

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6623398号
(P6623398)

(45) 発行日 令和1年12月25日(2019.12.25)

(24) 登録日 令和1年12月6日(2019.12.6)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 6 5 1

請求項の数 2 (全 26 頁)

(21) 出願番号 特願2016-242910 (P2016-242910)
 (22) 出願日 平成28年12月15日 (2016.12.15)
 (65) 公開番号 特開2018-94186 (P2018-94186A)
 (43) 公開日 平成30年6月21日 (2018.6.21)
 審査請求日 平成31年3月28日 (2019.3.28)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390031772
 株式会社オリンピア
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 (74) 代理人 100135666
 弁理士 原 弘晃
 (74) 代理人 100131680
 弁理士 竹内 健一
 (72) 発明者 都筑 崇弘
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内
 (72) 発明者 長沢 隆
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

審査官 金子 和孝

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

外周面に特定図柄を含む複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、
 役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、
 前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として内部抽選の結果に応じた
 様式で回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、
 前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せ
 が有効ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定処理を行
 う入賞判定手段と、

役が入賞した場合に、入賞した役に対応した入賞時処理を実行する入賞時処理手段と、
 遊技の進行状況に応じて画像表示装置に演出画像を表示させる制御を行う演出制御手段
 と、を備え、

内部抽選で第1の抽選結果を得た場合には、当選した役に対応する入賞形態を示す図柄
 組合せに前記特定図柄が含まれておらず、

内部抽選で第2の抽選結果を得た場合には、当選した役に対応する入賞形態を示す図柄
 組合せに前記特定図柄が含まれておらず、

前記演出制御手段が、

回転中のリールが存在している状況で、前記特定図柄を示す表示物または前記特定図柄
 を模した図柄を示す表示物のいずれかである特定表示物を含む演出画像を前記画像表示装
 置に表示させる場合に、内部抽選で前記第1の抽選結果を得た遊技では、全てのリールが

10

20

停止した状況でも演出画像において特定表示物の表示を継続可能とし、内部抽選で前記第2の抽選結果を得た遊技では、全てのリールが停止した状況において特定表示物が表示されていないように、演出画像を変化させることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

外周面に特定図柄を含む複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、

前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定処理を行う入賞判定手段と、

役が入賞した場合に、入賞した役に対応した入賞時処理を実行する入賞時処理手段と、遊技の進行状況に応じて画像表示装置に演出画像を表示させる制御を行う演出制御手段と、を備え、

内部抽選で第1の抽選結果を得た場合には、当選した役に対応する入賞形態を示す図柄組合せに前記特定図柄が含まれており、

内部抽選で第2の抽選結果を得た場合には、当選した役に対応する入賞形態を示す図柄組合せに前記特定図柄が含まれておらず、

前記演出制御手段が、

回転中のリールが存在している状況で、前記特定図柄を示す表示物または前記特定図柄を模した図柄を示す表示物のいずれかである特定表示物を含む演出画像を前記画像表示装置に表示させる場合に、内部抽選で前記第1の抽選結果を得た遊技では、全てのリールが停止した状況でも演出画像において特定表示物の表示を継続可能とし、内部抽選で前記第2の抽選結果を得た遊技では、前記複数のリールのうち最後に停止するリールに対応する停止操作に関連づけて特定表示物を含まない演出画像に変化させることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を獲得するための遊技を行うものである。また、この種の遊技機は、遊技者の回転開始操作を契機として、内部抽選を行うとともに複数のリールの回転を開始させ、遊技者の停止操作契機として、内部抽選の結果に応じた態様で複数のリールを停止させる制御を行っている。そして、遊技の結果は、複数のリールが停止した状態における有効ライン上に表示された図柄組合せによって判定され、遊技の結果に応じてメダル等の払い出しが行われる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2007-282951号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、上記のような遊技機において、有効ライン上に役の入賞形態を示す図柄組合せが表示された場合に特定の無効ラインに特定の図柄組合せを表示させる場合がある（特

10

20

30

40

50

許文献 1 参照)。このような場合に全てのリールが停止している状態で特定の図柄組合せを遊技者に印象づけるような演出が行われると、特定の図柄組合せによって役が入賞したと遊技の結果を誤認するおそれがある。また前述のような無効ラインに表示された図柄組合せによって遊技結果の誤認を招く場合のみならず、遊技に関する誤認の発生を様々な状況下において防ぐ必要がある。

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技に関する誤認の発生を防止する技術を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、外周面に特定図柄を含む複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定処理を行う入賞判定手段と、役が入賞した場合に、入賞した役に対応した入賞時処理を実行する入賞時処理手段と、遊技の進行状況に応じて画像表示装置に演出画像を表示させる制御を行う演出制御手段と、を備え、内部抽選で第 1 の抽選結果を得た場合には、当選した役に対応する入賞形態を示す図柄組合せに前記特定図柄が含まれており、内部抽選で第 2 の抽選結果を得た場合には、当選した役に対応する入賞形態を示す図柄組合せに前記特定図柄が含まれておらず、前記演出制御手段が、回転中のリールが存在している状況で、前記特定図柄を示す表示物または前記特定図柄を模した図柄を示す表示物のいずれかである特定表示物を含む演出画像を前記画像表示装置に表示させる場合に、内部抽選で前記第 1 の抽選結果を得た遊技では、全てのリールが停止した状況でも演出画像において特定表示物の表示を継続し、内部抽選で前記第 2 の抽選結果を得た遊技では、全てのリールが停止した状況において特定表示物が表示されていないように演出画像を変化させる遊技機に関するものである。

【0007】

本発明では、回転中のリールが存在している状況で、特定図柄を示す表示物（または特定図柄を模した図柄を示す表示物）である特定表示物を含む演出画像を画像表示装置に表示させることによって特定図柄が表示され得ることを示唆する。そして本発明では、特定図柄が役の入賞形態を示す図柄組合せに含まれている役が当選している第 1 の抽選結果を得た遊技では、全てのリールが停止した状況でも特定表示物の表示を継続するが、この場合には、当該遊技において当選した役に対応する図柄組合せを構成する図柄を報知しているに過ぎないため遊技に関する誤認を発生させるものではない。一方、特定図柄が入賞形態を示す図柄組合せに含まれていない役のみが当選している第 2 の抽選結果を得た遊技では、全てのリールが停止した状況において特定表示物が表示されていないように演出画像を変化させることにより、当該遊技において当選した役の入賞形態を示す図柄組合せに特定図柄が含まれていないにも関わらずに特定図柄を入賞形態に含む当選役が得られた遊技であったと遊技者が誤認することを防ぐことができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図 2】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図 3】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【図 4】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

【図 5】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図 6】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移を説明する図である。

【図 7】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの停止態様を説明する図である。

10

20

30

40

50

【図8】本発明の実施形態の遊技機における演出画像を説明する図である。

【図9】本発明の実施形態の遊技機における演出画像を説明する図である。

【図10】本発明の実施形態の遊技機における演出画像の生成手法を説明する図である。

【図11】本発明の実施形態の遊技機における制御手法を説明する図である。

【図12】本発明の実施形態の遊技機における制御手法を説明する図である。

【図13】本発明の実施形態の遊技機における制御手法を説明する図である。

【図14】本発明の実施形態の遊技機における制御手法を説明する図である。

【図15】本発明の実施形態の遊技機における制御手法を説明する図である。

【図16】本発明の実施形態の遊技機における制御手法を説明する図である。

【図17】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における演出画像の生成手法を説明する図である。 10

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【0010】

1. 構成

図1は、本発明の実施形態に係る遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【0011】

本実施形態の遊技機は、いわゆるスロットマシンあるいは回胴式遊技機と呼ばれるもので、メダルを遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。 20

【0012】

本実施形態の遊技機は、収納箱BX、前面上扉UD、および前面下扉DDからなる箱形の筐体内に第1リールR1～第3リールR3（複数のリール）からなるリールユニットが収められている。また筐体内のリールユニットの下部には、メダルの払出装置としてのホッパーユニット（図示省略）が収められている。また本実施形態の遊技機の筐体内には、CPU、ROM（情報記憶媒体の一例）、RAM等を搭載し、遊技機の動作を制御する制御基板も収められている。

【0013】

図1に示す第1リールR1～第3リールR3は、それぞれ外周面が一定の間隔で21の領域（各領域を「コマ」と称する）に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また第1リールR1～第3リールR3は、ステッピングモータ（リール駆動手段：図示省略）に軸支されており、それぞれステッピングモータの軸周りに回転駆動され、ステッピングモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位（所定の回転角度単位、所定の回転量単位）で停止可能に設けられている。すなわち本実施形態の遊技機では、ステッピングモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第1リールR1～第3リールR3を回転駆動し、制御基板から駆動パルスの供給が断たれると、ステッピングモータの回転が停止することに伴って第1リールR1～第3リールR3が停止する。 40

【0014】

前面上扉UDと前面下扉DDとは個別に開閉可能に設けられており、前面上扉UDには第1リールR1～第3リールR3の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓DWが設けられている。第1リールR1～第3リールR3の停止状態では、第1リールR1～第3リールR3それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち、外周面上に連続して配列されている3つの図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）を遊技機の正面から表示窓DWを通じて観察できるようになっている。

【0015】

また本実施形態の遊技機では、表示窓DWを通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せ

10

20

30

40

50

によって有効ラインが設定される。なお本実施形態の遊技機では、1回の遊技について必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が3枚に設定され、規定投入数に相当するメダルが投入されると、第1リールR1の中段、第2リールR2の中段、および第3リールR3の中段によって構成される有効ラインL1が有効化される。

【0016】

そして遊技結果は表示窓DW内の有効ラインに停止表示された図柄組合せによって判断され、有効ライン上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合には、その役が入賞したものとしてホッパーユニットからメダルの払い出し等が行われる。

