

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5794548号
(P5794548)

(45) 発行日 平成27年10月14日(2015.10.14)

(24) 登録日 平成27年8月21日(2015.8.21)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G
A 6 3 F 5/04 5 1 2 F

請求項の数 1 (全 53 頁)

(21) 出願番号 特願2013-261230 (P2013-261230)
 (22) 出願日 平成25年12月18日 (2013.12.18)
 (62) 分割の表示 特願2013-30499 (P2013-30499)
 分割
 原出願日 平成20年12月10日 (2008.12.10)
 (65) 公開番号 特開2014-138773 (P2014-138773A)
 (43) 公開日 平成26年7月31日 (2014.7.31)
 審査請求日 平成26年1月16日 (2014.1.16)

(73) 特許権者 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100113228
 弁理士 中村 正
 (72) 発明者 梅津 裕和
 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 田中 健一
 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 高木 亨

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を備え、
 各前記リールの1つの図柄を通る図柄組合せラインは、
 有効ラインである屈曲線状の図柄組合せライン L a と、
 前記図柄組合せライン L a とは異なるラインであって無効ラインである一直線状の図柄
 組合せライン L b と
 を有し、

所定役、及び特定役を含む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ことに基づいてすべての前記リールを回転させると
 ともに、遊技者によりストップスイッチが操作されたことに基づいて、前記役抽選手段による
 役の抽選結果に対応する位置で、そのストップスイッチに対応する前記リールを停止
 させるリール制御手段と
 を備え、

前記所定役に対応する図柄の組合せとして、図柄の組合せ X 1 及び図柄の組合せ X 2 を
 有し、
 前記特定役に対応する図柄の組合せとして、図柄の組合せ X 3 を有し、
 前記リール制御手段は、前記役抽選手段による役の抽選で前記所定役に当選したときは

、
 前記ストップスイッチの押し順が T 1 であることを条件として、前記図柄の組合せ X 1 20

を前記図柄組合せライン L a に停止可能に制御し、

前記ストップスイッチの押し順が T 2 (T 2 T 1) であることを条件として、前記図柄の組合せ X 2 を前記図柄組合せライン L a に停止可能に制御し、

前記図柄の組合せ X 2 が前記図柄組合せライン L a に停止したときは、前記図柄の組合せ X 3 が前記図柄組合せライン L b に停止可能となるように、各前記リールに図柄が配列されている

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】

10

本発明は、ストップスイッチの押し順に応じて図柄組合せラインに停止する図柄の組合せが異な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では、例えば、3 個のリールが横方向に並設されるとともに、各リールの連続する 3 個の図柄が表示窓から見えるように形成されている。これにより、表示窓には、 $3 \times 3 (= 9)$ 個の図柄が停止表示される。

そして、各リールの 1 つの図柄を通る図柄組合せラインのうち、当該遊技で投入されたメダル枚数等に応じて、所定の図柄組合せラインが有効ラインに設定される。例えば、従来の技術では、3 枚のメダルが投入されると、水平方向の上段、中段、及び下段の一直線状の各図柄組合せラインと、右上がり及び右下がりの斜め方向の一直線状の図柄組合せラインが有効ラインに設定される。

20

【0003】

また、上記のような一直線状の図柄組合せラインに限らず、屈曲線状（例えば略 V 状）の図柄組合せラインを有効ラインとして設けることが知られている。例えば特許文献 1 では、一直線状の有効ラインと屈曲線状の有効ラインとを備え、所定役の当選時に、どちらの有効ラインに、当選役に対応する図柄の組合せを停止させるかを制御する技術が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

30

【0004】

【特許文献 1】特開 2008 - 093361 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

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図柄組合せラインに停止する図柄の組合せの種類及び個数を異ならせることである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

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。なお、かっこ書きで、対応する実施形態の一例を示す。

40

請求項 1 の発明は、

複数種類の図柄を表示した複数のリール（左リール 3 1、中リール 3 1、及び右リール 3 1）を備え、

各前記リールの 1 つの図柄を通る図柄組合せラインは、

有効ラインである屈曲線状の図柄組合せライン L a（例えば左リール 3 1 下段、中リール 3 1 中段、及び右リール 3 1 下段を通る逆 V 字状の有効ライン L 2）と、

前記図柄組合せライン L a とは異なるラインであって無効ラインである一直線状の図柄組合せライン L b（例えば左リール 3 1 上段、中リール 3 1 上段、及び右リール 3 1 上段を通る一直線状の無効ライン）と

50

を有し、

所定役（例えば小役 1、小役 2 A、及び小役 4 A）、及び特定役（例えば小役 5）を含む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ことに基づいて（スタートスイッチ 41 が操作されたとき）にすべての前記リールを回転させるとともに、遊技者によりストップスイッチ（42）が操作されたことに基づいて、前記役抽選手段による役の抽選結果に対応する位置で、そのストップスイッチに対応する前記リールを停止させるリール制御手段（64）とを備え、

前記所定役に対応する図柄の組合せとして、図柄の組合せ X1（例えば小役 1 に対応する「赤ベル」 - 「赤ベル」 - 「赤ベル」等）及び図柄の組合せ X2（例えば小役 2 A に対応する「R P」 - 「赤ベル」 - 「赤ベル」）を有し、10

前記特定役に対応する図柄の組合せとして、図柄の組合せ X3（例えば小役 5 に対応する「any」 - 「チェリー」 - 「any」）を有し、

前記リール制御手段は、前記役抽選手段による役の抽選で前記所定役に当選（例えば小役 1 + 小役 2 A + 小役 4 A に重複当選）したときは、

前記ストップスイッチの押し順が T1 であること（例えば最初に中ストップスイッチ 42 が操作されたこと）を条件として、前記図柄の組合せ X1 を前記図柄組合せライン L a に停止可能に制御し、

前記ストップスイッチの押し順が T2（T2 T1）であること（例えば最初に左ストップスイッチ 42 が操作され、かつ中リール 31 の「赤ベル（1番）」が中段に停止する操作タイミングで中ストップスイッチ 42 が操作され、かつ右リール 31 の「赤ベル（4番）」が下段に停止する操作タイミングで右ストップスイッチ 42 が操作されたこと）を条件として、前記図柄の組合せ X2 を前記図柄組合せライン L a に停止可能に制御し、20

前記図柄の組合せ X2 が前記図柄組合せライン L a に停止したときは、前記図柄の組合せ X3 が前記図柄組合せライン L b に停止可能となるように、各前記リールに図柄が配列されている

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、所定役の当選時に、ストップスイッチの押し順が T1 のときは、図柄の組合せ X1 が屈曲線状の図柄組合せライン L a に停止可能となり、ストップスイッチの押し順が T2 のときは、図柄の組合せ X2 が屈曲線状の図柄組合せライン L a に停止可能となるとともに、図柄の組合せ X3 が一直線状の図柄組合せライン L b に停止可能となる。30

このため、ストップスイッチの押し順に応じて図柄組合せラインに停止する図柄の組合せの種類及び個数を異ならせることができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図 1】本実施形態における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】第 1 実施形態におけるリールの図柄配列を示す図である。40

【図 3】表示窓とリールとの関係を示す図である。

【図 4】有効ラインを示す図である。

【図 5】第 1 実施形態における役の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。

【図 6】特定の図柄の組合せを示す図である。

【図 7】第 1 実施形態における役抽選テーブルを示す図である。

【図 8】第 1 実施形態における役抽選テーブルを示す図である。

【図 9】図柄の組合せの停止例を示す図である。

【図 10】図柄の組合せの停止例を示す図である。

【図 11】各リールの図柄の引き込み率を示す図である。50

【図12】ストップスイッチの押し順と、有効ラインに停止させる役との関係を示す図である。

【図13】図柄の組合せの停止例を示す図である。

【図14】図柄の組合せの停止例を示す図である。

【図15】第2実施形態におけるリールの図柄配列を示す図である。

【図16】第2実施形態における役の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。

【図17】第2実施形態における役抽選テーブルを示す図である。

【図18】図柄の組合せの停止例を示す図である。

【図19】図柄の組合せの停止例を示す図である。

【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。なお、以下の実施形態のスロットマシン10は、メダルを遊技媒体としているが、メダルに限らず、遊技球等であってもよいのはもちろんである。

<第1実施形態>

図1は、第1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。

【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69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が電気的に接続されている。

