

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B1)

(11) 特許番号

特許第5824731号
(P5824731)

(45) 発行日 平成27年11月25日(2015.11.25)

(24) 登録日 平成27年10月23日(2015.10.23)

(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 D
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 1 (全 22 頁)

| | |
|--|--|
| <p>(21) 出願番号 特願2015-156417 (P2015-156417)</p> <p>(22) 出願日 平成27年8月6日(2015.8.6)</p> <p>(62) 分割の表示 特願2014-130088 (P2014-130088)の分割</p> <p>原出願日 平成26年6月25日(2014.6.25)</p> <p>審査請求日 平成27年8月6日(2015.8.6)</p> <p>早期審査対象出願</p> | <p>(73) 特許権者 390031772 株式会社オリンピア 東京都台東区東上野一丁目16番1号</p> <p>(74) 代理人 100082337 弁理士 近島 一夫</p> <p>(72) 発明者 佐藤 直幸 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内</p> <p>(72) 発明者 山本 俊 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内</p> <p>審査官 鶴岡 直樹</p> |
|--|--|

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、
 リプレイ、小役及びボーナスを含む複数種類の役の当選の当否を抽選する内部抽選を行う内部抽選手段と、

前記複数のリールをゲームごとに回転させ、停止操作を契機として回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、

前記複数のリールが停止した状態で、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、

前記小役の入賞に伴い、入賞した前記小役の配当に基づいて遊技媒体の払出数を決定する払出数制御手段と、

前記リプレイが入賞したことに基づいて遊技媒体を要せずに次の遊技を行わせるリプレイ処理手段と、

通常状態において前記ボーナスに当選したことに基づいて前記通常状態よりもリプレイの当選確率が高いボーナス成立状態へ移行させ、前記ボーナス成立状態において前記ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態をボーナス状態へ移行させることが可能な遊技状態制御手段と、

前記ボーナス成立状態において通常演出状態及びアシストタイム状態を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、演出状態が前記アシストタイム状態に設定されてい

る場合には、前記小役の入賞を補助する入賞補助演出を演出装置に実行させる制御を行う演出制御手段と、を備えた遊技機であって、

前記通常状態、前記ボーナス成立状態及び前記ボーナス状態では遊技を開始する際に必要となる遊技媒体の投入数が同一に設定され、

前記内部抽選手段が、

前記通常状態及び前記ボーナス成立状態では、入賞に伴う遊技媒体の払出数が前記投入数よりも多くなる小役である複数種類の特定小役が互いに重複せずに当選する複数種類の第1当選態様が存在するように内部抽選を行い、

前記ボーナス状態では、前記複数種類の特定小役が重複して当選する第2当選態様が存在し、前記ボーナス状態において内部抽選で第2当選態様となる確率が、前記通常状態及び前記ボーナス成立状態において内部抽選で前記複数種類の第1当選態様のいずれかとなる確率よりも低く、かつ前記複数種類の特定小役のそれぞれの当選確率は、前記通常状態及び前記ボーナス成立状態よりも高くなるように内部抽選を行い、

前記リール制御手段が、

前記複数のリールを停止させる際、各リール毎に、役毎に定められた優先順位データに基づいて、リールの停止候補に対して優先度を求めると共に、優先度が最も高い停止候補に各リールを停止させるように構成されており、

前記ボーナス成立状態において前記ボーナスと前記リプレイとが共に当選した状態では前記ボーナスに優先して前記リプレイが入賞し、前記ボーナスと前記小役とが共に当選した状態では前記ボーナスに優先して前記小役が入賞するように回転中のリールを停止させ

、前記複数種類の第1当選態様には正解打順が予め設定されており、正解打順である場合には前記特定小役が入賞し、正解打順と異なる場合には前記特定小役が入賞しないように回転中のリールを停止させ、

前記演出制御手段が、

演出状態が前記アシスタタイム状態に設定されている場合には、内部抽選の結果が前記複数種類の第1当選態様のいずれかであることに基づいて、前記入賞補助演出によって第1当選態様の種類に応じた正解打順を報知する、

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、例えばスロットマシンなどの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

一般に、スロットマシンは、外周面に図柄が配列された複数のリールを有し、これらリールの回転開始操作に基づいて内部抽選を行うと共に、この内部抽選の結果に応じた態様で上記複数のリールを停止させ、入賞判定ライン上に表示された図柄の組み合わせによってゲームの結果を表示するように構成されている。

【0003】

ところで、このようなスロットマシンにおいて、近年、遊技状態を、通常状態、ボーナス成立状態、ボーナス状態の間で移行させると共に、通常状態では、ビッグボーナス単独で当選を可能とし、ボーナス成立状態では、ビッグボーナスが抽選対象として除外された分、内部抽選においてリプレイが当選するように構成されたものがある（特許文献1参照）。

【0004】

上記特許文献1記載のスロットマシンでは、ボーナス成立状態では、リプレイや小役が必ず当選することによってビッグボーナスの入賞が回避しやすくなっており、アシスタタイム遊技への移行条件をボーナス成立状態において成立可能にしているため、内部抽選の結果や遊技者の操作結果に対する依存度を低下させて、遊技者がアシスタタイム遊技で安

10

20

30

40

50

定的にメダルを獲得することができるようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2013 183907号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、上記特許文献1記載のスロットマシンでは、遊技中、大半の遊技状態がボーナス成立状態であるため、ほとんどの演出は、このボーナス成立状態において演出装置を制御することによって実行され、また、遊技状態がボーナス成立状態から移行し辛い
10ため、上述したような演出装置を用いた演出は可能であったとしても、内部抽選の抽選テーブルや停止制御などを変更して、入賞する役の確率自体を変更して行う演出を実行することが難しいという問題があった。

【0007】

そこで、本発明は、遊技媒体の獲得性能の設計自由度の高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】

【0008】

本発明に係る遊技機は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、リ
20プレイ、小役及びボーナスを含む複数種類の役の当選の可否を抽選する内部抽選を行う内部抽選手段と、前記複数のリールをゲームごとに回転させ、停止操作を契機として回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、前記複数のリールが停止した状態で、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組み合わせが有効ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、前記小役の入賞に伴い、入賞した前記小役の配当に基づいて遊技媒体の払出数を決定する払出数制御手段と、前記リプレイが入賞したことに
30基づいて遊技媒体を要さずに次の遊技を行わせるリプレイ処理手段と、通常状態において前記ボーナスに当選したことに
30基づいて前記通常状態よりもリプレイの当選確率が高いボーナス成立状態へ移行させ、前記ボーナス成立状態において前記ボーナスが入賞したことに
30基づいて遊技状態をボーナス状態へ移行させることが可能な遊技状態制御手段と、前記ボーナス成立状態において通常演出状態及びアシストタイム状態を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、演出状態が前記アシストタイム状態に設定されている場合には、前記小役の入賞を補助する入賞補助演出を演出装置に実行させる制御を行う演出制御手段と、を備えた遊技機であって、前記通常状態、前記ボーナス成立状態及び前記ボーナス状態では遊技を開始する際に必要となる遊技媒体の投入数が同一に設定され、前記内部抽選手段が、前記通常状態及び前記ボーナス成立状態では、入賞に伴う遊技媒体の払出数が前記投入数よりも多くなる小役である複数種類の特定小役が互いに重複せずに当選する複数種類の第1当選態様が存在するように内部抽選を行い、前記ボーナス状態では、前記複数種類の特定小役が重複して当選する第2当選態様が存在し、前記ボーナス状態において内部抽選で第2当選態様となる確率が、前記通常状態及び前記
40ボーナス成立状態において内部抽選で前記複数種類の第1当選態様のいずれかとなる確率よりも低く、かつ前記複数種類の特定小役のそれぞれの当選確率は、前記通常状態及び前記
40ボーナス成立状態よりも高くなるように内部抽選を行い、前記リール制御手段が、前記複数のリールを停止させる際、各リール毎に、役毎に定められた優先順位データに基づいて、リールの停止候補に対して優先度を求めると共に、優先度が最も高い停止候補に各リールを停止させるように構成されており、前記ボーナス成立状態において前記ボーナスと前記リプレイとが共に当選した状態では前記ボーナスに優先して前記リプレイが入賞し、前記ボーナスと前記小役とが共に当選した状態では前記ボーナスに優先して前記小役が入賞するように回転中のリールを停止させ、前記複数種類の第1当選態様には正解打順が予め設定されており、正解打順である場合には前記特定小役が入賞し、正解打順と異なる場合
50

には前記特定小役が入賞しないように回転中のリールを停止させ、前記演出制御手段が、
演出状態が前記アシスタイトム状態に設定されている場合には、内部抽選の結果が前記
 複数種類の第1当選態様のいずれかであることに基づいて、前記入賞補助演出によって第
 1当選態様の種類に応じた正解打順を報知する、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

本発明によると、ボーナス状態での遊技媒体の獲得率の期待値を引き下げた上で、遊技
 媒体の獲得性能を設計することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の第1の実施の形態に係るスロットマシンを示す模式図である。

