

(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2010-227277

(P2010-227277A)

(43) 公開日 平成22年10月14日(2010.10.14)

(51) Int.Cl. F I テーマコード(参考)  
**A63F 5/04 (2006.01)** A63F 5/04 512D 2C082  
 A63F 5/04 516F

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 22 頁)

(21) 出願番号 特願2009-77786(P2009-77786)  
 (22) 出願日 平成21年3月26日(2009.3.26)

(71) 出願人 000108937  
 ダイコク電機株式会社  
 愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番  
 1号 名古屋国際センタービル2階  
 (74) 代理人 100129654  
 弁理士 大池 達也  
 (72) 発明者 向山 幸治  
 愛知県名古屋市中村区那古野一丁目47番  
 1号 名古屋国際センタービル2階 ダイ  
 コク電機株式会社内

最終頁に続く

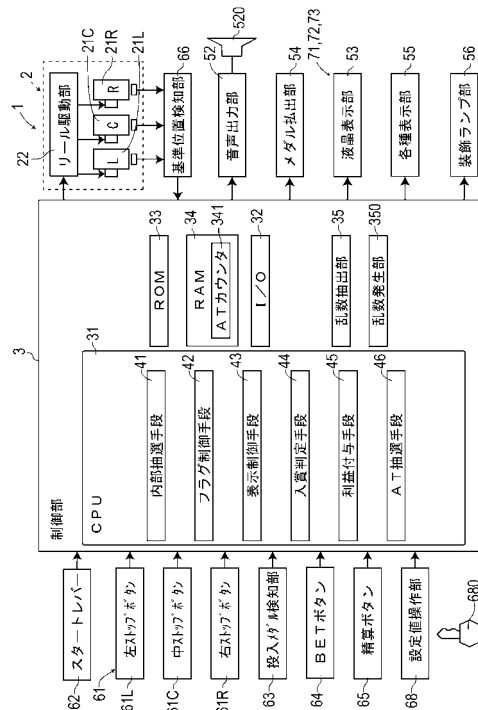
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】入賞を容易にするための報知演出に応じて初級者から上級者まで幅広いレベルの遊技者に適度な緊張感と満足感を与えることができる遊技の興味が高い優れた遊技性のスロットマシンを提供すること。

【解決手段】目押しの不要な特定役と、2箇所のリール21で目押しが必要な第1～第3の所定役のうちいずれか2つと、1箇所のリール21において特定役と共通の役図柄が設定されていると共に1箇所のリール21で目押しが必要な第4～第6の所定役のうちいずれか1つと、が同時当選する場合があるスロットマシン1は、所定の報知条件が成立した場合に限り特定役の役図柄を停止表示させるための第1停止変動表示部及び第2停止変動表示部を報知する報知手段71を備えている。

【選択図】 図8



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

図柄表示領域において複数種類の図柄を所定の配列に従って変動表示する第 1 ~ 第 3 の変動表示部を備えた図柄変動表示手段と、

遊技媒体が投入された状態でゲームを開始するために遊技者が操作するゲーム開始操作手段と、

前記ゲーム開始操作手段が操作されたときに、複数種類の役の中から内部当選役を決定するための内部抽選を実行する内部抽選手段と、

前記図柄変動表示手段による図柄の変動表示を停止させるために遊技者が操作する停止操作手段と、

前記停止操作手段に対する停止操作に応じて、内部当選役に対応する役図柄を予め規定された引込範囲内で引き込んで前記図柄表示領域に停止表示させる表示制御手段と、

前記図柄変動表示手段の各図柄表示領域に停止表示された図柄の組合せが入賞図柄であるか否かを判定する入賞判定手段と、

前記入賞判定手段により入賞図柄であると判定されたときに、当該入賞図柄に対応する利益を遊技者に付与する利益付与手段と、を備えたスロットマシンにおいて、

前記複数種類の役として、

前記第 1 ~ 第 3 の変動表示部全てにおいて停止操作のタイミングに関わらず、対応する役図柄が必ず前記引込範囲内に存在するように配列された特定役と、

前記第 1 の変動表示部において停止操作のタイミングに関わらず、対応する役図柄が必ず前記引込範囲内に存在するように配列される一方、前記第 2 及び第 3 の変動表示部では停止操作のタイミングによっては役図柄が必ずしも前記引込範囲内に存在しないように配列された第 1 の所定役と、

前記第 2 の変動表示部において停止操作のタイミングに関わらず、対応する役図柄が必ず前記引込範囲内に存在するように配列される一方、前記第 1 及び第 3 の変動表示部では停止操作のタイミングによっては役図柄が必ずしも前記引込範囲内に存在しないように配列された第 2 の所定役と、

前記第 3 の変動表示部において停止操作のタイミングに関わらず、対応する役図柄が必ず前記引込範囲内に存在するように配列される一方、前記第 1 及び第 2 の変動表示部では停止操作のタイミングによっては役図柄が必ずしも前記引込範囲内に存在しないように配列された第 3 の所定役と、

前記第 1 の変動表示部に対応する役図柄が前記特定役と共通する一方、前記第 2 及び第 3 の変動表示部のうちのいずれか一方の変動表示部において停止操作のタイミングに関わらず、対応する役図柄が必ず前記引込範囲内に存在するように配列され、他方の変動表示部では停止操作のタイミングによっては役図柄が必ずしも前記引込範囲内に存在しないように配列された第 4 の所定役と、

前記第 2 の変動表示部に対応する役図柄が前記特定役と共通する一方、前記第 1 及び第 3 の変動表示部のうちのいずれか一方の変動表示部において停止操作のタイミングに関わらず、対応する役図柄が必ず前記引込範囲内に存在するように配列され、他方の変動表示部では停止操作のタイミングによっては役図柄が必ずしも前記引込範囲内に存在しないように配列された第 5 の所定役と、

前記第 3 の変動表示部に対応する役図柄が前記特定役と共通する一方、前記第 1 及び第 2 の変動表示部のうちのいずれか一方の変動表示部において停止操作のタイミングに関わらず、対応する役図柄が必ず前記引込範囲内に存在するように配列され、他方の変動表示部では停止操作のタイミングによっては役図柄が必ずしも前記引込範囲内に存在しないように配列された第 6 の所定役と、を含み、

前記内部抽選手段は、

前記特定役、前記第 1 の所定役、前記第 2 の所定役及び前記第 6 の所定役を同時に内部当選役として決定する第 1 の同時当選パターンと、

前記特定役、前記第 1 の所定役、前記第 3 の所定役及び前記第 5 の所定役を同時に内部

10

20

30

40

50

当選役として決定する第 2 の同時当選パターンと、

前記特定役、前記第 2 の所定役、前記第 3 の所定役及び前記第 4 の所定役を同時に内部当選役として決定する第 3 の同時当選パターンと、を発生可能であり、

前記表示制御手段は、

前記第 1 の同時当選パターンが発生したゲームでは、前記第 1 の変動表示部が最初に停止された第 1 停止変動表示部であった場合に前記第 1 の所定役の役図柄を、前記第 2 の変動表示部が第 1 停止変動表示部であった場合に前記第 2 の所定役の役図柄を、前記第 3 の変動表示部が第 1 停止変動表示部であった場合に前記特定役及び前記第 6 の所定役の共通の役図柄を前記図柄表示領域に引き込んで停止表示させ、

前記第 2 の同時当選パターンが発生したゲームでは、前記第 1 の変動表示部が第 1 停止変動表示部であった場合に前記第 1 の所定役の役図柄を、前記第 2 の変動表示部が第 1 停止変動表示部であった場合に前記特定役及び前記第 5 の所定役の共通の役図柄を、前記第 3 の変動表示部が第 1 停止変動表示部であった場合に前記第 3 の所定役の役図柄を前記図柄表示領域に引き込んで停止表示させ、

前記第 3 の同時当選パターンが発生したゲームでは、前記第 1 の変動表示部が第 1 停止変動表示部であった場合に前記特定役及び前記第 4 の所定役の共通の役図柄を、前記第 2 の変動表示部が第 1 停止変動表示部であった場合に前記第 2 の所定役の役図柄を、前記第 3 の変動表示部が第 1 停止変動表示部であった場合に前記第 3 の所定役の役図柄を前記図柄表示領域に引き込んで停止表示させると共に、

前記特定役及び前記第 4 ~ 第 6 の所定役のうちのいずれか一の所定役の共通の役図柄が第 1 停止変動表示部において停止表示された後、前記他方の変動表示部が 2 番目に停止された第 2 停止変動表示部であった場合に前記特定役の役図柄を、前記一方の変動表示部が第 2 停止変動表示部であった場合に前記一の所定役の役図柄を前記図柄表示領域に引き込んで停止表示させるように構成され、

前記第 1 ~ 第 3 の同時当選パターンのうちのいずれかが発生したときに、所定の報知条件が成立した場合に限り前記特定役の役図柄を停止表示させるための第 1 停止変動表示部及び第 2 停止変動表示部を遊技者に報知する報知手段を備えたことを特徴とするスロットマシン。

