

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4780736号  
(P4780736)

(45) 発行日 平成23年9月28日(2011.9.28)

(24) 登録日 平成23年7月15日(2011.7.15)

(51) Int.Cl.

**A63F 5/04 (2006.01)**

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D  
A 6 3 F 5/04 5 1 1 D

請求項の数 1 (全 59 頁)

(21) 出願番号 特願2010-131379 (P2010-131379)  
 (22) 出願日 平成22年6月8日 (2010.6.8)  
 (62) 分割の表示 特願2003-303737 (P2003-303737)  
 原出願日 平成15年8月27日 (2003.8.27)  
 (65) 公開番号 特開2010-188192 (P2010-188192A)  
 (43) 公開日 平成22年9月2日 (2010.9.2)  
 審査請求日 平成22年7月7日 (2010.7.7)

(73) 特許権者 390031783  
 サミー株式会社  
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン  
 シャイン60  
 (74) 代理人 100078662  
 弁理士 津国 肇  
 (74) 代理人 100131808  
 弁理士 柳橋 泰雄  
 (72) 発明者 伊藤 智彦  
 東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ  
 ミー株式会社内

審査官 高木 亨

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】

各々に複数種類の図柄からなる複数個の図柄が配置された回動可能な複数のリールが並設されたリール群であって、前記複数のリールが停止したときに、有効ラインに停止している図柄の組合せによって定まる当該遊技の遊技結果を表示するためのリール群と、

前記リール群の回動及び停止に基づいて定まる遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記リール群の回動の契機となる回動信号を遊技者の操作に応じて前記遊技制御手段に発するスタートスイッチと、

前記スタートスイッチが遊技者によって操作されたことに基づいて、複数種類の役の中からいざれかを抽選する役抽選手段と、

各々が前記複数のリールの各々に対応した複数のストップスイッチであって、前記リール群の停止の契機となる停止信号を遊技者の操作に応じて前記遊技制御手段に各々から発する複数のストップスイッチと、

前記ストップスイッチが操作されると、前記複数のリールに表示されている図柄で構成された前記抽選で当選した役に対応する図柄組合せが、前記有効ラインに停止するようになら、該操作されたストップスイッチに対応する前記リールを、該ストップスイッチが操作されてから所定の図柄数の範囲内で回動させて停止させるリール停止制御手段と、

演出画像が電気的に表示される画像表示装置と、

前記演出画像を記憶する記憶手段と、

前記画像表示装置の画像表示領域に、各々に複数種類の図柄画像が表示される複数の図

10

20

柄画像表示領域を形成するとともに、該複数の図柄画像表示領域に、各図柄画像表示領域に表示された前記図柄画像の組合せを形成させる図柄組合せラインを定め、前記回動信号又は前記停止信号に基づいて前記遊技制御手段から発せられた演出制御信号に応じて前記演出画像の表示を制御する画像制御手段と、を含み、かつ、

前記リール群に表示された一部の図柄を視認可能にし、前記有効ラインが定められたりール図柄表示領域と、前記画像表示領域と、が前面に形成されたスロットマシンであって、

前記リール図柄表示領域は、前記画像表示領域より小さく形成され、

前記複数種類の役の各々に対して、前記複数のリールの各々に表示された図柄からなる図柄組合せおよび前記複数の図柄画像表示領域の各々に表示される前記図柄画像からなる図柄画像組合せ、の双方が対応付けられ、かつ、

前記複数種類の役のうち、所定の役に対応する前記図柄組合せを、複数種類の図柄によって構成すると共に、該所定の役に対応する前記図柄画像組合せを、一種類の図柄画像によって構成し、

前記画像制御手段は、

前記スタートスイッチが操作されたときに、複数の図柄画像表示領域の全てにおける図柄画像を変動表示し、かつ、

前記複数のストップスイッチが1つずつ操作される度に、前記複数の図柄画像表示領域のうちから選択された所定の図柄画像表示領域における図柄画像の変動表示を、前記抽選で当選した役に対応する前記図柄画像組合せが前記図柄組合せラインに表示されるように停止させ、前記複数のストップスイッチの全てが操作されたときには、複数の図柄画像表示領域の全てにおける図柄画像を停止表示し、かつ、

前記抽選の結果に基づいて、前記複数のストップスイッチの全てが操作され、前記リール群が停止するとともに、前記複数の図柄画像表示領域の全てにおいて前記図柄画像が停止表示されるときに、

前記リール停止制御手段が、前記抽選で当選した役に対応する前記図柄組合せを前記有効ラインに停止表示させるように前記リール群を制御した場合には、前記画像制御手段は、前記複数の図柄画像表示領域において前記複数種類の役に対応する前記図柄画像組合せを前記図柄組合せラインに停止表示させないように前記複数の図柄画像を停止表示することを特徴とするスロットマシン。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【技術分野】

##### 【0001】

本発明は、遊技結果を表示するためのリールの停止時における図柄の組み合わせよりも、電気的に表示される演出画像が遊技の中心となるようにしたスロットマシンに関する。

##### 【背景技術】

##### 【0002】

従来より、スロットマシンは、リールに図柄を表示し、リールの停止時の図柄の組合せによって遊技結果を表示するとともに、各種の演出出力装置（ランプ、スピーカ、画像表示装置等）によって演出を出力し、その出力した演出の内容によって、役の抽選結果等を報知することが一般的となっている。

##### 【0003】

特に、演出出力装置による演出の出力は、リールの停止時の出目、例えばいずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止すること、又は特別役の当選を意味するいわゆるリーチ目の出現を予兆すること等に用いられ、遊技の進行における補助的役割を果たすものとして、極めて重要な要素となっている。

##### 【0004】

ここで、演出出力装置の1つである画像表示装置としては、液晶画像表示装置やドットディスプレイ等を用いたものが知られている（例えば、特許文献1参照）。

この特許文献1には、フロントパネルの表示窓の上側に、遊技中の演出を行うときに各

10

20

30

40

50

種の画像を表示する液晶表示パネルを設けた技術が開示されている（特許文献1の段落番号「0024」、及び図1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2001-58021号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかし、前述の従来の技術では、演出出力装置は、遊技を進行する上で補助的役割を有するにすぎず、遊技中の付加的なものであった。 10

【0007】

また、遊技を進行していく上で、中心的存在となるリールユニットは、遊技者が最も視界に入りやすい位置に配置されている。したがって、演出出力装置は、リールの図柄を表示する領域を避けて配置せざるを得なかった。このため、プレミアム的な（滅多に出現することのない特別な）演出が選択され、その演出が出力された場合でも、遊技者は、リールの出目に気をとられて、その演出を見逃してしまった。

【0008】

さらに、近年においては、画像データを記憶する記憶手段の容量を大きくすることができるとともに、画像表示の処理速度も高速化することができるようになってきている。また、上述した画像表示装置として用いられる液晶画像表示装置自体を大きくかつ安価に製造することができるようになってきている。このため、画像表示装置をより効果的に用いることができるようになってきている。しかしながら、従前のスロットマシンは、画像表示装置をあくまでも補助的に用いたものであって、画像表示装置を積極的に活用したものではなかった。 20

【0009】

本発明は、上述の点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技結果を表示するためのリールの停止時における図柄の組合せより、電気的に表示される演出画像が遊技の中心となるようにし、画像を表示する演出を主体として遊技を進行することができるとともに、画像表示装置を積極的にかつ有効に用いたスロットマシンを提供することである。 30

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。

(1) 各々に複数種類の図柄が表示された回動可能な複数のリールが並設されたリール群であって、前記複数のリールが停止したときの図柄の組合せによって定まる当該遊技の遊技結果を表示するためのリール群と、

前記リール群の回動及び停止に基づいて定まる遊技の進行を制御する遊技制御手段と、前記リール群の回動の契機となる回動信号を遊技者の操作に応じて前記遊技制御手段に発するスタートスイッチと、 40

各々が前記複数のリールの各々に対応した複数のストップスイッチであって、前記リール群の停止の契機となる停止信号を遊技者の操作に応じて前記遊技制御手段に各々から発する複数のストップスイッチと、

演出画像が電気的に表示される画像表示装置と、

前記回動信号又は前記停止信号に基づいて前記遊技制御手段から発せられた演出制御信号に応じて前記演出画像の表示を制御する画像制御手段と、

前記演出画像を記憶する記憶手段と、を含み、かつ、

前記リール群に表示された図柄の一部を視認可能にするためのリール図柄表示領域と、前記画像表示装置に表示された演出画像を視認可能するための画像表示領域と、が前面に形成されたスロットマシンであって、 50

前記リール図柄表示領域は、前記画像表示領域より小さく形成され、かつ、  
前記画像制御手段は、

各々に複数種類の図柄画像が表示される複数の図柄画像表示領域を前記画像表示領域に  
形成し、かつ、

前記スタートスイッチが操作されたときに、複数の図柄画像表示領域の全てにおける図  
柄画像を変動表示し、かつ、

前記複数のストップスイッチが1つずつ操作される度に、前記複数の図柄画像表示領域  
のうちから選択された所定の図柄画像表示領域における図柄画像を停止表示し、前記複数  
のストップスイッチの全てが操作されたときには、複数の図柄画像表示領域の全てにおける  
図柄画像を停止表示し、かつ、

前記複数のストップスイッチの全てが操作されて、前記リール群が停止するとともに、  
前記複数の図柄画像表示領域の全てにおいて前記図柄画像が停止表示されたときに、

前記遊技制御手段が、前記リール図柄表示領域における図柄の組合せによって入賞させ  
るように前記リール群を制御した場合には、前記画像制御手段は、前記複数の図柄画像表  
示領域において停止表示された図柄画像の組み合わせによって入賞させないように前記複  
数の図柄画像を停止表示し、かつ、

前記遊技制御手段が、前記リール図柄表示領域における図柄の組合せによって入賞させ  
ないように前記リール群を制御した場合には、前記画像制御手段は、前記複数の図柄画像表  
示領域において停止表示された図柄画像の組み合わせによって入賞させるように前記複  
数の図柄画像を停止表示することを特徴とするスロットマシン。

#### 【0011】

(2) 各々に複数種類の図柄が表示された回動可能な複数のリールが並設されたリール群  
であって、前記複数のリールが停止したときの図柄の組合せによって定まる当該遊技の遊  
技結果を表示するためのリール群と、

前記リール群の回動及び停止に基づいて定まる遊技の進行を制御する遊技制御手段と、  
前記リール群の回動の契機となる回動信号を遊技者の操作に応じて前記遊技制御手段に  
発するスタートスイッチと、

各々が前記複数のリールの各々に対応した複数のストップスイッチであって、前記リー  
ル群の停止の契機となる停止信号を遊技者の操作に応じて前記遊技制御手段に各々から発  
する複数のストップスイッチと、

演出画像が電気的に表示される画像表示装置と、

前記回動信号又は前記停止信号に基づいて前記遊技制御手段から発せられた演出制御信  
号に応じて前記演出画像の表示を制御する画像制御手段と、

前記演出画像を記憶する記憶手段と、を含み、かつ、

前記リール群に表示された図柄の一部を視認可能にするためのリール図柄表示領域と、  
前記画像表示装置に表示された演出画像を視認可能するための画像表示領域と、が前面に  
形成されたスロットマシンであって、

前記リール図柄表示領域は、前記画像表示領域より小さく形成され、かつ、

前記画像制御手段は、

各々に複数種類の図柄画像が表示される複数の図柄画像表示領域を前記画像表示領域に  
形成し、かつ、

前記スタートスイッチが操作されたときに、複数の図柄画像表示領域の全てにおける図  
柄画像を変動表示し、かつ、

前記複数のストップスイッチが1つずつ操作される度に、前記複数の図柄画像表示領域  
のうちから選択された所定の図柄画像表示領域における図柄画像を停止表示し、前記複数  
のストップスイッチの全てが操作されたときには、複数の図柄画像表示領域の全てにおける  
図柄画像を停止表示し、かつ、

前記複数のストップスイッチの全てが操作されて、前記遊技制御手段が、前記リール図  
柄表示領域における図柄の組合せによってリール入賞役が定まるように前記リール群を制  
御したときには、前記画像制御手段は、前記複数の図柄画像表示領域において停止表示さ

10

20

30

40

50

れた図柄の組合せによって前記リール入賞役とは異なる画像入賞役が定まるように前記複数の図柄画像を停止表示することを特徴とするスロットマシン。

【0012】

上述した(1)又は(2)の発明によれば、リール図柄表示領域における図柄の組合せと、画像表示装置における図柄画像の組合せとの対応関係に矛盾が生ずるような表示することになり、遊技者に意外性を感じさせたり、疑問に思わせたりすることによって、遊技が今後どのように進行していくのか興味を持たせて遊技に飽きを感じさせ難くして、興趣を高めることができる可能性が生ずる。

【発明の効果】

【0013】

10

遊技結果を表示するためのリールの停止時における図柄の組合せより、電気的に表示される演出画像が遊技の中心となるようにし、画像を表示する演出を主体として遊技を進行することができるとともに、画像表示装置を積極的にかつ有効に用いたスロットマシンを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本発明によるスロットマシンの前面の全体を示す正面図である。

【図2】図1に示したスロットマシンのフロントマスク部を開放して、基体部の内部を視認できるように示した正面図である。

【図3】フロントマスク部の裏面に取り付けられているリールユニット及びサブ制御基板を含むユニットを前面側から見た斜視図である。

20

【図4】リールユニットより後方側のサブ制御基板を含む部分を分解して背面側から見た斜視図である。

【図5】正面から見て、左、中及び右のリールの外周面に表示された図柄の配列をそれぞれ展開して示す平面図である。

【図6】図柄画像の図柄の配列の1つの例を示す図である。

【図7】第1の実施形態による画像表示装置50における画像表示領域を示す正面図である。

【図8】本実施形態におけるスロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図9】本実施形態における役の種類と、払出枚数等、及びリール図柄、図柄画像の図柄の組み合わせを示す図である。

30

【図10】本実施形態におけるメイン制御手段における制御の処理を示すフローチャートである。

【図11】図10に示したメイン制御手段における制御の続きの処理を示すフローチャートである。

【図12】本実施形態におけるサブ制御手段における制御の処理を示すフローチャートである。

【図13】図12のフローチャートのステップS109で呼び出されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図14】図13のフローチャートのステップS131で呼び出される通常演出を処理するサブルーチンを示すフローチャートである。

40

【図15】図13のフローチャートのステップS132で呼び出される図柄の停止パターンによる演出を処理するサブルーチンを示すフローチャートである。

【図16】停止パターンを記憶するテーブルの具体例を示す図である。

【図17】停止パターンの1番目の例を示す図である。

【図18】停止パターンの2番目の例を示す図である。

【図19】停止パターンの3番目の例を示す図である。

【図20】ストップスイッチの操作と矛盾した図柄画像の停止表示の1番目の例を示す図である。

【図21】ストップスイッチの操作と矛盾した図柄画像の停止表示の2番目の例を示す図

50

である。

【図22】図13のフローチャートのステップS133で呼び出される図柄を変化させる演出を処理するサブルーチンを示すフローチャートである。

【図23】図柄画像を移動させる演出の一例を示す図である。

【図24】図柄画像を変化移動させる演出の一例を示す図である。

【図25】図柄画像を他の画像に変化させる演出の一例を示す図である。

【図26】図柄画像をキャラクタの画像に変化させる演出の一例を示す図である。

【図27】図13のフローチャートのステップS137で呼び出される連続した演出を処理するサブルーチンを示すフローチャートである。

【図28】図27に示したサブルーチンの続きの処理をするサブルーチンを示すフローチャートである。 10

【図29】連続した演出が始まる前の一例を示す図である。

【図30】連続した演出が始まる前の他の一例を示す図である。

【図31】連続した演出の一例を示す図である。

【図32】連続した演出の他の一例を示す図である。

【図33】図13のフローチャートのステップS134で呼び出される図柄画像の配列を変更する演出を処理するサブルーチンを示すフローチャートである。

【図34】複数種類の図柄画像の配列の一例を示す図である。

【図35】図柄画像の配列が変更されたときの一例を示す図である。

【図36】図13のフローチャートのステップS135で呼び出される重複入賞による演出を処理するサブルーチンを示すフローチャートである。 20

【図37】重複入賞の演出を処理するときに用いられる図柄の組み合わせの一例を示す図である。

【図38】重複入賞の演出の一例を示す図である。

【図39】図13のフローチャートのステップS136で呼び出される遊技結果が矛盾するように図柄画像を表示する演出を処理するサブルーチンを示すフローチャートである。

【図40】遊技結果が矛盾するように図柄画像を表示する演出の一例を示す図である。

【図41】図13のフローチャートのステップS138で呼び出される表示領域を変化させる演出を処理するサブルーチンを示すフローチャートである。

【図42】表示領域を変化させる演出の一例を示す図である。 30

【図43】表示領域を変化させる演出の一例を示す図である。

【図44】第2の実施形態による画像表示装置50における画像表示領域を示す正面図である。

【図45】第2の実施形態における画像表示装置50において表示される図柄画像の一例を示す図である。

【図46】ストップスイッチの操作と矛盾した図柄画像の停止表示をする演出を処理するサブルーチンを示すフローチャートである。

【図47】ストップスイッチの操作と矛盾した図柄画像の停止表示をする演出の一例を示す図である。

【図48】画像表示装置50に表示されるインストラクション画像の第1の一例を示す図である。 40

【図49】インストラクション画像の第1の一例に対応したリール画像の一例を示す図である。

【図50】画像表示装置50に表示されるインストラクション画像の第2の一例を示す図である。

【図51】インストラクション画像の第2の一例に対応したリール画像の一例を示す図である。

【図52】画像表示装置50に表示されるインストラクション画像の第3の一例を示す図である。

【図53】インストラクション画像の第3の一例に対応したリール画像の一例を示す図である。 50

。

【図54】インストラクション画像とリール画像とを変更して表示する演出を処理するサブルーチンを示すフローチャートである。

【図55】インストラクション画像とリール画像とを変更して表示する演出の第1の例を示す図である。

【図56】インストラクション画像とリール画像とを変更して表示する演出の第2の例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

以下、本発明の実施例を図面を参照しつつ詳細に説明する。

10

<< 第1の実施形態 >>

図1は、本実施形態におけるスロットマシン10全体を示す前面の正面図である。また、図2は、図1に示したスロットマシン10のフロントマスク部12を開閉し、基体部11の内部が見えるように図示した正面図である。

図1及び図2に示すように、スロットマシン10の筐体は、基体部11と、基体部11の前面に取り付けられるフロントマスク部12とから構成されている。

【0016】

基体部11は、木材等を組み立てて前面が開口された箱形に形成したものである。この基体部11の内部において、図2に示すように、下方部には、電源ユニット101及びメダルを貯留しておくホッパーを含むメダル払出し装置102が設けられている。

20

また、これらの電源ユニット101及びメダル払出し装置102上には、支持板103が設けられており、この支持板103上に画像表示装置50が搭載されている。

【0017】

一方、フロントマスク部12は、基体部11の前面を覆うように基体部11に開閉可能に取り付けられている。

フロントマスク部12は、図1に示すように、前面側(遊技者側)に、スタートスイッチ41及びストップスイッチ42からなる操作スイッチ40や、メダル投入口43、メダル受け皿44等が配置されている。また、操作スイッチ40の上方部であってフロントマスク部12の中央部近傍から上部にわたって、画像表示装置50が設けられている。この画像表示装置50は、図2に示すように、基体部11内に配置されている。また、図1及び図2に示すように、画像表示装置50の前面を保護するとともに、画像表示装置50の前面が視認できるようにするための透明なプラスチック等の保護板12bが、画像表示装置50の前方に設けられている。

30

【0018】

また、図1に示すように、フロントマスク部20の上方部、特に本実施形態では、画像表示装置50に対して操作スイッチ40から遠ざかる側(画像表示装置50の上部)であって、画像表示装置50とは重ならないように画像表示装置50から一定間隔を隔てた位置には、リール図柄表示窓12a(本発明におけるリール図柄表示領域に相当するもの)が設けられている。

【0019】

40

そして、図2に示すように、リールユニット30は、フロントマスク部12の裏面側において、リール図柄表示窓12aが形成された領域の後方に、サブ制御基板108等とともに配置されている。

【0020】

図3は、フロントマスク部12の裏面側に取り付けられているリールユニット30及びサブ制御基板108を含むユニットを前面側から見た斜視図である。また、図4は、リールユニット30より後方側のサブ制御基板108を含む部分を分解して背面側から見た斜視図である。

【0021】

リールユニット30は、本実施形態では、リング状のリールを3つ並設したものを備え

50

る（以下、3つのリール31全体を指すときは、リール31群という）。また、リール31の回動中心部には、それぞれモータ32（図示せず）が連結されており、このモータ32の駆動制御により、リール31の回動が制御される。さらにまた、各リール31の内周内側には、1つの図柄を背後から照光するためのバックランプ33（図1参照）が固定されている。

#### 【0022】

さらに、図3及び図4に示すように、リールユニット30は、リールケース本体109及びリールケースカバー110の内部に収容されており、前面側が露出している。

#### 【0023】

さらにまた、リールケースカバー110の後部には、基板ケース本体111が取り付けられており、この基板ケース本体111にサブ制御基板108が装着された後、基板ケースカバー112によって覆われている。すなわち、サブ制御基板108は、リールユニット30の背後に配置されている。

#### 【0024】

サブ制御基板108は、遊技中における演出を制御する基板であって、サウンドの出力、ランプ類の点灯、画像表示装置50による演出画像の表示の制御等を行うものであり、演算等を行うCPU、演出プログラム及び演出データを記憶したROM、及び各データを一時的に記憶するRAM等を備えるものである。なお、後述するメイン制御基板104は、遊技全体を統括制御するものであるが、サブ制御基板108は、メイン制御基板104の下位に属する基板であり、演出の全体の制御を担当する制御基板である。

#### 【0025】

また、サブ制御基板108とメイン制御基板104とは、図示しないハーネスにより電気的に接続されている。これにより、メイン制御基板104からサブ制御基板108に対して演出実行指令等を送信するように形成されている。

#### 【0026】

さらにまた、各リール31には、複数種類の図柄（役を構成する図柄等）を印刷したりールテープが貼付されている。

#### 【0027】

図5は、正面から見て、左、中及び右の各リール31の外周面に表示された図柄配列をそれぞれ展開して示す平面図である。本実施形態では、各リール31には、13個の図柄が表示されている。図柄の種類は、図5に示すように、「扇」、「小槌」、「千両箱」、「鯛」、「宝船」、「亀」及び「鶴」の7種類である。そして、フロントマスク部12のリール図柄表示窓12aにおいては、リール31の各々について1つの図柄が見えるようリール31が配置される。

#### 【0028】

よって、フロントマスク部12のリール図柄表示窓12aから、リール31群の合計3個の図柄が透視できるように配置されている。なお、図1では、各リール31の円周内側のバックランプ33を破線の円によって図示しているが、これらのバックランプ33の前方に位置する図柄がそれぞれリール図柄表示窓12aから透視できる図柄に相当する。

#### 【0029】

そして、図1に示すように、本実施形態では、リール図柄表示窓12aから見える、3個の図柄が並ぶ水平方向の1つのラインが、リール31の停止時における図柄の並びラインであって図柄の組合せを形成させる図柄組合せラインLとなる。さらに、遊技を行うためのメダルが投入されることで、この図柄組合せラインLが有効ライン（リール31の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せであるか否かの判断対象となるライン）に設定される。

#### 【0030】

なお、本実施形態では、各リール31を、リール図柄表示窓12aから1図柄が見えるように配置していることに基づいて、上記の図柄組合せラインLは、1つとなっている。しかし、例えば各リール31を、上下に連続する複数の図柄が見えるように配置した場合

10

20

30

40

50

等には、図柄組合せライン L の数を増加させることができる。

#### 【0031】

次に、本実施形態におけるリール 31 の特徴点について説明する。

従来の一般的なリールでは、直径は、約 230 mm、横幅は、約 80 mm 程度である。これに対し、本実施形態におけるリール 31 の直径は、約 120 mm、横幅は、約 44.5 mm とした。すなわち、本実施形態では、リール 31 は、従来の一般的なリールより小さく形成されている。これに伴い、リール図柄表示窓 12a の領域は、従来の表示窓の領域よりも小さく形成されている。

