

(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2021-175440

(P2021-175440A)

(43) 公開日 令和3年11月4日(2021.11.4)

(51) Int.Cl.

**A63F 5/04 (2006.01)**

F 1

A 6 3 F 5/04

A 6 3 F 5/04

テーマコード(参考)

2 C 5 1 8

6 6 1

6 5 2

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 64 頁)

(21) 出願番号

特願2020-80958 (P2020-80958)

(22) 出願日

令和2年5月1日 (2020.5.1)

(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

100099047

弁理士 柴田 淳一

川井 力哉

愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内

山口 将来

愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内

菊地 邦彦

愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内

最終頁に続く

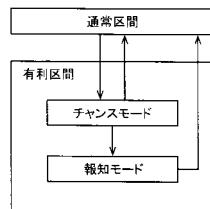
(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

【課題】遊技興奮の向上を図る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に設けられたスタートレバー41が操作されると、内部で役の抽選が行われるとともに、表示窓26L, 26M, 26Rを介して視認可能なリール32L, 32M, 32Rが回転を開始する。そして、ストップスイッチ42~44が操作されると、各ストップスイッチ42~44に対応したリール32L, 32M, 32Rが停止する。本スロットマシン10では、通常区間と、有利区間と、を主制御装置が管理するようになっている。有利区間は、チャンスマードと、報知モードと、によって構成されている。報知モードでは、レア役に当選した場合に上乗せ抽選が行われ、上乗せ抽選に当選した場合には、擬似遊技が行われるようになっている。

【選択図】 図16



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数種の絵柄を循環表示させる複数の循環表示手段と、  
前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段と、  
役の抽選を行う抽選手段と、  
前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段と  
を備えた遊技機において、

特定条件が成立した場合に擬似遊技を実行する擬似遊技実行手段と、  
前記擬似遊技が終了した場合、前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する第1開始制御手段と、

前記第1開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第1停止制御手段と、

前記第1停止制御手段による制御によって前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段と  
を備え、

前記擬似遊技実行手段は、  
前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する第2開始制御手段と、

前記第2開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第2停止制御手段と  
を備え、

前記第1停止制御手段は、前記役の抽選結果が規定結果であった場合、前記停止操作手段が規定操作方法で操作されると規定入賞が成立し、前記停止操作手段が前記規定操作方法以外の操作方法で操作されると前記規定入賞が成立しないよう、前記複数の循環表示手段を制御し、

前記役の抽選結果が前記規定結果であった場合、前記規定操作方法を報知する操作方法報知手段を設け、

前記操作方法報知手段は、前記擬似遊技を実行する遊技回で前記規定操作方法を報知する場合、前記擬似遊技が終了した後であって前記第1開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させる前までの間に、前記規定操作方法を報知することを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記第2停止制御手段が全ての循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させた場合、前記役の抽選結果が前記規定結果であるか否かを判定する規定判定手段と、前記規定判定手段が前記役の抽選結果が前記規定結果であると判定した場合、前記操作方法報知手段に前記規定操作方法を報知させる報知実行手段と、前記報知実行手段が前記操作方法報知手段に前記規定操作方法を報知させた場合、時間情報を設定する時間情報設定手段と、を備え、前記第1開始制御手段は、前記擬似遊技が終了した場合、前記時間情報設定手段の設定した時間情報に応じた時間を経過した後に前記絵柄の循環表示を開始することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記時間情報設定手段は、前記複数の循環表示手段に対して前記時間情報を個別に設定することを特徴とする請求項2に記載の遊技機。

**【請求項 4】**

前記時間情報設定手段は、前記複数の循環表示手段のうち少なくとも一つに対して異なる時間情報を設定することを特徴とする請求項2又は請求項3に記載の遊技機。

**【請求項 5】**

前記時間情報設定手段は、所定の抽選を行うことによって前記時間情報を設定すること

10

20

30

40

50

を特徴とする請求項 2 乃至請求項 4 のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

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

10

【0003】

近年では、遊技者に有利な遊技状態として、BB入賞が成立すると移行するBB状態の他に、所定の役に当選した場合に所定の入賞を成立させるためのストップスイッチの操作順序を報知するアシストタイム（以下、「AT」という）状態を備えたものもある。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2002-355364号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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

30

【0006】

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

【0007】

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

【課題を解決するための手段】

【0008】

請求項1に記載の発明では、複数種の絵柄を循環表示させる複数の循環表示手段と、前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段と、役の抽選を行う抽選手段と、前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段とを備えた遊技機において、特定条件が成立した場合に擬似遊技を実行する擬似遊技実行手段と、前記擬似遊技が終了した場合、前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する第1開始制御手段と、前記第1開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第1停止制御手段と、前記第1停止制御手段による制御によって前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置に所定の組合せを形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段とを備え、前記擬似遊技実行手段は、前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する第2開始制御手段と、前記第2開始制御手段が前記絵柄の循環表示を

40

50

開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第2停止制御手段とを備え、前記第1停止制御手段は、前記役の抽選結果が規定結果であった場合、前記停止操作手段が規定操作方法で操作されると規定入賞が成立し、前記停止操作手段が前記規定操作方法以外の操作方法で操作されると前記規定入賞が成立しないよう、前記複数の循環表示手段を制御し、前記役の抽選結果が前記規定結果であった場合、前記規定操作方法を報知する操作方法報知手段を設け、前記操作方法報知手段は、前記擬似遊技を実行する遊技回で前記規定操作方法を報知する場合、前記擬似遊技が終了した後であって前記第1開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させる前までの間に、前記規定操作方法を報知することを特徴とする。

## 【発明の効果】

10

## 【0009】

遊技興奮の向上を図ることが可能となる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0010】

【図1】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図。

【図2】前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図3】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図4】前面扉の背面図。

【図5】筐体の正面図。

【図6】各リールの図柄配列を示す図。

20

【図7】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。

【図8】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。

【図9】スロットマシンのブロック図。

【図10】タイマ割込み処理を示すフローチャート。

【図11】通常処理を示すフローチャート。

【図12】抽選処理を示すフローチャート。

【図13】3枚遊技における抽選テーブルの一例を示す図。

【図14】2枚遊技における抽選テーブルの一例を示す図。

【図15】リール制御処理を示すフローチャート。

【図16】遊技区間の移行を説明するための説明図。

30

【図17】通常区間における区間抽選処理を示すフローチャート。

【図18】通常区間における遊技区間処理を示すフローチャート。

【図19】チャンスマードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。

【図20】チャンスマードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。

【図21】終了判定処理を示すフローチャート。

【図22】報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。

【図23】擬似遊技処理を示すフローチャート。

【図24】擬似制御処理を示すフローチャート。

【図25】擬似遊技にて用いられるスペリテーブルを示す図。

【図26】擬似遊技にて用いられるスペリテーブルを示す図。

40

【図27】擬似遊技にて用いられるスペリテーブルを示す図。

【図28】擬似遊技にて用いられるスペリテーブルを示す図。

【図29】擬似停止後処理を示すフローチャート。

【図30】擬似遊技における回転態様及び表示態様の一例を示す図。

【図31】擬似遊技における回転態様及び表示態様の一例を示す図。

【図32】擬似遊技における回転態様及び表示態様の一例を示す図。

【図33】報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。

## 【発明を実施するための形態】

## 【0011】

以下、遊技機の一種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

50

一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図1はスロットマシン10の正面図、図2はスロットマシン10の前面扉12を閉じた状態の斜視図、図3はスロットマシン10の前面扉12を開いた状態の斜視図、図4は前面扉12の背面図、図5は筐体11の正面図である。

#### 【0012】

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

#### 【0013】

筐体11の前面側には、前面扉12が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体11には、その正面から見て左側部に上下一对の支軸13a, 13bが設けられており、前面扉12には、各支軸13a, 13bと対応する位置に軸受部14a, 14bが設けられている。そして、各軸受部14a, 14bに各支軸13a, 13bが挿入された状態では、前面扉12が筐体11に対して両支軸13a, 13bを結ぶ上下方向へ延びる開閉軸線を中心として回動可能に支持され、前面扉12の回動によって筐体11の前面開放側を開放したり閉鎖したりすることができるようになっている。また、前面扉12は、その裏面に設けられた施錠装置20によって開放不能な施錠状態とされる。前面扉12の右端側上部には、施錠装置20と一体化されたキーシリンダ21が設けられており、キーシリンダ21に対する所定のキー操作によって前記施錠状態が解除されるように構成されている。

10

20

#### 【0014】

前面扉12の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル25が設けられている。遊技パネル25には、縦長の3つの表示窓26L, 26M, 26Rが横並びに形成されており、各表示窓26L, 26M, 26R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26L, 26M, 26Rを1つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

#### 【0015】

図3に示すように、筐体11は仕切り板30によりその内部が上下2分割されており、仕切り板30の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット31が取り付けられている。リールユニット31は、円筒状(円環状)にそれぞれ形成された左リール32L, 中リール32M, 右リール32Rを備えている。各リール32L, 32M, 32Rは、その中心軸線が当該リールの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール32L, 32M, 32R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32L, 32M, 32Rが各表示窓26L, 26M, 26Rと1対1で対応している。したがって、各リール32L, 32M, 32Rの表面の一部はそれぞれ対応する表示窓26L, 26M, 26Rを通じて視認可能な状態となっている。また、リール32L, 32M, 32Rが正回転すると、各表示窓26L, 26M, 26Rを通じてリール32L, 32M, 32R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。

30

#### 【0016】

ここで、リールユニット31の構成を簡単に説明する。

40

#### 【0017】

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

50

なっている。このため主制御装置 101 は、リールインデックスセンサの検出信号と、当該検出信号が入力されるまでに出力した励磁パルス数に基づいて、各リール 32L, 32M, 32R の角度位置を 1 回転毎に確認するとともに補正することができる。

#### 【0018】

各リール 32L, 32M, 32R の外周面には、その長辺方向（周回方向）に、識別情報としての図柄が複数個描かれている。より具体的には、20 個の図柄が等間隔に描かれている。このため、所定の位置においてある図柄を次の図柄へ切り替えるには、25 パルス (= 500 パルス ÷ 20 図柄) の励磁パルスの出力を要する。また、主制御装置 101 は、リールインデックスセンサの検出信号が入力されてから出力した励磁パルス数により、表示窓 26L, 26M, 26R から視認可能な状態となっている図柄を把握したり、表示窓 26L, 26M, 26R から視認可能な位置に所定の図柄を停止させたりする制御を行ふことができる。10

#### 【0019】

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

#### 【0020】

図 6 には、左リール 32L, 中リール 32M, 右リール 32R の図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール 32L, 32M, 32R には、それぞれ 20 個の図柄が一列に配置されている。また、各リール 32L, 32M, 32R に対応して番号が 0 ~ 19 まで付されているが、これら番号は主制御装置 101 が表示窓 26L, 26M, 26R から視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール 32L, 32M, 32R に実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。20

#### 【0021】

図柄としては、「チェリー」図柄（例えば、左リール 32L の 19 番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール 32L の 18 番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール 32L の 17 番目）、「赤 7」図柄（例えば、左リール 32L の 16 番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール 32L の 15 番目）、「星」図柄（例えば、左リール 32L の 14 番目）、「BAR」図柄（例えば、左リール 32L の 11 番目）、「白 7」図柄（例えば、左リール 32L の 6 番目）の 8 種類がある。そして、図 6 に示すように、各リール 32L, 32M, 32R において各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。30

#### 【0022】

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

#### 【0023】

本スロットマシン 10 では、これら 9 個の図柄が視認可能となる各位置を結ぶようにして、横方向へ平行に 3 本、斜め方向へたすき掛けに 2 本、計 5 本の組合せラインが設定されている。より詳しくは、図 7 (a) に示すように、横方向の組合せラインとして、各リール 32L, 32M, 32R の上段図柄を結んだ上ライン L1 と、各リール 32L, 32M, 32R の中段図柄を結んだ中ライン L2 と、各リール 32L, 32M, 32R の下段図柄を結んだ下ライン L3 と、が設定されている。また、斜め方向の組合せラインとして、左リール 32L の上段図柄、中リール 32M の中段図柄、右リール 32R の下段図柄を結んだ右下がりライン L4 と、左リール 32L の下段図柄、中リール 32M の中段図柄、右リール 32R の上段図柄を結んだ右上がりライン L5 と、が設定されている。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。40

#### 【0024】

本スロットマシン 10 では、図 7 (b) に示すように、中ライン L2 のみが有効ライン

10

20

30

40

50

として設定される。上ライン L 1 , 下ライン L 3 , 右下がりライン L 4 , 右上がりライン L 5 の 4 本の組合せラインについては、有効ラインとされることがない。

#### 【0025】

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

#### 【0026】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞としては、B B 1 入賞及び B B 2 入賞がある。

#### 【0027】

各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「赤 7 」図柄が有効ライン上に停止した場合には、  
10  
B B 1 入賞となる。左リール 3 2 L 及び中リール 3 2 M の「赤 7 」図柄と、右リール 3 2 R の「白 7 」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、B B 2 入賞となる。これら B B 入賞が成立した場合には、遊技状態が B B 状態に移行する。

#### 【0028】

メダルを投入することなく次ゲームの遊技を行うことが可能な再遊技の特典が付与される入賞としては、再遊技入賞がある。

#### 【0029】

各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、再遊技入賞となる。

#### 【0030】

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

#### 【0031】

各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、スイカ入賞として 3 枚のメダル払出が行われる。左リール 3 2 L の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には、チェリー入賞として 3 枚のメダル払出が行われる。

#### 【0032】

各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「ベル」図柄がいずれかの組合せライン上に停止した場合には、ベル入賞として 9 枚のメダル払出が行われる。より詳細には、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「ベル」図柄が中ライン L 2 上に停止した場合の他に、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「ベル」図柄が上ライン L 1 上に停止することとなる図柄の組合せが中ライン L 2 上に停止した場合、ベル入賞として 9 枚のメダル払出が行われる。見た目上ベル入賞となる図柄の組合せとしては、例えば「赤 7 」図柄、「星」図柄、「星」図柄の組合せや、「B A R」図柄、「チェリー」図柄、「B A R」図柄の組合せ等がある。また、入賞となる図柄の組合せの詳細は省略するが、補填役入賞が成立した場合には 1 枚のメダル払出が行われる。

#### 【0033】

なお以下では、各入賞と対応する図柄の組合せを入賞図柄の組合せともいう。例えば、B B 2 図柄の組合せとは、B B 2 入賞となる図柄の組合せ、すなわち「赤 7 」図柄、「赤 7 」図柄、「白 7 」図柄の組合せである。また、各入賞と対応する各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の図柄を入賞図柄ともいう。例えば、B B 2 図柄とは、左リール 3 2 L 及び中リール 3 2 M においては「赤 7 」図柄であり、右リール 3 2 R においては「白 7 」図柄である。

#### 【0034】

遊技パネル 2 5 の下方左側には、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転を開始させるために操作されるスタートレバー 4 1 が設けられている。スタートレバー 4 1 はリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を回転開始、すなわち図柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段又は始動操作手段を構成する。所定数のメダルが投入されている状態でスタートレバー 4 1 を操作された場合、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始するようになっている。

10

20

30

40

50

## 【0035】

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

10

## 【0036】

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

## 【0037】

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

20

## 【0038】

ホッパ装置51は、メダルを貯留する貯留タンク52と、メダルを遊技者に払い出す払出装置53により構成されている。払出装置53は、図示しないメダル払出用回転板を回転させることにより、排出用通路48に設けられた開口48aへメダルを排出し、排出用通路48を介してメダル受け皿50へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置51の右方には、貯留タンク52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54が設けられている。ホッパ装置51の貯留タンク52内部には、この貯留タンク52から予備タンク54へとメダルを排出する誘導プレート52aが設けられている。したがって、誘導プレート52a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54に貯留されることとなる。

30

## 【0039】

メダル投入口45の下方には、ボタン状の返却スイッチ55が設けられている。メダル投入口45に投入されたメダルがセレクタ46内に詰まった状況下で返却スイッチ55を操作された場合、セレクタ46が機械的に連動して動作され、当該セレクタ46内に詰まったメダルがメダル排出口49から返却されるようになっている。

40

## 【0040】

表示窓26L, 26M, 26Rの下方左側には、遊技媒体としてのクレジットされた仮想メダルを一度に3枚投入するための第1クレジット投入スイッチ56が設けられている。また、第1クレジット投入スイッチ56の左方には、第2クレジット投入スイッチ57と、第3クレジット投入スイッチ58とが設けられている。第2クレジット投入スイッチ57は仮想メダルを一度に2枚投入するためのものであり、第3クレジット投入スイッチ58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56～58は前記メダル投入口45とともに遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口45が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し、各クレジット投入スイッチ56～58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

50

ぎない点に着目すれば、遊技媒体を間接入力する間接入力手段を構成するものともいえる。

#### 【0041】

スタートレバー41の左方には、精算スイッチ59が設けられている。すなわち、本スロットマシン10では、所定の最大値（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払出メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮想メダルが貯留記憶されている状況下で精算スイッチ59を操作された場合、仮想メダルが現実のメダルとしてメダル排出口49から払い出されるようになっている。この場合、クレジットされた仮想メダルを現実のメダルとして払い出すという機能に着目すれば、精算スイッチ59は貯留記憶された遊技媒体を実際に払い出すための精算操作手段を構成するものともいえる。

10

#### 【0042】

遊技パネル25の表示窓26L, 26M, 26R下方には、クレジットされている仮想メダル数を表示するクレジット表示部60と、残払出枚数表示部61と、入賞時に払い出したメダルの枚数を表示する払出枚数表示部62とがそれぞれ設けられている。また、払出枚数表示部62の右下角隅部には、遊技区間を示す区間表示器66が設けられている。これら表示部60～62及び区間表示器66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。

20

#### 【0043】

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63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64と、遊技者に各種情報を与える補助表示部65とが設けられている。補助表示部65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32L, 32M, 32Rによる遊技を主表示部によるものと考えることができることから、本実施形態では補助表示部65と称している。補助表示部65の背面には、上部ランプ63やスピーカ64、補助表示部65を駆動させるための表示制御装置81が設けられている。

20

#### 【0044】

筐体11の内部においてホッパ装置51の左方には、電源ボックス70が設けられている。電源ボックス70は、その内部に電源装置91を収容するとともに、電源スイッチ71やリセットスイッチ72、設定キー挿入孔73などを備えている。電源スイッチ71は、主制御装置101を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセットスイッチ72は、スロットマシン10のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔73は、ホール管理者などがメダルの出玉調整を行うためのものである。すなわち、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔73へ挿入してON操作することにより、スロットマシン10の当選確率を設定できるようになっている。なお、リセットスイッチ72は、エラー状態をリセットする場合の他に、スロットマシン10の当選確率を変更する場合にも操作される。

30

#### 【0045】

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

40

#### 【0046】

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

#### 【0047】

主制御装置101には、演算処理手段であるCPU102を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。CPU102には、電源装置91の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路103や、入出力ポート104などが内部バスを介して接続されている。かかる主制御装置101は、スロットマシン10に内蔵されるメイン基盤としての機能を果たすものである。

50

## 【0048】

主制御装置101の入力側には、リールユニット31（より詳しくは各リール32L, 32M, 32Rが1回転したことを個別に検出するリールインデックスセンサ）、スタートレバー41の操作を検出するスタート検出センサ41a、各ストップスイッチ42~44の操作を個別に検出するストップ検出センサ42a~44a、メダル投入口45から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ45a、ホッパ装置51から払い出されるメダルを検出する払出検出センサ51a、各クレジット投入スイッチ56~58の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ56a~58a、精算スイッチ59の操作を検出する精算検出センサ59a、リセットスイッチ72の操作を検出するリセット検出センサ72a、設定キー挿入孔73に設定キーが挿入されてON操作されたことを検出する設定キー検出センサ73a等の各種センサが接続されており、これら各種センサからの信号は入出力ポート104を介してCPU102へ出力されるようになっている。10

## 【0049】

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

## 【0050】

停電監視回路91bは電源の遮断状態を監視し、停電時はもとより、電源スイッチ71による電源遮断時に停電信号を生成するためのものである。そのため停電監視回路91bは、電源部91aから出力されるこの例では直流12ボルトの安定化駆動電圧を監視し、この駆動電圧が例えば10ボルト未満まで低下したとき電源が遮断されたものと判断して停電信号が出力されるように構成されている。停電信号はCPU102と入出力ポート104のそれぞれに供給され、CPU102ではこの停電信号を認識することにより後述する停電処理が実行される。また、この停電信号は表示制御装置81にも供給されるように構成されている。20

## 【0051】

電源部91aは、出力電圧が10ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置101などの制御系において駆動電圧として使用される5ボルトの安定化電圧が出力されるよう構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、主制御装置101による停電処理を実行するに十分な時間が確保されている。30

## 【0052】

主制御装置101の出力側には、リールユニット31（より詳しくは各リール32L, 32M, 32Rを回転させるためのステッピングモータ）、セレクタ46に設けられたメダル通路切替ソレノイド46a、ホッパ装置51、クレジット表示部60、残払枚数表示部61、払枚数表示部62、区間表示器66、表示制御装置81、図示しないホール管理装置などに情報を送信できる外部集中端子板121等が入出力ポート104を介して接続されている。

## 【0053】

表示制御装置81は、上部ランプ63やスピーカ64、補助表示部65を駆動させるための制御装置であり、これらを駆動させるためのCPU、ROM、RAM等が一体化された基板を備えている。そして、主制御装置101からの信号を受け取った上で、表示制御装置81が独自に上部ランプ63、スピーカ64及び補助表示部65を駆動制御する。したがって、表示制御装置81は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置101との関係では補助的な制御を実行するサブ基盤となっている。なお、各種表示部60~62も表示制御装置81が駆動制御する構成としてもよい。40

## 【0054】

上述したCPU102には、このCPU102によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM105と、このROM105に記憶されている制御プログラムを実行するにあたって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するた50

めのRAM106の他に、図示はしないが周知のように割込み回路を始めとしてタイマ回路、データ送受信回路などスロットマシン10において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ROM105とRAM106によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図10～図33のフローチャートに示される各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述したROM105に記憶されている。

#### 【0055】

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

#### 【0056】

バックアップエリアは、停電等の発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時（電源スイッチ71の操作による電源遮断をも含む。以下同様）のスタックポインタの値を記憶しておくためのエリアであり、停電解消時（電源スイッチ71の操作による電源投入をも含む。以下同様）には、バックアップエリアの情報に基づいてスロットマシン10の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリアへの書き込みは停電処理（図10参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリアに書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理において実行される。20

#### 【0057】

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

#### 【0058】

続いて、主制御装置101のCPU102により実行される各制御処理について説明する。かかるCPU102の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では1.49msc周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI端子への停電信号の入力に伴い起動されるNMI割込み処理とがある。以下では、これら各処理のうち遊技の進行に関わる処理、すなわちタイマ割込み処理と、メイン処理にて行われる通常処理とを図10～図33のフローチャートを参照しながら説明する。30

#### 【0059】

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

#### 【0060】

先ず、ステップS101に示すレジスタ退避処理では、後述する通常処理で使用しているCPU102内の全レジスタの値をRAM106のバックアップエリアに退避させる。ステップS102では停電フラグがセットされているか否かを確認し、停電フラグがセットされているときにはステップS103に進み、停電処理を実行する。40

#### 【0061】

ここで、停電処理について概略を説明する。

#### 【0062】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置91の停電監視回路91bから停電信号が出力され、当該停電信号がNMI端子を介して主制御装置101に入力される。主制御装置101は、停電信号が入力された場合、即座にNMI割込み処理を実行し、停50

