

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7025701号

(P7025701)

(45)発行日 令和4年2月25日(2022.2.25)

(24)登録日 令和4年2月16日(2022.2.16)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F 5/04 6 5 1

請求項の数 1 (全55頁)

(21)出願番号	特願2018-183457(P2018-183457)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	平成30年9月28日(2018.9.28)		株式会社三洋物産
(65)公開番号	特開2020-49087(P2020-49087A)		愛知県名古屋市中千種区今池3丁目9番2
(43)公開日	令和2年4月2日(2020.4.2)		1号
審査請求日	令和2年9月25日(2020.9.25)	(74)代理人	100099047
			弁理士 柴田 淳一
		(72)発明者	盛里 博文
			愛知県名古屋市中千種区今池3丁目9番2
			1号 株式会社 三洋物産 内
		(72)発明者	安藤 武志
			愛知県名古屋市中千種区今池3丁目9番2
			1号 株式会社 三洋物産 内
		(72)発明者	小林 豊
			愛知県名古屋市中千種区今池3丁目9番2
			1号 株式会社 三洋物産 内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数種の絵柄を循環表示させる複数の循環表示手段と、
 前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段と、
 役の抽選を行う抽選手段と、
 前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、
 前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成して
 停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段と
 を備えた遊技機において、
 遊技区間として、特定入賞を成立させるための操作方法を報知する指示機能が作動し得る
 有利区間と、前記指示機能が作動しない通常区間と、を有し、
 前記有利区間において遊技媒体が最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数を
 示す差枚数情報を記憶する差枚数情報記憶手段と、
 前記有利区間において前記差枚数情報記憶手段に記憶された差枚数情報を更新する差枚数
 情報更新手段と、
 前記有利区間において予め定めた上限回数の遊技が行われた場合、又は前記差枚数情報記
 憶手段に記憶された差枚数情報が予め定めた上限枚数に達した場合、前記有利区間を終了
 させて前記通常区間に移行させる通常区間移行手段と、
 所定条件を満たした場合に所定モードに移行させる所定モード移行手段と、
 前記役の抽選結果に基づいて前記所定モードの残り遊技回数又は残り枚数を増加させる所

定増加手段と

を備え、

前記差枚数情報記憶手段に記憶された差枚数情報が前記上限枚数より少ない第1枚数に達した場合、前記指示機能に関する特定処理を行う構成とし、

前記差枚数情報記憶手段に記憶された差枚数情報が前記第1枚数に達した場合、それ以降の遊技回において、前記所定増加手段による残り遊技回数又は残り枚数の増加を行わない構成とし、

再遊技入賞が成立した場合には、当該再遊技入賞が成立した遊技回において設定された賭数と同数の賭数で新たな遊技回を開始することが可能な構成であって、前記有利区間では、前記再遊技入賞が成立した遊技回であっても前記差枚数情報記憶手段に記憶された差枚数情報が前記上限枚数に達したか否かを判定することを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

複数のリールを回転させたあとに停止させる遊技機としては、例えばスロットマシンがある。スロットマシンでは、各リールの外周部に複数の図柄が付与されており、表示窓を通じて各リールに付与された図柄の一部が視認可能な構成となっている。そして、遊技者がメダルを投入することで有効ラインが設定され、その後、遊技者がスタートレバーを操作することでスロットマシンの内部にてビッグボーナス（以下、「BB」という）役や小役、再遊技といった役の抽選が行われるとともに各リールが回転を開始し、各リールが回転を開始した後にストップスイッチを操作することで各リールが順次停止して1回のゲームが終了する。そして、全てのリールが回転を停止した際に有効ライン上に当選した役と対応する図柄の組合せが停止すると入賞となり、メダルが払い出される特典や遊技状態が移行される特典等が遊技者に付与される（例えば特許文献1参照）。

20

【0003】

近年では、遊技者に有利な遊技状態として、BB入賞が成立すると移行するBB状態の他に、再遊技に当選する確率が通常遊技状態より高くなるとともに、所定の役に当選した場合に所定の入賞を成立させるためのストップスイッチの操作順序を報知するアシストリプレイタイム（以下、「ART」という）状態を備えたものもある。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2002-355364号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記例示したような遊技機においては、さらなる遊技興趣の向上が求められている。

40

【0006】

なお、以上の問題は、上記例示したようなスロットマシンに限らず、複数種の絵柄を循環表示させ、その後の停止操作手段の操作に基づいて循環表示を終了させる他の遊技機にも該当する問題である。

【0007】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

請求項1記載の発明は、複数種の絵柄を循環表示させる複数の循環表示手段と、前記絵柄

50

の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段と、役の抽選を行う抽選手段と、前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備えた遊技機において、遊技区間として、特定入賞を成立させるための操作方法を報知する指示機能が作動し得る有利区間と、前記指示機能が作動しない通常区間と、を有し、前記有利区間において遊技媒体が最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数を示す差枚数情報を記憶する差枚数情報記憶手段と、前記有利区間において前記差枚数情報記憶手段に記憶された差枚数情報を更新する差枚数情報更新手段と、前記有利区間において予め定めた上限回数の遊技が行われた場合、又は前記差枚数情報記憶手段に記憶された差枚数情報が予め定めた上限枚数に達した場合、前記有利区間を終了させて前記通常区間に移行させる通常区間移行手段と、所定条件を満たした場合に所定モードに移行させる所定モード移行手段と、前記役の抽選結果に基づいて前記所定モードの残り遊技回数又は残り枚数を増加させる所定増加手段とを備え、前記差枚数情報記憶手段に記憶された差枚数情報が前記上限枚数より少ない第1枚数に達した場合、前記指示機能に関する特定処理を行う構成とし、前記差枚数情報記憶手段に記憶された差枚数情報が前記第1枚数に達した場合、それ以降の遊技回において、前記所定増加手段による残り遊技回数又は残り枚数の増加を行わない構成とし、再遊技入賞が成立した場合には、当該再遊技入賞が成立した遊技回において設定された賭数と同数の賭数で新たな遊技回を開始することが可能な構成であって、前記有利区間では、前記再遊技入賞が成立した遊技回であっても前記差枚数情報記憶手段に記憶された差枚数情報が前記上限枚数に達したか否かを判定することを特徴とする。

10

20

【発明の効果】

【0009】

遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図。

【図2】前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図3】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図4】前面扉の背面図。

30

【図5】筐体の正面図。

【図6】各リールの図柄配列を示す図。

【図7】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。

【図8】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。

【図9】スロットマシンのブロック図。

【図10】タイマ割込み処理を示すフローチャート。

【図11】通常処理を示すフローチャート。

【図12】抽選処理を示すフローチャート。

【図13】抽選テーブルの一例を示す図。

【図14】リール制御処理を示すフローチャート。

40

【図15】ストップスイッチの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図。

【図16】通常区間における区間抽選処理を示すフローチャート。

【図17】通常区間における遊技区間処理を示すフローチャート。

【図18】チャレンジモードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。

【図19】チャレンジモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。

【図20】終了判定処理を示すフローチャート。

【図21】報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。

【図22】報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。

【図23】完走モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。

【図24】完走モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。

50

【図 25】演出指示処理を示すフローチャート。

【図 26】ED 中報知処理を示すフローチャート。

【図 27】ED 終了判定処理を示すフローチャート。

【図 28】ED 終了処理を示すフローチャート。

【図 29】客待ち処理を示すフローチャート。

【図 30】第 2 の実施の形態における ED 中報知処理を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0011】

(第 1 の実施の形態)

【0012】

以下、遊技機的一种である回胴式遊技機、具体的にはスロットマシンに適用した場合の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はスロットマシン 10 の正面図、図 2 はスロットマシン 10 の前面扉 12 を閉じた状態の斜視図、図 3 はスロットマシン 10 の前面扉 12 を開いた状態の斜視図、図 4 は前面扉 12 の背面図、図 5 は筐体 11 の正面図である。

【0013】

図 1 ～図 5 に示すように、スロットマシン 10 は、その外殻を形成する筐体 11 を備えている。筐体 11 は、全体として前面を開放した箱状に形成されており、遊技ホールへの設置の際にいわゆる島設備に対し釘を打ち付ける等して取り付けられる。

【0014】

筐体 11 の前面側には、前面扉 12 が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体 11 には、その正面から見て左側部に上下一対の支軸 13 a, 13 b が設けられており、前面扉 12 には、各支軸 13 a, 13 b と対応する位置に軸受部 14 a, 14 b が設けられている。そして、各軸受部 14 a, 14 b に各支軸 13 a, 13 b が挿入された状態では、前面扉 12 が筐体 11 に対して両支軸 13 a, 13 b を結ぶ上下方向へ延びる開閉軸線を中心として回動可能に支持され、前面扉 12 の回動によって筐体 11 の前面開放側を開放したり閉鎖したりすることができるようになっている。また、前面扉 12 は、その裏面に設けられた施錠装置 20 によって開放不能な施錠状態とされる。前面扉 12 の右端側上部には、施錠装置 20 と一体化されたキーシリンダ 21 が設けられており、キーシリンダ 21 に対する所定のキー操作によって前記施錠状態が解除されるように構成されている。

【0015】

前面扉 12 の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル 25 が設けられている。遊技パネル 25 には、縦長の 3 つの表示窓 26 L, 26 M, 26 R が横並びに形成されており、各表示窓 26 L, 26 M, 26 R を通じてスロットマシン 10 の内部が視認可能な状態となっている。なお、各表示窓 26 L, 26 M, 26 R を 1 つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

【0016】

図 3 に示すように、筐体 11 は仕切り板 30 によりその内部が上下 2 分割されており、仕切り板 30 の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット 31 が取り付けられている。リールユニット 31 は、円筒状（円環状）にそれぞれ形成された左リール 32 L, 中リール 32 M, 右リール 32 R を備えている。各リール 32 L, 32 M, 32 R は、その中心軸線が当該リールの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール 32 L, 32 M, 32 R の回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール 32 L, 32 M, 32 R が各表示窓 26 L, 26 M, 26 R と 1 対 1 で対応している。したがって、各リール 32 L, 32 M, 32 R の表面の一部はそれぞれ対応する表示窓 26 L, 26 M, 26 R を通じて視認可能な状態となっている。また、リール 32 L, 32 M, 32 R が正回転すると、各表示窓 26 L, 26 M, 26 R を通じてリール 32 L, 32 M, 32 R の表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

【0017】

ここで、リールユニット 31 の構成を簡単に説明する。

10

20

30

40

50

【0018】

各リール32L, 32M, 32Rは、それぞれがステッピングモータに連結されており、各ステッピングモータの駆動により各リール32L, 32M, 32Rが個別に、すなわちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。ステッピングモータは、例えば500パルスの駆動信号（以下、励磁パルスともいう。）を与えることにより1回転されるように設定されており、この励磁パルスによってステッピングモータの回転位置、すなわちリールの回転位置が制御される。また、リールユニット31には、リールが1回転したことを検出するためのリールインデックスセンサが各リール32L, 32M, 32Rに設置されている。そして、リールインデックスセンサからは、リールが1回転したことを検出した場合、その検出の都度、後述する主制御装置101に検出信号が出力されるようになっている。このため主制御装置101は、リールインデックスセンサの検出信号と、当該検出信号が入力されるまでに出力した励磁パルス数とに基づいて、各リール32L, 32M, 32Rの角度位置を1回転毎に確認するとともに補正することができる。

10

【0019】

各リール32L, 32M, 32Rの外周面には、その長辺方向（周回方向）に、識別情報としての図柄が複数個描かれている。より具体的には、20個の図柄が等間隔に描かれている。このため、所定の位置においてある図柄を次の図柄へ切り替えるには、25パルス（ $=500 \text{ パルス} \div 20 \text{ 図柄}$ ）の励磁パルスの出力を要する。また、主制御装置101は、リールインデックスセンサの検出信号が入力されてから出力した励磁パルス数により、表示窓26L, 26M, 26Rから視認可能な状態となっている図柄を把握したり、表示窓26L, 26M, 26Rから視認可能な位置に所定の図柄を停止させたりする制御を行うことができる。

20

【0020】

次に、各リール32L, 32M, 32Rに描かれている図柄について説明する。

【0021】

図6には、左リール32L, 中リール32M, 右リール32Rの図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール32L, 32M, 32Rには、それぞれ20個の図柄が一列に配置されている。また、各リール32L, 32M, 32Rに対応して番号が1~20まで付されているが、これら番号は主制御装置101が表示窓26L, 26M, 26Rから視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール32L, 32M, 32Rに実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

30

【0022】

図柄としては、「チェリー」図柄（例えば、左リール32Lの20番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール32Lの19番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール32Lの18番目）、「黒7」図柄（例えば、左リール32Lの17番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール32Lの16番目）、「星」図柄（例えば、左リール32Lの15番目）、「黒BAR」図柄（例えば、左リール32Lの12番目）、「白7」図柄（例えば、左リール32Lの7番目）、「白BAR」図柄（例えば、左リール32Lの2番目）の9種類がある。そして、図6に示すように、各リール32L, 32M, 32Rにおいて各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

40

【0023】

各表示窓26L, 26M, 26Rは、対応するリールに付された20個の図柄のうち図柄全体を視認可能となる図柄が3個となるように形成されている。このため、各リール32L, 32M, 32Rがすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が表示窓26L, 26M, 26Rを介して視認可能な状態となる。

【0024】

本スロットマシン10では、これら9個の図柄が視認可能となる各位置を結ぶようにして、横方向へ平行に3本、斜め方向へたすき掛けに2本、計5本の組合せラインが設定されている。より詳しくは、図7(a)に示すように、横方向の組合せラインとして、各リー

50

ル 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の上段図柄を結んだ上ライン L 1 と、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の中段図柄を結んだ中ライン L 2 と、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の下段図柄を結んだ下ライン L 3 と、が設定されている。また、斜め方向の組合せラインとして、左リール 3 2 L の上段図柄, 中リール 3 2 M の中段図柄, 右リール 3 2 R の下段図柄を結んだ右下がりライン L 4 と、左リール 3 2 L の下段図柄, 中リール 3 2 M の中段図柄, 右リール 3 2 R の上段図柄を結んだ右上がりライン L 5 と、が設定されている。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。

【0025】

本スロットマシン 10 では、図 7 (b) に示すように、中ライン L 2 のみが有効ラインとして設定される。上ライン L 1, 下ライン L 3, 右下がりライン L 4, 右上がりライン L 5 の 4 本の組合せラインについては、有効ラインとされることがない。

【0026】

図 8 は、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典と、の対応関係を示す図である。

【0027】

メダル払出が行われる小役入賞としては、チェリー入賞、スイカ入賞、ベル入賞、第 1 小役入賞～第 7 小役入賞がある。

【0028】

左リール 3 2 L の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には、チェリー入賞として 3 枚のメダル払出が行われる。すなわち、チェリー入賞の場合には、中リール 3 2 M と右リール 3 2 R について、有効ライン上に停止する図柄がどのような図柄であっても良い。換言すれば、左リール 3 2 L の「チェリー」図柄と、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の任意の図柄との組合せが有効ライン上に停止した場合には、チェリー入賞が成立するともいえる。各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、スイカ入賞として 3 枚のメダル払出が行われる。各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「ベル」図柄が有効ライン上に停止した場合には、ベル入賞として 9 枚のメダル払出が行われる。

【0029】

左リール 3 2 L の「白 7」図柄と、中リール 3 2 M の「星」図柄又は「チェリー」図柄と、右リール 3 2 R の「白 BAR」図柄又は「星」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第 1 小役入賞として 3 枚のメダル払出が行われる。左リール 3 2 L の「黒 7」図柄又は「黒 BAR」図柄と、中リール 3 2 M の「星」図柄又は「チェリー」図柄と、右リール 3 2 R の「白 BAR」図柄又は「星」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第 2 小役入賞として 3 枚のメダル払出が行われる。左リール 3 2 L の「白 BAR」図柄と、中リール 3 2 M の「星」図柄又は「チェリー」図柄と、右リール 3 2 R の「白 BAR」図柄又は「星」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第 3 小役入賞として 3 枚のメダル払出が行われる。左リール 3 2 L の「白 7」図柄, 「黒 7」図柄, 「白 BAR」図柄, 「黒 BAR」図柄のいずれかと、中リール 3 2 M の「星」図柄又は「チェリー」図柄と、右リール 3 2 R の「白 BAR」図柄又は「星」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第 4 小役入賞として 3 枚のメダル払出が行われる。

【0030】

左リール 3 2 L の「ベル」図柄と、中リール 3 2 M の「星」図柄又は「チェリー」図柄と、右リール 3 2 R の「白 BAR」図柄又は「星」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第 5 小役入賞として 1 枚のメダル払出が行われる。左リール 3 2 L の「白 7」図柄, 「黒 7」図柄, 「白 BAR」図柄, 「黒 BAR」図柄のいずれかと、中リール 3 2 M の「リプレイ」図柄と、右リール 3 2 R の「白 BAR」図柄又は「星」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第 6 小役入賞として 1 枚のメダル払出が行われる。左リール 3 2 L の「白 7」図柄, 「黒 7」図柄, 「白 BAR」図柄, 「黒 BAR」図柄のいずれかと

10

20

30

40

50

、中リール３２Ｍの「ベル」図柄と、右リール３２Ｒの「白ＢＡＲ」図柄又は「星」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第７小役入賞として１枚のメダル払出が行われる。

【００３１】

メダルを投入することなく次ゲームの遊技を行うことが可能な再遊技の特典が付与される入賞としては、再遊技入賞がある。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、再遊技入賞となる。

【００３２】

なお以下では、各入賞と対応する図柄の組合せを入賞図柄の組合せともいう。例えば、スイカ図柄の組合せとは、スイカ入賞となる図柄の組合せ、すなわち「スイカ」図柄，「スイカ」図柄，「スイカ」図柄の組合せである。また、各入賞と対応する各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄を入賞図柄ともいう。例えば、第１小役図柄とは、左リール３２Ｌにおいては「白７」図柄であり、中リール３２Ｍにおいては「星」図柄及び「チェリー」図柄であり、右リール３２Ｒにおいては「白ＢＡＲ」図柄及び「星」図柄である。

【００３３】

遊技パネル２５の下方左側には、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転を開始させるために操作されるスタートレバー４１が設けられている。スタートレバー４１はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを回転開始、すなわち図柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段又は始動操作手段を構成する。所定数のメダルが投入されている状態でスタートレバー４１を操作された場合、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転を開始するようになっている。

【００３４】

スタートレバー４１の右側には、回転している各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒを個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ４２～４４が設けられている。各ストップスイッチ４２～４４は、停止対象となるリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに対応する表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの直下にそれぞれ配置されている。すなわち、左ストップスイッチ４２が操作された場合には左リール３２Ｌの回転が停止し、中ストップスイッチ４３が操作された場合には中リール３２Ｍの回転が停止し、右ストップスイッチ４４が操作された場合には右リール３２Ｒの回転が停止する。ストップスイッチ４２～４４はリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転に基づく図柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。

【００３５】

表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒの下方右側には、メダルを投入するためのメダル投入口４５が設けられている。メダル投入口４５は遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口４５が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴う点に着目すれば、遊技媒体を直接入力する直接入力手段を構成するものともいえる。

【００３６】

メダル投入口４５から投入されたメダルは、前面扉１２の背面に設けられた通路切替手段としてのセレクト４６によって貯留用通路４７か排出用通路４８のいずれかへ導かれる。より詳しくは、セレクト４６にはメダル通路切替ソレノイド４６ａが設けられており、そのメダル通路切替ソレノイド４６ａの非励磁時にはメダルが排出用通路４８側に導かれ、前記メダル通路切替ソレノイド４６ａの励磁時にはメダルが貯留用通路４７側に導かれるようになっている。貯留用通路４７に導かれたメダルは、筐体１１の内部に収納されたホッパ装置５１へと導かれる。一方、排出用通路４８に導かれたメダルは、前面扉１２の前面下部に設けられたメダル排出口４９からメダル受け皿５０へと導かれ、遊技者に返還される。

【００３７】

ホッパ装置５１は、メダルを貯留する貯留タンク５２と、メダルを遊技者に払い出す払出装置５３とより構成されている。払出装置５３は、図示しないメダル払出用回転板を回転させることにより、排出用通路４８に設けられた開口４８ａへメダルを排出し、排出用通

10

20

30

40

50

路 4 8 を介してメダル受け皿 5 0 へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置 5 1 の右方には、貯留タンク 5 2 内に所定量以上のメダルが貯留されることを回避するための予備タンク 5 4 が設けられている。ホッパ装置 5 1 の貯留タンク 5 2 内部には、この貯留タンク 5 2 から予備タンク 5 4 へとメダルを排出する誘導プレート 5 2 a が設けられている。したがって、誘導プレート 5 2 a が設けられた高さ以上にメダルが貯留された場合、かかるメダルが予備タンク 5 4 に貯留されることとなる。

【 0 0 3 8 】

メダル投入口 4 5 の下方には、ボタン状の返却スイッチ 5 5 が設けられている。メダル投入口 4 5 に投入されたメダルがセレクト 4 6 内に詰まった状況下で返却スイッチ 5 5 を操作された場合、セレクト 4 6 が機械的に連動して動作され、当該セレクト 4 6 内に詰まったメダルがメダル排出口 4 9 から返却されるようになっている。

