

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2023-113259  
(P2023-113259A)

(43)公開日 令和5年8月16日(2023.8.16)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F

5/04

6 2 0

テーマコード(参考)

2 C 5 1 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全34頁)

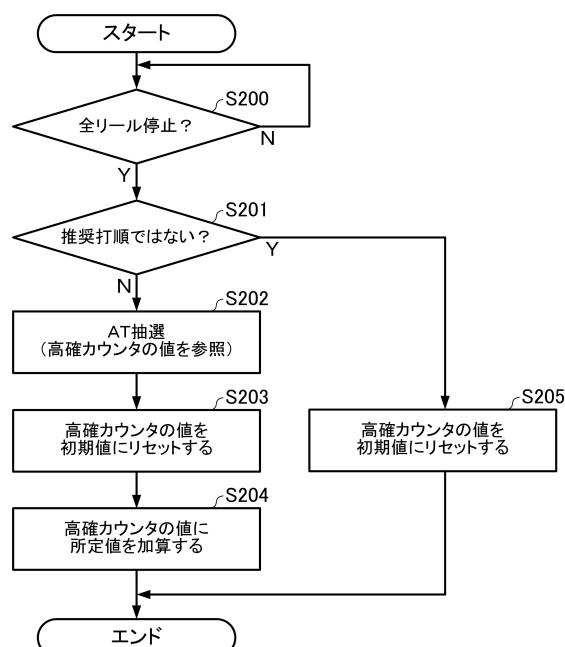
(21)出願番号	特願2022-15480(P2022-15480)	(71)出願人	390031772 株式会社オリンピア 東京都台東区東上野一丁目16番1号
(22)出願日	令和4年2月3日(2022.2.3)	(74)代理人	1001315666 弁理士 原 弘晃
		(74)代理人	100131680 弁理士 竹内 健一
		(72)発明者	古橋 直樹 東京都台東区東上野一丁目16番1号
		(72)発明者	株式会社オリンピア内 菅野 翔太
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内
		F ターム(参考)	2C518 AA02 AA03 AA10 CA03 CA06

(54)【発明の名称】 遊技機

## (57)【要約】

【課題】遊技の公平性を担保できる遊技機を提供する。  
 【解決手段】通常演出状態とA T状態とを設定可能とし、通常演出状態の遊技において、変則打順で停止操作が行われた場合、推奨打順で停止操作が行われた場合よりも当該遊技において指示機能に係る処理が不利となる制御を行い、推奨打順で停止操作が行われた場合、変則打順で停止操作が行われた場合よりも次回の遊技において指示機能に係る処理が有利となる制御を行う。

【選択図】図2 1



10

20

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

役の入賞を補助する指示情報を提供する指示機能を有する遊技機であって、外周面に複数種類の図柄が配列された複数のリールと、役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、前記内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組み合わせが有効ライン上に表示されていることに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、

第1状態と第2状態とを設定可能とし、第2状態において前記指示機能により所定の役の入賞を補助する指示機能制御手段と、を備え、

前記複数のリールのうち特定リールを最初に停止させる特定操作順序では前記複数のリールのうち特定リール以外のリールを最初に停止させる非特定操作順序よりも遊技価値の獲得期待値が低くなっている、

前記指示機能制御手段が、

前記第1状態の遊技において、前記非特定操作順序で停止操作が行われた場合、前記特定操作順序で停止操作が行われた場合よりも当該遊技において前記指示機能に係る処理が不利となる制御を行い、前記特定操作順序で停止操作が行われた場合、前記非特定操作順序で停止操作が行われた場合よりも次回の遊技において前記指示機能に係る処理が有利となる制御を行うことを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来から外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技価値を獲得するための遊技を行うものである。また、この種の遊技機は、遊技者の回転開始操作を契機として、内部抽選を行うとともに複数のリールの回転を開始させ、遊技者の停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で複数のリールを停止させる制御を行っている。そして、遊技の結果は、複数のリールが停止した状態における入賞判定ライン上に表示された図柄組合せによって判定され、遊技の結果に応じてメダル等の払い出しが行われる。

**【0003】**

近年では、入賞に伴い遊技価値が払い出される小役の入賞を補助する指示情報を提供することによって、小役の入賞確率を変動させ、指示情報を提供可能なAT状態においてメダル等の遊技価値を獲得しやすくする指示機能を有する遊技機が好評を博している。

**【0004】**

このような指示機能を有する遊技機について、停止操作の順序に応じて遊技価値の獲得期待値に偏りを持たせることで、指示情報の提供が許可されていない通常遊技と指示情報の提供が許可されている補助遊技との間で遊技価値の獲得性能に大きな差異を設ける手法が知られている（特許文献1参照）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0005】****【特許文献1】特開2013-169321号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】**

10

20

30

40

50

**【 0 0 0 6 】**

ところで、停止操作の順序に応じて遊技価値の獲得期待値に偏りがある場合、遊技価値の獲得期待値の高い操作順序を意図的に選択して通常遊技を行うことで遊技価値の消費を抑えるという攻略要素が内在し、遊技の公平性を担保する対策が必要となる。

**【 0 0 0 7 】**

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技の公平性を担保できる遊技機を提供することにある。

**【課題を解決するための手段】****【 0 0 0 8 】**

本発明は、役の入賞を補助する指示情報を提供する指示機能を有する遊技機であって、外周面に複数種類の図柄が配列された複数のリールと、役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、前記内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行なうリール制御手段と、前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組み合わせが有効ライン上に表示されていることに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、第1状態と第2状態とを設定可能とし、第2状態において前記指示機能により所定の役の入賞を補助する指示機能制御手段と、を備え、前記複数のリールのうち特定リールを最初に停止させる特定操作順序では前記複数のリールのうち特定リール以外のリールを最初に停止させる非特定操作順序よりも遊技価値の獲得期待値が低くなっている、前記指示機能制御手段が、前記第1状態の遊技において、前記非特定操作順序で停止操作が行われた場合、前記特定操作順序で停止操作が行われた場合よりも当該遊技において前記指示機能に係る処理が不利となる制御を行い、前記特定操作順序で停止操作が行われた場合、前記非特定操作順序で停止操作が行われた場合よりも次回の遊技において前記指示機能に係る処理が有利となる制御を行う遊技機に関するものである。

10

20

30

40

50

**【 0 0 0 9 】**

本発明では、非特定操作順序で停止操作を行う場合、特定操作順序で停止操作を行う場合よりも遊技価値を獲得しやすくなっている。そして第1状態の遊技では、非特定操作順序で停止操作が行われると、特定操作順序で停止操作が行われた場合よりも今回の遊技において不利となり、さらに特定操作順序で停止操作が行われた場合よりも次回の遊技について相対的に不利となる。すなわち第1状態では非特定操作順序で停止操作を行なったことに起因して2回の遊技にわたって指示機能に係る処理が不利となる状況が形成されるため、遊技者に第1状態において特定操作順序で停止操作を行うことに対する強い動機を与えることができる。このように本発明では、遊技価値が獲得しやすい非特定操作順序で停止操作を行う遊技方法が抑止されるため、遊技の公平性を担保することができる。

**【図面の簡単な説明】****【 0 0 1 0 】**

【図1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図2】本発明の実施形態の遊技機の筐体内部の構成を示す斜視図である。

【図3】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図4】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【図5】本発明の実施形態の遊技機における小役の当選態様を説明する図である。

【図6】本発明の実施形態の遊技機における小役およびリプレイの当選態様を説明する図である。

【図7】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

【図8】本発明の実施形態に係る遊技機におけるストップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

【図9】本発明の実施形態に係る遊技機におけるストップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

【図10】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図11】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図12】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図13】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図14】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図15】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

10

【図16】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の遷移図である。

【図17】本発明の実施形態の遊技機における演出状態の遷移図である。

【図18】本発明の実施形態の遊技機における遊技区間の遷移図である。

【図19】本発明の実施形態の遊技機における停止制御の手法を実現するための処理の一例を示すフローチャートである。

【図20】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態ごとの出玉率の期待値を比較した図である。

【図21】本発明の実施形態の遊技機における停止操作の順序に応じて有利度合いを調整する手法を実現するための処理の一例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】

20

【0011】

以下、本発明の実施形態について説明する。なお、以下に説明する実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【0012】

1. 構成

図1は、本発明の実施形態に係る遊技機の外観構成を示す斜視図である。また図2は、本発明の実施形態に係る遊技機の内部構成（リールユニットを除く）を示す斜視図である。

【0013】

本実施形態の遊技機は、いわゆるスロットマシンあるいは回胴式遊技機と呼ばれるもので、メダルを遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

30

【0014】

本実施形態の遊技機は、収納箱BX、上部前面扉UD、および下部前面扉DDからなる箱形の筐体内に第1リールR1～第3リールR3（複数のリール）からなるリールユニットが収められている。また収納箱BX内のリールユニット収納スペースPSの下部には、電源装置を内蔵し、電源スイッチES、設定変更キーシリンダKS、設定変更ボタンBS等の各種スイッチが備えられた電源ユニットEUおよびメダルの払出装置としてのホッパーユニットHPが収められている。ホッパーユニットHPは、遊技に供するメダルを貯蔵するメダル貯蔵タンクMTと、ステッピングモータからなる払出モータ（図示省略）と払出モータに軸支された回転ディスク（図示省略）とを備えており、回転ディスクが払出モータによって回転駆動されて、1枚単位でメダルを払い出すことができるよう構成されている。またホッパーユニットHPは、メダル貯蔵タンクMTにおけるメダルの貯蔵量が一定に達すると、余剰メダルがキャッシュボックスCBに送り出されるようになっている。また本実施形態の遊技機の筐体内には、例えば、リールユニット収納スペースPSの上方にメイン基板MAINが取り付けられるとともに、リールユニット収納スペースPSの側方にサブ基板SUBが取り付けられており、これらの制御基板（メイン基板MAIN、サブ基板SUB）には、CPU（演算手段の一例）、ROM（情報記憶媒体の一例）、RAM（一時記憶手段の一例）等を搭載して遊技機の動作を制御することができるようになっている。なお本実施の形態では、電源ユニットEUに設定変更キーシリンダKSや

40

50

設定変更ボタン B S が設けられているが、メイン基板 M A I N の表面に設定変更キー シリンダ K S や設定変更ボタン B S を設けるようにしてもよい。

【 0 0 1 5 】

図 1 に示す第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 は、それぞれ外周面が一定の間隔で 2 0 の領域（各領域を「コマ」と称する）に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 は、ステッピングモータ（リール駆動手段：図示省略）に軸支されており、それぞれステッピングモータの軸周りに回転駆動され、ステッピングモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位（所定の回転角度単位、所定の回転量単位）で停止可能に設けられている。すなわち本実施形態の遊技機では、ステッピングモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を回転駆動し、制御基板から全相励磁の駆動パルスが供給されると、ステッピングモータの回転が停止することに伴って第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が停止する。

【 0 0 1 6 】

上部前面扉 U D と下部前面扉 D D とは個別に開閉可能に設けられており、上部前面扉 U D には第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓 D W が設けられている。第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止状態では、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち、外周面上に連続して配列されている 3 つの図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）を遊技機の正面から表示窓 D W を通じて観察できるようになっている。

【 0 0 1 7 】

また本実施形態の遊技機では、表示窓 D W を通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによって有効ラインが設定される。なお本実施形態の遊技機では、1 回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が 3 枚に設定され、規定投入数に相当するメダルが投入されると、第 1 リール R 1 の中段、第 2 リール R 2 の下段、および第 3 リール R 3 の上段によって構成される有効ライン L 1 が有効化される。

【 0 0 1 8 】

そして遊技結果は表示窓 D W 内の有効ラインに停止表示された図柄組合せによって判断され、有効ライン上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合には、その役が入賞したものとしてホッパー ユニット H P からメダルの払い出し等が行われる。

【 0 0 1 9 】

また上部前面扉 U D には、遊技情報表示部 D S および区間表示器 S E C が設けられている。遊技情報表示部 D S は、L E D 、ランプ、7 セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1 回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、B B 状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計等の各種遊技情報が表示される。また区間表示器 S E C ( 特定報知手段の一例 ) は、内蔵される L E D の消灯および点灯によって有利区間かつ A T 状態に滞在しているか否かを報知するものである。

【 0 0 2 0 】

また上部前面扉 U D には、遊技演出を行うための液晶ディスプレイ L C D が設けられている。この液晶ディスプレイ L C D には、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像（または画像）が表示される。また本実施形態の遊技機では、上部前面扉 U D や下部前面扉 D D に対して、遊技演出を行うためのスピーカ S P が複数設けられている。このスピーカ S P からは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

【 0 0 2 1 】

また下部前面扉 D D には、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（貯留）されたメダルを投入する操作を行うためのベットボタン（投入操作手段） B 0 、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行

10

20

30

40

50

うためのスタートレバー（遊技開始操作手段）S L、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR 1～第3リールR 3のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタン（停止操作手段）B 1～B 3などが設けられている。

【0022】

本実施形態の遊技機では、遊技者がメダルをメダル投入口M Iに投入するか、ベットボタンB 0を押下する操作を行うことで、第1リールR 1～第3リールR 3の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバーS Lを押下すると、制御基板において第1リールR 1～第3リールR 3をステッピングモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数値を用いた内部抽選が行われ、第1リールR 1～第3リールR 3の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件に、ストップボタンB 1～B 3の押下操作が許可（有効化）される。10

【0023】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンB 1～B 3を押下していくと、ストップボタンB 1～B 3のそれぞれに内蔵されているストップスイッチ（停止信号出力手段：例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサなど）がオン動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。

【0024】

また遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタンB 1～B 3を解放すると、ストップボタンB 1～B 3それぞれに対応するストップスイッチがオフ動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオン状態からオフ状態に変化させる。20

【0025】

そして制御基板は、ストップボタンB 1～B 3の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のオフ状態からオン状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第1リールR 1～第3リールR 3を停止させる。

【0026】

また下部前面扉D Dの下部には、メダル払い出し口M Oとメダル受け皿M Pとが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがホッパーユニットH Pからメダル払い出し口M Oを通じてメダル受け皿M Pへ払い出されるようになっている。なお遊技の結果に応じてメダルが払い出される場合に、メダルのクレジット（内部貯留）が許可されている場合には、払出数の一部あるいは全部に相当するメダルを、クレジット上限枚数（本実施形態では50枚）を限度としてクレジットし、メダルのクレジット数の変化に伴って遊技情報表示部D Sの7セグメント表示器からなるクレジット表示器の表示値を変化させる動作を行う。30