#### 【請求項 2】

前記報知手段が報知した第 1 停止変動表示部とは異なる変動表示部が最初に停止された場合に、前記第 1 ~ 第 3 の所定役のうち、当該最初に停止された変動表示部の図柄表示領域に停止表示された役図柄に対応する所定役について他の変動表示部に対応する役図柄を報知する補助報知手段を備えてい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】

前記報知手段が報知した第 1 停止変動表示部が実際に最初に停止されて前記特定役及び前記一の所定役の共通の役図柄が停止表示された後、前記報知手段が報知した第 2 停止変動表示部とは異なる変動表示部が 2 番目に停止された場合に、当該一の所定役について残りの変動表示部に対応する役図柄を報知する第 2 補助報知手段を備えていることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のスロットマシン。

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

#### 【0001】

本発明は、内部当選役の入賞を容易にするための報知演出を実行可能なスロットマシンに関する。

#### 【背景技術】

#### 【0002】

従来、内部当選した小役が入賞可能なリールの停止順を抽選で決定するとともに、その停止順を遊技者に報知するスロットマシンが知られている（例えば、特許文献 1 参照。）このスロットマシンの遊技では、報知された停止順に従ってリールを停止して行きさえすれば、確実性高く入賞を獲得できる。

10

20

30

40

50

## 【0003】

また、内部当選した小役の種類を遊技者に報知するスロットマシンも知られている（例えば、特許文献2参照。）。このスロットマシンの遊技では、報知された小役に対応する役図柄を各リールで停止表示できれば入賞を獲得できる。役図柄を停止表示させるためには、タイミング良く停止操作を行う必要がある場合がある。

## 【0004】

しかしながら、前記従来のスロットマシンでは、次のような問題がある。すなわち、停止順を報知するスロットマシンは、特定の図柄を狙って停止させる、いわゆる目押しの巧拙に関わらず入賞を獲得することができるので、目押しが不得手な初級者には好まれるが、上級者にとっては何か物足りない印象を与えてしまうおそれがある。一方、内部当選した小役の種類を報知するスロットマシンでは、確実性高く目押しできないと入賞を獲得できないため、初級者が不満を抱いてしまうおそれがある。

10

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0005】

【特許文献1】特開2001-293141号公報

【特許文献2】特開2002-11150号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0006】

20

本発明は、前記従来の問題点に鑑みてなされたものであり、入賞を容易にするための報知演出に応じて初級者から上級者まで幅広いレベルの遊技者に適度な緊張感と満足感を与えることができる遊技の興趣が高い優れた遊技性のあるスロットマシンを提供しようとするものである。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0007】

本発明は、図柄表示領域において複数種類の図柄を所定の配列に従って変動表示する第1～第3の変動表示部を備えた図柄変動表示手段と、

遊技媒体が投入された状態でゲームを開始するために遊技者が操作するゲーム開始操作手段と、

30

前記ゲーム開始操作手段が操作されたときに、複数種類の役の中から内部当選役を決定するための内部抽選を実行する内部抽選手段と、

前記図柄変動表示手段による図柄の変動表示を停止させるために遊技者が操作する停止操作手段と、

前記停止操作手段に対する停止操作に応じて、内部当選役に対応する役図柄を予め規定された引込範囲内で引き込んで前記図柄表示領域に停止表示させる表示制御手段と、

前記図柄変動表示手段の各図柄表示領域に停止表示された図柄の組合せが入賞図柄であるか否かを判定する入賞判定手段と、

前記入賞判定手段により入賞図柄であると判定されたときに、当該入賞図柄に対応する利益を遊技者に付与する利益付与手段と、を備えたスロットマシンにおいて、

40

前記複数種類の役として、

前記第1～第3の変動表示部全てにおいて停止操作のタイミングに関わらず、対応する役図柄が必ず前記引込範囲内に存在するように配列された特定役と、

前記第1の変動表示部において停止操作のタイミングに関わらず、対応する役図柄が必ず前記引込範囲内に存在するように配列される一方、前記第2及び第3の変動表示部では停止操作のタイミングによっては役図柄が必ずしも前記引込範囲内に存在しないように配列された第1の所定役と、

前記第2の変動表示部において停止操作のタイミングに関わらず、対応する役図柄が必ず前記引込範囲内に存在するように配列される一方、前記第1及び第3の変動表示部では停止操作のタイミングによっては役図柄が必ずしも前記引込範囲内に存在しないように配

50

列された第2の所定役と、

前記第3の変動表示部において停止操作のタイミングに関わらず、対応する役図柄が必ず前記引込範囲内に存在するように配列される一方、前記第1及び第2の変動表示部では停止操作のタイミングによっては役図柄が必ずしも前記引込範囲内に存在しないように配列された第3の所定役と、

前記第1の変動表示部に対応する役図柄が前記特定役と共通する一方、前記第2及び第3の変動表示部のうちのいずれか一方の変動表示部において停止操作のタイミングに関わらず、対応する役図柄が必ず前記引込範囲内に存在するように配列され、他方の変動表示部では停止操作のタイミングによっては役図柄が必ずしも前記引込範囲内に存在しないように配列された第4の所定役と、

10

前記第2の変動表示部に対応する役図柄が前記特定役と共通する一方、前記第1及び第3の変動表示部のうちのいずれか一方の変動表示部において停止操作のタイミングに関わらず、対応する役図柄が必ず前記引込範囲内に存在するように配列され、他方の変動表示部では停止操作のタイミングによっては役図柄が必ずしも前記引込範囲内に存在しないように配列された第5の所定役と、

前記第3の変動表示部に対応する役図柄が前記特定役と共通する一方、前記第1及び第2の変動表示部のうちのいずれか一方の変動表示部において停止操作のタイミングに関わらず、対応する役図柄が必ず前記引込範囲内に存在するように配列され、他方の変動表示部では停止操作のタイミングによっては役図柄が必ずしも前記引込範囲内に存在しないように配列された第6の所定役と、を含み、

20

前記内部抽選手段は、

前記特定役、前記第1の所定役、前記第2の所定役及び前記第6の所定役を同時に内部当選役として決定する第1の同時当選パターンと、

前記特定役、前記第1の所定役、前記第3の所定役及び前記第5の所定役を同時に内部当選役として決定する第2の同時当選パターンと、

前記特定役、前記第2の所定役、前記第3の所定役及び前記第4の所定役を同時に内部当選役として決定する第3の同時当選パターンと、を発生可能であり、

前記表示制御手段は、

前記第1の同時当選パターンが発生したゲームでは、前記第1の変動表示部が最初に停止された第1停止変動表示部であった場合に前記第1の所定役の役図柄を、前記第2の変動表示部が第1停止変動表示部であった場合に前記第2の所定役の役図柄を、前記第3の変動表示部が第1停止変動表示部であった場合に前記特定役及び前記第6の所定役の共通の役図柄を前記図柄表示領域に引き込んで停止表示させ、

30

前記第2の同時当選パターンが発生したゲームでは、前記第1の変動表示部が第1停止変動表示部であった場合に前記第1の所定役の役図柄を、前記第2の変動表示部が第1停止変動表示部であった場合に前記特定役及び前記第5の所定役の共通の役図柄を、前記第3の変動表示部が第1停止変動表示部であった場合に前記第3の所定役の役図柄を前記図柄表示領域に引き込んで停止表示させ、

前記第3の同時当選パターンが発生したゲームでは、前記第1の変動表示部が第1停止変動表示部であった場合に前記特定役及び前記第4の所定役の共通の役図柄を、前記第2の変動表示部が第1停止変動表示部であった場合に前記第2の所定役の役図柄を、前記第3の変動表示部が第1停止変動表示部であった場合に前記第3の所定役の役図柄を前記図柄表示領域に引き込んで停止表示させると共に、

40

前記特定役及び前記第4～第6の所定役のうちのいずれか一の所定役の共通の役図柄が第1停止変動表示部において停止表示された後、前記他方の変動表示部が2番目に停止された第2停止変動表示部であった場合に前記特定役の役図柄を、前記一方の変動表示部が第2停止変動表示部であった場合に前記一の所定役の役図柄を前記図柄表示領域に引き込んで停止表示させるように構成され、

前記第1～第3の同時当選パターンのうちのいずれかが発生したときに、所定の報知条件が成立した場合に限り前記特定役の役図柄を停止表示させるための第1停止変動表示部

50

及び第2停止変動表示部を遊技者に報知する報知手段を備えたことを特徴とするスロットマシンにある(請求項1)。

【0008】

本発明のスロットマシンは、いずれかの同時当選パターンが発生したときに前記特定役に対応する役図柄を停止表示させるための第1停止変動表示部及び第2停止変動表示部を遊技者に報知可能な前記報知手段を備えている。この報知手段は、前記所定の報知条件が成立した場合に限り前記特定役に対応する第1停止変動表示部及び第2停止変動表示部を遊技者に報知する。

【0009】

このスロットマシンの遊技では、前記特定役に対応する第1停止変動表示部及び第2停止変動表示部が報知された場合には、当該第1停止変動表示部を最初に停止させ、当該第2停止変動表示部を2番目に停止させるという停止順に従うだけで、いわゆる目押しが不得手な初級者であっても前記特定役を確実性高く入賞できる。一方、前記特定役に対応する第1停止変動表示部及び第2停止変動表示部が報知されない場合には、遊技者が実際に各変動表示部を停止させる順番が前記特定役に対応する第1停止変動表示部及び第2停止変動表示部と一致しない場合が多くなる。

