

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7565576号
(P7565576)

(45)発行日 令和6年10月11日(2024.10.11)

(24)登録日 令和6年10月3日(2024.10.3)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 1 4 B

請求項の数 2 (全33頁)

(21)出願番号	特願2020-136984(P2020-136984)	(73)特許権者	390031772
(22)出願日	令和2年8月14日(2020.8.14)		株式会社オリンピア
(65)公開番号	特開2022-32791(P2022-32791A)		東京都台東区東上野一丁目16番1号
(43)公開日	令和4年2月25日(2022.2.25)	(74)代理人	100135666
審査請求日	令和5年7月18日(2023.7.18)		弁理士 原 弘晃
		(74)代理人	100131680
			弁理士 竹内 健一
		(72)発明者	市原 聖之
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社オリンピア内
		審査官	渡辺 剛史

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、図柄が配置されている位置毎に図柄番号が割り当てられている複数のリールと、

役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、

前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、前記内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、

を備え、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場合に役が入賞する遊技機であって、

前記リール制御手段が、

前記内部抽選で特定抽選結果を得た遊技において、停止操作が行われた時点の回転中のリールの位置を示す押下検出位置が特定押下位置であった場合に特定役を入賞可能とし、当該特定押下位置とは異なる押下検出位置で停止操作が行われた場合に当該特定役を入賞不可能とする制御を行い、

前記特定抽選結果に対して複数の特定押下位置が設定されている場合に、各特定押下位置に対応する図柄番号を予め定められた固定値で除算した余りが同一となっており、前記停止操作が行われた際の押下検出位置に対応する図柄番号を前記固定値で除算した余りに基づいて、当該停止操作が前記複数の特定押下位置のいずれかで行われたか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

請求項 1 において、
前記リール制御手段が、
前記内部抽選の結果に応じた停止制御番号に基づいて回転中のリールを停止させる制御を行い、

前記内部抽選の結果に対応する前記停止制御番号から得られる特定値に基づいて当該内部抽選の結果が前記特定抽選結果であるか否かを判定し、前記特定抽選結果であると判定された場合に、当該特定値を前記固定値で除算した余りと、押下検出位置に対応する図柄番号を前記固定値で除算した余りとを比較して前記停止操作が前記特定押下位置で行われたものであるか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【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などが行われる。

20

【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、特定役の入賞確率を変動させ、入賞補助演出が実行可能な A T 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】

30

【0004】

【文献】特開 2015 - 231428 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところでアシストタイム遊技を行うことができる遊技機では、遊技性の向上や起伏のある出玉性能などを実現するために、特定役を含む当選態様の種類を多く設けるとともに、特定役を入賞させるための操作態様を複雑化するなどの工夫が施されるが、操作態様の判定のためのデータを当選態様ごとに予め用意するとなると、多くのデータ量を必要とする。

【0006】

40

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、操作判定に係るデータ量を節約した遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

（１）本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列され、図柄が配置されている位置毎に図柄番号が割り当てられている複数のリールと、役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、前記内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組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

50

備えた遊技機であって、前記リール制御手段が、前記内部抽選で特定抽選結果を得た遊技において、停止操作が行われた時点の回転中のリールの位置を示す押下検出位置が特定押下位置であった場合に特定役を入賞可能とし、当該特定押下位置とは異なる押下検出位置で停止操作が行われた場合に当該特定役を入賞不可能とする制御を行い、前記特定抽選結果に対して複数の特定押下位置が設定されている場合に、各特定押下位置に対応する図柄番号を所定値で除算した余りが同一となっており、前記停止操作が行われた際の押下検出位置に対応する図柄番号を所定値で除算した余りに基づいて、当該停止操作が前記複数の特定押下位置のいずれかで行われたか否かを判定する遊技機に関するものである。

【 0 0 0 8 】

本発明では、複数の特定押下位置のいずれかで停止操作が行われたことを押下検出位置に対応する図柄番号を所定値で除算するだけで判定することができるので、抽選結果と特定押下位置の対応付けのためのデータ量を節約することができる。

【 0 0 0 9 】

(2) 本発明の遊技機では、前記リール制御手段が、前記内部抽選の結果に応じた停止制御番号に基づいて回転中のリールを停止させる制御を行い、前記内部抽選の結果に対応する前記停止制御番号から得られる特定値に基づいて当該内部抽選の結果が前記特定抽選結果であるか否かを判定し、前記特定抽選結果であると判定された場合に、当該特定値を前記所定値で除算した余りと、押下検出位置に対応する図柄番号を前記所定値で除算した余りとを比較して前記停止操作が前記特定押下位置で行われたものであるか否かを判定するようにしてもよい。

【 0 0 1 0 】

このようにすれば、特定抽選結果に対応する停止制御番号に対する演算によって押下検出位置の判定を行うための値を求めることができるため、操作判定に係る専用のデータを予め用意する必要がなくなる分だけデータ量を節約することができる。

【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小役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。

【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。

10

20

30

40

50

【図 1 7】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 1 8】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 1 9】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 2 0】本発明の実施形態の遊技機における当選態様と停止制御番号との関係を示す図である。

【図 2 1】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 2 2】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 2 3】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。

10

【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。

20

【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 4 リール R 4（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、これらと共に、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、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。

30

40

【0016】

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 2 0 の領域（各領域を「コマ」と称する）に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また第 1 リール R 1 ~ 第 4 リール R 4 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

50

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R1～第4リールR4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R1～第4リールR4が停止する。

【0017】

上部前面扉UDと下部前面扉DDとは個別に開閉可能に設けられており、上部前面扉UDには第1リールR1～第4リールR4の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓DWが設けられている。第1リールR1～第4リールR4の停止状態では、第1リールR1～第4リールR4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。

10

【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R1の中段、第2リールR2の中段、第3リールR3の上段、および第4リールR4の中段によって構成される有効ラインL1と、第1リールR1の中段、第2リールR2の中段、第3リールR3の下段、および第4リールR4の中段によって構成される有効ラインL2とが有効化される。

20

【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である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SEC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。

30

【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声出力される。

【0022】

40

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。

【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

50

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。

【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～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。

【0025】

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へ変化させる。

【0026】

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4リールR4を停止させる。

【0027】

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ーユニット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。

【0028】

図3は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【0029】

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220、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。

【0030】

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、遊技状態移行制御手段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

10

20

30

40

50

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ダKSに設定キーが挿入されて初期位置から時計回りに設定キーが回されると設定変更許可スイッチ250の信号状態がオン状態となり、この状態で電源スイッチESが作動することにより電源ユニットEUから電力が供給されると、設定変更手段103が、遊技機を設定変更モードで起動する。そして本実施形態では、設定1～設定6までの6段階の設定値の中から設定値を選択することができるようになっており、設定1から順に設定6に向かって出玉率の期待値が高くなるように内部抽選の当選確率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BSを押下することにより設定変更スイッチ260が作動すると、設定変更スイッチ260からの入力信号を受け付ける毎に、設定値を設定1 設定2 ……設定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。

【0032】

また本実施形態では、設定変更キーシリンダKSが初期位置にある状態で電源が投入されると、設定変更許可スイッチ260の信号状態がオフ状態であることに基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。

【0033】

また設定変更手段103は、設定変更モードにおいて、遊技情報記憶手段190aのメインRAMの所定の記憶領域に記憶されている情報を初期化する初期化処理を行う。特に本実施の形態では、遊技情報記憶手段190aのメインRAMに関して、抽選フラグ記憶領域1915、遊技状態記憶領域1916、演出状態記憶領域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。

【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 4 リール R 4 の回転を開始させる契機となっており、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、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 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 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 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。

【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。

【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 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 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。

【0039】

なお本実施形態の遊技機では、小役として、小役 1 ～小役 45 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 1 ～打順ベル 24、弱チェリー 1、弱チェリー 2、共通 1 枚役 1、共通 1 枚役 2、J A C 1、J A C 2、打順特殊役 a 群（打順特殊役 a 1 ～打順特殊役 a 12：特定抽選結果の一例）、打順特殊役 b 群（打順特殊役 b 1 ～打順特殊役 b 12：特定抽選結果の一例）、打順特殊役 c 群（打順特殊役 c 1 ～打順特殊役 c 12：特定抽選結果の一例）、打順特殊役 d 群（打順特殊役 d 1 ～打順特殊役 d 12：特定抽選結果の一例）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 8 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 6 が設定