#### 【0032】

ここで、従来では、遊技結果を表示するリール上の図柄の表示領域と、演出出力装置の表示領域との関係は、演出出力装置の表示領域の方が小さいのが普通である。10

このように形成されるのは、遊技結果は、リール（本実施形態のリール 31 に相当するもの）の停止時の図柄の組合せにより決定されるのであって、演出出力装置の表示内容によって決定されるものではないからである。すなわち、演出出力装置は、遊技結果が決定するまで（少なくとも 1 つのリールの回動中）、あるいは遊技結果が決定した後（全てのリールの停止後）に、当該遊技又は当該遊技前の役の当選可能性がどの程度有するか等を報知し、遊技の進行において補助的役割を有する装置だからである。

しかし、本実施形態のスロットマシン 10 では、遊技の中心となるものを、リール 31 の図柄の組合せではなく、画像表示装置 50 によって表示される内容（演出画像）とした。20

#### 【0033】

そして、図 1 に示すように、画像表示装置 50 によって画像が表示される画像表示面をリール図柄表示窓 12a より大きく形成し（縦及び横の長さとともに、画像表示装置 50 の表示面の方がリール図柄表示窓 12a より大きい）、かつ、操作スイッチ 40 の上部に画像表示装置 50 を配置し、その画像表示装置 50 から操作スイッチ 40 に対して遠ざかる側にリール図柄表示窓 12a を配置している。

いいかれば、前面側から見て、リール図柄表示窓 12a と操作スイッチ 40 との間に、画像表示装置 50 を配置している。

#### 【0034】

このような構成とすることにより、前面側から見て、スロットマシンの略中央に位置するのは、画像表示装置 50、即ち画像表示装置 50 の画像表示面となる。よって、画像表示装置 50 は、遊技者が遊技を行っている時に最も見やすく、かつリール 31 以上に視界に入りやすいようになる。特に、リール図柄表示窓 12a は、画像表示装置 50 の画像表示面には重ならないように画像表示装置 50 から一定間隔を隔てた位置に配置されているので、遊技者は、リール図柄表示窓 12a は直接視界に入りにくくなる。これにより、画像表示装置 50 の画像表示面に表示される演出画像を中心として遊技を進行させることができる。30

#### 【0035】

なお、演出画像を電気的表示手段によらずに、例えば演出用リールを設けて表示する方法も考えられる。しかし、演出用リールを用いると、表現可能な演出画像の種類に限界があり、多彩な演出画像を表示する場合には、新たに電気的表示手段（例えばドット表示装置等）を設ける必要がある。一方、本実施形態のように画像表示装置 50 を用いて電気的に演出画像を表示すれば、より多彩な演出画像を表示することができる。40

#### 【0036】

さらにまた、画像表示装置 50 として透過型液晶表示装置等を用いるとともに、その背後にリールユニット 30 を配置すれば、画像表示装置 50 による演出画像とともにリール 31 による図柄の組合せを、同時に遊技者に見せることも可能となる。しかし、このような構成とした場合には、遊技者は、遊技結果を直接的に表すリール 31 による図柄の組合せに目がいってしまい、演出画像を見逃してしまうこと等が考えられる。

#### 【0037】

また、本実施形態では、リール31の図柄数Nを、N=13個とした。

ここで、リール31の図柄が必要以上に小さくなってしまうと、リール31の回動中の図柄の識別性が劣ることとなる。経験上は、図柄は、縦25mm以上、横35mm以上であることが好ましい。そこで本実施形態では、リール31の横幅を上述のように約44.5mmとすることで、1図柄領域における横の長さを35mm以上確保できるようにした。さらに、リール31の直径Lを約120mmにし、かつリール31の図柄数Nを13個にすることで、1図柄領域における縦の長さを25mm以上確保できるようにした。

#### 【0038】

また、従来より、リールの停止制御は、役の当選時には、遊技者がその当選役に対応する図柄の組合せを有効ラインに比較的容易に停止させることができるようにするために、ストップスイッチ42が操作された後に実際にリールが停止するまで、一定数の図柄を移動可能に制御している。一方、ストップスイッチ42の操作後は、不自然にリールが停止しないように、ストップスイッチ42のオンを検知した位置から、リールが停止するまでの時間は、通常、190ms以下に設定されている。さらにまた、リールの回動時には、リール上の図柄をおおむね識別できるようにするために、リールの回動速度は、1分間に80回動を超えないように設定されている。

#### 【0039】

以上を考慮して、従来では、リール上の図柄を例えば21個とし、ストップスイッチ42のオンを検知してからリールが停止するまでの最大移動図柄数は、ストップスイッチ42のオンを検知した瞬間に位置する図柄を含めて5図柄に設定されている。

#### 【0040】

これに対し、本実施形態では、リール31の最大移動図柄数Kを3図柄とした。

例えば、リール31の図柄数を11個としたときには、従来のリールと同様の停止制御を行う場合には、最大移動図柄数Kが2図柄となってしまう。これにより、リール31の停止時における図柄の組合せ総数、あるいはリール31の図柄配列が制約を受けやすくなる。

#### 【0041】

このため、本実施形態では、リール31を小さく形成しつつも、従来のリールに準じた停止制御を行ったときのリール31の十分な最大移動図柄数Kを確保するようにした。特に本実施形態では、N=13個とすることで、リール31の停止制御を従来のリールに準じるようにしつつ、リール31の最大移動図柄数Kが3図柄となるようにした。

#### 【0042】

ここで、図5において、例えば左リール31の図柄に着目すると、1番上から順に、「扇」、「扇」、及び「小槌」の図柄が配列されているが、3番目の「小槌」の位置がリール図柄表示窓12a内に位置する瞬間にストップスイッチ42が操作されれば、この「小槌」の他、その上の「扇」、さらにその上の「扇」を有効ライン上に停止させることができる。

#### 【0043】

そして、図5の例では、左リール31については、「扇」は、3図柄以内の間隔で配置されている。これにより、左リール31については、どの位置でストップスイッチ42が操作されても「扇」を有効ライン上に停止させることが可能となる。

#### 【0044】

また、中リール31の「鯛（例えば、2番上の図柄）」及び「宝船（例えば、上から3番目の図柄）」についても同様に配列されている。さらにまた、右リール31の「鶴（例えば、2番上の図柄）」及び「亀（例えば、上から4番目の図柄）」についても同様に配列されている。

#### 【0045】

したがって、「扇」-「鯛/宝船」-「鶴/亀」の図柄の組合せ（全部で4通り）については、どの位置でストップスイッチ42が操作されても、常に、有効ラインに停止させることができる。いいかえれば、その役は、リール31の停止制御によって、常に入賞さ

10

20

30

40

50

せることができる。

**【0046】**

なお、リール31の回動速度を速くすれば、リール31の最大移動図柄数Kを多く設定することができる。ただし、リールの回動速度を速くしてしまうと、リール31上の図柄の識別性が劣ることとなり、好ましくない。

**【0047】**

そこで本実施形態では、リール31の回動速度は、約78.13rpm(1周時間が約768ms)となるように制御している。これにより、リールの回動速度が1分間に80回動を超えないという、従来の一般的なリールの回動速度との調和を図ることができる。

**【0048】**

説明を図2に戻す。

図2に示すように、基体部11内部の略中央位置には、画像表示装置50が配置されるとともに、この画像表示装置50の上部であって、基体部11内部における背面側には、メイン制御基板104が設けられている。メイン制御基板104は、リール31群の始動及び停止制御を含む、遊技の進行等の遊技全体を統括制御するための制御基板であり、図示しないが、演算等を行うCPU、遊技プログラムを記憶したROM、及び各データを一時的に記憶するRAM等を備えるものである。メイン制御基板104は、透明樹脂からなるケース105内に収容されている。ケース105は、メイン制御基板104を収容した後にかしめられており、メイン制御基板104を封印している。

**【0049】**

また、本発明における画像表示装置50は、遊技中における演出画像を電気的手段によって表示する装置であり、特に本実施形態では、液晶表示装置(LCD)によって形成されている。この画像表示装置50は、本実施形態では、毎遊技、リールユニット30の回動及び停止動作に合わせて、ビデオスロットのリール画像(リールを平面状に画像表示したものであって、リール画像の図柄が上から下に向かって移動表示されるもの)を演出画像として表示する。以下、リール画像上に表示される図柄の画像を図柄画像と称する。さらに、画像表示装置50は、図柄画像以外の画像、例えば、キャラクタを示す画像や背景を示す画像を表示する。

**【0050】**

図6は、画像表示装置50に表示される図柄画像の配列の1つの例を示す。また、図7は、画像表示装置50における画像表示領域90と、画像表示領域90の略中央に形成される複数の図柄画像表示領域92、例えば9個の図柄画像表示領域92a～92iと、画像表示領域90の左右に形成される演出画像表示領域94及び96とを示す。上述した画像表示領域90は、画像表示装置50の画像表示面のうち遊技者に視認できる領域である。図7においては、9個の図柄画像表示領域92a～92iの各々の輪郭を実線で示し、演出画像表示領域94及び96の輪郭を破線で示す。図柄画像表示領域92aは、上段左に位置し、図柄画像表示領域92bは、上段中に位置し、図柄画像表示領域92cは、上段右に位置する。また、図柄画像表示領域92dは、中段左に位置し、図柄画像表示領域92eは、中段中に位置し、図柄画像表示領域92fは、中段右に位置する。さらに、図柄画像表示領域92gは、下段左に位置し、図柄画像表示領域92hは、下段中に位置し、図柄画像表示領域92iは、下段右に位置する。演出画像表示領域94及び96は、キャラクタや背景等の図柄画像以外の画像のみならず、後述する特定遊技が行われるときに押し順を遊技者に報知するための情報が表示される。

**【0051】**

9個の図柄画像表示領域92a～92iの各々には、図6に示した図柄画像が表示される。具体的には、スタートスイッチ41の動作に合わせて、9個の図柄画像表示領域92a～92iの各々において図6に示した図柄画像が変動表示され、ストップスイッチ42の動作に合わせて、9個の図柄画像表示領域92a～92iのうちの所定の図柄画像表示領域において停止表示される。9個の図柄画像表示領域92a～92iの全てにおいて停止表示されたときには、図柄画像表示領域92a～92iの各々に1つずつの図柄画像が

10

20

30

40

50

画像表示装置 50 の画像表示領域 90 に表示されるように停止表示される。即ち、図柄画像が停止表示されたときには、図 7 に示した画像表示領域 90 において、9 つの図柄画像が視認可能に表示される。この状態においては、図 7 の一点鎖線の仮想線で示すように、水平方向の上段、中段及び下段の 3 ラインと、右下がり及び左下がりの斜め方向の 2 ラインと、垂直方向の左、中及び右の 3 ラインと、の合計 8 本が、図柄画像における図柄組合せラインとなる。なお、図 6 に示した 1 つの配列は、20 個の図柄からなり、図中の一番上と一番下との図柄とが連続するように画像表示される。

#### 【 0 0 5 2 】

続いて、スロットマシン 10 の制御について説明する。図 8 は、本実施形態におけるスロットマシン 10 の制御の概略を示すブロック図である。

10

#### 【 0 0 5 3 】

<遊技制御手段 60 >

スロットマシン 10 の遊技制御手段 60 は、スロットマシン 10 の遊技の進行や演出等を含むスロットマシン 10 全体を統括制御する手段であり、役の抽選、リール 31 の駆動制御、及び入賞時の払出し等の遊技の進行を制御するメイン制御手段 60 a と、演出の出力を制御するサブ制御手段 60 b とを備える。メイン制御手段 60 a は、上述のメイン制御基板 104 上に実装されている C P U 、 R O M 及び R A M 等から構成されたものである。また、サブ制御手段 60 b は、上述のサブ制御基板 108 上に実装されている C P U 、 R O M 及び R A M 等から構成されたものである。

#### 【 0 0 5 4 】

20

また、図 8 に示すように、メイン制御手段 60 a の入力側（図 8 中、左側）には、上述のスタートスイッチ 41 、及びストップスイッチ 42 の操作スイッチ 40 が電気的に接続されている。スタートスイッチ 41 は、リール 31 を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。また、ストップスイッチ 42 は、3 つのリール 31 に対応して 3 つ設けられ、対応するリール 31 を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。

#### 【 0 0 5 5 】

さらにまた、メイン制御手段 60 a の出力側（図 8 中、右側）には、リールユニット 30 の各リール 31 に連結された、リール 31 の駆動を制御するためのモータ 32 が電気的に接続されている。

#### 【 0 0 5 6 】

30

そして、スタートスイッチ 41 が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御手段 60 a に入力される。メイン制御手段 60 a は、この信号を受信すると、全てのモータ 32 を回動させるように制御する。このようにしてリール 31 がモータ 32 によって回動されることで、リール 31 上の図柄は、所定の速度でリール図柄表示窓 12 a 内で上下方向に移動表示される。

#### 【 0 0 5 7 】

また、メイン制御手段 60 a は、スタートスイッチ 41 が操作された信号を受信したときには、上述したようにリール 31 群を始動するように制御するが、さらに、スタートスイッチ 41 が操作された旨の信号をサブ制御手段 60 b に送信する。サブ制御手段 60 b は、スタートスイッチ 41 が操作された旨の信号がメイン制御手段 60 a から送信されたときに、原則として図柄画像表示領域 92 a ~ 92 i の各々において図柄画像の変動表示を開始する。また、メイン制御手段 60 a は、スタートスイッチ 41 が操作された旨の信号を受信したときに、直ちに、スタートスイッチ 41 が操作された旨の信号をサブ制御手段 60 b に送信するのではなく、所定時間だけ遅らせてサブ制御手段 60 b に送信してもよい。

40

#### 【 0 0 5 8 】

さらにまた、ストップスイッチ 42 が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御手段 60 a に入力される。メイン制御手段 60 a は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ 42 に対応するモータ 32 を制御して、リール 31 の停止制御を行う。

#### 【 0 0 5 9 】

50

さらに、サブ制御手段 60b の出力側には、上述の画像表示装置 50 が電気的に接続されている。またさらに、サブ制御手段 60b の出力側には、ランプ 21 及びスピーカ 22 が電気的に接続されている。

#### 【 0 0 6 0 】

なお、ランプ 21 は、スロットマシン 10 の演出用のランプであり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。ランプ 21 には、上述したリールユニット 30 の各リール 31 の内周側に配置されたバックランプ 33 や、図示しないが、スロットマシン 10 の筐体前面上部に配置され、役の入賞時等に点滅する上部ランプ等が挙げられる。

#### 【 0 0 6 1 】

また、スピーカ 22 は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。本実施形態では、図 1 及び図 2 に示すように、前面側から見てリール図柄表示窓 12a の左右両側に設けられている。

#### 【 0 0 6 2 】

そして、サブ制御手段 60b は、スタートスイッチ 41 やストップスイッチ 42 が操作された旨の信号がメイン制御手段 60a から送信されてきたこと等に基づいて、これらの画像表示装置 50 、ランプ 21 の点灯、スピーカ 22 からのサウンドの出力等を制御する。

#### 【 0 0 6 3 】

通常遊技では、遊技者は、メダル投入口 43 からメダルを投入等して、図柄組合せライン L を有効化する（有効ラインとする）。なお、本実施形態では、3 枚のメダルが投入されることで、図柄組合せライン L が有効ラインに設定される。そして、スタートスイッチ 41 がオンされることで、全てのリール 31 が始動される。

#### 【 0 0 6 4 】

次に、遊技者は、各ストップスイッチ 42 を押すことで各リール 31 の回動を停止させる。全てのリール 31 の停止時に、有効ライン上のリール 31 の図柄の組合せが予め定められた何らかの役の図柄の組合せと一致し、その役の入賞となったときは、成立役に応じてメダルの払い出し等が行われる。

#### 【 0 0 6 5 】

なお、本実施形態では、原則として、スタートスイッチ 41 がオンされると、画像表示装置 50 は、図柄画像の変動表示を開始する。また、原則として、各ストップスイッチ 42 が押されると、画像表示装置 50 は、そのストップスイッチ 42 に対応する（移動表示中の）図柄画像を停止表示する。

#### 【 0 0 6 6 】

遊技制御手段 60 のうち、メイン制御手段 60a は、以下の役抽選手段 61 ~ 特別遊技制御手段 69 を備える。また、サブ制御手段 60b は、以下の特定遊技制御手段 81 ~ 図柄画像表示制御手段 84 、画像制御手段 120 及び記憶手段 130 を備える。なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、遊技制御手段 60 は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

#### 【 0 0 6 7 】

<< メイン制御手段 60a >>

< 役抽選手段 61 >

役抽選手段 61 は、予め設けられた役の抽選を行うものである。ここで、役には、特別役、小役、及びリプレイが挙げられる。

特別役とは、通常遊技から特別遊技（通常遊技以上にメダルの獲得が期待できる、遊技者にとって有利となる遊技）に移行させる役である。特別役としては一般に、B B ( ピックボーナス ) 及び R B ( レギュラーボーナス ) が挙げられる。なお、B B 及び R B は、それぞれ、特別遊技の 1 つである B B 遊技及び R B 遊技に移行させる役である。

また、小役とは、予め定められた枚数のメダルが払い出される役である。小役の種類に応じて、メダルの払い出し枚数が異なるように設定されている。

10

20

30

40

50

さらに、リプレイとは、再遊技役であって、当該遊技でのメダルの投入枚数（ベット枚数）を維持した再遊技が行えるようにした役である。

#### 【0068】

図9は、本実施形態における役の種類と払出し枚数等、及びリール図柄の組合せと図柄画像の組合せとを併せて示す図であり、これらの関係がテーブルとして予め記憶されている。図9の左列に示すように、本実施形態では、特別役としてB B及びR Bが設けられている。また、小役として、スイカ、プラム、ベル及びチェリーの4種類が設けられている。さらに、再遊技を可能にする役であるリプレイも設けられている。図9のリール図柄の欄と図柄画像の欄とに示すように、これらの各役に対応するリール3 1の図柄の組合せが予め定められている。また、各役に対応する図柄画像の図柄の組合せもまた予め定められている。後述する役抽選手段6 1の抽選処理によって役が決まったときには、この図9に示したテーブルを参照することにより、リール図柄の組合せと図柄画像の組合せとの双方が定められる。例えば、抽選処理により役が「B B」と決まったときには、リール図柄の組合せは、「千両箱」 - 「千両箱」 - 「鯛」と定まり、図柄画像の組合せは、「7」 - 「7」 - 「7」と定まる。また、役が「プラム」と決まったときには、リール図柄の組合せは、「扇」 - 「鯛」 - 「鶴」又は「扇」 - 「鯛」 - 「鯛」と定まり、図柄画像の組合せは、「プラム」 - 「プラム」 - 「プラム」と定まる。このように1つの役に対して、リール図柄の組合せと図柄画像の組合せとが異なるように設定されている。さらに、抽選処理により役が決まったときには、「払出」に欄に示すようなメダルの払出枚数や、その後の遊技の種類が定まる。

10

20

#### 【0069】

役抽選手段6 1は、例えば、役抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、役の当選の有無及び当選役を判定する判定手段とを備えている。

#### 【0070】

役抽選手段6 1の乱数発生手段は、所定の領域（例えば10進法で0 ~ 65535）の乱数を発生させる。乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ4 1がオンされた時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する抽選テーブル6 3と照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。例えば、抽出した乱数値が小役のスイカの当選領域に属する場合は、小役のスイカに当選したと判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

30

#### 【0071】

役抽選手段6 1は、図9に示したように、通常遊技中は、特別役であるB B、R B、4種類の小役、リプレイ及び非当選の中から、抽出した乱数値に基づいて、当選役あるいは非当選を判定する。

#### 【0072】

<抽選テーブル6 3>

抽選テーブル6 3は、各役の当選確率を定めたものである。抽選テーブル6 3は、それぞれ所定の範囲の抽選領域を有するとともに、この抽選領域は、各役の当選領域及び非当選領域に分けられているとともに、予め設定された当選確率となるように所定の割合に設定されている。

40

#### 【0073】

なお、図示しないが、各役の当選領域及び非当選領域は、出玉率の設定値ごとに定められている。

#### 【0074】

さらに、本実施形態では、当選役のうち、所定の小役、例えばスイカやベルは、ストップスイッチ4 2が所定の操作順番で操作されたときに限って、リール3 1の停止可能位置の範囲内（本実施形態では、ストップスイッチ4 2が操作された瞬間の図柄を含めて3図柄以内）において、その当選役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する、即ち入

50

賞するように制御される役である。言い換えれば、上述したスイカやベル等の所定の小役に当選しても、ストップスイッチ42が所定の操作順番以外の操作順番で操作されたときには、その当選役に対応する図柄の組合せは有効ラインに停止しない。

#### 【0075】

なお、左、中、右のリール31の各々に対応するストップスイッチ42を左、中、右で表すと、ストップスイッチ42の操作順番は、「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」及び「右中左」の6通りがある。

#### 【0076】

<抽選結果記憶手段64>

抽選結果記憶手段64は、役抽選手段61による役の抽選結果を記憶するためのものである。抽選結果記憶手段64は、全ての役ごとに当選役フラグを備えており、例えばいずれかの役に当選した場合にはその役に対応する当選役フラグをオンにすることで、各役の当選 / 非当選を記憶する。また、ストップスイッチ42の操作順番が定められている所定の小役に当選したときには、その役の当選とともに、ストップスイッチ42の操作順番（その当選役を入賞させるための操作順番）を特定するための情報（以下、押し順IDと称する）も併せて記憶される。

10

#### 【0077】

<抽選結果情報送信手段62>

抽選結果情報送信手段62は、毎遊技ごとに、役抽選手段61による役の抽選結果（当選役の種類）の情報（当選役に係る図柄を特定するための図柄ID等）をサブ制御手段60bに送信する。以下では、役抽選手段61に役の抽選結果を「当選役情報」と称する。

20

#### 【0078】

尚、役抽選手段61による役の抽選で所定の小役に当選したときには、当選役情報には、その当選役を入賞させるためのストップスイッチ42の操作順番を示す押し順IDも含まれる。

#### 【0079】

また、この抽選結果情報送信手段62は、当選役情報及び押し順IDを主としてメイン制御手段60aからサブ制御手段60bに送信するが、本実施形態では、メイン制御手段60aからサブ制御手段60bに送信される情報は、これらの当選役情報及び押し順IDには限られない。例えば、メイン制御手段60aは、スタートスイッチ41のオンを検知すると、スタートスイッチ41が操作された旨の情報をサブ制御手段60bに送信する。また、ストップスイッチ42が操作されたときには、その旨の情報、及び左、中又は右ストップスイッチ42のうちのいずれのストップスイッチ42が操作されたのかを含めた情報をサブ制御手段60bに送信する。

30

#### 【0080】

<リール停止制御手段65>

リール停止制御手段65は、抽選結果記憶手段64に記憶されている役の抽選結果と、ストップスイッチ42がオンされたときのタイミングに基づいて、停止位置決定テーブル66を参照してリール31の停止位置を決定するとともに、モータ32を駆動制御して、その決定した位置にリール31が停止するように制御する。

40

#### 【0081】

例えば、リール停止制御手段65は、小役又はリプレイに当選した遊技では、リール31の停止可能位置の範囲内において、当選した小役又はリプレイに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール31を停止制御するとともに、当選した小役又はリプレイ以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール31を停止制御する。

#### 【0082】

<停止位置決定テーブル66>

停止位置決定テーブル66は、役抽選手段61による役の抽選結果、すなわち抽選結果記憶手段64に記憶されている各役に係る当選役フラグのオン / オフの状態と、ストップ

50

スイッチ42が操作された瞬間のリール31の位置とから、リール31の図柄の停止位置を定めたものである。停止位置決定テーブル66は、当選した役ごとの停止位置決定テーブル66、及び非当選時（いずれの役にも当選していないとき）の停止位置決定テーブル66とが設けられている。

