

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7253239号
(P7253239)

(45)発行日 令和5年4月6日(2023.4.6)

(24)登録日 令和5年3月29日(2023.3.29)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 6 0 2 A

A 6 3 F 5/04 6 9 9

請求項の数 6 (全46頁)

(21)出願番号	特願2019-79684(P2019-79684)	(73)特許権者	591142507
(22)出願日	平成31年4月18日(2019.4.18)		株式会社北電子
(65)公開番号	特開2020-174923(P2020-174923		東京都豊島区西池袋1 - 7 - 7
	A)	(74)代理人	110002354
(43)公開日	令和2年10月29日(2020.10.29)		弁理士法人平和国際特許事務所
審査請求日	令和4年3月25日(2022.3.25)	(72)発明者	堀尾 恭佑
			東京都板橋区板橋一丁目2 4 番 3 号 株
			式会社北電子内
		審査官	鶴岡 直樹

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】

遊技者が遊技機側に押圧操作可能な操作部を有する操作装置を備える遊技機において、前記操作装置は、
前記操作部を支持する支持部材と、
前記支持部材が取り付けられるベース部材と、
前記支持部材を前記ベース部材に取り付けるための取付部材と、
を備え、
前記ベース部材は、
前記支持部材を挿入可能な空間部と、
前記空間部を形成する本体部と、
を備え、
前記本体部には、前記取付部材を、前記空間部に挿入された前記支持部材の移動方向とは異なる方向から前記空間部に侵入可能にするための開口部が設けられ、
前記押圧操作に応じ、前記支持部材における前記取付部材の取付箇所が、前記開口部外に対応する位置から前記開口部内に対応する位置に移動すること

【請求項 2】

前記取付部材は、前記開口部によって、前記空間部に挿入された前記支持部材の移動方向と直交する方向から前記空間部に侵入可能である

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記開口部の周辺には、前記取付部材によって前記支持部材を前記ベース部材に取り付けるときに、前記取付部材の位置決めが可能な位置決め部が設けられる

ことを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記操作装置を遊技機に固定するための固定部材を備え、

前記固定部材によって前記操作装置を遊技機に固定した状態において、前記開口部が前記固定部材によって覆われる

ことを特徴とする請求項 1 から請求項 3 のいずれか一項に記載の遊技機。

10

【請求項 5】

前記操作装置を遊技機に固定するための固定部材を備え、

前記本体部には、前記固定部材を回転させながら前記操作装置を遊技機に固定するための位置に移動させる溝部が形成され、

前記溝部は、前記開口部を跨いで形成される

ことを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれか一項に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記取付部材は、E 形止め輪で構成され、

前記 E 形止め輪が前記開口部から前記支持部材に係止されることで、前記支持部材が前記ベース部材に取り付けられる

ことを特徴とする請求項 1 から請求項 5 のいずれか一項に記載の遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

スロットマシンやパチンコ機等の遊技機には、遊技者により押圧操作される種々の押しボタンが設けられている。

例えば、スロットマシンには、クレジットとして貯留されたメダルをゲームに掛けるためのベットボタンなどが設けられている。

30

この種のボタンは、一般に、遊技者に押圧操作されるボタン部と、ボタン部を収容するベース部材とが組み合わされて構成されている。

例えば、特許文献 1 には、ボタン部が、その押下方向に突出した軸部材を設け、ボタン操作に応じて、軸部材の移動を検出することによってボタン操作が行われたことを検出可能なストップボタンスイッチが記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2007 - 167494 号公報

40

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、この種の操作装置を備える従来の遊技機においては改良の余地があった。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、遊技者が遊技者側に押圧操作可能な操作部を有する操作装置を備える遊技機において、前記操作装置は、前記操作部を支持する支持部材と、前記支持部材が取り付けられるベース部材と、前記支持部材を前記ベース部材に取り付けるための取付部材と、を備え、前記ベース部材は、前記支持部材を挿入可能な

50

空間部と、前記空間部を形成する本体部と、を備え、前記本体部には、前記取付部材を、前記空間部に挿入された前記支持部材の移動方向とは異なる方向から前記空間部に侵入可能にするための開口部が設けられ、前記押圧操作に応じ、前記支持部材における前記取付部材の取付箇所が、前記開口部外に対応する位置から前記開口部内に対応する位置に移動するようにしてある。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 6 】

【図 1】遊技機の外観を示す概略正面図である。

【図 2】遊技機の内部構成を示す概略斜視図である。

【図 3】遊技機の制御構成を示すブロック図である。

10

【図 4】配当テーブルを示す図表である。

【図 5】内部抽選テーブルを示す図表である。

【図 6】R T 状態の状態遷移図である。

【図 7】本発明の第 1 実施形態に係る遊技状態の状態遷移図である。

【図 8】A T 移行抽選テーブルを示す図表である。

【図 9】(a) はモモタロウボーナス開始時の画面であり、(b) はモモタロウボーナス終了時の画面である。

【図 1 0】A T 継続抽選テーブルを示す図表である。

【図 1 1】(a) はチャンスゾーン開始時の画面であり、(b) はチャンスゾーン終了時の画面である。

20

【図 1 2】(a) はモモタロウチャンス開始時の画面であり、(b) はモモタロウチャンス終了時の画面である。

【図 1 3】本発明の第 1 実施形態に係るエンディング判定テーブルを示す図表である。

【図 1 4】(a) はエンディング A 開始時の画面であり、(b) はモモタロウチャンス終了時の画面である。

【図 1 5】(a) はエンディング B 開始時の画面であり、(b) はエンディング B 終了時の画面である。

【図 1 6】(a) はエンディング C 開始時の画面であり、(b) はエンディング C 終了時の画面である。

【図 1 7】(a) はエンディング D 開始時の画面であり、(b) はエンディング D 終了時の画面である。

30

【図 1 8】本発明のエンディング移行判定を示すフローチャートである。

【図 1 9】本発明のエンディング移行判定の第 1 の応用例を示すフローチャートである。

【図 2 0】本発明のエンディング移行判定の第 2 の応用例を示すフローチャートである。

【図 2 1】本発明のエンディング移行判定の第 2 の応用例における M C 終了時 E D 移行判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2】本発明のエンディング移行判定の第 2 の応用例における有利区間中 E D 移行判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3】本発明の第 2 実施形態に係る遊技状態の状態遷移図である。

【図 2 4】本発明の第 2 実施形態に係るエンディング判定テーブルを示す図表である。

40

【図 2 5】本発明の第 2 実施形態に係るエンディング移行判定を示すフローチャートである。

【図 2 6】本発明の第 2 実施形態に係るエンディング移行判定の応用例 1 を示すフローチャートである。

【図 2 7】本発明の第 2 実施形態に係るエンディング移行判定の応用例 2 を示すフローチャートである。

【図 2 8】本発明の第 2 実施形態に係るエンディング移行判定の応用例 2 における M C 終了時 E D 移行判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】本発明の第 2 実施形態に係るエンディング移行判定の応用例 2 における有利区間中 E D 移行判定処理を示すフローチャートである。

50

【図 3 0】操作装置の外観図であり、取付ナットが取り付けられた状態の斜視図である。

【図 3 1】操作装置の外観図であり、取付ナットを取り外した状態の斜視図である

【図 3 2】(a) は操作装置を遊技機に固定する前の状態を示す図であり、(b) は操作装置を遊技機に固定した後の状態を示す図である。

【図 3 3】操作装置の分解斜視図である。

【図 3 4】従来の操作装置の後方斜視図である。

【図 3 5】操作装置に設けた開口部を説明するための図である。

【図 3 6】E リングの取付方法を説明するための図である。

【図 3 7】(a) は図 3 0 の A 矢視図であり、(b) は(a) の A - A 矢視断面図である。

【図 3 8】(a) は従来の操作装置の後方斜視図であり、(b) は本発明の操作装置の後方斜視図である。

10

【図 3 9】(a) はカバー部材が装着された状態の操作装置、(b) はカバー部材が取り外された状態の操作装置、(c) はカバー部材が装着された状態の操作装置の断面図であり、図 3 7 (b) と同一の断面箇所の断面図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 7 】

(第 1 実施形態)

本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の好ましい実施形態について、各図面を参照して説明する。

【 0 0 0 8 】

20

まず、スロットマシン 1 の全体構成について、図 1 及び図 2 を参照して説明する。

スロットマシン 1 は、本発明に係る遊技機の一実施形態であり、通常のスロットマシンと同様、前面に開口部を有する筐体 1 b と、開口部を開閉可能に覆う前扉 1 a とを備えている。

【 0 0 0 9 】

前扉 1 a の中央部には、後方を視認可能な表示窓 6 が形成されており、この表示窓 6 を透して、リール 4 1 に表された図柄を視認することができる。

また、表示窓 6 の下方には、前側に突出する段部が形成されており、この段部の上面には、メダルを投入するメダル投入口 2 と、ゲームの開始に際して遊技者の押圧操作によりベット数を設定する 3 ベットボタン 2 a、2 ベットボタン 2 b、1 ベットボタン 2 c とを備えている。

30

また、段部の前面には、遊技者が遊技を開始する際に操作するスタートレバー 3 と、遊技者がリール 4 1 を停止する際に押圧操作する停止ボタン 5 を備えている。

【 0 0 1 0 】

3 ベットボタン 2 a は、ベット数の設定に係る遊技者の操作を受け付け可能なボタンであり、設定手段として動作することで、遊技者の操作により 3 ベットを設定するものである。また、3 ベットボタン 2 a の内部には、3 ベットボタン 2 a が操作されたことを検出するセンサ (図示省略) と、3 ベットボタン 2 a の有効状態を識別可能に発光 (点灯) する L E D (図示省略) とを備えている。

2 ベットボタン 2 b は、ベット数の設定に係る遊技者の操作を受け付け可能なボタンであり、設定手段として動作することで、遊技者の操作により 2 ベットを設定するものである。また、2 ベットボタン 2 b の内部には、2 ベットボタン 2 b が操作されたことを検出するセンサ (図示省略) と、2 ベットボタン 2 b の有効状態を識別可能に発光 (点灯) する L E D (図示省略) とを備えている。

40

1 ベットボタン 2 c は、ベット数の設定に係る遊技者の操作を受け付け可能なボタンであり、設定手段として動作することで、遊技者の操作により 1 ベットを設定するものである。

【 0 0 1 1 】

また、表示窓 6 の下方には、遊技者に停止ボタン 5 の操作順序をナビゲートするナビランプ 1 2 を備えている。また、遊技者にとって有利な状態である旨を報知する有利区間ラ

50

ンプ 13 を備えている。

また、前扉 1 a の下部には、メダルが払い出されるメダル払出口 7 b を備えている。

【0012】

前扉 1 a の上部には、例えば、液晶表示器から構成され、表示手段として動作する表示器 8 を備えている。

表示器 8 は、画像による各種演出、遊技における各種情報の表示等を行う。

【0013】

表示器 8 の側方には、音による演出や報知を行うスピーカ 9 を備えている。

スピーカ 9 の上部には、光による演出や報知を行うランプ 11 を備えている。

表示器 8、スピーカ 9、ランプ 11 等は、各種情報を出力することにより、出力手段として機能する。

10

【0014】

筐体 1 b の上部には、遊技を統括的に制御する主制御部 10 と、この主制御部 10 の制御下で遊技の演出等に関する制御を行う副制御部 20 を備えている。

また、筐体 1 b の中央部には、リール 41 を回転駆動させるドラムユニット 4 を備えている。ドラムユニット 4 は、水平方向に並設されるリール 41 a、リール 41 b、リール 41 c を備え、これらリール 41 a ~ 41 c が、ステッピングモータ（図示省略）の駆動によりそれぞれ回転可能に構成されている。また、各リール 41 a ~ 41 c の外周面には、所定の配列に従って複数の図柄（識別情報）が表示され、リール 41 の停止状態において、各リール 41 a ~ 41 c について、連続する所定数（例えば、3 つ）の図柄が表示窓 6 を透して視認可能となっている。

20

また、筐体 1 b の下部には、メダルの払い出しを行うメダル払出装置 7、メダルを貯留するホッパー 7 a を備えており、メダル払出装置 7 から払い出されたメダルは、メダル払出口 7 b を介して遊技者に払い出される。

【0015】

図 3 は、スロットマシン 1 の制御系の構成を示している。なお、図 1 及び図 2 で説明した構成要素と同一もしくは相当する構成要素には同一の符号を付している。

【0016】

主制御部 10 には、各種演算処理等を行う CPU（図示省略）と、遊技に関する制御プログラムや抽選テーブル等が格納された ROM（図示省略）と、各種データを一時記憶する記憶領域や CPU の作業領域等を備えた RAM（図示省略）等が備えられている。

30

また、主制御部 10 には、3 ベットボタン 2 a、2 ベットボタン 2 b、1 ベットボタン 2 c、メダルセレクト 2 d、スタートレバー 3、停止ボタン 5 が接続され、各機器に内蔵されたセンサからの信号を入力可能に構成されている。

また、主制御部 10 は、スタートレバー 3 からの信号に基づいて遊技の開始処理や、乱数発生器（図示省略）からの乱数をサンプリングする処理等を行う。そして、主制御部 10 は、サンプリングされた乱数に基づき内部抽選処理を行う。また、主制御部 10 は、ROM の制御プログラムに従って、後述する AT への移行に関する抽選処理等を行う。

【0017】

また、主制御部 10 には、ドラムユニット 4、メダル払出装置 7、有利区間ランプ 13、副制御部 20 が接続され、各機器に対して信号を出力可能に構成されている。

40

具体的には、主制御部 10 は、スタートレバー 3 や停止ボタン 5 からの信号に基づき、ドラムユニット 4 を駆動させてリール 41 a ~ 41 c を回転・停止させる処理、メダル払出装置 7 を駆動させてメダルを払い出す処理、遊技者にとって有利な遊技状態が発生した場合に有利区間ランプ 13 を点灯させる処理等を行う。

【0018】

副制御部 20 には、演出に関するプログラム、演出用画像データ、音声データ等の各種情報等を格納する ROM（図示省略）と、各種データを一時記憶する記憶領域や CPU の作業領域等を備えた RAM（図示省略）等が備えられている。

また、副制御部 20 には、表示器 8、スピーカ 9、ランプ 11、ナビランプ 12 が接続

50

され、各機器に対して信号を出力可能に構成されている。

具体的には、副制御部 20 は、主制御部 10 からの一方向のみのコマンド（制御情報）に応じて、表示器 8 において所定の演出の画像処理や、各種演出や報知を行うためのスピーカ 9 において音声出力処置や、LED 等で構成されたランプ 11、ナビランプ 12 の点灯処理等を行う。

【0019】

このようなスロットマシン 1 は、主制御部 10 により、以下のようなスロットマシン遊技を実行可能に構成されている。

ゲームの開始にあたり、メダル（クレジットメダルも含む）を用いてベット数の設定を行う。

ベット数の設定は、メダル投入口 2 から直接メダルを投入して設定する方法と、3 ベットボタン 2 a 又は 2 ベットボタン 2 b を押圧操作して設定する方法とがある。

【0020】

メダル投入口 2 からメダルを投入してベット数を設定する方法では、投入されたメダルが前扉 1 a 裏面に設けられたメダルセクタ 2 d によって検知されることにより、投入分のメダル枚数に対応するベット数（ただし、メダル 3 枚に対応する 3 ベットが上限）が設定されることになる。3 ベットを超えるメダルが投入された場合には、クレジットメダルとして内部的にデータとして記憶保持される。

【0021】

2 ベットボタン 2 b が押圧操作（第 1 操作）されると、内部的にデータとして記憶されたクレジットメダルから、1 回の遊技に使用するメダル数として 2 枚に対応するメダル数が減算され、減算された分が 2 ベット（第 1 遊技媒体数）として設定されることになる。同様に、3 ベットボタン 2 a が押圧操作（第 2 操作）されると、内部的にデータとして記憶されたクレジットメダルから、1 回の遊技に使用するメダル数として 3 枚に対応するメダル数が減算され、減算された分が 3 ベット（第 2 遊技媒体数）として設定されることになる。

なお、1 ベットボタン 2 c を 2 回押すことで 2 ベットとして設定してもよく、1 ベットボタン 2 c を 3 回押すことで 3 ベットとして設定してもよい。

また、クレジットメダルは、メダル投入口 2 からのメダル投入や入賞により加算され、例えば、メダル 50 枚までクレジット（記憶）することができる。

【0022】

このように、メダル投入口 2 からの直接投入や、各ベットボタンの押圧操作により設定されたベット数は、主制御部 10 に備える RAM などの記憶手段に記憶される。

そして、1 回の遊技を実行可能なベット数になったときに、ゲーム開始可能な状態となる。

このゲーム開始可能な状態では、スタートレバー 3 の操作が有効な状態となる。この有効な状態において、スタートレバー 3 が傾動操作されると、ゲームが開始され、複数の図柄の表されたリール 41 a ~ 41 c が変動を開始するとともに、リプレイ役、小役、ボーナス役などの複数の当選役（ハズレを含む）の中から、今回ゲームの抽選結果をリール 41 の停止前に事前に決定する内部抽選処理が実行される。

内部抽選処理では、複数の当選役の中から今回遊技の当選役を所定の当選確率に基づいて抽選により決定する。

【0023】

各リール 41 a ~ 41 c は、可変表示手段の一例であり、各リール 41 a ~ 41 c の周面には、識別情報となる複数（例えば、20 個）の図柄として、例えば、「リプレイ」、「ベル」、「チェリー」、「赤 7」、「白 7」等が表されており、停止状態から徐々に回転速度を上げた後、一定の速度で回転する定常回転に達する。

このような定常回転に達すると、各リール 41 a ~ 41 c に対応して設けられた停止ボタン 5 a ~ 5 c が押圧操作可能な状態となる。

【0024】

10

20

30

40

50

停止ボタン 5 a ~ 5 c は、リール 4 1 の停止操作を行うための操作手段の一例であり、例えば、停止ボタン 5 a ~ 5 c に内蔵された L E D 等の発光手段が点灯することにより押圧操作可能な状態となり、このような状態において各停止ボタン 5 が押圧操作されると、その操作タイミングと内部抽選処理の抽選結果とにより許容される図柄の組合せで停止するように、各リール 4 1 a ~ 4 1 c が停止制御される。

【 0 0 2 5 】

そして、第 3 リール停止操作後に、遊技の結果として所定の入賞ライン上に停止した図柄の組合せを判定した結果、所定の図柄の組合せであるときに入賞と判定され、図柄の組合せに応じた遊技価値が付与される。

なお、第 3 リールとは、3 つのリール 4 1 a ~ 4 1 c の停止操作が各 1 回ずつ計 3 回された場合において、その最後である 3 操作目に停止操作をされたリールをいう。また、第 3 リール停止操作後とは、遊技者が第 3 リールを停止するために停止操作した停止ボタン 5 から指等を離れた時点後のことをいう。

【 0 0 2 6 】

リール 4 1 の停止状態では、リール 4 1 a ~ 4 1 c それぞれに表された 3 つの図柄が機外から視認可能に停止（「停止表示」ともいう）し、このときの停止表示態様に基づいて入賞の有無が判定される。

例えば、本実施形態では、入賞の判定は、上・中・下段のライン、右下がりのライン、右上がりのラインの計 5 ライン何れかの入賞ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて入賞の有無が判定される。なお、入賞を判定する入賞ラインの本数は、5 ラインに限らず、図柄の配置構成、図柄の種類、当選役に対応する図柄の組合せなどの関係により、適宜変更することができる。

【 0 0 2 7 】

判定される図柄の組合せは、例えば、小役、リプレイ役、ボーナス役等に対応するものである。

小役には、例えば、ベル役、スイカ役、チェリー役がある。

なお、以下の説明において、スイカ役、チェリー役を、纏めて「レア役」ともいう。

【 0 0 2 8 】

ベル役には、対応する図柄の組合せが、それぞれ異なる二つの役が設けられている。例えば、対応する図柄の組合せを、入賞ライン上の「左リール 4 1 a ・中リール 4 1 b ・右リール 4 1 c 」の順（以下同様）に、それぞれ「ベル・リプレイ・ベル」とする「共通ベル」と、「ベル・ベル・ベル」とする「押し順ベル」を設けることができる。

【 0 0 2 9 】

「共通ベル」は、停止ボタン 5 a ~ 5 c に対する操作順序（以下、押し順ともいう）に関係なく対応する図柄の組合せが停止し、「押し順ベル」は、特定の押し順に従うことにより対応する図柄の組合せが停止する。

【 0 0 3 0 】

さらに、「押し順ベル」には、6 通りある押し順（例えば、「5 a → 5 b → 5 c 」, 「5 c → 5 b → 5 a 」など）のうち、1 通り（1 / 6 ）の押し順によって、停止ボタン 5 a ~ 5 c が操作されることで、対応する図柄の組合せが停止表示される 6 つの「押し順ベル 1 ~ 6 」が設けられている。

