

(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2018-191770

(P2018-191770A)

(43) 公開日 平成30年12月6日(2018.12.6)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04

(2006.01)

F 1

A 6 3 F

5/04

5 1 4 G

テーマコード(参考)

2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 29 頁)

(21) 出願番号

特願2017-96438 (P2017-96438)

(22) 出願日

平成29年5月15日 (2017.5.15)

(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 100060759

弁理士 竹沢 荘一

(74) 代理人 100083389

弁理士 竹ノ内 勝

(74) 代理人 100198317

弁理士 横堀 芳徳

(72) 発明者 菅野 翔太

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

F ターム(参考) 2C082 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23
AC27 AC32 AC52 AC62 AC77
AC82 BA13 BA15 BA17 CC01
CC13

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】技術介入要素を付加することにより、新たな遊技性を創出して遊技の興奮を高める遊技機の提供。

【解決手段】

打順役の当選時に、停止操作が行われて、リール回転位置検出手段110が、リール3L～3Rの複数の領域のうちの一般領域F1でリールの回転位置を検出した場合には、第1の順序で停止操作がされたことに基づいて、第1の処理が行われ、第2の順序で前記停止操作がされたことに基づいて、第2の処理が行われる遊技機であって、リール回転位置検出手段110が、リール3L～3Rの複数の領域のうちの特別領域でリール3L～3Rの回転位置を検出した場合には、遊技結果処理手段110は、ストップボタン16L～16Rの停止操作の順序にかかわらず、第2の処理を行う。

【選択図】図8

押下順序 当選領域	第1正解押し順情報					
	左1st		中1st		右1st	
押し順1 16L→16C →16R	押し順2 16L→16R →16C	押し順3 16C→16L →16R	押し順4 16C→16R →16L	押し順5 16R→16L →16C	押し順6 16R→16C →16L	
打順小役4 (正解押し順:順1~4)	ペル役(9枚)				特殊小役(1枚)	
打順小役5 (正解押し順:順3~6)	特殊小役(1枚)		ペル役(9枚)			
打順小役6 (正解押し順:順1,2,5,6)	ペル役(9枚)		特殊小役(1枚)		ペル役(9枚)	

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

図柄を配列するために区画された複数の領域を有する複数のリールと、
 所定の停止操作に基づいて、前記リールを停止させるためのストップボタンと、
 前記ストップボタンに対する停止操作時の前記リールの回転位置を前記領域単位で検出
 可能なリール回転位置検出手段と、
 前記停止操作により、回転中の前記リールを停止制御するリール制御手段と、
 前記停止操作の順序に応じて前記リールの図柄の停止態様が異なる打順役を含む役の当
 否を決定する内部抽選手段と、
 前記リールの図柄の停止態様に基づいて所定の処理を行う遊技結果処理手段とを備え、
 前記打順役の当選時に、前記停止操作が行われて、前記リール回転位置検出手段が、前
 記リールの複数の領域のうちの一般領域で前記リールの回転位置を検出した場合には、第
 1の順序で前記停止操作がされたことにに基づいて、第1の処理が行われ、第2の順序で前
 記停止操作がされたことにに基づいて、第2の処理が行われる遊技機であって、
 前記リール回転位置検出手段が、前記リールの複数の領域のうちの特別領域で前記リー
 ルの回転位置を検出した場合には、前記遊技結果処理手段は、前記停止操作の順序にかか
 わらず、前記第2の処理を行う
 ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記第1の処理よりも前記第2の処理を有利なものとし、
 前記打順役の当選時に、前記停止操作がされたことにに基づいて、前記複数のリールのう
 ち少なくとも一の前記リールにおいて、前記リール回転位置検出手段が検出した前記リー
 ルの回転位置が前記特別領域に隣接する特殊領域の場合には、
 前記第1の処理が行われる割合を、
 検出した前記リールの回転位置が前記一般領域の場合よりも多くなるようにする
 ことを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項 3】

前記打順役の当選時に、前記停止操作がされたことにに基づいて、前記複数のリールにお
 いて、前記リール回転位置検出手段が検出した前記リールの回転位置に前記特殊領域を含
 まず、前記一般領域を含む場合には、
 前記第2の処理が行われる割合を、
 所定の前記リールにおいて検出した前記リールの回転位置が前記特別領域の場合よりも少
 なくし、
 前記複数のリールのうち少なくとも一の前記リールにおいて検出した前記リールの回転位
 置が前記特殊領域の場合よりも多くなるようにする
 ことを特徴とする請求項2記載の遊技機。

【請求項 4】

前記複数のリールの少なくとも1つにおいて、前記領域の全てに対して、複数の図柄を循
 環的に配列することを特徴とする請求項1～3のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】

前記リール回転位置検出手段が、前記リールの前記特別領域で停止操作が行われたこと
 に基づいて前記リールの回転位置を検出した回数に応じて、前記リール制御手段は、前記
 リールに係る回胴演出を実行可能とすることを特徴とする請求項1～4のいずれかに記載
 の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

10

20

30

40

50

現行の回胴式遊技機（以下スロットマシンという）等の遊技機において、内部抽選により当選する役には、ストップボタンの停止操作の順序（押し順）に応じて入賞する役が異なるように設定されているものがある（特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2011-078457号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、このような役は、近年の多くのAT機（正解の押し順を報知することによってより有利な役の入賞を容易とすることが可能な遊技機）に採用され、その技術は一般的になっており、差別化が困難となっている。また、このような役は、正解の押し順で操作をした場合には有利な役が、不正解の押し順で操作をした場合には不利な役が入賞するように、「正誤」の入力態様に対して出力結果が「優劣」となるように画一的に設定されているため、技術介入要素が一切なく、その点においても遊技の興趣の向上が困難となっている。

【0005】

本発明は、遊技機において、技術介入要素を付加することにより、新たな遊技性を創出して遊技の興趣を高めることを目的とする。

10

20

【課題を解決するための手段】

【0006】

第1の発明は、図柄を配列するために区画された複数の領域を有する複数のリールと、所定の停止操作に基づいて、前記リールを停止させるためのストップボタンと、前記ストップボタンに対する停止操作時の前記リールの回転位置を前記領域単位で検出可能なリール回転位置検出手段と、前記停止操作により、回転中の前記リールを停止制御するリール制御手段と、前記停止操作の順序に応じて前記リールの図柄の停止態様が異なる打順役を含む役の当否を決定する内部抽選手段と、前記リールの図柄の停止態様に基づいて所定の処理を行う遊技結果処理手段とを備え、前記打順役の当選時に、前記停止操作が行われて、前記リール回転位置検出手段が、前記リールの複数の領域のうちの一般領域で前記リールの回転位置を検出した場合には、第1の順序で前記停止操作がされたことに基づいて、第1の処理が行われ、第2の順序で前記停止操作がされたことに基づいて、第2の処理が行われる遊技機であって、前記リール回転位置検出手段が、前記リールの複数の領域のうちの特別領域で前記リールの回転位置を検出した場合には、前記遊技結果処理手段は、前記停止操作の順序にかかわらず、前記第2の処理を行う。

30

【0007】

第1の発明では、例えば、検出されたリールの回転位置が一般領域においてストップボタンの停止操作の順序（押し順、第1の順序又は第2の順序）によってリールの図柄の停止態様が異なる打順役が当選した際、リールの停止操作により検出されたリールの回転位置が特別領域の場合には、ストップボタンの停止操作の順序の如何にかかわらず第2の処理が行われる。換言すると、検出されたリールの回転位置が特別領域の場合には、たとえ第1の順序で停止操作がされたとしても、検出されたリールの回転位置が一般領域において第1の順序で停止操作した場合に行われる第1の処理が行われることなく、一般領域において第2の順序で停止操作した場合に行われる第2の処理が行われる。

40

【0008】

すなわち、打順役が当選した場合には、停止操作を行った際のリールの回転位置（領域）、停止操作の順序、又はそれらの組合せに応じて、第1の処理を実行したり、第2の処理を実行したりするように、実行する処理を異なるようにすることができ、遊技の多様化を図ることができる。

【0009】

50

また、技術介入要素を付加することにより、従来にはない遊技性を付加することができる。

【0010】

第2の発明は、第1の発明において、前記第1の処理よりも前記第2の処理を有利なものとし、前記打順役の当選時に、前記停止操作がされたことに基づいて、前記複数のリールのうち少なくとも一の前記リールにおいて、前記リール回転位置検出手段が検出した前記リールの回転位置が前記特別領域に隣接する特殊領域の場合には、前記第1の処理が行われる割合を、検出した前記リールの回転位置が前記一般領域の場合よりも多くなるようになる。

【0011】

第2の発明では、打順役の当選時において、遊技者が特別領域を狙ってトップボタンの停止操作をした際、タイミングが僅かにずれて特別領域に隣接する特殊領域で回転位置を検出した場合には、一般領域でリールの回転位置を検出した場合よりも不利な第1の処理が行われる割合が多くなるようにすることができる。

【0012】

すなわち、第2の発明では、第1の発明において、打順役当選時に、一般領域でリールの回転位置が検出され、かつ第1の順序（例えば不正解の順序）で停止操作された場合に、不利な第1の処理として、例えば、配当が低い第1役を入賞させるものとし、特別領域でリールの回転位置が検出された場合には、たとえ第1の順序で停止操作された場合であっても、有利な第2の処理として、例えば、第1役よりも配当が高い第2役を入賞させるようにしてあり、例えば、特別領域をリールの1領域（コマ）のみに設定する等して、特別領域を狙った停止操作が困難な状況において、当該停止操作（いわゆるビタ押し）が成功した場合にメリットを付与するようにしているが、当該停止操作に失敗して、隣接する特殊領域で回転位置を検出した場合には、配当が低い第1役を入賞させる場合が多くなる（例えば、必ず第1役を入賞させる）ようなデメリットを付与することができる。

【0013】

このように、遊技において成功した場合のメリットだけでなく、失敗した場合のデメリットを付与することにより、遊技のバランスを図ることができる。

【0014】

具体的には、例えば、打順役当選時において停止操作がされる際に参照可能な停止操作順情報（押し順情報）を複数用意し、停止操作順情報として設定されている第1の順序（例えば不正解の順序）と第2の順序（例えば正解の順序）のパターンの数を、当該停止操作順情報の種類に応じて異なるように設定する。そして、特殊領域で回転位置を検出した場合には、一般領域でリールの回転位置を検出した場合よりも不正解の順序のパターンの数が多く設定された停止操作順情報（第2正解押し順情報）を参照してリールの停止制御を行うことによって、不利な第1の処理が行われる場合を多くすることができる。

【0015】

第3の発明は、第2の発明において、前記打順役の当選時に、前記停止操作がされたことに基づいて、前記複数のリールにおいて、前記リール回転位置検出手段が検出した前記リールの回転位置に前記特殊領域を含まず、前記一般領域を含む場合には、前記第2の処理が行われる割合を、所定の前記リールにおいて検出した前記リールの回転位置が前記特別領域の場合よりも少なくし、前記複数のリールのうち少なくとも一の前記リールにおいて検出した前記リールの回転位置が前記特殊領域の場合よりも多くなるようになる。

【0016】

第3の発明では、一般領域（特殊領域を除く）でリールの回転位置を検出した場合には、第2の処理として、例えば配当が高い第2役が入賞可能な割合を、所定のリールにおいて特別領域でリールの回転位置を検出した場合よりも少なくし、少なくとも一部のリールにおいて特殊領域でリールの回転位置を検出した場合よりも多くなるようになる。

ここで、「所定のリール」は、複数あるリールのうち、先に停止した複数のリール（例えば、3つのリールのうち先に停止した2つのリール）としても、全てのリール（3つの

リールのうち全て)としてもよい。

【0017】

これにより、遊技者は、例えば、リールの1領域(コマ)に設定された特別領域で停止操作(例えばビタ押し)に失敗して、隣接する特殊領域で停止操作した場合に、第1の処理として、例えば配当が低い第1役を多く入賞させるようなデメリット受けるよりも、一般領域(例えば、特別領域や特殊領域よりも領域の数が多い)を狙って停止操作することにより、容易かつ安定的に第2の処理として第2役を入賞させることができる。したがって、毎回特別領域で停止操作(例えばビタ押し)することができるような高い技術力を有する遊技者でなくとも、安定した遊技を行うことができる。

【0018】

具体的には、例えば、打順役当選時において停止操作がされる際に参照される停止操作順情報(押し順情報)複数用意し、停止操作順情報として設定されている第1の順序(例えば不正解の順序)と第2の順序(例えば正解の順序)のパターンの数を、当該停止操作順情報の種類に応じて異なるように設定する。そして、一般領域(特殊領域を除く)で回転位置を検出した場合には、特別領域でリールの回転位置を検出した場合よりも正解の順序のパターンの数が少なく設定されるとともに、特殊領域でリールの回転位置を検出した場合よりも正解の順序のパターンの数が多く設定された停止操作順情報(第1正解押し順情報)を参照してリールの停止制御を行うことによって、適度(中庸、安定的)に有利な第2の処理が行われるようにすることができる。