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り、遊技者は、いずれの遊技状態においても、常に3枚のメダルを投入して遊技を行うようになっている。

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、（左、中、右のすべての）リール31を始動させるとときに遊技者が操作するスイッチである。

さらにまた、（左、中、右）ストップスイッチ42は、対応するリール31を停止させると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が電気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、各リール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

10

20

30

40

50

せるときに操作するストップスイッチ 4 2 が中ストップスイッチ 4 2 であり、右リール 3 1 を停止させるときに操作するストップスイッチ 4 2 が右ストップスイッチ 4 2 である。

【 0 0 2 1 】

リール 3 1 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、第 1 実施形態におけるリール 3 1 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 3 1 ごとに、21 個の図柄が等間隔で配置されている。

【 0 0 2 2 】

また、図 3 は、スロットマシン 1 0 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）1 1 と、各リール 3 1 との位置関係を示す図である。各リール 3 1 は、本実施形態では横方向に並列に3個（左リール 3 1 、中リール 3 1 、及び右リール 3 1 ）設けられている。さらに、各リール 3 1 は、表示窓 1 1 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 1 0 の表示窓 1 1 から、合計 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が見えるように配置されている。

なお、本明細書では、図 3 中、左リール 3 1 の「C H A N C E」の図柄が停止している位置を「上段」、左リール 3 1 の「B A R」の図柄が停止している位置を「中段」、左リール 3 1 の「赤ベル」の図柄が停止している位置を「下段」と称する。

【 0 0 2 3 】

さらにまた、図 4 に示すように、スロットマシン 1 0 の表示窓 1 1 を含む部分には、有効ライン L 1 ~ L 4 が設けられている。

ここで、「有効ライン」とは、各リール 3 1 の1つの図柄を通るラインであって図柄の組合せを形成させる図柄組合せラインのうち、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、図 4 に示すように、4本の有効ライン L 1 ~ L 4 を有する。ここで、有効ライン L 1 及び L 2 は、屈曲線状（V 状、及び逆 V 状）であり、有効ライン L 3 及び L 4 は、一直線状である。

【 0 0 2 4 】

また、本実施形態の有効ラインの特徴として、左リール 3 1 及び右リール 3 1 の上段及び下段は、いずれも有効ラインを通るように設定されている。これに対し、中リール 3 1 では、中段のみが有効ラインを通るように設定されている。すなわち、中リール 3 1 の上段及び下段を通過する有効ラインは、本実施形態では設けられていない。

【 0 0 2 5 】

そして、上記有効ライン L 1 ~ L 4 以外の図柄組合せラインは、本実施形態では、すべて無効ラインである。例えば、左リール 3 1 の中段、中リール 3 1 の中段、及び右リール 3 1 の中段を通過する図柄組合せラインも考えられるが、このようなラインは、本実施形態では無効ラインとなっている。無効ラインは、図柄組合せラインのうち、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。

【 0 0 2 6 】

また、従来より広く知られているスロットマシンでは、メダルの投入枚数に応じて有効ライン数が決定される。例えば、有効ライン数が5本であるスロットマシンでは、メダル投入枚数が1枚のときは有効ラインは1本、メダル投入枚数が2枚のときは有効ライン数は3本、メダル投入枚数が3枚のときは有効ライン数は5本に設定するものが知られている。これに対し、本実施形態では、いずれの遊技中においても、3枚のメダルを投入して遊技を行うとともに、すべての遊技において、4本の有効ライン L 1 ~ L 4 がすべて当該遊技での有効ラインとなる。

【 0 0 2 7 】

さらに、図 1 において、遊技制御手段 6 0 の出力側には、ランプ 2 1 、スピーカ 2 2 、

10

20

30

40

50

及び画像表示装置 23 等の演出出力機器が電気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。

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、後述する A R T 遊技中におけるストップスイッチ 42 の押し順等の操作情報を表示するものである。

【 0029 】

図 5 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、払い枚数等、及び役に対応する図柄の組合せを示す図である。図 5 に示すように、役としては、大別して、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い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）。

【 0030 】

役において、まず、特別役とは、通常遊技から特別遊技に移行させる役である。本実施形態では、図 5 に示すように、特別役として、R B（レギュラーボーナス）が設けられている。

R B 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 R B 遊技に移行する。R B 遊技は、出玉率が 1 を超えるように設定されていることで、通常遊技以上にメダル獲得が期待できる、遊技者にとって有利な遊技である。

【 0031 】

また、本実施形態では、R B は、R B 1 ~ R B 3 の 3 種類を備える。これらの R B は、それぞれ別個独立した役である。したがって、例えば R B 1 の当選となったときは、R B 2 や R B 3 の当選とはならない。

【 0032 】

なお、他の特別役としては、1 B B（第 1 種ビッグボーナス）、2 B B（第 2 種ビッグボーナス。M B（ミドルボーナス）ともいう。）、及び S B（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。

【 0033 】

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、小役 1、小役 2（小役 2A ~ 小役 2D）、小役 3（小役 3A ~ 小役 3D）、小役 4（小役 4A ~ 小役 4D）、小役 5、及び小役 6 が設けられており、各小役ごとに図柄の組合せが異なるように設定されている。なお、小役 5 における「any」とは、任意の図柄を意味する。すなわち、中リール 31 の中段（有効ライン）に「チェリー」の図柄が停止した時点で、左リール 31 及び右リール 31 の停止図柄にかかわらず、小役 5 の入賞が確定する。また、図 5 に示すように、小役 1 ~ 小役 4 の入賞時の払い枚数は、すべて 9 枚に設定されている。

【 0034 】

さらにまた、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（本実施形態では 3 枚）を維持した再遊技が行えるようにした役である。本実施形態では、リプレイとして、4 種類のリプレイ 1、リプレイ 2A ~ リプレイ 2C を備える。なお、リプレ

10

20

30

40

50

イ1は、従来より一般に設けられているリプレイに相当する役であり、ノーマルリプレイとしての役割を持つものである。これに対し、リプレイ2A～リプレイ2Cは、特別役と同時重複当選する可能性を有するリプレイであり、レアリプレイとしての役割を持つものである。

【0035】

また、図6は、本実施形態における特定の図柄の組合せZ1及びZ2を示す図である。特定の図柄の組合せとは、役に対応する図柄の組合せではないが、役に対応する図柄の組合せを遊技者に想定させる図柄の組合せである。図6に示すように、特定の図柄の組合せとして、大別して特定の図柄の組合せZ1及びZ2が設けられている。さらに、特定の図柄の組合せZ1は、4種類有し、特定の図柄の組合せZ2は、12種類有する。特定の図柄の組合せZ1は、「JAC」又は「CHANCE」の図柄の組合せからなるものである(ただし、中リール31には「CHANCE」の図柄が設けられていないので、中リール31の図柄は「JAC」のみとなる)。

【0036】

図2では、図柄の形状の詳細までは図示していないが、「JAC」の図柄と「CHANCE」の図柄の外形及び配色が近似しており(ほぼ同一であり)、図柄の略中央に表示されている文字が「JAC」であるか又は「CHANCE」であるかの違いがある程度である。

【0037】

そして、「JAC」と「CHANCE」の図柄からなる特定の図柄の組合せZ1が有効ライン、又は有効ラインではないが一直線状に(無効ラインに)停止したときには、特別役の当選可能性を有するチャンス目となるものである。なお、「チャンス目」とは、特別役の当選確定を意味する「リーチ目」とは異なるが、その出目が出現したときには、出現しないときよりも、特別役の当選可能性が高いことを意味する出目をいう。

【0038】

また、特定の図柄の組合せZ2では、左リール31の図柄が、ボーナス図柄である「BAR」、「赤7」、又は「青7」のいずれかであり、中リール31及び右リール31の図柄が「赤ベル」又は「青ベル」に設定されている。

ここで、従来のスロットマシンにおいて、左リール31の図柄がボーナス図柄(「7」又は「BAR」)に設定され、中リール31及び右リール31の図柄が「ベル」に設定されている小役(特に、AT小役)を設けたものが広く知られている。

【0039】

しかし、本実施形態では、このような図柄の組合せを、役に対応する図柄の組合せに設定しているものではないが、役に対応する図柄の組合せを遊技者に想定させるものとして、特定の図柄の組合せZ2を設けている。なお、上述した特定の図柄の組合せZ1についても、近似する「JAC」及び「CHANCE」の図柄からなるものであるので、一直線状の図柄組合せラインに停止したときには、役に対応する図柄の組合せを遊技者に想定させるものとなる。特定の図柄の組合せZ1及びZ2がどのような場合に出現するかについては、後述する。

