

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6398039号
(P6398039)

(45) 発行日 平成30年10月3日 (2018. 10. 3)

(24) 登録日 平成30年9月14日 (2018. 9. 14)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006. 01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

請求項の数 1 (全 50 頁)

(21) 出願番号 特願2015-60957 (P2015-60957)
 (22) 出願日 平成27年3月24日 (2015. 3. 24)
 (65) 公開番号 特開2016-179043 (P2016-179043A)
 (43) 公開日 平成28年10月13日 (2016. 10. 13)
 審査請求日 平成29年11月28日 (2017. 11. 28)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390031772
 株式会社オリンピア
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 (74) 代理人 100135666
 弁理士 原 弘晃
 (74) 代理人 100131680
 弁理士 竹内 健一
 (72) 発明者 市原 聖之
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
 式会社オリンピア内
 (72) 発明者 片山 慎
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
 式会社オリンピア内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【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、停止操作を契機として、前記内部抽選の結果に
 応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、
 前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せ
 が有効ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、
 前記小役の入賞に伴い、遊技媒体の払出数を決定する払出制御手段と、
 通常演出状態およびアシストタイム状態を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移
 行させ、演出状態がアシストタイム状態に設定されている場合には、前記小役の入賞を補
 助する停止操作に関する操作指示を表示装置に出力させる制御を行う演出制御手段とを備
 えた遊技機であって、

前記小役として、入賞に伴う遊技媒体の払出数が遊技媒体の投入数よりも多い正解小役
 と、入賞に伴う遊技媒体の払出数が正解小役よりも少ない第1不正解小役および第2不正
 解小役が設定されており、

前記複数のリールが、第1リールと、第2リールと、第3リールとによって構成され、
 前記内部抽選手段が、

前記正解小役、前記第1不正解小役、および前記第2不正解小役が重複して当選する特
 定当選態様が存在するように内部抽選を行い、

前記リール制御手段が、

内部抽選の結果が前記特定当選態様である場合に、最初に第 1 リールを停止させ、2 番目に第 2 リールを停止させ、最後に第 3 リールを停止させる停止操作の順序が正解打順として設定され、当該正解打順とは異なる停止操作の順序が不正解打順として設定されており、正解打順である場合には遊技媒体の払出数が最も多くなる停止位置を優先して前記正解小役が入賞し、不正解打順である場合には有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数が最も多くなる停止位置を優先して前記第 1 不正解小役または前記第 2 不正解小役のいずれかが入賞する場合と前記正解小役、いずれの前記小役も入賞しない場合とが存在するように回転中のリールの停止位置を決定し、

前記複数のリールのうち前記第 1 リールを最初に停止させる場合に、前記正解小役、前記第 1 不正解小役、および前記第 2 不正解小役の入賞形態に共通に割り当てられた図柄を有効ライン上に表示するように停止位置を決定し、2 番目に前記第 3 リールを停止させることによって前記不正解打順に転じた場合に、停止操作のタイミングに関わらずに前記正解小役の入賞形態を構成する図柄が有効ライン上に表示されることを回避するとともに、前記第 1 不正解小役または前記第 2 不正解小役のいずれか一方の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示するように停止位置を決定して前記第 1 不正解小役または前記第 2 不正解小役のうちいずれか一方のみを入賞可能性のある不正解小役とし、最後に停止する前記第 2 リールに対応する停止操作のタイミングに応じて、当該入賞可能性のある不正解小役が入賞する場合といずれの小役も入賞しない場合とが存在するように停止位置を決定し、

前記複数のリールのうち前記第 3 リールを最初に停止させる場合に、前記正解小役、前記第 1 不正解小役、および前記第 2 不正解小役の入賞形態に共通に割り当てられた図柄を有効ライン上に表示するように停止位置を決定し、2 番目に前記第 1 リールまたは前記第 2 リールのいずれかを停止させる場合に、停止操作のタイミングに関わらずに前記正解小役の入賞形態を構成する図柄が有効ライン上に表示されることを回避するとともに、前記第 1 不正解小役または前記第 2 不正解小役のいずれか一方の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示するように停止位置を決定して前記第 1 不正解小役または前記第 2 不正解小役のうちいずれか一方のみを入賞可能性のある不正解小役とし、前記第 1 リールおよび前記第 2 リールのうち最後に停止するリールに対応する停止操作のタイミングに応じて、当該入賞可能性のある不正解小役が入賞する場合といずれの小役も入賞しない場合とが存在するように停止位置を決定し、

前記演出制御手段が、

演出状態が前記アシストタイム状態に設定されている場合には、内部抽選の結果が前記特定当選態様であることに基づいて、前記操作指示によって正解打順を報知することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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。

【0003】

特に近年では、正解小役と不正解小役とを重複して当選させる特定当選態様を設けて、内部抽選の結果が特定当選態様である場合に正解小役の入賞を補助する入賞補助演出を所定条件下で実行することによって、正解小役の入賞確率を変動させ、入賞補助演出が実行可能な遊技区間においてメダル等の遊技媒体を獲得しやすくするアシストタイム遊技を行うことができる遊技機が好評を博している。

【0004】

例えば、特開2013-169321号公報では、特定リールを最初に停止する停止操作が必ず不正解打順に対応し、正解小役および不正解小役がいずれも入賞しない場合を設けるようにしている。この手法では、特定リール以外を最初に停止する停止操作が不正解打順に対応する場合に必ず不正解小役が入賞してしまうため、特定リールを最初に停止しない停止操作の順序では、ペナルティを発生させるようにすることで特定リールを最初に停止する順序で停止操作を行わせるようにし、アシストタイム遊技ではない場合における遊技媒体の獲得率を低く抑えている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2013-169321号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

20

しかしながら、従来の手法のようにペナルティを発生させてアシストタイム遊技ではない場合における停止操作の順序を規制せずに、アシストタイム遊技ではない場合における遊技媒体の獲得率を低く抑えるようにするためには、いずれの順序で停止操作が行われても不正解打順である場合に正解小役および不正解小役がいずれも入賞しない状況を設ける必要があるが、その場合に停止操作のタイミングに応じて遊技媒体の獲得率に偏りが起きないようにすることが望まれる。

【0007】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、アシストタイム遊技を行うことができる遊技機においてアシストタイム遊技ではない場合における遊技媒体の獲得率が停止操作の態様に依拠して変動しないようにする技術を提供することにある。

30

【課題を解決するための手段】

【0008】

(1) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、小役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、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回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、前記小役の入賞に伴い、遊技媒体の払出数を決定する払出制御手段と、通常演出状態およびアシストタイム状態を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、演出状態がアシストタイム状態に設定されている場合には、前記小役の入賞を補助する入賞補助演出を演出装置に実行させる制御を行う演出制御手段とを備えた遊技機であって、前記小役として、入賞に伴う遊技媒体の払出数が遊技媒体の投入数よりも多い正解小役と、入賞に伴う遊技媒体の払出数が正解小役よりも少ない第1不正解小役および第2不正解小役が設定されており、前記リール制御手段が、内部抽選の結果が前記特定当選態様である場合に、停止操作の順序として正解打順と不正解打順とが設定されており、正解打順である場合には遊技媒体の払出数が最も多くなる停止位置を優先して前記正解小役が入賞し、不正解打順である場合には有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数が最も多くなる停止位置を優先して前記第1不正解小役または前記第2不正解小役のいずれかが入賞する場合と前記正解小役、いずれの前記小役も入賞しない場合とが存在するように回転中のリールの停止位置を決定し、前記複数のリールのうち最

40

50

初に停止するリールに対応する停止操作が不正解打順である場合に、停止操作のタイミングに関わらずに前記正解小役の入賞形態を構成する図柄が有効ライン上に表示されることを回避するとともに、前記第1不正解小役および前記第2不正解小役の入賞形態に共通に割り当てられた図柄を有効ライン上に表示するように停止位置を決定し、2番目に停止するリールに対応する停止操作が行われると、当該2番目に停止するリールについて、前記第1不正解小役の入賞形態を構成する図柄が有効ライン上に表示することができない停止操作のタイミングが存在し、前記第2不正解小役の入賞形態を構成する図柄がいずれのタイミングで停止操作が行われても有効ライン上に表示可能であり、停止操作のタイミングに関わらずに前記第2不正解小役の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示するように停止位置を決定し、最後に停止するリールに対応する停止操作のタイミングに応じて、前記第2不正解小役が入賞する場合といずれの前記小役も入賞しない場合とが存在するように停止位置を決定し、前記演出制御手段が、演出状態が前記アシストタイム状態に設定されている場合には、内部抽選の結果が前記特定当選態様であることに基づいて、前記入賞補助演出によって正解打順を報知する遊技機に関するものである。

10

【0009】

本発明では、正解小役、第1不正解小役、および第2不正解小役が重複して当選する特定当選態様において、停止操作の順序が正解打順である場合には、遊技媒体の払出数が最も多くなる停止位置を優先することにより第1不正解小役および第2不正解小役よりも遊技媒体の払出数が多い正解小役を入賞させ、停止操作の順序が不正解打順である場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数が最も多くなる停止位置を優先することにより第1不正解小役または第2不正解小役が入賞する場合といずれの小役も入賞しない場合とが存在するようになっている。すなわち本発明では、内部抽選の結果が特定当選態様である場合に、停止操作の順序が正解打順である場合には遊技媒体を獲得することができるが、停止操作の順序が不正解打順である場合には遊技媒体を全く獲得することができないか、遊技媒体を獲得できても正解小役の入賞時よりも少ない遊技媒体の払い出ししか受けることができないことになる。なお第1不正解小役や第2不正解小役の入賞に伴う遊技媒体の払出数は、正解小役の入賞時の遊技媒体の払出数よりも少なければ、遊技媒体の投入数より多くなってもよいし、遊技媒体の投入数と同一であってもよいし、遊技媒体の投入数よりも少なくなってもよい。

20

【0010】

そして本発明では、最初に停止するリールに対応する停止操作が不正解打順である場合に、停止操作のタイミングに関わらずに正解小役の入賞形態を構成する図柄が有効ライン上に表示されることを回避するとともに、第1不正解小役および第2不正解小役の入賞形態に共通に割り当てられた図柄を有効ライン上に表示するように停止位置を決定することによって、最初に停止させたリールについての停止操作が行われた時点で不正解打順であっても第1不正解小役および第2不正解小役の双方の入賞可能性を残すようにしている。

30

【0011】

また本発明では、最初に停止するリールに対応する停止操作が不正解打順であって、その後2番目に停止するリールに対応する停止操作が行われた場合に、その2番目に停止するリールについて、第1不正解小役の入賞形態を構成する図柄が有効ライン上に表示することができない停止操作のタイミングが存在し、第2不正解小役の入賞形態を構成する図柄がいずれのタイミングで停止操作が行われても有効ライン上に表示可能であり、停止操作のタイミングに関わらずに第2不正解小役の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示するように停止位置を決定し、最後に停止するリールに対応する停止操作のタイミングに応じて、第2不正解小役が入賞する場合といずれの小役も入賞しない場合とが存在するように停止位置を決定する。

40

【0012】

すなわち本発明では、内部抽選の結果が特定当選態様である場合に最初に停止させるリールについての停止操作が不正解打順に対応していても第1不正解小役および第2不正解小役の双方の入賞可能性を残し、2番目に停止するリールについて、いずれのタイミング

50

で停止操作が行われても有効ライン上に表示可能な図柄を表示するようにすることで、2番目に停止するリールについての停止操作のタイミングによって不正解小役の入賞の適否が確定する状況が発生させず、最後に停止するリールに対応する停止操作のタイミングに応じて不正解小役の入賞の適否が決まるようにしているので、アシストタイム遊技ではない場合における遊技媒体の獲得率が停止操作の態様に依りて変動しないようにすることができる。

【0013】

(2) 本発明の遊技機において、遊技状態として、通常状態、ボーナス成立状態、およびボーナス状態が設定可能であり、前記通常状態での内部抽選の抽選対象となる役としてボーナスが含まれ、前記通常状態において前記ボーナスに当選したことに基いて前記ボーナス成立状態へ移行させ、前記ボーナス成立状態において前記ボーナスが入賞したことに基いて前記ボーナス状態へ移行させる遊技状態移行制御手段を含み、前記内部抽選手段が、前記通常状態および前記ボーナス成立状態では、複数種類の前記正解小役が互いに重複せずに当選する複数種類の前記特定当選態様が存在するように内部抽選を行い、前記ボーナス状態では、複数種類の前記正解小役が重複して当選する他の当選態様が存在し、前記ボーナス状態において内部抽選で当該他の当選態様が得られる確率が、前記通常状態および前記ボーナス成立状態において内部抽選で複数種類の前記特定当選態様のいずれかが得られる確率よりも低く、かつ全ての前記小役のうち少なくとも一部の当選確率が前記通常状態および前記ボーナス成立状態よりも高くなるように内部抽選を行うようにしてもよい。

【0014】

このようにすれば、通常状態およびボーナス成立状態では複数種類の特定当選態様によって複数種類の正解小役が互いに重複せずに当選するため、いずれかの正解小役を入賞させることができる機会を多く発生させることができ、その結果、アシストタイム遊技において正解小役の入賞が補助されて遊技媒体を獲得しやすくなる。

【0015】

一方、ボーナス状態では他の当選態様によって複数種類の正解小役が重複して当選し、ボーナス状態では他の当選態様が得られる確率が通常状態やボーナス成立状態で特定当選態様が得られる確率よりも低くなっていることにより、通常状態やボーナス成立状態よりも正解小役を入賞させることができる機会が減り、遊技者が手持ちの遊技媒体を増やしくくなる。

【0016】

またボーナス状態では、全ての小役のうち少なくとも一部の当選確率は通常状態やボーナス成立状態よりも高くなっているため、通常状態やボーナス成立状態よりも小役の当選確率が高いというボーナス状態の機能を備えつつ、正解小役を入賞させる機会を通常状態やボーナス成立状態よりも低く抑えるという仕様を実現し、通常状態やボーナス成立状態での小役の当選確率を高め設定することができ、その結果、アシストタイム遊技における遊技媒体の増加率を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図2】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図3】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【図4】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選の当選態様を説明する図である。

【図5】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選の当選態様を説明する図である。

【図6】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選の当選態様を説明する図である。

【図7】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

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

【図9】本発明の実施形態に係る遊技機におけるリールの停止態様を説明する図である。

【図 1 0】本発明の実施形態に係る遊技機におけるストップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

【図 1 1】本発明の実施形態に係る遊技機におけるリールの停止態様を説明する図である。

【図 1 2】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図 1 3】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図 1 4】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

10

【図 1 5】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図 1 6】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図 1 7】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図 1 8】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図 1 9】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態および演出状態の状態遷移図である。

20

【図 2 0】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選での当選確率の詳細な設定例を示す図である。

【図 2 1】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選での当選確率の詳細な設定例を示す図である。

【図 2 2】本発明の実施形態の遊技機における打順ベル A 1 に含まれる小役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

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

【図 2 4】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの停止位置の決定手法を説明する図である。

30

【図 2 5】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの停止位置の決定手法を説明する図である。

【図 2 6】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの停止位置の決定手法を説明する図である。

【図 2 7】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの停止位置の決定手法を説明する図である。

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

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

40

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

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

【図 3 2】本発明の実施形態の比較例における内部抽選での当選確率の詳細な設定例を示す図である。

【図 3 3】本発明の実施形態の遊技機における打順ベル B 4 に含まれる小役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図 3 4】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの停止位置の決定手法を説明する図である。

50

【図 3 5】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの停止位置の決定手法を説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

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

【0019】

1. 構成

図 1 は、本発明の実施形態に係る遊技機の外觀構成を示す斜視図である。

10

【0020】

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。

【0021】

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

20

【0022】

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、ステッピングモータ (リール駆動手段 : 図示省略) に軸支されており、それぞれステッピングモータの軸周りに回転駆動され、ステッピングモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位 (所定の回転角度単位、所定の回転量単位) で停止可能に設けられている。すなわち本実施形態の遊技機では、ステッピングモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を回転駆動し、制御基板から駆動パルスの供給が断たれると、ステッピングモータの回転が停止することに伴って第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が停止する。

30

【0023】

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。

【0024】

また本実施形態の遊技機では、表示窓 D W を通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによって有効ラインが設定される。なお本実施形態の遊技機では、1 回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が 3 枚に設定され、規定投入数に相当するメダルが投入されると、第 1 リール R 1 の中段、第 2 リール R 2 の下段、および第 3 リール R 3 の中段によって構成される有効ライン L 1 が有効化される。

40

【0025】

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

【0026】

50

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

【0027】

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

10

【0028】

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

【0029】

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

20

【0030】

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。

30

【0031】

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

【0032】

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。

【0033】

40

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。

【0034】

図2は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【0035】

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

50

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。

【0036】

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

【0037】

投入受付手段105は、遊技毎にメダルの投入を受け付けて、規定投入数(3枚)に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバーSL(遊技開始操作手段)に対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。なお本実施形態の遊技機では、規定投入数に相当するメダルの投入に基づいて有効化されたスタートレバーSLの最初の押下操作が、遊技開始操作として受け付けられ、第1リールR1~第3リールR3の回転を開始させる契機となっており、内部抽選を実行する契機となっている。

【0038】

また本実施形態の遊技機では、メダル投入口MIにメダルが投入されると、メダル投入スイッチ210が作動することに伴って、投入受付手段105が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また本実施形態の遊技機では、遊技機にメダルがクレジットされた状態で、ベットボタンB0が押下されると、ベットスイッチ220が作動することに伴って、投入受付手段105が、規定投入数を限度して、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。

【0039】

乱数発生手段110は、抽選用の乱数値を発生させる手段である。乱数値は、例えば、インクリメントカウンタ(所定のカウント範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ)のカウント値に基づいて発生させることができる。なお本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

【0040】

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

【0041】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段190の内部抽選テーブル記憶手段191に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、内部抽選テーブル記憶手段191に、図3に示すような3種類の抽選テーブルA~抽選テーブルCが記憶されている。そして各抽選テーブルでは、複数の乱数値(例えば、0~65535の65536個の乱数値)のそれぞれに対して、リプレイ、小役、およびボーナスなどの各種の役やハズレ(不当選)が対応づけられている。

【0042】

なお本実施形態の遊技機では、小役として、上段ベル(正解小役)、下段ベル(正解小役)、右上がりベル(正解小役)、右下がりベル(正解小役)、中段ベル、特殊小役A1(第1不正解小役または第2不正解小役)、特殊小役A2(第1不正解小役または第2不正解小役)、特殊小役A3(第1不正解小役または第2不正解小役)、特殊小役A4(第1不正解小役または第2不正解小役)、特殊小役B1、特殊小役B2、特殊小役C1、特殊小役C2、特殊小役C3、特殊小役C4、特殊小役D1(第2不正解小役または第1不正解小役)

10

20

30

40

50

正解小役)、特殊小役D2(第2不正解小役または第1不正解小役)、特殊小役D3(第2不正解小役または第1不正解小役)、特殊小役D4(第2不正解小役または第1不正解小役)、特殊小役E1、特殊小役E2、チャンス役が用意されており、複数種類の小役が重複して当選する小役の当選態様として、打順ベル(打順ベルA1~打順ベルA6(特定当選態様)、打順ベルB1~打順ベルB6(特定当選態様)、打順ベルC1~打順ベルC6、打順ベルD1~打順ベルD6)と、共通ベル(共通ベル1~共通ベル4)と、JAC1(他の当選態様)と、JAC2とが設定されている。

【0043】

打順ベルについて図4を参照しながら具体的に説明すると、打順ベルA1~打順ベルA6および打順ベルB1~打順ベルB6は、上段ベル、下段ベル、または右上がりベルのうちいずれか1種類と、4種類の特殊小役が重複して当選することを示している。そして本実施形態の遊技機では、打順ベルA1~打順ベルA6および打順ベルB1~打順ベルB6において、上段ベル、下段ベル、または右上がりベルのいずれか1種類と、4種類の特殊小役との計5種類の小役の組合せが当選し、その5種類の小役の組合せが異なっている。また打順ベルC1~打順ベルC6および打順ベルD1~打順ベルD6は、右下がりベルと、3種類~5種類の特殊小役が重複して当選することを示している。そして本実施形態の遊技機では、打順ベルC1~打順ベルC6および打順ベルD1~打順ベルD6において、右下がりベルと、3種類~5種類の特殊小役との計4種類~6種類の小役の組合せが当選し、その4種類~6種類の小役の組合せが異なっている。

【0044】

次に共通ベルについて図5を参照しながら具体的に説明すると、共通ベル1~共通ベル4は、中段ベルと、特殊小役A1~特殊小役A4のうちの1種類とが重複して当選することを示している。そして本実施形態の遊技機では、共通ベル1~共通ベル4において、中段ベルと、特殊小役A1~特殊小役A4のうち1種類との計2種類の小役の組合せが当選し、その2種類の小役の組合せが異なっている。

