

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第5660552号  
(P5660552)

(45) 発行日 平成27年1月28日(2015. 1. 28)

(24) 登録日 平成26年12月12日(2014. 12. 12)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

請求項の数 3 (全 30 頁)

(21) 出願番号 特願2014-41549(P2014-41549)

(22) 出願日 平成26年3月4日(2014. 3. 4)

審査請求日 平成26年4月30日(2014. 4. 30)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390026620

山佐株式会社

岡山県新見市高尾362-1

(74) 代理人 100118315

弁理士 黒田 博道

(74) 代理人 100120488

弁理士 北口 智英

(72) 発明者 中村 祐介

岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会  
社内

審査官 東 治企

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】

複数種類の図柄を変動表示可能な複数のリールと、

遊技者の操作により、前記リールの図柄の変動表示を開始させるためのスタートスイッチと、

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

遊技者にとって有利さの度合いが予め定められた複数の設定値のなかから一の設定値を選択する設定値選択手段とを備える遊技機において、

前記遊技機には、所定の契機が発生した場合に、所定ゲーム数を1セットとした通常遊技より有利な特別遊技を実行させるための特別遊技制御手段を備え、

ゲーム進行上で有益な情報として、前記設定値選択手段によって選択された設定値に関する情報を含めた複数の示唆種類を有し、前記複数の示唆種類のそれぞれに対応する複数の示唆演出があり、前記各示唆演出においては、対応する前記示唆種類に係る情報を示唆する演出を実行させ、前記複数の示唆種類のうちから、遊技者が1つの前記示唆種類を選択する示唆演出選択手段と、

前記示唆演出選択手段により選択された示唆種類に係る示唆演出を実行可能な示唆演出

10

20

実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記特別遊技のセット終了に伴って前記示唆演出を実行させ

、  
前記特別遊技制御手段は、前記特別遊技が前記示唆演出の終了後に連続してセットを実行することが可能に形成したことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

複数種類の図柄を変動表示可能な複数のリールと、

遊技者の操作により、前記リールの図柄の変動表示を開始させるためのスタートスイッチと、

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

遊技者にとって有利さの度合いが予め定められた複数の設定値のなかから一の設定値を選択する設定値選択手段とを備える遊技機において、

前記遊技機には、所定の契機が発生した場合に、 $n$  ゲーム ( $n \geq 1$ ) 単位で  $m$  回 ( $m \geq 1$ ) 連続する通常遊技より有利な特別遊技を実行させるための特別遊技制御手段を備え、  
ゲーム進行上で有益な情報として、前記設定値選択手段によって選択された設定値に関する情報を含めた複数の示唆種類を有し、

前記複数の示唆種類のそれぞれに対応する複数の示唆演出があり、

前記各示唆演出においては、対応する前記示唆種類に係る情報を示唆する演出を実行させ、

前記複数の示唆種類のうちから、遊技者が 1 つの前記示唆種類を選択する示唆演出選択手段と、

前記示唆演出選択手段により選択された示唆種類に係る示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記特別遊技が  $n$  ゲーム終了毎に、前記示唆演出を実行することが可能に形成したことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

前記示唆種類によって、示唆される情報の信頼度が異なることを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者に対して必要な情報を示唆することが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

回胴式遊技機には、遊技媒体であるメダルの投入枚数に対する払出枚数の割合である出玉率を変えられるように複数の設定値が設けられている。遊技者は、多くのメダルの獲得を期待できる高設定値での遊技を望むが、設定値は遊技者には分からないようになっている。そこで、遊技者の興味を高めるべく、遊技中に設定値に関する示唆演出を実行する遊技機が知られている。また、設定値の示唆演出以外にもボーナスの確定や内部モードなどの示唆演出を実行する遊技機が知られている。

【0003】

一方、示唆演出を実行する遊技機において、示唆演出を実行する条件や開始するタイミング別に複数の態様を設け、遊技者が 1 つの態様を選択することができるものが開示されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2008 - 228874 号公報

10

20

30

40

50

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

従前、ボーナス時に示唆演出を実行する遊技機にあっては、ボーナス終了画面での示唆演出を1回のボーナスにつき1回実行するのみであった。そのため複数回の示唆演出を見るためには、複数回ボーナスに当選する必要がある。

## 【0006】

また、上述のとおり示唆演出において、設定値以外にもボーナスの確定や内部モードなど示唆演出の対象となる情報は複数種類あるが、これら複数の情報を遊技者が任意に選択できる遊技機は存在しなかった。そのため遊技者は、示唆演出により情報の内容を推測できた場合、それ以降、示唆演出に対しての興趣を失うことがある。

10

## 【0007】

そこで、本発明のうち第1又は第2の発明は、設定値を含むゲーム進行上有益となる情報についての複数の示唆演出が、所定のゲーム間隔において連続することが可能な遊技機を提供することを目的とする。また、複数の示唆演出の中から、遊技者が1つの示唆演出を選択することにより、興趣を失わずに遊技をすることが可能な遊技機を提供することを目的とする。さらに、本発明のうち第3の発明は、第1又は第2の発明の目的に加えて、複数の情報毎に示唆の信頼度を変えることにより、特定の情報への示唆演出の選択の集中を防ぎ、遊技者が多種の示唆種類に関心を示すことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

20

## 【課題を解決するための手段】

## 【0008】

## (第1の発明)

本願における第1の発明は、複数種類の図柄を変動表示可能な複数のリール62と、遊技者の操作により、リール62の図柄の変動表示を開始させるためのスタートスイッチ40と、複数のリール62にそれぞれ対応して設けられ、リール62の図柄の変動表示の開始後、遊技者の操作によりリール62の図柄の変動表示を個別に停止可能な複数のストップスイッチ50と、遊技者にとって有利さの度合いが予め定められた複数の設定値のなかから一の設定値を選択する設定値選択手段140とを備える遊技機10において、遊技機10には、所定の契機が発生した場合に、所定ゲーム数を1セットとした通常遊技より有利な特別遊技を実行させるための特別遊技制御手段200を備え、ゲーム進行上で有益な情報として、設定値選択手段140によって選択された設定値に関する情報を含めた複数の示唆種類を有し、前記複数の示唆種類のそれぞれに対応する複数の示唆演出があり、前記各示唆演出においては、対応する前記示唆種類に係る情報を示唆する演出を実行させ、前記複数の示唆種類のうちから、遊技者が1つの前記示唆種類を選択する示唆演出選択手段400と、示唆演出選択手段400により選択された示唆種類に係る示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段420と、を備え、示唆演出実行手段420は、特別遊技のセット終了に伴って示唆演出を実行させ、特別遊技制御手段200は、特別遊技が示唆演出の終了後に連続してセットを実行することが可能に形成したことを特徴とする。

30

## 【0009】

本発明において、「有利な特別遊技」としては、移行契機となる役に入賞することにより実行されるボーナス遊技、再遊技役の当選確率を通常遊技よりも高く設定したRT(リプレイタイム)遊技、役抽選に関する情報を遊技者に報知するAT(アシストタイム)遊技及びRT遊技とAT遊技とを組み合わせたART(アシストリプレイタイム)遊技などが挙げられる。なお、ボーナス遊技は、小役の当選確率を通常遊技よりも高く設定したレギュラーボーナス(RB)遊技、RB遊技が連続して実行されるビッグボーナス(BB)遊技、役抽選の抽選結果に係らず小役が当選状態となるチャレンジビックボーナス(CBB)遊技などがある。

40

## 【0010】

また、「ゲーム進行上で有益な情報」とは、遊技メダルの想定払い出し枚数、いわゆる

50

出玉率と関連づけられている設定値に関する情報、有利な遊技状態への移行確率に関する情報（高確率移行期待度も含む）、いわゆる天井機能における、有利な遊技の開始契機となる通常遊技の上限ゲーム数（解除ゲーム数）あるいは現在のゲーム数に関する情報、通常遊技中に使われるハマリ易さに差を持たせた複数のモードがあり、A T遊技が終了してもさほどハマらずに再度A T遊技への移行を期待できる天国モードを示唆する情報などという。

#### 【0011】

本発明によれば、設定値を含むゲーム進行上有益となる情報が複数あり、その情報毎に示唆演出が設けられている。そして、その中から1つの示唆演出を選択し、実行することが可能となっている。また、所定ゲーム数を1セットとする特別遊技を設け、セット遊技終了毎に示唆演出を実行する。この示唆演出の終了後にセット遊技が連続して実行することが可能に形成されている。すなわち、示唆演出を複数回実行することが可能となっている。

10

また、本発明によれば、遊技者の関心が高い設定値を含むゲーム進行上有益となる情報が複数あり、その情報毎に示唆演出が設けられている。そして、その中から1つの示唆演出を遊技者自らが選択し、実行することが可能となっている。したがって、遊技者がその時に知りたい情報を任意に選択することが可能となっている。

#### 【0012】

##### （第2の発明）

本願における第2の発明は、複数種類の図柄を変動表示可能な複数のリール62と、遊技者の操作により、リール62の図柄の変動表示を開始させるためのスタートスイッチ40と、複数のリール62にそれぞれ対応して設けられ、リール62の図柄の変動表示の開始後、遊技者の操作によりリール62の図柄の変動表示を個別に停止可能な複数のストップスイッチ50と、遊技者にとって有利さの度合いが予め定められた複数の設定値のなかから一の設定値を選択する設定値選択手段140とを備える遊技機10において、遊技機10には、所定の契機が発生した場合に、 $n$ ゲーム（ $n-1$ ）単位で $m$ 回（ $m-1$ ）連続する通常遊技より有利な特別遊技を実行させるための特別遊技制御手段200を備え、ゲーム進行上で有益な情報として、設定値選択手段140によって選択された設定値に関する情報を含めた複数の示唆種類を有し、前記複数の示唆種類のそれぞれに対応する複数の示唆演出があり、前記各示唆演出においては、対応する前記示唆種類に係る情報を示唆する演出を実行させ、前記複数の示唆種類のうちから、遊技者が1つの前記示唆種類を選択する示唆演出選択手段400と、示唆演出選択手段400により選択された示唆種類に係る示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段420と、を備え、示唆演出実行手段420は、特別遊技が $n$ ゲーム終了毎に、示唆演出を実行することが可能に形成したことを特徴とする。

20

30

#### 【0013】

本発明によれば、設定値を含むゲーム進行上有益となる情報が複数あり、その情報毎に示唆演出が設けられている。そして、その中から1つの示唆演出を選択し、実行することが可能となっている。また、特別遊技を $n$ ゲーム単位の遊技を $m$ 回連続して、換言すると（ $n \times m$ ）回のゲーム数が実行することが可能に形成されており、 $n$ ゲームの遊技終了毎に示唆演出を実行することが可能に形成されている。すなわち、示唆演出を $m$ 回実行することが可能となっている。

40

また、本発明によれば、遊技者の関心が高い設定値を含むゲーム進行上有益となる情報が複数あり、その情報毎に示唆演出が設けられている。そして、その中から1つの示唆演出を遊技者自らが選択し、実行することが可能となっている。したがって、遊技者がその時に知りたい情報を任意に選択することが可能となっている。