【図2】図1のスロットマシンの機能ブロック図である。

【図3】図1のスロットマシンにおける内部抽選テーブルを示す図である。

【図4】(a)は本発明の第1の実施の形態に係るスロットマシンのゲームフローを表す
 図、(b)は本発明の第2の実施の形態に係るスロットマシンのゲームフローを表す図で
 ある。

【図5】(a)は本発明の第3の実施の形態に係るスロットマシンのゲームフローを表す
 図、(b)は本発明の第4の実施の形態に係るスロットマシンのゲームフローを表す図で
 ある。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、本発明の実施の形態に係る遊技機としてのスロットマシン（回胴式遊技機）につ
 いて図面に基づいて説明をする。なお、本実施の形態に係るスロットマシンは、メダルを
 遊技媒体として用いて遊技を行うが、例えば、パチンコ球などを遊技媒体として用いても
 良い。

【0012】

<遊技機の概略構成>

図1に示すように、スロットマシン1は、収納箱3、前面上扉5、及び前面下扉6から
 なる箱型の筐体2を備えており、この筐体2内に、リールユニット7、メダルの払出装置
 としてのホッパーユニット（図2参照）8、スロットマシン1の動作を制御する制御基板
 （制御手段、図2参照）100などが収められて構成されている。

【0013】

リールユニット7は、第1リール～第3リール71～73を備えており、これら第1リ
 ール～第3リール71～73は、それぞれ外周面が一定の間隔で21の領域（各領域を「
 コマ」と称する）に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されてい
 る。また、第1リール～第3リール71～73は、ステップモータに軸支されており、こ
 のステップモータが上記制御基板100によって制御されることにより、回転駆動及びコ
 マ単位での停止が可能となっている。

【0014】

前面上扉5は、上記第1リール～第3リール71～73を観察可能な表示窓9を中央部
 に備えており、この表示窓9を通じて、各リールについて上、中、下段にある図柄を観察
 可能に構成されている。スロットマシン1において1回のゲームの結果は、この表示窓9
 における有効ライン（入賞判定ライン）L1～L3上に表示された図柄の組み合わせによ
 って表示され、有効ライン上の図柄組み合わせが予め定められた役に対応した図柄組み合
 わせ（入賞形態）である場合には、その役が入賞したものととしてホッパーユニット8（図
 2参照）からメダルの払い出しなどが行われる。なお、上記有効ラインL1～L3は、第
 1リール71の上段、第2リール72の中段及び第3リール73の下段によって有効ライ
 ンL1が設定され、第1リール71の中段、第2リール72の中段及び第3リール73の
 中段によって有効ラインL2が設定され、第1リール71の下段、第2リール72の中段
 及び第3リール73の上段によって有効ラインL3が設定されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 5 】

また、前面上扉 5 の表示窓 9 の下方には L E D、ランプ、7 セグメント表示器からなる遊技情報表示部 1 0 が設けられており、メダルのクレジット数、1 回のゲームにおけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス遊技の残り回数などの各種遊技情報が表示されるようになっている。更に、表示窓 9 の上方には、液晶ディスプレイ 1 1、ランプ 1 3、スピーカ 1 2 などが設けられており、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像、音声などを出力するように構成されている。これら遊技情報表示部 1 0、液晶ディスプレイ 1 1 などの表示装置 1 4 や、スピーカ 1 2 などの音響装置などによって遊技演出を行うための演出装置 1 5 が構成されている。

【 0 0 1 6 】

一方、前面上扉 5 とは別体に構成された前面下扉 6 には、遊技者がメダルを投入するメダル投入口 1 6 が設けられていると共に、スロットマシン 1 を操作して遊技を行うための各種操作手段が設けられている。具体的には、この操作手段として、クレジット（貯留）されたメダルを投入する操作を行うためのベットボタン 1 7、第 1 リール～第 3 リール 7 1～7 3 を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行うためのスタートレバー 1 9、ステップモータにより回転駆動されている第 1 リール～第 3 リール 7 1～7 3 のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタン 2 0～2 2 などが設けられている。

【 0 0 1 7 】

このため、上記メダル投入口 1 6 へのメダルの投入、もしくはベットボタン 1 7 の押下操作により、1 回のゲームに必要となる枚数（規定投入枚数、本実施の形態では 3 枚（ボーナス状態では 2 枚））のメダルを受け付けると、スロットマシン 1 は上記有効ライン L 1～L 3 を設定し、かつ第 1 リール～第 3 リール 7 1～7 3 の回転制御を開始することが可能な準備状態となる。そして、遊技者によってスタートレバー 1 9 が押下されると、第 1 リール～第 3 リール 7 1～7 3 の回転を開始すると共に、乱数値を用いた内部抽選を行い、第 1 リール～第 3 リール 7 1～7 3 の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件に、ストップボタン 2 0～2 2 の押下操作を許可（有効化）する。そして、遊技者が任意のタイミングでストップボタン 2 0～2 2 を押下していくと、スロットマシン 1 は、上記内部抽選の結果に応じた停止位置で第 1 リール～第 3 リール 7 1～7 3 を停止させ、遊技の結果に応じた枚数のメダルを、前面下扉 6 の下方に設けられたメダル払い出し口 2 3 からメダル受け皿 2 5 へと払い出す。

【 0 0 1 8 】

< 制御基板の構成 >

ついで、上記スロットマシン 1 の制御基板 1 0 0 の構成について図 2 に基づいて説明をする。図 2 に示すように、スロットマシン 1 において遊技に関する制御を実行する上記制御基板（制御手段）1 0 0 は、主に内部抽選、リール制御、メダルの払い出しなどを担当するメイン基板 1 1 0 と、主に演出制御を担当するサブ基板 1 4 0 と、を備えて構成されている。

【 0 0 1 9 】

< メイン基板の構成 >

メイン基板 1 1 0 は、C P U を主体として構成されたメイン側演算部 1 2 0 と、R O M、R A M などを主体として構成されたメイン側記憶部（記憶手段）1 3 0 とを備えて構成されていると共に、メダル投入スイッチ 3 0、ベットスイッチ 3 1、スタートスイッチ 3 2、ストップスイッチ 3 3 などが接続されて、各種入力信号が入力されるようになっている。また、メイン基板 1 1 0 には、リールユニット 7、ホッパーユニット 8 などの出力装置が接続されており、これらリールユニット 7 及びホッパーユニット 8 の動作制御を行うことが可能となっている。

【 0 0 2 0 】

より具体的には、上記メイン側演算部 1 2 0 は、投入受付手段 1 2 1、乱数発生手段 1 2 2、内部抽選手段 1 2 3、リール制御手段 1 2 4、入賞判定手段 1 2 5、払出制御手段

10

20

30

40

50

126、リプレイ処理手段127、遊技状態制御手段128を含んでおり、その回路構成、上記入力信号及び記憶部130に格納された各種プログラムを含むデータに基づいて上述した各手段として機能する。

【0021】

上記投入受付手段121は、メダル投入口16へのメダルの投入によるメダル投入スイッチ30からの入力信号もしくはベットボタン17の操作によるベットスイッチ31からの入力信号に基づいて、ゲーム毎にメダルの投入操作を受け付ける手段であり、規定投入数に相当するメダルが投入されたことに応じて、スタートレバー19に対する第1リール～第3リール71～73の回転開始操作を有効化する処理を行う。

【0022】

乱数発生手段122は、抽選用の乱数値を発生させる手段である。乱数値は、例えば、インクリメントカウンタ（所定のカウント範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ）のカウント値に基づいて発生させることができる。なお、本実施の形態において、「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実施的に乱数として機能する値も含まれる。

【0023】

内部抽選手段123は、遊技者がスタートレバー19の押下操作により作動するスタートスイッチ32からのスタート信号に基づいて、役の当選の当否を抽選する内部抽選を行う手段であり、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、抽選フラグ設定処理などを行う。

【0024】

より詳しくは、抽選テーブル選択処理では、記憶部130の内部抽選テーブル記憶手段132に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施の形態においては、内部抽選テーブル記憶手段132に、図3に示すような5種類の内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEが記憶されている。そして各抽選テーブルでは、複数の乱数値（例えば、0～65535の65536個の乱数値）のそれぞれに対して、リプレイ、小役、およびボーナスなどの各種の役やハズレ（不当選）が対応づけられている。

【0025】

なお本実施の形態の遊技機では、小役として、ベル（特定小役）、複数の特殊小役、チェリーが用意されており、内部抽選テーブルA～C及びEにおける打順ベルは、1回の内部抽選で複数種類の小役が重複して当選するように同一の乱数値に対して複数種類の小役が対応づけられていること（いわゆる、択役であることを）を意味する。

【0026】

より詳しくは、上記打順ベルは、ベルと特殊小役とが重複して当選していることを示しており、本実施の形態では、図3において、一つの当選領域として打順ベルを簡略化して示しているが、この打順ベルの当選領域内においても、上記ベルと複数の特殊小役との組み合わせの違いによって、実際には細分化して構成されている。

【0027】

また本実施の形態の遊技機では、リプレイとして通常リプレイと特殊リプレイが用意されており、内部抽選テーブルBでは、特殊リプレイは後述するビッグボーナス（BB）と重複して当選するように設定されている。