10

【 0 0 3 9 】

表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R の下方左側には、遊技媒体としてのクレジットされた仮想メダルを一度に 3 枚投入するための第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 が設けられている。また、第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 の左方には、第 2 クレジット投入スイッチ 5 7 と、第 3 クレジット投入スイッチ 5 8 とが設けられている。第 2 クレジット投入スイッチ 5 7 は仮想メダルを一度に 2 枚投入するためのものであり、第 3 クレジット投入スイッチ 5 8 は仮想メダルを 1 枚投入するためのものである。各クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 は前記メダル投入口 4 5 とともに遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口 4 5 が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し、各クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 は貯留記憶に基づく仮想メダルの投入という動作を伴うに過ぎない点に着目すれば、遊技媒体を間接入力する間接入力手段を構成するものともいえる。

20

【 0 0 4 0 】

スタートレバー 4 1 の左方には、精算スイッチ 5 9 が設けられている。すなわち、本スロットマシン 1 0 では、所定の最大値（メダル 5 0 枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の払出メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮想メダルが貯留記憶されている状況下で精算スイッチ 5 9 を操作された場合、仮想メダルが現実のメダルとしてメダル排出口 4 9 から払い出されるようになっている。この場合、クレジットされた仮想メダルを現実のメダルとして払い出すという機能に着目すれば、精算スイッチ 5 9 は貯留記憶された遊技媒体を実際に払い出すための精算操作手段を構成するものともいえる。

30

【 0 0 4 1 】

遊技パネル 2 5 の表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R 下方には、クレジットされている仮想メダル数を表示するクレジット表示部 6 0 と、残払出枚数表示部 6 1 と、入賞時に払い出したメダルの枚数を表示する払出枚数表示部 6 2 とがそれぞれ設けられている。これら表示部 6 0 ~ 6 2 は 7 セグメント表示器によって構成されているが、液晶表示器等によって代替することは当然可能である。

【 0 0 4 2 】

前面扉 1 2 の上部には、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりする上部ランプ 6 3 と、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり、遊技者に遊技状態を報知したりする左右一対のスピーカ 6 4 と、遊技者に各種情報を与える補助表示部 6 5 とが設けられている。補助表示部 6 5 は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R による遊技を主表示部によるものと考えられることから、本実施形態では補助表示部 6 5 と称している。補助表示部 6 5 の背面には、上部ランプ 6 3 やスピーカ 6 4 、補助表示部 6 5 を駆動させるための表示制御装置 8 1 が設けられている。

40

【 0 0 4 3 】

筐体 1 1 の内部においてホッパ装置 5 1 の左方には、電源ボックス 7 0 が設けられている。電源ボックス 7 0 は、その内部に電源装置 9 1 を収容するとともに、電源スイッチ 7 1 やリセットスイッチ 7 2 、設定キー挿入孔 7 3 などを備えている。電源スイッチ 7 1 は、

50

主制御装置 101 を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセットスイッチ 72 は、スロットマシン 10 のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔 73 は、ホール管理者などがメダルの出玉調整を行うためのものである。すなわち、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔 73 へ挿入して ON 操作することにより、スロットマシン 10 の当選確率を設定できるようになっている。なお、リセットスイッチ 72 は、エラー状態をリセットする場合の他に、スロットマシン 10 の当選確率を変更する場合にも操作される。

【0044】

リールユニット 31 の上方には、遊技を統括管理する主制御装置 101 が筐体 11 に取り付けられている。

【0045】

次に、本スロットマシン 10 の電氣的構成について、図 9 のブロック図に基づいて説明する。

【0046】

主制御装置 101 には、演算処理手段である CPU 102 を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。CPU 102 には、電源装置 91 の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路 103 や、入出力ポート 104 などが内部バスを介して接続されている。かかる主制御装置 101 は、スロットマシン 10 に内蔵されるメイン基盤としての機能を果たすものである。

【0047】

主制御装置 101 の入力側には、リールユニット 31（より詳しくは各リール 32L、32M、32R が 1 回転したことを個別に検出するリールインデックスセンサ）、スタートレバー 41 の操作を検出するスタート検出センサ 41a、各ストップスイッチ 42～44 の操作を個別に検出するストップ検出センサ 42a～44a、メダル投入口 45 から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ 45a、ホッパ装置 51 から払い出されるメダルを検出する払出検出センサ 51a、各クレジット投入スイッチ 56～58 の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ 56a～58a、精算スイッチ 59 の操作を検出する精算検出センサ 59a、リセットスイッチ 72 の操作を検出するリセット検出センサ 72a、設定キー挿入孔 73 に設定キーが挿入されて ON 操作されたことを検出する設定キー検出センサ 73a 等の各種センサが接続されており、これら各種センサからの信号は入出力ポート 104 を介して CPU 102 へ出力されるようになっている。

【0048】

また、主制御装置 101 の入力側には、入出力ポート 104 を介して電源装置 91 が接続されている。電源装置 91 には、主制御装置 101 を始めとしてスロットマシン 10 の各電子機器に駆動電力を供給する電源部 91a や、停電監視回路 91b などが搭載されている。

【0049】

停電監視回路 91b は電源の遮断状態を監視し、停電時はもとより、電源スイッチ 71 による電源遮断時に停電信号を生成するためのものである。そのため停電監視回路 91b は、電源部 91a から出力されるこの例では直流 12 ボルトの安定化駆動電圧を監視し、この駆動電圧が例えば 10 ボルト未満まで低下したとき電源が遮断されたものと判断して停電信号が出力されるように構成されている。停電信号は CPU 102 と入出力ポート 104 のそれぞれに供給され、CPU 102 ではこの停電信号を認識することにより後述する停電処理が実行される。また、この停電信号は表示制御装置 81 にも供給されるように構成されている。

【0050】

電源部 91a は、出力電圧が 10 ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置 101 などの制御系において駆動電圧として使用される 5 ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、主制御装置 101 による停電処理を実行するに十分な時間が確保されている。

10

20

30

40

50

【0051】

主制御装置101の出力側には、リールユニット31（より詳しくは各リール32L、32M、32Rを回転させるためのステッピングモータ）、セクタ46に設けられたメダル通路切替ソレノイド46a、ホッパ装置51、クレジット表示部60、残払出枚数表示部61、払出枚数表示部62、表示制御装置81、図示しないホール管理装置などに情報を送信できる外部集中端子板121等が入出力ポート104を介して接続されている。

【0052】

表示制御装置81は、上部ランプ63やスピーカ64、補助表示部65を駆動させるための制御装置であり、これらを駆動させるためのCPU、ROM、RAM等が一体化された基板を備えている。そして、主制御装置101からの信号を受け取った上で、表示制御装置81が独自に上部ランプ63、スピーカ64及び補助表示部65を駆動制御する。したがって、表示制御装置81は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置101との関係では補助的な制御を実行するサブ基盤となっている。なお、各種表示部60～62も表示制御装置81が駆動制御する構成としてもよい。

【0053】

上述したCPU102には、このCPU102によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM105と、このROM105に記憶されている制御プログラムを実行するにあたって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するためのRAM106の他に、図示はしないが周知のように割込み回路を始めとしてタイマ回路、データ送受信回路などスロットマシン10において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ROM105とRAM106によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図10～図29のフローチャートに示される各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述したROM105に記憶されている。

【0054】

RAM106は、スロットマシン10の電源が遮断された後においても電源装置91からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっている。RAM106には、各種のデータを一時的に記憶するためのメモリや、役の抽選結果を記憶するための当選フラグ格納エリア106a、各リール32L、32M、32Rの停止制御を行う場合に用いる停止情報を記憶するための停止情報格納エリア106b、遊技状態を記憶するための状態情報格納エリア106c、遊技区間を記憶するための区間情報格納エリア106d等の他に、バックアップエリアが設けられている。

【0055】

バックアップエリアは、停電等の発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時（電源スイッチ71の操作による電源遮断をも含む。以下同様）のスタックポインタの値を記憶しておくためのエリアであり、停電解消時（電源スイッチ71の操作による電源投入をも含む。以下同様）には、バックアップエリアの情報に基づいてスロットマシン10の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリアへの書き込みは停電処理（図10参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリアに書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理において実行される。

【0056】

また、CPU102のNMI端子（ノンマスクابل割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路91bからの停電信号が入力されるように構成されている。そして、電源遮断時には、停電フラグ生成処理としてのNMI割込み処理が即座に実行されるようになっている。

【0057】

続いて、主制御装置101のCPU102により実行される各制御処理について説明する。かかるCPU102の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では1.49msec周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI端子への停電信号の入力に伴い起動されるNMI割込み処理とがある。以下で

10

20

30

40

50

は、これら各処理のうち遊技の進行に関わる処理、すなわちタイマ割込み処理と、メイン処理にて行われる通常処理とを図10～図29のフローチャートを参照しながら説明する。

【0058】

図10は、主制御装置101で定期的に行われるタイマ割込み処理のフローチャートであり、主制御装置101のCPU102により例えば1.49msecごとにタイマ割込みが発生する。

【0059】

まず、ステップS101に示すレジスタ退避処理では、後述する通常処理で使用しているCPU102内の全レジスタの値をRAM106のバックアップエリアに退避させる。ステップS102では停電フラグがセットされているか否かを確認し、停電フラグがセットされているときにはステップS103に進み、停電処理を実行する。

【0060】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【0061】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置91の停電監視回路91bから停電信号が出力され、当該停電信号がNMI端子を介して主制御装置101に入力される。主制御装置101は、停電信号が入力された場合、即座にNMI割込み処理を実行し、停電フラグをRAM106に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【0062】

停電処理では、まずコマンドの送信が終了しているか否かを判定し、送信が終了していない場合には本処理を終了してタイマ割込み処理に復帰し、コマンドの送信を終了させる。コマンドの送信が終了している場合には、CPU102のスタックポインタの値をRAM106のバックアップエリアに保存する。その後、入出力ポート104における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時にRAM106のデータが正常か否かを判定するためのRAM判定値を算出してバックアップエリアに保存することにより、それ以後のRAMアクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、RAM106への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合にはメイン処理に移行する。

【0063】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップS102にて停電フラグがセットされていない場合には、ステップS104以降の各種処理を行う。

【0064】

すなわち、ステップS104では、誤動作の発生を監視するためのウォッチドッグタイマの値を初期化するウォッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップS105では、CPU102自身に対して次のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップS106では、各リール32L, 32M, 32Rを回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。ステップS107では、入出力ポート104に接続されたストップ検出センサ42a～44a, 投入メダル検出センサ45a, 払出検出センサ51a等の各種センサ(図9参照)の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップS108では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ減算処理を行う。ステップS109では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板121へ出力するカウンタ処理を行う。

【0065】

10

20

30

40

50

ステップS110では、後述する抽選結果コマンド等の各種コマンドを表示制御装置81へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップS111では、クレジット表示部60、残払出枚数表示部61及び払出枚数表示部62にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップS112では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部60～62に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップS113では、入出力ポート104からI/O装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップS114では、先のステップS101にてバックアップエリアに退避させた各レジスタの値をそれぞれCPU102内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップS115にて次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。

10

【0066】

次に、遊技に関わる主要な制御を行う通常処理について図11のフローチャートに基づき説明する。

【0067】

まずステップS201では、次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。ステップS202では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示制御装置81等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置81等の初期化が終了した場合には、ステップS203～ステップS213に示す遊技管理処理を行う。

【0068】

遊技管理処理として、ステップS203では、RAM106に格納された各種遊技情報等のデータ（例えば前回の遊技で用いた乱数値等）をクリアする。その後、ステップS204では開始待ち処理を行う。

20

【0069】

開始待ち処理では、前回の遊技で再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。なお、自動投入処理では、クレジット表示部60に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技で再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。再遊技入賞が成立していなかった場合には、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップS107にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するセンサ異常確認処理を行い、異常が発生している場合にはスロットマシン10をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ72が操作されるまで維持される。センサの読み込み結果が正常である場合には精算スイッチ59が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ59が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ59が操作されていない場合には、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入又はクレジット投入スイッチ56～58の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、ベット数の変更等を行うメダル投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。また、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入とクレジット投入スイッチ56～58の操作のいずれもなされていない場合には、遊技が行われていない状態での経過時間を把握する客待ち処理を行った後に開始待ち処理を終了する。

30

40

【0070】

開始待ち処理の終了後、ステップS205ではメダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定する。本スロットマシン10では、規定数として「3」が設定されている。ベット数が規定数に達していない場合には、ステップS204の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。ベット数が規定数に達している場合には、ステップS206にてスタートレバー41が操作されたか否かを判定する。スタート

50

レバー 4 1 が操作されていない場合には、ステップ S 2 0 4 の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。

【 0 0 7 1 】

一方、スタートレバー 4 1 が操作された場合には、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー 4 1 が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 0 7 にて中ライン L 2 を有効ラインと設定する有効ライン設定処理を行うとともに、ステップ S 2 0 8 にてメダル通路切替ソレノイド 4 6 a を非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップ S 2 0 9 の抽選処理、ステップ S 2 1 0 のリール制御処理、ステップ S 2 1 1 のメダル払出処理、ステップ S 2 1 2 の遊技区間処理、ステップ S 2 1 3 の演出指示処理を順に実行し、ステップ S 2 0 3 に戻る。

10

【 0 0 7 2 】

次に、ステップ S 2 0 9 の抽選処理について、図 1 2 のフローチャートに基づき説明する。

【 0 0 7 3 】

ステップ S 3 0 1 では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン 1 0 では、スタートレバー 4 1 が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは 0 ~ 6 5 5 3 5 の乱数を生成しており、CPU 1 0 2 は、スタートレバー 4 1 の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値を RAM 1 0 6 に格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー 4 1 が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン 1 0 のハード回路は、スタートレバー 4 1 が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

20

【 0 0 7 4 】

乱数を取得した後、ステップ S 3 0 2 では、役の当否判定を行うための抽選テーブルを選択する。本スロットマシン 1 0 では、「設定 1」から「設定 6」まで 6 段階の当選確率が予め用意されており、設定キー挿入孔に設定キーを挿入して ON 操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定することができる。ステップ S 3 0 2 では、設定状態が「設定 1」のときにメダル払出の期待値が最も低い抽選テーブルを選択し、「設定 6」のときにメダル払出の期待値が最も高い抽選テーブルを選択する。

30

【 0 0 7 5 】

抽選テーブルについて、簡単に説明する。図 1 3 は、「設定 3」の場合に選択される抽選テーブルである。抽選テーブルには、インデックス値 I V が設定されており、各インデックス値 I V には、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられるとともにポイント値 P V が設定されている。

【 0 0 7 6 】

抽選テーブルを選択した後、ステップ S 3 0 3 ではインデックス値 I V を 1 とし、続くステップ S 3 0 4 では役の当否を判定する際に用いる判定値 D V を設定する。かかる判定値設定処理では、現在の判定値 D V に、現在のインデックス値 I V と対応するポイント値 P V を加算して新たな判定値 D V を設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップ S 3 0 1 にて取得した乱数値を現在の判定値 D V とし、この乱数値に現在のインデックス値 I V である 1 と対応するポイント値 P V を加算して新たな判定値 D V とする。

40

【 0 0 7 7 】

その後、ステップ S 3 0 5 ではインデックス値 I V と対応する役の当否判定を行う。役の当否判定では判定値 D V が 6 5 5 3 5 を超えたか否かを判定する。6 5 5 3 5 を超えた場合には、ステップ S 3 0 6 に進み、そのときのインデックス値 I V と対応する当選フラグを RAM 1 0 6 の当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットする。例えば、I V = 5 のときに判定値 D V が 6 5 5 3 5 を超えた場合、ステップ S 3 0 6 では、ベル、第 3 小役、第 5 小役に当選したことを示す当選フラグを当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットする。

50

【0078】

ちなみに、当選フラグ格納エリア106aにセットされた当選フラグは、該当選フラグがセットされたゲームの終了後にリセットされる（通常処理のS203参照）。

【0079】

ステップS305にて判定値DVが65535を超えなかった場合には、インデックス値IVと対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはステップS307にてインデックス値IVを1加算し、続くステップS308ではインデックス値IVと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する。具体的には、1加算されたインデックス値IVが抽選テーブルに設定されたインデックス値IVの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップS304に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップS304では、先の役の当否判定に用いた判定値DV（すなわち現在の判定値DV）に現在のインデックス値IVと対応するポイント値PVを加算して新たな判定値DVとし、ステップS305では、当該判定値DVに基づいて役の当否判定を行う。ちなみに、図13に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、チェリーに当選となる確率（IV=1の際に当選となる確率）は約32.0分の1、スイカに当選となる確率（IV=2の際に当選となる確率）は約84.0分の1、ベルを含む複数の小役に当選となる確率（IV=3～14の際に当選となる確率）はそれぞれ約30.3分の1、第4小役及び第5小役に当選となる確率（IV=15の際に当選となる確率）は約1.19分の1、再遊技に当選となる確率（IV=16の際に当選となる確率）は約6.12分の1である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約4100分の1である。

【0080】

ステップS306にて当選フラグをセットした後、又はステップS308にて当否判定すべき判定対象がないと判定した場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。かかる場合には、ステップS309に進み、遊技区間の移行に関わる区間抽選処理を行う。ステップS310では、抽選結果コマンドをセットする。ここで、抽選結果コマンドとは、本抽選処理において行った各種結果、具体的には、役の当否判定の結果と、区間抽選処理における抽選結果と、を把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドである。但し、通常処理では、上記抽選結果コマンド等の各種コマンドをリングバッファにセットするのみであって、表示制御装置81に対してコマンドを送信しない。表示制御装置81へのコマンド送信は、先述したタイマ割込み処理のコマンド出力処理S110にて行われる。

【0081】

そして、ステップS311では、リール停止制御用の停止情報を設定する停止情報設定処理を行い、抽選処理を終了する。

【0082】

次に、ステップS210のリール制御処理について、図14のフローチャートに基づき説明する。

【0083】

リール制御処理では、先ずステップS401において各リール32L, 32M, 32Rの回転を開始させる回転開始処理を行う。

【0084】

回転開始処理では、前回の遊技でリールが回転を開始した時点から予め定めたウエイト時間（本実施の形態では約4.1秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウエイト時間が経過するまで待機する。ウエイト時間が経過した場合には、次の遊技のためのウエイト時間を再設定するとともに、RAM106に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットするモータ制御初期化処理を行う。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理のステップモータ制御処理S106にてステップモータの加速処理が開始され、各リール32L, 32M, 32Rが回転を開始する。このため、遊技者が規定数のメダルをベットしてスタートレバー41を操作したとしても、直ちに各

リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が回転を開始しない場合がある。その後、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が所定の回転速度で定速回転するまで待機し、回転開始処理を終了する。また、CPU 1 0 2 は、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転速度が定速となると、各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の図示しないランプを点灯表示することにより、停止指令を発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。

【0085】

回転開始処理に続き、ステップ S 4 0 2 では、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 のいずれかが操作されたか否かを判定する。いずれのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 も操作されていない場合には、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 のいずれかが操作されるまで待機する。ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 のいずれかが操作されたと判定した場合には、ステップ S 4 0 3 に進み、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する。停止指令が発生していない場合には、ステップ S 4 0 2 に戻り、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 のいずれかが操作されるまで待機する。停止指令が発生した場合には、ステップ S 4 0 4 にて停止指令コマンドをセットする。ここで、停止指令コマンドとは、いずれのストップスイッチが操作されて停止指令が発生したのかを把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。停止指令コマンドをセットした場合には、回転中のリールを停止させるべくステップ S 4 0 5 ~ ステップ S 4 1 1 に示す停止制御処理を行う。

【0086】

ステップ S 4 0 5 では、ストップスイッチの操作されたタイミングで基点位置（本実施の形態では下段）に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、基点位置に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップ S 4 0 6 では、停止情報格納エリア 1 0 6 b に格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。本スロットマシン 1 0 では、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を停止させる停止態様として、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを 1 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、2 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、3 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、4 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との 5 パターンの停止態様が用意されている。そこでステップ S 4 0 6 では、停止情報格納エリア 1 0 6 b に格納されている停止情報に基づいて、スベリ数として 0 ~ 4 のいずれかの値を算出する。その後、ステップ S 4 0 7 では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップ S 4 0 8 では今回停止させるべきリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップ S 4 0 9 にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。その後、ステップ S 4 1 0 では、全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止したか否かを判定する。全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止していない場合には、ステップ S 4 1 1 にて停止情報第 2 設定処理を行い、ステップ S 4 0 2 に戻る。

【0087】

ここで、停止情報第 2 設定処理とは、RAM 1 0 6 の停止情報格納エリア 1 0 6 b に格納された停止情報を、リールの停止後に変更する処理である。停止情報第 2 設定処理では、セットされている当選フラグと、停止しているリールの停止出目と、に基づいて停止情報を変更する。本スロットマシン 1 0 では、IV = 3 ~ 1 5 の際に当選となった場合すなわち複数種類の小役に当選となった場合（図 1 3 参照）に、停止指令を発生させたストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報第 2 設定処理を行う。

【0088】

図 1 5 は、IV = 3 ~ 1 5 の際にセットされる当選フラグと、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。例えば IV = 8 の際に当選したことを示す当選フラグ（押し順役 6）がセットされている場合には、左→右→

