

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2023-95444  
(P2023-95444A)

(43)公開日 令和5年7月6日(2023.7.6)

(51)国際特許分類  
A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I  
A 6 3 F 5/04 6 2 0

テーマコード (参考)  
2 C 5 1 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全47頁)

(21)出願番号	特願2021-211338(P2021-211338)	(71)出願人	720010855
(22)出願日	令和3年12月24日(2021.12.24)		山佐ネクスト株式会社
			岡山県岡山市南区福富東二丁目20番6号
		(72)発明者	佐野 詳一
			岡山県岡山市南区福富東二丁目20番6号 山佐ネクスト株式会社内
		(72)発明者	前田 達也
			岡山県岡山市南区福富東二丁目20番6号 山佐ネクスト株式会社内
		(72)発明者	三角 和久
			岡山県岡山市南区福富東二丁目20番6号 山佐ネクスト株式会社内
		Fターム(参考)	2C518 AA01 AA05 CA03 CA06 DA01 DA03

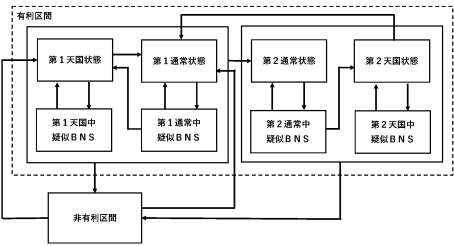
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】出玉に基づく優遇設定の多様化により飽きのこない遊技を提供する。

【解決手段】第1通常状態から特別状態への制御に係る第1優遇設定と、第1通常状態から特別状態へ制御された先において享受可能な特別状態から第1特定状態への制御に係る第2優遇設定とが、特定期間における出玉に関与する遊技結果に基づいて、単独で決定される場合と重複して決定される場合とがあるように形成される。

【選択図】図17



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技を行う状態として、  
第 1 通常状態と、  
前記第 1 通常状態に比べて遊技者にとって有利な特別状態と、  
前記第 1 通常状態から制御されることがなく、前記特別状態から制御可能であり、前記第 1 通常状態に比べて遊技者にとって有利な第 1 特定状態と、  
を有する遊技機であって、  
特定期間における出玉に関与する遊技結果を監視する監視手段と、  
前記監視結果に基づいて、前記第 1 通常状態から前記特別状態への制御に関する決定に 10  
ついて優遇する設定を行うよう決定する第 1 優遇決定手段と、  
前記監視結果に基づいて、前記特別状態から前記第 1 特定状態への制御に関する決定に  
ついて優遇する設定を行うよう決定する第 2 優遇決定手段と、  
を備え、  
前記第 1 優遇決定手段、前記第 2 優遇決定手段によるそれぞれの決定は互いに重複する  
場合と、重複しない場合とを少なくとも有する  
ことを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、複数種類の図柄を可変表示する可変表示列を複数有する表示手段と、前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段とを備え、全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せに応じて遊技者に特典を付与する遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

遊技機の一つであるスロットマシンでは、ストップスイッチの操作態様によってメダルの払出枚数が異なる押し順役を設け、所定の条件が成立すると、押し順役の当選時に有利な押し順が報知される、いわゆる A T (アシストタイム) 機能が設けられたものがある。A T 機能が搭載されたスロットマシンでは、押し順役の当選時に有利な押し順を報知する A T 状態と、報知しない非 A T 状態とを設けることで遊技性を構築している。

**【0003】**

このような遊技機においては、過度な射幸性を抑えるため獲得枚数に応じたナビ制御を行う遊技機がある (例えば、特許文献 1)。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2017-051718 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、このような技術においては、出玉をコントロールするために制御する対象が画一的なものであり、面白みに欠ける遊技機となっていた。また、コントロールする方法として、ナビ率を低下させるなど、遊技者にとって負のイメージを与えるものとなり、敬遠される一因となっていた。

**【0006】**

本発明は、かかる現状に鑑みて為されたものであり、多岐にわたる出玉コントロール制御により遊技者を飽きさせない遊技機を提供することを目的とする。

**【課題を解決するための手段】****【0007】**

遊技を行う状態として、第 1 通常状態と、前記第 1 通常状態に比べて遊技者にとって有

20

30

40

50

利な特別状態と、前記第 1 通常状態から制御されることがなく、前記特別状態から制御可能であり、前記第 1 通常状態に比べて遊技者にとって有利な第 1 特定状態と、を有する遊技機であって、特定期間における出玉に関与する遊技結果を監視する監視手段と、前記監視結果に基づいて、前記第 1 通常状態から前記特別状態への制御に関する決定について優遇する設定を行うよう決定する第 1 優遇決定手段と、前記監視結果に基づいて、前記特別状態から前記第 1 特定状態への制御に関する決定について優遇する設定を行うよう決定する第 2 優遇決定手段と、を備え、前記第 1 優遇決定手段、前記第 2 優遇決定手段によるそれぞれの決定は互いに重複する場合と、重複しない場合とを少なくとも有する。

#### 【 0 0 0 8 】

かかる構成にあっては、第 1 通常状態から特別状態への制御に係る第 1 優遇設定と、第 1 通常状態から特別状態へ制御された先において享受可能な特別状態から第 1 特定状態への制御に係る第 2 優遇設定とが、特定期間における出玉に関与する遊技結果に基づいて、単独で決定される場合と重複して決定される場合とがあるように形成される。これにより、いずれかを単独で付与するか、または、重複して付与するかのバリエーションに加えて、単独である場合には、近々の遊技に対して優遇設定が行われるのか、先々の遊技に対して優遇設定が行われるのかによって多岐にわたるゲーム性を遊技者に付与でき、飽きの来ない遊技機を提供できる。

#### 【 図面の簡単な説明 】

#### 【 0 0 0 9 】

【 図 1 】 本発明の一実施形態にかかる遊技機の一例であるスロットマシンの斜視図である。

【 図 2 】 リールの図柄配列を示す図である。

【 図 3 】 図 1 のスロットマシンの電氣的構成を示すブロック図である。

【 図 4 】 図 2 のメイン制御基板およびサブ制御基板の機能を示す機能ブロック図である。

【 図 5 】 遊技状態の遷移を説明するための図である。

【 図 6 】 遊技フローを説明するための図である。

【 図 7 】 役と入賞図柄組合せとの関係および入賞したときの配当（払出数）を示す図である。

【 図 8 】 当選役グループと役番号との関係および構成役を示す図である。

【 図 9 】 当選役グループと役番号との関係および構成役を示す図である。

【 図 1 0 】 当選役グループと役番号との関係および構成役を示す図である。

【 図 1 1 】 当選役グループと押し順による入賞態様との関係を示す図である。

【 図 1 2 】 ペナルティ付与の対象役に当選した際の処理フローを示す図である。

【 図 1 3 】 告知方法の選択画面を示す図である

【 図 1 4 】 A T 遊技における告知方法ごとの処理フローを示す図である。

【 図 1 5 】 第 2 の変形例における通常状態（有利区間）の遊技フローを説明するための図である。

【 図 1 6 】 第 2 の変形例における C Z 低確、C Z 通常、C Z 高確に滞在しているときの C Z 抽選の当選確率や各状態間の移行に係る条件を説明するための図である。

【 図 1 7 】 遊技フローの変形例を説明するための図である。

【 図 1 8 】 優遇設定フラグ O N の抽選確率及び優遇設定フラグ O N 継続の抽選確率を説明するための図である。

#### 【 発明を実施するための形態 】

#### 【 0 0 1 0 】

本発明の一実施形態について、図 1 ～ 図 1 1 を参照して説明する。

#### 【 0 0 1 1 】

##### （ 構成 ）

本実施形態に係る遊技機の一例であるスロットマシン 1 は、予め設定された複数の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態において、メダルなどの遊技媒体が規定数（例えば、3 枚または 2 枚）投入され、後述するスタートスイッチ 1 9 が操作されることを条件に一回

10

20

30

40

50

の遊技が実行開始されるものであり、図 1 のように構成されている。

#### 【 0 0 1 2 】

筐体 3 の前面は、前面扉 5 により開閉自在に閉塞され、この前面扉 5 のほぼ中央高さの位置に操作板 7 が配設される。操作板 7 の上方に正面板 9 が配設されている。正面板 9 には横長矩形の表示窓 1 1 が設けられている。また、表示窓 1 1 の内側には、複数種類の図柄を予め定められた順序で可変表示する左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が配置されている。左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R には、図 2 に示すように、複数種類の図柄（この実施形態では、「 R 7 ( 赤 7 ) 」 「 W 7 ( 白 7 ) 」 「 F R 7 ( フェイク赤 7 ) 」 「 B A R ( バー ) 」 「 B E 1 ( ベル 1 ) 」 「 B E 2 ( ベル 2 ) 」 「 C H ( チェリー ) 」 「 W M 1 ( スイカ 1 ) 」 「 W M 2 ( スイカ 2 ) 」 「 R P ( リプレイ ) 」 ) が合計 2 0 10 個、所定の配列でそれぞれ設けられている。

#### 【 0 0 1 3 】

また、各図柄には、0 番から 1 9 番までのコマ番号が順に付されている。この場合、例えば、コマ番号 0 番から 1 9 番までの図柄が印刷されたリールテープが各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の周面に貼り付けられている。そして、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が回転すると、コマ番号 1 9 番、1 8 番、...、0 番、1 9 番、... の予め定められた順に複数の図柄がそれぞれ表示窓 1 1 に変動表示される。表示窓 1 1 からは、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転が停止すると、図柄が上段、中段および下段にそれぞれ 1 個の合計 3 個ずつ覗くように設定されている。すなわち、3 個すべてのリール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が停止すると、縦 3 列横 3 行に配列された合計 9 個の図柄が表示窓 1 1 に停止表示されるようになっている。なお、この実施形態では、入賞判定に使用される表示窓 1 1 内の入賞ラインとして、左リール 1 3 L の上段、中リール 1 3 M の中段、右リール 1 3 R の下段により構成されるいわゆる右下がりライン（3 枚賭け、2 枚賭け共通）が設定されている。 20

#### 【 0 0 1 4 】

また、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R を独立して回転駆動できるように、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R それぞれには、ステッピングモータで構成されるリールモータ 1 4 L , 1 4 M , 1 4 R ( 図 3 参照 ) が連結されている。なお、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R と各々のリールモータ 1 4 L , 1 4 M , 1 4 R とで構成されたリールユニット（図示省略）によりスロットマシン 1 の表示手段が構成されている。 30

#### 【 0 0 1 5 】

更に、操作板 7 には、内部に貯留されているクレジットメダルから 1 枚ずつのメダル投入を指示するためのベットスイッチ 1 5、クレジットメダルから 1 ゲーム（遊技）あたりの最大投入枚数（ここでは 3 枚または 2 枚）に設定されている）のメダル投入を指示するための最大ベットスイッチ 1 7、演出ボタン 4 2、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R を回転させて各図柄の可変表示を開始させるレバー状のスタートスイッチ 1 9、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転をそれぞれ停止させて各図柄の可変表示を停止させる左・中・右ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R ( 停止操作手段 )、クレジットメダルを払い出すための精算スイッチ 2 3、およびメダル投入口 2 5 が設けられている。なお、この実施形態では、1 ゲームに必要なメダル投入数（規定数）は、3 枚と 2 枚の 2 種類 40 が設定されている。また、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R により複数種類の図柄を可変表示する複数の可変表示列が形成されており、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R は、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R それぞれに対応して設けられている。

#### 【 0 0 1 6 】

また、正面板 9 の上方のほぼ中央には、動画などを表示して遊技者に当選や入賞などを告知したり、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作態様を報知したりする演出を行うための液晶表示器 2 7 が設けられている。液晶表示器 2 7 のすぐ上方には、各種の入賞図柄が表示された説明パネル 2 9 が設けられ、液晶表示器 2 7 および説明パネル 2 9 の左右には、音楽や音声などによる演出を行うためのスピーカ 3 1 L , 3 1 R がそれぞれ設けられている。また、説明パネル 2 9 およびスピーカ 3 1 L , 3 1 R の上辺には中央 50

ランプ部 3 3 M が配設され、その左右には左・右ランプ部 3 3 L , 3 3 R がそれぞれ配設されている。各ランプ部 3 3 M , 3 3 L , 3 3 R には、それぞれ発光ダイオードなどの光源が配設されている。これらのランプ部 3 3 M , 3 3 L , 3 3 R は一体的に形成され、遊技者に当選や入賞を告知するなどの演出を行うための上部ランプ部 3 3 を構成している。

#### 【 0 0 1 7 】

また、操作板 7 の下方には、装飾画などが表示された下部パネル 3 5 が設けられ、この下部パネル 3 5 の左右には、それぞれ複数の光源が例えば 2 列に並んで配置された下部ランプ部 3 7 L , 3 7 R が設けられている。また、下部パネル 3 5 の下方には、メダルのメダル払出口 3 9 や、このメダル払出口 3 9 から払い出されるメダルを受けるメダル受け 4 1 が設けられている。また、正面板 9 には入賞ラインが描かれ、正面板 9 の左下隅には図 3 のメイン制御基板 6 3 に搭載された C P U 6 1 による表示制御を受けて、クレジットメダルの貯留枚数を表示するクレジット表示器 4 5、メダルの払出枚数を表示する払出表示器 4 6 が配設されている。このクレジット表示器 4 5 は、例えば 2 個の 7 セグメントディスプレイで構成され、2 桁の貯留枚数（最大で 5 0 枚）が表示可能になっている。また、払出表示器 4 6 は、例えば 2 個の 7 セグメントディスプレイで構成され、2 桁の払出枚数が表示可能になっている。なお、7 セグメントディスプレイは、棒状に形成されるとともに、「 8 」の字状に配列された 7 つのセグメントと、小数点となる小さな丸い 1 つのセグメント（ D P ）とが組み合わされた計 8 つのセグメントを有するものであり、各セグメントは発光ダイオードにより構成されている。なお、払出表示器 4 6 は発生したエラーに対応するエラーコードの表示にも用いられる。

#### 【 0 0 1 8 】

また、払出表示器 4 6 の上方には、有利区間ランプ 4 7 が配設されている。有利区間は、当選役グループ「 A T L C 1 」（下位役番号 \$ 1 5 ）～「 A T R C 2 」（下位役番号 \$ 2 0 ）（図 9 参照）、「特殊 A 」（下位役番号 \$ 2 1 ）～「特殊 D 」（下位役番号 \$ 2 4 ）（図 1 0 参照）の当選時に有利な配当が得られる押し順（正解の押し順）を報知することが許容された区間であり、有利区間ランプ 4 7 の点灯により、有利区間であることが報知される。この実施形態では、有利区間中に必ず有利区間ランプ 4 7 が点灯する訳ではなく、有利区間に移行してから、所定の点灯条件が成立したときに点灯する。ただし、一旦有利区間ランプ 4 7 が点灯した後は、当該有利区間が終了して非有利区間に移行するまでは点灯が維持される。なお、有利区間ランプ 4 7 については、払出表示器 4 6 の小数点となるセグメント D P で代用してもよい。

#### 【 0 0 1 9 】

また、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R を支持する支持枠体が、筐体 3 内の後壁に固定されている。筐体 3 内の支持枠体の下方には、メダルをメダル払出口 3 9 に排出するためのホッパーユニット 4 3 （図 3 参照）が配設されている。また、メダル投入口 2 5 付近の裏面側には、メダル投入口 2 5 に投入されたメダルが正規のものか否かを選別して正規のメダルのみをホッパーユニット 4 3 に導くメダルセクタ 4 8 （図 3 参照）が配設されている。

#### 【 0 0 2 0 】

続いて、スロットマシン 1 の電氣的な構成について図 3 を参照して説明する。

#### 【 0 0 2 1 】

図 3 に示すように、投入センサ 5 3 が、筐体 3 内部のメダル投入口 2 5 近傍であってメダルセクタ 4 8 部分に設けられ、メダル投入口 2 5 に投入されたメダルを 1 枚ずつ検出する。払出センサ 5 4 が、ホッパーユニット 4 3 の出口に設けられ、メダル払出口 3 9 に払い出されるメダルを 1 枚ずつ検出する。また、スロットマシン 1 の正面から見てホッパーユニット 4 3 の左側には、操作ボックス 4 9 （図 3 参照）が筐体 3 内の左側壁に固定されている。この操作ボックス 4 9 には、電源の O N、O F F を切り換える電源スイッチ 5 0 （図 3 参照）が設けられるとともに、設定変更処理用のキーシリンダからなる変更処理開始スイッチ 5 6 （図 3 参照）、設定変更時の設定値の切り換えを行うのに用いられるリセットスイッチ 5 2 （図 3 参照）が設けられている。なお、リセットスイッチ 5 2 は、エ

ラーが発生した際のエラーを解除するためのスイッチとしても用いられる。

【 0 0 2 2 】

左・中・右位置センサ 5 5 L , 5 5 M , 5 5 R は、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転位置をそれぞれ検出するもので、例えば左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R にそれぞれ設けられた突起部を検出するフォトインタラプタからなり、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が回転すると、一周ごとに突起部を検出してその検出信号をメイン制御基板 6 3 に出力する。この実施形態では、例えば左・中・右位置センサ 5 5 L , 5 5 M , 5 5 R が上記突起部を検出したときに、それぞれコマ番号 1 9 番の図柄が表示窓 1 1 の中段に位置するように構成されている。

【 0 0 2 3 】

ホッパーモータ 5 7 は、ホッパーユニット 4 3 に配設されて、その駆動によりメダルをメダル払出口 3 9 に向けて払い出す。

【 0 0 2 4 】

また、スロットマシン 1 には、遊技の進行に関する制御を行うメイン C P U 6 1 が実装されたメイン制御基板 6 3 と、メイン制御基板 6 3 から送信された情報に基づき遊技の進行に合わせた演出の制御を行うサブ C P U 7 1 が実装されたサブ制御基板 7 3 とが別々に設けられ、メイン制御基板 6 3 からサブ制御基板 7 3 に対して一方向に各種のデータが送信される。なお、メイン制御基板 6 3 は、外部から不正にアクセスすることができないように、基板ケース内に厳重に封印されている。また、基板ケースには、不正に解放されたことを確実に視認することができるように、種々の対策が講じられている。

【 0 0 2 5 】

また、図 3 に示すように、メイン制御基板 6 3 の R A M 6 5 は、メイン C P U 6 1 内部の記憶容量であり、スロットマシン 1 の遊技状態などの遊技に関するデータを一時的に記憶するものであって、図 4 に示す役抽選結果記憶領域 6 5 1、フラグ格納領域 6 5 2、有利区間遊技数カウンタ 6 5 3、特殊役当選回数カウンタ 6 5 4 を構成する記憶領域が形成される。また、図 3 に示すように、メイン制御基板 6 3 の R O M 6 7 は、メイン C P U 6 1 内部の記憶容量であり、図 4 に示す予め設定されたデータである役抽選テーブル 6 7 1、停止テーブル 6 7 2 などを含むスロットマシン 1 用のプログラム（遊技機用プログラム）を格納する。なお、フラグ格納領域 6 5 2 には、例えば、後述する有利区間フラグ、A T フラグ、C Z フラグなどの各種フラグが格納される。

【 0 0 2 6 】

メイン制御基板 6 3 のメイン C P U 6 1 は、タイマ割込などの割込機能を有し、R O M 6 7 に記憶された遊技機用プログラムを実行することにより、遊技の進行に関する処理を行う。この、メイン C P U 6 1 は、後述する役抽選手段 1 0 3 による役抽選処理における役抽選結果に関するデータ、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R、スタートスイッチ 1 9 等の遊技者により操作される操作器具の操作に関するデータなどの種々のデータを、所定のコマンド形式でサブ制御基板 7 3（サブ C P U 7 1）に送信する。

【 0 0 2 7 】

サブ制御基板 7 3 のメモリ 7 5 は、各種データを一時的に記憶する R A M 部と、演出用の各種プログラムなどを記憶する R O M 部とを備えている。また、サブ制御基板 7 3 のサブ C P U 7 1 は、タイマ割込などの割込機能を有し、サブ C P U 7 1 は、メイン C P U 6 1 から送信されるスロットマシン 1 に関する各種のデータ（後述する役抽選手段 1 0 3 による役抽選処理における役抽選結果、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R、スタートスイッチ 1 9 等の操作器具が操作されたか、などに関するデータ）に基づいてメモリ 7 5 に格納されたプログラムを実行し、遊技者に対する遊技に関連する演出の内容を決定する。また、サブ制御基板 7 3 のサブ C P U 7 1 は、決定された演出の内容に基づいて、サブ制御基板 7 3 が有する I / O ポートを介して、液晶表示器 2 7 やスピーカ 3 1 L , 3 1 R などの演出機器の制御を行う。

【 0 0 2 8 】

（メイン制御基板）

10

20

30

40

50

次に、メイン制御基板 6 3 について、図 4 を参照して詳細に説明する。図 4 に示すように、メイン制御基板 6 3 は、ROM 6 7 に格納されたプログラムを実行することにより実現される種々の機能や、ハードウェアが制御されることにより実現される種々の機能を備えている。

#### 【0029】

##### (1) 遊技制御手段 100

図 4 の遊技制御手段 100 は、予め設定された複数の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態においてスロットマシン 1 の遊技を制御するものである。具体的には、図 5 に示すように、遊技制御手段 100 は、一般遊技状態（通常遊技状態（RT0）、ボーナス内部中（RBB1F、RBB2F）において一般的な遊技である一般遊技を実行し、一般遊技状態よりも遊技者に有利なボーナス役に基づくボーナス遊技状態（RBB1、RBB2）においてボーナス遊技（特別遊技）を実行する。

10

#### 【0030】

また、ボーナス遊技状態（RBB1、RBB2）での遊技であるボーナス遊技とは異なる遊技者に有利な遊技として、後述する役抽選手段 103 の役抽選結果が、各ストップスイッチ 21L、21M、21R の操作手順によって遊技者に付与する有利度の異なる特定役（当選役グループ「ATLC1～ATLC2」「ATLR1～ATLR2」「ATCL1～ATCL2」「ATCR1～ATCR2」「ATRL1～ATRL2」「ATRC1～ATRC2」、「特殊A」～「特殊D」：図 9、図 10 参照）に当選している特定役当選結果となったときに当該特定役に対応する有利な各ストップスイッチ 21L、21M、21R の操作手順を特定可能に報知する AT 遊技（特殊遊技）がある。

20

#### 【0031】

そして、遊技制御手段 100 は、図 4 に示すように、操作態様判定手段 100a、遊技状態設定手段 100b を備えている。

#### 【0032】

##### (1-1) 操作態様判定手段 100a

操作態様判定手段 100a は、スロットマシン 1 に対する遊技者の操作態様を判定するものである。具体的には、各ベットスイッチ 15、17、スタートスイッチ 19、各ストップスイッチ 21L、21M、21R などのスロットマシン 1 が備える各種スイッチに対する遊技者による操作の態様や、メダル投入口 25 への遊技者によるメダルの投入操作の態様など、遊技者によるスロットマシン 1 に対する種々の操作の態様を判定する。

