

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7454212号
(P7454212)

(45)発行日 令和6年3月22日(2024.3.22)

(24)登録日 令和6年3月13日(2024.3.13)

(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
A 6 3 F 5/04 6 1 2

請求項の数 1 (全41頁)

(21)出願番号	特願2020-10727(P2020-10727)	(73)特許権者	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2年1月27日(2020.1.27)	(74)代理人	100135666 弁理士 原 弘晃
(65)公開番号	特開2021-115261(P2021-115261 A)	(74)代理人	100131680 弁理士 竹内 健一
(43)公開日	令和3年8月10日(2021.8.10)	(72)発明者	雪江 武史 東京都台東区東上野一丁目16番1号
審査請求日	令和5年1月10日(2023.1.10)	審査官	株式会社オリンピア内 高木 亨

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】**【請求項1】**

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、
 小役および特別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、

役の入賞を判定する入賞判定手段と、

前記特別役を抽選対象とした内部抽選が行われる第1遊技状態と、前記特別役が当選した状態が持ち越されている第2遊技状態と、前記特別役の入賞により移行する第3遊技状態とを設定可能とする遊技状態制御手段と、を備え、

役毎に予め定められた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場合に役が入賞し、前記小役の入賞に伴い遊技価値が払い出される遊技機であって、

前記第1遊技状態における前記小役の当選態様として、前記特別役と重複して当選し、入賞に伴う遊技価値の払出数が遊技価値の投入数を下回る第1小役を入賞可能とする第1当選態様が存在し、当該第1当選態様を得た遊技では、遊技価値の投入数の1/3を超える遊技価値の払い出しが発生せず、

前記第2遊技状態における前記小役の当選態様として、入賞に伴う遊技価値の払出数が遊技価値の投入数を上回る複数種類の第2小役が互いに重複せずに当選する複数種類の第2当選態様が存在し、

前記第3遊技状態における前記小役の当選態様として、複数種類の前記第2小役が重複

して当選する第3当選態様が存在し、

前記内部抽選手段が、

前記第3遊技状態では、内部抽選で前記第3当選態様を得る確率が前記第2遊技状態での内部抽選において複数種類の前記第2当選態様のいずれかを得る確率よりも低くなるように内部抽選を行い、

複数種類の前記第2当選態様について、前記第2小役を入賞可能とする停止操作の態様である正解操作態様が、前記第2当選態様に含まれる前記第2小役の種類に応じて異なっており、

前記リール制御手段が、

内部抽選で前記第1当選態様を得た場合、前記第1小役の入賞率が停止操作の態様に応じて異なるように回転中のリールの停止位置を決定す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】

【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が行われる。 20

【0003】

近年では、役の入賞を補助する操作指示情報を提供することによって、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（AT）と称される補助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）。例えば、特許文献1に示されている手法では、入賞に伴って遊技媒体の払い出しが行われる小役の抽選態様が通常遊技とは異なるボーナス遊技における出玉率の期待値を100%未満で設計することによって補助遊技に関する遊技媒体の獲得性能の向上が図られている。 30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2015-116444号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、ボーナス遊技の出玉率の期待値を下げる補助遊技での遊技媒体の獲得性能を向上させた遊技機においては、補助遊技であるか否かによって遊技媒体の獲得性能が大きく異なるような設計を行う場合に、遊技機に関する技術上の規格で定められている出玉率の下限規制を満たすことが難しいという課題が生じていた。 40

【0006】

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、第1特別役および第2特別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

10

20

30

40

50

、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、を備え、前記第1特別役および前記第2特別役のそれぞれは、内部抽選で当選すると、その当選した状態が入賞するまで持ち越される遊技機であって、前記第2特別役は前記第1特別役よりも入賞難易度が高く、前記第2特別役が当選した状態が持ち越されている遊技では、前記第1特別役が当選した状態が持ち越されている遊技よりも遊技価値の獲得性能が高くなっている遊技機に関するものである。

【0008】

10

本発明では、入賞難易度の低い第1特別役の当選した状態を利用して遊技価値の獲得を抑制し、入賞難易度の高い第2特別役の当選した状態を利用して遊技価値を獲得しやすくなることによって、遊技価値の獲得性能を好適に調整することができ、遊技機の設計自由度を向上させることができる。

【0009】

(2) 本発明の遊技機では、前記内部抽選手段が、前記第1特別役が当選した状態が持ち越されている遊技および前記第2特別役が当選した状態が持ち越されている遊技のいずれにおいても、入賞に伴って遊技価値が獲得できる複数種類の小役が重複して当選する特定当選態様が得られるように内部抽選を行い、前記リール制御手段が、前記第2特別役が当選した状態が持ち越されている遊技では、前記特定当選態様を得た場合に、前記第1特別役が当選した状態が持ち越されている遊技よりも前記複数種類の小役のうち最も遊技価値の獲得量が多い特定小役の入賞率が高くなる態様で回転中のリールを停止させる制御を行なうようにしてもよい。

20

【0010】

このようにすれば、特定小役の入賞率の違いによって、第1特別役が当選した状態が持ち越されている遊技と第2特別役が当選した状態が持ち越されている遊技との間に遊技価値の獲得性能の差を設けることができる。

【0011】

30

(3) 本発明の遊技機では、前記リール制御手段が、内部抽選で前記特定当選態様を得た場合に、特定の操作順序で停止操作が行われた場合に前記特定小役を入賞させ、特定の操作順序とは異なる順序で停止操作が行われた場合に前記特定小役の入賞を回避する制御を行い、前記第2特別役が当選した状態が持ち越されている遊技では、前記第1特別役が当選した状態が持ち越されている遊技よりも、前記特定当選態様に対応した前記特定の操作順序として設定される停止操作の順序が多くなっていてもよい。

【0012】

このようにすれば、特定小役の入賞難易度の違いによって、第1特別役が当選した状態が持ち越されている遊技と第2特別役が当選した状態が持ち越されている遊技との間に特定小役の入賞率の差を設けることができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

40

【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プレイの当選態様を説明する図である。

【図8】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9】本発明の実施形態に係る遊技機における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。

50

【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。

10

【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入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図17】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18】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19】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20】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21】本発明の実施形態の遊技機におけるレギュラーボーナスの表示確率を説明する図である。

20

【図22】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遊技状態の遷移図である。

【図24】本発明の実施形態の変形例に係る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25】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における遊技状態ごとの出玉率の期待値を説明する図である。

【図26】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における遊技状態の遷移図である。

【発明を実施するための形態】

30

【0014】

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。

【0015】

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。

【0016】

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。

40

【0017】

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4リールR4（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・シリンドK'S、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ウニットHPが収められている。ホッパーウニット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

50

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が取り付けられるとともに、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、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E Uに設定変更キー・シリンド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・シリンドK Sや設定変更ボタンB Sを設けるようにしてもよい。

10

【0018】

図1に示す第1リールR 1～第4リールR 4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4リールR 4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4リールR 4が停止する。

20

【0019】

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4リールR 4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4リールR 4の停止状態では、第1リールR 1～第4リールR 4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。

30

【0020】

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の中段、第3リールR 3の上段、および第4リールR 4の中段によって構成される有効ラインL 1と、第1リールR 1の中段、第2リールR 2の中段、第3リールR 3の下段、および第4リールR 4の中段によって構成される有効ラインL 2とが有効化される。

40

【0021】

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。

【0022】

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、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は、内蔵されるLEDの消灯および点灯によって有利区間に滞在しているか否かを報知するものである。

50

【 0 0 2 3 】

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声が出力される。

【 0 0 2 4 】

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4リールR4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4リールR4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～B4などが設けられている。

10

【 0 0 2 5 】

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4リールR4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4リールR4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4リールR4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～B4の押下操作が許可（有効化）される。

20

【 0 0 2 6 】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンB1～B4を押下していくと、ストップボタンB1～B4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。

【 0 0 2 7 】

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B1～B4を解放すると、ストップボタンB1～B4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。

30

【 0 0 2 8 】

そして制御基板は、ストップボタンB1～B4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R1～第3リールR3を停止させる。

【 0 0 2 9 】

また下部前面扉DDの下部には、メダル払い出し口MOとメダル受け皿MP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ユニットHPからメダル払い出し口MOを通じてメダル受け皿MP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DS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。

40

【 0 0 3 0 】

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 3 1 】

本実施形態の遊技機は、遊技制御手段（メイン基板MAINおよびサブ基板SUB）100によって制御される。遊技制御手段100は、電源スイッチESの作動により電源ユニットEUから電力が供給されて起動し、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ2

50

20、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240、設定変更許可スイッチ250、設定変更スイッチ260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310、ホッパーユニット（払出手装置）HP、表示装置330、音響装置340等の出力手段の動作制御を行う。遊技制御手段100の機能は各種のプロセッサ（CPU、DSPなど）、ASIC（ゲートアレイなど）、ROM（情報記憶媒体の一例）、あるいはRAMなどのハードウェアや、ROM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 2 】

そして遊技制御手段100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、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、およびAT制御手段175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。

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ド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。

[0 0 3 3]

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 B5 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 SL 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。

【 0 0 3 4 】

また本実施形態では、設定変更キーシリンダK5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。

【0035】

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1917、ATストック数カウンタ1918、ATゲーム数カウンタ1919、CZ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RAM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、ATストック数カウンタ1918、ATゲーム数カウンタ1919、CZ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、メインRAM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。

10

【0036】

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SL(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SL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R1～第3リールR3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。

20

【0037】

また本実施形態の遊技機では、メダル投入口MI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、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B0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1914にクレジット記憶されたメダルを投入状態に設定する。

30

【0038】

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。

40

【0039】

内部抽選手段120は、遊技者がスタートレバーSLに対する遊技開始操作(有効化されたスタートレバーSL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。

【0040】

抽選テーブル選択処理では、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1910に、図4に示すような4種類の内部抽選テーブル

50

(内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル4)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4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。

【0041】

なお本実施形態の遊技機では、小役として、小役1～小役47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A1～打順ベルA24)、打順ベルB群(打順ベルB1～打順ベルB24)、打順ベルC群(打順ベルC1～打順ベルC24)、特殊打順役A群(特殊打順役A1～特殊打順役A8)、特殊打順役B群(特殊打順役B1～特殊打順役B8)、弱チエリー、強チエリー、JAC1、およびJAC2が設定されている。

10

【0042】

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7に示すように、通常リプレイ1、通常リプレイ2、チャンスリプレイ、およびベルリプレイが設定されている。

【0043】

また本実施形態の遊技機では、内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル3において小役の抽選態様および当選確率が同一であって、内部抽選テーブル1および内部抽選テーブル2においてリプレイの抽選態様および当選確率が同一であるが、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、内部抽選テーブル4は、内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル3とは小役の抽選態様が異なっているとともに、小役の当選確率が高くなっている。

20

【0044】

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(BB:第1特別役の一例)、第1レギュラーボーナス(RB1:第1特別役の一例)、第2レギュラーボーナス(RB2:第2特別役の一例)、第3レギュラーボーナス(RB3:第2特別役の一例)、第4レギュラーボーナス(RB4:第2特別役の一例)、および第5レギュラーボーナス(RB5:第2特別役の一例)が用意されており、内部抽選テーブル1において、ビッグボーナス(BB)および第1レギュラーボーナス(RB1)が抽選対象となっており、内部抽選テーブル3において、第1レギュラーボーナス(RB1)～第5レギュラーボーナス(RB5)が抽選対象となっている。

30

【0045】

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、RB1成立状態、RB1状態、およびBB状態(役物非作動状態、役物作動状態)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4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。

40

【0046】

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JAC1およびJAC2の当選確率が高くなっている。

【0047】

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。

【0048】

50

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。

【0049】

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）、第1レギュラーボーナス（RB1）、第2レギュラーボーナス（RB2）、第3レギュラーボーナス（RB3）、第4レギュラーボーナス（RB4）、および第5レギュラーボーナス（RB5）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、ビッグボーナス（BB）等の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。

10

【0050】

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4リールR4の回転駆動を開始し、第1リールR1～第4リールR4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～B4（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4リールR4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。

20

【0051】

そしてリール制御手段130は、ストップボタンB1～B4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～B4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4リールR4の各リールを停止させる制御を行う。

30

【0052】

すなわちリール制御手段130は、ストップボタンB1～B4の各ボタンが押下される毎に、第1リールR1～第4リールR4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し、ストップボタンB4を押下することが第4リールR4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～B4の押下順序が変化すると、第1リールR1～第4リールR4の停止順序が変化する。

40

【0053】

また本実施形態の遊技機では、第1リールR1～第4リールR4について、ストップボ

50

タンB1～B4が押下された時点から190ms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190ms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～B4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。

