

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6226026号

(P6226026)

(45) 発行日 平成29年11月8日(2017. 11. 8)

(24) 登録日 平成29年10月20日(2017. 10. 20)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

請求項の数 1 (全 40 頁)

(21) 出願番号	特願2016-98453 (P2016-98453)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成28年5月17日(2016. 5. 17)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2014-131955 (P2014-131955)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
	の分割		シャイン60
原出願日	平成20年8月6日(2008. 8. 6)	(74) 代理人	100113228
(65) 公開番号	特開2016-144716 (P2016-144716A)		弁理士 中村 正
(43) 公開日	平成28年8月12日(2016. 8. 12)	(72) 発明者	伊藤 智彦
審査請求日	平成28年6月13日(2016. 6. 13)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
早期審査対象出願			ャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	四方 紀之
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			ャイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	黒柳 賢司
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			ャイン60 サミー株式会社内
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数種類の図柄を表示した複数のリールと、

各前記リールに対応して設けられ、前記リールを停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチと、

役の抽選を行う役抽選手段と、

前記リールの回転開始命令を受けたときに前記リールの回転を開始し、前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による抽選結果に基づいて、前記リールを停止制御するリール制御手段と

を備えるスロットマシンにおいて、

前記役抽選手段による抽選結果として、小役A、小役B及び小役Cを含む第1当選と、小役A、小役D及び小役Eを含む第2当選とを有し、

前記役抽選手段で第1当選となる確率と第2当選となる確率とは同一であり、

前記リール制御手段は、

前記役抽選手段で第1当選となった遊技において、前記ストップスイッチが押し順T1で操作されたときは、小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように制御し、

前記役抽選手段で第1当選となった遊技において、前記ストップスイッチが押し順T1と異なる押し順T2で操作されたときは、最初に停止する前記リールについては小役Bに対応する図柄の組合せを構成する図柄を有効ラインに停止させ、2番目以降に停止する前

10

20

記リールについては小役Bに対応する図柄の組合せを構成する図柄を有効ラインに停止させる場合と停止させない場合とを有するように制御し、

前記役抽選手段で第1当選となった遊技において、前記ストップスイッチが押し順T1及びT2と異なる押し順T3で操作されたときは、最初に停止する前記リールについては小役Cに対応する図柄の組合せを構成する図柄を有効ラインに停止させ、2番目以降に停止する前記リールについては小役Cに対応する図柄の組合せを構成する図柄を有効ラインに停止させる場合と停止させない場合とを有するように制御し、

前記役抽選手段で第2当選となった遊技において、前記ストップスイッチが押し順T2で操作されたときは、小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように制御し、

10

前記役抽選手段で第2当選となった遊技において、前記ストップスイッチが押し順T1で操作されたときは、最初に停止する前記リールについては小役Dに対応する図柄の組合せを構成する図柄を有効ラインに停止させ、2番目以降に停止する前記リールについては小役Dに対応する図柄の組合せを構成する図柄を有効ラインに停止させる場合と停止させない場合とを有するように制御し、

前記役抽選手段で第2当選となった遊技において、前記ストップスイッチが押し順T3で操作されたときは、最初に停止する前記リールについては小役Eに対応する図柄の組合せを構成する図柄を有効ラインに停止させ、2番目以降に停止する前記リールについては小役Eに対応する図柄の組合せを構成する図柄を有効ラインに停止させる場合と停止させない場合とを有するように制御する

20

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数種類の小役が重複当選するように設定するとともに、複数種類の小役が重複当選したときは、ストップスイッチの押し順に応じて、有効ラインに停止する図柄の組合せが異なるようにリールを停止制御するスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来のスロットマシンにおいて、ストップスイッチの押し順に応じて、入賞したり入賞しなかったりする小役（以下、AT小役という。）を設けたスロットマシンが知られている（例えば、特許文献1参照）。

30

【0003】

具体的には、ストップスイッチの押し順が「左中右」と定められた小役1、ストップスイッチの押し順が「左右中」と定められた小役2、・・・というように、抽選される小役に対して予め特定のストップスイッチの押し順を設定しておく。

【0004】

そして、役の抽選で例えば小役1に当選したときは、ストップスイッチの押し順が「左中右」であれば、小役1に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する（小役1が入賞する）が、それ以外の押し順では、たとえ小役1に当選した遊技であっても、小役1に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しない（小役1が入賞しない）ようにリールが停止制御される。

40

【0005】

また、通常遊技（非AT遊技）中は、小役に当選しても、その小役を入賞させるためのストップスイッチの押し順を遊技者は知らないため、当選した小役が必ずしも入賞しない。これに対し、AT（Assist Time）遊技では、小役の当選時に、当選した小役を入賞させるためのストップスイッチの押し順が遊技者に報知される。これにより、AT遊技では、遊技者は、報知された押し順でストップスイッチを操作すれば、当選した小役を確実に入賞させることができる。

これにより、AT遊技と非AT遊技とを実行することで、出玉に波を設けることができ

50

る。

【0006】

一方、ストップスイッチが操作されたときに、リールの停止位置を定めた停止位置決定テーブルを用いてリールが停止制御される。ここで、従来の4号機(1992年に改正された「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則」に基づいた検定を通過したパチスロ機をいう。)のスロットマシンでは、当選役ごと(非当選を含む)に、複数種類の停止位置決定テーブルが予め設けられており、役の抽選が行われると、当選役に対応するいずれか1つの停止位置決定テーブルが抽選等によって選択され、選択された停止位置決定テーブルを用いてリールが停止制御される。

【0007】

これに対し、現在の5号機(2004年7月1日付けで改定された上記規則に基づいた検定を通過したパチスロ機をいう。)のスロットマシンでは、1つの役の抽選結果(当選役)には1つの停止位置決定テーブルのみが設けられている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特許第3302975号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

ところで、スロットマシンでは、必要以上に遊技者の射幸心をあおることがないように、一定範囲内の出玉率(メダルの投入枚数に対する払出し枚数の比率)に収める必要がある。しかし、上記AT小役を設けたスロットマシンの場合には、AT小役の当選時には、そのAT小役を入賞させるためのストップスイッチの押し順で操作したことを前提として出玉率が算出される。すなわち、常時、AT遊技が実行されているときと同様の出玉率が基準となる。このため、出玉率が必要以上に高くなってしまい、一定範囲内の出玉率に収めることが困難であるという問題があった。

【0010】

また、4号機のスロットマシンでは、役の抽選以外に、さらに停止位置決定テーブルを選択するための抽選を行う必要があるという問題があった。

これに対し、5号機のスロットマシンでは、停止位置決定テーブルを選択するための抽選を行う必要はない。しかし、1つの役抽選結果に対して1つの停止位置決定テーブルが用いられるため、停止出目の多様化を図ることができないという問題があった。

【0011】

例えば、スロットマシンの上級者は、当選役の取りこぼしをなくす(当選役を早期に察知する)ため、毎遊技、ストップスイッチを同一のタイミングで操作している。これにより、第1停止停止だけで役の抽選結果がわかってしまったり、非当選の遊技が続くと、同一出目が複数遊技にわたって続くようになり、遊技が単調になるという問題があった。

【0012】

したがって、本発明が解決しようとする課題は、ストップスイッチの押し順に応じて入賞率が変化する小役を設けるとともに、適切な出玉率に設定することが可能であり、停止位置決定テーブルを複数設けて抽選を行わなくても、停止出目を多様化できるようにすることである。

【課題を解決するための手段】

【0013】

本発明は、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。

本発明は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール(31)と、

各前記リールに対応して設けられ、前記リールを停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチ(42)と、

10

20

30

40

50

役の抽選を行う役抽選手段（６１）と、

前記リールの回転開始命令を受けたときに前記リールの回転を開始し、前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による抽選結果に基づいて、前記リールを停止制御するリール制御手段（６４）と

を備えるスロットマシンにおいて、

前記役抽選手段による抽選結果として、小役Ａ（小役１Ａ～小役１Ｈ）、小役Ｂ（小役３Ｃ）及び小役Ｃ（小役４Ｃ）を含む第１当選（たとえば、小役重複当選２）と、小役Ａ、小役Ｄ（小役２Ｄ）及び小役Ｅ（小役４Ｂ）を含む第２当選（たとえば、小役重複当選３）とを有し、

前記役抽選手段で第１当選となる確率と第２当選となる確率とは同一（非特別遊技中は、いずれも当選確率が「 $1/15$ 」、特別遊技中は、いずれも当選確率が「 $1/65536$ 」）であり、

前記リール制御手段は、

前記役抽選手段で第１当選となった遊技において、前記ストップスイッチが押し順Ｔ１（左第一停止）で操作されたときは、小役Ａに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように制御し、

前記役抽選手段で第１当選となった遊技において、前記ストップスイッチが押し順Ｔ１と異なる押し順Ｔ２（中第一停止）で操作されたときは、最初に停止する前記リールについては小役Ｂに対応する図柄の組合せを構成する図柄（「ＲＰ」）を有効ラインに停止させ、２番目以降に停止する前記リールについては小役Ｂに対応する図柄の組合せを構成する図柄（左リール３１の「ベルＢ」及び右リール３１の「ベルＡ」）を有効ラインに停止させる場合と停止させない場合とを有するように制御し、

前記役抽選手段で第１当選となった遊技において、前記ストップスイッチが押し順Ｔ１及びＴ２と異なる押し順Ｔ３（右第一停止）で操作されたときは、最初に停止する前記リールについては小役Ｃに対応する図柄の組合せを構成する図柄（「ＲＰ」）を有効ラインに停止させ、２番目以降に停止する前記リールについては小役Ｃに対応する図柄の組合せを構成する図柄（左リール３１の「ベルＢ」及び中リール３１の「ベルＡ」）を有効ラインに停止させる場合と停止させない場合とを有するように制御し、

前記役抽選手段で第２当選となった遊技において、前記ストップスイッチが押し順Ｔ２で操作されたときは、小役Ａに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように制御し、

前記役抽選手段で第２当選となった遊技において、前記ストップスイッチが押し順Ｔ１で操作されたときは、最初に停止する前記リールについては小役Ｄに対応する図柄の組合せを構成する図柄（「ＲＰ」）を有効ラインに停止させ、２番目以降に停止する前記リールについては小役Ｄに対応する図柄の組合せを構成する図柄（中リール３１の「ベルＢ」及び右リール３１の「ベルＢ」）を有効ラインに停止させる場合と停止させない場合とを有するように制御し、

前記役抽選手段で第２当選となった遊技において、前記ストップスイッチが押し順Ｔ３で操作されたときは、最初に停止する前記リールについては小役Ｅに対応する図柄の組合せを構成する図柄（「ＲＰ」）を有効ラインに停止させ、２番目以降に停止する前記リールについては小役Ｅに対応する図柄の組合せを構成する図柄（左リール３１の「ベルＡ」及び中リール３１の「ベルＢ」）を有効ラインに停止させる場合と停止させない場合とを有するように制御する

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【００１４】

本発明によれば、ストップスイッチの押し順に応じて入賞率が変化する小役を設けて、適切な出玉率に設定することができる。また、停止位置決定テーブルを複数設けて抽選を行わなくても、停止出目を多様化することができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】スロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図2】リールの図柄配列を示す図である。

【図3】表示窓とリールとの関係を示す図である。

【図4】役の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。

【図5】通常遊技中及びチャンスゲーム中の役抽選テーブルを示す図である。

【図6】ART遊技中の役抽選テーブルを示す図である。

【図7】BB遊技中及びRB遊技中の役抽選テーブルを示す図である。

【図8】小役重複当選1～小役重複当選6と、最初に操作したストップスイッチに対応する小役の入賞率との関係を示す図である。

10

【図9】左リールの停止制御を説明する図である（非内部中）。

【図10】左リールの停止制御を説明する図である（内部中）。

【図11】遊技状態の流れを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

図1は、本実施形態によるスロットマシン10の制御の概略を示すブロック図である。

スロットマシン10の遊技制御手段60は、スロットマシン10の全体を制御する手段であり、役の抽選、リール31の駆動制御、入賞時の払出し、及び演出の出力等を制御するものである。遊技制御手段60は、制御基板（図示せず）上に設けられており、演算等を行うCPU、遊技の進行等や演出の出力に必要なプログラム等を記憶しておくROM、CPUが各種の制御を行うときに取り込んだデータ等を一時的に記憶しておくRAM等を備える。

20

【0017】

なお、本実施形態では、遊技制御手段60を1つとして図示しているが、これに限らず、遊技の進行を制御する遊技制御手段60を有するメイン制御基板と、演出の出力を制御する演出制御手段70を有するサブ制御基板とを別体で備え、メイン制御基板からサブ制御基板に対し、演出の出力に必要な情報を送信するように構成してもよい。

【0018】

図1に示すように、遊技制御手段60の入力側（図1中、左側）には、ベットスイッチ40、スタートスイッチ41、及びストップスイッチ42が電氣的に接続されている。

30

ベットスイッチ40は、遊技者が貯留メダルを当該遊技のために投入するときに操作するスイッチである。本実施形態でのベットスイッチ40は、3枚（max）投入専用のスイッチである。

なお、メダル投入口43は、実際のメダルを遊技者が投入する部分であり、メダル投入口43からメダルを投入することは、ベットスイッチ40を操作することと同様の役割を果たす。

【0019】

また、スタートスイッチ41は、（すべての）リール31を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。

40

さらにまた、ストップスイッチ42は、3つのリール31に対応して3つ設けられ、対応するリール31を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。

【0020】

遊技制御手段60の出力側（図1中、右側）には、モータ32が電氣的に接続されている。

モータ32は、リール31を回転させるためのものであり、リール31の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段64によって制御される。ここで、リール31は、左リール31、中リール31、右リール31からなり、左リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が左ストップスイッチ42であり、中リール31を停止させるときに操作するストップスイッチ42が中ストップスイッチ42であり、右リール31

50

を停止させるときに操作するストップスイッチ42が右ストップスイッチ42である。

【0021】

リール31は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（役に対応する図柄の組合せを構成している図柄）を印刷したリールテープを貼付したものである。図2は、本実施形態における各リール31の図柄配列を示す図である。図2では、図柄番号を併せて図示している。図2に示すように、本実施形態では、各リール31ごとに、21個の図柄が等間隔で配置されている。

【0022】

さらにまた、図3は、スロットマシン10のフロントマスク部（前面扉。図示せず。）に設けられた表示窓（透明窓）11と、リール31との位置関係を示す図である。リール31は、本実施形態では横方向に並列に3つ（左リール31、中リール31、及び右リール31）設けられている。さらに、各リール31は、表示窓11から、上下に連続する3図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン10の表示窓11から、合計9個の図柄が見えるように配置されている。

なお、例えば中リール31において、「チェリー」の図柄が停止している位置を「上段」、「赤7」の図柄が停止している位置を「中段」、及び「ドラム」の図柄が停止している位置を「下段」と称する。

【0023】

また、図3に示すように、スロットマシン10の表示窓11を含む部分には、有効ラインL1～L4が設けられている。

ここで、「有効ライン」とは、リール31の停止時における図柄の並びラインであって図柄の組合せを形成させるラインであり、かつ、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。本実施形態では、斜め右下がり一直線の有効ラインL1、斜め右上がり一直線の有効ラインL2、V（小V）型の有効ラインL3、及び逆V（小山）型の有効ラインL4の合計4本を有する。

【0024】

例えば、左リール31の上段に「赤7」の図柄が停止し、中リール31の中段に「赤7」の図柄が停止し、右リール31の上段に「赤7」の図柄が停止したときは、有効ラインL3に、「赤7」－「赤7」－「赤7」の図柄の組合せが停止したこととなる。