電フラグを R A M 1 0 6 に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

#### 【 0 0 6 3 】

停電処理では、先ずコマンドの送信が終了しているか否かを判定し、送信が終了していない場合には本処理を終了してタイマ割込み処理に復帰し、コマンドの送信を終了させる。コマンドの送信が終了している場合には、C P U 1 0 2 のスタックポインタの値を R A M 1 0 6 のバックアップエリアに保存する。その後、入出力ポート 1 0 4 における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時に R A M 1 0 6 のデータが正常か否かを判定するための R A M 判定値を算出してバックアップエリアに保存することにより、それ以後の R A M アクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考えし、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、R A M 1 0 6 への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなつた場合にはメイン処理に移行する。

10

#### 【 0 0 6 4 】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップ S 1 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 1 0 4 以降の各種処理を行う。

20

#### 【 0 0 6 5 】

すなわち、ステップ S 1 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 1 0 5 では、C P U 1 0 2 自身に対して次回のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップ S 1 0 6 では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を回転させるために、それぞれの回転駆動モータであるステッピングモータを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。ステップ S 1 0 7 では、入出力ポート 1 0 4 に接続されたストップ検出センサ 4 2 a ~ 4 4 a , 投入メダル検出センサ 4 5 a , 払出検出センサ 5 1 a 等の各種センサ(図 9 参照)の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップ S 1 0 8 では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ減算処理を行う。ステップ S 1 0 9 では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板 1 2 1 へ出力するカウンタ処理を行う。

30

#### 【 0 0 6 6 】

ステップ S 1 1 0 では、後述する抽選結果コマンド等の各種コマンドを表示制御装置 8 1 へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップ S 1 1 1 では、クレジット表示部 6 0 、残払枚数表示部 6 1 及び払枚数表示部 6 2 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 1 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 6 0 ~ 6 2 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 1 1 3 では、入出力ポート 1 0 4 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 1 1 4 では、先のステップ S 1 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 C P U 1 0 2 内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップ S 1 1 5 にて次回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 0 6 7 】

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 1 1 のフローチャートに基づき説明する。

#### 【 0 0 6 8 】

先ずステップ S 2 0 1 では、次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。ステップ S 2 0 2 では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示

50

制御装置 8 1 等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置 8 1 等の初期化が終了した場合には、ステップ S 2 0 3 ~ ステップ S 2 1 4 に示す遊技管理処理を行う。

#### 【 0 0 6 9 】

遊技管理処理として、ステップ S 2 0 3 では、RAM 1 0 6 に格納された各種遊技情報等のデータ（例えば前回の遊技で用いた乱数値等）をクリアする。その後、ステップ S 2 0 4 では開始待ち処理を行う。

#### 【 0 0 7 0 】

開始待ち処理では、前回の遊技で再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。なお、自動投入処理では、クレジット表示部 6 0 に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技で再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。再遊技入賞が成立していなかった場合には、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップ S 1 0 7 にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するセンサ異常確認処理を行い、異常が発生している場合にはスロットマシン 1 0 をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ 7 2 が操作されるまで維持される。センサの読み込み結果が正常である場合には精算スイッチ 5 9 が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ 5 9 が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ 5 9 が操作されていない場合には、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入又はクレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、ベット数の変更等を行うメダル投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。また、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入とクレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作のいずれもなされていない場合には、そのまま開始待ち処理を終了する。

10

20

30

40

#### 【 0 0 7 1 】

開始待ち処理の終了後、ステップ S 2 0 5 ではメダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定する。本スロットマシン 1 0 では、規定数として「2」及び「3」が設定されている。ベット数が規定数に達していない場合には、ステップ S 2 0 4 の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。ベット数が規定数に達している場合には、ステップ S 2 0 6 にてスタートレバー 4 1 が操作されたか否かを判定する。スタートレバー 4 1 が操作されていない場合には、ステップ S 2 0 4 の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。

30

#### 【 0 0 7 2 】

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

40

#### 【 0 0 7 3 】

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

#### 【 0 0 7 4 】

ステップ S 3 0 1 では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン 1 0 では、スタートレバー 4 1 が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリ

50

ーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは0～65535の乱数を生成しており、CPU102は、スタートレバー41の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値をRAM106に格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー41が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン10のハード回路は、スタートレバー41が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

#### 【0075】

乱数を取得した後、ステップS302では、役の当否判定を行うための抽選テーブルを選択する。本スロットマシン10では、「設定1」から「設定6」まで6段階の当選確率が予め用意されており、設定キー挿入孔に設定キーを挿入してON操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定することができる。ステップS302では、設定状態が「設定1」のときにメダル払いの期待値が最も低い抽選テーブルを選択し、「設定6」のときにメダル払いの期待値が最も高い抽選テーブルを選択する。

10

#### 【0076】

抽選テーブルについて、簡単に説明する。図13は、「設定3」の3枚遊技において選択される抽選テーブルであり、図14は、「設定3」の2枚遊技において選択される抽選テーブルである。抽選テーブルには、インデックス値IVが設定されており、各インデックス値IVには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられるとともにポイント値PVが設定されている。

20

#### 【0077】

抽選テーブルを選択した後、ステップS303ではインデックス値IVを1とし、続くステップS304では役の当否を判定する際に用いる判定値DVを設定する。かかる判定値設定処理では、現在の判定値DVに、現在のインデックス値IVと対応するポイント値PVを加算して新たな判定値DVを設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップS301にて取得した乱数値を現在の判定値DVとし、この乱数値に現在のインデックス値IVである1と対応するポイント値PVを加算して新たな判定値DVとする。

30

#### 【0078】

その後、ステップS305ではインデックス値IVと対応する役の当否判定を行う。役の当否判定では判定値DVが65535を超えたか否かを判定する。65535を超えた場合には、ステップS306に進み、そのときのインデックス値IVと対応する当選フラグをRAM106の当選フラグ格納エリア106aにセットする。例えば、IV=5のときに判定値DVが65535を超えた場合、ステップS306では、ベル、補填役2、補填役4に当選したことを示す中右左ベル当選フラグを当選フラグ格納エリア106aにセットする。

40

#### 【0079】

ちなみに、セットされた当選フラグがBB1に当選したことを示すBB1当選フラグ及びBB2に当選したことを示すBB2当選フラグでない場合、当選フラグ格納エリア106aにセットされた当選フラグは該当選フラグがセットされたゲームの終了後にリセットされる（通常処理のS203参照）。一方、当選フラグがBB1当選フラグ又はBB2当選フラグである場合、これら当選フラグは対応する入賞が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、BB1当選フラグ及びBB2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、BB1当選フラグ又はBB2当選フラグを持ち越した状態におけるステップS306では、BB1, BB2以外の役に当選していれば対応する当選フラグをセットし、BB1, BB2に当選していれば対応する当選フラグをセットしない。したがって、例えば2枚遊技においてBB2に当選し、BB2当選フラグを持ち越した状態で3枚遊技を行った場合には、BB1に当選しない。

40

#### 【0080】

ステップS305にて判定値DVが65535を超えた場合には、インデックス

50

値 I V と対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはステップ S 3 0 7 にてインデックス値 I V を 1 加算し、続くステップ S 3 0 8 ではインデックス値 I V と対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する。具体的には、1 加算されたインデックス値 I V が抽選テーブルに設定されたインデックス値 I V の最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップ S 3 0 4 に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップ S 3 0 4 では、先の役の当否判定に用いた判定値 D V ( すなわち現在の判定値 D V ) に現在のインデックス値 I V と対応するポイント値 P V を加算して新たな判定値 D V とし、ステップ S 3 0 5 では、当該判定値 D V に基づいて役の当否判定を行う。

## 【 0 0 8 1 】

ちなみに、3枚遊技において図 1 3 に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、リプレイに当選となる確率は約 7 . 3 分の 1 、左中右ベル、左右中ベル、中左右ベル、中右左ベル、右中左ベル、右左中ベルに当選となる確率はそれぞれ約 9 . 0 分の 1 、スイカ、チェリーに当選となる確率はそれぞれ約 5 0 分の 1 、B B 1 に当選となる確率は約 1 2 分の 1 である。3枚遊技においては、1枚役に当選となる事象と、B B 2 に当選となる事象と、が発生しない。

## 【 0 0 8 2 】

2枚遊技において図 1 4 に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、リプレイに当選となる確率は約 7 . 3 分の 1 、左中右ベル、左右中ベル、中左右ベル、中右左ベル、右中左ベル、右左中ベルに当選となる確率はそれぞれ約 1 6 0 0 0 分の 1 、スイカ、チェリーに当選となる確率はそれぞれ約 5 0 分の 1 、1枚役に当選となる確率は約 1 . 9 分の 1 、B B 2 に当選となる確率は約 4 . 0 分の 1 である。2枚遊技においては、B B 1 に当選となる事象が発生しない。

## 【 0 0 8 3 】

ステップ S 3 0 6 にて当選フラグをセットした後、又はステップ S 3 0 8 にて当否判定すべき判定対象がないと判定した場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 3 0 9 に進み、遊技区間の移行に関わる区間抽選処理を行う。ステップ S 3 1 0 では、抽選結果コマンドをセットする。ここで、抽選結果コマンドとは、本抽選処理において行った各種結果、具体的には、役の当否判定の結果と、区間抽選処理における抽選結果と、を把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。但し、通常処理では、上記抽選結果コマンド等の各種コマンドをリングバッファにセットするのみであって、表示制御装置 8 1 に対してコマンドを送信しない。表示制御装置 8 1 へのコマンド送信は、先述したタイマ割込み処理のコマンド出力処理 S 1 1 0 にて行われる。

## 【 0 0 8 4 】

ステップ S 2 1 0 の擬似遊技処理については後述することとし、ステップ S 2 1 1 のリール制御処理について、図 1 5 のフローチャートに基づき説明する。

## 【 0 0 8 5 】

リール制御処理では、先ずステップ S 4 0 1 においてリール停止制御用の停止情報を設定する停止情報設定処理を行う。続くステップ S 4 0 2 では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転を開始させる回転開始処理を行う。

## 【 0 0 8 6 】

回転開始処理では、前回の遊技でリールが回転を開始した時点から予め定めたウエイト時間（本実施の形態では約 4 . 1 秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウエイト時間が経過するまで待機する。ウエイト時間が経過した場合には、次回の遊技のためのウエイト時間を再設定するとともに、R A M 1 0 6 に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットするモータ制御初期化処理を行う。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理のステッピングモータ制御処理 S 1 0 6 にてステッピングモータの加速処理が開始され、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始する。このため、遊技者が規定数のメダルをベットしてスタートレバー 4 1 を操作したとしても、直ちに

10

20

30

40

50

各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始しない場合がある。その後、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が所定の回転速度で定速回転するまで待機し、回転開始処理を終了する。また、CPU102は、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転速度が定速となると、各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の図示しないランプを点灯表示することにより、停止指令を発生させることができたことを遊技者等に報知する。

#### 【0087】

回転開始処理に続き、ステップ S 4 0 3 では、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 のいずれかが操作されたか否かを判定する。いずれのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 も操作されていない場合には、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 のいずれかが操作されるまで待機する。ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 のいずれかが操作されたと判定した場合には、ステップ S 4 0 4 に進み、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する。停止指令が発生していない場合には、ステップ S 4 0 3 に戻り、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 のいずれかが操作されるまで待機する。停止指令が発生した場合には、ステップ S 4 0 5 にて停止指令コマンドをセットする。ここで、停止指令コマンドとは、いずれのストップスイッチが操作されて停止指令が発生したのかを把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。停止指令コマンドをセットした場合には、回転中のリールを停止させるべくステップ S 4 0 6 ~ ステップ S 4 1 2 に示す停止制御処理を行う。

#### 【0088】

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

#### 【0089】

ここで、停止情報第 2 設定処理とは、RAM106 の停止情報格納エリア 1 0 6 b に格納された停止情報を、リールの停止後に変更する処理である。停止情報第 2 設定処理では、セットされている当選フラグと、停止しているリールの停止出目と、に基づいて停止情報を変更する。本スロットマシン 1 0 では、左中右ベル、左右中ベル、中左右ベル、中右左ベル、右中左ベル、右左中ベルのいずれかに当選となった場合（図 1 3 参照）に、停止指令を発生させたストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報第 2 設定処理を行う。

#### 【0090】

例えば左中右ベルに当選している場合には、左ストップスイッチ 4 2 中ストップスイッチ 4 3 右ストップスイッチ 4 4 の操作順序で操作されればベル入賞が成立するよう、他の操作順序でストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作されれば補填役 1 入賞又は補填役 4

10

20

30

40

50

入賞が成立するように、停止情報を変更する。左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右中左ベル，右左中ベルについても同様であり、当選役の名称と対応する操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合にはベル入賞が成立するように、他の操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合には当選役と対応する補填役入賞が成立するように、停止情報を変更する。なお以下では、左中右ベル，左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右中左ベル，右左中ベルを総称して「押し順役」又は「押し順ベル」ともいう。

#### 【0091】

ちなみに、本スロットマシン10では、上記停止情報設定処理及び停止情報第2設定処理により、リプレイに当選した場合、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず再遊技入賞が成立する。押し順ベルに当選した場合には、正しい操作順序でストップスイッチ42～44を操作すれば操作タイミングに関わらずベル入賞が成立し、正しくない操作順序でストップスイッチ42～44を操作すれば操作タイミングに関わらず補填役入賞が成立する。1枚役に当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず補填役入賞が成立する。スイカに当選した場合と、チェリーに当選した場合と、BB1に当選した場合と、BB2に当選した場合と、には、当選図柄を狙って、すなわち所定のタイミングでストップスイッチ42～44を操作すれば対応する入賞が成立する。

10

#### 【0092】

リール制御処理の説明に戻り、ステップS411にて全リール32L，32M，32Rが停止していると判定した場合には、ステップS413にて払出判定処理を行う。払出判定処理とは、当選図柄の組合せが有効ライン上に並んでいることを条件の1つとしてメダルの払出枚数を設定する処理である。払出判定処理では、各リール32L，32M，32Rの下段に停止した停止図柄の図柄番号から有効ライン上に形成された図柄の組合せを導出し、有効ライン上で入賞が成立しているか否かを判定する。入賞が成立している場合には、さらに入賞した条件装置が当選フラグ格納エリア106aにセットされている当選フラグと対応しているか否かを判定する。入賞した条件装置が当選フラグと対応している場合には、入賞した条件装置と、当該条件装置と対応する払出数と、をRAM106に設けられた払出情報格納エリアにセットする。一方、入賞した条件装置が当選フラグと対応していない場合には、スロットマシン10をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ72が操作されるまで維持される。払出判定処理が終了した場合には、ステップS414にて今回のゲームにおいて入賞した条件装置を表示制御装置81に把握させるべく入賞結果コマンドをセットし、リール制御処理を終了する。

20

30

#### 【0093】

次に、ステップS212のメダル払出処理について、概略を説明する。

#### 【0094】

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

40

#### 【0095】

一方、払出情報格納エリアにセットされた払出数が0でない場合には、当該払出数と同数のメダルを払い出し、メダル払出処理を終了する。メダルの払い出しについて具体的には、クレジットカウンタのカウント値が上限（貯留されているメダル数が50枚）に達していない場合、クレジットカウンタのカウント値に払出数を加算するとともに加算後の値をクレジット表示部60に表示させる。また、クレジットカウンタのカウント値が上限に

50

達している場合、又は払出数の加算途中でカウント値が上限に達した場合には、メダル払出用回転板を駆動し、メダルをホッパ装置 5 1 からメダル排出口 4 9 を介してメダル受け皿 5 0 へ払い出す。なお、メダル払出処理では、メダルの払い出しにあわせて払出枚数表示部 6 2 に表示される払出数を変更する処理も行っている。

#### 【0096】

次に、ステップ S 2 1 3 の B B 状態処理について説明する。

#### 【0097】

B B 状態処理では、現在の遊技状態が B B 状態であるか否かを判定する。B B 状態でない場合には、B B 1 当選フラグ又は B B 2 当選フラグがセットされているか否かを判定する。いずれの B B 当選フラグもセットされていない場合には、状態コマンドをセットし、B B 状態処理を終了する。ここで、状態コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技状態（すなわち次のゲームの遊技状態）を把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドであり、状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットされている設定フラグと対応する状態コマンドをセットする。10

#### 【0098】

いずれかの B B 当選フラグがセットされている場合には、先の払出判定処理にてセットした条件装置に基づいて、対応する B B 入賞が成立したか否かを判定する。対応する B B 入賞が成立していない場合には、状態コマンドをセットし、B B 状態処理を終了する。対応する B B 入賞が成立している場合には、RAM 1 0 6 の当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットされている B B 当選フラグをクリアする。このとき、B B 1 入賞が成立している場合には、状態情報格納エリア 1 0 6 c に B B 1 設定フラグをセットするとともに、状態情報格納エリア 1 0 6 c に設けられた残 B B ゲーム数カウンタに 3 0 をセットする。B B 2 入賞が成立している場合には、状態情報格納エリア 1 0 6 c に B B 2 設定フラグをセットするとともに、状態情報格納エリア 1 0 6 c に設けられた残 B B ゲーム数カウンタに 3 0 をセットする。その後、状態コマンドをセットし、B B 状態処理を終了する。20

#### 【0099】

現在の遊技状態が B B 状態である場合には、残 B B ゲーム数カウンタの値から 1 を減算するとともに、残 B B ゲーム数カウンタの値が 0 となつたか否かを判定する。残 B B ゲーム数カウンタの値が 0 となっていない場合には、状態コマンドをセットした後に B B 状態処理を終了する。残 B B ゲーム数カウンタの値が 0 となつた場合には、B B 状態の終了条件が成立したことを意味するため、B B 設定フラグをクリアする。その後、状態コマンドをセットし、B B 状態処理を終了する。30

#### 【0100】

以上のとおり、状態情報格納エリア 1 0 6 c に B B 1 設定フラグ又は B B 2 設定フラグをセットした場合には、3 0 回の遊技が行われるまで遊技状態が B B 状態となる。B B 1 設定フラグに基づく B B 状態では、3 枚遊技のみが可能となり、必ず 1 枚役に当選して 1 枚のメダル払出が行われる補填役入賞が成立する。したがって、B B 1 設定フラグに基づく B B 状態に移行した場合、遊技者は、当該 B B 状態が終了するまでに所有メダルを 6 0 (= (3 - 1) × 3 0 ) 枚減少させることとなる。B B 2 設定フラグに基づく B B 状態では、2 枚遊技のみが可能となり、必ず 1 枚役に当選して 1 枚のメダル払出が行われる補填役入賞が成立する。したがって、B B 2 設定フラグに基づく B B 状態に移行した場合、遊技者は、当該 B B 状態が終了するまでに所有メダルを 3 0 (= (2 - 1) × 3 0 ) 枚減少させることとなる。40

#### 【0101】

本スロットマシン 1 0 では、通常状態、B B 状態の 2 種類の遊技状態を主制御装置 1 0 1 が管理するとともに、通常区間、有利区間の 2 種類の遊技区間を主制御装置 1 0 1 が管理するようになっている。

#### 【0102】

図 1 6 は、遊技区間の移行を示す図である。

#### 【0103】

10

20

30

40

50

通常区間とは、有利区間に移行させるか否かの移行抽選を行うことが可能な遊技区間である。通常区間においては、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない。このため、通常区間では、2枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約0.95枚のメダル減少が期待されることとなり、3枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約0.91枚のメダル減少が期待されることとなる。有利区間への移行抽選に当選した場合には、遊技区間が有利区間に移行する。

#### 【0104】

有利区間とは、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知され得る遊技区間である。つまり、有利区間は、操作順序が報知され得る点で通常区間よりも遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、チャンスモードと、報知モードと、の2つの遊技モードによって構成されている。通常区間ににおいて有利区間への移行抽選に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。有利区間ににおいて1500回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が2400に達した場合と、には、そのときの遊技モードに関わらず、有利区間が終了する。有利区間ににおける差枚数が2400に達した場合は、より詳しくは当該有利区間における遊技者の所有メダル増加数が0となることなく2400に達した場合であり、換言すれば有利区間ににおいて遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数が2400に達した場合である。

10

#### 【0105】

チャンスモードとは、報知モードに移行させるか否かの移行抽選が行われる遊技モードである。チャンスモードは、移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で所定回数の遊技が行われた場合と、に終了する。チャンスモードが終了した場合には、報知モードに移行する。チャンスモードにおいては、通常区間と同様、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない。このため、チャンスモードでは、2枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約0.95枚のメダル減少が期待されることとなり、3枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約0.91枚のメダル減少が期待されることとなる。

20

#### 【0106】

報知モードとは、3枚遊技であれば、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序が報知される遊技モードである。このため、報知モードでは、2枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約0.95枚のメダル減少が期待されることとなる一方、3枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約3.5枚のメダル増加が期待されることとなる。報知モードは、当該報知モード下でメダルの純増枚数が所定枚数に達した場合に終了する。報知モードが終了した場合には、有利区間も終了となって通常区間に移行する。

30

#### 【0107】

以上のとおり、本スロットマシン10では、報知モード下で3枚遊技を行うことによって所有メダルを増加させる遊技性となっている。

#### 【0108】

以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置101が行う各種処理について、図17以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間ににおいて主制御装置101が行う各種処理を個別に説明することとする。

40

#### 【0109】

先ず、通常区間ににおける処理を説明する。

#### 【0110】

図17は、通常区間ににおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS309、図12参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

#### 【0111】

ステップS501では、今回の遊技が3枚遊技であるか否かを判定する。3枚遊技である場合には、ステップS502に進み、当選フラグ格納エリア106aに当選フラグがセ

50

ットされているか否か、すなわち何らかの役に当選したか否かを判定する。当選フラグがセットされている場合には、ステップ S 5 0 3 に進み、当選フラグが今回の遊技においてセットされたものであるか否かを判定する。具体的には、図 1 3 に示すように、3 枚遊技においては B B 2 に当選する事象が発生しない。したがって、セットされている当選フラグが B B 2 当選フラグのみである場合には、当選フラグが今回の遊技においてセットされたものでないと判定し、B B 2 当選フラグ以外の当選フラグがセットされている場合には、当選フラグが今回の遊技においてセットされたものであると判定する。当選フラグが今回の遊技においてセットされたものである場合には、ステップ S 5 0 4 にて移行フラグをセットするとともに、ステップ S 5 0 5 にて区間表示器 6 6 を ON 点灯させ、本処理を終了する。今回の遊技が 2 枚遊技である場合と、当選フラグがセットされていない場合と、当選フラグがセットされているものの今回の遊技においてセットされたものでない場合と、には、そのまま本処理を終了する。

10

## 【 0 1 1 2 】

図 1 8 は、通常区間における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、B B 状態処理の終了後に行われる処理（ステップ S 2 1 4、図 1 1 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

## 【 0 1 1 3 】

ステップ S 6 0 1 では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 6 0 2 ~ ステップ S 6 0 8 に示す有利区間移行処理を行う。

20

## 【 0 1 1 4 】

有利区間移行処理では、ステップ S 6 0 2 にて移行フラグをクリアする。ステップ S 6 0 3 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技区間フラグを有利フラグに変更し、ステップ S 6 0 4 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた区間ゲーム数カウンタに 0 をセットする。続くステップ S 6 0 5 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技モードフラグをチャンスフラグに変更する。ステップ S 6 0 6 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた移行ゲーム数カウンタに 7 0 0 をセットする。ステップ S 6 0 7 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられたモードゲーム数カウンタに 0 をセットし、ステップ S 6 0 8 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた差枚数カウンタに 0 をセットする。

30

## 【 0 1 1 5 】

ステップ S 6 0 1 にて移行フラグがセットされていないと判定した場合と、ステップ S 6 0 8 にて差枚数カウンタに 0 をセットした場合と、には、ステップ S 6 0 9 にて区間コマンドをセットし、本処理を終了する。ここで、区間コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技区間にに関する各種情報（すなわち次回のゲームの遊技区間や遊技モード、有利区間であれば当該有利区間でなされた遊技回数や遊技モードでなされた遊技回数等）を把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドであり、ステップ S 6 0 9 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d にセットされている遊技区間フラグや遊技モードフラグ、各種カウンタの値と対応する区間コマンドをセットする。

