

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5172619号  
(P5172619)

(45) 発行日 平成25年3月27日 (2013. 3. 27)

(24) 登録日 平成25年1月11日 (2013. 1. 11)

(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 4 (全 52 頁)

(21) 出願番号 特願2008-292134 (P2008-292134)  
 (22) 出願日 平成20年11月14日 (2008. 11. 14)  
 (65) 公開番号 特開2010-115415 (P2010-115415A)  
 (43) 公開日 平成22年5月27日 (2010. 5. 27)  
 審査請求日 平成23年8月8日 (2011. 8. 8)

(73) 特許権者 390031772  
 株式会社オリンピア  
 東京都台東区東上野2丁目11番7号  
 (74) 代理人 100135666  
 弁理士 原 弘晃  
 (72) 発明者 都筑 崇弘  
 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 太田 恒明

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、  
 小役を含む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、  
 前記複数のリールを遊技毎に回転させるとともに、停止操作を契機として、前記内部抽選の結果に応じた態様で当該停止操作に対応するリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、

前記複数のリールの全てが停止した状態で、入賞判定ライン上に表示されている図柄組合せに基づいて、役が入賞したか否かを判定し、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが、入賞判定ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、

前記小役が入賞したことを契機として、入賞した小役の配当に基づいて、遊技媒体の払い出しに関する制御を行う払出制御手段とを備えた遊技機であって、

前記内部抽選手段が、

複数種類の前記小役が重複して当選する場合が存在するように前記内部抽選を行い、

前記リール制御手段が、

前記複数種類の小役が重複して当選した遊技において、小役の入賞した入賞判定ラインの数が最大となるようにリールの停止位置を決定する制御と、小役の入賞に伴って払い出される遊技媒体の数が最大となるようにリールの停止位置を決定する制御とを、所定条件下で切り替えることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、  
小役を含む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、  
前記複数のリールを遊技毎に回転させるとともに、停止操作を契機として、前記内部抽選の結果に応じた態様で当該停止操作に対応するリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、

前記複数のリールの全てが停止した状態で、入賞判定ライン上に表示されている図柄組合せに基づいて、役が入賞したか否かを判定し、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが、入賞判定ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、

10

前記小役が入賞したことを契機として、入賞した小役の配当に基づいて、遊技媒体の払い出しに関する制御を行う払出制御手段とを備えた遊技機であって、

前記内部抽選手段が、

複数種類の前記小役が重複して当選する場合が存在するように前記内部抽選を行い、

前記リール制御手段が、

前記複数種類の小役が重複して当選した遊技において、入賞判定ライン上に表示可能な図柄組合せの数が最大となるようにリールの停止位置を決定する制御と、小役の入賞に伴って払い出される遊技媒体の数が最大となるようにリールの停止位置を決定する制御とを、所定条件下で切り替えることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 3】

20

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、

小役を含む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、

前記複数のリールを遊技毎に回転させるとともに、停止操作を契機として、前記内部抽選の結果に応じた態様で当該停止操作に対応するリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、

前記複数のリールの全てが停止した状態で、入賞判定ライン上に表示されている図柄組合せに基づいて、役が入賞したか否かを判定し、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが、入賞判定ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、

前記小役が入賞したことを契機として、入賞した小役の配当に基づいて、遊技媒体の払い出しに関する制御を行う払出制御手段とを備え、互いに異なる複数種類の遊技状態を有する遊技機であって、

30

前記内部抽選手段が、

複数種類の前記小役が重複して当選する場合が存在するように前記内部抽選を行い、

前記リール制御手段が、

前記複数種類の小役が重複して当選した遊技において、小役の入賞した入賞判定ラインの数が最大となるようにリールの停止位置を決定する制御と、小役の入賞に伴って払い出される遊技媒体の数が最大となるようにリールの停止位置を決定する制御とを、前記遊技状態に応じて切り替えることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 4】

40

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、

小役を含む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、

前記複数のリールを遊技毎に回転させるとともに、停止操作を契機として、前記内部抽選の結果に応じた態様で当該停止操作に対応するリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、

前記複数のリールの全てが停止した状態で、入賞判定ライン上に表示されている図柄組合せに基づいて、役が入賞したか否かを判定し、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが、入賞判定ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、

前記小役が入賞したことを契機として、入賞した小役の配当に基づいて、遊技媒体の払

50

い出しに関する制御を行う払出制御手段とを備え、互いに異なる複数種類の遊技状態を有する遊技機であって、

前記内部抽選手段が、

複数種類の前記小役が重複して当選する場合が存在するように前記内部抽選を行い、

前記リール制御手段が、

前記複数種類の小役が重複して当選した遊技において、入賞判定ライン上に表示可能な図柄組合せの数が最大となるようにリールの停止位置を決定する制御と、小役の入賞に伴って払い出される遊技媒体の数が最大となるようにリールの停止位置を決定する制御とを、前記遊技状態に応じて切り替えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【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。

20

【0003】

ところで、従来において、遊技の結果に伴う遊技媒体の払出数が多くなるようにリールを停止させる制御手法が提案されている（特許文献1参照）。

【特許文献1】特開2005-152678号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

30

しかしながら、上述した制御手法では、遊技媒体の払出数が多くなるようにリールを停止させることによって、遊技者の遊技に対する緊張感を薄れさせ、リールの停止態様が画一化して遊技が単調であるとの感覚を遊技者に与えてしまうおそれがある。このため遊技機の制御技術として、遊技の単調化を招かないようにリールを停止させる制御手法の開発が望まれている。

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の単調化を防止する遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

40

（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、第1小役、第2小役、および第3小役を含む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、前記複数のリールを遊技毎に回転させるとともに、停止操作を契機として、前記内部抽選の結果に応じた態様で当該停止操作に対応するリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、前記複数のリールの全てが停止した状態で、入賞判定ライン上に表示されている図柄組合せに基づいて、役が入賞したか否かを判定し、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが、入賞判定ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、前記第1小役、前記第2小役、および前記第3小役の少なくとも1つが入賞したことを契機として、入賞した小役の配当と当該小役が入賞した入賞判定ラインの数に基づいて、遊技媒体の払い出しに関する制御を行う払出制御手段とを

50

備えた遊技機であって、前記複数のリールのうち特定リールを除く他のリールの外周面には、当該特定リールを除く当該他のリールのみが停止した状態において、前記第1小役、前記第2小役、および前記第3小役のいずれの小役の入賞も可能な停止態様が存在するように各小役の入賞形態を示す図柄組合せを構成する図柄が配列され、前記第1小役および前記第2小役が重複して入賞した場合における遊技媒体の払出数は、前記第3小役のみが入賞した場合における遊技媒体の払出数と同数以下であり、前記内部抽選手段が、前記第1小役、前記第2小役、および前記第3小役が重複して当選するように前記内部抽選を行い、前記リール制御手段が、前記第1小役、前記第2小役、および前記第3小役が重複して当選した遊技において、小役の入賞した入賞判定ラインの数が最大となるように前記複数のリールを停止させる制御と、小役の入賞に伴って払い出される遊技媒体の数が最大となるように前記複数のリールを停止させる制御とを、所定条件下で切り替える遊技機に関するものである。

10

#### 【0007】

本発明では、特定リールを除く他のリールの停止状態において第1小役、第2小役、および第3小役のいずれの小役の入賞も可能な停止態様が存在するように、他のリールの図柄配列が設定されている。そして本発明では、第1小役および第2小役が重複して入賞した場合における遊技媒体の払出数が、第3小役のみが入賞した場合における遊技媒体の払出数と同数以下であって、第1小役、第2小役、および第3小役が重複して当選した遊技において、小役の入賞した入賞判定ラインの数が最大となるように複数のリールを停止させる制御と、小役の入賞に伴って払い出される遊技媒体の数が最大となるように複数のリールを停止させる制御とを、所定条件下で切り替えるようにしたので、多様な停止態様を実現して遊技の単調化を防ぐことができるとともに、遊技媒体の払出数に変化を与えることもできるようになる。

20

#### 【0008】

(2) 本発明の遊技機では、前記第1小役の入賞形態を示す図柄組合せと、前記第2小役の入賞形態を示す図柄組合せと、前記第3小役の入賞形態を示す図柄組合せとは、各小役の入賞形態を示す図柄組合せに共通の特定図柄を特定リールの表示図柄として含み、前記特定リールの外周面には、複数の前記特定図柄が配列され、前記特定リールの停止操作のタイミングに関わらずに、いずれか1つの前記特定図柄を任意の入賞判定ライン上の表示位置に表示させることができるように前記各特定図柄が配列されていてもよい。

30

#### 【0009】

この態様によれば、第1小役、第2小役、および第3小役の入賞形態を示す図柄組合せが、特定リールの表示図柄として共通の特定図柄を含むように設定されているため、リールの図柄配列の自由度を高めて遊技機的设计効率を向上させることができるとともに、特定リールの停止位置に応じて多様な停止態様を実現することができる。

#### 【0010】

(3) 本発明の遊技機では、前記第1小役、前記第2小役、および前記第3小役の少なくとも1つが入賞したことに伴い、通常遊技に対して役の入賞確率を変動させた特殊遊技を行わせる特殊遊技実行制御手段をさらに備えるようにしてもよい。

#### 【0011】

このようにすれば、遊技者に与える特典の有無や特典の度合いを制御することができるようになる。

40

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0012】

以下、本発明の実施形態について説明する。なお、以下に説明する実施形態は、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。

#### 【0013】

##### 1. 第1実施形態

##### 1-1. 構成

50

図 1 は、本発明の第 1 実施形態に係る遊技機の外觀構成を示す斜視図である。

【 0 0 1 4 】

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 5 】

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

10

【 0 0 1 6 】

図 1 に示す第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 は、それぞれ外周面が一定の間隔で 2 1 の領域 ( 各領域を「コマ」と称する ) に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 は、ステップモータ ( リール駆動手段 : 図示省略 ) に軸支されており、それぞれステップモータの軸周りに回転駆動され、ステップ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、ステップモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を回転駆動し、制御基板から駆動パルスの供給が断た

20

【 0 0 1 7 】

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

【 0 0 1 8 】

30

また本実施形態の遊技機では、表示窓 D W を通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールに関する図柄の表示位置の組合せによって入賞判定ライン L 1 ~ L 4 が設定されている。

【 0 0 1 9 】

そして遊技結果は表示窓 D W 内の 4 本の入賞判定ライン L 1 ~ L 4 のいずれかに停止表示された図柄組合せによって判断され、入賞判定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。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 枚に設定され、規定投入数のメダルが投入されたことに基づいて 4 本の入賞判定ライン L 1 ~ L 4 の全てが有効化される。なお

40

【 0 0 2 0 】

また前面上扉 U D には、遊技情報表示部 D S が設けられている。遊技情報表示部 D S は、L E D、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、ボーナス遊技の残り回数等の各種遊技情報が表示される。

【 0 0 2 1 】

また前面上扉 U D には、遊技演出を行うための液晶ディスプレイ L C D が設けられてい

50

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

#### 【0022】

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

10

#### 【0023】

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

20

#### 【0024】

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

#### 【0025】

また遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタンB1～B3を解放すると、各ボタンの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に変化させる。

#### 【0026】

30

そして制御基板は、ストップボタンB1～B3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R1～第3リールR3を停止させる。

#### 【0027】

また前面下扉DDの下部には、メダル払い出し口MOとメダル受け皿MP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MOからメダル受け皿MPへ払い出されるようになっている。

#### 【0028】

図2は、本発明の第1実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

#### 【0029】

40

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。

#### 【0030】

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

50

段 1 2 0、リール制御手段 1 3 0、入賞判定手段 1 4 0、払出制御手段 1 5 0、リプレイ処理手段 1 6 0、遊技状態移行制御手段 1 7 0、演出制御手段 1 8 0、記憶手段 1 9 0を含む。

【 0 0 3 1 】

投入受付手段 1 0 5 は、遊技毎にメダルの投入を受け付けて、規定投入数に相当する 3 枚のメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバー（回転開始操作手段）S L に対する第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 3 の回転開始操作を許可する処理を行う。

【 0 0 3 2 】

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 2 1 0 が作動することに伴って、投入受付手段 1 0 5 が、規定投入数（例えば、3 枚）を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また本実施形態の遊技機では、遊技機にメダルがクレジットされた状態で、ベットボタン B 0 が押下されると、ベットスイッチ 2 2 0 が作動することに伴って、投入受付手段 1 0 5 が、規定投入数（例えば、3 枚）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。

【 0 0 3 3 】

乱数発生手段 1 1 0 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。

【 0 0 3 4 】

内部抽選手段 1 2 0 は、遊技者がスタートレバー（回転開始操作手段）S L の押下操作により作動するスタートスイッチ 2 3 0 からのスタート信号に基づいて、役の可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。

【 0 0 3 5 】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段 1 9 0 の抽選テーブル記憶手段 1 9 1 1 に格納されている複数の抽選テーブルのうち、いずれの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、抽選テーブル記憶手段 1 9 1 1 に、図 3 に示すような 6 種類の抽選テーブル A ～抽選テーブル D 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 ～ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数値）のそれぞれに対して、リプレイ、小役（ベル、特殊小役 A（第 1 小役）、特殊小役 B（第 2 小役）、特殊小役 C（第 3 小役））、およびビッグボーナス（B B）などの各種の役もしくはハズレのいずれかが対応づけられている。

【 0 0 3 6 】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、ビッグボーナス成立状態（B B 成立状態）、ビッグボーナス状態（B B 状態）、およびリプレイタイム状態（R T 状態）が設定可能とされており、抽選テーブル選択処理では、遊技状態に応じて抽選テーブル A ～抽選テーブル D のいずれか 1 つを内部抽選で使用する抽選テーブルとして選択することにより役の当選確率を調整している。

【 0 0 3 7 】

そして本実施形態の遊技機では、図 3 に示す抽選テーブル A ～抽選テーブル D のそれぞれにおいて、特殊小役 A、特殊小役 B、および特殊小役 C が 1 回の遊技における内部抽選で重複して当選する場合が存在するように役と乱数値との対応関係が設定されている。

【 0 0 3 8 】

乱数判定処理では、スタートスイッチ 2 3 0 からのスタート信号に基づいて、遊技毎に乱数発生手段 1 1 0 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 1 9 0 の抽選テーブル記憶手段 1 9 1 1 に記憶されている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。

## 【 0 0 3 9 】

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の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。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1912に格納される。

## 【 0 0 4 0 】

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、それ以外の役（例えば、小役、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に当選すると、当選したビッグボーナスの抽選フラグの当選状態を、当選したビッグボーナスが入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき内部抽選手段120は、ビッグボーナスの抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、ビッグボーナス以外の役（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、内部抽選でビッグボーナス以外の役が当選した場合には、既に当選しているビッグボーナスの抽選フラグと内部抽選で当選したビッグボーナス以外の役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。

## 【 0 0 4 1 】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバー（回転開始操作手段）SLの押下操作（回転開始操作）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、第1リールR1～第3リールR3をステップモータにより回転駆動して、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定速度（約80rpm：1分間あたり約80回転となる回転速度）に達した状態において回転中のリールに対応するストップボタンB1～B3の押下操作（停止操作）を許可する制御を行うとともに、ステップ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）に応じて停止させる制御を行う。

## 【 0 0 4 2 】

そしてリール制御手段130は、ストップボタン（停止操作手段）B1～B3に対する押下操作（停止操作）が許可（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のステップ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。

## 【 0 0 4 3 】

すなわちリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3の各ボタンが押下される毎に、第1リールR1～第3リールR3のうち押下されたボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。具体的には、記憶手段190の停止制御テーブル記憶手段1913に記憶されている停止制御テーブルを参照してストップボタンB1～B3の押下タイミングや押下順序等（停止操作の態様）に応じた第1リールR1～第3リールR3の停止位置を決定し、決定された停止位置で第1リールR1～第3リールR3を停止させる制御を行う。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の停止操作に対応し、ストップボタンB2を押下することが第2リールR2の停止操作に対応し、ストップボタンB3を押下することが第3リールR3の停止操作に対応する。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。

【 0 0 4 4 】

ここで停止制御テーブルでは、ストップスイッチ 2 4 0 の作動時点（ストップボタン B 1 ~ B 3 の各ボタンの押下操作が検出された時点）における第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の位置（押下検出位置）と、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の実際の停止位置（または押下検出位置からの滑りコマ数）との対応関係が設定されている。また本実施の形態では、抽選フラグの設定状態に応じて、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止位置を定めるための停止制御テーブルが用意されている。

【 0 0 4 5 】

なお本実施形態の遊技機では、リールユニット 3 1 0 がフォトセンサからなるリールインデックス 3 1 5 を備えており、リール制御手段 1 3 0 は、リールが 1 回転する毎にリールインデックス 3 1 5 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によって検出されるコマ）からの回転角度（ステップモータの回転軸の回転ステップ数）を求めることによって、現在のリールの回転状態を監視することができるようになっている。すなわちリール制御手段 1 3 0 は、ストップスイッチ 2 4 0 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。

【 0 0 4 6 】

また停止制御テーブルでは、2 種類以上の異なる役に対応づけられている抽選フラグが当選状態に設定されている場合に、役毎に定められた優先順位に従って、ストップスイッチ 2 4 0 の作動時点における各リールの位置と、実際の各リールの停止位置との対応関係が設定されている。特に本実施形態では、「リプレイ > 小役 > ビッグボーナス」の順序で優先順位が定められており、リール制御手段 1 3 0 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、各役に対して設定された優先順位に従って、優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄に優先して優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄を入賞判定ライン上に表示させるようにリールを停止させる制御を行う。なお、2 種類以上の小役に対応づけられている抽選フラグが当選状態に設定される場合には、各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順位が設定され、メダルの払出数が多いほど優先順位が高くなるように設定することができる。

【 0 0 4 7 】

またリール制御手段 1 3 0 は、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールを停止させる制御として行っている。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に対応する図柄が有効な入賞判定ライン上に停止するように（当選した役を入賞させることができるように）リールを停止させる制御処理である。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に対応する図柄が有効な入賞判定ライン上に停止しないように（当選していない役を入賞させることができないように）リールを停止させる制御処理である。すなわち本実施形態の遊技機では、上記引き込み処理及び蹴飛ばし処理を実現させるべく、抽選フラグの設定状態、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミング、押下順序、既に停止しているリールの停止位置（表示図柄の種類）などに応じて各リールの停止位置が変化するように停止制御テーブルが設定されている。このようにリール制御手段 1 3 0 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第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる制御を行っている。

【 0 0 4 8 】

そして本実施形態の遊技機では、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が、ストップボタン B 1 ~ B 3 が押下された時点から 1 9 0 m s 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を停止させる制御状態に設定されている。すなわち回転している各リールの停止位置を決めるための停止制御テーブルでは、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下時点から各リール R 1 ~ R 3 が停止するまでに要するコマ数が 0 コマ ~ 4 コマの範囲（所定の引き込み範囲）で設定されている。そして、リール制御手段 1 3 0 は、ストップボタン

10

20

30

40

50

B 1 ~ B 3 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入賞判定ライン上の表示位置（上段、中段、下段）に対して 0 コマ ~ 4 コマの範囲内に位置する場合に、当選した役に対応する図柄が入賞判定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。

【 0 0 4 9 】

ここで本実施形態の遊技機では、リール制御手段 1 3 0 が、内部抽選で小役が当選した遊技における第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる制御として、小役の入賞した入賞判定ラインの数が最大となるように第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる制御であるライン数優先制御と、小役の入賞に伴って払い出されるメダルが最大となるように第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる制御である払出数優先制御とを選択的に行っている。そしてリール制御手段 1 3 0 は、特殊小役 A、特殊小役 B、および特殊小役 C が重複して当選した遊技では、前述のライン数優先制御と払出数優先制御とを遊技状態に応じて切り替える処理を行っている。