#### 【0083】

例えば、いずれの役にも当選していないときに用いられる停止位置決定テーブル66は、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないように、リール31の停止位置が定められている。また、小役又はリプレイの当選時に用いられる停止位置決定テーブル66は、リール31の停止可能位置の範囲内において、その当選した小役又はリプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するように、リール31の停止位置が定められている。10

#### 【0084】

以上の停止位置決定テーブル66を用いて、リール停止制御手段65は、いずれかの役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるときは、リール31の停止可能位置の範囲内において、その役に対応する図柄の組合せを構成する図柄の引込み制御を行う。すなわち、ストップスイッチ42のオンを検知した位置で直ちにリール31を停止させると、その役に係る図柄が有効ラインに停止しないときには、リール31を停止時に移動制御することにより、有効ライン上に、その役に係る図柄を積極的に停止させるように制御する。

#### 【0085】

図9に示すように、本実施形態では、各当選役に対応するリール31の図柄の組合せがそれぞれ定められているが、上述したように、これらの各役に対応する図柄の組合せは、リール31の停止制御の範囲内（ストップスイッチ42が操作された瞬間の図柄位置を含めて3図柄以内）で、有効ラインに停止させることができる。すなわち、遊技者は、特定の図柄を狙ってストップスイッチ42を操作しなくても（目押しをすることなく）、当選役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる。特に、リール31の図柄は、従来のリールの図柄より小さいために、リール31では特定の図柄を狙ってストップスイッチ42を操作することが容易でなくなることが考えられるが、本実施形態のようにすれば、それを防止することができる。20

#### 【0086】

さらにまた、停止位置決定テーブル66は、ストップスイッチ42が所定の操作順番で操作されたときに限って、リール31の停止可能位置の範囲内において、当選した役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール31の停止時の図柄の組合せをも定めたものである。いいかえれば、ストップスイッチ42が所定の操作順番以外の操作順番で操作されたときは、当選役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めている。30

ここで、左、中、右リール31にそれぞれ対応するストップスイッチ42を、左、中、右で表すと、ストップスイッチ42の操作順番としては、「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」、及び「右中左」の6通り挙げられる。

#### 【0087】

そして、以上のような制御を実行するため、リール停止制御手段65は、所定の役の当選時は、それぞれ6通りの操作順番から、いずれか1つの操作順番を選択する。この選択は、例えばソフトウェア乱数を用いた抽選により行う。また、6つの操作順番の選択確率は、それぞれ1/6（均等）に設定されている。40

例えば「左中右」の操作順番が選択された場合において、「左中右」の操作順番でストップスイッチ42が操作されたときは、当選役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、「左中右」以外の操作順番でストップスイッチ42が操作されたときは、当選役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように制御する。

#### 【0088】

このように、所定の役に当選したときは、いずれか1つの操作順番が選択されるので、50

その当選した役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるためのストップスイッチ42の操作順番が決定される。

#### 【0089】

そして、所定の役に当選したときは、リール停止制御手段65は、選択した操作順番に基づき、ストップスイッチ42の操作順番に応じたリール31の停止制御を行う。このため、メイン制御手段60aは、その所定の役に当選したときは、ストップスイッチ42の操作順番を検出する。

#### 【0090】

上述したように、ストップスイッチ42は、各リール31ごとにそれぞれ設けられているが、メイン制御手段60aは、第1番目（最初）にオンされたストップスイッチ42が左、中、右のリール31のうち、どのリール31に対応するストップスイッチ42であるか、さらに2番目にオンされたストップスイッチ42が左、中、右のリール31のうち、どのリール31に対応するストップスイッチ42であるかを検出する。各ストップスイッチ42には、それぞれオンされたときに、識別信号がメイン制御手段60aに送信され、メイン制御手段60aは、その識別信号に基づいてストップスイッチ42の操作順番を検出する。

#### 【0091】

例えば、所定の役の当選時に、「左中右」の操作順番が選択され、最初（1番目）に左リール31に対応するストップスイッチ42が操作されたときは、リール停止制御手段65は、その当選した役を入賞させる（その役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させる）停止位置決定テーブル66を選択する。そして、リール停止制御手段65は、選択した停止位置決定テーブル66に基づいて、左リール31の停止制御を行う。

#### 【0092】

これに対し、最初に中又は右リール31に対応するストップスイッチ42が操作されたときは、リール停止制御手段65は、いずれの役も入賞させない停止位置決定テーブル66を選択する。そして、リール停止制御手段65は、選択した停止位置決定テーブル66に基づいて、それぞれ操作されたストップスイッチ42に対応するリール31の停止制御を行う。

#### 【0093】

また、最初に左リール31に対応するストップスイッチ42が操作され、2番目に中リール31に対応するストップスイッチ42が操作されたときは、リール停止制御手段65は、最初に選択した停止位置決定テーブル66の選択を維持し、この停止位置決定テーブル66に基づき、2番目の中リール31、さらには3番目の右リール31の停止制御を行う。

#### 【0094】

これに対し、最初に左リール31に対応するストップスイッチ42が操作されたが、2番目に右リール31に対応するストップスイッチ42が操作されたときは、リール停止制御手段65は、最初に選択した停止位置決定テーブル66に代えて、いずれの役も入賞させない停止位置決定テーブル66を選択し、この停止位置決定テーブル66に基づき、2番目の右リール31、さらには3番目の中リール31の停止制御を行う。

#### 【0095】

以上のようなリール31の停止制御を行えば、所定の役に当選した場合において、「左中右」の操作順番が選択されたときは、その操作順番でストップスイッチ42が操作されたときは当選した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止し、「左中右」以外の操作順番でストップスイッチ42が操作されたときは、当選した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないようになる。

#### 【0096】

以上は、他の操作順番「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」、及び「右中左」が選択されたときも同様である。

#### 【0097】

10

20

30

40

50

## &lt;停止図柄判別手段 6 7 &gt;

停止図柄判別手段 6 7 は、リール 3 1 の停止時に、有効ラインに停止した図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否かを判別するものである。停止図柄判別手段 6 7 は、例えばモータ 3 2 の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判別する。

## 【0098】

なお、停止図柄判別手段 6 7 は、リール 3 1 が実際に停止してから図柄の組合せを判別するのではなく、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置から、選択された停止位置決定テーブル 6 6 によってリール 3 1 の停止位置が定められた時点で、有効ライン上の図柄の組合せを判別することも可能である。

10

## 【0099】

## &lt;入賞処理手段 6 8 &gt;

入賞処理手段 6 8 は、停止図柄判別手段 6 7 により、リール 3 1 の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致すると判別され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じた所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。また、リプレイの入賞時は、メダルを払い出すことなく、当該遊技で投入されたメダル枚数を自動投入するように制御する。

## 【0100】

## &lt;特別遊技制御手段 6 9 &gt;

20

特別遊技制御手段 6 9 は、通常遊技から特別遊技（本実施形態では B B 遊技又は R B 遊技）への移行、特別遊技中の遊技の進行、及び特別遊技から通常遊技への移行等を制御するものである。

先ず、特別遊技制御手段 6 9 は、有効ラインに停止した図柄の組合せが特別役に対応する図柄の組合せと一致し、特別役が入賞したことを条件として、通常遊技から特別遊技に移行するように制御する。

## 【0101】

また、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときには、それ以前に、抽選結果記憶手段 6 4 における特別役に係る当選役フラグがオンになっているので、メイン制御手段 6 0 a は、特別役に係る当選役フラグをオンからオフにする。

30

## 【0102】

特別遊技制御手段 6 9 は、特別遊技、具体的には、上述した B B 遊技や R B 遊技において行われる遊技を行う。B B 遊技は、所定回数内の一般遊技を行うとともに、この一般遊技中に一定条件下で特殊遊技に移行できるようにした遊技である。この特殊遊技とは、所定役が高確率で当選する遊技を、一定条件下で所定回数行う遊技である。B B 遊技は、所定の終了条件を満たすまで、一般遊技と特殊遊技とを繰り返し行える遊技である。また、R B 遊技は、B B 遊技中の特殊遊技に相当する遊技を 1 セット、即ち、所定役が高確率で当選する遊技を一定条件下で所定回数行う遊技である。そして、特別遊技制御手段 6 9 は、この遊技が終了したときには、特別遊技を終了させるとともに、通常遊技に戻るように制御する。

40

## 【0103】

## &lt;&lt;サブ制御手段 6 0 b &gt;&gt;

## &lt;抽選結果情報受信手段 8 1 &gt;

抽選結果情報受信手段 8 1 は、抽選結果情報送信手段 6 2 から送信されてくる抽選結果情報（当選役情報及び押し順 ID）を受信する。サブ制御手段 6 0 b では、これらの当選役情報及び押し順 ID に基づいて画像表示装置 5 0 に表示する演出を決定する。このため、サブ制御手段 6 0 b では、演出の決定前にこれらの情報を受信する。

## 【0104】

## &lt;特定遊技制御手段 8 2 &gt;

特定遊技制御手段 8 2 は、特定遊技全体を制御するための手段であって、以下の特定遊

50

技抽選手段 8 2 a 及び特定遊技実行手段 8 1 b を備える。

**【 0 1 0 5 】**

特定遊技抽選手段 8 2 a は、特定遊技を実行するか否かを抽選によって決定するものであり、例えばソフトウェア乱数を用いて抽選する。

ここで、本実施形態において、「特定遊技」とは、ストップスイッチ 4 2 の操作順番が報知される遊技であって、その報知に従うことで、通常遊技以上に、遊技者にとって有利となる遊技（メダル獲得が通常遊技時以上に期待できる遊技）である。

より具体的には、ストップスイッチ 4 2 の操作順番がいずれか 1 つ選択されて、特定遊技は、特定遊技実行手段 8 2 b により、その選択された操作順番が遊技者に対して報知される遊技である。

10

**【 0 1 0 6 】**

上述のように、リール停止制御手段 6 5 は、ストップスイッチ 4 2 の操作順番をいずれか 1 つ選択するが、ここで選択された操作順番の情報は、サブ制御手段 6 0 b に送信される。そして、特定遊技実行手段 8 2 b は、受信した操作順番の情報に従い、その操作順番を報知するように制御する。報知方法としては種々の方法が挙げられるが、例えば画像表示装置 5 0 を用いて報知する方法が挙げられる。

**【 0 1 0 7 】**

以上より、特定遊技が実行されると、ストップスイッチ 4 2 の操作順番が報知されるので、遊技者は、その報知内容に従ってストップスイッチ 4 2 を操作すれば、役抽選手段 6 1 の抽選処理によって当選した役に入賞させることができる。これにより、特定遊技中は、役の入賞率が高まるので、特定遊技以外の遊技以上に、メダル獲得枚数を増加させることが可能となる。

20

**【 0 1 0 8 】**

また、特定遊技実行手段 8 2 b は、特定遊技を、所定回数、例えば 5 回遊技継続するように制御する。そして、6 遊技目以降は、毎遊技、特定遊技制御手段 8 1 は、特定遊技を終了させるか否かの抽選を、例えばソフトウェア乱数を用いて行う。そして、特定遊技実行手段 8 1 b は、その抽選の結果、特定遊技を終了することに決定されるまで特定遊技を継続し、特定遊技を終了することに決定されたときは、特定遊技を終了するように制御する。

**【 0 1 0 9 】**

30

<演出内容選択手段 8 4 >

演出内容選択手段 8 4 は、遊技中における各種の演出を選択する。ここで、演出には、画像表示装置 5 0 において表示される画像の内容、スピーカ 2 2 から発せられるサウンドの内容、ランプ 2 1 の点灯、点滅のパターンが含まれる。

演出内容選択手段 8 4 は、制御用状態選択手段 8 4 a と、演出概要選択手段 8 4 b と、詳細選出選択手段 8 4 c とからなる。

**【 0 1 1 0 】**

<制御用状態選択手段 8 4 a >

制御用状態選択手段 8 4 a は、抽選結果情報受信手段 8 1 により受信した当選役情報及び押し順 ID に基づいて、演出制御用状態を選択する。

40

ここで、演出制御用状態は、今回行われている遊技がどのような遊技状態にあるのかを判別するために用いられ、毎遊技ごとに抽選結果情報受信手段 8 1 により受信した情報に基づいて選択される。

**【 0 1 1 1 】**

本実施形態においては、演出制御用状態は、以下のものがある。

- ( 1 ) 通常遊技
- ( 2 ) B B 中
- ( 3 ) R B 中
- ( 4 ) B B 内部中
- ( 5 ) R B 内部中

50

( 6 ) A T 中

( 7 ) A T 内部中

**【 0 1 1 2 】**

<演出概要選択手段 8 4 b、詳細演出選択手段 8 4 c >

演出概要選択手段 8 4 b は、演出概要（演出の大枠）を選択する。一方、詳細演出選択手段 8 4 c は、演出の詳細（より具体的な内容）を選択する。

本実施形態では、演出の選択にあたって、最初に演出概要選択手段 8 4 b により、演出制御用状態及び当選役情報に基づいて演出概要が選択される。次に、その大枠に沿った詳細な演出が詳細演出選択手段 8 4 c によって選択される。

**【 0 1 1 3 】**

本実施形態においては、演出概要は、以下のものがある。

( 1 ) 通常演出

( 2 ) 図柄画像の停止パターンの変更

( 3 ) ストップスイッチの操作と矛盾した図柄画像の停止表示

( 4 ) 図柄画像を変化するような態様の表示

( 5 ) 所定の図柄によって連続した演出画像の表示

( 6 ) 図柄の配列を変更して図柄画像を表示

( 7 ) 重複入賞するような態様の表示

( 8 ) リール入賞と矛盾した図柄画像の入賞態様の表示

( 9 ) 図柄画像表示領域の位置や大きさの変更

尚、これらの演出は、後述するフローチャートの処理に対応している。

**【 0 1 1 4 】**

<画像制御手段 1 2 0、記憶手段 1 3 0 >

画像制御手段 1 2 0 は、画像表示装置 5 0 に画像を表示するための制御をする。具体的には、後述するフローチャートに従って処理を実行し画像表示装置 5 0 に画像を表示する。また、記憶手段 1 3 0 は、上述した図柄画像や、キャラクタ画像、背景画像等の画像データを記憶する。記憶手段 1 3 0 に記憶されている具体的な画像は、後述するフローチャートの説明の際に示す。画像制御手段 1 2 0 は、記憶手段 1 3 0 に記憶されている各種の画像データを読み出し、その画像が、画像表示装置 5 0 を所定の位置に所定の大きさで表示されるように制御する。

**【 0 1 1 5 】**

<メイン制御手段 6 0 a における制御 >

図 1 0 は、本実施形態において、メイン制御手段 6 0 a における制御の流れを示すフローチャートである。

最初に、スタートスイッチ 4 1 が遊技者によってオンにされたか否かを判断する（ステップ S 1 1）。スタートスイッチ 4 1 がオンにされていないと判別したときには、ステップ S 1 1 の処理を繰り返す。一方、スタートスイッチ 4 1 がオンにされたと判別したときには、3 つのリール 3 1 の回動を開始する（図示せず）。なお、後述するように、画像表示装置 5 0 に表示された図柄画像も、原則としてスタートスイッチ 4 1 がオンにされたときには、変動表示を開始する。

**【 0 1 1 6 】**

次に、役抽選手段 6 1 によって役の抽選を行う（ステップ S 1 2）。この処理は、上述した図 9 に示した B B、R B、スイカ、プラム、ベル、チェリー及びリブレイの役を抽選する処理である。また、この抽選処理においては、役の抽選のみならず、所定の小役、例えば上述したスイカやベルが抽選されたときには、ストップスイッチ 4 2 の押し順に関する情報を抽選される。

**【 0 1 1 7 】**

次いで、抽選結果情報送信手段 6 5 は、ステップ S 1 2 において抽選された役とストップスイッチ 4 2 の押し順の情報をサブ制御手段 6 0 b に送信する（ステップ S 1 3）。次に、ステップ S 1 2 の抽選処理でストップスイッチの押し順概念を有する役に当選した

10

20

30

40

50

か否かを判断する（ステップS14）。ストップスイッチの押し順概念を有する役に当選したと判別したときには、後述する図11のステップS21に処理を移す。

#### 【0118】

一方、ストップスイッチの押し順概念を有する役に当選しなかったと判別したときには、ストップスイッチ42が遊技者によってオンにされたか否かを判断する（ステップS15）。ストップスイッチ42がオンにされていないと判別したときには、この判断処理を繰り返す。ストップスイッチ42がオンにされたと判別したときには、リール停止制御手段65は、そのオンにされたストップスイッチ42に対応するリール31を停止制御する（ステップS16）。次いで、メイン制御手段60aは、全てのリール31が停止したか否かを判断する（ステップS17）。全てのリール31が停止していないと判別したときには、処理を上述したステップS15に戻す。一方、全てのリール31が停止したと判別したときには、停止図柄判別手段67が、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したか否か、即ち、いずれかの役に入賞したか否かを判断する（ステップS18）。いずれかの役に入賞したと判別したときには、その入賞役に応じた処理を実行する（ステップS19）。例えば、小役等に入賞したときには、その入賞した役に対応する枚数のメダルの払出処理を行い、リプレイに入賞したときには、その遊技で投入されたメダルの枚数と同一の枚数の自動投入を行う。10

ステップS18でいずれかの役に入賞しなかったと判別したとき、又はステップS19の処理を実行したときには、本サブルーチンを終了する。

#### 【0119】

図11は、上述した図10のステップS14において、抽選された役が押し順概念を有する役であると判別したときに実行されるサブルーチンである。20

#### 【0120】

最初に、ストップスイッチ42が遊技者によってオンにされたか否かを判断する（ステップS21）。ストップスイッチ42がオンにされていないと判別したときには、この判断処理を繰り返す。ストップスイッチ42がオンにされたと判別したときには、3つのストップスイッチ31のうちのどのスイッチがオンにされたかを示す操作情報をサブ制御手段60bに送信する（ステップS22）。

#### 【0121】

次に、ステップS12で抽選されて選択された押し順と、実際に遊技者によって操作された押し順とが、一致しているか否かを判断する（ステップS23）。30

#### 【0122】

選択された押し順と実際の押し順とが、一致していないと判別したときには、リール停止制御手段65は、ステップS12における役の抽選結果に基づいて選択した停止位置決定テーブル66を参照してリール31の停止制御を行う（ステップS24）。

#### 【0123】

一方、選択された押し順と実際の押し順とが、一致したと判別したときには、リール31の引き込み制御をセットする（ステップS25）。このリール31の引き込み制御とは、選択した停止位置決定テーブル66を用いずに、当選役に対応する図柄を引き込む制御である。40

#### 【0124】

ステップS24又はS25の処理を実行した後、リール停止制御手段65は、オンにされたストップスイッチ42に対応するリール31の停止制御を行う（ステップS26）。上述したステップS24を実行したときには、ステップS26の処理では、当選役に対応する図柄は有効ラインに停止しない。一方、ステップS25を実行したときには、ステップS26の処理では、当選役に対応する図柄は有効ラインに引き込まれて停止する。

#### 【0125】

次に、メイン制御手段60aは、全てのリール31が停止したか否かを判断する（ステップS27）。全てのリール31が停止していないと判別したときには、処理を上述したステップS21に戻す。一方、全てのリール31が停止したと判別したときには、上述し50

た図10のステップS18に処理を戻す。

**【0126】**

<サブ制御手段60bにおける制御>

図12は、サブ制御手段60bにおける制御の流れを示すフローチャートである。

最初に、初期図柄の画像を画像表示装置50に表示するか否かを判断する(ステップS101)。例えば、スロットマシン10が起動された当初や、後述するように画像表示装置50の画像表示領域90の全体にキャラクタの画像等が表示されて図柄の画像が表示されていないような場合には、初期図柄の画像を画像表示装置50に表示すると判別する。

**【0127】**

初期図柄の画像を画像表示装置50に表示すると判別したときには、画像制御手段120は、画像表示装置50の図柄画像表示領域92a～92iの各々に表示すべき初期図柄の画像を決定し(ステップS102)、記憶手段130に記憶されている図柄画像のデータを読み出して、その画像を図柄画像表示領域92a～92iの各々に表示する(ステップS103)。

**【0128】**

ステップS101で初期図柄の画像を画像表示装置50に表示しないと判別したとき、又はステップS103の処理を実行したときには、抽選結果情報受信手段81が、上述した図10のステップS13でメイン制御手段60aから送信された抽選結果情報を受信したか否かを判断する(ステップS104)。抽選結果情報を受信していないと判別したときには、ステップS104の判断処理を繰り返す。

**【0129】**

一方、抽選結果情報を受信したと判別したときには、特定遊技実行決定手段82は、受信した抽選結果情報に基づいて特定遊技を実行するか否かの抽選を行う(ステップS105)。尚、以下においては、特定遊技を「AT」と称する。ステップS105における抽選によりATに当選したときには、後述する演出制御用状態がAT内部中となる。

**【0130】**

次に、制御用状態選択手段84aは、ステップS104で受信した抽選結果情報と、ステップS105で抽選したAT抽選の結果に基づいて演出制御用状態を選択する(ステップS106)。この演出制御用状態は、サブ制御手段60bにおける遊技状態を示し、具体的には、通常遊技状態、BB中、RB中、BB内部中、RB内部中、AT中、AT内部中とからなる。後述するように、この演出制御用状態に応じてサブ制御手段60bが実行する演出が選択される。

**【0131】**

次いで、演出概要選択手段84bは、ステップS26で選択した演出制御用状態と、メイン制御手段60aから送信された抽選結果情報と、基づいて演出概要を選択する(ステップS107)。

**【0132】**

さらに、演出内容選択手段84は、連続演出フラグがオンとなっているか否かを判断する(ステップS108)。このスロットマシン10で行われる遊技は、原則としてスタートスイッチ41がオンにされてから全てのストップスイッチがオンにされて入賞したか否かが定まるまでを単一行程とした遊技であり、この単一行程の遊技が複数回繰り返し行われ得る遊技である。上述した連続演出フラグは、単一行程の遊技が複数回繰り返し行われる場合に、複数回の単一行程の遊技にわたって連続して演出を行うためのフラグであり、前回行われた単一行程の遊技までに連続演出フラグがオンにされたときには、今回行われている単一行程の遊技においてもオンであると判別されて、演出が連続的に継続して行われる。連続演出フラグがオンと判別されたときには、後述する図27のステップS255に処理を移す。

**【0133】**

一方、連続演出フラグがオンとなっていないと判別したときには、演出内容選択手段84は、ステップS107で選択した演出概要を判別する処理のサブルーチン(後述する図

10

20

30

40

50

13)を呼び出して実行する(ステップS109)。

次に、ATを実行するか否かを判断する(ステップS110)。この判断は、上述した連続演出フラグがオフになって連続演出が終了しつつAT実行抽選処理に当選したときや、抽選処理を実行して演出制御用状態をAT内部中からAT中に移行させると、ATを実行すると判別する。ステップS110においてATを実行すると判別したときには、演出制御用状態をAT中にし(ステップS111)、本サブルーチンを終了する。

#### 【0134】

<演出概要判別処理>

図13に上述した図12のステップS109で呼び出されて実行される演出概要判別処理のサブルーチンを示す。

10

このサブルーチンでは、演出概要が、通常演出であるか(ステップS121)、停止パターン演出であるか(ステップS122)、図柄を変化させる演出であるか(ステップS123)、図柄の配列を変換する演出であるか(ステップS124)、重複入賞される演出であるか(ステップS125)、リール図柄における遊技結果と図柄画像の図柄における遊技結果とを矛盾させる演出であるか(ステップS126)、図柄が演出を誘発させる演出であるか(ステップS127)、図柄の画像の表示領域を変化させる演出である(ステップS128)を判断する。これらの判別結果に応じて、後述するサブルーチンを呼び出して実行し(ステップS131～S138)、本サブルーチンを終了する。