【 0 0 3 1 】

そして、後述する A T 中に、各押し順ベル 1 ~ 6 に当選した場合には、それぞれに対応する押し順の報知が行われる場合がある。

押し順の報知例として、例えば、「押し順ベル 1 ~ 6 」のうち「押し順ベル 1 」に当選した場合（停止ボタン 5 が「5 a → 5 b → 5 c 」の順に操作がされると、押し順ベル 1 に対応する図柄の組合せが停止する場合）には、表示器 8 は、左から右に向けて「1」、「2」、「3」等を報知する表示を行い、ナビランプ 1 2 は、1 2 a（左）、1 2 b（中）、1 2 c（右）の順で点灯し、スピーカ 9 は、「左」、「中」、「右」の順でそれぞれの音声を出力する。なお、本実施形態では、表示器 8 に表示される操作表示を「押し順ナビ

10

20

30

40

50

」ともいう。

このように、表示器 8、ナビランプ 1 2、スピーカ 9 等の出力手段は、停止ボタン 5 に対する操作をナビゲートする。

【 0 0 3 2 】

遊技者が、押し順ナビに応じて、停止ボタン 5 を操作することにより、「押し順ベル 1」に対応する図柄の組合せ（「ベル・ベル・ベル」）が停止表示されるとともに、規定枚数のメダルが払い出される。

一方、「押し順ベル 1 ～ 6」に当選した場合に、押し順ナビに従わずに、他の 5 通り（5 / 6）の押し順によって停止ボタン 5 を操作したときには、対応する図柄の組合せ（「ベル・ベル・ベル」）が停止表示されず、「ベル・ベル・リプレイ」などの所定の図柄の組合せ（以下、「ベルこぼし目」という）が停止表示され、規定枚数のメダルが払い出されないことになる。

【 0 0 3 3 】

なお、「押し順ベル」に当選した場合に、2、3 番目に操作する停止ボタン 5 を問わず、最初に操作する停止ボタン 5 のみが特定の押し順に従っていれば、「押し順ベル」に対応する図柄の組合せが停止するようにリール 4 1 の停止制御を行うこともできる。この場合、「押し順ベル」は、6 通りに限らず、3 通りの「押し順ベル 1 ～ 3」としてもよい。

【 0 0 3 4 】

スイカ役は、対応する図柄の組合せを「スイカ・スイカ・スイカ」とする小役である。

スイカ役には、「スイカ・スイカ・スイカ」の図柄の組合せが、右下がりのライン、右上がりのラインのうち、何れかに停止表示する「弱スイカ」と、上段のライン、中段のライン、及び下段のラインのうち、何れかに停止表示する「強スイカ」とが設定されている。

【 0 0 3 5 】

チェリー役は、対応する図柄の組合せを「チェリー・A N Y・A N Y」（ただし A N Y は任意の図柄）とする小役である。

チェリー役には、チェリー図柄が左リール 4 1 a の「上段」又は「下段」に停止し、スイカ図柄が右リール 4 1 c の「中段」に停止する「弱チェリー」と、チェリー図柄が左リール 4 1 a の「上段」又は「下段」に停止し、赤 7 図柄又は白 7 図柄が右リール 4 1 c の「中段」に停止する「強チェリー」とが設けられている。

【 0 0 3 6 】

リプレイ役は、対応する図柄の組合せを「リプレイ・リプレイ・リプレイ」とする小役である。

リプレイ役は、押し順に関係なく図柄の組合せが揃う所謂「通常リプレイ」であるが、特定の押し順に従うことにより図柄の組合せが揃う所謂「押し順リプレイ」を設けることもできる。

【 0 0 3 7 】

ボーナス役には、対応する図柄の組合せが、それぞれ異なる 2 つの役が設けられており、対応する図柄の組合せが「赤 7・赤 7・白 7」である「ボーナス A」と、対応する図柄の組合せが「白 7・白 7・赤 7」である「ボーナス B」とが設けられている。

また、ボーナス役は、主制御部 1 0 により、当選したゲーム及び当該ゲーム以降のゲームにおいても対応する図柄の組合せが停止しない限り、当選した権利を持ち越すことが可能な持越し制御の対象役となっている。このため、対応する図柄の組合せが停止することでボーナス役が入賞するまでの期間は、ボーナス当選の成立状態が維持される（以下、この遊技状態をボーナス当選状態という）。

【 0 0 3 8 】

スロットマシン 1 には、主制御部 1 0（抽選手段）において抽選される役のうち特定の役の当選確率等が紐付いた遊技設定値を、外部操作（手動）により設定可能な設定値設定手段（設定ボタン）が設けられている。

例えば、特定の役の当選確率を、低い当選確率から高い当選確率までの 4 段階に区分けし、各段階を設定値 1、2、5、6 にそれぞれ対応させることにより、特定の役の当選確

10

20

30

40

50

率を各設定値に応じた当選確率に変更することができる。

この場合、設定値 1 が設定されているよりも、設定値 6 が設定されている方が、特定の役に当選する確率が高く設定されており、その結果、設定値 1 が設定されているよりも、設定値 6 が設定されている方が、スロットマシン遊技が有利に進行するように制御される。

なお、遊技設定値を 4 段階に設定可能としたが、これに限らず、例えば、6 段階（設定値 1 ～ 設定値 6）や 3 段階（設定値 1、設定値 3、設定値 6）としてもよい。

【 0 0 3 9 】

以上説明したような図柄の組合せに基づいて、小役、リプレイ役、ボーナス役の当選がそれぞれ判定され、判定の結果、各当選役に対応する図柄の組合せであるときに、各当選役に応じたメダルが払い出される。

図 4 に示す「配当テーブル」は、各当選役と、各当選役に入賞した場合のメダル払出数とを規定している。

図 4 に示すように、ベル役において、共通ベルに対応する図柄の組合せが停止表示した場合には、ゲーム開始時に設定されたベット数に応じてメダルの払い出し数が異なる。例えば、3 ベットが設定された状態で実行されるゲーム（3 ベットゲーム）では 3 枚のメダルが払い出され、2 ベットが設定された状態で実行されるゲーム（以下、2 ベットゲーム）では 2 枚のメダルが払い出される。

また、「押し順ベル 1 ～ 6」の当選時に、特定の押し順（1 通りの押し順）で停止ボタン 5 a ～ 5 c を操作して対応する図柄の組合せが停止した場合には、ベット数に関わらず 10 枚のメダルが払い出される。

一方、「押し順ベル 1 ～ 6」の当選時に、特定の押し順以外の押し順（5 通りの押し順）で停止ボタン 5 a ～ 5 c を操作したときには、対応する図柄の組合せが停止されず、ベルこぼし目が停止し、規定枚数のメダルは払い出されず、例えば、9 枚以下（規定枚数よりも少ない枚数）のメダルが払い出される。

【 0 0 4 0 】

また、スイカ役に対応する図柄の組合せが停止表示した場合には、ベット数に関わらず 1 枚のメダルが払い出される。

また、チェリー役に対応する図柄の組合せが停止表示した場合には、ベット数に関わらず 1 枚のメダルが払い出される。

なお、各役に対応する図柄の組合せが停止表示した場合に払い出されるメダルの数は、上記した枚数以外でもよい。

また、リプレイ役に対応する図柄の組合せの停止表示により、リプレイ役が判定され、次回ゲームにおいてメダルの投入を行うことなく、再遊技が可能な状態となる。

【 0 0 4 1 】

また、ボーナス役に対応するボーナス図柄の組合せの停止表示により、ボーナスに移行する。

ボーナス A は、3 ベットゲーム中で、且つ、R T 状態のうち R T 1 に滞在中に、抽選対象となる当選役である。

また、ボーナス A は、共通ベルが当選する状態であり、メダルの払い出し数が所定数（例えば、21 枚）に達すると終了する。

そのため、ボーナス A 中は、3 ベットゲームが 8 ゲーム継続し、メダルが増減しないので、ボーナス A 中に実際に増加するメダルの数（純増枚数）は、例えば、0 枚となる。

【 0 0 4 2 】

ボーナス B は、2 ベットゲーム中に、且つ、R T 状態のうち R T 1 に滞在中に、抽選対象となる当選役である。

また、ボーナス B は、共通ベルが当選する状態であり、メダルの払い出し数が所定数（例えば、10 枚）に達すると終了する。

そのため、ボーナス B 中は、2 ベットゲームが 6 ゲーム継続し、メダルが増減しないので、ボーナス B 中に実際に増加するメダルの数（純増枚数）は、例えば、0 枚となる。

なお、ボーナス A とボーナス B を、例えば、ボーナス当選状態の持越し制御が行われず

10

20

30

40

50

に、所定ゲーム数（例えば、１ゲーム）で終了する所謂ＳＢ（シングルボーナス）としてもよい。

【００４３】

次に、図５を参照して、各役の当選確率について説明する。

図５は、ＲＴ状態（ＲＴ１、ＲＴ２）及びボーナスＡ中における、３ベットゲームと２ベットゲームの各当選役の当選確率を示している。

図５に示す「内部抽選テーブル」は、主制御部１０による内部抽選処理において取得する乱数値の取得範囲（個数）を６５５３６個とし、そのうちの当たり値（当選）の個数を各々示している。

なお、図５に示す「内部抽選テーブル」は、全ての設定値において共通の場合を想定しているが、これに限らず、設定値に応じて各役の当選確率を異ならせてもよい。例えば、高設定ほど、各役の当選確率が高くなるようにしてもよく、又は、高設定ほど、一部又は全部の役の当選確率が低くなるようにしてもよい。

10

【００４４】

図５に示すように、３ベットゲームでの各当選役の当選確率は、次の通りである。

「押し順ベル１～６」の各々は、ＲＴ１及びＲＴ２において、当選確率が６６８７／６５５３６で設定されている。

「共通ベル」は、ボーナスＡ中において、当選確率が６５５３６／６５５３６で設定されている。すなわち、ボーナスＡ中は、共通ベルのみが当選する。

「弱チェリー」は、ＲＴ１及びＲＴ２において、当選確率が８２９／６５５３６で設定されており、「強チェリー」は、ＲＴ１及びＲＴ２において、当選確率が１９９／６５５３６で設定されており、「弱スイカ」は、ＲＴ１及びＲＴ２において、当選確率が８１９／６５５３６で設定されており、「強スイカ」は、ＲＴ１及びＲＴ２において、当選確率が１４９／６５５３６で設定されている。

20

【００４５】

「通常リプレイ」は、ＲＴ１において当選確率が５２３６／６５５３６、ＲＴ２において当選確率が１１９４７／６５５３６で設定されている。

「フリーズリプレイ」は、ＲＴ２において、当選確率が４／６５５３６で設定されており、「赤７リプレイ」は、ＲＴ２において、当選確率が３２７６／６５５３６で設定されており、「白７リプレイ」は、ＲＴ２において、当選確率が１６３８／６５５３６で設定されており、「通常リプレイ」と「ボーナスＡ」の重複当選確率は、ＲＴ１において、１３１８／６５５３６で設定されている。

30

また、上記の各当選役に当選した以外の乱数値が抽出された場合に、抽選結果が「ハズレ」となり、ＲＴ１において当選確率が１６８６４／６５５３６、ＲＴ２において当選確率が１１４７１／６５５３６で設定されている。

【００４６】

以上のような当選確率で、ＲＴ１、ＲＴ２及びボーナスＡ中における３ベットゲーム実行時の各当選役の抽選が行われる。

そのため、「通常リプレイ」の当選確率は、ＲＴ１よりもＲＴ２の方が高く、さらに、「ハズレ」の確率もＲＴ１よりもＲＴ２の方が低くなるので、ＲＴ２においては遊技者に有利にゲームが実行されることとなる。

40

また、「押し順ベル１～６」の当選確率は、ＲＴ１及びＲＴ２において、比較的高い確率に設定されているので、ＡＴ中に押し順ナビが行われることで、所定の割合でメダルが増加することとなる。

また、後述するように、ＲＴ２に滞在中は、既にボーナス当選状態であるため、３ベットゲーム中にＲＴ２に移行した場合には、ＲＴ２では、「ボーナスＡ」に当選しないようになっている。また、３ベットゲームでは、「ボーナスＢ」に当選しないように設定されている。

【００４７】

図５に示すように、２ベットゲームでの各当選役の当選確率は、次の通りである。

50

「押し順ベル 1 ~ 6」の各々は、R T 1 及び R T 2 において、当選確率が $668 / 65536$ で設定されている。

「共通ベル」は、ボーナス B 中において、当選確率が $65536 / 65536$ で設定されている。すなわち、ボーナス B 中は、共通ベルのみが当選する。

「弱チェリー」は、R T 1 及び R T 2 において、当選確率が $828 / 65536$ で設定されており、「強チェリー」は、R T 1 及び R T 2 において、当選確率が $198 / 65536$ で設定されており、「弱スイカ」は、R T 1 及び R T 2 において、当選確率が $817 / 65536$ で設定されており、「強スイカ」は、R T 1 及び R T 2 において、当選確率が $148 / 65536$ で設定されている。

【0048】

「通常リプレイ」は、R T 2 において当選確率が $16384 / 65536$ で設定されており、「通常リプレイ」と「ボーナス B」の重複当選確率は、R T 1 において、 $6553 / 65536$ で設定されている。

また、上記の各当選役に当選した以外の乱数値が抽出された場合に、抽選結果が「ハズレ」となり、R T 1 において当選確率が $52984 / 65536$ 、R T 2 において当選確率が $43153 / 65536$ で設定されている。

【0049】

以上のような当選確率で、R T 1、R T 2 及びボーナス B 中における 2 ベットゲーム実行時の各当選役の抽選が行われる。

2 ベットゲームでは、3 ベットゲームと比較すると、「押し順ベル 1 ~ 6」の当選確率が低い確率に設定されており、且つ、「ハズレ」の当選確率が高い確率に設定されているので、メダルが減少し、遊技者にとって不利にゲームが進行することになる。

また、後述するように、R T 2 に滞在中は、既にボーナス当選状態であるため、2 ベットゲーム中に R T 2 に移行した場合には、R T 2 では、「ボーナス B」に当選しないようになっている。また、2 ベットゲームでは、「ボーナス A」に当選しないように設定されている。

【0050】

本実施形態に係るスロットマシン 1 は、このような構成に加えて、主制御部 10 が遊技状態制御手段として動作することにより、R T や A T などの遊技状態の移行に関する制御を行う。

図 6 は、R T 状態の遷移図である。

図 6 に示すように、本実施形態に係るスロットマシン 1 は、内部抽選処理におけるリプレイ役の当選確率に対応する状態として、R T 1 と R T 2 を有している。

R T 1 は、内部抽選処理において、所定の確率（例えば、 $1 / 12.5$ ）でリプレイ役に当選するように設定され、リプレイ役の当選確率において R T 2 よりも遊技者に不利な遊技状態である。

R T 1 への突入は、スロットマシン 1 のシステムリセット、遊技設定値の変更（同じ遊技設定値を設定し直した場合（遊技設定値の打ち直し）も含む）、及びボーナス（ボーナス A 又はボーナス B）の終了を契機として行われ、その後、R T 1 に移行する（図 6 の矢印 a）。

また、R T 1 の終了は、3 ベットゲーム中のボーナス A の当選、又は、2 ベットゲーム中のボーナス B の当選を契機として行われ、その後、R T 1 から R T 2 に移行する（図 6 の矢印 b）。

このように、R T 1 は、予め遊技期間の定められた有限の遊技状態ではなく、ボーナスに当選しない限り、他の遊技状態に移行しない無限の遊技状態（無限 R T）となっている。

【0051】

R T 2 は、内部抽選処理において、R T 1 よりも高い確率（例えば、 $1 / 2.0$ ）でリプレイ役に当選するように設定され、リプレイ役の当選確率において R T 1 よりも遊技者に有利な遊技状態である。

R T 2 への突入は、ボーナス（ボーナス A 又はボーナス B）の当選を契機として行われ

10

20

30

40

50

、その後、R T 1 から R T 2 に移行する（図 6 の矢印 b ）。

また、R T 2 の終了は、3 ベットゲーム中のボーナス A 当選状態の終了（ボーナス A の入賞）、又は、2 ベットゲーム中のボーナス B 当選状態の終了（ボーナス B の入賞）を契機として行われ、その後、R T 2 からボーナスに移行する（図 6 の矢印 c ）。

すなわち、R T 2 は、ボーナス役に当選してからボーナスが発生（ボーナスの入賞）するまで継続するようになっており、R T 2 中は、ボーナス役に内部当選した状態（ボーナス当選状態）で遊技が進行される。

このように、R T 2 は、予め遊技期間の定められた有限の遊技状態ではなく、ボーナスが発生しない限り、他の遊技状態に移行しない無限の遊技状態（無限 R T ）となっている。

【 0 0 5 2 】

このように本実施形態では、有利度の異なる R T を複数設け、R T 1 中のボーナス当選により、遊技者に比較的不利な R T 1 から遊技者に比較的利益な R T 2 に移行させるとともに、R T 2 中のボーナスの入賞により、R T 2 からボーナスに移行するというゲーム性を有している。

ただし、本実施形態のスロットマシン 1 は、R T 2 中は、遊技者にボーナス B を入賞させる目押し操作をさせない仕様になっているため、R T 2 からボーナス B へ移行する（ボーナス B に入賞する）確率は、極めて低くなっている。

これにより、本実施形態に係るスロットマシン 1 は、ボーナス B に当選した場合でも、R T 2 に制御された状態で遊技が進行するようになっていく。

なお、本実施形態の R T は、2 つであるが、1 つ又は 3 つ以上であってもよい。

また、スロットマシン 1 のシステムリセット（設定変更時を含む）時には、R T 0 を設けてもよい。この場合、R T 0 から R T 1 への移行を、例えば、所定の当選役に対応する図柄の組合せの停止表示（押し順ベル当選時等の停止表示）、又は、所定の当選役に対応しない図柄の組合せの停止表示（押し順ベル当選時等のこぼし目の停止表示）等によって、容易に移行するようにしてもよい。

【 0 0 5 3 】

図 7 は、本発明の第 1 実施形態に係る遊技状態の状態遷移図である。

図 7 に示すように、遊技状態には、通常状態と A T のステージとがあり、これらが通常区間と有利区間とに区分される。

通常状態には、通常状態 A と通常状態 B とがある。

通常状態 A（第 1 遊技状態）は、有利区間への移行に関する抽選が行われる通常区間に区分され、通常状態 B は、A T への移行に関する処理が行われる有利区間に区分される。

【 0 0 5 4 】

A T には、モモタロウボーナス（M B）、チャンスゾーン（C Z）、モモタロウチャンス（M C）といったエンディング（E D）の前に実行されるステージ（第 2 遊技状態）と、エンディング（第 3 遊技状態）とがある。

A T は、主制御部 1 0 及び副制御部 2 0 が、演出実行手段として動作することで、「押し順リプレイ」や「押し順ベル」の当選時に、停止ボタン 5 に対する押し順や目押しの目安となる図柄等を、表示器 8 などの表示手段によって報知する演出（押し順ナビ）を行う。

これにより、A T は、「押し順リプレイ」や「押し順ベル」に対応する図柄の組合せを停止可能となるため、通常遊技よりも有利な遊技状態である。

A T 中は、設定された規定ゲーム数を消化するまで（残りゲーム数が「0」になるまで）押し順ナビが継続して実行される仕様になっている。

また、A T は、3 ベットゲームを適正な遊技形態とし、2 ベットゲームを行った場合には所定の規制が働く仕様となっている。

具体的には、A T 中は、2 ベットゲームを行っても、押し順ナビや A T 継続抽選等が実施されないようになっていく。

このため、A T 中に 2 ベットゲームを行った場合、残りゲーム数は減らないものの、遊技者にとっては A T の恩恵を受けられない不利益な状態となる。

A T であり、かつ、R T 2 である状態は、リプレイ役の当選確率が高い遊技状態であっ

10

20

30

40

50

て、「押し順リプレイ」や「押し順ベル」等の入賞をアシストする遊技状態（ART）となる。

【0055】

主制御部10は、通常区間と有利区間との移行制御を行う。

通常区間（通常状態A）から有利区間（通常状態B）への移行は、通常状態Aにおける3ベットゲームでの内部抽選処理において、「ハズレ」以外の当選役に当選した場合に行われる（図7の矢印a）。

具体的には、「ハズレ」の場合には、通常区間（通常状態A）を維持し、一方、「ハズレ」以外の当選役に当選した場合には、通常区間（通常状態A）から有利区間（通常状態B）へ移行する。

10

なお、3ベットゲームにおいて「ハズレ」以外の当選役に当選する確率は、「 $1/1.2 = (65536 - 11471) / 65536$ 」であり（図5参照）、高確率である。

このため、通常状態では、通常状態Aの滞在期間は極めて短く、ATに移行するまでは、ほぼ遊技状態Bに滞在することになる。

なお、これに限らず、通常区間から有利区間への移行は、例えば、所定の当選役に対応する図柄の組合せの停止表示（押し順ベル当選時等の停止表示）、又は、所定の当選役に対応しない図柄の組合せの停止表示（押し順ベル当選時等のベルこぼし目の停止表示）等によって、移行するようにしてもよい。

また、基本的には、2ベットゲーム中は、通常区間（通常状態A）から有利区間（通常状態B）への移行はされないことを想定しているが、これに限らず、移行するようにしてもよい。