10

【0054】

そして本実施形態では、図8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4リールR4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「BL」、スイカ図柄1「WM1」、スイカ図柄2「WM2」、およびチエリー図柄「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なっている。

20

【0055】

なお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めるこにより得ることができる。

30

【0056】

またリール制御手段130は、優先度により回転中のリールの停止位置を求める処理（ロジック演算）と、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処理（テーブル参照処理）とを行っている。

【0057】

まずロジック演算では、役毎に定められた優先順位データに従って押下検出位置から0コマ～4コマの範囲内に存在する5コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。そして各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただしロジック演算処理では、内部抽選の結果や押下検出位置などに応じて複数の停止位置の候補に対して同一の優先度が求まる場合があり、最も優先度の高い停止位置の候補が複数となった場合には、後述するテーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

40

【0058】

特に本実施形態の遊技機では、「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、ロジック演算では、2種類以上の役に関する抽選フラグが当選状態に設定されている場合には、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の候補について優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補よりも優先度が高くなるように優先度を求める。

50

【 0 0 5 9 】

なお本実施形態の遊技機では、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における停止位置の候補についての優先度は、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優先度を求める場合と、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優先度を求める場合とが存在し、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の候補についての優先度を求める場合には、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度が高くなるように各停止位置の候補についての優先度を求め、メダルの払出数に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合には、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）ほど優先順位が高くなるように各停止位置の候補についての優先度を求める。ただし、メダルの払出数に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合に、配当が同一の小役が重複して当選した場合には、それぞれの小役を入賞させることができるとする停止位置の候補についての優先度はそれ同一のものとして扱われる、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の候補についての優先度を求める場合に、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停止位置の候補についての優先度はそれ同一のものとして扱われる。

10

【 0 0 6 0 】

そして本実施形態では、打順ベル（打順ベル A 1 ~ 打順ベル A 2 4、打順ベル B 1 ~ 打順ベル B 2 4、打順ベル C 1 ~ 打順ベル C 2 4）が当選した場合に、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下順序に応じたロジック演算が行われる。具体的には、打順ベル A 1 ~ 打順ベル A 2 4、打順ベル B 1 ~ 打順ベル B 2 4、および打順ベル C 1 ~ 打順ベル C 2 4 のそれに対して正解打順が設定されており、正解打順とは異なる押下順序が不正解打順として扱われる。そして、いずれかの打順ベルが当選した場合に、正解打順でストップボタン B 1 ~ B 4 が押下されると、メダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。また、いずれかの打順ベルが当選した場合に、不正解打順でストップボタン B 1 ~ B 4 が押下されると、各リールを停止させる段階で最も多くの入賞形態を構成する図柄組合せを有効ライン上に表示させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。

20

【 0 0 6 1 】

そして本実施形態では、いずれかの打順ベルが当選した場合に、正解打順でストップボタン B 1 ~ B 4 が押下されると、15枚小役（配当が15枚の小役：特定小役の一例）を入賞させることができるとする停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われ、不正解打順でストップボタン B 1 ~ B 4 が押下されると、1枚小役（配当が1枚の小役）を入賞させることができるとする停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われる。なお本実施形態では、打順ベルの種類に応じて異なる15枚小役が設定されており、打順ベル A 1、打順ベル A 2、打順ベル B 1、打順ベル B 2、打順ベル C 1、および打順ベル C 2 の当選時には小役 1 が入賞し、打順ベル A 3、打順ベル A 4、打順ベル B 3、打順ベル B 4、打順ベル C 3、および打順ベル C 4 の当選時には小役 2 が入賞し、打順ベル A 5、打順ベル A 6、打順ベル B 5、打順ベル B 6、打順ベル C 5、および打順ベル C 6 の当選時には小役 3 が入賞し、打順ベル A 7、打順ベル A 8、打順ベル B 7、打順ベル B 8、打順ベル C 7、および打順ベル C 8 の当選時には小役 4 が入賞し、打順ベル A 9、打順ベル A 10、打順ベル B 9、打順ベル B 10、打順ベル C 9、および打順ベル C 10 の当選時には小役 5 が入賞し、打順ベル A 11、打順ベル A 12、打順ベル B 11、打順ベル B 12、打順ベル C 11、および打順ベル C 12 の当選時には小役 6 が入賞し、打順ベル A 13、打順ベル A 14、打順ベル B 13、打順ベル B 14、打順ベル C 13、および打順ベル C 14 の当選時には小役 7 が入賞し、打順ベル A 15、打順ベル A 16、打順ベル B 15、打順ベル B 16、打順ベル C 15、および打順ベル C 16 の当選時には小役 8 が入賞し、打順ベル A 17、打順ベル A 18、打順ベル B 17、打順ベル B

30

40

50

18、打順ベルC 17、および打順ベルC 18の当選時には小役9が入賞し、打順ベルA 19、打順ベルA 20、打順ベルB 19、打順ベルB 20、打順ベルC 19、および打順ベルC 20の当選時には小役10が入賞し、打順ベルA 21、打順ベルA 22、打順ベルB 21、打順ベルB 22、打順ベルC 21、および打順ベルC 22の当選時には小役11が入賞し、打順ベルA 23、打順ベルA 24、打順ベルB 23、打順ベルB 24、打順ベルC 23、および打順ベルC 24の当選時には小役12が入賞するようになっている。

【0062】

なお本実施形態では、遊技状態に応じて打順ベルが当選した場合の制御の様態が異なる場合があり、通常状態では、打順ベルA群、打順ベルB群、および打順ベルC群のいずれについても全ての停止操作の順序が不正解打順として設定され、また打順ベルB群（特定当選様態の一例）については、B B状態の役物非作動状態のRB内部中において全ての停止操作の順序が正解打順として設定され、また打順ベルC群（特定当選様態の一例）については、B B状態の役物非作動状態の非内部中およびRB内部中において全ての停止操作の順序が正解打順として設定されている。

10

【0063】

また本実施形態では、B B成立状態以外の遊技状態で、特殊打順役A群に属する特殊打順役（特殊打順役A 1～特殊打順役A 8）が当選した場合には、各リールを停止させる段階で最も多くの入賞形態を示す図柄組合せを有効ライン上に表示させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。この場合には、いずれの操作様態で停止操作が行われても特殊打順役A群に属する特殊打順役に含まれる1枚小役が必ず入賞する。

20

【0064】

一方で、B B成立状態で、特殊打順役A群に属する特殊打順役が当選した場合には、停止操作の順序に対して、正解打順と不正解打順とが存在し、正解打順でストップボタンB 1～B 4が押下されると、各リールを停止させる段階で最も多くの入賞形態を構成する図柄組合せを有効ライン上に表示させることができると、メダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められ、不正解打順でストップボタンB 1～B 4が押下されると、メダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。

【0065】

そして本実施形態では、メダルの払出数に応じた優先度を求める際に、押下検出位置に対する引き込み範囲内に、ボーナスおよび小役の入賞の可能性がある停止位置の候補と、小役のみの入賞の可能性がある停止位置の候補とが存在し、これらの停止位置の候補についてのメダルの払出数が同一である場合、ボーナスおよび小役の入賞の可能性がある停止位置の候補の方が小役のみの入賞の可能性がある停止位置の候補よりも優先度が高くなるようにロジック演算が行われる。このため、B B成立状態において特殊打順役A群に属する特殊打順役が当選した場合に、不正解打順でストップボタンB 1～B 4が押下されると、当選している特殊打順役に含まれる1枚小役が入賞する場合とビッグボーナス（B B）が入賞する場合とがある。なおB B成立状態において特殊打順役A群に属する特殊打順役が当選した場合に、正解打順でストップボタンB 1～B 4が押下されると、当選している特殊打順役に含まれる1枚小役が必ず入賞する。

30

【0066】

また本実施形態では、通常状態およびRB 1成立状態以外の遊技状態で、特殊打順役B群に属する特殊打順役（特殊打順役B 1～特殊打順役B 8）が当選した場合には、各リールを停止させる段階で最も多くの入賞形態を示す図柄組合せを有効ライン上に表示させることができると、メダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。この場合には、いずれの操作様態で停止操作が行われても特殊打順役B群に属する特殊打順役に含まれる1枚小役が必ず入賞する。

40

【0067】

一方で、通常状態およびRB 1成立状態で、特殊打順役B群に属する特殊打順役が当選

50

した場合には、停止操作の順序に対して、正解打順と不正解打順とが存在し、正解打順でストップボタン B 1 ~ B 4 が押下されると、各リールを停止させる段階で最も多くの入賞形態を構成する図柄組合せを有効ライン上に表示させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められ、不正解打順でストップボタン B 1 ~ B 4 が押下されると、メダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。

【 0 0 6 8 】

そして本実施形態では、通常状態において特殊打順役 B 群に属する特殊打順役が必ず第 1 レギュラーボーナス (R B 1) と重複して当選するようになっており、通常状態および R B 1 成立状態では特殊打順役 B 群に属する特殊打順役が当選した遊技では第 1 レギュラーボーナス (R B 1) も当選している状況となっている。このため、通常状態および R B 1 成立状態において特殊打順役 B 群に属する特殊打順役が当選した場合に、不正解打順でストップボタン B 1 ~ B 4 が押下されると、当選している特殊打順役に含まれる 1 枚小役が入賞する場合と第 1 レギュラーボーナス (R B 1) が入賞する場合とがある。なお通常状態および R B 1 成立状態において特殊打順役 B 群に属する特殊打順役が当選した場合に、正解打順でストップボタン B 1 ~ B 4 が押下されると、当選している特殊打順役に含まれる 1 枚小役が必ず入賞する。

【 0 0 6 9 】

また本実施形態では、打順ベルや特殊打順役以外に、複数種類の小役が重複して当選する当選態様として、弱チェリー、強チェリー、J A C 1 、および J A C 2 が用意されているが、これらの当選態様については、メダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。

【 0 0 7 0 】

またロジック演算では、いわゆる引き込み処理と跳飛ばし処理とをリールの停止位置の候補を求める処理として行っている。引き込み処理とは、抽選フラグが当選状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるようにリールの停止位置の候補についての優先度を求める処理である。一方跳飛ばし処理とは、抽選フラグが非当選状態に設定された役を入賞させることができないようにリールの停止位置の候補についての優先度を求める処理である。このようにリール制御手段 1 3 0 は、抽選フラグが当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方で抽選フラグが非当選状態に設定された役の図柄が入賞の形態で停止しないようにリールの停止位置の候補を求めるロジック演算を行っている。

【 0 0 7 1 】

テーブル参照処理では、ロジック演算を行った結果、最も優先度の高い停止位置の候補が複数得られた場合に、いずれの位置を停止位置とするかを、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決定する。

【 0 0 7 2 】

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 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）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。

【 0 0 7 3 】

そして内部抽選で打順ベル A 1 ~ 打順ベル A 2 4 、打順ベル B 1 ~ 打順ベル B 2 4 、および打順ベル C 1 ~ 打順ベル C 2 4 のいずれか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 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。

【 0 0 7 4 】

そして本実施形態では、打順ベル A 1 ~ 打順ベル A 2 4 、打順ベル B 1 ~ 打順ベル B 2

10

20

30

40

50

4、および打順ベルC 1～打順ベルC 2 4のいずれか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 4が押下されると、1 5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 4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いる。なお上記したように通常状態では、打順ベルA群、打順ベルB群、および打順ベルC群のいずれについても全ての停止操作の順序が不正解打順として設定され、また打順ベルB群については、B B状態の役物非作動状態のR B内部中において全ての停止操作の順序が正解打順として設定され、また打順ベルC群については、B B状態の役物非作動状態の非内部中およびR B内部中において全ての停止操作の順序が正解打順として設定されている。

10

【0075】

また内部抽選で特殊打順役A 1～特殊打順役A 8のいずれかが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、遊技状態に応じて停止制御の内容が異な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。

【0076】

まずB B成立状態以外の遊技状態で、特殊打順役A 1～特殊打順役A 8が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、いずれの操作様式で停止操作が行われても、当選した特殊打順役に含まれる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。

20

【0077】

一方、B B成立状態で、特殊打順役A 1～特殊打順役A 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10に示すように、それぞれの特殊打順役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、正解打順でストップボタンB 1～B 4が押下されると、当選した特殊打順役に含まれる1枚小役が必ず入賞し、不正解打順でストップボタンB 1～B 4が押下されると、当選した特殊打順役に含まれる1枚小役が入賞する場合と、ビッグボーナス（B B）が入賞する場合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。

【0078】

また内部抽選で特殊打順役B 1～特殊打順役B 8のいずれかが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、遊技状態に応じて停止制御の内容が異な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。