#### 【0135】

<通常演出>

20

図14は、上述した図13のステップS131で呼び出されて実行される通常演出の処理のサブルーチンである。

最初に、通常演出の演出概要から、演出制御用状態と抽選結果情報とに基づき、詳細演出を選択する(ステップS211)。具体的には、詳細演出選択手段84cが、通常演出に対応する抽選テーブル(図示せず)を用いて演出パターンを選択する。この演出パターンは、画像表示装置50における画像の表示や、ランプ21の選択や点灯、点滅等の処理や、スピーカ22から発するための音声データの選択を定めるためのデータである。この演出パターンを定めたデータは、上述した抽選テーブルとして記憶手段130に予め記憶されている。

#### 【0136】

30

次に、画像表示装置50に形成された9個の図柄画像表示領域の各々において図柄画像の変動表示を開始する(ステップS212)。次いで、メイン制御手段60aからストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したか否かを判断する(ステップS213)。ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信していないと判別したときには、ステップS213の判断処理を繰り返す。

#### 【0137】

一方、ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したと判別したときには、上述した図12のステップS104で受信した抽選結果情報にストップスイッチの押し順情報、即ち押し順IDを有するか否かを判断する(ステップS214)。押し順IDを有すると判別したときには、ステップS213で受信した情報による実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致するか否かを判断する(ステップS215)。実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致していないと判別したときには、選択した演出パターンに含まれる差し替えるべき図柄IDと演出とを変更する(ステップS216)。

40

#### 【0138】

上述したステップS214において押し順IDを有しないと判別したとき、ステップS215において実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致すると判別したとき、又はステップS216の処理を実行したときには、画像表示装置50に形成された9個の図柄画像表示領域のうちストップスイッチ42の操作に対応した図柄画像表示領域における図柄画像を停止表示し(ステップS217)、全てのストップスイッチ42

50

がオンにされたか否かを判断する（ステップS218）。全てのストップスイッチ42がオンにされていないと判別したときには、上述したステップS213に処理を戻し、全てのストップスイッチ42がオンにされたと判別したときには、本サブルーチンを終了する。

#### 【0139】

<図柄画像の停止パターンによる演出>

この演出は、遊技者によるストップスイッチ42の操作に対応して複数の図柄画像が複数の停止パターンで停止表示される演出である。また、遊技者によるストップスイッチ42の操作に矛盾するように図柄画像が停止表示される演出も含まれる。

#### 【0140】

図15は、上述した図13のステップS132で呼び出されて実行される図柄画像の停止パターンによる演出のサブルーチンである。

#### 【0141】

最初に、停止パターン演出の演出概要から、演出制御用状態と抽選結果情報に基づき、詳細演出を選択する（ステップS221）。具体的には、詳細演出選択手段84cが、停止パターン演出に対応する抽選テーブル（図示せず）を用いて演出パターンを選択する。この演出パターンは、画像表示装置50における画像の表示や、ランプ21の選択や点灯、点滅等の処理や、スピーカ22から発するための音声データの選択を定めるためのデータである。尚、通常演出において説明したようにこの演出パターンを定めたデータは、上述した抽選テーブルとして記憶手段130に予め記憶されている。

次に、演出制御用状態及び抽選処理に基づいて停止パターンを選択する（ステップS222）。この停止パターンは、記憶手段130に記憶されており、その1例を図16に示す。図16に示す例では、パターン1、パターン2、・・・と複数のパターンを記憶し、これらのパターンの各々についてストップスイッチ42がオンにされた順に停止すべき図柄画像表示領域を記憶する。

#### 【0142】

例えば、図柄画像表示領域の欄の値が「0」であるときには、図柄画像の表示状態をそのままの状態に維持し、即ち、変動表示されているときには、その変動表示を維持し、停止表示されているときには、その停止表示を維持する。一方、図柄画像表示領域の欄の値が「1」であるときには、図柄画像を停止表示させる。具体的には、パターン2が選択されたときには、最初のストップスイッチ42がオンにされたときには、図柄画像表示領域92a、92c、92g及び92iの図柄画像を停止表示する。さらに、2番目のストップスイッチ42がオンにされたときには、図柄画像表示領域92b、92d、92f及び92hの図柄画像を停止表示する。最後に3番目のストップスイッチ42がオンにされたときには、図柄画像表示領域92eの図柄画像を停止表示する。

#### 【0143】

ステップS222の処理を実行した後、画像表示装置50に形成された9個の図柄画像表示領域の各々において図柄画像の変動表示を開始する（ステップS223）。次いで、メイン制御手段60aからストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したか否かを判断する（ステップS224）。ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信していないと判別したときには、ステップS224の判断処理を繰り返す。

#### 【0144】

一方、ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したと判別したときには、上述した図12のステップS104で受信した抽選結果情報にストップスイッチの押し順IDを有するか否かを判断する（ステップS225）。押し順IDを有すると判別したときには、ステップS224で受信した情報による実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致するか否かを判断する（ステップS226）。実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致していないと判別したときには、選択した演出パターンに含まれる差し替えるべき図柄IDと演出とを変更する（ステップS227）。

#### 【0145】

10

20

30

40

50

上述したステップS225において押し順IDを有しないと判別したとき、ステップS226において実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致すると判別したとき、又はステップS227の処理を実行したときには、画像表示装置50に形成された9個の図柄画像表示領域の各々における図柄画像を、ステップS222で選択された停止パターンで停止表示する（ステップS228）。

#### 【0146】

例えば、ステップS222で図16に示したパターン1を選択した場合に、最初のストップスイッチ42がオンにされたときには、図17（a）に示すように、上段左の図柄画像表示領域と下段右の図柄画像表示領域との2つの図柄画像が停止表示される。さらに、2番目のストップスイッチ42がオンにされたときには、図17（b）に示すように、上段中、中段左、中段右及び下段中の4つの図柄画像表示領域の図柄画像がさらに停止表示される。最後に、3番目のストップスイッチ42がオンにされたときには、図17（c）に示すように、上段右、中段中及び下段左の3つの図柄画像表示領域の図柄画像がさらに停止表示されて、全ての図柄画像表示領域における図柄画像が停止表示される。尚、図17に示した例で下向きの矢印で示した図柄画像表示領域における図柄画像は、変動表示されていることを示す。

#### 【0147】

また、ステップS222で図16に示したパターン2を選択した場合に、最初のストップスイッチ42がオンにされたときには、図18（a）に示すように、上段左、上段右、下段左及び下段右の4つの図柄画像が停止表示される。さらに、2番目のストップスイッチ42がオンにされたときには、図18（b）に示すように、上段中、中段左、中段右及び下段中の4つの図柄画像表示領域の図柄画像がさらに停止表示される。最後に、3番目のストップスイッチ42がオンにされたときには、図18（c）に示すように、中段中の1つの図柄画像表示領域の図柄画像がさらに停止表示されて、全ての図柄画像表示領域における図柄画像が停止表示される。尚、この図18においても、下向きの矢印で示した図柄画像表示領域における図柄画像は、変動表示されていることを示す。

#### 【0148】

さらに、ステップS222で図16に示したパターン3を選択した場合に、最初のストップスイッチ42がオンにされたときには、図19（a）に示すように、上段左、上段右、下段左及び下段右の4つの図柄画像が停止表示される。さらに、2番目のストップスイッチ42がオンにされたときには、図19（b）に示すように、中段左及び中段右の2つの図柄画像表示領域の図柄画像がさらに停止表示される。最後に、3番目のストップスイッチ42がオンにされたときには、図19（c）に示すように、上段中、中段中及び下段中の3つの図柄画像表示領域の図柄画像がさらに停止表示されて、全ての図柄画像表示領域における図柄画像が停止表示される。尚、この図19においても、下向きの矢印で示した図柄画像表示領域における図柄画像は、変動表示されていることを示す。

#### 【0149】

このように図柄画像が停止表示される図柄画像表示領域やその数が異なるように停止パターンを変更することにより、図柄画像の停止表示による演出効果を高めることができるとともに、遊技状態を遊技者に報知することができ、遊技者に意外性を感じさせたり期待感を感じさせる可能性が生ずる。

#### 【0150】

さらにまた、ステップS222で図16に示したパターン8を選択した場合に、最初のストップスイッチ42がオンにされたときには、図20（a）に示すように、全ての図柄画像が変動表示されたままで停止表示される図柄画像はない。さらに、2番目のストップスイッチ42がオンにされたときには、図20（b）に示すように、上段の全て、中段左、中段右及び下段の全ての8つの図柄画像表示領域の図柄画像がさらに停止表示される。最後に、3番目のストップスイッチ42がオンにされたときには、図20（c）に示すように、中段中の1つの図柄画像表示領域の図柄画像がさらに停止表示されて、全ての図柄画像表示領域における図柄画像が停止表示される。尚、図20に示した例も同様に、下向

10

20

30

40

50

きの矢印で示した図柄画像表示領域における図柄画像は、変動表示されていることを示す。

#### 【0151】

また、ステップS222で図16に示したパターン9を選択した場合に、最初のストップスイッチ42がオンにされたとき(図21(a))、さらに、2番目のストップスイッチ42がオンにされたとき(図21(b))には、全ての図柄画像が変動表示されたままで停止表示される図柄画像はない。最後に、3番目のストップスイッチ42がオンにされたときに初めて、図21(c)に示すように、全ての図柄画像表示領域の図柄画像が停止表示される。尚、図21に示した例も同様に、下向きの矢印で示した図柄画像表示領域における図柄画像は、変動表示されていることを示す。

10

#### 【0152】

このようにストップスイッチ42の操作とは矛盾した停止表示をすることにより、図柄画像の停止表示による演出効果を高めたり、遊技状態を遊技者に報知することができるだけでなく、遊技者を驚かせたり、遊技状態がより有利に進行していくのではないかという期待感をより高めることができる。

#### 【0153】

上述したステップS228の処理を実行した後、全てのストップスイッチ42がオンにされたか否かを判断する(ステップS229)。全てのストップスイッチ42がオンにされていないと判別したときには、上述したステップS224に処理を戻し、全てのストップスイッチ42がオンにされたと判別したときには、本サブルーチンを終了する。

20

#### 【0154】

<図柄の変化による演出>

この演出は、停止表示された図柄画像が変動表示とは異なる様で移動、即ち、一の図柄表示領域から他の図柄表示領域へ移動したり、図柄画像とは異なる他の画像、例えばキャラクタ画像を図柄画像に換えて表示したりする演出である。

#### 【0155】

図22は、上述した図13のステップS133で呼び出されて実行される図柄を変化させる演出のサブルーチンである。

#### 【0156】

最初に、図柄を変化させる演出の演出概要から、演出制御用状態と抽選結果情報に基づき、詳細演出を選択する(ステップS231)。具体的には、詳細演出選択手段84cが、図柄を変化させる演出に対応する抽選テーブル(図示せず)を用いて演出パターンを選択する。この演出パターンは、画像表示装置50における画像の表示や、ランプ21の選択や点灯、点滅等の処理や、スピーカ22から発するための音声データの選択を定めるためのデータである。尚、通常演出において説明したようにこの演出パターンを定めたデータは、上述した抽選テーブルとして記憶手段130に予め記憶されている。

30

#### 【0157】

次に、画像表示装置50に形成された9個の図柄画像表示領域の各々において図柄画像の変動表示を開始する(ステップS232)。次いで、メイン制御手段60aからストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したか否かを判断する(ステップS233)。ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信していないと判別したときには、ステップS233の判断処理を繰り返す。

40

#### 【0158】

一方、ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したと判別したときには、上述した図12のステップS104で受信した抽選結果情報にストップスイッチの押し順IDを有するか否かを判断する(ステップS234)。押し順IDを有すると判別したときには、ステップS233で受信した情報による実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致するか否かを判断する(ステップS235)。実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致していないと判別したときには、選択した演出パターンに含まれる差し替えるべき図柄IDと演出とを変更する(ステップS236)。

50

**【 0 1 5 9 】**

上述したステップ S 2 3 4において押し順 ID を有しないと判別したとき、ステップ S 2 3 5において実際のストップスイッチ 4 2 の押し順と、押し順 ID とが一致すると判別したとき、又はステップ S 2 3 6 の処理を実行したときには、画像表示装置 5 0 に形成された 9 個の図柄画像表示領域のうちストップスイッチ 4 2 の操作に対応した図柄画像表示領域における図柄画像を停止表示する（ステップ S 2 3 7）。

**【 0 1 6 0 】**

次に、停止表示した図柄画像を移動させるか否かを判断する（ステップ S 2 3 8）。停止表示した図柄画像を移動させると判別したときには、9 個の図柄画像表示領域のうちのどこの図柄画像表示領域に表示された図柄画像を移動させるかを選択し（ステップ S 2 3 9）、選択した図柄画像表示領域における図柄画像が移動するように表示する（ステップ S 2 4 0）。

10

**【 0 1 6 1 】**

例えば、図 2 3 ( a ) に示すように、2 番目のストップスイッチがオンにされて、上段の全て、中段左、中段右及び下段の全ての図柄画像表示領域において図柄画像が停止表示されたときに、ステップ S 2 3 8 で停止表示した図柄画像を移動させると判別し、ステップ S 2 3 9 で中段右と下段右との図柄画像表示領域が選択された場合には、図 2 3 ( b ) に示すように、中段右の図柄画像表示領域に表示されていた「リプレイ」の図柄画像が下方向に移動し、下段右の図柄画像表示領域に表示されていた「チケット」の図柄画像が上方向に移動する。ステップ S 2 4 0 の図柄画像の移動の処理を終えたときには、図 2 3 ( c ) に示すように、中段右の図柄画像表示領域には、「チケット」の図柄画像が表示され、下段右の図柄画像表示領域には、「リプレイ」の図柄画像が表示される。

20

**【 0 1 6 2 】**

また、図 2 4 ( a ) に示すように、2 番目のストップスイッチがオンにされて、上段の全て、中段左、中段右及び下段の全ての図柄画像表示領域において図柄画像が停止表示されたときに、ステップ S 2 3 9 で上段中、上段右、中段右、下段中及び下段右の 5 つの図柄画像表示領域が選択された場合には、図 2 4 ( b ) に示すように、これらの 5 つの図柄画像表示領域に表示されていた図柄画像の各々が時計回りに移動する。ステップ S 2 4 0 の図柄画像の移動の処理を終えたときには、図 2 4 ( c ) に示すように、上段中には「星」の図柄画像が、上段右には「チケット」の図柄画像が、中段右には「ベル」の図柄画像が、下段中と下段右には「リプレイ」の図柄画像が、表示される。

30

**【 0 1 6 3 】**

一方、上述したステップ S 2 3 8 の判断処理で停止した図柄画像を移動させないと判別したときには、最終的に表示する図柄を選択し（ステップ S 2 4 1）、キャラクタ画像を表示する図柄画像表示領域を 9 個の図柄画像表示領域から選択する（ステップ S 2 4 2）。次いで、ステップ S 2 4 2 で選択した図柄画像表示領域にキャラクタ画像を表示し（ステップ S 2 4 3）、所定のタイミングでその図柄画像表示領域にステップ S 2 4 1 で選択した図柄の画像を表示する（ステップ S 2 4 4）。

**【 0 1 6 4 】**

例えば、図 2 5 ( a ) に示すように、2 番目のストップスイッチがオンにされて、上段の全て、中段左、中段右及び下段の全ての図柄画像表示領域において図柄画像が停止表示されたときに、ステップ S 2 4 2 で中段右の図柄画像表示領域が選択された場合には、図 2 5 ( b ) に示すように、「リプレイ」の図柄画像が表示されていた中段右の図柄画像表示領域にキャラクタ「ダチョウ」を示すキャラクタ画像が表示され、所定の時間経過した後には、図 2 5 ( c ) に示すように、中段右の図柄画像表示領域には「チケット」の図柄画像が表示される。

40

**【 0 1 6 5 】**

また、ステップ S 2 4 3 においては、キャラクタを示すキャラクタ画像を表示する場合に限られず、爆発や破裂等の変化を示す画像を表示しても良い。例えば、図 2 6 ( a ) に示すように、2 番目のストップスイッチがオンにされて、上段の全て、中段左、中段右及

50

び下段の全ての図柄画像表示領域において図柄画像が停止表示されたときに、図26(b)に示すように、「リプレイ」の図柄画像が表示されていた中段右の図柄画像表示領域に爆発の態様を示す演出画像が表示された後、所定の時間経過した後に中段右の図柄画像表示領域には、図26(c)に示すように、「チケット」の図柄画像が表示されるようにしてもよい。

#### 【0166】

このようにキャラクタを示すキャラクタ画像等の図柄画像以外の画像を図柄画像表示領域に表示することにより、遊技者を驚かせたり、どのような展開になるのか想像させたりすることできる。特に遊技がいわゆるテンパイに至りそうな場合や、所定の役に入賞しそうな場合に、このような表示をすることで、遊技者の期待感を高めることができる。

10

#### 【0167】

上述したステップS240又はS244の処理を実行した後、全てのストップスイッチ42がオンにされたか否かを判断する(ステップS245)。全てのストップスイッチ42がオンにされていないと判別したときには、上述したステップS233に処理を戻し、全てのストップスイッチ42がオンにされたと判別したときには、本サブルーチンを終了する。

#### 【0168】

<連続演出誘発処理>  
この演出は、一の單一行程の遊技において停止表示された図柄の組合せが所定の図柄の組合せとなったときには、その後の所定回数の單一行程の遊技にわたってキャラクタ画像による連続した演出を行うものである。

20

#### 【0169】

図27は、上述した図13のステップS137で呼び出されて実行される停止表示された図柄に基づいて連続して行われる演出を行う処理のサブルーチンである。

#### 【0170】

最初に、図柄を変化させる演出の演出概要から、演出制御用状態と抽選結果情報に基づき、詳細演出を選択する(ステップS251)。具体的には、詳細演出選択手段84cが、図柄を変化させる演出に対応する抽選テーブル(図示せず)を用いて演出パターンを選択する。この演出パターンは、画像表示装置50における画像の表示や、ランプ21の選択や点灯、点滅等の処理や、スピーカ22から発するための音声データの選択を定めるためのデータである。尚、通常演出において説明したようにこの演出パターンを定めたデータは、上述した抽選テーブルとして記憶手段130に予め記憶されている。

30

#### 【0171】

次に、前回の單一行程の遊技において停止表示された図柄が、演出誘発図柄であるか否かを判断する(ステップS252)。演出誘発図柄の組合せは、例えば「チケット」-「チケット」-「チケット」の組合せや「ギャンブル」-「ギャンブル」-「ギャンブル」の組合せである。前回の單一行程の遊技において停止表示された図柄が、演出誘発図柄であると判別したときには、連続演出フラグをオンにする(ステップS253)。この連続演出フラグは、上述したように、單一行程の遊技が複数回繰り返し行われる場合に、複数回の單一行程の遊技にわたって連続して演出を行うためのフラグである。

40

#### 【0172】

ステップS252で前回の單一行程の遊技において停止表示された図柄が、演出誘発図柄でないと判別したとき、又はステップS253の処理を実行したときには、9個の図柄表示領域の位置と大きさとを演出制御用状態及び抽選処理の結果に基づいて定め(ステップS254)、演出画像を選択して(ステップS255)、その演出画像を表示する(ステップS256)。

#### 【0173】

次に、連続演出を終了するか否かを判断する(ステップS257)。連続演出をする場合には、單一行程の遊技を行う回数が予め定められており、ステップS257の処理はその回数に至ったか否かを判断する。連続演出を終了すると判別したときには、連続演出フ

50

ラグをオフにする（ステップS258）。

【0174】

ステップS257で連続演出を終了しないと判別したとき、又はステップS258の処理を実行したときには、図28に示すステップS259に処理を移し、図柄画像を表示するか否かを判断する（ステップS259）。上述したステップS254の処理で、図柄画像表示領域の大きさがゼロとなったときには、図柄画像を表示しない。ステップS259の処理では、図柄画像表示領域の大きさがゼロであるか否かを判断する。

【0175】

ステップS259で図柄画像を表示しないと判別したときには、図柄画像を表示することなく、全てのストップスイッチがオンになったか否かを判断する（ステップS260）。全てのストップスイッチがオンになつていないと判別したときには、このステップS260の判断処理を繰り返す。一方、全てのストップスイッチがオンになったと判別した時には、本サブルーチンを終了する。

【0176】

上述したステップS259で図柄画像を表示すると判別したときには、画像表示装置50に形成された9個の図柄画像表示領域の各々において図柄画像の変動表示を開始する（ステップS261）。次いで、メイン制御手段60aからストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したか否かを判断する（ステップS262）。ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信していないと判別したときには、ステップS262の判断処理を繰り返す。

10

20

【0177】

一方、ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したと判別したときには、上述した図12のステップS104で受信した抽選結果情報にストップスイッチの押し順IDを有するか否かを判断する（ステップS263）。押し順IDを有すると判別したときには、ステップS262で受信した情報による実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致するか否かを判断する（ステップS264）。実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致していないと判別したときには、選択した演出パターンに含まれる差し替えるべき図柄IDと演出とを変更する（ステップS265）。

【0178】

上述したステップS263において押し順IDを有しないと判別したとき、ステップS264において実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致すると判別したとき、又はステップS265の処理を実行したときには、画像表示装置50に形成された9個の図柄画像表示領域のうちストップスイッチ42の操作に対応した図柄画像表示領域における図柄画像を停止表示し（ステップS266）、全てのストップスイッチ42がオンにされたか否かを判断する（ステップS267）。全てのストップスイッチ42がオンにされていないと判別したときには、上述したステップS262に処理を戻し、全てのストップスイッチ42がオンにされたと判別したときには、本サブルーチンを終了する。

30

【0179】

例えば、図29に示すように、画像表示装置50の略中央には、9個の図柄画像表示領域92a～92iが形成されて、その各々には図柄の画像が変動表示又は停止表示されている。また、図柄画像表示領域92a～92iの左右には演出画像表示領域94及び96が形成され、その各々には演出画像が表示されている。

40

【0180】

図29(a)に示す例では、遊技状態が通常状態のときのもので、演出画像表示領域94には、丘と空の画像が表示され、演出画像表示領域96には、草原と空の画像が表示されている。また、図29(b)に示す例は、遊技状態が所定の何らかの役に当選したときに表示されやすい画面で、演出画像表示領域94には、ライオンの画像が表示され、演出画像表示領域96には、カバの画像が表示されている。このように演出画像表示領域94や96に表示される演出画像を遊技状態で異なるものにすることで、遊技者に遊技状態を

50

報知することができ、遊技者に遊技状態が変化したのではないかという期待感を感じさせる可能性が生ずる。

#### 【0181】

尚、上述した図29、及び後述する図30～図32においては、9個の図柄画像表示領域92a～92iと、演出画像表示領域94及び96とだけではなく、いわゆるインストラクション画像も表示されている。このインストラクション画像は、画像表示装置50の画面を装飾するための背景の画像や、「CREDIT」、「GAMECOUNT」及び「WIN」のような遊技の進行状態を示す情報を表示する画像も表示される。ここで、「CREDIT」は、現時点におけるメダルの貯留数を示す欄であり、「GAMECOUNT」は、B B遊技やR B遊技が行われているときにおける遊技の回数を示す欄であり、「WIN」は、1回の单一行程の遊技で得られたメダルの枚数を示す欄である。このように画像表示装置50にこれらの情報を表示することにより、これらの情報を示すための装置、いわゆる7セグと称される表示装置を設ける必要が無くなり、スロットマシン10全体の構成を簡素化することができる。10

#### 【0182】

さらに、画像表示装置50に表示される画面の構成を図30に示すようにしてもよい。図30(a)は、演出画像を表示する領域を左側にしたもので、図30(b)は、演出画像を表示する領域を右側にしたものである。このように、9個の図柄画像表示領域92a～92iの表示位置を中央部から左側又は右側に変更するとともに、演出画像を表示する領域を左右のいずれか一方にすることで、演出画面を大きく表示することができる。特に、内部中となった役がより遊技者の有利になる役である場合には、このような表示をすることで、遊技者の期待感をさらにより高めることができる。20