【0040】

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RB(RB1～RB3)が挙げられる。RBに当選したときは、リール31の停止時に、RB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、RBの当選を次遊技以降に持ち越すように制御される。

【0041】

このように、RBの当選は持ち越されるのに対し、RB以外の役である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、

10

20

30

40

50

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。

【0042】

なお、RBに当選していない遊技中（RBの当選が持ち越されていない遊技中）を、「非内部中」という。また、当該遊技以前の遊技においてRBに当選しているが、当選したRB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（RBの当選が持ち越されている遊技中）を「内部中」という。

【0043】

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。

10

【0044】

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い出し等が行われる。

20

【0045】

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。

30

【0046】

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值に基づいて、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。

【0047】

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ーが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。

40

【0048】

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が操作（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RB1の当選領域に属する場合は、RB1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。

【0049】

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7及び図8は、本実施形態における役抽選テーブル62（62A～62D）を示す図

50

である。役抽選テーブル 6_2 は、遊技状態ごとに設けられている。役抽選テーブル 6_2 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。

【0050】

本実施形態の「遊技状態」としては、通常遊技の非内部中の遊技、通常遊技の内部中の遊技、特別遊技（R B 遊技）、及び A R T 遊技（非内部中）を備える。

図 7 の役抽選テーブル 6_2_A は、通常遊技の非内部中の遊技で用いられる役抽選テーブル 6_2 である。

【0051】

役抽選テーブル 6_2_A において、例えば「R B 1」とあるのは、当該遊技において R B 1 が単独当選することを意味する。これに対し、「+」とは、同時に重複当選することを意味する（他の役抽選テーブル 6_2 も同様である）。例えば図 7 中、「R B 1 + リプレイ 2_A + リプレイ 2_B + リプレイ 2_C」とあるのは、R B 1 とリプレイ 2_A ~ リプレイ 2_C（合計で 4 つの役）とが当該遊技で重複当選することを意味する。さらに、「小役 1 + 小役 3_A + 小役 4_A」とあるのは、小役 1、小役 3_A、及び小役 4_A の 3 つの役が当該遊技で重複当選することを意味する。

【0052】

特に本実施形態では、特別役である R B は、単独当選する場合と、リプレイ 2_A ~ リプレイ 2_C と重複当選する場合とを有する。また、小役 1 ~ 小役 4 は、単独当選する場合ではなく、小役 1 と、小役 2 ~ 小役 4 のいずれか 2 つが重複当選する。

また、リプレイ 1 は常に単独当選するが、リプレイ 2_A ~ リプレイ 2_C は、R B と重複当選しないときは、リプレイ 2_A ~ リプレイ 2_C の 3 つの役が重複当選する。

【0053】

また、役抽選テーブル 6_2_B は、通常遊技の内部中で用いられる役抽選テーブル 6_2 である。役抽選テーブル 6_2_B では、役抽選テーブル 6_2_A と比較すると、R B が抽選されない点で異なる。すなわち、通常遊技の非内部中において R B に一旦当選すると、その R B が入賞して R B 遊技に移行し、その R B 遊技が終了して通常遊技の非内部中に移行するまで、R B の抽選は行われない。したがって、内部中では、小役及びリプレイのみが抽選される。例えば、通常遊技中の非内部中における「R B」の単独当選領域は、内部中では非当選となる。また、通常遊技中の非内部中における例えば「R B 1 + リプレイ 2_A + リプレイ 2_B + リプレイ 2_C」の重複当選は、内部中では R B 1 が抽選されないのでリプレイ 2_A ~ リプレイ 2_C の 3 つの役の重複当選となる。

【0054】

さらにまた、図 8 に示す役抽選テーブル 6_2_C は、R B 遊技で用いられる役抽選テーブル 6_2 である。役抽選テーブル 6_2_C は、「小役 1 + 小役 3_A + 小役 4_A」、「小役 1 + 小役 3_B + 小役 4_B」、「小役 1 + 小役 3_C + 小役 4_C」、「小役 1 + 小役 3_D + 小役 4_D」のみが抽選される。合算当選確率で、1 / 1 . 05 となるように（ほぼ毎遊技、いずれかに当選するように）設定されている。

【0055】

さらに、図 8 に示す役抽選テーブル 6_2_D は、A R T 遊技中に用いられる役抽選テーブル 6_2 である。A R T 遊技での役抽選テーブル 6_2_D は、通常遊技の非内部中の役抽選テーブル 6_2_A と比較すると、リプレイ 1 の当選確率のみが異なる。図 7 に示すように、役抽選テーブル 6_2_A でのリプレイ 1 の当選確率は 1 / 7 . 3 であるが、役抽選テーブル 6_2_D でのリプレイ 1 の当選確率は、1 / 1 . 3 と高確率に設定されている。なお、詳細は後述するが、A R T 遊技中に R B に当選すると、通常遊技の内部中に移行するので、本実施形態では、A R T 遊技の内部中という遊技状態は存在しない。ただし、A R T 遊技の内部中という遊技状態を設けてもよいのはもちろんである。

【0056】

説明を図 1 に戻す。

10

20

30

40

50

当選フラグ制御手段 6 3 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果に基づいて、各役に対応する当選フラグ 6 3 a のオン / オフを制御するものである。本実施形態では、当選役に対応するように、R B 1 ~ R B 3 、小役 1 、小役 2 A ~ 小役 2 D 、小役 3 A ~ 小役 3 D 、小役 4 A ~ 小役 4 D 、小役 5 、小役 6 、リプレイ 1 、リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C の各当選フラグ 6 3 a を備える。そして、役抽選手段 6 1 による役の抽選において当選したときは、対応する役の当選フラグ 6 3 a をオンにする（当選フラグ 6 3 a を立てる）。例えば、リプレイ 1 に当選したときは、リプレイ 1 に係る当選フラグ 6 3 a がオンとなり、それ以外の役の当選フラグ 6 3 a はオフのままである。また、例えば小役 1 、小役 3 A 、小役 4 A に重複当選したときは、これらの 3 つの当選フラグ 6 3 a がオンとなり、それ以外の役に係る当選フラグ 6 3 a はオフのままである。

10

【 0 0 5 7 】

さらにまた、上述したように、小役及びリプレイの当選は持ち越されないので、当該遊技で小役やリプレイに当選し、小役やリプレイの当選フラグ 6 3 a がオンにされても、当該遊技の終了時にその当選フラグ 6 3 a がオフにされる。

これに対し、R B の当選は持ち越されるので、当該遊技で R B 1 ~ R B 3 に当選（単独当選又は重複当選）し、当選した R B に係る当選フラグ 6 3 a がオンになったときは、その R B が入賞するまでオンの状態が維持され、その R B が入賞した時点でオフにされる。

【 0 0 5 8 】

例えば、通常遊技の非内部中において、役抽選手段 6 1 で R B 1 及びリプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C に重複当選したときは、R B 1 及びリプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C の 4 つの当選フラグ 6 3 a がオンにされ、当該遊技の終了時に、リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C の 3 つの当選フラグ 6 3 a はオフにされるが、R B 1 の当選フラグ 6 3 a のオンの状態は維持される（当該遊技で R B 1 が非入賞の場合）。そして、次遊技の内部中の遊技で、例えば小役 1 、小役 2 D 、及び小役 4 D に重複当選したときは、すでにオンである R B 1 に係る当選フラグ 6 3 a のほか、小役 1 、小役 2 D 、及び小役 4 D の各当選フラグ 6 3 a がオンにされる。そして、当該遊技の終了時に、R B 1 に係る当選フラグ 6 3 a のオンの状態が維持されるとともに、小役 1 、小役 2 D 、及び小役 4 D の各当選フラグ 6 3 a はオフにされる（当該遊技で R B 1 が非入賞の場合）。

20

【 0 0 5 9 】

リール制御手段 6 4 は、リールの回転開始命令を受信したとき、特に本実施形態ではスタートスイッチ 4 1 が操作されたとき（スタートスイッチ 4 1 が操作された旨の信号を受信したとき）に、すべて（ 3 つ）のリール 3 1 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 6 4 は、役抽選手段 6 1 により役の抽選が行われた後、当該遊技における当選フラグ 6 3 a のオン / オフを参照して当選フラグ 6 3 a のオン / オフに対応する停止位置決定テーブル 6 5 を選択するとともに、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときのタイミングに基づいて、そのストップスイッチ 4 2 に対応するリール 3 1 の停止位置を決定するとともに、モータ 3 2 を駆動制御して、その決定した位置にそのリール 3 1 を停止させるように制御するものである。