#### 【0020】

##### （第3の発明）

本願における第3の発明は、第1又は第2の発明の特徴点に加えて、次の点を特徴とする。

#### 【0021】

50

すなわち、示唆種類によって、示唆される情報の信頼度が異なることを特徴とする。

【0022】

本発明によれば、遊技者の関心が高い設定値を含むゲーム進行上有益となる情報が複数あり、その情報毎に示唆演出が設けられている。そして、その中から1つの示唆演出を選択し、実行することが可能となっている。そして、遊技者が一番興味をもつ情報の信頼度を下げることにより特定の示唆演出への選択の集中を防止することが可能となっている。

【発明の効果】

【0023】

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

【0024】

すなわち、本発明のうち第1又は第2の発明は、設定値を含むゲーム進行上有益となる情報についての複数の示唆演出が、所定のゲーム間隔において連続することが可能な遊技機を提供することができる。また、複数の示唆演出の中から、遊技者が1つの示唆演出を選択することにより、興趣を失わずに遊技をすることが可能な遊技機を提供することができる。さらに、本発明のうち第3の発明は、第1又は第2の発明の効果に加えて、複数の情報毎に示唆の信頼度を変えることにより、特定の情報への示唆演出の選択の集中を防ぎ、遊技者が多種の示唆種類に関心を示すことが可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0025】

【図1】本発明の実施の形態であって、遊技機を示す外観正面図である。

【図2】本発明の実施の形態であって、各リールに記載されている図柄の配置を示す図である。

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

【図4】本発明の実施の形態であって、(A)設定値示唆、(B)高確率モード示唆、(C)通常モード示唆における各キャラクタの当選確率を示す図である。

【図5】本発明の実施の形態であって、サブ制御部が制御する遊技状態の移行状態を示す図である。

【図6】本発明の実施の形態であって、メイン制御部における遊技制御処理を示すフローチャートである。

【図7】本発明の実施の形態であって、サブ制御部における特別遊技ゲーム数決定処理を示すフローチャートである。

【図8】本発明の実施の形態であって、サブ制御部における示唆演出選択処理を示すフローチャートである。

【図9】本発明の実施の形態であって、サブ制御部における示唆演出実行処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0026】

(第1の実施の形態)

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

【0027】

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

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 8 】

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

## 【 0 0 2 9 】

10

前記図柄表示窓部16の後方向（奥方向）には、3個の駆動モータ（図示せず）と、この各駆動モータによってそれぞれ回転させられる合計3個の前記リール62と、前記駆動モータ及び前記リール62を保持するユニットホルダ（図示せず）とを有するリールユニット60が配置されている。

## 【 0 0 3 0 】

前記前扉14には、遊技者に役抽選の当選等の種々の情報を音や光や映像等で報知させる演出手段70が形成されている。この演出手段70は、前扉14に配置されたスピーカ72と、表示手段84と、演出用ランプ78とを備えている。

## 【 0 0 3 1 】

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

20

## 【 0 0 3 2 】

前記表示手段84は、その画面に種々の映像を表示するための液晶表示装置である。

## 【 0 0 3 3 】

前記演出用ランプ78は、前扉14の上部に配置された上部ランプ80と、前扉14の正面左右に配置された側部ランプ81と、前扉14の下部の左右に配置された下部ランプ82とを備えている。

## 【 0 0 3 4 】

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

30

## 【 0 0 3 5 】

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

## 【 0 0 3 6 】

前記操作部30の中央には、操作により対応するリール62の回転を停止させるため、3個のリール62のそれぞれに対応する3個のストップスイッチ50が設けられている。このストップスイッチ50は、左リール64を停止させるための左ストップスイッチLと、中リール66を停止させるための中ストップスイッチCと、右リール68を停止させるための右ストップスイッチRとを有している。すなわち、これらのストップスイッチ50は、複数のリール62それぞれに対応して設けられ、複数のリール62の図柄の変動表示の開始後、遊技者の操作によりリール62の図柄の変動表示を個別に停止させるためのものである。

40

## 【 0 0 3 7 】

このストップスイッチ50の左側には、メダルの投入又はベットスイッチの操作を条件にリール62の回転を開始させるためのスタートスイッチ40が設けられている。すなわち、このスタートスイッチ40は、遊技者の操作によりリール62の図柄の変動表示を開始させるためのものである。

## 【 0 0 3 8 】

50

このスタートスイッチ40の上方には、クレジットしたメダル数から最大投入枚数（具体的には3枚）に達するまで投入可能なメダル数を減じて3枚のメダル投入に代えるベットスイッチ34と、クレジット機能によりクレジットしたメダルの全てを払い出すための精算スイッチ36とが設けられている。

【0039】

ベットスイッチ34の右側には、複数の演出態様から1つの演出を決定するための選択手段42が設けられている。この選択手段42は、演出を選択するための選択スイッチ43と、選択された演出を確定させるための確定スイッチ44とを備えている。

【0040】

前記前扉14の下部に相当する筐体12の内部には、いわゆるホッパーユニットであって、メダルを貯留することができるとともに、メダルを払い出すことができる貯留払出手段24（図3参照）と、電源投入又は電源遮断のための操作が可能な電源スイッチを有すると共に各部品に電力を供給するための電源装置（図示せず）とが配置されている。

【0041】

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

【0042】

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

【0043】

この「有効ライン86」は後述の停止図柄判定手段170の判定対象となるラインである。

【0044】

この有効ライン86は、具体的には3個のリール62にそれぞれ表示されている図柄のうち図柄表示窓部16から視認可能な図柄を各リール62につき1個ずつ繋いでできる、複数のリール62の全てを貫くライン（途中で折れ曲がりも可）のうち、入賞等するために有効となる図柄の組合せの並びを規定したラインである。このラインは、規定数（予め定められた数であって本実施の形態では2又は3）のメダルをベットすることにより有効ライン86になる。本実施の形態の有効ライン86は、左リール64の中段と中リール66の中段と右リール68の下段とを結んだ1本のみからなるものである。

【0045】

本実施の形態では、遊技状態に応じて、1回の遊技につき、メダルを2枚又は3枚ベットすることが可能となっており、2枚のメダルをベットした場合も、3枚のメダルをベットした場合も、上述した有効ライン86が有効となる。

【0046】

図2に示すように、左リール64、中リール66及び右リール68の表面には、「赤7」や「青7」等の複数の種々の図柄が形成されている。具体的には、リール62の表面には、赤7図柄（赤色で7が描かれた絵柄）、青7図柄（青色で7が描かれた絵柄）、白7図柄（白

10

20

30

40

50

色で7が描かれた絵柄)、バー図柄(長方形にBARが描かれた絵柄)、チェリー1図柄(チェリーを模して描かれた絵柄)、チェリー2図柄(チェリー1図柄とは異なる形状のチェリーを模して描かれた絵柄)、ベル図柄(ベルを模して描かれた絵柄)、リプレイ図柄(青枠中に「REP」の文字が描かれた絵柄)、スイカ1図柄(スイカを模して描かれた絵柄)、スイカ2図柄(スイカ1図柄のスイカとは異なる形状のスイカを模して描かれた絵柄)が形成されている。同図において、赤7図柄は「赤7」、青7図柄は「青7」、白7図柄は「白7」、バー図柄は「BAR」、チェリー1図柄は「CH1」、チェリー2図柄は「CH2」、ベル図柄は「BEL」、リプレイ図柄は「REP」、スイカ1図柄は「WM1」、スイカ2図柄は「WM2」として記載している。

【0047】

10

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

【0048】

図3に示すように、遊技機10の内部には、遊技機10の全体の動作を制御するための制御装置100が形成されている。前記制御装置100は、遊技を進行させて遊技を制御するメイン制御部110と、このメイン制御部110からの情報(コマンド)を受けて、遊技の進行に応じた演出を制御し、主に遊技内容に関する情報を遊技者に報知する演出を行うために演出状態を制御するサブ制御部300とを備えている。なお、メイン制御部110とサブ制御部300との間は、メイン制御部110への不正操作を防止するために、メイン制御部110からサブ制御部300への一方向の通信により行われている。メイン制御部110は、役抽選を行うとともに、リールユニット60及び貯留払出手段24の作動を制御する。サブ制御部300は、メイン制御部110から信号を入力し、表示手段84等の演出手段70の作動を制御する。サブ制御部300の出力側には、演出手段70として、スピーカー72、表示手段84、演出用ランプ78の各パーツが接続されている。

20

【0049】

なお、特に図示していないが、メイン制御部110を有するメイン基板と、サブ制御部300を有するサブ基板とは、それぞれ専用の基板ケースの内部に収納されている。具体的には、メイン制御部110は、メイン基板ケースの内部に収納され、サブ制御部300は、サブ基板ケースの内部に収納されている。そして、メイン基板ケースは、筐体12内部の奥側の上部に固定され、サブ基板ケースは、筐体12内部の正面から向かって左側に固定されている。

30

【0050】

制御装置100は、CPU、ROM、RAM、I/Oポート(図示せず)を備えたマイクロコンピュータにより構成される。CPUは、タイマ割込などの割込機能を持ち、ROMに記憶されたプログラムを実行して、種々の処理を行う。ROMは、CPUが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶し、RAMは、CPUがプログラムを実行する際の一時的な記憶領域、例えば遊技機10の状態を記憶するための記憶領域や、役抽選の抽選結果を記憶するための記憶領域として使用される。

【0051】

40

メイン制御部110は、遊技制御手段120、設定値選択手段140、役抽選手段150、回転制御手段160、停止制御手段165、停止図柄判定手段170及び払出制御手段180の各手段を有する。各手段の詳細については後述する。

【0052】

以上の構成をもって、メイン制御部110は、役の抽選を行い、リール62の回転及び停止を制御し、リール62がすべて停止したときに停止図柄判定を行い、遊技の進行を行う手段として機能することとなる。

【0053】

前記遊技制御手段120は、遊技を制御するためのものであって、メイン遊技を実行するためのものである。以下、本実施の形態における遊技について説明する。

50



## 【 0 0 5 4 】

規定の賭け数のメダル投入により（いわゆる規定数（2又は3）のメダルがメダル投入口38から直接投入又はベットスイッチ34によりベットされることにより）、1本の有効ライン86（図1参照）が設定される。メダルを賭ける方法には、上述したようにメダル投入口38からメダルを直接投入する方法と、ベットスイッチ34を操作することによってクレジットメダルを賭け数として設定する方法とがある。そして、規定の賭け数が設定されていることを条件に、スタートスイッチ40を操作すると、賭け数が確定し、役抽選手段150により、複数の役のいずれかに当選したか又はハズレかの抽選（役抽選）が行われる。なお、本実施の形態では、後述するボーナス遊技中のみ上記規定数が2に設定されており、ボーナス遊技中以外では規定数が3に設定されている。