【0027】

図3は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【0028】

本実施形態の遊技機は、遊技制御手段（メイン基板M A I Nおよびサブ基板S U B）1 0 0によって制御される。遊技制御手段1 0 0は、電源スイッチE Sの作動により電源ユニットE Uから電力が供給されて起動し、メダル投入スイッチ2 1 0、ベットスイッチ2 0、スタートスイッチ2 3 0、ストップスイッチ2 4 0、設定変更許可スイッチ2 5 0、設定変更スイッチ2 6 0等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット3 1 0、ホッパーユニット（払出装置）H P、表示装置3 3 0、音響装置3 4 0等の出力手段の動作制御を行う。遊技制御手段1 0 0の機能は各種のプロセッサ（C P U、D S Pなど）、A S I C（ゲートアレイなど）、R O M（情報記憶媒体の一例）、あるいはR A Mなどのハードウェアや、R O Mなどに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。40

【0029】

そして遊技制御手段1 0 0は、設定変更手段1 0 3、投入受付手段1 0 5、乱数発生手段1 1 0、内部抽選手段1 2 0、リール制御手段1 3 0、入賞判定手段1 4 0、払出制御手段1 5 0、リプレイ処理手段1 6 0、遊技状態制御手段1 7 0、A T制御手段1 7 5（50

指示機能制御段の一例)、通信制御手段177、演出制御手段180、遊技情報記憶手段190a、演出情報記憶手段190bを含む。なお本実施形態では、設定変更手段103、投入受付手段105、乱数発生手段110、内部抽選手段120、リール制御手段130、入賞判定手段140、払出制御手段150、リプレイ処理手段160、遊技状態制御手段170、AT制御手段175、および通信制御手段177は、メイン基板MAINのCPUが各種のプログラムを実行することによって実現され、演出制御手段180は、サブ基板SUBのCPUが各種のプログラムを実行することによって実現される。また遊技情報記憶手段190aは、メイン基板MAINに搭載されているメインROMおよびメインRAMによって構成され、演出情報記憶手段190bは、サブ基板SUBに搭載されているサブROMおよびサブRAMによって構成されている。またメイン基板MAINのCPUが実行する各種のプログラムは、遊技情報記憶手段190aのメインROMに記憶されており、サブ基板SUBのCPUが実行する各種のプログラムは、演出情報記憶手段190bのサブROMに記憶されている。

10

#### 【0030】

設定変更手段103は、遊技情報記憶手段190aのメインRAMに設けられた設定値記憶領域1913に記憶されている設定値を変更する制御を行う。本実施形態では、電源投入時の設定変更許可スイッチ250の状態に応じて遊技モードで起動される場合と設定変更モードで起動される場合とが切り替えられるようになっており、設定変更キーシリンダKSに設定キーが挿入されて初期位置から時計回りに設定キーが回されると設定変更許可スイッチ250の信号状態がオン状態となり、この状態で電源スイッチESが作動することにより電源ユニットEUから電力が供給されると、設定変更手段103が、遊技機を設定変更モードで起動する。そして本実施形態では、設定1~設定6までの6段階の設定値の中から設定値を選択することができるようになっており、設定1から順に設定6に向かって出玉率の期待値が高くなるように内部抽選の当選確率が変動するようになっている。なお本実施形態では、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順で設定値の高低を表現する。

20

#### 【0031】

また設定変更手段103は、設定変更モードにおいて設定変更ボタンBSを押下することにより設定変更スイッチ260が作動すると、設定変更スイッチ260からの入力信号を受け付ける毎に、設定値を設定1~設定2~設定3~設定4~設定5~設定6の順序で設定値を変更し、スタートレバースLの押下により作動するスタートスイッチ230からの遊技スタート信号に基づいて設定値を確定させて、確定された設定値を設定値記憶領域1913に記憶させる制御を行う。そして本実施形態では、設定変更キーシリンダKSに挿入された設定キーを初期位置に戻すことによって設定変更許可スイッチ250の信号状態をオフ状態に変更し設定変更モードから遊技モードへ移行させることができるようになっている。

30

#### 【0032】

また本実施形態では、設定変更キーシリンダKSが初期位置にある状態で電源が投入されると、設定変更許可スイッチ260の信号状態がオフ状態であることに基づいて遊技モードで遊技機を起動する。そして本実施形態では、遊技モードでは遊技を行うことができるが、設定値の変更を行うことはできず、設定変更モードでは設定値の変更を行うことはできるが、遊技を行うことはできないようになっている。

40

#### 【0033】

また設定変更手段103は、設定変更モードにおいて、遊技情報記憶手段190aのメインRAMの所定の記憶領域に記憶されている情報を初期化する初期化処理を行う。特に本実施の形態では、遊技情報記憶手段190aのメインRAMに関して、抽選フラグ記憶領域1915、遊技状態記憶領域1916、演出状態記憶領域1918、高確カウンタ1919、ATストック数カウンタ1920、ATゲーム数カウンタ1921、クリアカウンタ1922、および天井カウンタ1924に記憶されている情報を設定変更モードにおける初期化処理によって初期化する。より詳細には、遊技情報記憶手段190aのメイン

50

R A M における抽選フラグ記憶領域 1 9 1 5 、遊技状態記憶領域 1 9 1 6 、演出状態記憶領域 1 9 1 8 、高確カウンタ 1 9 1 9 、A T ストック数カウンタ 1 9 2 0 、A T ゲーム数カウンタ 1 9 2 1 、クリアカウンタ 1 9 2 2 、および天井カウンタ 1 9 2 4 以外の記憶領域を情報保持領域として指定し、メイン R A M の情報保持領域以外の記憶領域に記憶されている情報を初期化する。このため、メイン R A M において、設定値記憶領域 1 9 1 3 およびクレジット情報記憶領域 1 9 1 4 については情報保持領域として指定され、これらの記憶領域に記憶されている情報は、設定変更モードにおける初期化処理によっては初期化されずに保持されるようになっている。

#### 【 0 0 3 4 】

投入受付手段 1 0 5 は、遊技毎にメダルの投入を受け付けて、規定投入数（3枚）に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバー S L（遊技開始操作手段）に対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。なお本実施形態の遊技機では、規定投入数に相当するメダルの投入に基づいて有効化されたスタートレバー S L の最初の押下操作が、遊技開始操作として受け付けられ、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転を開始させる契機となっているとともに、内部抽選を実行する契機となっている。

#### 【 0 0 3 5 】

また本実施形態の遊技機では、メダル投入口 M I にメダルが投入されると、メダル投入スイッチ 2 1 0 が作動することに伴って、投入受付手段 1 0 5 が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また本実施形態の遊技機では、遊技情報記憶手段 1 9 0 a のメイン R A M に設けられたクレジット情報記憶領域 1 9 1 4 に最大で 5 0 枚分のメダルをクレジット記憶（貯留記憶）することが可能となっており、遊技機にメダルがクレジット記憶された状態で、ベットボタン B 0 が押下されると、ベットスイッチ 2 2 0 が作動することに伴って、投入受付手段 1 0 5 が、規定投入数を限度して、クレジット情報記憶領域 1 9 1 4 にクレジット記憶されたメダルを投入状態に設定する。

#### 【 0 0 3 6 】

乱数発生手段 1 1 0 は、抽選用の乱数値を発生させる手段である。乱数値は、例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 までの 6 5 5 3 6 個の乱数値を 1 周期中で重複することなく発生させる 1 6 ビット乱数回路によって発生させることができる。なお本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

#### 【 0 0 3 7 】

内部抽選手段 1 2 0 は、遊技者がスタートレバー S L に対する遊技開始操作（有効化されたスタートレバー S L への最初の押下操作）により作動するスタートスイッチ 2 3 0 からのスタート信号に基づいて、役の当否を決定する内部抽選を行う手段であって、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、抽選フラグ設定処理などを行う。

#### 【 0 0 3 8 】

抽選テーブル選択処理では、遊技情報記憶手段 1 9 0 a のメイン R O M に設けられたメイン抽選テーブル記憶領域 1 9 1 0 に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、メイン抽選テーブル記憶領域 1 9 1 0 に、図 4 に示すような 3 種類の内部抽選テーブル（内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 3 ）が記憶されている。そして各内部抽選テーブルでは、複数の乱数値（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数値）のそれぞれに対して、リプレイ、小役、およびボーナスなどの各種の役やハズレ（不当選）が対応づけられている。なお本実施形態では、6 段階の設定値に対して、設定値毎に 3 種類の内部抽選テーブルが用意されており、設定値に応じて内部抽選で一部の当選態様が得られる確率が異なっており、設定値が高くなるほど出玉率の期待値が高くなるように役と乱数値との対応関係が設定されている。

#### 【 0 0 3 9 】

なお本実施形態の遊技機では、小役として、小役 1 ~ 小役 3 8 が用意され、小役の当選

10

20

30

40

50

態様として、図 5 および図 6 に示すように、打順ベル a 群（打順ベル a 3 ~ 打順ベル a 6 ）、打順ベル b 群（打順ベル b 3 ~ 打順ベル b 6 ）、打順ベル c 群（打順ベル c 3 ~ 打順ベル c 6 ）、打順ベル d 群（打順ベル d 3 ~ 打順ベル d 6 ）、特殊役 a 群（特殊役 1 ~ 特殊役 3 ）、特殊役 b 群（特殊役 4 ~ 特殊役 11 ）、共通ベル a、共通ベル b、共通 1 枚役、チェリー a、チェリー b、J A C 1、および J A C 2 が設定されている。

#### 【 0 0 4 0 】

また本実施形態の遊技機では、リプレイとして、リプレイ 1 ~ リプレイ 4 が用意され、リプレイの当選態様として、図 6 に示すように、リプレイ a およびリプレイ b が設定されている。

#### 【 0 0 4 1 】

また本実施形態の遊技機では、内部抽選テーブル 1 および内部抽選テーブル 2 において小役の当選確率が同一であって、内部抽選テーブル 2 では内部抽選テーブル 1 よりもリプレイの当選確率が高くなっている、内部抽選テーブル 3 ではリプレイが抽選対象となっておらず、また内部抽選テーブル 3 では内部抽選テーブル 1 および内部抽選テーブル 2 とは小役の抽選態様が異なっているとともに、内部抽選テーブル 1 および内部抽選テーブル 2 よりも小役の当選確率が高くなっている。

#### 【 0 0 4 2 】

また本実施形態の遊技機では、ボーナスとして、ビッグボーナス（B B）が用意されており、ビッグボーナス（B B）は、内部抽選テーブル 1 において抽選対象となっている。

#### 【 0 0 4 3 】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、B B 成立状態、および B B 状態が設定可能とされ、抽選テーブル選択処理では、遊技状態に応じて内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 3 のいずれか 1 つを内部抽選で使用する内部抽選テーブルとして選択する。

#### 【 0 0 4 4 】

そして本実施形態では、ボーナスやリプレイの当選態様については、設定値によっては当選確率が変動しないようになっているが、小役については設定値に応じて一部の当選態様の当選確率が変動し、設定値が高くなるほど J A C 1 および J A C 2 の当選確率が高くなっている。

#### 【 0 0 4 5 】

乱数判定処理では、スタートスイッチ 230 からのスタート信号に基づいて、遊技毎に乱数発生手段 110 から乱数値（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数値について遊技情報記憶手段 190a のメイン ROM に設けられたメイン抽選テーブル記憶領域 1910 に記憶されている内部抽選テーブルを参照して役に当選したか否かを判定する。

#### 【 0 0 4 6 】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に応じて抽選フラグを非当選状態（第 1 のフラグ状態、オフ状態）から当選状態（第 2 のフラグ状態、オン状態）に設定する。本実施形態の遊技機では、2 種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した 2 種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが当選状態に設定される。なお抽選フラグの設定情報は、遊技情報記憶手段 190a のメイン RAM に設けられた抽選フラグ記憶領域 1915 に格納される。

#### 【 0 0 4 7 】

また本実施形態の遊技機では、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、ビッグボーナス（B B）があり、小役およびリプレイは後者の持越不可フラグに対応づけられている。抽選フラグ設定処理では、例えば、内部抽選でビッグボーナス（B B）に当選すると、ビッグボーナス（B B）の抽選フラグの当選状態を、ビッグボーナス（B B）が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき内部抽選手段 120 は、ビッグボーナス（B B）の抽選フラグの当選状態を

10

20

30

40

50

態が持ち越されている遊技でも、小役およびリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち抽選フラグ設定処理では、持越可能フラグに対応づけられているボーナスの抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているボーナスの抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを当選状態に設定する。

#### 【0048】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバーS Lへの遊技開始操作により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、ステッピングモータにより第1リールR1～第3リールR3の回転駆動を開始し、第1リールR1～第3リールR3が所定速度（約80r p m：1分間あたり約80回転となる回転速度）で定常回転しているリールに対応するストップボタンB1～B3（停止操作手段）を押下することによる停止操作を有効化する制御を行うとともに、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3を抽選フラグの設定状態（内部抽選の結果）に応じた態様で停止させる制御を行う。

10

#### 【0049】

そしてリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3に対する停止操作が有効化された状態において、遊技者がストップボタンB1～B3を押下することによりストップスイッチ240が作動すると、ストップスイッチ240からのリール停止信号に基づいて、リールユニット310のステッピングモータへ全相励磁の駆動パルスを供給することにより、第1リールR1～第3リールR3の各リールを停止させる制御を行う。

20

#### 【0050】

すなわちリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3の各ボタンが押下される毎に、第1リールR1～第3リールR3のうち押下されたボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。なお本実施形態の遊技機では、ストップボタンB1を押下することが第1リールR1を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB2を押下することが第2リールR2を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB3を押下することが第3リールR3を停止させるための操作に対応する。すなわち本実施形態の遊技機では、ストップボタンB1～B3の押下順序が変化すると、第1リールR1～第3リールR3の停止順序が変化する。本実施形態では、第1リールR1～第3リールR3のうち、最初に停止するリールに対応する停止操作を第1停止操作、2番目に停止するリールに対応する停止操作を第2停止操作、最後に停止するリールに対応する停止操作を第3停止操作と称し、第1停止操作に対応するリールの停止を第1停止、第2停止操作に対応するリールの停止を第2停止、第3停止操作に対応するリールの停止を第3停止と称する場合がある。また本実施形態では、第1リールR1（特定リールの一例）を最初に停止させる停止操作の順序を推奨打順（特定操作順序の一例）とし、第2リールR2または第3リールR3を最初に停止させる停止操作の順序を変則打順（非特定操作順序の一例）と称する場合がある。