40

## 【 0 1 1 6 】

以上のとおり、通常区間の 3 枚遊技において何らかの役に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。図 1 3 に示すように、例えば「設定 3」の場合には、B B 1 当選フラグ及び B B 2 当選フラグを持ち越していなければ約 1 3 分の 1 の確率でしか外れが発生せず、B B 1 当選フラグ又は B B 2 当選フラグを持ち越していれば約 6 . 4 分の 1 の確率でしか外れが発生しない。したがって、通常区間は 3 枚遊技を行えば数ゲームで終了することとなる。なお、2 枚遊技を行った場合には、役の当否結果を問わず有利区間に移行しない。

## 【 0 1 1 7 】

次に、有利区間のチャンスモードにおける処理を説明する。

50

## 【0118】

図19は、チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS309、図12参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

## 【0119】

ステップS701では、今回の遊技が3枚遊技であるか否かを判定する。3枚遊技である場合には、ステップS702に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。本スロットマシン10では、スイカとチェリーをレア役として設定しているため、ステップS702では、スイカ当選フラグ又はチェリー当選フラグがセットされているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップS703に進み、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。チャンスモードにおける移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行った際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップS704では、移行抽選に当選したか否かを判定する。移行抽選に当選した場合には、ステップS705にて移行フラグをセットした後に本処理を終了し、移行抽選に当選しなかった場合には、移行フラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。今回の遊技が3枚遊技でなく2枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、には、上記移行抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

10

## 【0120】

図20は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、B B状態処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

20

## 【0121】

ステップS801では、終了判定処理を行う。

## 【0122】

終了判定処理では、図21のフローチャートに示すように、ステップS901にて区間ゲーム数カウンタの値に1を加算し、ステップS902にて区間ゲーム数カウンタの値が1500となったか否かを判定する。区間ゲーム数カウンタの値が1500となっていない場合には、ステップS906に進み、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合には、ステップS907に進み、差枚数カウンタの値を変更する差枚数調整処理を行う。

30

## 【0123】

差枚数調整処理では、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数（本実施の形態では3又は2）を減算し、当該減算結果を差枚数カウンタに加算する。その後、差枚数カウンタの値が0以上であるか否かを判定する。差枚数カウンタの値が0未満である場合には、差枚数カウンタの値を0に変更した後に差枚数調整処理を終了し、差枚数カウンタの値が0以上である場合には、そのまま差枚数調整処理を終了する。なお、再遊技入賞が成立した場合に差枚数調整処理を行わないのは、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数を減算した結果が0となるため、差枚数調整処理を行う必要がないからである。

40

## 【0124】

ステップS906にて再遊技入賞が成立したと判定した場合と、ステップS907にて差枚数調整処理を行った場合と、には、ステップS908にて差枚数カウンタの値が2400より大きいか否かを判定する。差枚数カウンタの値が2400以下である場合には、そのまま本処理を終了する。

40

## 【0125】

ステップS902にて区間ゲーム数カウンタの値が1500であると判定した場合と、ステップS908にて差枚数カウンタの値が2400より大きいと判定した場合と、には、ステップS903～ステップS905に示す有利区間終了処理を行い、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップS903にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップS904にて区間表

50

示器 66 を OFF 消灯させる。ステップ S905 では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア 106d に記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

#### 【0126】

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

#### 【0127】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップ S803 に進み、今回の遊技が 3 枚遊技であるか否かを判定する。3 枚遊技である場合には、ステップ S804 にてモードゲーム数カウンタの値に 1 を加算するとともに、ステップ S805 にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップ S806 にて移行フラグをクリアするとともに、ステップ S808 にて区間情報格納エリア 106d に格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更する。ステップ S809 では、区間情報格納エリア 106d に設けられた純増枚数カウンタに 120 をセットする。その後、ステップ S810 にて区間コマンドをセットし、本処理を終了する。

10

#### 【0128】

ステップ S805 にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップ S807 に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップ S810 にて区間コマンドをセットした後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップ S808 にて区間情報格納エリア 106d に格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更するとともに、ステップ S809 にて純増枚数カウンタに 120 をセットする。その後、ステップ S810 にて区間コマンドをセットし、本処理を終了する。

20

#### 【0129】

ステップ S803 にて今回の遊技が 3 枚遊技でなく 2 枚遊技であると判定した場合には、モードゲーム数カウンタの更新等を行うことなくステップ S810 にて区間コマンドをセットし、本処理を終了する。

30

#### 【0130】

以上のとおり、チャンスモードからは、移行抽選に当選しなかった場合であっても、移行ゲーム数カウンタの値と対応する 3 枚遊技を行えば報知モードに移行する。通常区間から有利区間に移行する際に移行ゲーム数カウンタにセットされる値は 700 である。このため、遊技区間処理の終了判定処理において区間ゲーム数カウンタの値が 1500 となる事象（ステップ S902、図 21 参照）は、3 枚遊技を行っていれば発生しない。また、チャンスモードにおけるメダル増減数の期待値は -0.91 枚（3 枚遊技）又は -0.95 枚（2 枚遊技）であるため、遊技区間処理の終了判定処理において差枚数カウンタの値が 2400 を超える事象（ステップ S908、図 21 参照）も発生しない。つまり、本スロットマシン 10 では、3 枚遊技を行った場合、チャンスモード下で有利区間終了となって通常区間に移行する事象は発生しない。

40

#### 【0131】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

#### 【0132】

図 22 は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップ S309、図 12 参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

#### 【0133】

50

ステップ S 1 0 0 1 では、今回の遊技が 3 枚遊技であるか否かを判定する。3 枚遊技である場合には、ステップ S 1 0 0 2 に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップ S 1 0 0 3 に進み、純増枚数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、上乗せ抽選に当選となる確率は、例えば設定 3 の場合、スイカ当選であれば約 5 分の 1、チェリー当選であれば約 3 分の 1 となる。ステップ S 1 0 0 4 では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した場合には、ステップ S 1 0 0 5 に進み、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた未報知枚数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。詳細な説明は省略するが、スイカ当選に基づく上乗せ抽選に当選した場合には、30, 50, 100, 300 のいずれかを加算し、チェリー当選に基づく上乗せ抽選に当選した場合には、10, 20, 30, 50 のいずれかを加算する。その後、ステップ S 1 0 0 6 にて擬似遊技フラグをセットし、本処理を終了する。ステップ S 1 0 0 4 にて上乗せ抽選に当選しなかったと判定した場合には、ステップ S 1 0 0 7 に進み、未報知枚数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。未報知枚数カウンタの値が 0 である場合には、そのまま本処理を終了し、未報知枚数カウンタの値が 0 でない場合には、ステップ S 1 0 0 6 にて擬似遊技フラグをセットし、本処理を終了する。

10

## 【0134】

ステップ S 1 0 0 2 にてレア役に当選していないと判定した場合には、ステップ S 1 0 0 8 に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、押し順ベルに当選している場合には、ステップ S 1 0 0 9 にて純増枚数カウンタの値が 6 より大きいか否かを判定する。純増枚数カウンタの値が 6 より大きい場合には、ステップ S 1 0 1 0 及びステップ S 1 0 1 1 にてストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を報知する操作順序報知処理を行い、本処理を終了する。

20

## 【0135】

操作順序報知処理では、ステップ S 1 0 1 1 において、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を指示モニタに表示する。本スロットマシン 1 0 では、払出枚数表示部 6 2 が指示モニタとしての機能を有しており、左中右ベルに当選した場合すなわち左ストップスイッチ 4 2 中ストップスイッチ 4 3 右ストップスイッチ 4 4 の順に操作すればベル入賞を成立させることができる場合、払出枚数表示部 6 2 に「1」を表示する。中右左ベルに当選している場合には、払出枚数表示部 6 2 に「2」を表示し、右左中ベルに当選している場合には、払出枚数表示部 6 2 に「3」を表示し、左右中ベルに当選している場合には、払出枚数表示部 6 2 に「4」を表示し、中左右ベルに当選している場合には、払出枚数表示部 6 2 に「5」を表示し、右中左ベルに当選している場合には、払出枚数表示部 6 2 に「6」を表示する。ステップ S 1 0 1 1 では、報知する操作順序を表示制御装置 8 1 に把握させるべく操作順序コマンドをセットする。表示制御装置 8 1 は、操作順序コマンドを受信することにより、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を補助表示部 6 5 に表示する。例えば、左中右ベルに当選している場合には、補助表示部 6 5 に「1 2 3」と表示する。

30

## 【0136】

ステップ S 1 0 0 9 にて純増枚数カウンタの値が 6 以下であると判定した場合には、ステップ S 1 0 1 2 に進み、未報知枚数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。未報知枚数カウンタの値が 0 である場合には、ステップ S 1 0 1 0 及びステップ S 1 0 1 1 にて操作順序報知処理を行い、本処理を終了する。未報知枚数カウンタの値が 0 でない場合には、ステップ S 1 0 1 3 にて擬似遊技フラグをセットした後に本処理を終了する。

40

## 【0137】

今回の遊技が 3 枚遊技ではなく 2 枚遊技である場合には、レア役に当選している場合であっても上乗せ抽選を行わず、押し順ベルに当選している場合であっても操作順序を報知することなく、そのまま本処理を終了する。

## 【0138】

50

図23は、擬似遊技処理を示すフローチャートである。擬似遊技処理は、抽選処理の後に行われる処理（ステップS210、図11参照）であり、リール制御処理よりも前に行われる。

#### 【0139】

ステップS1101では、擬似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。擬似遊技フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、擬似遊技フラグがセットされている場合には、ステップS1102にて純増枚数カウンタの値が6以下であるか否かを判定する。純増枚数カウンタの値が6以下である場合には、ステップS1103に進み、区間情報格納エリア106dに設けられた失敗回数カウンタに3をセットする。その後、又はステップS1102にて純増枚数カウンタの値が6より大きいと判定した場合には、ステップS1104にて擬似遊技の開始及び終了を制御する擬似制御処理を行い、本処理を終了する。

10

#### 【0140】

擬似制御処理では、図24のフローチャートに示すように、ステップS1201にてリール32L, 32M, 32Rの擬似停止制御用のスペリテーブル（停止テーブル）を設定するスペリテーブル設定処理を行う。ここで、スペリテーブルとは、ストップスイッチ42～44が操作されたタイミングからリール32L, 32M, 32Rをどれだけ滑らせた（回転させた）上で擬似停止させるかが定められたテーブルである。すなわち、スペリテーブルとは、ストップスイッチ42～44が押された際に基点位置に到達している到達図柄と、前記基点位置に実際に擬似停止させる擬似停止図柄との関係を導出することが可能な停止データ群である。

20

#### 【0141】

図25は、ステップS1201にてセットされるスペリテーブルである。スペリ数が0である番号の図柄は、下段に実際に擬似停止する図柄である。例えば、左リール32Lの15番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ42を操作された場合、左リール32Lは滑ることなくそのまま擬似停止し、16番の「赤7」図柄が中段に擬似停止する。また、スペリ数が0でない番号の図柄は、記載された図柄数分だけリールが滑ることを意味する。例えば、左リール32Lの11番の「BAR」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ42を操作された場合、左リール32Lは4図柄分だけ滑り、15番の「リプレイ」図柄が下段に擬似停止すると共に16番の「赤7」図柄が中段に擬似停止する。このように、スペリテーブルでは、各リール32L, 32M, 32Rに付された図柄が下段に到達したタイミングでストップスイッチ42～44を操作された場合のスペリ数が図柄番号毎に設定されている。そして、図25に示すスペリテーブルでは、11番～15番の図柄が下段に到達しているタイミングで各ストップスイッチ42～44を操作した場合、各リール32L, 32M, 32Rの16番の「赤7」図柄が中段に擬似停止するように、他の図柄が下段に到達しているタイミングで各ストップスイッチ42～44を操作した場合、各リール32L, 32M, 32Rの16番の「赤7」図柄が中段に擬似停止しないように、設定されている。

30

#### 【0142】

擬似制御処理の説明に戻り、ステップS1202では、失敗回数カウンタの値が0でないか否かを判定し、失敗回数カウンタの値が0でない場合には、ステップS1203にてスペリ数変更処理を行う。本スロットマシン10では、失敗回数カウンタに0～3のいずれかの値がセットされる構成となっており、スペリ数変更処理では、失敗回数カウンタの値に応じたスペリ数の変更を行う。

40

#### 【0143】

図26は、失敗回数カウンタの値が1である場合におけるスペリ数変更処理後のスペリテーブルを示すものである。失敗回数カウンタの値が1である場合におけるスペリ数変更処理では、各リール32L, 32M, 32Rの10番のスペリ数を「5」に変更するとともに、各リール32L, 32M, 32Rの9番のスペリ数を「6」に変更する。この結果、図26に示すスペリテーブルでは、9番～15番の図柄が下段に到達しているタイミン

50

グで各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作した場合、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の 1 6 番の「赤 7」図柄が中段に擬似停止することとなる。

#### 【 0 1 4 4 】

図 2 7 は、失敗回数カウンタの値が 2 である場合におけるスペリ数変更処理後のスペリテーブルを示すものである。失敗回数カウンタの値が 2 である場合におけるスペリ数変更処理では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の 1 0 番のスペリ数を「 5 」に変更し、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の 9 番のスペリ数を「 6 」に変更し、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の 8 番のスペリ数を「 7 」に変更し、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の 7 番のスペリ数を「 8 」に変更する。この結果、図 2 6 に示すスペリテーブルでは、7 番 ~ 1 5 番の図柄が下段に到達しているタイミングで各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作した場合、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の 1 6 番の「赤 7」図柄が中段に擬似停止することとなる。  
10

#### 【 0 1 4 5 】

図 2 8 は、失敗回数カウンタの値が 3 である場合におけるスペリ数変更処理後のスペリテーブルを示すものである。失敗回数カウンタの値が 3 である場合におけるスペリ数変更処理では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の 0 番 ~ 1 0 番、1 6 番 ~ 1 9 番のスペリ数を、1 5 番の図柄が下段に擬似停止するように変更する。この結果、図 2 8 に示すスペリテーブルでは、各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作タイミングに関わらず、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の 1 6 番の「赤 7」図柄が中段に擬似停止することとなる。  
20

#### 【 0 1 4 6 】

擬似制御処理の説明に戻り、ステップ S 1 2 0 2 にて失敗回数カウンタの値が 0 であると判定した場合と、ステップ S 1 2 0 3 にてスペリ数変更処理を行った場合と、には、ステップ S 1 2 0 4 に進み、擬似遊技を開始することを表示制御装置 8 1 に把握させるべく擬似開始コマンドをセットする。詳細は後述するが、表示制御装置 8 1 は、擬似開始コマンドを受信することにより、擬似遊技が開始されることを遊技者に報知すべく補助表示部 6 5 の駆動制御を開始する。ステップ S 1 2 0 5 では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転を開始させる回転開始処理を行う。かかる回転開始処理では、リール制御処理における回転開始処理（ステップ S 4 0 2 、図 1 5 参照）と同一の処理を行う。すなわち、前回の遊技でリールが回転を開始した時点から予め定めたウエイト時間（本実施の形態では約 4 . 1 秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウエイト時間が経過するまで待機する。ウエイト時間が経過した場合には、次回の遊技のためのウエイト時間を再設定するとともに、R A M 1 0 6 に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットするモータ制御初期化処理を行う。その後、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が所定の回転速度で定速回転するまで待機し、回転開始処理を終了する。ステップ S 1 2 0 6 では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を擬似停止させる擬似停止処理を行う。擬似停止処理では、上述したリール制御処理のステップ S 4 0 3 ~ ステップ S 4 1 0 に示す処理を行う。このとき、擬似停止処理においてリールを停止させた場合には、ステッピングモータ制御処理（タイマ割込み処理 S 1 0 6 、図 1 0 参照）において、順方向への 1 パルスの励磁パルスと、逆方向への 1 パルスの励磁パルスと、が前記停止させたリールに対して交互に出力される。この結果、擬似遊技においては、停止指令の発生に伴って停止したリールが完全に停止するのではなく上下に揺動することとなる。擬似停止処理が終了した場合には、ステップ S 1 2 0 7 に進み、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止したか否かを判定する。全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止していない場合には、ステップ S 1 2 0 6 の擬似停止処理に戻り、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が停止した場合には、ステップ S 1 2 0 8 にて擬似停止後処理を行った後に本処理を終了する。  
30

#### 【 0 1 4 7 】

擬似停止後処理では、図 2 9 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 3 0 1 において各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の同一 7 図柄が並んで停止したか否かを判定する。より詳しくは、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「赤 7」図柄が中ライン L 2 上に停止したか否かを判定し、いずれかのリールの「赤 7」図柄が中ライン L 2 上に停止していない場  
40

10

20

30

40

50

合には、各リール32L, 32M, 32Rの「白7」図柄が中ラインL2上に停止したか否かを判定する。同一7図柄が並んで停止した場合には、ステップS1302に進み、未報知枚数カウンタにセットされている値を純増枚数カウンタの値に加算する。ステップS1303では、未報知枚数カウンタの値を0とし、ステップS1304では、ステップS1302にて純増枚数カウンタに加算した値を表示制御装置81に把握させるべく上乗せ報知コマンドをセットする。詳細は後述するが、表示制御装置81は、上乗せ報知コマンドを受信することにより、上乗せされた純増枚数を遊技者に報知すべく補助表示部65の駆動制御を開始する。ステップS1305では、失敗回数カウンタの値を0とする。ステップS1306では、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、ステップS1307及びステップS1308にてストップスイッチ42～44の操作順序を報知する操作順序報知処理を行う。操作順序報知処理では、ステップS1307において、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序を指示モニタに表示し、ステップS1308において、報知する操作順序を表示制御装置81に把握させるべく操作順序コマンドをセットする。操作順序報知処理を行った場合と、ステップS1306にて押し順ベルに当選していないと判定した場合と、には、ステップS1309にて擬似遊技フラグをクリアするとともに、ステップS1310にてランダム遅延タイマをセットし、本処理を終了する。

#### 【0148】

ここで、ランダム遅延タイマとは、擬似停止させた各リール32L, 32M, 32Rの始動タイミングを定めるために設定されるタイマであり、左リール32L用のランダム遅延タイマと、中リール32M用のランダム遅延タイマと、右リール32R用のランダム遅延タイマと、が設けられている。ステップS1310では、左リール32L用のランダム遅延タイマに0を設定し、中リール32M用のランダム遅延タイマに0.5秒を設定し、右リール32R用のランダム遅延タイマに1秒をセットする。そして、擬似停止後処理に続いて行うリール制御処理の回転開始処理では、ランダム遅延タイマに設定された時間を経過したリールから順次回転を開始させる。かかる構成とすることにより、擬似遊技後の遊技（以下、「本遊技」ともいう。）において各リール32L, 32M, 32Rの始動時期をずらすことが可能となり、擬似遊技において同一7図柄が並んで擬似停止したとしても、各リール32L, 32M, 32Rが定速回転となつた際に前記同一7図柄が並んでいない状態とすることが可能となる。この結果、擬似遊技の停止出目がその後の本遊技における目押し補助となってしまうことを回避することが可能となる。

#### 【0149】

ステップS1301にて同一7図柄が並んで停止していないと判定した場合には、ステップS1311に進み、上乗せを報知しないことを表示制御装置81に把握させるべく非報知コマンドをセットする。詳細は後述するが、表示制御装置81は、非報知コマンドを受信した場合、純増枚数が上乗せされなかつことを遊技者に報知すべく補助表示部65の駆動制御を開始する。続くステップS1312では、失敗回数カウンタの値に1を加算する。その後、ステップS1309にて擬似遊技フラグをクリアするとともに、ステップS1310にてランダム遅延タイマをセットし、本処理を終了する。

#### 【0150】

ここで、上記擬似制御処理及び上記擬似停止後処理を行った場合の作用、すなわち擬似遊技を行う場合の遊技の流れを説明する。

#### 【0151】

図30は、擬似遊技が行われる場合における各リール32L, 32M, 32Rの回転態様及び補助表示部65の表示態様の一例を示す図である。

#### 【0152】

報知モードでは、青年キャラクタの道路を散歩する様子が補助表示部65に表示されるとともに、補助表示部65の右上部に報知モード終了となるまでの残り払出数が表示される。図30(a)では、前回のゲームにおいてベル入賞が成立し、補助表示部65の右上部に報知モード終了まで残り84枚であることが表示されている。擬似遊技が行われる場

10

20

30

40

50

合には、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始した場合、図 3 0 ( b ) に示すように、「赤 7」図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作することを促す報知と、現在の遊技が擬似遊技であることの報知と、が補助表示部 6 5 に表示される。このとき、報知モード終了となるまでの残り払出数は非表示とされる。そして、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「赤 7」図柄が中ライン L 2 上に擬似停止した場合には、図 3 0 ( c ) に示すように、現在の遊技が擬似遊技であることの報知に加えて、1 0 0 枚の上乗せがなされることが補助表示部 6 5 に表示される。擬似遊技が終了した場合には、図 3 0 ( d ) に示すように、ランダム遅延タイマに基づいて左リール 3 2 L から回転を開始する。このとき、補助表示部 6 5 では、擬似遊技であることの報知が終了するとともに、青年キャラクタが道路を散歩する様子と、報知モード終了までの残り払出数が 1 8 4 枚に増加したことと、が表示され、擬似遊技から本遊技に移行したことが報知される。

10

#### 【 0 1 5 3 】

図 3 1 は、擬似遊技が行われる場合における各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転態様及び補助表示部 6 5 の表示態様の他の例を示す図である。

#### 【 0 1 5 4 】

図 3 1 ( a ) では、前回のゲームにおいてベル入賞が成立し、補助表示部 6 5 の右上部に報知モード終了まで残り 8 4 枚であることが表示されている。擬似遊技が行われる場合には、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始した場合、図 3 1 ( b ) に示すように、「赤 7」図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作することを促す報知と、現在の遊技が擬似遊技であることの報知と、が補助表示部 6 5 に表示される。このとき、報知モード終了となるまでの残り払出数は非表示とされる。そして、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「赤 7」図柄が中ライン L 2 上に擬似停止しなかった場合には、図 3 1 ( c ) に示すように、現在の遊技が擬似遊技であることの報知に加えて、上乗せされないことが補助表示部 6 5 に表示される。擬似遊技が終了した場合には、図 3 1 ( d ) に示すように、ランダム遅延タイマに基づいて左リール 3 2 L から回転を開始する。このとき、補助表示部 6 5 では、擬似遊技であることの報知が終了するとともに、青年キャラクタが道路を散歩する様子と、報知モード終了までの残り払出数が 8 4 枚のままであることと、が表示され、擬似遊技から本遊技に移行したことが報知される。

20

#### 【 0 1 5 5 】

このように、擬似遊技において各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「赤 7」図柄が中ライン L 2 上に擬似停止しなかった場合には、上乗せ抽選に当選したとしても当該結果が報知されない。

30

#### 【 0 1 5 6 】

図 3 2 は、擬似遊技が行われる場合における各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転態様及び補助表示部 6 5 の表示態様の他の例を示す図である。