【 0 0 5 0 】

また本実施形態の遊技機では、第 1 リール R 1、第 2 リール R 2（特定リール）、および第 3 リール R 3 について、図 4 に示すように、各リールの外周面に複数配列されているリプレイ図柄「 R P 」に関して、その間隔が 4 コマ以内となるように配列しており、ストップボタン B 1、B 2、B 3 の押下タイミングや押下順序に関係なくリプレイ図柄「 R P 」を任意の入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができる図柄配列を有している。

【 0 0 5 1 】

また本実施形態の遊技機では、第 1 リール R 1、第 2 リール R 2（特定リール）、および第 3 リール R 3 について、図 4 に示すように、各リールの外周面に複数配列されているベル図柄「 B L」（特定図柄）に関して、その間隔が 4 コマ以内となるように配列しており、ストップボタン B 1、B 2、B 3 の押下タイミングや押下順序に関係なくいずれか 1 つのベル図柄「 B L 」を任意の入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができる図柄配列を有している。

【 0 0 5 2 】

また本実施形態の遊技機では、図 4 に示すように、第 1 リール R 1（他のリール）および第 3 リール R 3（他のリール）の外周面には、第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 のみが停止した状態において、特殊小役 A、特殊小役 B、および特殊小役 C のいずれの小役も入賞可能な停止態様が存在するように各小役の入賞形態を示す図柄組合せを構成する赤 7 図柄「赤 7」および白 7 図柄「白 7」が配列されている。また第 1 リール R 1（他のリール）および第 3 リール R 3（他のリール）の外周面では、複数の赤 7 図柄「赤 7」が 4 コマ以内の間隔で配列されているとともに、複数の白 7 図柄「白 7」が 4 コマ以内の間隔で配列されている。

【 0 0 5 3 】

入賞判定手段 1 4 0 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 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、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の全てが停止した際に、記憶手段 1 9 0 の入賞判定テーブル記憶手段 1 9 1 4 に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、各リールの停止状態によって入賞判定ライン L 1 ~ L 4 の各入賞判定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。

【 0 0 5 4 】

本実施形態では、図 4 に示すように、リールユニット 3 1 0 を構成する第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の外周面に対して、赤 7 図柄「赤 7」、白 7 図柄「白 7」、ベル図柄「 B L」、リプレイ図柄「 R P」、ダミー図柄「 D U M」が配列されている。そして、各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、図 5 に示すように、ビッグボーナス（ B B ）、リプレイ、ベル、特殊小役 A、特殊小役 B、特殊

小役 C 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。

【 0 0 5 5 】

すなわち本実施形態では、図 5 に示すように、入賞判定ライン上に「赤 7 ・ 赤 7 ・ 赤 7 」の図柄組合せが表示された場合に、ビッグボーナス ( B B ) が入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「 R P ・ R P ・ R P 」の図柄組合せが表示された場合、リプレイが入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「 B L ・ B L ・ B L 」の図柄組合せが表示された場合、ベルが入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「赤 7 ・ B L ・ 赤 7 」の図柄組合せが表示された場合、特殊小役 A が入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「白 7 ・ B L ・ 白 7 」の図柄組合せが表示された場合、特殊小役 B が入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「白 7 ・ B L ・ 赤 7 」の図柄組合せが表示された場合、特殊小役 C が入賞したと判定される。

10

【 0 0 5 6 】

ここで本実施形態の遊技機では、特殊小役 A の入賞形態を示す図柄組合せ「赤 7 ・ B L ・ 赤 7 」と、特殊小役 B の入賞形態を示す図柄組合せ「白 7 ・ B L ・ 白 7 」と、特殊小役 C の入賞形態を示す図柄組合せ「白 7 ・ B L ・ 赤 7 」とは、各小役の入賞形態を示す図柄組合せに共通のベル図柄「 B L 」 ( 特定図柄 ) を第 2 リール R 2 ( 特定リール ) の表示図柄として含むように設定されている。このため本実施形態の遊技機では、リールの図柄配列の自由度を高めて遊技機の設計効率を向上させることができるとともに、第 2 リール R 2 の停止位置に応じて多様な停止態様を実現することができるようになっている。

【 0 0 5 7 】

20

そして本実施形態の遊技機では、入賞判定手段 1 4 0 の判定結果に基づいて、入賞時処理が実行される。入賞時処理としては、例えば、小役 ( ベル、特殊小役 A、特殊小役 B、特殊小役 C ) が入賞した場合には払出制御手段 1 5 0 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 1 6 0 によってリプレイ処理が行われ、ビッグボーナス ( B B ) が入賞した場合には遊技状態移行制御手段 1 7 0 によって遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理が行われる。

【 0 0 5 8 】

払出制御手段 1 5 0 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 3 2 0 ( 払出装置 ) に払い出させる制御を行う。なお、複数種類の小役が 1 回の遊技で入賞した場合には、入賞した各小役の配当の合計を、遊技におけるメダルの払出数として決定し、1 種類の小役が複数の入賞判定ラインにおいて重複して入賞した場合には、入賞した小役の配当に当該小役が入賞した入賞判定ラインの数を乗算した結果を、遊技におけるメダルの払出数として決定することができる。また 1 回の遊技におけるメダルの払出数に上限数が定められている場合、払出制御手段 1 5 0 は、入賞した小役の配当に基づいて求められたメダルの払出数が上限数を超過していなければ、求められた払出数に相当するメダルをホッパーユニット 3 2 0 に払い出させ、入賞した小役の配当に基づいて求められたメダルの払出数が上限数を超過している場合には、上限数に相当するメダルをホッパーユニット 3 2 0 に払い出させる制御を行う。

30

40

【 0 0 5 9 】

また本実施形態の遊技機では、特殊小役 A および特殊小役 B が 1 回の遊技で重複して入賞した場合におけるメダルの払出数が、特殊小役 C が 1 回の遊技で単独で入賞した場合におけるメダルの払出数より少なくなるように各小役の配当が設定されている。具体的には、特殊小役 A および特殊小役 B が重複して入賞した場合には特殊小役 A の配当 ( 1 枚 ) と特殊小役 B の配当 ( 1 枚 ) とに基づいて遊技におけるメダルの払出数は 2 枚となり、特殊小役 C が単独で入賞した場合には特殊小役 C の配当 ( 1 0 枚 ) に基づいて遊技におけるメダルの払出数は 1 0 枚となる。

【 0 0 6 0 】

ホッパーユニット 3 2 0 は、払出制御手段 1 5 0 によって指示された払出数のメダルを

50

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

【0061】

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。また遊技の結果、リプレイや、ビッグボーナス（BB）が入賞した場合には、図 5 に示すように、リプレイおよびビッグボーナス（BB）に対して配当が設定されていないため、ホッパーユニット 320 からのメダルの払い出しは行われませんが、形式的に 0 枚のメダルを払い出したとする処理（0 枚処理）が行われる。

10

【0062】

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、遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに前回の遊技と同じ規定投入数のメダルが自動的に投入状態に設定される自動投入処理が行われ、遊技機が前回の遊技と同じ入賞判定ラインを有効化した状態で次の遊技における回転開始操作（遊技者によるスタートレバー SL の押下操作）を待機する状態に設定される。

20

【0063】

遊技状態移行制御手段 170 は、通常状態、BB 成立状態、BB 状態、RT 状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う。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、複数の条件のうち 1 の条件が成立したこと、あるいは複数の条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を他の遊技状態へ移行させることができる。

【0064】

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 BB 成立状態への移行が可能となっている。また通常状態では、図 3 に示す抽選テーブル A ~ 抽選テーブル D のうち、リプレイの当選確率が約 1 / 7 . 3 に設定された抽選テーブル A を参照した内部抽選が行われる。

30

【0065】

BB 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。BB 成立状態では、図 3 に示す抽選テーブル A ~ 抽選テーブル D のうち、リプレイの当選確率が約 1 / 7 . 3 に設定され、BB が内部抽選の対象から除外された抽選テーブル C を参照した内部抽選が行われる。また BB 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る。そして BB 成立状態でビッグボーナス（BB）の入賞形態を示す図柄組合せ「赤 7 ・ 赤 7 ・ 赤 7」が入賞判定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 BB 成立状態から BB 状態へ移行させる制御を行う。

40

【0066】

BB 状態は、BB 成立状態においてビッグボーナス（BB）の入賞形態を示す図柄組合せ「赤 7 ・ 赤 7 ・ 赤 7」が入賞判定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。BB 状態では、図 3 に示す抽選テーブル A ~ 抽選テーブル D のうち、ビッグボーナス（BB）およびリプレイが内部抽選の対象から除外され、小役の当選確率が抽選テーブル A ~ 抽選テーブル C よりも高く設定された抽選テーブル D を参照した内部抽選が行われる。すなわち BB 状態では、他の遊技状態よりも小役が頻繁に当選するようになっている点で、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となっている。

【0067】

50

またＢＢ状態は、ボーナス遊技によって払い出されたメダルの合計数が、予め定められた払出上限数（例えば、４００枚）を超えるまで継続し、払出上限数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、ＢＢ状態を終了させて、遊技状態をＲＴ状態へ移行させる制御を行う。

#### 【００６８】

ＲＴ状態は、ＢＢ状態の終了を契機として移行する遊技状態である。ＲＴ状態では、図３に示す抽選テーブルＡ～抽選テーブルＤのうち、リプレイの当選確率が約１／１．５に設定された抽選テーブルＢを参照した内部抽選が行われる。

#### 【００６９】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態移行制御手段１７０が、ＢＢ状態の終了に伴って遊技状態をＲＴ状態に移行させる際に、ＲＴゲーム数カウンタ１９１５に予め定められた遊技回数（例えば、１００回）に相当する値（例えば、１００）を書き込み、遊技が１回行われる毎に、スタートレバーＳＬの押下操作を契機として、ＲＴゲーム数カウンタ１９１５の記憶値を一定値ずつ（例えば、１ずつ）減算するデクリメント更新を行う。そして遊技状態移行制御手段１７０は、ＲＴ状態においてＲＴゲーム数カウンタ１９１５の記憶値が閾値（例えば、０）に達すると、遊技状態をＲＴ状態から通常状態へ移行させる制御を行う。

#### 【００７０】

なお本実施形態の遊技機では、ＲＴ状態での遊技における内部抽選でＢＢが当選した場合に、遊技状態移行制御手段１７０が、ＲＴ状態を終了させて、遊技状態をＢＢ成立状態へ移行させる制御を行うが、この際に、ＲＴゲーム数カウンタ１９１５の記憶値を初期値（例えば、０）にすることによってＲＴゲーム数カウンタ１９１５を初期化する。

#### 【００７１】

演出制御手段１８０は、演出データ記憶手段１９２１に記憶されている演出データに基づいてランプ、ＬＥＤ、液晶ディスプレイ等の表示装置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。具体的には、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、各種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制御を行う。

#### 【００７２】

なお本実施形態の機能ブロック構成は、コンピュータシステム（ゲームシステムを含む）に関しても適用することができる。これらのシステムでは、本実施形態の遊技制御手段１００としてコンピュータを機能させるプログラムを、ＣＤ、ＤＶＤ等の情報記憶媒体あるいはインターネット上のＷｅｂサーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ２１０、ベットスイッチ２２０、スタートスイッチ２３０、ストップスイッチ２４０等は、キーボードやポインティングデバイス（マウス等）、あるいはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、リールユニット３１０、ホッパーユニット３２０などは必須の構成要件ではなく、これらの装置ユニットは、ディスプレイ（表示装置３３０）に表示出力される画像の制御によってそれらの機能を仮想的に実現することができる。

#### 【００７３】

##### １－２．第１実施形態の制御手法

本実施の形態では、特殊小役Ａ、特殊小役Ｂ、および特殊小役Ｃが１回の遊技で重複して当選した場合に、特殊小役Ａ、特殊小役Ｂ、および特殊小役Ｃがいずれも入賞可能な停止態様で第１リールＲ１および第３リールＲ３を停止させる手法を採用している。

#### 【００７４】

具体的に説明すると、特殊小役 A、特殊小役 B、および特殊小役 C が重複して当選している遊技において、例えば、図 6 ( A ) に示すように、回転中の第 1 リール R 1 に関して、上段に 7 番のダミー図柄「DUM」、中段に 8 番のベル図柄「BL」、下段に 9 番の赤 7 図柄「赤 7」が観察されるタイミングでストップボタン B 1 が押下されると、特殊小役 A ~ 特殊小役 C の入賞形態を構成する赤 7 図柄「赤 7」および白 7 図柄「白 7」の双方を 0 コマ ~ 4 コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるため、図 6 ( B ) に示すように、上段に 4 番の赤 7 図柄「赤 7」が表示されるとともに、下段に 6 番の白 7 図柄「白 7」が表示されるように第 1 リール R 1 を 3 コマ分滑らせてから停止させる。

【 0 0 7 5 】

10

続いて、図 6 ( C ) に示すように、回転中の第 3 リール R 3 に関して、上段に 6 番のリプレイ図柄「RP」、中段に 7 番の赤 7 図柄「赤 7」、下段に 8 番のベル図柄「BL」が観察されるタイミングでストップボタン B 3 が押下されると、特殊小役 A ~ 特殊小役 C の入賞形態を構成する赤 7 図柄「赤 7」および白 7 図柄「白 7」の双方を 0 コマ ~ 4 コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるため、図 6 ( D ) に示すように、上段に 5 番の白 7 図柄「白 7」が表示されるとともに、下段に 7 番の赤 7 図柄「赤 7」が表示されるように第 3 リール R 3 を 1 コマ分滑らせてから停止させる。

【 0 0 7 6 】

このように第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 に関して赤 7 図柄「赤 7」および白 7 図柄「白 7」の双方を 0 コマ ~ 4 コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるタイミングでストップボタン B 1 , B 3 が押下されることにより、本実施形態の遊技機では、特殊小役 A ~ 特殊小役 C をいずれも入賞可能な停止態様で第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 を停止させることができる。

20

【 0 0 7 7 】

なお本実施形態の遊技機では、第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 の外周面において、赤 7 図柄「赤 7」が 4 コマ以内の間隔で配列されているとともに、白 7 図柄「白 7」が 4 コマ以内の間隔で配列されているため、ストップボタン B 1 , B 3 を如何なるタイミングで押下した場合でも、図 6 ( D ) に示すような特殊小役 A、特殊小役 B、および特殊小役 C がいずれも入賞可能な停止態様で第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 を停止させることができるようになっている。

30

【 0 0 7 8 】

また本実施の形態では、小役の入賞した入賞判定ラインの数が最大となるように第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる制御であるライン数優先制御と、小役の入賞に伴って払い出されるメダルが最大となるように第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる制御である払出数優先制御とを遊技状態に応じて切り替える手法を採用している。

【 0 0 7 9 】

特に本実施の形態では、特殊小役 A、特殊小役 B、および特殊小役 C が 1 回の遊技で重複して当選した場合に、ライン数優先制御と払出数優先制御とを遊技状態に応じて切り替えるようにしている。具体的には、遊技状態が通常状態、RT 状態、および BB 成立状態である場合には、ライン数優先制御を行い、遊技状態が BB 状態である場合には、払出数優先制御を行う。

40

【 0 0 8 0 】

以下では、第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 が停止した状態において、図 7 ( A ) に示すように、第 1 リール R 1 に関して、上段に赤 7 図柄「赤 7」、下段に白 7 図柄「白 7」が表示され、第 3 リール R 3 に関して、上段に白 7 図柄「白 7」、下段に赤 7 図柄「赤 7」が表示されており、第 2 リール R 2 が回転中である場合について説明する。

【 0 0 8 1 】

まず遊技状態が通常状態、RT 状態、および BB 成立状態である場合には、回転中の第 2 リール R 2 に関して、図 7 ( B ) に示すように、上段に 9 番のリプレイ図柄「RP」、中段に 10 番のダミー図柄「DUM」、下段に 11 番のダミー図柄「DUM」が観察され

50

るタイミングでストップボタン B 2 が押下されると、小役の入賞した入賞判定ラインの数が最も多くなるようにリールを停止させるライン数優先制御が行われる。具体的には、図 7 ( C ) に示すように、特殊小役 A を入賞判定ライン L 1 で入賞させ、特殊小役 B を入賞判定ライン L 4 で入賞させることができる中段に 8 番のベル図柄「 B L 」を表示させるように第 2 リール R 2 を停止させる。これにより、図 7 ( C ) に示す例では、小役の入賞に伴うメダルの払出数は 2 枚となってしまうが、2 本の入賞判定ライン上で小役を入賞させることができる。

【 0 0 8 2 】

一方、遊技状態が B B 状態である場合には、図 7 ( B ) に示すタイミングでストップボタン B 2 が押下されると、小役の入賞に伴うメダルの払出数が最も多くなるようにリールを停止させる払出数優先制御を行う。具体的には、図 7 ( D ) に示すように、配当が 1 0 枚の特殊小役 C を入賞判定ライン L 3 で入賞させることができる下段に 8 番のベル図柄「 B L 」を表示させるように第 2 リール R 2 を停止させる。これにより、図 7 ( D ) に示す例では、小役が入賞した入賞判定ラインの数が 1 本となってしまうが、小役の入賞に伴うメダルの払出数が 1 0 枚となる。

【 0 0 8 3 】

ところで図 6 および図 7 に示す例では、ストップボタン B 1 ~ B 3 が B 1 B 3 B 2 の順序で押下された場合について説明をしたが、他の順序で押下された場合にも同様の停止制御を行っている。

【 0 0 8 4 】

例えば、図 8 を参照しながらストップボタン B 1 ~ B 3 が B 1 B 2 B 3 の順序で押下された場合について説明する。

【 0 0 8 5 】

まず特殊小役 A、特殊小役 B、および特殊小役 C が重複して当選している遊技において、ストップボタン B 1 が最初に押下されると、図 4 に示す第 1 リール R 1 の図柄配列によれば、いずれの押下タイミングにおいても赤 7 図柄「赤 7」および白 7 図柄「白 7」を任意の入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるため、図 8 ( A ) に示すように、上段に赤 7 図柄「赤 7」が表示されるとともに、下段に白 7 図柄「白 7」が表示されるように第 1 リール R 1 を停止させる。

【 0 0 8 6 】

続いてストップボタン B 2 が押下されると、図 4 に示す第 2 リール R 2 の図柄配列によれば、いずれの押下タイミングにおいてもベル図柄「 B L 」を任意の入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるため、遊技状態に応じてベル図柄「 B L 」の表示位置が変化するように第 2 リール R 2 を停止させる。具体的には、遊技状態が通常状態、 R T 状態、あるいは B B 成立状態のいずれかである場合には、上述したようにライン数優先制御が行われ、図 8 ( B ) に示す特殊小役 A および特殊小役 B の入賞が可能な停止態様となるように、中段にベル図柄「 B L 」を引き込んで第 2 リール R 2 を停止させる。一方、遊技状態が B B 状態である場合には、上述したように払出数優先制御が行われ、図 8 ( D ) に示す特殊小役 C の入賞が可能な停止態様となるように、下段にベル図柄「 B L 」を引き込んで第 2 リール R 2 を停止させる。

【 0 0 8 7 】

そして、最後にストップボタン B 3 が押下されると、図 4 に示す第 3 リール R 3 の図柄配列によれば、いずれの押下タイミングにおいても赤 7 図柄「赤 7」および白 7 図柄「白 7」を任意の入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるため、上段に白 7 図柄「白 7」が表示されるとともに、下段に赤 7 図柄「赤 7」が表示されるように第 3 リール R 3 を停止させる。すると、遊技状態が通常状態、 R T 状態、あるいは B B 成立状態のいずれかである場合には、図 8 ( C ) に示すように、入賞判定ライン L 1 で特殊小役 A が入賞するとともに、入賞判定ライン L 4 で特殊小役 B が入賞し、遊技状態が B B 状態である場合には、図 8 ( E ) に示すように、入賞判定ライン L 3 で特殊小役 C が入賞する。