30

#### 【0051】

また本実施形態の遊技機では、第1リールR1～第3リールR3について、ストップボタンB1～B3が押下された時点から190m s以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールが停止するようになっている。そしてストップボタンの押下時点から190m s以内に回転中のリールを停止させる場合には、回転している各リールの停止位置は、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに要するコマ数が0コマ～4コマの範囲（所定の引き込み範囲）で決定される。そして、リール制御手段130は、ストップボタンB1～B3のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する押下操作が行われた時点で有効ライン上の表示位置に対して0コマ～4コマの範囲内に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄が有効ライン上の表示位置に表示されるように、押下操作が行われたストップボタンに対応する回

40

50

転中のリールを停止させる制御を行っている。

【0052】

そして本実施形態では、図7に示すように、リールユニット310を構成する第1リールR1～第3リールR3の外周面に対して、赤7図柄a「赤7a」、赤7図柄b「赤7b」、BAR図柄a「BARa」、BAR図柄b「BARb」、特殊図柄「SP」、リプレイ図柄「RP」、ベル図柄a「BLa」、ベル図柄b「BLb」、スイカ図柄「WM」、およびチェリー図柄「CH」が配列されており、押下検出位置から4コマ以内に存在する図柄を有効ライン上に引き込む場合には、各リールの外周面において4コマ以内の間隔で配列されている図柄について、ストップスイッチ240の作動時点（ストップボタンの押下が検出された時点）のリールの位置である押下検出位置に関わらずに、有効ライン上に表示させることができるようにになっている。なお本実施形態において押下検出位置は各リールの上段の表示位置となっている。

10

【0053】

また本実施形態の遊技機では、リールユニット310がフォトセンサからなるリールインデックス315を備えており、リール制御手段130は、リールが1回転する毎にリールインデックス315で検出される基準位置信号に基づいて、リールの基準位置（リールインデックス315によって検出されるコマ）からの回転角度（ステッピングモータの回転軸の回転ステップ数）を求めるこことによって、現在のリールの回転状態を監視することができるようになっている。すなわちリール制御手段130は、ストップスイッチ240の作動時におけるリールの位置を、リールの基準位置からの回転角度を求ることにより得ることができる。

20

【0054】

またリール制御手段130は、遊技情報記憶手段190aのメインROMに設けられた停止制御テーブル記憶領域1911に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定する。

【0055】

ここで停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、ストップスイッチ240の作動時点（ストップボタンの押下が検出された時点）におけるリールの位置である押下検出位置と実際の停止位置との対応関係が設定されている。なお停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、押下検出位置と、押下検出位置から実際の停止位置までの回転量を示す滑りコマ数との対応関係が設定されていてもよい。

30

【0056】

また本実施形態の遊技機では、小役、リプレイ、およびボーナスについて、「リプレイ>ボーナス」かつ「小役>ボーナス」の順序で優先順位が定められており、各役に対応付けられた優先順位に従って、優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置が選択されるように停止制御テーブルが設定されている。

【0057】

また本実施形態の遊技機では、内部抽選で複数種類の小役に係る抽選フラグが当選状態に設定された場合に参照される停止制御テーブルでは、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数に応じて停止位置が設定されている場合（個数優先制御）と、小役について予め定められている配当に基づくメダルの払出数に応じて停止位置が設定されている場合（払出数優先制御）とが存在し、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数に応じて停止位置が設定されている場合には、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数が多くなる停止位置ほど優先されるように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、メダルの払出数に応じて停止位置が設定されている場合には、有効ライン上の表示位置に表示されている図柄に対応する小役の配当に基づくメダルの払出数が多くなる停止位置（配当が多い小役を入賞させることができる停止位置）ほど優先されるように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。ただし、メダルの払出数に応じて停止位置が設定されている場合に、メダルの払出数が同一となる複数の停止位置については、それぞれの停止位置の優先度合いは同一として扱われて押下検

40

50

出位置に対する停止位置が設定され、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数に応じて停止位置が設定されている場合に、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数が同数となる複数の停止位置については、それぞれの停止位置の優先度合いは同一として扱われて押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

#### 【 0 0 5 8 】

そして内部抽選で打順ベル a 3 ~ 打順ベル a 6 ( 特定当選態様の一例 ) 、打順ベル b 3 ~ 打順ベル b 6 ( 特定当選態様の一例 ) 、打順ベル c 3 ~ 打順ベル c 6 ( 特定当選態様の一例 ) 、または打順ベル d 3 ~ 打順ベル d 6 ( 特定当選態様の一例 ) のいずれかに属する打順ベルが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図 9 および図 10 に示すように、それぞれの打順ベルに対して正解打順 ( 特定操作態様の一例 ) が設定されている。

10

#### 【 0 0 5 9 】

いずれかの打順ベルが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、9 枚小役 ( 正解小役の一例 ) が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、正解打順とは異なる押下順序でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、1 枚小役 ( 不正解小役の一例 ) が入賞する場合と、いずれの役も入賞しない場合 ( 役の取りこぼし ) とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。図 9 および図 10 における「 1 枚小役 ( 1 / 2 ) 」とは、その押下順序において 1 / 2 の確率で 1 枚小役が入賞することを意味し、1 / 2 の確率で役の取りこぼしが発生する。また図 9 および図 10 における「 1 枚小役 ( 1 / 4 ) 」とは、その押下順序において 1 / 4 の確率で 1 枚小役が入賞することを意味し、3 / 4 の確率で役の取りこぼしが発生する。

20

#### 【 0 0 6 0 】

また各打順ベルの当選時に関しては、正解打順では払出数優先制御によって 9 枚小役の入賞形態を構成する図柄が優先的に有効ライン上に表示され、正解打順とは異なる押下順序では個数優先制御によって 1 枚小役の入賞形態を構成する図柄が優先的に有効ライン上に表示されるように、各停止制御テーブルにおいて押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

30

#### 【 0 0 6 1 】

なお本実施形態では、打順ベル a 群 ( 第 1 グループの一例 ) および打順ベル b 群 ( 第 1 グループの一例 ) について、B B 成立状態に滞在している状況でのみ正解打順が有効であり、通常状態において打順ベルが当選した場合には正解打順に沿って停止操作が行われても 1 / 2 の確率で 1 枚小役が入賞し、1 / 2 の確率で役の取りこぼしが発生する。すなわち通常状態では、打順ベル a 群および打順ベル b 群について、B B 成立状態で 9 枚小役を入賞可能な態様で停止操作が行われても個数優先制御で 9 枚小役の入賞を回避するように停止位置が決定される。一方、打順ベル c 群 ( 第 2 グループの一例 ) および打順ベル d 群 ( 第 2 グループの一例 ) については、通常状態および B B 成立状態のいずれにおいても正解打順が有効であり、いずれの遊技状態でも正解打順では払出数優先制御によって 9 枚小役の入賞が優先されるように停止位置が決定される。

#### 【 0 0 6 2 】

また内部抽選で特殊役 a 群 ( 特殊役 1 ~ 特殊役 3 ) または特殊役 b 群 ( 特殊役 4 ~ 特殊役 11 ) のいずれかに属する特殊役が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、いずれの態様で停止操作が行われても 1 枚小役が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、第 1 リール R 1 を最初に停止させる順序で停止操作が行われた場合には、特殊役の種類に応じた固有の停止態様が出現可能となっている。

40

#### 【 0 0 6 3 】

また内部抽選で共通ベル a または共通ベル b が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、9 枚小役が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、各共通ベルの当選時には、いずれの態様で停止操作が行われても 9 枚小役が必ず入賞する。ただし、通常状態で共通ベル a または共通ベル b が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、いずれの態様で停止操作が行われても個数優先制御によって 9 枚小役の入

50

賞が回避され、1枚小役が必ず入賞する。すなわち本実施形態では、B B 成立状態で共通ベルaまたは共通ベルbが当選した場合には9枚小役が入賞し、通常状態で共通ベルaまたは共通ベルbが当選した場合には1枚小役が入賞する。

【0064】

また内部抽選で共通1枚役が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、1枚小役を入賞させるように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、共通1枚役の当選時には、いずれの態様で停止操作が行われても1枚小役が必ず入賞する。

【0065】

また内部抽選でチェリーaが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、1枚小役である小役14、小役32、小役33、小役36、および小役38のうち、小役14、小役32、および小役33のいずれかを優先的に入賞させるように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、チェリーaの当選時には、いずれの態様で停止操作が行われても1枚小役が必ず入賞する。

【0066】

また内部抽選でチェリーbが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、3枚小役である小役7を1枚小役である小役36に優先して入賞させるように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、チェリーbの当選時には、3枚小役が入賞する場合と、いずれの役も入賞しない場合とが存在する。

【0067】

また内部抽選でJ A C 1が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、9枚小役が必ず入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、内部抽選でJ A C 2が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、1枚小役が必ず入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0068】

また、リプレイaおよびリプレイbといった各種のリプレイの当選態様については、停止操作の態様に関わらず当選態様に含まれているいずれかのリプレイが必ず入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0069】

またビッグボーナス(B B)については、通常状態においてビッグボーナス(B B)が単独で当選した場合のみ入賞可能であって、B B 成立状態ではハズレが存在せず、必ずビッグボーナス(B B)よりも優先度の高い小役またはリプレイが重複して当選している関係でビッグボーナス(B B)が入賞しないように、停止制御テーブルにて押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0070】

入賞判定手段140は、第1リールR1～第3リールR3の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、遊技情報記憶手段190aのメインROMに設けられた入賞判定テーブル記憶領域1912に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第1リールR1～第3リールR3の全てが停止した時点で有効ライン上に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かなどを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ライン上に表示された図柄組合せによって、図10～図15に示すように、ビッグボーナス(B B)、リプレイ1～リプレイ4、および小役1～小役38の入賞の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。

【0071】

そして本実施形態の遊技機では、入賞判定手段140の判定結果に基づいて、役が入賞した場合に入賞時処理が実行される。入賞時処理としては、例えば、小役が入賞した場合には払出制御手段150によってメダルの払出処理が行われ、リプレイが入賞した場合にはリプレイ処理手段160によってリプレイ処理が行われ、ボーナスが入賞した場合には遊技状態制御手段170によって遊技状態を移行させる遊技状態移行処理が行われる。

【0072】

10

20

30

40

50

払出制御手段 150 は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出制御処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役毎に予め定められている配当に基づいて遊技におけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、ホッパーユニット HP ( 払出装置 ) に払い出させる制御を行う。

【 0073 】

ホッパーユニット HP は、払出制御手段 150 によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット HP には、メダルを 1 枚払い出す毎に作動する払出メダル検出スイッチ 325 が備えられており、払出制御手段 150 は、払出メダル検出スイッチ 325 からの入力信号に基づいてホッパーユニット HP から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。

10

【 0074 】

なおメダルのクレジット記憶 ( 貯留記憶 ) が許可されている場合には、ホッパーユニット HP によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、遊技情報記憶手段 190a のメイン RAM に設けられたクレジット情報記憶領域 1914 に記憶されているクレジット数 ( クレジット記憶されたメダルの数 ) に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。

【 0075 】

リプレイ処理手段 160 は、リプレイが入賞した場合に、次の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要さずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理 ( 再遊技処理 ) を行う。すなわち本実施形態の遊技機では、リプレイが入賞した場合には、次の遊技を行わせるために必要な規定投入数に相当する枚数のメダルを遊技者の手持ちのメダル ( クレジットメダルを含む ) を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、規定投入数に対応する有効ラインを設定した状態で次のスタートレバー SL に対する遊技開始操作を待機する。

20

【 0076 】

遊技状態制御手段 170 は、図 16 に示すように、通常状態、BB 成立状態、および BB 状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行処理を行う。本実施形態では、滞在している遊技状態を示す情報は、遊技情報記憶手段 190a のメイン RAM に設けられた遊技状態記憶領域 1916 に格納される。遊技状態の移行条件は、1 の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち 1 の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

30

【 0077 】

通常状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、通常状態からは BB 成立状態または BB 状態への移行が可能となっている。具体的には、通常状態においてビッグボーナス ( BB ) が当選したが、ビッグボーナス ( BB ) が入賞しなかった場合に BB 成立状態へ移行し、通常状態においてビッグボーナス ( BB ) が当選し、かつビッグボーナス ( BB ) が入賞した場合に BB 状態へ移行する。また通常状態では、図 4 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 3 のうち、リプレイの当選確率が約 1 / 7 . 3 以上に設定され、かつビッグボーナス ( BB ) が抽選対象として設定されている内部抽選テーブル 1 を参照して内部抽選が行われる。

40

【 0078 】

BB 成立状態は、通常状態において内部抽選でビッグボーナス ( BB ) が当選したが、ビッグボーナス ( BB ) が入賞しなかったことを契機として移行する遊技状態で、図 4 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 3 のうち、リプレイの当選確率が内部抽選テーブル 1 よりも高くなることでハズレ ( 不当選 ) が発生せず、ビッグボーナス ( BB ) が抽選対象から除外された内部抽選テーブル 2 を参照した内部抽選が行われる。

【 0079 】

また BB 成立状態では、ビッグボーナス ( BB ) が入賞するまでビッグボーナス ( BB )

50

)に対応する抽選フラグが当選状態に維持される。なお本実施形態では、B B 成立状態においてビッグボーナス( B B )の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されることがないため、遊技状態がB B 成立状態に移行してしまうと、その後B B 状態へ移行することはない。

#### 【 0 0 8 0 】

B B 状態は、ビッグボーナス( B B )の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態であり、図4に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル3のうち、内部抽選テーブル1および内部抽選テーブル2とは小役の抽選様が異なる内部抽選テーブル3を参照した内部抽選が行われる。

#### 【 0 0 8 1 】

またB B 状態では、B B 状態での遊技によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた所定枚数( 例えは、83枚 )を超えるメダルが払い出されたと判断されると、遊技状態制御手段170は、B B 状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる制御を行う。なお本実施形態では、B B 状態における払出数についてのカウント情報は遊技状態記憶領域1916に記憶される。