以上より、本実施形態では、中リール31については、中段のみが有効ラインとなる。また、左リール31及び右リール31については、上段及び下段が有効ラインとなる。

【0025】

一方、上記4本以外のラインは、本実施形態ではすべて無効ラインに設定されている。ここで「無効ライン」とは、有効ラインとして設定されないラインであって、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止した場合であっても、その役に応じた利益の付与（メダルの払出し等）を行わないラインである。すなわち、無効ラインは、そもそも図柄の組合せの成立対象となっていないラインである。例えば、左リール31、中リール31、右リール31の各上段を結ぶライン、各中段を結ぶライン、各下段を結ぶラインは、従来のスロットマシンでは有効ラインに設定されているものが多いが、本実施形態では無効ラインである。

なお、有効ラインと無効ラインとを総称して「図柄組合せライン」と称する。

【0026】

有効ライン数は、メダルの投入枚数に応じて設定されるが、本実施形態では、すべての遊技において3枚のメダルを投入して遊技を行うように設定されており、いずれの遊技においても、有効ラインは、有効ラインL1～L4の4本である。

なお、これに限らず、メダルの投入枚数は、遊技状態（例えば通常遊技中や特別遊技中）に応じて、1枚又は2枚に設定してもよい。さらに、有効ラインは、上記4本に限らず、何本に設定してもよく、本実施形態で示したライン以外のラインを有効ラインに設定することも可能である。

【0027】

さらに、図1において、遊技制御手段60の出力側には、ランプ21、スピーカ22、及び画像表示装置23等の演出出力機器が電氣的に接続されている。

ランプ21は、スロットマシン10の演出用のランプであり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。なお、ランプ21には、各リール31の内周側に配置され、リール31に表示された図柄（表示窓11から見える上下に連続する3図柄）を背後から照らすためのバックランプ（図示せず）や、スロットマシン10の筐体前面に配置され、役の入賞時等に点滅する上部ランプ及びサイドランプ（図示せず）等が含まれる。

【0028】

また、スピーカ22は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

10

さらにまた、画像表示装置23は、液晶ディスプレイやドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像や所定の情報等（特に本実施形態では、2BBを入賞させるためのストップスイッチ42の操作情報）を表示するものである。

【0029】

図4は、本実施形態における役（後述する役抽選手段61で抽選される役）の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せ等を示す図である。図4に示すように、役としては、特別役、小役、及びリプレイが設けられている。

そして、各役に対応する図柄の組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。これにより、すべてのリール31の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する（その役が入賞する）と、その役に対応する枚数のメダルが払い出される（ただし、特別役を除く）。

20

【0030】

役において、まず、特別役とは、通常遊技から特別遊技（出玉率が1を超え、通常遊技以上にメダルの獲得が期待できる遊技）に移行させる役である。本実施形態では、図4に示すように、特別役として、BB（第1種ビッグボーナス）、及びRB（レギュラーボーナス）が設けられている。

【0031】

BBが入賞すると、当該遊技におけるメダルの払い出しはないが、次遊技から、特別遊技の1つであるBB遊技に移行する。また、RBが入賞すると、当該遊技におけるメダルの払い出しはないが、次遊技から、特別遊技の他の1つであるRB遊技に移行する。

30

なお、他の特別役としては、2BB（第2種ビッグボーナス。MB（ミドルボーナス）ともいう。）やSB（シングルボーナス）が挙げられるが、本実施形態では設けられていない。

【0032】

また、小役とは、予め定められた枚数のメダルが払い出される役であり、本実施形態では、大きく分けて、小役1～小役6の6種類を備え、各小役ごとに異なる図柄の組合せが設定されている。さらに、小役1は、小役1A～小役1Hの8種類が設けられている。小役1A～小役1Hは、いずれも、「ベルA」及び「ベルB」の一方又は双方からなる図柄の組合せに設定されている。また、小役2は、小役2A～小役2Dの4種類が設けられている。小役2A～小役2Dは、左リール31の図柄が「RP」に設定されるとともに、中リール31及び右リール31の図柄が「ベルA」又は「ベルB」に設定されている。

40

【0033】

さらにまた、小役3は、小役3A～小役3Dの4種類が設けられている。小役3A～小役3Dは、中リール31の図柄が「RP」に設定されるとともに、左リール31及び右リール31の図柄が「ベルA」又は「ベルB」に設定されている。さらに、小役4は、小役4A～小役4Dの4種類が設けられている。小役4A～小役4Dは、右リール31の図柄が「RP」に設定されるとともに、左リール31及び中リール31の図柄が「ベルA」又は「ベルB」に設定されている。

【0034】

50

また、小役5において、「any」とは、任意の図柄（どの図柄でもよいこと）を意味する。

以上の小役1～小役6のすべてにおいて、入賞時のメダルの払い出し枚数はすべて9枚（同一数）に設定されている。

【0035】

また、リプレイとは、再遊技役であって、当該遊技で投入したメダル枚数を維持した再遊技が行えるようにした役であり、大きく分けて、リプレイ1及びリプレイ2の2種類を備える。リプレイ1及びリプレイ2の左リール31及び中リール31の図柄はすべて「RP」に設定されている。さらに、リプレイ1の右リール31の図柄は「RP」である。また、リプレイ2は、リプレイ2A～リプレイ2Cの3種類が設けられ、それぞれ右リール31の図柄が「ドラム」、「ベルA」、及び「ベルB」に設定されている。

10

【0036】

上述した各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄の組合せが有効ラインL1に停止しなかったときは、次遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。

持ち越される役としては、特別役であるBB及びRBが挙げられる。特別役に当選したときは、リール31の停止時に、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまでの遊技において、特別役の当選を次遊技以降に持ち越すように制御される。

【0037】

このように、特別役の当選は持ち越されるのに対し、特別役以外の役（小役及びリプレイ）は、持ち越されない。役の抽選において、小役又はリプレイに当選したときは、当該遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止（入賞）可能なようにリール31が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

20

【0038】

なお、特別役に当選していない遊技中（特別役の当選が持ち越されていない遊技中。特に本実施形態では、特別役当選遊技を含む）を、「非内部中」という。また、当該遊技以前の遊技において特別役に当選しているが、当選した特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止していない（入賞していない）遊技中（特別役の当選が持ち越されている遊技中）を「内部中」という。

30

【0039】

遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ40を操作して予め貯留されたメダルを投入するか、又はメダル投入口43からメダルを投入し、スタートスイッチ41を操作（オン）する。スタートスイッチ41が操作されると、そのときに発生する信号が遊技制御手段60に入力される。遊技制御手段60（具体的には、後述するリール制御手段64）は、この信号を受信すると、すべてのモータ32を駆動制御して、すべてのリール31を回転させるように制御する。このようにしてリール31がモータ32によって回転されることで、リール31上の図柄は、所定の速度で表示窓11内で上下方向に移動表示される。

40

【0040】

そして、遊技者は、ストップスイッチ42を押すことで、そのストップスイッチ42に対応するリール31（例えば、左ストップスイッチ42に対応する左リール31）の回転を停止させる。ストップスイッチ42が操作されると、そのときに発生する信号が遊技制御手段60に入力される。遊技制御手段60（具体的には、後述するリール制御手段64）は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ42に対応するモータ32を駆動制御して、そのモータ32に係るリール31の停止制御を行う。そして、すべてのリール31の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したとき（その役の入賞となったとき）は、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。

【0041】

50

図1に示すように、遊技制御手段60は、以下の役抽選手段61等を備える。なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、遊技制御手段60は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

【0042】

役抽選手段61は、役（上述した特別役、小役、及びリプレイ）の抽選を行うものである。役抽選手段61は、例えば、役抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、役の当選の有無及び当選役を判定する判定手段とを備えている。

【0043】

乱数発生手段は、所定の領域（例えば10進法で0～65535）の乱数を発生させる。乱数は、例えば200n（ナノ）secで1カウントを行うカウンタが0～65535の範囲を1サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロットマシン10の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

【0044】

乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊技者によりスタートスイッチ41がオンされた時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する役抽選テーブル62と照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。例えば、抽出した乱数値がリプレイ1の当選領域に属する場合は、リプレイ1の当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

【0045】

役抽選テーブル62は、抽選される役の種類と、各役の当選確率とを定めたものである。図5～図7は、本実施形態における役抽選テーブル62（役抽選テーブル62A～役抽選テーブル62C）を示す図である。役抽選テーブル62は、遊技状態ごとに設けられている。役抽選テーブル62は、それぞれ所定の範囲の抽選領域を有し、この抽選領域は、各役の当選領域及び非当選領域に分けられているとともに、抽選される役が、予め設定された当選確率となるように所定の割合に設定されている。

【0046】

まず、図5に示す役抽選テーブル62Aは、通常遊技中又はチャンスゲーム中で用いられる役抽選テーブル62である。

ここで、本実施形態の遊技状態としては、通常遊技、チャンスゲーム、ART遊技、及び特別遊技（BB遊技又はRB遊技）が設けられている。チャンスゲーム及びART遊技については後述する。なお、「通常遊技」とは、特定の遊技、特に本実施形態ではチャンスゲーム、ART遊技、及び特別遊技以外の遊技を指す。

また、通常遊技及びART遊技には、それぞれ非内部中及び内部中を有する。これに対し、チャンスゲームは、非内部中のみであり、チャンスゲーム中に特別役に当選したときは、次遊技から、通常遊技（内部中）となる。

【0047】

役抽選テーブル62Aにおいて、非内部中では特別役（BB及びRB）の当選領域が設けられている（0を超える当選確率を有する）が、内部中では、特別役の当選領域は設けられていない。すなわち、内部中では、特別役は抽選されない（後述するART遊技の内部中も同様である）。

【0048】

また、役抽選テーブル62A～62Cにおいて、「+」とは、当該遊技での複数種類の役の重複当選（同時当選）を意味する。例えば、役抽選テーブル62Aでは、BB及びRBは、それぞれ単独当選する場合と、小役5又は小役6と重複当選する場合がある。非内部中におけるBB又はRBと小役5又は小役6の重複当選領域は、内部中では小役5又は小役6の単独当選領域となっている。

【0049】

さらに、小役1（小役1A～小役1H）、小役2（小役2A～小役2D）、小役3（小

10

20

30

40

50

役3A～小役3D)、及び小役4(小役4A～小役4D)は、それぞれ単独当選する場合はなく、必ず複数種類が重複当選する。特に本実施形態では、小役の重複当選として、小役重複当選1～小役重複当選6の6種類が設けられており、これらは、いずれも、10種類の小役が重複当選するように設定されている。例えば小役重複当選1は、小役1A～小役1H(8種類)と、小役3D、小役4Dの10種類が重複当選するものである。

【0050】

なお、小役重複当選1～小役重複当選6は、それぞれ $1/15$ の当選確率を有しているので、これらの当選確率の合算値は、 $1/2.5$ である。すなわち、2～3ゲームに1回の割合で、小役重複当選1～小役重複当選6のいずれかに当選するように設定されている。

10

【0051】

また、小役5及び小役6は、上述したように、特別役と重複当選する場合と、単独当選する場合とを有する。

さらにまた、リプレイ1は、常に単独当選するように設定されている。さらに、リプレイ2A～リプレイ2C(3種類)は、常に重複当選するように設定されている。なお、リプレイ2A～リプレイ2Cの重複当選として、リプレイ重複当選1～リプレイ重複当選5までの5種類が設けられている。これらはいずれもリプレイ2A～リプレイ2Cの重複当選である点で共通するが、当選時に用いられる停止位置決定テーブル65(後述)が異なるものである。

【0052】

20

また、リプレイのすべての当選確率の合算値は、 $1/7.3$ に設定されており、従来より公知のリプレイの一般的な当選確率と同じである。また、リプレイ重複当選1～リプレイ重複当選5は、 $1/14.6$ の当選確率が5等分されたものである。

【0053】

図6に示す役抽選テーブル62Bは、ART遊技中で用いられる役抽選テーブル62であり、役抽選テーブル62Aと比較すると、リプレイの当選確率のみが異なる。役抽選テーブル62Bでは、リプレイ1の当選確率は $1/2$ と高く設定されている(頻繁にリプレイ1に当選するように設定されている)。一方、リプレイ重複当選1～リプレイ重複当選3の当選確率は、役抽選テーブル62Bでは低く設定されている。

【0054】

30

また、図7に示す役抽選テーブル62Cは、BB遊技及びRB遊技で用いられる役抽選テーブル62である。役抽選テーブル62Cでは、特別役及びリプレイは抽選されず、小役のみが抽選される。また、小役重複当選1の当選確率が $1/1.05$ と極めて高く設定されており、ほぼ毎遊技、小役重複当選1となるように設定されている。これにより、役抽選テーブル62Cが用いられる特別遊技では、非当選確率は、約 $1/100$ となり、低確率である。なお、役抽選テーブル62Cでは、小役重複当選1以外の小役重複当選2～小役重複当選6の当選確率は低く設定されている。

【0055】

説明を図1に戻す。

特別役当選持越し手段63は、特別役に当選したときに、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するまで(特別役が入賞するまで)の遊技において、特別役の当選を次遊技以降に持ち越すように制御するものである。

40

特別役の当選を記憶するため、特別役ごとに当選フラグが設けられており、例えばBBの当選時には、BBに係る当選フラグがオンとなり、BBが入賞するまで維持されるとともに、BBが入賞したときは、その時点でオフにされる。

【0056】

リール制御手段64は、まず、スタートスイッチ41が操作されたときに、すべて(3つ)のリール31の回転を開始するように制御するものである。さらに、リール制御手段64は、ストップスイッチ42が操作されたときに、役抽選手段61による役の抽選結果と、ストップスイッチ42が操作されたときのタイミングとに基づいて、後述する停止位

50

置決定テーブル65を参照してそのストップスイッチ42に対応するリール31の停止位置を決定するとともに、モータ32を駆動制御して、その決定した位置にそのリール31を停止させるように制御するものである。

【0057】

例えば、リール制御手段64は、役に当選した遊技では、リール31の停止制御の範囲内において、当選役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能にリール31を停止制御するとともに、当選役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール31を停止制御する。

【0058】

ここで、「リール31の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ42が操作された瞬間からリール31が実際に停止するまでのリール31の回転量（移動図柄数）の範囲内を意味し、本実施形態では、ストップスイッチ42が操作された瞬間の図柄からの移動図柄数が4図柄以内（ストップスイッチ42が操作された瞬間の図柄を含めて5図柄以内）に設定されている。

10

【0059】

これにより、ストップスイッチ42の操作を検知した瞬間の図柄から数えてリール31の停止制御の範囲内にある図柄のいずれかが有効ラインに停止させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ42が操作されたときに、その図柄が有効ラインに停止するように制御されることとなる。

【0060】

20

すなわち、役の当選時にストップスイッチ42が操作された瞬間に直ちにリール31を停止させると、当選した役に係るその図柄が有効ラインに停止しないときには、リール31の停止時に、リール31の停止制御の範囲内においてリール31を回転移動制御することで、当選した役に係る図柄ができる限り有効ラインに停止させるように制御するものである。

【0061】

また逆に、ストップスイッチ42が操作された瞬間に直ちにリール31を停止させると、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール31の停止時に、リール31の停止制御の範囲内においてリール31を回転移動制御することで、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないように制御する。