10

【0010】

前記特定役に対応する第1停止変動表示部とは異なる変動表示部が最初に停止された場合には、当該最初に停止された変動表示部において前記第1～前記第3の所定役のうちのいずれかに対応する役図柄が停止表示されることになる。例えば、前記第1の同時当選パターンが発生したときの前記第1停止変動表示部は前記第3の変動表示部になる。このとき、前記第1の変動表示部が最初に停止された場合には前記第1の所定役に対応する役図柄が停止表示され、前記第2の変動表示部が最初に停止された場合には前記第2の所定役に対応する役図柄が停止表示されることになる。

20

【0011】

ここで、前記第1～前記第3の所定役については、それぞれ、前記第1～前記第3の変動表示部が停止操作のタイミングによらず役図柄を停止できる唯一の変動表示部となっている。それ故、前記のごとく最初に停止された変動表示部で対応する役図柄が停止表示された前記第1～前記第3の所定役のいずれかを入賞させるためには、他の2つの変動表示部をタイミング良く停止させて対応する役図柄を停止表示させる必要がある。

30

【0012】

次に、前記特定役に対応する第1停止変動表示部が最初に停止されて前記特定役及び前記第4～前記第5の所定役のうちのいずれか一の所定役の共通の役図柄が停止表示された後、前記特定役に対応する第2停止変動表示部とは異なる変動表示部が2番目に停止された場合について説明する。このとき、残りの2つの変動表示部のうちの1つは、前記特定役に対応する第2停止変動表示部となっており、他の1つは、停止操作タイミングによらず前記一の所定役に対応する役図柄が停止表示され得る変動表示部となっている。この変動表示部は、前記一の所定役についての前記一方の変動表示部、すなわち停止操作のタイミングに関わらず当該一の所定役に対応する役図柄が必ず、前記引込範囲内に属する変動表示部である。

40

【0013】

例えば、前記第1の同時当選パターンが発生したときに前記特定役に対応する第1停止変動表示部に当たる前記第3の変動表示部が最初に停止された後、前記一方の変動表示部が2番目に停止された場合には前記第6の所定役に対応する役図柄が停止表示される。このときには、前記他方の変動表示部において前記一の所定役に対応する役図柄を停止できれば入賞を獲得できる。この他方の変動表示部については、停止操作のタイミングによっては前記一の所定役の役図柄が前記引込範囲内に存在しないように図柄が配列されている。そのため、前記第4～前記第6の所定役のいずれかである前記一の所定役を入賞させるためには、当該他方の変動表示部をタイミング良く停止させて対応する役図柄を停止表示させる必要がある。

50

## 【0014】

このように本発明のスロットマシンによれば、初級者及び上級者の双方に対して適度な満足感を与つつ前記特定役あるいは前記所定役の入賞頻度を変動させ、遊技の興趣を高めることが可能になる。

## 【0015】

本発明のスロットマシンとしては、メダルやコインを遊技媒体とした狭義のスロットマシンのほか、パチンコ玉を遊技媒体としたパロット(R)などであっても良い。

また、前記第1～第3の所定役の入賞難易度に差を設けることも良い。入賞難易度の高い所定役ほど、前記利益付与手段が付与する利益の有利益度合いが高くなるように設定することも良い。同様に、前記第4～第6の所定役の入賞難易度に差を設けることも良い。入賞難易度の高い所定役ほど、前記利益付与手段が付与する利益の有利益度合いが高くなるように設定することも良い。

10

## 【0016】

また、前記報知手段が報知した第1停止変動表示部とは異なる変動表示部が最初に停止された場合に、前記第1～第3の所定役のうち、当該最初に停止された変動表示部の図柄表示領域に停止表示された役図柄に対応する所定役について他の変動表示部に対応する役図柄を報知する補助報知手段を備えていることが好ましい(請求項2)。

この場合には、前記第1～第3の変動表示部のうちのいずれか2つの変動表示部においてタイミング良く停止操作できれば、前記第1～第3の所定役のうちのいずれかを入賞させることができる。

20

## 【0017】

また、前記報知手段が報知した第1停止変動表示部が実際に最初に停止されて前記特定役及び前記一の所定役の共通の役図柄が停止表示された後、前記報知手段が報知した第2停止変動表示部とは異なる変動表示部が2番目に停止された場合に、当該一の所定役について残りの変動表示部に対応する役図柄を報知する第2補助報知手段を備えていることが好ましい(請求項3)。

この場合には、前記第4～第6の変動表示部のうちのいずれか1つの変動表示部においてタイミング良く停止操作できれば、前記第4～第6の所定役のうちのいずれかを入賞させることができる。

30

## 【発明の効果】

## 【0018】

本発明のスロットマシンは、入賞を容易にするための報知演出に応じて初級者から上級者まで幅広いレベルの遊技者に適度な緊張感と満足感を与えることができる遊技の興趣が高い優れた遊技性のあるスロットマシンである。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0019】

【図1】実施例1における、スロットマシンの外観を示す正面図。

【図2】実施例1における、入賞ラインを説明する説明図。

【図3】実施例1における、スロットマシンの役、入賞図柄、利益を示す説明図。

【図4】実施例1における、10枚役Dの入賞図柄の組み合わせを説明する説明図。

40

【図5】実施例1における、10枚役E～Gの6種類ずつの入賞図柄を説明する説明図。

【図6】実施例1における、リールの外周に配置された図柄の配列を展開して示す展開図。

【図7】実施例1における、遊技状態が遷移する様子を説明するための状態遷移図。

【図8】実施例1における、スロットマシンの電気的な構成を示すブロック図。

【図9】実施例1における、10枚役の同時当選パターン毎の第1停止リールに応じた入賞可能役の振り分けを説明するための説明図。

【図10】実施例1における、AT発生中のRT中画面を示す正面図。

【図11】実施例1における、AT非発生中のRT中画面を示す正面図。

【図12】実施例1における、報知された第1停止リールが停止されなかった場合に表示

50

されるRT中画面を示す正面図。

【図13】実施例1における、報知された第2停止リールが停止されなかった場合に示されるRT中画面を示す正面図。

【発明を実施するための形態】

【0020】

本発明の実施の形態につき、以下の実施例を用いて具体的に説明する。

(実施例1)

本例は、AT(アシストタイム)を発生可能なスロットマシン1に関する例である。この内容について、図1~図13を用いて説明する。

【0021】

10

まず、本例のスロットマシン1の外観的な構成について、図1を参照して説明する。スロットマシン1では、遊技者に対面する前面部分が、略矩形状の図柄表示窓11を略中央に設けた前面枠体10によって形成されている。前面枠体10は、図柄表示窓11の上側に、液晶表示部53、左右一対のスピーカ520及び装飾ランプ部56を配置してなる。図柄表示窓11の下側には、スロットマシン1の基部をなすベース部100が形成されている。図柄表示窓11の右側には、メダル払出数を表示する払出数表示部551、及びクレジット数を表示するクレジット表示部552が配置されている。

【0022】

ベース部100は、遊技者から奥まって位置する図柄表示窓11に対して相対的に張り出すように形成されている。ベース部100は、図柄表示窓11に隣り合う上部にテーブル状の操作面14を有し、メダルを払い出すメダル受け皿15を下端部に有し、操作面14とメダル受け皿15との間に操作パネル13を有している。

20

【0023】

操作面14には、クレジット機能によりクレジット(貯留)されたメダルを投入するためのベットボタン64と、クレジットされたメダルを払い出させるための精算ボタン65と、メダルを直接投入するためのメダル投入口630とが配置されている。操作パネル13には、リール21(変動表示部)の図柄変動を開始させるためのスタートレバー62(ゲーム開始操作手段)と、図柄変動を停止させるためのストップボタン61(停止操作手段)とが配置されている。

【0024】

30

ベットボタン64は、クレジットされたメダルの中から3枚のメダルを投入するためのボタンである。ベットボタン64は、投入数3を表す3ベット信号を発生する。ただし、残りのクレジットが2又は1である場合には、2ベット信号又は1ベット信号を発生し、クレジットがゼロの場合は、ベット信号を発生しない。

【0025】

スタートレバー62は、遊技者の操作に応じてリール21の制御信号であるゲーム開始信号を発生する操作レバーである。スロットマシン1では、メダルの直接投入、あるいはベットボタン64の操作によりゲームに必要なメダルが投入されたことを前提としてスタートレバー62が有効状態に設定される。なお、リプレイ役が入賞した場合には、メダルの直接投入、あるいはベット操作がされなくても自動的にメダルが投入された状態、すなわち次のゲームを開始可能な状態が設定される。

40

【0026】

図柄表示窓11は、図柄表示領域110L、C、Rを含む表示窓である。各図柄表示領域110L、C、Rは、いずれも3図柄分の図柄表示領域である。図柄表示窓11全体では、3行3列よりなる2次元マトリクス状に配置された9図柄分の図柄表示領域が形成されている。図柄表示窓11は、遊技者側から図柄20が見えるように、窓全体が透明な樹脂プレートにより形成されている。2次元マトリクス状に9個の図柄20が配置される図柄表示領域においては、入賞の対象となる入賞図柄の並び方向である入賞ライン211~214が設定されている。