30

#### 【0033】

##### (1-2) 遊技状態設定手段 100b

遊技状態設定手段 100b は、役抽選手段 103 による役抽選処理の結果や、図柄判定手段 112 による有効ライン（右下がりライン）上の図柄組合せの判定結果などに基づいて、予め設定された複数の遊技状態のうちのいずれか 1 つにスロットマシン 1 の遊技状態を設定するものである。

#### 【0034】

具体的には、図 5 に示すように、この実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態（RT0）、ボーナス内部中（RBB1～2F）、ボーナス遊技状態（RBB1～2）とを備えている。ここで、通常遊技状態（RT0）、ボーナス内部中（RBB1～2F）により構成される一般遊技状態において一般遊技が実行され、ボーナス遊技状態（RBB1～2）においてボーナス遊技が実行される。また、通常遊技状態（RT0）は、後述する設定変更時やボーナス遊技状態（RBB1～2）の終了後に移行する遊技状態である。

40

#### 【0035】

また、図 5 に示すように、通常遊技状態（RT0）において、ボーナス役（RBB1、RBB2：図 7、図 8 参照）に当選したときに、全てのリール 13L、13M、13R が停止したときの図柄組合せがボーナス入賞にかかる図柄組合せでない場合（非入賞）、遊技状態設定手段 100b は遊技状態をボーナス内部中（RBB1、2F）に設定し、遊技状態がボーナス内部中（RBB1、2F）に移行する。なお、この実施形態では、ボナ

50

ス役「R B B 1」は3枚賭けでのみ役抽選の対象となっているが、ボーナス役「R B B 2」は2枚賭けのみ役抽選の対象となっている。また、ボーナス内部中(R B B 2 F)で2枚賭けの場合、役抽選の対象としてハズレ(H Z)がなく、必ずいずれかの再遊技役か小役に当選する。また、再遊技役、小役、ボーナス役の順で優先的に入賞するように構成されていることから、ボーナス内部中(R B B 2 F)で2枚賭けの場合は、持ち越しているボーナス役「R B B 2」に入賞することはない。また、ボーナス内部中(R B B 2 F)で3枚賭けの場合、役抽選の対象としてハズレ(H Z)があるが、ボーナス役「R B B 2」は、3枚賭けの遊技では無効の役物と設定されているため、3枚賭けにおいて持ち越しているボーナス役「R B B 2」に入賞することはない。さらに、ボーナス内部中(R B B 2)では、持ち越しているボーナス役「R B B 2」に入賞しないと他のボーナス役に当選することがないようにしている。したがって、ボーナス内部中(R B B 2 F)に一旦移行すると、その後は他の遊技状態に移行しないように構成されている。

10

**【0036】**

また、通常遊技状態(R T 0)でボーナス役「R B B 1」に当選し、当該遊技でボーナス役「R B B 1」に入賞するか、ボーナス内部中(R B B 1 F)でボーナス役「R B B 1」に入賞すると、遊技状態設定手段100bは遊技状態をボーナス遊技状態(R B B 1)に設定し、遊技状態がボーナス遊技状態(R B B 1)に移行する。

**【0037】**

この実施形態では、ボーナス遊技状態(R B B 1)において100枚を超えるメダルが払い出されると終了するように設定されている。したがって、遊技状態設定手段100bは、ボーナス遊技状態(R B B 1)において、100枚を超えるメダルの払い出しがあった場合は、遊技状態を通常遊技状態(R T 0)に設定し、遊技状態が通常遊技状態(R T 0)に移行する。なお、ボーナス遊技状態(R B B 1)の終了条件は、適宜設定することができる。

20

**【0038】**

また、通常遊技状態(R T 0)において、ボーナス役「R B B 2」に当選し、当該遊技でボーナス役「R B B 2」に入賞した場合、遊技状態設定手段100bは遊技状態をボーナス遊技状態(R B B 2)に設定し、遊技状態がボーナス遊技状態(R B B 2)に移行する。

**【0039】**

この実施形態では、ボーナス遊技状態(R B B 2)において50枚を超えるメダルが払い出されると終了するように設定されている。したがって、遊技状態設定手段100bは、ボーナス遊技状態(R B B 2)において、50枚を超えるメダルの払い出しがあった場合は、遊技状態を通常遊技状態(R T 0)に設定し、遊技状態が通常遊技状態(R T 0)に移行する。なお、ボーナス遊技状態(R B B 2)の終了条件は、適宜設定することができる。

30

**【0040】****(1-3) 遊技の概略**

次に、スロットマシン1において実行される遊技の概略について説明する。

**【0041】**

スロットマシン1は、3枚(または2枚)のメダルの投入により1回のゲーム(遊技)が行われるように構成され、投入センサ53、ベットスイッチ15または最大ベットスイッチ17により3枚(または2枚)のメダルのスロットマシン1への投入が検出されると、表示窓11の入賞ライン(右下がりライン)が有効となる。ここでスタートスイッチ19が操作されると、乱数を使用した抽選処理により、予め設定された役抽選結果のいずれかが役抽選手段103による抽選処理により選択される。また、左・中・右リール13L, 13M, 13Rの全ての回転が開始すると、表示窓11に表示される各リール13L, 13M, 13Rの図柄の判別が各リール13L, 13M, 13Rの回転角に基づいて開始される。

40

**【0042】**

50

その後、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が加速して、すべてのストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作が有効となり、すべてのストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作が有効となった後、左ストップスイッチ 2 1 L の操作が検出されると左リール 1 3 L が停止され、中ストップスイッチ 2 1 M の操作が検出されると中リール 1 3 M が停止され、右ストップスイッチ 2 1 R の操作が検出されると右リール 1 3 R が停止される。このように、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作により、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R に対応する左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転が停止される。

#### 【 0 0 4 3 】

3 個すべての左・中・右ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R のすべてが操作されると、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転が停止される。このとき、所定の図柄が有効となった表示窓 1 1 の入賞ライン（右下がりライン）上の所定の位置に停止すると、すなわち、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の図柄が役への入賞に係る図柄組合せで表示窓 1 1 に表示されると入賞となり、入賞態様に応じた枚数のメダルが、クレジットされるか、メダル払出口 3 9 から払い出される。なお、メダルの払い出しに代えて、あるいはメダルの払い出しとともに、遊技者に対して所定の利益（特典）が付与されることもある。この所定の利益としては、例えば、後述のボーナス役の入賞によるボーナス遊技状態（R B B 1 ~ 2）への移行や後述の再遊技役の入賞による新たなメダルを投入することなく当該入賞遊技と同じ賭数で次遊技を行うために自動的に設定される賭数等が挙げられる。

#### 【 0 0 4 4 】

図 7 に示すように、役の種類として、ボーナス役と、一般役（再遊技役、小役）とが予め設定されている。ボーナス役は、ボーナス遊技状態への移行役である。再遊技役（以下、リプレイとも称することがある）は、入賞すると、新たなメダルを投入することなく当該入賞遊技と同じ賭数で次遊技を行うことができる役である。小役は、入賞すると所定の配当（払出数）が得られる役である。

#### 【 0 0 4 5 】

##### ・ボーナス役

ボーナス役は、「R B B 1」、「R B B 2」の 2 種類設定されている。ここで、「R B B 1」にかかる図柄組合せ（R 7 - R 7 - B A R）が入賞ラインに停止すると入賞となって、遊技状態がボーナス遊技状態（R B B 1）に移行する。また、「R B B 2」にかかる図柄組合せ（W 7 - R 7 - W M 2）が入賞ラインに停止すると入賞となって、遊技状態がボーナス遊技状態（R B B 2）に移行する。なお、この実施形態では、各ボーナス役「R B B 1」、「R B B 2」に入賞しても配当がないように構成したが、所定の枚数の配当を付与してもよい。

#### 【 0 0 4 6 】

##### ・再遊技役

再遊技役は、「N R P 1」~「N R P 1 5」、「I R P 1」~「I R P 5」、「C R P 1」~「C R P 7」、「R 7 R P 1」~「R 7 R P 1 0」、「W R P 1」~「W R P 5」の複数種類設定されている。これらの入賞にかかる図柄組合せが入賞ラインに停止すると、メダルを投入せずに入賞したゲームと同じ条件（賭け数）で次のゲームを行うことができる。

#### 【 0 0 4 7 】

##### ・小役

小役は、「B E 1」~「B E 1 1」、「W M 1」~「W M 4」、「C H 1」~「C H 1 9」、「A T A 1」~「A T A 1 0」、「A T B 1」~「A T B 1 6」、「P Z 1」~「P Z 5 2」、「P Z X 1」~「P Z X 2 2」の複数種類設定されている。ここで、「B E 1」~「B E 1 0」は、押し順 A T 役（当選役グループ「A T L C 1 ~ A T L C 2」「A T L R 1 ~ A T L R 2」「A T C L 1 ~ A T C L 2」「A T C R 1 ~ A T C R 2」「A T R L 1 ~ A T R L 2」「A T R C 1 ~ A T R C 2」、「特殊 A」~「特殊 D」：図 9、図

10

20

30

40

50

10 参照)の当選時に押し順が正解したときに入賞する役として設定されている。これらの役の入賞にかかる図柄組合せが入賞ラインに停止すると、10枚(3枚賭け、2枚賭け)の配当が得られる。なお、「BE1」の入賞態様は、右下がりラインに図柄「BE1(ベル1)」が揃う図柄組合せである。また、「BE2」および「BE3」の入賞態様は、左リール13Lの上段に図柄「BE1(ベル1)」、中リール13Mの上段に図柄「BE2(ベル2)」、右リール13Rの上段に図柄「BE1(ベル1)」が停止する図柄組合せ(上段ラインにベル図柄)である。また、「BE4」の入賞態様は、中段ラインに図柄「BE1(ベル1)」が揃う図柄組合せである。また、「BE5」および「BE6」の入賞態様は、左リール13Lの下段に図柄「BE1(ベル1)」、中リール13Mの下段に図柄「BE2(ベル2)」、右リール13Rの下段に図柄「BE1(ベル1)」が停止する図柄組合せ(下段ラインにベル図柄)である。「BE7」および「BE8」の入賞態様は、右上がりラインに図柄「BE1(ベル1)」が揃う図柄組合せである。「BE9」および「BE10」の入賞態様は、左リール13Lの下段に図柄「BE1(ベル1)」、中リール13Mの中段に図柄「BE2(ベル2)」、右リール13Rの上段に図柄「BE1(ベル1)」が停止する図柄組合せ(右上がりラインにベル図柄)である。すなわち、押し順AT役に当選したときに、押し順が正解した場合は、図柄「BE1(ベル1)」または図柄「BE2(ベル2)」が一直線上となることから、遊技者は押し順の正解が分かり易くなっている。

10

#### 【0048】

「WM1」～「WM4」の入賞にかかる図柄組合せが入賞ラインに停止すると、3枚(3枚賭け、2枚賭け共通)の配当が得られる。「CH1」～「CH19」の入賞図柄組合せが入賞ラインに停止すると、それぞれ1枚(3枚賭け、2枚賭け共通)の配当が得られる。「ATA1」～「ATA10」の入賞図柄組合せが入賞ラインに停止すると、それぞれ1枚(3枚賭け、2枚賭け共通)の配当が得られる。「ATB1」～「ATB16」の入賞図柄組合せが入賞ラインに停止すると、それぞれ1枚(3枚賭け、2枚賭け共通)の配当が得られる。「PZ1」～「PZ52」の入賞図柄組合せが入賞ラインに停止すると、それぞれ1枚(3枚賭け、2枚賭け共通)の配当が得られる。「PZX1」～「PZX22」の入賞図柄組合せが入賞ラインに停止すると、それぞれ1枚(3枚賭け、2枚賭け共通)の配当が得られる。

20

#### 【0049】

30

##### (2) 設定制御手段101

図4の設定制御手段101は、出玉率(払出率)の異なる複数の設定値(設定1～設定6)から一の設定値を設定するものである。この設定値は、後述するテーブル選択手段102により選択される役抽選テーブル671を選択するためのものであり、ROM67に格納された複数の役抽選テーブル671のそれぞれに各設定値のいずれかが対応付けられている。そして、設定制御手段101は、電源投入時に変更処理開始スイッチ56のON、OFF状態を判定し、変更処理開始スイッチ56がONの状態では電源が投入されると、所定の設定変更処理を開始する。払出率は総払出枚数÷総投入枚数×100[%]で算出することができる。

#### 【0050】

40

ここで、一般遊技での抽選における当選確率は複数種類の設定値(ここでは6種類)により区別される複数段階に設定されており、複数段階の設定値のそれぞれに、図4に示す役抽選テーブル671(一般遊技用抽選テーブル)が対応付けられている。そして、上記設定変更処理が開始されると、スロットマシン1を設置するパチンコホールの管理者が、この設定値を変更することが可能になる。

#### 【0051】

##### (3) テーブル選択手段102

図4のテーブル選択手段102は、メイン制御基板63における遊技制御手段100により制御される遊技の種類(RT0、RBB1～2など)、設定制御手段101により設定される設定値(設定1～設定6)に基づき、図4に示す複数の役抽選テーブル671が

50

ら 1 つの抽選テーブルを選択するものである。すなわち、例えば一般遊技では、テーブル選択手段 102 は、役抽選テーブルとして、入賞確率の設定値（設定 1 ～ 設定 6）に応じて役抽選テーブル 671（一般遊技用抽選テーブル）を選択する。

【0052】

（4）役抽選手段 103

図 4 の役抽選手段 103 は、スタートスイッチ 19 が操作されて遊技を開始するタイミングで、複数の一般役（小役、再遊技役）と、ボーナス役とを含む複数の役（当選役グループ：図 8 ～ 図 10 参照）のうちのいずれの役に当選したか否かを、遊技開始に基づいて生成される抽選値により決定する役抽選を行うものである。役抽選手段 103 は、抽選値生成手段 103a と、抽選値判定決定手段 103b とを備えている。

10

【0053】

（4-1）抽選値生成手段 103a

抽選値生成手段 103a は、発振回路と、この発振回路が発生させたクロック信号をカウントするカウンタ回路とによって構成された乱数発生手段が、所定の範囲内（例えば、10 進数で 0 ～ 65535）で発生させた抽選用の乱数を、スタートスイッチ 19 が操作されたタイミングで抽出することにより、役抽選などに用いられる抽選値を生成する。なお、乱数発生手段は、カウンタ回路などによって構成されるため、乱数発生手段が発生させる数値は厳密には乱数ではない。しかしながら、スタートスイッチ 19 が操作されるタイミングはランダムであると考えられるため、抽選値生成手段 103a が生成する抽選値は、実質的には乱数として取り扱うことができる。なお、抽選値生成手段 103a は、乱数発生器が生成する乱数により抽選値を生成してもよいし、ソフトウェア乱数により抽選値を生成してもよい。また、抽選値生成手段 103a は、抽出した乱数値や生成した乱数値に所定の演算を行うことにより抽選値を生成してもよい。

20

【0054】

（4-2）抽選値判定決定手段 103b

抽選値判定決定手段 103b は、抽選値生成手段 103a が生成した抽選値を判定することにより、複数の役（当選役グループ）のうちのいずれの役に当選したか否かを決定する。

【0055】

具体的には、役抽選テーブル 671 には、乱数発生手段が発生させる範囲内の各抽選値について、図 8 ～ 図 10 に示す複数の当選役グループのうちのいずれに当選するか、または、ハズレか、を決定するための抽選値と当選役グループとの対応関係が予め設定されている。抽選値判定決定手段 103b は、テーブル選択手段 102 が選択した役抽選テーブル 671 を参照し、抽選値生成手段 103a が生成した抽選値がどの当選役グループの当選に設定されているのか、または、ハズレに設定されているのかを判定することにより、複数の当選役グループのうちのいずれに当選したか否かを決定する。

30

【0056】

また、役抽選テーブル 671 では、一部の抽選値については複数の役が重複して当選するように設定されているため、抽選値判定決定手段 103b が抽選値生成手段 103a により生成される抽選値の全範囲について判定を行った場合に、すなわち、役抽選手段 103 の役抽選結果として、図 8 ～ 図 10 に示す当選役グループが構成されている。なお、図 8 ～ 図 10 に示す当選役グループのうち、複数の役により構成されているものについては、内部当選すると当該当選役グループを構成する全ての役にかかる図柄組合せが入賞ラインに揃うことが許容された状態になる。

40

【0057】

また、抽選値判定決定手段 103b は、役抽選結果として、ボーナス役に当選しているか否かを特定可能な情報を役抽選結果記憶領域 651 の第 1 データ領域に記憶し、一般役に当選しているか否かを特定可能な情報を役抽選結果記憶領域 651 の第 2 データ領域に記憶する。

【0058】

50

例えば、図 8 ~ 図 10 に示すように、各ボーナス役のそれぞれに固有の 16 進数の上位役番号が割り当てられ、各一般役（再遊技役、小役）のそれぞれに固有の 16 進数の下位役番号が割り当てられている。そして、抽選値判定決定手段 103b は、役抽選結果である当選役グループを構成する役（ハズレの場合を含む）に割り当てられている役番号を、役抽選結果記憶領域 651 の対応するデータ領域に記憶する。

#### 【0059】

すなわち、役抽選手段 103 の役抽選結果が、図 8 に示すボーナス役を含む当選役グループのいずれかである場合、抽選値判定決定手段 103b は、当選したボーナス役に割り当てられている上位役番号 "\$01" ~ "\$02" のいずれかを役抽選結果記憶領域 651 の 1 バイトの第 1 データ領域に記憶する。なお、抽選値判定決定手段 103b は、ボーナス役 10 にハズレ（非当選）の場合には、当該データ領域にハズレに割り当てられている上位役番号 "\$00" を記憶する。また、上位役番号として "\$01" ~ "\$02" を記憶した後は、ボーナス役に入賞するまでこの値を維持することにより、ボーナス役を持ち越すように構成されている。

#### 【0060】

また、役抽選手段 103 の役抽選結果が、図 8 ~ 図 10 に示す一般役（再遊技役、小役）を含む当選役グループのいずれかである場合には、抽選値判定決定手段 103b は、当選した一般役に割り当てられている下位役番号 "\$01" ~ "\$24" のいずれかを役抽選結果記憶領域 651 の 1 バイトの第 2 データ領域に記憶する。なお抽選値判定決定手段 103b は、一般役にハズレ（非当選）の場合には、当該データ領域にハズレに割り当てられている下位役番号 "\$00" を記憶する。 20

#### 【0061】

##### （5）リール検出手段 104

図 4 のリール検出手段 104 は、左・中・右位置センサ 55L, 55M, 55R の検出信号と、左・中・右リール 13L, 13M, 13R を駆動する各リールモータ 14L, 14M, 14R への供給パルス数とに基づき、左・中・右リール 13L, 13M, 13R の回転位置をそれぞれ検出するものである。この場合、リール検出手段 104 は、左・中・右リール 13L, 13M, 13R の回転中および回転停止時に、所定の基準位置（この実施形態では例えば、表示窓 11 の中段）に位置する図柄に対応するコマ番号をそれぞれ検出する。 30

#### 【0062】

##### （6）停止制御手段 105

停止制御手段 105 は、遊技者による各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R の操作態様と役抽選手段 103 の役抽選結果とに基づき、停止テーブル 672 を用いて各リール 13L, 13M, 13R の停止制御を行うものである。停止制御手段 105 は、役抽選手段 103 が決定した当選役グループに属する役に入賞させるために、基本的にリール 13L, 13M, 13R の全てで、引き込み可能範囲内において入賞にかかる図柄（図 7 参照）を入賞ラインに停止させる停止制御を行う。なお、各リール 13L, 13M, 13R には、許容されるすべりコマ数（引き込み可能範囲：通常、最大 4 コマ）が設定されているため、操作タイミングが合わなければ入賞ラインに当選役にかかる図柄を揃えることが 40

#### 【0063】

当選役グループ「RPN1」は、「NRP1」~「NRP15」、「IRP1」~「IRP5」により構成されている。この場合、停止制御手段 105 は、第 1 停止が左リール 13L となる押し順でストップスイッチ 21L, 21M, 21R が操作された場合は、「NRP1」、「NRP2」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。「NRP1」、「NRP2」は、ストップスイッチ 21L, 21M, 21R の操作タイミングがどのような場合であっても、どちらかの入賞図柄が引き込み可能な範囲にあるため、ストップスイ 50

ッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングに応じて「N R P 1」が「N R P 2」に必ず入賞する（取りこぼしなし）。このとき、図柄「R P」が中段ラインに揃う停止図柄組合せとなる（図 1 1（a）参照：中段 R P）。また、停止制御手段 1 0 5 は、第 1 停止が中リール 1 3 M となる押し順でストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が操作された場合は、「N R P 3」～「N R P 6」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。「N R P 3」～「N R P 6」は、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングがどのような場合であっても、いずれかの入賞図柄が引き込み可能な範囲にあるため、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングに応じて「N R P 3」～「N R P 6」のいずれかに必ず入賞する（取りこぼしなし）。このとき、図柄「R P」が右上がりラインに揃う停止図柄組合せとなる（図 1 1（a）参照：右上がり R P）。また、停止制御手段 1 0 5 は、第 1 停止が右リール 1 3 R となる押し順でストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が操作された場合は、「N R P 7」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。「N R P 7」は、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングがどのような場合であっても、入賞図柄が引き込み可能な範囲にあるため、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングに応じて「N R P 7」に必ず入賞する（取りこぼしなし）。このとき、図柄「R P」が右下がりラインに揃う停止図柄組合せとなる（図 1 1（a）参照：右下がり R P）。なお、以下では、「N R P 1」～「N R P 1 5」、「I R P 1」～「I R P 5」をまとめて「基本リブ」と称する場合もある。

10

#### 【 0 0 6 4 】

当選役グループ「R P N 2」は、「基本リブ」および「C R P 1」により構成されている。この場合、停止制御手段 1 0 5 は、第 1 停止リールが左リール 1 3 L となる押し順の場合は「N R P 1」、「N R P 2」（「中段 R P」）、第 1 停止リールが中リール 1 3 M となる押し順の場合は「N R P 7」（「右下がり R P」）、第 1 停止リールが右リール 1 3 R となる押し順の場合は「N R P 3」～「N R P 6」（「右上がり R P」）がそれぞれ優先的に入賞するようにリール制御を行う。上記したように、優先入賞にかかる役は、それぞれ取りこぼしが発生しない役であるため、当該当選役グループの当選時に第 1 停止リールが左リール 1 3 L の場合は「中段 R P」に入賞し、第 1 停止リールが中リール 1 3 M の場合は「右下がり R P」に入賞し、第 1 停止リールが右リール 1 3 R の場合は「右上がり R P」に入賞する。なお、「C R P 1」は当該当選役グループの構成役ではあるが、入賞することがない役として設けられている。