#### 【 0 1 5 7 】

図 3 2 ( a ) では、前回のゲームにおいてベル入賞が成立し、補助表示部 6 5 の右上部に報知モード終了まで残り 3 枚であることが表示されている。ベル入賞が成立した場合には 9 枚のメダル払出が行われるため、次ゲームにおいて押し順ベルに当選した場合には、当該次ゲームが報知モードの最終ゲームとなる。擬似遊技が行われる場合には、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始した場合、図 3 2 ( b ) に示すように、「赤 7」図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作することを促す報知と、現在の遊技が擬似遊技であることの報知と、が補助表示部 6 5 に表示される。このとき、報知モード終了となるまでの残り払出数は非表示とされる。そして、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「赤 7」図柄が中ライン L 2 上に擬似停止した場合には、図 3 2 ( c ) に示すように、現在の遊技が擬似遊技であることの報知に加えて、1 0 0 枚の上乗せがなされることが補助表示部 6 5 に表示される。擬似遊技が終了した場合には、図 3 2 ( d ) に示すように、ランダム遅延タイマに基づいて左リール 3 2 L から回転を開始する。このとき、補助表示部 6 5 では、押し順ベルに当選している場合、擬似遊技であることの報知が終了するとともに、ベル入賞を成立させることができる操作順序と、報知モード終了までの残り払出数が 1

40

50

0 3 枚に増加したことと、が表示され、擬似遊技から本遊技に移行したことが報知される。中左右ベルに当選している場合には、図 3 2 ( d ) に示すように、「2 1 3」の操作順序が補助表示部 6 5 に表示される。

#### 【 0 1 5 8 】

このように、押し順ベルに当選している状況で擬似遊技を行う場合には、擬似遊技の終了後にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序が報知される。

#### 【 0 1 5 9 】

図 3 3 は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、B B 状態処理の終了後に行われる処理（ステップ S 2 1 4 、図 1 1 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

10

#### 【 0 1 6 0 】

ステップ S 1 4 0 1 では、上述した終了判定処理を行い、ステップ S 1 4 0 2 では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップ S 1 4 0 1 の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップ S 1 4 0 8 にて区間コマンドをセットした後に本処理を終了する。

#### 【 0 1 6 1 】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップ S 1 4 0 3 にて純増枚数カウンタの値を更新する純増枚数更新処理を行う。具体的には、純増枚数カウンタの値から今回のゲームで払い出したメダル数を減算し、当該減算結果にメダルベット数（本実施の形態では 3 又は 2 ）を加算する。ステップ S 1 4 0 4 では、純増枚数カウンタの値が 0 となつたか否かを判定する。純増枚数カウンタの値が 0 となっていない場合には、ステップ S 1 4 0 8 にて区間コマンドをセットした後に本処理を終了する。純増枚数カウンタの値が 0 となつた場合には、ステップ S 1 4 0 5 ~ ステップ S 1 4 0 7 に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップ S 1 4 0 8 にて区間コマンドをセットし、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップ S 1 4 0 5 にて区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップ S 1 4 0 6 にて区間表示器 6 6 を OFF 消灯させる。ステップ S 1 4 0 7 では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

20

#### 【 0 1 6 2 】

ここで、本スロットマシン 1 0 の遊技性について、補助表示部 6 5 等で行われる演出も含めて説明する。

#### 【 0 1 6 3 】

本スロットマシン 1 0 では、2 枚遊技と 3 枚遊技が可能である。但し、通常区間において 2 枚遊技を行った場合には、何らかの役に当選したとしても有利区間に移行しない。また、有利区間において 2 枚遊技を行った場合には、そのときの遊技モードが報知モードであれば、押し順ベルに当選したとしてもストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序が報知されず、そのときの遊技モードがチャンスモードであれば、移行抽選が行われない。加えて、2 枚遊技においては、報知モードへの移行契機となるモードゲーム数カウンタの更新が行われない一方、通常区間への移行契機となる区間ゲーム数カウンタの更新が行われる（終了判定処理、図 2 1 参照）。さらに、2 枚遊技においては、約 4 . 0 分の 1 の確率で B B 2 に当選となり、B B 2 入賞が成立した場合には、3 0 ゲームかけて所有メダルを 3 0 枚減少させる必要が生じる。したがって、2 枚遊技と 3 枚遊技を比較した場合には、3 枚遊技の方が遊技者にとって有利となる。

40

#### 【 0 1 6 4 】

3 枚遊技においては、約 1 2 分の 1 の確率で B B 1 に当選となり、B B 1 入賞が成立した場合には、3 0 ゲームかけて所有メダルを 6 0 枚減少させる必要が生じる。但し、B B 2 当選フラグを持ち越した状態で 3 枚遊技を行った場合には、B B 1 に当選となる事象が

50

発生せず、B B 2 入賞が成立する事象も発生しない。したがって、B B 2 当選フラグを持ち越した状態で3枚遊技を行うことが、遊技者にとって最も有利な遊技となる。そこで以下では、B B 2 当選フラグを持ち越した状態で3枚遊技が行われた場合の遊技性について説明する。

#### 【0165】

通常区間では、3枚遊技で何らかの役に当選した場合、有利区間への移行抽選に当選したこととなる。例えば「設定3」の場合には、約1.2分の1の確率で何らかの役に当選となり、約6.4分の1の確率で外れが発生する。したがって、通常区間は3枚遊技を行えばほぼ1ゲームで終了することとなる。

#### 【0166】

通常区間から有利区間に移行した場合には、チャンスモードから開始されるとともに、移行ゲーム数として700が設定される(図18参照)。

#### 【0167】

チャンスモードでは、レア役に当選した場合に報知モードへの移行抽選が行われる。移行抽選に当選した場合には、チャンスモードから報知モードに移行する。また、移行抽選に当選しなかった場合であっても、チャンスモード下で700回の3枚遊技を行った場合には、報知モードに移行する(S803, S804, S807、図20参照)。つまり、本スロットマシン10では、通常区間からチャンスモードに移行した場合、700回が所謂天井回数としての機能を有することとなる。有利区間は、そのときの遊技モードに関わらず、1500回の遊技が行われた場合と、差枚数が2400枚に達した場合と、に終了する。700回の天井到達に基づいて報知モードに移行した場合、有利区間の残り遊技回数は800回である。報知モードでは、押し順ベルに当選した場合に必ず操作順序が報知されるため、1ゲーム行う毎にメダルが約3.5枚増加することを期待できる。報知モードでの遊技を800回行うことができたと仮定した場合には、約2700枚のメダル増加を期待できる。故に、天井到達に基づいて報知モードに移行した場合であっても、1500回の遊技を行う前に差枚数が2400枚に到達して有利区間が終了することを期待できる。

#### 【0168】

チャンスモードから報知モードに移行する場合には、純増枚数カウンタに120がセットされる(図20参照)。このため、報知モードに移行した場合には、最低でも120枚のメダル増加が期待できる。また、報知モード下でレア役に当選した場合には、純増枚数を増加させるか否かの上乗せ抽選が行われる(図22参照)。このとき、スイカ当選に基づく上乗せ抽選に当選した場合には、30, 50, 100, 300のいずれかが加算され、チエリー当選に基づく上乗せ抽選に当選した場合には、10, 20, 30, 50のいずれかが加算される。そして、純増枚数カウンタの値が0となった場合には、報知モード及び有利区間が終了して通常区間に移行する(図33参照)。

#### 【0169】

上乗せ抽選に当選した場合には、擬似遊技フラグがセットされ、当該ゲームにおいて擬似遊技が行われる(図22、図23参照)。初回の擬似遊技では、「赤7」図柄を停止させることができ最大スベリ数が4図柄となる(図25参照)。したがって、11番~15番の図柄が下段に到達しているタイミングで各ストップスイッチ42~44を操作した場合には、各リール32L, 32M, 32Rの16番の「赤7」図柄が中段に擬似停止するとともに、純増枚数カウンタに上乗せされる枚数が報知される。一方、0番~10番、16番~19番の図柄が下段に到達しているタイミングで少なくとも一つのストップスイッチ42~44を操作した場合には、対応するリールの「赤7」図柄が中段に擬似停止せず、上乗せ抽選に当選したことが報知されない。

#### 【0170】

擬似遊技において同一7図柄が中段に停止しなかった場合には、失敗回数カウンタの値に1が加算されるとともに、未報知枚数カウンタの値が0でない状態が次ゲーム以降に継続することとなる。かかる状況でレア役に当選した場合には、当該レア役当選に基づく上

10

20

30

40

50

乗せ抽選で外れた場合であっても、当該ゲームにおいて擬似遊技が行われる（図22、図23参照）。「赤7」図柄を擬似停止させることに1回失敗した後の擬似遊技では、「赤7」図柄を停止させることができ最大スベリ数が6図柄となる（図26参照）。したがって、9番～15番の図柄が下段に到達しているタイミングで各トップスイッチ42～44を操作した場合には、各リール32L, 32M, 32Rの16番の「赤7」図柄が中段に擬似停止するとともに、純増枚数カウンタに上乗せされる枚数が報知される。このとき、今回の上乗せ抽選でも当選していた場合には、前回の上乗せ抽選で決定された上乗せ枚数と、今回の上乗せ抽選で決定された上乗せ枚数との総和が報知される。また、各リール32L, 32M, 32Rの16番の「赤7」図柄が中段に擬似停止した場合には、未報知枚数カウンタの値が0に変更されるとともに、失敗回数カウンタの値が1から0に変更される（図29参照）。このため、次ゲーム以降においては、レア役に当選したとしても上乗せ抽選に当選しなければ擬似遊技が発生しなくなる。

10

#### 【0171】

一方、0番～8番、16番～19番の図柄が下段に到達しているタイミングで少なくとも一つのトップスイッチ42～44を操作した場合には、対応するリールの「赤7」図柄が中段に擬似停止せず、上乗せ抽選に当選したことが報知されない。かかる場合には、失敗回数カウンタの値が2に変更されるとともに、未報知枚数カウンタの値が0でない状態が次ゲーム以降も継続することとなる。かかる状況でレア役に当選した場合には、当該レア役当選に基づく上乗せ抽選で外れた場合であっても、当該ゲームにおいて擬似遊技が行われる（図22、図23参照）。「赤7」図柄を擬似停止させることに2回失敗した後の擬似遊技では、「赤7」図柄を停止させることができ最大スベリ数が8図柄となる（図27参照）。したがって、7番～15番の図柄が下段に到達しているタイミングで各トップスイッチ42～44を操作した場合には、各リール32L, 32M, 32Rの16番の「赤7」図柄が中段に擬似停止するとともに、純増枚数カウンタに上乗せされる枚数が報知される。このとき、今回の上乗せ抽選でも当選していた場合には、前回までの上乗せ抽選で決定された上乗せ枚数と、今回の上乗せ抽選で決定された上乗せ枚数との総和が報知される。また、各リール32L, 32M, 32Rの16番の「赤7」図柄が中段に擬似停止した場合には、未報知枚数カウンタの値が0に変更されるとともに、失敗回数カウンタの値が2から0に変更される（図29参照）。このため、次ゲーム以降においては、レア役に当選したとしても上乗せ抽選に当選しなければ擬似遊技が発生しなくなる。

20

#### 【0172】

0番～6番、16番～19番の図柄が下段に到達しているタイミングで少なくとも一つのトップスイッチ42～44を操作した場合には、対応するリールの「赤7」図柄が中段に擬似停止せず、上乗せ抽選に当選したことが報知されない。かかる場合には、失敗回数カウンタの値が3に変更されるとともに、未報知枚数カウンタの値が0でない状態が次ゲーム以降も継続することとなる。かかる状況でレア役に当選した場合には、当該レア役当選に基づく上乗せ抽選で外れた場合であっても、当該ゲームにおいて擬似遊技が行われる（図22、図23参照）。「赤7」図柄を擬似停止させることに3回失敗した後の擬似遊技では、「赤7」図柄を停止させることができ最大スベリ数が19図柄となる（図28参照）。したがって、「赤7」図柄を擬似停止させることに3回失敗した後の擬似遊技では、トップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず、各リール32L, 32M, 32Rの16番の「赤7」図柄が中段に擬似停止するとともに、純増枚数カウンタに上乗せされる枚数が報知される。このとき、今回の上乗せ抽選でも当選していた場合には、前回までの上乗せ抽選で決定された上乗せ枚数と、今回の上乗せ抽選で決定された上乗せ枚数との総和が報知される。また、各リール32L, 32M, 32Rの16番の「赤7」図柄が中段に擬似停止した場合には、未報知枚数カウンタの値が0に変更されるとともに、失敗回数カウンタの値が3から0に変更される（図29参照）。このため、次ゲーム以降においては、レア役に当選したとしても上乗せ抽選に当選しなければ擬似遊技が発生しなくなる。

30

#### 【0173】

40

50

また、未報知枚数カウンタの値が0でない状態で報知モードの最終ゲームとなった場合、すなわち、未報知枚数カウンタの値が0でないことと、純増枚数カウンタの値が6以下であることと、を共に満たした状況で押し順ベルに当選した場合には、上乗せ抽選は行われないものの、当該ゲームにおいて擬似遊技が行われる（図22、図23参照）。かかる擬似遊技では、失敗回数カウンタの値が3に変更されるため、「赤7」図柄を停止させることが可能な最大スペリ数が19図柄となる（図28参照）。したがって、「赤7」図柄を擬似停止させることに3回失敗した後の擬似遊技と同様に、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず、各リール32L, 32M, 32Rの16番の「赤7」図柄が中段に擬似停止するとともに、純増枚数カウンタに上乗せされる枚数が報知される。その後、未報知枚数カウンタの値が0に変更されるとともに、失敗回数カウンタの値が3から0に変更される（図29参照）。このため、次ゲーム以降においては、レア役に当選したとしても上乗せ抽選に当選しなければ擬似遊技が発生しなくなる。

10

## 【0174】

以上のとおり、上乗せ抽選に当選した場合には、1回の上乗せ抽選当選に基づいて最大4回の擬似遊技が発生し得る。そして、1回の上乗せ抽選当選に基づいて複数回の擬似遊技を発生させる場合には、回数を重ねるほど「赤7」図柄を擬似停止させることが容易となり、4回目の擬似遊技で純増枚数カウンタに上乗せする枚数を必ず報知する。なお、1～3回目の擬似遊技においては、「赤7」図柄を停止させることが可能な最大スペリ数が変化していく一方、「白7」図柄を停止させることが可能な最大スペリ数は最大4図柄から変化しない。そして、擬似停止後処理においては、各リール32L, 32M, 32Rの「白7」図柄が並んで停止した場合にも、各リール32L, 32M, 32Rの「赤7」図柄が並んで停止した場合と同一の処理を行う。したがって、目押し技量に自信のある遊技者は、擬似遊技において各リール32L, 32M, 32Rの「白7」図柄を狙ってストップスイッチ42～44を操作してもよい。

20

## 【0175】

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。

## 【0176】

擬似遊技では、失敗回数カウンタの値によって「赤7」図柄を中ラインL2上に擬似停止させる難易度が変化する構成とした。かかる構成とすることにより、目押し技量の劣った遊技者であっても「赤7」図柄を中ラインL2上に擬似停止させる頻度を増加させることができ可能となる。この結果、目押し技量の優劣に関わらず、遊技者に擬似遊技を楽しむことが可能となる。

30

## 【0177】

擬似遊技において同一7図柄の組合せが中ラインL2上に擬似停止しなかった場合、失敗回数カウンタの値を更新する構成とした。かかる構成とすることにより、所定の擬似遊技と、次に行われる擬似遊技と、を失敗回数カウンタの値によって関連付けることが可能となる。また、次回の擬似遊技では「赤7」図柄を擬似停止させる難易度が低下することとなるため、同一7図柄の組合せを擬似停止させることができなかった場合に、擬似遊技が再度行われることを期待させながら次回以降の遊技を行わせることが可能となる。

40

## 【0178】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

## 【0179】

擬似遊技では、失敗回数カウンタの値が大きくなるほど「赤7」図柄を擬似停止させる難易度が低下する構成とした。かかる構成とすることにより、目押し技量の劣った遊技者であっても、2回目以降の擬似遊技において「赤7」図柄の組合せを擬似停止させる可能性を高くすることが可能となる。この結果、目押し技量の優劣に関わらず、遊技者を擬似遊技に積極参加させることができ可能となる。

## 【0180】

失敗回数カウンタを、当該失敗回数カウンタの値が3となるまで累積記憶可能な構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者の目押し技量に応じた擬似遊技を実行するこ

50

とが可能となる。例えば、上記実施の形態において失敗回数カウンタの上限値を1とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、「赤7」図柄から6図柄の範囲内でストップスイッチ42～44を操作できない遊技者は、依然として「赤7」図柄の組合せを擬似停止させることができず、擬似遊技への参加意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、失敗回数カウンタの値が1となった場合に必ず「赤7」図柄の組合せが擬似停止する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、目押し技量の優劣を問わず、遊技者が擬似遊技への参加意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。図柄を狙ってストップスイッチ42～44を操作せずとも、2回目の擬似遊技で必ず「赤7」図柄の組合せが擬似停止するからである。一方、失敗回数カウンタの上限値を3とし、失敗回数カウンタの値に応じて段階的に難易度が低下する本スロットマシン10においては、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

#### 【0181】

擬似遊技では、失敗回数カウンタの値が3である場合、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず、必ず「赤7」図柄の組合せが擬似停止する構成とした。かかる構成とすることにより、擬似遊技が4回行われるまでの間に少なくとも1回は「赤7」図柄の組合せが擬似停止する機会を発生させることが可能となる。この結果、目押し技量の優劣に関わらず、遊技者を擬似遊技に積極参加させることが可能となる。

#### 【0182】

擬似遊技において同一7図柄の組合せが擬似停止した場合には、失敗回数カウンタの値を0とする構成とした。かかる構成とすることにより、擬似遊技において同一7図柄の組合せが擬似停止した後の擬似遊技において、目押し技量が向上したかを遊技者に確認させることができとなり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

#### 【0183】

擬似遊技では、「赤7」図柄の組合せに加えて「白7」図柄の組合せも擬似停止し得る構成とし、失敗回数カウンタの値によって「赤7」図柄の組合せを擬似停止させる難易度が変化する一方、「白7」図柄の組合せを擬似停止させる難易度が変化しない構成とした。かかる構成とすることにより、先の擬似遊技において同一7図柄の組合せを擬似停止させることができなかった場合に、難易度が低下した「赤7」図柄の組合せを擬似停止させるべくストップスイッチ42～44を操作するのか、難易度が低下していない「白7」図柄の組合せを擬似停止させるべくストップスイッチ42～44を操作するのか、を遊技者に選択させることができる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

#### 【0184】

上乗せ抽選に当選した場合に擬似遊技を行う構成とした。かかる構成とすることにより、擬似遊技を純増枚数が増加することを報知するための遊技とすることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

#### 【0185】

擬似遊技では、同一7図柄の組合せが擬似停止した場合、純増枚数が増加することを報知し、同一7図柄の組合せが擬似停止しなかった場合、純増枚数が増加することを報知しない構成とした。かかる構成においては、目押し技量の劣った遊技者が、擬似遊技において同一7図柄の組合せを擬似停止させることができない結果として純増枚数増加の報知を受けることができず、遊技意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。しかしながら、「赤7」図柄の組合せを擬似停止させる難易度が失敗回数カウンタの値によって変化する構成に適用した場合には、上記遊技者であっても擬似遊技において「赤7」図柄の組合せを擬似停止させる機会を増加させることができるため、上記懸念を好適に解消することができる。

#### 【0186】

さらにいうと、擬似遊技における図柄の停止結果は、純増枚数の増加に直接的に寄与していない。本遊技においては、入賞が成立しなければメダル払出等の特典を受けることができないが、擬似遊技においては、既に上乗せ抽選によって純増枚数の増加が確定しているため、同一7図柄の組合せを擬似停止させることができなくとも遊技者が不利益を被る

ことはない。同一 7 図柄の組合せを擬似停止させることができなかった場合には、純増枚数が増加することを報知されないのみである。このように、擬似遊技を遊技者の直接的な利益と無関係なものとすることにより、擬似遊技を遊技者が積極参加できる演出の一つとして位置付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

#### 【 0 1 8 7 】

報知モードでは、補助表示部 6 5 に報知モード終了までの残り払出数を表示する構成とした。そして、擬似遊技において同一 7 図柄の組合せが擬似停止した場合には、残り払出数が報知された上乗せ枚数分だけ増加し、擬似遊技において同一 7 図柄の組合せが擬似停止しなかった場合には、残り払出数が変化しない構成とした。かかる構成とすることにより、擬似遊技において同一 7 図柄の組合せが擬似停止しなかった場合に、上乗せ抽選に当選しなかったために擬似停止しなかったのか、遊技者自身の目押しミスによって擬似停止しなかったのか、等の種々の推測をさせながらその後の遊技を行わせることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

10

#### 【 0 1 8 8 】

未報知枚数カウンタの値が 0 でない場合、すなわち上乗せ抽選に当選した一方で当該結果を報知していない場合、擬似遊技を行う構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者を擬似遊技に積極参加するよう促すことが可能となる。同一 7 図柄の組合せを擬似停止させなかつた場合には、1 の上乗せ抽選当選に対して擬似遊技が 4 回実行されることとなる一方、同一 7 図柄の組合せを擬似停止させた場合には、1 の上乗せ抽選当選に対して擬似遊技が 1 回のみ実行されることとなる。このため、同一 7 図柄の組合せを擬似停止させた場合には、擬似遊技が実行される機会を低減させることができとなり、より多くの本遊技を行うことが可能となるからである。

20

#### 【 0 1 8 9 】

未報知枚数カウンタの値が 0 でない場合には、レア役に当選したことを条件として擬似遊技を行う構成とした。レア役に当選した場合には上乗せ抽選が行われるため、かかる構成とすることにより、上乗せ抽選に再度当選したことも期待させながら擬似遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

#### 【 0 1 9 0 】

擬似遊技において同一 7 図柄の組合せが擬似停止した場合には、未報知枚数カウンタの値を全て報知する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者に多様な遊技性を提供することが可能となる。上乗せ抽選に当選する度に当該結果の報知を望む遊技者は、擬似遊技において同一 7 図柄の組合せを擬似停止させればよいし、纏まった報知を望む遊技者は、4 回目の擬似遊技となるまで同一 7 図柄の組合せを意図的に擬似停止させなければよいからである。

#### 【 0 1 9 1 】

未報知枚数カウンタの値が 0 でない状態で報知モードの最終ゲームとなった場合、擬似遊技を行う構成とした。そして、かかる擬似遊技においては、必ず「赤 7 」図柄の組合せが擬似停止する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードが継続することを擬似遊技によって報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

#### 【 0 1 9 2 】

上乗せ抽選に当選した場合には、当該ゲームにおいて擬似遊技を行う構成とした。かかる構成とすることにより、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、上乗せ抽選に当選したゲームと異なるゲームで擬似遊技を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、擬似遊技が開始される以前のゲームにおいてレア役に当選したことを遊技者が忘れていた場合、遊技者が上記擬似遊技を所謂ガセであると認識して「赤 7 」図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作しなくなってしまう可能性が懸念される。また、報知モードの最終ゲームにおいてレア役に当選し、上乗せ抽選に当選することなくそのまま報知モードが終了した場合には、遊技者が上乗せ抽選自体を行わなかつたのではないかと疑念を抱く可能性も懸念される。一方、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて擬似遊技を行う構成とした場合には、ゲームの流れが擬似遊技 本遊技と

50

いう流れとなるため、上記各懸念を好適に解消することが可能となるからである。

#### 【0193】

擬似遊技を行う場合には、補助表示部65にて擬似遊技であることを報知する構成とした。かかる構成とすることにより、擬似遊技が終了した場合に遊技者が1ゲームが終了したものと誤認識してしまうことを回避することが可能となる。

#### 【0194】

押し順ベルに当選したゲームで擬似遊技を行う場合には、擬似遊技の終了後にベル入賞を成立させることができるとする操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、擬似遊技においてストップスイッチ42～44を上記操作順序で操作してしまうことを回避することが可能となる。また、擬似遊技が終了した後であって本遊技における回転開始処理を行う前に上記操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、本遊技において上記操作順序と異なる操作順序でストップスイッチ42～44を操作してしまい、ベル入賞を成立させることができなくなってしまうことを回避することが可能となる。

