

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6296748号
(P6296748)

(45) 発行日 平成30年3月20日 (2018. 3. 20)

(24) 登録日 平成30年3月2日 (2018. 3. 2)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

請求項の数 3 (全 43 頁)

(21) 出願番号	特願2013-216292 (P2013-216292)	(73) 特許権者	390031772
(22) 出願日	平成25年10月17日 (2013. 10. 17)		株式会社オリンピア
(65) 公開番号	特開2015-77277 (P2015-77277A)		東京都台東区東上野一丁目16番1号
(43) 公開日	平成27年4月23日 (2015. 4. 23)	(74) 代理人	100135666
審査請求日	平成28年7月1日 (2016. 7. 1)		弁理士 原 弘晃
		(74) 代理人	100131680
			弁理士 竹内 健一
		(72) 発明者	山根 大地
			東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
			式会社オリンピア内
		(72) 発明者	井川 拓士
			東京都台東区東上野二丁目11番7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) 【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、
遊技開始操作を契機として複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、

遊技開始操作を契機として前記複数のリールを回転させ、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、

前記内部抽選手段が、

停止操作による特定の図柄組合せの表示が可能な第1当選態様と、停止操作による特定の図柄組合せの表示が不可能な第2当選態様および第3当選態様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、

内部抽選の結果が前記第1当選態様である場合に、第1操作順序または第2操作順序で停止操作が行われると前記特定の図柄組合せが表示されるように回転中のリールの停止位置を決定し、

内部抽選の結果が前記第2当選態様および前記第3当選態様である場合に、前記第1操作順序で停止操作が行われると少なくとも最初に停止するリールについて前記第1当選態様において前記第1操作順序で停止操作が行われた場合と同じ態様で当該リールが停止し、かつ全てのリールが停止した時点で前記特定の図柄組合せが表示されないように回転中のリールの停止位置を決定し、

10

20

内部抽選の結果が前記第2当選態様および前記第3当選態様である場合に、前記第2操作順序で停止操作が行われると最初に停止するリールについて前記第1当選態様において前記第2操作順序で停止操作が行われた場合と異なる態様で当該リールが停止し、かつ全てのリールが停止した時点で前記特定の図柄組合せが表示されないように回転中のリールの停止位置を決定し、

内部抽選の結果が前記第2当選態様である遊技において前記第1操作順序または前記第2操作順序で停止操作が行われると全てのリールが停止した後に次の遊技についての遊技開始操作を契機として前記複数のリールを始動させ、各リールの位置関係を調整して停止操作に依らずに各リールを自動停止して前記特定の図柄組合せを表示させるリール演出を実行することを特徴とする遊技機。

10

【請求項2】

請求項1において、
前記内部抽選手段が、

停止操作による前記特定の図柄組合せの表示が可能な当選態様として前記第1当選態様とは異なる第4当選態様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、

内部抽選の結果が前記第4当選態様である場合に、前記第1操作順序または前記第2操作順序で停止操作が行われると内部抽選の結果が前記第1当選態様である場合とは異なる態様で前記特定の図柄組合せが表示されるように回転中のリールの停止位置を決定し、

内部抽選の結果が前記第1当選態様である場合と内部抽選の結果が前記第4当選態様である場合には前記第2操作順序で停止操作が行われると最初に停止するリールについて同じ態様で当該リールが停止し、残りのリールについては内部抽選の結果が前記第1当選態様である場合と内部抽選の結果が前記第4当選態様である場合とで異なる態様で停止するように回転中のリールの停止位置を決定することを特徴とする遊技機。

20

【請求項3】

請求項2において、
前記リール制御手段が、

内部抽選の結果が前記第4当選態様である場合に、前記第1操作順序で停止操作が行われると最初に停止するリールについて、内部抽選の結果が前記第1当選態様である場合とは異なる態様で停止するように回転中のリールの停止位置を決定することを特徴とする遊技機。

30

【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】

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入賞判定ライン上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。

40

【0003】

ところで、近年では、役の当否を決定する内部抽選の結果とリールの停止操作の態様との組合せに対して一義的にリールの停止位置を決定する制御手法が主流となっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

50

【0004】

【特許文献1】特開2006-130301号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上述した制御手法では、リールの停止位置の決定についての自由度が低く、全てのリールが停止する前に一部のリールの停止時の挙動によって、どのような図柄組合せが表示されるかが遊技者に把握されやすく、遊技者の期待する図柄組合せを表示させることができないことを把握してしまった場合に遊技への興味が失われるという課題が生じていた。

10

【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、全てのリールが停止する前に一部のリールの停止時の挙動によって遊技への興味が失われてしまうことを防止することにある。

【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、遊技開始操作を契機として複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、遊技開始操作を契機として前記複数のリールを回転させ、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、前記内部抽選手段が、停止操作による特定の図柄組合せの表示が可能な第1当選態様と、停止操作による特定の図柄組合せの表示が不可能な第2当選態様および第3当選態様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、内部抽選の結果が前記第1当選態様である場合に、第1操作順序または第2操作順序で停止操作が行われると前記特定の図柄組合せが表示されるように回転中のリールの停止位置を決定し、内部抽選の結果が前記第2当選態様および前記第3当選態様である場合に、前記第1操作順序で停止操作が行われると少なくとも最初に停止するリールについて前記第1当選態様において前記第1操作順序で停止操作が行われた場合と同じ態様で当該リールが停止し、かつ全てのリールが停止した時点で前記特定の図柄組合せが表示されないように回転中のリールの停止位置を決定し、内部抽選の結果が前記第2当選態様および前記第3当選態様である場合に、前記第2操作順序で停止操作が行われると最初に停止するリールについて前記第1当選態様において前記第2操作順序で停止操作が行われた場合と異なる態様で当該リールが停止し、かつ全てのリールが停止した時点で前記特定の図柄組合せが表示されないように回転中のリールの停止位置を決定し、内部抽選の結果が前記第2当選態様である遊技において前記第1操作順序または前記第2操作順序で停止操作が行われると全てのリールが停止した後に次の遊技についての遊技開始操作を契機として前記複数のリールを始動させ、各リールの位置関係を調整して停止操作に依らずに各リールを自動停止して前記特定の図柄組合せを表示させるリール演出を実行する遊技機に関するものである。

20

30

【0008】

本発明では、内部抽選の結果が第1当選態様、第2当選態様、あるいは第3当選態様のいずれかである場合に第2操作順序で停止操作を行えば、第1操作順序で停止操作を行う場合よりも特定の図柄組合せが表示されるか否かについて早期に把握できるようになっており、操作順序に応じて特定の図柄組合せが表示されるタイミングを異ならせることができるようになっている。そして本発明では、停止操作によっては特定の図柄組合せが表示されないことが確定しても、内部抽選の結果が第2当選態様である場合には次の遊技における遊技開始操作を契機として実行されるリール演出によって特定の図柄組合せを表示させることができるため、第1操作順序および第2操作順序のいずれの操作順序で停止操作を行っても特定の図柄組合せが表示されることについての興味が失わずに遊技を進めることができるようになる。

40

【0009】

50

(2) 本発明の遊技機では、前記内部抽選手段が、停止操作による前記特定の図柄組合せの表示が可能な当選態様として前記第1当選態様とは異なる第4当選態様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、内部抽選の結果が前記第4当選態様である場合に、前記第1操作順序または前記第2操作順序で停止操作が行われると内部抽選の結果が前記第1当選態様である場合とは異なる態様で前記特定の図柄組合せが表示されるように回転中のリールの停止位置を決定し、内部抽選の結果が前記第1当選態様である場合と内部抽選の結果が前記第4当選態様である場合には前記第2操作順序で停止操作が行われると最初に停止するリールについて同じ態様で当該リールが停止し、残りのリールについては内部抽選の結果が前記第1当選態様である場合と内部抽選の結果が前記第4当選態様である場合とで異なる態様で停止するように回転中のリールの停止位置を決定してもよい。

10

【0010】

このようにすれば、内部抽選の結果が第1当選態様あるいは第4当選態様のいずれかである場合に、第2操作順序によって停止操作を行うことによって早期に特定の図柄組合せが表示されることが判明しても、どのような態様で特定の図柄組合せが表示されるかについての関心を遊技者に与えることができる。

【0011】

(3) 本発明の遊技機では、前記リール制御手段が、内部抽選の結果が前記第4当選態様である場合に、前記第1操作順序で停止操作が行われると最初に停止するリールについて、内部抽選の結果が前記第1当選態様である場合とは異なる態様で停止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してもよい。

20

【0012】

このようにすれば、第1操作順序で停止操作を行うことによって最初に停止するリールの停止態様に基づいて、特定の図柄組合せが表示されることを確定的に把握することができるとともに、如何なる態様で特定の図柄組合せが表示されるかについても判別することができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【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の機能ブロックを説明する図である。

30

【図3】 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4】 本発明の実施形態の遊技機における内部抽選での小役の当選態様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でのリプレイの当選態様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リールの図柄配列を説明する図である。

【図7】 本発明の実施形態に係る遊技機におけるストップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

【図8】 本発明の実施形態に係る遊技機におけるストップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

40

【図9】 本発明の実施形態に係る遊技機における停止態様の例を説明する図である。

【図10】 本発明の実施形態に係る遊技機における停止態様の例を説明する図である。

【図11】 本発明の実施形態に係る遊技機における停止態様の例を説明する図である。

【図12】 本発明の実施形態に係る遊技機における停止態様の例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入賞役と図柄組合せとの関係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入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

50

【図 1 6】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 1 7】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 1 8】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 1 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 2 0】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。

10

【図 2 1】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 2 2】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 2 3】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 2 4】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 2 5】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 2 6】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 2 7】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図である。

【図 2 8】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの停止位置の決定手法を説明する図である。

【図 2 9】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの停止位置の決定手法を説明する図である。

【図 3 0】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの停止位置の決定手法を説明する図である。

【図 3 1】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの停止位置の決定手法を説明する図である。

30

【図 3 2】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの停止位置の決定手法を説明する図である。

【図 3 3】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの停止位置の決定手法を説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 4】

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。

40

【0 0 1 5】

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。

【0 0 1 6】

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。

【0 0 1 7】

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

50

ッパユニット（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、CPU、ROM（情報記憶媒体の一例）、RAM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。

【0018】

図1に示す第1リールR1～第3リールR3は、それぞれ外周面が一定の間隔で21の領域（各領域を「コマ」と称する）に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また第1リールR1～第3リールR3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R1～第3リールR3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R1～第3リールR3が停止する。

10

【0019】

前面上扉UDと前面下扉DDとは個別に開閉可能に設けられており、前面上扉UDには第1リールR1～第3リールR3の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓DWが設けられている。第1リールR1～第3リールR3の停止状態では、第1リールR1～第3リールR3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DWを通じて観察できるようになっている。

20

【0020】

また本実施形態の遊技機では、表示窓DW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3枚または2枚に設定され、規定投入数に相当するメダルが投入されると第1リールR1～第3リールR3のそれぞれの上段によって構成される有効ラインL1が有効化される。なお本実施形態の遊技機では、規定投入数が遊技状態に応じて異なっており、通常状態およびボーナス成立状態については、規定投入数が3枚に設定され、ボーナス状態については、規定投入数が2枚に設定される。

30

【0021】

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。

【0022】

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。

【0023】

40

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が出力される。

【0024】

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

50

ためのスタートレバー（遊技開始操作手段）S L、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R 1～第3リールR 3のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタン（停止操作手段）B 1～B 3などが設けられている。

【0025】

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M Iに投入するか、ベットボタンB 0を押下する操作を行うことで、第1リールR 1～第3リールR 3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S Lを押下すると、制御基板において第1リールR 1～第3リールR 3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R 1～第3リールR 3の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件に、ストップボタンB 1～B 3の押下操作が許可（有効化）される。

10

【0026】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンB 1～B 3を押下していくと、ストップボタンB 1～B 3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。

【0027】

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B 1～B 3を解放すると、ストップボタンB 1～B 3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。

20

【0028】

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。

【0029】

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。

【0030】

図2は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

30

【0031】

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。

【0032】

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。

40

【0033】

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（3枚または2枚）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

50

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。

【0034】

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B0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。

【0035】

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、インクリメントカウンタ（所定のカウント範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ）のカウント値に基づいて発生させることができる。なお本実施形態において「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。

10

【0036】

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。

20

【0037】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段190の内部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、内部抽選テーブル記憶手段191に、図3に示すような3種類の抽選テーブルA～抽選テーブルC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。

【0038】

なお本実施形態の遊技機では、小役として、正解ベル、不正解ベル1～不正解ベル6、特殊小役1、特殊小役2が用意されており、小役の当選態様として、図4に示すように、打順ベル1～打順ベル12が設定されている。これらの小役の当選態様は、図4に示すように、複数種類の小役が重複して当選するように同一の乱数値に対して当選態様に応じた複数種類の小役が対応づけられていることを意味している。そして本実施形態の打順ベルにおいては、正解ベルが必ず含まれ、正解ベルと重複して当選する不正解ベルと特殊小役の組合せが互いに異なっている。

30

【0039】

また本実施形態の遊技機では、リプレイとして、リプレイ1～リプレイ15が用意されており、リプレイの当選態様として、図5に示すように、通常リプレイ、打順リプレイ1～打順リプレイ11、弱スイカ、強スイカ、弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイが設定されている。これらのリプレイの当選態様は、1回の内部抽選で複数種類のリプレイが重複して当選するように同一の乱数値に対して当選態様に応じた複数種類のリプレイが対応づけられていることを意味する。そして本実施形態の遊技機では、図5に示すように、各リプレイの当選態様において、重複して当選するリプレイの組合せが互いに異なっている。

40

【0040】

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

50

【0041】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、ボーナス成立状態、およびボーナス状態が設定可能とされ、抽選テーブル選択処理では、遊技状態に応じて内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルC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。

【0042】

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の内部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。

10

【0043】

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。

【0044】

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、ビッグボーナス（BB）があり、小役およびリプレイは後者の持越不可フラグに対応づけられている。すなわち抽選フラグ設定処理では、内部抽選でビッグボーナス（BB）に当選すると、ビッグボーナス（BB）の抽選フラグの当選状態を、ビッグボーナス（BB）が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき内部抽選手段120は、ビッグボーナス（BB）の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、小役およびリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち抽選フラグ設定処理では、ビッグボーナス（BB）の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているビッグボーナス（BB）の抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを当選状態に設定する。

20

30

【0045】

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。

40

【0046】

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。

【0047】

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

50

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。

【0048】

また本実施形態の遊技機では、原則的には、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し、ボーナス状態では、例外的に第1リールR1について、ストップボタンB1が押下された時点から75ms以内に停止し、第2リールR2および第3リールR3について、ストップボタンB2、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、第1の引き込み範囲）で決定される。またストップボタンの押下時点から75ms以内に回転中のリールを停止させる場合には、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに要するコマ数が0～1コマの範囲（所定の引き込み範囲より狭い引き込み範囲、第2の引き込み範囲）で決定される。そして、リール制御手段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（190ms以内に停止させる場合）、あるいは0コマ～1コマの範囲内（75ms以内に停止させる場合）に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄が有効ライン上の表示位置に表示されるように、押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行っている。