30

【 0 0 6 0 】

例えば、リール制御手段 6 4 は、少なくとも 1 つの当選フラグ 6 3 a がオンである遊技では、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、当選役（当選フラグ 6 3 a がオンになっている役）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 3 1 を停止制御するとともに、当選役以外の役（当選フラグ 6 3 a がオフになっている役）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 を停止制御する。

40

【 0 0 6 1 】

ここで、「リール 3 1 の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 が実際に停止するまでのリール 3 1 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 4 2 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 4 2 が操作された瞬間の図柄を含めて 5 図柄以内）

50

に設定されている。

【0062】

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。

【0063】

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。10

【0064】

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。

【0065】

さらに、リール制御手段64は、複数の当選フラグ63aがオンである遊技（複数の役が重複当選している遊技）では、いずれか1つ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ように制御し、複数の役に対応する図柄の組合せが同時に有効ラインに停止しないようにリール31を停止制御する。20

【0066】

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、遊技者によりストップスイッチ42が操作されたときに、左、中、及び右ストップスイッチ42のうち、いずれが操作されたかを検出するものである。押し順検出手段64aは、毎遊技、一律にストップスイッチ42の押し順を検出してもよいが、特に本実施形態では、（1）小役1、小役3A～小役3Dのいずれか、及び小役4A～小役4Dのいずれか（3つの役）に重複当選したとき、（2）小役1、小役2A～小役2Dのいずれか、及び小役4A～小役4Dのいずれか（3つの役）に重複当選したとき、（3）小役1、小役2A～小役2Dのいずれか、及び小役3A～小役3Dのいずれか（3つの役）に重複当選したときに、ストップスイッチ42の押し順を検出する。30

【0067】

さらに、本実施形態ではすべての押し順を検出するものではなく、最初に操作されたストップスイッチ42が、左、中、又は右のいずれであるかを検出する。

いずれかのストップスイッチ42が操作されると、そのストップスイッチ42が操作された旨の信号が押し順検出手段64aに入力されるようになっている。この信号を判別することで、押し順検出手段64aは、どのストップスイッチ42が操作されたかを検出する。40

【0068】

停止位置決定テーブル65は、当選フラグ63aのオン／オフの状態ごと、すなわち役抽選手段61による役の抽選結果ごとに応じて設けられており、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。例えば、図7及び図8で示した各当選役ごとに応じる停止位置決定テーブル65が設けられている。そして、各停止位置決定テーブル65には、例えば0番の図柄（リール31であれば「RP」）が上段（中段又は下段でも可）を通過する瞬間にストップスイッチ42が操作されたときは、何図柄だけ移動制御して、何番の図柄を上段に停止させる、というように停止位置が定められている。

【0069】

50

停止位置決定テーブル 6 5 は、以下のテーブルを備える。

R B 1 テーブルは、R B 1 (のみ) の当選フラグ 6 3 a がオンであるとき (非内部中の遊技で R B 1 に単独当選したとき、並びに R B 1 の内部中の遊技で役の非当選時) に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、R B 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とともに、R B 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ができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止位置が定められたものである。

【 0 0 7 0 】

R B 2 テーブルは、R B 2 (のみ) の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられる停止位置決定テーブル 6 5 であり、上記 R B 1 テーブル中、「R B 1」を「R B 2」と読み替えたものに相当する。 10

同様に、R B 3 テーブルは、R B 3 (のみ) の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられる停止位置決定テーブル 6 5 であり、上記 R B 1 テーブル中、「R B 1」を「R B 3」と読み替えたものに相当する。

【 0 0 7 1 】

また、R B 1・リプレイ 2 A～リプレイ 2 C テーブルは、R B 1、リプレイ 2 A、リプレイ 2 B、及びリプレイ 2 C に係る 4 つの当選役フラグ 6 3 a がオンであるとき (非内部中の遊技で R B 1 とリプレイ 2 A～リプレイ 2 C とに重複当選したとき、又は R B 1 の当選を持ち越している内部中にリプレイ 2 A～リプレイ 2 C に重複当選したとき) に用いられ、まず、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ることを優先するとともに、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ることができないときは、次に、R B 1 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 の停止位置が定められたものである。さらに、R B 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ができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止位置が定められている。なお、本実施形態では、R B 1・リプレイ 2 A～リプレイ 2 C テーブルが用いられたときは、後述するように、R B 1 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。 20

【 0 0 7 2 】

ここで、リプレイ 2 A～リプレイ 2 C に係る図柄の組合せは、図 5 に示すように、

リプレイ 2 A : 「R P」 - 「J A C」 - 「R P」

リプレイ 2 B : 「R P」 - 「J A C」 - 「赤ベル」

リプレイ 2 C : 「R P」 - 「J A C」 - 「青ベル」

である。そして、図 2 に示すように、左リール 3 1 では、「R P」の図柄は、4 図柄以内の間隔で配置されている。また、中リール 3 1 では、「J A C」の図柄は、5 図柄以内の間隔で配置されている。さらにまた、右リール 3 1 では、「R P」、「赤ベル」、及び「青ベル」は、4 図柄以内の間隔で配置されている。このため、リール制御手段 6 4 は、R B 1・リプレイ 2 A～リプレイ 2 C テーブルを用いるときは、常に、左リール 3 1 については「R P」の図柄を所望の有効ラインに停止させることができ、中リール 3 1 については、「J A C」の図柄を有効ラインに停止させることができ、右リール 3 1 については、「R P」、「赤ベル」又は「青ベル」の図柄のいずれかを所望の有効ラインに停止させることができる。 40

【 0 0 7 3 】

具体的に説明すると、左リール 3 1 について、例えば 18 番の「赤ベル」の図柄が上段に位置する瞬間に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、1 図柄だけ移動制御して、17 番の「R P」の図柄を下段 (有効ライン L 2 又は L 4) に停止させることができる。また、中リール 3 1 について、例えば 13 番の「青ベル」の図柄が中段に位置する瞬間に中ストップスイッチ 4 2 が操作されれば、4 図柄だけ移動制御して、17 番の「J A C」の図柄を中段 (有効ライン L 1～L 4) に停止させることができる。さらにまた、右リール 3 1 について、例えば 16 番の「チェリー」の図柄が中段に位置する瞬間に右ストッ 50

プスイッチ 4 2 が操作されたときは、その瞬間に停止して 15 番の「R P」の図柄を下段に停止させたり、あるいは、1 図柄だけ移動制御して 18 番の「青ベル」の図柄を上段に停止させたり、あるいは 3 図柄だけ移動制御して 18 番の「青ベル」の図柄を下段に停止させることができる。

【0074】

以上のようにして、リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C の当選時には、常に、リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C のいずれかを有効ラインに停止させることができる。よって、R B 1 ・ リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C テーブルが用いられたときは、常に、リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C のいずれかが入賞し、R B 1 が入賞する場合はない。

【0075】

さらにまた、R B 2 ・ リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C テーブルは、R B 2 、リプレイ 2 A 、リプレイ 2 B 、及びリプレイ 2 C に係る 4 つの当選役フラグ 63 a がオンであるとき（非内部中の遊技で R B 2 とリプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C とに重複当選したとき、又は R B 2 の当選を持ち越している内部中にリプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C に重複当選したとき）に用いられ、上記 R B 1 ・ リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C テーブル中、「R B 1 」を「R B 2 」と読み替えたものに相当する。

10

【0076】

さらに、R B 3 ・ リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C テーブルは、R B 3 、リプレイ 2 A 、リプレイ 2 B 、及びリプレイ 2 C に係る 4 つの当選役フラグ 63 a がオンであるとき（非内部中の遊技で R B 3 とリプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C とに重複当選したとき、又は R B 3 の当選を持ち越している内部中にリプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C に重複当選したとき）に用いられ、上記 R B 1 ・ リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C テーブル中、「R B 1 」を「R B 3 」と読み替えたものに相当する。

