

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-192037

(P2018-192037A)

(43) 公開日 平成30年12月6日(2018.12.6)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 6 F 2 C 0 8 2
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 49 頁)

(21) 出願番号 特願2017-98784 (P2017-98784)
 (22) 出願日 平成29年5月18日 (2017.5.18)

(71) 出願人 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
 (74) 代理人 100135666
 弁理士 原 弘晃
 (74) 代理人 100131680
 弁理士 竹内 健一
 (72) 発明者 内田 翔也
 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
 (72) 発明者 伊藤 元亮
 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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 ボーナス状態における遊技進行を多様化することができる遊技機を提供する。

【解決手段】 通常状態で当選した B B 2 が入賞したことに基づいて遊技状態を B B 2 状態へ移行させ、B B 2 状態では、小役の当選確率が通常状態と同一の役物非作動状態と、役物非作動状態より小役の当選確率が高い第 1 役物作動状態と、役物非作動状態よりも小役の当選確率が高いが第 1 役物作動状態よりも不利な第 2 役物作動状態との間で遊技状態を移行させ、B B 2 状態の終了に伴い遊技状態を通常状態へ復帰させる。非役物作動状態では第 1 役物作動状態の移行契機となる R B 1 と第 2 役物作動状態の移行契機となる R B 2 とが各々単独で当選し、第 1 役物作動状態では R B 1 が抽選対象となるが R B 2 が抽選対象とはなっておらず、第 2 役物作動状態では R B 2 が抽選対象となるが R B 1 が抽選対象とはなっていない。

【選択図】 図 1 5

	通常状態	B B 2 状態		
		役物非作動状態	第 1 役物作動状態	第 2 役物作動状態
ベル 1	1/80 (8192/65536)	1/80 (8192/65536)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)
ベル 2	1/80 (8192/65536)	1/80 (8192/65536)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)
スイカ 1	1/64 (1024/65536)	1/64 (1024/65536)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)
スイカ 2 (+BB1)	1/2048 (32/65536)	1/2048 (32/65536)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)
チェリー 1	1/128 (512/65536)	1/128 (512/65536)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)
チェリー 2	1/128 (512/65536)	1/128 (512/65536)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)
共通チェリー (+BB1)	1/2048 (32/65536)	1/2048 (32/65536)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)
通算リプレイ (+BB2)	1/7.4 (8850/65536)	1/7.4 (8850/65536)	1/7.4 (8850/65536)	1/7.4 (8850/65536)
特殊リプレイ (+BB2)	1/512 (128/65536)	1/512 (128/65536)	1/512 (128/65536)	1/512 (128/65536)
BB 1	1/1024 (64/65536)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)
BB 2	1/512 (128/65536)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)
RB 1	0/65536 (0/65536)	1/13 (5000/65536)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)
RB 2	0/65536 (0/65536)	1/13 (5000/65536)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)
JAC 5	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)	0/65536 (0/65536)
JAC 6	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)	0/65536 (0/65536)
JAC 5 (+RB1)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)	2500/65536 (2500/65536)	0/65536 (0/65536)
JAC 6 (+RB1)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)	2500/65536 (2500/65536)	0/65536 (0/65536)
JAC 3	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)	0/65536 (0/65536)
JAC 4	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)	0/65536 (0/65536)
JAC 3 (+RB2)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)	2500/65536 (2500/65536)	0/65536 (0/65536)
JAC 4 (+RB2)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)	2500/65536 (2500/65536)	0/65536 (0/65536)
ハズレ	1/1.7 (38382/65536)	1/2.3 (28362/65536)	0/65536 (0/65536)	0/65536 (0/65536)

【特許請求の範囲】

【請求項1】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、

小役と特定ボーナスとを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行い、内部抽選で当選した役を当選状態に設定する内部抽選手段と、

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

前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示され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遊技媒体を払い出すための制御を行う払出制御手段と、

通常状態での遊技における内部抽選で当選した前記特定ボーナスが入賞したことに基
いて遊技状態を特定ボーナス状態へ移行させ、特定ボーナス状態では、前記小役の当選確
率が通常状態と同一の役物非作動状態と、役物非作動状態より前記小役の当選確率が高い
第1役物作動状態と、役物非作動状態よりも前記小役の当選確率が高いが第1役物作動状
態よりも不利な第2役物作動状態との間で遊技状態を移行させ、特定ボーナス状態の終了
に伴い遊技状態を通常状態へ復帰させる制御を行う遊技状態移行制御手段とを備えた遊技
機であって、

前記内部抽選手段が、

前記役物非作動状態において、第1シフト役と第2シフト役とを抽選対象とし、第1シ
フト役および第2シフト役がそれぞれ単独で当選するように内部抽選を行い、第1シフト
役が当選すると、当選した第1シフト役が入賞するまで当該第1シフト役の当選した状態
を維持し、第2シフト役が当選すると、当選した第2シフト役が入賞するまで当該第2シ
フト役の当選した状態を維持し、

前記第1役物作動状態において、第1シフト役を抽選対象とし、第2シフト役を抽選対
象としない内部抽選を行い、第1シフト役が当選すると当該第1シフト役が入賞するまで
当該第1シフト役の当選した状態を維持し、

前記第2役物作動状態において、第2シフト役を抽選対象とし、第1シフト役を抽選対
象としない内部抽選を行い、第2シフト役が当選すると当該第2シフト役が入賞するまで
当該第2シフト役の当選した状態を維持し、

前記遊技状態移行制御手段が、

前記役物非作動状態において、前記第1シフト役が入賞したことに基づいて前記第1役
物作動状態へ移行させて当該第1役物作動状態の終了に基づいて前記役物非作動状態へ復
帰させ、前記第2シフト役が入賞したことに基づいて前記第2役物作動状態へ移行させて
当該第2役物作動状態の終了に基づいて前記役物非作動状態へ復帰させる制御を行い、

前記リール制御手段が、

前記役物非作動状態において、前記第1シフト役が当選している場合には当該第1シフ
ト役以外の役が当選していない状況において当該第1シフト役を入賞可能とし、前記第2
シフト役が当選している場合には当該第2シフト役以外の役が当選していない状況におい
て当該第2シフト役を入賞可能とするように回転中のリールを停止させる制御を行い、

前記第1役物作動状態における内部抽選で当選した前記第1シフト役が当該第1役物作
動状態において入賞しないように回転中のリールを停止させる制御を行い、

前記第2役物作動状態における内部抽選で当選した前記第2シフト役が当該第2役物作
動状態において入賞しないように回転中のリールを停止させる制御を行い、

前記第1シフト役が当選している場合に、前記役物非作動状態では当該第1シフト役を
所定条件下で入賞可能とし、前記第1役物作動状態では当該第1シフト役が入賞しないよ
うに回転中のリールを停止させる制御を行い、

前記第2シフト役が当選している場合に、前記役物非作動状態では当該第2シフト役を
所定条件下で入賞可能とし、前記第2役物作動状態では当該第2シフト役が入賞しないよ
うに回転中のリールを停止させる制御を行い、

前記第1役物作動状態において当選した前記第1シフト役については、当該第1役物作動状態が終了して前記役物非作動状態に復帰しても当該第1シフト役の当選した状態が当該役物非作動状態に引き継がれ、

前記第2役物作動状態において当選した前記第2シフト役については、当該第2役物作動状態が終了して前記役物非作動状態に復帰しても当該第2シフト役の当選した状態が当該役物非作動状態に引き継がれることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

請求項1において、

前記第1役物作動状態では、内部抽選の結果がハズレとなることはなく、前記第1シフト役が当選した後も前記第1シフト役以外の役が必ず当選し、

前記第2役物作動状態では、内部抽選の結果がハズレとなることはなく、前記第2シフト役が当選した後も前記第2シフト役以外の役が必ず当選し、

前記リール制御手段が、

前記第1シフト役と、前記第1シフト役以外の役とがともに当選している状態では、当該第1シフト役に優先して当該第1シフト役以外の役を入賞させるように回転中のリールを停止させて当該第1シフト役の入賞を回避し、

前記第2シフト役と、前記第2シフト役以外の役とがともに当選している状態では、当該第2シフト役に優先して当該第2シフト役以外の役を入賞させるように回転中のリールを停止させて当該第2シフト役の入賞を回避することを特徴とする遊技機。

【請求項3】

請求項2において、

前記内部抽選手段が、

入賞に伴い遊技者の所有する遊技媒体を要せずに次の遊技を提供する役であるリプレイの当選確率を所定条件下で変動させ、遊技状態が前記特定ボーナス状態へ移行することに伴って前記リプレイの当選確率を変動させて、当該特定ボーナス状態では、前記役物非作動状態、前記第1役物作動状態、および前記第2役物作動状態のいずれに滞在していても当該リプレイの当選確率を維持する制御を行い、

前記第1役物作動状態では、前記第1シフト役を前記リプレイと重複して当選させ、前記第2役物作動状態では、前記第2シフト役を前記リプレイと重複して当選させるように内部抽選を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項4】

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、

リプレイと小役と特定ボーナスとを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行い、内部抽選で当選した役を当選状態に設定する内部抽選手段と、

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

前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示され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遊技媒体を払い出すための制御を行う払出制御手段と、

前記リプレイの入賞に伴い遊技者の所有する遊技媒体を要せずに次の遊技を提供するリプレイ処理を行うリプレイ処理手段と、

通常状態での遊技における内部抽選で当選した前記特定ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態を特定ボーナス状態へ移行させ、特定ボーナス状態では、前記小役の当選確率が通常状態と同一の役物非作動状態と、役物非作動状態より前記小役の当選確率が高い第1役物作動状態と、役物非作動状態よりも前記小役の当選確率が高いが第1役物作動状態よりも不利な第2役物作動状態との間で遊技状態を移行させ、特定ボーナス状態の終了に伴い遊技状態を通常状態へ復帰させる制御を行う遊技状態移行制御手段とを備えた遊技機であって、

前記内部抽選手段が、

遊技状態が前記特定ボーナス状態へ移行することに伴って前記リプレイの当選確率を変動させて、当該特定ボーナス状態では、前記役物非作動状態、前記第1役物作動状態、および前記第2役物作動状態のいずれに滞在していても当該リプレイの当選確率を維持する制御を行い、

前記役物非作動状態において、第1シフト役と第2シフト役とを抽選対象とし、第1シフト役および第2シフト役がそれぞれ前記リプレイと重複して当選するように内部抽選を行い、第1シフト役が当選すると、当選した第1シフト役が入賞するまで当該第1シフト役の当選した状態を維持し、第2シフト役が当選すると、当選した第2シフト役が入賞するまで当該第2シフト役の当選した状態を維持し、

前記第1役物作動状態において、前記リプレイまたは前記小役のいずれかが必ず当選し、第1シフト役を抽選対象として第1シフト役を前記リプレイと重複して当選させ、第2シフト役を抽選対象としない内部抽選を行い、第1シフト役が当選すると当該第1シフト役が入賞するまで当該第1シフト役の当選した状態を維持し、

前記第2役物作動状態において、前記リプレイまたは前記小役のいずれかが必ず当選し、第2シフト役を抽選対象として第2シフト役を前記リプレイと重複して当選させ、第1シフト役を抽選対象としない内部抽選を行い、第2シフト役が当選すると当該第2シフト役が入賞するまで当該第2シフト役の当選した状態を維持し、

前記遊技状態移行制御手段が、

前記役物非作動状態において、前記第1シフト役が入賞したことに基づいて前記第1役物作動状態へ移行させて当該第1役物作動状態の終了に基づいて前記役物非作動状態へ復帰させ、前記第2シフト役が入賞したことに基づいて前記第2役物作動状態へ移行させて当該第2役物作動状態の終了に基づいて前記役物非作動状態へ復帰させる制御を行い、

前記リール制御手段が、

前記役物非作動状態において、前記第1シフト役が当選している場合には当該第1シフト役以外の役が当選していない状況において当該第1シフト役を入賞可能とし、前記第2シフト役が当選している場合には当該第2シフト役以外の役が当選していない状況において当該第2シフト役を入賞可能とするように回転中のリールを停止させる制御を行い、

前記第1役物作動状態における内部抽選で当選した前記第1シフト役に優先して前記リプレイまたは前記小役を入賞させることによって、当該第1シフト役が当該第1役物作動状態において入賞しないように回転中のリールを停止させる制御を行い、

前記第2役物作動状態における内部抽選で当選した前記第2シフト役に優先して前記リプレイまたは前記小役を入賞させることによって、当該第2シフト役が当該第2役物作動状態において入賞しないように回転中のリールを停止させる制御を行い、

前記第1役物作動状態において当選した前記第1シフト役については、当該第1役物作動状態が終了して前記役物非作動状態に復帰しても当該第1シフト役の当選した状態が当該役物非作動状態に引き継がれ、

前記第2役物作動状態において当選した前記第2シフト役については、当該第2役物作動状態が終了して前記役物非作動状態に復帰しても当該第2シフト役の当選した状態が当該役物非作動状態に引き継がれることを特徴とする遊技機。

【請求項5】

請求項1～4のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行制御手段が、

前記第1役物作動状態において前記小役の入賞回数が所定回数に達したことに基づいて当該第1役物作動状態を終了させて前記役物非作動状態に復帰させる制御を行い、

前記内部抽選手段が、

前記第1役物作動状態において、第1小役を含む第1当選態様を得る場合と、第1小役とは入賞に伴う遊技媒体の払出数が異なる第2小役を含む第2当選態様を得る場合とが存在するように内部抽選を行い、

前記リール制御手段が、

前記第1役物作動状態において内部抽選で前記第2当選態様を得た場合に、所定の手順

10

20

30

40

50

で停止操作を行うことによって前記第 2 小役の入賞が回避されるように回転中のリールを停止させる制御を行い、

前記第 1 小役の入賞に伴う遊技媒体の払出数が前記第 2 小役の入賞に伴う遊技媒体の払出数よりも多くなっており、前記第 1 小役の入賞に伴う遊技媒体の払出数と前記第 2 小役の入賞に伴う遊技媒体の払出数との差が前記第 1 役物作動状態で 1 回の遊技を行うために必要となる遊技媒体の投入数よりも大きいことを特徴とする遊技機。

【請求項 6】

請求項 5 において、

前記第 1 役物作動状態において内部抽選で前記第 2 当選態様を得た場合に予告音を発生させる演出制御手段を含むことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 7】

請求項 5 において、

前記リール制御手段が、

前記第 1 役物作動状態において内部抽選で前記第 1 当選態様を得た場合に、内部抽選で前記第 2 当選態様を得た遊技で前記第 2 小役の入賞を回避する場合と同じ手順で停止操作を行うことによって、前記第 1 小役の入賞が回避されるように回転中のリールを停止させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 8】

請求項 7 において、

前記第 1 役物作動状態において、当該第 1 役物作動状態の終了までの残り入賞回数が所定条件を満たしている状況で前記第 1 当選態様を得た場合に予告音を発生させ、前記第 2 当選態様を得た場合には当該第 1 役物作動状態の終了までの残り入賞回数が所定条件を満たしているか否かに関わらずに予告音を発生させる演出制御手段を含むことを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

30

従来から外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を獲得するための遊技を行うものである。また、この種の遊技機は、遊技者の回転開始操作を契機として、内部抽選を行うとともに複数のリールの回転を開始させ、遊技者の停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で複数のリールを停止させる制御を行っている。そして、遊技の結果は、複数のリールが停止した状態における有効ラインに表示された図柄組合せによって判定され、遊技の結果に応じてメダル等の払い出しなどが行われる。

【0003】

そしてこの種の遊技機には、遊技者が多くの遊技媒体を獲得することができるボーナス状態では、第 1 ボーナス遊技においてシフト役が入賞すると第 2 ボーナス遊技が開始されるようにしつつ、入賞に伴い遊技媒体の払い出しが行われる役である小役の入賞率を第 2 ボーナス遊技において上昇させる遊技仕様が搭載されたものが知られている（特許文献 1 参照）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2001-170259 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

50

【0005】

しかしながら従来の遊技機におけるシフト役を用いたボーナス状態では、1種類のボーナス状態に対してシフト役が1種類であったため、ボーナス状態における遊技進行を多様化することができなかった。

【0006】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、ボーナス状態における遊技進行を多様化することができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、小役と特定ボーナスとを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行い、内部抽選で当選した役を当選状態に設定する内部抽選手段と、前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示され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遊技媒体を払い出すための制御を行う払出制御手段と、通常状態での遊技における内部抽選で当選した前記特定ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態を特定ボーナス状態へ移行させ、特定ボーナス状態では、前記小役の当選確率が通常状態と同一の役物非作動状態と、役物非作動状態より前記小役の当選確率が高い第1役物作動状態と、役物非作動状態よりも前記小役の当選確率が高いが第1役物作動状態よりも不利な第2役物作動状態との間で遊技状態を移行させ、特定ボーナス状態の終了に伴い遊技状態を通常状態へ復帰させる制御を行う遊技状態移行制御手段とを備えた遊技機であって、前記内部抽選手段が、前記役物非作動状態において、第1シフト役と第2シフト役とを抽選対象とし、第1シフト役および第2シフト役がそれぞれ単独で当選するように内部抽選を行い、第1シフト役が当選すると、当選した第1シフト役が入賞するまで当該第1シフト役の当選した状態を維持し、第2シフト役が当選すると、当選した第2シフト役が入賞するまで当該第2シフト役の当選した状態を維持し、前記第1役物作動状態において、第1シフト役を抽選対象とし、第2シフト役を抽選対象としない内部抽選を行い、第1シフト役が当選すると当該第1シフト役が入賞するまで当該第1シフト役の当選した状態を維持し、前記第2役物作動状態において、第2シフト役を抽選対象とし、第1シフト役を抽選対象としない内部抽選を行い、第2シフト役が当選すると当該第2シフト役が入賞するまで当該第2シフト役の当選した状態を維持し、前記遊技状態移行制御手段が、前記役物非作動状態において、前記第1シフト役が入賞したことに基づいて前記第1役物作動状態へ移行させて当該第1役物作動状態の終了に基づいて前記役物非作動状態へ復帰させ、前記第2シフト役が入賞したことに基づいて前記第2役物作動状態へ移行させて当該第2役物作動状態の終了に基づいて前記役物非作動状態へ復帰させる制御を行い、前記リール制御手段が、前記役物非作動状態において、前記第1シフト役が当選している場合には当該第1シフト役以外の役が当選していない状況において当該第1シフト役を入賞可能とし、前記第2シフト役が当選している場合には当該第2シフト役以外の役が当選していない状況において当該第2シフト役を入賞可能とするように回転中のリールを停止させる制御を行い、前記第1役物作動状態における内部抽選で当選した前記第1シフト役が当該第1役物作動状態において入賞しないように回転中のリールを停止させる制御を行い、前記第2役物作動状態における内部抽選で当選した前記第2シフト役が当該第2役物作動状態において入賞しないように回転中のリールを停止させる制御を行い、前記第1役物作動状態において当選した前記第1シフト役については、当該第1役物作動状態が終了して前記役物非作動状態に復帰しても当該第1シフト役の当選した状態が当該役物非作動状態に引き継がれ、前記第2役物作動状態において当選した前記第2シフト役については、当該第2役物作動状態が終了して前記役物非作動状態に復帰しても当該第2シフト役の当選した状態が当該役物非作動状態に引き継がれる遊技機に関するものである。

