

(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2016-10540  
(P2016-10540A)

(43) 公開日 平成28年1月21日(2016.1.21)

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

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 43 頁)

(21) 出願番号 特願2014-133593 (P2014-133593)  
(22) 出願日 平成26年6月30日 (2014. 6. 30)

(71) 出願人 390026620  
山佐株式会社  
岡山県新見市高尾362-1  
(74) 代理人 100118315  
弁理士 黒田 博道  
(74) 代理人 100120488  
弁理士 北口 智英  
(72) 発明者 山本 剛  
岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会  
社内  
(72) 発明者 有川 威世  
岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会  
社内

最終頁に続く

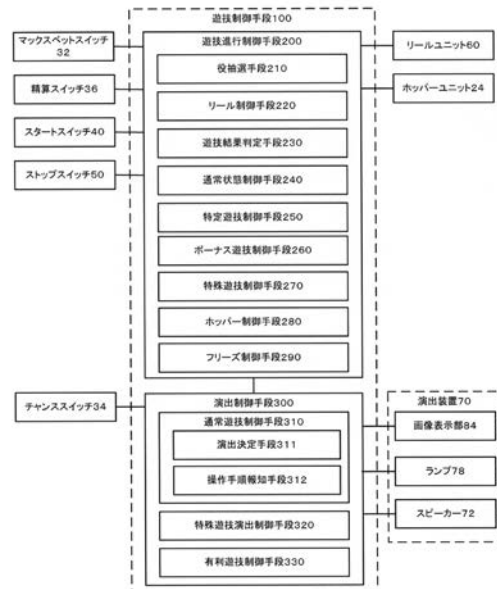
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 演出が進むほど、遊技者に有利な演出が実行されやすくすることで、遊技者の期待感を高めることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】 演出の異なる複数の演出コースから所定の演出コースを決定する演出決定手段311を備え、複数の遊技ステージ間を所定の契機で移行可能な遊技機であって、前記演出コースは、所定のゲーム数により構成される演出ブロックの演出を所定の順番で実行させるように構成され、前記演出コースにおける前記演出ブロックの前記順番は、当該順番が後になるほど、遊技者に有利な演出の確率が高い演出ブロックが設定されていることを特徴とする。

【選択図】 図3



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数種類の図柄を変動表示可能な複数のリールと、  
遊技者の操作により、前記リールの図柄の変動表示を開始させるためのスタートスイッチと、

前記複数のリールにそれぞれ対応して設けられ、前記リールの図柄の変動表示の開始後、遊技者の操作により、前記リールの図柄の変動表示を個別に停止可能な複数のストップスイッチと、

複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの抽選を行う役抽選手段と、  
演出の異なる複数の演出コースから所定の演出コースを決定する演出決定手段とを備え

10

、  
複数の遊技ステージ間を所定の契機で移行可能な遊技機であって、

前記演出コースは、所定のゲーム数により構成される演出ブロックの演出を所定の順番で実行させるように構成され、

前記演出コースにおける前記演出ブロックの前記順番は、当該順番が後になるほど、遊技者に有利な演出の確率が高い演出ブロックが設定されていることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

前記役抽選手段が行う抽選には、特典の異なる複数の役が同時に当選するか否かの抽選を含み、

前記特典の異なる複数の役は、前記ストップスイッチが所定の操作順番で操作された場合に予め定められた前記リールの図柄が停止されるように設定されており、

前記演出コースの前記演出ブロックの前記順番は、当該順番が後になるほど、前記特典の異なる複数の役の内、特典が高い役の前記ストップスイッチの操作順番を報知する確率が高い前記演出ブロックが設定されていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

20

## 【請求項 3】

前記遊技ステージの移行を実行するか否かを抽選により決定し、

前記演出決定手段により決定される所定の演出コースには、当該演出コースの前記演出ブロックの最後の順番に設定されている演出ブロックの演出が実行された後、前記遊技ステージの移行の抽選に当選するまで、前記遊技者に有利な演出を実行させる演出コースを含むことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

30

## 【請求項 4】

前記複数の遊技ステージは、有利さの異なる遊技ステージにより各々構成され、

予め定められたゲーム数を消化することにより、遊技者により有利な前記遊技ステージへ移行が行われるように設定されており、

前記予め定められたゲーム数を消化した場合に、前記演出コースに基づいた演出を行うようにしていることを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

この発明は、演出が進むほど、遊技者に有利な演出が実行されやすくすることで、遊技者の期待感を高めることが可能な遊技機に関するものである。

40

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、スロットマシンなどの遊技機では、抽選結果が BB などの特別遊技当選でない場合は、前回の特別遊技当選時の演出が抽選されにくくする一方、特別遊技当選である場合は前回の特別遊技当選時の演出が抽選されやすくすることにより、結果として、前回の特別遊技当選時の演出が本来信頼度の低い演出であっても報知の信頼度が化体されていく遊技機が知られている（特許文献 1 の段落番号「0009」、「0010」、「0058」参照）。

## 【先行技術文献】

50

## 【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-22444号公報

## 【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、特許文献1の遊技機は、以前特別遊技に当選した時の演出が実行されれば、特別遊技に当選している可能性があるという演出の信頼度を遊技者に示しているに過ぎない。

また、演出が偏って実行される可能性もあり、遊技者の興味をそがれてしまうという問題があった。 10

そこで、各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した従来技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、次の点にある。

【0005】

(請求項1)

請求項1に記載の発明は、演出が進むほど、遊技者に有利な演出が実行されやすくすることで、遊技者の期待感を高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【0006】

(請求項2)

請求項2に記載の発明は、上記した請求項1に記載の発明の目的に加え、演出が進むほど、遊技者への特典が高い役が入賞しやすくなるため、遊技者の期待感を高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。 20

【0007】

(請求項3)

請求項3に記載の発明は、上記した請求項1又は2に記載の発明の目的に加え、遊技ステージへの移行抽選に当選するまで、遊技者に有利な演出を実行させることで、遊技者に有利な状態を維持したまま、遊技ステージの移行抽選を継続させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【0008】

(請求項4)

請求項4に記載の発明は、上記した請求項1乃至3のいずれか1項に記載の発明の目的に加え、予め定められたゲーム数を消化することによる遊技者に有利な遊技ステージへの移行の前に、演出が進むほど、遊技者に有利な演出が実行されやすくすることで、移行する遊技ステージへの遊技者の期待感を高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。 30

【課題を解決するための手段】

【0009】

本願発明は、上記した目的を達成するためになされたものであり、本願発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

なお、括弧内の符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本願発明の技術的範囲を限定するものではない。 40

【0010】

(請求項1)

請求項1記載の発明は、複数種類の図柄650を変動表示可能な複数のリール62と、遊技者の操作により、前記リール62の図柄の変動表示を開始させるためのスタートスイッチ40と、前記複数のリール62にそれぞれ対応して設けられ、前記リール62の図柄650の変動表示の開始後、遊技者の操作により、前記リール62の図柄650の変動表示を個別に停止可能な複数のストップスイッチ50と、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの抽選を行う役抽選手段210と、演出の異なる複数の演出コースから所定の演出コースを決定する演出決定手段311とを備え、複数の遊技ステージ間を所定の契機で移行可能な遊技機であって 50

、前記演出コースは、所定のゲーム数により構成される演出ブロックの演出を所定の順番で実行させるように構成され、前記演出コースにおける前記演出ブロックの前記順番は、当該順番が後になるほど、遊技者に有利な演出の確率が高い演出ブロックが設定されていることを特徴とする。

ここで、「遊技者に有利な演出」には、役抽選手段210ストップスイッチ50の操作順番を報知する演出を含むが、これに限定されず、ストップスイッチ50以外に遊技者が操作可能な操作部を操作することで実行される演出なども含まれる。

これにより、演出が進むほど、遊技者に有利な演出が実行されやすくなり、遊技者の期待感を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【0011】

(請求項2)

請求項2の発明は、上記した請求項1に記載の発明の特徴点に加え、前記役抽選手段210が行う抽選には、特典の異なる複数の役が同時に当選するか否かの抽選を含み、前記特典の異なる複数の役は、前記ストップスイッチ50が所定の操作順番で操作された場合に予め定められた前記リール62の図柄が停止されるように設定されており、前記演出コースの前記演出ブロックの前記順番は、当該順番が後になるほど、前記特典の異なる複数の役の内、特典が高い役の前記ストップスイッチ50の操作順番を報知する確率が高い前記演出ブロックが設定されていることを特徴とする。

これにより、演出が進むほど、遊技者への特典が高い役が入賞しやすくなるため、遊技者の期待感を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【0012】

(請求項3)

請求項3の発明は、上記した請求項1又は2に記載の発明の特徴点に加え、前記遊技ステージの移行を実行するか否かを抽選により決定し、前記演出決定手段311により決定される所定の演出コースには、当該演出コースの前記演出ブロックの最後の順番に設定されている演出ブロックの演出が実行された後、前記遊技ステージの移行の抽選に当選するまで、前記遊技者に有利な演出を実行させる演出コースを含むことを特徴とする。

これにより、遊技ステージへの移行抽選に当選するまで、遊技者に有利な演出を実行させることで、遊技者に有利な状態を維持したまま、遊技ステージの移行抽選を継続させることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【0013】

(請求項4)

請求項4の発明は、上記した請求項1乃至3のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、前記複数の遊技ステージは、有利さの異なる遊技ステージにより各々構成され、予め定められたゲーム数を消化することにより、遊技者により有利な前記遊技ステージへ移行が行われるように設定されており、前記予め定められたゲーム数を消化した場合に、前記演出コースに基づいた演出を行うようにしていることを特徴とする。

これにより、予め定められたゲーム数を消化することによる遊技者に有利な遊技ステージへの移行の前に、演出が進むほど、遊技者に有利な演出が実行されやすくなることで、移行する遊技ステージへの遊技者の期待感を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【発明の効果】

#### 【0014】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

(請求項1)

請求項1に記載の発明によれば、演出が進むほど、遊技者に有利な演出が実行されやすくなり、遊技者の期待感を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【0015】

(請求項2)

請求項2に記載の発明によれば、上記した請求項1に記載の発明の効果に加え、演出が

10

20

30

40

50

進むほど、遊技者への特典が高い役が入賞しやすくなるため、遊技者の期待感を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

【0016】

(請求項3)

請求項3に記載の発明によれば、上記した請求項1又は2に記載の発明の効果に加え、遊技ステージへの移行抽選に当選するまで、遊技者に有利な演出を実行させることで、遊技者に有利な状態を維持したまま、遊技ステージの移行抽選を継続させることが可能な遊技機を提供することができる。

【0017】

(請求項4)

請求項4に記載の発明によれば、上記した請求項1乃至3のいずれか1項に記載の発明の効果に加え、予め定められたゲーム数を消化することによる遊技者に有利な遊技ステージへの移行の前に、演出が進むほど、遊技者に有利な演出が実行されやすくなることで、移行する遊技ステージへの遊技者の期待感を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】本発明の実施の形態であって、遊技機を示す外観正面図である。

【図2】本発明の実施の形態であって、各リールに設けてある図柄の配置を示す図である。

【図3】本発明の実施の形態であって、遊技機の入力、制御及び出力を示すブロック図である。

【図4】本発明の実施の形態であって、ボーナス役の図柄組合せ等を示す図である。

【図5】本発明の実施の形態であって、ベル役の図柄組合せ等を示す図である。

【図6】本発明の実施の形態であって、スイカ役の図柄組合せ等を示す図である。

【図7】本発明の実施の形態であって、チェリー役の図柄組合せ等を示す図である。

【図8】本発明の実施の形態であって、再遊技役の図柄組合せ等を示す図である。

【図9】本発明の実施の形態であって、8枚ベル役における重複当選役(同時当選役)を示す図である。

【図10】本発明の実施の形態であって、3枚ベル役における重複当選役(同時当選役)を示す図である。

【図11】本発明の実施の形態であって、再遊技役における重複当選役(同時当選役)の停止操作順を示す図である。

【図12】本発明の実施の形態であって、停止操作順毎の入賞役を示す図である。

【図13】本発明の実施の形態であって、遊技進行制御手段における遊技制御処理を示すフローチャートである。

【図14】本発明の実施の形態であって、前兆モード毎の演出コースの抽選確率を示す図である。

【図15】本発明の実施の形態であって、演出コース毎の演出ブロックの順番を示す図である。

【図16】本発明の実施の形態であって、前兆モード毎の演出ブロックにおけるストップスイッチの操作順番を報知する確率を示す図である。

【図17】本発明の実施の形態であって、演出の移行状態を示す図である。

【図18】本発明の実施の形態であって、遊技進行制御手段における遊技制御処理を示すフローチャートである。

【図19】本発明の実施の形態であって、特殊遊技の抽選処理を示すフローチャートである。

【図20】本発明の実施の形態であって、前兆モードの処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

## 【 0 0 1 9 】

本明細書では、各説明箇所において、方向についての定義等が示されていない場合には、遊技機10の方を向いて位置している遊技者から見て、遊技機10から遊技者の手前側に向かう方向を「前方向」とし、その逆方向を「後方向」とする。また、同様に、「左方向」や「右方向」等の左右方向も、遊技者から見た場合の左方向や、右方向を意味する。同様に、各部材の説明においても、方向についての定義等が示されていない場合には、各部材を、遊技機10の所定位置に固定した状態における遊技者から見た方向を意味する。

本実施の形態に係る遊技機10としてのスロットマシンを、以下、図1を参照しながら説明する。本実施の形態に係る遊技機10としてのスロットマシンは、前方向に向かって開口する正面開口を有する四角箱状の筐体12と、この筐体12の正面開口を開閉自在に覆う前扉14とを備えている。

10

## 【 0 0 2 0 】

前扉14の上部には、薄板樹脂からなる上パネル20を備えている。この上パネル20の略中央には、3個のリール62（正面から向かって左側の左リール64、中央の中リール66、右側の右リール68）の円周上の図柄650を見ることができ透過可能な図柄表示窓部16が形成されている。この図柄表示窓部16は、3個全てのリール62の回転が停止した際には、縦3列横3行に配置した合計9個の図柄650を遊技者に見せるように形成されている。この図柄表示窓部16は、リール62の正面側に設けられて、リール62の回転が停止した際、後述する有効ライン86上に停止している複数の図柄650を視認するためのものである。リール62は、複数の図柄650を図柄表示窓部16を介して変動表示可能なものである。

20

## 【 0 0 2 1 】

前記図柄表示窓部16の奥には、3個の駆動モータによってリール62を回転させるためのリールユニット60が配置されている。

前記前扉14には、遊技者に役抽選の当選等の種々の情報を音や光や映像で報知させる演出装置70（図1及び図3参照）が形成されている。この演出装置70は、前扉14に配置されたスピーカー72（図1及び図3参照）と、画像表示部84（図1及び図3参照）と、ランプ78（図1及び図3参照）とを備えている。