#### 【 0 0 8 2 】

AT制御手段175は、図17に示すように、初期演出状態、通常演出状態( 第1状態の一例 )、およびAT状態( 第2状態の一例 )を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を変化させており、所定条件下で演出状態をAT状態に設定し、ATストック数カウンタ1920の値およびATゲーム数カウンタ1921の値に基づいてAT状態の終了条件の成否を判定して、AT状態の終了条件の成立に伴いAT状態を終了させる制御を行う。本実施形態では、滞在している演出状態を示す情報は、遊技情報記憶手段190aのメインRAMに設けられた演出状態記憶領域1918に格納される。また本実施形態では、AT状態に滞在している場合に、AT制御手段175によって、打順チャンス役や打順ベルの当選時において遊技情報表示部DSに設けられた7セグメント表示器からなるメイン表示器300に正解打順に対応する情報( 指示情報の一例 )を表示することにより9枚小役( 小役3～小役6 )の入賞を補助する正解打順報知が行われるとともに、演出制御手段180によって、打順チャンス役や打順ベルの当選時において液晶ディスプレイLCDに正解打順に対応する画像を表示することにより9枚小役( 小役3～小役6 )の入賞を補助する入賞補助演出が行われ、初期演出状態や通常演出状態に滞在している遊技よりもメダルが獲得しやすいアシストタイム遊技を行うことができるようになっている。本実施形態では、有利区間ににおいてアシストタイム遊技を実行する機能を指示機能とし、アシストタイム遊技の実行に影響する処理が指示機能に係る処理となる。

#### 【 0 0 8 3 】

またAT制御手段175は、図18に示すように、通常区間( 非有利区間 )および有利区間を設定可能とし、通常区間では演出状態を初期状態である初期演出状態に固定して有利区間移行抽選を行い、有利区間移行抽選に当選したことによって有利区間を開始して有利区間であることを条件に演出状態をAT状態に設定可能としている。

#### 【 0 0 8 4 】

そしてAT制御手段175は、通常区間での遊技において、演出状態が通常状態またはB B 成立状態に滞在している場合に、有利区間移行抽選を行う。通常状態では、内部抽選で、特殊役a群+B B 、特殊役b群、打順ベルa群、打順ベルb群、打順ベルc群、打順ベルd群、共通ベルa、共通ベルb、チェリーa+B B 、チェリーb、共通1枚役+B B 、および通常リプレイaのいずれかの当選態様が得られたことに基づいて有利区間移行抽選を行う。通常状態では、ビッグボーナス( B B )が単独で当選する当選態様を得る場合が存在するが、その場合には有利区間移行抽選は行われない。またB B 成立状態では、内部抽選で、特殊役a群、特殊役b群、打順ベルa群、打順ベルb群、打順ベルc群、打順ベルd群、共通ベルa、共通ベルb、チェリーa、チェリーb、共通1枚役、および通常リプレイaのいずれかの当選態様が得られたことに基づいて有利区間移行抽選を行う。B B 成立状態では、通常リプレイbの当選態様を得る場合が存在するが、その場合には有利

10

20

30

40

50

区間移行抽選は行われない。

#### 【 0 0 8 5 】

有利区間移行抽選では、内部抽選のために取得した乱数値をメイン抽選テーブル記憶領域 1910 に記憶されている有利区間移行抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて有利区間移行抽選に当選（有利区間当選）したか否かを判定する。有利区間移行抽選テーブルでは、有利区間移行抽選の実行契機となる当選態様に対応づけられた内部抽選用の乱数値に対して、当選またはハズレが割り当てられており、内部抽選のために取得した乱数値が有利区間移行抽選の実行契機となる当選態様に対応づけられており、かつ有利区間移行抽選テーブルにおいて当選に対応づけられている場合に、有利区間移行抽選に当選したと判定される。

10

#### 【 0 0 8 6 】

そして A T 制御手段 175 は、通常区間において有利区間移行抽選に当選すると、有利区間移行抽選に当選したことに基づいて有利区間移行処理を行い、有利区間移行抽選に当選した遊技の次の遊技から有利区間を開始させ、演出状態を通常演出状態に設定する。

#### 【 0 0 8 7 】

本実施形態では、通常演出状態における A T 抽選の抽選モードとして、低確モードと高確モードとが設定可能であり、通常演出状態である場合には、いずれかの抽選モードに滞在し、演出状態を通常演出状態に移行させる際には、抽選モードを低確モードに設定する。演出状態を通常演出状態に移行させる遊技とは、有利区間移行抽選に当選した遊技、または有利区間において A T 状態が終了した遊技のことであり、有利区間移行抽選に当選した遊技では有利区間移行処理の一部として抽選モードを低確モードに設定する処理が行われ、有利区間において A T 状態が終了した遊技では、演出状態を通常演出状態に復帰させる処理の一部として抽選モードを低確モードに設定する処理が行われる。

20

#### 【 0 0 8 8 】

なお通常演出状態である場合にモード決定抽選を行って、モード決定抽選の結果に応じて抽選モードを決定するようにしてもよい。モード決定抽選は、例えば、演出状態を通常演出状態に移行させる遊技の第 3 停止に対応する停止操作に連づけて 0 ~ 255 までの乱数値のいずれかを取得して、これらの乱数値に対応づけられている低確当選または高確当選のいずれかを抽選結果として得るようにして、低確当選である場合には抽選モードを低確モードに設定し、高確当選である場合には抽選モードを高確モードに設定することで実現できる。また有利区間移行抽選の当選態様を、例えば、低確当選と高確当選の 2 種類として有利区間移行処理において抽選モードを低確モードまたは高確モードのいずれに移行させるかを決定するようにしてもよい。この場合、有利区間移行抽選の結果が低確当選である場合には有利区間移行処理において抽選モードを低確モードに設定し、有利区間移行抽選の結果が高確当選である場合には有利区間移行処理において抽選モードを高確モードに設定することができる。

30

#### 【 0 0 8 9 】

A T 制御手段 175 は、有利区間において、遊技状態が B B 成立状態であって、かつ演出状態が通常演出状態である場合に、A T 抽選（指示機能に係る処理の一例）を行う。具体的には、内部抽選で、打順ベル a 群、打順ベル b 群、打順ベル c 群、打順ベル d 群、特殊役 a 群、特殊役 b 群、チェリー a、チェリー b、共通ベル a、共通ベル b、共通 1 枚役、通常リプレイ a、または通常リプレイ b のいずれかの当選態様を得たことに基づいて A T 抽選が行われる。本実施形態では、遊技状態が通常状態または B B 状態である場合には、A T 抽選は実行されないようになっている。ただし遊技状態が通常状態である場合および遊技状態が B B 状態である場合の少なくとも一方において A T 抽選が実行されるよう構成してもよい。

40

#### 【 0 0 9 0 】

A T 抽選では、A T 抽選の実行契機となる当選態様が得られた場合に 0 ~ 255 の範囲のいずれかの乱数値を取得し、取得された乱数値をメイン抽選テーブル記憶領域 1910 に記憶されている A T 抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて A T 抽選に当選したか

50

否かを判定する。AT 抽選テーブルでは、AT 抽選用の乱数値に対して、AT 当選またはハズレが割り当てられており、AT 抽選のために取得した乱数値が、AT 抽選テーブルにおいて AT 当選に対応づけられている場合に、AT 抽選に当選したと判定される。なお本実施形態では、低確モードと高確モードとでは、AT 当選が得られる確率が異なっており、高確モードでは低確モードよりも AT 当選が得られる確率が高く設定されている。本実施形態では、第3停止以降に AT 抽選を行い、高確カウンタ 1919 の値によって AT 抽選の抽選モードが判断される仕様となっている。

#### 【0091】

また本実施形態では、AT 抽選の実行契機となる当選態様が得られた場合には、停止操作の順序が推奨打順であることを条件に AT 抽選を実行している。このため AT 抽選の実行契機となる当選態様を得た場合であっても停止操作の順序が変則打順である際には AT 抽選が実行されない。なお停止操作の順序に関わらず AT 抽選を実行可能とした上で停止操作の順序が変則打順であることに基づいて AT 抽選の結果を無効とする処理を行うようにしてもよい。このように本実施形態では、第1リール R1 を最初に停止させる推奨打順は、第2リール R2 または第3リール R3 を最初に停止させる変則打順よりも AT 抽選に関して有利に取り扱われる。

#### 【0092】

また AT 制御手段 175 は、通常演出状態において、所定条件下で高確カウンタ 1919 の値を更新する処理（指示機能に係る処理の一例）を行い、AT 抽選の抽選モードを低確モードと高確モードとの間で遷移させる。

#### 【0093】

具体的には、通常演出状態の遊技の第3停止時に停止操作の順序が推奨打順であったか否かを判断し、推奨打順であった場合には高確カウンタ 1919 の値に所定値「1」を加算する。すなわち通常演出状態において変則打順で停止操作が行われた場合には高確カウンタ 1919 の値に所定値「1」は加算されない。

#### 【0094】

また通常演出状態の遊技において停止操作の順序が推奨打順であった場合には、AT 抽選を行った後であって高確カウンタ 1919 の値に所定値「1」を加算する前に高確カウンタ 1919 の値を初期値「0」にリセットし、通常演出状態の遊技において停止操作の順序が変則打順であった場合には、AT 抽選を行わずに高確カウンタ 1919 の値を初期値「0」にリセットする。すなわち高確カウンタ 1919 の値を初期値「0」にリセットする処理は、停止操作の順序が推奨打順および変則打順のいずれであっても共通に第3停止時の処理として実行される。

#### 【0095】

また本実施形態では、通常演出状態において高確カウンタ 1919 の値によって抽選モードが判断される。具体的には、高確カウンタ 1919 の値が初期値「0」である場合、抽選モードが低確モードであると判断され、高確カウンタ 1919 の値が初期値「0」ではない場合（高確カウンタ 1919 の値が「1」である場合）、抽選モードが高確モードであると判断される。

#### 【0096】

このように AT 制御手段 175 は、通常演出状態の遊技において停止操作の順序が推奨打順であることに基づいて次回の遊技における抽選モードを高確モードに設定するための処理を行っており、第1リール R1 を最初に停止させる推奨打順は、第2リール R2 または第3リール R3 を最初に停止させる変則打順よりも高確モードへの移行に関して有利に取り扱われる。また本実施形態では、第3停止時に高確カウンタ 1919 の値に所定値「1」を加算する処理が行われる関係で、少なくとも当該処理の前に AT 抽選が実行される。なお本実施形態では、第1停止操作の時点で推奨打順であるか否かを判断することが可能であるため、第1停止時に推奨打順であることを条件に AT 抽選を実行し、AT 抽選が行われた以降において高確カウンタ 1919 の値に所定値「1」を加算する処理を行うようにしてもよい。

## 【0097】

また本実施形態では、演出状態を通常演出状態に移行させる際に、AT制御手段175が、所定値「1024」を天井カウンタ1924に設定し、通常演出状態での遊技が行われる毎に内部抽選の結果に応じた減算値を天井カウンタ1924の値から減算する処理（指示機能に係る処理の一例）を行う。

## 【0098】

そしてAT制御手段175は、AT抽選の結果がAT当選であったこと、または天井カウンタ1924の値が初期値「0」に達したことに基づいて、演出状態を通常演出状態からAT状態に移行させる制御を行う。またAT制御手段175が、AT状態への移行が決定されたことにに基づいて、ATストック数カウンタ1920に一定値「1」を加算し、AT状態への移行条件が成立した遊技（AT当選の抽選結果を得た遊技または天井カウンタ1924の値が初期値「0」に達した遊技）の終了に伴って演出状態をAT状態に移行させる際に、ATストック数カウンタ1920から一定値「1」を減算とともに、AT状態の終了条件となる遊技回数である30回に相当する値「30」をATゲーム数カウンタ1921に設定する。

## 【0099】

そしてAT制御手段175は、演出状態がAT状態であることにに基づいてアシストタイム遊技を行わせ、アシストタイム遊技が行われる毎にATゲーム数カウンタ1921の値から遊技1回分に相当する一定値「1」を減算する。そして本実施形態では、AT状態において、打順ベルa群、打順ベルb群、打順ベルc群、または打順ベルd群に属する打順ベルが当選すると正解打順を報知する正解打順報知および入賞補助演出が行われる。

## 【0100】

また本実施形態では、AT制御手段175が、打順ベルに関する正解打順報知を行う場合、当選した打順ベルに対応する正解打順に対応する操作指示番号（「03」（打順3）、「04」（打順4）、「05」（打順5）、「06」（打順6））がメイン表示器300に表示されるようになっている。

## 【0101】

またAT制御手段175は、有利区間において演出状態がAT状態である場合に、内部抽選で特殊役a群、特殊役b群、チェリーa、チェリーb、共通ベルa、または共通ベルbが当選したことにに基づいて上乗せ抽選（指示機能に係る処理の一例）を行う。上乗せ抽選では、上乗せ抽選の実行契機となる当選態様が得られた場合に0～255の範囲のいずれかの乱数値を取得し、取得された乱数値をメイン抽選テーブル記憶領域1910に記憶されている上乗せ抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選テーブルでは、上乗せ抽選用の乱数値に対して、上乗せ当選またはハズレが割り当てられており、上乗せ抽選のために取得した乱数値が上乗せ抽選テーブルにおいて上乗せ当選に対応づけられている場合に、上乗せ抽選に当選したと判定される。そして本実施形態では、AT制御手段175が、上乗せ抽選で上乗せ当選の抽選結果を得たことにに基づいて、ATストック数カウンタ1920に一定値「1」を加算する。

## 【0102】

そしてAT制御手段175は、AT状態においてアシストタイム遊技が行われる毎に一定値ずつ減算されるATゲーム数カウンタ1921の値が初期値「0」に達すると、ATストック数>0であれば、ATストック数カウンタ1920の値から一定値「1」を減算するとともに、ATゲーム数カウンタ1921の値に「30」を再設定してAT状態を継続し、ATストック数=0であれば、ATゲーム数=0かつATストック数=0であることによって終了条件が成立したと判断し、演出状態を通常演出状態に復帰させる。

## 【0103】

また本実施形態では、AT制御手段175が、有利区間移行処理において遊技情報記憶手段190aのメインRAMに設けられたクリアカウンタ1922の値を初期値「0」に設定して、有利区間では、クリアカウンタ1922の値を各遊技でのメダルの差枚数によって更新し、メダルの払出数に相当する値（例えば、15枚のメダルの払い出しがあった