【0028】

また本実施の形態の遊技機では、ボーナスとして上記ビッグボーナス（BB）が用意されており、内部抽選テーブルA及びBでは、ビッグボーナス（BB）が抽選対象として設定されているが、内部抽選テーブルC～Eでは、ビッグボーナス（BB）が抽選対象から除外されている。

【0029】

また本実施の形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、高リプレイ状態、ボーナス成立状態（高リプレイボーナス成立状態及び低リプレイボーナス成立状態）、およびボ

10

20

30

40

50

ーナス状態が設定可能とされ、抽選テーブル選択処理では、遊技状態に応じて内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEのいずれか1つを内部抽選で使用する内部抽選テーブルとして選択する。

【0030】

乱数判定処理では、スタートスイッチ32からのスタート信号に基づいて、遊技毎に乱数発生手段122から乱数値(抽選用乱数)を取得し、取得した乱数値について内部抽選テーブル記憶手段132に記憶されている内部抽選テーブルを参照して役に当選したか否かを判定する。

【0031】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に対応する抽選フラグを非当選状態(オフ状態)から当選状態(オン状態)に設定する。本実施の形態の遊技機では、2種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した2種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが当選状態に設定される。なお抽選フラグの設定情報は、抽選フラグ記憶手段134に格納される。

10

【0032】

また本実施の形態の遊技機では、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ(持越可能フラグ)と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ(持越不可フラグ)とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、ビッグボーナス(BB)があり、小役およびリプレイは後者の持越不可フラグに対応づけられている。すなわち抽選フラグ設定処理では、内部抽選でビッグボーナス(BB)に当選すると、ビッグボーナス(BB)の抽選フラグの当選状態を、ビッグボーナス(BB)が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき内部抽選手段123は、ビッグボーナス(BB)の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、小役およびリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち抽選フラグ設定処理では、ビッグボーナス(BB)の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているビッグボーナス(BB)の抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを当選状態に設定する。

20

【0033】

リール制御手段124は、遊技者がスタートレバー19への遊技開始操作により作動するスタートスイッチ32からのスタート信号に基づいて、ステッピングモータにより第1リール71～第3リール73の回転駆動を開始し、第1リール71～第3リール73が所定速度(約80rpm:1分間あたり約80回転となる回転速度)で定常回転しているリールに対応するストップボタン20～22(停止操作手段)を押下することによる停止操作を有効化する制御を行うとともに、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リール71～第3リール73を抽選フラグの設定状態(内部抽選の結果)に応じた態様で停止させる制御を行う。

30

【0034】

そしてリール制御手段124は、ストップボタン20～22に対する停止操作が有効化された状態において、遊技者がストップボタン20～22を押下することによりストップスイッチ33が作動すると、ストップスイッチ33からのリール停止信号に基づいて、リールユニット7のステッピングモータへの駆動パルス(モータ駆動信号)の供給を停止することにより、第1リール71～第3リール73の各リールを停止させる制御を行う。

40

【0035】

すなわちリール制御手段124は、ストップボタン20～22の各ボタンが押下される毎に、第1リール71～第3リール73のうち押下されたボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。なお本実施の形態の遊技機では、ストップボタン20を押下することが第1リール71を停止させるための操作に対応し、ストップボタン21を押下することが第2リール72を停止させるための操作に対応し、ストップボタン22を押下することが第3リール73を停止させ

50

るための操作に対応する。すなわち本実施の形態の遊技機では、ストップボタン20～22の押下順序が変化すると、第1リール71～第3リール73の停止順序が変化する。

【0036】

また本実施の形態に係る遊技機では、原則的には、第1リール71～第3リール73について、ストップボタン20～22が押下された時点から190ms以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールが停止し、ボーナス状態では、例外的に第1リール71について、ストップボタン20が押下された時点から75ms以内に停止し、第2リール72および第3リール73について、ストップボタン21, 22が押下された時点から190ms以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールが停止するようになっている。そしてストップボタンの押下時点から190ms以内に回転中のリールを停止させる場合には、回転している各リールの停止位置は、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに要するコマ数が0コマ～4コマの範囲(所定の引き込み範囲、第1の引き込み範囲)で決定される。またストップボタンの押下時点から75ms以内に回転中のリールを停止させる場合には、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに要するコマ数が0～1コマの範囲(所定の引き込み範囲より狭い引き込み範囲、第2の引き込み範囲)で決定される。そして、リール制御手段124は、ストップボタン20～22のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する押下操作が行われた時点で有効ライン上の表示位置に対して0コマ～4コマの範囲内(190ms以内に停止させる場合)、あるいは0コマ～1コマの範囲内(75ms以内に停止させる場合)に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄が有効ライン上の表示位置に表示されるように、押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行っている。

10

20

【0037】

具体的には、リール制御手段124は、ロジック演算により回転中のリールの停止位置を求める処理(ロジック演算処理)と、メイン側記憶部130の停止制御テーブル記憶手段135に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定する処理(テーブル参照処理)とを行っている。

【0038】

まずロジック演算処理では、役毎に定められた優先順位データに従ってストップスイッチ33の作動時点(ストップボタンの押下が検出された時点)におけるリールの位置である押下検出位置から0コマ～4コマの範囲内に存在する5コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。なおボーナス状態では、第1リール71については押下検出位置から0コマ～1コマの範囲内に存在する2コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求め、第2リール72および第3リール73については上記と同様に押下検出位置に対応する5コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。そして各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただしロジック演算処理では、内部抽選の結果や押下検出位置などに応じて複数の停止位置の候補に対して同一の優先度が求まる場合があり、最も優先度の高い停止位置の候補が複数となった場合には、後述するテーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

30

40

【0039】

特に本実施の形態の遊技機では、遊技状態が通常状態、高リプレイ状態及びボーナス成立状態では「リプレイ>小役>ボーナス」の順序で優先順位が定められ、遊技状態がボーナス状態では「小役>リプレイ」の順序で優先順位が定められており、ロジック演算処理では、2種類以上の役に関する抽選フラグが内部当選状態に設定されている場合には、各役に対応付けられた優先順位に従って、優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補について優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補よりも優先度が高くなるように優先度を求める。

【0040】

なお本実施の形態の遊技機では、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における停

50

止位置の候補についての優先度は、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの種類に応じて優先度を求める場合と、小役について予め定められている配当に基づくメダルの払出数に応じて優先度を求める場合とが存在し、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの種類に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合には、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの種類が多くなる停止位置ほど優先度が高くなるように各停止位置の候補についての優先度を求め、メダルの払出数に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合には、有効ライン上の表示位置に表示されている図柄に対応する小役の配当に基づくメダルの払出数が多くなる停止位置（配当が多い小役を入賞させることができる停止位置）ほど優先順位が高くなるように各停止位置の候補についての優先度を求める。ただし、メダルの払出数に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合に、配当が同一の小役が重複して当選した場合には、それぞれの小役を入賞させることができる停止位置の候補についての優先度はそれぞれ同一のものとして扱われる。

10

【 0 0 4 1 】

そして本実施の形態では、打順ベルが当選した場合に、ストップボタン 20 ~ 22 の押下順序に応じたロジック演算が行われる。具体的には、各打順ベルのそれぞれに対して正解打順が設定されており、正解打順とは異なる順序が不正解打順として扱われる。そして、いずれかの打順ベルが当選した場合に、正解打順でストップボタン 20 ~ 22 が押下されると、メダルの払出数に応じて優先度を求めるロジック演算を行い、メダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。また、いずれかの打順ベルが当選した場合に、不正解打順でストップボタン 20 ~ 22 が押下されると、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの種類に応じて停止位置の候補についての優先度を求めるロジック演算を行い、最も多くの入賞形態を構成する図柄組合せを表示させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。

20

【 0 0 4 2 】

そして本実施の形態では、各打順ベルに含まれる複数種類の小役のうち、ベルは、配当が 6 枚であり、特殊小役は、いずれも配当が 1 枚である。このためいずれかの打順ベルが当選した場合に、正解打順でストップボタン 20 ~ 22 が押下されると、メダルの払出数が多くなるベルを入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われ、不正解打順でストップボタン 20 ~ 22 が押下されると、入賞形態を示す図柄組合せの種類が多くなる特殊小役を入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われる。なお、不正解打順でストップボタン 20 ~ 22 が押下された場合、その押下タイミングによって不正解役（特殊小役）が入賞せずに、取りこぼすように第 1 リール ~ 第 3 リール 71 ~ 73 が構成されている。

30

【 0 0 4 3 】

またロジック演算処理では、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールの停止位置の候補を求める処理として行っている。引き込み処理とは、抽選フラグが当選状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるようにリールの停止位置の候補を求める処理である。一方蹴飛ばし処理とは、抽選フラグが非当選状態に設定された役を入賞させることができないようにリールの停止位置の候補を求める処理である。このようにリール制御手段 124 は、抽選フラグが当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方で抽選フラグが非当選状態に設定された役の図柄が入賞の形態で停止しないようにリールの停止位置の候補を求めるロジック演算処理を行っている。