【0045】

次にJAC1およびJAC2について図6を参照しながら具体的に説明すると、JAC1は、上段ベル、右下がりベル、下段ベル、右上がりベル、中段ベル、特殊小役A1~特殊小役A4、特殊小役B1~特殊小役B2、特殊小役C1~特殊小役C4、特殊小役D1~特殊小役D4、特殊小役E1~特殊小役E2、およびチャンス役が重複して当選することを示している。またJAC2は、特殊小役A1~特殊小役A4、特殊小役B1~特殊小役B2、特殊小役C1~特殊小役C4、特殊小役D1~特殊小役D4、特殊小役E1~特殊小役E2、およびチャンス役が重複して当選することを示している。このように本実施形態の遊技機では、JAC1には、上段ベル、右下がりベル、下段ベル、右上がりベル、および中段ベルが含まれ、JAC2には、上段ベル、右下がりベル、下段ベル、右上がりベル、および中段ベルが含まれていない。

【0046】

また本実施形態の遊技機では、内部抽選テーブルAと内部抽選テーブルBとにおいて小役の当選確率が同一であって、内部抽選テーブルBにおいて内部抽選テーブルAよりも高確率でリプレイが当選し、内部抽選テーブルCでは、内部抽選テーブルAおよび内部抽選テーブルBとは異なる態様で小役が当選するようになっている。そして内部抽選テーブルAおよび内部抽選テーブルBでは、打順ベルや共通ベルによって上段ベル、右下がりベル、下段ベル、右上がりベル、および中段ベルが互いに重複せずに当選するようになっている。内部抽選テーブルCではJAC1によって上段ベル、右下がりベル、下段ベル、右上がりベル、および中段ベルが重複して当選するようになっている。

【0047】

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

【 0 0 4 8 】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、ボーナス成立状態、およびボーナス状態が設定可能とされ、抽選テーブル選択処理では、遊技状態に応じて内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのいずれか1つを内部抽選で使用する内部抽選テーブルとして選択する。

【 0 0 4 9 】

乱数判定処理では、スタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、遊技毎に乱数発生手段110から乱数値（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数値について記憶手段190の内部抽選テーブル記憶手段191に記憶されている内部抽選テーブルを参照して役に当選したか否かを判定する。

10

【 0 0 5 0 】

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

【 0 0 5 1 】

また本実施形態の遊技機では、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、ビッグボーナス（BB）があり、小役およびリプレイは後者の持越不可フラグに対応づけられている。すなわち抽選フラグ設定処理では、内部抽選でビッグボーナス（BB）に当選すると、ビッグボーナス（BB）の抽選フラグの当選状態を、ビッグボーナス（BB）が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき内部抽選手段120は、ビッグボーナス（BB）の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、小役およびリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち抽選フラグ設定処理では、ビッグボーナス（BB）の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているビッグボーナス（BB）の抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを当選状態に設定する。

20

30

【 0 0 5 2 】

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

40

【 0 0 5 3 】

そしてリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3に対する停止操作が有効化された状態において、遊技者がストップボタンB1～B3を押下することによりストップスイッチ240が作動すると、ストップスイッチ240からのリール停止信号に基づいて、リールユニット310のステッピングモータへの駆動パルス（モータ駆動信号）の供給を停止することにより、第1リールR1～第3リールR3の各リールを停止させる制御を行う。

【 0 0 5 4 】

すなわちリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3の各ボタンが押下される毎に、第1リールR1～第3リールR3のうち押下されたボタンに対応するリールの停止

50

位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。なお本実施形態の遊技機では、ストップボタン B 1 を押下することが第 1 リール R 1 を停止させるための操作に対応し、ストップボタン B 2 を押下することが第 2 リール R 2 を停止させるための操作に対応し、ストップボタン B 3 を押下することが第 3 リール R 3 を停止させるための操作に対応する。すなわち本実施形態の遊技機では、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下順序が変化すると、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止順序が変化する。

【 0 0 5 5 】

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 について、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が停止するようになっている。そしてストップボタンの押下時点から 1 9 0 m s 以内に回転中のリールを停止させる場合には、回転している各リールの停止位置は、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに要するコマ数が 0 コマ ~ 4 コマの範囲（所定の引き込み範囲）で決定される。そして、リール制御手段 1 3 0 は、ストップボタン 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有効ライン上の表示位置に対して 0 コマ ~ 4 コマの範囲内に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄が有効ラ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 5 6 】

そして本実施形態では、図 7 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」、BAR 図柄「BAR」、特殊図柄「SP」、リプレイ図柄 A「RPA」、リプレイ図柄 B「RPB」、ベル図柄 A「BLA」、ベル図柄 B「BLB」、スイカ図柄 A「WMA」、スイカ図柄 B「WMB」、およびチェリー図柄「CH」が配列されており、押下検出位置から 4 コマ以内に存在する図柄を有効ライン上に引き込む場合には、各リールの外周面において 4 コマ以内の間隔で配列されている図柄について、押下検出位置に関わらずに、有効ライン上に表示させることができるようになっている。

【 0 0 5 7 】

またリール制御手段 1 3 0 は、ロジック演算により回転中のリールの停止位置を求める処理（ロジック演算処理）と、記憶手段 1 9 0 の停止制御テーブル記憶手段 1 9 3 に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定する処理（テーブル参照処理）とを行っている。

【 0 0 5 8 】

まずロジック演算処理では、役毎に定められた優先順位データに従ってストップスイッチ 2 4 0 の作動時点（ストップボタンの押下が検出された時点）におけるリールの位置である押下検出位置から 0 コマ ~ 4 コマの範囲内に存在する 5 コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。そして各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただしロジック演算処理では、内部抽選の結果や押下検出位置などに応じて複数の停止位置の候補に対して同一の優先度が求まる場合があり、最も優先度の高い停止位置の候補が複数となった場合には、後述するテーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

なお本実施形態の遊技機では、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における停止

10

20

30

40

50

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

10

【 0 0 6 1 】

そして本実施形態では、打順ベルが当選した場合に、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下順序に応じたロジック演算が行われる。具体的には、打順ベル A 1 ~ 打順ベル A 6、打順ベル B 1 ~ 打順ベル B 6、打順ベル C 1 ~ 打順ベル C 6、および打順ベル D 1 ~ 打順ベル D 6 のそれぞれに対して正解打順が設定されており、正解打順とは異なる押下順序が不正解打順として扱われる。そして、いずれかの打順ベルが当選した場合に、最初に押下されたストップボタンの種類が正解打順に対応している場合には、最初に停止するリールについてはメダルの払出数が最も多く、かつ有効ライン上に表示可能となる図柄組合せの数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められ、2 番目に停止するリールについては、引き続き正解打順であればメダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められ、不正解打順に転じた場合には有効ライン上に表示可能となる図柄組合せの数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。また、いずれかの打順ベルが当選した場合に、不正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、各リールを停止させる段階で最も多くの入賞形態を構成する図柄組合せを表示させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。

20

【 0 0 6 2 】

そして本実施形態では、いずれかの打順ベルが当選した場合に、正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、打順ベルの種類に応じて、上段ベル、右下がりベル、下段ベル、または右上がりベルを入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われ、不正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、特殊小役 A 1 ~ 特殊小役 A 4、特殊小役 B 1 ~ 特殊小役 B 2、特殊小役 C 1 ~ 特殊小役 C 4、特殊小役 D 1 ~ 特殊小役 D 4、特殊小役 E 1 ~ 特殊小役 E 2 を入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われる。

30

【 0 0 6 3 】

なお本実施形態では、共通ベル 1 ~ 共通ベル 4 のいずれかが当選した場合には、必ず中段ベルが優先的に入賞するようになっており、いずれの押下順序でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されても、中段ベルを入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われる。

40

【 0 0 6 4 】

またロジック演算処理では、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールの停止位置の候補を求める処理として行っている。引き込み処理とは、抽選フラグが当選状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるようにリールの停止位置の候補を求める処理である。一方蹴飛ばし処理とは、抽選フラグが非当選状態に設定された役を入賞させることができないようにリールの停止位置の候補を求める処理である。このようにリール制御手段 130 は、抽選フラグが当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方で抽選フラグが非当選状態に設定された役の図柄が入賞の形態で停止しないようにリールの停止位置の候補を求めるロジック演算処理を行っている。

50

【 0 0 6 5 】

また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 3 1 5 によって検出されるコマ）からの回転角度（ステッピングモータの回転軸の回転ステップ数）を求めることによって、現在のリールの回転状態を監視することができるようにになっている。すなわちリール制御手段 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 6 6 】

テーブル参照処理では、ロジック演算処理を行った結果、最も優先度の高い停止位置の候補が複数得られた場合に、いずれの位置を停止位置とするかを、記憶手段 1 9 0 の停止制御テーブル記憶手段 1 9 3 に記憶されている停止制御テーブルを参照して決定する。

【 0 0 6 7 】

ここで停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、ストップスイッチ 2 4 0 の作動時点（ストップボタンの押下が検出された時点）におけるリールの位置である押下検出位置と実際の停止位置との対応関係が設定されている。なお停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、押下検出位置と、押下検出位置から実際の停止位置までの回転量を示す滑りコマ数との対応関係が設定されていてもよい。

【 0 0 6 8 】

そして内部抽選で打順ベル A 1 ~ 打順ベル A 6、または打順ベル B 1 ~ 打順ベル B 6 のいずれかが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図 8 に示すように、それぞれの打順ベルに対して正解打順が設定されており、正解打順と異なる押下順序は不正解打順として扱われる。特に本実施形態では、上段ベルを含む打順ベル A 1、打順ベル A 2、打順ベル B 1、および打順ベル B 2 と、下段ベルを含む打順ベル A 3、打順ベル A 4、打順ベル B 3、および打順ベル B 4 と、右上がりベルを含む打順ベル A 5、打順ベル A 6、打順ベル B 5、および打順ベル B 6 とでは、正解打順において最初に停止させるべきリールが互いに異なっており、右下がりベルを含む打順ベルとしては、上段ベルを含む打順ベルと共通の第 1 リール R 1 を最初に停止させる押下順序（打順 1 または打順 2）が正解打順として設定される打順ベル C 1、打順ベル C 2、打順ベル D 1、および打順ベル D 2 と、下段ベルを含む打順ベルと共通の第 2 リール R 2 を最初に停止させる押下順序（打順 3 または打順 4）が正解打順として設定される打順ベル C 3、打順ベル C 4、打順ベル D 3、および打順ベル D 4 と、右上がりベルを含む打順ベルと共通の第 3 リール R 3 を最初に停止させる押下順序（打順 5 または打順 6）が正解打順として設定される打順ベル C 5、打順ベル C 6、打順ベル D 5、および打順ベル D 6 とが設けられている。

【 0 0 6 9 】

このため、通常状態やボーナス成立状態において、打順ベルの当選時において同じ正解打順で停止操作が行われても、上段ベルが入賞する場合と右下がりベルが入賞する場合とが存在したり、下段ベルが入賞する場合と右下がりベルが入賞する場合とが存在したり、右上がりベルが入賞する場合と右下がりベルが入賞する場合とが存在したりするというように、打順ベルの当選時において正解打順で停止操作が行われた場合における第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 1 の停止態様に豊富なバリエーションを設けることができる。

【 0 0 7 0 】

そして本実施形態では、打順ベル A 1、打順ベル A 2、打順ベル B 1、あるいは打順ベル B 2 のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、上段ベルが入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、特殊小役が入賞する場合と、いずれの役も入賞しない場合（取りこぼし）とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお本実施形態において上段ベルが入賞する場合には、図 9（A）に示すように第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 のそれぞれの上段からなる無効ラインにベル図

10

20

30

40

50

柄 A「B L A」やベル図柄 B「B L B」によって構成されるベル揃いの図柄組合せが表示されるようになっている。

【0071】

また本実施形態では、打順ベル A 3、打順ベル A 4、打順ベル B 3、あるいは打順ベル B 4 のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、下段ベルが入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、特殊小役が入賞する場合と、いずれの役も入賞しない場合（取りこぼし）とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお本実施形態において下段ベルが入賞する場合には、図 9（B）に示すように第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 のそれぞれの下段からなる無効ラインにベル図柄 A「B L A」やベル図柄 B「B L B」によって構成されるベル揃いの図柄組合せが表示されるようになっている。

10

【0072】

また本実施形態では、打順ベル A 5、打順ベル A 6、打順ベル B 5、あるいは打順ベル B 6 のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、右上がりベルが入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、特殊小役が入賞する場合と、いずれの役も入賞しない場合（取りこぼし）とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお本実施形態において下段ベルが入賞する場合には、図 9（C）に示すように第 1 リール R 1 の下段、第 2 リール R 2 の中段、および第 3 リール R 3 の上段からなる無効ラインにベル図柄 A「B L A」やベル図柄 B「B L B」によって構成されるベル揃いの図柄組合せが表示されるようになっている。

20

【0073】

また内部抽選で打順ベル C 1 ~ 打順ベル C 6、または打順ベル D 1 ~ 打順ベル D 6 のいずれかが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図 10 に示すように、それぞれの打順ベルに対して正解打順が設定されており、正解打順と異なる押下順序は不正解打順として扱われる。

【0074】

そして本実施形態では、打順ベル C 1 ~ C 6、あるいは打順ベル D 1 ~ 打順ベル D 6 のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、右下がりベルが入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、特殊小役が入賞する場合と、いずれの役も入賞しない場合（取りこぼし）とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお本実施形態において右下がりベルが入賞する場合には、図 11 に示すように第 1 リール R 1 の上段、第 2 リール R 2 の中段、および第 3 リール R 3 の下段からなる無効ラインにベル図柄 A「B L A」やベル図柄 B「B L B」によって構成されるベル揃いの図柄組合せが表示されるようになっている。

30

【0075】

なお内部抽選で共通ベル 1 ~ 共通ベル 4 のいずれかが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタンの B 1 ~ B 3 の押下順序に関わらずに、中段ベルが入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

40

【0076】

また内部抽選で J A C 1 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下順序および押下タイミングに関わらずに上段ベル、右下がりベル、下段ベル、または右上がりベルのうちいずれか 1 種類の小役が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、内部抽選で J A C 2 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下順序および押下タイミングに関わらずに特殊小役 A 1 ~ 特殊小役 A 4、特殊小役 B 1 ~ 特殊小役 B 2、特殊小役 C 1 ~ 特殊小役 C 4、特殊小役 D 1 ~ 特殊小役 D 4、特殊小役 E 1 ~ 特殊小役 E 2、およびチャンス役のうちいずれか 1 種類の小役が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設

50

定されている。

【 0 0 7 7 】

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、記憶手段 1 9 0 の入賞判定テーブル記憶手段 1 9 4 に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の全てが停止した時点で有効ライン上に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ライン上に表示された図柄組合せによって、図 1 2 ~ 図 1 8 に示すように、ビッグボーナス (B B)、リプレイ、上段ベル、右下がりベル、下段ベル、右上がりベル、中段ベル、特殊小役 A 1 ~ 特殊小役 A 4、特殊小役 B 1 ~ 特殊小役 B 2、特殊小役 C 1 ~ 特殊小役 C 4、特殊小役 D 1 ~ 特殊小役 D 4、特殊小役 E 1 ~ 特殊小役 E 2、チャンス役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 0 7 8 】

そして本実施形態では、上段ベルについて、図 7 に示すように、第 1 リール R 1 において上段ベルの入賞形態を構成するリプレイ図柄 A 「 R P A 」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第 2 リール R 2 において上段ベルの入賞形態を構成するチェリー図柄 「 C H 」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第 3 リール R 3 において上段ベルの入賞形態を構成するスイカ図柄 A 「 W M A 」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているため、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミングに関わらずに入賞させることが可能となっている。

20

【 0 0 7 9 】

また右下がりベルについては、図 7 に示すように、第 1 リール R 1 において右下がりベルの入賞形態を構成するリプレイ図柄 A 「 R P A 」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第 2 リール R 2 において右下がりベルの入賞形態を構成するリプレイ図柄 A 「 R P A 」とリプレイ図柄 B 「 R P B 」とが、押下検出位置に関わらずにいずれかの図柄を有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第 3 リール R 3 において右下がりベルの入賞形態を構成するリプレイ図柄 A 「 R P A 」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているため、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミングに関わらずに入賞させることが可能となっている。

30

【 0 0 8 0 】

また下段ベルについては、図 7 に示すように、第 1 リール R 1 において下段ベルの入賞形態を構成するスイカ図柄 A 「 W M A 」とチェリー図柄 「 C H 」とが、押下検出位置に関わらずにいずれかの図柄を有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第 2 リール R 2 において下段ベルの入賞形態を構成するベル図柄 A 「 B L A 」とベル図柄 B 「 B L B 」とが、押下検出位置に関わらずにいずれかの図柄を有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第 3 リール R 3 において下段ベルの入賞形態を構成するリプレイ図柄 A 「 R P A 」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているため、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミングに関わらずに入賞させることが可能となっている。

40

【 0 0 8 1 】

また右上がりベルについては、図 7 に示すように、第 1 リール R 1 において右上がりベルの入賞形態を構成するスイカ図柄 A 「 W M A 」とチェリー図柄 「 C H 」とが、押下検出位置に関わらずにいずれかの図柄を有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第 2 リール R 2 において右上がりベルの入賞形態を構成するリプレイ図柄 A 「 R P A 」とリプレイ図柄 B 「 R P B 」とが、押下検出位置に関わらずにいずれかの図柄を有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第 3 リール R 3 において右上がりベルの入賞形態を構成するスイカ図柄 A 「 W M A 」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているため、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミングに関わらずに入賞させることが可能となっている。

50

【 0 0 8 2 】

また中段ベルについては、図 7 に示すように、第 1 リール R 1 において中段ベルの入賞形態を構成するリプレイ図柄 A 「 R P A 」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第 2 リール R 2 において中段ベルの入賞形態を構成するリプレイ図柄 A 「 R P A 」とリプレイ図柄 B 「 R P B 」とが、押下検出位置に関わらずにいずれかの図柄を有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第 3 リール R 3 において中段ベルの入賞形態を構成するスイカ図柄 A 「 W M A 」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているため、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミングに関わらずに入賞させることが可能となっている。

【 0 0 8 3 】

また特殊小役 A 1 ~ 特殊小役 A 4 については、図 7 に示すように、第 1 リール R 1 において各特殊小役 A の入賞形態に共通に割り当てられているリプレイ図柄 A 「 R P A 」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているが、第 2 リール R 2 や第 3 リール R 3 において各特殊小役 A の入賞形態を構成する図柄が引き込み範囲に含まれない押下検出位置が存在するため、ストップボタン B 2 , B 3 を適切なタイミングで押下しなければ入賞させることができない役となっている。

【 0 0 8 4 】

また特殊小役 B 1 ~ 特殊小役 B 2 については、図 7 に示すように、第 1 リール R 1 において各特殊小役 B の入賞形態に共通に割り当てられているスイカ図柄 A 「 W M A 」とチェリー図柄「 C H 」とが、押下検出位置に関わらずにいずれかの図柄を有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第 3 リール R 3 において各特殊小役 B の入賞形態に共通に割り当てられているリプレイ図柄 A 「 P R A 」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているが、第 2 リール R 2 において各特殊小役 B の入賞形態を構成する図柄が引き込み範囲に含まれない押下検出位置が存在するため、ストップボタン B 2 を適切なタイミングで押下しなければ入賞させることができない役となっている。

【 0 0 8 5 】

また特殊小役 C 1 ~ 特殊小役 C 4 については、図 7 に示すように、第 2 リール R 2 において各特殊小役 C の入賞形態に共通に割り当てられているリプレイ図柄 A 「 R P A 」とリプレイ図柄 B 「 R P B 」とが、押下検出位置に関わらずにいずれかの図柄を有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているが、第 1 リール R 1 や第 3 リール R 3 において各特殊小役 C の入賞形態を構成する図柄が引き込み範囲に含まれない押下検出位置が存在するため、ストップボタン B 1 , B 3 を適切なタイミングで押下しなければ入賞させることができない役となっている。

【 0 0 8 6 】

また特殊小役 D 1 ~ 特殊小役 D 4 については、図 7 に示すように、第 3 リール R 3 において各特殊小役 D の入賞形態に共通に割り当てられているスイカ図柄 A 「 W M A 」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているが、第 1 リール R 1 や第 2 リール R 2 において各特殊小役 D の入賞形態を構成する図柄が引き込み範囲に含まれない押下検出位置が存在するため、ストップボタン B 1 , B 2 を適切なタイミングで押下しなければ入賞させることができない役となっている。