10

20

30

40

50

場合には「15」とし、いずれの役も入賞せずに払い出しがなかった場合には「0」とする)から遊技に使用されたメダルの投入数(3枚)に相当する値「3」を減算して当該遊技における差枚数の演算結果を求めて、この演算結果をクリアカウンタ1922の値に加算する更新処理を行い、クリアカウンタ1922の値がしきい値(例えば、2400)を超えた場合にも有利区間の終了条件が成立したと判断する。なおクリアカウンタ1922の値は初期値「0」を下回らないように制御され、例えば、遊技開始時におけるクリアカウンタ1922の値が「2」であり、遊技を行った結果、いずれの役も入賞せずにメダルの払い出しがなかった場合には、その遊技における差枚数の演算結果が「-3」となり、クリアカウンタ1922の値に差枚数の演算結果を加算すると初期値「0」を下回ってしまうが、更新後のクリアカウンタ1922の値は初期値「0」を下限値としてカウントストップされるようになっている。また遊技においてリプレイの入賞があった場合には、リプレイの入賞した遊技で当該遊技の規定投入数に相当するメダルの払い出しがあったものとして取り扱って差枚数を求め、リプレイの入賞によって無償で提供される次の遊技については実際のメダルの投入は行われていなくても当該遊技の規定投入数に相当するメダルの投入が行われたものとして取り扱って差枚数を求めるようになっている。

10

#### 【0104】

また有利区間においては、有利区間の終了条件に該当しない限りは、遊技状態または演出状態の移行が発生してもクリアカウンタ1922の更新が行われる。

#### 【0105】

またAT制御手段175は、有利区間の終了に基づいて遊技情報記憶手段190aのメインRAMの所定の記憶領域に記憶されている情報を初期化する初期化処理を行う。特に本実施形態では遊技情報記憶手段190のメインRAMに関して、演出状態記憶領域1918、高確カウンタ1919、ATストック数カウンタ1920、ATゲーム数カウンタ1921、クリアカウンタ1922、および天井カウンタ1924に記憶されている情報を有利区間の終了に伴う初期化処理によって初期化する。より詳細には、遊技情報記憶手段190aのメインRAMにおける演出状態記憶領域1918、高確カウンタ1919、ATストック数カウンタ1920、ATゲーム数カウンタ1921、クリアカウンタ1922、および天井カウンタ1924以外の記憶領域を情報保持領域として指定し、メインRAMの情報保持領域以外の記憶領域に記憶されている情報を初期化する。このため有利区間の終了に伴う初期化処理が行われる場合においては、設定変更モードにおける初期化処理が行われる場合とは異なり、設定値記憶領域1913およびクレジット情報記憶領域1914に加えて、抽選フラグ記憶領域1915および遊技状態記憶領域1916についても情報保持領域として指定され、これらの記憶領域に記憶されている情報は、有利区間の終了に伴う初期化処理によっては初期化されずに保持されるようになっている。そして有利区間の終了に伴う初期化処理が行われると、演出状態が初期演出状態に初期化されるとともに、高確カウンタ1919、ATストック数カウンタ1920、ATゲーム数カウンタ1921、クリアカウンタ1922、および天井カウンタ1924の値が初期値(例えば、0)に初期化されて通常区間に復帰するようになっている。

20

30

#### 【0106】

そして本実施形態では、有利区間の終了に伴って初期化処理が実行されて通常区間に復帰するため、AT状態に滞在している状況においてクリアカウンタ1922の値がしきい値を超えた場合には、有利区間の終了に伴う初期化処理によって各AT状態が強制終了して演出状態が初期演出状態に初期化されるとともに、高確カウンタ1919、ATストック数カウンタ1920、ATゲーム数カウンタ1921、クリアカウンタ1922、および天井カウンタ1924の値が初期値(例えば、0)に初期化される。またその他の演出状態に滞在している状況においてクリアカウンタ1922の値がしきい値を超えた場合にも、有利区間の終了に伴う初期化処理によって現在滞在している演出状態が強制終了して演出状態が初期演出状態に初期化されるとともに、高確カウンタ1919、ATストック数カウンタ1920、ATゲーム数カウンタ1921、クリアカウンタ1922、および天井カウンタ1924の値が初期値(例えば、0)に初期化される。なお本実施形態では

40

50

、電源のオン／オフによって演出状態が初期化されることはなく、設定変更モードで起動された場合に、設定変更モードにおいて初期化処理が行われた場合にも、演出状態が初期演出状態に初期化されるとともに、高確カウンタ1919、ATストック数カウンタ1920、ATゲーム数カウンタ1921、クリアカウンタ1922、および天井カウンタ1924の値が初期値（例えば、0）に初期化される。

#### 【0107】

また本実施形態では、通常区間での有利区間移行抽選の当選により有利区間が開始されて有利区間内において所定条件下で演出状態をAT状態に設定してアシストタイム遊技を行うようになっているが、AT状態が終了しても有利区間の終了条件が成立していない限りは有利区間が維持されるようになっている。すなわち本実施形態では、AT状態の終了後も有利区間が継続するため、演出状態がAT状態とは異なる演出状態に移行しても有利区間に滞在している場合が存在する。

10

20

30

40

50

#### 【0108】

またAT制御手段175は、有利区間ににおいてAT状態である場合に区間表示器SECに内蔵されているLEDを点灯してAT状態に滞在していることを報知し、AT状態の終了に基づいて区間表示器SECに内蔵されているLEDを消灯する制御を行っている。そして本実施形態では通常区間である場合および有利区間でAT状態とは異なる演出状態である場合には区間表示器SECに内蔵されているLEDは消灯されているようになっている。すなわち本実施形態では、区間表示器SECの点灯状態を確認することでAT状態に滞在しているか否かを判断できるようになっている。

#### 【0109】

そして本実施形態では、AT制御手段175が、有利区間ににおいて滞在している演出状態に基づいてAT状態に滞在していることの報知である特定報知を開始または終了させるようになっている。例えば、演出状態がAT状態に移行した場合に特定報知を開始させ、AT状態が終了した場合に特定報知を終了させる。特に本実施形態では、AT状態が終了しても有利区間が継続する場合が存在するが、AT状態が終了し、かつ有利区間が終了する場合に特定報知が終了するだけではなく、AT状態が終了し、かつ有利区間が継続する場合も特定報知が終了する。

#### 【0110】

なお区間表示器SECは、本実施形態のように専用に設ける必要はなく、メイン表示器300と兼用するようにしてもよい。例えば、7セグメント表示器の小数点等を表示するドット表示部の点灯・消灯を切り替えるによってAT状態に滞在しているか否かを示し、AT状態とは異なる演出状態ではドット表示部を消灯し、AT状態ではドット表示部を点灯することで特定報知とするようにしてもよい。またAT状態が開始されると区間表示器SECに内蔵されているLEDが点灯して即座にAT状態に滞在していることが報知されるようになっているが、AT状態の開始から所定の遊技回数が消化されるまでは有利区間であることを報知しない非報知区間としたり、AT状態における最初の正解打順報知が実行されるまでは有利区間であることを報知しない非報知区間としたりするようにしてもよい。

#### 【0111】

通信制御手段177は、有利区間ににおいて演出状態がAT状態である場合に、データカウンタ410やホールコンピュータ420などの外部装置に対して特定外部信号を出力する制御を行う。本実施形態では、メイン基板から外部集中端子板を中継して特定外部信号が外部装置に対して出力される。また特定外部信号の出力は、AT状態の各セットにおける最初の遊技（1ゲーム目）のスタートレバーSLに対する遊技開始操作に基づいて行われる。なおAT状態の各セットの最後の遊技（30ゲーム目）が終了したことにに基づいて特定外部信号を出力するようにしてもよい。本実施形態では、AT状態の各セットに対応して特定外部信号が出力されることによって外部装置においてAT状態の消化セット数を集計することができる。

#### 【0112】

演出制御手段 180 は、演出情報記憶手段 190b のサブ ROM に設けられた演出データ記憶領域 1926 に記憶されている演出データに基づいて、表示装置 330 (演出装置の一例) を用いて行う表示演出や音響装置 340 (演出装置の一例) を用いて行う音響演出に関する制御を行う。例えば、メダルの投入やベットボタン B0、スタートレバー SL、トップボタン B1 ~ B3 に対する操作、遊技状態の変動などの遊技イベントの発生に応じてランプや LED を点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイ LCD の表示内容を変化させたり、スピーカ SP から音を出力させたりすることにより、遊技の進行状況に応じて、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。遊技において実行される演出の内容は、演出情報記憶手段 190b のサブ ROM に設けられたサブ抽選テーブル記憶領域 1927 に記憶されている演出抽選テーブルを、遊技状態、演出状態、内部抽選の結果等に応じて参照して決定される。なお本実施形態では、サブ ROM の演出データ記憶領域 1926 から遊技の進行状況等に応じた画像データをサブ RAM に設けられたイメージバッファ 1928 に読み込んで、イメージバッファ 1928 に読み込まれた画像データに基づく画像が液晶ディスプレイ LCD に出力され、サブ ROM の演出データ記憶領域 1926 から遊技の進行状況等に応じたサウンドデータをサブ RAM に設けられたサウンドバッファ 1929 に読み込んで、サウンドバッファ 1929 に読み込まれたサウンドデータに基づく音がスピーカ SP から出力されるようになっている。

#### 【0113】

そして演出制御手段 180 は、演出状態が AT 状態である場合において、打順ベルの当選時に正解打順を報知して 9 枚小役 (小役 3 ~ 小役 6) の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置 330 や音響装置 340 に実行させる制御を行う。

#### 【0114】

また演出制御手段 180 は、AT 状態で遊技を行っている場合には、AT 状態が終了するまでの遊技回数の残数を、液晶ディスプレイ LCD 等の表示装置 330 に表示させる残数表示演出を実行させる制御を行う。残数表示演出では遊技を行うことによって AT ゲーム数カウンタ 1921 の値が減算されると、その減算分を反映するように遊技回数の残数も減っていくように表示内容が変更される。

#### 【0115】

なお本実施形態の機能ブロック構成は、コンピュータシステム (ゲームシステムを含む) に関する適用することができる。これらのシステムでは、本実施形態の遊技制御手段 100 としてコンピュータを機能させるプログラムを、CD、DVD 等の情報記憶媒体あるいはインターネット上の Web サーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ 210、ベットスイッチ 220、スタートスイッチ 230、トップスイッチ 240 等は、キーボードやポインティングデバイス (マウス等)、タッチパネル、あるいはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、リールユニット 310、ホッパーユニット HP などは必須の構成要件ではなく、これらの装置ユニットは、ディスプレイ (表示装置 330) に表示出力される画像の制御によってそれらの機能を仮想的に実現することができる。

#### 【0116】

##### 2. 本実施形態の手法

本実施の形態では、BB 成立状態において打順 3 に沿って停止操作を行えば 9 枚小役を入賞させることができるが、通常状態において打順 3 に沿って停止操作を行っても 9 枚小役の入賞が回避されるようになっており、1 枚小役が入賞する、または役の取りこぼしが発生するようになっている。そして本実施の形態では、いずれの打順ベルが当選した場合であっても第 1 停止操作が行われた時点では正解打順から不正解打順への転落の可能性を残しているため、遊技状態に応じた停止制御の切り替えを第 2 停止操作時に行っている。

#### 【0117】

図 19 は、第 2 停止操作時に停止制御を切り替える処理の一例を示すフローチャートで

10

20

30

40

50

ある。

【0118】

まず打順ベルの当選時においては、正解打順用の停止データと不正解打順用の停止データとが参照用のデータとして設定される（ステップS100）。正解打順用の停止データは9枚小役の入賞形態を構成する図柄を優先的に有効ライン上に表示するための停止データであり、不正解打順用の停止データは1枚小役の入賞形態を構成する図柄を優先的に有効ライン上に表示するための停止データである。

【0119】

そして第1停止操作時ではなく（ステップS101でN）、第3停止操作時でもなければ（ステップS102でN）、当選した打順ベルが打順ベルc群または打順ベルd群のいずれかに属するものであるか否かをチェックする（ステップS103）。

【0120】

当選した打順ベルが打順ベルc群または打順ベルd群に属するものであった場合には（ステップS103でY）、遊技状態を判断するステップS104の処理をスキップしてステップS105以降の処理に進む。

【0121】

また当選した打順ベルa群または打順ベルb群のいずれかに属するものであった場合には（ステップS103でN）、遊技状態が通常状態であるか否かをチェックし（ステップS104）、遊技状態が通常状態である場合には（ステップS104でY）、参照する停止データを不正解打順用の停止データに更新する（ステップS107）。

【0122】

一方、遊技状態がB B成立状態である場合には（ステップS104でN）、第2停止操作が正解打順に沿ったものであるか否かをチェックし（ステップS105）、正解打順に沿ったものである場合には（ステップS105でN）、参照する停止データを正解打順用の停止データに更新し（ステップS106）、正解打順に沿ったものでない場合には（ステップS105でY）、参照する停止データを不正解打順用の停止データに更新する（ステップS106）。

【0123】

このように本実施の形態では、打順ベルの当選した遊技において、第2停止操作時に、当選した打順ベルの種類を判断し、打順ベルa群および打順ベルb群に属するものであると判断された場合に、滞在している遊技状態の判断を行って処理を分岐させることによって停止制御の切り替えを行っている。

【0124】

そして本実施の形態によれば、打順ベルa群および打順ベルb群に属する打順ベルについては通常状態では9枚小役を入賞させることができず、B B成立状態では9枚小役が入賞可能であり、打順ベルc群および打順ベルd群に属する打順ベルについては通常状態およびB B成立状態のいずれにおいても9枚小役が入賞可能となっているため、各遊技状態でのメダルの獲得性能を好適に調整することが可能となる。

【0125】

図20は、本実施の形態における各遊技状態でのメダルの獲得性能（ここでは出玉率の期待値）を比較した模式図である。

【0126】

図20に示すように、通常状態では、打順1, 2 < 打順3 ~ 6の関係となっており、B B成立状態でも、打順1, 2 < 打順3 ~ 6の関係となっている。すなわち通常状態およびB B成立状態では、第1リールR1を最初に停止させる推奨打順よりも第2リールR2または第3リールR3を最初に停止させる変則打順の方が出玉率の期待値の面からみると有利となっている。なおB B状態については、停止操作の順序による出玉率の期待値の偏りはない。