10

## 【 0 0 5 5 】

本実施の形態では、役として、大別すると、小役（メダルの払い出しを伴う役）、再遊技役（遊技者所有のメダルを使用することなく次の遊技を開始可能とする役、いわゆるリプレイ役）、ボーナス移行役（ボーナス遊技へ移行させるための役）が設けられている。なお、前記小役には、3個のストップスイッチ50の押し順が定められている押し順役が、少なくとも設けられている。

## 【 0 0 5 6 】

リール62の回転開始後、所定の回転速度に達するとストップスイッチ50の操作が可能な状態（停止操作可能状態）となる。その後、3個のストップスイッチ50のうち1個を操作すると、当該ストップスイッチ50に対応したリール62の回転が停止する。そして、3個すべてのストップスイッチ50の操作を終えると、3個すべてのリール62の回転が停止する。

20

## 【 0 0 5 7 】

このとき、有効ライン86上に所定の図柄の組合せが揃うと、当該図柄の組合せに対応した処理が行われる。本実施の形態に係る遊技機10は、有効ライン86上に予め定められた図柄の組合せが揃うと遊技者に利益が付与されるように形成されている。例えば小役に対応した図柄の組合せが有効ライン86上に揃うと、小役に対応した枚数のメダルが遊技者に対して付与される。また、再遊技役（リプレイ役）に対応した図柄の組合せが有効ライン86上に揃うと、メダルの払い出しはないものの、次の遊技において遊技者所有のメダルを使用することなく賭け数が自動的に設定され遊技を行うことができる。

## 【 0 0 5 8 】

ボーナス遊技は、電源投入時又はリセット時の初期の遊技状態である通常遊技状態において特別役であるボーナス移行役に当選し、さらにボーナス移行役に対応した図柄の組合せが有効ライン86に揃うと、揃った遊技の次の遊技から開始される遊技である。本実施の形態では、ボーナス遊技としてチャレンジビックボーナス（CBB）遊技が設けられている。ボーナス遊技状態では払出枚数2枚の小役に入賞し、総払出枚数が28枚を超えると終了する。もちろん、この終了条件は28枚に限定されるものではなく、他の枚数でもよい。そして、ボーナス遊技状態が終了すると通常遊技状態に戻る。なお、ボーナス移行役は、当選時の遊技で有効ライン86上にボーナス移行役に対応する図柄の組合せが揃わなくても、次の遊技以降、有効ライン86上にボーナス移行役に対応する図柄の組合せが揃うまでボーナス移行役に当選した状態（ボーナス内部中状態）が有効である。その他の役は、当選時の遊技で有効ライン86上に役に対応する図柄の組合せが揃わなければ、次の遊技以降は無効となる。

30

40

## 【 0 0 5 9 】

本実施の形態において、ボーナス内部中状態は再遊技役の当選確率が通常遊技状態よりも高い状態として設けられている。また、通常遊技状態からボーナス内部中状態に移行すると、いずれかの小役又は再遊技役に常に当選するように形成されている。

## 【 0 0 6 0 】

そしてボーナス内部中状態では、有効ライン86上に当選役である小役又は再遊技役に対応する図柄を揃えられず、かつボーナス移行役の図柄が揃った場合の極めて稀な契機に該当しないとボーナス遊技状態に移行することができない。本実施の形態は、いったんボー

50

ナス内部中状態に移行すると、ほぼ常に、再遊技役の当選確率の高いボーナス内部中状態に滞在する仕様となっている。

【 0 0 6 1 】

本実施の形態には、遊技者へ付与される利益がより大きくなる遊技状態として特殊遊技状態及び特別遊技状態が設けられている。

【 0 0 6 2 】

前記特殊遊技状態及び特別遊技状態は、いわゆるアシストタイム遊技（ＡＴ遊技）を実行可能なアシストタイム遊技状態（ＡＴ遊技状態）である。

【 0 0 6 3 】

ＡＴ遊技状態は、具体的にはストップスイッチ50の停止操作順序や当選図柄等を報知することによって役に係る図柄の組合せを有効ライン86上に揃って停止させるためのアシストをする遊技状態である。このＡＴ遊技状態は、演出（演出手段70を用いて実行する報知演出）に関するものであり、後述する報知制御手段330によって制御されている。

10

【 0 0 6 4 】

前記設定値選択手段140は、遊技メダルの想定払い出し枚数、いわゆる出玉率に対応付けられた設定値を選択するものである。

【 0 0 6 5 】

本実施の形態では、設定値は１から６までの６段階に設定されており、各設定値のそれぞれに後述する役抽選手段150において選択される役抽選テーブルが対応付けられている。役抽選テーブルは、設定値が「１」のときには出玉率が最も低くなり、設定値が大きくなるに従って出玉率が次第に高くなり、設定値が「６」のときに出玉率が最も高くなるように当選確率が設定されている。

20

【 0 0 6 6 】

設定値選択手段140は、筐体12の内部に設けられている設定変更スイッチ（図示せず）からの信号に基づき、設定値に係る数値を変更するものである。具体的には、設定変更スイッチの操作信号を受信するたびに設定値を加算するインクリメント更新を行う。例えば、設定変更前の設定値が「３」であった場合、設定変更スイッチの操作毎に、「４」「５」「６」の順に数値を更新し、また、「６」の次は「１」に更新する。そして、スタートスイッチ40の押下操作により、設定に係る数値を確定する。さらに、設定値選択手段140は、確定した設定値に関する情報を役抽選手段150に送信する。

30

【 0 0 6 7 】

前記役抽選手段150は、メイン制御部110が備える手段であり、スタートスイッチ40の操作を契機に、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの抽選（役抽選）を行うためのものである。役抽選手段150は、メイン制御部110のＲＯＭ上に記憶され、役に当選したか否かを決定するための役抽選テーブルと、所定範囲の整数値を繰り返してカウントするループカウンタを有する所定の乱数発生手段（乱数発生回路）とを備えている。役抽選手段150は、設定値に対応する役抽選テーブルと乱数発生手段が発生した乱数のうちから抽出した乱数とを比較して当選か否かを判定する。

【 0 0 6 8 】

前述のとおり本実施の形態は、ボーナス内部中状態における再遊技役の当選確率が通常遊技状態よりも高い状態として設けられている。したがって、ボーナス内部中状態の再遊技役の当選領域が通常遊技状態のものよりも広がっている。

40

【 0 0 6 9 】

前記回転制御手段160は、メイン制御部110が備える手段であり、各リール62を回転させるためのものである。回転制御手段160は、前遊技でのリール62の回転開始から所定の時間（本実施の形態では、４．１秒）が経過していることを条件に、３個すべてのリール62を回転させる。そして、所定の回転速度まで加速し、その後定速回転を行うものとなっている。

【 0 0 7 0 】

前記停止制御手段165は、メイン制御部110が備える手段であり、各リール62の回転を停

50

止させるためのものである。停止制御手段165は、役抽選手段150の抽選結果と、各ストップスイッチ50が操作されたときの対応するリール62の回転位置とに基づいて、各リール62の回転を停止させる。なお、停止制御手段165は、必要に応じて各ストップスイッチ50が停止操作されるときに順番が所定の条件に適合しているか否かも停止の条件にする場合がある。具体的には重複当選する押し順役の場合、3個のストップスイッチ50に基づく6通りの押し順（停止操作順序）のうち、所定の押し順に対して正解の押し順役が割り当てられている。この時、正解の押し順で操作された場合には、正解の押し順役に入賞し8枚のメダルが払い出される。一方、不正解の押し順で操作された場合には、不正解の押し順役に入賞し1枚のメダルが払い出されるか、または操作のタイミングが適切でなければ取りこぼしが発生する。

10

**【0071】**

前記停止図柄判定手段170は、メイン制御部110が備える手段であり、すべてのリール62が停止した際における有効ライン86上の図柄の組合せを記憶するとともに入賞等の判定をするためのものである。

**【0072】**

前記払出制御手段180は、停止図柄判定手段170の判定結果に基づいて、メダル払い出し等の所定の処理を行うためのものである。払出制御手段180は、停止図柄判定手段170の判定結果、小役が入賞していると判定すると貯留払出手段24の払出動作を制御して、当該役に応じた枚数のメダルを遊技者に対して払い出す。

**【0073】**

20

サブ制御部300には、演出制御手段310、サブ状態移行制御手段320、報知制御手段330（特別遊技制御手段200）、AT遊技カウンタ340、特殊遊技移行抽選手段350、上乗せ抽選手段360、高確率遊技移行抽選手段370、特別遊技移行抽選手段380、通常モード決定手段390、示唆演出選択手段400、示唆内容抽選手段410及び示唆演出実行手段420の各手段を有する。各手段の詳細については後述する。

**【0074】**

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

**【0075】**

前記演出制御手段310は、液晶表示装置を有する表示手段84、スピーカー72及び演出用ランプ78を制御して、役抽選の結果や遊技の進行に応じた演出を行うものである。演出制御手段310は、表示手段84に特定の画像を表示させたり、スピーカー72から所定の音を出力させたり、演出用ランプ78を点灯又は点滅させたりすることにより演出を実行する。

30

**【0076】**

サブ状態移行制御手段320は、サブ制御部300が管理する複数の遊技状態を制御するものである。

**【0077】**

本実施の形態では、サブ制御部300の遊技状態がAT遊技状態となる特殊遊技状態及び特別遊技状態が設けられている。特殊遊技状態は特殊遊技が実行される遊技状態であり、特別遊技状態は特別遊技が実行される遊技状態である。なお、特別遊技はAT遊技の一態様である擬似ボーナスとして形成されている。

40

**【0078】**

前記特別遊技制御手段200としての報知制御手段330は、AT遊技を制御するものである。具体的には、所定ゲーム数の特殊遊技又は特別遊技を実行するものである。

**【0079】**

また、特殊遊技状態又は特別遊技状態移行時、報知制御手段330は特殊遊技又は特別遊技が行われるゲーム数の抽選（ゲーム数抽選）を実行する。ここで特別遊技のゲーム数抽選では20ゲーム、40ゲーム、60ゲーム、80ゲーム、又は100ゲームの中から1つゲーム数が選択される。

**【0080】**

50

A T 状態では、押し順役に当選すると、ストップスイッチ50の正解の押し順を報知するいわゆる押し順ナビが実行される。押し順ナビは、表示手段84に、停止操作順序を数字や矢印で示したり、停止操作すべきストップスイッチ50の位置を左、中、右などの文字で表示させたり、それらをスピーカ72から音声により指示したり、ストップスイッチ50のボタンの内部に設けた発光体の発光色を変化させて、最初に操作すべきストップスイッチ50を示すことなどにより行われる。

【0081】

前記 A T 遊技カウンタ340は、A T 遊技である特殊遊技又は特別遊技のゲーム数をカウントするものである。

【0082】

特殊遊技状態又は特別遊技状態移行時、A T 遊技カウンタ340はゲーム数抽選にて決定したゲーム数を記憶し、1ゲーム終了毎にゲーム数の記憶値を1減算する。なお、特殊遊技状態移行時、後述する上乗せ抽選に当選した場合には、上乗せゲーム数を加算する。特殊遊技又は特別遊技はゲーム数が0になるまで実行される。