前記スピーカー72は、前扉14の上部左右に配置された上部スピーカー74と、前扉14の下部左右に配置された下部スピーカー76とを備えている。

前記画像表示部84は、その画面に種々の映像を表示するための表示デバイスであり、動画を含んだ映像の表示を行うための液晶表示装置を有する演出ユニットを構成するものである。

30

## 【 0 0 2 2 】

前記ランプ78は、前扉14の上部に配置された上部ランプ80と、前扉14の下部に配置された下部ランプ82とを備えている。

前記前扉14の下部には下パネル22が設けられている。そして、前扉14には下パネル22の上に位置して前扉14の前方向へ向けて突出する操作部30を備えている。

本実施の形態に係る遊技機10には、遊技開始の条件として後述するメダル投入口38から予めメダルを投入して、最大50枚までクレジットメダルとして内部に貯留可能なクレジット機能（投入枚数を電子データとして電子的に記憶し管理する機能）を有している。なお、このクレジットメダルとして貯留可能な最大枚数である50枚を最大クレジットメダル数とする。

40

## 【 0 0 2 3 】

前記メダル投入口38の下には、クレジット機能によりクレジットしたメダルの全てを払い出すための精算スイッチ36が設けられている。この精算スイッチ36の左側には、操作により対応するリール62の回転を停止させるため、3個のリール62のそれぞれに対応する3個のストップスイッチ50が設けられている。このストップスイッチ50は、左リール64を停止させるための左ストップスイッチLと、中リール66を停止させるための中ストップスイッチCと、右リール68を停止させるための右ストップスイッチRとを有している。すなわち、これらのストップスイッチ50は、複数のリール62それぞれに対応して設けられ、複数の

50

リール62の図柄650の変動表示の開始後、遊技者の操作によりリール62の図柄650の変動表示を個別に停止させるためのものである。このストップスイッチ50の左側には、メダルの投入又はベットスイッチの操作を条件にリール62の回転を開始させるためのスタートスイッチ40が設けられている。すなわち、このスタートスイッチ40は、遊技者の操作によりリール62の図柄650の変動表示を開始させるためのものである。このスタートスイッチ40の上には、クレジットしたメダル数から最大投入枚数（具体的には3枚）に達するまで投入可能なメダル数を減じて3枚のメダル投入に代えるマックスベットスイッチ34が設けられている。なお、本実施の形態では、後述するように有効ライン86は1本であるため、マックスベットスイッチ34の他に、クレジットしたメダルを1枚減じて1枚のメダル投入に代えるシングルベットスイッチを設けていないが、有効ラインを1本以外の2本以上の複数本設定されている場合は、投入枚数を遊技者が選択可能にするために、シングルベットスイッチを設けるようにしても良い。また、後述するC B B中には上記3枚投入が2枚投入に設定されている。

10

#### 【0024】

前記前扉14の下部の奥には、メダルを貯留することができるとともに、メダルを払い出すことができるホッパーユニット24（図3参照）と、電源投入又は電源遮断のための操作が可能な電源スイッチを有すると共に各部品に電力を供給するための電源装置（図示せず）とが配置されている。

そして、前扉14の下部には、所定の場合にホッパーユニット24からメダルが払い出されるメダル払出口28が形成されている。このメダル払出口28の下方には、メダル払出口28から払い出されたメダルを貯留するため、上方に向かって開口する皿状のメダル受け皿26が形成されている。なお、クレジットされているメダル数が最大クレジットメダル数である50枚未満の場合は、50枚に到達するまで、獲得したメダルはメダル払出口28から払い出されずにクレジットメダルの枚数に加算される。

20

#### 【0025】

本実施の形態に係る遊技機10は、マックスベットスイッチ34の操作又はメダル投入により所定枚数のメダルを投入することにより遊技の開始を可能とするものである。そして、スタートスイッチ40の押下操作により、リール62の回転を開始させて遊技が開始されるとともに、役抽選が行われる。そして、当該遊技機10は、各リール62に対応するストップスイッチ50の操作タイミング及び役抽選の結果に基づいて、リール62の回転を役抽選の結果に適合するように停止させる。当該遊技機10は、停止時の図柄650の組合せによって、当該遊技機10は、停止時の図柄650の組合せが所定の有効なライン（所定の役の図柄650の組合せが当該ライン上に揃ったときに所定の利益が付与されるラインのことであり、以下、有効ライン86とする。）上に停止した場合に、入賞等となり、所定枚数のメダルを払い出す等の所定の利益を遊技者に付与する。これにより、1回の遊技が終了するものである。

30

#### 【0026】

なお「有効ライン86」は後述の遊技結果判定手段230の判定対象となるラインを意味し、後述する小役の「入賞」等は有効ライン86上に役に対応した図柄650の組合せが揃うことを意味する。本実施の形態の有効ライン86は、左リール64の上段と、中リール66、右リール68の中段とを結んだ1本のみからなるものである。また、有効ライン86は1本に限定されず、2本以上であっても良い。

40

図2に示すように、左リール64、中リール66及び右リール68の表面には、「赤7（R7）」、「ベル（BE）」、「リプレイ（RP）」、「チェリー1（C1）」、「チェリー2（C2）」、「スイカ1（W1）」、「スイカ2（W2）」、「BR」、「B1」、「B2」等の複数の種々の図柄650が形成されている。

#### 【0027】

これら図柄650は、それぞれの絵柄がプリントされたテープをリール62の外周表面に貼付することで形成されている。なお、図2の図柄番号（コマ番号）は、リール62の外周表面に物理的に付されているものではなく、仮想的な番号であって、各図柄650の停止を制御するためのプログラムで特定の図柄650を指定するためのものである。

50

## 【 0 0 2 8 】

図3に示すように、遊技機10の内部には、遊技機10の全体の動作を制御するための遊技制御手段100が形成されている。前記遊技制御手段100は、遊技を進行させて遊技状態を制御する遊技進行制御手段200と、この遊技進行制御手段200からの情報（コマンド）を受けて、遊技の進行に応じた演出を制御し、主に遊技内容に関する情報を遊技者に報知する演出を行うために演出状態を制御する演出制御手段300とを備えている。なお、遊技進行制御手段200と演出制御手段300との間は、遊技進行制御手段200への不正操作を防止するために、遊技進行制御手段200から演出制御手段300への一方向の通信により行われている。遊技進行制御手段200は、マックスベットスイッチ34、精算スイッチ36、スタートスイッチ40、ストップスイッチ50の入力を受け付け、役抽選を行い、リールユニット60及びホッパユニット24の作動を制御する。演出制御手段300は、遊技進行制御手段200から信号を入力し、画像表示部84等の演出装置70の作動を制御する。演出制御手段300の出力側には、演出装置70としてのスピーカ72、画像表示部84、ランプ78の各パーツが接続されている。

10

## 【 0 0 2 9 】

なお、特に図示していないが、遊技進行制御手段200を有するメイン基板と、演出制御手段300を有するサブ基板とは、それぞれ専用の基板ケースの内部に収納されている。具体的には、遊技進行制御手段200は、メイン基板ケースの内部に収納され、演出制御手段300は、サブ基板ケースの内部に収納されている。そして、メイン基板ケースは、筐体12内部の奥側の上部に固定され、サブ基板ケースは、筐体12内部の正面から向かって左側に固定されている。

20

## 【 0 0 3 0 】

遊技進行制御手段200、演出制御手段300のそれぞれは、CPU、ROM、RAM、I/Oポート（図示せず）を備えたマイクロコンピュータにより構成される。CPUは、タイマ割込などの割込機能を持ち、ROMに記憶されたプログラムを実行して、種々の処理を行う。ROMは、CPUが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶し、RAMは、CPUがプログラムを実行する際の一時的な記憶領域、例えば遊技機10の状態を記憶するための記憶領域や、役抽選の抽選結果を記憶するための記憶領域として使用される。

30

## 【 0 0 3 1 】

（遊技進行制御手段200）

遊技進行制御手段200は、役抽選手段210、リール制御手段220、遊技結果判定手段230、通常状態制御手段240、特定遊技制御手段250、ボーナス遊技制御手段260、特殊遊技制御手段270、ホッパー制御手段280及びフリーズ制御手段290の各手段を有する。各手段の詳細については後述する。

なお、これらの手段、特に、特殊遊技制御手段270は、遊技進行制御手段200ではなく、演出制御手段300が有しても良い。

以上の構成をもって、遊技進行制御手段200は、役の抽選を行い、リール62の回転及び停止を制御し、リール62がすべて停止したときに停止図柄判定を行い、遊技の進行を行う手段として機能することとなる。

40

## 【 0 0 3 2 】

遊技進行制御手段200は、遊技を制御するためのものであって、メイン遊技を実行するためのものである。以下、本実施の形態における遊技について説明する。

規定の賭け数（3枚）が設定されると、1本の有効ライン86（図1参照）が設定される。なお、本実施の形態に係る遊技機10は、規定の賭け数として3が設定されている。賭け数を設定する方法には、メダル投入口38からメダルを投入する方法と、マックスベットスイッチ34を操作することによってクレジットメダルを賭け数として設定する方法とがある。そして、規定の賭け数（3枚）が設定されていることを条件に、スタートスイッチ40を操作すると、賭け数が確定し、役抽選手段210により、複数の役のいずれかに当選したか又はハズレかの抽選（役抽選）が行われる。また、役抽選とほぼ同時に、前回の遊技での

50

リール62の回転開始時から所定の時間（本実施の形態では、4.1秒）が経過しているか否かが判定され、所定の時間が経過すると、3個すべてのリール62の回転が開始する。なお、本実施の形態では、後述するボーナス遊技（CBB）中のみ上記規定数が2に設定されている。

#### 【0033】

本実施の形態では、役として、大別すると、小役（メダルの払い出しを伴う役）、再遊技役（遊技者所有のメダルを使用することなく次の遊技を開始可能とする役、いわゆるリプレイ役）、移行役（遊技状態の移行を伴う役）が設けられている。

リール62の回転開始後、所定の条件（本実施の形態では、リール62を加速する処理を実行した後、所定のセンサによりリール62の回転位置が基準位置であることを検出すること）が成立すると、ストップスイッチ50の操作が可能な状態（停止操作可能状態）となる。

その後、3個のストップスイッチ50のうち1個を操作すると、当該ストップスイッチ50に対応したリール62の回転が停止する。そして、3個すべてのストップスイッチ50の操作を終えると、3個すべてのリール62の回転が停止する。

#### 【0034】

このとき、有効ライン86上に所定の図柄650の組合せが揃うと、当該図柄650の組合せに対応した処理が行われる。本実施の形態に係る遊技機10は、有効ライン86上に予め定められた図柄650の組合せが揃うと遊技者に利益が付与されるように形成されている。例えば小役に対応した図柄650の組合せが有効ライン86上に揃うと、小役に対応した枚数のメダルが遊技者に対して付与される（図5～7参照）。

また、本実施の形態では、通常に行われる通常状態と、この通常状態よりも遊技者へ付与される利益がより大きくなり得るボーナス遊技状態、特定遊技状態（RT遊技状態）及び有利遊技状態（AT遊技状態）が設けられている。前記ボーナス遊技状態は、いわゆるチャレンジボーナス（CBB）を実行可能なCBB遊技状態がある。前記特定遊技状態は、いわゆるリプレイタイム（RT）を実行可能なリプレイタイム遊技状態（RT遊技状態）がある。また、前記有利遊技状態は、いわゆるアシストタイム（AT）を実行可能なアシストタイム遊技状態（AT遊技状態）と、ATとRTとを組合せたいわゆるアシストリプレイタイム（ART）を実行可能なアシストリプレイタイム遊技状態（ART遊技状態）とがある。

#### 【0035】

前記リプレイタイム遊技状態（RT遊技状態）は、再遊技役（リプレイ役）の当選の確率が通常状態での遊技よりも高く（或いは低く）設定されたものである。このRT遊技状態は、メイン基板を有する特定遊技制御手段250により制御される。

前記アシストタイム（AT）は、ストップスイッチ50の停止操作順番や当選図柄等を報知することによって役に係る図柄650の組合せを有効ライン86上に揃って停止させるためのアシストをする遊技状態である。このATは、演出（演出装置70を用いて実行する報知演出）に関するものであり、主に、演出制御手段300により制御されるものである。

前記アシストリプレイタイム遊技状態（ART遊技状態）は、AT遊技状態とRT遊技状態とを組合せたものである。

#### 【0036】

ボーナス遊技は、移行役としてのボーナス移行役に当選し、さらにボーナス移行役に対応した図柄の組合せ（例えば、図4に示す、「C1、B2、B1」）が有効ライン86上に揃うと、揃った遊技の次の遊技から開始される遊技である。なお、ボーナス移行役は、当選時の遊技で有効ライン86上にボーナス移行役に対応する図柄の組合せが揃わなくても、次の遊技以降、有効ライン86上にボーナス移行役に対応する図柄の組合せが揃うまでボーナス移行役に当選した状態が有効である。その他の役は、当選時の遊技で有効ライン86上に役に対応する図柄の組合せが揃わなければ、次の遊技以降は無効となる。ボーナス遊技状態は、ボーナス遊技状態中に遊技者へ払い出したメダルの総枚数が予め設定された枚数を越えたときに終了する。

#### 【0037】

本実施の形態では、ボーナス遊技状態として、主に遊技進行制御手段200により制御されるチャレンジボーナス遊技状態（CBB）が設けられている。チャレンジボーナス遊技状態は、全ての小役を当選状態にすることで小役の入賞を容易にしているものである。なお、チャレンジボーナス遊技状態中は所定の場合にストップスイッチ50の操作時から75ms以内に停止させることになっており、通常状態よりもいわゆる滑りコマ数が少なくなっている。具体的には、本実施の形態に係るチャレンジボーナス遊技状態では、右リール68は、右ストップスイッチRを停止操作したときのタイミングで表示位置にある図柄と、その図柄の1コマ上の図柄との2コマの範囲内の中から停止可能な、いわゆる「1コマすべり」の状態となっている。本実施の形態に係るチャレンジボーナス遊技状態は34枚を超える払出枚数で終了する。もちろん、この終了条件は34枚に限定されるものではなく、他の枚数でもよいものである。

10

**【0038】**

また、有効ライン86上に再遊技役（リプレイ役）に対応する図柄の組合せが揃うと、メダルの払い出しはないものの、次の遊技において遊技者所有のメダルを使用することなく賭け数が自動的に設定され遊技を行うことができる。