30

【0079】

まず通常状態およびR B 1成立状態以外の遊技状態で、特殊打順役B 1～特殊打順役B 8が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、いずれの操作様式で停止操作が行われても、当選した特殊打順役に含まれる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。

【0080】

次に、通常状態で、特殊打順役B 1～特殊打順役B 8が当選した場合（本実施形態では、必ず第1レギュラーボーナス（R B 1）と重複当選する）に参照される停止制御テーブルでは、図11（A）に示すように、それぞれの特殊打順役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、正解打順でストップボタンB 1～B 4が押下されると、当選した特殊打順役に含まれる1枚小役が必ず入賞し、不正解打順でストップボタンB 1～B 4が押下されると、当選した特殊打順役に含まれる1枚小役が入賞する場合と、第1レギュラーボーナス（R B 1）が入賞する場合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。なお本実施形態では、特殊打順役B 1または特殊打順役B 5が通常状態において当選した場合には、全ての押下順序について正解打順として扱われ、その遊技において第1レギュラーボーナス（R B 1）が入賞することはない。

40

【0081】

一方、R B 1成立状態で、特殊打順役B 1～特殊打順役B 8が当選した場合に参照され

50

る停止制御テーブルでは、図 11 (B) に示すように、それぞれの特殊打順役に対して通常状態とは異なる様で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、正解打順でストップボタン B1 ~ B4 が押下されると、当選した特殊打順役に含まれる 1 枚小役が必ず入賞し、不正解打順でストップボタン B1 ~ B4 が押下されると、当選した特殊打順役に含まれる 1 枚小役が入賞する場合と、第 1 レギュラーボーナス (RB1) が入賞する場合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。なお本実施形態では、特殊打順役 B1 または特殊打順役 B5 が RB1 成立状態において当選した場合には、通常状態の場合とは異なり、不正解打順に沿って停止操作が行われた場合に第 1 レギュラーボーナス (RB1) が入賞することがある。

【0082】

また内部抽選で弱チェリー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 3 の入賞を優先し、小役 33 が入賞する場合と、小役 21 が入賞する場合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。なお本実施形態では、BB 状態の役物非作動状態で弱チェリーが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、上記と異なる様で押下検出位置に対する停止位置が設定されており、具体的には、小役 21 の入賞を優先し、かつ第 1 リール R1 に関しては必ずリプレイ図柄「RP」を表示するよう押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0083】

また内部抽選で強チェリー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 47 の入賞を優先し、小役 47 が入賞する場合と、小役 19、小役 35、または小役 46 のいずれかが入賞する場合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。

【0084】

また内部抽選で JAC1 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、停止操作の態様に関わらずに 15 枚小役（小役 1 ~ 小役 12 のいずれか）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、内部抽選で JAC2 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、停止操作の態様に関わらずに 1 枚小役（小役 13 ~ 小役 46 のいずれか）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。

【0085】

また内部抽選で通常リプレイ 1 または通常リプレイ 2 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、停止操作の態様に関わらずにリプレイ 1 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、内部抽選でチャンスリプレイが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、停止操作の態様に関わらずにリプレイ 2 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、内部抽選でベルリプレイが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、停止操作の態様に関わらずにリプレイ 3 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。なお BB 状態の役物非作動状態の RB 内部中において参照される停止制御テーブルでは、いずれのリプレイの当選態様が得られた場合でもリプレイ 1 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。

【0086】

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 12 ~ 図 17 に示すように、ビッグボーナス (BB)、第 1 レギュラーボーナス (RB1)、第 2 レギュラーボーナス (RB2)、第 3 レギュラーボーナス (RB3)、第 4 レギュラーボーナス (RB4)、第 5 レギュラーボーナス (RB5)、リプレイ 1 ~ リプレイ 4、および小役 1 ~ 小役 47 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。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 7 】

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制御処理が行われ、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制御処理が行われる。

【 0 0 8 8 】

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。

10

【 0 0 8 9 】

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。

【 0 0 9 0 】

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。

20

【 0 0 9 1 】

リプレイ処理手段 160 は、リプレイが入賞した場合に、次回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、次回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回のスタートレバー SL に対する遊技開始操作を待機する。

30

【 0 0 9 2 】

遊技状態制御手段 170 は、図 18 (A) および図 18 (B) に示すように、通常状態、RB1 成立状態、BB 成立状態、RB1 状態、および BB 状態 (役物非作動状態、役物作動状態) の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。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。

40

【 0 0 9 3 】

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、RB1 成立状態、および RB1 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、通常状態において第 1 レギュラーボーナス (RB1) が当選したが、第 1 レギュラーボーナス (RB1) が入賞しなかった場合に RB1 成立状態へ移行し、通常状態において第 1 レギュラーボーナス (RB1) が当選し、かつ第 1 レギュラーボーナス (RB1) が入賞した場合に RB1 状態へ移行する。な

50

お本実施形態では、ビッグボーナス（B B）は、通常状態において小役またはリプレイと重複して当選し、当選した遊技ではビッグボーナス（B B）を入賞させることができないようになっているため、通常状態からB B成立状態を経由せずにB B状態へ移行することはない。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4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）および第1レギュラーボーナス（R B 1）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。

【0094】

R B 1 成立状態は、通常状態において内部抽選で第1レギュラーボーナス（R B 1）が当選したが、第1レギュラーボーナス（R B 1）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4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、いずれのボーナスも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。

10

【0095】

またR B 1 成立状態では、第1レギュラーボーナス（R B 1）が入賞するまで第1レギュラーボーナス（R B 1）に対応する抽選フラグが当選状態に維持され、第1レギュラーボーナス（R B 1）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170は、遊技状態をR B 1 成立状態からR B 1 状態へ移行させる。

20

【0096】

R B 1 状態は、通常状態またはR B 1 成立状態で第1レギュラーボーナス（R B 1）が入賞したことによって移行する遊技状態で、R B 1 状態では、内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル4のうち小役の当選態様が内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル3とは異なる内部抽選テーブル4を参照した内部抽選が行われる。

【0097】

またR B 1 状態では、小役の入賞回数と遊技回数とによって終了条件が成立したか否かが判断され、本実施形態では、小役の入賞回数が8回に達するか、遊技回数が12回に達するとR B 1 状態の終了条件が成立し、遊技状態制御手段170は、R B 1 状態の終了条件が成立するとR B 1 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。

30

【0098】

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4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、いずれのボーナスも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。

40

【0099】

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170は、遊技状態をB B 成立状態からB B 状態へ移行させる。なお本実施形態では、通常状態においてビッグボーナス（B B）が小役またはリプレイと重複して当選し、ビッグボーナス（B B）が当選した遊技ではビッグボーナス（B B）を入賞させることができないようになっているため、必ずB B 成立状態を経由してB B 状態へ移行する。

40

【0100】

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18（B）に示すように、B B 状態の終了条件が成立するまで、役物非作動状態（非内部中、R B 内部中）、および役物作動状態の間で遊技状態が移行するようになっている。B B 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4のうち、内部抽選テーブル2～内部抽選テーブル4のいずれかを参照した内部抽選が行われる。

50

【 0 1 0 1 】

役物非作動状態は、ビッグボーナス（B B）の入賞によってB B状態が開始される際に設定される遊技状態で、役物非作動状態では、B B状態で使用される内部抽選テーブル2～内部抽選テーブル4のうち内部抽選テーブル2または内部抽選テーブル3のいずれかを参照した内部抽選が行われる。

【 0 1 0 2 】

具体的には、B B状態の開始当初において遊技状態が役物非作動状態の非内部中に設定され、役物非作動状態の非内部中では、第1レギュラーボーナス（R B 1）～第5レギュラーボーナス（R B 5）の抽選フラグがいずれも非当選状態であって、第1レギュラーボーナス（R B 1）～第5レギュラーボーナス（R B 5）が抽選対象となっており、リプレイが抽選対象となっておらず、小役の当選確率が内部抽選テーブル1および内部抽選テーブル2と同一に設定された内部抽選テーブル3を参照した内部抽選が行われる。
10

【 0 1 0 3 】

そして役物非作動状態の非内部中において第1レギュラーボーナス（R B 1）～第5レギュラーボーナス（R B 5）のいずれかが当選すると、役物非作動状態のR B内部中となり、役物非作動状態のR B内部中では、第1レギュラーボーナス（R B 1）が当選している場合には第1レギュラーボーナス（R B 1）が入賞するまで第1レギュラーボーナス（R B 1）の抽選フラグの当選状態が維持され、第2レギュラーボーナス（R B 2）が当選している場合には第2レギュラーボーナス（R B 2）が入賞するまで第2レギュラーボーナス（R B 2）の抽選フラグの当選状態が維持され、第3レギュラーボーナス（R B 3）が当選している場合には第3レギュラーボーナス（R B 3）が入賞するまで第3レギュラーボーナス（R B 3）の抽選フラグの当選状態が維持され、第4レギュラーボーナス（R B 4）が当選している場合には第4レギュラーボーナス（R B 4）が入賞するまで第4レギュラーボーナス（R B 4）の抽選フラグの当選状態が維持され、第5レギュラーボーナス（R B 5）が当選している場合には第5レギュラーボーナス（R B 5）が入賞するまで第5レギュラーボーナス（R B 5）の抽選フラグの当選状態が維持される。また役物非作動状態のR B内部中では、リプレイの当選確率が内部抽選テーブル3よりも高くなることでハズレ（不当選）が発生せず、いずれのボーナスも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。
20

【 0 1 0 4 】

また役物非作動状態からは、役物作動状態へ移行することができ、役物非作動状態において第1レギュラーボーナス（R B 1）～第5レギュラーボーナス（R B 5）のいずれかが入賞すると役物作動状態に移行する。なお本実施形態では、役物作動状態が終了した場合にもB B状態の終了条件が成立していなければ役物非作動状態の非内部中に移行する。
30

【 0 1 0 5 】

役物作動状態は、第1レギュラーボーナス（R B 1）～第5レギュラーボーナス（R B 5）が入賞したことによって移行する遊技状態で、役物作動状態では、B B状態で使用される内部抽選テーブル2～内部抽選テーブル4のうち小役の当選態様が内部抽選テーブル2および内部抽選テーブル3とは異なる内部抽選テーブル4を参照した内部抽選が行われる。
40

【 0 1 0 6 】

また役物作動状態では、小役の入賞回数と遊技回数とによって終了条件が成立したか否かが判断され、本実施形態では、小役の入賞回数が8回に達するか、遊技回数が12回に達すると役物作動状態の終了条件が成立し、遊技状態制御手段170は、役物作動状態の終了条件が成立した際にB B状態の終了条件が成立していなければ役物作動状態を終了させて役物非作動状態の非内部中へ復帰させる制御を行う。

【 0 1 0 7 】

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、200枚）を超えるメダルが払い出されると、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。また本実施形態では、B B 状態の終了時において第 1 レギュラーボーナス (RB1) ~ 第 5 レギュラーボーナス (RB5) の抽選フラグが当選状態に設定されていても、B B 状態の終了に伴って第 1 レギュラーボーナス (RB1) ~ 第 5 レギュラーボーナス (RB5) の抽選フラグはいずれも非当選状態にリセットされる。

【0108】

A T 制御手段 175 (特典付与手段の一例) は、図 19 に示すように、非 A T 状態、A T 低確状態、A T 状態、および C Z 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 A T 状態 (アシストタイム状態) に設定し、A T ゲーム数カウンタ 1919 の値に基づいて A T 状態の終了条件の成否を判定して、A T 状態の終了条件の成立に伴い A T 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、A T 状態に滞在している場合に、A T 制御手段 175 によって、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 12) 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 12) の入賞を補助する入賞補助演出が行われ、非 A T 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。10

【0109】

また A T 制御手段 175 は、図 20 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 A T 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 A T 状態に設定可能としている。そして A T 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である場合には、内部抽選で打順ベル A 群 (打順ベル A1 ~ A24)、打順ベル B 群 (打順ベル B1 ~ B24)、打順ベル C 群 (打順ベル C1 ~ C24)、特殊打順役 A 群 (特殊打順役 A1 ~ A8) + 第 1 レギュラーボーナス (RB1)、特殊打順役 B 群 (特殊打順役 B1 ~ B8) + 第 1 レギュラーボーナス (RB1)、弱チエリー + ビッグボーナス (BB)、強チエリー + ビッグボーナス (BB)、チャンスリプレイ + ビッグボーナス (BB)、ベルリプレイ + ビッグボーナス (BB)、通常リプレイ 1 + ビッグボーナス (BB)、または第 1 レギュラーボーナス (RB1) 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い、遊技状態が RB1 成立状態または BB 成立状態である場合には、内部抽選で打順ベル A 群 (打順ベル A1 ~ A24)、打順ベル B 群 (打順ベル B1 ~ B24)、打順ベル C 群 (打順ベル C1 ~ C24)、特殊打順役 A 群 (特殊打順役 A1 ~ A8)、特殊打順役 B 群 (特殊打順役 B1 ~ B8)、弱チエリー、強チエリー、チャンスリプレイ、ベルリプレイ、または通常リプレイ 1 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、遊技状態が通常状態、RB1 成立状態、または BB 成立状態であっても通常リプレイ 2 を含む当選態様を得たことを契機として有利区間移行抽選は行われず、遊技状態が RB1 状態または BB 状態である場合には有利区間移行抽選は行われないようになっている。30

