、ＡＴの開始前の前兆期間にたとえば０～３２ゲームの演出を実行する制御が含まれる。また、ＡＴに係る制御として、ペナルティを付与する制御が挙げられる。ペナルティを付与する制御には、ペナルティ内容の決定、ペナルティ期間の決定または設定が含まれる。また、ＡＴに係る制御として、ＡＴ中である旨のランプやＬＥＤの点灯制御をメイン制御部４１が行うことが挙げられる。

10

【０１４６】

また、ＡＴに係る制御として、ナビ演出を実行するためのランプやＬＥＤの点灯制御をメイン制御部４１が行うことが挙げられる。さらに、メイン制御部４１がナビ演出を実行することに連動してサブ制御部９１がナビ演出を実行するようにしてもよい。さらに、メイン制御部４１は、たとえばＡＴ抽選の高確率状態に制御するときなど抽選確率を向上させるときに、その旨をランプやＬＥＤ（たとえば、遊技補助表示器１２など）の点灯制御によって報知するようにしてもよい。より具体的に、メイン制御部４１は、遊技補助表示器１２によりナビ演出を所定回数実行することによりＡＴ抽選の高確率状態に制御する旨を報知するようにしてもよい。あるいは、メイン制御部４１は、サブ制御部９１にナビ演出を所定回数実行させることによりＡＴ抽選の高確率状態に制御する旨を報知するようにしてもよい。

20

【０１４７】

なお、ＡＴに係る制御をメイン制御部４１が実行する場合には、メイン制御部４１の処理を、メイン制御部４１に従属し、メイン制御部４１の下位となる制御部に実行させることが好ましい。たとえば、リールの停止制御を遊技制御基板以外の基板に設けた制御部が実行するようにし、メイン制御部４１はストップスイッチの操作信号を当該制御部に転送することが挙げられる。このように、メイン制御部４１の制御を下位となる制御部に行わせることにより、ＡＴに係る制御を行うときのＲＯＭ４１ｂやＲＡＭ４１ｃの容量不足やメインＣＰＵ４１ａの処理能力不足を防止することができる。

30

【０１４８】

また、前述した実施の形態では、前述したＡＴに係る制御をメイン制御部４１が実行するようにしたが、サブ制御部９１が実行するようにしてもよい。サブ制御部９１は、たとえば、メイン制御部４１からの内部当選コマンドに基づいてＡＴ抽選処理や上乘せ抽選処理を行い、その結果に応じてＡＴに制御するための処理やナビ演出を実行するための処理などを行うようにしてもよい。

【０１４９】

〔その他〕

また、設定キースイッチ３７をｏｎ状態として電源をｏｎすると、設定値表示器２４にメイン制御部４１のＲＡＭから読み出された設定値が表示値として表示され、リセット／設定スイッチ３８の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行するようにしてもよい。また、設定変更状態に関して、「電源ＯＮ」＋「設定キースイッチＯＮ」＋「前面扉開放検出」を条件として、設定変更状態に移行させるようにしてもよい。これにより、前面扉が開放されていない状態での不正な設定変更を防ぐことができる。また、一旦設定変更状態に移行された後は、設定変更状態を終了させる終了条件（設定値確定後に設定キースイッチがＯＦＦ操作）が成立するまで前面扉の開閉状態に関わらず設定変更状態を維持するようにしてもよい。これにより、設定変更状態中に前面扉が閉まっても設定変更状態を終了させないため、再度設定変更状態へ移行させる手間を生じさせてしまうこ

40

50

とを防ぐことができる。

【 0 1 5 0 】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ 37 を on 状態とすればよい。このような状況で設定キースイッチ 37 を on 状態とすると、設定値表示器 24 にメイン制御部 41 の R A M から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。また、設定確認状態に関して、「設定キースイッチ ON」+「前面扉開放検出」を条件として、設定確認状態に移行させるようにしてもよい。これにより、前面扉が開放されていない状態での不正な設定確認を防ぐことができる。また、一旦設定確認状態に移行された後は、設定確認状態を終了させる終了条件(設定キースイッチが OFF 操作)が成立するまで前面扉の開閉状態に関わらず設定確認状態を維持するようにしてもよい。これにより、設定確認状態中に前面扉が閉まっても設定確認状態を終了させないため、再度設定確認状態へ移行させる手間を生じさせてしまうことを防ぐことができる。