**【0039】**

（役抽選手段210）

役抽選手段210は、遊技進行制御手段200が備える手段であり、スタートスイッチ40の操作を契機に、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの抽選（役抽選）を行うためのものである。役抽選手段210は、役に当選したか否かを決定するための抽選データを備えており、遊技進行制御手段200のROM上に記憶されている。役抽選手段210は、予め定めた抽選データと、所定範囲の整数値を繰り返してカウントするループカウンタを有する所定の乱数発生手段（乱数発生回路）が発生した乱数のうちから抽出した乱数とを比較して、当選か否かを判定する。

20

また、役抽選手段210が行う抽選には、図9乃至図11を用いて後述するように、特典の異なる複数の役が同時に当選するか否かの抽選を含む。

ここで、特典の異なる複数の役は、リール制御手段220により、ストップスイッチ50が所定の操作順番で操作された場合に予め定められたリール62の図柄が停止されるように設定されている。

なお、役抽選手段210による処理は、後述するステップ113（図17参照）において行われる。

30

**【0040】**

（リール制御手段220）

リール制御手段220は、遊技進行制御手段200が備える手段であり、各リール62の回転を停止させるためのものである。リール制御手段220は、役抽選手段210の抽選結果と、各ストップスイッチ50が操作されたときの対応するリール62の回転位置とに基づいて、各リール62の回転を停止させる。

具体的には、各リール62の駆動モータを制御することで、回転方向に予め定められた図柄数分、本実施の形態では4コマ以内の図柄までの範囲に、当選した役に対応する図柄が含まれている場合には、当該図柄が有効ライン86上に揃うように引き込み制御を行い、且つ、当選していない役に対応した図柄が有効ライン86上に揃わないように蹴飛ばし制御を行う。

40

なお、リール制御手段220は、必要に応じて各ストップスイッチ50が停止操作されるときに順番（停止操作順番）が所定の条件に適合しているか否かも停止させる条件にする場合がある。リール制御手段220による処理は、後述するステップ114（図18参照）において行われる。

**【0041】**

（遊技結果判定手段230）

遊技結果判定手段230は、遊技進行制御手段200が備える手段であり、すべてのリール62が停止した際における有効ライン86上の図柄の組合せを記憶するとともに入賞等の判定を

50

するためのものである。なお、遊技結果判定手段230による処理は、後述するステップ115（図17参照）において行われる。

【0042】

（通常状態制御手段240）

通常状態制御手段240は、通常状態の進行を制御するものである。

ここで、通常状態とは、後述する特定遊技制御手段250によるリプレイタイム（RT）や、ボーナス遊技制御手段260によるCBB以外の遊技状態をいう。

なお、通常状態中は、再遊技役の当選確率は、リプレイタイム（RT）より低く設定されている。

【0043】

（特定遊技制御手段250）

特定遊技制御手段250は、特定遊技、本実施の形態ではリプレイタイム「RT」の進行を制御するものである。

【0044】

（ボーナス遊技制御手段260）

ボーナス遊技制御手段260は、ボーナス遊技、本実施の形態では「CBB」の進行を制御するものである。

なお、CBB中は、再遊技役の当選確率は「0」に設定されている。

【0045】

（特殊遊技制御手段270）

特殊遊技制御手段270は、特殊遊技を制御するものであり、本実施の形態では、特殊遊技とは、所定ゲーム数の間、役抽選手段210の抽選結果に応じて、ATのストック抽選を行う遊技状態をいう。

また、特殊遊技制御手段270は、特殊遊技中に、毎ゲーム、リール演出の抽選を行うとともに、特殊遊技が予め定められたゲーム数に達した場合には、リール演出が発生するように設定されている。

ここで、リール演出は、メダルを投入せずに、所定の遊技が可能なゲーム等である。

なお、当選したATのストックは、後述する遊技回数制御手段の遊技数カウンタに記憶される。

【0046】

（ホッパー制御手段280）

ホッパー制御手段280は、遊技結果判定手段230の判定結果に基づいて、メダル払い出し等の所定の処理を行うためのものである。ホッパー制御手段280は、遊技結果判定手段230の判定の結果、小役が入賞していると判定されるとメダルの払い出しを行う。

【0047】

（フリーズ制御手段290）

フリーズ制御手段290は、遊技進行制御手段200の制御に基づく遊技の進行を所定時間停止するフリーズを実行するものである。

フリーズ制御手段290は、本実施の形態では、所定の役に当選し、所定の停止操作順番でストップスイッチ50の操作がされた場合に、当該ストップスイッチ50の操作のいわゆる第3停止から所定条件が成立するまでの間、次ゲームの遊技の開始を停止、すなわち、メダルの投入又はマックスベットスイッチ34の操作によるベットが不能とさせるフリーズを実行する。

そして、所定条件が成立後、遊技の進行が再開される。

なお、上述した第3停止後から所定条件が成立するまでの間、フリーズを実行する場合に限定されない。

また、フリーズ制御手段290によるフリーズは、上述した第3停止後のものに限定されず、スタートスイッチ40操作後の回転リールの回転開始を留保するフリーズを実行しても良い。

ここで、所定条件には、予め定められた時間が経過することや、遊技者が所定の操作を

10

20

30

40

50

行ったこと等を含む。

【 0 0 4 8 】

( 演出制御手段300 )

演出制御手段300は、通常遊技制御手段310、特殊遊技演出制御手段320及び有利遊技制御手段330の各手段を有する。手段の詳細については後述する。なお、有利遊技制御手段330は、演出制御手段300ではなく、遊技進行制御手段200が有しても良い。

以上の構成をもって、演出制御手段300は、演出の有無、態様を決定し、遊技の状態に応じた演出を制御する手段として機能することとなる。

演出制御手段300は、所定の演出を実行することが決定された場合に演出を実行するためのものである。

具体的には、演出制御手段300は、ランプ78を駆動するためのLED駆動回路(図示せず)に対してLEDの点灯や消灯を規定するデータを出力したり、スピーカー72から音を出力するための音声出力回路(図示せず)に対して出力する音声を規定するデータを出力したり、画像表示部84を駆動するための液晶制御基板(図示せず)に対して出力する映像データを規定するデータを出力したりする。

【 0 0 4 9 】

( 通常遊技制御手段310 )

通常遊技制御手段310は、通常遊技の進行を制御するものである。

ここで、通常遊技とは、後述する有利遊技制御手段330によるアシストタイム(AT)、アシストリプレイタイム(ART)以外の遊技状態をいう。

また、通常遊技制御手段310には、図3に示すように、演出決定手段311、操作手順報知手段312の各手段を有する。

【 0 0 5 0 】

( 演出決定手段311 )

演出決定手段は、演出の異なる複数の演出コースから所定の演出コースを決定するものである。

【 0 0 5 1 】

( 操作手順報知手段312 )

操作手順報知手段312は、後述する演出ブロックに設定されている抽選確率に基づいて(図16参照)、操作手順を報知するか否かを抽選し、操作手順を報知すると決定された場合に、ストップスイッチ50の停止手順を画像表示部84などを用いることにより報知するものである。

【 0 0 5 2 】

( 特殊遊技演出制御手段320 )

特殊遊技演出制御手段320は、遊技進行制御手段200の特殊遊技制御手段270により制御されている特殊遊技状態の演出を制御するものである。

【 0 0 5 3 】

( 有利遊技制御手段330 )

有利遊技制御手段330は、所定の遊技区間の間、通常遊技より有利な有利遊技の進行を制御、例えば、有利遊技への移行抽選や、移行制御等、するものである。

ここで、通常遊技より有利な有利遊技には、本実施の形態では上述したようにAT、ARTが含まれる。

なお、有利遊技はAT、ARTに限定されず、他の遊技であっても良い。

また、有利遊技制御手段330には、図示しないが、操作態様報知手段、遊技回数制御手段、上乘せ抽選手段の各手段を有する。

【 0 0 5 4 】

( 操作態様報知手段 )

操作態様報知手段は、有利遊技であるAT中に、ストップスイッチ50の操作態様、例えば停止操作順を画像表示部84などを用いることにより報知するものである。

【 0 0 5 5 】

10

20

30

40

50

## (遊技回数制御手段)

遊技回数制御手段は、有利遊技の遊技区間、本実施の形態では、有利遊技の遊技回数を抽選により決定し、当該遊技区間を管理するものである。

遊技回数制御手段による有利遊技の遊技回数の抽選は、後述する準備状態中にされるように設定されているが、準備状態中に限定されず、有利遊技開始時などに決定しても良い。

また、遊技回数制御手段には、図示しないが、有利遊技の遊技数カウンタを備え、有利遊技が進むにつれ、抽選により決定された有利遊技の遊技回数が記憶されたカウンタ値を減算していくように設定されている。

## 【0056】

10

## (上乗せ抽選手段)

上乗せ抽選手段は、通常遊技中や、有利遊技中に、当該有利遊技の上乗せをするか否か、及び上乗せする遊技区間、本実施の形態では上乗せする遊技数を抽選により決定するものである。

そして、上乗せ抽選手段により決定された上乗せ遊技数は、図示しないが遊技回数制御手段の遊技数カウンタに加算される。

また、上乗せ遊技数は、画像表示部84に表示され、遊技者に報知される。

## 【0057】

図4に示すように、ボーナス移行役があり、その図柄組合せが、左リール64、中リール66、右リール68の順(以下同様)に(C1、B2、B1)であり、配当(メダル払出枚数)は0枚となっている。

20

## 【0058】

図5に示すように、ベル役があり、ベル役には、払い出し枚数が8枚の8枚ベル役(8BE)、払い出し枚数が3枚の3枚ベル役(3BE1~3BE3)、払い出し枚数が1枚の1枚ベル役(1BEA1~1BEA16、1BEB1~1BEB5、1BEC1~1BEC4、1BED1~1BED6)がある。図柄組み合わせは、8BE(BE、BE、C1)、3BE1(R7、BE、RP)などである。

## 【0059】

図6に示すように、小役(スイカ)として、WMA1、WMA2、WMB1~WMB9までがあり、その図柄組み合わせが、WMA1(W1、W1、RP)、WMB1(B2、W1、RP)などであり、配当は3枚となっている。

30

図7に示すように、小役(チェリー)として、CHA1~CHA39までがあり、その図柄組み合わせが、CHA1(BR、BR、any)、CHA2(BR、W1、any)などであり、配当は1枚となっている。

なお、「any」は、どのような図柄が入賞ライン上に揃っても良いことを示す。

## 【0060】

図8に示すように、再遊技役として、NRP1~NRP5、BERP1~BERP4、CRPA1~CRPA8、CRPB1~CRPB16、7RP1~7RP11があり、その図柄組み合わせが、NRP1(RP、BE、W1)、BERP1(RP、BE、BE)などであり、配当(メダル払出枚数)は、無し(但し次の遊技がメダル投入無しで遊技開始可能)となっている。

40

## 【0061】

図9に示すように、役抽選の結果として、8BE、1BEB1~3、CHA13、1BEA1、1BEA9が同時に当選(重複して当選)する8BE(1)や、8BE、1BEB1~3、CHA13、1BEA2、1BEA10が同時に当選(重複して当選)する8BE(2)、などが設けられている。

## 【0062】

図10に示すように、役抽選の結果として、3BE1~3、1BEB1~3、CHA13、1BEA1、1BEA9が同時に当選(重複して当選)する3BE(1)や、3BE1~3、1BEB1~3、CHA13、1BEA2、1BEA10が同時に当選(重複し

50

て当選)する3BE(2)、などが設けられている。

【0063】

図11に示すように、役抽選の結果として、NRP1~NRP5、BERP1~BERP4、CRPA1が同時に当選するBERP(1)や、NRP1~NRP5、BERP1~BERP4、7RP5、7RP7、CRPA2が同時に当選するBERP(3)、などが設けられている。

【0064】

図12に示すように、役抽選の結果として、ストップスイッチの停止操作順に応じて、入賞する役が異なるように、(リール制御手段220が)停止制御を行う。

例えば、BERP(1)の場合は、左リール第一停止(LCR・LRC)・右リール第一停止(RLC・RCL)であればリプレイ(NRP1~5)が成立し、中リール第一停止(CLR・CRL)であればベルリプレイ(BERP1~4)が成立する停止制御が行われる(図8、図11参照)。

10

3BE(1)の場合は、左リール第一停止(LCR・LRC)であれば1枚ベル役(1BEB1~3、1BEA1、1BEA9)、チェリー役(CHA13)のうち、引き込み可能な範囲に図柄が配置されている場合は当該役が成立し、引き込み可能な範囲に図柄が挿呈されていない場合はハズレとなり、中リール第一停止(CLR・CRL)であれば3枚ベル役(3BE1~3)が成立し、右リール第一停止(RLC・RCL)であれば1枚ベル役(1BEB1~3、1BEA1、1BEA9)、チェリー役(CHA13)のうち、引き込み可能な範囲に図柄が配置されている役が成立する停止制御が行われる(図5、

20

図10参照)。

8BE(1)の場合は、左リール第一停止(LCR・LRC)であれば1枚ベル役(1BEB1~3、1BEA1、1BEA9)、チェリー役(CHA13)のうち、引き込み可能な範囲に図柄が配置されている場合は当該役が成立し、引き込み可能な範囲に図柄が配置されていない場合はハズレとなり、中リール第一停止且つ左リール第二停止(CLR)であれば8枚ベル役(8BE)が成立し、中リール第一停止且つ右リール第二停止(CRL)・右リール第一停止(RLC・RCL)であれば1枚ベル役(1BEB1~3、1BEA1、1BEA9)、チェリー役(CHA13)のうち、引き込み可能な範囲に図柄が配置されている役が成立する停止制御が行われる(図5、図9参照)。

30

【0065】

(遊技進行制御手段200の移行状態)

図13は、遊技進行制御手段200側で管理している遊技状態の移行状態の一例を示している。

通常状態は、通常状態制御手段240により制御される通常状態の遊技が行われる遊技状態である。

通常状態における役抽選手段210による役抽選によりCBBに当選した場合に、通常状態からRT1状態に移行する。

移行処理は遊技進行制御手段200により行われる。

なお、本実施の形態において、通常状態中では数ゲーム以内にCBBに当選するように設定されており、遊技進行制御手段200の遊技状態は、RT1状態で遊技される割合が大きいように設定されている。