【0083】

前記特殊遊技移行抽選手段350は、後述するサブ通常状態において、特殊遊技状態への移行抽選（特殊遊技移行抽選）を行うものである。この特殊遊技移行抽選に当選した場合は、前兆状態を経由して特殊遊技状態に移行するか、直接、特殊遊技状態に移行する。

【0084】

前記上乗せ抽選手段360は、特殊遊技のゲーム数に上乗せするゲーム数を決定するものである。上乗せ抽選手段360は、後述する特殊遊技状態において、抽選（上乗せ抽選）により上乗せゲーム数を決定する。

【0085】

前記高確率遊技移行抽選手段370は、後述する高確率遊技状態への移行抽選（高確率遊技移行抽選）を行うものである。この高確率遊技移行抽選は、非 A T 遊技状態において毎ゲーム行われる。

【0086】

高確率遊技移行抽選手段370には、高確率遊技移行抽選における当選態様として、「期待度低」、「期待度中」、「期待度高」、「確定」の4つの当選態様が設けられている。各当選態様は、高確率遊技状態における遊技モード（高確率モード）に対応付けられている。この高確率遊技移行抽選に当選した場合、当該当選態様の当選数がサブ制御部300の記憶領域に当選態様別にストックされる。

【0087】

ここで、サブ通常状態において高確率遊技移行抽選に当選した場合、次遊技から高確率遊技状態に移行する。一方、サブ通常状態以外の非 A T 遊技状態において高確率遊技移行抽選に当選した場合、直ちに高確率遊技状態には移行せず、現在の遊技状態における遊技を継続する。そして、サブ通常状態移行時に、当選態様に係るストックを使用して高確率遊技状態に移行する。この際、当選態様には「確定」、「期待度高」、「期待度中」、「期待度低」の順に優先順位が設けられている。そして、ストックを有している当選態様のうち最も優先順位の高い当選態様が選択され、高確率遊技状態へは当該当選態様に対応する高確率モードに移行する。そして、当該当選態様にストックされている当選数を1減算する。

【0088】

前記特別遊技移行抽選手段380は、非 A T 状態において、特別遊技状態への移行抽選（特別遊技移行抽選）を行うものである。また、後述する高確率遊技状態では、特別遊技移行抽選の当選確率が高くなるように形成されている。

【0089】

特別遊技移行抽選手段380には、高確率遊技状態における遊技モード（高確率モード）として、特別遊技状態への移行の期待度が低い順から「期待度低モード」、「期待度中モード」、「期待度高モード」、「確定モード」の4つの高確率モードが設けられている。

各高確率モードは、高確率遊技移行抽選における当選態様と対応付けられている。具体的には、高確率遊技移行抽選の当選態様が「期待度低」には「期待度低モード」が、「期待度中」には「期待度中モード」が、「期待度高」には「期待度高モード」が、「確定」には「確定モード」がそれぞれ対応付けられている。なお、高確率遊技移行抽選における当選態様にストックがない場合の初期状態には、「期待度低モード」が設定されている。

#### 【0090】

これらの高確率モードでは特別遊技状態への移行の期待度が高いほど特別遊技移行抽選に当選する確率が高くなっている。すなわち、「期待度低モード」、「期待度中モード」、「期待度高モード」の順に当選確率が上昇する。また、「確定モード」は、特別遊技状態への移行が確定している。特別遊技移行抽選に当選した場合は、特別遊技状態に移行する。

10

#### 【0091】

前記通常モード決定手段390は、サブ通常状態に設けられた複数の遊技モード（通常モード）の中から、1つの通常モードを抽選により決定するものである。通常モード決定手段390には、図示しない通常モード抽選テーブルとゲーム数カウンタが備えられている。通常モードには、非AT遊技状態を解除し、AT遊技状態に移行させるための解除ゲーム数が定められている。通常モードでは、非AT遊技状態における連続ゲーム数が解除ゲーム数に達すると、多くの遊技を消化してもAT遊技を実行できず、メダルを消費してしまう状態、いわゆる「ハマリ状態」からの解除が行われる。本実施の形態には、「通常Aモード」、「通常Bモード」、「天国モード」の3つの通常モードが設けられており、それぞれの通常モードに対し、777、500、100ゲームが解除ゲーム数として割り当てられている。

20

#### 【0092】

通常モード決定手段390は、AT遊技状態（特殊遊技状態又は特別遊技状態）への移行の決定又はAT遊技の終了を契機に、3種類の通常モードの中から1つの通常モードを決める抽選を実行する。また、ゲーム数カウンタがリセットされる。ゲーム数カウンタは、AT遊技が終了し、サブ通常状態に移行した遊技から、スタートスイッチ40の操作などを契機として1回分のゲーム回数に相当する値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を開始する。そして、解除ゲーム数までの遊技数が所定遊技数以下になると前兆遊技を行い、遊技者の期待感を盛り上げる様にし、ゲーム数カウンタの記憶値が解除ゲーム数と同じ値に達すると、非AT遊技状態を解除してAT遊技状態への移行抽選が行われる。

30

#### 【0093】

前記示唆演出選択手段400は、複数の示唆演出の中から1の示唆演出を選択するためのものである。特別遊技には、その遊技中に実行される3種類の演出（演出A、演出B、演出C）が設けられている。また、各演出には対応する示唆演出（示唆演出A、示唆演出B、示唆演出C）が設けられている。すなわち、演出Aでは示唆演出Aが実行され、演出Bでは示唆演出Bが実行され、演出Cでは示唆演出Cが実行される。示唆演出選択手段400は、特別遊技状態への移行時に3つの示唆演出から1つの示唆演出を選択する処理を実行する。具体的には、表示手段84に演出を選択するための画面が表示されるとともに、遊技者は選択スイッチ43を操作することにより、3つの示唆演出の中から1つの示唆演出を選択する。そして、遊技者が確定スイッチ44を押下することで、選択された示唆演出が確定し、その情報が演出制御手段310に送信される。特別遊技中は、選択された示唆演出に対応する演出が実行される。そして、特別遊技が所定のゲーム数（20ゲーム）を消化する都度、その終了画面において示唆演出が実行される。各示唆演出はゲーム進行上で有益な情報を示唆するよう形成されている。

40

#### 【0094】

ここで、本実施の形態では、設定値を大きくすることにより、出玉率が上がるように形成されている。したがって、設定値はゲーム進行上で有益な情報である。そして、示唆演出Aでは、設定値を示唆種類とする示唆演出を実行するよう形成されている。

#### 【0095】

50

また、本実施の形態では、高確率遊技状態はA T遊技状態である特別遊技状態に移行するかどうかの特別遊技移行抽選に高確率で当選する状態となっている。高確率遊技状態には高確率モードが設けられており、期待度の大きい高確率モードほど、特別遊技状態に移行しやすい。したがって、高確率モードはゲーム進行上で有益な情報である。そして、示唆演出Bでは、高確率モードを示唆種類とする示唆演出を実行するよう形成されている。

【0096】

さらに、本実施の形態では、通常モードに規定されている解除ゲーム数によって、非A T遊技状態が解除されてA T遊技状態に移行することができる。通常モードは、A T遊技状態への移行決定時に抽選により決定される。解除ゲーム数の少ない通常モードほど、A T遊技を実行する機会が増える。したがって、通常モードはゲーム進行上で有益な情報である。そして、示唆演出Cでは、通常モードを示唆種類とする示唆演出を実行するよう形成されている。

【0097】

前記示唆内容抽選手段410は、示唆演出における示唆内容を決定するためのものである。具体的には、表示手段84に出現させる1つのキャラクタを選択する抽選（示唆内容抽選）を実行する。この示唆内容抽選は、示唆の対象とされている設定値、高確率モード、通常モードの現在の状態に対応する示唆内容抽選テーブル（図示せず）を用いて行われる。

【0098】

図4（A）に示すとおり、示唆演出Aでは設定値を示唆する示唆内容としてa～cの3種類のキャラクタが出現するように形成されている。ここで、キャラクタaは設定値が高くなるほど出現頻度が高く、キャラクタbは設定値が低くなるほど出現頻度が高く、キャラクタcは設定値3及び4の出現頻度が高くなるように形成されている。例えば、現在の設定値が5の時には、設定値5に対応する示唆内容抽選テーブルを用いた示唆内容抽選が実行され、この抽選にキャラクタaが当選した場合は、示唆演出においてキャラクタaが出現する。キャラクタaは設定値の数値が高い程、出現頻度が高いため、遊技者はこの示唆演出で登場したキャラクタaを視認することにより現在の設定値が高いことを推測することができる。

【0099】

図4（B）に示すとおり、示唆演出Bでは高確率モードを示唆する示唆内容としてd～hの5種類のキャラクタが出現するように形成されている。ここで、キャラクタdは特別遊技状態に移行する期待度が高い高確率モードほど出現頻度が高く、キャラクタeは期待度が低い高確率モードほど出現頻度が高く、キャラクタfは「確定モード」の時の出現頻度が高く、キャラクタgは「期待度中モード」と「確定モード」の出現頻度が高く、キャラクタhは「期待度低モード」と「期待度高モード」の出現頻度が高くなるように形成されている。例えば、現在の高確率モードが「確定モード」の時には、「確定モード」に対応する示唆内容抽選テーブルを用いた示唆内容抽選が実行され、この抽選にキャラクタfが当選した場合は、示唆演出においてキャラクタfが出現する。キャラクタfは「確定モード」の時に出現頻度が高いため、遊技者はこの示唆演出で登場したキャラクタfを視認することにより高確率モードが「確定モード」ではないかと推測することができる。

【0100】

図4（C）に示すとおり、示唆演出Cでは通常モードを示唆する示唆内容としてi～mの5種類のキャラクタが出現するように形成されている。ここで、キャラクタiは解除ゲーム数が少ない通常モード程、出現頻度が高く、キャラクタjは解除ゲーム数が多い通常モード程、出現頻度が高く、キャラクタkは「天国モード」が確定している時の出現頻度が高く、キャラクタlは「通常Aモード」と「天国モード」の出現頻度が高く、キャラクタhは「通常Bモード」の出現頻度が高くなるように形成されている。例えば、遊技機10の現在の通常モードが「通常Aモード」の時には、「通常Aモード」に対応する示唆内容抽選テーブルを用いた示唆内容抽選が実行され、この抽選にキャラクタiが当選した場合は、示唆演出においてキャラクタiが出現する。キャラクタiは解除ゲーム数の少ない通常モードほど、出現頻度が高いため、遊技者はこの示唆演出で登場したキャラクタiを視

10

20

30

40

50

認することにより通常モードが「天国モード」ではないかと推測することができる。

【0101】

前記示唆演出実行手段420は、特別遊技が20ゲーム消化する都度、終了画面上で示唆演出を実行するか否かの抽選（示唆実行抽選）を実行するものである。この示唆実行抽選に当選した場合、示唆演出実行手段420は20ゲーム目の終了画面において示唆内容抽選手段410にて決定されたキャラクタを表示手段84に出現させる演出を実行する。一方、示唆実行抽選にハズレた場合、示唆演出実行手段420は示唆演出の代わりに共通終了画面を表示手段84に表示させる演出を実行する。この共通終了画面は何の示唆演出を有さず特別遊技が終了したことのみに知らせる演出画面である。

