

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-69251  
(P2019-69251A)

(43) 公開日 令和1年5月9日(2019.5.9)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 5/04 (2006.01)</b>	A 6 3 F 5/04 6 5 1	2 C 0 8 2
	A 6 3 F 5/04 6 2 0	
	A 6 3 F 5/04 6 0 4	

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 34 頁)

(21) 出願番号	特願2019-2354 (P2019-2354)	(71) 出願人	000135210 株式会社ニューギン
(22) 出願日	平成31年1月10日 (2019.1.10)		愛知県名古屋市中区烏森町3丁目56番地
(62) 分割の表示	特願2015-226459 (P2015-226459)の分割	(74) 代理人	100105957 弁理士 恩田 誠
原出願日	平成27年11月19日 (2015.11.19)	(74) 代理人	100068755 弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100148563 弁理士 山本 実
		(72) 発明者	森 真彦 東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

最終頁に続く

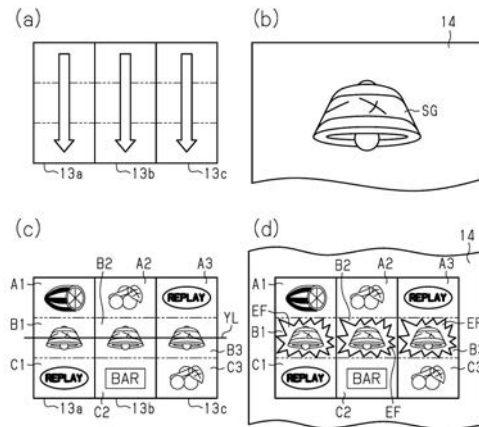
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 興味の低下を抑制すること。

【解決手段】 示唆演出では、透過領域で透過される各リールにおける図柄の停止位置に停止される図柄のうち一部の図柄が示唆される。このため、示唆演出にて示唆された図柄が、透過領域から視認することができる図柄の中に存在するか否かについて注目させることができる。したがって、有効ライン上の図柄に限らず、透過領域から透過される全ての図柄に対して注目させることで、興味の低下を抑制することができる。

【選択図】 図7



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数の識別情報が配列された複数のリールと、  
前記リールの前側に配置され、回動が停止したリールにおける一部の識別情報を透過可能な透過部と、

役抽選を行う役抽選手段と、

示唆演出を制御する示唆演出制御手段と、

停止位置に停止した識別情報のうち 1 又は複数の識別情報を強調する強調演出の実行を制御する強調演出制御手段と、を備え、

前記示唆演出では、前記透過部で透過される各リールにおける識別情報の停止位置に停止される識別情報のうち一部の識別情報が示唆され、

各リールにおける識別情報の停止位置には、特定停止位置と、非特定停止位置と、が含まれ、

各リールの停止位置の組み合わせのうち、前記特定停止位置のみで構成される停止位置の組み合わせを有効ラインとし、前記特定停止位置及び前記非特定停止位置を含んで構成される停止位置の組み合わせを特定無効ラインとするとき、

前記役抽選の抽選結果が特定の抽選結果となった際、1 の特定無効ラインを構成する全ての停止位置に前記示唆演出にて示唆された識別情報が停止する場合と、1 の有効ラインを構成する全ての停止位置に前記示唆演出にて示唆された識別情報が停止する場合と、があり、

前記強調演出制御手段は、前記示唆演出において識別情報が示唆されてから全てのリールの回動が停止した後、各リールの識別情報の停止位置に停止した識別情報のうち前記示唆演出にて示唆された識別情報を含む 1 又は複数の識別情報を強調する内容の前記強調演出を実行させることが可能であって、

前記強調演出は、

前記示唆演出にて示唆された識別情報が 1 の特定無効ラインを構成する全ての停止位置に停止した場合には、前記示唆演出にて示唆された識別情報が 1 の有効ラインを構成する全ての停止位置に停止した場合は異なる態様で実行される演出であり、

前記透過部とは異なる特定の演出部において実行される演出であり、

1 の特定無効ラインを構成する全ての停止位置に前記示唆演出にて示唆された識別情報が停止した場合と、1 の有効ラインを構成する全ての停止位置に前記示唆演出にて示唆された識別情報が停止した場合は、異なる賞が付与されることを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

遊技機のうち回胴式遊技機（スロットマシン）の中には、特許文献 1 に記載されるように、停止される図柄（識別情報）の組み合わせを示す演出を行うものがある。特許文献 1 に記載の遊技機では、小役 3 に当選した場合には「セブン 1・ベル・ベル」の識別情報の組み合わせを示す演出が行われる。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献 1】特開 2012 - 24221 号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

ところで、特許文献 1 に記載の遊技機では、「セブン 1・ベル・ベル」の識別情報の組

10

20

30

40

50

み合わせを示す演出が行われた場合であっても、「セブン１・ベル・ベル」の識別情報の組み合わせが停止しない場合もある。このような場合、全てのリールの回動が停止されるよりも前に、示された「セブン１・ベル・ベル」が有効ライン上に停止されないことが遊技者に把握できてしまうため、興趣を低下させてしまう虞があった。

【 0 0 0 5 】

この発明は、このような従来技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、興趣の低下を抑制することができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

上記課題を解決する遊技機は、複数の識別情報が配列された複数のリールと、前記リールの前側に配置され、回動が停止したリールにおける一部の識別情報を透過可能な透過部と、役抽選を行う役抽選手段と、示唆演出を制御する示唆演出制御手段と、停止位置に停止した識別情報のうち１又は複数の識別情報を強調する強調演出の実行を制御する強調演出制御手段と、を備え、前記示唆演出では、前記透過部で透過される各リールにおける識別情報の停止位置に停止される識別情報のうち一部の識別情報が示唆され、各リールにおける識別情報の停止位置には、特定停止位置と、非特定停止位置と、が含まれ、各リールの停止位置の組み合わせのうち、前記特定停止位置のみで構成される停止位置の組み合わせを有効ラインとし、前記特定停止位置及び前記非特定停止位置を含んで構成される停止位置の組み合わせを特定無効ラインとするとき、前記役抽選の抽選結果が特定の抽選結果となった際、１の特定無効ラインを構成する全ての停止位置に前記示唆演出にて示唆された識別情報が停止する場合と、１の有効ラインを構成する全ての停止位置に前記示唆演出にて示唆された識別情報が停止する場合と、があり、前記強調演出制御手段は、前記示唆演出において識別情報が示唆されてから全てのリールの回動が停止した後、各リールの識別情報の停止位置に停止した識別情報のうち前記示唆演出にて示唆された識別情報を含む１又は複数の識別情報を強調する内容の前記強調演出を実行させることが可能であって、前記強調演出は、前記示唆演出にて示唆された識別情報が１の特定無効ラインを構成する全ての停止位置に停止した場合には、前記示唆演出にて示唆された識別情報が１の有効ラインを構成する全ての停止位置に停止した場合は異なる態様で実行される演出であり、前記透過部とは異なる特定の演出部において実行される演出であり、１の特定無効ラインを構成する全ての停止位置に前記示唆演出にて示唆された識別情報が停止した場合と、１の有効ラインを構成する全ての停止位置に前記示唆演出にて示唆された識別情報が停止した場合とは、異なる賞が付与されることを要旨とする。

【発明の効果】

【 0 0 0 7 】

本発明によれば、興趣の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】スロットマシンの機表側を示す正面図。

【図 2】各図柄の停止位置を示す図。

【図 3】スロットマシンの電氣的構成を示すブロック図。

【図 4】(a) ~ (e) は、一直線上に位置する図柄の停止位置にベル図柄が停止した場合の各停止位置の図柄を示す図。

【図 5】示唆演出の実行が開始するタイミング、示唆演出の実行が終了するタイミング、強調演出の実行が開始するタイミング及び強調演出の実行が終了するタイミングを示す図。

【図 6】(a) 及び (b) は、第 1 強調態様で強調演出が実行される場合の演出表示装置の表示内容の一例を示す図、(c) は、第 2 強調態様で強調演出が実行される場合の演出表示装置の表示内容の一例を示す図。

【図 7】(a) ~ (d) は、示唆演出にて示唆された図柄が第 2 強調態様で強調されるまでの演出表示装置の表示内容の一例を示す図。

10

20

30

40

50

【図8】(a)～(e)は、第2実施形態における有効ラインと、一直線上に位置する図柄の停止位置にベル図柄が停止した場合の各停止位置の図柄を示す図。

【図9】別例においてメインリールとサブリールを有するスロットマシンの機表側を示す正面図。

【発明を実施するための形態】

【0009】

(第1実施形態)

以下、遊技機の一実施形態を図1～図7にしたがって説明する。なお、本明細書に示す上、下、左、右、前(表)、後(裏)は、遊技者から見たときにおける各方向を示すものとする。

【0010】

図1に示す遊技機としてのスロットマシン10は、前面を開口した直方体状の本体キャビネット11と、当該本体キャビネット11の左側縁側に対して回動開閉可能に軸支された開閉扉12と、を備えている。開閉扉12は、本体キャビネット11の側縁部に対して回動可能に軸支されている。また、スロットマシン10には、開閉扉12が開放されたことを検出する扉開放センサKS(図3に示す)が配設されている。

【0011】

本体キャビネット11の内部には、リール13a～13cを有するリールユニット13が配設されている。回動体(回胴体)としてのリール13a～13cには、第1リール13a(左リール)、第2リール13b(中リール)及び第3リール13c(右リール)が含まれる。第1リール13a、第2リール13b及び第3リール13cは並設されており、第1リール13aの右側には第2リール13bが配設され、第2リール13bの右側には第3リール13cが配設されている。

【0012】

また、リールユニット13は、ステッピングモータなどの図示しないアクチュエータを有する。各リール13a～13cは、アクチュエータを動作させることにより、相互に独立して縦方向に回動(回転)可能に構成されている。また、各リール13a～13cは、アクチュエータの動作を停止させることにより、相互に独立して停止可能に構成されている。また、リールユニット13は、各リール13a～13cの回動位置を検出するリールセンサSE1～SE3(図3に示す)を有する。具体的に、リールユニット13は、第1リール13aの回動位置を検出する第1リールセンサSE1と、第2リール13bの回動位置を検出する第2リールセンサSE2と、第3リール13cの回動位置を検出する第3リールセンサSE3と、を有する。なお、各リール13a～13cが回動しているときは、各リール13a～13cが回動状態であるといえる。同様に、各リール13a～13cの回動が停止しているときは、各リール13a～13cが回動停止状態であるといえる。

【0013】

各リール13a～13cには、複数の図柄(識別情報)を長手方向に沿って印刷された透光性フィルムが外側に巻いた状態で取り付けられている。これにより、各リール13a～13cには、外周面に沿って複数の図柄が配列(配置)される。本実施形態において各リール13a～13cには、それぞれ21個の図柄が配列されている。各図柄は、それぞれ所定の面積の領域を占有している。複数の図柄には、例えば、REPLAYの文字を模したリプレイ図柄、ベルを模したベル図柄、スイカを模したスイカ図柄、チェリーを模したチェリー図柄、BARの文字を模したバー図柄、アラビア数字の「7」を模したセブン図柄などがある。

【0014】

また、開閉扉12において、リール13a～13c(リールユニット13)の前側には、演出表示装置14が配設されている。本実施形態の演出表示装置14には、透過型ディスプレイ(透過型液晶ディスプレイ)が用いられている。なお、演出表示装置14には、例えば、ドットマトリクス型の表示装置や、有機EL型の表示装置などを用いてもよい。

【0015】

10

20

30

40

50

演出表示装置 14 は、回動が停止している各リール 13 a ~ 13 c の一部の図柄を透過可能（視認可能）とする透過部としての透過領域 16 を有する。つまり、スロットマシン 10 は、透過領域 16（透過部）を備えている。

【0016】

また、演出表示装置 14 において、透過領域 16 を囲む領域は、各リール 13 a ~ 13 c の図柄を透過不能（透視不能）な非透過領域である。なお、本明細書において「透過する」と示す場合には、演出表示装置 14 を介在させた状態において、演出表示装置 14 の後側に配設されている各リール 13 a ~ 13 c の図柄が透けて見える状態（視認可能な状態）であることを指すものとする。

【0017】

透過領域 16 は、各リール 13 a ~ 13 c において周方向（縦方向）に連続する 3 つの図柄を透過可能な大きさに形成されている。すなわち、透過領域 16 は、リール 13 a ~ 13 c 毎に 3 つの図柄がそれぞれ透過されるように構成されている。本実施形態では、各リール 13 a ~ 13 c が回動することにより、透過領域 16 において上方から下方に向かって縦方向にループするように図柄が変動表示され、変動ゲームが行われる。

【0018】

因みに、本実施形態のリール 13 a ~ 13 c において、各リール 13 a ~ 13 c に配列される図柄の種類及び図柄の配列順序が異なる。なお、各リール 13 a ~ 13 c において、一部のリールにおける図柄の種類と図柄の配列順序のうち少なくとも一方が他のリールにおける図柄の種類と図柄の配列順序と異なっていることが好ましい。但し、一部のリールにおける図柄の種類及び図柄の配列順序が他のリールにおける図柄の種類及び図柄の配列順序と同一であってもよい。

【0019】

図 2 に示すように、透過領域 16 は、各リール 13 a ~ 13 c の回動が停止して、図柄の停止位置に停止した図柄を透過可能に構成されている。各リール 13 a ~ 13 c には、遊技者が透過領域 16 を介して視認可能となるように図柄を停止させる図柄の停止位置が設定されている。本実施形態において各リール 13 a ~ 13 c には、複数の図柄の停止位置が設定されている。

【0020】

第 1 リール 13 a には、透過領域 16 の上段位置において視認可能となる図柄の停止位置に相当する第 1 上段停止位置 A 1、透過領域 16 の中段位置において視認可能となる図柄の停止位置に相当する第 1 中段停止位置 B 1 及び透過領域 16 の下段位置において視認可能となる図柄の停止位置に相当する第 1 下段停止位置 C 1 が設定されている。同様に、第 2 リール 13 b には、透過領域 16 の上段位置において視認可能となる図柄の停止位置に相当する第 2 上段停止位置 A 2、透過領域 16 の中段位置において視認可能となる図柄の停止位置に相当する第 2 中段停止位置 B 2 及び透過領域 16 の下段位置において視認可能となる図柄の停止位置に相当する第 2 下段停止位置 C 2 が設定されている。また、第 3 リール 13 c には、透過領域 16 の上段位置において視認可能となる図柄の停止位置に相当する第 3 上段停止位置 A 3、透過領域 16 の中段位置において視認可能となる図柄の停止位置に相当する第 3 中段停止位置 B 3 及び透過領域 16 の下段位置において視認可能となる図柄の停止位置に相当する第 3 下段停止位置 C 3 が設定されている。以下の説明において、「図柄の停止位置」を単に「停止位置」と示す場合があり、「リールの停止位置」と示す場合には「リールにおける図柄の停止位置（リールの図柄の停止位置）」を指す。