30

【0062】

次に、リール31の図柄配列と停止制御との関係について説明する。

図2に示すように、まず、左リール31では、7番に「ベルB」、14番に「ベルB」、及び21番に「ベルA」の図柄がそれぞれ配置されている。すなわち、7図柄間隔でこれらの図柄が配列されている。これにより、リール制御手段64は、左ストップスイッチ42の操作タイミング（左リール31がどの位置にいる瞬間に左ストップスイッチ42が操作されたか）にかかわらず、いずれかの有効ラインに、「ベルA」又は「ベルB」のいずれか一方の図柄を停止させることができる。

【0063】

40

例えば、左リール31の下段（有効ラインL2及びL4上）を基準として考える。21番の「ベルA」の図柄が下段に位置する瞬間に左ストップスイッチ42が操作されたときは、21番の「ベルA」の図柄を下段（すなわち有効ラインL2及びL4）に停止させることができる。一方、20番の「BAR」の図柄が下段に位置する瞬間に左ストップスイッチ42が操作されたときは、4図柄だけ移動制御して、16番の「ドラム」の図柄を下段に停止させることができる。これにより、14番の「ベルB」の図柄を上段（すなわち有効ラインL1及びL3）に停止させることができる。

【0064】

また、19番の「☆」の図柄～14番の「ベルB」の図柄が下段に位置する瞬間に左ストップスイッチ42が操作されたときは、14番の「ベルB」の図柄を上段又は下段に停

50

止させることができる。

次に、13番の「赤7」の図柄が下段に位置する瞬間に左ストップスイッチ42が操作されたときは、4図柄だけ移動制御して、9番の「ドラム」の図柄を下段に停止させることができる。これにより、7番の「ベルB」の図柄を上段（すなわち有効ラインL1及びL3）に停止させることができる。

また、12番の「赤7」の図柄～7番の「ベルB」の図柄が下段に位置する瞬間に左ストップスイッチ42が操作されたときは、7番の「ベルB」の図柄を上段又は下段に停止させることができる。

【0065】

さらにまた、6番の「◇」の図柄が下段に位置する瞬間に左ストップスイッチ42が操作されたときは、4図柄だけ移動制御して、2番の「☆」の図柄を下段に停止させることができる。これにより、21番の「ベルA」の図柄を上段（すなわち有効ラインL1及びL3）に停止させることができる。

【0066】

以上より、左リール31では、どのタイミングで左ストップスイッチ42が操作されても、いずれかの有効ラインに、「ベルA」又は「ベルB」のいずれか一方の図柄を停止させることができる。

ただし、「ベルA」の図柄は、21番（1箇所）のみに配置されている。したがって、常に「ベルA」を有効ラインに停止させることはできない。同様に、「ベルB」の図柄は、7番又は14番（2箇所）に配置されている。したがって、常に「ベルB」を有効ラインに停止させることはできない。

【0067】

また、左リール31において、「RP」の図柄は、3番、10番、及び17番にそれぞれ配置されている（7図柄間隔で配置されている）。したがって、左リール31について、リール制御手段64は、左ストップスイッチ42の操作タイミングにかかわらず、いずれかの有効ラインに、「RP」の図柄を停止させることができる。また、いずれかの有効ラインに「RP」の図柄が停止したときは、そのリール31については、「ベルA」又は「ベルB」の図柄が有効ライン（表示窓11内）に停止しないように、図柄が配列されている。

【0068】

さらにまた、「赤7」、「青7」、及び「ドラム」の図柄については、左リール31には1箇所又は2箇所に設けられているので、必ずしも有効ラインに停止させることができない。これらの図柄を有効ラインに停止させるためには、その図柄が有効ラインに停止する操作タイミングで左ストップスイッチ42が操作されることが条件となる。

【0069】

例えば、11番の「☆」の図柄～5番の「青7」の図柄が下段に位置する瞬間に左ストップスイッチ42が操作されれば、5番の「青7」の図柄はいずれかの有効ラインに停止可能であるが、それ以外の位置で左ストップスイッチ42が操作されたときは、5番の「青7」の図柄を有効ラインに停止させることができない。すなわち、5番の「青7」の図柄を有効ラインに停止させるためには、遊技者による目押し（その図柄が有効ラインに停止するように狙ってストップスイッチ42を操作すること）が必要となる。

【0070】

右リール31についても、上記左リール31と同様である。右リール31の場合には、5番に「ベルA」、12番に「ベルB」、及び19番に「ベルA」の図柄がそれぞれ（7図柄間隔で）配置されている。したがって、リール制御手段64は、右ストップスイッチ42の操作タイミングにかかわらず、いずれかの有効ラインに、「ベルA」又は「ベルB」のいずれか一方の図柄を停止させることができる。

【0071】

ただし、「ベルA」の図柄は、5番及び19番（2箇所）に配置されている。したがって、常に「ベルA」を有効ラインに停止させることはできない。同様に、「ベルB」の図

10

20

30

40

50

柄は、12番（1箇所）のみに配置されている。したがって、常に「ベルB」を有効ラインに停止させることはできない。

【0072】

また、「RP」の図柄は、1番、8番、及び15番に（7図柄間隔で）配置されている。したがって、リール制御手段64は、右ストップスイッチ42の操作タイミングにかかわらず、いずれかの有効ラインに、「RP」の図柄を停止させることができる。さらにまた、いずれかの有効ラインに「RP」の図柄が停止したときは、そのリール31については、「ベルA」又は「ベルB」の図柄が有効ライン（表示窓11内）に停止しないように、図柄が配列されている。

【0073】

10

さらに、右リール31では、左リール31及び中リール31と異なり、「ドラム」の図柄は、7図柄間隔で配置されている（2番、9番、16番）。したがって、リール制御手段64は、右ストップスイッチ42の操作タイミングにかかわらず、いずれかの有効ラインに、「ドラム」の図柄を停止させることができる。

また、「赤7」及び「青7」の図柄については、右リール31にはそれぞれ1箇所だけに設けられているので、必ずしも有効ラインに停止させることができない。

【0074】

次に、中リール31について説明する。なお、中リール31の有効ラインは、上述したように、中段のみである。

中リール31において、「RP」の図柄は、5図柄以内の間隔で配置されている（17番、14番、10番、5番、1番）。したがって、リール制御手段64は、中ストップスイッチ42の操作タイミングにかかわらず、有効ラインに「RP」の図柄を停止させることができる。

20

【0075】

例えば、5図柄を隔てて配置された5番と10番の「RP」の図柄に着目する。10番の「RP」の図柄が有効ライン（中段）に位置する瞬間に中ストップスイッチ42が操作されたときは、この10番の「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる。一方、9番の図柄が有効ラインに位置する瞬間に中ストップスイッチ42が操作されたときは、4図柄だけ移動制御して、5番の「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、8番の図柄、7番の図柄、及び6番の図柄がそれぞれ有効ラインに位置する瞬間に中ストップスイッチ42が操作されたときは、それぞれ3図柄、2図柄、及び1図柄だけ移動制御して、5番の「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

30

【0076】

さらに、5番の図柄が有効ラインに位置する瞬間に中ストップスイッチ42が操作されたときは、その瞬間に中リール31を停止させて、5番の「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる。このようにして、中リール31については、常に、「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

【0077】

同様に、「ベルA」又は「ベルB」の図柄は、5図柄以内の間隔で配置されている（21番、16番、13番、9番、4番）。

40

したがって、上記「RP」の図柄と同様に、リール制御手段64は、中ストップスイッチ42の操作タイミングにかかわらず、有効ラインに、「ベルA」又は「ベルB」のいずれか一方を図柄を停止させることができる。

ただし、「ベルA」の図柄は、9番、13番、及び16番（3箇所）に配置されている。したがって、常に「ベルA」を有効ラインに停止させることはできない。同様に、「ベルB」の図柄は、4番及び21番（2箇所）に配置されている。したがって、常に「ベルB」を有効ラインに停止させることはできない。

【0078】

なお、中リール31において、「赤7」、「青7」、「ドラム」、及び「チェリー」の図柄については、1箇所又は2箇所に設けられているので、必ずしも有効ラインに停止さ

50

せることができない。

また、小役5に対応する図柄の組合せは、「a n y」－「チェリー」－「a n y」であるが、中リール31の中段に「チェリー」の図柄が停止したときのみ、小役5の入賞となる。したがって、上段又は下段に「チェリー」の図柄が停止したとしても（表示窓11内に出現したとしても）、小役5の入賞にはならない。

【0079】

以上より、リール制御手段64は、小役1、リプレイ1、及びリプレイ2については、常に、いずれかの有効ラインに、これらの役に対応する図柄の組合せを停止可能である。

これに対し、リール制御手段64は、BB、RB、小役2、小役3、小役4、小役5、及び小役6については、これらの役に当選した遊技であっても、遊技者によるストップスイッチ42の操作に応じて、その役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる場合と停止させることができない場合とを有する。

10

【0080】

また、リール制御手段64は、押し順検出手段64aを備える。押し順検出手段64aは、特定の役に当選したときに、当該遊技におけるストップスイッチ42の押し順（遊技者によってストップスイッチ42が操作された順番）を検出するものである。左、中、右ストップスイッチ42が操作されると、それぞれ特有の信号が押し順検出手段64aに入力されるように設定されており、この入力信号の種類によって、ストップスイッチ42の押し順を検出（判断）する。

【0081】

20

また、押し順検出手段64aは、毎遊技、押し順を検出するのではなく、上述した小役重複当選1～小役重複当選6、リプレイ重複当選1～リプレイ重複当選5となったときに、押し順を検出する。

そして、小役重複当選1～小役重複当選6となったときは、押し順検出手段64aは、最初に操作されたストップスイッチ42が、左、中、又は右のうちいずれであるかを検出する。

【0082】

また、リプレイ重複当選1～リプレイ重複当選3となったときは、押し順検出手段64aは、「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「第1停止が右（右左中又は右中左）」の5種類のうち、いずれであるかを検出する。

30

そして、リール制御手段64は、押し順検出手段64aの検出結果に基づいて、異なるリール31の停止制御を行う（この点については後述する）。

【0083】

停止位置決定テーブル65は、役抽選手段61による役の抽選結果ごとに対応して設けられており（1つの役抽選結果に対して1つ設けられており）、ストップスイッチ42が操作された瞬間のリール31の位置に対する、リール31の停止位置を定めたものである。

【0084】

停止位置決定テーブル65は、以下のBBテーブル等を備える。

BBテーブルは、当該遊技でBBに（単独）当選したこと、又は当該遊技以前にBBに当選し、かつ当該遊技で非当選であることを条件として用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、BBに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、BB以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

40

【0085】

また、RBテーブルは、当該遊技でRBに（単独）当選したこと、又は当該遊技以前にRBに当選し、かつ当該遊技で非当選であることを条件として用いられるものであり、上記BBテーブル中、「BB」を「RB」と読み替えたものに相当する。

【0086】

BB・小役5重複当選テーブルは、当該遊技でBB及び小役5に重複当選した遊技で用

50

いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、まず、小役 5 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先するとともに、小役 5 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、次に、B B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。そして、小役 5 又は B B 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せが定められている。

なお、本実施形態では、特別役及び小役が重複当選した遊技では、特別役よりも小役の入賞を優先するように制御するが、これに限らず、特別役の入賞を優先するように制御することも可能である。

【0087】

10

B B・小役 6 重複当選テーブルは、当該遊技で B B 及び小役 6 に重複当選した遊技で用いられるものであり、上記 B B・小役 5 重複当選テーブル中、「小役 5」を「小役 6」と読み替えたものに相当する。

また、R B・小役 5 重複当選テーブルは、当該遊技で R B 及び小役 5 に重複当選した遊技で用いられるものであり、上記 B B・小役 5 重複当選テーブル中、「B B」を「R B」と読み替えたものに相当する。

【0088】

さらにまた、R B・小役 6 重複当選テーブルは、当該遊技で R B 及び小役 6 に重複当選した遊技で用いられるものであり、上記 B B・小役 5 重複当選テーブル中、「B B」を「R B」と読み替え、かつ「小役 5」を「小役 6」と読み替えたものに相当する。

20

【0089】

さらに、小役重複当選 1 テーブルは、当該遊技で小役重複当選 1 となったこと、すなわち小役 1 A～小役 1 H、小役 3 D、及び小役 4 D（以上、10 個の小役）に重複当選した遊技で用いられ、リールの停止制御の範囲内において、小役 1 A～小役 1 H、小役 3 D、及び小役 4 D に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能とし、かつこれら 10 個の役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0090】

また、小役重複当選 1 テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が左ストップスイッチ 4 2 であると押し順検出手段 6 4 a によって検出されたときは、小役 1 A～小役 1 H に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

30

【0091】

これに対し、小役重複当選 1 テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が中ストップスイッチ 4 2 であると押し順検出手段 6 4 a によって検出されたときは、小役 3 D に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に、リール 3 1 の停止位置を定めている。

さらに、小役重複当選 1 テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が右ストップスイッチ 4 2 であると押し順検出手段 6 4 a によって検出されたときは、小役 4 D に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に、リール 3 1 の停止位置を定めている。

40

【0092】

ここで、上述したように、リール制御手段 6 4 は、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングにかかわらず、小役 1 A～小役 1 H のいずれかに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる。よって、小役重複当選 1 テーブルが用いられ、かつ、最初に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 1 A～小役 1 H のいずれかに対応する図柄の組合せが有効ラインに必ず停止する。

【0093】

これに対し、小役重複当選 1 テーブルが用いられ、かつ、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、中リール 3 1 の「R P」の図柄を有効ライン（中段）に停止させる。上述したように、中リール 3 1 については、常に、「R P」の図柄を有効ラインに停

50

止させることができる。すなわち、中リール 3 1 について、「R P」の図柄が有効ラインに停止する確率は、 $1/1$ である。

【0094】

そして、その後、左及び右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 3 D に対応する図柄の組合せを（できる限り）有効ラインに停止させるように制御する。

【0095】

図 2 に示すように、左リール 3 1 の場合には、7 番の「ベル B」の図柄が有効ラインに停止するのは、1 1 番～1 3 番の図柄が表示窓 1 1 内に存在する瞬間から、5 番～7 番の図柄が表示窓 1 1 内に存在する瞬間までの間に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときである。同様に、1 4 番の「ベル B」の図柄が有効ラインに停止するのは、1 8 番～2 0 番の図柄が表示窓 1 1 内に存在する瞬間から、1 2 番～1 4 番の図柄が表示窓 1 1 内に存在する瞬間までの間に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときである。

【0096】

よって、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置は、2 1 個あるが（ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間には、いずれかの図柄が有効ライン上に位置するものとする）、この 2 1 個の位置中、1 4 個（1 8 番～2 0 番の図柄が表示窓 1 1 内に存在する瞬間から、5 番～7 番の図柄が表示窓 1 1 内に存在する瞬間まで）のいずれかの位置の瞬間に左ストップスイッチ 4 2 が操作されれば、「ベル B」の図柄が有効ラインに停止する。ゆえに、「ベル B」の図柄が有効ラインに停止する確率は、 $14/21 = 2/3$ となる。

【0097】

また、右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 3 D に係る右リール 3 1 の図柄である「ベル B」を（できる限り）有効ラインに停止させるように制御する。

【0098】

図 2 に示すように、右リール 3 1 の場合には、1 2 番の「ベル B」の図柄が有効ラインに停止するのは、1 6 番～1 8 番の図柄が表示窓 1 1 内に存在する瞬間から、1 0 番～1 2 番の図柄が表示窓 1 1 内に存在する瞬間までの間に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときである。

よって、2 1 個の位置中、7 個のいずれかの位置の瞬間に右ストップスイッチ 4 2 が操作されれば、「ベル B」の図柄が有効ラインに停止する。ゆえに、「ベル B」の図柄が有効ラインに停止する確率は、 $7/21 = 1/3$ となる。