【0008】

本発明では、特定ボーナス状態に移行すると、特定ボーナス状態が終了するまで役物非作動状態、第1役物作動状態、および第2役物作動状態の間で遊技状態を移行させ、役物非作動状態では、第1シフト役と第2シフト役とを抽選対象として内部抽選を行って、第1シフト役が入賞すると第1役物作動状態へ移行し、第2シフト役が入賞すると第2役物作動状態へ移行する。

【0009】

そして本発明では、第1役物作動状態および第2役物作動状態はいずれも役物非作動状態よりも小役の当選確率が高くなっているが、第2役物作動状態は第1役物作動状態よりも相対的に不利な遊技状態となっており、第1役物作動状態に多く移行させた方が特定ボーナス状態において遊技者にとって有利に遊技を行うことができる。

10

【0010】

そこで本発明では、第1役物作動状態では第1シフト役を抽選対象とするが第2シフト役を抽選対象としないで内部抽選を行い、第2役物作動状態では第2シフト役を抽選対象とするが第1シフト役を抽選対象としないで内部抽選を行うようにし、第1役物作動状態において第1シフト役が当選した状態となると、第1シフト役が入賞しないように回転中のリールを停止させて第1シフト役が当選した状態を維持し、第1役物作動状態が終了して役物非作動状態に復帰しても第1シフト役の当選した状態が引き継がれ、また第2役物作動状態において第2シフト役が当選した状態となると、第2シフト役が入賞しないように回転中のリールを停止させて第2シフト役が当選した状態を維持し、第2役物作動状態が終了して役物非作動状態に復帰しても第2シフト役の当選した状態が引き継がれるようになっている。これにより本発明では、役物非作動状態から第1役物作動状態または第2役物作動状態のいずれかに移行すると、同じ役物作動状態への移行を繰り返しやすい状況を形成することができる。

20

【0011】

特に本発明では、役物非作動状態において第1シフト役が当選している場合には第1シフト役以外の役が当選していない状況において第1シフト役を入賞可能とし、第2シフト役が当選している場合には第2シフト役以外の役が当選していない状況において第2シフト役を入賞可能とするように回転中のリールを停止させるが、第1シフト役と第2シフト役とがそれぞれ単独で当選するようになっているため、役物非作動状態で当選したシフト役を入賞させやすい状況を形成して速やかに各役物作動状態への移行を果たすことができるようになる。

30

【0012】

このように本発明では、役物非作動状態で入賞したシフト役の種類に応じて有利度合いの異なる役物作動状態へ移行させ、その有利度合いが役物非作動状態への復帰後にも引き継ぐことができるようにしているため、ボーナス状態における遊技進行を多様化して遊技の興趣を向上させることができる。

【0013】

(2) 本発明の遊技機では、前記第1役物作動状態では、内部抽選の結果がハズレとなることはなく、前記第1シフト役が当選した後も前記第1シフト役以外の役が必ず当選し、前記第2役物作動状態では、内部抽選の結果がハズレとなることはなく、前記第2シフト役が当選した後も前記第2シフト役以外の役が必ず当選し、前記リール制御手段が、前記第1シフト役と、前記第1シフト役以外の役とがともに当選している状態では、当該第1シフト役に優先して当該第1シフト役以外の役を入賞させるように回転中のリールを停止させて当該第1シフト役の入賞を回避し、前記第2シフト役と、前記第2シフト役以外の役とがともに当選している状態では、当該第2シフト役に優先して当該第2シフト役以外の役を入賞させるように回転中のリールを停止させて当該第2シフト役の入賞を回避するようにしてもよい。

40

【0014】

このようにすれば、第1役物作動状態において第1シフト役の入賞を第1シフト役以外の役によって阻害することによって遊技者に操作負担をかけることなく第1シフト役の当

50

選した状態を維持しやすくなり、また第2役物作動状態において第2シフト役の入賞を第2シフト役以外の役によって阻害することによって遊技者に操作負担をかけることなく第2シフト役の当選した状態を維持しやすくなる。

【0015】

(3) 本発明の遊技機では、前記内部抽選手段が、入賞に伴い遊技者の所有する遊技媒体を要せずに次の遊技を提供する役であるリプレイの当選確率を所定条件下で変動させ、遊技状態が前記特定ボーナス状態へ移行することに伴って前記リプレイの当選確率を変動させて、当該特定ボーナス状態では、前記役物非作動状態、前記第1役物作動状態、および前記第2役物作動状態のいずれに滞在していても当該リプレイの当選確率を維持する制御を行い、前記第1役物作動状態では、前記第1シフト役を前記リプレイと重複して当選させ、前記第2役物作動状態では、前記第2シフト役を前記リプレイと重複して当選させるように内部抽選を行うようにしてもよい。

10

【0016】

このようにすれば、第1役物作動状態で第1シフト役が当選した遊技では、重複して当選しているリプレイによって第1シフト役の入賞を阻害することができ、第2役物作動状態で第2シフト役が当選した遊技では、重複して当選しているリプレイによって第2シフト役の入賞を阻害することができる。

【0017】

(4) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、リプレイと小役と特定ボーナスとを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行い、内部抽選で当選した役を当選状態に設定する内部抽選手段と、前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示され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遊技媒体を払い出すための制御を行う払出制御手段と、前記リプレイの入賞に伴い遊技者の所有する遊技媒体を要せずに次の遊技を提供するリプレイ処理を行うリプレイ処理手段と、通常状態での遊技における内部抽選で当選した前記特定ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態を特定ボーナス状態へ移行させ、特定ボーナス状態では、前記小役の当選確率が通常状態と同一の役物非作動状態と、役物非作動状態より前記小役の当選確率が高い第1役物作動状態と、役物非作動状態よりも前記小役の当選確率が高いが第1役物作動状態よりも不利な第2役物作動状態との間で遊技状態を移行させ、特定ボーナス状態の終了に伴い遊技状態を通常状態へ復帰させる制御を行う遊技状態移行制御手段とを備えた遊技機であって、前記内部抽選手段が、遊技状態が前記特定ボーナス状態へ移行することに伴って前記リプレイの当選確率を変動させて、当該特定ボーナス状態では、前記役物非作動状態、前記第1役物作動状態、および前記第2役物作動状態のいずれに滞在していても当該リプレイの当選確率を維持する制御を行い、前記役物非作動状態において、第1シフト役と第2シフト役とを抽選対象とし、第1シフト役および第2シフト役がそれぞれ前記リプレイと重複して当選するように内部抽選を行い、第1シフト役が当選すると、当選した第1シフト役が入賞するまで当該第1シフト役の当選した状態を維持し、第2シフト役が当選すると、当選した第2シフト役が入賞するまで当該第2シフト役の当選した状態を維持し、前記第1役物作動状態において、前記リプレイまたは前記小役のいずれかが必ず当選し、第1シフト役を抽選対象として第1シフト役を前記リプレイと重複して当選させ、第2シフト役を抽選対象としない内部抽選を行い、第1シフト役が当選すると当該第1シフト役が入賞するまで当該第1シフト役の当選した状態を維持し、前記第2役物作動状態において、前記リプレイまたは前記小役のいずれかが必ず当選し、第2シフト役を抽選対象として第2シフト役を前記リプレイと重複して当選させ、第1シフト役を抽選対象としない内部抽選を行い、第2シフト役が当選すると当該第2シフト役が入賞するまで当該第2シフト役の当選した状態を維持し、前記遊技状態移行制御手段が、前記役物非作動状態において、前記第1シフト役が入賞したことに基づいて前記第1役物作動状態へ移行させて当該第1役物作動状態の終了に基

20

30

40

50

づいて前記役物非作動状態へ復帰させ、前記第2シフト役が入賞したことに基づいて前記第2役物作動状態へ移行させて当該第2役物作動状態の終了に基づいて前記役物非作動状態へ復帰させる制御を行い、前記リール制御手段が、前記役物非作動状態において、前記第1シフト役が当選している場合には当該第1シフト役以外の役が当選していない状況において当該第1シフト役を入賞可能とし、前記第2シフト役が当選している場合には当該第2シフト役以外の役が当選していない状況において当該第2シフト役を入賞可能とするように回転中のリールを停止させる制御を行い、前記第1役物作動状態における内部抽選で当選した前記第1シフト役に優先して前記リプレイまたは前記小役を入賞させることによって、当該第1シフト役が当該第1役物作動状態において入賞しないように回転中のリールを停止させる制御を行い、前記第2役物作動状態における内部抽選で当選した前記第2シフト役に優先して前記リプレイまたは前記小役を入賞させることによって、当該第2シフト役が当該第2役物作動状態において入賞しないように回転中のリールを停止させる制御を行い、前記第1役物作動状態において当選した前記第1シフト役については、当該第1役物作動状態が終了して前記役物非作動状態に復帰しても当該第1シフト役の当選した状態が当該役物非作動状態に引き継がれ、前記第2役物作動状態において当選した前記第2シフト役については、当該第2役物作動状態が終了して前記役物非作動状態に復帰しても当該第2シフト役の当選した状態が当該役物非作動状態に引き継がれる遊技機に関するものである。

10

【0018】

本発明では、特定ボーナス状態に移行すると、特定ボーナス状態が終了するまで役物非作動状態、第1役物作動状態、および第2役物作動状態の間で遊技状態を移行させ、役物非作動状態では、第1シフト役と第2シフト役とを抽選対象として内部抽選を行って、第1シフト役が入賞すると第1役物作動状態へ移行し、第2シフト役が入賞すると第2役物作動状態へ移行する。

20

【0019】

そして本発明では、第1役物作動状態および第2役物作動状態はいずれも役物非作動状態よりも小役の当選確率が高くなっているが、第2役物作動状態は第1役物作動状態よりも相対的に不利な遊技状態となっており、第1役物作動状態に多く移行させた方が特定ボーナス状態において遊技者にとって有利に遊技を行うことができる。

【0020】

そこで本発明では、第1役物作動状態では第1シフト役を抽選対象とするが第2シフト役を抽選対象としないで内部抽選を行い、第2役物作動状態では第2シフト役を抽選対象とするが第1シフト役を抽選対象としないで内部抽選を行うようにし、第1役物作動状態において第1シフト役が当選した状態となると、第1シフト役が入賞しないように回転中のリールを停止させて第1シフト役が当選した状態を維持し、第1役物作動状態が終了して役物非作動状態に復帰しても第1シフト役の当選した状態が引き継がれ、また第2役物作動状態において第2シフト役が当選した状態となると、第2シフト役が入賞しないように回転中のリールを停止させて第2シフト役が当選した状態を維持し、第2役物作動状態が終了して役物非作動状態に復帰しても第2シフト役の当選した状態が引き継がれるようになっている。これにより本発明では、役物非作動状態から第1役物作動状態または第2役物作動状態のいずれかに移行すると、同じ役物作動状態への移行を繰り返しやすい状況を形成することができる。

30

40

【0021】

特に本発明では、特定ボーナス状態へ移行することに伴ってリプレイの当選確率を変動させて、役物非作動状態、第1役物作動状態、および第2役物作動状態のいずれに滞在していても特定ボーナス状態が終了するまではリプレイの当選確率を維持するとともに、第1役物作動状態および第2役物作動状態においてリプレイまたは小役が必ず当選し、第1役物作動状態では第1シフト役がリプレイと重複して当選し、第2役物作動状態では第2シフト役がリプレイと重複して当選するため、各役物作動状態では、第1シフト役や第2シフト役が当選した遊技では、重複して当選しているリプレイによって第1シフト役や第

50

2シフト役の入賞が阻害され、以降の遊技においてもリプレイまたは小役が必ず当選して第1シフト役や第2シフト役よりも優先して入賞するため、第1役物作動状態において第1シフト役が入賞することを阻止し、第2役物作動状態において第2シフト役が入賞することを阻止することができ、役物非作動状態に復帰してから第1シフト役や第2シフト役を入賞させるようにすることができる。

【0022】

このように本発明では、役物非作動状態で入賞したシフト役の種類に応じて有利度合いの異なる役物作動状態へ移行させ、その有利度合いが役物非作動状態への復帰後にも引き継ぐことができるようにしているため、ボーナス状態における遊技進行を多様化して遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0023】

(5) 本発明の遊技機では、前記遊技状態移行制御手段が、前記第1役物作動状態において前記小役の入賞回数が所定回数に達したことに基づいて当該第1役物作動状態を終了させて前記役物非作動状態に復帰させる制御を行い、前記内部抽選手段が、前記第1役物作動状態において、第1小役を含む第1当選態様を得る場合と、第1小役とは入賞に伴う遊技媒体の払出数が異なる第2小役を含む第2当選態様を得る場合とが存在するように内部抽選を行い、前記リール制御手段が、前記第1役物作動状態において内部抽選で前記第2当選態様を得た場合に、所定の手順で停止操作を行うことによって前記第2小役の入賞が回避されるように回転中のリールを停止させる制御を行い、前記第1小役の入賞に伴う遊技媒体の払出数が前記第2小役の入賞に伴う遊技媒体の払出数よりも多くなっており、前記第1小役の入賞に伴う遊技媒体の払出数と前記第2小役の入賞に伴う遊技媒体の払出数との差が前記第1役物作動状態で1回の遊技を行うために必要となる遊技媒体の投入数よりも大きくなっていてもよい。

20

【0024】

このようにすれば、第1役物作動状態において第2当選態様を得た場合に第2小役の入賞を回避して第1役物作動状態の終了が近づかないようにして、できるだけ第1当選態様で第1小役を入賞させるようにすることで、より多くの遊技媒体を獲得できる遊技仕様を実現することができる。

【0025】

(6) 本発明の遊技機では、前記第1役物作動状態において内部抽選で前記第2当選態様を得た場合に予告音を発生させる演出制御手段を含むようにしてもよい。

30

【0026】

このようにすれば、遊技者が予告音の発生によって第2小役の入賞を回避すべきことを把握することができるようになりインターフェース環境を向上させることができる。

【0027】

(7) 本発明の遊技機では、前記リール制御手段が、前記第1役物作動状態において内部抽選で前記第1当選態様を得た場合に、内部抽選で前記第2当選態様を得た遊技で前記第2小役の入賞を回避する場合と同じ手順で停止操作を行うことによって、前記第1小役の入賞が回避されるように回転中のリールを停止させる制御を行うようにしてもよい。

40

【0028】

このようにすれば、第1役物作動状態で第1シフト役の当選を待つために第1役物作動状態が早期に終了しないように遊技を行うことができるようになり、さらに第1当選態様および第2当選態様のいずれを得た場合でも同じ手順で小役の入賞を回避できることから遊技者の操作負担を軽減することができる。

【0029】

(8) 本発明の遊技機では、前記第1役物作動状態において、当該第1役物作動状態の終了までの残り入賞回数が所定条件を満たしている状況で前記第1当選態様を得た場合に予告音を発生させ、前記第2当選態様を得た場合には当該第1役物作動状態の終了までの残り入賞回数が所定条件を満たしているか否かに関わらずに予告音を発生させる演出制御手段を含むようにしてもよい。

50

【0030】

このようにすれば、第1小役については必要なときにだけ回避させ、第2小役についてはできるだけ回避させるように予告音を発生させることができるので、予告音の発生を頼りにして遊技者が適切な手順で遊技を行うことができるようになりインターフェース環境を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0031】

【図1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図2】本発明の実施形態の遊技機における有効ラインを説明する図である。

【図3】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

10

【図4】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【図5】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【図6】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【図7】本発明の実施形態の遊技機における小役およびリプレイの当選態様を説明する図である。

【図8】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

【図9】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図10】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

20

【図11】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図12】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図13】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図14】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移を説明する図である。

【図15】本発明の実施形態の遊技機における特定ボーナス状態での内部抽選における乱数値の振り分けを示す図である。

【図16】本発明の実施形態の遊技機における停止制御を説明する図である。

30

【図17】本発明の実施形態の遊技機における停止制御を説明する図である。

【図18】本発明の実施形態の遊技機における停止制御を説明する図である。

【図19】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【図20】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【図21】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における特定ボーナス状態での内部抽選における乱数値の振り分けを示す図である。

【図22】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

40

【図23】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【図24】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における特定ボーナス状態での内部抽選における乱数値の振り分けを示す図である。

【図25】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【図26】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【図27】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における特定ボーナス状態での内部抽選における乱数値の振り分けを示す図である。

50

【図 28】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【図 29】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【図 30】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における特定ボーナス状態での内部抽選における乱数値の振り分けを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0032】

以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また本実施形態で説明される構成の全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【0033】

1. 構成

図 1 は、本発明の実施形態に係る遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【0034】

本実施形態の遊技機は、いわゆるスロットマシンあるいは回胴式遊技機と呼ばれるもので、メダルを遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

【0035】

本実施形態の遊技機は、収納箱 B X、前面上扉 U D、および前面下扉 D D からなる箱形の筐体内に第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 3（複数のリール）からなるリールユニットが収められている。また筐体内のリールユニットの下部には、メダルの払出装置としてのホッパーユニット（図示省略）が収められている。また本実施形態の遊技機の筐体内には、C P U、R O M（情報記憶媒体の一例）、R A M等を搭載し、遊技機の動作を制御する制御基板も収められている。

【0036】

図 1 に示す第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 3 は、それぞれ外周面が一定の間隔で 20 の領域（各領域を「コマ」と称する）に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 3 は、ステッピングモータ（リール駆動手段：図示省略）に軸支されており、それぞれステッピングモータの軸周りに回転駆動され、ステッピングモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位（所定の回転角度単位、所定の回転量単位）で停止可能に設けられている。すなわち本実施形態の遊技機では、ステッピングモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 3 を回転駆動し、制御基板から駆動パルスの供給が断たれると、ステッピングモータの回転が停止することに伴って第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 3 が停止する。

【0037】

前面上扉 U D と前面下扉 D D とは個別に開閉可能に設けられており、前面上扉 U D には第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 3 の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓 D W が設けられている。第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 3 の停止状態では、第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 3 それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち、外周面上に連続して配列されている 3 つの図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）を遊技機の正面から表示窓 D W を通じて観察できるようになっている。

【0038】

また本実施形態の遊技機では、表示窓 D W を通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによって有効ラインが設定される。なお本実施形態の遊技機では、1 回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が遊技状態に応じて 1 枚～3 枚のいずれかに設定され、規定投入数に相当するメダルが投入されると、規定投入数が 3 枚である場合には、図 2（A）に示すように、第 1 リール R 1 の下段、第 2 リール R 2 の中段、および第 3 リール R 3 の上段によって構成される有効ライン L 1 と、第 1 リール R 1 ～第 3 リール R