【0102】

図5にサブ制御部300の遊技状態を示す。前述のとおり本実施の形態では、サブ制御部300がAT遊技状態となる特殊遊技状態及び特別遊技状態が設けられている。また、サブ制御部300がAT遊技状態となっていない非AT遊技状態として、サブ通常状態、前兆状態、高確率遊技状態が設けられている。

【0103】

前記サブ通常状態は、非AT遊技状態の1つであって、他の何れの遊技状態にも該当しない遊技状態である。電源投入時や設定変更時の遊技機10の初期状態においてはサブ通常状態となっている。

【0104】

前記前兆状態は、非AT遊技状態の1つである。前兆状態は、特殊遊技移行抽選又は前兆遊技移行抽選（ガセ前兆抽選）に当選してから所定のゲーム数が経過するまでの一部又は全部の期間にわたって実行される遊技状態である。この前兆状態に実行される演出には、本物前兆とガセ前兆の二種類の態様がある。本物前兆は有利な遊技へ移行することを遊技者に報知する演出であり、当該演出を所定ゲーム数実行した後に特殊遊技状態に移行する。また、ガセ前兆は有利な遊技へ移行しないものの有利な遊技へ移行することを遊技者に期待させる演出であり、当該演出を所定ゲーム数実行した後にサブ通常状態に戻る。

【0105】

前記特殊遊技状態は、特殊遊技が実行されるAT遊技状態である。特殊遊技は、特殊遊技状態に移行した際に実行されるゲーム数抽選によって決定されたゲーム数を消化する。そして、特殊遊技が終了するとサブ通常状態に戻る。なお、特殊遊技状態では、上乗せ抽選に当選した場合、当選ゲーム数が残りゲーム数に加算されるように形成されている。

【0106】

前記高確率遊技状態は、非AT遊技状態の1つである。高確率遊技状態は、AT遊技状態である特別遊技状態への移行抽選を高確率で実行する遊技状態（いわゆるチャンスゾーン）として設けられている。この高確率遊技状態への移行は、高確率遊技移行抽選によって決定する。高確率遊技状態に移行すると移行時に実行される抽選により決定したゲーム数が消化される。そして、ゲーム数を消化した際に特別遊技移行抽選に当選している場合、又は高確率遊技状態移行の際にすでに特別遊技状態への移行が確定している場合は特別遊技状態に移行する。また、特別遊技移行抽選に当選していない場合はサブ通常状態に戻る。

【0107】

前記特別遊技状態は、特別遊技が実行されるAT遊技状態である。特別遊技のゲーム数は、特別遊技状態への移行時に実行されるゲーム数抽選により20ゲーム、40ゲーム、60ゲーム、80ゲーム、又は100ゲームのいずれかが決定される。特別遊技は抽選により決定したゲーム数が消化されることにより終了し、サブ通常状態に戻る。

【0108】

図6に示すフローチャートに基づいて、制御装置100が1回の遊技毎に実行する処理について説明する。

【0109】

まず、ステップ100において、賭け数設定処理が行われる。この賭け数設定処理では

10

20

30

40

50

、賭け数として規定の賭け数が設定されたか否かが判定されるものである。具体的には、メイン制御部110により、当該遊技の賭け数として設定されているメダルの枚数が規定の賭け数に達しているか否かの判定が行われる。本実施の形態では、規定の賭け数は、2枚又は3枚である。ボーナス遊技状態にのみ2枚に設定され、それ以外の遊技状態では3枚に設定されている。規定の賭け数が設定された場合に、次のステップ101に進む。規定の賭け数が設定されていない場合には当該ステップにとどまることになる。

【0110】

ステップ101において、メイン制御部110により、スタートスイッチ40の操作があったか否かの判定が行われる。ここで、スタートスイッチ40の操作があったと判定されると、メイン制御部110により、賭け数の設定が不可能な状態とされる。その後、次のステップ102に進む。一方、スタートスイッチ40の操作がないと判定されると、再度ステップ101となる。

10

【0111】

ステップ102において、役抽選手段150により、役抽選処理が行われる。また、このとき、役抽選の結果がメイン制御部110からサブ制御部300へ送信される。役抽選処理が終了すると、次のステップ103に進む。

【0112】

ステップ103において、回転制御手段160により、リール62の回転変動処理が行われる。リール62が所定の回転速度に達すると、次のステップ104に進む。

【0113】

20

ステップ104において、メイン制御部110により、ストップスイッチ50が操作されたか否かが判定される。ストップスイッチ50の操作があったと判定された場合、次のステップ105に進む。一方、ステップ104で、ストップスイッチ50が操作されたと判定されなかった場合、ストップスイッチ50が操作されるまで、ステップ104を繰り返す待機処理が行われる。

【0114】

ステップ105において、停止制御手段165により、操作されたストップスイッチ50に対応する停止テーブルを取得し、対応するリール62の回転停止処理が行われる。この時、押し順役に当選している場合には、操作されたストップスイッチ50の押し順が正解であれば、正解の押し順役の図柄を引き込む停止テーブルが用いられ、操作されたストップスイッチ50の押し順が不正解ならば、不正解の押し順役の図柄を引き込む停止テーブルが用いられる。そして、リール62が停止したら、次のステップ106に進む。

30

【0115】

ステップ106において、全てのリール62が停止したか否かが判定される。全てのリール62が停止したと判定された場合、次のステップ107に進む。一方、ステップ106で、全てのリール62が停止したと判定されなかった場合、ステップ104へ戻る。ここで、第3番目のストップスイッチ50の停止操作が行われると、メイン制御部110からサブ制御部300へ全リール62の回転停止情報が送信される。そして、次のステップ107に進む。

【0116】

ステップ107において、停止図柄判定手段170により、有効ライン86上の図柄の組合せに対して所定の役の図柄の組合せが有効ライン86上に揃っているか否かの入賞等の判定処理が行われる。ここで、入賞等の判定処理の判定結果のデータは、メイン制御部110からサブ制御部300へ送信される。そして、判定処理が終わると、次のステップ108に進む。

40

【0117】

ステップ108において、判定後処理として、停止表示された図柄の組み合わせに応じた処理が行われる。具体的には、払出制御手段180により、停止図柄判定手段170の判定結果に対応した払出処理等が行われる。なお、判定結果、払い出しが不要な場合には、払出処理は行われない。そして、当該処理が終了する。

【0118】

50



次に、図 7 に示すフローチャートに基づいて、特別遊技状態移行時における特別遊技のゲーム数決定処理について説明する。

【 0 1 1 9 】

ステップ 2 0 0 において、特別遊技状態に移行するかどうかの判定が行われる。特別遊技状態に移行すると判定された場合は、ステップ 2 0 1 に進む。一方、特別遊技状態に移行すると判定されなかった場合は、再度ステップ 2 0 0 となる。

【 0 1 2 0 】

ステップ 2 0 1 において、報知制御手段 330 におけるゲーム数抽選が行われる。そして次のステップ 2 0 2 に進む。

ステップ 2 0 2 において、ゲーム数抽選によって決定された特別遊技のゲーム数を設定する。具体的には特別遊技のゲーム数が A T 遊技カウンタ 340 に記憶される。そして当該処理が終了する。

10

【 0 1 2 1 】

次に、図 8 に示すフローチャートに基づいて、サブ制御部 300 における示唆演出選択処理について説明する。

【 0 1 2 2 】

ステップ 3 0 0 において、特別遊技状態に移行するかどうかの判定が行われる。特別遊技状態に移行すると判定された場合はステップ 3 0 1 に進む。一方、特別遊技状態に移行すると判定されなかった場合は、再度ステップ 3 0 0 となる。

【 0 1 2 3 】

20

ステップ 3 0 1 において、示唆演出選択手段 400 により示唆演出選択画面が表示手段 84 に表示される。そして次のステップ 3 0 2 に進む。

【 0 1 2 4 】

ステップ 3 0 2 において、遊技者が示唆演出 A、示唆演出 B、及び示唆演出 C の中から 1 つの示唆演出を選択し、その選択を確定させたか否かが判定される。示唆演出の選択を確定した場合は、ステップ 3 0 3 に進む。一方、示唆演出の選択を確定していない場合は、再度ステップ 3 0 2 となる。

【 0 1 2 5 】

ステップ 3 0 3 において、示唆演出 A が選択されたか否かが判定される。示唆演出 A が選択されていると判定された場合は、次のステップ 3 0 4 に進む。

30

【 0 1 2 6 】

ステップ 3 0 4 において、示唆演出 A の設定処理が行われる。具体的には、示唆演出 A に係る情報が演出制御装置 310 に送信される。そして当該処理が終了する。

【 0 1 2 7 】

一方、ステップ 3 0 3 において、示唆演出 A が選択されていないと判定された場合は、ステップ 3 0 5 に進む。

【 0 1 2 8 】

ステップ 3 0 5 において、示唆演出 B が選択されたか否かが判定される。示唆演出 B が選択されていると判定された場合は、次のステップ 3 0 6 に進む。

【 0 1 2 9 】

40

ステップ 3 0 6 において、示唆演出 B の設定処理が行われる。具体的には、示唆演出 B に係る情報が演出制御装置 310 に送信される。そして当該処理が終了する。

【 0 1 3 0 】

一方、ステップ 3 0 5 において、示唆演出 B が選択されていないと判定された場合、すなわち示唆演出 C が選択されている場合は、ステップ 3 0 7 に進む。

【 0 1 3 1 】

ステップ 3 0 7 において、示唆演出 C の設定処理が行われる。具体的には、示唆演出 C に係る情報が演出制御装置 310 に送信される。そして当該処理が終了する。

【 0 1 3 2 】

次に、図 9 に示すフローチャートに基づいて、サブ制御部 300 における示唆演出実行処

50

理について説明する。

【0133】

ステップ400において、AT遊技カウンタ340におけるゲーム数を参照し、特別遊技の所定のゲーム数(20ゲーム)が終了したか否かの判定が行われる。ここで、所定のゲーム数が終了したと判定されると、次のステップ401に進む。一方、所定のゲーム数が終了していないと判定されると、再度ステップ400となる。

【0134】

ステップ401において、示唆演出実行手段420により、示唆演出を実行するかどうかの示唆実行抽選が行われる。そして、次のステップ402に進む。

【0135】

ステップ402において、示唆実行抽選の結果を受けて、示唆演出を実行するか否かが判定される。示唆演出を実行すると判定されると、次のステップ403に進み、示唆演出を実行しないと判定されると、ステップ405に進む。

【0136】

ステップ403において、示唆内容抽選手段410により示唆演出中に出現させるキャラクタを決定する示唆内容抽選が実行される。具体的には、現在の設定値、高確率モード、又は通常モードに対応する示唆内容抽選テーブルを用いた抽選が実行される。そして、ステップ404に進む。