【0017】

また前面上扉UDには、遊技情報表示部DSが設けられている。遊技情報表示部DSは、LED、ランプ、7セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計等の各種遊技情報が表示される。

【0018】

また前面上扉UDには、遊技演出を行うための液晶ディスプレイLCD（画像表示装置の一例）が設けられている。この液晶ディスプレイLCDには、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像（または画像）が表示される。また本実施形態の遊技機では、前面上扉UDや前面下扉DDに対して、遊技演出を行うためのスピーカ（図示省略）が複数設けられている。このスピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

10

20

【0019】

また前面下扉DDには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（貯留）されたメダルを投入する操作を行うためのベットボタン（投入操作手段）B0、第1リールR1～第3リールR3を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行うためのスタートレバー（遊技開始操作手段）SL、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタン（停止操作手段）B1～B3などが設けられている。

30

【0020】

本実施形態の遊技機では、遊技者がメダルをメダル投入口MIに投入するか、ベットボタンB0を押下する操作を行うことで、第1リールR1～第3リールR3の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバーSLを押下すると、制御基板において第1リールR1～第3リールR3をステッピングモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数値を用いた内部抽選が行われ、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件に、ストップボタンB1～B3の押下操作が許可（有効化）される。

【0021】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンB1～B3を押下していくと、ストップボタンB1～B3のそれぞれに内蔵されているストップスイッチ（停止信号出力手段：例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサなど）がオン動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。

40

【0022】

また遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタンB1～B3を解放すると、ストップボタンB1～B3それぞれに対応するストップスイッチがオフ動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオン状態からオフ状態に変化させる。

【0023】

そして制御基板は、ストップボタンB1～B3の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のオフ状態からオン状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第1リールR1～第3リールR3を停止させる。

【0024】

また前面下扉DDの下部には、メダル払い出し口MOとメダル受け皿MPとが設けられ

50

ており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払い出し口M0からメダル受け皿MPへ払い出されるようになっている。

【0025】

図2は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【0026】

本実施形態の遊技機は、遊技制御手段(制御基板)100によって制御される。遊技制御手段100は、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット310、ホッパーユニット320、表示装置330、音響装置340等の出力手段の動作制御を行う。遊技制御手段100の機能は各種のプロセッサ(CPU、DSPなど)、ASIC(ゲートアレイなど)、ROM(情報記憶媒体の一例)、あるいはRAMなどのハードウェアや、ROMなどに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。10

【0027】

そして遊技制御手段100は、投入受付手段105、乱数発生手段110、内部抽選手段120、リール制御手段130、入賞判定手段140、払出制御手段150、リプレイ処理手段160、遊技状態移行制御手段170、演出制御手段180、記憶手段190を含む。

【0028】

投入受付手段105は、遊技毎にメダルの投入を受け付けて、規定投入数(3枚)に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバーSL(遊技開始操作手段)に対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。なお本実施形態の遊技機では、規定投入数に相当するメダルの投入に基づいて有効化されたスタートレバーSLの最初の押下操作が、遊技開始操作として受け付けられ、第1リールR1～第3リールR3の回転を開始させる契機となっているとともに、内部抽選を実行する契機となっている。20

【0029】

また本実施形態の遊技機では、メダル投入口MIにメダルが投入されると、メダル投入スイッチ210が作動することに伴って、投入受付手段105が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また本実施形態の遊技機では、遊技機にメダルがクレジットされた状態で、ベットボタンB0が押下されると、ベットスイッチ220が作動することに伴って、投入受付手段105が、規定投入数を限度して、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。30

【0030】

乱数発生手段110は、抽選用の乱数値を発生させる手段である。乱数値は、例えば、インクリメントカウンタ(所定のカウント範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ)のカウント値に基づいて発生させることができる。なお本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

【0031】

内部抽選手段120は、遊技者がスタートレバーSLに対する遊技開始操作(有効化されたスタートレバーSLへの最初の押下操作)により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、役の当否を決定する内部抽選を行う手段であって、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、抽選フラグ設定処理などを行う。40

【0032】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段190のメイン抽選テーブル記憶手段191に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、メイン抽選テーブル記憶手段191に、図3に示すような3種類の抽選テーブルA～抽選テーブルCが記憶されている。そして各抽選テーブルでは、複数の乱数値(例えば、0～65535の65536個の乱数値)50

のそれぞれに対して、リプレイ、小役、およびボーナスなどの各種の役やハズレ（不当選）が対応づけられている。

【0033】

なお本実施形態の遊技機では、小役として、ベル、スイカ、角チェリー1、角チェリー2、中段チェリー1、中段チェリー2が用意されており、これらの小役が全て重複して当選する小役の当選態様として小役A L Lが用意されている。

【0034】

また本実施形態の遊技機では、リプレイが1種類であって、内部抽選テーブルAと内部抽選テーブルBとに関して、小役およびリプレイの当選確率が同一であって、内部抽選テーブルCでは、リプレイが抽選対象とはならず、内部抽選テーブルAおよび内部抽選テーブルBとは異なる態様で小役が当選するようになっている。10

【0035】

また本実施形態の遊技機では、ボーナスとして、ビッグボーナス（B B）およびレギュラーボーナス（R B）が用意されており、内部抽選テーブルAでは、ビッグボーナス（B B）およびレギュラーボーナス（R B）が抽選対象として設定されているが、内部抽選テーブルBおよび内部抽選テーブルCでは、ビッグボーナス（B B）およびレギュラーボーナス（R B）がいずれも抽選対象から除外されている。

【0036】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、B B成立状態、R B成立状態、B B状態、およびR B状態が設定可能とされ、抽選テーブル選択処理では、遊技状態に応じて内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのいずれか1つを内部抽選で使用する内部抽選テーブルとして選択する。20

【0037】

乱数判定処理では、スタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、遊技毎に乱数発生手段110から乱数値（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数値について記憶手段190のメイン抽選テーブル記憶手段191に記憶されている内部抽選テーブルを参照して役に当選したか否かを判定する。

【0038】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に対応する抽選フラグを非当選状態（第1のフラグ状態、オフ状態）から当選状態（第2のフラグ状態、オン状態）に設定する。本実施形態の遊技機では、2種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した2種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが当選状態に設定される。なお抽選フラグの設定情報は、記憶手段190の抽選フラグ記憶手段192に格納される。30

【0039】

また本実施形態の遊技機では、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に問わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、ボーナス（ビッグボーナス（B B）、レギュラーボーナス（R B））があり、小役およびリプレイは後者の持越不可フラグに対応づけられている。すなわち抽選フラグ設定処理では、内部抽選でボーナスに当選すると、当選したボーナスの抽選フラグの当選状態を、そのボーナスが入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき内部抽選手段120は、ボーナスの抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、小役およびリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち抽選フラグ設定処理では、ボーナスの抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているボーナスの抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを当選状態に設定する。40

【0040】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバーS Lへの遊技開始操作により作動す50

るスタートスイッチ 230 からのスタート信号に基づいて、ステッピングモータにより第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動を開始し、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が所定速度（約 80 r p m : 1 分間あたり約 80 回転となる回転速度）で定常回転しているリールに対応するストップボタン B 1 ~ B 3（停止操作手段）を押下することによる停止操作を有効化する制御を行うとともに、ステッピングモータにより回転駆動されている第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を抽選フラグの設定状態（内部抽選の結果）に応じた態様で停止させる制御を行う。

【 0041 】

そしてリール制御手段 130 は、ストップボタン B 1 ~ B 3 に対する停止操作が有効化された状態において、遊技者がストップボタン B 1 ~ B 3 を押下することによりストップスイッチ 240 が作動すると、ストップスイッチ 240 からのリール停止信号に基づいて、リールユニット 310 のステッピングモータへの駆動パルス（モータ駆動信号）の供給を停止することにより、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の各リールを停止させる制御を行う。

10

【 0042 】

すなわちリール制御手段 130 は、ストップボタン B 1 ~ B 3 の各ボタンが押下される毎に、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 のうち押下されたボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。なお本実施形態の遊技機では、ストップボタン B 1 を押下することが第 1 リール R 1 を停止させるための操作に対応し、ストップボタン B 2 を押下することが第 2 リール R 2 を停止させるための操作に対応し、ストップボタン B 3 を押下することが第 3 リール R 3 を停止させるための操作に対応する。すなわち本実施形態の遊技機では、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下順序が変化すると、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止順序が変化する。

20

【 0043 】

また本実施形態の遊技機では、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 について、ストップボタン B 1 ~ B 3 が押下された時点から 190 m s 以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールが停止するようになっている。そしてストップボタンの押下時点から 190 m s 以内に回転中のリールを停止させる場合には、回転している各リールの停止位置は、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに要するコマ数が 0 コマ ~ 4 コマの範囲（所定の引き込み範囲）で決定される。そして、リール制御手段 130 は、ストップボタン B 1 ~ B 3 のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する押下操作が行われた時点で有効ライン上の表示位置に対して 0 コマ ~ 4 コマの範囲内に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄が有効ライン上の表示位置に表示されるように、押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行っている。

30

【 0044 】

そして本実施形態では、図 4 に示すように、リールユニット 310 を構成する第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の外周面に対して、赤 7 図柄「赤 7」（特定図柄の一例）、白 7 図柄「白 7」（特定図柄の一例）、B A R 図柄「B A R」、リプレイ図柄「R P」、ダミー図柄「D U M」、ベル図柄「B L」、スイカ図柄「W M」、赤チエリー図柄「赤 C H」、および白チエリー図柄「白 C H」が配列されており、押下検出位置から 4 コマ以内に存在する図柄を有効ライン上に引き込む場合には、各リールの外周面において 4 コマ以内の間隔で配列されている図柄について、押下検出位置に関わらずに、有効ライン上に表示させることができるようになっている。

