

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-37562
(P2022-37562A)

(43)公開日 令和4年3月9日(2022.3.9)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I
A 6 3 F 5/04 6 1 4 B

テーマコード (参考)
2 C 1 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全37頁)

(21)出願番号	特願2020-141760(P2020-141760)	(71)出願人	390031772
(22)出願日	令和2年8月25日(2020.8.25)		株式会社オリンピア
			東京都台東区東上野一丁目1 6 番 1 号
		(74)代理人	100135666
			弁理士 原 弘晃
		(74)代理人	100131680
			弁理士 竹内 健一
		(72)発明者	森山 翔太
			東京都台東区東上野一丁目1 6 番 1 号
			株式会社オリンピア内
		(72)発明者	片山 慎
			東京都台東区東上野一丁目1 6 番 1 号
			株式会社オリンピア内
		(72)発明者	齋藤 僚太
			東京都台東区東上野一丁目1 6 番 1 号
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】新たな停止制御の手法で特定小役の入賞の可否を制御して遊技機の設計自由度を向上させる技術を提供する。

【解決手段】小役の当選態様として、打順特殊役群（打順特殊役1～打順特殊役16）が存在し、打順特殊役が当選した場合において、第1停止操作の押下検出位置が打順特殊役の種類に応じて予め定められた特定押下位置であるか否かに応じて打順特殊役に含まれる15枚小役の入賞の可否が変化するように停止制御の態様を異ならせる。

【選択図】図10

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順特殊役1 特定打順:打順3～6 特定押下位置:0、16	14枚小役			15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)		
打順特殊役2 特定打順:打順3～6 特定押下位置:1、17	14枚小役			15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)		
打順特殊役3 特定打順:打順3～6 特定押下位置:2、18	14枚小役			15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)		
打順特殊役4 特定打順:打順3～6 特定押下位置:3、19	14枚小役			15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)		
打順特殊役5 特定打順:打順3～6 特定押下位置:4	14枚小役			15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)		
打順特殊役6 特定打順:打順3～6 特定押下位置:5	14枚小役			15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)		
打順特殊役7 特定打順:打順3～6 特定押下位置:6	14枚小役			15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)		
打順特殊役8 特定打順:打順3～6 特定押下位置:7	14枚小役			15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)		
打順特殊役9 特定打順:打順3～6 特定押下位置:8	14枚小役			15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)		
打順特殊役10 特定打順:打順3～6 特定押下位置:9	14枚小役			15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)		
打順特殊役11 特定打順:打順3～6 特定押下位置:10	14枚小役			15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)		
打順特殊役12 正解打順:打順3 特定押下位置:11	14枚小役			15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)		
打順特殊役13 特定打順:打順3～6 特定押下位置:12	14枚小役			15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)		
打順特殊役14 特定打順:打順3～6 特定押下位置:13	14枚小役			15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)		
打順特殊役15 特定打順:打順3～6 特定押下位置:14	14枚小役			15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)		
打順特殊役16 特定打順:打順3～6 特定押下位置:15	14枚小役			15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)		

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、いずれの操作態様でも1枚小役が入賞

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、
小役を含む複数種類の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合せが前記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、
前記小役が入賞したことに基づいて、遊技価値を払い出すための制御を行う払出制御手段と、を備え、
前記停止操作の時点におけるリールの位置である操作検出位置から所定の引き込み範囲内に存在する図柄を有効ライン上の表示位置に表示可能とする遊技機であって、
前記小役の当選態様として、特定小役を含む複数種類の役が重複して当選する複数種類の特定当選態様が存在し、
前記複数のリールのそれぞれにおいて、前記操作検出位置に関わらずに前記特定小役の入賞形態を構成する図柄が前記所定の引き込み範囲内に存在するように配置されており、
前記特定当選態様の種類に応じて、前記特定小役の入賞を許可する前記操作検出位置である特定操作位置が設定されており、
前記リール制御手段が、
前記特定当選態様を得た遊技において、前記操作検出位置が前記特定操作位置であった場合には、前記特定小役を入賞可能とする第 1 の制御則に基づきリールの停止位置を決定し、
前記操作検出位置が前記特定操作位置とは異なる場合には、前記特定小役の入賞を回避する第 2 の制御則に基づきリールの停止位置を決定することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、
小役を含む複数種類の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合せが前記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、
前記小役が入賞したことに基づいて、遊技価値を払い出すための制御を行う払出制御手段と、を備え、
前記停止操作の時点におけるリールの位置である操作検出位置から所定の引き込み範囲内に存在する図柄を有効ライン上の表示位置に表示可能とする遊技機であって、
前記小役の当選態様として、特定小役を含む複数種類の役が重複して当選する複数種類の特定当選態様が存在し、
前記複数のリールのそれぞれにおいて、前記操作検出位置に関わらずに前記特定小役の入賞形態を構成する図柄が前記所定の引き込み範囲内に存在するように配置されており、
前記特定当選態様の種類に応じて、前記特定小役の入賞を許可する前記操作検出位置である特定操作位置が設定されており、
前記リール制御手段が、
前記特定当選態様を得た遊技において、前記操作検出位置が前記特定操作位置であった場合には遊技価値の払出数が最も多くなるようにリールの停止位置を決定して前記特定小役を入賞可能とし、
前記操作検出位置が前記特定操作位置とは異な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数が最も多くなるようにリールの停止位置を決定して前記特定小役の入賞を回避することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、

小役を含む複数種類の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合せが前記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、
前記小役が入賞したことに基づいて、遊技価値を払い出すための制御を行う払出制御手段と、を備え、
前記停止操作の時点におけるリールの位置である操作検出位置から所定の引き込み範囲内に存在する図柄を有効ライン上の表示位置に表示可能とする遊技機であって、
前記小役の当選態様として、特定小役を含む複数種類の役が重複して当選する複数種類の特定当選態様が存在し、
前記複数のリールのそれぞれにおいて、前記操作検出位置に関わらずに前記特定小役の入賞形態を構成する図柄が前記所定の引き込み範囲内に存在するように配置されており、
前記リール制御手段が、
前記特定当選態様を得た遊技において、前記操作検出位置が当該特定当選態様の種類に応じて予め定められた特定操作位置であるか否かに応じて前記特定小役の入賞の可否が変化するように停止制御の態様を異ならせることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

20

【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、このような遊技媒体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などが行われる。

30

【0003】

近年では、特定役の入賞を補助する入賞補助演出を所定条件下で実行することによって、特定小役の入賞確率を変動させ、入賞補助演出が実行可能なＡＴ状態においてメダル等の遊技媒体を獲得しやすくするアシストタイム遊技を行うことができる遊技機が好評を博している（特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

40

【特許文献１】特開２０１２－１４３４３７号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、従来のアシストタイム遊技を実行可能な遊技機では、特定小役の入賞の可否を停止操作の順序によって制御することによって、アシストタイム遊技と、アシストタイム遊技ではない遊技との遊技媒体の獲得状況に差を設けることが行われてきた。しかしながら、停止操作の順序による手法では、リールの本数で操作パターンが限られてしまうため、設計自由度が低いという難点があった。

【0006】

50

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、新たな停止制御の手法で特定小役の入賞の可否を制御して遊技機の設計自由度を向上させる技術を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、小役を含む複数種類の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合せが前記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、前記小役が入賞したに基づいて、遊技価値を払い出すための制御を行う払出制御手段と、を備え、前記停止操作の時点におけるリールの位置である操作検出位置から所定の引き込み範囲内に存在する図柄を有効ライン上の表示位置に表示可能とする遊技機であって、前記小役の当選態様として、特定小役を含む複数種類の役が重複して当選する複数種類の特定当選態様が存在し、前記複数のリールのそれぞれにおいて、前記操作検出位置に関わらずに前記特定小役の入賞形態を構成する図柄が前記所定の引き込み範囲内に存在するように配置されており、前記特定当選態様の種類に応じて、前記特定小役の入賞を許可する前記操作検出位置である特定操作位置が設定されており、前記リール制御手段が、前記特定当選態様を得た遊技において、前記操作検出位置が前記特定操作位置であった場合には、前記特定小役を入賞可能とする第1の制御則に基づきリールの停止位置を決定し、前記操作検出位置が前記特定操作位置とは異なる場合には、前記特定小役の入賞を回避する第2の制御則に基づきリールの停止位置を決定する遊技機に関するものである。

10

20

【0008】

(2) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、小役を含む複数種類の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合せが前記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、前記小役が入賞したに基づいて、遊技価値を払い出すための制御を行う払出制御手段と、を備え、前記停止操作の時点におけるリールの位置である操作検出位置から所定の引き込み範囲内に存在する図柄を有効ライン上の表示位置に表示可能とする遊技機であって、前記小役の当選態様として、特定小役を含む複数種類の役が重複して当選する複数種類の特定当選態様が存在し、前記複数のリールのそれぞれにおいて、前記操作検出位置に関わらずに前記特定小役の入賞形態を構成する図柄が前記所定の引き込み範囲内に存在するように配置されており、前記特定当選態様の種類に応じて、前記特定小役の入賞を許可する前記操作検出位置である特定操作位置が設定されており、前記リール制御手段が、前記特定当選態様を得た遊技において、前記操作検出位置が前記特定操作位置であった場合には遊技価値の払出数が最も多くなるようにリールの停止位置を決定して前記特定小役を入賞可能とし、前記操作検出位置が前記特定操作位置とは異な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数が最も多くなるようにリールの停止位置を決定して前記特定小役の入賞を回避する遊技機に関するものである。

30

40

【0009】

(3) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、小役を含む複数種類の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合せが前記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、前記小役が入賞したに基づいて、遊技価値を払い出すための制御を行う払出制御手段と、を備え、前記停止操作の時点に

50

おけるリールの位置である操作検出位置から所定の引き込み範囲内に存在する図柄を有効ライン上の表示位置に表示可能とする遊技機であって、前記小役の当選態様として、特定小役を含む複数種類の役が重複して当選する複数種類の特定当選態様が存在し、前記複数のリールのそれぞれにおいて、前記操作検出位置に関わらずに前記特定小役の入賞形態を構成する図柄が前記所定の引き込み範囲内に存在するように配置されており、前記リール制御手段が、前記特定当選態様を得た遊技において、前記操作検出位置が当該特定当選態様の種類に応じて予め定められた特定操作位置であるか否かに応じて前記特定小役の入賞の可否が変化するように停止制御の態様を異ならせる遊技機に関するものである。

【 0 0 1 0 】

以上の(1)～(3)に示した各発明によれば、特定当選態様を得た遊技における特定小役の入賞の可否が操作検出位置に影響されるため、特定操作位置の設定態様を変えるだけで特定小役の入賞率をコントロールすることができるようになり、遊技機の設計自由度を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 1 】

【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。

【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打順特殊役の役構成を示す図である。

【図20】本発明の実施形態の遊技機における打順特殊役に関する停止制御の手法を説明する図である。

【図21】本発明の実施形態の遊技機における打順特殊役に関する停止制御の手法を説明する図である。

【図22】本発明の実施形態の遊技機における打順特殊役に関する停止制御の具体例を説明する図である。

【図23】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

10

20

30

40

50

【図 2 4】本発明の実施形態の変形例に係る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 2 5】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における打順特殊役の構成および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。