40

【 0 0 4 4 】

また本実施の形態の遊技機では、リールユニット 7 がフォトセンサからなるリールインデックス 700 を備えており、リール制御手段 124 は、リールが 1 回転する毎にリールインデックス 700 で検出される基準位置信号に基づいて、リールの基準位置（リールインデックス 700 によって検出されるコマ）からの回転角度（ステッピングモータの回転軸の回転ステップ数）を求めることによって、現在のリールの回転状態を監視することができるようになっている。すなわちリール制御手段 124 は、ストップスイッチ 33 の作動時におけるリールの位置を、リールの基準位置からの回転角度を求めることにより得る

50

ことができる。

【 0 0 4 5 】

テーブル参照処理では、ロジック演算処理を行った結果、最も優先度の高い停止位置の候補が複数得られた場合に、いずれの位置を停止位置とするかを、メイン側記憶部 1 3 0 の停止制御テーブル記憶手段 1 3 5 に記憶されている停止制御テーブルを参照して決定する。

【 0 0 4 6 】

ここで停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、ストップスイッチ 3 3 の作動時点（ストップボタンの押下が検出された時点）におけるリールの位置である押下検出位置と、押下検出位置から実際の停止位置までの回転量を示す滑りコマ数との対応関係が設定されている。なお停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、押下検出位置と実際の停止位置との対応関係が設定されていてもよい。

【 0 0 4 7 】

そして本実施の形態の遊技機では、入賞判定手段 1 2 5 の判定結果に基づいて、入賞時処理が実行される。入賞時処理としては、例えば、小役（ベル、複数の特殊小役、チェリー）が入賞した場合には払出制御手段 1 2 6 によってメダルの払出制御処理が行われ、リプレイ（通常リプレイ、特殊リプレイ）が入賞した場合にはリプレイ処理手段 1 2 7 によってリプレイ処理が行われ、ビッグボーナス（BB）が入賞した場合には遊技状態制御手段 1 2 8 によって遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理が行われる。

【 0 0 4 8 】

払出制御手段 1 2 6 は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出制御処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役毎に予め定められている配当に基づいて遊技におけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、ホッパーユニット 8（払出装置）に払い出させる制御を行う。なお本実施の形態では、1 回の遊技でのメダルの払出数に上限（例えば、6 枚）が設けられており、払出数の合計が上限を超える場合には、上限に相当する数を遊技におけるメダルの払出数として決定する。

【 0 0 4 9 】

なお本実施の形態では、小役の配当が規定投入数によって決定され、規定投入数が 3 枚である場合にはベルの配当が規定投入数よりも高く設定されているがベル以外の小役の配当は規定投入数よりも低く設定されており、規定投入数が 2 枚である場合にはベルを含む全ての小役の配当が規定投入数と同数に設定されている。

【 0 0 5 0 】

ホッパーユニット 8 は、払出制御手段 1 2 6 によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット 8 には、メダルを 1 枚払い出す毎に作動する払出メダル検出スイッチ 3 2 5 が備えられており、払出制御手段 1 2 6 は、払出メダル検出スイッチ 3 2 5 からの入力信号に基づいてホッパーユニット 8 から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。

【 0 0 5 1 】

なおメダルのクレジット（内部貯留）が許可されている場合には、ホッパーユニット 8 によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、メイン側記憶部 1 3 0 のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。

【 0 0 5 2 】

リプレイ処理手段 1 2 7 は、リプレイが入賞した場合に、次回の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要さずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち本実施の形態の遊技機では、リプレイが入賞した場合には、前回の遊技と同じ枚数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ラインを設定した状態で次回のスタートレバー 1 9 に対する遊技開始操作を待機する。

【 0 0 5 3 】

遊技状態制御手段 1 2 8 は、図 4 もしくは図 5 に示すように、通常状態、高リプレイ状態、ボーナス成立状態、およびボーナス状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1 の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち 1 の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

【 0 0 5 4 】

通常状態（非 R T 状態）は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、通常状態からは高リプレイ状態もしくは、ボーナス成立状態の内、低リプレイボーナス成立状態への移行が可能となっている。具体的には、本実施の形態において、複数の上記特定小役の内少なくとも一部の特定小役は、ストップボタン 2 0 ~ 2 2 の停止操作タイミングによっては役の取りこぼしが発生するようになっており、通常状態において内部抽選で打順ベルが当選し、停止操作タイミングが不適切で役（特殊小役）を取りこぼしてしまった場合には、遊技状態が通常状態から高リプレイ状態（リプレイタイム状態）に移行する。また、通常状態において、ビッグボーナス（B B）が当選した場合には、上記ボーナス成立状態の内、低リプレイボーナス成立状態へ移行する。更に、通常状態では、図 3 に示す内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル E のうち、リプレイの当選確率が約 1 / 7 . 3 に設定され、かつビッグボーナス（B B）が抽選対象として設定されている内部抽選テーブル A を参照した内部抽選が行われる。

【 0 0 5 5 】

高リプレイ状態は、上述したように通常状態にて役の取りこぼしが発生したことを開始契機としたリプレイタイム（以下、単に R T とも示す）状態であり、図 3 に示す内部抽選テーブル A ~ E の内、上記通常状態のビッグボーナスの当選領域に特殊リプレイが重複して当選するように設定された内部抽選テーブル B を参照した内部抽選が行われる。このため、高リプレイ状態では、リプレイ（通常リプレイ及び特殊リプレイ）の当選確率が通常状態よりも高く設定されている。

【 0 0 5 6 】

ボーナス成立状態は、内部抽選でビッグボーナス（B B）に当選したことを契機として移行する遊技状態であり、遊技状態が上記高リプレイ状態の際に内部抽選でビッグボーナス（B B）に当選したことを契機として移行する高リプレイボーナス成立状態と、通常状態（非 R T 状態）の際に内部抽選でビッグボーナス（B B）に当選したことを契機として移行する低リプレイボーナス成立状態とを含んでいる。

【 0 0 5 7 】

高リプレイボーナス成立状態では、図 3 に示す内部抽選テーブル A ~ E の内、高リプレイ状態の内部抽選テーブル B からビッグボーナス（B B）が削除されて当該ビッグボーナスの当選領域では特殊リプレイが単独で当選するように設定された内部抽選テーブル C を参照して内部抽選が行われる。この、内部抽選テーブル C においては、上記内部抽選テーブル A 及び B と同様に約 1 / 2 0 0 0 程度の確率でハズレ（不当選）が発生するようになっており、この不当選領域は、リプレイ及び打順ベルの当選領域よりも大幅に小さい。

【 0 0 5 8 】

本実施の形態においては、各リールにおいて、そのリール配列が、規定の押し順（例えば第 1 リールから第 3 リールに向かっての順押し）でストップボタン 2 0 ~ 2 2 を押している限り、そのストップボタン 2 0 ~ 2 2 の押下タイミングに係わらず、小役もしくはリプレイの構成図柄を入賞ライン上に引込み可能に設定されている。このため、上述した引込みの優先順位と相俟って、上記ハズレが当たらない限り、この高リプレイボーナス成立状態においては、ビッグボーナス（B B）は揃わないようになっており、ボーナス成立状態からボーナス状態に移行するよりも、ボーナス成立状態に留まる確率が高くなるように内部抽選が行われる設定となっている。

【 0 0 5 9 】

非 R T 状態におけるボーナス内部中の遊技状態である低リプレイボーナス成立状態では、図 3 に示す内部抽選テーブル A ~ E の内、通常状態においてビッグボーナス (B B) に割り当てられていた当選領域にハズレ (不当選) が割り当てられた内部抽選テーブル E を参照して内部抽選が行われるようになっており、高リプレイボーナス成立状態よりも内部抽選におけるリプレイの当選確率が低くなるように設定されている。ここで、本実施の形態においては、各リールにおいて、ビッグボーナスの入賞形態を構成する図柄が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されており、ストップボタン 2 0 ~ 2 2 の押下タイミングに関わらず、ビッグボーナスを入賞させることができる。このため、ハズレの当選領域の広い低リプレイボーナス成立状態は、遊技状態をボーナス状態へと移行させ易い遊技状態となっている。

10

【 0 0 6 0 】

ボーナス状態は、ビッグボーナス (B B) の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態であり、本実施の形態においては、上述したように遊技媒体の規定投入枚数と小役が当選した際の払出枚数が同一となっており、当該遊技状態中の遊技媒体の投入枚数と払出枚数が同一となる遊技状態となっている。このボーナス状態では、図 3 に示す内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル E のうち、小役に割り当てられていた全ての当選領域 (乱数値) に対してハズレが対応づけられた内部抽選テーブル D を参照した内部抽選が行われるが、内部抽選の結果に関わらずに全ての小役についての抽選フラグが強制的に当選状態に設定され、第 1 リール 7 1 については図柄の引き込み範囲が 0 コマ ~ 1 コマに設定され、第 2 リール 7 2 と第 3 リール 7 3 については図柄