#### 【0183】

上述した図29や図30に示した画像が表示されているときに、演出誘発図柄に入賞したときには、図27のステップS253の処理で連続演出フラグがオンになる。連続演出フラグがオンになったときに、画像表示装置50に表示される画像の例を図31に示す。この図31に示す例は、図柄画像表示領域はなく演出画像のみが表示される例である。上述したように、連続演出は、複数回の单一行程の遊技にわたって行われるものである。

#### 【0184】

演出画面の初期の時点では、図31(a)に示すようにライオンがダチョウを追いかける画像が表示される。次に、図31(b)に示すようにライオンがダチョウに追いつきダチョウを突き飛ばす画像が表示される。最後に、図31(c)に示すようにライオンが図柄を模した「A」の上に飛び乗る画像が表示される。尚、図31(a)～(c)に示した例は、代表的な一部の画像を示したものであり、図31(a)から図31(c)に至るまでライオンやダチョウが円滑に動くような態様で表示される。30

#### 【0185】

このように、連続演出フラグをオンにして、連続した演出を複数回の单一行程の遊技にわたって表示することにより、物語性のある演出画面を表示することができ、遊技者を楽しませて遊技に飽きを感じさせ難くすることができるだけでなく、遊技が次第に有利になるように変化していくのではないかという期待感を遊技者に感じさせることができる。また、画像表示装置50の全体にわたって演出画像を表示することにより、臨場感のある演出も行うこともできる。40

#### 【0186】

また、図32に示すように演出画面の中に図柄画像表示領域を形成して図柄画像を表示してもよい。上述した図27のステップS254において図柄画像表示領域の位置及び大きさを定めて表示することにより図32に示すような画像を表示することができる。このようにすることで、演出のみならず、遊技の結果を遊技者に示すことができ、遊技者により高い緊張感を感じさせて樂しませることができる可能性が生ずる。

#### 【0187】

<図柄の配列の変換による演出>

この演出は、変動表示又は停止表示される図柄画像の配列を通常用いているものから、他の配列へ変換して変動表示や停止表示する演出である。

#### 【0188】

図33は、上述した図13のステップS134で呼び出されて実行される図柄の配列を変換して図柄画像を表示する演出の処理のサブルーチンである。

#### 【0189】

最初に、図柄を変化させる演出の演出概要から、演出制御用状態と抽選結果情報に基づき、詳細演出を選択する(ステップS271)。具体的には、詳細演出選択手段84cが、図柄を変化させる演出に対応する抽選テーブル(図示せず)を用いて演出パターンを選択する。この演出パターンは、画像表示装置50における画像の表示や、ランプ21の選択や点灯、点滅等の処理や、スピーカ22から発するための音声データの選択を定めるためのデータである。尚、通常演出において説明したようにこの演出パターンを定めたデータは、上述した抽選テーブルとして記憶手段130に予め記憶されている。10

#### 【0190】

次に、画像表示装置50に形成された9個の図柄画像表示領域の各々において図柄画像の変動表示を開始する(ステップS272)。

#### 【0191】

次いで、図柄の配列の選択をする(ステップS273)。例えば、図34に示す例では、左側に示す図柄の配列(図34(a))が、図6に示した図柄の配列と同じもので、通常用いられる配列である。この図柄の配列が9個の図柄画像表示領域の各々に変動表示される。20

#### 【0192】

この図柄に配列に加えて、図34(b)や図34(c)に示す図柄の配列を記憶手段130に予め記憶させておく。図34(b)に示した図柄の配列の例は、図柄「7」と「星」と「B A R」との3種類の図柄のみからなる配列である。この図柄の配列を用いたときには、BBやRBに入賞しやすくなつたと視認できる図柄画像を表示することにより、入賞への期待感を高くすることができる。また、図34(c)に示した図柄の配列の例は、図柄「7」と「チェリー」と「B A R」と「ギャンブル」と「チケット」の5種類の図柄のみからなる配列であり、特に、「チェリー」の図柄が1つおきに配置されている。このような図柄の配列を用いたときには、はずれがないように、即ち何らかの図柄の組合せが揃いやすいようにする可能性を高くすることができる。30

#### 【0193】

上述したステップS273の選択処理では、演出制御用状態と抽選結果情報に基づいて、図34(b)に示した図柄の配列又は図34(c)に示した図柄の配列を選択する。この処理の後、図柄の配列の変更をし(ステップS274)、変更した図柄の配列の図柄画像を変動表示する(ステップS275)。この処理により、図34(a)に示した図柄の配列から、図34(b)や(c)に示した図柄の配列に変更されて、変更された配列の図柄画像が9個の図柄画像表示領域の各々で変動表示される。

#### 【0194】

次に、メイン制御手段60aからストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したか否かを判断する(ステップS276)。ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信していないと判別したときには、ステップS276の判断処理を繰り返す。40

#### 【0195】

一方、ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したと判別したときには、上述した図12のステップS104で受信した抽選結果情報にストップスイッチの押し順IDを有するか否かを判断する(ステップS277)。押し順IDを有すると判別したときには、ステップS276で受信した情報による実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致するか否かを判断する(ステップS278)。実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致していないと判別したときには、選択した演出パターンに含まれる差し替えるべき図柄IDと演出とを変更する(ステップS279)。50

**【0196】**

上述したステップS277において押し順IDを有しないと判別したとき、ステップS278において実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致すると判別したとき、又はステップS279の処理を実行したときには、画像表示装置50に形成された9個の図柄画像表示領域のうちストップスイッチ42の操作に対応した図柄画像表示領域における図柄画像を、ステップS274で変更された図柄の配列の図柄画像で停止表示する(ステップS280)。

**【0197】**

このような処理をすることで、全てのストップスイッチがオンにされて、9個の図柄画像表示領域の全ての領域において図柄画像が停止表示されたときには、図35(a)に示すように、BBに入賞しやすくなったのではという期待感を高めることができ、図35(b)に示すように、チェリーが重複入賞しやすくなったのではという期待感を高めることができる。このように図柄の配列を変更することにより、遊技者に有利な結果に至るのではないかという期待感を遊技者に感じさせる可能性を高めることができる。

10

**【0198】**

上述したステップS280の処理を実行した後、全てのストップスイッチ42がオンにされたか否かを判断する(ステップS281)。全てのストップスイッチ42がオンにされていないと判別したときには、上述したステップS276に処理を戻し、全てのストップスイッチ42がオンにされたと判別したときには、本サブルーチンを終了する。

**【0199】**

20

## &lt;重複入賞による演出&gt;

この演出は、画像表示装置50において停止表示された図柄の組合せが重複入賞するようにして、リール図柄表示窓12aにおいて停止表示されたリール図柄の組合せに対応するようにした演出である。

**【0200】**

図36は、上述した図13のステップS135で呼び出されて実行される重複入賞する演出の処理のサブルーチンである。

**【0201】**

最初に、図柄を変化させる演出の演出概要から、演出制御用状態と抽選結果情報に基づき、詳細演出を選択する(ステップS291)。具体的には、詳細演出選択手段84cが、図柄を変化させる演出に対応する抽選テーブル(図示せず)を用いて演出パターンを選択する。この演出パターンは、画像表示装置50における画像の表示や、ランプ21の選択や点灯、点滅等の処理や、スピーカ22から発するための音声データの選択を定めるためのデータである。尚、通常演出において説明したようにこの演出パターンを定めたデータは、上述した抽選テーブルとして記憶手段130に予め記憶されている。

30

**【0202】**

次いで、演出制御用状態と抽選結果情報に基づき、図37に示すテーブルを参照して重複入賞役を選択する(ステップS292)。

**【0203】**

通常では、図9に示したように、入賞役がスイカである場合には、リール図柄表示窓12aにおいて、「扇」-「鯛」-「亀」又は「扇」-「鯛」-「小槌」の図柄の組合せが表示され、画像表示装置50においては、「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」の図柄画像の組合せが停止表示される。このように入賞役がスイカである場合には、図9に示したようにメダルの払出枚数は6枚であり、リール図柄表示窓12aにおいても、画像表示装置50においても、払出枚数が6枚の図柄の組合せが表示されるのが通常の場合である。

40

**【0204】**

一方、図37に示すように、画像表示装置50において、払出枚数の総和が6枚となるような図柄画像の組合せは、重複入賞役1、重複入賞役2及び重複入賞役3の欄に示したように複数種類ある。例えば、入賞役がスイカであるときには、重複入賞得役1の場合で

50

は、「ミカン」 - 「ミカン」 - 「ミカン」の図柄の組合せが、画像表示装置 50において2つの入賞ラインで成立すれば、「ミカン」の払出枚数は3枚であるので、その総和は6枚となる。また、重複入賞得役2の場合では、「ミカン」 - 「ミカン」 - 「ミカン」の図柄の組合せが画像表示装置 50においていずれかの入賞ラインで成立し、「チェリー」の図柄画像が、9個の図柄画像表示領域のうちの上段左で停止表示されれば、「チェリー」 - 「ANY」 - 「ANY」の組合せが、3つ成立することになる。この場合には、「ミカン」の払出枚数は3枚であり、「チェリー」 - 「ANY」 - 「ANY」の払出枚数は1枚であるので、総和は3枚 + 1枚 × 3 = 6枚となる。さらに、重複入賞得役3の場合では、「チェリー」の図柄画像が、9個の図柄画像表示領域のうちの3箇所、例えば、上段左、中段左及び下段左で停止表示されれば、「チェリー」 - 「ANY」 - 「ANY」の組合せが、6つ成立することになる。この場合には、「チェリー」 - 「ANY」 - 「ANY」の払出枚数は1枚であるので、総和は1枚 × 6 = 6枚となる。10

#### 【0205】

このように、画像表示装置 50における図柄画像の組合せを重複入賞させて、画像表示装置 50における入賞役の払出枚数が、画像表示装置 50における入賞役の払出枚数の総和が一致するようにすることができる。

#### 【0206】

図37に示したように、入賞役がラムであるときやベルであるときも同様に、画像表示装置 50における図柄画像の組合せを重複入賞させることができる。

上述したステップS292の重複入賞役の選択処理は、図37に示した重複入賞役1、重複入賞役2又は重複入賞役3のうちのいずれか1つを選択する処理である。20

#### 【0207】

ステップS292の処理を実行した後、画像表示装置 50に形成された9個の図柄画像表示領域の各々において図柄画像の変動表示を開始する(ステップS293)。次いで、メイン制御手段60aからストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したか否かを判断する(ステップS294)。ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信していないと判別したときには、ステップS294の判断処理を繰り返す。

#### 【0208】

一方、ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したと判別したときには、上述した図12のステップS104で受信した抽選結果情報にストップスイッチの押し順IDを有するか否かを判断する(ステップS295)。押し順IDを有すると判別したときには、ステップS294で受信した情報による実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致するか否かを判断する(ステップS296)。実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致していないと判別したときには、選択した演出パターンに含まれる差し替えるべき図柄IDと演出とを変更する(ステップS297)。30

#### 【0209】

上述したステップS295において押し順IDを有しないと判別したとき、ステップS296において実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致すると判別したとき、又はステップS297の処理を実行したときには、画像表示装置 50に形成された9個の図柄画像表示領域のうちストップスイッチ42の操作に対応した図柄画像表示領域において、選択した重複入賞役の図柄画像を停止表示し(ステップS298)、全てのストップスイッチ42がオンにされたか否かを判断する(ステップS299)。全てのストップスイッチ42がオンにされていないと判別したときには、上述したステップS294に処理を戻し、全てのストップスイッチ42がオンにされたと判別したときには、本サブルーチンを終了する。40

#### 【0210】

上述した処理を実行することにより、リール図柄表示窓12aにおいて表示された図柄の組合せと、画像表示装置 50において表示された図柄画像の組合せとの例を図38に示す。

#### 【0211】

10

20

30

40

50

図38(a-1)及び(a-2)に示した例は、入賞役が「ベル」のときのものである。この場合には、図38(a-1)に示すように、リール図柄表示窓12aにおいては、「小槌」-「宝船」-「亀」の組合せが表示されるとともに、図38(a-2)に示すように、画像表示装置50においては、「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」の組合せが2ライン表示される。ベルの払出枚数は、図9に示したように12枚であり、「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」の組合せの払出枚数は、6枚である。従って、「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」の組合せを2つ重複入賞させることによって、払出枚数の総和は12枚となり、リール図柄表示窓12aにおける払出枚数と一致する。

#### 【0212】

また、図38(b-1)及び(b-2)に示した例も、入賞役が「ベル」のときのものである。この場合には、図38(b-1)に示すように、リール図柄表示窓12aにおいては、「千両箱」-「宝船」-「小槌」の組合せが表示されるとともに、図38(b-2)に示すように、画像表示装置50においては、「ミカン」-「ミカン」-「ミカン」の組合せが2つと、「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」の組合せが1つとの3つの組合せが表示される。図9に示したように、「ミカン」-「ミカン」-「ミカン」の組合せの払出枚数は、3枚であり、「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」の組合せの払出枚数は、6枚である。従って、「ミカン」-「ミカン」-「ミカン」の組合せを2つと「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」の組合せを1つ重複入賞させることによって、払出枚数の総和は12枚となり、リール図柄表示窓12aにおける払出枚数と一致する。

#### 【0213】

このような重複入賞させた表示をすることにより、何故そのような表示がされたのかを遊技者に疑問に思われたり、意外性を感じさせたりすることによって、遊技に飽きを感じさせ難くして、興奮を高めることができる可能性が生ずる。

#### 【0214】

##### <遊技結果を矛盾させる演出>

この演出は、リール図柄表示窓12aにおいて停止表示されたリール図柄の組合せによる役と、画像表示装置50において停止表示された図柄の組合せによる役と、が異なるように図柄画像を停止表示させる演出である。

#### 【0215】

図39は、上述した図13のステップS136で呼び出されて実行される遊技結果が矛盾するような演出をする処理のサブルーチンである。

#### 【0216】

最初に、図柄を変化させる演出の演出概要から、演出制御用状態と抽選結果情報に基づき、詳細演出を選択する(ステップS301)。具体的には、詳細演出選択手段84cが、図柄を変化させる演出に対応する抽選テーブル(図示せず)を用いて演出パターンを選択する。この演出パターンは、画像表示装置50における画像の表示や、ランプ21の選択や点灯、点滅等の処理や、スピーカ22から発するための音声データの選択を定めるためのデータである。尚、通常演出において説明したようにこの演出パターンを定めたデータは、上述した抽選テーブルとして記憶手段130に予め記憶されている。

#### 【0217】

次に、演出制御用状態と抽選結果情報とに基づいて、画像表示装置50において停止表示する図柄画像の組合せによって入賞させる表示を行うか否かを判断する(ステップS302)。入賞させる表示を行うと判別したときには、リール図柄表示窓12aにおいて表示される図柄の組合せによるリール入賞役とは異なる入賞役となるような図柄を、図9に示したテーブルを参照して選択する(ステップS303)。一方、入賞させる表示を行わないと判別したときには、はずれ組合せとなる図柄を、図9に示したテーブルを参照して選択する(ステップS304)。

#### 【0218】

ステップS303又はS304の処理を実行した後、画像表示装置50に形成された9個の図柄画像表示領域の各々において図柄画像の変動表示を開始する(ステップS305)

10

20

30

40

50

)。次いで、メイン制御手段 60a からストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したか否かを判断する(ステップ S306)。ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信していないと判別したときには、ステップ S306 の判断処理を繰り返す。

#### 【0219】

一方、ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したと判別したときには、上述した図 12 のステップ S104 で受信した抽選結果情報にストップスイッチの押し順 ID を有するか否かを判断する(ステップ S307)。押し順 ID を有すると判別したときには、ステップ S306 で受信した情報による実際のストップスイッチ 42 の押し順と、押し順 ID とが一致するか否かを判断する(ステップ S308)。実際のストップスイッチ 42 の押し順と、押し順 ID とが一致していないと判別したときには、選択した演出パターンに含まれる差し替えるべき図柄 ID と演出とを変更する(ステップ S309)。

#### 【0220】

上述したステップ S307において押し順 ID を有しないと判別したとき、ステップ S308において実際のストップスイッチ 42 の押し順と、押し順 ID とが一致すると判別したとき、又はステップ S309 の処理を実行したときには、画像表示装置 50 に形成された 9 個の図柄画像表示領域の各々において、選択した重複入賞役の図柄画像を停止表示し(ステップ S310)、全てのストップスイッチ 42 がオンにされたか否かを判断する(ステップ S311)。全てのストップスイッチ 42 がオンにされていないと判別したときには、上述したステップ S306 に処理を戻し、全てのストップスイッチ 42 がオンにされたと判別したときには、本サブルーチンを終了する。

10

20

#### 【0221】

上述した処理を実行したときの例を図 40 に示す。図 40 (a - 1) に示す例では、リール図柄表示窓 12a における図柄の組合せは、「小槌」 - 「千両箱」 - 「小槌」であり、図 9 によりこの組合せははずれの組合せである。これに対して画像表示装置 50 においては、図 40 (a - 2) に示すように「リプレイ」 - 「リプレイ」 - 「リプレイ」の入賞役の組合せが成立している。

#### 【0222】

また、図 40 (b - 1) に示す例では、リール図柄表示窓 12a における図柄の組合せは、「扇」 - 「鯛」 - 「小槌」であり、図 9 によりこの組合せは「スイカ」の入賞役の組合せである。これに対して画像表示装置 50 においては、図 40 (b - 2) に示すように「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」の入賞役の組合せが成立している。

30

#### 【0223】

さらに、図 40 (c - 1) に示す例では、リール図柄表示窓 12a における図柄の組合せは、「千両箱」 - 「宝船」 - 「小槌」であり、図 9 によりこの組合せは「ベル」の入賞役の組合せである。これに対して画像表示装置 50 においては、図 40 (c - 2) に示すように、はずれの組合せが成立している。

#### 【0224】

このようにリール図柄表示窓 12a における図柄の組合せと、画像表示装置 50 における図柄画像の組合せと、に矛盾が生ずるような表示することにより、遊技者に意外性を感じさせたり、疑問に思われたりすることによって、遊技が今後どのように進行していくのか興味を持たせて遊技に飽きを感じさせ難くして、興味を高めることができる可能性が生ずる。

40

#### 【0225】

<表示領域を変更する演出>

この演出は、画像表示装置 50 における複数の図柄画像表示領域の全体の大きさや位置が変わったり、消滅したりする演出である。

#### 【0226】

図 41 は、上述した図 13 のステップ S138 で呼び出されて実行される画像表示領域が変更されるような演出をする処理のサブルーチンである。

#### 【0227】

50

最初に、図柄を変化させる演出の演出概要から、演出制御用状態と抽選結果情報に基づき、詳細演出を選択する（ステップS321）。具体的には、詳細演出選択手段84cが、図柄を変化させる演出に対応する抽選テーブル（図示せず）を用いて演出パターンを選択する。この演出パターンは、画像表示装置50における画像の表示や、ランプ21の選択や点灯、点滅等の処理や、スピーカ22から発するための音声データの選択を定めるためのデータである。尚、通常演出において説明したようにこの演出パターンを定めたデータは、上述した抽選テーブルとして記憶手段130に予め記憶されている。

#### 【0228】

次に、9個の図柄表示領域の位置と大きさとを演出制御用状態及び抽選処理の結果に基づいて定める（ステップS322）。次いで、図柄画像を表示するか否かを判断する（ステップS323）。上述したステップS322の処理で、図柄画像表示領域の大きさがゼロとなったときには、図柄画像を表示しない。ステップS323の処理では、図柄画像表示領域の大きさがゼロであるか否かを判断する。10

#### 【0229】

ステップS323で図柄画像を表示しないと判別したときには、図柄画像を表示することなく、全てのストップスイッチがオンになったか否かを判断する（ステップS324）。全てのストップスイッチがオンになつてないと判別したときには、このステップS324の判断処理を繰り返す。一方、全てのストップスイッチがオンになったと判別した時には、本サブルーチンを終了する。

#### 【0230】

上述したステップS323で図柄画像を表示すると判別したときには、画像表示装置50に形成された9個の図柄画像表示領域の各々において図柄画像の変動表示を開始する（ステップS325）。次いで、メイン制御手段60aからストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したか否かを判断する（ステップS326）。ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信していないと判別したときには、ステップS326の判断処理を繰り返す。20

#### 【0231】

一方、ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したと判別したときには、上述した図12のステップS104で受信した抽選結果情報にストップスイッチの押し順IDを有するか否かを判断する（ステップS327）。押し順IDを有すると判別したときには、ステップS326で受信した情報による実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致するか否かを判断する（ステップS328）。実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致していないと判別したときには、選択した演出パターンに含まれる差し替えるべき図柄IDと演出とを変更する（ステップS329）。30

#### 【0232】

上述したステップS327において押し順IDを有しないと判別したとき、ステップS328において実際のストップスイッチ42の押し順と、押し順IDとが一致すると判別したとき、又はステップS329の処理を実行したときには、画像表示装置50に形成された9個の図柄画像表示領域のうちストップスイッチ42の操作に対応した図柄画像表示領域における図柄画像を停止表示し（ステップS330）、全てのストップスイッチ42がオンにされたか否かを判断する（ステップS331）。全てのストップスイッチ42がオンにされていないと判別したときには、上述したステップS326に処理を戻し、全てのストップスイッチ42がオンにされたと判別したときには、本サブルーチンを終了する。40

#### 【0233】

例えば、図42(a)に示すように、図柄画像の変動表示が開始される前には、前回行われた遊技において停止表示された図柄画像が9個の図柄画像表示領域の各々に表示されている。この後、上述したステップS323で図柄画像を表示しないと判別したときには、スタートスイッチ41がオンにされた旨の情報を受信するとともに、図42(b)に示すように、9個の図柄画像表示領域の全てが消えた態様が画像表示装置50に表示される50

。

**【 0 2 3 4 】**

また、図43(a)に示すように、図柄画像の変動表示が開始される前には、前回行われた遊技において停止表示された図柄画像が9個の図柄画像表示領域の各々に表示されている。この後、上述したステップS323で図柄画像を表示すると判別したときには、図43(b)に示すように、9個の図柄画像表示領域の大きさをステップS322で決定した位置と大きさにし、その位置及び大きさの9個の図柄画像表示領域の各々で図柄画像は変動表示される。

**【 0 2 3 5 】**

さらに、上述した図32に示したようにキャラクタ等の図柄画像以外の画像とともに図柄画像を表示しても、又は図31に示したようにキャラクタ等の図柄画像以外の画像のみを表示してもよい。  
10

**【 0 2 3 6 】**

このように表示領域の大きさや位置を変更することにより、遊技者を驚かせたり、意外性を感じさせたりし、遊技に何らかの変化が生ずると感じさせることにより、飽きを感じさせにくくし、遊技にひきつけることができる可能性が生ずる。

**【 0 2 3 7 】**

さらにまた、図柄画像の変動表示を終えた後に、9個の図柄画像表示領域の大きさを元に戻してもよい。このようにすることで、遊技の結果を明確に遊技者に示すことができる。  
20

**【 0 2 3 8 】**

このように図柄画像表示領域の大きさや位置を変更して表示することにより、遊技者を驚かせたり、意外性を感じさせたりすることができる。

**【 0 2 3 9 】**

また、上述した実施形態のほか、以下のような演出を画像表示装置50においてすることができる。

図柄画像表示領域に停止表示された図柄画像を再変動するように変動表示してもよい。また、1つの入賞ライン上において、同じ2つの図柄画像が停止表示され、残りの1つの図柄画像が変動表示している状態、いわゆるテンパイ時に停止表示された図柄画像が改めて自転するような態様で表示してもよい。さらに、図柄画像の変動表示時に変動の方向を変えるように表示してもよい。例えば、逆方向に変動表示させたり、縦方向の変動表示から横方向の変動表示へ変更するようにしてもよい。  
30

**【 0 2 4 0 】**

さらにまた、図柄画像が変動表示しているときに、図柄画像以外の他の画像によって図柄画像が覆われるような表示をして、図柄画像を視認できなくなるように表示してもよい。また、所定のタイミングで、キャラクタ画像等の図柄画像以外の画像が当然出現する態様で表示したり、図柄画像に映像エフェクトをかけた態様、例えばサンドストームや次第に画像がぼやけていくように視認できる態様や、画像が1枚のシートが剥離するような態様で表示してもよい。

