

(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2006-239165

(P2006-239165A)

(43) 公開日 平成18年9月14日(2006.9.14)

(51) Int. Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 512D

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 55 頁)

(21) 出願番号 特願2005-59455 (P2005-59455)
 (22) 出願日 平成17年3月3日(2005.3.3)

(71) 出願人 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 (74) 代理人 100121821
 弁理士 山田 強
 (72) 発明者 森 浩太郎
 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 大矢 稔治
 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 山口 将来
 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

最終頁に続く

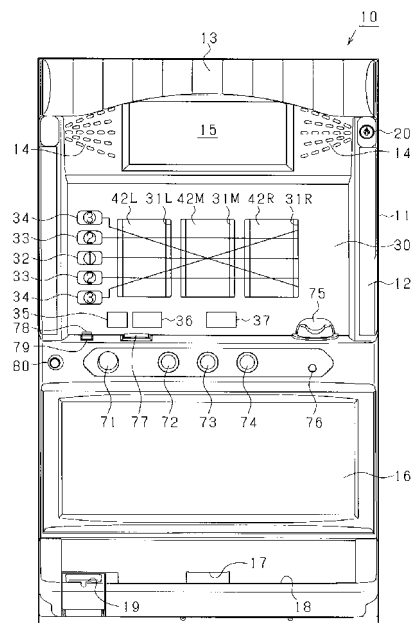
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者が遊技に積極参加できる特徴を希薄化させることなく補助表示手段にて表示を行うことが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】スロットマシン10は、筐体11と、該筐体11の前部に設けられ筐体11の一側部にて開閉可能に支持された前面扉12とを備えている。前面扉12の略中央左部に設けられたスタートレバー71が操作されると、表示窓31L, 31M, 31Rを介して視認可能なリール42L, 42M, 42Rが回転を開始する。そして、ストップスイッチ72~74が操作されると、各スイッチ72~74に対応したリール42L, 42M, 42Rが停止するように構成されている。ここで、スタートレバー71の操作に伴って行われる内部抽選に当選すると、当該当選役を示唆する示唆演出が補助表示部15にて行われる。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種の絵柄が周方向に付された複数の無端状ベルトと、
 前記各無端状ベルトについて各絵柄のうち一部の絵柄を視認可能とする表示窓と、
 前記各無端状ベルトの回転を開始させるべく操作される始動操作手段と、
 前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段と、
 前記各無端状ベルト毎に設けられ、該各無端状ベルトを回転させる駆動手段と、
 前記各無端状ベルトの回転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、
 前記始動操作手段の操作に基づいて前記各無端状ベルトの回転を開始させ、前記各停止
 操作手段の操作に基づいて対応する前記無端状ベルトの回転を停止させるように、且つ前 10
 記役の抽選に当選した場合には、役と対応する所定絵柄又は所定絵柄の組合せが前記表示
 窓から視認できる有効位置に停止し得るよう前記各駆動手段を駆動制御する駆動制御手段
 と、
 前記有効位置に前記所定絵柄又は所定絵柄の組合せが停止した場合、遊技者に特典を付
 与する特典付与手段と、
 各種情報を表示画面に表示する補助表示手段と
 を備えた遊技機において、
 所定絵柄又は所定絵柄の組合せを前記表示画面に示唆表示し得るよう前記補助表示手段
 を示唆表示制御する示唆表示制御手段を備え、
 該示唆表示制御手段は、 20
 前記始動操作手段の操作に基づいて、所定絵柄又は所定絵柄の組合せの 1 つを示唆する
 示唆絵柄を前記表示画面に複数種表示させる示唆絵柄表示手段と、
 前記停止操作手段の操作に基づいて、前記表示画面に表示された示唆絵柄のうち 1 つの
 表示態様を変化させる表示態様変化手段と、
 前記表示態様を変化させる示唆絵柄の順序を記憶する順序記憶手段と
 を有し、
 前記順序記憶手段は、前記順序を予め 1 つだけ記憶しており、前記表示態様変化手段は
 、前記順序記憶手段の記憶する順序に従って前記示唆絵柄の表示態様を順次変化させるこ
 とを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

複数種の絵柄が周方向に付された複数の無端状ベルトと、
 前記各無端状ベルトについて各絵柄のうち一部の絵柄を視認可能とする表示窓と、
 前記各無端状ベルトの回転を開始させるべく操作される始動操作手段と、
 前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段と、
 前記各無端状ベルト毎に設けられ、該各無端状ベルトを回転させる駆動手段と、
 前記各無端状ベルトの回転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、
 前記始動操作手段の操作に基づいて前記各無端状ベルトの回転を開始させ、前記各停止
 操作手段の操作に基づいて対応する前記無端状ベルトの回転を停止させるように、且つ前 40
 記役の抽選に当選した場合には、役と対応する所定絵柄又は所定絵柄の組合せが前記表示
 窓から視認できる有効位置に停止し得るよう前記各駆動手段を駆動制御する駆動制御手段
 と、
 前記有効位置に前記所定絵柄又は所定絵柄の組合せが停止した場合、遊技者に特典を付
 与する特典付与手段と、
 各種情報を表示画面に表示する補助表示手段と
 を備えた遊技機において、
 所定絵柄又は所定絵柄の組合せを前記表示画面に示唆表示し得るよう前記補助表示手段
 を示唆表示制御する示唆表示制御手段を備え、
 該示唆表示制御手段は、
 前記始動操作手段の操作に基づいて、所定絵柄又は所定絵柄の組合せの 1 つを示唆する
 示唆絵柄を前記表示画面に複数種表示させる示唆絵柄表示手段と、 50

前記停止操作手段の操作に基づいて、前記表示画面に表示された示唆絵柄のうち1つの示唆絵柄を非表示とさせる非表示化手段と、

該非表示化手段が非表示とさせる示唆絵柄の順序を記憶する順序記憶手段とを有し、

前記順序記憶手段は、前記順序を予め1つだけ記憶しており、前記非表示化手段は、前記順序記憶手段の記憶する順序に従って前記示唆絵柄を順次非表示とさせることを特徴とする遊技機。

【請求項3】

複数種の絵柄が周方向に付された複数の無端状ベルトと、

前記各無端状ベルトについて各絵柄のうち一部の絵柄を視認可能とする表示窓と、

10

前記各無端状ベルトの回転を開始させるべく操作される始動操作手段と、

前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段と、

前記各無端状ベルト毎に設けられ、該各無端状ベルトを回転させる駆動手段と、

前記各無端状ベルトの回転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、

前記始動操作手段の操作に基づいて前記各無端状ベルトの回転を開始させ、前記各停止操作手段の操作に基づいて対応する前記無端状ベルトの回転を停止させるように、且つ前記役の抽選に当選した場合には、役と対応する所定絵柄又は所定絵柄の組合せが前記表示窓から視認できる有効位置に停止し得るよう前記各駆動手段を駆動制御する駆動制御手段と、

前記有効位置に前記所定絵柄又は所定絵柄の組合せが停止した場合、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

20

各種情報を表示画面に表示する補助表示手段と

を備えた遊技機において、

所定絵柄又は所定絵柄の組合せを前記表示画面に示唆表示し得るよう前記補助表示手段を示唆表示制御する示唆表示制御手段を備え、

該示唆表示制御手段は、

前記始動操作手段の操作に基づいて、所定絵柄又は所定絵柄の組合せの1つを示唆する示唆絵柄を前記表示画面に複数種表示させる示唆絵柄表示手段と、

前記停止操作手段の操作に基づいて、前記表示画面に表示された示唆絵柄のうち1つを非表示とする非表示化手段と、

30

前記示唆絵柄の非表示とされる順序を教示する順序教示手段と

を有し、

さらに、

前記抽選手段の抽選結果がいずれかの役の当選である場合、前記示唆絵柄表示手段は、当選となった役と対応する所定絵柄又は所定絵柄の組合せを示唆する当選役示唆絵柄と、該当選役示唆絵柄と異なる非当選役示唆絵柄とを前記表示画面に表示させ、前記順序教示手段は、前記順序として前記非当選役示唆絵柄が前記当選役示唆絵柄より先となる順序を教示し、前記非表示化手段は、前記順序教示手段の教示した順序に従って前記非当選役示唆絵柄を非表示とすると共に、前記当選役示唆絵柄は非表示としないことを特徴とする遊技機。

40

【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してスタートレバーを操作することで各リールが回転を開始し、各リールが

50

回転を開始した後にストップスイッチを操作したり所定時間が経過したりすることで各リールが順次停止して1回の遊技が終了する。また、スロットマシンの内部ではメダルの投入とスタートレバーの操作を条件として抽選を行っており、抽選の結果が当選であり且つ予め設定された有効ライン上に当選となった図柄の組合せが停止すると、所定枚数のメダルが払い出される等の特典が遊技者に付与されたり、遊技状態がビッグボーナスゲームやレギュラーボーナスゲーム等の遊技者に有利なボーナスゲーム（特別遊技状態）に移行したりする。したがって、遊技者は、変動する図柄を見て、そして所定の図柄が有効ライン上に停止するようストップスイッチを操作することが一般的であり、換言すれば、遊技者が遊技に積極参加できることがスロットマシンの特徴であるといえる。

【0003】

10

かかるスロットマシンでは、抽選の結果がボーナスゲーム当選であった場合、当選となったボーナス図柄の組合せが有効ライン上に停止させられるまで当該結果が有効とされる。そこで、ボーナスゲーム当選となった状態で且つボーナス図柄の組合せを有効ライン上に停止させられない場合には、遊技者にボーナスゲーム当選となったことを教示すべくリーチ目と称される図柄の組合せが表示窓を通じて視認可能となるスロットマシンがある。しかしながら、かかる教示方法は、遊技者がリーチ目を知らなければ意味をなさないため、遊技の初心者等がボーナスゲーム当選に気付きにくいという問題があった。

【0004】

20

そこで近年では、かかる問題を解消させるべく液晶ディスプレイ等の補助表示部を設け、抽選の結果がボーナスゲーム当選であった場合に補助表示部にて当該結果を告知するスロットマシンが提案されている（例えば特許文献1参照）。しかしながら、補助表示部にてボーナスゲーム当選を告知する構成とした場合、遊技者の視線が補助表示部に集まりがちとなり、遊技者が遊技に積極参加できるというスロットマシンの特徴が希薄化してしまう問題が新たに生じる恐れがある。

【0005】

なお、以上の問題はスロットマシンに限らず、複数の無端状ベルトを回転させ、その後遊技者の操作に基づいてリールその他の無端状ベルトの回転を停止させる他の遊技機にも該当する問題である。

【特許文献1】特開2002-355364号公報**【発明の開示】**

30

【発明が解決しようとする課題】**【0006】**

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技者が遊技に積極参加できる特徴を希薄化させることなく補助表示手段にて表示を行う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】**【0007】**

以下、上記課題を解決するのに有効な手段等につき、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、発明の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。

40

【0008】

手段1．複数種の絵柄が周方向に付された複数の無端状ベルト（リール42L，42M，42R）と、

前記各無端状ベルトについて各絵柄のうち一部の絵柄を視認可能とする表示窓（表示窓31L，31M，31R）と、

前記各無端状ベルトの回転を開始させるべく操作される始動操作手段（スタートレバー71）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段（主制御装置131の抽選処理機能）と、

50

前記各無端状ベルト毎に設けられ、該各無端状ベルトを回転させる駆動手段（ステッピングモータ61）と、

前記各無端状ベルトの回転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72～74）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて前記各無端状ベルトの回転を開始させ、前記各停止操作手段の操作に基づいて対応する前記無端状ベルトの回転を停止させるように、且つ前記役の抽選に当選した場合には、役と対応する所定絵柄又は所定絵柄の組合せ（同一図柄の組合せ）が前記表示窓から視認できる有効位置（有効ライン）に停止し得るよう前記各駆動手段を駆動制御する駆動制御手段（主制御装置131のリール制御処理機能）と、

前記有効位置に前記所定絵柄又は所定絵柄の組合せが停止した場合、遊技者に特典（メダル払出、再遊技、遊技状態移行）を付与する特典付与手段（主制御装置131、ホッパ装置91）と、

各種情報を表示画面に表示する補助表示手段（補助表示部15）とを備えた遊技機において、

所定絵柄又は所定絵柄の組合せを前記表示画面に示唆表示し得るよう前記補助表示手段を示唆表示制御する示唆表示制御手段（表示制御装置111の表示制御処理機能）を備え、

該示唆表示制御手段は、

前記始動操作手段の操作に基づいて、所定絵柄又は所定絵柄の組合せの1つを示唆する示唆絵柄（示唆図柄）を前記表示画面に複数種表示させる示唆絵柄表示手段（表示制御装置111の示唆演出開始処理S1104）と、

前記停止操作手段の操作に基づいて、前記表示画面に表示された示唆絵柄のうち1つの表示態様を変化させる表示態様変化手段（表示制御装置111の示唆図柄非表示処理S1106、S1112及び最終表示処理S1111）と、

前記表示態様を変化させる示唆絵柄の順序を記憶する順序記憶手段（表示制御装置111のROM）とを有し、

前記順序記憶手段は、前記順序を予め1つだけ記憶しており、前記表示態様変化手段は、前記順序記憶手段の記憶する順序に従って前記示唆絵柄の表示態様を順次変化させることを特徴とする遊技機。

【0009】

手段1によれば、始動操作手段が操作されると、1の所定絵柄又は所定絵柄の組合せを示唆する示唆絵柄が表示画面に複数種表示され、停止操作手段が操作されると、表示画面に表示された示唆絵柄の表示態様が予め記憶された1つの順序に従って変化する。始動操作手段の操作に基づいて示唆絵柄を表示することにより、示唆絵柄と対応する役に当選しているのではないかとの期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。また、示唆絵柄を複数種表示することにより、遊技者にどの示唆絵柄と対応する絵柄を狙って停止操作手段を操作するのか選択させることが可能となり、遊技への積極参加を促すことが可能となる。加えて、表示画面に表示された示唆絵柄の表示態様を予め記憶された1つの順序に従って変化させることにより、遊技への積極参加をさらに促すことが可能となる。示唆絵柄の表示態様の変化する順序を遊技者が把握することが可能なため、表示態様の変化する示唆絵柄と変化しない可能性のある示唆絵柄のいずれと対応する絵柄を狙って停止操作手段を操作するかは遊技者の意思に委ねられるからである。さらに、停止操作手段の操作に基づいて示唆絵柄の表示態様を変化させることにより、絵柄を狙って停止操作手段を操作した操作結果（すなわち無端状ベルトの停止結果）と、補助表示手段に表示された示唆絵柄の表示態様の変化とを関連付けることが可能となる。以上の結果、遊技者が遊技に積極参加できる特徴を希薄化させることなく補助表示手段にて表示を行うことが可能となる。

【0010】

手段2．上記手段1において、前記示唆表示制御手段が前記示唆表示制御を行う場合に、前記順序を教示する順序教示手段（表示制御装置111のベルトコンペア表示機能）を

10

20

30

40

50

備えたことを特徴とする遊技機。

【0011】

手段2によれば、示唆表示が行われる場合、表示態様が変化される示唆絵柄の順序が教示される。かかる構成とすることにより、示唆表示が行われる遊技を初めて行う遊技者であっても、表示態様が変化される示唆絵柄の順序を容易に把握することが可能となり、遊技者の経験如何を問わず遊技に積極参加させることが可能となる。

【0012】

手段3．上記手段2において、前記順序教示手段は、前記始動操作手段の操作に基づいて前記順序を教示することを特徴とする遊技機。

【0013】

手段3によれば、表示態様が変化される示唆絵柄の順序は始動操作手段の操作に基づいて教示される。かかる構成とすることにより、遊技の開始段階からいずれの絵柄を狙って停止操作手段を操作するかを遊技者に選択させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0014】

手段4．複数種の絵柄が周方向に付された複数の無端状ベルト（リール42L，42M，42R）と、

前記各無端状ベルトについて各絵柄のうち一部の絵柄を視認可能とする表示窓（表示窓31L，31M，31R）と、

前記各無端状ベルトの回転を開始させるべく操作される始動操作手段（スタートレバー71）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段（主制御装置131の抽選処理機能）と、

前記各無端状ベルト毎に設けられ、該各無端状ベルトを回転させる駆動手段（ステッピングモータ61）と、

前記各無端状ベルトの回転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72～74）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて前記各無端状ベルトの回転を開始させ、前記各停止操作手段の操作に基づいて対応する前記無端状ベルトの回転を停止させるように、且つ前記役の抽選に当選した場合には、役と対応する所定絵柄又は所定絵柄の組合せ（同一図柄の組合せ）が前記表示窓から視認できる有効位置（有効ライン）に停止し得るよう前記各駆動手段を駆動制御する駆動制御手段（主制御装置131のリール制御処理機能）と、

前記有効位置に前記所定絵柄又は所定絵柄の組合せが停止した場合、遊技者に特典（メダル払出、再遊技、遊技状態移行）を付与する特典付与手段（主制御装置131、ホッパ装置91）と、

各種情報を表示画面に表示する補助表示手段（補助表示部15）とを備えた遊技機において、

所定絵柄又は所定絵柄の組合せを前記表示画面に示唆表示し得るよう前記補助表示手段を示唆表示制御する示唆表示制御手段（表示制御装置111の表示制御処理機能）を備え、

該示唆表示制御手段は、

前記始動操作手段の操作に基づいて、所定絵柄又は所定絵柄の組合せの1つを示唆する示唆絵柄（示唆図柄）を前記表示画面に複数種表示させる示唆絵柄表示手段（表示制御装置111の示唆演出開始処理S1104）と、

前記停止操作手段の操作に基づいて、前記表示画面に表示された示唆絵柄のうち1つの表示態様を変化させる表示態様変化手段（表示制御装置111の示唆図柄非表示処理S1106，S1112及び最終表示処理S1111）と、

前記表示態様を変化させる示唆絵柄の順序を教示する順序教示手段（表示制御装置111のベルトコンペア表示機能）とを有し、

10

20

30

40

50

前記表示態様変化手段は、前記順序教示手段の教示した順序に従って前記示唆絵柄の表示態様を順次変化させることを特徴とする遊技機。

【0015】

手段4によれば、始動操作手段が操作されると、1の所定絵柄又は所定絵柄の組合せを示唆する示唆絵柄が表示画面に複数種表示され、停止操作手段が操作されると、表示画面に表示された示唆絵柄の表示態様が教示した順序に従って変化する。始動操作手段の操作に基づいて示唆絵柄を表示することにより、示唆絵柄と対応する役に当選しているのではないかとの期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。また、示唆絵柄を複数種表示することにより、遊技者にどの示唆絵柄と対応する絵柄を狙って停止操作手段を操作するのか選択させることが可能となり、遊技への積極参加を促すことが可能となる。加えて、表示画面に表示された示唆絵柄の表示態様を教示された順序に従って変化させることにより、遊技への積極参加をさらに促すことが可能となる。示唆絵柄の表示態様が変化する順序を遊技者が容易に把握することが可能なため、表示態様の変化する示唆絵柄と変化しない可能性のある示唆絵柄のいずれと対応する絵柄を狙って停止操作手段を操作するかは遊技者の意思に委ねられるからである。さらに、かかる構成にあっては、示唆表示が行われる遊技を初めて行う遊技者であっても、示唆絵柄の表示態様が変化する順序を容易に把握することが可能となり、遊技者の経験如何を問わず遊技に積極参加させることが可能となる。さらにまた、停止操作手段の操作に基づいて示唆絵柄の表示態様を変化させることにより、絵柄を狙って停止操作手段を操作した操作結果（すなわち無端状ベルトの停止結果）と、補助表示手段に表示された示唆絵柄の表示態様の変化とを関連付けることが可能となる。以上の結果、遊技者が遊技に積極参加できる特徴を希薄化させることなく補助表示手段にて表示を行うことが可能となる。

10

20

【0016】

手段5．上記手段4において、前記順序教示手段は、前記始動操作手段の操作に基づいて前記順序を教示することを特徴とする遊技機。

【0017】

手段5によれば、表示態様に変化される示唆絵柄の順序は始動操作手段の操作に基づいて教示される。かかる構成とすることにより、遊技の開始段階からいずれの絵柄を狙って停止操作手段を操作するかを遊技者に選択させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

30

【0018】

手段6．上記手段2乃至手段5のいずれかにおいて、前記抽選手段の抽選結果がいずれかの役の当選である場合、前記示唆絵柄表示手段は、当選となった役と対応する所定絵柄又は所定絵柄の組合せを示唆する当選役示唆絵柄と、該当選役示唆絵柄と異なる非当選役示唆絵柄とを前記表示画面に表示させ、前記順序教示手段は、前記順序として前記非当選役示唆絵柄が前記当選役示唆絵柄より先となる順序を教示し、前記表示態様変化手段は、前記順序教示手段の教示した順序に従って前記非当選役示唆絵柄の表示態様を変化させると共に、前記当選役示唆絵柄の表示態様を変化させないことを特徴とする遊技機。

【0019】

手段6によれば、抽選手段の抽選結果がいずれかの役の当選である場合、当選役示唆絵柄と非当選役示唆絵柄とが表示画面に表示され、非当選役示唆絵柄の表示態様に変化されると共に当選役示唆絵柄の表示態様は変化されない。表示態様に変化する示唆絵柄の順序を遊技者が把握可能な構成に本手段の構成を適用することにより、表示態様に変化しない示唆絵柄を通じて抽選手段による抽選結果を示唆することが可能となり、当該示唆絵柄と対応する役に当選していることへの期待感を高めることが可能となる。故に、特典が付与されることを期待させながら遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

40

【0020】

手段7．上記手段1乃至手段5のいずれかにおいて、前記表示態様変化手段は、少なくとも前記抽選手段の抽選結果がいずれかの役の当選である場合、前記表示画面に表示された複数種の示唆絵柄のうち、1の示唆絵柄の表示態様を変化させないことを特徴とする遊

50

技機。

【0021】

手段7によれば、少なくとも抽選手段の抽選結果がいずれかの役の当選である場合、表示画面に表示された複数種の示唆絵柄のうち、1の示唆絵柄の表示態様が変化されない。表示態様が変化する示唆絵柄の順序を遊技者が把握可能な構成に本手段の構成を適用することにより、抽選手段による抽選の結果と、表示態様が変化することなく最後まで表示される示唆絵柄とを密接に関連付けることが可能となり、当該示唆絵柄と対応する役に当選していることへの期待感を高めることが可能となる。故に、特典が付与されることを期待させながら遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0022】

手段8・上記手段1乃至手段7のいずれかにおいて、前記表示態様変化手段は、少なくとも前記抽選手段の抽選結果が非当選である場合、前記表示画面に表示された全ての示唆絵柄の表示態様を変化させることを特徴とする遊技機。

10

【0023】

手段8によれば、少なくとも抽選手段の抽選結果が非当選である場合、表示画面に表示された全ての示唆絵柄の表示態様に変化する。かかる構成とすることにより、抽選手段の抽選結果が非当選である場合にも示唆表示を行うことが可能となる。故に、抽選に当選していない通常時の遊技が単調化することを抑制し得ると共に、表示に関する設計自由度を高めることが可能となる。抽選に当選していない状況下において、最後に表示態様を変化させる示唆絵柄として任意の示唆絵柄を表示することが可能となり、該示唆絵柄と対応する特典が付与されることを期待させながら遊技者を遊技に積極参加させることが可能となるからである。

20

【0024】

手段9・上記手段1乃至手段8のいずれかにおいて、前記示唆絵柄表示手段は、前記始動操作手段の操作に基づいて、前記示唆絵柄と、前記抽選手段の抽選に当選していないことを示唆する外れ示唆絵柄（桜図柄）とを前記表示画面に表示し得ることを特徴とする遊技機。