【0099】

以上より、小役重複当選 1 テーブルが用いられ、かつ、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作された場合において、左リール 3 1 の小役 3 D に係る図柄が有効ラインに停止する確率は、 $2/3$ 、中リール 3 1 の小役 3 D に係る図柄が有効ラインに停止する確率は、 $1/1$ 、右リール 3 1 の小役 3 D に係る図柄が有効ラインに停止する確率は、 $1/3$ となる。

よって、小役 3 D の入賞確率は、

$$2/3 \times 1/1 \times 1/3$$

$$= 2/9 \text{ となる。}$$

【0100】

一方、リール制御手段 6 4 は、小役重複当選 1 テーブルが用いられ、かつ、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、右リール 3 1 の「R P」の図柄を有効ラインに停止させるように制御する。上述したように、右リール 3 1 については、常に、「R P」の図柄を有効ラインに停止させることができる。すなわち、右リール 3 1 について、「R P」の図柄が有効ラインに停止する確率は、 $1/1$ である。

【0101】

そして、その後、左及び中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール 3 1 の停

止制御の範囲内において、小役４Ｄに対応する図柄の組合せを（できる限り）有効ラインに停止させるように制御する。

ここで、左リール３１の場合には、小役４Ｄを構成する「ベルＢ」の図柄が有効ラインに停止する確率は、上述したように、 $2/3$ となる。

【０１０２】

また、中リール３１については、小役４Ｄを構成する「ベルＢ」の図柄ができる限り有効ライン（中段）に停止するように制御する。

図２に示すように、中リール３１の４番の「ベルＢ」の図柄が有効ラインに停止するのは、８番の図柄が有効ライン上に位置する瞬間から、４番の図柄が有効ライン上に位置する瞬間までの間に中ストップスイッチ４２が操作されたときである。

10

【０１０３】

同様に、２１番の「ベルＢ」の図柄が有効ラインに停止するのは、４番の図柄が有効ラインに存在する瞬間から、２１番の図柄が有効ラインに存在する瞬間までの間に中ストップスイッチ４２が操作されたときである。

よって、２１個の位置中、９個のいずれかの位置の瞬間に中ストップスイッチ４２が操作されれば、「ベルＢ」の図柄が有効ラインに停止する。ゆえに、中リール３１について、「ベルＢ」の図柄が有効ラインに停止する確率は、 $9/21 = 3/7$ となる。

【０１０４】

以上より、小役重複当選１テーブルが用いられ、かつ、最初に右ストップスイッチ４２が操作されたときは、左リール３１の小役４Ｄに係る図柄が有効ラインに停止する確率は、 $2/3$ 、中リール３１の小役４Ｄに係る図柄が有効ラインに停止する確率は、 $3/7$ 、右リール３１の小役４Ｄに係る図柄が有効ラインに停止する確率は、 $1/1$ となる。

20

よって、小役４Ｄの入賞確率は、

$$2/3 \times 3/7 \times 1/1$$

$$= 2/7 \text{ となる。}$$

【０１０５】

なお、複数種類の小役が重複当選したときは、メダル払出し枚数の多い小役が優先的に入賞させるのが一般的である。しかし、本実施形態では、重複当選する小役の払出し枚数がすべて同一数（９枚）であるので、メダル払出し枚数に基づく入賞役の優先順位は発生しない。

30

【０１０６】

小役重複当選２テーブルは、当該遊技で小役重複当選２となったこと、すなわち小役１Ａ～小役１Ｈ、小役３Ｃ、及び小役４Ｃ（以上、１０個の小役）に重複当選した遊技で用いられ、リールの停止制御の範囲内において、小役１Ａ～小役１Ｈ、小役３Ｃ、及び小役４Ｃに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能とし、かつこれら１０個の役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール３１の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【０１０７】

また、小役重複当選２テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ４２が左ストップスイッチ４２であると押し順検出手段６４ａによって検出されたときは、小役１Ａ～小役１Ｈに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール３１の停止位置を定めている。

40

【０１０８】

これに対し、小役重複当選２テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ４２が中ストップスイッチ４２であると押し順検出手段６４ａによって検出されたときは、小役３Ｃに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に、リール３１の停止位置を定めている。

さらに、小役重複当選２テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ４２が右ストップスイッチ４２であると押し順検出手段６４ａによって検出されたときは、小役４Ｃに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に、リール３１の停止位置を定めている。

50

【0109】

詳細は説明は、小役重複当選1テーブルと同様であるので省略するが、最初に左ストップスイッチ42が操作されたときの小役1A～小役1Hのいずれかの入賞確率は、 $1/1$ となる。

また、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときの小役3Cの入賞確率は、
 $2/3$ (左) $\times$ $1/1$ (中) $\times$ $2/3$ (右)
 $= 4/9$ となる。

さらにまた、最初に右ストップスイッチ42が操作されたときの小役4Cの入賞確率は

、
 $2/3$ (左) $\times$ $4/7$ (中) $\times$ $1/1$ (右)
 $= 8/21$ となる。

10

【0110】

小役重複当選3テーブルは、当該遊技で小役重複当選3となったこと、すなわち小役1A～小役1H、小役2D、及び小役4B（以上、10個の小役）に重複当選した遊技で用いられ、リールの停止制御の範囲内において、小役1A～小役1H、小役2D、及び小役4Bに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能とし、かつこれら10個の役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0111】

また、小役重複当選3テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ42が中ストップスイッチ42であると押し順検出手段64aによって検出されたときは、小役1A～小役1Hに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール31の停止位置を定めている。

20

【0112】

これに対し、小役重複当選2テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ42が左ストップスイッチ42であると押し順検出手段64aによって検出されたときは、小役2Dに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に、リール31の停止位置を定めている。

さらに、小役重複当選2テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ42が右ストップスイッチ42であると押し順検出手段64aによって検出されたときは、小役4Bに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に、リール31の停止位置を定めている。

30

【0113】

そして、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときの小役1A～小役1Hのいずれかの入賞確率は、 $1/1$ となる。

また、最初に左ストップスイッチ42が操作されたときの小役2Dの入賞確率は、
 $1/1$ (左) $\times$ $3/7$ (中) $\times$ $1/3$ (右)
 $= 1/7$ となる。

さらにまた、最初に右ストップスイッチ42が操作されたときの小役4Bの入賞確率は

、
 $1/3$ (左) $\times$ $3/7$ (中) $\times$ $1/1$ (右)
 $= 1/7$ となる。

40

【0114】

小役重複当選4テーブルは、当該遊技で小役重複当選4となったこと、すなわち小役1A～小役1H、小役2C、及び小役4A（以上、10個の小役）に重複当選した遊技で用いられ、リールの停止制御の範囲内において、小役1A～小役1H、小役2C、及び小役4Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能とし、かつこれら10個の役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0115】

また、小役重複当選4テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ42が中ストップ

50

プスイッチ 4 2 であると押し順検出手段 6 4 a によって検出されたときは、小役 1 A～小役 1 H に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

【0 1 1 6】

これに対し、小役重複当選 4 テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が左ストップスイッチ 4 2 であると押し順検出手段 6 4 a によって検出されたときは、小役 2 C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に、リール 3 1 の停止位置を定めている。

さらに、小役重複当選 4 テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が右ストップスイッチ 4 2 であると押し順検出手段 6 4 a によって検出されたときは、小役 4 A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に、リール 3 1 の停止位置を定めている。

10

【0 1 1 7】

そして、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときの小役 1 A～小役 1 H のいずれかの入賞確率は、 $1/1$ となる。

また、最初に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときの小役 2 C の入賞確率は、
 $1/1$ (左) $\times$ $3/7$ (中) $\times$ $2/3$ (右)
 $= 2/7$ となる。

さらにまた、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときの小役 4 A の入賞確率は

、
 $1/3$ (左) $\times$ $4/7$ (中) $\times$ $1/1$ (右)
 $= 4/21$ となる。

20

【0 1 1 8】

小役重複当選 5 テーブルは、当該遊技で小役重複当選 5 となったこと、すなわち小役 1 A～小役 1 H、小役 2 B、及び小役 3 B (以上、10 個の小役) に重複当選した遊技で用いられ、リールの停止制御の範囲内において、小役 1 A～小役 1 H、小役 2 B、及び小役 3 B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能とし、かつこれら 10 個の役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0 1 1 9】

また、小役重複当選 5 テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が右ストップスイッチ 4 2 であると押し順検出手段 6 4 a によって検出されたときは、小役 1 A～小役 1 H に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

30

【0 1 2 0】

これに対し、小役重複当選 5 テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が左ストップスイッチ 4 2 であると押し順検出手段 6 4 a によって検出されたときは、小役 2 B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に、リール 3 1 の停止位置を定めている。

さらに、小役重複当選 5 テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が中ストップスイッチ 4 2 であると押し順検出手段 6 4 a によって検出されたときは、小役 3 B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に、リール 3 1 の停止位置を定めている。

40

【0 1 2 1】

そして、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときの小役 1 A～小役 1 H のいずれかの入賞確率は、 $1/1$ となる。

また、最初に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときの小役 2 B の入賞確率は、
 $1/1$ (左) $\times$ $4/7$ (中) $\times$ $1/3$ (右)
 $= 4/21$ となる。

さらにまた、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときの小役 3 B の入賞確率は

、
 $1/3$ (左) $\times$ $1/1$ (中) $\times$ $1/3$ (右)

50

$= 1 / 9$ となる。

【0122】

小役重複当選6テーブルは、当該遊技で小役重複当選6となったこと、すなわち小役1A～小役1H、小役2A、及び小役3A（以上、10個の小役）に重複当選した遊技で用いられ、リールの停止制御の範囲内において、小役1A～小役1H、小役2A、及び小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能とし、かつこれら10個の役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0123】

また、小役重複当選6テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ42が右ストップスイッチ42であると押し順検出手段64aによって検出されたときは、小役1A～小役1Hに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール31の停止位置を定めている。

10

これに対し、小役重複当選6テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ42が左ストップスイッチ42であると押し順検出手段64aによって検出されたときは、小役2Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に、リール31の停止位置を定めている。

【0124】

さらに、小役重複当選6テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ42が中ストップスイッチ42であると押し順検出手段64aによって検出されたときは、小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に、リール31の停止位置を定めている。

20

【0125】

そして、最初に右ストップスイッチ42が操作されたときの小役1A～小役1Hのいずれかの入賞確率は、 $1 / 1$ となる。

また、最初に左ストップスイッチ42が操作されたときの小役2Aの入賞確率は、
 $1 / 1$ （左） $\times 4 / 7$ （中） $\times 2 / 3$ （右）
 $= 8 / 21$ となる。

さらにまた、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときの小役3Aの入賞確率は

$1 / 3$ （左） $\times 1 / 1$ （中） $\times 2 / 3$ （右）
 $= 2 / 9$ となる。

30

【0126】

以上より、小役重複当選1～小役重複当選6となった遊技では、最初に操作すべきストップスイッチ42が、小役1の入賞に合致するものであれば、小役1の入賞率は、 $1 / 1$ となる。これに対し、小役1の入賞に合致しないときは、最初に操作されたストップスイッチ42に係るリール31については、「RP」の図柄が有効ラインに停止し、小役1は入賞せず、かつ小役2～小役4の入賞率は、 $1 / 1$ にはならない。

図8は、以上説明した、小役重複当選1～小役重複当選6と、最初に操作したストップスイッチ42に対応する小役の入賞率との関係を示す図である。

【0127】

40

図8に示すように、小役重複当選1～小役重複当選6となったときは、 $1 / 3$ の確率で、小役1が入賞する。また、例えば小役重複当選1となったときは、 $1 / 3 \times 2 / 9 = 2 / 27$ の確率で小役3Dが入賞する。さらに、 $1 / 3 \times 2 / 7 = 2 / 21$ の確率で小役4Dが入賞する。

【0128】

いいかえれば、小役重複当選1となったときは、最初に左ストップスイッチ42が操作されたときは、（小役1の）入賞率は、 $1 / 1$ となる。これに対し、最初に左ストップスイッチ42が操作されなかったときは、（小役3D又は小役4Dの）入賞率は、

$1 / 2 \times 2 / 9 + 1 / 2 \times 2 / 7$
 $= 16 / 63$ （約 $1 / 4$ ）

50

となる。

【0129】

また、小役5テーブルは、当該遊技で小役5に（単独）当選したことを条件として用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、小役5に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、小役5以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0130】

さらにまた、小役6テーブルは、当該遊技で小役6に（単独）当選したことを条件として用いられ、上記小役5テーブル中、「小役5」を「小役6」と読み替えたものに相当する。

10

さらに、リプレイ1テーブルは、当該遊技でリプレイ1に当選したことを条件として用いられ、上記小役5テーブル中、「小役5」を「リプレイ1」と読み替えたものに相当する。

【0131】

リプレイ重複当選1テーブルは、当該遊技でリプレイ重複当選1となったこと、すなわちリプレイ2A、リプレイ2B、及びリプレイ2Cに重複当選した遊技で用いられ、リールの停止制御の範囲内において、リプレイ2A～リプレイ2Cのいずれかに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、かつこれらの役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

20

【0132】

また、リプレイ重複当選1テーブルは、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」であると押し順検出手段64aによって検出されたときは、リプレイ2Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、それ以外の押し順であると押し順検出手段64aによって検出されたときは、リプレイ2B又はリプレイ2Cに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール31の停止位置を定めている。

【0133】

なお、リール制御手段64は、上述したように、左リール31及び中リール31については、常に、「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、リール制御手段64は、右リール31については、常に、「ドラム」の図柄を有効ラインに停止させることができる。さらにまた、リール制御手段64は、右リール31については、常に、「ベルA」の図柄又は「ベルB」の図柄のいずれか一方を有効ラインに停止させることができる。よって、リール制御手段64は、（ストップスイッチ42の押し順にかかわらず、）リプレイ2A～リプレイ2Cを、常に、有効ラインに停止させることができる。

30

【0134】

リプレイ重複当選2テーブルは、当該遊技でリプレイ重複当選2となった遊技で用いられ、リールの停止制御の範囲内において、リプレイ2A～リプレイ2Cのいずれかに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、かつこれらの役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール31の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

40

【0135】

また、リプレイ重複当選2テーブルは、ストップスイッチ42の押し順が「左右中」であると押し順検出手段64aによって検出されたときは、リプレイ2Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、それ以外の押し順であると押し順検出手段64aによって検出されたときは、リプレイ2B又はリプレイ2Cに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール31の停止位置を定めている。

【0136】

リプレイ重複当選3テーブルは、当該遊技でリプレイ重複当選3となった遊技で用いられ、リールの停止制御の範囲内において、リプレイ2A～リプレイ2Cのいずれかに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、かつこれらの役以外の役に対応する図柄の組

50

合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0137】

また、リプレイ重複当選 3 テーブルは、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中左右」であると押し順検出手段 6 4 a によって検出されたときは、リプレイ 2 A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、それ以外の押し順であると押し順検出手段 6 4 a によって検出されたときは、リプレイ 2 B 又はリプレイ 2 C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

【0138】

リプレイ重複当選 4 テーブルは、当該遊技でリプレイ重複当選 4 となった遊技で用いられ、リールの停止制御の範囲内において、リプレイ 2 A～リプレイ 2 C のいずれかに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、かつこれらの役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0139】