【発明を実施するための形態】

【0012】

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。

【0013】

1. 構成

図 1 は、本発明の実施形態に係る遊技機の外觀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。

【0014】

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。

【0015】

本実施形態の遊技機は、収納箱 B X、上部前面扉 U D、および下部前面扉 D D からなる箱形の筐体内に第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3（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 B X 内のリールユニット収納スペース P S の下部には、電源装置を内蔵し、電源スイッチ E S、設定変更キーシリンダ K S、設定変更ボタン B S 等の各種スイッチが備えられた電源ユニット E U およびメダルの払出装置としてのホッパーユニット H P が収められている。ホッパーユニット H P は、遊技に供するメダルを貯蔵するメダル貯蔵タンク M T 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に構成されている。またホッパーユニット H P は、メダル貯蔵タンク M T 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 C B 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 P S の上方にメイン基板 M A I N が取り付けられており、リールユニット収納スペース P S の側方にサブ基板 S U B が取り付けられており、これらの制御基板（メイン基板 M A I N、サブ基板 S U B）には、C P U（演算手段の一例）、R O M（情報記憶媒体の一例）、R A M（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 E U に設定変更キーシリンダ K S や設定変更ボタン 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。

【0016】

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 20 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。

【0017】

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

10

20

30

40

50

Wが設けられている。第1リールR1～第3リールR3の停止状態では、第1リールR1～第3リールR3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DWを通じて観察できるようになっている。

【0018】

また本実施形態の遊技機では、表示窓DW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R1の上段、第2リールR2の中段、および第3リールR3

10

【0019】

そして遊技結果は表示窓DW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HPからメダルの払い出し等が行われる。

【0020】

また上部前面扉UDには、遊技情報表示部DSおよび区間表示器SECが設けられている。遊技情報表示部DSは、LED、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、BB状態でのメダルの

20

【0021】

また上部前面扉UDには、遊技演出を行うための液晶ディスプレイLCDが設けられている。この液晶ディスプレイLCD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UDや下部前面扉DDに対して、遊技演出を行うためのスピーカSPが複数設けられている。このスピーカSP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

30

【0022】

また下部前面扉DD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）B0、第1リールR1～第3リールR3を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行うためのスタートレバー（遊技開始操作手段）SL、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）B1～B3などが設けられている。

【0023】

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MIに投入するか、ベットボタンB0を押下する操作を行うことで、第1リールR1～第3リールR3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SLを押下すると、制御基板において第1リールR1～第3リールR3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R1～第3リールR3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B1～B3の押下操作が許可（有効化）される。

40

【0024】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンB1～B3を押下していくと、ストップボタンB1～B3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。

50

【 0 0 2 5 】

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。

【 0 0 2 6 】

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。

【 0 0 2 7 】

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 5 0 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。

【 0 0 2 8 】

図 3 は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【 0 0 2 9 】

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 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） 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。

【 0 0 3 0 】

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、演出制御手段 1 8 0、遊技情報記憶手段 1 9 0 a、演出情報記憶手段 1 9 0 b を含む。なお本実施形態では、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、遊技状態移行制御手段 1 7 0、および A T 制御手段 1 7 5 は、メイン基板 M A I N の C P U 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 1 8 0 は、サブ基板 S U B の C P U 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 1 9 0 a は、メイン基板 M A I N に搭載されているメイン R O M およびメイン R A M によって構成され、演出情報記憶手段 1 9 0 b は、サブ基板 S U B に搭載されているサブ R O M およびサブ R A M によって構成されている。またメイン基板 M A I N の C P U が実行する各種のプログラムは、遊技情報記憶手段 1 9 0 a のメイン R O M に記憶されており、サブ基板 S U B の C P U が実行する各種のプログラムは、演出情報記憶手段 1 9 0 b のサブ R O M に記憶されている

設定変更手段 1 0 3 は、遊技情報記憶手段 1 9 0 a のメイン R A M に設けられた設定値記憶領域 1 9 1 3 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 2 5 0 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

10

20

30

40

50

K S 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 E S が作動することにより電源ユニット E U 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。

【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 B S 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 6 設定 1 … の順序で設定値を変更し、スタートレバー S 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 K S 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。

10

【0032】

また本実施形態では、設定変更キーシリンダ K S 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。

20

【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 R A M 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 R A M 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 1917、A T ストック数カウンタ 1918、A T ゲーム数カウンタ 1919、C Z ゲーム数カウンタ 1921、第 1 クリアカウンタ 1922、および第 2 クリアカウンタ 1923 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 R A M における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 1917、A T ストック数カウンタ 1918、A T ゲーム数カウンタ 1919、C Z ゲーム数カウンタ 1921、第 1 クリアカウンタ 1922、および第 2 クリアカウンタ 1923 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 1913 およびクレジット情報記憶領域 1914 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。

30

40

【0034】

投入受付手段 105 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同時に、内部抽選を実行する契機となっている。

【0035】

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 210 が作動することに伴って、投入受付手段 105 が、規定投入数を限度として

50

、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 190 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 191 4 に最大で 50 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 220 が作動することに伴って、投入受付手段 105 が、規定投入数を限度して、クレジット情報記憶領域 191 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。

【0036】

乱数発生手段 110 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 ~ 65535 までの 65536 個の乱数値を 1 周期中で重複することなく発生させる 16 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。

10

【0037】

内部抽選手段 120 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 230 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。

【0038】

抽選テーブル選択処理では、遊技情報記憶手段 190 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 191 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 191 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 ~ 65535 の 65536 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。

20

30

【0039】

なお本実施形態の遊技機では、小役として、小役 1 ~ 小役 48 が用意され、小役の当選態様として、図 5 および図 6 に示すように、打順ベル a 群（打順ベル a 1 ~ 打順ベル a 6）、打順ベル b 群（打順ベル b 1 ~ 打順ベル b 6）、打順ベル c 群（打順ベル c 1 ~ 打順ベル c 6）、打順ベル d 群（打順ベル d 1 ~ 打順ベル d 6）、打順ベル e 群（打順ベル e 1 ~ 打順ベル e 6）、打順特殊役群（打順特殊役 1 ~ 打順特殊役 16：特定当選態様の一例）、弱チェリー、J A C 1、および J A C 2 が設定されている。

【0040】

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 7 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、通常リプレイ a、通常リプレイ b、スイカ、チャンス目 a、チャンス目 b、強チェリーが設定されている。

40

【0041】

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おり、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。

【0042】

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

50

り、ビッグボーナス（ＢＢ）は、内部抽選テーブル１において抽選対象となっている。

【００４３】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、ＢＢ成立状態、およびＢＢ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。

【００４４】

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の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の変動し、設定値が高くなるほどＪＡＣ１およびＪＡＣ２の当選確率が高くなっている。

10

【００４５】

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。

【００４６】

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対応する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。

20

【００４７】

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（ＢＢ）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（ＢＢ）に当選すると、ビッグボーナス（ＢＢ）の抽選フラグの当選状態を、ビッグボーナス（ＢＢ）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（ＢＢ）の抽選フラグの当選状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。

30

【００４８】

リール制御手段１３０は、遊技者がスタートレバーＳＬ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８０ｒｐｍ：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。

40

【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

50

イッチ 2 4 0 が作動すると、ストップスイッチ 2 4 0 からのリール停止信号に基づいて、リールユニット 3 1 0 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 R 1 ~ 第 3 リール R 3 の各リールを停止させる制御を行う。

【 0 0 5 0 】

すなわちリール制御手段 1 3 0 は、ストップボタン B 1 ~ B 3 の各ボタンが押下される毎に、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 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 B 1 を押下することが第 1 リール R 1 を停止させるための操作に対応し、ストップボタン B 2 を押下することが第 2 リール R 2 を停止させるための操作に対応し、ストップボタン B 3 を押下することが第 3 リール R 3 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 B 1 ~ B 3 の押下順序が変化すると、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止順序が変化する。

10

【 0 0 5 1 】

また本実施形態の遊技機では、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 について、ストップボタン B 1 ~ B 3 が押下された時点から 1 9 0 m 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 1 9 0 m 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 1 3 0 は、ストップボタン B 1 ~ B 3 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転中のリールを停止させる制御を行っている。

20

【 0 0 5 2 】

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 3 1 0 を構成する第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の外周面に対して、赤 7 図柄「赤 7」、バー図柄「BAR」、特殊図柄 1「SP1」、特殊図柄 2「SP2」、特殊図柄 3「SP3」、リプレイ図柄「RP」、ベル図柄 1「BL1」、ベル図柄 2「BL2」、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 2 4 0 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（操作検出位置の一例）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。

30

【 0 0 5 3 】

なお本実施形態の遊技機では、リールユニット 3 1 0 がフォトセンサからなるリールインデックス 3 1 5 を備えており、リール制御手段 1 3 0 は、リールが 1 回転する毎にリールインデックス 3 1 5 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 3 1 5 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 1 3 0 は、ストップスイッチ 2 4 0 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めることにより得ることができる。

40

【 0 0 5 4 】

またリール制御手段 1 3 0 は、遊技情報記憶手段 1 9 0 a のメイン ROM に設けられた停止制御テーブル記憶領域 1 9 1 1 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。

【 0 0 5 5 】

50

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。

【0056】

また本実施形態の遊技機では、小役、リプレイ、およびボーナスに関して、「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。

10

【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：第2の制御則の一例）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：第1の制御則の一例）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。

20

【0058】

そして内部抽選で打順ベル a 群（打順ベル a 1～打順ベル a 6）、打順ベル b 群（打順ベル b 1～打順ベル b 6）、打順ベル c 群（打順ベル c 1～打順ベル c 6）、打順ベル d 群（打順ベル d 1～打順ベル d 6）、および打順ベル e 群（打順ベル e 1～打順ベル e 8）が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図 8 および図 9 に示すように、それぞれの打順ベルに対して正解打順が設定されており、正解打順と異なる押下順序は不正解打順として扱われる。

30

【0059】

まず図 8 に示すように、打順ベル a 群～打順ベル d 群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、正解打順でストップボタン B 1～B 3 が押下されると、15 枚小役または 1 枚小役が入賞するように（打順 3～打順 6 が正解打順である際には取りこぼしの場合あり）、押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順でストップボタン B 1～B 3 が押下されると、1 枚小役が入賞するように（打順 3～打順 6 が不正解打順である際には取りこぼしの場合あり）、押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

40

【0060】

また本実施形態では、打順ベル a 群～打順ベル d 群のいずれかに属する打順ベルの当選時において正解打順で停止操作が行われた場合に、正解打順における最初に停止するリールに対応する停止操作（以下、第 1 停止操作）の押下検出位置によって 15 枚小役が入賞するか否かが決定され、第 1 停止操作の押下検出位置が図 7 に示す第 1 押下位置または第 2 押下位置のいずれであるかによって 15 枚小役が入賞するか否かが決定される。具体的に

50

は、図 8 に示すように、打順ベル a 群および打順ベル c 群については、正解打順であって第 1 停止操作が第 2 押下位置である場合に 15 枚小役が入賞し、正解打順であっても第 1 停止操作が第 1 押下位置である場合には 15 枚小役が入賞せず、打順ベル b 群および打順ベル d 群については、正解打順であって第 1 停止操作が第 1 押下位置である場合に 15 枚小役が入賞し、正解打順であっても第 1 停止操作が第 2 押下位置である場合には 15 枚小役が入賞しない。

【 0 0 6 1 】

次に図 9 に示すように、打順ベル e 群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、正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、15 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、不正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、1 枚小役が入賞するように（打順 3 ~ 打順 6 が不正解打順である際には取りこぼしの場合あり）、押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお打順ベル e 群については打順ベル a 群 ~ 打順ベル d 群とは異なり、正解打順における第 1 停止操作について如何なる押下検出位置であっても 15 枚小役を入賞させることができるようになっている。

10

【 0 0 6 2 】

また図 8 および図 9 に示すように、全ての打順ベルに関して、通常状態では全ての停止操作の順序が不正解打順として扱われ、B B 成立状態である場合に限って正解打順として扱われる停止操作の順序と不正解打順として扱われる停止操作の順序とが存在するようになっている。このため通常状態では、B B 成立状態で 15 枚小役を入賞可能な態様で停止操作が行われても 1 枚小役が入賞する。