10

20

30

40

50

中の順でストップスイッチ４２～４４が操作された場合にベル入賞が成立するよう停止情報を設定し、中ストップスイッチ４３が最初に操作された場合と、左→中→右の順でストップスイッチ４２～４４が操作された場合と、に第６小役入賞が成立するよう停止情報を設定し、右ストップスイッチ４４が最初に操作された場合に第３小役入賞が成立するよう停止情報を設定する。

【００８９】

ここで、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの図柄配列について簡単に説明する。本スロットマシン１０では、リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒをストップスイッチ４２～４４の操作されたタイミングから最大４図柄分滑らせた後に停止させることができ、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの中段に有効ラインが設定される。このため、同種図柄同士の間隔が４図柄以下で配置されている場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず当選図柄となった際に当該当選図柄を有効ライン上に停止させることができる。各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒには、図６に示すように、「スイカ」図柄，「ベル」図柄及び「リプレイ」図柄が同種図柄同士の間隔が４図柄以下となるようにして配置されている。このため、上記各図柄が当選図柄となった場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作タイミングに関わらず有効ライン上に当選図柄を停止させることができる。一方、「チェリー」図柄，「黒７」図柄，「白７」図柄，「星」図柄，「黒ＢＡＲ」図柄及び「白ＢＡＲ」図柄に関しては、上記間隔以上に離れた区間が形成されるようにして配置されているため、有効ライン上に停止させるためには遊技者が図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作する必要がある。より具体的には、チェリー入賞，第１小役入賞，第２小役入賞，第３小役入賞のいずれかを成立させるべく停止情報が設定されている場合、遊技者は図柄を狙ってストップスイッチ４２～４４を操作する必要がある。

【００９０】

なお以下では、ＩＶ＝３～１５の際に当選となることを押し順役当選といい、このときにセットされる当選フラグを押し順役当選フラグともいう。

【００９１】

リール制御処理の説明に戻り、ステップＳ４１０にて全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが停止していると判定した場合には、ステップＳ４１２にて払出判定処理を行う。払出判定処理とは、当選図柄の組合せが有効ライン上に並んでいることを条件の１つとしてメダルの払出枚数を設定する処理である。払出判定処理では、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの下段に停止した停止図柄の図柄番号から有効ライン上に形成された図柄の組合せを導出し、有効ライン上で入賞が成立しているか否かを判定する。入賞が成立している場合には、さらに入賞成立役が当選フラグ格納エリア１０６ａにセットされている当選フラグと対応しているか否かを判定する。入賞成立役が当選フラグと対応している場合には、入賞成立役と、当該入賞成立役と対応する払出数と、をＲＡＭ１０６に設けられた払出情報格納エリアにセットする。一方、入賞成立役が当選フラグと対応していない場合には、スロットマシン１０をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ７２が操作されるまで維持される。払出判定処理が終了した場合には、ステップＳ４１３にて今回のゲームにおける入賞成立役を表示制御装置８１に把握させるべく入賞結果コマンドをセットし、リール制御処理を終了する。

【００９２】

次に、ステップＳ２１１のメダル払出処理について、概略を説明する。

【００９３】

メダル払出処理では、払出情報格納エリアにセットされた払出数が０か否かを判定する。払出数が０の場合、先の払出判定処理にて小役入賞が成立していないと判定したことを意味する。かかる場合には、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合にはそのままメダル払出処理を終了し、再遊技入賞が成立している場合には、再遊技設定処理を行い、メダル払出処理を終了する。なお、先に説明した開始待ち処理Ｓ２０４では、再遊技設定処理が行われたと判定した場合に自動投入処理を行っている。

【0094】

一方、払出情報格納エリアにセットされた払出数が0でない場合には、当該払出数と同数のメダルを払い出し、メダル払出処理を終了する。メダルの払い出しについて具体的には、クレジットカウンタのカウント値が上限（貯留されているメダル数が50枚）に達していない場合、クレジットカウンタのカウント値に払出数を加算するとともに加算後の値をクレジット表示部60に表示させる。また、クレジットカウンタのカウント値が上限に達している場合、又は払出数の加算途中でカウント値が上限に達した場合には、メダル払出用回転板を駆動し、メダルをホッパ装置51からメダル排出口49を介してメダル受け皿50へ払い出す。なお、メダル払出処理では、メダルの払い出しにあわせて払出枚数表示部62に表示される払出数を変更する処理も行っている。

10

【0095】

本スロットマシン10では、遊技状態と、遊技区間と、を主制御装置101が管理するようになっている。より具体的には、遊技状態として通常状態の1種類のみがあり、遊技区間として通常区間と有利区間の2種類がある。

【0096】

ここで、遊技区間について概略を説明する。

【0097】

通常区間とは、有利区間に移行させるか否かの移行抽選を行うことが可能な遊技区間である。通常区間においては、押し順役に当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない。このため、通常区間では、1ゲーム行う毎に約0.79枚のメダル減少が期待されることとなる。有利区間への移行抽選に当選した場合には、遊技区間が有利区間に移行する。

20

【0098】

有利区間とは、押し順役に当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知され得る遊技区間である。つまり、有利区間は、操作順序が報知され得る点で通常区間よりも遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、チャレンジモードと、報知モードと、完走モードと、の3つの遊技モードによって構成されている。有利区間は、基本的に報知モード下で残報知ゲーム数カウンタの値が0となった場合に終了する。但し、報知モード下で残報知ゲーム数カウンタの値が0となっていない場合であっても、当該有利区間において1500回の遊技が行われた場合と、当該有利区間における差枚数が2400に達した場合と、には、有利区間が終了する。有利区間における差枚数が2400に達した場合とは、より詳しくは当該有利区間における遊技者の所有メダル増加数が0となることなく2400に達した場合であり、換言すれば有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数が2400に達した場合である。

30

【0099】

チャレンジモードとは、報知モードに移行させるか否かの移行抽選が行われる遊技モードである。チャレンジモードには、上記報知モード移行抽選の当選確率が高いチャレンジ高確モードと、上記報知モード移行抽選の当選確率が低いチャレンジ低確モードと、がある。チャレンジモードは、報知モード移行抽選に当選した場合と、チャレンジモード下で500回の遊技が行われた場合と、に終了する。チャレンジモードが終了した場合には、報知モードに移行する。チャレンジモードにおいては、通常区間と同様、押し順役に当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない。このため、チャレンジモードでは、1ゲーム行う毎に約0.79枚のメダル減少が期待されることとなる。

40

【0100】

報知モードとは、押し順役に当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知される遊技モードである。報知モードは、有利区間における差枚数が2260に達した場合と、有利区間において1450回の遊技が行われた場合と、残報知ゲーム数カウンタの値が0となった場合と、に終了する。有利区間における差枚数が2260に達した場合と、有利区間において1450回の遊技が行われた場合と、には、完走モードに移行する。有利区間における差枚数が2260に達しておらず、有利区間における遊技回数が14

50

50回未満の状況下で残報知ゲーム数カウンタの値が0となった場合には、有利区間も終了して通常区間に移行する。報知モードでは、押し順役当選時に操作順序が報知されるため、1ゲーム行う毎にメダルが約2.38枚増加することを期待できる。

【0101】

完走モードとは、報知モードと同様、押し順役に当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知される遊技モードである。完走モードは、有利区間において1500回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が2400に達した場合と、に終了する。完走モードが終了した場合には、有利区間も終了して通常区間に移行する。完走モードでは、押し順役当選時に操作順序が報知されるため、1ゲーム行う毎にメダルが約2.38枚増加することを期待できる。

10

【0102】

以上のとおり、本スロットマシン10の遊技の流れは、通常区間→チャレンジモード（有利区間）→報知モード（有利区間）→通常区間と移行するか、通常区間→チャレンジモード（有利区間）→報知モード（有利区間）→完走モード（有利区間）→通常区間と移行するか、となっている。そして、本スロットマシン10では、報知モード下及び完走モード下での遊技により、所有メダルを増加させる遊技性となっている。なお以下では、報知モードと完走モードを総称して「増加区間」ともいう。

【0103】

以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置101が行う各種処理について、図16以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間において主制御装置101が行う各種処理を個別に説明することとする。

20

【0104】

先ず、通常区間における処理を説明する。

【0105】

図16は、通常区間における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS309、図12参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【0106】

ステップS501では、当選フラグ格納エリア106aに当選フラグがセットされているか否か、すなわち何らかの役に当選したか否かを判定する。当選フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、当選フラグがセットされている場合には、ステップS502に進み、チャレンジ高確モードとチャレンジ低確モードのいずれに移行させるかを決定する。かかる移行先の決定は、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて行われる。ステップS503では、移行先がチャレンジ高確モードであるか否かを判定し、チャレンジ高確モードである場合には、ステップS504にて第1移行フラグをセットし、本処理を終了する。移行先がチャレンジ低確モードである場合には、ステップS505にて第2移行フラグをセットし、本処理を終了する。

30

【0107】

図17は、通常区間における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS212、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

40

【0108】

ステップS601では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップS602～ステップS610に示す有利区間移行処理を行う。

【0109】

有利区間移行処理では、ステップS602にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを有利フラグに変更するとともに、ステップS603にて区間情報格納エリア106dに設けられた残区間ゲーム数カウンタに1500をセットする。続くス

50

テップ S 6 0 4 では、セットされている移行フラグが第 1 移行フラグであるか否かを判定する。第 1 移行フラグである場合には、チャレンジ高確モードに移行させることを意味するため、ステップ S 6 0 5 にて第 1 移行フラグをクリアするとともに、ステップ S 6 0 6 にて区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技モードフラグをチャレンジ高確フラグに変更する。セットされている移行フラグが第 2 移行フラグである場合には、チャレンジ低確モードに移行させることを意味するため、ステップ S 6 0 7 にて第 2 移行フラグをクリアするとともに、ステップ S 6 0 8 にて区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技モードフラグをチャレンジ低確フラグに変更する。遊技モードフラグをチャレンジ高確フラグ又はチャレンジ低確フラグとした場合には、ステップ S 6 0 9 に進み、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた残チャレンジゲーム数カウンタに 5 0 0 をセットする。ステップ S 6 1 0 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた差枚数カウンタに 0 をセットする。

10

【0110】

ステップ S 6 0 1 にて移行フラグがセットされていないと判定した場合と、ステップ S 6 1 0 にて差枚数カウンタに 0 をセットした場合と、には、ステップ S 6 1 1 にて区間コマンドをセットし、本処理を終了する。ここで、区間コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技区間及び遊技モード（すなわち次のゲームの遊技区間及び遊技モード）を把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドであり、ステップ S 6 1 1 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d にセットされている遊技区間フラグ及び遊技モードフラグと対応する区間コマンドをセットする。

20

【0111】

以上のとおり、通常区間において何らかの役に当選した場合には、有利区間のチャレンジ高確モード又はチャレンジ低確モードに移行する。抽選処理において説明したとおり、例えば「設定 3」であれば外れの確率は約 4 1 0 0 分の 1 である。したがって、通常区間は数ゲームで終了することとなる。

【0112】

次に、有利区間のチャレンジモードにおける処理を説明する。

【0113】

図 1 8 は、チャレンジモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップ S 3 0 9、図 1 2 参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

30

【0114】

ステップ S 7 0 1 では、スイカ又はチェリーに当選しているか否かを判定し、スイカとチェリーのいずれにも当選していない場合には、そのまま本処理を終了する。スイカ又はチェリーに当選している場合には、ステップ S 7 0 2 に進み、報知モード移行抽選を行う。報知モード移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、チャレンジ高確モードであれば報知モード移行抽選に当選となる確率は約 1 0 分の 1 であり、チャレンジ低確モードであれば報知モード移行抽選に当選となる確率は約 3 0 分の 1 である。ステップ S 7 0 3 では、報知モード移行抽選に当選したか否かを判定する。報知モード移行抽選に当選した場合には、ステップ S 7 0 4 にて第 3 移行フラグをセットした後に本処理を終了し、報知モード移行抽選に当選しなかった場合には、第 3 移行フラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。

40

【0115】

図 1 9 は、チャレンジモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップ S 2 1 2、図 1 1 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0116】

ステップ S 8 0 1 では、終了判定処理を行う。

【0117】

50

終了判定処理では、図20のフローチャートに示すように、ステップS901にて残区間ゲーム数カウンタの値から1を減算し、ステップS902にて残区間ゲーム数カウンタの値が0となったか否かを判定する。残区間ゲーム数カウンタの値が0となっていない場合には、ステップS906に進み、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合には、ステップS907に進み、差枚数カウンタの値を変更する差枚数調整処理を行う。

【0118】

差枚数調整処理では、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数（本実施の形態では3）を減算し、当該減算結果を差枚数カウンタに加算する。その後、差枚数カウンタの値が0以上であるか否かを判定する。差枚数カウンタの値が0未満である場合には、差枚数カウンタの値を0に変更した後に差枚数調整処理を終了し、差枚数カウンタの値が0以上である場合には、そのまま差枚数調整処理を終了する。

10

【0119】

ステップS906にて再遊技入賞が成立したと判定した場合と、ステップS907にて差枚数調整処理を行った場合と、には、ステップS908にて差枚数カウンタの値が2400より大きいか否かを判定する。差枚数カウンタの値が2400以下である場合には、そのまま本処理を終了する。なお、再遊技入賞が成立した場合に差枚数調整処理を行わないのは、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数を減算した結果が0となるため、差枚数調整処理を行う必要がないからである。

20

【0120】

ステップS902にて残区間ゲーム数カウンタの値が0であると判定した場合と、ステップS908にて差枚数カウンタの値が2400より大きいと判定した場合と、には、ステップS903～ステップS905に示す有利区間終了処理を行い、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップS903にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップS904にて区間表示器をOFF消灯させる。ステップS905では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。

【0121】

遊技区間処理の説明に戻り、ステップS802では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS801の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS810にて区間コマンドをセットした後に本処理を終了する。

30

【0122】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS803にて残チャレンジゲーム数カウンタの値から1を減算するとともに、ステップS804にて残チャレンジゲーム数カウンタの値が0となったか否かを判定する。残チャレンジゲーム数カウンタの値が0となっていない場合には、ステップS805に進み、第3移行フラグがセットされているか否かを判定する。第3移行フラグがセットされていない場合には、報知モード移行抽選に当選しなかったことを意味するため、ステップS810にて区間コマンドをセットした後に本処理を終了する。一方、第3移行フラグがセットされている場合には、報知モード移行抽選に当選したことを意味するため、ステップS806にて第3移行フラグをクリアするとともに、ステップS807～ステップS809に示す報知モード移行処理を行う。その後、ステップS810にて区間コマンドをセットし、本処理を終了する。報知モード移行処理では、ステップS807にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更するとともに、ステップS808にて区間情報格納エリア106dに設けられた残報知ゲーム数カウンタに50をセットする。続くステップS809では、区間表示器をON点灯させる。区間表示器は、主制御装置101の前面側、より詳しくは前面扉12を開放した場合に前面側から視認可能な位置に設けられている。遊技場の管理者等は、区間表示器の点灯状況によって、現在の遊技区間が所有メダルの増加を期待できる増加区間（本実施の形態では報知モード及び完走モード）であるか否かを把握す

40

50

ることができる。

【0123】

ステップS804にて残チャレンジゲーム数カウンタの値が0となったと判定した場合には、報知モード移行抽選に当選した場合と同様、ステップS807～ステップS809に示す報知モード移行処理を行う。その後、ステップS810にて区間コマンドをセットし、本処理を終了する。

【0124】

以上のとおり、チャレンジモードからは、報知モード移行抽選に当選しなかった場合であっても、チャレンジモード下で500回の遊技が行われた場合に報知モードに移行する。このため、遊技区間処理の終了判定処理において残区間ゲーム数カウンタの値が0となる事象（ステップS902、図20参照）は発生しない。また、チャレンジモードにおけるメダル払出の期待値は約-0.79枚であるため、遊技区間処理の終了判定処理において差枚数カウンタの値が2400を超える事象（ステップS908、図20参照）も発生しない。つまり、本スロットマシン10では、チャレンジモード下で有利区間終了となって通常区間に移行する事象は発生しない。

【0125】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

【0126】

図21は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS309、図12参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【0127】

ステップS1001では、スイカ又はチェリーに当選しているか否かを判定する。スイカ又はチェリーに当選している場合には、ステップS1002に進み、報知モード下で遊技可能な遊技回数を増加させる上乗せゲーム数を選択する。上乗せゲーム数の選択では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、10, 30, 50, 100, 200, 500のいずれかを選択する。続くステップS1003では、選択結果を残報知ゲーム数カウンタの値に加算する。その後、本処理を終了する。

【0128】

ステップS1001にてスイカとチェリーのいずれにも当選していないと判定した場合には、ステップS1004に進み、押し順役に当選しているか否かを判定する。押し順役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、押し順役に当選している場合には、さらにステップS1005にてベルに当選しているか否か、より具体的にはセットされている当選フラグが押し順役1～押し順役12のいずれかであるか否かを判定する。押し順役1～押し順役12のいずれかに当選している場合には、ベル入賞が成立すれば9枚のメダル払出が行われ、第1小役入賞～第3小役入賞のいずれかが成立すれば3枚のメダル払出が行われ、第5小役入賞～第7小役入賞のいずれかが成立すれば1枚のメダル払出が行われる（図15、図8参照）。そこで、ステップS1005にてベルに当選していると判定した場合には、ステップS1006にて最多メダル払出となる9枚のメダル払出が行われるベル入賞を成立させることができる操作方法を報知し、本処理を終了する。一方、ベルに当選していないと判定した場合には、押し順役13に当選していることを意味し、第5小役が成立すれば1枚のメダル払出が行われ、第4小役が成立すれば3枚のメダル払出が行われることを意味する（図15、図8参照）。そこで、かかる場合には、ステップS1007にて最多メダル払出となる3枚のメダル払出が行われる第4小役入賞を成立させることができる操作方法を報知し、本処理を終了する。

【0129】

図22は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS212、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0130】

ステップ S 1 1 0 1 では、上述した終了判定処理を行い、ステップ S 1 1 0 2 では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップ S 1 1 0 1 の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップ S 1 1 0 6 にて区間コマンドをセットした後に本処理を終了する。

【 0 1 3 1 】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップ S 1 1 0 3 にて差枚数カウンタの値が 2 2 6 0 より大きいと判定する。差枚数カウンタの値が 2 2 6 0 以下である場合には、ステップ S 1 1 0 4 にて残区間ゲーム数カウンタの値が 5 0 であるか否かを判定する。残区間ゲーム数カウンタの値が 5 0 でない場合には、ステップ S 1 1 0 7 にて残報知ゲーム数カウンタの値から 1 を減算するとともに、ステップ S 1 1 0 8 にて残報知ゲーム数カウンタの値が 0 となったか否かを判定する。残報知ゲーム数カウンタの値が 0 でない場合には、ステップ S 1 1 0 6 にて区間コマンドをセットした後に本処理を終了する。残報知ゲーム数カウンタの値が 0 となった場合には、ステップ S 1 1 0 9 ～ステップ S 1 1 1 1 に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップ S 1 1 0 6 にて区間コマンドをセットし、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップ S 1 1 0 9 にて区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップ S 1 1 1 0 にて区間表示器を OFF 消灯させる。ステップ S 1 1 1 1 では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 1 0 3 にて差枚数カウンタの値が 2 2 6 0 より大きいと判定した場合と、ステップ S 1 1 0 4 にて残区間ゲーム数カウンタの値が 5 0 であると判定した場合と、には、ステップ S 1 1 0 5 に進み、区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技モードフラグを完走フラグに変更する。その後、ステップ S 1 1 0 6 にて区間コマンドをセットし、本処理を終了する。

【 0 1 3 3 】

以上のとおり、報知モードに移行した場合には、残報知ゲーム数カウンタの値が 0 となった場合に有利区間が終了することとなる。但し、残報知ゲーム数カウンタの値が 0 となる前に、有利区間における差枚数が 2 2 6 0 を超えた場合又は有利区間における遊技回数が 1 4 5 0 回となった場合には、報知モードから完走モードに移行する。報知モードにおけるメダル払出の期待値は約 2 . 3 8 枚であるため、報知モード下で約 9 5 0 回の遊技を行うことができた場合には、完走モードへの移行を期待することができる。

【 0 1 3 4 】

次に、有利区間の完走モードにおける処理を説明する。

【 0 1 3 5 】

図 2 3 は、完走モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップ S 3 0 9、図 1 2 参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【 0 1 3 6 】

ステップ S 1 2 0 1 では、押し順役に当選しているか否かを判定する。押し順役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、押し順役に当選している場合には、さらにステップ S 1 2 0 2 にて第 4 小役に当選しているか否か、より具体的にはセットされている当選フラグが押し順役 1 3 であるか否かを判定する。押し順役 1 3 に当選している場合には、ステップ S 1 2 0 3 にて最多メダル払出となる 3 枚のメダル払出が行われる第 4 小役入賞を成立させることができる操作方法を報知し、本処理を終了する。押し順役 1 3 に当選していない場合には、ベルを含む複数の小役に当選していることを意味するため、ステップ S 1 2 0 4 にて後述する E D フラグがセットされているか否かを判定する。E D フラグがセットされていない場合には、ステップ S 1 2 0 5 にて最多メダル払出となる 9 枚のメダル払出が行われるベル入賞を成立させることができる操作方法を報知し、本処理を終了する。E D フラグがセットされている場合には、ステップ S 1 2 0 6 にて後述する E

D中報知処理を行い、本処理を終了する。

【0137】

図24は、完走モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS212、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0138】