【0021】

透過領域 16 における上段位置の第 1 上段停止位置 A 1、第 2 上段停止位置 A 2 及び第 3 上段停止位置 A 3 は、一直線上に位置する。同様に、透過領域 16 の中段位置の第 1 中段停止位置 B 1、第 2 中段停止位置 B 2 及び第 3 中段停止位置 B 3 は、一直線上に位置する。また、透過領域 16 の下段位置の第 1 下段停止位置 C 1、第 2 下段停止位置 C 2 及び第 3 下段停止位置 C 3 は、一直線上に位置する。また、第 1 上段停止位置 A 1、第 2 上段停止位置 A 2 及び第 3 上段停止位置 A 3 による上段停止位置 A 1 ~ A 3、第 1 中段停止位

10

20

30

40

50

置 B 1、第 2 中段停止位置 B 2 及び第 3 中段停止位置 B 3 による中段停止位置 B 1 ~ B 3、及び第 1 下段停止位置 C 1、第 2 下段停止位置 C 2 及び第 3 下段停止位置 C 3 による下段停止位置 C 1 ~ C 3 は、平行に位置する。

【 0 0 2 2 】

また、透過領域 1 6 には、各停止位置 A 1 ~ A 3 , B 1 ~ B 3 , C 1 ~ C 3 に停止した図柄を透過可能な透過位置（視認可能な表示位置）が設定されている。透過位置は、遊技者から見て、対応する図柄の停止位置と重なる位置である。

【 0 0 2 3 】

透過領域 1 6 には、第 1 上段停止位置 A 1 に停止した図柄を透過可能な第 1 上段透過位置 a 1、第 1 中段停止位置 B 1 に停止した図柄を透過可能な第 1 中段透過位置 b 1 及び第 1 下段停止位置 C 1 に停止した図柄を透過可能な第 1 下段透過位置 c 1 が設定されている。同様に、透過領域 1 6 には、第 2 上段停止位置 A 2 に停止した図柄を透過可能な第 2 上段透過位置 a 2、第 2 中段停止位置 B 2 に停止した図柄を透過可能な第 2 中段透過位置 b 2 及び第 2 下段停止位置 C 2 に停止した図柄を透過可能な第 2 下段透過位置 c 2 が設定されている。また、透過領域 1 6 には、第 3 上段停止位置 A 3 に停止した図柄を透過可能な第 3 上段透過位置 a 3、第 3 中段停止位置 B 3 に停止した図柄を透過可能な第 3 中段透過位置 b 3 及び第 3 下段停止位置 C 3 に停止した図柄を透過可能な第 3 下段透過位置 c 3 が設定されている。

【 0 0 2 4 】

各停止位置 A 1 ~ A 3 , B 1 ~ B 3 , C 1 ~ C 3 には、それぞれ所定の面積を有する図柄が停止される。したがって、透過領域 1 6 には、透過位置 a 1 ~ a 3 , b 1 ~ b 3 , c 1 ~ c 3 のそれぞれの透過位置を含み、該透過位置に対応する図柄の停止位置に停止された図柄を遊技者が視認可能となる領域が設定されているといえる。

【 0 0 2 5 】

そして、本実施形態のスロットマシン 1 0 では、リール 1 3 a ~ 1 3 c 毎に設定された上段、中段及び下段の 3 つの停止位置の中から 1 つずつの停止位置の組み合わせによって、停止された図柄の組み合わせを入賞と判定し得る有効な停止位置の組み合わせが設定されている。以下の説明において、各リールの停止位置の組み合わせのうち、有効な停止位置のみで構成される停止位置の組み合わせを、有効ライン Y L と示す。

【 0 0 2 6 】

本実施形態では、第 1 中段停止位置 B 1、第 2 中段停止位置 B 2 及び第 3 中段停止位置 B 3 によって有効ライン Y L（有効な停止位置の組み合わせ）が構成されている。換言すると、本実施形態における有効ライン Y L は、第 1 中段停止位置 B 1、第 2 中段停止位置 B 2 及び第 3 中段停止位置 B 3 によって構成されている。以下の説明において、有効ライン Y L を構成する各停止位置に図柄が停止することを「有効ライン Y L 上に図柄が停止する」と示す場合がある。本実施形態において、有効ライン Y L を構成する第 1 中段停止位置 B 1、第 2 中段停止位置 B 2 及び第 3 中段停止位置 B 3 が、有効ラインを構成する特定停止位置に相当する。

【 0 0 2 7 】

そして、本実施形態において透過位置 b 1 ~ b 3 は、有効ライン Y L を構成する停止位置 B 1 ~ B 3 の図柄を透過可能な透過位置である。したがって、透過位置 b 1 ~ b 3 のそれぞれを含む図柄の表示領域は、有効ライン Y L を構成する各停止位置 B 1 ~ B 3 に停止された図柄を遊技者が視認可能となる有効な図柄の透過領域（有効な図柄の表示領域）となる。

【 0 0 2 8 】

以下の説明において、有効ライン Y L 上に停止された図柄の組み合わせが、賞を定めた図柄の組み合わせである場合に「入賞」する。スロットマシン 1 0 では、賞を定めた図柄の組み合わせが入賞すると、当該図柄の組み合わせに定めた賞が付与される。このように、本実施形態において、有効ライン Y L を構成する図柄の停止位置は、当選情報抽選（所謂、役抽選）の抽選結果に応じた図柄の停止位置に相当する。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 9 】

また、有効な停止位置以外の停止位置は、無効な停止位置となる。そして、無効な停止位置を含んで構成される停止位置の組み合わせは、内部制御上、停止された図柄の組み合わせを入賞と判定し得ない無効な停止位置の組み合わせとなる。以下、説明の都合上、各リールの停止位置の組み合わせのうち、無効な停止位置を含んで構成される停止位置の組み合わせを、無効ライン M L と示す。

## 【 0 0 3 0 】

本実施形態では、複数の無効ラインのうち一直線上に位置する停止位置の組み合わせによる無効ライン M L 1 ~ M L 4 を取り上げて、説明する。

本実施形態に示す無効ライン M L には、第 1 上段停止位置 A 1、第 2 上段停止位置 A 2 及び第 3 上段停止位置 A 3 によって構成される第 1 無効ライン M L 1 と、第 1 下段停止位置 C 1、第 2 下段停止位置 C 2 及び第 3 下段停止位置 C 3 によって構成される第 2 無効ライン M L 2 と、がある。その他、本実施形態に示す無効ライン M L には、第 1 上段停止位置 A 1、第 2 中段停止位置 B 2 及び第 3 下段停止位置 C 3 によって構成される第 3 無効ライン M L 3 と、第 1 下段停止位置 C 1、第 2 中段停止位置 B 2 及び第 3 上段停止位置 A 3 によって構成される第 4 無効ライン M L 4 と、がある。以下の説明において、無効ライン M L を構成する各停止位置に図柄が停止することを「無効ライン M L 上に図柄が停止する」と示す場合がある。

10

## 【 0 0 3 1 】

本実施形態において、無効ライン M L 1 を構成する第 1 上段停止位置 A 1、第 2 上段停止位置 A 2 及び第 3 上段停止位置 A 3 と、無効ライン M L 2 を構成する第 1 下段停止位置 C 1、第 2 下段停止位置 C 2 及び第 3 下段停止位置 C 3 と、が有効ラインを構成しない非特定停止位置に相当する。

20

## 【 0 0 3 2 】

同様に、本実施形態において、無効ライン M L 3 を構成する第 1 上段停止位置 A 1、第 2 中段停止位置 B 2 及び第 3 下段停止位置 C 3 のうち有効ライン Y L を構成する第 2 中段停止位置 B 2 以外の第 1 上段停止位置 A 1 及び第 3 下段停止位置 C 3 が、有効ラインを構成しない非特定停止位置に相当する。一方、無効ライン M L 3 を構成する第 1 上段停止位置 A 1、第 2 中段停止位置 B 2 及び第 3 下段停止位置 C 3 のうち有効ライン Y L を構成する第 2 中段停止位置 B 2 は、有効ラインを構成する特定停止位置に相当する。

30

## 【 0 0 3 3 】

また、本実施形態において、無効ライン M L 4 を構成する第 1 下段停止位置 C 1、第 2 中段停止位置 B 2 及び第 3 上段停止位置 A 3 のうち有効ライン Y L を構成する第 2 中段停止位置 B 2 以外の第 1 下段停止位置 C 1 及び第 3 上段停止位置 A 3 が、有効ラインを構成しない非特定停止位置に相当する。一方、無効ライン M L 4 を構成する第 1 下段停止位置 C 1、第 2 中段停止位置 B 2 及び第 3 上段停止位置 A 3 のうち有効ライン Y L を構成する第 2 中段停止位置 B 2 は、有効ラインを構成する特定停止位置に相当する。

## 【 0 0 3 4 】

本実施形態において透過位置 a 1 ~ a 3 , c 1 ~ c 3 は、有効ライン Y L を構成しない停止位置 A 1 ~ A 3 , C 1 ~ C 3 の図柄を透過可能な透過位置である。したがって、透過位置 a 1 ~ a 3 , c 1 ~ c 3 のそれぞれを含む図柄の表示領域は、有効ライン Y L を構成しない各停止位置 A 1 ~ A 3 , C 1 ~ C 3 に停止された図柄を遊技者が視認可能となる無効な図柄の透過領域（無効な図柄の表示領域）となる。

40

## 【 0 0 3 5 】

なお、「1の無効ライン M L を構成する停止位置」とは、「複数の無効ライン M L のうち何れかの無効ライン M L を構成する1つの停止位置」を意図するものではなく、「1つの無効ライン M L を構成する3つの停止位置」を意図するものである。同様に、「1の有効ライン Y L を構成する停止位置」とは、「1つの有効ラインを構成する3つの停止位置」を意図するものである。

## 【 0 0 3 6 】

50

以上のように、各リール13a～13cの停止位置には、有効ラインYLを構成する停止位置が含まれている。また、各リール13a～13cの停止位置には、有効ラインYLを構成しない停止位置（無効ラインMLを構成する停止位置）が含まれている。

【0037】

また、本実施形態のスロットマシン10には、図示しないバックライトが配設されている。バックライトは、リールユニット13において各リール13a～13cに取り付けられたリールシートの背後であって、透過領域16の方向に向かって光を照射するように配設されている。

【0038】

また、図1に示すように、スロットマシン10には、発光演出を行う発光手段としての装飾ランプLAが配設されている。また、スロットマシン10には、音声演出を行う音声出力手段としてのスピーカSPが配設されている。

【0039】

また、スロットマシン10には、変動ゲームに関する各種の情報を表示する各種情報表示部17が配設されている。各種情報表示部17では、例えば、変動ゲームにおける賭数（ベット数）、内部的に記憶しているクレジット数及びエラーが検出された場合に当該エラーの種類などを報知する情報が表示される。

【0040】

また、スロットマシン10には、メダル（遊技媒体）を投入可能な投入口としてのメダル投入口18が配設されている。メダル投入口18から投入されたメダルは、内部に設けられたメダルセクタを通過する。メダルセクタには、投入されたメダルを検知するメダルセンサSE4（図3に示す）が配設されている。メダルセクタを通過したメダルは、スロットマシン10内で貯留される。また、スロットマシン10には、メダルの払出や返却など、メダルが排出されるメダル排出口24が形成されている。

【0041】

また、スロットマシン10には、変動ゲームにおける賭数を設定する賭数設定操作手段としてのMAXBETボタン20が設けられている。MAXBETボタン20は、遊技者が操作可能な位置に設けられている。MAXBETボタン20を操作する場合、1回の変動ゲームにおいて許容される最大賭数（最大ベット数）がベットされる。

【0042】

また、MAXBETボタン20の左下方には、精算操作手段としての精算スイッチ21（所謂、精算ボタン）が設けられている。精算スイッチ21は、遊技者が操作可能な位置に設けられている。精算スイッチ21を操作する場合、ベットされたメダルや貯留記憶されているクレジットが精算される（払い戻される）。

【0043】

また、精算スイッチ21の右方位置には、開始操作手段としてのスタートレバー22が設けられている。そして、本実施形態では、最大賭数の設定終了後にスタートレバー22を操作することにより、各リール13a～13cの回動が開始される。変動ゲームを開始させるスタートレバー22の操作は、開始操作に相当する。

【0044】

スタートレバー22の右方位置には、停止操作手段としてのストップボタン23が設けられている。ストップボタン23は、第1ストップボタン23a、第2ストップボタン23b及び第3ストップボタン23cから構成される。第1ストップボタン23aは、回動している第1リール13aの回動を停止させる際に操作される。また、第2ストップボタン23bは、回動している第2リール13bの回動を停止させる際に操作される。また、第3ストップボタン23cは、回動している第3リール13cの回動を停止させる際に操作される。このように、第1ストップボタン23aは第1リール13a、第2ストップボタン23bは第2リール13b、第3ストップボタン23cは第3リール13cに、それぞれ対応している。

【0045】

10

20

30

40

50

本実施形態のスロットマシン10では、有効ラインYL上に停止されたことを条件として賞が付与される図柄の組み合わせ、つまり、賞を定めた図柄の組み合わせとして、複数種類の図柄の組み合わせが設定されている。

【0046】

賞を定めた図柄の組み合わせとしては、賞としてメダルの払い出し（賞メダルの付与）を定めた図柄の組み合わせや賞として再遊技の付与を定めた図柄の組み合わせ、賞としてボーナス遊技の付与を定めた図柄の組み合わせのうち一部又は全ての図柄の組み合わせを採用できる。

【0047】

本実施形態のスロットマシン10では、内部的に行われる当選情報抽選（所謂、役抽選）の抽選結果に応じて、賞を定めた図柄の組み合わせが有効ラインYL上に停止可能となる。因みに、当選情報抽選の抽選結果によっては、賞を定めた図柄の組み合わせが有効ラインYL上に停止可能とならない場合（所謂、はずれの場合）もある。

10

【0048】

ボーナス遊技は、ボーナス遊技ではない一般遊技（非ボーナス遊技）に比して、賞として賞メダルの付与を定めた図柄の組み合わせが有効ラインYL上に停止可能となることが当選情報抽選にて決定され易い有利な状態である。ボーナス遊技は、例えば、ボーナス遊技中におけるメダルの払い出し枚数が規定枚数に達するなどして、ボーナス遊技の終了条件が成立したことを契機として終了される。

【0049】

また、再遊技は、遊技者がメダルを新たにベットすることなく機内部で自動的に賭数が設定されることで次の変動ゲームを行うことが可能となることである。再遊技では、遊技者がメダルを消費することなく変動ゲームを行うことができる一方、メダルの払い出しは行われない。

20

【0050】

次に、図3に基づき、スロットマシン10の電気的構成について説明する。

スロットマシン10には、主制御基板40が装着されている。また、主制御基板40は、各種処理を実行し、該処理結果に応じて各種の制御情報（制御コマンド、制御信号）を演算処理し、該制御情報を出力する。また、スロットマシン10には、副制御基板41が装着されている。そして、副制御基板41は、主制御基板40から出力された各種の制御

30

【0051】

以下、主制御基板40について説明する。

主制御部としての主制御基板40には、制御動作を所定の順序で実行する主制御用CPU40aと、主制御用CPU40aの制御プログラムを格納する主制御用ROM40bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用RAM40cが設けられている。