10

#### 【0195】

擬似遊技が終了した場合には、リール32L, 32M, 32R毎にランダム遅延タイマを設定し、ランダム遅延タイマに設定された時間を経過したリールから順次回転を開始させる構成とした。かかる構成とすることにより、本遊技において各リール32L, 32M, 32Rの始動時期をずらすことが可能となり、擬似遊技において同一7図柄が並んで擬似停止したとしても、各リール32L, 32M, 32Rが定速回転となった際に前記同一7図柄が並んでいない状態とすることが可能となる。この結果、擬似遊技の停止出目がその後の本遊技における目押し補助となってしまうことを回避することが可能となる。

20

#### 【0196】

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。

#### 【0197】

(1) 上記実施の形態では、失敗回数カウンタを設け、失敗回数カウンタの値が大きいほど「赤7」図柄を擬似停止させる難易度が低下する構成としたが、同一7図柄の組合せが擬似停止した場合に更新される成功回数カウンタを設け、成功回数カウンタの値が大きいほど「赤7」図柄を擬似停止させる難易度が増加する構成としてもよい。

30

#### 【0198】

(2) 上記実施の形態では、失敗回数カウンタの上限値を3としたが、上限値は任意の値でよい。また、上限値を1として失敗回数カウンタを累積記憶不可能な構成としてもよい。

#### 【0199】

(3) 上記実施の形態では、失敗回数カウンタの値が3の状況で擬似遊技を行う場合、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず必ず「赤7」図柄の組合せが擬似停止する構成としたが、ストップスイッチ42～44の操作タイミングによって「赤7」図柄の組合せが擬似停止する構成としてもよい。具体的には、「赤7」図柄を停止させることができ可能な最大スペリ数を10図柄とし、5番～15番の図柄が下段に到達しているタイミングで各ストップスイッチ42～44を操作した場合、各リール32L, 32M, 32Rの16番の「赤7」図柄が中段に擬似停止する構成とする。

40

#### 【0200】

(4) 上記実施の形態では、擬似遊技において同一7図柄の組合せが擬似停止した場合、失敗回数カウンタの値を0とする構成としたが、失敗回数カウンタの値を維持する構成としてもよいし、失敗回数カウンタの値から1を減算する構成としてもよい。なお、これら構成とした場合には、報知モード及び有利区間が終了する際に失敗回数カウンタの値が0以外の値となる事象が発生する。このため、上記各構成においては、有利区間が終了する場合に失敗回数カウンタの値を0とすることが望ましい。報知モード及び有利区間の終了に伴って、遊技者が遊技を終了する可能性が考えられるからである。

50

**【 0 2 0 1 】**

( 5 ) 上記実施の形態では、擬似遊技において「赤 7」図柄の組合せに加えて「白 7」図柄の組合せも擬似停止し得る構成としたが、「赤 7」図柄の組合せのみが擬似停止し得る構成としてもよい。

**【 0 2 0 2 】**

( 6 ) 上記実施の形態では、最大スペリ数が変化することにより、擬似遊技において「赤 7」図柄の組合せを擬似停止させる難易度が変化する構成としたが、かかる構成を変更する。

**【 0 2 0 3 】**

10 例えは、失敗回数カウンタの値が 0 の場合、「赤 7」図柄の組合せを擬似停止させるよう報知し、失敗回数カウンタの値が 1 の場合、「B A R」図柄の組合せを擬似停止させるよう報知し、失敗回数カウンタの値が 2 の場合、左リール 3 2 L の「チェリー」図柄を擬似停止させるよう報知し、失敗回数カウンタの値が 3 の場合、「リプレイ」図柄の組合せを擬似停止させるよう報知する。各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R において、「赤 7」図柄は 1 つのみ配置されており、「B A R」図柄と「チェリー」図柄は 2 つずつ配置されており、「リプレイ」図柄は 4 つずつ配置されている。したがって、かかる構成とした場合には、最大スペリ数を変更せずとも、失敗回数カウンタの値に応じて擬似停止させる図柄組合せの難易度を変化させることが可能となる。

**【 0 2 0 4 】**

20 例えは、操作順序を正解して「ベル」図柄の組合せを擬似停止させるよう報知する。そして、失敗回数カウンタの値が 0 の場合には、6 抻の操作順序に正解すれば「ベル」図柄の組合せを擬似停止させ、失敗回数カウンタの値が 1 の場合には、3 抻の操作順序に正解すれば「ベル」図柄の組合せを擬似停止させ、失敗回数カウンタの値が 2 の場合には、2 抻の操作順序に正解すれば「ベル」図柄の組合せを擬似停止させ、失敗回数カウンタの値が 3 の場合には、必ず「ベル」図柄の組合せを擬似停止させる。

**【 0 2 0 5 】**

( 7 ) 上記実施の形態では、擬似遊技において同一 7 図柄の組合せが擬似停止した場合、純増枚数が増加することを報知する特典が付与される構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、メダル払出等の入賞成立時に付与される特典とは異なる特典が付与される構成であればよい。入賞成立時に付与される特典とは異なる特典としては、例えは設定示唆演出を行うことや、その後の本遊技における当選役示唆等が代表例として挙げられる。

30

**【 0 2 0 6 】**

( 8 ) 上記実施の形態では、上乗せ抽選に当選した場合と、未報知枚数カウンタの値が 0 でない状況でレア役に当選した場合と、に擬似遊技を行う構成としたが、擬似遊技を行う条件は任意である。

**【 0 2 0 7 】**

例えは、未報知枚数カウンタの値が 0 でない場合、未報知枚数カウンタの値が 0 となるまで毎ゲーム擬似遊技を行う構成とする。

40

**【 0 2 0 8 】**

例えは、未報知枚数カウンタの値が 0 でない場合、未報知枚数カウンタの値が 0 となるまで、5 ゲーム後等の所定ゲーム数毎に擬似遊技を行う構成とする。

**【 0 2 0 9 】**

例えは、未報知枚数カウンタの値が 0 でない場合、未報知枚数カウンタの値が 0 となるまで、押し順ベル等の所定の役に当選した場合に擬似遊技を行う構成とする。

**【 0 2 1 0 】**

( 9 ) 上記実施の形態では、未報知枚数カウンタの値が 0 の状況で上乗せ抽選に当選しなかった場合、擬似遊技を行わない構成としたが、所定確率で擬似遊技を行う構成としてもよい。かかる擬似遊技においては、未報知枚数カウンタの値が 0 のため同一 7 図柄の組合せが擬似停止しないこととなるが、「赤 7」図柄を中段に停止させることが不可能なタ

50

タイミングで少なくとも一つのストップスイッチが操作された場合、失敗回数カウンタの値を更新する構成としてもよい。また、かかる擬似遊技においては、失敗回数カウンタの値が0のときの停止制御（すなわち最大スペリ数4）を行ってもよいし、失敗回数カウンタの値が1又は2であれば当該失敗回数カウンタの値に応じた停止制御を行ってもよい。

#### 【0211】

(10) 上記実施の形態では、上乗せ抽選に当選した場合、当該遊技回において擬似遊技を実行する構成としたが、上乗せ抽選に当選した次遊技回に擬似遊技を行う構成としてもよい。かかる構成とした場合には、レア役に当選したこと、すなわち上乗せ抽選が行われたことを遊技者に把握させた上で次遊技回を開始させることが可能となる。故に、擬似遊技が開始されることを期待させながら次遊技回を開始させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。なお、次遊技回ではなく5ゲーム後等の所定回数の遊技回で擬似遊技を実行する構成としてもよい。

10

#### 【0212】

(11) 上記実施の形態では、擬似遊技において同一7図柄の組合せが擬似停止した場合、未報知枚数カウンタの値を全て報知する構成としたが、かかる構成を変更する。

#### 【0213】

例えば、擬似遊技において1つの「赤7」図柄が中段に停止した場合、未報知枚数カウンタの値の1割分を報知し、擬似遊技において2つの「赤7」図柄が中段に停止した場合、未報知枚数カウンタの値の5割分を報知し、擬似遊技において3つの「赤7」図柄が中段に停止した場合、未報知枚数カウンタの値を全て報知する構成とする。

20

#### 【0214】

例えば、未報知枚数カウンタを複数設け、上乗せ抽選に当選した場合に異なる未報知枚数カウンタに値を記憶可能な構成とする。具体的には、最初の上乗せ抽選当選を報知していない状況で上乗せ抽選に当選した場合には、第2未報知枚数カウンタに当該結果を記憶する。そして、擬似遊技において同一7図柄の組合せが擬似停止した場合には、第1未報知枚数カウンタの値を報知し、その後の遊技回で行われる擬似遊技において第2未報知枚数カウンタの値を報知する構成とする。

#### 【0215】

(12) 上記実施の形態では、未報知枚数カウンタの値が0でない状態で報知モードの最終ゲームとなった場合、擬似遊技を行う構成としたが、擬似遊技を行わずに本遊技の終了後等の所定のタイミングで未報知枚数カウンタの値を報知する構成としてもよい。また、報知モードの最終ゲームに限らず、例えば残り払出数が30（残り5ゲームに相当）等の所定数となった場合に擬似遊技を行う構成としてもよい。

30

#### 【0216】

(13) 上記実施の形態では、報知モードの最終ゲームにおいて擬似遊技を行う場合、失敗回数カウンタの値を3に変更して必ず「赤7」図柄の組合せが擬似停止する構成としたが、失敗回数カウンタの値を変更せずにそのときの値に応じたスペリテーブルを設定する構成としてもよい。但し、かかる構成とする場合には、擬似遊技以外の方法によって未報知枚数カウンタの値を報知することが望ましい。

40

#### 【0217】

(14) 上記実施の形態では、補助表示部65にて擬似遊技であることを報知する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、擬似遊技であることを報知する手段を備える構成であればよい。すなわち、擬似遊技中に限って点灯表示される擬似遊技ランプを設ける構成としてもよいし、上記実施の形態のように停止したリールを上下に揺動させることで擬似遊技中であることを報知する構成としてもよい。

#### 【0218】

(15) 上記実施の形態では、擬似遊技用のスペリテーブルを予め用意する構成としたが、本遊技と同様に停止情報を設定する構成としてもよい。

#### 【0219】

(16) 上記実施の形態では、左リール32L用のランダム遅延タイマに0を設定し、

50

中リール32M用のランダム遅延タイマに0.5秒を設定し、右リール32R用のランダム遅延タイマに1秒をセットする構成としたが、設定する時間は任意である。

**【0220】**

例えば、左リール32L用のランダム遅延タイマと、中リール32M用のランダム遅延タイマと、に0.5秒を設定し、右リール32R用のランダム遅延タイマに1秒をセットする構成とする。

**【0221】**

例えば、所定の抽選を行ってランダム遅延タイマにセットする時間を決定する構成とする。

**【0222】**

(17) 上記実施の形態では、擬似遊技において同一7図柄の組合せが擬似停止しなかった場合に失敗回数カウンタの値を更新する構成としたが、これに代えて又は加えて、所定の遊技回における図柄の停止結果に基づいて失敗回数カウンタの値を更新する構成としてもよい。

**【0223】**

例えば、チャンスモードにおいて取りこぼしの発生する役(例えばチェリー)に当選し、実際に取りこぼしが発生した場合、失敗回数カウンタの値を更新する構成とする。

**【0224】**

かかる構成とした場合には、チャンスモードにおける本遊技の遊技結果と、擬似遊技と、を関連付けることが可能となるため、チャンスモードにおける遊技が単調化することを抑制することが可能となる。また、かかる構成においては、1回目の擬似遊技から遊技者の目押し技量に応じた難易度とすることが可能となる。

**【0225】**

(18) 上記実施の形態では、3枚遊技においてのみ移行抽選及び上乗せ抽選が行われる構成としたが、2枚遊技においても移行抽選及び上乗せ抽選が行われる構成としてもよい。

**【0226】**

(19) 上記実施の形態では、純増枚数が120枚に達した場合に報知モードが終了する構成としたが、払出枚数が120枚に達した場合に報知モードが終了する構成としてもよいし、遊技回数が50回となった場合に報知モードが終了する構成としてもよい。

**【0227】**

(20) 上記実施の形態において、報知モード終了ゲームにおいて継続抽選を行う構成としてもよいし、報知モード移行ゲームにおいて継続抽選を行う構成としてもよい。また、報知モード下の所定のゲームにおいて継続抽選を行う構成としてもよい。そして、これら継続抽選の結果を擬似遊技において報知する構成としてもよい。

**【0228】**

(21) 上記実施の形態では、チャンスモード下で押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない構成としたが、報知モードよりも低い確率で報知される構成としてもよい。

**【0229】**

(22) 上記実施の形態では、報知モードが終了した場合に有利区間も終了する構成としたが、報知モードが終了した場合に有利区間が終了せずにチャンスモードに移行する構成としてもよい。

**【0230】**

(23) 上記実施の形態では、3枚遊技で何らかの役に当選した場合に通常区間からチャンスモードに移行し、約6.4分の1の確率でしか外れが発生しない構成としたが、外れとなる確率は任意である。但し、通常区間に滞在するゲーム数が多くなるほど遊技者が通常区間であることを察知する機会が高まるため、外れとなる確率よりも何らかの役に当選する確率の方が高い構成とすることが望ましい。

**【0231】**

10

20

30

40

50

(24) 上記実施の形態では、区間表示器66を払出枚数表示部61の右下角隅部に設ける構成としたが、区間表示器66を設ける位置は任意である。但し、遊技者が有利区間終了ゲームであること等を察知する機会を低減するためには、補助表示部65から離間した位置に配置することが望ましく、例えば精算スイッチ59に設けること等が望ましい。

#### 【0232】

(25) 上記実施の形態では、3枚遊技であることを条件として移行抽選等の遊技モードに関わる処理を行う構成としたが、3枚遊技であってB.B状態でないことを条件として移行抽選等の遊技モードに関わる処理を行う構成としてもよい。

#### 【0233】

(26) 上記実施の形態では、区間表示器66を、遊技区間処理においてOFF消灯させる構成としたが、開始待ち処理においてOFF消灯させる構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、有利区間終了ゲームの終了後に区間表示器66をOFF消灯させる構成となるため、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。同様に、区間表示器66を、区間抽選処理においてON点灯させる構成としたが、回転開始処理の後であってストップスイッチ42～44が操作されたか否かを判定する前にON点灯させる構成としてもよい。

10

#### 【0234】

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

20

#### 【0235】

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

#### 【0236】

(29) 上記実施の形態では、B.B状態を備えた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、B.B状態を備えないスロットマシンであってもよいし、B.B状態とR.B状態と共に備えたスロットマシンであってもよい。また、C.B状態やM.B状態等の他の遊技状態を備えたスロットマシンであってもよい。

30

#### 【0237】

(30) 上記実施の形態では、メダルが3枚ベット又は2枚ベットされた後に開始指令が発生したか否かを判定する構成としたが、1枚ベットされた後にも開始指令が発生したか否かを判定する構成としてもよいことはいうまでもない。また、メダルが3枚ベットされた後に限って開始指令が発生したか否かを判定する構成、すなわち3枚遊技のみ遊技可能な構成としてもよいこともいうまでもない。

#### 【0238】

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

40

#### 【0239】

(32) 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1ラインを有するスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、例えばリールを5つ並列して備えたスロットマシンや、有効ラインを5ライン有するスロットマシンであってもよい。

50

## 【0240】

(33) 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。

## 【0241】

10

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

## 【0242】

遊技機A1. 複数種の絵柄(図柄)を循環表示させる複数の循環表示手段(リール32L, 32M, 32R)と、

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

役の抽選を行う抽選手段(主制御装置101の抽選処理機能)と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段(ストップスイッチ42～44)と

を備えた遊技機において、

特定条件(上乗せ抽選当選、未報知枚数カウンタの値が0でない)が成立した場合に擬似遊技を実行する擬似遊技実行手段(主制御装置101の擬似遊技処理機能S210)を備え、

前記擬似遊技実行手段は、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する第1開始制御手段(主制御装置101の回転開始処理機能S1205)と、

前記第1開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第1停止制御手段(主制御装置101の擬似停止処理機能S1206)と、

前記第1停止制御手段による制御が行われた場合に前記絵柄の停止結果が特定停止結果(同一7図柄が中ラインL2上に停止)とならなかった場合、特定情報(失敗回数カウンタの値)を記憶する特定情報記憶手段(失敗回数カウンタ)とを備え、

前記擬似遊技では、前記特定情報記憶手段の記憶内容に応じて、前記絵柄の停止結果を前記特定停止結果とする難易度が変化することを特徴とする遊技機。

## 【0243】

30

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合には擬似遊技が実行される。擬似遊技では、絵柄の循環表示が開始され、停止操作手段を操作した場合に対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。このとき、絵柄の停止結果を特定停止結果とする難易度は、特定情報記憶手段の記憶内容によって変化する。かかる構成とすることにより、絵柄の停止結果を特定停止結果とする技量の優劣に関わらず、遊技者に擬似遊技を楽しむことが可能となる。

## 【0244】

40

また、擬似遊技において絵柄の停止結果が特定停止結果とならなかった場合に特定情報を記憶する構成としたため、所定の擬似遊技と、次に行われる擬似遊技と、を特定情報によって関連付けることが可能となる。この結果、擬似遊技が終了した場合に、擬似遊技が再度行われることを期待させながら次回以降の遊技を行わせることが可能となる。

## 【0245】

50

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0246】

遊技機A2. 上記遊技機A1において、前記擬似遊技が終了した場合、前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する第2開始制御手段（主制御装置101の回転開始処理機能S402）と、前記第2開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第2停止制御手段（主制御装置101のリール停止処理機能S410）と、前記第2停止制御手段による制御によって前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S212等）と、を備えたことを特徴とする遊技機。10

【0247】

本遊技機によれば、擬似遊技が終了した場合、絵柄の循環表示が再度開始され、停止操作手段を操作した場合に対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。そして、このときの絵柄の停止結果によって役の抽選結果に基づく特典が付与される。かかる構成とすることにより、役の抽選結果に基づく特典付与によって1遊技回を終了させることができとなる。この結果、1遊技回において擬似遊技と擬似遊技でない本遊技とを実行可能な構成とした場合であっても、遊技者が困惑する機会を低減することができる。

【0248】

遊技機A3. 上記遊技機A1又は遊技機A2において、前記擬似遊技では、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されていない場合よりも前記絵柄の停止結果を前記特定停止結果とする難易度が低下することを特徴とする遊技機。20

【0249】

本遊技機によれば、擬似遊技では、特定情報記憶手段に特定情報が記憶されている場合、特定情報記憶手段に特定情報が記憶されていない場合よりも絵柄の停止結果を特定停止結果とする難易度が低下する。かかる構成とすることにより、絵柄の停止結果を特定停止結果とする技量の劣った遊技者であっても、2回目以降の擬似遊技において絵柄の停止結果を特定停止結果とする可能性を高くすることが可能となる。この結果、絵柄の停止結果を特定停止結果とする技量の優劣に問わらず、遊技者を擬似遊技に積極参加させることができる。

【0250】

遊技機A4. 上記遊技機A3において、前記特定情報記憶手段は前記特定情報を累積記憶可能であることを特徴とする遊技機。

【0251】

本遊技機によれば、特定情報記憶手段に特定情報を累積記憶可能な構成としたため、絵柄の停止結果を特定停止結果とする遊技者の技量に応じた擬似遊技を実行することができる。

【0252】

遊技機A5. 上記遊技機A3又は遊技機A4において、前記擬似遊技では、前記第1停止制御手段による制御が行われた場合に前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果とならなかつた回数が特定回数（3回）となつた場合、前記停止操作手段の操作方法に関わらず前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果となることを特徴とする遊技機。40

【0253】

本遊技機によれば、擬似遊技では、擬似遊技における絵柄の停止結果が特定停止結果とならなかつた回数が特定回数となつた場合、停止操作手段の操作方法に関わらず絵柄の停止結果が特定停止結果となる。かかる構成とすることにより、所定の擬似遊技が行われてから特定回数の擬似遊技が行われるまでの間に少なくとも1回は絵柄の停止結果が特定停止結果となる機会を発生させることができる。この結果、絵柄の停止結果を特定停止

10

20

30

40

50

結果とする技量の優劣に関わらず、遊技者を擬似遊技に積極参加させることが可能となる。

【0254】

遊技機A6. 上記遊技機A3乃至遊技機A5のいずれかにおいて、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている状況で前記第1停止制御手段による制御が行われた場合に前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果となった場合、前記特定情報を消去する消去手段（主制御装置101の失敗回数カウンタクリア機能S1303）を設けたことを特徴とする遊技機。

【0255】

本遊技機によれば、特定情報記憶手段に特定情報が記憶されている状況で擬似遊技における絵柄の停止結果が特定停止結果となった場合、特定情報が消去される。かかる構成とすることにより、擬似遊技における絵柄の停止結果が特定停止結果となった後の擬似遊技において、絵柄の停止結果を特定停止結果とする技量が向上したかを遊技者に確認させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【0256】

遊技機A7. 上記遊技機A3乃至遊技機A6のいずれかにおいて、前記特定停止結果を、第1所定位置（中ラインL2）に第1絵柄組合せ（「赤7」図柄の組合せ）が停止すること又は前記第1所定位置に第2絵柄組合せ（「白7」図柄の組合せ）が停止することとし、前記擬似遊技では、前記第1所定位置に前記第1絵柄組合せを停止させる難易度が前記特定情報記憶手段の記憶内容に応じて変化する一方、前記第1所定位置に前記第2絵柄組合せを停止させる難易度が前記特定情報記憶手段の記憶内容に応じて変化しないことを特徴とする遊技機。

20

【0257】

本遊技機によれば、擬似遊技では、第1所定位置に第1絵柄組合せを停止させる難易度が特定情報記憶手段の記憶内容に応じて変化する一方、第1所定位置に第2絵柄組合せを停止させる難易度が特定情報記憶手段の記憶内容に応じて変化しない。かかる構成とすることにより、先の擬似遊技において絵柄の停止結果を特定停止結果とできなかった場合に、難易度が低下した第1絵柄組合せを停止させるべく停止操作手段を操作するのか、難易度が低下していない第2絵柄組合せを停止させるべく停止操作手段を操作するのか、を遊技者に選択させることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【0258】

遊技機A8. 上記遊技機A1乃至遊技機A7のいずれかにおいて、前記特典付与手段が付与する特典とは異なる特定特典（純増枚数カウンタの上乗せ）を付与するか否かを判定する判定手段（主制御装置101の上乗せ抽選当選確認機能S1004）を備え、前記判定手段が前記特定特典を付与すると判定した場合に前記特定条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。

【0259】

本遊技機によれば、特典付与手段が付与する特典とは異なる特定特典を付与すると判定した場合、特定条件が成立して擬似遊技が実行される。かかる構成とすることにより、擬似遊技を特定特典が付与されることを報知するための遊技とすることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【0260】

遊技機A9. 上記遊技機A8において、前記第1停止制御手段による制御が行われた場合に前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果となった場合、前記特定特典が付与されることを報知し、前記第1停止制御手段による制御が行われた場合に前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果とならなかった場合、前記判定手段が前記特定特典を付与すると判定した場合であっても前記特定特典が付与されることを報知しない付与報知手段（補助表示部65）を備えたことを特徴とする遊技機。

【0261】

50

本遊技機によれば、擬似遊技において絵柄の停止結果が特定停止結果となった場合、特定特典を付与されることが報知される。一方、擬似遊技において絵柄の停止結果が特定停止結果とならなかった場合には、特定特典を付与すると判定した場合であっても、特定特典を付与されることが報知されない。かかる構成においては、絵柄の停止結果を特定停止結果とする技量の劣った遊技者が、擬似遊技において特定特典付との報知を受けることができず、遊技意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。しかしながら、絵柄の停止結果を特定停止結果とする難易度が特定情報記憶手段の記憶内容によって変化する構成に本構成を適用した場合には、上記遊技者であっても擬似遊技において絵柄の停止結果を特定停止結果とする機会を増加させることができるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