【0137】

ステップ404において、示唆演出実行手段420により特別遊技の20ゲーム目の終了画面において示唆内容抽選結果に対応する示唆演出が実行される。具体的には、示唆内容抽選手段410にて決定されたキャラクタを表示手段84に出現させる示唆演出が実行される。そして、次のステップ406に進む。

【0138】

ステップ405において、示唆演出を実行しない場合には共通終了画面の表示処理が実行される。具体的には示唆演出実行手段420により表示手段84に共通終了画面が表示される。そして次のステップ406に進む。

【0139】

ステップ406において、AT遊技カウンタ340におけるゲーム数を参照し、特別遊技の残りゲーム数が0か否かの判定が行われる。すなわち、残りゲーム数が0ではないと判定され、特別遊技を継続する場合は、ステップ400に戻る。一方、残りゲーム数が0であると判定された場合は、特別遊技が終了し示唆演出実行処理は終了する。

【0140】

以上のように、本実施の形態では、特殊遊技状態と特別遊技状態の二種類のAT遊技状態が設けられており、複数の遊技状態を経て実行されるように形成されている。

【0141】

このうち、示唆演出が実行される特別遊技状態では、実行するゲーム数が特別遊技状態移行時に報知制御手段330におけるゲーム数抽選によって20ゲーム、40ゲーム、60ゲーム、80ゲーム、又は100ゲームの中から1つゲーム数が決定される。そして20ゲーム毎に示唆演出の機会を得ることができる。したがって、1つの示唆情報に対して最大5回の示唆演出が実行されるため、示唆されている情報の信頼性が上がる。なお、実行される特別遊技はゲーム数で管理しているが、これに限られず、所定のゲーム数を1セットとし、セット数で管理するように形成してもよい。具体的には、1セットを20ゲームとし、特別遊技状態移行時に最大5セットまでのセット数抽選を実行するように形成することができる。

【0142】

また、本実施の形態では、20ゲーム終了時に示唆演出実行手段420が示唆演出を行うかどうかの示唆実行抽選を実行し、これに当選した際に示唆演出を実行するように形成されている。したがって遊技者は20ゲーム終了する都度、示唆演出が行われるかどうかの興趣を得ることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 4 3 】

さらに、本実施の形態では、特別遊技状態への移行時に示唆演出選択手段400により遊技者自らが示唆演出を選択することが可能となっている。例えば、示唆演出 A によって、おおよその設定値が推測できているときは、さらに示唆演出 A を選択実行する興趣が薄れているため、次に特別遊技状態に移行した際には、遊技者は他の示唆情報を有する演出を選ぶことができる。すなわち遊技者は、知りたい情報をその都度選択することができるため、興趣を失うことがなくなる。

## 【 0 1 4 4 】

( 変形例 )

上述した第 1 の実施の形態では、特別遊技移行時の演出選択を遊技者自らが行うが、これを示唆演出選択手段400において、抽選で行ってもよい。

10

## 【 0 1 4 5 】

抽選による演出の決定によって、遊技者はどの示唆演出が選ばれるかの期待感を得ることが可能になる。

## 【 0 1 4 6 】

( 第 2 の実施の形態 )

上述した第 1 の実施の形態では、設定値に関する示唆演出に選択が集中することがある。

## 【 0 1 4 7 】

そこで本実施の形態に係る遊技機10は、各示唆演出における情報の信頼度を変えたものである。具体的には、示唆内容抽選手段410において、演出態様毎に示唆するキャラクタの出現する確率を変えることによって、示唆情報の信頼度を変えることができる。例えば、遊技者の選択が設定値の示唆演出に集中し過ぎる状況であれば、示唆演出 A においては、示唆内容抽選の各抽選テーブルにおける各キャラクタの当選領域を近づける、換言すれば示唆する設定値情報を各キャラクタに分散させることによって信頼度を下げることができる。また、示唆演出 B 及び示唆演出 C においては、示唆内容抽選の各抽選テーブルにおける各キャラクタの当選領域に差をつける、換言すれば示唆する情報を特定のキャラクタに集中させることにより信頼度を上げることができる。これによって、特定の示唆演出への選択の集中を防ぐことができる。そして、遊技者は多種の示唆情報に関心を示すことができる。

20

30

## 【 0 1 4 8 】

また、20ゲーム終了時に示唆演出実行手段420が実行する示唆実行抽選の当選確率を示唆演出毎に変えてもよい。例えば、示唆演出 A における示唆実行抽選の当選確率を下げて示唆演出の実行回数を減らすことで示唆演出 A の信頼度を下げることができる。また、示唆演出 B 及び示唆演出 C における示唆実行抽選の当選確率を上げて示唆演出の実行回数を増やすことで示唆演出 B 及び示唆演出 C の信頼度を上げることができる。これによって、特定の示唆演出への選択の集中を防ぐことができる。そして、遊技者は多種の示唆情報に関心を示すことができる。

## 【 0 1 4 9 】

さらに、特別遊技において示唆演出を実行するゲーム数を示唆演出毎に変えてもよい。例えば、示唆演出選択手段400において、示唆演出 A を選択した場合は、20ゲーム毎に示唆演出が実行され、示唆演出 B 及び示唆演出 C を選択した場合は、10ゲーム毎に示唆演出が実行するよう形成することもできる。すなわち、示唆演出 A では最大5回の示唆演出が、示唆演出 B 及び示唆演出 C では最大10回の示唆演出が実行される。示唆演出 A の実行回数を示唆演出 B 及び示唆演出 C より少なくすることで、示唆演出 A の信頼度を相対的に下げることができる。また、反対に示唆演出 B 及び示唆演出 C の信頼度を上げることができる。これによって、特定の示唆演出への選択の集中を防ぐことができる。そして、遊技者は多種の示唆情報に関心を示すことができる。

40

## 【 0 1 5 0 】

なお、上述した第 1 及び第 2 の実施の形態においては、設定値、高確率モード、通常モ

50

ードの３種類の示唆種類を示唆演出の対象として選択したが、これに３種類に限られず、例えば、特殊遊技移行抽選の当選確率や上乗せ抽選にて獲得した上乗せゲーム数などについても示唆種類とすることができる。

#### 【０１５１】

なお、第１及び第２の実施の形態においては、特別遊技状態移行時に特別遊技にて実行するゲーム数を抽選にて決定しているが、これに限らず、特別遊技の実行ゲーム数を固定（例えば２０ゲーム）し、示唆演出終了時に特別遊技を継続するかどうかの継続抽選を行ってもよい。

#### 【０１５２】

なお、第１及び第２の実施の形態においては、擬似ボーナスである特別遊技を本発明の示唆演出の契機となる「特別遊技」とするとともに、サブ制御部300における報知制御手段330を本発明における「特別遊技制御手段」としたが、これらに限られるものではない。例えば、特別遊技に代えて他のＡＴ遊技である特殊遊技を「特別遊技」としてもよい。また、ボーナス遊技を「特別遊技」とするとともに、メイン制御部110における遊技制御手段120を「特別遊技制御手段」としてもよい。

#### 【０１５３】

なお、第１及び第２の実施の形態においては、サブ制御部300に示唆演出に係る処理手段を設け、表示手段84により示唆演出を実行しているが、これに代えてメイン制御部110に示唆演出に係る処理手段を設け、回転制御手段160により示唆演出を実行するように形成してもよい。具体的には、回転制御手段160により各リール62のフリーズ、特殊な態様での回転、逆転などのリール演出を行うことにより、示唆演出を実現することができる。

#### 【符号の説明】

#### 【０１５４】

10	遊技機	12	筐体	
14	前扉	16	図柄表示窓部	
20	上パネル	22	下パネル	
24	貯留払出手段	26	メダル受け皿	
28	メダル払出口	30	操作部	
34	ベットスイッチ	36	精算スイッチ	
38	メダル投入口	40	スタートスイッチ	30
42	選択手段	43	選択スイッチ	
44	確定スイッチ	50	ストップスイッチ	
L	左ストップスイッチ	C	中ストップスイッチ	
R	右ストップスイッチ	60	リールユニット	
62	リール	64	左リール	
66	中リール	68	右リール	
70	演出手段	72	スピーカー	
74	上部スピーカー	76	下部スピーカー	
78	演出用ランプ	80	上部ランプ	
81	側部ランプ	82	下部ランプ	40
84	表示手段	86	有効ライン	
100	制御装置	110	メイン制御部	
120	遊技制御手段	140	設定値選択手段	
150	役抽選手段	160	回転制御手段	
165	停止制御手段	170	停止図柄判定手段	
180	払出制御手段	200	特別遊技制御手段	
300	サブ制御部	310	演出制御手段	
320	サブ状態移行制御手段	330	報知制御手段	
340	ＡＴ遊技カウンタ	350	特殊遊技移行抽選手段	
360	上乗せ抽選手段	370	高確率遊技移行抽選手段	50