【0052】

主制御用CPU40aには、リールセンサSE1から、第1リール13aの回動位置に応じて第1の位置信号（制御情報）が入力される。また、主制御用CPU40aには、リールセンサSE2から、第2リール13bの回動位置に応じて第2の位置信号（制御情報）が入力される。同様に、主制御用CPU40aには、リールセンサSE3から、第3リール13cの回動位置に応じて第3の位置信号（制御情報）が入力される。そして、主制御用CPU40aは、第1の位置信号～第3の位置信号に基づき、各リール13a～13cの回動及び停止の制御を行う。これに伴い、リールユニット13が有するリール13a、13b、13cを回動させるアクチュエータには、主制御用CPU40aからの制御情報が入力される。

40

【0053】

また、主制御用CPU40aには、メダルセンサSE4がメダルを検知する毎に当該メダルセンサSE4から、メダルを検知したことを示す制御情報が入力される。また、主制

50

御用CPU40aには、扉開放センサKSにより開閉扉12が開放されたことが検出されると、扉開放センサKSから開閉扉12が開放されたことを示す制御情報が入力される。また、各種情報表示部17には、主制御用CPU40aからの制御情報が入力される。

【0054】

また、主制御用CPU40aには、MAXBETボタン20が操作されると、当該MAXBETボタン20からMAXBETボタン20が操作されたことを示す制御情報が入力される。また、主制御用CPU40aには、精算スイッチ21が操作されると、当該精算スイッチ21から精算スイッチ21が操作されたことを示す制御情報が入力される。

【0055】

また、主制御用CPU40aには、スタートレバー22が操作されると、当該スタートレバー22からスタートレバー22が操作されたことを示す制御情報が入力される。また、主制御用CPU40aには、ストップボタン23a~23cのうち何れかが操作されると、当該操作されたストップボタンから操作されたことを示す制御情報が入力される。

【0056】

主制御用ROM40bには、メイン制御プログラムが記憶されている。また、主制御用ROM40bには、当選情報別の当選確率が定められた当選情報テーブルが記憶されている。当選情報には、複数種類の図柄の組み合わせのうち有効ラインYL上に停止させることを許容する図柄の組み合わせが定められている。当選情報には、有効ラインYL上に停止させることを許容する図柄の組み合わせとして1種類の図柄の組み合わせが定められた当選情報もあれば、有効ラインYL上に停止させることを許容する図柄の組み合わせとして複数種類の図柄の組み合わせが定められた当選情報もある。

【0057】

また、当選情報テーブルは、当選情報抽選(所謂、役抽選)にて用いられる。主制御基板40内では、当選情報決定乱数が生成される。そして、主制御用CPU40aは、当選情報決定乱数の値と、当選情報テーブルと、を用いて当選情報抽選を行う。なお、当選情報決定乱数として使用される乱数は、ハードウェア乱数でもよいし、ソフトウェア乱数でもよい。

【0058】

当選情報抽選では、はずれ又は当選情報の種類が決定される。当選情報抽選により、有効ラインYL上に停止させることを許容する図柄の組み合わせが決定されることから、透過領域16から視認可能な表示内容として許容する表示内容が決定されることに相当する。

【0059】

なお、主制御用CPU40aが副制御用CPU41aに出力する制御情報(制御コマンド、制御信号)は、主制御基板40内の図示しない出力バッファに設定され、所定の制御周期で行われる出力処理にて副制御基板41の図示しない入力ポートに設定される。そして、副制御用CPU41aが所定の制御周期で行う読出処理において、副制御基板41の入力ポートに設定された制御情報を読み出すことにより、当該制御情報が副制御用CPU41aに入力される。したがって、以下の説明において、「主制御用CPU40aが、制御情報を副制御用CPU41aに出力する」とは、主制御用CPU40aが副制御用CPU41aに対して直接的に各種の制御情報を出力することを意味するものではない。具体的に、「主制御用CPU40aが、制御情報を副制御用CPU41aに出力する」とは、主制御用CPU40aとしては主制御基板40内の出力バッファに制御情報を設定し、当該出力バッファに設定された制御情報を出力処理によって出力する(入力ポートに設定する)処理を行うことをいう。同様に、以下の説明において、「副制御用CPU41aが制御情報を入力する」とは、副制御基板41内の入力ポートに設定されている制御情報を読出処理によって、制御情報を入力することをいう。

【0060】

次に、副制御基板41について説明する。

副制御部としての副制御基板41には、制御動作を所定の手順で実行する副制御用CP

10

20

30

40

50

U 4 1 a と、副制御用 C P U 4 1 a の制御プログラムを格納する副制御用 R O M 4 1 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる副制御用 R A M 4 1 c が設けられている。

【 0 0 6 1 】

演出表示装置 1 4 には、副制御用 C P U 4 1 a からの制御情報が入力される。また、装飾ランプ L A には、副制御用 C P U 4 1 a からの制御情報が入力される。また、スピーカ S P には、副制御用 C P U 4 1 a からの制御情報が入力される。

【 0 0 6 2 】

副制御用 R O M 4 1 b には、副制御プログラムが記憶されている。また、副制御用 R O M 4 1 b には、演出表示装置 1 4 の表示演出態様が示される表示演出パターンや、スピーカ S P の音声出力態様が示される音声演出パターン、装飾ランプ L A の発光態様が示される発光演出パターンが記憶されている。また、副制御用 R A M 4 1 c には、スロットマシン 1 0 の動作中に適宜書き換えられる各種情報が記憶（設定）される。

10

【 0 0 6 3 】

以下、主制御用 C P U 4 0 a がメイン制御プログラムに基づき実行する変動ゲームに係る処理について説明する。

主制御用 C P U 4 0 a は、各種ボタンなどから操作されたことを示す制御情報を入力すると、当該制御情報に定める所定の制御を実行する。そして、主制御用 C P U 4 0 a は、各種制御情報の入力や各種制御により、各種情報表示部 1 7 の表示制御をその都度実行する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、有効ライン Y L 上に賞としてメダルの払い出しを定めた図柄の組み合わせが停止されることで賞メダルを付与する場合、クレジット上限数を超える際には、クレジット上限数を超える枚数のメダルを排出するように制御する。

20

【 0 0 6 4 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、クレジットの精算が許容されるときに精算スイッチ 2 1 からの制御情報を入力すると、クレジット分のメダルを排出する（クレジットを精算する）ように制御する。クレジットの精算は、少なくともクレジット数が「 1 以上」であるときに許容可能に構成されている。また、主制御用 C P U 4 0 a は、クレジットの精算を行うと、クレジットの精算を行ったことを特定可能な制御情報を副制御用 C P U 4 1 a に出力する。このように、本実施形態では、主制御用 C P U 4 0 a によりクレジットを精算する処理が行われることで、精算手段としての機能を実現される。

30

【 0 0 6 5 】

因みに、クレジットの精算は、少なくとも 1 つのリール 1 3 a , 1 3 b , 1 3 c が回転しているとき、規制される（許容されない）。その他、クレジットの精算は、再遊技が付与されているときや、賞として賞メダルの付与を定めた図柄の組み合わせが有効ライン Y L 上に停止して賞メダルが付与されているとき、規制される。なお、本実施形態では、精算スイッチ 2 1 が操作されたことを契機としてクレジットが精算されるが、精算スイッチ 2 1 を所定時間だけ操作し続けたことを契機としてクレジットが精算されるように構成することもできる。この場合、不意に精算スイッチ 2 1 に触れてしまうことでクレジットが精算されてしまうようなことを抑制することができる。

40

【 0 0 6 6 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、メダルセンサ S E 4 からの制御情報を入力すると、賭数を設定する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、M A X B E T ボタン 2 0 からの制御情報を入力すると、賭数を設定する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、賭数を設定すると、賭数を設定したことを特定可能な制御情報を副制御用 C P U 4 1 a に出力する。本実施形態では、主制御用 C P U 4 0 a により賭数を設定する処理が行われることで、賭数設定制御手段の機能を実現される。

【 0 0 6 7 】

また、主制御用 C P U 4 0 a は、M A X B E T ボタン 2 0 からの制御情報に応じてクレジットの数を更新する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、メダルセンサ S E 4 からの制御情報に応じてクレジットの数を増加させる場合、クレジットの数を更新する。そして、主

50

制御用CPU40aは、最大賭数を設定するときに変動ゲームを行うことができるゲーム開始可能な状態を生起する。このように、最大賭数のベットが行われることで変動ゲームを開始可能とする変動ゲーム開始可能条件が成立する。

【0068】

続いて、主制御用CPU40aは、ゲーム開始可能な状態において、スタートレバー22からの制御情報を入力すると、当選情報抽選を行う。つまり、主制御用CPU40aは、開始操作を契機に、役抽選に相当する当選情報抽選を行う。主制御用CPU40aは、当選情報決定乱数の値を取得し、当該当選情報決定乱数の値と当選情報テーブルを参照して、当選情報抽選を行う。なお、当選情報抽選において何れの当選情報にも当選しない場合、主制御用CPU40aは、はずれを決定する。このように、本実施形態において、主制御用CPU40aによって役抽選に相当する当選情報抽選を行う処理が行われることで、役抽選手段の機能が実現される。

10

【0069】

そして、主制御用CPU40aは、当選情報を決定すると、決定した当選情報において有効ラインYL上に停止させることが許容されている図柄の組み合わせを特定可能な結果表示情報（フラグなど）を主制御用RAM40cに記憶（設定）する。

【0070】

また、主制御用CPU40aは、当選情報を決定した当選情報抽選の対象となる変動ゲームの終了により、決定した当選情報にて表示させることが許容されている図柄の組み合わせを特定可能な結果表示情報を消去（クリア）する。なお、本実施形態では、はずれの場合の結果表示情報は存在せず、主制御用RAM40cに結果表示情報が記憶されていない場合に、はずれであることを主制御用CPU40aが特定できるように構成されている。

20

【0071】

また、主制御用CPU40aは、スタートレバー22からの制御情報を入力したことを契機に（当選情報抽選等の所定の処理を行った後）、変動ゲームの開始を指示するとともに、当選情報抽選の抽選結果を示す制御情報（以下、「変動ゲーム開始コマンド」という）を副制御用CPU41aに出力する。なお、主制御用CPU40aは、スタートレバー22からの制御情報を入力して直前の変動ゲームの終了からウェイト時間が経過している状態において、各リール13a～13cの回動を開始させるように各リール13a～13cを制御する。因みに、副制御用CPU41aへの変動ゲーム開始コマンドは、各リール13a～13cの回動の開始に合わせて出力するように構成してもよい。

30

【0072】

続いて、主制御用CPU40aは、ストップボタン23からの制御情報を入力すると、当該制御情報に対応するリール13a～13cの回動を停止させるための制御（以下、「停止制御」という）を行う。また、主制御用CPU40aは、各リール13a～13cに対応するリールセンサSE1～SE3からの位置信号により、各リール13a～13cの回動位置や停止位置の情報を把握する。すなわち、各リールセンサSE1～SE3からの位置信号は、各リール13a～13cの回動中に各リール13a～13cの回動状況を主制御用CPU40aに特定させる一方、各リール13a～13cが回動していないとき（停止中）に各リール13a～13cの停止状況を主制御用CPU40aに特定させる。

40

【0073】

また、主制御用CPU40aは、ストップボタン23からの制御情報を入力すると、当該制御情報に対応する各種制御情報を副制御用CPU41aに出力する。ストップボタン23からの制御情報に対応する制御情報により、ストップボタン23の操作状況（操作順序や操作タイミング）を副制御用CPU41aに把握させる。

【0074】

次に、主制御用CPU40aが行う停止制御について説明する。

主制御用CPU40aは、当選した当選情報に基づき各ストップボタン23が操作されたタイミングから所定の範囲内（最大で4図柄分）で各リール13a～13cの回動を停

50

止させて、任意の図柄の組み合わせを停止させる。主制御用CPU40aは、回動中の各リール13a~13cを停止させる場合、当選情報抽選の抽選結果と、各ストップボタン23の操作順序や操作タイミングに応じて、主制御用ROM40bに記憶されている停止制御用の制御データに基づき、各リール13a~13cの回動を停止させる。主制御用CPU40aは、同じ当選情報に当選した状況であっても、3つのストップボタン23の操作順序やストップボタン23の操作タイミングによって、異なる停止制御用データを用いて停止制御を行う場合がある。

**【0075】**

因みに、主制御用CPU40aは、はずれの場合、1つの有効ラインYLを構成する停止位置に同一種類の図柄を停止させない停止制御用の制御データに基づき、各リール13a~13cの回動を停止させる制御を行う。このように、本実施形態のスロットマシン10では、はずれの場合、同一種類の図柄が1つの有効ラインYLを構成する停止位置に停止することがないように制御される。同様に、主制御用CPU40aは、はずれの場合、1つの無効ラインMLを構成する停止位置に同一種類の図柄を停止させない停止制御用の制御データに基づき、各リール13a~13cの回動を停止させる制御を行う。このように、本実施形態のスロットマシン10では、はずれの場合、同一種類の図柄が1つの無効ラインMLを構成する停止位置に停止することがないように制御される。

**【0076】**

一般的なスロットマシン10では、同一種類の図柄が一直線上に位置する図柄の停止位置に停止する場合に賞が付与されることが多いため、はずれの場合に有効ラインYLや無効ラインMLに同一種類の図柄によって構成される図柄の組み合わせが停止することで賞が付与されるものと勘違いする遊技者の存在も考えられる。したがって、はずれの場合、つまり、賞が付与されない場合には、有効ラインYLと無効ラインMLの何れにも同一種類の図柄によって構成される図柄の組み合わせが停止しないように構成することで、遊技者が勘違いしてしまうようなことを抑制し、興趣の向上を図り易くできる。

**【0077】**

続いて、全てのリール13a~13cの回動が停止すると、主制御用CPU40aは、入賞判定を行う。入賞判定において主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cから結果表示情報を読み出し、読み出した結果表示情報に対応する図柄の組み合わせが有効ラインYL上に停止されているか否かを判定する。具体的に、主制御用CPU40aは、各リール13a~13cの回動の停止に伴って入力する位置信号から有効ラインYL上に停止されている図柄の組み合わせを特定し、当該図柄の組み合わせが結果表示情報にて有効ラインYL上に停止させることが許容されている図柄の組み合わせであるか否かを判定する。

**【0078】**

なお、入賞判定において主制御用CPU40aは、有効ラインYL上に停止した図柄の組み合わせが、結果表示情報にて有効ラインYL上に停止させることが許容されている図柄の組み合わせである場合、当該結果表示情報にて停止させることが許容されている図柄の組み合わせの入賞を判定する。一方、入賞判定において主制御用CPU40aは、有効ラインYL上に停止した図柄の組み合わせが、結果表示情報にて有効ラインYL上に停止させることが許容されている図柄の組み合わせではない場合、当該結果表示情報にて停止させることが許容されている図柄の組み合わせの非入賞を判定する。

**【0079】**

そして、主制御用CPU40aは、入賞判定において結果表示情報にて有効ラインYL上に停止させることが許容されている図柄の組み合わせの入賞を判定する場合、当該図柄の組み合わせに定めた賞を付与する制御を行う。

**【0080】**

例えば、主制御用CPU40aは、賞として賞メダルの付与を定めた図柄の組み合わせの入賞を判定する場合、賞メダルを付与する制御を行う。また、主制御用CPU40aは、賞として再遊技の付与を定めた図柄の組み合わせの入賞を判定する場合、再遊技を付与