20

【 0 0 6 1 】

また、本実施の形態において、上記小役の一種であるチェリーは、少なくとも第 1 ~ 第 3 リール 7 1 ~ 7 3 の 1 つの入賞ライン上にチェリー図柄が停止することによって入賞したと判定されるが、ボーナス状態において引き込み範囲が 0 コマ ~ 4 コマに設定された上記第 2 リール 7 2 では、このチェリーの入賞図柄を構成するチェリー図柄が、押下検出位置から 4 コマ以内に常に存在するように配列されている。従って、ボーナス状態においては、リプレイよりも小役の引込みに関する優先度が高くなることとも相俟って、ボーナス状態では、常にチェリーを入賞させることができるようになっている。

30

【 0 0 6 2 】

更に、ボーナス状態では、ボーナス状態によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた所定枚数 (例えば、20 枚) を超えるメダルが払い出されると、遊技状態制御手段 1 2 8 は、ボーナス状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる制御を行う。即ち、本実施の形態では、ボーナス状態では、チェリーが必ず入賞するため、10 G にてボーナス状態が終了し、このボーナス状態の終了を契機として遊技状態は、上記通常状態へと移行する。

40

【 0 0 6 3 】

演出制御手段 1 5 1 は、演出データ記憶手段 1 6 1 に記憶されている演出データに基づいて、表示装置 1 4 (演出装置の一例) を用いて行う表示演出や音響装置 1 2 (演出装置の一例) を用いて行う音響演出に関する制御を行う。例えば、メダルの投入やベットボタン 1 7、スタートレバー 1 9、ストップボタン 2 0 ~ 2 2 に対する操作、遊技状態の変動などの遊技イベントの発生に応じてランプや LED を点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイ LCD の表示内容を変化させたり、スピーカから音を出力させたりすることにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

【 0 0 6 4 】

特に本実施の形態の遊技機では、演出制御手段 1 5 1 が、複数種類の演出状態の間で演

50

出状態を変化させており、所定条件下で演出フラグ設定手段162にATフラグを設定することにより演出状態をアシストタイム状態(AT状態：特別演出状態)に設定し、AT終了判定カウンタ164の記憶値に基づいてAT状態の終了条件を判定して、AT状態の終了条件の成立に伴いATフラグをクリアすることによってAT状態を終了させる制御を行う。

【0065】

具体的に説明すると、演出制御手段151は、内部抽選で上記チェリーが当選したことを契機としてAT抽選(所定の演出抽選)を行う。AT抽選では、0~32767までの32768個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値を演出抽選テーブル記憶手段165に記憶されているAT抽選テーブルと比較して、比較結果に応じてAT抽選に当選したか否かを判定する。AT抽選テーブルでは、例えば、0~32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、通常当選、特別当選あるいはハズレのいずれかが対応付けられており、AT抽選で取得した乱数値がAT抽選テーブルにおいて通常当選あるいは特別当選に対応付けられている場合に、AT抽選に当選したと判定され、演出フラグ設定手段162にATフラグが設定される。なおAT抽選の契機としてチェリーの当選以外の契機(例えば、ビッグボーナス(BB)の当選など)を別途設けるようにしてもよい。

10

【0066】

また演出制御手段151は、AT抽選に当選したことに基づいて、AT終了判定カウンタ164の記憶値に所与の加算値を加算する処理を行う。特に本実施の形態では、AT抽選の結果が通常当選である場合と特別当選である場合とにおいて加算値が異なるようになっており、AT抽選の結果が通常当選である場合には、加算値が例えば、100回分の遊技に相当する値として「100」に設定され、AT抽選の結果が特別当選である場合には、加算値が例えば、500回分の遊技に相当する値として「500」に設定される。更に、演出制御手段151は、AT状態の遊技においてチェリーが当選した場合においても、AT終了判定カウンタ164の記憶値に所与の加算値を上乗せするか否かの抽選を行う。なお、本実施の形態においては、上記非AT状態もしくはAT状態におけるチェリーの当選に基づく、AT終了判定カウンタ164の記憶値に加算値を加算するか否かを決定する抽選を、総称して特別演出状態に関する抽選といい、上記チェリーは、本実施の形態において、この特別演出状態に関する抽選を行う契機となる契機役となっている。

20

30

【0067】

また演出制御手段151は、AT状態での遊技が行われる毎にAT終了判定カウンタ164の記憶値から1回分の遊技回数に相当する値(例えば、1)を減算するデクリメント更新を行う。そしてAT終了判定カウンタ164の記憶値がしきい値(例えば、0)に達すると、AT状態の終了条件が成立したものと判断して、演出フラグ設定手段162に設定されているATフラグをクリアしてAT状態を終了させる制御を行う。なお本実施の形態では、ビッグボーナス(BB)が入賞した場合には、AT終了判定カウンタ164の更新中断条件が成立したと判断され、この場合には、演出状態をAT状態に維持しつつ、AT終了判定カウンタ164の記憶値に関するデクリメント更新を中断し、ボーナス状態の終了後に遊技状態がボーナス成立状態に移行したことを契機にAT終了判定カウンタ164のデクリメント更新を再開させて未消化分の遊技を行わせる。

40

【0068】

また演出制御手段151は、演出状態がAT状態である場合に、打順ベルが当選すると、ストップボタンの押下順序を報知してベルの入賞を補助する入賞補助演出を表示装置14や音響装置12に実行させる制御を行う。この入賞補助演出としては、種々の演出を採用することができ、例えば、当選した打順ベルに応じた正解打順を報知する演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させたり、当選した打順ベルに応じた正解打順を報知するランプを点灯させたり、当選した打順ベルに応じた正解打順を報知する音声をスピーカから出力させたりすることができる。なお本実施の形態では、上述したように第1入賞補助演出で報知された正解打順に沿ってストップボタンを押下すると必ずベルが入賞して6枚の

50

メダルを獲得することができるようになってきているため、遊技者が手持ちのメダルを増やすことができる。

【 0 0 6 9 】

また、演出制御手段 1 5 1 は、演出状態が A T 状態ではない遊技において、第 2 リール 7 2 や第 3 リール 7 3 が最初に停止する場合に遊技者にとって不利益となるペナルティを発生させるペナルティ処理を行う。ペナルティ処理としては、例えば、一定の遊技回数を消化するまで A T 抽選の実行を禁止する処理や、一定の遊技回数を消化するまで A T 抽選の結果を破棄する処理や、A T 抽選に当選しても一定の遊技回数を消化するまで A T 状態への移行を保留する処理などを行うことができる。すなわち本実施の形態では、A T 状態ではない場合に、ストップボタン 2 1 やストップボタン 2 2 を最初に押下すると、一定の遊技回数を消化するまで A T 状態への移行の機会を失ったり、A T 状態への移行が遅れたりするというペナルティが発生するようになっている。

10

【 0 0 7 0 】

更に、演出制御手段 1 5 1 は、詳しくは後述するが、上記通常状態において、打順ベルが内部抽選で当選した場合における各リール 7 1 ~ 7 3 の停止順序を表示装置 1 4 や音響装置 1 2 を用いて報知する補助演出や、ボーナス成立状態においてビッグボーナス (B B) を入賞させるために、各リール 7 1 ~ 7 3 の停止順序や、停止タイミングを表示装置 1 4 や音響装置 1 2 を用いて報知する補助演出を実行することが可能になっている。

【 0 0 7 1 】

なお本実施の形態の機能ブロック構成は、コンピュータシステム (ゲームシステムを含む) に関しても適用することができる。これらのシステムでは、本実施の形態の遊技制御手段 (1 0 0) としてコンピュータを機能させるプログラムを、C D、D V D 等の情報記憶媒体あるいはインターネット上の W e b サーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ 3 0、ベットスイッチ 3 1、スタートスイッチ 3 2、ストップスイッチ 3 3 等は、キーボードやポインティングデバイス (マウス等)、あるいはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、リールユニット 7、ホッパーユニット 8 などは必須の構成要件ではなく、これらの装置ユニットは、ディスプレイ (表示装置 1 4) に表示出力される画像の制御によってそれらの機能を仮想的に実現することができる。

20

30

【 0 0 7 2 】

< ゲームフローの説明 >

ついで、上述した本実施の形態に係るスロットマシン 1 のゲームフローについて、図 4 (a) に基づいて説明をする。図 4 (a) に示すように、本実施の形態に係るスロットマシン 1 では、電源が O N されたり、設定の変更がされたりすると、遊技状態が初期状態としての通常状態 (非 R T 状態) となり、上述した内部抽選テーブル A に基づいて内部抽選が行われるようになる。

【 0 0 7 3 】

ここで、通常状態における遊技において、内部抽選で打順ベルが当選すると、演出制御手段 1 5 1 により演出装置 1 5 を介して打順がナビされる。具体的には、演出制御手段 1 5 1 は、連続して遊技状態をボーナス状態にさせる場合以外は、演出状態を高リプレイ状態へと移行させるため、特殊小役が関連付けられた不正解打順を報知して、この特殊小役の取りこぼしが発生するようにする。