【0027】

50

本例の入賞ラインは、図 2 に示すごとく、対角方向の入賞ライン 2 1 1、2 1 2、V 字状の入賞ライン 2 1 4、及び逆 V 字状の入賞ライン 2 1 3 よりなる 4 ラインにより構成されている。両側の図柄表示領域 1 1 0 L、R においては中抜き 3 図柄幅の上段下段の 2 図柄が入賞ライン上に位置する一方、真ん中の図柄表示領域 1 1 0 C においては 3 図柄のうち中段の 1 図柄のみが入賞ライン上に位置している。

#### 【 0 0 2 8 】

各図柄表示領域 1 1 0 L、C、R の裏側には、図柄変動表示手段 2 を構成するリール 2 1 L、C、R がそれぞれ配置されている。詳しくは図 6 を参照して後述するごとくりール 2 1 L、C、R は、円柱形状をなし、その外周面に略一定の間隔を空けて 2 1 個の図柄 2 0 が配置された回転式のリールである。なお、リール 2 1 としては、本例の回転式のリールに代えて、液晶ディスプレイに図柄を変動表示する画像式のリールを採用することもできる。

10

#### 【 0 0 2 9 】

ストップボタン 6 1 は、図 1 に示すごとく、遊技者の操作に応じてリール 2 1 の制御信号である変動停止信号を発生させる操作ボタンである。本例のストップボタン 6 1 は、左リール 2 1 L に対応する左ストップボタン 6 1 L、中リール 2 1 C に対応する中ストップボタン 6 1 C、及び右リール 2 1 R に対応する右ストップボタン 6 1 R を組み合わせてなる。

#### 【 0 0 3 0 】

スピーカ 5 2 0 及び装飾ランプ部 5 6 は、音あるいは光により遊技を演出するための演出手段である。

20

払出数表示部 5 5 1 は、入賞時のメダル払出数を表示する表示部である。

クレジット表示部 5 5 2 は、クレジット機能によりクレジット（貯留）されたメダル数を表示する表示部である。

#### 【 0 0 3 1 】

液晶表示部 5 3 は、液晶ディスプレイよりなる。本例の液晶表示部 5 3 は、1 0 枚役の同時当選に応じた報知演出等を実行する報知手段 7 1、補助報知手段 7 2 及び第 2 補助報知手段 7 3 としての機能を備えている。なお、報知手段 7 1 が表示する R T 中画面 7 1 0、7 1 5、補助報知手段 7 2 が表示する R T 中画面 7 2 0、第 2 補助報知手段 7 3 が表示する R T 中画面 7 2 5 の内容については、図 1 0 ~ 図 1 3 を参照して後で詳しく説明する。

30

#### 【 0 0 3 2 】

次に、本例のスロットマシン 1 の役、各リール 2 1 における図柄配列、遊技性について説明する。

本例のスロットマシン 1 では、図 3 に示すごとく、ボーナス役（B I G、R E G）、1 0 枚役 A ~ G を含む複数種類の小役、及びリプレイ役が設定されている。図 3 では、左列に各役の名称を、中列に各役に対応する図柄 2 0 の組合せである入賞図柄を、右列に入賞に応じて遊技者に付与される利益を示してある。スロットマシン 1 では、後述する内部抽選手段 4 1（図 8 参照。）により内部当選した役が内部当選役になる。

#### 【 0 0 3 3 】

ここで、1 0 枚役 A ~ G の入賞図柄を説明する。本例では、1 0 枚役 A が特定役、1 0 枚役 B ~ D が第 1 ~ 第 3 の所定役、1 0 枚役 E ~ G が第 4 ~ 第 6 の所定役となっている。

40

特定役である 1 0 枚役 A の入賞図柄を構成する役図柄としては、各リール 2 1 L、C、R について図柄「オレンジ」が設定されている。

#### 【 0 0 3 4 】

第 1 ~ 第 3 の所定役である 1 0 枚役 B ~ D の入賞図柄を構成する役図柄は、いずれか 1 箇所のリールで図柄「R」であり、他のリールでは 3 種類の図柄「B A R」のうちのいずれかとなっている。例えば、1 0 枚役 D の入賞図柄としては、図 4 に示すごとく、左リール 2 1 L 及び中リール 2 1 C における 3 種類の「B A R」の全組合せである 9 通りを右リール 2 1 R の図柄「R」に対して組み合わせた 9 種類の入賞図柄が設定されている。なお

50

、1回のゲームで内部当選可能な10枚役Dは、9種類の入賞図柄に対応する9種類の10枚役Dのうちのいずれか1種類となっている。10枚役B(C)についても同様に9種類の入賞図柄があり、この9種類の10枚役B(C)のいずれか1種類が個別に内部当選し得る。

#### 【0035】

第4～第6の所定役である10枚役E～Gの入賞図柄を構成する役図柄は、図5に示すごとく、いずれか1箇所のリールにおいて10枚役Aと共通の図柄「オレンジ」であり、他の2箇所のリールのうちの1箇所(他方の変動表示部)が特定種類の図柄「BAR」であって、他の1箇所(一方の変動表示部)が任意の種類の図柄「BAR」となっている。10枚役E～Gが内部当選した際の入賞図柄としては、同図に示すごとく、それぞれ、3種類の入賞図柄を1グループとして全18種類、6グループずつ設定されている。例えば、10枚役Eの入賞図柄のうち左リール21Lの図柄は、18種類、6グループ全てに渡り「オレンジ」で共通している。一方、中リール21C及び右リール21Rの図柄は、半分当たる9種類、3グループで特定種類の図柄「BAR」(中リール21C)と任意の種類の図柄「BAR」(右リール21R)との組合せとなっており、残り半分の9種類、3グループで任意の種類の図柄「BAR」(中リール21C)と特定種類の図柄「BAR」(右リール21R)との組合せとなっている。10枚役E～Gは、6グループのうち何れか2つ以上のグループが同時に内部当選することはなく、必ず何れか1グループのみが内部当選し、入賞可能となる。

#### 【0036】

なお、図5に示す各グループが個別に内部当選する本例に代えて、各グループに属する3種類がそれぞれ内部当選するように構成しても良い。この場合、各グループに属する3種類が必ず同時に内部当選するように構成すると共に、このような同時当選が発生した際は他のグループにおける内部当選が同時に発生しないように構成する必要がある。このように構成すれば、本例と同様の作用効果を実現できる。

#### 【0037】

各リール21L、C、Rでは、図6に示すごとく図柄が配列されている。左リール21L及び右リール21Rでは、図柄「オレンジ」の最大間隔、及び図柄「R」の最大間隔がいずれも6図柄となっている。ここで、本例のスロットマシン1では、後述するごとくりール21が停止する際の引込範囲として4図柄分に相当する範囲が設定されている。また、前述するごとく図柄表示領域110L、Rでは、中抜き3図柄幅に渡って入賞ラインが設定されている。したがって、左リール21L及び右リール21Rにおける図柄「オレンジ」及び図柄「R」は、停止操作のタイミングに関わらず必ず引込範囲内に存在し、入賞ライン上に停止表示させ得る図柄となっている。

#### 【0038】

3種類の図柄「BAR」については、左リール21L及び右リール21Rで6図柄間隔を空けて1図柄ずつ配列されている。特定種類の図柄「BAR」は、目押しが必要な図柄である一方、停止操作タイミングによらず必ず引込範囲内にいずれかの「BAR」が存在し得る。それ故、任意の種類の図柄「BAR」は、停止操作のタイミングによらず入賞ライン上に停止させ得る図柄となっている。

#### 【0039】

中リール21Cでは、図柄「オレンジ」の最大間隔、及び図柄「R」の最大間隔がいずれも4図柄となっている。一方、リール21が停止する際の引込範囲は4図柄分である。それ故、中リール21Cにおける図柄「オレンジ」及び図柄「R」は、停止操作のタイミングに関わらず必ず引込範囲内に存在し、入賞ライン上に停止表示させ得る図柄となっている。

#### 【0040】

特定種類の図柄「BAR」については、中リール21Cにおける最大間隔が5図柄以上となっており、目押しが必要な図柄となっている。一方、図柄「BAR」の種類が問われない場合には、最大間隔が4図柄となっている。それ故、中リール21Cにおける任意の

種類の図柄「BAR」は、停止操作のタイミングによらず必ず引込範囲内に存在し、入賞ライン上に停止させ得る図柄となっている。

【0041】

さらに、左リール21L及び右リール21Rでは、図柄「オレンジ」と図柄「R」との間隔、及び図柄「R」といずれかの「BAR」との間隔が、図柄表示領域110L、Rの表示範囲を超える2図柄以上に設定されている。また、左リール21L及び右リール21Rでは、図柄「オレンジ」といずれかの「BAR」とが必ず隣り合うように配列されている。したがって、中抜き3図柄幅の上段下段に入賞ラインが設定された左リール21L及び右リール21Rでは、図柄「オレンジ」、図柄「R」及びいずれかの「BAR」のうちの2種類が同時に入賞ライン上に停止表示されることがない。