20

30

#### 【 0 0 6 5 】

当選役グループ「R P N 3」は、「基本リブ」および「C R P 2」により構成されている。この場合、停止制御手段 1 0 5 は、第 1 停止リールが左リール 1 3 L となる押し順の場合は「N R P 3」～「N R P 6」（「右上がり R P」）、第 1 停止リールが中リール 1 3 M となる押し順の場合は「N R P 1」、「N R P 2」（「中段 R P」）、第 1 停止リールが右リール 1 3 R となる押し順の場合は「N R P 7」（「右下がり R P」）がそれぞれ優先的に入賞するようにリール制御を行う。上記したように、優先入賞にかかる役は、それぞれ取りこぼしが発生しない役であるため、当該当選役グループの当選時に第 1 停止リールが左リール 1 3 L の場合は「右上がり R P」に入賞し、第 1 停止リールが中リール 1 3 M の場合は「中段 R P」に入賞し、第 1 停止リールが右リール 1 3 R の場合は「右下がり R P」に入賞する。なお、「C R P 2」は当該当選役グループの構成役ではあるが、入賞することがない役として設けられている。

40

#### 【 0 0 6 6 】

当選役グループ「R P N 4」は、「基本リブ」および「C R P 3」により構成されている。この場合、停止制御手段 1 0 5 は、第 1 停止リールが左リール 1 3 L となる押し順の場合は「N R P 3」～「N R P 6」（「右上がり R P」）、第 1 停止リールが中リール 1 3 M となる押し順の場合は「N R P 7」（「右下がり R P」）、第 1 停止リールが右リール 1 3 R となる押し順の場合は「N R P 1」、「N R P 2」（「中段 R P」）がそれぞれ優先的に入賞するようにリール制御を行う。上記したように、優先入賞にかかる役は、それぞれ取りこぼしが発生しない役であるため、当該当選役グループの当選時に第 1 停止リ

50

ールが左リール 1 3 L の場合は「右上がり R P」に入賞し、第 1 停止リールが中リール 1 3 M の場合は「右下がり R P」に入賞し、第 1 停止リールが右リール 1 3 R の場合は「中段 R P」に入賞する。なお、「C R P 3」は当該当選役グループの構成役ではあるが、入賞することがない役として設けられている。

#### 【0067】

当選役グループ「R P N 5」は、「基本リブ」および「C R P 4」により構成されている。この場合、停止制御手段 105 は、第 1 停止リールが左リール 1 3 L となる押し順の場合は「N R P 7」（「右下がり R P」）、第 1 停止リールが中リール 1 3 M となる押し順の場合は「N R P 1」、「N R P 2」（「中段 R P」）、第 1 停止リールが右リール 1 3 R となる押し順の場合は「N R P 3」～「N R P 6」（「右上がり R P」）がそれぞれ優先的に入賞するようにリール制御を行う。上記したように、優先入賞にかかる役は、それぞれ取りこぼしが発生しない役であるため、当該当選役グループの当選時に第 1 停止リールが左リール 1 3 L の場合は「右下がり R P」に入賞し、第 1 停止リールが中リール 1 3 M の場合は「中段 R P」に入賞し、第 1 停止リールが右リール 1 3 R の場合は「右上がり R P」に入賞する。なお、「C R P 4」は当該当選役グループの構成役ではあるが、入賞することがない役として設けられている。

10

#### 【0068】

当選役グループ「R P N 6」は、「基本リブ」および「C R P 5」により構成されている。この場合、停止制御手段 105 は、第 1 停止リールが左リール 1 3 L となる押し順の場合は「N R P 7」（「右下がり R P」）、第 1 停止リールが中リール 1 3 M となる押し順の場合は「N R P 3」～「N R P 6」（「右上がり R P」）、第 1 停止リールが右リール 1 3 R となる押し順の場合は「N R P 1」、「N R P 2」（「中段 R P」）がそれぞれ優先的に入賞するようにリール制御を行う。上記したように、優先入賞にかかる役は、それぞれ取りこぼしが発生しない役であるため、当該当選役グループの当選時に第 1 停止リールが左リール 1 3 L の場合は「右下がり R P」に入賞し、第 1 停止リールが中リール 1 3 M の場合は「右上がり R P」に入賞し、第 1 停止リールが右リール 1 3 R の場合は「中段 R P」に入賞する。なお、「C R P 5」は当該当選役グループの構成役ではあるが、入賞することがない役として設けられている。

20

#### 【0069】

当選役グループ「R P N 7」は、「基本リブ」および「C R P 6」により構成されている。この場合、停止制御手段 105 は、第 1 停止リールが左リール 1 3 L となる押し順の場合は「N R P 1」、「N R P 2」（「中段 R P」）、第 1 停止リールが中リール 1 3 M となる押し順の場合は「N R P 3」～「N R P 6」（「右上がり R P」）、第 1 停止リールが右リール 1 3 R となる押し順の場合は「N R P 7」（「右下がり R P」）がそれぞれ優先的に入賞するようにリール制御を行う。上記したように、優先入賞にかかる役は、それぞれ取りこぼしが発生しない役であるため、当該当選役グループの当選時に第 1 停止リールが左リール 1 3 L の場合は「中段 R P」に入賞し、第 1 停止リールが中リール 1 3 M の場合は「右上がり R P」に入賞し、第 1 停止リールが右リール 1 3 R の場合は「右下がり R P」に入賞する。なお、「C R P 6」は当該当選役グループの構成役ではあるが、入賞することがない役として設けられている。

30

40

#### 【0070】

当選役グループ「R P B B 1」は、「R 7 R P 1」～「R 7 R P 10」、「基本リブ」により構成されている。この場合、停止制御手段 105 は、第 1 停止が右リール 1 3 R または中リール 1 3 M となる押し順でストップスイッチ 21 L, 21 M, 21 R が操作された場合は、「R 7 R P 1」、「R 7 R P 2」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。「R 7 R P 1」の入賞図柄は、「R 7（赤 7）：左リール 1 3 L」-「R 7（赤 7）：中リール 1 3 M」-「B E 1（ベル 1）：右リール 1 3 R」である。そのため、例えば、右リール 1 3 R が第 1 停止リールで図柄番号 4 の図柄「B E 1（ベル 1）」を入賞ライン（下段）に引き込み可能な範囲で右ストップスイッチ 21 R が操作された場合は、当該図柄が入賞ライン（下段）に停止する。次に、第 2 停止が中リール 1 3 M で図柄番号 2 の図

50

柄「R7（赤7）」を入賞ライン（中段）に引き込み可能な範囲で中ストップスイッチ21Mが操作された場合は、当該図柄が入賞ライン（中段）に停止する。最後に第3停止が左リール13Lで図柄番号1の図柄「R7（赤7）」を入賞ライン（上段）に引き込み可能な範囲で左ストップスイッチ21Lが操作された場合は、当該図柄が入賞ライン（上段）に停止する。つまり、「R7RP1」に入賞する。当該役は、中段ラインに図柄「R7（赤7）」または「FR7（フェイク赤7）」が揃う図柄組合せとなる。

#### 【0071】

なお、「R7RP1」の右リール13Rの入賞図柄である図柄「BE1（ベル1）」は、右ストップスイッチ21Rがどのようなタイミングで操作されても入賞ライン（下段）に引き込み可能な範囲に配置されているが、中リール13Mの入賞図柄である図柄「R7（赤7）」は、ストップスイッチ21Mの操作タイミングによっては、入賞ライン（中段）に引き込むことができない。この場合、停止制御手段105は、「R7RP2」の中リール13Mの入賞図柄である図柄「CH（チェリー）」を入賞ライン（中段）に引き込むようにリールの停止制御を行う。中リール13Mの図柄「CH（チェリー）」は、図柄「R7（赤7）」と補完的な配置となっており、図柄「R7（赤7）」を入賞ライン（中段）に引き込むことができないタイミングで中ストップスイッチ21Mが操作されたときは、必ず図柄「CH（チェリー）」を入賞ラインに引き込むことが可能となっている。

10

#### 【0072】

ただし、「R7RP1」および「R7RP2」の左リール13Lの共通の入賞図柄である図柄「R7（赤7）」は、ストップスイッチ21Lの操作タイミングによっては、入賞ライン（上段）に引き込むことができない。したがって、図柄「R7（赤7）」を引き込むことができなかった場合、停止制御手段105は、「R7RP3」～「R7RP10」を次の優先入賞役として、リールの停止制御を行う。第1停止が右リール13Rか中リール13Mで、「R7RP1」および「R7RP2」のいずれにも入賞させることができない状況であっても、左リール13Lの操作タイミングに応じて「R7RP3」～「R7RP10」のいずれかに入賞するように構成されている。そのため、当選役グループ「RPBB1」に当選したときに、第1停止が右リール13Rまたは中リール13Mとなる押し順の場合は、ストップスイッチ21L、21M、21Rの操作タイミングに応じて「R7RP1」～「R7RP10」のいずれかに必ず入賞する。さらに、図柄「R7（赤7）」を目押しすれば、中段ラインに図柄「R7（赤7）」または「FR7（フェイク赤7）」が揃う「R7RP1」に入賞する。

20

30

#### 【0073】

一方、第1停止が右リール13Rまたは中リール13M以外となる押し順の場合、停止制御手段105は、「基本リブ」が優先的に入賞するようにリールの停止制御を行う。上述のように、「基本リブ」は取りこぼしが発生しないため、当該当選役グループに当選したときに、第1停止が中リール13Mまたは右リール13R以外となる押し順の場合は、ストップスイッチ21L、21M、21Rの操作タイミングに応じて「基本リブ」に属する役のいずれかに必ず入賞する。なお、以下では、「R7RP1」～「R7RP10」をまとめて「赤7揃いリプレイ（赤7揃いRP）」と称する場合もある。

#### 【0074】

当選役グループ「RPBB2」は、「赤7揃いリプレイ」、「基本リブ」、「CRP1」により構成されている。この場合、停止制御手段105は、第1停止が右リール13Rまたは中リール13Mとなる押し順でストップスイッチ21L、21M、21Rが操作された場合は、「R7RP3」、「R7RP4」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。「R7RP3」の入賞図柄は、「RP（リプレイ）：左リール13L」-「R7（赤7）：中リール13M」-「BE1（ベル1）：右リール13R」である。そのため、例えば、右リール13Rが第1停止リールで図柄番号4の図柄「BE1（ベル1）」を入賞ライン（下段）に引き込み可能な範囲で右ストップスイッチ21Rが操作された場合は、当該図柄が入賞ライン（下段）に停止する。次に、第2停止が中リール13Mで図柄番号2の図柄「R7（赤7）」を入賞ライン（中段）に引き込み可能な範囲で中ストップスイ

40

50

ッチ 2 1 M が操作された場合は、当該図柄が入賞ライン（中段）に停止する。最後に第 3 停止が左リール 1 3 L で図柄番号 0 の図柄「R P（リプレイ）」を入賞ライン（上段）に引き込み可能な範囲で左ストップスイッチ 2 1 L が操作された場合は、当該図柄が入賞ライン（上段）に停止する。つまり、「R 7 R P 3」に入賞する。当該役は、中段ラインおよび右上がりラインそれぞれに図柄「R 7（赤 7）」または「F R 7（フェイク赤 7）」が揃う図柄組合せとなる。

#### 【 0 0 7 5 】

なお、「R 7 R P 3」の右リール 1 3 R の入賞図柄である図柄「B E 1」は、右ストップスイッチ 2 1 R がどのようなタイミングで操作されても入賞ライン（下段）に引き込み可能な範囲に配置されているが、中リール 1 3 M の入賞図柄である図柄「R 7（赤 7）」は、ストップスイッチ 2 1 M の操作タイミングによっては、入賞ライン（中段）に引き込むことができない。この場合、停止制御手段 1 0 5 は、「R 7 R P 4」の中リール 1 3 M の入賞図柄である図柄「C H（チェリー）」を入賞ライン（中段）に引き込むようにリールの停止制御を行う。中リール 1 3 M の図柄「C H（チェリー）」は、図柄「R 7（赤 7）」と補完的な配置となっており、図柄「R 7（赤 7）」を入賞ライン（中段）に引き込むことができないタイミングで中ストップスイッチ 2 1 M が操作されたときは、必ず図柄「C H（チェリー）」を入賞ラインに引き込むことが可能となっている。

#### 【 0 0 7 6 】

また、「R 7 R P 3」および「R 7 R P 4」の左リール 1 3 L の共通の入賞図柄である図柄「R P（リプレイ）」は、ストップスイッチ 2 1 L の操作タイミングによらず、入賞ライン（上段）に引き込むことが可能である。したがって、第 1 停止が中リール 1 3 M が右リール 1 3 R で、中リール 1 3 M において図柄「R 7（赤 7）」を引き込むことができなかった場合は、必ず「R 7 R P 4」に入賞する。

#### 【 0 0 7 7 】

一方、第 1 停止が右リール 1 3 R または中リール 1 3 M 以外となる押し順の場合、停止制御手段 1 0 5 は、「基本リブ」が優先的に入賞するようにリールの停止制御を行う。上述のように、「基本リブ」は取りこぼしが発生しないため、当該当選役グループに当選したときに、第 1 停止が右リール 1 3 R または中リール 1 3 M 以外となる押し順の場合は、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングに応じて「基本リブ」に属する役のいずれかに必ず入賞する。

#### 【 0 0 7 8 】

「R P S 1」は、「W R P 1」～「W R P 5」、「R 7 R P 5」、「R 7 R P 6」、「基本リブ」により構成されている。この場合、第 1 停止が右リール 1 3 R または中リール 1 3 M となる押し順でストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が操作された場合、停止制御手段 1 0 5 は、「W R P 1」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。「W R P 1」の入賞図柄は、「R P（リプレイ）」 - 「B A R（バー）」 - 「B E 1（ベル 1）」である。そのため、例えば、右リール 1 3 R が第 1 停止リールで図柄番号 1 4 の図柄「B E 1（ベル 1）」を入賞ライン（下段）に引き込み可能な範囲で右ストップスイッチ 2 1 R が操作された場合は、当該図柄が入賞ライン（下段）に停止する。次に、第 2 停止が中リール 1 3 M で図柄番号 8 の図柄「B A R（バー）」を入賞ライン（中段）に引き込み可能な範囲で中ストップスイッチ 2 1 M が操作された場合は、当該図柄が入賞ライン（中段）に停止する。最後に第 3 停止が左リール 1 3 L で図柄番号 1 0 の図柄「R P（リプレイ）」を入賞ライン（上段）に引き込み可能な範囲で左ストップスイッチ 2 1 L が操作された場合は、当該図柄が入賞ライン（上段）に停止する。つまり、「W R P 1」に入賞する。当該役は、中段ラインに図柄「B A R（バー）」が揃う図柄組合せとなる。

#### 【 0 0 7 9 】

なお、「W R P 1」の右リール 1 3 R の入賞図柄である図柄「B E 1（ベル 1）」は、右ストップスイッチ 2 1 R がどのようなタイミングで操作されても入賞ライン（下段）に引き込み可能な範囲に配置されているが、中リール 1 3 M の入賞図柄である図柄「B A R（バー）」は、ストップスイッチ 2 1 M の操作タイミングによっては、入賞ライン（中段

10

20

30

40

50

）に引き込むことができない。この場合、停止制御手段１０５は、「WRP２」～「WRP５」を次の優先入賞役としてリールの停止制御を行う。第１停止が右リール１３Ｒか中リール１３Ｍで、「WRP１」に入賞させることができない状況であっても、左リール１３Ｌの操作タイミングに応じて「WRP２」～「WRP５」のいずれかに入賞するように構成されている。そのため、当選役グループ「RPS１」に当選したときに、第１停止が右リール１３Ｒまたは中リール１３Ｍとなる押し順の場合は、ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの操作タイミングに応じて「WRP１」～「WRP５」のいずれかに必ず入賞する。さらに、図柄「BAR（バー）」を目押しすれば、中段ラインに図柄「BAR（バー）」が揃う「WRP１」に入賞する。

#### 【００８０】

10

一方、第１停止が右リール１３Ｒまたは中リール１３Ｍ以外となる押し順の場合、停止制御手段１０５は、「基本リブ」が優先的に入賞するようにリールの停止制御を行う。上述のように、「基本リブ」は取りこぼしが発生しないため、当該当選役グループに当選したときに、第１停止が右リール１３Ｒまたは中リール１３Ｍ以外となる押し順の場合は、ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの操作タイミングに応じて「基本リブ」に属する役のいずれかに必ず入賞する。なお、以下では、「WRP１」～「WRP５」、「R7RP5」、「R7RP6」をまとめて「BAR揃いリプレイ」と称する場合もある。

#### 【００８１】

「RPS２」は、「BAR揃いリプレイ」、「基本リブ」、「CRP１」により構成されている。この場合、第１停止が右リール１３Ｒまたは中リール１３Ｍとなる押し順でストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒが操作された場合、停止制御手段１０５は、「WRP３」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。「WRP３」の入賞図柄は、「BE１（ベル１）」－「BAR（バー）」－「BE１（ベル１）」である。そのため、例えば、右リール１３Ｒが第１停止リールで図柄番号１４の図柄「BE１（ベル１）」を入賞ライン（下段）に引き込み可能な範囲で右ストップスイッチ２１Ｒが操作された場合は、当該図柄が入賞ライン（下段）に停止する。次に、第２停止が中リール１３Ｍで図柄番号８の図柄「BAR（バー）」を入賞ライン（中段）に引き込み可能な範囲で中ストップスイッチ２１Ｍが操作された場合は、当該図柄が入賞ライン（中段）に停止する。最後に第３停止が左リール１３Ｌで図柄番号９の図柄「BE１（ベル１）」を入賞ライン（上段）に引き込み可能な範囲で左ストップスイッチ２１Ｌが操作された場合は、当該図柄が入賞ライン（上段）に停止する。つまり、「WRP３」に入賞する。当該役は、中リール１３Ｍと右リール１３Ｒそれぞれの中段に図柄「BAR（バー）」が停止し、左リール１３Ｌの下段に図柄「BAR（バー）」が停止する。つまり、右リール１３Ｒと中リール１３Ｍでは中段に図柄「BAR（バー）」が停止してテンパイとなるが、左リール１３Ｌの下段に図柄「BAR（バー）」が停止して、中段ラインに図柄「BAR（バー）」が揃わない図柄組合せとなる。

20

30

#### 【００８２】

なお、「WRP３」の右リール１３Ｒの入賞図柄である図柄「BE１（ベル１）」は、右ストップスイッチ２１Ｒがどのようなタイミングで操作されても入賞ライン（下段）に引き込み可能な範囲に配置されているが、中リール１３Ｍの入賞図柄である図柄「BAR（バー）」は、ストップスイッチ２１Ｍの操作タイミングによっては、入賞ライン（中段）に引き込むことができない。この場合、停止制御手段１０５は、「WRP１」、「WRP２」、「WRP４」、「WRP５」を次の優先入賞役としてリールの停止制御を行う。この実施形態では、第１停止が右リール１３Ｒか中リール１３Ｍで、「WRP３」に入賞させることができない状況であっても、左リール１３Ｌの操作タイミングに応じて「WRP１」、「WRP２」、「WRP４」、「WRP５」のいずれかに入賞するように構成されている。そのため、当選役グループ「RPS２」に当選したときに、第１停止が右リール１３Ｒまたは中リール１３Ｍとなる押し順の場合は、ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの操作タイミングに応じて「WRP１」～「WRP５」のいずれかに必ず入賞する。さらに、図柄「BAR（バー）」を目押しすれば、中段ラインに図柄「BAR（バー）」

40

50

）」がテンパイするが結果的に揃わない「WRP3」に入賞する。

【0083】

一方、第1停止が右リール13Rまたは中リール13M以外となる押し順の場合、停止制御手段105は、「基本リブ」が優先的に入賞するようにリールの停止制御を行う。上述のように、「基本リブ」は取りこぼしが発生しないため、当該当選役グループに当選したときに、第1停止が右リール13Rまたは中リール13M以外となる押し順の場合は、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作タイミングに応じて「基本リブ」に属する役のいずれかに必ず入賞する。

【0084】

当選役グループ「RPCH1」は、「CRP1」により構成されている。「CRP1」は、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作タイミングがどのような場合であっても入賞図柄が引き込み可能な範囲にあるため、必ず入賞する（取りこぼしなし）。 10

【0085】

当選役グループ「RPCH2」は、「CRP2」～「CRP7」により構成されている。「CRP2」～「CRP7」は、取りこぼしが発生しないため、当該当選役グループに当選した場合は、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作タイミングに応じて「CRP2」～「CRP7」のいずれかに必ず入賞する。

【0086】

当選役グループ「BE1」は、「BE1」～「BE11」、「CH1」により構成されている。この場合、停止制御手段105は、「BE1」～「BE11」が優先的に入賞するようにリール制御を行う。「BE1」～「BE11」は、取りこぼしが発生しないため、当該当選役グループに当選した場合は、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作タイミングに応じて「BE1」～「BE11」のいずれかに必ず入賞する。なお、以下では、「BE1」～「BE11」をまとめて「ベル」と称する場合もある。 20

【0087】

当選役グループ「BE2」は、「ベル」により構成されている。上述のように、「ベル」は取りこぼしが発生しないため、当該当選役グループに当選した場合は、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作タイミングに応じて「ベル」に属する役のいずれかに必ず入賞する。

【0088】

当選役グループ「CH1」は、「CH1」～「CH8」、「PZ9」～「PZ12」、「PZ21」～「PZ36」、「PZ37」～「PZ52」、「ATA2」、「ATA5」～「ATA7」により構成されている。当該当選役グループは、取りこぼしが発生しない役（当選役グループ）として設定されている。したがって、当該当選役グループに当選した場合は、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作タイミングに応じて、構成役のいずれかに必ず入賞する。 30

【0089】

当選役グループ「CH2」は、「CH9」～「CH19」、「PZX22」により構成されている。当該当選役グループは、取りこぼしが発生しない役（当選役グループ）として設けられている。したがって、当該当選役グループに当選した場合は、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作タイミングに応じて、構成役のいずれかに必ず入賞する。 40

【0090】

当選役グループ「WML」は、「WM1」～「WM4」により構成されている。「WM1」～「WM4」は、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作タイミングによっては、いずれにも入賞させることができない位置に入賞図柄が配置されているため、この場合は、当選役グループ「WML」に当選したのにもかかわらず、いずれの構成役にも入賞させることができない取りこぼしが発生する。

【0091】

当選役グループ「JAC1」は、「BE1」～「BE11」、「WM1」～「WM4」 50

、「CH1」～「CH19」、「ATA1」～「ATA10」、「ATB1」～「ATB16」、「PZ1」～「PZ52」、「PZX1」～「PZX22」により構成されている。当該当選役グループは、取りこぼしが発生しない役（当選役グループ）として設けられている。したがって、当該当選役グループに当選した場合は、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作タイミングに応じて、構成役のいずれかに必ず入賞する。なお、当該当選役グループは、ボーナス遊技状態（RBB1、RBB2）でのみ役抽選の対象となっている。

#### 【0092】

当選役グループ「JAC2」は、「CH1」～「CH19」、「ATA1」～「ATA10」、「ATB1」～「ATB16」、「PZ1」～「PZ52」、「PZX1」～「PZX22」により構成されている。当該当選役グループは、取りこぼしが発生しない役（当選役グループ）として設けられている。したがって、当該当選役グループに当選した場合は、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作タイミングに応じて、構成役のいずれかに必ず入賞する。なお、当該当選役グループは、ボーナス遊技状態（RBB1、RBB2）でのみ役抽選の対象となっている。