10

20

30

40

50

する制御を行う。再遊技を付与する制御として、主制御用CPU40aは、入賞を判定した変動ゲームと同一の賭数を設定する。また、主制御用CPU40aは、図柄の組み合わせの入賞を判定する場合、入賞と判定した図柄の組み合わせを指示する制御情報（以下、「入賞指示コマンド」という）を副制御用CPU41aに出力する。

【0081】

次に、副制御用CPU41aが副制御プログラムに基づき実行する変動ゲームに係る処理について説明する。

副制御用CPU41aは、変動ゲーム開始コマンドや、入賞指示コマンドの各種制御情報を入力すると、当該制御情報に指示される内容に基づいて各種演出を実行させるように演出表示装置14の表示内容、スピーカSPの音声出力態様、装飾ランプLAの発光態様を制御する。

10

【0082】

なお、副制御用CPU41aは、入賞指示コマンドを入力しない場合、賞を定めていない図柄の組み合わせが有効ラインYL上に停止されたことを把握する。副制御用CPU41aは、各リール13a～13cの停止状況も把握可能なことから、当該停止状況から賞を定めていない図柄の組み合わせが有効ラインYL上に停止されたことを把握できる。

【0083】

副制御用CPU41aは、電源投入後や変動ゲームの終了後から、賭数を設定したことを特定可能な制御情報を入力することなく所定時間が経過した場合、待機状態を生起させる。その他、副制御用CPU41aは、クレジットの精算を行ったことを特定可能な制御情報を入力すると、待機状態を生起させる。このように、本実施形態のスロットマシン10は、クレジットの精算が行われることを契機に待機状態が生起されるように構成されている。

20

【0084】

待機状態において副制御用CPU41aは、デモンストレーション演出（所謂、デモ演出）を実行するように演出表示装置14の表示内容や、スピーカSPの音声出力、装飾ランプの発光態様などを制御する。また、副制御用CPU41aは、待機状態を生起させると、当該待機状態前よりも音量を下げるように、スピーカSPの音声出力を制御する。

【0085】

また、待機状態において副制御用CPU41aは、賭数を設定したことを特定可能な制御情報を入力すると、待機状態を終了させる。このとき、副制御用CPU41aは、デモンストレーション演出を実行させる制御を終了する。このように、待機状態は、デモンストレーション演出が実行される状態ともいえる。

30

【0086】

また、本実施形態のスロットマシン10は、エラーを検出可能に構成されている。具体的に、スロットマシン10では、開閉扉12が開放されたことをエラーとして検出する。また、スロットマシン10では、メダル投入口18から投入されたメダルがメダルセレクトタ内で詰まる等してメダルセレクトタ内において問題が発生したことをエラーとして検出する。

【0087】

その他、スロットマシン内部に貯留されているメダルが不足している等してメダルの払い出しが正常に行われていないことや、一般的に役物といわれるような可動体が正常に動作しないことなどをエラーとして採用することもできる。

40

【0088】

以下、エラーに係る具体的な制御について、説明する。

主制御用CPU40aは、扉開放センサKSからの制御情報を入力すると、開閉扉12が開放されていることが検出されたことを特定可能な制御情報（以下、「扉エラー信号」という）を、副制御用CPU41aに出力する。また、主制御用CPU40aが扉開放センサKSからの制御情報を入力すると扉エラー信号を副制御用CPU41aに出力する処理が、主制御用CPU40aが扉開放センサKSからの制御情報に基づいてエラーを検出

50

する処理に相当する。主制御用CPU40aが扉開放センサKSからの制御情報に基づいてエラーを検出する処理を行うことにより、エラー検出手段の機能が実現される。

【0089】

また、主制御用CPU40aは、メダルセンサSE4からの制御情報に基づいて「問題が発生した(異常)」と判断した場合、メダルセクタ内において問題が発生していることを特定可能な制御情報(以下、「セクタエラー信号」という)を、副制御用CPU41aに出力する。主制御用CPU40aがメダルセンサSE4からの制御情報に基づいて「異常」と判断するための処理としては、メダルセンサSE4からの制御情報が所定時間入力され続けたことを条件として「異常」と判断する処理がある。その他、メダルセンサSE4を複数のセンサによって構成し、メダルセクタ内において上流側に設けたセンサからの制御情報が入力されてから下流側に設けたセンサからの制御情報が所定時間入力されなかったことを条件として「異常」と判断する処理もある。また、主制御用CPU40aがメダルセンサSE4からの制御情報に基づいて「異常」と判断するための処理が、主制御用CPU40aがメダルセンサSE4からの制御信号に基づいてエラーを検出する処理に相当する。主制御用CPU40aがメダルセンサSE4からの制御信号に基づいてエラーを検出する処理を行うことにより、エラー検出手段の機能が実現される。

10

【0090】

また、主制御用CPU40aは、エラーを検出した場合、当該エラーの種類を特定可能な情報を表示するように各種情報表示部17を制御する。本実施形態のスロットマシン10では、各種情報表示部17に表示される情報に基づき、開閉扉12が開放されていること及びメダルセクタ内において問題が発生していることのうち何れのエラーが発生しているかを特定することができる。

20

【0091】

また、副制御用CPU41aは、扉エラー信号を入力すると、開閉扉12が開放されていることを報知する画像を表示するように演出表示装置14を制御する。また、副制御用CPU41aは、扉エラー信号を入力すると、開閉扉12が開放されていることを報知する音(又は、音楽や音声)を音声出力するようにスピーカSPを制御する。副制御用CPU41aは、扉エラー信号を入力すると、開閉扉12が開放されているときの発光態様で発光するように装飾ランプLAを制御する。

【0092】

また、副制御用CPU41aは、セクタエラー信号を入力すると、メダルセクタ内において問題が発生していることを報知する画像を表示するように演出表示装置14を制御する。また、副制御用CPU41aは、セクタエラー信号を入力すると、メダルセクタ内において問題が発生していることを報知する音(又は、音楽や音声)を音声出力するようにスピーカSPを制御する。副制御用CPU41aは、セクタエラー信号を入力すると、メダルセクタ内で問題が発生しているときの発光態様で発光するように装飾ランプLAを制御する。

30

【0093】

因みに、スロットマシン10内部に貯留されているメダルが不足している等してメダルの払い出しが正常に行われていないことをエラーとする場合、当該エラーを検出するための制御としては、次に挙げるような制御が考えられる。なお、物理的な構成としては、払い出されるメダルを検知可能なセンサ(以下、「払出検知センサ」という)を設けることが考えられる。また、払出検知センサからの制御情報は、メダルの払い出しを制御する主制御用CPU40aに入力されることが好ましい。

40

【0094】

そして、主制御用CPU40aは、メダルの払い出しを指示した後に払出検知センサからの制御情報を入力したか否かの判定処理を行う。また、主制御用CPU40aは、メダルの払い出しを行ったにも関わらず払出検知センサからの制御情報を入力しない場合、メダルの払い出しが正常に行われていないことを特定する。主制御用CPU40aが上記のような「メダルの払い出しが正常に行われていないことを特定する処理」を行うことによ

50

り、エラー検出手段の機能が実現される。

【0095】

また、一般的に役物といわれるような可動体が正常に動作しないことをエラーとする場合、当該エラーを検出する制御としては、次に挙げるような制御が考えられる。なお、物理的な構成としては、可動体の位置を検知するセンサ（以下、「位置検知センサ」という）を設けることが考えられる。また、位置検知センサからの制御情報は、可動体を制御するCPUに入力されることが好ましい。因みに、一般的なパチンコ遊技機やスロットマシンでは、主制御用CPUと副制御用CPUのうち副制御用CPUが可動体を制御することが多い。このため、位置検知センサからの制御情報が副制御用CPU 41aに入力されるものとして、以下の説明を行う。

10

【0096】

副制御用CPU 41aは、位置検知センサにより可動体を検知可能な位置へと可動体を動作させる制御を行った後に、位置検知センサからの制御情報を入力したか否かの判定処理を行う。また、副制御用CPU 41aは、位置検知センサにより可動体を検知可能な位置へと可動体を動作させたにも関わらず、位置検知センサからの制御情報を入力しない場合、可動体が正常に動作していないことを特定する。本実施形態では、副制御用CPU 41aが上記のような「可動体が正常に動作していないことを特定する処理」を行うことにより、エラー検出手段の機能が実現される。

【0097】

なお、「メダルの払い出しが正常に行われないこと」や「可動体が正常に動作していないこと」などのエラーが検出された際、当該エラーを報知する演出を演出表示装置14や装飾ランプLA、スピーカSPにて行われるように構成してもよい。

20

【0098】

ここで、図4(a)～(e)に基づき、本実施形態のスロットマシン10において、複数種類の当選情報のうち特定の当選情報に当選した場合について、説明する。

本実施形態において、特定の当選情報に当選した場合、一直線上に位置する図柄の停止位置（本実施形態では、有効ラインYL又は無効ラインMLを構成する停止位置）に同じ図柄が停止される。

【0099】

本実施形態のスロットマシン10において、特定の当選情報に分類される当選情報は複数種類ある。そして、特定の当選情報に分類される当選情報に当選した場合、6枚の賞メダルを付与することを定めた図柄の組み合わせを停止させることが許容される。

30

【0100】

図4(a)～(e)に示すように、本実施形態では、6枚の賞メダルを付与することを定めた図柄の組み合わせが有効ラインYL上に停止される場合、1つの有効ラインYLを構成する全ての停止位置B1～B3、又は、無効ラインML1～ML4のうち1つの無効ラインを構成する全ての停止位置に、ベル図柄が停止される。

【0101】

図4(a)に示すように、有効ラインYLを構成する全ての停止位置にベル図柄が停止されることは、有効ラインYL上に[ベル図柄・ベル図柄・ベル図柄]の図柄の組み合わせが停止されることに相当する。そして、[ベル図柄・ベル図柄・ベル図柄]の図柄の組み合わせが、6枚の賞メダルを付与することを定めた図柄の組み合わせに相当する。

40

【0102】

図4(b)に示すように、無効ラインML1を構成する全ての停止位置にベル図柄が停止されることは、有効ラインYL上に[リプレイ図柄・バー図柄・チェリー図柄]の図柄の組み合わせが停止されることに相当する。そして、[リプレイ図柄・バー図柄・チェリー図柄]の図柄の組み合わせが、6枚の賞メダルを付与することを定めた図柄の組み合わせに相当する。

【0103】

図4(c)に示すように、無効ラインML2を構成する全ての停止位置にベル図柄が停

50

止されることは、有効ライン Y L 上に [ スイカ図柄・チェリー図柄・リプレイ図柄 ] の図柄の組み合わせが停止されることに相当する。そして、[ スイカ図柄・チェリー図柄・リプレイ図柄 ] の図柄の組み合わせが、6 枚の賞メダルを付与することを定めた図柄の組み合わせに相当する。

【 0 1 0 4 】

図 4 ( d ) に示すように、無効ライン M L 3 を構成する全ての停止位置にベル図柄が停止されることは、有効ライン Y L 上に [ リプレイ図柄・ベル図柄・リプレイ図柄 ] の図柄の組み合わせが停止されることに相当する。そして、[ リプレイ図柄・ベル図柄・リプレイ図柄 ] の図柄の組み合わせが、6 枚の賞メダルを付与することを定めた図柄の組み合わせに相当する。無効ライン M L 3 を構成する全ての停止位置にベル図柄が停止される場合、有効ライン Y L を構成する停止位置のうち第 2 中段停止位置 B 2 にベル図柄が停止されることになる。

10

【 0 1 0 5 】

図 4 ( e ) に示すように、無効ライン M L 4 を構成する全ての停止位置にベル図柄が停止されることは、有効ライン Y L 上に [ スイカ図柄・ベル図柄・チェリー図柄 ] の図柄の組み合わせが停止されることに相当する。そして、[ スイカ図柄・ベル図柄・チェリー図柄 ] の図柄の組み合わせが、6 枚の賞メダルを付与することを定めた図柄の組み合わせに相当する。無効ライン M L 4 を構成する全ての停止位置にベル図柄が停止される場合、有効ライン Y L を構成する停止位置のうち第 2 中段停止位置 B 2 にベル図柄が停止されることになる。

20

【 0 1 0 6 】

なお、図 4 ( b ) ~ ( e ) に示す、無効ライン M L 上に [ ベル図柄・ベル図柄・ベル図柄 ] の図柄の組み合わせが停止される場合に有効ライン Y L 上に停止される図柄の組み合わせは一例である。したがって、各無効ライン M L 上に [ ベル図柄・ベル図柄・ベル図柄 ] の図柄の組み合わせが停止される場合に、図示しない図柄の組み合わせが有効ライン Y L 上に停止される場合もある。

【 0 1 0 7 】

このように、本実施形態では、一直線上に位置する停止位置に同じ図柄が停止される場合であっても、有効ライン Y L を構成する全ての停止位置に同じ図柄が停止された場合と、無効ライン M L を構成する全ての停止位置に同じ図柄が停止された場合と、で付与される賞が同じである。

30

【 0 1 0 8 】

以下の説明において、有効ライン Y L 上に停止される [ ベル図柄・ベル図柄・ベル図柄 ] の図柄の組み合わせを、「有効ベル図柄の組み合わせ」という。また、無効ライン M L 1 上に [ ベル図柄・ベル図柄・ベル図柄 ] の図柄の組み合わせが停止された場合に有効ライン Y L 上に停止される図柄の組み合わせを、「第 1 ベル図柄の組み合わせ」という。また、無効ライン M L 2 上に [ ベル図柄・ベル図柄・ベル図柄 ] の図柄の組み合わせが停止された場合に有効ライン Y L 上に停止される図柄の組み合わせを、「第 2 ベル図柄の組み合わせ」という。同様に、無効ライン M L 3 上に [ ベル図柄・ベル図柄・ベル図柄 ] の図柄の組み合わせが停止された場合に有効ライン Y L に停止される図柄の組み合わせを、「第 3 ベル図柄の組み合わせ」という。また、無効ライン M L 4 上に [ ベル図柄・ベル図柄・ベル図柄 ] の図柄の組み合わせが停止された場合に有効ライン Y L に停止される図柄の組み合わせを、「第 4 ベル図柄の組み合わせ」という。

40

【 0 1 0 9 】

また、特定の当選情報に分類される当選情報では、有効ベル図柄の組み合わせ及び第 1 ベル図柄の組み合わせ ~ 第 4 ベル図柄の組み合わせのうち 1 又は複数の図柄の組み合わせを有効ライン Y L 上に停止させることを許容する。

【 0 1 1 0 】

例えば、特定の当選情報に分類される当選情報には、有効ベル図柄の組み合わせ及び第 1 ベル図柄の組み合わせ ~ 第 4 ベル図柄の組み合わせのうち有効ベル図柄の組み合わせ及

50

び第1ベル図柄の組み合わせを有効ラインY L上に停止させることを許容する当選情報が含まれている。また、特定の当選情報に分類される当選情報には、有効ベル図柄の組み合わせ及び第1ベル図柄の組み合わせ～第4ベル図柄の組み合わせのうち有効ベル図柄の組み合わせ及び第3ベル図柄の組み合わせを有効ラインY Lに停止させることを許容する当選情報が含まれている。