40

【0066】

RT1状態は、特定遊技制御手段250により制御される再遊技が通常状態より高確率で当選する遊技状態である。

RT1状態において、CBBのボーナス移行役の図柄組合せ(C1、B2、B1)が揃った場合に、RT1からCBBに移行する。

なお、RT1状態中はCBBが当選しないように、CBBを役抽選手段210の役抽選の対象外としている。

移行は遊技進行制御手段200により行われる。

CBB状態は、ボーナス遊技制御手段260により制御されるCBBが行われる遊技状態

50

である。

C B B 状態において所定枚数、例えば、3 4 枚の払出がされた場合に、C B B 状態から通常状態に移行する。

移行は遊技進行制御手段200により行われる。

【0067】

(演出コース)

演出コースは、図14に示すように、前兆モードによって抽選確率の異なる演出コース1~25から構成される。

すなわち、規定ゲーム数に達した場合(前兆モード1及び2)と(前兆用)、前兆演出への移行抽選に当選した場合(演出モード3)により(フェイク前兆用)、図14に示すように、演出コース1~25の抽選確率が異なって設定されている。

10

具体的には、前兆モード1の場合は、演出コース3~8に当選しやすく設定されており、前兆モード2の場合は、後述するようにストップスイッチ50の操作順番の報知確率の高い演出ブロックが設定されている演出コース21~25のみ当選されるように設定されており、前兆モード3の場合は、操作順番の報知確率の低い演出ブロックが設定されている演出コース3~20のみ当選されるように設定されている。

ここで、演出モード1及び2は、上述したように、規定ゲーム数に達した場合に移行するモードであるが、規定ゲーム数に達した際の抽選により、演出モード1が実行されるか、演出モード2が実行されるかが決定される。

【0068】

20

演出コースは、図15に示すように、4ゲームの演出ブロック8個で構成される演出である。

具体的には、演出コース1は、図15に示すように、1~32ゲームまで「演出ブロックA」が8個設定されているコースである。

演出コース2は、図15及び後述する図16に示すように、1~12ゲームまで「演出ブロックA」が3個、13~24ゲームまで「演出ブロックA」より特典が高い当選役のストップスイッチ50の操作順番を報知する確率が高い「演出ブロックB」が3個、25~32ゲームまで「演出ブロックB」より特典が高い当選役のストップスイッチ50の操作順番を報知する確率が高い「演出ブロックC」が2個設定されているコースである。

また、演出コース25は、図15及び後述する図16に示すように、1~4ゲームまで「演出ブロックA」が1個、5~8ゲームまで「演出ブロックB」が1個、9~20ゲームまで「演出ブロックJ」が3個、21~28ゲームまで「演出ブロックK」が2個、29~32ゲームまで「演出ブロックL」が1個設定されているコースである。

30

【0069】

(演出ブロック)

演出ブロックは、演出ブロックA~Lまで12個設定されており、図16に示すように、役抽選手段210の抽選結果に応じて、操作順番を報知するか否かを抽選により決定する確率が異なって設定されている。

なお、図16の各グループ(BERP(1)~(4)、3BE(1)~(8)、8BE(1)~(8))の上側の図((a)(c)(e))は、前兆モード3(フェイク前兆用)における操作順番の報知確率を示し、下側の図((b)(d)(f))は、前兆モード1及び2(前兆用)の操作順番の報知確率を示している。

40

【0070】

具体的には、役抽選手段210の抽選結果が、「BERP(1)」に当選であり、前兆モード1及び2の演出ブロックAの状態では、図16(b)に示すように、60%の確率で当該「BERP(1)」に含まれる「BERP1~BERP4」の操作順番が報知されるように設定されている。

なお、当該遊技において、報知された操作順番に従ってストップスイッチ50の操作が行われると、「BERP1~4」に対応する図柄が有効ライン86上に停止され、「ベルリプレイ役」が入賞するように設定されている。一方、報知された操作順番に従わなかった場

50

合や、操作順番の報知に当選しなかった場合は、ストップスイッチ50が操作された順番によって、「リプレイ役」が入賞するように設定されている（図12参照）。

同様に、前兆モード3の演出ブロックAの状態では、図16(a)に示すように、50%の確率で「BERP1~4」の操作順番が報知されるように設定されている。

#### 【0071】

また、「3BE(1)~(8)」に当選であり、前兆モード1の演出ブロックAの状態では、図16(d)に示すように、40%の確率で当該「3BE(1)~(8)」に含まれる「3BE1~3」の操作順番が報知されるように設定されている。

なお、当該遊技において、報知された操作順番に従ってストップスイッチ50の操作が行われると、「3BE1~3」に対応する図柄が有効ライン86上に停止され、「3枚ベル役」が入賞するように設定されている。一方、報知された操作順番に従わなかった場合や、操作順番の報知に当選しなかった場合は、ストップスイッチ50が操作された順番によって、が入賞する役が異なるように設定されている（図12参照）。

同様に、「3BE(1)~(8)」に当選であり、前兆モード3の演出ブロックAの状態では、図16(c)に示すように、70%の確率で「3BE1~3」の操作順番が報知されるように設定されている。

#### 【0072】

また、「8BE(1)~(8)」に当選であり、前兆モード1の演出ブロックAの状態では、図16(f)に示すように、3%の確率で当該「8BE(1)~(8)」に含まれる「8BE」の操作順番が報知されるように設定されている。

なお、当該遊技において、報知された操作順番に従ってストップスイッチ50の操作が行われると、「8BE」に対応する図柄が有効ライン86上に停止され、「8枚ベル役」が入賞するように設定されている。一方、報知された操作順番に従わなかった場合や、操作順番の報知に当選しなかった場合は、ストップスイッチ50が操作された順番によって、入賞する役が異なるように設定されている（図12参照）。

同様に、「8BE(1)~(8)」に当選であり、前兆モード3の演出ブロックAの状態では、図16(e)に示すように、99%の確率で「8BE」の操作順番が報知されるように設定されている。

#### 【0073】

ここで、図16に示す「BERP」、「3BE1~3」、「8BE」は、上述したように、「BERP」はメダルの払い出しがなく、「3BE1~3」は3枚のメダルが払い出され、「8BE」は8枚のメダルが払い出されるように設定されているため、遊技者への特典が異なって設定されている。

したがって、規定ゲーム数に達したことにより前兆モードに移行した場合には、演出コースの後半に、遊技者に有利な演出として、複数の役の内、特典が高い当選役のストップスイッチ50の操作順番を報知する確率が高い演出ブロックが設定されるようにされている（図15参照）。

これにより、演出コースが進むにつれ、遊技者へ払い出される枚数の多い役が入賞しやすくなる操作順番が報知されやすくなり、当該報知に従うことで、図柄を揃えやすくなることできる。

#### 【0074】

（演出制御手段300の移行状態）

図17は、主として演出制御手段300側で管理している遊技状態の移行状態を示している。

（通常遊技）

通常遊技（通常モード）は、通常状態制御手段310により制御される通常遊技の遊技が行われる遊技状態である。

通常遊技中には、有利遊技状態への移行抽選が行われ、当該移行抽選に当選した場合に、準備状態への移行が行われる。

移行抽選及び遊技の移行制御は、図3の有利遊技制御手段により行われる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 5 】

また、通常遊技中には、特殊遊技状態への移行抽選が行われる。当該移行抽選は、ストップスイッチ50を所定の操作順番で操作されることで入賞可能な役であり、本実施の形態では、「3BE1」に当選し、当該所定の操作順番でストップスイッチ50が操作された場合に、移行抽選に当選したとして特殊遊技状態への移行が行われる。

## 【 0 0 7 6 】

また、通常遊技への移行時に、当該通常遊技の規定ゲーム数と規定ゲーム数未満のフェイク規定ゲーム数とを抽選により決定し、上述した有利遊技状態及び特殊遊技状態への移行抽選に当選することなく、規定ゲーム数及びフェイク規定ゲーム数に達した場合に、前兆モードへ移行する。

10

## (前兆モード)

通常遊技への移行時に決定された規定ゲーム数に達した場合は、有利遊技に当選している可能性を示唆する前兆演出を行う前兆モードへ移行する。

その際に、前兆モードの種別抽選が行われ、前兆モード1が決定された場合は、前兆モード1のゲーム数の抽選が行われ、当該抽選により決定されたゲーム数の間、前兆モードの演出が行われ、又、前兆モード2が決定された場合は、予め定められたゲーム数、本実施の形態では32回、の間、前兆モードの演出が行われる。

また、通常遊技への移行時に決定されたフェイク規定ゲーム数に達した場合は、前兆モード3に移行し、前兆モード3のゲーム数の抽選が行われ、当該抽選により決定されたゲーム数の間、前兆モードの演出が行われる。

20

## 【 0 0 7 7 】

前兆モードの遊技が開始された後、演出コースを抽選により決定する。

演出コースは、図15に示すように、4ゲーム毎の演出ブロック8個が所定の順番で実行されるように構成されており、抽選により決定された前兆モードのゲーム数が、例えば30ゲームであった場合は8ブロック目の2ゲームまで、26ゲームであった場合は7ブロックの2ゲーム目まで前兆モードの演出が行われる。

## (前兆モード1)

前兆モード1では、図14に示すように、演出コース2～25から演出コースが抽選により決定される。

前兆モード1は、抽選により決定された前兆モード1のゲーム数を消化した後に、準備状態に移行する。

30

## (前兆モード2)

前兆モード2では、図14に示すように、演出コース21～25から演出コースが抽選により決定される。

前兆モード2は、予め定められたゲーム数、本実施の形態では、32回の前兆モード2のゲーム数が消化した後に、前兆モード2の前兆演出を終了し、通常モード2へ移行する。

## (前兆モード3)

前兆モード3では、図14に示すように、演出コース3～20から演出コースが抽選により決定される。

40

前兆モード3は、抽選により決定された前兆モード3のゲーム数を消化した後に、通常遊技に戻る。

なお、前兆モード3は、上述したように、フェイク規定ゲーム数に達した場合に移行するものであり、規定ゲーム数に達した場合に移行する前兆モード1及び2とは異なり、終了後であっても準備状態へは移行しないが(フェイク前兆)、前兆モード3中においても、有利遊技状態への移行抽選を行い、前兆モード3中に当該移行抽選に当選した場合は、準備状態に移行する。

## 【 0 0 7 8 】

また、前兆モード中は、図3の特殊遊技制御手段により、特殊遊技状態への移行抽選が行われ、当該移行抽選に当選した場合に、前兆モードを終了させて、特殊遊技状態へ移行

50

する。

なお、前兆モードを終了させて特殊遊技状態へ移行する場合に限定されず、前兆モードを中断させて、有利遊技終了後通常遊技へ戻る際に、前兆モードを再開するようにしても良い。

ここで、特殊遊技状態への移行抽選は、予め定められた3枚ベル役、例えば3BE1に当選した場合に行われる。そして、特殊遊技状態へは、当該移行抽選に当選し、且つ、前兆モード中の操作手順報知抽選に当選し、当該報知された操作手順に従った場合に移行される。

なお、予め定められた3枚ベル役、例えば3BE1に当選し、且つ、前兆モード中の操作手順報知抽選に当選した場合であっても、特殊遊技状態への移行抽選に当選していない場合は、操作手順報知手段312は、特殊遊技状態へ移行しない操作手順を報知させるように設定されている。

【0079】

(通常モード2)

通常モード2は、前兆モード2から移行し、通常遊技が行われる遊技状態であるが、演出コース21～25の最後の順番に設定されている演出ブロックLに設定されている当選役のストップスイッチ50の操作順番が報知される確率(100%)に基づいて、当該操作順番を報知する抽選が行われる状態である。

また、通常モード2中は、毎ゲーム、有利遊技制御手段330によりAT移行抽選が行われ、当該移行抽選に当選するまで通常モード2を維持し、当該移行抽選に当選した場合に、準備状態に移行する。

【0080】

(特殊遊技状態)

特殊遊技状態は、特殊遊技、本実施の形態では、ATのストック抽選を行う遊技を実行するための遊技状態であり、図3の特殊遊技制御手段270及び特殊遊技演出制御手段320により制御される。

特殊遊技状態は、予め定められたゲーム数、本実施の形態では、15ゲーム実行され、当該ゲーム数に達した場合に、準備状態へ移行する。

【0081】

また、特殊遊技状態中は、毎ゲーム、遊技進行制御手段200の特殊遊技制御手段270によりリール演出抽選が行われ、当該リール演出抽選に当選した次のゲームにおいて、フリーズ制御手段290によりフリーズが行われ、当該フリーズ中に特殊遊技演出制御手段320により、ATがストックされることを期待させる演出が行われる。

なお、予め定められたゲーム回数、本実施の形態では、特殊遊技状態の開始時、5ゲーム目と6ゲーム目との間、10ゲーム目と11ゲーム目との間、15ゲーム目の終了後には、抽選なしにリール演出が行われ、上述したフリーズが行われる。

また、特殊遊技制御手段270により、リール演出抽選に当選した際の役抽選手段210の抽選結果に応じて、ATのストック数が決定され、当該ストック数分の遊技数が遊技回数制御手段にストックされる。

【0082】

(準備状態)

準備状態は、ATを実行するための準備状態であり、図3の有利遊技制御手段330により制御される。

準備状態へ移行した後に、所定の契機、本実施の形態では、「BERP1～4」に当選した際に当該「BERP1～4」に対応した押し順でストップスイッチ50を操作させるナビを表示させ、当該押し順でストップスイッチ50が操作されることが、2回のゲームで行われた場合に、有利遊技状態へ移行する。

これは、準備状態中に予め定められた役が当選した場合には、予め定められた操作態様でストップスイッチ50を操作させるナビを表示させることが設定されており、予め定められた役の当選時に予め定められた操作態様でストップスイッチ50が操作された場合には、

10

20

30

40

50

遊技進行制御手段200が、演出制御手段300の遊技状態が有利遊技状態に移行することを認識できるように設定されているためである。

また、2回目のストップスイッチの操作がされた次のゲームのスタートスイッチ操作によりリール演出が発生し、当該リール演出時にATゲーム数が決定される。

#### 【0083】

(有利遊技状態)

有利遊技状態は、有利遊技としてATが実行される遊技状態であり、図3の有利遊技制御手段により制御される。

また、有利遊技中、上乘せ抽選手段により上乘せゲーム数抽選が行われ、当該上乘せ抽選に当選した場合は、ATの継続がストックされる。なお、かかる上乘せ抽選は、第1遊技の毎ゲーム行われても良いし、所定の役に当選した場合に行われるようにしても良い。

準備状態中に決定されたATのゲーム数を消化した後、特殊遊技中に抽選されたATの継続ストックがある場合及び有利遊技中のATの継続ストックがある場合は、再度ストック数分のATが実行される。

一方、ATの継続ストックがない場合は、有利遊技終了準備状態へ移行する。

#### 【0084】

(有利遊技終了準備状態)