10

【 0 1 5 1 】

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

【 符号の説明 】

【 0 1 5 2 】

1 スロットマシン、2 L , 2 C , 2 R リール、8 L , 8 C , 8 R ストップスイッチ、40 遊技制御基板、41 メイン制御部、51 液晶表示器、90 演出制御基板、91 サブ制御部。

20

30

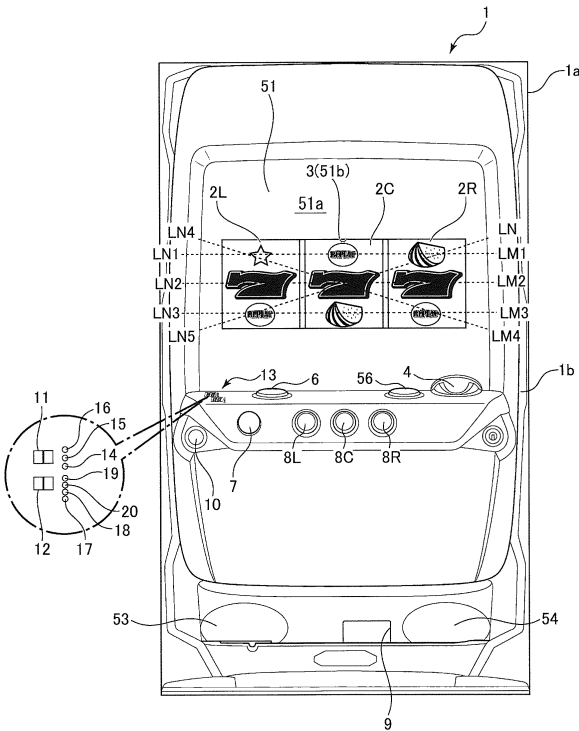
40

50

【図面】

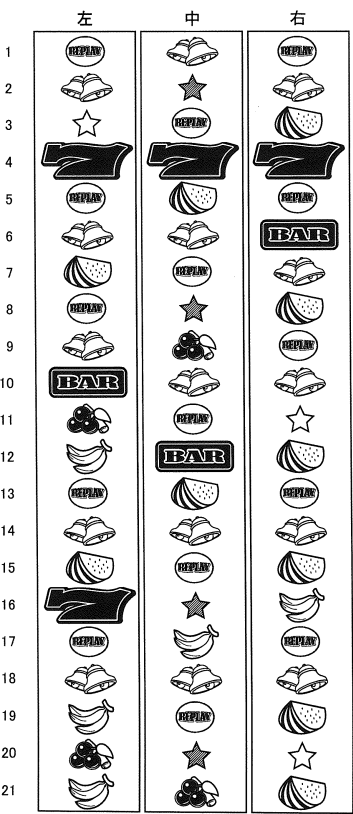
【図 1】

図 1



【図 2】

図 2

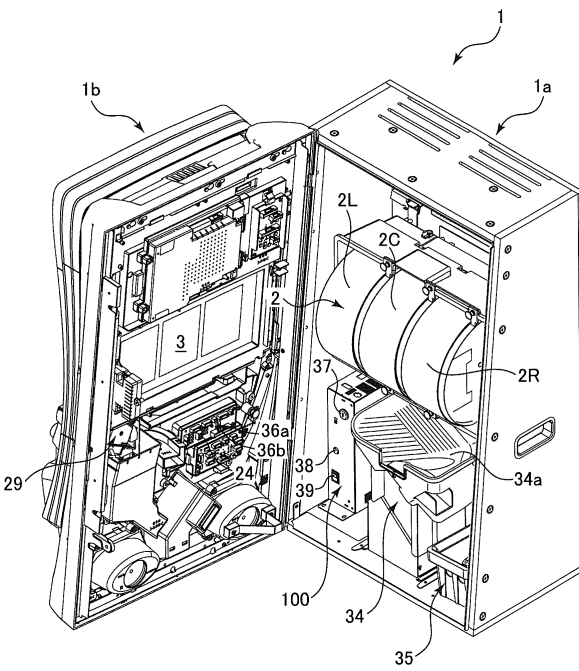


10

20

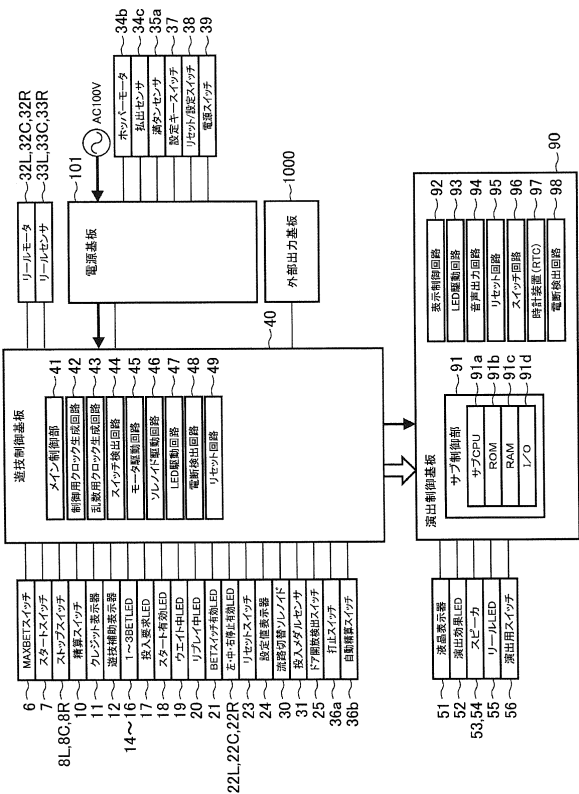
【図 3】

図 3



【図 4】

図 4



30

40

50

【図 5】

図 5

入賞役の名称	図柄組合せ				払出し枚数 作動	備考
BB	赤7	赤7	赤7		BB	BB状態に移行
CB	赤7	赤7	バー		CB	CB状態に移行
リブ1	リブ	リブ	リブ		再遊技	
リブ2	リブ	白星	リブ		再遊技	
ベル	ベル	ベル	ベル		7枚	
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ		5枚	
1枚	白星	BAR	イチゴ		1枚	
赤7ベル	赤7	ベル	ベル		2枚	
チェリー	チェリー	ANY	ANY		2枚	