ステップS1301では、上述した終了判定処理を行い、ステップS1302では、区間コマンドをセットする。その後、本処理を終了する。

【0139】

以上のとおり、完走モードに移行した場合には、有利区間における差枚数が2400を超えた場合又は有利区間における遊技回数が1500回となった場合に、有利区間が終了して通常区間に移行する。報知モードにおいては上記2条件が成立する前に残報知ゲーム数カウンタの値が0となって有利区間が終了し得る一方、完走モードにおいては上記2条件のいずれかが成立しなければ有利区間が終了しない。したがって、報知モードから完走モードに移行した場合には、遊技者に有利なモードに移行したといえる。

【0140】

本スロットマシン10では、有利区間における差枚数が2352を超えた場合と、有利区間における遊技回数が1480回となった場合と、に、有利区間の終了を報知するエンディング演出が複数のゲームに亘って行われる。そこで以下では、エンディング演出の実行に関わる処理を詳細に説明する。

【0141】

図25は、演出指示処理を示すフローチャートである。演出指示処理は、通常処理のステップS213にて行われる処理（図11参照）であり、遊技の終了段階において行われる処理である。

【0142】

ステップS1401では、エンディング演出を実行中であることを示すEDフラグがセットされているか否かを判定する。EDフラグがセットされていない場合には、ステップS1402に進み、差枚数カウンタの値が2352より大きいかなんかを判定する。差枚数カウンタの値が2352より大きい場合には、ステップS1405にてEDフラグをセットするとともに、ステップS1406にて残EDゲーム数カウンタに20をセットする。その後、ステップS1407にてEDコマンドをセットし、本処理を終了する。ここで、EDコマンドとは、エンディング演出を実行させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドである。表示制御装置81は、EDコマンドを受信することにより、次ゲームからエンディング演出を開始する。表示制御装置81のROMには、20種類の映像演出によって構成されたエンディング演出データが記憶されている。表示制御装置81は、1遊技が行われる毎に上記映像演出を順次切り替えることにより、20ゲームに亘ってエンディング演出を実行する。

【0143】

ステップS1402にて差枚数カウンタの値が2352以下であると判定した場合には、ステップS2403に進み、残区間ゲーム数カウンタの値が20であるか否かを判定する。残区間ゲーム数カウンタの値が20でない場合には、そのまま本処理を終了し、残区間ゲーム数カウンタの値が20である場合には、ステップS1404にて差枚数カウンタの値が2100より大きいかなんかを判定する。差枚数カウンタの値が2100より大きい場合には、ステップS1405にてEDフラグをセットするとともに、ステップS1406にて残EDゲーム数カウンタに20をセットする。その後、ステップS1407にてEDコマンドをセットし、本処理を終了する。一方、差枚数カウンタの値が2100以下である場合には、ステップS1408にて終了コマンドをセットし、本処理を終了する。ここで、終了コマンドとは、終了演出を実行させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドである。表示制御装置81は、終了コマンドを受信することにより、次ゲームから有利区間が終了するまで残りゲーム数を報知する終了演出を実行する。

【0144】

以上のとおり、有利区間における差枚数が2352を超えた場合と、有利区間における差枚数が2100を超えた状況で有利区間における遊技回数が1480回となった場合と、には、次ゲームからエンディング演出が開始される。

【0145】

次に、エンディング演出が開始された後の遊技回における処理を説明する。報知モードにおける遊技区間処理（図22参照）において説明したとおり、有利区間における差枚数が2260を超えた場合又は有利区間における遊技回数が1450回となった場合には、報知モードから完走モードに移行する。したがって、エンディング演出は完走モードにおいて実行され得る。

【0146】

完走モードにおける区間抽選処理では、図23のフローチャートに示すように、押し順役1～押し順役12のいずれかに当選している場合、ステップS1202にて否定判定をし、ステップS1204にてEDフラグがセットされているか否かを判定する。エンディング演出を実行している遊技回においては、EDフラグがセットされているため、ステップS1204にて否定判定をするとともにステップS1206にてED中報知処理を行い、本処理を終了する。

【0147】

ED中報知処理では、図26のフローチャートに示すように、ステップS1501にて残EDゲーム数カウンタの値が3より大きいかなかを判定する。残EDゲーム数カウンタの値が3より大きい場合には、ステップS1502にて差枚数カウンタの値が2382より大きいかなかを判定する。差枚数カウンタの値が2382以下である場合には、ステップS1505にて最多メダル払出となる9枚のメダル払出が行われるベル入賞を成立させることができる操作方法を報知し、本処理を終了する。一方、差枚数カウンタの値が2382より大きい場合には、ステップS1503に進み、最多メダル払出となる9枚のメダル払出が行われるベル入賞を成立させることができる操作方法と、3枚のメダル払出が行われる第1小役入賞～第3小役入賞のいずれかを成立させることができる操作方法と、を共に報知する。具体的に説明すると、例えば押し順役1に当選している場合には、ベル入賞を成立させることができる操作順序を示す「123」を報知するとともに、第1小役入賞を成立させることができる操作方法を示す「白7←←」を報知する。その後、ステップS1504にて注意コマンドをセットし、本処理を終了する。ここで、注意コマンドとは、注意表示を実行させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドである。表示制御装置81は、注意コマンドを受信することにより、報知された操作順序でストップスイッチ42～44を操作してベル入賞が成立すると、エンディング演出の途中で有利区間が終了してしまう旨を報知する注意表示を行う。

【0148】

ステップS1501にて残EDゲーム数カウンタの値が3以下であると判定した場合には、ステップS1505にて最多メダル払出となる9枚のメダル払出が行われるベル入賞を成立させることができる操作方法を報知し、本処理を終了する。

【0149】

以上のとおり、エンディング演出が開始された場合、1～17ゲーム目では、差枚数が2382枚以下であればベル入賞を成立させることができる操作方法が報知され、差枚数が2382枚より多ければ、ベル入賞を成立させることができる操作方法と、第1小役入賞～第3小役入賞のいずれかを成立させることができる操作方法と、が共に報知されるとともに注意表示が行われる。18～20ゲーム目では、差枚数に関わらずベル入賞を成立させることができる操作方法が報知される。

【0150】

演出指示処理では、図25のフローチャートに示すように、EDフラグがセットされている場合、ステップS1401にて否定判定をするとともにステップS1409にてED終了判定処理を行い、本処理を終了する。

【0151】

ED終了判定処理では、図27のフローチャートに示すように、ステップS1601にて残EDゲーム数カウンタの値から1を減算するとともに、ステップS1602にて残EDゲーム数カウンタの値が0より大きいかなかを判定する。残EDゲーム数カウンタの値が0より大きい場合には、エンディング演出を開始してから20ゲームを経過していないことを意味する。かかる場合には、ステップS1603に進み、現在の遊技区間が通常区間であるかなかを判定する。エンディング演出の途中で通常区間に移行する場合としては、ベル入賞を成立させることができる操作方法と、第1小役入賞～第3小役入賞のいずれかを成立させることができる操作方法と、が共に報知されている状況下で遊技者がベル入賞を成立させて差枚数が2400枚に達した場合が代表例として挙げられる。現在の遊技区間が通常区間である場合には、ステップS1604に進み、途中フラグがセットされているかなかを判定する。途中フラグがセットされていない場合には、ステップS1605にて途中フラグをセットした後に本処理を終了し、途中フラグがセットされている場合には、そのまま本処理を終了する。

10

【0152】

ステップS1603にて現在の遊技区間が有利区間であると判定した場合には、ステップS1606にて途中フラグがセットされているかなかを判定する。途中フラグがセットされている場合には、エンディング演出を実行している最中に通常区間から有利区間に移行したことを意味するため、ステップS1607にて途中フラグをクリアするとともに、ステップS1608にて示唆フラグをセットし、本処理を終了する。途中フラグがセットされていない場合には、エンディング演出を実行している最中に通常区間に移行していない、又は通常区間から有利区間に再度移行したことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

20

【0153】

ステップS1602にて残EDゲーム数カウンタの値が0以下となったと判定した場合には、エンディング演出を20ゲーム分実行したことを意味するため、ステップS1609にてED終了処理を行い、本処理を終了する。

【0154】

ED終了処理では、図28のフローチャートに示すように、ステップS1701にて現在の遊技モードが完走モードであるかなかを判定し、完走モードである場合には、有利区間が終了していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが完走モードでない場合には、ステップS1702に進み、途中フラグがセットされているかなかを判定する。途中フラグがセットされている場合には、エンディング演出を実行している途中で有利区間が終了したことを意味するため、ステップS1703にて途中フラグをクリアするとともに、ステップS1704にてEDフラグをクリアする。その後、ステップS1705にて終了コマンドをセットし、本処理を終了する。ここで、終了コマンドとは、エンディング演出を終了させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドである。表示制御装置81は、終了コマンドを受信することにより、エンディング演出を終了させる。

30

【0155】

ステップS1702にて途中フラグがセットされていないと判定した場合には、エンディング演出を実行している途中で有利区間が終了し、その後に有利区間に再度移行したことを意味する。かかる場合には、ステップS1706にて示唆フラグをクリアするとともに、ステップS1707にて現在の遊技モードがチャレンジモードであるかなかを判定する。現在の遊技モードがチャレンジモードである場合には、ステップS1708にて示唆コマンドをセットする。その後、ステップS1704にてEDフラグをクリアするとともに、ステップS1705にて終了コマンドをセットし、本処理を終了する。詳細な説明は省略するが、本スロットマシン10では、エンディング演出を実行していない状況下で通常区間から有利区間に移行する場合、当該移行ゲームの終了後にチャレンジ高確モードとチャレンジ低確モードのいずれに移行するかを示唆する移行先示唆演出が行われる。示唆コ

40

50

マンドとは、上記移行先示唆演出を実行させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。表示制御装置 8 1 は、示唆コマンド及び終了コマンドを受信することにより、エンディング演出を終了させた後に移行先示唆演出を実行する。

【0156】

ステップ S 1 7 0 7 にて現在の遊技モードがチャレンジモードでないと判定した場合には、現在の遊技モードが報知モードであることを意味する。かかる場合には、示唆コマンドをセットすることなくステップ S 1 7 0 4 にて E D フラグをクリアするとともに、ステップ S 1 7 0 5 にて終了コマンドをセットし、本処理を終了する。

【0157】

以上のとおり、エンディング演出が開始された場合には、途中で有利区間が終了して通常区間に移行したとしても 2 0 ゲームに亘ってエンディング演出が継続する。そして、エンディング演出の途中で通常区間から有利区間のチャレンジモードに移行し、当該チャレンジモード下でエンディング演出が終了する場合には、エンディング演出の終了後に移行先示唆演出が行われる。なお、エンディング演出を 2 0 ゲーム行った際に有利区間が終了していなかった場合には、有利区間が終了するまでエンディング演出の最終画面が継続表示されることとなる。

【0158】

ここで、客待ち処理を図 2 9 のフローチャートに基づいて説明する。客待ち処理は開始待ち処理 S 2 0 4 において行われる処理であり、遊技が開始されていない状況下で行われる(図 1 1 参照)。

【0159】

ステップ S 1 8 0 1 では、初回の客待ち処理を行ってから 5 分を経過したか否かを判定し、5 分を経過していない場合には、そのまま本処理を終了する。5 分を経過した場合には、ステップ S 1 8 0 2 に進み、現在の遊技区間が通常区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が通常区間でなく有利区間である場合には、ステップ S 1 8 0 3 に進み、現在の遊技モードがチャレンジモードであるか否かを判定する。通常区間又はチャレンジモードである場合には、ステップ S 1 8 0 4 に進み、客待ちコマンドをセットする。続くステップ S 1 8 0 5 では、E D フラグがセットされているか否かを判定する。E D フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、E D フラグがセットされている場合には、ステップ S 1 8 0 6 にて E D フラグをクリアした後に本処理を終了する。ここで、客待ちコマンドとは、デモ演出等の客待ち演出を実行させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。表示制御装置 8 1 は、客待ちコマンドを受信することにより、それまで実行していた演出を終了させるとともに、次ゲームの開始指令が発生するまで客待ち演出を実行する。また特に、表示制御装置 8 1 は、エンディング演出を実行している最中に客待ちコマンドを受信した場合、次ゲームの開始指令が発生してもエンディング演出の続きを実行するのではなく、そのときの遊技区間や遊技モード、役の抽選結果に応じた演出を実行する。

【0160】

ステップ S 1 8 0 3 にて現在の遊技モードがチャレンジモードでないと判定した場合には、現在の遊技モードが報知モード又は完走モードであることを意味する。かかる場合には、客待ちコマンドをセットすることなくそのまま本処理を終了する。この結果、報知モード及び完走モードでは、遊技が開始されることなく 5 分以上経過したとしても、客待ち演出が実行されずにそれまで実行していた演出が継続されることとなる。

【0161】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0162】

有利区間の終了条件として 1 5 0 0 回の遊技と 2 4 0 0 枚の差枚数を備えた構成において、報知モードに移行した場合には、残報知ゲーム数カウンタの値が 0 となった場合にも有利区間が終了する構成とした。かかる構成においては、報知モードに移行した場合、残報知ゲーム数カウンタの値が 0 となることなく 1 5 0 0 回の遊技又は 2 4 0 0 枚の差枚数に

10

20

30

40

50

到達することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることが可能となり、有利区間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。かかる一方、例えば2400枚の差枚数に達したことを以って有利区間が終了した場合には、遊技者が2400枚の差枚数という終了条件さえなければさらに多くのメダルを獲得できたのではないかと考え、遊技意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。

【0163】

そこで本スロットマシン10では、差枚数が2260枚に達した場合、遊技モードが報知モードから完走モードに移行する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードに移行させることができた遊技者に差枚数が2260枚に達することを目指させながら報知モードにおける遊技を行わせることが可能となる。また、完走モードに移行した場合には、1ゲーム行う毎にメダルが約2.38枚増加することを期待できるため、1500回の遊技よりも2400枚の差枚数によって有利区間が終了することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることが可能となる。故に、有利区間の各遊技モードにおける遊技が単調化することを抑制することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【0164】

完走モードに移行した場合には、差枚数が2400枚に達した場合と、有利区間における遊技回数が1500回になった場合と、に終了する構成とし、報知モードのように他の要因によって有利区間が終了しない構成とした。かかる構成とすることにより、差枚数が2400枚に達した場合に有利区間が終了する構成としたとしても、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。差枚数が2260枚に達することを実質的なゴールと遊技者に認識させるとともに、それ以降の完走モードにおける遊技を付加価値と遊技者に認識させることが可能となるからである。

20

【0165】

差枚数が2260枚に達した場合には、完走モードに移行させることにより、残報知ゲーム数カウンタの確認を行わず、スイカ又はチェリーに当選した場合に上乘せゲーム数も選択しない構成とした。かかる構成とすることにより、差枚数が2260枚に達した以降の遊技回における処理構成の簡素化を図ることが可能となる。また、詳細な説明は省略したが、残報知ゲーム数カウンタの値を増加させた場合には当該結果を報知する演出を実行するため、完走モードに移行させて上乘せゲーム数を選択しない構成とすることにより、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。差枚数が2260枚に達した場合にそれ以降の遊技回において残報知ゲーム数カウンタの値を確認しなくなる以上、残報知ゲーム数カウンタの値の増加を報知すると遊技者が所謂無駄引きをしてしまったと考えてしまう可能性が懸念されるからである。

30

【0166】

差枚数が2352枚に達した場合には、最後までの実行に20回の遊技を要するエンディング演出が開始される構成とした。かかる構成とすることにより、差枚数を2260枚に達することができた遊技者の所有メダルをさらに増加させた上でエンディング演出を視認させることが可能となり、遊技者を悦に浸らせながら遊技を行わせることが可能となる。かかる一方、差枚数が2400枚に達した場合に有利区間が終了する構成においては、エンディング演出の途中で有利区間が終了してしまった場合、遊技者が遊技意欲を減退させてしまったり、折角用意したエンディング演出を最後まで視認してもらえなかったりする可能性が懸念される。そこで、本スロットマシン10では、エンディング演出を開始させた場合、エンディング演出を最後まで実行した後、すなわち20回の遊技が行われた後に有利区間が終了するよう、ED中報知処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、上記各懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【0167】

ED中報知処理では、17ゲーム目までに差枚数が2382枚を超えた場合、ベル入賞を成立させることができる操作方法と、第1小役入賞～第3小役入賞のいずれかを成立させることができる操作方法と、を共に報知する構成とした。かかる構成とすることにより、

50

ベル入賞を成立させてエンディング演出の途中で有利区間を終了させるのか、ベル入賞を成立させずにエンディング演出の最後まで有利区間を継続させるのか、を遊技者に選択させることが可能となる。この結果、1遊技回でも早く2400枚のメダルを獲得したい遊技者と、有利区間においてエンディング演出を最後まで堪能したい遊技者と、のそれぞれの要望を叶えることが可能となり、遊技者の意向を問わず遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0168】

ベル入賞を成立させることができる操作方法と、第1小役入賞～第3小役入賞のいずれかを成立させることができる操作方法と、を共に報知する場合には、報知された操作順序でストップスイッチ42～44を操作してベル入賞が成立すると、エンディング演出の途中で有利区間が終了してしまう旨を報知する注意表示を行う構成とした。押し順役1～押し順役12に当選となった場合にベル入賞と第1小役入賞～第3小役入賞のいずれも成立し得る構成においては、第1小役入賞～第3小役入賞を成立させることができる操作方法を報知しても遊技者が操作方法を誤ってベル入賞を成立させてしまう可能性が考えられる。そこで、第1小役入賞～第3小役入賞を成立させることができる操作方法を報知する場合に有利区間が終了し得る旨を報知する構成とすることにより、有利区間においてエンディング演出を最後まで堪能したい遊技者に注意喚起を行うことが可能となる。

10

【0169】

第1小役入賞～第3小役入賞が成立した場合には、1遊技に必要な数と同数である3枚のメダル払出を行う構成とした。かかる構成とすることにより、ベル入賞ではなく第1小役入賞～第3小役入賞が成立した結果として遊技者の所有するメダルが減少してしまうことを回避することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。報知された操作方法で操作したにも関わらず所有するメダルが減少した場合、遊技者が報知された操作方法で操作しなければよかったと後悔する可能性が懸念されるからである。

20

【0170】

ED中報知処理では、17ゲーム目までで差枚数が2382枚を超えていない場合、ベル入賞を成立させることができる操作方法を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者は、所有するメダルを増加させながらエンディング演出を視認することが可能となる。故に、遊技者を悦に浸らせながら遊技者にエンディング演出を堪能させることが可能となる。

30

【0171】

エンディング演出を、途中で有利区間が終了した場合であっても最後まで実行する構成とした。かかる構成とすることにより、折角用意したエンディング演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。確かに、有利区間の終了に合わせてエンディング演出を途中で終了させることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、エンディング演出の最後の映像演出等は実行頻度が低下して無駄なものになってしまう可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、エンディング演出を例えば差枚数が2000枚に達した場合に開始する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、エンディング演出を最後まで実行した後も有利区間が必要以上に継続してしまう可能性が懸念される。上記各懸念は、有利区間の終了条件として2400枚の差枚数を有するために生じる問題であり、役の抽選結果によって有利区間の終了時期が変化するために生じる問題である。一方、ED中報知処理を行う本スロットマシン10では、上記各懸念を好適に解消しつつ、折角用意したエンディング演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。

40

【0172】

エンディング演出の途中で有利区間が終了した場合には、その後の通常区間等の遊技回においてエンディング演出を行う構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者は、通常区間等における遊技を行いながらエンディング演出を最後まで視認することができる。故に、折角用意したエンディング演出が無駄なものになってしまうことを回避しつつ、遊

50

技者に有利区間終了後も遊技を継続する意欲を湧かせることが可能となる。

【0173】

通常区間及びチャレンジモードにおいて、初回の客待ち処理を行ってから5分を経過した場合には、エンディング演出を終了する構成とした。有利区間終了後の通常区間等においてエンディング演出を継続する構成においては、エンディング演出が実行されているにも関わらず、有利区間が終了したことを理由として遊技者が遊技を終了してしまう可能性が考えられる。そして、エンディング演出が開始された際の遊技者と異なる遊技者が遊技を開始した際にエンディング演出が継続中であった場合、当該遊技者が遊技の継続を躊躇してしまう可能性が考えられる。そこで、通常区間において1遊技回が終了してから次遊技回が開始されることなく5分を経過した場合にはエンディング演出を終了する構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

【0174】

報知モード及び完走モードでは、初回の客待ち処理を行ってから5分を経過した場合であっても、エンディング演出が終了しない構成とした。報知モード及び完走モードにおいては、仮に5分を経過したとしても遊技者が遊技を終了したのではなく離席した可能性の方が高い。故に、報知モード及び完走モードではエンディング演出が終了しない構成とすることにより、エンディング演出の終了を懸念して離席できないことで遊技者が受動的な印象を抱くことを回避することが可能となる。

【0175】

エンディング演出の途中で通常区間からチャレンジモードに移行し、当該チャレンジモードでエンディング演出が終了する場合には、エンディング演出を終了させた後に移行先示唆演出を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、有利区間が終了したことを理由として遊技を終了しようとする遊技者に、いずれのチャレンジモードに移行したかを確認した上で遊技を終了しようと考えさせることが可能となる。この結果、有利区間終了後の通常区間等においてエンディング演出を継続する構成とした場合であっても、折角用意したエンディング演出を最後まで視認してもらえない機会を低減させることが可能となる。