10

20

30

40

50

されている。

【 0 0 4 1 】

また本実施形態の遊技機では、内部抽選テーブル 1 および内部抽選テーブル 2 において小役の当選確率が同一であって、内部抽選テーブル 2 では内部抽選テーブル 1 よりもリプレイの当選確率が高くなっており、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っていると、内部抽選テーブル 1 および内部抽選テーブル 2 よりも小役の当選確率が高くなっている。

【 0 0 4 2 】

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

10

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

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

20

【 0 0 4 5 】

乱数判定処理では、スタートスイッチ 2 3 0 からのスタート信号に基づいて、遊技毎に乱数発生手段 1 1 0 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 1 9 0 a のメイン R O M に設けられたメイン抽選テーブル記憶領域 1 9 1 0 に記憶されている内部抽選テーブルを参照して役に当選したか否かを判定する。

【 0 0 4 6 】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に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 1 9 0 a のメイン R A M に設けられた抽選フラグ記憶領域 1 9 1 5 に格納される。

30

【 0 0 4 7 】

また本実施形態の遊技機では、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ (持越可能フラグ) と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ (持越不可フラグ) とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、ビッグボーナス (B B) があり、小役およびリプレイは後者の持越不可フラグに対応づけられている。抽選フラグ設定処理では、例えば、内部抽選でビッグボーナス (B B) に当選すると、ビッグボーナス (B B) の抽選フラグの当選状態を、ビッグボーナス (B B) が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき内部抽選手段 1 2 0 は、ビッグボーナス (B B) 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。

40

【 0 0 4 8 】

リール制御手段 1 3 0 は、遊技者がスタートレバー S L への遊技開始操作により作動す

50

るスタートスイッチ 2 3 0 からのスタート信号に基づいて、ステッピングモータにより第 1 リール R 1 ~ 第 4 リール R 4 の回転駆動を開始し、第 1 リール R 1 ~ 第 4 リール R 4 が所定速度（約 8 0 r p m : 1 分間あたり約 8 0 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 B 1 ~ B 4（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 R 1 ~ 第 4 リール R 4 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。

【 0 0 4 9 】

そしてリール制御手段 1 3 0 は、ストップボタン B 1 ~ B 4 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 B 1 ~ B 4 を押下することによりストップ
10
スイッチ 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 4 リール R 4 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 4 の各ボタンが押下される毎に、第 1 リール R 1 ~ 第 4 リール R 4 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し、ストップボタン B 4 を押下することが第 4 リール R 4 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 4 の押下順序が変化すると、第 1 リール R 1 ~ 第 4 リール R 4 の停止順序が変化する。なお本実施形態では、必要に応じて、第 1 リール R 1 ~ 第 4 リール R 4 のうち、最初に停止するリールを第 1 停止リール、2 番目に停止するリールを第 2 停止リール、3 番目に停止するリールを第 3 停止リール、最後に停止するリールを第 4 停止リールと称し、第 1 停止リールに係る停止操作を第 1 停止操作、第 2 停止リールに係る停止操作を第 2 停止操作、第 3 停止リールに係る停止操作を第 3 停止操作、第 4 停止リールに係る停止操作を第 4 停止操作と称する場合がある。
20

【 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 4 リール R 4 について、ストップボタン B 1 ~ B 4 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 4 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。
30
40

【 0 0 5 2 】

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 3 1 0 を構成する第 1 リール R 1 ~ 第 4 リール R 4 の外周面に対して、赤 7 図柄「赤 7」、白 7 図柄「白 7」、バー図柄「B A R」、特殊図柄 1「S P 1」、特殊図柄 2「S P 2」、リプレイ図柄「R P」、ベル図柄 1「B L 1」、ベル図柄 2「B L 2」、スイカ図柄「W M」、およびチェリー図柄「C H」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
50

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。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。

【0053】

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とにより得ることができる。

10

【0054】

またリール制御手段130は、遊技情報記憶手段190aのメインROMに設けられた停止制御テーブル記憶領域1911に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定する。本実施形態では、内部抽選の結果に応じた固有の停止制御番号が設けられており、リール制御手段130は、停止制御番号に基づいて停止制御テーブルを呼び出して停止対象のリールの停止位置を決定する。

【0055】

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

20

【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。

【0057】

30

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

40

【0058】

そして本実施形態では、打順ベル1~打順ベル24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、正解打順(打順ベル毎に予め定められた

50

操作順序)でストップボタンB 1 ~ B 4 が押下されると、1 3 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(正解打順とは異なる操作順序)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(一部の操作順序については取りこぼす場合あり)押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なおB B 成立状態では、先に述べたように正解打順に沿った停止操作によって1 3 枚小役が入賞可能となっているが、通常状態では、打順ベル1 ~ 打順ベル2 4 のいずれについても全ての操作順序が不正解打順として扱われ、B B 成立状態において1 3 枚小役が入賞可能であった操作順序で停止操作が行われても1 枚小役が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0059】

また、打順ベルの当選時に関しては、正解打順では払出優先制御によって1 3 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。

【0060】

また、打順特殊役a 1 ~ 打順特殊役a 1 2、打順特殊役b 1 ~ 打順特殊役b 1 2、打順特殊役c 1 ~ 打順特殊役c 1 2、および打順特殊役d 1 ~ 打順特殊役d 1 2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10および図11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リ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)でストップボタンB 1 ~ B 4 が押下されると、1 3 枚小役(小役1: 特定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、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 4 が押下されると、2種類の6枚小役が重複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。なお特定打順であるが第1停止操作の押下検出位置が特定操作位置ではない場合には、非特定打順である場合と同様に、2種類の6枚小役が重複入賞するようになっている。また図10および図11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a 1の特定押下位置である0番と12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番のベル図柄2「B L 2」または12番の特殊図柄2「S P 2」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、特殊打順役の当選時に関して1 3 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。

【0061】

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、特定操作位置については払出優先制御で1 3 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、特定操作位置と異なる押下検出位置については個数優先制御で6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、6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。すなわち打順特殊役の当選時には、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。

【0062】

また本実施形態では、第1リールR 1 ~ 第4リールR 4の各々に固有のリール番号が割り当てられており、当選態様ごとに予め固有の停止制御番号が割り当てられており、リール制御手段130は、内部抽選の結果に応じて取得した停止制御番号から第1所定値を減算した特定値が打順特殊役に対応する値であれば、打順特殊役の当選と判断する。そして打順特殊役の当選と判断される場合、リール制御手段130は、特定値を第2所定値で除算した商を特定打順における第1停止のリール番号として、実際に停止操作が行われたリールのリール番号と一致するか否かによって特定打順に沿っているか否かを判定

10

20

30

40

50

する。さらに本実施形態では、特定値を第2所定値で除算した際の余りが特定押下位置に対応する図柄番号を示しており、リール制御手段130は、押下検出位置に対応する図柄番号を第2所定値で除算した際の余りが、特定押下位置に対応する図柄番号と一致するか否かを判定する。このようにリール制御手段130は、停止制御番号から得られる特定値と、押下検出位置に対応する図柄番号とを、いずれも第2所定値で除算した結果を用いて第1停止操作が特定操作態様であるか否かを判定する。

【0063】

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41が小役23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、弱チェリー2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40が小役21および小役36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いる。

10

【0064】

また、共通1枚役1および共通1枚役2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。

【0065】

また、通常リプレイ1～通常リプレイ6、チャンスリプレイ、弱スイカ、強スイカ、強チェリー1、および強チェリー2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。

20

【0066】

またビッグボーナス(BB)については、通常状態においてビッグボーナス(BB)が単独で当選した場合のみ入賞可能であって、BB成立状態ではハズレが存在せず、必ずビッグボーナス(BB)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(BB)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。