40

【 0 0 7 4 】

上記特殊小役の取りこぼしが発生すると、この特殊小役の取りこぼしを契機として、遊技状態制御手段 1 2 8 は、遊技状態を高リプレイ状態へと移行させ、内部抽選の際に参照する内部抽選テーブルを内部抽選テーブル A から内部抽選テーブル B へと変更する (リプレイタイムの開始)。高リプレイ状態にあっては、通常状態でビッグボーナス (B B) に割り当てられていた当選領域に対して、重複して特殊リプレイが割り当てられており、内部抽選でビッグボーナス (B B) が当選したことを契機として、遊技状態制御手段 1 2 8

50

は、遊技状態を、高リプレイ状態から高リプレイボーナス成立状態（リプレイタイム状態におけるボーナス内部中）へと移行させる。

【0075】

高リプレイボーナス成立状態では、高リプレイ状態からリプレイ確率を引き継いだ内部抽選テーブルCを参照して内部抽選が行なわれると共に、小役もしくはリプレイが当選した場合には、第1リールから第3リールに向かって規定の打順で各リールを停止させている限り、上記当選した小役もしくはリプレイが必ず入賞するため、ボーナスが入賞することはない。

【0076】

このため、一旦、遊技状態が高リプレイボーナス成立状態となると、1/2000の確率で存在するハズレはなかなか当選しないため、リプレイもしくは小役のいずれかが揃い、遊技状態が高リプレイボーナス成立状態に固定される。高リプレイボーナス成立状態は、リプレイ確率が通常状態などと比較して高くなっているため、リプレイの当選確率が高く、遊技者はこのリプレイの当選確率が高い分、少ないメダル（遊技媒体）の消費量でより多くのゲームを実行することができる。そして、遊技者は、この高リプレイボーナス成立状態における内部抽選において、チェリーが当選すると、AT抽選を受けることができ、このAT抽選に当選することによって、演出状態がAT状態となる。遊技者は、上記AT状態において、打順ベルが当選したゲームで、演出制御手段151によるナビ通りに正解打順で各リールを停止させることによって、投入枚数よりも多くの払出しを受けることができ、メダルを増やすことができる。

【0077】

ところで、例えば、上記AT状態中に1/2000の確率で当選するハズレが当選すると、リール制御手段124によりビッグボーナス（BB）が入賞するように各リールについて停止制御が実行され、ビッグボーナスが入賞する。上記ビッグボーナス（BB）が入賞すると、遊技状態制御手段128は、遊技状態を高リプレイボーナス成立状態からボーナス状態へと移行させる。ボーナス状態においては、内部抽選の結果に関係なく、全ての小役が当選した状態となると共に、停止制御における優先度が「小役>リプレイ」でかつ、停止制御テーブルが他の小役よりもチェリーを優先するように構成されている。更に、上述したチェリーを構成するチェリー図柄は、制御リールである第1リール71とは異なる第2リール72において、リールの停止タイミングに係わらず0～4コマの引込み範囲内に存在するように配列されているため、リール制御手段124は、必ず、ボーナス状態の各ゲームにおいて確実にチェリーを入賞させる事ができる。

【0078】

従って、遊技者は、払出枚数が投入枚数と同じになるボーナス状態において、メダルを増やすことは出来ないが、ボーナス状態における全てのゲームにおいて、チェリーを入賞させることができ、これにより、ボーナス中の全てのゲームにおいて、上乘せ抽選を受けることができる。即ち、このボーナス状態によって、上乘せ契機役としてのチェリーが入賞する期待値が所定以上の上乗せ特化ゾーンが形成されている。

【0079】

なお、ビッグボーナス（BB）を構成する構成図柄は、各リール71～72においてリールの停止タイミングに係わらず、その停止位置から0～4コマ以内に必ず存在するように配列されているため、リール制御手段124は、高リプレイボーナス成立状態においてハズレが当選すれば必ずビッグボーナス（BB）入賞させることができる。また、ボーナス状態は、必ずしも演出状態がAT状態において当選する訳ではなく、演出状態が非AT中に遊技状態がボーナス状態になった場合には、ボーナス状態は、AT抽選を集中して行うAT抽選特化ゾーンを形成する。

【0080】

ビッグボーナス中における払出しが規定枚数である20枚を超えてボーナス状態が終了すると、リプレイタイムも同時に終了し、遊技状態制御手段128は、遊技状態をボーナス状態から通常状態（非RT状態）へと移行させる。ここで、上記ボーナス状態の最後の

10

20

30

40

50

ゲームにおいて、本実施の形態に係るスロットマシン 1 は、ボーナス状態（特化ゾーン）を継続するか否かを抽選しており、この継続抽選に当選した場合、演出制御手段 151 は、このボーナス状態終了後に移行した通常状態の内部抽選において、打順ベルが当選すると、正解打順をナビしてベルを入賞させる。即ち、この場合、演出制御手段 151 は、通常状態において、リプレイタイムの開始契機（高リプレイ状態の移行契機）となる特殊小役の取りこぼしが発生しないようにして、ビッグボーナス（BB）の当選を待つ。

【0081】

そして、この状態において内部抽選でビッグボーナス（BB）が当選すると、遊技状態制御手段 128 は、遊技状態を通常状態から低リプレイボーナス成立状態へと移行させる。低リプレイボーナス成立状態では、内部抽選において、ハズレの当選領域の大きな内部抽選テーブル E を参照するため、直ぐにハズレが当選して、停止制御によりビッグボーナス（BB）を入賞させることができる。そして、このビッグボーナス（BB）が入賞すると、遊技状態制御手段 128 は、遊技状態を上記ボーナス状態へと移行させ、再度、遊技状態がボーナス状態へと戻るようになっている。

10

【0082】

また、演出制御手段 151 は、所定の契機（例えば、本実施の形態においては、高リプレイボーナス成立状態でかつ非特別演出状態の際のチェリーの内部抽選の当選）に基づいて、遊技状態をボーナス状態に移行させるか否かの抽選を行なっている。このため、高リプレイボーナス成立状態において、上記遊技状態をボーナス状態に移行させる解除抽選に当選した場合、演出制御手段は、例えば、打順ベルの当選時にビッグボーナス（BB）を入賞させることが可能な不正解打順をナビして、強制的にビッグボーナス（BB）を入賞させる。

20

【0083】

以上、説明したように、本実施の形態では、メインの遊技状態が高リプレイボーナス成立状態であって、遊技の大半をこの高リプレイボーナス成立状態にて行うスロットマシン 1 において、ボーナス状態を利用して、特別演出状態に関する抽選の契機役としてのチェリーが集中して当選する特化ゾーンを形成している。このため、遊技状態が高リプレイボーナス成立状態から移行し辛く、内部抽選の結果を用いての演出が困難なスロットマシンにおいても、特定の役を集中して入賞させるといった演出を実行することができる。

30

【0084】

即ち、ボーナス状態においては、全ての小役の当選フラグが内部抽選に係わらずオンになっておりかつ、リール制御手段 124 は、特別演出状態に関する抽選の契機となる契機役が入賞する確率が、高リプレイボーナス成立状態よりも高くなるようにリールの停止制御を行っているため、上記契機役としてのチェリーを入賞させることができるようになっている。

【0085】

より詳しくは、ボーナス状態においては、第 1 リール 71 では 0 ~ 1 コマの範囲でリールを停止させることができるため、遊技者は、チェリー図柄が有効ライン上を通過するタイミングに合わせてストップボタン 20 を押下することによって、チェリーを入賞させることができる。また、第 1 リール 71 でチェリー図柄が有効ライン上に停止しなくとも、第 2 リール 72 では、チェリー図柄が他の小役の構成図柄やリプレイに優先して引き込まれるため、そのリール配列とも相俟って、確実にチェリー図柄を引き込むことができるようになっている。このように、ボーナス状態では、第 1 リール 71 の引込み範囲が 0 ~ 1 コマに設定されているだけでも、高リプレイボーナス成立状態に比べて、契機役としてのチェリーを入賞させ易いリールの停止制御といえ、それに加えて、リプレイや、他の小役に優先して上記チェリーを入賞させていることで、更に、チェリーを入賞させ易いリールの停止制御となっている。

40

【0086】

また、高リプレイボーナス成立状態において、演出制御手段 151 が、ボーナスが入賞可能なリールの停止操作態様を、演出装置 15 を用いて報知可能にしているため、1 / 2

50

000の確率で、内部抽選でハズレを引かなくとも、意図したタイミングでボーナスを入賞させて遊技状態をボーナス状態にすることができる。なお、ここでいうリールの停止態様とは、上述した第1～第3リール71～73の停止順序に限らず、このリールの停止タイミングなども含む広い概念である。

【0087】

更に、通常状態の打順ベルが当選したゲームにおいて、演出制御手段151が、ベルが関連付けられた正解打順を報知する演出を行うことにより、選択的に遊技状態を上記高リプレイボーナス状態に向かって移行させるか、低リプレイボーナス成立状態に向かって移行させるか選択可能になっている。即ち、演出制御手段151は、通常状態のゲームにおいて、低リプレイボーナス成立状態以外の遊技状態への移行契機となる図柄の組合せが有効ライン上に揃うことを回避させるようにリールの停止操作態様を、演出装置を用いて報知可能に構成されており、これにより、ボーナス状態をくり返す場合、上記報知演出を行なって、ビッグボーナス(BB)を入賞させやすい低リプレイボーナス成立状態を介して、容易に遊技状態をボーナス状態に移行させることができる。