20

【0077】

また、本実施形態では、リプレイ 2 A ~ 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ときは、図柄組合せラインのうちの特定の無効ラインに、「J A C」及び「C H A N C E」の図柄（特定の図柄の組合せ Z 1 ）を停止させるように制御する。

【0078】

図 9 は、リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C の入賞形態の例を示す図である。図 9 の例では、左リール 3 1 は、14 番 ~ 16 番の図柄が表示窓 1 1 内に停止し、中リール 3 1 は、8 番 ~ 10 番の図柄が表示窓 1 1 内に停止し、右リール 3 1 は、13 番 ~ 15 番の図柄が表示窓 1 1 内に停止した例を示すものである。これにより、有効ライン L 4 に、リプレイ 2 A に対応する図柄の組合せである「R P」 - 「J A C」 - 「R P」が停止する。さらに同時に、無効ライン L 1 1 （水平方向中段の一直線状の図柄組合せライン）に、特定の図柄のくみあわせ Z 1 である「J A C」 - 「J A C」 - 「J A C」が停止する。

30

【0079】

ここで、本実施形態では、水平方向中段の図柄組合せラインは有効ラインではないので、この図柄組合せラインにどのような図柄の組合せが停止しても、何らかの権利が遊技者に付与されるわけではない。しかし、従来より公知のスロットマシンでは、水平方向中段の図柄組合せラインは、有効ラインに設定されているものが多数ある。そして、有効ラインにリーチ目やチャンス目が停止したりする。

40

【0080】

そこで本実施形態では、無効ライン L 1 1 に、特定の図柄の組合せ Z 1 を停止させることで、遊技者に対し、特別役当選の可能性を有することを告知している。特に、水平方向中段の図柄組合せラインは、遊技者にとっては、認識しやすいラインの 1 つであるので、このラインに特定の図柄の組合せ Z 1 が停止すれば、遊技者は、容易にそれに気づくこととなる。

【0081】

なお、後述するように、非内部中にリプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C に重複当選したときも、上記と同様にリール 3 1 が停止制御される。すなわち、リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C は

50

、特別役であるRBと重複当選している可能性がある（RBと重複当選しない場合もある）ので、それを遊技者に示すため、チャンス目として特定の図柄の組合せZ1を停止させるようにしている。

【0082】

また、図10は、図9の場合において、右リール31の停止制御を説明する図である。

図10(a)に示すように、図9と同じ位置で左リール31及び中リール31が既に停止しているものとする。そして、回転中の右リール31が、図10(a)に示す瞬間（8番～10番の図柄が表示窓11内に位置する瞬間）に右ストップスイッチ42が操作されたと仮定する。この場合、右リール31を移動制御することなく、直ちに停止させても、有効ラインL2に、リプレイ2Aに対応する図柄の組合せである「RP」-「JAC」-「RP」を停止させることが可能である。しかし、この位置で停止させると、無効ラインL11に、「JAC」と「CHANCE」の図柄の組合せからなる特定の図柄の組合せZ1を停止させることができない。いいかえると、図10(a)の位置で停止させてしまうと、無効ラインL11には、「JAC」-「JAC」-「チェリー」が停止してしまう。

10

【0083】

したがって、この場合には、右ストップスイッチ42が操作された瞬間から、右リール31を1図柄だけ移動制御し、図10(b)の位置で（9番～11番の図柄が表示窓11内に位置するように）右リール31を停止させるように制御する。これにより、有効ラインL4に、リプレイ2Cに対応する図柄の組合せである「RP」-「JAC」-「青ベル」が停止するとともに、無効ラインL11に、特定の図柄の組合せZ1である「JAC」-「JAC」-「CHANCE」が停止するようになる。

20

本実施形態では、リプレイ2A～リプレイ2Cのいずれかを有効ラインに停止させると同時に、常に、無効ラインL11に、「JAC」と「CHANCE」の図柄からなる特定の図柄の組合せZ1を停止させることができるよう、各リール31の図柄が配列されている。

【0084】

なお、リプレイ2A～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場合において、中リール31については、中段に「JAC」の図柄を停止させねばよい。そして、中リール31では中段に「JAC」の図柄を停止させれば、同時に、無効ラインL11に「JAC」の図柄を停止させることができる。図2に示すように、「JAC」の図柄は、5図柄以内の間隔で配置されているので、中ストップスイッチ42が操作されたときの中リール31の位置がどの位置であっても、常に、中リール31については、中段に「JAC」の図柄を停止させることができる。

30

【0085】

また、リプレイ2A～リプレイ2Cに対応する図柄の組合せのうち、左リール31は、すべて「RP」の図柄である。したがって、左リール31の停止時に、「RP」の図柄を上段又は下段に停止させるとともに、中段に「JAC」又は「CHANCE」の図柄を停止させるように、左リール31を停止制御する。図2に示すように、左リール31では、「JAC」又は「CHANCE」の図柄の1つ上又は下に「RP」の図柄が配置されている箇所として、6番と7番、13番と14番、及び20番と0番の3箇所が設けられている。したがって、リプレイ2A～リプレイ2Cに対応する図柄の組合せを停止させる場合には、これらの位置で左リール31を停止制御する。

40

【0086】

ここで、左リール31の上段又は下段に「RP」の図柄を停止させるだけであれば、他の位置で停止させることもできる。例えば、1番～3番の図柄を表示窓11内に停止させれば、3番の「RP」の図柄が上段に停止する。また、3番～5番の図柄を表示窓11内に停止させれば、3番の「RP」の図柄が下段に停止する。しかし、これらの位置では、中段に「JAC」又は「CHANCE」の図柄を停止させることができない。そこで、1番～3番の図柄が表示窓11内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、左リール31を4図柄だけ移動制御させて停止し、5番～7番の図柄が表示窓11

50

内に停止するように制御する。同様に、3番～5番の図柄が表示窓11内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、左リール31を2図柄だけ移動制御させて停止し、5番～7番の図柄が表示窓11内に停止する。これにより、上段に「R P」の図柄を停止させ、かつ、中段に「C H A N C E」の図柄を停止させることができる。

【0087】

続いて、左、中、及び右ストップスイッチ42が操作されたときに、それぞれ、「赤ベル」、「青ベル」、及び「R P」の図柄の引き込み率（ストップスイッチ42が操作されたときに、当該図柄を有効ラインに停止させることができる確率）について説明する。

（1）「赤ベル」又は「青ベル」のいずれか一方を停止させることができる確率

図2に示すように、左リール31では、「赤ベル」又は「青ベル」の図柄は、4番、11番、及び18番に配置されている。すなわち、7図柄間隔で配置されている。このため、リール制御手段64は、どのようなタイミングで左ストップスイッチ42が操作されても、常に、いずれかの有効ライン（上段又は下段）に、左リール31の「赤ベル」又は「青ベル」の図柄を停止させることができる。

【0088】

例えば、左リール31の4番の「赤ベル」の図柄が下段を通過する瞬間に左ストップスイッチ42が操作されたときは、その瞬間に左リール31を停止させれば、4番の「赤ベル」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。また、例えば左リール31の5番の「青7」の図柄が下段を通過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左リール31を停止させれば、11番の「青ベル」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。

【0089】

また、中リール31では、「赤ベル」及び「青ベル」の図柄は、1番、5番、及び8番、13番、及び18番に配置されている。すなわち、5図柄間隔で配置されている。このため、リール制御手段64は、どのようなタイミングで中ストップスイッチ42が操作されても、常に、有効ライン（中段）に、中リール31の「赤ベル」又は「青ベル」の図柄を停止させることができる。

【0090】

さらにまた、右リール31では、「赤ベル」及び「青ベル」の図柄は、4番、11番、及び18番（左リール31と同じ図柄番号）に配置されている。このため、リール制御手段64は、どのようなタイミングで右ストップスイッチ42が操作されても、常に、いずれかの有効ライン（上段又は下段）に、右リール31の「赤ベル」又は「青ベル」の図柄を停止させることができる。

【0091】

以上より、すべてのリール31において、ストップスイッチ42が操作された瞬間のリール31の位置がどの位置であっても、常に、「赤ベル」又は「青ベル」のいずれか一方を停止させることができる。すなわち、引き込み率は、1/1(100%)である。