【0067】

入賞判定手段140は、第1リールR1～第4リールR4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4リールR4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16に示すように、ビッグボーナス(BB)、リプレイ1～リプレイ8、および小役1～小役45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

【0068】

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

40

【0069】

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。

【0070】

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

50

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に構成されている。

【 0 0 7 1 】

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 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 2 】

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、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。

【 0 0 7 3 】

遊技状態制御手段 1 7 0 は、図 1 7 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。

【 0 0 7 4 】

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。

【 0 0 7 5 】

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 6 】

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。

【 0 0 7 7 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0078】

またBB状態では、BB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たと判断されると、遊技状態制御手段170は、BB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、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。

【0079】

AT制御手段175は、図18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13枚小役（小役2～小役13）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13枚小役（小役2～小役13）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。

【0080】

またAT制御手段175は、図19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である場合には、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1、弱チェリー2+ビッグボーナス（BB）、共通1枚役1+ビッグボーナス（BB）、共通1枚役2+ビッグボーナス（BB）、ビッグボーナス（BB）、通常リプレイ2～通常リプレイ6、チャンスリプレイ、弱スイカ、強スイカ、強チェリー1、または強チェリー2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BB成立状態である場合には、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1、通常リプレイ2～通常リプレイ6、チャンスリプレイ、弱スイカ、強スイカ、強チェリー1、または強チェリー2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、通常状態で通常リプレイ1が当選した場合と、BB成立状態で通常リプレイ1、弱チェリー2、共通1枚役1、または共通1枚役2が当選した場合と、遊技状態がBB状態である場合とについて、有利区間移行抽選が行われないようになっている。

【0081】

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。

【0082】

10

20

30

40

50

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。

【0083】

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、毎遊技においてA T抽選を行う。通常状態では、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1、弱チェリー2+ビッグボーナス(BB)、共通1枚役1+ビッグボーナス(BB)、共通1枚役2+ビッグボーナス(BB)、ビッグボーナス(BB)、通常リプレイ2～通常リプレイ6、チャンスリプレイ、弱スイカ、強スイカ、強チェリー1、または強チェリー2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。BB成立状態では、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1、弱チェリー2、共通1枚役1、共通1枚役2、通常リプレイ2～通常リプレイ6、チャンスリプレイ、弱スイカ、強スイカ、強チェリー1、または強チェリー2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。BB状態では、JAC1またはJAC2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。

【0084】

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、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19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。

【0085】

またA T制御手段170は、第1リールR1～第4リールR4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停止操作が特定操作態様であるか否かを判定し、第1停止操作が特定操作態様である場合、今回遊技のA T抽選の結果を無効とするペナルティ処理を行う。ペナルティ処理では、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停止操作が特定操作態様でなければA T抽選を行い、第1停止操作が特定操作態様であれば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。

【0086】

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 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。

【0087】

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 1 ~ 打順ベル 24 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。

【0088】

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 9 に示す打順 1 ~ 打順 24 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。

【0089】

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、特殊打順役 a 1 ~ 特殊打順役 a 1 2、特殊打順役 b 1 ~ 特殊打順役 b 1 2、特殊打順役 c 1 ~ 特殊打順役 c 1 2、および特殊打順役 d 1 ~ 特殊打順役 d 1 2 が当選すると特定打順における第 1 停止操作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。

【0090】

また本実施形態では、A T 制御手段 175 が、特定打順報知を行う場合に、メイン表示器 300 に特定打順に対応する情報が表示されるが、具体的には、特定打順が打順 1 ~ 打順 6 の場合には「31」、特定打順が打順 7 ~ 打順 12 の場合には「32」、特定打順が打順 13 ~ 打順 18 の場合には「33」、特定打順が打順 19 ~ 打順 24 の場合には「34」が打順番号として表示されるようになっている。

【0091】

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 1、弱チェリー 2、チャンスリプレイ、弱スイカ、強スイカ、強チェリー 1、または強チェリー 2 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 1、弱チェリー 2、チャンスリプレイ、弱スイカ、強スイカ、強チェリー 1、または強チェリー 2 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tock数カウンタ 1918 に一定値「1」を加算する。

【0092】

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

10

20

30

40

50

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CZゲーム数カウンタ1921に設定する。

【0093】

また本実施形態におけるCZ状態では、打順ベル1～打順ベル24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AT状態のメダルの獲得性能は、CZ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367%）となっている。

【0094】

そしてAT制御手段175は、CZ状態で遊技が行われる毎にCZ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、CZゲーム数カウンタ1921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。

【0095】

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。ただし、CZ状態でAT抽選に当選した場合に、AT抽選に当選したことに基づいてCZ状態を終了させるようにしてもよい。

【0096】

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。

【0097】

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、13枚のメダルの払い出しがあった場合には「13」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

10

20

30

40

50

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。

【0098】

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。

【0099】

またAT制御手段175は、有利区間の終了に基づいて遊技情報記憶手段190aのメインRAMの所定の記憶領域に記憶されている情報を初期化する初期化処理を行う。特に本実施形態では遊技情報記憶手段190のメインRAMに関して、演出状態記憶領域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有利区間の終了に伴う初期化処理によって初期化する。より詳細には、遊技情報記憶手段190aのメインRAMにおける演出状態記憶領域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。このため有利区間の終了に伴う初期化処理が行われる場合においては、設定変更モードにおける初期化処理が行われる場合とは異なり、設定値記憶領域1913およびクレジット情報記憶領域1914に加えて、抽選フラグ記憶領域1915および遊技状態記憶領域1916についても情報保持領域として指定され、これらの記憶領域に記憶されている情報は、有利区間の終了に伴う初期化処理によっては初期化されずに保持されるようになっている。そして有利区間の終了に伴う初期化処理が行われると、演出状態が非AT状態に初期化されるとともに、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。

【0100】

そして本実施形態では、有利区間の終了に伴って初期化処理が実行されて通常区間に復帰するため、AT状態に滞在している状況において第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AT状態が強制終了して演出状態が非AT状態に初期化されるとともに、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AT状態に初期化されるとともに、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AT状態に初期化されるとともに、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の値が初期値（例えば、0）に初期化される。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 1 】

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。

【 0 1 0 2 】

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。

10

【 0 1 0 3 】

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。

20

【 0 1 0 4 】

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。

30

【 0 1 0 5 】

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

40

50

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 0 6 】

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 1 ~ 打順ベル 2 4 の当選時に正解打順を報知して 1 3 枚小役 (小役 2 ~ 小役 1 3) 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 0 7 】

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、特殊打順役 a 1 ~ 特殊打順役 a 1 2、特殊打順役 b 1 ~ 特殊打順役 b 1 2、特殊打順役 c 1 ~ 特殊打順役 c 1 2、および特殊打順役 d 1 ~ 特殊打順役 d 1 2 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 3 枚小役 (小役 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。

10

【 0 1 0 8 】

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。

【 0 1 0 9 】

20

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 0 】

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 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 W e b 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、ペットスイッチ 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 1 1 】

40

2 . 本実施形態の手法

まず本実施の形態では、第 1 リール R 1 ~ 第 4 リール R 4 の各々に固有のリール番号が割り当てられており、当選態様ごとに予め固有の停止制御番号が割り当てられており、内部抽選の結果に応じて取得した停止制御番号から第 1 所定値を減算した特定値が打順特殊役に対応する値であれば、打順特殊役の当選と判断する。

【 0 1 1 2 】

リール番号については、図 8 に示すように、「 0 ~ 3 」の範囲の値が割り当てられており、第 1 リール R 1 が「 0」、第 2 リール R 2 が「 1」、第 3 リール R 3 が「 2」、第 4 リール R 4 が「 3」という割り当てとなっている。

【 0 1 1 3 】

50

また停止制御番号については、図 20 に示すように、「0 ~ 90」の範囲の値が割り当てられており、打順特殊役については、「28 ~ 75」の範囲の値が割り当てられ、より詳細には、打順特殊役 a 1 ~ 打順特殊役 a 1 2 に対して「28 ~ 39」、打順特殊役 b 1 ~ 打順特殊役 b 1 2 に対して「40 ~ 51」、打順特殊役 c 1 ~ 打順特殊役 c 1 2 に対して「52 ~ 63」、打順特殊役 d 1 ~ 打順特殊役 d 1 2 に対して「64 ~ 75」が割り当てられている。