【 0 0 8 7 】

また特殊小役 E 1 ~ 特殊小役 E 2 については、図 7 に示すように、第 2 リール R 2 において各特殊小役 E の入賞形態に共通に割り当てられているベル図柄 A 「 B L A 」とベル図柄 B 「 B L B 」とが、押下検出位置に関わらずにいずれかの図柄を有効ライン上に表示可能な位置関係で配列され、第 3 リール R 3 において各特殊小役 E の入賞形態に共通に割り当てられているリプレイ図柄 A 「 P R A 」が、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているが、第 1 リール R 1 において各特殊小役 E の入賞形態を構成する図柄が引き込み範囲に含まれない押下検出位置が存在するため、ストップボタン B 1 を適切なタイミングで押下しなければ入賞させることができない役となっている

10

20

30

40

50

。

【 0 0 8 8 】

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、ボーナス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 8 9 】

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

10

【 0 0 9 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払い出す動作を行う。ホッパーユニット 3 2 0 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 3 2 5 が備えられており、払出制御手段 1 5 0 は、払出メダル検出スイッチ 3 2 5 からの入力信号に基づいてホッパーユニット 3 2 0 から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。

【 0 0 9 1 】

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 3 2 0 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 1 9 0 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。

20

【 0 0 9 2 】

リプレイ処理手段 1 6 0 は、リプレイが入賞した場合に、次の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要せずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち本実施形態の遊技機では、リプレイが入賞した場合には、前回の遊技と同じ枚数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ラインを設定した状態で次のスタートレバー S L に対する遊技開始操作を待機する。

30

【 0 0 9 3 】

遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、図 1 9 (A) に示すように、通常状態、ボーナス成立状態、およびボーナス状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1 の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち 1 の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

【 0 0 9 4 】

通常状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、通常状態からはボーナス成立状態への移行が可能となっている。具体的には、通常状態においてビッグボーナス（ B B ）が当選した場合にボーナス成立状態へ移行する。また通常状態では、図 3 に示す内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル C のうち、リプレイの当選確率が約 1 / 7 . 3 0 に設定され、かつビッグボーナス（ B B ）が抽選対象として設定されている内部抽選テーブル A を参照した内部抽選が行われる。

40

【 0 0 9 5 】

ボーナス成立状態は、内部抽選でビッグボーナス（ B B ）に当選したことを契機として移行する遊技状態である。ボーナス成立状態では、図 3 に示す内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル C のうち、リプレイの当選確率が約 1 / 5 . 9 6 に設定され、かつビッグボーナス（ B B ）が抽選対象から除外された内部抽選テーブル B を参照した内部抽選が行われる。

50

【 0 0 9 6 】

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

【 0 0 9 7 】

ボーナス状態は、ビッグボーナス（ＢＢ）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。ボーナス状態では、図３に示す内部抽選テーブルＡ～内部抽選テーブルＣのうち内部抽選テーブルＣを参照した内部抽選が行われる。

10

【 0 0 9 8 】

またボーナス状態では、ボーナス状態によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた所定枚数（例えば、１００枚）を超えるメダルが払い出されると、遊技状態移行制御手段１７０は、ボーナス状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる制御を行う。なお本実施形態では、ボーナス状態の終了条件がメダルの払出数の合計によって定められているが、ボーナス状態での遊技回数や小役の入賞回数によって終了条件が定められていてもよい。またボーナス状態は、１回の遊技で終了するように終了条件が定められたものであってもよい。

【 0 0 9 9 】

演出制御手段１８０は、演出データ記憶手段１９５に記憶されている演出データに基づいて、表示装置３３０（演出装置の一例）を用いて行う表示演出や音響装置３４０（演出装置の一例）を用いて行う音響演出に関する制御を行う。例えば、メダルの投入やベットボタンＢ０、スタートレバーＳＬ、ストップボタンＢ１～Ｂ３に対する操作、遊技状態の変動などの遊技イベントの発生に応じてランプやＬＥＤを点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイＬＣＤの表示内容を変化させたり、スピーカから音を出力させたりすることにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

20

【 0 1 0 0 】

特に本実施形態の遊技機では、演出制御手段１８０が、図１２（Ｂ）に示すように、通常演出状態と、アシストタイム状態（ＡＴ状態）とを含む複数種類の演出状態の間で演出状態を変化させており、所定条件下で演出状態をＡＴ状態に設定する制御を行う。

30

【 0 1 0 1 】

具体的に説明すると、演出制御手段１８０は、通常演出状態において内部抽選で共通ベルまたはチャンス役が当選したことを契機としてＡＴ抽選を行う。ＡＴ抽選では、０～３２７６７までの３２７６８個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値を演出抽選テーブル記憶手段１９６に記憶されているＡＴ抽選テーブルと比較して、比較結果に応じてＡＴ抽選に当選したか否かを判定する。ＡＴ抽選テーブルでは、例えば、０～３２７６７までの３２７６８個の乱数値のそれぞれに対して、当選あるいはハズレのいずれかが対応付けられており、ＡＴ抽選で取得した乱数値がＡＴ抽選テーブルにおいて当選に対応付けられている場合に、ＡＴ抽選に当選したと判定される。なお本実施形態では、ＡＴ抽選の実行契機となった内部抽選での当選役に応じてＡＴ抽選の当選確率が異なり、チャンス役の当選時の方が共通ベルの当選時よりも当選確率が高くなるようにＡＴ抽選が行われる。

40

【 0 1 0 2 】

そして演出制御手段１８０は、ＡＴ抽選に当選したことに基づいて演出状態をＡＴ状態に移行させ、ＡＴ終了判定カウンタ１９７の記憶値に所与の値を設定する処理を行う。本実施形態では、ＡＴ終了判定カウンタ１９７に設定される値が例えば、５０回分の遊技に相当する値として「５０」に設定される。なおＡＴ終了判定カウンタ１９７に設定される値は、上記の例に限らず任意に設定することができる。

【 0 1 0 3 】

そして演出制御手段１８０は、ＡＴ抽選に当選した遊技の次の遊技からＡＴ終了判定

50

カウンタ197の更新を開始する。具体的には、AT状態での遊技が行われる毎にAT終了判定カウンタ197の記憶値から1回分の遊技回数に相当する値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を行う。そしてAT終了判定カウンタ197の記憶値がしきい値（例えば、0）に達すると、AT状態の終了条件が成立したものと判断してAT状態を終了させ、演出状態を通常演出状態に復帰させる制御を行う。

【0104】

そして演出制御手段180は、演出状態がAT状態である場合に、打順ベルが当選すると、正解打順を報知して、上段ベル、右下がりベル、下段ベル、あるいは右上がりベルの入賞を補助する正解打順報知演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行い、正解打順報知演出で報知された正解打順に沿ってストップボタンB1～B3が押下されると、打順ベルA1、打順ベルA2、打順ベルB1、打順ベルB2の当選時には必ず上段ベルが入賞し、打順ベルA3、打順ベルA4、打順ベルB3、打順ベルB4の当選時には必ず右下がりベルが入賞し、打順ベルA5、打順ベルA6、打順ベルB5、打順ベルB6の当選時には必ず下段ベルが入賞し、打順ベルC1～打順ベルC6や打順ベルD1～打順ベルD6の当選時には必ず右上がりベルが入賞して7枚のメダルを獲得することができるようになっていたため、遊技者が手持ちのメダルを増やすことができる。

10

【0105】

なお本実施形態では、AT状態においてビッグボーナス（BB）が入賞した場合には、演出状態をAT状態に維持しつつ、AT終了判定カウンタ197の記憶値に関するデクリメント更新を中断し、ボーナス状態の終了後に遊技状態がボーナス成立状態に移行したことを契機にAT終了判定カウンタ197のデクリメント更新を再開させて未消化分の遊技を行わせる。なおAT状態においてビッグボーナス（BB）が入賞した場合には遊技状態の変動に関わらずにAT終了判定カウンタ197のデクリメント更新を継続してもよいし、またAT状態においてビッグボーナス（BB）が入賞した場合にAT終了判定カウンタ197の記憶値がしきい値に達していなくてもAT終了判定カウンタ197の記憶値を初期値（例えば、0）にリセットした上でAT状態を終了させるようにしてもよい。

20

【0106】

また演出制御手段180は、AT状態において内部抽選で共通ベルまたはチャンス役が当選したことを契機として上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、0～32767までの32768個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値を演出抽選テーブル記憶手段196に記憶されている上乗せ抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選テーブルでは、例えば、0～32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、当選あるいはハズレのいずれかが対応付けられており、上乗せ抽選で取得した乱数値が上乗せ抽選テーブルにおいて当選に対応付けられている場合に、上乗せ抽選に当選したと判定される。なお本実施形態では、上乗せ抽選の実行契機となった内部抽選での当選役に応じて上乗せ抽選の当選確率が異なり、チャンス役の当選時の方が共通ベルの当選時よりも当選確率が高くなるように上乗せ抽選が行われる。

30

【0107】

そして演出制御手段180は、上乗せ抽選に当選したことに基づいて、AT終了判定カウンタ197の記憶値に所与の値を上乗せする処理を行う。本実施形態では、上乗せされる値が、上乗せ抽選の実行契機となった内部抽選での当選役に応じて異なり、上乗せ抽選の実行契機がチャンス役であった場合には、例えば、30回分の遊技に相当する値として「30」が上乗せされ、上乗せ抽選の実行契機が共通ベルであった場合には、例えば、10回分の遊技に相当する値として「10」が上乗せされる。なおAT終了判定カウンタ197に上乗せされる値は、上記の例に限らず任意に設定することができる。

40

【0108】

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

50

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。

【0109】

2. 本実施形態の手法

本実施の形態では、ビッグボーナス(BB)の当選により通常状態よりもリプレイの当選確率が高いボーナス成立状態へ移行させ、ほぼ毎回の遊技において小役またはリプレイのいずれかが当選するボーナス成立状態において演出状態をアシストタイム状態へ移行させる機会を付与することによりアシストタイム遊技によって小役の入賞率を高めて遊技者にメダルを獲得させる手法を採用している。以下では、図20および図21に示す本実施の形態の遊技機における内部抽選での当選確率の詳細な設定例を参照しながら説明する。

【0110】

まず本実施の形態では、図12～図17に示すように、上段ベル、下段ベル、右上がりベル、右下がりベルが入賞した場合に限って規定投入数(3枚)よりも多い7枚のメダルが払い出されて遊技者が手持ちのメダルを増やすことができ、ボーナス成立状態では、図20に示すように、上段ベル、下段ベル、右上がりベル、および右下がりベルの少なくとも1種類が当選する確率が約1/1.33であるのに対し、ボーナス状態では、図21に示すように、上段ベル、下段ベル、右上がりベル、および右下がりベルの少なくとも1種類が当選する確率が約1/5.33となるため、ボーナス状態ではボーナス成立状態に比べて遊技者の手持ちのメダルを増やしにくくなっている。そして本実施形態では、ボーナス成立状態において、図20に示すように、内部抽選の結果としてハズレが割り当てられておらず、毎回の遊技においてリプレイまたは小役のいずれかが当選するようになっている。このため、ボーナス成立状態ではリプレイが通常状態よりも高確率で当選することによって遊技者がメダルを消費しにくくなるとともに、演出状態がAT状態である場合には、正解打順報知演出によって打順ベルの正解打順が報知されることによって遊技者が手持ちのメダルを増やすことができるようになっている。すなわちボーナス成立状態でアシストタイム遊技を行っている場合には、ボーナス状態よりもメダルの獲得の面で有利な状況にすることができ、遊技者にボーナス成立状態を長期に亘って維持する動機を与えることができる。

【0111】

そして本実施の形態では、ボーナス成立状態において、ビッグボーナス(BB)よりも優先順位の高いリプレイや小役が毎回の遊技で当選するため、一旦ボーナス成立状態に移行すると、ビッグボーナス(BB)を入賞させることが困難な状況となっており、遊技者の操作負担を軽減しつつ長期に亘ってボーナス成立状態に滞在させることができるようになっている。そして本実施の形態では、ボーナス成立状態において長期に亘る遊技を行わせて、演出状態がAT状態に設定されると、遊技状態を移行させることなく遊技者が手持ちのメダルを増やすことができるアシストタイム遊技を行うことができるようになっている。このように本実施の形態では、ボーナス成立状態ではビッグボーナス(BB)が入賞しない限り遊技状態の変動が起きないことを利用して、ボーナス成立状態において高確率でリプレイを当選させる状況を長期に渡って維持し、遊技者がメダルを消費しにくい状況でアシストタイム遊技を速やかに開始することができるようになっている。

【0112】

このようにAT状態によってボーナス状態に依存しないメダルの獲得性能を設ける場合には、リプレイによってメダルの消費を如何にして抑えるかが、AT状態におけるメダル

10

20

30

40

50

の獲得率を高めるポイントとの1つとして挙げられる。このため従来では、リプレイの当選確率の異なる遊技状態を複数種類用意し、AT状態に移行することが決定されてから、最もリプレイの当選確率の高い遊技状態に誘導されるように設計されていた。しかしながら、従来では、所定の図柄組合せが表示されたことによって遊技状態を変化させ、それらの表示を補助する演出によって遊技状態を誘導していたため、図柄組合せの表示を補助する演出が行われない場合には容易に有利な遊技状態へ移行することができないようにすることが可能となったが、リールの停止制御は、内部抽選の結果に大きく影響されるため、リプレイの当選確率が最も高い遊技状態に達するまでにリプレイの当選確率が低い遊技状態で停滞して無駄なメダルを消費してしまうことも少なくなく、メダルの獲得が思うようにいかない事態を招くことも多い。

10

【0113】

これに対して、本実施の形態では、リプレイの当選確率が高いボーナス成立状態に移行するとビッグボーナス(BB)が入賞しにくくなっており、アシストタイム遊技によってメダルを増やすことができるボーナス成立状態を長期に亘って継続させることができるようになっており、ボーナス成立状態において通常演出状態での遊技を行わせてAT状態への移行条件を成立可能としたことによって、演出状態がAT状態へ移行することが決定されてもリプレイの当選確率が高い状況になるまでにメダルを消費してしまうという従来の仕様(AT状態への移行が確定してからリプレイの当選確率が高い遊技状態へ誘導する仕様)に比べて、内部抽選の結果や遊技者の操作結果に対する依存度を低下させて、遊技者がアシストタイム遊技で安定的にメダルを獲得することができるようになっている。

20

【0114】

また本実施の形態では、通常状態でビッグボーナス(BB)を単独で当選させているので、ビッグボーナス(BB)が抽選対象として除外された分をボーナス成立状態においてリプレイの当選用に割り当てることができる。

【0115】

また本実施の形態では、打順ベルの構成要素となる小役として、上段ベル、下段ベル、右上がりベル、右下がりベル、特殊小役A1～特殊小役A4、特殊小役B1～特殊小役B2、特殊小役C1～特殊小役C4、特殊小役D1～特殊小役D4、および特殊小役E1～特殊小役E2が用意されており、上段ベル、下段ベル、右上がりベル、および右下がりベルはストップボタンの押下タイミングによる役の取りこぼしが発生しないようになっているが、各特殊小役は停止操作のタイミングが適切でなければ役の取りこぼしが発生するようになっている。そして本実施の形態では、打順ベルが当選した場合には、正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、規定投入数よりも配当の高い上段ベル、下段ベル、右上がりベル、または右下がりベルの入賞が優先され、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、規定投入数より配当の低い特殊小役の入賞が優先されるようになっている。特に本実施の形態では、内部抽選の結果が打順ベルの当選である場合に、正解打順では上段ベル、下段ベル、右上がりベル、または右下がりベルが必ず入賞してメダルの投入数より多くのメダルを獲得することができるが、不正解打順ではメダルの投入数よりも少ないメダルしか獲得できない、または役の取りこぼしが発生してメダルを全く獲得することができない。このように本実施の形態では、ストップボタンB1～B3の押下順序に応じてメダルの払出数を変化させることができるようになっており、打順ベルの当選時にいずれの役も入賞しない場合があるため、メダルの獲得状況の変化を大きくすることができ、さらに打順ベルの当選時には最初に停止するリールが正解打順に対応していても2番目以降に停止するリールの種類に応じて正解打順から不正解打順に転じて引き込み対象となる小役の種類が変化することがあるので、ストップボタンB1～B3の押下順序に応じたリールの停止態様のバリエーションも豊富にすることができる。

30

40

【0116】

また本実施形態の遊技のようにスロットマシンと称される遊技機では、メダルの獲得性能によって射幸性が著しく高まることを防止するべく、メダルの獲得率を予め定められた範囲内となるように遊技機を設計することが社会的に要請されている。そして近年で特に

50

人気の高いアシストタイム機能を備えた遊技機において、アシストタイム機能は、小役の当選確率を変えずに演出の有無によって入賞率が変わる小役を含む当選態様を用意することにより実現するものであるが、小役の当選確率が高くなりすぎると、メダルの獲得率が前述の社会的な要請に基づく範囲を超えてしまうおそれがある。そこで、従来においてメダルの獲得に大きく寄与する遊技状態として設けられてきたボーナス状態を、通常状態やボーナス成立状態よりもメダルの獲得性能の面で劣らせた遊技状態とすることで、遊技状態の全体を通じてのメダルの獲得率を社会的要請に基づく所定範囲内に収めつつ通常状態やボーナス成立状態での小役の当選確率を高め設定することが試みられている。

【0117】

例えば、特開2013-27655号公報では、内部抽選の結果に関わらずに全ての小役の抽選フラグが強制的に当選状態に設定されるボーナス状態（MB遊技状態）における小役の配当を他の遊技状態よりも低く設定し、さらに小役の配当を規定投入数と同数とすることによってボーナス状態におけるメダルの獲得率を低く抑えることができ、ボーナス状態でのメダルの獲得率を低く抑えたことを利用して、通常状態（RT1遊技状態、RT2遊技状態、および一般遊技状態におけるMBが当選していない状態）や、ボーナス成立状態（RT1遊技状態、RT2遊技状態、および一般遊技状態におけるMBが当選している状態）での小役の当選確率を高め設定することができ、アシストタイム遊技におけるメダルの獲得性能を向上させることができるようになっている。

【0118】

そして上記文献に示す手法によれば、通常状態およびボーナス成立状態での小役の当選確率を高く設定してもメダルの獲得率が所定範囲内に収められるようにボーナス状態でのメダルの獲得性能を抑えることができる。具体的には、通常状態およびボーナス成立状態の遊技とボーナス状態の遊技とにおいて規定投入数を異ならせて規定投入数に応じて小役の配当を変えることによって、通常状態およびボーナス成立状態での小役の配当とボーナス状態での小役の配当が異なるようにしている。そして通常状態およびボーナス成立状態では規定投入数より高い配当の小役が存在するようにしてアシストタイム遊技においてメダルを増加させることができるようにしつつ、ボーナス状態では全ての小役の配当が規定投入数と同数となるようにしてボーナス状態でメダルが増加しないようになっている。このことにより、予め定められた範囲内での獲得性能で遊技機を設計する際にボーナス状態での遊技媒体の増加を抑えた分だけ通常状態およびボーナス成立状態での小役の当選確率を高く設定することができるようになり、アシストタイム遊技での遊技媒体の増加速度を従来の遊技機よりも飛躍的に伸ばすことができるようになる。

【0119】

すなわち従来の手法は、ボーナス状態でのメダルの増減をゼロにすることによって通常状態およびボーナス成立状態での小役の当選確率を高め設定してアシストタイム遊技におけるメダルの増加速度を高めるという目的をもって、通常状態やボーナス成立状態での規定投入数とボーナス状態での規定投入数を異ならせて、ボーナス状態で設定される規定投入数では全ての小役の配当を規定投入数と同数に設定するという技術思想である。

【0120】

これに対して本実施の形態では、アシストタイム遊技におけるメダルの獲得率を高く設定するという点では従来の手法と共通するものの、ボーナス状態での抽選態様を工夫することによりボーナス状態でのメダルの獲得性能を従来よりもさらに低下させることができるため、結果として小役の当選確率をより高め設定しても予め定められた範囲の出玉率においてアシストタイム遊技でのメダルの獲得率をさらに向上させるものである。

【0121】

具体的に説明すると、従来の手法では、ボーナス状態において全ての小役の配当を規定投入数と同数としているが、内部抽選の結果に関わらずに全ての小役に対応する抽選フラグが強制的に当選状態に設定されるボーナス状態（いわゆる第2種特別役物）を利用しているため、ボーナス状態でのメダルの獲得率（払出数/投入数）の期待値は100%となる。これは、どのような状況においても遊技者が手持ちのメダルを減らすことしかできな