【 0 0 8 8 】

以上に述べた本実施形態の制御手法によれば、特殊小役 A、特殊小役 B、および特殊小役 C が重複して当選した遊技において、小役の入賞した入賞判定ラインの数が最大となるようにリールを停止させるライン数優先制御と、小役の入賞に伴うメダルの払出数が最大となるようにリールを停止させる払出数優先制御とを、遊技状態に応じて切り替えるようにしたので、遊技状態に応じた多様な停止態様を実現して遊技の単調化を防ぐことができる。

#### 【0089】

また本実施形態の制御手法によれば、第 2 リール R 2 におけるベル図柄「B L」の表示位置を変化させて、遊技状態に応じてメダルの払出数に変化を与えることもできるようになる。特に本実施形態の制御手法では、B B 状態以外の遊技状態では、ライン数優先制御を行うことによって、遊技者のメダルの獲得率が高くなることを抑えることができ、B B 状態では、払出数優先制御を行うことによって、遊技者に効率よくメダルを獲得させて B B 状態でのボーナス遊技を速やかに消化させることができるようになる。

#### 【0090】

##### 1 - 3 . 変形例

本発明は、上記の第 1 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、第 1 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ことで採用することができる。

#### 【0091】

上記実施形態では、本発明の第 3 小役に相当する小役が 1 種類である場合について説明したが、第 3 小役に相当する小役が 2 種類以上であってもよい。図 4 に示す図柄配列の例では、入賞形態を示す図柄組合せが「赤 7・B L・白 7」に設定された小役を特殊小役 C と同じ配当の小役として用意するようにしてもよい。

#### 【0092】

また上記実施形態では、特殊小役 A および特殊小役 B が重複して入賞した場合におけるメダルの払出数が、特殊小役 C のみが入賞した場合におけるメダルの払出数より少なくなるように各小役の配当を定めた場合を例に取り説明をしたが、特殊小役 A および特殊小役 B が重複して入賞した場合におけるメダルの払出数が、特殊小役 C のみが入賞した場合におけるメダルの払出数と同じくなるように各小役の配当を定めるようにしてもよい。

#### 【0093】

上記実施形態では、B B 状態以外の遊技状態では、小役が入賞する入賞判定ラインの数が最大となるようにリールを停止させるライン数優先制御を行い、B B 状態では、小役の入賞に伴うメダルの払出数が最大となるようにリールを停止させる払出数優先制御を行う場合を例に取り説明をしたが、R T 状態においても払出数優先制御を行うようにしてもよい。

#### 【0094】

このようにすれば、R T 状態での遊技において、リプレイが高確率で当選することにより遊技者の所有メダルの消費を抑えつつ、特殊小役 A、特殊小役 B、および特殊小役 C が重複して当選した場合に、特殊小役 C を入賞させることができるようになって、メダルの獲得状況を良好させることができる遊技仕様を実現することができる。

#### 【0095】

また上記実施形態では、第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 の外周面において、赤 7 図柄「赤 7」および白 7 図柄「白 7」が 4 コマ以内の間隔で配列されている関係で、ストップボタン B 1、B 3 の押下タイミングに関わらず、任意の入賞判定ライン上の表示位置に赤 7 図柄「赤 7」および白 7 図柄「白 7」を表示させることができるように第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 を停止させることができる構成について説明したが、第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 の少なくとも一方のリールについては、赤 7 図柄「赤 7」あるいは白 7 図柄「白 7」の一方のみを入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるストップボタンの押下タイミングが存在するような図柄配列を有していてもよい。



## 【 0 0 9 6 】

例えば、図 9 に示す図柄配列では、図 4 に示す図柄配列とは異なり、第 1 リール R 1 の 1 3 番の赤 7 図柄「赤 7」の代わりにダミー図柄「DUM」が配列され、第 1 リール R 1 の 1 5 番の白 7 図柄「白 7」の代わりにスイカ図柄「WM」が配列され、第 3 リール R 3 の 5 番の白 7 図柄「白 7」の代わりにスイカ図柄「WM」が配列され、第 3 リール R 3 の 7 番の赤 7 図柄「赤 7」の代わりにダミー図柄「DUM」が配列されている。

## 【 0 0 9 7 】

このような図柄配列においては、ストップボタン B 1 , B 3 の押下タイミングによっては、第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 が停止した状態で、特殊小役 A、特殊小役 B、および特殊小役 C のうち、いずれか 1 種類あるいは 2 種類が入賞可能な停止態様が形成される場合が存在する。

10

## 【 0 0 9 8 】

例えば、図 1 0 ( A ) に示すように、回転中の第 1 リール R 1 に関して、上段に 1 6 番のベル図柄「BL」、中段に 1 7 番の赤 7 図柄「赤 7」、下段に 1 8 番のリプレイ図柄「RP」が観察されるタイミングでストップボタン B 1 が押下されると、特殊小役 A の入賞形態を構成する赤 7 図柄「赤 7」を 0 コマ ~ 4 コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるが、特殊小役 B および特殊小役 C の入賞形態を構成する白 7 図柄「白 7」を 0 コマ ~ 4 コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができないため、図 1 0 ( B ) に示すように、下段に 1 7 番の赤 7 図柄「赤 7」が表示されるように第 1 リール R 1 を 1 コマ分滑らせてから停止させる。すると図 1 0 ( B ) に示す例では、第 1 リール R 1 が停止した時点で、特殊小役 A の入賞可能性はあるが、特殊小役 B および特殊小役 C については入賞可能性が消失している。

20

## 【 0 0 9 9 】

続いて、図 1 0 ( C ) に示すように、回転中の第 3 リール R 3 に関して、上段に 1 5 番のリプレイ図柄「RP」、中段に 1 6 番の赤 7 図柄「赤 7」、下段に 1 7 番のベル図柄「BL」が観察されるタイミングでストップボタン B 3 が押下されると、現時点で入賞させることが可能な特殊小役 A の入賞形態を構成する赤 7 図柄「赤 7」を 0 コマ ~ 4 コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるため、図 1 0 ( D ) に示すように、下段に 1 6 番の赤 7 図柄「赤 7」が表示されるように第 3 リール R 3 を 1 コマ分滑らせてから停止させる。

30

## 【 0 1 0 0 】

そして第 2 リール R 2 については、図 9 に示すように、複数のベル図柄「BL」が 4 コマ以内の間隔で配列されているため、任意のタイミングでストップボタン B 2 が押下されると、図 1 0 ( E ) に示すように、下段にベル図柄「BL」が表示されるように第 2 リール R 2 を停止させて、特殊小役 A が入賞する。

## 【 0 1 0 1 】

また例えば、図 1 1 ( A ) に示すように、回転中の第 1 リール R 1 に関して、上段に 1 5 番のスイカ図柄「WM」、中段に 1 6 番のベル図柄「BL」、下段に 1 7 番の赤 7 図柄「赤 7」が観察されるタイミングでストップボタン B 1 が押下されると、特殊小役 A の入賞形態を構成する赤 7 図柄「赤 7」を 0 コマ ~ 4 コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるとともに、特殊小役 B および特殊小役 C の入賞形態を構成する白 7 図柄「白 7」を 0 コマ ~ 4 コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができる状態にある。しかしながら、第 1 リール R 1 において、1 1 番の白 7 図柄「白 7」と 1 7 番の赤 7 図柄「赤 7」は 5 コマの間隔を空けて配列されているため、双方を同時に入賞判定ライン上の表示位置に表示させることはできない。このような場合、1 7 番の赤 7 図柄「赤 7」を入賞判定ライン上の表示位置に表示させた場合は、特殊小役 A のみが入賞可能であるのに対し、1 1 番の白 7 図柄「白 7」を入賞判定ライン上の表示位置に表示させた場合には、特殊小役 B および特殊小役 C が入賞可能となるため、より多くの種類の小役の入賞可能性がある 1 1 番の白 7 図柄「白 7」を入賞判定ライン上の表示位置に表示させるように第 1 リール R 1 を停止させる。具体的には、図 1 1 ( B ) に示すよう

40

50

に、上段に 11 番の白 7 図柄「白 7」が表示されるように第 1 リール R 1 を 4 コマ分滑らせてから停止させる。なお特殊小役 A の入賞を優先させるべく、赤 7 図柄「赤 7」を入賞判定ライン上の表示位置に表示させるようにしてもよい。

#### 【0102】

続いて、図 11 (C) に示すように、回転中の第 3 リール R 3 に関して、上段に 15 番のリプレイ図柄「RP」、中段に 16 番の赤 7 図柄「赤 7」、下段に 17 番のベル図柄「BL」が観察されるタイミングでストップボタン B 3 が押下されると、現時点で入賞させることが可能な特殊小役 B の入賞形態を構成する白 7 図柄「白 7」および特殊小役 C の入賞形態を構成する赤 7 図柄「赤 7」の双方を 0 コマ～4 コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるため、図 11 (D) に示すように、上段に 14 番の白 7 図柄「白 7」、下段に 16 番の赤 7 図柄「赤 7」が表示されるように第 3 リール R 3 を 1 コマ分滑らせてから停止させる。

10

#### 【0103】

このとき第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 が停止した状態において、特殊小役 B および特殊小役 C について入賞可能性が残されているため、以下に示すいずれかの態様で第 2 リール R 2 を停止させることができる。

#### 【0104】

第 1 の態様としては、メダルの払出数が多くなるように第 2 リール R 2 を停止させる態様である。この場合には、ストップボタン B 2 が押下されると、特殊小役 B よりも配当の高い特殊小役 C を入賞させるように第 2 リール R 2 を停止させる。具体的には、図 11 (E) に示すように、中段にベル図柄「BL」が表示されるように第 2 リール R 2 を停止させることによって特殊小役 C を入賞させることができる。

20

#### 【0105】

第 2 の態様としては、メダルの払出数が少なくなるように第 2 リール R 2 を停止させる態様である。この場合には、ストップボタン B 2 が押下されると、特殊小役 C よりも配当の低い特殊小役 B を入賞させるように第 2 リール R 2 を停止させる。具体的には、図 11 (F) に示すように、上段にベル図柄「BL」が表示されるように第 2 リール R 2 を停止させることによって特殊小役 B を入賞させることができる。

#### 【0106】

第 3 の態様としては、ストップボタン B 2 の押下検出時点からより少ない滑りコマ数で小役を入賞させることができる表示位置にベル図柄「BL」が表示させるように第 2 リール R 2 を停止させる態様である。この場合には、ストップボタン B 2 が押下されると、ストップボタン B 2 の押下時点で引き込み可能なベル図柄「BL」が、上段よりも中段に近い場合には、図 11 (E) に示すように、中段にベル図柄「BL」が表示されるように第 2 リール R 2 を停止させて特殊小役 C を入賞させる。一方、ストップボタン B 2 の押下時点で引き込み可能なベル図柄「BL」が、中段よりも上段に近い場合には、図 11 (F) に示すように、上段にベル図柄「BL」が表示されるように第 2 リール R 2 を停止させて特殊小役 B を入賞させる。

30

#### 【0107】

また図 9 に示す図柄配列の例によれば、所定条件下で特殊小役 A が入賞したことに伴い入賞判定ライン上に特定の図柄組合せを表示させて、遊技状態を RT 状態に移行させることもできるようになる。例えば、遊技状態が通常状態である場合に、特定の図柄組合せ「WM・BL・WM」が表示されたことに基づいて、遊技状態を RT 状態へ移行させるようにすることができる。このように特殊小役 A の入賞に伴ってリプレイの当選確率を変動させるようにすれば、図 2 に示す遊技状態移行制御手段 170 を、特殊小役 A の入賞に伴って通常状態での遊技（通常遊技）に対してリプレイの入賞確率を変動させたリプレイタイム遊技（特殊遊技）を行わせる手段（特殊遊技実行制御手段）として機能させることができる。このようにすれば、第 2 リール R 2 の停止位置に応じて多様な停止態様を実現することに伴って、遊技者に与える特典の有無や特典の度合いを制御することができるように

40

50

## 【0108】

具体的には、特殊小役A、特殊小役B、および特殊小役Cが重複して当選する態様以外では、入賞判定ライン上に特定の図柄組合せ「WM・BL・WM」が表示されることがないように各リールを停止させる制御を行う。そして、特殊小役A、特殊小役B、および特殊小役Cが重複して当選した遊技では、図12に示す態様で各リールを停止させる。

## 【0109】

まず図12(A)に示すように、回転中の第1リールR1に関して、上段に16番のベル図柄「BL」、中段に17番の赤7図柄「赤7」、下段に18番のリプレイ図柄「RP」が観察されるタイミングでストップボタンB1が押下されると、赤7図柄「赤7」およびスイカ図柄「WM」を0コマ～4コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるため、図12(B)に示すように、上段に15番のスイカ図柄「WM」が表示されるとともに、下段に17番の赤7図柄「赤7」が表示されるように第1リールR1を1コマ分滑らせてから停止させる。

10

## 【0110】

続いて、図12(C)に示すように、回転中の第3リールR3に関して、上段に6番のリプレイ図柄「RP」、中段に7番のダミー図柄「DUM」、下段に8番のベル図柄「BL」が観察されるタイミングでストップボタンB3が押下されると、赤7図柄「赤7」およびスイカ図柄「WM」を0コマ～4コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるため、図12(D)に示すように、上段に3番の赤7図柄「赤7」が表示されるとともに、下段に5番のスイカ図柄「WM」が表示されるように第1リールR1を1コマ分滑らせてから停止させる。

20

## 【0111】

そして第2リールR2については、図9に示すように、複数のベル図柄「BL」が4コマ以内の間隔で配列されているため、任意のタイミングでストップボタンB2が押下されると、図12(E)に示すように、中段にベル図柄「BL」が表示されるように第2リールR2を停止させることにより、入賞判定ラインL1において特定の図柄組合せ「WM・BL・WM」を表示させつつ、入賞判定ラインL3において特殊小役Aを入賞させる。

## 【0112】

このように本例では、回転中の第1リールR1について15番のスイカ図柄「WM」および17番の赤7図柄「赤7」の双方を入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるようにストップボタンB1が押下され、回転中の第3リールR3について3番の赤7図柄「赤7」および5番のスイカ図柄「WM」の双方を入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるようにストップボタンB3が押下された場合に、特殊小役Aの入賞に伴って入賞判定ライン上にRT状態への移行契機となる特定の図柄組合せ「WM・BL・WM」を表示させることができるようになっている。このようにすれば、配当の高い特殊小役Cの入賞を回避しつつストップボタンを特定の態様で操作することによって特殊小役Aを入賞させることによって、遊技状態を通常状態からRT状態へ移行させることができるという斬新な遊技性を備えた遊技機を実現することができるようになる。

30

## 【0113】

なお図12に示す例では、特殊小役Aの入賞形態を示す図柄組合せとRT状態への移行契機となる図柄組合せとが異なる場合について説明したが、特殊小役Aの入賞形態を示す図柄組合せをRT状態への移行契機となる図柄組合せとしてもよい。また特殊小役Aに限らず特殊小役Bや特殊小役Cの入賞形態を示す図柄組合せをRT状態への移行契機となる図柄組合せとしてもよい。

40

## 【0114】

## 2. 第2実施形態

以下では本発明の第2実施形態について説明する。なお本実施形態では、上述した第1実施形態と共通の構成や機能については詳細な説明を省略し、主要な相違点について説明をする。なお、上述した第1実施形態の構成と、これから述べる第2実施形態の構成との組み合わせた構成も本発明の実施形態として採用することができる。

50

## 【 0 1 1 5 】

## 2 - 1 . 構成

本発明の第2実施形態の遊技機は、図1に示す第1実施形態と同様の外観構成を備え、図13は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

## 【 0 1 1 6 】

本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段1911に、図14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（ベル、チェリーA、チェリーB、チェリーC、特殊小役A（第1小役）、特殊小役B（第2小役）、特殊小役C（第3小役））、およびビッグボーナス（BB）などの各種の役もしくはハズレのいずれかが対応づけられている。

10

## 【 0 1 1 7 】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、ビッグボーナス成立状態（BB成立状態）、およびビッグボーナス状態（BB状態）が設定可能とされており、内部抽選手段120が、抽選テーブル選択処理において、抽選テーブルA～抽選テーブルCのいずれか1つを遊技状態に応じて選択することにより役の当選確率を調整している。

## 【 0 1 1 8 】

そして本実施形態の遊技機では、図14に示す抽選テーブルA～抽選テーブルCのそれぞれにおいて、特殊小役A、特殊小役B、および特殊小役Cが1回の遊技における内部抽選で重複して当選する場合が存在するように役と乱数値との対応関係が設定されている。

20

## 【 0 1 1 9 】

また本実施形態の遊技機では、第1リールR1～第3リールR3については、図15に示すように、各リールの外周面に複数配列されているリプレイ図柄「RP」に関して、その間隔が4コマ以内となるように配列しており、ストップボタンB1～B3の押下タイミングや押下順序に関係なくリプレイ図柄「RP」を任意の入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができる図柄配列を有している。

## 【 0 1 2 0 】

また本実施形態の遊技機では、図15に示すように、第2リールR2（特定リール）の外周面に複数配列されているベル図柄「BL」（特定図柄）に関しても、その間隔が4コマ以内となるように配列しており、ストップボタンB2の押下タイミングに関係なくいずれか1つのベル図柄「BL」を任意の入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができる図柄配列を有している。

30

## 【 0 1 2 1 】

また本実施形態の遊技機では、図15に示すように、第1リールR1（他のリール）および第3リールR3（他のリール）の外周面には、第1リールR1および第3リールR3のみが停止した状態において、特殊小役A、特殊小役B、および特殊小役Cのいずれの小役の入賞も可能な停止態様が存在するように各小役の入賞形態を示す図柄組合せを構成する赤7図柄「赤7」および白7図柄「白7」が配列されている。

## 【 0 1 2 2 】

また本実施形態の遊技機では、図15に示すように、第1リールR1の外周面において、赤チェリー図柄「赤CH」、白チェリー図柄「白CH」、および黒チェリー図柄「黒CH」が6コマ以上の間隔を空けて離間して配列されており、チェリーAの当選時、チェリーBの当選時、およびチェリーCの当選時には、当選したチェリーの種類に対応するチェリー図柄が第1リールR1の入賞判定ライン上の表示位置（上段あるいは下段）に対して0コマ～4コマの引き込み範囲内に存在するタイミングでストップボタンB1が押下されなければ、当選したチェリーを入賞させることができないようになっている。すなわち本実施形態の遊技機では、チェリーA、チェリーB、およびチェリーCが内部抽選で当選した場合には、遊技者が適切なタイミングでストップボタンB1を押下しなければ、当選したチェリーの取りこぼしが発生するようになっている。

40

## 【 0 1 2 3 】

50

また本実施形態の遊技機では、図 15 に示すように、リールユニット 310 を構成する第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 の外周面に対して、赤 7 図柄「赤 7」、白 7 図柄「白 7」、ベル図柄「BL」、赤チェリー図柄「赤 CH」、白チェリー図柄「白 CH」、黒チェリー図柄「黒 CH」、リプレイ図柄「RP」、ダミー図柄「DUM」が配列されている。そして、各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、図 16 に示すように、ビッグボーナス (BB)、リプレイ、ベル、チェリー A、チェリー B、チェリー C、特殊小役 A、特殊小役 B、特殊小役 C の入賞の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。なお図 16 に示すチェリー A、チェリー B、およびチェリー C の入賞形態を示す図柄組合せにおける「ANY」とは、リールの外周面に配列されたいずれの図柄でもよいことを示す。