**【 0 2 4 1 】**

さらに、上述した図15のステップS222、図27のステップS252～S254、図33のステップS273、図36のステップS292、図39のステップS302～S304、図41のステップS322の処理を、詳細演出の処理とは別個に行う場合を示したが、これらの処理をその各々のサブルーチンにおける詳細演出の処理内において実行してもよい。このようにすることで処理を簡素にすることができます。  
40

**【 0 2 4 2 】**

<<< 第2の実施形態 >>>

上述した第1の実施形態では、画像表示装置50の画像表示領域90において9個の図柄画像表示領域92a～92iを形成し、その各々にリールを模したリール画像と図柄画像とを表示する場合を示した。この第1の実施形態においては、図柄画像が停止表示され  
50

たときには、9個の図柄画像表示領域92a～92iの各々には、1つの図柄画像が表示された。

#### 【0243】

これに対して、従来のスロットマシンの実際のリールを模したリール画像、即ち、リールの停止時にそのリールの長尺な方向に沿って複数の図柄を同時に視認可能に表示される画像を画像表示領域90に表示してもよい。図44は、画像表示装置50の画像表示領域90において3つのリール画像の各々に3つの図柄画像が表示される例を示す。尚、この図44においては、上述した図7に示した例と同様の構成要素については、同一の符号を付した。

#### 【0244】

この第2の実施形態においては、画像表示装置50の画像表示領域90における図柄画像表示領域の形成する処理が異なり、図1～図6や図8に示したスロットマシンの具体的な構成は、第1実施形態と同一である。

#### 【0245】

図44の画像表示装置50の画像表示領域90においては、縦方向に長尺な形状の3個の図柄画像表示領域98a、98b及び98cが順に左、中及び右に形成され、その各々には、図柄画像表示領域98a、98b及び98cと略同じ大きさのリール画像が表示される。さらに、この3個の図柄画像表示領域98a、98b及び98cの各々には、図柄画像が縦方向に沿って3個ずつ表示される。尚、図44においては、3個の図柄画像表示領域98a、98b及び98cの各々の領域内に示した3つの破線の長方形によって停止表示された図柄画像を示した。また、この図柄画像の具体例は、第1の実施形態の場合と同様に、図6に示した図柄画像であり、リール画像が停止したとき、即ち図柄画像が停止表示されたときには、図6に示した図柄画像うちの連続した3つの図柄画像が図柄画像表示領域98a、98b及び98cの各々に表示される。

#### 【0246】

具体的には、3個の図柄画像表示領域98a、98b及び98cの各々において図6に示した図柄画像が、スタートスイッチ41の動作に合わせて、縦方向に移動するように変動表示され、ストップスイッチ42の動作に合わせて、3個の図柄画像表示領域98a、98b及び98cのうちの所定の図柄画像表示領域において停止表示される。図45に示すように、3個の図柄画像表示領域98a、98b及び98cの全てにおいて図柄画像が停止表示されたときには、図柄画像表示領域98a、98b及び98cの各々に3つずつの図柄画像が画像表示装置50画像表示領域90に表示されるように停止表示される。即ち、図柄画像が停止表示されたときには、図44に示した画像表示領域90において、9つの図柄画像が視認可能に表示される。この状態においては、図44の一点鎖線の仮想線で示すように、水平方向の上段、中段及び下段の3ラインと、右下がり及び左下がりの斜め方向の2ラインと、の合計5本が、図柄画像における図柄組合せラインとなる。このように、画像表示装置50の画像表示領域90においては、従来のスロットマシンの実際のリールを模したリール画像が表示され、そのリール画像上で図柄画像が変動表示又は停止表示される。

#### 【0247】

また、ストップスイッチ42と、リール31と、3個の図柄画像表示領域98a、98b及び98cの各々に表示される図柄画像とは、以下のように対応付けられて制御される。左のストップスイッチ42がオンにされたときには、左のリール31が停止するとともに、原則として、図柄画像表示領域98aにおける図柄画像が停止表示される。また、中のストップスイッチ42がオンにされたときには、中のリール31が停止するとともに、原則として、図柄画像表示領域98bにおける図柄画像が停止表示される。さらに、右のストップスイッチ42がオンにされたときには、右のリール31が停止するとともに、原則として、図柄画像表示領域98cにおける図柄画像が停止表示される。

#### 【0248】

以下においては、縦方向に長尺な形状の3個の図柄画像表示領域98a、98b及び98c

10

20

30

30

40

50

8 c を画像表示装置 5 0 の画像表示領域 9 0 に形成した場合における演出画像について説明する。

**【 0 2 4 9 】**

<停止操作と矛盾する演出>

この演出は、遊技者によるストップスイッチ 4 2 の操作に矛盾するように図柄画像を停止表示する演出である。

**【 0 2 5 0 】**

図 4 6 は、上述した図 1 3 に示したサブルーチンの所定の処理（図示せず）で呼び出されて実行される停止操作と矛盾する演出の処理のサブルーチンである。

**【 0 2 5 1 】**

最初に、停止パターン演出の演出概要から、演出制御用状態と抽選結果情報に基づき、詳細演出を選択する（ステップ S 3 4 1）。具体的には、詳細演出選択手段 8 4 c が、停止パターン演出に対応する抽選テーブル（図示せず）を用いて演出パターンを選択する。この演出パターンは、画像表示装置 5 0 における画像の表示や、ランプ 2 1 の選択や点灯、点滅等の処理や、スピーカ 2 2 から発するための音声データの選択を定めるためのデータである。尚、通常演出において説明したようにこの演出パターンを定めたデータは、上述した抽選テーブルとして記憶手段 1 3 0 に予め記憶されている。

10

**【 0 2 5 2 】**

次に、画像表示装置 5 0 に形成された 3 個の図柄画像表示領域 9 8 a ~ 9 8 c の各々において図柄画像の変動表示を開始する（ステップ S 3 4 2）。次いで、メイン制御手段 6 0 a からストップスイッチ 4 2 がオンにされた旨の情報を受信したか否かを判断する（ステップ S 3 4 3）。ストップスイッチ 4 2 がオンにされた旨の情報を受信していないと判別したときには、ステップ S 3 4 3 の判断処理を繰り返す。

20

**【 0 2 5 3 】**

一方、ストップスイッチ 4 2 がオンにされた旨の情報を受信したと判別したときには、上述した図 1 2 のステップ S 1 0 4 で受信した抽選結果情報にストップスイッチ 4 2 の押し順 ID を有するか否かを判断する（ステップ S 3 4 4）。押し順 ID を有すると判別したときには、ステップ S 2 2 4 で受信した情報による実際のストップスイッチ 4 2 の押し順と、押し順 ID とが一致するか否かを判断する（ステップ S 3 4 5）。実際のストップスイッチ 4 2 の押し順と、押し順 ID とが一致していないと判別したときには、選択した演出パターンに含まれる差し替えるべき図柄 ID と演出とを変更する（ステップ S 3 4 6）。

30

**【 0 2 5 4 】**

上述したステップ S 3 4 4 において押し順 ID を有しないと判別したとき、ステップ S 3 4 5 において実際のストップスイッチ 4 2 の押し順と、押し順 ID とが一致すると判別したとき、又はステップ S 3 4 6 の処理を実行したときには、オンにされたストップスイッチに対応しない図柄画像表示領域における図柄画像を停止表示する（ステップ S 3 4 7）。

**【 0 2 5 5 】**

例えば、最初にオンにされたストップスイッチ 4 2 が左であったときには、中の図柄画像表示領域 9 8 b 又は右の図柄画像表示領域 9 8 c の図柄画像を停止表示する。この図柄画像表示領域 9 8 b 又は 9 8 c のいずれを選択するかは、抽選処理によって定められる。この抽選処理によって右の図柄画像表示領域 9 8 c が選択されて、右の図柄画像表示領域 9 8 c の図柄画像を停止表示した場合に、中のストップスイッチ 4 2 が 2 番目にオンにされたときには、左の図柄画像表示領域 9 8 a の図柄画像を停止表示する。一方、2 番目にオンにされたストップスイッチが右であったときには、中の図柄画像表示領域 9 8 b の図柄画像を停止表示する。そして、3 番目のストップスイッチ 4 2 がオンにされたときには、残りの変動表示している図柄画像を停止表示する。

40

**【 0 2 5 6 】**

このような処理をすることにより、ストップスイッチ 4 2 の操作とは矛盾するように図

50

柄画像を停止表示することができる。このようにしたことにより、遊技者を驚かせたり、意外性を感じさせることができ、遊技にひきつけることができる可能性が生ずる。

#### 【0257】

上述したステップS347の処理を実行した後、全てのストップスイッチ42がオンにされたか否かを判断する（ステップS348）。全てのストップスイッチ42がオンにされていないと判別したときには、上述したステップS343に処理を戻し、全てのストップスイッチ42がオンにされたと判別したときには、本サブルーチンを終了する。

#### 【0258】

上述したストップスイッチ42の操作とは矛盾するように図柄画像を停止表示する具体例を図47に示す。上述したステップS342において3個の図柄画像表示領域98a、98b及び98cにおいて図柄画像の変動表示したときには、図47(a)に示すような画像が画像表示装置50に表示される。尚、図47(a)～(c)において示した下向きの矢印は図柄画像が変動表示されている状態を示す。次に、遊技者が左のストップスイッチ42をオンにしたときには、ステップS347の処理によって、図47(b)に示すように、中の図柄画像表示領域98bの図柄画像を停止表示する。さらに、遊技者が中のストップスイッチ42をオンにしたときには、ステップS347の処理によって、図47(c)に示すように、右の図柄画像表示領域98cの図柄画像を停止表示する。最後に、遊技者が右のストップスイッチ42をオンにしたときには、ステップS347の処理によって、図47(d)に示すように、左の図柄画像表示領域98aの図柄画像を停止表示して、全ての図柄画像を停止表示する。

10

20

#### 【0259】

<リール画像・インストラクション画像を変換する演出>

上述した図44に示した例では、3つの図柄画像表示領域98a、98b及び98cの左右に2つのキャラクタ画像を表示するための領域94及び96を示したが、3つの図柄画像表示領域98a、98b及び98cの全体を周回するように画像領域を形成してもよい。このような周回する画像領域を形成したときには、その領域にいわゆるインストラクション画像を表示することができる。

#### 【0260】

このインストラクション画像は、図48、50又は52に示すように、画像表示装置の画面を装飾するための画像や、図柄の組合せと配当との関係を示す画像や、図柄の組合せと特別遊技との関係を示す画像等の遊技の進行に関する説明を示すための画像である。さらに、インストラクション画像には、「CREDIT」、「GAMECOUNT」及び「WIN」のような遊技の進行状態を示す情報を表示する画像も表示される。ここで、「CREDIT」は、現時点におけるメダルの貯留数を示す欄であり、「GAMECOUNT」は、B B遊技やR B遊技が行われているときにおけるその遊技の回数を示す欄であり、「WIN」は、1回の單一行程の遊技で得られたメダルの枚数を示す欄である。

30

#### 【0261】

このように画像表示装置50にこれらの情報を表示することにより、これらの情報を示すための装置、いわゆる7セグと称される表示装置を設ける必要が無くなり、スロットマシン10全体の構成を簡素化することができる。尚、図48、50又は52に示したような複数種類の、例えば3種類のインストラクション画像のデータは、記憶手段130に予め記憶されている。

40

#### 【0262】

図48、50及び52に示したインストラクション画像は、その各々のデザインについて異なる主題が定められている。具体的には、画像表示装置の画面を装飾するための画像や、図柄の組合せと配当との関係を示す画像や、図柄の組合せと特別遊技との関係を示す画像等の画像のデザインについて異なる主題が定められて、これらの画像がインストラクション画像として描かれている。

#### 【0263】

例えば、図48に示したインストラクション画像には、「ライオン」や「象」や「ダチ

50

ヨウ」等の動物たちが描かれている。また、図50に示したインストラクション画像には、「ライオン」や「ダチョウ」や「ゴリラ」等の動物たちが描かれている。さらに、図52に示したインストラクション画像には、「ライオン」や「象」のほかに、「キリン」や、「豹」や「シマウマ」等の画像が描かれている。このように、3つのインストラクション画像は、その各々で描かれている動物が相違し、動物を主題としてこの主題に基づいた態様が異なる画像である。このようなインストラクション画像に描かれた動物の相違に応じて、遊技の設定や具体的な演出を異なるものにしたときには、異なる仮想的な世界を形成することができるとともに、その仮想空間の住人であった動物を、遊技の設定という具体的な現実世界にも反映させることができ、仮想的な空間と具体的な遊技とを結びつけることができる。尚、上述した図48、50及び52に示したインストラクション画像の各々は、動物を主題とした共通した主題のものを異なる態様で描いたものを示したが、異なる主題、例えば、空を主題として鳥が描かれた態様のインストラクション画像と、海を主題として魚が描かれた態様のインストラクション画像と、陸を主題として犬や猫が描かれた態様のインストラクション画像と、が変換されるような演出をしてよい。このように描かれた態様が異なればよく、全く異なる主題を組み合わせたインストラクション画像を互いに変換するように表示してもよい。10

#### 【0264】

さらに、図48、50及び52に示したインストラクション画像の各々について、図49、51及び53に示すようにリール画像が対応している。このリール画像のデザインについてもインストラクション画像の主題と同様の主題が定められており、図49に示したリール画像は、動物を主題にしたものであり、図51に示したリール画像は、さらに強い動物を主題にしたものであり、図53に示したリール画像は動物が生息する草原を主題にしたものである。20

#### 【0265】

また、リール図柄の図柄画像のうちの一部の図柄画像が、図柄の組合せと配当との関係を示すために、インストラクション画像の中に描かれている。例えば、図49に示した「7」の図柄画像は、文字「7」と「ライオン」と組み合わされたデザインであり、この図柄画像は、図48に示したインストラクション画像の上部に「7」-「7」-「7」の組合せを示すために描かれている。同様に、図51に示した「7」の図柄画像は、文字「7」と「ダチョウ」と組み合わされたデザインであり、この図柄画像は、図50に示したインストラクション画像の上部に「7」-「7」-「7」の組合せを示すために描かれている。さらに、図53に示した「7」の図柄画像は、文字「7」と「象」と組み合わされたデザインであり、この図柄画像は、図52に示したインストラクション画像の上部に「7」-「7」-「7」の組合せを示すために描かれている。上述した例では、図柄の「7」に着目したが他の図柄についても、同様に、リール図柄の図柄画像は、インストラクション画像の中に描かれている。30

#### 【0266】

このように1組のインストラクション画像とリール画像とについて1つの主題が定められ、異なる主題の複数の組のインストラクション画像のデータとリール画像のデータとが記憶手段130に記憶されている。40

#### 【0267】

図54は、上述した図13に示したサブルーチンの所定の処理（図示せず）で呼び出されて実行されるリール画像・インストラクション画像を変換する演出の処理のサブルーチンである。

#### 【0268】

最初に、停止パターン演出の演出概要から、演出制御用状態と抽選結果情報とに基づき、詳細演出を選択する（ステップS351）。具体的には、詳細演出選択手段84cが、停止パターン演出に対応する抽選テーブル（図示せず）を用いて演出パターンを選択する。この演出パターンは、画像表示装置50における画像の表示や、ランプ21の選択や点灯、点滅等の処理や、スピーカ22から発するための音声データの選択を定めるためのデ50

ータである。尚、通常演出において説明したようにこの演出パターンを定めたデータは、上述した抽選テーブルとして記憶手段 130 に予め記憶されている。

#### 【0269】

次に、演出制御用状態及び抽選処理に基づいてリール画像及びインストラクション画像を選択し(ステップ S352)、選択したインストラクション画像を表示する(ステップ S353)。例えば、通常遊技においては、動物が生息する草原を主題にしたリール画像及びインストラクション画像を選択しておき、遊技が通常遊技から RB 遊技に移行したときには、動物を主題にしたリール画像及びインストラクション画像を選択し、遊技が通常遊技から BB 遊技に移行したときには、より強い動物を主題にしたリール画像及びインストラクション画像を選択する。

10

#### 【0270】

次いで、ステップ S352 で選択したリール画像の図柄画像の変動表示を開始する(ステップ S354)。次いで、メイン制御手段 60a からストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したか否かを判断する(ステップ S355)。ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信していないと判別したときには、ステップ S343 の判断処理を繰り返す。

#### 【0271】

一方、ストップスイッチがオンにされた旨の情報を受信したと判別したときには、上述した図 12 のステップ S104 で受信した抽選結果情報にストップスイッチの押し順 ID を有するか否かを判断する(ステップ S356)。押し順 ID を有すると判別したときには、ステップ S224 で受信した情報による実際のストップスイッチ 42 の押し順と、押し順 ID とが一致するか否かを判断する(ステップ S357)。実際のストップスイッチ 42 の押し順と、押し順 ID とが一致していないと判別したときには、選択した演出パターンに含まれる差し替えるべき図柄 ID と演出とを変更する(ステップ S358)。

20

#### 【0272】

上述したステップ S356 において押し順 ID を有しないと判別したとき、ステップ S357 において実際のストップスイッチ 42 の押し順と、押し順 ID とが一致すると判別したとき、又はステップ S358 の処理を実行したときには、画像表示装置 50 に形成された 9 個の図柄画像表示領域のうちストップスイッチ 42 の操作に対応した図柄画像表示領域における図柄画像を停止表示する(ステップ S359)。

30

#### 【0273】

上述した処理を実行することにより、図 55 又は図 56 に示すような画像が画像表示装置 50 に表示される。上述したように、通常遊技が行われているときには、図 55(a) に示すような動物が生息する草原を主題にしたリール画像とインストラクション画像とが画像表示装置 50 に表示され、遊技が RB 遊技に移行したときには、ステップ S352 において動物を主題としたリール画像とインストラクション画像とが選択されて、図 55(b) に示すような画像が画像表示装置 50 に表示される。また、図 56 に示すように、通常遊技が行われているときには、図 56(a) に示すような動物が生息する草原を主題にしたリール画像とインストラクション画像とが画像表示装置 50 に表示され、遊技が BB 遊技に移行したときには、ステップ S352 においてより強い動物を主題としたリール画像とインストラクション画像とが選択されて、図 56(b) に示すような画像が画像表示装置 50 に表示される。

40

#### 【0274】

このように、リール画像とインストラクション画像と変更することにより、遊技者に気分転換を図らせることができたり、遊技者に新鮮味を感じさせることができ、遊技を継続して行わせることができる可能性が生ずる。リール画像とインストラクション画像とに含まれている主題を遊技者に読み取らせて、その主題の変化の意味するところを遊技者に考えさせて遊技の進行を想像させたり、期待感を高めさせたりすることができる。また、遊技状態によらずにリール画像やインストラクション画像を変更するようにしたときには、今後の遊技が遊技者に有利になるように発展するのではないかという期待感を遊技者に与

50

えることもできる。更に、リール画像とインストラクション画像とを、従前に存在した現実のスロットマシンと同様のものにしたときには、驚かせたり遊技者に懐かしさを感じさせたりすることもできる。更にまた、リール画像やインストラクション画像を変更するためのスイッチを設けて、遊技者の意思で、リール画像やインストラクション画像を変更できるようにしてもよい。この場合に、変更するためのスイッチとして、スタートスイッチ41やストップスイッチ42等のスイッチとは別個のスイッチを設けてもよく、又はスタートスイッチ41やストップスイッチ42等のスイッチと兼用した構成としてもよい。

#### 【0275】

次に、全てのストップスイッチ42がオンにされたか否かを判断する(ステップS360)。全てのストップスイッチ42がオンにされていないと判別したときには、上述したステップS355に処理を戻し、全てのストップスイッチ42がオンにされたと判別したときには、本サブルーチンを終了する。10

#### 【0276】

<<他の演出>>

尚、以下に掲げる演出は、第1の実施形態で示した図柄画像表示領域が9個である場合だけでなく、この第2の実施形態で示した図柄画像表示領域が3個である場合でも行うことができる。

#### 【0277】

<図柄の変化による演出>

図柄画像表示領域が3個であるときにも、図23や図24に相当する態様で、1つの図柄画像表示領域内で図柄画像が移動するように表示することができるだけでなく、他の図柄画像表示領域へ図柄画像が移動するように表示することができる。また、図柄画像表示領域が3個であるときにも、図25や図26に相当する態様で、図柄画像以外の画像、例えばキャラクタ画像を図柄画像の替りに表示することができる。20

#### 【0278】

<連続演出誘発処理>

図柄画像表示領域が3個であるときにも、図29～や図32に相当する態様で、一の単一行程の遊技において停止表示された図柄の組合せが所定の図柄の組合せとなったときには、その後の所定回数の単一行程の遊技にわたってキャラクタ画像を表示した連続した演出を行うことができる。30

#### 【0279】

<図柄の配列の変換による演出>

図柄画像表示領域が3個であるときにも、図34～や図35に相当する態様で、変動表示又は停止表示される図柄画像の配列を通常用いているものから、他の配列へ変換して変動表示や停止表示する演出を行うことができる。

#### 【0280】

<重複入賞による演出>

図柄画像表示領域が3個であるときにも、図38に相当する態様で、画像表示装置50において停止表示された図柄の組合せが重複入賞するようにして、リール図柄表示窓12aにおいて停止表示されたリール図柄の組合せに対応するようにした演出を行うことができる。40

#### 【0281】

<遊技結果を矛盾させる演出>

図柄画像表示領域が3個であるときにも、図40に相当する態様で、リール図柄表示窓12aにおいて停止表示されたリール図柄の組合せによる役と、画像表示装置50において停止表示された図柄の組合せによる役と、が異なるように図柄画像を停止表示させる演出を行うことができる。

#### 【0282】

<表示領域を変更する演出>

図柄画像表示領域が3個であるときにも、図32、図42又は図43に相当する態様で50

、画像表示装置 50 における複数の図柄画像表示領域の全体の大きさや位置が変わったり、消滅したりする演出を行うことができる。

#### 【0283】

尚、この第2の実施形態においても、以下のような演出を画像表示装置 50 においてすることができる。

図柄画像表示領域に停止表示された図柄画像を再変動するように変動表示してもよい。また、1つの入賞ライン上において、同じ2つの図柄画像が停止表示され、残りの1つの図柄画像が変動表示している状態、いわゆるテンパイ時に停止表示された図柄画像が改めて自転するような態様で表示してもよい。さらに、図柄画像の変動表示時に変動の方向を変えるように表示してもよい。例えば、逆方向に変動表示させたり、縦方向の変動表示から横方向の変動表示へ変更するようにしてもよい。10

#### 【0284】

さらにまた、図柄画像が変動表示しているときに、図柄画像以外の他の画像によって図柄画像が覆われるような表示をして、図柄画像を視認できなくなるように表示してもよい。また、所定のタイミングで、キャラクタ画像等の図柄画像以外の画像が当然出現する態様で表示したり、図柄画像に映像エフェクトをかけた態様、例えばサンドストームや次第に画像がぼやけていくように視認できる態様や、画像が1枚のシートが剥離するような態様で表示してもよい。

#### 【0285】

さらに、上述した図54のステップS352の処理を、詳細演出の処理とは別個に行う場合を示したが、これらの処理をその各々のサブルーチンにおける詳細演出の処理内において実行してもよい。このようにすることで処理を簡素にすることができる。20