20

【0176】

(第2の実施の形態)

【0177】

上記第1の実施の形態では、ED中報知処理において、ベル入賞を成立させることができる操作方法と、第1小役入賞～第3小役入賞のいずれかを成立させることができる操作方法と、を共に報知することにより、エンディング演出の終了時期と、有利区間の終了時期と、が一致する頻度を高める構成としたが、かかる構成を変更する。なお、基本構成については上記第1の実施の形態と同一であるため、以下では相違点であるED中報知処理についてのみ説明する。

30

【0178】

本実施の形態におけるED中報知処理では、図30のフローチャートに示すように、ステップS1901にて残EDゲーム数カウンタの値が3より大きいかな否かを判定する。残EDゲーム数カウンタの値が3より大きい場合すなわちエンディング演出の1～17ゲーム目においては、ステップS1902にて差枚数カウンタの値が2382より小さいかな否かを判定する。差枚数カウンタの値が2382より小さい場合には、ステップS1903にて9枚のメダル払出が行われるベル入賞を成立させることができる操作方法を報知し、本処理を終了する。差枚数カウンタの値が2382以上である場合には、ベル入賞を成立させることができる操作方法を報知することなくそのまま本処理を終了する。

40

【0179】

ステップS1901にて残EDゲーム数カウンタの値が3以下であると判定した場合には、ステップS1904に進み、残EDゲーム数カウンタの値が3であるかな否かを判定する。残EDゲーム数カウンタの値が3である場合すなわちエンディング演出の18ゲーム目においては、ステップS1905にて差枚数カウンタの値が2388より小さいかな否かを

50

判定する。差枚数カウンタの値が2388より小さい場合には、ステップS1906にて9枚のメダル払出が行われるベル入賞を成立させることができる操作方法を報知し、本処理を終了する。差枚数カウンタの値が2388以上である場合には、ベル入賞を成立させることができる操作方法を報知することなくそのまま本処理を終了する。

【0180】

ステップS1904にて残EDゲーム数カウンタの値が3でないと判定した場合には、ステップS1907に進み、残EDゲーム数カウンタの値が2であるか否かを判定する。残EDゲーム数カウンタの値が2である場合すなわちエンディング演出の19ゲーム目においては、ステップS1908にて差枚数カウンタの値が2394より小さいか否かを判定する。差枚数カウンタの値が2394より小さい場合には、ステップS1909にて9枚のメダル払出が行われるベル入賞を成立させることができる操作方法を報知し、本処理を終了する。差枚数カウンタの値が2394以上である場合には、ベル入賞を成立させることができる操作方法を報知することなくそのまま本処理を終了する。

10

【0181】

ステップS1907にて残EDゲーム数カウンタの値が2でないと判定した場合、すなわちエンディング演出の20ゲーム目以降のゲームにおいては、差枚数カウンタの値を確認することなくステップS1910にて9枚のメダル払出が行われるベル入賞を成立させることができる操作方法を報知し、本処理を終了する。

【0182】

以上のとおり、本実施の形態では、エンディング演出の17ゲーム目までに差枚数が2382枚以上となった場合と、18ゲーム目に差枚数が2388枚以上となった場合と、19ゲーム目に差枚数が2394枚以上となった場合と、に、押し順役1～押し順役12に当選となっても入賞操作を報知しなくなる。かかる構成とした場合であっても、エンディング演出の終了時期と、有利区間の終了時期と、が一致する頻度を高めることが可能となる。

20

【0183】

なお、上述した各実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

【0184】

(1) 上記各実施の形態では、差枚数が2260枚に達した場合に完走モードに移行する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、指示機能に関する処理を行う構成であればよい。

30

【0185】

例えば、上乗せ性能が異なる複数の報知モードを備え、差枚数が2260枚に達した場合、上乗せ性能が高い報知モードに移行させる構成とする。

【0186】

例えば、上乗せ性能が異なる複数の報知モードを備え、差枚数が2260枚に達した場合、他の報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う構成とする。

【0187】

例えば、差枚数が2260枚に達した場合、残報知ゲーム数カウンタに例えば100等の所定値を加算する構成とする。

40

【0188】

例えば、差枚数が500枚に達した場合、差枚数が1000枚に達するまでの間、スイカに当選した場合に他の差枚数状況と比して上乗せゲーム数又は上乗せ当選率が高くなる構成とする。

【0189】

なお、指示機能に関する処理を行う際の差枚数は、2260枚に限定されるものではなく、2400枚より少ない枚数であれば任意である。

【0190】

(2) 上記各実施の形態では、差枚数が2260枚に達した場合、完走モードに移行する構成としたが、報知モードから移行しない構成としてもよい。かかる構成とした場合であ

50

っても、例えば、残報知ゲーム数カウンタの値をその後は確認しない構成としたり、チェリーまたはスイカに当選した場合に上乘せゲーム数を選択しない構成としたりすれば、上記各実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【0191】

また、残報知ゲーム数カウンタの値をその後も確認する構成であっても、差枚数が2260枚に達した場合、残報知ゲーム数カウンタの値を残区間ゲーム数カウンタの値に変更する構成とすれば、残報知ゲーム数カウンタの値が0となる遊技回と、残区間ゲーム数カウンタの値が0となる遊技回、すなわち有利区間における1500回目の遊技回と、が等しくなるため、完走モードに移行させた場合と同様の作用効果を奏することができる。

【0192】

(3) 上記各実施の形態では、差枚数が2260枚に達した場合に完走モードに移行し、差枚数が2352枚に達した場合にエンディング演出を開始する構成としたが、完走モードに移行した際にエンディング演出を開始する構成としてもよい。また、エンディング演出を開始する差枚数は任意であり、報知モード下で所定の差枚数に達した場合にエンディング演出を開始する構成としてもよい。

【0193】

(4) 上記第1の実施の形態では、ED中報知処理において、17ゲーム目までに差枚数が2382枚を超えた場合、ベル入賞を成立させることができる操作方法と、第1小役入賞～第3小役入賞のいずれかを成立させることができる操作方法と、を共に報知する構成としたが、17ゲーム目までに差枚数が2394枚を超えた場合、ベル入賞を成立させることができる操作方法と、第1小役入賞～第3小役入賞のいずれかを成立させることができる操作方法と、を共に報知する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、ベルの当選確率が約2.52分の1であるため、上記第1の実施の形態よりもエンディング演出の20ゲーム目に有利区間が終了する頻度を高めることが可能となる。19ゲーム目までに差枚数が2394枚を超えた場合、ベル入賞を成立させることができる操作方法と、第1小役入賞～第3小役入賞のいずれかを成立させることができる操作方法と、を共に報知する構成としてもよい。

【0194】

(5) 上記第1の実施の形態では、ED中報知処理において、17ゲーム目までに差枚数が2382枚を超えた場合、ベル入賞を成立させることができる操作方法と、第1小役入賞～第3小役入賞のいずれかを成立させることができる操作方法と、を共に報知する構成としたが、第1小役入賞～第3小役入賞のいずれかを成立させることができる操作方法のみを報知する構成としてもよい。

【0195】

(6) 上記第1の実施の形態では、ED中報知処理において、17ゲーム目までに差枚数が2382枚を超えた場合、ベル入賞を成立させることができる操作方法と、第1小役入賞～第3小役入賞のいずれかを成立させることができる操作方法と、を共に報知する構成としたが、ベル入賞を成立させることができる操作方法と、1枚のメダル払出が行われる第5小役入賞～第7小役入賞のいずれかを成立させることができる操作方法と、を共に報知する構成としてもよい。

【0196】

(7) 上記第2の実施の形態では、エンディング演出の17ゲーム目までに差枚数が2382枚以上となった場合と、18ゲーム目に差枚数が2388枚以上となった場合と、19ゲーム目に差枚数が2394枚以上となった場合と、に、押し順役1～押し順役12に当選となっても入賞操作を報知しない構成としたが、エンディング演出の19ゲーム目までに差枚数が2394枚以上となった場合、押し順役1～押し順役12に当選となっても入賞操作を報知しない構成としてもよい。

【0197】

(8) 上記第2の実施の形態では、ED中報知処理において注意コマンドをセットしない構成としたが、注意コマンドをセットして注意表示を行う構成としてもよい。かかる構成

10

20

30

40

50

とした場合には、上記第1の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【0198】

また、かかる構成とした場合には、図13及び図15から明らかなように、右ストップスイッチ44→中ストップスイッチ43の順で操作した後、左リール32Lの「白7」図柄、「黒7」図柄、「白BAR」図柄、「黒BAR」図柄のいずれかを狙って左ストップスイッチ42を操作すれば、3分の1の確率で3枚のメダル払出を受けることができる。故に、遊技者は、上記操作を行うことにより、ベル入賞の成立を回避しつつ所有メダルの減少を抑制することが可能となる。

【0199】

(9) ED中報知処理において行う処理としては、上記した形態に限らず、以下の構成とすることも可能である。

10

【0200】

例えば、差枚数が2394枚等の第1特定枚数に達した場合、押し順役1～押し順役12に当選した際の所定確率で最大枚数のメダル払出が行われる入賞操作を報知する構成とする。そして、入賞操作を報知していない状況で最大メダル払出の行われる入賞が成立した場合には、所定回数分だけ押し順役1～押し順役12に当選した際に入賞操作を報知しない構成とする。

【0201】

例えば最大メダル払出数が9であって1遊技に3枚のメダルを必要とする構成の場合には、上記所定確率を3分の1とするとともに上記所定回数を2回とすれば、遊技者の所有メダルの減少を抑制することができる。

20

【0202】

(10) 上記各実施の形態では、エンディング演出を開始した場合、途中で有利区間が終了してもその後の通常区間等においてエンディング演出を最後まで実行する構成としたが、有利区間の終了に合わせてエンディング演出も終了させる構成としてもよい。かかる構成とする場合には、注意表示として有利区間終了に合わせてエンディング演出も終了する旨を報知する構成とすれば、上記各実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【0203】

(11) 上記各実施の形態では、エンディング演出の途中で有利区間が終了した場合、その後の通常区間等においてエンディング演出を最後まで実行する構成としたが、次遊技回が開始される前までにエンディング演出を最後まで実行する構成としてもよい。具体的には、例えばエンディング演出の18ゲーム目に有利区間が終了した場合、表示制御装置81は、次ゲームの開始指令を待つことなく19ゲーム目用の映像演出を開始させ、19ゲーム目用の映像演出が終了した場合には続けて20ゲーム目用の映像演出を開始させる。

30

【0204】

上記構成においては、次ゲームの開始指令が発生した場合にエンディング演出が途中で終了してしまう可能性が生じるため、各映像演出を例えば4秒等の所定時間を要する演出としておくことが望ましい。そして、エンディング演出の途中で有利区間が終了した場合には、主制御装置101が、所定時間に未実行の映像演出数を乗算した時間分だけフリーズ処理（待機処理）を行う構成とすることが望ましい。かかる構成とした場合には、エンディング演出の途中で遊技者が次遊技を開始させるための操作を行ったとしても当該操作が無効とされるため、最後までエンディング演出を実行することが可能となる。

40

【0205】

(12) 上記各実施の形態では、エンディング演出の途中で有利区間が終了した場合、その後の通常区間等においてエンディング演出を最後まで実行する構成としたが、かかる構成を変更する。

【0206】

差枚数が2394枚に達している状況下で押し順役1～押し順役12に当選した場合、その後の操作（より詳しくはストップスイッチ42～44の操作）を所定時間無効とするフリーズ処理（待機処理）を行う構成とする。そして、当該無効期間中にエンディング演出

50

を最後まで実行する構成とする。具体的には、例えば、エンディング演出を最後までの実行に4秒を要する20種類の映像演出によって構成する。そして、例えばエンディング演出の19ゲーム目で差枚数が2394枚であって、押し順役1～押し順役12に当選した場合、8(=4×2)秒間のフリーズ処理を行う構成とし、当該無効期間中に19ゲーム目用の映像演出及び20ゲーム目用の映像演出を実行する。

【0207】

かかる構成とした場合であっても、上記各実施の形態と同様、エンディング演出を最後まで実行した後に有利区間を終了させることが可能となる。

【0208】

但し、上記構成においては、例えば遊技者が報知された操作順序と異なる操作順序で操作した場合、ベル入賞が成立せずに差枚数が2400枚に到達しないこととなる。かかる場合には、20ゲーム目の映像演出の最終場面を有利区間が終了するまで継続表示する構成としてもよいし、次ゲーム以降の押し順役1～押し順役12に当選した遊技回において、4秒間のフリーズ処理を行って無効期間中に20ゲーム目用の映像演出を再度実行する構成としてもよい。

【0209】

(13) 上記各実施の形態では、エンディング演出の途中でチャレンジモードに移行した場合、エンディング演出の終了後に移行先示唆演出を実行する構成としたが、エンディング演出の途中で移行先示唆演出を実行し、その後にエンディング演出を再開する構成としてもよい。

【0210】

(14) 上記各実施の形態では、押し順役1～押し順役12に当選した場合、6通りの操作順序のうち1通りの操作順序でベル入賞が成立する構成としたが、6通りの操作順序のうち2通りの操作順序でベル入賞が成立する構成としてもよいし、6通りの操作順序のうち4通りの操作順序でベル入賞が成立する構成としてもよい。

【0211】

(15) 上記各実施の形態では、第1小役入賞～第3小役入賞が成立した場合に1回の遊技を行うために必要なメダル数と等しい3枚のメダル払出を行う構成としたが、2枚又は1枚のメダル払出を行う構成としてもよい。また、4枚以上のメダル払出を行う構成としてもよい。

【0212】

(16) 上記各実施の形態では、有利区間において1500回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が2400に達した場合と、残報知ゲーム数カウンタの値が0となった場合と、に有利区間が終了する構成としたが、残報知ゲーム数カウンタを有さない構成、すなわち、有利区間において1500回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が2400に達した場合と、に有利区間が終了する構成としてもよい。

【0213】

また、残報知ゲーム数カウンタに代えて又は加えて、有利区間に移行した場合に例えば500等の2400より少ない所定値がセットされる第2差枚数カウンタを設ける構成とし、差枚数カウンタの値が第2差枚数カウンタの値に達した場合にも有利区間が終了する構成としてもよい。

【0214】

上記第2差枚数カウンタを有する構成においては、有利区間における役の抽選結果に基づいて第2差枚数カウンタの値が増加し得る構成、すなわち有利区間において差枚数の上乘せが発生し得る構成とすることが望ましい。残報知ゲーム数カウンタと第2差枚数カウンタとを備える構成においては、例えばチェリーに当選した場合に残報知ゲーム数カウンタの値に100を加算する構成とし、例えばスイカに当選した場合に第2差枚数カウンタの値に100を加算する構成とする。

【0215】

(17) 上記各実施の形態では、演出指示処理を主制御装置101が行う構成としたが、

表示制御装置 8 1 が行う構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、上記各実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【0216】

(18) 上記各実施の形態において、現在の遊技区間が増加区間である場合に点灯表示され、現在の遊技区間が増加区間でない場合に消灯表示される表示器を、遊技者が視認可能な位置に設けてもよい。かかる表示器は、主制御装置 101 が制御してもよいし、表示制御装置 8 1 が制御してもよい。

【0217】

(19) 上記各実施の形態では、有利区間に移行するとストップスイッチ 42～44 の操作順序が報知され得る構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、所定のストップスイッチの操作タイミングが報知される構成としてもよいし、操作タイミング及び操作方法が報知される構成としてもよい。すなわち、有利区間は、ストップスイッチの指示機能が作動し得る遊技区間であればよい。なお、通常区間は、小役入賞を成立させるためのストップスイッチの指示機能が作動しない遊技区間であればよい。

10

【0218】

(20) 上記各実施の形態では、有利区間に移行する場合に残区間ゲーム数カウンタに 1500 をセットする構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、有利区間における遊技回数が 1500 回に達した場合に有利区間を終了させる構成であればよい。

【0219】

(21) 上記各実施の形態において入賞成立となる各図柄の組合せは一例であり、これら図柄の組合せに限定されるものではない。また、入賞成立となる図柄の組合せの数も任意である。

20

【0220】

(22) 上記各実施の形態では、BB 状態を備えないスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、BB 状態を備えたスロットマシンであってもよいし、BB 状態と RB 状態を共に備えたスロットマシンであってもよい。また、CB 状態や MB 状態等の他の遊技状態を備えたスロットマシンであってもよい。

【0221】

(23) 上記各実施の形態では、メダルが 3 枚ベットされた後に開始指令が発生したか否かを判定する構成としたが、1 枚ベットされた後や 2 枚ベットされた後にも開始指令が発生したか否かを判定する構成としてもよいことはいうまでもない。

30

【0222】

(24) 上記各実施の形態では、付与される特典として、遊技状態が移行する特典と、再遊技の特典の他に、メダルを払い出す特典を備える構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技者に何らかの特典が付与される構成であればよい。例えば、メダルを払い出す特典に代えてメダル以外の賞品を払い出す構成であってもよい。また、現実のメダル投入やメダル払出機能を有さず、遊技者の所有するメダルをクレジット管理するスロットマシンにおいては、クレジットされたメダルの増加が特典の付与に相当する。

【0223】

(25) 上記各実施の形態では、リールを 3 つ並列して備え、有効ラインとして 1 ラインを有するスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、例えばリールを 5 つ並列して備えたスロットマシンや、有効ラインを 5 ライン有するスロットマシンであってもよい。

40

【0224】

(26) 上記各実施の形態では、スロットマシン 10 について具体化した例を示したが、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。即ち、スロットマシンのうち、メダル投入及びメダル払出機能に代えて、パチンコ機のような球投入及び球払出機能をもたせた遊技機としてもよい。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たる

50

メダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【0225】

(27) エンディング演出を開始するタイミングを、最大限に押し順役1～押し順役12に当選(ベル入賞が成立)したとしても差枚数が2400枚に到達しないタイミングとしてもよい。

【0226】

例えば、差枚数が2100枚を超えている状況、又は有利区間における遊技回数が1450を超えている状況であって、残りの報知ゲーム数が20ゲーム確保できている場合、20ゲームのエンディング演出を実行する。具体例としては、報知モードが1セット20ゲームで構成されるスロットマシンにおいて、上記状況で次セットの報知モードが開始される場合、エンディング演出を開始する。

【0227】

20ゲームのエンディング演出を最後まで実行した場合には、所定ゲームでリピートするように設定された歌や画像(歌付き調整区間用演出)を有利区間終了まで流し、有利区間が終了するゲームで終了画面を表示する。

【0228】

歌付き調整区間用演出は、最大限にベル入賞が成立して最短で終わったとしても、1回は歌のサビ(楽曲の特定部分終了)まで再生できるように設定することが望ましい。

【0229】

上記構成とした場合には、エンディングストーリーをしっかりと遊技者に見せられた上に、最後は歌付き調整区間用演出によって押し順役1～押し順役12に当選となる偏りを気にすることなくエンディング演出を実行でき、遊技者もエンドロールを見ながらの有利区間終了となるので満足感を得ることができる。

【0230】

(28) エンディングの開始条件として、差枚数と、有利区間における遊技回数と、を有し、さらに特定の出玉条件を満たしている場合は上記各実施の形態のようなエンディング演出を実行し、上記出玉条件を満たしていない場合は残りゲーム数だけを表示する特定終了演出を実行する構成とする。

【0231】

特定の出玉条件を満たすことができない事象としては、例えば上記各実施の形態における報知モードの終了後に引戻しモードに移行するスロットマシンにおいて、引戻しモードで引戻して報知モードに復帰したものの1500回の遊技が終了するまでに特定の出玉条件を満たせない場合が挙げられる。

【0232】

また、他の事象としては、1遊技を3枚のみならず2枚でも開始可能なスロットマシンであって、有利区間において所定回数の3枚遊技を行うと報知モードに移行する機能を有するスロットマシンにおいて、有利区間において3枚ではなく2枚で遊技を行った結果として上記所定回数の3枚遊技にカウントされず、報知モードへの移行が遅くなった結果として特定の出玉条件を満たせない場合が挙げられる。有利区間においては、2枚遊技の場合、報知モードへの移行抽選を行うことができない一方、有利区間の終了条件となる遊技回数にはカウントしなければならない。このため、例えば有利区間において700回の3枚遊技を行うと報知モードに移行するスロットマシンの場合、2枚遊技を700回行うと報知モードへの移行ゲームが有利区間における1400ゲーム目となり、特定の出玉条件を満たせなくなってしまう。

【0233】

以下、本発明の遊技機を、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【0234】

遊技機 A 1 . 複数種の絵柄 (図柄) を循環表示させる複数の循環表示手段 (リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R) と、
前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段 (スタートレバー 4 1 、第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8) と、
役の抽選を行う抽選手段 (主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能) と、
前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段 (ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4) と、
前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置 (有効ライン) に所定の組合せ (小役図柄の組合せ等) を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段 (主制御装置 1 0 1 のメダル払出処理 S 2 1 1 等) と
を備えた遊技機において、
遊技区間として、特定入賞を成立させるための操作方法を報知する指示機能 (入賞操作報知機能) が作動し得る有利区間と、前記指示機能が作動しない通常区間と、を有し、
前記有利区間において遊技媒体が最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数が上限枚数より少ない第 1 枚数 (2 2 6 0 枚) に達した場合、前記指示機能に関する特定処理 (完走モードへの移行) を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【 0 2 3 5 】