10

#### 【0124】

すなわち本実施形態では、図 16 に示すように、入賞判定ライン上に「赤 7・赤 7・赤 7」の図柄組合せが表示された場合に、ビッグボーナス (BB) が入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「RP・RP・RP」の図柄組合せが表示された場合、リプレイが入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「BL・BL・BL」の図柄組合せが表示された場合、ベルが入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「赤 CH・ANY・ANY」の図柄組合せが表示された場合、チェリー A が入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「白 CH・ANY・ANY」の図柄組合せが表示された場合、チェリー B が入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「黒 CH・ANY・ANY」の図柄組合せが表示された場合、チェリー C が入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「赤 7・BL・赤 7」の図柄組合せが表示された場合、特殊小役 A が入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「白 7・BL・白 7」の図柄組合せが表示された場合、特殊小役 B が入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「白 7・BL・赤 7」の図柄組合せが表示された場合、特殊小役 C が入賞したと判定される。

20

#### 【0125】

ここで本実施形態の遊技機においても、第 1 実施形態の場合と同様に、特殊小役 A の入賞形態を示す図柄組合せ「赤 7・BL・赤 7」と、特殊小役 B の入賞形態を示す図柄組合せ「白 7・BL・白 7」と、特殊小役 C の入賞形態を示す図柄組合せ「白 7・BL・赤 7」とは、各小役の入賞形態を示す図柄組合せに共通のベル図柄「BL」(特定図柄)を第 2 リール R2 (特定リール)の表示図柄として含むように設定されている。このため本実施形態の遊技機においても、上述した第 1 実施形態の遊技機と同様に、リールの図柄配列の自由度を高めて遊技機の設計効率を向上させることができるとともに、第 2 リール R2 の停止位置に応じて多様な停止態様を実現することができるようになっている。

30

#### 【0126】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態移行制御手段 170 が、通常状態、BB 成立状態、BB 状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う。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、複数の条件のうち 1 の条件が成立したこと、あるいは複数の条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を他の遊技状態へ移行させることができる。

40

#### 【0127】

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 BB 成立状態への移行が可能となっている。また通常状態では、図 14 に示す抽選テーブル A ~ 抽選テーブル C のうち、リプレイの当選確率が約 1/7.3 に設定された抽選テーブル A を参照した内部抽選が行われる。

#### 【0128】

BB 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。BB 成立状態では、図 14 に示す抽選テーブル A ~ 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、ビッグボーナス (BB) が内部抽選の対象から除外された抽選テーブル B を参照した内部抽選が行われる。また BB 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

50

選フラグが当選状態に維持される。そしてＢＢ成立状態でビッグボーナス（ＢＢ）の入賞形態を示す図柄組合せ「赤７・赤７・赤７」が入賞判定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ＢＢ成立状態からＢＢ状態へ移行させる制御を行う。

#### 【０１２９】

ＢＢ状態は、ＢＢ成立状態においてビッグボーナス（ＢＢ）の入賞形態を示す図柄組合せ「赤７・赤７・赤７」が入賞判定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。ＢＢ状態では、図３に示す抽選テーブルＡ～抽選テーブルＣのうち、ビッグボーナス（ＢＢ）およびリプレイが内部抽選の対象から除外され、小役の当選確率が抽選テーブルＡや抽選テーブルＢよりも高く設定された抽選テーブルＣを参照した内部抽選が行われる。すなわちＢＢ状態では、他の遊技状態よりも小役が頻繁に当選するようになっている点で、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となっている。

10

#### 【０１３０】

またＢＢ状態は、ボーナス遊技によって払い出されたメダルの合計数が、予め定められた払出上限数（例えば、４００枚）を超えるまで継続し、払出上限数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、ＢＢ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。

#### 【０１３１】

演出制御手段１８０は、演出データ記憶手段１９２１に記憶されている演出データに基づいてランプ、ＬＥＤ、液晶ディスプレイ等の表示装置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。具体的には、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、各種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制御を行う。

20

#### 【０１３２】

また本実施形態の遊技機では、演出制御手段１８０が、複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させており、通常状態での遊技において、演出状態がアシストタイム状態（ＡＴ状態：特別演出状態）に設定されていると、内部抽選でのチェリー当選時（チェリーＡ、チェリーＢ、あるいはチェリーＣのいずれかが当選した時）に、当選したチェリーの入賞を補助する特別演出を表示装置３３０や音響装置３４０に実行させる制御を行っている。このようにすれば、遊技者のメダルの獲得状況を特別演出の実行有無によって適切に制御することができるようになる。

30

#### 【０１３３】

具体的に説明すると、演出制御手段１８０は、特別演出として、内部抽選で当選したチェリーの種類を示唆する演出画像を液晶ディスプレイＬＣＤに表示させる演出を行っている。なお特別演出として、内部抽選で当選したチェリーの種類を示唆する音声をスピーカから出力させたり、内部抽選で当選したチェリーの種類を示唆するランプを点灯させたりするようにしてもよい。

40

#### 【０１３４】

また本実施形態の遊技機では、演出制御手段１８０が、ＢＢ状態の終了を契機として演出用フラグ記憶手段１９２２にＡＴフラグをセットすることによって演出状態をＡＴ状態に変化させており、演出状態をＡＴ状態に変化させる際に、ＡＴゲーム数カウンタ１９２３に、所定の遊技回数に相当する値（例えば、１００）を設定し、１回の遊技が行われる毎にスタートレバーＳＬの操作を契機としてＡＴゲーム数カウンタ１９２３の記憶値から１回分の遊技に相当する値（例えば、１）をデクリメントする。そしてＡＴゲーム数カウンタ１９２３の記憶値が閾値（例えば、０）に達すると、演出制御手段１８０は、ＡＴフラグをクリアすることによってＡＴ状態を終了させる制御を行う。また本実施形態の遊技機では、ＡＴゲーム数カウンタ１９２３の記憶値が閾値に達していない場合でもビッグボ

50

ーナス（ＢＢ）が入賞した場合には、演出制御手段１８０が、ＡＴフラグをクリアするとともに、ＡＴゲーム数カウンタ１９２３の記憶値を初期値（例えば、０）に復帰させる。

【０１３５】

## ２－２．第２実施形態の制御手法

本実施の形態では、第１実施形態と同様に、特殊小役Ａ、特殊小役Ｂ、および特殊小役Ｃが１回の遊技で重複して当選した場合に、特殊小役Ａ、特殊小役Ｂ、および特殊小役Ｃがいずれも入賞可能な停止態様で第１リールＲ１および第３リールＲ３を停止させる手法を採用している。

【０１３６】

具体的に説明すると、特殊小役Ａ、特殊小役Ｂ、および特殊小役Ｃが重複して当選している遊技において、例えば、図１７（Ａ）に示すように、回転中の第１リールＲ１に関して、上段に５番のリプレイ図柄「ＲＰ」、中段に６番のダミー図柄「ＤＵＭ」、下段に７番のリプレイ図柄「ＲＰ」が観察されるタイミングでストップボタンＢ１が押下されると、特殊小役Ａ～特殊小役Ｃの入賞形態を構成する赤７図柄「赤７」および白７図柄「白７」の双方を０コマ～４コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるため、図１７（Ｂ）に示すように、上段に２番の赤７図柄「赤７」が表示されるとともに、下段に４番の白７図柄「白７」が表示されるように第１リールＲ１を３コマ分滑らせてから停止させる。

【０１３７】

続いて、図１７（Ｃ）に示すように、回転中の第３リールＲ３に関して、上段に６番のリプレイ図柄「ＲＰ」、中段に７番の赤７図柄「赤７」、下段に８番のベル図柄「ＢＬ」が観察されるタイミングでストップボタンＢ３が押下されると、特殊小役Ａ～特殊小役Ｃの入賞形態を構成する赤７図柄「赤７」および白７図柄「白７」の双方を０コマ～４コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるため、図１７（Ｄ）に示すように、上段に５番の白７図柄「白７」が表示されるとともに、下段に７番の赤７図柄「赤７」が表示されるように第３リールＲ３を１コマ分滑らせてから停止させる。

【０１３８】

このように第１リールＲ１および第３リールＲ３に関して赤７図柄「赤７」および白７図柄「白７」の双方を０コマ～４コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるタイミングでストップボタンＢ１、Ｂ３が押下されることにより、本実施形態の遊技機では、特殊小役Ａ～特殊小役Ｃをいずれも入賞可能な停止態様で第１リールＲ１および第３リールＲ３を停止させることができる。

【０１３９】

なお本実施形態の遊技機では、第３リールＲ３の外周面において、赤７図柄「赤７」が４コマ以内の間隔で配列されているとともに、白７図柄「白７」が４コマ以内の間隔で配列されているため、ストップボタンＢ３を如何なるタイミングで押下した場合でも、上段に白７図柄「白７」が表示されているとともに、下段に赤７図柄「赤７」が表示されている態様で第３リールＲ３を停止させることができるようになっている。

【０１４０】

そして本実施の形態では、特殊小役Ａ、特殊小役Ｂ、および特殊小役Ｃが１回の遊技で重複して当選した場合に、ライン数優先制御と払出数優先制御とを演出状態に応じて切り替えるようにしている。具体的には、ＡＴ状態以外の演出状態である場合には、ライン数優先制御を行い、ＡＴ状態である場合には、払出数優先制御を行う。

【０１４１】

まずＡＴ状態以外の演出状態である場合には、回転中の第２リールＲ２に関して、ストップボタンＢ２が押下されると、小役の入賞した入賞判定ラインの数が最も多くなるようにリールを停止させるライン数優先制御が行われる。具体的には、図１７（Ｅ）に示すように、特殊小役Ａを入賞判定ラインＬ１で入賞させ、特殊小役Ｂを入賞判定ラインＬ４で入賞させることができる中段にベル図柄「ＢＬ」を表示させるように第２リールＲ２を停止させる。これにより、図１７（Ｅ）に示す例では、小役の入賞に伴うメダルの払出数は

2枚となってしまうが、2本の入賞判定ライン上で小役を入賞させることができる。

【0142】

一方、AT状態である場合には、回転中の第2リールR2に関して、ストップボタンB2が押下されると、小役の入賞に伴うメダルの払出数が最も多くなるようにリールを停止させる払出数優先制御を行う。具体的には、図17(F)に示すように、配当が10枚の特殊小役Cを入賞判定ラインL3で入賞させることができる下段にベル図柄「BL」を表示させるように第2リールR2を停止させる。これにより、図17(F)に示す例では、小役が入賞した入賞判定ラインの数が1本となってしまうが、小役の入賞に伴うメダルの払出数が10枚となる。

【0143】

なお図17に示す例では、ストップボタンB1～B3がB1 B3 B2の順序で押下された場合について説明をしたが、第1実施形態に示した手法と同様に、他の順序で押下された場合にも演出状態に応じてライン数優先制御と払出数優先制御とを切り替えることができる。

【0144】

以上に述べた本実施形態の制御手法によれば、特殊小役A、特殊小役B、および特殊小役Cが重複して当選した遊技において、小役の入賞した入賞判定ラインの数が最大となるようにリールを停止させるライン数優先制御と、小役の入賞に伴うメダルの払出数が最大となるようにリールを停止させる払出数優先制御とを、演出状態に応じて切り替えるようにしたので、演出状態に応じた多様な停止態様を実現して遊技の単調化を防ぐことができる。

【0145】

また本実施形態の制御手法によれば、第2リールR2におけるベル図柄「BL」の表示位置を変化させて、演出状態に応じてメダルの払出数に変化を与えることもできるようになる。特に本実施形態の制御手法では、AT状態以外の演出状態では、ライン数優先制御を行うことによって、遊技者のメダルの獲得率が高くなることを抑えることができ、AT状態では、チェリー当選時に行われる特別演出によってチェリーの入賞確率を上昇させて遊技者にメダルを獲得させやすくするだけでなく、払出数優先制御を行うことによって特殊小役Aや特殊小役Bよりも配当の高い特殊小役Cを入賞させて、遊技者に効率よくメダルを獲得させてAT状態での遊技者のメダルの獲得率を飛躍的に上昇させることができるようになる。

【0146】

2-3. 変形例

本発明は、上記の第2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、第2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採用することができる。

【0147】

上記実施形態では、本発明の第3小役に相当する小役が1種類である場合について説明したが、第3小役に相当する小役が2種類以上であってもよい。図15に示す図柄配列の例では、入賞形態を示す図柄組合せが「赤7・BL・白7」に設定された小役を特殊小役Cと同じ配当の小役として用意するようにしてもよい。

【0148】

また上記実施形態では、特殊小役Aおよび特殊小役Bが重複して入賞した場合におけるメダルの払出数が、特殊小役Cのみが入賞した場合におけるメダルの払出数より少なくなるように各小役の配当を定めた場合を例に取り説明をしたが、特殊小役Aおよび特殊小役Bが重複して入賞した場合におけるメダルの払出数が、特殊小役Cのみが入賞した場合におけるメダルの払出数と同じくなるように各小役の配当を定めるようにしてもよい。

【0149】

また上記実施形態では、BB状態の終了を契機として演出状態をAT状態へ移行させる

10

20

30

40

50



場合を例に取り説明をしたが、A T 状態の移行させる契機は、任意に定めることができ、例えば、通常状態での遊技において入賞判定ライン上に特定の図柄組合せが表示されたことに基づいて、演出状態をA T 状態へ移行させるようにしてもよい。

#### 【0150】

具体的に説明すると、本例では、図18に示すような図柄配列を採用しており、図18に示す図柄配列では、図15に示す図柄配列とは異なり、第2リールR2の2番、7番、11番、15番、および19番のダミー図柄「DUM」の代わりにスイカ図柄「WM」が配列されている。

#### 【0151】

そして本例では、特殊小役Aおよび特殊小役Bの双方が入賞したことに伴って入賞判定ライン上に特定の図柄組合せ「赤7・WM・白7」が表示されたことに基づいて、演出用フラグ記憶手段1922にA T フラグをセットすることによって演出状態をA T 状態に移行させることができるようになる。このように特殊小役Aおよび特殊小役Bの入賞に伴って演出状態を変化させるようにすれば、図13に示す演出制御手段180を、特殊小役Aおよび特殊小役Bの入賞に伴ってA T 状態以外の演出状態での遊技（通常遊技）に対してチェリー（チェリーA、チェリーB、およびチェリーC）の入賞確率を変動させたアシストタイム遊技（特殊遊技）を行わせる手段（特殊遊技実行制御手段）として機能させることができる。このようにすれば、第2リールR2の停止位置に応じて多様な停止態様を実現することによって、遊技者に与える特典の有無や特典の度合いを制御することができるようになる。

#### 【0152】

具体的には、特殊小役A、特殊小役B、および特殊小役Cが重複して当選する態様以外では、入賞判定ライン上に特定の図柄組合せ「赤7・WM・白7」が表示されないように各リールを停止させる制御を行う。そして、特殊小役A、特殊小役B、および特殊小役Cが重複して当選した遊技では、図19に示す態様で各リールを停止させる。

#### 【0153】

まず図19（A）に示すように、回転中の第1リールR1に関して、上段に6番のダミー図柄「DUM」、中段に7番のリプレイ図柄「RP」、下段に8番の白チェリー図柄「白CH」が観察されるタイミングでストップボタンB1が押下されると、赤7図柄「赤7」および白7図柄「白7」を0コマ～4コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるため、図19（B）に示すように、上段に2番の赤7図柄「赤7」が表示されるとともに、下段に4番の白7図柄「白7」が表示されるように第1リールR1を4コマ分滑らせてから停止させる。

#### 【0154】

そして図18に示す図柄配列によれば、第2リールR2についてはベル図柄「BL」をストップボタンB2の押下タイミングに関わらず任意の入賞判定ライン上の表示位置に表示させることができ、第3リールR3については赤7図柄「赤7」および白7図柄「白7」をストップボタンB3の押下タイミングに関わらず任意の入賞判定ライン上の表示位置に表示させることができるように各図柄が配列されているため、ストップボタンB2、B3が押下されると、特殊小役Aおよび特殊小役Bが入賞するように第2リールR2および第3リールR3を停止させる。すると、図19（C）に示すように、入賞判定ラインL1、L4において特殊小役Aおよび特殊小役Bを入賞させつつ、入賞判定ラインL2において特定の図柄組合せ「赤7・WM・白7」を表示させることができる。

#### 【0155】

ところで図18に示す図柄配列では、ストップボタンB1の押下タイミングによっては、第1リールR1に配列されている赤7図柄「赤7」あるいは白7図柄「白7」のいずれか一方のみを引き込み可能な場合が生じる。この場合、本例では、赤7図柄「赤7」が特殊小役Aのみに対応づけられているのに対して、白7図柄「白7」が特殊小役Bおよび特殊小役Cの双方に対応づけられているため、より多くの小役の入賞の可能性を残すために、赤7図柄「赤7」に優先して白7図柄「白7」が入賞判定ライン上の表示位置に表示さ

れるように第1リールR1を停止させる。なお特殊小役Aの入賞を優先させるべく、赤7図柄「赤7」を入賞判定ライン上の表示位置に表示させるようにしてもよい。

【0156】

具体的には、図19(D)に示すように、回転中の第1リールR1に関して、赤7図柄「赤7」が中段に位置するタイミングでストップボタンB1が押下された場合には、図19(E)に示すように、上段に白7図柄「白7」が表示されるように第1リールR1を停止させ、また図19(F)に示すように、回転中の第1リールR1に関して、赤7図柄「赤7」が下段に位置するタイミングでストップボタンB1が押下された場合にも、図19(G)に示すように、上段に白7図柄「白7」が表示されるように第1リールR1を停止させる。

10

【0157】

そして図18に示す図柄配列では、第1リールR1に配列されている2番の赤7図柄「赤7」と18番の白7図柄「白7」との間隔、9番の赤7図柄「赤7」と4番の白7図柄「白7」との間隔、および16番の赤7図柄「赤7」と11番の白7図柄「白7」との間隔が、いずれも4コマであるため、赤7図柄「赤7」が中段あるいは下段に位置するタイミングでストップボタンB1が押下されると、白7図柄「白7」のみが入賞判定ライン上の表示位置に表示されるように第1リールR1を停止させることになり、特殊小役Aおよび特殊小役Bがともに入賞する停止態様以外では、特定の図柄組合せ「赤7・WM・白7」を入賞判定ライン上に表示させることができないようになっている。従って、本例によれば、ストップボタンを特定の態様で操作することによって特殊小役Aおよび特殊小役Bをとともに入賞させることによって、演出状態をAT状態へ移行させることができるという斬新な遊技性を備えた遊技機を実現することができるようになる。

20

【0158】

なお図18および図19に示す例では、特殊小役A、特殊小役B、および特殊小役Cの各入賞形態を示す図柄組合せとAT状態の設定契機となる図柄組合せとが異なる場合について説明したが、特殊小役A、特殊小役B、あるいは特殊小役Cの入賞形態を示す図柄組合せをAT状態の設定契機となる図柄組合せとしてもよい。

【0159】

また上記実施形態では、BB状態の終了後に遊技状態を通常状態に復帰させる場合を例に取り説明をしたが、BB状態の終了後に通常状態よりもリプレイの当選確率を高めたりプレイタイム状態(RT状態)へ遊技状態を移行させるようにしてもよい。この場合には、BB状態の終了を契機として演出状態をAT状態へ移行させるようにしてもよいし、RT状態での遊技において入賞判定ライン上に特定の図柄組合せが表示されたことに基づいて演出状態をAT状態へ移行させるようにしてもよい。