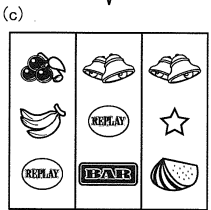
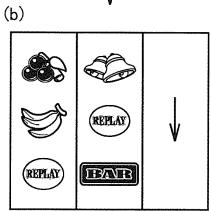
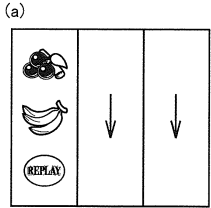
- ※1 抽選対象役である「チェリー」の入賞役の組合せは「赤7ベル+チェリー」である
- ※2 抽選対象役である「スイカ」の入賞役の組合せは「スイカ」のみである
- ※3 抽選対象役である「スイカ」の当選、および抽選対象役である「チェリー」の当選とは、共にAT抽選実行契機である

【図 6】

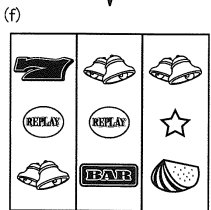
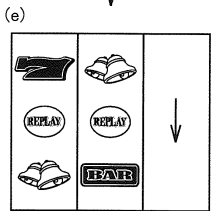
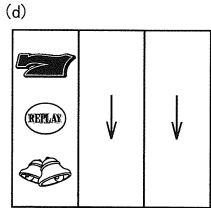
図 6

停止順(左-中-右)

チェリー当選時
(目押し成功)



チェリー当選時
(目押し失敗)

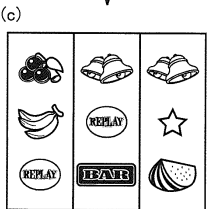
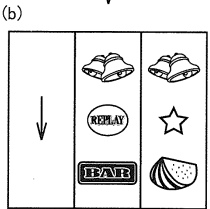
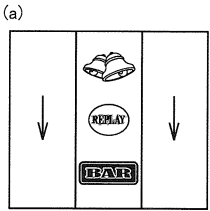


【図 7】

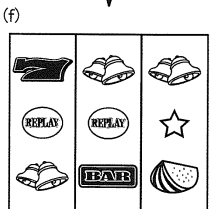
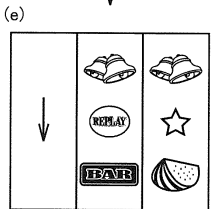
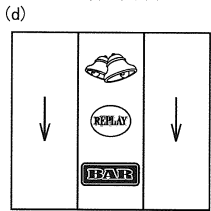
図 7