【0114】

そして本実施の形態では、内部抽選の結果から取得される当選態様に応じた停止制御番号から第 1 所定値「28」を減算した結果を特定値として、特定値が「0 ~ 47」の範囲の値である場合に、打順特殊役の当選であると判断して、特定打順と特定押下位置の判定を行っている。

10

【0115】

次に本実施の形態では、打順特殊役の当選と判断される場合、先に述べた特定値を第 2 所定値「12」で除算した商を特定打順における第 1 停止のルール番号として、実際に停止操作が行われたリールのルール番号と一致するか否かによって特定打順であるか否かを判定する。

【0116】

図 21 は、打順特殊役についての停止制御番号および特定値の関係、ならびに特定値を第 2 所定値「12」で除算した商および余りの関係を示す図である。

【0117】

20

先に述べたように、特殊打順役に割り当てられている停止制御番号から得られる特定値は「0 ~ 28」の範囲の値となり、これらを第 2 所定値「12」で除算すると、その商は、「0 ~ 3」の範囲の値となる。より具体的には、打順特殊役 a 1 ~ 打順特殊役 a 1 2 の当選時には、商が「0」となり、打順特殊役 b 1 ~ 打順特殊役 b 1 2 の当選時には、商が「1」となり、打順特殊役 c 1 ~ 打順特殊役 c 1 2 の当選時には、商が「2」となり、打順特殊役 d 1 ~ 打順特殊役 d 1 2 の当選時には、商が「3」となる。

【0118】

そして図 10 および図 11 に示すように、特殊打順役 a 群では特定打順が第 1 停止操作として第 1 リール R 1 を停止させるものであり、特殊打順役 b 群では特定打順が第 1 停止操作として第 2 リール R 2 を停止させるものであり、特殊打順役 c 群では特定打順が第 1 停止操作として第 3 リール R 3 を停止させるものであり、特殊打順役 d 群では特定打順が第 1 停止操作として第 4 リール R 4 を停止させるものとなっている。

30

【0119】

すなわち本実施の形態では、特殊打順役の当選時に停止制御番号から得られる特定値を第 2 所定値「12」で除算した商が特定打順において第 1 停止操作で停止させるべきリーülと一致するようになっているので、求めた商が第 1 停止操作での停止対象のリーülのリーül番号と一致すれば特定打順に沿って第 1 停止操作が行われていると判断することができ、求めた商が第 1 停止操作での停止対象のリーülのリーül番号と一致しなければ非特定打順に沿って第 1 停止操作が行われていると判断することができる。

【0120】

40

さらに本実施形態では、特定値を第 2 所定値「12」で除算した際の余りが特定押下位置に対応する図柄番号を示しており、押下検出位置に対応する図柄番号を第 2 所定値「12」で除算した際の余りが、特定押下位置に対応する図柄番号と一致するか否かを判定する。

【0121】

図 22 は、図柄番号と、図柄番号を第 2 所定値「12」で除算した余りとの関係を示す図である。図 22 に示す図柄番号は、図 8 に示すリーülの図柄配列に対応したものであり、押下検出位置において上段の表示位置に位置する図柄の図柄番号である。

【0122】

本実施の形態では、0 番 ~ 19 番の範囲で図柄番号が付与されており、これらを第 2 所

50

定値「12」で除算した余りは、図22に示す通りであって「0～11」の範囲の値を採り得る。そして図10および図11に示すように、打順特殊役のそれぞれに対して、12種類の特定制下位置の設定態様があり、具体的には「0番または12番」、「1番または13番」、「2番または14番」、「3番または15番」、「4番または16番」、「5番または17番」、「6番または18番」、「7番または19番」、「8番」、「9番」、「10番」、「11番」の12種類である。図22を見てわかるように、これらの特定制下位置の設定態様は、図柄番号を第2所定値「12」で除算した余りによって組み分けられている。このため押下検出位置に対応する図柄番号を第2所定値「12」で除算した際に、余りが「0」であれば押下検出位置が「0番または12番」、余りが「1」であれば押下検出位置が「1番または13番」、余りが「2」であれば押下検出位置が「2番または14番」、余りが「3」であれば押下検出位置が「3番または15番」、余りが「4」であれば押下検出位置が「4番または16番」、余りが「5」であれば押下検出位置が「5番または17番」、余りが「6」であれば押下検出位置が「6番または18番」、余りが「7」であれば押下検出位置が「7番または19番」、余りが「8」であれば押下検出位置が「8番」、余りが「9」であれば押下検出位置が「9番」、余りが「10」であれば押下検出位置が「10番」、余りが「11」であれば押下検出位置が「11番」とであると判断することができる。

10

【0123】

そして図21に示すように、特殊打順役に割り当てられている停止制御番号から得られる特定制を第2所定値「12」で除算すると、その余りは、「0～11」の範囲の値となる。より具体的には、打順特殊役a1、打順特殊役b1、打順特殊役c1、打順特殊役d1の当選時には、余りが「0」となり、打順特殊役a2、打順特殊役b2、打順特殊役c2、打順特殊役d2の当選時には、余りが「1」となり、打順特殊役a3、打順特殊役b3、打順特殊役c3、打順特殊役d3の当選時には、余りが「2」となり、打順特殊役a4、打順特殊役b4、打順特殊役c4、打順特殊役d4の当選時には、余りが「3」となり、打順特殊役a5、打順特殊役b5、打順特殊役c5、打順特殊役d5の当選時には、余りが「4」となり、打順特殊役a6、打順特殊役b6、打順特殊役c6、打順特殊役d6の当選時には、余りが「5」となり、打順特殊役a7、打順特殊役b7、打順特殊役c7、打順特殊役d7の当選時には、余りが「6」となり、打順特殊役a8、打順特殊役b8、打順特殊役c8、打順特殊役d8の当選時には、余りが「7」となり、打順特殊役a9、打順特殊役b9、打順特殊役c9、打順特殊役d9の当選時には、余りが「8」となり、打順特殊役a10、打順特殊役b10、打順特殊役c10、打順特殊役d10の当選時には、余りが「9」となり、打順特殊役a11、打順特殊役b11、打順特殊役c11、打順特殊役d11の当選時には、余りが「10」となり、打順特殊役a12、打順特殊役b12、打順特殊役c12、打順特殊役d12の当選時には、余りが「11」となる。

20

30

【0124】

すなわち本実施の形態では、特殊打順役の当選時に停止制御番号から得られる特定制を第2所定値「12」で除算した余りが特定制下位置と一致するようになっているので、求めた余りが第1停止操作での停止対象のリールの押下検出位置を第2所定値「12」で除算した余りと一致すれば特定制下位置で第1停止操作が行われていると判断することができる。求めた余りが第1停止操作での停止対象のリールの押下検出位置を第2所定値「12」で除算した余りと一致しなければ特定制下位置で第1停止操作が行われていないと判断することができる。

40

【0125】

以下では、図23を参照しながら特殊打順役a1が当選した場合について具体例を説明する。

【0126】

図23(A)に示すように、打順特殊役a1は、小役1、小役14、小役15、小役42、および小役43が重複して当選する打順特殊役である。

【0127】

50

そして内部抽選で打順特殊役 a 1 が当選した場合、打順特殊役 a 1 の停止制御番号は「28」であり、この停止制御番号から第1所定値「28」を減算した特定値は「0」となるため、打順特殊役の当選であると判断される。

【0128】

ここで打順特殊役 a 1 が当選した遊技において、第1停止操作が第1リール R 1 を停止させるものであった場合を想定する。

【0129】

例えば、図23(B)に示すように、第1リール R 1 の押下検出位置が0番(ベル図柄2「BL2」)であったとすると、特定値「0」を除算した商は「0」、余りは「0」となり、これらが打順特殊役 a 1 に関する特定操作態様(特定打順および特定押下位置)の判定値となる。