10

【0042】

また、中リール21Cに対応する図柄表示領域110Cでは、中段の1図柄のみに対して入賞ラインが設定されている。したがって、中リール21Cでは、図柄「オレンジ」、図柄「R」及びいずれかの「BAR」のうちの2種類が同時に入賞ライン上に停止表示されることがない。

【0043】

本例のスロットマシン1では、図柄「オレンジ」のゾロ目が入賞図柄である10枚役Aが全てのリール21において目押しの必要がない特定役となっている。また、目押しの必要のない図柄「R」と、目押しの必要な特定種類の図柄「BAR」との組合わせが入賞図柄である10枚役B～Dは、いずれか2箇所のリール21において目押しを必要とする第1～第3の所定役となっている。さらに、10枚役Aとの共通の図柄「オレンジ」と、目押しの必要な特定種類の図柄「BAR」と、目押しが必要でない任意の種類の図柄「BAR」との組合わせが入賞図柄である10枚役E～Gは、いずれか1箇所のリール21においてのみ目押しを必要とする第4～第6の所定役となっている。

20

【0044】

次に、本例のスロットマシン1の遊技性について、図7を用いて説明する。スロットマシン1が発生する遊技状態としては、通常状態、RT状態、BIGボーナス状態及びREGボーナス状態の4種類がある。そして、これらの遊技状態は、予め定められた移行条件の成立に応じて切り換えられる。なお、同図では、BIGボーナス状態及びREGボーナス状態をまとめてボーナス状態と表記してある。

30

【0045】

(RT状態)

RT状態は、ボーナス状態の終了後に発生し、10枚役B～Dの取りこぼし図柄が停止表示されたとき、あるいはボーナス役が内部当選したときに終了する。RT状態は、リプレイ役の内部当選確率が通常状態の1/7.3に対して1/1.3と高く設定された有利な遊技状態である。このRT状態では、10枚役の同時当選時の報知演出が実行される状態であるAT(アシストタイム)が併せて発生する場合がある。ATが発生すれば、10枚役B～Dの取りこぼしを未然に回避でき、RT状態を長く継続できる可能性が高くなる。なお、10枚役B～Dの取りこぼし図柄は、10枚役B～Dが内部当選したゲームで入賞が発生しなかった場合に停止表示される図柄であり、図柄「R」が2箇所のリール21で停止表示されたハズレ図柄である。

40

【0046】

スロットマシン1の遊技では、RT状態へ移行する際、10枚役の同時当選時の報知回数(報知演出の実行回数)を決定するためのAT抽選が実行される。1回以上の報知回数が決定されたときにATが開始され、決定された報知回数の消化に応じてATが終了する。ATが発生中のRT状態では、10枚役の同時当選時に必ず報知演出が実行される。

【0047】

(BIGボーナス状態)

BIGボーナス状態は、BIGの入賞に応じて発生する最も有利な遊技状態である。終了条件としては、メダルの払出数が365枚を超えたことが設定されている。

50

( R E G ボーナース状態 )

R E G ボーナース状態は、R E G の入賞に応じて発生する有利な遊技状態である。終了条件としては、メダルの払出数が 1 2 0 枚を超えたことが設定されている。

【 0 0 4 8 】

次に、本例のスロットマシン 1 の電氣的な構成について、図 8 を参照して説明する。スロットマシン 1 の全体動作を制御する制御部 3 に対しては、既出の構成のほか、メダル投入口 6 3 0 ( 図 1 ) を介して直接投入されたメダルを検知する投入メダル検知部 6 3、リール 2 1 と共に図柄変動表示手段 2 を構成するリール駆動部 2 2、リール 2 1 の回転位置を検知する基準位置検知部 6 6、メダルを払い出すメダル払出部 5 4、払出数表示部 5 5 1 やクレジット数表示部 5 5 2 を含む各種表示部 5 5、遊技者の有利度合いを表す設定値を設定するための設定値操作部 6 8、及びスピーカ 5 2 0 を制御する音声出力部 5 2 等が電氣的に接続されている。

10

【 0 0 4 9 】

投入メダル検知部 6 3 は、メダル投入口 6 3 0 から直接投入されたメダルの検知部である。投入メダル検知部 6 3 は、メダル投入部 6 3 0 からメダルが投入される毎にインサート信号を出力する。なお、本例のスロットマシン 1 では、メダルの直接投入、あるいはベットボタン 6 4 の操作等により 3 枚のメダルが投入されたときに、スタートレバー 6 2 が有効な状態に設定され、新たなゲームを開始可能な状態となる。

【 0 0 5 0 】

リール駆動部 2 2 は、ステップ単位で制御可能なステッピングモータ ( 図示略 ) を含み、このステッピングモータの回転駆動力によりリール 2 1 を回転駆動する手段である。

20

基準位置検知部 6 6 は、各リール 2 1 L、C、R について基準位置片の通過を検知し、検知信号を出力する検知部である。

【 0 0 5 1 】

メダル払出部 5 4 は、入賞に応じて所定数 ( 図 3 参照。 ) のメダルを払い出す払出部である。

設定値操作部 6 8 は、設定キー 6 8 0 を利用して、ボーナス役等の内部当選確率が異なる 6 段階の設定値を変更するための操作部である。

【 0 0 5 2 】

制御部 3 は、図 8 に示すごとく、C P U 3 1 と、メモリ手段である R O M 3 3、R A M 3 4 と、入出力インターフェースとしての I / O 部 3 2 と、内部抽選用の乱数を抽出する乱数抽出部 3 5 と、乱数を発生する乱数発生部 3 5 0 とを有している。C P U 3 1 は、R O M 3 3 から読み込みしたソフトウェアプログラムを実行することにより、内部当選役を抽選する内部抽選手段 4 1、内部当選役に対応する内部当選フラグを制御するフラグ制御手段 4 2、リール 2 1 を制御する表示制御手段 4 3、入賞図柄を判定する入賞判定手段 4 4、入賞に応じた利益を付与する利益付与手段 4 5、A T 発生中の報知回数を決定するための A T 抽選を実行する A T 抽選手段 4 6 としての各機能を実現する。

30

【 0 0 5 3 】

メモリ手段である R A M 3 4 の記憶領域には、報知演出の残報知回数をカウントするための A T カウンタ 3 4 1 が設定されている。A T カウンタ 3 4 1 のカウンタ値である残報知回数は、A T 抽選により決定された報知回数が加算される一方、報知演出が実行される毎に 1 ゲームずつ減算される。

40

【 0 0 5 4 】

メモリ手段である R O M 3 3 は、内部抽選手段 4 1 が内部当選役の抽選に用いる内部当選役抽選テーブル ( 図示略 )、表示制御手段 4 3 がリール 2 1 の停止制御に用いるリール制御テーブル ( 図示略 )、及び報知回数を決定するための A T 抽選に用いる A T 抽選テーブル ( 図示略 ) を記憶している。

【 0 0 5 5 】

図示しないリール制御テーブルは、入賞ライン上に停止可能な停止位置を規定したテーブルである。

50

図示しないA T抽選テーブルは、10枚役の同時当選ゲームにおける報知回数を抽選により決定するための抽選テーブルである。A T抽選テーブルでは、0～128回までの各報知回数に対応する当選乱数が規定されている。

【0056】

内部当選役抽選テーブルは、0～65535の内部抽選用の乱数のうち、各役の当選乱数の範囲が規定されたデータテーブルである。内部当選役抽選テーブルとしては、通常状態に適用されるテーブルと、R T状態に適用されるテーブルと、ボーナス状態に適用されるテーブルと、がある。

【0057】

通常状態及びR T状態用の内部当選役抽選テーブルでは、10枚役の同時当選を発生させる同時当選乱数が規定されている。同時当選乱数としては、10枚役A・B・C・G（図3参照。）の同時当選乱数と、10枚役A・B・D・Fの同時当選乱数と、10枚役A・C・D・Eの同時当選乱数と、がある。また、R T状態用の内部当選役抽選テーブルでは、通常状態用の内部当選役抽選テーブルと比べてリプレイ役の当選乱数が多く設定されている。

10

【0058】

ボーナス状態用の内部当選役抽選テーブルでは、0～65535の乱数の大部分が10枚役Aの当選乱数となっている。それ故、この内部当選役抽選テーブルが適用されるボーナス状態では、目押しの必要がなく入賞が容易な10枚役Aが高い頻度で内部当選し得る。

20

【0059】

前記乱数抽出部35は、図8に示すごとく、内部抽選用の乱数及びA T抽選用の乱数を抽出する部分である。乱数抽出部35は、乱数発生部350が発生する整数の中から乱数を抽出する。乱数発生部350は、所定範囲に属する整数が発生する部分である。乱数抽出部35は、乱数発生部350が発生する整数を乱数として抽出する。乱数としては、内部抽選手段41が内部当選役を抽選するための0～65535の範囲の内部抽選用の乱数と、報知回数を抽選するための所定範囲のA T抽選用の乱数とがある。乱数抽出部35は、スタートレバー62の操作に応じたゲーム開始信号を契機として内部抽選用の乱数を抽出し、R T状態への移行に応じてA T抽選用の乱数を抽出する。