20

【 0 0 6 3 】

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 15 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、不正解打順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。

【 0 0 6 4 】

また内部抽選で打順特殊役群（打順特殊役 1 ~ 打順特殊役 16）に属する打順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、図 10 に示すように、特定打順（打順特殊役毎に予め定められた操作順序）であって、かつ第 1 停止操作（特定打順において最初に停止させるルールに係る停止操作）の押下検出位置が特定押下位置（打順特殊役毎に予め定められた押下検出位置：特定操作位置の一例）でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、15 枚小役（特定小役の一例）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、特定打順であって、かつ第 1 停止操作の押下検出位置が非特定押下位置（特定押下位置とは異なる押下検出位置）でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると 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、非特定打順（特定打順とは異なる操作順序）でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、14 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いる。また図 10 に示す特定押下位置はストップボタンの押下時に上段に位置する図柄の番号を示しており、例えば、図 10 に示す打順特殊役 1 の特定押下位置である 0 番と 16 番とは、特定打順において最初に停止させる第 1 リール R 1 の押下検出位置について、0 番のチェリー図柄「CH」または 16 番のスイカ図柄「WM」のいずれかが上段に位置する場合を示している。なお以下では、必要に応じて、打順特殊役の当選時に関して 15 枚小役を入賞させる停止操作の態様を特定操作態様と称する場合がある。

30

40

【 0 0 6 5 】

また、打順特殊役の当選時に関しては、特定打順である場合、特定押下位置については払出優先制御で 15 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、特定押下位置と異なる押下検出位置については個数優先制御で 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、非特定打順である場合、個数優先制御で 14 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

50

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。すなわち打順特殊役の当選時においては、特定操作態様である場合に限り払出優先制御を行い、特定操作態様ではない場合には個数優先制御を行っている。

【 0 0 6 6 】

また、弱チェリー 1 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、小役 4 8 が小役 2 9、小役 3 2、小役 4 3 に優先して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、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、いずれかの 1 5 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、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、いずれかの 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。

10

【 0 0 6 7 】

また、通常リプレイ a、通常リプレイ b、スイカ、チャンス目 a、チャンス目 b、強チェリー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。

【 0 0 6 8 】

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。

20

【 0 0 6 9 】

入賞判定手段 1 4 0 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 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 1 9 0 a のメイン R O M に設けられた入賞判定テーブル記憶領域 1 9 1 2 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 R 1 ~ 第 3 リール R 3 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 1 1 ~ 図 1 5 に示すように、ビッグボーナス (B B)、リプレイ 1 ~ リプレイ 7、および小役 1 ~ 小役 4 8 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。

30

【 0 0 7 0 】

そして本実施形態の遊技機では、入賞判定手段 1 4 0 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 1 5 0 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 1 6 0 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 1 7 0 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。

【 0 0 7 1 】

払出制御手段 1 5 0 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 H P (払出装) に払い出させる制御を行う。

40

【 0 0 7 2 】

ホッパーユニット H P は、払出制御手段 1 5 0 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 H P 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 3 2 5 が備えられており、払出制御手段 1 5 0 は、払出メダル検出スイッチ 3 2 5 からの入力信号に基づいてホッパーユニット H P 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。

【 0 0 7 3 】

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

50

H P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 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。

【 0 0 7 4 】

リプレイ処理手段 1 6 0 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せ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 S L に対する遊技開始操作を待機する。

10

【 0 0 7 5 】

遊技状態制御手段 1 7 0 は、図 1 6 に示すように、通常状態、B B 成立状態、および B B 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 1 9 0 a のメイン R A M に設けられた遊技状態記憶領域 1 9 1 6 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。

20

【 0 0 7 6 】

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 B B 成立状態または B B 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（B B）が当選したが、ビッグボーナス（B B）が入賞しなかった場合に B B 成立状態へ移行し、通常状態においてビッグボーナス（B B）が当選し、かつビッグボーナス（B B）が入賞した場合に B B 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（B B）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。

30

【 0 0 7 7 】

B B 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（B B）が当選したが、ビッグボーナス（B B）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（B B）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。

【 0 0 7 8 】

また B B 成立状態では、ビッグボーナス（B B）が入賞するまでビッグボーナス（B B）に対応する抽選フラグが当選状態に維持され、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と、遊技状態制御手段 1 7 0 は、遊技状態を B B 成立状態から B B 状態へ移行させる。

40

【 0 0 7 9 】

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 とは小役の抽選態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 0 】

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（例えば、2 0 0 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 1 7 0 は、B B 状態を終了させて

50

、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、ＢＢ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。

【００８１】

ＡＴ制御手段１７５は、図１７に示すように、非ＡＴ状態、ＡＴ低確状態、ＡＴ状態、およびＣＺ状態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（アシストタイム状態）に設定し、ＡＴゲーム数カウンタ１９１９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１９１７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

10

って、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に正解打順等（正解打順および押下位置の少なくとも一方）に対応する情報（操作指示情報の一例）を表示することにより１５枚小役（小役１～小役２０）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、打順ベルの当選時において液晶ディスプレイＬＣＤに正解打順等（正解打順および押下位置の少なくとも一方）に対応する画像を表示することにより１５枚小役（小役１～小役２０）の入賞を補助する入賞補助演出が行われ、非ＡＴ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（補助遊技の一例）を行うことができるようになっている。

【００８２】

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非ＡＴ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。そしてＡＴ制御手段１７５は、通常区間の遊技において、遊技状態が通常状態またはＢＢ成立状態である場合に、内部抽選で打順ベル１～打順ベル２４、打順特殊役ａ群～打順特殊役ｄ群に属する打順特殊役、弱チェリー、通常リプレイａ、スイカ、チャンス目ａ、チャンス目ｂ、または強チェリー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。なお本実施形態では、通常状態またはＢＢ成立状態において、ＪＡＣ１を含む当選態様、通常リプレイｂを含む当選態様、およびビッグボーナス（ＢＢ）を含む当選態様を得た場合に

20

30

ついては、有利区間移行抽選が行われないようになっている。

【００８３】

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各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、有利区間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有利区間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。

40

【００８４】

そしてＡＴ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る。本実施形態では、有利区間移行抽選の結果が当選である場合に有利区間移行処理において演出状態をＡＴ低確状態に移行させる。なお有利区間移行抽選の当選態様を２種類以上として有利区間移行処理において演出状態をＡＴ低確状態またはＡＴ状態のいずれに移行させるかを決定するようにしてもよい。

【００８５】

そしてＡＴ制御手段１７５は、有利区間において演出状態がＡＴ低確状態またはＣＺ状態である場合に、毎遊技においてＡＴ抽選を行う。通常状態では、内部抽選で打順ベルａ群

50

～打順ベル e 群に属する打順ベル、打順特殊役群に属する打順特殊役、弱チェリー、通常リプレイ a、通常リプレイ b、スイカ、チャンス目 a、チャンス目 b、強チェリー、J A C 1 + ビッグボーナス (B B)、またはビッグボーナス (B 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。B B 成立状態では、内部抽選で打順ベル a 群～打順ベル e 群に属する打順ベル、打順特殊役群に属する打順特殊役、弱チェリー、通常リプレイ a、通常リプレイ b、スイカ、チャンス目 a、チャンス目 b、強チェリー、または J A C 1 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。B B 状態では、J A C 1 または J A C 2 のいずれかの当選態様を得たこと、もしくは内部抽選の結果がハズレ (不当選) であったことに基づいて A T 抽選が行われる。

【 0 0 8 6 】

10

A T 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 1 9 1 0 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 抽選に当選したか否かを判定する。A T 抽選テーブルでは、内部抽選用の乱数値に対して、A T 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、A T 抽選テーブルにおいて A T 当選に対応づけられている場合に、A T 抽選に当選したと判定される。なお本実施形態では、A T 低確状態と C Z 状態とでは、A T 当選が得られる確率が異なっており、C Z 状態では A T 低確状態よりも A T 当選が得られる確率が高く設定されている。また本実施形態では、図 1 8 に示すように、通常区間である場合には A T 抽選の実行が禁止されており、有利区間に滞在している状況に限って A T 抽選が実行されるようになっている。

20

【 0 0 8 7 】

また A T 制御手段 1 7 0 は、第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 3 に対する停止操作が有効化される前に A T 抽選を行っており、打順特殊役の当選時の A T 抽選については、第 1 停止操作が特定打順であって、かつ第 1 停止操作の押下検出位置が非特定押下位置であった場合に A T 抽選を行い、第 1 停止操作が特定打順であって、かつ第 1 停止操作の押下検出位置が特定押下位置であった場合、今回遊技のペナルティとして A T 抽選の結果を無効とする無効処理を行う。また A T 制御手段 1 7 0 は、打順特殊役の当選時において、第 1 停止操作が非特定打順であった場合にも無効処理を行う。無効処理では、例えば、A T 抽選が行われなかったとする扱いをしてもよいし、A T 抽選の結果を実際の結果に関わらずにハズレに書き換えるようにしてもよいし、第 1 停止操作以降の A T 抽選の結果に基づく処理をキャンセルするようにしてもよい。また特殊当選役の当選時のみ A T 抽選の実行契機を第 1 停止操作後として、第 1 停止操作が特定打順であって、かつ第 1 停止操作の押下検出位置が特定押下位置でなかった場合に A T 抽選を行い、第 1 停止操作が特定打順であって、かつ第 1 停止操作の押下検出位置が特定押下位置であった場合と、第 1 停止操作が非特定打順であった場合とについては A T 抽選を行わないようにしてもよい。また特殊当選役の当選時のみならず A T 抽選の実行契機を第 1 停止操作後とするようにして、特殊当選役の当選時のみ第 1 停止操作の結果によって A T 抽選の実行可否を判定するようにしてもよい。

30

【 0 0 8 8 】

なお打順特殊役の当選時における停止操作の態様に基じた A T 抽選に関する処理は、無効処理に限らず、A T 抽選の有利度合いが異なるものであってもよく、例えば、停止操作の態様が 1 枚小役を入賞可能とするものである場合には、停止操作の態様が 1 4 枚小役または 1 5 枚小役を入賞可能とするものである場合よりも、有利な A T 抽選が行われるものであってもよいし、停止操作の態様が 1 枚小役を入賞可能とするものである場合には、停止操作の態様が 1 4 枚小役または 1 5 枚小役を入賞可能とするものである場合よりも、不利な A T 抽選が行われるものであってもよい。また打順特殊役の当選時であっても停止操作の態様に関わらずに有利度合いが同等の A T 抽選が行われるようにしてもよい。

40

【 0 0 8 9 】

そして A T 低確状態での A T 抽選の結果が A T 当選であった場合、A T 制御手段 1 7 5 は、演出状態を A T 低確状態から A T 状態に移行させる制御を行う。また A T 制御手段 1 7

50

5 が、A T 当選の抽選結果を得たことに基づいて、A T ストック数カウンタ 1 9 1 8 に一定値「1」を加算し、その遊技の終了に伴って演出状態を A T 状態に移行させる際に、A T ストック数カウンタ 1 9 2 0 から一定値「1」を減算するとともに、A T 状態の終了条件となる遊技回数である 5 0 回に相当する値「5 0」を A T ゲーム数カウンタ 1 9 1 9 に設定する。

【0 0 9 0】

そして A T 制御手段 1 7 5 は、演出状態が A T 状態であること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 A T ゲーム数カウンタ 1 9 1 9 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、A T 状態において、打順ベル a 群～打順ベル d 群に属する打順ベルが当選すると正解打順と第 1 停止操作に係る押下位置を報知する正解打順報知および入賞補助演出が行われ、打順ベル e 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。