10

20

30

40

50

3のそれぞれの上段によって構成される有効ラインL2と、第1リールR1～第3リールR3のそれぞれの中段によって構成される有効ラインL3と、第1リールR1～第3リールR3のそれぞれの下段によって構成される有効ラインL4と、第1リールR1の上段、第2リールR2の中段、および第3リールR3の下段によって構成される有効ラインL5とが有効化され、規定投入数が2枚である場合には、図2(B)に示すように、第1リールR1の下段、第2リールR2の上段、および第3リールR3の下段によって構成される有効ラインL6と、第1リールR1の下段、第2リールR2の中段、および第3リールR3の中段によって構成される有効ラインL7とが有効化され、規定投入数が1枚である場合には、有効ラインL7が有効化される。

【0039】

そして遊技結果は表示窓DW内の有効ラインに停止表示された図柄組合せによって判断され、有効ライン上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合には、その役が入賞したものとしてホッパーユニットからメダルの払い出し等が行われる。

【0040】

また前面上扉UDには、遊技情報表示部DSが設けられている。遊技情報表示部DSは、LED、ランプ、7セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計等の各種遊技情報が表示される。

【0041】

また前面上扉UDには、遊技演出を行うための液晶ディスプレイLCDが設けられている。この液晶ディスプレイLCDには、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像（または画像）が表示される。また本実施形態の遊技機では、前面上扉UDや前面下扉DDに対して、遊技演出を行うためのスピーカ（図示省略）が複数設けられている。このスピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声出力される。

【0042】

また前面下扉DDには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（貯留）されたメダルを投入する操作を行うためのベットボタン（投入操作手段）B0、第1リールR1～第3リールR3を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行うためのスタートレバー（遊技開始操作手段）SL、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタン（停止操作手段）B1～B3などが設けられている。

【0043】

本実施形態の遊技機では、遊技者がメダルをメダル投入口MIに投入するか、ベットボタンB0を押下する操作を行うことで、第1リールR1～第3リールR3の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバーSLを押下すると、制御基板において第1リールR1～第3リールR3をステッピングモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数値を用いた内部抽選が行われ、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件に、ストップボタンB1～B3の押下操作が許可（有効化）される。

【0044】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンB1～B3を押下していくと、ストップボタンB1～B3のそれぞれに内蔵されているストップスイッチ（停止信号出力手段：例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサなど）がオン動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。

【0045】

また遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタンB1～B3を解放すると、ストップボタンB1～B3それぞれに対応するストップスイッチがオフ動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオン状態からオフ状態へ変化させる。

【0046】

10

20

30

40

50

そして制御基板は、ストップボタンB 1～B 3の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のオフ状態からオン状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第1リールR 1～第3リールR 3を停止させる。

【0047】

また前面下扉D Dの下部には、メダル払い出し口M Oとメダル受け皿M Pとが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払い出し口M Oからメダル受け皿M Pへ払い出されるようになっている。

【0048】

図3は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【0049】

本実施形態の遊技機は、遊技制御手段（制御基板）100によって制御される。遊技制御手段100は、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット310、ホッパーユニット320、表示装置330、音響装置340等の出力手段の動作制御を行う。遊技制御手段100の機能は各種のプロセッサ（CPU、DSPなど）、ASIC（ゲートアレイなど）、ROM（情報記憶媒体の一例）、あるいはRAMなどのハードウェアや、ROMなどに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

【0050】

そして遊技制御手段100は、投入受付手段105、乱数発生手段110、内部抽選手段120、リール制御手段130、入賞判定手段140、払出制御手段150、リプレイ処理手段160、遊技状態移行制御手段170、演出制御手段180、記憶手段190を含む。

【0051】

投入受付手段105は、遊技毎にメダルの投入を受け付けて、規定投入数（遊技状態に応じて設定される1枚～3枚のいずれか）に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバーS L（遊技開始操作手段）に対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。なお本実施形態の遊技機では、規定投入数に相当するメダルの投入に基づいて有効化されたスタートレバーS Lの最初の押下操作が、遊技開始操作として受け付けられ、第1リールR 1～第3リールR 3の回転を開始させる契機となっているとともに、内部抽選を実行する契機となっている。

【0052】

また本実施形態の遊技機では、メダル投入口M Iにメダルが投入されると、メダル投入スイッチ210が作動することに伴って、投入受付手段105が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また本実施形態の遊技機では、遊技機にメダルがクレジットされた状態で、ベットボタンB 0が押下されると、ベットスイッチ220が作動することに伴って、投入受付手段105が、規定投入数を限度して、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。

【0053】

乱数発生手段110は、抽選用の乱数値を発生させる手段である。乱数値は、例えば、0～65535までの65536個の乱数値を1周期中で重複することなく発生させる16ビット乱数回路によって発生させることができる。なお本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

【0054】

内部抽選手段120は、遊技者がスタートレバーS Lに対する遊技開始操作（有効化されたスタートレバーS Lへの最初の押下操作）により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、役の当否を決定する内部抽選を行う手段であって、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、抽選フラグ設定処理などを行う。

10

20

30

40

50

【0055】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段190のメイン抽選テーブル記憶手段191に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、メイン抽選テーブル記憶手段191に、図4～図6に示すような9種類の内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル9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。

【0056】

なお本実施形態の遊技機では、小役として、小役1～小役37が用意されており、図7（A）に示すように、小役の当選態様としてベル1、ベル2、スイカ2、チェリー1、チェリー2、共通チェリー、JAC1～JC6が設定されている。

【0057】

また本実施の形態の遊技機では、リプレイとして、リプレイ1とリプレイ2とが用意されており、図7（B）に示すように、リプレイの当選態様として通常リプレイと特殊リプレイとが設定されている。

【0058】

また本実施形態の遊技機では、内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル9のうち内部抽選テーブル3を除いてリプレイが抽選対象となっており、リプレイを抽選対象とする内部抽選テーブル1，2，4～9ではリプレイの当選確率が同一となっている一方で、内部抽選テーブル1，2，4，7では、小役の当選確率が同一であるが、内部抽選テーブル3，5，6，8，9では内部抽選テーブル1，2，4，7よりも小役の当選確率が高くなっている。

【0059】

また本実施形態の遊技機では、ボーナスとして、第1ビッグボーナス（BB1）、第2ビッグボーナス（BB2：特定ボーナスの一例）、第1レギュラーボーナス（RB1：第1シフト役の一例）、および第2レギュラーボーナス（RB2：第2シフト役の一例）が用意されており、第1ビッグボーナス（BB1）と第2ビッグボーナス（BB2）とは、内部抽選テーブル1において抽選対象となっており、第1レギュラーボーナス（RB1）は、内部抽選テーブル4，5において抽選対象となっており、第2レギュラーボーナス（RB2）は、内部抽選テーブル4，6において抽選対象となっている。

【0060】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、BB1成立状態、BB2成立状態、BB1状態、BB2状態（役物非作動状態、第1役物作動状態、第2役物作動状態）が設定可能とされ、抽選テーブル選択処理では、遊技状態に応じて内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル9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。

【0061】

乱数判定処理では、スタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、遊技毎に乱数発生手段110から乱数値（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数値について記憶手段190のメイン抽選テーブル記憶手段191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。

【0062】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に対応する抽選フラグを非当選状態（第1のフラグ状態、オフ状態）から当選状態（第2のフラグ状態、オン状態）に設定する。本実施形態の遊技機では、2種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した2種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが当選状態に設定される。なお抽選フラグの設定情報は、記憶手段190の抽選フラグ記憶手段192に格納される。

【0063】

また本実施形態の遊技機では、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、ボーナス（第1ビッグボーナス（BB1）、第2ビッグボーナス（BB2）、第1レギュラーボーナス（RB1）、第2レギュラーボーナス（RB2））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、内部抽選でボーナスに当選すると、当選したボーナスの抽選フラグの当選状態を、そのボーナスが入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき内部抽選手段120は、ボーナスの抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、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、ボーナスの抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているボーナスの抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを当選状態に設定する。

10

【0064】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバーSLへの遊技開始操作により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、ステッピングモータにより第1リールR1～第3リールR3の回転駆動を開始し、第1リールR1～第3リールR3が所定速度（約80rpm：1分間あたり約80回転となる回転速度）で定常回転しているリールに対応するストップボタンB1～B3（停止操作手段）を押下することによる停止操作を有効化する制御を行うとともに、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3を抽選フラグの設定状態（内部抽選の結果）に応じた態様で停止させる制御を行う。

20

【0065】

そしてリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3に対する停止操作が有効化された状態において、遊技者がストップボタンB1～B3を押下することによりストップスイッチ240が作動すると、ストップスイッチ240からのリール停止信号に基づいて、リールユニット310のステッピングモータへの駆動パルス（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R1～第3リールR3の各リールを停止させる制御を行う。

30

【0066】

すなわちリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3の各ボタンが押下される毎に、第1リールR1～第3リールR3のうち押下されたボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。なお本実施形態の遊技機では、ストップボタンB1を押下することが第1リールR1を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB2を押下することが第2リールR2を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB3を押下することが第3リールR3を停止させるための操作に対応する。すなわち本実施形態の遊技機では、ストップボタンB1～B3の押下順序が変化すると、第1リールR1～第3リールR3の停止順序が変化する。

【0067】

また本実施形態の遊技機では、第1リールR1～第3リールR3について、ストップボタンB1～B3が押下された時点から190ms以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールが停止するようになっている。そしてストップボタンの押下時点から190ms以内に回転中のリールを停止させる場合には、回転している各リールの停止位置は、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに要するコマ数が0コマ～4コマの範囲（所定の引き込み範囲）で決定される。そして、リール制御手段130は、ストップボタンB1～B3のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する押下操作が行われた時点で有効ライン上の表示位置に対して0コマ～4コマの範囲内に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄が有効ラ

40

50

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。

【0068】

そして本実施形態では、図8に示すように、リールユニット310を構成する第1リールR1～第3リールR3の外周面に対して、赤7図柄「赤7」、白7図柄「白7」、BAR図柄「BAR」、リプレイ図柄「RP」、特殊図柄A「SPA」、特殊図柄B「SPB」、ベル図柄「BL」、スイカ図柄「WM」、赤チェリー図柄「赤CH」、および白チェリー図柄「白CH」が配列されており、押下検出位置から4コマ以内に存在する図柄を有効ライン上に引き込む場合には、各リールの外周面において4コマ以内の間隔で配列されている図柄について、押下検出位置に関わらずに、有効ライン上に表示させることができるようになっている。

10

【0069】

またリール制御手段130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ロジック演算と、記憶手段190の停止制御テーブル記憶手段193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テーブル参照処理を行っている。

【0070】

まずロジック演算では、役毎に定められた優先順位データに従ってストップスイッチ240の作動時点（ストップボタンの押下が検出された時点）におけるリールの位置である押下検出位置から0コマ～4コマの範囲内に存在する5コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。そして各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただしロジック演算では、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。

20

【0071】

特に本実施形態の遊技機では、「リプレイ>ボーナス」かつ「小役>ボーナス」の順序で優先順位が定められており、ロジック演算では、2種類以上の役に関する抽選フラグが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。

30

【0072】

なお本実施形態の遊技機では、小役についての優先順位は、原則的には、各小役について予め定められている配当と小役が入賞した有効ラインの数とに基づくメダルの払出数が多くなるほど優先順位が高くなるように設定されている。ただし、入賞に伴うメダルの払出数が同一となる小役については、優先順位が等しいものとして扱われるようになっている。また内部抽選でJAC2が当選した場合については、ストップボタンB1～B3の押下順序に応じて、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数に応じて優先度を求める場合と、小役の入賞に伴う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、ストップボタンB1が最後に押下される順序で停止操作が行われると、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数に応じて優先度を求めるロジック演算を行い、ストップボタンB1が最初または2番目に押下される順序で停止操作が行われると、小役の入賞に伴うメダルの払出数に応じて優先度を求めるロジック演算が行われるようになっている。

40

【0073】

またロジック演算では、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

50

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130は、抽選フラグが当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方で抽選フラグが非当選状態に設定された役の図柄が入賞の形態で停止しないようにリールの停止位置の候補を求めるロジック演算を行っている。

【0074】

また本実施形態の遊技機では、リールユニット310がフォトセンサからなるリールインデックス315を備えており、リール制御手段130は、リールが1回転する毎にリールインデックス315で検出される基準位置信号に基づいて、リールの基準位置（リールインデックス315によって検出されるコマ）からの回転角度（ステッピングモータの回転軸の回転ステップ数）を求めることによって、現在のリールの回転状態を監視することができるようになっている。すなわちリール制御手段130は、ストップスイッチ240の作動時におけるリールの位置を、リールの基準位置からの回転角度を求めることにより得ることができる。

【0075】

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、記憶手段190の停止制御テーブル記憶手段193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。

【0076】

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

【0077】

そして本実施形態では、内部抽選でベル1またはベル2が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタンB1～B3に対する停止操作の態様に関わらずに、小役1が入賞するように押下検出位置と停止位置との関係が設定されている。

【0078】

また本実施形態では、内部抽選でスイカ1またはスイカ2が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタンB1～B3に対する停止操作の態様に応じて、小役2が入賞する場合と、小役3～小役11のうちいずれか2種類が重複して入賞する場合と、小役12～小役17のうちいずれか2種類が重複して入賞する場合と、いずれの小役も入賞しない場合とが存在し、小役2を最優先で入賞させるように押下検出位置と停止位置との関係が設定されている。

【0079】

また本実施形態では、内部抽選でチェリー1が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタンB1の押下タイミングに応じて、小役3～小役11のうちいずれか2種類が重複して入賞する場合と、いずれの小役も入賞しない場合とが存在するように押下検出位置と停止位置との関係が設定されている。

【0080】

また本実施形態では、内部抽選でチェリー2が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタンB1の押下タイミングに応じて、小役12～小役17のうちいずれか2種類が重複して入賞する場合と、いずれの小役も入賞しない場合とが存在するように押下検出位置と停止位置との対応関係が設定されている。

【0081】

また本実施形態では、内部抽選で共通チェリーが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタンB1～B3に対する停止操作の態様に関わらずに、小役3～小役6および小役8～小役11のうちいずれか2種類が重複して入賞する場合と、小役12～小役17のうちいずれか2種類が重複して入賞する場合と、小役18が入賞する場合とが存在するように押下検出位置と停止位置との対応関係が設定されている。

【0082】

また本実施形態では、内部抽選でJAC1が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタンB1～B3に対する停止操作の態様に関わらずに、小役5、小役6、小役12、小役23～小役25、または小役29のいずれかが入賞するように押下検出位置と停止位置との対応関係が設定されている。

【0083】

また本実施形態では、内部抽選でJAC2が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタンB1が最初または2番目に押下される順序で停止操作が行われると、小役5、小役6、小役12、小役23、小役24、小役26、または小役29のいずれかが入賞し、ストップボタンB1が最後に押下される順序で停止操作が行われると、小役35および小役36が重複して入賞する場合と、小役5、小役6、小役12、小役23、小役24、または小役29のいずれかが入賞する場合とが存在するように押下検出位置と停止位置との対応関係が設定されている。

10

【0084】

また本実施形態では、内部抽選でJAC3が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタンB1～B3に対する停止操作の態様に関わらずに、小役1が入賞するように押下検出位置と停止位置との対応関係が設定されている。なお本実施形態では、JAC3が当選した場合に、第2レギュラーボーナス(RB2)の抽選フラグが当選状態になっていてもボーナスよりも小役の入賞を優先するため、JAC3に含まれる小役の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示させる過程において第2レギュラーボーナス(RB2)の入賞が回避されるようになっている。

20

【0085】

また本実施形態では、内部抽選でJAC4が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタンB1～B3に対する停止操作の態様に応じて、小役1と、小役3～小役11のうちいずれか2種類または小役12～小役17のうちいずれか2種類とが重複して入賞する場合と、小役2または小役30～小役32のいずれかが入賞する場合とが存在するように押下検出位置と停止位置との対応関係が設定されている。なお本実施形態では、JAC4が当選した場合に、第2レギュラーボーナス(RB2)の抽選フラグが当選状態になっていてもボーナスよりも小役の入賞を優先するため、JAC4に含まれる小役の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示させる過程において第2レギュラーボーナス(RB2)の入賞が回避されるようになっている。

30

【0086】

また本実施形態では、内部抽選でJAC5(第1当選態様の一例)が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタンB1～B3に対する停止操作の態様に応じて、小役5、小役6、小役12、小役23～小役26、または小役32～小役34のいずれかが入賞する場合(第1小役が入賞する場合の一例)と、いずれの小役も入賞しない場合とが存在するように押下検出位置と停止位置との対応関係が設定されている。なお本実施形態では、JAC5が当選した場合に、第1レギュラーボーナス(RB1)の抽選フラグが当選状態になっていてもボーナスよりも小役の入賞を優先するため、JAC5に含まれる小役の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示させる過程において第1レギュラーボーナス(RB1)の入賞が回避されるようになっている。

40

【0087】

また本実施形態では、内部抽選でJAC6(第2当選態様の一例)が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタンB1～B3に対する停止操作の態様に応じて、小役22、小役27、小役28、または小役37のいずれかが入賞する場合(第2の小役が入賞する場合の一例)と、いずれの小役も入賞しない場合とが存在するように押下検出位置と停止位置との対応関係が設定されている。なお本実施形態では、JAC6が当選した場合に、第1レギュラーボーナス(RB1)の抽選フラグが当選状態になっていてもボーナスよりも小役の入賞を優先するため、JAC6に含まれる小役の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示させる過程において第1レギュラーボーナス(RB1)

50

の入賞が回避されるようになっている。

【0088】

また本実施形態では、内部抽選で通常リプレイまたは特殊リプレイが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタンB1～B3に対する停止操作の態様に関わらずに、リプレイ1が入賞するように押下検出位置と停止位置との対応関係が設定されている。なお本実施形態では、通常リプレイや特殊リプレイが当選した場合に、第1レギュラーボーナス(RB1)や第2レギュラーボーナス(RB2)の抽選フラグが当選状態になっていてもボーナスよりもリプレイの入賞を優先するため、通常リプレイや特殊リプレイに含まれるリプレイ1の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示させる過程において第1レギュラーボーナス(RB1)や第2レギュラーボーナス(RB2)の入賞が回避されるようになっている。

10

【0089】

入賞判定手段140は、第1リールR1～第3リールR3の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する処理を行う。具体的には、記憶手段190の入賞判定テーブル記憶手段194に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第1リールR1～第3リールR3の全てが停止した時点で有効ライン上に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ライン上に表示された図柄組合せによって、図9～図13に示すように、第1ビッグボーナス(BB1)、第2ビッグボーナス(BB2)、第1レギュラーボーナス(RB1)、第2レギュラーボーナス(RB2)、リプレイ1、リプレイ2、小役1～小役37の入賞の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。なお図10における小役3～小役5と、図11における小役12～小役14と、図12における小役23とについての「ANY」とは、いずれの図柄が表示されてもよいことを示している。