10

#### 【0093】

当選役グループ「ATLC1」は、「BE1」、「ATA1」、「ATA2」、「ATB1」、「ATB4」、「ATB7」、「ATB8」、「PZ5」、「PZ8」、「PZ11」、「PZ12」、「PZX1」～「PZX4」、「PZX20」、「PZX22」、「CH7」、「CH8」、「CH11」、「CH12」により構成されている。この場合、停止制御手段105は、押し順（左 中 右）の場合は、「BE1」が優先的に入賞するようにリールの停止制御を行う。「BE1」は、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作タイミングがどのような場合であっても、入賞図柄が引き込み可能な範囲にあるため、押し順（左 中 右）の場合は必ず「BE1」に入賞する（取りこぼしなし）。一方、押し順（左 右 中）の場合は、構成役のうち、「BE1」以外の役が優先的に入賞するように、リールの停止制御が行われる。そして、各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rがどのようなタイミングで操作されても、「BE1」以外の構成役（いずれも1枚のメダルの払い出し：1枚役）のいずれかに必ず入賞するように構成されている（取りこぼしなし）。その他の押し順の場合も、「BE1」以外の構成役が優先的に入賞するようにリールの停止制御が行われる。ただし、押し順（左 右 中）の場合とは異なり、1/2の確率で「BE1」以外の構成役に入賞し、1/2の確率でどの構成役にも入賞させることができない取りこぼしが発生する（図11（a）参照）。

20

30

#### 【0094】

すなわち、当選役グループ「ARLC1」に当選した場合は、6択の押し順のうちの一つである正解の押し順（左 中 右）でストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作された場合は、10枚のメダルの払い出しが得られる「BE1」に入賞する。また、正解の押し順と第1停止リールは同じであるが、その他の押し順が異なる押し順（左 右 中）の場合は、「BE1」以外の構成役（1枚役）のいずれかに必ず入賞する。また、第1停止の時点ですでに正解の押し順と異なる押し順の場合は、1枚のメダルの払い出しが得られる場合と、取りこぼしが発生する場合とがある。

40

#### 【0095】

また、その他の押し順AT役のうち、当選役グループ「ATLC2」：\$16～「ATRC2」：\$20についても同様のリールの停止制御が行われる。つまり、図11（a）に示すように、他の押し順AT役も、6択の押し順のうちの一つが正解の押し順として設定され、当該押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作された場合は、構成役のうち、10枚の払い出しが得られる役（「BE1」～「BE10」のいずれか）に入賞する。また、第1停止リールは正解の押し順と同じであるが、その他の押し順が異なる場合は1枚のメダルの払い出しが得られる構成役に必ず入賞する。また、第1停止リールの時点で正解の押し順と異なる場合は、1枚のメダルの払い出しが得られる場合と、いずれの構成役にも入賞させることができない取りこぼしが発生する。

50

## 【 0 0 9 6 】

当選役グループ「特殊 A」は、「BE 4」、「ATA 3」～「ATA 6」、「ATB 7」、「ATB 8」、「PZ 17」～「PZ 20」、「PZ 23」、「PZ 24」、「PZ 25」、「PZ 27」、「PZ 28」、「PZX 5」、「PZX 6」、「PZX 10」～「PZX 12」、「PZX 19」、「PZX 20」、「CH 7」、「CH 8」、「CH 11」、「CH 12」により構成されている。この場合、停止制御手段 105 は、押し順（中 左 右）の場合は、「BE 4」が優先的に入賞するようにリールの停止制御を行う。「BE 4」は、ストップスイッチ 21 L, 21 M, 21 R の操作タイミングがどのような場合であっても、入賞図柄が引き込み可能な範囲にあるため、押し順（中 左 右）の場合は必ず「BE 4」に入賞する（取りこぼしなし）。一方、押し順（中 左 右）以外の場合は、構成役のうち、「BE 1」以外の役が優先的に入賞するように、リールの停止制御が行われる。そして、各ストップスイッチ 21 L, 21 M, 21 R がどのようなタイミングで操作されても、「BE 1」以外の構成役（いずれも 1 枚のメダルの払い出し：1 枚役）のいずれかに必ず入賞するように構成されている（取りこぼしなし）。

10

## 【 0 0 9 7 】

ただし、この実施形態では、押し順（中 左 右）以外の場合、停止制御手段 105 は、押し順に応じて優先的に入賞させる構成役（1 枚役）の種類を変えている。具体的には、構成役（1 枚役）の中には、1 枚役 A のグループに属するものと、1 枚役 B のグループに属するものとがあり、押し順（左 中 右）または押し順（左 右 中）の場合、停止制御手段 105 は、1 枚役 A のグループに属する構成役（1 枚役）が優先的に入賞するようにリールの停止制御を行う（図 11（b）参照）。押し順（左 中 右）または押し順（左 右 中）の場合、操作タイミングによらず 1 枚役 A のグループに属するいずれかの役（1 枚役）に入賞するように構成されている。一方、押し順（中 右 左）、押し順（右 左 中）、押し順（右 中 左）のいずれかの場合、停止制御手段 105 は、1 枚役 B のグループに属する構成役（1 枚役）が優先的に入賞するようにリールの停止制御を行う（図 11（b）参照）。押し順（中 右 左）、押し順（右 左 中）、押し順（右 中 左）のいずれかの場合、操作タイミングによらず 1 枚役 B のグループに属するいずれかの役（1 枚役）に入賞するように構成されている。

20

## 【 0 0 9 8 】

したがって、当選役グループ「特殊 A」に当選した場合、押し順（中 左 右）の場合は、ストップスイッチ 21 L, 21 M, 21 R の操作タイミングによらず、10 枚のメダルの払い出しが得られる「BE 4」に必ず入賞し、第 1 停止リールが左リール 13 L となる押し順の場合は、ストップスイッチ 21 L, 21 M, 21 R の操作タイミングによらず、1 枚役 A のグループに属するいずれかの役に必ず入賞し、その他の押し順の場合は、ストップスイッチ 21 L, 21 M, 21 R の操作タイミングによらず、1 枚役 B のグループに属するいずれかの役に必ず入賞する。なお、当選役グループ「特殊 A」の場合、押し順（中 左 右）で操作すると 10 枚のメダルの払い出しが得られ、その他の押し順で操作すると 1 枚のメダルの払い出しが得られることから、押し順（中 左 右）が正解の押し順となる。ただし、この場合の正解の押し順とは、疑似ボーナスや AT 期間において報知される押し順であり、当該報知に従えば最も多くのメダルの払い出しが得られる構成役に入賞することから正解の押し順となるが、後述するように押し順の報知が行われない非 AT 期間（通常状態（有利区間））では、当該押し順（押し順（中 左 右））でストップスイッチ 21 L, 21 M, 21 R が操作されると後述するペナルティが付与される。

30

40

## 【 0 0 9 9 】

当選役グループ「特殊 B」～「特殊 D」についても当選役グループ「特殊 A」と同様のリールの停止制御が行われる。つまり、図 11（b）に示すように、当選役グループ「特殊 B」～「特殊 D」も、6 択の押し順のうちの一つが正解の押し順として設定され、当該押し順でストップスイッチ 21 L, 21 M, 21 R が操作された場合は、構成役のうち、10 枚の払い出しが得られる役（「BE 1」～「BE 10」のいずれか）に入賞する。ただし、当選役グループ「特殊 A」と同様に当選役グループ「特殊 B」～「特殊 D」は、第

50

1 停止リールが左リール 1 3 L となる押し順は、正解の押し順として設定されていない。また、当選役グループ「特殊 B」～「特殊 D」のいずれかに当選したときに、正解の押し順とはならない第 1 停止リールが左リール 1 3 L となる押し順の場合は、構成役のうち、1 枚役 A のグループに属する役のいずれかに必ず入賞し、正解の押し順および第 1 停止リールが左リール 1 3 L となる押し順以外のその他の押し順の場合は、構成役のうち、1 枚役 B のグループに属する役のいずれかに必ず入賞する（図 1 1 (b) 参照）。なお、この場合の正解の押し順も、疑似ボーナスや A T 期間において報知される押し順であり、当該報知に従えば最も多くのメダルの払い出しが得られる構成役に入賞することから正解の押し順となるが、非 A T 期間では、当該押し順（押し順（中 左 右））でストップスイッチ 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R が操作されると後述するペナルティが付与される。

10

#### 【0 1 0 0】

なお、図 1 1 (b) にしめす当選役グループ「特殊 A」～「特殊 D」の 1 枚役 A と 1 枚役 B に属する役の構成は全く同じであってもよいし、異なってもよい。すなわち、当選役グループ「特殊 A」～「特殊 D」それぞれにおいて、1 枚のメダルの払い出しが得られる構成役の中から 1 枚役 A のグループと、1 枚役 B のグループを設定し、第 1 停止リールが左リール 1 3 L となる押し順の場合は、設定した 1 枚役 A のグループに属する役が優先的に入賞するようにリールの停止制御を行い、第 1 停止リールが左リール 1 3 L となる押し順と正解の押し順を除くその他の押し順の場合は、設定した 1 枚役 B のグループに属する役が優先的に入賞するようにリールの停止制御を行うようにしてもよい。

20

#### 【0 1 0 1】

##### （7）区間移行制御手段 1 0 6

区間移行制御手段 1 0 6 は、押し順 A T 役（当選役グループ「A T L C 1（\$ 1 5）」～「A T R C 2（\$ 2 0）」、「特殊 A（\$ 2 1）」～「特殊 D（\$ 2 4）」）の当選時に正解の押し順を報知することを許容しない非有利区間と、当該正解の押し順を報知することを許容する有利区間との間の移行を制御するものであり、有利区間継続遊技数カウント手段 1 0 6 a と、増加枚数カウント手段 1 0 6 b とを備える。有利区間と非有利区間は、各遊技状態（R T 0、R B B 1 F、R B B 2 F、R B B 1、R B B 2）それぞれで設定される。

#### 【0 1 0 2】

具体的には、この実施形態において、区間移行制御手段 1 0 6 は、非有利区間であって、通常遊技状態（R T 0）で 3 枚賭けである場合、または、ボーナス内部中（R B B 2 F）で 3 枚賭けである場合において、当選役グループ「J A C 1」、「J A C 2」、ハズレ以外の当選役グループに当選した場合は、必ず有利区間に移行させる。このとき、区間移行制御手段 1 0 6 は、フラグ格納領域 6 5 2 に設定された有利区間フラグを O N に設定する。なお、その他の遊技状態であったり、賭け数が 2 枚であったりする場合に当選役グループ「J A C 1」、「J A C 2」、ハズレ以外の当選役グループに当選しても、区間移行制御手段 1 0 6 は、有利区間への移行を行わない。

30

#### 【0 1 0 3】

非有利区間から有利区間への移行条件は、適宜変更することができる。例えば、この実施形態では、当選役グループ「J A C 1」、「J A C 2」、ハズレ以外の当選役グループに当選した場合は、もれなく有利区間に移行するようにしたが、これらの役（当選役グループ）の当選時に移行抽選を行い、該抽選に当選した場合にのみ有利区間に移行するようにしてもよい。また、有利区間に移行させる当選役グループの種類を変更してもよい。また、有利区間への移行の条件となる遊技状態の種類を変更してもよい。

40

#### 【0 1 0 4】

また、区間移行制御手段 1 0 6 は、（i）後述する疑似 B N S（疑似ボーナス）終了後の終了待機状態において A T 抽選で非当選であった場合、（i i）後述する A T 遊技の終了条件が成立した場合、（i i i）有利区間の継続期間が上限（例えば、1 5 0 0 ゲーム）を超えたとき、（i v）有利区間中のメダルの増加数が規定値（例えば、2 4 0 0 枚）を超えたとき、の（i）～（i v）の場合は、有利区間から非有利区間に移行させる。こ

50

のとき、区間移行制御手段 106 は、有利区間ランプを OFF に設定する。

#### 【0105】

##### a) 有利区間継続遊技数カウント手段 106 a

有利区間継続遊技数カウント手段 106 a は、有利区間の継続遊技数をカウントするものであり、有利区間フラグが ON に設定されてから当該フラグが OFF に設定されるまでの遊技数をカウントする。具体的には、有利区間継続遊技数カウント手段 106 a は、有利区間フラグが ON に設定されてから 1 ゲームを消化する度に RAM 65 に設定された有利区間遊技数カウンタ 653 のカウント値を +1 加算する。なお、有利区間継続遊技数カウント手段 106 a は、有利区間フラグが ON から OFF に設定された場合は、有利区間遊技数カウンタ 653 のカウント値を 0 にクリアする。

10

#### 【0106】

##### b) 増加枚数カウント手段 106 b

増加枚数カウント手段 106 b は、遊技者の所持メダルの増加数をカウントするものである。増加枚数カウント手段 106 b は、メダルの払い出しがあった場合、その枚数分を RAM 65 に設定された増加メダル数カウンタ 658 に加算する。また、増加枚数カウント手段 106 b は、メダルの投入があった場合はその枚数分だけ増加メダル数カウンタ 658 のカウント値を減算する。ただし、マイナスとなる場合は、0 のカウント値を維持する。なお、増加枚数カウント手段 106 b は、増加メダル数カウンタ 658 のカウント値が上限値 (2400 枚) に到達し、有利区間フラグが ON から OFF に設定された場合は、増加メダル数カウンタ 658 のカウント値を 0 にクリアする。

20

#### 【0107】

##### (8) CZ 移行抽選手段 107

この実施形態では、図 6 に示すように、非有利区間から有利区間に移行すると、まず有利区間の通常状態に移行する。通常状態では、CZ (チャンスゾーン) への移行期待度が低い状態 (CZ 通常) と、CZ への移行期待度が高い状態 (CZ 高確) と、CZ とに分類され、それぞれの状態で、後述する AT 抽選が行われる。CZ は、例えば、10 ゲームの間、毎ゲームで AT 期間に移行させるか否かの AT 抽選が行われる。AT 期間では、押し順 AT 役 (当選役グループ「ATLC1 (\$15)」~「ATRC2 (\$20)」, 「特殊 A (\$21)」~「特殊 D (\$24)」) の当選時に正解の押し順が報知され得る期間である。そのため、CZ は、CZ 通常や CZ 高確よりも AT 期間に移行し易い有利なゾーンとして設けられている。

30

#### 【0108】

CZ 移行抽選手段 107 は、有利区間の CZ 通常または CZ 高確時に CZ に移行するか否かを抽選により決定するものである。例えば、CZ 移行抽選手段 107 は、CZ 通常または CZ 高確において、毎ゲームで CZ 移行抽選を行う。CZ 移行抽選は、CZ 通常、CZ 高確のいずれの場合も当選役グループの種類に応じて当選確率が設定されている。ただし、その当選確率は CZ 通常よりも、CZ 高確の方が高い値に設定されている。CZ 移行抽選手段 107 は、CZ 移行抽選に当選した場合、フラグ格納領域 652 に設けられた CZ フラグを ON に設定し、次のゲームから CZ に移行する。なお、当該フラグは CZ が終了すると OFF に設定される。

40

#### 【0109】

##### (9) 疑似ボーナス抽選手段 108

この実施形態では、所定ゲーム数 (例えば 30 ゲーム) の間、AT 期間中と同様に、押し順 AT 役 (当選役グループ「ATLC1 (\$15)」~「ATRC2 (\$20)」, 「特殊 A (\$21)」~「特殊 D (\$24)」) の当選時に正解の押し順が報知される、疑似ボーナスが設けられている。疑似ボーナス抽選手段 108 は、有利区間の通常状態に、疑似ボーナスに移行するか否かを抽選 (疑似ボーナス移行抽選) により決定するものである。疑似ボーナス移行抽選は、例えば、役抽選結果に応じて当選確率が設定されている。疑似ボーナス移行抽選に当選した場合、疑似ボーナス抽選手段 108 は、フラグ格納領域 652 に設けられた疑似ボーナスフラグを ON に設定する。当該フラグは、疑似ボーナス

50

が終了するとOFFに設定される。

【0110】

(10) 疑似ボーナス強制移行制御手段109

この実施形態では、疑似ボーナスに移行するルートとして、通常状態(有利区間)で疑似ボーナス移行抽選に当選することを契機として移行する通常移行ルートと、通常状態(有利区間)で疑似ボーナス移行抽選に当選していない状態で所定の移行指標の累積が規定値になったことを契機として移行する強制移行ルートとがある。疑似ボーナス強制移行制御手段109は、強制移行ルートによる疑似ボーナスへの移行を制御するものである。

【0111】

この実施形態では、所定の移行指標として、当選役グループ「特殊A」～「特殊D」のいずれかへの当選回数が設定されており、この回数が規定数(この実施形態では200回)となった場合、疑似ボーナス強制移行制御手段109は、疑似ボーナス移行抽選に当選していなくても疑似ボーナスに移行させる。

【0112】

ところで、当選役グループ「特殊A」～「特殊D」は、いずれも第1停止リールが左リール13Lとなる押し順(本発明の「特定操作態様」に相当)は10枚のメダルの払い出しが得られる正解の押し順に設定されていない(図11参照)。また、後述するように当選役グループ「特殊A」～「特殊D」のいずれかに当選した場合は、共通の報知音がスピーカ31L, 31Rから鳴るようになっている。そのため、AT期間でないときであっても、当該報知音が鳴ったときに第1停止リールが中リール13Mか右リール13Rとなる押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rを操作した場合は、第1停止リールが左リール13Lとなる押し順で操作した場合よりも10枚の払い出しが得られる確率が高い。

【0113】

具体的には、図11(a)に示すように、当選役グループ「特殊A」～「特殊D」の抽選値は、いずれも「3250」である。また、当選役グループ「特殊A」に設定された正解の押し順は押し順(中 左 右)であり、当選役グループ「特殊B」に設定された正解の押し順は押し順(中 右 左)であり、当選役グループ「特殊C」に設定された正解の押し順は押し順(右 左 中)であり、当選役グループ「特殊D」に設定された正解の押し順は押し順(右 中 左)である。これらの構成によれば、当選役グループ「特殊A」～「特殊D」のいずれかに当選したときに、第1停止リールが左リール13Lとなる押し順が正解の押し順となる確率は「0」であり、その他の押し順(中 左 右、中 右 左、右 左 中、右 中 左の4種類)は、それぞれ1/4の確率で正解の押し順となる。したがって、報知音が鳴ったときに第1停止リールが中リール13Mか右リール13Rとなる押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rを操作した場合は、第1停止リールが左リール13Lとなる押し順で操作した場合よりも10枚の払い出しが得られる確率が高い。

【0114】

そこで、この実施形態では、非AT期間で当選役グループ「特殊A」～「特殊D」のいずれかに当選したときに、第1停止リールが左リール13Lとならない変則の押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rを操作することにより遊技者が過度に有利となるのを防止するために、当該変則の押し順で操作された場合に強制移行ルートでの疑似ボーナスへの移行に関するペナルティが与えられる。

【0115】

具体的には、疑似ボーナス強制移行制御手段109は、通常状態(有利区間)において当選役グループ「特殊A」～「特殊D」のいずれかに当選したときに第1停止リールが左リール13Lとなる押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作された場合は、特殊役当選回数カウンタ654のカウント値を+1加算する(特殊役当選回数カウンタ654のカウント値の更新)。一方、疑似ボーナス強制移行制御手段109は、通常状態(有利区間)において当選役グループ「特殊A」～「特殊D」のいずれかに当選したと

きに第1停止リールが中リール13Mまたは右リール13Rとなる押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作された場合は、特殊役当選回数カウンタ654のカウント値の加算を行わない(特殊役当選回数カウンタ654のカウント値の非更新)。また、疑似ボーナスまたはAT期間で当選役グループ「特殊A」～「特殊D」のいずれかに当選しても特殊役当選回数カウンタ654のカウント値は更新されない。この更新は、非報知区間における当選役グループ「特殊A」～「特殊D」のいずれかに当選したときの停止図柄組み合わせが1枚役Aのグループに属する役への入賞となったことに基づいて行えばよい。

#### 【0116】

そして、疑似ボーナス強制移行制御手段109は、特殊役当選回数カウンタ654のカウント値が200回となった場合は、疑似ボーナス移行抽選に当選していなくても疑似ボーナスに移行させる。このとき、疑似ボーナス強制移行制御手段109は、特殊役当選回数カウンタ654のカウント値を0にクリアする。また、疑似ボーナス強制移行制御手段109は、有利区間から非有利区間に移行した場合、特殊役当選回数カウンタ654のカウント値が200回となる前に疑似ボーナス移行抽選に当選して疑似ボーナスに移行した場合も、特殊役当選回数カウンタ654のカウント値を0にクリアする。

#### 【0117】

上述のように、当選役グループ「特殊A」～「特殊D」に当選した場合、第1停止リールが左リール13Lとなる押し順の場合は、1枚役Aのグループに属する役に必ず入賞する。これに対して、第1停止リールが中リール13Mまたは右リール13Rとなる押し順の場合は、10枚のメダルの払い出しが得られる役に入賞するか、1枚役Bのグループに属する役に必ず入賞する。したがって、疑似ボーナス強制移行制御手段109は、当選役グループ「特殊A」～「特殊D」に当選した際、後述する図柄判定手段112の判定結果が1枚役Aのグループに属する役への入賞であった場合は、第1停止リールが左リール13Lとなる押し順であったと判定して特殊役当選回数カウンタ654のカウント値を+1加算する。また、疑似ボーナス強制移行制御手段109は、当選役グループ「特殊A」～「特殊D」に当選した際、図柄判定手段112の判定結果が1枚役Bのグループに属する役への入賞であるか、10枚のメダルの払い出しが得られる役(「BE1」～「BE10」のいずれか)への入賞であった場合は、第1停止リールが中リール13Mまたは右リール13Rとなる押し順であったと判定して特殊役当選回数カウンタ654のカウント値の更新を行わない。

#### 【0118】

一方、疑似ボーナス強制移行制御手段109は、当選役グループ「特殊A」～「特殊D」以外の押し順AT役(当選役グループ「ATLC1(\$15)」～「ATRC2(\$20)」)に当選した場合、そのときにどのような押し順であっても特殊役当選回数カウンタ654のカウント値の更新は行わない。

#### 【0119】

図11(a)に示すように、当選役グループ「特殊A」～「特殊D」以外の押し順AT役である当選役グループ「ATLC1(\$15)」～「ATRC2(\$20)」の抽選値は、いずれも「2890」である。また、当選役グループ「ATLC1」および「ATLC2」に設定された正解の押し順はそれぞれ押し順(左 中 右)である。また、当選役グループ「ATLR1」および「ATLR2」に設定された正解の押し順はそれぞれ押し順(左 右 中)である。また、当選役グループ「ATCL1」および「ATCL2」に設定された正解の押し順はそれぞれ押し順(中 左 右)である。また、当選役グループ「ATCR1」および「ATCR2」に設定された正解の押し順はそれぞれ押し順(中 右 左)である。また、当選役グループ「ATRL1」および「ATRL2」に設定された正解の押し順はそれぞれ押し順(右 左 中)である。また、当選役グループ「ATRC1」および「ATRC2」に設定された正解の押し順はそれぞれ押し順(右 中 左)である。これらの構成によれば、当選役グループ「ATLC1(\$15)」～「ATRC2(\$20)」のいずれかに当選したときに、全ての押し順(6択)がそれぞれ均等な確