10

【0130】

そして停止対象のリールである第1リール R 1 のリール番号は「0」であり、特定値を除算した商と一致するため、第1停止操作が特定打順に沿ったものと判定される。また押下検出位置の図柄番号「0」を除算した余りは「0」であり、特定値を除算した余りと一致するため、第1停止操作が特定押下位置で行われたと判定される。

【0131】

本実施の形態では、特殊打順役の当選時において第1停止操作が特定操作態様である場合には、払出優先制御で停止位置が決定される。このため、最もメダルの払出数が多くなる小役1の入賞形態を構成する図柄を優先的に有効ライン上に表示させ、図23(C)に示すように、19番のスイカ図柄「WM」が中段に表示される位置で第1リール R 1 が停止する。

20

【0132】

また例えば、図23(D)に示すように、第1リール R 1 の押下検出位置が1番(リプレイ図柄「RP」)であったとすると、特定値「1」を除算した余りが「1」となり、特定値を除算した余りと一致しないため、第1停止操作が特定押下位置で行われていないと判定される。

【0133】

本実施の形態では、打順特殊役の当選時において第1停止操作が特定操作態様でない場合には、個数優先制御で停止位置が決定される。このため有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数としては、リプレイ図柄「RP」、ベル図柄1「BL1」、ベル図柄2「BL2」がいずれも2個であるが、本実施の形態では、6枚小役である小役42および小役43を重複して入賞させることができるベル図柄1「BL1」またはベル図柄2「BL2」を優先的に有効ライン上に表示させるように停止位置が決定され、図23(D)に示す押下検出位置の場合、0番のベル図柄2「BL2」が中段に表示される位置で第1リール R 1 が停止する。

30

【0134】

なお図示省略したが、打順特殊役 a 1 が当選した遊技において、第1停止操作が第2リール R 2 (リール番号「1」)、第3リール R 3 (リール番号「2」)、または第4リール R 4 (リール番号「3」)を停止させるものであった場合には、特定値「0」を除算した商「0」と一致しないため、第1停止操作が特定打順に沿っていないと判定され、個数優先制御で停止位置が決定される。この場合にも6枚小役である小役42および小役43を重複して入賞させることができるように、停止対象のリールの停止位置が決定される。

40

【0135】

このように本実施の形態では、内部抽選の結果に対応する停止制御番号から得られる特定値と、押下検出位置に対応する図柄番号とを、いずれも第2所定値で除算した結果を用いて第1停止操作が特定操作態様に該当するか否かを判定する。

【0136】

特に本実施の形態では、特定値によって特殊打順役の当選の有無を判断することができるだけでなく、特定値を第2所定値で除算した商と余りから操作順序と押下検出位置と

50

に関する判定値を得ることができるため、判定値を別データで予め用意する場合に比べてメインROMの容量を節約することができる。

【0137】

また本実施の形態では、複数の特定押下位置を1の当選態様に割り当てても、図柄番号を第2所定値で除算した際の余りが特定押下位置の設定態様と同一の関係性をもっているため、個別にデータを用意しなくても停止制御番号と図柄番号との関係性から特定押下位置での停止操作であるか否かを正確に判定することができ、結果として抽選結果と特定押下位置の対応付けのためのデータ量を節約することができる。

【0138】

また本実施の形態では、特殊打順役に関する停止制御番号を連続的な値を割り当てたことにより1の所定値で除算することで一定の関係性をもった判定値を得ることができる。なお停止制御番号が等差数列の関係を満たしていれば、同様の効果を得ることを期待することができる。

10

【0139】

また本実施形態では、押下検出位置が特定押下位置である場合に払出優先制御でリールの停止位置を決定し、押下検出位置が特定押下位置でない場合に個数優先制御でリールの停止位置を決定するものであったが、押下検出位置が特定押下位置である場合に個数優先制御でリールの停止位置を決定し、押下検出位置が特定押下位置でない場合に払出優先制御でリールの停止位置を決定するような構成を採用してもよい。すなわち押下検出位置が特定押下位置であるか否かによって停止制御の態様を変更する手法を採用することができる。

20

【0140】

また本実施形態では、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。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。

【0141】

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】

【0142】

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 0 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、
 1 7 0 遊技状態制御手段、1 7 5 A T制御手段、

40

50

- 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、
- 1 9 2 7 サブ抽選テーブル記憶領域、
- 1 9 2 8 イメージバッファ、1 9 2 9 サウンドバッファ、
- 2 1 0 メダル投入スイッチ、2 2 0 ベットスイッチ、2 3 0 スタートスイッチ、
- 2 4 0 ストップスイッチ、2 5 0 設定変更許可スイッチ、
- 2 6 0 設定変更スイッチ、3 0 0 メイン表示器、
- 3 1 0 リールユニット、3 1 5 リールインデックス、
- 3 2 5 払出メダル検出スイッチ、3 3 0 表示装置、3 4 0 音響装置、

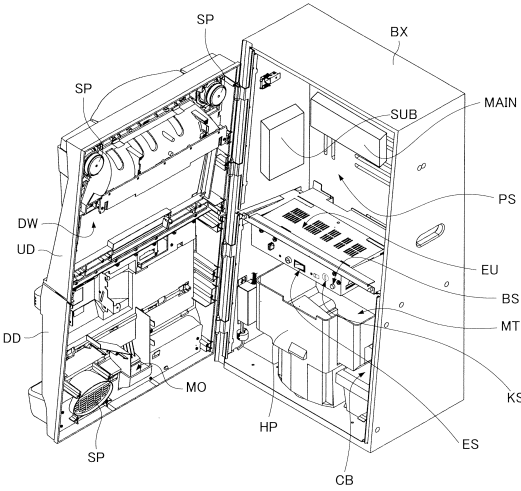
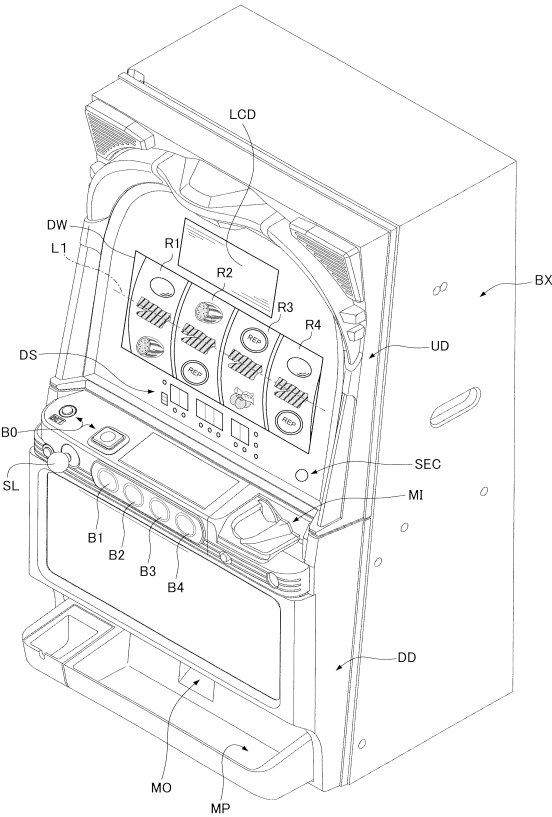
10