40

【 0045 】

またリール制御手段 130 は、ロジック演算により回転中のリールの停止位置を求めるロジック演算と、記憶手段 190 の停止制御テーブル記憶手段 193 に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定するテーブル参照処理を行っている。

50

【0046】

まずロジック演算では、役毎に定められた優先順位データに従ってストップスイッチ240の作動時点（ストップボタンの押下が検出された時点）におけるリールの位置である押下検出位置から0コマ～4コマの範囲内に存在する5コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。そして各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただしロジック演算では、内部抽選の結果や押下検出位置などに応じて複数の停止位置の候補に対して同一の優先度が求まる場合があり、最も優先度の高い停止位置の候補が複数となった場合には、後述するテーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

【0047】

10

特に本実施形態の遊技機では、「リプレイ>ボーナス」かつ「小役>ボーナス」の順序で優先順位が定められており、ロジック演算では、2種類以上の役に関する抽選フラグが内部当選状態に設定されている場合には、各役に対応付けられた優先順位に従って、優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補について優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補よりも優先度が高くなるように優先度を求める。

【0048】

20

なお本実施形態の遊技機では、小役についての優先順位は、各小役について予め定められている配当に基づくメダルの払出数が多くなるほど優先順位が高くなるように設定されている。ただし、配当が同一の小役については、優先順位が等しいものとして扱われるようになっている。そして本実施形態では、全ての小役が重複して当選する小役の当選様である小役ALLについては、入賞に伴うメダルの払出数が最も多くなるベルを入賞させることができる停止位置の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われる。

【0049】

30

またロジック演算では、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールの停止位置の候補を求める処理として行っている。引き込み処理とは、抽選フラグが当選状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるようにリールの停止位置の候補を求める処理である。一方蹴飛ばし処理とは、抽選フラグが非当選状態に設定された役を入賞させることができないようにリールの停止位置の候補を求める処理である。このようにリール制御手段130は、抽選フラグが当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方で抽選フラグが非当選状態に設定された役の図柄が入賞の形態で停止しないようにリールの停止位置の候補を求めるロジック演算を行っている。

【0050】

40

また本実施形態の遊技機では、リールユニット310がフォトセンサからなるリールインデックス315を備えており、リール制御手段130は、リールが1回転する毎にリールインデックス315で検出される基準位置信号に基づいて、リールの基準位置（リールインデックス315によって検出されるコマ）からの回転角度（ステッピングモータの回転軸の回転ステップ数）を求めるこによって、現在のリールの回転状態を監視することができるようになっている。すなわちリール制御手段130は、ストップスイッチ240の作動時におけるリールの位置を、リールの基準位置からの回転角度を求ることにより得ることができる。

【0051】

テーブル参照処理では、ロジック演算処理を行った結果、最も優先度の高い停止位置の候補が複数得られた場合に、いずれの位置を停止位置とするかを、記憶手段190の停止制御テーブル記憶手段193に記憶されている停止制御テーブルを参照して決定する。

【0052】

50

ここで停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、ストップスイッチ240の作動時点（ストップボタンの押下が検出された時点）におけるリールの位置である押下検出位置と実際の停止位置との対応関係が設定されている。なお停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、押下検出位置と、押下検出位置から実際の停止位置ま

での回転量を示す滑りコマ数との対応関係が設定されていてもよい。

【0053】

特に本実施形態では、内部抽選で角チェリー1が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、第2リールR2および第3リールR3について、リプレイ図柄「RP」を優先的に有効ライン上に表示させ、角チェリー1の入賞時に赤7図柄「赤7」によって構成される赤7揃いの図柄組合せ「赤7・赤7・赤7」が有効ライン上に表示されないように押下検出位置と停止位置との対応関係が設定されている。

【0054】

また本実施形態では、内部抽選で角チェリー2が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、第2リールR2および第3リールR3について、リプレイ図柄「RP」を優先的に有効ライン上に表示させ、角チェリー2の入賞時に白7図柄「白7」によって構成される白7揃いの図柄組合せ「白7・白7・白7」が有効ライン上に表示されないように押下検出位置と停止位置との対応関係が設定されている。

10

【0055】

また本実施形態では、内部抽選で中段チェリー1が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、第2リールR2および第3リールR3について、赤チェリー図柄「赤CH」がベル図柄「BL」よりも優先的に有効ライン上に表示されるように押下検出位置と停止位置との対応関係が設定されている。

【0056】

また本実施形態では、内部抽選で中段チェリー2が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、第2リールR2および第3リールR3について、白チェリー図柄「白CH」がリプレイ図柄「RP」よりも優先的に有効ライン上に表示されるように押下検出位置と停止位置との対応関係が設定されている。

20

【0057】

また本実施形態では、内部抽選で小役ALLが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、必ずベルが入賞するように押下検出位置と停止位置との対応関係が設定されている。

【0058】

入賞判定手段140は、第1リールR1～第3リールR3の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する処理を行う。具体的には、記憶手段190の入賞判定テーブル記憶手段194に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第1リールR1～第3リールR3の全てが停止した時点で有効ライン上に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ライン上に表示された図柄組合せによって、図5に示すように、ビッグボーナス(BB)、レギュラーボーナス(RB)、リプレイ、ベル、スイカ、角チェリー1、角チェリー2、中段チェリー1、中段チェリー2の入賞の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。なお図5における角チェリー1や角チェリー2についての「ANY」とは、いずれの図柄が表示されてもよいことを示している。

30

【0059】

そして本実施形態の遊技機では、入賞判定手段140の判定結果に基づいて、入賞時処理が実行される。入賞時処理としては、例えば、小役が入賞した場合には払出制御手段150(入賞時処理手段の一例)によってメダルの払出制御処理が行われ、リプレイが入賞した場合にはリプレイ処理手段160(入賞時処理手段の一例)によってリプレイ処理が行われ、ボーナスが入賞した場合には遊技状態移行制御手段170(入賞時処理手段の一例)によって遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理が行われる。

40

【0060】

払出制御手段150は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出制御処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役毎に予め定められている配当に基づいて遊技におけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、ホッパーユニット320(払出装置)に払い出させる制御を行う。

50

【0061】

ホッパーユニット320は、払出制御手段150によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット320には、メダルを1枚払い出す毎に作動する払出メダル検出スイッチ325が備えられており、払出制御手段150は、払出メダル検出スイッチ325からの入力信号に基づいてホッパーユニット320から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。

【0062】

なおメダルのクレジット（内部貯留）が許可されている場合には、ホッパーユニット320によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段190のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。10

【0063】

リプレイ処理手段160は、リプレイが入賞した場合に、次回の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要さずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち本実施形態の遊技機では、リプレイが入賞した場合には、前回の遊技と同じ枚数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ラインを設定した状態で次回のスタートレバーS Lに対する遊技開始操作を待機する。

【0064】

遊技状態移行制御手段170は、図6に示すように、通常状態、B B成立状態、R B成立状態、B B状態、およびR B状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち1の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。20

【0065】

通常状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、通常状態からはB B成立状態またはR B成立状態への移行が可能となっている。具体的には、通常状態において、ビッグボーナス（B B）が当選した場合にB B成立状態へ移行し、レギュラーボーナス（R B）が当選した場合にR B成立状態へ移行する。また通常状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのうち、リプレイの当選確率が約1/7.3に設定され、かつビッグボーナス（B B）およびレギュラーボーナス（R B）がいずれも抽選対象として設定されている内部抽選テーブルAを参照した内部抽選が行われる。30

【0066】

B B成立状態は、内部抽選でビッグボーナス（B B）に当選したことを契機として移行する遊技状態である。B B成立状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのうち、リプレイの当選確率が約1/7.3に設定され、かつビッグボーナス（B B）およびレギュラーボーナス（R B）がいずれも抽選対象から除外された内部抽選テーブルBを参照した内部抽選が行われる。

【0067】

またB B成立状態では、ビッグボーナス（B B）が入賞するまでビッグボーナス（B B）に対応する抽選フラグが当選状態に維持され、ビッグボーナス（B B）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されると、遊技状態移行制御手段170は、遊技状態をB B成立状態からB B状態へ移行させる。40

【0068】

R B成立状態は、内部抽選でレギュラーボーナス（R B）に当選したことを契機として移行する遊技状態である。R B成立状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのうち、リプレイの当選確率が約1/7.3に設定され、かつビッグボーナス（B B）およびレギュラーボーナス（R B）がいずれも抽選対象から除外された内部抽選テーブルBを参照した内部抽選が行われる。50

【0069】

またRB成立状態では、レギュラーボーナス(RB)が入賞するまでレギュラーボーナス(RB)に対応する抽選フラグが当選状態に維持され、レギュラーボーナス(RB)の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されると、遊技状態移行制御手段170は、遊技状態をRB成立状態からRB状態へ移行させる。

【0070】

BB状態は、ビッグボーナス(BB)の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。BB状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのうち内部抽選テーブルAおよび内部抽選テーブルBよりも小役の当選確率が高い内部抽選テーブルCを参照した内部抽選が行われる。

10

【0071】

またBB状態では、BB状態での遊技によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた所定枚数(例えば、350枚)を超えるメダルが払い出されると、遊技状態移行制御手段170は、BB状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる制御を行う。

【0072】

RB状態は、レギュラーボーナス(RB)の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。RB状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのうち内部抽選テーブルAおよび内部抽選テーブルBよりも小役の当選確率が高い内部抽選テーブルCを参照した内部抽選が行われる。

20

【0073】

またRB状態では、RB状態での遊技の回数が所定回数(例えば、12回)に達したこと、またはRB状態での小役の入賞回数が所定回数(例えば、8回)に達したことのいずれかが達成されると終了条件が成立した判断され、遊技状態移行制御手段170は、RB状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる制御を行う。