有利遊技終了準備状態は、有利遊技であるATへの引き戻し抽選を行う遊技状態である。押し順ベル役(3枚ベル役・8枚ベル役)の当選を所定回数こぼすまで継続し、所定の役に当選した場合に引き戻し抽選を行い、引き戻し抽選に所定回数当選した場合に有利遊技状態へ戻り、所定の役に所定回数当選する前にベル役の当選を所定回数こぼした場合は、通常遊技へ戻る。

#### 【0085】

(メインフロー)

図18に示すフローチャートに基づいて、遊技進行制御手段200が1回の遊技毎に実行する遊技制御処理について説明する。

まず、ステップ110において、賭け数設定処理が行われる。この賭け数設定処理では、賭け数として規定の賭け数が設定されたか否かが判定されるものである。具体的には、遊技進行制御手段200により、当該遊技の賭け数として設定されているメダルの枚数が規定の賭け数に達しているか否かの判定が行われる。本実施の形態では、規定の賭け数は、2枚又は3枚である。このため、所定数の賭け数が設定された場合に、次のステップ111に進む。所定数の賭け数が設定されていない場合には当該ステップにとどまることになる。

ステップ111において、遊技進行制御手段200により、スタートスイッチ40の操作があったか否かの判定が行われる。ここで、スタートスイッチ40の操作があったと判定されると、遊技進行制御手段200により、賭け数の設定が不可能な状態とされる。その後、次のステップ112に進む。一方、スタートスイッチ40の操作がないと判定されると、再度ステップ111となる。

#### 【0086】

ステップ112において、役抽選手段210により、役抽選処理が行われる。また、このとき、役抽選の結果が遊技進行制御手段200から演出制御手段300へ送信される。役抽選処理が終了すると、次のステップ113に進む。

ステップ113において、リールユニット60におけるリール62の回転変動処理が行われる。リール62が所定の回転速度に達した後、遊技進行制御手段200により、回転中のリール62に対応するストップスイッチ50の操作があった場合に、リール制御手段220により、各リール62の回転が停止させられる。このときのストップスイッチ50(左ストップスイッチL、中ストップスイッチC、右ストップスイッチR)の当選役に対応する停止操作順番は、遊技進行制御手段200に形成された所定の記憶領域に記憶されると共に、その後の処理にて読み出される。ここで、第3番目のストップスイッチ50の停止操作が行われると、遊技進行制御手段200から演出制御手段300へ全リール62の回転停止情報が送信される。そし

10

20

30

40

50

て、全てのルール62の回転変動処理が終了すると、次のステップ114に進む。

【0087】

ステップ114において、遊技結果判定手段230により、有効ライン86上の図柄の組合せに対して所定の役の図柄の組合せが有効ライン86上に揃っているか否かの入賞等の判定処理が行われる。ここで、入賞等の判定処理の判定結果のデータは、遊技進行制御手段200から演出制御手段300へ送信される。そして、判定処理が終わると、次のステップ115に進む。

ステップ115において、ホッパー制御手段280により、遊技結果判定手段230の判定結果に対応した払出処理等が行われる。なお、判定結果、払出が不要な場合には、払出処理は行われない。そして、当該処理が終了する。

10

【0088】

図19に示すフローチャートに基づいて、特殊遊技抽選処理について説明する。

まず、ステップ210において、特殊遊技制御手段270により、役抽選手段210の抽選結果が、予め定められた役、本実施の形態では、3BE1に当選したか否かが判断され、当選したと判断された場合は、次のステップ211に進む。一方、当選したと判断されない場合は、処理を終了する。

ステップ211において、特殊遊技制御手段270により、特殊遊技への移行抽選が行われる。そして、次のステップ212に進む。

ステップ212において、演出制御手段300に特殊遊技への移行抽選の抽選結果に関する情報が送信され、処理を終了する。

20

なお、当該移行抽選の抽選結果に関する情報は、図20のステップ324において、演出制御手段300により処理される。

【0089】

図20に示すフローチャートに基づいて、前兆モードの処理について説明する。

まず、ステップ310で、遊技進行制御手段200により抽選された規定ゲーム数及びフェイク規定ゲーム数の抽選結果を受信する。そして、次のステップ311に進む。

ステップ311において、ステップ310で受信した規定ゲーム数及びフェイク規定ゲーム数に達したか否かが判断され、達したと判断された場合は、次のステップ312に進む。一方、達したと判断されない場合は、再度ステップ311となる。

ステップ312において、前兆の種別抽選（前兆モードの抽選）及び前兆ゲーム数抽選が行われる。そして、次のステップ313に進む。

30

ステップ313において、演出コース抽選が行われる。演出コース抽選は、図14に示すように、ステップ312において決定された前兆の種別に応じて行われる。そして、次のステップ314に進む。

【0090】

ステップ314において、役抽選手段210の抽選結果を受信したか否かが判断され、受信したと判断された場合は、次のステップ315に進む。一方、受信したと判断されない場合は、再度ステップ314となる。

ステップ315において、「BERP(1)～(4)」に当選したか否かが判断され、当選したと判断された場合は、次のステップ316に進む。一方、当選したと判断されない場合は、次のステップ317に進む。

40

ステップ316において、前兆状態に応じた「BERP(1)～(4)」に含まれる「BERP1～4」の操作手順報知抽選が実行される（図11参照）。すなわち、図16に示すように、前兆モードの種類の種類が前兆モード1、2、3のうちのいずれか、演出コースのいずれの演出ブロックに滞在しているかにより、操作手順報知手段312により操作手順を報知するか否かの抽選が行われる。そして、次のステップ322に進む。

【0091】

また、上述したステップ315からステップ317に進んだ場合は、当該ステップ317において、「3BE(1)～(8)」に当選したか否かが判断され、当選したと判断された場合は、次のステップ318に進む。一方、当選したと判断されない場合は、次のス

50

テップ 3 2 0 に進む。

ステップ 3 1 8 において、図 1 9 のステップ 2 1 2 において送信された特殊遊技制御手段 270 の移行抽選結果情報受信処理が行われる。この情報には、特殊遊技状態への移行抽選に当選したか否かの情報が含まれる。そして、次のステップ 3 1 9 に進む。

ステップ 3 1 9 において、前兆状態に応じた「3 B E ( 1 ) ~ ( 8 )」に含まれる「3 B E 1 ~ 3」の操作手順報知抽選が実行される(図 1 0 参照)。すなわち、図 1 6 に示すように、前兆モードの種類の種類が前兆モード 1、2、3 のうちのいずれか、演出コースのいずれの演出ブロックに滞在しているかにより、操作手順報知手段 312 により操作手順を報知するか否かの抽選が行われる。そして、次のステップ 3 2 2 に進む。

【 0 0 9 2 】

また、上述したステップ 3 1 7 からステップ 3 2 0 に進んだ場合は、当該ステップ 3 2 0 において、「8 B E ( 1 ) ~ ( 8 )」に当選したか否かが判断され、当選したと判断された場合は、次のステップ 3 2 1 に進む。一方、当選したと判断されない場合は、次のステップ 3 2 2 に進む。

ステップ 3 2 1 において、前兆状態に応じた「8 B E ( 1 ) ~ ( 8 )」に含まれる「8 B E」の操作手順報知抽選が実行される(図 9 参照)。すなわち、図 1 6 に示すように、前兆モードの種類の種類が前兆モード 1、2、3 のうちのいずれか、演出コースのいずれの演出ブロックに滞在しているかにより、操作手順報知手段 312 により操作手順を報知するか否かの抽選が行われる。そして、次のステップ 3 2 2 に進む。

【 0 0 9 3 】

ステップ 3 2 2 において、ステップ 3 1 6、ステップ 3 1 9、ステップ 3 2 1 における操作手順報知手段 312 による操作手順抽選に当選したか否かが判断され、当選したと判断された場合は、次のステップ 3 2 3 に進む。一方、当選したと判断されない場合は、次のステップ 3 2 4 に進む。

ステップ 3 2 3 において、操作手順報知手段 312 により操作手順の報知が行われる。そして、次のステップ 3 2 4 に進む。

ステップ 3 2 4 において、特殊遊技制御手段 270 による特殊遊技状態への移行抽選に当選しているか否かが判断され、当選していると判断されない場合は、次のステップ 3 2 5 に進む。一方、当選していると判断された場合は、次のステップ 3 2 8 に進む。

ステップ 3 2 5 において、上述したステップ 3 1 2 において決定された前兆ゲーム数に達したか否か、すなわち、前兆ゲーム数の遊技カウンターが 0 になったか否かが判断され、0 になったと判断された場合は、次のステップ 3 2 6 に進む。一方、0 になったと判断されない場合は、ステップ 3 1 4 に戻る。

【 0 0 9 4 】

ステップ 3 2 6 において、上述したステップ 3 1 2 において決定された前兆モードが前兆モード 2 であるか否かが判断され、前兆モード 2 であると判断されない場合は、処理を終了する。一方、前兆モード 2 であると判断された場合は、次のステップ 3 2 7 に進む。

ステップ 3 2 7 において、前兆モード 2 の終了後の演出が実行される。すなわち、A T 抽選が行われ、処理を終了する。

また、上述したステップ 3 2 4 からステップ 3 2 8 に進んだ場合は、当該ステップ 3 2 8 において、遊技者のストップスイッチ 50 の操作手順が、ステップ 3 2 3 において報知された操作手順と一致するか否かが判断され、一致すると判断された場合は、次のステップ 3 2 9 に進む。一方、一致すると判断されない場合は、ステップ 3 2 5 に進む。

ステップ 3 2 9 において、特殊遊技状態の演出が開始される。そして、処理を終了する。

【 0 0 9 5 】

(実施の形態の補足的な説明)

上記実施の形態は、以下の技術思想を包含する特徴点を含むものである。

( 1 ) 第 1 の特徴点

( 1 - 1 ) 第 1 の特徴点の構成

10

20

30

40

50

第1の特徴点としては、次の構成を備える。

複数種類の図柄650を変動表示可能な複数のリール62と、遊技者の操作により、前記リール62の図柄の変動表示を開始させるためのスタートスイッチ40と、前記複数のリール62にそれぞれ対応して設けられ、前記リール62の図柄650の変動表示の開始後、遊技者の操作により、前記リール62の図柄650の変動表示を個別に停止可能な複数のストップスイッチ50と、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの抽選を行う役抽選手段210と、演出の異なる複数の演出コースから所定の演出コースを決定する演出決定手段311とを備え、複数の遊技ステージ間を所定の契機で移行可能な遊技機であって、前記演出コースは、所定のゲーム数により構成される演出ブロックの演出を所定の順番で実行させるように構成され、前記演出コースにおける前記演出ブロックの前記順番は、当該順番が後になるほど、遊技者に有利な演出の確率が高い演出ブロックが設定されていることを特徴とする。

10

【0096】

(1-2)第1の特徴点と実施の形態との対応関係

ここで「演出の異なる複数の演出コース」には、図15に示す25個の演出コースが相当するが、これに限定されない。

ここで、「演出ブロック」を構成する「所定のゲーム数」は、4ゲームであるが、これに限定されない。

ここで、「複数の遊技ステージ」には、図17に示す「通常遊技」、「特殊遊技」、「準備状態」、「有利遊技」、「有利遊技終了準備状態」などが相当するが、これに限定されない。

20

ここで、「遊技者に有利な演出」には、役抽選手段210ストップスイッチ50の操作順番を報知する演出が相当するが、これに限定されない。

【0097】

(1-3)第1の特徴点の作用効果

第1の特徴点の作用効果は、次の通りである。

すなわち、第1の特徴点では、演出が進むほど、遊技者に有利な演出が実行されやすくなり、遊技者の期待感を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

【0098】

(2)第2の特徴点

(2-1)第2の特徴点の構成

第2の特徴点としては、次の構成を備える。

上記した第1の特徴点に加え、前記役抽選手段210が行う抽選には、特典の異なる複数の役が同時に当選するか否かの抽選を含み、前記特典の異なる複数の役は、前記ストップスイッチ50が所定の操作順番で操作された場合に予め定められた前記リール62の図柄が停止されるように設定されており、前記演出コースの前記演出ブロックの前記順番は、当該順番が後になるほど、前記特典の異なる複数の役の内、特典が高い役の前記ストップスイッチ50の操作順番を報知する確率が高い前記演出ブロックが設定されていることを特徴とする。

30

【0099】

(2-2)第2の特徴点と実施の形態との対応関係

図15及び図16に示すように、例えば「演出コース10」の場合は、「1~4G」は操作順番の報知確率の低い「演出ブロックA」が設定されており、「29~32G」では操作順番の報知確率の高い「演出ブロックK」が設定されており、演出ブロックの順番が後になるほど操作順番の報知確率の高い演出ブロックが設定されている。

40

【0100】

(2-3)第2の特徴点の作用効果

第2の特徴点の作用効果は、次の通りである。

すなわち、第2の特徴点では、演出が進むほど、遊技者への特典が高い役が入賞しやすくなるため、遊技者の期待感を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

【0101】

50

## (3) 第3の特徴点

## (3-1) 第3の特徴点の構成

第3の特徴点としては、次の構成を備える。

上記した第1又は第2の特徴点に加え、前記遊技ステージの移行を実行するか否かを抽選により決定し、前記演出決定手段311により決定される所定の演出コースには、当該演出コースの前記演出ブロックの最後の順番に設定されている演出ブロックの演出が実行された後、前記遊技ステージの移行の抽選に当選するまで、前記遊技者に有利な演出を実行させる演出コースを含むことを特徴とする。

## 【0102】

## (3-2) 第3の特徴点と実施の形態との対応関係

ここで、「当該演出コースの前記演出ブロックの最後の順番に設定されている演出ブロックの演出が実行された後、前記遊技ステージの移行の抽選に当選するまで、前記遊技者に有利な演出を実行させる演出コース」は、本実施の形態では、「前兆モード2」において抽選される「演出コース」が相当し、該当する「演出コース」としては、図14に示すように、演出コース21～25である。

10

## 【0103】

## (3-3) 第3の特徴点の作用効果

第3の特徴点の作用効果は、次の通りである。

すなわち、第3の特徴点では、遊技ステージへの移行抽選に当選するまで、遊技者に有利な演出を実行させることで、遊技者に有利な状態を維持したまま、遊技ステージの移行抽選を継続させることが可能な遊技機を提供することができる。

20

## 【0104】

## (4) 第4の特徴点

## (4-1) 第4の特徴点の構成

第4の特徴点としては、次の構成を備える。

上記した第1乃至第3のいずれかの特徴点に加え、前記複数の遊技ステージは、有利さの異なる遊技ステージにより各々構成され、予め定められたゲーム数を消化することにより、遊技者により有利な前記遊技ステージへ移行が行われるように設定されており、前記予め定められたゲーム数を消化した場合に、前記演出コースに基づいた演出を行うようにしていることを特徴とする。