【0111】

その他、特定の当選情報に分類される当選情報には、有効ベル図柄の組み合わせ及び第1ベル図柄の組み合わせ～第4ベル図柄の組み合わせのうち有効ベル図柄の組み合わせを有効ラインY L上に停止させることを許容する当選情報が含まれている。また、特定の当選情報に分類される当選情報には、有効ベル図柄の組み合わせ及び第1ベル図柄の組み合わせ～第4ベル図柄の組み合わせのうち第4ベル図柄の組み合わせを有効ラインY L上に停止させることを許容する当選情報が含まれている。

10

【0112】

因みに、特定の当選情報に分類される当選情報にて有効ラインY L上に停止させることを許容する図柄の組み合わせが複数の場合、ストップボタン23の操作順序やストップボタン23の操作タイミングによって、実際に有効ラインY L上に停止させる図柄の組み合わせが異なるように構成してもよい。例えば、有効ベル図柄の組み合わせ及び第3ベル図柄の組み合わせを有効ラインY L上に停止させることを許容する当選情報に当選したとする。この場合、3つのストップボタン23のうちストップボタン23bを最初に操作した場合には有効ベル図柄の組み合わせ、3つのストップボタン23のうちストップボタン23a又はストップボタン23cが最初に操作された場合には第3ベル図柄の組み合わせが、有効ラインY L上にそれぞれ停止されるように構成してもよい。

20

【0113】

本実施形態では、有効ベル図柄の組み合わせと第1ベル図柄の組み合わせ～第4ベル図柄の組み合わせのうち少なくとも有効ベル図柄の組み合わせ及び第3ベル図柄の組み合わせを有効ラインY Lに停止させることを許容する当選情報に当選することが、役抽選の抽選結果が特定の抽選結果となった場合に相当する。同様に、本実施形態では、有効ベル図柄の組み合わせと第1ベル図柄の組み合わせ～第4ベル図柄の組み合わせのうち少なくとも有効ベル図柄の組み合わせ及び第4ベル図柄の組み合わせを有効ラインY Lに停止させることを許容する当選情報に当選することが、役抽選の抽選結果が特定の抽選結果となった場合に相当する。

30

【0114】

本実施形態のスロットマシン10では、当選情報抽選(役抽選)の抽選結果に応じた示唆演出を実行可能に構成されている。また、スロットマシン10において示唆演出は、演出表示装置14にて行われる。また、本実施形態のスロットマシン10では、演出表示装置14の表示領域の中でも透過領域16よりも上部の表示領域において、示唆演出が実行される。

【0115】

また、本実施形態のスロットマシン10では、図柄の停止位置に停止した図柄のうち1又は複数の図柄を強調する強調演出を実行可能に構成されている。また、スロットマシン10において強調演出は、演出表示装置14にて行われる。また、本実施形態のスロットマシン10では、演出表示装置14の表示領域の中でも透過領域16内において、強調演出が実行される。

40

【0116】

図5に示すように、示唆演出の実行は、変動ゲームが開始されてから当該変動ゲームが終了するまでの間に、開始される。具体的に、示唆演出の実行は、全てのリール13a～13cの回動が開始されてから全てのリール13a～13cの回動が停止するまでの間のタイミングt1にて開始される。また、示唆演出の実行は、全てのリール13a～13cの回動が停止すると、終了する。

【0117】

50

また、強調演出の実行は、示唆演出において図柄が示唆されてから全てのリール 1 3 a ~ 1 3 c の回動が停止したタイミング t 2 の後、開始される。また、強調演出は、各リール 1 3 a ~ 1 3 c の停止位置に停止した図柄のうち示唆演出にて示唆された図柄を含む 1 又は複数の図柄を強調する内容で行われる。

【 0 1 1 8 】

また、強調演出の実行は、全てのリール 1 3 a ~ 1 3 c の回動が停止した後の演出終了条件が成立するタイミング t 3 まで継続される。そして、強調演出の実行は、演出終了条件が成立すると、終了する。

【 0 1 1 9 】

示唆演出では、透過領域 1 6 で透過される各リール 1 3 a ~ 1 3 c における停止位置に停止される図柄のうち一部の図柄に対応する識別画像 S G ( 特定情報 ) が示される。識別画像 S G を示すことは、当該識別画像 S G に対応する図柄 ( 識別情報 ) を示唆することに相当する。すなわち、示唆演出において識別画像 S G が示されることにより、図柄 ( 識別情報 ) が示唆されることになる。

【 0 1 2 0 】

透過領域 1 6 で透過される各リール 1 3 a ~ 1 3 c における停止位置に停止される図柄は、当選情報抽選の抽選結果から特定することができる。例えば、第 1 ベル図柄の組み合わせを有効ライン Y L 上に停止させることが許容される当選情報に当選した場合、有効ライン Y L 上にはベル図柄が停止しないものの、透過領域 1 6 から透過される無効ライン M L 1 を構成する停止位置にはベル図柄が停止することを特定できる。このように、示唆演出では、当選情報抽選の抽選結果に応じて、透過領域 1 6 にて透過される停止位置に停止される図柄のうち一部の図柄に対応する識別画像 S G が示され、図柄が示唆される。

【 0 1 2 1 】

因みに、示唆演出では、当選情報抽選にて当選した当選情報において有効ライン Y L 上に停止させることが許容された図柄の組み合わせに応じて、当該図柄の組み合わせを構成する図柄のうち一部の図柄に対応する識別画像 S G が示される場合がある。つまり、示唆演出では、1 つの有効ラインを構成する停止位置に停止可能とされる図柄のうち一部の図柄が示唆される。

【 0 1 2 2 】

なお、識別画像 S G は、対応する図柄を特定可能な情報に相当する。また、識別画像 S G は、対応する図柄に類似する図柄 ( 又は、情報 ) ともいえる。以下の説明において、「示唆演出にて示唆された図柄」という場合、リール上の図柄を意図するものではなく、示唆演出にて示された識別画像 S G に対応する図柄を指すものである。したがって、以下の説明において、「示唆演出にて示唆された図柄」は、示唆演出にて示された識別画像 S G に対応する図柄を意味する。

【 0 1 2 3 】

また、本実施形態において強調演出では、第 1 強調態様と第 2 強調態様のうち何れかの強調態様で、図柄の停止位置に停止した図柄のうち 1 又は複数の図柄が強調される。

具体的に、第 1 強調態様で強調演出が実行される場合、示唆演出にて示唆された図柄が停止した停止位置のうち有効ライン Y L を構成する停止位置に対応する 1 つの透過位置にエフェクト画像 E F が表示される。一方、第 2 強調態様で強調演出が実行される場合、示唆演出にて示唆された図柄が停止した停止位置のうち有効ライン Y L を構成する停止位置に対応する複数の透過位置にエフェクト画像 E F が表示される。このため、第 1 強調態様で強調演出が実行されるよりも、第 2 強調態様で強調演出が実行される方が、停止位置に停止した図柄を強く強調する。なお、第 1 強調態様の強調演出は、第 1 演出内容の強調演出ともいえる。同様に、第 2 強調態様の強調演出は、第 2 演出内容の強調演出ともいえる。

【 0 1 2 4 】

以下、図 6 ( a ) ~ ( c ) に基づき、強調演出における演出表示装置 1 4 の表示内容について、説明する。なお、示唆演出では、ベル図柄が示唆されたものとする。つまり、示

10

20

30

40

50

唆演出では、ベル画像に対応する識別画像 S G が示されたものとする。

【 0 1 2 5 】

本実施形態のスロットマシン 1 0 では、示唆演出の実行が開始され、有効ライン Y L 上に第 1 ベル図柄の組み合わせが停止された場合、強調演出は実行されない。同様に、本実施形態のスロットマシン 1 0 では、示唆演出の実行が開始され、有効ライン Y L 上に第 2 ベル図柄の組み合わせが停止された場合、強調演出は実行されない。

【 0 1 2 6 】

また、図 6 ( a ) に示すように、示唆演出の実行が開始され、有効ライン Y L 上に第 3 ベル図柄の組み合わせが停止された場合、第 1 強調態様で強調演出が実行される。このとき、有効ライン Y L を構成する停止位置 B 1 ~ B 3 のうち示唆演出で示唆されたベル図柄が停止している第 2 中段停止位置 B 2 に対応する第 2 中段透過位置 b 2 にエフェクト画像 E F が表示される。

【 0 1 2 7 】

また、図 6 ( b ) に示すように、示唆演出の実行が開始され、有効ライン Y L 上に第 4 ベル図柄の組み合わせが停止された場合、第 1 強調態様で強調演出が実行される。このとき、有効ライン Y L を構成する停止位置 B 1 ~ B 3 のうち示唆演出で示唆されたベル図柄が停止している第 2 中段停止位置 B 2 に対応する第 2 中段透過位置 b 2 にエフェクト画像 E F が表示される。

【 0 1 2 8 】

また、図 6 ( c ) に示すように、示唆演出の実行が開始され、有効ライン Y L 上に有効ベル図柄の組み合わせが停止された場合、第 2 強調態様で強調演出が実行される。このとき、有効ライン Y L を構成する全ての停止位置にベル図柄が停止しており、当該有効ライン Y L を構成する全ての停止位置に対応する透過位置 b 1 ~ b 3 にエフェクト画像 E F が表示される。

【 0 1 2 9 】

次に、示唆演出の制御及び強調演出の制御について、説明する。

副制御用 C P U 4 1 a は、特定の当選情報に当選したことを特定可能な変動ゲーム開始コマンドを入力すると、示唆演出を実行するか否かの実行抽選を行う。そして、実行抽選に非当選した場合、副制御用 C P U 4 1 a は、示唆演出を実行するように演出表示装置 1 4 を制御しない。

【 0 1 3 0 】

一方、実行抽選に当選した場合、副制御用 C P U 4 1 a は、示唆演出を実行するように演出表示装置 1 4 を制御する。このとき、副制御用 C P U 4 1 a は、透過領域 1 6 で透過される各リール 1 3 a ~ 1 3 c の停止位置に停止される図柄のうち一部の図柄に対応する識別画像 S G を表示するように演出表示装置 1 4 を制御する。

【 0 1 3 1 】

なお、副制御用 C P U 4 1 a は、示唆演出を実行させる際、全ての停止位置のうち最も多くの停止位置に停止可能な図柄に対応する識別画像 S G を表示するように演出表示装置 1 4 を制御するようにしてもよいし、当選した当選情報に予め定められた図柄に対応する識別画像 S G を表示するように演出表示装置 1 4 を制御するようにしてもよい。また、副制御用 C P U 4 1 a は、有効ライン Y L 上に停止可能な図柄のうち一部の図柄に対応する識別画像 S G を表示するように演出表示装置 1 4 を制御するように構成してもよい。

【 0 1 3 2 】

また、副制御用 C P U 4 1 a は、全てのリール 1 3 a ~ 1 3 c の回動が開始されてから全てのリール 1 3 a ~ 1 3 c の回動が停止するまでの間に、示唆演出の実行を開始するように演出表示装置 1 4 を制御する。具体的に、全てのリール 1 3 a ~ 1 3 c の回動が開始してから、全てのストップボタン 2 3 を操作して、全てのリール 1 3 a ~ 1 3 c の回動が停止するまでの最短時間を時間 T とすると、副制御用 C P U 4 1 a は、全てのリール 1 3 a ~ 1 3 c の回動が開始してから時間 T 未満で示唆演出の実行を開始するように演出表示装置 1 4 を制御する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 3 3 】

本実施形態のロットマシン 1 0 では、実行抽選に当選した場合に示唆演出が実行されることから、特定の当選情報に当選した場合に必ずしも示唆演出が実行されるものではない。しかし、特定の当選情報に当選したことを特定可能な変動ゲーム開始コマンドを入力した場合、副制御用 CPU 4 1 a は、示唆演出を実行するように演出表示装置 1 4 を制御するように構成してもよい。

## 【 0 1 3 4 】

また、示唆演出を実行させた場合、副制御用 CPU 4 1 a は、全てのリール 1 3 a ~ 1 3 c の回動が停止すると、示唆演出の実行を終了させるように演出表示装置 1 4 を制御する。このとき、演出表示装置 1 4 にて表示されていた識別画像 S G の表示が終了して、示唆演出の実行が終了する。

10

## 【 0 1 3 5 】

また、副制御用 CPU 4 1 a は、全てのリール 1 3 a ~ 1 3 c の回動が停止した後、有効ライン Y L 上に停止された図柄の組み合わせに応じて強調演出の実行を制御する。

具体的に、副制御用 CPU 4 1 a は、有効ライン Y L 上に有効ベル図柄の組み合わせが停止された場合、つまり、有効ライン Y L 上に [ベル図柄・ベル図柄・ベル図柄] の図柄の組み合わせが停止した場合、第 2 強調態様で強調演出を実行するように演出表示装置 1 4 を制御する。

## 【 0 1 3 6 】

また、副制御用 CPU 4 1 a は、有効ライン Y L 上に第 1 ベル図柄の組み合わせが停止された場合、つまり、無効ライン M L 1 上に [ベル図柄・ベル図柄・ベル図柄] の図柄の組み合わせが停止した場合、強調演出を実行させない。同様に、副制御用 CPU 4 1 a は、有効ライン Y L 上に第 2 ベル図柄の組み合わせが停止された場合、つまり、無効ライン M L 2 上に [ベル図柄・ベル図柄・ベル図柄] の図柄の組み合わせが停止した場合、強調演出を実行させない。

20

## 【 0 1 3 7 】

また、副制御用 CPU 4 1 a は、有効ライン Y L 上に第 3 ベル図柄の組み合わせが停止された場合、つまり、無効ライン M L 3 上に [ベル図柄・ベル図柄・ベル図柄] の図柄の組み合わせが停止した場合、第 1 強調態様で強調演出を実行するように演出表示装置 1 4 を制御する。同様に、副制御用 CPU 4 1 a は、有効ライン Y L 上に第 4 ベル図柄の組み合わせが停止された場合、つまり、無効ライン M L 4 上に [ベル図柄・ベル図柄・ベル図柄] の図柄の組み合わせが停止した場合、第 1 強調態様で強調演出を実行するように演出表示装置 1 4 を制御する。

30

## 【 0 1 3 8 】

そして、強調演出を実行させた場合、副制御用 CPU 4 1 a は、演出終了条件が成立すると、強調演出の実行を終了するように演出表示装置 1 4 を制御する。具体的に、副制御用 CPU 4 1 a は、演出表示装置 1 4 に表示させているエフェクト画像 E F の表示を終了させることで、強調演出の実行を終了させる。

## 【 0 1 3 9 】

このように、本実施形態では、当選情報抽選の抽選結果に応じて副制御用 CPU 4 1 a が示唆演出を実行させる処理を行うことにより、示唆演出制御手段としての機能が実現される。また、本実施形態では、副制御用 CPU 4 1 a が強調演出を実行させる処理を行うことにより、強調演出制御手段としての機能が実現される。

40

## 【 0 1 4 0 】

ここで、演出終了条件について、説明する。

本実施形態のロットマシン 1 0 では、賭数が設定されたことにより演出終了条件が成立する。したがって、副制御用 CPU 4 1 a は、強調演出を実行させているとき、メダル投入口 1 8 へメダルが投入されたこと又は M A X B E T ボタン 2 0 が操作されたことを契機に賭数が設定されたことを示す制御情報を入力すると、強調演出の実行を終了するように演出表示装置 1 4 を制御する。