【0025】

手段9によれば、示唆表示が行われる場合に、1の所定絵柄又は所定絵柄の組合せを示唆する示唆絵柄の他、抽選に当選していないことを示唆する外れ示唆絵柄が表示画面に表示される場合がある。かかる構成とすることにより、表示に関する設計自由度を高めることが可能となると共に、遊技の興趣を高めることが可能となる。例えば、示唆絵柄よりも先に表示態様に変化する位置に外れ示唆絵柄を表示すれば、示唆絵柄と対応する役に当選していることへの期待感を高めることが可能となり、特典が付与されることを期待させながら遊技者を遊技に積極参加させることが可能となるからである。

30

【0026】

手段10・上記手段1乃至手段9のいずれかにおいて、前記示唆絵柄表示手段は、前記表示態様変化手段が前記順序に従って示唆絵柄の表示態様を変化させる場合に、示唆絵柄の示唆する所定絵柄又は所定絵柄の組合せが有効位置に停止した際に付与される特典が小さな示唆絵柄の表示態様から順に変化するよう、前記示唆絵柄を前記表示画面に複数種表示させることを特徴とする遊技機。

40

【0027】

手段10によれば、示唆絵柄の示唆する所定絵柄又は所定絵柄の組合せが有効位置に停止した際に付与される特典が小さなものから順に示唆絵柄の表示態様に変化する。かかる構成とすることにより、付与される特典の大きな示唆絵柄を他の示唆絵柄と比して長時間表示画面に表示することが可能となり、遊技の終了段階まで遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。遊技者は大きな特典が付与されることを期待しながら各停止操作手段を操作するからである。なお、ここに言う「特典の大小」とは、所定絵柄又は所定絵柄の組合せが有効位置に停止した場合に期待される遊技媒体払出数の大小を言う。

【0028】

50

手段 1 1 . 上記手段 1 乃至手段 1 0 のいずれかにおいて、前記示唆表示を行うか否かを決定する示唆表示決定手段（主制御装置 1 3 1 の示唆演出決定処理機能 S 6 0 6 , S 6 0 9 ~ S 6 1 0 ）を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 9 】

手段 1 1 によれば、示唆表示決定手段の決定結果によって示唆表示がされたりされなかったりする。この結果、例えば抽選手段の抽選により当選となった場合やそのうちの所定確率で示唆表示を行うように構成すれば、示唆表示が行われた際の当選への期待感を高めることが可能となり、表示に関する設計自由度を高めることが可能となる。

【 0 0 3 0 】

手段 1 2 . 上記手段 1 1 において、前記示唆表示決定手段は、前記抽選手段の抽選結果が当選である場合、前記示唆表示を行うと決定することを特徴とする遊技機。 10

【 0 0 3 1 】

手段 1 2 によれば、抽選の結果が当選であった場合、示唆表示を行う決定がなされる。かかる構成とすることにより、示唆表示が行われた際の当選への期待感を高めることが可能となり、表示に関する設計自由度を高めることが可能となる。

【 0 0 3 2 】

手段 1 3 . 上記手段 1 1 において、前記示唆表示決定手段は、前記抽選手段の抽選結果が当選である場合、所定確率で前記示唆表示を行うと決定することを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 3 】

手段 1 3 によれば、抽選の結果が当選であった場合、所定確率で示唆表示を行う決定がなされる。かかる構成とすることにより、仮に示唆表示が行われなかったとしても抽選に当選している余地を残すことが可能となり、特典が付与されることに対する期待感を持続させることが可能となる。 20

【 0 0 3 4 】

手段 1 4 . 上記手段 1 1 乃至手段 1 3 のいずれかにおいて、前記示唆表示を行うか否かの示唆表示抽選を行う示唆表示抽選手段（主制御装置 1 3 1 の示唆演出抽選処理 S 6 0 9 ）を備え、前記示唆表示決定手段は、前記抽選手段の抽選結果が非当選である場合に前記示唆表示抽選手段の抽選結果を参照し、該参照結果が前記示唆表示を行う結果である場合に前記示唆表示を行うと決定することを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 5 】

手段 1 4 によれば、役に当選していない場合にも示唆表示が行われることがある。かかる構成とすることにより、役に当選していない状況下であっても、何らかの役に当選している特典が付与されるのではないかとの期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。故に、遊技者の特典が付与されることに対する期待感を持続させることが可能となる。また、役の当選と無関係に示唆表示を行うことが可能となるため、表示に関する設計自由度を高めることが可能となる。 30

【 0 0 3 6 】

手段 1 5 . 複数種の絵柄が周方向に付された複数の無端状ベルト（リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R ）と、

前記各無端状ベルトについて各絵柄のうち一部の絵柄を視認可能とする表示窓（表示窓 3 1 L , 3 1 M , 3 1 R ）と、 40

前記各無端状ベルトの回転を開始させるべく操作される始動操作手段（スタートレバー 7 1 ）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 3 1 の抽選処理機能）と、

前記各無端状ベルト毎に設けられ、該各無端状ベルトを回転させる駆動手段（ステッピングモータ 6 1 ）と、

前記各無端状ベルトの回転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 7 2 ~ 7 4 ）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて前記各無端状ベルトの回転を開始させ、前記各停止 50

操作手段の操作に基づいて対応する前記無端状ベルトの回転を停止させるように、且つ前記役の抽選に当選した場合には、役と対応する絵柄又は絵柄の組合せ（同一図柄の組合せ）が前記表示窓から視認できる有効位置（有効ライン）に停止し得るよう前記各駆動手段を駆動制御する駆動制御手段（主制御装置131のリール制御処理機能）と、

前記有効位置に所定絵柄又は所定絵柄の組合せ（小役図柄、再遊技図柄の組合せ）が停止した場合に、遊技媒体を払い出す又は再遊技等の特典を付与する特典付与手段（主制御装置131、ホッパ装置91）と、

前記有効位置に特定絵柄（BB図柄、RB図柄）の組合せが停止した場合に、所定の終了条件が成立するまで、遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態（BBゲーム、RBゲーム）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置131）と、

各種情報を表示画面に表示する補助表示手段（補助表示部15）とを備えた遊技機において、

所定絵柄又は所定絵柄の組合せを前記表示画面に示唆表示し得るよう前記補助表示手段を示唆表示制御する示唆表示制御手段（表示制御装置111の表示制御処理機能）を備え、

該示唆表示制御手段は、

前記始動操作手段の操作に基づいて、所定絵柄又は特定絵柄の組合せの1つを示唆する示唆絵柄（示唆図柄）を前記表示画面に複数種表示させる示唆絵柄表示手段（表示制御装置111の示唆演出開始処理S1104）と、

前記停止操作手段の操作に基づいて、前記表示画面に表示された示唆絵柄のうち1つの表示態様を変化させる表示態様変化手段（表示制御装置111の示唆図柄非表示処理S1106、S1112及び最終表示処理S1111）と、

前記表示態様を変化させる示唆絵柄の順序を記憶する順序記憶手段（表示制御装置111のROM）と

を有し、

前記順序記憶手段は、前記順序を予め1つだけ記憶しており、前記表示態様変化手段は、前記順序記憶手段の記憶する順序に従って前記示唆絵柄の表示態様を順次変化させることを特徴とする遊技機。

【0037】

手段15によれば、始動操作手段が操作されると、1の所定絵柄又は特定絵柄の組合せを示唆する示唆絵柄が表示画面に複数種表示され、停止操作手段が操作されると、表示画面に表示された示唆絵柄の表示態様が予め記憶された1つの順序に従って変化する。始動操作手段の操作に基づいて示唆絵柄を表示することにより、示唆絵柄と対応する役に当選しているのではないかとの期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。また、示唆絵柄を複数種表示することにより、遊技者にどの示唆絵柄と対応する絵柄を狙って停止操作手段を操作するのか選択させることが可能となり、遊技への積極参加を促すことが可能となる。加えて、表示画面に表示された示唆絵柄の表示態様を予め記憶された1つの順序に従って変化させることにより、遊技への積極参加をさらに促すことが可能となる。示唆絵柄の表示態様が変わる順序を遊技者が把握することが可能なため、表示態様が変わる示唆絵柄と変化しない可能性のある示唆絵柄のいずれと対応する絵柄を狙って停止操作手段を操作するかは遊技者の意思に委ねられるからである。さらに、停止操作手段の操作に基づいて示唆絵柄の表示態様を変化させることにより、絵柄を狙って停止操作手段を操作した操作結果（すなわち無端状ベルトの停止結果）と、補助表示手段に表示された示唆絵柄の表示態様の変化とを関連付けることが可能となる。以上の結果、遊技者が遊技に積極参加できる特徴を希薄化させることなく補助表示手段にて表示を行うことが可能となる。

【0038】

手段16、上記手段15において、前記示唆表示制御手段が前記示唆表示制御を行う場合に、前記順序を教示する順序教示手段（表示制御装置111のベルトコンペア表示機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【0039】

10

20

30

40

50

手段 16 によれば、示唆表示が行われる場合、表示態様が変化される示唆絵柄の順序が教示される。かかる構成とすることにより、示唆表示が行われる遊技を初めて行う遊技者であっても、表示態様が変化される示唆絵柄の順序を容易に把握することが可能となり、遊技者の経験如何を問わず遊技に積極参加させることが可能となる。

【0040】

手段 17 . 上記手段 16 において、前記順序教示手段は、前記始動操作手段の操作に基づいて前記順序を教示することを特徴とする遊技機。

【0041】

手段 17 によれば、表示態様が変化される示唆絵柄の順序は始動操作手段の操作に基づいて教示される。かかる構成とすることにより、遊技の開始段階からいずれの絵柄を狙って停止操作手段を操作するかを遊技者に選択させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0042】

手段 18 . 複数種の絵柄が周方向に付された複数の無端状ベルト（リール 42L , 42M , 42R）と、

前記各無端状ベルトについて各絵柄のうち一部の絵柄を視認可能とする表示窓（表示窓 31L , 31M , 31R）と、

前記各無端状ベルトの回転を開始させるべく操作される始動操作手段（スタートレバー 71）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 131 の抽選処理機能）と、

前記各無端状ベルト毎に設けられ、該各無端状ベルトを回転させる駆動手段（ステップモータ 61）と、

前記各無端状ベルトの回転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 72 ~ 74）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて前記各無端状ベルトの回転を開始させ、前記各停止操作手段の操作に基づいて対応する前記無端状ベルトの回転を停止させるように、且つ前記役の抽選に当選した場合には、役と対応する絵柄又は絵柄の組合せ（同一図柄の組合せ）が前記表示窓から視認できる有効位置（有効ライン）に停止し得るよう前記各駆動手段を駆動制御する駆動制御手段（主制御装置 131 のリール制御処理機能）と、

前記有効位置に所定絵柄又は所定絵柄の組合せ（小役図柄、再遊技図柄の組合せ）が停止した場合に、遊技媒体を払い出す又は再遊技等の特典を付与する特典付与手段（主制御装置 131、ホッパ装置 91）と、

前記有効位置に特定絵柄（BB 図柄、RB 図柄）の組合せが停止した場合に、所定の終了条件が成立するまで、遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態（BB ゲーム、RB ゲーム）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 131）と、

各種情報を表示画面に表示する補助表示手段（補助表示部 15）とを備えた遊技機において、

所定絵柄又は所定絵柄の組合せを前記表示画面に示唆表示し得るよう前記補助表示手段を示唆表示制御する示唆表示制御手段（表示制御装置 111 の表示制御処理機能）を備え

、該示唆表示制御手段は、

前記始動操作手段の操作に基づいて、所定絵柄又は特定絵柄の組合せの 1 つを示唆する示唆絵柄（示唆図柄）を前記表示画面に複数種表示させる示唆絵柄表示手段（表示制御装置 111 の示唆演出開始処理 S1104）と、

前記停止操作手段の操作に基づいて、前記表示画面に表示された示唆絵柄のうち 1 つの表示態様を変化させる表示態様変化手段（表示制御装置 111 の示唆図柄非表示処理 S1106 , S1112 及び最終表示処理 S1111）と、

前記表示態様を変化させる示唆絵柄の順序を教示する順序教示手段（表示制御装置 111 のベルトコンペア表示機能）と

10

20

30

40

50

を有し、

前記表示態様変化手段は、前記順序教示手段の教示した順序に従って前記示唆絵柄の表示態様を順次変化させることを特徴とする遊技機。

【0043】

手段18によれば、始動操作手段が操作されると、1の所定絵柄又は特定絵柄の組合せを示唆する示唆絵柄が表示画面に複数種表示され、停止操作手段が操作されると、表示画面に表示された示唆絵柄の表示態様が教示した順序に従って変化する。始動操作手段の操作に基づいて示唆絵柄を表示することにより、示唆絵柄と対応する役に当選しているのではないかとの期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。また、示唆絵柄を複数種表示することにより、遊技者にどの示唆絵柄と対応する絵柄を狙って停止操作手段を操作するのかが選択させることが可能となり、遊技への積極参加を促すことが可能となる。加えて、表示画面に表示された示唆絵柄の表示態様を教示された順序に従って変化させることにより、遊技への積極参加をさらに促すことが可能となる。示唆絵柄の表示態様が変化する順序を遊技者が容易に把握することが可能なため、表示態様の変化する示唆絵柄と変化しない可能性のある示唆絵柄のいずれと対応する絵柄を狙って停止操作手段を操作するかは遊技者の意思に委ねられるからである。さらに、かかる構成にあつては、示唆表示が行われる遊技を初めて行う遊技者であっても、示唆絵柄の表示態様が変化する順序を容易に把握することが可能となり、遊技者の経験如何を問わず遊技に積極参加させることが可能となる。さらにまた、停止操作手段の操作に基づいて示唆絵柄の表示態様を変化させることにより、絵柄を狙って停止操作手段を操作した操作結果（すなわち無端状ベルトの停止結果）と、補助表示手段に表示された示唆絵柄の表示態様の変化とを関連付けることが可能となる。以上の結果、遊技者が遊技に積極参加できる特徴を希薄化させることなく補助表示手段にて表示を行うことが可能となる。

10

20

【0044】

手段19・上記手段18において、前記順序教示手段は、前記始動操作手段の操作に基づいて前記順序を教示することを特徴とする遊技機。

【0045】

手段19によれば、表示態様に変化される示唆絵柄の順序は始動操作手段の操作に基づいて教示される。かかる構成とすることにより、遊技の開始段階からいずれの絵柄を狙って停止操作手段を操作するかを遊技者に選択させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

30

【0046】

手段20・上記手段16乃至手段19のいずれかにおいて、前記抽選手段の抽選結果が前記所定絵柄又は所定絵柄の組合せと対応する所定絵柄役の当選である場合、前記示唆絵柄表示手段は、当選となった役と対応する所定絵柄又は所定絵柄の組合せを示唆する当選役示唆絵柄と、該当選役示唆絵柄と異なる非当選役示唆絵柄とを前記表示画面に表示させ、前記順序教示手段は、前記順序として前記非当選役示唆絵柄が前記当選役示唆絵柄より先となる順序を教示し、前記表示態様変化手段は、前記順序教示手段の教示した順序に従って前記非当選役示唆絵柄の表示態様を変化させると共に、前記当選役示唆絵柄の表示態様を変化させないことを特徴とする遊技機。

40

【0047】

手段20によれば、抽選手段の抽選結果が所定絵柄役の当選である場合、当選役示唆絵柄と非当選役示唆絵柄とが表示画面に表示され、非当選役示唆絵柄の表示態様に変化されると共に当選役示唆絵柄の表示態様は変化されない。表示態様に変化する示唆絵柄の順序を遊技者が把握可能な構成に本手段の構成を適用することにより、表示態様に変化しない示唆絵柄を通じて抽選手段による抽選結果を示唆することが可能となり、当該示唆絵柄と対応する役に当選していることへの期待感を高めることが可能となる。故に、特典が付与されることを期待させながら遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0048】

手段21・上記手段15乃至手段19のいずれかにおいて、前記表示態様変化手段は、

50

少なくとも前記抽選手段の抽選結果が前記所定絵柄又は所定絵柄の組合せと対応する所定絵柄役の当選である場合、前記表示画面に表示された複数種の示唆絵柄のうち、1の示唆絵柄の表示態様を変化させないことを特徴とする遊技機。

【0049】

手段21によれば、少なくとも抽選手段の抽選結果が所定絵柄役の当選である場合、表示画面に表示された複数種の示唆絵柄のうち、1の示唆絵柄の表示態様に変化されない。表示態様に変化する示唆絵柄の順序を遊技者が把握可能な構成に本手段の構成を適用することにより、抽選手段による抽選の結果と、表示態様に変化することなく最後まで表示される示唆絵柄とを密接に関連付けることが可能となり、当該示唆絵柄と対応する役に当選していることへの期待感を高めることが可能となる。故に、特典が付与されることを期待させながら遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

10

【0050】

手段22・上記手段15乃至手段21のいずれかにおいて、前記表示態様変化手段は、少なくとも前記抽選手段の抽選結果が非当選である場合、前記表示画面に表示された全ての示唆絵柄の表示態様を変化させることを特徴とする遊技機。

【0051】

手段22によれば、少なくとも抽選手段の抽選結果が非当選である場合、表示画面に表示された全ての示唆絵柄の表示態様に変化する。かかる構成とすることにより、抽選手段の抽選結果が非当選である場合にも示唆表示を行うことが可能となる。故に、抽選に当選していない通常時の遊技が単調化することを抑制し得ると共に、表示に関する設計自由度を高めることが可能となる。抽選に当選していない状況下において、最後に表示態様を変化させる示唆絵柄として任意の示唆絵柄を表示することが可能となり、該示唆絵柄と対応する特典の付与や遊技状態の移行を期待させながら遊技者を遊技に積極参加させることが可能となるからである。

20

【0052】

手段23・上記手段15乃至手段22のいずれかにおいて、前記示唆絵柄表示手段は、前記始動操作手段の操作に基づいて、前記示唆絵柄と、前記抽選手段の抽選に当選していないことを示唆する外れ示唆絵柄（桜図柄）とを前記表示画面に表示し得ることを特徴とする遊技機。

【0053】

手段23によれば、示唆表示が行われる場合に、1の所定絵柄又は特定絵柄の組合せを示唆する示唆絵柄の他、抽選に当選していないことを示唆する外れ示唆絵柄が表示画面に表示される場合がある。かかる構成とすることにより、表示に関する設計自由度を高めることが可能となると共に、遊技の興趣を高めることが可能となる。例えば、示唆絵柄よりも先に表示態様に変化する位置に外れ示唆絵柄を表示すれば、示唆絵柄と対応する役に当選していることへの期待感を高めることが可能となり、特典の付与や遊技状態の移行を期待させながら遊技者を遊技に積極参加させることが可能となるからである。

30

【0054】

手段24・上記手段15乃至手段23のいずれかにおいて、前記抽選手段の抽選結果が前記特定絵柄の組合せと対応する特定絵柄役の当選である場合、前記特定絵柄の組合せが前記有効位置に停止するまで前記特定絵柄役当選を留保する留保手段（主制御装置131）を備え、前記駆動制御手段は、前記留保手段が前記特定絵柄役当選を留保している場合であって前記抽選手段の抽選結果が前記所定絵柄役当選であった場合、前記所定絵柄又は所定絵柄の組合せが前記有効位置に停止し得るよう前記各駆動手段を駆動制御することを特徴とする遊技機。

40

【0055】

手段24によれば、特定絵柄役当選は特定絵柄の組合せが有効位置に停止するまで留保され、特定絵柄役当選が留保されている状況下で所定絵柄役当選となった場合には、所定絵柄又は所定絵柄の組合せが有効位置に停止し得るよう各駆動手段が駆動制御される。かかる構成を手段15乃至手段23のいずれかの構成に適用することにより、表示に関する

50

設計自由度を高めることが可能となる。特定絵柄役当選が留保されるため、抽選手段の抽選結果が特定絵柄役当選であった場合や特定絵柄役当選が留保されている場合に、例えば当選していない所定絵柄を示唆する示唆絵柄の表示態様を変化させない等の種々の表示を行うことが可能となるからである。また、特定絵柄の組合せに優先して所定絵柄又は所定絵柄の組合せが有効位置に停止し得るよう駆動制御することにより、所定絵柄役当選となったにも関わらず当該結果が特定絵柄役当選によって無効とされてしまう不具合を回避することが可能となる。

【 0 0 5 6 】

手段 2 5 . 上記手段 1 5 乃至手段 2 4 のいずれかにおいて、前記抽選手段の抽選結果が前記特定絵柄の組合せと対応する特定絵柄役の当選である場合、前記特定絵柄の組合せが前記有効位置に停止するまで前記特定絵柄役当選を留保する留保手段（主制御装置 1 3 1）を備え、前記表示態様変化手段は、前記抽選手段の抽選結果が前記特定絵柄役当選である場合又は前記特定絵柄役当選が留保されている場合に、前記抽選手段の抽選結果と異なる所定絵柄を示唆する示唆絵柄の表示態様を非変化とし得ることを特徴とする遊技機。

10

【 0 0 5 7 】

手段 2 5 によれば、特定絵柄役に当選している場合に、抽選結果と異なる所定絵柄を示唆する示唆絵柄の表示態様が変わらない示唆表示が行われる場合がある。かかる構成とすることにより、特定絵柄役に当選している状況下において、表示態様の変化する順序が最後の示唆絵柄として特定絵柄役以外を示唆する示唆絵柄を表示することが可能となり、表示に関する設計自由度を高めることが可能となる。また、表示態様の変化する順序が最後の示唆絵柄として所定絵柄を示唆する示唆絵柄が表示されたとしても、最後まで特定絵柄役当選への期待感を抱かせることが可能となり、特定絵柄役に当選していない通常時の遊技が単調化することを抑制することが可能となる。加えて、表示態様の変化しなかった示唆絵柄と対応する所定絵柄の組合せが有効位置に停止しなかったことを通じて特定絵柄役当選を示唆することが可能となり、遊技の興趣を高めることも可能となる。

20

【 0 0 5 8 】

手段 2 6 . 上記手段 2 4 又は手段 2 5 において、前記表示態様変化手段は、前記特定絵柄役当選が留保されている場合であって前記抽選手段の抽選結果が前記所定絵柄役当選である場合に、前記表示画面に表示された全ての示唆絵柄の表示態様を変化させ得ることを特徴とする遊技機。

30

【 0 0 5 9 】

手段 2 6 によれば、特定絵柄役当選が留保されている状況下で所定絵柄役当選となった場合、表示画面に表示された全ての示唆絵柄の表示態様が変わる示唆表示が行われる場合がある。かかる構成とすることにより、特定絵柄役に当選している状況下において、任意の示唆絵柄を表示することが可能となり、表示に関する設計自由度を高めることが可能となる。また、表示態様の変化する順序が最後の示唆絵柄として所定絵柄を示唆する示唆絵柄が表示されたとしても、最後まで特定絵柄役当選への期待感を抱かせることが可能となり、特定絵柄役に当選していない通常時の遊技が単調化することを抑制することが可能となる。加えて、全ての示唆絵柄の表示態様が変わったにも関わらず所定絵柄の組合せが有効位置に停止したことを通じて特定絵柄役当選を示唆することが可能となり、遊技の興趣を高めることも可能となる。

40

【 0 0 6 0 】

手段 2 7 . 上記手段 2 4 乃至手段 2 6 のいずれかにおいて、前記抽選手段の抽選結果が前記特定絵柄役当選である場合又は前記特定絵柄役当選が留保されている場合、前記示唆絵柄表示手段は、前記特定絵柄の組合せを示唆する特定絵柄役示唆絵柄と、該特定絵柄役示唆絵柄と異なる非当選役示唆絵柄とを前記表示画面に表示させ、前記表示態様変化手段は、前記順序に従って前記非当選役示唆絵柄の表示態様を変化させると共に、前記特定絵柄役示唆絵柄の表示態様を非変化とさせ得ることを特徴とする遊技機。