【0060】

内部抽選手段41は、図8に示すごとく、内部抽選により内部当選役を決定し、その内部当選役に対応する内部当選フラグを成立させる手段である。内部抽選手段41は、内部当選役抽選テーブル（図示略）に規定された各役の当選乱数に対して内部抽選用の乱数を照合し、内部当選役を決定する。内部抽選手段41は、前記内部当選役抽選テーブルのうちのいずれかを遊技状態に応じて選択的に利用する。

30

【0061】

フラグ制御手段42は、内部抽選手段41が決定した内部当選役に対応する内部当選フラグを制御する手段である。フラグ制御手段2は、ボーナス役以外の他の役の内部当選フラグについては、当該内部当選フラグが初めて成立したゲームで入賞したか否かに関わらず次のゲームを開始するまでにオフ状態にリセットする。したがって、ボーナス役以外の各役が内部当選したゲームで入賞しなかった場合、全て取りこぼしとなる。一方、ボーナス役の内部当選フラグであるボーナス役フラグについては、入賞するまで、内部当選フラグの成立状態が次のゲームに順次、持ち越され、入賞に応じてオフ状態にリセットされる。

40

【0062】

A T抽選手段46は、10枚役の同時当選に応じた報知回数を決定するためのA T抽選を実行する手段である。A T抽選手段46は、ボーナス状態の終了に応じたR T状態への移行時にA T抽選を実行する。具体的には、R T状態への移行時に抽出されたA T抽選用の乱数を前記A T抽選テーブルと照合することで報知回数を決定する。決定された報知回数は、前記A Tカウンタ341の残報知回数に加算される。本例では、A T発生のための

50

所定の報知条件として、A T抽選における1回以上の報知回数の当選が設定されている。

【0063】

表示制御手段43は、図8に示すごとく、ゲーム開始信号に応じてリール21の図柄変動を開始すると共に、変動停止信号に応じてリール21の図柄変動を停止させる手段である。表示制御手段43は、リール駆動部22を構成するステップモータに制御パルスを入力し、1パルス毎に1ステップずつステップモータを回転させる。表示制御手段43は、リール駆動部22に入力した制御パルス数、すなわちステップモータが回転したステップ数をカウントする。特に、本例の表示制御手段43は、各リール21の基準位置片の検知信号を取り込むごとにステップ数をゼロリセットすることで、直近の検知信号の後に生じたステップ数をカウントしている。

10

【0064】

表示制御手段43は、規則(遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則)等が定める所定の引込範囲内の図柄を入賞ライン上に停止させる、いわゆる引込制御を実行する手段である。本例では、前記のごとく、引込範囲として4図柄分に相当する範囲が設定されている。表示制御手段43は、変動停止信号を取り込みした際のステップ数に基づいて、入賞ライン211上に瞬間的に位置する図柄20であるビタ図柄を計算する。さらに、そのビタ図柄及び引込範囲に属する4図柄の合計5図柄の中から停止すべき図柄を決定する。表示制御手段43は、以上のように決定した停止すべき図柄を引き込んでリール21を停止させる。

20

【0065】

入賞判定手段44は、3基のリール21L、C、Rが停止表示する図柄の組合せが所定の入賞図柄であるか否かを判定する手段である。具体的には、入賞判定手段44は、3基のリール21L、C、Rを横断するように設定された入賞ライン211~214上に停止した図柄の組合せに応じて入賞役を判定する。入賞判定手段44は、各リール21L、C、Rが停止した後、対応する各ステップモータ(リール駆動部22)のステップ数を取り込む。入賞判定手段44は、このステップ数に基づき入賞ライン211~214上に停止した図柄20の種類を求め、その図柄20の組合せについて入賞役が成立するか否かを判定する。

30

【0066】

利益付与手段45は、入賞判定手段44により判定された入賞役に応じた利益を付与する手段である。例えば、ボーナス役が入賞役である場合には、利益付与手段45は、ボーナス状態の発生という利益を付与する。また、例えば、10枚役が入賞役である場合には10枚のメダルの払い出しという利益を付与する。

40

【0067】

次に、10枚役の同時当選ゲームにおける第1停止リール(第1停止変動表示部)に応じた入賞可能役の振り分けについて、図9を参照して説明する。スロットマシン1では、前述したごとくボーナス状態を除く遊技状態において、第1~第3の所定役である10枚役B~Dのうちのいずれか2つの役と、特定役である10枚役Aと、第4~第6の所定役である10枚役E~Gのいずれかが同時当選し得る。10枚役の同時当選パターンとしては、同図中「組合せ」欄に示すごとく、10枚役A・B・C・Gが同時当選するパターン(第1の同時当選パターン)、10枚役A・B・D・Fが同時当選するパターン(第2の同時当選パターン)、及び10枚役A・C・D・Eが同時当選するパターン(第3の同時当選パターン)がある。

50

【0068】

ここで、10枚役B、C、Dについては、それぞれ、右リール21R、中リール21C、左リール21Lが目押しの不要な図柄「R」に対応するリールとなっている。それ故、同図中「第1停止振り分け」欄に示すごとく、最初に停止操作されたリール21に応じて入賞可能性が残る10枚役が振り分けられる。例えば、10枚役A・B・C・Gが同時当選した場合、第1停止リールが右リール21Rであるときは10枚役A及び10枚役Gの共通の役図柄が入賞ライン上に停止し得る。第1停止リールが中リール21Cであるときは

50

10枚役Cの役図柄が入賞ライン上に停止し得る。第1停止リールが左リール21Lであるときは10枚役Bの役図柄が入賞ライン上に停止し得る。

【0069】

なお、10枚役A及び10枚役E～Gのうちのいずれか一の所定役の共通の役図柄が第1停止リールで停止表示された場合、残りの2箇所のリール21のうちのどちらが2番目に停止されるかに応じて、その第2停止リールで停止表示される役図柄が異なってくる。当該一の所定役である10枚役の入賞図柄のうち特定種類の「BAR」に対応するリール21（他方の変動表示部）が第2停止リールとなった場合は、10枚役Aの役図柄が引き込まれて停止する。当該一の所定役である10枚役の入賞図柄のうち任意の種類「BAR」に対応するリール21（一方の変動表示部）が第2停止リールとなった場合は、前記一の所定役である10枚役E～Gのうちのいずれかに対応する役図柄が引き込まれて停止する。

10

【0070】

次に、報知手段71による報知演出画面であるRT中画面710、715、補助報知手段72による報知演出画面であるRT中画面720、第2補助報知手段73による報知演出画面であるRT中画面725について、図10～図13を用いて説明する。報知手段71は、特定役である10枚役Aに対応する第1停止リール、第2停止リールを報知等する手段である。一方、補助報知手段72及び第2補助報知手段73は、報知手段71により報知された手順に従ってリール21が停止されなかった場合に報知演出を実行する手段である。補助報知手段72は、所定役である10枚役B～Dのいずれかを入賞させるための報知演出を実行する。第2補助報知手段73は、10枚役E～Gのいずれかを入賞させるための報知演出を実行する。

20

【0071】

なお、図10～図13に例示される報知演出画面は、10枚役A・B・C・Gの同時当選パターンが発生した時の報知例であり、10枚役Aに対応する第1停止リールが右リール21R、第2停止リールが左リール21Lとなっている。また、同時当選している10枚役Gは、図5中の右列、上から2段目の3種類の入賞図柄（図13参照。）のグループに対応する役である。

【0072】

図10のRT中画面710は、AT発生中の前記10枚役の同時当選ゲームで表示される報知演出画面である。RT中画面710は、同時当選した10枚役A（特定役）を入賞させるために最初に停止すべき第1停止リール（第1停止変動表示部）等を報知する。RT中画面710は、RT状態下で10枚役A・B・C・Gが同時当選した際、ATカウンタ341の残報知回数が1回以上であるときに液晶表示部53に表示される。

30

【0073】

RT中画面710は、RT状態の発生中である旨を表示する状態表示欄711と、同時当選した10枚役Aに対応する第1停止リール（第1停止変動表示部）及び第2停止リール（第2停止変動表示部）を報知する停止順報知欄712と、RT状態の継続ゲーム数を示すRT継続ゲーム数表示欄713と、ボーナス状態の開始後の差枚数（払出数 - 投入数）を示す差枚数表示欄714と、を組み合わせる。

40

【0074】

図11のRT中画面715は、AT非発生中に10枚役の同時当選が発生した場合に、同時当選が発生した旨のみを報知する報知演出画面である。RT中画面715は、RT状態の発生中である旨を表示する状態表示欄716と、10枚役の同時当選パターンが発生した旨を報知する同時当選報知欄717と、RT状態の継続ゲーム数を示すRT継続ゲーム数表示欄718と、ボーナス状態の開始後の差枚数（払出数 - 投入数）を示す差枚数表示欄719と、を組み合わせる。図10のRT中画面710とは異なり、RT中画面715では10枚役の同時当選のみが報知され、第1停止リール等の報知はない。