10

20

30

40

50

いボーナス状態を設けることは認められていないため、ボーナス状態において規定投入数を通常状態やボーナス成立状態とは異ならせて配当を変化させる場合であっても配当が規定投入数と同数以上の小役を少なくとも1種類は設ける必要がある。このため、いわゆる第2種特別役物を利用してボーナス成立状態よりもメダルの獲得性能を抑える場合には、ボーナス状態でのメダルの獲得率の期待値は100%未満とすることはできない。

【0122】

これに対して本実施の形態では、通常状態、ボーナス成立状態、およびボーナス状態の各遊技状態における規定投入数を同一として、各遊技状態でのメダルの投入数を変えずに、通常状態やボーナス成立状態よりも小役の当選確率が高い内部抽選を行うボーナス状態（いわゆる第1種特別役物）を利用してメダルの獲得率の低い状況が発生させ、図20および図21に示すように、通常状態やボーナス成立状態では個別に当選する上段ベル、下段ベル、右上がりベル、および右下がりベルを重複して当選させる当選態様（JAC1）をボーナス状態において設けて、さらにボーナス状態での全部の小役に対応する抽選フラグが当選状態に設定される確率を通常状態やボーナス成立状態よりも高くするようにして内部抽選を行っている。具体的には、全ての小役（上段ベル、下段ベル、右上がりベル、右下がりベル、中段ベル、特殊小役A1～特殊小役A4、特殊小役B1～特殊小役B2、特殊小役C1～特殊小役C4、特殊小役D1～特殊小役D4、特殊小役E1～特殊小役E2、チャンス役）についてボーナス状態の方が通常状態およびボーナス成立状態よりも当選確率が高くなっている。なおボーナス状態で一部の小役に対応する抽選フラグが当選状態に設定される確率を通常状態やボーナス成立状態よりも高くするとともに、残りの小役に対応する抽選フラグが当選状態に設定される確率については通常状態やボーナス成立状態と同一となるように内部抽選を行ってもよい。すなわちボーナス状態では、通常状態およびボーナス成立状態と同等以上の確率で各小役が当選するようにすれば、ボーナス状態において当選確率が上昇する小役は、一部の小役であってもよいし全部の小役であってもよい。

【0123】

また本実施の形態では、図20および図21に示すように、ボーナス状態において、いずれかの小役の当選態様が得られる確率は、通常状態およびボーナス成立状態において、いずれかの小役の当選態様が得られる確率よりも高くなるように内部抽選を行っている。すなわち本実施の形態のボーナス状態では、図20および図21に示すように、全ての小役についての当選確率は通常状態やボーナス成立状態よりも上昇し、かつ小役全体の当選確率も通常状態やボーナス成立状態よりも上昇しているが、規定投入数より配当の高い上段ベル、下段ベル、右上がりベル、および右下がりベルを含む当選態様（JAC1）が得られる確率が通常状態やボーナス成立状態において上段ベル、下段ベル、右上がりベル、または右下がりベルのいずれかを含む当選態様（打順ベル）が得られる確率よりも低くなっているため、ボーナス状態でのメダルの獲得率の期待値を100%未満とすることができるようになっている。特に本実施の形態では正解打順時に入賞し得る小役を4種類（上段ベル、下段ベル、右上がりベル、右下がりベル）としてこれらをボーナス状態で重複当選させることにより、図21に示す例では、ボーナス状態におけるメダルの獲得率の期待値を約65%とすることができる。そして通常状態やボーナス成立状態において、アシストタイム遊技でなければ遊技者は内部抽選の結果を知ることができない。このため、通常状態やボーナス成立状態においてアシストタイム遊技ではない状況において、停止操作の順序を全ての順序から均等かつランダムに選択して遊技を行う方法である場合には、打順ベルの当選時に1/6の確率で正解打順が選択され、5/6の確率で不正解打順が選択される。このような打順1～打順6から均等かつランダムに停止操作の順序を選択して遊技を行う方法において、通常状態におけるメダルの獲得率の期待値は約61%となり、ボーナス成立状態におけるメダルの獲得率の期待値は約64%となる。そしてボーナス状態では、いずれの遊技方法で遊技を行ってもJAC1の当選時には停止操作の態様に関わらずにベルBあるいはベルCを入賞させることができ、JAC2の当選時にはベルAを入賞させることができるため、上述した通りにボーナス状態におけるメダルの獲得率の期待値は

10

20

30

40

50

約 65% となり、アシストタイム遊技ではない場合には、いずれの遊技方法においてもボーナス状態の方が通常状態やボーナス成立状態よりもメダルの獲得率の期待値が高くなる。一方、図 20 に示す例では、ボーナス成立状態においてボーナス状態に対して約 4 倍の確率で 7 枚のメダルの払い出しを受けることができるようになり、ボーナス成立状態におけるメダルの獲得率の期待値は約 199% となる。すなわち本実施の形態において、AT 状態では、正解打順を報知することによって、遊技者が報知された順序に従って停止操作を行ってれば、ほぼ期待値通りの獲得率でメダルを獲得できるようになり、本実施の形態の構成では、ボーナス成立状態において 1 回の遊技当たり約 2.99 枚のメダルの増加が見込めるアシストタイム遊技を行うことができるようになる。

【0124】

なおボーナス成立状態におけるメダルの獲得率の期待値とボーナス状態におけるメダルの獲得率の期待値とはトレードオフの関係にあり、ボーナス状態におけるメダルの獲得率の期待値を下げれば下げるほど、ボーナス成立状態におけるメダルの獲得率の期待値を上げた仕様を採用することができ、ボーナス状態におけるメダルの獲得率の期待値を上げれば上げるほど、ボーナス成立状態におけるメダルの獲得率の期待値を下げた仕様を採用せざるを得なくなる。本実施の形態では、打順 1 (B1 B2 B3) あるいは打順 2 (B1 B3 B2) を正解打順として入賞する正解小役として上段ベルを設定し、打順 3 (B2 B1 B3) あるいは打順 4 (B2 B3 B1) を正解打順として入賞する正解小役として下段ベルを設定し、打順 5 (B3 B1 B2) あるいは打順 6 (B3 B2 B1) を正解打順として入賞する正解小役として右上がりベルを設定し、さらに全ての押下順において正解打順を設けるための正解小役として右下がりベルを設定し、打順ベルの当選時に正解打順において入賞する正解小役を 4 種類として、ボーナス状態において正解小役を含む当選態様が得られる確率を、通常状態およびボーナス成立状態において正解小役を含む当選態様が得られる確率の約 1/4 に圧縮している。しかしながら、正解小役を 2 種類として、ボーナス状態において正解小役を含む当選態様が得られる確率を、通常状態およびボーナス成立状態において正解小役を含む当選態様が得られる確率の約 1/2 に圧縮するようにしてもよいし、正解小役を 3 種類とすれば、通常状態およびボーナス成立状態において正解小役を含む当選態様が得られる確率の約 1/3 に圧縮するようにしてもよいし、正解小役を 5 種類以上としてボーナス状態でのメダルの獲得率の期待値をさらに下げるようにしてもよい。

【0125】

すなわち通常状態およびボーナス成立状態において N 種類の正解小役を互いに重複せずに当選させる態様を設けて内部抽選を行い、ボーナス状態において N 種類の正解小役を重複して当選させる態様を設けて内部抽選を行うことによってボーナス状態において正解小役を含む当選態様が得られる確率を、通常状態およびボーナス成立状態において正解小役を含む当選態様が得られる確率の約 1/N に圧縮することができる。このように、従来においてボーナス状態でのメダルの獲得率の期待値の下限を 100% としてアシストタイム遊技に関するメダルの獲得性能を設計していたものを、ボーナス状態でのメダルの獲得率の期待値の下限を 100% 未満にまで引き下げた上でアシストタイム遊技に関するメダルの獲得性能を設計することができるため、アシストタイム機能を備えた遊技機の設計自由度を飛躍的に向上させることができる。従って正解小役を上段ベル、下段ベル、および右上がりベルの 3 種類としただけでも、これらをボーナス状態において重複して当選させることによってボーナス状態でのメダルの獲得性能を低下させる効果を得ることはできるが、本実施の形態では、右下がりベルを設けることで、正解小役の種類を 4 種類に増やしてボーナス状態でのメダルの獲得性能の低下する効果をさらに大きく得ることができるようになっている。

【0126】

なお本実施形態の手法は、ボーナス状態の遊技において、小役の当選確率を高めつつ、メダルの獲得率の期待値の調整幅を 100% 未満まで拡張するものであり、メダルの獲得率の期待値が 100% 以上となるボーナス状態の採用を妨げるものではない。

【 0 1 2 7 】

また本実施の形態では、打順ベルの当選時においてストップボタン B 1 ~ B 3 の押下順序に応じて回転中のリールの停止位置を決定している。以下では、図 2 2 に示す打順ベル A 1 が当選した場合を例に取り、図 2 3 ~ 図 3 1 を参照しながら具体的に説明する。

【 0 1 2 8 】

まず打順ベル A 1 に含まれる小役は、上段ベル、特殊小役 A 1、特殊小役 A 4、特殊小役 D 1、および特殊小役 D 4 である。ここで打順ベル A 1 が当選した場合に、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 のそれぞれが回転している状態で、図 2 3 (A) に示すように、第 1 リール R 1 について上段に 1 5 番のリプレイ図柄 A 「 R P A 」が位置し、中段に 1 4 番の B A R 図柄「 B A R 」が位置し、下段に 1 3 番のチェリー図柄「 C H 」が位置するタイミングでストップボタン B 1 が押下されたとすると、この押下検出位置から 0 コマ ~ 4 コマの計 5 コマ分の引き込み範囲内の停止位置の候補は、図 2 3 (B) ~ 図 2 3 (F) に示す通りであり、この引き込み範囲内に存在する入賞可能な当選役に係る図柄組合せは、図 2 3 (G) に示す通りとなる。

10

【 0 1 2 9 】

そして図 2 3 (G) に示すように、第 1 リール R 1 において、リプレイ図柄 A 「 R P A 」を有効ライン上に表示させた場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数は 9 個、赤 7 図柄「赤 7」を有効ライン上に表示させた場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数は 2 個、ベル図柄 A 「 B L A 」を有効ライン上に表示させた場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数は 2 個となる。また図 2 3 (G) に示すように、第 1 リール R 1 において、リプレイ図柄 A 「 R P A 」を有効ライン上に表示させた場合には、メダルの払出数が最大で 7 枚となり、赤 7 図柄「赤 7」またはベル図柄 A 「 B L A 」を有効ライン上に表示させた場合には、いずれの場合においてもメダルの払出数が最大で 1 枚となる。

20

【 0 1 3 0 】

そして本実施の形態では、最初に停止するリールにおいて正解打順に対応する場合には、メダルの払出数が最も多くなり、かつ有効ライン上に表示可能な図柄組合せが最も多くなるように停止位置を決定する。すると、図 2 3 に示す例では、第 1 リール R 1 において、リプレイ図柄 A 「 R P A 」を有効ライン上に表示させた場合に、メダルの払出数が最も多く、かつ有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数も最も多くなるため、メダルの払出数および有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数がいずれも最大となるリプレイ図柄 A 「 R P A 」を有効ライン上に表示させる図 2 3 (C) に示す位置が第 1 リール R 1 の停止位置として選択される。

30

【 0 1 3 1 】

続いて、図 2 4 (A) に示すように、第 1 リール R 1 についてリプレイ図柄 A 「 R P A 」が中段に表示されている位置で停止しており、第 2 リール R 2 と第 3 リール R 3 とが回転している状態で第 2 リール R 2 について上段に 1 6 番のベル図柄 A 「 B L A 」が位置し、中段に 1 5 番のリプレイ図柄 A 「 R P A 」が位置し、下段に 1 4 番のチェリー図柄「 C H 」が位置するタイミングでストップボタン B 2 が押下されたとすると、この押下検出位置から 0 コマ ~ 4 コマの計 5 コマ分の引き込み範囲内の停止位置の候補は、図 2 4 (B) ~ 図 2 4 (F) に示す通りであり、この引き込み範囲内に存在する入賞可能な当選役に係る図柄組合せは、図 2 4 (G) に示す通りとなる。

40

【 0 1 3 2 】

そして図 2 4 (G) に示すように、第 2 リール R 2 において、チェリー図柄「 C H 」を有効ライン上に表示させた場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数は 1 個、赤 7 図柄「赤 7」またはベル図柄 A 「 B L A 」を有効ライン上に表示させた場合には、いずれの場合においても有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数は 2 個となる。また図 2 4 (G) に示すように、第 2 リール R 2 において、チェリー図柄「 C H 」を有効ライン上に表示させた場合には、メダルの払出数が最大で 7 枚となり、赤 7 図柄「赤 7」またはベル図柄 A 「 B L A 」を有効ライン上に表示させた場合には、いずれの場合においても

50

メダルの払出数が最大で1枚となる。

【0133】

そして本実施の形態では、2番目に停止するリールにおいても引き続き正解打順に対応する場合には、メダルの払出数が最も多くなるように停止位置を決定する。すると、図24に示す例では、第2リールR2において、チェリー図柄「CH」を有効ライン上に表示させた場合に、メダルの払出数が最も多くなるため、チェリー図柄「CH」を有効ライン上に表示させる図24(B)に示す位置が第2リールR2の停止位置として選択される。

【0134】

このように第1リールR1についてリプレイ図柄A「RPA」を有効ライン上に表示し、第2リールR2についてチェリー図柄「CH」を有効ライン上に表示させると、この時点で入賞可能となる当選役は上段ベルしかないため、第3リールR3については、ストップボタンB3が押下されると必ずスイカ図柄A「WMA」が有効ライン上に表示されて上段ベルが入賞する態様で停止することになる。

【0135】

一方で、図25(A)に示すように、第1リールR1についてリプレイ図柄A「RPA」が中段に表示されている位置で停止しており、第2リールR2と第3リールR3とが回転している状況で第3リールR3について上段に15番のリプレイ図柄A「RPA」が位置し、中段に14番のベル図柄A「BLA」が位置し、下段に13番のスイカ図柄A「WMA」が位置するタイミングでストップボタンB3が押下されたとすると、この押下検出位置から0コマ～4コマの計5コマ分の引き込み範囲内の停止位置の候補は図25(B)～図25(F)に示す通りであり、この引き込み範囲内に存在する入賞可能な当選役に係る図柄組合せは、図25(G)に示す通りとなる。

【0136】

そして図25(G)に示すように、第3リールR3において、スイカ図柄A「WMA」を有効ライン上に表示させた場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数は1個、ベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させた場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数は2個となる。また図25(G)に示すように、第3リールR3において、スイカ図柄A「WMA」を有効ライン上に表示させた場合には、メダルの払出数が最大で7枚となり、ベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させた場合には、メダルの払出数が最大で1枚となる。

【0137】

そして本実施の形態では、最初に停止するリールにおいて正解打順に対応していたが2番目に停止するリールにおいて不正解打順に転じた場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数が最も多くなるように停止位置を決定する。すると、図25に示す例では、第3リールR3において、ベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させた場合に、有効ライン上に表示可能となる図柄組合せの個数が最も多くなるため、ベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させる図25(B)に示す位置が第3リールR3の停止位置として選択される。

【0138】

このように第1リールR1についてリプレイ図柄A「RPA」を有効ライン上に表示し、第3リールR3についてベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させると、この時点で入賞可能となる当選役は特殊小役A1のみとなる。そして本実施の形態において、特殊小役A1は、ストップボタンB2について適切なタイミングで押下されなければ入賞させることができない小役であるため、第2リールR2については、ストップボタンB2が赤7図柄「赤7」およびベル図柄A「BLA」の少なくとも一方が引き込み範囲内に存在するタイミングで押下されると特殊小役A1が入賞する態様で第2リールR2が停止し、ストップボタンB2が押下された場合に引き込み範囲内に赤7図柄「赤7」およびベル図柄A「BLA」がいずれも存在していない場合には、特殊小役A1が入賞することはない、いずれの役も入賞しない態様で第2リールR2が停止することになる。

【0139】

次に、打順ベル A 1 が当選した場合に、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 のそれぞれが回転している状態で、図 2 6 (A) に示すように、第 2 リール R 2 について上段に 1 6 番のベル図柄 A 「 B L A 」が位置し、中段に 1 5 番のリプレイ図柄 A 「 R P A 」が位置し、下段に 1 4 番のチェリー図柄「 C H 」が位置するタイミングでストップボタン B 2 が押下されたとすると、この押下検出位置から 0 コマ ~ 4 コマの計 5 コマ分の引き込み範囲内の停止位置の候補は図 2 6 (B) ~ 図 2 6 (F) に示す通りであり、この引き込み範囲内に存在する入賞可能な当選役に係る図柄組合せは、図 2 6 (G) に示す通りとなる。

【 0 1 4 0 】

そして図 2 6 (G) に示すように、第 2 リール R 2 において、チェリー図柄「 C H 」を有効ライン上に表示させた場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数は 1 個、赤 7 図柄「赤 7 」またはベル図柄 A 「 B L A 」を有効ライン上に表示させた場合には、いずれの場合においても有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数は 4 個となる。また図 2 6 (G) に示すように、第 2 リール R 2 において、チェリー図柄「 C H 」を有効ライン上に表示させた場合には、メダルの払出数が最大で 7 枚となり、赤 7 図柄「赤 7 」またはベル図柄 A 「 B L A 」を有効ライン上に表示させた場合には、いずれの場合においてもメダルの払出数が最大で 1 枚となる。

【 0 1 4 1 】

そして本実施の形態では、最初に停止するリールにおいて不正解打順に対応する場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せが最も多くなるように停止位置を決定する。すると、図 2 6 に示す例では、第 2 リール R 2 において、赤 7 図柄「赤 7 」またはベル図柄 A 「 B L A 」を有効ライン上に表示させた場合に、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数も最も多くなるため、第 2 リール R 2 の停止位置については、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数がいずれも最大となる停止位置として、例えば、ベル図柄 A 「 B L A 」を有効ライン上に表示させる図 2 6 (D) に示す位置が選択される。なお第 2 リール R 2 の停止位置としては、ベル図柄 A 「 B L A 」を有効ライン上に表示させた場合と同数の図柄組合せを表示可能な赤 7 図柄「赤 7 」を有効ライン上に表示させる図 2 6 (E) に示す位置が選択されてもよい。

【 0 1 4 2 】

続いて、図 2 7 (A) に示すように、第 2 リール R 2 についてベル図柄 A 「 B L A 」が下段に表示されている位置で停止しており、第 1 リール R 1 と第 3 リール R 3 とが回転している状態で第 1 リール R 1 について上段に 1 5 番のリプレイ図柄 A 「 R P A 」が位置し、中段に 1 4 番の B A R 図柄「 B A R 」が位置し、下段に 1 3 番のチェリー図柄「 C H 」が位置するタイミングでストップボタン B 1 が押下されたとすると、この押下検出位置から 0 コマ ~ 4 コマの計 5 コマ分の引き込み範囲内の停止位置の候補は図 2 7 (B) ~ 図 2 7 (F) に示す通りであり、この引き込み範囲内に存在する入賞可能な当選役に係る図柄組合せは、図 2 7 (G) に示す通りとなる。

【 0 1 4 3 】

この場合において第 1 リール R 1 の停止位置については、押下検出位置に関わらずにリプレイ図柄 A 「 R P A 」を有効ライン上に表示させる位置を停止位置として決定する。

【 0 1 4 4 】

具体的に説明すると、赤 7 図柄「赤 7 」およびベル図柄 A 「 B L A 」は、特殊小役 D 1 の入賞形態を構成する図柄であり、特殊小役 D 1 では、第 3 リール R 3 のスイカ図柄 A 「 W M A 」が押下検出位置に関わらずに有効ライン上に引き込み可能な位置関係で配列されている。このため、仮に赤 7 図柄「赤 7 」またはベル図柄 A 「 B L A 」のいずれかを有効ライン上に表示させるように停止位置を決定すると、遊技の結果として「非入賞（いずれの役も入賞しないこと）」を得ることはできない。また赤 7 図柄「赤 7 」およびベル図柄 A 「 B L A 」をリプレイ図柄 A 「 R P A 」よりも優先的に有効ライン上に引き込むという制御を行おうとすると、遊技の結果として「非入賞」を得るためには、第 1 リール R 1 で赤 7 図柄「赤 7 」およびベル図柄 A 「 B L A 」をいずれも引き込み範囲内に含まない位置でストップボタン B 1 が押下され、かつ第 3 リール R 3 で特殊図柄「 S P 」およびベル図