停止順(中-右-左)

チェリー当選時
(目押し成功)



チェリー当選時
(目押し失敗)

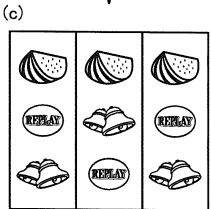
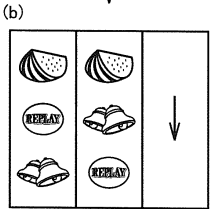
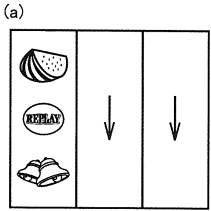


【図 8】

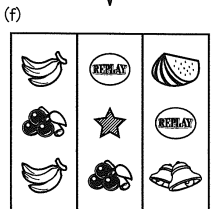
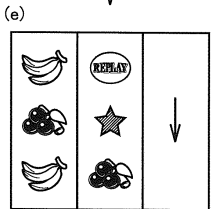
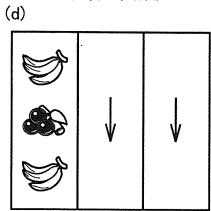
図 8

停止順(左-中-右)

スイカ当選時
(目押し成功)



スイカ当選時
(目押し失敗)



10

20

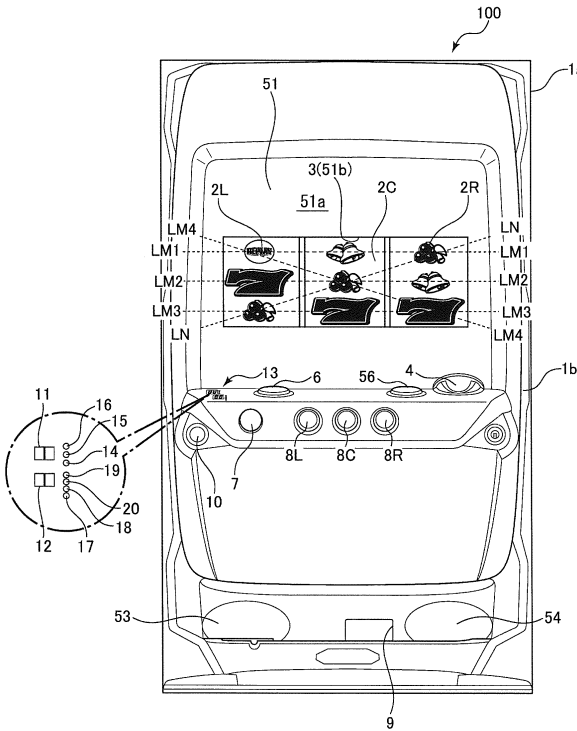
30

40

50

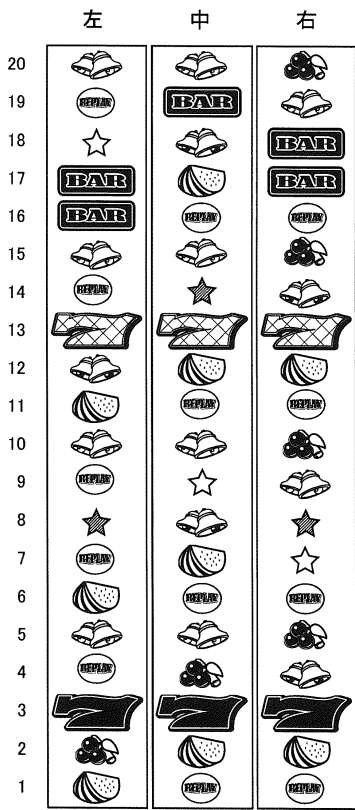
【図 9】

図 9



【図 10】

図 10



10

20

【図 11】

図 11

入賞役の名称	図柄組合せ	払出し枚数
リブ1	赤7 リブ バー	再遊技
	赤7 リブ スイカ	再遊技
	赤7 リブ フラa	再遊技
	青7 リブ バー	再遊技
	青7 リブ スイカ	再遊技
	青7 リブ フラa	再遊技
	フラa リブ バー	再遊技
	フラa リブ スイカ	再遊技
	フラa リブ フラa	再遊技
	フラb リブ バー	再遊技
リブ2	フラb リブ スイカ	再遊技
	フラb リブ フラa	再遊技
	赤7 リブ チェリー	再遊技
リブ3	青7 リブ チェリー	再遊技
	フラa リブ チェリー	再遊技
	フラb リブ チェリー	再遊技
リブ4	赤7 スイカ リブ	再遊技
	青7 スイカ リブ	再遊技
	フラa スイカ リブ	再遊技
	フラb スイカ リブ	再遊技
	赤7 リブ ヘルb	再遊技
	赤7 リブ ヘルa	再遊技
	青7 リブ ヘルb	再遊技
	青7 リブ ヘルa	再遊技
	フラa リブ ヘルb	再遊技
	フラa リブ ヘルa	再遊技
リブ5	フラb リブ ヘルb	再遊技
	フラb リブ ヘルa	再遊技
	赤7 リブ リブ	再遊技
リブ6	青7 リブ リブ	再遊技
	フラa リブ リブ	再遊技
	フラb リブ リブ	再遊技
リブ7	リブ リブ ヘルa	再遊技
	リブ リブ ヘルb	再遊技
	リブ リブ リブ	再遊技
リブ8	リブ リブ リブ	再遊技
	リブ リブ リブ	再遊技
	リブ リブ リブ	再遊技