30

## 【0105】

## (4-2) 第4の特徴点と実施の形態との対応関係

ここで、「予め定められたゲーム数」は、通常遊技への移行時に抽選により決定される「規定ゲーム数」が相当する。

ここで、「遊技者により遊技な前記遊技ステージ」は、図17に示す「有利遊技」が相当する。

## 【0106】

## (4-3) 第4の特徴点の作用効果

第4の特徴点の作用効果は、次の通りである。

すなわち、第4の特徴点では、予め定められたゲーム数を消化することによる遊技者に有利な遊技ステージへの移行の前に、演出が進むほど、遊技者に有利な演出が実行されやすくすることで、移行する遊技ステージへの遊技者の期待感を高めることが可能な遊技機を提供することができる。

40

## 【符号の説明】

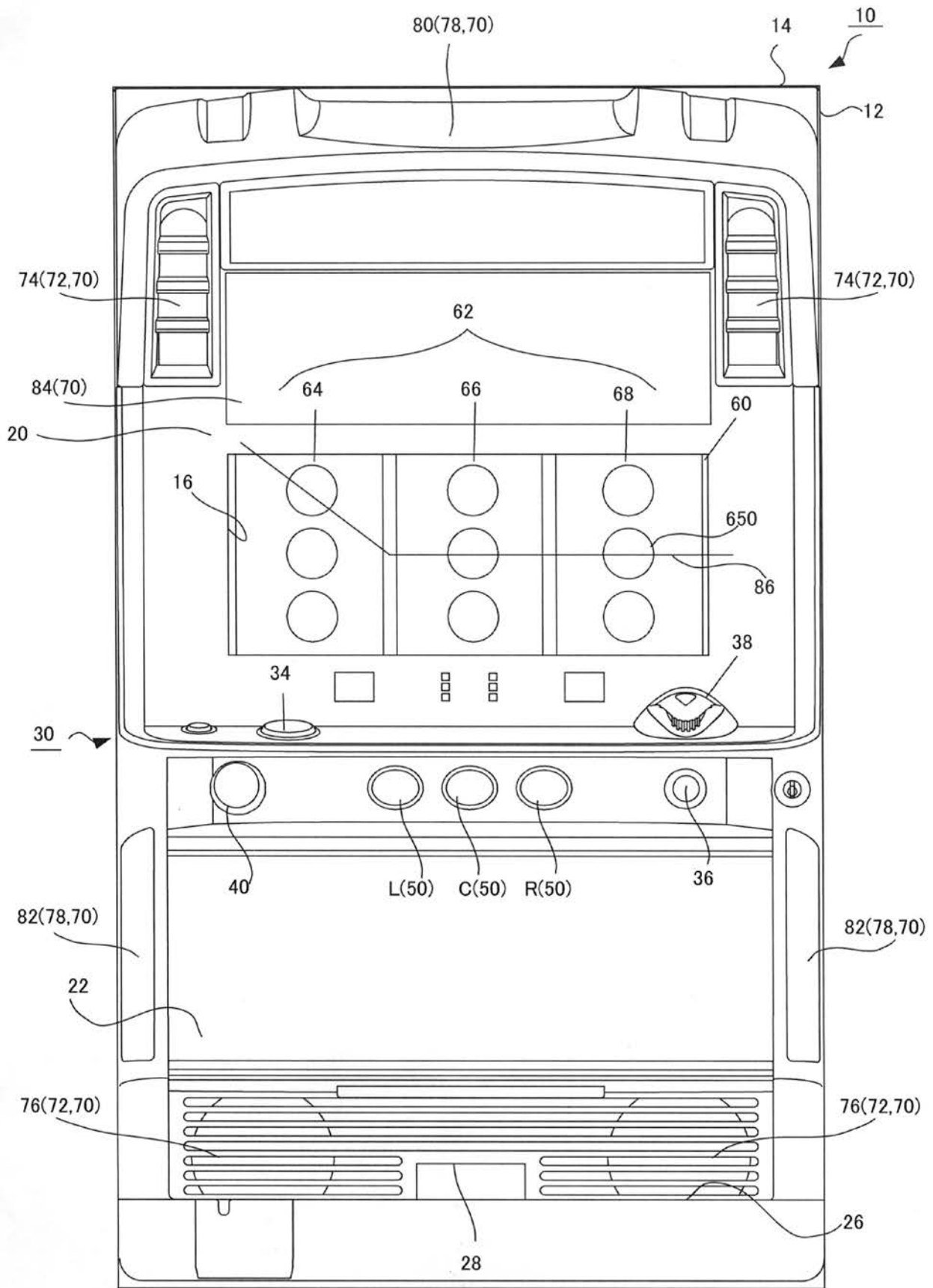
## 【0107】

10	遊技機	12	筐体
14	前扉	16	図柄表示窓部
20	上パネル	22	下パネル
24	ホッパーユニット	26	メダル受け皿
28	メダル払出口	30	操作部

50

34	マックスベットスイッチ	36	精算スイッチ	
38	メダル投入口	40	スタートスイッチ	
50	ストップスイッチ	L	左ストップスイッチ	
C	中ストップスイッチ	R	右ストップスイッチ	
60	リールユニット	62	リール	
63	リールテープ	64	左リール	
66	中リール	68	右リール	
70	演出装置	72	スピーカー	
74	上部スピーカー	76	下部スピーカー	
78	ランプ	80	上部ランプ	10
82	下部ランプ	84	表示手段	
86	有効ライン			
100	遊技制御手段	200	遊技進行制御手段	
210	役抽選手段	220	リール制御手段	
230	遊技結果判定手段	240	通常状態制御手段	
250	特定遊技制御手段	260	ボーナス遊技制御手段	
270	特殊遊技制御手段	280	ホッパー制御手段	
290	フリーズ制御手段			
300	演出制御手段	310	通常遊技制御手段	
311	演出決定手段	312	操作手順報知手段	20
320	特殊遊技演出制御手段	330	有利遊技制御手段	
650	図柄			

【 図 1 】



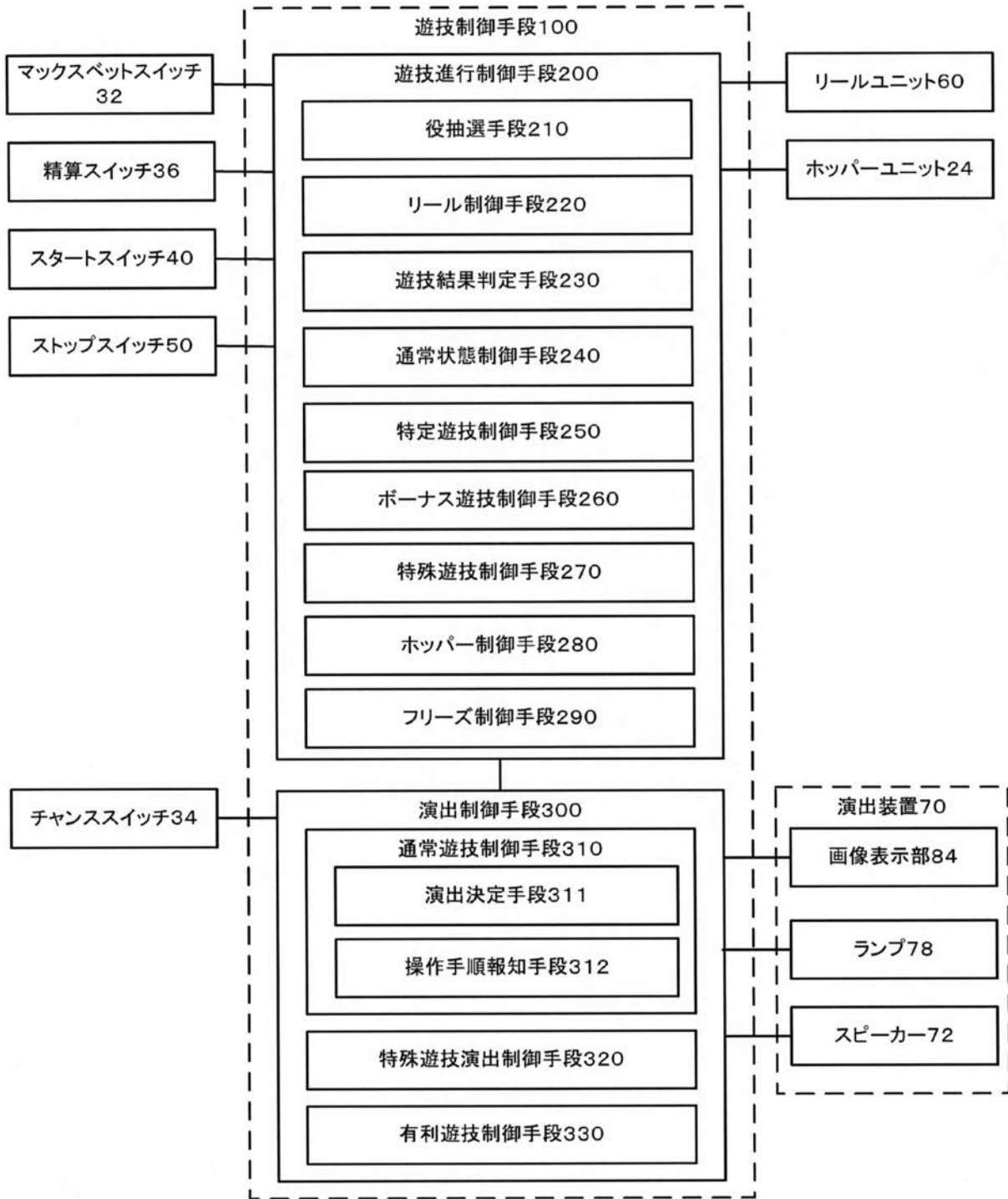
【図 2】

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0	RP	W1	C1
1	BE	RP	BE
2	R7	BE	RP
3	W1	R7	W1
4	R7	R7	R7
5	RP	W1	C1
6	BE	RP	BE
7	B2	BE	RP
8	RP	B2	W1
9	W2	C1	B2
10	RP	W1	C1
11	BE	RP	BE
12	BR	BE	RP
13	C1	C2	W1
14	C2	BR	BR
15	RP	C1	C1
16	BE	RP	BE
17	W1	BE	RP
18	B1	B1	W1
19	W2	C1	B1

64 66 68

650 63 650 63 650 63

【 図 3 】



【 図 4 】

### ボーナス役

当選役	左リール	中リール	右リール	配当
CBB	C1	B2	B1	—

【 図 5 】

## 小役(ベル)

当選役	左リール	中リール	右リール	配当	備考
8BE	BE	BE	C1	8	8枚ベル役
3BE1	R7	BE	RP	3	3枚ベル役
3BE2	W2	BE	RP	3	3枚ベル役
3BE3	C2	BE	RP	3	3枚ベル役
1BEA1	RP	R7	R7	1	1枚ベル役
1BEA2	RP	R7	BR	1	1枚ベル役
1BEA3	RP	R7	B1	1	1枚ベル役
1BEA4	RP	R7	B2	1	1枚ベル役
1BEA5	RP	B1	R7	1	1枚ベル役
1BEA6	RP	B1	BR	1	1枚ベル役
1BEA7	RP	B1	B1	1	1枚ベル役
1BEA8	RP	B1	B2	1	1枚ベル役
1BEA9	RP	B2	R7	1	1枚ベル役
1BEA10	RP	B2	BR	1	1枚ベル役
1BEA11	RP	B2	B1	1	1枚ベル役
1BEA12	RP	B2	B2	1	1枚ベル役
1BEA13	RP	C2	R7	1	1枚ベル役
1BEA14	RP	C2	BR	1	1枚ベル役
1BEA15	RP	C2	B1	1	1枚ベル役
1BEA16	RP	C2	B2	1	1枚ベル役
1BEB1	B1	BE	BE	1	1枚ベル役
1BEB2	B2	BE	BE	1	1枚ベル役
1BEB3	W1	BE	BE	1	1枚ベル役
1BEB4	W2	BE	BE	1	1枚ベル役
1BEB5	C1	BE	BE	1	1枚ベル役
1BEC1	B1	BE	C1	1	1枚ベル役
1BEC2	B2	BE	C1	1	1枚ベル役
1BEC3	W1	BE	C1	1	1枚ベル役
1BEC4	W2	BE	C1	1	1枚ベル役
1BED1	B1	RP	C1	1	1枚ベル役
1BED2	B2	RP	C1	1	1枚ベル役
1BED3	W1	RP	C1	1	1枚ベル役
1BED4	BE	RP	C1	1	1枚ベル役
1BED5	C1	RP	C1	1	1枚ベル役
1BED6	W2	C1	C1	1	1枚ベル役

【 図 6 】

## 小役(スイカ)

当選役	左リール	中リール	右リール	配当	備考
WMA1	W1	W1	RP	3	右下がりスイカ
WMA2	W2	W1	RP	3	右下がりスイカ
WMB1	B2	W1	R7	3	右上がりスイカ
WMB2	B2	W1	BR	3	右上がりスイカ
WMB3	B2	W1	B1	3	右上がりスイカ
WMB4	B2	W1	B2	3	右上がりスイカ
WMB5	RP	W1	R7	3	右上がりスイカ
WMB6	RP	W1	BR	3	右上がりスイカ
WMB7	RP	W1	B1	3	右上がりスイカ
WMB8	RP	W1	B2	3	右上がりスイカ
WMB9	RP	RP	W1	3	バー下段用スイカ