#### 【0262】

遊技機A10. 上記遊技機A9において、遊技者に有利な有利状態（報知モード）に移行させる有利状態移行手段（主制御装置101の報知モード移行機能S808）と、前記有利状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報（残り払出数）を表示する情報表示手段（補助表示部65）と、を備え、前記特定特典は、前記有利状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる特典であり、前記情報表示手段は、前記特定特典が付与されることを前記付与報知手段が報知した場合、前記情報を前記判定手段の判定結果に応じた情報に変更し、前記特定特典が付与されることを前記付与報知手段が報知しなかった場合、前記情報を前記判定手段の判定結果に応じた情報に変更しないことを特徴とする遊技機。

20

#### 【0263】

本遊技機によれば、特定特典として、有利状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる特典が付与される。かかる構成とすることにより、擬似遊技において絵柄の停止結果を特定停止結果とできなかった場合であっても、遊技者に不利益が生じることを回避することが可能となる。

#### 【0264】

また、有利状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報が表示されており、かかる情報は、擬似遊技において特定特典が付与されることを報知した場合、判定手段の判定結果に応じた情報に変更され、擬似遊技において特定特典が付与されることを報知しなかった場合、判定手段の判定結果に応じた情報に変更されない。かかる構成とすることにより、擬似遊技における絵柄の停止結果が特停止結果とならなかった場合に、判定手段が特定特典を付与しないと判定した結果によるものなのか、遊技者自身の技量に起因するものなのか、等の種々の推測をさせながらその後の遊技を行わせることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

30

#### 【0265】

なお、「有利状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる特典」とは、遊技回数に基づいて有利状態が終了する構成であれば遊技回数を増加させる特典が該当し、遊技媒体の付与数に基づいて有利状態が終了する構成であれば遊技媒体の付与数を増加させる特典が該当する。

#### 【0266】

遊技機A11. 上記遊技機A10において、前記特定特典が付与されることを前記付与報知手段が報知していない状況において前記情報表示手段の表示する情報が前記有利状態下で遊技可能な最後の遊技回を示すものとなった場合、前記特定条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。

40

#### 【0267】

本遊技機によれば、特定特典が付与されることを付与報知手段が報知していない状況において情報表示手段の表示する情報が有利状態下で遊技可能な最後の遊技回を示すものとなった場合、特定条件が成立して擬似遊技が実行される。かかる構成とすることにより、有利状態が継続することを擬似遊技によって報知することが可能となり、遊技興奮の向上を図ることが可能となる。

#### 【0268】

50

遊技機 A 1 2 . 上記遊技機 A 1 1 において、前記情報表示手段の表示する情報が前記有利状態下で遊技可能な最後の遊技回を示すものである遊技回に前記擬似遊技を実行する場合には、前記停止操作手段の操作方法に関わらず前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【 0 2 6 9 】

本遊技機によれば、情報表示手段の表示する情報が有利状態下で遊技可能な最後の遊技回を示すものである遊技回に実行される擬似遊技では、停止操作手段の操作方法に関わらず絵柄の停止結果が特定停止結果となる。かかる構成とすることにより、有利状態が継続することを擬似遊技によって確実に報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【 0 2 7 0 】

遊技機 A 1 3 . 上記遊技機 A 1 乃至遊技機 A 1 2 のいずれかにおいて、前記擬似遊技実行手段が前記擬似遊技を実行する場合に、前記擬似遊技であることを報知する擬似遊技報知手段（補助表示部 6 5 ）を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 2 7 1 】

本遊技機によれば、擬似遊技を実行する場合には、擬似遊技であることが報知される。かかる構成とすることにより、擬似遊技が終了した場合に遊技者が 1 遊技回が終了したものと誤認識してしまうことを回避することが可能となる。

【 0 2 7 2 】

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

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

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能）と、

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

を備えた遊技機において、

擬似遊技を実行する擬似遊技実行手段（主制御装置 1 0 1 の擬似遊技処理機能 S 2 1 0 ）を備え、

前記擬似遊技実行手段は、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する第 1 開始制御手段（主制御装置 1 0 1 の回転開始処理機能 S 1 2 0 5 ）と、

前記第 1 開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第 1 停止制御手段（主制御装置 1 0 1 の擬似停止処理機能 S 1 2 0 6 ）とを備え、

前記擬似遊技を実行するか否かを判定する実行判定手段（主制御装置 1 0 1 の上乗せ抽選結果確認機能 S 1 4 0 4 ）が前記擬似遊技を実行すると判定した場合に、複数の遊技回において前記擬似遊技が実行され得ることを特徴とする遊技機。

30

【 0 2 7 3 】

本遊技機によれば、実行判定手段が擬似遊技を実行すると判定した場合に、複数の遊技回において前記擬似遊技が実行され得る。かかる構成とすることにより、所定の遊技回において擬似遊技が実行された場合に、その後の遊技回において擬似遊技が再度実行されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることが可能となる。

【 0 2 7 4 】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 0 2 7 5 】

遊技機 B 2 . 上記遊技機 B 1 において、前記擬似遊技が終了した場合、前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する第 2 開始制御手段（主制御装置 1 0 1 の回転開始処理機能 S 4 0 2 ）と、前記第 2 開始制御手段が前記絵柄の循環表示を

40

50

開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第2停止制御手段（主制御装置101のリール停止処理機能S410）と、前記第2停止制御手段による制御によって前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S212等）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

#### 【0276】

本遊技機によれば、擬似遊技が終了した場合、絵柄の循環表示が再度開始され、停止操作手段を操作した場合に対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。そして、このときの絵柄の停止結果によって役の抽選結果に基づく特典が付与される。かかる構成とすることにより、役の抽選結果に基づく特典付与によって1遊技回を終了させることができとなる。この結果、1遊技回において擬似遊技と擬似遊技でない本遊技とを実行可能な構成とした場合であっても、遊技者が困惑する機会を低減することが可能となる。

#### 【0277】

遊技機B3. 上記遊技機B2において、前記遊技回は、前記開始操作手段の操作に基づいて開始され、前記第2停止制御手段による制御又は前記特典付与手段による特典付与によって終了することを特徴とする遊技機。

#### 【0278】

本遊技機によれば、遊技回は、開始操作手段の操作に基づいて開始され、第2停止制御手段による制御又は特典付与手段による特典付与によって終了する。

#### 【0279】

遊技機B4. 上記遊技機B1乃至遊技機B3のいずれかにおいて、所定の遊技回において前記擬似遊技における前記絵柄の停止結果が特定停止結果（同一7図柄が中ラインL2上に停止）とならなかった場合、前記所定の遊技回と異なる他の遊技回において前記擬似遊技を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

#### 【0280】

本遊技機によれば、所定の遊技回において擬似遊技における絵柄の停止結果が特定停止結果とならなかった場合、所定の遊技回と異なる他の遊技回において擬似遊技が実行される。かかる構成とすることにより、擬似遊技における遊技者の停止操作手段の操作結果に応じて擬似遊技を複数回実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

#### 【0281】

遊技機B5. 上記遊技機B4において、前記擬似遊技における前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果とならなかった場合、特定情報（失敗回数カウンタの値）を記憶する特定情報記憶手段（失敗回数カウンタ）を備え、前記擬似遊技では、前記特定情報記憶手段の記憶内容に応じて、前記絵柄の停止結果を前記特定停止結果とする難易度が変化することを特徴とする遊技機。

#### 【0282】

本遊技機によれば、絵柄の停止結果を特定停止結果とする難易度は、特定情報記憶手段の記憶内容によって変化する。かかる構成とすることにより、絵柄の停止結果を特定停止結果とする技量の優劣に関わらず、遊技者に擬似遊技を楽しむことが可能となる。

#### 【0283】

また、擬似遊技において絵柄の停止結果が特定停止結果とならなかった場合に特定情報を記憶する構成としたため、所定の擬似遊技と、次に行われる擬似遊技と、を特定情報によって関連付けることが可能となる。この結果、擬似遊技が終了した場合に、擬似遊技が再度行われることを期待させながら次回以降の遊技を行わせることが可能となる。

#### 【0284】

遊技機B6. 上記遊技機B5において、前記擬似遊技では、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている場合、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されてい

10

20

30

40

50

ない場合よりも前記絵柄の停止結果を前記特定停止結果とする難易度が低下することを特徴とする遊技機。

【0285】

本遊技機によれば、擬似遊技では、特定情報記憶手段に特定情報が記憶されている場合、特定情報記憶手段に特定情報が記憶されていない場合よりも絵柄の停止結果を特定停止結果とする難易度が低下する。かかる構成とすることにより、絵柄の停止結果を特定停止結果とする技量の劣った遊技者であっても、2回目以降の擬似遊技において絵柄の停止結果を特定停止結果とする可能性を高くすることが可能となる。この結果、絵柄の停止結果を特定停止結果とする技量の優劣に関わらず、遊技者を擬似遊技に積極参加させることが可能となる。

10

【0286】

遊技機B7. 上記遊技機B6において、前記特定情報記憶手段は前記特定情報を累積記憶可能であることを特徴とする遊技機。

【0287】

本遊技機によれば、特定情報記憶手段に特定情報を累積記憶可能な構成としたため、絵柄の停止結果を特定停止結果とする遊技者の技量に応じた擬似遊技を実行することが可能となる。

【0288】

遊技機B8. 上記遊技機B6又は遊技機B7において、前記擬似遊技では、前記第1停止制御手段が制御した場合に前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果とならなかった回数が特定回数(3回)となった場合、前記停止操作手段の操作方法に関わらず前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果となることを特徴とする遊技機。

20

【0289】

本遊技機によれば、擬似遊技では、擬似遊技における絵柄の停止結果が特定停止結果とならなかった回数が特定回数となった場合、停止操作手段の操作方法に関わらず絵柄の停止結果が特定停止結果となる。かかる構成とすることにより、所定の擬似遊技が行われてから特定回数の擬似遊技が行われるまでの間に少なくとも1回は絵柄の停止結果が特定停止結果となる機会を発生させることが可能となる。この結果、絵柄の停止結果を特定停止結果とする技量の優劣に関わらず、遊技者を擬似遊技に積極参加させることができること。

30

【0290】

遊技機B9. 上記遊技機B6乃至遊技機B8のいずれかにおいて、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている状況で前記第2停止制御手段による制御が行われた場合に前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果となった場合、前記特定情報を消去する消去手段(主制御装置101の失敗回数カウンタクリア機能S1303)を設けたことを特徴とする遊技機。

【0291】

本遊技機によれば、特定情報記憶手段に特定情報が記憶されている状況で擬似遊技における絵柄の停止結果が特定停止結果となった場合、特定情報が消去される。かかる構成とすることにより、擬似遊技における絵柄の停止結果が特定停止結果となった後の擬似遊技において、絵柄の停止結果を特定停止結果とする技量が向上したかを遊技者に確認させることができとなり、遊技興味の向上を図ることが可能となる。

40

【0292】

遊技機B10. 上記遊技機B6乃至遊技機B9のいずれかにおいて、前記特定停止結果を、第1所定位置(中ラインL2)に第1絵柄組合せ(「赤7」図柄の組合せ)が停止すること又は前記第1所定位置に第2絵柄組合せ(「白7」図柄の組合せ)が停止することとし、前記擬似遊技では、前記第1所定位置に前記第1絵柄組合せを停止させる難易度が前記特定情報記憶手段の記憶内容に応じて変化する一方、前記第1所定位置に前記第2絵柄組合せを停止させる難易度が前記特定情報記憶手段の記憶内容に応じて変化しないことを特徴とする遊技機。

50

## 【0293】

本遊技機によれば、擬似遊技では、第1所定位置に第1絵柄組合せを停止させる難易度が特定情報記憶手段の記憶内容に応じて変化する一方、第1所定位置に第2絵柄組合せを停止させる難易度が特定情報記憶手段の記憶内容に応じて変化しない。かかる構成とすることにより、先の擬似遊技において絵柄の停止結果を特定停止結果とできなかった場合に、難易度が低下した第1絵柄組合せを停止させるべく停止操作手段を操作するのか、難易度が低下していない第2絵柄組合せを停止させるべく停止操作手段を操作するのか、を遊技者に選択させることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

## 【0294】

遊技機B11. 上記遊技機B1乃至遊技機B10のいずれかにおいて、前記特典付与手段が付与する特典とは異なる特定特典（純増枚数カウンタの上乗せ）を付与するか否かを判定する判定手段（主制御装置101の上乗せ抽選当選確認機能S1004）を備え、前記判定手段が前記特定特典を付与すると判定するとともに、所定の遊技回における前記擬似遊技において前記特定特典が付与されることを報知しなかった場合、前記所定の遊技回と異なる他の遊技回において前記擬似遊技を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

## 【0295】

本遊技機によれば、特典付与手段が付与する特典とは異なる特定特典を付与すると判定するとともに、所定の遊技回における擬似遊技において特定特典が付与されることを報知しなかった場合には、所定の遊技回と異なる他の遊技回において擬似遊技が実行される。かかる構成とすることにより、特定特典付与の報知有無に応じて擬似遊技を複数回実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

## 【0296】

遊技機B12. 上記遊技機B11において、前記実行判定手段は、前記判定手段が前記特定特典を付与すると判定した場合、前記擬似遊技を実行すると判定することを特徴とする遊技機。

## 【0297】

本遊技機によれば、特定特典を付与すると判定した場合に擬似遊技が実行される。かかる構成とすることにより、擬似遊技を特定特典が付与されることを報知するための遊技とすることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

## 【0298】

遊技機B13. 上記遊技機B11又は遊技機B12において、前記第1停止制御手段による制御が行われた場合に前記絵柄の停止結果が特定停止結果（同一7図柄の組合せ）となった場合、前記特定特典が付与されることを報知し、前記第1停止制御手段による制御が行われた場合に前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果とならなかつた場合、前記判定手段が前記特定特典を付与すると判定した場合であっても前記特定特典が付与されることを報知しない付与報知手段（補助表示部65）を備えたことを特徴とする遊技機。

## 【0299】

本遊技機によれば、擬似遊技において絵柄の停止結果が特定停止結果となつた場合、特定特典を付与されることが報知される。一方、擬似遊技において絵柄の停止結果が特定停止結果とならなかつた場合には、特定特典を付与すると判定した場合であつても、特定特典を付与されることが報知されない。かかる構成においては、絵柄の停止結果を特定停止結果とする技量の劣つた遊技者が、擬似遊技において特定特典付与の報知を受けることができず、遊技意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。しかしながら、所定の遊技回における擬似遊技において特定特典が付与されることを報知しなかつた場合、所定の遊技回と異なる他の遊技回において擬似遊技が実行される構成とすることにより、上記遊技者であつても擬似遊技において絵柄の停止結果を特定停止結果とする機会を増加させることができるために、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

## 【0300】

10

20

30

40

50

遊技機 B 1 4 . 上記遊技機 B 1 3において、遊技者に有利な有利状態（報知モード）に移行させる有利状態移行手段（主制御装置 1 0 1 の報知モード移行機能 S 8 0 8 ）と、前記有利状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報（残り払出数）を表示する情報表示手段（補助表示部 6 5 ）と、を備え、前記特定特典は、前記有利状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる特典であり、前記情報表示手段は、前記特定特典が付与されることを前記付与報知手段が報知した場合、前記情報を前記判定手段の判定結果に応じた情報に変更し、前記特定特典が付与されることを前記付与報知手段が報知しなかった場合、前記情報を前記判定手段の判定結果に応じた情報に変更しないことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 3 0 1 】

本遊技機によれば、特定特典として、有利状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる特典が付与される。かかる構成とすることにより、擬似遊技において絵柄の停止結果を特定停止結果とできなかった場合であっても、遊技者に不利益が生じることを回避することが可能となる。

#### 【 0 3 0 2 】

また、有利状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報が表示されており、かかる情報は、擬似遊技において特定特典が付与されることを報知した場合、判定手段の判定結果に応じた情報に変更され、擬似遊技において特定特典が付与されることを報知しなかった場合、判定手段の判定結果に応じた情報に変更されない。かかる構成とすることにより、擬似遊技における絵柄の停止結果が特停止結果とならなかった場合に、判定手段が特定特典を付与しないと判定した結果によるものなのか、遊技者自身の技量に起因するものなのか、等の種々の推測をさせながらその後の遊技を行わせることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

#### 【 0 3 0 3 】

なお、「有利状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる特典」とは、遊技回数に基づいて有利状態が終了する構成であれば遊技回数を増加させる特典が該当し、遊技媒体の付与数に基づいて有利状態が終了する構成であれば遊技媒体の付与数を増加させる特典が該当する。

#### 【 0 3 0 4 】

遊技機 B 1 5 . 上記遊技機 B 1 4において、前記特定特典が付与されることを前記付与報知手段が報知していない状況において前記情報表示手段の表示する情報が前記有利状態下で遊技可能な最後の遊技回を示すものとなった場合、前記擬似遊技を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 3 0 5 】

本遊技機によれば、特定特典が付与されることを付与報知手段が報知していない状況において情報表示手段の表示する情報が有利状態下で遊技可能な最後の遊技回を示すものとなった場合、擬似遊技が実行される。かかる構成とすることにより、有利状態が継続することを擬似遊技によって報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

#### 【 0 3 0 6 】

遊技機 B 1 6 . 上記遊技機 B 1 5において、前記情報表示手段の表示する情報が前記有利状態下で遊技可能な最後の遊技回を示すものである遊技回に前記擬似遊技を実行する場合には、前記停止操作手段の操作方法に関わらず前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果となる構成としたことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 3 0 7 】

本遊技機によれば、情報表示手段の表示する情報が有利状態下で遊技可能な最後の遊技回を示すものである遊技回に実行される擬似遊技では、停止操作手段の操作方法に関わらず絵柄の停止結果が特定停止結果となる。かかる構成とすることにより、有利状態が継続することを擬似遊技によって確実に報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

#### 【 0 3 0 8 】

10

20

30

40

50

遊技機 B 1 7 . 上記遊技機 B 1 乃至遊技機 B 1 6 のいずれかにおいて、前記擬似遊技実行手段が前記擬似遊技を実行する場合に、前記擬似遊技であることを報知する擬似遊技報知手段（補助表示部 6 5 ）を備えたことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 3 0 9 】

本遊技機によれば、擬似遊技を実行する場合には、擬似遊技であることが報知される。かかる構成とすることにより、擬似遊技が終了した場合に遊技者が 1 遊技回が終了したものと誤認識してしまうことを回避することが可能となる。

#### 【 0 3 1 0 】

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

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

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能）と、

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

特定条件（上乗せ抽選当選、未報知枚数カウンタの値が 0 でない）が成立した場合に擬似遊技を実行する擬似遊技実行手段（主制御装置 1 0 1 の擬似遊技処理機能 S 2 1 0 ）と

、  
前記擬似遊技が終了した場合、前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する第 1 開始制御手段（主制御装置 1 0 1 の回転開始処理機能 S 4 0 2 ）と

、  
前記第 1 開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第 1 停止制御手段（主制御装置 1 0 1 のリール停止処理機能 S 4 1 0 ）と、

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

前記擬似遊技実行手段は、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する第 2 開始制御手段（主制御装置 1 0 1 の回転開始処理機能 S 1 2 0 5 ）と、

前記第 2 開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第 2 停止制御手段（主制御装置 1 0 1 の擬似停止処理機能 S 1 2 0 6 ）と  
を備え、

前記第 1 停止制御手段は、前記役の抽選結果が規定結果（押し順ベル当選）であった場合、前記停止操作手段が規定操作方法（ベル入賞を成立させることができる操作順序）で操作されると規定入賞（ベル入賞）が成立し、前記停止操作手段が前記規定操作方法以外の操作方法で操作されると前記規定入賞が成立しないよう、前記複数の循環表示手段を制御し、

前記役の抽選結果が前記規定結果であった場合、前記規定操作方法を報知する操作方法報知手段（指示モニタ、払出枚数表示部 6 2 ）を設け、

前記操作方法報知手段は、前記擬似遊技を実行する遊技回で前記規定操作方法を報知する場合、前記擬似遊技が終了した後であって前記第 1 開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させる前までの間に、前記規定操作方法を報知することを特徴とする遊技機。

#### 【 0 3 1 1 】

本遊技機によれば、擬似遊技を実行する遊技回で規定操作方法を報知する場合、擬似遊技が終了した後に規定操作方法を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、擬

10

20

30

40

50

似遊技において停止操作手段を規定操作方法で操作してしまうことを回避することが可能となる。また、擬似遊技が終了した後であって第1開始制御手段が絵柄の循環表示を開始させる前までの間に規定操作方法を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、擬似遊技後の遊技において規定操作方法と異なる操作方法で停止操作手段を操作してしまい、規定入賞成立に伴う特典付与を受けられなくなってしまうことを回避することが可能となる。

#### 【0312】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

#### 【0313】

遊技機C2. 上記遊技機C1において、前記第2停止制御手段が全ての循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させた場合、前記役の抽選結果が前記規定結果であるか否かを判定する規定判定手段（主制御装置101の当選役確認機能S1306）と、前記規定判定手段が前記役の抽選結果が前記規定結果であると判定した場合、前記操作方法報知手段に前記規定操作方法を報知させる報知実行手段（主制御装置101の指示モニタ表示機能S1307）と、前記報知実行手段が前記操作方法報知手段に前記規定操作方法を報知させた場合、時間情報を設定する時間情報設定手段（主制御装置101のランダム遅延タイムセット機能S1310）と、を備え、前記第1開始制御手段は、前記擬似遊技が終了した場合、前記時間情報設定手段の設定した時間情報に応じた時間を経過した後に前記絵柄の循環表示を開始させることを特徴とする遊技機。

10

#### 【0314】

本遊技機によれば、第2停止制御手段が全ての循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させた場合、役の抽選結果が規定結果であるか否かを判定し、役の抽選結果が規定結果であると判定した場合、操作方法報知手段に規定操作方法を報知させ、操作方法報知手段に規定操作方法を報知させた場合、時間情報を設定する。そして、第1開始制御手段は、擬似遊技が終了した場合、時間情報に応じた時間を経過した後に絵柄の循環表示を開始させる。かかる構成とすることにより、擬似遊技が終了した後に規定操作方法を報知する場合に、当該規定操作方法の報知を絵柄の循環表示が開始される前に実行することが可能となる。

20

#### 【0315】

遊技機C3. 上記遊技機C2において、前記時間情報設定手段は、前記複数の循環表示手段に対して前記時間情報を個別に設定することを特徴とする遊技機。

30

#### 【0316】

本遊技機によれば、時間情報は複数の循環表示手段に対して個別に設定される。かかる構成とすることにより、擬似遊技における絵柄の停止結果がその後の遊技における停止操作手段の操作補助となってしまう機会を低減することが可能となる。

#### 【0317】

遊技機C4. 上記遊技機C2又は遊技機C3において、前記時間情報設定手段は、前記複数の循環表示手段のうち少なくとも一つに対して異なる時間情報を設定することを特徴とする遊技機。

40

#### 【0318】

本遊技機によれば、複数の循環表示手段のうち少なくとも一つに対して異なる時間情報が設定される。かかる構成とすることにより、擬似遊技における絵柄の停止結果がその後の遊技における停止操作手段の操作補助となってしまう機会を低減することが可能となる。

#### 【0319】

遊技機C5. 上記遊技機C2乃至遊技機C4のいずれかにおいて、前記時間情報設定手段は、所定の抽選を行うことによって前記時間情報を設定することを特徴とする遊技機。

#### 【0320】

本遊技機によれば、所定の抽選を行うことによって時間情報が設定される。かかる構成とすることにより、擬似遊技が終了してから絵柄の循環表示が開始されるまでの時間をラ

50

ンダムなものとすることが可能となる。この結果、擬似遊技における絵柄の停止結果がその後の遊技における停止操作手段の操作補助となってしまう機会を低減することが可能となる。