20

【0056】

有利区間から通常区間への移行は、有利区間における遊技回数やメダルの獲得数が規定値に到達したことに基づいて行われる（図7の矢印g参照）。

具体的には、主制御部10が第3計数手段として動作することで、通常状態B及び各ATからなる有利区間（第2遊技状態及び第3遊技状態を含む特定遊技状態）において遊技を実行した回数（遊技回数）を計数する。

第3計数手段は、ベット数に関係なく有利区間における遊技回数（有利区間遊技数）を計数する手段であり、3ベットゲームのみならず2ベットゲームの実行回数も合わせて計数する。

30

そして、主制御部10は、有利区間遊技数が、規定の上限回数（1500回。本発明の第2遊技回数。）に到達した場合に、有利区間を通常区間に移行する。

有利区間から通常区間への移行は、有利区間におけるメダル獲得数（有利区間獲得数）が、規定の上限枚数（2400枚）に到達した場合にも実行される。

有利区間の上限回数や上限枚数は、リミッタとも称され、リミッタ回数やリミッタ枚数は任意に設定することもできる。

有利区間から通常区間への移行は、後述するように、チャンスゾーンやエンディングの終了を契機に行われることもある。

なお、有利区間遊技数や有利区間獲得数がリミッタ回数やリミッタ枚数に到達した場合には、実行中のATの残りゲーム数、計数中の遊技回数やメダル獲得数等は消去される（初期化される）。

40

【0057】

有利区間中は、基本的に、有利区間ランプ13が点灯される。

なお、遊技性の低下を防止するために、実際にメダルの増加が見込める状態中のみ点灯させるようにしてもよい。

例えば、有利区間である通常状態B中は、有利区間ランプ13を消灯し、モモタロウボーナス、チャンスゾーン、モモタロウチャンス、エンディング中のみ、点灯するようにしてもよい。

【0058】

各遊技状態及び移行制御について説明する。

50

特に説明がない場合には、各遊技状態から他の遊技状態への移行タイミングは、基本的に、移行条件が成立した遊技の第3リール停止操作後である。なお、これに限定されず、移行条件の成立後、次ゲームから移行してもよい。

【0059】

(通常状態)

通常状態は、非ATに制御され、遊技を続けることで、遊技者の手持ちのメダルが漸次減少することから、遊技者にとって不利な遊技状態である。

通常状態は、通常区間である通常状態A(第1遊技状態)と、有利区間である通常状態Bとを有している。

通常状態Aは、スロットマシン1のシステムリセット時、遊技設定値が変更(遊技設定値の打ち直しも含む)された場合及び有利区間のリミッタに到達した場合に滞在する。

通常状態Aにおいて、「ハズレ」以外の当選役に当選した場合には、主制御部10は、通常状態Aから通常状態Bへ移行するように制御する(図7の矢印a)。

【0060】

通常状態Bでは、毎ゲーム、モモタロウボーナスに移行するための抽選処理が実行される。

具体的には、主制御部10は、通常状態B中に、レア役の当選を契機に、図8に示す「AT移行抽選テーブル」を参照することにより、ATへの移行抽選を行う(AT移行抽選処理)。

例えば、「弱チェリー」当選時の4/256の確率で当選し、「強チェリー」当選時の64/256の確率で当選し、「弱スイカ」当選時の2/256の確率で当選し、「強スイカ」当選時の64/256の確率で当選するように設定されており、これらのいずれかに当選した場合、通常状態BからAT(モモタロウボーナス)に移行する(図7の矢印b)。

通常状態Bからモモタロウボーナスへの移行は、具体的には、AT移行抽選に当選したゲームの次ゲームで各リールに図柄「白7」・「白7」・「白7」が揃うように自動停止させた後に実行させることができる。

主制御部10は、「AT移行抽選」とは別に、通常状態Bにおける遊技回数が上限回数(天井回数)に到達した場合にも、ATへ移行する制御を行う。

このため、通常状態B中に「AT移行抽選」に当選しない場合でも、通常状態における遊技回数が天井回数(例えば1000回)に到達した場合にはATに移行するようになっている。

なお、遊技回数が天井回数に到達したことを契機に、所定の当選確率に基づいてATへの移行抽選を行ってもよい。

また、ATへの移行抽選の契機役は、レア役以外でもよく、例えば、リプレイ役やベル役の当選を契機に所定の確率で移行抽選に当選するようにしてもよい。

また、AT移行抽選では、現在スロットマシン1に設定されている遊技設定値が高設定であるほど、当選確率が高くなるようにしてもよい。

【0061】

(モモタロウボーナス)

モモタロウボーナスは、ATに突入後、始めに滞在するステージである。

モモタロウボーナスは、ATに制御され、所定の確率(例えば、100%)で押し順が報知される。そのため、モモタロウボーナス中は、遊技者にとって、メダルの増加を期待できる有利な遊技状態である。

モモタロウボーナスは、20ゲームを消化するまでの期間、滞在可能である。

そして、モモタロウボーナス中のゲーム数を消化した(残りゲーム数が「0」になった)時点で、主制御部10は、モモタロウボーナスからチャンスゾーンへ移行するように制御する(図7の矢印c)。

なお、モモタロウボーナスにおいて、規定ゲーム数(残りゲーム数)に所定のゲーム数を上乗せしてもよい。例えば、レア役の当選を契機に、上乗せ抽選を行うことで、当該上

10

20

30

40

50

乗せ抽選に当選した場合、所定のゲーム数を残りゲーム数に上乗せすることで、ステージの滞在を延長するようにしてもよい。

【 0 0 6 2 】

モモタロウボーナス中は、副制御部 2 0 が、演出実行手段として動作することで、表示器 8 において押し順ナビや遊技情報等を表示する演出（A T 中演出）を行う。

図 9（a）は、モモタロウボーナス開始時における表示器 8 の表示画面である。

なお、モモタロウボーナス中は、押し順ナビが表示されるが、それ以外は、モモタロウボーナス開始時における表示画面と同じ画面が表示器 8 に表示される（図示省略）。

図 9（b）は、モモタロウボーナス終了時における表示器 8 の表示画面（リザルト画面）である。

10

これらの図に示すように、モモタロウボーナス中は、モモタロウボーナスの移行や滞在を示すキャラクター、有利区間中のメダル獲得数（3 ペット獲得数）を表示する A T 中演出が行われる。

なお、3 ペット獲得数とは、3 ペットゲームにおけるメダルの獲得数をいう。

また、獲得数とは、メダルの投入枚数とメダルの払出枚数の差分（差枚数）をいう。

この A T 中演出は、キャラクターの数、種類等を相対的に少なくすることで、後述するエンディング演出に比べ控えめな演出にしている（図 1 4 ～ 1 6 参照）。

なお、有利区間中のメダル獲得数に加えて、又は、代えて、モモタロウボーナス中のメダル獲得数を表示することもできる。

また、リザルト画面は、モモタロウボーナスの最終ゲームにおける 3 番目の停止ボタンの操作後から次ゲーム開始までの間に表示することを想定しているが、次ゲームに亘って表示しても良く、当該次ゲームのみ表示することもできる。

20

【 0 0 6 3 】

（チャンスゾーン）

チャンスゾーンは、モモタロウボーナスの終了後に突入するステージであり、A T に制御される。

チャンスゾーンは、設定された規定ゲーム数を消化するまで（残りゲーム数が「0」になるまで）継続し、この間に、押し順ベルに対する押し順ナビが行われる。

具体的には、3 2 ゲーム継続し、所定の確率（例えば、1 0 0 %）で押し順ナビが行われる。

30

なお、チャンスゾーン中に、規定ゲーム数（残りゲーム数）に所定のゲーム数を上乗せしてもよい。例えば、レア役の当選を契機に、上乗せ抽選を行うことで、当該上乗せ抽選に当選した場合、所定のゲーム数を残りゲーム数に上乗せすることで、ステージの滞在を延長するようにしてもよい。

また、本実施形態では、チャンスゾーンを A T としたが、非 A T とすることもできる。

【 0 0 6 4 】

また、チャンスゾーンでは、モモタロウチャンス（A T）へ移行するか否か、つまり、A T を継続するか否かを決定するための継続抽選処理が毎ゲーム実行される。

具体的には、主制御部 1 0 は、今回ゲームで当選した当選役に基づいて、図 9 に示す「A T 継続抽選テーブル」を参照することにより、モモタロウチャンスへの移行の当否を抽選する。

40

例えば、「押し順ベル入賞」時は 1 2 / 2 5 6 の確率で当選し、「弱チェリー」当選時は 2 5 / 2 5 6 の確率で当選し、「強チェリー」当選時は 2 5 6 / 2 5 6 の確率で当選し、「弱スイカ」当選時は 2 5 / 2 5 6 の確率で当選し、「強スイカ」当選時は 2 5 6 / 2 5 6 の確率で当選し、その他の当選役の当選時は 2 / 2 5 6 の確率で当選するように設定されている。

モモタロウチャンスへの移行抽選に当選した場合には、継続先ステージであるモモタロウチャンスにおけるベルナビ回数を決定するための抽選も併せて行われる。

例えば、「1 0 ゲーム」、「2 0 ゲーム」及び「3 0 ゲーム」の回数が設けられており、それぞれ、6 0 %、3 0 %、1 0 %の確率で当選するように設定されている。

50

なお、モモタロウチャンスにおけるベルナビ回数は、現在スロットマシン 1 に設定されている遊技設定値に基づいて決定することもできる。例えば、高設定の方が、大きいゲーム数が選択され易いように設定することができる。

そして、モモタロウチャンスへの移行抽選に当選した場合には、主制御部 10 は、実行中のステージのゲーム数を消化した後に、モモタロウチャンスへ移行するように制御し（図 7 の矢印 d）、モモタロウチャンスへの移行抽選に非当選の場合には、実行中のステージのゲーム数を消化した後に、通常状態 A（通常区間）に移行するように制御する（図 7 の矢印 g）。

【0065】

チャンスゾーン中は、副制御部 20 が、演出実行手段として動作することで、表示器 8 において押し順ナビや遊技情報等を表示する演出（AT 中演出）を行う。

10

図 11（a）は、チャンスゾーン開始時における表示器 8 の表示画面である。

なお、チャンスゾーン中は、押し順ナビが表示されるが、それ以外は、チャンスゾーン開始時における表示画面と同じ画面が表示器 8 に表示される（図示省略）。

図 11（b）は、チャンスゾーン終了時における表示器 8 の表示画面（リザルト画面）である。

これらの図に示すように、チャンスゾーン中は、チャンスゾーンの移行や滞在を示すキャラクター、有利区間中のメダル獲得数（3 ベット獲得数）を表示する AT 中演出が行われる。

この AT 中演出は、キャラクターの数、種類等を相対的に少なくすることで、後述するエンディング演出に比べ控えめな演出にしている（図 14～16 参照）。

20

なお、有利区間中のメダル獲得数に加えて、又は、代えて、AT 中の総メダル獲得数やチャンスゾーン中のメダル獲得数を表示することもできる。

また、リザルト画面は、チャンスゾーンの最終ゲームにおける 3 番目の停止ボタンの操作後から次ゲーム開始までの間に表示することを想定しているが、次ゲームに亘って表示しても良く、当該次ゲームのみ表示することもできる。

【0066】

（モモタロウチャンス）

モモタロウチャンスは、AT に制御され、所定の確率で押し順が報知される。そのため、モモタロウチャンス中は、遊技者にとって、メダルの増加を期待できる有利な遊技状態である。

30

モモタロウチャンスは、押し順ベルの押し順ナビが発生する回数（ベルナビ回数）で管理されており、ベルナビ回数が「0」になるまでの期間、滞在可能である。

そして、ベルナビ回数が「0」になると、主制御部 10 は、モモタロウチャンスからチャンスゾーンへ移行するように制御する（図 7 の矢印 e）。

このように、本実施形態のスロットマシン 1 は、モモタロウチャンスが終了すると再びチャンスゾーンに戻ることから、チャンスゾーン - モモタロウチャンス間をループさせて出玉を増やすタイプの遊技性を有している。

【0067】

モモタロウチャンス中は、副制御部 20 が、演出実行手段として動作することで、表示器 8 において遊技情報を表示する演出（AT 中演出）を行う。

40

図 12（a）は、モモタロウチャンス開始時における表示器 8 の表示画面である。

なお、モモタロウチャンス中は、押し順ナビが表示されるが、それ以外は、モモタロウチャンス開始時における表示画面と同じ画面が表示器 8 に表示される。

図 12（b）は、モモタロウチャンス終了時における表示器 8 の表示画面（リザルト画面）である。

これらの図に示すように、モモタロウチャンス中は、モモタロウチャンスの移行や滞在を示すキャラクター、残りベルナビ回数、有利区間中のメダル獲得数（3 ベット獲得数）を表示する AT 中演出が行われる。

この AT 中演出は、キャラクターの数、種類等を相対的に少なくすることで、後述する

50

エンディング演出に比べ控えめな演出にしている（図 14～16 参照）。

なお、有利区間中のメダル獲得数に加えて、又は、代えて、AT中の総メダル獲得数やモモタロウチャンス中のメダル獲得数を表示することもできる。

また、リザルト画面は、モモタロウチャンスの最終ゲームにおける3番目の停止ボタンの操作後から次ゲーム開始までの間に表示することを想定しているが、次ゲームに亘って表示しても良く、当該次ゲームのみ表示することもできる。

【0068】

（エンディング）

エンディングは、有利区間において所定の移行条件を満たした場合に移行するステージであり、有利区間の終盤に滞在するステージである。

エンディング中は、ATに制御され、所定の確率（例えば、100%）で押し順が報知される。そのため、エンディング中は、遊技者にとって、メダルの増加を期待できる有利な遊技状態である。

エンディングでは、予め定められたゲーム数（20ゲーム）が付与され、当該ゲーム数の遊技が実行された（残りゲーム数が「0」になった）場合、主制御部10が、エンディングが終了して通常状態Aへ移行するように制御される（図7の矢印h）。

【0069】

エンディングの移行条件には、遊技数条件と獲得数条件とがある。

遊技数条件は、有利区間における遊技回数が所定の遊技回数に到達したことを条件とする。

具体的には、主制御部10は、第1計数手段として動作することで、通常状態B、モモタロウボーナス、チャンスゾーン、モモタロウチャンス（第2遊技状態）からなる有利区間（所定遊技状態）における3ベットゲームでの遊技回数（3ベット遊技数）を計数する。つまり、第1計数手段は、3ベット遊技数のみを計数し、2ベット遊技数など3ベット以外でのゲーム回数は計数しない。

また、第1計数手段による計数値（3ベット遊技数）は、有利区間が終了すると初期化される（0になる）。

そして、主制御部10は、遊技状態制御手段として動作することで、第1計数手段により計数された遊技回数（3ベット遊技数）が1470回（遊技数条件を満たす遊技回数：第1遊技回数）に到達した場合に、遊技状態をエンディング（第3遊技状態）に移行する制御を行う。

なお、通常状態Bを除くモモタロウボーナス、チャンスゾーン、モモタロウチャンスからなる有利区間（エンディングを除くAT）における3ベット遊技数が1470回に到達した場合にエンディングに移行するように制御することもできる。

獲得数条件は、有利区間におけるメダル獲得数が所定の獲得数に到達したことを条件とする。

具体的には、主制御部10は、第2計数手段として動作することで、通常状態B、モモタロウボーナス、チャンスゾーン、モモタロウチャンス（第2遊技状態）からなる有利区間（所定遊技状態）における3ベットゲームでのメダル獲得数（3ベット獲得数）を計数する。つまり、第2計数手段は、3ベット獲得数のみを計数し、2ベット獲得数など3ベット以外でのメダル獲得数は計数しない。

そして、主制御部10は、第2計数手段により計数されたメダル獲得数（3ベット獲得数）が2250枚（獲得数条件を満たすメダル獲得数）に到達した場合に、遊技状態をエンディングに移行する制御を行う。

なお、エンディングにおける1ゲーム（1回の3ベットゲーム）あたりの純増枚数は最大5枚を想定している。

つまり、エンディングにおいて、適正に3ベットゲームを20ゲーム実行しても、リミッタ回数1500回やりミッタ枚数2400枚には到達しない仕様となっている。

なお、エンディングに付与されるゲーム数は20回に限らず任意のゲーム数にすることができ、これに対応して、遊技数条件を満たす遊技回数（第1遊技回数）を任意の遊技回

10

20

30

40

50

数にしたり、獲得数条件を満たすメダル獲得数を任意の獲得数にすることができる。

【0070】

(エンディング突入時のメダル獲得数に応じたエンディング演出)

エンディング中は、副制御部20が、演出実行手段として動作することで、表示器8において遊技情報(例えば、残りゲーム数、獲得枚数など)等を表示する演出(エンディング演出)を行う。

また、エンディング演出では、エンディングの移行条件を満たしたときのメダル獲得数、すなわち、エンディング移行(突入)時のメダル獲得数に応じた演出を行う。

具体的には、有利区間における3ベット遊技数が1470回に到達した場合、図13のエンディング判定テーブルを参照し、前記到達時の3ベット獲得数に対応するエンディングをエンディングA~Dの中から選択する判定(エンディング移行判定)を行い、この判定を経て選択されたエンディングに移行(制御)する。

10

例えば、3ベット獲得数が基準値2000枚以上の場合にはエンディングAに移行し、3ベット獲得数が基準値1500~1999枚の場合にはエンディングBに移行し、3ベット獲得数が基準値1000~1499枚の場合にはエンディングCに移行し、3ベット獲得数が基準値999以下の場合にはエンディングDに移行する。

また、3ベット獲得数が基準値2250枚に到達することでエンディングに移行する場合(獲得数条件を満たした場合)にはエンディングAに移行する。

副制御部20は、エンディングA~Dに対応し、それぞれ異なる態様のエンディング演出(第3演出)を行う。

20

【0071】

図14~17は、エンディングA~Dにおける各エンディング演出の演出画面である。

図14~17の各(a)図は、エンディング開始時の画面であり、各(b)図は、エンディング終了時の画面(リザルト画面)である。

エンディング中は、押し順ナビが表示されるが、それ以外は、エンディング開始時における表示画面と同じ画面が表示器8に表示される。

これらの図に示すように、エンディングA~Dの各エンディング中は、エンディングの移行や滞在を示すキャラクターや図柄、ATの残りゲーム数、有利区間中のメダル獲得数(3ベット獲得数)を表示するエンディング演出が行われる。

エンディング演出は、キャラクターの数、種類等を相対的に多くしたり、派手な図柄を採用することで、前述したAT中演出に比べ華やかな演出にしている(図9, 11, 12参照)。

30

加えて、エンディングA~Cのエンディング演出では、相互にキャラクターや図柄の数、種類等を異ならせることで、演出の華やかさをエンディングA>エンディングB>エンディングCとなるようにしている。

つまり、エンディング突入時のメダル獲得数が多いほど華やかなエンディング演出を行い、エンディング突入時のメダル獲得数が少ないほど控えめなエンディング演出を行うようにしている。

このため、例えば、表示器8においてエンディング突入時のメダル獲得数を遊技者が確認した場合(図14~17の各(a)図の「獲得数」参照)において、当該メダル獲得数が少ない場合でも、メダル獲得数とエンディング演出との雰囲気的一致しないことによる違和感がなく、遊技者の遊技に対する興味が低下しないようにすることができる。

40

なお、有利区間中のメダル獲得数に加えて、又は、代えて、AT中の総メダル獲得数やエンディング中のメダル獲得数を表示することもできる。

また、リザルト画面は、エンディングの最終ゲームにおける3番目の停止ボタンの操作後から次ゲーム開始までの間に表示することを想定しているが、次ゲームに亘って表示しても良く、当該次ゲームのみ表示することもできる。

【0072】

また、エンディングDのエンディング演出は、当該エンディングに移行する直前のATでの演出(AT中演出)が維持されるようにしている。

50

例えば、図 17 は、チャンスゾーンの途中でエンディング D に移行した場合のエンディング演出の演出画面を示す図である。

図 11 と図 17 とを比較するとわかるように、エンディング D における演出は、チャンスゾーンにおける A T 中演出とは、残りゲーム数が表示されないだけで、ほぼ同じである。

なお、図 17 (a) の有利区間中のメダル獲得数「獲得 400 枚」に代えて、画面中央に「TOTAL 400 枚」と表示することもできる。

これにより、エンディング D における演出と、チャンスゾーンにおける A T 中演出とをより同じ演出態様にすることができる。

このようにすると、メダル獲得数が極めて少ない状態でエンディングに突入しても、エンディングに移行したことを気づきにくくすることができる。

10

すなわち、メダル獲得数が極めて少ない場合には、エンディングに突入したことを遊技者が認識しないまま遊技を進行させることが可能になるため、メダル獲得数とエンディング演出との雰囲気不一致が原因で生ずる遊技者の遊技に対する興趣の低下を防ぐことができる。

なお、エンディング D のエンディング演出を、他のエンディングと同様、移行前の A T における A T 中演出と異なる演出態様にすることができる。

また、3 ベット獲得数が 2250 枚に到達して移行するエンディングと、3 ベット遊技数が 1470 ゲームに到達して移行するエンディングであって移行時の 3 ベット獲得数が 2000 枚以上の場合のエンディングを、ともにエンディング A に制御するのではなく、異なる演出のエンディングに制御することもできる。