【0075】

図12に示すRT中画面720は、RT中画面710の表示後、第1停止リールが誤操

50

作された際に表示される画面である。このような誤操作は、例えば、ストップボタン 6 1 の押し込みが不十分で停止操作が検知されなかった場合等、何らかの理由により発生し得る。この R T 中画面 7 2 0 は、R T 中画面 7 1 0 と同様、A T 発生中の R T 状態下で表示される。R T 中画面 7 1 0 との相違点は、表示タイミングの違いと、報知対象役の違いである。R T 中画面 7 1 0 が全リール 2 1 の変動中に表示されるのに対して、R T 中画面 7 2 0 はいずれか 1 箇所のリール 2 1 が停止された後に表示される。また、R T 中画面 7 1 0 の報知対象役が特定役である 1 0 枚役 A であるのに対し、R T 中画面 7 2 0 の報知対象役は第 1 ~ 第 3 の所定役である 1 0 枚役 B ~ D のいずれかとなっている。

【 0 0 7 6 】

R T 中画面 7 2 0 は、R T 状態の発生中である旨を表示する状態表示欄 7 2 1 と、1 0 枚役 B ~ D のうちのいずれかの入賞図柄を報知する入賞図柄報知欄 7 2 2 と、R T 状態の継続ゲーム数を示す R T 継続ゲーム数表示欄 7 2 3 と、ボーナス状態の開始後の差枚数（払出数 - 投入数）を示す差枚数表示欄 7 2 4 と、を組み合わせる。

10

【 0 0 7 7 】

同図の R T 中画面 7 2 0 は、1 0 枚役 A ・ B ・ C ・ G の同時当選パターン時に、R T 中画面 7 1 0 による 1 0 枚役 A に対応する第 1 停止リールの報知にも関わらず、実際に最初に停止されたリールが左リール 2 1 L であったときの報知例である。左リール 2 1 L が最初に停止されると、1 0 枚役 B の役図柄である「R」が入賞ライン上に引き込まれて停止する。そうすると、1 0 枚役 A ・ C ・ G の入賞可能性が消滅し、1 0 枚役 B のみ入賞可能性が残される。R T 中画面 7 2 0 は、入賞可能性が残された 1 0 枚役 B の入賞図柄を報知する。

20

【 0 0 7 8 】

図 1 3 に示す R T 中画面 7 2 5 は、R T 中画面 7 1 0 の表示に応じて第 1 停止リールが正しく操作された後、第 2 停止リールが誤操作された際に表示される画面である。R T 中画面 7 2 5 は、R T 中画面 7 2 0 と同様、A T 発生中の R T 状態下で表示される。R T 中画面 7 2 0 との相違点は、表示タイミングの違いと、報知対象役の違いである。R T 中画面 7 2 0 が第 1 停止リールの停止後に表示されるのに対して、R T 中画面 7 2 5 は第 2 停止リールの停止後に表示される。また、R T 中画面 7 2 0 の報知対象役が 1 0 枚役 B ~ D のいずれかであるのに対し、R T 中画面 7 2 5 の報知対象役は第 4 ~ 第 6 の所定役である 1 0 枚役 E ~ G のいずれか（一の所定役）となっている。

30

【 0 0 7 9 】

R T 中画面 7 2 5 は、R T 状態の発生中である旨を表示する状態表示欄 7 2 6 と、1 0 枚役 E ~ G のうちのいずれかの入賞図柄を報知する入賞図柄報知欄 7 2 7 と、R T 状態の継続ゲーム数を示す R T 継続ゲーム数表示欄 7 2 8 と、ボーナス状態の開始後の差枚数（払出数 - 投入数）を示す差枚数表示欄 7 2 9 と、を組み合わせる。

【 0 0 8 0 】

同図の R T 中画面 7 2 5 は、1 0 枚役 A ・ B ・ C ・ G の同時当選パターン発生時の R T 中画面 7 1 0 による 1 0 枚役 A に対応する第 2 停止リールの報知にも関わらず、右リール 2 1 R に続いて中リール 2 1 C が 2 番目に停止されたときの報知例である。右リール 2 1 R が最初に停止されると 1 0 枚役 A 及び 1 0 枚役 G の共通の役図柄である「オレンジ」が停止表示され、2 番目に中リール 2 1 C が停止されると 1 0 枚役 G に対応する任意の種類「BAR」が停止表示される。これにより、1 0 枚役 A の入賞可能性が消滅し、1 0 枚役 G の入賞可能性のみ残される。R T 中画面 7 2 5 は、入賞可能性が残された 1 0 枚役 G の入賞図柄を報知する。

40

【 0 0 8 1 】

以上のように構成された本例のスロットマシン 1 の遊技において 1 0 枚役が同時当選したとき、リール 2 1 の停止順によって何れか 1 つの 1 0 枚役を入賞できる可能性がある。同時当選する 1 0 枚役の中には、入賞させるために目押しが全く不要な 1 0 枚役 A と、1 箇所のリール 2 1 で目押しが必要な 1 0 枚役 E ~ G と、2 箇所のリール 2 1 で目押しが必要な 1 0 枚役 B ~ D と、が含まれている。

50

## 【 0 0 8 2 】

A T発生中では、特定役である10枚役Aを入賞させるための停止順(10枚役Aに対応する第1停止リール及び第2停止リール)が遊技者に報知される。10枚役Aの停止順が報知された場合には、目押しが不得手な初級者であっても容易に入賞を獲得できる。

一方、A Tが発生していない場合、10枚役Aに対応する第1停止リール及び第2停止リールと、実際に遊技者が停止させたリール21とが偶然一致した場合には10枚役Aの入賞を獲得できる。しかし、他のリール21が最初に停止された場合には10枚役Aの入賞可能性が消滅する。このときは、第2停止リール、第3停止リールでタイミング良く目押しできた場合に限って、第1～第3の所定役である10枚役B～Dのいずれかを入賞させることができる。ただし、A Tが発生していない場合には、遊技者が目押しすべき図柄を認識することができない。この場合には、目押しの巧拙に関わらず、10枚役B～Dが入賞するか否かは全くの偶然に委ねられることになる。

10

## 【 0 0 8 3 】

さらに、10枚役Aに対応する第1停止リールをたまたま最初に停止できた場合であっても、10枚役Aに対応する第2停止リール以外のリール21が2番目に停止された場合も10枚役Aの入賞可能性が消滅する。このときは、第3停止リールでタイミング良く目押しできた場合に限って、第4～第6の所定役である10枚役E～Gのいずれかを入賞させることができる。ただし、A Tが発生していない場合には、遊技者が目押しすべき図柄を認識することができないので、10枚役B～Dの場合と同様、10枚役E～Gが入賞するか否かは全くの偶然に委ねられることになる。

20

## 【 0 0 8 4 】

また、本例のロットマシン1では、10枚役Aに対応する第1停止リール等が報知されたにも関わらず、報知された手順通りにリール21が停止されなかった場合、補助報知手段72又は第2補助報知手段73により第2停止リール、第3停止リールで目押しすべき図柄が報知される。それ故、ロットマシン1によれば、所定役である10枚役B～Gの入賞可能性を高めることができる。

## 【 0 0 8 5 】

このように、本例のロットマシン1は、入賞を容易にするための報知演出に応じて初級者から上級者まで幅広いレベルの遊技者に適度な緊張感と満足感を与えることができる遊技の興趣が高い優れた遊技性のロットマシンである。

30

## 【 0 0 8 6 】

なお、本例は、3種類の10枚役が同時当選する場合のみを設定した例である。これに代えて、いずれかの10枚役が単独で当選するパターンを設定することも良い。

また、第1～第3の所定役である10枚役B～Dについてそれぞれ9種類の入賞図柄を設定したが、10枚役B～Dに対応する入賞図柄の種類数としては少なくとも2種類以上であれば良い。

## 【 0 0 8 7 】

また、本例は、第4～第6の所定役である10枚役E～Gについてそれぞれ3種類ずつ6グループ、計18種類の入賞図柄を設定すると共に、各グループが個別に内部当選するように構成した例である。10枚役E～Gのグループ数としては、本例の6グループに限定されず、2グループ以上であれば良い。

40

## 【 0 0 8 8 】

なお、本例は、R T状態においてA Tを発生させた例であるが、通常状態でA Tが発生する場合を設定しても良い。

また、本例は、R T状態への移行時にA T抽選を実行した例である。A T抽選の実行タイミングとしてはR T状態への移行時に限定されない。例えば、ボーナス状態の開始時や、ボーナス状態の発生中にA T抽選を実行しても良い。

## 【 0 0 8 9 】

以上、実施例1のごとく前記第1及び第2の発明の具体例を詳細に説明したが、これらの具体例は、特許請求の範囲に含まれる技術の一例を開示しているにすぎない。言うま

50

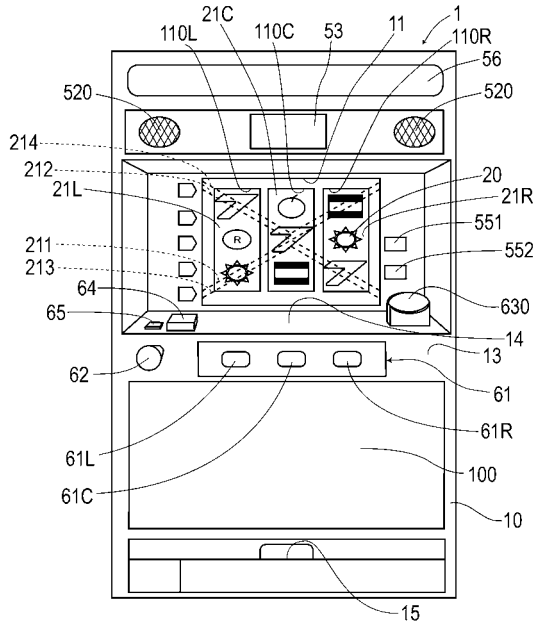
でもなく、具体例の構成や数値等によって、特許請求の範囲が限定的に解釈されるべきではない。特許請求の範囲は、公知技術や当業者の知識等を利用して前記具体例を多様に変形あるいは変更した技術を包含している。