【0049】

そして本実施形態では、図6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」、BAR図柄「BAR」、特殊図柄「SP」、リプレイ図柄「RP」、ベル図柄「BL」、スイカ図柄A「WMA」、スイカ図柄B「WMB」、スイカ図柄C「WMC」、およびスイカ図柄D「WMD」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（例えば、リプレイ図柄「RP」やベル図柄「BL」）について、押下検出位置に関わらずに、任意の表示位置に表示させることができるようになっている。

【0050】

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処理（ロジック演算処理）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処理（テーブル参照処理）とを行っている。

【0051】

まずロジック演算処理では、役毎に定められた優先順位データに従ってストップスイッチ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。なおボーナス状態では、第1リールR1については押下検出位置から0コマ～1コマの範囲内に存在する2コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求め、第2リールR2および第3リールR3については上記と同様に押下検出位置に対応する5コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。そして各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただしロジック演

10

20

30

40

50

算処理では、内部抽選の結果や押下検出位置などに応じて複数の停止位置の候補に対して同一の優先度が求まる場合があり、最も優先度の高い停止位置の候補が複数となった場合には、後述するテーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

そして本実施形態では、打順ベルが当選した場合に、ストップボタンB1～B3の押下順序に応じたロジック演算が行われる。具体的には、打順ベル1～打順ベル12のそれぞれに対して正解打順が設定されており、正解打順と異なる順序が不正解打順として扱われ、本実施形態ではいずれの打順ベルにおいてもストップボタンB1を最初に押下する順序（打順1，2）が不正解打順となっている。そして、いずれかの打順ベルが当選した場合に、正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、メダルの払出数に応じて優先度を求めるロジック演算を行い、メダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。また、いずれかの打順ベルが当選した場合に、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの種類に応じて停止位置の候補についての優先度を求めるロジック演算を行い、最も多くの入賞形態を構成する図柄組合せを表示させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。なお本実施形態では、いずれかの打順ベルが当選した場合に、正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、最初のリールを停止させる際にはメダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補が最も多くの入賞形態を構成する図柄組合せを表示させることができる停止位置の候補となっており、2番目以降に停止するリールにおいても正解打順である場合には引き続きメダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が高くなり、2番目以降に停止するリールにおいて特定打順に転じた場合には最も多くの入賞形態を構成する図柄組合せを表示させることができる停止位置の候補の優先度が高くなるようになっている。

【0055】

そして本実施形態では、いずれかの打順ベルが当選した場合に、正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、メダルの払出数が最も多くなる正解ベルを入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われ、不正解打順であってストップボタンB1が最初に押下される順序でストップボタンB1～B3が押下されると、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数が多くなる不正解ベルを入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジ

10

20

30

40

50

ック演算が行われ、不正解打順であってストップボタンB 2やストップボタンB 3が最初に押下される順序でストップボタンB 1～B 3が押下されると、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数が最も多くなる特殊小役を入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われる。

【0056】

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

10

【0057】

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。

20

【0058】

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。

【0059】

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、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。

30

【0060】

そして内部抽選で打順ベル1～打順ベル12のいずれかが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図7に示すように、それぞれの打順ベルに対して正解打順が設定されており、正解打順いずれと異なる押下順序は不正解打順として扱われる。そして本実施形態では、打順ベル1～打順ベル6のいずれかが当選した場合に参照される停止制御テーブルにおいて、正解打順でストップボタンB 1～B 3が押下されると、正解ベルが入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順であってストップボタンB 1が最初に押下される順序でストップボタンB 1～B 3が押下されると、不正解ベルが入賞する場合と、いずれの役も入賞しない場合（取りこぼし）とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順であってストップボタンB 2やストップボタンB 3が最初に押下される順序でストップボタンB 1～B 3が押下されると、特殊小役1が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。また本実施形態では、打順ベル7～打順ベル12のいずれかが当選した場合に参照される停止制御テーブルにおいて、正解打順でストップボタンB 1～B 3が押下されると、正解ベルが入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順であってストップボタンB 1が最初に押下される順序でストップボタンB 1～B 3が押下されると、不正解ベルが入賞する場合と、いずれの役も入賞しない場合（取りこぼし）とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順であってストッ

40

50

ボタンB 2やストップボタンB 3が最初に押下される順序でストップボタンB 1～B 3が押下されると、特殊小役2が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。このように本実施形態では、打順ベルの当選時に参照される停止制御テーブルにおいて、正解打順では最も多くのメダルが払い出されるように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順では有効ライン上に表示可能な図柄組合せの数が最も多くなるように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0061】

なお本実施形態では、正解ベルが入賞する場合に、図7（B）に示すように、各リールの中段の表示位置からなる無効ライン（入賞判定の対象とはならないライン）にベル図柄「BL」が揃って表示され、いずれかの不正解ベルが入賞する場合に、図7（C）に示すように、各リールの下段の表示位置からなる無効ラインにベル図柄「BL」が揃って表示されるようになっている。

10

【0062】

また内部抽選で打順リプレイ1が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図8に示すように、ストップボタンB 3を最初に押下する打順5，6が第1特定打順に設定され、ストップボタンB 2を最初に押下する打順3，4が第2特定打順に設定されており、ストップボタンB 1を最初に押下する打順1，2は非特定打順として扱われる。そして本実施形態では、打順リプレイ1が当選した場合に参照される停止制御テーブルにおいて、第1特定打順でストップボタンB 1～B 3が押下されると、図9（A）～図9（C）に示すような水平スイカ揃いの停止態様を伴うリプレイ2、リプレイ3、またはリプレイ6の入賞を優先し、第2特定打順でストップボタンB 1～B 3が押下されると、図11（B）や図11（C）に示すようなシングル7揃いの停止態様を伴うリプレイ6またはリプレイ10の入賞を優先し、非特定打順でストップボタンB 1～B 3が押下されると、リプレイ1が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお打順リプレイ1の当選時に参照される停止制御テーブルにおいては、第2特定打順で停止操作が行われた場合に、図11（A）に示すようなダブル7揃いの停止態様を伴ってリプレイ10が入賞することが回避されるように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。また本実施形態では、弱スイカの当選時において、ストップボタンB 1～B 3の押下順序に関わらずに、図9（A）～図9（C）に示すような水平スイカ揃いの停止態様を伴ってリプレイ2、リプレイ3、またはリプレイ6を入賞させることができるようになっている。

20

30

【0063】

また内部抽選で打順リプレイ2が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図8に示すように、ストップボタンB 3を最初に押下する打順5，6が第1特定打順に設定され、ストップボタンB 2を最初に押下する打順3，4が第2特定打順に設定されており、ストップボタンB 1を最初に押下する打順1，2は非特定打順として扱われる。そして本実施形態では、打順リプレイ2が当選した場合に参照される停止制御テーブルにおいて、第1特定打順でストップボタンB 1～B 3が押下されると、図9（D）や図9（E）に示すような斜めスイカ揃いの停止態様を伴うリプレイ4またはリプレイ5の入賞を優先し、第2特定打順でストップボタンB 1～B 3が押下されると、図11（A）に示すようなダブル7揃いの停止態様を伴うリプレイ10の入賞を優先し、非特定打順でストップボタンB 1～B 3が押下されると、リプレイ1が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお打順リプレイ2の当選時に参照される停止制御テーブルにおいては、第2特定打順で停止操作が行われた場合に、図11（A）に示すようなダブル7揃いの停止態様を伴ってリプレイ10を入賞させることができなくても図11（B）や図11（C）に示すようなシングル7揃いの停止態様を伴ってリプレイ6やリプレイ10を入賞させることができるように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。また本実施形態では、強スイカの当選時において、ストップボタンB 1～B 3の押下順序に関わらずに、図9（D）や図9（E）に示すような斜めスイカ揃いの停止態様を伴ってリプレイ4またはリプレイ5を入賞させることができるようになっている。

40

【0064】

50

また内部抽選で打順リプレイ 3 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図 8 に示すように、ストップボタン B 3 を最初に押下する打順 5, 6 が第 1 特定打順に設定され、ストップボタン B 2 を最初に押下する打順 3, 4 が第 2 特定打順に設定されており、ストップボタン B 1 を最初に押下する打順 1, 2 は非特定打順として扱われる。そして本実施形態では、打順リプレイ 3 が当選した場合に参照される停止制御テーブルにおいて、第 1 特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、図 10 (A)、図 10 (B)、図 10 (C)、および図 10 (D) に示すような弱チャンス目の停止態様を伴うリプレイ 7、リプレイ 9、およびリプレイ 14 の入賞を優先し、第 2 特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、図 11 (B) や図 11 (C) に示すようなシングル 7 揃いの停止態様を伴うリプレイ 6 またはリプレイ 10 の入賞を優先し、非特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、リプレイ 1 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお打順リプレイ 3 の当選時に参照される停止制御テーブルにおいては、第 2 特定打順で停止操作が行われた場合に、図 11 (A) に示すようなダブル 7 揃いの停止態様を伴ってリプレイ 10 が入賞することが回避されるように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。また本実施形態では、弱チャンスリプレイの当選時において、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下順序に関わらずに、図 10 (A)、図 10 (B)、図 10 (C)、および図 10 (D) に示すような弱チャンス目の停止態様を伴ってリプレイ 7、リプレイ 9、およびリプレイ 14 を入賞させることができるようになっている。

10

【0065】

20

また内部抽選で打順リプレイ 4 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図 8 に示すように、ストップボタン B 3 を最初に押下する打順 5, 6 が第 1 特定打順に設定され、ストップボタン B 2 を最初に押下する打順 3, 4 が第 2 特定打順に設定されており、ストップボタン B 1 を最初に押下する打順 1, 2 は非特定打順として扱われる。そして本実施形態では、打順リプレイ 4 が当選した場合に参照される停止制御テーブルにおいて、第 1 特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、図 10 (E)、図 10 (F)、図 10 (G)、および図 10 (H) に示すような強チャンス目の停止態様を伴うリプレイ 9、リプレイ 10、リプレイ 12、およびリプレイ 13 の入賞を優先し、第 2 特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、図 11 (A) に示すようなダブル 7 揃いの停止態様を伴うリプレイ 10 の入賞を優先し、非特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、リプレイ 1 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお打順リプレイ 4 の当選時に参照される停止制御テーブルにおいては、第 2 特定打順で停止操作が行われた場合に、図 11 (A) に示すようなダブル 7 揃いの停止態様を伴ってリプレイ 10 を入賞させることができなくても図 11 (B) や図 11 (C) に示すようなシングル 7 揃いの停止態様を伴ってリプレイ 6 やリプレイ 10 を入賞させることができるように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。また本実施形態では、強チャンスリプレイの当選時において、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下順序に関わらずに、図 10 (E)、図 10 (F)、図 10 (G)、および図 10 (H) に示すような強チャンス目の停止態様を伴ってリプレイ 9、リプレイ 10、リプレイ 12、およびリプレイ 13 を入賞させることができるようになっている。

30

40

【0066】

また内部抽選で打順リプレイ 5 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図 8 に示すように、ストップボタン B 3 を最初に押下する打順 5, 6 が第 2 特定打順に設定されており、ストップボタン B 1 を最初に押下する打順 1, 2 とストップボタン B 2 を最初に押下する打順 3, 4 は非特定打順として扱われる。そして本実施形態では、打順リプレイ 5 が当選した場合に参照される停止制御テーブルにおいて、第 2 特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、図 11 (D) に示すような 7 揃い煽りの停止態様を伴うリプレイ 10 の入賞を優先し、非特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、リプレイ 1 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお打順リプレイ 5 の当選時に参照される停止制御テーブルにおいては、第 2 特定打順で停止操

50

作が行われた場合に、図 1 1 (A) に示すようなダブル 7 揃いの停止態様を伴ってリプレイ 1 0 が入賞すること、および図 1 1 (B) に示すようなシングル 7 揃いの停止態様を伴ってリプレイ 1 0 が入賞することが回避されるように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0067】

また内部抽選で打順リプレイ 6 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図 8 に示すように、ストップボタン B 2 を最初に押下する打順 3, 4 とストップボタン B 3 を最初に押下する打順 5, 6 が第 2 特定打順に設定されており、ストップボタン B 1 を最初に押下する打順 1, 2 は非特定打順として扱われる。そして本実施形態では、打順リプレイ 6 が当選した場合に参照される停止制御テーブルにおいて、第 2 特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、図 1 1 (B) や図 1 1 (C) に示すようなシングル 7 揃いの停止態様を伴うリプレイ 6 またはリプレイ 1 0 の入賞を優先し、非特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、リプレイ 1 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお打順リプレイ 6 の当選時に参照される停止制御テーブルにおいては、第 2 特定打順で停止操作が行われた場合に、図 1 1 (A) に示すようなダブル 7 揃いの停止態様を伴ってリプレイ 1 0 が入賞することが回避されるように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0068】

また内部抽選で打順リプレイ 7 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図 8 に示すように、ストップボタン B 2 を最初に押下する打順 3, 4 とストップボタン B 3 を最初に押下する打順 5, 6 が第 2 特定打順に設定されており、ストップボタン B 1 を最初に押下する打順 1, 2 は非特定打順として扱われる。そして本実施形態では、打順リプレイ 7 が当選した場合に参照される停止制御テーブルにおいて、第 2 特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、図 1 1 (A) に示すようなダブル 7 揃いの停止態様を伴うリプレイ 1 0 の入賞を優先し、非特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、リプレイ 1 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお打順リプレイ 7 の当選時に参照される停止制御テーブルにおいては、第 2 特定打順で停止操作が行われた場合に、図 1 1 (A) に示すようなダブル 7 揃いの停止態様を伴ってリプレイ 1 0 を入賞させることができなくても図 1 1 (B) や図 1 1 (C) に示すようなシングル 7 揃いの停止態様を伴ってリプレイ 6 やリプレイ 1 0 を入賞させることができるように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0069】

また内部抽選で打順リプレイ 8 (第 3 当選態様) が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図 8 に示すように、ストップボタン B 3 を最初に押下する打順 5, 6 (第 1 操作順序) が第 3 特定打順に設定されており、ストップボタン B 1 を最初に押下する打順 1, 2 とストップボタン B 2 を最初に押下する打順 3, 4 (第 2 操作順序) は非特定打順として扱われる。そして本実施形態では、打順リプレイ 8 が当選した場合に参照される停止制御テーブルにおいて、第 3 特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、図 1 2 (C) に示すようなバー揃い煽りの停止態様を伴うリプレイ 1 1 の入賞を優先し、非特定打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、リプレイ 1 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお打順リプレイ 8 の当選時に参照される停止制御テーブルにおいては、第 3 特定打順で停止操作が行われた場合に、第 3 リール R 3 を停止させる時点において B A R 図柄「B A R」を上段の表示位置に引き込めない場合にはリプレイ図柄「R P」を有効ライン上に引き込み、残りのリールについても上段の表示位置にリプレイ図柄「R P」を引き込むことによってリプレイ 1 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0070】