本遊技機によれば、有利区間において遊技媒体が最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数が上限枚数より少ない第 1 枚数に達した場合、指示機能に関する特定処理が行われる。かかる構成とすることにより、遊技者に差枚数が第 1 枚数に達することを目指しながら有利区間における遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 0 2 3 6 】

遊技機 A 2 . 上記遊技機 A 1 において、前記有利区間において予め定めた上限回数 (1 5 0 0 回) の遊技が行われた場合、前記有利区間を終了させて前記通常区間に移行させる第 1 移行手段 (主制御装置 1 0 1 の残区間ゲーム数カウンタ値 0 に基づく有利区間終了処理機能 S 9 0 3 ~ S 9 0 5) と、前記有利区間において遊技媒体が最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数が予め定めた上限枚数 (2 4 0 0 枚) に達した場合、前記有利区間を終了させて前記通常区間に移行させる第 2 移行手段 (主制御装置 1 0 1 の差枚数カウンタ値 2 4 0 0 超に基づく有利区間終了処理機能 S 9 0 3 ~ S 9 0 5) と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 2 3 7 】

本遊技機によれば、有利区間は、上限回数の遊技が行われた場合と、差枚数が上限枚数に達した場合と、に終了する。かかる構成とすることにより、遊技者に差枚数が第 1 枚数に達することを目指しながら有利区間における遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 0 2 3 8 】

遊技機 A 3 . 上記遊技機 A 2 において、前記差枚数が前記第 1 枚数に達した場合、前記指示機能に関する特定処理として、前記有利区間において遊技可能な遊技回数が増加し得る処理を行うことを特徴とする遊技機。

【 0 2 3 9 】

本遊技機によれば、差枚数が第 1 枚数に達した場合、有利区間において遊技可能な遊技回数が増加し得る処理が行われる。有利区間において遊技可能な遊技回数が増加した場合、遊技者は増加した遊技回数に応じて所有する遊技媒体の増加も期待することができる。故に、遊技者に差枚数が第 1 枚数に達することを目指しながら有利区間における遊技を行わせることが可能となる。

【 0 2 4 0 】

遊技機 A 4 . 上記遊技機 A 2 又は遊技機 A 3 において、前記有利区間において前記差枚数が前記第 1 枚数に達する前に特定モード (報知モード) に移行させる特定モード移行手段 (主制御装置 1 0 1 の報知モード移行機能 S 8 0 7 , S 8 0 8) と、前記特定モードにお

10

20

30

40

50

ける遊技回数に基づいて前記有利区間を終了させるか否かを判別する第1判別手段（主制御装置101の残報知ゲーム数カウンタ確認機能S1108）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【0241】

本遊技機によれば、有利区間において特定モードに移行した場合には、上限回数及び上限枚数に達することなく有利区間が終了する事象が発生する。かかる構成に遊技機A2又は遊技機A3の構成を適用することにより、有利区間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。第1判別手段が有利区間を終了させると判別する前に差枚数が第1枚数に達することを目指しながら特定モードにおける遊技を行わせることが可能となるからである。

【0242】

遊技機A5．上記遊技機A4において、前記差枚数が前記第1枚数に達した場合、それ以降の遊技回において前記第1判別手段による判別を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。

【0243】

本遊技機によれば、差枚数が第1枚数に達した場合、それ以降の遊技回において第1判別手段による判別が行われなくなる。かかる構成とすることにより、差枚数が上限枚数に達した場合に有利区間が終了する構成としたとしても、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。例えば第1判別手段を備えずに上限回数の遊技又は上限枚数の差枚数によって有利区間が終了する構成とした場合には、上限枚数の差枚数に達したことによって有利区間が終了した場合、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。上限枚数が設定されていなければより多くの遊技媒体を獲得できたと遊技者が考えかねないからである。一方、本遊技機においては、差枚数が第1枚数に達することを実質的なゴールと遊技者に認識させるとともに、それ以降の遊技を付加価値と遊技者に認識させることが可能となる。故に、上記懸念を好適に解消することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。

【0244】

遊技機A6．上記遊技機A5において、前記役の抽選結果に基づいて前記第1判別手段が前記有利区間を終了させると判別する遊技回数を増加させる遊技回数増加手段（主制御装置101の残報知ゲーム数増加機能S1002，S1003）を備え、前記差枚数が前記第1枚数に達した場合、それ以降の遊技回において前記遊技回数増加手段による遊技回数の増加を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。

【0245】

本遊技機によれば、差枚数が第1枚数に達した場合、それ以降の遊技回において遊技回数増加手段による遊技回数の増加が行われない。かかる構成とすることにより、差枚数が第1枚数に達した以降の遊技回における処理構成の簡素化を図ることが可能となる。また、遊技回数増加手段が遊技回数を増加させた場合に当該結果を報知する構成を備えた遊技機に本構成を適用した場合には、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。差枚数が第1枚数に達した場合にそれ以降の遊技回において第1判別手段による判別が行われなくなる以上、遊技回数の増加を報知すると遊技者が所謂無駄引きをしてしまったと考えてしまう可能性が懸念されるからである。

【0246】

遊技機A7．上記遊技機A4乃至遊技機A6のいずれかにおいて、前記特定モードに移行した場合、1遊技回あたりの遊技媒体払出の期待値が1遊技に必要な遊技媒体数より多くなることを特徴とする遊技機。

【0247】

本遊技機によれば、特定モードに移行した場合、遊技者は所有する遊技媒体を増加させながら遊技を行うことが可能となる。故に、遊技者に差枚数が第1枚数に達することを目指しながら特定モードにおける遊技を行わせることが可能となる。

【0248】

10

20

30

40

50

遊技機 A 8 . 上記遊技機 A 4 乃至遊技機 A 7 のいずれかにおいて、前記差枚数が前記第 1 枚数に達した場合、前記特定モードから第 2 特定モード（完走モード）に移行させる第 2 特定モード移行手段（主制御装置 1 0 1 の完走モード移行機能 S 1 1 0 5）を備え、前記第 2 特定モードに移行した場合、前記第 1 移行手段又は前記第 2 移行手段が前記有利区間から前記通常区間に移行させる構成としたことを特徴とする遊技機。

【 0 2 4 9 】

本遊技機によれば、差枚数が第 1 枚数に達した場合、特定モードから第 2 特定モードに移行する。そして、第 2 特定モードに移行した場合には、有利区間が上限回数の遊技又は上限枚数の差枚数によって終了する。かかる構成とすることにより、差枚数が上限枚数に達した場合に有利区間が終了する構成としたとしても、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。例えば第 2 特定モードを備えずに上限回数の遊技又は上限枚数の差枚数によって有利区間が終了する構成とした場合には、上限枚数の差枚数に達したことによって有利区間が終了した場合、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。上限枚数が設定されていなければより多くの遊技媒体を獲得できたことと遊技者が考えかねないからである。一方、本遊技機においては、差枚数が第 1 枚数に達すること、第 2 特定モードに移行することを実質的なゴールと遊技者に認識させるとともに、それ以降の遊技を付加価値と遊技者に認識させることが可能となる。故に、上記懸念を好適に解消することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。

【 0 2 5 0 】

遊技機 A 9 . 上記遊技機 A 8 において、前記第 2 特定モードに移行した場合、1 遊技回あたりの遊技媒体払出の期待値が 1 遊技に必要な遊技媒体数より多くなることを特徴とする遊技機。

【 0 2 5 1 】

本遊技機によれば、第 2 特定モードに移行した場合、遊技者は所有する遊技媒体を増加させながら遊技を行うことが可能となる。故に、有利区間が上限回数の遊技によって終了するよりも上限枚数の差枚数によって終了することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることが可能となり、第 2 特定モードにおける遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【 0 2 5 2 】

遊技機 A 1 0 . 上記遊技機 A 2 乃至遊技機 A 9 のいずれかにおいて、前記差枚数が前記上限枚数より少なく前記第 1 枚数より多い第 2 枚数（2 3 5 2 枚）に達した場合、最後までの実行に第 1 回数（2 0 回）の遊技を要する特定演出（エンディング演出）を開始させる演出開始手段（主制御装置 1 0 1 の E D コマンドセット機能 S 1 4 0 7、表示制御装置 8 1）と、前記演出開始手段が前記特定演出を開始させた場合、前記第 1 回数の遊技が行われた後に前記有利区間が終了するよう、前記指示機能を変化させる変化手段（主制御装置 1 0 1 の E D 中報知処理機能 S 1 2 0 6）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 2 5 3 】

本遊技機によれば、差枚数が上限枚数より少なく第 1 枚数より多い第 2 枚数に達した場合、最後までの実行に第 1 回数の遊技を要する特定演出が開始される。かかる構成とすることにより、差枚数を第 1 枚数に達することができた遊技者の所有遊技媒体をさらに増加させた上で特定演出を視認させることが可能となり、遊技者を悦に浸らせながら遊技を行わせることが可能となる。かかる一方、差枚数が上限枚数に達した場合に有利区間が終了する構成においては、特定演出の途中で有利区間が終了してしまった場合、遊技者が遊技意欲を減退させてしまったり、折角用意した特定演出を最後まで視認してもらえなかったりする可能性が懸念される。そこで、本遊技機においては、特定演出を開始させた場合、第 1 回数の遊技が行われた後に有利区間が終了するよう、指示機能を変化させる構成とした。かかる構成とすることにより、上記各懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 0 2 5 4 】

遊技機 B 1 . 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール 3 2 L

10

20

30

40

50

、 3 2 M、 3 2 R）と、
前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー 4 1、第 1～第 3 クレジット投入スイッチ 5 6～5 8）と、
役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能）と、
前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ 4 2～4 4）と、
前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 1 0 1 のメダル払出処理 S 2 1 1 等）と
を備えた遊技機において、
遊技区間として、特定入賞を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）が作動し得る有利区間と、前記指示機能が作動しない通常区間と、を有し、
前記有利区間において予め定めた上限回数（1 5 0 0 回）の遊技が行われた場合、前記有利区間を終了させて前記通常区間に移行させる第 1 移行手段（主制御装置 1 0 1 の残区間ゲーム数カウンタ値 0 に基づく有利区間終了処理機能 S 9 0 3～S 9 0 5）と、
前記有利区間において遊技媒体が最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数が予め定めた上限枚数（2 4 0 0 枚）に達した場合、前記有利区間を終了させて前記通常区間に移行させる第 2 移行手段（主制御装置 1 0 1 の差枚数カウンタ値 2 4 0 0 超に基づく有利区間終了処理機能 S 9 0 3～S 9 0 5）と、
前記差枚数が前記上限枚数より少ない所定枚数（2 3 5 2 枚）に達した場合、最後までの実行に第 1 回数（2 0 回）の遊技を要する特定演出（エンディング演出）を開始させる演出開始手段（主制御装置 1 0 1 の E D コマンドセット機能 S 1 4 0 7、表示制御装置 8 1）と
を備え、
前記演出開始手段が前記特定演出を開始させた場合、前記第 1 回数の遊技が行われた後に前記有利区間が終了するよう、前記指示機能が変化する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 0 2 5 5 】

本遊技機によれば、差枚数が上限枚数より少ない所定枚数に達した場合、最後までの実行に第 1 回数の遊技を要する特定演出が開始される。かかる構成とすることにより、差枚数を所定枚数に達することができた遊技者に特定演出を視認させることが可能となり、遊技者を悦に浸らせながら遊技を行わせることが可能となる。かかる一方、差枚数が上限枚数に達した場合に有利区間が終了する構成においては、特定演出の途中で有利区間が終了してしまった場合、遊技者が遊技意欲を減退させてしまったり、折角用意した特定演出を最後まで視認してもらえなかったりする可能性が懸念される。そこで、本遊技機においては、特定演出を開始させた場合、第 1 回数の遊技が行われた後に有利区間が終了するよう、指示機能を変化させる構成とした。かかる構成とすることにより、上記各懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 0 2 5 6 】

遊技機 B 2 . 上記遊技機 B 1 において、前記役の抽選結果が特定結果（押し順役 1～押し順役 1 2 当選）となったことに基づいて、入賞成立時に 1 遊技に必要な遊技媒体数（3）より多い遊技媒体が付与される第 1 特定入賞（ベル入賞）を成立させることができる操作方法を報知する第 1 報知手段（主制御装置 1 0 1 の 9 枚入賞操作報知機能）と、前記役の抽選結果が前記特定結果となったことに基づいて、入賞成立時に 1 遊技に必要な遊技媒体数以下の遊技媒体が付与される第 2 特定入賞（第 1 小役入賞～第 3 小役入賞）を成立させることができる操作方法を報知する第 2 報知手段（主制御装置 1 0 1 の 3 枚入賞操作報知機能）と、前記特定演出の最後までの実行に必要な残り遊技回数を把握する残り遊技回数把握手段（主制御装置 1 0 1 の残 E D ゲーム数カウンタ確認機能 S 1 5 0 1）と、前記特定演出を実行している場合に前記差枚数を把握する差枚数把握手段（主制御装置 1 0 1 の差枚数カウンタ確認機能 S 1 5 0 2）と、を備え、前記残り遊技回数把握手段の把握結果

10

20

30

40

50

が規定回数（３）となる前に前記差枚数把握手段の把握結果が前記上限枚数より少ない第２所定枚数（２３８２枚）を超えた場合、前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合に前記第２報知手段に報知を実行させる構成としたことを特徴とする遊技機。

【０２５７】

本遊技機によれば、特定演出の最後までの実行に必要な残り遊技回数が規定回数となる前に差枚数が第２所定枚数を超えた場合には、役の抽選結果が特定結果となった場合、入賞成立時に１遊技に必要な遊技媒体数以下の遊技媒体が付与される第２特定入賞を成立させることができる操作方法が報知される。かかる構成とすることにより、第１特定入賞が成立して差枚数が上限枚数に達し、特定演出の途中で有利区間が終了してしまう機会を低減させることが可能となる。

10

【０２５８】

遊技機Ｂ３．上記遊技機Ｂ２において、前記第２報知手段が報知を実行する場合に前記第１報知手段にも報知を実行させる構成としたことを特徴とする遊技機。

【０２５９】

本遊技機によれば、入賞成立時に１遊技に必要な遊技媒体数以下の遊技媒体が付与される第２特定入賞を成立させることができる操作方法が報知される場合、入賞成立時に１遊技に必要な遊技媒体数より多い遊技媒体が付与される第１特定入賞を成立させることができる操作方法も報知される。かかる構成とすることにより、特定演出の途中で有利区間を終了させるのか、特定演出の最後まで有利区間を継続させるのか、を遊技者に選択させることが可能となる。この結果、１遊技回でも早く上限枚数の遊技媒体を獲得したい遊技者と、有利区間において特定演出を最後まで堪能したい遊技者と、のそれぞれの要望を叶えることが可能となり、遊技者の意向を問わず遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【０２６０】

遊技機Ｂ４．上記遊技機Ｂ２又は遊技機Ｂ３において、前記残り遊技回数把握手段の把握結果が０となる前に前記差枚数が前記上限枚数に達した場合、前記特定演出を終了させる特定演出終了手段と、前記第２報知手段が報知を実行する場合に前記特定演出が途中終了し得る旨を報知する途中終了報知手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【０２６１】

本遊技機によれば、差枚数が上限枚数に達した場合、有利区間が終了するのみならず特定演出も途中で終了する。役の抽選結果が特定結果となった場合に第１特定入賞と第２特定入賞のいずれも成立し得る構成においては、第２特定入賞を成立させることができる操作方法を報知しても遊技者が操作方法を誤って第１特定入賞を成立させてしまう可能性が考えられる。そこで、第２特定入賞を成立させることができる操作方法を報知する場合に特定演出が途中終了し得る旨を報知する構成とすることにより、特定演出を最後まで堪能したい遊技者に注意喚起を行うことが可能となる。

30

【０２６２】

遊技機Ｂ５．上記遊技機Ｂ２又は遊技機Ｂ３において、前記差枚数が前記上限枚数に達したか否かに関わらず、前記特定演出を最後まで実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【０２６３】

本遊技機によれば、特定演出の途中で有利区間が終了したとしても、特定演出が最後まで実行される。かかる構成とすることにより、折角用意した特定演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。

40

【０２６４】

遊技機Ｂ６．上記遊技機Ｂ５において、前記第２報知手段が報知を実行する場合に前記有利区間が終了し得る旨を報知する終了可能性報知手段（主制御装置１０１の注意コマンドセット機能Ｓ１５０４、表示制御装置８１）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【０２６５】

本遊技機によれば、差枚数が上限枚数に達した場合、特定演出は終了しないものの有利区間が終了する。役の抽選結果が特定結果となった場合に第１特定入賞と第２特定入賞のい

50

ずれも成立し得る構成においては、第2特定入賞を成立させることができる操作方法を報知しても遊技者が操作方法を誤って第1特定入賞を成立させてしまう可能性が考えられる。そこで、第2特定入賞を成立させることができる操作方法を報知する場合に有利区間が終了し得る旨を報知する構成とすることにより、有利区間において特定演出を最後まで堪能したい遊技者に注意喚起を行うことが可能となる。

【0266】

遊技機B7．上記遊技機B2乃至遊技機B6のいずれかにおいて、前記差枚数把握手段の把握結果が前記第2所定枚数を超えていない場合、前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合に前記第1報知手段に報知を実行させる構成としたことを特徴とする遊技機。

【0267】

本遊技機によれば、特定演出を実行している場合、差枚数が第2所定枚数を超えるまでは第1特定入賞を成立させることができる操作方法が報知される。かかる構成とすることにより、遊技者は、所有する遊技媒体を増加させながら特定演出を視認することが可能となる。故に、遊技者を悦に浸らせながら遊技者に特定演出を堪能させることが可能となる。

【0268】

遊技機B8．上記遊技機B2乃至遊技機B7のいずれかにおいて、前記残り遊技回数把握手段の把握結果が前記規定回数以下となった場合、前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合に前記第1報知手段に報知を実行させる構成としたことを特徴とする遊技機。

【0269】

本遊技機によれば、特定演出の最後までの実行に必要な残り遊技回数が規定回数以下となった場合には、第1特定入賞を成立させることができる操作方法が報知される。かかる構成とすることにより、特定演出を最後まで実行した後有利区間が終了する頻度を高めることが可能となる。

【0270】

遊技機B9．上記遊技機B2乃至遊技機B8のいずれかにおいて、前記第2特定入賞が成立した場合に1遊技に必要な数と同数の遊技媒体が付与される構成としたことを特徴とする遊技機。

【0271】

本遊技機によれば、第2特定入賞が成立した場合に1遊技に必要な数と同数の遊技媒体が付与される。かかる構成とすることにより、第1特定入賞ではなく第2特定入賞が成立した結果として遊技者の所有する遊技媒体が減少してしまうことを回避することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。報知された操作方法で操作したにも関わらず所有する遊技媒体が減少した場合、遊技者が報知された操作方法で操作しなければよかったと後悔する可能性が懸念されるからである。

【0272】

遊技機B10．上記遊技機B9において、前記規定回数を、前記役の抽選結果が前記特定結果となる確率の逆数に最も近い自然数とし、前記第2所定枚数を、前記上限枚数から前記第1特定入賞成立時に増加する遊技媒体数を減じた値としたことを特徴とする遊技機。

【0273】

本遊技機によれば、規定回数を、役の抽選結果が特定結果となる確率の逆数に最も近い自然数とし、第2所定枚数を、上限枚数から第1特定入賞成立時に増加する遊技媒体数を減じた値とした。かかる構成とすることにより、指示機能を変化させることで第1回数の遊技が行われた後に有利区間が終了する頻度を高めることが可能となる。

【0274】

遊技機C1．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L，32M，32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップス

10

20

30

40

50

イッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１１等）とを備えた遊技機において、

遊技区間として、特定入賞を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）が作動し得る有利区間と、前記指示機能が作動しない通常区間と、を有し、

前記有利区間において予め定めた上限回数（１５００回）の遊技が行われた場合、前記有利区間を終了させて前記通常区間に移行させる第１移行手段（主制御装置１０１の残区間ゲーム数カウンタ値０に基づく有利区間終了処理機能Ｓ９０３～Ｓ９０５）と、

前記有利区間において遊技媒体が最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数が予め定めた上限枚数（２４００枚）に達した場合、前記有利区間を終了させて前記通常区間に移行させる第２移行手段（主制御装置１０１の差枚数カウンタ値２４００超に基づく有利区間終了処理機能Ｓ９０３～Ｓ９０５）と、

前記差枚数が前記上限枚数より少ない所定枚数（２３５２枚）に達した場合、最後までの実行に第１回数（２０回）の遊技を要する特定演出（エンディング演出）を開始させる演出開始手段（主制御装置１０１のＥＤコマンドセット機能Ｓ１４０７、表示制御装置８１）と、

前記役の抽選結果が特定結果（押し順役１～押し順役１２当選）となったことに基づいて、入賞成立時に１遊技に必要な遊技媒体数（３）より多い遊技媒体が付与される第１特定入賞（ベル入賞）を成立させることができる操作方法を報知する第１報知手段（主制御装置１０１の９枚入賞操作報知機能）と、