10

【0088】

<第2の実施の形態>

ついで、本発明の第2の実施の形態に係るスロットマシンについて、図4(b)に基づいて説明をする。なお、この第2の実施の形態に係るスロットマシンは、第1の実施の形態に係るスロットマシンと、そのゲームのフローについてのみ異なっており、以下の説明においては、この第1の実施の形態と異なっている点についてのみ説明をし、第1の実施の形態と同様の構成については、その説明を省略すると共に同様の参照符号を使用する。

20

【0089】

図4(b)に示すように、第2の実施の形態の形態に係るスロットマシン1では、遊技状態が、通常状態 高リプレイ状態 高リプレイボーナス成立状態 ボーナス状態と移行して行くと共に、このボーナス状態が終了すると、高リプレイ状態へと戻る第1ルートと、遊技状態が通常状態 低リプレイボーナス成立状態 ボーナス状態と移行して行くと共に、このボーナス状態が終了すると、通常状態へと戻る第2ルートとを有し、これら第1ルート及び第2ルートが独立して構成されている。

【0090】

このため、一度、遊技状態が上記第1ルートに入ると、遊技状態は、二度と第2ルート側には移行せず、高リプレイボーナス成立状態～ボーナス状態の間を移行することとなる。更に、通常状態における内部抽選でビッグボーナス(BB)が当選すると、遊技状態は、第2ルートへと入り、通常状態～ボーナス状態の間で遊技状態が移行する。なお、第2ルートからは、通常状態における内部抽選で打順ベルが当選し、特殊小役を取りこぼすことによって、第1ルート側へと移行することが可能である。

30

【0091】

ところで、本実施の形態においては、第1の実施の形態とは異なり、チェリー図柄が第2リール72において、停止タイミングに係わらず0～4コマの引込み範囲内に必ず存在するようには配列されていない。更に、本実施の形態においては、リプレイタイムをボーナス状態と重複させるか否かによって遊技状態を異ならせることによって、高リプレイボーナス状態におけるビッグボーナスの入賞に基づいて移行する第1ボーナス状態と、低リプレイボーナス状態におけるビッグボーナスの入賞に基づいて移行する第2ボーナス状態とは、リール制御手段124によるリールの停止制御が異なるように構成されている。

40

【0092】

即ち、本実施の形態では、リール制御手段124は、上記リプレイ確率の高い第1ボーナス状態においては、第1の実施の形態におけるボーナス状態と同様に、リプレイやチェリー以外の小役に優先させて、チェリーが入賞するようにリールを停止させ、第2ボーナス状態においては、チェリーよりも、リプレイやチェリー以外の小役が優先して入賞するようにリールを停止させる。このため、上述した第1ボーナス状態にあっては、第2リール72で確実にチェリー図柄を引き込めないとしても、高い確率でチェリーを入賞させる

50

ことができ、遊技状態を上記第1ボーナス状態が移行することによって、特別演出状態に係る抽選の契機役としてのチェリーを特定の期間において集中して入賞させる演出を行うことができる。なお、本実施の形態においては、例えば、1/1.16でチェリーを入賞させ、1/7.3ではずれ目が揃うようにすることが出来る。

【0093】

また、本実施の形態では、第1ボーナス状態であってもチェリーの入賞確率が100%ではないため、この第1ボーナス状態における各ゲームにあっては、演出制御手段151は、例え、チェリーが入賞せずとも、必ず上記特別演出状態に係る抽選(AT抽選もしくは上乘せ抽選)を行うようにしても良い。

【0094】

<第3の実施の形態>

ついで、本発明の第3の実施の形態に係るスロットマシンについて、図5(a)に基づいて説明をする。なお、この第3の実施の形態に係るスロットマシンは、第1の実施の形態に係るスロットマシンと、そのゲームのフローについてのみ異なっており、以下の説明においては、この第1の実施の形態と異なっている点についてのみ説明をし、第1の実施の形態と同様の構成については、その説明を省略すると共に同様の参照符号を使用する。

【0095】

図5(a)に示すように、第3の実施の形態に係るスロットマシン1は、第1の実施の形態と比べて、高リプレイボーナス成立状態からボーナス状態へと遊技状態が移行するのに、直接、ボーナス状態とはならず、低リプレイボーナス成立状態を経由してボーナス状態となるルートが存在する点において異なっている。

【0096】

即ち、本実施の形態では、リプレイ確率を上昇させていない非RT(リプレイタイム)状態である通常状態から、内部抽選におけるリプレイの当選確率を上昇させた高リプレイ状態(リプレイタイム状態)に移行した場合において、このリプレイタイムの終了契機を1000ゲーム終了時に設定している。

【0097】

このため、遊技状態が通常状態から高リプレイ状態になった後、1000ゲームを経過してもボーナス状態とならなかった場合には、リプレイタイムが終了し、それまでの1000ゲームにおいて当選していれば、遊技状態が低リプレイボーナス成立状態となる。そして、第1の実施の形態にて説明したように、低リプレイボーナス成立状態においては、直ぐにハズレが当選してビッグボーナス(BB)を入賞させることができるので、遊技状態をボーナス状態へと移行させることができるようになっている。

【0098】

このように、本実施の形態では、リプレイタイムの終了契機を所定のゲーム数に設定することにより、遊技状態が高リプレイボーナス成立状態にいるゲーム数を制限することができ(即ち、天井を設けることができ)、上記所定ゲーム数を消化してもハズレが当選せずに遊技状態がボーナス状態にならない場合(即ち、自力解除できない場合)には、遊技状態をボーナス状態へと強制的に移行させることが出来る。

【0099】

<第4の実施の形態>

ついで、本発明の第4の実施の形態に係るスロットマシンについて、図5(b)に基づいて説明をする。なお、この第4の実施の形態に係るスロットマシンは、第1の実施の形態に係るスロットマシンと、そのゲームのフローについてのみ異なっており、以下の説明においては、この第1の実施の形態と異なっている点についてのみ説明をし、第1の実施の形態と同様の構成については、その説明を省略すると共に同様の参照符号を使用する。

【0100】

図5(b)に示すように、第4の実施の形態に係るスロットマシンは、第1の実施の形態と比較して、天井の有るリプレイタイムと、天井の無いリプレイタイムとを有している点において相違している。即ち、第4の実施の形態においては、通常状態にて打順ベルに

10

20

30

40

50

当選し、役を取りこぼすことが第1のリプレイタイムの開始契機となっており、遊技状態制御手段128は、上記契機に基づいて、遊技状態を第1高リプレイ状態（第1リプレイタイム状態）とする。

【0101】

そして、上記第1高リプレイ状態における内部抽選にて、特殊リプレイとビッグボーナス（BB）とが重複当選した場合、遊技状態制御手段128は、第1高リプレイボーナス成立状態となり、第1の実施の形態と同じく、内部抽選にて約1/2000の確率のハズレが当選することにより、ボーナス状態へと移行することになる。

【0102】

また、上記第1高リプレイ状態における内部抽選にて、通常リプレイが単独で当選すると、当該当選を契機として、遊技状態制御手段128は、リプレイタイムを第1のリプレイタイムから第2のリプレイタイムへと変動させ、遊技状態を第2高リプレイ状態（第2リプレイタイム状態）とする。第2リプレイタイムは、100ゲームの消化を終了契機としたリプレイタイムであり、このため、100ゲームを消化すると、第2リプレイタイムが終了する。

【0103】

通常、この100ゲーム以内にビッグボーナス（BB）が当選するため、遊技状態は、第2高リプレイ状態から第2高リプレイボーナス成立状態となっており、この第2高リプレイボーナス成立状態中に上記第2リプレイタイムが終了することによって、遊技状態は通常状態（非RT状態）でボーナス内部中の状態である低リプレイボーナス成立状態となる。この低リプレイボーナス成立状態では、内部抽選で直ぐにハズレが当選して、ビッグボーナス（BB）を入賞させることができ、遊技状態がボーナス状態へと移行する。

【0104】

このように、ゲーム数による終了契機のある第2リプレイタイムを経由した方が、ゲーム数による終了契機の無い第1リプレイタイムと比較して、容易に遊技状態をボーナス状態とすることができる。

【0105】

なお、第1高リプレイボーナス成立状態では、上述したように演出制御手段151が、ボーナスの入賞を補助する補助演出を行い、遊技状態をボーナス状態に移行出来るようにナビしても良い。また、何の演出もしなければ、遊技状態が第1リプレイタイムなのか、第2リプレイタイムなのか遊技者には分からないが、どちらのリプレイタイムとなっているのか報知する演出を行っても良い。