また内部抽選で打順リプレイ 9 (第 2 当選態様) が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図 8 に示すように、ストップボタン B 3 を最初に押下する打順 5, 6 (第 1 操作順序) が第 3 特定打順に設定されており、ストップボタン B 1 を最初に押下する打

順1, 2とストップボタンB2を最初に押下する打順3, 4(第2操作順序)は非特定打順として扱われる。そして本実施形態では、打順リプレイ9が当選した場合に参照される停止制御テーブルにおいて、第3特定打順でストップボタンB1~B3が押下されると、図12(C)に示すようなバー揃い煽りの停止態様を伴うリプレイ11の入賞を優先し、非特定打順でストップボタンB1~B3が押下されると、リプレイ1が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお打順リプレイ9の当選時に参照される停止制御テーブルにおいては、第3特定打順で停止操作が行われた場合に、第3リールR3を停止させる時点においてBAR図柄「BAR」を上段の表示位置に引き込めない場合にはリプレイ図柄「RP」を有効ライン上に引き込み、残りのリールについても上段の表示位置にリプレイ図柄「RP」を引き込むことによってリプレイ1が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。また打順リプレイ9の当選時に参照される停止制御テーブルにおいては、第3特定打順で停止操作が行われた場合に、図12(A)に示すような中段バー揃いの停止態様を伴ってリプレイ13が入賞することや、図12(B)に示すような斜めバー揃いの停止態様を伴ってリプレイ12が入賞することが回避されるように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0071】

なお本実施形態では、打順リプレイ9の当選時には、第3特定打順に沿って停止操作が行われると、打順リプレイ8の当選時と同様にバー揃い煽りの停止態様を伴ってリプレイ11が入賞するが、次の遊技におけるスタートレバーSLに対する遊技開始操作を契機として第1リールR1~第3リールR3を通常とは逆方向に回転を開始した後にストップボタンに対する停止操作を無効化したまま遊技者の操作に依らずに斜めバー揃いの停止態様で各リールを自動停止させる逆転バー揃い演出が実行される。特に本実施形態では、リール制御手段130が、打順リプレイ9の当選時にストップボタンB2またはストップボタンB3が最初に押下されたことに基づいて逆転バー揃い演出の実行を予約する。またリール制御手段130は、逆転バー揃い演出において逆回転している各リールに関して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、現在の第1リールR1~第3リールR3の位置関係を取得し、斜めバー揃いの位置関係となるように調整して自動的に一時停止させる。そして逆転バー揃い演出が完了すると、通常の回転方向で各リールを定常回転させて各リールに対応するストップボタンに対する停止操作が有効化される。

【0072】

また内部抽選で打順リプレイ10(第1当選態様)が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図8に示すように、ストップボタンB2を最初に押下する打順3, 4(第2操作順序)とストップボタンB3を最初に押下する打順5, 6(第1操作順序)が第3特定打順に設定されており、ストップボタンB1を最初に押下する打順1, 2は非特定打順として扱われる。そして本実施形態では、打順リプレイ10が当選した場合に参照される停止制御テーブルにおいて、第3特定打順でストップボタンB1~B3が押下されると、図12(B)に示すように、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の上段からなる無効ラインに「BAR・BAR・BAR」の図柄組合せが表示される斜めバー揃いの停止態様を伴うリプレイ12の入賞を優先し、非特定打順でストップボタンB1~B3が押下されると、リプレイ1が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお打順リプレイ10の当選時に参照される停止制御テーブルにおいては、第3特定打順で停止操作が行われた場合に、第2リールR2を最初に停止させる際にBAR図柄「BAR」を中段の表示位置に引き込めない場合にはリプレイ図柄「RP」を上段の表示位置に引き込み、残りのリールについても上段の表示位置にリプレイ図柄「RP」を引き込むことによってリプレイ1が入賞し、第3リールR3を最初に停止させる際にBAR図柄「BAR」を上段の表示位置に引き込めない場合にはリプレイ図柄「RP」を上段の表示位置に引き込み、残りのリールについても上段の表示位置にリプレイ図柄「RP」を引き込むことによってリプレイ1が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0073】

また内部抽選で打順リプレイ11（第4当選態様）が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図8に示すように、ストップボタンB2を最初に押下する打順3，4（第2操作順序）とストップボタンB3を最初に押下する打順5，6（第1操作順序）が第3特定打順に設定されており、ストップボタンB1を最初に押下する打順1，2は非特定打順として扱われる。そして本実施形態では、打順リプレイ11が当選した場合に参照される停止制御テーブルにおいて、第3特定打順でストップボタンB1～B3が押下されると、図12（A）に示すように、各リールの中段からなる無効ラインに「BAR・BAR・BAR」の図柄組合せが表示される中段バー揃いの停止態様を伴うリプレイ13の入賞を優先し、非特定打順でストップボタンB1～B3が押下されると、リプレイ1が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお打順リプレイ11の当選時に参照される停止制御テーブルにおいては、第3特定打順で停止操作が行われた場合に、第2リールR2を最初に停止させる際にBAR図柄「BAR」を中段の表示位置に引き込めない場合にはリプレイ図柄「RP」を上段の表示位置に引き込み、残りのリールについても上段の表示位置にリプレイ図柄「RP」を引き込むことによってリプレイ1が入賞し、第3リールR3を最初に停止させる際にBAR図柄「BAR」を中段の表示位置に引き込めない場合にはリプレイ図柄「RP」を上段の表示位置に引き込み、残りのリールについても上段の表示位置にリプレイ図柄「RP」を引き込むことによってリプレイ1が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

10

【0074】

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13～図26に示すように、ビッグボーナス（BB）、リプレイ1～リプレイ15、正解ベル、不正解ベル1～不正解ベル6、特殊小役1、特殊小役2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。

20

【0075】

そして本実施形態では、正解ベルについて、図6に示すように、第1リールにおいて正解ベルの入賞形態を構成するスイカ図柄A「WMA」と第2リールR2および第3リールR3において正解ベルの入賞形態を構成するリプレイ図柄「RP」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているため、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずに入賞させることが可能な役となっている。

30

【0076】

また本実施形態では、不正解ベル1～不正解ベル6に対して、第1リールR1に共通の図柄（リプレイ図柄「RP」）が割り当てられている。また本実施形態では、正解ベルと特殊小役1に対して、第2リールR2に共通の図柄（リプレイ図柄「RP」）が割り当てられている。また本実施形態では、正解ベルと特殊小役2に対して、第3リールR3に共通の図柄（リプレイ図柄「RP」）が割り当てられている。また本実施形態では、特殊小役1と特殊小役2に対して、第1リールR1に共通の図柄（赤7図柄「赤7」とベル図柄「BL」）が割り当てられている。

40

【0077】

また不正解ベル1～不正解ベル6については、図6に示すように、第1リールR1において各不正解ベルの入賞形態を構成するリプレイ図柄「RP」が、いずれも押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているが、第2リールR2や第3リールR3において各不正解ベルの入賞形態を構成する図柄が引き込み範囲に含まれない押下検出位置が存在するため、ストップボタンB2，B3を適切なタイミングで押下しなければ入賞させることができない役となっている。

【0078】

50

また特殊小役1については、図6に示すように、第1リールR1において特殊小役1の入賞形態を構成するベル図柄「BL」と、第2リールR2において特殊小役1の入賞形態を構成するリプレイ図柄「RP」と、第3リールR3において特殊小役1の入賞形態を構成するベル図柄「BL」とが、いずれも押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているため、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずに入賞させることが可能な役となっている。

【0079】

また特殊小役2については、図6に示すように、第1リールR1において特殊小役2の入賞形態を構成するベル図柄「BL」と、第2リールR2において特殊小役2の入賞形態を構成するベル図柄「BL」と、第3リールR3において特殊小役2の入賞形態を構成するリプレイ図柄「RP」とが、いずれも押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているため、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらずに入賞させることが可能な役となっている。

【0080】

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。

【0081】

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、1回の遊技でのメダルの払出数に上限（例えば、8枚）が設けられており、払出数の合計が上限を超える場合には、上限に相当する数を遊技におけるメダルの払出数として決定する。

【0082】

なお本実施形態では、図26に示すように、小役の配当が規定投入数によって決定され、規定投入数が3枚である場合には正解ベルの配当が規定投入数よりも高く設定されているが正解ベル以外の小役の配当は規定投入数以下に設定されており、規定投入数が2枚である場合には正解ベルを含む全ての小役の配当が規定投入数と同数以下に設定されている。

【0083】

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構成されている。

【0084】

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。

【0085】

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、前回の遊技と同じ枚数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ラインを設定した状態で次のスタートレバーSLに対する遊技開始操作を待機する。

【0086】

遊技状態移行制御手段170は、図27に示すように、通常状態、ボーナス成立状態、およびボーナス状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち1の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

【0087】

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、通常状態からはボーナス成立状態への移行が可能となっている。具体的には、通常状態においてビッグボーナス(BB)が当選した場合にボーナス成立状態へ移行する。また通常状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのうち、リプレイの当選確率が約1/7.3に設定され、かつビッグボーナス(BB)が抽選対象として設定されている内部抽選テーブルAを参照した内部抽選が行われる。

10

【0088】

ボーナス成立状態は、内部抽選でビッグボーナス(BB)に当選したことを契機として移行する遊技状態である。ボーナス成立状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのうち、リプレイの当選確率が約1/3.8に設定され、かつビッグボーナス(BB)が抽選対象から除外された内部抽選テーブルBを参照した内部抽選が行われる。そしてボーナス成立状態において参照される内部抽選テーブルBでは、図3に示すように、内部抽選で不当選が発生する確率がきわめて低く、ほぼ毎回の遊技で小役あるいはリプレイが当選するようになっている。

20

【0089】

またボーナス成立状態では、ビッグボーナス(BB)が入賞するまでビッグボーナス(BB)に対応する抽選フラグが当選状態に維持され、ビッグボーナス(BB)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、遊技状態をボーナス成立状態からボーナス状態へ移行させる。

【0090】

ボーナス状態は、ビッグボーナス(BB)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る。ボーナス状態では、図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのうち、全ての乱数値に対してハズレが対応づけられた内部抽選テーブルCを参照した内部抽選が行われるが、内部抽選の結果に関わらずに全ての小役についての抽選フラグが強制的に当選状態に設定され、第1リールR1については図柄の引き込み範囲が0コマ～1コマに設定され、第2リールR2と第3リールR3については図柄の引き込み範囲が0コマ～4コマに設定されてリールを停止させる制御が行われる。そしてボーナス状態では、小役の抽選フラグが内部抽選の結果に関わらずに当選状態となる点で、他の遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態となっている。

30

【0091】

またボーナス状態では、ボーナス状態によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた所定枚数(例えば、10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、ボーナス状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる制御を行う。

40

【0092】

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。

50

【0093】

特に本実施形態の遊技機では、演出制御手段180が、図28に示すように、通常演出状態、第1アシストタイム準備状態（第1AT準備状態）と、第1アシストタイム状態（第1AT状態）と、上乗せ前兆状態（前兆状態）と、第2アシストタイム状態（第2AT状態）と、チャンスゾーン状態（CZ状態）と、第3アシストタイム準備状態（第3AT準備状態）と、第3アシストタイム状態（第3AT状態）とを含む複数種類の演出状態の間で演出状態を変化させる制御を行う。本実施形態では、演出状態が第1AT準備状態、第1AT状態、前兆状態、第2AT状態、CZ状態、第3AT準備状態、および第3AT状態に滞在している遊技では、演出制御手段180によって、打順ベルの当選時に正解打順を報知することにより正解ベルの入賞を補助する入賞補助演出が行われ、通常演出状態に滞在している遊技よりもメダルが獲得しやすい遊技を行うことができるようになっている。

10

【0094】

そして演出制御手段180は、通常演出状態において内部抽選で弱スイカ、強スイカ、弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイが当選したことを契機としてAT抽選を行う。AT抽選では、0～32767までの32768個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値を演出抽選テーブル記憶手段196に記憶されているAT抽選テーブルと比較して、比較結果に応じてAT抽選に当選したか否かを判定する。AT抽選テーブルでは、例えば、0～32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、当選あるいはハズレのいずれかが対応付けられており、AT抽選で取得した乱数値がAT抽選テーブルにおいて当選に対応付けられている場合に、AT抽選に当選したと判定される。なお本実施形態では、AT抽選の実行契機となった内部抽選の当選態様に依拠してAT抽選の当選確率が異なり、弱スイカ<弱チャンスリプレイ<強スイカ<強チャンスリプレイの順に当選確率が高くなるようにAT抽選が行われる。

20

【0095】

そして演出制御手段180は、AT抽選に当選したことに基づいて演出状態を第1AT準備状態に移行させ、第1AT準備状態では、第1AT状態の終了条件となる終了予定払出数を決定する。本実施形態では、AT抽選の当選時に第1AT準備状態の終了条件となる継続遊技回数が5回または10回に設定され、設定された継続遊技回数に相当する値が第1終了判定カウンタ197Aに設定される。また本実施形態では、第1AT準備状態について内部抽選の抽選結果の一部に関して取り扱いが異なる通常モードと特殊モードとが設定可能であり、AT抽選の当選時に通常モードまたは特殊モードのいずれに設定するかが決定され、通常モードである場合には継続遊技回数が5回または10回の中から選択されるが、特殊モードである場合には継続遊技回数が必ず10回に設定される。

30

【0096】

そして演出制御手段180は、第1AT準備状態において、遊技毎にスタートレバーSLに対する遊技開始操作を契機として第1終了判定カウンタ197Aの記憶値から1回分の遊技に相当する一定値（例えば、1）を減算し、その遊技における内部抽選の結果に応じて、第1AT状態の終了予定払出数に対して少なくとも20枚以上の払出数を上乗せする処理を行う。特に本実施形態では、第1AT準備状態において通常モードである場合には内部抽選の結果が弱スイカ、強スイカ、弱チャンスリプレイ、あるいは強チャンスリプレイの当選時には、他の抽選結果が得られた場合よりも多くの払出数が終了予定払出数に上乗せされる。一方、第1AT準備状態において特殊モードである場合には、打順リプレイ1の当選が弱スイカの当選と同等に扱われ、打順リプレイ2の当選が強スイカの当選と同等に扱われ、打順リプレイ3の当選が弱チャンスリプレイの当選と同等に扱われ、打順リプレイ4の当選が強チャンスリプレイの当選と同等に扱われる。そして演出制御手段180は、第1AT準備状態の通常モードにおいて、打順リプレイ1、打順リプレイ2、打順リプレイ3、打順リプレイ4のいずれかが当選した場合には、ストップボタンB1が最初に押下される非特定打順のうち打順1（B1→B2→B3）での停止操作を指示する演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行い、第1AT準備状態の特殊