【0019】

第4の発明は、第1の発明～第3の発明のいずれかにおいて、前記複数のリールの少なくとも1つにおいて、前記領域の全てに対して、複数の図柄を循環的に配列する。

【0020】

第4の発明では、図柄の配列に基づいて、特別領域を狙って停止操作することの難易度を高めることができる。

【0021】

第5の発明は、第1の発明～第4の発明のいずれかにおいて、前記リール回転位置検出手段が、前記リールの前記特別領域で停止操作が行われたことに基づいて前記リールの回転位置を検出した回数に応じて、前記リール制御手段は、前記リールに係る回胴演出を実行可能とする。

【0022】

第5の発明では、例えば、連続して(又は非連続的に)複数回特別領域で停止操作が行われた場合に、前記複数のリールのうち少なくとも一の前記リールを回胴演出として回転させることにより、前記リールの始動位置をずらすことができる。なお、回胴演出の実行の有無や態様(どのリールをどのように回転させるか)等を抽選により決定するようにしてもよい。

【0023】

これにより、遊技者が特定のタイミングで停止操作することにより、複数回リールの特別領域で停止操作を行うことができた場合であっても、回胴演出を行うことにより互いのリールの始動位置をずらすことができるため、特別領域で停止操作できた先のタイミングでは、特別領域でリールの回転位置を検出することはなくなるため、特別領域を狙って停止操作することの難易度を高めることができる。

【発明の効果】

【0024】

本発明によれば、技術介入要素を付加することにより、新たな遊技性を創出して遊技の興奮を高める。

【図面の簡単な説明】

【0025】

【図1】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの斜視図である。

【図2】同じく、スロットマシンのリールの図柄配列及びリール領域を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図3】同じく、スロットマシンの各構成要素の関係を示すブロック図である。
- 【図4】同じく、スロットマシンの入賞役と図柄組合せと配当との関係を示す図である。
- 【図5】同じく、スロットマシンの内部抽選テーブルの構成を説明するための図である。
- 【図6】同じく、スロットマシンのリール領域とリール番号の対応関係を示す図である。
- 【図7】同じく、スロットマシンにおける当選した打順小役とストップボタンの押し順と入賞役との関係を示す図である。
- 【図8】同じく、スロットマシンにおける当選した打順小役とストップボタンの押し順と入賞役との関係を示す図である。
- 【図9】同じく、スロットマシンにおける当選した打順小役とストップボタンの押し順と入賞役との関係を示す図である。
- 【図10】同じく、スロットマシンの遊技状態と遊技状態の移行契機を説明するための図である。
- 【図11】同じく、スロットマシンにおける打順小役が当選してから払出し処理が行われるまでの流れを説明するためのフロー図である。
- 【図12】同じく、スロットマシンにおける押し順情報参照処理の流れを説明するためのフロー図である。
- 【図13】同じく、スロットマシンにおける回胴演出処理が行われるまでの流れを説明するためのフロー図である。

【発明を実施するための形態】

【0026】

以下、本発明の遊技機であるスロットマシンSの一実施形態を、添付図面を参照しながら詳述する。なお、本実施形態は一例であり、本発明を限定するものではない。また、以下の説明においてスロットマシンSの各部の基準となる方向は、そのスロットマシンSの正面に対面する遊技者の視点（正面視）に合わせて説明する。

【0027】

（スロットマシンSの外部構成）

本実施形態のスロットマシンSは、投入された遊技媒体（例えばメダル）を受入れ又は払出し可能であって、図1に示すように、筐型の筐体1と、筐体1の前側の開口部を開閉可能な前扉2と、筐体1内に収容され複数種類の図柄が付された左リール3L、中リール3C、及び右リール3R（以下、まとめてリール3L～3Rともいう）とを備えている。

【0028】

前扉2の前面には、筐体1内に収容されるリール3L～3Rの各図柄を、上段位置、中段位置、下段位置において、前方から視認可能とする表示窓4と、表示窓4の下方にあって後述するクレジットメダルの数（上限が50枚）を表示するクレジット数表示器、及び入賞時の払出しメダル数を表示する払出表示器等を有する7セグメント表示器から構成される遊技情報表示部8とが設けられている。

【0029】

前扉2の前面から前方へ突出する操作部OPの上面には、メダルを投入可能であって、投入されたメダルの通過によりオフ状態からオン状態に切り替わるメダル検出スイッチ10a（図3参照）を内蔵したメダル投入口10と、押下操作により内蔵されたベットスイッチ11a（図3参照）がオフ状態からオン状態に切り替わったことに基づいて、後述するクレジットメダルから1回の遊技を行うためのメダルの枚数（以下、規定投入数という）を設定（以下、ベットという）して、遊技開始準備状態とするベットボタン11と、後述する演出表示装置5に表示させたメニュー画面から所定の操作により、任意の機能を呼び出すことができるジョグダイヤルJDとが設けられている。

【0030】

ここで、クレジットメダルとは、スロットマシンSにおいてメダルのクレジットが許可されている場合（例えば、ベットボタン11の長押しで許否の切り替え可能）において、メダル投入口10にメダルが投入されたこと等に基づいて、後述するメインメモリ200（図3参照）のクレジットメダル記憶手段（図示省略）に記憶されるメダル情報（メダル

1枚につき1クレジット)のことである。

【0031】

また、図1に示すように、操作部OPの前面には、前方に突出するように設けられ、遊技開始準備状態において、押下操作により内蔵されたスタートスイッチ15a(図3参照)がオフ状態からオン状態に切り替わったことに基づいて、リール3L～3Rの回転を始動可能とするスタートレバー15と、リール3L～3Rのそれぞれに対応して設けられ、押下操作により内蔵されたストップスイッチ16a(図3参照)がオフ状態からオン状態に切り替わったことに基づいて、回転中のリール3L～3Rの回転をそれぞれ停止可能な左ストップボタン16L、中ストップボタン16C、及び右ストップボタン16R(以下、まとめてストップボタン16L～16Rともいう)とが設けられる。また、操作部OPの下方には、メダル払出口18から払い出されたメダルを溜めておくためのメダル受皿19が設けられる。

10

【0032】

前扉2における表示窓4の上方には、演出装置600(図3参照)を構成する複数種類の動画又は静止画像を表示可能な演出表示装置5と、複数種類の効果音や楽曲が出力されるスピーカ6と、複数種類の点滅パターンを有する演出ランプ7とが設けられており、遊技に係る情報の報知や演出の実行が可能となっている。

【0033】

表示窓4には、左右方向に延びる1本の入賞判定ラインLが設定されている。入賞判定ラインLは、規定投入数(例えば3枚)のメダルが投入されることにより有効となる。有効となった入賞判定ラインL上に、役に対応する(入賞形態を示す)図柄の組合せ(以下、役に係る図柄組合せともいう)が停止表示されると、入賞と判断されて当該役の入賞に対応する処理が後述のように実行される。

20

【0034】

(スロットマシンSの内部構成)

筐体1の内部には、リール3L～3R及びリール3L～3Rを回転させるための駆動源(例えばステッピングモータ(図示省略))を含むリールユニット31(図3参照)と、投入されたメダルを貯留するメダル貯蔵タンク(図示省略)と、貯留しているメダルを1枚単位で払い出し可能なホッパユニット32(図3参照)と、スロットマシンSに対して外部からの電力を供給可能な電源装置(図示省略)と、後述するメイン基板100と、サブ基板500(ともに図3参照)とが設けられる。メイン基板100及びサブ基板500は、メイン基板100のみからの信号が送信可能な单方向通信で接続されている。

30

【0035】

図2に示すように、リールユニット31におけるリール3L～3Rは、合成樹脂からなる回転ドラム及び当該回転ドラムの周囲に貼付されるテープ状のリールテープから構成される。当該リールテープの外周面は、回転方向へ20の領域(当該領域を「コマ」という)に区画され、当該区画された領域には、リール番号0～19が設定されるとともに、複数種類の図柄(例えば、リプレイ図柄RP、ベル図柄BL、チェリー図柄CH、7図柄SV、BAR図柄BR、ダミー図柄DM)が予め定められた順番で配列されている。

40

【0036】

本実施形態のスロットマシンSでは、回転ドラムにリールテープを貼付する際、リールテープの端部同士が継ぎ目のないよう(又は、継ぎ目と判断できないように)シームレスに処理されている。

【0037】

また、図2に示すように、中リール3Cは、「リプレイ図柄RP BAR図柄BR 7図柄SV ベル図柄BL」の順で、右リール3Rは「リプレイ図柄RP ベル図柄BL 7図柄SV BAR図柄BR」の順で、それぞれ4コマ(後述する引き込み範囲)を1サイクルとして循環的に図柄が配列されている。

【0038】

これにより、中リール3C及び右リール3Rにおいて、いわゆる直視により、又はリ-

50

ルテープの継ぎ目を基準としたタイミングにより、特定の図柄（コマ）を狙ってストップボタン 16 L ~ 16 R の押下操作を行うことが困難となっている。

【0039】

また、リールユニット 31 は、リールの回転位置を検出可能なフォトセンサからなるリール基準位置検出部（図示省略）を有する。

【0040】

次に、図 3 を参照してスロットマシン S の制御及び機能について説明する。

(メイン基板 100)

メイン基板 100 は、遊技を統括的に制御する制御基板であって、図 3 に示すメダル検出スイッチ 10a、ベットスイッチ 11a、スタートスイッチ 15a 又はストップスイッチ 16a からのオン信号（オン状態に切り替わった際に送信される信号）を受信することにより、遊技を進行させるための各種の演算処理を行うとともに、演算処理の結果に基づいて、リールユニット 31 やホッパーユニット 32 等の出力動作の制御を行う。10

このメイン基板 100 の機能は、CPU が所定のメモリに格納されたプログラムからなるソフトウェアを実行することにより実現される。

【0041】

メイン基板 100 は、遊技制御手段 110 とメインメモリ 200 とを含んで構成される。20

メインメモリ 200 は、本実施形態のスロットマシン S におけるシステムプログラムが記憶された ROM（図示省略）と、メイン基板 100 で生成されるシステムプログラムで使用するフラグや演算した値等の各種情報が記憶されるとともに、ワークエリアとして使用される RAM（図示省略）とによって構成される。具体的にメインメモリ 200 には、遊技制御手段 110 等が処理に要する情報を格納したり、参照するための記憶領域として、例えば、内部抽選テーブル記憶手段 201、メインフラグ記憶手段 202 等が設定されている。20

【0042】

本実施形態のスロットマシン S は、所定の操作により電源装置の電源スイッチ（図示省略）がオン状態に切り替わって、電源が投入されたときに、電源投入時処理が行われる。この電源投入時処理では、上述の RAM のリードライトチェック処理等のイニシャル処理が行われる。電源投入時処理が終了すると、スロットマシン S は遊技可能な状態（メダルの投入又はベットが有効）となる。30

【0043】

(遊技制御手段 110)

遊技制御手段 110 は、電源投入時処理後において規定投入数（例えば 3 枚）のメダルがメダル投入口 10 に投入されたこと又はクレジットメダルがベットされたことに基づいて、スタートレバー 15 への操作及び入賞判定ライン L を有効にするメダル受付処理を行い、スロットマシン S を遊技準備状態とする。続いて、スタートレバー 15 の押下操作（開始操作）を契機に、遊技が開始され、リール 3 L ~ 3 R を回転させるリール回転制御を行うとともに、後述する内部抽選を実行し、リール 3 L ~ 3 R の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件として、ストップボタン 16 L ~ 16 R への操作を有効化する処理を行う。続いて、ストップボタン 16 L ~ 16 R が押下操作（停止操作）されると、内部抽選の結果に応じた停止位置にリール 3 L ~ 3 R が停止するように、メインメモリ 200 に設定されている停止制御テーブル（図示省略）を参照等してリール停止制御を行う。そして、メインメモリ 200 に設定されている入賞判定テーブル（図示省略）を参照して当選した役に係る図柄組合せが入賞判定ライン L 上に表示されたか否かを判定し、当選した役に係る図柄組合せが表示されたことに基づいて当該役が入賞したと判定した場合は、メダルをメダル払出口 18 からメダル受皿 19 へ払い出せる等の処理を行い遊技が終了する。40