前記特定演出の最後までの実行に必要な残り遊技回数を把握する残り遊技回数把握手段（主制御装置１０１の残ＥＤゲーム数カウンタ確認機能Ｓ１５０１）と、

前記特定演出を実行している場合に前記差枚数を把握する差枚数把握手段（主制御装置１０１の差枚数カウンタ確認機能Ｓ１５０２）と

を備え、

前記演出開始手段が前記特定演出を開始させた場合、前記第１回数の遊技が行われた後に前記有利区間が終了するよう、前記役の抽選結果が特定結果となった場合に前記第１報知手段が報知する割合が変化する構成としたことを特徴とする遊技機。

【０２７５】

本遊技機によれば、差枚数が上限枚数より少ない所定枚数に達した場合、最後までの実行に第１回数の遊技を要する特定演出が開始される。かかる構成とすることにより、差枚数を所定枚数に達することができた遊技者に特定演出を視認させることが可能となり、遊技者を悦に浸らせながら遊技を行わせることが可能となる。かかる一方、差枚数が上限枚数に達した場合に有利区間が終了する構成においては、特定演出の途中で有利区間が終了してしまった場合、遊技者が遊技意欲を減退させてしまったり、折角用意した特定演出を最後まで視認してもらえなかったりする可能性が懸念される。そこで、本遊技機においては、特定演出を開始させた場合、第１回数の遊技が行われた後に有利区間が終了するよう、役の抽選結果が特定結果となった場合に第１報知手段が報知する割合が変化する構成とした。かかる構成とすることにより、上記各懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【０２７６】

遊技機Ｃ２．上記遊技機Ｃ１において、前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合に前記第１報知手段に報知させるか否かを決定する報知決定手段（主制御装置１０１のＥＤ中報知処理機能）を備え、前記報知決定手段は、前記残り遊技回数把握手段の把握結果と、前記差枚数把握手段の把握結果と、に基づいて、前記第１報知手段に報知させるか否かを決定することを特徴とする遊技機。

【０２７７】

本遊技機によれば、特定演出の最後までの実行に必要な残り遊技回数と、差枚数と、に基

10

20

30

40

50

づいて、第1報知手段に報知させるか否かが決定される。かかる構成とすることにより、特定演出を開始させた場合に、第1回数の遊技が行われた後に有利区間が終了する頻度を高めることが可能となる。

【0278】

遊技機C3. 上記遊技機C2において、前記報知決定手段は、前記残り遊技回数把握手段の把握結果が所定回数（例えば1）以上であって、前記差枚数把握手段の把握結果が前記上限枚数より少ない第1所定枚数（例えば2394枚）に達していない場合、前記第1報知手段に報知させると決定することを特徴とする遊技機。

【0279】

本遊技機によれば、特定演出の最後までの実行に必要な残り遊技回数が所定回数以上である場合、差枚数が第1所定枚数に達していなければ役の抽選結果が特定結果となった場合に第1特定入賞を成立させることができる操作方法が報知される。かかる構成とすることにより、遊技者は、差枚数が第1所定枚数に達するまで所有する遊技媒体を増加させながら特定演出を視認することが可能となる。故に、遊技者を悦に浸らせながら遊技者に特定演出を堪能させることが可能となる。

【0280】

遊技機C4. 上記遊技機C3において、前記報知決定手段は、前記残り遊技回数把握手段の把握結果が前記所定回数以上であって、前記差枚数把握手段の把握結果が前記第1所定枚数に達している場合、前記第1報知手段に報知させないと決定することを特徴とする遊技機。

【0281】

本遊技機によれば、特定演出の最後までの実行に必要な残り遊技回数が所定回数以上であって、差枚数が第1所定枚数に達している場合、役の抽選結果が特定結果となった場合に第1特定入賞を成立させることができる操作方法が報知されない。かかる構成とすることにより、差枚数が上限枚数に到達するのに必要な遊技回数を増加させることが可能となり、特定演出を開始させた場合に、第1回数の遊技が行われた後に有利区間が終了する頻度を高めることが可能となる。

【0282】

遊技機C5. 上記遊技機C4において、前記報知決定手段が前記第1報知手段に報知させないと決定した場合に、前記役の抽選結果が前記特定結果となったことを示唆する示唆手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【0283】

本遊技機によれば、役の抽選結果が特定結果となった状況下で第1特定入賞を成立させることができる操作方法が報知されない場合、役の抽選結果が特定結果となったことが示唆される。かかる構成とすることにより、1遊技回でも早く上限枚数の遊技媒体を獲得したい遊技者に、第1特定入賞を成立させることができる操作方法を適正な遊技回で推測させながら停止操作手段を操作させることが可能となる。この結果、特定演出の途中で有利区間が終了してしまう頻度を低減させつつ、上記遊技者の要望を叶えることが可能となる。

【0284】

遊技機C6. 上記遊技機C1乃至遊技機C5のいずれかにおいて、前記残り遊技回数把握手段の把握結果が0となる前に前記差枚数が前記上限枚数に達した場合、前記特定演出を終了させる特定演出終了手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【0285】

本遊技機によれば、差枚数が上限枚数に達した場合、有利区間が終了するのみならず特定演出も途中で終了する。かかる構成においては、特定演出の途中で差枚数が上限枚数に達して有利区間及び特定演出が終了した場合、特定演出を最後まで視認したかった遊技者が遊技意欲を減退させてしまう可能性が考えられる。そこで、特定演出を開始させた場合、第1回数の遊技が行われた後に有利区間が終了するよう、指示機能を変化させる構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【0286】

遊技機 C 7. 上記遊技機 C 1 乃至遊技機 C 5 のいずれかにおいて、前記差枚数が前記上限枚数に達したか否かに関わらず、前記特定演出を最後まで実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【0287】

本遊技機によれば、特定演出の途中で有利区間が終了したとしても、特定演出が最後まで実行される。かかる構成とすることにより、折角用意した特定演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。

【0288】

遊技機 D 1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー 4 1、第 1～第 3 クレジット投入スイッチ 5 6～5 8）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ 4 2～4 4）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 1 0 1 のメダル払出処理 S 2 1 1 等）とを備えた遊技機において、

遊技区間として、特定入賞を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）が作動し得る有利区間と、前記指示機能が作動しない通常区間と、を有し、

前記有利区間において予め定めた上限回数（1 5 0 0 回）の遊技が行われた場合、前記有利区間を終了させて前記通常区間に移行させる第 1 移行手段（主制御装置 1 0 1 の残区間ゲーム数カウンタ値 0 に基づく有利区間終了処理機能 S 9 0 3～S 9 0 5）と、

前記有利区間において遊技媒体が最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数が予め定めた上限枚数（2 4 0 0 枚）に達した場合、前記有利区間を終了させて前記通常区間に移行させる第 2 移行手段（主制御装置 1 0 1 の差枚数カウンタ値 2 4 0 0 超に基づく有利区間終了処理機能 S 9 0 3～S 9 0 5）と、

前記差枚数が前記上限枚数より少ない所定枚数（2 3 5 2 枚）に達した場合、最後までの実行に第 1 回数（2 0 回）の遊技を要する特定演出（エンディング演出）を開始させる演出開始手段（主制御装置 1 0 1 の E D コマンドセット機能 S 1 4 0 7、表示制御装置 8 1）と

を備え、

前記差枚数が前記上限枚数に達したか否かに関わらず、前記特定演出を最後まで実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【0289】

本遊技機によれば、差枚数が上限枚数より少ない所定枚数に達した場合、最後までの実行に第 1 回数の遊技を要する特定演出が開始される。かかる構成とすることにより、差枚数を所定枚数に達することができた遊技者に特定演出を視認させることが可能となり、遊技者を悦に浸らせながら遊技を行わせることが可能となる。かかる一方、差枚数が上限枚数に達した場合に有利区間が終了する構成においては、特定演出の途中で有利区間が終了してしまう可能性が考えられる。そして、有利区間の終了に合わせて特定演出も途中で終了させる構成とした場合には、折角用意した特定演出が無駄なものになってしまう可能性が懸念される。そこで本遊技機では、特定演出の途中で有利区間が終了したとしても、特定演出を最後まで実行する構成とした。かかる構成とすることにより、折角用意した特定演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0290】

遊技機 D 2. 上記遊技機 D 1 において、前記特定演出の途中で前記有利区間が終了した場合、前記特定演出を開始してから前記第 1 回数の遊技が行われた後に前記特定演出を終了

10

20

30

40

50

させる構成としたことを特徴とする遊技機。

【0291】

本遊技機によれば、特定演出の途中で有利区間が終了した場合、特定演出を開始してから第1回数の遊技が行われた後に特定演出が終了する。かかる構成とすることにより、有利区間終了後の通常区間等において特定演出を実行することが可能となり、遊技者は、通常区間等における遊技を行いながら特定演出を最後まで視認することができる。故に、折角用意した特定演出が無駄なものになってしまうことを回避しつつ、遊技者に有利区間終了後も遊技を継続する意欲を湧かせることが可能となる。

【0292】

遊技機D3．上記遊技機D2において、前記特定演出を実行中であって、前記通常区間において1遊技回が終了してから次遊技回が開始されることなく規定時間を経過した場合、前記特定演出を終了させる終了手段（主制御装置101の客待ちコマンドセット機能S1804、表示制御装置81）を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【0293】

本遊技機によれば、特定演出を実行中であって、通常区間において1遊技回が終了してから次遊技回が開始されることなく規定時間を経過した場合、特定演出が終了する。有利区間終了後の通常区間等において特定演出を継続する構成においては、特定演出が実行されているにも関わらず、有利区間が終了したことを理由として遊技者が遊技を終了してしまう可能性が考えられる。そして、特定演出が開始された際の遊技者と異なる遊技者が遊技を開始した際に特定演出が継続中であった場合、当該遊技者が遊技の継続を躊躇してしまう可能性が考えられる。そこで、通常区間において1遊技回が終了してから次遊技回が開始されることなく規定時間を経過した場合には特定演出が終了する構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

20

【0294】

遊技機D4．上記遊技機D2又は遊技機D3において、前記有利区間として、1遊技回あたりの遊技媒体払出の期待値が1遊技に必要な遊技媒体数より多くなる特定モード（報知モード）と、前記特定モードへの移行し易さが異なる複数の所定モード（チャレンジ高確モード、チャレンジ低確モード）と、を有し、前記通常区間から前記複数の所定モードのいずれかに移行した場合、いずれの所定モードに移行したかを示唆する示唆手段（主制御装置101の示唆コマンドセット機能S1708、表示制御装置81）を備え、前記示唆手段は、前記特定演出の途中で前記通常区間から前記複数の所定モードのいずれかに移行した場合、前記特定演出の終了後にいずれの所定モードに移行したかを示唆することを特徴とする遊技機。

30

【0295】

本遊技機によれば、特定演出の途中で有利区間が終了し、通常区間から複数の所定モードのいずれかに移行した場合、特定演出の終了後にいずれの所定モードに移行したかが示唆される。かかる構成とすることにより、有利区間が終了したことを理由として遊技を終了しようとする遊技者に、いずれの所定モードに移行したかを確認した上で遊技を終了しようと考えさせることが可能となる。この結果、有利区間終了後の通常区間等において特定演出を継続する構成とした場合であっても、折角用意した特定演出を最後まで視認してもらえない機会を低減させることが可能となる。

40

【0296】

遊技機D5．上記遊技機D1において、前記特定演出の途中で前記有利区間が終了した場合、次遊技回が開始される前までに前記特定演出を最後まで実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【0297】

本遊技機によれば、特定演出の途中で有利区間が終了した場合、次遊技回が開始される前までに特定演出が最後まで実行される。かかる構成とすることにより、折角用意した特定演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。

【0298】

50

遊技機 D 6 . 上記遊技機 D 5 において、前記特定演出の途中で前記有利区間が終了した場合、少なくとも前記特定演出を最後まで実行するために必要な時間、次遊技回を開始させるための操作を無効とする無効化手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 2 9 9 】

本遊技機によれば、特定演出の途中で有利区間が終了した場合、少なくとも特定演出を最後まで実行するために必要な時間、次遊技回を開始させるための操作が無効とされる。かかる構成とすることにより、特定演出の途中で有利区間が終了した場合、次遊技回が開始される前までに特定演出を最後まで実行することが可能となる。

【 0 3 0 0 】

遊技機 D 7 . 上記遊技機 D 1 において、前記特定演出の途中で前記役の抽選結果が入賞成立時に前記差枚数が前記上限枚数に到達し得る結果となった場合、その後の操作を無効とする無効化手段を備え、前記無効化手段がその後の操作を無効としている間に、前記特定演出を最後まで実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【 0 3 0 1 】

本遊技機によれば、特定演出の途中で役の抽選結果が入賞成立時に差枚数が上限枚数に到達し得る結果となった場合、その後の操作を無効とする無効化手段を備え、無効化手段がその後の操作を無効としている間に、特定演出が最後まで実行される。かかる構成とすることにより、折角用意した特定演出が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。

【 0 3 0 2 】

20

遊技機 D 8 . 上記遊技機 D 1 乃至遊技機 D 7 のいずれかにおいて、前記演出開始手段が前記特定演出を開始させた場合、前記第 1 回数の遊技が行われた後に前記有利区間が終了するよう、前記指示機能が変化する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 0 3 0 3 】

本遊技機によれば、特定演出を開始させた場合、第 1 回数の遊技が行われた後に有利区間が終了するよう、指示機能が変化する。かかる構成とすることにより、特定演出の途中で有利区間が終了してしまう頻度を低減させることが可能となる。

【 0 3 0 4 】

遊技機 D 9 . 上記遊技機 D 1 乃至遊技機 D 8 のいずれかにおいて、前記役の抽選結果が特定結果（押し順役 1 ～押し順役 1 2 当選）となったことに基づいて、入賞成立時に 1 遊技に必要な遊技媒体数（3）より多い遊技媒体が付与される第 1 特定入賞（ベル入賞）を成立させることができる操作方法を報知する第 1 報知手段（主制御装置 1 0 1 の 9 枚入賞操作報知機能）と、前記特定演出の最後までの実行に必要な残り遊技回数を把握する残り遊技回数把握手段（主制御装置 1 0 1 の残 ED ゲーム数カウンタ確認機能 S 1 5 0 1）と、前記特定演出を実行している場合に前記差枚数を把握する差枚数把握手段（主制御装置 1 0 1 の差枚数カウンタ確認機能 S 1 5 0 2）と、を備え、前記演出開始手段が前記特定演出を開始させた場合、前記第 1 回数の遊技が行われた後に前記有利区間が終了するよう、前記役の抽選結果が特定結果となった場合に前記第 1 報知手段が報知する割合が変化する構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【 0 3 0 5 】

40

本遊技機によれば、特定演出を開始させた場合、第 1 回数の遊技が行われた後に有利区間が終了するよう、役の抽選結果が特定結果となった場合に第 1 報知手段が報知する割合が変化する。かかる構成とすることにより、特定演出の途中で有利区間が終了してしまう頻度を低減させることが可能となる。

【 0 3 0 6 】

なお、上記遊技機 A 群と、上記遊技機 B 群と、上記遊技機 D 群と、を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機 A 群と、上記遊技機 C 群と、上記遊技機 D 群と、を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【符号の説明】

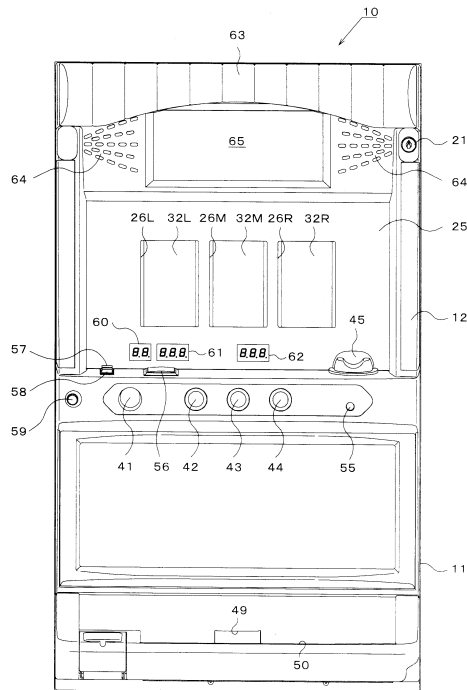
50

【 0 3 0 7 】

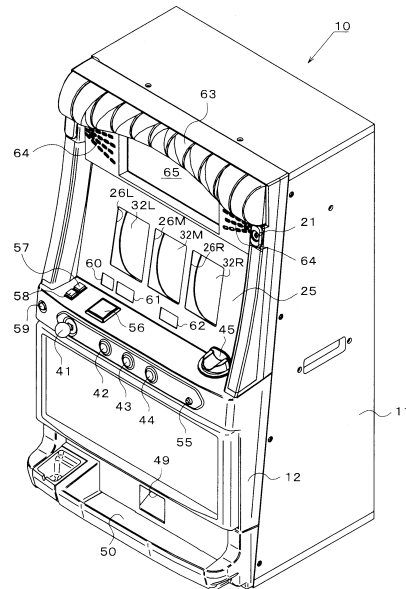
1 0 …遊技機としてのスロットマシン、3 2 …循環表示手段を構成すると共に周回体としてのリール、4 1 …開始操作手段又は始動操作手段としてのスタートレバー、4 2 ～ 4 4 …停止操作手段としてのストップスイッチ、5 6 …開始操作手段又は入力操作手段としての第1クレジット投入スイッチ、5 7 …開始操作手段又は入力操作手段としての第2クレジット投入スイッチ、5 8 …開始操作手段又は入力操作手段としての第3クレジット投入スイッチ、6 3 …補助演出部又は特定演出実行手段を構成する上部ランプ、6 4 …補助演出部又は特定演出実行手段を構成するスピーカ、6 5 …補助演出部又は特定演出実行手段を構成する補助表示部、8 1 …サブ制御基板又は特定演出実行手段を構成する表示制御装置、1 0 1 …メイン制御基板としての主制御装置、1 0 2 …抽選手段やメイン制御手段等の各種制御手段を構成するCPU。

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

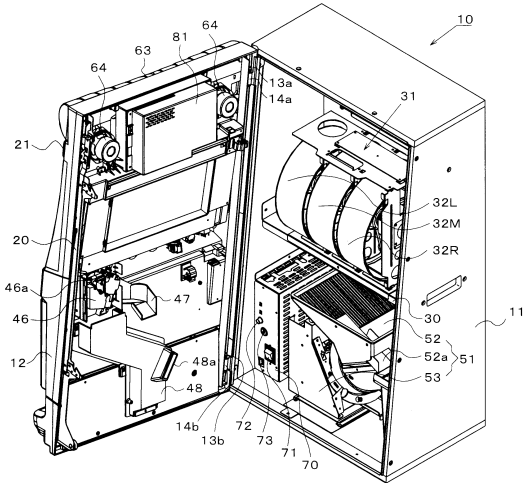
20

30

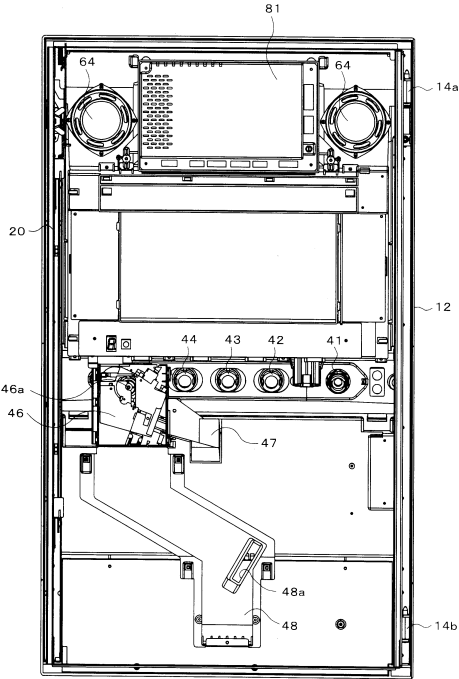
40

50

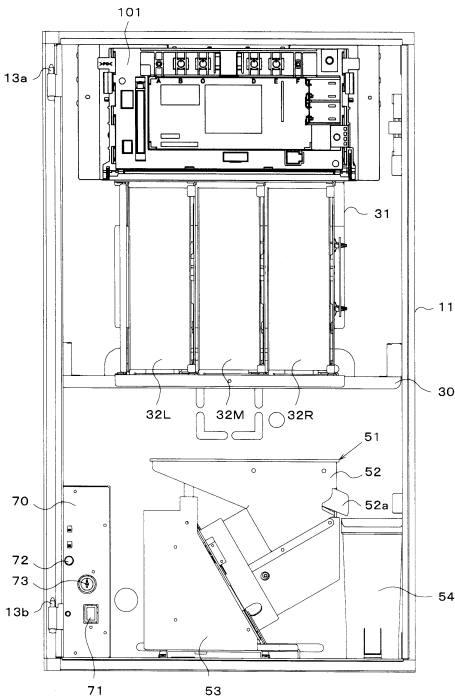
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

				左	中	右
20					R	R
19						
18					★	★
17						
16				R		
15				★	R	R
14						
13						BAR
12				BAR	BAR	
11				R		
10					R	R
9						
8						★
7						
6				R		
5				★	R	R
4						
3					★	BAR
2				BAR	BAR	
1				R		