【図面】

【図 1】

【図 2】

20

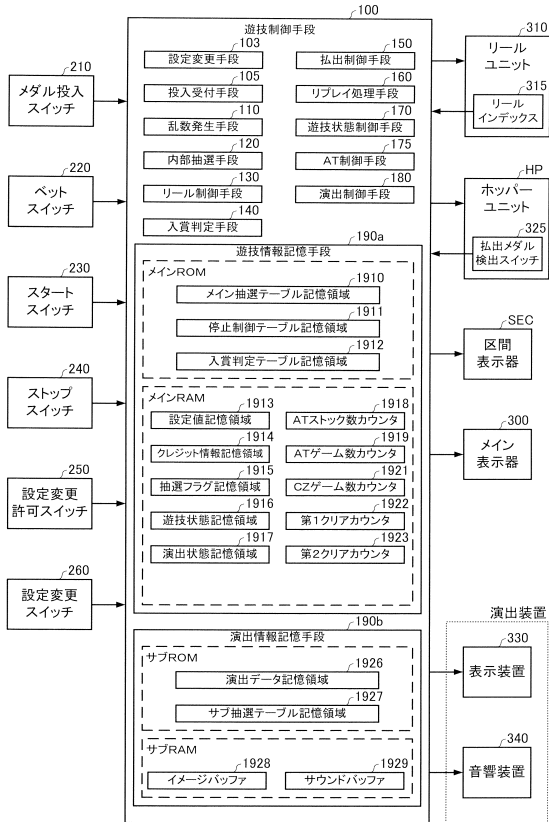


30

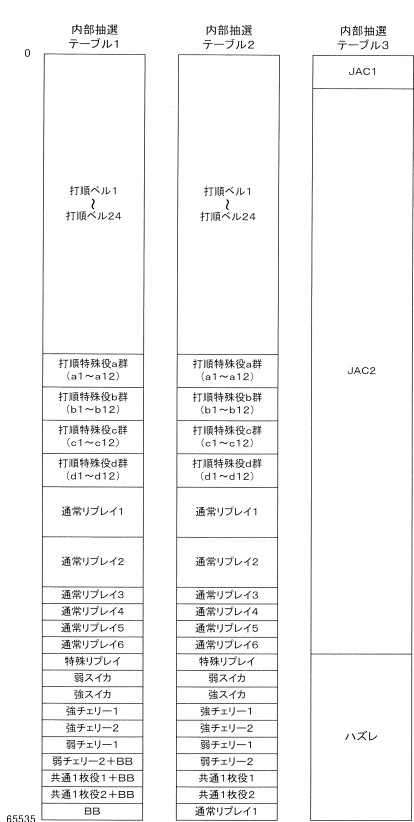
40

50

【図 3】



【図 4】



【図 5】

当選態様	当選役
打順ベル1	小役2、小役14～小役16、小役21、小役25
打順ベル2	小役2、小役14～小役16、小役21、小役26
打順ベル3	小役3、小役18～小役21、小役25
打順ベル4	小役3、小役18～小役21、小役26
打順ベル5	小役4、小役14、小役16、小役17、小役21、小役25
打順ベル6	小役4、小役14、小役16、小役17、小役21、小役26
打順ベル7	小役5、小役21、小役23、小役27、小役29～小役31
打順ベル8	小役5、小役21、小役23、小役27、小役29～小役31
打順ベル9	小役6、小役21、小役23、小役27、小役29、小役30
打順ベル10	小役6、小役21、小役23、小役28～小役30
打順ベル11	小役7、小役14～小役16、小役21、小役23、小役27、小役31
打順ベル12	小役7、小役14～小役16、小役21、小役23、小役28、小役31
打順ベル13	小役8、小役14～小役16、小役22、小役26、小役35
打順ベル14	小役8、小役14～小役16、小役22、小役26、小役35
打順ベル15	小役9、小役14、小役18、小役19、小役25
打順ベル16	小役9、小役14、小役18、小役19、小役26
打順ベル17	小役10、小役17、小役22、小役25、小役35
打順ベル18	小役10、小役17、小役22、小役26、小役35
打順ベル19	小役11、小役24、小役36
打順ベル20	小役11、小役24、小役36
打順ベル21	小役12、小役23、小役27、小役28、小役32
打順ベル22	小役12、小役24、小役27、小役28、小役32
打順ベル23	小役13、小役23、小役36
打順ベル24	小役13、小役24、小役36
弱チェリー1	小役23、小役41
弱チェリー2	小役21、小役36、小役40
共通1枚役1	小役14、小役21、小役25、小役26
共通1枚役2	小役18、小役37～小役39
JAC1	小役1～小役13、小役14～小役45
JAC2	小役14～小役40

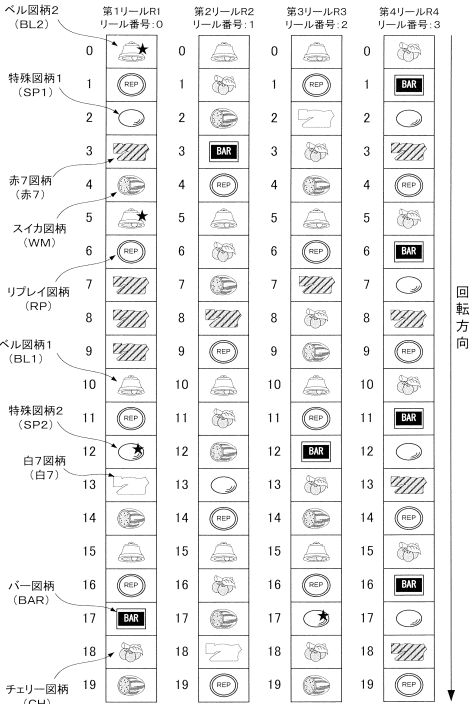
【図 6】

当選態様	当選役
打順特殊役a1	小役1、小役14、小役15、小役42、小役43
打順特殊役a2	小役1、小役14、小役16、小役42、小役43
打順特殊役a3	小役1、小役14、小役17、小役42、小役43
打順特殊役a4	小役1、小役14、小役21、小役42、小役43
打順特殊役a5	小役1、小役14、小役22、小役42、小役43
打順特殊役a6	小役1、小役14～小役16、小役42、小役43
打順特殊役a7	小役1、小役14、小役15、小役21、小役42、小役43
打順特殊役a8	小役1、小役14、小役15、小役22、小役42、小役43
打順特殊役a9	小役1、小役14、小役16、小役17、小役42、小役43
打順特殊役a10	小役1、小役14、小役16、小役21、小役42、小役43
打順特殊役a11	小役1、小役14、小役16、小役22、小役42、小役43
打順特殊役a12	小役1、小役14、小役17、小役21、小役42、小役43
打順特殊役b1	小役1、小役29、小役30、小役44、小役45
打順特殊役b2	小役1、小役21、小役29、小役30、小役44、小役45
打順特殊役b3	小役1、小役18、小役29、小役30、小役44、小役45
打順特殊役b4	小役1、小役20、小役29、小役30、小役44、小役45
打順特殊役b5	小役1、小役18、小役21、小役29、小役30、小役44、小役45
打順特殊役b6	小役1、小役20、小役21、小役29、小役30、小役44、小役45
打順特殊役b7	小役1、小役18、小役22、小役29、小役30、小役44、小役45
打順特殊役b8	小役1、小役20、小役22、小役29、小役30、小役44、小役45
打順特殊役b9	小役1、小役18、小役21、小役22、小役29、小役30、小役44、小役45
打順特殊役b10	小役1、小役20～小役22、小役29、小役30、小役44、小役45
打順特殊役b11	小役1、小役18、小役19、小役21、小役22、小役29、小役30、小役44、小役45
打順特殊役b12	小役1、小役19～小役22、小役29、小役30、小役44、小役45
打順特殊役c1	小役1、小役33、小役34、小役44、小役45
打順特殊役c2	小役1、小役18、小役33、小役34、小役44、小役45
打順特殊役c3	小役1、小役20、小役33、小役34、小役44、小役45
打順特殊役c4	小役1、小役14、小役18、小役33、小役34、小役44、小役45
打順特殊役c5	小役1、小役15、小役18、小役33、小役34、小役44、小役45
打順特殊役c6	小役1、小役16、小役18、小役33、小役34、小役44、小役45
打順特殊役c7	小役1、小役17、小役18、小役33、小役34、小役44、小役45
打順特殊役c8	小役1、小役21、小役33、小役34、小役44、小役45
打順特殊役c9	小役1、小役18、小役21、小役33、小役34、小役44、小役45
打順特殊役c10	小役1、小役14、小役20、小役33、小役34、小役44、小役45
打順特殊役c11	小役1、小役15、小役20、小役33、小役34、小役44、小役45
打順特殊役c12	小役1、小役16、小役20、小役33、小役34、小役44、小役45
打順特殊役d1	小役1、小役21、小役29、小役44、小役45
打順特殊役d2	小役1、小役22、小役29、小役44、小役45
打順特殊役d3	小役1、小役29、小役33、小役44、小役45
打順特殊役d4	小役1、小役30、小役33、小役44、小役45
打順特殊役d5	小役1、小役29、小役34、小役44、小役45
打順特殊役d6	小役1、小役14、小役29、小役33、小役44、小役45
打順特殊役d7	小役1、小役15、小役29、小役33、小役44、小役45
打順特殊役d8	小役1、小役16、小役29、小役33、小役44、小役45
打順特殊役d9	小役1、小役17、小役29、小役33、小役44、小役45
打順特殊役d10	小役1、小役21、小役29、小役33、小役44、小役45
打順特殊役d11	小役1、小役21、小役29、小役34、小役44、小役45
打順特殊役d12	小役1、小役15、小役21、小役29、小役30、小役33、小役34、小役44、小役45