【0074】

演出制御手段180は、演出データ記憶手段195に記憶されている演出データに基づいて、表示装置330(演出装置の一例)を用いて行う表示演出や音響装置340(演出装置の一例)を用いて行う音響演出に関する制御を行う。例えば、メダルの投入やベットボタンB0、スタートレバーSL、ストップボタンB1～B3に対する操作、遊技状態の変動などの遊技イベントの発生に応じてランプやLEDを点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイLCDの表示内容を変化させたり、スピーカから音を出力させたりすることにより、遊技の進行状況に応じて、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。遊技において実行される演出の内容は、サブ抽選テーブル記憶手段196に記憶されている演出抽選テーブルを、遊技状態、演出状態、内部抽選の結果等に応じて参照して決定される。

30

【0075】

また本実施形態では、図7(A)～図7(D)に示すように、ビッグボーナス(BB)の入賞時や中段チェリー1の入賞時において、赤7図柄「赤7」によって構成される赤7揃いの図柄組合せ「赤7・赤7・赤7」が入賞判定の対象とならない直線状の無効ラインに表示され、また図7(E)～図7(H)に示すように、レギュラーボーナス(RB)の入賞時や中段チェリー2の入賞時において、白7図柄「白7」によって構成される白7揃いの図柄組合せ「白7・白7・白7」が直線状の無効ラインに表示されるようになっており、演出制御手段180は、内部抽選で中段チェリー1が当選したことに基づいて、赤7揃いの図柄組合せ「赤7・赤7・赤7」が表示される機会であることを遊技者に報知する赤7図柄表示演出を行い、内部抽選で中段チェリー2が当選したことに基づいて白7揃いの図柄組合せ「白7・白7・白7」が表示される機会であることを遊技者に報知する白7図柄表示演出を行う。

40

【0076】

赤7図柄表示演出では、例えば、図8(A)に示すように、赤7図柄「赤7」を示す第

50

1 特定表示物 I M G 1 を含む演出画像であって遊技者に赤 7 図柄「赤 7」を狙って停止操作を行うべきことを示唆する演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示し、白 7 図柄表示演出では、例えば、図8(B)に示すように、白 7 図柄「白 7」を示す第2特定表示物 I M G 2 を含む演出画像であって遊技者に白 7 図柄「白 7」を狙って停止操作を行うべきことを示唆する演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示する。

【0077】

そして本実施形態では、赤 7 図柄表示演出や白 7 図柄表示演出を行う場合には、いずれかの中段チェリーが当選した遊技において、その中段チェリーの当選態様がボーナスを含んでいたか否かによって異なる制御が実行される。具体的には、中段チェリーの当選態様がボーナスと重複しない当選態様(第2の抽選結果の一例)である場合、すなわち中段チェリー1や中段チェリー2が単独で当選した場合には、全てのリールが停止する前に液晶ディスプレイLCDに表示する演出画像を、例えば、8(C)に示すように、第1特定表示物 I M G 1 や第2特定表示物 I M G 2 を含まない演出画像とする視認不能化処理を実行し、中段チェリーの当選態様がボーナスと重複する当選態様(第1の抽選結果の一例)である場合、すなわち中段チェリー1がビッグボーナス(BB)と重複した当選した場合または中段チェリー2がレギュラーボーナス(RB)と重複して当選した場合には、全てのリールが停止した後も赤 7 図柄表示演出や白 7 図柄表示演出を継続する。そして本実施形態では、中段チェリーの当選態様がボーナスを含んでいないことによって全てのリールが停止する前に視認不能化処理を実行するタイミングは、第1リールR1～第3リールR3のうち最後に停止するリールに対する停止操作(第3停止操作)が行われた時となっている。

10

【0078】

なお赤 7 図柄表示演出や白 7 図柄表示演出を実行するタイミングは、赤 7 挿いの図柄組合せや白 7 挿いの図柄組合せを表示できる機会であることを可及的速やかに遊技者に報知するべく、遊技者が停止操作を行う前、例えば、リールの回転が開始されるまでの任意のタイミング、リールの回転が開始された時、またはリールの回転が開始されてからリールが定常回転に移行するまでの任意のタイミングなどのストップボタンB1～B3に対する停止操作が有効化される前や、ストップボタンB1～B3に対する停止操作が有効化された時であることが好ましい。ただし、赤 7 図柄表示演出や白 7 図柄表示演出を実行するタイミングは、内部抽選が行われた後であれば、例えば、リールの回転が開始されるまでの任意のタイミング、リールの回転が開始された時、またはリールの回転が開始されてからリールが定常回転に移行するまでの任意のタイミングなどのストップボタンB1～B3に対する停止操作が有効化される前や、ストップボタンB1～B3に対する停止操作が有効化された時などであってもよいし、ストップボタンB1～B3のうち1番目の停止操作(第1停止操作)が行われた時、ストップボタンB1～B3のうち2番目の停止操作(第2停止操作)が行われた時などの任意のタイミングで実行することも可能である。

20

30

【0079】

また視認不能化処理を実行するタイミングは、赤 7 図柄表示演出や白 7 図柄表示演出が開始された後であって全てのリールが停止する前であれば第3停止操作の時点とは異なるタイミングを採用することができる。例えば、ストップボタンB1～B3に対する停止操作のうち第1停止操作が行われた時点、第2停止操作が行われた時点などのいずれかの停止操作が行われた時点において視認不能化処理を行って赤 7 図柄「赤 7」を示す第1特定表示物 I M G 1 や白 7 図柄「白 7」を示す第2特定表示物 I M G 2 を視認できないようにしてもよい。また停止操作に関連づけて視認不能化処理を行う場合には、視認不能化処理の実行契機となる停止操作に対応するストップスイッチがオフからオンになったタイミングで視認不能化処理を実行してもよいし、停止操作に対応するストップスイッチがオンからオフになったタイミングで視認不能化処理を実行するようにしてもよい。

40

【0080】

また演出制御手段180は、内部抽選でボーナス(ビッグボーナス(BB)、レギュラーボーナス(RB))が単独で当選した遊技で当選したボーナスが入賞しなかったことに

50

基づいて、ボーナスの当選を演出によって報知するまでの遊技回数である前兆回数（例えば、3回）に相当する値（例えば、3）を前兆回数カウンタ197に設定する。そして演出制御手段180は、ビッグボーナス（BB）またはレギュラーボーナス（RB）のいずれかのボーナスが当選している状況においてスタートレバーSLに対して遊技開始操作が行われたことを契機として前兆回数カウンタ197の値から一定値（例えば、1）を減算していく、前兆回数カウンタ197の値がしきい値（例えば、0）に達した遊技において、当選しているボーナスが入賞していないことに基づいてボーナスが当選したことを報知するボーナス確定演出の実行を予約する。そして演出制御手段180は、ボーナス確定演出の実行を予約した遊技の次の遊技を開始する際ににおけるスタートレバーSLに対する遊技開始操作が行われたことを契機としてボーナス確定演出を実行し、ボーナス確定演出では、例えば、図9（A）に示すように、「ボーナス確定」のメッセージ表示を含む演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示することによってビッグボーナス（BB）またはレギュラーボーナス（RB）のいずれかが当選していることが遊技者に報知され、このメッセージ表示によるボーナスの当選報知は、当選しているボーナスが入賞するまで継続的に実行されるようになっている。なお本実施形態では、中段チェリーがボーナスと重複して当選した遊技において全てのリールが停止した後も赤7図柄表示演出や白7図柄表示演出が継続する場合においてもボーナス確定演出の実行が予約され、演出制御手段180は、赤7図柄表示演出や白7図柄表示演出を実行した遊技の次の遊技を開始する際ににおけるスタートレバーSLに対する遊技開始操作が行われたことを契機としてボーナス確定演出を実行する。

10

【0081】

また本実施形態では、ビッグボーナス（BB）が入賞した場合には、図9（B）に示すようなビッグボーナス（BB）の入賞を報知する演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させるボーナス入賞演出が実行され、レギュラーボーナス（RB）が入賞した場合には、図9（C）に示すようなレギュラーボーナス（RB）の入賞を報知する演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させるボーナス入賞演出が実行される。

20

【0082】

また本実施形態では、赤7図柄表示演出や白7図柄表示演出のための演出画像は、図10（A）に示すような複数階層のレイヤーの各画像を合成して生成されており、下位のレイヤーの画素は、そのレイヤーよりも上位のレイヤーの画素で上書きまたは画素の透明度に応じて半透明処理されて合成されるようになっている。例えば、赤7図柄表示演出においては、図10（B）に示すように、レイヤー1に背景画像を設定し、レイヤー1より上位のレイヤー2に赤7図柄「赤7」を示す第1特定表示物IMG1を含む画像を設定して、これらを合成して液晶ディスプレイLCDに表示出力する演出画像を生成することができる。

30

【0083】

また演出画像を生成するための各レイヤーには、表示ステータス情報として、「表示」と「非表示」とを設定でき、任意のレイヤーについて「非表示」とした場合に、当該レイヤーの画像情報を含まない演出画像を生成できるようになっている。すなわち視認不能化処理では、赤7図柄「赤7」を示す第1特定表示物IMG1または白7図柄「白7」を示す第2特定表示物IMG2を含むレイヤーの表示ステータス情報を第3停止操作が検出されたことを契機として「表示」から「非表示」に切り替えることによって赤7図柄「赤7」を示す第1特定表示物IMG1や白7図柄「白7」を示す第2特定表示物IMG2を含まない演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示することができるようになっている。なお赤7図柄「赤7」を示す第1特定表示物IMG1や白7図柄「白7」を示す第2特定表示物IMG2を含む第1演出画像と赤7図柄「赤7」を示す第1特定表示物IMG1や白7図柄「白7」を示す第2特定表示物IMG2を含まない第2演出画像とを予め演出データ記憶手段195に格納しておき、視認不能化処理では、全てのリールが停止する前に、例えば、第3停止操作が検出されたことを契機として、液晶ディスプレイLCDに表示させる演出画像を第1演出画像から第2演出画像に切り替えるようにして実現してもよい。