10

20

30

40

50

率（１／６）で正解の押し順となる。したがって、当選役グループ「ＡＴＬＣ１（＄１５）」～「ＡＴＲＣ２（＄２０）」のいずれかに当選した場合は、当選役グループ「特殊Ａ」～「特殊Ｄ」に当選した場合のように特定の押し順（第１停止リールが左リール１３Ｌ以外の押し順）で操作すると有利とはならない。

【０１２０】

したがって、この実施形態では、当選役グループ「ＡＴＬＣ１（＄１５）」～「ＡＴＲＣ２（＄２０）」のいずれかに当選しても、強制移行ルートにかかる移行指標の更新（特殊役当選回数カウンタ６５４のカウント値の更新）を行わないことで、押し順によるペナルティを付与しないように構成されている。

【０１２１】

なお、役抽選の乱数の範囲は０～６５５３５であり、当選役グループ「特殊Ａ」～「特殊Ｄ」それぞれの抽選値は「３２５０」であるので、当選役グループ「特殊Ａ」～「特殊Ｄ」のいずれかに当選する確率は、およそ１／５である。したがって、通常状態（有利区間）で第１停止リールが左リール１３Ｌとなる押し順（ペナルティにならない押し順）で操作し続けていれば、通常移行ルートによる移行がなくても約１０００ゲームで疑似ボーナスに移行することになる（強制移行ルートによる疑似ボーナスへの移行）。

【０１２２】

また、押し順ＡＴ役のうち、当選役グループ「ＡＴＬＣ１（＄１５）」～「ＡＴＲＣ２（＄２０）」の抽選値の合算は、 $2890 \times 12 = 34680$ であるのに対して、残りの当選役グループ「特殊Ａ」～「特殊Ｄ」の抽選値の合算は、 $3250 \times 4 = 13000$ である（図１１（ａ）参照）。すなわち、押し順ＡＴ役のうち、通常状態（有利区間）においてどのような押し順でストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒが操作されてもペナルティが付与されない当選役グループ（「ＡＴＬＣ１（＄１５）」～「ＡＴＲＣ２（＄２０）」）の当選確率の合算は、通常状態（有利区間）において第１停止リールが中リール１３Ｍか右リール１３Ｒとなる押し順でストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒが操作されると特殊役当選回数カウンタ６５４のカウント値が更新されないというペナルティが付与される当選役グループ（「特殊Ａ（＄２１）」～「特殊Ｄ（＄２４）」）の当選確率の合算よりも高くなるように押し順ＡＴ役の各当選役グループの抽選値が設定されている。

【０１２３】

なお、この実施形態では、当選役グループ「ＡＴＬＣ１（＄１５）」～「ＡＴＲＣ２（＄２０）」の当選時にどのような押し順でも特殊役当選回数カウンタ６５４のカウント値の更新を行わないことにより、押し順によるペナルティを付与しないようにしたが、例えば、どのような押し順でストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒが操作されても特殊役当選回数カウンタ６５４のカウント値を更新するなど、押し順によらず共通の更新処理を行うことにより、押し順によるペナルティを付与しないようにしてもよい。

【０１２４】

また、この実施形態では、１ゲームの賭け数として２枚と３枚が設定されており、どちらの賭け数でも１回の遊技を行うことが可能となっている。ただし、２枚賭けの遊技では操作態様に関わらず特殊役当選回数カウンタのカウント値の加算が行われない（更新処理が行われない）。したがって、２枚賭けで遊技を行った場合は、特殊役当選回数カウンタのカウント値の更新処理に関してペナルティが付与される。

【０１２５】

また、この実施形態では、通常状態（有利区間）で３枚賭けの遊技で当選役グループ「特殊Ａ」～「特殊Ｄ」のいずれかに当選した場合、疑似ボーナス強制移行制御手段１０９は、図柄判定手段１１２の判定結果を参照し、第１停止リールが中リール１３Ｍか右リール１３Ｒであることを特定可能な判定結果であった場合は、特殊役当選回数カウンタのカウント値の更新処理を行わないというペナルティ付与処理を行う。

【０１２６】

一方、通常状態（有利区間）で２枚賭けの遊技では、スタートスイッチ９の操作で賭け数が確定した時点で、図柄判定手段１１２の判定結果を参照することなく特殊役当選回数

10

20

30

40

50

カウンタのカウント値の更新処理を行わないというペナルティ付与処理を行う。つまり、この実施形態では、賭け数によるペナルティと押し順によるペナルティとは同じ内容であるため、賭け数によるペナルティが発生した場合は、押し順によるペナルティは発生しないように構成されている。なお、2枚賭けの場合は、当選役グループ「特殊A」～「特殊D」が役抽選の対象とならないようにしてもよい。このようにすると、賭け数によるペナルティと押し順によるペナルティとが同じゲームで発生しないため、ペナルティ処理の重複が発生することなく、処理の複雑化を防止できる。

#### 【0127】

なお、3枚賭けのときのペナルティ処理は、全てのリール13L, 13M, 13Rが停止した後で行ってもよいし、第3停止にかかるストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作された後、ペナルティとなる停止態様(1枚役Bへの入賞)となったことを判定可能なタイミングで行ってもよいし、更に第1停止リールの段階でペナルティとなる停止態様とならないことが判定できる場合は、そのタイミングで行ってもよい。また、2枚賭けの場合は、2枚賭けであることが確定したタイミングでなくてもよく、3枚賭けのときにペナルティ処理を行うタイミングよりも早いタイミングであれば適宜変更可能である。

#### 【0128】

(11)AT抽選手段110

AT抽選手段110は、有利区間において、AT期間に移行するか否かを抽選(AT抽選)により決定するものである。この実施形態では、(i)有利区間の通常状態(CZ通常、CZ高確、CZ)、(ii)疑似ボーナス中、(iii)終了待機状態においてAT抽選を行う。AT抽選に当選した場合、AT抽選手段110は、フラグ格納領域652に設けられたATフラグをONに設定する。

#### 【0129】

例えば、通常状態(CZ通常、CZ高確)におけるAT抽選では、役抽選結果が当選役グループ「PRCH1」、「RPCH2」、「CH1」、「CH2」、「WML」(いわゆる、レア役)のいずれかに当選したときにAT抽選が行われる。ここで、当選確率は、当選役グループの種類ごとに設定されている。また、CZでは、毎ゲームでAT抽選が行われる。ここで、当選確率は役抽選結果(ハズレを含む)ごとに個別に設定されており、当選確率が低い役(当選役グループ)ほど、AT抽選の当選確率が高くなるように設定されている。

#### 【0130】

疑似ボーナス中は、CZ中と同様に毎ゲームでAT抽選が行われる。この実施形態では、疑似ボーナス移行抽選に当選した場合は、ボーナス準備状態に移行する。ボーナス準備状態は、当選役グループ「RPBB1」または「RPBB2」に当選するまでの待機期間であり、当選役グループ「RPBB1」または「RPBB2」の当選したゲームの次のゲームから疑似ボーナスに設定された所定ゲーム数(30ゲーム)のカウントが開始される。

#### 【0131】

なお、ボーナス準備状態で当選役グループ「RPBB1」または「RPBB2」に当選したときは、液晶表示器27に「逆押しで赤7図柄を揃えろ!」の文字が表示され、遊技者に図柄「R7(赤7)」を目押しすべきことが報知される。上記したように、当選役グループ「RPBB1」に当選したときに逆押しで図柄「R7(赤7)」を目押しすると、中段ラインに図柄「R7(赤7)」または「FR7(フェイク赤7)」が揃う。一方、当選役グループ「RPBB2」に当選したときに逆押しで図柄「R7(赤7)」を目押しすると、中段ラインおよび右上がりラインそれぞれに図柄「R7(赤7)」または「FR7(フェイク赤7)」が揃う。すなわち、有利区間の通常状態で当選した疑似ボーナスは、赤7図柄が所定ラインに揃うことを契機として開始される。

#### 【0132】

AT抽選手段110は、例えば、開始時に1ラインのみ赤7図柄が揃う疑似ボーナス中よりも、開始時に2ラインの赤7図柄が揃う疑似ボーナス中の方がAT抽選の当選確率を

高く設定してもよい。

### 【 0 1 3 3 】

終了待機状態は、通常状態で当選した疑似ボーナスが A T 抽選で非当選のまま終了したあとの 1 ゲーム、あるいは、A T 期間がリミッタ（継続期間の上限、増加枚数の上限）以外の理由で終了したあとの 1 ゲームであり、A T 抽選手段 1 1 0 は、この 1 ゲームで A T の復活抽選、あるいは、A T 期間への復帰抽選を行う。これらの抽選は、例えば、役抽選結果ごとに設定された A T 抽選テーブルを用いて抽選することができる。

### 【 0 1 3 4 】

#### （ 1 2 ）報知態様決定手段 1 1 1

報知態様決定手段 1 1 1 は、払出表示器 4 6 で報知する押し順の報知態様を決定するものである。払出表示器 4 6 は、横並びの 2 つの 7 セグメントディスプレイで構成されており、これらのセグメントの点灯態様を押し順の種類に応じた固有の態様とすることで正解の押し順を特定可能に報知する。

### 【 0 1 3 5 】

#### （ 1 3 ）図柄判定手段 1 1 2

図 4 の図柄判定手段 1 1 2 は、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R それぞれの回転位置に基づき、停止制御手段 1 0 5 により停止制御されて停止した各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の図柄の表示態様が、予め定められた表示態様であるかどうかの判定を行うものであり、リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が停止したときの図柄の表示結果が所定の入賞態様であるかどうかを判定する。

### 【 0 1 3 6 】

#### （ 1 4 ）払出制御手段 1 1 3

図 4 の払出制御手段 1 1 3 は、図柄判定手段 1 1 2 による判定結果に基づき、遊技者に所定の特典（遊技用価値）を付与するものであり、図柄判定手段 1 1 2 により、いずれかの役（当選役グループ）に入賞したと判定されたときに、メダル払い出しのある入賞であれば、クレジットメダルの貯留枚数が上限値（この実施形態では例えば 5 0 枚）に達した後は、ホッパーユニット 4 3 を動作させ、入賞した役に対応した払出数だけメダルを払い出して遊技者に利益を付与する。また、払出制御手段 1 1 3 は、クレジットメダルの貯留枚数が上限値に達するまでは、メダル払い出しとして、ホッパーユニット 4 3 の動作に代えて上記払出数だけクレジットメダルを増加させる。

### 【 0 1 3 7 】

さらに、払出制御手段 1 1 3 は、図柄判定手段 1 1 2 により再遊技役に入賞したと判定されたときに、規定数（3 枚または 2 枚）のメダルが投入されたものとして次遊技の入賞ラインを有効とする。

### 【 0 1 3 8 】

#### （ 1 5 ）メダル制御手段 1 1 4

図 4 のメダル制御手段 1 1 4 は、メダルセクタ 4 8 の動作を制御することにより、メダル受入可と受入不可とを切替えるものである。

### 【 0 1 3 9 】

#### （ 1 6 ）コマンド作成手段 1 1 5

図 4 のコマンド作成手段 1 1 5 は、役抽選手段 1 0 3 の役抽選結果に関する情報、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R、スタートスイッチ 1 9 等の遊技者により操作される操作器具の操作に関する情報、押し順 A T 役（当選役グループ「A T L C 1（\$ 1 5）」～「A T R C 2（\$ 2 0）」、「特殊 A（\$ 2 1）」～「特殊 D（\$ 2 4）」）の当選時に正解の押し順でストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が操作されたか否かの情報、各種フラグの状態を特定可能な情報、遊技状態（R T 0、R B B 1 ~ 2 F、R B B 1 ~ 2）を特定可能な情報、報知態様決定手段 1 1 1 が決定した報知態様の種類を特定可能な情報などの種々の情報をサブ制御基板 7 3（サブ C P U 7 1）に送信するためのコマンドを生成するものである。そして、コマンド作成手段 1 1 5 により生成されたコマンドは、後述のコマンド送信手段 1 1 6 によりサブ制御基板 7 3 に送信される。サブ制御基板 7

10

20

30

40

50

3では、メイン制御基板63から送られてきたコマンドに基づき、実行する演出を選択する。

#### 【0140】

なお、この実施形態では、押し順AT役のうち、当選役グループ「ATLC1(\$15)」～「ATRC2(\$20)」のいずれかに当選した場合は、役抽選結果に関する情報として、常にこれらの当選役グループ(「ATLC1(\$15)」～「ATRC2(\$20)」)に設けられた共通の当選役コマンドがコマンド作成手段115により作成される。そのため、役抽選結果に関する情報は、押し順AT役(当選役グループ「ATLC1(\$15)」～「ATRC2(\$20)」)のいずれかに当選していることは特定できるが、その種類は特定できないようになっている。また、当選役グループ「特殊A」～「特殊B」のいずれかに当選した場合は、役抽選結果に関する情報として、常にこれらの当選役グループ(「特殊A」～「特殊D」)に設けられた共通の当選役コマンドがコマンド作成手段115により作成される。そのため、役抽選結果に関する情報は、押し順AT役(当選役グループ「特殊A」～「特殊B」)のいずれかに当選していることは特定できるが、その種類は特定できないようになっている。

10

#### 【0141】

また、報知態様決定手段111が決定した報知態様の種類を特定可能な情報が、役抽選結果に関する情報とともに作成され、これらの情報がサブ制御基板73に送信される。そのため、サブCPU71では、役抽選結果に関する情報(当選役コマンド)と、報知態様の種類を特定可能な情報とに基づいて、AT期間で押し順AT役に当選した際に液晶表示器27で行われる押し順報知の制御を行う。

20

#### 【0142】

##### (17) コマンド送信手段116

図4のコマンド送信手段116は、メイン制御基板63からサブ制御基板73へ、コマンド作成手段115により作成された種々の情報を含むコマンドを一方通行で送信するものである。この場合、一般遊技状態(RT0、RBB1～2F)およびボーナス遊技状態(RBB1～2)などの遊技状態、役抽選手段103の役抽選結果、図柄判定手段112による図柄判定結果、報知態様決定手段111の決定結果、各リール13L, 13M, 13Rの回転・停止状態、払出制御手段113によるメダルの払出状態などのスロットマシン1の状態を表す情報を含むコマンドをサブ制御基板73へ送信する。

30

#### 【0143】

また、コマンド送信手段116は、投入センサ53による投入メダルの検出状態、ベットスイッチ15および最大ベットスイッチ17の操作状態などを表すデータを含むコマンドをサブ制御基板73に送信する。また、コマンド送信手段116は、スタートスイッチ19およびストップスイッチ21L, 21M, 21Rなどの各種スイッチが遊技者により操作されたことを示すデータを含むコマンドをサブ制御基板73に送信する。

#### 【0144】

##### (サブ制御基板)

次に、サブ制御基板73について詳細に説明する。図4のサブ制御基板73は、メイン制御基板63から送信されたコマンドを受信し、メイン制御基板63の動作や状態に応じた演出を行うものである。サブ制御基板73は、メモリ75(図3参照)に格納されたプログラムを実行することにより実現される種々の機能や、ハードウェアが制御されることにより実現される種々の機能を備えている。

40

#### 【0145】

##### (1) コマンド受信手段200

図4のコマンド受信手段200は、メイン制御基板63のコマンド送信手段116により送信された種々の情報を含むコマンドを受信するものである。コマンド受信手段200は、メイン制御基板63から送信されるコマンドを受信すれば、コマンドの種類に応じてサブ制御基板73が備える各機能に通知を行う。

#### 【0146】

50

## (2) 演出内容決定手段 201

図4の演出内容決定手段201は、コマンド受信手段200により受信されたコマンドに応じて、演出の内容を決定するためのものである。具体的には、遊技の進行や、役抽選手段103の役抽選結果などに対応して予め設定された演出パターンから、液晶表示器27に表示される動画を決定したり、スピーカ31L, 31Rから流れる音楽や音声を決定したり、上部ランプ部33や下部ランプ部37L, 37Rの光源を一斉にあるいは個別に点滅したりするなどの演出を決定する。

### 【0147】

また、演出内容決定手段201は、AT期間で押し順AT役(当選役グループ「ATLC1(\$15)」~「ATRC2(\$20)」,「特殊A(\$21)」~「特殊D(\$24)」)のいずれかに当選した場合は、払出表示器46で表示される正解の押し順を特定可能な情報を液晶表示器27で表示するという演出内容に決定する。具体的には、当選した押し順AT役が、通常状態(有利区間)において押し順によってペナルティが発生しない当選役グループ「ATLC1(\$15)」~「ATRC2(\$20)」のいずれかであっても、押し順によってペナルティが発生する当選役グループ「特殊A」~「特殊D」のいずれかであっても、共通の表示内容とする。例えば、正解の押し順が共に押し順(中左右)である、当選役グループ「ATCL1」および当選役グループ「特殊A」に当選した場合は、いずれの場合も例えば、液晶表示器27の画面に「213」を表示する。

### 【0148】

また、演出内容決定手段201は、非AT期間において当選役グループ「特殊A」~「特殊D」のいずれかに当選したゲームでは、当該当選役グループのいずれかに当選していることを報知する共通の報知音をスピーカ31L, 37Rから鳴らすという演出内容に決定する。ただし、他の押し順AT役(当選役グループ「ATLC1(\$15)」~「ATRC2(\$20)」)に当選した場合であっても、スピーカ31L, 37Rから報知音は鳴らされない。

### 【0149】

また、演出内容決定手段201は、非AT期間において当選役グループ「特殊A」~「特殊D」のいずれかに当選したゲームで第1停止リールが中リール13Mか右リール13Rとなる押し順の場合は、例えば、スピーカ31L, 31Rから警告音を鳴らすという演出内容に決定する。なお、警告音に変えて、または、警告音とともに液晶表示器27を用いてペナルティが付与されることを報知する演出を行うようにしてもよい。また、警告報知を何ら行わないようにしてもよく、この場合は2枚賭けによるペナルティでは何らかの警告演出や報知演出を実行すればよい。また、この実施形態では、2枚賭けによるペナルティが発生する場合は、遊技者に対する警告演出や報知演出は実行されないが、実行するようにしてもよい。この場合、両ペナルティで異なる報知態様であることが好ましい。

### 【0150】

そして、演出内容決定手段201は、決定した演出内容に関するデータを含む信号を表示制御手段202および音声制御手段203に送信する。

### 【0151】

## (3) 表示制御手段 202

図4の表示制御手段202は、演出内容決定手段201から送信された信号に含まれるデータに基づいて、液晶表示器27に動画(画像)を表示したり、上部ランプ部33や下部ランプ部37L, 37Rなどの光源を一斉にあるいは個別に点滅したりするなどの制御を行うものである。

### 【0152】

## (4) 音声制御手段 203

図4の音声制御手段203は、演出内容決定手段201から送信された信号に含まれるデータに基づいて、スピーカ31L, 31Rから音楽を流したり、音声を出力したりするなど制御を行うものである。

### 【0153】

10

20

30

40

50

したがって、上記した実施形態によれば、通常状態（有利区間）において押し順 A T 役（当選役グループ「A T L C 1（\$ 1 5）」～「A T R C 2（\$ 2 0）」）に当選したときに、どのような押し順でストップスイッチ 2 1 L，2 1 M，2 1 R が操作されても、強制移行ルートで疑似ボーナスに移行する際に用いられる特殊役当選回数カウンタ 6 5 4 のカウント値の更新処理は共通であるため、遊技者はペナルティを気にすることなく正解の押し順を予想してストップスイッチ 2 1 L，2 1 M，2 1 R を操作することができる。その結果、予想した押し順と正解の押し順とが一致した場合は 1 0 枚のメダルの払い出しが得られるため、通常状態（有利区間）での遊技の興趣が向上する。

#### 【0 1 5 4】

また、A T 期間で押し順 A T 役（当選役グループ「A T L C 1（\$ 1 5）」～「A T R C 2（\$ 2 0）」、「特殊 A（\$ 2 1）」～「特殊 D（\$ 2 4）」）に当選した場合は、その種類によらず正解の押し順（1 0 枚のメダルの払い出しが得られる押し順）が報知されるため、報知頻度が高まり A T 期間での遊技の興趣も向上する。 10

#### 【0 1 5 5】

また、通常状態（有利区間）で押し順 A T 役（当選役グループ「特殊 A」～「特殊 D」）のいずれかに当選した場合は報知音が鳴るため、強制移行ルートにかかる特殊役当選回数カウンタ 6 5 4 のカウント値の更新処理で不利を受ける押し順を回避するか、当該処理で不利を受けても押し順 A T 役（当選役グループ「特殊 A」～「特殊 D」）に設定された正解の押し順を予想してストップスイッチ 2 1 L，2 1 M，2 1 R を操作するかの選択ができるため、遊技性の多様化を図ることができる。また、押し順 A T 役（当選役グループ「特殊 A」～「特殊 D」）のいずれかに当選した場合は、その種類によらず共通の報知音が鳴るように構成されているため、報知音を鳴らす処理を共通化することができ、データ容量の削減を図ることができる。 20

#### 【0 1 5 6】

また、報知音が鳴らない場合は、他の押し順 A T 役（当選役グループ「A T L C 1（\$ 1 5）」～「A T R C 2（\$ 2 0）」）の当選の可能性を把握できることから、特殊役当選回数カウンタ 6 5 4 のカウント値の更新処理のペナルティを気にすることなく正解の押し順を予想する遊技を楽しむことができる。

#### 【0 1 5 7】

また、押し順によってペナルティがない押し順 A T 役（当選役グループ「A T L C 1（\$ 1 5）」～「A T R C 2（\$ 2 0）」）の当選確率の合算は、押し順によってペナルティが発生する押し順 A T 役（当選役グループ「特殊 A」～「特殊 D」）の当選確率の合算よりも高いため、ペナルティを気にすることなく正解の押し順を予想する遊技が多くなり遊技者の興趣の向上を図ることができる。 30

#### 【0 1 5 8】

また、通常状態（有利区間）において押し順によってペナルティが発生する押し順 A T 役（当選役グループ「特殊 A」～「特殊 D」）であっても、押し順によってペナルティが発生しない押し順 A T 役（当選役グループ「A T L C 1（\$ 1 5）」～「A T R C 2（\$ 2 0）」）であっても、A T 期間では正解の押し順の報知態様が共通であるため、A T 期間において押し順 A T 役の種類を意識することなくスムーズな遊技を行うことができる。 40

#### 【0 1 5 9】

また、2 枚賭けの遊技で特殊役当選回数カウンタ 6 5 4 のカウント値の更新処理を行うと、強制移行ルートで疑似ボーナスに移行するのに必要なメダル数が、3 枚賭けの遊技よりも少なくなる可能性があり、2 枚賭けで遊技を行う遊技者が、3 枚賭けで遊技を行う遊技者よりも有利となるおそれがある。また、通常状態（有利区間）で押し順 A T 役（当選役グループ「特殊 A」～「特殊 D」）に当選したときに、第 1 停止リールが中リール 1 3 M が右リール 1 3 R となる押し順でストップスイッチ 2 1 L，2 1 M，2 1 R を操作すると、その他の押し順で操作する場合よりも 1 0 枚のメダルの払い出しが得られる確率が高くなり、第 1 停止リールが中リール 1 3 M が右リール 1 3 R となる押し順でストップスイッチ 2 1 L，2 1 M，2 1 R を操作する遊技者が有利となるおそれがある。しかしながら 50