#### 【符号の説明】

#### 【0286】

10 スロットマシン

12 a リール図柄表示領域

31 リール、リール群

41 スタートスイッチ

42 ストップスイッチ

50 画像表示装置

60 遊技制御手段

90 画像表示領域

92 a ~ 92 i 複数の図柄画像表示領域

120 画像制御手段

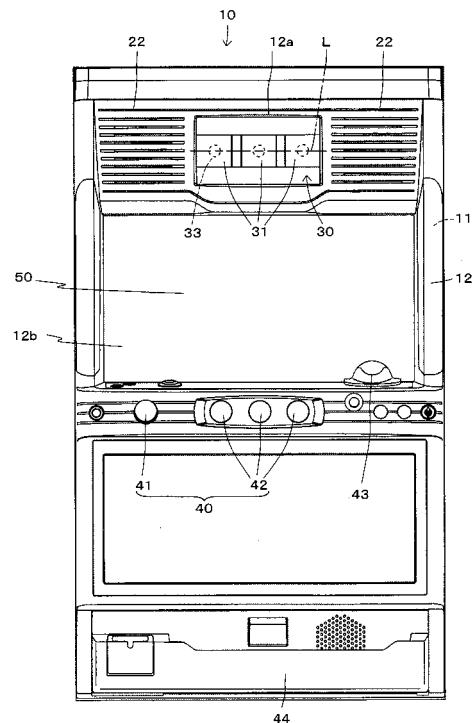
130 記憶手段

10

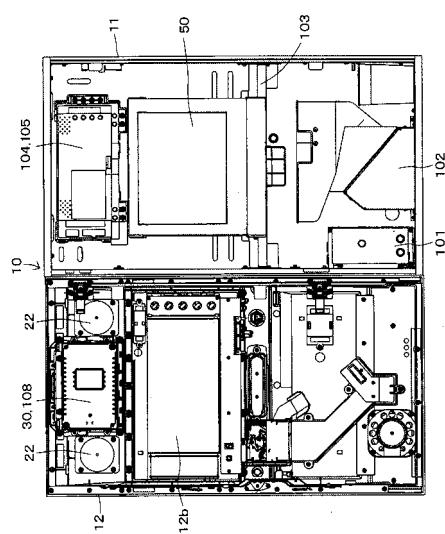
20

30

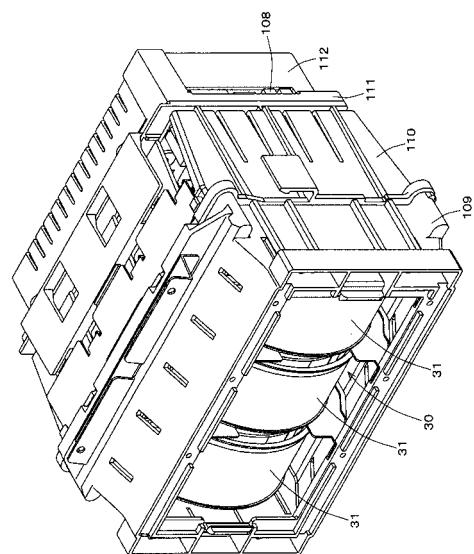
【図1】



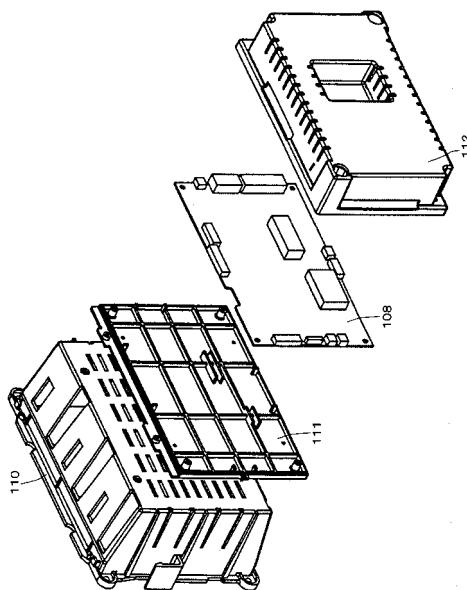
【 四 2 】



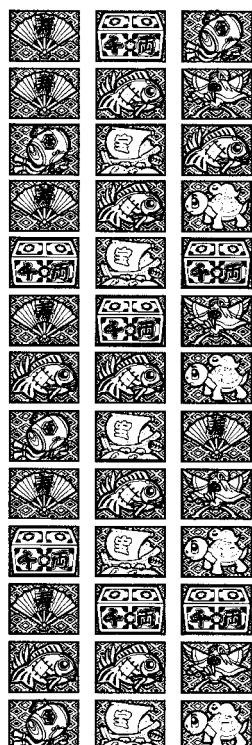
【図3】



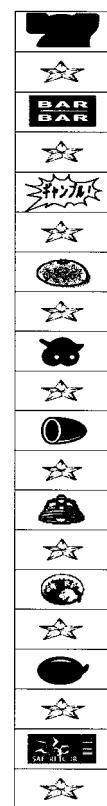
【 四 4 】



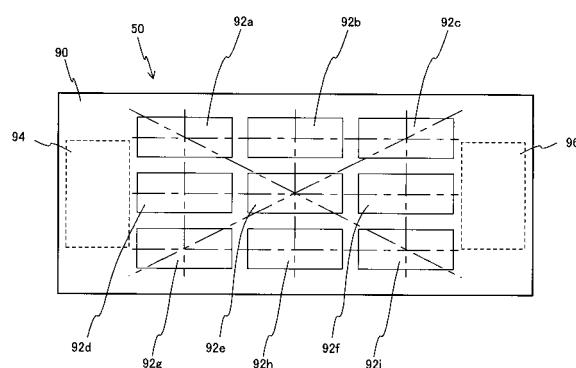
【図5】



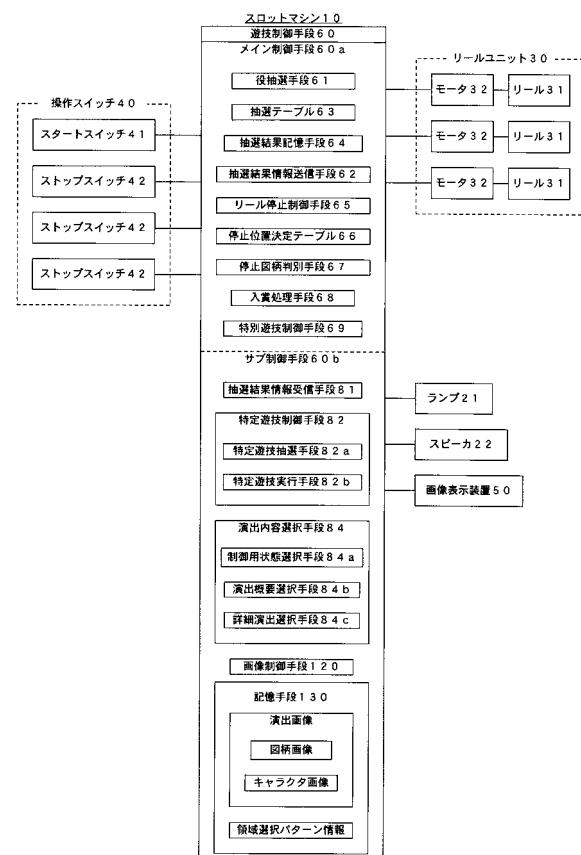
【図6】



【図7】



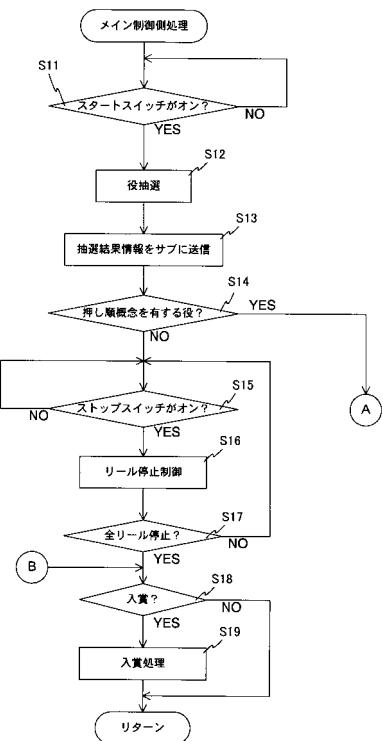
【図8】



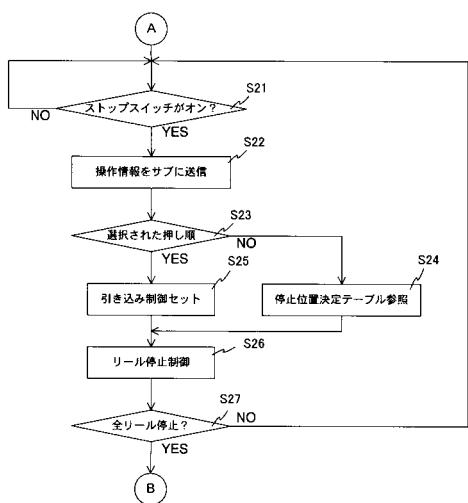
【図9】

役	emainリール						因柄画像			
	左	中	右	抽出	上	中	下	右	抽出	
B.B	千両箱	千両箱	鯛	1.5+BB	1.5+RB	BAR	BAR	BAR	1.5+BB	
R.B	千両箱	千両箱	千両箱	電／小桔	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	
スイカ	扇	鯛	鯛	電／小桔	6	スイカ	スイカ	スイカ	6	
プラム	扇	鯛	鯛	電／銅	9	プラム	プラム	プラム	9	
ベル	小桔／千両箱	宝船	電／小桔	1.2	ベル	ベル	ベル	ベル	1.2	
チェリー	鯛	ANY	ANY	1	チェリー	—	—	—	1	
リプレイ	小桔／千両箱	宝船	鯛／銅	再遊技	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	
					ミカン	ミカン	ミカン	ミカン		
					チケット	チケット	チケット	チケット	0	
					チャンブル	チャンブル	チャンブル	チャンブル	5	

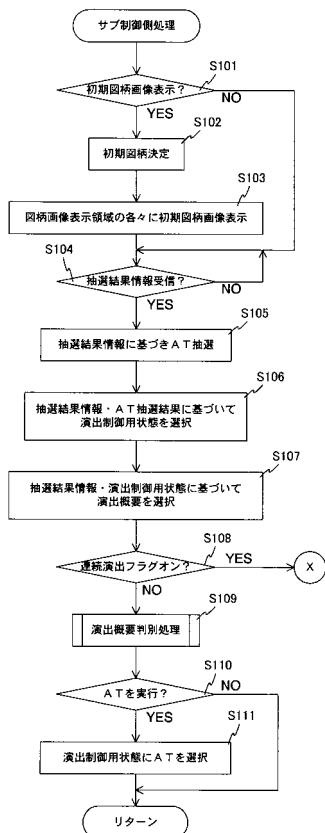
【図10】



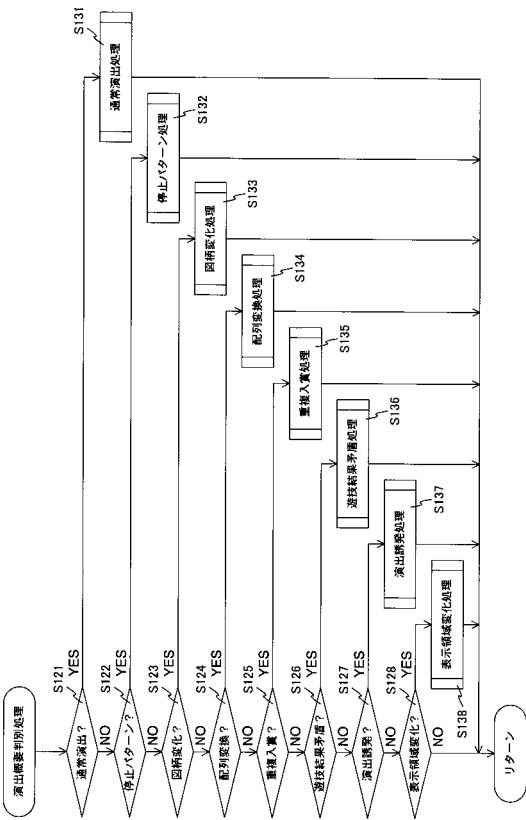
【図11】



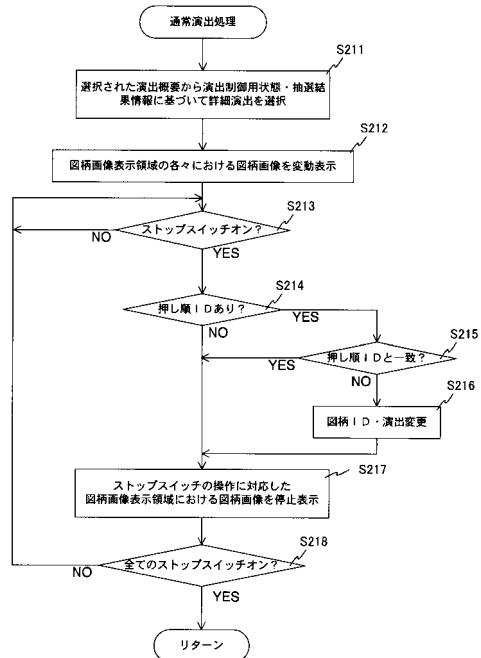
【図12】



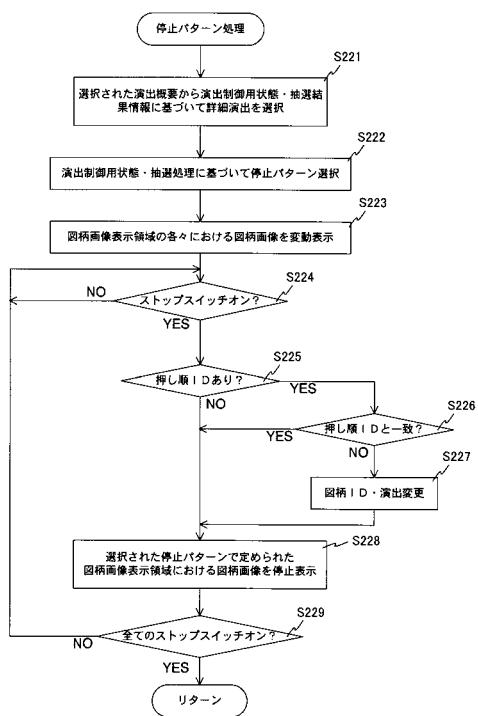
【図13】



【 図 1 4 】

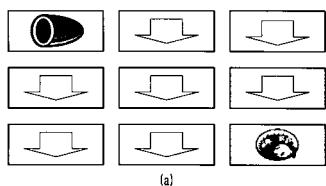


【 义 1 5 】



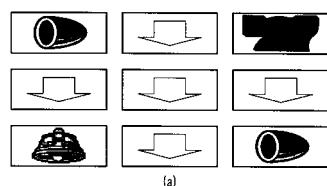
【 义 1 6 】

【図17】

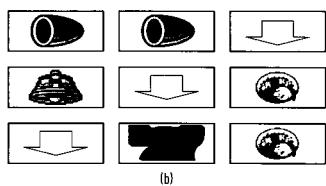


(a)

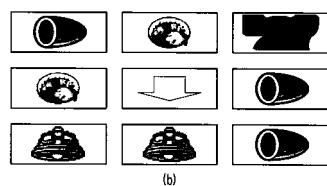
【図18】



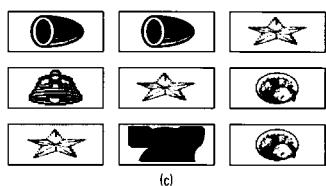
(a)



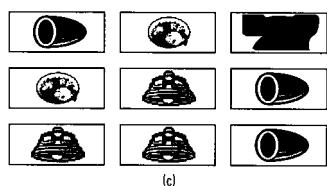
(b)



(b)

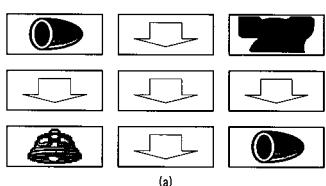


(c)



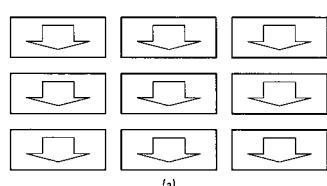
(c)

【図19】

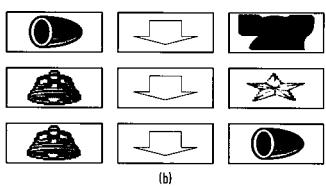


(a)

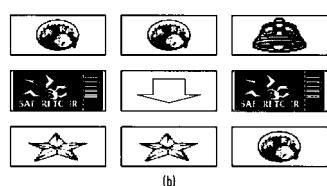
【図20】



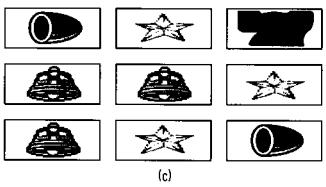
(a)



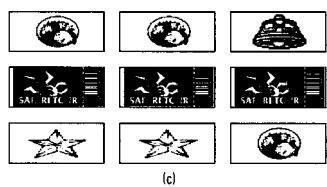
(b)



(b)

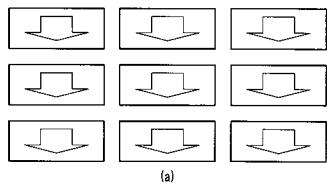


(c)

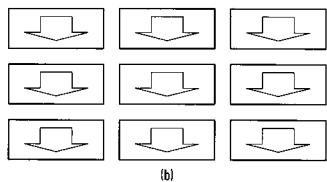


(c)

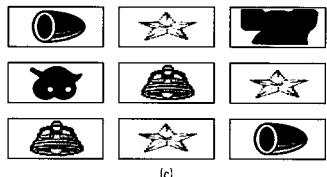
【図21】



(a)

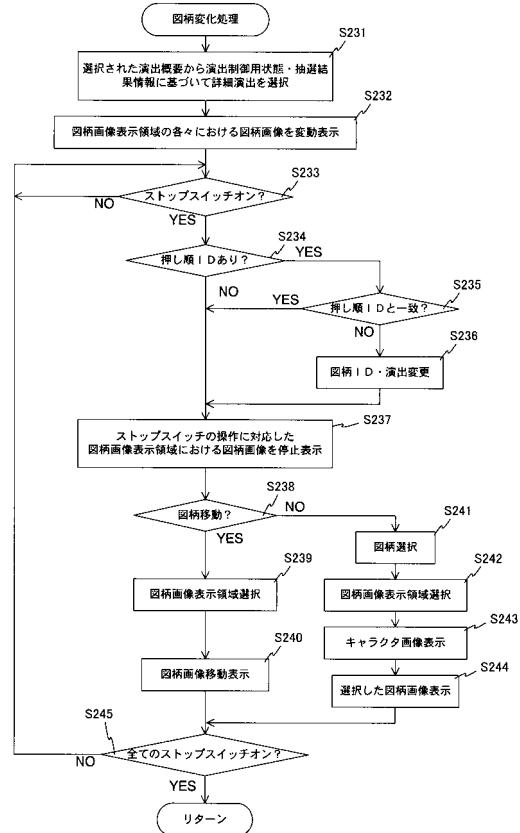


(b)

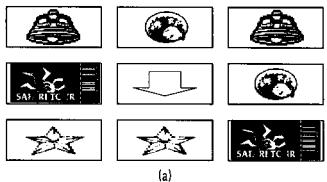


(c)

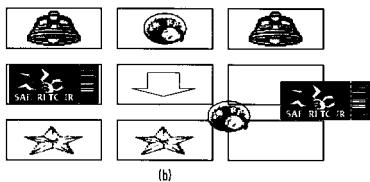
【図22】



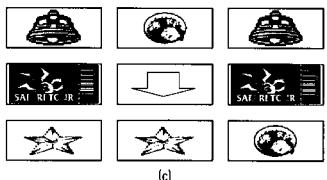
【図23】



(a)

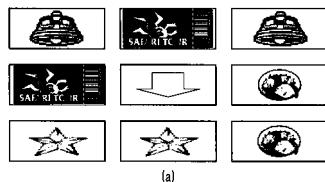


(b)

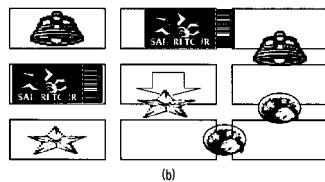


(c)

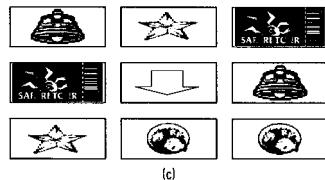
【図24】



(a)

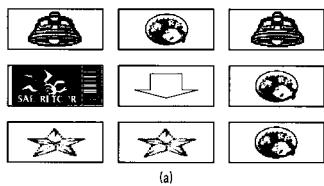


(b)



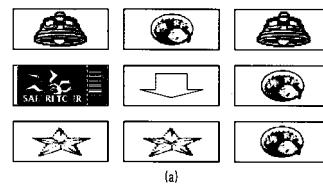
(c)

【図25】

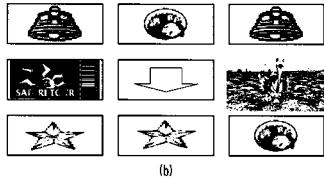


(a)

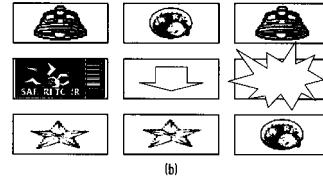
【図26】



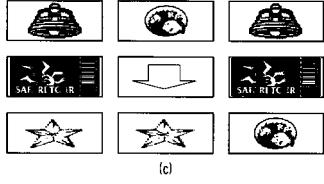
(a)



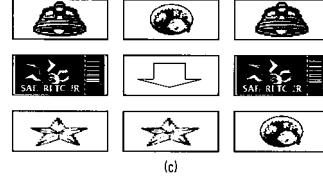
(b)



(b)

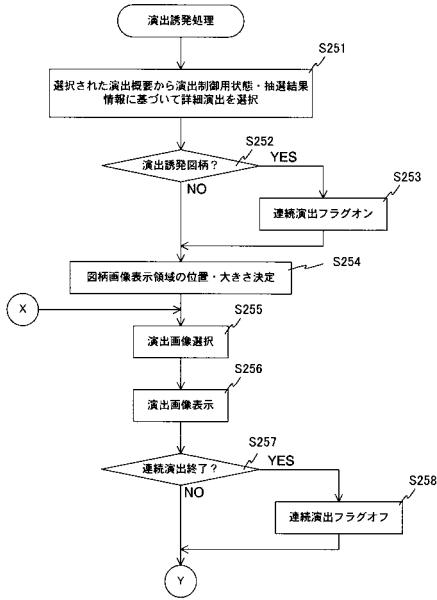


(c)

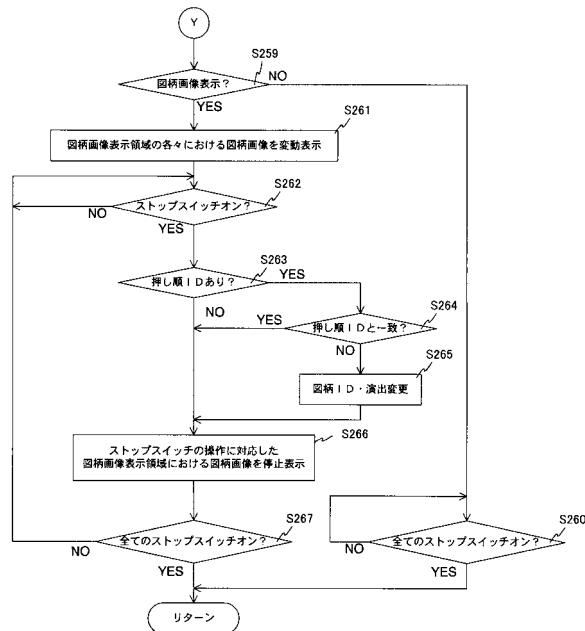


(c)