40

50

【0084】

なお本実施形態の機能ブロック構成は、コンピュータシステム（ゲームシステムを含む）に関しても適用することができる。これらのシステムでは、本実施形態の遊技制御手段100としてコンピュータを機能させるプログラムを、C D、D V D等の情報記憶媒体あるいはインターネット上のW e b サーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240等は、キーボードやポインティングデバイス（マウス等）、あるいはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、リールユニット310、ホッパユニット320などは必須の構成要件ではなく、これらの装置ユニットは、ディスプレイ（表示装置330）に表示出力される画像の制御によってそれらの機能を仮想的に実現することができる。10

【0085】

2. 本実施形態の手法

以下では、図11～図16に示すフローチャートを参照しながら、本実施形態の遊技機において採用されている各種の制御手法を具体的に説明する。

【0086】

図11は、本実施形態の遊技機における遊技毎の制御処理を示すフローチャートである。20

【0087】

まず遊技を行うために必要なメダルの投入を受け付ける投入受付処理が行われる（ステップS100）。投入受付処理では、遊技者がメダル投入口M1にメダルを投入することにより投入されたメダルを投入状態に設定し、遊技者がベットボタンB0を押下してベットスイッチ220が作動することにより予め遊技機内にクレジットされたメダルを投入状態に設定する。また、前回の遊技でリプレイが入賞した場合には、遊技者の手持ちのメダルを要さずに、遊技機側で自動的に前回の遊技と同じ投入数のメダルを投入状態に設定する。そして遊技開始条件として設定されている規定投入数（例えば、3枚）のメダルの投入が完了すると（ステップS101でY）、スタートレバーSLの押下操作を待機する（ステップS102）。30

【0088】

そして遊技者がスタートレバーSLを押下してスタートスイッチ230が作動すると（ステップS102でY）、内部抽選が行われるとともに（ステップS103）、第1リールR1～第3リールR3を駆動するステッピングモータへ駆動パルスの供給が開始されて各リールの回転駆動が開始される（ステップS104）。内部抽選では、スタートスイッチ230の作動に伴って取得した乱数値を、遊技状態に応じて選択される内部抽選テーブルと比較することによって役の当否を決定し、当選した役（当選役）のフラグを当選状態に設定する。

【0089】

そして各リールの回転速度が所定速度に達すると（ステップS105でY）、ストップボタンB1～B3に対する操作が有効化され（ステップS106）、ストップボタンの押下操作に応答して回転中のリールを停止させるリール停止制御を行う（ステップS107～ステップS109）。40

【0090】

具体的には、遊技者がストップボタンを押下すると（ステップS107でY）、押下されたストップボタンに対する操作を無効化してから、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールの停止位置が決定され、押下されたストップボタンに対応した回転中のリールを回転駆動しているステッピングモータへの駆動パルスの供給を停止させることによりリールを停止させる（ステップS108）。

【0091】

50

そして、全てのリールが停止すると（ステップ S 109 で Y ）、各リールの停止状態に基づいて入賞判定処理が行われる（ステップ S 110 ）。本実施形態では、有効ライン L 1 に役の入賞形態を示す図柄組合せが表示されたか否かに基づいて、役の入賞の有無を判定する。そして入賞判定処理の結果、役が入賞したと判定された場合には（ステップ S 111 で Y ）、入賞した役に応じた入賞時処理を行って一連の処理を終了する（ステップ S 112 ）。

【0092】

図 12 は、ボーナス（ビッグボーナス（BB）、レギュラーボーナス（RB））が単独当選した場合の処理の流れを示すフローチャートである。

【0093】

まずスタートレバー S L に対して遊技開始操作が行われ（ステップ S 200 で Y ）、内部抽選でボーナスが単独で当選すると（ステップ S 201 で Y ）、全てのリールが停止したことに基づいて（ステップ S 202 で Y ）、ボーナスが入賞したか否かがチェックされる（ステップ S 203 ）。

【0094】

このときボーナスが入賞しなかった場合には（ステップ S 203 で N ）、前兆回数カウンタ 197 に前兆回数 C を設定する（ステップ S 204 ）。本実施の形態では、前兆回数 C は、例えば、3 回分の遊技回数に相当する「3」が設定される。一方、ボーナスが入賞した場合には、入賞したボーナスに対応したボーナス入賞演出が実行される（ステップ S 205 ）。本実施の形態では、ビッグボーナス（BB）の入賞であれば、図 9（B）に示すように、ビッグボーナス（BB）が入賞したことを報知する演出画像が液晶ディスプレイ LCD に表示され、レギュラーボーナス（RB）の入賞であれば、図 9（C）に示すように、レギュラーボーナス（RB）が入賞したことを報知する演出画像が液晶ディスプレイ LCD に表示される。

【0095】

図 13 は、前兆回数に相当する遊技を消化してボーナス確定演出の実行を予約する処理の流れを示すフローチャートである。

【0096】

まずスタートレバー S L に対して遊技開始操作が行われると（ステップ S 300 で Y ）、前兆回数カウンタ 197 をデクリメント更新して前兆回数 C から 1 回分の遊技に相当する一定値である「1」を減算し（ステップ S 301 ）、全てのリールが停止したことに基づいて（ステップ S 302 で Y ）、ボーナスが入賞したか否かがチェックされる（ステップ S 303 ）。

【0097】

このときボーナスが入賞せず（ステップ S 303 で N ）、前兆回数 C がしきい値である「0」に達すると（ステップ S 304 で Y ）、ボーナス確定演出の実行を予約する（ステップ S 305 ）。一方、ボーナスが入賞した場合には、図 9（B）や図 9（C）に示すように、入賞したボーナスに対応したボーナス入賞演出が実行される（ステップ S 306 で Y ）。なお前兆回数 C がしきい値に達していない場合には、ボーナスが入賞するか、前兆回数 C がしきい値に達するまで図 13 に示す処理が遊技毎に繰り返し行われる。

【0098】

図 14 は、ボーナス確定演出の実行が予約されている状況での処理を示すフローチャートである。

【0099】

まずスタートレバー S L に対して遊技開始操作が行われて遊技が開始された場合に（ステップ S 400 で Y ）、ボーナス確定演出が予約されていることに基づいて（ステップ S 401 で Y ）、ボーナス確定演出を実行してビッグボーナス（BB）またはレギュラーボーナス（RB）のいずれかのボーナスが当選していることを遊技者に報知する（ステップ S 402 ）。ボーナス確定演出では、例えば、図 9（A）に示すように、「ボーナス確定」のメッセージ表示を含む演出画像が液晶ディスプレイ LCD に表示される等、画像表示

10

20

30

40

50

や音声等で遊技者にボーナスが当選していることを報知する。

【0100】

そして全てのリールが停止したことに基づいて(ステップS403でY)、ボーナスが入賞したか否かがチェックされ(ステップS404)、ボーナスが入賞していた場合には(ステップS404でY)、図9(B)や図9(C)に示すように、入賞したボーナスに対応したボーナス入賞演出が実行される(ステップS405)。

【0101】

図15は、中段チェリーがボーナスと重複して当選する抽選結果を得た場合における処理の流れを示すフローチャートである。

【0102】

まずスタートレバーSLに対して遊技開始操作が行われ(ステップS500でY)、内部抽選で中段チェリーとボーナスとが重複して当選すると(ステップS501でY)、ストップボタンB1～B3に対する停止操作が有効化される前に、当選態様に応じた7図柄表示演出を実行する(ステップS502)。本実施の形態では、中段チェリー1とビッグボーナス(BB)とが重複して当選する場合と、中段チェリー2とレギュラーボーナス(RB)とが重複して当選する場合とが存在し、中段チェリー1とビッグボーナス(BB)とが重複して当選した場合には、図8(A)に示すように、赤7図柄「赤7」を示す第1特定表示物IMG1を含む演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させて赤7図柄「赤7」を狙って停止操作を行うことを促す赤7図柄表示演出が行われ、中段チェリー2とレギュラーボーナス(RB)とが重複して当選した場合には、図8(B)に示すように、白7図柄「白7」を示す第2特定表示物IMG2を含む演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させて白7図柄「白7」を狙って停止操作を行うことを促す白7図柄表示演出が行われる。

10

【0103】

そして中段チェリーとボーナスとが重複して当選した場合には、全てのリールが停止したことに基づいて(ステップS503でY)、ボーナス確定演出の実行が予約されるが(ステップS504)、赤7図柄表示演出や白7図柄表示演出は全てのリールが停止した後も維持され、次回の遊技においてスタートレバーSLに対する遊技開始操作に伴ってボーナス確定演出が実行されるまで液晶ディスプレイLCDには、図8(A)や図8(B)に示す演出画像が表示されたままとなる。

20

【0104】

図16は、中段チェリーが単独で当選する抽選結果を得た場合における処理の流れを示すフローチャートである。

【0105】

まずスタートレバーSLに対して遊技開始操作が行われ(ステップS600でY)、内部抽選で中段チェリーが単独で当選すると(ステップS601でY)、ストップボタンB1～B3に対する停止操作が有効化される前に、当選態様に応じた7図柄表示演出を実行する(ステップS602)。本実施の形態では、中段チェリー1が単独で当選する場合と、中段チェリー2が単独で当選する場合とが存在し、中段チェリーが単独で当選した場合には、図8(A)に示すように、赤7図柄「赤7」を示す第1特定表示物IMG1を含む演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させる赤7図柄表示演出が行われ、中段チェリー2が単独で当選した場合には、図8(B)に示すように、白7図柄「白7」を示す第2特定表示物IMG2を含む演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させる白7図柄表示演出が行われる。