30

【0160】

3. 第3実施形態

以下では本発明の第3実施形態について説明する。なお本実施形態では、上述した第1実施形態や第2実施形態と共通の構成や機能については詳細な説明を省略し、主要な相違点について説明をする。なお、上述した第1実施形態や第2実施形態の構成と、これから述べる第3実施形態の構成との組み合わせた構成も本発明の実施形態として採用することができる。

40

【0161】

3-1. 構成

図20は、本発明の第3実施形態に係る遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【0162】

本実施形態の遊技機は、図1に示す第1実施形態に係る遊技機と略同様の外観構成を備えているが、5本の入賞判定ラインが設定される点が第1実施形態に係る遊技機と異なっている。

【0163】

具体的には、図20に示すように、入賞判定ラインL1~L4に加えて、第1リールR

50

1 の中段、第 2 リール R 2 の中段、および第 3 リール R 3 の中段から構成される入賞判定ライン L 5 が設定されるようになっている。そして本実施形態の遊技機では、規定投入数に相当するメダルが投入されると、5 本の入賞判定ライン L 1 ~ L 5 が有効化される。

【 0 1 6 4 】

そして本実施形態の遊技機では、図 2 に示す第 1 実施形態に係る遊技機と同様の機能ブロック構成を備えているが、抽選テーブル記憶手段 1 9 1 1 に、図 2 1 に示すような 4 種類の抽選テーブル A ~ 抽選テーブル D 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 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数値）のそれぞれに対して、リプレイ、小役（ベル（第 1 小役）、スイカ（第 2 小役）、特殊小役 A（第 1 小役あるいは第 2 小役）、特殊小役 B（第 3 小役））、およびビッグボーナス（B B）などの各種の役もしくはハズレのいずれかが対応づけられている。

10

【 0 1 6 5 】

また本実施形態の遊技機では、第 1 実施形態の場合と同様に、遊技状態として、通常状態、ビッグボーナス成立状態（B B 成立状態）、ビッグボーナス状態（B B 状態）、およびリプレイタイム状態（R T 状態）が設定可能とされており、内部抽選手段 1 2 0 が、抽選テーブル選択処理において、抽選テーブル A ~ 抽選テーブル D のいずれか 1 つを遊技状態に応じて選択することにより役の当選確率を調整している。具体的には、遊技状態が通常状態である場合には、抽選テーブル A が選択され、遊技状態が B B 成立状態である場合には、抽選テーブル C が選択され、遊技状態が B B 状態である場合には、抽選テーブル D が選択され、遊技状態が R T 状態である場合には、抽選テーブル B が選択される。

20

【 0 1 6 6 】

そして本実施形態の遊技機では、図 2 1 に示す抽選テーブル A ~ 抽選テーブル D のそれぞれにおいて、ベル、スイカ、特殊小役 A、および特殊小役 B が 1 回の遊技における内部抽選で重複して当選する場合が存在するように役と乱数値との対応関係が設定されている。

【 0 1 6 7 】

また本実施形態の遊技機では、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の外周面に対して、図 2 2 に示すように、赤 7 図柄「赤 7」、ベル図柄「B L」、リプレイ図柄「R P」、スイカ図柄「W M」、ダミー図柄「D U M」が配列されている。

【 0 1 6 8 】

30

そして第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の各リールの外周面に複数配列されているリプレイ図柄「R P」に関しては、第 1 実施形態の場合と同様に、間隔が 4 コマ以内となるように配列しており、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミングや押下順序に関係なくリプレイ図柄「R P」を任意の入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができる図柄配列を有している。

【 0 1 6 9 】

また図 2 2 に示すように、第 2 リール R 2（特定リール）の外周面に複数配列されているスイカ図柄「W M」およびベル図柄「B L」に関しては、間隔が 4 コマ以内となるように配列しており、ストップボタン B 2 の押下タイミングに関係なく、ベル図柄「B L」やスイカ図柄「W M」を任意の入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができる図柄配列を有している。

40

【 0 1 7 0 】

また図 2 2 に示すように、第 1 リール R 1（他のリール）および第 3 リール R 3（他のリール）の外周面には、第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 のみが停止した状態において、ベル、スイカ、特殊小役 A および特殊小役 B のいずれの小役の入賞も可能な停止態様が存在するように各小役の入賞形態を示す図柄組合せを構成するベル図柄「B L」、スイカ図柄「W M」およびリプレイ図柄「R P」が配列されている。また第 1 リール R 1（他のリール）および第 3 リール R 3（他のリール）の外周面では、複数のベル図柄「B L」が 4 コマ以内の間隔で配列されているとともに、複数のスイカ図柄「W M」が 4 コマ以内の間隔で配列されている。

50

## 【 0 1 7 1 】

そして本実施形態の遊技機では、リール制御手段 1 3 0 が、ベル、スイカ、特殊小役 A、および特殊小役 B が重複して当選した遊技では、遊技状態が通常状態、B B 成立状態、および R T 状態である場合に、ベル、スイカ、特殊小役 A が重複して入賞するように各リールを停止させ、遊技状態が B B 状態である場合に、特殊小役 B のみが入賞するように各リールを停止させる制御を行う。

## 【 0 1 7 2 】

また本実施形態の遊技機では、各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、図 2 3 に示すように、ビッグボーナス ( B B )、リプレイ、ベル、スイカ、特殊小役 A、特殊小役 B 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。

10

## 【 0 1 7 3 】

すなわち本実施形態では、図 2 3 に示すように、入賞判定ライン上に「赤 7 ・ 赤 7 ・ 赤 7 」の図柄組合せが表示された場合に、ビッグボーナス ( B B ) が入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「 R P ・ R P ・ R P 」の図柄組合せが表示された場合、リプレイが入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「 B L ・ B L ・ B L 」の図柄組合せが表示された場合、ベルが入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「 W M ・ W M ・ W M 」の図柄組合せが表示された場合、スイカが入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「 B L ・ B L ・ W M 」の図柄組合せが表示された場合、特殊小役 A が入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「 B L ・ W M ・ R P 」の図柄組合せが表示された場合、特殊小役 B が入賞したと判定される。

20

## 【 0 1 7 4 】

ここで本実施形態の遊技機では、ベルの入賞形態を示す図柄組合せ「 B L ・ B L ・ B L 」と、特殊小役 A の入賞形態を示す図柄組合せ「 B L ・ B L ・ W M 」とが、各小役の入賞形態を示す図柄組合せに共通のベル図柄「 B L 」を第 2 リール R 2 ( 特定リール ) の表示図柄として含むように設定され、スイカの入賞形態を示す図柄組合せ「 W M ・ W M ・ W M 」と、特殊小役 B の入賞形態を示す図柄組合せ「 B L ・ W M ・ R P 」とが、各小役の入賞形態を示す図柄組合せに共通のスイカ図柄「 W M 」を第 2 リール R 2 ( 特定リール ) の表示図柄として含むように設定されている。すなわち本実施形態の遊技機では、第 1 実施形態の場合のように、内部抽選で重複して当選する複数の小役の入賞形態における第 2 リール R 2 の表示図柄が 1 種類の図柄ではなく、2 種類の図柄である点が第 1 実施形態とは異なっている。

30

## 【 0 1 7 5 】

## 3 - 2 . 第 3 実施形態の制御手法

本実施の形態では、第 1 実施形態と同様に、ベル、スイカ、特殊小役 A、および特殊小役 B が 1 回の遊技で重複して当選した場合に、ベル、スイカ、特殊小役 A、および特殊小役 B がいずれも入賞可能な停止態様で第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 を停止させる手法を採用している。

## 【 0 1 7 6 】

具体的に説明すると、回転中の第 1 リール R 1 を停止させるべくストップボタン B 1 が押下されると、図 2 4 ( A ) に示すように、上段にスイカ図柄「 W M」、中段および下段にベル図柄「 B L 」が表示されるように第 1 リール R 1 を停止させる。なお図 2 2 に示す第 1 リール R 1 の図柄配列によれば、スイカ図柄「 W M」およびベル図柄「 B L 」がそれぞれ 4 コマ以内の間隔で配列され、スイカ図柄「 W M」が上段に表示される場合には、必ず中段および下段にベル図柄「 B L 」が表示されるように、各図柄が配列されているため、ストップボタン B 1 を如何なるタイミングで押下した場合でも図 2 4 ( A ) に示す態様で第 1 リール R 1 を停止させることができる。

40

## 【 0 1 7 7 】

続いて、回転中の第 3 リール R 3 を停止させるべくストップボタン B 3 が押下されると、図 2 4 ( B ) に示すように、上段にスイカ図柄「 W M」、中段にベル図柄「 B L」、下

50

段にリプレイ図柄「R P」が表示されるように第3リールR 3を停止させる。なお図2 2に示す図柄配列によれば、スイカ図柄「W M」、ベル図柄「B L」、およびリプレイ図柄「R P」がそれぞれ4コマ以内の間隔で配列され、スイカ図柄「W M」が上段に表示される場合には、必ず中段にベル図柄「B L」が表示されるとともに、下段にリプレイ図柄「R P」が表示されるように、各図柄が配列されているため、ストップボタンB 3を如何なるタイミングで押下した場合でも図2 4 ( B ) に示す態様で第3リールR 3を停止させることができる。

#### 【0178】

このように本実施形態の遊技機では、ストップボタンB 1, B 3を如何なるタイミングで押下した場合でも、図2 4 ( B ) に示すようなベル、スイカ、特殊小役A、および特殊小役Bがいずれも入賞可能な停止態様で第1リールR 1および第3リールR 3を停止させることができるようになっている。

10

#### 【0179】

また本実施の形態では、小役の入賞した入賞判定ラインの数が最大となるように第1リールR 1～第3リールR 3を停止させる制御であるライン数優先制御と、小役の入賞に伴って払い出されるメダルが最大となるように第1リールR 1～第3リールR 3を停止させる制御である払出数優先制御とを、第1実施形態の場合と同様に、遊技状態に応じて切り替える手法を採用している。

#### 【0180】

まず遊技状態が通常状態、R T状態、およびB B成立状態である場合には、回転中の第2リールR 2を停止させるべくストップボタンB 2が押下されると、小役の入賞した入賞判定ラインの数が最も多くなるようにリールを停止させるライン数優先制御が行われる。具体的には、図2 4 ( C ) に示すように、スイカを入賞判定ラインL 2で入賞させ、特殊小役Aを入賞判定ラインL 4で入賞させ、ベルを入賞判定ラインL 5で入賞させることができるように、上段にスイカ図柄「W M」が表示されるとともに中段にベル図柄「B L」が表示されるように第2リールR 2を停止させる。これにより、図2 4 ( C ) に示す例では、小役の入賞に伴うメダルの払出数は3枚となってしまいが、3本の入賞判定ライン上で小役を入賞させることができる。

20

#### 【0181】

一方、遊技状態がB B状態である場合には、回転中の第2リールR 2を停止させるべくストップボタンB 2が押下されると、小役の入賞に伴うメダルの払出数が最も多くなるようにリールを停止させる払出数優先制御を行う。具体的には、図2 4 ( D ) に示すように、配当が10枚の特殊小役Bを入賞判定ラインL 3で入賞させることができる下段にスイカ図柄「W M」が表示されるように第2リールR 2を停止させる。これにより、図2 4 ( D ) に示す例では、小役が入賞した入賞判定ラインの数が1本となってしまいが、小役の入賞に伴うメダルの払出数が10枚となる。

30

#### 【0182】

なお図2 4に示す例では、ストップボタンB 1～B 3がB 1 B 3 B 2の順序で押下された場合について説明をしたが、他の順序で押下された場合にも同様の停止制御を行っている。

40

#### 【0183】

以上に述べた本実施形態の制御手法によれば、ベル、スイカ、特殊小役A、および特殊小役Bが重複して当選した遊技において、小役の入賞した入賞判定ラインの数が最大となるようにリールを停止させるライン数優先制御と、小役の入賞に伴うメダルの払出数が最大となるようにリールを停止させる払出数優先制御とを、遊技状態に応じて切り替えるようにしたので、第1実施形態の場合と同様に、遊技状態に応じた多様な停止態様を実現して遊技の単調化を防ぐことができる。

#### 【0184】

また本実施形態の制御手法によれば、第2リールR 2におけるスイカ図柄「W M」およびベル図柄「B L」の表示位置を変化させて、遊技状態に応じてメダルの払出数に変化を

50

与えることもできるようになる。特に本実施形態の制御手法では、第 1 実施形態の場合と同様に、B B 状態以外の遊技状態では、ライン数優先制御を行うことによって、遊技者のメダルの獲得率が高くなることを抑えることができ、B B 状態では、払出数優先制御を行うことによって、遊技者に効率よくメダルを獲得させて B B 状態でのボーナス遊技を速やかに消化させることができるようになる。

#### 【0185】

##### 3 - 3 . 変形例

本発明は、上記の第 3 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、第 3 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採用することができる。

10

#### 【0186】

上記実施形態では、本発明の第 3 小役に相当する小役が 1 種類である場合について説明したが、第 3 小役に相当する小役が 2 種類以上であってもよい。図 22 に示す図柄配列の例では、入賞形態を示す図柄組合せが「B L ・ W M ・ W M」や「W M ・ W M ・ R P」に設定された小役を特殊小役 B と同じ配当の小役として用意するようにしてもよい。

#### 【0187】

また上記実施形態では、ベル、スイカ、および特殊小役 A が重複して入賞した場合におけるメダルの払出数が、特殊小役 B のみが入賞した場合におけるメダルの払出数より少なくなるように各小役の配当を定めた場合を例に取り説明をしたが、ベル、スイカ、および特殊小役 A が重複して入賞した場合におけるメダルの払出数が、特殊小役 B のみが入賞した場合におけるメダルの払出数と同じくするように各小役の配当を定めるようにしてもよい。

20

#### 【0188】

上記実施形態では、B B 状態以外の遊技状態では、小役が入賞する入賞判定ラインの数が最大となるようにリールを停止させるライン数優先制御を行い、B B 状態では、小役の入賞に伴うメダルの払出数が最大となるようにリールを停止させる払出数優先制御を行う場合を例に取り説明をしたが、R T 状態においても払出数優先制御を行うようにしてもよい。

#### 【0189】

このようにすれば、R T 状態での遊技において、リプレイが高確率で当選することにより遊技者の所有メダルの消費を抑えつつ、ベル、スイカ、特殊小役 A、および特殊小役 B が重複して当選した場合に、特殊小役 B を入賞させることができるようになって、メダルの獲得状況を良化させることができる遊技仕様を実現することができる。

30

#### 【0190】

また上記実施形態では、ストップボタン B 1 , B 3 の押下タイミングに関わらず、ベル、スイカ、特殊小役 A、および特殊小役 B がいずれも入賞可能な態様で第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 を停止させることができる構成について説明したが、第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 の少なくとも一方のリールについては、ベル、スイカ、特殊小役 A、および特殊小役 B のうち一部の小役のみが入賞可能な態様でしか第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 を停止させることができないストップボタンの押下タイミングが存在するような図柄配列を有していてもよい。

40

#### 【0191】

また、ベル、スイカ、および特殊小役 A が重複して入賞したことに伴い入賞判定ライン上に特定の図柄組合せを表示させて、遊技状態を R T 状態に移行させることもできるようにしてもよい。例えば、遊技状態が通常状態である場合に、特定の図柄組合せ「W M ・ B L ・ R P」が表示されたことに基づいて、遊技状態を R T 状態へ移行させるようにすることができる。このようにベル、スイカ、および特殊小役 A の重複入賞に伴ってリプレイの当選確率を変動させるようにすれば、図 2 に示す遊技状態移行制御手段 170 を、ベル、スイカ、および特殊小役 A の重複入賞に伴って通常状態での遊技（通常遊技）に対してリ

50

プレイの入賞確率を変動させたりプレイタイム遊技（特殊遊技）を行わせる手段（特殊遊技実行制御手段）として機能させることができる。このようにすれば、第2リールR2の停止位置に応じて多様な停止態様を実現することに伴って、遊技者に与える特典の有無や特典の度合いを制御することができるようになる。なお、ベル、スイカ、特殊小役A、あるいは特殊小役Bのいずれかに係る入賞形態を示す図柄組合せをRT状態への移行契機となる図柄組合せとしてもよい。

【0192】

また上記実施形態では、第1実施形態の場合と同様に、遊技状態に応じてライン数優先制御と、払出数優先制御とを切り替える場合を例に取り説明をしたが、第2実施形態の場合と同様に、演出状態に応じてライン数優先制御と、払出数優先制御とを切り替えるよう

10

【0193】

#### 4. 他の実施形態

以下では本発明の第1実施形態、第2実施形態、および第3実施形態では述べられていない他の実施形態について説明する。なお、上述した第1実施形態、第2実施形態、および第3実施形態の構成と、これから述べる他の実施形態の構成との組み合わせた構成も本発明の実施形態として採用することができる。

【0194】

まず本発明の他の実施形態として、ストップボタンB1～B3の押下順序によってライン数優先制御と払出数優先制御とを切り替える構成を採用することができる。このようにした場合、ライン数優先制御でリールを停止させた場合に比べて、払出数優先制御でリール停止させた場合の方が遊技者が多くのメダルを獲得できるようになるため、ストップボタンの押下順序に応じてメダルの獲得数が異なる遊技仕様を実現することができるようになる。

20

【0195】

また本発明の他の実施形態として、1回の遊技で重複して当選している小役の種類や数に応じてライン数優先制御と払出数優先制御とを切り替える構成を採用することができる。このようにした場合、停止態様のバリエーションを多様化することができるため、遊技の単調化を的確に防止することができるようになる。

【0196】

30

また本発明の他の実施形態として、遊技機が記憶している遊技履歴の情報に応じてライン数優先制御と払出数優先制御とを切り替える構成を採用することができる。ここで、遊技機から払い出されたメダルの数から遊技機に投入されたメダルの数を減算した数（いわゆる差枚数）、ビッグボーナス状態の終了後からの遊技回数、ビッグボーナスの当選回数や入賞回数などを遊技履歴とすることができる。このようにすれば、遊技者のメダルの消費状況や獲得状況を適切にコントロールすることができるようになる。

【0197】

また各遊技状態で使用される抽選テーブルについて、それぞれ複数段階の設定値に対応づけられ、内部抽選手段120が行う抽選テーブル選択処理で、予め遊技機の管理者側で設定した設定値と、現在の遊技状態とに応じた抽選テーブルを選択する処理を行うような遊技機においては、本発明の他の実施形態として、抽選テーブルの設定値に応じてライン数優先制御と払出数優先制御とを切り替える構成を採用することができる。このようにすれば、ライン数優先制御が行われているか、払出数優先制御が行われているかをリールの挙動によって判断することによって、遊技者が現在の設定値を推測することができるという斬新な遊技仕様を実現することができるようになる。

40

【図面の簡単な説明】

【0198】

【図1】第1実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図2】第1実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図3】第1実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を説明する図である。

50

【図 4】第 1 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 5】第 1 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 6】第 1 実施形態の遊技機におけるリールの停止制御の手法を説明する図である。

【図 7】第 1 実施形態の遊技機におけるリールの停止制御の手法を説明する図である。

【図 8】第 1 実施形態の遊技機におけるリールの停止制御の手法を説明する図である。

【図 9】第 1 実施形態の変形例に係る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 10】第 1 実施形態の変形例に係る遊技機におけるリールの停止制御の手法を説明する図である。

10

【図 11】第 1 実施形態の変形例に係る遊技機におけるリールの停止制御の手法を説明する図である。

【図 12】第 1 実施形態の変形例に係る遊技機におけるリールの停止制御の手法を説明する図である。

【図 13】第 2 実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図 14】第 2 実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を説明する図である。