、これらの場合は特殊役当選回数カウンタ 6 5 4 の更新処理が行われれないというペナルティが付与されるため、設定した遊技性に反して有利となる行為を適切に防止できる。

【 0 1 6 0 】

また、通常状態（有利区間）で当選役グループ「特殊 A」～「特殊 D」のいずれかに当選したときに第 1 停止リールが中リール 1 3 M か右リール 1 3 R となる押し順で操作された場合のペナルティの付与処理は、図柄判定手段 1 1 2 の判定結果がでたあとで行われる。一方、2 枚賭けによるペナルティの付与処理は、2 枚賭けが確定するタイミングで行われる。図柄判定手段 1 1 2 による判定処理のタイミングは遊技の進行処理に関わる様々な処理が集中するため、両ペナルティの付与処理をこのタイミングで行うとメイン CPU 6 1 の処理負荷が増大するが、このように、ペナルティの付与処理のタイミングを分散させることで、メイン CPU 6 1 に対する処理負荷の軽減を図ることができる。

10

【 0 1 6 1 】

また、2 枚賭けで遊技を行った場合も、通常状態（有利区間）で押し順 A T 役（当選役グループ「特殊 A」～「特殊 D」）に当選したときに、第 1 停止リールが中リール 1 3 M か右リール 1 3 R となる押し順でストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R を操作した場合も、ペナルティ（特殊役当選回数カウンタ 6 5 4 の非更新）は同じであるため、ペナルティの付与処理に必要なデータ容量を削減できる。

【 0 1 6 2 】

また、賭け数によるペナルティが付与された場合は、押し順によるペナルティは付与されないため、過度にペナルティが付与されて遊技意欲が減退するのを防止できる。

20

【 0 1 6 3 】

また、押し順によるペナルティが発生した場合は警告音などが鳴ってその旨が遊技者に報知されるが、賭け数によるペナルティが発生した場合は報知が行われれない。この場合、ペナルティの付与処理のタイミングに応じた適切な報知を行うことでスムーズに遊技を行うことができる。

【 0 1 6 4 】

（ペナルティ付与方法の第 1 の変形例）

押し順によってペナルティが発生する押し順 A T 役におけるペナルティ付与方法の第 1 の変形例について、図 1 2 を参照して説明する。なお、押し順 A T 役として当選役グループ「特殊 A」～「特殊 D」の 4 種類が設定されているのは上記した実施形態と同様であり、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が操作されたことで動作するリール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止制御等、上記した実施形態と同様の構成については省略する。

30

【 0 1 6 5 】

図 1 2 に示すように、スロットマシン 1 はスタートスイッチ 1 9 が操作されるまで待機し、スタートスイッチ 1 9 が操作されると、役抽選手段 1 0 3 により役抽選処理が行われる（S 1 0 1）。

【 0 1 6 6 】

役抽選手段 1 0 3 による役抽選結果が押し順 A T 役である「特殊 A」～「特殊 D」だった場合（S 1 0 2）、上記した実施形態とは異なり、疑似ボーナス強制移行制御手段 1 0 9（本発明の「ペナルティ付与手段」に相当）は無条件でペナルティが付与される（S 1 0 3）。具体的には上記した実施形態と同様、特殊役当選回数カウンタ 6 5 4 のカウント値の加算を行わない（特殊役当選回数カウンタ 6 5 4 のカウント値の非更新）状態となる。一方、役抽選手段 1 0 3 による役抽選結果が押し順 A T 役である「特殊 A」～「特殊 D」ではなかった場合、上記した実施形態と同様に、遊技の進行にあわせて特殊役当選回数カウンタ 6 5 4 のカウント値を更新する（S 1 0 4）。

40

【 0 1 6 7 】

疑似ボーナス強制移行制御手段 1 0 9 によりペナルティが付与された状態で遊技者によって最初にストップスイッチ 2 1 L が操作され、左リール 1 3 L が第 1 停止リールであると判定されると（S 1 0 5）、付与されていたペナルティが解除され（S 1 0 6）、特殊役当選回数カウンタ 6 5 4 のカウントが + 1 される（S 1 0 7）。つまり、遊技者の操作

50

態様によって、当選回数カウンタ 6 5 4 のカウントによって特典を獲得し得る有利な状態に戻ることができる。一方、疑似ボーナス強制移行制御手段 1 0 9 によりペナルティが付与された状態で遊技者によって最初にストップスイッチ 2 1 M やストップスイッチ 2 1 R が操作され、中リール 1 3 M や右リール 1 3 R が第 1 停止リールであると判定されると、付与されていたペナルティが解除されず、次遊技以降もペナルティが付与された状態（特殊役当選回数カウンタ 6 5 4 のカウント値が非更新の状態）で遊技することとなる。つまり、遊技者の操作態様によっては、当選回数カウンタ 6 5 4 のカウントによって特典を獲得し得るペナルティ付与前の有利な状態に戻ることができずに遊技者にとって有利ではない状態で遊技を進めることになる。

#### 【0 1 6 8】

10

全てのリールが停止すると払出処理が行われ、払出処理の完了後、再びスタートスイッチ 1 9 が操作されるまで待機することとなる（S 1 0 8）。

#### 【0 1 6 9】

ここで、例えばある遊技でペナルティが付与された状態となり、再び押し順 A T 役である「特殊 A」～「特殊 D」に当選した場合、メイン CPU 6 1 では前回のペナルティが付与された遊技と同様の制御を行う。つまり、役抽選結果をもとにして特殊役当選回数カウンタ 6 5 4 のカウント値の加算を行わない状態に再び制御し、第 1 停止リールが左リール 1 3 L であったか否かに応じてペナルティを解除するかどうかを決定することとなる。つまり、ペナルティ付与と解除には当該遊技で押し順 A T 役である「特殊 A」～「特殊 D」に当選するかと左リール 1 3 L が第 1 停止リールであったかがそれぞれ判定条件となり、他の条件は存在しないことになる。

20

#### 【0 1 7 0】

これにより、不正操作をした遊技者に対して複数遊技にわたるペナルティを付与する制御とペナルティ状態から通常遊技状態への復帰制御を一本化することができ、ペナルティ状態を解除するためにゲーム数をカウントしたり、現在の状態を確認してペナルティの付与または解除の制御を行ったりする必要が無い。そのため、従来のペナルティ制御と比べてメイン CPU 6 1 の制御負荷を軽減することができる。

#### 【0 1 7 1】

なお、本実施例でのペナルティ状態は、特殊役当選回数カウンタ 6 5 4 のカウント値の加算を行わない状態となり、疑似ボーナスへの強制移行ができない状態となるが、例えば、特殊役当選回数カウンタ 6 5 4 のカウント値が規定値になると、強制的に A T 期間移行するように構成して、ペナルティ状態では強制的に A T 期間に移行するのを遅延させるようにしてもよい。つまり、ペナルティ状態は遊技者に有利となる操作態様を報知する権利の付与に関し、少なくとも一部を不利な状態とするものであり、ペナルティが付与されていない状態は遊技者に有利となる操作態様を報知する権利の付与に関し、少なくとも一部を有利な状態とするものである。

30

#### 【0 1 7 2】

また、本実施例でのペナルティ状態で受ける権利の制限は、前述した疑似ボーナスの移行権利や A T 期間への移行権利に限定するものではない。例えば、A T 期間や疑似ボーナス期間で行われる上乗せやストック獲得に関し、ペナルティ状態にあるうちは権利を獲得できないようにするものであってもよい。

40

#### 【0 1 7 3】

また、本実施形態では図 1 2 で示すようにペナルティ状態の解除がされるのは特殊 A ～ D に当選したタイミングに限られていたが、ペナルティ状態が付与された遊技以降の遊技で左リール 1 3 L が第 1 停止リールであった場合に解除する制御を遊技フローに組み込んでも良い。この場合、図 1 2 に示す S 1 0 5 , S 1 0 6 の処理を遊技フローに組み込むようにすれば実現可能である。

#### 【0 1 7 4】

（ペナルティ付与方法の第 2 の変形例）

押し順によってペナルティが発生する押し順 A T 役におけるペナルティ付与方法の第 2

50

の変形例について説明する。なお、押し順 A T 役として当選役グループ「特殊 A」～「特殊 D」の 4 種類が設定されているのは上記した実施形態と同様であり、停止制御等の上記した実施形態や第 1 の変形例と同様の構成については省略する。

【0175】

図 15 はペナルティ付与方法の第 2 の変形例における、遊技フローの一部を示す図である。具体的には、図 6 の通常状態（有利区間）に相当する部分の遊技フローを示している。図 15 に示すように、ペナルティ付与方法の第 2 の変形例では、上記の実施形態において説明した C Z（有利状態）への移行が期待できる状態である C Z 通常、C Z 高確に加えて、C Z への移行が期待できない C Z 低確を備える。C Z 低確は、C Z に制御するか否かの決定が行われない状態である。

10

【0176】

第 2 の変形例におけるペナルティ付与方法として、2 種類のペナルティ付与方法を説明する。

【0177】

まず、ペナルティ付与方法 1 について説明する。ペナルティ付与方法 1 は、C Z 低確、C Z 通常、C Z 高確の移行に係る抽選や制御、滞在に係る制御に関与する（抽選状態決定手段）。すなわち、ペナルティが付与されるか否かによって、C Z への移行期待度が異なってくるとともに、ひいては C Z への移行頻度も異なってくる。

【0178】

図 16 は、C Z 低確、C Z 通常、C Z 高確に滞在しているときの C Z 抽選の当選確率や各状態間の移行に係る条件を示した図である。図 16 に示すように、C Z 低確に滞在しており、役抽選手段 103 による役抽選結果が押し順 A T 役である「特殊 A」～「特殊 D」であり、遊技者による停止操作の態様が左リール 13L を第 1 停止する停止操作態様（特定操作態様、以下推奨操作とよぶ）であった場合、C Z 通常へ制御するか否かの抽選を行う（抽選状態抽選手段）。なお、C Z 低確から C Z 通常へ昇格するか否かの抽選における当選確率は約  $1/1.6$  に定められており、押し順 A T 役に当選し、推奨操作を行っていれば頻繁に有利な状況に移行できる。一方、C Z 低確に滞在しており、役抽選手段 103 による役抽選結果が押し順 A T 役である「特殊 A」～「特殊 D」であり、遊技者による停止操作の態様が左リール 13L 以外を第 1 停止する停止操作態様（所定操作態様、以下非推奨操作とよぶ）であった場合、C Z 通常へ制御するか否かの抽選を行わない。すなわち、推奨操作を行った場合には遊技者にとって有利となる状況が付与される可能性がある一方、非推奨操作を行った場合には、遊技者にとって有利となる状況が付与されない。言い換えれば、推奨操作を行った場合に比べて非推奨操作を行った場合には、不利な状況となるともいえる。なお、非推奨操作を行った場合に抽選が行われないという不利な状況が生じるのは、当該遊技においてのみであり、次の遊技に影響が及ばないよう定められている。

20

30

【0179】

C Z 通常に滞在している場合には、役抽選手段 103 による役抽選結果においてハズレでなかった場合、つまり全当選役を対象として、C Z への移行抽選が行われる（有利状態抽選手段）。C Z 通常に滞在している場合の C Z への移行抽選に当選する確率は約  $1/200$  である。C Z への移行抽選に当選した場合には、数ゲーム程度の C Z 前兆期間を経由して C Z に制御される。C Z への移行抽選に当選しなかった場合、役抽選手段 103 による役抽選結果においてハズレでなかった場合、つまり全当選役を対象として、C Z 高確への昇格抽選が行われる。昇格抽選に当選した場合は C Z 高確に制御され、昇格抽選に当選しなかった場合は C Z 通常での遊技が継続する。

40

【0180】

C Z 高確に滞在している場合には、役抽選手段 103 による役抽選結果においてハズレでなかった場合、つまり全当選役を対象として、C Z への移行抽選が行われる。なお、C Z 高確における C Z への移行抽選の当選確率は、C Z 高確における C Z への移行抽選の当選確率よりも高く設定されており、約  $1/20$  である。

50

## 【 0 1 8 1 】

C Z 通常及びC Z 高確における滞在期間は、役抽選手段 1 0 3 による役抽選の結果及び、遊技者によって推奨操作が行われたか非推奨操作が行われたかによって、滞在期間の長短に影響するよう制御される。

## 【 0 1 8 2 】

具体的には、C Z 通常及びC Z 高確における滞在期間は、ポイント（指標）で管理されており、遊技の進行に伴って成立する減算条件および加算条件を満たした場合に、ポイントの減算及び加算が行われる（指標更新手段）。C Z 低確からC Z 通常へ制御されるときや、C Z 通常からC Z 高確へ制御されるときに、ポイント（所定指標）が付与される。図 1 6 に示すように、C Z 低確からC Z 通常へ制御されるときには、抽選により約 2 5 % で 1 ポイント、約 7 5 % で 5 ポイントが付与される。また、C Z 通常からC Z 高確へ制御されるときには一律で 1 0 ポイントが付与される。

10

## 【 0 1 8 3 】

ポイントの減算条件として単位遊技の実行が定められており、毎ゲーム 1 ずつポイントが減算される。また、ポイントの加算条件として、役抽選手段 1 0 3 による役抽選結果が押し順 A T 役である「特殊 A」～「特殊 D」である場合であって、かつ、推奨操作が行われることが定められており、押し順 A T 役に当選した遊技において推奨操作を行った場合にポイントが 1 加算される。一方、押し順 A T 役に当選しなかった遊技や、押し順 A T 役に当選したが推奨操作を行わなかった遊技においてはポイントの加算は行われない。

## 【 0 1 8 4 】

そして、遊技の進行とともに加算、減算されたポイントが 0（特定指標）に達すると、C Z 通常あるいはC Z 高確からC Z 低確へと制御される（抽選状態制御手段）。例えば、C Z 通常に制御され、制御された際に付与された 1 ポイントまたは 5 ポイントが、遊技の進行に連れて減算、加算されつつ、ポイントが 0 に達した場合にはC Z 低確に制御される。また、C Z 通常に制御された後、付与されたポイントが 0 に達する前にC Z 高確への制御が決定された場合には、残っているポイントに 1 0 ポイントが加算されC Z 高確に制御される。そして、C Z 高確において遊技の進行に連れてポイントが減算、加算され、0 に達した場合に、C Z 高確からC Z 低確に制御される。なお、C Z 高確に制御された後は、C Z 通常に制御されることなくC Z 低確に降格するよう説明したが、例えば残り 5 ポイントに達した時点でC Z 高確からC Z 通常に制御され、その後ポイントが 0 に達した場合にC Z 通常からC Z 低確に制御されるようにしてもよい。また、C Z 通常からC Z 高確に制御されるときに、C Z 通常での残りポイントに 1 0 ポイントを加算するようにしたが、残りポイントに関わらず 1 0 ポイントを設定するようにしてもよい。

20

30

## 【 0 1 8 5 】

上記のように、C Z 通常やC Z 高確に滞在している期間において、毎ゲーム 1 ずつポイントが減算されていくものの、押し順 A T 役に当選した遊技において推奨操作を行うことで 1 加算されるため、推奨操作を行うことにより、ポイントが 0 に達するのを遅らせることができ、C Z 通常やC Z 高確に滞在する期間を延命することができる。

## 【 0 1 8 6 】

なお減算条件や加算条件は、上記したものに限らず、期間の終了に近づく更新を行いつつも、延命するように終了から遠ざかる更新を行うものであればよく、更新（減算及び加算）の対象及びその発生頻度は適宜定めてもよい。例えば、複数ゲームの消化につき 1 減算するようにしてもよいし、所定の役への当選を対象として減算するようにしてもよい。

40

## 【 0 1 8 7 】

また、指標としてポイントを用いて説明したが、これに限らず、レベルのような指標でもよいし、フラグのような指標であってもよい。

## 【 0 1 8 8 】

また、C Z 低確においてC Z 抽選が行われないこととして説明したが、C Z 通常やC Z 高確に比べてC Z 抽選の当選確率が低く設定されていればよく、低い確率でC Z に当選するよう抽選が行われることとしてもよい。

50

## 【 0 1 8 9 】

次に、ペナルティ付与方法 2 について説明する。ペナルティ付与方法 2 は、上記した実施形態における疑似ボーナス強制移行制御手段の別形態である。上記した実施形態では、押し順 A T 役である「特殊 A」～「特殊 D」のいずれかに当選する確率がおおよそ 1 / 5 であることと、特殊役当選回数カウンタ 6 5 4 のカウンタ値の規定値を 2 0 0 とすることで、約 1 0 0 0 ゲームの消化で強制移行ルートにより疑似ボーナスに移行するよう定めた。

## 【 0 1 9 0 】

ペナルティ付与方法 2 では、通常状態（有利区間）において、役抽選手段 1 0 3 による役抽選結果に関わらず、推奨操作が行われた場合に、1 ゲームの消化に基づいて遊技回数カウンタを 1 加算する。一方、非推奨操作が行われた場合には、遊技回数カウンタの加算を行わない。

10

## 【 0 1 9 1 】

遊技回数カウンタの加算により遊技回数カウンタのカウンタ値が規定値（1 0 0 0）に達した場合に、強制移行ルートによる疑似ボーナスへの移行が決定し、複数ゲームに亘る前兆演出を実行し、その後、疑似ボーナスが開始される。

## 【 0 1 9 2 】

ここで、前兆演出の期間中において非推奨操作が行われた場合にもペナルティを付与する必要があるが、演出設計の都合上、前兆演出の実行期間を伸ばすことが困難であることから、遊技回数カウンタによるペナルティ付与は望ましくない。

20

## 【 0 1 9 3 】

ペナルティ付与方法 2 では、疑似ボーナスへの移行が決定している際に実行される前兆演出（いわゆる本前兆演出）が行われる期間においては、遊技回数カウンタによるペナルティ付与に代えて、疑似ボーナス中に行われる A T 抽選の性能に関与する A T 抽選レベルを低下させるペナルティ付与方法を備える。疑似ボーナスへの移行が決定していない際に実行される前兆演出（いわゆるガセ前兆演出）が行われる期間においては、A T 抽選レベルに関するペナルティ付与ではなく、遊技回数カウンタによるペナルティ付与が行われる。

## 【 0 1 9 4 】

具体的には、疑似ボーナス中に行われる A T 抽選に関与する A T 抽選レベルとして、最低であるレベル 1 から最高であるレベル 5 が設けられている。疑似ボーナス決定時にレベル 3 が設定され、前兆期間中のレア役当選によりレベルが上昇する一方、本前兆演出が行われる期間中の押し順 A T 役当選時に非推奨操作を行った場合にレベルが低下するよう制御される。

30

## 【 0 1 9 5 】

なお、本前兆演出が行われる期間中の押し順 A T 役当選時に非推奨操作を行った場合にレベルが低下させるペナルティ付与方法としたが、これに限らず、押し順 A T 役当選時に推奨操作を行った場合にレベルが向上する方法としてもよい。例えば、疑似ボーナス決定時にレベル 0 を設定し、押し順 A T 役当選時に推奨操作を行った場合にレベルが向上し、非推奨操作を行った場合にはそのときのレベルを維持する。

40

## 【 0 1 9 6 】

上記のように、本前兆演出が行われる期間のペナルティ付与を、その後行われ得る遊技での性能に関与するものとするので、非推奨操作を適切に抑制し推奨操作を行うよう動機づけることができるとともに、演出設計上の不都合の発生も防止できる。

## 【 0 1 9 7 】

（リール演出にかかる変形例）

上述した A T 状態におけるリール演出にかかる変形例について、図 1 3、1 4 を参照して説明する。なお、A T 状態における役抽選手段 1 0 3 による役抽選処理や役抽選結果に関するデータは上記した実施形態と同様のため、構成については省略する。

## 【 0 1 9 8 】

50

役抽選手段 1 0 3 による役抽選結果や、特殊役当選回数カウンタ 6 5 4 のカウント上限到達により A T 状態への移行が決定されると、A T 状態が開始される前に告知方法を遊技者が選択することができる。図 1 3 に示すように、告知方法を選択する画像が液晶表示器 2 7 に表示され、遊技者が演出ボタン 4 2 を操作することで告知方法を選択できる。告知方法は大きくすると 3 種類あり、A T 状態での上乗せをどのように告知するかで分類される。詳細については後述する。

#### 【 0 1 9 9 】

3 種類の告知方法のうち、第 1 の告知方法は完全告知であり、A T 状態での上乗せが決定された契機（例えばレア役当選）で上乗せが確定するたびに報知される告知方法である。また、第 2 の告知方法は後告知であり、A T 状態が終了する際、それまでの契機で確定した上乗せ数がまとめて報知される告知方法である。第 3 の告知方法はチャンス告知であり、例えば役抽選手段 1 0 3 による役抽選結果で赤 7 揃いや B A R 揃いとなった場合に加え、ハズレとなった場合の一部で変則押しを促す報知を行い、赤 7 揃いや B A R 揃いとなった場合（押し位置ミスにより揃わなかった場合は赤 7 揃いや B A R 揃いとなったものとする）に上乗せ報知する告知方法である。遊技者はその志向によって演出ボタン 4 2 により告知方法を選択し、次遊技から A T 遊技を開始する。

10

#### 【 0 2 0 0 】

図 1 4 に示すように、A T 状態への移行が決定され（S 2 0 1）、A T 遊技開始前に遊技者が告知方法を選択して（S 2 0 2）、A T 遊技を開始する（S 2 0 3）と、選択した告知方法に対応した演出で遊技が開始されるが、告知方法のうち後告知を選択された場合（S 2 0 4 の Y）、上乗せの対象役であるチャンス役やチェリー役、スイカ役等は当選していることをできるだけ遊技者に認識されない方が A T 状態終了の際に告知される上乗せ数で驚きを与えることができる。

20

#### 【 0 2 0 1 】

そこで、上記の実施形態とは異なり、上乗せの対象役であるチャンス役やチェリー役、スイカ役等に関しても押し順により入賞する図柄を異なるようにする。具体的には例えば当選役グループ W M L が役抽選手段 1 0 3 により抽選された場合、左リール 1 3 L が第 1 停止リールであった場合には、表示窓 1 1 に停止表示される図柄の上段、中段、下段、右上がり、右下がりのラインに W M 1 または W M 2 の図柄が 3 つ並ぶように停止制御される。対して、左リール 1 3 L 以外のリールが第 1 停止リールであった場合には、W M 1 または W M 2 の図柄がどのラインにも 3 つ並ばないように停止制御される。

30

#### 【 0 2 0 2 】

ここで、役抽選手段 1 0 3 の抽選結果として当選役グループ W M L に当選していることは役抽選結果領域 6 5 1 に記憶されていることから、当選役グループ W M L の当選時に左リール 1 3 L が第 1 停止リールであっても、左リール 1 3 L 以外のリールが第 1 停止リールであっても、上乗せの期待度は同じである。