10

【0 0 9 1】

また本実施形態では、A T 制御手段 1 7 5 が、打順ベル a 群～打順ベル d 群に関する正解打順報知を行う場合に、メイン表示器 3 0 0 に正解打順と第 1 停止操作に係る押下位置に対応する情報が表示されるが、具体的には、正解打順と第 1 停止操作に係る押下位置との組合せ毎に操作指示番号が設定されており、メイン表示器 3 0 0 には 7 セグメント表示によって「0 1」（打順 1 かつ第 2 押下位置）、「0 2」（打順 2 かつ第 2 押下位置）、「0 3」（打順 3 かつ第 2 押下位置）、「0 4」（打順 4 かつ第 2 押下位置）、「0 5」（打順 5 かつ第 2 押下位置）、「0 6」（打順 6 かつ第 2 押下位置）、「0 7」（打順 1 かつ第 1 押下位置）、「0 8」（打順 2 かつ第 1 押下位置）、「0 9」（打順 3 かつ第 1 押下位置）、「1 0」（打順 4 かつ第 1 押下位置）、「1 1」（打順 5 かつ第 1 押下位置）、「1 2」（打順 6 かつ第 1 押下位置）のいずれかの操作指示番号が表示されるようになっている。

20

【0 0 9 2】

また本実施形態では、A T 制御手段 1 7 5 が、打順ベル e 群に関する正解打順報知を行う場合に、メイン表示器 3 0 0 に正解打順に対応する情報が表示されるが、具体的には、正解打順毎に操作指示番号が設定されており、メイン表示器 3 0 0 には 7 セグメント表示によって「1 3」（打順 3）、「1 4」（打順 4）、「1 5」（打順 5）、「1 6」（打順 6）のいずれかの操作指示番号が表示されるようになっている。

30

【0 0 9 3】

また本実施形態では、有利区間であって、演出状態が A T 状態ではない場合、打順特殊役に属する打順特殊役が当選すると特定打順を報知する特定打順報知および入賞補助演出が行われる。なお本実施形態では、有利区間であって、演出状態が A T 状態である場合において、打順特殊役に関する特定打順報知および入賞補助演出は行われない。なお A T 状態では非特定打順で停止操作が行われても遊技者に不利なペナルティ処理は行われないため、A T 状態において打順特殊役の当選時に報知が行われなくても非特定打順で停止操作を行えば確実に 1 4 枚小役を入賞させて手持ちのメダルを増やすことができる。

【0 0 9 4】

また本実施形態では、A T 制御手段 1 7 5 が、特定打順報知を行う場合に、メイン表示器 3 0 0 に特定打順に対応する情報が表示されるが、具体的には、特定打順毎に操作指示番号が設定されており、メイン表示器 3 0 0 には 7 セグメント表示によって「1 3」（打順 3）、「1 4」（打順 4）、「1 5」（打順 5）、「1 6」（打順 6）のいずれかの操作指示番号が表示されるようになっている。なお本実施形態では、いずれの打順特殊役についても打順 3、打順 4、打順 5、および打順 6 が特定打順となっているので、打順特殊役が当選した遊技で抽選にて定めた任意の操作指示番号がメイン表示器 3 0 0 に表示される。

40

【0 0 9 5】

また A T 制御手段 1 7 5 は、有利区間において演出状態が A T 状態である場合に、内部抽

50

選で弱チェリー、スイカ、チャンス目 a、チャンス目 b、または強チェリーが当選したことに基づいて上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、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 1 9 1 0 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、上乗せ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弱チェリー、スイカ、チャンス目 a、チャンス目 b、または強チェリーのいずれかに対応づけられており、かつ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、A T 制御手段 1 7 5 が、上乗せ抽選で上乗せ当選の抽選結果を得たことに基づいて、A T ストック数カウンタ 1 9 1 8 に一定値「1」を加算する。 10

【0 0 9 6】

そして A T 制御手段 1 7 5 は、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 A T ゲーム数カウンタ 1 9 1 9 の値が初期値「0」に達すると、A T 状態の終了条件が成立したと判断し、演出状態を C Z 状態に設定する。なお本実施形態では、A T 制御手段 1 7 5 が、演出状態を C Z 状態に移行させる際に、C Z 状態の終了条件となる遊技回数を 5 0 回に設定し、設定された遊技回数である 5 0 回に相当する値「5 0」を C Z ゲーム数カウンタ 1 9 2 1 に設定する。

【0 0 9 7】

また本実施形態における C Z 状態では、打順ベル a 群～打順ベル e 群に属する打順ベルが当選しても正解打順報知や入賞補助演出が行われないため、遊技者の手持ちのメダルが緩やかに減少していく程度（出玉率の期待値が 1 0 0 % 未満）のメダルの獲得性能となっている。また本実施形態において A T 状態のメダルの獲得性能は、C Z 状態よりも十分に高くなっており、1 遊技あたりのメダルの純増枚数が約 8 枚（出玉率の期待値が約 3 6 7 % ）となっている。 20

【0 0 9 8】

そして A T 制御手段 1 7 5 は、C Z 状態で遊技が行われる毎に C Z ゲーム数カウンタ 1 9 2 1 の値から遊技 1 回分に相当する一定値「1」を減算し、C Z ゲーム数カウンタ 1 9 2 1 の値が初期値「0」に達すると、C Z 状態の終了条件が成立したと判断し、A T ストック数カウンタ 1 9 1 8 の値に基づいて演出状態の移行先を決定する。具体的には、A T ストック数カウンタ 1 9 1 8 の値が初期値「0」より大きい値であれば、移行先の演出状態を A T 状態に設定し、A T ストック数カウンタ 1 9 1 8 の値が初期値「0」である場合には、移行先の演出状態を A T 低確状態に設定する。 30

【0 0 9 9】

なお C Z 状態では上記したように A T 抽選が行われるが、この A T 抽選において A T 当選の抽選結果が得られても A T ストック数カウンタ 1 9 1 8 の値が増加するに留まり、有利区間に滞在している状況では少なくとも C Z 状態の終了条件（C Z ゲーム数カウンタ 1 9 2 1 の値が初期値「0」に達すること）が成立するまでは他の演出状態へ移行することはない。ただし、C Z 状態で A T 抽選に当選した場合に、A T 抽選に当選したことに基づいて C Z 状態を終了させるようにしてもよい。 40

【0 1 0 0】

また本実施形態では、A T 制御手段 1 7 5 が、有利区間移行処理において遊技情報記憶手段 1 9 0 a のメイン R A M に設けられた第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2 の値を所定値「1」に設定して、有利区間では、1 回の遊技が行われる毎に第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2 の値に 1 回分の遊技に相当する一定値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を行い、第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2 の値がしきい値（例えば、1 5 0 0）を超えた場合（第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2 の値が「1 5 0 1」に達した場合）において有利区間の終了条件が成立したと判断する。本実施形態において第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2 の更新は各遊技における回転中のリールが全て停止した後に行われるようになっているが、各遊技において予め定まっていれば、いずれの契機で第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2 の更新を行うようにし 50

てもよく、例えば、スタートレバー S L に対する遊技開始操作を更新契機とするようにしてもよい。

【 0 1 0 1 】

また本実施形態では、A T 制御手段 1 7 5 が、有利区間移行処理において遊技情報記憶手段 1 9 0 a のメイン R A M に設けられた第 2 クリアカウンタ 1 9 2 3 の値を初期値「 0 」に設定して、有利区間では、第 2 クリアカウンタ 1 9 2 3 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、1 3 枚のメダルの払い出しがあった場合には「 1 3 」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、この演算結果を第 2 クリアカウンタ 1 9 2 3 の値に加算する更新処理を行い、第 2 クリアカウンタ 1 9 2 3 の値がしきい値（例えば、2 4 0 0 ）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。なお第 2 クリアカウンタ 1 9 2 3 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第 2 クリアカウンタ 1 9 2 3 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、第 2 クリアカウンタ 1 9 2 3 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、更新後の第 2 クリアカウンタ 1 9 2 3 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。

【 0 1 0 2 】

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第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2 および第 2 クリアカウンタ 1 9 2 3 の更新が行われる。

【 0 1 0 3 】

また A T 制御手段 1 7 5 は、有利区間の終了に基づいて遊技情報記憶手段 1 9 0 a のメイン R A M 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 1 9 0 のメイン R A M に関して、演出状態記憶領域 1 9 1 7、A T ストック数カウンタ 1 9 1 8、A T ゲーム数カウンタ 1 9 1 9、C Z ゲーム数カウンタ 1 9 2 1、第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2、および第 2 クリアカウンタ 1 9 2 3 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 1 9 0 a のメイン R A M における演出状態記憶領域 1 9 1 7、A T ストック数カウンタ 1 9 1 8、A T ゲーム数カウンタ 1 9 1 9、C Z ゲーム数カウンタ 1 9 2 1、第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2、および第 2 クリアカウンタ 1 9 2 3 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 1 9 1 3 およびクレジット情報記憶領域 1 9 1 4 に加えて、抽選フラグ記憶領域 1 9 1 5 および遊技状態記憶領域 1 9 1 6 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、演出状態が非 A T 状態に初期化されるとともに、A T ストック数カウンタ 1 9 1 8、A T ゲーム数カウンタ 1 9 1 9、C Z ゲーム数カウンタ 1 9 2 1、第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2、および第 2 クリアカウンタ 1 9 2 3 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。

【 0 1 0 4 】

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

10

20

30

40

50

するため、A T 状態に滞在している状況において第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2 または第 2 クリアカウンタ 1 9 2 3 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 A T 状態が強制終了して演出状態が非 A T 状態に初期化されるとともに、A T ストック数カウンタ 1 9 1 8、A T ゲーム数カウンタ 1 9 1 9、C Z ゲーム数カウンタ 1 9 2 1、第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2、および第 2 クリアカウンタ 1 9 2 3 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第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2 または第 2 クリアカウンタ 1 9 2 3 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非 A T 状態に初期化されるとともに、A T ストック数カウンタ 1 9 1 8、A T ゲーム数カウンタ 1 9 1 9、C Z ゲーム数カウンタ 1 9 2 1、第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2、および第 2 クリアカウンタ 1 9 2 3 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、電源のオン/オフによって演出状態が初期化されることないが、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、演出状態が非 A T 状態に初期化されるとともに、A T ストック数カウンタ 1 9 1 8、A T ゲーム数カウンタ 1 9 1 9、C Z ゲーム数カウンタ 1 9 2 1、第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2、および第 2 クリアカウンタ 1 9 2 3 の値が初期値（例えば、0）に初期化される。

【0105】

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 A T 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、A T 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、A T 状態の終了後も有利区間が継続するため、演出状態が A T 状態から A T 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。

【0106】

また A T 制御手段 1 7 5 は、有利区間が開始されたことに基づいて区間表示器 S E C に内蔵されている L E D を点灯して有利区間に滞在していることを報知し、有利区間の終了に基づいて区間表示器 S E C に内蔵されている L E D 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は区間表示器 S E C に内蔵されている L E D は消灯されているようになっているため、区間表示器 S E C の点灯状態を確認することで有利区間に滞在しているか否かを判断できるようになっている。

【0107】

そして本実施形態では、A T 制御手段 1 7 5 が、第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2 の値に基づいて有利区間に滞在していることの報知である有利区間報知を開始または終了させるようになっている。例えば、有利区間に移行することに伴って第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2 に所定値「1」が設定された場合に、第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2 の値が初期値「0」より大きくなったこと（第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2 の値が初期値「0」ではないこと）に基づいて有利区間報知を開始させ、有利区間が終了して通常区間に移行することに伴って第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2 の値が初期値「0」に初期化された場合に、第 1 クリアカウンタ 1 9 2 2 の値が初期値「0」となったことに基づいて有利区間報知を終了させる。