40

50

モードにおいて、打順リプレイ 1、打順リプレイ 2、打順リプレイ 3、打順リプレイ 4 のいずれかが当選した場合には、ストップボタン B 3 が最初に押下される第 1 特定打順（打順 5：B 3→B 1→B 2、打順 6：B 3→B 2→B 1）での停止操作を指示する演出を表示装置 330 や音響装置 340 に実行させる制御を行う。すなわち第 1 AT 準備状態では、特殊モードにおいて水平スイカ揃い、斜めスイカ揃い、弱チャンス目、強チャンス目などの停止態様の出現頻度が通常モードよりも高くなり、第 1 AT 準備状態において特殊モードである場合には通常モードである場合よりも多くの払出数が終了予定払出数に上乗せされ易くなっている。そして第 1 終了判定カウンタ 197A の記憶値がしきい値（例えば、0）に達したことによって第 1 AT 準備状態の終了条件が成立すると、第 1 AT 準備状態において累積的に上乗せされた第 1 AT 状態の終了予定払出数に相当する値を第 2 終了判定カウンタ 197B の記憶値に設定する処理を行う。

10

【0097】

また演出制御手段 180 は、第 1 AT 準備状態が終了したことに基づいて、演出状態を第 1 AT 状態に移行させて第 2 終了判定カウンタ 197B の更新を開始する。第 1 AT 状態では、小役の入賞によってメダルの払い出しが行われる毎に第 2 終了判定カウンタ 197B の記憶値からメダルの払出数に相当する値が減算され、第 2 終了判定カウンタ 197B の記憶値がしきい値（例えば、0）に達すると、第 1 AT 状態の終了条件が成立した判断されて第 1 AT 状態が終了して演出状態が通常演出状態に復帰する。

【0098】

また本実施形態では、第 1 AT 状態についても内部抽選の抽選結果の一部に関して取り扱いが異なる通常モードと特殊モードとが設定可能であり、AT 抽選の当選時に通常モードまたは特殊モードのいずれに設定するかが決定され、特殊モードでは、打順リプレイ 1 の当選が弱スイカの当選と同等に扱われ、打順リプレイ 2 の当選が強スイカの当選と同等に扱われ、打順リプレイ 3 の当選が弱チャンスリプレイの当選と同等に扱われ、打順リプレイ 4 の当選が強チャンスリプレイの当選と同等に扱われる。そして演出制御手段 180 は、第 1 AT 状態の通常モードにおいて、打順リプレイ 1、打順リプレイ 2、打順リプレイ 3、打順リプレイ 4 のいずれかが当選した場合には、ストップボタン B 1 が最初に押下される非特定打順のうち打順 1（B 1→B 2→B 3）での停止操作を指示する演出を表示装置 330 や音響装置 340 に実行させる制御を行い、第 1 AT 状態の特殊モードにおいて、打順リプレイ 1、打順リプレイ 2、打順リプレイ 3、打順リプレイ 4 のいずれかが当選した場合には、ストップボタン B 3 が最初に押下される第 1 特定打順（打順 5：B 3→B 1→B 2、打順 6：B 3→B 2→B 1）での停止操作を指示する演出を表示装置 330 や音響装置 340 に実行させる制御を行う。

20

30

【0099】

そして演出制御手段 180 は、第 1 AT 状態において通常モードである場合には、内部抽選で弱スイカ、強スイカ、弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイが当選したことを契機として第 1 上乗せ抽選を行う。すなわち本実施形態では、第 1 AT 状態において特殊モードである場合には、内部抽選で弱スイカ、強スイカ、弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイが当選しても第 1 上乗せ抽選は実行されない。第 1 上乗せ抽選では、0～32767 までの 32768 個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値を演出抽選テーブル記憶手段 196 に記憶されている第 1 上乗せ抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて第 1 上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。第 1 上乗せ抽選テーブルでは、例えば、0～32767 までの 32768 個の乱数値のそれぞれに対して、通常当選、特別当選、あるいはハズレのいずれかが対応付けられており、第 1 上乗せ抽選で取得した乱数値が第 1 上乗せ抽選テーブルにおいて通常当選あるいは特別当選に対応付けられている場合に、第 1 上乗せ抽選に当選したと判定される。なお本実施形態では、第 1 上乗せ抽選の実行契機となった内部抽選の当選態様に応じて第 1 上乗せ抽選の当選確率や通常当選と特別当選の当選比率が異なり、弱スイカ<弱チャンスリプレイ<強スイカ<強チャンスリプレイの順に当選確率が高くなり、かつ特別当選の割合が高くなるように第 1 上乗せ抽選が行われる。なお第 1 上乗せ抽選は、弱スイカ、強スイカ、弱チャンスリプレイ、強チャンス

40

50

リプレイの当選時のみならず他の抽選結果が得られた場合においても実行されるようにしてもよい。

【0100】

そして演出制御手段180は、第1上乗せ抽選に当選したことに基づいて演出状態を前兆状態に移行させ、前兆状態では所与の回数の遊技を行った後に、通常当選であった場合には、前兆状態の終了に基づいて第2終了判定カウンタ197Bの記憶値に第1上乗せ抽選の実行契機となった内部抽選の当選態様に応じた値を上乗せしてから演出状態を第1AT状態に復帰させ、特別当選であった場合には前兆状態の終了に基づいて演出状態を第2AT状態に移行させる。

【0101】

具体的に説明すると、第1上乗せ抽選の当選時に前兆状態の終了条件となる継続遊技回数が例えば、4回、6回、7回の3種類の遊技回数から選択され、設定された継続遊技回数に相当する値（例えば、7）が第3終了判定カウンタ197Cに設定される。そして演出制御手段180は、前兆状態において、遊技毎にスタートレバーSLに対する遊技開始操作を契機として第3終了判定カウンタ197Cの記憶値から1回分の遊技に相当する一定値（例えば、1）を減算し、前兆状態が終了するか否かを判定する。なお前兆状態に滞在している間は第2終了判定カウンタ197Bのデクリメント更新は中断されており、第1AT状態に復帰すると第2終了判定カウンタ197Bのデクリメント更新が再開される。そして前兆状態において第3終了判定カウンタ197Cの記憶値がしきい値（例えば、0）に達した場合には、前兆状態の終了条件が成立し、演出制御手段180は、前兆状態を終了させて第1上乗せ抽選の当選結果に応じた処理を実行する。

【0102】

まず、第1上乗せ抽選の当選結果が通常当選であった場合には、前兆状態の終了に基づいて第2終了判定カウンタ197Bの記憶値に第1上乗せ抽選の実行契機となった内部抽選の当選態様に応じた値を上乗せする。特に本実施形態では、第1上乗せ抽選の実行契機となった内部抽選の当選態様に応じて第2終了判定カウンタ197Bの記憶値に上乗せされる値が異なり、弱スイカ<弱チャンスリプレイ<強スイカ<強チャンスリプレイの順に第2終了判定カウンタ197Bの記憶値に上乗せされる値が大きくなる。例えば、弱スイカの当選を契機に行われた第1上乗せ抽選に通常当選した場合には、30枚分のメダルの払出数に相当する値として「30」を第2終了判定カウンタ197Bの記憶値に上乗せし、弱チャンスリプレイの当選を契機に行われた第1上乗せ抽選に通常当選した場合には、50枚分のメダルの払出数に相当する値として「50」を第2終了判定カウンタ197Bの記憶値に上乗せし、強スイカの当選を契機に行われた第1上乗せ抽選に通常当選した場合には、100枚分のメダルの払出数に相当する値として「100」を第2終了判定カウンタ197Bの記憶値に上乗せし、強チャンスリプレイの当選を契機に行われた第1上乗せ抽選に通常当選した場合には、200枚分のメダルの払出数に相当する値として「200」を第2終了判定カウンタ197Bの記憶値に上乗せする。

【0103】

一方、第1上乗せ抽選の当選結果が特別当選であった場合には、前兆状態の終了に基づいて演出状態を第2AT状態に移行させる。本実施形態では、第2AT状態の終了条件となる継続遊技回数が4回に設定され、設定された継続遊技回数に相当する値が第4終了判定カウンタ197Dに設定される。また本実施形態では、第2AT状態についても内部抽選の抽選結果の一部に関して取り扱いが異なる通常モードと特殊モードとが設定可能であり、第1上乗せ抽選の特別当選時に通常モードまたは特殊モードのいずれに設定するかが決定される。

【0104】

そして演出制御手段180は、第2AT状態において、遊技毎にスタートレバーSLに対する遊技開始操作を契機として第4終了判定カウンタ197Dの記憶値から1回分の遊技に相当する一定値（例えば、1）を減算し、その遊技における内部抽選の結果に応じて、第1AT状態の終了予定払出数に対して上乗せする少なくとも20枚以上の払出数を決

定し、上乗せされた払出数に相当する値を第2終了判定カウンタ197Bに上乗せする処理を行う。特に本実施形態では、第2AT状態において通常モードである場合には内部抽選の結果が弱スイカ、強スイカ、弱チャンスリプレイ、あるいは強チャンスリプレイの当選時には、他の抽選結果が得られた場合よりも多くの払出数が終了予定払出数に上乗せされる。一方、第2AT状態において特殊モードである場合には、打順リプレイ1の当選が弱スイカの当選と同等に扱われ、打順リプレイ2の当選が強スイカの当選と同等に扱われ、打順リプレイ3の当選が弱チャンスリプレイの当選と同等に扱われ、打順リプレイ4の当選が強チャンスリプレイの当選と同等に扱われる。そして演出制御手段180は、第2AT状態の通常モードにおいて、打順リプレイ1、打順リプレイ2、打順リプレイ3、打順リプレイ4のいずれかが当選した場合には、ストップボタンB1が最初に押下される非特定順のうち打順1（B1→B2→B3）での停止操作を指示する演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行い、第2AT状態の特殊モードにおいて、打順リプレイ1、打順リプレイ2、打順リプレイ3、打順リプレイ4のいずれかが当選した場合には、ストップボタンB3が最初に押下される第1特定打順（打順5：B3→B1→B2、打順6：B3→B2→B1）での停止操作を指示する演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。すなわち第2AT状態では、特殊モードにおいて水平スイカ揃い、斜めスイカ揃い、弱チャンス目、強チャンス目などの停止態様の出現頻度が通常モードよりも高くなり、第2AT状態において特殊モードである場合には通常モードである場合よりも多くの払出数が終了予定払出数に上乗せされ易くなっている。そして第4終了判定カウンタ197Dの記憶値がしきい値（例えば、0）に達したことによって第2AT状態の終了条件が成立すると、演出制御手段180は、第2AT状態を終了させて演出状態を第1AT状態に復帰させる。

【0105】

また演出制御手段180は、第1AT状態において特殊モードである場合に、内部抽選で弱スイカ、強スイカ、弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイ、打順リプレイ1、打順リプレイ2、打順リプレイ3、打順リプレイ4が当選したことを契機として第2上乗せ抽選を行う。第2上乗せ抽選では、0～32767までの32768個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値を演出抽選テーブル記憶手段196に記憶されている第2上乗せ抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて第2上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。第2上乗せ抽選テーブルでは、例えば、0～32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、当選あるいはハズレのいずれかが対応付けられており、第2上乗せ抽選で取得した乱数値が第2上乗せ抽選テーブルにおいて当選に対応付けられている場合に、第2上乗せ抽選に当選したと判定され、第2終了判定カウンタ197Bの記憶値に所与の値が上乗せされる。なお本実施形態では、第2上乗せ抽選の実行契機となった内部抽選の当選態様に応じて第2上乗せ抽選の当選確率や第2終了判定カウンタ197Bの記憶値に上乗せされる値が異なり、弱スイカ＝打順リプレイ1<弱チャンスリプレイ＝打順リプレイ3<強スイカ＝打順リプレイ2<強チャンスリプレイ＝打順リプレイ4の順に当選確率が高くなり、弱チャンスリプレイ＝打順リプレイ3<強チャンスリプレイ＝打順リプレイ4<弱スイカ＝打順リプレイ1<強スイカ＝打順リプレイ2の順に第2終了判定カウンタ197Bの記憶値に上乗せされる値が大きくなるように第2上乗せ抽選が行われる。このように本実施形態では、第1AT状態において特殊モードである場合には、通常モードである場合とは異なり、弱スイカ、強スイカ、弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイの当選時のみならず打順リプレイ1、打順リプレイ2、打順リプレイ3、打順リプレイ4の当選時においても、第2終了判定カウンタ197Bの記憶値に対する上乗せの機会を得ることができる。

【0106】

なお本実施形態では、AT抽選の当選時に第1AT状態の特殊モードの終了条件となる継続遊技回数が20回に設定され、設定された継続遊技回数に相当する値が第5終了判定カウンタ197Eに設定される。そして演出制御手段180は、第1AT状態において特殊モードである場合に、遊技毎にスタートレバーSLに対する遊技開始操作を契機として

第5終了判定カウンタ197Eの記憶値から1回分の遊技に相当する一定値（例えば、1）を減算し、第5終了判定カウンタ197Eの記憶値がしきい値（例えば、0）に達したことによって特殊モードの終了条件が成立すると通常モードに切り替える処理を行う。ただし、第1AT状態における特殊モードの終了条件は上記に限らず種々の態様で設定することができ、例えば、第5終了判定カウンタ197Eの記憶値がしきい値に達してから、特殊モードから通常モードへ転落させるか否かを決定する転落抽選を行って、転落抽選に当選したことに基づいて通常モードへ切り替えるようにしてもよい。

【0107】

また演出制御手段180は、第1AT状態において通常モードである場合には、内部抽選で打順リプレイ1、打順リプレイ2、打順リプレイ3、打順リプレイ4が当選したことを契機としてCZ突入抽選を行う。すなわち本実施形態では、第1AT状態において特殊モードである場合には、内部抽選で打順リプレイ1～打順リプレイ4のいずれかが当選してもCZ突入抽選は実行されない。CZ突入抽選では、0～32767までの32768個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値を演出抽選テーブル記憶手段196に記憶されているCZ突入抽選テーブルと比較して、比較結果に応じてCZ突入抽選に当選したか否かを判定する。CZ突入抽選テーブルでは、例えば、0～32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、通常当選、特別当選、あるいはハズレのいずれかが対応付けられており、CZ突入抽選で取得した乱数値がCZ突入抽選テーブルにおいて通常当選あるいは特別当選に対応付けられている場合に、CZ突入抽選に当選したと判定される。なお本実施形態では、CZ突入抽選の実行契機となった内部抽選の当選態様に
10
20
30
40
50
に応じてCZ突入抽選の当選確率や通常当選と特別当選の当選比率が異なり、打順リプレイ3<打順リプレイ1<打順リプレイ4<打順リプレイ2の順に当選確率が高くなり、かつ特別当選の割合が高くなるようにCZ突入抽選が行われる。なおCZ突入抽選は、打順リプレイ1～打順リプレイ4の当選時のみならず他の抽選結果が得られた場合においても実行されるようにしてもよい。また演出制御手段180は、第1AT状態の通常モードにおいて、打順リプレイ1、打順リプレイ2、打順リプレイ3、打順リプレイ4のいずれかが当選した場合には、ストップボタンB1が最初に押下される非特定打順のうち打順1（B1→B2→B3）での停止操作を指示する演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。