【0110】

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40

10

20

30

40

50

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。

【0111】

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 A T 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 A T 低確状態または A T 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。

10

【0112】

そして A T 制御手段 175 は、有利区間において演出状態が A T 低確状態または C Z 状態である場合に、内部抽選で打順ベル A 群（打順ベル A 1 ~ A 24）、打順ベル B 群（打順ベル B 1 ~ B 24）、打順ベル C 群（打順ベル C 1 ~ C 24）、特殊打順役 A 群（特殊打順役 A 1 ~ A 8）、特殊打順役 B 群（特殊打順役 B 1 ~ B 24）、弱チエリー、強チエリー、チャンスリプレイ、ベルリプレイ、通常リプレイ 1、または通常リプレイ 2 が当選したことに基づいて A T 抽選を行う。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 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 抽選に当選したか否かを判定する。A T 抽選テーブルでは、A T 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、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、打順ベル A 群（打順ベル A 1 ~ A 24）、打順ベル B 群（打順ベル B 1 ~ B 24）、打順ベル C 群（打順ベル C 1 ~ C 24）、特殊打順役 A 群（特殊打順役 A 1 ~ A 8）、特殊打順役 B 群（特殊打順役 B 1 ~ B 24）、弱チエリー、強チエリー、チャンスリプレイ、ベルリプレイ、通常リプレイ 1、または通常リプレイ 2 のいずれかに対応づけられており、かつ 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つてあり、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 20 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

【0113】

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 175 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 175 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 1918 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 1920 から一定値「1」を減算とともに、A T 状態の終了条件となる遊技回数である 50 回に相当する値「50」を A T ゲーム数カウンタ 1919 に設定する。

30

【0114】

そして A T 制御手段 175 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 1919 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 B 群、または打順ベル C 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。

40

【0115】

また本実施形態では、有利区間であって遊技状態が通常状態または R B 1 成立状態である場合には、演出状態に関わらずに特殊打順役 B 群に属する特殊打順役の当選時に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、有利区間であって遊技状態が B B 成立状態である場合には、演出状態に関わらずに特殊打順役 A 群に属する特殊打順役の

50

当選時に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。すなわち A T 制御手段 175 は、有利区間において、打順ベル A 群、打順ベル B 群、または打順ベル C 群に属する打順ベルの当選時と、特殊打順役 A 群または特殊打順役 B 群に属する特殊打順役の当選時とに関して、正解打順報知を実行するが、打順ベルに関する正解打順報知については有利区間であっても演出状態が A T 状態である場合に実行し、特殊打順役に関する正解打順報知については有利区間であって遊技状態が通常状態、R B 1 成立状態、または B B 成立状態であれば、演出状態が A T 状態ではなくても実行する。

【0116】

また本実施形態では、A T 制御手段 175 が、正解打順報知を行う場合に、メイン表示器 300 に正解打順に対応する情報が表示されるが、具体的には、正解打順毎に打順番号が設定されており、図 7 に示す打順 1 ~ 打順 6 が打順番号に対応し、メイン表示器 300 には 7 セグメント表示によって「01」(打順 1)、「02」(打順 2)、「03」(打順 3)、「04」(打順 4)、「05」(打順 5)、「06」(打順 6)、「07」(打順 7)、「08」(打順 8)、「09」(打順 9)、「10」(打順 10)、「11」(打順 11)、「12」(打順 12)、「13」(打順 13)、「14」(打順 14)、「15」(打順 15)、「16」(打順 16)、「17」(打順 17)、「18」(打順 18)、「19」(打順 19)、「20」(打順 20)、「21」(打順 21)、「22」(打順 22)、「23」(打順 23)、「24」(打順 24) のいずれかの打順番号が表示されるようになっている。

10

【0117】

また A T 制御手段 175 は、有利区間において演出状態が A T 状態である場合に、内部抽選で弱チェリー、強チェリー、チャンスリプレイ、またはベルリプレイ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 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、強チェリー、チャンスリプレイ、またはベルリプレイ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 175 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 1918 に一定値「1」を加算する。

20

【0118】

そして A T 制御手段 175 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 1919 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 175 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 50 回に設定し、設定された遊技回数である 50 回に相当する値「50」を C Z ゲーム数カウンタ 1921 に設定する。

30

【0119】

また本実施形態における C Z 状態では、特殊打順役の当選時については正解打順報知や入賞補助演出が行われるが、打順ベル A 群、打順ベル B 群、または打順ベル C 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 100% 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いる。1 遊技あたりのメダルの純増枚数が 5.5 枚（出玉率の期待値が約 28.3%）となっている。

40

【0120】

そして A T 制御手段 175 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 1921 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 19

50

21の値が初期値「0」に達すると、CZ状態の終了条件が成立したと判断し、ATストック数カウンタ1918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、ATストック数カウンタ1918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AT状態に設定し、ATストック数カウンタ1918の値が初期値「0」である場合には、移行先の演出状態をAT低確状態に設定する。

【0121】

なおCZ状態では上記したようにAT抽選が行われるが、このAT抽選においてAT当選の抽選結果が得られてもATストック数カウンタ1918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CZ状態の終了条件(CZゲーム数カウンタ1921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。そして本実施形態では、CZ状態においてAT抽選に当選してもCZ状態の終了条件が成立するまでは再度のAT抽選に当選する場合があり、この場合にもATストック数カウンタ1918の値が増加する。

10

【0122】

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に設けられた第1クリアカウンタ1922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1922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1922の値がしきい値(例えば、1500)を超えた場合(第1クリアカウンタ1922の値が「1501」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1922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1922の更新を行うようにしてもよく、例えば、スタートレバーSL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。

20

【0123】

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に設けられた第2クリアカウンタ1923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1923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、この演算結果を第2クリアカウンタ1923の値に加算する更新処理を行い、第2クリアカウンタ1923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。なお第2クリアカウンタ1923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1923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1923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1923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回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。

30

【0124】

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1922および第2クリアカウンタ1923の更新が行われる。

40

50

【0125】

また A T 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 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 190 のメイン R A M に関して、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 R A M における演出状態記憶領域 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 10 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 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 の値が初期値（例えば、0）に初期化されて通常 20 区間に復帰するようになっている。

【0126】

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、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 1922 または第 2 クリアカウンタ 1923 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 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 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 1922 または第 2 クリアカウンタ 1923 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 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 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 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 の値が初期値（例えば、0）に初期化される。 30

【0127】

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い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。 40

【0128】

また A T 制御手段 175 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 50

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。

【 0 1 2 9 】

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 」より大きくなつたこと（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 」となつたことに基づいて有利区間報知を終了させる。

【 0 1 3 0 】

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 3 1 】

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。

【 0 1 3 2 】

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 B 群、または打順ベル C 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 1 ~ 小役 1 2 ）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 3 3 】

また演出制御手段 1 8 0 は、有利区間であつて遊技状態が通常状態または R B 1 成立状態である場合には、演出状態に関わらずに特殊打順役 B 群に属する特殊打順役の当選時に正解打順を報知して 1 枚小役（小役 2 1 、小役 2 2 、小役 2 4 、小役 3 5 、小役 4 1 ~ 小

10

20

30

40

50

役 4 5) 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 3 4 】

また演出制御手段 1 8 0 は、有利区間であって遊技状態が B B 成立状態である場合には、演出状態に関わらずに特殊打順役 A 群に属する特殊打順役の当選時に正解打順を報知して 1 枚小役 (小役 2 0 ~ 小役 2 2 、小役 2 8 、小役 4 1 ~ 小役 4 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 3 5 】

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 LCD 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。

10

【 0 1 3 6 】

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。

20

【 0 1 3 7 】

なお本実施形態の機能ロック構成は、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 0 0 としてコンピュータを機能させるプログラムを、 C D 、 D V D 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 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 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 3 1 0 、ホッパーユニット H P 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 3 3 0 ）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。

30

【 0 1 3 8 】

2 . 本実施形態の手法

本実施の形態では、いわゆる第 1 種特別役物として、第 1 レギュラーボーナス (R B 1) 、第 2 レギュラーボーナス (R B 2) 、第 3 レギュラーボーナス (R B 3) 、第 4 レギュラーボーナス (R B 4) 、および第 5 レギュラーボーナス (R B 5) を設けており、これらの第 1 種特別役物のうち、第 2 レギュラーボーナス (R B 2) ~ 第 5 レギュラーボーナス (R B 5) については、それぞれ第 1 レギュラーボーナス (R B 1) よりも入賞難易度が高くなっている。 B B 状態の役物非作動状態の R B 内部中では、 R B 1 成立状態よりも出玉率の期待値が高くなっている。

40

【 0 1 3 9 】

具体的に説明すると、図 2 1 は、第 1 レギュラーボーナス (R B 1) ~ 第 5 レギュラーボーナス (R B 5) のそれぞれについての入賞形態を示す図柄組合せの表示確率を示したものである。

【 0 1 4 0 】

例えば、第 1 レギュラーボーナス (R B 1) は、第 1 リール R 1 に割り当てられているベル図柄「 B L 」を有効ライン上に表示可能とする押下検出位置のコマ数が 2 0 コマであ

50

り、第2リールR2に割り当てられているチェリー図柄「C H」を有効ライン上に表示可能とする押下検出位置のコマ数が20コマであり、第3リールR3に割り当てられているチェリー図柄「C H」またはスイカ図柄2「WM2」を有効ライン上に表示可能とする押下検出位置のコマ数が20コマであり、第4リールR4に割り当てられている特殊図柄3「S P 3」を有効ライン上に表示可能とする押下検出位置のコマ数が20コマであることから、表示確率は16000/16000となる。

【0141】

また例えば、第2レギュラーボーナス(RB2)は、第1リールR1に割り当てられている赤7図柄「赤7」を有効ライン上に表示可能とする押下検出位置のコマ数が5コマであり、第2リールR2に割り当てられている赤7図柄「赤7」を有効ライン上に表示可能とする押下検出位置のコマ数が5コマであり、第3リールR3に割り当てられているバー図柄「B A R」を有効ライン上に表示可能とする押下検出位置のコマ数が5コマであり、第4リールR4に割り当てられている赤7図柄「赤7」を有効ライン上に表示可能とする押下検出位置のコマ数が5コマであることから、表示確率は875/16000となる。同様にして、第3レギュラーボーナス(RB3)～第5レギュラーボーナス(RB5)も、表示確率は875/16000となる。

【0142】

このように本実施の形態では、第1レギュラーボーナス(RB1)は、停止操作の態様に関わらずに入賞させることができるように入賞形態を示す図柄組合せが設定されており、第2レギュラーボーナス(RB2)～第5レギュラーボーナス(RB5)は、適切な態様で停止操作が行わなければ入賞を逃す場合があるように入賞形態を示す図柄組合せが設定されており、第2レギュラーボーナス(RB2)～第5レギュラーボーナス(RB5)のそれぞれは、第1レギュラーボーナス(RB1)よりも入賞難易度が高くなっている。

【0143】

そして図22は、各遊技状態における出玉率の期待値を示したものであるが、本実施の形態では、打順ベルA群、打順ベルB群、打順ベルC群のそれについて、遊技状態に応じて停止制御の態様を異ならせることで15枚小役(小役1～小役12)の入賞率を変更して、出玉率の期待値を調整している。

【0144】

具体的に説明すると、通常状態では、打順ベルA群～打順ベルC群のそれについて、正解打順が存在せず、打順ベルの当選時に15枚小役が入賞することができないため、出玉率の期待値が最も低い41%となっている。

【0145】

次に、BB成立状態およびRB1成立状態では、打順ベルA群～打順ベルC群のそれについて、正解打順が1種類であり、打順ベルの当選時に1/24の確率で15枚小役が入賞することになり、出玉率の期待値が51%となり、通常状態よりも高くなっている。

【0146】

なお、BB成立状態やRB1成立状態では、演出状態がAT状態である場合には、打順ベルA群～打順ベルC群のいずれに属する打順ベルが当選しても正解打順が報知されることによって、正解打順に沿って停止操作を行えば必ず15枚小役が入賞する。このためAT状態である場合には、出玉率の期待値が283%となり、1遊技あたりの純増枚数に換算すると約5.5枚に相当する。