380 特別遊技移行抽選手段

390 通常モード決定手段

400 示唆演出選択手段

410 示唆内容抽選手段

420 示唆演出実行手段

【要約】

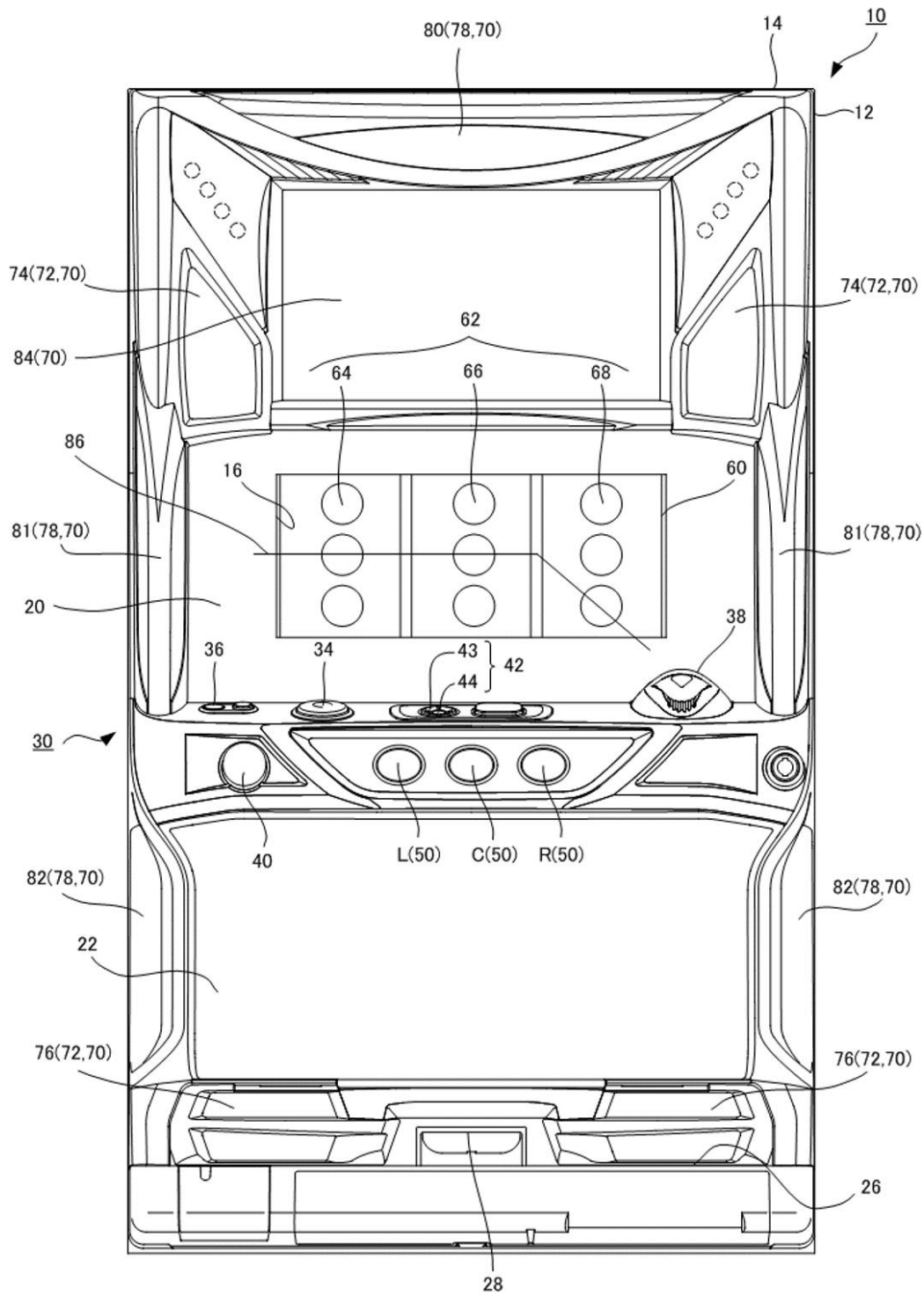
【課題】ゲーム進行上有益となる情報についての複数の示唆演出が、所定のゲーム間隔において連続することが可能な遊技機を提供する。また、遊技者が1つの示唆演出を選択することにより、興趣を失わずに遊技をすることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】所定ゲーム数を1セットとした通常遊技より有利な特別遊技を実行させるための特別遊技制御手段200と、ゲーム進行上で有益な情報の示唆種類を選択可能な示唆演出選択手段400と、示唆演出選択手段400により選択された示唆種類に係る示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段420とを備え、示唆演出実行手段420は、特別遊技のセット終了に伴って示唆演出を実行させ、特別遊技制御手段200は、特別遊技が示唆演出の終了後に連続してセットを実行することが可能に形成する。

10

【選択図】図9

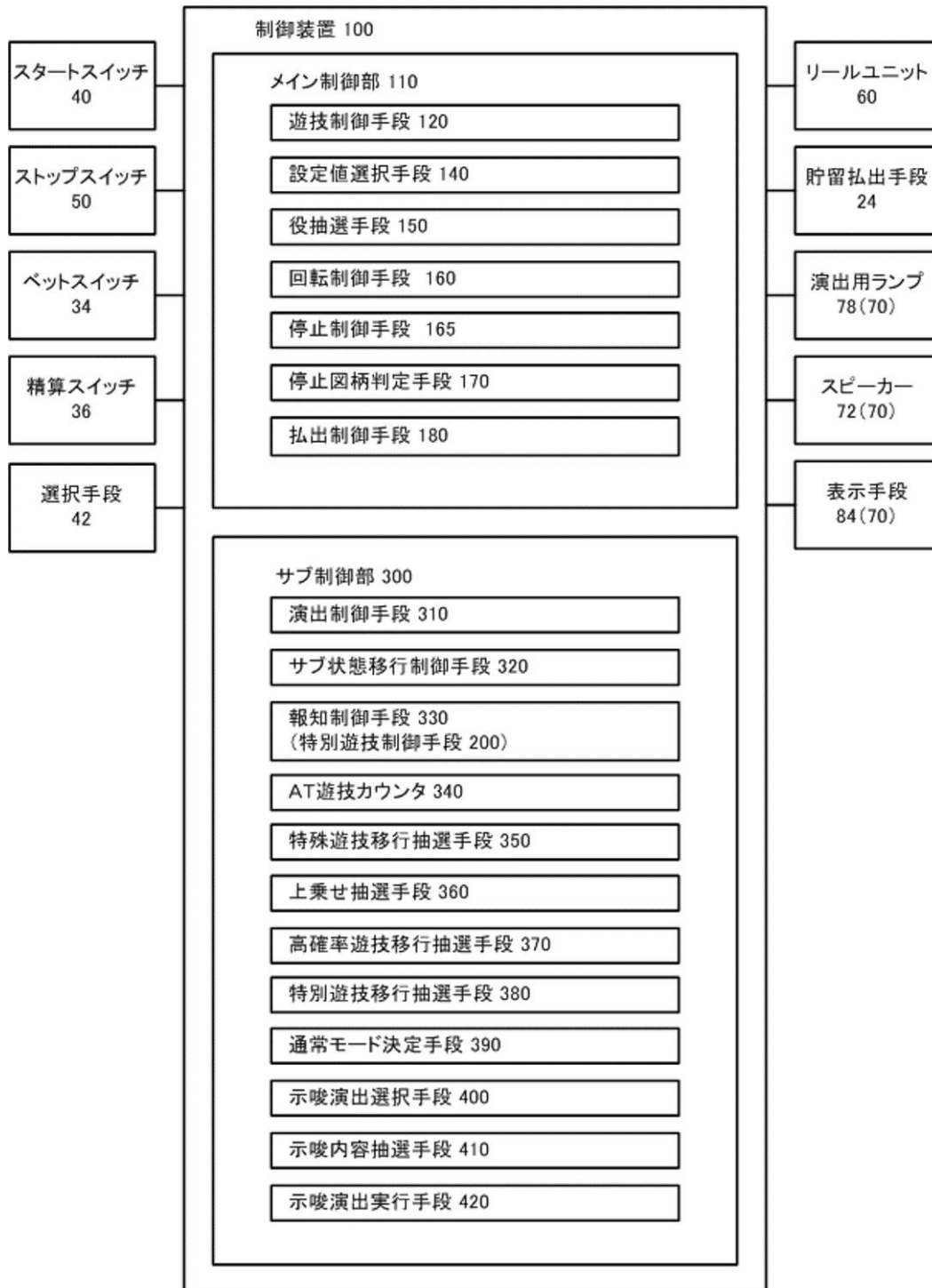
【 図 1 】



【図 2】

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0	WM2	REP	WM1
1	BEL	CH1	REP
2	REP	青7	青7
3	赤7	赤7	赤7
4	青7	BEL	BEL
5	WM1	REP	WM1
6	BEL	CH1	REP
7	REP	WM1	CH2
8	BAR	CH2	REP
9	CH1	BEL	BEL
10	WM2	REP	WM1
11	BEL	CH1	REP
12	REP	白7	CH1
13	白7	WM2	白7
14	BEL	BEL	BEL
15	WM1	REP	WM1
16	BEL	CH1	REP
17	REP	WM1	CH1
18	赤7	BAR	BAR
19	CH2	BEL	BEL

【図 3】





【図4】

(A) 示唆演出A(設定値) 当選確率[%]

示唆内容	キャラクタ		
	a	b	c
設定値1	10	70	20
設定値2	20	60	20
設定値3	20	30	50
設定値4	30	20	50
設定値5	60	20	20
設定値6	70	10	20

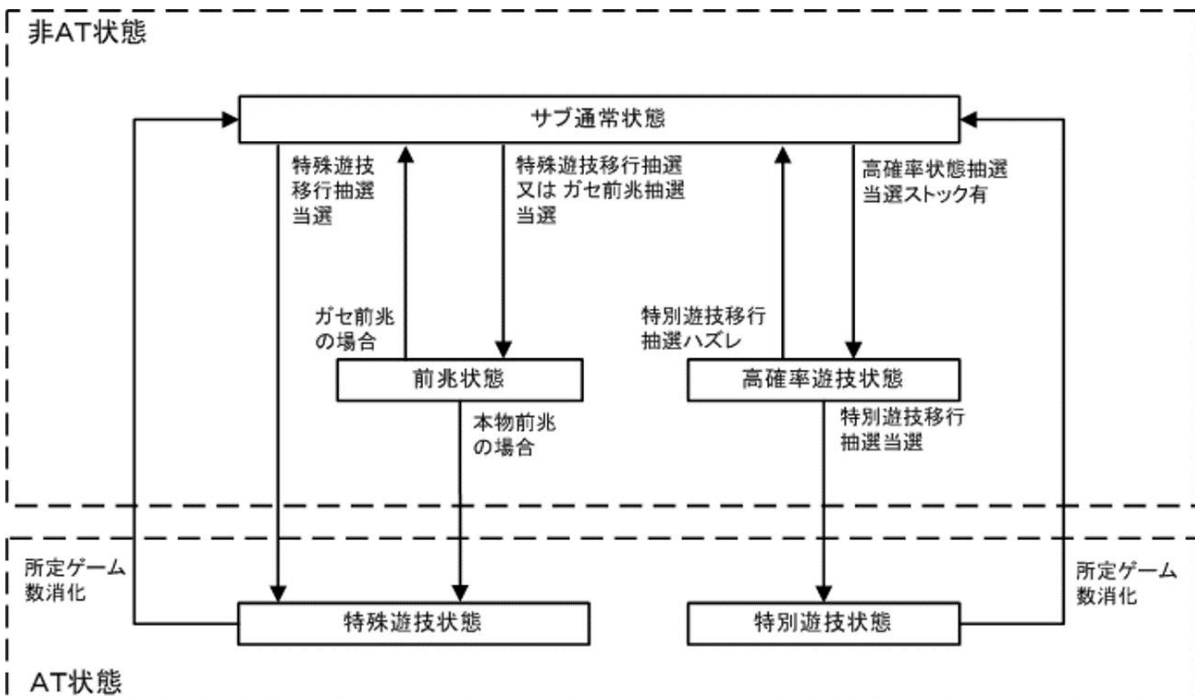
(B) 示唆演出B(高確率モード) 当選確率[%]

示唆内容	キャラクタ				
	d	e	f	g	h
期待度低モード <sup>Ⓓ</sup>	10	35	5	10	40
期待度中モード <sup>Ⓓ</sup>	15	35	5	35	10
期待度高モード <sup>Ⓓ</sup>	30	20	5	5	40
確定モード <sup>Ⓓ</sup>	30	5	25	35	5