10

20

30

40

50

柄A「BLA」をいずれも引き込み範囲内に含まない位置でストップボタンB3が押下される必要があり、特殊小役の入賞を逃しにくくなり、特殊小役の入賞率が高まるおそれがある。そこで押下検出位置による特殊小役の入賞率の変動要因をできるだけ低く抑えるために、押下検出位置によらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているリプレイ図柄A「RPA」を有効ライン上に表示させる図27(C)に示す位置を第1リールR1の停止位置として決定する。なお図27に示す例では、リプレイ図柄A「RPA」を有効ライン上に表示させる場合には図柄組合せの個数が2個となり、赤7図柄「赤7」またはベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させる場合には図柄組合せの個数がそれぞれ1個となるため、リプレイ図柄A「RPA」を有効ライン上に表示させるように第1リールR1を停止させると、結果として有効ライン上に表示可能な図柄組合せが最も多くなるように停止位置を決定したことになる。

10

【0145】

そして第1リールR1についてリプレイ図柄A「RPA」を有効ライン上に表示し、第2リールR2についてベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させると、この時点で入賞可能となる当選役は特殊小役A1のみとなる。そして本実施の形態において、特殊小役A1は、ストップボタンB3について適切なタイミングで押下されなければ入賞させることができない小役であるため、第3リールR3については、ストップボタンB3が特殊図柄「SP」およびベル図柄A「BLA」の少なくとも一方が引き込み範囲内に存在するタイミングで押下されると特殊小役A1が入賞する態様で第3リールR3が停止し、ストップボタンB3が押下された場合に引き込み範囲内に特殊図柄「SP」およびベル図柄A「BLA」がいずれも存在していない場合には、特殊小役A1が入賞することはなく、いずれの役も入賞しない態様で第3リールR3が停止することになる。

20

【0146】

このように本実施の形態では、打順ベルA1の当選時に最初に停止させる第2リールR2についての停止操作が不正解打順に対応していても複数種類の特殊小役の入賞可能性を残し、2番目に停止する第1リールR1について、いずれのタイミングで停止操作が行われても有効ライン上に表示可能なリプレイ図柄A「RPA」を表示するようにすることで、2番目に停止する第1リールR1についての停止操作のタイミングによって特殊小役の入賞の適否が確定する状況が発生させず、最後に停止する第3リールR3に対応する停止操作のタイミングに応じて特殊小役の入賞の適否が決まるようにしているので、アシストタイム遊技ではない場合におけるメダルの獲得率がストップボタンの押下タイミングに応じて変動しないようにすることができる。

30

【0147】

一方で、図28(A)に示すように、第2リールR2についてベル図柄A「BLA」が下段に表示されている位置で停止しており、第1リールR1と第3リールR3とが回転している状態で第3リールR3について上段に15番のベル図柄A「BLA」が位置し、中段に14番のスイカ図柄A「WMA」が位置し、下段に13番のリプレイ図柄A「RPA」が位置するタイミングでストップボタンB3が押下されたとすると、この押下検出位置から0コマ～4コマの計5コマ分の引き込み範囲内の停止位置の候補は図28(B)～図28(F)に示す通りであり、この引き込み範囲内に存在する入賞可能な当選役に係る図柄組合せは、図28(G)に示す通りとなる。

40

【0148】

この場合において第3リールR3の停止位置については、押下検出位置に関わらずにスイカ図柄A「WMA」を有効ライン上に表示させる位置を停止位置として決定する。

【0149】

具体的に説明すると、特殊図柄「SP」およびベル図柄A「BLA」は、特殊小役A1の入賞形態を構成する図柄であり、特殊小役A1では、第1リールR1のリプレイ図柄A「RPA」が押下検出位置に関わらずに有効ライン上に引き込み可能な位置関係で配列されている。このため、仮に特殊図柄「SP」またはベル図柄A「BLA」のいずれかを有効ライン上に表示させるように停止位置を決定すると、遊技の結果として「非入賞」を得

50

ることはできない。また特殊図柄「SP」およびベル図柄A「BLA」をスイカ図柄A「WMA」よりも優先的に有効ライン上に引き込むという制御を行おうとすると、遊技の結果として「非入賞」を得るためには、第3リールR3で特殊図柄「SP」およびベル図柄A「BLA」をいずれも引き込み範囲内に含まない位置でストップボタンB3が押下され、かつ第1リールR1で赤7図柄「赤7」およびベル図柄A「BLA」をいずれも引き込み範囲内に含まない位置でストップボタンB1が押下される必要があり、特殊小役の入賞を逃しにくくなり、特殊小役の入賞率が高まるおそれがある。そこで押下検出位置による特殊小役の入賞率の変動要因をできるだけ低く抑えるために、押下検出位置によらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているスイカ図柄A「WMA」を有効ライン上に表示させる図28(F)に示す位置を第3リールR3の停止位置として決定する。なお図28に示す例では、スイカ図柄A「WMA」を有効ライン上に表示させる場合には図柄組合せの個数が2個となり、ベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させる場合には図柄組合せの個数が1個となるため、スイカ図柄A「WMA」を有効ライン上に表示させるように第3リールR3を停止させると、結果として有効ライン上に表示可能な図柄組合せが最も多くなるように停止位置を決定したことになる。

10

【0150】

そして第2リールR2についてベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示し、第3リールR3についてスイカ図柄A「WMA」を有効ライン上に表示させると、この時点で入賞可能となる当選役は特殊小役D1のみとなる。そして本実施の形態において、特殊小役D1は、ストップボタンB1について適切なタイミングで押下されなければ入賞させることができない小役であるため、第1リールR1については、ストップボタンB1が赤7図柄「赤7」およびベル図柄A「BLA」の少なくとも一方が引き込み範囲内に存在するタイミングで押下されると特殊小役D1が入賞する態様で第1リールR1が停止し、ストップボタンB1が押下された場合に引き込み範囲内に赤7図柄「赤7」およびベル図柄A「BLA」がいずれも存在していない場合には、特殊小役D1が入賞することはなく、いずれの役も入賞しない態様で第1リールR1が停止することになる。

20

【0151】

このように本実施の形態では、打順ベルA1の当選時に最初に停止させる第2リールR2についての停止操作が不正解打順に対応していても複数種類の特殊小役の入賞可能性を残し、2番目に停止する第3リールR3について、いずれのタイミングで停止操作が行われても有効ライン上に表示可能なスイカ図柄A「WMA」を表示するようにすることで、2番目に停止する第3リールR3についての停止操作のタイミングによって特殊小役の入賞の適否が確定する状況が発生させず、最後に停止する第1リールR1に対応する停止操作のタイミングに応じて特殊小役の入賞の適否が決まるようにしているので、アシストタイム遊技ではない場合におけるメダルの獲得率がストップボタンの押下タイミングに応じて変動しないようにすることができる。

30

【0152】

次に打順ベルA1が当選した場合に、第1リールR1～第3リールR3のそれぞれが回転している状況で、図29(A)に示すように、第3リールR3について上段に15番のベル図柄A「BLA」が位置し、中段に14番のスイカ図柄A「WMA」が位置し、下段に13番のリプレイ図柄A「RPA」が位置するタイミングでストップボタンB3が押下されたとすると、この押下検出位置から0コマ～4コマの計5コマ分の引き込み範囲内の停止位置の候補は図29(B)～図29(F)に示す通りであり、この引き込み範囲内に存在する入賞可能な当選役に係る図柄組合せは、図29(G)に示す通りとなる。

40

【0153】

そして図29(G)に示すように、第3リールR3において、スイカ図柄A「WMA」を有効ライン上に表示させた場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数は9個、ベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させた場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数は2個となる。また図29(G)に示すように、第1リールR1において、スイカ図柄A「WMA」を有効ライン上に表示させた場合には、メダルの払出数

50

が最大で7枚となり、ベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させた場合には、メダルの払出数が最大で1枚となる。

【0154】

そして本実施の形態では、最初に停止するリールにおいて不正解打順に対応する場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せが最も多くなるように停止位置を決定する。すると、図29に示す例では、第3リールR3において、スイカ図柄A「WMA」を有効ライン上に表示させた場合に、メダルの払出数が最も多く、かつ有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数も最も多くなるため、メダルの払出数および有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数がいずれも最大となるスイカ図柄A「WMA」を有効ライン上に表示させる図29(F)に示す位置が第3リールR3の停止位置として選択される。

10

【0155】

続いて、図30(A)に示すように、第3リールR3についてスイカ図柄A「WMA」が中段に表示されている位置で停止しており、第1リールR1と第2リールR2とが回転している状態で第1リールR1について上段に15番のリプレイ図柄A「RPA」が位置し、中段に14番のBAR図柄「BAR」が位置し、下段に13番のチェリー図柄「CH」が位置するタイミングでストップボタンB1が押下されたとすると、この押下検出位置から0コマ～4コマの計5コマ分の引き込み範囲内の停止位置の候補は図30(B)～図30(F)に示す通りであり、この引き込み範囲内に存在する入賞可能な当選役に係る図柄組合せは、図30(G)に示す通りとなる。

【0156】

20

そして図30(G)に示すように、第1リールR1において、リプレイ図柄A「RPA」を有効ライン上に表示させた場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数は1個、赤7図柄「赤7」またはベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させた場合には、いずれの場合においても有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数は2個となる。また図30(G)に示すように、第1リールR1において、リプレイ図柄A「RPA」を有効ライン上に表示させた場合には、メダルの払出数が最大で7枚となり、赤7図柄「赤7」またはベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させた場合には、いずれの場合においてもメダルの払出数が最大で1枚となる。

【0157】

そして本実施の形態では、停止操作が行われたリールにおいて不正解打順に対応する場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数が最も多くなるように停止位置を決定する。すると、図30に示す例では、第1リールR1において、赤7図柄「赤7」またはベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させた場合に、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数も最も多くなるため、第1リールR1の停止位置については、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数がいずれも最大となる停止位置として、例えば、ベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させる図30(D)に示す位置が選択される。なお第1リールR1の停止位置としては、ベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させた場合と同数の図柄組合せを表示可能な赤7図柄「赤7」を有効ライン上に表示させる図30(F)に示す位置が選択されてもよい。

30

【0158】

40

そして第1リールR1についてベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示し、第3リールR3についてスイカ図柄A「WMA」を有効ライン上に表示させると、この時点で入賞可能となる当選役は特殊小役D1のみとなる。そして本実施の形態において、特殊小役D1は、ストップボタンB2について適切なタイミングで押下されなければ入賞させることができない小役であるため、第2リールR2については、ストップボタンB2が赤7図柄「赤7」およびベル図柄A「BLA」の少なくとも一方が引き込み範囲内に存在するタイミングで押下されると特殊小役D1が入賞する態様で第2リールR2が停止し、ストップボタンB2が押下された場合に引き込み範囲内に赤7図柄「赤7」およびベル図柄A「BLA」がいずれも存在していない場合には、特殊小役D1が入賞することはなく、いずれの役も入賞しない態様で第2リールR2が停止することになる。

50

【0159】

一方で、図31(A)に示すように、第3リールR3についてスイカ図柄A「WMA」が中段に表示されている位置で停止しており、第1リールR1と第2リールR2とが回転している状態で第2リールR2について上段に16番のベル図柄A「BLA」が位置し、中段に15番のリプレイ図柄A「RPA」が位置し、下段に14番のチェリー図柄「CH」が位置するタイミングでストップボタンB2が押下されたとすると、この押下検出位置から0コマ～4コマの計5コマ分の引き込み範囲内の停止位置の候補は図31(B)～図31(F)に示す通りであり、この引き込み範囲内に存在する入賞可能な当選役に係る図柄組合せは、図31(G)に示す通りとなる。

【0160】

10

そして図31(G)に示すように、第2リールR2において、チェリー図柄「CH」を有効ライン上に表示させた場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数は1個、赤7図柄「赤7」またはベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させた場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数は2個となる。また図31(G)に示すように、第2リールR2において、チェリー図柄「CH」を有効ライン上に表示させた場合には、メダルの払出数が最大で7枚となり、赤7図柄「赤7」またはベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させた場合には、メダルの払出数が最大で1枚となる。

【0161】

そして本実施の形態では、停止操作が行われたリールにおいて不正解打順に対応する場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数が最も多くなるように停止位置を決定する。すると、図31に示す例では、第2リールR2において、赤7図柄「赤7」またはベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させた場合に、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数も最も多くなるため、第2リールR2の停止位置については、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数がいずれも最大となる停止位置として、例えば、ベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させる図31(D)に示す位置が選択される。なお第2リールR2の停止位置としては、ベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させた場合と同数の図柄組合せを表示可能な赤7図柄「赤7」を有効ライン上に表示させる図31(E)に示す位置が選択されてもよい。

20

【0162】

このように第2リールR2についてベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示し、第3リールR3についてスイカ図柄A「WMA」を有効ライン上に表示させると、この時点で入賞可能となる当選役は特殊小役D1のみとなる。そして本実施の形態において、特殊小役D1は、ストップボタンB1について適切なタイミングで押下されなければ入賞させることができない小役であるため、第1リールR1については、ストップボタンB1が赤7図柄「赤7」およびベル図柄A「BLA」の少なくとも一方が引き込み範囲内に存在するタイミングで押下されると特殊小役D1が入賞する態様で第1リールR1が停止し、ストップボタンB1が押下された場合に引き込み範囲内に赤7図柄「赤7」およびベル図柄A「BLA」がいずれも存在していない場合には、特殊小役D1が入賞することはない、いずれの役も入賞しない態様で第1リールR1が停止することになる。

30

【0163】

40

ところで本実施の形態では、ボーナス状態でのメダルの獲得率の期待値を低く抑えてボーナス成立状態でのメダルの獲得率の期待値を高めるようにしているため、ボーナス状態での正解小役(メダルの投入数より多くの払い出しを受けることができる小役)の当選率を圧縮するべく複数種類の正解小役を設けている。そして通常演出状態での遊技のように打順ベルの当選時に正解打順を把握できない状況でのメダルの獲得率の期待値をできるだけ低く抑えることが、通常演出状態とAT状態との間のメダルの獲得率の差に反映され、結果としてメダルの獲得状況の起伏をもたらす魅力的な遊技仕様を設計することが可能となる。そして通常演出状態での遊技におけるメダルの獲得率をできるだけ低く抑えるためには、打順ベルの当選時において、少なくとも2本のリールが停止するまで正解小役の入賞が確定しないことが条件の1つとして挙げられる。そして2本のリールが停止するまで

50

正解小役の入賞が確定しないということは、打順ベルの当選時に最初のリールの停止時点で正解打順となり、2番目のリールの停止時点で不正解打順に転じるという状況が発生することになる。特に本実施の形態のような有効ラインが1本の場合においては、打順ベルの当選時に最初のリールの停止時点で正解打順となり、2番目のリールの停止時点で不正解打順に転じるという状況を作り出すためには、正解打順において最初に停止させるべきリールにおいて正解小役と重複して当選している他の小役との間で図柄が共通していることが必要となる。

【0164】

この場合に、全ての正解小役に関して全ての押下順序で正解打順が存在するように打順ベルを設定すると、各リールの図柄の配列の設計自由度が著しく低下し、リプレイ等の小役以外の役の入賞形態を構成する図柄組合せを設けることが困難となってしまう。そこで本実施の形態では、複数種類の正解小役が正解打順の一部ずつを分担するようにして、全体として6種類のストップボタンB1～B3の押下順序の全てについて正解打順が存在するように打順ベルが構成されている。

【0165】

具体的には、図13～図18に示すように、正解小役の1つである上段ベルに関して第2リールR2の図柄はチェリー図柄「CH」であるが、他の小役で第2リールR2がチェリー図柄「CH」である小役は存在していない。このように、上段ベルと他の小役との間には第2リールR2に関して共通の図柄が存在しないため、正解打順において打順ベルが入賞する当選態様を設けた場合に、ストップボタンB2が最初に押下されると第2リールR2を停止させる時点で正解打順か不正解打順かを分岐させる必要が生じ、ストップボタンB2を最初に押下する打順3,4について最初に停止するリールでは正解打順であるが2番目に停止するリールにおいて不正解打順に転じるという制御を行うことができず、正解打順を全ての押下順序に対応して6種類設けることが不可能となってしまう。そして上記のように正解小役の当選率を圧縮したボーナス状態を設けてボーナス成立状態でアシストタイム遊技を行わせる遊技仕様では、ボーナス成立状態において小役に割り当てられる乱数値の設定量が比較的高いため、正解打順の種類が少ないとランダムに押下しても正解打順となりやすくなってしまうため、通常演出状態での遊技におけるメダルの獲得率を低く抑えることが難しくなる。

【0166】

そこで本実施の形態では、図8に示すように、上段ベルによって打順1,2を正解打順とする当選態様として打順ベルA1、打順ベルA2、打順ベルB1、および打順ベルB2を設定し、下段ベルによって打順3,4を正解打順とする当選態様として打順ベルA3、打順ベルA4、打順ベルB1、打順ベルB2を設定し、右上がりベルによって打順5,6を正解打順とする当選態様として打順ベルA5、打順ベルA6、打順ベルB5、打順ベルB6を設定するというように、3種類の正解小役で正解打順の分担を行うように当選態様を設けることで、各リールの図柄の配列や各リールの停止位置を決定する制御などの設計自由度を向上させたりすることができる。

【0167】

また本実施形態では、打順ベルA1～打順ベルA6および打順ベルB1～打順ベルB6において、ストップボタンB1～B3についての6種類の押下順序に関して、各押下順序が2種類(少なくとも1種類存在していればよい)の打順ベルに対応する正解打順として設定されている。そして上段ベル、下段ベル、右上がりベルの当選確率がそれぞれ同一であり、ストップボタンB1～B3についての6種類の押下順序について不正解打順としてしか扱われない押下順序が存在しないため、それぞれの押下順序で固定して遊技を行った場合のメダルの獲得性能が均等化され、特定の押下順序で遊技を行うとメダルが獲得しやすいという攻略性を排除することができる。

【0168】

また本実施の形態では、図8に示すように、上段ベル、下段ベル、および右上がりベルによってストップボタンB1～B3の6種類の押下順序の一部ずつを分担するように正解

10

20

30

40

50

打順を設定した当選態様を設けることによって打順ベル A 1 ~ 打順ベル A 6 や打順ベル B 1 ~ 打順ベル B 6 の正解打順を 6 択にしているが、このような正解打順の割り振りを行った場合に、通常演出状態での遊技においていずれの正解小役が当選しているのかが遊技者に把握できないように演出を実行することが必要となる。

【 0 1 6 9 】

例えば、正解小役の 1 つである上段ベルを含む当選態様が得られた可能性が高いことを遊技者が演出によって把握できてしまうと、上段ベルを含む当選態様である打順ベル A 1、打順ベル A 2、打順ベル B 1、および打順ベル B 2 は、ストップボタン B 1 を最初に押下する打順 1、2 のいずれかが正解打順であることから、演出によって上段ベルを含む当選態様

10

が得られた可能性が高いと判断できる場合にストップボタン B 1 を最初に押下するようにして遊技を行えば 6 種類の押下順序からランダムに押下順序を選択して遊技を行う場合に比べてメダルの獲得率の期待値が高い遊技を行うことが可能となってしまう。

【 0 1 7 0 】

そこで本実施の形態では、このような不都合を防ぐために、少なくとも上段ベル、下段ベル、および右上がりベルのいずれかを含む当選態様（右下がりベルを含む当選態様を含めるようにしてもよい）において通常演出状態での演出を実行する際に演出の実行頻度が均等となるようにする手法を採用している。具体的には、演出制御手段 180 では全ての打順ベルを 1 つの当選態様として扱って、いずれの演出を実行するかを決定するようにしている。このようにすれば、正解小役の種類に応じた演出の実行頻度の偏りが防げるだけでなく、各正解小役について設けられている複数種類の当選態様のそれぞれにおいても演出頻度の偏りが起きることを防ぐことができる。

20

【 0 1 7 1 】

また本実施の形態では、打順ベル A 1 ~ 打順ベル A 6 および打順ベル B 1 ~ 打順ベル B 6 において 6 種類のストップボタン B 1 ~ B 3 の押下順序の一部ずつが正解打順となるように分担している正解小役である上段ベル、下段ベル、および右上がりベルとは別の正解小役として右下がりベルが設けられている。この右下がりベルは、上段ベル、下段ベル、および右上がりベルとは異なり、図 10 に示すように、打順ベル C 1 ~ 打順ベル C 6 および打順ベル D 1 ~ 打順ベル D 6 において 1 種類の正解小役で 6 種類の押下順序の全てについて正解打順が設けられている。

【 0 1 7 2 】

30

上記において上段ベル、下段ベル、および右上がりベルに関しても述べたように、6 種類の押下順序の全てに対応した正解打順を設定するように正解小役を設けることは全てのリールにおいて特殊小役との共通図柄を持たなければならないということになるため、図柄配列の設計難易度が高くなる。また、上段ベル、下段ベル、および右上がりベルによって打順ベル A 1 ~ 打順ベル A 6 および打順ベル B 1 ~ 打順ベル B 6 を設けて 6 種類の正解打順が網羅できているので、図柄配列や停止制御に係る設計負担を増してまで、わざわざ右下がりベルを設ける必要はないと考えることもできる。