【0044】

遊技制御手段 110 は、内部抽選や遊技状態等に係る上記処理の結果に係る情報等をコ

10

20

30

40

50

マンド信号としてサブ基板 500 へ送信する。

【0045】

なお、本明細書において、スタートレバー 15 の押下操作によりリール 3L ~ 3R が回転してから、ストップボタン 16L ~ 16R の押下操作によりリール 3L ~ 3R が停止した結果、入賞判定ライン L 上に表示された図柄組合せに基づく所定の処理が完了するまでを単位遊技、すなわち 1 遊技（1 ゲーム、以下単位を「G」とする）として説明する。

【0046】

以下、遊技制御手段 110 が行う主な処理及び制御について詳説する。

（メダル受付処理）

メダル受付処理では、規定投入数（例えば 3 枚）のメダルがメダル投入口 10 に投入されたこと又はクレジットメダルがベットされたことに基づいて、スタートレバー 15 への操作及び入賞判定ライン L を有効にする処理を行い、スロットマシン S を遊技準備状態とする。

10

【0047】

また、メダルが投入されていない状態で、規定投入数である 3 枚以上のメダルが投入されると、最初の 3 枚をベットし、それ以降のメダルについては、メインメモリ 200 のクレジットメダル記憶手段にメダル情報（クレジットメダル）として記憶する。また、メダル情報が規定投入数（3 枚）分以上記憶されているときにベットボタン 11 が押下されると、遊技制御手段 110 は、規定投入数（3 枚）をベットするとともに、クレジットメダル記憶手段から 3 枚分のメダル情報を削除する処理を行う。

20

【0048】

（内部抽選）

遊技制御手段（内部抽選手段）110 は、メイン基板 100 に設定された乱数発生手段（図示省略）により生成された乱数値（0 ~ 65535）を取得し、内部抽選テーブル記憶手段 201 に記憶されている複数の内部抽選テーブル 1 ~ 4（図 5 参照）から後述する遊技状態に応じた 1 の内部抽選テーブルを参照して、取得した乱数値に応じた役等（小役、リプレイ、ボーナス及びこれらの役等に当選しない不当選（はずれ）を決定する内部抽選を行う。

30

【0049】

ここで、小役（配当があり、後述する払出処理が行われる役）には、図 4 に示すように、左リール 3L、中リール 3C、右リール 3R の順で入賞判定ライン L 上に表示され得る図柄として「B L · B L · B L」の図柄組み合わせからなる「ベル役 1」と、左リール 3L においてはチェリー図柄 C H、ダミー図柄 D M 又はリプレイ図柄 R P のいずれかが表示され、中リール 3C においてはベル図柄 B L が表示され、右リール 3R においては 7 図柄 S V が表示される図柄組合せからなる「ベル役 2」（以下、ベル役 1 及び 2 を単にベル役（第 2 役）ともいう）、「C H · A N Y · A N Y」（A N Y は、何れの図柄でも良いことを示す）の図柄組合せからなる「チェリー役 1」と、左リール 3L において 7 図柄 S V 又はリプレイ図柄 R P（8 番）のいずれかが表示される（中リール 3C 及び右リール 3R においてはいずれの図柄でもよい）図柄組合せからなる「チェリー役 2」（以下、チェリー役 1 及び 2 を単にチェリー役ともいう）、左リール 3L においてはベル図柄 B L が表示され、中リール 3C 及び右リール 3R においてはリプレイ図柄 R P 又は B A R 図柄 B R のいずれかが表示される図柄組合せからなる「特殊小役 1 ~ N（例えば 8）」（以下、単に特殊小役（第 1 役）ともいう）が設定されている。なお、特殊小役に係る図柄組合せは一例であり、その数に応じて適宜図柄組合せが設定される。

40

また、配当は、ベル役及びチェリー役は 9 枚に設定されているが、特殊小役は 1 枚に設定されている。

【0050】

小役の当選態様としては 1 回の内部抽選で複数種類の特殊小役、及びベル役がそれぞれの組み合わせが異なるように重複して当選する態様となっている打順小役（打順役）1 ~ 6（単に打順小役ともいう）と、ベル役 1, 2 が重複して当選する態様となっているベル

50

と、チェリー役 1, 2 が重複して当選する様となっているチェリーとが設定されている。

【0051】

本実施形態のスロットマシン S では、当選した打順小役の種類によって、ストップボタン 16 L ~ 16 R の押し順（停止操作の順序）に応じて入賞する小役が異なるよう（ベル役又は特殊小役のいずれか一方が入賞するよう）に設定されている。

【0052】

リプレイ（配当がなく、後述する払出処理の代わりにリプレイ処理が行われる役）には、図 4 に示すように、リプレイ 1 ~ 4 が設定されている。リプレイ 1 は「R P · R P · R P」の図柄組合せからなり、リプレイ 2 は「B L · R P · B L」の図柄組合せからなり、リプレイ 3 は「R P · R P · B L」の図柄組合せからなり、リプレイ 4 は「R P · S V · R P」の図柄組合せからなるように設定されている。10

リプレイの当選態様としては、リプレイ 1 が単独で当選する場合と、複数のリプレイが同時に当選する打順リプレイ 1 ~ 3 が設定されている。

【0053】

具体的に、打順リプレイ 1 ~ 3 は、1 回の内部抽選で複数種類のリプレイ（リプレイ 1 ~ 4 のうちのいずれかの組み合わせ）が重複して当選する態様となっており、当選した打順リプレイの種類によって、ストップボタン 16 L ~ 16 R の押し順に応じて入賞するリプレイが異なるように（リプレイ 1 ~ 4 のいずれか一つが入賞するように）設定されている。20

【0054】

ボーナス（配当がなく、入賞を契機に所定期間小役の当選確率が上昇した遊技が実行される役物）として、図 4 に示すように、「S V · S V · S V」の図柄組み合わせからなるビッグボーナス（R B B）が設定されている。

【0055】

遊技制御手段 110 は、内部抽選で決定した当選役について、メインメモリ 200 に設定されているメインフラグ記憶手段 202 に、当該当選役に対応する当選フラグをセットする。当選フラグには、入賞するまで当選を維持する維持フラグと、入賞の有無にかかわらず役が当選したゲームの終了時に消滅する一時フラグとがあり、ビッグボーナス（R B B）には維持フラグが用いられ、小役又はリプレイには一時フラグが用いられる。30

【0056】

図 5 に示すように、これらの役が設定される内部抽選テーブルのうち、内部抽選テーブル 1 ~ 3 には、小役の当選態様としてベル、チェリー及び打順小役 1 ~ 6 と、リプレイの当選態様としてリプレイ 1 及び打順リプレイ 1 ~ 3 がそれぞれテーブル値に対応するよう設定されており（内部抽選テーブル 3 には打順リプレイ 1 ~ 3 は設定されていない）、内部抽選テーブル 4 にはベルのみがテーブル値に対応するよう設定されている。

【0057】

内部抽選テーブルにおける小役の当選確率は、内部抽選テーブル 1 ~ 3 において同一であり、内部抽選テーブル 4 ではベル（ベル役 1 又は 2）が必ず当選するようになっている。40

【0058】

また、内部抽選テーブルにおけるリプレイの当選確率は、内部抽選テーブル 1 < 内部抽選テーブル 3 < 内部抽選テーブル 2 となるように設定されているが、内部抽選テーブル 4 ではリプレイが内部抽選の対象から除外されている。

【0059】

また、ビッグボーナス（R B B）は、内部抽選テーブル 1, 2 にはそれぞれ設定されているが、内部抽選テーブル 3, 4 のいずれにも設定されていない。

【0060】

（リール制御処理）

遊技制御手段 110 は、リール 3 L ~ 3 R の回転及び停止を制御するリール制御処理を

行う。

リール制御処理では、主に、遊技準備状態において、スタートレバー 1 5 の押下操作に基づいて、リール 3 L ~ 3 R を所定の回転速度（例えば約 80 rpm）で定常回転させるリール回転制御と、ストップボタン 16 L ~ 16 R の押下操作に基づいて、定常回転中のリール 3 L ~ 3 R を内部抽選の結果に応じた様で停止させるリール停止制御（以下、単に停止制御ともいう）とを行うことで、リール 3 L ~ 3 R に付された図柄を変動、停止させている。リール停止制御において回転中のリール 3 L ~ 3 R の停止位置は、ストップボタン 16 L ~ 16 R 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 コマから 4 コマ（計 5 コマ）の範囲で決定される。

【0061】

また、遊技制御手段 110 は、毎回定められた優先順位情報に従って、ストップスイッチ 16 a が作動してストップボタン 16 L ~ 16 R の押下操作が検出された時点におけるリール 3 L ~ 3 R の位置である押下検出位置から 5 コマの範囲内で停止位置の候補に対して優先度を求め、最も優先度の高い候補を停止位置として決定するロジック演算処理と、ロジック演算処理の結果、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、メインメモリ 200 の停止制御テーブル記憶手段（図示省略）に記憶されている停止制御テーブル（図示省略）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なう。

【0062】

ここで、遊技制御手段（リール回転位置検出手段）110 は、リールが 1 回転する毎に上述のリール基準位置検出部により検出される基準検出位置に基づいて、リールの基準位置（リール基準位置検出部により検出されるコマ）からの回転角度（ステッピングモータのパルス数（ステップ数））を求めるこによって、現状のリールの回転状態（回転位置）を把握するリール回転位置検出処理を行う。すなわち、遊技制御手段 110 は、ストップスイッチ 16 a 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ることにより把握することができる。

【0063】

本実施形態のスロットマシン S では、「リプレイ > ボーナス」かつ「小役 > ボーナス」というように優先順位が設定されており、例えば、小役とボーナスが同時当選した場合には、当該優先順位に基づいて小役を入賞させる小役優先が採用されている。

【0064】

ロジック演算処理では、2 種類以上の役に係る当選フラグがメインフラグ記憶手段 202 に記憶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、役の入賞形態を示す図柄を含む停止位置の候補について優先度を求める。

【0065】

ロジック演算処理においては、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における停止位置の候補について、入賞判定ライン L 上に表示可能な図柄組合せの個数に応じて優先度を求める場合（個数優先処理）と、小役の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（払出優先処理）がある。

【0066】

個数優先処理の場合には、リール 3 L ~ 3 R を停止させる際、入賞判定ライン L 上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの数が多くなる停止位置の候補ほど優先度が高くなるように優先度を求める。

【0067】

また、払出優先処理の場合には、3 L ~ 3 R を停止させる際、入賞判定ライン L 上に表示可能な図柄に対応する小役の配当に基づくメダルの払出数がより多くなる停止位置の候補ほど優先度が高くなるように優先度を求める。

【0068】

遊技制御手段 110 は、打順小役 1 ~ 6 のいずれかが当選した場合、ストップボタン 16 L ~ 16 R の押し順に応じてロジック演算処理（個数優先処理、払出優先処理）を切り

10

20

30

40

50

替えて優先度を求め、停止位置を決定して入賞する役が異なるようにリール停止制御を行なっている。

【0069】

図7～9に示すように、打順小役1～6は、予め正解押し順（第2の順序）及び不正解押し順（第1の順序）がそれぞれ設定されており、内部抽選で打順小役1～6のいずれかが当選、すなわち、特殊小役（8種類の図柄組合せ、配当1枚）及びベル役（2種類の図柄組合せ、配当9枚）が重複して同時に当選した場合に、最初に押下されたストップボタンに応じて、正解押し順（不正解押し順）が確定し（最初に押下操作されたリールの押下検出位置が後述する第3領域F3の場合には、次に押下操作したリールの押下検出位置が後述する第1領域F1又は第2領域F2となった場合に正解押し順（不正解押し順）が確定する）、正解押し順でストップボタン16L～16Rが押下操作された場合には、払出優先処理が行われることにより、打順正解役であるベル役に係る図柄組合せが表示されるように優先度が求められ、リール3L～3Rの停止位置が決定され、（第2の処理として）ベル役（第2役）が入賞するようにリール3L～3Rが停止制御される。

10

【0070】

一方、不正解押し順でストップボタン16L～16Rが押下操作された場合には、個数優先処理が行われることにより、打順不正解役である特殊小役に係る図柄組合せが表示されるように優先度が求められ、リール3L～3Rの停止位置が決定され、（第1の処理として）特殊小役（第1役）が入賞するようにリール3L～3Rが停止制御される。なお、ストップボタン16L～16Rの押下操作が、正解押し順の場合には個数優先処理により特殊小役が、不正解押し順の場合には払出優先処理によりベル役がそれぞれ入賞するように、遊技制御手段110によってリール3L～3Rを停止制御するようにしてもよい。

20

【0071】

ここで、図2, 6に示すように、リール3L～3Rには、リール領域として、例えば、リール番号0～14, 18, 19に対応して設定された第1領域（一般領域）F1と、リール番号15, 17に対応して設定された第2領域（特殊領域）F2と、リール番号16に対応して設定された第3領域（特別領域）F3とが設定されている。第2領域（特殊領域）F2は隣接する第3領域（特別領域）F3を挟むように設定されている。