【 0 0 6 1 】

手段 2 7 によれば、特定絵柄役に当選している場合、特定絵柄役示唆絵柄と非当選役示

50

唆絵柄とが表示画面に表示され、非当選役示唆絵柄の表示態様が変化されると共に特定絵柄役示唆絵柄の表示態様変化されない示唆表示が行われる場合がある。かかる構成とすることにより、表示態様変化しない特定絵柄役示唆絵柄を通じて特定絵柄役に当選していることを示唆することが可能となり、当該特定絵柄役に当選していることへの期待感を高めることが可能となる。故に、遊技状態が移行することを期待させながら遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0062】

手段28．上記手段15乃至手段27のいずれかにおいて、前記示唆絵柄表示手段は、前記表示態様変化手段が前記順序に従って示唆絵柄の表示態様を変化させる場合に、示唆絵柄の示唆する所定絵柄又は特定絵柄の組合せが有効位置に停止した際の遊技者の有利度合いが小さな示唆絵柄の表示態様から順に変化するように、前記示唆絵柄を前記表示画面に複数種表示させることを特徴とする遊技機。 10

【0063】

手段28によれば、示唆絵柄の示唆する所定絵柄又は特定絵柄の組合せが有効位置に停止した際の遊技者の有利度合いが小さなものから順に示唆絵柄の表示態様に変化する。かかる構成とすることにより、遊技者の有利度合いが大きな示唆絵柄を他の示唆絵柄と比して長時間表示画面に表示することが可能となり、遊技の終了段階まで遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。遊技者は有利度合いが大きくなることを期待しながら各停止操作手段を操作するからである。なお、ここに言う「有利度合いの大小」とは、所定絵柄又は特定絵柄の組合せが有効位置に停止した場合に期待される遊技媒体払出数の大小を言う。 20

【0064】

手段29．上記手段15乃至手段28のいずれかにおいて、前記示唆表示を行うか否かを決定する示唆表示決定手段（主制御装置131の示唆演出決定処理機能S606，S609～S610）を備えたことを特徴とする遊技機。

【0065】

手段29によれば、示唆表示決定手段の決定結果によって示唆表示がされたりされなかったりする。この結果、例えば抽選手段の抽選により特定絵柄役当選となった場合やそのうちの所定確率で示唆表示を行うように構成すれば、示唆表示が行われた際の特定絵柄役当選への期待感を高めることが可能となり、表示に関する設計自由度を高めることが可能となる。 30

【0066】

手段30．上記手段29において、前記示唆表示決定手段は、前記特定絵柄役に当選している場合、前記示唆表示を行うと決定することを特徴とする遊技機。

【0067】

手段30によれば、特定絵柄役に当選している場合、示唆表示を行う決定がなされる。かかる構成とすることにより、示唆表示が行われた際の特定絵柄役当選への期待感を高めることが可能となり、表示に関する設計自由度を高めることが可能となる。

【0068】

手段31．上記手段29において、前記示唆表示決定手段は、前記特定絵柄役に当選している場合、所定確率で前記示唆表示を行うと決定することを特徴とする遊技機。 40

【0069】

手段31によれば、特定絵柄役に当選している場合、所定確率で示唆表示を行う決定がなされる。かかる構成とすることにより、仮に示唆表示が行われなかったとしても特定絵柄役に当選している余地を残すことが可能となり、特定絵柄役当選に対する期待感を持続させることが可能となる。

【0070】

手段32．上記手段29乃至手段31のいずれかにおいて、前記示唆表示を行うか否かの示唆表示抽選を行う示唆表示抽選手段（主制御装置131の示唆演出抽選処理S609）を備え、前記示唆表示決定手段は、前記特定絵柄役に当選していない場合に前記示唆表 50

示抽選手段の抽選結果を参照し、該参照結果が前記示唆表示を行う結果である場合に前記示唆表示を行うと決定することを特徴とする遊技機。

【0071】

手段32によれば、特定絵柄役に当選していない場合にも示唆表示が行われることがある。かかる構成とすることにより、特定絵柄役に当選していない状況下であっても、特定絵柄役に当選している特別遊技状態に移行するのではないかとの期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。故に、特定絵柄役当選に対する期待感を持続させることが可能となる。また、特定絵柄役の当選と無関係に示唆表示を行うことが可能となるため、表示に関する設計自由度を高めることが可能となる。

【0072】

手段33．上記手段1乃至手段32のいずれかにおいて、前記示唆表示の開始時に表示する示唆絵柄の組合せを前記当選役毎に複数記憶する組合せ記憶手段（主制御装置131のROM152）と、

前記示唆表示を行う場合に、前記抽選手段の抽選結果と対応する複数の組合せから1の組合せを選択する組合せ選択手段（主制御装置131の示唆図柄選択処理S607）とを備えたことを特徴とする遊技機。

【0073】

手段33によれば、示唆表示の開始時に表示される示唆絵柄の組合せは当選役毎に予め複数記憶されており、示唆表示を行う場合には、抽選手段の抽選結果と対応する複数の組合せから1の組合せが選択されて表示画面に表示される。かかる構成とすることにより、示唆表示を行う際の遊技に関わる制御負荷を軽減させることが可能となる。

【0074】

手段34．上記手段1乃至手段33のいずれかにおいて、前記表示態様変化手段は、前記順序に従って前記示唆絵柄を順次非表示とすることを特徴とする遊技機。

【0075】

手段34によれば、表示画面に表示された複数種の示唆絵柄は、停止操作手段の操作に基づいて順次非表示とされる。かかる構成とすることにより、抽選手段の抽選結果を、示唆絵柄を通じて好適に示唆することが可能となる。

【0076】

手段35．上記手段1乃至手段34のいずれかにおいて、前記各停止操作手段は、押圧操作されると共に押圧解除されると自動的に初期位置に復帰するよう構成されており、前記示唆表示制御手段は、前記停止操作手段の押圧操作に基づいて前記表示画面に表示された示唆絵柄の1つを規定位置（第2位置）に移動させる移動手段（表示制御装置111の示唆図柄移動処理機能）を有し、前記表示態様変化手段は、前記押圧操作後の初期位置への復帰操作に基づいて前記規定位置の示唆絵柄の表示態様を変化させることを特徴とする遊技機。

【0077】

手段35によれば、停止操作手段が押圧操作されると1の示唆絵柄が規定位置に移動し、押圧操作された停止操作手段が復帰操作されると、規定位置の示唆絵柄の表示態様が変化されるかそのまま維持される。押圧操作に基づいて1の示唆絵柄を規定位置に移動させることにより、表示態様に変化される可能性のある示唆絵柄を遊技者により明確に教示することが可能となる。また、復帰操作に基づいて規定位置の示唆絵柄の表示態様を変化させるかそのまま維持させる構成とすることにより、示唆表示を遊技者の意向に即した表示とすることが可能となる。遊技者の所望するタイミングで示唆絵柄の表示結果を知ることが可能となるからである。さらに、停止操作手段を押圧操作する、又は押圧解除するといった従来の遊技機において不可欠な操作を行うことで、遊技者が示唆表示に積極参加できる。以上の結果、遊技者の遊技への積極参加を促すことができるようになる。

【0078】

手段36．上記手段1乃至手段35のいずれかにおいて、前記示唆絵柄表示手段は、前記始動操作手段の操作に基づいて、前記停止操作手段と同数の示唆絵柄を前記表示画面に

10

20

30

40

50

表示することを特徴とする遊技機。

【0079】

手段36によれば、始動操作手段が操作されると、停止操作手段と同数の示唆絵柄が表示画面に表示される。かかる構成とすることにより、例えば停止操作手段の操作毎に示唆絵柄の表示態様を順次変化させる等のように、停止操作手段の操作と示唆表示の進行とを密接に関連付けることが可能となり、遊技者の遊技への積極参加を促すことが可能となる。

【0080】

手段37. 上記手段36において、前記示唆表示制御手段は、前記停止操作手段が操作される毎に1つの示唆絵柄の表示態様を変化させ、最後に操作された停止操作手段の操作に基づいて最後の示唆絵柄の表示態様を変化させるか維持させるよう前記補助表示手段を示唆表示制御することを特徴とする遊技機。

10

【0081】

手段37によれば、停止操作手段が操作される毎に示唆絵柄が順次非表示とされていき、最後の停止操作手段が操作されると、残った示唆絵柄の表示態様に変化するかそのまま維持される。かかる構成とすることにより、遊技者によって停止操作手段が操作される毎に示唆表示を進行させることが可能となり、遊技者の遊技への積極参加を促すことが可能となる。

【0082】

手段38. 複数種の絵柄が周方向に付された複数の無端状ベルト(リール42L, 42M, 42R)と、

20

前記各無端状ベルトについて各絵柄のうち一部の絵柄を視認可能とする表示窓(表示窓31L, 31M, 31R)と、

前記各無端状ベルトの回転を開始させるべく操作される始動操作手段(スタートレバー71)と、

前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段(主制御装置131の抽選処理機能)と、

前記各無端状ベルト毎に設けられ、該各無端状ベルトを回転させる駆動手段(ステッピングモータ61)と、

前記各無端状ベルトの回転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72~74)と、

30

前記始動操作手段の操作に基づいて前記各無端状ベルトの回転を開始させ、前記各停止操作手段の操作に基づいて対応する前記無端状ベルトの回転を停止させるように、且つ前記役の抽選に当選した場合には、役と対応する所定絵柄又は所定絵柄の組合せ(同一図柄の組合せ)が前記表示窓から視認できる有効位置(有効ライン)に停止し得るよう前記各駆動手段を駆動制御する駆動制御手段(主制御装置131のリール制御処理機能)と、

前記有効位置に前記所定絵柄又は所定絵柄の組合せが停止した場合、遊技者に特典(メダル払出、再遊技、遊技状態移行)を付与する特典付与手段(主制御装置131、ホッパ装置91)と、

各種情報を表示画面に表示する補助表示手段(補助表示部15)と

40

を備えた遊技機において、

所定絵柄又は所定絵柄の組合せを前記表示画面に示唆表示し得るよう前記補助表示手段を示唆表示制御する示唆表示制御手段(表示制御装置111の表示制御処理機能)を備え、

該示唆表示制御手段は、

前記始動操作手段の操作に基づいて、所定絵柄又は所定絵柄の組合せの1つを示唆する示唆絵柄(示唆図柄)を前記表示画面に複数種表示させる示唆絵柄表示手段(表示制御装置111の示唆演出開始処理S1104)と、

前記停止操作手段の操作に基づいて、前記表示画面に表示された示唆絵柄のうち1つの示唆絵柄を非表示とさせる非表示化手段(表示制御装置111の示唆図柄非表示処理S1

50

106, S1112)と、

該非表示化手段が非表示とさせる示唆絵柄の順序を記憶する順序記憶手段(表示制御装置111のROM)とを有し、

前記順序記憶手段は、前記順序を予め1つだけ記憶しており、前記非表示化手段は、前記順序記憶手段の記憶する順序に従って前記示唆絵柄を順次非表示とさせることを特徴とする遊技機。

【0083】

手段38によれば、始動操作手段が操作されると、1の所定絵柄又は所定絵柄の組合せを示唆する示唆絵柄が表示画面に複数種表示され、停止操作手段が操作されると、表示画面に表示された示唆絵柄が予め記憶された1つの順序に従って非表示とされる。始動操作手段の操作に基づいて示唆絵柄を表示することにより、示唆絵柄と対応する役に当選しているのではないかとの期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。また、示唆絵柄を複数種表示することにより、遊技者にどの示唆絵柄と対応する絵柄を狙って停止操作手段を操作するのか選択させることが可能となり、遊技への積極参加を促すことが可能となる。加えて、表示画面に表示された示唆絵柄を予め記憶された1つの順序に従って非表示とすることにより、遊技への積極参加をさらに促すことが可能となる。示唆絵柄の非表示とされる順序を遊技者が把握することが可能なため、非表示とされる示唆絵柄と表示画面に残る可能性のある示唆絵柄のいずれと対応する絵柄を狙って停止操作手段を操作するかは遊技者の意思に委ねられるからである。さらに、停止操作手段の操作に基づいて示唆絵柄を非表示とすることにより、絵柄を狙って停止操作手段を操作した操作結果(すなわち無端状ベルトの停止結果)と、補助表示手段に表示された示唆絵柄の表示結果とを関連付けることが可能となる。以上の結果、遊技者が遊技に積極参加できる特徴を希薄化させることなく補助表示手段にて表示を行うことが可能となる。

【0084】

手段39、複数種の絵柄が周方向に付された複数の無端状ベルト(リール42L, 42M, 42R)と、

前記各無端状ベルトについて各絵柄のうち一部の絵柄を視認可能とする表示窓(表示窓31L, 31M, 31R)と、

前記各無端状ベルトの回転を開始させるべく操作される始動操作手段(スタートレバー71)と、

前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段(主制御装置131の抽選処理機能)と、

前記各無端状ベルト毎に設けられ、該各無端状ベルトを回転させる駆動手段(ステッピングモータ61)と、

前記各無端状ベルトの回転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72~74)と、

前記始動操作手段の操作に基づいて前記各無端状ベルトの回転を開始させ、前記各停止操作手段の操作に基づいて対応する前記無端状ベルトの回転を停止させるように、且つ前記役の抽選に当選した場合には、役と対応する所定絵柄又は所定絵柄の組合せ(同一図柄の組合せ)が前記表示窓から視認できる有効位置(有効ライン)に停止し得るよう前記各駆動手段を駆動制御する駆動制御手段(主制御装置131のリール制御処理機能)と、

前記有効位置に前記所定絵柄又は所定絵柄の組合せが停止した場合、遊技者に特典(メダル払出、再遊技、遊技状態移行)を付与する特典付与手段(主制御装置131、ホッパ装置91)と、

各種情報を表示画面に表示する補助表示手段(補助表示部15)とを備えた遊技機において、

所定絵柄又は所定絵柄の組合せを前記表示画面に示唆表示し得るよう前記補助表示手段を示唆表示制御する示唆表示制御手段(表示制御装置111の表示制御処理機能)を備え、

10

20

30

40

50

該示唆表示制御手段は、

前記始動操作手段の操作に基づいて、所定絵柄又は所定絵柄の組合せの1つを示唆する示唆絵柄（示唆図柄）を前記表示画面に複数種表示させる示唆絵柄表示手段（表示制御装置111の示唆演出開始処理S1104）と、

前記停止操作手段の操作に基づいて、前記表示画面に表示された示唆絵柄のうち1つの表示態様を変化させる表示態様変化手段（表示制御装置111の示唆図柄非表示処理S1106、S1112及び最終表示処理S1111）と、

前記表示態様を変化させる示唆絵柄の順序を教示する順序教示手段（表示制御装置111のベルトコンベア表示機能）と

を有し、

10

さらに、

前記抽選手段の抽選結果がいずれかの役の当選である場合、前記示唆絵柄表示手段は、当選となった役と対応する所定絵柄又は所定絵柄の組合せを示唆する当選役示唆絵柄と、該当選役示唆絵柄と異なる非当選役示唆絵柄とを前記表示画面に表示させ、前記順序教示手段は、前記順序として前記非当選役示唆絵柄が前記当選役示唆絵柄より先となる順序を教示し、前記表示態様変化手段は、前記順序教示手段の教示した順序に従って前記非当選役示唆絵柄の表示態様を変化させると共に、前記当選役示唆絵柄の表示態様を変化させないことを特徴とする遊技機。

【0085】

手段39によれば、始動操作手段が操作されると、1の所定絵柄又は所定絵柄の組合せを示唆する示唆絵柄が表示画面に複数種表示され、停止操作手段が操作されると、表示画面に表示された示唆絵柄の表示態様が教示した順序に従って変化する。始動操作手段の操作に基づいて示唆絵柄を表示することにより、示唆絵柄と対応する役に当選しているのではないかとの期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。また、示唆絵柄を複数種表示することにより、遊技者にどの示唆絵柄と対応する絵柄を狙って停止操作手段を操作するのか選択させることが可能となり、遊技への積極参加を促すことが可能となる。加えて、表示画面に表示された示唆絵柄の表示態様を教示された順序に従って変化させることにより、遊技への積極参加をさらに促すことが可能となる。示唆絵柄の表示態様が変化する順序を遊技者が容易に把握することが可能なため、表示態様の変化する示唆絵柄と変化しない可能性のある示唆絵柄のいずれと対応する絵柄を狙って停止操作手段を操作するかは遊技者の意思に委ねられるからである。さらに、かかる構成にあつては、示唆表示が行われる遊技を初めて行う遊技者であっても、示唆絵柄の表示態様が変化する順序を容易に把握することが可能となり、遊技者の経験如何を問わず遊技に積極参加させることが可能となる。さらにまた、停止操作手段の操作に基づいて示唆絵柄の表示態様を変化させることにより、絵柄を狙って停止操作手段を操作した操作結果（すなわち無端状ベルトの停止結果）と、補助表示手段に表示された示唆絵柄の表示態様の変化とを関連付けることが可能となる。以上の結果、遊技者が遊技に積極参加できる特徴を希薄化させることなく補助表示手段にて表示を行うことが可能となる。

20

30

【0086】

また、抽選手段の抽選結果がいずれかの役の当選である場合、当選役示唆絵柄と非当選役示唆絵柄とが表示画面に表示され、非当選役示唆絵柄の表示態様が変化されると共に当選役示唆絵柄の表示態様は変化されない。かかる構成とすることにより、表示態様が変化しない示唆絵柄を通じて抽選手段による抽選結果を示唆することが可能となり、当該示唆絵柄と対応する役に当選していることへの期待感を高めることが可能となる。故に、特典が付与されることを期待させながら遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

40

【0087】

手段40、複数種の絵柄が周方向に付された複数の無端状ベルト（リール42L、42M、42R）と、

前記各無端状ベルトについて各絵柄のうち一部の絵柄を視認可能とする表示窓（表示窓31L、31M、31R）と、

50

前記各無端状ベルトの回転を開始させるべく操作される始動操作手段（スタートレバー 71）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 131 の抽選処理機能）と、

前記各無端状ベルト毎に設けられ、該各無端状ベルトを回転させる駆動手段（ステッピングモータ 61）と、

前記各無端状ベルトの回転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 72～74）と、

前記始動操作手段の操作に基づいて前記各無端状ベルトの回転を開始させ、前記各停止操作手段の操作に基づいて対応する前記無端状ベルトの回転を停止させるように、且つ前記役の抽選に当選した場合には、役と対応する所定絵柄又は所定絵柄の組合せ（同一図柄の組合せ）が前記表示窓から視認できる有効位置（有効ライン）に停止し得るよう前記各駆動手段を駆動制御する駆動制御手段（主制御装置 131 のリール制御処理機能）と、

前記有効位置に前記所定絵柄又は所定絵柄の組合せが停止した場合、遊技者に特典（メダル払出、再遊技、遊技状態移行）を付与する特典付与手段（主制御装置 131、ホッパ装置 91）と、

各種情報を表示画面に表示する補助表示手段（補助表示部 15）とを備えた遊技機において、

所定絵柄又は所定絵柄の組合せを前記表示画面に示唆表示し得るよう前記補助表示手段を示唆表示制御する示唆表示制御手段（表示制御装置 111 の表示制御処理機能）を備え

、
該示唆表示制御手段は、

前記始動操作手段の操作に基づいて、所定絵柄又は所定絵柄の組合せの 1 つを示唆する示唆絵柄（示唆図柄）を前記表示画面に複数種表示させる示唆絵柄表示手段（表示制御装置 111 の示唆演出開始処理 S1104）と、

前記停止操作手段の操作に基づいて、前記表示画面に表示された示唆絵柄のうち 1 つを非表示とする非表示化手段（表示制御装置 111 の示唆図柄非表示処理 S1106、S1112 及び最終表示処理 S1111）と、

前記示唆絵柄の非表示とされる順序を教示する順序教示手段（表示制御装置 111 のベルトコンペア表示機能）と

を有し、

さらに、

前記抽選手段の抽選結果がいずれかの役の当選である場合、前記示唆絵柄表示手段は、当選となった役と対応する所定絵柄又は所定絵柄の組合せを示唆する当選役示唆絵柄と、該当選役示唆絵柄と異なる非当選役示唆絵柄とを前記表示画面に表示させ、前記順序教示手段は、前記順序として前記非当選役示唆絵柄が前記当選役示唆絵柄より先となる順序を教示し、前記非表示化手段は、前記順序教示手段の教示した順序に従って前記非当選役示唆絵柄を非表示とすると共に、前記当選役示唆絵柄は非表示としないことを特徴とする遊技機。

【0088】

手段 40 によれば、始動操作手段が操作されると、1 の所定絵柄又は所定絵柄の組合せを示唆する示唆絵柄が表示画面に複数種表示され、停止操作手段が操作されると、表示画面に表示された示唆絵柄が教示した順序に従って非表示とされる。始動操作手段の操作に基づいて示唆絵柄を表示することにより、示唆絵柄と対応する役に当選しているのではないかとの期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。また、示唆絵柄を複数種表示することにより、遊技者にどの示唆絵柄と対応する絵柄を狙って停止操作手段を操作するのか選択させることが可能となり、遊技への積極参加を促すことが可能となる。加えて、表示画面に表示された示唆絵柄を教示された順序に従って非表示とすることにより、遊技への積極参加をさらに促すことが可能となる。示唆絵柄が非表示とされる順序を遊技者が容易に把握することが可能なため、非表示とされる示唆絵柄と最後まで残る可能性のある示唆

10

20

30

40

50

絵柄のいずれと対応する絵柄を狙って停止操作手段を操作するかは遊技者の意思に委ねられるからである。さらに、かかる構成にあつては、示唆表示が行われる遊技を初めて行う遊技者であっても、示唆絵柄が非表示とされる順序を容易に把握することが可能となり、遊技者の経験如何を問わず遊技に積極参加させることが可能となる。さらにまた、停止操作手段の操作に基づいて示唆絵柄を非表示とすることにより、絵柄を狙って停止操作手段を操作した操作結果（すなわち無端状ベルトの停止結果）と、補助表示手段に表示された示唆絵柄の表示結果とを関連付けることが可能となる。以上の結果、遊技者が遊技に積極参加できる特徴を希薄化させることなく補助表示手段にて表示を行うことが可能となる。

【0089】

また、抽選手段の抽選結果がいずれかの役の当選である場合、当選役示唆絵柄と非当選役示唆絵柄とが表示画面に表示され、非当選役示唆絵柄が非表示とされると共に当選役示唆絵柄は非表示とされない。かかる構成とすることにより、非表示とされることなく最後まで残った示唆絵柄を通じて抽選手段による抽選結果を示唆することが可能となり、当該示唆絵柄と対応する役に当選していることへの期待感を高めることが可能となる。故に、特典が付与されることを期待させながら遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【0090】

なお、以上の各手段を適用し得る遊技機として、「複数の絵柄からなる絵柄列（具体的には図柄が付されたリール）を変動表示（具体的にはリールの回転）した後に絵柄列を確定停止表示する可変表示手段（具体的にはリールユニット）を備え、始動用操作手段（具体的にはスタートレバー）の操作に起因して絵柄の変動が開始され、停止用操作手段（具体的にはストップボタン）の操作に起因して又は所定時間経過することにより絵柄の変動が停止され、その停止時の確定絵柄が特定絵柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）の発生等の特典を付与するようにし、さらに、球受皿（上皿等）を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。」といったスロットマシンとパチンコ機とが融合したタイプの遊技機なども挙げられる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0091】

以下、遊技機の種類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、図面に基つ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。