【図 15】第 2 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 16】第 2 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 17】第 2 実施形態の遊技機におけるリールの停止制御の手法を説明する図である。

20

【図 18】第 2 実施形態の変形例に係る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 19】第 2 実施形態の変形例に係る遊技機におけるリールの停止制御の手法を説明する図である。

【図 20】第 3 実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図 21】第 3 実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を説明する図である。

【図 22】第 3 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 23】第 3 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 24】第 3 実施形態の遊技機におけるリールの停止制御の手法を説明する図である。

30

【符号の説明】

【0199】

B X 収納箱、U D 前面上扉、D D 前面下扉、D W 表示窓、

L 1 ~ L 4 入賞判定ライン、D S 遊技情報表示部、L C D 液晶ディスプレイ、

R 1 第 1 リール、R 2 第 2 リール、R 3 第 3 リール、

B 0 ベットボタン、S L スタートレバー、B 1 ~ B 3 ストップボタン、

M I メダル投入口、M O メダル払い出し口、M P メダル受け皿、

1 0 0 遊技制御手段、1 0 5 投入受付手段、1 1 0 乱数発生手段、

1 2 0 内部抽選手段、1 3 0 リール制御手段、1 4 0 入賞判定手段、

1 5 0 払出制御手段、1 6 0 リプレイ処理手段、1 7 0 遊技状態移行制御手段、

40

1 8 0 演出制御手段、1 9 0 記憶手段、1 9 1 1 抽選テーブル記憶手段、

1 9 1 2 抽選フラグ記憶手段、1 9 1 3 停止制御テーブル記憶手段、

1 9 1 4 入賞判定テーブル記憶手段、1 9 1 5 R T ゲーム数カウンタ、

1 9 2 1 演出データ記憶手段、1 9 2 2 演出用フラグ記憶手段、

1 9 2 3 A T ゲーム数カウンタ、

2 1 0 メダル投入スイッチ、2 2 0 ベットスイッチ、2 3 0 スタートスイッチ、

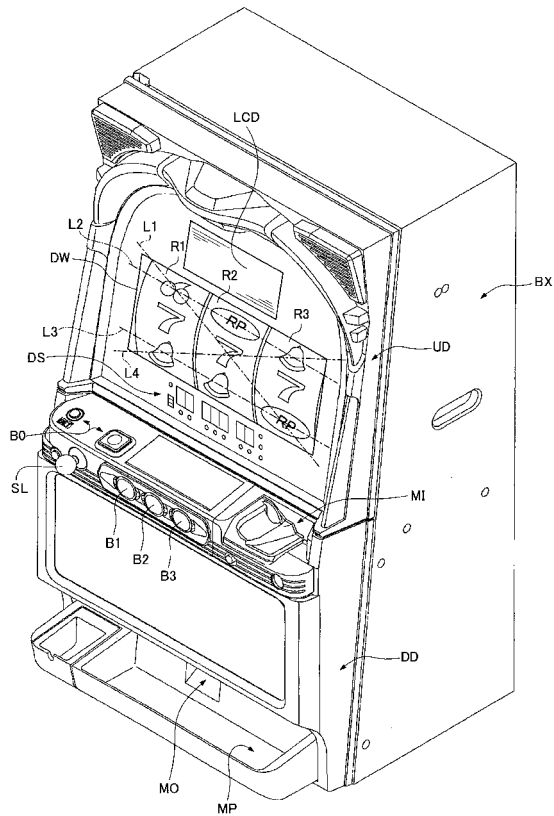
2 4 0 ストップスイッチ、3 1 0 リールユニット、3 1 5 リールインデックス、

3 2 0 ホッパーユニット、3 2 5 払出メダル検出スイッチ、

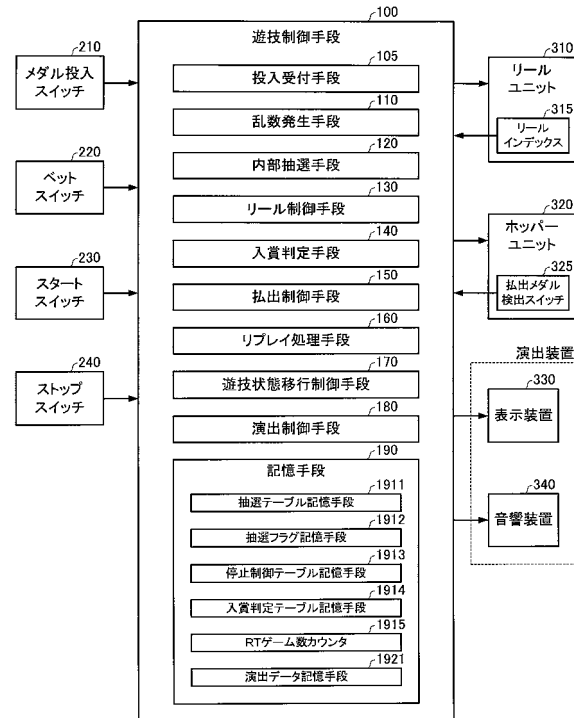
3 3 0 表示装置、3 4 0 音響装置



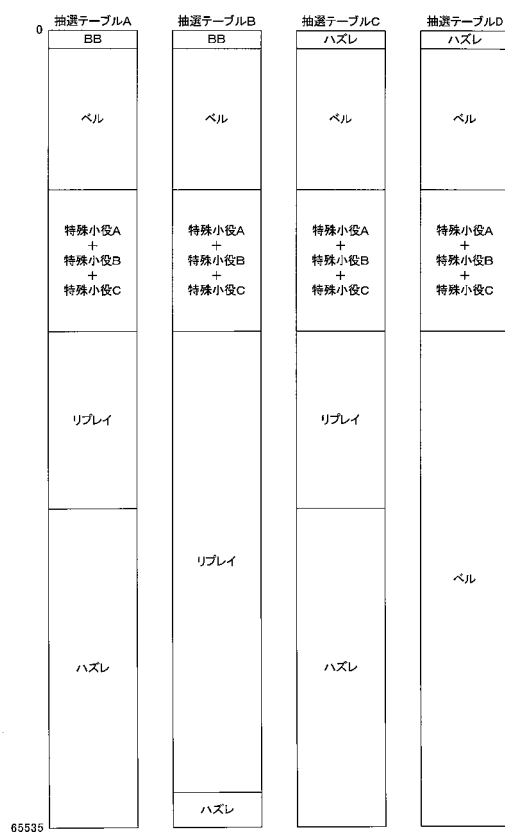
【図 1】



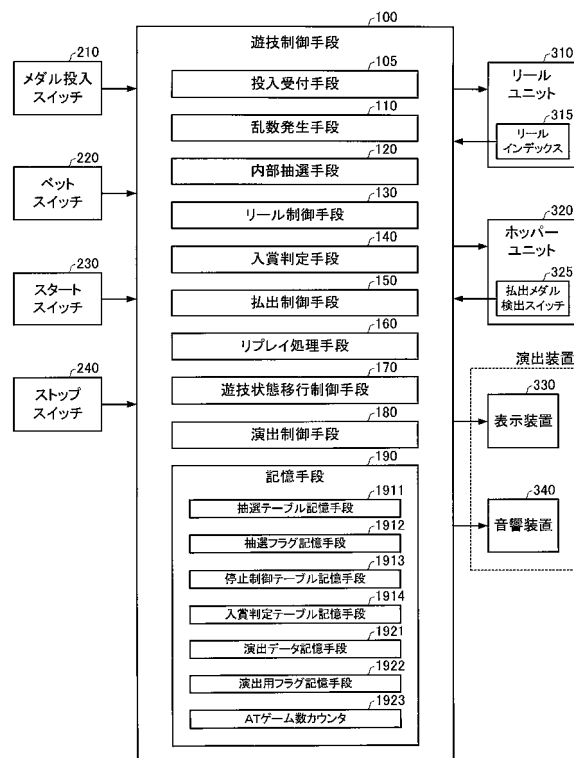
【図 2】



【図 3】



【図 13】

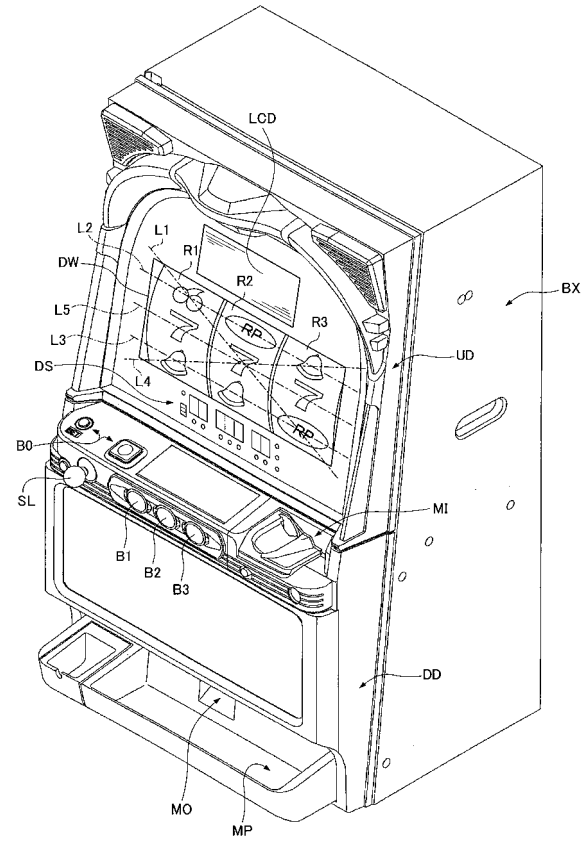


【図 14】

抽選テーブルA	抽選テーブルB	抽選テーブルC
BB	ハズレ	ハズレ
ベル	ベル	ベル
チェリーA	チェリーA	チェリーA
チェリーB	チェリーB	チェリーB
チェリーC	チェリーC	チェリーC
特殊小役A + 特殊小役B + 特殊小役C	特殊小役A + 特殊小役B + 特殊小役C	特殊小役A + 特殊小役B + 特殊小役C
リプレイ	リプレイ	
ハズレ	ハズレ	チェリーA + チェリーB + チェリーC

65535

【図 20】

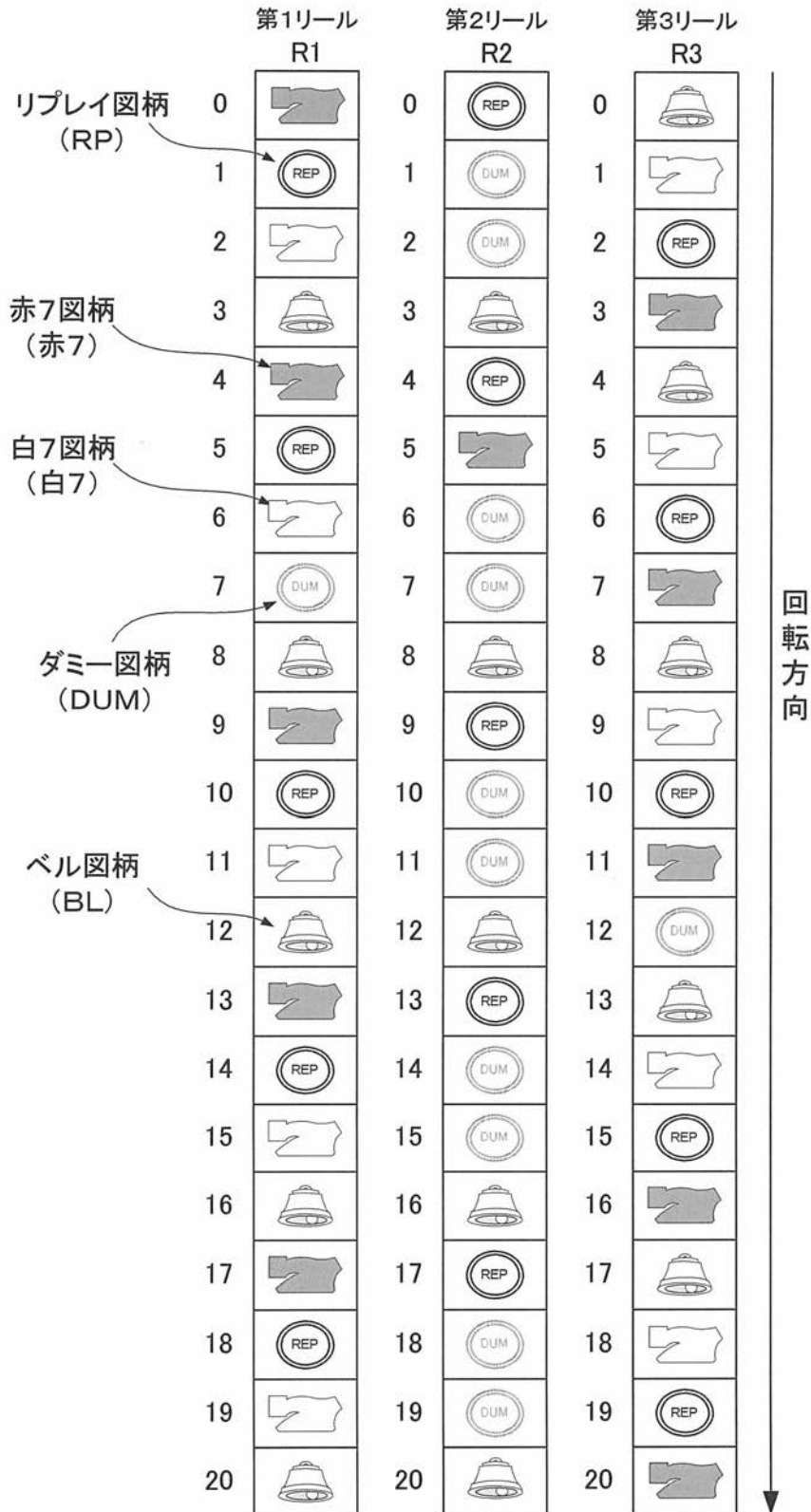


【図 21】




抽選テーブルA	抽選テーブルB	抽選テーブルC	抽選テーブルD
BB	BB	ハズレ	ハズレ
ベル + スイカ + 特殊小役A + 特殊小役B	ベル + スイカ + 特殊小役A + 特殊小役B	ベル + スイカ + 特殊小役A + 特殊小役B	
リプレイ		リプレイ	ベル + スイカ + 特殊小役A + 特殊小役B
ハズレ	リプレイ	ハズレ	
	ハズレ		