【0108】

そして演出制御手段180は、CZ突入抽選に当選したことに基づいて演出状態をCZ状態に移行させ、CZ状態では所定回数の遊技を行うまでに内部抽選で特定抽選結果を得たことに基づいて、演出状態を第3AT状態へ移行させることを決定し、第3AT状態へ移行させることが決定されると演出状態を第3AT準備状態に移行させ、所定回数の遊技を行うまでに内部抽選で特定抽選結果を得ることができなかった場合にはCZ状態の終了に基づいて演出状態を第1AT状態に復帰させる。

【0109】

具体的に説明すると、CZ突入抽選の当選時にCZ状態の終了条件となる継続遊技回数が例えば、7回に設定され、設定された継続遊技回数に相当する値（例えば、7）が第6終了判定カウンタ197Fに設定される。そして演出制御手段180は、CZ状態において、遊技毎にスタートレバーSLに対する遊技開始操作を契機として第6終了判定カウンタ197Fの記憶値から1回分の遊技に相当する一定値（例えば、1）を減算し、CZ状態が終了するか否かを判定する。なおCZ状態に滞在している間は第2終了判定カウンタ197Bのデクリメント更新は中断されており、第1AT状態に復帰すると第2終了判定カウンタ197Bのデクリメント更新が再開される。そしてCZ状態において第6終了判定カウンタ197Fの記憶値がしきい値（例えば、0）に達した場合には、CZ状態の終了条件が成立し、演出制御手段180は、CZ状態を終了させて演出状態を第1AT状態に復帰させる。一方、CZ状態において第6終了判定カウンタ197Fの記憶値がしきい値に達する前に内部抽選で弱スイカ、強スイカ、打順リプレイ1、あるいは打順リプレイ2のいずれかが当選すると、特定抽選結果が得られたと判断して演出状態を第3AT準備
40
50

状態に設定する。なお本実施形態では、C Z状態において弱スイカ、強スイカ、打順リプレイ1、打順リプレイ2のいずれかが当選すると、演出制御手段180が、ストップボタンB3を最初に押下する第1特定打順（打順5：B3→B1→B2、打順6：B3→B2→B1）で停止操作を行うべきことを指示する演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。すなわちC Z状態において第3AT状態へ移行させる権利を獲得した場合には、遊技者が演出に従って第1特定打順に沿って停止操作を行うことによって、図9（A）～図9（C）に示すような水平スイカ揃いの停止態様や、図9（D）および図9（E）に示すような斜めスイカ揃いの停止態様を出現させることができるようになっている。

【0110】

10

なお本実施形態では、第3AT状態へ移行させる権利を獲得した際に、第3AT状態において第1AT状態や第2AT状態と同様に内部抽選の抽選結果の一部に関して取り扱いが異なる通常モードあるいは特殊モードのいずれに設定するかを決定しており、演出制御手段180は、通常モードで第3AT状態へ移行させる際には図11（B）や図11（C）に示すようなシングル7揃いの停止態様が出現するように演出の実行制御を行い、特殊モードで第3AT状態へ移行させる際には図11（A）に示すようなダブル7揃いの停止態様が出現するように演出の実行制御を行う。

【0111】

そして演出制御手段180は、第3AT準備状態において通常モードで第3AT状態へ移行させる場合には、打順リプレイ1、打順リプレイ3、あるいは打順リプレイ6のいずれかが当選したことに基づいて第2特定打順を報知する演出を行うとともに、演出状態を第3AT状態へ移行させる。また演出制御手段180は、第3AT準備状態において特殊モードで第3AT状態へ移行させる場合には、打順リプレイ2、打順リプレイ4、あるいは打順リプレイ7のいずれかが当選したことに基づいて第2特定打順を報知する演出を行うとともに、演出状態を第3AT状態へ移行させる。なお本実施形態では、通常モードで第3AT状態へ移行させる場合に第3AT準備状態において打順リプレイ5が当選した場合には非特定打順を報知する演出が行われるが、特殊モードで第3AT状態へ移行させる場合に第3AT準備状態において打順リプレイ5が当選した場合には第2特定打順を報知する演出が行われる。すなわち第3AT準備状態において実行された演出で指示された第2特定打順に沿って停止操作を行って図11（D）に示すような7揃い煽りの停止態様が出現した場合には、その後図11（A）に示すようなダブル7揃いの停止態様を出現させて特殊モードでの第3AT状態の遊技を行うことができることを遊技者に報知することができるようになっている。

20

30

【0112】

また本実施形態では、第3AT状態の終了条件となる継続遊技回数が例えば、30回に設定され、設定された継続遊技回数に相当する値（例えば、30）が第3AT状態へ移行させることが決定された際に第7終了判定カウンタ197Gに設定される。そして演出制御手段180は、第3AT状態において、遊技毎にスタートレバーSLに対する遊技開始操作を契機として第7終了判定カウンタ197Gの記憶値から1回分の遊技に相当する一定値（例えば、1）を減算し、第3AT状態が終了するか否かを判定する。そして第7終了判定カウンタ197Gの記憶値がしきい値（例えば、0）に達したことによって第3AT状態の終了条件が成立すると、演出制御手段180は、第3AT状態を終了させて演出状態を第1AT状態に復帰させる。

40

【0113】

また本実施形態では、演出制御手段180が、第3AT状態において内部抽選の結果に応じて第3上乗せ抽選を行い、第3上乗せ抽選に当選すると、第1AT状態の終了条件となる終了予定払出数に所与の払出数を上乗せし、上乗せされた払出数に相当する値を第2終了判定カウンタ197Bの記憶値に上乗せする処理を行う。

【0114】

具体的に説明すると、第3上乗せ抽選では、0～32767までの32768個の乱数

50

値のいずれかを取得して、取得した乱数値を演出抽選テーブル記憶手段196に記憶されている第3上乗せ抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて第3上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。第3上乗せ抽選テーブルでは、例えば、0～32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、当選あるいはハズレのいずれかが対応付けられており、第3上乗せ抽選で取得した乱数値が第3上乗せ抽選テーブルにおいて当選に対応付けられている場合に、第3上乗せ抽選に当選したと判定され、第2終了判定カウンタ197Bの記憶値に所与の値が上乗せされる。

【0115】

なお本実施形態では、第3上乗せ抽選の実行契機となる内部抽選の当選態様が通常モードである場合と特殊モードである場合とで異なっており、通常モードである場合には、弱スイカ、強スイカ、弱チャンスリプレイ、および強チャンスリプレイの当選時に第3上乗せ抽選が行われる。一方、特殊モードである場合には、打順リプレイ1の当選が弱スイカの当選と同等に扱われ、打順リプレイ2の当選が強スイカの当選と同等に扱われ、打順リプレイ3の当選が弱チャンスリプレイの当選と同等に扱われ、打順リプレイ4の当選が強チャンスリプレイの当選と同等に扱われ、弱スイカ、強スイカ、弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイ、打順リプレイ1、打順リプレイ2、打順リプレイ3、および打順リプレイ4の当選時に第3上乗せ抽選が行われる。

【0116】

また演出制御手段180は、第3AT状態の通常モードにおいて、打順リプレイ1、打順リプレイ2、打順リプレイ3、打順リプレイ4のいずれかが当選した場合には、ストップボタンB1が最初に押下される打順1（B1→B2→B3）での停止操作を指示する演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行い、第3AT状態の特殊モードにおいて、打順リプレイ1、打順リプレイ2、打順リプレイ3、打順リプレイ4のいずれかが当選した場合には、ストップボタンB3が最初に押下される打順6（B3→B2→B1）での停止操作を指示する演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。すなわち第3AT状態では、特殊モードにおいて水平スイカ揃い、斜めスイカ揃い、弱チャンス目、強チャンス目などの停止態様の出現頻度が通常モードよりも高くなっている。

【0117】

そして本実施形態では、第3上乗せ抽選の実行契機となった内部抽選の当選態様に依りて第3上乗せ抽選の当選確率や第2終了判定カウンタ197Bの記憶値に上乗せされる値が異なり、弱スイカ＝打順リプレイ1<弱チャンスリプレイ＝打順リプレイ3<強スイカ＝打順リプレイ2<強チャンスリプレイ＝打順リプレイ4の順に当選確率が高くなり、弱チャンスリプレイ＝打順リプレイ3<強チャンスリプレイ＝打順リプレイ4<弱スイカ＝打順リプレイ1<強スイカ＝打順リプレイ2の順に第2終了判定カウンタ197Bの記憶値に上乗せされる値が大きくなるように第3上乗せ抽選が行われる。

【0118】

このように本実施形態では、第3AT状態において特殊モードである場合には、通常モードである場合とは異なり、弱スイカ、強スイカ、弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイの当選時のみならず打順リプレイ1、打順リプレイ2、打順リプレイ3、打順リプレイ4の当選時においても第3上乗せ抽選が実行されるため、第2終了判定カウンタ197Bの記憶値に対する上乗せの機会をより多く得ることができる。

【0119】

また演出制御手段180は、第1AT状態、第2AT状態、および第3AT状態において内部抽選で打順リプレイ8、打順リプレイ9、打順リプレイ10、あるいは打順リプレイ11のいずれかが当選すると、第3特定打順のうちストップボタンB3を最初に押下する順序（打順5：B3→B1→B2、打順6：B3→B2→B1）での停止操作を指示し、バー揃いの図柄組合せ（「BAR・BAR・BAR」）を表示させるチャンスであることを報知する演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。そして本実施形態では、第1AT状態、第2AT状態、および第3AT状態において、打順リプレ

10

20

30

40

50

イ 9、打順リプレイ 10、または打順リプレイ 11 が当選した場合には、少なくとも 50 枚以上の払出数を第 1 A T 状態に関する終了予定払出数に上乗せし、上乗せされた払出数に相当する値を第 2 A T 終了判定カウンタ 197 B の記憶値に上乗せする処理を行う。

【0120】

また演出制御手段 180 は、通常演出状態において、第 2 リール R2 や第 3 リール R3 が最初に停止する場合に遊技者にとって不利益となるペナルティを発生させるペナルティ処理を行う。ペナルティ処理としては、例えば、一定の遊技回数を消化するまで A T 抽選の実行を禁止する処理や、一定の遊技回数を消化するまで A T 抽選の結果を破棄する処理や、A T 抽選に当選しても一定の遊技回数を消化するまで第 1 A T 準備状態への移行を保留する処理などを行うことができる。すなわち本実施の形態では、通常演出状態において、ストップボタン B2 やストップボタン B3 を最初に押下すると、一定の遊技回数を消化するまで第 1 A T 状態への移行の機会を失ったり、第 1 A T 状態への移行が遅れたりするというペナルティが発生するようになっている。なお通常演出状態において打順ベルが当選した場合に、正解打順でストップボタン B1 ～ B3 が押下されたことによって正解ベルが入賞することに基づいて、遊技者に不利なペナルティを発生させるようにしてもよい。

【0121】

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、C D、D V D 等の情報記憶媒体あるいはインターネット上の W e b サーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ 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。

【0122】

2. 本実施形態の手法

本実施の形態では、停止操作によるバー揃いの図柄組合せ（「B A R・B A R・B A R」）の表示が可能な打順リプレイ 10 と、停止操作によるバー揃いの図柄組合せの表示が不可能な打順リプレイ 8 および打順リプレイ 9 とを設けており、ストップボタン B1 ～ B3 の押下順序に応じてバー揃いの図柄組合せが表示されることについての期待度を変化させる手法を採用している。以下では、打順リプレイ 8、打順リプレイ 9、打順リプレイ 10 のそれぞれの当選時において、どのように停止位置が決定されるかを図 29 ～ 図 32 を用いて説明する。

【0123】

まず打順リプレイ 10 の当選時には、ストップボタン B2 またはストップボタン B3 が最初に押下される第 3 特定打順で停止操作が行われるとバー揃いの図柄組合せが表示されるように回転中のリールの停止位置を決定する。

【0124】

具体的に説明すると、打順リプレイ 10 の当選時に第 2 リール R2 の B A R 図柄「B A R」が中段の表示位置に引き込み可能な押下検出位置でストップボタン B2 が最初に押下されると、図 29（A）に示すように、リプレイ 12 の入賞形態を構成するスイカ図柄 B「W M B」を優先的に有効ライン上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よって 1 番のスイカ図柄 B「W M B」に隣接して配置されている 0 番の B A R 図柄「B A R」が第 2 リール R2 の中段の表示位置に表示される。

【0125】

そして、ストップボタン B2 に続いて、第 3 リール R3 の B A R 図柄「B A R」が上段

の表示位置に引き込み可能な押下検出位置でストップボタンB3が押下されると、図29(B)に示すように、リプレイ12の入賞形態を構成するBAR図柄「BAR」を優先的に有効ライン上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3番のBAR図柄「BAR」が第3リールR3の上段の表示位置に表示される。以下では、第2リールR2の中段と第3リールR3の上段にBAR図柄「BAR」が表示され第1リールR1が回転中の図29(B)に示す状態を特定停止状態Aとする。

【0126】

一方、ストップボタンB2に続いて、第1リールR1のBAR図柄「BAR」が下段の表示位置に引き込み可能な押下検出位置でストップボタンB1が押下されると、図29(C)に示すように、リプレイ12の入賞形態を構成するベル図柄「BL」を優先的に有効ライン上に引き込むように第1リールR1の停止位置を決定することによって4番のベル図柄「BL」に対して1コマ空けて配置されている2番のBAR図柄「BAR」が第1リールR1の下段の表示位置に表示される。以下では、第1リールR1の下段と第2リールR2の中段にBAR図柄「BAR」が表示され第3リールR3が回転中の図29(C)に示す状態を特定停止状態Bとする。

10

【0127】

そして図29(B)に示す特定停止状態Aにおいて第1リールR1のBAR図柄「BAR」を下段に引き込むことが可能な押下検出位置でストップボタンB1が押下された場合や、図29(C)に示す特定停止状態Bにおいて第3リールR3のBAR図柄「BAR」を上段に引き込むことが可能な押下検出位置でストップボタンB3が押下された場合には、図29(D)に示すように第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の上段からなる無効ラインにバー揃いの図柄組合せが表示される態様でリプレイ12が入賞する。

20

【0128】

また打順リプレイ10の当選時に第3リールR3のBAR図柄「BAR」が上段の表示位置に引き込み可能な押下検出位置でストップボタンB3が最初に押下されると、図30(A)に示すように、リプレイ12の入賞形態を構成するBAR図柄「BAR」を優先的に有効ライン上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3番のBAR図柄「BAR」が第3リールR3の上段の表示位置に表示される。

【0129】

30

そして、ストップボタンB3に続いて、第2リールR2のBAR図柄「BAR」が中段の表示位置に引き込み可能な押下検出位置でストップボタンB2が押下されると、図30(B)に示すように、第2リールR2の中段と第3リールR3の上段にBAR図柄「BAR」が表示されている特定停止状態Aとなるように第2リールR2の停止位置が決定される。

【0130】

一方、ストップボタンB3に続いて、第1リールR1のBAR図柄「BAR」が下段の表示位置に引き込み可能な押下検出位置でストップボタンB1が押下されると、図30(C)に示すように、リプレイ12の入賞形態を構成するベル図柄「BL」を優先的に有効ライン上に引き込むように第1リールR1の停止位置を決定することによって4番のベル図柄「BL」に対して1コマ空けて配置されている2番のBAR図柄「BAR」が第1リールR1の下段の表示位置に表示される。以下では、第1リールR1の下段と第3リールR3の上段にBAR図柄「BAR」が表示され第2リールR2が回転中の図30(C)に示す状態を特定停止状態Cとする。