【0092】

（2）「赤ベル」の図柄を停止させることができる確率

左リール31において、「赤ベル」の図柄は、4番及び18番の2箇所に配置されている。よって、0番～6番の図柄が上段に位置する瞬間、及び14番～20番の図柄が上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、4番又は18番の「赤ベル」の図柄をいずれかの有効ライン（上段又は下段）に停止させることができる。一方、上記以外の位置の瞬間に左ストップスイッチ42が操作されたときは、「赤ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができない。よって、左ストップスイッチ42の操作時に、「赤ベル」の図柄が有効ラインに停止する確率は、14/21=2/3となる。

【0093】

また、中リール31において、「赤ベル」の図柄は、1番、5番、8番及び18番に配置されている。よって、14番～0番及び1番～8番の図柄が中段に位置する瞬間に中ス

10

20

30

40

50

トップスイッチ42が操作されれば、「赤ベル」の図柄を有効ライン(中段)に停止させることができる。一方、上記以外の位置の瞬間に中ストップスイッチ42が操作されたときは、「赤ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができない。よって、中ストップスイッチ42の操作時に、「赤ベル」の図柄が有効ラインに停止する確率は、16/21となる。

【0094】

さらにまた、右リール31において、「赤ベル」の図柄は、4番のみに配置されている。よって、0番、1番~6番の図柄が上段に位置する瞬間に右ストップスイッチ42が操作されれば、「赤ベル」の図柄をいずれかの有効ライン(上段又は下段)に停止させることができる。一方、上記以外の位置の瞬間に右ストップスイッチ42が操作されたときは、「赤ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができない。よって、右ストップスイッチ42の操作時に、「赤ベル」の図柄が有効ラインに停止する確率は、7/21=1/3となる。

【0095】

(3) 「青ベル」の図柄を停止させることができる確率

左リール31において、「青ベル」の図柄は、11番のみに配置されている。よって、7番~13番の図柄が上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、11番の「青ベル」の図柄をいずれかの有効ライン(上段又は下段)に停止させることができる。一方、上記以外の位置の瞬間に左ストップスイッチ42が操作されたときは、「青ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができない。よって、左ストップスイッチ42の操作時に、「青ベル」の図柄が有効ラインに停止する確率は、7/21=1/3となる。

【0096】

また、中リール31において、「青ベル」の図柄は、13番のみに配置されている。よって、9番~13番の図柄が中段に位置する瞬間に中ストップスイッチ42が操作されれば、「青ベル」の図柄を有効ライン(中段)に停止させることができる。一方、上記以外の位置の瞬間に中ストップスイッチ42が操作されたときは、「青ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができない。よって、中ストップスイッチ42の操作時に、「青ベル」の図柄が有効ラインに停止する確率は、5/21となる。

【0097】

さらにまた、右リール31において、「青ベル」の図柄は、11番及び18番に配置されている。よって、7番~20番の図柄が上段に位置する瞬間に右ストップスイッチ42が操作されれば、「青ベル」の図柄をいずれかの有効ライン(上段又は下段)に停止させることができる。一方、上記以外の位置の瞬間に右ストップスイッチ42が操作されたときは、「青ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができない。よって、右ストップスイッチ42の操作時に、「青ベル」の図柄が有効ラインに停止する確率は、14/21=2/3となる。

【0098】

(4) 「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる確率

左リール31において、「RP」の図柄は、3番、7番、10番、14番、17番、及び0番に配置されている。よって、どのようなタイミングで左ストップスイッチ42が操作されても、常に、「RP」の図柄をいずれかの有効ライン(上段又は下段)に停止させることができる。よって、左ストップスイッチ42の操作時に、「RP」の図柄が有効ラインに停止する確率は1/1(=100%)、すなわち引き込み率=1/1となる。

【0099】

また、中リール31において、「RP」の図柄は、3番、6番、11番、16番、及び20番に配置されている。すなわち、「RP」の図柄は、5図柄以内の間隔で配置されている。したがって、どのようなタイミングで中ストップスイッチ42が操作されても、常に、有効ライン(中段)に「RP」の図柄を停止させることができる(引き込み率=1/1)。

10

20

30

40

50

【0100】

さらにまた、右リール31において、「RP」の図柄は、1番、8番、及び15番に配置されている。よって、どのようなタイミングで右ストップスイッチ42が操作されても、常に、「RP」の図柄をいずれかの有効ライン（上段又は下段）に停止させることができる（引き込み率=1/1）。

図11は、以上説明した、各リールの図柄の引き込み率を表にして示す図である。

【0101】

以上のことと踏まえて、以下に小役1・小役3A・小役4Aテーブル等について説明する。

小役1・小役3A・小役4Aテーブルは、小役1、小役3A、及び小役4Aに係る3つの当選フラグ63aがオンであるとき（非内部中において小役1、小役3A、及び小役4Aに重複当選したとき）に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、小役1、小役3A、若しくは小役4Aのいずれか1つに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、上記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ないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも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。10

【0102】

また、小役1・小役3A・小役4Aテーブルが用いられたときは、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、有効ラインに停止させるべき図柄の組合せを選択する。図12は、ストップスイッチ42の押し順と、有効ラインに停止させる役との関係を示す図である。20

小役1・小役3A・小役4Aテーブルが用いられた場合において、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であるときは、リール制御手段64は、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ように制御する。ここで、上述したように、リール制御手段64は、すべてのリール31において、「赤ベル」又は「青ベル」のいずれか一方の図柄を常に有効ラインに停止させることができるので、小役1を入賞させることができるのである。よって、小役1・小役3A・小役4Aテーブルが用いられた場合において、最初に左ストップスイッチ42が操作されたときは、常に、小役1が入賞する。

【0103】

これに対し、小役1・小役3A・小役4Aテーブルが用いられた場合において、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、図12に示すように、小役3Aに対応する図柄の組合せ（「赤ベル」-「RP」-「赤ベル」）を有効ラインに停止させるとともに、小役3A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、いず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31を停止制御する。30

【0104】

上記の場合において、中ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、引き込み率1/1で、「RP」の図柄を有効ライン（中段）に停止させることができる。また、左ストップスイッチ42が操作されたときは、2/3の引き込み率で「赤ベル」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、右ストップスイッチ42が操作されたときは、1/3の引き込み率で「赤ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。よって、小役1・小役3A・小役4Aテーブルが用いられた場合において、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときの小役3Aの入賞率は、40

$$2/3 (\text{左リール}31) \times 1/1 (\text{中リール}31) \times 1/3 (\text{右リール}31)$$

$$= 2/9 (1)$$

となる。

すなわち、この場合に役の非入賞となる確率は、7/9である。

【0105】

また、小役1・小役3A・小役4Aテーブルが用いられた場合において、最初に右スト50

ツップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、図 1 2 に示すように、小役 4 A に対応する図柄の組合せ（「赤ベル」 - 「赤ベル」 - 「R P」）を有効ラインに停止させるとともに、小役 4 A 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、いず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 を停止制御する。

【0106】

上記の場合において、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、右リール 3 1 について、図 1 1 に示すように、引き込み率 1 / 1 で「R P」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 6 4 は、左リール 3 1 については、引き込み率 2 / 3 で「赤ベル」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、中リール 3 1 については、引き込み率 16 / 21 で「赤ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

以上より、小役 1 ・ 小役 3 A ・ 小役 4 A テーブルが用いられた場合において、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 4 A に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$\begin{aligned} & 2 / 3 (\text{左リール } 3 1) \times 16 / 21 (\text{中リール } 3 1) \times 1 / 1 (\text{右リール } 3 1) \\ & = 32 / 63 (2) \end{aligned}$$

となる。

【0107】

小役 1 ・ 小役 3 B ・ 小役 4 B テーブルは、小役 1 、 小役 3 B 、 及び 小役 4 B に係る 3 つの当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（非内部中において小役 1 、 小役 3 B 、 及び 小役 4 B に重複当選したとき）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 1 、 小役 3 B 、 若しくは小役 4 B のいずれか 1 つ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、これら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ないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止位置が定められたものである。

【0108】

小役 1 ・ 小役 3 B ・ 小役 4 B テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 6 4 は、最初に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、図 1 2 に示すように、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ように制御する。この場合には、上記と同様に、小役 1 の入賞率は、1 / 1 (100%) となる。

【0109】

これに対し、小役 1 ・ 小役 3 B ・ 小役 4 B テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 6 4 は、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 3 B に対応する図柄の組合せ（「赤ベル」 - 「R P」 - 「青ベル」）を有効ラインに停止させるとともに、小役 3 B 以外の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リール 3 1 を停止制御する。