30

【0106】

そして中段チェリーが単独で当選した場合には、ストップボタンB1～B3に対する停止操作のうち3番目に行われた停止操作である第3停止操作を検出したことに基づいて(ステップS603でY)、赤7図柄「赤7」を示す第1特定表示物IMG1や白7図柄「白7」を示す第2特定表示物IMG2を視認不能にする視認不能化処理を行う(ステップS604)。特に本実施の形態では、演出画像を構成する複数階層のレイヤーのうち背景

40

50

画像を含むレイヤーの表示ステータス情報を「表示」に維持したまま、第1特定表示物IMG1や第2特定表示物IMG2を含むレイヤーの表示ステータス情報を「非表示」に切り替えて演出画像を生成することによって、液晶ディスプレイLCDに表示された演出画像において第1特定表示物IMG1や第2特定表示物IMG2を遊技者が視認できないようする。

【0107】

以上に述べた本実施の形態では、中段チエリーを含む当選態様を得た場合に、ストップボタンB1～B3に対する停止操作が有効化される前、すなわち第1リールR1～第3リールR3の全てが回転している状況において、赤7図柄「赤7」を示す第1特定表示物IMG1または白7図柄「白7」を示す第2特定表示物IMG2を含む演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させることによって赤7図柄「赤7」や白7図柄「白7」が表示され得ることを示唆する制御を行っている。そして本実施の形態では、赤7図柄「赤7」が役の入賞形態を示す図柄組合せに含まれているビッグボーナス(BB)や白7図柄「白7」が役の入賞形態を示す図柄組合せに含まれているレギュラーボーナス(RB)が中段チエリー1や中段チエリー2と重複して当選している抽選結果を得た遊技では、全てのリールが停止した状況でも演出画像において第1特定表示物IMG1や第2特定表示物IMG2の表示を継続するが、この場合には、当該遊技において当選した役に対応する図柄組合せを構成する図柄を報知しているに過ぎないため遊技に関する誤認を発生させるものではない。一方、赤7図柄「赤7」が入賞形態を示す図柄組合せに含まれていない中段チエリー1や白7図柄「白7」が入賞形態を示す図柄組合せに含まれていない中段チエリー2のみが単独で当選している抽選結果を得た遊技では、第3停止操作を検出したことに基づいて視認不能化処理を行うことによって全てのリールが停止した状況において第1特定表示物IMG1や第2特定表示物IMG2が表示されていないように演出画像を変化させることにより、当該遊技において当選した役の入賞形態を示す図柄組合せに赤7図柄「赤7」や白7図柄「白7」が含まれていないにも関わらずに赤7図柄「赤7」や白7図柄「白7」を入賞形態に含む当選役が得られた遊技であったと遊技者が誤認することを防ぐことができる。

【0108】

なお本実施の形態では、ボーナスと小役とが重複して当選している場合に、「小役>ボーナス」の優先順位でリールの停止位置を決定したため、中段チエリーとボーナスとが重複して当選していても当該遊技ではボーナスが入賞することができないように構成されていたが、「ボーナス>小役」の優先順位としてリールの停止位置を決定するようにして中段チエリーとボーナスとが重複して当選した場合に、ボーナスが入賞可能とするようにしてもよい。このようにすれば、中段チエリーとボーナスとが重複して当選した場合に、「小役>ボーナス」の優先順位では、図7(A)～図7(H)に示す停止態様のうち、ビッグボーナス(BB)が入賞する図7(A)の停止態様やレギュラーボーナス(RB)が入賞する図7(E)の停止態様が出現しないが、「ボーナス>小役」の優先順位となったことによって、第2リールR2において、赤チエリー図柄「赤CH」よりも赤7図柄「赤7」を優先的に有効ライン上に表示させる制御や、白チエリー図柄「白CH」よりも白7図柄「白7」を優先的に有効ライン上に表示させる制御が行われるため、中段チエリー1とビッグボーナス(BB)とが重複して当選した場合に、図7(A)～図7(D)に示す全ての停止態様を出現可能とし、また中段チエリー2とレギュラーボーナス(RB)とが重複して当選した場合に、図7(E)～図7(H)に示す全ての停止態様を出現可能とすることができる。なおボーナスを小役に優先して入賞させるようにした場合においても、図7(A)に示すようにビッグボーナス(BB)の入賞を示す停止態様が出現すると、図9(B)に示す演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させるボーナス入賞演出が行われ、図7(E)に示すようにレギュラーボーナス(RB)の入賞を示す停止態様が出現すると、図9(C)に示す演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させるボーナス入賞演出が行われる。

【0109】

10

20

30

40

50

また本実施の形態では、視認不能化処理において液晶ディスプレイLCDに表示させる演出画像を、背景画像を含むレイヤーの表示ステータス情報を「表示」に維持したまま、赤7図柄「赤7」を示す第1特定表示物IMG1や白7図柄「白7」を示す第2特定表示物IMG2を含むレイヤーの表示ステータス情報を「非表示」とすることによって、第1特定表示物IMG1や第2特定表示物IMG2を含む演出画像から第1特定表示物IMG1や第2特定表示物IMG2を含まない演出画像に切り替えられて、第1特定表示物IMG1や第2特定表示物IMG2を遊技者から視認できないようにしていたが、第1特定表示物IMG1や第2特定表示物IMG2を含まない第2演出画像とを予め用意しておき、赤7図柄表示演出や白7図柄表示演出では第1演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させ、第3停止操作が検出されたことを契機に液晶ディスプレイLCDに表示させる演出画像を第1演出画像から第2演出画像に切り替えるようにしても同様の効果を期待することができる。10

【0110】

3. 変形例

本発明は、上記の実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能であり、以下に変形例を紹介する。なお、上記実施形態や、以下において変形例として説明する各種の手法は、本発明を実現する制御手法として適宜組み合わせて採用することができる。

【0111】

上記実施形態では、液晶ディスプレイLCDに表示させる演出画像を複数階層のレイヤー構成とし、視認不能化処理では、第1特定表示物IMG1や第2特定表示物IMG2を含むレイヤーの表示ステータス情報を「非表示」とすることで第1特定表示物IMG1や第2特定表示物IMG2を視認不能とする場合を例にとり説明をしたが、液晶ディスプレイLCDに表示させる演出画像において第1特定表示物IMG1や第2特定表示物IMG2が配置される表示領域に他の表示物を第1特定表示物IMG1や第2特定表示物IMG2にオーバーラップさせて配置することによって第1特定表示物IMG1や第2特定表示物IMG2を視認不能にした演出画像を生成することで視認不能化処理を実現するようにしてもよい。20

【0112】

例えば、赤7図柄表示演出を実行する場合について説明すると、図17に示すように、レイヤー1に背景画像を設定し、レイヤー1より上位のレイヤー2に赤7図柄「赤7」を示す第1特定表示物IMG1を含む画像を設定し、さらにレイヤー2より上位のレイヤー3に第1特定表示物IMG1の表示領域と同等以上の表示領域をマスキングするように配置されるマスク表示物IMG3を含む画像を設定して、これらを合成して液晶ディスプレイLCDに表示出力する演出画像を生成する。このとき赤7図柄表示演出の開始時においてはレイヤー3の表示ステータス情報を「非表示」として第1特定表示物IMG1を視認可能とし、視認不能化処理では、例えば、第3停止操作が検出されたことに基づいてレイヤー3の表示ステータス情報を「表示」に切り替えることによって第1特定表示物IMG1の表示領域がマスク表示物IMG3によって上書きされて演出画像が生成され、第1特定表示物IMG1を視認不能とすることができます。このようにすれば、全てのリールが停止した状態では、液晶ディスプレイLCDに表示されている演出画像においてマスク表示物IMG3に邪魔されて第1特定表示物IMG1が見えなくなっているので遊技者が遊技結果を誤認することを防ぐことができる。なお図17に示す例では、説明の便宜上、簡単な図形によってマスク表示物IMG3を表現したが、メッセージ表示やキャラクタなど演出要素の高い表示物によって表現してもよい。30

【0113】

また上記実施形態では、当選種別に関わらずにストップボタンB1～B3に対する停止操作が有効化される前などの同一契機で赤7図柄表示演出や白7図柄表示演出を行っていたが、当選種別に応じて異なる契機で赤7図柄表示演出や白7図柄表示演出を行うようにしてもよく、また演出抽選などによって赤7図柄表示演出や白7図柄表示演出の実行契機がその都度選択されるようにしてもよい。40

【0114】

また視認不能化処理の実行タイミングが所定条件下で変動するようにしてもよい。例えば、内部抽選で当選した中段チェリーが入賞可能な状況では、できる限り視認不能化処理を第3停止操作の検出時まで行わないようにし、第1停止操作や第2停止操作の時点で中段チェリーの入賞が不可能な状況となった場合には、それらの停止操作に対応するリールの停止時において視認不能化処理が行われるようにしてもよい。また中段チェリーが入賞可能な状況であるか否かではなく、上段からなる無効ラインや下段からなる無効ラインに赤7揃いの図柄組合せや白7揃いの図柄組合せを表示可能であるかどうかによって視認不能化処理の実行タイミングが決定されるようにして、赤7揃いの図柄組合せや白7揃いの図柄組合せを表示可能である限りは、第3停止操作の検出時まで視認不能化処理を行わないようにし、赤7揃いの図柄組合せや白7揃いの図柄組合せの表示が不可能となった時点で視認不能化処理を行うようにしてもよい。