【0147】

また、BB状態の役物非作動状態では、非内部中とRB内部中とで出玉率の期待値が異なり、非内部中では、打順ベルA群および打順ベルB群については正解打順を1種類とし、打順ベルC群については全ての押下順序を正解打順として扱うことで、出玉率の期待値が47%となり、通常状態よりは高くなる。ただし、BB状態の役物非作動状態の非内部中では、リプレイが抽選対象とならないため、BB成立状態やRB1成立状態よりは出玉率の期待値が低くなる。

【0148】

10

20

30

40

50

一方、R B 内部中では、打順ベルA群については正解打順を1種類とし、打順ベルB群および打順ベルC群については全ての押下順序を正解打順として扱い、さらに非内部中とは異なり、リプレイが抽選対象となっていることで、出玉率の期待値が97%となり、全ての遊技状態の中で最も高い出玉率の期待値を得ることができるようになっている。

【0149】

また、R B 1 状態およびB B 状態の役物作動状態では、他の遊技状態では、互いに重複せずに当選する15枚小役が重複して当選することにより、15枚小役の入賞機会が他の遊技状態よりも減少するが、小役全体の当選確率は他の遊技状態よりも高くなっているため、出玉率の期待値が54%となり、少なくとも通常状態よりは出玉率の期待値が高くなっている。

10

【0150】

このように本実施の形態では、R B 1 成立状態と、B B 状態の役物非作動状態のR B 内部中において、打順ベルの当選時における停止制御の様子を異ならすことによって、表示確率の高い第1レギュラーボーナス（R B 1）が当選している状況では出玉率の期待値が低い遊技を行わせることが可能であり、表示確率の低い第2レギュラーボーナス（R B 2）～第5レギュラーボーナス（R B 5）が当選している状況では出玉率の期待値が高い遊技を行わせることが可能となっている。

【0151】

ここで本実施の形態では、第1種特別役物の作動中（R B 1 状態やB B 1 状態の役物作動状態）の遊技における出玉率の期待値を低くすることによって、役物非作動中（例えば、R B 1 成立状態）で行われるアシストタイム遊技の出玉率の期待値を高くすることを可能としている。

20

【0152】

しかしながら、遊技機を市場に提供するためには、出玉率に関して予め定められた上限に収まるように設計することが要求され、アシストタイム遊技でのメダルの獲得性能を高めれば高めるほど、アシストタイム遊技ではない遊技におけるメダルの消費速度が速いことが望まれる。

【0153】

一方で、アシストタイム遊技を行うことができる遊技機においては、原則的には、アシストタイム遊技を行う回数よりもアシストタイム遊技ではない遊技を行う回数の方が多いものであるから、アシストタイム遊技ではない遊技におけるメダルの消費速度を速くすることを追求すると、出玉率が予め定められた下限を下回ってしまうおそれがある。

30

【0154】

そこで、本実施の形態では、B B 中にR B を入賞させることで役物作動中となるようにすることで、B B 中に役物非作動中の遊技を行うことができるようになり、さらにB B 中の役物非作動中の遊技において非B B 中よりも出玉率の期待値が高い状況を形成することで、非B B 中の低ベース化を実現しつつ、下限規制を下回らない設計を実現可能としている。

【0155】

このように本実施の形態では、入賞難易度の低い第1レギュラーボーナス（R B 1）の当選した状態を利用してメダルの獲得を抑制し、入賞難易度の高い第2レギュラーボーナス（R B 2）～第5レギュラーボーナス（R B 5）の当選した状態を利用してメダルを獲得しやすくなることによって、メダルの獲得性能を好適に調整することができ、遊技機の設計自由度を向上させることができる。なお本実施形態では、5種類の第1種特別役物を設けていたが、最低限、2種類の第1種特別役物が設けられていればよく、その場合には、一方が他方より表示確率が高くなっている、表示確率の低い第1種特別役物が当選している遊技では、表示確率の高い第1種特別役物が当選している遊技よりも出玉率の期待値が高くなっている。

40

【0156】

また本実施の形態では、R B 1 成立状態およびB B 状態の役物非作動状態のR B 内部中のいずれにおいても、打順ベルA群～打順ベルC群が抽選対象となっており、B B 状態の

50

役物非作動状態の R B 内部中では、打順ベルB群や打順ベルC群が当選した場合に、R B 1 成立状態よりも 15 枚小役の入賞率が高くなる様で回転中のリールを停止させる制御を行っているので、R B 1 成立状態と B B 状態の役物非作動状態の R B 内部中との間に 15 枚小役の入賞率の違いによってメダルの獲得性能の差を設けることができる。

【 0 1 5 7 】

特に本実施の形態では、内部抽選で打順ベルが当選した場合に、正解打順で停止操作が行われた場合に 15 枚小役を入賞させ、不正解打順で停止操作が行われた場合に 15 枚小役の入賞を回避する制御を行い、B B 状態の役物非作動状態の R B 内部中では、R B 1 成立状態よりも、打順ベルB群および打順ベルC群に対応した正解打順として設定される停止操作の順序が多くなっているため、15 枚小役の入賞難易度の違いによって、R B 1 成立状態と B B 状態の役物非作動状態の R B 内部中との間に 15 枚小役の入賞率の差を設けることができる。

【 0 1 5 8 】

なお打順ベルA群、打順ベルB群、および打順ベルC群の遊技状態に応じた停止制御の様について、打順ベルA群の 15 枚小役の入賞率が上がるような遊技状態があつてもよい。また B B 状態の役物非作動状態の非内部中や R B 内部中において、15 枚小役の入賞率が上がる場合に、正解打順の種類が増えるようにすれば、全ての押下順序が正解打順とするのではなくてもよい。また B B 状態の役物非作動状態の R B 内部中において、打順ベルB群と打順ベルC群との間で B B 成立状態や R B 1 成立状態に対する正解打順の増加量が異なるようにしてもよい。

【 0 1 5 9 】

また本実施の形態では、リールの本数を 4 本とし、有効ラインを 2 ラインとすることによってビッグボーナス (B B) および第 1 レギュラーボーナス (R B 1) について、停止操作の態様に関わらずに入賞形態を示す図柄組合せを有効ライン上に表示可能としている。

【 0 1 6 0 】

具体的に説明すると、本実施の形態のビッグボーナス (B B) は、いわゆる第 1 種特別役物の役物連続作動装置に相当するものであり、かかる役物連続作動装置を作動させる図柄組合せを有効ライン上に表示した停止態様の上限は、全ての停止態様の 2 / 1500 (終了条件が 225 枚を超えない場合) または 1 / 1500 (終了条件が 225 枚を超える場合) と定められている。

【 0 1 6 1 】

また第 1 レギュラーボーナス (R B 1) が該当する第 1 種特別役物を作動させる図柄組合せを有効ライン上に表示した停止態様の上限は、全ての停止態様の 1 / 500 (役物連続作動装置の作動中に限っては 1 / 50) となっている。

【 0 1 6 2 】

ここでリールの本数を 3 本として、1 リールあたりの図柄数を 20 とした構成において、停止操作の態様に関わらずに図柄組合せを表示させるためには、各リールに 4 コマ間隔で 4 箇所に図柄を配置して、64 通り ($4 \times 4 \times 4$) の停止態様を出現可能とする必要がある。しかしながら、上記構成では、役物連続作動装置を作動させる図柄組合せを有効ライン上に表示した停止態様は 10 通りが上限となり、第 1 種特別役物を作動させる図柄組合せを有効ライン上に表示した停止態様は 16 通りが上限となり、いずれについても停止操作の態様に関わらずに入賞形態を示す図柄組合せを有効ライン上に表示させることは不可能となる。

【 0 1 6 3 】

そこで本実施の形態のように、1 リールあたりの図柄数を 20 とした上で、リールの本数を 4 本とした構成とすると、各リールに 4 コマ間隔で 4 箇所に図柄を配置して、256 通り ($4 \times 4 \times 4 \times 4$) の停止態様を出現可能とする必要がある。そして上記構成では、役物連続作動装置を作動させる図柄組合せを有効ライン上に表示した停止態様の上限は 213 通りとなり、第 1 種特別役物を作動させる図柄組合せを有効ライン上に表示した停止態様の上限は 320 通りとなり、有効ラインが 1 ラインでは第 1 種特別役物しか停止操作

10

20

30

40

50

の態様に関わらずに入賞形態を示す図柄組合せを有効ライン上に表示させることはできないが、本実施の形態のように、いずれか1リールについて上段および下段を有効ライン上の表示位置とする2ラインの構成とすると、当該リールにおいて上段または下段のいずれかに必ず図柄を表示させるために必要な配置の間隔が6コマとなるため、当該リールの図柄の配置必要数が3個に減少し、192通り($4 \times 4 \times 3 \times 4$)の停止態様を出現可能とすればよくなるため、第1種特別役物のみならず役物連続作動装置についても、停止操作の態様に関わらずに入賞形態を示す図柄組合せを有効ライン上に表示させることが可能となる。このようにして本実施の形態では、ビッグボーナス(BB)および第1レギュラーボーナス(RB1)の双方について、停止操作の態様に関わらずに入賞形態を示す図柄組合せを有効ライン上に表示可能とすることを実現している。

10

【0164】

また本実施の形態では、主として、BB成立状態やRB1成立状態での遊技を想定しており、BB成立状態やRB1成立状態を維持するためには、ビッグボーナス(BB)や第1レギュラーボーナス(RB1)の入賞を回避する必要があるが、ビッグボーナス(BB)および第1レギュラーボーナス(RB1)の表示確率を高めたことによって、停止操作の技量に乏しい遊技者がビッグボーナス(BB)や第1レギュラーボーナス(RB1)の入賞を回避することができないという事態が懸念される。

【0165】

そこで本実施の形態では、BB成立状態やRB1成立状態では、小役またはリプレイが必ず当選する内部抽選テーブル2を参照して内部抽選を行い、有利区間では特殊打順役A群や特殊打順役B群が当選した場合に演出状態に関わらずに1枚小役の入賞を補助する正解打順報知や入賞補助演出を行うことで、ビッグボーナス(BB)や第1レギュラーボーナス(RB1)の入賞回避のための遊技者の操作負担を軽減しつつ、ビッグボーナス(BB)や第1レギュラーボーナス(RB1)の入賞機会を確保することを可能としている。

20

【0166】

また本実施の形態では、BB状態の役物非作動状態のRB内部中では、特殊打順役A群および特殊打順役B群のいずれが当選しても、1枚小役が必ず入賞して第1レギュラーボーナス(RB1)～第5レギュラーボーナス(RB5)を入賞させることができないようになっている。このため、本実施の形態のBB状態では出玉率の期待値が高い役物非作動状態のRB内部中に滞在しやすくなっている。第1種特別役物を自動で連続作動させる方式の役物連続作動装置に比べて、役物連続作動装置によって出玉率の期待値を下げる効果を得にくいという不都合がある。このため、BB状態の役物非作動状態の非内部中において、第1レギュラーボーナス(RB1)～第5レギュラーボーナス(RB5)が当選する確率を高くする必要があるが、通常状態において小役のみが当選している当選領域について、BB状態の役物非作動状態の非内部中にレギュラーボーナスの当選を組み込むことはできないという事情がある。このため通常状態において抽選対象となるボーナスをビッグボーナス(BB)のみとすると、BB状態の役物非作動状態の非内部中では、通常状態においてリプレイを当選させていた当選領域にレギュラーボーナスを割り当てができるに過ぎない。

30

【0167】

そこで本実施の形態では、通常状態においてビッグボーナス(BB)のみならず第1レギュラーボーナス(RB1)も抽選対象として、BB状態の役物非作動状態の非内部中において通常状態での小役の当選領域を引き継ぐことに伴って特殊打順役A群や特殊打順役B群と重複して当選していた第1レギュラーボーナス(RB1)の当選領域を確保して、第1レギュラーボーナス(RB1)～第5レギュラーボーナス(RB5)が当選する確率を高くすることができる。

40

【0168】

また本実施の形態では、通常状態において、打順ベルA群、打順ベルB群、および打順ベルC群のいずれに属する打順ベルが当選した場合でも、全ての押下順序を不正解打順として扱って15枚小役が入賞させることができないようにしている。特に本実施の形態で