【0110】

この場合に、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、中リール 3 1 について、引き込み率 1 / 1 で「R P」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、左リール 3 1 について、引き込み率 2 / 3 で「赤ベル」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、右ストップスイッチ 4 2 が操作された場合において、リール制御手段 6 4 は、右リール 3 1 について、引き込み率 2 / 3 で「青ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

【0111】

以上より、小役 1 ・ 小役 3 B ・ 小役 4 B テーブルが用いられた場合において、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 3 B に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$2 / 3 (\text{左リール } 3 1) \times 1 / 1 (\text{中リール } 3 1) \times 2 / 3 (\text{右リール } 3 1)$$

10

20

30

40

50

= 4 / 9 (3)

となる。

【 0 1 1 2 】

さらにまた、小役 1 ・ 小役 3 B ・ 小役 4 B テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 6 4 は、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 4 B に対応する図柄の組合せ（「赤ベル」 - 「青ベル」 - 「R P」）を有効ラインに停止させるとともに、小役 4 B 以外の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リール 3 1 を停止制御する。

【 0 1 1 3 】

この場合に、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、右リール 3 1 について、引き込み率 1 / 1 で「R P」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、左リール 3 1 について、引き込み率 2 / 3 で「赤ベル」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、中ストップスイッチ 4 2 が操作された場合において、リール制御手段 6 4 は、中リール 3 1 について、引き込み率 5 / 2 1 で「青ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

10

【 0 1 1 4 】

以上より、小役 1 ・ 小役 3 B ・ 小役 4 B テーブルが用いられた場合において、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 4 B に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

20

$$\begin{aligned} & 2 / 3 (\text{左リール } 3 1) \times 5 / 2 1 (\text{中リール } 3 1) \times 1 / 1 (\text{右リール } 3 1) \\ & = 1 0 / 6 3 (4) \end{aligned}$$

となる。

【 0 1 1 5 】

小役 1 ・ 小役 3 C ・ 小役 4 C テーブルは、小役 1 、 小役 3 C 、 及び 小役 4 C に係る 3 つの当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（非内部中において小役 1 、 小役 3 C 、 及び 小役 4 C に重複当選したとき）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 1 、 小役 3 C 、 若しくは小役 4 C のいずれか 1 つ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、これら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ないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止位置が定められたものである。

30

【 0 1 1 6 】

小役 1 ・ 小役 3 C ・ 小役 4 C テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 6 4 は、最初に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、図 1 2 に示すように、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ように制御する。この場合の小役 1 の入賞率は、1 / 1 (100%) となる。

【 0 1 1 7 】

これに対し、小役 1 ・ 小役 3 C ・ 小役 4 C テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 6 4 は、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 3 C に対応する図柄の組合せ（「青ベル」 - 「R P」 - 「赤ベル」）を有効ラインに停止させるとともに、小役 3 C 以外の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リール 3 1 を停止制御する。

40

【 0 1 1 8 】

この場合に、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、中リール 3 1 について、引き込み率 1 / 1 で「R P」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、左リール 3 1 について、引き込み率 1 / 3 で「青ベル」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、右ストップスイッチ 4 2 が操作された場合において、リール制御手段 6 4 は、右リール 3 1 について、引き込み率 1 / 3 で「赤ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

50

【0119】

以上より、小役1・小役3C・小役4Cテーブルが用いられた場合において、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときは、小役3Cに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$\begin{aligned} & 1 / 3 (\text{左リール } 3 \ 1) \times 1 / 1 (\text{中リール } 3 \ 1) \times 1 / 3 (\text{右リール } 3 \ 1) \\ & = 1 / 9 (5) \end{aligned}$$

となる。

【0120】

さらにまた、小役1・小役3C・小役4Cテーブルが用いられた場合において、リール制御手段64は、最初に右ストップスイッチ42が操作されたときは、小役4Cに対応する図柄の組合せ（「青ベル」-「赤ベル」-「RP」）を有効ラインに停止させるとともに、小役4C以外の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リール31を停止制御する。10

【0121】

この場合に、最初に右ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、右リール31について、引き込み率1/1で「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、左ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、左リール31について、引き込み率1/3で「青ベル」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、中ストップスイッチ42が操作された場合において、リール制御手段64は、中リール31について、引き込み率16/21で「赤ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。20

【0122】

以上より、小役1・小役3C・小役4Cテーブルが用いられた場合において、最初に右ストップスイッチ42が操作されたときは、小役4Cに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$\begin{aligned} & 1 / 3 (\text{左リール } 3 \ 1) \times 16 / 21 (\text{中リール } 3 \ 1) \times 1 / 1 (\text{右リール } 3 \ 1) \\ & = 16 / 63 (6) \end{aligned}$$

となる。

【0123】

小役1・小役3D・小役4Dテーブルは、小役1、小役3D、及び小役4Dに係る3つの当選フラグ63aがオンであるとき（非内部中において小役1、小役3D、及び小役4Dに重複当選したとき）に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、小役1、小役3D、若しくは小役4Dのいずれか1つ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、これら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ないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも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。30

【0124】

小役1・小役3D・小役4Dテーブルが用いられた場合において、リール制御手段64は、最初に左ストップスイッチ42が操作されたときは、図12に示すように、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ように制御する。この場合の小役1の入賞率は、1/1(100%)となる。40

【0125】

これに対し、小役1・小役3D・小役4Dテーブルが用いられた場合において、リール制御手段64は、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときは、小役3Dに対応する図柄の組合せ（「青ベル」-「RP」-「青ベル」）を有効ラインに停止させるとともに、小役3D以外の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リール31を停止制御する。

【0126】

この場合に、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、中リール31について、引き込み率1/1で「RP」の図柄を有効ラインに停止させ50

ることができる。また、左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、左リール 3 1 について、引き込み率 1 / 3 で「青ベル」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、右ストップスイッチ 4 2 が操作された場合において、リール制御手段 6 4 は、右リール 3 1 について、引き込み率 2 / 3 で「青ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

【 0 1 2 7 】

以上より、小役 1 ・ 小役 3 D ・ 小役 4 D テーブルが用いられた場合において、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 3 C に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$\begin{aligned} & 1 / 3 (\text{左リール } 3 1) \times 1 / 1 (\text{中リール } 3 1) \times 2 / 3 (\text{右リール } 3 1) \\ & = 2 / 9 (7) \end{aligned}$$

となる。

【 0 1 2 8 】

さらにまた、小役 1 ・ 小役 3 D ・ 小役 4 D テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 6 4 は、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 4 D に対応する図柄の組合せ（「青ベル」 - 「青ベル」 - 「R P」）を有効ラインに停止させるとともに、小役 4 D 以外の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リール 3 1 を停止制御する。

【 0 1 2 9 】

この場合に、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、右リール 3 1 について、引き込み率 1 / 1 で「R P」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、左リール 3 1 について、引き込み率 1 / 3 で「青ベル」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、中ストップスイッチ 4 2 が操作された場合において、リール制御手段 6 4 は、中リール 3 1 について、引き込み率 5 / 2 1 で「青ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

【 0 1 3 0 】

以上より、小役 1 ・ 小役 3 D ・ 小役 4 D テーブルが用いられた場合において、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 4 D に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$\begin{aligned} & 1 / 3 (\text{左リール } 3 1) \times 5 / 2 1 (\text{中リール } 3 1) \times 1 / 1 (\text{右リール } 3 1) \\ & = 5 / 6 3 (8) \end{aligned}$$

となる。

【 0 1 3 1 】

小役 1 ・ 小役 2 A ・ 小役 4 A テーブルは、小役 1 、 小役 2 A 、 及び 小役 4 A に係る 3 つの当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（非内部中において小役 1 、 小役 2 A 、 及び 小役 4 A に重複当選したとき）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 1 、 小役 2 A 、 若しくは小役 4 A のいずれか 1 つ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、これら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ないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止位置が定められたものである。

【 0 1 3 2 】

小役 1 ・ 小役 2 A ・ 小役 4 A テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 6 4 は、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、図 1 2 に示すように、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ように制御する。この場合の小役 1 の入賞率は、1 / 1 (100%) となる。

【 0 1 3 3 】

これに対し、小役 1 ・ 小役 2 A ・ 小役 4 A テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 6 4 は、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 2 A に対応する図柄の組合せ（「R P」 - 「赤ベル」 - 「赤ベル」）を有効ラインに停止させるととも