20

【0073】

このようなエンディング移行判定について、図 18 に示すフローチャートを参照して説明する。

図 18 に示すように、はじめに、E D フラグがオンかオフかを判定する (S 101)。

E D フラグは、主制御部 10 又は副制御部 20 の R A M において管理されるエンディング滞在に関する識別情報であり、エンディング滞在进行を示す「オン」情報とエンディング非滞在进行を示す「オフ」情報とがある。

S 101 において、E D フラグがオンの場合 (S 101 - Y e s)、既にエンディングに滞在进行している状態であるため、S 102 以降の処理は実行せずに終了する。

エンディング滞在中は、エンディングに再突入しないようにするものである。

30

S 101 において、E D フラグがオフの場合 (S 101 - N o)、まず、3 ベット獲得数が 2250 枚以上か否かを判定する (S 102)。

エンディングの移行条件である獲得数条件を満たすか否かを判定するものである。

また、遊技数条件の判定 (後記 S 103) よりも獲得数条件の判定を優先するものである。

S 102 において、3 ベット獲得数が 2250 枚以上の場合 (S 102 - Y e s)、エンディング A に制御し (S 105)、E D フラグをオンにする (S 111)。

獲得数条件を満たしてエンディングに突入する場合、突入時のメダル獲得数は多いことに対応し、華やかなエンディング演出を行うものである (図 14 参照)。

S 102 において、3 ベット獲得数が 2250 枚未満の場合 (S 102 - N o)、S 103 に進む。

40

S 103 において、3 ベット遊技数が 1470 回か否かを判定する。

エンディングの移行条件である遊技数条件を満たすか否かを判定するものである。

S 103 において、3 ベット遊技数が 1470 回かである場合 (S 103 - Y e s)、3 ベット獲得数が 2000 枚以上か否かを判定する (S 104)。

遊技数条件を満たしてエンディングに突入する場合、突入時の獲得数に応じてエンディングを異ならせるためである。

なお、S 103 において、3 ベット遊技数が 1470 回でない場合 (S 103 - N o)、終了する。つまり、この場合、移行条件を満たしていないため、エンディングに移行しない。

50

S 1 0 4において、3ベット獲得数が2 0 0 0枚以上である場合(S 1 0 4 - Y e s)、エンディングAに制御し(S 1 0 5)、EDフラグをオンにする(S 1 1 1)。

エンディング突入時のメダル獲得数が多い場合は、これに対応して華やかなエンディング演出を伴うエンディングに移行するものである(図1 4参照)。

S 1 0 4において、3ベット獲得数が2 0 0 0枚未満である場合(S 1 0 4 - N o)、S 1 0 6に進む。

S 1 0 6において、3ベット獲得数が1 5 0 0枚以上で、かつ、1 9 9 9枚以下である場合(S 1 0 6 - Y e s)、エンディングBに制御し(S 1 0 7)、EDフラグをオンにする(S 1 1 1)。

エンディングAよりも控えめで、かつ、エンディングCよりも華やかなエンディング演出を伴うエンディングに移行するものである(図1 5参照)。

10

S 1 0 6において、3ベット獲得数が1 5 0 0枚以上で、かつ、1 9 9 9枚以下でない場合(S 1 0 6 - N o)、つまり、1 4 9 9枚の以下の場合、S 1 0 8に進む。

S 1 0 8において、3ベット獲得数が1 0 0 0枚以上で、かつ、1 4 9 9枚以下の場合(S 1 0 8 - Y e s)、エンディングCに制御し(S 1 0 9)、EDフラグをオンにする(S 1 1 1)。

エンディングBよりも控えめで、かつ、エンディングDよりも華やかなエンディング演出を伴うエンディングに移行するものである(図1 6参照)。

S 1 0 8において、3ベット獲得数が1 0 0 0枚以上で、かつ、1 4 9 9枚以下でない場合(S 1 0 8 - N o)、つまり、9 9 9枚以下の場合、エンディングDに制御し(S 1 1 0)、EDフラグをオンにする(S 1 1 1)。

20

エンディング演出において、移行前のATにおけるAT中演出の演出態様を維持するものである(図1 7参照)。

また、エンディングA～Dの中で最も控えめなエンディング演出を伴うエンディングに移行するものである。

【0 0 7 4】

以上のように、本発明の第1実施形態に係るスロットマシン1は、通常状態A(第1遊技状態)と、エンディングを除く有利区間(第2遊技状態)と、エンディング(第3遊技状態)と、を含む複数の遊技状態のうち、何れかの遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、有利区間(第2遊技状態を含む所定遊技状態)における3ベット遊技数を計数可能な第1計数手段と、有利区間(第2遊技状態を含む所定遊技状態)における3ベット獲得数を計数可能な第2計数手段と、所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備えている。

30

そして、遊技状態制御手段は、エンディングを除くATにおける3ベット遊技数が遊技数条件を満たす回数(第1遊技回数)に到達した場合、遊技状態をエンディングに制御可能であり、エンディングにおいて2 0ゲームの遊技が実行された場合遊技状態を通常状態Aに制御可能であり、演出実行手段は、エンディングにおいて、有利区間における3ベット遊技数が前記第1遊技回数に到達した時点での3ベット獲得数が2 0 0 0枚以上(第2獲得数)である場合、エンディングAの演出(第2演出)を実行可能であり、有利区間における3ベット遊技数が前記第1遊技回数に到達した時点での3ベット獲得数が1 5 0 0～1 9 9 9枚(第1獲得数)である場合、エンディングBの演出(第1演出)を実行可能にしてある。

40

また、演出実行手段は、ATにおいて、エンディングAの演出(第1演出)及びエンディングBの演出(第2演出)とは異なるAT中演出(第3演出)を実行可能としてある。

また、演出実行手段は、ATにおいて、有利区間における3ベット遊技数が第1遊技回数に到達した時点での3ベット獲得数が9 9 9枚以下(請求項3における第1獲得数)である場合、エンディングDの演出(請求項3における第1演出)を実行可能であり、有利区間における3ベット遊技数が第1遊技回数に到達した時点での3ベット獲得数が2 0 0 0枚以上(請求項3における第2獲得数)である場合、エンディングAの演出(請求項3における第2演出)を実行可能であるところ、ATにおいて、エンディングDの演出(第1演出)を実行可能としてある。

50

なお、第1獲得数及び第2獲得数は、第1獲得数<第2獲得数の関係が成立すればどのような獲得数であってもよい。

【0075】

すなわち、本実施形態のスロットマシン1は、有利区間におけるゲーム数が予め定められた特定ゲーム数に到達した場合、エンディングATに移行させる遊技性を有するところ、前記特定ゲーム数に到達時のメダル獲得数に応じて実行するエンディング演出を異ならせるようにしている。

これにより、特定ゲーム数に到達時のメダル獲得数が相対的に多い場合には、遊技者を祝福する華やかなエンディング演出を実行することができ、特定ゲーム数に到達時のメダル獲得数が相対的に少ない場合には、遊技者を祝福しない又は少しだけ祝福するといった控えめなエンディング演出を実行することができる。

10

このため、エンディング突入時におけるメダル獲得数とエンディング演出との雰囲気を一致させることができ、遊技者の遊技に対する興趣の低下を防止することができる。

【0076】

一方、特開2017-169905号公報などの特許文献には、ATの継続ゲーム数が特別ゲーム数(1500ゲーム等)に到達した場合、ATを終了させるスロットマシンにおいて、AT中の継続ゲーム数が上記特別ゲーム数よりも少ない特定ゲーム数(1250ゲーム等)に到達するまで、エンディングATに制御することが開示されている。

しかしながら、上記スロットマシンでは、AT中に払出しが発生する小役があまり当選せずに、エンディングに移行する時点でメダル獲得数が少ない場合がある。

20

エンディング中は、遊技者を祝福する演出が行われるため、このようにメダル獲得数が少ない状態でエンディングに移行すると、メダル獲得数とエンディング演出との雰囲気が一致しないことが生ずる。

このため、遊技者は違和感を感じ、興趣が低下してしまう虞があった。

本実施形態のスロットマシン1によれば、エンディング突入時のメダル獲得数に応じてエンディング演出の演出態様を異ならせているため、従来の遊技機が改善すべきこのような課題の全部又は一部などを解決することができる。

【0077】

(2ベットゲームによるATの延命行為に対するエンディング移行判定)

本実施形態のスロットマシン1は、2ベットゲームによるATの延命行為に対処可能なエンディング移行判定を実施することができる。

30

対象となる延命行為は、例えば、滞在中のチャンスゾーン(AT)の残りゲーム数が少ない(残り5ゲーム)状態であって、かつ、有利区間における遊技回数(3ベット遊技数)が1460回の状態である場合に、遊技者が実施することが想定される。

つまり、チャンスゾーンの残りゲーム数(5回)は、エンディングの移行条件である1470回までの回数(10回)よりも少し(5回)足りないため、そのまま適正に3ベットゲームを続けてもエンディングの移行条件を満たさない状況の場合が想定される。

そして、このような状況下では、ATの継続は、チャンスゾーン中に実施されるモモタロウチャンスへの移行抽選に委ねられている。

ところで、チャンスゾーン中に2ベットゲームを行った場合には、当該チャンスゾーンにおけるATの恩恵を受けることはできないものの、残りゲーム数は減らない仕様になっている。

40

このため、このような仕様を知っている遊技者が前記状況下におかれた場合、故意に2ベットゲームに切り替えることでチャンスゾーンが終了するのを阻止しつつ(延命行為)、当該延命行為によってエンディングの移行条件である1470回に到達させようと不当な試みを実施することが考えられる。

これに対し、本実施形態のスロットマシン1は、有利区間における3ベット遊技数が1470回に到達した場合にエンディングに移行する仕様となっており、2ベットゲームをいくら重ねてもエンディングの移行条件を満たすことには貢献せず、かえって、リミット回数への到達による有利区間の終了を促すことになるため、実害はないとも思われる。

50

しかしながら、このような行為は、遊技場における風紀や道徳を乱す行為であり、このような行為を放置することで遊技場の遊技環境が悪化する虞もある。

そこで、このような２ベットゲームによるＡＴの延命行為や当該行為に基づくエンディング移行への不当な試みに対し、本実施形態のスロットマシン１は、エンディング移行判定において、遊技状態制御手段が、有利区間における３ベット遊技数（第２遊技状態において、第１計数手段により計数された遊技回数）が１４７０回に到達した場合に、有利区間においてベット数に関係なく計数した遊技の回数（第３計数手段により計数された遊技回数：有利区間遊技数）が１４７０回（第１遊技回数）よりも多く、且つ、リミッタである１５００回（第２遊技回数）よりも少ない１４８０回（第３遊技回数）の場合、エンディングに移行しない（エンディングへの移行を制限する）ようにして遊技者に罰則を与えることとした。

10

なお、第３遊技回数は１４８０回に限らず、第１遊技回数や第２遊技回数に合わせ任意の回数にすることができる。

【００７８】

このようなエンディング移行判定について、図１９に示すフローチャートを参照して説明する。

図１９に示すように、有利区間獲得数が２３００枚以上か否かを判定する（Ｓ２０１）。

エンディング移行条件である３ベット獲得数２２５０枚より多く、リミッタであるメダル獲得数２４００枚より少ない枚数２３００枚を基準値とし、ベット数に関係なく有利区間に獲得したメダル数が基準値２３００枚に到達したか否かを判定するものである。

20

Ｓ２０１において、有利区間獲得数が２３００枚以上の場合（Ｓ２０１－Ｙｅｓ）、Ｓ２０２に進む。

【００７９】

Ｓ２０２において、有利区間遊技数が１４８０以上か否かを判定する。

エンディング移行条件である３ベット遊技数１４７０回より多く、リミッタである遊技回数１５００枚より少ない回数１４８０回を基準値とし、ベット数に関係なく有利区間に実行した遊技回数が基準値１４８０枚に到達したか否かを判定するものである。

Ｓ２０２において、有利区間遊技数が１４８０以上の場合（Ｓ２０２－Ｙｅｓ）、Ｓ２０３に進む。

Ｓ２０３において、ＥＤフラグがオンの場合（Ｓ２０３－Ｙｅｓ）、Ｓ２０４以降の処理は実行せずに終了する。

30

Ｓ２０３において、ＥＤフラグがオフの場合（Ｓ２０３－Ｎｏ）、３ベット獲得数が２２５０枚以上か否かを判定する（Ｓ２０４）。

Ｓ２０４において、３ベット獲得数が２２５０枚以上の場合（Ｓ２０４－Ｙｅｓ）、エンディングＡに制御し（Ｓ２０７）、ＥＤフラグをオンにする（Ｓ２１３）。

Ｓ２０４において、３ベット獲得数が２２５０枚未満の場合（Ｓ２０４－Ｎｏ）、Ｓ２０５に進む。

【００８０】

Ｓ２０５において、３ベット遊技数が１４７０回の場合（Ｓ２０５－Ｙｅｓ）、３ベット獲得数が２０００枚以上か否かを判定する（Ｓ２０６）。

40

Ｓ２０５において、３ベット遊技数が１４７０回でない場合（Ｓ２０５－Ｎｏ）、終了する。

Ｓ２０６において、３ベット獲得数が２０００枚以上である場合（Ｓ２０６－Ｙｅｓ）、エンディングＡに制御し（Ｓ２０７）、ＥＤフラグをオンにする（Ｓ２１３）。

Ｓ２０６において、３ベット獲得数が２０００枚未満である場合（Ｓ２０６－Ｎｏ）、Ｓ２０８に進む。

Ｓ２０８において、３ベット獲得数が１５００枚以上で、かつ、１９９９枚以下である場合（Ｓ２０８－Ｙｅｓ）、エンディングＢに制御し（Ｓ２０９）、ＥＤフラグをオンにする（Ｓ２１３）。

Ｓ２０８において、３ベット獲得数が１５００枚以上で、かつ、１９９９枚以下でない

50

場合 (S 2 0 8 - N o)、つまり、1 4 9 9 枚の以下の場合、S 2 1 0 に進む。

S 2 1 0 において、3 ベット獲得数が1 0 0 0 枚以上で、かつ、1 4 9 9 枚以下の場合 (S 2 1 0 - Y e s)、エンディング C に制御し (S 2 1 1)、E D フラグをオンにする (S 2 1 3)。

S 2 1 0 において、3 ベット獲得数が1 0 0 0 枚以上で、かつ、1 4 9 9 枚以下でない場合 (S 2 1 0 - N o)、つまり、9 9 9 枚以下の場合、エンディング D に制御し (S 2 1 2)、E D フラグをオンにする (S 2 1 3)。

【 0 0 8 1 】

すなわち、このようなエンディング移行判定においては、有利区間遊技数及び有利区間獲得数が、エンディング移行条件の3 ベット遊技数及び3 ベット獲得数より少し多く、リミッタよりも少し少ない基準値以下でエンディング移行条件を満たす場合には (S 2 0 1 - N o , S 2 0 2 - N o , S 2 0 4 - Y e s , S 2 0 5 - Y e s)、エンディング突入時のメダル獲得数に応じたエンディング演出を行い (S 2 0 4 ~ S 2 1 2)、有利区間遊技数及び有利区間獲得数が、前記基準値以上でなければエンディング移行条件を満たさない場合には (S 2 0 1 - Y e s , S 2 0 2 - Y e s)、エンディングに移行しないようにしている。

10

【 0 0 8 2 】

そうすると、有利区間において適正に3 ベットゲームだけが実行された場合には、3 ベット遊技数と有利区間遊技数とは常に同じ計数値になり、3 ベット獲得数と有利区間獲得数とは常に同じ計数値になるため、3 ベット遊技数が1 4 7 0 回に到達した場合や3 ベット獲得数が2 2 5 0 枚に到達した場合においても、問題なくエンディングに突入し、突入時のメダル獲得数に応じたエンディング演出を行うことができる。

20

ただし、有利区間中に2 ベットゲームが1 0 回以上実行された場合、3 ベット遊技数が1 4 7 0 回に到達してエンディング移行条件を満たす時点での有利区間遊技数は1 4 8 0 回以上になるため、エンディングは実施されない (S 2 0 2 - Y e s)。

また、有利区間中に2 ベットゲームを実行することで5 0 枚以上のメダルを獲得した場合も、3 ベット獲得数が2 2 5 0 枚に到達してエンディング移行条件を満たす時点での有利区間獲得数は2 3 0 0 枚以上となるため、エンディングは実施されない (S 2 0 1 - Y e s)。

このため、A T 中に2 ベットゲームを行うことでA T を延命したり、当該延命によってエンディングに移行しようと試みる遊技者の不当な行為に対し罰則を与えることができ、当該罰則の存在によって不当な行為の防止を図ることができる。

30

なお、有利区間において2 ベットゲームが1 ~ 9 回実行された場合等、エンディングを許容することになるが、これは、遊技者が誤って2 ベットゲームを行うなど、遊技者が故意に延命行為を行っていないケースまで罰則を与えないためである。

このエンディング移行判定によれば、遊技場における遊技環境を健全に保つことができる。

【 0 0 8 3 】

また、このエンディング移行判定によれば、エンディングを中途半端に終わらないようにすることができる。

40

例えば、このエンディング移行判定を採用しない場合、3 ベット遊技数が1 4 7 0 回に到達してエンディングの移行条件を満たしたとしても、その前に2 ベットゲームを2 0 回以上実行していた場合には、エンディングの開始時において有利区間遊技数は既に1 4 9 0 回を消化しており、リミッタ (1 5 0 0 回) の到達まで1 0 回の遊技回数しか残されていない状況となる。

この場合、エンディングは、本来2 0 ゲーム付与されているものの、1 0 ゲームを実行した時点でリミッタに到達し、エンディングが終了するため、遊技者に失望感を与え遊技に対する興趣を低下させる要因となる。

このエンディング移行判定によれば、有利区間において2 ベットゲームを所定回数以上実行した場合にはエンディングに移行しないようにしているため、このような問題を生じ

50

ない。

【 0 0 8 4 】

なお、罰則としてエンディングが制限された場合には、その旨を表示器 8 に表示するなどして遊技者に報知することもできる。

これにより、遊技者が罰則が実行されたことに気づかずに A T の延命行為を続け、これにより、A T 中にリミッタに到達し当該 A T が途中で終了することを防ぐことができる。

【 0 0 8 5 】

(モモタロウチャンスの終了ゲーム時におけるエンディング移行判定)

本実施形態のスロットマシン 1 は、モモタロウボーナス、チャンスゾーン、モモタロウチャンスなどの A T 中にエンディングの移行条件を満たした場合、滞在する A T の途中でエンディングに移行することになる。

この場合、エンディングに移行することで A T は継続されるが、滞在中の A T が途中で終わることで、遊技者に失望感や違和感を与え、遊技に対する興趣を低下させる虞がある。

そこで、本実施形態のスロットマシン 1 では、エンディングの前段階に位置するモモタロウチャンスの終了ゲーム時において個別にエンディング移行判定を行うようにし、当該移行判定においては、比較的エンディングに移行し易いようにした。

具体的には、図 2 0 ~ 2 2 に示す手順に従ってエンディング移行判定を行う。

【 0 0 8 6 】

図 2 0 に示すように、まず、E D フラグがオンかオフかを判定する (S 3 0 1)。

S 3 0 1 において、E D フラグがオンの場合 (S 3 0 1 - Y e s)、既にエンディングに滞在している状態であるため、S 3 0 2 以降の処理は実行せずに終了する。

S 3 0 1 において、E D フラグがオフの場合 (S 3 0 1 - N o)、実行中のゲームがモモタロウチャンスの終了ゲームか否かを判定する (S 3 0 2)。

S 3 0 2 において、実行中のゲームがモモタロウチャンスの終了ゲームである場合 (S 3 0 2 - Y e s)、M C 終了時 E D 移行判定処理を実行する (S 3 0 3)。

M C 終了時 E D 移行判定処理は、図 2 1 に示すように、まず、3 ベット獲得数が 2 2 0 0 枚以上か否かを判定する (S 3 1 1)。

S 3 1 1 において、3 ベット獲得数が 2 2 0 0 枚以上の場合 (S 3 1 1 - Y e s)、エンディング A に制御し (S 3 1 4)、E D フラグをオンにする (S 3 2 0)。

S 3 1 1 において、3 ベット獲得数が 2 2 0 0 枚未満の場合 (S 3 1 1 - N o)、S 3 1 2 に進む。

S 3 1 2 において、3 ベット遊技数が 1 4 6 0 回以上の場合 (S 3 1 2 - Y e s)、3 ベット獲得数が 1 9 5 0 枚以上か否かを判定する (S 3 1 3)。

S 3 1 2 において、3 ベット遊技数が 1 4 6 0 回以上でない場合 (S 3 1 2 - N o)、終了する。

S 3 1 3 において、3 ベット獲得数が 1 9 5 0 枚以上である場合 (S 3 1 3 - Y e s)、エンディング A に制御し (S 3 1 4)、E D フラグをオンにする (S 3 2 0)。