【0108】

なお区間表示器 S E C 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 3 0 0 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有利区間に滞在しているか否かを示し、通常区間ではドット表示部を消灯し、有利区間ではドット表示部を点灯することで有利区間報知とするようにしてもよい。また有利区間が開始されると区間表示器 S E C に内蔵されている L E D が点灯して即座に有利区間に滞在していることが報知されるようになっているが、有利区間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、有利区間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。

【 0 1 0 9 】

演出制御手段 1 8 0 は、演出情報記憶手段 1 9 0 b のサブ R O M に設けられた演出データ記憶領域 1 9 2 6 に記憶されている演出データに基づいて、表示装置 3 3 0 (演出装置の一例) を用いて行う表示演出や音響装置 3 4 0 (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 B 0、スタートレバー S L、ストップボタン B 1 ~ B 3 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 L E D を点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイ L C D の表示内容を変化させたり、スピーカ S P 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 1 9 0 b のサブ R O M に設けられたサブ抽選テーブル記憶領域 1 9 2 7 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 R O M の演出データ記憶領域 1 9 2 6 から遊技の進行状況等に応じた画像データをサブ R A M に設けられたイメージバッファ 1 9 2 8 に読み込んで、イメージバッファ 1 9 2 8 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 L C D に出力され、サブ R O M の演出データ記憶領域 1 9 2 6 から遊技の進行状況等に応じたサウンドデータをサブ R A M に設けられたサウンドバッファ 1 9 2 9 に読み込んで、サウンドバッファ 1 9 2 9 に読み込まれたサウンドデータに基づく音がスピーカ S P から出力されるようになっている。

10

【 0 1 1 0 】

そして演出制御手段 1 8 0 は、演出状態が A T 状態である場合において、打順ベル a 群 ~ 打順ベル d 群に属する打順ベルの当選時に正解打順と第 1 停止操作に係る押下位置とを報知して 1 5 枚小役 (小役 1 ~ 小役 2 0) の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させる制御を行う。

20

【 0 1 1 1 】

また演出制御手段 1 8 0 は、演出状態が A T 状態である場合において、打順ベル e 群に属する打順ベルの当選時に正解打順を報知して 1 5 枚小役 (小役 3 ~ 小役 6、小役 9、小役 1 0、小役 1 5、小役 1 6) の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させる制御を行う。

【 0 1 1 2 】

また演出制御手段 1 8 0 は、有利区間であって演出状態が A T 状態でない場合 (A T 低確状態や C Z 状態に滞在している場合) には、打順特殊役群に属する打順特殊役の当選時に特定打順における第 1 停止操作の対象を報知して 1 5 枚小役 (小役 2 1) の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させる制御を行う。

30

【 0 1 1 3 】

また演出制御手段 1 8 0 は、A T 状態で遊技を行っている場合、または C Z 状態で遊技を行っている場合には、A T 状態または C Z 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 L C D 等の表示装置 3 3 0 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 A T ゲーム数カウンタ 1 9 1 9 や C Z ゲーム数カウンタ 1 9 2 1 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。

40

【 0 1 1 4 】

また演出制御手段 1 8 0 は、C Z 状態において実行された A T 抽選で A T 当選の抽選結果を得た場合に、C Z 状態の最終遊技 (C Z ゲーム数カウンタ 1 9 2 1 の値が初期値「 0 」となる遊技) まで A T 状態への移行権利を有していることについての報知を保留し、C Z 状態の最終遊技において A T ストック数カウンタ 1 9 1 8 の値が初期値「 0 」より大きい場合には A T 状態への移行権利を有していることを報知する A T 確定演出を表示装置 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させる制御を行う。

【 0 1 1 5 】

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) に関しても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 1

50

00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、ストップスイッチ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。

10

【0116】

2. 本実施形態の手法

本実施の形態では、小役の当選態様として、打順特殊役群(打順特殊役1~打順特殊役16)が存在し、打順特殊役が当選した場合において、第1停止操作の押下検出位置が打順特殊役の種類に応じて予め定められた特定押下位置であるか否かに応じて打順特殊役に含まれる15枚小役の入賞の可否が変化するように停止制御の態様を異ならせる手法を採用している。以下では、打順特殊役5が当選した場合を例にとり、図19~図22を参照しながら詳細に説明する。

【0117】

まず打順特殊役5の役構成について説明する。図19は、打順特殊役5を構成する小役の種類を示す図である。

20

【0118】

図19に示すように、打順特殊役5は、15枚小役(小役21)、14枚小役(小役22)、および4種類の1枚小役(小役23、小役29、小役46、小役47)によって構成されており、特定打順は打順3~打順6に設定され、特定押下位置は4番に設定されている。

【0119】

図20は、打順特殊役5が当選した遊技において第1リールR1を第1停止とする態様で停止操作が行われた場合を説明する図である。

【0120】

まず図20(A)に示すように、回転中の第1リールR1に関して、3番のリプレイ図柄「RP」が上段に位置する押下検出位置でストップボタンB1が押下されたとすると、打順特殊役5において第1リールR1を第1停止とする停止操作の順序は非特定打順に該当する。

30

【0121】

そして本実施の形態では、打順特殊役の当選時に第1停止操作が非特定打順であった場合、個数優先制御によって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最も多くなるように停止位置が決定され、3番の押下検出位置に対する引き込み範囲内に存在する図柄では、ベル図柄1「BL1」を表示させた場合に図柄組合せの個数が7個で最も多くなり、図20(B)に示すように、2番のベル図柄1「BL1」を上段に表示する位置で第1リールR1を停止させる。この第1リールR1が停止した時点で、打順特殊役5に含まれる小役のうち入賞の可能性があるものは、小役22、小役23、および小役46となる。

40

【0122】

続いて、第2リールR2および第3リールR3を停止させる際には、払出数優先制御によってメダルの払出数が最も多くなるように停止位置が決定される。このため小役22、小役23、および小役46のうち最も配当の高い小役22の入賞が優先され、小役22の入賞形態を構成する図柄については、第2リールR2および第3リールR3において押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な配列となっているため、図20(C)に示すように、小役22が入賞する態様で第2リールR2および第3リールR3が停止する。

50

【 0 1 2 3 】

図 2 1 は、打順特殊役 5 が当選した遊技において第 2 リール R 2 を第 1 停止とする態様で停止操作が行われた場合を説明する図である。

【 0 1 2 4 】

まず図 2 1 (A) に示すように、回転中の第 2 リール R 2 に関して、4 番のバー図柄「 B A R 」が上段に位置する押下検出位置でストップボタン B 2 が押下されたとすると、打順特殊役 5 において第 2 リール R 2 を第 1 停止とする停止操作の順序は特定打順に該当する。

【 0 1 2 5 】

そして本実施の形態では、打順特殊役の当選時に第 1 停止操作が特定打順であった場合、第 1 停止操作の押下検出位置が特定押下位置であるか否かによって制御の態様が異なる。打順特殊役 5 の特定押下位置は 4 番であり、図 2 1 (A) に示す例では、第 1 停止操作の押下検出位置が 4 番であることから特定押下位置に該当し、払出数優先制御によってメダルの払出数が最も多くなるように停止位置が決定される。ここで打順特殊役 5 に含まれる小役のうちで最も配当が高いのは 1 5 枚小役の小役 2 1 であり、図 2 1 (B) に示すように、3 番のスイカ図柄「 W M 」を中段に表示する位置で第 2 リール R 2 が停止する。この第 2 リール R 2 が停止した時点で、打順特殊役 5 に含まれる小役のうち入賞の可能性があるものは、小役 2 1 および小役 4 6 となる。

【 0 1 2 6 】

続いて、第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 を停止させる際には、払出数優先制御によってメダルの払出数が最も多くなるように停止位置が決定される。このため小役 2 1 および小役 4 6 のうち最も配当の高い小役 2 1 の入賞形態を構成するスイカ図柄「 W M 」の表示が優先され、小役 2 1 の入賞形態を構成するスイカ図柄「 W M 」については、第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 において押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な配列となっているため、図 2 1 (C) に示すように、小役 2 1 が入賞する態様で第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 が停止する。

【 0 1 2 7 】

次に図 2 1 (D) に示すように、回転中の第 2 リール R 2 に関して、3 番のスイカ図柄「 W M 」が上段に位置する押下検出位置でストップボタン B 2 が押下されたとすると、この場合にも第 2 リール R 2 を第 1 停止とするので特定打順に該当する。

【 0 1 2 8 】

そして図 2 1 (D) に示す例では、第 1 停止操作の押下検出位置が 3 番であることから特定押下位置には該当せず、個数優先制御によって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最も多くなるように停止位置が決定される。ここで 3 番の押下検出位置に対する引き込み範囲内に存在する図柄では、スイカ図柄「 W M 」を表示させた場合に図柄組合せの個数が 5 個で最も多くなり、図 2 1 (E) に示すように、3 番のスイカ図柄「 W M 」を中段に表示する位置で第 2 リール R 2 を停止させる。この第 2 リール R 2 が停止した時点で、打順特殊役 5 に含まれる小役のうち入賞の可能性があるものは、小役 2 1 および小役 4 6 となる。

【 0 1 2 9 】

続いて、第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 を停止させる際には、個数優先制御によって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最も多くなるように停止位置が決定される。このため第 1 リール R 1 を 2 番目に停止させる際には、図柄組合せの個数が 2 個となるベル図柄 1 「 B L 1 」またはベル図柄 2 「 B L 2 」の表示が優先され、第 3 リール R 3 を 2 番目に停止させる際には、図柄組合せの個数が 2 個となるチェリー図柄「 C H 」または特殊図柄 2 「 S P 2 」の表示が優先される。そして第 1 リール R 1 では押下検出位置に関わらずにベル図柄 1 「 B L 1 」またはベル図柄 2 「 B L 2 」のいずれか一方を有効ライン上に表示可能な配列となっており、第 3 リール R 3 では押下検出位置に関わらずにチェリー図柄「 C H 」または特殊図柄 2 「 S P 2 」のいずれか一方を有効ライン上に表示可能な配列となっているため、第 1 リール R 1 または第 3 リール R 3 のいずれ

10

20

30

40

50

かを 2 番目に停止した時点で小役 4 6 のみが入賞可能な状況となり、図 2 1 (F) に示すように、小役 4 6 が入賞する態様で第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 が停止する。

【 0 1 3 0 】

図 2 2 は、打順特殊役 5 が当選した遊技において第 3 リール R 3 を第 1 停止とする態様で停止操作が行われた場合を説明する図である。

【 0 1 3 1 】

まず図 2 2 (A) に示すように、回転中の第 3 リール R 3 に関して、4 番のバー図柄「 B A R 」が上段に位置する押下検出位置でストップボタン B 3 が押下されたとすると、打順特殊役 5 において第 3 リール R 3 を第 1 停止とする停止操作の順序は特定打順に該当する。

10

【 0 1 3 2 】

そして打順特殊役 5 の特定押下位置は 4 番であり、図 2 2 (A) に示す例では、第 1 停止操作の押下検出位置が 4 番であることから特定押下位置に該当し、払出数優先制御によってメダルの払出数が最も多くなるように停止位置が決定される。ここで打順特殊役 5 に含まれる小役のうちで最も配当が高いのは 1 5 枚小役の小役 2 1 であり、図 2 2 (B) に示すように、2 番のスイカ図柄「 W M 」を下段に表示する位置で第 3 リール R 3 が停止する。この第 3 リール R 3 が停止した時点で、打順特殊役 5 に含まれる小役のうち入賞の可能性があるものは、小役 2 1、小役 2 2、および小役 4 7 となる。