【0072】

そして、押下検出位置がいずれかのリール領域、具体的には、押下検出位置が、各リール3L～3Rにおいて、第2領域F2を含まず、少なくともいずれか1つのリールに第1領域F1を含む第1パターン（例えば、「F1・F1・F1」、「F1・F1・F3」、「F1・F3・F3」、「F3・F3・F1」、「F3・F1・F1」、「F1・F3・F1」）の場合、少なくともいずれか1つのリールに第2領域F2を含む第2パターン（例えば、「F2・ANY・ANY」、「ANY・F2・ANY」、「ANY・ANY・F2」（ANYは、何れのリール領域でも良いことを示す））の場合、又は全てが第3領域F3の第3パターン（「F3・F3・F3」）の場合に応じて、押し順不問でベル役を入賞させることができたり、打順小役の種類に応じて、設定されている正解押し順（不正解押し順）の種類の数が異なるようになっている。

30

【0073】

具体的には、当選役が打順小役1～3であって、リール3L～3Rに対する押下検出位置が第1パターン又は第2パターンの場合には、図7に示すように、正解押し順の確率が1/3に設定されている共通正解押し順情報を参照して停止制御が行われる。

40

【0074】

一方、当選役が打順小役4～6であって、リール3L～3Rに対する押下検出位置が第1パターンの場合には、図8に示すように、正解押し順の確率が2/3に設定されている第1正解押し順情報を参照して停止制御が行われ、押下検出位置が第2パターンの場合には、図9に示すように、正解押し順の確率が1/3に設定されている第2正解押し順情報を参照して停止制御が行われる。

【0075】

50

すなわち、打順小役 4 ~ 6 は、リール 3 L ~ 3 R に対する押下検出位置に応じて、正解押し順及び不正解押し順のパターンの数が異なるように設定されている。

【0076】

したがって、当選確率が同一の打順小役 1 ~ 6 のいずれかが当選した際、リール 3 L ~ 3 R に対する押下検出位置が、第 1 パターンの場合には、図 7 に示す共通正解押し順情報又は図 8 に示す第 1 正解押し順情報を参照して停止制御が行われることにより、打順小役 1 ~ 3 及び打順小役 4 ~ 6 の各正解押し順（不正解押し順）の確率を合成した確率が 1 / 2 となるように設定され、第 2 パターンの場合には、図 7 に示す共通正解押し順情報又は図 9 に示す第 2 正解押し順情報を参照して停止制御が行われることにより、打順小役 1 ~ 6 における各正解押し順の確率が 1 / 3（不正解押し順の確率が 2 / 3）となるように、第 1 パターンの場合より不正解押し順の割合（不正解押し順のパターンの数）が多くなるように設定されている。10

換言すると、リール 3 L ~ 3 R に対する押下検出位置が、第 1 パターンの場合よりも第 2 パターンの場合の方が、不正解押し順に基づいて、（第 1 の処理として）特殊小役が入賞する割合が多くなるように設定されている。

【0077】

具体的に例えば、打順小役 4 ~ 6 のいずれかに当選した際には、リール 3 L ~ 3 R に対する押下検出位置が、第 1 パターンの場合では、図 8 に示すように、ベル役を入賞可能な押し順であっても、第 2 パターンの場合では、図 9 に示すように、（第 1 の処理として）特殊小役が入賞する場合があるように設定されている。20

【0078】

また、当選した打順小役の種類にかかわらず当選した際のリール 3 L ~ 3 R に対する押下検出位置が第 3 パターンの場合には、ストップボタン 16 L ~ 16 R の押し順にかかわらず払出優先処理が行われ、必ずベル役に係る図柄組合せが表示されるようにリール停止制御が行われる。換言すると、各リール 3 L ~ 3 R において第 3 領域 F3（16 番）が押下検出位置（押下検出位置が第 3 パターン）となるように、ストップボタン 16 L ~ 16 R を押下操作することにより、正解押し順でなくても、（第 2 の処理として）ベル役を入賞させることができるようにになっている。なお、リール 3 L ~ 3 R に対する押下検出位置が第 3 パターンとなった場合に個数優先処理により特殊小役が入賞するようにリール停止制御を行ってもよい。30

【0079】

このように、停止操作を行った際のリールの回転位置（領域）、停止操作の順序、又はそれらの組合せによって、実行する処理を異なるようにすることができ、遊技の多様化を図ることができる。

【0080】

遊技制御手段 110 は、まず、遊技者によるストップボタン 16 L ~ 16 R の押下操作時、具体的には、リール 3 L ~ 3 R のうち最初に停止操作を行ったリールに対する第 1 停止時、2 番目に停止操作を行ったリールに対する第 2 停止時、及び 3 番目に停止操作を行ったリールに対する第 3 停止時において、停止操作を行った順序（押し順）情報をメインメモリ 200 の押し順記憶手段（図示省略）に記憶するとともに、押下検出位置が第 1 パターン～第 3 パターンのいずれかを判断する。40

【0081】

具体的に遊技制御手段 110 は、第 1 停止時～第 3 停止時の各時において、押下検出位置が各リール 3 L ~ 3 R の第 3 領域 F3 の場合には（第 3 停止時は何れの領域でもよい）、第 3 パターンと判断されて、ベル役に係る図柄組合せを表示し、押し順記憶手段に記憶した押し順情報を削除する。

【0082】

また、遊技制御手段 110 は、第 1 停止時～第 3 停止時のいずれかにおいて、第 3 領域 F3 が押下検出位置ではない場合には、打順小役の種類及び押下検出位置に応じて、図 7 ~ 9 に示す正解押し順情報を参照する押し順情報参照処理を行う。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 3 】

(押し順情報参照処理)

遊技制御手段 110 は、例えば、当選した打順小役が打順小役 1 ~ 3 のいずれかであって、第 1 停止時に押下検出位置が第 1 領域 F 1 又は第 2 領域 F 2 の場合、図 7 に示す共通正解押し順情報（停止操作順情報）を参照する。

【 0 0 8 4 】

また、遊技制御手段 110 は、当選した打順小役が打順小役 4 ~ 6 のいずれかであって、第 1 停止時～第 3 停止時のいずれかにおいて、少なくとも各リール 3 L ~ 3 R のいずれか一のリールにおける押下検出位置が第 1 領域 F 1 で、かつ他のリールの押下検出位置が第 2 領域 F 2 ではない場合には第 1 パターンと判断されて、図 8 に示す第 1 正解押し順情報（停止操作順情報）を参照する。10

【 0 0 8 5 】

また、遊技制御手段 110 は、当選した打順小役が打順小役 4 ~ 6 のいずれかであって、第 1 停止時～第 3 停止時のいずれかにおいて、少なくとも各リール 3 L ~ 3 R のいずれか一の押下検出位置が第 2 領域 F 2 の場合には第 2 パターンと判断されて、図 9 に示す第 2 正解押し順情報（停止操作順情報）を参照する。

【 0 0 8 6 】

遊技制御手段 110 は、第 1 停止時に（必要に応じて第 2 停止時に）押下検出位置が第 1 領域 F 1 又は第 2 領域 F 2 の場合に、上述の第 1 正解押し順情報又は第 2 正解押し順情報に基づいて、当該遊技において押し順記憶手段に記憶した押し順情報が正解押し順か否かを判断する。20

【 0 0 8 7 】

(第 1 停止時：第 1 領域 F 1)

具体的には、第 1 停止時の押下検出位置が第 1 領域 F 1 の場合には、この時点では第 1 正解押し順情報に基づいて、正解押し順は暫定的に確定しており、第 1 停止時の停止操作が正解押し順の場合には、ベル役に係る図柄を入賞判定ライン L 上に引き込んで表示し、不正解押し順の場合には特殊小役に係る図柄を入賞判定ライン L 上に引き込んで表示する。

【 0 0 8 8 】

(第 1 停止時：第 1 領域 F 1 、第 2 停止時：第 1 領域 F 1)

次に、第 2 停止時の押下検出位置が第 1 領域 F 1 の場合には、第 1 停止時に暫定的に確定した正解押し順が確定し、第 1 停止時の停止操作が正解押し順の場合には、第 2 停止時及び第 3 停止時においてもベル役に係る図柄を入賞判定ライン L 上に引き込んで表示するが、第 1 停止時の停止操作が、不正解押し順の場合には、第 2 停止時及び第 3 停止時に特殊小役に係る図柄を入賞判定ライン L 上に引き込んで表示する。30

【 0 0 8 9 】

(第 1 停止時：第 1 領域 F 1 、第 2 停止時：第 2 領域 F 2)

一方、第 2 停止時の押下検出位置が第 2 領域 F 2 の場合には、第 2 正解押し順情報に基づいて、正解押し順が確定するため、第 1 停止時には第 1 正解押し順情報に基づいて正解押し順であって、ベル役に係る図柄を引き込んでいた場合であっても、第 2 正解押し順情報に基づいて第 1 停止時の停止操作が不正解押し順の場合には、第 2 停止時及び第 3 停止時に特殊小役に係る図柄組合せを入賞判定ライン L 上に引き込んで表示する。なお、第 2 正解押し順情報に基づいて第 1 停止時の停止操作が正解押し順の場合には、第 2 停止時及び第 3 停止時にベル役に係る図柄組合せを入賞判定ライン L 上に引き込んで表示する。40

【 0 0 9 0 】

(第 1 停止時：第 2 領域 F 2)

また、第 1 停止時の押下検出位置が第 2 領域 F 2 の場合には、第 2 正解押し順情報に基づいて、正解押し順が確定するため、当該リールの停止操作が正解押し順の場合には、ベル役に係る図柄を入賞判定ライン L 上に引き込んで表示し、第 2 停止時及び第 3 停止時において、押下検出位置がいずれのリール領域であっても、ベル役に係る図柄組合せを入賞

判定ライン L 上に引き込んで表示する。

【 0 0 9 1 】

また、第 1 停止時の押下検出位置が第 2 領域 F 2 の場合には、第 2 正解押し順情報に基づいて、正解押し順が確定しているため、当該リールの停止操作が不正解押し順の場合には、特殊小役に係る図柄を入賞判定ライン L 上に引き込んで表示し、第 2 停止時及び第 3 停止時において、押下検出位置がいずれのリール領域であっても、特殊小役に係る図柄組合せを入賞判定ライン L 上に引き込んで表示する。

【 0 0 9 2 】

(第 1 停止時 : 第 3 領域 F 3 、第 2 停止時 : 第 1 領域 F 1 又は第 2 領域 F 2)

また、第 1 停止時に押下検出位置が第 3 領域 F 3 の場合には、ストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R の押し順にかかわらず払出優先処理が行われ、ベル役に係る図柄を入賞判定ライン L 上に引き込んで表示するが、第 2 停止時に押下検出位置が、第 1 領域 F 1 の場合には、第 1 正解押し順情報に基づいて正解押し順が確定し、第 2 領域 F 2 の場合には、第 2 正解押し順情報に基づいて正解押し順が確定するため、これらの正解押し順情報に基づいて、第 1 停止時の停止操作が不正解押し順の場合には、第 2 停止時及び第 3 停止時に特殊小役に係る図柄組合せを入賞判定ライン L 上に引き込んで表示する。一方、第 1 停止時の停止操作が正解押し順の場合には、第 2 停止時及び第 3 停止時にベル役に係る図柄組合せを入賞判定ライン L 上に引き込んで表示する。

【 0 0 9 3 】

遊技制御手段 1 1 0 は、ストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R の押し順に応じてベル役又は特殊小役の何れかに係る図柄組合せを入賞判定ライン L 上に表示させた後に、押し順記憶手段に記憶した押し順情報を削除する。

【 0 0 9 4 】

このように、第 1 停止時において、押下検出位置が第 1 領域 F 1 の場合には、図 8 に示す第 1 正解押し順情報に基づいて正解押し順を参照するが、第 2 停止時に押下検出位置が第 2 領域 F 2 となった場合には、図 9 に示す第 2 正解押し順情報に基づいて正解押し順を参照するため、第 1 停止時において正解押し順となっていた停止操作が、第 2 停止時においては不正解押し順となる場合があるように制御される（例えば、打順小役 4 が当選した遊技において、中 1 s t (押し順 3 , 4) で操作した際に、第 1 停止時において、押下検出位置が第 1 領域 F 1 の場合には、正解押し順であるためベル役に係る図柄を入賞判定ライン L 上に表示させるが、第 2 停止時において押下検出位置が第 2 領域 F 2 となった場合には、中 1 s t の押し順は不正解押し順であるため、第 2 停止時に特殊小役に係る図柄を表示させるようにして、結果的に特殊小役に係る図柄組合せが表示されるように停止制御する）。