【0106】

また、上述した実施の形態においては、ビッグボーナスを、第二種特別役物を用いて構成したが、第一種特別役物を用いて構成するようにしても良い。なお、ビッグボーナスを、第一種特別役物を用いて構成する場合、遊技を開始する際に必要となる遊技媒体の投入数が遊技状態によらず同一の規定投入数に設定され、通常状態及びボーナス成立状態においては、検出された停止操作の順番が正解打順である場合に入賞する複数種類の第1特定小役がそれぞれ独立に当選する複数種類の第1当選態様を含む第1内部抽選テーブルに基づき内部抽選を実行し、ボーナス状態においては、前記複数種類の第1特定小役が重複して当選する第2当選態様を含む第2内部抽選テーブルに基づき内部抽選を実行する。ここで、第2内部抽選テーブルに基づく内部抽選において上記第2当選態様の当選確率は、第1内部抽選テーブルに基づく内部抽選において複数種類の第1当選態様のいずれかに当選する当選確率よりも低く、かつ複数種類の第1当選態様のそれぞれの当選確率よりも高く設定される。また、演出状態がアシストタイム状態である場合において、第1当選態様に当選した場合には、入賞補助演出として上記正解打順を報知するようになっている。

【0107】

更に、上述した実施の形態に記載された発明は、どのように組み合わせられてもよく、また、スロットマシンに限らず、例えば、パチンコ機などの遊技機にも適用することができる。

10

20

30

40

50

【符号の説明】

【0108】

1：遊技機、71～73：リール、123：内部抽選手段、124：リール制御手段、125：入賞判定手段、126：払出制御手段、127：リプレイ処理手段、128：遊技状態制御手段、151：演出制御手段

【要約】

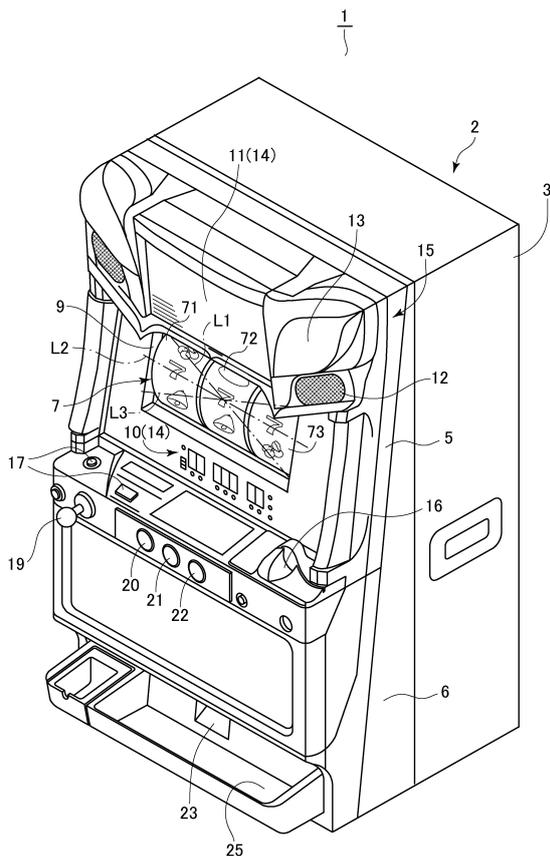
【課題】遊技媒体の獲得性能の設計自由度の高い遊技機を提供する。

【解決手段】内部抽選手段123は、通常状態及びボーナス成立状態では、入賞に伴う遊技媒体の払出数が前記投入数よりも多くなる小役である複数種類の特定小役が互いに重複せずに当選する複数種類の第1当選態様が存在するように内部抽選を行う。また、ボーナス状態では、複数種類の特定小役が重複して当選する第2当選態様が存在し、ボーナス状態において内部抽選で第2当選態様となる確率が、通常状態及び前記ボーナス成立状態において内部抽選で前記複数種類の第1当選態様のいずれかとなる確率よりも低く、かつ複数種類の特定小役のそれぞれの当選確率は、通常状態及び前記ボーナス成立状態よりも高くなるように内部抽選を行う。

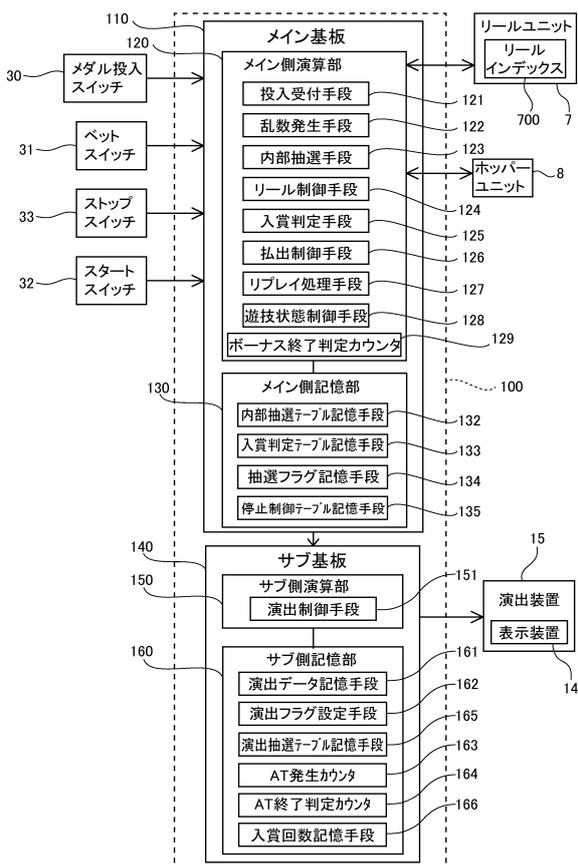
10

【選択図】図2

【図1】



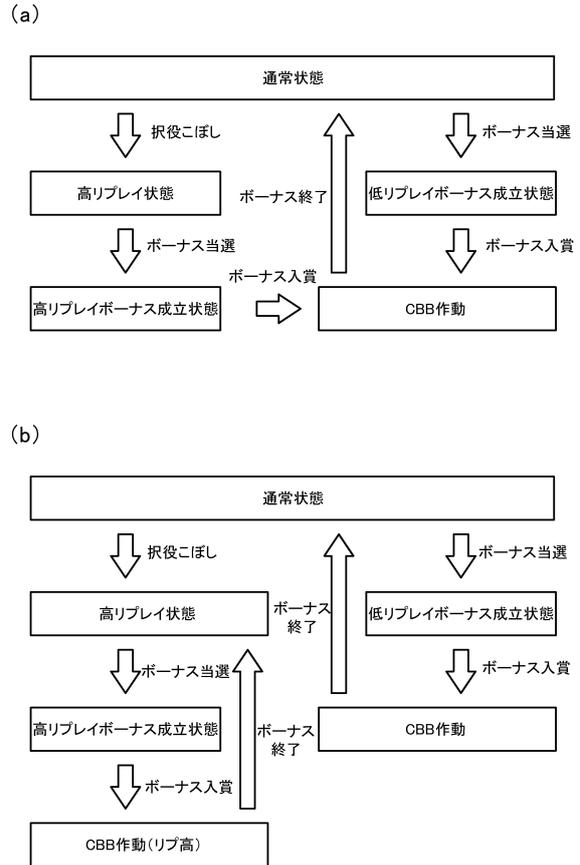
【図2】



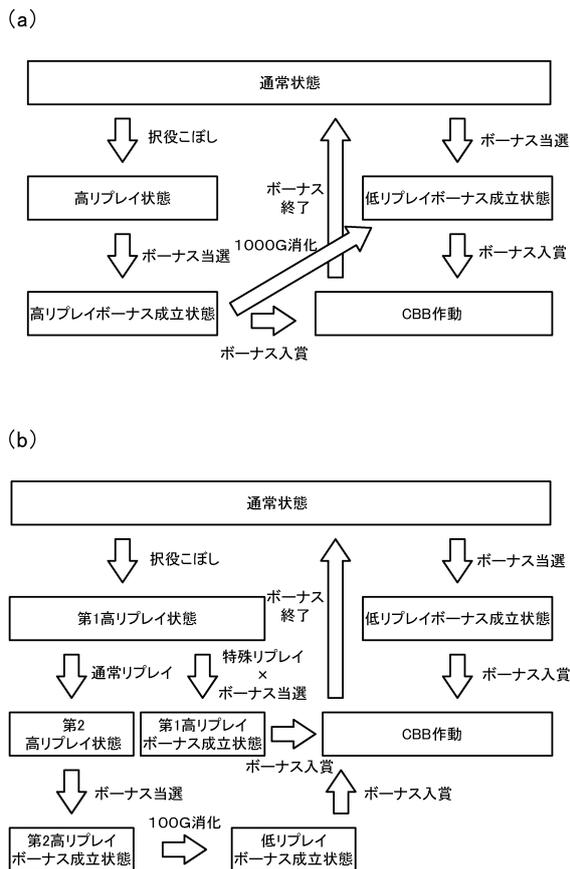
【図3】



【図4】



【図5】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2014-195629(JP,A)
特開2013-005961(JP,A)
特開2008-237735(JP,A)
特開2014-050545(JP,A)
特開2013-009760(JP,A)
特開2012-125444(JP,A)
特開2014-100306(JP,A)
特開2012-125510(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04