また、リプレイ重複当選 4 テーブルは、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中右左」であると押し順検出手段 6 4 a によって検出されたときは、リプレイ 2 A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、それ以外の押し順であると押し順検出手段 6 4 a によって検出されたときは、リプレイ 2 B 又はリプレイ 2 C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

【0140】

リプレイ重複当選 5 テーブルは、当該遊技でリプレイ重複当選 5 となった遊技で用いられ、リールの停止制御の範囲内において、リプレイ 2 A～リプレイ 2 C のいずれかに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、かつこれらの役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0141】

また、リプレイ重複当選 5 テーブルは、最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が右ストップスイッチ 4 2（ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」又は「右中左」）であると押し順検出手段 6 4 a によって検出されたときは、リプレイ 2 A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、それ以外の押し順であると押し順検出手段 6 4 a によって検出されたときは、リプレイ 2 B 又はリプレイ 2 C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

【0142】

特別役当選持越し時小役重複当選テーブルは、特別役（B B 又は R B）の当選を持ち越している状態で小役重複当選 1～小役重複当選 6 となった遊技で用いられ、小役 1 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先するように、リール 3 1 の停止位置が定められたものである。

【0143】

すなわち、特別役の当選を持ち越しているときに小役重複当選 1～小役重複当選 6 となったときは、いずれの場合も、特別役当選持越し時小役重複当選テーブルが用いられる。そして、リール制御手段 6 4 は、特別役当選持越し時小役重複当選テーブルが用いられたときは、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、小役 1（小役 1 A～小役 1 H のいずれか）に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止することを優先するように、リール 3 1 を停止制御する。上述したように、小役 1 に対応する図柄の組合せは、常に有効ラインに停止可能であるので、特別役当選持越し時小役重複当選テーブルが用いられたときは、常に、小役 1 に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する。したがって、重複当選した他の小役（小役 2～小役 4）や、当選を持ち越している特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する場合はない。

【0144】

ここで、小役重複当選3テーブル～小役重複当選6テーブルが用いられたときと、特別役当選持越し時小役重複当選テーブルが用いられたときの左リール31の停止制御の相違について説明する。

図9(a)に示すように、最初に左ストップスイッチ42が操作された瞬間に表示窓11内に位置する図柄が、16番の「ドラム」、17番の「RP」、18番の「BAR」の図柄であったとする。

この場合に、小役重複当選3テーブル～小役重複当選6テーブルが用いられたときには、上述したように、リール制御手段64は、「RP」の図柄を有効ラインに停止させるので、1図柄だけ移動制御し、15番の「☆」、16番の「ドラム」、17番の「RP」の図柄を表示窓11内に停止させる。

10

【0145】

また、図9(b)に示すように、最初に左ストップスイッチ42が操作された瞬間に表示窓11内に位置する図柄が、15番の「☆」、16番の「ドラム」、17番の「RP」の図柄であったとする。

この場合に、小役重複当選3テーブル～小役重複当選6テーブルが用いられたときには、リール制御手段64は、(図柄の移動制御なしで)その位置で停止する。

以上のようにして、「RP」の図柄が有効ラインL2及びL4に停止する。

【0146】

これに対し、図10(a)に示すように、最初に左ストップスイッチ42が操作された瞬間に表示窓11内に位置する図柄が、(図9(a)と同様に)16番の「ドラム」、17番の「RP」、18番の「BAR」の図柄であったとする。

20

この場合に、特別役当選持越し時小役重複当選テーブルが用いられたときは、リール制御手段64は、4図柄だけ移動制御し、12番の「赤7」、13番の「赤7」、14番の「ベルB」の図柄を表示窓11内に停止させる。

【0147】

また、図10(b)に示すように、最初に左ストップスイッチ42が操作された瞬間に表示窓11内に位置する図柄が、(図9(b)と同様に)15番の「☆」、16番の「ドラム」、17番の「RP」の図柄であったとする。

この場合に、特別役当選持越し時小役重複当選テーブルが用いられたときは、リール制御手段64は、3図柄だけ移動制御し、12番の「赤7」、13番の「赤7」、14番の「ベルB」の図柄を表示窓11内に停止させる。

30

【0148】

以上のようにして、リール制御手段64は、「ベルB」の図柄を有効ラインL2及びL4に停止させる。

さらに、中リール31及び右リール31については、リール制御手段64は、有効ラインに、「ベルA」又は「ベルB」の図柄を停止させるようにリール31を停止制御する。

【0149】

以上のリール停止制御方法によれば、非内部中において小役重複当選1～小役重複当選6となった場合に、最初に操作すべきストップスイッチ42が小役1を入賞させるストップスイッチ42でなかったときは、「RP」の図柄が有効ラインに停止するので、小役1が入賞する場合はない。

40

これに対し、内部中において小役重複当選1～小役重複当選6となった場合に、最初に操作すべきストップスイッチ42が小役1を入賞させるストップスイッチ42でなかったときでも(ストップスイッチ42の押し順にかかわらず)、「ベルA」又は「ベルB」の図柄が有効ラインに停止して、小役1が必ず入賞する。

【0150】

よって、内部中に小役重複当選1～小役重複当選6となった遊技で、特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するように目押しをしたにもかかわらず、ストップスイッチ42の押し順が異なっていたために、特別役も小役も入賞せずに(役の非入賞となり)、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止することができる。

50

また、当該遊技で小役1が入賞すれば、遊技者は、当該遊技は特別役が入賞しない遊技であったことを理解することができる。

【0151】

特別役当選持越し時小役5テーブルは、特別役（BB又はRB）の当選を持ち越している状態で小役5に当選した遊技で用いられ、まず、小役5に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、小役5に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、次に、当選を持ち越している特別役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、かつ、小役5及び特別役以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール31の停止位置が定められたものである。

【0152】

上述したように、小役5は、当選した遊技で常に入賞するとは限らない。したがって、遊技者によるストップスイッチ42の操作タイミングに応じて、小役5又は特別役が入賞したり、あるいは役の非入賞となる。

【0153】

特別役当選持越し時小役6テーブルは、特別役（BB又はRB）の当選を持ち越している状態で小役6に当選した遊技で用いられ、上記特別役当選持越し時小役5テーブル中、「小役5」を「小役6」と読み替えたものに相当する。

【0154】

さらにまた、特別役当選持越し時リプレイ1テーブルは、特別役（BB又はRB）の当選を持ち越している状態でリプレイ1に当選した遊技で用いられ、リプレイ1に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止することを優先するように、リール31の停止位置が定められたものである。ここで、上述したように、リプレイ1に対応する図柄の組合せは、常に有効ラインに停止可能であるので、特別役当選持越し時リプレイ1テーブルが用いられたときは、常に、リプレイ1に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する。したがって、当選を持ち越している特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する場合はない。

【0155】

さらに、特別役当選持越し時リプレイ重複当選1テーブルは、特別役（BB又はRB）の当選を持ち越している状態でリプレイ重複当選1となった遊技で用いられ、リプレイ2A～リプレイ2Cに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止することを優先するように、リール31の停止位置が定められたものである。ここで、上述したように、リプレイ重複当選1となったときは、リプレイ2A～リプレイ2Cのいずれかに対応する図柄の組合せが常に有効ラインに停止可能である。

【0156】

よって、特別役当選持越し時リプレイ重複当選1テーブルが用いられたときは、常に、リプレイ2A～リプレイ2Cのいずれかに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する。したがって、当選を持ち越している特別役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する場合はない。

なお、どの押し順で、リプレイ2A～リプレイ2Cに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止するかについては、上述したリプレイ重複当選1テーブルと同様である。

【0157】

特別役当選持越し時リプレイ重複当選2テーブル、特別役当選持越し時リプレイ重複当選3テーブル、特別役当選持越し時リプレイ重複当選4テーブル、特別役当選持越し時リプレイ重複当選5テーブルについても、上記特別役当選持越し時リプレイ重複当選1テーブルと同様であり、上記特別役当選持越し時リプレイ重複当選1テーブル中、「リプレイ重複当選1」を、それぞれ「リプレイ重複当選2」、「リプレイ重複当選3」、「リプレイ重複当選4」、「リプレイ重複当選5」と読み替えたものに相当する。

【0158】

また、非当選テーブルは、通常遊技中、ART遊技中、又はチャンスゲーム中の非内部中の役の非当選時の遊技、又は特別遊技中における役の非当選時の遊技で用いられ、い

10

20

30

40

50

れの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【0159】

説明を図 1 に戻す。

停止図柄判断手段 6 6 は、リール 3 1 の停止時に、有効ラインに停止したリール 3 1 の図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否かを判断するものである。停止図柄判断手段 6 6 は、例えばモータ 3 2 の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。

ただし、停止図柄判断手段 6 6 は、ストップスイッチ 4 2 が操作され、停止位置決定テーブル 6 5 を用いて停止位置が決定された時に、そのリール 3 1 が停止したか否かにかかわらず、停止図柄を判断することが可能である。

10

【0160】

払出し手段 6 7 は、停止図柄判断手段 6 6 により、リール 3 1 の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致すると判断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。

【0161】

特別遊技制御手段 6 8 は、特別遊技の開始、特別遊技中の遊技の進行、及び特別遊技の終了を制御するものである。

通常遊技中に、B B に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、B B の入賞となり、特別遊技制御手段 6 8 は、次遊技から B B 遊技を開始するように制御する。

20

B B 遊技では、上述した役抽選テーブル 6 2 C を用いて役の抽選が行われる。これにより、B B 遊技中は、ほぼ毎遊技、小役重複当選 1 となるが、遊技者は、ストップスイッチ 4 2 の押し順を順押し（左中右）又は順挟み（左右中）とすれば、常に、小役 1 を入賞させることができる。

【0162】

また、本実施形態では、B B 遊技の終了条件として、B B 遊技中に払い出されたメダル枚数が 3 4 5 枚以上になったことに設定されている。

このため、特別遊技制御手段 6 8 は、B B 遊技中に払い出されたメダル枚数をカウントし、毎遊技、払い出された枚数を更新し続けるとともに、カウントされた払出し枚数が 3 4 5 枚以上となったと判断したときは、B B 遊技の終了条件を満たすと判断する。

30

【0163】

同様に、特別遊技制御手段 6 8 は、通常遊技中に、R B に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、R B の入賞となり、特別遊技制御手段 6 8 は、次遊技から R B 遊技を開始するように制御する。R B 遊技では、B B 遊技と同様に、役抽選テーブル 6 2 C を用いて役の抽選が行われる。

【0164】

また、本実施形態では、R B 遊技の終了条件として、R B 遊技中に払い出されたメダル枚数が 1 0 0 枚以上になったことに設定されている。

このため、特別遊技制御手段 6 8 は、R B 遊技中に払い出されたメダル枚数をカウントし、毎遊技、払い出された枚数を更新し続けるとともに、カウントされた払出し枚数が 1 0 0 枚以上となったと判断したときは、R B 遊技の終了条件を満たすと判断する。

40

【0165】

遊技状態制御手段 6 9 は、遊技状態（通常遊技、チャンスゲーム、A R T 遊技、特別遊技、非内部中／内部中）の移行を制御するものである。

図 1 1 は、本実施形態の遊技状態の流れを示す図である。

まず、スロットマシン 1 0 の電源が投入されると、遊技状態制御手段 6 9 は、遊技状態を、通常遊技（非内部中）に設定する。そして、特別役（B B 又は R B）に当選した場合において、当該遊技で特別役が入賞しなかったときは、遊技状態制御手段 6 9 は、次遊技から、遊技状態を通常遊技（内部中）に設定する。そして、当選を持ち越している特別役

50

が入賞すると、遊技状態制御手段 6 9 は、通常遊技（内部中）から B B 遊技又は R B 遊技に移行するように制御する。

【0166】

B B 遊技又は R B 遊技が終了すると、遊技状態制御手段 6 9 は、遊技状態を、チャンスゲーム（非内部中）に設定するように制御する。このチャンスゲームは、役抽選テーブル 6 2 A を用いて役の抽選が行われる点で、通常遊技（非内部中）と同様である。

チャンスゲームは、（１）リプレイ 2 A、リプレイ 2 B、又はリプレイ 2 C のいずれかが入賞するまで、又は（２）特別役に当選するまで、継続する。

【0167】

チャンスゲーム中にリプレイ 2 A が入賞したときは、遊技状態制御手段 6 9 は、次遊技から、A R T 遊技に移行するように制御する。これに対し、チャンスゲーム中にリプレイ 2 B 又はリプレイ 2 C に入賞したときは、遊技状態制御手段 6 9 は、次遊技から、通常遊技（非内部中）に移行するように制御する。また、チャンスゲーム中に特別役に当選し、当選した特別役が当該遊技で入賞しなかったときは、遊技状態制御手段 6 9 は、次遊技から、通常遊技（内部中）に移行するように制御する。

【0168】

なお、「A R T 遊技」とは、A T（Assist Time）遊技かつ R T（Replay Time）遊技を意味する。また、「A T 遊技」とは、当選役を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の操作情報が報知されたときは、その操作情報が報知されないときよりも、当選役を入賞させることができる確率を高めることができる特定小役を設けるとともに、特定小役の当選時には、前記操作情報を遊技者に対して報知するものである。特に本実施形態では、特定小役は、小役 1 に相当し、操作情報は、小役 1 を入賞させるために最初に操作すべきストップスイッチ 4 2 を特定するための情報（押し順）である。すなわち、本実施形態の A R T 遊技は、小役重複当選 1～小役重複当選 6 となったときに、小役 1 を入賞させるために最初に操作すべきストップスイッチ 4 2 を報知する遊技である。

【0169】

なお、A R T 遊技において、特定小役が入賞したときは、A R T 遊技よりも遊技者にとって不利となる（例えば出玉率の低い）遊技に移行するように設定しておき、A R T 遊技において特定小役に当選したときは、当選した特定小役を入賞させないための操作情報を報知する A R T 遊技も知られている。

【0170】

また、「R T 遊技」とは、広義には、リプレイの当選確率が通常遊技と異なる遊技をいい、狭義には、リプレイの当選確率が通常遊技よりも高く設定されることで出玉率を高くした遊技をいい、特に本実施形態では、後者である。

A R T 遊技では、役抽選テーブル 6 2 B（図 6）を用いて役の抽選が行われるが、このときのリプレイ 1 の当選確率は $1/2$ であり、通常遊技における役抽選テーブル 6 2 A のリプレイ 1 及びリプレイ 2 の合算した当選確率である $1/7$ よりも高く設定されている。

なお、A R T 遊技中も特別役の抽選が行われるため、A R T 遊技中に特別役に当選する場合がある。

【0171】

よって、A R T 遊技では、小役 1 を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の操作情報が報知されたときは、その報知に従いストップスイッチ 4 2 を操作することで、小役 1 を入賞させることができる。また、リプレイ 1 の当選確率が高く設定されているので、非当選の確率が低くなる（図 6 に示すように、非当選確率は $6/100$ である）。これにより、A R T 遊技では、通常遊技以上に中玉率が高く設定されている。