S 3 1 3 において、3 ベット獲得数が 1 9 5 0 枚未満である場合 (S 3 1 3 - N o) S 3 1 5 に進む。

S 3 1 5 において、3 ベット獲得数が 1 4 5 0 枚以上で、かつ、1 9 4 9 枚以下である場合 (S 3 1 5 - Y e s)、エンディング B に制御し (S 3 1 6)、E D フラグをオンにする (S 3 2 0)。

S 3 1 5 において、3 ベット獲得数が 1 4 5 0 枚以上で、かつ、1 9 4 9 枚以下でない場合 (S 3 1 5 - N o)、つまり、1 4 4 9 枚以下の場合、S 3 1 7 に進む。

S 3 1 7 において、3 ベット獲得数が 9 5 0 枚以上で、かつ、1 4 4 9 枚以下の場合 (S 3 1 7 - Y e s)、エンディング C に制御し (S 3 1 8)、E D フラグをオンにする (S 3 2 0)。

S 3 1 7 において、3 ベット獲得数が 9 5 0 枚以上で、かつ、1 4 9 9 枚以下でない場合 (S 3 1 7 - N o)、つまり、9 4 9 枚以下の場合、エンディング D に制御し (S 3 1 9)、E D フラグをオンにする (S 3 2 0)。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 7 】

MC 終了時 ED 移行判定処理が終わると、有利区間中 ED 移行判定処理を実行する (S 3 0 4)。

有利区間中 ED 移行判定処理は、図 2 2 に示すように、まず、3 ベット獲得数が 2 2 5 0 枚以上か否かを判定する (S 3 2 1)。

S 3 2 1 において、3 ベット獲得数が 2 2 5 0 枚以上の場合 (S 3 2 1 - Y e s)、エンディング A に制御し (S 3 2 4)、ED フラグをオンにする (S 3 3 0)。

S 3 2 1 において、3 ベット獲得数が 2 2 5 0 枚未満の場合 (S 3 2 1 - N o)、S 3 2 2 に進む。

S 3 2 2 において、3 ベット遊技数が 1 4 7 0 回の場合 (S 3 2 2 - Y e s)、3 ベット獲得数が 2 0 0 0 枚以上か否かを判定する (S 3 2 3)。

S 3 2 3 において、3 ベット遊技数が 1 4 7 0 回でない場合 (S 3 2 3 - N o)、終了する。

S 3 2 3 において、3 ベット獲得数が 2 0 0 0 枚以上である場合 (S 3 2 3 - Y e s)、エンディング A に制御し (S 3 2 4)、ED フラグをオンにする (S 3 3 0)。

S 3 2 3 において、3 ベット獲得数が 2 0 0 0 枚未満である場合 (S 3 2 3 - N o)、S 3 2 5 に進む。

S 3 2 5 において、3 ベット獲得数が 1 5 0 0 枚以上で、かつ、1 9 9 9 枚以下である場合 (S 3 2 5 - Y e s)、エンディング B に制御し (S 3 2 6)、ED フラグをオンにする (S 3 3 0)。

S 3 2 5 において、3 ベット獲得数が 1 5 0 0 枚以上で、かつ、1 9 9 9 枚以下でない場合 (S 3 2 5 - N o)、つまり、1 4 9 9 枚の以下の場合、S 3 2 7 に進む。

S 3 2 7 において、3 ベット獲得数が 1 0 0 0 枚以上で、かつ、1 4 9 9 枚以下の場合 (S 3 2 7 - Y e s)、エンディング C に制御し (S 3 2 8)、ED フラグをオンにする (S 3 3 0)。

S 3 2 7 において、3 ベット獲得数が 1 0 0 0 枚以上で、かつ、1 4 9 9 枚以下でない場合 (S 3 2 7 - N o)、つまり、9 9 9 枚以下の場合、エンディング D に制御し (S 3 2 9)、ED フラグをオンにする (S 3 3 0)。

【 0 0 8 8 】

このように、本エンディング移行判定では、終盤に位置する AT であって、エンディングの前段階に位置するモモタロウチャンスの終了ゲーム時とそれ以外とにおいてそれぞれエンディング移行判定を行うようにし、モモタロウチャンスの終了時のエンディング移行判定を、モモタロウチャンスの終了時以外でのエンディング移行判定における基準値より低い基準値に基づいて行うようにしている。

これにより、モモタロウチャンスの終了時にエンディングに移行し易くすることができ、AT の途中でエンディングに移行しにくくすることができる。

また、終盤の AT であるエンディングに対し、その前段階に位置するモモタロウチャンスの終了ゲームでエンディングに移行し易くすることで、有利区間の終盤の AT を自然な流れで連続させて進行させることができる。

したがって、AT の途中でエンディングに移行することによる遊技者に失望感や違和感を与えないようにすることができ、遊技に対する興味を低下させることを防ぐことができる。

【 0 0 8 9 】

なお、モモタロウチャンス終了時におけるエンディング移行判定の基準値を、モモタロウチャンスの終了時以外でのエンディング移行判定における基準値より低い基準値にせず、同じ基準値にしたり、高い基準値にすることもできる。

また、MC 終了時 ED 移行判定処理 (S 3 0 3) と同様の処理を他の AT の終了ゲームに適用することもできる。

AT 中にエンディングの移行条件を満たした場合、すぐにエンディングに移行せず、滞在中の AT を終了する旨や、エンディングに移行する旨を、表示器 8 を介して報知した後

10

20

30

40

50

にエンディングに移行することもできる。

これにより、滞在中の A T が途中で終わることによる遊技者に失望感や違和感を軽減することができる。

【 0 0 9 0 】

(エンディングにおける設定示唆演出)

本実施形態のスロットマシン 1 は、エンディングにおいて遊技設定値により設定された設定値の示唆演出を行うことができる。

具体的には、本実施形態のスロットマシン 1 は、エンディング A (第 2 演出) が実行された場合のみ、エンディング演出において設定示唆情報 (設定値情報) を表示し、エンディング B (第 1 演出) など他のエンディングが実行された場合には、エンディング演出において設定示唆情報を表示しないようにすることができる。

10

例えば、図 1 4 に示すエンディング A のリザルト画面において、「Congratulations」の文字の色やデザインを変更することで設定値を示唆することができる。

一例としては、青色 = 奇数 (1 , 3 , 5) 示唆、黄色 = 偶数 (2 , 4 , 6) 示唆、緑色 = 最高設定 (6) 示唆としたり、斜体 = 奇数示唆、下線 = 偶数示唆、逆文字 = 最高設定などとすることができる。

なお、エンディング A だけでなくエンディング B など他のエンディングでも設定示唆演出を行うこともできる。

【 0 0 9 1 】

(第 2 実施形態)

20

次に、本発明の第 2 実施形態に係る遊技機について図 2 3 ~ 2 9 を参照して説明する。

図 2 3 は、本発明の第 2 実施形態に係る遊技機における遊技状態の遷移図である。

図 2 3 に示すように、本実施形態では各エンディングに付与されるゲーム数 (滞在ゲーム数) を異ならせており、この点において、各エンディングに付与されるゲーム数を同じ (2 0 ゲーム) とした第 1 実施形態とは異なる (図 7 参照) 。

他の構成は第 1 実施形態と同様であるため説明を省略する。

【 0 0 9 2 】

具体的には、主制御部 1 0 は、遊技状態制御手段として動作することで、有利区間における 3 ベット遊技数が 1 4 3 0 回 (第 1 遊技回数) に到達した場合、図 2 4 のエンディング判定テーブルを参照し、到達時の 3 ベット獲得数に対応するエンディングをエンディング A ~ C の中から選択して移行する。

30

例えば、3 ベット獲得数が基準値 2 0 0 0 枚以上の場合には 6 0 ゲームのエンディング A に移行し、3 ベット獲得数が基準値 1 5 0 0 ~ 1 9 9 9 枚の場合には 4 0 ゲームのエンディング B に移行し、3 ベット獲得数が基準値 1 0 0 0 ~ 1 4 9 9 枚の場合には 2 0 ゲームのエンディング C に移行する。

3 ベット獲得数が基準値 9 9 9 以下の場合には現状維持、つまり、エンディングに移行しない。

3 ベット獲得数が基準値 2 2 5 0 枚に到達することでエンディングに移行する場合 (獲得数条件を満たした場合) 、 6 0 ゲームのエンディング A に移行する。

なお、エンディングにおける 1 ゲーム (1 回の 3 ベットゲーム) あたりの純増枚数は最大 5 枚を想定している。

40

つまり、エンディングにおいて、適正に 3 ベットゲームを 6 0 ゲーム実行しても、リミッタ回数 1 5 0 0 回やりミッタ枚数 2 4 0 0 枚には到達しない仕様となっている。

【 0 0 9 3 】

本実施形態のエンディング移行判定について、図 2 5 に示すフローチャートを参照して説明する。

図 2 5 に示すように、はじめに、E D フラグがオンかオフかを判定する (S 4 0 1) 。

S 4 0 1 において、E D フラグがオンの場合 (S 4 0 1 - Y e s) 、既にエンディングに滞在している状態であるため、S 4 0 2 以降の処理は実行せずに終了する。

S 4 0 1 において、E D フラグがオフの場合 (S 4 0 1 - N o) 、まず、3 ベット獲得

50

数が2050枚以上か否かを判定する(S402)。

S402において、3ベット獲得数が2050枚以上の場合(S402-Yes)、60ゲームのエンディングAに制御し(S405)、EDフラグをオンにする(S410)。

S402において、3ベット獲得数が2050枚未満の場合(S402-No)、S403に進む。

S403において、3ベット遊技数が1430回か否かを判定する。

S403において、3ベット遊技数が1430回の場合(S403-Yes)、3ベット獲得数が2000枚以上か否かを判定する(S404)。

なお、S403において、3ベット遊技数が1430回でない場合(S403-No)、終了する。つまり、移行条件を満たしていないため、エンディングに移行しない。

S404において、3ベット獲得数が2000枚以上である場合(S404-Yes)、60ゲームのエンディングAに制御し(S405)、EDフラグをオンにする(S410)。

S404において、3ベット獲得数が2000枚未満である場合(S404-No)、S406に進む。

S406において、3ベット獲得数が1500枚以上で、かつ、1999枚以下である場合(S406-Yes)、40ゲームのエンディングBに制御し(S407)、EDフラグをオンにする(S410)。

S406において、3ベット獲得数が1500枚以上で、かつ、1999枚以下でない場合(S406-No)、つまり、1499枚の以下の場合、S408に進む。

S408において、3ベット獲得数が1000枚以上で、かつ、1499枚以下の場合(S408-Yes)、20ゲームのエンディングCに制御し(S409)、EDフラグをオンにする(S410)。

【0094】

このように、本実施形態のスロットマシン1は、主制御部10が遊技状態制御手段として動作することで、エンディングを除く有利区間(第2遊技状態)において、有利区間における3ベット遊技数(第1計数手段により計数された遊技回数)が遊技数条件を満たす遊技回数(第1遊技回数)に到達した場合、遊技数条件を満たす遊技回数(第1遊技回数)に到達した時点における3ベット獲得数が1500~1999枚(第1獲得数)である場合、40ゲームが付与されたエンディング(特定第3遊技状態)に制御可能であり、前記第2遊技状態において、有利区間における3ベット遊技数が遊技数条件を満たす遊技回数(第1遊技回数)に到達した場合、遊技数条件を満たす遊技回数(第1遊技回数)に到達した時点における3ベット獲得数が2000枚以上(第2獲得数)である場合、60ゲームが付与されたエンディング(特別第3遊技状態)に制御可能にしている。

【0095】

すなわち、このエンディング移行判定においては、エンディング突入時のメダル獲得数が多いほど、遊技者に多くの恩恵を与え、エンディング突入時のメダル獲得数が少ないほど、遊技者に与える恩恵を少なくしている。

このため、エンディング突入時のメダル獲得数が少ない場合に、メダル獲得数とエンディングによる恩恵とが一致しないことによる違和感がなく、遊技者の遊技に対する興趣が低下しないようにすることができる。

【0096】

なお、3ベット獲得数が999枚以下の場合にエンディングに移行させることもできる。

また、3ベット獲得数が2250枚に到達して移行するエンディングと、有利区間における3ベット遊技数が1470ゲームに到達して移行するエンディングであって、エンディング突入時のメダル獲得数が2000枚以上の場合のエンディングとをゲーム数の異なるエンディングにすることができる。

また、各エンディングの滞在ゲーム数を異ならせるとともに、第1実施形態のように、各エンディングの演出態様を異ならせることもできる。

【0097】

10

20

30

40

50

(第2実施形態における2ベットゲームによるATの延命行為に対するエンディング移行判定)

第1実施形態における「2ベットゲームによるATの延命行為に対するエンディング移行判定」を第2実施形態に係るエンディング移行判定と組み合わせることもできる。

具体的には、図26に示す各手順に従ってエンディング移行判定を行う。

図26に示すように、有利区間獲得数が2100枚以上か否かを判定する(S501)。エンディング移行条件である3ベット獲得数2050枚より多く、リミッタであるメダル獲得数2400枚より少ない枚数2100枚を基準値とし、ベット数に関係なく有利区間に獲得したメダル数が基準値2100枚に到達したか否かを判定するものである。

S501において、有利区間獲得数が2100枚以上の場合(S501-Yes)、S502に進む。

10

S502において、有利区間遊技数が1440以上か否かを判定する。

エンディング移行条件である3ベット遊技数1430回より多く、リミッタである遊技回数1500枚より少ない回数1440回を基準値とし、ベット数に関係なく有利区間に実行した遊技回数が基準値1440枚に到達したか否かを判定するものである。

S502において、有利区間遊技数が1440以上の場合(S502-Yes)、S503に進む。

S503において、EDフラグがオンの場合(S503-Yes)、S504以降の処理は実行せずに終了する。

S503において、EDフラグがオフの場合(S503-No)、3ベット獲得数が2050枚以上か否かを判定する(S504)。

20

S504において、3ベット獲得数が2050枚以上の場合(S504-Yes)、60ゲームのエンディングAに制御し(S507)、EDフラグをオンにする(S512)。

S504において、3ベット獲得数が2050枚未満の場合(S504-No)、S505に進む。

S505において、3ベット遊技数が1430回の場合(S505-Yes)、3ベット獲得数が2000枚以上か否かを判定する(S506)。

S505において、3ベット遊技数が1430回でない場合(S505-No)、終了する。

S506において、3ベット獲得数が2000枚以上である場合(S506-Yes)、60ゲームのエンディングAに制御し(S507)、EDフラグをオンにする(S512)。

30

S506において、3ベット獲得数が2000枚未満である場合(S506-No)、S508に進む。

S508において、3ベット獲得数が1500枚以上で、かつ、1999枚以下である場合(S508-Yes)、40ゲームのエンディングBに制御し(S509)、EDフラグをオンにする(S512)。

S508において、3ベット獲得数が1500枚以上で、かつ、1999枚以下でない場合(S508-No)、S510に進む。

S510において、3ベット獲得数が1000枚以上で、かつ、1499枚以下の場合(S510-Yes)、20ゲームのエンディングCに制御し(S511)、EDフラグをオンにする(S512)。

40

【0098】

これにより、AT中に2ベットゲームを行うことでATを延命したり、当該延命によってエンディングに移行しようと試みる遊技者の不当な行為の防止を図りつつ、上記延命行為をしない遊技者に対しては、突入時のメダル獲得数に応じた滞在数(滞在時間)のエンディングに移行することで、突入時におけるメダル獲得数とエンディング演出との雰囲気が一致しないことや、そのことが原因で遊技者の遊技に対する興味が低下することを防止することができる。

【0099】

50

(第2実施形態におけるモモタロウチャンスの終了ゲーム時におけるエンディング移行判定)

第1実施形態における「モモタロウチャンスの終了ゲーム時におけるエンディング移行判定」を第2実施形態に係るエンディング移行判定と組み合わせることもできる。

具体的には、図27～29に示す手順に従ってエンディング移行判定を行う。

【0100】

図27に示すように、まず、EDフラグがオンかオフかを判定する(S601)。

S601において、EDフラグがオンの場合(S601-Yes)、既にエンディングに滞在している状態であるため、S602以降の処理は実行せずに終了する。

S601において、EDフラグがオフの場合(S601-No)、実行中のゲームがモモタロウチャンスの終了ゲームか否かを判定する(S602)。

S602において、実行中のゲームがモモタロウチャンスの終了ゲームである場合(S602-Yes)、MC終了時ED移行判定処理を実行する(S603)。

MC終了時ED移行判定処理は、図28に示すように、まず、3ベット獲得数が2200枚以上か否かを判定する(S611)。

S611において、3ベット獲得数が2200枚以上の場合(S611-Yes)、エンディングAに制御し(S614)、EDフラグをオンにする(S619)。

華やかなエンディング演出を行うものである(図14参照)。

S611において、3ベット獲得数が2200枚未満の場合(S611-No)、S612に進む。

S612において、3ベット遊技数が1460回以上の場合(S612-Yes)、3ベット獲得数が1950枚以上か否かを判定する(S613)。

S612において、3ベット遊技数が1460回以上でない場合(S612-No)、終了する。

S613において、3ベット獲得数が1950枚以上である場合(S613-Yes)、エンディングAに制御し(S614)、EDフラグをオンにする(S619)。

華やかなエンディング演出を行うものである(図14参照)。

S613において、3ベット獲得数が1950枚未満である場合(S613-No) S615に進む。

S615において、3ベット獲得数が1450枚以上で、かつ、1949枚以下である場合(S615-Yes)、エンディングBに制御し(S616)、EDフラグをオンにする(S619)。

エンディングAよりも控えめで、かつ、エンディングCよりも華やかなエンディング演出を行うものである(図15参照)。

S615において、3ベット獲得数が1450枚以上で、かつ、1949枚以下でない場合(S615-No)、S617に進む。

S617において、3ベット獲得数が950枚以上で、かつ、1449枚以下の場合(S617-Yes)、エンディングCに制御し(S618)、EDフラグをオンにする(S619)。

エンディングBよりも控えめなエンディング演出を行うものである(図16参照)。

【0101】

MC終了時ED移行判定処理が終わると、有利区間中ED移行判定処理を実行する(S604)。

有利区間中ED移行判定処理は、図29に示すように、まず、3ベット獲得数が2250枚以上か否かを判定する(S621)。

S621において、3ベット獲得数が2250枚以上の場合(S621-Yes)、60ゲームのエンディングAに制御し(S624)、EDフラグをオンにする(S629)。

S621において、3ベット獲得数が2250枚未満の場合(S621-No)、S622に進む。

S622において、3ベット遊技数が1470回の場合(S622-Yes)、3ベッ

10

20

30

40

50

ト獲得数が2000枚以上か否かを判定する(S623)。

S623において、3ベット遊技数が1470回でない場合(S623-No)、終了する。

S623において、3ベット獲得数が2000枚以上である場合(S623-Yes)、60ゲームのエンディングAに制御し(S624)、EDフラグをオンにする(S629)。

S623において、3ベット獲得数が2000枚未満である場合(S623-No)、S625に進む。

S625において、3ベット獲得数が1500枚以上で、かつ、1999枚以下である場合(S625-Yes)、40ゲームのエンディングBに制御し(S626)、EDフラグをオンにする(S629)。

10

S625において、3ベット獲得数が1500枚以上で、かつ、1999枚以下でない場合(S625-No)、S627に進む。

S627において、3ベット獲得数が1000枚以上で、かつ、1499枚以下の場合(S627-Yes)、20ゲームのエンディングCに制御し(S628)、EDフラグをオンにする(S629)。

【0102】

これにより、ATの途中でエンディングに移行することを防ぎつつ、突入時のメダル獲得数に応じたエンディングに移行することができ、突入時におけるメダル獲得数とエンディングとが一致しないことや、そのことが原因で遊技者の遊技に対する興味が低下することを防止することができる。

20

【0103】

上述の各実施形態においては、有利区間中における3ベット遊技数及び3ベット獲得数に基づいてエンディングの移行条件(遊技数条件)を満たすか否かを判定したが、有利区間中における全消化ゲーム数(ベット数に関係なく実行した遊技回数)及び全獲得枚数(ベット数に関係なく獲得したメダル数)に基づいてエンディングに移行するように制御することもできる。

また、第1実施形態における「エンディングにおける設定示唆演出」を第2実施形態においても適用することもできる。

また、2ベットボタン2bは、特定の遊技期間や特定の遊技状態では、操作不能としてもよい。

30

また、RT機に本発明を適用してもよい。すなわち、押し順ベルを非搭載としてもよい。また、RTを非搭載とし、ATのみ備えてもよい。

また、ボーナスとして、レギュラーボーナスやビッグボーナスを設けてもよい。また、これらの何れか一つだけでもよく、又は、何れも設けなくてもよい。

また、RT1及びRT2を、全て無限RTとしたが、一部又は全てを有限RTにしてもよい。

また、2ベットでゲームを行う場合、2ベットボタン102bの操作に代えて、1ベットボタンを2回押すか、又は、メダルを2枚投入することでしか2ベットゲームができないようにすることで、2ベットゲームを実行し難いようにしてもよい。

40

また、2ベットゲーム中に、3ベットゲームを行うように促す演出として、3ベットボタン2aを点灯させてもよく、「3ベットボタンを押してください」の音声をスピーカ9から出力してもよい。