10

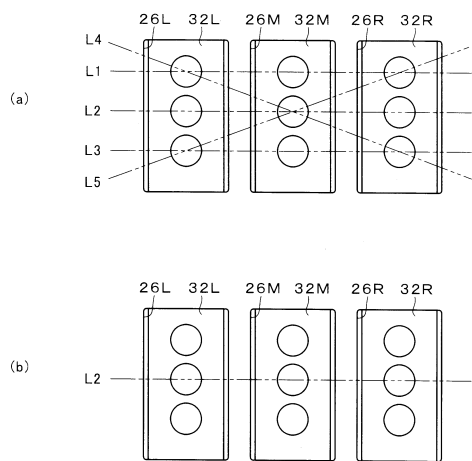
20

30

40

50

【図 7】



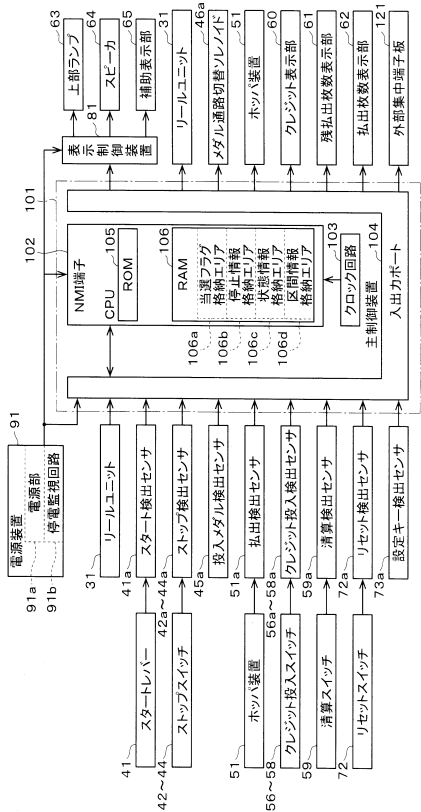
【図 8】

入賞態様	停止図柄		特典
	左リール	中リール	
チェリー	チェリー	—	3
スイカ	スイカ	スイカ	3
ベル	ベル	ベル	9
第1小役	白7	星/チェリー	3
第2小役	黒7/黒BAR	星/チェリー	3
第3小役	白BAR	星/チェリー	3
第4小役	白7/黒7/白BAR/黒BAR	星/チェリー	3
第5小役	ベル	星/チェリー	1
第6小役	白7/黒7/白BAR/黒BAR	リプレイ	1
第7小役	白7/黒7/白BAR/黒BAR	ベル	1
再遊技	リプレイ	リプレイ	再遊技

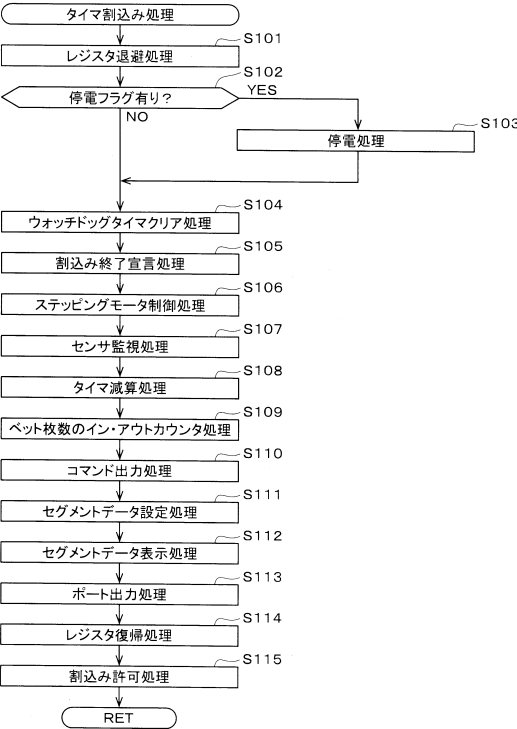
10

20

【図 9】



【図 10】

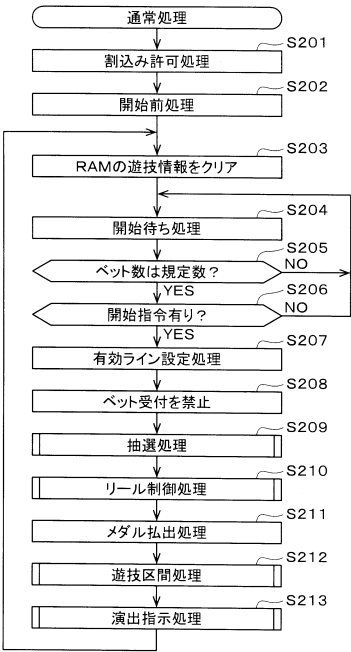


30

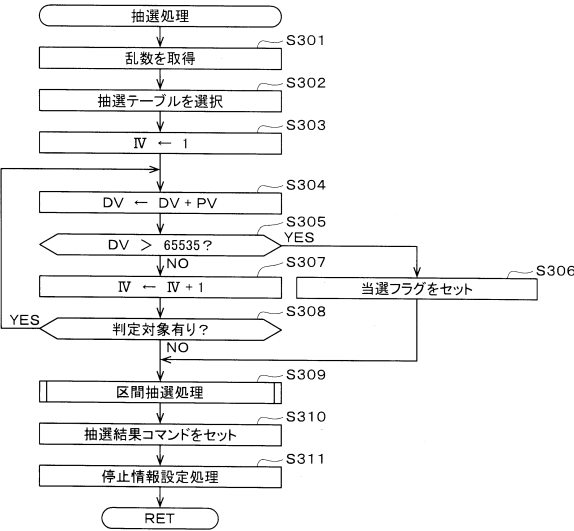
40

50

【図 1 1】



【図 1 2】



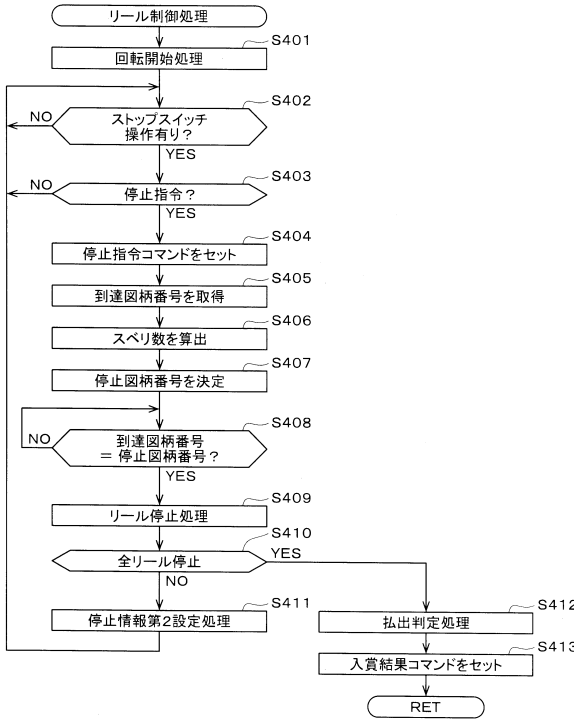
10

20

【図 1 3】

IV	当選役	PV
1	チェリー	2048
2	スイカ	780
3	ベル 第1小役 第5小役	2166
4	ベル 第2小役 第5小役	2166
5	ベル 第3小役 第5小役	2166
6	ベル 第1小役 第6小役	2166
7	ベル 第2小役 第6小役	2166
8	ベル 第3小役 第6小役	2166
9	ベル 第1小役 第7小役	2166
10	ベル 第2小役 第7小役	2166
11	ベル 第3小役 第7小役	2166
12	ベル 第1小役 第5小役 第7小役	2166
13	ベル 第2小役 第5小役 第7小役	2166
14	ベル 第3小役 第5小役 第7小役	2166
15	第4小役 第5小役	25992
16	再遊技	10708

【図 1 4】



30

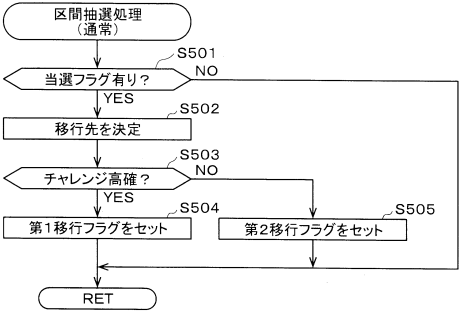
40

50

【図 15】

	左→中→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
押し順役1 (IV=3)	ベル	第5小役	第5小役	第5小役	第1小役	第1小役
押し順役2 (IV=4)	ベル	第5小役	第5小役	第5小役	第2小役	第2小役
押し順役3 (IV=5)	ベル	第5小役	第5小役	第5小役	第3小役	第3小役
押し順役4 (IV=6)	第6小役	ベル	第6小役	第6小役	第1小役	第1小役
押し順役5 (IV=7)	第6小役	ベル	第6小役	第6小役	第2小役	第2小役
押し順役6 (IV=8)	第6小役	ベル	第6小役	第6小役	第3小役	第3小役
押し順役7 (IV=9)	第7小役	第7小役	ベル	第7小役	第1小役	第1小役
押し順役8 (IV=10)	第7小役	第7小役	ベル	第7小役	第2小役	第2小役
押し順役9 (IV=11)	第7小役	第7小役	ベル	第7小役	第3小役	第3小役
押し順役10 (IV=12)	第5小役	第5小役	第7小役	ベル	第1小役	第1小役
押し順役11 (IV=13)	第5小役	第5小役	第7小役	第7小役	第2小役	第2小役
押し順役12 (IV=14)	第5小役	第5小役	第7小役	第7小役	第3小役	第3小役
押し順役13 (IV=15)	第5小役	第5小役	第5小役	第5小役	第4小役	第4小役

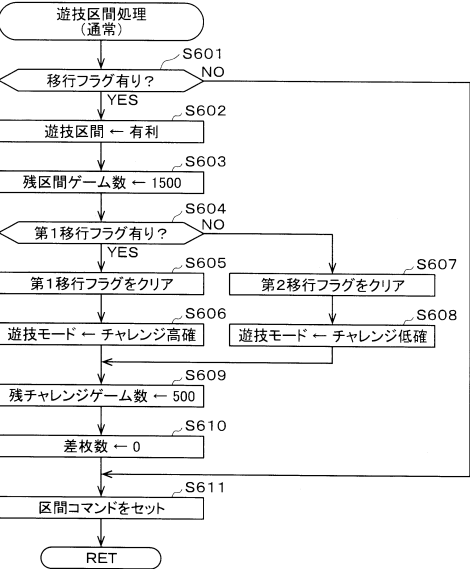
【図 16】



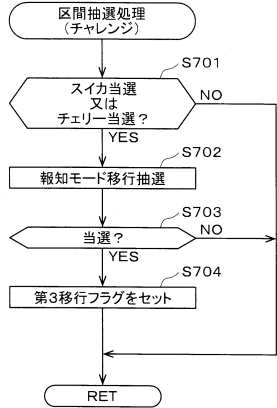
10

20

【図 17】



【図 18】

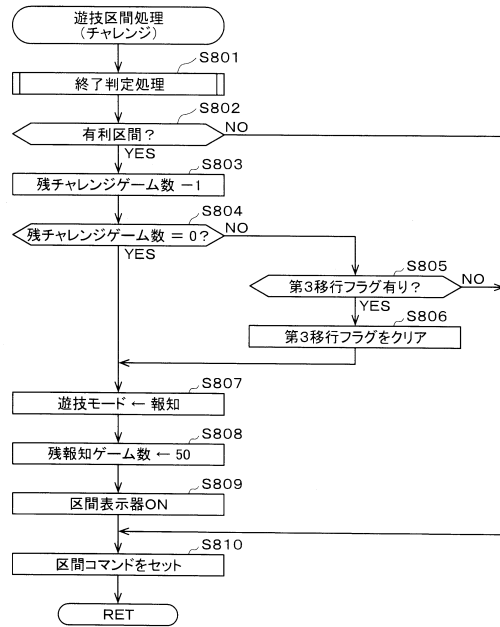


30

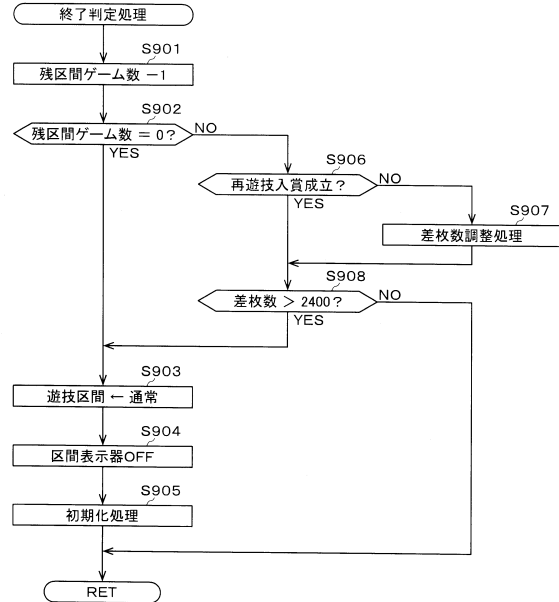
40

50

【図 19】



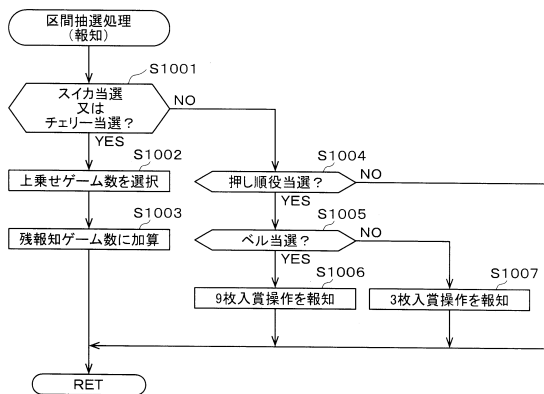
【図 20】



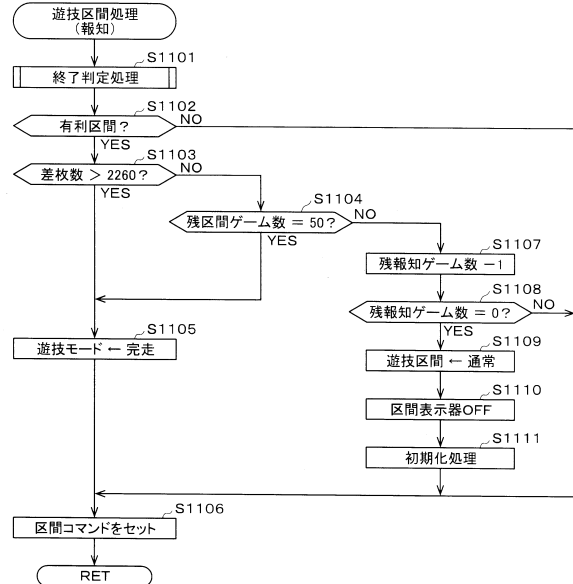
10

20

【図 21】



【図 22】

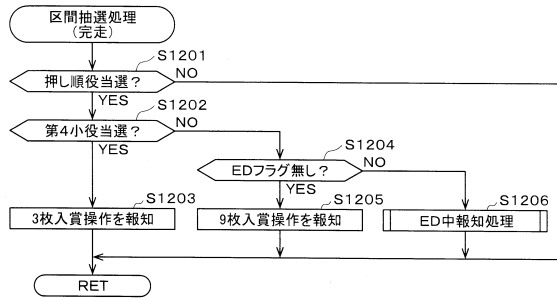


30

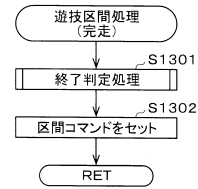
40

50

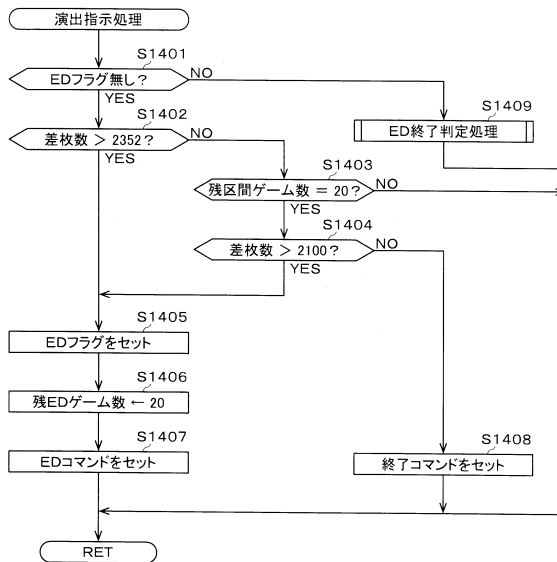
【図 2 3】



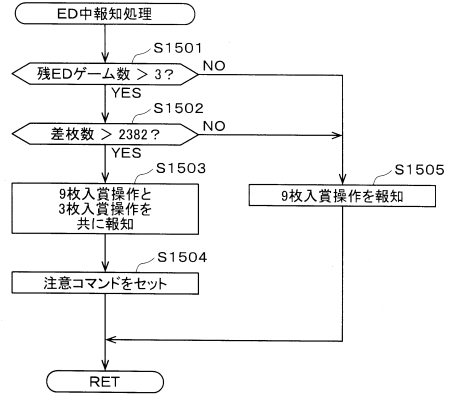
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



10

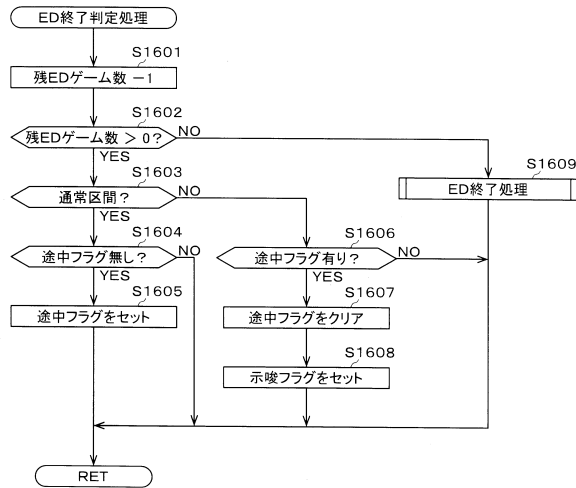
20

30

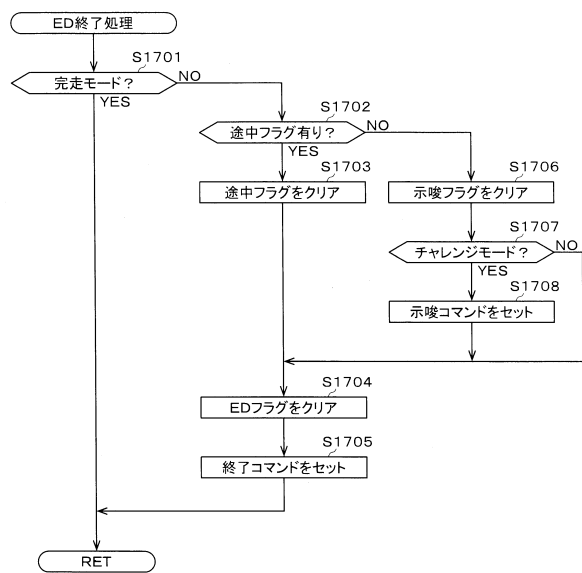
40

50

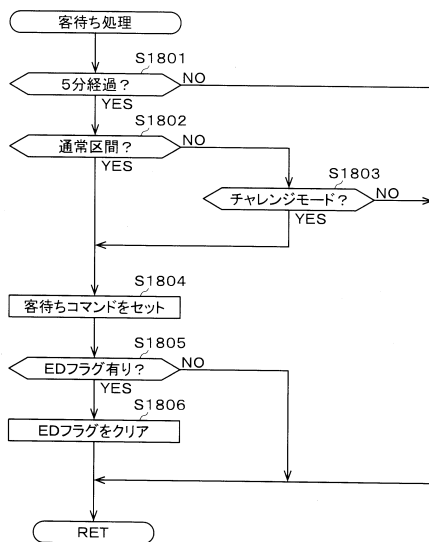
【図 27】



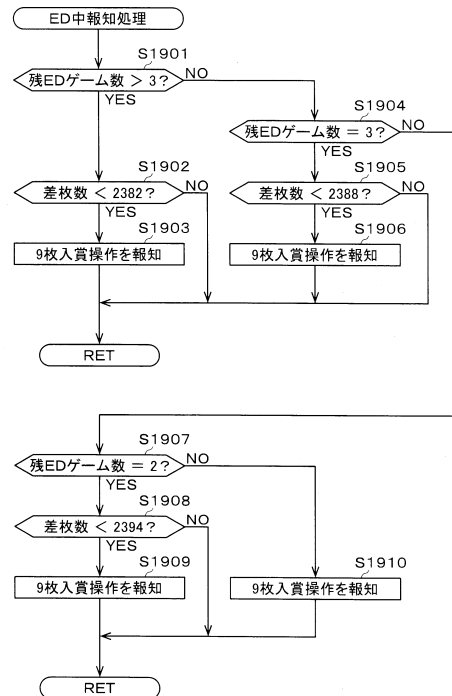
【図 28】



【図 29】



【図 30】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (72)発明者 七尾 洋美
愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内
- (72)発明者 吉岡 知行
愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内
- (72)発明者 石田 裕司
愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内
- 審査官 西岡 貴央
- (56)参考文献 特開2018-122056 (JP, A)
特許第6349044 (JP, B1)
特開2018-134126 (JP, A)
特開2018-130196 (JP, A)
特開2020-018746 (JP, A)
特開2018-143637 (JP, A)
特開2018-138103 (JP, A)
特開2019-187895 (JP, A)
特開2020-039837 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 5/04