【0172】

図 6 に示すように、A R T 遊技において、小役重複当選 1～小役重複当選 6 の当選確率の合算値は、 $6/15$ であり、これらの当選時には小役 1 が入賞して 9 枚のメダルが払い出されるとしたとき、小役 1 に基づく 1 遊技あたりの払出し枚数の期待値は、

$$9 \times 6 / 15 = 3.6 \text{ (枚)}$$

となる。

【0173】

また、リプレイ1の入賞時には、3枚のメダルが払い出される（実際には自動投入である）と仮定すると、リプレイ1に基づく1遊技あたりの払出し枚数の期待値は、

$$3 \times 1 / 2 = 1.5 \text{ (枚)}$$

となる。

よって、小役1とリプレイ1の合算した払出し枚数の期待値は、

$$3.6 + 1.5 = 5.1 \text{ (枚)}$$

となる。

ゆえに、差枚数（メダル払出し枚数から投入枚数を引いた値）の期待値は、

$$5.1 - 3 = +2.1 \text{ (枚)}$$

となる。

【0174】

以上より、ART遊技は、差枚数の期待値が「+」であるので、出玉率は1を超え、遊技の進行によってメダルが増加していく遊技状態となる。

【0175】

遊技状態制御手段69は、ART遊技に移行すると、ART遊技の終了条件を満たすまで、ART遊技を継続するように制御する。ここで、ART遊技の終了条件は、（1）遊技回数が36ゲーム（規定遊技回数）に到達したこと、又は（2）特別役に当選し、当選した特別役が入賞したことに設定されている。

【0176】

遊技状態制御手段69は、ART遊技の遊技回数が36ゲームに達したときは、ART遊技を終了し、特別役に当選していないときは、次遊技からチャンスゲームに戻るよう制御する。これに対し、ART遊技の遊技回数が36ゲームに達した場合において、特別役に当選しているときは、次遊技から、通常遊技（内部中）に移行するように制御する。なお、この場合には、ART遊技の終了時に、特別役に当選していること（及びチャンスゲームには移行しないこと）を遊技者に報知する演出を出力する。さらに、ART遊技中に特別役に当選し、かつその特別役が入賞したときは、ART遊技を終了して、次遊技から特別遊技に移行するように制御する。

なお、ART遊技中に特別役に当選しただけでは、当選した特別役が入賞しない限り、ART遊技は終了しない。すなわち、本実施形態のART遊技は、完走型である。

【0177】

以上のようにして、特別遊技の終了後はチャンスゲームに移行し、チャンスゲームでリプレイ2Aが入賞すれば、ART遊技に移行し、ART遊技が終了すると、再度、チャンスゲームに戻る。このチャンスゲームで再度リプレイ2Aが入賞すれば、再度、ART遊技に移行できる。すなわち、リプレイ2B又はリプレイ2Cが入賞して通常遊技に移行（転落）しない限り、チャンスゲームとART遊技とを繰り返すことができる。

【0178】

また、チャンスゲームでは、リプレイ重複当選1～リプレイ重複当選5の各当選確率は同一であり、どのリプレイ重複当選に当選しても、リプレイ2Aが入賞する確率は1/5、リプレイ2B又はリプレイ2Cが入賞する確率は4/5である。

【0179】

なお、通常遊技中やART遊技中にもリプレイ重複当選1～リプレイ重複当選5が抽選されるので、リプレイ2A～リプレイ2Cが入賞する場合がある。ただし、通常遊技中やART遊技中にリプレイ2A～リプレイ2Cが入賞しても、遊技状態の移行はない。

【0180】

演出制御手段70は、上述したランプ21、スピーカ22、及び画像表示装置23からの演出の出力を制御するものである。

演出制御手段70は、遊技ごとに、役抽選手段61による役の抽選結果に基づいて、演

10

20

30

40

50

出パターンを選択する。特に本実施形態では、複数種類の演出パターンが予め設けられている。そして、演出制御手段70は、遊技の開始時等に、役抽選手段61による役の抽選が行われた後、ソフトウェア乱数を用いた抽選によっていずれか1つの演出パターンを選択する。

【0181】

また、演出パターンは、当選役に応じて、それぞれ複数種類が設けられている。例えば、特別役当選時、小役当選時、リプレイ当選時、非当選時等ごとに、それぞれ複数種類の演出パターンが設けられている。

演出パターンは、遊技の進行に伴って、どのようなタイミングで（スタートスイッチ41の操作時や各ストップスイッチ42の操作時等）、どのような演出を出力するか（ラン

10

プ21をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ22からどのようなサウンドを出力するか、及び画像表示装置23にどのような画像を表示させるか等）を定めたものである。

そして、演出制御手段70は、選択した演出パターンに従い、所定のタイミングで演出出力機器から演出を出力するように制御する。

【0182】

また、演出制御手段70は、押し順報知手段70aを備える。

押し順報知手段70aは、第1に、ART遊技中に、小役重複当選1～小役重複当選6となったときは、小役1が入賞するための最初に操作すべきストップスイッチ42に関する情報（操作情報）を遊技者に対して報知するものである。

20

例えば、小役重複当選1となった遊技では、「最初に左ストップスイッチ42を押せ！」等のように報知する（画像表示装置23に画像表示する）。

【0183】

これにより、遊技者は、その報知に従い、最初に左ストップスイッチ42を操作すれば、小役1を入賞させ、9枚のメダルの払出しを受けることができる。

他の小役重複当選2～小役重複当選6となったときも同様に報知する。

【0184】

ART遊技では、小役重複当選1～小役重複当選6となったときは、報知に従うだけで、目押しをすることなく小役1を確実に入賞させることができる。

これに対し、非ART遊技では、小役重複当選1～小役重複当選6となったときは、小役1～小役4のいずれかを確実に入賞させることができない。

30

【0185】

例えば小役重複当選6となった遊技において、遊技者が最初に右ストップスイッチ42を操作すれば、目押しにかかわらず、小役1が入賞する。

これに対し、最初に左ストップスイッチ42を操作したときは、左リール31では「RP」の図柄が有効ラインに停止するので、小役2Aのみが入賞の可能性を有し、小役1の入賞可能性はなくなる。

【0186】

そして、中リール31の「ベルA」の図柄と右リール31の「ベルA」の図柄が有効ラインに停止するタイミングで中及び右ストップスイッチ42が操作されれば、小役2Aが入賞するが、それ以外のタイミングで中及び右ストップスイッチ42が操作されたときは、小役2Aは入賞しない（すなわち、当該遊技ではいずれの役も入賞しない）。

40

図8に示したように、小役重複当選6となった遊技において、最初に左ストップスイッチ42が操作されたときは、小役2Aのみが入賞の可能性を有し、その入賞率は、8/21である。

【0187】

また、最初に中ストップスイッチ42を操作したときは、中リール31では「RP」の図柄が有効ラインに停止するので、小役3Aのみが入賞の可能性を有し、小役1の入賞可能性はなくなる。

そして、左リール31の「ベルA」の図柄と右リール31の「ベルA」の図柄が有効ラ

50

インに停止するタイミングで左及び右ストップスイッチ４２が操作されれば、小役３Ａが入賞するが、それ以外のタイミングで中及び右ストップスイッチ４２が操作されたときは、小役３Ａは入賞しない（すなわち、当該遊技ではいずれの役も入賞しない）。

そして、この場合の小役３Ａの入賞率は、 $2/9$ である。

【０１８８】

さらに、押し順報知手段７０ａは、ＡＲＴ遊技中に特別役に当選した後の遊技から、小役重複当選１～小役重複当選６となったときは、いずれに当選した場合であっても、最初に操作すべきストップスイッチ４２として、左ストップスイッチ４２を操作すべきことを遊技者に報知するように制御する。上述したように、ＡＲＴ遊技で内部中となったときは、小役重複当選１～小役重複当選６のいずれに当選したときであっても、最初に左ストップスイッチ４２を操作すれば、当選した小役１が入賞するように制御されるからである。

10

【０１８９】

また、遊技者から見れば、ＡＲＴ遊技中に、左ストップスイッチ４２が報知される機会が増加したときは、内部中であるかもしれないという判断をすることができるようになる。したがって、遊技者は、左ストップスイッチ４２の報知が続くほど、特別役の当選の期待を持つことができる。

【０１９０】

さらに、押し順報知手段７０ａは、第２に、チャンスゲーム中に、リプレイ重複当選１～リプレイ重複当選５となったときに、リプレイ２Ａを入賞させるためのストップスイッチ４２の押し順を遊技者に対して報知するか否かを抽選によって決定するとともに、この抽選で当選したときは、上記押し順を遊技者に対して報知するように制御するものである。例えばリプレイ重複当選３となったときは、リプレイ２Ａを入賞させるためのストップスイッチ４２の押し順として、「中左右」と報知する（画像表示装置２３に画像表示する）。

20

【０１９１】

上述したように、リプレイ重複当選１～リプレイ重複当選４となったときは、１通りの押し順ではリプレイ２Ａが入賞してＡＲＴ遊技に移行できるが、他の５通りの押し順ではリプレイ２Ｂ又はリプレイ２Ｃが入賞して通常遊技に移行してしまう。リプレイ重複当選５となったときも、２通りの押し順ではＡＲＴ遊技に移行できるが、他の４通りの押し順では通常遊技に移行してしまう。

30

【０１９２】

これだと、チャンスゲームからＡＲＴ遊技に移行できる機会が少なくなるので、抽選で当選したときは、リプレイ２Ａを入賞させるためのストップスイッチ４２の押し順を遊技者に対して報知する。抽選としては、例えば当選確率が７０％に設定することが挙げられる。

【０１９３】

これにより、チャンスゲームから、７０％の確率でＡＲＴ遊技に移行できるようになるので、チャンスゲームとＡＲＴ遊技とをループしやることができる。

なお、上記抽選で非当選となったときは、リプレイ２Ａを入賞させるためのストップスイッチ４２の押し順は報知されないが、このときは、 $5/6$ 又は $4/5$ の確率で通常遊技に移行することとなる。

40

【０１９４】

以上、本発明の一実施形態について説明したが、本発明は、上述した実施形態に限定されるものではなく、以下のような種々の変形が可能である。

（１）本実施形態では、小役重複当選１～小役重複当選６の６種類を設けるとともに、各小役重複当選は、１０個の小役が重複当選するように設定した。しかし、これに限らず、小役重複当選の数や、重複当選する小役の数は、リール３１の図柄配列、有効ライン、リール３１の停止制御に応じて種々設定することができる。

【０１９５】

例えば小役重複当選１、小役重複当選３、小役重複当選５のみを設けてもよい。また、

50

小役重複当選1において、最初に左ストップスイッチ42が操作されれば小役1が入賞するように制御したが、これに限らず、「左中右」等、6択の押し順に合致していなければ小役1が入賞しないように制御することも可能である。

【0196】

(2) 本実施形態では、特別遊技の終了後にチャンスゲームを行い、このチャンスゲーム中にリプレイ2A、リプレイ2B及びリプレイ2Cの入賞によって、ART遊技への移行、通常遊技への移行(ART遊技の終了)を制御するようにした。しかし、これに限らず、ART遊技の開始条件や終了条件は、種々設定することができる。

【0197】

例えば通常遊技中に、ART遊技に移行するか否かの抽選を行い、この抽選で当選したときは、ART遊技を開始するようにしてもよい。また、ART遊技は、完走型に限らず、ART遊技中に転落抽選を行って、この転落抽選に当選したときにART遊技を終了するようにしてもよい。さらにまた、ART遊技中に特別役に当選したときは、ART遊技を終了して通常遊技(内部中)に移行してもよい。

【0198】

さらに、ART遊技ではなく、AT遊技のみとしてもよい。また、チャンスゲームを例えばRT遊技に設定してもよい(役抽選テーブル62Aにおいて、リプレイ1の当選確率を高くしたものを用いる)。

【0199】

(3) ART遊技で小役重複当選1～小役重複当選6となった場合において、小役1を入賞させるためのストップスイッチ42の押し順が報知されたが、その報知通りにストップスイッチ42が操作されなかったとき、すなわち遊技者が誤った押し順でストップスイッチ42を操作してしまったときは、演出制御手段70は、遊技者を救済するための情報、具体的には当選した小役を入賞させるための情報を報知するようにしてもよい。

【0200】

上述したように、例えばART遊技で小役重複当選1となったときは、押し順報知手段70aは、小役1を入賞させるためのストップスイッチ42の押し順として、「最初に左ストップスイッチ42を操作すべき」ことを遊技者に対して報知する。これに反し、遊技者が誤って最初に中ストップスイッチ42を操作したとする(このときは、中リール31の有効ラインには「RP」の図柄が停止する)。そして、この場合には、小役3Dのみが入賞可能となる。ここで、小役3Dの左リール31及び右リール31に係る図柄はいずれも「ベルB」である。よって、演出制御手段70は、「左リール31は「ベルB」を狙え。右リール31は「ベルB」を狙え。」等のように報知する。これにより、遊技者は、その報知に従って、報知された図柄が有効ラインに停止するようにストップスイッチ42を操作すれば、小役3Dを入賞させることができる。すなわち、ストップスイッチ42の押し順を誤ってしまっても、当該遊技で小役を入賞させることができる。

【0201】

また、小役重複当選1となった場合において、遊技者が誤って最初に右ストップスイッチ42を操作したときは、小役4Dのみが入賞可能となるので、「左リール31は「ベルB」を狙え。中リール31は「ベルB」を狙え。」等のように報知する。

小役重複当選2～小役重複当選6の場合も同様である。

【0202】

なお、以上の制御を行う場合には、押し順検出手段64aは、ART遊技で小役重複当選1～小役重複当選6となったときに、最初に操作されたストップスイッチ42が小役1を入賞させるためのストップスイッチ42であるか否かを検出する。例えば小役重複当選1のときは、最初に左ストップスイッチ42が操作されたか否かを検出する。そして、最初に操作されたストップスイッチ42が小役1を入賞させるためのストップスイッチ42でないと検出されたときは、遊技制御手段60は、演出制御手段70に対し、最初に操作されたストップスイッチ42の情報(どのストップスイッチ42が最初に操作されたか)を送信する。演出制御手段70は、この情報に基づいて、入賞が可能な小役に対応する(

10

20

30

40

50

回転中の) リール 3 1 の図柄を特定し、その情報を報知するように制御すればよい。

【0203】

<付記>

本願の原出願の当初明細書に記載された発明(当初発明)が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。なお、当初発明は、下記発明に限定されることを意味するものではない。

(a) 当初発明が解決しようとする課題

スロットマシンでは、必要以上に遊技者の射幸心をあおることがないように、一定範囲内の出玉率(メダルの投入枚数に対する払出し枚数の比率)に収める必要がある。しかし、上記 A T 小役を設けたスロットマシンの場合には、A T 小役の当選時には、その A T 小役を入賞させるためのストップスイッチの押し順で操作したことを前提として出玉率が算出される。すなわち、常時、A T 遊技が実行されているときと同様の出玉率が基準となる。このため、出玉率が必要以上に高くなってしまい、一定範囲内の出玉率に収めることが困難であるという問題があった。

10

【0204】

また、4号機のスロットマシンでは、役の抽選以外に、さらに停止位置決定テーブルを選択するための抽選を行う必要があるという問題があった。

これに対し、5号機のスロットマシンでは、停止位置決定テーブルを選択するための抽選を行う必要はない。しかし、1つの役抽選結果に対して1つの停止位置決定テーブルが用いられるため、停止出目の多様化を図ることができないという問題があった。

20

【0205】

例えば、スロットマシンの上級者は、当選役の取りこぼしをなくす(当選役を早期に察知する)ため、毎遊技、ストップスイッチを同一のタイミングで操作している。これにより、第1停止停止だけで役の抽選結果がわかってしまったり、非当選の遊技が続くと、同一出目が複数遊技にわたって続くようになり、遊技が単調になるという問題があった。

【0206】

当初発明が解決しようとする課題は、ストップスイッチの押し順に応じて入賞率が変化する小役を設けるとともに、適切な出玉率に設定することが可能であり、停止位置決定テーブルを複数設けて抽選を行わなくても、停止出目を多様化できるようにすることである。

30

【0207】

(b) 当初発明に係る課題を解決するための手段(なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。)