また、AT(エンディングを含む)を管理可能な値としてゲーム数やベルナビ回数を用いているが、これに限らず、例えば、小役当選回数、メダルの獲得枚数、メダルの払出枚数、メダルの差枚数(投入メダルと払出メダルの差分)等とすることもできる。

また、実施形態では、遊技状態制御手段などの各種手段としての動作を主制御部10が行ったが、副制御部20がその一部又は全部を行い、副制御部20が各種手段として動作することもできる。

また、反対に、副制御部20が表示器8等において演出を実行する演出実行手段などの

50

各種手段としての動作を行ったが、主制御部 10 がその一部又は全部を行い、主制御部 10 が各種手段として動作することもできる。

【0104】

(操作装置)

次に、本発明の操作装置について図 30 ~ 39 を参照して説明する。

以下、押下操作が可能な 1 ペットボタン 2c を本発明の操作装置として説明する。

図 30 及び図 31 に示すように、操作装置 2c の筐体の外周には、螺旋状の溝部 840 が形成されている。

この溝部 840 に取付ナット 80 を合わせて回転（螺合）することで操作装置 2c を遊技機本体に固定できるようにしている。

具体的には、図 32 (a) に示すように、前扉 1a の所定位置に設けた穴の表側から操作装置 2c を挿入し、前扉 1a の裏側において、取付ナット 80 を、フランジ 801 を穴の周囲に合わせて配置して締め付け方向（右方向）に回転する操作を行う。

取付ナット 80 の回転に応じ、操作装置 2c の溝部 840 と取付ナット 80 との重なりが増え、操作装置 2c は後方（遊技機内部側）に移動する。

取付ナット 80 を回転する操作を、回転不能になるまで行うことにより、図 32 (b) に示すように、前扉 1a が、操作装置 2c のフランジ 811 と取付ナット 80 のフランジ 801 とにより挟まれ、この結果、操作装置 2c が、遊技機本体に固定される。

【0105】

図 33 に示すように、操作装置 2c は、遊技者により押圧操作されて移動するボタン部 82 と、ボタン部 82 が移動する方向（後方）とは反対の方向（前方）へボタン部 82 を付勢する付勢部材であるバネ 83 と、ボタン部 82 等を收容するベース部材 84 と、ボタン部 82 を取り付けするための E リング 85 と、ボタン部 82 の押圧操作があったことを検知するセンサ 86 と、によって構成される。

ボタン部 82 は、円板状の操作部 821 と操作部 821 を支持する支持部材 822 とが一体に形成された傘状の金属部材である。なお、個別に形成された操作部 821 と支持部材 822 とを接合した態様のボタン部 82 を用いることもできる。

支持部材 822 は、操作部 821 の中心部から延設された軸部材であり、所定箇所に溝 823 が周設されている。

ベース部材 84 は、内部に空間を形成する筒状の部材であり、本発明の本体部として筒状の筐体を備えている。

ベース部材 84 は、前部にボタン部 82 を收容可能なボタン收容部 841 を設け、後部にセンサ 86 を收容可能な空間部であるセンサ收容部 842 を設けている。

ボタン收容部 841 の中心部には、挿入口 843 が設けられている。

挿入口 843 は、ボタン部 82 をボタン收容部 841 に收容する際に支持部材 822 が挿入されるようになっている。

ボタン收容部 841 とセンサ收容部 842 とは、区画されているが、挿入口 843 を介して連通されている。

E リング 85 は、E 形止め輪とも称される取付部材であり、支持部材 822 をベース部材 84 に取り付けのために用いられる。

なお、E 形止め輪に限らず、U 形止め輪、K 形止め輪等を取付部材として用いることもできる。

センサ 86 は、ボタン部 82 が押圧操作されたことを検出する操作検出手段であり、光を検知光として出射する投光素子 86a と、その検知光を受光する受光素子 86b とを備えたフォトセンサである。

センサ 86 は、投光素子 86a と受光素子 86b との間に支持部材 822 の端部が進入することによって、センサ 86 の光軸（投光素子 86a から受光素子 86b への光の通り道）が遮られて、ボタン部 82 が押圧操作されたことを検知できるようになっている。

センサ 86 は、支持部材 822 の進入を検知すると、ボタン部 82 が押圧操作されたことを示す検知信号を主制御部 10 へ送信する。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 6 】

操作装置 2 c の組み立て方法について説明する。

まず、ボタン部 8 2 をベース部材 8 4 に取り付ける。

具体的には、ボタン収容部 8 4 1 にバネ 8 3 を配設した状態で、支持部材 8 2 2 をベース部材 8 4 の挿入口 8 4 3 に挿入し、操作部 8 2 1 を後方へ押し込む。

これにより、バネ 8 3 は、一方の端面がボタン収容部 8 4 1 の前面に当接し、他方の端面が操作部 8 2 1 の後面に当接する。

操作部 8 2 1 の後方への押し込みは、センサ収容部 8 4 2 の空間内に支持部材 8 2 2 の溝 8 2 3 が現れるまで行う。

次に、センサ収容部 8 4 2 の空間内において、支持部材 8 2 2 の溝 8 2 3 に E リング 8 5 を嵌合させる。

10

これにより、ボタン部 8 2 の支持部材 8 2 2 を、押圧方向又はその反対方向に移動可能な状態で、ベース部材 8 4 に取り付けることができる。

このような操作装置 2 c においては、ボタン部 8 2 (操作部 8 2 1) を押圧操作に応じ、支持部材 8 2 2 が後方に移動し、支持部材 8 2 2 の端部がセンサ 8 6 の光軸を遮るため、当該光軸の遮りに基づいてボタン部 8 2 が押圧操作されたことを検知できるようになっている。

【 0 1 0 7 】

上述した本発明の操作装置 2 c の構成は、この種の従来の操作装置 2 c ' とも共通する構成であるが、当該構成ゆえに、従来は、E リング 8 5 の取付けが困難であった。

20

その理由について、E リング 8 5 の一般的な取付方法について言及しつつ、図 3 4 を参照しながら説明する。

図 3 4 は、従来の操作装置 2 c ' の後方斜視図であり、センサを取り付ける前の状態を示している。

E リング 8 5 の取付けは、一般に、長手棒状の専用の治具 8 9 の先端部に E リング 8 5 をセットし、当該 E リング 8 5 を取付対象の軸部材の溝の位置に合わせつつ、軸方向に対し直交方向から押し込むことで行われる。

しかしながら、図 3 4 に示すように、操作装置 2 c ' において、E リング 8 5 の取付けが行われるセンサ収容部 8 4 2 ' の空間は、後方のみが外部に通じているため、治具 8 9 をセンサ収容部 8 4 2 ' の後方から侵入させて E リング 8 5 を取り付けることしかできなかった

30

。このため、治具 8 9 の侵入方向と、支持部材 8 2 2 ' のセンサ収容部 8 4 2 ' への移動方向 (軸方向) とが同じであり、また、センサ収容部 8 4 2 ' が小空間であることもあって、支持部材 8 2 2 ' に対し治具 8 9 を直交方向から押し込むことは不可能であった。

なお、特殊な形状の治具 (例えば先端が直角に曲がった治具など) を用いることもできるが、治具の製作に係るコストが高く、汎用性が低い。

また、セキュリティ上の理由から、センサ収容部 8 4 2 ' の奥側 (内方) の位置で E リング 8 5 を溝 8 2 3 ' に嵌合させるようにしているため、後方からではセンサ収容部 8 4 2 ' の奥側にある溝 8 2 3 ' を視認しづらく、E リング 8 5 を、溝 8 2 3 ' の位置に合わせることは困難であった。

40

このような理由から、従来の操作装置 2 c ' では、センサ収容部 8 4 2 ' の空間において支持部材 8 2 2 ' に E リング 8 5 を取り付けることは困難であった。

【 0 1 0 8 】

そこで、本発明のスロットマシン 1 の操作装置 2 c においては、図 3 5 に示すように、ベース部材 8 4 の筐体の周面に開口部 8 4 4 を設けた。

すなわち、軸部材である支持部材 8 2 2 に対し、その軸方向とは異なる方向 (直交方向) からアクセスできる位置に開口部 8 4 4 を設けた。

このような開口部 8 4 4 を設けることで、治具 8 9 を、センサ収容部 8 4 2 に挿入された支持部材 8 2 2 の移動方向と異なる方向 (直交方向) からセンサ収容部 8 4 2 に侵入させることができる (図 3 5 参照) 。

50

このため、Ｅリング８５をセットした治具８９を開口部８４４から侵入させることで、当該治具８９を、支持部材８２２の移動方向に対し直交方向から押し込むことができ、Ｅリング８５を効率よく、かつ、容易に溝８２３に取り付けることができる。

また、開口部８４４から溝８２３が見易いことから、治具８９の位置決めを容易に、かつ、正確に行うことができ、このことによって、Ｅリング８５の取付けにおける効率化及び容易化を図ることができる。

なお、本発明の操作装置２ｃでは、治具８９（Ｅリング８５）を、支持部材８２２の移動方向と直交方向からセンサ収容部８４２に侵入可能な開口部８４４を設けたが、これに限らず、斜め方向など、支持部材８２２の移動方向とは異なる他の方向からセンサ収容部８４２に侵入できる開口部８４４を設けることもできる。

10

【０１０９】

また、開口部８４４の周辺にＥリング８５の位置決めを可能にするための台座８４５（位置決め部）を設けた。

台座８４５は、治具８９を載置したときに、溝８２３の高さと治具８９にセットされたＥリング８５の高さとがほぼ一致する高さで形成されている。

このため、治具８９を台座８４５に載置するだけで、Ｅリング８５の位置決めがなされるため、後は、治具８９を支持部材８２２に対し押し込むだけで、容易にＥリング８５を支持部材８２２に周設された溝８２３に嵌合させることができる。

これにより、Ｅリング８５の取付けをより容易に行うことができる。

【０１１０】

20

Ｅリング８５の取付方法について、図３６を参照しながら説明する。

図３６（ａ）に示すように、Ｅリング８５の取付けは、まず、操作部８２１を押圧する。

これにより、支持部材８２２は押圧方向に移動し、支持部材８２２に周設された溝８２３も押圧方向に移動する（矢印参照）。

この結果、図３６（ｂ）に示すように、支持部材８２２の溝８２３は、台座８４５の上面とほぼ同じ高さに配置される。

詳細には、操作部８２１を押圧したときの溝８２３の高さと、台座８４５の上面にＥリングをセットした治具８９を載置したときの当該Ｅリングの高さとが一致するように、台座の高さや溝８２３の位置を設計して形成している（図３６（ｃ）参照）。

次に、図３６（ｃ）に示すように、Ｅリングを先端にセットした治具８９を、台座８４５に載置しながらセンサ収容部８４２に侵入させる（矢印参照）。

30

すなわち、治具８９を台座８４５に載置することで、Ｅリング８５の高さと溝８２３の高さとが一致するため、治具８９を台座８４５に載置するだけでＥリング８５の位置合わせ（位置決め）が完了し、後の作業としては、治具８９を支持部材８２２に対して押し込むだけになる。

この結果、図３６（ｄ）に示すように、Ｅリング８５が、支持部材８２２の溝８２３に係止され、ベース部材８４に対する支持部材８２２の取付けが完了する。

【０１１１】

〔開口部が取付ナットで覆われる構成〕

上述したように、本発明のスロットマシン１の操作装置２ｃにおいては、Ｅリング８５の取付時の作業性を考慮して開口部８４４を設けるようにしているが、開口部８４４を介して操作装置２ｃの内部に不正にアクセスする不正行為を受けるおそれがある。

40

このような不正行為に対処すべく、本発明のスロットマシン１においては、図３７に示すように、開口部８４４は、取付ナット８０を溝部８４０に螺合した状態において、取付ナット８０で覆われるようにしている。

具体的には、開口部８４４に比べ取付ナット８０の高さを高くするとともに、取付ナット８０を溝部８４０に螺合した状態において、取付ナットの高さの範囲内に開口部８４４が収まるように、取付ナット８０又は開口部８４４を形成する。

また、図３５に示すように、溝部８４０を、開口部８４４を跨ぐように形成することもできる。

50

つまり、溝部 8 4 0 の領域内の一部の領域に開口部 8 4 4 を形成する。

この場合においても、取付ナット 8 0 を溝部 8 4 0 に螺合することで、開口部 8 4 4 が取付ナット 8 0 により覆われる。

そうすると、取付ナット 8 0 により操作装置 2 c を遊技機本体に固定した状態において、開口部 8 4 4 が取付ナット 8 0 により覆われるため、開口部 8 4 4 を介して操作装置 2 c の内部にアクセスする不正行為を防ぐことができる。

また、このような不正行為の別の対策として、開口部 8 4 4 をカバー部材等により塞ぐ方法も考えられるが、この方法の場合、部品点数が増え、取付作業や費用が増加するデメリットがある。

開口部 8 4 4 を取付ナット 8 0 で覆う構成によれば、カバー部材は必ずしも必要ではないため、その分の取付作業や費用を抑えることができる。

【 0 1 1 2 】

[ガイド部]

図 3 8 は、(a) が従来の操作装置 2 c ' の斜視図であり、(b) が本発明の操作装置 2 c の斜視図である。

図 3 8 (a) に示すように、本発明の操作装置 2 c は、ベース部材 8 4 の後端部であるセンサ収容部 8 4 2 の開放端部において、内側が斜めに形成された片をガイド部 8 4 6 として設けている。

図 3 8 (b) に示すように、従来の操作装置 2 c ' は、上記ガイド部 8 4 6 を設けておらず、この点において本発明の操作装置 2 c と異なる。

従来の操作装置 2 c ' は、上記ガイド部 8 4 6 を設けていないため、センサ 8 6 ' をセンサ収容部 8 4 2 ' に収容するときに、センサ 8 6 ' がセンサ収容部 8 4 2 ' より外側にずれる場合があり、センサ 8 6 ' の収容に手間取ることがあった。

これに対し、本発明の操作装置 2 c は、ガイド部 8 4 6 を設けたため、センサ 8 6 をセンサ収容部 8 4 2 に収容するときに、センサ 8 6 がセンサ収容部 8 4 2 より外側にずれることを防ぎつつ、センサ収容部 8 4 2 の内側に案内されるため、センサ 8 6 を円滑に収容することができる。

このため、操作装置 2 c の組み立て作業を円滑に行うことができる。

【 0 1 1 3 】

[カバー部材]

図 3 9 に示すように、開口部 8 4 4 を塞ぐカバー部材 8 4 7 を設けることもできる。

これにより、操作装置 2 c を遊技機本体に固定した状態において、開口部 8 4 4 が取付ナット 8 0 とカバー部材 8 4 7 とによって二重に覆われることになるため、開口部 8 4 4 を介して操作装置 2 c の内部にアクセスする不正行為をより効果的に防ぐことができる。

また、取付ナット 8 0 を装着していない状態であっても、カバー部材 8 4 7 を取り付けしておくことによって、開口部 8 4 4 を介して操作装置 2 c の内部にゴミなどの異物が入ることを防ぐことができる。

また、カバー部材 8 4 7 は、着脱可能に構成することができる。

このため、例えば、Eリング 8 5 の取付時にはカバー部材 8 4 7 を外し、Eリング 8 5 の取付けが完了した後はカバー部材 8 4 7 を装着する、といった使い分けが可能になり、安全性と利便性を兼ね備えることができる。

【 0 1 1 4 】

以上説明したように、本実施形態の遊技機においては、操作装置 2 c のベース部材 8 4 (本体部) に開口部 8 4 4 を設け、センサ収容部 8 4 2 に挿入された支持部材 8 2 2 の移動方向とは異なる方向からセンサ収容部 8 4 2 に治具 8 9 を侵入できるようにしている。

このため、支持部材 8 2 2 に対し、その軸方向と直交する方向から効率よく、かつ、容易にEリング 8 5 を取り付けることができる。

これに対し、従来の遊技機の操作装置 2 c ' では、治具 8 9 を、支持部材 8 2 2 ' の移動方向 (軸方向) と同じ方向からしか侵入させることができないため、Eリング 8 5 の取付が困難であった。

10

20

30

40

50

本発明によれば、このような従来の遊技機が備える問題の一部又は全部を解決することができる。

【 0 1 1 5 】

以上、本発明の遊技機の好ましい実施形態について説明したが、本発明に係る遊技機は上述した実施形態にのみ限定されるものではなく、本発明の範囲で種々の変更実施が可能であることは言うまでもない。

例えば、上述した実施形態では、操作装置 2 c として、1 ベットボタン 2 c の例を挙げたが、これに限るものではなく、E リング 8 5 などの取付部材を用いた様々な操作装置に適用することができる。

また、本発明をスロットマシンに適用したがパチンコ機など、その他の遊技機に適用することもできる。

10

また、メダル、遊技球等の現物の遊技媒体を用いることなく、データ形式の擬似遊技媒体を用いてゲームを実行可能な、いわゆる封入式遊技機にも、本発明を適用することができる。

【 符号の説明 】

【 0 1 1 6 】

1	スロットマシン（遊技機）
2 c	1 ベットボタン（操作装置）
8 0 1	フランジ
8 0	取付ナット（固定部材）
8 1 1	フランジ
8 2	ボタン部
8 2 1	操作部
8 2 2	支持部材
8 2 3	溝
8 3	バネ
8 4	ベース部材
8 4 0	溝部
8 4 1	ボタン収容部
8 4 2	センサ収容部
8 4 3	挿入口
8 4 4	開口部
8 4 5	台座
8 4 6	ガイド部
8 4 7	カバー部材
8 5	E リング
8 6	センサ
8 9	治具

20

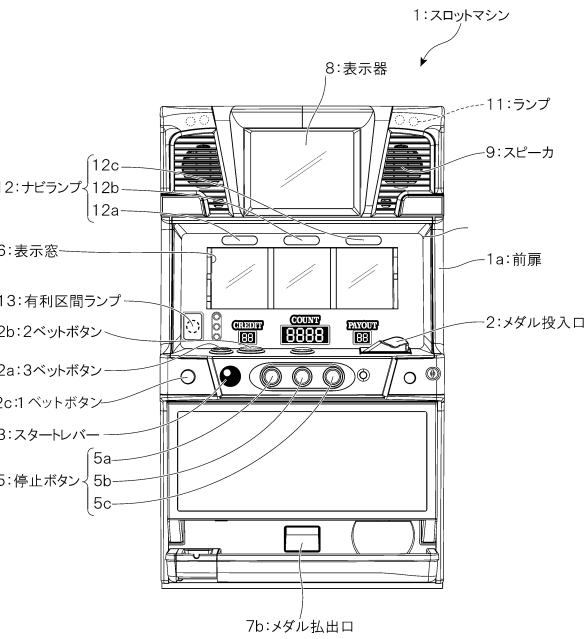
30

40

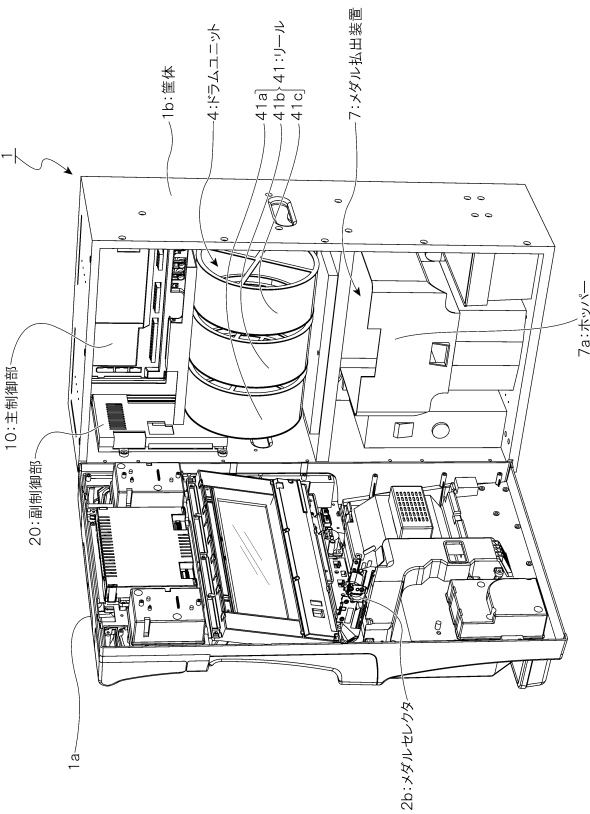
50

【図面】

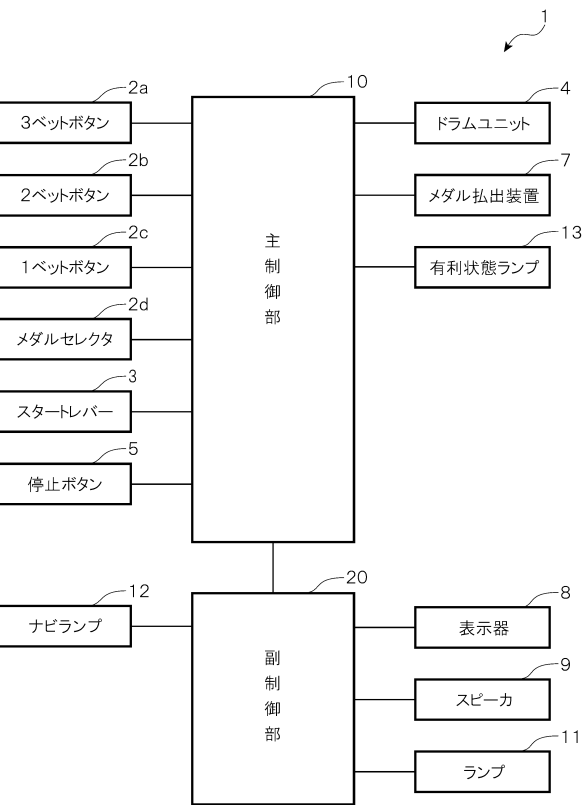
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