50

## 【0141】

また、本実施形態のスロットマシン10では、エラーが検出されることにより演出終了条件が成立する。したがって、副制御用CPU41aは、強調演出を実行させているとき、扉エラー信号を入力すると、強調演出の実行を終了するように演出表示装置14を制御する。また、副制御用CPU41aは、強調演出を実行させているとき、セレクトエラー信号を入力すると、強調演出の実行を終了するように演出表示装置14を制御する。

## 【0142】

因みに、エラーが検出されたことを契機に演出終了条件が終了する場合、演出表示装置14では、強調演出の実行が終了して、開閉扉12が開放されていることを報知する画像やメダルセレクト内で問題が発生していることを報知する画像などの各種エラーを報知する画像が表示される。

10

## 【0143】

また、本実施形態のスロットマシン10では、待機状態が生起されることに伴って演出終了条件が成立する。したがって、副制御用CPU41aは、強調演出を実行させているとき、待機状態を生起させることに伴って強調演出の実行を終了させるように演出表示装置14を制御する。

## 【0144】

因みに、精算スイッチ21が操作されてクレジットが精算されることで待機状態が生起されることから、待機状態が生起されることに伴って成立する演出終了条件は、精算スイッチ21が操作されたことを契機に成立する演出終了条件といえる。また、待機状態ではデモンストレーション演出が実行されることから、待機状態が生起されることに伴って成立する演出終了条件は、デモンストレーション演出が実行されることに伴って成立する演出終了条件ともいえる。

20

## 【0145】

以上のように、本実施形態のスロットマシン10における演出終了条件には、賭数が設定されることにより成立する演出終了条件と、エラーが検出されることにより成立する演出終了条件と、待機状態が生起されることに伴って成立する演出終了条件と、が含まれている。

## 【0146】

次に、図7(a)～(d)に基づき、第2強調態様で強調演出が実行される場合の透過領域16の内容及び演出表示装置14の表示内容について、説明する。なお、図7(a)～(d)の説明において、示唆演出では、ベル図柄が示唆されたものとする。

30

## 【0147】

図7(a)に示すように、ゲーム開始可能な状態においてスタートレバー22が操作されると、全てのリール13a～13cの回動が開始される。

その後、図7(b)に示すように、全てのリールの回動が停止するよりも前に、演出表示装置14にて示唆演出の実行が開始される。このとき、演出表示装置14には、ベル図柄に対応する識別画像SGが表示され、ベル図柄が示唆される。

## 【0148】

その後、図7(c)に示すように、全てのストップボタン23が操作されて、全てのリール13a～13cの回動が停止し、有効ラインYL上に有効ベル図柄の組み合わせが停止されたとする。そして、全てのリール13a～13cの回動が停止することで、示唆演出の実行が終了する。また、有効ラインYL上に有効ベル図柄の組み合わせが停止したことで、賞として、6枚の賞メダルが付与される。

40

## 【0149】

そして、図7(d)に示すように、有効ラインYL上に有効ベル図柄の組み合わせが停止されると、第2強調態様で強調演出の実行が開始される。この結果、演出表示装置14の表示領域のうち透過位置b1～b3にエフェクト画像EFが表示される。その後、演出終了条件が成立すると、演出表示装置14において実行されていた強調演出の実行が終了する。

50

## 【 0 1 5 0 】

以上、詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

( 1 ) 示唆演出では、透過部としての透過領域 1 6 から透過される図柄 ( 識別情報 ) の停止位置に停止される図柄のうち一部の図柄が示唆される。このため、示唆演出にて示唆された図柄が、透過領域 1 6 ( 透過部 ) から視認することができる図柄の中に存在するかどうかについて注目させることができる。したがって、有効ライン Y L 上の図柄に限らず、透過領域 1 6 から透過される全ての図柄 ( 本実施形態では、 9 つの図柄 ) に対して注目させることで、興趣の低下を抑制することができる。

## 【 0 1 5 1 】

また、示唆演出では、図柄の組み合わせを示唆するのではなく、一部の図柄を示唆する。これにより、示唆演出にて示唆される図柄が実際に停止するかについて長く注目させ続けることができる。つまり、全てのルール 1 3 a ~ 1 3 c の回動が停止するよりも前に興趣を低下させてしまうことを抑制することができる。

10

## 【 0 1 5 2 】

( 2 ) 全てのルール 1 3 a ~ 1 3 c の回動が停止するまでの間に実行が開始された示唆演出は、全てのルール 1 3 a ~ 1 3 c の回動が停止すると終了する。このように、全てのルール 1 3 a ~ 1 3 c の回動が停止すると示唆演出が終了するため、例えば、全てのルール 1 3 a ~ 1 3 c の回動が停止した後も継続的に示唆演出が実行されることにより当該示唆演出にて示唆された図柄と実際に停止された図柄が異なる場合が生じても、それに気づかれ難くでき、興趣の低下を抑制することができる。

20

## 【 0 1 5 3 】

( 3 ) 各ルール 1 3 a ~ 1 3 c の停止位置に停止した図柄 ( 識別情報 ) のうち示唆演出にて示唆された図柄を含む 1 又は複数の図柄を強調する内容の強調演出が行われる。これにより、示唆演出にて示唆された図柄が停止されたことが分かり易くなるため、興趣の低下を抑制することができる。

## 【 0 1 5 4 】

( 4 ) 特定無効ラインを構成する停止位置に示唆演出にて示唆された図柄 ( 識別情報 ) が停止した場合と、 1 つの有効ライン Y L を構成する停止位置に示唆演出にて示唆された図柄が停止した場合において、異なる態様で強調演出が実行される。これにより、強調演出の態様から、特定無効ラインと有効ライン Y L のうち何れを構成する停止位置に示唆演出にて示唆された図柄が停止したかが分かり易くなり、興趣の低下を抑制することができる。

30

## 【 0 1 5 5 】

( 5 ) 1 つの特定無効ラインを構成する全ての停止位置に示唆演出にて示唆された図柄 ( 識別情報 ) が停止した場合と、 1 つの有効ラインを構成する全ての停止位置に示唆演出にて示唆された図柄が停止した場合で、同じ賞が付与される。このため、同じ賞が付与される状況において、異なる態様で強調演出が行われることになる。これにより、同じ賞が付与される状況での演出のバリエーションが増え、興趣の向上を図ることができ、興趣の低下を抑制することができる。

## 【 0 1 5 6 】

( 6 ) 通常、クレジットを精算する状況とは、遊技者が遊技を中断するときが考えられる。したがって、次の変動ゲームを行う遊技者は、精算スイッチ 2 1 ( 精算操作手段 ) を操作した遊技者 ( 前の変動ゲームを行った遊技者 ) とは異なる遊技者であることが想定される。このため、次の変動ゲームを行う遊技者が遊技を行う際に、前の変動ゲーム後に行われた強調演出を継続して行う場合には、当該強調演出がどのような意味を持っているかについて考えさせてしまい、遊技者を混乱させる虞がある。

40

## 【 0 1 5 7 】

( 7 ) エラーが検出されると、演出終了条件が成立することで強調演出の実行が終了する。このように強調演出を終了させることにより、エラーが検出されたことが分かり易くなり、興趣の低下を抑制し、興趣の向上を更に図り易くなる。

50

## 【 0 1 5 8 】

( 8 ) 遊技媒体としてのメダルをメダル投入口 1 8 ( 投入口 ) に投入することで、演出終了条件が成立し、強調演出の実行が終了する。このように強調演出を終了させることにより、メダルがメダル投入口 1 8 へと投入されて次の変動ゲームを開始する準備に入ったことを遊技者が分かり易くなり、興趣の低下を抑制し、興趣の向上が図り易くなる。

## 【 0 1 5 9 】

( 9 ) M A X B E T ボタン 2 0 ( 賭数操作手段 ) が操作されることで演出終了条件が成立し、強調演出の実行が終了する。このように強調演出を終了させることにより、M A X B E T ボタン 2 0 が操作されて次の変動ゲームを開始する準備に入ったことを遊技者が分かり易くなり、興趣の向上を図り易くなる。

10

## 【 0 1 6 0 】

( 1 0 ) 示唆演出では、1つの有効ライン Y L を構成する停止位置に停止可能な図柄 ( 識別情報 ) のうち一部の図柄が示唆される。このため、示唆演出にて示唆された図柄が、透過領域 1 6 ( 透過部 ) から視認することができる図柄の中に存在するか否かについて注目させることができる。したがって、有効ライン Y L 上の図柄に限らず、透過領域 1 6 から透過される全ての図柄 ( 本実施形態では、9つの図柄 ) に対して注目させることで、興趣の低下を抑制することができる。

## 【 0 1 6 1 】

また、示唆演出の内容は、有効ライン Y L 上に停止される図柄の組み合わせを示唆する内容ではなく、一部の図柄を示唆する内容としている。これにより、示唆演出にて示唆される図柄が実際に停止するかについて長く注目させ続けることができる。つまり、全てのリール 1 3 a ~ 1 3 c の回動が停止するよりも前に興趣を低下させてしまうことを抑制することができる。

20

## 【 0 1 6 2 】

( 1 1 ) 有効ライン Y L を構成する停止位置ではない停止位置に停止した図柄を強調することにより、当該図柄が停止した停止位置が有効ラインを構成する停止位置であるかのような誤解を生じさせる虞がある。しかし、有効ライン Y L 上に第 1 ベル図柄の組み合わせが停止された場合や有効ライン Y L 上に第 2 ベル図柄の組み合わせが停止された場合のように、有効ライン Y L 上に示唆演出にて示唆した図柄が停止していないときには強調演出は実行されないようにした。これにより、誤解を生じさせることを抑制することができ、興趣の低下を抑制することができる。

30

## 【 0 1 6 3 】

( 第 2 実施形態 )

次に、遊技機の第 2 実施形態を図 8 にしたがって説明する。なお、第 1 実施形態と同様の構成は、第 1 実施形態と同じ符号を付して、その詳細な説明及び図面は省略する。

## 【 0 1 6 4 】

第 2 実施形態では、第 1 実施形態において有効ライン Y L とした停止位置の組み合わせを有効ラインとせず、無効ライン M L 3 とした停止位置の組み合わせ及び無効ライン M L 4 とした停止位置の組み合わせをそれぞれ有効ラインとした。このように、第 2 実施形態におけるスロットマシン 1 0 には、複数の有効ラインがある。以下、第 2 実施形態において、第 1 実施形態において無効ライン M L 3 とした停止位置の組み合わせを第 1 有効ライン Y L 1 とし、第 1 実施形態において無効ライン M L 4 とした停止位置の組み合わせを第 2 有効ライン Y L 2 として説明する。

40

## 【 0 1 6 5 】

第 1 有効ライン Y L 1 は、第 1 上段停止位置 A 1、第 2 中段停止位置 B 2 及び第 3 下段停止位置 C 3 の組み合わせによって設定されている。更に、第 2 有効ライン Y L 2 は、第 1 下段停止位置 C 1、第 2 中段停止位置 B 2 及び第 3 上段停止位置 A 3 の組み合わせによって設定されている。このように、本実施形態のスロットマシン 1 0 において、複数の有効ライン Y L 1、Y L 2 を構成する停止位置には、第 1 上段停止位置 A 1、第 1 下段停止位置 C 1、第 2 中段停止位置 B 2、第 3 上段停止位置 A 3 及び第 3 下段停止位置 C 3 が含

50

まれている。

【0166】

このように、本実施形態のスロットマシン10では、複数の有効ラインを構成する停止位置に、少なくとも第1上段停止位置A1、第1下段停止位置C1、第2中段停止位置B2、第3上段停止位置A3及び第3下段停止位置C3が含まれている。この場合、各リールに跨って一直線上に位置する停止位置に同一種類の図柄が停止すると、当該図柄が必ず有効ラインを構成する停止位置の一部に停止する。

【0167】

以下、図8(a)~(e)に基づき、各リールに跨って一直線上に位置する停止位置に同一種類の図柄が停止した場合について、説明する。なお、図8(a)~(e)では、一直線上に位置する停止位置に停止する同一種類の図柄を「ベル図柄」として示す。

10

【0168】

図8(a)に示すように、一直線上に位置する第1中段停止位置B1、第2中段停止位置B2及び第3中段停止位置B3にベル図柄が停止する場合、第1有効ラインYL1を構成する停止位置の一部(又は、第2有効ラインYL2を構成する停止位置の一部)である第2中段停止位置B2にベル図柄が停止する。

【0169】

また、図8(b)に示すように、一直線上に位置する第1上段停止位置A1、第2上段停止位置A2及び第3上段停止位置A3にベル図柄が停止する場合、第1有効ラインYL1を構成する停止位置の一部である第1上段停止位置A1にベル図柄が停止する。また、一直線上に位置する第1上段停止位置A1、第2上段停止位置A2及び第3上段停止位置A3にベル図柄が停止する場合、第2有効ラインYL2を構成する停止位置の一部である第3上段停止位置A3にベル図柄が停止する。

20

【0170】

図8(c)に示すように、一直線上に位置する第1下段停止位置C1、第2下段停止位置C2及び第3下段停止位置C3にベル図柄が停止する場合、第1有効ラインYL1を構成する停止位置の一部である第3下段停止位置C3にベル図柄が停止する。また、一直線上に位置する第1下段停止位置C1、第2下段停止位置C2及び第3下段停止位置C3にベル図柄が停止する場合、第2有効ラインYL2を構成する停止位置の一部である第1下段停止位置C1にベル図柄が停止する。

30

【0171】

また、図8(d)に示すように、一直線上に位置する第1上段停止位置A1、第2中段停止位置B2及び第3下段停止位置C3にベル図柄が停止する場合、第1有効ラインYL1を構成する停止位置の全てにベル図柄が停止する。また、一直線上に位置する第1上段停止位置A1、第2中段停止位置B2及び第3下段停止位置C3にベル図柄が停止する場合、第2有効ラインYL2を構成する停止位置の一部である第2中段停止位置B2にベル図柄が停止する。

【0172】

図8(e)に示すように、一直線上に位置する第1下段停止位置C1、第2中段停止位置B2及び第3上段停止位置A3にベル図柄が停止する場合、第2有効ラインYL2を構成する停止位置の全てにベル図柄が停止する。また、一直線上に位置する第1下段停止位置C1、第2中段停止位置B2及び第3上段停止位置A3にベル図柄が停止する場合、第1有効ラインYL1を構成する停止位置の一部である第2中段停止位置B2にベル図柄が停止する。

40

【0173】

以上のように、一直線上に位置する停止位置に同一種類の図柄が停止する場合、当該図柄が第1有効ラインYL1と第2有効ラインYL2のうち何れか一方を構成する停止位置の少なくとも一部に停止する。

【0174】

そして、第2実施形態におけるスロットマシン10では、各リールに跨って一直線上に

50

位置する停止位置に同一種類の図柄が停止する場合、当該図柄を示唆演出にて示唆する。すなわち、副制御用CPU41aは、示唆演出を実行させる際、一直線上に同一種類の図柄が停止する場合には当該図柄を示唆する示唆演出を実行するように演出表示装置14を制御する。このため、示唆演出にて示唆された図柄が、第1有効ラインYL1と第2有効ラインYL2のうち少なくとも一方の有効ラインを構成する停止位置の全て又は一部に停止する。