20

【0090】

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

【0091】

払出制御手段150は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出制御処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役毎に予め定められている配当と、小役が入賞した有効ラインの数と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320(払出装置)に払い出させる制御を行う。なお本実施形態では、規定投入数に応じてメダルの払出数の上限が設定されており、小役の入賞に伴って算出されるメダルの払出数が上限を超える場合には、小役が入賞した遊技における規定投入数に対応する上限をメダルの払出数として決定するようになっている。そして本実施形態では、規定投入数が3枚の場合には、メダルの払出数の上限が10枚に設定され、規定投入数が1枚または2枚の場合には、メダルの払出数の上限が15枚に設定される。

30

40

【0092】

ホッパーユニット320は、払出制御手段150によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット320には、メダルを1枚払い出す毎に作動する払出メダル検出スイッチ325が備えられており、払出制御手段150は、払出メダル検出スイッチ325からの入力信号に基づいてホッパーユニット320から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるようになっている。

【0093】

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320によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段190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

50

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。

【0094】

リプレイ処理手段160は、リプレイが入賞した場合に、次の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要せずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち本実施形態の遊技機では、リプレイが入賞した場合には、次の遊技を行わせるために必要な規定投入数に相当する枚数のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、規定投入数に対応する有効ラインを設定した状態で次のスタートレバーSLに対する遊技開始操作を待機する。

【0095】

遊技状態移行制御手段170は、図14（A）および図14（B）に示すように、通常状態、BB1成立状態、BB2成立状態、BB1状態、およびBB2状態（役物作動状態、第1役物作動状態、第2役物作動状態）の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。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。

【0096】

通常状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、規定投入数が3枚に設定され、通常状態からはBB1成立状態またはBB2成立状態への移行が可能となっている。具体的には、通常状態において、第1ビッグボーナス（BB1）が当選した場合にBB1成立状態へ移行し、第2ビッグボーナス（BB2）が当選した場合にBB2成立状態へ移行する。また通常状態では、図4～図6に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル9のうち、リプレイの当選確率が約1/7.3に設定され、かつ第1ビッグボーナス（BB1）および第2ビッグボーナス（BB2）がいずれも抽選対象として設定されている内部抽選テーブル1を参照した内部抽選が行われる。

【0097】

BB1成立状態は、内部抽選で第1ビッグボーナス（BB1）に当選したことを契機として移行する遊技状態で、規定投入数が3枚に設定される。BB1成立状態では、図4～図6に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル9のうち、リプレイの当選確率が約1/7.3に設定され、かつ第1ビッグボーナス（BB1）および第2ビッグボーナス（BB2）がいずれも抽選対象から除外された内部抽選テーブル2を参照した内部抽選が行われる。

【0098】

またBB1成立状態では、第1ビッグボーナス（BB1）が入賞するまで第1ビッグボーナス（BB1）に対応する抽選フラグが当選状態に維持され、第1ビッグボーナス（BB1）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されると、遊技状態移行制御手段170は、遊技状態をBB1成立状態からBB1状態へ移行させる。

【0099】

BB2成立状態は、内部抽選で第2ビッグボーナス（BB2）に当選したことを契機として移行する遊技状態で、規定投入数が3枚に設定される。BB2成立状態では、図4～図6に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル9のうち、リプレイの当選確率が約1/7.3に設定され、かつ第1ビッグボーナス（BB1）および第2ビッグボーナス（BB2）がいずれも抽選対象から除外された内部抽選テーブル2を参照した内部抽選が行われる。

【0100】

またBB2成立状態では、第2ビッグボーナス（BB2）が入賞するまで第2ビッグボーナス（BB2）に対応する抽選フラグが当選状態に維持され、第2ビッグボーナス（BB2）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されると、遊技状態移行制御手段170は、遊技状態をBB2成立状態からBB2状態へ移行させる。

10

20

30

40

50

【0101】

BB1状態は、第1ビッグボーナス（BB1）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、規定投入数が2枚に設定される。BB1状態では、図4～図6に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル9のうち内部抽選テーブル1および内部抽選テーブル2よりも小役の当選確率が高い内部抽選テーブル3を参照した内部抽選が行われる。

【0102】

またBB1状態では、BB1状態での遊技によって払い出されたメダル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、299枚）を超えるメダルが払い出されると、遊技状態移行制御手段170は、BB1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。

10

【0103】

なお本実施形態では、BB1状態において内部抽選で得られる小役の当選態様としてJAC1とJAC2とが設定されており、JAC1の当選時には、停止操作の態様に関わらずに、小役5、小役6、小役12、小役23～小役26、または小役29のいずれかが入賞することによって15枚のメダルの払い出しを受けることができるが、JAC2の当選時には、停止操作の態様に応じて、小役5、小役6、小役12、小役23～小役25、または小役29のいずれかが入賞して15枚のメダルが払い出される場合と、小役35および小役36が重複して入賞して14枚のメダルが払い出される場合とが存在する。

【0104】

20

そして本実施形態では、BB1状態での遊技が20回消化される間において15枚のメダルの払い出しを20回受けると、メダルの総払出数が300枚となって終了条件が成立して260枚のメダルを獲得できるが、20回分の遊技において15枚のメダルの払い出しが19回となり、JAC2の当選時に1回だけ14枚のメダルの払い出しを受けるようにBB1状態での遊技を進めると、20回の遊技におけるメダルの総払出数が299枚となって終了条件が成立せず、1回分多く遊技を行うことができ、その遊技において15枚のメダルの払い出しを受けると、メダルの総払出数が314枚となって終了条件が成立して272枚のメダルを獲得できるようになっている。このようにBB1状態では、JAC2の当選時において15枚のメダルの払い出しを受ける場合と14枚のメダルの払い出しを受ける場合とがあるが、BB1状態での遊技が20回に達するまでに1回だけ14枚のメダルの払い出しを受けるようにすることによってBB1状態で獲得できるメダルの枚数を増やすことができる。

30

【0105】

BB2状態（特定ボーナス状態の一例）は、第2ビッグボーナス（BB2）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態であり、図14（B）に示すように、BB2状態の終了条件が成立するまで、役物非作動状態、第1役物作動状態、および第2役物作動状態の間で遊技状態が移行するようになっている。BB2状態では、図4～図6に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル9のうち内部抽選テーブル4～内部抽選テーブル9のいずれかを参照した内部抽選が行われる。

【0106】

40

役物非作動状態は、第2ビッグボーナス（BB）の入賞によってBB2状態が開始される際に設定される遊技状態で、役物非作動状態では、規定投入数が3枚に設定され、BB2状態で使用される内部抽選テーブル4～内部抽選テーブル9のうち内部抽選テーブル4または内部抽選テーブル7のいずれかを参照した内部抽選が行われる。

【0107】

具体的には、役物非作動状態において、第1レギュラーボーナス（RB1）および第2レギュラーボーナス（RB2）の抽選フラグがいずれも非当選状態である場合には、第1レギュラーボーナス（RB1）と第2レギュラーボーナス（RB2）とがともに抽選対象となっており、小役およびリプレイの当選確率が内部抽選テーブル1および内部抽選テーブル2と同一に設定された内部抽選テーブル4を参照した内部抽選が行われる。

50

【0108】

また役物非作動状態において、第1レギュラーボーナス（RB1）が当選したが第1レギュラーボーナス（RB1）が入賞せず、第1レギュラーボーナス（RB1）の当選した状態が持ち越されている場合には、第1レギュラーボーナス（RB1）が入賞するまで第1レギュラーボーナス（RB1）の抽選フラグの当選状態を維持しつつ、第1レギュラーボーナス（RB1）および第2レギュラーボーナス（RB2）が抽選対象から除外され、小役およびリプレイの当選確率が内部抽選テーブル4と同一に設定された内部抽選テーブル7を参照した内部抽選が行われる。

【0109】

また役物非作動状態において、第2レギュラーボーナス（RB2）が当選したが第2レギュラーボーナス（RB2）が入賞せず、第2レギュラーボーナス（RB2）の当選した状態が持ち越されている場合には、第2レギュラーボーナス（RB2）が入賞するまで第2レギュラーボーナス（RB2）の抽選フラグの当選状態を維持しつつ、内部抽選テーブル7を参照した内部抽選が行われる。

【0110】

また役物非作動状態からは、第1役物作動状態または第2役物作動状態へ移行することができ、役物非作動状態において第1レギュラーボーナス（RB1）が入賞すると第1役物作動状態に移行し、役物非作動状態において第2レギュラーボーナス（RB2）が入賞すると第2役物作動状態に移行する。なお本実施形態では、第1役物作動状態または第2役物作動状態が終了した場合にも役物非作動状態に移行する。

【0111】

第1役物作動状態は、第1レギュラーボーナス（RB1）が入賞したことによって移行する遊技状態で、第1役物作動状態では、規定投入数が1枚に設定され、BB2状態で使用される内部抽選テーブル4～内部抽選テーブル9のうち内部抽選テーブル5または内部抽選テーブル8を参照した内部抽選が行われる。

【0112】

具体的には、第1役物作動状態において第1レギュラーボーナス（RB1）の抽選フラグが非当選状態である場合には、第1レギュラーボーナス（RB1）を抽選対象に含み、リプレイの当選確率が内部抽選テーブル4および内部抽選テーブル7と同一であるが、小役の当選確率が内部抽選テーブル4および内部抽選テーブル7よりも高く設定されている内部抽選テーブル5を参照した内部抽選が行われる。

【0113】

また第1役物作動状態において、第1レギュラーボーナス（RB1）が当選したが第1レギュラーボーナス（RB1）が入賞せず、第1レギュラーボーナス（RB1）の当選した状態が持ち越されている場合には、第1レギュラーボーナス（RB1）の抽選フラグの当選状態を維持しつつ、第1レギュラーボーナス（RB1）が抽選対象から除外され、小役およびリプレイの当選確率が内部抽選テーブル5と同一に設定された内部抽選テーブル8を参照した内部抽選が行われる。

【0114】

また第1役物作動状態では、小役の入賞回数と遊技回数とによって終了条件が成立したか否かが判断され、本実施形態では、小役の入賞回数が4回に達するか、遊技回数が12回に達すると第1役物作動状態の終了条件が成立し、遊技状態移行制御手段170は、第1役物作動状態の終了条件が成立した際にBB2状態の終了条件が成立していなければ第1役物作動状態を終了させて役物非作動状態へ復帰させる制御を行う。なお第1役物作動状態が終了して役物非作動状態へ復帰させる際に、第1役物作動状態で第1レギュラーボーナス（RB1）に当選し、第1役物作動状態の終了条件が成立した時点で第1レギュラーボーナス（RB1）の抽選フラグが当選状態である場合には、その当選状態が役物非作動状態に引き継がれ、第1レギュラーボーナス（RB1）が入賞するまで第1レギュラーボーナス（RB1）の当選した状態が維持される。

【0115】

そして第1役物作動状態では、内部抽選で得られる小役の当選態様として、J A C 5とJ A C 6とが設定されており、J A C 5が当選した場合には、小役5、小役6、小役12、小役23～小役26、または小役32～小役34のいずれかが入賞することによって15枚のメダルの払い出しを受けることができ、J A C 6が当選した場合には、小役22、小役27、小役28、または小役37のいずれが入賞しても1枚のメダルの払い出ししか受けることができない。このため第1役物作動状態では、開始から4回の遊技でそれぞれ15枚のメダルの払い出しを受けて小役の入賞回数が4回に達して終了条件が成立すると最も多くのメダルを獲得することができ、この場合における4回の遊技でのメダルの投入数の合計が4枚であって、メダルの払出数の合計が60枚となることから最高で56枚のメダルを獲得することができる。

10

【0116】

第2役物作動状態は、第2レギュラーボーナス(R B 2)が入賞したことによって移行する遊技状態では、規定投入数が3枚に設定され、B B 2状態で使用される内部抽選テーブル4～内部抽選テーブル9のうち内部抽選テーブル6または内部抽選テーブル9を参照した内部抽選が行われる。

【0117】

具体的には、第2役物作動状態において第2レギュラーボーナス(R B 2)の抽選フラグが非当選状態である場合には、第2レギュラーボーナス(R B 2)を抽選対象に含み、リプレイの当選確率が内部抽選テーブル4および内部抽選テーブル7と同一であるが、小役の当選確率が内部抽選テーブル4および内部抽選テーブル7よりも高く設定されている内部抽選テーブル6を参照した内部抽選が行われる。

20

【0118】

また第2役物作動状態において、第2レギュラーボーナス(R B 2)が当選したが第2レギュラーボーナス(R B 2)が入賞せず、第2レギュラーボーナス(R B 2)の当選した状態が持ち越されている場合には、第2レギュラーボーナス(R B 2)の抽選フラグの当選状態を維持しつつ、第2レギュラーボーナス(R B 2)が抽選対象から除外され、小役およびリプレイの当選確率が内部抽選テーブル6と同一に設定された内部抽選テーブル9を参照した内部抽選が行われる。

【0119】

また第2役物作動状態では、小役の入賞回数と遊技回数とによって終了条件が成立したか否かが判断され、本実施形態では、小役の入賞回数が3回に達するか、遊技回数が3回に達すると第2役物作動状態の終了条件が成立し、遊技状態移行制御手段170は、第2役物作動状態の終了条件が成立した際にB B 2状態の終了条件が成立していなければ第2役物作動状態を終了させて役物非作動状態へ復帰させる制御を行う。なお第2役物作動状態が終了して役物非作動状態へ復帰させる際に、第2役物作動状態で第2レギュラーボーナス(R B 2)に当選し、第2役物作動状態の終了条件が成立した時点で第2レギュラーボーナス(R B 2)の抽選フラグが当選状態である場合には、その当選状態が役物非作動状態に引き継がれ、第2レギュラーボーナス(R B 2)が入賞するまで第2レギュラーボーナス(R B 2)の当選した状態が維持される。

30

【0120】

そして第2役物作動状態では、内部抽選で得られる小役の当選態様として、J A C 3とJ A C 4とが設定されており、J A C 3が当選した場合には、小役1が入賞することによって6枚のメダルの払い出しを受けることができ、J A C 4が当選した場合には、小役1と、小役3～小役11のうちいずれか2種類または小役12～小役17のうちいずれか2種類とが重複して入賞する、もしくは小役2または小役30～小役32のいずれかが入賞することによって10枚のメダルの払い出しを受けることができる。このため第2役物作動状態では、3回の遊技でそれぞれ10枚のメダルの払い出しを受けて遊技回数が3回に達するとともに小役の入賞回数が3回に達して終了条件が成立すると最も多くのメダルを獲得することができ、この場合における3回の遊技でのメダルの投入数の合計が9枚であって、メダルの払出数の合計が30枚となることから最高でも21枚のメダルしか獲得す

40

50

ることができず、第1役物作動状態よりも不利な遊技状態となっている。

【0121】

またBB2状態では、BB2状態での遊技によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた所定枚数（例えば、400枚）を超えるメダルが払い出されると、遊技状態移行制御手段170は、BB2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。

【0122】

演出制御手段180は、演出データ記憶手段195に記憶されている演出データに基づいて、表示装置330（演出装置の一例）を用いて行う表示演出や音響装置340（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B0、スタートレバーSL、ストップボタンB1～B3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。

【0123】

そして本実施形態の遊技機では、演出制御手段180が、内部抽選の結果に応じてサブ抽選テーブル記憶手段196に記憶されている演出抽選テーブルを用いて抽選により演出内容を決定して、当該演出内容に対応する演出データに基づいて、表示演出や音響演出の実行制御を行っている。

【0124】

特に本実施形態では、演出制御手段180が、BB2状態の第1役物作動状態において、内部抽選でJAC6が単独で当選した場合およびJAC6が第1レギュラーボーナス（RB）と重複して当選した場合に予告音を発生させる予告音演出を音響装置340に実行させる制御を行う。

【0125】

また演出制御手段180は、第1役物作動状態において小役の残り入賞回数が1回となった状況において、内部抽選でJAC5が単独で当選した場合においても予告音演出を音響装置340に実行させる制御を行う。

【0126】

すなわち演出制御手段180は、第1役物作動状態において、JAC6を含む当選態様が得られた場合には、小役の残り入賞回数に関わらずに予告音を発生させ、小役の残り入賞回数が1回になるとJAC5が第1レギュラーボーナス（RB1）と重複せずに単独で当選した場合に予告音を発生させる制御を行っている。

【0127】

なお本実施形態の機能ブロック構成は、コンピュータシステム（ゲームシステムを含む）に関しても適用することができる。これらのシステムでは、本実施形態の遊技制御手段100としてコンピュータを機能させるプログラムを、CD、DVD等の情報記憶媒体あるいはインターネット上のWebサーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240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310、ホッパーユニット320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330）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。

【0128】

2. 本実施形態の手法

本実施の形態では、第2ビッグボーナス（BB2）の入賞に伴って移行するBB2状態において、遊技状態を役物非作動状態と、第1役物作動状態と、第2役物作動状態との間

で変動させ、役物非作動状態では第1役物作動状態の移行契機となる第1レギュラーボーナス(RB)と第2役物作動状態の移行契機となる第2レギュラーボーナス(RB2)とが抽選対象に含まれるが、第1役物作動状態では第1レギュラーボーナス(RB1)が抽選対象に含まれる一方で第2レギュラーボーナス(RB2)が抽選対象とはなくなり、また第2役物作動状態では第2レギュラーボーナス(RB2)が抽選対象に含まれる一方で第1レギュラーボーナス(RB1)が抽選対象とはなくなり、第1役物作動状態または第2役物作動状態に移行すると、同じ遊技状態へ繰り返し移行しやすくなるように遊技状態を制御する手法を採用している。

【0129】

まず、図15に示すように、BB2状態で役物非作動状態に設定されている場合には、内部抽選において小役およびリプレイが通常状態と同じ確率で当選し、第1レギュラーボーナス(RB1)の抽選フラグと第2レギュラーボーナス(RB2)の抽選フラグとがいずれも非当選状態である場合には、第1レギュラーボーナス(RB1)および第2レギュラーボーナス(RB2)がいずれも抽選対象となり、これらが他の役と重複することなく単独で当選するようになっている。そして本実施の形態では、「リプレイ>ボーナス」かつ「小役>ボーナス」の優先順位に沿って内部抽選で当選した役を入賞させるようになっているため、リプレイや小役が当選している状況ではボーナスを入賞しづらくなっている。すなわち本実施の形態では、役物非作動状態では、第1レギュラーボーナス(RB1)の当選時および第2レギュラーボーナス(RB2)の当選時において、これらが単独で当選することによって他の役によって第1レギュラーボーナス(RB1)または第2レギュラーボーナス(RB2)の入賞を阻害されることがないため、当選したボーナスをできるだけ遅滞なく入賞させる機会を与えることができるようになっている。