10

【0115】

また上記実施形態では、赤7図柄表示演出や白7図柄表示演出において、リールの外周面に配列された図柄と同一の図柄を示す表示物を用いた演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させるようにしたが、リールの外周面に配列された図柄を模した表示物を含む演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させ、この表示物によって類推される図柄を狙って停止すべきことが示唆されるようにしてもよい。すなわち赤7図柄表示演出や白7図柄表示演出において液晶ディスプレイLCDに表示される演出画像に含まれる図柄を示す表示物は、形状、配色、モチーフ等の類似によりリールの外周面に配列された図柄と同一視できる図柄を示す表示物、またはリールの外周面に配列された図柄を類推できる図柄を示す表示物としてもよい。

20

【0116】

また上記実施形態では、ボーナス確定演出を、当選しているボーナスの入賞を所定回数逃したことを条件に行なうようにしたが、ボーナスが単独で当選した場合やボーナスが小役またはリプレイと重複して当選した場合にその遊技においてボーナス確定演出を行うようにしてもよいし、ボーナスが当選した遊技でボーナスが入賞しなかった場合に設定される前兆回数が固定回数ではなく複数種類の回数から抽選等により決定されるようにしてもよい。このとき前兆回数を抽選等によって決定する場合に、前兆回数として0回を選択できるようにしてもよく、前兆回数として0回が選択された場合にはボーナスの当選した遊技の終了時にボーナス確定演出を行うようにしてもよい。

30

【0117】

また上記実施形態では、小役やリプレイをボーナスに優先して入賞させるために、ボーナス成立状態において、当選しているボーナスを入賞させることができない場合がある。このため、前兆回数が0回となった場合であっても、当選しているボーナスを入賞させることができるようになった遊技（例えば、内部抽選の結果がハズレ（不当選）である遊技）においてボーナス確定演出を行うようにしてもよい。

【符号の説明】

【0118】

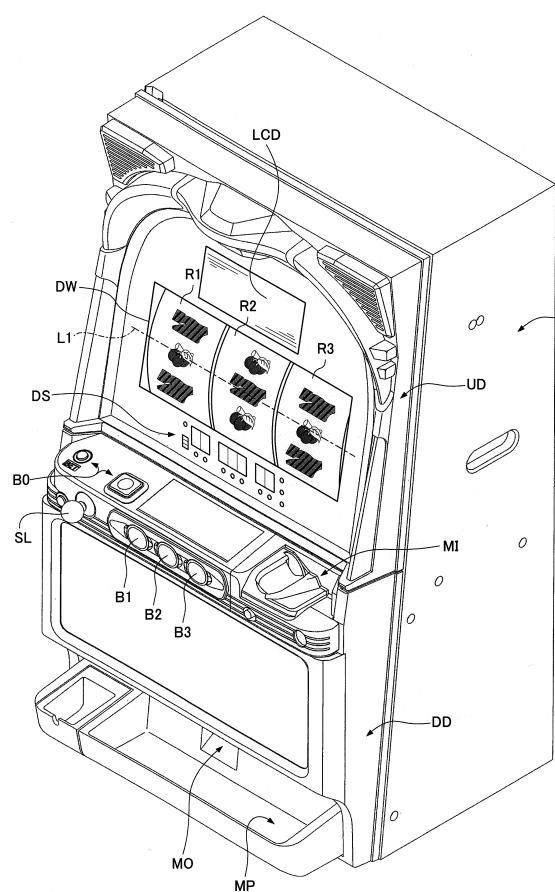
B X 収納箱、U D 前面上扉、D D 前面下扉、D W 表示窓、
 L 1 有効ライン、D S 遊技情報表示部、LCD 液晶ディスプレイ、
 R 1 第1リール、R 2 第2リール、R 3 第3リール、
 B 0 ベットボタン、S L スタートレバー、B 1 ~ B 3 ストップボタン、
 M I メダル投入口、M O メダル払い出し口、M P メダル受け皿、
 1 0 0 遊技制御手段、1 0 5 投入受付手段、1 1 0 乱数発生手段、
 1 2 0 内部抽選手段、1 3 0 リール制御手段、1 4 0 入賞判定手段、
 1 5 0 払出制御手段、1 6 0 リプレイ処理手段、1 7 0 遊技状態移行制御手段、
 1 8 0 演出制御手段、1 9 0 記憶手段、
 1 9 1 メイン抽選テーブル記憶手段、1 9 2 抽選フラグ記憶手段、
 1 9 3 停止制御テーブル記憶手段、1 9 4 入賞判定テーブル記憶手段、

40

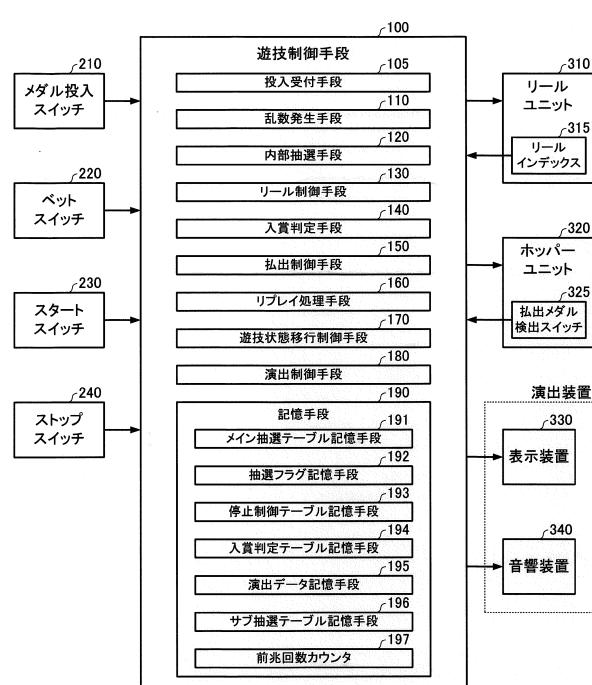
50

- 195 演出データ記憶手段、196 サブ抽選テーブル記憶手段、
 197 前兆回数カウンタ、
 210 メダル投入スイッチ、220 ベットスイッチ、230 スタートスイッチ、
 240 ストップスイッチ、310 リールユニット、315 リールインデックス、
 320 ホッパーユニット、325 払出メダル検出スイッチ、
 330 表示装置、340 音響装置

【図1】



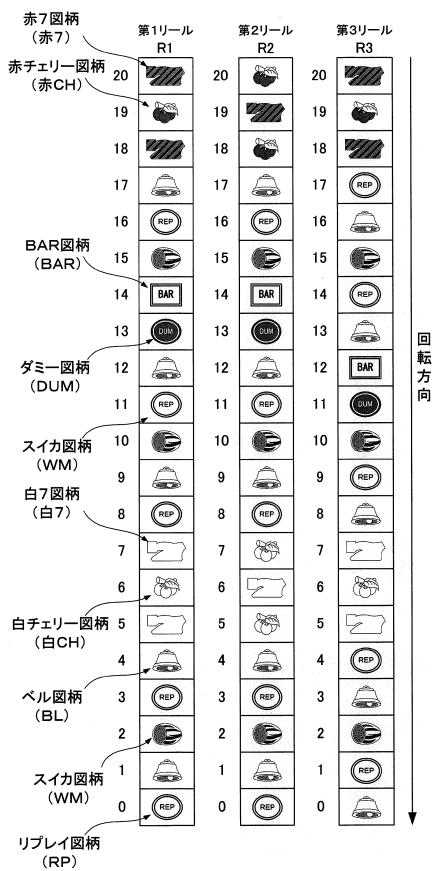
【図2】



【図3】

| 内部抽選テーブルA | | 内部抽選テーブルB | | 内部抽選テーブルC | |
|-----------|------------|-----------|---------|-----------|--|
| 0 | ベル | スイカ | ベル | スイカ | |
| | スイカ | | スイカ | | |
| | 角チエリー1 | | 角チエリー1 | | |
| | 角チエリー2 | | 角チエリー2 | | |
| | 中段チエリー1 | | 中段チエリー1 | | |
| | 中段チエリー1+BB | | | | |
| | 中段チエリー2 | | | | |
| | 中段チエリー2+RB | | | | |
| | | | | | |
| | リプレイ | | リプレイ | | |
| | | | | | |
| | ハズレ | | ハズレ | | |
| | | | | | |
| 65535 | BB | | | | |
| | RB | | | | |

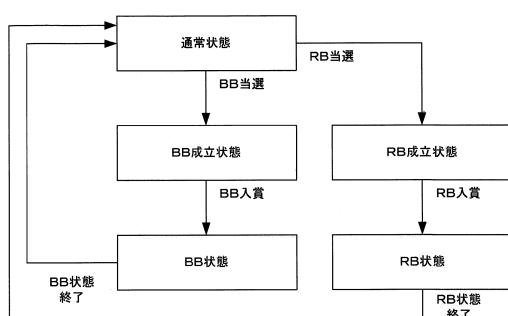
【図4】



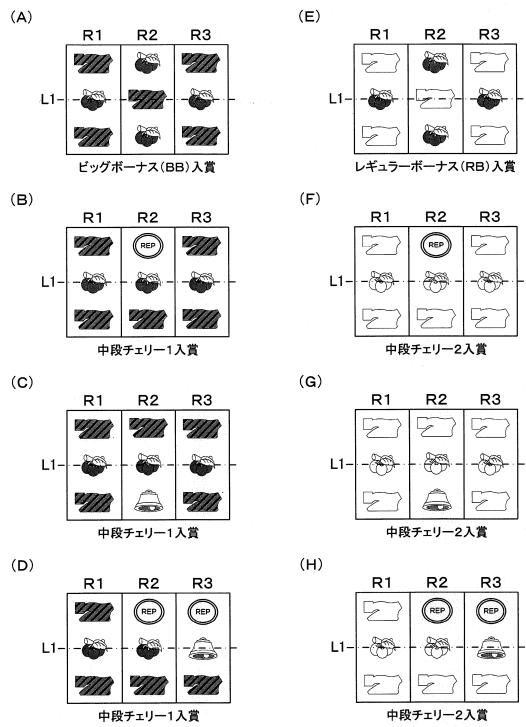
【図5】

| 入賞役等 | 図柄組合せ | | | 配当 |
|---------|-------|-----|-----|-----|
| BB | | | | — |
| RB | | | | — |
| リプレイ | | | | — |
| ベル | | | | 15枚 |
| スイカ | | | | 10枚 |
| 角チエリー1 | | ANY | ANY | 6枚 |
| 角チエリー2 | | ANY | ANY | 6枚 |
| 中段チエリー1 | | | | 3枚 |
| 中段チエリー2 | | | | 3枚 |