【0092】

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、木製板状に形成された天板11a、底板11b、背板11c、左側板11d及び右側板11eからなり、隣接する各板11a～11eが接着等の固定手段によって固定されることにより、全体として前面を開放した箱状に形成されている。なお、各板11a～11eは木製のパネルによって構成する以外に、合成樹脂製パネル又は金属製パネルによって構成してもよいし、合成樹脂材料又は金属材料によって一体の箱状に形成することによって構成してもよい。以上のように構成された筐体11は、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。

【0093】

筐体11の前面側には、前面開閉扉としての前面扉12が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体11の左側板11dには、上下一対の支軸25a、25bが設けられている。支軸25a、25bは上方に向けて突出された先細り形状の軸部を備えている。一方、前面扉12には、各支軸25a、25bに対応して当該支軸25a、25bの軸部が挿入される挿入孔を備えた支持金具26a、26bが設けられている。そして、各支軸

10

20

30

40

50

25 a, 25 bの上方に支持金具26 a, 26 bを配置させた上で前面扉12を降下させることにより、支持金具26 a, 26 bの挿入孔に支軸25 a, 25 bの軸部が挿入された状態とされる。これにより、前面扉12は筐体11に対して両支軸25 a, 25 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、その回動によって筐体11の前面開放側を開放したり閉鎖することができるように構成されている。

【0094】

前面扉12は、その裏面に設けられた施錠装置によって開放不能な施錠状態とされる。また、前面扉12の右端側上部には解錠操作部たるキーシリンダ20が設けられている。キーシリンダ20は施錠装置と一体化されており、キーシリンダ20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。そこで、施錠装置を含むロック機構について概略を説明する。

10

【0095】

前面扉12の右端側、すなわち前面扉12の開閉軸の反対側には、その裏面に施錠装置が設けられている。施錠装置は、上下方向に延び前面扉12に固定された基枠と、基枠の上部から前面扉12の前方に延びるように設けられたキーシリンダ20と、基枠に対して上下方向に移動可能に組み付けられた長尺状の連動杆21とを備えている。そして、施錠装置のうちキーシリンダ20だけが前面扉12の前方に突出した状態で設けられている。キーシリンダ20が設けられる位置は前面扉12の中でも肉厚の薄い上部位置とされており、その結果、全長の短い汎用性のあるキーシリンダ20を採用することができる。なお、本実施の形態では、キーシリンダ20として、不正解錠防止機能の高いオムロック(商標名)が用いられている。連動杆21は、キーシリンダ20に差し込んだキーを時計回りに操作することで下方へ移動される。連動杆21には、鉤形状をなす上下一対の鉤金具22が設けられており、筐体11に対して前面扉12を閉鎖した際には、鉤金具22が筐体11側の支持金具23に係止されて施錠状態となる。なお、鉤金具22には施錠状態を維持する側へ付勢するコイルバネ等の付勢部材が設けられている。キーシリンダ20に対してキーが時計回りに操作されると、連動杆21が下方に移動し、前記付勢部材の付勢力に抗して鉤金具22が移動されることにより当該鉤金具22と支持金具23との係止状態が解除され、筐体11に対する前面扉12の施錠状態が解除される。

20

【0096】

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30が設けられている。遊技パネル30には、縦長の3つの表示窓31 L, 31 M, 31 Rが横並びとなるように形成されている。表示窓31 L, 31 M, 31 Rは透明又は半透明な材質により構成されており、各表示窓31 L, 31 M, 31 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31 L, 31 M, 31 Rを1つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

30

【0097】

図3に示すように、筐体11は仕切り板40によりその内部が上下2分割されており、仕切り板40の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット41が取り付けられている。リールユニット41は、円筒状(円環状)にそれぞれ形成された左リール42 L, 中リール42 M, 右リール42 Rを備えている。なお、各リール42 L, 42 M, 42 Rは少なくとも無端状ベルトとして構成されていればよく、円筒状(円環状)に限定されるものではない。各リール42 L, 42 M, 42 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轉可能に支持されている。各リール42 L, 42 M, 42 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42 L, 42 M, 42 Rが各表示窓31 L, 31 M, 31 Rと1対1で対応している。従って、各リール42 L, 42 M, 42 Rの表面の一部はそれぞれ対応する表示窓31 L, 31 M, 31 Rを通じて視認可能な状態となっている。また、リール42 L, 42 M, 42 Rが正回轉すると、各表示窓31 L, 31 M, 31 Rを通じてリール42 L, 42 M, 42 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。

40

【0098】

50

これら各リール42L, 42M, 42Rは、それぞれがステッピングモータ61L, 61M, 61Rに連結されており、各ステッピングモータ61L, 61M, 61Rの駆動により各リール42L, 42M, 42Rが個別に、即ちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。これら各リール42L, 42M, 42Rは同様の構成をしているため、ここでは左リール42Lを例に挙げて図6に基づいて説明する。なお、図6は左リール42Lの組立斜視図である。

【0099】

左リール42Lは、円筒状のかごを形成する円筒骨格部材50と、その外周面において無端状に巻かれた帯状のベルトとを備えている。そして、その巻かれた状態を維持するように、ベルトの長辺両側に沿って形成された一对のシール部を介して円筒骨格部材50に貼付されている。前記ベルトの外周面には、識別情報としての図柄が等間隔ごとに多数印刷されている。円筒骨格部材50の中心部にはボス部51形成されており、円盤状のボス補強板52を介して左リール用ステッピングモータ61Lの駆動軸に取り付けられている。従って、左リール用ステッピングモータ61Lの駆動軸が回転することによりその駆動軸を中心として円筒骨格部材50が自転するように回転され、左リール42Lが円環状のリール面に沿って周回するようになっている。

10

【0100】

左リール用ステッピングモータ61Lは、リールユニット41(図3)内において起立状態に配置されたモータプレート53の側面にねじ54で固定されている。モータプレート53には、発光素子55aと受光素子55bとが所定間隔をおいて保持されたリールインデックスセンサ(回転位置検出センサ)55が設置されている。一方、左リール42Lと一体化されたボス補強板52には、半径方向に伸びるセンサカットバン56の基端部56bがねじ57で固定されている。このセンサカットバン56の先端部56aは、略直角に屈曲されてリールインデックスセンサ55の両素子55a, 55bの間を通過できるように位置合わせがなされている。そして、左リール42Lが1回転するごとにセンサカットバン56の先端部56aの通過をリールインデックスセンサ55が検出し、その検出の都度、後述する主制御装置131に検出信号が出力される。従って、主制御装置131はこの検出信号に基づいて左リール42Lの角度位置を1回転ごとに確認し補正できる。

20

【0101】

ステッピングモータ61Lは例えば504パルスの駆動信号(励磁信号あるいは励磁パルスとも言う。以下同じ)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61Lの回転位置、すなわち左リール42Lの回転位置が制御される。

30

【0102】

各リール42L, 42M, 42Rの各ベルト上には、その長辺方向(周回方向)に複数個、具体的には21個の図柄が描かれている。従って、所定の位置においてある図柄から次の図柄へ切り替えるには24パルス(=504パルス÷21図柄)を要する。そして、リールインデックスセンサ55の検出信号が出力された時点からのパルス数により、どの図柄が表示窓31Lから視認可能な状態となっているかを認識したり、任意の図柄を露出窓31Lから視認可能な状態としたりする制御を行うことができる。

40

【0103】

各リール42L, 42M, 42Rに付された図柄のうち、表示窓31L, 31M, 31Rを介して全体を視認可能な図柄数は、主として表示窓31L, 31M, 31Rの上下方向の長さによって決定される所定数に限られている。本実施形態では各リール3個ずつとされている。このため、各リール42L, 42M, 42Rがすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が遊技者に視認可能な状態となる。

【0104】

ここで、各リール42L, 42M, 42Rに付される図柄について説明する。図7には、左リール42L, 中リール42M, 右リール42Rのそれぞれに巻かれるベルトに描かれた図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール42L, 42M, 42Rには

50

それぞれ21個の図柄が一行に設けられている。各リール42L, 42M, 42Rに対応して番号が1~21まで付されているが、これは説明の便宜上付したものであり、リール42L, 42M, 42R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。

【0105】

図柄としては、ボーナスゲームの1種であるビッグボーナス(以下「BB」ともいう)ゲームに移行するための第1特別図柄としての「7」図柄(例えば、左ベルト第20番目)と「青年」図柄(例えば、左ベルト19番目)とがある。また、ボーナスゲームの1種であるレギュラーボーナス(以下「RB」ともいう)ゲームに移行するための第2特別図柄としての「BAR」図柄(例えば、左ベルト第14番目)がある。また、メダルの払出が行われる小役図柄としての「スイカ」図柄(例えば、左ベルト第9番目)、「ベル」図柄(例えば、左ベルト第8番目)、「チェリー」図柄(例えば、左ベルト第4番目)と、再遊技を可能とする再遊技図柄としての「リプレイ」図柄(例えば、左ベルト第11番目)がある。そして、図7に示すように、各リール42L, 42M, 42Rに巻かれるベルトにおいて、各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

【0106】

なお、リールユニット41の各リール42L, 42M, 42Rは識別情報を可変表示する可変表示手段の一例であり、主表示部を構成する。但し、可変表示手段はこれ以外の構成であってもよい。例えば、ベルトを自転させるのではなく周回させるタイプ等の他の機械的なリール構成としてもよく、また、機械的なリール構成に代えて、或いはこれに加えて、液晶表示器、ドットマトリクス表示器等の電氣的表示により識別情報を可変表示させるものを設けてもよく、この場合は表示形態に豊富なバリエーションをもたせることが可能となる。

【0107】

遊技パネル30には、各表示窓31L, 31M, 31R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付されている。勿論、最大組合せライン数を6以上としてもよく、5未満としてもよく、所定条件に応じて最大組合せライン数を変更するようにしてもよい。これら各組合せラインに対応して、表示窓31L, 31M, 31R群の正面から見て左側には有効ライン表示部32, 33, 34が設けられている。第1有効ライン表示部32は組合せラインのうち中央の横ライン(中央ライン)が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。第2有効ライン表示部33は組合せラインのうち上下の横ライン(上ライン及び下ライン)が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。第3有効ライン表示部34は組合せラインのうち一対の斜めライン(右下がりライン及び右上がりライン)が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。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入賞となり、予め定められたメダル数の払出処理や、ボーナスゲームへの移行処理などが実行される。

【0108】

ここで、入賞となった場合の各図柄に関する払出枚数について説明する。小役図柄に関し、「スイカ」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合には15枚のメダル払出、「ベル」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合には8枚のメダル払出、左リール42Lの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には2枚のメダル払出が行われる。即ち、中リール42M及び右リール42Rの「チェリー」図柄はメダル払出と無関係である。また、「チェリー」図柄に限っては、他の図柄との組合せとは無関係にメダル払出が行われるため、左リール42Lの複数の有効ラインが重なる位置(具体的には上段又は下段)に「チェリー」図柄が停止した場合には、その重なった有効ラインの数を乗算した分だけのメダル払出が行われることとなり、結果として本実施の形態では4枚のメダル払出が行われる。

【0109】

また、その他の図柄に関しては、第1特別図柄としての「7」図柄や「青年」図柄、第

10

20

30

40

50

2 特別図柄としての「BAR」図柄が有効ライン上に左・中・右と同一図柄で揃ったとしても、メダル払出が行われない。すなわち、これら各図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った際には、対応するボーナスゲームに移行するのみである。換言すれば、「7」図柄や「青年」図柄、「BAR」図柄は、遊技状態をボーナスゲームに移行させるための状態移行図柄（ボーナス図柄）であるといえる。

【0110】

更に、再遊技図柄としての「リプレイ」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合にもメダル払出は行われない。但しこの場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく再度遊技を行うことが可能となる。

【0111】

その他の場合、即ち有効ライン上に左リール42Lの「チェリー」図柄が停止せず、また有効ライン上に左・中・右と同一図柄が揃わない場合には、一切メダル払出は行われない。

【0112】

遊技パネル30の下方左側には、各リール42L, 42M, 42Rを一斉（同時である必要はない）に回転開始させるために操作されるスタートレバー71が設けられている。スタートレバー71はリール42L, 42M, 42Rを回転開始、すなわち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。スタートレバー71は、遊技者がゲームを開始するときに手で押し操作するレバーであり、手が離れたあと元の位置に自動復帰する。メダルが投入されているときにこのスタートレバー52が操作されると、各リール42L, 42M, 42Rが一斉に回転を始める。

【0113】

スタートレバー71の右側には、回転している各リール42L, 42M, 42R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72, 73, 74が設けられている。各ストップスイッチ72, 73, 74は停止対象となるリール42L, 42M, 42Rに対応する表示窓31L, 31M, 31Rの直下にそれぞれ配置されている。ストップスイッチ72, 73, 74はリール42L, 42M, 42Rの回転に基づく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。各ストップスイッチ72, 73, 74は、左リール42Lが回転を開始してから所定時間が経過すると停止させることが可能な状態となり、かかる状態中には図示しないランプが点灯表示されることによって停止操作が可能であることが報知され、回転が停止すると消灯されるようになっている。また、これら各ストップスイッチ72, 73, 74の奥方には図示しない付勢手段（スプリング等）が設けられており、ストップスイッチ72, 73, 74の押下操作が解除された場合、前記付勢手段により各ストップスイッチ72, 73, 74が初期位置まで戻るようになっている。

【0114】

表示窓31L, 31M, 31Rの下方右側には、投資価値としてのメダルを投入するためのメダル投入口75が設けられている。メダル投入口75は投資価値を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口75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、投資価値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。

【0115】

メダル投入口75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クタ84によって貯留用通路81か排出用通路82のいずれかへ導かれる。すなわち、セクタ84にはメダル通路切替ソレノイド83が設けられ、そのメダル通路切替ソレノイド83の非励磁時には排出用通路82側とされ、励磁時には貯留用通路81側に切り替えられるようになっている。貯留用通路81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91へと導かれる。一方、排出用通路82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17からメダル受け皿18へと導かれ、遊技者に返還される。

10

20

30

40

50

【0116】

メダルを遊技者に付与する払出手段としてのホッパ装置91は、メダルを貯留する貯留タンク92と、メダルを遊技者に払い出す払出装93とより構成されている。払出装93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82の中央右部に設けられた開口94へメダルを排出し、排出用通路82を介してメダル受け皿18へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置91の右方には、貯留タンク92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95が設けられている。ホッパ装置91の貯留タンク92内部には、この貯留タンク92から予備タンク95へとメダルを排出する誘導プレート96が設けられている。したがって、誘導プレート96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95に貯留されることとなる。

【0117】

メダル投入口75の下方には、ボタン状の返却スイッチ76が設けられている。返却スイッチ76は、メダル投入口75に投入されたメダルがセレクト84内に詰まった際に押されるスイッチであり、このスイッチが押されることによりセレクト84が機械的に連動して動作され、当該セレクト84内に詰まったメダルがメダル排出口17より返却されるようになっている。

【0118】

表示窓31L, 31M, 31Rの下方左側には、投資価値としてのクレジットされた仮想メダルを一度に3枚投入するためのボタン状の第1クレジット投入スイッチ77が設けられている。また、第1クレジット投入スイッチ77の左方には当該スイッチ77よりも小さなボタン状のスイッチとして、第2クレジット投入スイッチ78及び第3クレジット投入スイッチ79が設けられている。第2クレジット投入スイッチ78はクレジットされた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79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77~79は前記メダル投入口75とともに投資価値を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口75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77~79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、投資価値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。

【0119】

なお、第1クレジット投入スイッチ77は、1ゲームにつき投入できるメダル最大数(3枚)に達していないことを促すため、図示しない発光部材としてのランプが内蔵されている。当該ランプは、第1クレジット投入スイッチ77のスイッチ操作が有効である状況時において点灯されて当該スイッチ77の操作を促すが、クレジットされた仮想メダルが存在しない場合や既に3枚のメダル投入がなされている状況下では消灯される。ここで、上記点灯に代えて、点滅させてメダル投入の促しを遊技者に一層分かり易くしてもよい。

【0120】

スタートレバー71の左側には、ボタン状の切換スイッチ80が設けられている。切換スイッチ80は、1度押されるとオン状態になり、もう1度押されるとオフ状態になり、その後押下操作が行われるごとにオンオフが切り替わるトグル式に構成されている。切換スイッチ80は、メダル投入口75に必要量より多く投入された投入メダルや、所定の遊技の結果遊技者に返還される獲得メダルの取扱形式を変更するために操作される。

【0121】

切換スイッチ80がオン状態のときには、所定の最大値(例えばメダル50枚分)となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の獲得メダルがクレジットメダルとして貯留記憶されるように設定された「クレジットモード」となる。切換スイッチ80がオフ状態のときには、余剰の投入メダルや入賞時の獲得メダルを現実のメダルとして払い出すように設定された「ダイレクトモード」となる。なお、クレジットモードからダイレクトモードに切り換えられた際にクレジットメダルがある場合には、その分のクレジットメダルが現実のメダルとして払い出される。このように、遊技者はクレジットモードとダイレクトモードと

を切り換えることにより自身の好みに応じた形式で遊技を実行することができる。かかる切換スイッチ80は投入価値及び遊技価値の取扱形式を切り換える切換操作手段を構成する。また、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、切換スイッチ80は貯留記憶された遊技価値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。なお、切換スイッチ80の操作により「クレジットモード」と「ダイレクトモード」とを切り換えるように構成する他、常に「クレジットモード」としておき切換スイッチ80が操作されると貯留記憶された仮想メダルを払い出すだけの精算スイッチとして機能させてもよい。

【0122】

遊技パネル30の表示窓31L, 31M, 31R下方には、クレジットモード時に有効化されて貯留記憶されたメダル数を表示する残数表示部35と、BBゲームやRBゲーム等のボーナスゲームの際に例えば残りのゲーム数等を表示するゲーム数表示部36と、獲得メダルの枚数を表示する獲得枚数表示部37とがそれぞれ設けられている。これら表示部35~37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。

10

【0123】

ここで、メダルがベットされる手順について説明する。ダイレクトモード、クレジットモードのいずれのモードにおいても、遊技の開始時にメダル投入口75からメダルが投入されるとベットとなる。

【0124】

すなわち、1枚目のメダルがメダル投入口75に投入されると、第1有効ライン表示部32が点灯し、そしてこれに対応する中央ラインが有効ラインとなり、2枚目のメダルがメダル投入口75に投入されると、更に第2有効ライン表示部33が点灯すると共に、これに対応する上ライン及び下ラインを含む合計3本の組合せラインがそれぞれ有効ラインとなり、3枚目のメダルがメダル投入口75に投入されると、更に第3有効ライン表示部34が点灯し、そしてこれに対応する一対の斜めラインを含む合計5本の組合せライン全てが有効ラインとなる。

20

【0125】

また、4枚以上のメダルがメダル投入口75に投入されると、3枚を超える余剰メダルは、そのときのモードがダイレクトモードであればセクタ84により排出用通路82への切替がなされてメダル排出口17からメダル受け皿18へ返却される。一方、クレジットモードであればスロットマシン内部に貯蓄されると共に残数表示部35に貯蓄枚数が表示される。この貯留枚数には上限枚数が決められており(例えば50枚)、それを越える枚数のメダルが投入されたときにはメダル排出口17からメダル受け皿18へ返却される。

30

【0126】

また、クレジットモードにて遊技が行われ且つ残数表示部35に貯留枚数が表示されている場合には、第1~第3クレジット投入スイッチ77~79のいずれかが押された際にも仮想メダルが投入されたこととなりベットとなる。

【0127】

第3クレジット投入スイッチ79が押された際には、仮想メダルが1枚投入されたこととして残数表示部35に表示されている数値が1つディクリメントされ、第1有効ライン表示部32が点灯して中央ラインが有効ラインとなる。第2クレジット投入スイッチ78が押された際には、仮想メダルが2枚投入されたこととして残数表示部35に表示されている数値が2つディクリメントされ、第1有効ライン表示部32および第2有効ライン表示部33が点灯して合計3本の組合せラインが有効ラインとなる。第1クレジット投入スイッチ77が押された際には、仮想メダルが3枚投入されたこととして残数表示部35に表示されている数値が3つディクリメントされ、全ての有効ライン表示部32~34が点灯して合計5本の組合せラインが有効ラインとなる。

40

【0128】

50

なお、第1～第3クレジット投入スイッチ77～79のいずれかが押された際に投入されるべき仮想メダルが貯留されていない場合、例えば残数表示部35の表示が2のときに第1クレジット投入スイッチ77が押された場合等には、残数表示部35の数値が全てデクリメントされて0となり、投入可能な仮想メダル分だけベットされる。

【0129】

前面扉12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13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14と、遊技者に各種情報を与える補助表示部15とが設けられている。補助表示部15は、本実施形態では表示内容の多様化及び表示演出の重厚化を意図して液晶表示器によって構成されているが、ドットマトリクス表示器等の他の表示器を使用してもよい。補助表示部15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42L、42M、42R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15と称している。補助表示部15の背面には上部ランプ13やスピーカ14、補助表示部15を駆動させるための表示制御装置111が設けられている。なお、上部ランプ13及びスピーカ14の位置や数は特に以上説明したものに限られない。

10

【0130】

メダル受け皿18の上方には、機種名や遊技に関わるキャラクタなどが表示された下段プレート16が装着されている。また、メダル受け皿18の左方には、手前側下方に反転可能な灰皿19が設けられている。

20

【0131】

筐体11の内部においてホッパ装置91の左方には、電源ボックス121が設けられている。電源ボックス121は、電源スイッチ122やリセットスイッチ123や設定キー挿入孔124などを備えている。電源スイッチ122は、主制御装置131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。

【0132】

リセットスイッチ123は、スロットマシン10の各種状態をリセットするためのスイッチである。本スロットマシン10は各種データのバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。従って、例えば遊技ホールの営業が終了する場合には通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持されるが、リセットスイッチ123を押しながら電源スイッチ122をオンすると、バックアップデータがリセットされるようになっている。また、電源スイッチ122がオンされている状態でリセットスイッチ123を押し込んだ場合には、エラー状態がリセットされる。

30

【0133】

設定キー挿入孔124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124へ挿入して操作することにより、スロットマシン10の設定状態（当選確率設定処理）を「設定1」から「設定6」まで変更できるようになっている。

【0134】

リールユニット41の上方には、主制御装置131が筐体11の背板11cに取り付けられている。主制御装置131は、主たる制御を司るCPU、遊技プログラムを記憶したROM、遊技の進行に応じた必要なデータを一時的に記憶するRAM、各種機器との連絡をとるポート、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロック回路等を含む主基板を具備しており、主基板が透明樹脂材料等よりなる被包手段としての基板ボックスに収容されて構成されている。基板ボックスは、略直方体形状のボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えている。これらボックススペースとボックスカバーとは封印手段としての封印ユニットによって開封不能に連結され、これにより基板ボックスが封印されている。なお、ボックススペースとボックスカバーとを鍵部材を用いて開封不能に連結する構成としてもよい。

40

50

【0135】

次に、本スロットマシン10の電氣的構成について、図8のブロック図に基づいて説明する。

【0136】

主制御装置131には、演算処理手段であるCPU151を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。CPU151には、電源ボックス121の内部に設けられた電源装置161の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路154や、入出力ポート155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131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。

【0137】

主制御装置131の入力側には、スタートレバー71の操作を検出するスタート検出センサ71a、各ストップスイッチ72, 73, 74の操作を個別に検出するストップ検出センサ72a, 73a, 74a、メダル投入口75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75a、各クレジット投入スイッチ77, 78, 79の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ77a, 78a, 79a、切換スイッチ80の操作を検出する切換検出センサ80a、各リール42の回転位置(原点位置)を個別に検出するリールインデックスセンサ55、ホッパ装置91から払い出されるメダルを検出する払出検出センサ91a、リセットスイッチ123の操作を検出するリセット検出センサ123a、設定キー挿入孔124に設定キーが挿入されたことを検出する設定キー検出センサ124a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155を介してCPU151へ出力されるようになっている。