【0127】

また図20に示すように、遊技状態間での出玉率の期待値の違いを比較すると、打順3

10

20

30

40

50

～6に関しては、通常状態 < BB 状態 < BB 成立状態となっており、第2リールR2または第3リールR3を最初に停止させる遊技方法では、BB状態は通常状態よりも出玉率の期待値が高く、さらにBB成立状態はBB状態よりも出玉率の期待値が高いという関係になっていることが判る。

#### 【0128】

本実施の形態のように、打順1, 2(第1リールR1を最初に停止させる遊技方法)よりも打順3～6(第2リールR2または第3リールR3を最初に停止させる遊技方法)の方がメダルの獲得性能が高くなるような仕様では、規則で定められた出玉率の範囲の下限を下回らないように、打順3～6での出玉率の期待値を高い水準で設計する必要がある。

#### 【0129】

そして本実施の形態では、BB状態の出玉率の期待値を低めに設計することでBB成立状態の出玉率の期待値を上昇させても規則で定められた出玉率の範囲の上限を超えないようにするものであり、BB状態の出玉率の期待値を下げた分だけ設計自由度を確保することができる。そしてBB状態に関しては、BB状態でのメダルの獲得性能が通常状態でのメダルの獲得性能を上回っていることが要求されていることから、BB状態の出玉率の期待値を下げるためには、通常状態の出玉率の期待値を低く設計する必要が生じる。

#### 【0130】

しかしながら、通常状態とBB状態とのメダルの獲得性能の比較は、通常状態で出玉率の期待値が最も高い遊技方法との比較となることから、出玉率の期待値が高い打順3～6での比較となり、BB状態のメダルの獲得性能を低く設計することの障害となる。

#### 【0131】

そこでBB状態のメダルの獲得性能を設計する上での指標となる通常状態のメダルの獲得性能を下げるべく、通常状態ではBB成立状態と打順ベルの当選時における停止制御の制御則を異ならせることで、配当の高い小役の入賞を制限することで所望する効果を得ることができる。ただし本実施の形態のように有利区間ににおいて通常演出状態で遊技を行っている状況で第1リールR1を最初に停止させる遊技方法が推奨される仕様では、第2リールR2または第3リールR3を最初に停止させる遊技方法を不利に取り扱うために、通常状態とBB成立状態とにおいて停止操作の順序のそれぞれにおける出玉率の期待値の大小関係を維持することが要求される場合がある。

#### 【0132】

このため本実施の形態では、通常状態とBB成立状態とにおいて制御則が異なる打順ベル群として打順ベルa群および打順ベルb群を設け、通常状態およびBB成立状態において制御則が共通の打順ベル群として打順ベルc群および打順ベルd群を設け、打順ベルa群および打順ベルb群については通常状態において9枚小役を入賞不可能とすることで、停止操作の順序の間にに関する出玉率の期待値の大小関係を保ったまま、通常状態での出玉率の期待値を下げ、その結果として、BB状態の出玉率の期待値の下げ幅を確保する効果を得ることができる。

#### 【0133】

また本実施の形態では、基本的にBB成立状態において遊技を行う遊技仕様となっており、BB成立状態では、推奨打順と変則打順との間で出玉率の期待値に大きな差がある関係で、変則打順で停止操作を行う遊技方法では非AT中の遊技においてメダルを消費しにくいという攻略要素が存在する。このため本実施の形態では、通常演出状態において推奨打順で停止操作が行われた場合、変則打順で停止操作が行われた場合よりも指示機能に係る処理において有利となるように制御して遊技者の遊技方法を推奨打順に誘導する手法を採用している。

#### 【0134】

図21は、通常演出状態において停止操作の順序に応じて有利度合いを調整する処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【0135】

まず遊技毎に全てのリールが停止すると(ステップS200でY)、当該遊技で行われ

10

20

30

40

50

た停止操作の順序が推奨打順または変則打順のいずれであるかをチェックする（ステップS201）。

【0136】

停止操作の順序が推奨打順であった場合には（ステップS201でN）、高確カウンタ1919の値に応じた抽選モードでAT抽選を実行する（ステップS202）。本実施の形態では、高確カウンタ1919の値が「0」である場合には低確モードと判断され、高確カウンタ1919の値が「1」である場合には高確モードと判断され、高確モードでは低確モードよりもAT当選の期待値が高いAT抽選が行われる。そしてAT抽選が実行されると高確カウンタ1919の値を初期値「0」にリセットしてから（ステップS203）、高確カウンタ1919の値に所定値「1」を加算する（ステップS204）。 10

【0137】

一方、停止操作の順序が推奨打順ではない場合、すなわち変則打順であった場合には（ステップS201でY）、AT抽選は行われず高確カウンタ1919の値を初期値「0」にリセットする（ステップS205）。

【0138】

以上に述べた本実施の形態では、変則打順で停止操作を行う場合、推奨打順で停止操作を行う場合よりもメダルを獲得しやすくなっているが、通常演出状態の遊技では、変則打順で停止操作が行われるとAT抽選が行われないことによって、推奨打順で停止操作が行われた場合よりも今回の遊技において不利となり、さらに変則打順で停止操作が行われると高確カウンタ1919の値が初期値「0」となっていることによって推奨打順で停止操作が行われた場合よりも次回の遊技について相対的に不利となる。すなわち通常演出状態では変則打順で停止操作を行ったことに起因して2回の遊技にわたって指示機能に係る処理が不利となる状況が形成されるため、遊技者に通常演出状態において推奨打順で停止操作を行うことに対する強い動機を与えることができる。このように本発明では、メダルが獲得しやすい変則打順で停止操作を行う遊技方法が抑止されるため、遊技の公平性を担保することができる。 20

【0139】

なおAT抽選と高確カウンタ1919の値を加算する処理とは異なる契機において実行されるようにしてもよい。例えば、スタートレバーSLに対する遊技開始操作を契機として高確カウンタ1919の値に応じた抽選モードでAT抽選を行い、AT抽選が行われたことに基づいて高確カウンタ1919の値を初期値「0」にリセットし、停止操作の順序が変則打順である場合には第3停止時にAT抽選の結果を無効とする処理を行い、停止操作の順序が推奨打順である場合には高確カウンタ1919の値に所定値「1」を加算することができる。 30

【0140】

低確モードおよび高確モードのいずれにおいても同一の当選確率でAT当選の抽選結果が得られる当選態様が存在していてもよい。例えば、特殊役a群および特殊役b群については低確モードおよび高確モードのいずれにおいてもAT抽選で必ずAT当選の抽選結果が得られるように構成することができる。

【0141】

高確モードでは低確モードよりもAT当選の抽選結果を得られる期待値が高ければよい。内部抽選に関する全ての当選態様についてAT抽選の当選確率が異なっている必要はなく、少なくとも一部の当選態様において低確モードよりも高確モードの方がAT抽選でAT当選の抽選結果を得る確率が高くなっているればよい。また内部抽選に関する一部の当選態様に関しては高確モードよりも低確モードの方がAT抽選の当選確率が高くなっているが、他の当選態様に関して低確モードよりも高確モードの方がAT抽選の当選確率が高く、全ての当選態様を総合した上で高確モードの方が低確モードよりもAT当選の期待値が高くなっているればよい。 40

【0142】

低確モードではAT当選を得ることができないが高確モードではAT当選を得ることが

50

できる内部抽選の当選態様が存在していてもよい。また高確モードでは低確モードよりも A T 抽選の実行契機となる内部抽選の当選態様が増える態様であってもよい。

#### 【 0 1 4 3 】

通常演出状態の遊技において、推奨打順で停止操作が行われたことを条件として天井カウンタ 1 9 2 4 の値を減算する処理を行い、変則打順で停止操作が行われた場合には天井カウンタ 1 9 2 4 の値が更新されないようにしてもよい。すなわち第 1 リール R 1 を最初に停止させる推奨打順は、第 2 リール R 2 または第 3 リール R 3 を最初に停止させる変則打順よりも天井カウンタ 1 9 2 4 の更新に関して有利に取り扱うことができる。

#### 【 0 1 4 4 】

A T 状態の遊技において、推奨打順で停止操作が行われたことを条件として上乗せ抽選を実行可能とする処理を行い、変則打順で停止操作が行われた場合には上乗せ抽選が実行されないようにしてもよい。すなわち第 1 リール R 1 を最初に停止させる推奨打順は、第 2 リール R 2 または第 3 リール R 3 を最初に停止させる変則打順よりも上乗せ抽選に関して有利に取り扱うことができる。

10

#### 【 0 1 4 5 】

本実施の形態では、A T 抽選の実行に関して、内部抽選で得た当選態様に関わらずに停止操作の順序が推奨打順であるか否かを判断するようにした場合について説明をしたが、停止操作の順序が推奨打順であるか否かを判断するのは打順ベル（打順ベル a 群～打順ベル d 群）の当選時のみであってもよい。すなわち打順ベル以外の当選態様を得た場合には、変則打順で停止操作が行われても A T 抽選を実行するが、打順ベルの当選態様を得た場合には、推奨打順で停止操作が行われたことを条件に A T 抽選を実行するように構成することができる。また高確カウンタ 1 9 1 9 の値に所定値「1」を加算する処理は、打順ベルの当選時のみであって、推奨打順で停止操作が行われたことを条件に実行するようにしてもよい。

20

#### 【 0 1 4 6 】

また本実施の形態では、変則打順で停止操作が行われたことによる今回遊技のペナルティとして、A T 抽選の実行を回避するようにしたが、変則打順で停止操作が行われた場合であっても低確モードで A T 抽選を実行するようにしてもよい。例えば、推奨打順で停止操作が行われた場合、A T 抽選を行ってから高確カウンタ 1 9 1 9 の値を初期値「0」にリセットし、変則打順で停止操作が行われた場合、高確カウンタ 1 9 1 9 の値を初期値「0」にリセットしてから A T 抽選を行うことができる。このようにすれば、推奨打順で停止操作が行われた遊技の次の遊技では高確モードでの A T 抽選を受けられるが、変則打順で停止操作が行われた遊技の次の遊技では低確モードでしか A T 抽選を受けられない状況を形成することができる。

30

#### 【 0 1 4 7 】

また本実施の形態では、第 1 停止操作の時点において推奨打順であることが確定するものであったが、第 2 停止操作の時点で推奨打順であるか否かが確定するようなものであってもよい。例えば、打順 1 および打順 2 が推奨打順である場合、第 1 停止操作が第 1 リール R 1 を停止させるものであった時点で推奨打順であることが確定するが、打順 1 のみを推奨打順とすれば、第 1 停止操作が第 1 リール R 1 を停止させるものであって、かつ第 2 停止層が第 2 リール R 2 を停止させるものである場合に推奨打順であることが確定することになる。

40

#### 【 0 1 4 8 】

また本実施の形態では、打順ベル a 群～打順ベル d 群に関して、第 1 停止操作が第 2 リール R 2 または第 3 リール R 3 を停止させるものであって正解打順とは異なる場合に、1 枚小役が入賞しない場合があるように停止制御を行う構成となっているが、これは正解打順を、第 2 リール R 2 または第 3 リール R 3 を最初に停止させる打順 3 ～打順 6 に偏らせていることから、これらの操作順序における非 A T 中遊技（A T 状態ではない遊技）の出玉率の上昇を抑えるためである。そして推奨打順と変則打順との間で非 A T 中遊技の出玉率の乖離が大きいと、A T 抽選を受けることができないことを考慮しても変則打順で遊技

50

を行った方が良いという攻略要素を排除することが難しくなる。このため、第1停止操作が第2リールR2または第3リールR3を停止させるものであって正解打順とは異なる場合に、1枚小役の入賞率を1/4にまで低くして、変則打順の非AT中遊技の出玉率の上昇を抑えることができる。

【0149】

また本実施の形態では、打順ベルの当選時において、停止操作が正解打順に沿っていれば、必ず9枚小役を入賞させることができるものであったが、正解打順に沿って停止操作が行われても、いずれかのリールにおいて特定の押下検出位置で停止操作が行われなければ9枚小役が入賞しない仕様であってもよい。この場合、特定の押下検出位置で停止操作を行うことが要求されるのは、第1停止操作、第2停止操作、および第3停止操作の少なくとも1つ以上であればよく、特定の押下検出位置での停止操作を要求されるのが、第1停止操作のみ等、停止操作の順序に依存するものであってもよいし、第1リールR1～第3リールR3のうち特定のリール（特定のリールは1つであってもよいし、2つ以上であってもよい）のみに関して特定の押下検出位置での停止操作が要求されるものであってもよい。すなわち本出願においては、特定操作順序において正解小役が入賞可能であることは、特定操作順では必ず正解小役が入賞するものであってもよいし、特定操作順序であっても正解小役が入賞する場合と正解小役が入賞しない場合とが存在していてもよいことを意味する。また本出願において、特定操作態様には、停止操作の順序に指定があるが押下検出位置の指定がない操作態様、停止操作の順序および押下検出位置のいずれにも指定がある操作態様が含まれる。

10

20

30

【0150】

また本実施の形態では、打順ベルの当選時において9枚小役の入賞の可能性のある停止操作の順序が変則打順に偏っているため、少なくとも非AT中遊技において打順ベルの当選情報がサブ基板側に通知されないようにすることが好ましい。なお有利区間であって操作指示情報を遊技者に提供する状況においては、打順ベルの当選情報をサブ基板側に通知するようにしてもよいし、非AT中遊技であるか、AT中遊技であるかに関わらず打順ベルの当選情報はサブ基板側に一切通知しないようにしてもよい。また打順ベルの当選情報がサブ基板側に通知されない仕様であっても、メイン基板側において正解打順報知を行う際には正解打順に対応する操作指示情報をサブ基板側に通知すればサブ基板側で入賞補助演出は実行可能であり、打順ベルの当選情報そのものを通知しなくとも滞りなくアシストタイム遊技を行うことは可能である。このように、少なくとも非AT中遊技については打順ベルの当選情報をサブ基板側に通知しないようにすれば、サブ基板を改造して非AT中遊技において打順ベルの当選を不正に把握して非AT中遊技におけるメダルの消費を抑えるという不正行為を未然に防ぐことができる。