【0130】

そして本実施の形態では、第1レギュラーボーナス(RB1)の入賞によって移行する第1役物作動状態と、第2レギュラーボーナス(RB2)の入賞によって移行する第2役物作動状態とにおいて、図15に示すように、役物非作動状態よりも高確率で小役の当選態様が得られ、役物非作動状態よりも有利な遊技を行うことができるようになっているが、第1役物作動状態と第2役物作動状態とではメダルの獲得性能を異ならせている。

【0131】

まず第1役物作動状態では、図15に示すように、内部抽選で得られる小役の当選態様がJAC5とJAC6であり、JAC5は、15枚のメダルの払い出しを受けることができる小役を含む当選態様であり、JAC6は、1枚のメダルの払い出しを受けることができる小役を含む当選態様である。そして、JAC5およびJAC6のいずれの当選態様を得た場合でも、小役の入賞を回避することを可能とする遊技の手順が存在する。以下では、図16～図18を参照しながら、第1役物作動状態において小役の入賞を回避するための遊技の手順について説明する。

【0132】

まず内部抽選で得られた当選態様が、JAC5の単独当選、JAC6の単独当選、またはJAC6と第1レギュラーボーナス(RB1)の重複当選のいずれかである場合には、ストップボタンB1～B3についてストップボタンB1を最後に押下する順序で停止操作を行うことによって当選態様に含まれる小役の入賞を回避することができる。

【0133】

具体的に説明すると、ストップボタンB1～B3をB2→B3→B1の順序で押下する場合には、図16(A)に示すように、第2リールR2を最初に停止させる際に、リプレイ図柄「RP」が中段に表示される停止位置で停止させ、図16(B)に示すように、第3リールR3を第2リールR2の次に停止させる際に、リプレイ図柄「RP」が中段に表示される停止位置で停止させる。

【0134】

ここで図8に示す第2リールR2の図柄配列によれば、リプレイ図柄「RP」を中段に表示させるためには、第2リールR2における有効ラインL7上の表示位置である上段に

、赤チェリー図柄「赤CH」、特殊図柄B「SPB」、または白7図柄「白7」のいずれかを表示させる必要がある。

【0135】

そして本実施の形態では、JAC5の当選態様に含まれる複数種類の小役のうち、入賞に伴うメダルの払出数が最も多い15枚となる小役は、小役5、小役6、小役12、小役23～小役26、小役32～小役34であるが、このうち、小役5、小役6、小役12、小役23～小役26は、各々の入賞形態を示す図柄組合せにおいて、第2リールR2に、赤チェリー図柄「赤CH」、特殊図柄B「SPB」、および白7図柄「白7」の少なくとも1つが含まれている。このため、JAC5の単独当選時においては、小役5、小役6、小役12、または小役23～小役26の入賞形態を構成する図柄を有効ラインL7に引き込むように第2リールR2の停止位置を決定することに伴って、第2リールR2の中段にリプレイ図柄「RP」が表示されるように第2リールR2を停止させている。

10

【0136】

また本実施の形態では、JAC6の当選態様に含まれる複数種類の小役については、いずれも入賞に伴うメダルの払出数が1枚であるため、各小役の優先順位は同一であり、小役28と小役37とについて、各々の入賞形態を示す図柄組合せにおいて、第2リールR2に、赤チェリー図柄「赤CH」、特殊図柄B「SPB」、および白7図柄「白7」が対応づけられている。そして本実施の形態では、小役とボーナスとの間においては、「小役>ボーナス」の優先順位で入賞させるように停止位置が決定される。このため、JAC6の単独当選時と、JAC6および第1レギュラーボーナス(RB1)の重複当選時とにおいては、小役28または小役37の入賞形態を構成する図柄を有効ラインL7に引き込むように第2リールR2の停止位置を決定することに伴って、第2リールR2の中段にリプレイ図柄「RP」が表示されるように第2リールR2を停止させている。なおJAC6および第1レギュラーボーナス(RB1)の重複当選時に関して、第1レギュラーボーナス(RB1)については、第2リールR2の停止時において小役の入賞形態を構成する図柄を優先的に有効ラインL7上の表示位置に表示することによって、第2リールR2の上段にベル図柄「BL」またはリプレイ図柄「RP」が表示されていない時点で第1レギュラーボーナス(RB1)の入賞の可能性が消失するようになっている。

20

【0137】

また図8に示す第3リールR3の図柄配列によれば、リプレイ図柄「RP」を中段に表示させるためには、第3リールR3の有効ラインL7上の表示位置である下段に、スイカ図柄「WM」を表示させる必要がある。

30

【0138】

そして本実施の形態では、JAC5の当選態様に含まれる複数種類の小役のうち小役5、小役6、小役12、小役23、小役24、小役32～小役34は、入賞に伴うメダルの払出数が15枚となるとともに、各々の入賞形態を示す図柄組合せにおいて、第3リールR3にスイカ図柄「WM」が含まれている。このため、JAC5の単独当選時においては、小役5、小役6、小役12、小役23、小役24、または小役32～小役34の入賞形態を構成する図柄を有効ラインL7に引き込むように第3リールR3の停止位置を決定することに伴って、第3リールR3の中段にリプレイ図柄「RP」が表示されるように第3リールR3を停止させている。

40

【0139】

また本実施の形態では、JAC6の当選態様に含まれる複数種類の小役のうち小役28の入賞形態を示す図柄組合せにおいて、第3リールR3にスイカ図柄「WM」が含まれている。このため、JAC6の単独当選時と、JAC6および第1レギュラーボーナス(RB1)の重複当選時とにおいては、小役28の入賞形態を構成する図柄を有効ラインL7に引き込むように第3リールR3の停止位置を決定することに伴って、第3リールR3の中段にリプレイ図柄「RP」が表示されるように第3リールR3を停止させている。

【0140】

そして本実施の形態では、JAC5の単独当選時において、第2リールR2を最初に停

50

止させ、第3リールR3を2番目に停止させると、小役5、小役6、小役12、小役23、または小役24の入賞の可能性が残るような停止態様となり、例えば、図16(B)に示すように、第2リールR2の上段に特殊図柄B「SPB」が表示され、第3リールR3の下段にスイカ図柄「WM」が表示されている場合には、小役5、小役12、および小役24について入賞の可能性が残されている。

【0141】

ここでJAC5の当選態様に含まれる複数種類の小役のうち小役5、小役6、小役12、小役23、および小役24については、各々の入賞形態を示す図柄組合せにおいて、第1リールR1に表示すべき図柄が、赤チェリー図柄「赤CH」(小役5、小役6)、白チェリー図柄「白CH」(小役12、小役23)、白7図柄「白7」(小役24)となっており、図8に示す第1リールR1の図柄配列によれば、有効ラインL7上の表示位置である下段に対して、0番または16番～19番の図柄が位置するタイミングでストップボタンB1が押下されると、赤チェリー図柄「赤CH」、白チェリー図柄「CH」、および白7図柄「白7」をいずれも表示させることができない。このため、例えば、17番の赤7図柄「赤7」が上段～下段のいずれかに位置するタイミングでストップボタンB1を押下すれば、第1リールR1において、いずれの小役も入賞しない態様で停止位置が決定され、例えば、図16(C)に示すように、JAC5の当選態様に含まれる小役の入賞を回避することができる。

10

【0142】

また本実施の形態では、JAC6の単独当選時と、JAC6および第1レギュラーボーナス(RB1)の重複当選時とにおいて、第2リールR2を最初に停止させ、第3リールR3を2番目に停止させると、小役28の入賞の可能性が残るような停止態様となり、例えば、図16(B)に示すように、第2リールR2の上段に特殊図柄B「SPB」が表示され、第3リールR3の下段にスイカ図柄「WM」が表示されている場合に、小役28について入賞の可能性が残されている。

20

【0143】

ここでJAC6の当選態様に含まれる複数種類の小役のうち小役28については、その入賞形態を示す図柄組合せにおいて、第1リールR1に表示すべき図柄が、BAR図柄「BAR」となっており、図8に示す第1リールR1の図柄配列によれば、有効ラインL1上の表示位置である下段に対して、0番～3番または9番～19番の図柄が位置するタイミングでストップボタンB1が押下されると、BAR図柄「BAR」を表示させることができない。このため、例えば、17番の赤7図柄「赤7」が上段～下段のいずれかに位置するタイミングでストップボタンB1を押下すれば、第1リールR1において、いずれの小役も入賞しない態様で停止位置が決定され、例えば、図16(C)に示すように、JAC6の当選態様に含まれる小役の入賞を回避することができる。

30

【0144】

また、ストップボタンB1～B3をB3→B2→B1の順序で押下する場合には、図17(A)に示すように、第3リールR3を最初に停止させる際に、リプレイ図柄「RP」が中段に表示される停止位置で停止させ、図17(B)に示すように、第2リールR2を第3リールR3の次に停止させる際に、リプレイ図柄「RP」が中段に表示される停止位置で停止させる。この場合においても第2リールR2および第3リールR3が第1リールR1に先立って停止した状態においてB2→B3→B1の順序で押下した場合と同様の停止態様が出現する。このため、第1リールR1を最後に停止させる際に、例えば、17番の赤7図柄「赤7」が上段～下段のいずれかに位置するタイミングでストップボタンB1を押下すれば、図17(C)に示すように、JAC5またはJAC6の当選態様に含まれる小役の入賞を回避することができる。

40

【0145】

また内部抽選で得られた当選態様が、JAC5と第1レギュラーボーナス(RB1)の重複当選である場合にも、ストップボタンB1～B3についてストップボタンB1を最後に押下する順序で停止操作を行うことによって当選態様に含まれる小役の入賞を回避する

50

ことができる。

【0146】

この場合において、ストップボタンB1～B3をB3→B2→B1の順序で押下する場合には、図17(A)～図17(C)に示すように、内部抽選で得られた当選態様が、JAC5の単独当選、JAC6の単独当選、またはJAC6と第1レギュラーボーナス(RB1)の重複当選のいずれかである場合と同様の手順で、JAC5の当選態様に含まれる小役の入賞を回避することができる。

【0147】

一方、ストップボタンB1～B3をB2→B3→B1の順序で押下する場合には、内部抽選で得られた当選態様が、JAC5の単独当選、JAC6の単独当選、またはJAC6と第1レギュラーボーナス(RB1)の重複当選のいずれかである場合とは第3リールR3の停止態様が異なるが、同様の手順によってJAC5の当選態様に含まれる小役の入賞を回避することができる。

【0148】

具体的に説明すると、ストップボタンB1～B3をB2→B3→B1の順序で押下する場合には、図18(A)に示すように、第2リールR2を最初に停止させる際に、リプレイ図柄「RP」が中段に表示される停止位置で停止させるが、図18(B)に示すように、第3リールR3を第2リールR2の次に停止させる際に、リプレイ図柄「RP」が上段に表示される停止位置で停止させる。

【0149】

ここで図8に示す第3リールR3の図柄配列によれば、リプレイ図柄「RP」を上段に表示させるためには、第3リールR3の有効ラインL7上の表示位置である下段に、特殊図柄A「SPA」、白チェリー図柄「白CH」、または赤7図柄「赤7」のいずれかを表示させる必要がある。

【0150】

そして本実施の形態では、JAC5の当選態様に含まれる複数種類の小役のうち小役5、小役12、小役23、小役26は、入賞に伴うメダルの払出数が15枚となるとともに、各々の入賞形態を示す図柄組合せにおいて、第3リールR3に特殊図柄A「SPA」、白チェリー図柄「白CH」、および赤7図柄「赤7」が含まれている。このため、JAC5および第1レギュラーボーナス(RB1)の重複当選時においては、小役5、小役12、小役23、または小役26の入賞形態を構成する図柄を有効ラインL7に引き込むように第3リールR3の停止位置を決定することによって、第3リールR3の上段にリプレイ図柄「RP」が表示されるように第3リールR3を停止させている。これによってJAC5と第1レギュラーボーナス(RB1)とが重複当選している場合には、第3リールR3の停止態様が、JAC5の単独当選時、JAC6の単独当選時、およびJAC6と第1レギュラーボーナス(RB1)の重複当選時のいずれとも異なることによって、内部抽選で得られた当選態様がJAC5と第1レギュラーボーナス(RB1)との重複当選であることを遊技者が把握できるようになっている。

【0151】

このように本実施の形態では、BB2状態の第1役物作動状態において、JAC5を含む当選態様得る場合とJAC6を含む当選態様を得る場合とが存在し、JAC5の当選態様を得た場合には、JAC5に含まれる小役を入賞させることで15枚のメダルの払い出しを受けることができ、JAC6の当選態様を得た場合には、JAC6に含まれる小役を入賞させても1枚のメダルの払い出ししか受けることができない。そして本実施の形態では、第1役物作動状態は、小役の入賞回数が4回に達すると終了してしまうため、より多くのメダルを獲得するためには、JAC6を含む当選態様を得た場合には小役の入賞を回避し、JAC5を含む当選態様を得た場合に小役を入賞させるようにすることが必要となる。

【0152】

そこで本実施の形態では、BB2状態において第1役物作動状態に滞在している場合に

、所定条件下で予告音を発生させる予告音演出を行う制御を行っている。具体的には、第1役物作動状態での残り入賞回数が2回以上である場合には、J A C 6の単独当選時、J A C 6および第1レギュラーボーナス（R B 1）の重複当選時に予告音を発生させ、第1役物作動状態での残り入賞回数が1回である場合には、J A C 5の単独当選時、J A C 6の単独当選時、J A C 6および第1レギュラーボーナス（R B 1）の重複当選時に予告音を発生させる。

【0153】

このように第1役物作動状態での残り入賞回数に応じて予告音の発生契機を設定した理由は、本実施の形態では、第1役物作動状態において、第1役物作動状態の移行契機となる第1レギュラーボーナス（R B 1）を抽選対象としており、この第1レギュラーボーナス（R B 1）を第1役物作動状態の滞在中に当選させておけば、役物非作動状態への復帰後も第1レギュラーボーナス（R B 1）の当選した状態が引き継がれるため、再度、第2役物作動状態よりも有利な第1役物作動状態への移行が確定するため、できるだけ第1役物作動状態の滞在中に第1レギュラーボーナス（R B 1）を当選させた方がB B 2状態でも多くのメダルを獲得できる可能性が高まるので、遊技者に小役の入賞を回避すべきかを予告音の有無で察知させるためである。

【0154】

より詳細には、第1役物作動状態の残り入賞回数が2回以上である場合には、第1レギュラーボーナス（R B 1）に当選しているか否かに関わらずにメダルの払出数が1枚となる小役の入賞を回避して、第1役物作動状態に滞在することを引き延ばしてJ A C 5の当選態様を得ることを待つ方が遊技者にとって得であるため、J A C 6に関連付いた当選態様を得た場合に予告音を発生させるようにしている。

【0155】

一方で、第1役物作動状態の残り入賞回数が1回である場合には、いずれかの小役を入賞させた時点で第1役物作動状態の終了条件が成立してしまう状況であるため、この時点で第1レギュラーボーナス（R B 1）に当選しているかどうか重要となり、この場合には、15枚のメダルの払い出しを受けることができるJ A C 5の当選態様を得た場合であってもJ A C 5が第1レギュラーボーナス（R B 1）と重複して当選していなければ、15枚のメダルの払い出しを受けても第1役物作動状態が終了してしまっ、役物非作動状態で第2レギュラーボーナス（R B 2）を抽選対象として含む内部抽選を受ける必要がでてしまう。このため、第1役物作動状態の残り入賞回数が1回である場合には、J A C 6の単独当選時と、J A C 6および第1レギュラーボーナス（R B 1）の重複当選時に加えて、J A C 5の単独当選時も予告音の発生契機として含めることで、遊技者にできるだけ第1レギュラーボーナス（R B 1）を当選させてから第1役物作動状態を終了させるように遊技者の遊技手順を誘導することができる。

【0156】

このように本実施の形態では、第1役物作動状態では、予告音の発生を頼りにして遊技者が適切な手順で停止操作を行うようにすれば、第1レギュラーボーナス（R B 1）の当選を待ちつつ、より多くのメダルを獲得できるように遊技を行うことができる。

【0157】

また本実施の形態では、第2役物作動状態において、図15に示すように、内部抽選で得られる小役の当選態様としてJ A C 3とJ A C 4とが存在し、J A C 3の当選態様を得た場合には必ず6枚のメダルの払い出しを受けることができ、J A C 4の当選態様を得た場合には必ず10枚のメダルの払い出しを受けることができる。そして第2役物作動状態では、小役の入賞回数また遊技回数が3回に達すると終了し、毎遊技において必ず小役の入賞が達成されるため、第2役物作動状態でのメダルの獲得数は最大でも21枚となる。このため、第2役物作動状態は、最大で56枚獲得できる第1役物作動状態よりも相対的に不利な遊技状態となっている。

【0158】

すなわち本実施の形態では、第1役物作動状態および第2役物作動状態はいずれも役物

非作動状態よりも小役の当選態様が得られる確率が高くなっているが、第2役物作動状態は第1役物作動状態よりも相対的に不利な遊技状態となっているため、第1役物作動状態に多く移行させた方がBB2状態においてより多くのメダルを獲得して遊技者にとって有利に遊技を行うことができる。

【0159】

そして本実施の形態では、第1役物作動状態では第1レギュラーボーナス(RB1)を抽選対象とするが第2レギュラーボーナス(RB2)を抽選対象としないで内部抽選を行い、第2役物作動状態では第2レギュラーボーナス(RB2)を抽選対象とするが第1レギュラーボーナス(RB1)を抽選対象としないで内部抽選を行うようにし、第1役物作動状態において第1レギュラーボーナス(RB1)が当選した状態となると、図15に示すように、第1レギュラーボーナス(RB1)が入賞しないように、第1レギュラーボーナス(RB1)の入賞を阻害するリプレイまたは小役が必ず当選するようにして第1レギュラーボーナス(RB1)が当選した状態を維持し、第1役物作動状態が終了して役物非作動状態に復帰しても第1レギュラーボーナス(RB1)の当選した状態が引き継がれ、また第2役物作動状態において第2レギュラーボーナス(RB2)が当選した状態となると、図15に示すように、第2レギュラーボーナス(RB2)が入賞しないように、第2レギュラーボーナス(RB2)の入賞を阻害するリプレイまたは小役が必ず当選するようにして第2レギュラーボーナス(RB2)が当選した状態を維持し、第2役物作動状態が終了して役物非作動状態に復帰しても第2レギュラーボーナス(RB2)の当選した状態が引き継がれるようになっている。これにより本実施の形態では、役物非作動状態から第1役物作動状態または第2役物作動状態のいずれかに移行すると、同じ役物作動状態への移行を繰り返しやすい状況を形成することができる。