【図7】

## 小役(チェリー)

CHA1	BR	BR	any	1	中段チェリー1
CHA2	BR	W1	any	1	中段チェリー2
CHA3	BR	C1	any	1	中段チェリー2
CHA4	BR	C2	any	1	中段チェリー2
CHA5	BR	RP	any	1	中段チェリー2
CHA6	BE	R7	BE	1	上段チェリー1
CHA7	BE	R7	C1	1	上段チェリー1
CHA8	BE	BR	C1	1	上段チェリー1
CHA9	BE	C1	BE	1	上段チェリー1
CHA10	BE	C1	C1	1	上段チェリー1
CHA11	BE	C2	BE	1	上段チェリー1
CHA12	BE	C2	C1	1	上段チェリー1
CHA13	BE	BE	BE	1	上段チェリー2
CHA14	C2	R7	R7	1	下段チェリー
CHA15	C2	R7	BR	1	下段チェリー
CHA16	C2	R7	B1	1	下段チェリー
CHA17	C2	R7	B2	1	下段チェリー
CHA18	C2	R7	C1	1	下段チェリー
CHA19	C2	BE	R7	1	下段チェリー
CHA20	C2	BE	BR	1	下段チェリー
CHA21	C2	BE	B1	1	下段チェリー
CHA22	C2	BE	B2	1	下段チェリー
CHA23	C2	BE	C1	1	下段チェリー
CHA24	C2	C1	R7	1	下段チェリー
CHA25	C2	C1	BR	1	下段チェリー
CHA26	C2	C1	B1	1	下段チェリー
CHA27	C2	C1	B2	1	下段チェリー
CHA28	C2	C1	C1	1	下段チェリー
CHA29	C2	C2	R7	1	下段チェリー
CHA30	C2	C2	BR	1	下段チェリー
CHA31	C2	C2	B1	1	下段チェリー
CHA32	C2	C2	B2	1	下段チェリー
CHA33	C2	C2	C1	1	下段チェリー
CHA34	BE	RP	B2	1	チェリー変則用
CHA35	BE	B1	W1	1	チェリー変則用
CHA36	RP	B1	C1	1	チェリー変則用
CHA37	B1	BR	C1	1	チェリー変則用
CHA38	B1	B1	C1	1	チェリー変則用
CHA39	B1	W1	C1	1	チェリー変則用

【図 8】

## 再遊技役

当選役	左リール	中リール	右リール	配当	備考
NRP1	RP	BE	W1	—	上段リプレイ
NRP2	RP	RP	BE	—	斜めリプレイ
NRP3	R7	RP	RP	—	中段リプレイ
NRP4	W2	RP	RP	—	中段リプレイ
NRP5	C2	RP	RP	—	中段リプレイ
BERP1	RP	BE	BE	—	中段ベルリプレイ
BERP2	R7	RP	C1	—	下段ベルリプレイ
BERP3	W2	RP	C1	—	下段ベルリプレイ
BERP4	C2	RP	C1	—	下段ベルリプレイ
CRPA1	RP	B1	BE	—	滑らないチャンス目
CRPA2	RP	B2	BE	—	滑らないチャンス目
CRPA3	RP	W1	BE	—	滑らないチャンス目
CRPA4	RP	C2	BE	—	滑らないチャンス目
CRPA5	RP	BE	R7	—	滑るチャンス目
CRPA6	RP	BE	BR	—	滑るチャンス目
CRPA7	RP	BE	B1	—	滑るチャンス目
CRPA8	RP	BE	B2	—	滑るチャンス目
CRPB1	W1	W1	W1	—	滑るチャンス目
CRPB2	W1	C1	W1	—	滑るチャンス目
CRPB3	W2	W1	W1	—	滑るチャンス目
CRPB4	W2	C1	W1	—	滑るチャンス目
CRPB5	B2	W1	W1	—	滑るチャンス目
CRPB6	B2	C1	W1	—	滑るチャンス目
CRPB7	RP	W1	W1	—	滑るチャンス目
CRPB8	RP	C1	W1	—	滑るチャンス目
CRPB9	W1	R7	RP	—	滑るチャンス目
CRPB10	W1	B1	RP	—	滑るチャンス目
CRPB11	W1	B2	RP	—	滑るチャンス目
CRPB12	W1	C2	RP	—	滑るチャンス目
CRPB13	W2	R7	RP	—	滑るチャンス目
CRPB14	W2	B1	RP	—	滑るチャンス目
CRPB15	W2	B2	RP	—	滑るチャンス目
CRPB16	W2	C2	RP	—	滑るチャンス目
7RP1	BE	RP	W1	—	7揃いリプレイ
7RP2	R7	R7	C1	—	7揃いリプレイ
7RP3	R7	W1	C1	—	7揃いリプレイ
7RP4	RP	R7	C1	—	7揃いリプレイ
7RP5	RP	RP	C1	—	7揃いリプレイ
7RP6	R7	R7	W1	—	7揃いリプレイ
7RP7	R7	RP	W1	—	7揃いリプレイ
7RP8	RP	R7	W1	—	7揃いリプレイ
7RP9	R7	BE	W1	—	7揃いリプレイ
7RP10	W1	R7	C1	—	7揃いリプレイ
7RP11	W2	R7	C1	—	7揃いリプレイ

【 図 9 】

グループ名称	同時当選役	備考
8BE(1)	8BE	L-- で1枚役 or ハズレ CLR-- で8枚役 その他 で1枚役
	1BEB1~3,CHA13	
	1BEA1	
	1BEA9	
8BE(2)	8BE	
	1BEB1~3,CHA13	
	1BEA2	
	1BEA10	
8BE(3)	8BE	L-- で1枚役 or ハズレ CRL-- で8枚役 その他 で1枚役
	1BEB1~3,CHA13	
	1BEB4,5,1BEC1~4,CHA19,23	
	1BEA3	
	1BEA11	
8BE(4)	8BE	
	1BEB1~3,CHA13	
	1BEB4,5,1BEC1~4,CHA19,23	
	1BEA4	
	1BEA12	
8BE(5)	8BE	L-- で1枚役 or ハズレ RLC-- で8枚役 その他 で1枚役
	1BED1~5	
	1BEA5	
	1BEA13	
8BE(6)	8BE	
	1BED1~5	
	1BEA6	
	1BEA14	
8BE(7)	8BE	L-- で1枚役 or ハズレ RCL-- で8枚役 その他 で1枚役
	1BED1~4,1BEC1~ 4,1BED6,CHA5,CHA23,CHA28	
	1BEA7	
	1BEA15	
8BE(8)	8BE	
	1BED1~4,1BEC1~ 4,1BED6,CHA5,CHA23,CHA28	
	1BEA8	
	1BEA16	

【図10】

グループ名称	同時当選役	備考
3BE(1)	3枚ベル(3BE1~3)	L-- で1枚役 or ハズレ C-- で3枚役 R-- で1枚役
	1BEB1~3,CHA13	
	1BEA1	
	1BEA9	
3BE(2)	3枚ベル(3BE1~3)	
	1BEB1~3,CHA13	
	1BEA2	
	1BEA10	
3BE(3)	3枚ベル(3BE1~3)	
	1BEB1~3,CHA13	
	1BEA3	
	1BEA11	
3BE(4)	3枚ベル(3BE1~3)	
	1BEB1~3,CHA13	
	1BEA4	
	1BEA12	
3BE(5)	3枚ベル(3BE1~3)	L-- で1枚役 or ハズレ C-- で1枚役 R-- で3枚役
	1BED1~5	
	1BEA5	
	1BEA13	
3BE(6)	3枚ベル(3BE1~3)	
	1BED1~5	
	1BEA6	
	1BEA14	
3BE(7)	3枚ベル(3BE1~3)	
	1BED1~5	
	1BEA7	
	1BEA15	
3BE(8)	3枚ベル(3BE1~3)	
	1BED1~5	
	1BEA8	
	1BEA16	

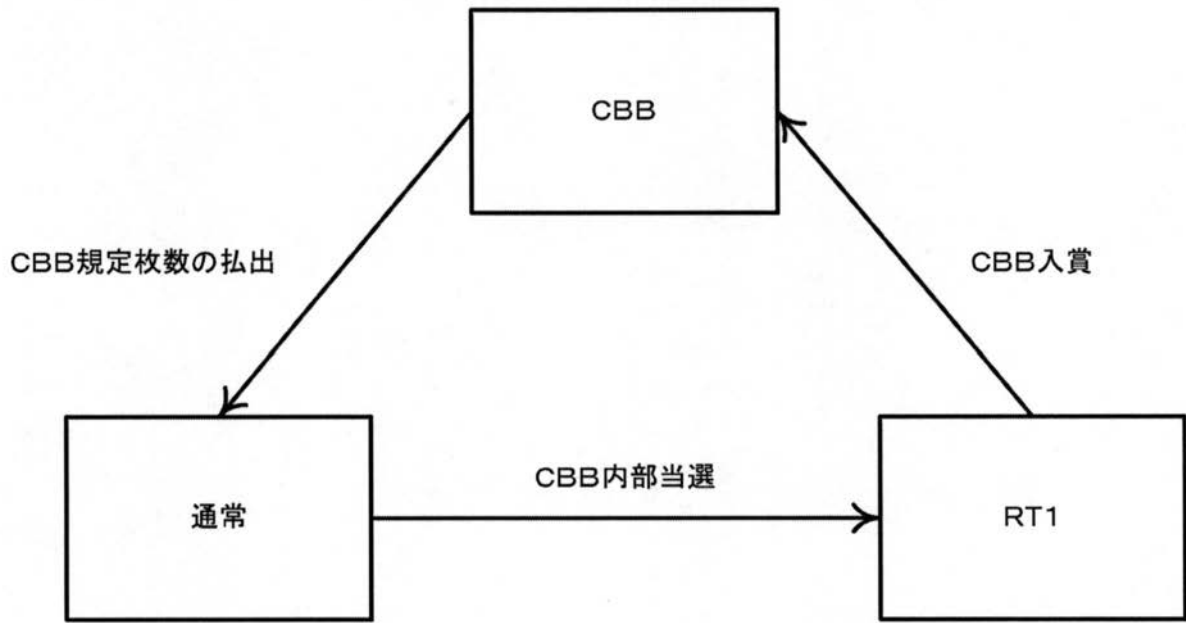
【図 1 1】

グループ名称	同時当選役
BERP1	NPR1~NPR5
	BERP1~BERP4
	CRPA1
BERP2	NPR1~NPR5
	BERP1~BERP4
BERP3	NPR1~NPR5
	BERP1~BERP4
	7RP5
	7RP7
	CRPA2
BERP4	NPR1~NPR5
	BERP1~BERP4
	7RP5
	7RP7

【 図 1 2 】

グループ 名称	停止操作順毎の入賞役					
	LCR	LRC	CLR	CRL	RLC	RCL
BERP(1)	リプレイ	リプレイ	ベルリプレイ	ベルリプレイ	リプレイ	リプレイ
BERP(2)	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	ベルリプレイ	ベルリプレイ
BERP(3)	リプレイ	リプレイ	ベルリプレイ	ベルリプレイ	リプレイ	リプレイ
BERP(4)	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	ベルリプレイ	ベルリプレイ
3BE(1)	1枚 or 0	1枚 or 0	3枚BE	3枚BE	1枚	1枚
3BE(2)	1枚 or 0	1枚 or 0	3枚BE	3枚BE	1枚	1枚
3BE(3)	1枚 or 0	1枚 or 0	3枚BE	3枚BE	1枚	1枚
3BE(4)	1枚 or 0	1枚 or 0	3枚BE	3枚BE	1枚	1枚
3BE(5)	1枚 or 0	1枚 or 0	1枚	1枚	3枚BE	3枚BE
3BE(6)	1枚 or 0	1枚 or 0	1枚	1枚	3枚BE	3枚BE
3BE(7)	1枚 or 0	1枚 or 0	1枚	1枚	3枚BE	3枚BE
3BE(8)	1枚 or 0	1枚 or 0	1枚	1枚	3枚BE	3枚BE
8BE(1)	1枚 or 0	1枚 or 0	8枚BE	1枚	1枚	1枚
8BE(2)	1枚 or 0	1枚 or 0	8枚BE	1枚	1枚	1枚
8BE(3)	1枚 or 0	1枚 or 0	1枚	8枚BE	1枚	1枚
8BE(4)	1枚 or 0	1枚 or 0	1枚	8枚BE	1枚	1枚
8BE(5)	1枚 or 0	1枚 or 0	1枚	1枚	8枚BE	1枚
8BE(6)	1枚 or 0	1枚 or 0	1枚	1枚	8枚BE	1枚
8BE(7)	1枚 or 0	1枚 or 0	1枚	1枚	1枚	8枚BE
8BE(8)	1枚 or 0	1枚 or 0	1枚	1枚	1枚	8枚BE

【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

演出コース	前兆種別		
	前兆モード1	前兆モード2	前兆モード3
1	0.0%	0.0%	0.0%
2	3.0%	0.0%	0.0%
3	18.5%	0.0%	37.5%
4	18.5%	0.0%	37.5%
5	10.0%	0.0%	5.0%
6	10.0%	0.0%	5.0%
7	10.0%	0.0%	5.0%
8	10.0%	0.0%	5.0%
9	2.5%	0.0%	0.4%
10	2.5%	0.0%	0.4%
11	2.5%	0.0%	0.4%
12	2.5%	0.0%	0.4%
13	2.5%	0.0%	1.5%
14	2.5%	0.0%	1.5%
15	0.8%	0.0%	0.1%
16	0.8%	0.0%	0.1%
17	0.8%	0.0%	0.1%
18	0.8%	0.0%	0.1%
19	0.5%	0.0%	0.1%
20	0.5%	0.0%	0.1%
21	0.2%	25.0%	0.0%
22	0.2%	25.0%	0.0%
23	0.2%	20.0%	0.0%
24	0.2%	20.0%	0.0%
25	0.2%	10.0%	0.0%

【図 15】

演出コース	前兆G数							
	1~4G	5~8G	9~12G	13~16G	17~20G	21~24G	25~28G	29~32G
1	A	A	A	A	A	A	A	A
2	A	A	A	B	B	B	C	C
3	A	D	D	D	D	E	E	F
4	A	B	D	D	D	E	E	F
5	A	D	E	G	G	H	H	I
6	A	D	E	F	G	H	H	I
7	A	B	D	E	G	G	H	I
8	A	B	D	E	F	G	H	I
9	A	D	E	J	J	J	K	K
10	A	D	E	F	J	J	K	K
11	A	B	D	E	J	J	K	K
12	A	B	D	E	F	J	K	K
13	A	G	G	G	H	H	I	I
14	A	B	G	G	H	H	I	I
15	A	G	H	J	J	J	K	K
16	A	G	H	I	J	J	K	K
17	A	B	G	H	J	J	K	K
18	A	B	G	H	I	J	K	K
19	A	J	J	J	J	K	K	K
20	A	B	J	J	J	J	K	K
21	A	D	E	F	J	J	K	L
22	A	B	D	E	F	J	K	L
23	A	G	H	I	J	J	K	L
24	A	B	G	H	I	J	K	L
25	A	B	J	J	J	K	K	L

【図 1 6】

【BERP(1)~(4)】												
前兆モード3	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
(a) 報知無し	50.0%	30.0%	20.0%	40.0%	30.0%	20.0%	30.0%	20.0%	10.0%	10.0%	0.0%	100.0%
BERP1~4	50.0%	70.0%	80.0%	60.0%	70.0%	80.0%	70.0%	80.0%	90.0%	90.0%	100.0%	0.0%
RP	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%