【 0 1 3 3 】

続いて、第 1 リール R 1 および第 2 リール R 2 を停止させる際には、払出数優先制御によってメダルの払出数が最も多くなるように停止位置が決定される。このため小役 2 1、小役 2 2、および小役 4 7 のうち最も配当の高い小役 2 1 の入賞形態を構成するスイカ図柄「 W M 」の表示が優先され、小役 2 1 の入賞形態を構成するスイカ図柄「 W M 」については、第 1 リール R 1 および第 2 リール R 2 において押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な配列となっているため、図 2 2 (C) に示すように、小役 2 1 が入賞する態様で第 1 リール R 1 および第 2 リール R 2 が停止する。

20

【 0 1 3 4 】

次に図 2 2 (D) に示すように、回転中の第 3 リール R 3 に関して、2 番のスイカ図柄「 W M 」が上段に位置する押下検出位置でストップボタン B 3 が押下されたとすると、この場合にも第 3 リール R 3 を第 1 停止とするので特定打順に該当する。

30

【 0 1 3 5 】

そして図 2 2 (D) に示す例では、第 1 停止操作の押下検出位置が 2 番であることから特定押下位置には該当せず、個数優先制御によって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最も多くなるように停止位置が決定される。ここで 2 番の押下検出位置に対する引き込み範囲内に存在する図柄では、スイカ図柄「 W M 」を表示させた場合に図柄組合せの個数が 7 個で最も多くなり、図 2 2 (E) に示すように、2 番のスイカ図柄「 W M 」を下段に表示する位置で第 3 リール R 3 を停止させる。この第 3 リール R 3 が停止した時点で、打順特殊役 5 に含まれる小役のうち入賞の可能性があるものは、小役 2 1、小役 2 2、および小役 4 7 となる。

【 0 1 3 6 】

40

続いて、第 1 リール R 1 および第 2 リール R 2 を停止させる際には、個数優先制御によって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最も多くなるように停止位置が決定される。このため第 1 リール R 1 を 2 番目に停止させる際には、図柄組合せの個数が 2 個となるチェリー図柄「 C H 」または特殊図柄 2 「 S P 2 」の表示が優先され、第 2 リール R 2 を 2 番目に停止させる際には、図柄組合せの個数が 2 個となるチェリー図柄「 C H」、特殊図柄 2 「 S P 2」、またはリプレイ図柄「 R P 」の表示が優先される。なお第 3 リール R 3 におけるリプレイ図柄「 R P 」は 1 4 枚小役である小役 2 2 の入賞形態を構成する図柄であるが、本実施の形態では、個数が同数である 1 枚小役の小役 4 7 の入賞を優先する。そして第 1 リール R 1 および第 2 リール R 2 では押下検出位置に関わらずにチェリー図柄「 C H 」または特殊図柄 2 「 S P 2 」のいずれか一方を有効ライン上に

50

表示可能な配列となっているため、第 1 リール R 1 または第 2 リール R 2 のいずれかを 2 番目に停止した時点で小役 4 7 のみが入賞可能な状況となり、図 2 2 (F) に示すように、小役 4 7 が入賞する態様で第 1 リール R 1 および第 2 リール R 2 が停止する。

【 0 1 3 7 】

以上に述べた本実施の形態によれば、打順特殊役が当選した遊技において、第 1 停止操作の押下検出位置が特定押下位置であった場合には払出数優先制御でリールの停止位置を決定して 1 5 枚小役を入賞可能とし、第 1 停止操作の押下検出位置が特定押下位置とは異なる場合には個数優先制御でリールの停止位置を決定して 1 5 枚小役の入賞を回避する。このように打順特殊役が当選した遊技における 1 5 枚小役の入賞の可否が押下検出位置に影響されるため、特定押下位置の設定態様を変えるだけで 1 5 枚小役の入賞率をコントロールすることができるようになり、遊技機の設計自由度を向上させることができる。

10

【 0 1 3 8 】

具体的には、本実施の形態では、1 6 種類の打順特殊役に対して固有の特定押下位置が割り当てられており、特定押下位置の設定態様が 1 6 種類存在する。そして本実施の形態では、有利区間において A T 状態ではない場合の打順特殊役の当選時に特定打順を報知するが、特定押下位置については遊技者が知ることができない。このため本実施の形態では、打順特殊役の当選時における特定打順での 1 5 枚小役の入賞率の期待値を $1 / 1 6$ にすることができる。そして特定押下位置の設定態様を本実施の形態よりも少ない構成とすることもでき、例えば、1 0 種類の打順特殊役を設けて、各打順特殊役に 2 つずつの特定押下位置を固有に割り当てると、1 0 種類の特定押下位置の設定態様を設けることができ、このようにすれば 1 5 枚小役の入賞率の期待値を $1 / 1 0$ にすることができる。また特定押下位置の設定態様を本実施の形態よりも多い構成とすることもでき、例えば、2 0 種類の打順特殊役を設けて、各打順特殊役に 1 つずつの特定押下位置を固有に割り当てると、2 0 種類の特定押下位置の設定態様を設けることができ、このようにすれば 1 5 枚小役の入賞率の期待値を $1 / 2 0$ にすることができる。このように本実施形態の手法によれば、特定押下位置の設定態様によって入賞率の期待値をコントロールすることができるので遊技機の設計自由度が向上する。また本実施の形態では、押下検出位置を利用して制御則を切り替えるようにしているので、出目（停止態様）の設計自由度の向上にも繋がる。

20

【 0 1 3 9 】

本実施形態の手法は、入賞率をコントロールする対象役が、いずれのリールにおいても押下検出位置に関わらずに引き込み可能な入賞形態を示す図柄組合せが設定されている場合に最適であり、特定押下位置で停止操作が行われなかった場合に、個数優先制御で対象役よりも配当の低い役を引き込むことができるような役の組合せで当選することが好ましい。また打順特殊役の構成を決定するに当たって、入賞率をコントロールする対象役と特定押下位置でない場合に入賞させる役を固定できるので、役の数を徒に増やすことなく実現が可能であり、メモリ使用量の節約にも繋がる。

30

【 0 1 4 0 】

なお本実施の形態では、打順特殊役の当選時における第 1 停止のリールにおいて特定押下位置であるか否かを判断して停止制御の態様を変化させる場合を例にとり説明をしたが、第 2 停止のリール（2 番目に停止するリール）や第 3 停止のリール（3 番目に停止するリール）において特定押下位置であるか否かを判断して停止制御の態様を変化させるようにしてもよい。

40

【 0 1 4 1 】

また本実施の形態では、3 本のリールのうち、最初に停止する 1 本のリールにおいて特定押下位置であるか否かを判断するようにしたが、2 本以上の複数のリールにおいて特定押下位置であるか否かを判断して停止制御の態様を変化させるようにしてもよい。

【 0 1 4 2 】

また本実施の形態では、特定押下位置であると判断された場合に払出数優先制御を適用し、特定押下位置ではないと判断された場合に個数優先制御を適用した例を説明したが、特定押下位置であると判断された場合に個数優先制御を適用し、特定押下位置ではないと判

50

断された場合に払出数優先制御を適用するようにしてもよい。

【 0 1 4 3 】

また本実施の形態で説明した例では、打順特殊役の当選時に第 1 停止操作が特定打順であるか否かの判断も加わっている。具体的には、第 1 停止操作が非特定打順である場合には払出数優先制御を行い、第 1 停止操作が特定打順である場合には、特定押下位置であれば払出数優先制御を行い、特定押下位置でなければ個数優先制御を行っている。しかしながら、本実施の形態のように、特定打順で第 1 停止操作を行う場合、特定押下位置である場合と特定押下位置ではない場合とにおいて、15 枚小役と 1 枚小役とに共通する図柄を有効ライン上に表示させているため、特定打順における第 1 停止操作によって停止するリールについては、いずれの制御則を用いても停止結果は同様となる。このため、第 1 停止操作が非特定打順である場合には第 1 停止操作に対応するリールについて個数優先制御を行い、第 1 停止操作が特定打順である場合には第 1 停止操作に対応するリールについて払出数優先制御を行い、第 2 停止操作以降に停止するリールについては、第 1 停止操作が特定打順であって、かつ特定押下位置である場合に引き続き払出数優先制御を行い、第 1 停止操作が特定打順であって、かつ特定押下位置でない場合に個数優先制御に切り替えるようにしてもよい。

10

【 0 1 4 4 】

また本実施の形態では、打順特殊役の当選時に特定打順を報知するが、特定押下位置については報知をしない場合を例に取り説明をしたが、特定押下位置を報知する態様を採用するようにしてもよい。また有利区間における打順特殊役の特定打順報知については、A T 状態ではない場合に行うようにしたが、A T 状態においても打順特殊役の特定打順報知を行うようにしてもよい。

20

【 0 1 4 5 】

また本実施の形態では、リールの本数を 3 本とした場合について説明をしたが、リールの本数を 4 本とした構成であってもよい。また本実施形態では、1 本のリールにつき 20 コマである場合について説明をしたが、1 本のリールにつき 21 コマであったり、20 コマ未満である構成であったりしてもよい。

【 0 1 4 6 】

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。

30

【 0 1 4 7 】

また A T 抽選に関する処理について他の当選態様とは異なる打順特殊役の構成については、以下に説明するような態様での実施でもよい。以下では、図 23 ~ 図 25 を参照しながら説明する。

【 0 1 4 8 】

まず図 23 は、本例において採用される第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 の図柄配列を示す図であり、この図柄配列の元で小役 A ~ 小役 F を図 24 に示すように構成する。図 24 における「A N Y」とはリールに配列されているいずれの図柄でも良いことを示している。

40

【 0 1 4 9 】

そして図 25 (A) に示すように、打順特殊役 a ~ 打順特殊役 d を設け、これらの打順特殊役は、4 種類の 13 枚小役 (小役 A ~ 小役 D) のうち 1 種類と、2 種類の 1 枚小役 (小役 E、小役 F) によって構成されている。

【 0 1 5 0 】

各打順特殊役に関する停止操作に応じた入賞対象の役は、図 25 (B) に示す通りであり

50

、各打順特殊役に対して特定打順（打順 3 ～ 打順 6 ）が設定され、特定打順に沿って停止操作が行われると、13 枚小役が入賞し、非特定打順（特定打順とは異なる停止操作の順序）に沿って停止操作が行われると 2 種類の 1 枚小役が重複して入賞するようになっている。なお 1 枚小役が重複して入賞する場合については 2 枚のメダルが払い出されることになる。

【0151】

そして本例の場合においては、有利区間において演出状態が A T 状態とは異なる場合に、非特定打順を報知して 1 枚小役の入賞を補助し、演出状態が A T 状態である場合に、特定打順を報知して 13 枚小役の入賞を補助する。このようにすることで演出状態が A T 状態とは異なる場合における 13 枚小役の入賞率を下げて、相対的に A T 状態でのメダルの獲得率が高くなるような遊技仕様とすることができる。なお有利区間において演出状態が A T 状態とは異なる場合（演出状態が A T 低確状態または C Z 状態である場合）に、特定打順を報知して 13 枚小役の入賞を補助し、演出状態が A T 状態である場合に、非特定打順を報知して 1 枚小役の入賞を補助する。

10

【0152】

A T 低確状態または C Z 状態での打順特殊役の当選時における A T 抽選に関する処理については、特定打順で停止操作が行われた場合には A T 抽選を行い、非特定打順で停止操作が行われた場合には A T 抽選を行わないようにする。すなわち打順特殊役の当選時には 1 枚小役が入賞する場合に A T 抽選を行い、13 枚小役が入賞する場合に A T 抽選を行わないようにする。このように演出状態が A T 状態とは異なる場合における特定打順で停止操作を行うことの有利性を持たせることで特定打順に沿った停止操作を行うことに対する動機付けを与えることができる。なお特定打順で停止操作が行われた場合（1 枚小役が入賞する場合）には A T 抽選を行わず、非特定打順で停止操作が行われた場合（13 枚小役が入賞する場合）には A T 抽選を行うようにしてもよい。