#### 【0321】

遊技機C6. 上記遊技機C1乃至遊技機C5のいずれかにおいて、前記第2停止制御手段が制御した場合に前記絵柄の停止結果が特定停止結果（同一7図柄が中ラインL2上に停止）とならなかった場合、特定情報（失敗回数カウンタの値）を記憶する特定情報記憶手段（失敗回数カウンタ）を備え、前記擬似遊技では、前記特定情報記憶手段の記憶内容に応じて、前記絵柄の停止結果を前記特定停止結果とする難易度が変化することを特徴とする遊技機。

10

#### 【0322】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合には擬似遊技が実行される。擬似遊技では、絵柄の循環表示が開始され、停止操作手段を操作した場合に対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。このとき、絵柄の停止結果を特定停止結果とする難易度は、特定情報記憶手段の記憶内容によって変化する。かかる構成とすることにより、絵柄の停止結果を特定停止結果とする技量の優劣に関わらず、遊技者に擬似遊技を楽しむことが可能となる。

#### 【0323】

また、擬似遊技において絵柄の停止結果が特定停止結果とならなかった場合に特定情報を記憶する構成としたため、所定の擬似遊技と、次に行われる擬似遊技と、を特定情報によって関連付けることが可能となる。この結果、擬似遊技が終了した場合に、擬似遊技が再度行われることを期待させながら次回以降の遊技を行わせることが可能となる。

20

#### 【0324】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

#### 【0325】

遊技機C7. 上記遊技機C1乃至遊技機C6のいずれかにおいて、前記擬似遊技を実行するか否かを判定する実行判定手段（主制御装置101の上乗せ抽選結果確認機能S1404）が前記擬似遊技を実行すると判定した場合に、複数の遊技回において前記擬似遊技が実行され得ることを特徴とする遊技機。

30

#### 【0326】

本遊技機によれば、実行判定手段が擬似遊技を実行すると判定した場合に、複数の遊技回において前記擬似遊技が実行され得る。かかる構成とすることにより、所定の遊技回において擬似遊技が実行された場合に、その後の遊技回において擬似遊技が再度実行されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることが可能となる。

#### 【0327】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

#### 【0328】

遊技機D1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L, 32M, 32R）と、

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

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と

を備えた遊技機において、

所定条件が成立した遊技回における前記停止操作手段の操作結果に基づいて特定情報を記憶する特定情報記憶手段と、

特定条件（上乗せ抽選当選、未報知枚数カウンタの値が0でない）が成立した場合に擬似遊技を実行する擬似遊技実行手段（主制御装置101の擬似遊技処理機能S210）とを備え、

40

50

前記擬似遊技実行手段は、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する第1開始制御手段（主制御装置101の回転開始処理機能S1205）と、

前記第1開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第1停止制御手段（主制御装置101の擬似停止処理機能S1206）とを備え、

前記特定情報記憶手段は、前記特定情報を累積記憶可能な構成であって、前記擬似遊技では、前記絵柄の停止結果を特定停止結果（同一7図柄が中ラインL2上に停止）とする難易度が、前記特定情報記憶手段の記憶内容によって変化することを特徴とする遊技機。10

#### 【0329】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合には擬似遊技が実行される。擬似遊技では、絵柄の循環表示が開始され、停止操作手段を操作した場合に対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。このとき、絵柄の停止結果を特定停止結果とする難易度は、特定情報記憶手段の記憶内容によって変化する。かかる構成とすることにより、絵柄の停止結果を特定停止結果とする技量の優劣に関わらず、遊技者に擬似遊技を楽しむことが可能となる。

#### 【0330】

また、特定情報を累積記憶可能な構成としたため、擬似遊技を遊技者の技量に応じたものとすることが可能となる。20

#### 【0331】

さらに、所定条件が成立した遊技回における停止操作手段の操作結果に基づいて特定情報を記憶する構成としたため、所定条件が成立した遊技回と、擬似遊技と、を特定情報によって関連付けることが可能となる。この結果、擬似遊技が行われない遊技回においても遊技者に遊技を楽しむことが可能となる。

#### 【0332】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

#### 【0333】

遊技機D2. 上記遊技機D1において、前記擬似遊技が終了した場合、前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する第2開始制御手段（主制御装置101の回転開始処理機能S402）と、前記第2開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第2停止制御手段（主制御装置101のリール停止処理機能S410）と、前記第2停止制御手段による制御によって前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S212等）と、を備えたことを特徴とする遊技機。30

#### 【0334】

本遊技機によれば、擬似遊技が終了した場合、絵柄の循環表示が再度開始され、停止操作手段を操作した場合に対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。そして、このときの絵柄の停止結果によって役の抽選結果に基づく特典が付与される。かかる構成とすることにより、役の抽選結果に基づく特典付与によって1遊技回を終了させることができとなる。この結果、1遊技回において擬似遊技と擬似遊技でない本遊技とを実行可能な構成とした場合であっても、遊技者が困惑する機会を低減することができる。

#### 【0335】

遊技機D3. 上記遊技機D2において、前記特定情報記憶手段を、前記2停止制御手段による制御結果に基づいて前記特定情報を記憶される構成としたことを特徴とする遊技機。40

#### 【0336】

10

20

30

40

50

本遊技機によれば、第2停止制御手段による制御結果に基づいて特定情報が記憶される。かかる構成とすることにより、絵柄の停止結果を特定停止結果とする難易度を、最初の擬似遊技から遊技者の技量に応じたものとすることが可能となる。例えば第1停止制御手段による制御結果に基づいて特定情報を記憶する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、擬似遊技を複数回行わなければ遊技者の技量に応じた擬似遊技となる可能性が生じるからである。

#### 【0337】

遊技機D4. 上記遊技機D1乃至遊技機D3のいずれかにおいて、前記特定情報記憶手段を、前記役の抽選結果が特定役当選（レア役当選）となった遊技回において前記特定役当選と対応する特定役入賞が成立しなかった場合、前記特定情報が記憶される構成としたことを特徴とする遊技機。10

#### 【0338】

本遊技機によれば、役の抽選結果が特定役当選となった遊技回において特定役当選と対応する特定役入賞が成立しなかった場合、特定情報が記憶される。かかる構成とすることにより、処理構成が複雑化することを抑制しつつ、遊技者の停止操作手段を操作する技量に基づいて特定情報を記憶することが可能となる。また、かかる構成においては、第2停止制御手段による制御結果に基づいて特定情報を記憶するため、絵柄の停止結果を特定停止結果とする難易度を、最初の擬似遊技から遊技者の技量に応じたものとすることが可能となる。

#### 【0339】

遊技機D5. 上記遊技機D1乃至遊技機D4のいずれかにおいて、前記特定情報記憶手段を、前記第1停止制御手段による制御が行われた場合に前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果とならなかった場合、前記特定情報が記憶される構成としたことを特徴とする遊技機。20

#### 【0340】

本遊技機によれば、擬似遊技において絵柄の停止結果が特定停止結果とならなかった場合に特定情報を記憶する構成としたため、所定の擬似遊技と、次に行われる擬似遊技と、を特定情報によって関連付けることが可能となる。この結果、擬似遊技が終了した場合に、擬似遊技が再度行われることを期待させながら次回以降の遊技を行わせることが可能となる。30

#### 【0341】

遊技機D6. 上記遊技機D1乃至遊技機D5のいずれかにおいて、前記特定情報記憶手段に特定数（3）の特定情報が記憶されている場合、前記擬似遊技において前記停止操作手段の操作方法に関わらず前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果となることを特徴とする遊技機。

#### 【0342】

本遊技機によれば、擬似遊技では、特定情報記憶手段に特定数の特定情報が記憶されている場合、停止操作手段の操作方法に関わらず絵柄の停止結果が特定停止結果となる。かかる構成とすることにより、絵柄を狙って停止操作手段を操作することができない遊技者であっても、擬似遊技において絵柄の停止結果を特定停止結果とすることが可能となる。この結果、絵柄の停止結果を特定停止結果とする技量の優劣に関わらず、遊技者を擬似遊技に積極参加させることができとなる。40

#### 【0343】

遊技機D7. 上記遊技機D1乃至遊技機D6のいずれかにおいて、前記特定情報記憶手段に前記特定情報が記憶されている状況で前記第1停止制御手段による制御が行われた場合に前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果となった場合、前記特定情報を消去する消去手段（主制御装置101の失敗回数カウンタクリア機能S1303）を設けたことを特徴とする遊技機。

#### 【0344】

本遊技機によれば、特定情報記憶手段に特定情報が記憶されている状況で擬似遊技にお

50

ける絵柄の停止結果が特定停止結果となった場合、特定情報が消去される。かかる構成とすることにより、擬似遊技における絵柄の停止結果が特定停止結果となった後の擬似遊技において、絵柄の停止結果を特定停止結果とする技量が向上したかを遊技者に確認させることができとなり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0345】

遊技機D8. 上記遊技機D1乃至遊技機D7のいずれかにおいて、前記特定停止結果を、第1所定位置（中ラインL2）に第1絵柄組合せ（「赤7」図柄の組合せ）が停止すること又は前記第1所定位置に第2絵柄組合せ（「白7」図柄の組合せ）が停止することとし、前記擬似遊技では、前記第1所定位置に前記第1絵柄組合せを停止させる難易度が前記特定情報記憶手段の記憶内容に応じて変化する一方、前記第1所定位置に前記第2絵柄組合せを停止させる難易度が前記特定情報記憶手段の記憶内容に応じて変化しないことを特徴とする遊技機。10

【0346】

本遊技機によれば、擬似遊技では、第1所定位置に第1絵柄組合せを停止させる難易度が特定情報記憶手段の記憶内容に応じて変化する一方、第1所定位置に第2絵柄組合せを停止させる難易度が特定情報記憶手段の記憶内容に応じて変化しない。かかる構成とすることにより、難易度が変化する第1絵柄組合せを停止させるべく停止操作手段を操作するのか、難易度が変化しない第2絵柄組合せを停止させるべく停止操作手段を操作するのか、を遊技者に選択させることができとなる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。20

【0347】

遊技機D9. 上記遊技機D1乃至遊技機D8のいずれかにおいて、前記特典付与手段が付与する特典とは異なる特定特典（純増枚数カウンタの上乗せ）を付与するか否かを判定する判定手段（主制御装置101の上乗せ抽選当選確認機能S1004）を備え、前記判定手段が前記特定特典を付与すると判定した場合に前記特定条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。20

【0348】

本遊技機によれば、特典付与手段が付与する特典とは異なる特定特典を付与すると判定した場合、特定条件が成立して擬似遊技が実行される。かかる構成とすることにより、擬似遊技を特定特典が付与されることを報知するための遊技とすることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。30

【0349】

遊技機D10. 上記遊技機D9において、前記第1停止制御手段による制御が行われた場合に前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果となった場合、前記特定特典が付与されることを報知し、前記第2停止制御手段による制御が行われた場合に前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果とならなかった場合、前記判定手段が前記特定特典を付与すると判定した場合であっても前記特定特典が付与されることを報知しない付与報知手段（補助表示部65）を備えたことを特徴とする遊技機。40

【0350】

本遊技機によれば、擬似遊技において絵柄の停止結果が特定停止結果となった場合、特定特典を付与されることが報知される。一方、擬似遊技において絵柄の停止結果が特定停止結果とならなかった場合には、特定特典を付与すると判定した場合であっても、特定特典を付与されることが報知されない。かかる構成においては、絵柄の停止結果を特定停止結果とする技量の劣った遊技者が、擬似遊技において特定特典付与の報知を受けることができず、遊技意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。しかしながら、絵柄の停止結果を特定停止結果とする難易度が特定情報記憶手段の記憶内容によって変化する構成に本構成を適用した場合には、上記遊技者であっても擬似遊技において絵柄の停止結果を特定停止結果とする機会を増加させることができるため、上記懸念を好適に解消することができる。50

【0351】

遊技機 D 1 1 . 上記遊技機 D 1 0 において、遊技者に有利な有利状態（報知モード）に移行させる有利状態移行手段（主制御装置 1 0 1 の報知モード移行機能 S 8 0 8 ）と、前記有利状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報（残り払出数）を表示する情報表示手段（補助表示部 6 5 ）と、を備え、前記特定特典は、前記有利状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる特典であり、前記情報表示手段は、前記特定特典が付与されることを前記付与報知手段が報知した場合、前記情報を前記判定手段の判定結果に応じた情報に変更し、前記特定特典が付与されることを前記付与報知手段が報知しなかった場合、前記情報を前記判定手段の判定結果に応じた情報に変更しないことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 3 5 2 】

本遊技機によれば、特定特典として、有利状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる特典が付与される。かかる構成とすることにより、擬似遊技において絵柄の停止結果を特定停止結果とできなかった場合であっても、遊技者に不利益が生じることを回避することが可能となる。

10

#### 【 0 3 5 3 】

また、有利状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報が表示されており、かかる情報は、擬似遊技において特定特典が付与されることを報知した場合、判定手段の判定結果に応じた情報に変更され、擬似遊技において特定特典が付与されることを報知しなかった場合、判定手段の判定結果に応じた情報に変更されない。かかる構成とすることにより、擬似遊技における絵柄の停止結果が特停止結果とならなかった場合に、判定手段が特定特典を付与しないと判定した結果によるものなのか、遊技者自身の技量に起因するものなのか、等の種々の推測をさせながらその後の遊技を行わせることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

20

#### 【 0 3 5 4 】

なお、「有利状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる特典」とは、遊技回数に基づいて有利状態が終了する構成であれば遊技回数を増加させる特典が該当し、遊技媒体の付与数に基づいて有利状態が終了する構成であれば遊技媒体の付与数を増加させる特典が該当する。

30

#### 【 0 3 5 5 】

遊技機 D 1 2 . 上記遊技機 D 1 1 において、前記特定特典が付与されることを前記付与報知手段が報知していない状況において前記情報表示手段の表示する情報が前記有利状態下で遊技可能な最後の遊技回を示すものとなった場合、前記特定条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。

30

#### 【 0 3 5 6 】

本遊技機によれば、特定特典が付与されることを付与報知手段が報知していない状況において情報表示手段の表示する情報が有利状態下で遊技可能な最後の遊技回を示すものとなった場合、特定条件が成立して擬似遊技が実行される。かかる構成とすることにより、有利状態が継続することを擬似遊技によって報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

#### 【 0 3 5 7 】

遊技機 D 1 3 . 上記遊技機 D 1 2 において、前記情報表示手段の表示する情報が前記有利状態下で遊技可能な最後の遊技回を示すものである遊技回に前記擬似遊技を実行する場合には、前記停止操作手段の操作方法に関わらず前記絵柄の停止結果が前記特定停止結果となる構成としたことを特徴とする遊技機。

40

#### 【 0 3 5 8 】

本遊技機によれば、情報表示手段の表示する情報が有利状態下で遊技可能な最後の遊技回を示すものである遊技回に実行される擬似遊技では、停止操作手段の操作方法に関わらず絵柄の停止結果が特定停止結果となる。かかる構成とすることにより、有利状態が継続することを擬似遊技によって確実に報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

50

#### 【 0 3 5 9 】

遊技機 D 1 4 . 上記遊技機 D 1 乃至遊技機 D 1 3 のいずれかにおいて、前記擬似遊技実行手段が前記擬似遊技を実行する場合に、前記擬似遊技であることを報知する擬似遊技報知手段（補助表示部 6 5 ）を備えたことを特徴とする遊技機。

【 0 3 6 0 】

本遊技機によれば、擬似遊技を実行する場合には、擬似遊技であることが報知される。かかる構成とすることにより、擬似遊技が終了した場合に遊技者が1遊技回が終了したものと誤認識してしまうことを回避することが可能となる。

〔 0 3 6 1 〕

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

## 【符号の説明】

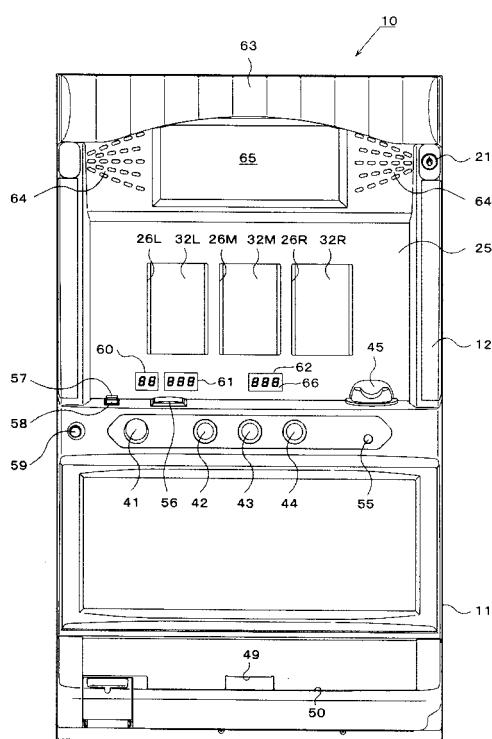
[ 0 3 6 2 ]

10...遊技機としてのスロットマシン、32...循環表示手段を構成すると共に周回体としてのリール、41...開始操作手段又は始動操作手段としてのスタートレバー、42~44...停止操作手段としてのストップスイッチ、56...開始操作手段又は入力操作手段としての第1クレジット投入スイッチ、57...開始操作手段又は入力操作手段としての第2クレジット投入スイッチ、58...開始操作手段又は入力操作手段としての第3クレジット投入スイッチ、63...補助演出部又は特定演出実行手段を構成する上部ランプ、64...補助演出部又は特定演出実行手段を構成するスピーカ、65...補助演出部又は特定演出実行手段を構成する補助表示部、81...サブ制御基板又は特定演出実行手段を構成する表示制御装置、101...メイン制御基板としての主制御装置、102...抽選手段やメイン制御手段等の各種制御手段を構成するCPU。

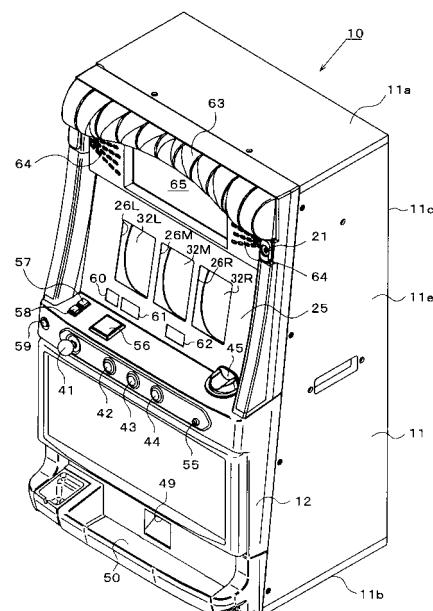
10

20

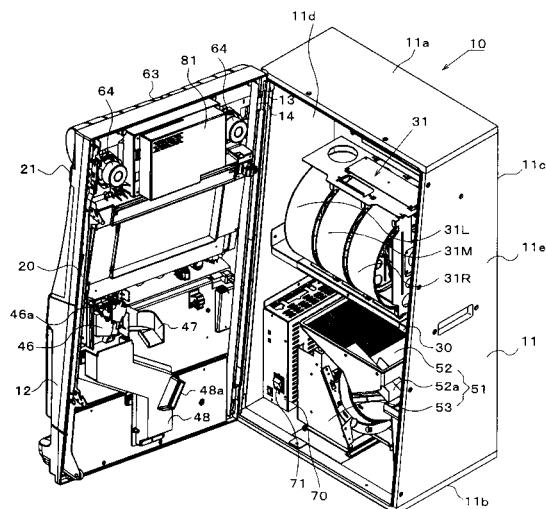
〔 1 〕



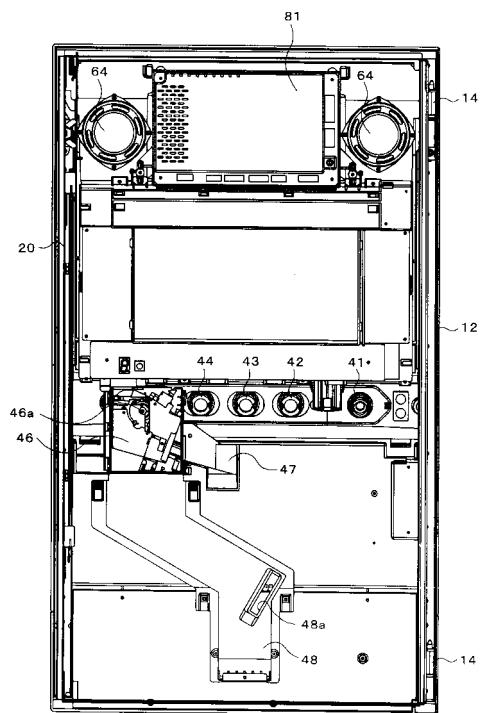
( 四 2 )



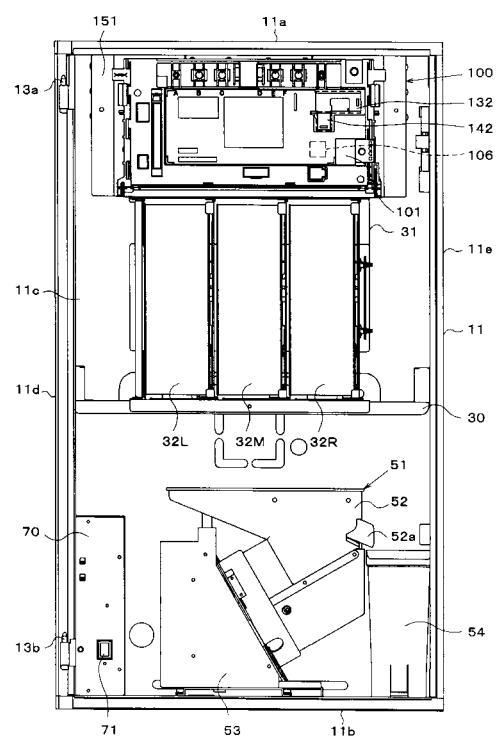
【図3】



【図4】



【図5】



【図6】

左		
19	R	R
18	靴	靴
17	靴	星
16	7	7
15	R	靴
14	星	R
13	靴	靴
12	靴	靴
11	BAR	BAR
10	R	靴
9	桃	R
8	靴	靴
7	靴	桃
6	7	7
5	R	靴
4	星	R
3	靴	靴
2	靴	星
1	BAR	BAR
0	R	靴

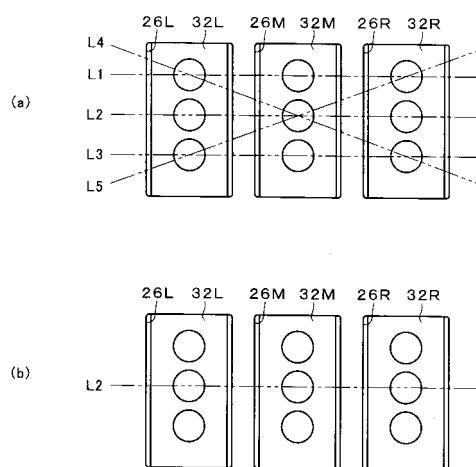
  

中		
19	R	R
18	靴	靴
17	星	星
16	7	7
15	靴	靴
14	R	R
13	靴	靴
12	靴	靴
11	BAR	BAR
10	R	靴
9	桃	R
8	靴	靴
7	靴	桃
6	7	7
5	R	靴
4	星	R
3	靴	靴
2	靴	星
1	BAR	BAR
0	R	靴