【符号の説明】

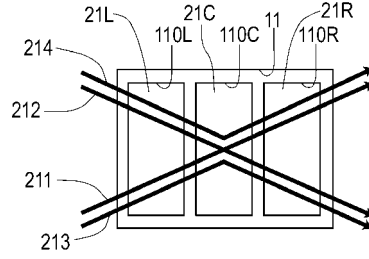
【0090】

- 1 スロットマシン
- 11 図柄表示窓
- 110 図柄表示領域
- 2 図柄変動表示手段
- 21 リール 10
- 20 図柄
- 3 制御部
- 35 乱数抽出部
- 41 内部抽選手段
- 42 フラグ制御手段
- 43 表示制御手段
- 44 入賞判定手段
- 45 利益付与手段
- 46 A T 抽選手段
- 53 液晶表示部 20
- 61 停止操作手段（ストップボタン）
- 62 ゲーム開始操作手段（スタートレバー）
- 71 報知手段
- 710、715 R T 中画面
- 72 補助報知手段
- 73 第2補助報知手段
- 720、725 R T 中画面

【 図 1 】



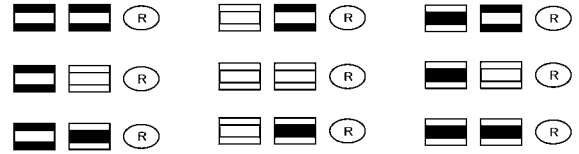
【 図 2 】



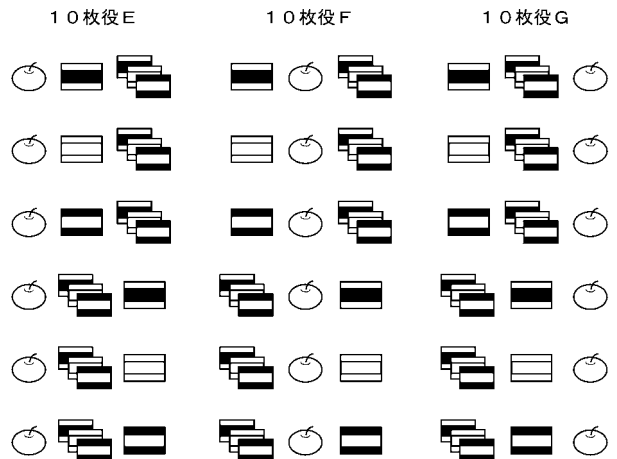
【 図 3 】

役	入賞図柄	利益
B I G		0 + B I G
R E G		0 + R E G
10枚役A		10
10枚役B		10
10枚役C		10
10枚役D		10
10枚役E		10
10枚役F		10
10枚役G		10
3枚役	any  any	3
1枚役		1
リプレイ役1		リプレイ
リプレイ役2		リプレイ

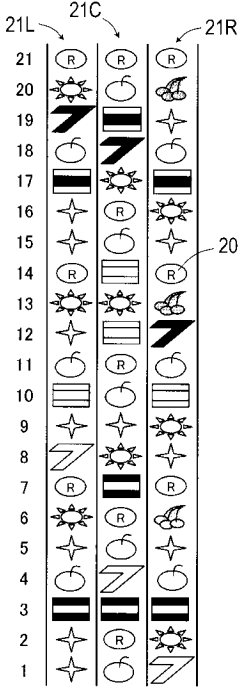
【 図 4 】



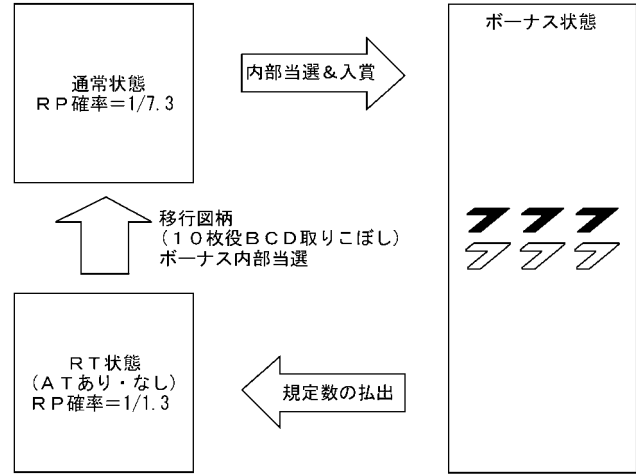
【 図 5 】



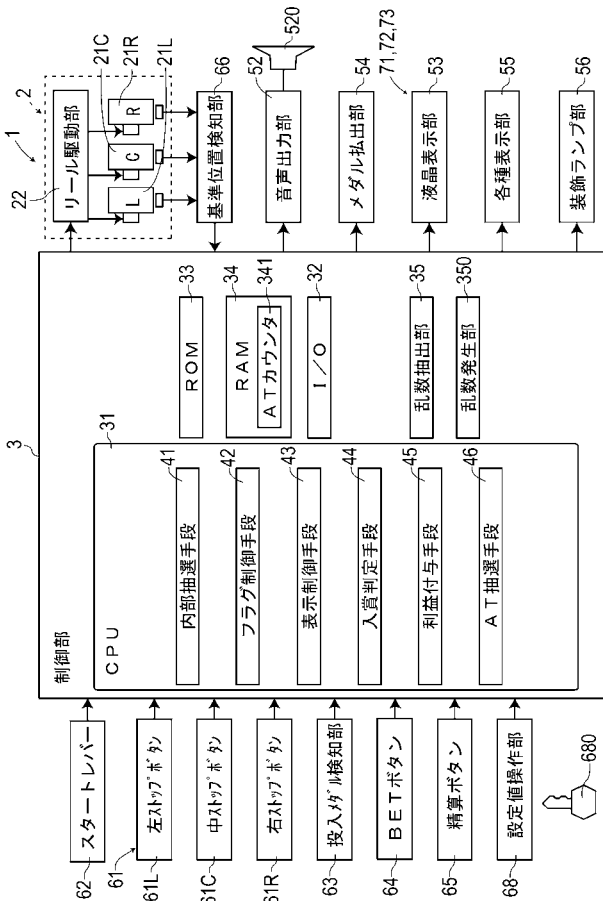
【図6】



【図7】



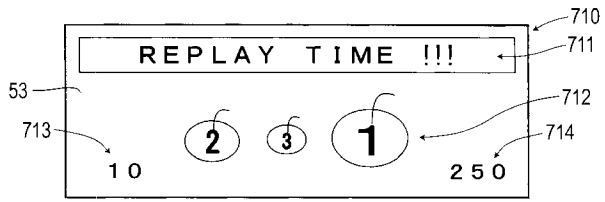
【図8】



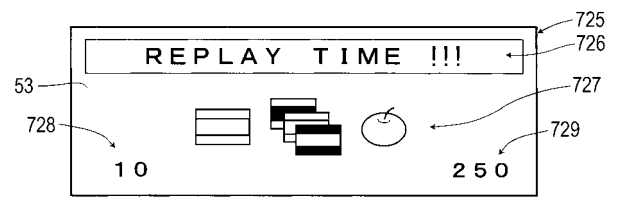
【図9】

組合せ	第1停止振分け		
	左	中	右
A・B・C・G	B	C	A・G
A・B・D・F	D	A・F	B
A・C・D・E	A・E	C	D

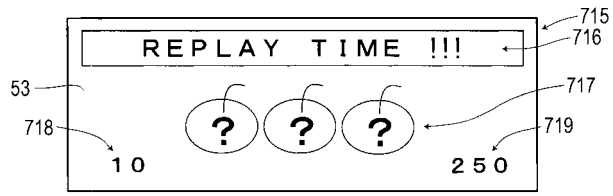
【 図 1 0 】



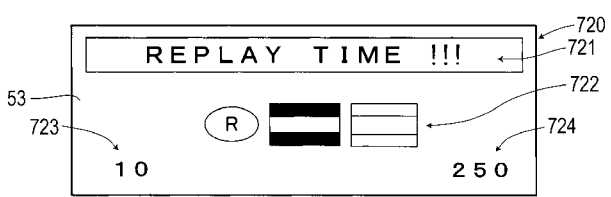
【 図 1 3 】



【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



---

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC32 AC36 AC52 AC77  
AC82 BA02 BA03 BA13 BA17 BA35 BA37 BB02 BB16 BB78  
BB93 CA02 CA23 CA25 CB04 CB23 CB32 CC01 CC12 CC24  
CD12 CD18