40

【0131】

そして図30(B)に示す特定停止状態Aにおいて第1リールR1のBAR図柄「BAR」を下段に引き込むことが可能な押下検出位置でストップボタンB1が押下された場合や、図30(C)に示す特定停止状態Cにおいて第2リールR2のBAR図柄「BAR」を中段に引き込むことが可能な押下検出位置でストップボタンB2が押下された場合には、図30(D)に示すように第1リールR1の下段、第2リールR2の中段、および第3

50

リールR3の上段からなる無効ラインにバー揃いの図柄組合せが表示される態様でリプレイ12が入賞する。

【0132】

次に、打順リプレイ8および打順リプレイ9の当選時には、ストップボタンB2が最初に押下される非特定打順で停止操作が行われると、第2リールR2について打順リプレイ10の当選時においてストップボタンB2が最初に押下された場合と異なる態様で第2リールR2が停止し、かつ全てのリールが停止した時点でバー揃いの図柄組合せが表示されないように回転中のリールの停止位置を決定する。

【0133】

具体的に説明すると、打順リプレイ8や打順リプレイ9の当選時にストップボタンB2が最初に押下されると、図31(A)に示すように、リプレイ1の入賞形態を構成するリプレイ図柄「RP」を優先的に有効ライン上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よってBAR図柄「BAR」が表示されない態様で第2リールR2が停止する。

【0134】

ここで図6に示すように第2リールR2では、0番のBAR図柄「BAR」の近くに配置されている3番のリプレイ図柄「RP」や19番のリプレイ図柄「RP」が有効ライン上に表示されると、BAR図柄「BAR」が上段、中段、下段のいずれの表示位置にも表示されないような位置関係で配列されているため、ストップボタンB2の押下検出位置が第2リールR2のBAR図柄「BAR」が中段の表示位置に引き込み可能な押下検出位置であったとしても、打順リプレイ8や打順リプレイ9の当選時にストップボタンB2が最初に押下されるとBAR図柄「BAR」が第2リールR2の中段に表示されることはない。

【0135】

そして打順リプレイ8や打順リプレイ9の当選時にストップボタンB2が最初に押下される順序で停止操作が行われると、図31(B)に示すように、各リールの上段からなる有効ラインL1にリプレイ図柄「RP」が表示される態様でリプレイ1が入賞するが、本実施の形態では打順リプレイ9の当選時にストップボタンB2あるいはストップボタンB3が最初に押下されると逆転バー揃い演出の実行予約がなされる。

【0136】

具体的に説明すると、打順リプレイ8の当選時には逆転バー揃い演出の実行予約がなされていないため、リプレイ1の入賞後に次の遊技を開始させるべくスタートレバーSLに対する遊技開始操作が行われると、図31(C)に示すように、各リールが通常の回転方向（遊技者側から見て図柄が上から下へ流れるように見える方向）で定常回転するように動作するが、打順リプレイ9の当選時にはストップボタンB2が最初に押下されたことによって逆転バー揃い演出の実行が予約されていると、リプレイ1の入賞後に次の遊技を開始させるべくスタートレバーSLに対する遊技開始操作が行われると、図31(D)に示すように、各リールが通常の回転方向とは逆方向に回転し、かつ各リールの位置関係を調整して、図31(E)に示すように第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の上段からなる無効ラインにバー揃いの図柄組合せが表示される態様で各リールを遊技者の操作に依らずに自動停止させる逆転バー揃い演出が実行される。そして本実施の形態では、逆転バー揃い演出の実行が完了すると、自動的に各リールを通常の回転方向で定常回転させて通常の遊技に復帰する。

【0137】

次に、打順リプレイ8および打順リプレイ9の当選時には、ストップボタンB3が最初に押下される第3特定打順で停止操作が行われると、第3リールR3について打順リプレイ10の当選時においてストップボタンB3が最初に押下された場合と同じ態様で第3リールR3が停止し、かつ全てのリールが停止した時点でバー揃いの図柄組合せが表示されないように回転中のリールの停止位置を決定する。

【0138】

具体的に説明すると、打順リプレイ 8 や打順リプレイ 9 の当選時に第 3 リール R 3 の B A R 図柄「B A R」が上段の表示位置に引き込み可能な押下検出位置でストップボタン B 3 が最初に押下されると、図 3 2 (A) に示すように、リプレイ 1 1 の入賞形態を構成する B A R 図柄「B A R」を優先的に有効ライン上に引き込むように第 3 リール R 3 の停止位置を決定することによって B A R 図柄「B A R」が第 3 リール R 3 の上段の表示位置に表示される。

【0139】

そして、ストップボタン B 3 に続いて、第 2 リール R 2 の B A R 図柄「B A R」が中段の表示位置に引き込み可能な押下検出位置でストップボタン B 2 が押下されると、リプレイ 1 1 の入賞形態を構成するスイカ図柄 B 「W M B」を優先的に有効ライン上に引き込むように第 2 リール R 2 の停止位置を決定することによって、図 3 2 (B) に示すように、第 2 リール R 2 の中段と第 3 リール R 3 の上段に B A R 図柄「B A R」が表示されている特定停止状態 A となるように第 2 リール R 2 が停止する。

10

【0140】

一方、ストップボタン B 3 に続いて、ストップボタン B 1 が押下されると、リプレイ 1 1 の入賞形態を構成するスイカ図柄 A 「W M A」を優先的に有効ライン上に引き込むように第 1 リール R 1 の停止位置を決定することによって、図 3 2 (C) に示すように、第 1 リール R 1 に関して B A R 図柄「B A R」が表示されない態様で第 1 リール R 1 が停止する。

【0141】

20

ここで図 6 に示すように第 1 リール R 1 では、2 番の B A R 図柄「B A R」の近くに配置されている 0 番のスイカ図柄 A 「W M A」や 5 番のスイカ図柄 A 「W M A」が有効ライン上に表示されると、B A R 図柄「B A R」が上段、中段、下段のいずれの表示位置にも表示されないような位置関係で配列されているため、ストップボタン B 1 の押下検出位置が第 1 リール R 1 の B A R 図柄「B A R」が下段の表示位置に引き込み可能な押下検出位置であったとしても、打順リプレイ 8 や打順リプレイ 9 の当選時にストップボタン B 3 が最初に押下される順序で停止操作が行われると、ストップボタン B 1 の押下時に B A R 図柄「B A R」が第 1 リール R 1 の下段に表示されることはない。

【0142】

そして打順リプレイ 8 や打順リプレイ 9 の当選時にストップボタン B 3 が最初に押下される順序で停止操作が行われると、図 3 2 (D) に示すようなバー揃い煽りの停止態様でリプレイ 1 1 が入賞するが、先にも述べたように本実施の形態では打順リプレイ 9 の当選時にストップボタン B 2 あるいはストップボタン B 3 が最初に押下されると逆転バー揃い演出の実行予約がなされる。

30

【0143】

具体的に説明すると、打順リプレイ 8 の当選時には逆転バー揃い演出の実行予約がなされていないため、リプレイ 1 1 の入賞後に次の遊技を開始させるべくスタートレバー S L に対する遊技開始操作が行われると、図 3 2 (E) に示すように、各リールが通常の回転方向で定常回転するように動作するが、打順リプレイ 9 の当選時にはストップボタン B 3 が最初に押下されたことによって逆転バー揃い演出の実行が予約されていると、リプレイ 1 1 の入賞後に次の遊技を開始させるべくスタートレバー S L に対する遊技開始操作が行われると、図 3 2 (F) に示すように、各リールが通常の回転方向とは逆方向に回転し、かつ各リールの位置関係を調整して、図 3 2 (G) 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 の上段からなる無効ラインにバー揃いの図柄組合せが表示される態様で各リールを遊技者の操作に依らずに自動停止させる逆転バー揃い演出が実行される。そして図 3 1 に示す例と同様に、逆転バー揃い演出の実行が完了すると、自動的に各リールを通常の回転方向で定常回転させて通常の遊技に復帰する。

40

【0144】

このように本実施の形態では、打順リプレイ 1 0 の当選時にストップボタン B 2 を最初

50

に押下すると、中段にBAR図柄「BAR」が表示されるが、打順リプレイ8や打順リプレイ9の当選時にストップボタンB2を最初に押下しても、中段にBAR図柄「BAR」が表示されることはないため、打順リプレイ8、9、10の当選時にストップボタンB2を最初に押下すると、第2リールR2の停止態様によってバー揃いの図柄組合せが表示されることを確定的に把握することができるようになっている。

【0145】

また本実施の形態では、打順リプレイ10の当選時にストップボタンB3を最初に押下した場合には、打順リプレイ8や打順リプレイ9の当選時にストップボタンB3を最初に押下した場合と同じ態様で上段にBAR図柄「BAR」が表示されるため、第3リールR3の停止態様のみによってはバー揃いの図柄組合せが表示されるかどうかを把握することはできない。

10

【0146】

そして本実施の形態では、ストップボタンB3に続いてストップボタンB2が押下されると、打順リプレイ8、9、10のいずれの当選時においても図30(B)や図32(B)に示す特定停止状態Aとなるように第2リールR2と第3リールR3の停止位置が決定される。このため、打順リプレイ8、9、10の当選時に、ストップボタンB3を最初に押下し、2番目にストップボタンB2を押下した場合には、最後にストップボタンB1を押下するまではバー揃いの図柄組合せが表示されるかどうかを把握できないようになっている。

【0147】

20

一方、打順リプレイ10の当選時ストップボタンB3を最初に押下した後に、ストップボタンB1を2番目に押下すると、図30(C)に示す特定停止状態Cとなるように第1リールR1と第3リールR3の停止位置が決定されるが、打順リプレイ8や打順リプレイ9の当選時には、ストップボタンB3に続いてストップボタンB1が押下されると、図32(C)に示すように、特定停止状態Cとは異なる態様となるように第1リールR1と第3リールR3の停止位置が決定される。すなわち打順リプレイ8、9、10の当選時に、ストップボタンB3を最初に押下し、2番目にストップボタンB1を押下した場合には、第1リールR1と第3リールR3の停止態様によってバー揃いの図柄組合せが表示されるかどうかを確定的に把握することができるようになっている。

【0148】

30

このように本実施の形態では、打順リプレイ8、9、10の当選時に、ストップボタンB1～B3の押下順序に応じてバー揃いの図柄組合せが表示されるかどうかを把握することができるタイミングが異なり、早期に結果を把握したい場合からできるだけ結果を知ることがを先延ばしにしたい場合まで幅広い遊技者のニーズに応えることができるようになっているが、バー揃いの図柄組合せが表示されないことを早期に把握してしまうと、遊技への興味が失われてしまうおそれがある。

【0149】

そこで本実施の形態では、停止操作によってはバー揃いの図柄組合せを表示できない打順リプレイ9の当選時においてストップボタンB2あるいはストップボタンB3が最初に押下される場合に、全てのリールが停止した後に自動で各リールの位置関係を調整してバー揃いの図柄組合せを表示させる態様で各リールを自動停止させる逆転バー揃い演出を実行するようにしたことで、バー揃いの図柄組合せが表示されないことを早期に把握してしまってもバー揃いの図柄組合せが表示されることに対する期待感を維持することができるようになり、打順リプレイ8、9の当選時において同じ態様で各リールが停止するように回転中のリールの停止位置を決定することによって逆転バー揃い演出が実行されるか否かを遊技者に予め悟られることを回避することができる。

40

【0150】

また本実施の形態では、停止操作によるバー揃いの図柄組合せの表示が可能な当選態様として打順リプレイ10とは異なる打順リプレイ11が設けられており、打順リプレイ11の当選時にはストップボタンB2やストップボタンB3を最初に押下する第3特定打順

50

で停止操作が行われると、打順リプレイ 10 の当選時における斜めバー揃いの停止態様とは異なる中段バー揃いの停止態様でバー揃いの図柄組合せが表示されるように回転中のリールの停止位置を決定している。

【0151】

具体的に説明すると、打順リプレイ 11 の当選時にストップボタン B 2 が最初に押下されると、リプレイ 13 の入賞形態を構成するスイカ図柄 B「WMB」を優先的に有効ライン上に引き込むように第 2 リール R 2 の停止位置が決定されるため、BAR 図柄「BAR」を中段に引き込むことができる適切な押下検出位置でストップボタン B 2 が押下されれば、図 33 (A) に示すように、中段の表示位置に BAR 図柄「BAR」が表示される。

【0152】

また打順リプレイ 11 の当選時にストップボタン B 3 が最初に押下されると、リプレイ 13 の入賞形態を構成するスイカ図柄 B「WMB」を優先的に有効ライン上に引き込むように第 3 リール R 3 の停止位置が決定されるため、BAR 図柄「BAR」を中段に引き込むことができる適切な押下検出位置でストップボタン B 2 が押下されれば、図 33 (B) に示すように、中段の表示位置に BAR 図柄「BAR」が表示される。

【0153】

そして打順リプレイ 11 の当選時には、ストップボタン B 2 およびストップボタン B 3 のいずれが最初に押下された場合でも BAR 図柄「BAR」が中段に表示される態様で停止することによって、第 2 リール R 2 および第 3 リール R 3 のいずれが最初に停止した場合でも、その停止態様によって図 33 (C) に示すようにバー揃いの図柄組合せが表示されることを確定的に把握することができるようになっている。

【0154】

そして本実施の形態のように、打順リプレイ 10 の当選時と打順リプレイ 11 の当選時とにおいてストップボタン B 2 が最初に押下されると第 2 リール R 2 について同じ態様で停止し、第 1 リール R 1 と第 3 リール R 3 については打順リプレイ 10 の当選時と打順リプレイ 11 の当選時とにおいて異なる態様で停止するように回転中のリールの停止位置を決定すれば、第 2 リール R 2 の停止時点で早期にバー揃いの図柄組合せが表示されることを把握しても、中段バー揃いの停止態様、あるいは斜めバー揃いの停止態様のいずれの態様によってバー揃いの図柄組合せが表示されるかについての関心を遊技者に与えることができる。

【0155】

また本実施の形態では、打順リプレイ 11 の当選時において、ストップボタン B 3 が最初に押下されると、第 3 リール R 3 について、打順リプレイ 10 の当選時とは異なり、中段に BAR 図柄「BAR」が表示される態様で停止する。このため、打順リプレイ 11 の当選時にストップボタン B 3 を最初に押下すれば、第 3 リール R 3 の停止態様に基づいて、バー揃いの図柄組合せが表示されることを確定的に把握することができるとともに、中段バー揃いの停止態様でバー揃いの図柄組合せが表示されることについても判別することができるようになる。

【0156】

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、本発明を実現する制御手法として適宜組み合わせる採用することができる。