【 0 0 9 5 】

本実施形態のスロットマシン S では、第 2 停止時まで正解押し順の場合、又は第 2 停止時まで各リールにおいて第 3 領域 F 3 が押下検出位置の場合には、第 3 停止時の押下検出位置にかかわらず、必ずベル役に係る図柄を表示するようにして、ベル役を入賞させるように停止制御している。

【 0 0 9 6 】

以上のように、状況に応じて停止制御を変更することによって、打順小役 1 ~ 6 のいずれかが当選した際、第 3 領域 F 3 の 1 コマ範囲を狙って正確にストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R を押下操作（いわゆるビタ押し）することができれば（第 3 パターン）、ストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R の押し順にかかわらずベル役（配当 9 枚）を入賞させることができますが、リール 3 L ~ 3 R のうち 1 リールでも第 3 領域 F 3 から 1 コマずれて押下操作した場合には、第 3 領域 F 3 に隣接する第 2 領域 2 F が押下検出位置となって（第 2 パターン）、正解押し順の割合が 1 / 3 に設定された第 2 押し順情報が参照される。また、その他の領域（第 2 領域 2 F を除く第 1 領域 1 F を押下検出）が押下検出位置の場合（第 1 パターン）、正解押し順の割合が 1 / 2 に設定された第 1 押し順情報が参照されるため、第 3 領域 F 3 から 1 コマずれる場合よりも正解押し順の確率が上昇する。

10

20

30

40

50

【0097】

換言すると、本実施形態のスロットマシンSでは、第3領域F3のいわゆるビタ押しを成功させた場合に、押し順不問でベル役が入賞するようなメリットを付与するとともに、失敗して、第2領域F2が押下検出位置となつた場合には一定のペナルティ(デメリット)を設定する(正解押し順の割合が1/3)が、第2領域F2が押下検出位置とならず第1領域F1であれば、ペナルティは設定しない(正解押し順の割合が2/3)。逆に言えば、第2領域F2が押下検出位置となつた場合に、第1領域F1が押下検出位置となつた場合より不正解押し順の割合が多いようにペナルティが設定されている。

【0098】

これにより、毎回特別領域(例えば1領域)で停止操作(例えばビタ押し)することができるような高い技術力を有する遊技者であれば、積極的に第3領域F3を狙って押下操作するような遊技を行うことができ、挑戦的に遊技を行うことができる。一方、このような技術力を有しない遊技者であっても、第1領域F1を狙って押下操作するような遊技を行うことにより、1/2の割合で正解押し順で押下操作することができるため、安定した遊技を行うことができる。

10

【0099】

すなわち、技術介入要素を遊技に取り入れることにより、新たな遊技性を付加して、遊技の多様化を図ることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【0100】

また、ロジック演算処理では、リール3L～3Rを停止させる処理として、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理を行っている。

20

【0101】

引き込み処理では、抽選フラグが当選状態に設定された役に対応する図柄を、最大4コマ先の図柄を引き込み可能として、換言すると、ストップボタン16L～16Rの操作時点からリール3L～3Rが停止するまでに要するコマ数の上限を5コマ(0～4コマ)として入賞判定ラインL上に停止するようにリール3L～3Rを停止させる制御を行っている。すなわち、引き込み処理は、引き込み可能範囲内の図柄を引き込んで、当選した役を入賞させることができるようにリール3L～3Rを停止させる制御処理である。

【0102】

したがって、リール3L～3Rにおいて5コマ以内(引き込み範囲内)の間隔で配列されている図柄(例えば、リプレイ図柄RPやベル図柄BL、また、中リール3C及び右リール3Rにおいては7図柄SV及びBAR図柄BR)に係る役(リプレイ、ベル役、特殊小役)は、当選した場合、対応図柄をストップボタン16L～16Rの操作のタイミングや操作の順序等にかかわらず、いわゆる取りこぼしをしないように、必ず入賞判定ラインL上に引き込むことによって、入賞可能となっている。

30

【0103】

一方、蹴飛ばし処理では、抽選フラグが非当選状態に設定された役に対応する図柄が入賞判定ラインL上に停止しないように、換言すると、当選していない役を入賞させることができないように、リール3L～3Rを停止させる制御を行う。

40

【0104】

(回胴演出処理)

遊技制御手段110は、押下検出位置が、複数回第3パターンとなつたことに基づいて、リール3L～3Rの回胴演出を実行させる回胴演出処理を行う。

【0105】

遊技制御手段110は、回胴演出処理を実行するために、押下検出位置が第3パターンになつた回数を計数して、所定回数(例えば3回)に達したか否かを判断する。具体的に遊技制御手段110は、各リール3L～3Rの第3領域F3でビタ押しされて、各リール3L～3Rの16番を押下検出位置と検出したこと(本実施形態では上述のように第3停止時の押下検出位置は停止制御に影響を与えないため、当該押下検出位置に係る情報は不要)に基づいて、メインメモリ200に設定されている特定検出パターンカウンタ(図示

50

省略)にカウント値をインクリメントするインクリメント処理を行い、カウント値が予め定められた閾値(例えば3)に達したことに基づいて、回胴演出処理の実行条件が満たされたとして、当該遊技終了後の次の遊技の開始操作(遊技準備状態におけるスタートレバー-15の押下操作)に基づいて、回胴演出処理を実行する。

【0106】

回胴演出処理では、リール3L～3Rのいずれか1つ又は複数を複数回正転又は逆転させた後、回胴演出前のリールの位置からランダムにずらして停止させるリール回転制御及びリール停止制御を行う。

【0107】

これにより、各リールの始動位置を互いにずらすことができるため、たとえ回胴演出処理前において連続的に第3領域F3が押下検出位置となるような特定のタイミングで、回胴演出処理後にリール3L～3Rを停止させた場合であっても、第3領域F3が押下検出位置とならないようになり、第3領域F3を狙って停止操作することの難易度を高めることができる。

【0108】

(入賞判定処理)

遊技制御手段110は、リール3L～3Rが停止制御された際の、入賞判定ラインL上に表示された図柄組合せに基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。入賞判定処理では、メインメモリ200に設定されている入賞判定テーブル(図示省略)を参照して、ビッグボーナス(RBB)、特殊小役、ベル役、チエリー役、リプレイの入賞の有無を、図4に示す入賞役を示す図柄組合せか否かにより判定する。

本実施形態のスロットマシンSでは、入賞判定処理の判定の結果に基づいて、入賞時処理(所定の処理)が行われる。この入賞時処理として、後述するリプレイ処理、メダルの払出処理、遊技状態移行処理等が行われる。

【0109】

(リプレイ処理)

遊技制御手段(遊技結果処理手段)110は、リプレイが入賞したことにに基づいて、遊技者が所持するメダル(クレジットメダルを含む)を投入せずに前回の遊技の際の投入数又はベット数と同じ枚数分のメダルを自動的に投入状態とするリプレイ処理を行う。

【0110】

(払出処理)

遊技制御手段(遊技結果処理手段)110は、小役が入賞した場合に、入賞した小役の配当(図4参照)に基づいて、メダルの払出数を決定し、決定された払出数分の枚数をホップアユニット32に払出させる払出制御を行う。

なお、メダルのクレジットが許可されている場合には、当該払出処理の代わりに、クレジットメダル記憶手段に記憶されているクレジット数(メダル情報)に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行い仮想的にメダルを払出す処理を行う。

【0111】

(遊技状態移行処理)

遊技制御手段(遊技結果処理手段)110は、所定の移行条件が満たされたことに基づいて、通常状態、RBB内部状態、及びRBB作動状態の間でそれぞれ遊技状態を移行させる(開始させ、終了させる)遊技状態移行処理を行う。

【0112】

図10に示すように、遊技状態移行処理は、初期状態である通常状態(非内部状態)においてビッグボーナス(RBB)の当選(RBB当選)を契機にRBB内部状態に移行させ、さらに、RBB内部状態においてビッグボーナス(RBB)の入賞(RBB入賞)を契機にRBB作動状態に移行させ、RBB作動状態においてメダルの払出数の合計が予め定められた所定枚数を超えたことを契機としてRBB作動状態を終了させて、通常状態に移行させる制御を行う。

【0113】

10

20

30

40

50

通常状態では、ビッグボーナス（RBB）が内部抽選の対象となっている内部抽選テーブル1（図5参照）に基づいて内部抽選が行われる。

【0114】

RBB内部状態では、通常状態と小役の当選確率が同じであって、通常状態よりもリプレイの当選確率を上昇させ、ビッグボーナス（RBB）が内部抽選の対象から除外された内部抽選テーブル3（図5参照）に基づいて内部抽選が行われる。

【0115】

RBB作動状態では、ベル以外の役等が内部抽選の対象から除外された内部抽選テーブル4（図5参照）に基づいて内部抽選が行われる。したがって、RBB中RB作動状態は、他の遊技状態よりも小役が頻繁に当選する点で、遊技者に有利な遊技状態となっている。

【0116】

なお、遊技制御手段110は、メインメモリ200に設定されたメインフラグ記憶手段202に、遊技状態に対応するフラグをセット又はクリアすることによって、各遊技状態を移行（設定）する制御を行っており、当該フラグに基づいて、各遊技状態において行われる内部抽選の際に参考される内部抽選テーブル1～4が決定されるようになっている。

【0117】

（RT状態移行制御）

遊技制御手段（遊技結果処理手段）110は、所定の移行条件の成立に基づいて、遊技状態が通常状態（非内部状態）において、リプレイの抽選状態（当選確率が異なる状態）が異なる非RT状態及びRT状態の間で移行させる（開始させ、終了させる）RT移行制御を行う。

【0118】

図10に示すように、RT移行制御では、非RT状態を初期状態として、非RT状態においてリプレイ4に係る図柄組合せが表示されたこと（リプレイ4の入賞）を契機にRT状態へ移行させ、RT状態において特殊小役又はリプレイ3に係る図柄組合せが表示されたこと（特殊小役又はリプレイ3の入賞）を契機に非RT状態へ移行させる制御を行う。

【0119】

具体的に、非RT状態においては、リプレイの当選態様としてリプレイ1、打順リプレイ1～3が設定され、リプレイの当選確率が約1/7.3に設定された内部抽選テーブル1（図5参照）に基づく内部抽選が行われる。

【0120】

RT状態においては、リプレイの当選態様が非RT状態と同様、リプレイ1、打順リプレイ1～3が設定され、リプレイの当選確率が約1/2.3に設定された内部抽選テーブル2（図5参照）に基づく内部抽選が行われる。

【0121】

（サブ基板500）

サブ基板500は、メイン基板100からのコマンド信号の入力に基づいて、遊技の進行状況に応じた演出を実行するための各種の演算処理や、ジョグダイヤルJDに対する所定の操作が行われた際に生じる操作信号の入力に基づいて、遊技情報等を表示させるため等の演算処理を行い、これらの演算処理の結果に基づいて、演出装置600である演出表示装置5、スピーカ6、演出ランプ7等（図1，3参照）による演出等の出力動作の制御を行う。

【0122】

具体的に、図3に示すように、サブ基板500は、CZ制御手段510、AT制御手段520と、演出制御手段530と、サブメモリ590とを含んで構成されている。

【0123】

ここで、サブメモリ590は、本実施形態のスロットマシンSにおける演出に係るプログラムが記憶されているROM（図示省略）と、サブ基板500で生成される演出に係るプログラムで使用するフラグや演算した値等の各種情報が記憶されるとともに、ワークエ

リアとして使用されるRAM(図示省略)とによって構成される。具体的に、サブメモリ590は、サブ基板500に設けられた各手段がそれぞれの処理に要する情報や、処理の結果に係る情報等を記憶するためのテーブル等が設定されている。

【0124】

(CZ制御手段510)

CZ制御手段(チャンスゾーン制御手段)510は、後述するAT抽選の当選確率が向上するチャンスゾーン状態(以下、CZ状態という)を制御する。

CZ状態は、サブ基板500で制御する遊技状態であって、抽選条件であるチェリーの当選に基づくAT抽選の当選確率が、N倍(例えば2倍)に上昇し、その他の役(例えばベルやリプレイ)でもAT抽選を行うことができるよう設定されており、通常状態(非CZ状態)よりも後述するAT状態に移行し易い遊技者に有利な有利遊技状態となっている。

10

【0125】

CZ制御手段510は、遊技回数が所定回数(例えば、スロットマシンSの電源投入後又はボーナス終了後200G、400G、800G、1000G等)に達したことを契機に、CZ状態に移行する(当選)か否(非当選)かを決定するためのCZ抽選(以下CZ抽選という)を、サブメモリ590に設定されているCZ抽選テーブル(図示省略)を参照して行う。なお、CZ抽選を、例えばチェリーの当選を契機に行うようにしてもよい。