【0138】

なお、投入メダル検出センサ75aは実際には複数個のセンサより構成されている。即ち、メダル投入口75からホッパ装置91に至る貯留用通路81は、メダルが1列で通行可能なように構成されている。そして、貯留用通路81には第1センサが設けられるとともに、それよりメダルの幅以上離れた下流側に第2センサ及び第3センサが近接(少なくとも一時期において同一メダルを同時に検出する状態が生じる程度の近接)して設けられており、これら第1乃至第3の各センサによって投入メダル検出センサ75aが構成されている。主制御装置131は、第1センサから第2センサに至る時間を監視し、その経過時間が所定時間を越えた場合にはメダル詰まり又は不正があったものとみなしてエラーとする。エラーになると、エラー報知が行われるとともにエラー解除されるまでの遊技者による操作が無効化される。また、主制御装置131は第2センサと第3センサとがオンオフされる順序をも監視し、第2, 第3センサが共にオフ、第2センサのみオン、第2, 第3センサが共にオン、第3センサのみオン、第2, 第3センサが共にオフという順序通りになった場合で、かつ各オンオフ切換に移行する時間が所定時間内である場合にのみメダルが正常に取り込まれたと判断し、それ以外の場合はエラーとする。このようにするのは、貯留用通路81でのメダル詰まりの他、メダルを投入メダル検出センサ75a付近で往復動させてメダル投入と誤認させる不正を防止するためである。

【0139】

また、主制御装置131の入力側には、入出力ポート155を介して電源装置161に設けられた停電監視回路161bが接続されている。電源装置161には、主制御装置131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161aや、上述した停電監視回路161bなどが搭載されている。

【0140】

停電監視回路161b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122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161bは、電源部161a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CPU151と入出力ポート155のそれぞれに供給され、CPU151ではこの停電信号を認識することによ

10

20

30

40

50

り後述する停電時処理が実行される。

【0141】

電源部161aからは出力電圧が10ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置131などの制御系における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おり、この安定化電圧が出力されている時間としては、主制御装置131による停電時処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【0142】

主制御装置131の出力側には、各有効ライン表示部32, 33, 34、残数表示部35、ゲーム数表示部36、獲得枚数表示部37、各リール42L, 42M, 42Rを回転させるための各ステッピングモータ61(61L, 61M, 61R)、セクタ84に設けられたメダル通路切替ソレノイド83、ホッパ装置91、表示制御装置111、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171等が入出力ポート155を介して接続されている。

10

【0143】

表示制御装置111は、上部ランプ13やスピーカ14、補助表示部15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131からの信号を受け取った上で、表示制御装置111が独自に上部ランプ13、スピーカ14及び補助表示部15を駆動制御する。従って、表示制御装置111は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置131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。即ち、間接的な遊技に関する音声やランプ、表示についてはサブ基盤を設けることにより、メイン基盤の負担軽減を図っている。なお、各種表示部32~37を表示制御装置111が制御する構成としてもよい。

20

【0144】

上述したCPU151には、このCPU151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ROM152と、このROM152内に記憶されている制御プログラムを実行するに当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RAM153のほかに、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。ROM152とRAM153によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図9以降に示される各種のフローチャートに示される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ROM152に記憶されている。

30

【0145】

RAM153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ボックス121内に設けられた電源装置161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おり、RAM153には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアの他に、バックアップエリアが設けられている。

【0146】

バックアップエリアは、停電など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122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や、各レジスタ、I/O等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122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時処理(図11参照)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(図12参照)において実行される。なお、CPU151のNMI端子(ノンマスクابل割込み端子)には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路161bからの停電信号が入力されるように構成されており、停電等の発生に伴う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。

40

50

【0147】

続いて、主制御装置131内のCPU151により実行される各制御処理を図9～図18のフローチャートを参照しながら説明する。かかるCPU151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1.49ms周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI端子（ノンマスクブル端子）への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理とがあり、説明の便宜上、はじめにNMI割込み処理とタイマ割込み処理とを説明し、その後メイン処理を説明する。

【0148】

図9はNMI割込み処理の一例を示すフローチャートである。停電の発生などによって電源が遮断されると、電源装置161の停電監視回路161bでは停電信号が生成され、主制御装置131に対して出力される。NMI端子を介して停電信号を受信した主制御装置131では、NMI割込み処理が実行される。

10

【0149】

NMI割込み処理では、まずステップS101において、CPU151内に設けられた使用レジスタのデータをRAM153内に設けられたバックアップエリアに退避させる。続いて、ステップS102では、停電フラグをRAM153内に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。その後、ステップS103にてRAM153のバックアップエリアに退避させたデータを再びCPU151の使用レジスタに復帰させる。この復帰処理でNMI割込み処理が終了する。なお、CPU151の使用レジスタのデータを破壊せずに停電フラグのセット処理が可能な場合には、バックアップエリアへの退避および復帰処理を省くことができる。

20

【0150】

図10は、主制御装置131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131のCPU151により例えば1.49msごとにタイマ割込みが発生する。

【0151】

まず、ステップS201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CPU151内の全レジスタの値をRAM153のバックアップエリアに退避させる。ステップS202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S203に進み、停電時処理を実行する。

30

【0152】

ここで、停電時処理について図11を用いて説明する。この停電時処理は、タイマ割込み処理のうち特にレジスタ退避処理の直後に行われるため、その他の割込み処理を中断することなく実行できる。従って、例えば各種コマンドの送信処理中、スイッチの状態（オンオフ）の読み込み処理中などのように、それぞれの処理に割り込んでこの停電時処理が実行されることはなく、かかるタイミングで実行されることをも考慮した停電時処理のプログラムを作成する必要がなくなる。これにより停電時処理用の処理プログラムを簡略化してプログラム容量を削減できる。なお、このことは後述する復電時処理用の処理プログラムについても同様である。

【0153】

ステップS301では、コマンド送信が終了しているか否かを判定する。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、コマンド送信を終了させる。このように停電時処理の初期段階でコマンドの送信が完了しているか否かを判断し、送信が未完であるときには送信処理を優先し、単位コマンドの送信処理終了後に停電時処理を実行する構成とすることにより、コマンドの送信途中で停電時処理が実行されることをも考慮した停電時処理プログラムを構築する必要がなくなる。その結果停電時処理プログラムを簡略化してROM152の小容量化を図ることができる実益を有する。

40

【0154】

ステップS301がYES、すなわちコマンドの送信が完了している場合には、ステップS302に進み、CPU151のスタックポインタの値をRAM153内のバックアッ

50

ブエリアに保存する。その後ステップS 3 0 3では、停止処理として後述するRAM判定値をクリアすると共に入出力ポート1 5 5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。ステップS 3 0 4では、RAM判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。RAM判定値とは、具体的にはRAM 1 5 3の作業領域アドレスにおけるチェックサム2の補数である。RAM判定値をバックアップエリアに保存することにより、RAM 1 5 3のチェックサムは0となる。RAM 1 5 3のチェックサムを0とすることにより、ステップS 3 0 5においてそれ以後のRAMアクセスを禁止する。その後は、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いければ停電状態から復旧したことになるため、RAM 1 5 3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。

10

【0 1 5 5】

なお、電源装置1 6 1の電源部1 6 1 aは、上述したNMI割込み処理及び停電時処理を実行するのに十分な時間、制御系の駆動電圧として使用される安定化電圧(5ボルト)の出力が保持されるように構成されている。本実施形態では、3 0 m s e cの間、駆動電圧が出力され続けるようになっている。

【0 1 5 6】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップS 2 0 2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S 2 0 4以降の各種処理を行う。

20

【0 1 5 7】

すなわち、ステップS 2 0 4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S 2 0 5では、CPU 1 5 1自身に対して割込み許可を出す割込み終了宣言処理を行う。ステップS 2 0 6では、各リール4 2 L, 4 2 M, 4 2 R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プモータ6 1 L ~ 6 1 Rを駆動させるステップモータ制御処理を行う。ステップS 2 0 7では、入出力ポート1 5 5に接続された各種センサ(図8参照)の状態を監視するセンサ監視処理を行う。ステップS 2 0 8では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ演算処理を行う。ステップS 2 0 9では、メダルのベット数や、払い出し枚数をカウントした結果を外部集中端子板1 7 1へ出力するカウンタ処理を行う。

30

【0 1 5 8】

ステップS 2 1 0では、後述する示唆演出コマンドなどの各種コマンドを表示制御装置1 1 1へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップS 2 1 1では、残数表示部3 5、ゲーム数表示部3 6および獲得枚数表示部3 7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S 2 1 2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3 5 ~ 3 7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S 2 1 3では、入出力ポート1 5 5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S 2 1 4では、先のステップS 2 0 1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CPU 1 5 1内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップS 2 1 5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。

40

【0 1 5 9】

図1 2は電源投入後に実行される主制御装置1 3 1でのメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理は、停電からの復旧や電源スイッチ1 2 2のオン操作によって電源が投入された際に行われる。

【0 1 6 0】

まずステップS 4 0 1では、初期化処理として、スタックポインタの値をCPU 1 5 1内に設定すると共に、割込み処理を許可する割込みモードを設定し、その後CPU 1 5 1

50

内のレジスタ群や、I/O装置等に対する各種の設定などを行う。

【0161】

これらの初期化処理が終了すると、次にステップS402ではリセットスイッチ123がオン操作されているか否かを判定する。リセットスイッチ123がオン操作されている場合にはステップS403に進み、RAMクリア処理としてRAM153に記憶されたデータを全てクリアする。

【0162】

ステップS402にてリセットスイッチが操作されていないことを確認した後、またはステップS403にてRAMクリア処理を行った後、ステップS404では設定キーが設定キー挿入孔124に挿入されているか否かを判定する。設定キーが挿入されている場合にはステップS405に進み設定変更処理を行う。設定変更処理として、先ずRAM153に記憶されたデータを全てクリアする。そして、予め設定された6段階の設定状態(「設定1」～「設定6」)のうちどの設定状態が選択されたかを判定した上で、選択された設定状態に応じた内部処理を実行する。

【0163】

ステップS406では停電フラグがセットされているか否かを確認する。停電フラグがセットされていない、すなわち先のステップS403又はステップS405にてRAM153のデータがクリアされている場合には、後述するステップS407の通常処理に進み、本処理を終了する。

【0164】

ステップS406において停電フラグがセットされた状態にあるときには、ステップS408以降に示す復電処理に移行する。停電フラグがセットされた状態にあるということは、ステップS403のRAMクリア処理、ステップS405の設定変更処理等のサブルーチン処理が全く実行されていないことを意味する。従って、RAM153のデータは全く書き替えられていないこととなり、復電処理ではRAM153のデータなどが正常であるかどうかなどの確認処理が必要となる。

【0165】

そのためにまず、ステップS408ではRAM判定値が正常であるか否かを確認する。具体的には、RAM153のチェックサム値を調べ、その値が正常、つまりRAM判定値を加味したチェックサム値が0か否かを確認する。RAM判定値を加味したチェックサム値が0である場合、RAM153のデータは正常であると判定する。

【0166】

ステップS408においてRAM判定値が異常である、つまりチェックサム値が0でなかったときには、RAM153のデータが破壊された可能性が高い。そのため、このような場合にはステップS409にてエラー表示処理を行う。エラー表示処理として、先ず割込み処理を禁止し、入出力ポート155内の全ての出力ポートをクリアすることにより、入出力ポート155に接続された全てのアクチュエータをオフ状態に制御する。その後、ホール管理者などにエラーの発生を報知するエラー表示を行うと共に、リセットスイッチ123がON操作されるまでかかる状態を維持する。

【0167】

ステップS408においてRAM判定値が正常であると判定した場合にはステップS410に進み、バックアップエリアに保存されたスタックポインタの値をCPU151のスタックポインタに書き込み、スタックの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる。次に、ステップS411において、復電処理の実行を伝える復電コマンドを表示制御装置111に送信する。その後、ステップS412にて遊技状態として打ち止めおよび自動精算設定保存処理を行い、ステップS413にてスタート検出センサ71a等の各種センサの初期化を行う。以上の処理が終了した後、ステップS414にて停電フラグをリセットし、電源遮断前の番地に戻る。具体的には、先に説明したタイマ割込み処理に復帰し、ウォッチドッグタイマクリア処理(ステップS204)が実行されることとなる。

【0168】

10

20

30

40

50

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13のフローチャートに基づき説明する。

【0169】

先ずステップS501では、メダルがベットされているか否かを判定する。メダルがベットされているときには、続いてステップS502にてスタートレバー71が操作されたか否かを判定する。ステップS501、ステップS502が共にYESの場合には、ステップS503の抽選処理、ステップS504のリール制御処理、ステップS505のメダル払出処理、ステップS506のボーナスゲーム処理を順に実行し、ステップS501に戻る。一方、ステップS501にてメダルがベットされていない、またはステップS502にてスタートレバー71が操作されていない場合には、ステップS501に戻る。

10

【0170】

次に、ステップS503の抽選処理について、図14のフローチャートに基づき説明する。

【0171】

ステップS601では、スロットマシン10の現在の設定状態やベットされたメダルの枚数、小役確率の高低等に基づき、当否決定用の乱数テーブルを選択する。ここで、スロットマシン10の設定状態は図示しない設定キーを用いてセットされた「設定1」～「設定6」のいずれかであり、「設定1」のときにボーナス当選確率が最も低い乱数テーブルが選択され、「設定6」のときにボーナス当選確率が最も高い乱数テーブルが選択される。また、ベットされたメダルの枚数は1～3枚のいずれかであり、ベット枚数が多いほど役の当選確率が高くなるような乱数テーブルが選択される。例えば3枚ベットされたときの役の当選確率は、1枚ベットされたときの役の当選確率と比して3倍よりも高い確率となっている。さらに、小役確率については設定状態に関わらず高低2種類存在し、現在の出玉率が所定の期待値を下回っているときには小役当選確率が高い乱数テーブルが選択され、所定の期待値を上回っているときには小役当選確率が低い乱数テーブルが選択される。ちなみに、ボーナス当選確率は、例えば設定6のBB当選確率が約240分の1、RB当選確率が約360分の1である。一方、小役当選確率はボーナス当選確率よりも高く設定されており、例えばベル図柄の組合せと対応する役の当選確率は、小役当選確率が高い状態で約8分の1、小役当選確率が低い状態で約10分の1である。

20

【0172】

ステップS602では、このようにして選択された乱数テーブルに、スタートレバー71が操作されたときに乱数カウンタよりラッチした乱数を照らして役の抽選を行う。そしてステップS603ではいずれかの役に当選したか否かを判定し、いずれかの役に当選した場合にはステップS604にてその役に応じた当選フラグをセットすると共に図柄を揃えるべき有効ラインを決定する。ちなみに、当選フラグが小役当選フラグ又は再遊技当選フラグである場合、これら当選フラグは、該当当選フラグがセットされたゲームの終了時にリセットされる。一方、当選フラグがBB当選フラグ又はRB当選フラグである場合、これら当選フラグは、対応する図柄の組合せが有効ライン上に成立したことを条件の1つとしてリセットされる。すなわち、BB当選フラグ及びRB当選フラグは、複数回のゲームにわたって有効とされる場合がある。なお、BB当選フラグ又はRB当選フラグを持ち越した次ゲーム以降における抽選処理では、小役又は再遊技の当選可否に関する抽選は行いが、BB及びRBに関する抽選は行わない。また、BB当選フラグ又はRB当選フラグを持ち越した状態で小役又は再遊技に当選した場合には、小役又は再遊技が優先して揃えられるように有効ラインを決定する。続いてステップS605ではリール停止制御用のスベリテーブルを決定し、これをRAM153のスベリテーブル格納エリアに格納する。ここで、スベリテーブルとは、ストップスイッチ72～74が押されたタイミングからリールをどれだけ滑らせた上で停止させるのが定められたテーブルである。具体的に説明すると、当選フラグがセットされている場合には、この当選フラグと対応する図柄の組合せが前記ステップS604にて決定された有効ライン上に停止し得るように定められたスベリテーブルを格納する。また、当選フラグがセットされていない場合であれば、入賞となる

30

40

50

図柄の組合せが有効ライン上に停止しないように定められたスベリテーブルを格納する。

【0173】

ステップS606では当選フラグがセットされているか否かを判定し、当選フラグがセットされている場合には、ステップS607～ステップS608に示す示唆演出設定処理を行う。ここで、示唆演出とは、ゲームの開始時に3個の示唆図柄を補助表示部15に表示すると共にこれら示唆図柄を予め定めた1の規則性(順序)に基づいて順次減少させていき、ゲームの終了時に最終表示された示唆図柄により当選役を示唆したり、ゲームの終了時に全ての示唆図柄を非表示とすることにより抽選に当選していないことを示唆したりする演出である。示唆演出設定処理として、先ずステップS607では、補助表示部15に表示する3個の示唆図柄を選択する示唆図柄選択処理を行う。CPU151のROM152には、ゲームの開始時に表示する3個の示唆図柄及び最終表示する示唆図柄に関する表示パターンが当選フラグ毎に予め複数記憶されている。例えば、ベル当選フラグ等の小役当選フラグについては、各当選フラグと対応する表示パターンが30パターンずつ記憶されている。そこで、ステップS607では、当選フラグと対応した複数の表示パターンの中から示唆演出時に用いる1の表示パターンを選択する処理を行う。続くステップS608では、示唆演出コマンドをセットし、本処理を終了する。示唆演出コマンドは表示制御装置111に送信されるコマンドであり、表示制御装置111は、示唆演出コマンドを受信することにより、当該ゲームにおいて示唆演出を行うことと、補助表示部15に表示する3個の示唆図柄及び最終表示する示唆図柄とを認識し、補助表示部15等を駆動制御する。

10

20

【0174】

当選フラグがセットされていない場合にはステップS609に進み、示唆演出を行うか否かの示唆演出抽選を行う。ステップS610では示唆演出抽選に当選したか否かを判定し、示唆演出抽選に当選しなかった場合にはそのまま本処理を終了する。また、示唆演出抽選に当選した場合には、上述したステップS607～ステップS608の示唆演出設定処理を行った後に本処理を終了する。なお、CPU151のROM152には、当選フラグがセットされていない外れ時用の表示パターンも予め複数記憶されている。このため、当選フラグがセットされていない外れ時であってもバリエーションに富んだ示唆演出を行うことが可能である。上述した通り、外れ時の示唆演出では、ゲームの終了時に全ての示唆図柄が非表示とされる。そこで、少なくとも外れ時用の表示パターンは、非表示とされる順序が遅い示唆図柄ほど、入賞となった際に付与される特典が大きな当選役を示唆する構成となっている。

30

【0175】

次に、ステップS504のルール制御処理について、図15のフローチャートに基づき説明する。

【0176】

ルール制御処理では、先ずステップS701において各リール42L, 42M, 42Rを回転させるリール回転処理を行う。リール回転処理では、前回のゲームにおいてリールの回転を開始した時点から所定時間(例えば4.1秒)が経過したか否かを確認し、当該時間が経過するまで待機するウェイト処理を行った後に各リール42L, 42M, 42Rを回転させる。このため、遊技者がメダルをベットしてスタートレバー71を操作したとしても、直ちに各リール42L, 42M, 42Rが回転を開始しない場合がある。続くステップS702では、ストップスイッチ72～74のいずれかが押下操作されてリールの停止指令が発生したか否か、より具体的にはストップ検出センサ72a～74aからのON信号を受信しているか否かを判定する。但し、本実施形態では、各リール42L, 42M, 42Rが回転を開始してから所定の速度で定速回転するまでの期間を無効期間として設定しており、この無効期間内にストップスイッチ72～74が押下操作されても、ストップ検出センサ72a～74aからのON信号を無効化する。ちなみに本実施形態では、各リール42L, 42M, 42Rが回転を開始してから0.5秒が経過するまでの期間を無効期間として設定している。

40

50

【0177】

ステップS702にてストップスイッチ72～74のいずれかが押下操作されて停止指令が発生した場合には、ステップS703に進み、開始コマンドをセットする。開始コマンドは表示制御装置111に送信されるコマンドである。表示制御装置111は、当該コマンドを受信することにより、いずれかのリールを停止させるべくストップスイッチが押下操作されたことを認識する。その後、ステップS704ではリール停止処理を行う。このリール停止処理では、RAM153のスペリテーブル格納エリアに格納されたスペリテーブルに基づいて、押下操作されたストップスイッチと対応するリールを停止させる。例えば、当選フラグがセットされている場合には、可能な限り当選した役が所定の有効ライン上に並ぶようにリールを停止させる。具体的には、下ライン上に「スイカ」図柄が並ぶという役に当選し、「スイカ」図柄が上ライン上に停止するタイミングでストップスイッチが押下操作された場合には、下ライン上に停止するように図柄2つ分だけリールを滑らせて停止させる。但し、滑らせることのできる範囲は予め決められている（最大で図柄4つ分）ため、ストップスイッチを押したタイミングによっては下ライン上に「スイカ」図柄が停止しないこともある。また、当選フラグがセットされていない場合には、入賞となる図柄の組合せが有効ライン上に並ばないようにリールを停止させる。具体的には、いずれの役にも当選しておらず、左リール42Lの「チェリー」図柄が上ラインに停止するタイミングでストップスイッチ72が押下操作された場合には、「チェリー」図柄が有効ライン上に停止しないように図柄3つ分だけリールを滑らせて停止させる。続くステップS705では、停止指令が終了したか否かを判定し、停止指令が終了するまで待機する。ここで、停止指令が終了したか否かは、押下操作されたストップスイッチと対応するストップ検出センサからの検出信号がオンからオフに切り替わったか否かに基づいて判定している。つまり、ステップS705では、押下操作されたストップスイッチが引戻操作されたか否かを確認し、引戻操作がなされるまで待機する。これは、示唆演出を好適に行うための工夫であり、詳細は後述することとする。

【0178】

停止指令が終了した場合にはステップS706に進み、今回の停止指令が第1停止指令か否か、すなわち3つのリール全てが回転しているときにストップスイッチが押下操作されたか否かを判定する。第1停止指令の場合には、ステップS707に進み、スペリテーブル変更処理を行う。このスペリテーブル変更処理では、例えば有効ライン上で当選した役を揃えようとしたときに役の複合が発生するか否かを判定し、役の複合が発生する場合には当選した有効ラインを別の有効ラインに変更すると共に変更後の有効ラインに合ったスペリテーブルに変更する。ここで、役の複合とは、例えば上ライン上で「スイカ」図柄を揃えようとしたときに左リールにて「チェリー」図柄が下ライン上に現れる場合のように複数の役が同時に発生する場合をいう。なお、スペリテーブル変更処理は、役の複合を回避する場合以外に、例えば抽選処理にて決定された有効ライン上に当選フラグと対応する図柄を停止させられなかった場合等にも行われる。

【0179】

一方、ステップS706で今回の停止指令が第1停止指令でないときには、ステップS708に進み、第2停止指令か否か、つまり3つのリールのうち1つのリールが停止し2つのリールが回転しているときにストップスイッチが押下操作されたか否かを判定する。第2停止指令のときにはステップS709に進み、停止目判定処理を行う。この停止目判定処理では、2つのリールが停止したときに、その2つのリールに付された「7」図柄等の状態移行図柄が有効ライン上に揃っているか否かを判定し、揃っていないときにはそのまま次のステップに移行する。また、状態移行図柄が揃っているときには、スピーカ14から効果音等を発生させるべく表示制御装置111に送信される効果音コマンドをセットし、次のステップに移行する。なお、停止目判定処理では状態移行図柄が2つ揃う以外の別の条件が成立したか否かを判定してもよい。