【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2
通常リプレイ3	リプレイ1、リプレイ5～リプレイ7
通常リプレイ4	リプレイ1～リプレイ3
通常リプレイ5	リプレイ1～リプレイ3、リプレイ5～リプレイ7
通常リプレイ6	リプレイ1～リプレイ3、リプレイ8
チャンスリプレイ	リプレイ1、リプレイ3
弱スイカ	リプレイ1～リプレイ4
強スイカ	リプレイ1～リプレイ5
強チェリー1	リプレイ4
強チェリー2	リプレイ4、リプレイ5

【図 8】



10

20

【図 9】

当選エリア	正解打順	不正解打順
打順ベル1	13枚小役(打順1)	1枚小役(打順2～24: 打順7～12でこぼす場合あり)
打順ベル2	13枚小役(打順2)	1枚小役(打順1, 3～24: 打順7～12でこぼす場合あり)
打順ベル3	13枚小役(打順3)	1枚小役(打順1, 2, 4～24: 打順7～12でこぼす場合あり)
打順ベル4	13枚小役(打順4)	1枚小役(打順1～3, 5～24: 打順7～12でこぼす場合あり)
打順ベル5	13枚小役(打順5)	1枚小役(打順1～5, 6～24: 打順7～12でこぼす場合あり)
打順ベル6	13枚小役(打順6)	1枚小役(打順1～6, 7～24: 打順7～12でこぼす場合あり)
打順ベル7	13枚小役(打順7)	1枚小役(打順1～6, 8～24: 打順13～18でこぼす場合あり)
打順ベル8	13枚小役(打順8)	1枚小役(打順1～7, 9～24: 打順13～18でこぼす場合あり)
打順ベル9	13枚小役(打順9)	1枚小役(打順1～8, 10～24: 打順13～18でこぼす場合あり)
打順ベル10	13枚小役(打順10)	1枚小役(打順1～9, 11～24: 打順13～18でこぼす場合あり)
打順ベル11	13枚小役(打順11)	1枚小役(打順1～10, 12～24: 打順13～18でこぼす場合あり)
打順ベル12	13枚小役(打順12)	1枚小役(打順1～11, 13～24: 打順13～18でこぼす場合あり)
打順ベル13	13枚小役(打順13)	1枚小役(打順1～12, 14～24: 打順19～24でこぼす場合あり)
打順ベル14	13枚小役(打順14)	1枚小役(打順1～13, 15～24: 打順19～24でこぼす場合あり)
打順ベル15	13枚小役(打順15)	1枚小役(打順1～14, 16～24: 打順19～24でこぼす場合あり)
打順ベル16	13枚小役(打順16)	1枚小役(打順1～15, 17～24: 打順19～24でこぼす場合あり)
打順ベル17	13枚小役(打順17)	1枚小役(打順1～16, 18～24: 打順19～24でこぼす場合あり)
打順ベル18	13枚小役(打順18)	1枚小役(打順1～17, 19～24: 打順19～24でこぼす場合あり)
打順ベル19	13枚小役(打順19)	1枚小役(打順1～18, 20～24: 打順1～6でこぼす場合あり)
打順ベル20	13枚小役(打順20)	1枚小役(打順1～19, 21～24: 打順1～6でこぼす場合あり)
打順ベル21	13枚小役(打順21)	1枚小役(打順1～20, 22～24: 打順1～6でこぼす場合あり)
打順ベル22	13枚小役(打順22)	1枚小役(打順1～21, 23～24: 打順1～6でこぼす場合あり)
打順ベル23	13枚小役(打順23)	1枚小役(打順1～22, 24: 打順1～6でこぼす場合あり)
打順ベル24	13枚小役(打順24)	1枚小役(打順1～23: 打順1～6でこぼす場合あり)

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、全打順不正解となり、BB成立状態にて13枚小役が入賞する打順では1枚小役が入賞

【図 10】

当選エリア	特定打順+特定押下位置 (13枚小役が入賞)	非特定打順 (6枚小役が2重複入賞)
打順特殊役a1	打順1～6+0番 or 12番	打順7～24
打順特殊役a2	打順1～6+1番 or 13番	打順7～24
打順特殊役a3	打順1～6+2番 or 14番	打順7～24
打順特殊役a4	打順1～6+3番 or 15番	打順7～24
打順特殊役a5	打順1～6+4番 or 16番	打順7～24
打順特殊役a6	打順1～6+5番 or 17番	打順7～24
打順特殊役a7	打順1～6+6番 or 18番	打順7～24
打順特殊役a8	打順1～6+7番 or 19番	打順7～24
打順特殊役a9	打順1～6+8番	打順7～24
打順特殊役a10	打順1～6+9番	打順7～24
打順特殊役a11	打順1～6+10番	打順7～24
打順特殊役a12	打順1～6+11番	打順7～24
打順特殊役b1	打順7～12+0番 or 12番	打順1～6, 13～24
打順特殊役b2	打順7～12+1番 or 13番	打順1～6, 13～24
打順特殊役b3	打順7～12+2番 or 14番	打順1～6, 13～24
打順特殊役b4	打順7～12+3番 or 15番	打順1～6, 13～24
打順特殊役b5	打順7～12+4番 or 16番	打順1～6, 13～24
打順特殊役b6	打順7～12+5番 or 17番	打順1～6, 13～24
打順特殊役b7	打順7～12+6番 or 18番	打順1～6, 13～24
打順特殊役b8	打順7～12+7番 or 19番	打順1～6, 13～24
打順特殊役b9	打順7～12+8番	打順1～6, 13～24
打順特殊役b10	打順7～12+9番	打順1～6, 13～24
打順特殊役b11	打順7～12+10番	打順1～6, 13～24
打順特殊役b12	打順7～12+11番	打順1～6, 13～24

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

* 特定打順であるが特定押下位置でない場合には、非特定打順と同様に6枚小役が重複入賞

50

【図 1 1】

当選エリア	特定打順＋特定押下位置 (13枚小役が入賞)	非特定打順 (6枚小役が2重複入賞)
打順特殊役c1	打順13～18＋0番 or12番	打順1～12、19～24
打順特殊役c2	打順13～18＋1番 or13番	打順1～12、19～24
打順特殊役c3	打順13～18＋2番 or14番	打順1～12、19～24
打順特殊役c4	打順13～18＋3番 or15番	打順1～12、19～24
打順特殊役c5	打順13～18＋4番 or16番	打順1～12、19～24
打順特殊役c6	打順13～18＋5番 or17番	打順1～12、19～24
打順特殊役c7	打順13～18＋6番 or18番	打順1～12、19～24
打順特殊役c8	打順13～18＋7番 or19番	打順1～12、19～24
打順特殊役c9	打順13～18＋8番	打順1～12、19～24
打順特殊役c10	打順13～18＋9番	打順1～12、19～24
打順特殊役c11	打順13～18＋10番	打順1～12、19～24
打順特殊役c12	打順13～18＋11番	打順1～12、19～24
打順特殊役d1	打順19～24＋0番 or12番	打順1～18
打順特殊役d2	打順19～24＋1番 or13番	打順1～18
打順特殊役d3	打順19～24＋2番 or14番	打順1～18
打順特殊役d4	打順19～24＋3番 or15番	打順1～18
打順特殊役d5	打順19～24＋4番 or16番	打順1～18
打順特殊役d6	打順19～24＋5番 or17番	打順1～18
打順特殊役d7	打順19～24＋6番 or18番	打順1～18
打順特殊役d8	打順19～24＋7番 or19番	打順1～18
打順特殊役d9	打順19～24＋8番	打順1～18
打順特殊役d10	打順19～24＋9番	打順1～18
打順特殊役d11	打順19～24＋10番	打順1～18
打順特殊役d12	打順19～24＋11番	打順1～18