20

【0126】

CZ制御手段510は、CZ抽選の当選に基づいて、非CZ状態からCZ状態に移行(設定)し、サブメモリ590に設定されているCZカウンタ203に例えば「20」をセットしてCZ遊技を開始し、CZ遊技で遊技が行われる毎にCZカウンタ203のカウント値をデクリメントする処理を行う。CZ制御手段510は、CZカウンタ203のカウント値が「0」となるか、リプレイCの入賞に基づく終了抽選に当選したことを契機に、CZ状態を終了させCZ状態移行前の遊技状態へ復帰させる制御を行う。

したがって、CZ遊技は最長で20G継続するようになっている。

30

【0127】

CZ制御手段510は、サブメモリ590に設定されているサブフラグ記憶手段(図示省略)に対するCZフラグのセット及びクリアにより、CZ状態及び非CZ状態の切替え(CZ状態の開始及び終了)を行う。

30

【0128】

(AT制御手段520)

AT制御手段520は、AT状態、及びAT状態における遊技(以下、AT遊技ともいう)に係る制御を行う。

40

【0129】

ここで、AT状態は、サブ基板500で制御する遊技状態であり、図10に示すように、通常状態(非内部状態)において非AT状態から移行可能であって、図5に示す通常状態と同じ内部抽選テーブル1又は2が参照される。また、AT状態では、打順小役1~6や打順リプレイ1~3のいずれかが当選した遊技において、後述する演出制御手段530が、メイン基板100からのコマンド信号に基づいて、所定の役(ベル役やリプレイ4)の入賞を容易とするように補助する特別演出(後述する第1特別演出、第2特別演出)を演出装置600、例えば、演出表示装置5やスピーカ6又は演出ランプ7等に実行させる状態となっている。

【0130】

具体的にAT状態では、内部抽選で打順小役1~6のいずれかが当選した場合には、後述するように、特別演出が実行されることによって、非RT状態への移行契機役である特殊小役を入賞させずに、特殊小役よりも配当が多いベル役を入賞させることが容易となる。

【0131】

また、打順リプレイ1~3のいずれかが当選した場合には、RT状態への移行契機役で

50

あるリプレイ4や、RT状態の変動に影響を与えないリプレイ1又は2を入賞させることが容易となるため、RT状態へ昇格させること（参照される内部抽選テーブルを、内部抽選テーブル1から内部抽選テーブル2に変更させること）が容易となり、かつ、非RT状態への移行契機役であるリプレイ3を入賞させることなく、一旦移行したRT状態を維持することが容易となる。

【0132】

したがって、AT状態は、メダルを消費し難く、かつメダルを獲得し易い遊技者に有利な有利遊技状態となっている。このように、AT状態が設定され、かつリプレイの抽選状態がRT状態（リプレイ高確率状態）に設定された状態をアシストリプレイタイム（ART）状態という（図10参照）。

10

【0133】

AT制御手段520は、サブメモリ590のサブフラグ記憶手段に対するATフラグのセット及びクリアにより、AT状態及び非AT状態の切替え（AT状態の開始及び終了）を行う。

【0134】

AT制御手段520は、非AT状態（例えば、通常状態やCZ状態等）において、内部抽選で例えばチェリーが当選したことに基づいて、非AT状態からAT状態に移行させる（当選）か否（非当選）かを決定するためのAT抽選を行う。

20

【0135】

AT制御手段520は、AT抽選に当選したことを契機にATフラグをセットして非AT状態からAT状態に移行し、その後、非RT状態からRT状態となってART状態に移行したことに基づいて、回数が定められるAT遊技を開始する。

AT制御手段520は、AT状態に移行後の所定の契機で、AT遊技の初期遊技回数を決定するために、サブメモリ590に設定されている初期回数テーブル（図示省略）を参照して初期回数抽選を行う。

30

【0136】

AT制御手段520は、初期回数抽選により決定した初期遊技回数に対応する値（例えば「50」）をサブメモリ590に設定されているAT終了判定カウンタ（図示省略）のカウント値に設定する。

【0137】

AT制御手段520は、AT状態とRT状態とが重畠的に設定された状態（ART状態）となつた次の遊技をAT遊技の開始ゲームと判断して、当該開始ゲームから、AT遊技が行われる毎にAT終了判定カウンタのカウント値をデクリメントする処理を行う。そして、AT制御手段520は、AT終了判定カウンタのカウント値が「0」に達したことに基づいて、ATフラグをクリアしてAT状態を終了させてAT遊技を終了させる。

40

このようにAT遊技は、初期回数抽選により決定した初期遊技回数（例えば50G）を1セットとして制御されている。

【0138】

なお、AT制御手段520は、AT状態においてビッグボーナス（RBB）が入賞した場合にもAT状態を終了させる。この場合、AT制御手段520は、AT状態を終了させるとともに、AT終了判定カウンタのカウント値をリセットしてもよく、また、AT状態終了前のAT終了判定カウンタのカウント値を持ち越すようにして、ビッグボーナス（RBB）終了後に再びAT状態に設定しAT遊技を開始して、残りのカウント値分の遊技回数を消化させるようにしてもよい。

【0139】

AT制御手段520は、AT遊技中又はAT遊技前のAT状態において、AT遊技回数を上乗せするために、チェリーの当選に基づいて、上乗せ抽選を行い、抽選の際に当選した値をAT終了判定カウンタにセットされた値に加算する上乗せ処理を行う。

【0140】

また、AT制御手段520は、現時点で行っているAT遊技を終了させずに継続させる

50

ために、同じくチェリーの当選に基づいて、継続抽選を行い、当該継続抽選に当選したことに基づいて、メインフラグ記憶手段202に継続フラグをセットして、AT終了判定カウンタのカウント値が「0」に達した際に、継続フラグがセットされていることに基づいて、AT終了判定カウンタに、予め定められた値（例えば「50」）をセットするとともに、継続フラグをクリアする。これにより、上乗せがなくても、1セットのAT遊技で50ゲーム以上AT遊技を継続させることができる。

【0141】

（演出制御手段530）

演出制御手段530は、遊技の進行状況に合わせて演出を実行するために、所定の契機で複数種類の演出状態から遊技状態に応じた演出状態を設定（移行）する制御を行う。

10

【0142】

具体的には、演出制御手段530は、メイン基板100からの遊技状態等に係るコマンド信号に基づいて、サブメモリ590に設定されたサブフラグ記憶手段（図示省略）に、演出状態に対応するフラグをセット又はクリアすることによって、コマンド信号に対応した演出状態に移行（設定）する制御を行う。

【0143】

演出状態には、通常状態に対応する通常演出状態と、RGB内部状態に対応するRGB内部演出状態と、RGB作動状態に対応するRGB作動演出状態等がそれぞれ設定されている。

20

【0144】

例えば、演出制御手段530は、演出状態が通常演出状態の場合、本実施形態のスロットマシンSのキャラクタ等を用いて役の当選、入賞等を示唆したり、ビッグボーナス（RGB）当選の確定を表示する確定演出等を実行する制御を行う。

【0145】

また、演出制御手段530は、演出状態がRGB内部演出状態の場合、通常演出状態とは異なる特別な演出様で、ビッグボーナス（RGB）が入賞するまで小役等の当選の報知を優先しつつ継続的にビッグボーナス（RGB）の当選を報知し、演出状態がRGB作動演出状態の場合、通常演出状態とは異なる特別な演出様で小役（ベル役）の当選等を報知するとともに、終了条件に係る情報を報知し、ビッグボーナス（RGB）で獲得したメダルの払出数を報知する演出を実行する制御を行う。

30

【0146】

演出制御手段530は、演出状態が通常演出状態の場合、役の当選、入賞等を示唆する等の演出以外に、上述のCZ抽選やAT抽選等に当選したことを示唆する前兆演出をさらに行う。

【0147】

また、演出制御手段530が制御する演出状態には、通常状態やボーナスに対応する演出状態の他に、CZ状態に対応するCZ演出状態、AT状態に対応するAT演出状態等がそれぞれ設定されている。

【0148】

演出制御手段530は、演出状態がCZ演出状態の場合、AT抽選の当選確率が高いことを示唆する特殊演出を実行するとともに、CZ遊技の残り遊技回数を示唆する演出を実行する制御を行う。

40

【0149】

演出制御手段530は、演出状態がAT演出状態の場合、メイン基板300からの打順小役1～6のいずれかの当選に係るコマンド信号に基づいて正解押し順に係る第1特別演出を行い、ベル役の入賞を容易とし、打順リプレイの当選に係るコマンド信号に基づいてリプレイ3以外のリプレイが入賞する押し順に係る第2特別演出を行い、リプレイ1, 2, 4の入賞を容易とする。

【0150】

また、演出制御手段530は、AT演出状態においては、通常演出状態と同様、上述の

50

特別演出以外にもリプレイ、小役又はビッグボーナスの当選を示唆する演出、A T 遊技の残り遊技回数等を実行する制御を行う。

【0151】

また、演出制御手段 530 は、A T 演出状態では、初期回数抽選により決定した初期遊技回数、上乗せ抽選、セット数抽選等に当選した旨を演出表示装置 5 に表示させる制御を行う。

【0152】

演出制御手段 530 は、メイン基板 100 からの役の当選や入賞等に係るコマンド信号、及び設定されている演出状態に基づいて、演出情報が記憶されているサブメモリ 790 の演出情報記憶領域(図示省略)を参照して、演出表示装置 5 を介して行う表示演出、スピーカ 6 を介して行う音響演出又は演出ランプ 7 等を介して行う照明演出に係る具体的な演出制御を行う。10

【0153】

(スロットマシン S の打順小役当選時の遊技の流れ)

図 11 ~ 13 を参照して、本実施形態のスロットマシン S における打順小役当選時のリール制御を含む遊技の流れを説明する。

【0154】

図 11 に示すように、遊技者等により、スタートレバー 15 が押下操作されると、スタートスイッチ 15a が ON となり(ステップ S100 で YES)、リール 3L ~ 3R が回転制御される(ステップ S105)とともに、内部抽選が行われる(ステップ S110)。内部抽選の結果、打順小役が当選した際(S115 で YES)、遊技者等により、ストップボタン 16L ~ 16R が押下操作されて、ストップスイッチ 16a がオン状態となって(ステップ S120 で YES)、リール 3L ~ 3R のうち最初に停止操作を行ったリールに対する第 1 停止時、2 番目に停止操作を行ったリールに対する第 2 停止時、及び 3 番目に停止操作を行ったリールに対する第 3 停止時において、それぞれの押下検出位置が第 3 領域 F3(第 3 パターン)の場合(ステップ S125, 130, 135 のそれぞれで YES)には、ベル役に係る図柄組合せが表示されて、ベル役が入賞して、メダル 9 枚が払出される(ステップ S140)。20

【0155】

一方、第 1 停止時 ~ 第 3 停止時のいずれかにおいて、押下検出位置が第 3 領域 F3 でない場合(ステップ S125, 130, 135 のいずれかにおいて NO)、押し順情報参照処理を行う(ステップ S150)。30

【0156】

図 12 に示すように、押し順情報参照処理では、当選した打順小役が打順小役 4 ~ 6 の何れかの場合(ステップ S151 で YES)であって、さらに、ステップ S152 において、第 1 停止時 ~ 第 3 停止時のリールのいずれにも押下検出位置に第 2 領域 F2 が含まれず、いずれかに第 1 領域 F1 を含む(第 1 パターンの)場合には、第 1 正解押し順情報を参照して(ステップ S153)、処理を終了し、第 1 停止時 ~ 第 3 停止時のリールのいずれかにおいて押下検出位置に第 2 領域 F2 が含まれる(第 2 パターンの)場合には、第 2 正解押し順情報を参照して(ステップ S154)、処理を終了する。40

また、打順小役のうち打順小役 4 ~ 6 の何にも当選していない場合(ステップ S151 で NO)には、共通正解押し順情報を参照して(ステップ S155)、処理を終了する。

【0157】

これらの押し順情報に基づいて、ストップボタン 16L ~ 16R の押し順が、正解押し順の場合(S160 で YES)には、上述の通りベル役が入賞して、メダル 9 枚が払出され(ステップ S140)、正解押し順ではない場合(S160 で NO)には、特殊小役に係る図柄組合せが表示されて、特殊小役が入賞して、メダル 1 枚が払出される(ステップ S165)。

なお、ステップ S100 及び S120 において、否定的な判断の場合、処理は進行せず、当該ステップを繰り返す。また、ステップ S115 において、否定的な判断の場合、そ50

の後の何れの処理も行わずに処理を終了する。

【0158】

次に回胴演出処理が行われるまでの流れについて説明する。

図13に示すように、遊技制御手段110は、各リール3L～3Rにおいて押下検出位置が全て第3領域F3の第3パターンの場合(ステップS200でYES)には、特定検出パターンカウンタのインクリメント処理を行い(ステップS210)、その結果、当該カウント値が閾値(例えば3)に達した場合(ステップS230でYES)には、当該遊技終了後のスタートレバー15の押下操作によりスタートスイッチ15aがONとなつた(ステップS240でYES)ことに基づいて、回胴演出処理を行う(S250)。