20

【符号の説明】

【0153】

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、
 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 乱数発生手段、
 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 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 7 演出状態記憶領域、
 1 9 1 8 A T ストック数カウンタ、1 9 1 9 A T ゲーム数カウンタ、
 1 9 2 1 C Z ゲーム数カウンタ、
 1 9 2 2 第 1 クリアカウンタ、1 9 2 3 第 2 クリアカウンタ、
 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、

30

40

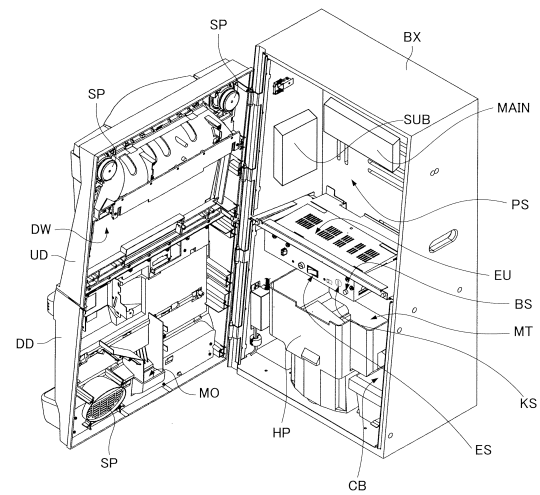
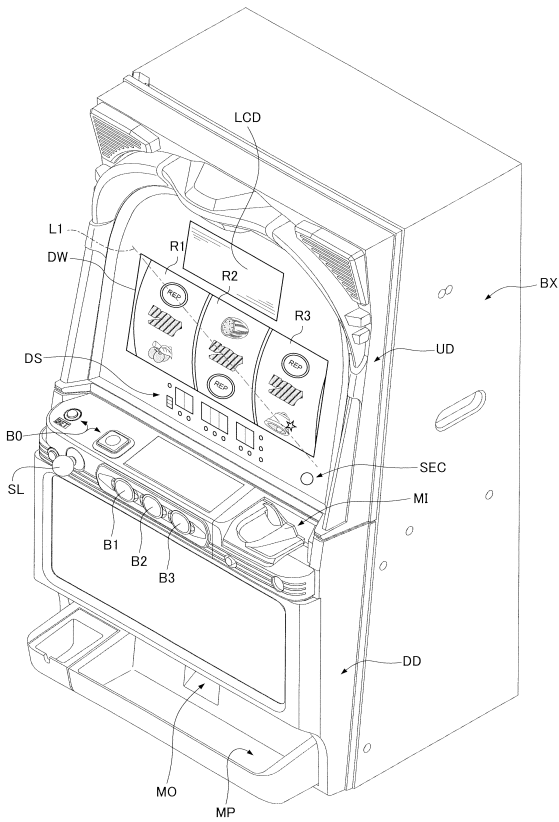
50

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 ペットスイッチ、 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、

【 図面 】

【 図 1 】

【 図 2 】



10

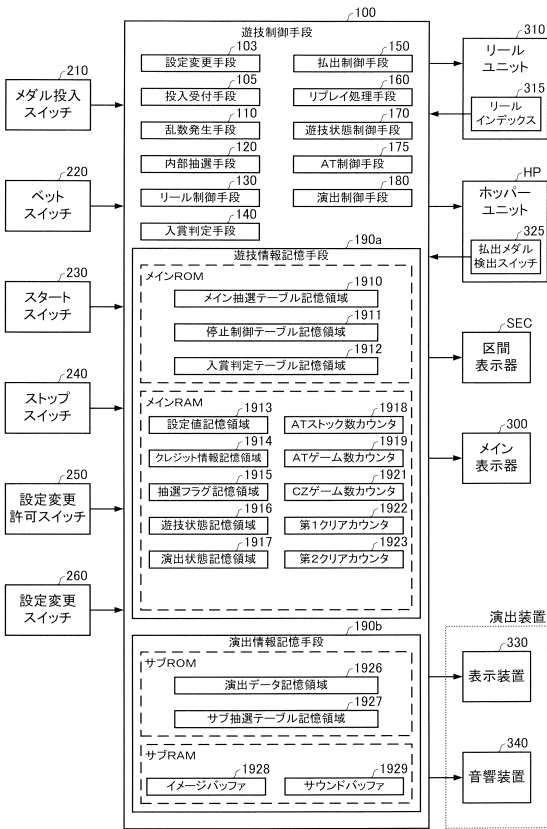
20

30

40

50

【図 3】



【図 4】

内部抽選		
テーブル1	テーブル2	テーブル3
0		
打順ベルa群 (a1~a6)	打順ベルa群 (a1~a6)	JAC1
打順ベルb群 (b1~b6)	打順ベルb群 (b1~b6)	
打順ベルc群 (c1~c6)	打順ベルc群 (c1~c6)	
打順ベルd群 (d1~d6)	打順ベルd群 (d1~d6)	
打順ベルe群 (e1~e8)	打順ベルe群 (e1~e8)	JAC2
打順特殊役群 (1~16)	打順特殊役群 (1~16)	
弱チェリー	弱チェリー	
JAC2 + BB	JAC2	
スイカ	スイカ	
チャンス目a	チャンス目a	
チャンス目b	チャンス目b	
強チェリー	強チェリー	
通常リプレイa	通常リプレイa	ハズレ
通常リプレイb BB	通常リプレイb	

10

20

【図 5】

当選態様		当選役
打順ベルa群	打順ベルa1	小役20、小役23、小役27、小役31
	打順ベルa2	小役18、小役23、小役27、小役31
	打順ベルa3	小役6、小役23、小役24、小役30、小役33、小役36
	打順ベルa4	小役10、小役23、小役30、小役33、小役36、小役41
	打順ベルa5	小役14、小役23、小役26、小役37、小役40、小役42
	打順ベルa6	小役2、小役24、小役26、小役37、小役40、小役43
打順ベルb群	打順ベルb1	小役19、小役23、小役25、小役29
	打順ベルb2	小役17、小役23、小役25、小役29
	打順ベルb3	小役5、小役23、小役24、小役29、小役33、小役36
	打順ベルb4	小役9、小役23、小役29、小役33、小役36、小役41
	打順ベルb5	小役13、小役23、小役25、小役37、小役40、小役42
	打順ベルb6	小役1、小役24、小役25、小役37、小役40、小役43
打順ベルc群	打順ベルc1	小役20、小役23、小役28、小役32
	打順ベルc2	小役18、小役23、小役28、小役32
	打順ベルc3	小役9、小役23、小役24、小役32、小役34、小役35
	打順ベルc4	小役12、小役23、小役32、小役34、小役35、小役41
	打順ベルc5	小役16、小役23、小役28、小役38、小役39、小役42
	打順ベルc6	小役4、小役24、小役28、小役38、小役39、小役45
打順ベルd群	打順ベルd1	小役19、小役23、小役26、小役30
	打順ベルd2	小役17、小役23、小役26、小役30
	打順ベルd3	小役7、小役23、小役24、小役31、小役34、小役35
	打順ベルd4	小役11、小役23、小役31、小役34、小役35、小役41
	打順ベルd5	小役15、小役23、小役27、小役38、小役39、小役42
	打順ベルd6	小役3、小役24、小役27、小役38、小役39、小役45
打順ベルe群	打順ベルe1	小役5、小役6、小役23、小役24、小役29、小役33、小役36
	打順ベルe2	小役9、小役10、小役23、小役30、小役33、小役36、小役41
	打順ベルe3	小役15、小役16、小役23、小役25、小役37、小役40、小役42
	打順ベルe4	小役3、小役4、小役24、小役26、小役37、小役40、小役45
	打順ベルe5	小役5、小役6、小役23、小役24、小役31、小役34、小役35
	打順ベルe6	小役9、小役10、小役23、小役32、小役34、小役35、小役41
打順特殊役群	打順ベルe7	小役15、小役16、小役23、小役27、小役38、小役39、小役42
	打順ベルe8	小役3、小役4、小役24、小役28、小役38、小役39、小役45
	打順特殊役1	小役21~小役23、小役25、小役46、小役47
	打順特殊役2	小役21~小役23、小役26、小役46、小役47
	打順特殊役3	小役21~小役23、小役27、小役46、小役47
	打順特殊役4	小役21~小役23、小役28、小役46、小役47
	打順特殊役5	小役21~小役23、小役29、小役46、小役47
	打順特殊役6	小役21~小役23、小役30、小役46、小役47
	打順特殊役7	小役21~小役23、小役31、小役46、小役47
	打順特殊役8	小役21~小役23、小役32、小役46、小役47
	打順特殊役9	小役21~小役23、小役33、小役46、小役47
	打順特殊役10	小役21~小役23、小役34、小役46、小役47
	打順特殊役11	小役21~小役23、小役35、小役46、小役47
	打順特殊役12	小役21~小役23、小役36、小役46、小役47
	打順特殊役13	小役21~小役23、小役37、小役46、小役47
	打順特殊役14	小役21~小役23、小役38、小役46、小役47
	打順特殊役15	小役21~小役23、小役39、小役46、小役47
	打順特殊役16	小役21~小役23、小役40、小役46、小役47

【図 6】

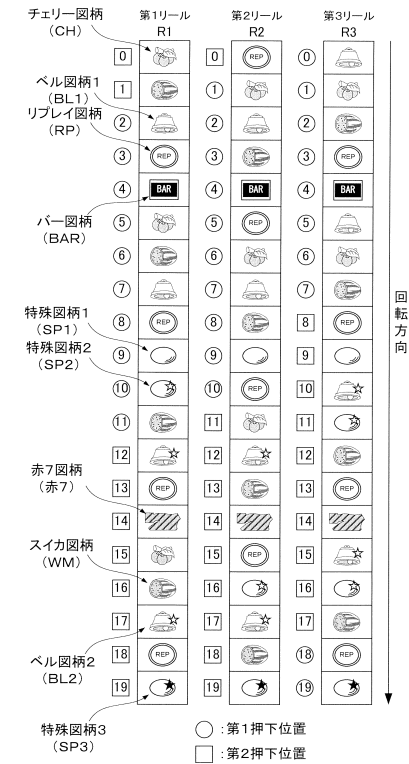
当選態様	当選役
弱チェリー	小役29、小役32、小役43、小役48
JAC1	小役1~小役48
JAC2	小役23~小役47
通常リプレイa	リプレイ1、リプレイ6
通常リプレイb	リプレイ1、リプレイ6、リプレイ7
スイカ	リプレイ4
チャンス目a	リプレイ2
チャンス目b	リプレイ3、リプレイ7
強チェリー	リプレイ5