【 0 1 7 3 】

しかしながら本実施の形態では、ボーナス状態における正解小役の当選確率を圧縮するという目的であえて右下がりベルを設けている。特に本実施の形態のような通常状態やボーナス成立状態では複数種類の正解小役を個別に当選させ、ボーナス状態において複数種類の正解小役を重複して当選させる遊技仕様では、正解小役の種類が多いほどボーナス状態での正解小役の当選確率を圧縮することができる。ここで、図 20 に示す正解小役が 4 種類の場合と同様（例えば、正解小役に割り当てられる乱数値の設定量の総計を 49152 とした場合）として、正解小役が 3 種類とした場合には、各遊技状態での正解小役における乱数値の設定態様は図 32 に示すようになる。

40

【 0 1 7 4 】

図 20、図 21、および図 32 に示したように、正解小役を 4 種類とした場合には、ボーナス状態において正解小役を含む当選態様

50

が得られる確率を 1 / 4 に低減することができるのに対し、正解小役を 3 種類とした場合には、ボーナス状態において正解小役を含む

当選態様が得られる確率を $1/3$ までしか低減させることができない。このように正解小役の種類が多いほどボーナス状態での正解小役の入賞機会を減らすことができ、結果としてボーナス状態でのメダルの獲得性能を低く抑えることができる。

【0175】

ただし4種類の正解小役を設けた場合に、これらの正解小役では6択の正解打順を均等に分担することができない。例えば、上段ベルを含む打順ベルによって打順1、2を正解打順とし、右下がりベルを含む打順ベルによって打順3を正解打順とし、下段ベルを含む打順ベルによって打順4を正解打順とし、右上がりベルを含む打順ベルによって打順5、打順6を正解打順とするといったように、2種類の押下順序を正解打順として分担する正解小役（上段ベル、右上がりベル）と1種類の押下順序を正解打順として分担する正解小役（下段ベル、右下がりベル）とができてしまう。このような態様では、4種類の正解小役の当選確率を均等にすると、下段ベルを含む打順ベルおよび右下がりベルを含む打順ベルの当選確率が上段ベルを含む打順ベルの当選確率や右上がりベルを含む打順ベルの当選確率よりも高くなってしまい、その結果、打順3や打順4によって遊技を行うことによって、他の押下順序で遊技を行う場合よりもメダルの獲得率の期待値が高くなってしまいという不都合が発生する。一方、いずれの押下順序で遊技が行われてもメダルの獲得率の期待値が均等となるようにするためには、上段ベルと右上がりベルの当選確率を等しくし、下段ベルと右下がりベルの当選確率を等しくし、かつ下段ベルおよび右下がりベルのそれぞれの当選確率が上段ベルおよび右上がりベルのそれぞれの当選確率の $1/2$ となるようにすることが必要となる。するとボーナス状態では、4種類の正解小役を重複して当選させても、上段ベルと右上がりベルの当選確率がボトルネックとなってしまい、ボーナス状態での正解小役を含む当選態様が得られる確率は $1/3$ までしか低減させることができない。また上記のように下段ベルを含む打順ベルによって打順3を正解打順とし、右下がりベルを含む打順ベルによって打順4を正解打順とすると、これらのいずれかの打順ベルが当選した場合に、第2リールR2を最初に停止させた場合の停止位置によって、いずれの正解小役を含む打順ベルが当選しているのかが遊技者に把握されてしまうという不都合が発生する。具体的には、下段ベルを含む打順ベルが当選していた場合には、第2リールR2を最初に停止させた場合に、ベル図柄A「BLA」またはベル図柄B「BLB」が有効ライン上に表示され、右下がりベルを含む打順ベルが当選していた場合には、第2リールR2を最初に停止させた場合に、リプレイ図柄A「PRA」またはリプレイ図柄B「RPB」が有効ライン上に表示される。すると遊技者が第2リールR2の停止位置によって当選している打順ベルの種類を把握して正解打順が報知されていなくても正解打順に沿った停止操作を行うことができてしまう。

【0176】

このため本実施の形態では、上段ベル、下段ベル、および右上がりベルによって6択の正解打順の打順ベルを構成できているので、右下がりベルを設けるにあたって、正解打順の頻度の偏りが生じないように、右下がりベルを含む当選態様である打順ベルC1～打順ベルC6および打順ベルD1～打順ベルD6においては6種類の押下順序の全てに正解打順が存在するようになっている。

【0177】

一方、上段ベル、下段ベル、および右上がりベルに関しては、それぞれ正解打順が一部の押下順序にしか対応していない。このため、上段ベル、下段ベル、または右上がりベルを含む当選態様の個数と右下がりベルを含む当選態様の個数とに偏りが生じている。

【0178】

具体的には、図4に示すように、上段ベルを含む当選態様、下段ベルを含む当選態様、および右上がりベルを含む当選態様は、それぞれ4種類であって、右下がりベルを含む当選態様は12種類となっている。

【0179】

ここで、各当選態様に割り当てられる乱数値の設定量を同一にした場合、12種類の当選態様に含まれる右下がりベルの当選確率が上段ベル、下段ベル、および右上がりベルに

比して突出して高くなる。そして本実施の形態では、ボーナス状態における上段ベル、下段ベル、右上がりベル、および右下がりベルが重複して当選する当選態様である J A C 1 に割り当てられる乱数値の設定量は、いずれの小役もボーナス状態では当選確率が下がらないようにすると、右下がりベルに割り当てられていた乱数値の設定量に依存し、ボーナス状態におけるメダルの獲得性能を低く抑える効果が得られにくくなる。

【 0 1 8 0 】

そしてボーナス状態において、メダルの獲得性能を低く抑える効果が最も高くなるのは通常状態やボーナス成立状態において上段ベル、下段ベル、右上がりベル、および右下がりベルのそれぞれに割り当てられている乱数値の設定量が同一になる場合であるため、本実施の形態では当選態様の個数を考慮した乱数値の割り振りを行っている。具体的には、図 20 に示すように、全打順ベルに割り当てられる乱数値の設定量の総計を 4 9 1 5 2 とした場合、各当選態様に割り振られる乱数値の設定量は打順ベル A と打順ベル B のそれぞれの 1 / 3 の量の乱数値が打順ベル C および打順ベル D に割り当てられており、このようにすることで、上段ベル、下段ベル、右上がりベルの当選確率と右下がりベルの当選確率とを同一とすることができる。これによって打順ベルのいずれかが当選した場合に、ストップボタン B 1 ~ B 3 に関する 6 種類の押下順序について均等な割合で正解打順が存在することになるので、各押下順序を正解打順とする当選態様の出現頻度を均等にして特定の押下順序で遊技を行うとメダルの獲得率が高くなりやすいという状況が発生しにくくなる。なお通常状態やボーナス成立状態における右下がりベルの当選確率は、通常状態やボーナス成立状態における上段ベル、下段ベル、および右上がりベルの当選確率と同一であることが好ましいが、右下がりベルの当選確率が上段ベル、下段ベル、および右上がりベルの当選確率よりも低くなっている場合でも、この場合でもボーナス状態におけるメダルの獲得性能を低く抑える効果を得ることはできる。なお右下がりベルの当選確率が上段ベル、下段ベル、および右上がりベルの当選確率よりも低くなっている場合には、右下がりベルの当選に割り当てられる乱数値の設定量は、右下がりベルを含む打順ベルにおいて分担する正解打順の種類によって定められることが好ましく、例えば、右下がりベルを含む打順ベルにおいて 3 種類の正解打順を分担する場合には、右下がりベルの当選に割り当てられる乱数値の設定量は 3 の倍数であることが好ましく、右下がりベルを含む打順ベルにおいて 6 種類の正解打順を分担する場合には、右下がりベルの当選に割り当てられる乱数値の設定量は 6 の倍数であることが好ましい。このようにすれば、右下がりベルの当選確率が上段ベル、下段ベル、および右上がりベルの当選確率よりも低くなっている場合でも打順ベルの当選時における各正解打順の出現頻度を均等化することができる。

【 0 1 8 1 】

なおストップボタン B 1 ~ B 3 の 6 種類の押下順序について正解打順が均等に出現するように乱数値を割り振るという観点からは、上段ベル、下段ベル、右上がりベル、および右下がりベルの当選確率が同一であっても、打順ベルの当選確率の割り振りにおいて偏りがあってもよい。具体的に説明すると、例えば、上段ベル、下段ベル、右上がりベル、および右下がりベルのそれぞれに割り当てられる乱数値の設定量が 4 8 0 0 ずつであったとし、上段ベルを含む打順 1 を正解打順とする打順ベルに 2 4 0 0、上段ベルを含む打順 2 を正解打順とする打順ベルに 2 4 0 0、下段ベルを含む打順 3 を正解打順とする打順ベルに 2 4 0 0、下段ベルを含む打順 4 を正解打順とする打順ベルに 2 4 0 0、右上がりベルを含む打順 5 を正解打順とする打順ベルに 2 0 0 0、右上がりベルを含む打順 6 を正解打順とする打順ベルに 2 8 0 0 というように乱数値の設定量を割り振る場合を想定する。この場合に、打順 1 ~ 打順 4 が正解打順として出現する確率に対して、打順 5 が正解打順として出現する確率は低くなり、一方で打順 6 が正解打順として出現する確率は高くなるため、このままでは一部の押下順序が偏って正解打順として出現することになる。そこで、右下がりベルを含む打順 1 を正解打順とする打順ベル、右下がりベルを含む打順 2 を正解打順とする打順ベル、右下がりベルを含む打順 3 を正解打順とする打順ベル、および右下がりベルを含む打順 4 を正解打順とする打順ベルのそれぞれについては乱数値の設定量を 8 0 0 ずつとし、右下がりベルを含む打順 5 を正解打順とする打順ベルに 1 2 0 0、右下

がりベルを含む打順 6 を正解打順とする打順ベルに 4 0 0 という設定量で乱数値を割り振れば、打順 1 ～ 打順 6 のそれぞれが正解打順として出現する頻度を均等に行うことができる。このように上段ベルを含む打順ベル、下段ベルを含む打順ベル、右上がりベルを含む打順ベル、および右下がりベルを含む打順ベルの全体で正解打順の出現頻度が均等となっていれば、各打順ベルについての当選確率については本実施の形態で示した例に限らず種々の態様を採用することができる。

【 0 1 8 2 】

また本実施の形態では、右下がりベルを含む打順ベルについて、ストップボタン B 1 ～ B 3 の 6 種類の押下順序のそれぞれについて正解打順が存在するように打順ベル C 1 ～ 打順ベル C 6 と打順ベル D 1 ～ 打順ベル D 6 が設けられていた。具体的には、打順ベル C 1 および打順ベル D 1 が打順 1 (B 1 B 2 B 3) を正解打順とし、打順ベル C 2 および打順ベル D 2 が打順 2 (B 1 B 3 B 2) を正解打順とし、打順ベル C 3 および打順ベル D 3 が打順 3 (B 2 B 1 B 3) を正解打順とし、打順ベル C 4 および打順ベル D 4 が打順 4 (B 2 B 3 B 1) を正解打順とし、打順ベル C 5 および打順ベル D 5 が打順 5 (B 3 B 1 B 2) を正解打順とし、打順ベル C 6 および打順ベル D 6 が打順 6 (B 3 B 2 B 1) を正解打順としている。これに対して、打順 1, 2 のいずれかであれば右下がりベルが入賞するように正解打順が設けられた打順ベル、打順 3, 4 のいずれかであれば右下がりベルが入賞するように正解打順が設けられた打順ベル、打順 5, 6 のいずれかであれば右下がりベルが入賞するように正解打順が設けられた打順ベルを設けるようにしてもよい。すなわち上段ベルや、下段ベルや、右上がりベルを含む打順ベルでは最初に停止するリールに対応する停止操作が正解打順に対応していても 2 番目に停止するリールに対応する停止操作で正解打順と不正解打順に分歧する場合があるが、右下がりベルを含む打順ベルでは最初に停止するリールに対応する停止操作が正解打順であれば、その後不正解打順に転じることがないような当選態様を設けるようにしてもよい。

【 0 1 8 3 】

また本実施の形態では、図 8 および図 10 に示すように、打順ベルの当選時において第 1 リール R 1 を最初に停止させる場合に入賞する可能性がある正解小役は、上段ベルと右下がりベルの 2 種類であり、第 1 リール R 1 を最初に停止させる場合に入賞する可能性がある特殊小役は、特殊小役 A 1 ～ 特殊小役 A 4 の 4 種類である。

【 0 1 8 4 】

これらの小役の入賞形態に関して第 1 リール R 1 に割り当てられている図柄は全てリプレイ図柄 A 「 R P A 」となっている。これは、打順ベルの当選時にストップボタン B 1 ～ B 3 の押下順序が正解打順および不正解打順のいずれであっても中段にリプレイ図柄 A 「 R P A 」が表示される態様で第 1 リール R 1 が停止することを意味し、また打順ベル A 1、打順ベル A 2、打順ベル B 1、打順ベル B 2、打順ベル C 1、打順ベル C 2、打順ベル D 1、および打順ベル D 2 の当選時において正解打順で停止操作が行われた場合に、上段ベルを含む当選態様あるいは右下がりベルを含む当選態様のいずれが当選していた場合であっても、第 1 リール R 1 が最初に停止する場合の第 1 リール R 1 の停止態様が共通となることを意味する。このため、いずれの打順ベルの当選時においても第 1 リール R 1 を最初に停止させる場合に第 1 リール R 1 の停止態様を共通化することによって、通常演出状態での遊技において遊技者が当選態様を予測しがたい状況が発生させることができる。

【 0 1 8 5 】

また本実施の形態では、下段ベルを含む打順ベル (打順ベル A 3、打順ベル A 4、打順ベル B 3、打順ベル B 4) の当選時に最初に停止させるリールに対応する停止操作が正解打順に対応する場合に、下段ベル、特殊小役 A、および特殊小役 D に共通する図柄を有効ライン上に表示させ、2 番目に停止させるリールで不正解打順に転じた場合に、特殊小役 A および特殊小役 D のうち 2 番目に停止させるリールに対応する停止操作のタイミングに関わらずに有効ライン上に表示可能な図柄が割り当てられている特殊小役を入賞可能とし、最後に停止させるリールに対応する停止操作のタイミングに応じて特殊小役が入賞する場合と、いずれの小役も入賞しない場合とが存在する。以下では、図 33 に示す打順ベル

B 4 が当選した場合を例に取り、図 3 4 および図 3 5 を参照しながら具体的に説明する。

【 0 1 8 6 】

まず、打順ベル B 4 が当選した場合に、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 のそれぞれが回転している状態で、図 3 4 (A) に示すように、第 2 リール R 2 について上段に 1 6 番のベル図柄 A 「 B L A 」が位置し、中段に 1 5 番のリプレイ図柄 A 「 R P A 」が位置し、下段に 1 4 番のチェリー図柄「 C H 」が位置するタイミングでストップボタン B 2 が押下されたとすると、この押下検出位置から 0 コマ ~ 4 コマの計 5 コマ分の引き込み範囲内の停止位置の候補は図 3 4 (B) ~ 図 3 4 (F) に示す通りであり、この引き込み範囲内に存在する入賞可能な当選役に係る図柄組合せは、図 3 4 (G) に示す通りとなる。

【 0 1 8 7 】

そして図 3 4 (G) に示すように、第 2 リール R 2 において、ベル図柄 A 「 B L A 」を有効ライン上に表示させた場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数は 6 個、赤 7 図柄「赤 7」を有効ライン上に表示させた場合には、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数は 4 個となる。また図 3 4 (G) に示すように、第 2 リール R 2 において、ベル図柄 A 「 B L A 」を有効ライン上に表示させた場合には、メダルの払出数が最大で 7 枚となり、赤 7 図柄「赤 7」を有効ライン上に表示させた場合には、メダルの払出数が最大で 1 枚となる。

【 0 1 8 8 】

そして打順ベル B 4 の当選時では、図 8 に示すように、第 2 リール R 2 を最初に停止させる場合に正解打順に対応し、メダルの払出数が最も多くなり、かつ有効ライン上に表示可能な図柄組合せが最も多くなるように第 2 リール R 2 の停止位置を決定する。すると、図 3 4 に示す例では、第 2 リール R 2 において、ベル図柄 A 「 B L A 」を有効ライン上に表示させた場合に、メダルの払出数が最も多く、かつ有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数も最も多くなるため、メダルの払出数および有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数がいずれも最大となるベル図柄 A 「 B L A 」を有効ライン上に表示させる図 3 4 (D) に示す位置が第 2 リール R 2 の停止位置として選択される。このように図 3 4 に示す例では、打順ベル B 4 に含まれる 5 種類の小役のうち下段ベル、特殊小役 A 3、および特殊小役 D 1 に共通に割り当てられているベル図柄 A 「 B L A 」が有効ライン上に表示される。

【 0 1 8 9 】

続いて、図 3 5 (A) に示すように、第 2 リール R 2 についてベル図柄 A 「 B L A 」が下段に表示されている位置で停止しており、第 1 リール R 1 と第 3 リール R 3 とが回転している状態で第 1 リール R 1 について上段に 1 5 番のリプレイ図柄 A 「 R P A 」が位置し、中段に 1 4 番の B A R 図柄「 B A R 」が位置し、下段に 1 3 番のチェリー図柄「 C H 」が位置するタイミングでストップボタン B 1 が押下されたとすると、この押下検出位置から 0 コマ ~ 4 コマの計 5 コマ分の引き込み範囲内の停止位置の候補は図 3 5 (B) ~ 図 3 5 (F) に示す通りであり、この引き込み範囲内に存在する入賞可能な当選役に係る図柄組合せは、図 3 5 (G) に示す通りとなる。

【 0 1 9 0 】

この場合において打順ベル B 4 の当選時に第 2 リール R 2 に続いて第 1 リール R 1 を停止させることで不正解打順に転じたことになり、第 1 リール R 1 の停止位置については、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの個数が最大となるように停止位置を決定することで、押下検出位置に関わらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているリプレイ図柄 A 「 R P A 」を有効ライン上に表示させる位置を停止位置として決定する。

【 0 1 9 1 】

具体的に説明すると、図 3 5 (G) に示すように、リプレイ図柄 A 「 R P A 」を有効ライン上に表示させる場合には図柄組合せの個数が 2 個となり、スイカ図柄 A 「 W M A 」、赤 7 図柄「赤 7」、またはベル図柄 A 「 B L A 」を有効ライン上に表示させる場合には図柄組合せの個数がそれぞれ 1 個となるため、リプレイ図柄 A 「 R P A 」を有効ライン上に表示させる場合が有効ライン上に表示可能な図柄組合せが最も多くなる。このため本実施

10

20

30

40

50

の形態では、押下検出位置によらずに有効ライン上に表示可能な位置関係で配列されているリプレイ図柄A「RPA」を有効ライン上に表示させる図35(C)に示す位置を第1リールR1の停止位置として決定する。

【0192】

そして第1リールR1についてリプレイ図柄A「RPA」を有効ライン上に表示し、第2リールR2についてベル図柄A「BLA」を有効ライン上に表示させると、この時点では入賞可能となる当選役は特殊小役A3のみとなる。そして本実施の形態において、特殊小役A3は、ストップボタンB3について適切なタイミングで押下されなければ入賞させることができない小役であるため、第3リールR3については、ストップボタンB3がBAR図柄「BAR」およびベル図柄B「BLB」の少なくとも一方が引き込み範囲内に存在するタイミングで押下されると特殊小役A3が入賞する態様で第3リールR3が停止し、ストップボタンB3が押下された場合に引き込み範囲内にBAR図柄「BAR」およびベル図柄B「BLB」がいずれも存在していない場合には、特殊小役A3が入賞することはなく、いずれの役も入賞しない態様で第3リールR3が停止することになる。

【0193】

そして本実施の形態では、特殊小役A1～特殊小役A4については、第1リールR1においてストップボタンB1の押下タイミングに関わらずに有効ライン上に表示可能なリプレイ図柄A「PRA」が割り当てられており、第2リールR2および第3リールR3においてストップボタンB2、B3の押下タイミングが適切である場合に有効ライン上に表示可能な図柄が割り当てられている。また特殊小役D1～特殊小役D4については、特殊小役A1～特殊小役A4とは異なり、第3リールR3においてストップボタンB3の押下タイミングに関わらずに有効ライン上に表示可能なスイカ図柄A「WMA」が割り当てられており、第1リールR1および第2リールR2においてストップボタンB1、B2の押下タイミングが適切である場合に有効ライン上に表示可能な図柄が割り当てられている。一方で、下段ベルについては、第1リールR1～第3リールR3の全てにおいて、各リールに対応するストップボタンの押下タイミングに関わらずに有効ライン上に表示可能となるように図柄が割り当てられている。