【0151】

また本実施の形態では、有利区間の終了条件をメダルの投入数および払出数に応じて更新されるクリアカウンタ1922の値に基づいて設定した場合を例に取り説明したが、有利区間で所定回数の遊技が行われたことを有利区間の任意の終了条件として設定してもよい。

40

【0152】

また本実施の形態では、有利区間においてAT状態では指示情報の提供が行われ、通常演出状態では指示情報の提供が行われなかつたが、通常演出状態でも指示情報の提供が行われることがあってもよい。また有利区間において設定可能な演出状態は、通常演出状態とAT状態とに限られない。例えば、通常演出状態においてAT状態への移行権利が確定してからAT状態に移行するまでの間に滞在する前兆状態（第1状態の一例）を設けた構成、通常演出状態とは異なる条件でAT状態への移行権利を付与し、通常演出状態よりもAT状態への移行権利を得やすいチャンスゾーン状態（第1状態の一例）を設けた構成、AT状態の終了条件を満たした場合に終了待機状態（第1状態の一例）に滞在し、終了待機状態においてAT状態への復帰条件を満たした場合にはAT状態へ復帰し、AT状態への復帰条件を満たさなかった場合には通常演出状態に移行する構成、AT状態の終了後に

50

終了待機状態において有利区間の任意の終了条件の成否を判定し、終了待機状態から通常演出状態に移行して有利区間が継続する場合と終了待機状態において有利区間が終了して通常区間に移行する場合とがある構成など種々の構成を採用することができる。

#### 【0153】

また有利区間において通常演出状態に滞在している状況において、変則打順で停止操作が行われた場合、次回以降の遊技において所定の解除条件が成立するまで、特定の演出が出現しにくくなる制御、または特定の演出を出現させない制御を行うようにしてもよい。なお特定の演出が出現しにくくなる制御、または特定の演出を出現させない制御については、少なくとも打順ベルが当選した遊技にて行われることが好ましい。

#### 【0154】

特定の演出としては、例えば、内部抽選の結果を示唆する演出などが挙げられる。具体的には、チェリーaやチェリーbなどのレアリティの高い当選態様を得た場合に、液晶ディスプレイLCDに、レアリティの高い当選態様が当選したことを示唆する画像を表示したり、ランプをレアリティの高い当選態様に対応する色で点灯させたりする演出が相当する。また特定の演出が出現しにくくなる制御や特定の演出を出現させない制御としては、演出を選択するためのテーブルを変更するなどして実現することができる。また解除条件としては、遊技回数、所定の内部抽選の結果を得ること、解除抽選を行って解除抽選に当選すること、など任意に設定することができる。

#### 【0155】

ここで、有利区間において内部抽選でレアリティの高い当選態様を得た場合、指示機能に係る処理において有利に扱われる仕様において、レアリティの高い当選態様を得た場合に、その旨を把握できる特定の演出が、遊技開始操作の検出から第1停止操作の検出までの間に実行される場合を想定する。この場合、特定の演出が発生しない場合、レアリティの高い当選態様である可能性が低いためメダルの獲得期待値が高い変則打順で停止操作を行い、特定の演出が発生した場合、レアリティの高い当選態様である可能性が高いため推奨打順で停止操作を行うという攻略要素が存在してしまう。

#### 【0156】

これに対して、メダルの獲得期待値が高い変則打順で停止操作が行われた場合に所定の解除条件を満たすまで特定の演出の出現が制限される制御（出現頻度が下がる制御、または出現しない制御）を採用することによって、攻略性の高い遊技手順を抑止することができる。なお特定の演出の出現を制限する制御を行うか否かの判断は、打順ベルの当選時に行つてもよいし、打順ベルおよび打順ベル以外の当選時において行つてもよい。すなわち変則打順で停止操作が行われると指示機能に係る処理に関して有利度合いの調整が行われる当選態様を得た場合にだけ特定の演出の実行を制限する制御を行うか否かの判断を行つてもよいし、変則打順で停止操作を行つても指示機能に係る処理に関する有利度合いに影響がない当選態様を得た場合にも特定の演出の実行を制限する制御を行うか否かの判断を行つてもよい。

#### 【0157】

また本実施の形態では、遊技を行う際にメダル等の遊技媒体を投入し、役の入賞によって遊技媒体を払い出すようにした遊技機であったが、遊技媒体を用いずに電子的情報としての遊技価値を消費または付与することによって遊技を行わせるようにしてもよい。例えば、遊技機または遊技機に接続される外部ユニットにおいて遊技者の所有する遊技価値の情報を記憶することができるようにして、遊技価値の数を減算することによって遊技価値を消費することを遊技媒体の投入に置き換え、遊技価値の数を加算することによって遊技価値を付与することを遊技媒体の払い出しに置き換えた構成としてもよい。

#### 【符号の説明】

#### 【0158】

B X 収納箱、U D 前面上扉、D D 前面下扉、D W 表示窓、  
 L 1 有効ライン、D S 遊技情報表示部、L C D 液晶ディスプレイ、  
 B S 設定変更ボタン、K S 設定変更キーシリンダ、S E C 区間表示器、

10

20

30

40

50

E U 電源ユニット、E S 電源スイッチ、S P スピーカ、  
 P S リールユニット収納スペース、M A I N メイン基板、S U B サブ基板、  
 H P ホッパーユニット、M T メダル貯蔵タンク、C B キャッシュボックス、  
 R 1 第1リール、R 2 第2リール、R 3 第3リール、  
 B 0 ベットボタン、S L スタートレバー、B 1 ~ B 3 ストップボタン、  
 M I メダル投入口、M O メダル払い出し口、M P メダル受け皿、  
 1 0 0 遊技制御手段、  
 1 0 3 設定変更手段、1 0 5 投入受付手段、1 1 0 亂数発生手段、  
 1 2 0 内部抽選手段、1 3 0 リール制御手段、1 4 0 入賞判定手段、  
 1 5 0 払出制御手段、1 6 0 リプレイ処理手段、  
 1 7 0 遊技状態制御手段、1 7 5 A T制御手段、1 7 7 通信制御手段、  
 1 8 0 演出制御手段、  
 1 9 0 a 遊技情報記憶手段、1 9 1 0 メイン抽選テーブル記憶領域、  
 1 9 1 1 停止制御テーブル記憶領域、1 9 1 2 入賞判定テーブル記憶領域、  
 1 9 1 3 設定値記憶領域、1 9 1 4 クレジット情報記憶領域、  
 1 9 1 5 抽選フラグ記憶領域、1 9 1 6 遊技状態記憶領域、  
 1 9 1 8 演出状態記憶領域、1 9 1 9 高確カウンタ、  
 1 9 2 0 A Tストック数カウンタ、1 9 2 1 A Tゲーム数カウンタ、  
 1 9 2 2 クリアカウンタ、  
 1 9 2 4 天井カウンタ、  
 1 9 0 b 演出情報記憶手段、1 9 2 6 演出データ記憶領域、  
 1 9 2 7 サブ抽選テーブル記憶領域、  
 1 9 2 8 イメージバッファ、1 9 2 9 サウンドバッファ、  
 2 1 0 メダル投入スイッチ、2 2 0 ベットスイッチ、2 3 0 スタートスイッチ、  
 2 4 0 ストップスイッチ、2 5 0 設定変更許可スイッチ、  
 2 6 0 設定変更スイッチ、3 0 0 メイン表示器、  
 3 1 0 リールユニット、3 1 5 リールインデックス、  
 3 2 5 払出メダル検出スイッチ、3 3 0 表示装置、3 4 0 音響装置、  
 4 1 0 データカウンタ、4 2 0 ホールコンピュータ

10

20

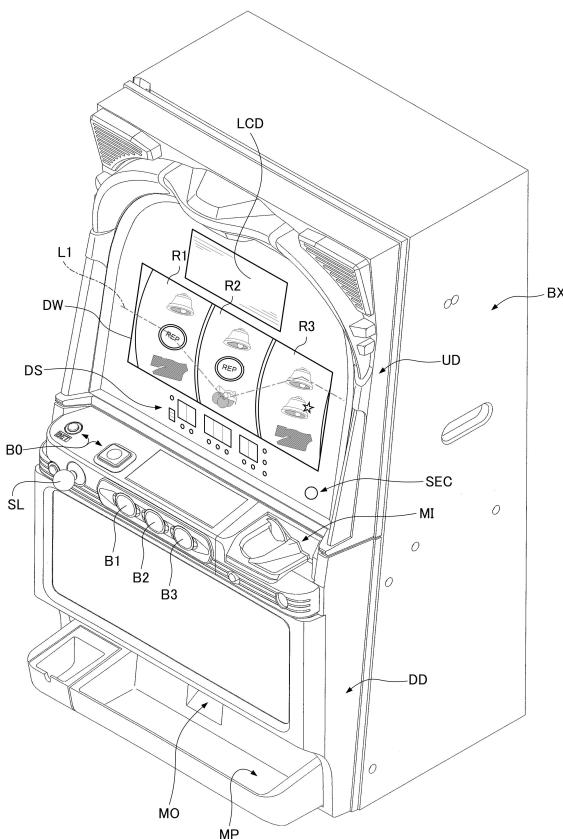
30

40

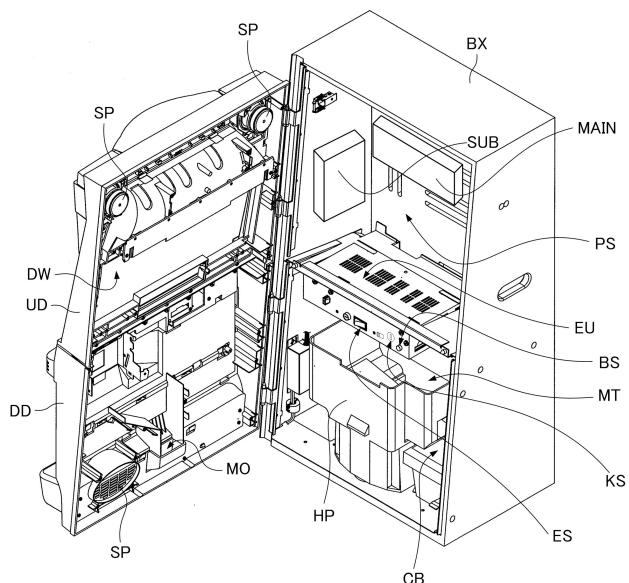
50

〔四面〕

〔 図 1 〕



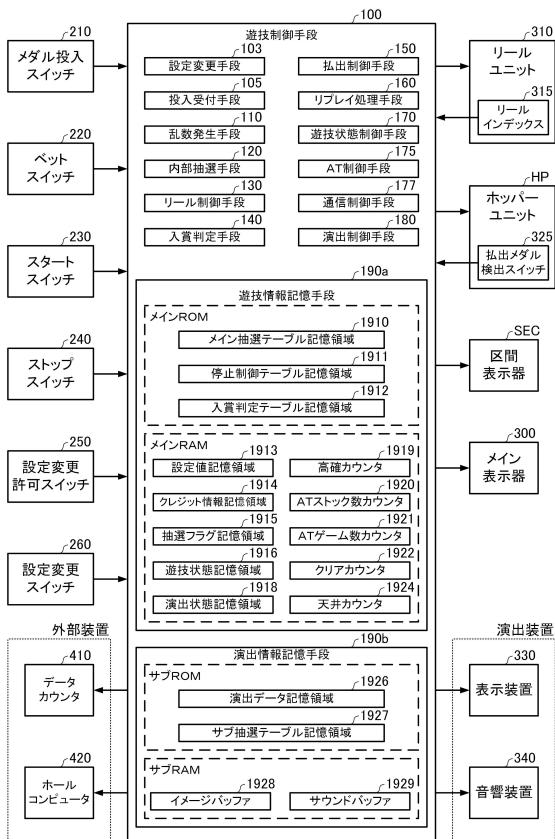
【 図 2 】



10

20

【図3】



〔 四 4 〕



30

40

50

【図5】

当選態様		当選役
打順ペル a群	打順ペルa3	小役3、小役16、小役17、小役24、小役27、小役28
	打順ペルa4	小役4、小役16、小役17、小役25、小役26、小役29
	打順ペルa5	小役5、小役18～小役20小役32、小役34
	打順ペルa6	小役6、小役18、小役19、小役21、小役33、小役35
打順ペル b群	打順ペルb3	小役3、小役16、小役17、小役25、小役26、小役30
	打順ペルb4	小役4、小役16、小役17、小役24、小役27、小役31
	打順ペルb5	小役5、小役18、小役19、小役22、小役33、小役35
	打順ペルb6	小役6、小役18、小役19、小役23、小役32、小役34
打順ペル c群	打順ペルc3	小役3、小役16、小役17、小役25、小役26、小役29
	打順ペルc4	小役4、小役16、小役17、小役24、小役27、小役28
	打順ペルc5	小役5、小役18、小役19、小役21、小役33、小役35
	打順ペルc6	小役6、小役18～小役20、小役32、小役34
打順ペル d群	打順ペルd3	小役3、小役16、小役17、小役24、小役27、小役31
	打順ペルd4	小役4、小役16、小役17、小役25、小役26、小役30
	打順ペルd5	小役5、小役18、小役19、小役23、小役32、小役34
	打順ペルd6	小役6、小役18、小役19、小役22、小役33、小役35

【図6】

当選態様		当選役
特殊役 a群	特殊役1	小役13、小役38
	特殊役2	小役8、小役13、小役38
	特殊役3	小役10、小役13、小役15、小役38
	特殊役4	小役9、小役11、小役12、小役17、小役18、小役36、小役38
	特殊役5	小役9、小役11、小役12、小役15、小役17、小役18、小役36、小役38
	特殊役6	小役9、小役11、小役12、小役20、小役36～小役38
	特殊役7	小役9、小役11、小役12、小役21、小役36～小役38
	特殊役8	小役9～小役12、小役15、小役16、小役19、小役22、小役38
	特殊役9	小役9～小役12、小役15、小役16、小役19、小役23、小役38
	特殊役10	小役9～小役12、小役15、小役16、小役19、小役38
	特殊役11	小役9～小役12、小役15、小役16、小役19、小役36、小役38
共通ペルa		小役1、小役17、小役18
共通ペルb		小役2、小役17、小役18
共通1枚役		小役8～小役13、小役15、小役36～小役38
チエリーa		小役14、小役32、小役33、小役36、小役38
チエリーb		小役7、小役36
JAC1		小役1～小役38
JAC2		小役8～小役38
リプレイa		リプレイ1～リプレイ4
リプレイb		リプレイ1、リプレイ2、リプレイ4