【0157】

上記実施形態では特に言及しなかったが、打順リプレイ 10 の当選時に斜めバー揃いの停止態様が出現する場合と、打順リプレイ 11 の当選時に中段バー揃いの停止態様が出現する場合とにおいて第 1 AT 状態の終了予定払出数へ上乘せされる払出数に差を設けてもよい。例えば、打順リプレイ 11 の当選時の方が打順リプレイ 10 の当選時よりも上乘せされる払出数が優遇されていてもよい。

【0158】

また上記実施形態では第1 A T状態、第2 A T状態、第3 A T状態において打順リプレイ8, 9, 10, 11の当選時に演出によって第3特定打順を報知するとともにバー揃いの図柄組合せを表示させるチャンスであることを報知するようにしたが、これらの演出状態において打順リプレイ8, 9, 10, 11の当選時に先に述べた演出を実行するかどうかを抽選で決定するようにしてもよい。

【0159】

また上記実施形態における図32に示す例のように、打順リプレイ9の当選時にストップボタンB3が最初に押下されて、図32(B)に示す特定停止状態Aからバー揃いの図柄組合せが表示されずに逆転バー揃い演出を行う場合に、逆転バー揃い演出において第2リールR2と第3リールR3を停止させたまま第1リールR1のみを始動させて第1リールR1の下段の表示位置にBAR図柄「BAR」が表示される態様で第1リールR1を自動停止させるようにしてもよい。

【0160】

また上記実施形態では逆転バー揃い演出において斜めバー揃いの停止態様でバー揃いの図柄組合せが表示される場合について説明をしたが、逆転バー揃い演出において中段バー揃いの停止態様でバー揃いの図柄組合せが表示される場合と斜めバー揃いの停止態様でバー揃いの図柄組合せが表示される場合とを設定するようにしてもよい。この場合には、打順リプレイ9の当選時におけるストップボタンの押下順序によって逆転バー揃い演出を行う際にいずれの態様でバー揃いの図柄組合せを表示するかを決定しても良いし、逆転バー揃い演出の実行を予約する際に抽選などによっていずれの態様でバー揃いの図柄組合せを表示させるかを決定するようにしてもよい。また逆転バー揃い演出では、斜めバー揃いの停止態様でバー揃いの図柄組合せが表示されることはなく、中段バー揃いの停止態様でバー揃いの図柄組合せが表示されるようにしてもよい。

【0161】

また上記実施形態では、打順リプレイ11の当選時にストップボタンB2およびストップボタンB3のいずれが最初に押下された場合でも、最初に停止するリールの停止態様によってバー揃いの図柄組合せが表示されることを確定的に把握することができるようになっていたが、打順リプレイ11の当選時には、各リールの上段からなる無効ラインにBAR図柄「BAR」が表示される上段バー揃いの停止態様でバー揃いの図柄組合せが表示されるように構成し、打順リプレイ10の当選時と打順リプレイ11の当選時とでは、ストップボタンB3を最初に押下すると、いずれの場合においても上段にBAR図柄「BAR」が表示される態様で第3リールR3が停止することによってバー揃いの図柄組合せが表示されるかどうかを判別することはできないが、ストップボタンB3に続いてストップボタンB1が押下されると、打順リプレイ10の当選時には第1リールR1について下段にBAR図柄「BAR」を表示させる一方で打順リプレイ11の当選時には第1リールR1について上段にBAR図柄「BAR」を表示させることで最初に停止する第3リールR3と2番目に停止する第1リールR1の停止態様に基づいて斜めバー揃いの停止態様あるいは上段バー揃いの停止態様のいずれによってバー揃いの図柄組合せが表示されるかを判別することができ、またストップボタンB3に続いてストップボタンB2が押下されると、打順リプレイ10の当選時には第2リールR2について中段にBAR図柄「BAR」を表示させる一方で打順リプレイ11の当選時には第2リールR2について上段にBAR図柄「BAR」を表示させることで最初に停止する第3リールR3と2番目に停止する第2リールR2の停止態様に基づいて、第2リールR2および第3リールR3の上段にBAR図柄「BAR」が表示されていれば、バー揃いの図柄組合せが表示されることに加えて、上段バー揃いの停止態様が表示されることを確定的に把握することができるようになる。また打順リプレイ10の当選時や打順リプレイ11の当選時においてストップボタンB2を最初に押下すれば、第2リールR2におけるBAR図柄「BAR」の表示位置によって、斜めバー揃いの停止態様（中段表示の場合）あるいは上段バー揃いの停止態様（上段表示の場合）のいずれの態様によってバー揃いの図柄組合せが表示されるかを判別することができるようになる。

【符号の説明】

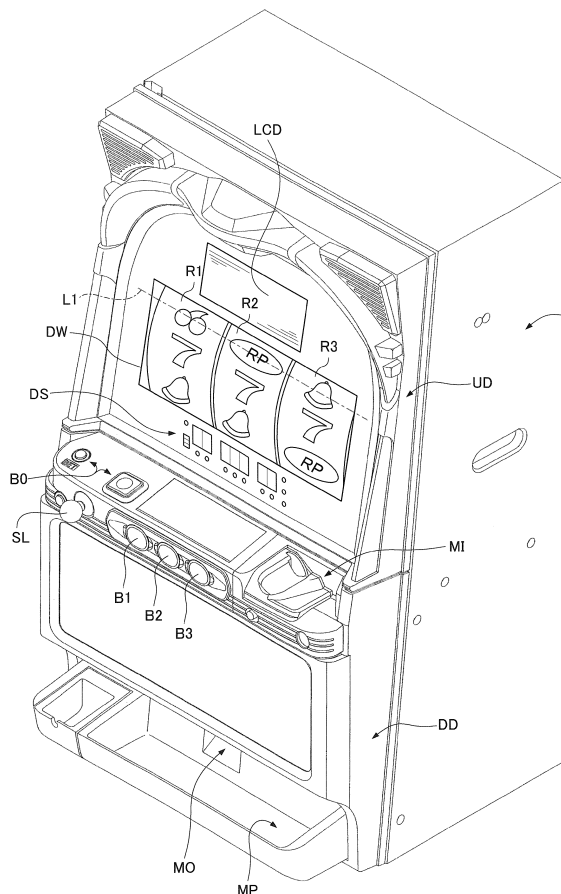
【0162】

BX 収納箱、UD 前面上扉、DD 前面下扉、DW 表示窓、
 L1 有効ライン、DS 遊技情報表示部、LCD 液晶ディスプレイ、
 R1 第1リール、R2 第2リール、R3 第3リール、
 B0 ベットボタン、SL スタートレバー、B1～B3 ストップボタン、
 MI メダル投入口、MO メダル払い出し口、MP メダル受け皿、
 100 遊技制御手段、105 投入受付手段、110 乱数発生手段、
 120 内部抽選手段、130 リール制御手段、140 入賞判定手段、
 150 払出制御手段、160 リプレイ処理手段、170 遊技状態移行制御手段、
 180 演出制御手段、190 記憶手段、
 191 内部抽選テーブル記憶手段、192 抽選フラグ記憶手段、
 193 停止制御テーブル記憶手段、194 入賞判定テーブル記憶手段、
 195 演出データ記憶手段、196 演出抽選テーブル記憶手段、
 197A 第1終了判定カウンタ、197B 第2終了判定カウンタ、
 197C 第3終了判定カウンタ、197D 第4終了判定カウンタ、
 197E 第5終了判定カウンタ、197F 第6終了判定カウンタ、
 197G 第7終了判定カウンタ、
 210 メダル投入スイッチ、220 ベットスイッチ、230 スタートスイッチ、
 240 ストップスイッチ、310 リールユニット、315 リールインデックス、
 320 ホッパーユニット、325 払出メダル検出スイッチ、
 330 表示装置、340 音響装置

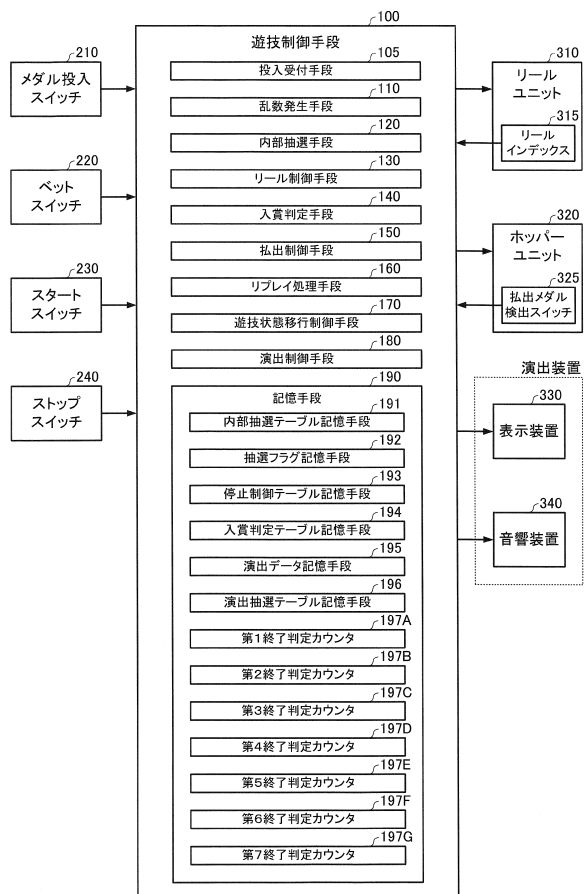
10

20

【図1】



【図2】



【図 3】

0	内部抽選 テーブルA	内部抽選 テーブルB	内部抽選 テーブルC
	打順ベル1	打順ベル1	ハズレ
	打順ベル2	打順ベル2	
	打順ベル3	打順ベル3	
	打順ベル4	打順ベル4	
	打順ベル5	打順ベル5	
	打順ベル6	打順ベル6	
	打順ベル7	打順ベル7	
	打順ベル8	打順ベル8	
	打順ベル9	打順ベル9	
	打順ベル10	打順ベル10	
	打順ベル11	打順ベル11	
	打順ベル12	打順ベル12	
	通常リプレイ	通常リプレイ	
	打順リプレイ1	打順リプレイ1	
	打順リプレイ2	打順リプレイ2	
	打順リプレイ3	打順リプレイ3	
	打順リプレイ4	打順リプレイ4	
	BB	弱スイカ	
		強スイカ	
		弱チャンスリプレイ	
		強チャンスリプレイ	
		打順リプレイ5	
		打順リプレイ6	
		打順リプレイ7	
		打順リプレイ8	
		打順リプレイ9	
		打順リプレイ10	
		打順リプレイ11	
	ハズレ		

65535

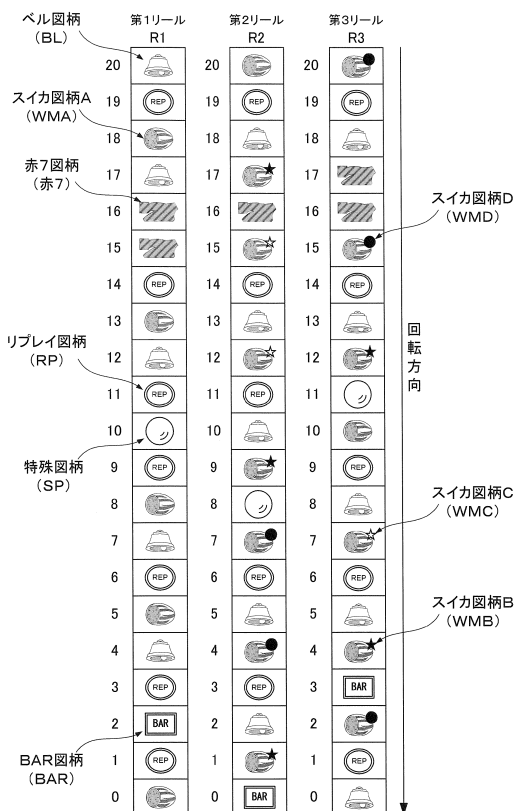
【図 4】

打順ベル1	正解ベル	不正解ベル1	特殊小役1
打順ベル2	正解ベル	不正解ベル2	特殊小役1
打順ベル3	正解ベル	不正解ベル3	特殊小役1
打順ベル4	正解ベル	不正解ベル4	特殊小役1
打順ベル5	正解ベル	不正解ベル5	特殊小役1
打順ベル6	正解ベル	不正解ベル6	特殊小役1
打順ベル7	正解ベル	不正解ベル1	特殊小役2
打順ベル8	正解ベル	不正解ベル2	特殊小役2
打順ベル9	正解ベル	不正解ベル3	特殊小役2
打順ベル10	正解ベル	不正解ベル4	特殊小役2
打順ベル11	正解ベル	不正解ベル5	特殊小役2
打順ベル12	正解ベル	不正解ベル6	特殊小役2

【図 5】

通常リプレイ	リプレイ1	リプレイ15			
打順リプレイ1	リプレイ1	リプレイ2	リプレイ3	リプレイ6	リプレイ10
	リプレイ13				
打順リプレイ2	リプレイ1	リプレイ4	リプレイ5	リプレイ6	リプレイ10
	リプレイ13				
打順リプレイ3	リプレイ1	リプレイ5	リプレイ6	リプレイ7	リプレイ8
	リプレイ9	リプレイ10	リプレイ13	リプレイ14	リプレイ15
打順リプレイ4	リプレイ1	リプレイ6	リプレイ8	リプレイ9	リプレイ10
	リプレイ12	リプレイ13	リプレイ14	リプレイ15	
打順リプレイ5	リプレイ1	リプレイ10	リプレイ13		
打順リプレイ6	リプレイ1	リプレイ6	リプレイ10	リプレイ13	
打順リプレイ7	リプレイ1	リプレイ6	リプレイ10	リプレイ13	リプレイ14
打順リプレイ8	リプレイ1	リプレイ11			
打順リプレイ9	リプレイ1	リプレイ11	リプレイ12	リプレイ13	
打順リプレイ10	リプレイ1	リプレイ12			
打順リプレイ11	リプレイ1	リプレイ13			
弱スイカ	リプレイ1	リプレイ2	リプレイ3	リプレイ6	
強スイカ	リプレイ1	リプレイ4	リプレイ5	リプレイ7	
弱チャンスリプレイ	リプレイ1	リプレイ5	リプレイ7	リプレイ8	リプレイ9
	リプレイ10	リプレイ13	リプレイ14	リプレイ15	
強チャンスリプレイ	リプレイ1	リプレイ5	リプレイ7	リプレイ8	リプレイ9
	リプレイ10	リプレイ12	リプレイ13	リプレイ14	リプレイ15

【図 6】



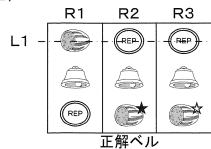
【図 7】

(A)