なお、ステップS200及びS230において、否定的な判断の場合、その後の何れの処理も行わずに処理を終了する。また、ステップS240において、否定的な判断の場合、処理は進行せず当該ステップを繰り返す。

【0159】

以上、本発明の実施形態について説明したが、本発明の要旨を逸脱しない範囲内で、これらの実施形態に対して、次のような変形や変更を施すことが可能である。また、上記の本発明の一実施形態、及び下記変形例におけるそれぞれの構成部材や処理や条件等を適宜組み合わせることが可能である。

【0160】

(変形例1)

上述の実施形態では、遊技制御手段110が、メダル受付処理、内部抽選、リール制御処理(押し順情報参照処理及び回胴演出処理を含む)、リール回転位置検出処理、入賞判定処理、リプレイ処理、払出処理、遊技状態移行処理等を行っているが、それに限定されず、処理毎に対応する手段を設けてもよい。例えば、メダル受付処理は投入受付手段を行い、内部抽選は内部抽選手段を行い、リール制御処理はリール制御手段を行い、リール回転位置検出処理はリール回転位置検出手段を行い、入賞判定処理は入賞判定手段(遊技結果処理手段)を行い、リプレイ処理はリプレイ処理手段(遊技結果処理手段)を行い、払出処理は払出制御手段(遊技結果処理手段)を行い、遊技状態移行処理は遊技状態制御手段(遊技結果処理手段)が行うようとする。

【0161】

(変形例2)

上述の実施形態では、回胴演出処理を実行するための前処理として、各リール3L～3Rにおいて押下操作位置が第3パターンとなつた回数(第3領域F3がビタ押し成功した回数)を計数しており、これは、連続、また非連続にかかわらず回数を累積するため、たとえ第3領域F3のビタ押しに失敗しても、その後成功して回数が所定回数(閾値)に達した場合には、回胴演出処理が行われるようになっているが、それに限定されず、第3領域F3のビタ押しに失敗した場合(押下検出位置が第1領域F1又は第2領域F2となつた場合)に、特定検出パターンカウンタのカウント値をリセットするようにしてもよい。これにより、連続して所定回数第3領域F3のビタ押しに成功した場合にのみ、回胴演出処理を行うことができる。

【0162】

(変形例3)

上述の実施形態では、リール3L～3Rの第1停止時及び第2停止時において、各リールの押下検出位置が第1領域F1の場合に、第3停止時の押下検出位置が第2領域F2となつた場合であっても、既に先に正解の押し順で停止制御された2つのリールの入賞判定ラインL上にベル役に係る図柄が表示されるため、第3停止時に右リール3Rの入賞判定ラインL上にベル役に係る図柄を表示させて、ベル役を入賞させるようにしているが、それに限定されず、第3停止時の押下検出位置が第2領域F2となつた場合に、第2正解押し順情報に基づいて正解押し順が変動して、第1停止時の押し順が不正解押し順となつた場合には、第3停止時に特殊小役に係る図柄組合せを表示可能なように、入賞判定ライン、特殊小役の種類等を適宜設定し、停止制御するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 3 】

また、上述の実施形態では、リール 3 L ~ 3 R の第 1 停止時及び第 2 停止時において、各リールの押下検出位置が第 3 領域 F 3 の場合に、第 3 停止時の押下検出位置が第 1 領域 F 1 又は第 2 領域 F 2 となった場合であっても、上記と同様にベル役を入賞させるようにしているが、それに限定されず、第 3 停止時に第 1 領域 F 1 又は第 2 領域 F 2 が検出された場合には、第 1 正解押し順情報又は第 2 正解押し順情報に基づく正解押し順が確定して、第 1 停止時の押し順が不正解押し順となった場合には、第 3 停止時に特殊小役に係る図柄組合せを表示可能なように、また、第 1 停止時の押し順が正解押し順となった場合には、第 3 停止時にベル役に係る図柄組合せを表示可能なように入賞判定ライン、特殊小役の種類等を適宜設定し、停止制御するようにしてもよい。

10

【 0 1 6 4 】**(变形例 4)**

上述の実施形態では、第 1 停止時の押下検出位置が第 1 領域 F 1 であっても、第 2 停止時の押下検出位置が第 2 領域 F 2 の場合には、図 9 に示す第 2 正解押し順情報を参照するようになっているが、それに限定されず、第 1 停止時の押下検出位置のみに基づいて、第 1 正解押し順情報又は第 2 正解押し順情報のいずれかを参照するかを決定してもよい。

具体的には、第 1 停止時の押下検出位置が、第 1 領域 F 1 の場合は、第 1 正解押し順情報を参照し、第 2 領域 F 2 の場合は、第 2 正解押し順情報を参照して、押し順が正解押し順か否かを判断する。

20

【 0 1 6 5 】

ただし、第 1 停止時の押下検出位置が第 3 領域 F 3 の場合には、第 2 停止時の押下検出位置（第 3 領域 F 3 を除く）に基づいて、第 1 正解押し順情報又は第 2 正解押し順情報のいずれかを参照するか決定する。

具体的には、第 1 停止時の押下検出位置が第 3 領域 F 3 で、第 2 停止時の押下検出位置が、第 1 領域 F 1 の場合は第 1 正解押し順情報を参照し、第 2 領域 F 2 の場合は第 2 正解押し順情報を参照して、第 1 停止時の押し順が正解押し順か否かを判断する。

30

【 0 1 6 6 】**(变形例 5)**

上述の実施形態では、打順小役当選時に、ストップボタン 16 L ~ 16 R の停止操作が正解押し順の場合、又は第 3 領域 F 3 が押下検出位置となった場合には、払出しが多いベル役（例えば、配当 9 枚）が入賞し（第 2 の処理）、不正解押し順の場合には、払出しが少ない特殊小役（例えば、配当 1 枚）が入賞する（第 1 の処理）ようになっているが、それに限定されず、特定の遊技状態（例えば、A T 状態やボーナス状態の特定遊技）で、正解押し順又はビタ押し成功で、有利な処理を行うようにしてもよい。

例えば、有利な処理（第 2 の処理）として、A T 抽選、A T 遊技の上乗せ抽選、継続抽選、C Z 抽選等を行うようにしてもよい。

上記構成により遊技性の向上を図ることができる。

【 0 1 6 7 】**(变形例 6)**

上述の実施形態では、リール 3 L ~ 3 R の回胴演出処理を、特定検出パターンカウンタのカウント値が予め定められた閾値に達したことにに基づいて実行するようになっているが、それに限定されず、例えば、当該カウント値が予め定められた閾値に達したことにに基づいて、回胴演出処理を行うか否かを決定する回胴演出抽選を行ったり、回胴演出の内容（どのリールを、どのように回転させるか）等を決定する回胴演出内容決定抽選を行うようにしてもよい。

40

【 0 1 6 8 】**(变形例 7)**

上述の実施形態では、第 3 領域 F 3 を 1 コマで構成し、第 2 領域 F 2 を、第 3 領域 F 3 を挟む 2 コマで構成しているが、それに限定されず、適宜コマ数を増減してもよい。例えば、第 3 領域 F 3 を 2 ~ 3 コマから構成するようにして、第 2 領域 F 2 を各 2 コマで第 3

50

領域 F 3 を挟むようにして合計 4 コマで構成するようにしてもよい。

【 0 1 6 9 】

(変形例 8)

上述の実施形態では、中リール 3 C 及び右リール 3 R において、4 コマを 1 サイクルで循環的に図柄を配列しており、左リール 3 L においては、図柄を循環的に配列していないが、それに限定されず、左リール 3 L において、4 コマを超える複数コマ、例えば 6 コマを 1 サイクルで循環的に図柄を配列するようにしてもよい。具体的には、例えば、「リプレイ図柄 R P B A R 図柄 B R チェリー図柄 C H 7 図柄 S V ダミー図柄 D M ベル図柄 B L」の順で、循環的に図柄を配列してもよい。これにより左リール 3 L において、特定の領域（例えば第 3 領域 F 3）を狙って、ストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R を押下操作することを困難とすることができます。10

【 0 1 7 0 】

(変形例 9)

上述の実施形態では、左リール 3 L のベル図柄 B L は、1 種類であるが、それに限定されず、複数種類（例えば 2 種類、第 1 ベル図柄 B L 1、第 2 ベル図柄 B L 2）設けるようにし、左リール 3 L を停止操作した場合には、必ず第 1 ベル図柄 B L 1 又は第 2 ベル図柄 B L 2 のいずれかを入賞判定ライン L 上に引き込むことができるが、一方を入賞判定ライン L 上に引き込むことができるタイミングで操作した場合には、他方は入賞判定ライン L 上に引き込むことができないように各図柄が配列されている。

【 0 1 7 1 】

そして、ベル役 1 を左リール 3 L において第 1 ベル図柄 B L 1 を含む図柄組合せとし、ベル役 2 を左リール 3 L において第 2 ベル図柄 B L 2 を含む図柄組合せとし、ベル役 1 を及びベル役 2 の当選確率を同じとする。この場合、ベル役 1, 2 は、中リール 3 C 及び右リール 3 R に対応する図柄を、いずれの押下タイミングであっても必ず入賞判定ライン上に表示することができる図柄組合せとなっている。20

【 0 1 7 2 】

これにより、内部抽選で、ベル役 1 が当選した際、左ストップボタン 1 6 L の押下操作のタイミングが、第 1 ベル図柄 B L 1 を引き込むことができる押下タイミングであれば、ベル役 1 を入賞させることができるが、引き込むことができないタイミングであれば、ベル役 1 を入賞させることができない。一方、ベル役 2 が当選した際、左ストップボタン 1 6 L の押下操作のタイミングが、第 2 ベル図柄 B L 2 を引き込むことができる押下タイミングであれば、ベル役 2 を入賞させることができるが、引き込むことができないタイミングであれば、ベル役 2 を入賞させることができない。30

【 0 1 7 3 】

このように構成することによって、ベル役 1 又は 2 当選時、1 / 2 の確率でいずれかのベル役を入賞させることができるようになる。

【 0 1 7 4 】

上述の実施形態において、本変形例の当該ベル役 1, 2 を内部抽選の対象とすることにより、打順小役とは異なるリール停止制御に基づいて、ベル役を入賞させたり、入賞させないようにすることが可能となり、遊技の多様性の向上を図ることができる。40

【 0 1 7 5 】

(変形例 1 0)

上述の実施形態では、リール 3 L ~ 3 R のリール領域として、第 1 領域 F 1、第 2 領域 F 2 及び第 3 領域 F 3 の 3 種類が設けられているが、それに限定されず、例えば 2 種類（具体的には第 1 領域 F 1 及び第 2 領域 F 2、第 1 領域 F 1 及び第 3 領域 F 3、第 2 領域 F 2 及び第 3 領域 F 3）のみで構成するようにしてもよく、また、新たなリール領域を追加して 4 種類以上で構成するようにして、それぞれ異なるように優劣を設定してもよい。

またリール 3 L ~ 3 R のそれぞれリール領域の構成（例えばリール番号に対応するリール領域のコマ数等）を異なるようにしてもよい。

【 0 1 7 6 】

10

20

30

40

50

(変形例 1 1)

上述の実施形態では、打順小役 1 ~ 6 が当選した際に、少なくともリール 3 L ~ 3 R の第 1 停止時又は第 2 停止時において、押下検出位置が第 2 領域 F 2 となった場合には、図 7 に示す共通正解押し順情報又は図 9 に示す第 2 正解押し順情報に基づいて、ストップボタン 16 L ~ 16 R を正解押し順で押下操作することによりベル役が入賞し、不正解押し順で押下操作することにより特殊小役が入賞するように停止制御が行われるが、それに限定されず、押下検出位置が第 2 領域 F 2 となった場合には、どのような停止操作の順序であっても必ず不正解押し順となって特殊小役を入賞させるようにしてもよく、また、特殊小役に係る図柄をリールの引き込み範囲内に配列しないようにして、特殊小役に係る図柄組合せを表示することができないタイミング(図柄配列)でストップボタン 16 L ~ 16 R が押下操作された場合には、いずれの役も入賞しないように停止制御を行ってもよい。

10

【0177】

(変形例 1 2)