【0180】

そして、ステップS707のスペリテーブル変更処理の後、ステップS708にて今回

の停止指令が第2停止指令でなかったとき、又はステップS709の停止目判定処理を行った後には、ステップS710にて終了コマンドをセットする。終了コマンドは表示制御装置111に送信されるコマンドである。表示制御装置111は、当該コマンドを受信することにより、押下操作されたストップスイッチが引戻操作されたことを認識する。続くステップS711では左、中、右リール42L, 42M, 42Rのすべての回転が停止したか否かを判定し、回転中のリールがある場合にはステップS702に戻る。

【0181】

また、ステップS702において停止指令が発生していない場合にはステップS712に進み、予め定められた各リール42L, 42M, 42Rの最大回転時間(例えば40秒)を経過したか否かを判定する。最大回転時間を経過していない場合にはステップS702に戻り、最大回転時間を経過した場合にはステップS713に進んで回転中の全てのリールを強制的に順次停止させる強制停止処理を行う。かかる強制停止処理では、回転中のリールに停止指令が発生したものとみなし、上記したステップS702~ステップS711の一連の処理を行う。

10

【0182】

そして、ステップS711にてリールの回転が全て停止していた場合、又はステップS713にて強制停止処理を行った後には、ステップS714にて払出判定処理を行った後、本処理を終了する。払出判定処理とは、役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。具体的には、小役入賞が有効ライン上に成立しているか否かを判定し、小役入賞が有効ライン上に成立していないときには小役当選フラグをリセットすると共にRAM153の払出予定数格納エリアに0をセットする。小役入賞が有効ライン上に成立しているときには、その小役入賞が小役当選フラグと対応する図柄の組合せか否かを判定し、一致していないときには上部ランプ13等によりエラー表示を行うと共に払出予定数格納エリアに0をセットする。一致しているときには小役当選フラグをリセットすると共に、RAM153の払出予定数格納エリアに成立した役と対応する払出数をセットする。また、再遊技入賞が有効ライン上に成立した場合には、再遊技当選フラグをリセットすると共に払出予定数格納エリアに0をセットし、再遊技を可能とする再遊技処理を行う。

20

【0183】

次に、ステップS505のメダル払出処理について、図16のフローチャートに基づき説明する。

30

【0184】

メダル払出処理では、先ずステップS801にて払出数カウンタがカウントした払出数と、払出予定数格納エリアに格納された払出予定数とが一致しているか否かを判定する。払出数と払出予定数とが一致していないときには、ステップS802にて遊技がクレジットモードにて行われているか否かを判定する。クレジットモードであるときには、ステップS803において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)に達しているか否かを判定する。上限に達していないときには、ステップS804にてクレジットカウンタのカウント値及び払出数をそれぞれ1インクリメントする。これにより残数表示部35及び獲得枚数表示部37の枚数がそれぞれ1インクリメントされる。

40

【0185】

一方、遊技がダイレクトモードにて行われているとき、またはクレジットカウンタのカウント値が上限に達しているときには、ステップS805にてメダル払出用回転板を駆動してメダルをホッパ装置91からメダル排出口17を介してメダル受け皿18へ払い出す。このとき、ステップS806ではホッパ装置91に取り付けられた払出検出センサ91aのメダル検出信号に応じて払出数を1インクリメントする。これにより獲得枚数表示部37の枚数が1インクリメントされる。そして、ステップS804またはステップS806で払出数を1インクリメントしたあと、再びステップS801に戻る。ステップS801で払出数と払出予定数とが一致したときには、ステップS807にてホッパ装置91の

50

メダル払出用回転板を停止させる。その後、ステップS 8 0 8にて払出終了処理を行い、本処理を終了する。払出終了処理では、払出予定数格納エリアや払出数カウンタの値を0にリセットする。なお、獲得枚数表示部37の値は、次ゲームを開始すべくメダルがベットされたときにリセットされる。

【0186】

次に、ステップS 5 0 6のボーナスゲーム処理について、図17のフローチャートに基づき説明する。

【0187】

ボーナスゲーム処理の説明に先立ち、ボーナスゲームについて説明する。RBゲームは、12回のJACゲームで構成されている。JACゲームは、1枚ベットのみ許されるゲームであり、JAC図柄（ここではリプレイ図柄で代用）が有効ライン上に揃う確率つまりJAC図柄成立の確率が非常に高いゲームである。JACゲームでJAC図柄が成立すると最大枚数（ここでは15枚）のメダルが払い出される。そして、JAC図柄が8回成立すると、JACゲームが12回に達する前であってもRBゲームが終了する。一方、BBゲームは、30回の小役ゲームと3回のJACインとから構成されている。小役ゲームとは高確率で小役が当選する（有効ライン上に「ベル」図柄などが揃う）ゲームであり、JACインとは12回のJACゲームに移行することを意味し、小役ゲーム中にJAC図柄が有効ライン上に揃うとJACインが成立する。JACゲームはRBゲームの場合と同様である。すなわち、JAC図柄が8回成立すると、JACゲームが12回に達する前であってもJACゲームが終了し、小役ゲームに復帰する。故に、BBゲームは、30回の小役ゲームと3回のRBゲームから構成されているとも言える。但し、3回目のJACインによるJACゲームが終了すると小役ゲームが30回に達する前であってもBBゲームは終了し、30回の小役ゲームが終了するとJACインが3回に達する前であってもBBゲームは終了する。

【0188】

さて、ボーナスゲーム処理では、先ずステップS 9 0 1にて遊技状態がボーナスゲーム中か否かを判定する。ボーナスゲーム中でないときにはステップS 9 0 2に進み、ボーナス図柄判定処理を行う。

【0189】

このボーナス図柄判定処理では、図18に示すように、まずステップS 1 0 0 1にてRB当選フラグがセットされているか否かを判定し、セットされているときにはステップS 1 0 0 2に進み、今回有効ライン上にRB図柄（例えば「BAR」図柄）が揃ったか否かを判定し、RB図柄が揃っていないときにはそのまま本処理を終了する。一方、今回有効ライン上にRB図柄が揃ったときには、ステップS 1 0 0 3においてRB当選フラグをリセットしRB設定フラグをセットしてボーナスゲームの1種であるRBゲームとし、図19に示すRBゲーム初期設定処理を実行して本処理を終了する。この結果、次ゲーム以降の遊技状態がRB状態に移行する。ステップS 1 0 0 1でRB当選フラグがセットされていないときには、ステップS 1 0 0 4にてBB当選フラグがセットされているか否かを判定し、セットされていないときにはそのまま本処理を終了する。BB当選フラグがセットされているときにはステップS 1 0 0 5に進み、今回有効ライン上にBB図柄（例えば「7」図柄）が揃ったか否かを判定し、BB図柄が揃っていないときにはそのまま本処理を終了する。一方、今回有効ライン上にBB図柄が揃ったときには、ステップS 1 0 0 6においてBB当選フラグをリセットしBB設定フラグをセットしてボーナスゲームの1種であるBBゲームとし、図20示すBBゲーム初期設定処理を実行して本処理を終了する。この結果、次ゲーム以降の遊技状態がBB状態に移行する。

【0190】

なお、図19、図20において、残小役ゲームカウンタは小役ゲームの残りゲーム数（残小役ゲーム数ともいう）を表し、残JACインカウンタはJACイン可能な残り回数（残JACイン回数ともいう）を表し、残JAC成立カウンタはJAC図柄が成立可能な残り回数（残JAC成立数ともいう）を表し、残JACゲームカウンタはJACゲームの残

10

20

30

40

50

りゲーム数（残 J A C ゲーム数ともいう）を表す。残小役ゲーム数や、残 J A C イン回数や、残 J A C 成立数、残 J A C ゲーム数は、適宜、ゲーム数表示部 3 6 に表示される。

【 0 1 9 1 】

さて、図 1 7 に戻り、ステップ S 9 0 1 で遊技状態がボーナスゲーム中のときには、ステップ S 9 0 3 にてそのボーナスゲームが J A C ゲームか否かを判定する。J A C ゲームでないときには B B ゲームの小役ゲーム中であることを意味するため、ステップ S 9 0 4 に進み、J A C 図柄が有効ライン上に揃ったか否かを判定する。J A C 図柄が有効ライン上に揃ったときには、ステップ S 9 0 5 にて J A C ゲームを開始すると共に図 2 0 (b) の B B ゲーム中 J A C ゲーム初期設定処理を行い、本処理を終了する。一方、ステップ S 9 0 4 で J A C 図柄が有効ライン上に揃わなかったときには、小役ゲームが 1 ゲーム消化されたことになるため、ステップ S 9 0 6 にて残小役ゲーム数を 1 ディクリメントし、ステップ S 9 0 7 にてその残小役ゲーム数が 0 になったか否かを判定する。残小役ゲーム数が 0 でないときには本処理を終了し、0 のときにはステップ S 9 0 8 に進み、各種設定フラグや B B 設定フラグや各種カウンタなどを適宜リセットしたりエンディング処理を行ったりするボーナスゲーム終了処理を行い、本処理を終了する。

【 0 1 9 2 】

ステップ S 9 0 3 で遊技状態が J A C ゲームであるときには、ステップ S 9 0 9 に進み J A C 図柄が有効ライン上に揃ったか否かを判定し、J A C 図柄が有効ライン上に揃ったときにはステップ S 9 1 0 にて残 J A C 成立数を 1 ディクリメントする。その後、或いはステップ S 9 0 9 で J A C 図柄が有効ライン上に揃わなかったときには、J A C ゲームを 1 つ消化したことになるため、ステップ S 9 1 1 にて残 J A C ゲーム数を 1 ディクリメントする。続いて、ステップ S 9 1 2 では残 J A C 成立数が残 J A C ゲーム数のいずれかが 0 になったか否かを判定し、いずれも 0 になっていないとき、つまり J A C 図柄がまだ 8 回成立しておらず J A C ゲームも 1 2 回消化されていないときには、そのまま本処理を終了する。一方、いずれかが 0 になっていたとき、つまり J A C 図柄が 8 回成立したか J A C ゲームが 1 2 回消化されたときには、J A C インが 1 回消化されたことになるためステップ S 9 1 3 にて残 J A C イン回数を 1 ディクリメントし、続くステップ S 9 1 4 にてその残 J A C イン回数が 0 か否かを判定する。0 のときには先に述べたステップ S 9 0 8 のボーナスゲーム終了処理を行い、本処理を終了する。ちなみに、当該ボーナスゲームが R B ゲームである場合には、当初の残 J A C イン回数が 1 (図 1 9 参照) であるからステップ S 9 1 3 で 0 になり、ステップ S 9 1 4 で必ず肯定判定され、ステップ S 9 0 8 のボーナスゲーム終了処理にて R B 設定フラグがリセットされる。

【 0 1 9 3 】

一方、ステップ S 9 1 4 で残 J A C イン回数がゼロでないとき、つまり B B ゲームで J A C インが 3 回消化されていないときには、ステップ S 9 1 5 において J A C ゲーム設定フラグをリセットする J A C ゲーム終了処理を行ったあと、今回 J A C インしたときに小役ゲームを 1 ゲーム消化しているためステップ S 9 0 6 にて残小役ゲーム数を 1 ディクリメントし、続いてステップ S 9 0 7 にてその残小役ゲーム数が 0 になったか否かを判定し、残小役ゲーム数が 0 のときには先に述べたステップ S 9 0 8 のボーナスゲーム終了処理を行い、本処理を終了する。一方、残小役ゲーム数が 0 でないときには B B ゲームにおける小役ゲームが 3 0 回に達しておらず且つ J A C インも 3 回に達していないため、本処理を終了する。

【 0 1 9 4 】

次に、示唆演出が行われる際の表示制御装置 1 1 1 による表示制御処理の具体的手順について概説する。図 2 1 は、表示制御装置 1 1 1 内の C P U により実行される表示制御処理を示すフローチャートである。表示制御装置 1 1 1 は、図 2 1 に示す手順に従って主制御装置 1 3 1 から提供される各種コマンドを処理しつつ、補助表示部 1 5 等の表示制御を実行する。

【 0 1 9 5 】

先ずステップ S 1 1 0 1 では、示唆演出中であるか否かを判別する。示唆演出を行って

いない場合にはステップ S 1 1 0 2 に進み、主制御装置 1 3 1 から示唆演出コマンドを受信したか否かを判別する。示唆演出コマンドを受信していない場合には、当該ゲームにおいて示唆演出を行わないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、示唆演出コマンドを受信した場合には、ステップ S 1 1 0 3 にてその示唆演出コマンドの内容を R A M に格納する。その後、ステップ S 1 1 0 4 では、示唆演出を開始させるべく補助表示部 1 5 等を表示制御する示唆演出開始処理を行い、本処理を終了する。表示制御装置 1 1 1 の R O M には、示唆演出コマンドの内容と対応する 3 個の示唆図柄データや、示唆演出の規則性を遊技者に認識させるべく表示する背景データ等が予め記憶されており、示唆演出開始処理では、これら各データを補助表示部 1 5 等に出力することにより、示唆演出を開始させる。

10

【 0 1 9 6 】

一方、ステップ S 1 1 0 1 において示唆演出中である場合には、ステップ S 1 1 0 5 において開始コマンドを受信したか否かを判別する。開始コマンドを受信した場合にはストップスイッチ 7 2 ~ 7 4 のいずれかが押下操作されたことを意味するため、ステップ S 1 1 0 6 にて示唆演出を進行させるべく示唆演出継続処理を行って本処理を終了する。具体的には、示唆図柄の 1 つが第 1 位置から第 2 位置へと移動するよう補助表示部 1 5 等を表示制御する処理を行う。また、開始コマンドを受信していない場合には、ステップ S 1 1 0 7 にて終了コマンドを受信したか否かを判別する。終了コマンドを受信していない場合にはそのまま本処理を終了し、終了コマンドを受信した場合には、押下操作されたストップスイッチが引戻操作されたことを意味するため、ステップ S 1 1 0 8 において R A M に設けられた終了コマンドの受信回数を記憶するための終了カウンタを 1 インクリメントする。続くステップ S 1 1 0 9 では、終了カウンタの値が 3 となったか否かを判別する。終了カウンタの値が 3 でない場合、各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R のいずれかが回転中であることを意味するため、ステップ S 1 1 0 6 にて示唆演出を進行させるべく示唆演出継続処理を行って本処理を終了する。具体的には、第 2 位置に移動した示唆図柄が非表示となるよう補助表示部 1 5 等を表示制御する処理を行う。また、終了カウンタの値が 3 の場合には、全てのリール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R が回転を停止したことを意味するため、ステップ S 1 1 1 0 にて R A M に格納した受信情報から当選フラグがセットされているか否かを判別する。当選フラグがセットされている場合にはステップ S 1 1 1 1 に進み、1 個の示唆図柄を最終表示することにより当選フラグを示唆する当り表示処理を行う。また、当選フラグがセットされていない場合にはステップ S 1 1 1 2 に進み、示唆図柄を全て非表示とすることにより当選フラグがセットされていないことを示唆する外れ表示処理を行う。当り表示処理又は外れ表示処理を行った後、続くステップ S 1 1 1 3 では R A M に格納された示唆演出コマンドの内容や終了カウンタの値等をクリアし、本処理を終了する。

20

30

【 0 1 9 7 】

次に、当選フラグがセットされている場合の示唆演出の一例を、図 2 2 (a) ~ (h) の一連の変動態様に基づいて説明する。

【 0 1 9 8 】

図 2 2 (a) に示すように、示唆演出が行われるゲームでは、スタートレバー 7 1 の操作に伴って、ベルトコンベアと、このベルトコンベアを操作する青年キャラクタと、ベルトコンベア上を搬送される 3 個の木箱とが補助表示部 1 5 に表示される。ベルトコンベアは、補助表示部 1 5 の左部から右部に向かって延びると共に右部から下部に向かって延びる略 L 字状に表示されている。各木箱には、入賞となる図柄の組合せを示唆する示唆図柄が 1 つずつ記載されている。具体的には、右側の木箱から順に、抽選に当選していない外れであることを示唆する桜図柄と、スイカ入賞に当選していることを示唆するスイカ示唆図柄と、 B B 入賞に当選していることを示唆する B B 示唆図柄とが記載されている。そして、スタートレバー 7 1 の操作に伴って各リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R が回転を開始すると、青年キャラクタがベルトコンベアの操作を開始し、桜図柄の付された木箱がベルトコンベアの折れ曲がり地点 (第 1 位置) まで搬送される (図 2 2 (b)) 。かかる一連の表示を行うことにより、各木箱 (示唆図柄) がどのように移動するのか、さらにはどのよ

40

50

うな順序で非表示とされていくのかを遊技者に教示することが可能となる。

【0199】

ストップスイッチ72～74のいずれかが押下操作されると、図22(c)に示すように、桜図柄の付された木箱が青年キャラクタの間近の位置(第2位置)まで搬送されるよう青年キャラクタがベルトコンベアを操作する様が表示される。このとき、桜図柄の付された木箱の移動に伴って、スイカ示唆図柄の付された木箱がベルトコンベアの折れ曲がり地点まで搬送される。そして、押下操作されたストップスイッチが引戻し操作されると、図22(d)に示すように、桜図柄の付された木箱が補助表示部15の下方へと移動していった視認不可の状態となり、青年キャラクタが次のスイカ示唆図柄の付された木箱に照準を定める様が表示される。

10

【0200】

その後、操作されていないストップスイッチ72～74のいずれかが押下操作されると、図22(e)に示すように、スイカ図柄の付された木箱が青年キャラクタの間近の位置まで搬送されるよう青年キャラクタがベルトコンベアを操作する様が表示される。このとき、スイカ示唆図柄の付された木箱の移動に伴って、BB示唆図柄の付された木箱がベルトコンベアの折れ曲がり地点まで搬送される。そして、押下操作されたストップスイッチが引戻し操作されると、図22(f)に示すように、スイカ示唆図柄の付された木箱が補助表示部15の下方へと移動していった視認不可の状態となり、青年キャラクタが最後のBB示唆図柄の付された木箱に照準を定める様が表示される。

【0201】

操作されていない残りのストップスイッチが押下操作されると、図22(g)に示すように、BB示唆図柄の付された木箱が青年キャラクタの間近の位置まで搬送されるよう青年キャラクタがベルトコンベアを操作する様が表示される。そして、押下操作されたストップスイッチが引戻し操作されると、図22(h)に示すように、BB示唆図柄の付された木箱が割れると共にBB示唆図柄のみがベルトコンベア上で静止表示され、青年キャラクタがガッツポーズをしながらBB当選を教示する様が表示される。

20

【0202】

次に、当選フラグがセットされていない外れである場合の示唆演出の一例を、図23(a)～(h)の一連の変動態様に基づいて説明する。

【0203】

図23(a)に示すように、示唆演出が行われるゲームでは、スタートレバー71の操作に伴って、ベルトコンベアと、このベルトコンベアを操作する青年キャラクタと、ベルトコンベア上を搬送される3個の木箱とが補助表示部15に表示される。ベルトコンベアは、補助表示部15の左部から右部に向かって延びると共に右部から下部に向かって延びる略L字状に表示されている。各木箱には、入賞となる図柄の組合せを示唆する示唆図柄が1つずつ記載されている。具体的には、右側の木箱から順に、抽選に当選していない外れであることを示唆する桜図柄と、スイカ入賞に当選していることを示唆するスイカ示唆図柄と、BB入賞に当選していることを示唆するBB示唆図柄とが記載されている。そして、スタートレバー71の操作に伴って各リール42L, 42M, 42Rが回転を開始すると、青年キャラクタがベルトコンベアの操作を開始し、桜図柄の付された木箱がベルトコンベアの折れ曲がり地点(第1位置)まで搬送される(図23(b))。かかる一連の表示を行うことにより、各木箱(示唆図柄)がどのように移動するのか、さらにはどのような順序で非表示とされていくのかを遊技者に教示することが可能となる。

30

40

【0204】

ストップスイッチ72～74のいずれかが押下操作されると、図23(c)に示すように、桜図柄の付された木箱が青年キャラクタの間近の位置(第2位置)まで搬送されるよう青年キャラクタがベルトコンベアを操作する様が表示される。このとき、桜図柄の付された木箱の移動に伴って、スイカ示唆図柄の付された木箱がベルトコンベアの折れ曲がり地点まで搬送される。そして、押下操作されたストップスイッチが引戻し操作されると、図23(d)に示すように、桜図柄の付された木箱が補助表示部15の下方へと移動して

50

いて視認不可の状態となり、青年キャラクタが次のスイカ示唆図柄の付された木箱に照準を定める様が表示される。

【0205】

その後、操作されていないストップスイッチ72～74のいずれかが押下操作されると、図23(e)に示すように、スイカ図柄の付された木箱が青年キャラクタの間近の位置まで搬送されるよう青年キャラクタがベルトコンベアを操作する様が表示される。このとき、スイカ示唆図柄の付された木箱の移動に伴って、BB示唆図柄の付された木箱がベルトコンベアの折れ曲がり地点まで搬送される。そして、押下操作されたストップスイッチが引戻し操作されると、図23(f)に示すように、スイカ示唆図柄の付された木箱が補助表示部15の下方へと移動していて視認不可の状態となり、青年キャラクタが最後のBB示唆図柄の付された木箱に照準を定める様が表示される。

10

【0206】

操作されていない残りのストップスイッチが押下操作されると、図23(g)に示すように、BB示唆図柄の付された木箱が青年キャラクタの間近の位置まで搬送されるよう青年キャラクタがベルトコンベアを操作する様が表示される。そして、押下操作されたストップスイッチが引戻し操作されると、図23(h)に示すように、BB示唆図柄の付された木箱が補助表示部15の下方へと移動していて視認不可の状態となり、ベルトコンベア上に搬送すべき木箱がなくなって呆然とする青年キャラクタが表示され、当選フラグがセットされていないことが示唆される。

【0207】

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。

20

【0208】

示唆演出において、スタートレバー71が操作されると3個の示唆図柄を補助表示部15に表示する構成とすることにより、示唆図柄と対応する役に当選しているのではないかとの期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。また、示唆図柄を複数表示することにより、遊技者にどの示唆図柄と対応するリールに付された図柄を狙ってストップスイッチ72～74を操作するのか選択させることが可能となり、遊技への積極参加を促すことが可能となる。さらに、補助表示部15に表示された示唆図柄を右から順に非表示としていくことにより、ゲームの開始から終了までになされる一連の示唆演出を、遊技者の意思に即した表示演出とすることが可能となる。示唆図柄の非表示とされる順序を遊技者が把握することが可能なため、非表示とされる示唆図柄と非表示とされない可能性のある示唆図柄のいずれと対応する図柄を狙ってストップスイッチ72～74を操作するかは遊技者の意思に委ねられるからである。具体的に説明すると、3番目に非表示とされ得る示唆図柄と対応する役に当選している可能性が最も高いことを遊技者は認識した上で、対応する図柄を最初から狙ってストップスイッチ72～74を操作するか、当選している可能性の低い1番目又は2番目に非表示とされる示唆図柄と対応する図柄を敢えて狙ってストップスイッチ72～74を操作するかを遊技者が選択できる。以上の結果、遊技者が遊技に積極参加できる特徴を希薄化させることなく補助表示部15にて表示演出を行うことが可能となる。

30

【0209】

示唆演出を行う際に、ベルトコンベアにて示唆図柄が搬送される表示を行うことにより、示唆図柄が右から順に非表示とされていくという規則性を遊技者に教示することが可能となる。この結果、示唆演出を初めて体験する遊技者であっても、示唆図柄が非表示とされていく順序を容易に把握することが可能となり、遊技者の経験如何を問わず遊技に積極参加させることが可能となる。また、かかる表示をスタートレバー71の操作に基づいて行うことにより、最初のストップスイッチを操作する段階からどの図柄を狙って操作するのかを遊技者に選択させることが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