【0175】

因みに、第2実施形態では、有効ラインYL1, YL2を構成する停止位置を含んで構成される無効ライン(特定無効ライン)には、第1実施形態でいう有効ラインYL、第1無効ラインML1及び第2無効ラインML2が相当することになる。

10

【0176】

以下、詳述したように、本実施形態は、第1実施形態の効果(1)~(10)に加え、以下の効果を有する。

なお、第1実施形態の効果(1)~(10)に記載の有効ラインYLは、第2実施形態における第1有効ラインYL1又は第2有効ラインYL2に相当する。また、第1実施形態の効果(3)及び(4)に記載の特定無効ラインは、第1実施形態でいう有効ラインYL、第1無効ラインML1及び第2無効ラインML2が相当する。

【0177】

(12)複数の有効ラインを構成する停止位置に、少なくとも第1上段停止位置A1、第1下段停止位置C1、第2中段停止位置B2、第3上段停止位置A3及び第3下段停止位置C3が含まれている。このため、各リールに跨って一直線上に位置する停止位置の全てに同一種類の図柄(識別情報)が停止する場合、当該図柄が有効ラインを構成する停止位置の全て又は一部に必ず停止する。

20

【0178】

したがって、各リールに跨って一直線上に位置する停止位置のうち何れの一直線上に位置する停止位置の全てに同じ図柄が停止する場合、当該図柄を示唆演出において示唆すると、当該示唆演出にて示唆した図柄が複数の有効ラインのうち少なくとも1つの有効ラインを構成する停止位置の全て又は一部に示唆演出にて示唆した図柄が停止する。これにより、有効ライン上に示唆演出にて示唆された図柄が停止していないことへの違和感などを抱かせることや遊技者を勘違いさせることを抑制でき、この結果、興趣を低下させてしまうことを抑制することができる。

30

【0179】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態(別例)にて具体化できる。

・上記実施形態のスロットマシン10は、図9に示すように、主制御基板40(主制御部)により回動及び停止が制御されるメインリール13a~13cに加え、副制御基板41(副制御部)により回動と停止が制御されるサブリール53a~53cを有するサブリールユニット53を備えたスロットマシン(遊技機)であってもよい。サブリール53a~53cには、複数種類の図柄(識別情報)が配列されてもよい。そして、サブリール53a~53cの前側にはサブリール53a~53cに配列された図柄を透過可能な透過部としてのサブ透過領域56が形成されていてもよい。また、図9に示すように、メインリール13a~13cの大きさをサブリール53a~53cの大きさよりも小さく構成してもよい。

40

【0180】

また、示唆演出の実行は、全てのサブリール53a~53cの回動が開始してから全てのサブリール53a~53cの回動が停止するまでの間に開始されるとともに、全てのサブリール53a~53cの回動が停止すると終了するように構成してもよい。その他、示唆演出の実行は、全てのサブリール53a~53cの回動が開始してから全てのサブリール53a~53cの回動が停止するまでの間に開始されるとともに、全てのサブリール53a~53cの回動が停止してから演出終了条件が成立するまで継続するように構成してもよい。

50

## 【0181】

そして、図9に示すように、サブ透過領域56において各サブリール53a~53cの中段に位置するサブリールにおける図柄の停止位置の組み合わせを特定ラインとする場合、当選情報抽選(役抽選)の抽選結果に応じて、特定ラインを構成する停止位置に停止可能とされる図柄が定められていてもよい。そして、示唆演出では、1つの特定ラインを構成する停止位置に停止可能とされる図柄のうち一部の図柄が示唆されるように構成してもよい。

## 【0182】

・上記実施形態では、全てのリール13a~13cの回動が停止すると示唆演出の実行が終了するように構成したが、全てのリール13a~13cの回動が停止した後も示唆演出の実行が継続されるように構成してもよい。例えば、示唆演出の実行は、全てのリール13a~13cの回動が停止した後も演出終了条件が成立するまで継続するように構成してもよい。すなわち、示唆演出の実行は、演出終了条件が成立することで終了するように構成してもよい。このように構成する場合、強調演出が実行されると、当該強調演出の実行が終了する際に示唆演出の実行も終了することになる。

10

## 【0183】

・上記実施形態の強調演出において、停止位置に停止した図柄を強調する方法としては、演出表示装置14の表示領域のうち透過領域16にエフェクト画像EFを表示する方法でなくてもよく、次に挙げる方法であってもよい。例えば、各リールの背後に設けられ、各図柄の停止位置を照明可能なバックライトを有した遊技機において、上記実施形態においてエフェクト画像EFが表示される透過位置に対応する図柄の停止位置を照明し、エフェクト画像EFが表示されない透過位置に対応する図柄の停止位置を照明しない方法がある。

20

## 【0184】

・上記実施形態では、示唆演出や強調演出を演出表示装置14にて行うように構成したが、例えば、装飾ランプLAにて示唆演出や強調演出を行うように構成してもよい。例えば、ベル図柄が主に黄色で構成されている場合、装飾ランプLAを黄色に発光させることでベル図柄を示唆するように構成することもできる。更に、装飾ランプLAが点滅する速度を早くすることで強調するように構成することもできるし、装飾ランプLAの光度を高くすることで強調するように構成してもよい。

30

## 【0185】

また、スピーカSPにて示唆演出や強調演出を行うように構成してもよい。例えば、スピーカSPに「ベル」という音声を出力させることでベル図柄を示唆するように構成することもできる。更に、スピーカSPから音楽を出力することで強調するように構成することもできるし、スピーカSPの音量を高くすることで特定演出にて示す図柄を強調するように構成することもできる。また、示唆演出と強調演出は同一の演出装置を用いて行う必要はなく、例えば、演出表示装置14にて示唆演出を実行する一方でバックライトにて強調演出を実行するように構成してもよいし、スピーカSPにて示唆演出を実行する一方で装飾ランプLAにて強調演出を実行するように構成してもよい。

## 【0186】

・上記実施形態において、1つの特定無効ライン(例えば、第1実施形態では無効ラインML3)を構成する全ての停止位置に示唆演出にて示唆された図柄(識別情報)が停止された場合には、1つの有効ラインを構成する全ての停止位置に示唆演出にて示唆された図柄が停止される場合と異なる賞が付与されるように構成してもよい。例えば、有効ラインYL上に有効ベル図柄の組み合わせが停止した場合には10枚の賞メダルが付与される一方、有効ラインYL上に第3ベル図柄の組み合わせ(又は、第4ベル図柄の組み合わせ)が停止した場合には3枚の賞メダルが付与されるように構成してもよい。そして、上記実施形態と同様、特定無効ラインを構成する停止位置に示唆演出にて示唆された図柄が停止した場合と、1つの有効ラインYLを構成する停止位置に示唆演出にて示唆された図柄が停止した場合で、強調演出の態様を異ならせても良い。このように構成する場合、示唆

40

50

演出にて示唆された図柄が特定無効ラインと有効ライン Y L の何れに停止した場合でも同じ態様で示唆演出にて示唆された図柄が強調される一方で付与される賞が異なる場合に生じ得る違和感を抑制でき、興趣を低下させてしまうことを抑制できる。

【0187】

・上記第1実施形態におけるスロットマシン10では、有効ライン Y L の数を1つとしたが、第2実施形態に示すように有効ライン Y L の数は複数であってもよい。例えば、上記第1実施形態における無効ライン M L 1 ~ M L 4 の一部又は全てを有効ライン Y L としてもよい。また、有効ライン Y L を構成する停止位置は、一直線上に位置する停止位置でなくてもよい。例えば、有効ライン Y L は、第1下段停止位置 C 1、第2中段停止位置 B 2 及び第3下段停止位置 C 3 から構成されるようにしてもよいし、第1中段停止位置 B 1、第2中段停止位置 B 2 及び第3下段停止位置 C 3 から構成されるようにしてもよい。

10

【0188】

・上記実施形態において、全てのリールにおける図柄の停止位置の数が同じでなくてもよい。また、リールにおける図柄の停止位置は複数でなくても、単数であってもよい。例えば、第1リール13a及び第2リール13bにおける図柄の停止位置は上記実施形態と同様に3つの停止位置とする一方、第3リール13cにおける図柄の停止位置を第3中段停止位置 B 3 のみとしてもよい。この場合、全体の図柄の停止位置の数は、7つとなる。

【0189】

・上記実施形態では、開閉扉12が開放されたこと及びメダルセレクト内において問題が発生したことをエラーとして採用したが、上記実施形態で例示したように、メダルの払い出しが正常に行われていないことや可動体が正常に動作しないことをエラーとして採用してもよいし、他の事象をエラーとして採用してもよい。また、開閉扉12が開放されたこと及びメダルセレクト内において問題が発生したことを必ずしもエラーとして採用する必要はなく、例えば、メダルセレクト内において問題が発生したこと及びメダルの払い出しが正常に行われていないことをエラーとして採用してもよい。

20

【0190】

・複数の有効ラインを構成する停止位置の中に第1上段停止位置、第1下段停止位置、第2中段停止位置、第3上段停止位置及び第3下段停止位置が含まれていれば、「各リールに跨って一直線上に位置する停止位置の全てに同一種類の図柄が停止する場合、当該図柄が有効ラインを構成する停止位置の全て又は一部に必ず停止する」ように構成できる。したがって、第1上段停止位置 A 1、第2中段停止位置 B 2 及び第3上段停止位置 A 3 から構成される有効ラインと、第1下段停止位置 C 1、第2中段停止位置 B 2 及び第3上段停止位置 A 3 から構成される有効ラインと、の2つの有効ラインを設定してもよい。このような場合でも、第2実施形態と同様、複数の有効ラインを構成する停止位置の中に少なくとも第1上段停止位置、第1下段停止位置、第2中段停止位置、第3上段停止位置及び第3下段停止位置が含まれていることに相当する。

30

【0191】

・上記実施形態において、複数の有効ラインを構成する停止位置には、第2中段停止位置に加え、第1上段停止位置 A 1、第1下段停止位置 C 1、第3上段停止位置 A 3 及び第3下段停止位置のうち何れか3つが含まれるように構成してもよい。この場合、第2実施形態と同様、「各リールに跨って一直線上に位置する停止位置の全てに同一種類の図柄が停止する場合、当該図柄が有効ラインを構成する停止位置の全て又は一部に必ず停止する」ように構成することができる。

40

【0192】

・上記実施形態において、第1下段停止位置 C 1、第2中段停止位置 B 2 及び第3上段停止位置 A 3 によって構成される停止位置の組み合わせを有効ラインとしてもよいし、第1上段停止位置 A 1、第2中段停止位置 B 2 及び第3下段停止位置 C 3 によって構成される停止位置の組み合わせを有効ラインとしてもよい。この場合、第2実施形態のように、「各リールに跨って一直線上に位置する停止位置の全てに同一種類の図柄が停止する場合、当該図柄が有効ラインを構成する停止位置の全て又は一部に必ず停止する」ように構

50

成することができる。

【0193】

・上記実施形態における特定演出では、透過領域16（透過部）で透過される停止位置に停止される図柄のうち1つの図柄を示すように構成したが、透過領域16で透過される停止位置に停止される図柄のうち一部の図柄であれば、複数の図柄（例えば、2つの図柄）を示唆演出にて示唆するように構成してもよい。

【0194】

・上記実施形態において、示唆演出にて示唆された図柄を強調するにあたって複数種類の強調態様を有したが、1つであってもよい。例えば、非特定有効ライン（例えば、第1実施形態であれば無効ラインML3）を構成する全ての停止位置に同一種類の図柄が停止した場合であっても、有効ラインを構成する全ての停止位置に同一種類の図柄が停止した場合と同じ強調態様で強調演出が実行されるように構成してもよい。また、非特定有効ラインを構成する全ての停止位置に同一種類の図柄が停止した場合には強調演出を実行しないように構成し、有効ラインを構成する全ての停止位置に同一種類の図柄が停止した場合に限り、強調演出が実行されるように構成してもよい。その他、上記実施形態において、強調演出を実行しなくてもよい。

10

【0195】

・上記実施形態において、演出終了条件を変更してもよい。例えば、上記実施形態にて挙げた演出終了条件のうち一部を演出終了条件として採用してもよいし、他の事象を演出終了条件として採用してもよい。

20

【0196】

・上記実施形態において、賭数が設定された後であっても変動ゲームが開始したことを特定可能な制御情報（スタートレバー22が操作されたことを特定可能な制御情報）を入力することなく所定時間が経過した場合、待機状態が生起されるように構成してもよい。

【0197】

・上記実施形態は、遊技媒体として遊技球（パチンコ球）を用いる回胴式遊技機（スロットマシン）に具体化してもよい。

・上記実施形態を、機械式のドラムを備えたパチンコ遊技機に適用してもよい。その他、機械式のドラムに限らず、液晶画面によりリールを表示するパチンコ遊技機やスロットマシンに適用してもよい。

30

【0198】

・上記実施形態において、操作することでクレジットから1ベットすることの可能なBETボタン（例えば、1BETボタン）を備えてもよい。このBETボタンが操作された場合に当該BETボタンからの制御情報が主制御用CPU40aに入力されるように構成し、当該制御情報の入力を契機に主制御用CPU40aが賭数（ベット数）を設定するように構成する。この場合、ここでいうBETボタンも賭数設定操作手段に相当する。

【0199】

・上記実施形態を、遊技者に不利益を生じさせるペナルティを付与し得る遊技機に適用してもよい。例えば、3つのストップボタン23のうち第2ストップボタン23b又は第3ストップボタン23cを最初に操作することが許容されていないときに、第2ストップボタン23b又は第3ストップボタン23cが最初に操作されたことを契機にペナルティが付与されるように構成してもよい。また、例えば、ペナルティが付与される場合、遊技者にとって有利な状態への移行が決定されないように構成してもよいし、有利な状態となる期間の延長（所謂、上乘せ）が行われぬように構成してもよい。

40

【0200】

・上記実施形態において、演出表示装置14、装飾ランプLA及びスピーカSPをそれぞれ専用のCPUによって制御するように構成してもよい。このとき、各CPUは、単一の制御基板上に設けてもよいし、異なる制御基板上に設けてもよい。また、各CPUを設けることに伴い、各CPUがそれぞれ管理するROMやRAMを設けてもよい。例えば、統括制御基板（中継基板）を設け、統括制御基板とは別に演出表示装置14を専門に制御

50

する表示制御基板、スピーカSPを専門に制御する音声制御基板、及び装飾ランプLAを専門に制御するランプ制御基板を設けてもよい。この場合、統括制御基板、表示制御基板、音声制御基板及びランプ制御基板が、副制御基板に相当する。

【0201】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ)前記役抽選の抽選結果が特定の抽選結果となった際、1の特定無効ラインを構成する全ての停止位置に前記示唆演出にて示唆された識別情報が停止された場合と1の有効ラインを構成する全ての停止位置に前記示唆演出にて示唆された識別情報が停止される場合では、異なる賞が付与される。

【0202】

(ロ)前記強調演出制御手段は、1の特定無効ラインを構成する全ての停止位置に前記示唆演出にて示唆された識別情報が停止している場合と1の有効ラインを構成する全ての停止位置に前記示唆演出にて示唆された識別情報が停止している場合のうち付与される賞の価値が高い場合の方が、各リールの停止位置に停止した識別情報のうち前記示唆演出にて示唆された識別情報を含む1又は複数の識別情報をより強く強調する内容で強調演出を実行させる。