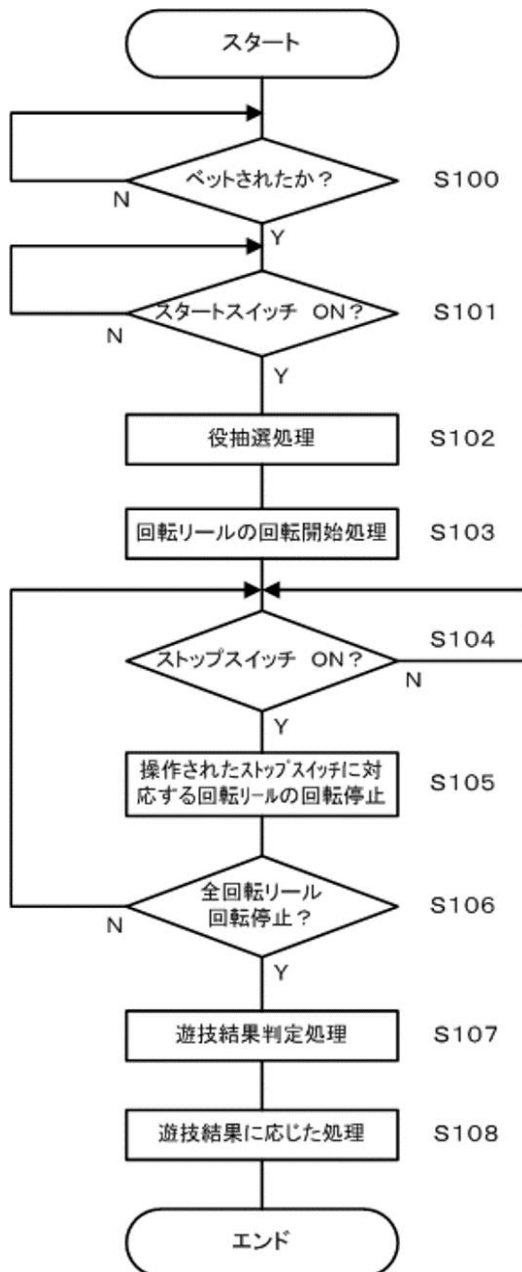
(C) 示唆演出C(通常モード) 当選確率[%]

示唆内容	キャラクタ				
	i	j	k	l	m
通常Aモード <sup>Ⓓ</sup>	10	50	5	25	10
通常Bモード <sup>Ⓓ</sup>	25	30	5	10	30
天国モード <sup>Ⓓ</sup>	40	10	25	20	5

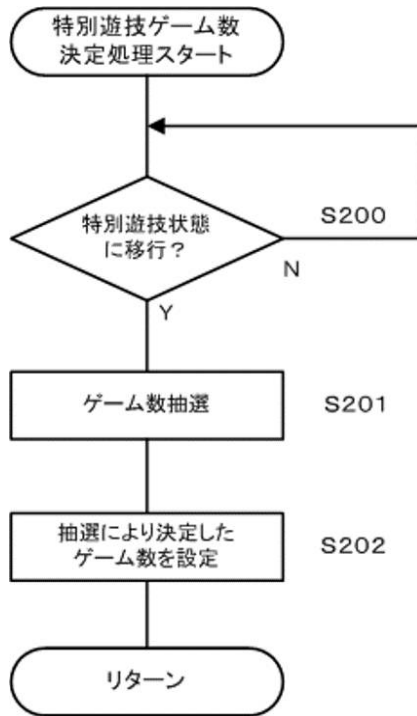
【図5】



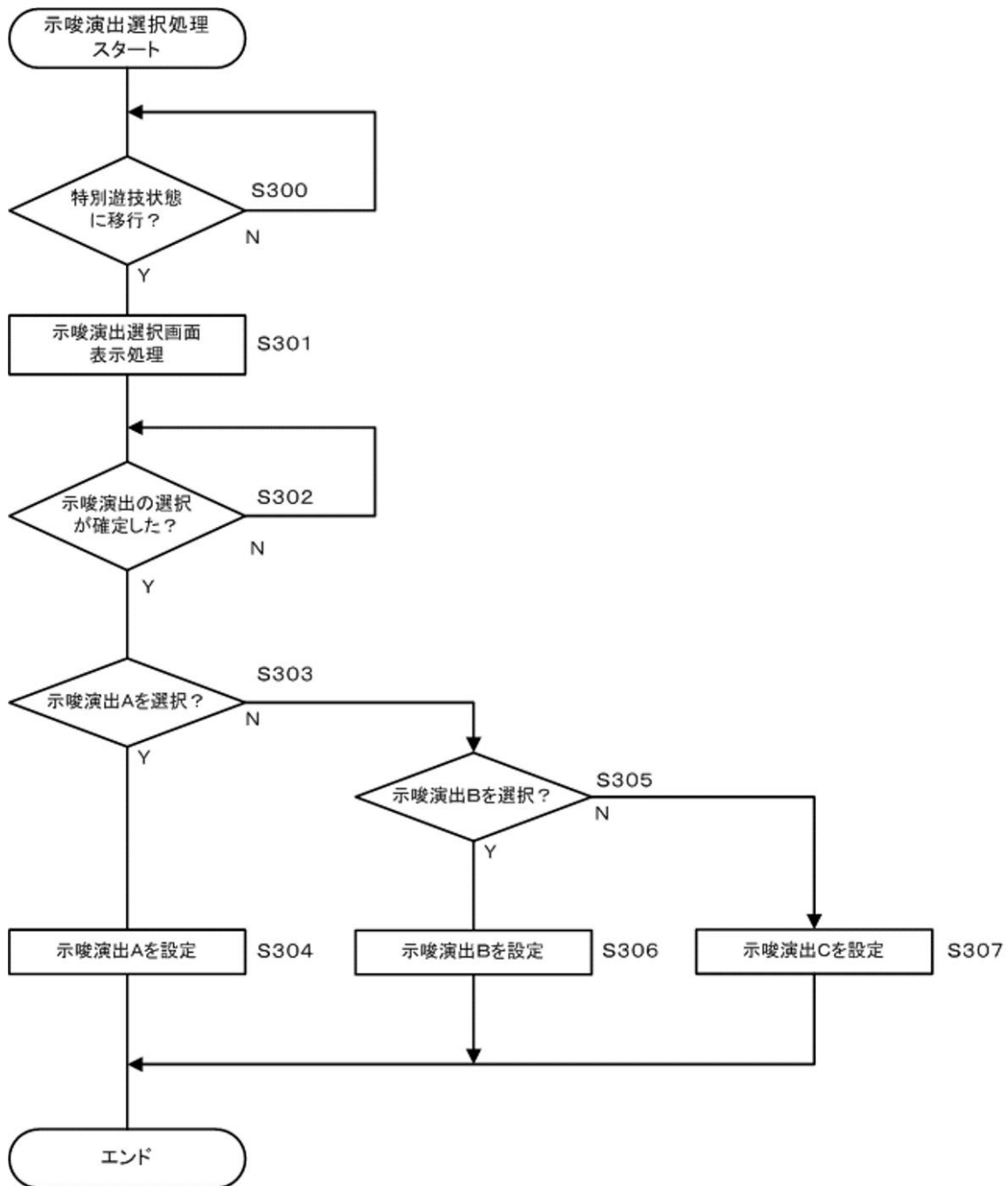
【図 6】



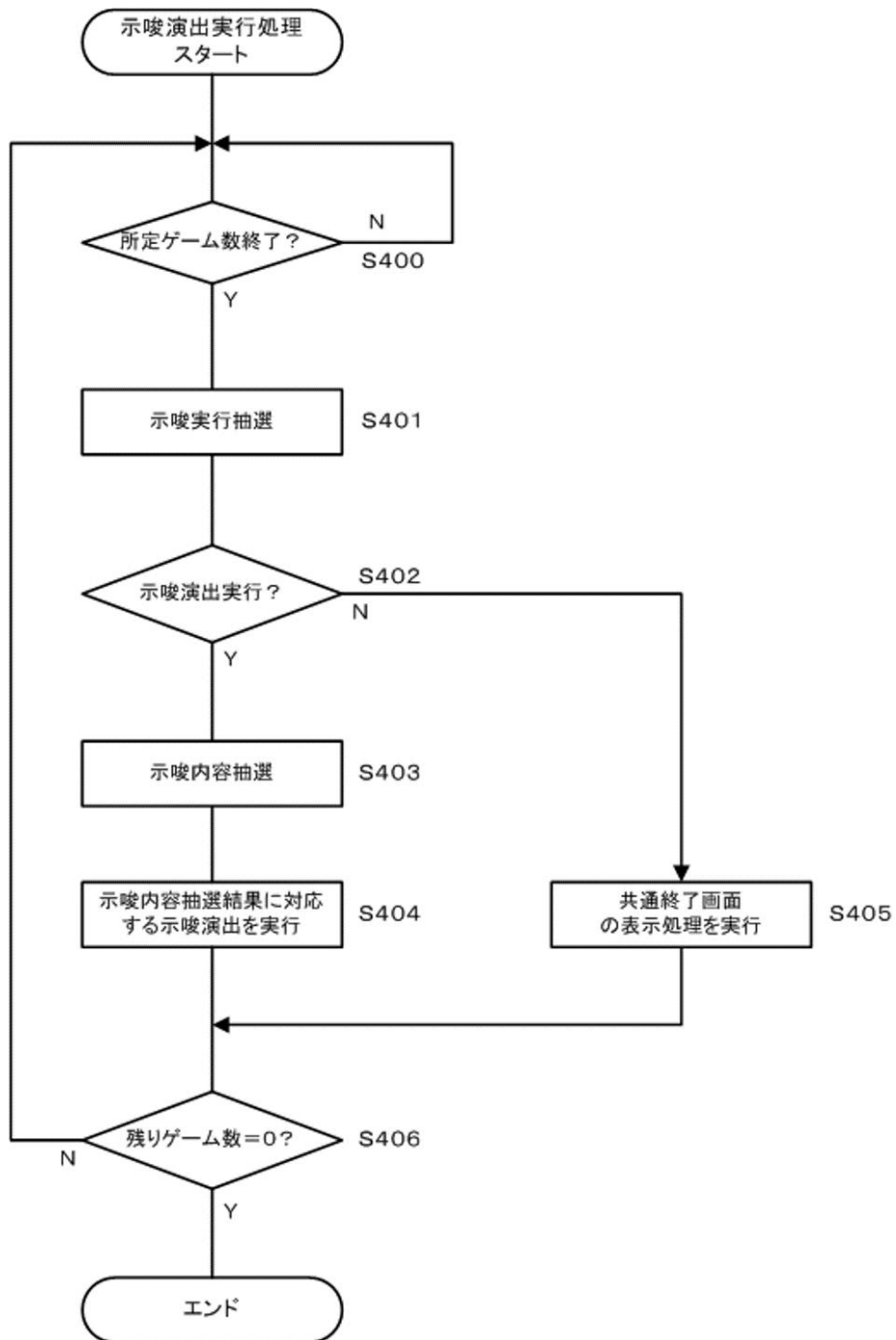
【図 7】



【図 8】



【図 9】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2010-017344(JP,A)  
特開2001-112920(JP,A)  
特開2008-048851(JP,A)  
特開2008-295709(JP,A)  
特開2004-329341(JP,A)  
特開2005-296249(JP,A)  
特開2007-319562(JP,A)  
特開2006-305128(JP,A)  
特開2007-143928(JP,A)  
特開2012-034743(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04