65535

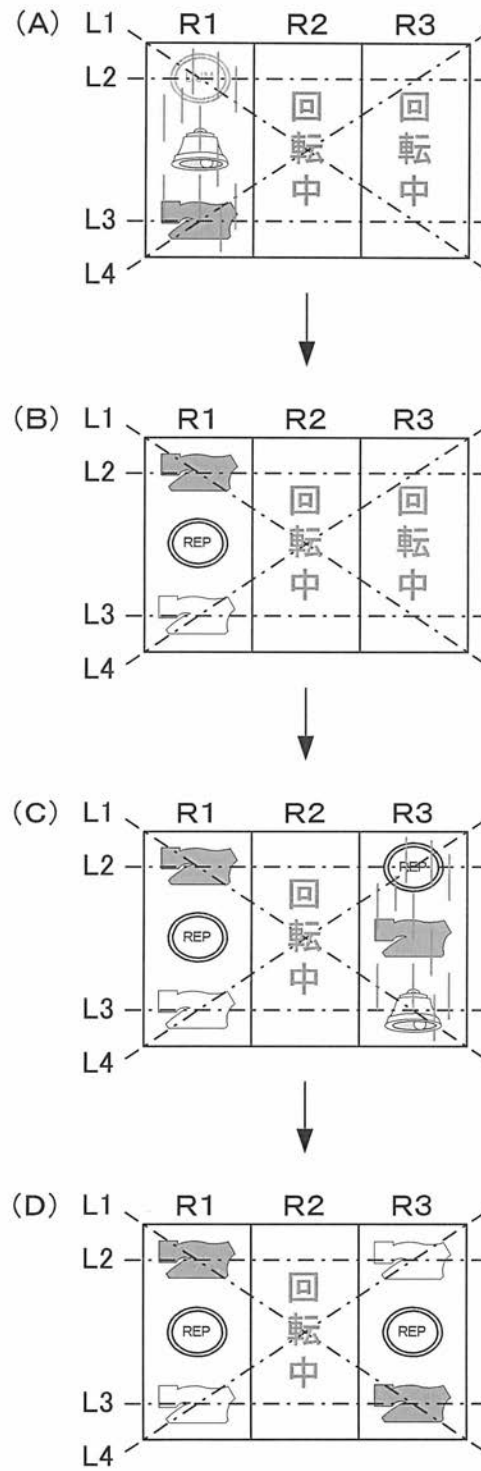
【図4】



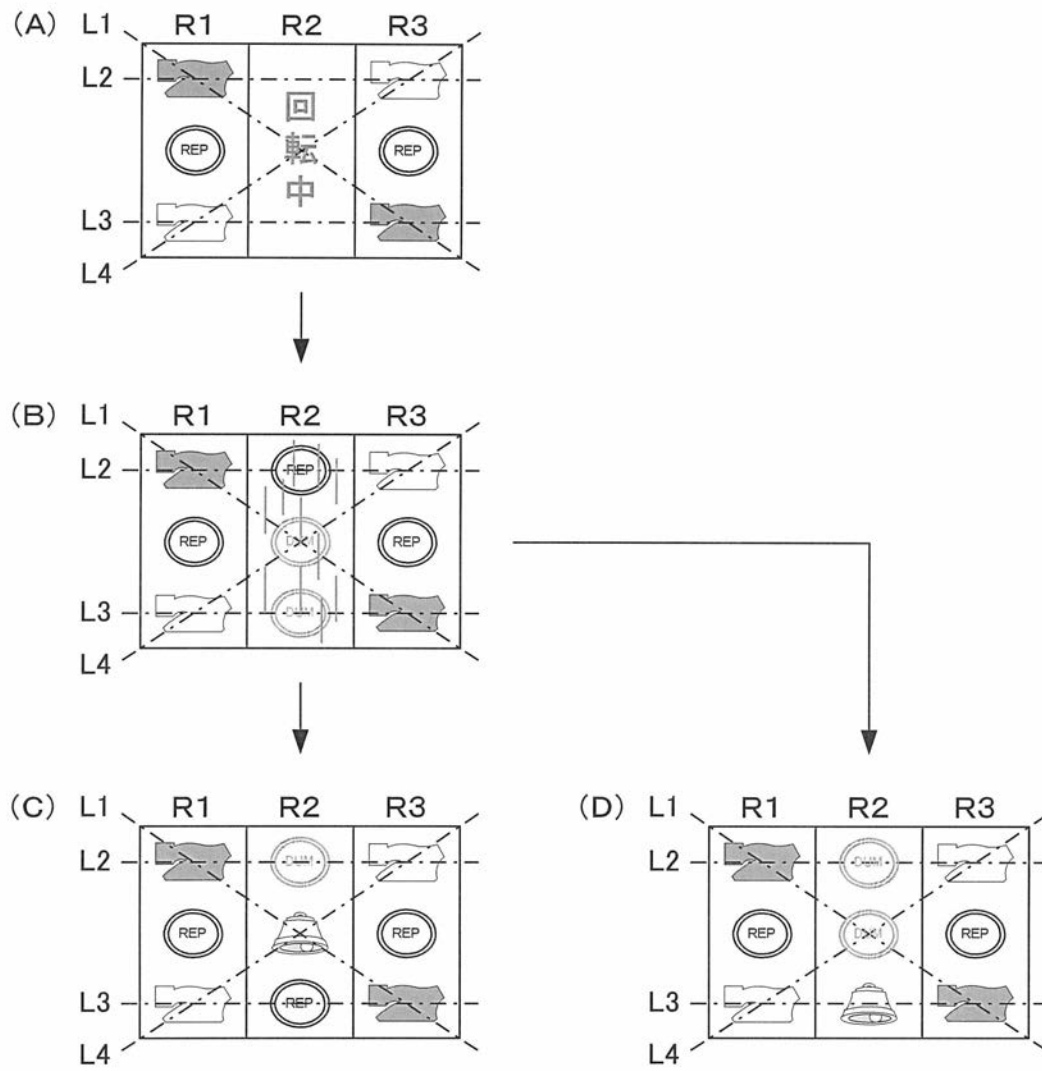
【図5】

入賞役	図柄組合せ			配当
BB				—
リプレイ				—
ベル				10枚
特殊小役A				1枚
特殊小役B				1枚
特殊小役C				10枚

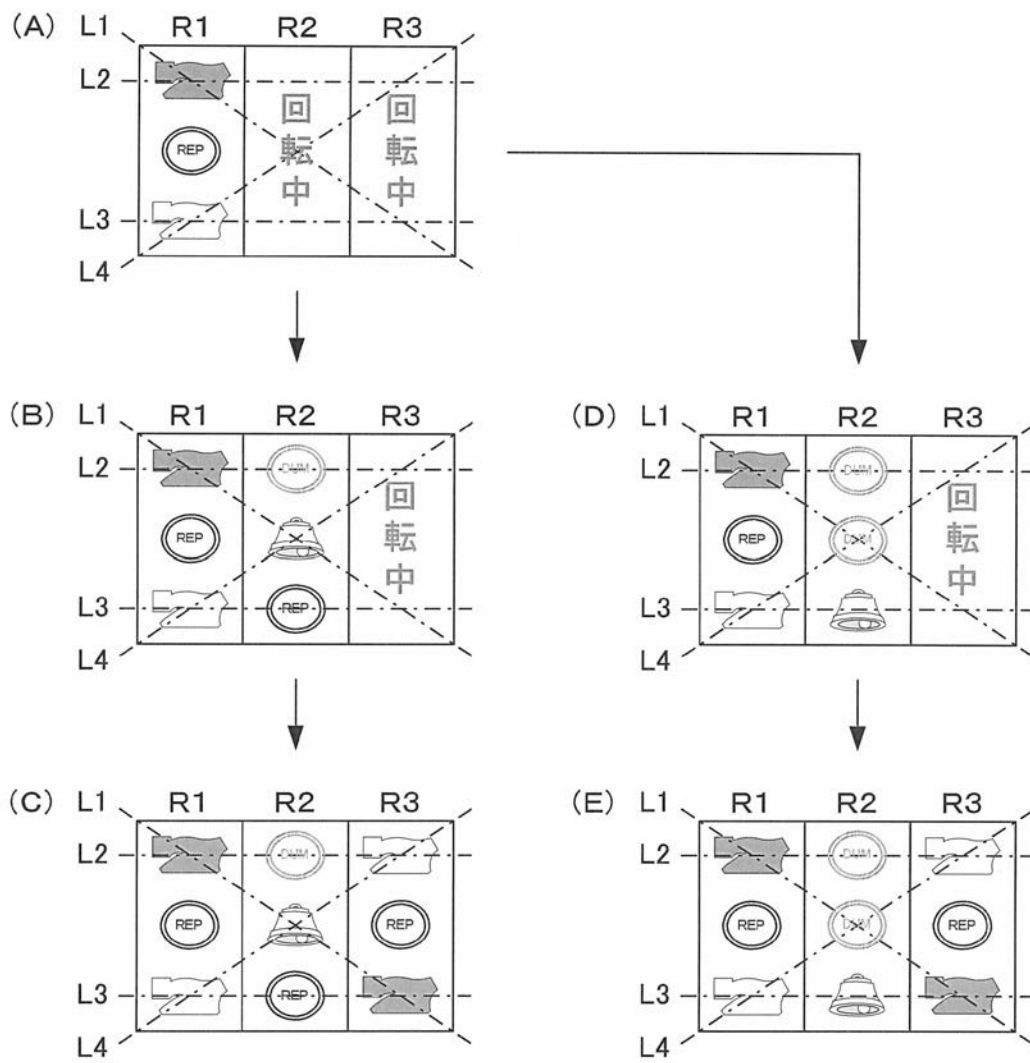
【図 6】



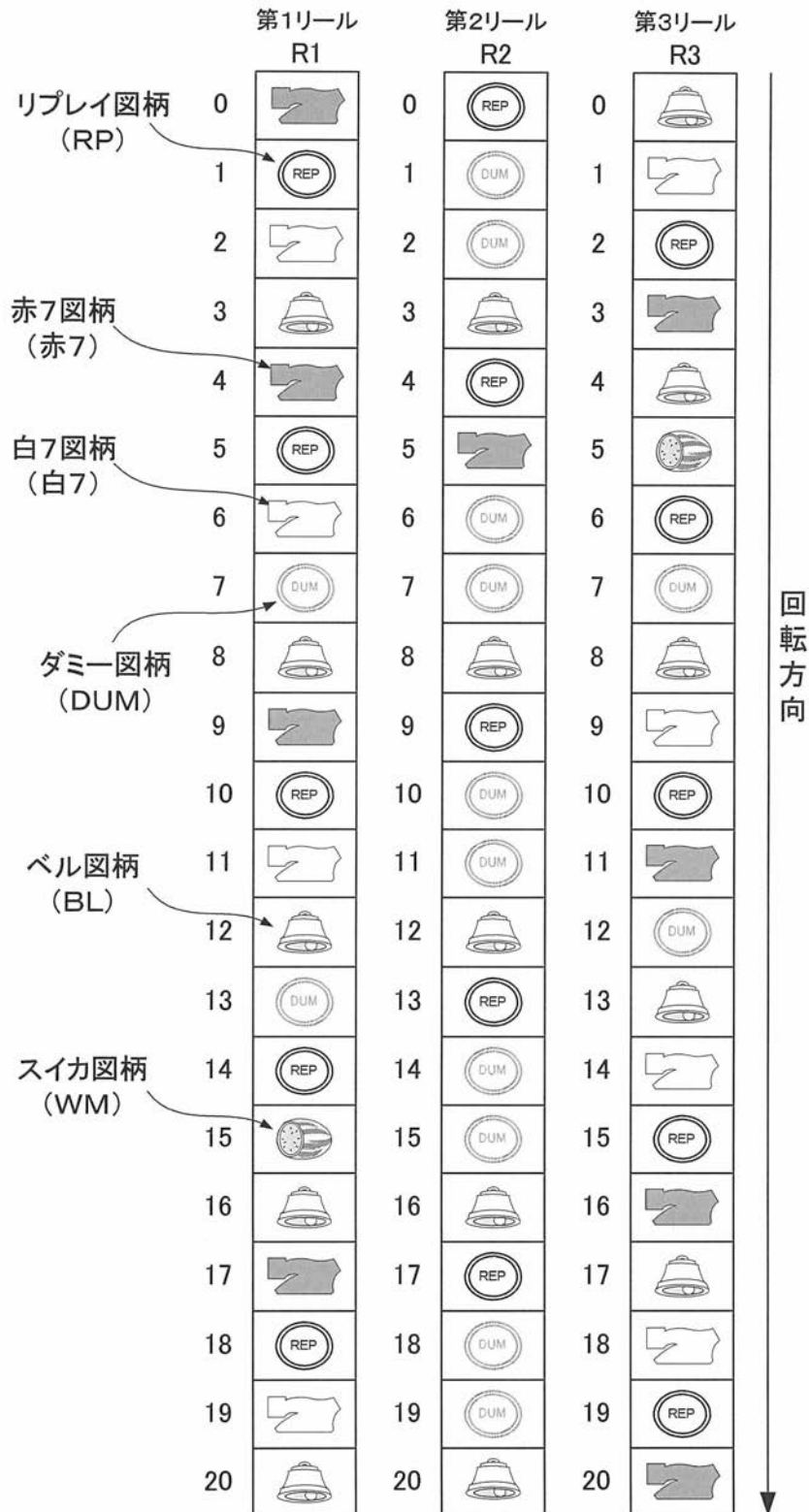
【図 7】



【図 8】

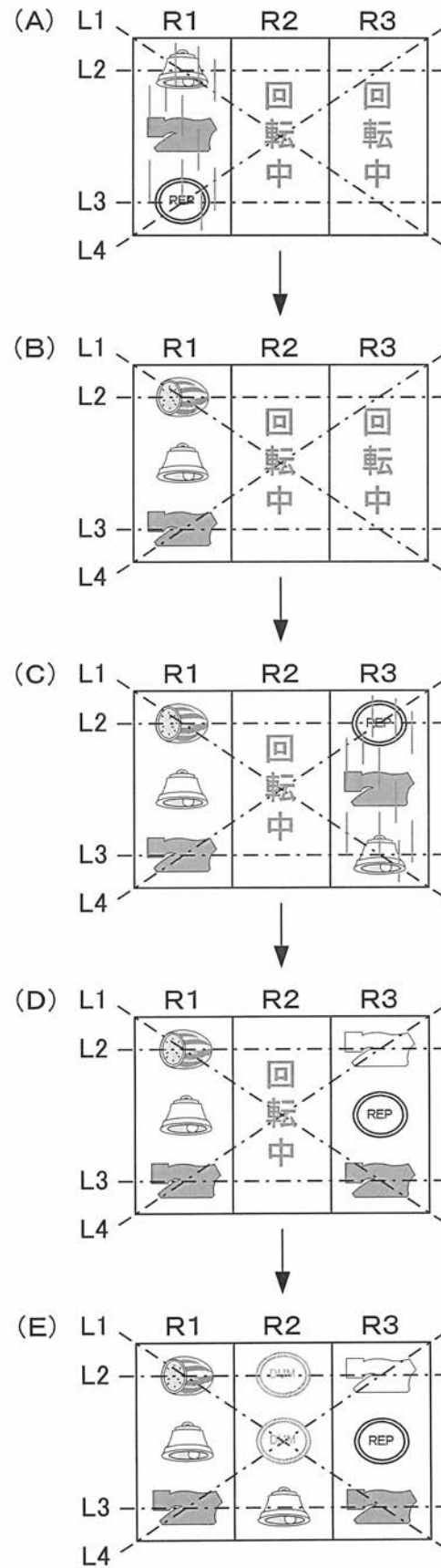


【図 9】

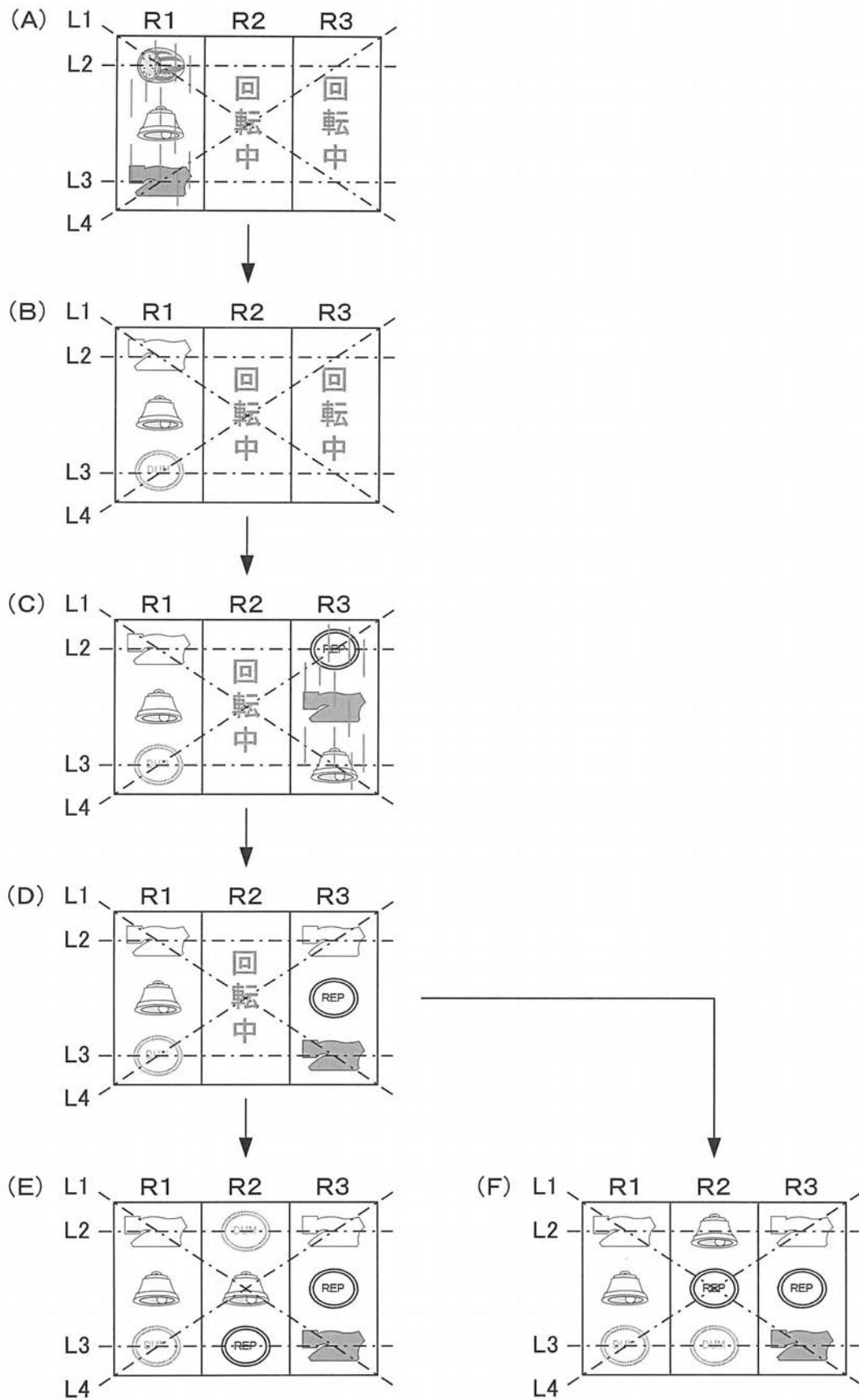




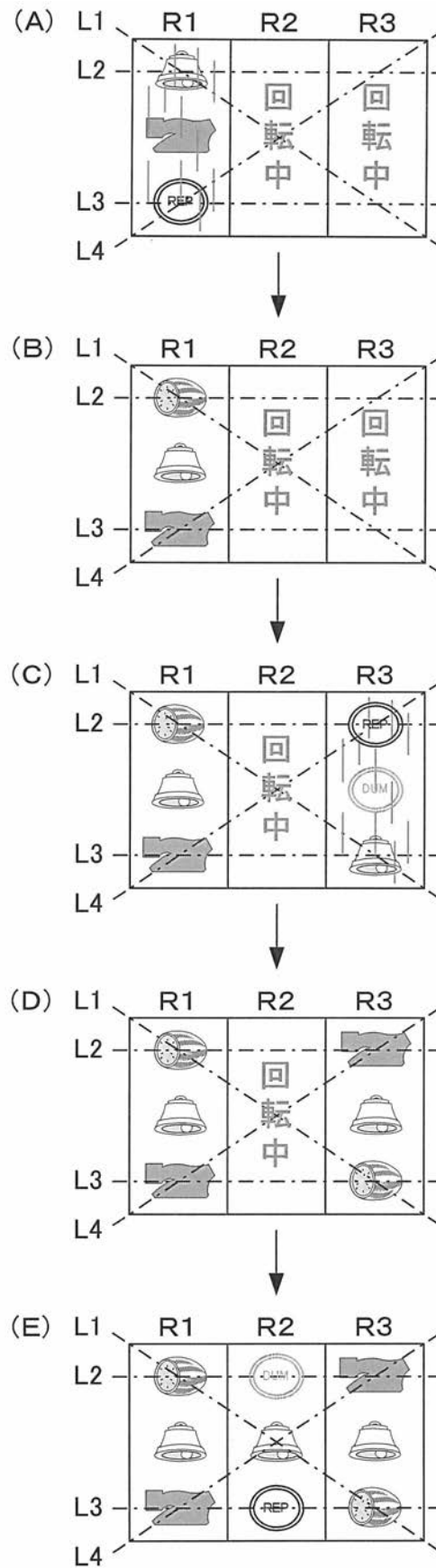
【図10】



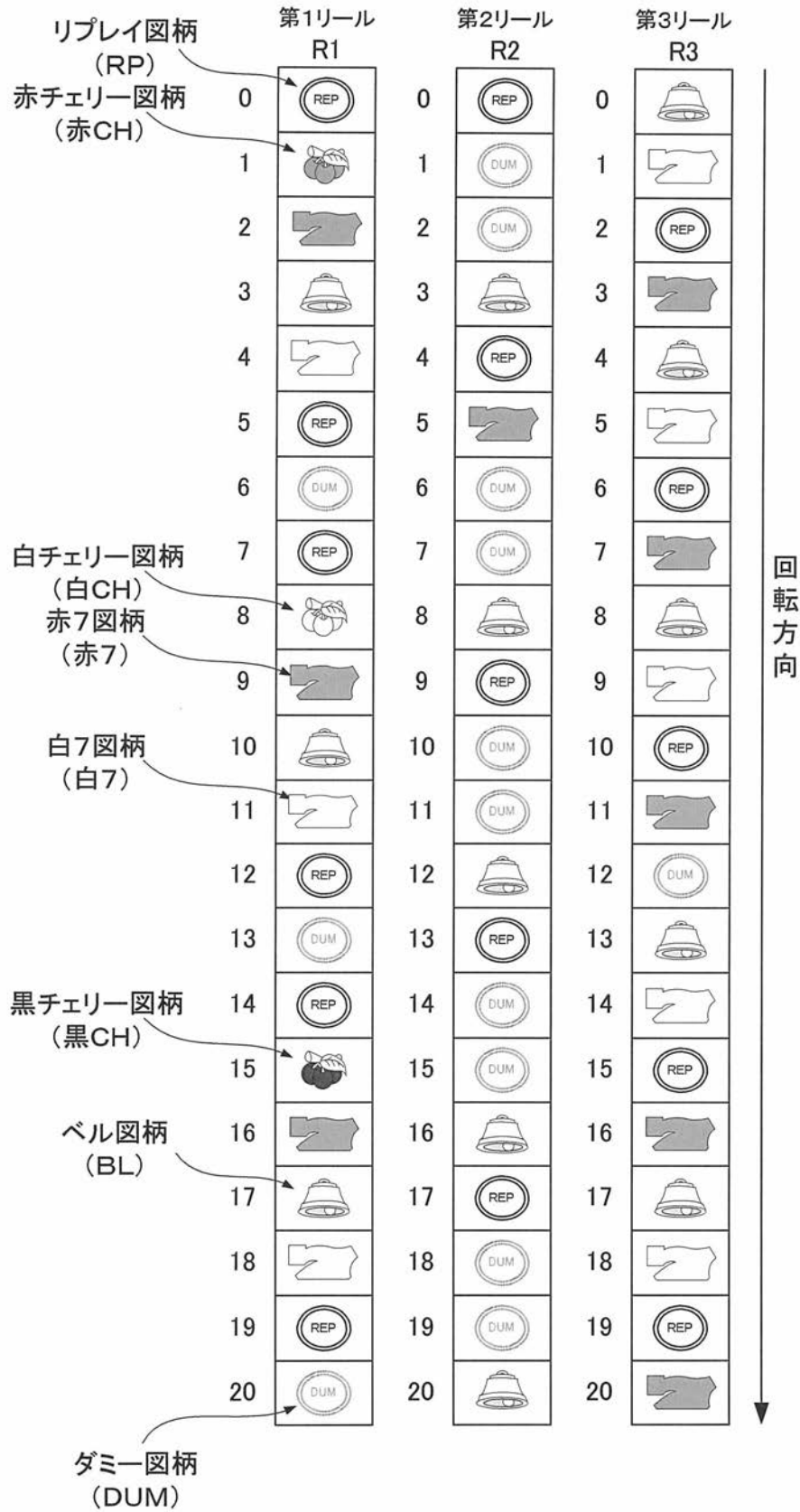
【図 11】



【図 12】



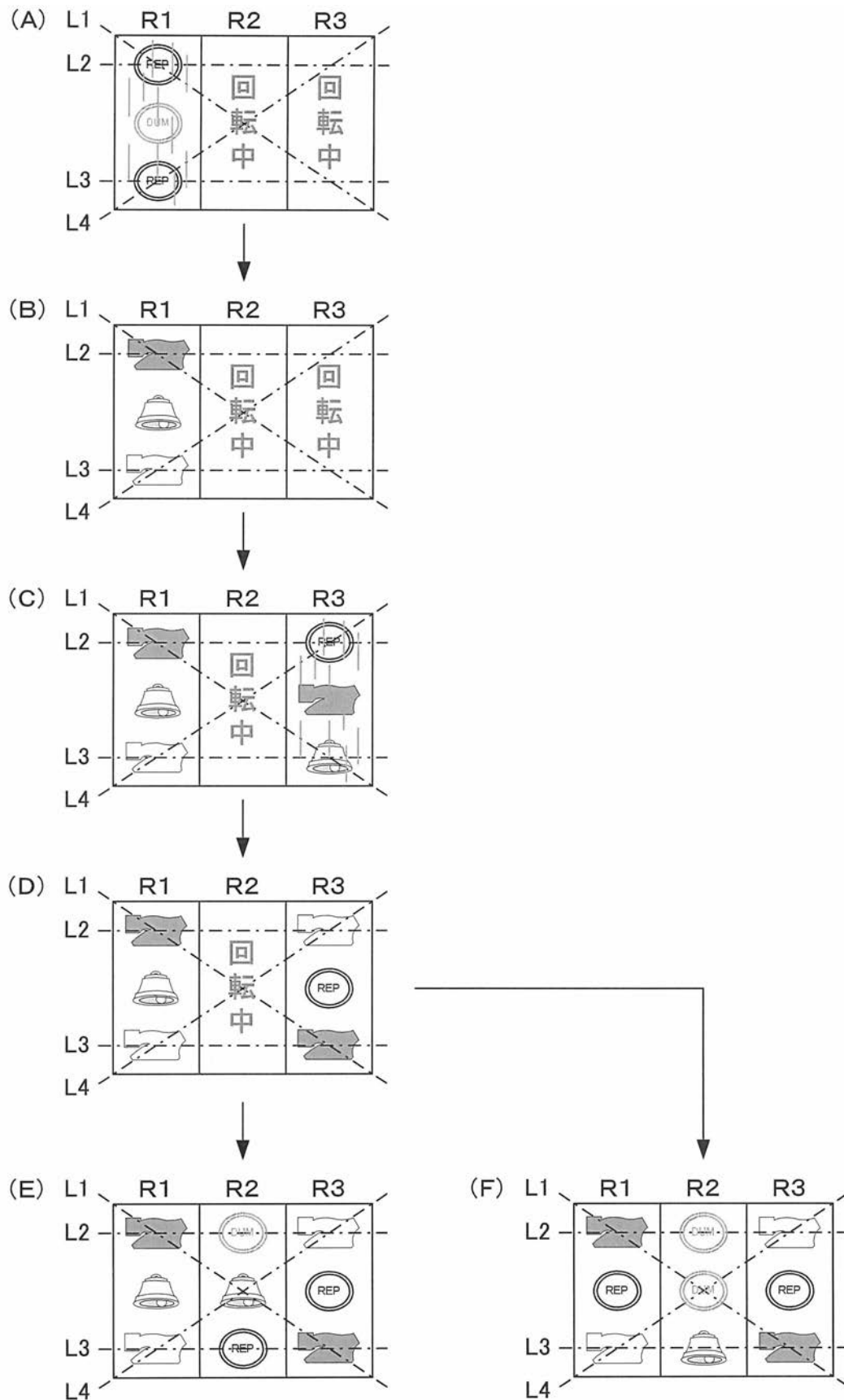
【図15】



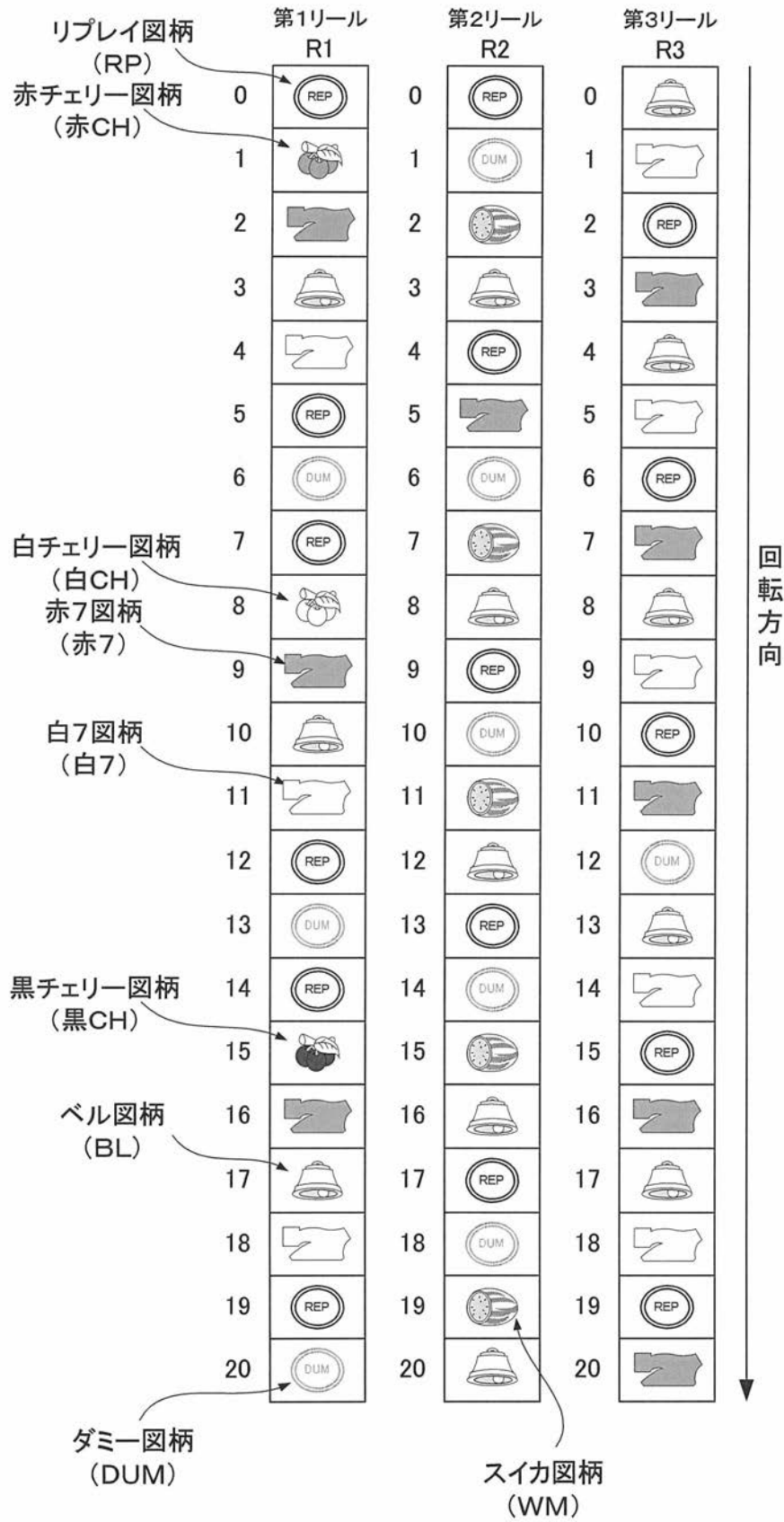