【0160】

また本実施の形態によれば、第1役物作動状態において第1レギュラーボーナス(RB1)の入賞を小役とリプレイとによって阻害することによって遊技者に操作負担をかけることなく第1レギュラーボーナス(RB1)の当選した状態を維持しやすくなり、また第2役物作動状態において第2レギュラーボーナス(RB2)の入賞を小役とリプレイとによって阻害することによって遊技者に操作負担をかけることなく第2レギュラーボーナス(RB2)の当選した状態を維持しやすくなる。

【0161】

また本実施の形態では、第1役物作動状態や第2役物作動状態において、第1レギュラーボーナス(RB1)や第2レギュラーボーナス(RB2)が小役と重複して当選するようになっているため、これらの役物作動状態において小役が入賞しても第1レギュラーボーナス(RB1)に当選しているかもしれないという期待感や第2レギュラーボーナス(RB2)に当選してしまったかもしれないという危機感を与えることができる。

【0162】

また本実施の形態では、役物非作動状態において第1レギュラーボーナス(RB1)が当選している場合にはリプレイや小役が当選していない状況において第1レギュラーボーナス(RB1)を入賞可能とし、第2レギュラーボーナス(RB2)が当選している場合にはリプレイや小役が当選していない状況において第2レギュラーボーナス(RB2)を入賞可能とするが、役物非作動状態では第1レギュラーボーナス(RB1)と第2レギュラーボーナス(RB2)とがそれぞれ単独で当選するようになっているため、役物非作動状態で当選したレギュラーボーナスを入賞させやすい状況を形成して速やかに各役物作動状態への移行を果たすことができるようになる。

【0163】

このように本実施の形態では、役物非作動状態で入賞したレギュラーボーナスの種類に応じて有利度合いの異なる役物作動状態へ移行させ、その有利度合いが役物非作動状態への復帰後にも引き継ぐことができるようにしているため、BB2状態における遊技進行を多様化し、第1役物作動状態においては第1レギュラーボーナス(RB1)の当選に期待し、第2役物作動状態においては第2レギュラーボーナス(RB2)に当選しないことを

期待しながら遊技を行わせることができ、役物作動状態での遊技が単なるメダルを獲得するだけの遊技を消化することになることを防いで遊技の興趣を向上させることができる。

【0164】

また本実施の形態では、第1役物作動状態において小役の入賞回数が4回に達したことに基づいて第1役物作動状態を終了させて役物非作動状態に復帰させる制御を行っており、第1役物作動状態において、15枚のメダルの払い出しを受けることができるJAC5が当選する場合と、1枚のメダルの払い出ししか受けることができないJAC6が当選する場合とが存在し、第1役物作動状態においてJAC6が当選した場合に、ストップボタンB1を最後に押下する手順でストップボタンB1～B3に対して停止操作を行うことによってJAC6に含まれる小役の入賞が回避されるように回転中のリールを停止させ、JAC5の当選時において小役が入賞した場合のメダルの払出数（15枚）がJAC6の当選時において小役が入賞した場合のメダルの払出数（1枚）よりも多くなっており、これらのメダルの払出数の差が第1役物作動状態での規定投入数（1枚）よりも大きくなっている。

10

【0165】

このため本実施の形態によれば、第1役物作動状態においてJAC6が当選した場合に小役の入賞を回避して第1役物作動状態の終了が近づかないようにして、できるだけJAC5の当選時に小役を入賞させるようにすることで、より多くのメダルを獲得できる遊技仕様を実現することができる。

【0166】

また本実施の形態では、第1役物作動状態においてJAC5が当選した場合に、JAC6の当選時に小役の入賞を回避する場合と同じ手順でストップボタンB1～B3に対する停止操作を行うことによって、JAC5に含まれる小役の入賞が回避されるように回転中のリールを停止させる制御を行っている。

20

【0167】

このため本実施の形態によれば、第1役物作動状態で第1レギュラーボーナス（RB1）の当選を待つためにJAC6の当選時のみならずJAC5の当選時も小役の入賞を回避して第1役物作動状態が早期に終了しないように遊技を行うことができるようになり、さらにJAC5およびJAC6のいずれが当選した場合でも同じ手順で小役の入賞を回避できることから遊技者の操作負担を軽減することができる。

30

【0168】

また本実施の形態では、第1役物作動状態において、第1役物作動状態の終了までの残り入賞回数が1回となった状況でJAC5が当選した場合に予告音を発生させ、JAC6が当選した場合には第1役物作動状態の終了までの残り入賞回数に関わらずに予告音を発生させるようになっている。

【0169】

このため本実施の形態によれば、JAC5の当選時については必要なときにだけ小役の入賞を回避させ、JAC6の当選時についてはできるだけ小役の入賞を回避させるように予告音を発生させることができるので、予告音の発生を頼りにして遊技者が適切な手順で遊技を行うことができるようになりインターフェース環境を向上させることができる。

40

【0170】

また本実施の形態では、第2役物作動状態において、終了条件となる遊技回数と小役の入賞回数とがいずれも3回で同一となっており、小役の当選態様としてJAC3またはJAC4のいずれが得られた場合であっても小役の入賞を回避することはできないため、如何なる態様で停止操作を行っても第2役物作動状態が終了しないように長引かせることはできないようになっている。このため、第1役物作動状態と同じように第2役物作動状態において終了条件となる遊技回数を小役の入賞回数より多くなるように設定したとしても小役の入賞回数による終了条件が遊技回数による終了条件よりも先に成立して第1役物作動状態よりも相対的に不利な第2役物作動状態が長引かないようにすることができる。

【0171】

50

また本実施の形態のような遊技機を市場に提供するためには、技術上の規格の一つである役物比率とよばれる指標が所定の基準を超えないように設計する必要があり、BB2状態に関して言えば、第1役物作動状態と第2役物作動状態とにおいて払い出されるメダル数が役物作動中に払い出されたメダルとして計数される。この場合に、設計上の役物比率は当選した小役を必ず入賞させたものとして算出されるため、15枚のメダルの払い出しを可能とする当選態様であるJAC5と、1枚のメダルしか払い出されない当選態様であるJAC6とを第2役物作動状態よりもメダルの獲得性能が高い第1役物作動状態において抽選対象とすることで、設計上の役物比率をJAC5のみを抽選対象とした場合に比べて低く抑えることができるようになる。

【0172】

また本実施の形態では、通常状態とBB2状態の役物非作動状態とにおいて内部抽選で得られる小役の当選態様としてチェリー1およびチェリー2を設けている。ここで図7(A)に示すように、チェリー1は、小役3～小役11が重複して当選する当選態様であり、チェリー2は、小役12～小役14、小役16、および小役17が重複して当選する当選態様である。そしてチェリー1の当選態様に含まれる小役3～小役11は、図10に示すように、各々の入賞形態を示す図柄組合せについて第1リールR1に赤チェリー図柄「赤CH」が割り当てられており、チェリー2の当選態様に含まれる小役12～小役14、小役16、および小役17は、図11に示すように、各々の入賞形態を示す図柄組合せについて第1リールR1に白チェリー図柄「白CH」が割り当てられている。

【0173】

そして図8に示す第1リールR1の図柄配列によれば、赤チェリー図柄「赤CH」と白チェリー図柄「白CH」とは、6コマ以上の間隔を空けて配置されているため、第1リールR1を停止させる際に、赤チェリー図柄「赤CH」と白チェリー図柄「白CH」とをとともに引き込み範囲に含むような押下検出位置が存在していない。すなわちチェリー1が当選した遊技では、第1リールR1を停止させるためのストップボタンB1に対する停止操作が白チェリー図柄「白CH」を有効ライン上に表示可能とするタイミングで行われた場合にはチェリー1の当選態様に含まれる小役が入賞しない態様で第1リールR1が停止し、チェリー2が当選した遊技では、第1リールR1を停止させるためのストップボタンB1に対する停止操作が赤チェリー図柄「赤CH」を有効ライン上に表示可能とするタイミングで行われた場合にはチェリー2の当選態様に含まれる小役が入賞しない態様で第1リールR1が停止する。このため、チェリー1やチェリー2については、遊技者が小役を取りこぼすことなく遊技を行い続けることは極めて困難となっている。一方で、上記した設計上の役物比率の算出においては、内部抽選で得られた小役については取りこぼすことなく入賞させたものとしてメダルの払出数が計数されるため、役物作動中ではない遊技（通常状態、BB1成立状態、BB2成立状態、BB2状態の役物非作動状態での遊技）におけるメダルの払出数を高くすることができ、結果として設計上の役物比率を低く抑えることができるようになる。

【0174】

また本実施の形態では、第1レギュラーボーナス(RB1)および第2レギュラーボーナス(RB2)が単独で当選している場合には、各リールについて停止操作のタイミングに関わらずに当選しているレギュラーボーナスの入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示させることができるようになっていたが、図8に示すように、各リールを20コマに区画して図柄を配列することによって停止操作のタイミングによらずに入賞可能なレギュラーボーナスを2種類設けることが可能となっている。

【0175】

具体的に説明すると、各リールを20コマに区画した場合、引き込み範囲は、0コマ～4コマとなるので、各リールについて等間隔で4個の図柄を配置すると、停止操作のタイミングによらずに有効ライン上に図柄を表示可能となる。この場合に、1のレギュラーボーナスの入賞形態を示す図柄組合せを有効ライン上に表示する停止態様は64通り(4×4×4)となる。そして本実施の形態のような遊技機では、ボーナス状態において抽選対

10

20

30

40

50

象となるレギュラーボーナスの入賞形態を示す図柄組合せを有効ライン上に表示する停止態様の上限が全通りの10/500を超えないようにすることが定められており、20コマに区画した場合、全通りが8000(20×20×20)となるため、160通りの停止態様を出現させるように設計することができる。このため、停止操作のタイミングによらずに入賞可能なレギュラーボーナスを2種類設けても、その入賞を示す停止態様は計128通りとなるため、160通りを超えないように設計することができる。一方で、従来から慣用されている21コマに区画したリールの場合には、有効ラインを1本として停止操作のタイミングによらずに有効ライン上に図柄を表示可能とするためには、各リールにおいて5個の図柄を配置する必要があるため、1のレギュラーボーナスの入賞形態を示す図柄組合せを有効ライン上に表示する停止態様は125通り(5×5×5)となり、全通りの9261(21×21×21)に基づく上限の185通りに対して、2種類のレギュラーボーナスを設けると250通りの停止態様を必要とし、実現が困難となってしまう。このように本実施の形態では、各リールについて20コマに区画して等間隔でレギュラーボーナスの入賞形態に関連付いた図柄を配置するようにしたことで、2種類のレギュラーボーナスについて停止操作のタイミングによらずに入賞形態を表示可能な構成を実現することが可能となっている。

10

【0176】

3. 変形例

本発明は、上記の実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能であり、以下に変形例を紹介する。なお、上記実施形態や、以下において変形例として説明する各種の手法は、本発明を実現する手法として適宜組み合わせて採用することができる。

20

【0177】

上記実施形態では、BB2状態において通常状態やBB2成立状態と同じ確率でリプレイの当否を決定するように内部抽選を行うようにしたが、内部抽選手段120が、BB2状態において所定条件下でリプレイの当選確率を変動させるようにしてもよい。

【0178】

例えば、BB2状態において第1レギュラーボーナス(RB1)が入賞した場合と第2レギュラーボーナス(RB2)が入賞した場合とにおいてリプレイの当選確率を変動させ、第1役物作動状態と第2役物作動状態とにおいてリプレイの当選確率を役物非作動状態よりも高くして内部抽選を行うようにすることができる。

30

【0179】

具体的には、第1役物作動状態において第1レギュラーボーナス(RB1)の抽選フラグが非当選状態である場合には、図19に示す内部抽選テーブル5aを参照して通常リプレイの当選確率を役物非作動状態よりも高くし、さらに通常リプレイが第1レギュラーボーナス(RB1)と重複して当選するようにし、第1役物作動状態において第1レギュラーボーナス(RB1)の抽選フラグが当選状態である場合には、図20に示す内部抽選テーブル8aを参照して通常リプレイの当選確率を役物非作動状態よりも高くすることができる。なお本例では、図21に示すように、役物非作動状態では、リプレイの当選確率が約1/7.3(8978/65536)であるのに対し、第1役物作動状態では、リプレイの当選確率が約1/4.7(13978/65536)に上昇する。

40

【0180】

このように第1レギュラーボーナス(RB1)を通常リプレイと重複して当選するように構成すると、いかなる手順で停止操作が行われても通常リプレイの当選態様に含まれるリプレイ1の入賞が優先されるため、その遊技において第1レギュラーボーナス(RB1)が入賞することはなく、またリプレイ1の入賞によって第1役物作動状態の遊技回数は増えることになるが、第1役物作動状態の小役の入賞回数は増えることはないため、第1レギュラーボーナス(RB1)をJAC5やJAC6と重複して当選させる場合よりも遊技者が所定の手順で小役の入賞を回避する手間を省けるため、遊技者の操作負担を軽減することができる。

【0181】

50

また第2役物作動状態において第2レギュラーボーナス（RB2）の抽選フラグが非当選状態である場合には、図19に示す内部抽選テーブル6aを参照して通常リプレイの当選確率を役物非作動状態よりも高くし、さらに通常リプレイが第2レギュラーボーナス（RB2）と重複して当選するようにし、第2役物作動状態において第2レギュラーボーナス（RB2）の抽選フラグが当選状態である場合には、図20に示す内部抽選テーブル9aを参照して通常リプレイの当選確率を役物非作動状態よりも高くすることができる。なお本例では、図21に示すように、役物非作動状態では、リプレイの当選確率が約 $1/7.3$ （ $8978/65536$ ）であるのに対し、第2役物作動状態では、リプレイの当選確率が約 $1/4.7$ （ $13978/65536$ ）に上昇する。

【0182】

このように第2レギュラーボーナス（RB2）を通常リプレイと重複して当選するように構成すると、いかなる手順で停止操作が行われても通常リプレイの当選態様に含まれるリプレイ1の入賞が優先されるため、その遊技において第2レギュラーボーナス（RB2）が入賞することはない。なお上記実施形態において第2レギュラーボーナス（RB2）をJAC3やJAC4と重複して当選させた場合であっても、ストップボタンB1～B3に対する停止操作の態様に関わらずにJAC3やJAC4に含まれる小役が入賞し、第2レギュラーボーナス（RB2）が入賞することはないため、第2役物作動状態において第2レギュラーボーナス（RB2）を通常リプレイと重複して当選させること自体は遊技者の操作負担の軽減にはならないが、第2役物作動状態では、遊技回数が3回または小役の入賞回数が3回に達すると終了条件が成立するため、第2役物作動状態においてリプレイの当選確率を高めることは小役の入賞する回数が減りやすくなり、上記実施形態の場合よりも第2役物作動状態をより不利な遊技状態とすることができるようになり、第1役物作動状態と第2役物作動状態との有利度合いの差を拡げる効果を期待できる。

【0183】

このようにすれば、第1役物作動状態で第1レギュラーボーナス（RB1）が当選した遊技では、重複して当選している通常リプレイに含まれるリプレイ1によって第1レギュラーボーナス（RB1）の入賞を阻害することができ、第2役物作動状態で第2レギュラーボーナス（RB2）が当選した遊技では、重複して当選している通常リプレイに含まれるリプレイ1によって第2レギュラーボーナス（RB2）の入賞を阻害することができる。

【0184】

また内部抽選手段120が、遊技状態がBB2状態へ移行することに伴ってリプレイの当選確率を変動させて、BB2状態では、役物非作動状態、第1役物作動状態、および第2役物作動状態のいずれに滞在していてもリプレイの当選確率を維持する制御を行い、第1役物作動状態では、第1レギュラーボーナス（RB1）を通常リプレイと重複して当選させ、第2役物作動状態では、第2レギュラーボーナス（RB2）を通常リプレイと重複して当選させるように内部抽選を行うようにしてもよい。

【0185】

この場合には、図22および図23に示す内部抽選テーブル4b～内部抽選テーブル9bのように、BB2状態では、抽選対象となるリプレイの当選態様が通常リプレイのみとなり、図24に示すように、通常リプレイの当選確率が、通常状態では約 $1/7.4$ （ $850/65536$ ）であるのに対して、BB2状態では約 $1/7.3$ （ $8978/65536$ ）に変動する。

【0186】

また本例では、役物非作動状態では、いずれのレギュラーボーナスの抽選フラグも非当選状態である場合には、内部抽選テーブル4bが参照され、第1レギュラーボーナス（RB1）または第2レギュラーボーナス（RB2）のいずれかの抽選フラグが当選状態である場合には、内部抽選テーブル7bが参照され、第1役物作動状態では、第1レギュラーボーナス（RB1）の抽選フラグが非当選状態である場合には、内部抽選テーブル5bが参照され、第1レギュラーボーナス（RB1）の抽選フラグが当選状態である場合には、

内部抽選テーブル 8 b が参照され、第 2 役物作動状態では、第 2 レギュラーボーナス (R B 2) の抽選フラグが非当選状態である場合には、内部抽選テーブル 6 b が参照され、第 2 レギュラーボーナス (R B 2) の抽選フラグが当選状態である場合には、内部抽選テーブル 9 b が参照されて内部抽選が行われる。

【0187】

なお図 2 2 ～図 2 4 に示した例では、B B 2 状態に移行することに伴って通常リプレイの当選確率を変動させつつ、リプレイの当選態様が得られる確率は、通常状態と同一になっており、役物非作動状態では第 1 レギュラーボーナス (R B 1) と第 2 レギュラーボーナス (R B 2) とがそれぞれ単独で当選するようになっていたが、役物非作動状態でも第 1 レギュラーボーナス (R B 1) と第 2 レギュラーボーナス (R B 2) とが通常リプレイと重複して当選するようにしてもよい。

10

【0188】

この場合には、図 2 5 および図 2 6 に示す内部抽選テーブル 4 c ～内部抽選テーブル 9 c のように、B B 2 状態では、役物非作動状態において、通常リプレイが第 1 レギュラーボーナス (R B 1) または第 2 レギュラーボーナス (R B 2) と重複して当選するようになり、第 1 役物作動状態では、通常リプレイが単独で当選する場合と第 1 レギュラーボーナス (R B 1) と重複して当選する場合とを設け、第 2 役物作動状態では、通常リプレイが単独で当選する場合と第 2 レギュラーボーナス (R B 2) と重複して当選する場合とが設けられ、図 2 7 に示すように、通常リプレイの当選確率が、通常状態では約 $1/7.4$ ($8850/65536$) であるのに対して、B B 2 状態では約 $1/6.6$ ($10000/65536$) に変動する。