【0203】

(ハ)エラーを検出するエラー検出手段を備え、前記強調演出制御手段は、前記強調演出の実行を開始させた後、演出終了条件の成立を契機に前記強調演出の実行を終了させ、前記演出終了条件には、前記エラーが検出されたことに伴って成立する前記演出終了条件が含まれる。

【0204】

(ニ)主制御部により回動及び停止が制御されるメインリールと、副制御部により回動及び停止が制御されるサブリールと、を有する遊技機において、複数の識別情報が配列された複数の前記サブリールの前側に配置され、回動が停止したサブリールにおける一部の識別情報を透過可能な透過部と、役抽選を行う役抽選手段と、前記役抽選の抽選結果に応じた示唆演出を制御する示唆演出制御手段と、を備え、前記透過部で透過される各サブリールにおける識別情報の停止位置のうち特定の停止位置の組み合わせを特定ラインとするとき、前記役抽選の抽選結果に応じて、1の特定ラインを構成する停止位置に停止可能とされる識別情報が定められており、前記示唆演出では、1の特定ラインを構成する停止位置に停止可能とされる識別情報のうち一部の識別情報が示唆されることを特徴とする遊技機。

【0205】

(ホ)複数の識別情報が配列された複数のリールと、前記リールの前側に配置され、回動が停止したリールにおける一部の識別情報を透過可能な透過部と、役抽選を行う役抽選手段と、前記役抽選の抽選結果に応じた示唆演出を制御する示唆演出制御手段と、を備え、前記透過部で透過される各リールにおける識別情報の停止位置には、有効ラインを構成する特定停止位置が含まれ、前記役抽選の抽選結果に応じて、1の有効ラインを構成する特定停止位置に停止可能とされる識別情報が定められており、前記示唆演出では、1の有効ラインを構成する停止位置に停止可能とされる識別情報のうち一部の識別情報が示唆されることを特徴とする遊技機。

【0206】

(ヘ)複数の識別情報が配列された複数のリールと、前記リールの前側に配置され、回動が停止したリールにおける一部の識別情報を透過可能な透過部と、役抽選を行う役抽選手段と、示唆演出を制御する示唆演出制御手段と、停止位置に停止した識別情報のうち1又は複数の識別情報を強調する強調演出の実行を制御する強調演出制御手段と、を備え、前記示唆演出では、前記透過部で透過される各リールにおける識別情報の停止位置に停止される識別情報のうち一部の識別情報が示唆され、各リールにおける識別情報の停止位置には、特定停止位置と、非特定停止位置と、が含まれ、各リールの停止位置の組み合わせのうち、前記特定停止位置のみで構成される停止位置の組み合わせを有効ラインとし、前

10

20

30

40

50

記特定停止位置及び前記非特定停止位置を含んで構成される停止位置の組み合わせを特定無効ラインとするとき、前記役抽選の抽選結果が特定の抽選結果となった際、1の特定無効ラインを構成する全ての停止位置に前記示唆演出にて示唆された識別情報が停止する場合と、1の有効ラインを構成する全ての停止位置に前記示唆演出にて示唆された識別情報が停止する場合と、があり、前記強調演出制御手段は、前記示唆演出において識別情報が示唆されてから全てのリールの回動が停止した後、各リールの識別情報の停止位置に停止した識別情報のうち前記示唆演出にて示唆された識別情報を含む1又は複数の識別情報を強調する内容の前記強調演出を実行させることが可能であって、前記強調演出は、前記示唆演出にて示唆された識別情報が1の特定無効ラインを構成する全ての停止位置に停止した場合には、前記示唆演出にて示唆された識別情報が1の有効ラインを構成する全ての停止位置に停止した場合は異なる態様で実行される演出であり、前記透過部において実行される演出であり、1の特定無効ラインを構成する全ての停止位置に前記示唆演出にて示唆された識別情報が停止した場合と、1の有効ラインを構成する全ての停止位置に前記示唆演出にて示唆された識別情報が停止した場合は、異なる賞が付与されることを特徴とする遊技機。

10

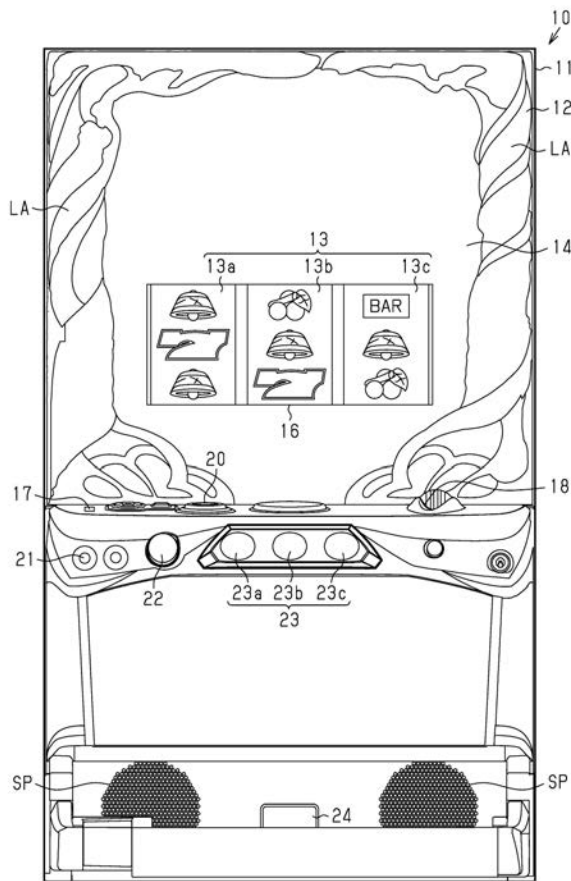
20

【符号の説明】

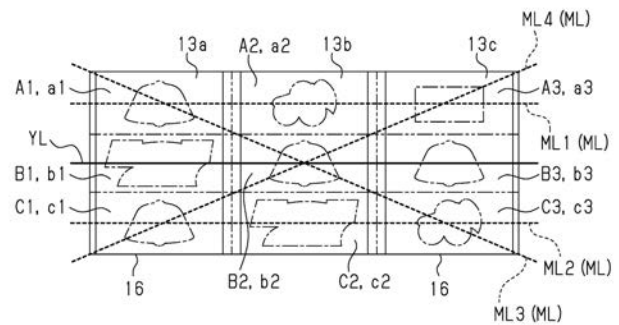
【0207】

10...スロットマシン、13a~13c...リール、14...演出表示装置、16...透過領域、20...MAXBETボタン、21...精算スイッチ、22...スタートレバー、23...ストップボタン、40...主制御基板、40a...主制御用CPU、40b...主制御用ROM、40c...主制御用RAM、41...副制御基板、41a...副制御用CPU、41b...副制御用ROM、41c...副制御用RAM、LA...装飾ランプ、SP...スピーカ。

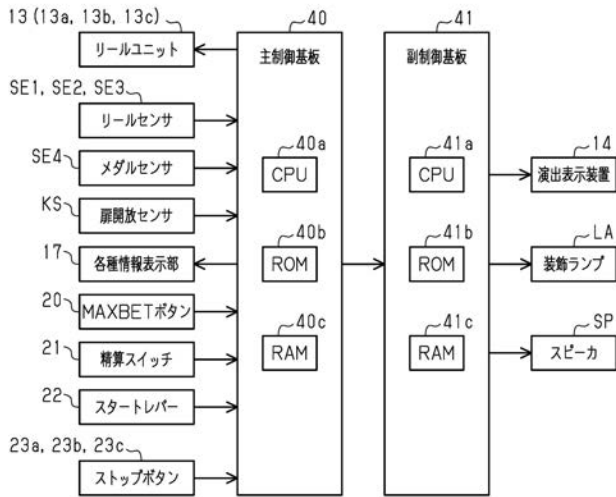
【図1】



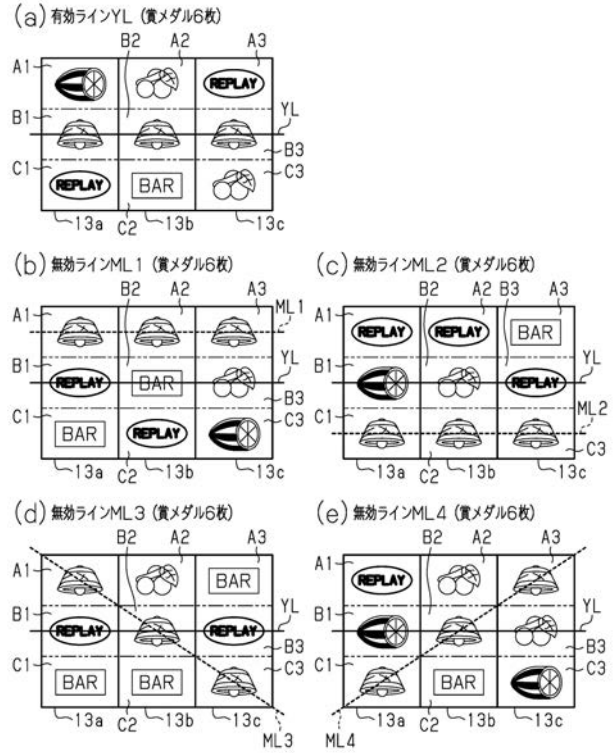
【図2】



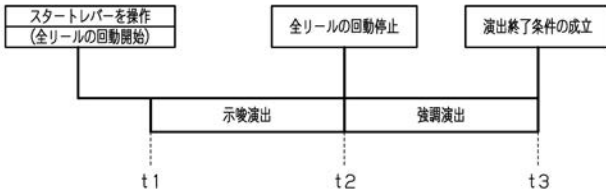
【 図 3 】



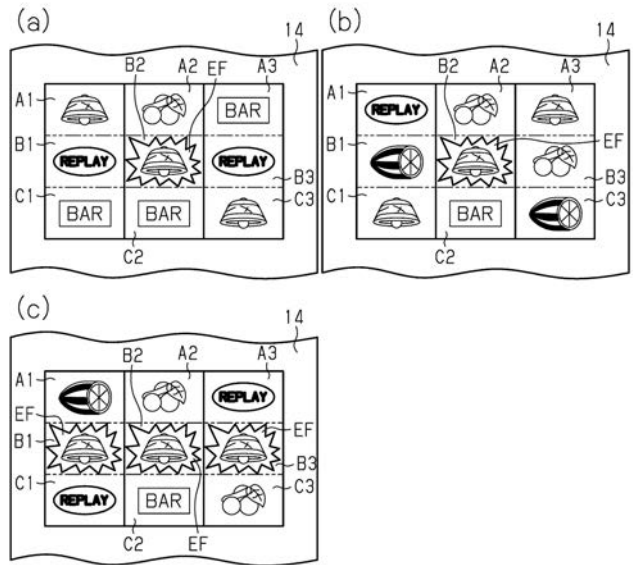
【 図 4 】



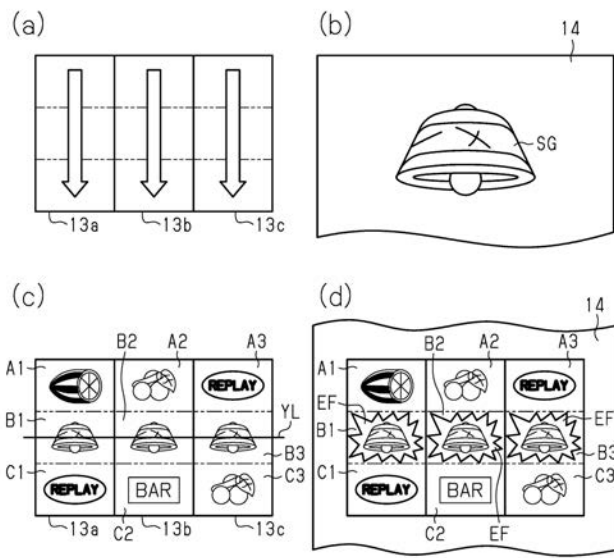
【 図 5 】



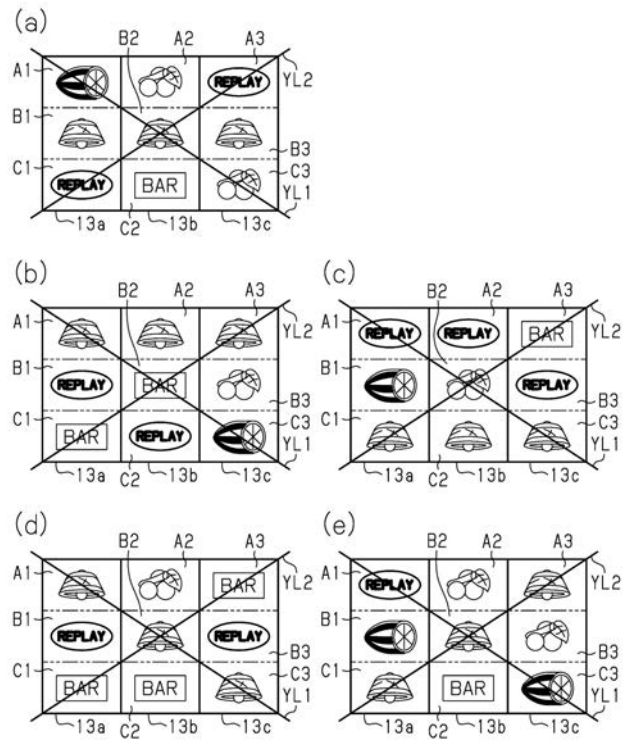
【 図 6 】



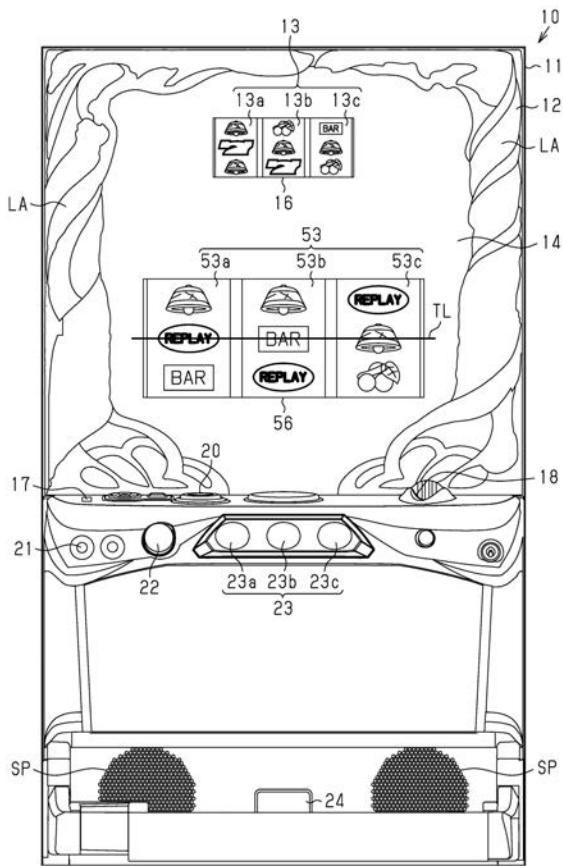
【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】



---

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AB12 AB16 BA02 BA22 BB02 BB24 BB62 BB78 BB93 CC01  
CC05 CC13 CC51 CC54 CD05 CD12 CD16 CD17 CD42 CE11