30

40

50

【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
打順ベルa1, c1 正解打順: 打順1 (第2押下位置で15枚)	15枚小役 または 1枚小役	1枚小役	1枚小役 または 取りこぼし			
打順ベルa2, c2 正解打順: 打順2 (第2押下位置で15枚)	1枚小役	15枚小役 または 1枚小役	1枚小役 または 取りこぼし			
打順ベルa3, c3 正解打順: 打順3 (第2押下位置で15枚)	1枚小役	15枚小役 または 取りこぼし	1枚小役 または 取りこぼし			
打順ベルa4, c4 正解打順: 打順4 (第2押下位置で15枚)	1枚小役	1枚小役 または 取りこぼし	15枚小役 または 取りこぼし	1枚小役 または 取りこぼし	1枚小役 または 取りこぼし	
打順ベルa5, c5 正解打順: 打順5 (第2押下位置で15枚)	1枚小役	1枚小役 または 取りこぼし	1枚小役 または 取りこぼし	15枚小役 または 取りこぼし	1枚小役 または 取りこぼし	
打順ベルa6, c6 正解打順: 打順6 (第2押下位置で15枚)	1枚小役	1枚小役 または 取りこぼし				15枚小役 または 取りこぼし
打順ベルb1, d1 正解打順: 打順1 (第1押下位置で15枚)	15枚小役 または 1枚小役	1枚小役	1枚小役 または 取りこぼし			
打順ベルb2, d2 正解打順: 打順2 (第1押下位置で15枚)	1枚小役	15枚小役 または 1枚小役	1枚小役 または 取りこぼし			
打順ベルb3, d3 正解打順: 打順3 (第1押下位置で15枚)	1枚小役	15枚小役 または 取りこぼし	1枚小役 または 取りこぼし			
打順ベルb4, d4 正解打順: 打順4 (第1押下位置で15枚)	1枚小役	1枚小役 または 取りこぼし	15枚小役 または 取りこぼし	1枚小役 または 取りこぼし	1枚小役 または 取りこぼし	
打順ベルb5, d5 正解打順: 打順5 (第1押下位置で15枚)	1枚小役	1枚小役 または 取りこぼし	15枚小役 または 取りこぼし	1枚小役 または 取りこぼし	1枚小役 または 取りこぼし	
打順ベルb6, d6 正解打順: 打順6 (第1押下位置で15枚)	1枚小役	1枚小役 または 取りこぼし				15枚小役 または 取りこぼし

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、正解打順かつ正解押下位置(第1押下位置または第2押下位置)でも1枚小役が入賞

【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e1 正解打順: 打順3 (押下位置不問)	1枚小役	15枚小役	1枚小役 または 取りこぼし			
打順ベルe2 正解打順: 打順4 (押下位置不問)	1枚小役	1枚小役	15枚小役	1枚小役 または 取りこぼし		
打順ベルe3 正解打順: 打順5 (押下位置不問)	1枚小役	1枚小役 または 取りこぼし	15枚小役	1枚小役 または 取りこぼし	1枚小役 または 取りこぼし	
打順ベルe4 正解打順: 打順6 (押下位置不問)	1枚小役	1枚小役 または 取りこぼし				15枚小役
打順ベルe5, e9 正解打順: 打順3 (押下位置不問)	1枚小役	15枚小役	1枚小役 または 取りこぼし			
打順ベルe6, e10 正解打順: 打順4 (押下位置不問)	1枚小役	1枚小役 または 取りこぼし	15枚小役	1枚小役 または 取りこぼし		
打順ベルe7, e11 正解打順: 打順5 (押下位置不問)	1枚小役	1枚小役 または 取りこぼし	15枚小役	1枚小役 または 取りこぼし	1枚小役 または 取りこぼし	
打順ベルe8, e12 正解打順: 打順6 (押下位置不問)	1枚小役	1枚小役 または 取りこぼし				15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枚小役が入賞

【図 10】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順特殊役1 特定打順: 打順3~6 特定押下位置: 0, 16	14枚小役	15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)				
打順特殊役2 特定打順: 打順3~6 特定押下位置: 1, 17	14枚小役	15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)				
打順特殊役3 特定打順: 打順3~6 特定押下位置: 2, 18	14枚小役	15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)				
打順特殊役4 特定打順: 打順3~6 特定押下位置: 3, 19	14枚小役	15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)				
打順特殊役5 特定打順: 打順3~6 特定押下位置: 4	14枚小役	15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)				
打順特殊役6 特定打順: 打順3~6 特定押下位置: 5	14枚小役	15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)				
打順特殊役7 特定打順: 打順3~6 特定押下位置: 6	14枚小役	15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)				
打順特殊役8 特定打順: 打順3~6 特定押下位置: 7	14枚小役	15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)				
打順特殊役9 特定打順: 打順3~6 特定押下位置: 8	14枚小役	15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)				
打順特殊役10 特定打順: 打順3~6 特定押下位置: 9	14枚小役	15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)				
打順特殊役11 特定打順: 打順3~6 特定押下位置: 10	14枚小役	15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)				
打順特殊役12 正解打順: 打順3 特定押下位置: 11	14枚小役	15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)				
打順特殊役13 特定打順: 打順3~6 特定押下位置: 12	14枚小役	15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)				
打順特殊役14 特定打順: 打順3~6 特定押下位置: 13	14枚小役	15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)				
打順特殊役15 特定打順: 打順3~6 特定押下位置: 14	14枚小役	15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)				
打順特殊役16 特定打順: 打順3~6 特定押下位置: 15	14枚小役	15枚小役(特定押下位置) または 1枚小役(非特定押下位置)				

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、いずれの操作態様でも1枚小役が入賞

10

20

30

40

50

【 図 1 1 】

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				—
リプレイ5				—
リプレイ6				—
リプレイ7				—

【 図 1 2 】

入賞役等	図柄組合せ			配当
小役1				15枚
小役2				15枚
小役3				15枚
小役4				15枚
小役5				15枚
小役6				15枚
小役7				15枚
小役8				15枚
小役9				15枚
小役10				15枚
小役11				15枚
小役12				15枚

【 図 1 3 】

入賞役等	図柄組合せ			配当
小役13				15枚
小役14				15枚
小役15				15枚
小役16				15枚
小役17				15枚
小役18				15枚
小役19				15枚
小役20				15枚
小役21				15枚
小役22				14枚
小役23				1枚
小役24				1枚

【 図 1 4 】

入賞役等	図柄組合せ			配当
小役25				1枚
小役26				1枚
小役27				1枚
小役28				1枚
小役29				1枚
小役30				1枚
小役31				1枚
小役32				1枚
小役33				1枚
小役34				1枚
小役35				1枚
小役36				1枚
小役37				1枚
小役38				1枚
小役39				1枚
小役40				1枚

10

20

30

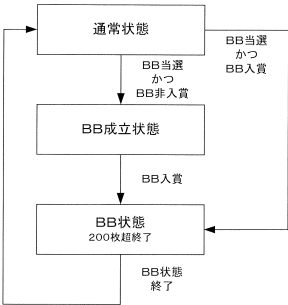
40

50

【 図 1 5 】

入賞役等	図柄組合せ				配当
小役41					1枚
小役42					1枚
小役43					1枚
小役44					1枚
小役45					1枚
小役46					1枚
小役47					1枚
小役48					3枚

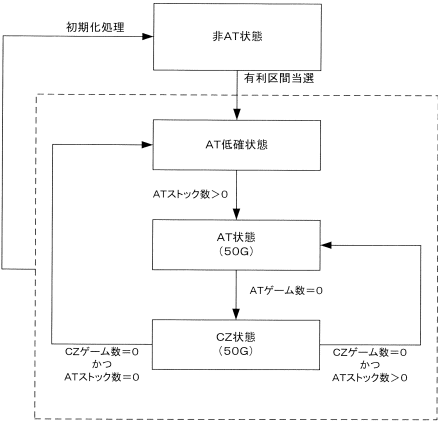
【 図 1 6 】



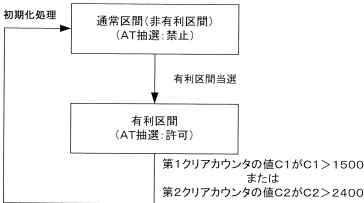
10

20

【 図 1 7 】



【 図 1 8 】



30

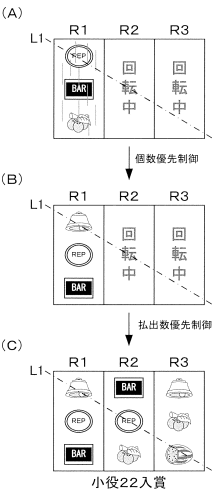
40

50

【図 19】

打順特殊役5 特定打順: 打順3~6 特定押下位置: 4番			
小役21 (15枚)			
小役22 (14枚)			
小役23 (1枚)			
小役29 (1枚)			
小役46 (1枚)			
小役47 (1枚)			

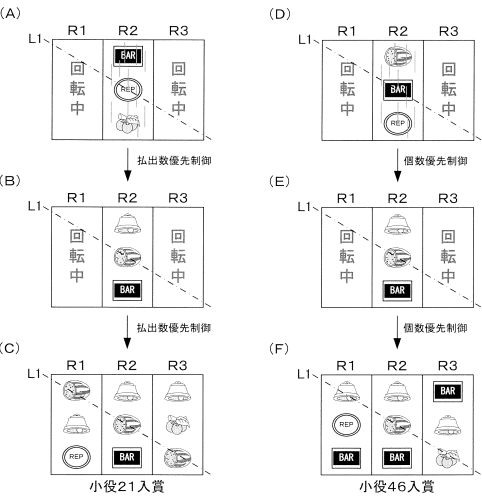
【図 20】



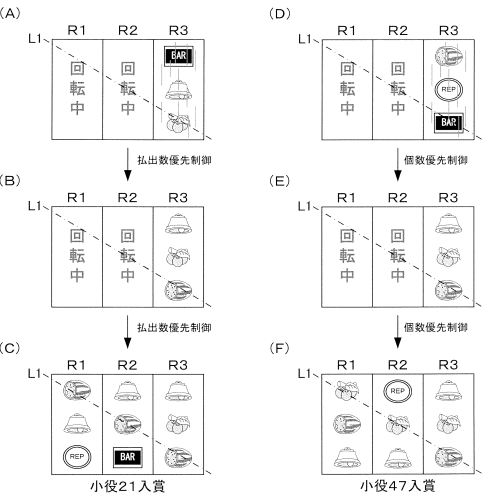
10

20

【図 21】



【図 22】

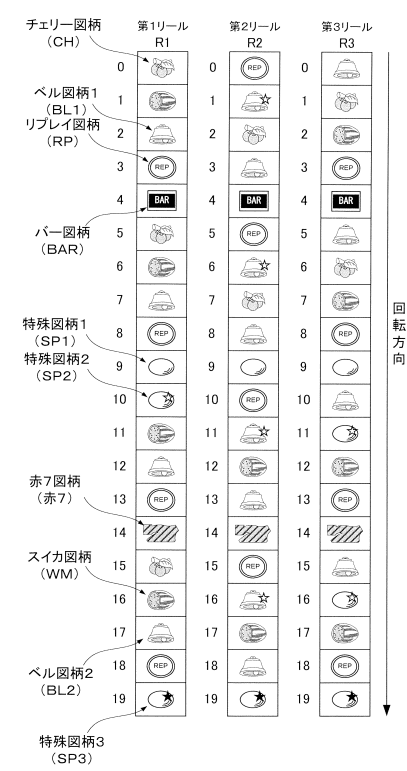


30

40

50

【 図 2 3 】



【 図 2 4 】

入賞役等	図柄組合せ			配当
小役A				13枚
小役B				13枚
小役C				13枚
小役D				13枚
小役E		ANY		1枚
小役F			ANY	1枚

10

20

【 図 2 5 】

(A)

当選態様	当選役
打順特殊役a	小役A、小役E、小役F
打順特殊役b	小役B、小役E、小役F
打順特殊役c	小役C、小役E、小役F
打順特殊役d	小役D、小役E、小役F

30

(B)

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順特殊役1 特定打順: 打順3~6	13枚小役(小役A)		1枚小役重複入賞(小役E+小役F)			
打順特殊役2 特定打順: 打順3~6	13枚小役(小役B)		1枚小役重複入賞(小役E+小役F)			
打順特殊役3 特定打順: 打順3~6	13枚小役(小役C)		1枚小役重複入賞(小役E+小役F)			
打順特殊役4 特定打順: 打順3~6	13枚小役(小役D)		1枚小役重複入賞(小役E+小役F)			

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

40

50

フロントページの続き

株式会社オリンピア内

F ターム (参考) 2C182 CC24