20

【0189】

また本例では、役物非作動状態では、いずれのレギュラーボーナスの抽選フラグも非当選状態である場合には、内部抽選テーブル 4 c が参照され、第 1 レギュラーボーナス (R B 1) または第 2 レギュラーボーナス (R B 2) のいずれかの抽選フラグが当選状態である場合には、内部抽選テーブル 7 c が参照され、第 1 役物作動状態では、第 1 レギュラーボーナス (R B 1) の抽選フラグが非当選状態である場合には、内部抽選テーブル 5 c が参照され、第 1 レギュラーボーナス (R B 1) の抽選フラグが当選状態である場合には、内部抽選テーブル 8 c が参照され、第 2 役物作動状態では、第 2 レギュラーボーナス (R B 2) の抽選フラグが非当選状態である場合には、内部抽選テーブル 6 c が参照され、第 2 レギュラーボーナス (R B 2) の抽選フラグが当選状態である場合には、内部抽選テーブル 9 c が参照されて内部抽選が行われる。

30

【0190】

これら図 2 2 ～図 2 7 で示した例のように第 1 役物作動状態および第 2 役物作動状態においてリプレイまたは小役が必ず当選し、第 1 役物作動状態では第 1 レギュラーボーナス (R B 1) がリプレイと重複して当選し、第 2 役物作動状態では第 2 レギュラーボーナス (R B 2) がリプレイと重複して当選するように構成すると、各役物作動状態では、第 1 レギュラーボーナス (R B 1) や第 2 レギュラーボーナス (R B 2) が当選した遊技では、重複して当選しているリプレイによって第 1 レギュラーボーナス (R B 1) や第 2 レギュラーボーナス (R B 2) の入賞が阻害され、以降の遊技においてもリプレイまたは小役が必ず当選して第 1 レギュラーボーナス (R B 1) や第 2 レギュラーボーナス (R B 2) よりも優先して入賞するため、第 1 役物作動状態において第 1 レギュラーボーナス (R B 1) が入賞することを阻止し、第 2 役物作動状態において第 2 レギュラーボーナス (R B 2) が入賞することを阻止することができ、役物非作動状態に復帰してから第 1 レギュラーボーナス (R B 1) や第 2 レギュラーボーナス (R B 2) を入賞させるようにすることができる。

40

【0191】

また図 2 5 ～図 2 7 に示した例では、役物非作動状態においても第 1 レギュラーボーナス (R B 1) や第 2 レギュラーボーナス (R B 2) がリプレイと重複して当選するようになっているため、リプレイの当選によっていずれかのレギュラーボーナスが当選したこと

50

を遊技者が察知することができるようになり、リプレイの入賞によってはメダルの払い出しが行われることはないため、BB2状態が終了に近づくことなくリプレイが当選した以降の遊技においていずれかのレギュラーボーナスが当選していることを把握した上で遊技を進めることができるようになりインターフェース環境を向上させることができる。

【0192】

また上記実施形態では、第1役物作動状態では、第1レギュラーボーナス(RB1)を他の役と重複して当選させ、第2役物作動状態では、第2レギュラーボーナス(RB2)を他の役と重複して当選させるように内部抽選を行っていたが、第1役物作動状態では、第1レギュラーボーナス(RB1)を単独で当選させ、第2役物作動状態では、第2レギュラーボーナス(RB2)を単独で当選させるように内部抽選を行うようにしてもよい。

10

【0193】

具体的には、第1役物作動状態において、第1レギュラーボーナス(RB1)の抽選フラグが非当選状態である場合には、図28に示す内部抽選テーブル5dを参照し、第1レギュラーボーナス(RB1)の抽選フラグが当選状態である場合には、図29に示す内部抽選テーブル8dを参照して内部抽選を行う。また第2役物作動状態において、第2レギュラーボーナス(RB2)の抽選フラグが非当選状態である場合には、図28に示す内部抽選テーブル6dを参照し、第2レギュラーボーナス(RB2)の抽選フラグが当選状態である場合には、図29に示す内部抽選テーブル9dを参照して内部抽選を行う。なお図30に本例における通常状態とBB2状態とにおける当選態様と乱数値との詳細な対応関係を示すが、第1役物作動状態において第1レギュラーボーナス(RB1)に対応づけられている5000個の乱数値群については、第1レギュラーボーナス(RB1)の当選後はハズレ扱いとなり、第2役物作動状態において第2レギュラーボーナス(RB2)に対応づけられている5000個の乱数値群については第2レギュラーボーナス(RB2)の当選後はハズレ扱いとなる。

20

【0194】

そして本例のように第1役物作動状態では第1レギュラーボーナス(RB1)を単独で当選させ、第2役物作動状態では第2レギュラーボーナス(RB2)を単独で当選させるようにした場合、第1役物作動状態では第1レギュラーボーナス(RB1)のみが当選している状況が発生し、第2役物作動状態では第2レギュラーボーナス(RB2)のみが当選している状況が発生する。

30

【0195】

このため本例については、リール制御手段130が、BB2状態において滞在している遊技状態に応じて第1レギュラーボーナス(RB1)や第2レギュラーボーナス(RB2)を入賞させるか否かを決定し、遊技状態が役物非作動状態であることに基づいて、第1レギュラーボーナス(RB1)または第2レギュラーボーナス(RB2)のいずれかのみが当選している遊技で第1レギュラーボーナス(RB1)または第2レギュラーボーナス(RB2)を入賞可能とするように回転中のリールの停止位置を決定し、遊技状態が第1役物作動状態であることに基づいて、如何なる態様で停止操作が行われても第1レギュラーボーナス(RB1)の入賞を回避するように回転中のリールの停止位置を決定し、遊技状態が第2役物作動状態であることに基づいて、如何なる態様で停止操作が行われても第2レギュラーボーナス(RB2)の入賞を回避するように回転中のリールの停止位置を決定するようによい。

40

【0196】

また上記実施形態では、第1役物作動状態において所定条件下でJAC5の当選時に予告音を発生させるようにしていたが、JAC5の当選時には予告音を発生させず、JAC6の当選時には予告音を発生させるようにしてもよい。

【0197】

このようにしても、遊技者が予告音の発生によってJAC6の当選態様に含まれる小役の入賞を回避すべきことを把握することができれば、第1役物作動状態の滞在期間を延ばす効果や、第1役物作動状態でのメダルの獲得枚数を増やす効果は発揮されるため、遊技

50

機のインターフェース環境を向上させることができる。

【0198】

なおJAC5の当選時に予告音を発生させないようにする態様を採用する場合においては、JAC5の当選時には、JAC5の当選態様に含まれる小役が必ず入賞するように構成してもよい。

【0199】

また第1役物作動状態では、第1レギュラーボーナス(RB1)の当選時にランプ等を用いて第1レギュラーボーナス(RB1)が当選したことを告知するようにしてもよい。例えば、JAC5が第1レギュラーボーナス(RB1)と重複して当選する抽選結果を得た場合に、その遊技において全てのリールが停止した時点で所定のランプを点灯させて第1レギュラーボーナス(RB1)の当選を告知するようにすることができる。なお第1レギュラーボーナス(RB1)の当選を告知するか否かが抽選等により決定されるようにしてもよい。また第1役物作動状態だけではなく、第2役物作動状態でも第2レギュラーボーナス(RB2)の当選時にランプ等を用いて第2レギュラーボーナス(RB2)が当選したことを告知するようにしてもよい。また役物非作動状態でも第1レギュラーボーナス(RB1)や第2レギュラーボーナス(RB2)の当選時にランプ等を用いて第1レギュラーボーナス(RB1)や第2レギュラーボーナス(RB2)が当選したことを告知するようにしてもよい。

10

【0200】

また第1役物作動状態では、第1レギュラーボーナス(RB1)が当選しているか否かに応じて予告音を発生させるようにしてもよい。例えば、第1役物作動状態での小役の残り入賞回数が1回になった時点で第1レギュラーボーナス(RB1)が当選していない状況である場合には、JAC5の単独当選時と、JAC6の単独当選時とにおいて予告音を発生させて遊技者に小役の入賞回避を促すようにしてもよい。このようにしても第1レギュラーボーナス(RB1)が当選するのを待つために第1役物作動状態を終了させないように遊技を行うことができるため、予告音の発生がない場合に比べてインターフェース環境が向上しているといえる。

20

【0201】

なおJAC6の当選時に予告音を発生させる場合には、第1役物作動状態において第1レギュラーボーナス(RB1)が当選していることに基づいて、JAC6の当選時に予告音を発生させ、第1役物作動状態における小役の残り入賞回数が1回となるまでは第1レギュラーボーナス(RB1)が当選していない状況において予告音を発生させず、小役の残り入賞回数が1回となった状況で第1レギュラーボーナス(RB1)が当選していないことに基づいて、JAC6の当選時に予告音を発生させるようにしてもよい。

30

【0202】

また上記実施形態では、第1役物作動状態において小役の残り入賞回数に応じて予告音を発生させる手法を提案したが、第1役物作動状態の終了までの残り遊技回数に応じて予告音を発生させたり、予告音を変更したりするような態様を採用するようにしてもよい。

【0203】

また演出制御手段180が、BB2状態において予告音を発生させるか否かを所定条件下で決定するように構成してもよい。例えば、第2ビッグボーナス(BB2)の当選時や第2ビッグボーナス(BB2)の入賞時などにおいて、BB2状態での予告音の発生を行うか否かを抽選などにより決定することによって、予告音の発生が決定された場合には、予告音を発生させない場合よりも遊技者が有利にBB2状態での遊技を進めることができるようになる。なお上記実施形態の仕様では、第1役物作動状態で予告音による補助がなくても第2リールR2および第3リールR3の停止態様によって小役の入賞を回避すべき状況であるか否かをある程度推測可能となっているので、予告音の発生の有無を演出制御手段180がコントロールすることによってBB2状態での遊技に関して技術介入度を変化させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【0204】

50

また上記実施形態では、第1役物作動状態において、第2レギュラーボーナス（RB2）を抽選対象としていなかったが、第1レギュラーボーナス（RB1）に比べて極めて低い確率（例えば、 $1/65536$ ）で当選するように内部抽選を行うようにしてもよく、また第2役物作動状態において、第1レギュラーボーナス（RB1）を抽選対象としていなかったが、第2レギュラーボーナス（RB2）に比べて極めて低い確率（例えば、 $1/65536$ ）で当選するように内部抽選を行うようにしてもよい。

【0205】

また上記実施形態では、役物非作動状態において、第1レギュラーボーナス（RB1）と第2レギュラーボーナス（RB2）とが同一確率で当選するように内部抽選が行われる場合を例にとり説明をしたが、第1レギュラーボーナス（RB1）が第2レギュラーボーナス（RB2）よりも高確率で当選するように内部抽選が行われる構成としてもよいし、第2レギュラーボーナス（RB2）が第1レギュラーボーナス（RB1）よりも高確率で当選するように内部抽選が行われる構成としてもよい。

10

【0206】

また上記実施形態では、第1役物作動状態において、役物非作動状態と同一確率で第1レギュラーボーナス（RB1）が当選するように内部抽選が行われる場合を例にとり説明をしたが、第1役物作動状態において役物非作動状態よりも高確率で第1レギュラーボーナス（RB1）が当選するように内部抽選が行われる構成としてもよいし、第1役物作動状態において役物非作動状態よりも低確率で第1レギュラーボーナス（RB1）が当選するように内部抽選が行われる構成としてもよい。

20

【0207】

また上記実施形態では、第2役物作動状態において、役物非作動状態と同一確率で第2レギュラーボーナス（RB2）が当選するように内部抽選が行われる場合を例にとり説明をしたが、第2役物作動状態において役物非作動状態よりも高確率で第2レギュラーボーナス（RB2）が当選するように内部抽選が行われる構成としてもよいし、第2役物作動状態において役物非作動状態よりも低確率で第2レギュラーボーナス（RB2）が当選するように内部抽選が行われる構成としてもよい。

【0208】

また上記実施形態では、第1役物作動状態における第1レギュラーボーナス（RB1）の当選確率と、第2役物作動状態における第2レギュラーボーナス（RB2）の当選確率とが同一である場合について説明をしたが、第1役物作動状態における第1レギュラーボーナス（RB1）の当選確率が第2役物作動状態における第2レギュラーボーナス（RB2）の当選確率よりも高くなってもよいし、第1役物作動状態における第1レギュラーボーナス（RB1）の当選確率が第2役物作動状態における第2レギュラーボーナス（RB2）の当選確率よりも低くなってもよい。

30

【0209】

また上記実施形態では、第1役物作動状態と第2役物作動状態との間に有利度合いの差を設けるために、規定投入数、終了条件となる小役の入賞回数や遊技回数、小役入賞時のメダルの払出数など複数の条件を複合して第1役物作動状態を第2役物作動状態よりも有利であるように構成したが、規定投入数のみが異なる場合、終了条件となる小役の入賞回数のみが異なる場合、遊技回数のみが異なる場合、小役入賞時のメダルの払出数のみが異なる場合など、1つの条件が異なることによって第1役物作動状態と第2役物作動状態との間に有利度合いの差を設けるようにしてもよい。

40

【0210】

また上記実施形態では、第1レギュラーボーナス（RB1）や第2レギュラーボーナス（RB2）を通常状態では抽選対象とせずBB2状態において抽選対象とした場合について説明をしたが、第1レギュラーボーナス（RB1）および第2レギュラーボーナス（RB2）の少なくとも一方について通常状態でも抽選対象として内部抽選を行い、第1レギュラーボーナス（RB1）の入賞に基づいて、BB2状態の第1役物作動状態と同じ態様で内部抽選を行うとともにBB2状態の第1役物作動状態と同じ終了条件で終了するR

50

B 1 状態へ移行させ、第 2 レギュラーボーナス (R B 2) の入賞に基づいて、B B 2 状態の第 2 役物作動状態と同じ態様で内部抽選を行うとともに B B 2 状態の第 2 役物作動状態と同じ終了条件で終了する R B 2 状態へ移行させるようにしてもよい。そして通常状態において第 1 レギュラーボーナス (R B 1) や第 2 レギュラーボーナス (R B 2) を抽選対象として内部抽選を行うように構成した場合については、B B 2 状態の役物非作動状態、第 1 役物作動状態、および第 2 役物作動状態の少なくとも 1 つにおいて、通常状態よりも高確率で第 1 レギュラーボーナス (R B 1) や第 2 レギュラーボーナス (R B 2) が当選するように構成してもよい。また通常状態において第 1 レギュラーボーナス (R B 1) または第 2 レギュラーボーナス (R B 2) のいずれか一方のみを抽選対象として内部抽選を行うようにしてもよい。すなわち、通常状態において抽選対象となるレギュラーボーナスを本発明の特定ボーナス状態の第 1 シフト役または第 2 シフト役に相当する役として兼用することができる。

10

【符号の説明】

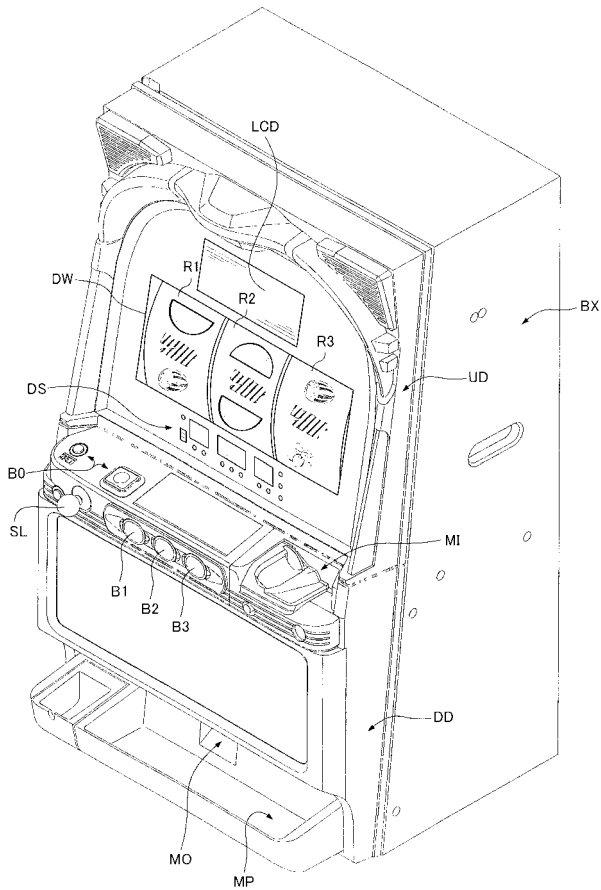
【0211】

B X 収納箱、U D 前面上扉、D D 前面下扉、D W 表示窓、
 L 1 ~ L 7 有効ライン、D S 遊技情報表示部、L C D 液晶ディスプレイ、
 R 1 第 1 リール、R 2 第 2 リール、R 3 第 3 リール、
 B 0 ベットボタン、S L スタートレバー、B 1 ~ B 3 ストップボタン、
 M I メダル投入口、M O メダル払い出し口、M P メダル受け皿、
 1 0 0 遊技制御手段、1 0 5 投入受付手段、1 1 0 乱数発生手段、
 1 2 0 内部抽選手段、1 3 0 リール制御手段、1 4 0 入賞判定手段、
 1 5 0 払出制御手段、1 6 0 リプレイ処理手段、1 7 0 遊技状態移行制御手段、
 1 8 0 演出制御手段、1 9 0 記憶手段、
 1 9 1 メイン抽選テーブル記憶手段、1 9 2 抽選フラグ記憶手段、
 1 9 3 停止制御テーブル記憶手段、1 9 4 入賞判定テーブル記憶手段、
 1 9 5 演出データ記憶手段、1 9 6 サブ抽選テーブル記憶手段、
 2 1 0 メダル投入スイッチ、2 2 0 ベットスイッチ、2 3 0 スタートスイッチ、
 2 4 0 ストップスイッチ、3 1 0 リールユニット、3 1 5 リールインデックス、
 3 2 0 ホッパーユニット、3 2 5 払出メダル検出スイッチ、
 3 3 0 表示装置、3 4 0 音響装置

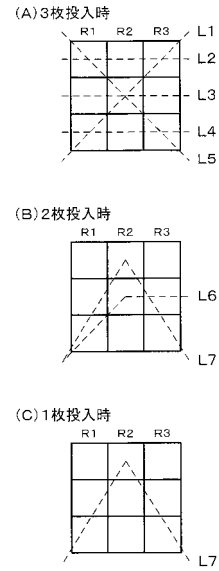
20

30

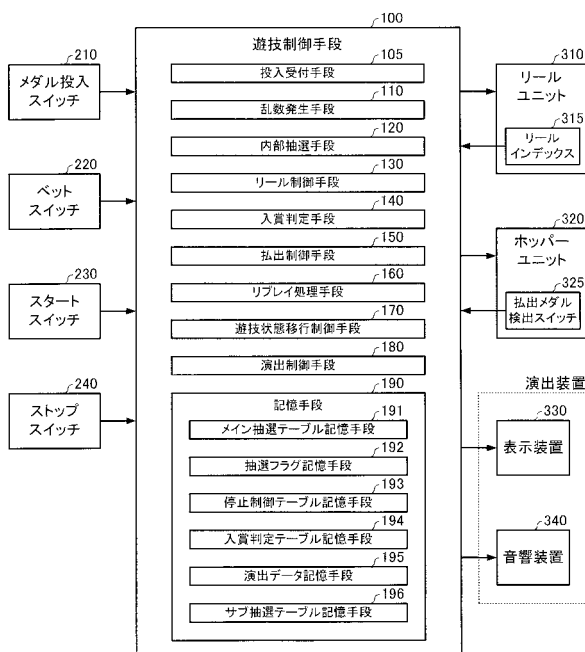
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