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

* 特定打順であるが特定押下位置でない場合には、非特定打順と同様に6枚小役が重複入賞

【図 1 2】

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			ANY		—
リプレイ5					—
リプレイ6					—
リプレイ7			ANY		—
リプレイ8					—

10

20

【図 1 3】

入賞役等	図柄組合せ				配当
小役1					13枚
小役2					13枚
小役3					13枚
小役4					13枚
小役5					13枚
小役6					13枚
小役7					13枚
小役8					13枚
小役9					13枚
小役10					13枚
小役11					13枚
小役12					13枚
小役13					13枚

【図 1 4】

入賞役等	図柄組合せ				配当
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
小役33					1枚
小役34					1枚
小役35					1枚
小役36					1枚

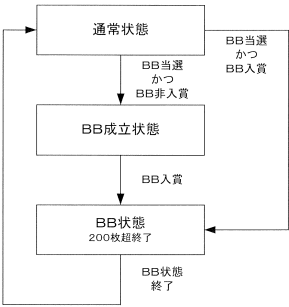
【図 1 6】

入賞役等	図柄組合せ				配当
小役37					1枚
小役38			ANY		1枚
小役39					1枚
小役40					1枚
小役41					3枚
小役42			ANY		6枚
小役43		ANY			6枚
小役44			ANY		6枚
小役45		ANY			6枚

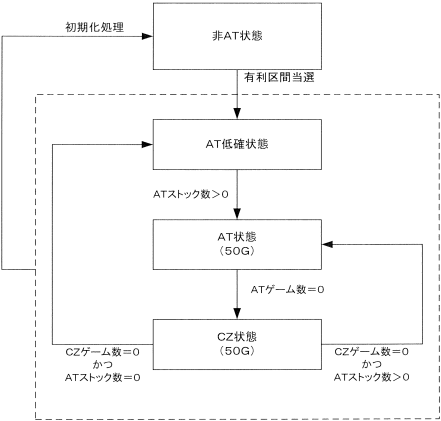
10

20

【図 1 7】



【図 1 8】

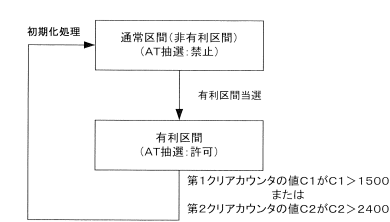


30

40

50

【図 19】



【図 20】

当選態様	停止制御番号	当選態様	停止制御番号
ハズレ(不当選)	0	通常リプレイ1	76
JAC1	1	通常リプレイ2	77
JAC2	2	.	.
弱チェリー1	3	.	.
打順ベル1	4	.	.
打順ベル2	5	通常リプレイ6	81
.	.	チャンスリプレイ	82
.	.	弱スイカ	83
.	.	強スイカ	84
打順ベル24	27	強チェリー1	85
打順特殊役a1	28	強チェリー2	86
打順特殊役a2	29	弱チェリー2 (+ビッグボーナス(BB))	87
.	.	共通1枚役1 (+ビッグボーナス(BB))	88
.	.	共通1枚役2 (+ビッグボーナス(BB))	89
打順特殊役a12	39	ビッグボーナス(BB)	90
打順特殊役b1	40		
打順特殊役b2	41		
.	.		
.	.		
.	.		
打順特殊役b12	51		
打順特殊役c1	52		
打順特殊役c2	53		
.	.		
.	.		
.	.		
打順特殊役c12	63		
打順特殊役d1	64		
打順特殊役d2	65		
.	.		
.	.		
.	.		
打順特殊役d12	75		

10

20

【図 21】

当選態様	停止制御番号W	特定値X(W-28)	商Y(X÷12)	余りZ(X÷12)
打順特殊役a1	28	0	0	0
打順特殊役a2	29	1	0	1
打順特殊役a3	30	2	0	2
打順特殊役a4	31	3	0	3
打順特殊役a5	32	4	0	4
打順特殊役a6	33	5	0	5
打順特殊役a7	34	6	0	6
打順特殊役a8	35	7	0	7
打順特殊役a9	36	8	0	8
打順特殊役a10	37	9	0	9
打順特殊役a11	38	10	0	10
打順特殊役a12	39	11	0	11
打順特殊役b1	40	12	1	0
打順特殊役b2	41	13	1	1
打順特殊役b3	42	14	1	2
打順特殊役b4	43	15	1	3
打順特殊役b5	44	16	1	4
打順特殊役b6	45	17	1	5
打順特殊役b7	46	18	1	6
打順特殊役b8	47	19	1	7
打順特殊役b9	48	20	1	8
打順特殊役b10	49	21	1	9
打順特殊役b11	50	22	1	10
打順特殊役b12	51	23	1	11
打順特殊役c1	52	24	2	0
打順特殊役c2	53	25	2	1
打順特殊役c3	54	26	2	2
打順特殊役c4	55	27	2	3
打順特殊役c5	56	28	2	4
打順特殊役c6	57	29	2	5
打順特殊役c7	58	30	2	6
打順特殊役c8	59	31	2	7
打順特殊役c9	60	32	2	8
打順特殊役c10	61	33	2	9
打順特殊役c11	62	34	2	10
打順特殊役c12	63	35	2	11
打順特殊役d1	64	36	3	0
打順特殊役d2	65	37	3	1
打順特殊役d3	66	38	3	2
打順特殊役d4	67	39	3	3
打順特殊役d5	68	40	3	4
打順特殊役d6	69	41	3	5
打順特殊役d7	70	42	3	6
打順特殊役d8	71	43	3	7
打順特殊役d9	72	44	3	8
打順特殊役d10	73	45	3	9
打順特殊役d11	74	46	3	10
打順特殊役d12	75	47	3	11

【図 22】

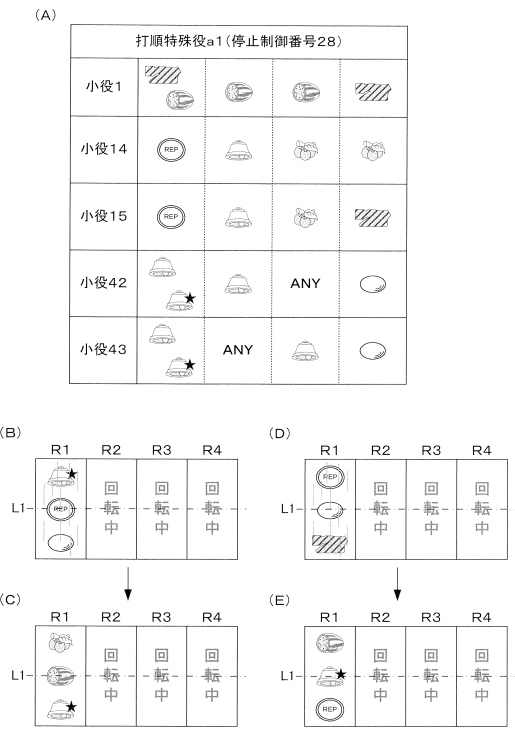
押下検出位置の図柄番号U	余りV(U÷12)
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	0
13	1
14	2
15	3
16	4
17	5
18	6
19	7

30

40

50

【 図 2 3 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 1 9 5 9 5 8 (J P , A)
 特開 2 0 2 0 - 1 0 3 6 9 7 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
 A 6 3 F 5 / 0 4