【0194】

また特殊小役A1～特殊小役A4は、第2リールR2についてベル図柄A「BLA」またはベル図柄B「BLB」のいずれか一方が割り当てられており、特殊小役D1～特殊小役D4も、第2リールR2についてベル図柄A「BLA」またはベル図柄B「BLB」のいずれか一方が割り当てられている。そして下段ベルは、第2リールR2についてベル図柄A「BLA」およびベル図柄B「BLB」の双方が割り当てられている。このように本実施の形態では、特殊小役A1～特殊小役A4においてリプレイ図柄A「RPA」が割り当てられている第1リールR1、および特殊小役D1～特殊小役D4においてスイカ図柄「WMA」が割り当てられている第3リールR3のいずれとも異なる第2リールR2において特殊小役A1～特殊小役A4、特殊小役D1～特殊小役D4、および下段ベルの間に共通の図柄が割り当てられていることになる。

【0195】

すなわち特殊小役A1～特殊小役A4と特殊小役D1～特殊小役D4とは、第1リール～第3リールR3のうちいずれか一つについてストップボタンの押下タイミングに関わらずに入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示可能であって、残りのリールについてはストップボタンの押下タイミングが適切でなければ入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示させることができないようになっており、特殊小役A1～特殊小役A4においてストップボタンの押下タイミングに関わらずに入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示可能なリールと、特殊小役D1～特殊小役D4においてストップボタンの押下タイミングに関わらずに入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示可能なリールが異なっている。

【0196】

従って本実施の形態では、特殊小役A1～特殊小役A4が打順ベルの当選時に第1リール

10

20

30

40

50

ル R 1 が 2 番目に停止して不正解打順に転じた場合に最後に停止する第 3 リール R 3 において役のとりこぼしを発生させるようにする役割があり、また同様の理由により、特殊小役 D 1 ~ 特殊小役 D 4 が打順ベルの当選時に第 3 リール R 3 が 2 番目に停止して不正解打順に転じた場合に最後に停止する第 1 リール R 1 において役の取りこぼしを発生させるようにする役割がある。このため本実施の形態によれば、打順ベルの当選時において不正解打順で停止操作が行われた場合に、全てのリールが停止する前に特殊小役の入賞の適否が確定してしまうような状況を発生させず押下検出位置（ストップボタンの押下タイミング）による特殊小役の入賞率の変動要因をできるだけ低く抑えることができ、アシストタイム遊技ではない場合におけるメダルの獲得率の期待値がストップボタン B 1 ~ B 3 の押下順序や押下タイミングに応じて変動しないようにすることができる。

10

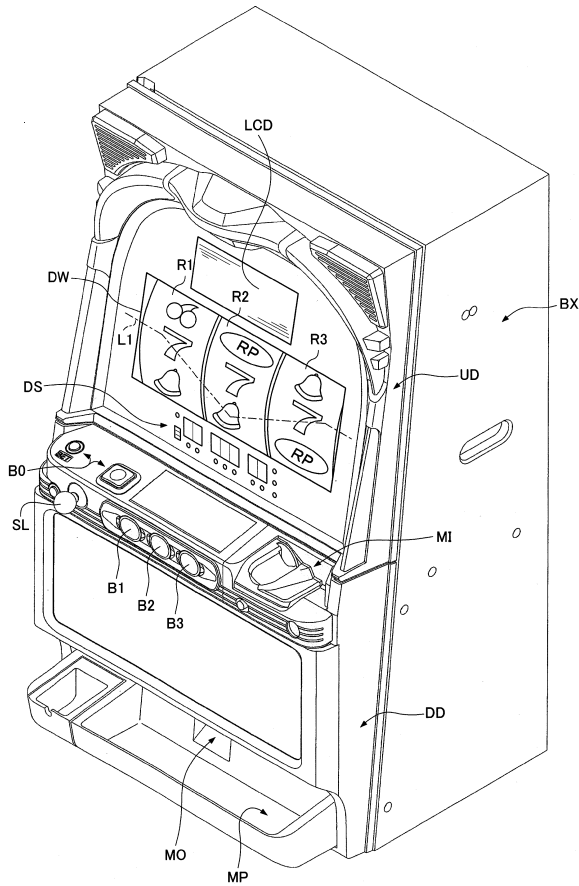
【符号の説明】

【 0 1 9 7 】

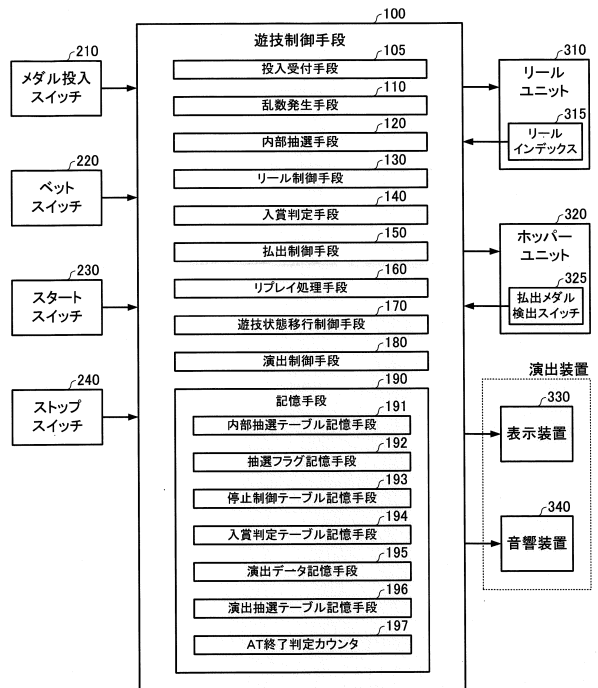
B X 収納箱、U D 前面上扉、D D 前面下扉、D W 表示窓、
 L 1 有効ライン、D S 遊技情報表示部、L C D 液晶ディスプレイ、
 R 1 第 1 リール、R 2 第 2 リール、R 3 第 3 リール、
 B 0 ベットボタン、S L スタートレバー、B 1 ~ B 3 ストップボタン、
 M I メダル投入口、M O メダル払い出し口、M P メダル受け皿、
 1 0 0 遊技制御手段、1 0 5 投入受付手段、1 1 0 乱数発生手段、
 1 2 0 内部抽選手段、1 3 0 リール制御手段、1 4 0 入賞判定手段、
 1 5 0 払出制御手段、1 6 0 リプレイ処理手段、1 7 0 遊技状態移行制御手段、
 1 8 0 演出制御手段、1 9 0 記憶手段、
 1 9 1 内部抽選テーブル記憶手段、1 9 2 抽選フラグ記憶手段、
 1 9 3 停止制御テーブル記憶手段、1 9 4 入賞判定テーブル記憶手段、
 1 9 5 演出データ記憶手段、1 9 6 演出抽選テーブル記憶手段、
 1 9 7 A T 終了判定カウンタ、
 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

20

【図 1】



【図 2】



【図 3】

内部抽選 テーブルA	内部抽選 テーブルB	内部抽選 テーブルC
打順ベルA1 打順ベルA6	打順ベルA1 打順ベルA6	JAC1
打順ベルB1 打順ベルB6	打順ベルB1 打順ベルB6	JAC2
打順ベルC1 打順ベルC6	打順ベルC1 打順ベルC6	JAC2
打順ベルD1 打順ベルD6	打順ベルD1 打順ベルD6	JAC2
共通ベル1	共通ベル1	JAC2
共通ベル2	共通ベル2	JAC2
共通ベル3	共通ベル3	JAC2
共通ベル4	共通ベル4	JAC2
チャンス役	チャンス役	JAC2
リプレイ	リプレイ	ハズレ
BB		
ハズレ		

【図 4】

打順ベルA1 (3072/65536)	上段ベル+特殊小役A1, A4, D1, D4
打順ベルA2 (3072/65536)	上段ベル+特殊小役A1, A4, D2, D3
打順ベルA3 (3072/65536)	下段ベル+特殊小役A1, A4, D1, D4
打順ベルA4 (3072/65536)	下段ベル+特殊小役A1, A4, D2, D3
打順ベルA5 (3072/65536)	右上がりベル+特殊小役A1, A2, D1, D4
打順ベルA6 (3072/65536)	右上がりベル+特殊小役A1, A2, D2, D3
打順ベルB1 (3072/65536)	上段ベル+特殊小役A2, A3, D2, D3
打順ベルB2 (3072/65536)	上段ベル+特殊小役A2, A3, D1, D4
打順ベルB3 (3072/65536)	下段ベル+特殊小役A2, A3, D2, D3
打順ベルB4 (3072/65536)	下段ベル+特殊小役A2, A3, D1, D4
打順ベルB5 (3072/65536)	右上がりベル+特殊小役A3, A4, D2, D3
打順ベルB6 (3072/65536)	右上がりベル+特殊小役A3, A4, D1, D4
打順ベルC1 (1024/65536)	右下がりベル+特殊小役A1, A4, D1, D4
打順ベルC2 (1024/65536)	右下がりベル+特殊小役A1, A4, D2, D3
打順ベルC3 (1024/65536)	右下がりベル+特殊小役A1, A4, C1, C4, D1, D4
打順ベルC4 (1024/65536)	右下がりベル+特殊小役A1, A4, C2, C3, D1, D4
打順ベルC5 (1024/65536)	右下がりベル+特殊小役A1, A4, E1
打順ベルC6 (1024/65536)	右下がりベル+特殊小役A1, A4, B1, D1, D4
打順ベルD1 (1024/65536)	右下がりベル+特殊小役A2, A3, D2, D3
打順ベルD2 (1024/65536)	右下がりベル+特殊小役A2, A3, D1, D4
打順ベルD3 (1024/65536)	右下がりベル+特殊小役A2, A3, C2, C3, D2, D3
打順ベルD4 (1024/65536)	右下がりベル+特殊小役A2, A3, C1, C4, D2, D3
打順ベルD5 (1024/65536)	右下がりベル+特殊小役A2, A3, E2
打順ベルD6 (1024/65536)	右下がりベル+特殊小役A2, A3, B2, D2, D3

【図 5】

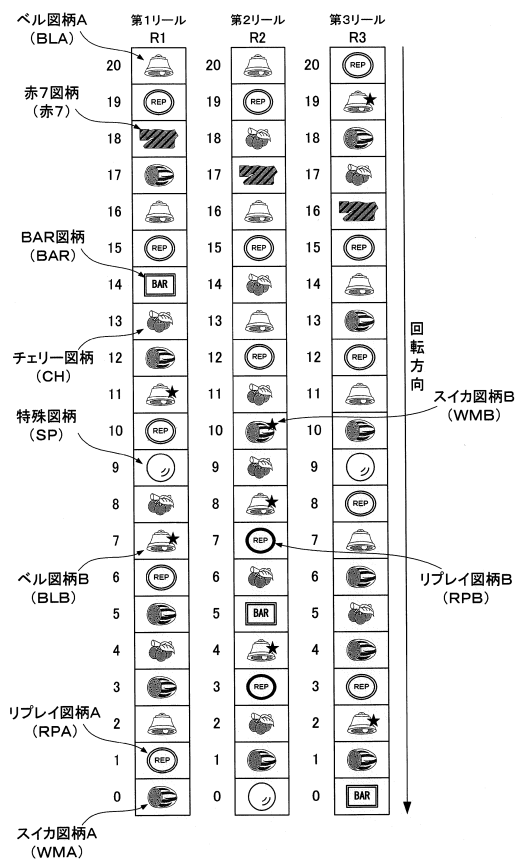
共通ベル1 (1300/65536)	中段ベル+特殊小役A1
共通ベル2 (1300/65536)	中段ベル+特殊小役A2
共通ベル3 (1300/65536)	中段ベル+特殊小役A3
共通ベル4 (1300/65536)	中段ベル+特殊小役A4

* その他の小役当選態様
チャンス役 (180/65536)

【図 6】

JAC1 (12289/65536)	上段ベル、右下がりベル、下段ベル、右上がりベル、 中段ベル、特殊小役A1～A4、特殊小役B1～B2、 特殊小役C1～C4、特殊小役D1～D4、 特殊小役E1～E2、チャンス役
JAC2 (42244/65536)	特殊小役A1～A4、特殊小役B1～B2、 特殊小役C1～C4、特殊小役D1～D4、 特殊小役E1～E2、チャンス役

【図 7】

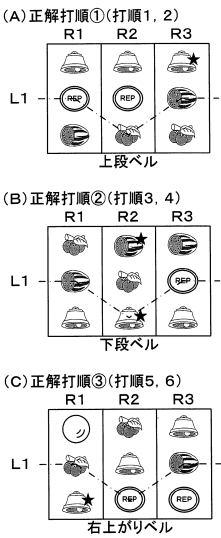


【図 8】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベルA1 正解打順: 打順1	上段ベル	特殊小役A1, A4 または 取りこぼし		特殊小役D1, D4 または 取りこぼし		
打順ベルA2 正解打順: 打順2	特殊小役A1, A4 または 取りこぼし	上段ベル	特殊小役A1, A4 または 取りこぼし	特殊小役D2, D3 または 取りこぼし		
打順ベルA3 正解打順: 打順3	特殊小役A1, A4 または 取りこぼし		下段ベル	特殊小役D1, D4 または 取りこぼし		
打順ベルA4 正解打順: 打順4	特殊小役A1, A4 または 取りこぼし		下段ベル	特殊小役D2, D3 または 取りこぼし		
打順ベルA5 正解打順: 打順5	特殊小役A1, A2 または 取りこぼし		特殊小役D1, D4 または 取りこぼし	右上がり ベル	特殊小役D1, D4 または 取りこぼし	
打順ベルA6 正解打順: 打順6	特殊小役A1, A2 または 取りこぼし		特殊小役D2, D3 または 取りこぼし		右上がり ベル	
打順ベルB1 正解打順: 打順1	上段ベル	特殊小役A2, A3 または 取りこぼし		特殊小役D2, D3 または 取りこぼし		
打順ベルB2 正解打順: 打順2	特殊小役A2, A3 または 取りこぼし	上段ベル	特殊小役A2, A3 または 取りこぼし	特殊小役D1, D4 または 取りこぼし		
打順ベルB3 正解打順: 打順3	特殊小役A2, A3 または 取りこぼし		下段ベル	特殊小役D2, D3 または 取りこぼし		
打順ベルB4 正解打順: 打順4	特殊小役A2, A3 または 取りこぼし		下段ベル	特殊小役D1, D4 または 取りこぼし		
打順ベルB5 正解打順: 打順5	特殊小役A3, A4 または 取りこぼし		特殊小役D2, D3 または 取りこぼし	右上がり ベル	特殊小役D2, D3 または 取りこぼし	
打順ベルB6 正解打順: 打順6	特殊小役A3, A4 または 取りこぼし		特殊小役D1, D4 または 取りこぼし		右上がり ベル	

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

【図 9】

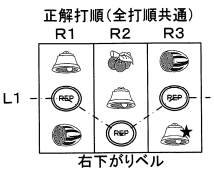


【図 10】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベルC1 正解打順:打順1	右下がり ベル	特殊小役A1, A4 または 取りこぼし		特殊小役D1, D4 または 取りこぼし		
打順ベルC2 正解打順:打順2	特殊小役 A1, A4 または 取りこぼし	右下がり ベル	特殊小役 A1, A4 または 取りこぼし	特殊小役D2, D3 または 取りこぼし		
打順ベルC3 正解打順:打順3	特殊小役A1, A4 または 取りこぼし		右下がり ベル	特殊小役 C1, C4 または 取りこぼし	特殊小役D1, D4 または 取りこぼし	
打順ベルC4 正解打順:打順4	特殊小役A1, A4 または 取りこぼし		特殊小役 C2, C3 または 取りこぼし	右下がり ベル	特殊小役D1, D4 または 取りこぼし	
打順ベルC5 正解打順:打順5	特殊小役A1, A4 または 取りこぼし			特殊小役 E1 または 取りこぼし	右下がり ベル	特殊小役 E1 または 取りこぼし
打順ベルC6 正解打順:打順6	特殊小役A1, A4 または 取りこぼし			特殊小役 D1, D4 または 取りこぼし	特殊小役 B1 または 取りこぼし	右下がり ベル
打順ベルD1 正解打順:打順1	右下がり ベル	特殊小役A2, A3 または 取りこぼし		特殊小役D2, D3 または 取りこぼし		
打順ベルD2 正解打順:打順2	特殊小役 A2, A3 または 取りこぼし	右下がり ベル	特殊小役 A2, A3 または 取りこぼし	特殊小役D1, D4 または 取りこぼし		
打順ベルD3 正解打順:打順3	特殊小役A2, A3 または 取りこぼし		右下がり ベル	特殊小役 C2, C3 または 取りこぼし	特殊小役D2, D3 または 取りこぼし	
打順ベルD4 正解打順:打順4	特殊小役A2, A3 または 取りこぼし		特殊小役 C1, C4 または 取りこぼし	右下がり ベル	特殊小役D2, D3 または 取りこぼし	
打順ベルD5 正解打順:打順5	特殊小役A2, A3 または 取りこぼし			特殊小役 E2 または 取りこぼし	右下がり ベル	特殊小役 E2 または 取りこぼし
打順ベルD6 正解打順:打順6	特殊小役A2, A3 または 取りこぼし			特殊小役 D2, D3 または 取りこぼし	特殊小役 B2 または 取りこぼし	右下がり ベル

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









































































【図 11】



















































【図 12】

入賞役	図柄組合せ			配当
BB	BAR			—
リプレイ	REP		REP	—
	REP		BAR	
	REP			

















































【 図 1 4 】

入賞役	図柄組合せ			配当
特殊小役A1				1枚
				
				
				
特殊小役A2				1枚
				
		 ★		
		 ★		
特殊小役A3				1枚
			 ★	
				
			 ★	
特殊小役A4				1枚
			 ★	
		 ★		
		 ★	 ★	
特殊小役B1				1枚
				
				
				
特殊小役B2				1枚
				
				
				




























【 図 1 6 】

入賞役	図柄組合せ			配当
特殊小役C3				1枚
				
				
				
				
				
				
				
特殊小役C4				1枚
				
				
				
				
				
				
				

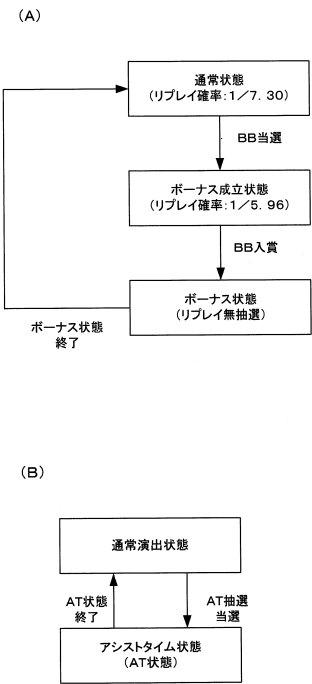
【図 17】

入賞役	図柄組合せ	配当
特殊小役D1	  	1枚
	  	
	  	
	  	
特殊小役D2	  	
	  	
	  	
	  	
特殊小役D3	  	1枚
	  	
	  	
	  	
特殊小役D4	  	
	  	
	  	
	  	

【図 18】

入賞役	図柄組合せ	配当
特殊小役E1	  	1枚
	  	
	  	
	  	
特殊小役E2	  	1枚
	  	
	  	
	  	
チャンス役	  	1枚

【図 19】



【図 20】

当選態様	通常状態		ボーナス成立状態	
	乱数値設定量	当選確率	乱数値設定量	当選確率
打順ベルA1	3072	1/21.33	3072	1/21.33
打順ベルA2	3072	1/21.33	3072	1/21.33
打順ベルA3	3072	1/21.33	3072	1/21.33
打順ベルA4	3072	1/21.33	3072	1/21.33
打順ベルA5	3072	1/21.33	3072	1/21.33
打順ベルA6	3072	1/21.33	3072	1/21.33
打順ベルB1	3072	1/21.33	3072	1/21.33
打順ベルB2	3072	1/21.33	3072	1/21.33
打順ベルB3	3072	1/21.33	3072	1/21.33
打順ベルB4	3072	1/21.33	3072	1/21.33
打順ベルB5	3072	1/21.33	3072	1/21.33
打順ベルB6	3072	1/21.33	3072	1/21.33
打順ベルC1	1024	1/64.00	1024	1/64.00
打順ベルC2	1024	1/64.00	1024	1/64.00
打順ベルC3	1024	1/64.00	1024	1/64.00
打順ベルC4	1024	1/64.00	1024	1/64.00
打順ベルC5	1024	1/64.00	1024	1/64.00
打順ベルC6	1024	1/64.00	1024	1/64.00
打順ベルD1	1024	1/64.00	1024	1/64.00
打順ベルD2	1024	1/64.00	1024	1/64.00
打順ベルD3	1024	1/64.00	1024	1/64.00
打順ベルD4	1024	1/64.00	1024	1/64.00
打順ベルD5	1024	1/64.00	1024	1/64.00
打順ベルD6	1024	1/64.00	1024	1/64.00
共通ベル1	1300	1/50.41	1300	1/50.41
共通ベル2	1300	1/50.41	1300	1/50.41
共通ベル3	1300	1/50.41	1300	1/50.41
共通ベル4	1300	1/50.41	1300	1/50.41
チャンス役	180	1/364.09	180	1/364.09
リプレイ	8978	1/7.30	11004	1/5.96
BB	1500	1/43.69	0	—
ハズレ	526	1/124.59	0	—
上段ベル (打順ベルA1,A2,B1,B2)	12288	1/5.33	12288	1/5.33
下段ベル (打順ベルA3,A4,B3,B4)	12288	1/5.33	12288	1/5.33
右上がりベル (打順ベルA5,A6,B5,B6)	12288	1/5.33	12288	1/5.33
右下がりベル (打順ベルC1~C6,D1~D6)	12288	1/5.33	12288	1/5.33
上段ベル、下段ベル、 右上がりベル、 or 右下がりベル (全打順ベル)	49152	1/1.33	49152	1/1.33
全小役	54532	1/1.20	54532	1/1.20