配当テーブル

当選役	ベット数	
	3ベット	2ベット
リプレイ役	再遊技	再遊技
ベル役(押し順ベル)	10枚	10枚
ベル役(共通ベル)	3枚	2枚
スイカ役	1枚	1枚
チェリー役	1枚	1枚

10

20

30

40

50

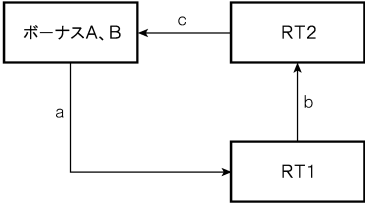
【図 5】

内部抽選テーブル

当選役	3ベットゲーム			2ベットゲーム		
	RT1	RT2	ボーナス	RT1	RT2	ボーナス
押し順ベル1 (左→中→右)	6687	6687	0	668	668	0
押し順ベル2 (左→右→中)	6687	6687	0	668	668	0
押し順ベル3 (中→左→右)	6687	6687	0	668	668	0
押し順ベル4 (中→右→左)	6687	6687	0	668	668	0
押し順ベル5 (右→左→中)	6687	6687	0	668	668	0
押し順ベル6 (右→中→左)	6687	6687	0	668	668	0
共通ベル	0	0	65536	0	0	65536
弱チェリー	829	829	0	828	828	0
強チェリー	199	199	0	198	198	0
弱スイカ	819	819	0	817	817	0
強スイカ	149	149	0	148	148	0
通常リプレイ	5236	11947	0	0	16384	0
通常リプレイ+ボーナスA	1318	0	0	0	0	0
通常リプレイ+ボーナスB	0	0	0	6553	0	0
ハズレ	16864	11471	0	52984	43153	0

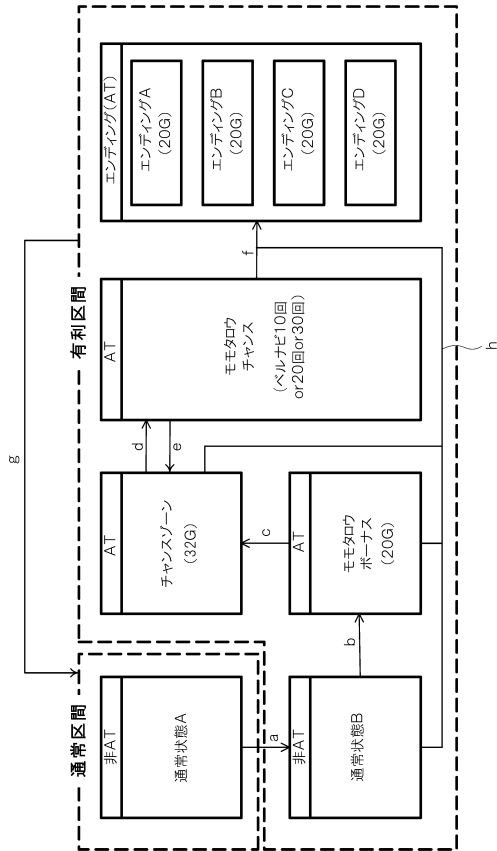
(数値の分母は65536)

【図 6】



10

【図 7】



【図 8】

AT移行抽選テーブル

抽選結果	当選役			
	弱チェリー	強チェリー	弱スイカ	強スイカ
非当選	252	192	254	192
当選	4	64	2	64

(数値の分母は256)

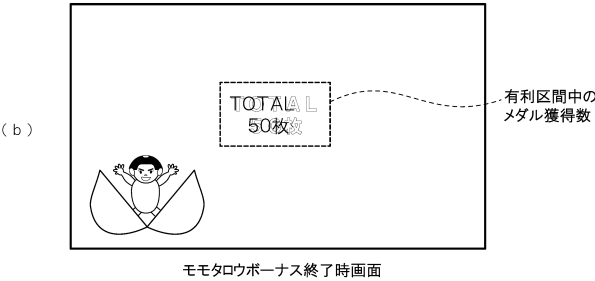
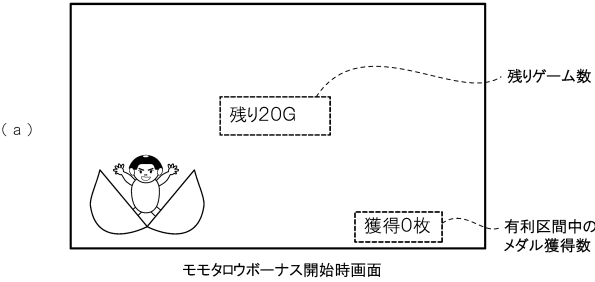
20

30

40

50

【図 9】



【図 10】

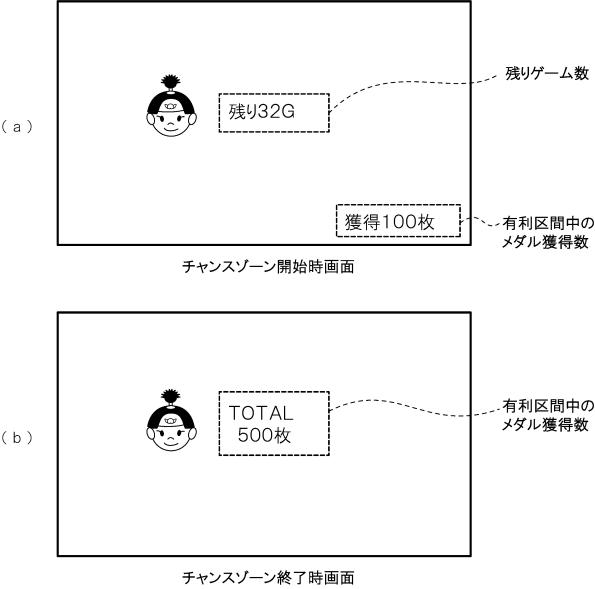
AT継続抽選テーブル

抽選結果	当選役					
	その他	押し順ベル入賞	弱チェリー	強チェリー	弱スイカ	強スイカ
非当選	254	244	231	0	231	0
当選	2	12	25	256	25	256

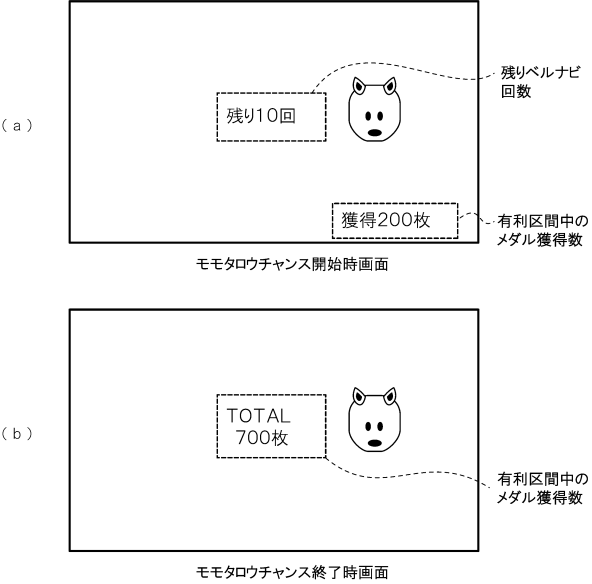
(数値の分母は256)

10

【図 11】



【図 12】



20

30

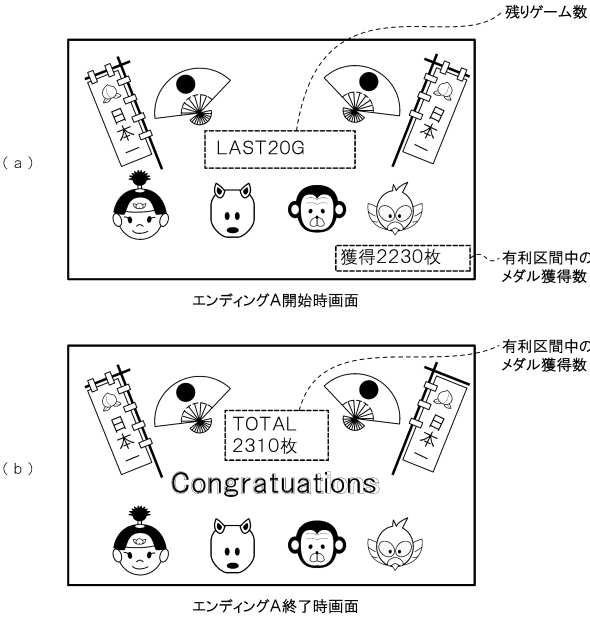
40

50

【図 1 3】

3ペント遊技数 1430	獲得数999以下	エンディングD
	獲得数1000～1499	エンディングC
	獲得数1500～1999	エンディングB
獲得数2000以上	エンディングA	
獲得数2050	エンディングA	

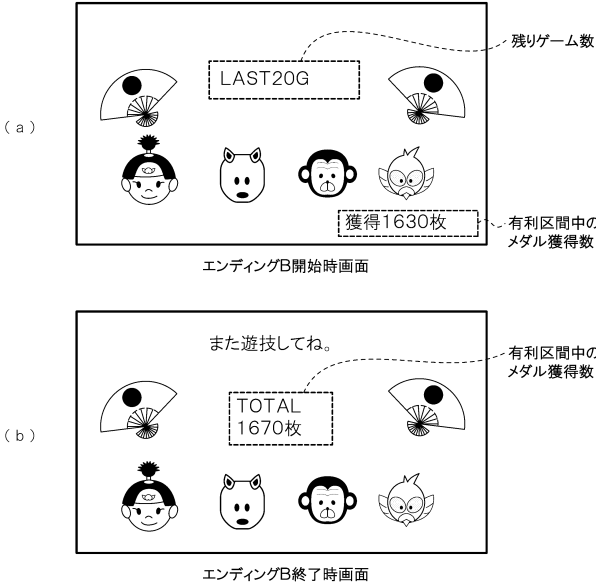
【図 1 4】



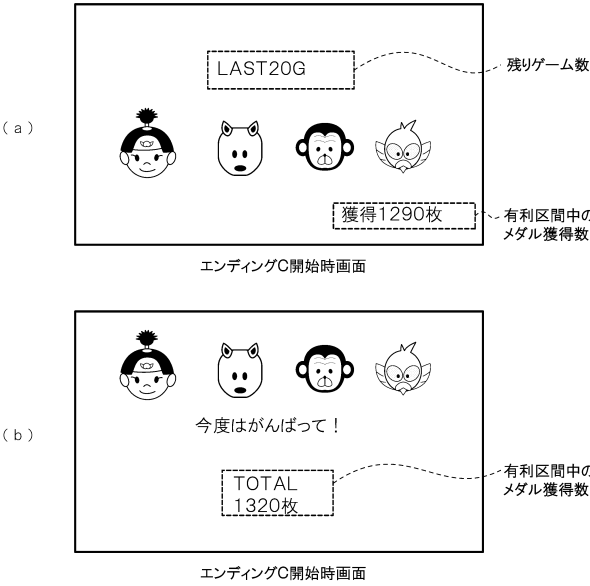
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

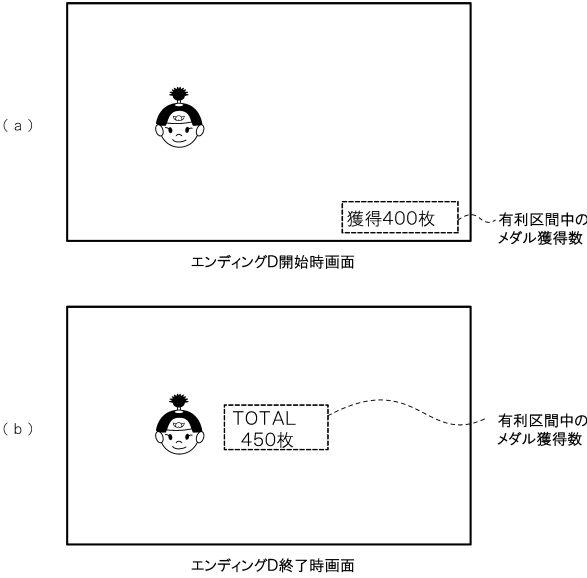


30

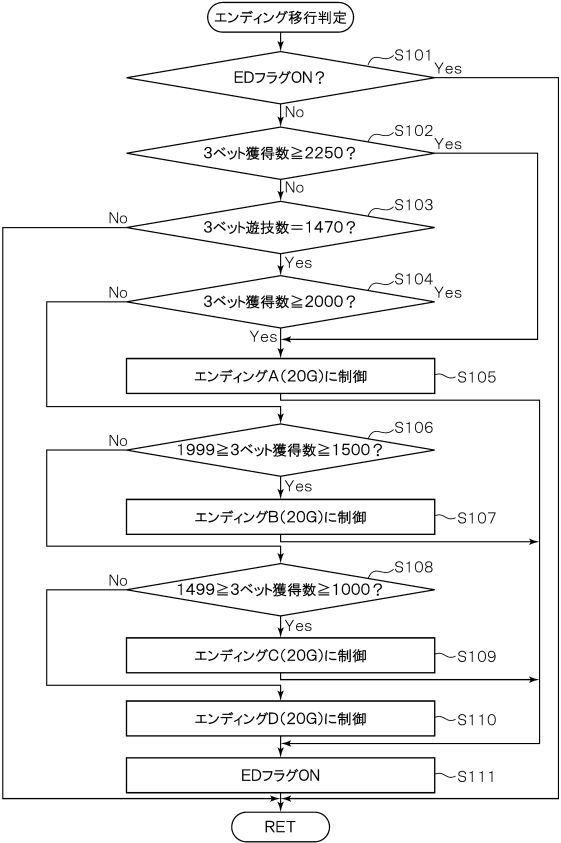
40

50

【図 17】



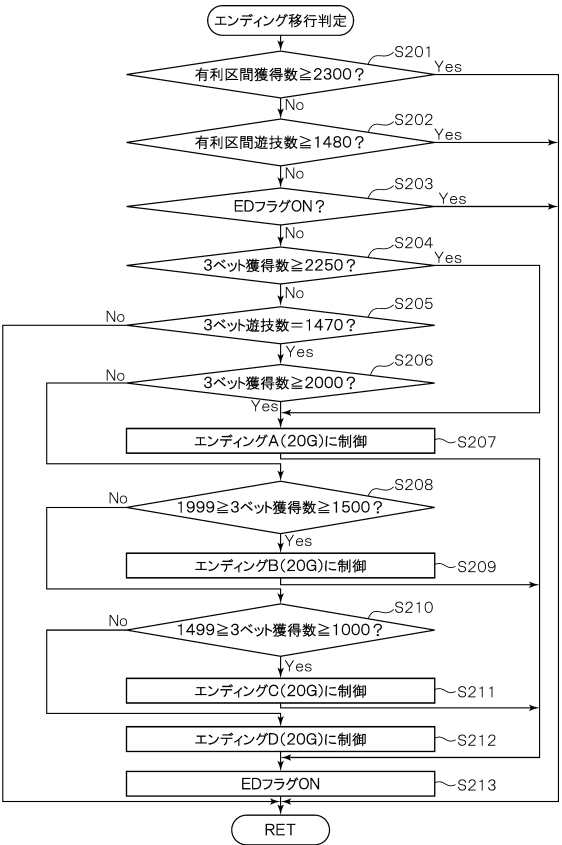
【図 18】



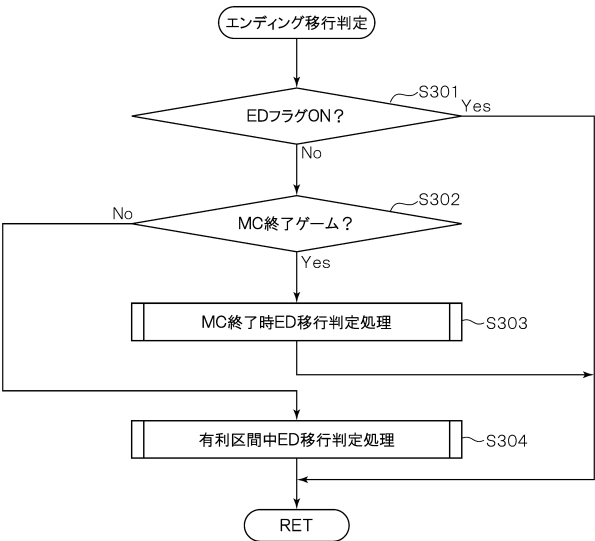
10

20

【図 19】



【図 20】

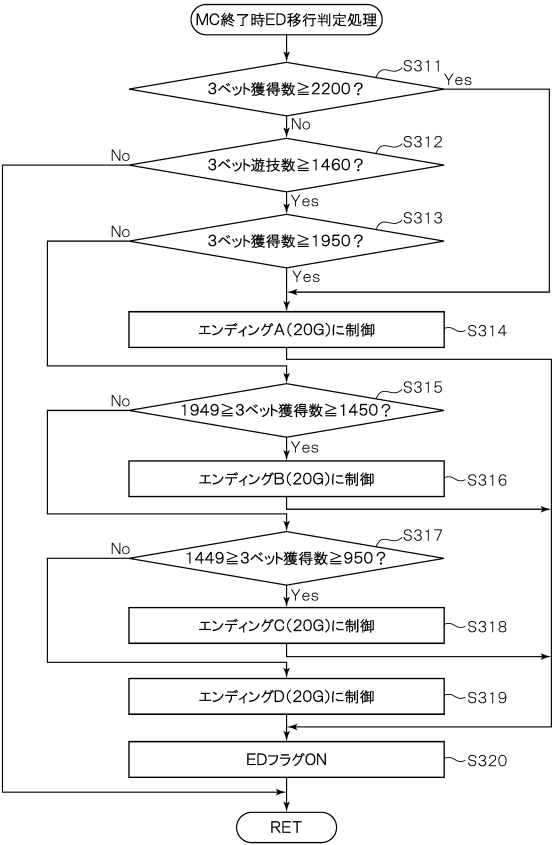


30

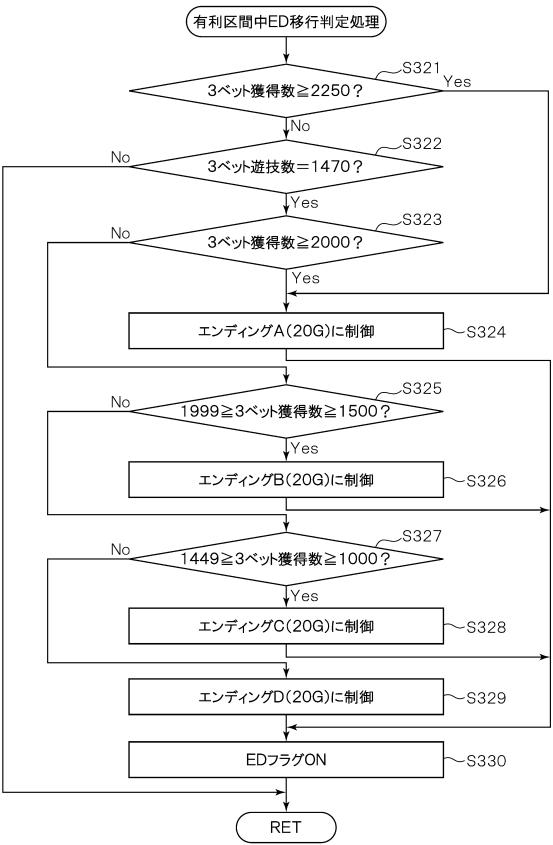
40

50

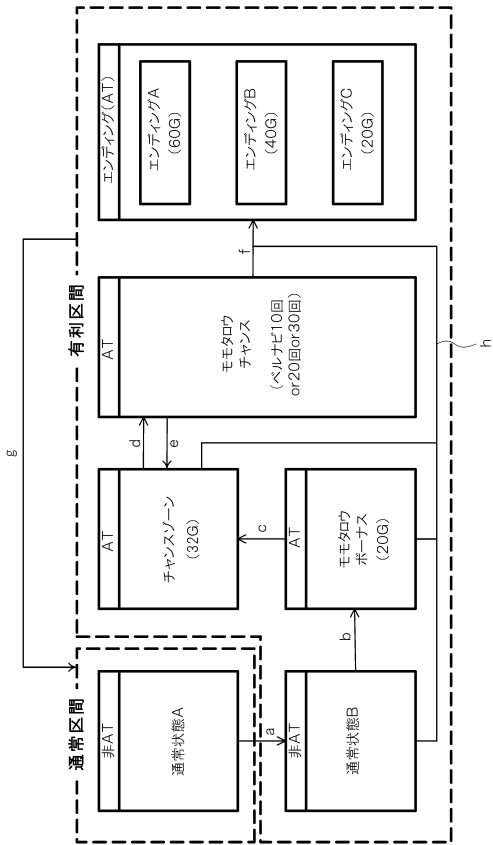
【図 2 1】



【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】

獲得数2250 エンディングA (60G)	獲得数2000以上 エンディングA (60G)	獲得数1500～1999 エンディングB (40G)	獲得数1000～1499 エンディングC (20G)	獲得数999以下 現状維持
	3ベット遊技数1470			