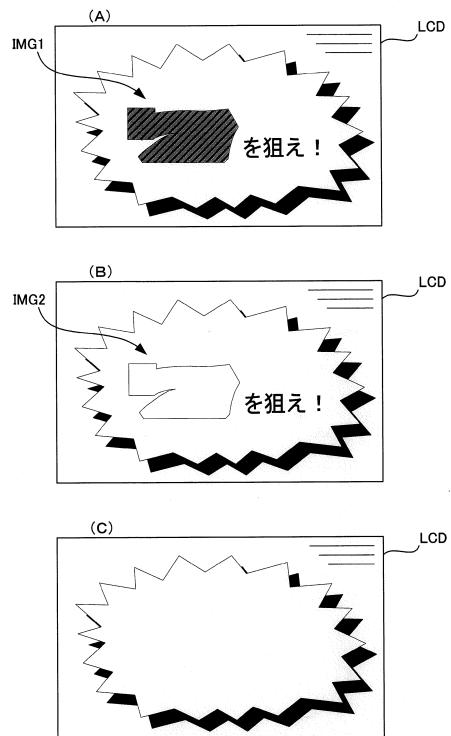
【図6】



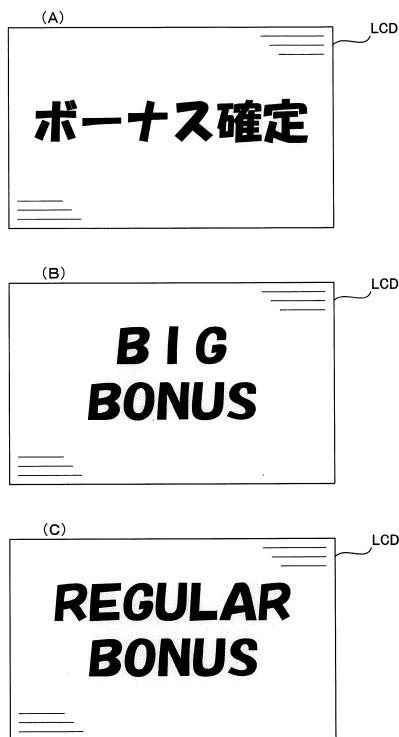
【図7】



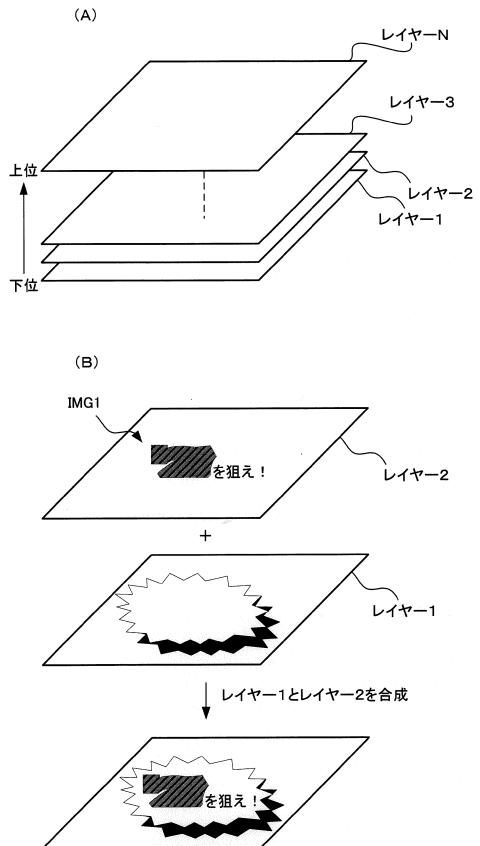
【図8】



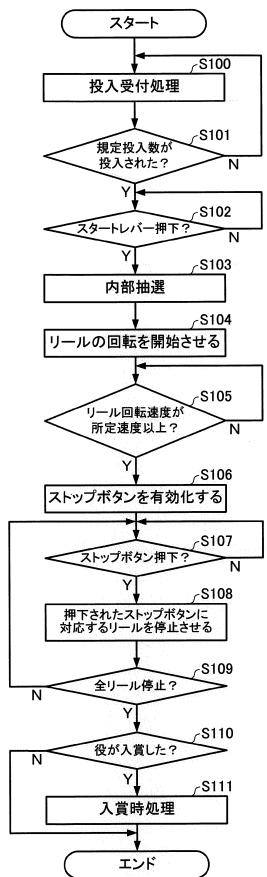
【図9】



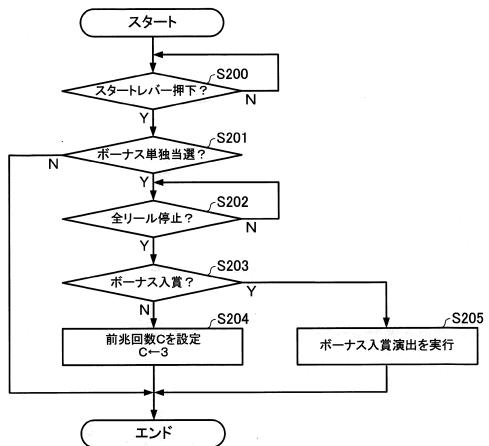
【図10】



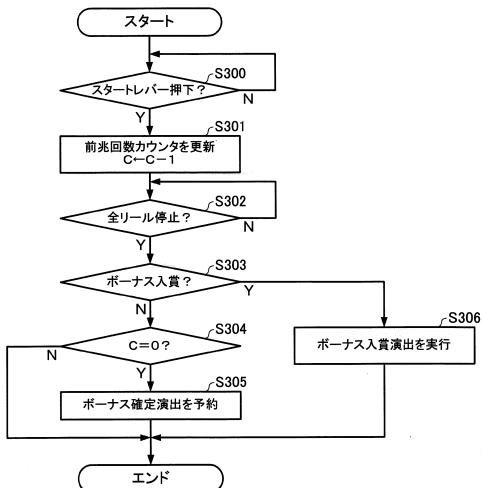
【図11】



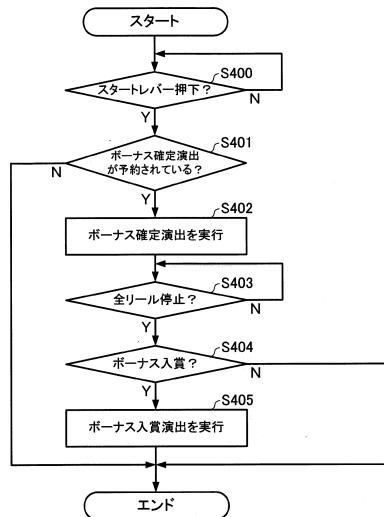
【図12】



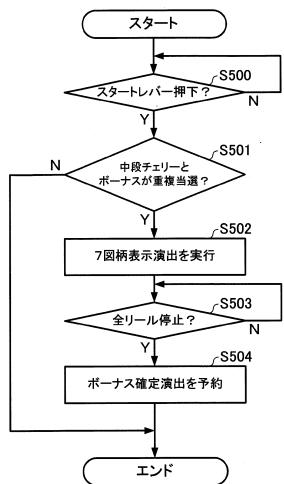
【図13】



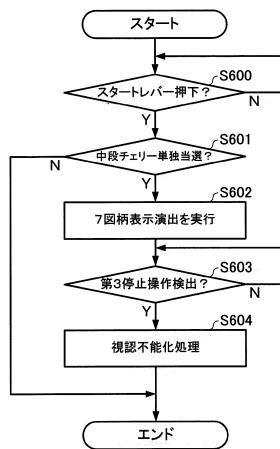
【図14】



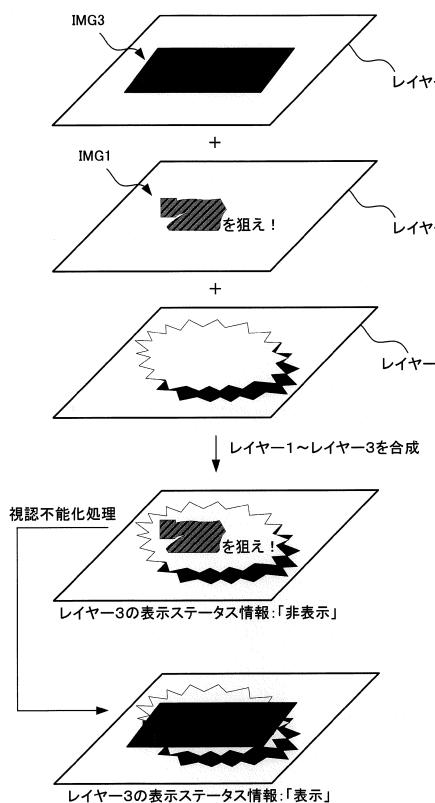
【図15】



【図16】



【図17】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2016-123437(JP,A)
特開2016-016163(JP,A)
特開2008-183150(JP,A)
特開2006-015000(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4