	内部抽選 テーブル4	内部抽選 テーブル5	内部抽選 テーブル6	
0	ベル1	JAC5	JAC3	
	ベル2			
	スイカ1			
	スイカ2			
	チェリー1			
	チェリー2			
	共通チェリー			
	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ	
	特殊リプレイ	特殊リプレイ	特殊リプレイ	
	RB1	JAC5 + RB1	JAC3	
		JAC6 + RB1	JAC4	
	ハズレ	JAC6		
	RB2	JAC5	JAC3 + RB2	
			JAC4 + RB2	
65535				

【図 6】

	内部抽選 テーブル7	内部抽選 テーブル8	内部抽選 テーブル9
0	ベル1	JAC5	JAC3
	ベル2		
	スイカ1		
	スイカ2		
	チェリー1		
	チェリー2		
	共通チェリー		
	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
	特殊リプレイ	特殊リプレイ	特殊リプレイ
	ハズレ	JAC5	JAC3
		JAC6	JAC4
	RB2	JAC5	JAC3
			JAC4
65535			

【図 7】

(A)

ベル1	小役1
ベル2	小役1, 21
スイカ1	小役2, 12~17
スイカ2	小役2, 12~17, 21
チェリー1	小役3~11
チェリー2	小役12~14, 16, 17
共通チェリー	小役3~6, 8~10, 12~18
JAC1	小役1~25, 29
JAC2	小役1~24, 26, 29, 35, 36
JAC3	小役1, 22
JAC4	小役1~22, 30~32
JAC5	小役1~26, 32~34
JAC6	小役22, 27, 28, 37

(B)

通常リプレイ	リプレイ1
特殊リプレイ	リプレイ1, 2

【図 8】

	第1リール R1	第2リール R2	第3リール R3
リプレイ図柄 (RP)	0	0	0
白チェリー図柄 (白CH)	1	1	1
	2	2	2
スイカ図柄 (WM)	3	3	3
	4	4	4
BAR図柄 (BAR)	5	5	5
	6	6	6
白7図柄 (白7)	7	7	7
	8	8	8
赤チェリー図柄 (赤CH)	9	9	9
	10	10	10
	11	11	11
	12	12	12
特殊図柄A (SPA)	13	13	13
	14	14	14
	15	15	15
特殊図柄B (SPB)	16	16	16
	17	17	17
赤7図柄 (赤7)	18	18	18
	19	19	19
ベル図柄 (BL)			

回転方向

【図 9】

入賞役等	図柄組合せ			配当		
				1枚投入	2枚投入	3枚投入
BB1				—	—	—
BB2				—	—	—
RB1				—	—	—
RB2				—	—	—
リプレイ1				—	—	—
リプレイ2				—	—	—
小役1				6枚	6枚	6枚
小役2				10枚	10枚	10枚

【図 10】

入賞役	図柄組合せ			配当		
				1枚投入	2枚投入	3枚投入
小役3			ANY	2枚	2枚	2枚
小役4			ANY	2枚	2枚	2枚
小役5			ANY	15枚	15枚	2枚
小役6				15枚	15枚	2枚
小役7				2枚	2枚	2枚
小役8				2枚	2枚	2枚
小役9				2枚	2枚	2枚
小役10				2枚	2枚	2枚
小役11				2枚	2枚	2枚

【図 11】

入賞役	図柄組合せ			配当		
				1枚投入	2枚投入	3枚投入
小役12			ANY	15枚	15枚	2枚
小役13			ANY	2枚	2枚	2枚
小役14			ANY	2枚	2枚	2枚
小役15				2枚	2枚	2枚
小役16				2枚	2枚	2枚
小役17				2枚	2枚	2枚
小役18				4枚	4枚	4枚

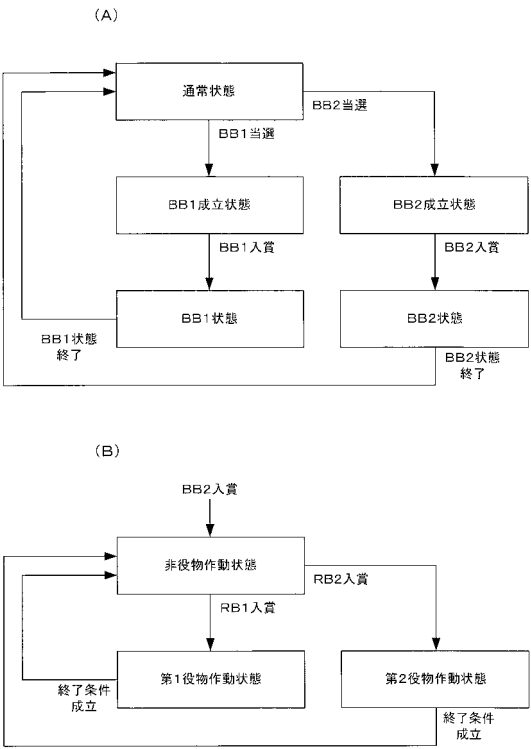
【図 12】

入賞役	図柄組合せ			配当		
				1枚投入	2枚投入	3枚投入
小役19				1枚	1枚	1枚
小役20				1枚	1枚	1枚
小役21				1枚	1枚	1枚
小役22				1枚	1枚	1枚
小役23			ANY	15枚	15枚	—
小役24				15枚	15枚	—
小役25				15枚	15枚	—
小役26				15枚	15枚	—
小役27				1枚	—	—
小役28				1枚	—	—
小役29				—	15枚	—

【図 1 3】

入賞役	図柄組合せ			配当		
				1枚投入	2枚投入	3枚投入
小役30				—	—	10枚
小役31				—	—	10枚
小役32				15枚	—	10枚
小役33				15枚	—	—
小役34				15枚	—	—
小役35				—	7枚	—
小役36				—	7枚	—
小役37				1枚	—	—

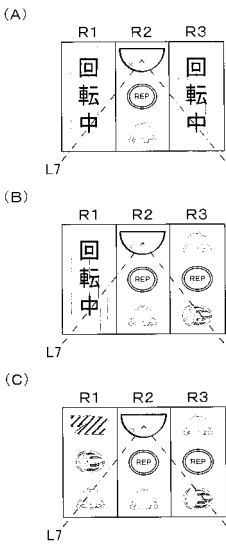
【図 1 4】



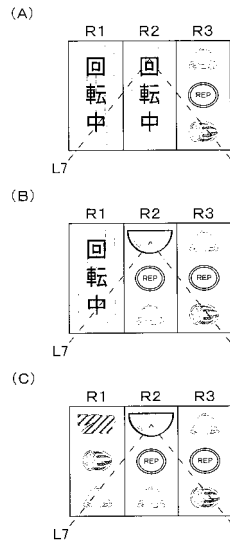
【図 1 5】

	通常状態	BB2状態		
		役物非作動状態	第1役物作動状態	第2役物作動状態
ベル1	1/8.0 (8192/65536)	1/8.0 (8192/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
ベル2	1/8.0 (8192/65536)	1/8.0 (8192/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
スイカ1	1/64 (1024/65536)	1/64 (1024/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
スイカ2 (+BB1)	1/2048 (32/65536)	1/2048 (32/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
チェリー1	1/128 (512/65536)	1/128 (512/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
チェリー2	1/128 (512/65536)	1/128 (512/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
共通チェリー (+BB1)	1/2048 (32/65536)	1/2048 (32/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
通常リプレイ	1/7.4 (8850/65536)	1/7.4 (8850/65536)	1/7.4 (8850/65536)	1/7.4 (8850/65536)
特殊リプレイ (+BB2)	1/512 (128/65536)	1/512 (128/65536)	1/512 (128/65536)	1/512 (128/65536)
BB1	1/1024 (64/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
BB2	1/512 (128/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
RB1	— (0/65536)	1/13 (5000/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
RB2	— (0/65536)	1/13 (5000/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
JAC5	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)	— (0/65536)
JAC6	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)	— (0/65536)
JAC5 (+RB1)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/26 (2500/65536)	— (0/65536)
JAC6 (+RB1)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/26 (2500/65536)	— (0/65536)
JAC3	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)
JAC4	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)
JAC3 (+RB2)	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/26 (2500/65536)
JAC4 (+RB2)	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/26 (2500/65536)
ハズレ	1/1.7 (38382/65536)	1/2.3 (28382/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)

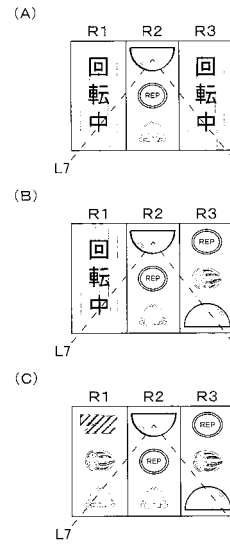
【図 1 6】



【図 17】



【図 18】



【図 19】

内部抽選 テーブル4	内部抽選 テーブル5a	内部抽選 テーブル6a
0		
ベル1		
ベル2		
スイカ1		
スイカ2	JAC5	JAC3
チェリー1		
チェリー2		
共通チェリー		
通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
特殊リプレイ	特殊リプレイ	特殊リプレイ
RB1	通常リプレイ + RB1	JAC3
ハズレ	JAC6	JAC4
RB2	JAC5	通常リプレイ + RB2
65535		

【図 20】

内部抽選 テーブル7	内部抽選 テーブル8a	内部抽選 テーブル9a
0		
ベル1		
ベル2		
スイカ1		
スイカ2	JAC5	JAC3
チェリー1		
チェリー2		
共通チェリー		
通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
特殊リプレイ	特殊リプレイ	特殊リプレイ
ハズレ	通常リプレイ	JAC3
	JAC6	JAC4
	JAC5	通常リプレイ
65535		

【図 2 1】

	通常状態	B/B2状態		
		役物非作動状態	第1役物作動状態	第2役物作動状態
ベル1	1/8.0 (8192/65536)	1/8.0 (8192/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
ベル2	1/8.0 (8192/65536)	1/8.0 (8192/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
スイカ1	1/64 (1024/65536)	1/64 (1024/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
スイカ2 (+BB1)	1/2048 (32/65536)	1/2048 (32/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
チェリー1	1/128 (512/65536)	1/128 (512/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
チェリー2	1/128 (512/65536)	1/128 (512/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
共通チェリー (+BB1)	1/2048 (32/65536)	1/2048 (32/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
通常リプレイ	1/7.4 (8850/65536)	1/7.4 (8850/65536)	1/7.4 (8850/65536)	1/7.4 (8850/65536)
特殊リプレイ (+BB2)	1/512 (128/65536)	1/512 (128/65536)	1/512 (128/65536)	1/512 (128/65536)
BB1	1/1024 (64/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
BB2	1/512 (128/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
RB1	— (0/65536)	1/13 (5000/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
RB2	— (0/65536)	1/13 (5000/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
JAC5	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)	— (0/65536)
JAC6	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)	— (0/65536)
通常リプレイ (+RB1)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/13 (5000/65536)	— (0/65536)
JAC3	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)
JAC4	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)
通常リプレイ (+RB2)	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/13 (5000/65536)
ハズレ	1/1.7 (38382/65536)	1/2.3 (28382/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)

【図 2 2】

0	内部抽選 テーブル4b	内部抽選 テーブル5b	内部抽選 テーブル6b
	ベル1		
	ベル2		
	スイカ1	JAC5	JAC3
	スイカ2		
	チェリー1		
	チェリー2		
	共通チェリー		
	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
		通常リプレイ + RB1	通常リプレイ + RB2
	RB1	JAC5	JAC3
	ハズレ	JAC6	JAC4
65535	RB2		

【図 2 3】

0	内部抽選 テーブル7b	内部抽選 テーブル8b	内部抽選 テーブル9b
	ベル1		
	ベル2	JAC5	JAC3
	スイカ1		
	スイカ2		
	チェリー1		
	チェリー2		
	共通チェリー		
	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
	ハズレ	JAC5	JAC3
		JAC6	JAC4
65535			

【図 2 4】

	通常状態	B/B2状態		
		役物非作動状態	第1役物作動状態	第2役物作動状態
ベル1	1/8.0 (8192/65536)	1/8.0 (8192/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
ベル2	1/8.0 (8192/65536)	1/8.0 (8192/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
スイカ1	1/64 (1024/65536)	1/64 (1024/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
スイカ2 (+BB1)	1/2048 (32/65536)	1/2048 (32/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
チェリー1	1/128 (512/65536)	1/128 (512/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
チェリー2	1/128 (512/65536)	1/128 (512/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
共通チェリー (+BB1)	1/2048 (32/65536)	1/2048 (32/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
通常リプレイ	1/7.4 (8850/65536)	1/7.3 (8978/65536)	1/16 (3978/65536)	1/16 (3978/65536)
特殊リプレイ (+BB2)	1/512 (128/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
BB1	1/1024 (64/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
BB2	1/512 (128/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
RB1	— (0/65536)	1/13 (5000/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
RB2	— (0/65536)	1/13 (5000/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
JAC5	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)	— (0/65536)
JAC6	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)	— (0/65536)
通常リプレイ (+RB1)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/13 (5000/65536)	— (0/65536)
JAC3	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)
JAC4	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)
通常リプレイ (+RB2)	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/13 (5000/65536)
ハズレ	1/1.7 (38382/65536)	1/2.3 (28382/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)

【図 2 5】

0	内部抽選 テーブル4c	内部抽選 テーブル5c	内部抽選 テーブル6c
	ベル1		
	ベル2		
	スイカ1		
	スイカ2	JAC5	JAC3
	チェリー1		
	チェリー2		
	共通チェリー		
	通常リプレイ + RB1	通常リプレイ + RB1	通常リプレイ
	通常リプレイ + RB2	通常リプレイ	通常リプレイ + RB2
		JAC5	JAC3
	ハズレ	JAC6	JAC4
65535			

【図 2 6】

0	内部抽選 テーブル7c	内部抽選 テーブル8c	内部抽選 テーブル9c
	ベル1		
	ベル2		
	スイカ1		
	スイカ2	JAC5	JAC3
	チェリー1		
	チェリー2		
	共通チェリー		
	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
		JAC5	JAC3
	ハズレ	JAC6	JAC4
65535			

【図 2 7】

	通常状態	BB2状態		
		役物非作動状態	第1役物作動状態	第2役物作動状態
ベル1	1/8.0 (8192/65536)	1/8.0 (8192/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
ベル2	1/8.0 (8192/65536)	1/8.0 (8192/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
スイカ1	1/64 (1024/65536)	1/64 (1024/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
スイカ2 (+BB1)	1/2048 (32/65536)	1/2048 (32/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
チェリー1	1/128 (512/65536)	1/128 (512/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
チェリー2	1/128 (512/65536)	1/128 (512/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
共通チェリー (+BB1)	1/2048 (32/65536)	1/2048 (32/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
通常リプレイ	1/7.4 (8850/65536)	— (0/65536)	1/13 (5000/65536)	1/13 (5000/65536)
特殊リプレイ (+BB2)	1/512 (128/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
BB1	1/1024 (64/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
BB2	1/512 (128/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
JAC5	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.4 (27768/65536)	— (0/65536)
JAC6	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.4 (27768/65536)	— (0/65536)
通常リプレイ (+RB1)	— (0/65536)	1/13 (5000/65536)	1/13 (5000/65536)	— (0/65536)
JAC3	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.4 (27768/65536)
JAC4	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.4 (27768/65536)
通常リプレイ (+RB2)	— (0/65536)	1/13 (5000/65536)	— (0/65536)	1/13 (5000/65536)
ハズレ	1/1.7 (38382/65536)	1/2.4 (27472/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)

【図 2 8】

0	内部抽選 テーブル4	内部抽選 テーブル5d	内部抽選 テーブル6d
	ベル1		
	ベル2		
	スイカ1		
	スイカ2	JAC5	JAC3
	チェリー1		
	チェリー2		
	共通チェリー		
	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
	特殊リプレイ	特殊リプレイ	特殊リプレイ
	RB1	RB1	JAC3
			JAC4
	ハズレ	JAC6	
	RB2	JAC5	RB2
65535			

【図 29】

0	内部抽選 テーブル7	内部抽選 テーブル8d	内部抽選 テーブル9d
	ベル1	JAC5	JAC3
	ベル2		
	スイカ1		
	スイカ2		
	チェリー1		
	チェリー2		
	共通チェリー		
	通常リプレイ	通常リプレイ	通常リプレイ
	特殊リプレイ	特殊リプレイ	特殊リプレイ
	ハズレ	ハズレ	JAC3
		JAC6	JAC4
		JAC5	ハズレ
		ハズレ	ハズレ
65535			

【図 30】

	通常状態	BB2状態		
		役物非作動状態	第1役物作動状態	第2役物作動状態
ベル1	1/80 (8192/65536)	1/80 (8192/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
ベル2	1/80 (8192/65536)	1/80 (8192/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
スイカ1	1/64 (1024/65536)	1/64 (1024/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
スイカ2	1/2048 (32/65536)	1/2048 (32/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
チェリー1	1/128 (512/65536)	1/128 (512/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
チェリー2	1/128 (512/65536)	1/128 (512/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
共通チェリー (+BB1)	1/2048 (32/65536)	1/2048 (32/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
通常リプレイ	1/74 (8850/65536)	1/74 (8850/65536)	1/74 (8850/65536)	1/74 (8850/65536)
特殊リプレイ (+BB2)	1/512 (128/65536)	1/512 (128/65536)	1/512 (128/65536)	1/512 (128/65536)
BB1	1/1024 (64/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
BB2	1/512 (128/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)
RB1	— (0/65536)	1/13 (5000/65536)	1/13 (5000/65536)	— (0/65536)
RB2	— (0/65536)	1/13 (5000/65536)	— (0/65536)	1/13 (5000/65536)
JAC5	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)	— (0/65536)
JAC6	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)	— (0/65536)
JAC3	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)
JAC4	— (0/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)	1/2.5 (25779/65536)
ハズレ	1/1.7 (38382/65536)	1/2.3 (28382/65536)	— (0/65536)	— (0/65536)

フロントページの続き

- (72)発明者 平河 将郎
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 ▲高▼橋 純一
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 石原 孝洋
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 河江 大輔
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 北 正吾
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内

Fターム(参考) 2C082 AB04 AB06 AB12 AB16 AB44 AB56 AB67 BA03 BA22 BA32
BA35 BA38 BB02 BB23 BB24 BB55 BB96 CC24 CC28 CC29
CD49