10

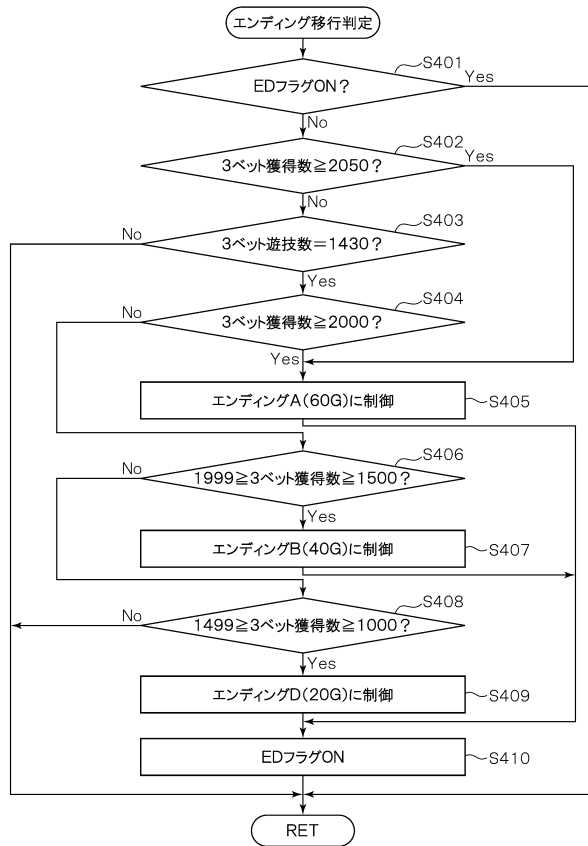
20

30

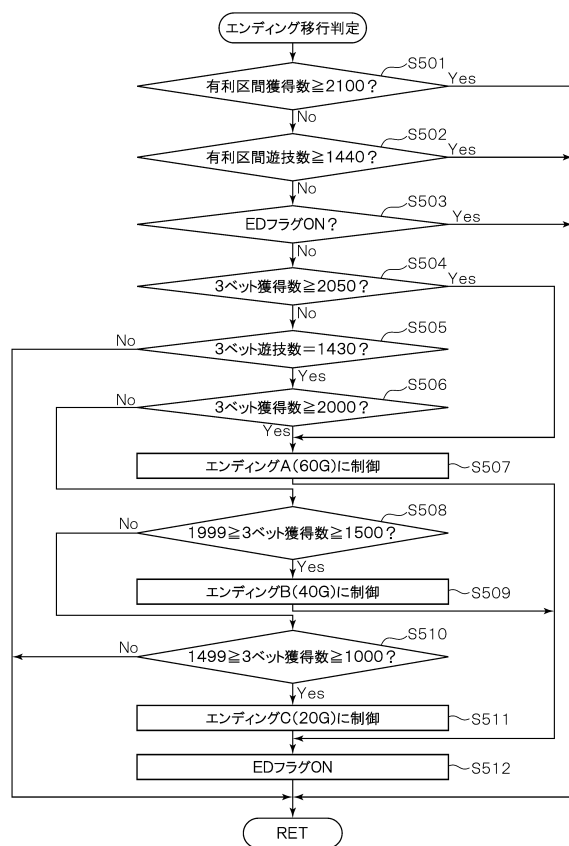
40

50

【図 25】



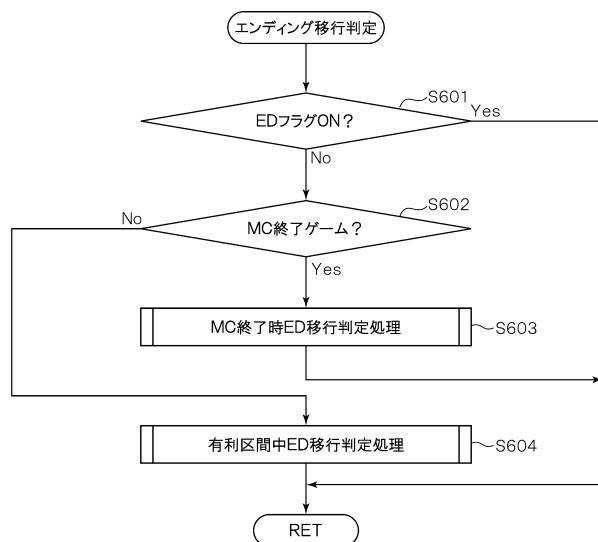
【図 26】



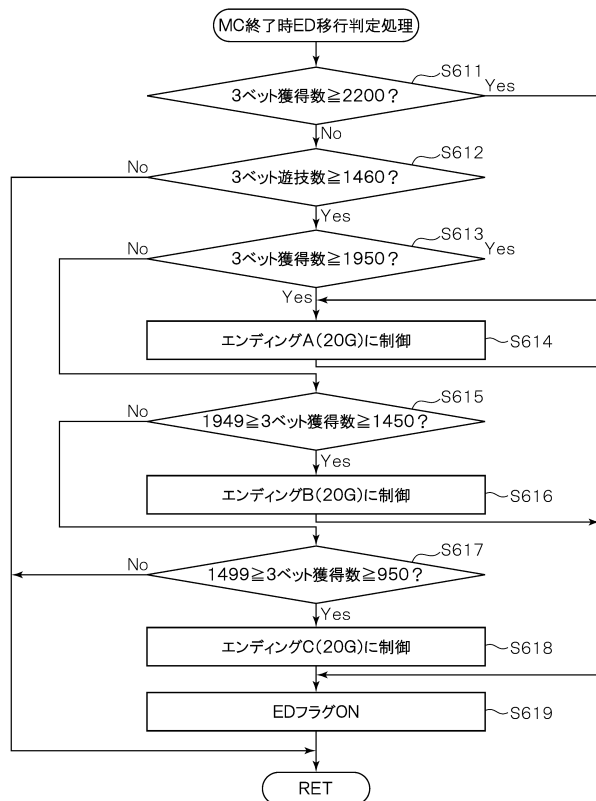
10

20

【図 27】



【図 28】

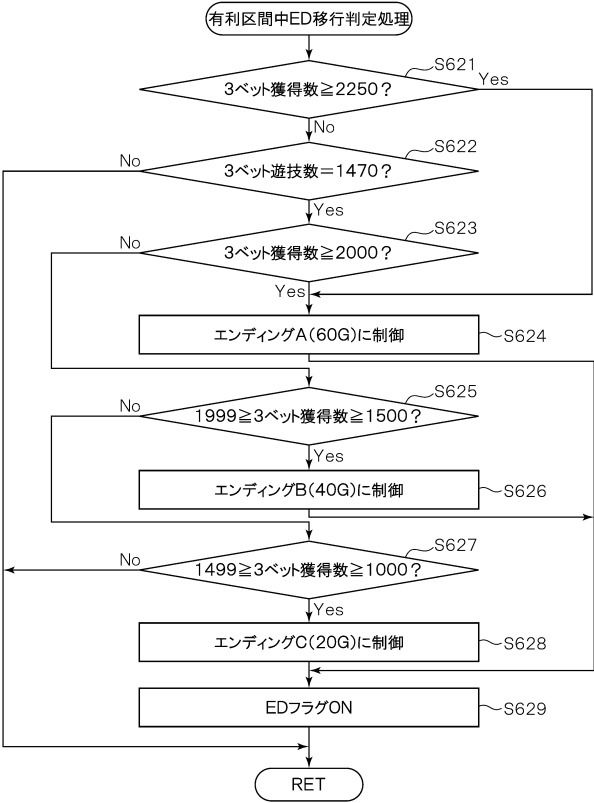


30

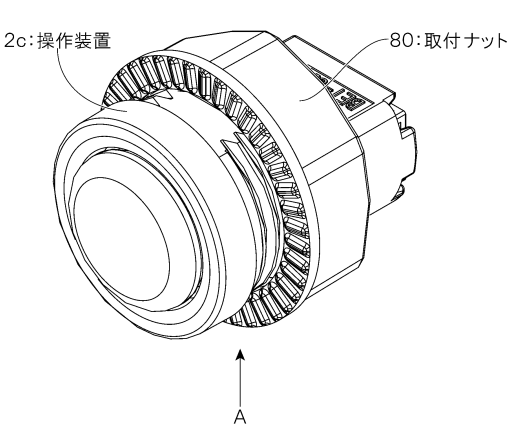
40

50

【図 29】



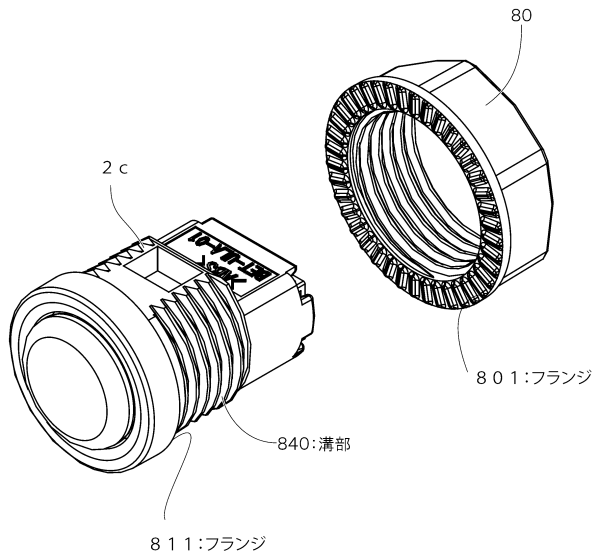
【図 30】



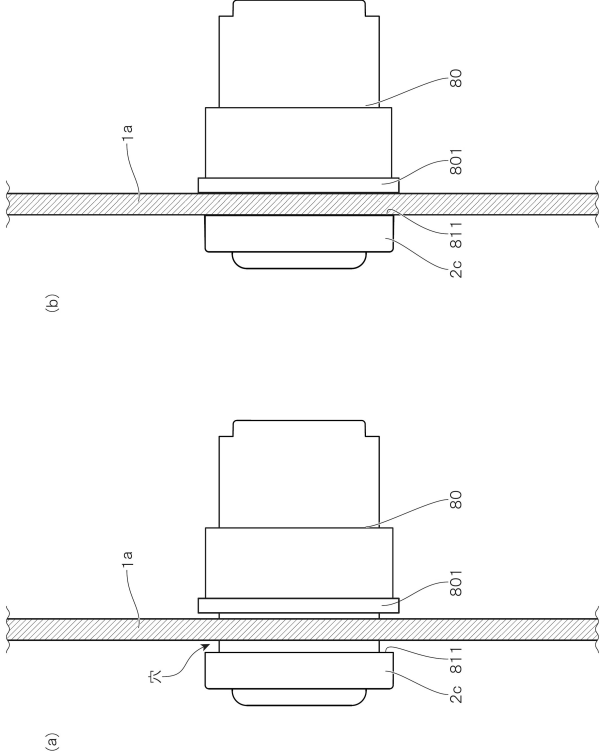
10

20

【図 31】



【図 32】

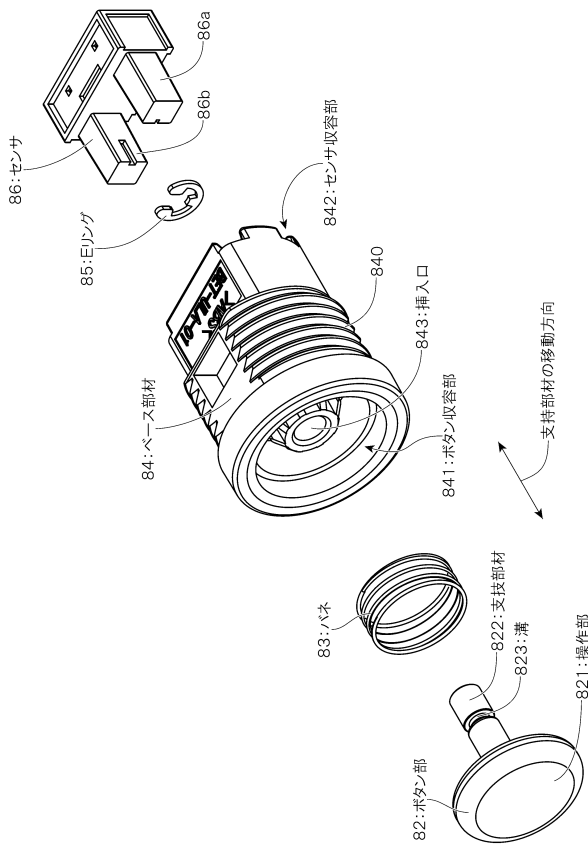


30

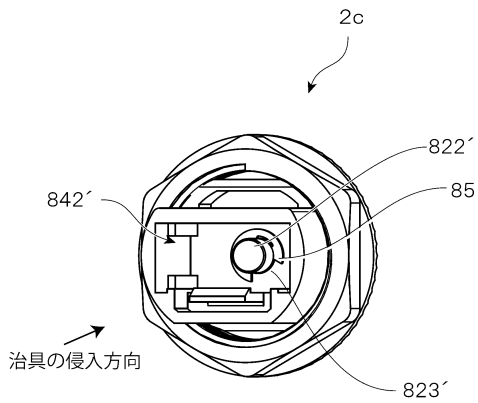
40

50

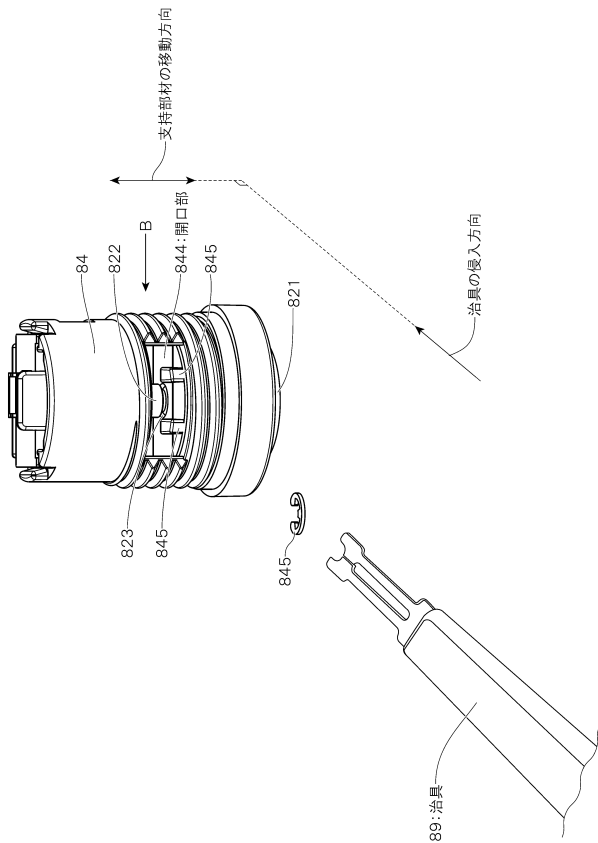
【図 3 3】



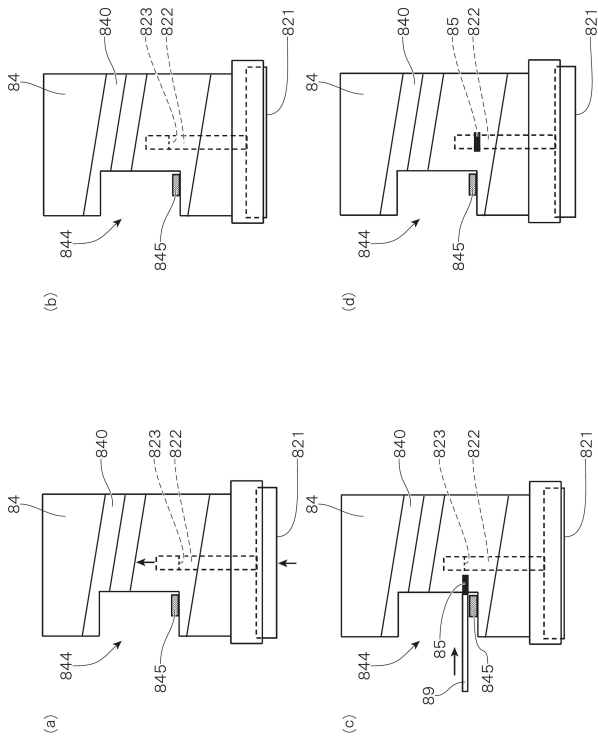
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

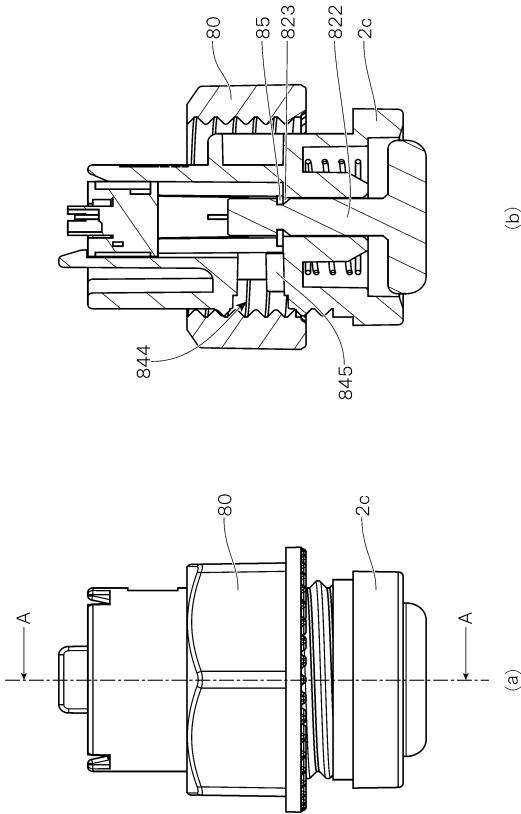
20

30

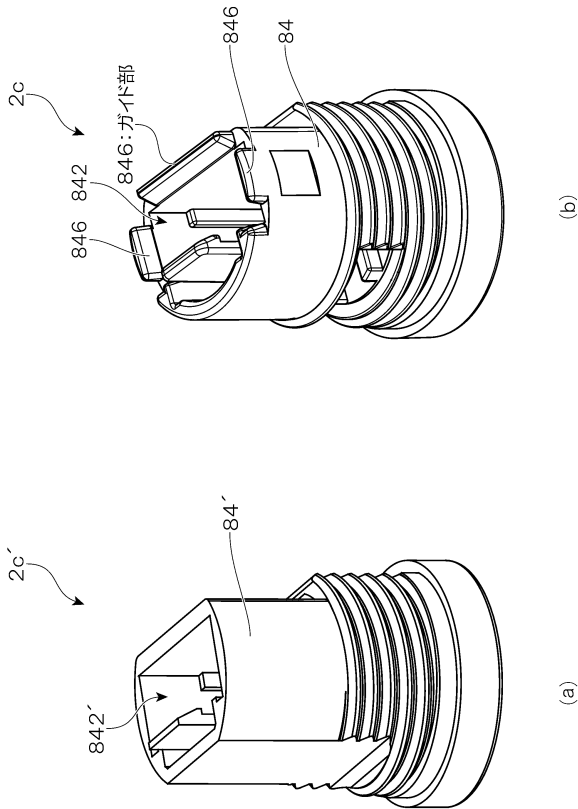
40

50

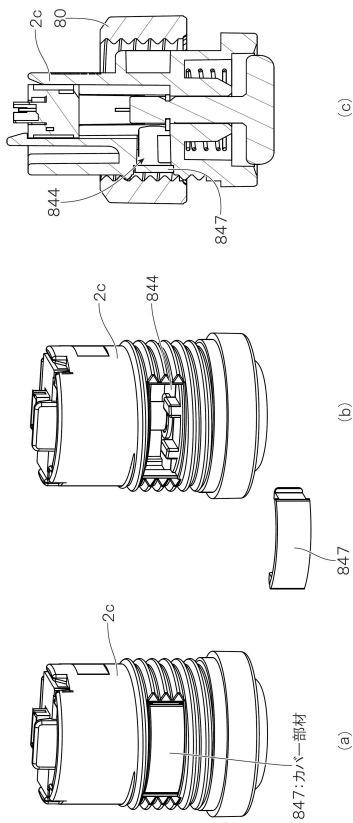
【図 3 7】



【図 3 8】



【図 3 9】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 0 3 - 2 6 0 1 6 6 (J P , A)
特開平 1 1 - 1 1 1 0 9 2 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 0 3 6 0 7 2 (J P , A)
実開平 0 2 - 0 0 3 7 9 1 (J P , U)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4