40

【0210】

当選フラグがセットされている場合、3番目に搬送される示唆図柄を最終表示する構成

50

とすることにより、抽選により当選となった役を示唆演出を通じて確実に教示することが可能となる。故に、3番目に搬送される示唆図柄として補助表示部15に表示された示唆図柄と対応する役に当選していることへの期待感を高めることが可能となる。従って、示唆演出を行う際に、メダル払出やボーナスゲームへの移行等の特典が付与されることを期待させながら遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる

当選フラグがセットされていない場合、ゲームの開始時に表示した3個の示唆図柄を全て非表示とすることにより、抽選に当選していない通常時のゲームが単調化することを抑制し得ると共に、表示演出に関する設計自由度を高めることが可能となる。抽選に当選していない状況下において、3番目に搬送される示唆図柄として例えばBB示唆図柄等の任意の示唆図柄を表示することが可能となり、示唆図柄と対応する役に当選しているのではないかと期待させながらストップスイッチ72~74を操作させることが可能となるからである。加えて、外れ時の示唆演出では、非表示とされる順序が遅い示唆図柄ほど入賞となった際に付与される特典が大きな当選役を示唆する構成とすることにより、付与される特典の大きな示唆図柄を他の示唆図柄と比して長時間補助表示部15に表示することが可能となり、全てのリール42L, 42M, 42Rが停止するまで遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。ちなみに、当選フラグがセットされていない場合であっても、3番目に搬送される示唆図柄として桜図柄を表示する構成とすれば、全ての示唆図柄を非表示とすることなく示唆演出の発生頻度を比較的自由に設定することが可能である。しかしながら、遊技者が示唆図柄の非表示とされる順序を把握できる構成にあっては、ゲームの開始段階から外れであることを示唆することとなりかねず、示唆演出を行う意味自体を失ってしまう可能性がある。

10

20

【0211】

当選フラグがセットされていない場合であっても示唆演出抽選に当選すれば示唆演出を行う構成とすることにより、役に当選していない状況下であっても、何らかの役に当選しているのではないかと期待感を遊技者に抱かせることが可能となる。故に、遊技者のボーナス当選に対する期待感を持続させることが可能となる。また、役の当選と無関係に示唆演出を行うことが可能となるため、抽選に当選していない通常時の遊技における示唆演出の発生頻度を比較的自由に設定することが可能となる。さらにいうと、遊技の中でBB当選していることを教示する必要のあるゲームよりBB当選していないゲームの方が多いスロットマシン10においては、BB当選していないゲームで如何にしてBB当選への遊技者の期待感を持続させるかが重要となる。そこで、示唆演出をメダル払出と無関係な状況下で行える構成とすることは、遊技者の期待感を持続させる上で極めて有効である。

30

【0212】

ストップスイッチ72~74の押下操作に伴って示唆図柄が青年キャラクタの間近の位置まで搬送される構成とすることにより、非表示とされる示唆図柄がどれであることをより明確に教示することが可能となる。また、ストップスイッチ72~74の引戻し操作に伴って搬送された示唆図柄が非表示とされるか最終表示される構成とすることにより、示唆演出を遊技者の意向に即した表示演出とすることが可能となる。遊技者の所望するタイミングで示唆図柄の表示結果を知ることが可能となるからである。さらに、ストップスイッチ72~74を押下操作する、又は引戻し操作するといった従来のスロットマシン10において不可欠な操作を行うことで、遊技者が示唆演出に積極参加できる。以上の結果、遊技者の遊技への積極参加を促すことができるようになる。

40

【0213】

なお、上述した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。

【0214】

(a) 上記実施の形態では、当選フラグがセットされていれば示唆演出を行う構成としたが、ボーナス当選フラグがセットされている場合に示唆演出を行う構成としてもよい。すなわち、ステップS606においてボーナス当選フラグがセットされているか否かを判別する構成とする。かかる構成とすれば、示唆演出を通じてボーナス当選を示唆すること

50

が可能となる。

【0215】

(b) 上記実施の形態では、当選フラグがセットされていない場合に示唆演出を行うか否かの抽選を行う構成としたが、当選フラグがセットされている場合にも抽選を行う構成としてもよい。かかる場合、示唆演出が行われなかったとしても当選フラグがセットされている余地を残すことが可能となり、示唆演出が行われないゲームにおける当選への期待感を持続させることが可能となる。但し、かかる構成にあつては、少なくともボーナス当選フラグがセットされている場合における示唆演出抽選を、高確率で当選する構成とすることが望ましい。ボーナス当選フラグがセットされているにも関わらず、示唆演出で当該結果が示唆されないばかりに遊技者が遊技を終了してしまう可能性があるからである。具

10

【0216】

(c) 上記実施形態における示唆演出では、当選フラグがセットされている場合、当選フラグと対応する1の示唆図柄を最終表示することにより当選フラグを示唆する構成としたが、セットされている当選フラグがボーナス当選フラグである場合には、かかる構成に限定されるものではない。例えば、ボーナス当選フラグのみがセットされている場合に、小役当選を示唆する例えばベル示唆図柄を最終表示する構成とする。かかる構成とすれば、示唆演出にてベル入賞が示唆されたにも関わらず実際にはベル入賞が成立しなかった矛盾からボーナス当選を示唆することが可能となる。或いは、ボーナス当選フラグの他に小役当選フラグ(再遊技当選フラグ)がセットされている場合に、この小役当選フラグ(再遊技当選フラグ)と対応しない示唆図柄を最終表示する、又は全ての示唆図柄を非表示とする構成とする。かかる構成とすれば、入賞となった小役(再遊技)と示唆演出にて示唆された役とが一致していない矛盾からボーナス当選を示唆することが可能となる。これら各構成においては、非表示とされ得る順序が最後の示唆図柄にボーナス示唆図柄と異なる示唆図柄を配置してもボーナス当選への期待感を高めることが可能となるため、ボーナスに当選していない通常時の遊技が単調化することを抑制することが可能となると共に、示唆演出に関する設計自由度を高めることが可能となる。

20

30

【0217】

(d) 上記実施形態における示唆演出では、当選フラグがセットされていない場合に全ての示唆図柄を非表示とする構成としたが、外れであることを示唆する桜図柄を最終表示する構成としてもよい。すなわち、示唆演出を行った場合に、最終表示される示唆図柄によって当選役又は当選役の有無を示唆する構成としてもよい。

【0218】

(e) 上記実施形態における示唆演出では、ストップスイッチの押下操作に伴って示唆図柄が青年キャラクタの間近の位置に移動し、引戻し操作に伴って示唆図柄が非表示とされたり最終表示されたりする構成としたが、ストップスイッチの押下操作に伴って示唆図柄が非表示とされたり最終表示されたりする構成としてもよい。すなわち、ストップスイッチの引戻し操作を確認しない構成とする。かかる構成とすれば、主制御装置131の制御負荷を軽減させつつ示唆演出を行うことが可能となる。

40

【0219】

(f) 上記実施形態における示唆演出では、スタートレバー71の操作に伴って3個の示唆図柄を表示する構成としたが、2個の示唆図柄を表示する構成としてもよい。かかる構成においても、ストップスイッチ72~74のいずれか2つが操作された際に示唆図柄が非表示とされたり最終表示されたりする構成とすれば、上記実施形態と同様の作用効果を奏することが可能となる。また、示唆図柄が非表示とされる規則性は教示する一方でどのストップスイッチを操作すれば示唆図柄が非表示とされるのかを教示しない構成とすれば、当選への期待感を好適に高めることが可能となる。示唆図柄がどのタイミングで非表

50

示とされたり最終表示されたりするのかどきどきしながらストップスイッチを操作することとなるからである。この結果、示唆演出に関する設計自由度を高めることも可能となる。

【0220】

(g) 上記実施形態における示唆演出では、ベルトコンベア上を示唆図柄の付された木箱が搬送される表示を行うことにより、示唆図柄がどのように移動するのか、さらにはどのような順序で非表示とされていくのかを教示する構成としたが、示唆図柄の非表示とされる順序が1通りしかない構成であれば、当該順序を教示しなくてもよい。示唆演出の行われるゲームを複数回行った遊技者であれば、示唆図柄が非表示とされる順序を容易に把握することが可能だからである。

10

【0221】

(h) 上記実施形態における示唆演出では、示唆図柄が非表示とされる順序が1通りのみ設定されている構成について説明したが、示唆図柄の非表示とされる順序が教示される構成であれば、非表示とされる順序を予め複数通り設定しておく構成としてもよい。示唆図柄の非表示とされる順序を遊技者が容易に把握できる構成であれば、上記実施形態と同様の作用効果を奏することができるからである。また、非表示とされる順序が変化するため、示唆演出に関する設計自由度を高めることも可能となる。なお、非表示とされる順序を教示する方法としては、例えば示唆図柄のそれぞれに非表示とされる順番を示す番号を付与したり、矢印にて非表示とされる示唆図柄を指し示したりする等の方法が挙げられる。

20

【0222】

(i) 上記実施の形態では、示唆図柄として各リールに付された図柄と同じ図柄を表示する構成としたが、遊技者が当選役を認識可能な構成であれば、かかる構成に限定されるものではない。例えば、ベル入賞を示唆する示唆図柄として黄色の木箱を表示し、スイカ入賞を示唆する示唆図柄として緑色の木箱を表示する等の構成であっても、遊技者は木箱の色から当選役を認識することが可能である。さらには、補助表示部15を3つの領域に区分し、各領域に当選役を示唆する色を表示する構成であってもよい。かかる構成の場合、色の表示された各領域が示唆図柄に相当することとなる。

【0223】

(j) 上記実施の形態では、当選フラグがセットされていない場合の示唆演出において、非表示とされる順序が遅い示唆図柄ほど入賞となった際に付与される特典が大きな当選役を示唆する構成としたが、当選フラグがセットされている場合に同様の構成としてよいことはいうまでもない。

30

【0224】

(k) 上記実施の形態では、スタートレバー71の操作に伴って複数の示唆図柄を表示し、各ストップスイッチ72~74の操作に基づいて順に非表示とする構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、各示唆図柄の表示態様を順に変化させていく構成であればよい。表示態様の変化方法としては、示唆図柄を拡大又は縮小表示する、モノクロ化する、モザイクをかける等が挙げられる。つまり、表示態様が変化した示唆図柄と対応する役には当選していないことを示唆可能な構成であればよい。

40

【0225】

(l) 上記実施の形態では、ゲームの開始時に表示する3個の示唆図柄及び最終表示する示唆図柄に関する表示パターンを主制御装置131が記憶する構成としたが、表示制御装置111が記憶する構成としてもよいことは言うまでもない。

【0226】

(m) 上記実施の形態では、3個目の示唆図柄が非表示とされるか否かによって当選役を示唆する構成としたが、かかる構成に加えて、1個目の示唆図柄や2個目の示唆図柄で当選役を示唆する構成としてもよい。すなわち、1個目の示唆図柄や2個目の示唆図柄で木箱が割れる構成としてもよい。

【0227】

50

(n) 上記実施の形態では、BB当選フラグ又はRB当選フラグがセットされると、次ゲーム以降の抽選処理ではBB及びRBに関する抽選を行わない構成としたが、BB及びRBに関する抽選を行う構成としてもよい。また、BB当選フラグ又はRB当選フラグがセットされた状態でさらにBB又はRBに当選した場合、当該結果を無効とする構成としてもよいし、BB当選フラグ又はRB当選フラグを複数セットする構成としてもよい。

【0228】

(o) 上記実施の形態では、補助表示部15を表示制御装置111が表示制御する構成としたが、主制御装置131が直接表示制御する構成としてもよい。

【0229】

(p) 上記実施の形態では、円筒骨格部材50の外周面に、図柄が印刷されたベルトを貼付する構成としたが、円筒骨格部材とベルトとを一体形成し、このベルトの外周面に図柄を個別に貼付する構成としてもよい。かかる場合には、この一体形成の外周面が無端状ベルトに相当する。

【0230】

(q) 上記実施の形態では、「7」図柄等の状態移行図柄が有効ライン上に揃った場合にメダル払出を行わない構成としたが、メダル払出を行う構成としてもよい。

【0231】

(r) 上記実施の形態では、3回目のJACインによるJACゲームが終了すると小役ゲームが30回に達する前であってもBBゲームが終了し、30回の小役ゲームが終了するとJACインが3回に達する前であってもBBゲームが終了する構成としたが、かかる構成を変更する。具体的には、小役ゲームとJACゲームの回数制限を撤廃し、CTゲームと同様にBBゲーム開始からの総払出枚数が所定枚数(例えば450枚)に達したことを条件として終了する構成とする。かかる構成とすることにより、BBゲーム中におけるメダルの払出数に上限をもたせて遊技者の射幸心を抑えることができ、遊技の健全性を担保することができる。また、当該構成とした場合、JACゲームの途中で総払出枚数が450枚に到達するとその時点でBBゲームが終了してしまうため、遊技者がメダルを獲得する機会を奪われたような印象を抱く恐れが懸念される。そこで、BBゲーム中の総払出枚数をもって終了条件とすることに加えて、JACゲームが1回で終了する構成とする。かかる構成とすることにより、遊技者に上記のようなメダルを獲得する機会を奪われたという印象を殆ど与えることがなく、たとえBBゲームを総払出枚数に基づいて終了させたとしても、遊技者の優越感や利益感が損なわれるおそれがない。以上により、遊技の健全性確保と、BBゲーム中における遊技者の優越感や利益感確保という両面を共に満たすことができる。

【0232】

(s) 上記実施の形態では、リールを3つ並列して備え、有効ラインとして5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7ライン有するスロットマシンであってもよい。

【0233】

(t) 上記実施の形態では、いわゆるAタイプのスロットマシンにおいて示唆演出を行う場合を説明したが、Bタイプ、Cタイプ、AタイプとCタイプの複合タイプ、BタイプとCタイプの複合タイプ、さらにはCTゲームを備えたタイプなど、どのようなスロットマシンにこの発明を適用してもよく、何れの場合であってもボーナス当選を示唆演出にて示唆する構成とすれば、上述した実施形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。これらの各タイプにおけるボーナス当選としては、BB当選、RB当選、SB当選、CT当選などが挙げられる。

【0234】

(u) 各リール42L, 42M, 42Rの図柄としては、絵、数字、文字等に限らず、幾何学的な線や図形等であってもよい。また、光や色等によって図柄を構成することも可能であるし、立体的形状等によっても図柄を構成し得るし、これらを複合したものであ

10

20

30

40

50

ても図柄を構成し得る。即ち、図柄は識別性を有した情報（識別情報）としての機能を有するものであればよい。

【0235】

(v) 上記実施の形態では、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。

【図面の簡単な説明】

【0236】

【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。

【図5】筐体の正面図。

【図6】左リールの組立斜視図。

【図7】各リールを構成する帯状ベルトの展開図。

【図8】スロットマシンのブロック回路図。

【図9】NMI割込み処理を示すフローチャート。

【図10】タイマ割込み処理を示すフローチャート。

【図11】停電時処理を示すフローチャート。

【図12】メイン処理を示すフローチャート。

【図13】通常処理を示すフローチャート。

【図14】抽選処理を示すフローチャート。

【図15】リール制御処理を示すフローチャート。

【図16】メダル払出処理を示すフローチャート。

【図17】ボーナスゲーム処理を示すフローチャート。

【図18】ボーナス図柄判定処理を示すフローチャート。

【図19】RBゲーム初期設定処理時のカウンタ設定を示す説明図。

【図20】(a)はBBゲーム初期設定処理時のカウンタ設定を示す説明図、(b)はBBゲーム中JACゲーム初期設定処理時のカウンタ設定を示す説明図。

【図21】表示制御処理を示すフローチャート。

【図22】示唆演出の一実施態様を示す説明図。

【図23】示唆演出の一実施態様を示す説明図。

【符号の説明】

【0237】

10...遊技機としてのスロットマシン、11...遊技機本体の一部を構成する筐体、12...遊技機本体の一部又は遊技機本体の開閉部材を構成する前面扉、15...補助表示部、31...表示窓、42...回胴又は無端状ベルトを構成するリール、61...駆動手段としてのステッピングモータ、71...始動操作手段としてのスタートレバー、72~74...停止操作手段としてのストップスイッチ、111...示唆表示制御手段としての表示制御装置、131...抽選手段や留保手段等を構成する主制御装置、151...メイン制御手段等の各種制御手段を構成するCPU、152, 153...記憶手段としてのROM, RAM、161...電源装置。