右		
19	R	R
18	靴	靴
17	星	星
16	7	7
15	靴	靴
14	R	R
13	靴	靴
12	BAR	BAR
11	桃	桃
10	靴	靴
9	R	R
8	靴	靴
7	靴	星
6	7	7
5	靴	靴
4	R	R
3	靴	靴
2	靴	BAR
1	BAR	BAR
0	桃	靴

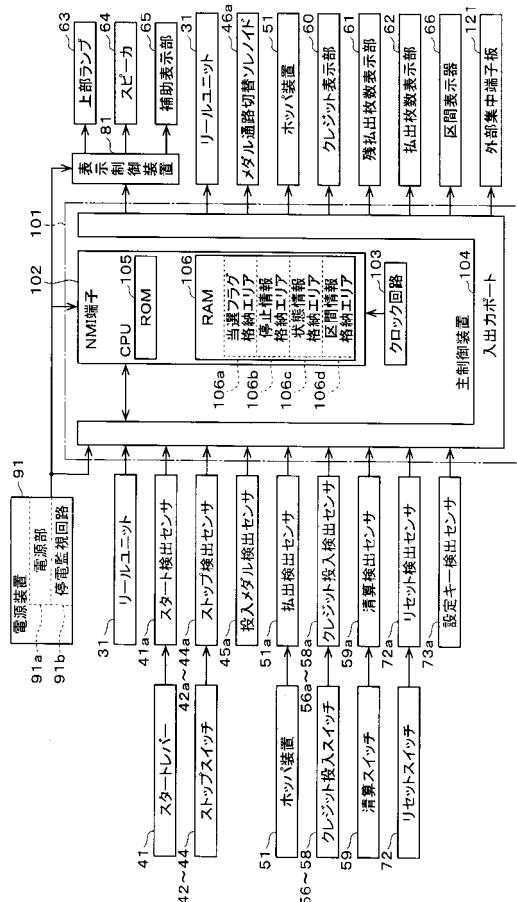
【図7】



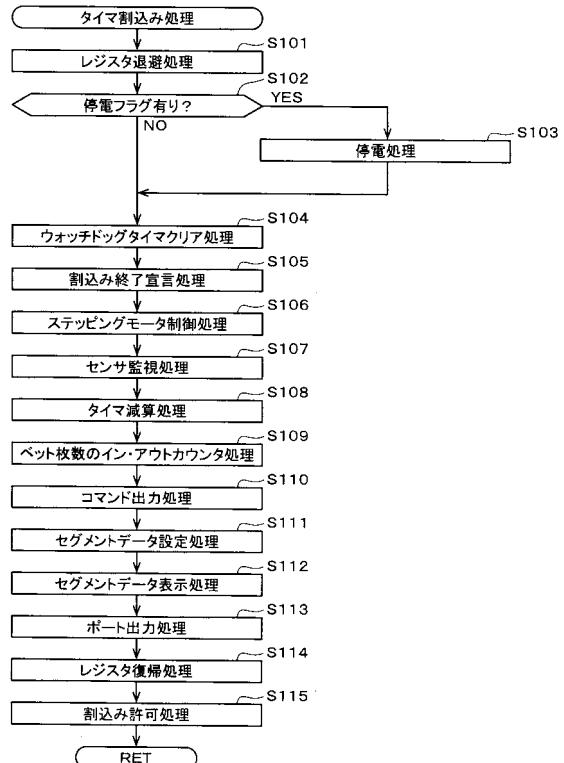
【図8】

入賞種目	見た目上の停止図柄			特典	
	左リール	中リール	右リール	状態移行	メダル払出
BB1	7	7	7	BB状態	0
BB2	7	7	7	BB状態	0
再遊技	R	R	R	—	再遊技
スイカ	桃	桃	桃	—	3
チエリー	桃	—	—	—	3
ベル	靴	靴	靴	—	9
補填役	省略			—	1

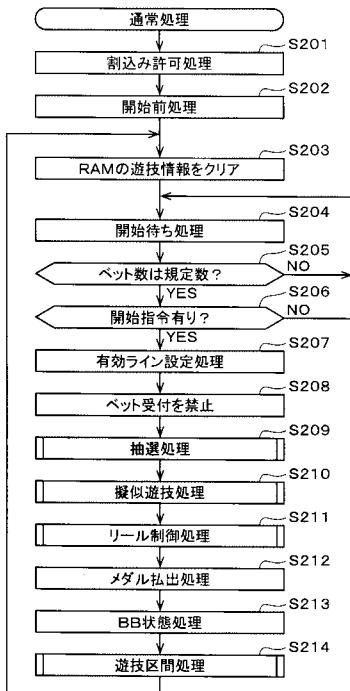
【図9】



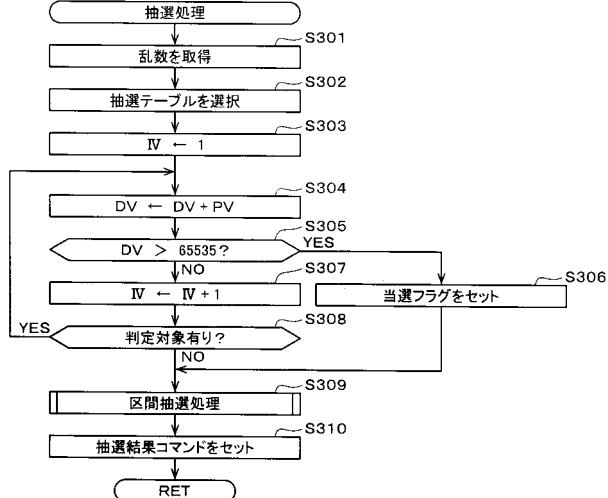
【図10】



【図11】



【図12】



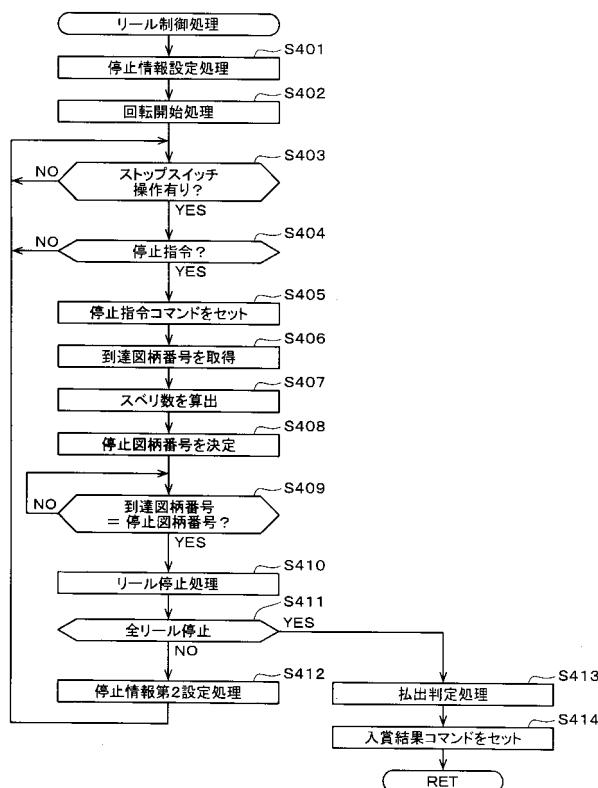
【図13】

IV	当選役	条件装置	PV
1	リプレイ	再遊技	8978
2	左中右ベル	ベル 補填役1 補填役4	7281
3	左右中ベル	ベル 補填役2 補填役3	7281
4	中左右ベル	ベル 補填役1 補填役5	7281
5	中右左ベル	ベル 補填役2 補填役4	7281
6	右中左ベル	ベル 補填役1 補填役2 補填役3	7281
7	右左中ベル	ベル 補填役2 補填役4 補填役5	7281
8	スイカ	スイカ	1311
9	チェリー	チェリー	1311
10	1枚役	補填役1～補填役5	34154
11	BB1	BB1	0
12	BB2	BB2	0

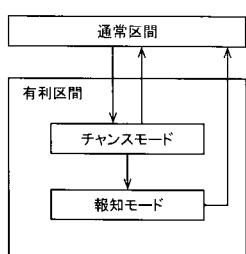
【図14】

IV	当選役	条件装置	PV
1	リプレイ	再遊技	8978
2	左中右ベル	ベル 補填役1 補填役4	4
3	左右中ベル	ベル 補填役2 補填役3	4
4	中左右ベル	ベル 補填役1 補填役5	4
5	中右左ベル	ベル 補填役2 補填役4	4
6	右中左ベル	ベル 補填役1 補填役2 補填役3	4
7	右左中ベル	ベル 補填役2 補填役4 補填役5	4
8	スイカ	スイカ	1311
9	チェリー	チェリー	1311
10	1枚役	補填役1～補填役5	34154
11	BB1	BB1	0
12	BB2	BB2	16384

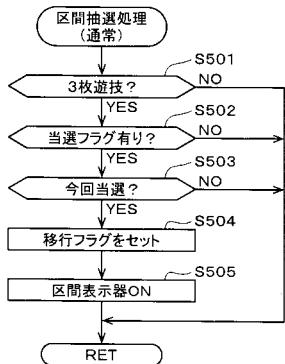
【図15】



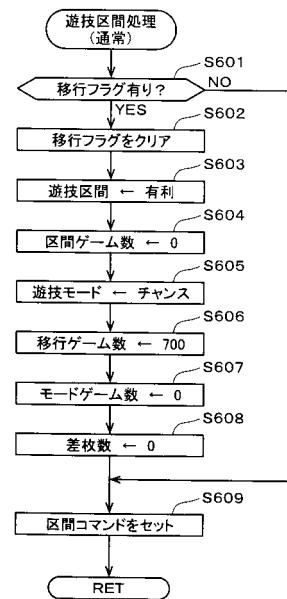
【図16】



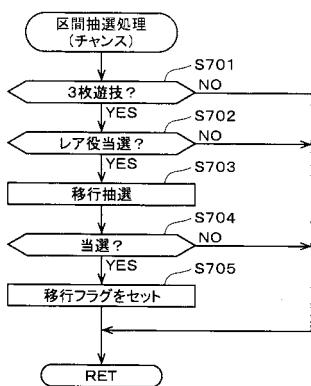
【図17】



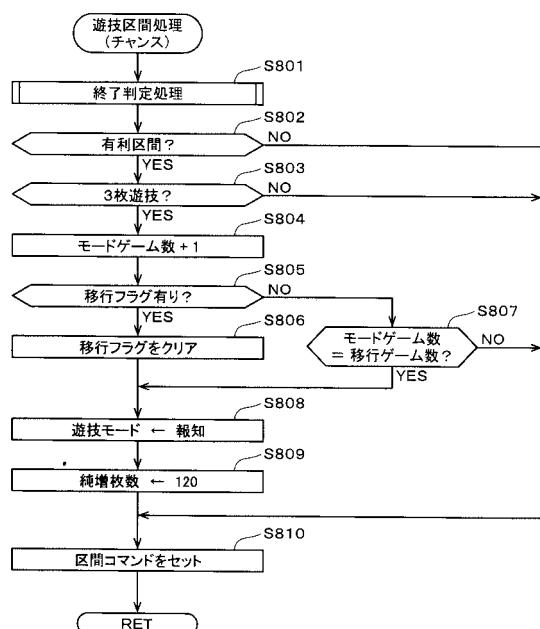
【図18】



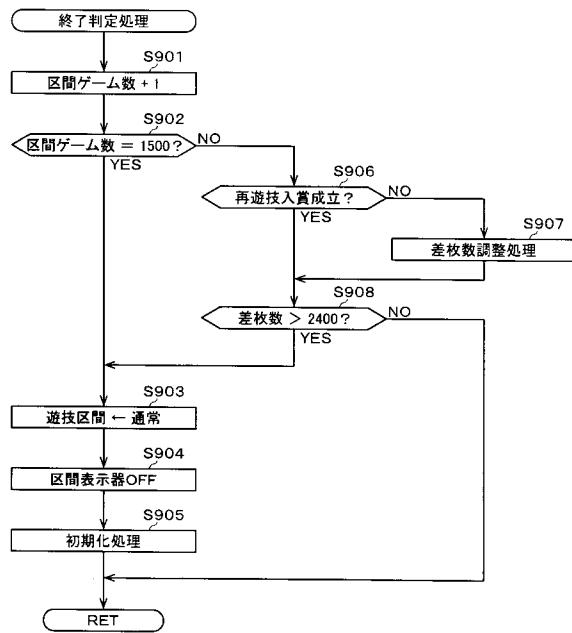
【図19】



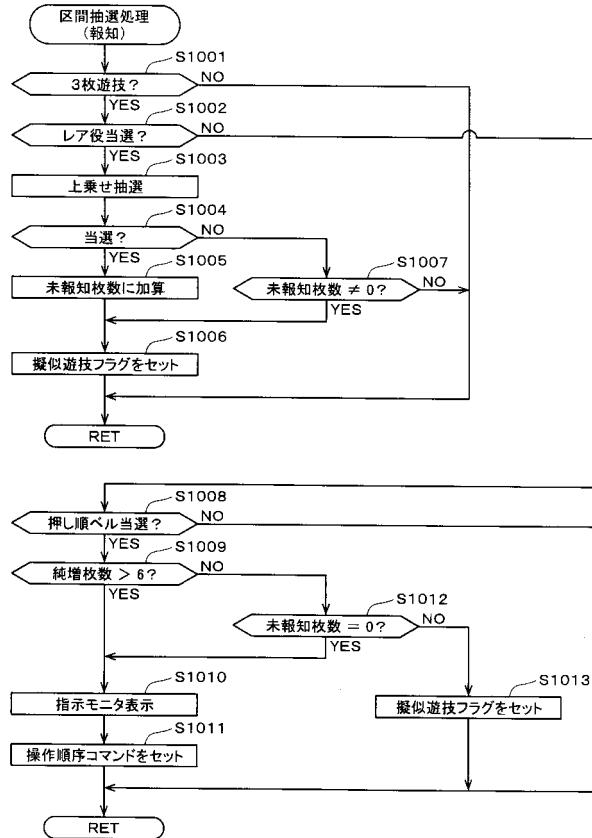
【図20】



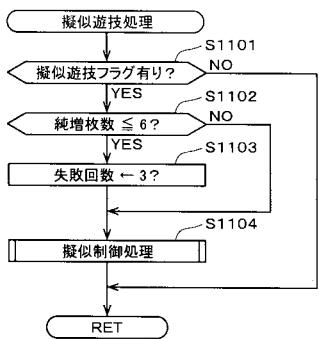
【図21】



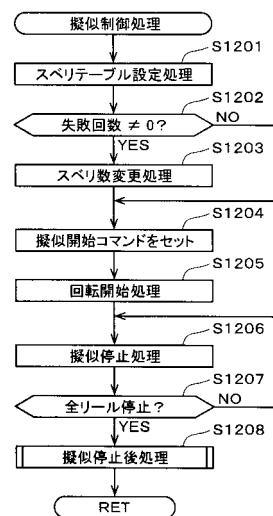
【図22】



【図23】



【図24】



【図25】

左		中		右		
19	🍊🍊	1	R	1	R	1
18	👟	2	👟	2	👟	2
17	👟	3	⭐	3	👟	3
16	77	4	77	4	77	4
15	R	0	👟	0	👟	0
14	⭐	1	R	1	R	1
13	👟	2	👟	2	👟	2
12	👟	3	🍊🍊	3	BAR	3
11	BAR	4	BAR	4	🍊🍊	4
10	R	0	👟	0	👟	0
9	🍊🍊	1	R	1	R	1
8	👟	2	👟	2	👟	2
7	👟	3	🍊🍊	3	⭐	3
6	77	4	77	4	77	4
5	R	0	👟	0	👟	0
4	⭐	1	R	1	R	1
3	👟	2	👟	2	👟	2
2	👟	3	⭐	3	BAR	3
1	BAR	4	BAR	4	🍊🍊	4
0	R	0	👟	0	👟	0

【図26】

左		中		右		
19	🍊🍊	1	R	1	R	1
18	👟	2	👟	2	👟	2
17	👟	3	⭐	3	⭐	3
16	77	4	77	4	77	4
15	R	0	👟	0	👟	0
14	⭐	1	R	1	R	1
13	👟	2	👟	2	👟	2
12	👟	3	🍊🍊	3	BAR	3
11	BAR	4	BAR	4	🍊🍊	4
10	R	5	👟	5	👟	5
9	🍊🍊	6	R	6	R	6
8	👟	7	👟	7	👟	7
7	👟	8	🍊🍊	8	⭐	8
6	77	4	77	4	77	9
5	R	0	👟	0	👟	10
4	⭐	1	R	1	R	11
3	👟	2	👟	2	👟	12
2	👟	3	⭐	3	BAR	13
1	BAR	4	BAR	4	🍊🍊	14
0	R	0	👟	0	👟	15

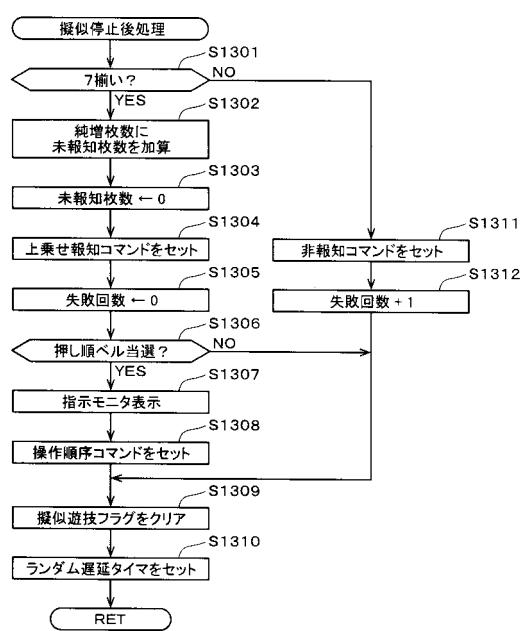
【図27】

左		中		右		
19	🍊🍊	1	R	1	R	1
18	👟	2	👟	2	👟	2
17	👟	3	⭐	3	⭐	3
16	77	4	77	4	77	4
15	R	0	👟	0	👟	0
14	⭐	1	R	1	R	1
13	👟	2	👟	2	👟	2
12	👟	3	🍊🍊	3	BAR	3
11	BAR	4	BAR	4	🍊🍊	4
10	R	5	👟	5	👟	5
9	🍊🍊	6	R	6	R	6
8	👟	7	👟	7	👟	7
7	👟	8	🍊🍊	8	⭐	8
6	77	4	77	4	77	9
5	R	0	👟	0	👟	10
4	⭐	1	R	1	R	11
3	👟	2	👟	2	👟	12
2	👟	3	⭐	3	BAR	13
1	BAR	4	BAR	4	🍊🍊	14
0	R	0	👟	0	👟	15

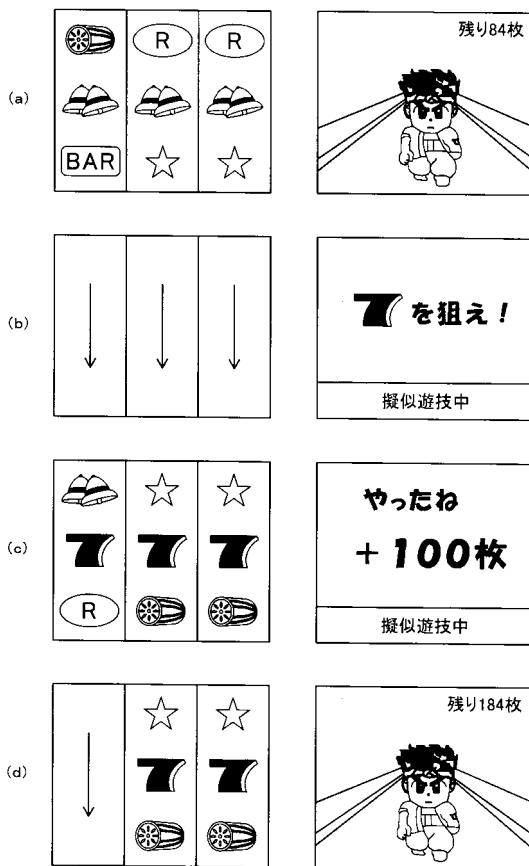
【図28】

左		中		右		
19	🍊🍊	16	R	16	R	16
18	👟	17	👟	17	👟	17
17	👟	18	⭐	18	⭐	18
16	77	19	77	19	77	19
15	R	0	👟	0	👟	0
14	⭐	1	R	1	R	1
13	👟	2	👟	2	👟	2
12	👟	3	🍊🍊	3	BAR	3
11	BAR	4	BAR	4	🍊🍊	4
10	R	5	👟	5	👟	5
9	🍊🍊	6	R	6	R	6
8	👟	7	👟	7	👟	7
7	👟	8	🍊🍊	8	⭐	8
6	77	9	77	9	77	9
5	R	10	👟	10	👟	10
4	⭐	11	R	11	R	11
3	👟	12	👟	12	👟	12
2	👟	13	⭐	13	BAR	13
1	BAR	14	BAR	14	🍊🍊	14
0	R	15	👟	15	👟	15

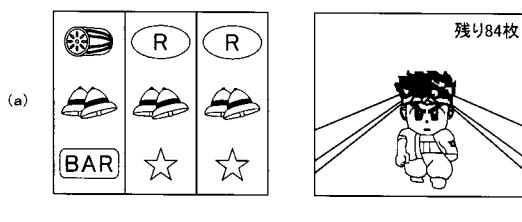
【図29】



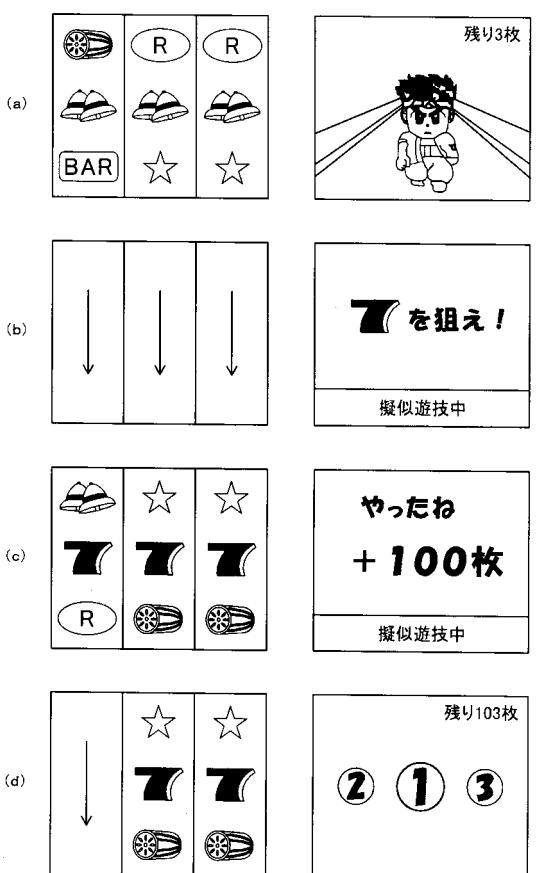
【図30】



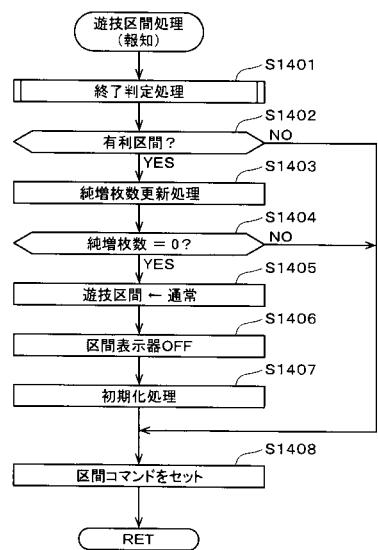
【図31】



【図32】



【図 3 3】



---

フロントページの続き

(72)発明者 小林 豊

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 芝 崎 浩一

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

F ターム(参考) 2C518 AC12 EA03 EA12 EB07 EC02 EC03 FA02