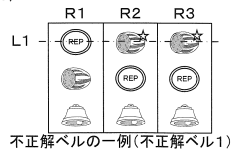
当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベル1 正解打順: 打順3	不正解ベル1 または 取りこぼし		正解ベル	特殊小役1		
打順ベル2 正解打順: 打順3	不正解ベル2 または 取りこぼし		正解ベル	特殊小役1		
打順ベル3 正解打順: 打順3	不正解ベル3 または 取りこぼし		正解ベル	特殊小役1		
打順ベル4 正解打順: 打順4	不正解ベル4 または 取りこぼし	特殊小役1	正解ベル	特殊小役1		
打順ベル5 正解打順: 打順4	不正解ベル5 または 取りこぼし	特殊小役1	正解ベル	特殊小役1		
打順ベル6 正解打順: 打順4	不正解ベル6 または 取りこぼし	特殊小役1	正解ベル	特殊小役1		
打順ベル7 正解打順: 打順5	不正解ベル1 または 取りこぼし		特殊小役2	正解ベル	特殊小役2	
打順ベル8 正解打順: 打順5	不正解ベル2 または 取りこぼし		特殊小役2	正解ベル	特殊小役2	
打順ベル9 正解打順: 打順5	不正解ベル3 または 取りこぼし		特殊小役2	正解ベル	特殊小役2	
打順ベル10 正解打順: 打順6	不正解ベル4 または 取りこぼし	特殊小役2			正解ベル	
打順ベル11 正解打順: 打順6	不正解ベル5 または 取りこぼし	特殊小役2			正解ベル	
打順ベル12 正解打順: 打順6	不正解ベル6 または 取りこぼし	特殊小役2			正解ベル	

打順1: B1→B2→B3 打順2: B1→B3→B2 打順3: B2→B1→B3
 打順4: B2→B3→B1 打順5: B3→B1→B2 打順6: B3→B2→B1

(B)

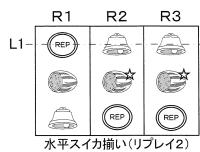


(C)

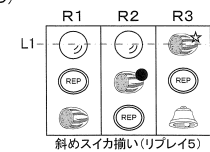


【図 9】

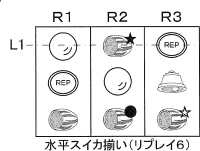
(A)



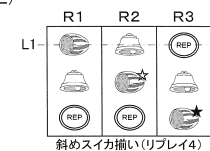
(D)



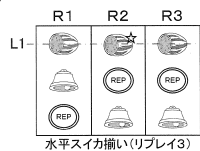
(B)



(E)



(C)



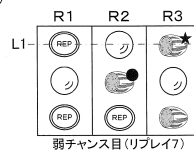
【図 8】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順リプレイ1 第1特定打順: 打順5, 6 第2特定打順: 打順3, 4	リプレイ1		リプレイ6, 10優先 (シングル7揃い)		リプレイ2, 3, 6優先 (水平スイカ揃い)	
打順リプレイ2 第1特定打順: 打順5, 6 第2特定打順: 打順3, 4	リプレイ1		リプレイ10優先 (ダブル7揃い)		リプレイ4, 5優先 (斜めスイカ揃い)	
打順リプレイ3 第1特定打順: 打順5, 6 第2特定打順: 打順3, 4	リプレイ1		リプレイ6, 10優先 (シングル7揃い)		リプレイ7, 9, 14優先 (弱チャンス目)	
打順リプレイ4 第1特定打順: 打順5, 6 第2特定打順: 打順3, 4	リプレイ1		リプレイ10優先 (ダブル7揃い)		リプレイ9, 10, 12, 13 優先 (強チャンス目)	
打順リプレイ5 第2特定打順 打順5, 6	リプレイ1				リプレイ10優先 (7揃い爆り)	
打順リプレイ6 第2特定打順 打順3, 4, 5, 6	リプレイ1		リプレイ6, 10優先 (シングル7揃い)			
打順リプレイ7 第2特定打順 打順3, 4, 5, 6	リプレイ1		リプレイ10優先 (ダブル7揃い)			
打順リプレイ8 第3特定打順: 打順5, 6	リプレイ1				リプレイ11優先 (バー揃い爆り)	
打順リプレイ9 第3特定打順: 打順5, 6	リプレイ1		リプレイ1 →逆転バー揃い演出		リプレイ11優先 (バー揃い爆り) →逆転バー揃い演出	
打順リプレイ10 第3特定打順 打順3, 4, 5, 6	リプレイ1		リプレイ12優先 (斜めバー揃い)			
打順リプレイ11 第3特定打順 打順3, 4, 5, 6	リプレイ1		リプレイ13優先 (中段バー揃い)			

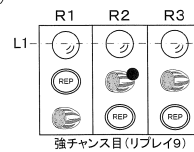
打順1: B1→B2→B3 打順2: B1→B3→B2 打順3: B2→B1→B3
 打順4: B2→B3→B1 打順5: B3→B1→B2 打順6: B3→B2→B1

【図 10】

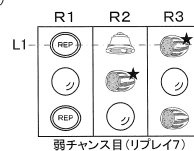
(A)



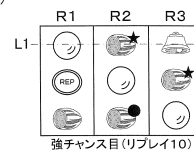
(E)



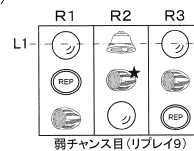
(B)



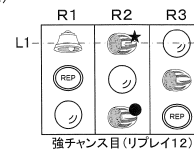
(F)



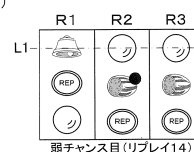
(C)



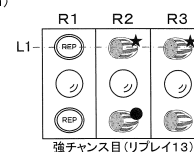
(G)



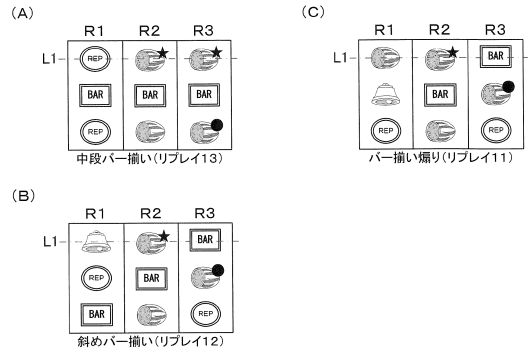
(D)



(H)



【図 1 2】



【图 14】

入賞役	図柄組合せ			2枚投入	3枚投入
リプレイ3				×	○
リプレイ4				×	○

【図 15】

入賞役	図柄組合せ			2枚投入	3枚投入
リプレイ5				×	○
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					

【図 16】

入賞役	図柄組合せ			2枚投入	3枚投入
リプレイ5				×	○
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					

【図 17】

入賞役	図柄組合せ			2枚投入	3枚投入
リプレイ5				×	○
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					

【図 18】

入賞役	図柄組合せ			2枚投入	3枚投入
リプレイ5				×	○
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					

【図 19】

入賞役	図柄組合せ	2枚投入	3枚投入
リプレイ6	  	×	○
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		

【図 20】

入賞役	図柄組合せ	2枚投入	3枚投入
リプレイ7	  	×	○
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		

【図 21】

入賞役	図柄組合せ	2枚投入	3枚投入
リプレイ7	  	×	○
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
リプレイ8	  	×	○

【図 22】

入賞役	図柄組合せ	2枚投入	3枚投入
リプレイ9	  	×	○
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		
	  		

【図 2 3】

入賞役	図柄組合せ	2枚投入	3枚投入
リプレイ10		×	○
リプレイ11		×	○

【図 2 4】

入賞役	図柄組合せ	2枚投入	3枚投入
リプレイ12		×	○

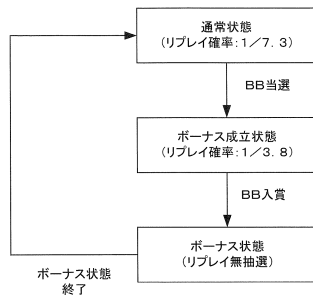
【図 2 5】

入賞役	図柄組合せ	2枚投入	3枚投入
リプレイ13		×	○
リプレイ14		×	○
リプレイ15		×	○

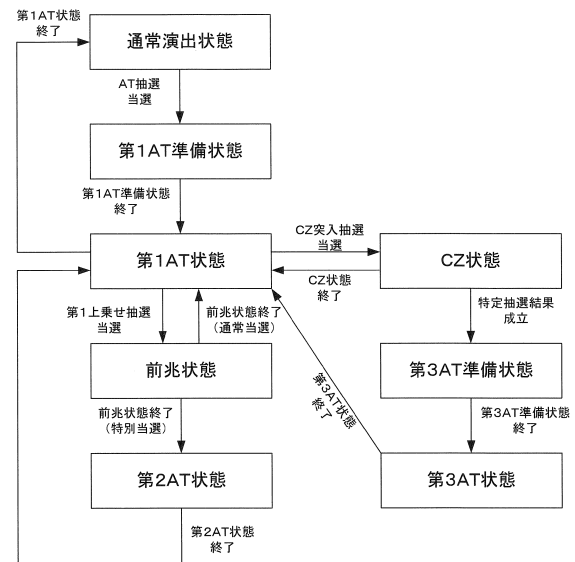
【図 2 6】

入賞役	図柄組合せ	配当	
		2枚投入	3枚投入
正解ベル		2枚	8枚
不正解ベル1		1枚	1枚
不正解ベル2		1枚	1枚
不正解ベル3		1枚	1枚
不正解ベル4		1枚	1枚
不正解ベル5		1枚	1枚
不正解ベル6		1枚	1枚
特殊小役1		2枚	1枚
特殊小役2		1枚	1枚

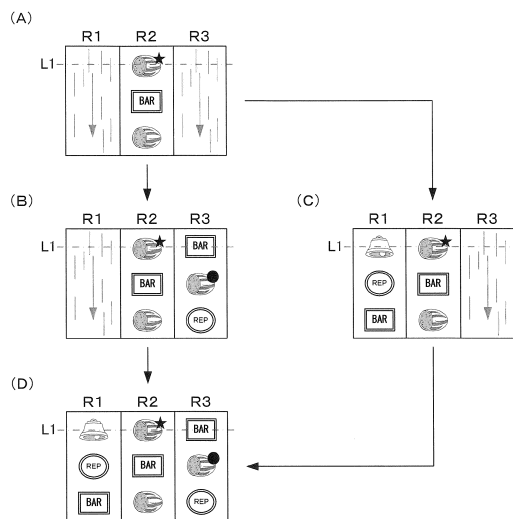
【図 27】



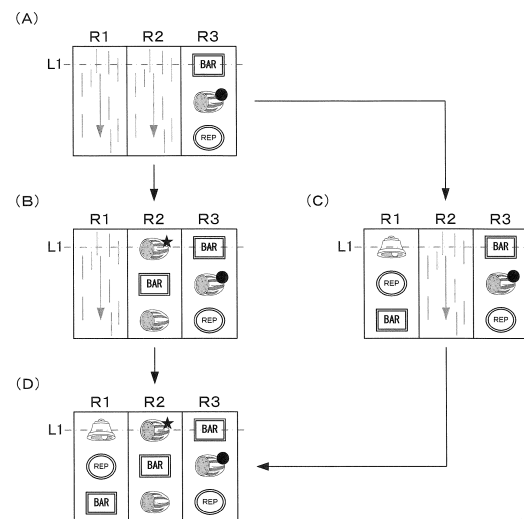
【図 28】



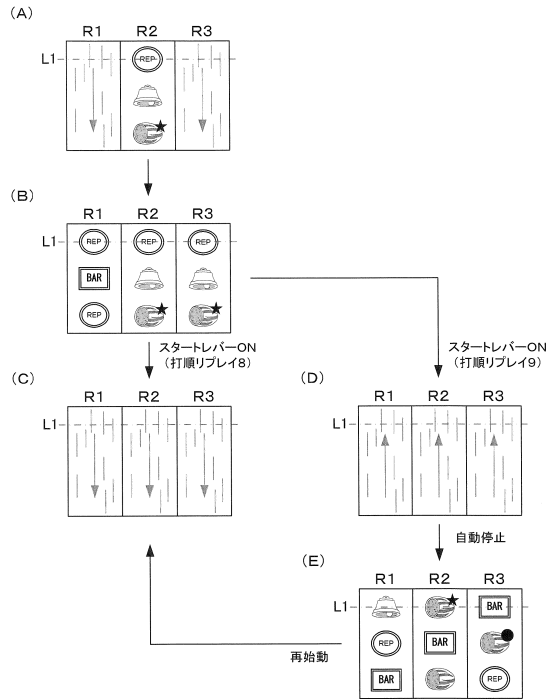
【図 29】



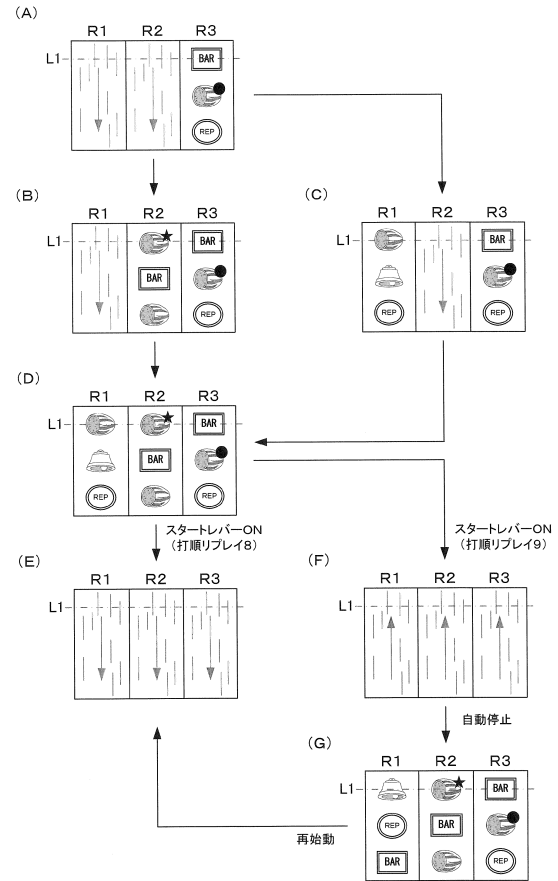
【図 30】



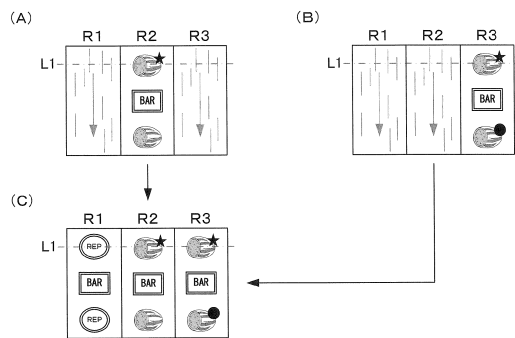
【図 3 1】



【図 3 2】



【図 3 3】



フロントページの続き

- (72)発明者 今井 崇夫
東京都台東区東上野二丁目１１番７号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 山田 繁樹
東京都台東区東上野二丁目１１番７号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 平岡 孝太
東京都台東区東上野二丁目１１番７号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 西澤 暢
東京都台東区東上野二丁目１１番７号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 菊本 幸治
東京都台東区東上野二丁目１１番７号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 岩田 允仁
東京都台東区東上野二丁目１１番７号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 五十嵐 智明
東京都台東区東上野二丁目１１番７号 株式会社オリンピア内

審査官 高木 亨

(56)参考文献 特開２０１３－１６９２８６（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl., ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ５／０４