50

は、R B 1 状態やB B 状態の役物作動状態において出玉率の期待値を下げることでアシストタイム遊技でのメダルの獲得性能を向上させる手法を採用しているが、R B 1 状態やB B 状態の役物作動状態については、第1種特別役物としての技術上の規格を満たすべく、通常状態よりも出玉率の期待値が高くなるように設計する必要がある。このため通常状態における出玉率の期待値が高いと、第1種特別役物の作動中の遊技に関する出玉率の期待値をそれ以下に下げる設計を行うことはできないことになる。しかしながら本実施の形態では、通常状態において全ての打順ベルに関して15枚小役の入賞を回避することで出玉率の期待値が低下するため、R B 1 状態やB B 状態の役物作動状態の出玉率の期待値をさらに下げることができるようになる。

【0169】

10

また本実施の形態では、有利区間の終了条件を第1クリアカウンタ1923または第2クリアカウンタ1924の値が所定値に達したことによって終了させていたが、それに加えて、C Z 状態の終了時にA T ストック数カウンタ1918の値が「0」であることを条件として有利区間を終了させるようにしてもよい。本実施の形態では、A T 状態の終了後に必ずC Z 状態を経由してメダルの急激な増加を抑えているので、有利区間の終了後に比較的早い段階でA T 状態へ移行するような事態が発生しても、メダルの増加区間が有利区間を跨いで短期間で連続することを防ぐことができる。

【0170】

また本実施の形態では、主として、B B 成立状態やR B 1 成立状態で遊技を行わせることを想定している関係で、B B 状態では、有利区間に滞在していてもA T 抽選や上乗せ抽選などをB B 成立状態やR B 1 成立状態よりも不利な条件で実行するようになっている。例えば、B B 状態の役物非作動状態のR B 内部中では、チャンスリプレイやベルリプレイが抽選対象となっているが、A T 抽選や上乗せ抽選の当選確率を下げたり、A T 抽選や上乗せ抽選を行わないといったものである。

20

【0171】

そして本実施の形態では、B B 状態の役物非作動状態のR B 内部中では、チャンスリプレイやベルリプレイが当選してもリプレイ1が入賞して通常リプレイ1等と同じ様で停止制御が行われるようになっているため、遊技者に対して余計な期待感を与えない効果を得ることができる。なお弱チェリー強チェリーの当選時においても、B B 状態の役物非作動状態のR B 内部中では、停止制御の様式を変更して、打順ベルの当選時の不正解打順で停止操作が行われた場合と同様の停止様式を表示させるようにしてもよく、このようにしても遊技者に対して余計な期待感を与えることができる。

30

【0172】

また本実施の形態では、B B 状態において役物非作動状態の非内部中で第1レギュラーボーナス(R B 1)～第5レギュラーボーナス(R B 5)のいずれが当選しても、役物非作動状態のR B 内部中に移行するようにして、いずれのレギュラーボーナスが当選してもR B 内部中の遊技における出玉率の期待値が同一である場合について説明をしたが、B B 状態の役物非作動状態の非内部中において、第1レギュラーボーナス(R B 1)が当選した場合と、第2レギュラーボーナス(R B 2)～第5レギュラーボーナス(R B 5)が当選した場合とで、出玉率の期待値が異なる遊技が行われるように構成してもよい。

40

【0173】

例えば、図23に示すように、B B 状態の役物非作動状態の非内部中において、第1レギュラーボーナス(R B 1)が当選して入賞しなかった場合には、役物非作動状態のR B 内部中Aに移行し、第2レギュラーボーナス(R B 2)～第5レギュラーボーナス(R B 5)のいずれかが当選して入賞しなかった場合には、役物非作動状態のR B 内部中Bに移行するように構成する。

【0174】

この場合、役物非作動状態のR B 内部中Aと役物非作動状態のR B 内部中Bとでは、異なる内部抽選テーブルを参照して内部抽選を行うことで、出玉率の期待値を異ならせることができる。

50

【 0 1 7 5 】

例えば、図24に示すように、役物非作動状態のRB内部中Aでは、小役の当選様が内部抽選テーブル2と同様であるが、リプレイが抽選対象から除外された内部抽選テーブル5を参照して内部抽選を行い、役物非作動状態のRB内部中Bでは、上記実施形態と同様に、内部抽選テーブル2を参照して内部抽選を行う。

【 0 1 7 6 】

また上記実施形態では、BB状態の役物非作動状態の非内部中において、打順ベルC群の当選時における停止制御の様を変更したが、この例では、BB状態の役物非作動状態の非内部中およびRB内部中Aでは、BB成立状態と同じ様で、打順ベルA群、打順ベルB群、打順ベルC群の当選時における停止制御を行うものとする。

10

【 0 1 7 7 】

このようにすると、各遊技状態についての出玉率の期待値は、図25に示す通りとなり、BB状態に関して述べると、役物非作動状態の非内部中およびRB内部中Aについては出玉率の期待値が上記実施形態の場合よりも低い38%まで低下させることができる。

【 0 1 7 8 】

そしてこの図23～図25に示した例では、役物非作動状態のRB内部中Aについて出玉率の期待値を低下させたことにより、役物非作動状態のRB内部中Aに長期に亘って滞在してしまうとBB状態の全体を通じての出玉率の期待値が大幅に低下してしまうが、第1レギュラーボーナス(RB1)が停止操作の様に関わらずに入賞可能であることと、役物非作動状態のRB内部中Aにおいてリプレイを抽選対象とせずにハズレ(不当選)となる当選領域を十分に確保した内部抽選テーブル5を参照して内部抽選を行うことで、役物非作動状態のRB内部中Aにおいて内部抽選の結果がハズレ(不当選)となれば確実に第1レギュラーボーナス(RB1)が入賞して役物作動状態への移行を果たせるので、最も出玉率の期待値が低い役物非作動状態のRB内部中Aに滞在し続けることを防ぐことができる。

20

【 0 1 7 9 】

また上記実施形態では、BB成立状態について、RB1成立状態と同程度の出玉率の期待値とするように構成した場合について説明したが、BB成立状態とRB1成立状態とでは出玉率の期待値が異なっていてもよく、例えば、BB成立状態では、打順ベルA群、打順ベルB群、および打順ベルC群の当選時における停止制御の様をBB状態の役物非作動状態の非内部中またはRB内部中と同様とすることで、RB1成立状態よりも出玉率の期待値が高くなるように構成してもよい。

30

【 0 1 8 0 】

また上記実施形態のようにBB状態を設けるのではなく、図26に示すように、第1レギュラーボーナス(RB1)～第5レギュラーボーナス(RB5)を通常状態における抽選対象として、第1レギュラーボーナス(RB1)が当選した場合には、RB成立状態Aに移行可能とし、第2レギュラーボーナス(RB2)～第5レギュラーボーナス(RB5)が当選した場合には、RB成立状態Bに移行可能として、RB成立状態Bの出玉率の期待値がRB成立状態Aの出玉率の期待値よりも高くなるように構成してもよい。この場合には、正解打順で第1レギュラーボーナス(RB1)の入賞を回避し、不正解打順で第1レギュラーボーナス(RB1)を入賞可能とする特殊打順役と、正解打順で第2レギュラーボーナス(RB2)の入賞を回避し、不正解打順で第2レギュラーボーナス(RB2)を入賞可能とする特殊打順役と、正解打順で第3レギュラーボーナス(RB3)の入賞を回避し、不正解打順で第3レギュラーボーナス(RB3)を入賞可能とする特殊打順役と、正解打順で第4レギュラーボーナス(RB4)の入賞を回避し、不正解打順で第4レギュラーボーナス(RB4)を入賞可能とする特殊打順役と、正解打順で第5レギュラーボーナス(RB5)の入賞を回避し、不正解打順で第5レギュラーボーナス(RB5)を入賞可能とする特殊打順役とを設けて、各RB成立状態で特殊打順役の当選時に不正解打順で停止操作が行われた場合に、当選しているレギュラーボーナスが入賞するように構成することが好ましい。また図26に示すようなRB成立状態AとRB成立状態Bとを設けるよ

40

50

うな構成では、主として、RB 成立状態 A で遊技が行わせることが想定され、RB 成立状態 B に長期に亘って滞在することが好ましくないため、第 2 レギュラーボーナス (RB 2) ~ 第 5 レギュラーボーナス (RB 5) を入賞可能とする特殊打順役の当選確率は第 1 レギュラーボーナス (RB 1) を入賞可能とする特殊打順役の当選確率よりも高めに設定されていることが好ましい。

【0181】

また上記実施形態では、リールの本数を 4 本とした場合について説明をしたが、リールの本数を 3 本とした構成であってもよい。この場合、上述したように停止操作の態様に関わらずに入賞可能なビッグボーナス (BB) を設けることができないが、第 1 レギュラーボーナス (RB 1) については、有効ラインの数を 1 ラインではなく 2 ライン以上に増やすことによって停止操作の態様に関わらずに入賞可能とすることができる。

10

【0182】

なお、複数種類の第 1 種特別役物の間で表示確率の違いがあれば、表示確率の高い第 1 種特別役物については適切なタイミングで停止操作を行わなければ入賞させることができないものであってもよい。

【0183】

また本実施の形態の手法を、リールの本数を 3 本として実現する場合に、BB 成立状態や RB 1 成立状態での 15 枚小役の入賞率を 1 / 24 にすることも可能であり、この場合には、押下順序が 6 択しか確保できないことから、目押しによって択数を設けることで実現することが可能である。例えば、1 リールあたりの図柄の配置数を 20 とする場合には、4 コマ間隔で 4 個の図柄を 15 枚小役の入賞形態を構成するために利用できるため、押下順序を 3 択として、各リールの目押しで 2 択となるようにすることで 3 択 × 8 択で 24 択としたり、押下順序を 6 択として、いずれか 1 リールについて目押しで 4 択となるようにして 6 択 × 4 択で 24 択とすることができる。ただし、この場合には、正解打順に沿って停止操作が行われても目押しに失敗した場合には、15 枚小役を入賞させることができないため、そのような場合であってもボーナスの入賞が回避されるようにすることが好ましい。

20

【0184】

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

【符号の説明】

【0185】

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、R 4 第 4 リール、
 B O ベットボタン、S L スタートレバー、B 1 ~ B 4 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、

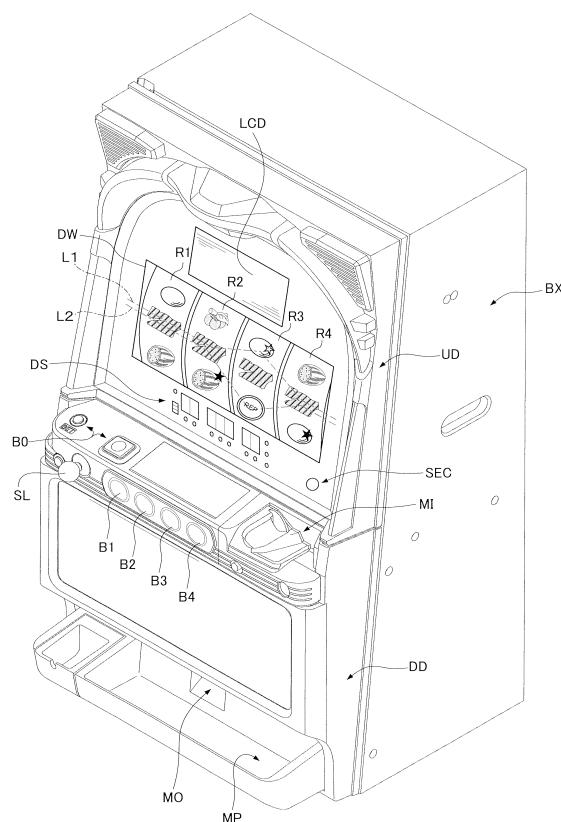
40

50

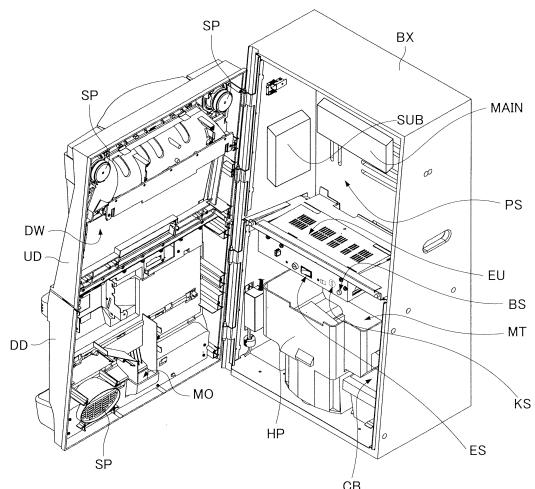
170 遊技状態制御手段、175 A T 制御手段、
 180 演出制御手段、
 190 a 遊技情報記憶手段、1910 メイン抽選テーブル記憶領域、
 1911 停止制御テーブル記憶領域、1912 入賞判定テーブル記憶領域、
 1913 設定値記憶領域、1914 クレジット情報記憶領域、
 1915 抽選フラグ記憶領域、1916 遊技状態記憶領域、
 1917 演出状態記憶領域、
 1918 A T ストック数カウンタ、1919 A T ゲーム数カウンタ、
 1921 C Z ゲーム数カウンタ、
 1922 第1クリアカウンタ、1923 第2クリアカウンタ、
 190 b 演出情報記憶手段、1926 演出データ記憶領域、
 1927 サブ抽選テーブル記憶領域、
 1928 イメージバッファ、1929 サウンドバッファ、
 210 メダル投入スイッチ、220 ベットスイッチ、230 スタートスイッチ、
 240 ストップスイッチ、250 設定変更許可スイッチ、
 260 設定変更スイッチ、300 メイン表示器、
 310 リールユニット、315 リールインデックス、
 325 払出メダル検出スイッチ、330 表示装置、340 音響装置、