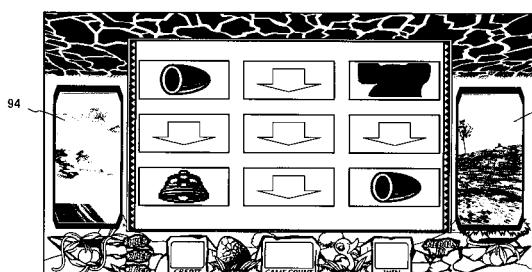
【図27】



【図28】

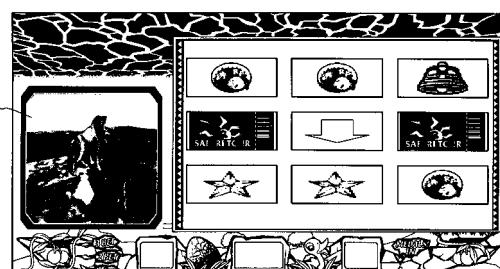


【図29】

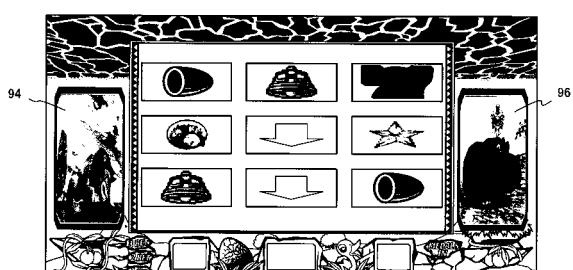


(a)

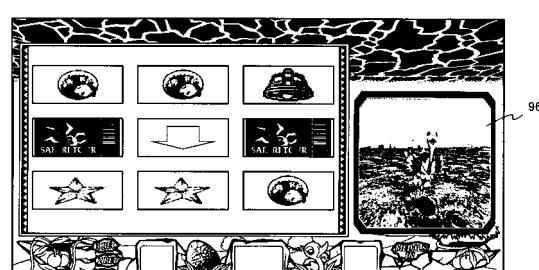
【図30】



(a)

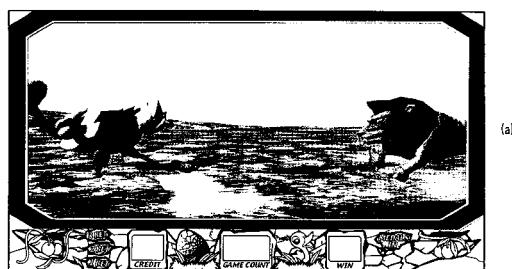


(b)



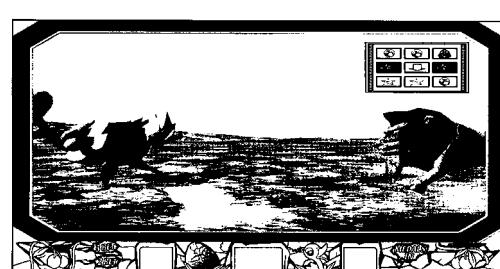
(b)

【図31】

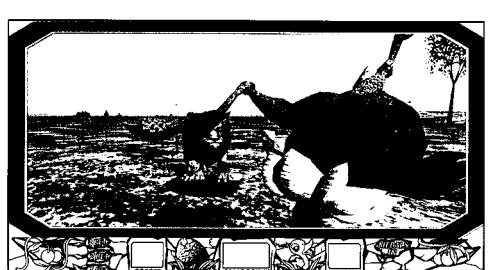


(a)

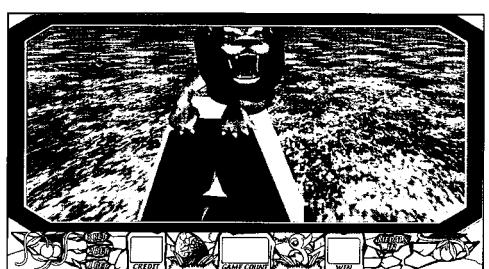
【図32】



(b)

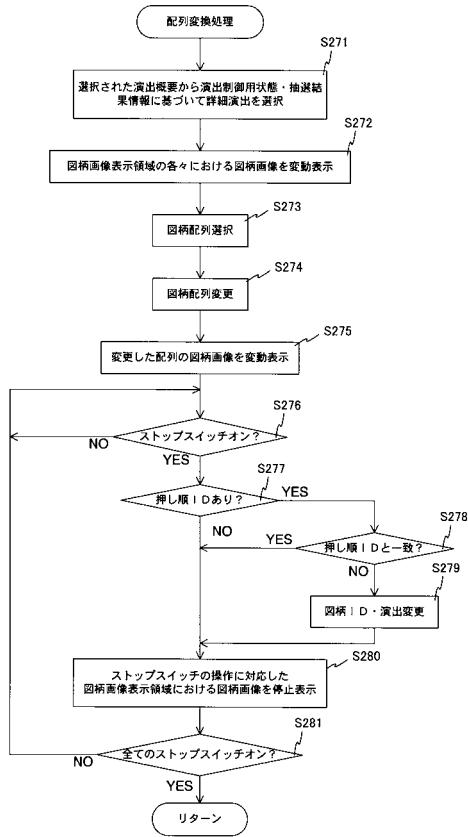


(c)

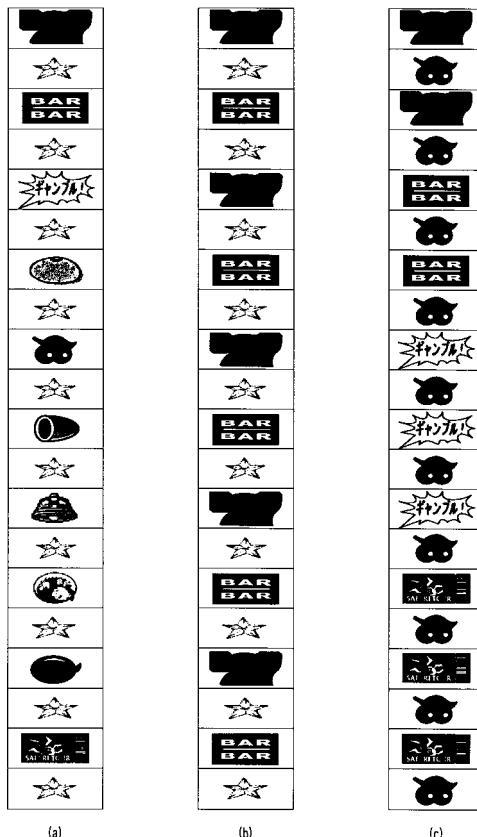


(d)

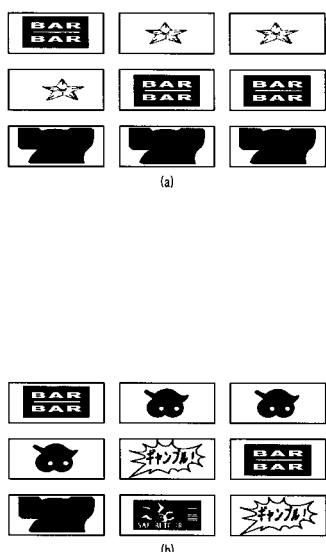
【図33】



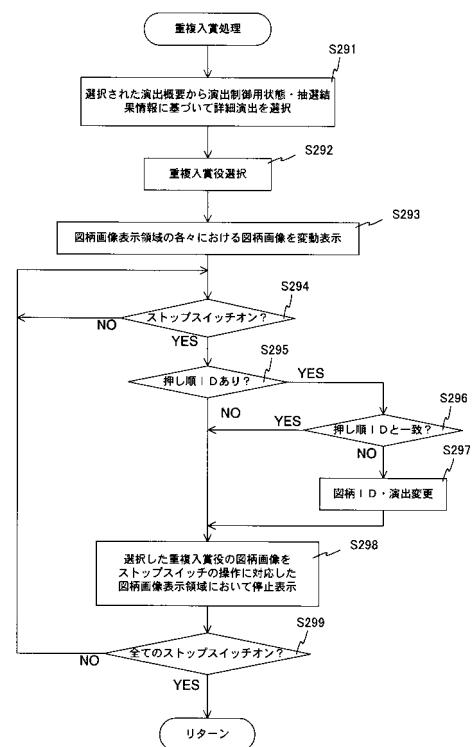
【図34】



【図35】



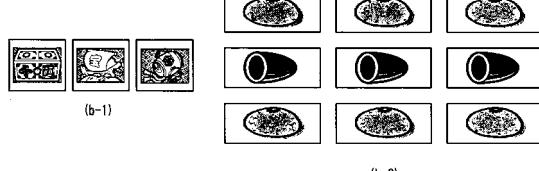
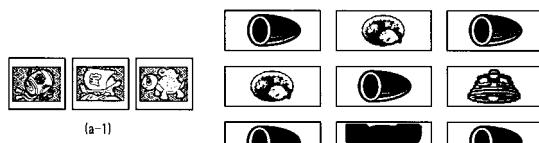
【図36】



【図37】

役	emainリール			図柄画像			選択された演出概要から演出制御用状態・抽選結果情報に基づいて詳細演出を選択
	左	中	右	選択入賞役1	選択入賞役2	選択入賞役3	
B.B	千両箱	千両箱	千両箱	千両箱	—	—	—
R.B	千両箱	千両箱	千両箱	ミカン+ミカン	ミカン+ミカン	ミカン+ミカン	チエリー(3箇所)
スイカ	鰐	鰐	鰐	スイカ+ミカン	スイカ+ミカン	スイカ+ミカン	ミカン+チエリー(3箇所)
プラム	鰐	鰐	鰐	プラム+ミカン	プラム+ミカン	プラム+ミカン	スイカ+チエリー(3箇所)
ベル	小槌	小槌	小槌	宝船	宝船	宝船	—
チエリー	鰐	ANY	ANY	—	—	—	—
リフレイ	小槌/千両箱	宝船	宝船	—	—	—	—

【図38】

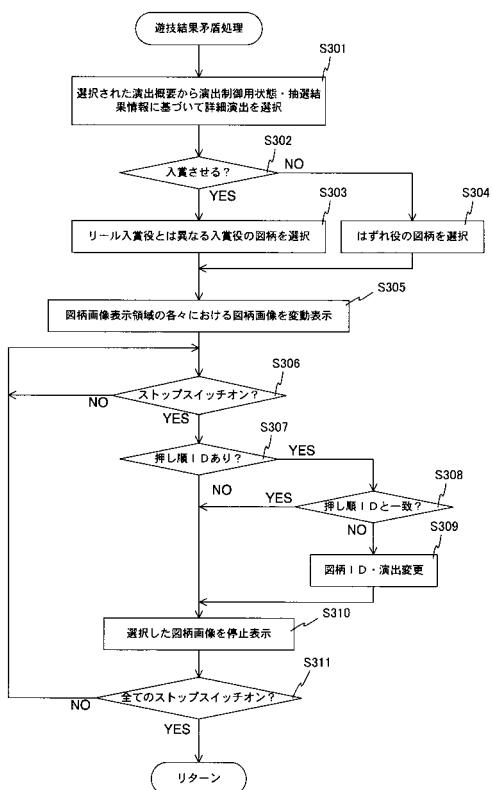


(a-2)

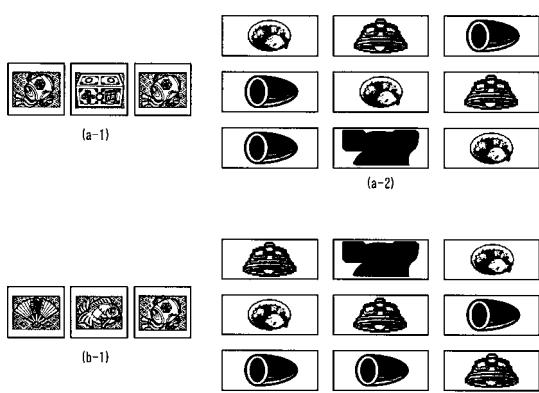
(b-2)

(b-2)

【図39】



【図40】



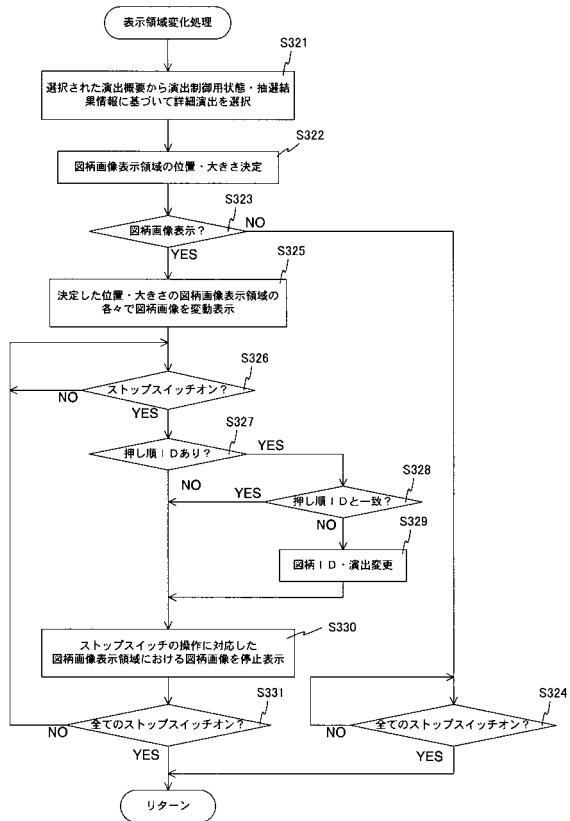
(b-2)

(b-2)

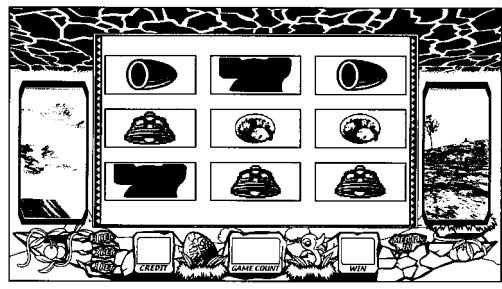
(c-1)

(c-2)

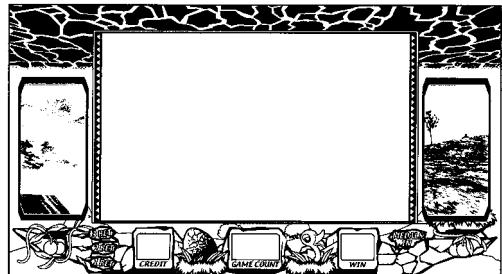
【図41】



【図42】

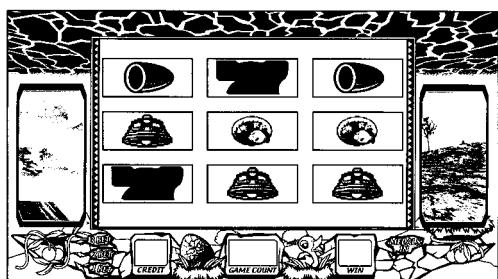


(a)



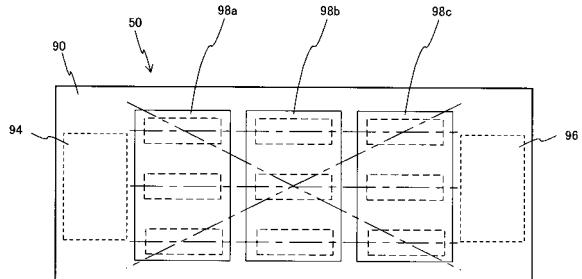
(b)

【図43】

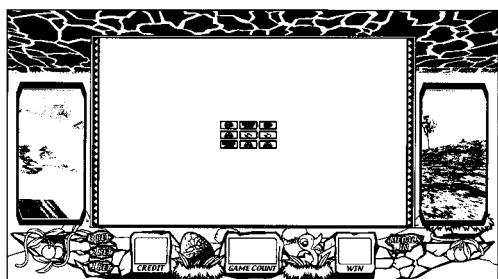
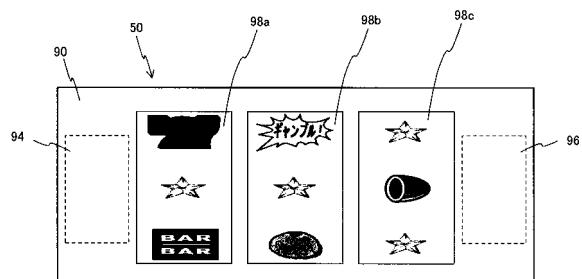


(a)

【図44】

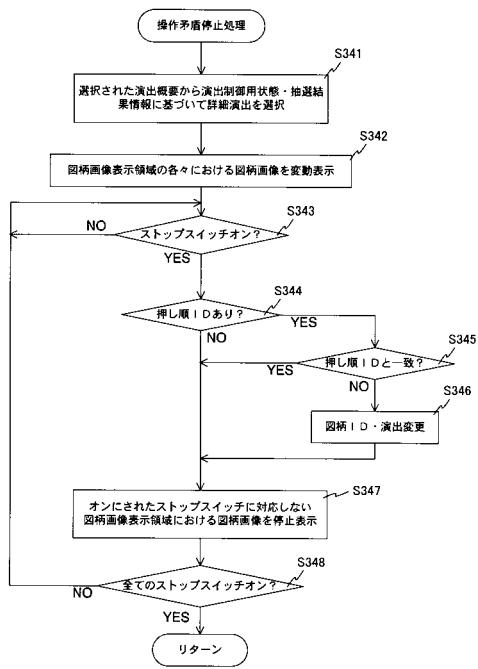


【図45】

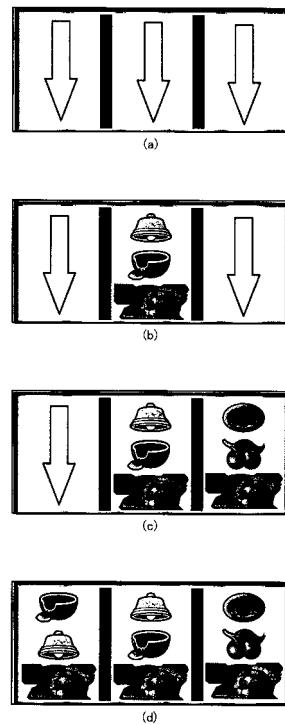


(b)

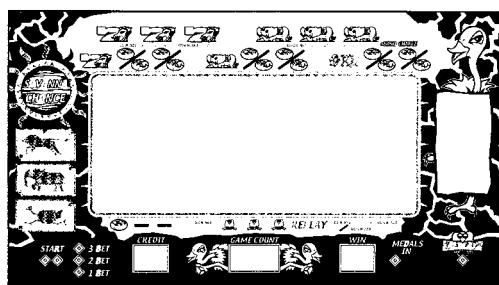
【図46】



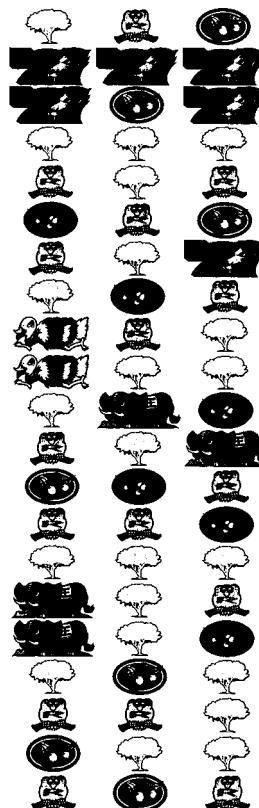
【図47】



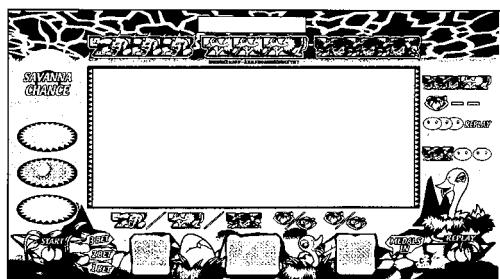
【図48】



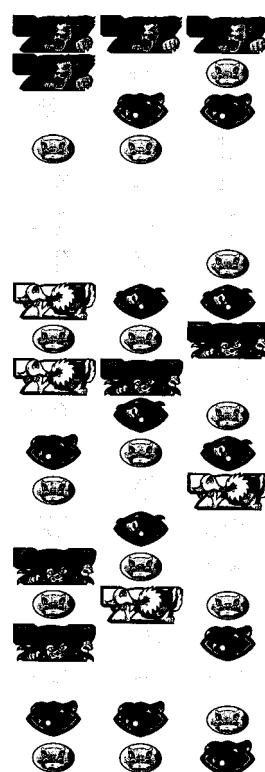
【図49】



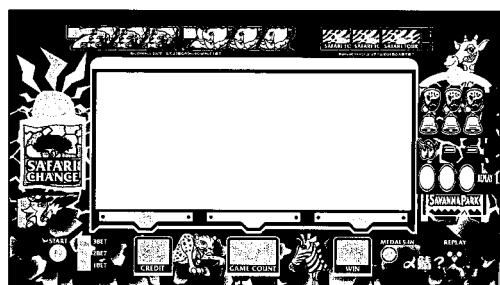
【図50】



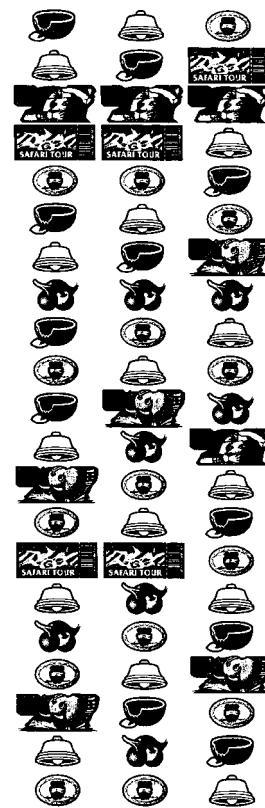
【図51】



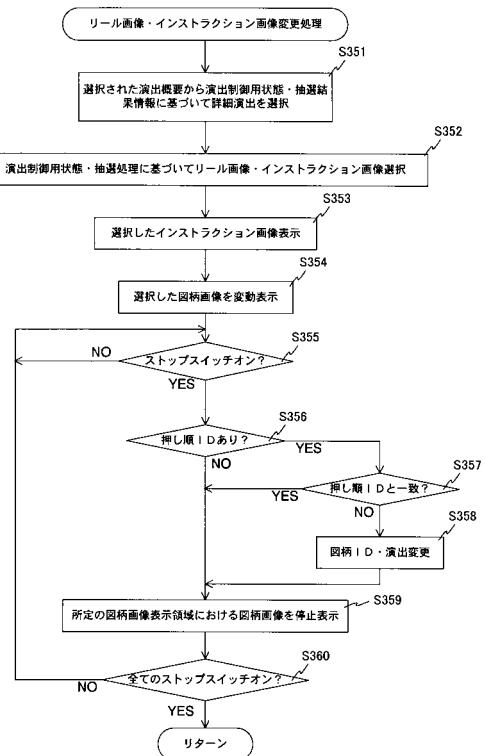
【図52】



【図53】



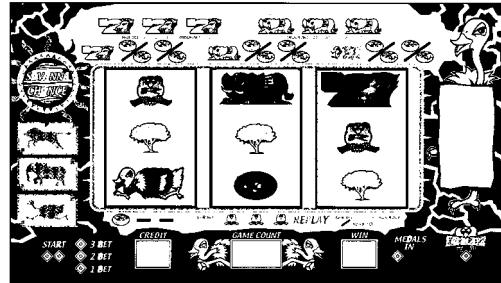
【図54】



【図55】

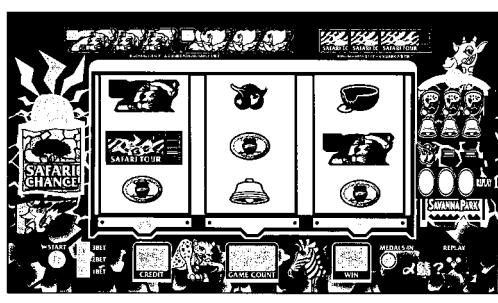


(a)

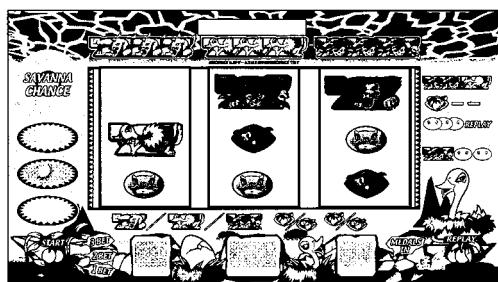


(b)

【図56】



(a)



(b)

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2003-033466(JP,A)  
特開平07-039618(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A 63 F 5 / 04