当初発明は、以下の解決手段によって、上述の当初課題を解決する。

第1の解決手段は、複数種類の図柄を表示した複数のリール(左、中、及び右リール 3 1)と、各前記リールに対応して設けられ、前記リールを停止させるときに遊技者が操作する複数のストップスイッチ(左、中、及び右ストップスイッチ 4 2)と、当該遊技において、遊技者により前記ストップスイッチが操作される前に、役の抽選を行う役抽選手段(役抽選手段 6 1)と、前記リールの回転開始命令を受けたとき(スタートスイッチ 4 1 が操作されたとき)に前記リールの回転を開始するとともに、遊技者により前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、前記ストップスイッチが操作された瞬間から前記リールを停止させるまでの移動図柄数が所定数の範囲内において、当選した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止可能にそのストップスイッチに対応する前記リールを停止制御するリール制御手段(リール制御手段 6 4)とを備えるスロットマシンにおいて、前記役抽選手段で抽選される役として、役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときに所定数の遊技媒体の払出しが行われる小役(小役 1 ~ 小役 4)を有し、かつ、前記小役として、少なくとも小役 A (小役 1 A ~ 小役 1 H)、小役 B (以下の例では小役 3 D) 及び小役 C (以下の例では小役 2 D) を有し、各前記リールには、前記ストップスイッチが操作された瞬間から前記リールを停止させるまでの移動図柄数が前記所定数(4 図柄)の範囲内において前記リールを停止制御した

40

50

ときに、常に、前記小役Aを構成する図柄を有効ラインに停止させることができるように、前記小役Aを構成する図柄が配列されており、各前記リールには、前記ストップスイッチが操作された瞬間から前記リールを停止させるまでの移動図柄数が前記所定数の範囲内において前記リールを停止制御したときに、前記小役Bを構成する図柄を有効ラインに停止させることができる場合とできない場合とを有し、かつ、前記小役Cを構成する図柄を有効ラインに停止させることができる場合とできない場合とを有するように、前記小役Bを構成する図柄及び前記小役Cを構成する図柄が配列されており、前記役抽選手段は、前記小役A及び前記小役Bの重複当選（小役重複当選1）と、前記小役A及び前記小役Cの重複当選（小役重複当選3）とを設けており、前記リール制御手段は、前記役抽選手段で前記小役A及び前記小役Bが重複当選した遊技において、前記ストップスイッチの押し順が押し順T1（最初に操作すべきストップスイッチ42が左ストップスイッチ42）であるときは、前記小役Bに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させずに前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、前記ストップスイッチの押し順が押し順T2（ $T2 \neq T1$ ）（最初に操作すべきストップスイッチ42が中ストップスイッチ42）であるときは、前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させずに前記小役Bに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に前記リールを停止制御し、前記リール制御手段は、前記役抽選手段で前記小役A及び前記小役Cが重複当選した遊技において、前記ストップスイッチの押し順が前記押し順T2であるときは、前記小役Cに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させずに前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、前記ストップスイッチの押し順が前記押し順T1であるときは、前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させずに前記小役Cに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に前記リールを停止制御し、前記役抽選手段で前記小役A及び前記小役Bに重複当選したとき、並びに前記小役A及び前記小役Cに重複当選したときに、前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるための前記ストップスイッチの前記押し順T1又は前記押し順T2を遊技者に対して報知する押し順報知手段（押し順報知手段70a）を備えることを特徴とする。

【0208】

第2の解決手段は、第1の解決手段において、前記リール制御手段は、前記役抽選手段で前記小役A及び前記小役Bが重複当選した遊技において、最初に操作された前記ストップスイッチがストップスイッチS1であるときは、前記小役Bに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させずに前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、最初に操作された前記ストップスイッチがストップスイッチS2（ $S2 \neq S1$ ）であるときは、前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させずに前記小役Bに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に前記リールを停止制御し、前記リール制御手段は、前記役抽選手段で前記小役A及び前記小役Cが重複当選した遊技において、最初に操作された前記ストップスイッチが前記ストップスイッチS2であるときは、前記小役Cに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させずに前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、最初に操作された前記ストップスイッチが前記ストップスイッチS1であるときは、前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させずに前記小役Cに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に前記リールを停止制御し、前記押し順報知手段は、前記役抽選手段で前記小役A及び前記小役Bに重複当選したとき、並びに前記小役A及び前記小役Cに重複当選したときに、前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるための最初に操作すべき前記ストップスイッチS1又は前記ストップスイッチS2を遊技者に対して報知することを特徴とする。

【0209】

第3の解決手段は、第2の解決手段において、前記役抽選手段で抽選される前記小役として、小役D（小役4D）、小役E（小役4B）、小役F（小役2B）、及び小役G（小役3B）を有し、各前記リールには、前記ストップスイッチが操作された瞬間から前記リールを停止させるまでの移動図柄数が前記所定数の範囲内において前記リールを停止制御

したときに、前記小役Dを構成する図柄を有効ラインに停止させることができる場合とできない場合とを有し、前記小役Eを構成する図柄を有効ラインに停止させることができる場合とできない場合とを有し、前記小役Fを構成する図柄を有効ラインに停止させることができる場合とできない場合とを有し、前記小役Gを構成する図柄を有効ラインに停止させることができる場合とできない場合とを有するように、それぞれ、前記小役Dを構成する図柄、前記小役Eを構成する図柄、前記小役Fを構成する図柄、及び前記小役Gを構成する図柄が配列されており、前記役抽選手段は、前記小役A、前記小役B、及び小役Dの重複当選（小役重複当選1）と、前記小役A、前記小役C、及び前記小役Eの重複当選（小役重複当選3）と、前記小役A、前記小役F、及び前記小役Gの重複当選（小役重複当選5）とを設けており、前記リール制御手段は、前記役抽選手段で前記小役A、前記小役B、及び前記小役Dが重複当選した遊技において、最初に操作された前記ストップスイッチが左ストップスイッチであるときは、前記小役B及び前記小役Dに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させずに前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、最初に操作された前記ストップスイッチが中ストップスイッチ又は右ストップスイッチであるときは、前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させずに前記小役B又は前記小役Dに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に前記リールを停止制御し、前記リール制御手段は、前記役抽選手段で前記小役A、前記小役C、及び前記小役Eが重複当選した遊技において、最初に操作された前記ストップスイッチが中ストップスイッチであるときは、前記小役C及び前記小役Eに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させずに前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、最初に操作された前記ストップスイッチが左ストップスイッチ又は右ストップスイッチであるときは、前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させずに前記小役C又は前記小役Eに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に前記リールを停止制御し、前記リール制御手段は、前記役抽選手段で前記小役A、前記小役F、及び前記小役Gが重複当選した遊技において、最初に操作された前記ストップスイッチが右ストップスイッチであるときは、前記小役F及び前記小役Gに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させずに前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、最初に操作された前記ストップスイッチが左ストップスイッチ又は中ストップスイッチであるときは、前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させずに前記小役F又は前記小役Gに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能に前記リールを停止制御することを特徴とする。

【0210】

第4の解決手段は、第3の解決手段において、前記小役Aを構成する図柄は、すべての前記リールにおいて、図柄P1（「ベルA」）又は図柄P2（「ベルB」）のうち任意の1つに設定されており、前記小役B、前記小役C、前記小役D、前記小役E、前記小役F、及び前記小役Gを構成する図柄は、1つの前記リールについては図柄P3（「RP」）であり、他の前記リールについては前記図柄P1又は前記図柄P2の少なくとも一方であり、各前記リールには、前記ストップスイッチが操作された瞬間から前記リールを停止させるまでの移動図柄数が前記所定数の範囲内において前記リールを停止制御したときに、常に、前記図柄P1又は前記図柄P2のいずれか一方を有効ラインに停止させることができるとともに、前記図柄P1を有効ラインに停止させることができる位置で前記ストップスイッチが操作されたときは前記図柄P2を有効ラインに停止させることができず、前記図柄P2を有効ラインに停止させることができる位置で前記ストップスイッチが操作されたときは前記図柄P1を有効ラインに停止させることができず、かつ、常に、前記図柄P3を有効ラインに停止させることができるように、各図柄が配列されていることを特徴とする。

【0211】

第5の解決手段は、第4の解決手段において、すべての前記リールにおいて、前記図柄P3が有効ラインに停止したときは、前記図柄P1又は前記図柄P2が有効ラインに停止することのないように、各図柄が配列されており、前記リール制御手段は、前記役抽選手

10

20

30

40

50

段で前記小役A、前記小役B、及び前記小役Dが重複当選した遊技において、最初に操作された前記ストップスイッチが中ストップスイッチ又は右ストップスイッチであるときは、そのストップスイッチに対応する前記リールについては、前記図柄P3を有効ラインに停止させるように前記リールを停止制御し、前記リール制御手段は、前記役抽選手段で前記小役A、前記小役C、及び前記小役Eが重複当選した遊技において、最初に操作された前記ストップスイッチが左ストップスイッチ又は右ストップスイッチであるときは、そのストップスイッチに対応する前記リールについては、前記図柄P3を有効ラインに停止させるように前記リールを停止制御し、前記リール制御手段は、前記役抽選手段で前記小役A、前記小役F、及び前記小役Gが重複当選した遊技において、最初に操作された前記ストップスイッチが左ストップスイッチ又は中ストップスイッチであるときは、そのストップスイッチに対応する前記リールについては、前記図柄P3を有効ラインに停止させるように前記リールを停止制御することを特徴とする。

10

【0212】

第6の解決手段は、第4又は第5の解決手段において、前記役抽選手段で前記小役A、前記小役B、及び前記小役Dが重複当選した遊技、前記小役A、前記小役C、及び前記小役Eが重複当選した遊技、又は前記小役A、前記小役F、及び前記小役Gが重複当選した遊技では、前記リール制御手段は、最初の前記リールの停止時に前記図柄P1又は前記図柄P2が有効ラインに停止したときは、残りの前記リールについては、前記ストップスイッチの操作タイミングにかかわらず、前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように前記リールを停止制御し、前記リール制御手段は、最初の前記リールの停止時に前記図柄P3が有効ラインに停止したときは、残りの前記リールについては、前記ストップスイッチの操作タイミングに応じて、前記小役B、前記小役D、前記小役C、前記小役E、前記小役F、又は前記小役Gに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように前記リールを停止制御することを特徴とする。

20

【0213】

第7の解決手段は、第1～第6の解決手段において、前記役抽選手段で抽選される役として、遊技者にとって有利となる特別遊技（BB遊技又はRB遊技）に移行させるための役であって当選後にはその図柄の組合せが有効ラインに停止するまでその当選が次遊技に持ち越される特別役（BB又はRB）を有し、前記リール制御手段は、前記特別役の当選を持ち越している状態で前記小役A及び前記小役Bに重複当選した遊技、並びに前記特別役の当選を持ち越している状態で前記小役A及び前記小役Cに重複当選した遊技では、前記ストップスイッチの押し順にかかわらず、前記小役Aに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように前記リールを停止制御することを特徴とする。

30

【0214】

第8の解決手段は、第7の解決手段において、前記押し順報知手段は、前記特別役の当選を持ち越している状態で前記小役A及び前記小役Bに重複当選した遊技、並びに前記特別役の当選を持ち越している状態で前記小役A及び前記小役Cに重複当選した遊技では、特定の押し順（最初に左ストップスイッチ42を操作すべきこと）を遊技者に報知することを特徴とする。

【0215】

第9の解決手段は、第4又は第5の解決手段を引用する第7又は第8の解決手段において、少なくとも1つの前記リール（左リール31）は、前記特別役を構成する図柄（「赤7」）と、前記図柄P1又は前記図柄P2（「ベルB」）とが同時に有効ラインに停止可能なように、図柄が配列されていることを特徴とする。

40

【0216】

第10の解決手段は、第1～第9の解決手段において、前記役抽選手段で重複当選する前記小役（小役1～小役4）は、有効ラインに停止したときの遊技媒体の払出し数が同一数（9枚）に設定されていることを特徴とする。

【0217】

（作用）

50

当初発明においては、小役A及び小役Bの重複当選と、小役A及び小役Cの重複当選とを有している。そして、小役A及び小役Bに重複当選した遊技では、ストップスイッチの押し順が押し順T1であるときは小役Bが入賞せずに小役Aが入賞する。なお、この場合には小役Aは必ず入賞する。一方、ストップスイッチの押し順が押し順T2であるときは小役Aが入賞せずに小役Bが入賞する可能性を有する。ただし、この場合には、小役Bは必ず入賞するのではなく、小役Bが入賞可能なタイミングでストップスイッチが操作されたときに限られる。

【0218】

また、小役A及び小役Cに重複当選した遊技では、ストップスイッチの押し順が押し順T2であるときは小役Cが入賞せずに小役Aが入賞する。なお、この場合には小役Aは必ず入賞する。一方、ストップスイッチの押し順が押し順T1であるときは小役Aが入賞せずに小役Cが入賞する可能性を有する。ただし、この場合には、小役Cは必ず入賞するのではなく、小役Cが入賞可能なタイミングでストップスイッチが操作されたときに限られる。

10

【0219】

したがって、ストップスイッチの押し順によって当選した小役が必ず入賞する場合と、必ずしも入賞しない場合とがあるので、入賞率を変動させることができる。また、ストップスイッチの押し順によって役の入賞／非入賞の2択にはならず、ストップスイッチの押し順が小役を確実に入賞させる押し順でないときでも、入賞の機会を与えることができる。これにより、ストップスイッチの押し順が小役を確実に入賞させる押し順でないときの小役の入賞率を適切な値に設定する（図柄配列、リール停止制御時の移動図柄数、有効ライン等によって決定する）ことで、適切な出玉率に設定することが可能となる。

20

また、1つの役抽選結果に対して1つの停止位置決定テーブルのみを設けても、停止出目を多様化することができる。

【0220】

さらに、小役A及び小役Bに重複当選したとき、並びに小役A及び小役Cに重複当選したときに、小役Aを入賞させるためのストップスイッチの押し順T1又はT2を遊技者に対して報知する遊技（ART遊技）を設けるので、ART遊技と非ART遊技とで小役の入賞率、ひいては出玉率に差を設けることができる。すなわち、ART遊技では確実に小役Aを入賞させることができるが、非ART遊技では、小役Aを確実に入賞させることができず、かつ、遊技者のストップスイッチの操作タイミングに応じて小役B又は小役Cが入賞したりしなかったりするからである。

30

【0221】

（c）当初発明の効果

当初発明によれば、ストップスイッチの押し順に応じて入賞率が変化する小役を設けて、適切な出玉率に設定することができる。また、停止位置決定テーブルを複数設けて抽選を行わなくても、停止出目を多様化することができる。

【符号の説明】

【0222】

- 10 スロットマシン
- 11 表示窓
- 21 ランプ
- 22 スピーカ
- 23 画像表示装置
- 31 リール
- 32 モータ
- 40 ベットスイッチ
- 41 スタートスイッチ
- 42 ストップスイッチ
- 43 メダル投入口