【3BE(1)~(8)】												
前兆モード1、2	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
(b) 報知無し	40.0%	30.0%	10.0%	40.0%	20.0%	10.0%	20.0%	10.0%	5.0%	5.0%	0.0%	0.0%
BERP1~4	60.0%	70.0%	90.0%	60.0%	80.0%	88.0%	80.0%	87.0%	90.0%	92.0%	95.0%	95.0%
RP	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	2.0%	0.0%	3.0%	5.0%	3.0%	5.0%	5.0%

【8BE(1)~(8)】												
前兆モード3	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
(c) 報知無し	70.0%	60.0%	40.0%	60.0%	50.0%	20.0%	40.0%	30.0%	10.0%	20.0%	10.0%	100.0%
3BE1~3	30.0%	40.0%	60.0%	40.0%	50.0%	80.0%	60.0%	70.0%	90.0%	80.0%	90.0%	0.0%

【8BE(1)~(8)】												
前兆モード1、2	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
(d) 報知無し	60.0%	50.0%	30.0%	50.0%	40.0%	10.0%	30.0%	20.0%	5.0%	10.0%	5.0%	0.0%
3BE	40.0%	50.0%	70.0%	50.0%	60.0%	90.0%	70.0%	80.0%	95.0%	90.0%	95.0%	100.0%

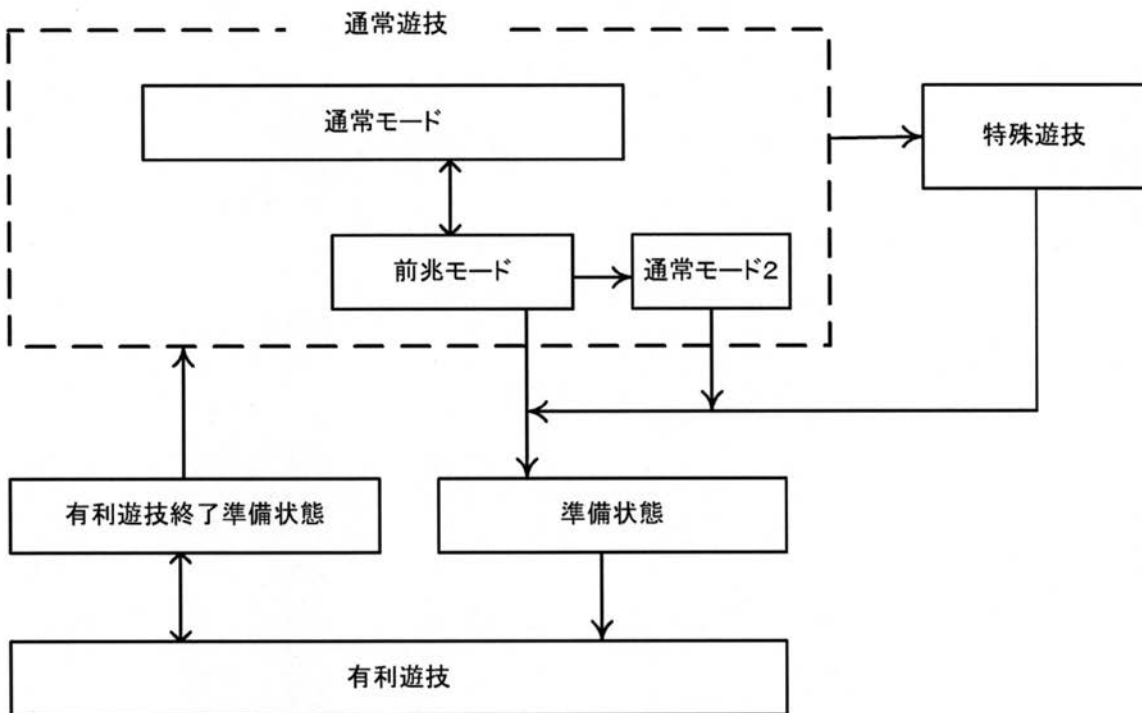
  

【8BE(1)~(8)】												
前兆モード3	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
(e) 報知無し	99.0%	98.0%	90.0%	95.0%	85.0%	70.0%	80.0%	70.0%	50.0%	60.0%	40.0%	100.0%
8BE	1.0%	2.0%	10.0%	5.0%	15.0%	30.0%	20.0%	30.0%	50.0%	40.0%	60.0%	0.0%

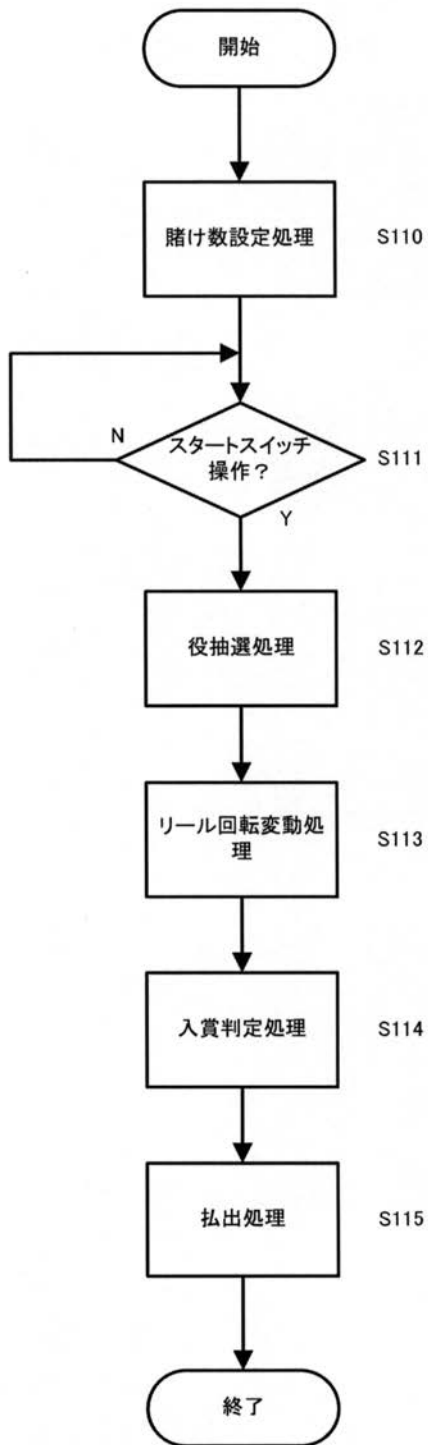
  

【8BE(1)~(8)】												
前兆モード1、2	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
(f) 報知無し	97.0%	93.0%	70.0%	85.0%	60.0%	40.0%	50.0%	30.0%	10.0%	30.0%	10.0%	0.0%
8BE	3.0%	7.0%	30.0%	15.0%	40.0%	60.0%	50.0%	70.0%	90.0%	70.0%	90.0%	100.0%

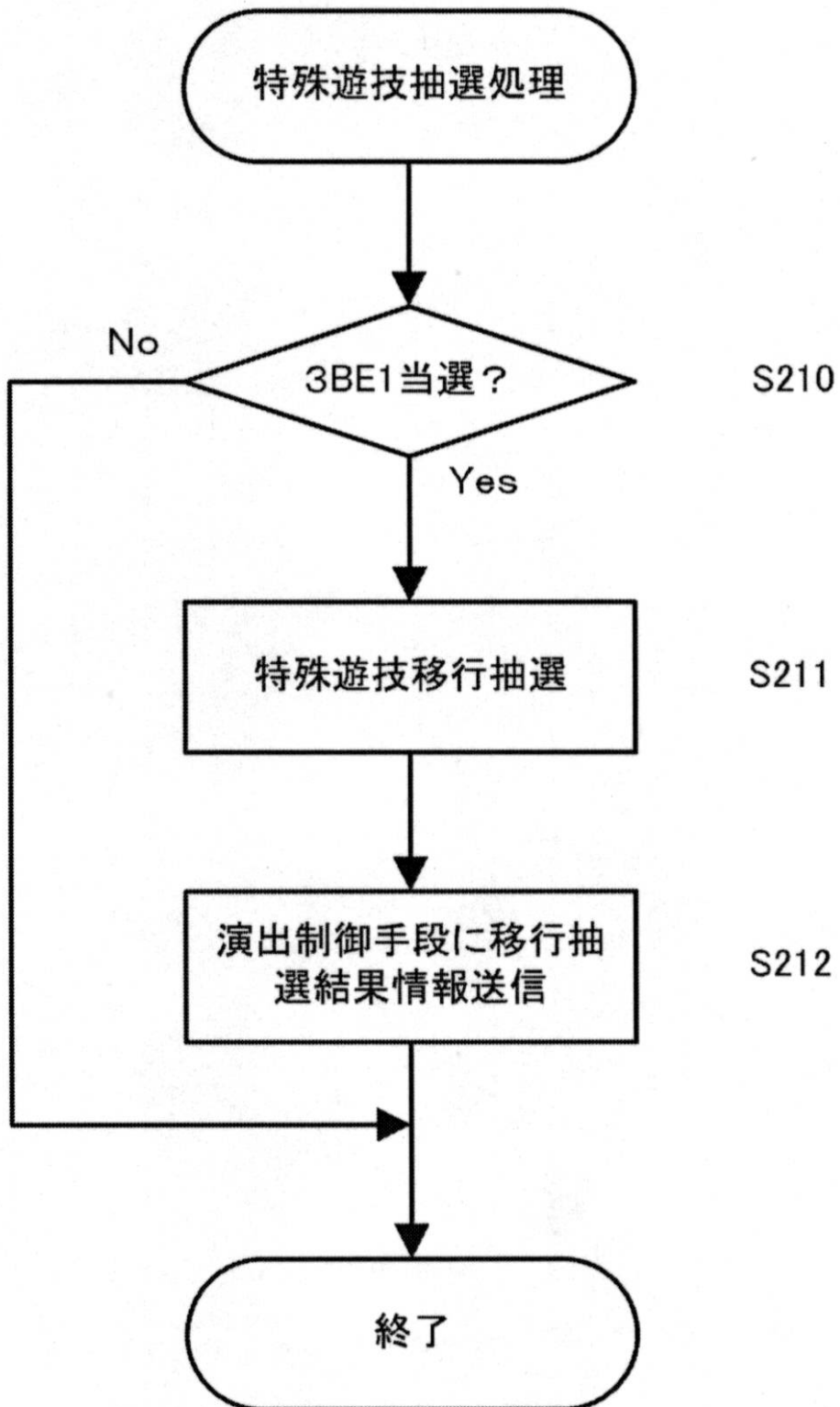
【図 1 7】



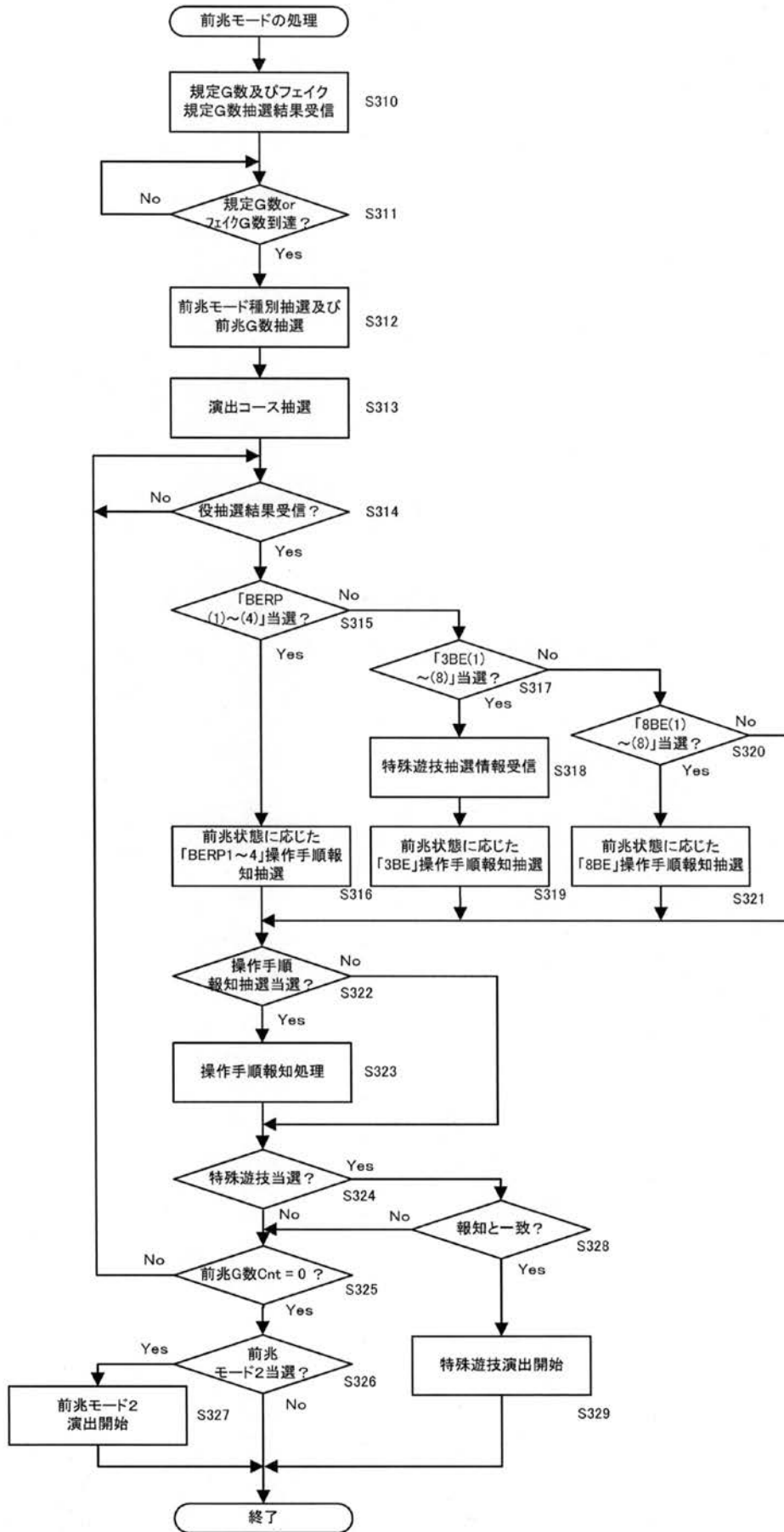
【 図 1 8 】



【図19】



【図20】



---

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB08 AB12 AB16 AC12 AC14 AC23 AC34 AC52 AC64  
AC65 AC77 AC82 BA03 BA07 BA12 BA17 BA22 BA32 BA35  
BA38 BB02 BB63 BB78 BB83 BB93 BB96 CA02 CA23 CA24  
CA25 CB04 CB23 CB33 CB49 CB50 CC01 CC13 CC25 CC33  
CC35 CD12 CD18 DA52 DA54 DA58 DA63 DA64 DA80