#### 【 0 2 0 3 】

告知方法の話に戻るが、完全告知、チャンス告知が選択された場合（S 2 0 4 の N）、上乗せの対象役に当選する（S 2 0 5 の Y）と、左リール 1 3 L が第 1 停止リールとなるよう、液晶表示器 2 7 やスピーカ 3 1 L , 3 1 R など左ストップスイッチ 2 1 L を最初に操作するように促し（S 2 0 6）、入賞図柄によって上乗せの対象役に当選していたことを遊技者に知らせるとともに、上乗せがあることを報知する（S 2 0 7）ようにする。なお、上乗せの対象役に当選しなかった場合（S 2 0 5 の N）の制御については省略する。

40

#### 【 0 2 0 4 】

対して、後告知が選択された場合、上述したように上乗せの対象役に当選していることをできるだけ遊技者に認識されない方が A T 状態終了の際に告知される上乗せ数で驚きを与えることができるため、上乗せの対象役に当選する（S 2 0 8 の Y）と、左リール 1 3 L が第 1 停止リールとならないよう、液晶表示器 2 7 やスピーカ 3 1 L , 3 1 R など中ストップスイッチ 2 1 M や右ストップスイッチ 2 1 R を最初に操作するように促し（S 2

50

09)、入賞図柄によって上乗せの対象役に当選していたことを遊技者に知らせないようにするとともに、上乗せがあることを報知しない(S211)ようにする。その後、次遊技へ移行し、AT遊技が終了するまで繰り返す。なお、上乗せの対象役に当選しなかった場合(S208のN)の制御については省略する。

【0205】

さらに、液晶表示器27やスピーカ31L, 31Rの報知に従って中ストップスイッチ21Mや右ストップスイッチ21Rを最初に操作すると、次回の上乗せの対象役が当選するまで各リール13L, 13M, 13Rによるリールロックやフリーズに代表されるリール演出をしないように制御する(S210)。つまり、後告知が選択された場合には、液晶表示器27やスピーカ31L, 31Rで上乗せの対象役に当選していることを遊技者に悟らせないようにすると同時に、リール演出による上乗せの報知を制限することができる。

10

【0206】

また、この実施形態では、報知態様決定手段111の決定結果を払出表示器46に表示させるようにしたが、当該表示を専用の報知用表示器を利用して行ってもよい。

【0207】

また、上記した実施形態や第1の変形例や第2の変形例の構成を組み合わせてもよい。例えば、それぞれのペナルティ付与方法により影響が及ぶ対象を適宜変更して、それぞれ対象を異ならせることで、各ペナルティ付与方法を1つの遊技機において共に実行するようにしてもよい。上記実施形態におけるペナルティ付与方法の対象は疑似ボーナスへの移行に係るものであったところ、第1の変形例におけるペナルティ付与方法の対象は通常遊技(有利区間)からATへの移行に係るものとし、CZとしてCZ1とCZ2を設け、第2の変形例におけるペナルティ付与方法のうちペナルティ付与方法1についてはCZ1に係るものとし、ペナルティ付与方法2についてはCZ2に係るものとするなど、ともに共存するよう形成する子は可能である。

20

【0208】

また、上記した実施形態や第1の変形例や第2の変形例では、ペナルティとして、特殊役当選回数カウンタ654のカウント値が更新されないことによりペナルティを付与したが、ペナルティとなる押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作された場合は、特殊役当選回数カウンタ654のカウント値の更新は行わすが、強制移行にかかる特殊役当選回数カウンタ654のカウント値の閾値を増やすことにより疑似ボーナスに移行するのを遅延させるようにしてもよい。

30

【0209】

また、上記した実施形態や第1の変形例や第2の変形例では、特殊役当選回数カウンタ654のカウント値を強制移行ルートによる疑似ボーナスへの移行指標としたが、通常状態(有利区間)で疑似ボーナスに移行していない状態の継続ゲーム数をカウント(移行指標)して、このカウント値が所定の値になると強制的に疑似ボーナスに移行させるようにしてもよい。この場合、押し順AT役(押し順によってペナルティが発生する押し順AT役)の当選時にペナルティとなる押し順でストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作されると、当該継続ゲーム数のカウント値の更新を行わないようにするか、強制移行にかかる前記所定の値を増やせばよい。また、例えばAT状態でペナルティが付与された場合に、ペナルティが発生しない押し順AT役の正解押し順を報知しないようにすることで期間中の獲得枚数を減少させるようにしてもよい。

40

【0210】

また、上記した実施形態や第1の変形例や第2の変形例では、ペナルティとして、疑似ボーナスへの移行の遅延を設定したが、例えば、特殊役当選回数カウンタ654のカウント値が規定値になると、強制的にAT期間移行するように構成して、ペナルティとなる押し順で操作された場合は強制的にAT期間に移行するのを遅延させるペナルティが付与されるようにしてもよい。

【0211】

50

(遊技フローの変形例)

遊技フローの変形例について図17を用いて説明する。この変形例では、第1通常状態、第1通常中疑似ボーナス、第1天国状態、第1天国中疑似ボーナス、第2通常状態、第2通常中疑似ボーナス、第2天国状態、第2天国中疑似ボーナスが有利区間中の遊技状態として存在する。非有利区間へは、有利区間中の遊技にてリミッタ到達した場合、または設定変更が行われた場合に制御される。なお、リミッタ到達の条件としては、有利区間内で規定ゲーム数を終了するか、有利区間開始からの賭数の合計と払出数の合計から算出される所謂差枚数を判定基準とし、差枚数が規定枚数を超えると有利区間を終了するものとする。

【0212】

第1通常状態は、有利区間内の遊技状態の中で、最も不利な状態であり、設定変更後における非有利区間から有利区間に移行する際に制御される状態である。第1通常中疑似ボーナスは、第1通常状態に滞在している状況下において疑似ボーナスへの移行が決定された場合に制御される疑似ボーナスである。なお、第1通常状態における疑似ボーナス移行抽選による第1通常中疑似ボーナスへの当選確率は、およそ1/200に設定されている。第1通常中疑似ボーナスとして、200枚の遊技価値(メダル)の付与で終了する疑似BBと、100枚の遊技価値の付与で終了する疑似RBとを備えており、疑似BBおよび疑似RBのうちのいずれかが抽選により決定され実行される。疑似BBが65%、疑似RBが35%で決定されるよう設定されている。第1通常中疑似ボーナスが終了すると、当該疑似ボーナス中あるいは当該疑似ボーナス終了時の抽選により、第1天国状態へ移行するか否かが決定される。移行すると決定された場合には第1天国状態に制御される。移行しないと決定された場合には、第1通常状態に制御される。なお、第1天国状態への移行抽選の当選確率は、およそ1/10に設定されている。

【0213】

第1天国状態は、第1通常状態よりも有利な状態であって、疑似ボーナスへの当選可能性が高確率となっている状態である。第1天国状態へは、リミッタ到達して非有利区間に制御された後の非有利区間から有利区間へ移行するときの一部、または、第1通常中疑似ボーナスから制御される。第1天国中疑似ボーナスは、第1天国状態に滞在している状況下において疑似ボーナスへの移行が決定された場合に制御される疑似ボーナスである。第1天国中疑似ボーナスとして、第1通常中疑似ボーナスと同様に疑似BBおよび疑似RBのうちのいずれかが抽選により決定され実行される。ただし、疑似BBと疑似RBのいずれに決定されるかの確率が第1通常中疑似ボーナスとは異なっており、疑似BBが80%、疑似RBが20%の確率で決定される。第1天国中疑似ボーナスが終了すると、遊技状態は第1天国状態に制御される。そして第1天国状態において、疑似ボーナスに当選すれば第1天国中疑似ボーナスへ制御され、疑似ボーナスに当選することなく32ゲームを消化すると第1通常状態に制御される(いわゆるST遊技)。ここで、第1天国状態において32ゲームを消化するよりも先に疑似ボーナスに当選する確率は、およそ70%に設定されている。すなわち、第1天国状態と第1天国中疑似ボーナスとを、およそ70%の確率で継続的にループすることが可能となり、ひとたび第1天国状態に制御されることとなった場合には纏まって多くの出玉を獲得可能となる。

【0214】

第2通常状態は、第1通常状態とは別態様の通常状態であり、第2通常状態、第2通常中疑似ボーナス、第2天国状態、第2天国中疑似ボーナスの中で最も不利な状態である。第2通常状態へは、第1通常状態中に行われる第2通常状態移行抽選に当選した場合に制御される。なお、第2通常状態移行抽選の当選確率は、およそ1/400に設定されている。なお、抽選タイミングはこれに限らず、第1通常中疑似ボーナス中、第1通常中疑似ボーナスの終了時、第1天国状態の終了時や第1天国中疑似ボーナスの終了時などに変更あるいは追加してもよい。第2通常中疑似ボーナスは、第2通常状態に滞在している状況下において疑似ボーナスへの移行が決定された場合に制御される疑似ボーナスである。なお、第2通常状態における疑似ボーナス移行抽選による第2通常中疑似ボーナスへの当選

10

20

30

40

50

確率は、およそ 1 / 20 に設定されている。第 2 通常中疑似ボーナスでは、第 1 通常中疑似ボーナスや第 1 天国中疑似ボーナスとは異なり、疑似 R B のみが決定される。第 2 通常中疑似ボーナスが終了すると、当該疑似ボーナス中あるいは当該疑似ボーナス終了時の抽選により、第 2 天国状態へ移行するか否かが決定される。移行すると決定された場合には第 2 天国状態に制御される。移行しないと決定された場合には、第 2 通常状態に制御される。なお、第 2 天国状態への移行抽選の当選確率は、およそ 1 / 5 に設定されている。第 2 通常中疑似ボーナス自体での遊技価値の獲得期待値は、第 1 通常中疑似ボーナスや第 1 天国中疑似ボーナスに比べて低くなるものの、高い確率で第 2 天国状態への移行が期待できる。

#### 【 0 2 1 5 】

第 2 天国状態は、第 2 通常状態よりも有利な状態であって、疑似ボーナスへの当選可能性が高確率となっている状態である。なお、第 2 天国状態へは、リミッタ到達して非有利区間に制御された後の非有利区間から有利区間へ移行するときの一部でも制御される。第 2 天国中疑似ボーナスは、第 2 天国状態に滞在している状況下において疑似ボーナスへの移行が決定された場合に制御される疑似ボーナスである。第 2 天国中疑似ボーナスでは、第 1 通常中疑似ボーナス、第 1 天国中疑似ボーナスや第 2 通常中疑似ボーナスとは異なり、疑似 B B のみが決定される。第 2 天国中疑似ボーナスが終了すると、遊技状態は第 2 天国状態に制御される。そして第 2 天国状態において疑似ボーナスに当選すれば第 2 天国中疑似ボーナスへ制御され、疑似ボーナスに当選することなく 3 2 ゲームを消化すると第 1 通常状態に制御される（いわゆる S T 遊技）。ここで、第 2 天国状態において 3 2 ゲームを消化するよりも先に疑似ボーナスに当選する確率は、およそ 9 5 % に設定されている。すなわち、第 2 天国中疑似ボーナス自体での遊技価値の獲得期待値は、第 1 通常中疑似ボーナス、第 1 天国中疑似ボーナスや第 2 通常中疑似ボーナスに比べて高く、第 2 天国状態と第 2 天国中疑似ボーナスとをおよそ 9 5 % の確率で継続的にループすることが可能となり、ひとたび第 2 天国状態に制御されることとなった場合には一層纏まって多くの出玉を獲得可能となる。

#### 【 0 2 1 6 】

なお、第 1 通常中疑似ボーナス、第 1 天国中疑似ボーナス、第 2 通常中疑似ボーナスおよび第 2 天国中疑似ボーナスにおける疑似 B B と疑似 R B との振り分けは、上記の確率に限らず、第 2 通常中疑似ボーナス、第 1 通常中疑似ボーナス、第 1 天国中疑似ボーナス、第 2 天国中疑似ボーナスの順で遊技価値の獲得期待値が同等以上となる関係性であればよく、例えば、第 2 通常中疑似ボーナスにおいて低い確率で疑似 B B が決定されるようにしてもよいし、第 2 天国中疑似ボーナスにおいて低い確率で疑似 R B が決定されるようにしてもよい。また、各疑似ボーナスの有利度は疑似 B B と疑似 R B との振り分けによるものに限らず、これに加えて、あるいは代えて、疑似ボーナス中の純増枚数で優劣をつけるようにしてもよいし、疑似ボーナスへの当選確率で優劣をつけるようにしてもよい。

#### 【 0 2 1 7 】

##### （ 出玉監視方法 ）

後述する優遇設定を行うか否かの決定に関与する出玉（出玉率）の監視方法について説明する。遊技の進行に応じて成立し得る所定事象の発生回数を計数し、計数結果が複数に区分された範囲のいずれに該当するかに基づいて出玉レベルとして設定される。具体的には、所定事象として、押し順 A T 役への当選及び押し順 A T 役への当選時に推奨操作が行われることが対象となっており、押し順 A T 役への当選回数及び押し順 A T 役への当選時に推奨操作が行われた回数の合算を計数する。押し順 A T 役への当選回数及び押し順 A T 役への当選時に推奨操作が行われた回数の合算としたのは、計数に係る処理や記憶容量の削減のためである。計数はリングバッファによって計数され、直近の所定期間（例えば 6 5 0 G）を計数データとして参照するよう定められている。計数データは、非有利区間移行時にリセットされ、リセット後に初期値として 0 が設定される。これにより、押し順 A T 役への当選回数や押し順 A T 役への当選時の推奨打順が行われた回数が増えるほど、疑似ボーナスや A T 遊技に制御されていない期間が長いことを意味しており、出玉が減少し

10

20

30

40

50

ている状況であることを類推可能となる監視方法である。

【0218】

計数データに基づいて3段階設けられた出玉レベルのいずれに該当する状況であるかが判定される。出玉レベルとして、レベル1、レベル2、レベル3があり計数データが少ない場合はレベル1、計数データが多い場合はレベル3となる。なお、レベルは3段階に限らず増減してもよい。また、押し順AT役への当選回数や押し順AT役への当選時の推奨打順が行われた回数の計数に限らず、押し順AT役への当選確率や有利な状態（例えば疑似ボーナスやATなど）への当選確率や有利な状態での出玉率など、種々の指標を計数してもよい。また、本実施形態では出玉率の算出を専用のリングバッファによって行っているが、前述した有利区間開始からの差枚数を算出する記憶領域のデータを流用してもよい。

10

【0219】

（第1優遇設定）

第1優遇設定について説明する。第1優遇設定は、第1通常状態から第1通常中疑似ボーナスへの移行に係る決定を、遊技者にとって有利となるよう設定するためのものである。具体的には、第1通常状態における疑似ボーナスの当選確率（いわゆる初当たり確率）を向上するよう設定する。出玉の監視による特定期間の出玉レベルに基づいて、第1優遇設定を行うか否かの抽選が行われ、行う旨の決定がなされた場合には、第1優遇設定フラグをオンする（オンであった場合にはオンに維持する）。一方、行う旨の決定がなされなかった場合には、第1優遇設定フラグをオフにする（オフであった場合にはオフを維持する）。なお、第1優遇設定として、第1通常状態から第1通常中疑似ボーナスへの移行に係る決定を優遇するよう説明したが、これに限らず、これに代えて、あるいはこれに加えて、第1天国状態から第1天国中疑似ボーナスへの移行に係る決定、及び/又は、第2天国状態から第2天国中疑似ボーナスに係る決定を優遇するようにしてもよい。

20

【0220】

第1優遇設定フラグがオンに設定されている状況下においては、第1通常状態における疑似ボーナス移行抽選による第1通常中疑似ボーナスへの当選確率が、およそ1/50に向上するよう設定されている。

【0221】

第1優遇設定フラグは、図18(a)に示すように、出玉レベルがレベル1であるときにはONにする旨の決定されることはなく、レベル2であるときにおよそ15%の確率でONにする旨の決定がなされ、レベル3のときにおよそ60%の確率でONにする旨の決定がなされる。

30

【0222】

（第2優遇設定）

第2優遇設定について説明する。第2優遇設定は、第1通常中疑似ボーナスの終了後の遊技状態の移行先に係る決定を、遊技者にとって有利となるよう設定するためのものである。具体的には、第1通常中疑似ボーナスの終了後に、第1天国状態に制御する確率が向上するよう設定する。出玉の監視による特定期間の出玉レベルに基づいて、第2優遇設定を行うか否かの抽選が行われ、行う旨の決定がなされた場合には、第2優遇設定フラグをオンする（オンであった場合にはオンに維持する）。一方、行う旨の決定がなされなかった場合には、第2優遇設定フラグをオフにする（オフであった場合にはオフを維持する）。なお、第2優遇設定として、第1通常中疑似ボーナスの終了後の遊技状態の移行先に係る決定を優遇するよう説明したが、これに限らず、これに代えて、あるいはこれに加えて、第2通常中疑似ボーナスの終了後の遊技状態の移行先に係る決定を優遇するようにしてもよい。

40

【0223】

第2優遇設定フラグがオンに設定されている状況下においては、第1通常中疑似ボーナスから第1天国状態への移行抽選の当選確率が、およそ1/3に向上するよう設定されている。

50

## 【 0 2 2 4 】

第 2 優遇設定フラグは、図 1 8 ( a ) に示すように、出玉レベルがレベル 1 であるときには ON にする旨の決定されることはなく、レベル 2 であるときにおよそ 1 5 % の確率で ON にする旨の決定がなされ、レベル 3 のときにおよそ 2 0 % の確率で ON にする旨の決定がなされる。

## 【 0 2 2 5 】

( 第 3 優遇設定 )

第 3 優遇設定について説明する。第 3 優遇設定は、第 2 通常状態への移行に係る決定を、遊技者にとって有利となるよう設定するためのものである。具体的には、第 1 通常状態中、第 1 通常中疑似ボーナスの終了時、第 1 天国終了時などのタイミングで行われる第 2 通常状態移行抽選の当選確率が向上するよう設定する。出玉の監視による特定期間の出玉レベルに基づいて、第 3 優遇設定を行うか否かの抽選が行われ、行う旨の決定がなされた場合には、第 3 優遇設定フラグをオンする ( オンであった場合にはオンに維持する ) 。一方、行う旨の決定がなされなかった場合には、第 3 優遇設定フラグをオフにする ( オフであった場合にはオフを維持する ) 。

## 【 0 2 2 6 】

第 3 優遇設定フラグがオンに設定されている状況下においては、第 1 通常状態における第 2 通常状態移行抽選の当選確率が、およそ 1 / 1 0 0 に向上するよう設定されている。

## 【 0 2 2 7 】

第 3 優遇設定フラグは、図 1 8 ( a ) に示すように、出玉レベルがレベル 1 であるときには ON にする旨の決定されることはなく、レベル 2 であるときにおよそ 3 % の確率で ON にする旨の決定がなされ、レベル 3 のときにおよそ 5 % の確率で ON にする旨の決定がなされる。

## 【 0 2 2 8 】

第 1 優遇設定、第 2 優遇設定および第 3 優遇設定を行うか否かのそれぞれの抽選は、それぞれ独立して行われる。そのため、抽選の結果次第で、いずれかの優遇設定のみが行われるよう決定されることもあれば、全ての優遇設定が行われるよう決定される場合もある。これにより、いずれかの優遇設定が単独で決定されるか、2 種類の優遇設定が重複するか、あるいは、全ての優遇設定が重複するか、及びその組合せについてパリエーションに富んだ遊技性を提供でき、遊技者が当該抽選の結果に一喜一憂するとともに飽きることなく遊技を行うことができる。

## 【 0 2 2 9 】

第 1 優遇設定、第 2 優遇設定および第 3 優遇設定を行うか否かのそれぞれの抽選は、第 1 通常中疑似ボーナスへの当選が決定されたとき、そして、第 1 天国状態から第 1 通常状態に制御されるときに行われる。具体的には、非有利区間へ移行したときに第 1 優遇設定フラグ、第 2 優遇設定フラグ及び第 3 優遇設定フラグがリセット ( OFF ) されている。そして、第 1 通常中疑似ボーナスへの当選が決定されたときに、第 1 優遇設定フラグを ON するか否か、第 2 優遇設定フラグを ON するか否かおよび第 3 優遇設定フラグを ON するか否かを抽選により決定する。そして、第 1 天国状態から第 1 通常状態に制御されるときに、第 1 優遇設定フラグ、第 2 優遇設定フラグ及び第 3 優遇設定フラグについて、ON である場合に ON を維持するか否かの抽選を行う。ON を維持するか否かの抽選における当選確率は、図 1 8 ( b ) に示す。なお、ON である場合に ON を維持するか否かの抽選に限らず、これに代えてあるいは加えて、OFF である場合に ON にするかの抽選を行うこととしてもよい。なお、第 1 優遇設定、第 2 優遇設定および第 3 優遇設定を行うか否かのそれぞれの抽選は、第 1 通常中疑似ボーナスへの当選が決定されたとき、そして、第 1 天国状態から第 1 通常状態に制御されるときに行うことと説明したが、これに限らず、これに代えてあるいは加えて、有利区間開始時、第 2 通常中疑似ボーナスへの当選が決定されたとき、第 2 天国状態から第 1 通常状態に制御されたときに行うようにしてもよい。

## 【 0 2 3 0 】

すなわち、第 1 通常状態での遊技により出玉が減少している状況下から第 1 通常中疑似

10

20

30

40

50

ボーナスに移行することで出玉が増加に転じるタイミング、そして、第 1 天国状態と第 1 天国中疑似ボーナスとにおける遊技により出玉が増加している状況下から第 1 通常状態に移行することで出玉が減少に転じるタイミングで行われる。これにより、出玉の減少区間を過ぎた遊技者がその後の遊技に期待と意欲をもって取り組むことが可能となる。また、第 1 天国状態の終了により出玉が途切れてしまうとの印象をもった遊技者に、その後の遊技が好調となることを期待させることで稼働促進に寄与できる。なお、抽選契機は少なくともこれらの契機を有していればよく、これに限らず、他の契機により抽選が行われるよう形成してもよい。また、上述のように、第 1 優遇設定として、第 1 天国状態から第 1 天国中疑似ボーナスへの移行に係る決定、及び / 又は、第 2 天国状態から第 2 天国中疑似ボーナスに係る決定を追加あるいは代替する場合や、第 2 優遇設定として、第 2 通常中疑似ボーナスの終了後の遊技状態の移行先に係る決定を追加あるいは代替する場合には、これらの決定に係る抽選も上記タイミングで実行するとよい。

10

#### 【 0 2 3 1 】

なお、図 1 8 ( a ) および ( b ) に示した当該確率は一例であり、出玉レベルがレベル 1 である場合には、第 1 優遇設定フラグ、第 2 優遇設定フラグ及び第 3 優遇設定フラグが ON に決定されることがなく、ON 継続されることがないこととしたが、これに限らず、低い確率で第 1 優遇設定フラグ、第 2 優遇設定フラグ及び / 又は第 3 優遇設定フラグが ON に決定されたり、ON が継続されたりするよう定めてもよい。なお、出玉性能を勘案して、レベル 1 ~ 3 をトータルした ON 当選期待値および継続当選期待値が、第 3 優遇設定フラグ、第 2 優遇設定フラグ、第 1 優遇設定フラグの順で高くなるように定められることが望ましい。優遇設定フラグは非有利区間の移行時に OFF にリセットされる。