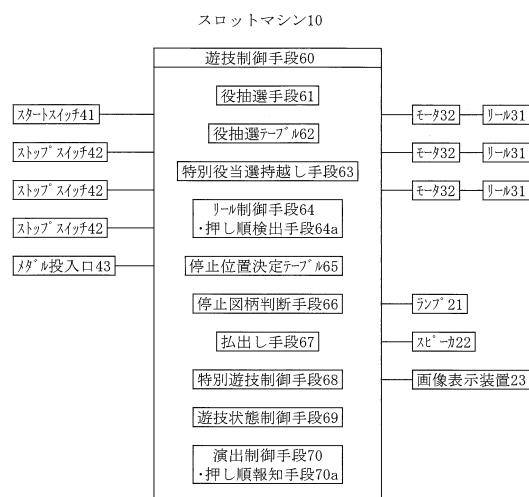
40

50

- 60 遊技制御手段
- 61 役抽選手段
- 62 (62A～62C) 役抽選テーブル
- 63 特別役当選持越し手段
- 64 リール制御手段
- 64a 押し順検出手段
- 65 停止位置決定テーブル
- 66 停止図柄判断手段
- 67 払出し手段
- 68 特別遊技制御手段
- 69 遊技状態制御手段
- 70 演出制御手段
- 70a 押し順報知手段
- L1～L4 有効ライン（図柄組合せライン）

10

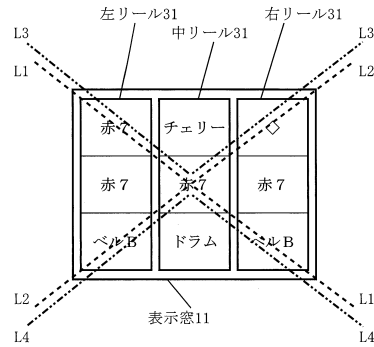
【図1】



【図2】

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
1.	☆	R P	R P
2.	☆	☆	ドラム
3.	R P	ドラム	◇
4.	◇	ベルB	青7
5.	青7	R P	ベルA
6.	◇	チェリー	☆
7.	ベルB	赤7	チェリー
8.	☆	ドラム	R P
9.	ドラム	ベルA	ドラム
10.	R P	R P	◇
11.	☆	◇	赤7
12.	赤7	青7	ベルB
13.	赤7	ベルA	☆
14.	ベルB	R P	チェリー
15.	☆	◇	R P
16.	ドラム	ベルA	ドラム
17.	R P	R P	◇
18.	BAR	BAR	BAR
19.	☆	チェリー	ベルA
20.	BAR	◇	BAR
21.	ベルA	ベルB	チェリー

【図 3】



【図 4】

役	払出し枚数等	図柄の組合せ
特別役		
BB	0枚+B B遊技	「赤7」-「赤7」-「赤7」
RB	0枚+R B遊技	「青7」-「青7」-「青7」
小役		
小役 1		
小役 1 A	9枚	「ベルA」-「ベルA」-「ベルA」
小役 1 B	同上	「ベルA」-「ベルA」-「ベルB」
小役 1 C	同上	「ベルA」-「ベルB」-「ベルA」
小役 1 D	同上	「ベルA」-「ベルB」-「ベルB」
小役 1 E	同上	「ベルB」-「ベルA」-「ベルA」
小役 1 F	同上	「ベルB」-「ベルA」-「ベルB」
小役 1 G	同上	「ベルB」-「ベルB」-「ベルA」
小役 1 H	同上	「ベルB」-「ベルB」-「ベルB」
小役 2		
小役 2 A	9枚	「R P」-「ベルA」-「ベルA」
小役 2 B	同上	「R P」-「ベルA」-「ベルB」
小役 2 C	同上	「R P」-「ベルB」-「ベルA」
小役 2 D	同上	「R P」-「ベルB」-「ベルB」
小役 3		
小役 3 A	9枚	「ベルA」-「R P」-「ベルA」
小役 3 B	同上	「ベルA」-「R P」-「ベルB」
小役 3 C	同上	「ベルB」-「R P」-「ベルA」
小役 3 D	同上	「ベルB」-「R P」-「ベルB」
小役 4		
小役 4 A	9枚	「ベルA」-「ベルA」-「R P」
小役 4 B	同上	「ベルA」-「ベルB」-「R P」
小役 4 C	同上	「ベルB」-「ベルA」-「R P」
小役 4 D	同上	「ベルB」-「ベルB」-「R P」
小役 5	9枚	「any」-「チェリー」-「any」
小役 6	9枚	「ドラム」-「ドラム」-「ドラム」
リプレイ		
リプレイ 1	再遊技	「R P」-「R P」-「R P」
リプレイ 2		
リプレイ 2 A	再遊技	「R P」-「R P」-「ドラム」
リプレイ 2 B	同上	「R P」-「R P」-「ベルA」
リプレイ 2 C	同上	「R P」-「R P」-「ベルB」

【図 5】

通常遊技中及びチャンスゲーム中の役抽選テーブル 6 2 A

当選役	当選確率	
	非内部中	内部中
BB	1/1000	—
RB	1/1500	—
BB+小役 5	1/900	←(小役5のみ)
BB+小役 6	1/900	←(小役6のみ)
RB+小役 5	1/1400	←(小役5のみ)
RB+小役 6	1/1400	←(小役6のみ)
＜小役重複当選 1＞		
小役1A+小役1B+小役1C+小役1D+小役1E+小役1F+小役1G+小役1H+小役3D+小役4D	1/15	←
＜小役重複当選 2＞		
小役1A+小役1B+小役1C+小役1D+小役1E+小役1F+小役1G+小役1H+小役3C+小役4C	同上	←
＜小役重複当選 3＞		
小役1A+小役1B+小役1C+小役1D+小役1E+小役1F+小役1G+小役1H+小役2D+小役4B	同上	←
＜小役重複当選 4＞		
小役1A+小役1B+小役1C+小役1D+小役1E+小役1F+小役1G+小役1H+小役2C+小役4A	同上	←
＜小役重複当選 5＞		
小役1A+小役1B+小役1C+小役1D+小役1E+小役1F+小役1G+小役1H+小役2B+小役3B	同上	←
＜小役重複当選 6＞		
小役1A+小役1B+小役1C+小役1D+小役1E+小役1F+小役1G+小役1H+小役2A+小役3A	同上	←
小役 5	1/100	←
小役 6	1/50	←
リプレイ 1	1/14.6	←
＜リプレイ重複当選 1＞	1/14.6×1/5	←
リプレイ2A+リプレイ2B+リプレイ2C		
＜リプレイ重複当選 2＞	同上	←
リプレイ2A+リプレイ2B+リプレイ2C		
＜リプレイ重複当選 3＞	同上	←
リプレイ2A+リプレイ2B+リプレイ2C		
＜リプレイ重複当選 4＞	同上	←
リプレイ2A+リプレイ2B+リプレイ2C		
＜リプレイ重複当選 5＞	同上	←
リプレイ2A+リプレイ2B+リプレイ2C		
非当選	43/100	←

【図 6】

ART遊技中の役抽選テーブル 6 2 B

当選役	当選確率	
	非内部中	内部中
BB	1/1000	—
RB	1/1500	—
BB+小役 5	1/900	←(小役5のみ)
BB+小役 6	1/900	←(小役6のみ)
RB+小役 5	1/1400	←(小役5のみ)
RB+小役 6	1/1400	←(小役6のみ)
＜小役重複当選 1＞		
小役1A+小役1B+小役1C+小役1D+小役1E+小役1F+小役1G+小役1H+小役3D+小役4D	1/15	←
＜小役重複当選 2＞		
小役1A+小役1B+小役1C+小役1D+小役1E+小役1F+小役1G+小役1H+小役3C+小役4C	同上	←
＜小役重複当選 3＞		
小役1A+小役1B+小役1C+小役1D+小役1E+小役1F+小役1G+小役1H+小役2D+小役4B	同上	←
＜小役重複当選 4＞		
小役1A+小役1B+小役1C+小役1D+小役1E+小役1F+小役1G+小役1H+小役2C+小役4A	同上	←
＜小役重複当選 5＞		
小役1A+小役1B+小役1C+小役1D+小役1E+小役1F+小役1G+小役1H+小役2B+小役3B	同上	←
＜小役重複当選 6＞		
小役1A+小役1B+小役1C+小役1D+小役1E+小役1F+小役1G+小役1H+小役2A+小役3A	同上	←
小役 5	1/100	←
小役 6	1/50	←
リプレイ 1	1/2	←
＜リプレイ重複当選 1＞	1/65536	←
リプレイ2A+リプレイ2B+リプレイ2C		
＜リプレイ重複当選 2＞	同上	←
リプレイ2A+リプレイ2B+リプレイ2C		
＜リプレイ重複当選 3＞	同上	←
リプレイ2A+リプレイ2B+リプレイ2C		
＜リプレイ重複当選 4＞	同上	←
リプレイ2A+リプレイ2B+リプレイ2C		
＜リプレイ重複当選 5＞	同上	←
リプレイ2A+リプレイ2B+リプレイ2C		
非当選	6/100	←

【図 7】

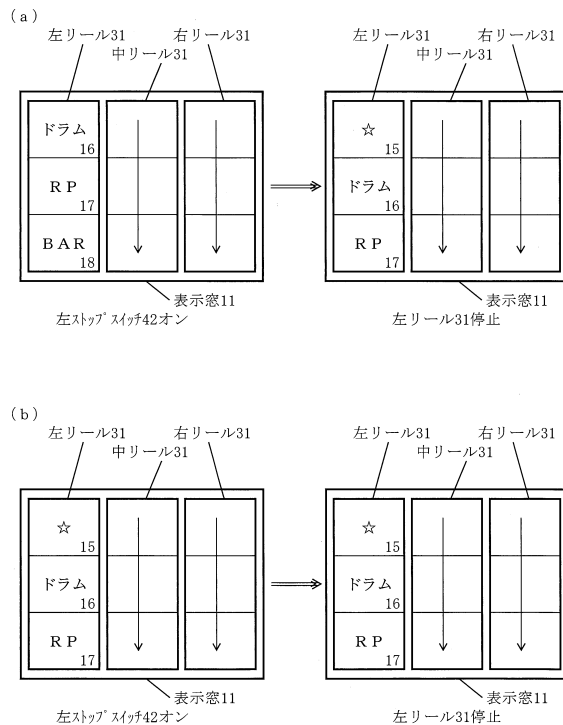
B B 遊技中及び R B 遊技中の役抽選テーブル 6 2 C

当選役	当選確率
B B	—
R B	—
B B + 小役 5	1/900 (小役 5 のみ)
B B + 小役 6	1/900 (小役 6 のみ)
R B + 小役 5	1/1400 (小役 5 のみ)
R B + 小役 6	1/1400 (小役 6 のみ)
< 小役重複当選 1 > 小役 1A + 小役 1B + 小役 1C + 小役 1D + 小役 1E + 小役 1F + 小役 1G + 小役 1H + 小役 3D + 小役 4D	1/1.05
< 小役重複当選 2 > 小役 1A + 小役 1B + 小役 1C + 小役 1D + 小役 1E + 小役 1F + 小役 1G + 小役 1H + 小役 3C + 小役 4C	1/65536
< 小役重複当選 3 > 小役 1A + 小役 1B + 小役 1C + 小役 1D + 小役 1E + 小役 1F + 小役 1G + 小役 1H + 小役 2D + 小役 4B	同上
< 小役重複当選 4 > 小役 1A + 小役 1B + 小役 1C + 小役 1D + 小役 1E + 小役 1F + 小役 1G + 小役 1H + 小役 2C + 小役 4A	同上
< 小役重複当選 5 > 小役 1A + 小役 1B + 小役 1C + 小役 1D + 小役 1E + 小役 1F + 小役 1G + 小役 1H + 小役 2B + 小役 3B	同上
< 小役重複当選 6 > 小役 1A + 小役 1B + 小役 1C + 小役 1D + 小役 1E + 小役 1F + 小役 1G + 小役 1H + 小役 2A + 小役 3A	同上
小役 5	1/100
小役 6	1/50
リプレイ 1	—
< リプレイ重複当選 1 > リプレイ 2A + リプレイ 2B + リプレイ 2C	—
< リプレイ重複当選 2 > リプレイ 2A + リプレイ 2B + リプレイ 2C	—
< リプレイ重複当選 3 > リプレイ 2A + リプレイ 2B + リプレイ 2C	—
< リプレイ重複当選 4 > リプレイ 2A + リプレイ 2B + リプレイ 2C	—
< リプレイ重複当選 5 > リプレイ 2A + リプレイ 2B + リプレイ 2C	—
非当選	1/100

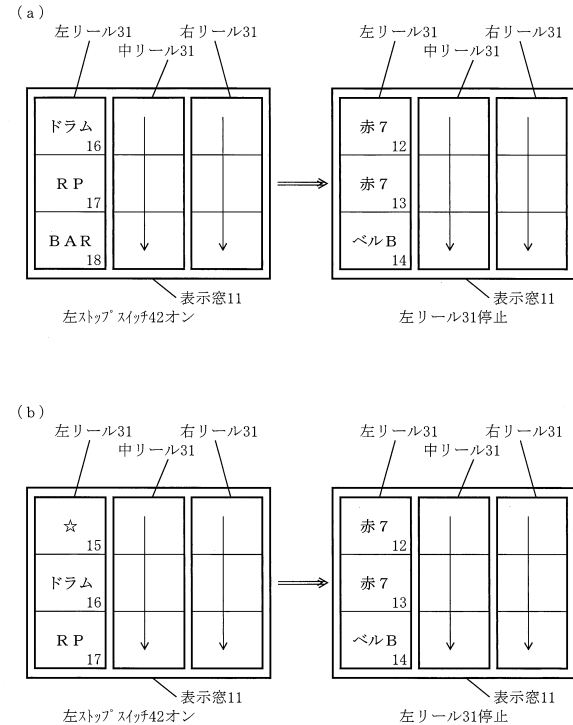
【図 8】

	小役の入賞率		
	左ストップ スイッチ 42	中ストップ スイッチ 42	右ストップ スイッチ 42
小役重複当選 1	1 / 1 (小役 1)	2 / 9 (小役 3D)	2 / 7 (小役 4D)
小役重複当選 2	1 / 1 (小役 1)	4 / 9 (小役 3C)	8 / 2 1 (小役 4C)
小役重複当選 3	1 / 7 (小役 2D)	1 / 1 (小役 1)	1 / 7 (小役 4B)
小役重複当選 4	2 / 7 (小役 2C)	1 / 1 (小役 1)	4 / 2 1 (小役 4A)
小役重複当選 5	4 / 2 1 (小役 2B)	1 / 9 (小役 3B)	1 / 1 (小役 1)
小役重複当選 6	8 / 2 1 (小役 2A)	2 / 9 (小役 3A)	1 / 1 (小役 1)

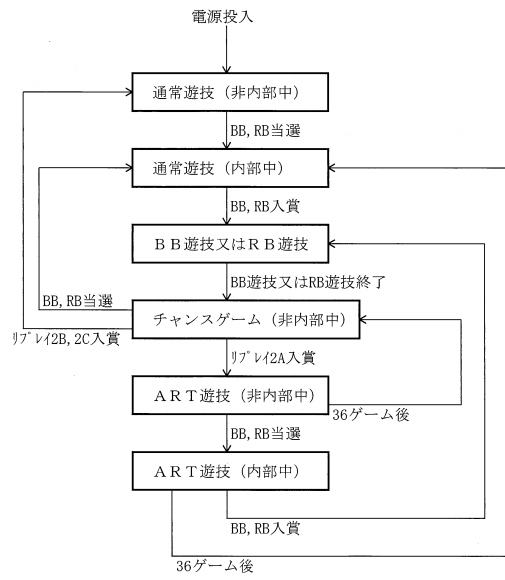
【図 9】



【図 10】



【図 1 1】



フロントページの続き

(72)発明者 小野澤 幸男

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内

審査官 安藤 達哉

(56)参考文献 特開2003-164567 (JP, A)

特開2006-204798 (JP, A)

特開2008-093346 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04