【図 16】

入賞役	図柄組合せ			配当
BB				—
リプレイ				—
ベル				10枚
チェリーA		ANY	ANY	5枚
チェリーB		ANY	ANY	5枚
チェリーC		ANY	ANY	5枚
特殊小役A				1枚
特殊小役B				1枚
特殊小役C				10枚

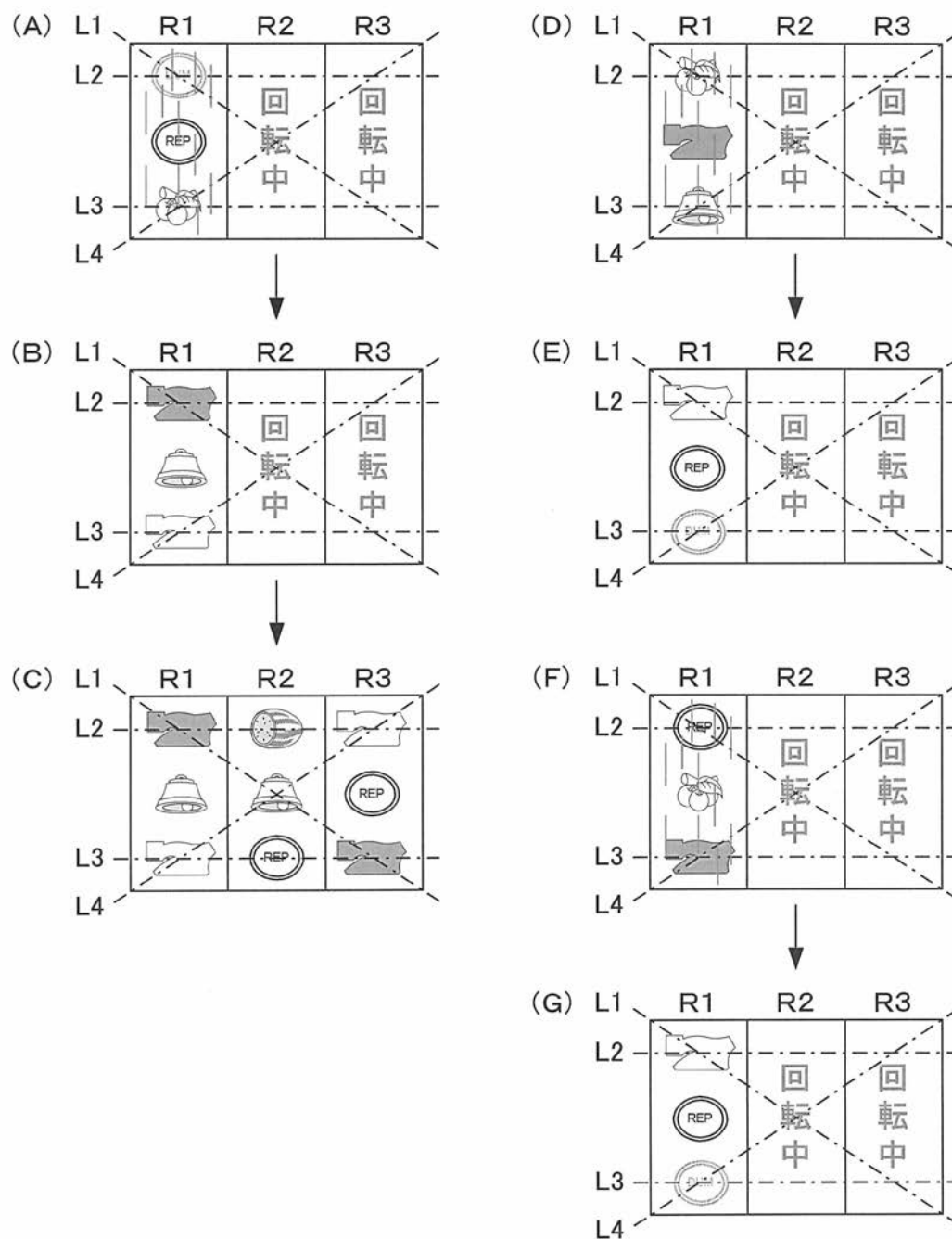
【図 17】



【図18】

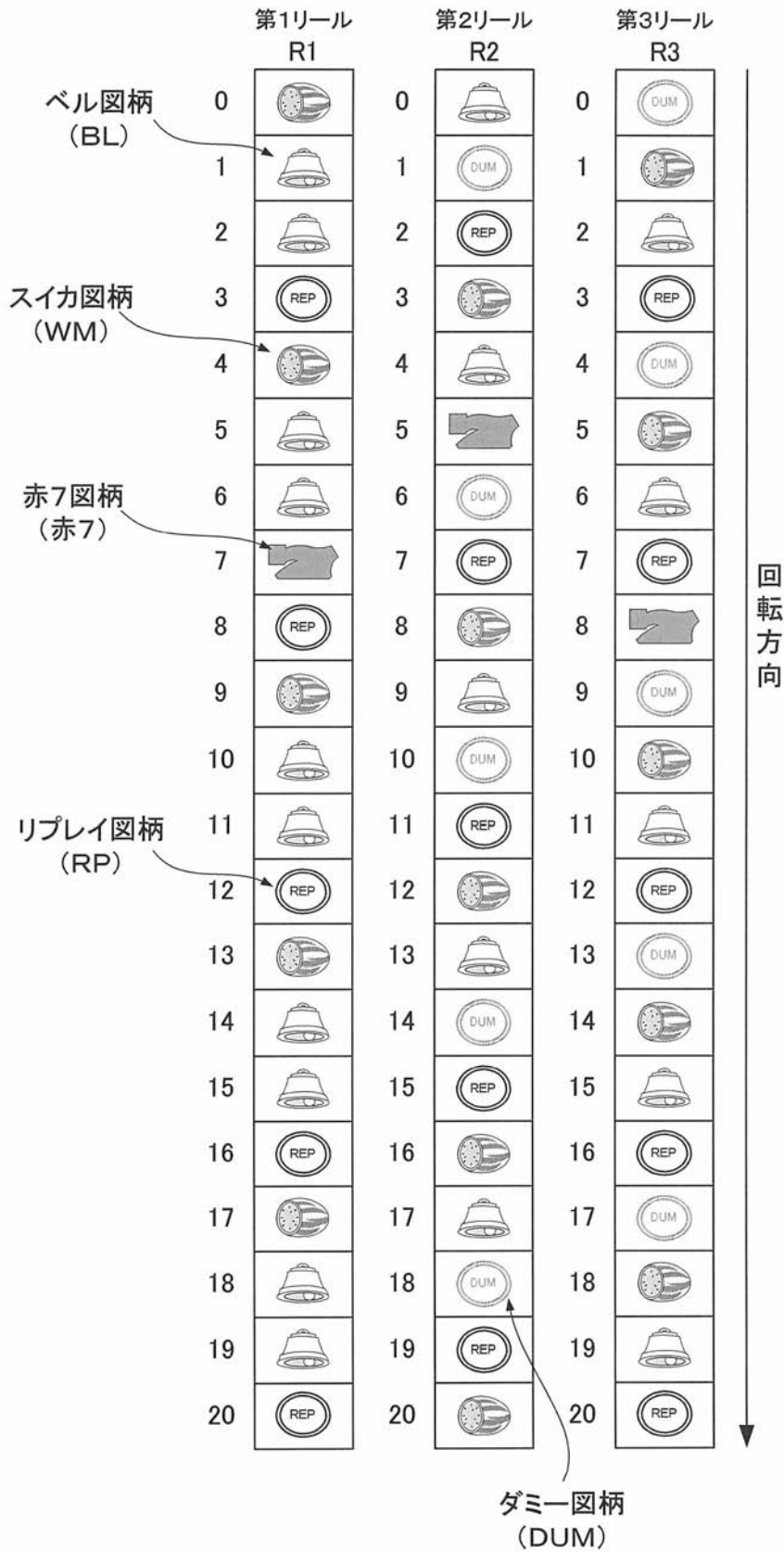


【 ㄨ 1 9 】





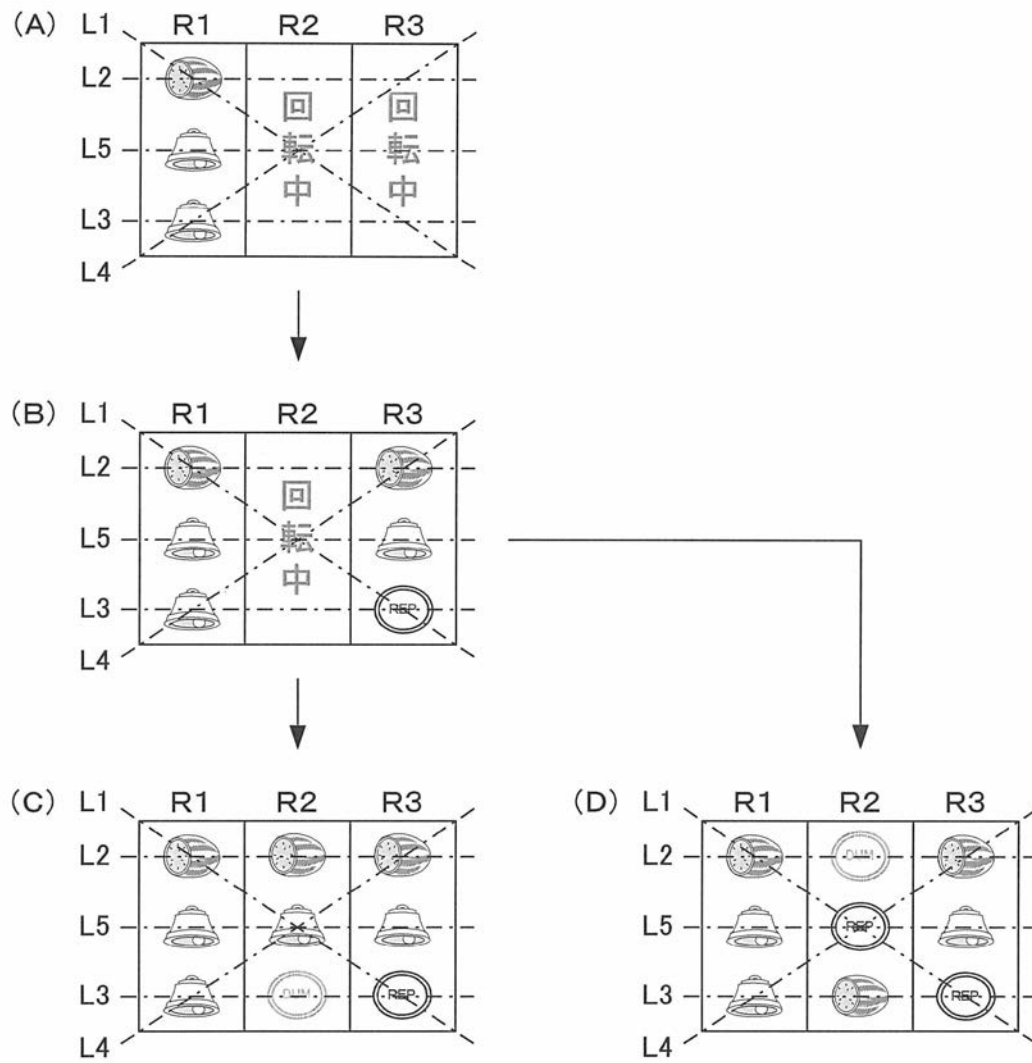
【図 22】



【図 23】

入賞役	図柄組合せ			配当
BB				—
リプレイ				—
ベル				1枚
スイカ				1枚
特殊小役A				1枚
特殊小役B				10枚

【図 24】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2004-113292(JP,A)  
特開2002-346050(JP,A)  
特開2005-102956(JP,A)  
特開2003-079811(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04