20

#### 【 0 2 3 2 】

また、上記した実施形態では、本発明の遊技機としてスロットマシン 1 を例に挙げて説明したが、スロットマシンとパチンコ機とを組み合わせたパロットと称される遊技機に本発明を適用してもよく、このような遊技機に本発明を適用する場合、遊技用価値としての遊技球 ( パチンコ玉 ) を採用すればよい。さらに、本発明の遊技機を、コンピュータプログラムが実行されることによるビデオゲームに適用してもよい。また、本発明の表示手段を、液晶ディスプレイや CRT などの画像表示装置を用いて、この画像表示装置に複数の図柄を順次表示させることにより構成してもよい。また、可変表示列の数は 2 列以上であればよく、遊技の態様に応じて適宜最適な数の可変表示列を構成すればよい。

30

#### 【 0 2 3 3 】

そして、複数種類の図柄を可変表示する可変表示列を複数有する表示手段と、前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段とを備え、全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せに応じて遊技者に遊技用価値を付与する遊技機に本発明を広く適用することができる。

#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 2 3 4 】

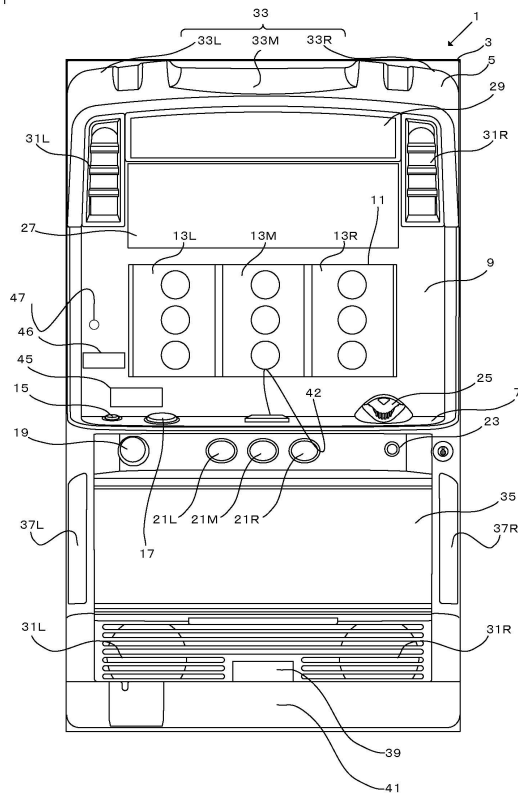
1 ... スロットマシン ( 遊技機 ) 、 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R ... リール ( 可変表示列、表示手段 ) 、 1 4 L , 1 4 M , 1 4 R ... リールモータ ( 表示手段 ) 、 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R ... ストップスイッチ ( 停止操作手段 ) 、 3 1 L , 3 1 R ... スピーカ、 1 0 3 ... 役抽選手段、 1 0 5 ... 停止制御手段、 1 0 9 ... 疑似ボーナス強制移行手段 ( ペナルティ付与手段 ) 、 1 1 2 ... 図柄判定手段

40

【 図面 】

【 図 1 】

图 1

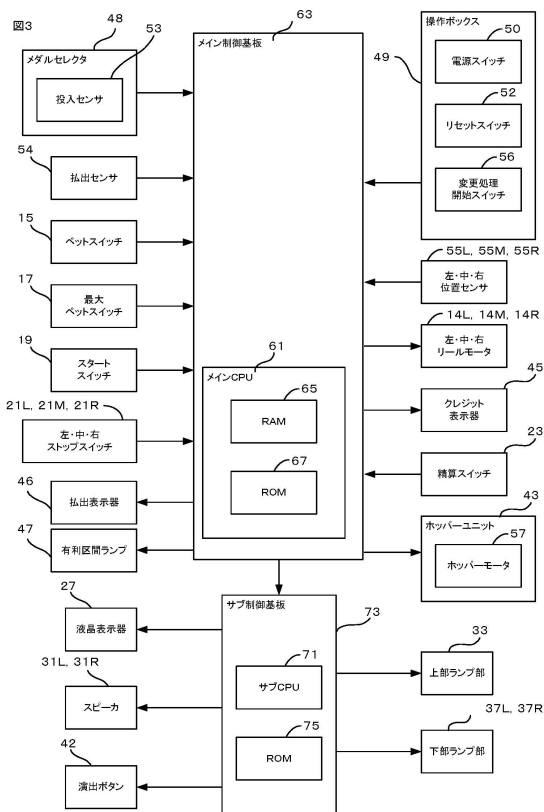


【 図 2 】

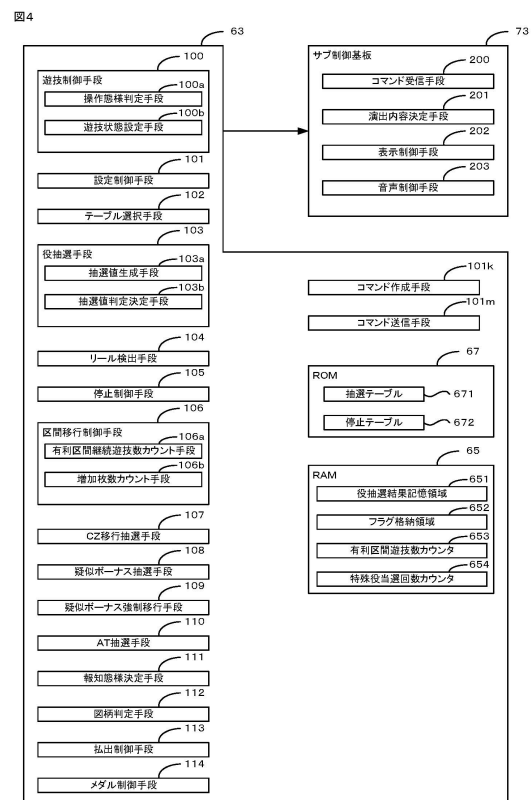
番号	図柄		
	左リール13L	中リール13M	右リール13R
0	RP	BE1	CH
1	R7	BE2	RP
2	FR7	R7	FR7
3	WM1	WM1	R7
4	BE1	RP	BE1
5	RP	BE1	CH
6	W7	BE2	RP
7	CH	CH	WM1
8	WM1	BAR	WM2
9	BE1	RP	BE1
10	RP	BE1	CH
11	BAR	BE2	RP
12	CH	CH	WM1
13	WM1	W7	BAR
14	BE1	RP	BE1
15	RP	BE1	CH
16	WM2	BE2	RP
17	FR7	CH	WM1
18	WM1	WM1	W7
19	BE1	RP	BE1

入賞ライン：右下がりライン

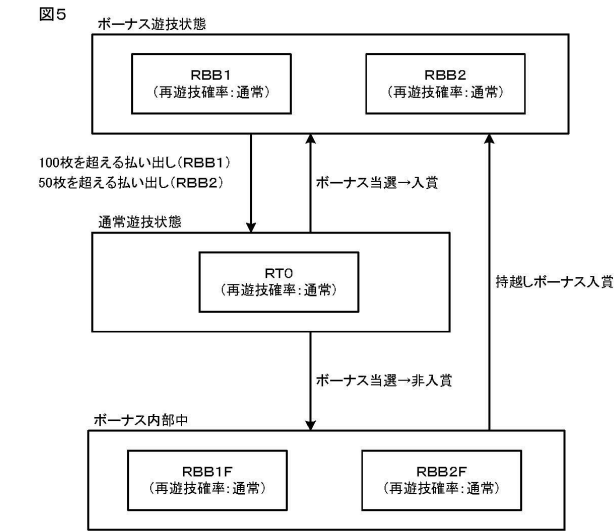
【 図 3 】



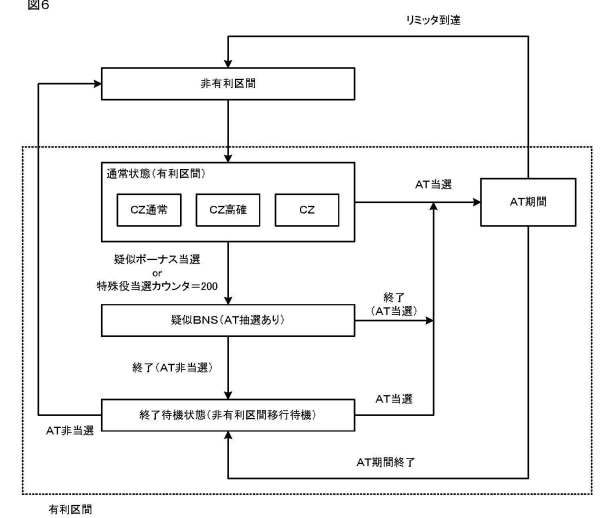
【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】



10

【 図 7 】

種別	役名称	図柄組合せ				配当			備考
		左リール13L	中リール13M	右リール13R	3枚	2枚	1枚		
ボーナス	RBB1	R 7	R 7	B A R	0	-	-		
	RBB2	W 7	R 7	W M 2	-	0	-		
再遊技	NRP1	B E 1	R P	F R 7	0	0	-	中段リブ	
	NRP2	B E 1	R P	W M 1	0	0	-	中段リブ	
	NRP3	W M 1	R P	R 7	0	0	-	右上がりリブ	
	NRP4	W M 1	R P	W 7	0	0	-	右上がりリブ	
	NRP5	W M 1	R P	B A R	0	0	-	右上がりリブ	
	NRP6	W M 1	R P	W M 2	0	0	-	右上がりリブ	
	NRP7	R P	R P	R P	0	0	-	右下がりリブ	
	.	.	.	.	0	0	-		
	NRP15	R P	B E 1	W M 2	0	0	-		
	IRP1	R P	B E 1	R P	0	0	-		
	.	.	.	.	0	0	-		
	IRP5	R P	W M 2	R P	0	0	-		
	CRP1	B E 1	R P	R P	0	0	-		
	.	.	.	.	0	0	-		
	CRP7	W M 1	R P	W M 1	0	0	-		
小役	R7RP1	R 7	R 7	B E 1	0	0	-		
	.	.	.	.	0	0	-		
	R7RP10	W M 2	C H	B E 1	0	0	-		
	WRP1	R P	B A R	B E 1	0	0	-		
	.	.	.	.	0	0	-		
	WRP5	R P	B A R	F R 7	0	0	-		
	BE1	B E 1	B E 1	B E 1	10	10	-		
	.	.	.	.	10	10	-		
	BE11	B E 1	B E 2	B E 1	10	10	-		
	WM1	W M 1	W M 1	F R 7	3	3	-		
	WM2	W M 1	W M 1	W M 1	3	3	-		
	WM3	W M 1	W M 2	F R 7	3	3	-		
	WM4	W M 1	W M 2	W M 1	3	3	-		
	CH1	R P	C H	R P	1	1	-		
	.	.	.	.	1	1	-		
	CH19	W M 1	C H	C H	1	1	-		

【 図 8 】

上位役番号	当選役グループ	構成役			
		内容			役
\$00	H2				
\$01	RBB1		RBB1		
\$02	RBB2		RBB2		

下位役番号	当選役グループ	構成役			
		内容			役
\$00	H2				
\$01	RPN1	基本リブ	NRP1~NRP15	IRP1~IRP5	
\$02	RPN2	基本リブ	同上		
		その他	CRP1		
\$03	RPN3	基本リブ	同上		
		その他	CRP2		
\$04	RPN4	基本リブ	同上		
		その他	CRP3		
\$05	RPN5	基本リブ	同上		
		その他	CRP4		
\$06	RPN6	基本リブ	同上		
		その他	CRP5		
\$07	RPN7	基本リブ	同上		
		その他	CRP6		
\$08	RPB01	赤7揃いリブレイ	R7RP1~R7RP10		
		基本リブ	同上		
		赤7揃いリブレイ	同上		
\$09	RPB02	基本リブ	同上		
		その他	CRP1		
\$0A	RPS1	B A R揃いリブレイ	WRP1~WRP5	R7RP5	R7RP6
		基本リブ	同上		
\$0B	RPS2	B A R揃いリブレイ	同上		
		基本リブ	同上		
		その他	CRP1		
\$0C	RPC01		CRP1		
\$0D	RPC02	リリチェ	CRP2~CRP7		
\$0E	BE1	ベル	BE1~BE11		
\$0F	BE2	ベル	同上		
\$10	CH1	鈴チャリー1	CH1~CH18		
		鈴チャリー2	P29~P212	P221~P236	
		鈴チャリー3	P237~P244	ATA2	P245~P252
\$11	BE2	鈴チャリー	CH18~CH19	P2X22	ATA5~ATA7
\$12	BE2	スイカ	WM1~WM4		
\$13	JAC1	全小役	BE1~BE11	WM1~WM4	CH1~CH19
			ATB1~ATB16	PZ1~PZ52	P2X1~P2X22
\$14	JAC2	全1枚役	CH1~CH19	ATA1~ATA10	ATB1~ATB16
			P2X1~P2X22		P21~P252

30

40

50

【図 9】

下位役番号	当選役グループ	構成役					
		内容		役			
\$15	ATLC1	LCR第2停止不正解	BE1				
		中AT1A	ATB1	ATB4	P25	P28	
		右AT1A	ATB1	ATB8	P211	P212	
		LCR用1枚役	P2X1~P2X4	CH7	CH8	CH11	
			CH12	P2X20	P2X22		
\$16	ATLC2	LCR第2停止不正解	BE1				
		中AT1B	ATB2	ATB3	P26	P27	
		右AT1B	ATB5	ATB9	P29	P210	
		LCR用1枚役					
			BE2	BE3			
\$17	ATLR1	LCR第2停止不正解	ATA1	ATB9			
		中AT1A					
		右AT2A	ATB15	ATB16	P251	P252	
		LCR用1枚役	P2X1~P2X4	CH7	CH8	CH11	
			CH12	CH17			
\$18	ATLR2	LCR第2停止不正解	BE2				
		中AT1B					
		右AT2B	ATB13	ATB14	P249	P250	
		LCR用1枚役					
			BE4				
\$19	ATCL1	LCR第2停止不正解	ATA3~ATA6				
		中AT1A	ATB1	ATB8	P217~P220		
		右AT3A	P223	P224	P227	P228	
		LCR用1枚役	CH7~CH8	CH11~CH12	P2X5~P2X6	P2X10~P2X12	
			P2X19~P2X20				
\$1A	ATCL2	LCR第2停止不正解	BE4				
		中AT1B	ATB5	ATB6	P213~P216		
		右AT1B	P221	P222	P225	P226	
		LCR用1枚役					
			BE5	BE6	P223	P224	
\$1B	ATCR1	LCR第2停止不正解	ATA1	ATB9			
		中AT1A					
		LCR用1枚役	P2X5~P2X8	P2X13~P2X15			
			BE5	BE6	P221	P222	
\$1C	ATCR2	LCR第2停止不正解	BE7	BE8			
		中AT1B	ATB9	ATB10			
		右AT2A	ATB1	ATB4	P21	P24	
		LCR用1枚役	P2X1~P2X2	P2X5~P2X11	P2X17~P2X20	CH1	
			BE7	BE8			
\$1D	ATRL1	RLC第2停止不正解	ATA9	ATA10			
		中AT2A	ATB9	ATB12	P237	P240	
		右AT2A	ATB1	ATB4	P21	P24	
		RLC用1枚役	P2X1~P2X2	P2X5~P2X11	P2X17~P2X20	CH1	
			BE7	BE8			
\$1E	ATRL2	RLC第2停止不正解	ATA9	ATA10			
		中AT2B	ATB10	ATB11	P238	P239	
		右AT2B	ATB2	ATB3	P22	P23	
		RLC用1枚役	P26	P27			
			BE9	BE10			
\$1F	ATRC1	RLC第2停止不正解	ATA9	ATA10			
		中AT2A					
		RLC用1枚役	ATA3~ATA4	P2X1~P2X4	P2X21	CH7~CH8	
			CH11~CH12	CH15			
			BE9	BE10			
\$20	ATRC2	RLC第2停止不正解					
		中AT2B					
		RLC用1枚役					

【図 10】

下位役番号	当選役グループ	構成役					
		内容		役			
\$21	特殊A	LCR第2停止不正解		BE4	P225		
		中AT1A					
		右AT3A					
		LCR用1枚役					
				BE5	BE6	P225	P226
\$22	特殊B	RLC第2停止不正解					
		中AT1A					
		RLC用1枚役					
				BE7	BE8	P225	
\$23	特殊C	RLC第2停止不正解					
		中AT2A					
		RLC用1枚役					
				BE9	BE10	P225	
\$24	特殊D	RLC第2停止不正解					
		中AT2A					
		RLC用1枚役					

10

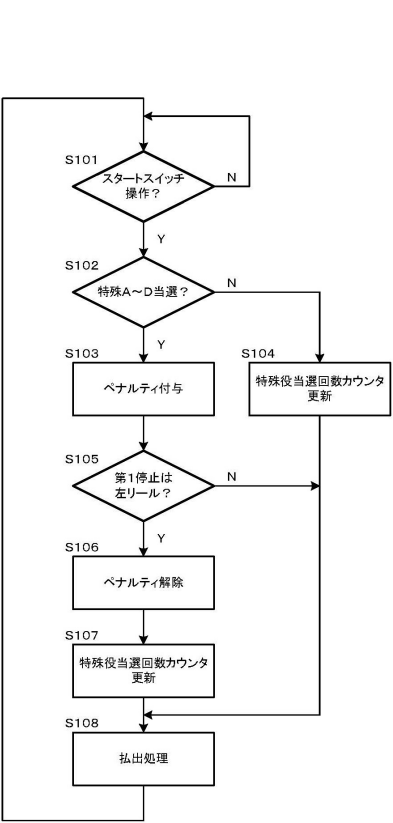
20

【図 11】

下位役番号	当選役グループ	入賞役						抽選値
		L-C-R	L-R-C	C-L-R	C-R-L	R-L-C	R-C-L	
\$00	HZ							
\$01	RPN1	中段RP		右上がりRP		右下がりRP		
\$02	RPN2	中段RP		右下がりRP		右上がりRP		
\$03	RPN3	右上がりRP		中段RP		右下がりRP		
\$04	RPN4	右上がりRP		右下がりRP		中段RP		
\$05	RPN5	右下がりRP		中段RP		右上がりRP		
\$06	RPN6	右下がりRP		右上がりRP		中段RP		
\$07	RPN7	中段RP		右上がりRP		右下がりRP		
\$08	RPB1	基本RP		赤7強いRP (シングル)				
\$09	RPB2	基本RP		赤7強いRP (ダブル)				
\$0A	RPB1	基本RP		BAR強いRP				
\$0B	RPB2	基本RP		BAR強いRP (テンパイ)				
\$0C	RPCH1			滑らないリチェ				
\$0D	RPCH2			滑るリチェ				
\$0E	BE1			弱ベル				
\$0F	BE2			強ベル				
\$10	CH1			弱チェリー				
\$11	CH2			強チェリー				
\$12	WML			スイカ				
\$13	JAC1			ALL役1				
\$14	JAC2			ALL役2				
\$15	ATLC1	正解	1枚役		1/2で1枚役			2890
\$16	ATLC2	正解	1枚役		1/2で1枚役			2890
\$17	ATLR1	1枚役	正解		1/2で1枚役			2890
\$18	ATLR2	1枚役	正解		1/2で1枚役			2890
\$19	ATCL1	1/2で1枚役		正解	1枚役	1/2で1枚役		2890
\$1A	ATCL2	1/2で1枚役		正解	1枚役	1/2で1枚役		2890
\$1B	ATCR1	1/2で1枚役		1枚役	正解	1/2で1枚役		2890
\$1C	ATCR2	1/2で1枚役		1枚役	正解	1/2で1枚役		2890
\$1D	ATRL1		1/2で1枚役		正解	1枚役		2890
\$1E	ATRL2		1/2で1枚役		正解	1枚役		2890
\$1F	ATRC1		1/2で1枚役		1枚役	正解		2890
\$20	ATRC2		1/2で1枚役		1枚役	正解		2890
\$21	特殊A	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	3250
\$22	特殊B		1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	3250
\$23	特殊C		1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	3250
\$24	特殊D		1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	3250

(b)		入賞役					
当選役グループ		L-C-R	L-R-C	C-L-R	C-R-L	R-L-C	R-C-L
特殊A	J枚役A	1枚役	1枚役	1枚役	J枚役B		
特殊B	1枚役A		1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役
特殊C	1枚役A		1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役
特殊D	1枚役A		1枚役	1枚役	1枚役	1枚役	1枚役

【図 12】



30

40

50

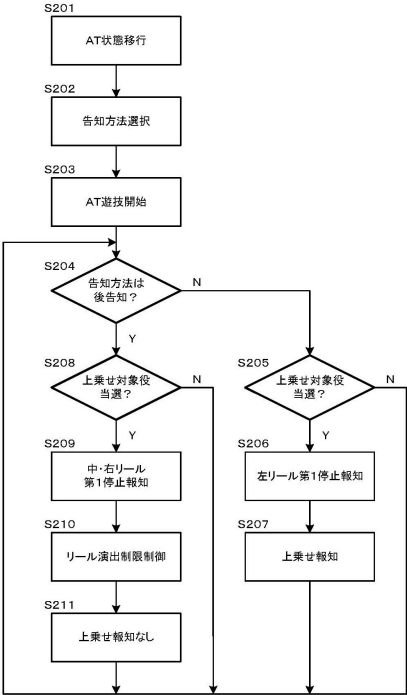
【図 1 3】

図13



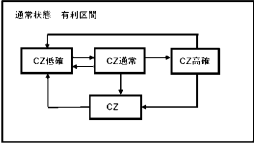
【図 1 4】

図14



【図 1 5】

図15



【図 1 6】

図16

	CZ抽選	群抽選開始	群抽選	群抽選時付与ポイント	CZ高確への群抽選
CZ抽選	無し	押し戻AT当選かつ推奨操作	約 1 1 6	-	-
CZ通常	約 1 2 0 0	全当選役	約 1 1 5 0	1 ポイント (25%) 5 ポイント (75%)	ポイントが 0
CZ高確	約 1 2 0	-	-	1 0 ポイント	ポイントが 0

10

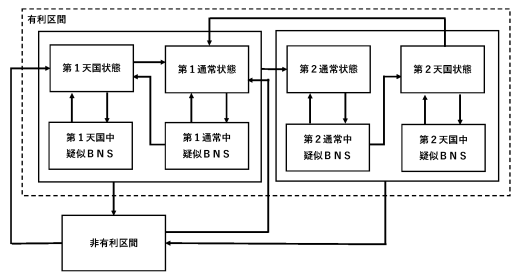
20

30

40

50

【 図 1 7 】



【 図 1 8 】

図 1 8

( a )

優遇設定フラグON拍濯

レベル	第 1 優遇設定フラグON	第 2 優遇設定フラグON	第 3 優遇設定フラグON
1	0%	0%	0%
2	15%	15%	3%
3	60%	20%	5%

( b )

優遇設定フラグON継続比率

レベル	第 1 優遇設定フラグON	第 2 優遇設定フラグON	第 3 優遇設定フラグON
1	0%	0%	0%
2	50%	50%	30%
3	100%	90%	75%

10

20

30

40

50