【図面】

【図1】



【図2】



10

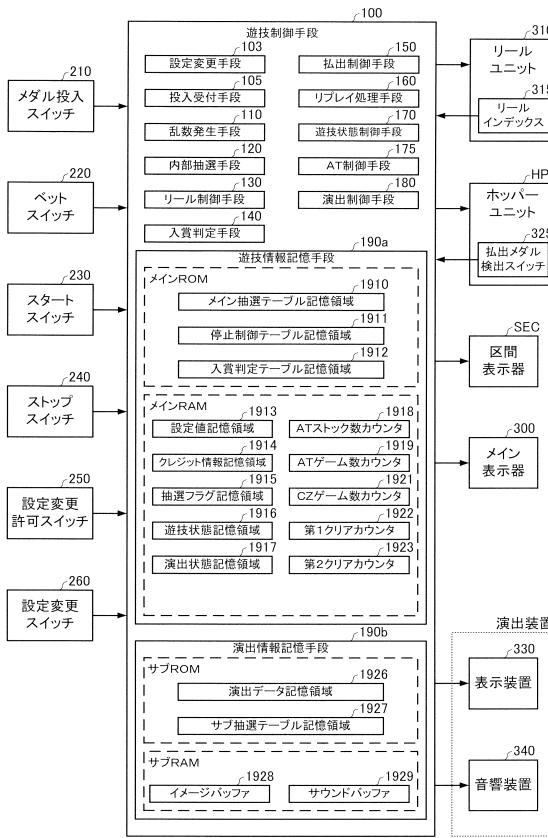
20

30

40

50

【図3】



【図4】



【図5】

当選範囲		当選役
打順ベルA1	小役1、小役14、小役15	
打順ベルA2	小役1、小役14~小役16	
打順ベルA3	小役2、小役17、小役18	
打順ベルA4	小役2、小役17、小役18、小役32	
打順ベルA5	小役3、小役21	
打順ベルA6	小役3、小役21、小役22	
打順ベルA7	小役4、小役23	
打順ベルA8	小役4、小役23、小役24	
打順ベルA9	小役5、小役14、小役15、小役25	
打順ベルA10	小役5、小役14、小役15、小役25、小役26	
打順ベルA11	小役6、小役20、小役28	
打順ベルA12	小役6、小役20、小役28、小役30	
打順ベルA13	小役7、小役18、小役31	
打順ベルA14	小役7、小役18、小役31、小役32	
打順ベルA15	小役8、小役14、小役33	
打順ベルA16	小役8、小役14、小役16、小役33、小役34	
打順ベルA17	小役9、小役20、小役36、小役37	
打順ベルA18	小役9、小役20、小役36~小役38	
打順ベルA19	小役10、小役20、小役21、小役39	
打順ベルA20	小役10、小役20~小役22、小役39	
打順ベルA21	小役11、小役20、小役21、小役29	
打順ベルA22	小役11、小役20~小役22、小役29	
打順ベルA23	小役12~小役14、小役36、小役37	
打順ベルA24	小役12~小役14、小役16、小役36、小役37	
打順ベルB1	小役1、小役14、小役15、小役45	
打順ベルB2	小役1、小役14~小役16、小役45	
打順ベルB3	小役2、小役17、小役18、小役45	
打順ベルB4	小役2、小役17、小役18、小役32、小役45	
打順ベルB5	小役3、小役21、小役45	
打順ベルB6	小役3、小役21、小役22、小役45	
打順ベルB7	小役4、小役23、小役45	
打順ベルB8	小役4、小役23、小役24、小役45	
打順ベルB9	小役5、小役14、小役15、小役25、小役45	
打順ベルB10	小役5、小役14、小役15、小役25、小役26、小役45	
打順ベルB11	小役6、小役20、小役28	
打順ベルB12	小役6、小役20、小役28、小役30、小役45	
打順ベルB13	小役7、小役18、小役31、小役45	
打順ベルB14	小役7、小役18、小役31、小役32、小役45	
打順ベルB15	小役8、小役14、小役33、小役45	
打順ベルB16	小役8、小役14、小役16、小役33、小役34、小役45	
打順ベルB17	小役9、小役20、小役36、小役37、小役45	
打順ベルB18	小役9、小役20、小役36~小役38、小役45	
打順ベルB19	小役10、小役20、小役21、小役39、小役45	
打順ベルB20	小役10、小役20~小役22、小役29、小役45	
打順ベルB21	小役11、小役20、小役21、小役29、小役45	
打順ベルB22	小役11、小役20~小役22、小役29、小役45	
打順ベルB23	小役12~小役14、小役36、小役37、小役45	
打順ベルB24	小役12~小役14、小役16、小役36、小役37、小役45	

【図6】

当選範囲		当選役
打順ベルC1	小役1、小役14、小役15、小役46	
打順ベルC2	小役1、小役14~小役16、小役46	
打順ベルC3	小役2、小役17、小役18、小役46	
打順ベルC4	小役2、小役17、小役18、小役32、小役46	
打順ベルC5	小役3、小役21、小役46	
打順ベルC6	小役3、小役21、小役22、小役46	
打順ベルC7	小役4、小役23、小役46	
打順ベルC8	小役4、小役23、小役24、小役46	
打順ベルC9	小役5、小役14、小役15、小役25、小役46	
打順ベルC10	小役5、小役14、小役15、小役25、小役26、小役46	
打順ベルC11	小役6、小役20、小役28、小役46	
打順ベルC12	小役6、小役20、小役28、小役30、小役46	
打順ベルC13	小役7、小役18、小役31、小役46	
打順ベルC14	小役7、小役18、小役31、小役32、小役46	
打順ベルC15	小役8、小役14、小役33、小役46	
打順ベルC16	小役8、小役14、小役16、小役33、小役34、小役46	
打順ベルC17	小役8、小役20、小役36、小役37、小役46	
打順ベルC18	小役9、小役20、小役36~小役38、小役46	
打順ベルC19	小役10、小役20、小役21、小役39、小役46	
打順ベルC20	小役10、小役20~小役22、小役39、小役46	
打順ベルC21	小役11、小役20、小役21、小役29、小役46	
打順ベルC22	小役11、小役20~小役22、小役29、小役46	
打順ベルC23	小役12~小役14、小役36、小役37、小役46	
打順ベルC24	小役12~小役14、小役36、小役37、小役46	
特殊打順役A1	小役20、小役21、小役41、小役43	
特殊打順役A2	小役20、小役21、小役41、小役43、小役45	
特殊打順役A3	小役20~小役22、小役28、小役41、小役43	
特殊打順役A4	小役20、小役21、小役41、小役43、小役46	
特殊打順役A5	小役20、小役21、小役42、小役44	
特殊打順役A6	小役20、小役21、小役42、小役44、小役45	
特殊打順役A7	小役20~小役22、小役28、小役42、小役44	
特殊打順役A8	小役20、小役21、小役42、小役44、小役46	
特殊打順役B1	小役21、小役22、小役41、小役43	
特殊打順役B2	小役21、小役22、小役41、小役43、小役45	
特殊打順役B3	小役21、小役22、小役41、小役43、小役43	
特殊打順役B4	小役21、小役22、小役35、小役41、小役43	
特殊打順役B5	小役21、小役22、小役42、小役44	
特殊打順役B6	小役21、小役22、小役42、小役44、小役45	
特殊打順役B7	小役21、小役22、小役42、小役44	
特殊打順役B8	小役21、小役22、小役35、小役42、小役44	
弱チエリー	小役21、小役33	
強チエリー	小役19、小役35、小役46、小役47	
JAC1	小役1~小役47	
JAC2	小役13~小役46	

10
20
30

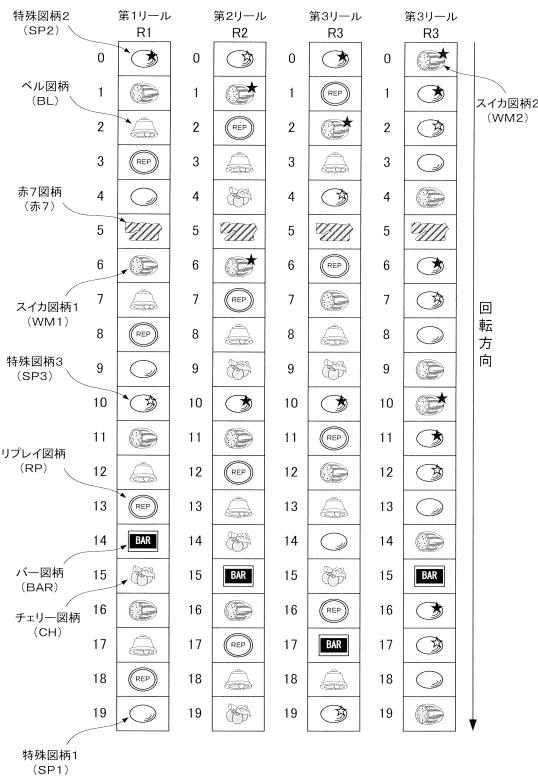
40

50

【図7】

当選態様	当選役
通常リプレイ1	リプレイ1
通常リプレイ2	リプレイ1、リプレイ4
チャンスリプレイ	リプレイ1、リプレイ2
ベルリプレイ	リプレイ1、リプレイ3

【図8】



10

20

30

40

【図9】

当選エリア	正解打順	不正解打順
打順ベルA1、B1、C1	1枚小役(打順1)	1枚小役(打順2~24)
打順ベルA2、B2、C2	1枚小役(打順2)	1枚小役(打順1, 3~24)
打順ベルA3、B3、C3	1枚小役(打順3)	1枚小役(打順1, 2, 4~24)
打順ベルA4、B4、C4	1枚小役(打順4)	1枚小役(打順1~3, 5~24)
打順ベルA5、B5、C5	1枚小役(打順5)	1枚小役(打順1~4, 6~24)
打順ベルA6、B6、C6	1枚小役(打順6)	1枚小役(打順1~5, 7~24)
打順ベルA7、B7、C7	1枚小役(打順7)	1枚小役(打順1~6, 8~24)
打順ベルA8、B8、C8	1枚小役(打順8)	1枚小役(打順1~7, 9~24)
打順ベルA9、B9、C9	1枚小役(打順9)	1枚小役(打順1~8, 10~24)
打順ベルA10、B10、C10	1枚小役(打順10)	1枚小役(打順1~9, 11~24)
打順ベルA11、B11、C11	1枚小役(打順11)	1枚小役(打順1~10, 12~24)
打順ベルA12、B12、C12	1枚小役(打順12)	1枚小役(打順1~11, 13~24)
打順ベルA13、B13、C13	1枚小役(打順13)	1枚小役(打順1~12, 14~24)
打順ベルA14、B14、C14	1枚小役(打順14)	1枚小役(打順1~13, 15~24)
打順ベルA15、B15、C15	1枚小役(打順15)	1枚小役(打順1~14, 16~24)
打順ベルA16、B16、C16	1枚小役(打順16)	1枚小役(打順1~15, 17~24)
打順ベルA17、B17、C17	1枚小役(打順17)	1枚小役(打順1~16, 18~24)
打順ベルA18、B18、C18	1枚小役(打順18)	1枚小役(打順1~17, 19~24)
打順ベルA19、B19、C19	1枚小役(打順19)	1枚小役(打順1~18, 20~24)
打順ベルA20、B20、C20	1枚小役(打順20)	1枚小役(打順1~19, 21~24)
打順ベルA21、B21、C21	1枚小役(打順21)	1枚小役(打順1~20, 22~24)
打順ベルA22、B22、C22	1枚小役(打順22)	1枚小役(打順1~21, 23~24)
打順ベルA23、B23、C23	1枚小役(打順23)	1枚小役(打順1~22, 24)
打順ベルA24、B24、C24	1枚小役(打順24)	1枚小役(打順1~23)