リブ9	リブ リブ リブ	再遊技
	リブ リブ リブ	再遊技
	リブ リブ リブ	再遊技
	リブ リブ リブ	再遊技

【図 12】

図 12

入賞役の名称	図柄組合せ	払出し枚数
リブ10	赤7 赤7 ヘルb	再遊技
	青7 青7 ヘルb	再遊技
	青7 青7 ヘルb	再遊技
	チェリー 赤7 ヘルb	再遊技
	チェリー 青7 ヘルb	再遊技
	ヘルb 赤7 ヘルb	再遊技
	ヘルb 青7 ヘルb	再遊技
	フラa 赤7 ヘルb	再遊技
	フラb 赤7 ヘルb	再遊技
	フラb 青7 ヘルb	再遊技
リブ11	チェリー リブ ヘルb	再遊技
	ヘルb リブ ヘルb	再遊技
	チェリー 赤7 赤7	再遊技
リブ12	チェリー 赤7 青7	再遊技
	チェリー 赤7 ヘルb	再遊技
	チェリー 青7 ヘルb	再遊技
	チェリー 青7 ヘルb	再遊技
	ヘルb 赤7 赤7	再遊技
	ヘルb 赤7 青7	再遊技
	ヘルb 赤7 ヘルb	再遊技
	ヘルb 青7 ヘルb	再遊技
	ヘルb 青7 ヘルb	再遊技
	ヘルb 青7 ヘルb	再遊技
リブ13	赤7 赤7 リブ	再遊技
	青7 青7 リブ	再遊技
	青7 青7 リブ	再遊技
	フラa 赤7 リブ	再遊技
	フラb 赤7 リブ	再遊技
	フラb 青7 リブ	再遊技
	リブ 赤7 ヘルb	再遊技
	リブ 青7 ヘルb	再遊技
	リブ 青7 ヘルb	再遊技
	リブ ヘルb ヘルb	再遊技
リブ14	リブ ヘルb ヘルb	再遊技
	チェリー チェリー ヘルb	再遊技
	チェリー チェリー ヘルb	再遊技
	チェリー リブ ヘルb	再遊技
	チェリー リブ ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
リブ15	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
リブ16	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
	チェリー フラb ヘルb	再遊技
スチ	スチ スチ ヘルb	再遊技
	スチ スチ ヘルb	再遊技
	スチ スチ ヘルb	再遊技
	スチ スチ ヘルb	再遊技

30

40

50

【図 1 3】

図 1 3

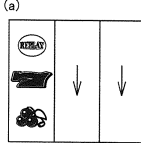
抽選対象役	入賞役の組合せ
スイカ	スイカ
中段チェリーリブ	リブ*1+リブ*15+リブ*16
強チェリーリブ	リブ*1+リブ*2+リブ*15+リブ*16
弱チェリーリブ	リブ*1+リブ*3+リブ*15+リブ*16