【図 2 1】

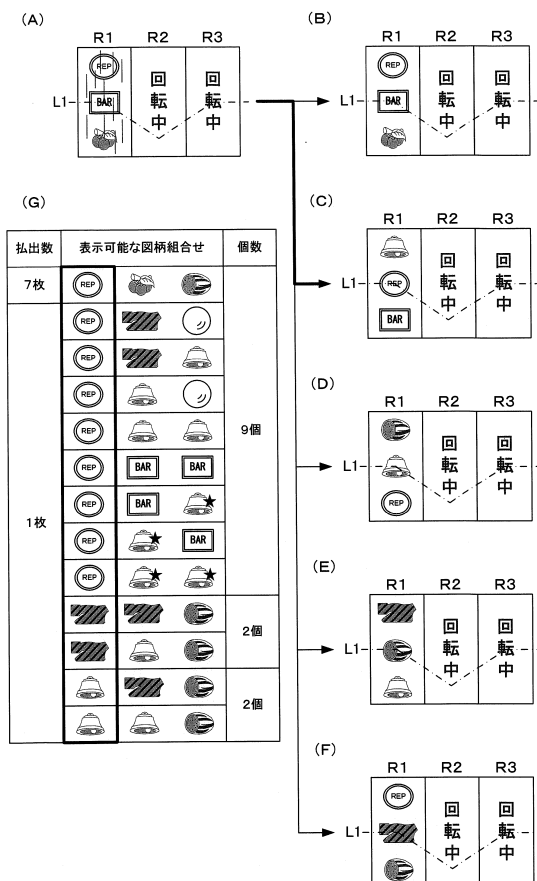
ボーナス状態

当選態様	乱数値設定量	当選確率
JAC1	12289	1/5.33
JAC2	42244	1/1.55
ハズレ	11003	1/5.96
上段ベル (JAC1)	12289	1/5.33
下段ベル (JAC1)	12289	1/5.33
右上がりベル (JAC1)	12289	1/5.33
右下がりベル (JAC1)	12289	1/5.33
上段ベル、下段ベル、 右上がりベル、 or 右下がりベル (JAC1)	12289	1/5.33
全小役	54533	1/1.20

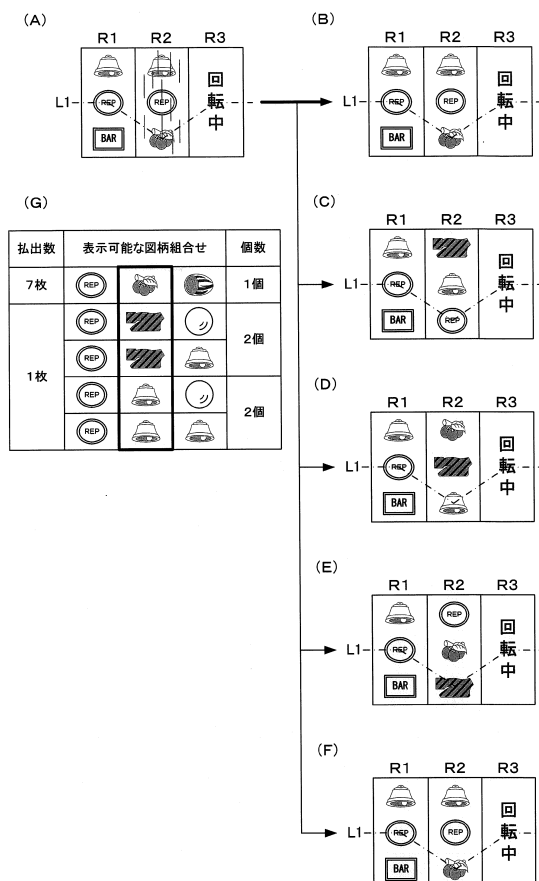
【図 2 2】

打順ベルA1			
上段ベル	REP		
特殊小役A1	REP		
	REP		
	REP		
	REP		
特殊小役A4	REP	BAR	BAR
	REP	BAR	
	REP		BAR
	REP		
特殊小役D1			
特殊小役D4		BAR	
		BAR	

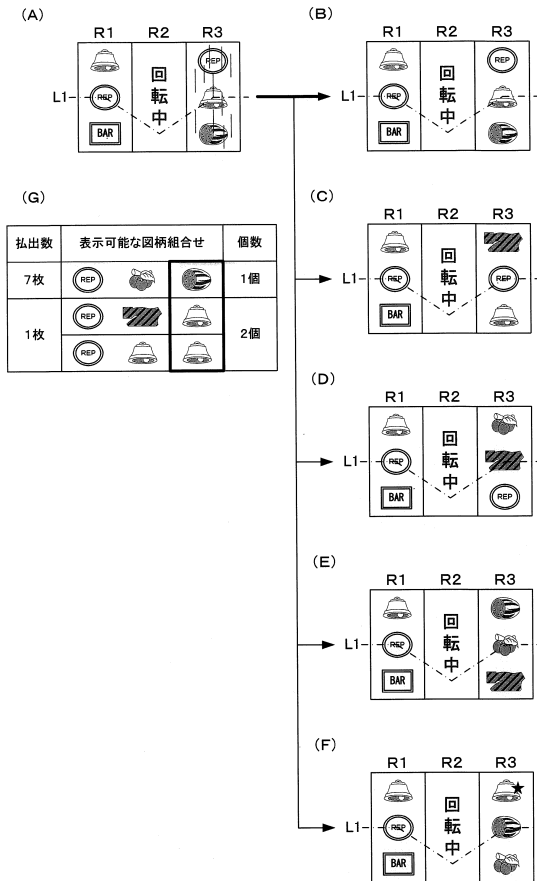
【図 2 3】



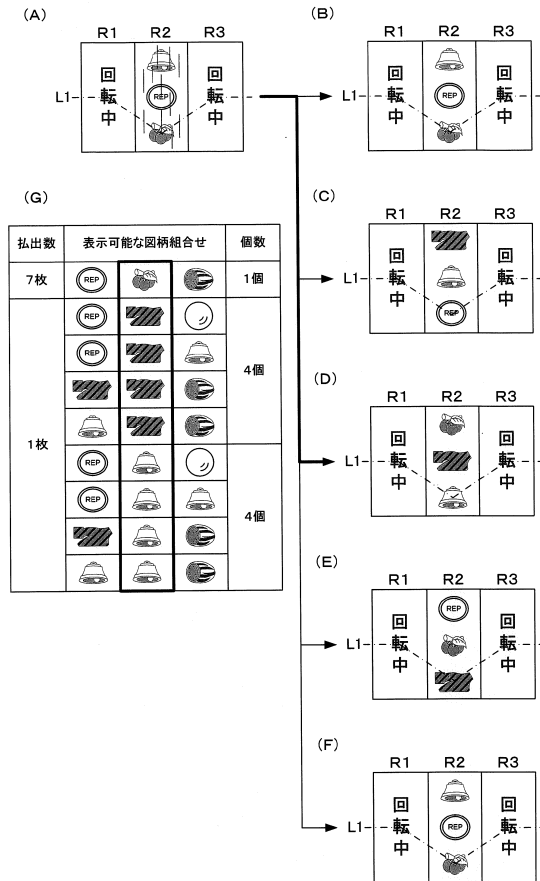
【図 2 4】



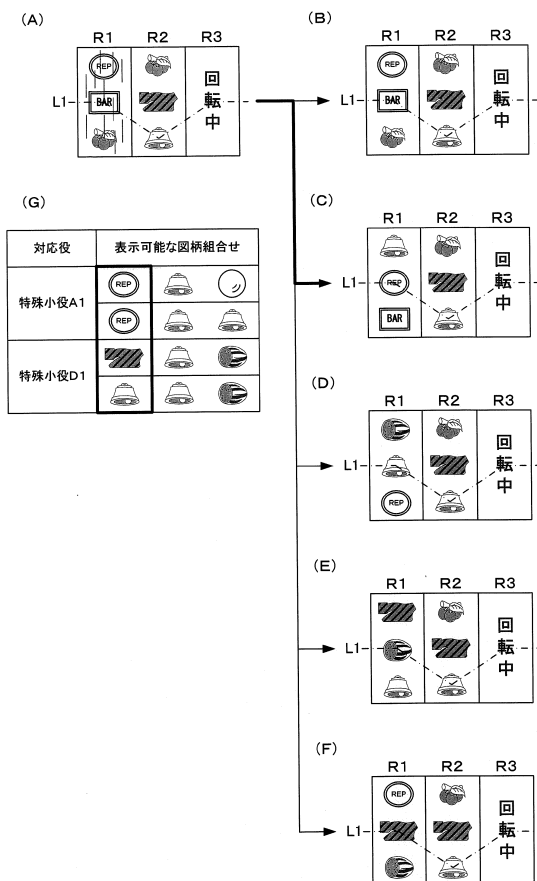
【図 25】



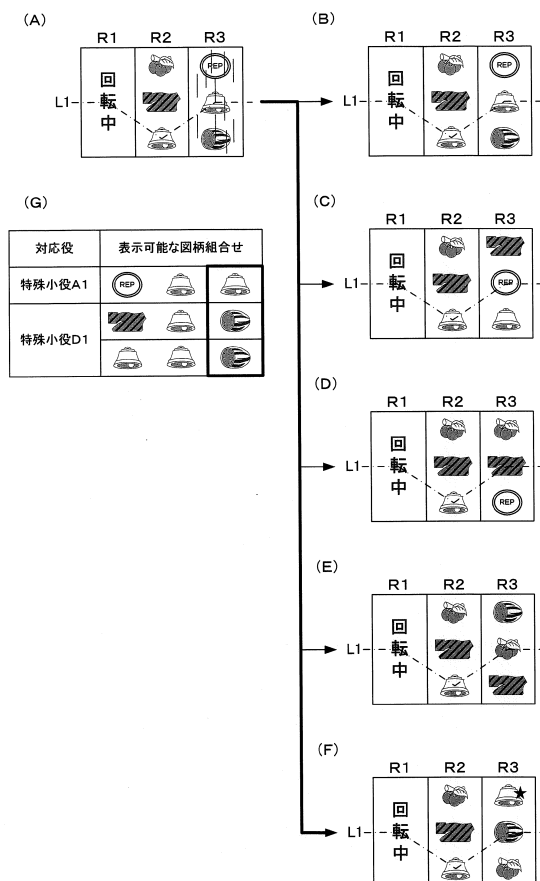
【図 26】



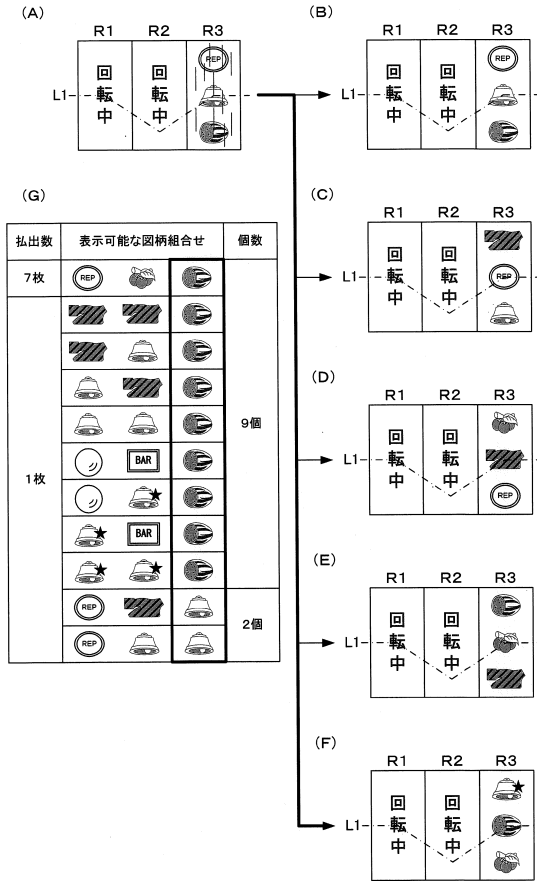
【図 27】



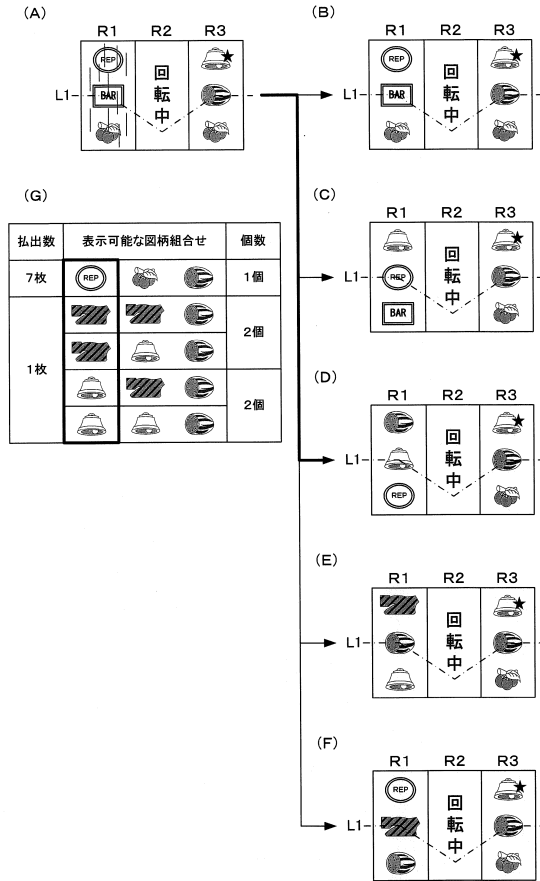
【図 28】



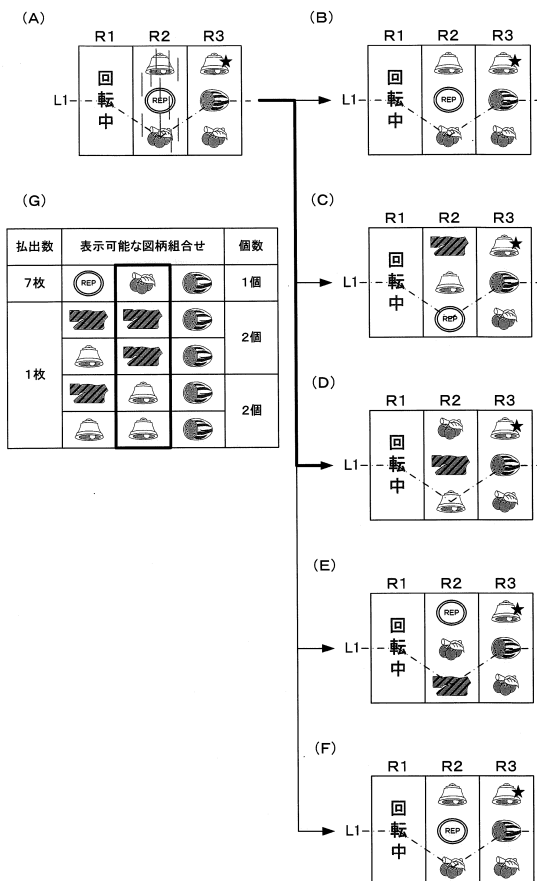
【図 29】



【図 30】



【図 31】



【図 32】

(A) 通常状態、ボーナス成立状態

上段ベル	16384	1/4.00
下段ベル	16384	1/4.00
右上がりベル	16384	1/4.00
合算	49152	1/1.33

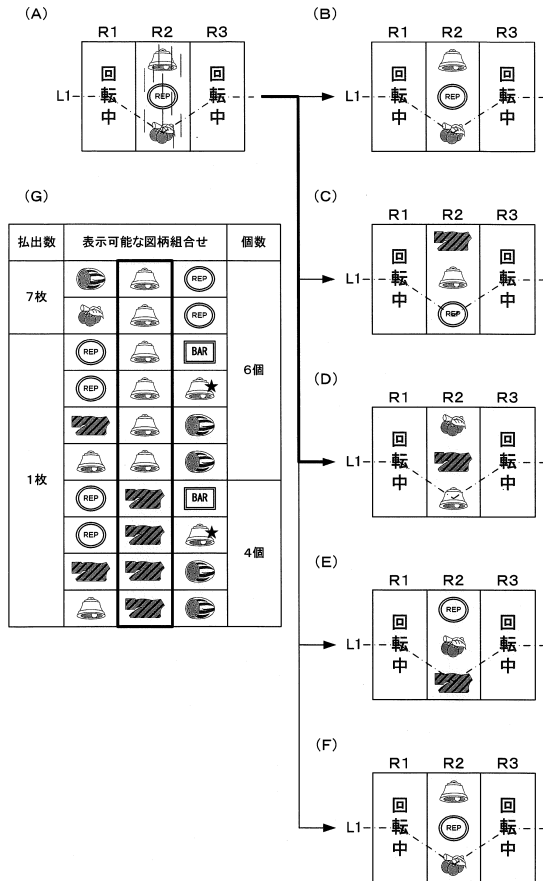
(B) ボーナス状態

上段ベル + 下段ベル + 右上がりベル	16385	1/3.99
合算	16385	1/3.99

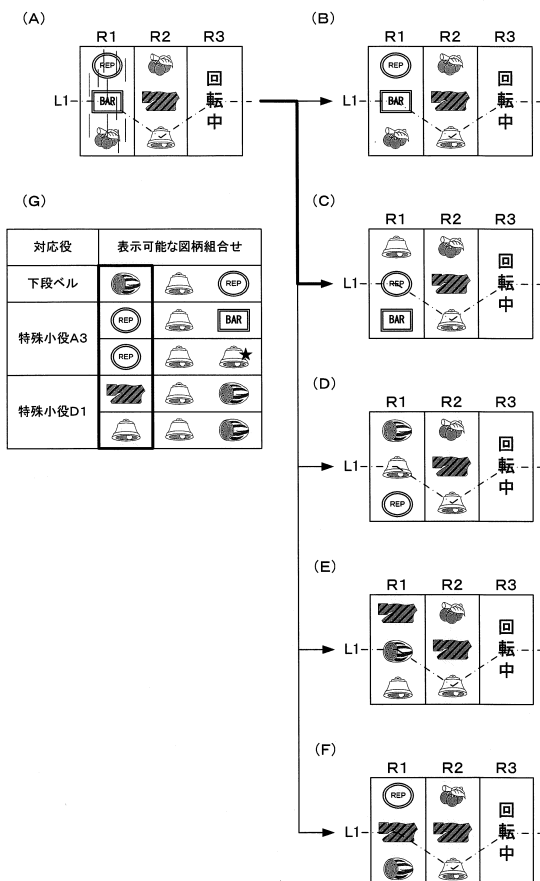
【図 3 3】

打順ベルB4			
下段ベル			REP
			REP
			REP
			REP
特殊小役A2	REP	BAR	
	REP	BAR	
	REP		
	REP		
特殊小役A3	REP		BAR
	REP		
	REP		BAR
	REP		
特殊小役D1			
特殊小役D4		BAR	
		BAR	

【図 3 4】



【図 3 5】



フロントページの続き

(72)発明者 山本 俊
東京都台東区東上野一丁目１番１号 株式会社オリンピア内

審査官 佐藤 海

(56)参考文献 特開２０１３－００６０００（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０２３９０７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１７１５４３（ＪＰ，Ａ）
特許第５６８３０３３（ＪＰ，Ｂ１）
特開２０１６－０５４９０６（ＪＰ，Ａ）
特許第５６５６０３５（ＪＰ，Ｂ１）
特開２０１５－０３３４０３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ５／０４