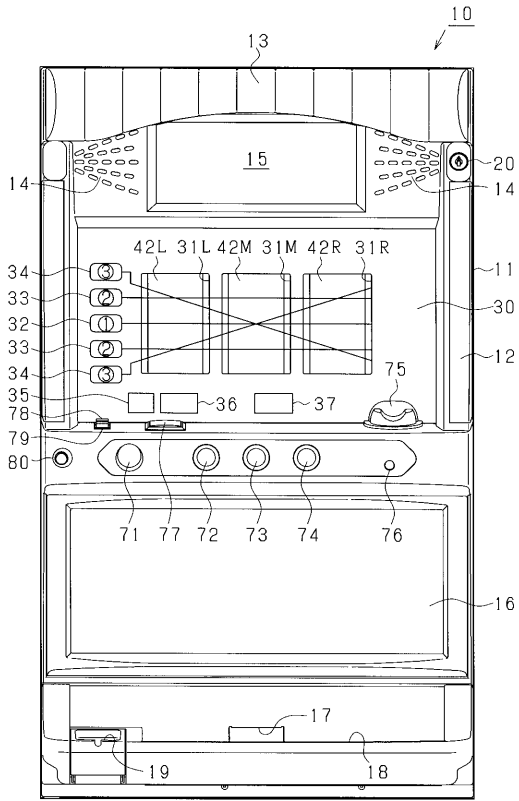
10

20

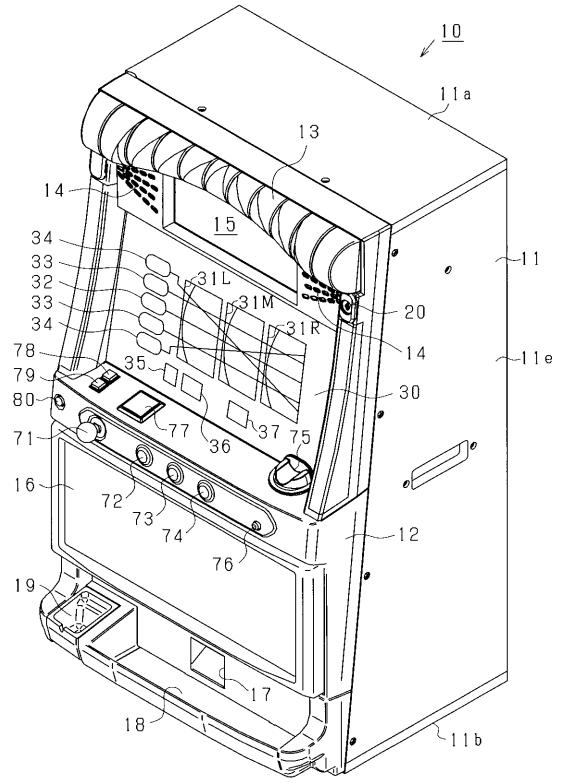
30

40

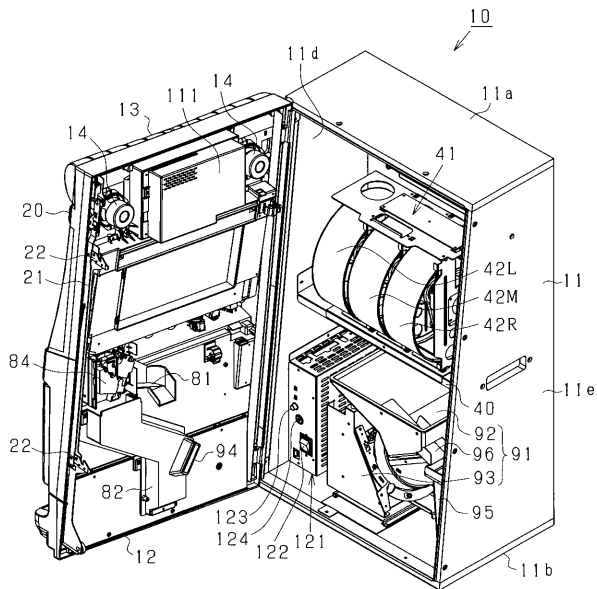
【 図 1 】



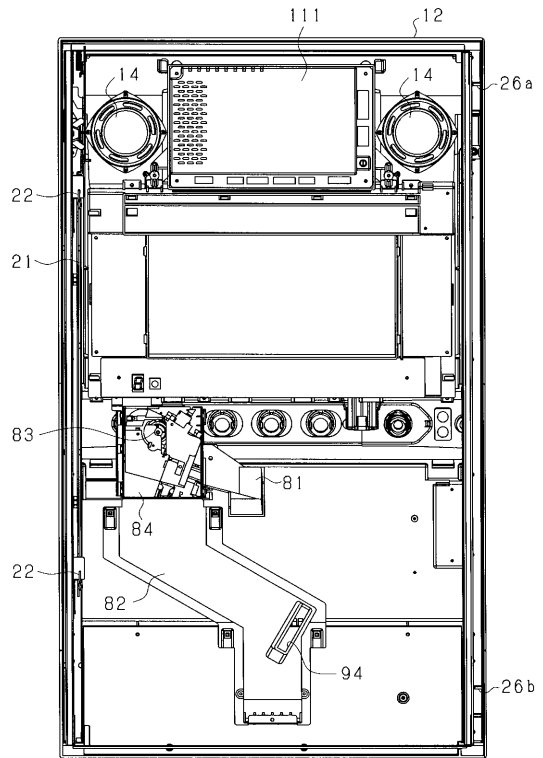
【 図 2 】



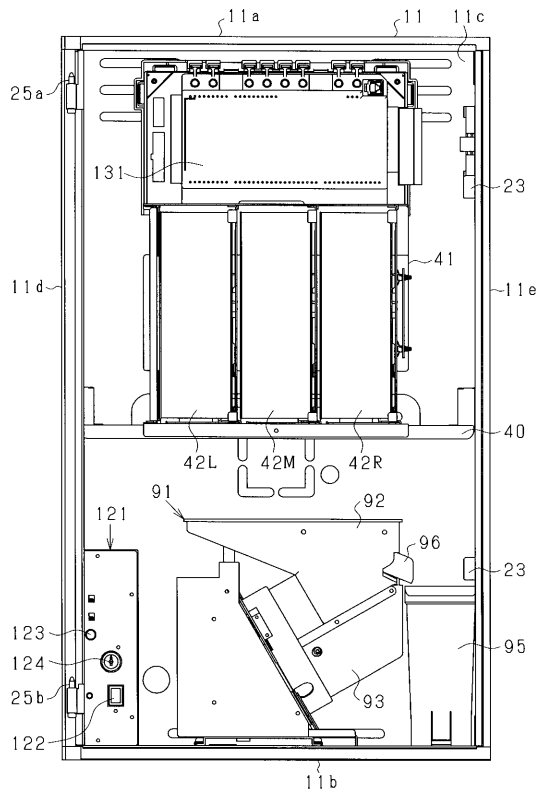
【 図 3 】



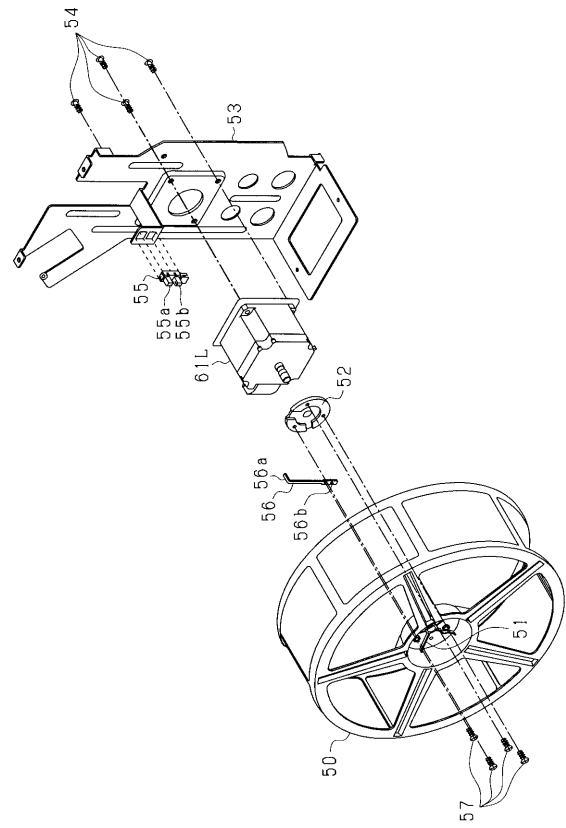
【 図 4 】



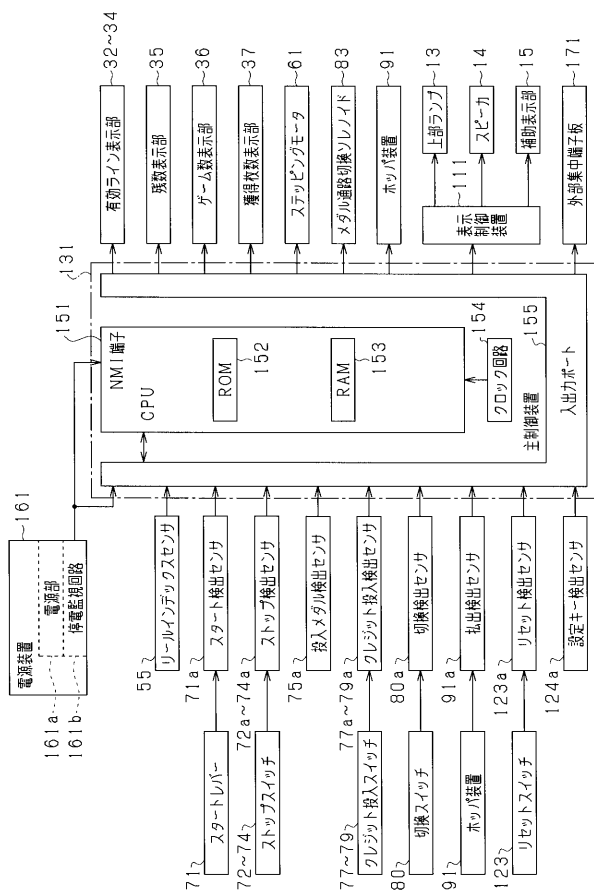
【図5】



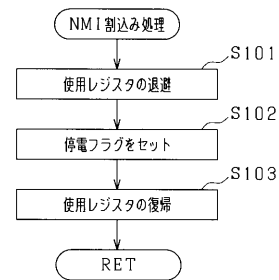
【図6】



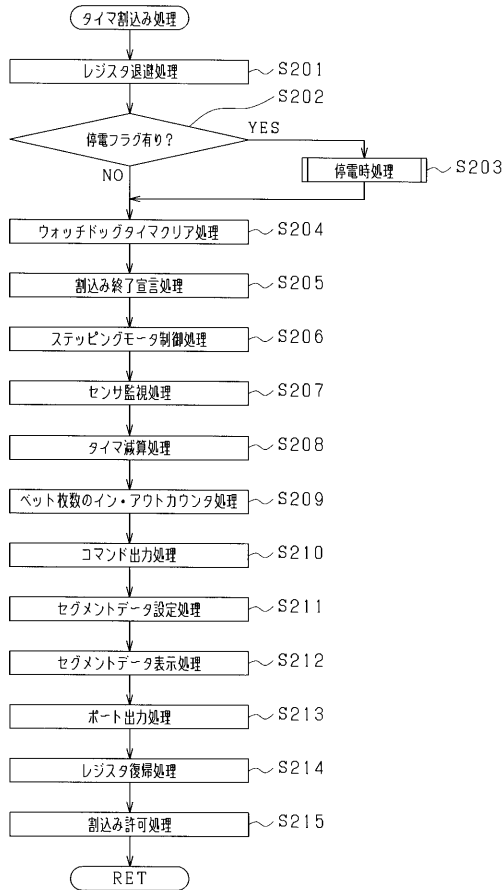
【図8】



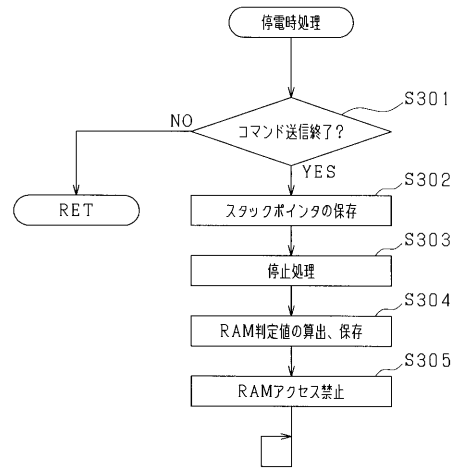
【図9】



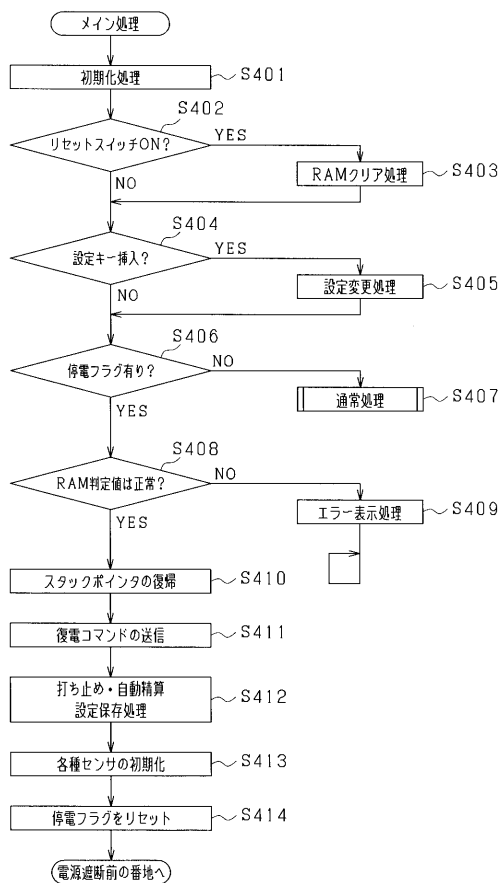
【 図 1 0 】



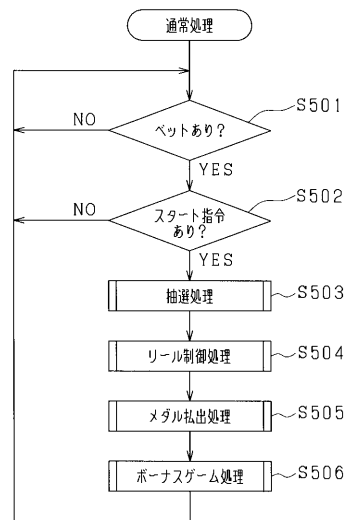
【 図 1 1 】



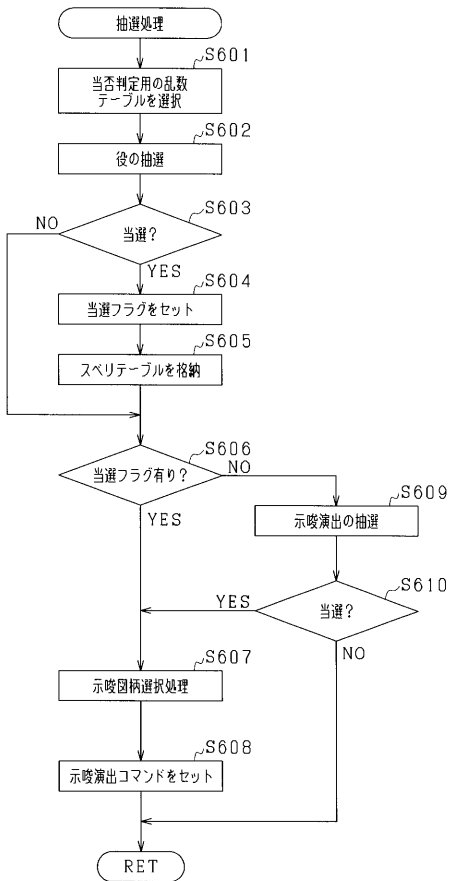
【 図 1 2 】



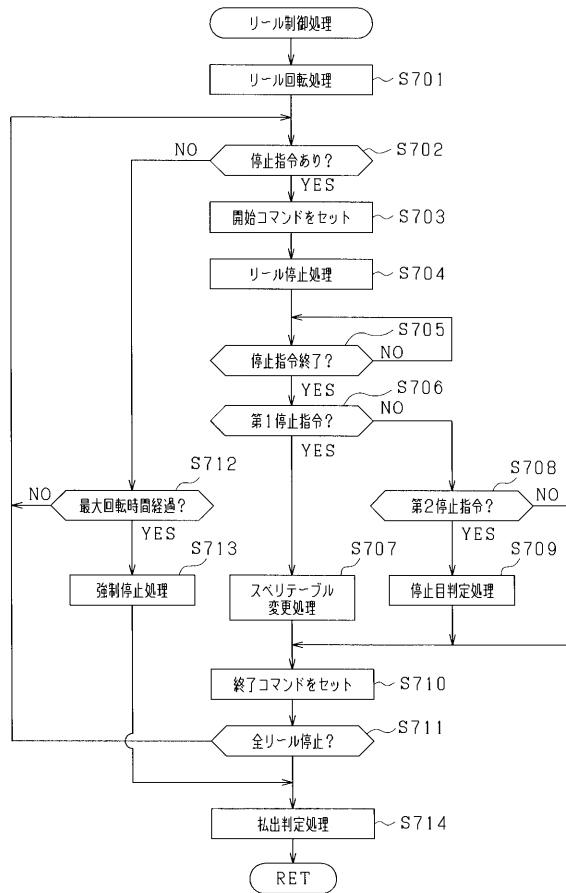
【 図 1 3 】



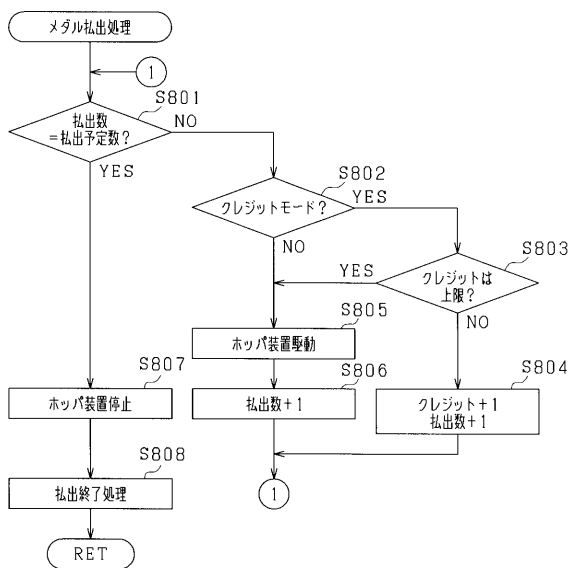
【 図 1 4 】



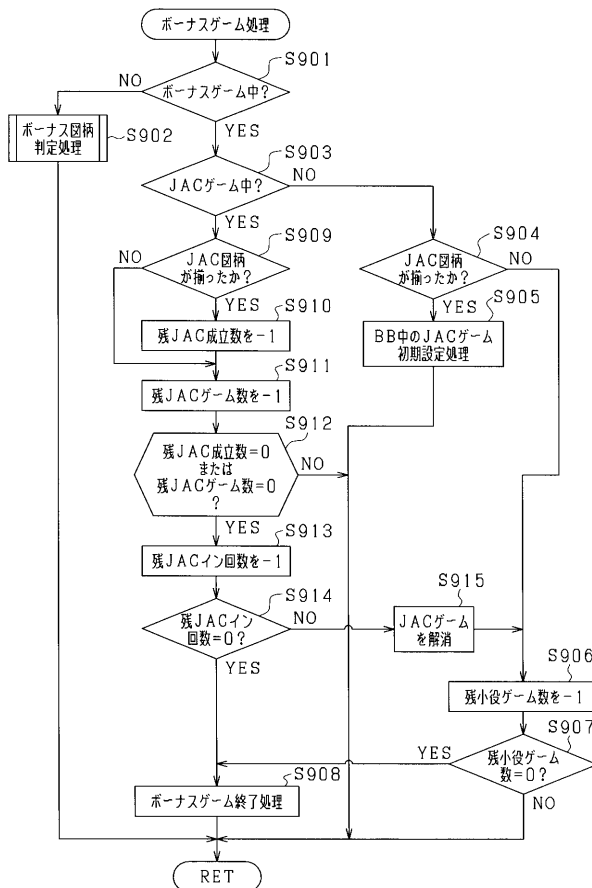
【 図 1 5 】



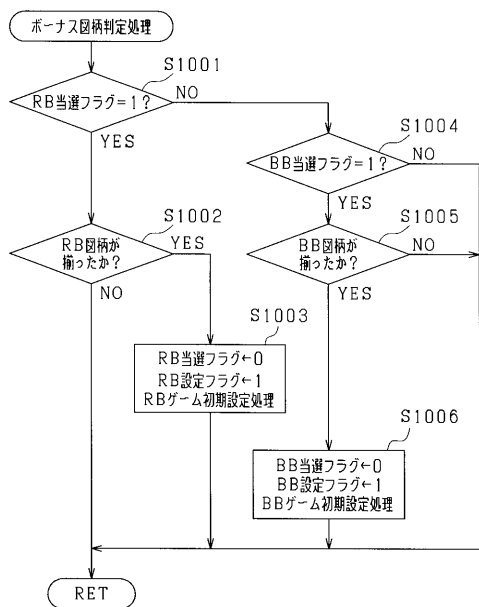
【 図 1 6 】



【 図 1 7 】



【 図 1 8 】



【 図 1 9 】

RBゲーム初期設定処理	
残小役ゲームカウンタ	←0
残JACインカウンタ	←1
残JAC成立カウンタ	←8
残JACゲームカウンタ	←12

【 図 2 0 】

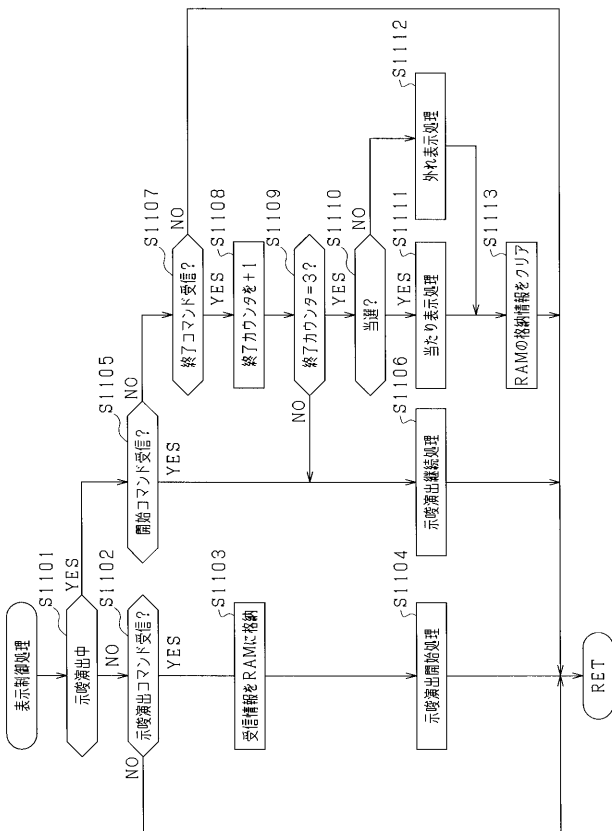
(a)

BBゲーム初期設定処理	
残小役ゲームカウンタ	←30
残JACインカウンタ	←3

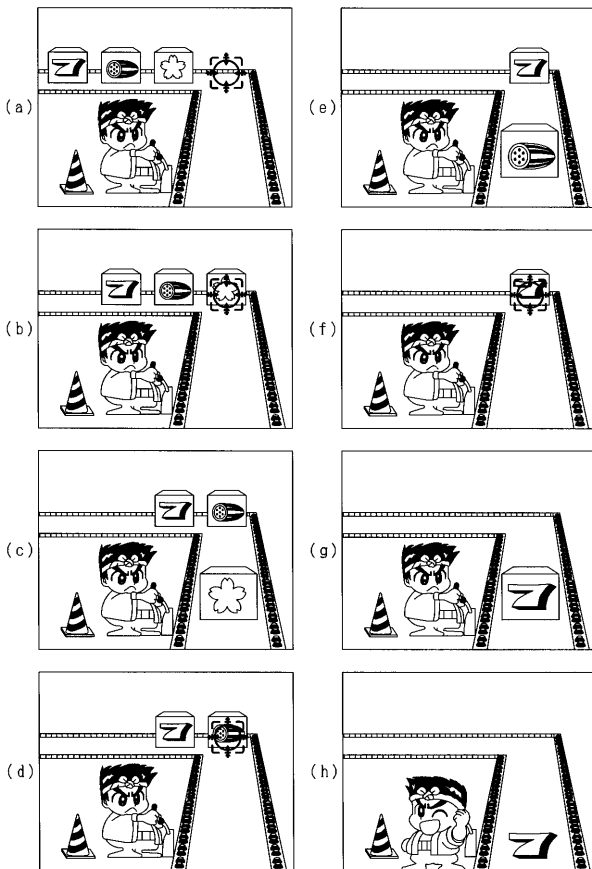
(b)

BB中JACゲーム初期設定処理	
残JAC成立カウンタ	←8
残JACゲームカウンタ	←12

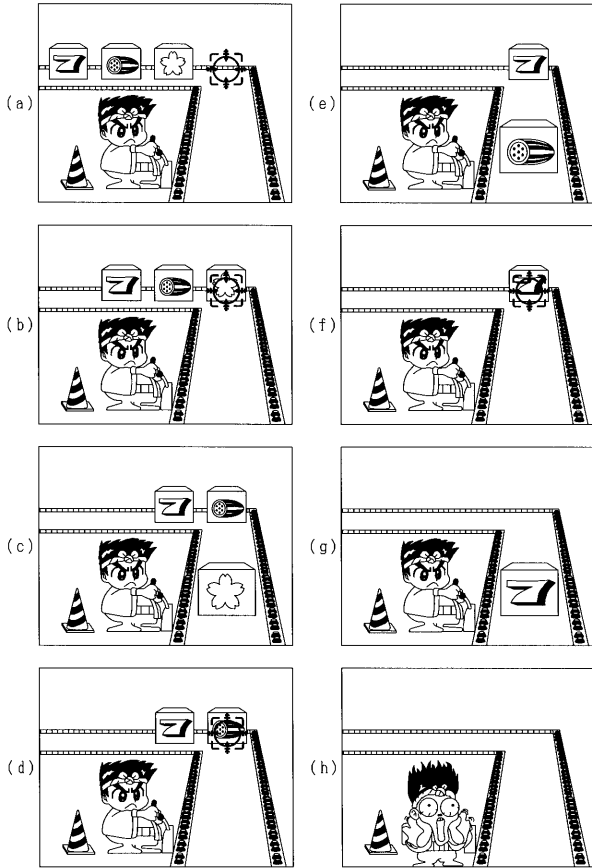
【 図 2 1 】



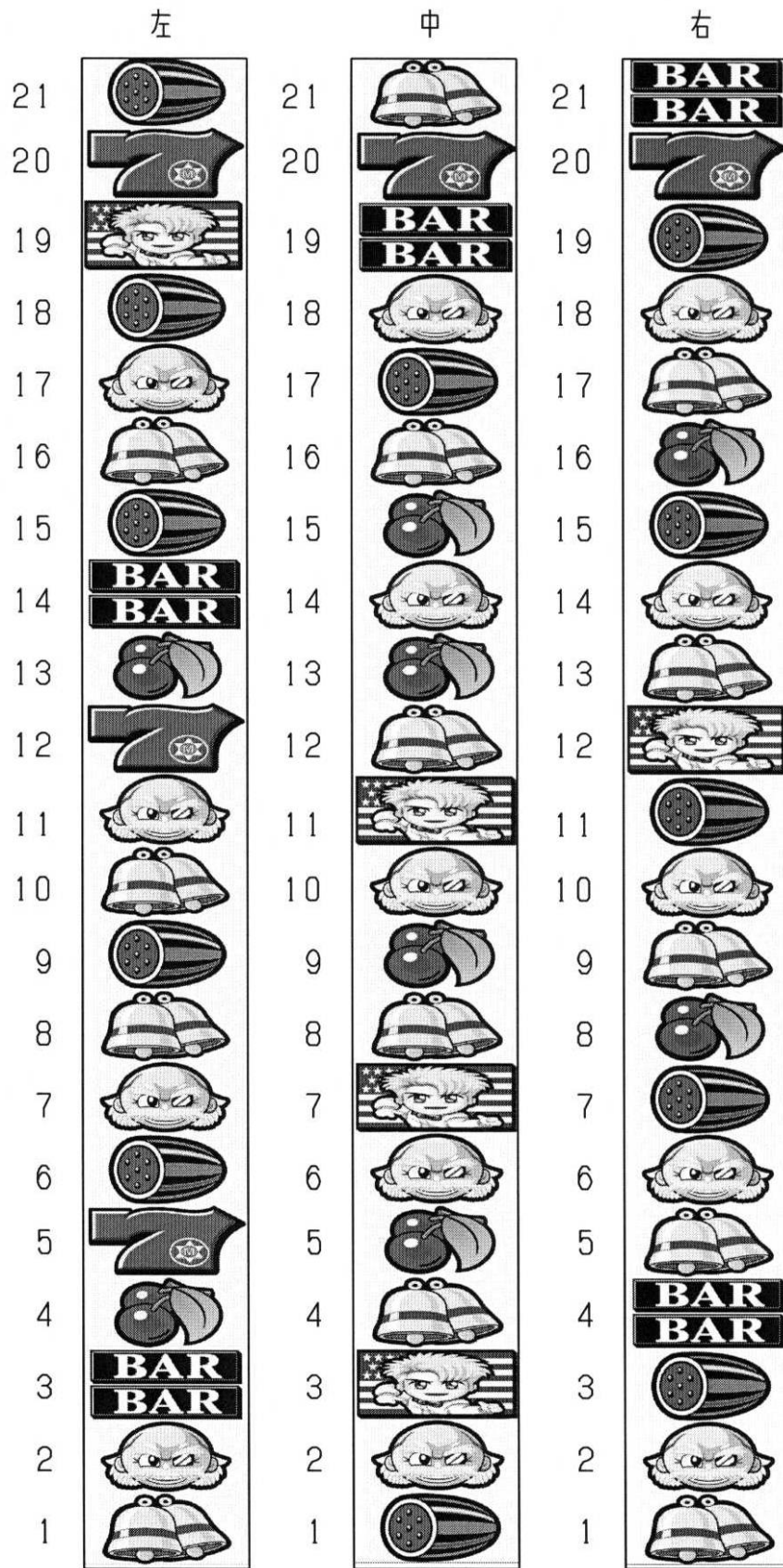
【 図 2 2 】



【 図 2 3 】



【 图 7 】



フロントページの続き

- (72)発明者 吉尾 勉
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 大貫 昌人
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 外山 光顕
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