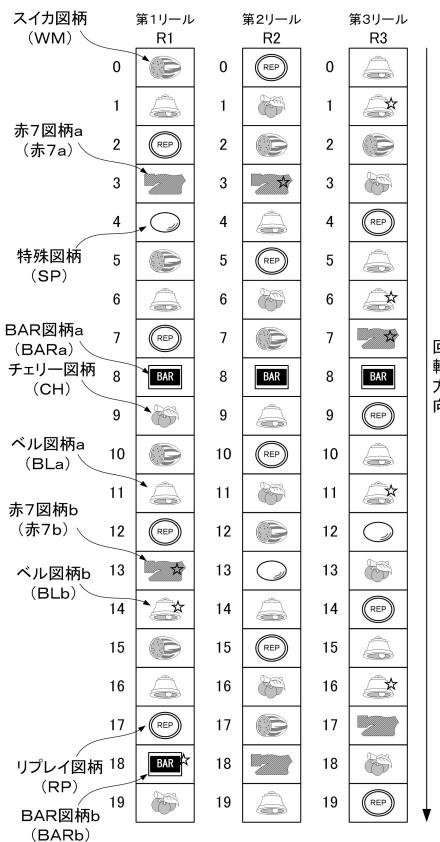
10

20

30

40

【図7】



【図8】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ペルa3 正解打順:打順3	1枚小役	9枚小役	1枚小役 (1/2)	1枚小役 (1/4)	1枚小役 (1/4)	1枚小役 (1/4)
打順ペルa4 正解打順:打順4	1枚小役	1枚小役 (1/2)	9枚小役	1枚小役 (1/4)	1枚小役 (1/4)	1枚小役 (1/4)
打順ペルa5 正解打順:打順5	1枚小役	1枚小役 (1/4)	9枚小役	1枚小役 (1/2)	1枚小役 (1/2)	1枚小役 (1/2)
打順ペルa6 正解打順:打順6	1枚小役	1枚小役 (1/4)	1枚小役 (1/2)	9枚小役	1枚小役 (1/2)	9枚小役
打順ペルb3 正解打順:打順3	1枚小役	9枚小役	1枚小役 (1/2)	1枚小役 (1/4)	1枚小役 (1/4)	1枚小役 (1/4)
打順ペルb4 正解打順:打順4	1枚小役	1枚小役 (1/2)	9枚小役	1枚小役 (1/4)	1枚小役 (1/4)	1枚小役 (1/4)
打順ペルb5 正解打順:打順5	1枚小役	1枚小役 (1/4)	9枚小役	1枚小役 (1/2)	1枚小役 (1/2)	1枚小役 (1/2)
打順ペルb6 正解打順:打順6	1枚小役	1枚小役 (1/4)	1枚小役 (1/2)	1枚小役 (1/2)	9枚小役	9枚小役

打順1: B1→B2→B3 打順2: B1→B3→B2 打順3: B2→B1→B3

打順4: B2→B3→B1 打順5: B3→B1→B2 打順6: B3→B2→B1

\* 通常状態では、正解打順でも1枚小役が1/2の確率で入賞(1/2の確率で取りこぼし)

50

【図9】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベルc3 正解打順:打順3	1枚小役		9枚小役	1枚小役 (1/2)		1枚小役 (1/4)
打順ベルc4 正解打順:打順4	1枚小役		1枚小役 (1/2)	9枚小役		1枚小役 (1/4)
打順ベルc5 正解打順:打順5	1枚小役		1枚小役 (1/4)		9枚小役	1枚小役 (1/2)
打順ベルc6 正解打順:打順6	1枚小役		1枚小役 (1/4)		1枚小役 (1/2)	9枚小役
打順ベルd3 正解打順:打順3	1枚小役		9枚小役	1枚小役 (1/2)		1枚小役 (1/4)
打順ベルd4 正解打順:打順4	1枚小役		1枚小役 (1/2)	9枚小役		1枚小役 (1/4)
打順ベルd5 正解打順:打順5	1枚小役		1枚小役 (1/4)		9枚小役	1枚小役 (1/2)
打順ベルd6 正解打順:打順6	1枚小役		1枚小役 (1/4)		1枚小役 (1/2)	9枚小役

打順1: B1→B2→B3 打順2: B1→B3→B2 打順3: B2→B1→B3  
打順4: B2→B3→B1 打順5: B3→B1→B2 打順6: B3→B2→B1

\*通常状態でも正解打順であれば9枚小役が入賞

【図10】

入賞役等	図柄組合せ			配当	
BB				—	
リプレイ1					—
リプレイ2				—	
リプレイ3					—
リプレイ4				—	

10

20

30

40

【図11】

入賞役等	図柄組合せ			配当
小役1				9枚
小役2				9枚
小役3				9枚
小役4				9枚
小役5				9枚
小役6				9枚
小役7				3枚

【図12】

入賞役等	図柄組合せ			配当
小役8				1枚
小役9				1枚
小役10				1枚
小役11				1枚
小役12				1枚
小役13				1枚
小役14				1枚
小役15				1枚

50

【図13】

入賞役等	図柄組合せ			配当
小役16	REP	bell	REP	1枚
小役17	REP	coin	BAR	1枚
小役18	REP	BAR	REP	1枚
小役19	REP	bell	bell star	1枚
小役20	star BAR	coin	star coin	1枚
小役21	star BAR	coin	BAR	1枚
小役22	BAR	coin	star coin	1枚
小役23	BAR	coin	BAR	1枚

【図15】

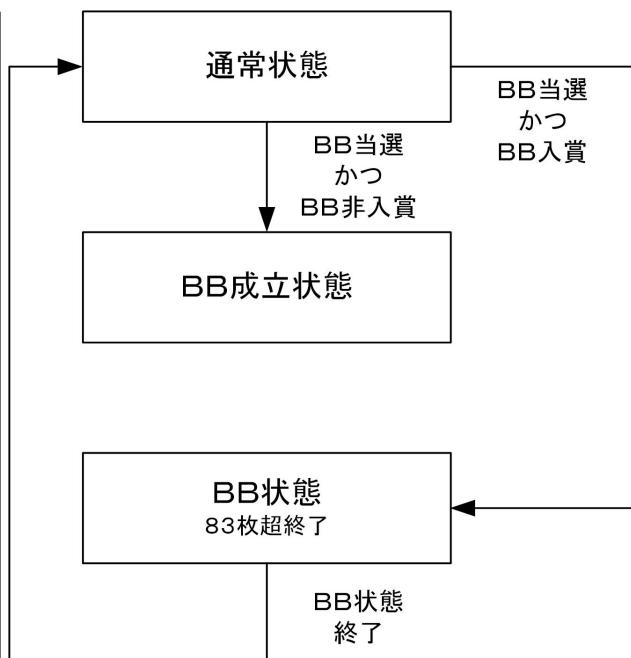
入賞役等	図柄組合せ			配当
小役34	bell	star BAR	BAR	1枚
小役35	bell	BAR	coin	1枚
小役36	REP	BAR	star BAR	1枚
小役37	REP	BAR	BAR	1枚
小役38	REP	REP	BAR	1枚

【図14】

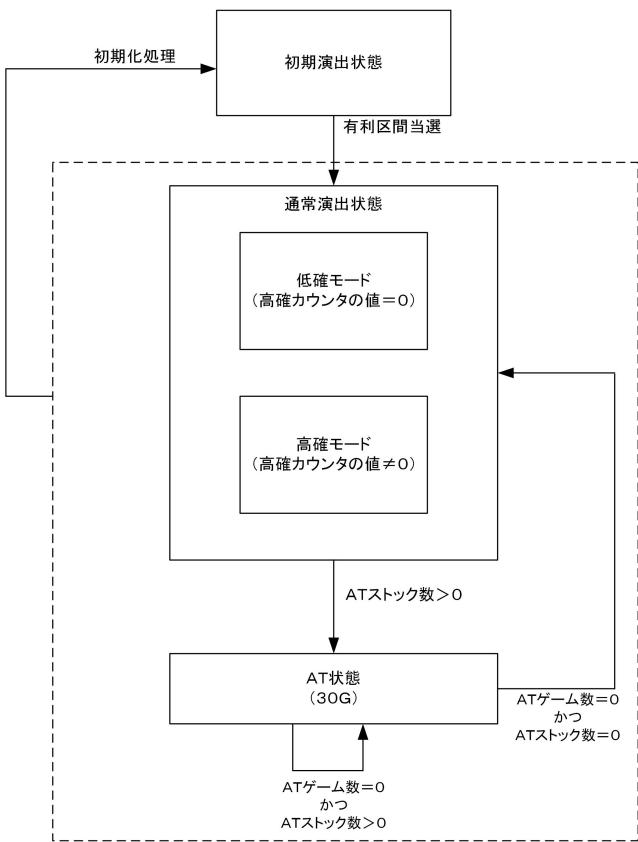
入賞役等	図柄組合せ			配当
小役24	star BAR	REP	star coin	1枚
小役25	star BAR	REP	BAR	1枚
小役26	BAR	REP	star coin	1枚
小役27	BAR	REP	BAR	1枚
小役28	star BAR	BAR	bell star	1枚
小役29	star BAR	BAR	bell	1枚
小役30	BAR	BAR	bell star	1枚
小役31	BAR	BAR	bell	1枚
小役32	BAR	BAR	BAR	1枚
小役33	BAR	BAR	BAR	1枚

10 20 30 40 50

【図16】



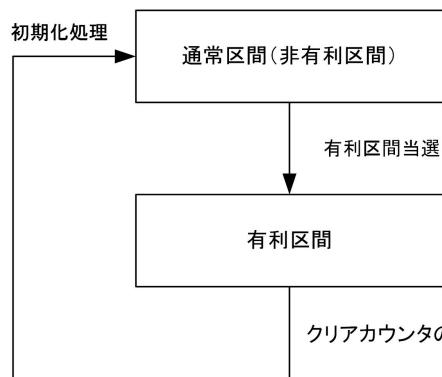
【図17】



10

20

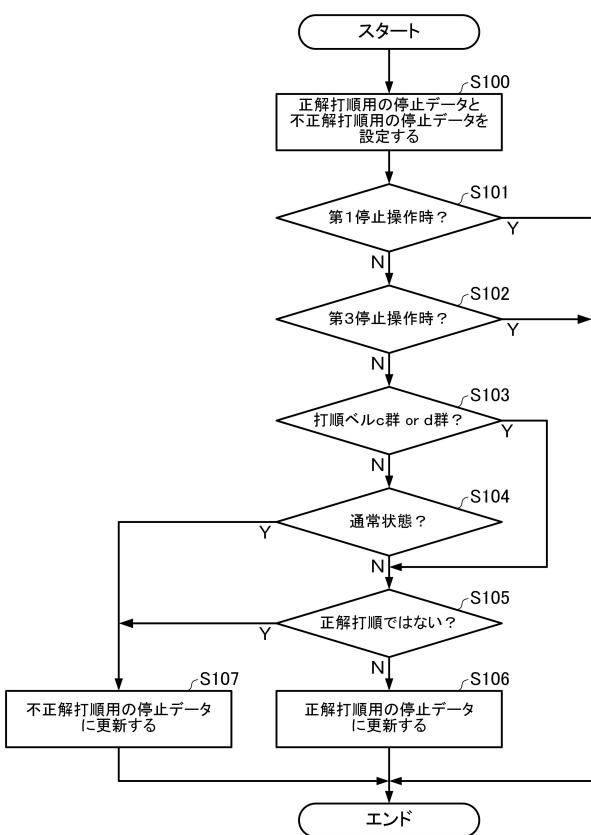
【図18】



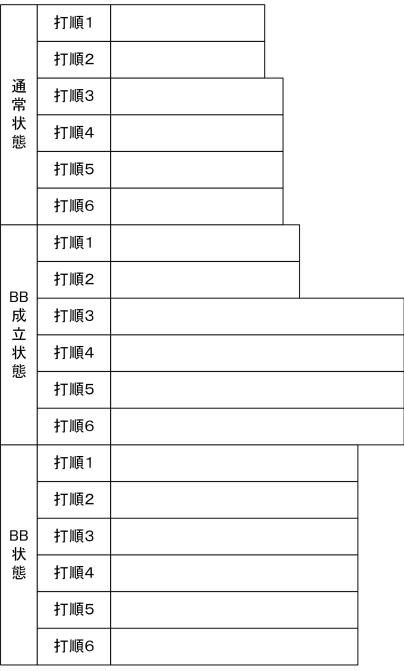
30

40

【図19】



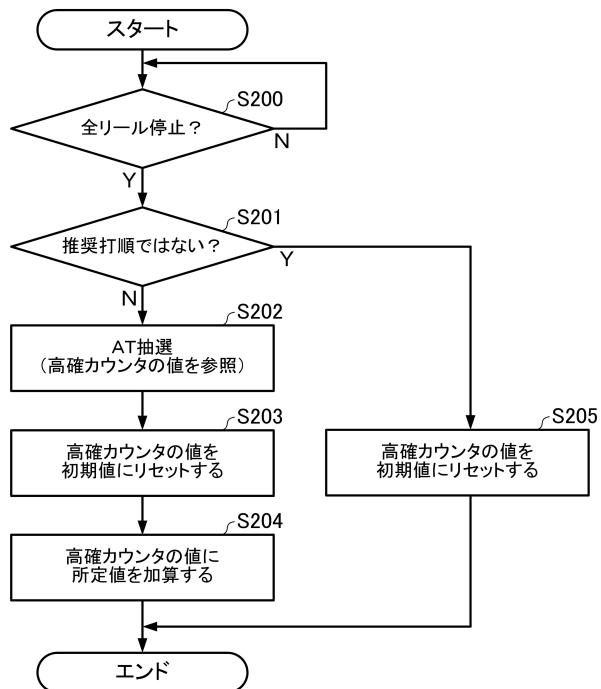
【図20】



通常状態	打順1 = 打順2 < 打順3 = 打順4 = 打順5 = 打順6
BB成立状態	打順1 = 打順2 < 打順3 = 打順4 = 打順5 = 打順6
BB状態	打順1 = 打順2 = 打順3 = 打順4 = 打順5 = 打順6

50

【図2-1】



10

20

30

40

50