【図 1 4】

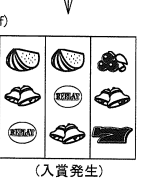
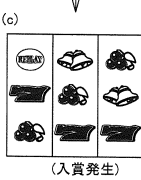
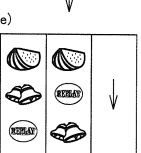
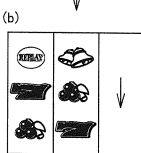
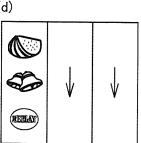
図 1 4

停止順(左-中-右)

強チェリーリブ当選時
(目押し成功)



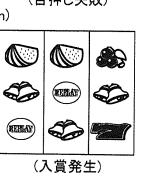
強チェリーリブ当選時
(目押し失敗)



弱チェリーリブ当選時
(目押し成功)



弱チェリーリブ当選時
(目押し失敗)

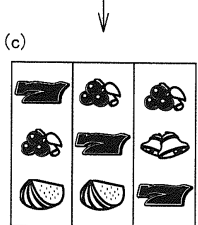
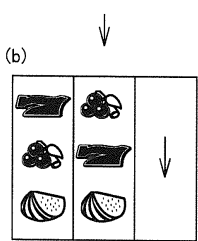
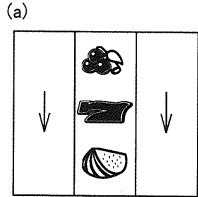


【図 1 5】

図 1 5

停止順(中-左-右)

中段チェリーリブ当選時
(目押し成功)

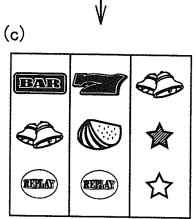
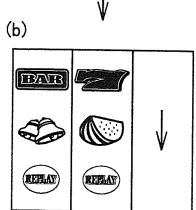
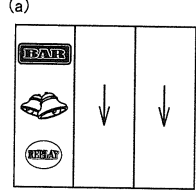


【図 1 6】

図 1 6

停止順(左-中-右)

スイカ当選時
(目押し失敗)



※中リールは必ず
スイカ出現

10

20

30

40

50

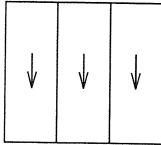
【図 17】

図 17

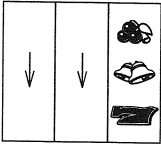
停止順(右-中-左)

チェリーリブ当選時

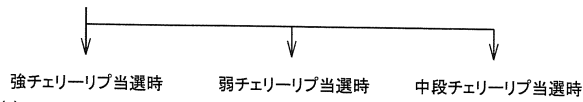
(a)



(b)

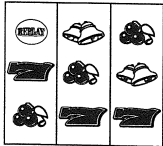


※右リール第1停止で
必ず上段にチェリー出現
この時点では、強・弱・中段
のいずれか不明



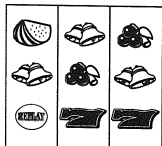
強チェリーリブ当選時

(c)



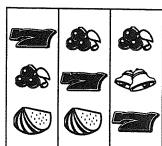
弱チェリーリブ当選時

(d)



中段チェリーリブ当選時

(e)



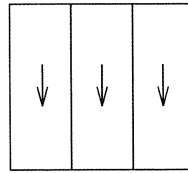
【図 18】

図 18

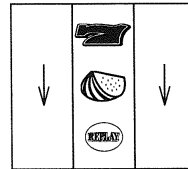
停止順(中-右-左)

スイカ当選時

(a)

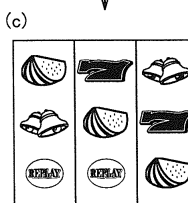


(b)



※中リールは必ず
スイカ出現

(c)



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 6 6 1 5 5 2 1 (J P , B 2)
特開 2 0 2 0 - 2 0 3 1 3 0 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 0 1 9 7 2 3 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 0 9 5 4 5 2 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 0 3 5 9 8 9 (J P , A)
特許第 6 9 0 9 3 4 5 (J P , B 2)
特許第 6 6 8 5 6 6 8 (J P , B 2)
特許第 6 6 8 5 6 6 7 (J P , B 2)
「パチスロ モンスターハンター月下雷鳴」, パチスロ攻略マガジンドラゴン 2014年5月号
 , 株式会社プラントピア, 2014年03月20日, p.8-21, 特に第8頁中ほど左側の「1ライン
」、同頁中ほど右側の「役の構成」、第10頁右側の「チェリーフラグ(リプレイ)」、第1
1頁左下の「レア小役成立時はモード昇格に期待」参照。
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4