上述の実施形態では、ストップボタン 16 L ~ 16 R の停止操作の順序において、第 1 の順序として不正解押し順、第 2 の順序として正解押し順がそれぞれ設定されており、打順小役当選時に、ストップボタン 16 L ~ 16 R が、正解押し順で押下操作された場合には打順正解役であるベル役(例えば配当 9 枚)が入賞し、不正解押し順で押下操作された場合には打順不正解役である特殊小役(例えば配当 1 枚)が入賞するようになっているが、それに限定されず、打順小役の当選態様としてベル役及び特殊小役の他に他の小役(例えばスイカ役(例えば配当が 4 枚))を重複当選させるようにして、いわゆる 6 択役(ストップボタン 16 L ~ 16 R の第 1 停止から第 3 停止まですべての押し順が定められた通りに押下しなければ揃わない役)として、ベル役、特殊小役及びスイカ役を設定し、ベル役が入賞可能な正解押し順及び特殊小役が入賞可能な不正解押し順の他にスイカ役が入賞可能な特定押し順を設定するようにしてもよい。また、当該特定押し順を、第 1 の順序(この場合、第 2 の順序は正解押し順)又は第 2 の順序(この場合、第 1 の順序は不正解押し順)としてもよい。

20

【0178】

(変形例 1 3)

上述の実施形態では、メイン基板 100 とサブ基板 500 とを分けてスロットマシン S を制御しているが、メイン基板 100 及びサブ基板 500 の機能を一つにまとめた単一の制御基板で制御するようにしてもよい。

30

【0179】

(変形例 1 4)

上述の実施形態では、C Z 制御手段 510 や A T 制御手段 520 をサブ基板 500 に設けるようにしていたが、それに限定されず、これらをメイン基板 100 に設け、C Z や A T に係る制御をメイン基板 100 で行うようにしてもよい。

【符号の説明】

【0180】

1 筐体、3 L , 3 C , 3 R リール、5 演出表示装置、6 スピーカ、7 演出ランプ、9 有利区間表示部、15 スタートレバー、16 L , 16 C , 16 R ストップボタン、

40

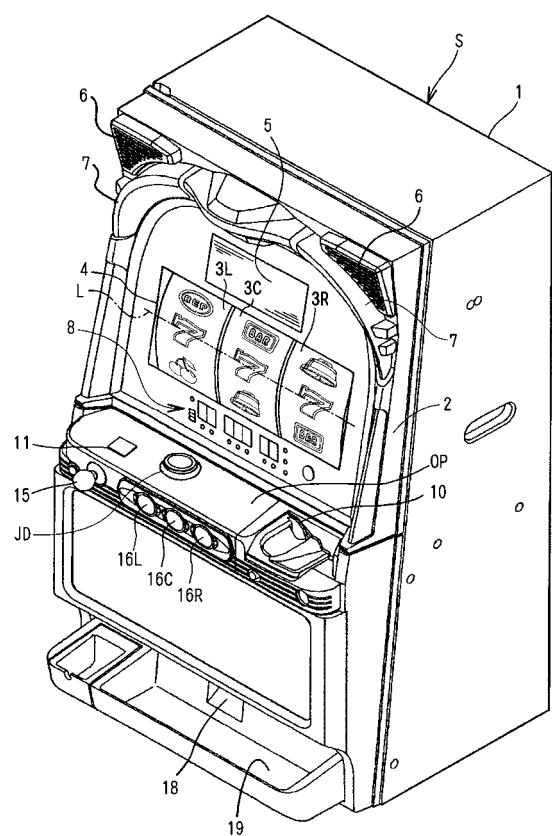
100 メイン基板、110 遊技制御手段、200 メインメモリ、201 内部抽選テーブル、202 メインフラグ記憶手段、

500 サブ基板、510 C Z 制御手段、520 A T 制御手段、530 演出制御手段、590 サブメモリ、600 演出装置

J D ジョグダイヤル、S スロットマシン

40

【図1】

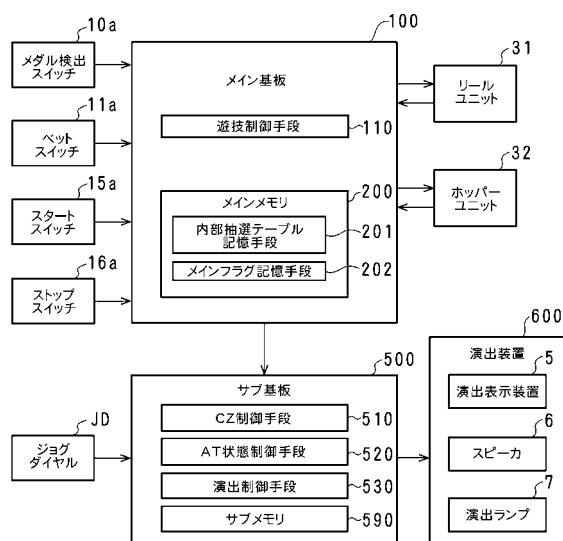


【図2】

リール番号 右リール3L 中リール3C 左リール3R		
BL	0	1
RP	2	7
SV	3	7
CH	4	7
DM	5	7
BR	6	7
	7	7
	8	7
	9	7
	10	7
	11	7
	12	7
	13	7
	14	7
	15	7
	16	7
	17	7
	18	7
	19	7

F1 F2 F3 F2 F1

【図3】



【図4】

図柄組合せ(入賞役)				
役	役当	左リール3L	中リール3C	右リール3R
ビッグボーナス	-	7	7	7
リプレイ1	-	REP	REP	REP
リプレイ2	-	BELL	REP	BELL
リプレイ3	-	REP	REP	BELL
リプレイ4	-	REP	7	REP
ベル役1	9	BELL	BELL	BELL
ベル役2	9	7	BELL	7
チエリー役1	9	CHERRY	ANY	ANY
チエリー役2	9	7 (8)	ANY	ANY
特殊小役1	1	BELL	REP	REP
特殊小役2	1	BELL	REP	BELL
特殊小役3	1	BELL	BELL	BELL
特殊小役N	1

【図5】

内部抽選テーブル1 (通常状態+非RT 状態)		内部抽選テーブル2 (通常状態+RT状態)		内部抽選テーブル3 (RBB内部状態)		内部抽選テーブル4 (RBB作動状態)	
0	RBB	RBB	不当選	打順小役 1	打順小役 1	打順小役 1	打順小役 1
	チエリー	チエリー		打順小役 2	打順小役 2	打順小役 2	打順小役 2
	打順小役 1	打順小役 1		打順小役 3	打順小役 3	打順小役 3	打順小役 3
	打順小役 2	打順小役 2		打順小役 4	打順小役 4	打順小役 4	打順小役 4
	打順小役 3	打順小役 3		打順小役 5	打順小役 5	打順小役 5	打順小役 5
	打順小役 4	打順小役 4		打順小役 6	打順小役 6	打順小役 6	打順小役 6
	打順小役 5	打順小役 5		リプレイ1	リプレイ1	リプレイ1	リプレイ1
	打順小役 6	打順小役 6		打順リプレイ1	打順リプレイ1	打順リプレイ1	打順リプレイ1
	リプレイ1	リプレイ1		打順リプレイ2	打順リプレイ2	打順リプレイ2	打順リプレイ2
	打順リプレイ1	打順リプレイ1		打順リプレイ3	打順リプレイ3	打順リプレイ3	打順リプレイ3
	打順リプレイ2	打順リプレイ2		不当選	不当選	不当選	不当選
65535	不当選	不当選					

【図6】

リール領域	リール番号
第1領域F1	0~14, 18, 19
第2領域F2	15, 17
第3領域F3	16

【図7】

共通正解押し順情報		左1st		中1st		右1st	
押下順序	当選領域	押し順1	押し順2	押し順3	押し順4	押し順5	押し順6
		16L→16C →16R	16L→16R →16C	16C→16L →16R	16C→16R →16L	16R→16L →16C	16R→16C →16L
打順小役1 (正解押し順:押し順1, 2)		ベル役(9枚)		特殊小役(1枚)			
打順小役2 (正解押し順:押し順3, 4)		特殊小役(1枚)		ベル役(9枚)		特殊小役(1枚)	
打順小役3 (正解押し順:押し順5, 6)		特殊小役(1枚)		ベル役(9枚)			

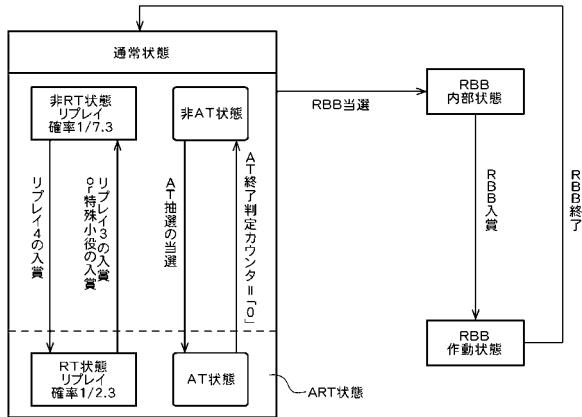
【図9】

第2正解押し順情報		左1st		中1st		右1st	
押下順序	当選領域	押し順1	押し順2	押し順3	押し順4	押し順5	押し順6
		16L→16C →16R	16L→16R →16C	16C→16L →16R	16C→16R →16L	16R→16L →16C	16R→16C →16L
打順小役4 (正解押し順:押し順1~4)		ベル役(9枚)		特殊小役(1枚)			
打順小役5 (正解押し順:押し順3~6)		特殊小役(1枚)		ベル役(9枚)		特殊小役(1枚)	
打順小役6 (正解押し順:押し順1, 2, 5, 6)		ベル役(9枚)		特殊小役(1枚)		ベル役(9枚)	

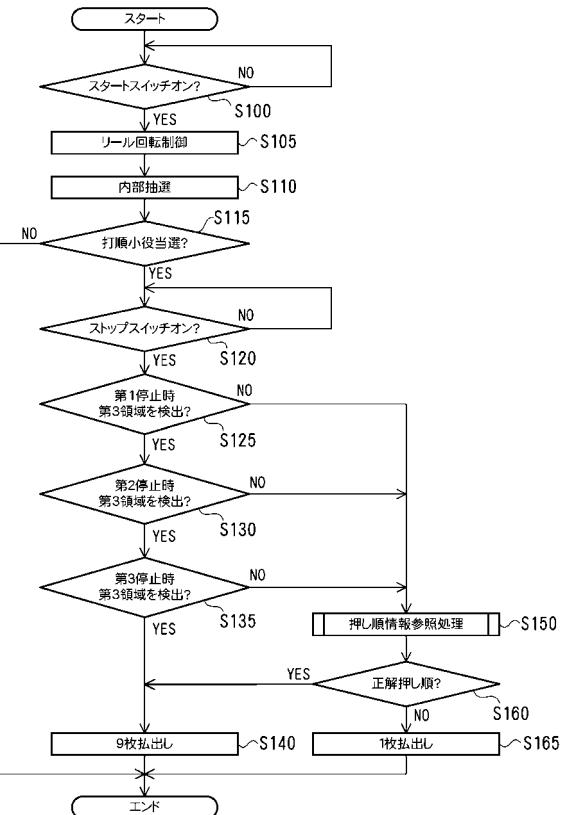
【図8】

第1正解押し順情報		左1st		中1st		右1st	
押下順序	当選領域	押し順1	押し順2	押し順3	押し順4	押し順5	押し順6
		16L→16C →16R	16L→16R →16C	16C→16L →16R	16C→16R →16L	16R→16L →16C	16R→16C →16L
打順小役4 (正解押し順:押し順1~4)		ベル役(9枚)		特殊小役(1枚)			
打順小役5 (正解押し順:押し順3~6)		特殊小役(1枚)		ベル役(9枚)		特殊小役(1枚)	
打順小役6 (正解押し順:押し順1, 2, 5, 6)		ベル役(9枚)		特殊小役(1枚)		ベル役(9枚)	

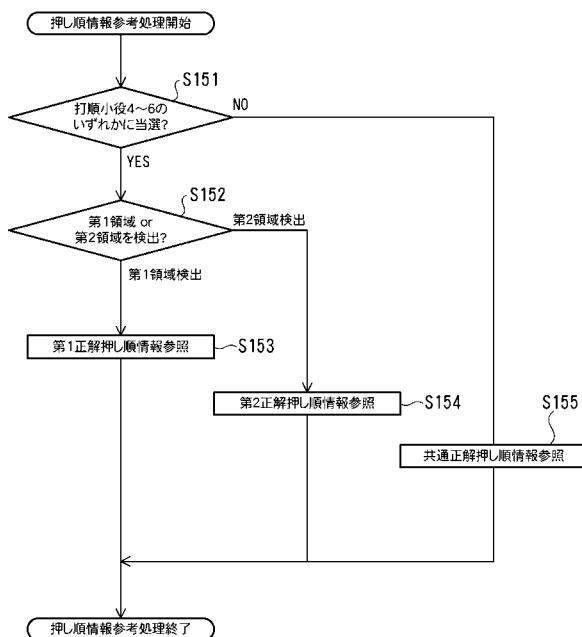
【図10】



【図11】



【図12】



【図13】