打順1: B1→B2→B3→B4
打順2: B1→B2→B4→B3
打順3: B1→B3→B2→B4
打順4: B1→B3→B4→B2
打順5: B1→B4→B2→B3
打順6: B1→B4→B3→B2
打順7: B2→B1→B3→B4
打順8: B2→B1→B4→B3
打順9: B2→B3→B1→B4
打順10: B2→B3→B4→B1
打順11: B2→B4→B1→B3
打順12: B2→B4→B3→B1
打順13: B3→B1→B2→B4
打順14: B3→B1→B4→B2
打順15: B3→B2→B1→B4
打順16: B3→B2→B4→B1
打順17: B3→B4→B1→B2
打順18: B3→B4→B2→B1
打順19: B4→B1→B2→B3
打順20: B4→B1→B3→B2
打順21: B4→B2→B1→B3
打順22: B4→B2→B3→B1
打順23: B4→B3→B1→B2
打順24: B4→B3→B2→B1

* 通常状態では、打順ベルA群、打順ベルB群、打順ベルC群のいずれにおいても全打順不正解

* 打順ベルB群は、BB状態の役物非作動状態(RB内部中のみ)において全打順正解

* 打順ベルC群は、BB状態の役物非作動状態(非内部中およびRB内部)において全打順正解

【図10】

当選エリア	打順1~6	打順7~12	打順13~18	打順19~24
特殊打順役A1, A5 正解打順:打順1~6	1枚小役		1枚小役 または BB	
特殊打順役A2, A6 正解打順:打順7~12	1枚小役 または BB	1枚小役	1枚小役 または BB	
打順ベルA3, A7 正解打順:打順13~18	1枚小役 または BB		1枚小役	1枚小役 または BB
打順ベルA4, A8 正解打順:打順19~24		1枚小役 または BB		1枚小役

打順1: B1→B2→B3→B4
打順2: B1→B2→B4→B3
打順3: B1→B3→B2→B4
打順4: B1→B3→B4→B2
打順5: B1→B4→B2→B3
打順6: B1→B4→B3→B2
打順7: B2→B1→B3→B4
打順8: B2→B1→B4→B3
打順9: B2→B3→B1→B4
打順10: B2→B3→B4→B1
打順11: B2→B4→B1→B3
打順12: B2→B4→B3→B1
打順13: B3→B1→B2→B4
打順14: B3→B1→B4→B2
打順15: B3→B2→B1→B4
打順16: B3→B2→B4→B1
打順17: B3→B4→B1→B2
打順18: B3→B4→B2→B1
打順19: B4→B1→B2→B3
打順20: B4→B1→B3→B2
打順21: B4→B2→B1→B3
打順22: B4→B2→B3→B1
打順23: B4→B3→B1→B2
打順24: B4→B3→B2→B1

* BB成立状態以外では全打順において1枚小役入賞

【図 1 1】

(A) 当選エリア	打順1~8	打順9~16	打順17~24
特殊打順役B1, B5 正解打順:なし	1枚小役 または RB1		
特殊打順役B2, B6 正解打順:打順1~8	1枚小役	1枚小役 または RB1	
打順ベルB3、B7 正解打順:打順9~16	1枚小役 または RB1	1枚小役	1枚小役 または RB1
打順ベルB4、B8 正解打順:打順17~24	1枚小役 または RB1	1枚小役	

打順1: B1→B2→B3→B4 打順2: B1→B2→B4→B3 打順3: B1→B3→B2→B4
打順4: B1→B3→B4→B2 打順5: B1→B4→B2→B3 打順6: B1→B4→B3→B2
打順7: B2→B1→B3→B4 打順8: B2→B1→B4→B3 打順9: B2→B3→B1→B4
打順10: B2→B3→B4→B1 打順11: B2→B4→B1→B3 打順12: B2→B3→B1→B4
打順13: B3→B1→B2→B4 打順14: B3→B1→B4→B2 打順15: B3→B2→B1→B4
打順16: B3→B2→B4→B1 打順17: B3→B4→B1→B2 打順18: B3→B4→B2→B1
打順19: B4→B1→B2→B3 打順20: B4→B1→B3→B2 打順21: B4→B2→B1→B3
打順22: B4→B2→B3→B1 打順23: B4→B3→B1→B2 打順24: B4→B3→B2→B1

*通常状態およびRB1成立状態以外では全打順において1枚小役入賞

(B) 当選エリア	打順1~6	打順7~12	打順13~18	打順19~24
特殊打順役B1, B5 正解打順:打順1~6	1枚小役 または RB1			
特殊打順役B2, B6 正解打順:打順7~12	1枚小役 または RB1	1枚小役	1枚小役 または RB1	
打順ベルB3、B7 正解打順:打順13~18	1枚小役 または RB1	1枚小役	1枚小役 または RB1	
打順ベルB4、B8 正解打順:打順19~24	1枚小役 または RB1	1枚小役		

打順1: B1→B2→B3→B4 打順2: B1→B2→B4→B3 打順3: B1→B3→B2→B4
打順4: B1→B3→B4→B2 打順5: B1→B4→B2→B3 打順6: B1→B4→B3→B2
打順7: B2→B1→B3→B4 打順8: B2→B1→B4→B3 打順9: B2→B3→B1→B4
打順10: B2→B3→B4→B1 打順11: B2→B4→B1→B3 打順12: B2→B3→B1→B4
打順13: B3→B1→B2→B4 打順14: B3→B1→B4→B2 打順15: B3→B2→B1→B4
打順16: B3→B2→B4→B1 打順17: B3→B4→B1→B2 打順18: B3→B4→B2→B1
打順19: B4→B1→B2→B3 打順20: B4→B1→B3→B2 打順21: B4→B2→B1→B3
打順22: B4→B2→B3→B1 打順23: B4→B3→B1→B2 打順24: B4→B3→B2→B1

*通常状態およびRB1成立状態以外では全打順において1枚小役入賞

【図 1 2】

入賞役等	図柄組合せ				配当
BB					—
RB1					—
RB2					—
RB3					—
RB4					—
RB5					—
リプレイ1					—
リプレイ2					ANY
リプレイ3					—
リプレイ4			ANY	ANY	—

10

20

【図 1 3】

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 4】

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

30

40

50

【図 1 5】

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

【図 1 6】

入賞役等	図柄組合せ				配当
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

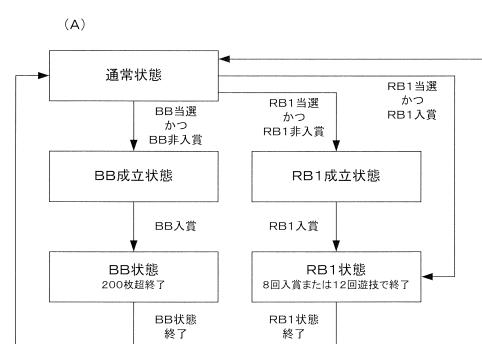
10

20

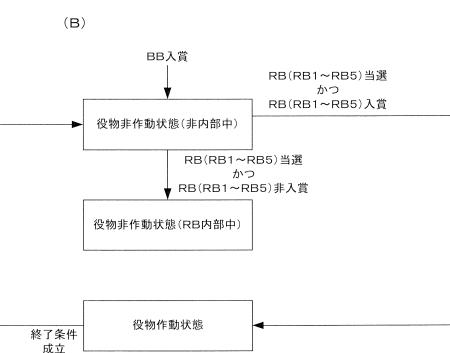
【図 1 7】

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				ANY	2枚

【図 1 8】



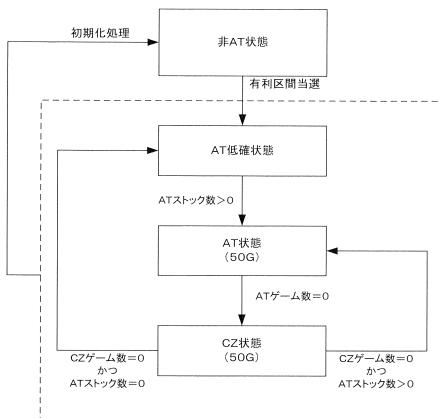
30



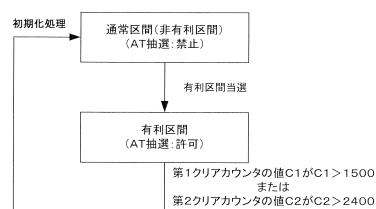
40

50

【図19】



【図20】



10

20

【図21】

図柄組合せ					表示確率
RB1					16000/16000
	20/20	20/20	20/20	20/20	
RB2					875/16000
	5/20	5/20	7/20	5/20	
RB3					875/16000
	5/20	5/20	7/20	5/20	
RB4					875/16000
	5/20	5/20	7/20	5/20	
RB5					875/16000
	5/20	5/20	7/20	5/20	

【図22】

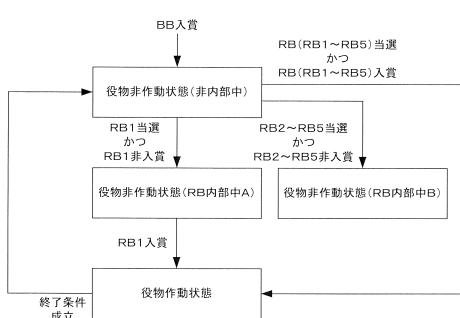
遊技状態	打順正解率 (打順ベルA群)	打順正解率 (打順ベルB群)	打順正解率 (打順ベルC群)	出玉率期待値
通常状態	0/24	0/24	0/24	41%
BB成立状態	1/24	1/24	1/24	51% (AT中283%)
RB1成立状態	1/24	1/24	1/24	51% (AT中283%)
RB1状態	—	—	—	54%
役物非作動状態 (非内部中)	1/24	1/24	24/24	47%
役物非作動状態 (RB内部中)	1/24	24/24	24/24	97%
役物作動状態	—	—	—	54%

30

40

50

【図 2 3】



【図 2 4】

内部抽選テーブル1	内部抽選テーブル2	内部抽選テーブル3	内部抽選テーブル4	内部抽選テーブル5
打順ペルA群(A1~A24)	打順ペルA群(A1~A24)	打順ペルA群(A1~A24)	JAC1	打順ペルA群(A1~A24)
打順ペルB群(B1~B24)	打順ペルB群(B1~B24)	打順ペルB群(B1~B24)	JAC2	打順ペルB群(B1~B24)
打順ペルC群(C1~C24)	打順ペルC群(C1~C24)	打順ペルC群(C1~C24)		打順ペルC群(C1~C24)
特殊打順役A群(A1~A8)+RB1	特殊打順役A群(A1~A8)+RB1	特殊打順役A群(A1~A8)+RB1		特殊打順役A群(A1~A8)
特殊打順役B群(B1~B8)+RB1	特殊打順役B群(B1~B8)+RB1	特殊打順役B群(B1~B8)+RB1		特殊打順役B群(B1~B8)
弱チエリー+BB	弱チエリー	弱チエリー		弱チエリー
強チエリー+BB	強チエリー	強チエリー		強チエリー
チャンスリプレイ+BB	チャンスリプレイ	チャンスリプレイ		チャンスリプレイ
ペルリプレイ+BB	ペルリプレイ	ペルリプレイ		ペルリプレイ
通常リプレイ1+BB	通常リプレイ1	通常リプレイ1		通常リプレイ1
通常リプレイ2+BB	通常リプレイ2	通常リプレイ2		通常リプレイ2
RB1	RB2	RB3		RB4
RB2	RB3	RB4		RB5
RB3	RB4	RB5		
RB4	RB5			
RB5				
65535				
			ハズレ	

10

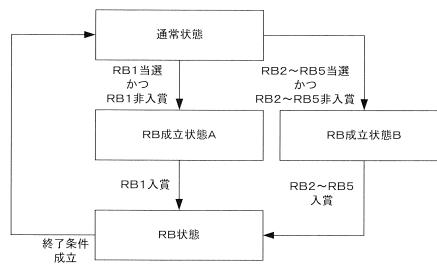
20

30

【図 2 5】

遊技状態	打順正解率(打順ペルA群)	打順正解率(打順ペルB群)	打順正解率(打順ペルC群)	出玉率期待値
通常状態	0/24	0/24	0/24	41%
BB成立状態	1/24	1/24	1/24	51% (AT中283%)
RB1成立状態	1/24	1/24	1/24	51% (AT中283%)
RB1状態	—	—	—	54%
役物非作動状態(非内部中)	1/24	1/24	1/24	38%
役物非作動状態(RB内部中A)	1/24	1/24	1/24	38%
役物非作動状態(RB内部中B)	1/24	24/24	24/24	97%
役物作動状態	—	—	—	54%

【図 2 6】



40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2014-236909(JP, A)
 特開2017-042284(JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A 63 F 5 / 04