10

20

30

40

50

に、小役 2 A 以外の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リール 3 1 を停止制御する。

【 0 1 3 4 】

この場合に、最初に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、左リール 3 1 について、引き込み率 1 / 1 で「 R P 」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、中リール 3 1 について、引き込み率 1 6 / 2 1 で「赤ベル」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、右ストップスイッチ 4 2 が操作された場合において、リール制御手段 6 4 は、右リール 3 1 について、引き込み率 1 / 3 で「赤ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

10

【 0 1 3 5 】

以上より、小役 1 ・ 小役 2 A ・ 小役 4 A テーブルが用いられた場合において、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 2 A に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$\begin{aligned} & 1 / 1 (\text{左リール } 3 1) \times 1 6 / 2 1 (\text{中リール } 3 1) \times 1 / 3 (\text{右リール } 3 1) \\ & = 1 6 / 6 3 (9) \end{aligned}$$

となる。

【 0 1 3 6 】

さらにまた、小役 1 ・ 小役 2 A ・ 小役 4 A テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 6 4 は、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 4 A に対応する図柄の組合せ（「赤ベル」 - 「赤ベル」 - 「 R P 」）を有効ラインに停止させるとともに、小役 4 A 以外の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リール 3 1 を停止制御する。

20

【 0 1 3 7 】

この場合に、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、右リール 3 1 について、引き込み率 1 / 1 で「 R P 」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、左リール 3 1 について、引き込み率 2 / 3 で「赤ベル」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、中ストップスイッチ 4 2 が操作された場合において、リール制御手段 6 4 は、中リール 3 1 について、引き込み率 1 6 / 2 1 で「赤ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

30

【 0 1 3 8 】

以上より、小役 1 ・ 小役 2 A ・ 小役 4 A テーブルが用いられた場合において、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 4 A に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$\begin{aligned} & 2 / 3 (\text{左リール } 3 1) \times 1 6 / 2 1 (\text{中リール } 3 1) \times 1 / 1 (\text{右リール } 3 1) \\ & = 3 2 / 6 3 (10) \end{aligned}$$

となる。

【 0 1 3 9 】

小役 1 ・ 小役 2 B ・ 小役 4 B テーブルは、小役 1 、 小役 2 B 、 及び 小役 4 B に係る 3 つの当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（非内部中において小役 1 、 小役 2 B 、 及び 小役 4 B に重複当選したとき）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 1 、 小役 2 B 、 若しくは小役 4 B のいずれか 1 つ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、これら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ないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止位置が定められたものである。

40

【 0 1 4 0 】

小役 1 ・ 小役 2 B ・ 小役 4 B テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 6 4 は、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、図 1 2 に示すように、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ように制御する。この場合の小役 1 の入

50

賞率は、1 / 1 (100%) となる。

【0141】

これに対し、小役1・小役2B・小役4Bテーブルが用いられた場合において、リール制御手段64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2Bに対応する図柄の組合せ（「RP」-「赤ベル」-「青ベル」）を有効ラインに停止させるとともに、小役2B以外の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リール31を停止制御する。

【0142】

この場合に、最初に左ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、左リール31について、引き込み率1/1で「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、中ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、中リール31について、引き込み率16/21で「赤ベル」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、右ストップスイッチ42が操作された場合において、リール制御手段64は、右リール31について、引き込み率2/3で「青ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

10

【0143】

以上より、小役1・小役2B・小役4Bテーブルが用いられた場合において、最初に左ストップスイッチ42が操作されたときは、小役2Bに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$\begin{aligned} & 1/1 (\text{左リール } 31) \times 16/21 (\text{中リール } 31) \times 2/3 (\text{右リール } 31) \\ & = 32/63 (11) \end{aligned}$$

20

となる。

【0144】

さらにまた、小役1・小役2B・小役4Bテーブルが用いられた場合において、リール制御手段64は、最初に右ストップスイッチ42が操作されたときは、小役4Bに対応する図柄の組合せ（「赤ベル」-「青ベル」-「RP」）を有効ラインに停止させるとともに、小役4B以外の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リール31を停止制御する。

【0145】

この場合に、最初に右ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、右リール31について、引き込み率1/1で「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、左ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、左リール31について、引き込み率2/3で「赤ベル」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、中ストップスイッチ42が操作された場合において、リール制御手段64は、中リール31について、引き込み率5/21で「青ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

30

【0146】

以上より、小役1・小役2B・小役4Bテーブルが用いられた場合において、最初に右ストップスイッチ42が操作されたときは、小役4Bに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$\begin{aligned} & 2/3 (\text{左リール } 31) \times 5/21 (\text{中リール } 31) \times 1/1 (\text{右リール } 31) \\ & = 10/63 (12) \end{aligned}$$

40

となる。

【0147】

小役1・小役2C・小役4Cテーブルは、小役1、小役2C、及び小役4Cに係る3つの当選フラグ63aがオンであるとき（非内部中において小役1、小役2C、及び小役4Cに重複当選したとき）に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、小役1、小役2C、若しくは小役4Cのいずれか1つ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、これら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ないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、

50

リール31の停止位置が定められたものである。

【0148】

小役1・小役2C・小役4Cテーブルが用いられた場合において、リール制御手段64は、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときは、図12に示すように、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ように制御する。この場合の小役1の入賞率は、1/1(100%)となる。

【0149】

これに対し、小役1・小役2C・小役4Cテーブルが用いられた場合において、リール制御手段64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2Cに対応する図柄の組合せ(「RP」-「青ベル」-「赤ベル」)を有効ラインに停止させるとともに、小役2C以外の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リール31を停止制御する。

10

【0150】

この場合に、最初に左ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、左リール31について、引き込み率1/1で「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、中ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、中リール31について、引き込み率5/21で「青ベル」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、右ストップスイッチ42が操作された場合において、リール制御手段64は、右リール31について、引き込み率1/3で「赤ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

20

【0151】

以上より、小役1・小役2C・小役4Cテーブルが用いられた場合において、最初に左ストップスイッチ42が操作されたときは、小役2Cに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$\begin{aligned} & 1/1(\text{左リール31}) \times 5/21(\text{中リール31}) \times 1/3(\text{右リール31}) \\ & = 5/63(13) \end{aligned}$$

となる。

【0152】

さらにまた、小役1・小役2C・小役4Cテーブルが用いられた場合において、リール制御手段64は、最初に右ストップスイッチ42が操作されたときは、小役4Cに対応する図柄の組合せ(「青ベル」-「赤ベル」-「RP」)を有効ラインに停止させるとともに、小役4C以外の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リール31を停止制御する。

30

【0153】

この場合に、最初に右ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、右リール31について、引き込み率1/1で「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、左ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、左リール31について、引き込み率1/3で「青ベル」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、中ストップスイッチ42が操作された場合において、リール制御手段64は、中リール31について、引き込み率16/21で「赤ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

40

【0154】

以上より、小役1・小役2C・小役4Cテーブルが用いられた場合において、最初に右ストップスイッチ42が操作されたときは、小役4Cに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$\begin{aligned} & 1/3(\text{左リール31}) \times 16/21(\text{中リール31}) \times 1/1(\text{右リール31}) \\ & = 16/63(14) \end{aligned}$$

となる。

【0155】

小役1・小役2D・小役4Dテーブルは、小役1、小役2D、及び小役4Dに係る3つ

50

の当選フラグ 63a がオンであるとき（非内部中において小役 1、小役 2D、及び小役 4D に重複当選したとき）に用いられ、リール 31 の停止制御の範囲内において、小役 1、小役 2D、若しくは小役 4D のいずれか 1 つ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、これら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ないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも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。

【0156】

小役 1・小役 2D・小役 4D テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 64 は、最初に中ストップスイッチ 42 が操作されたときは、図 12 に示すように、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ように制御する。この場合の小役 1 の入賞率は、1 / 1 (100%) となる。10

【0157】

これに対し、小役 1・小役 2D・小役 4D テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 64 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 2D に対応する図柄の組合せ（「RP」-「青ベル」-「青ベル」）を有効ラインに停止させるとともに、小役 2D 以外の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リール 31 を停止制御する。

【0158】

この場合に、最初に左ストップスイッチ 42 が操作されたときは、リール制御手段 64 は、左リール 31 について、引き込み率 1 / 1 で「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、中ストップスイッチ 42 が操作されたときは、リール制御手段 64 は、中リール 31 について、引き込み率 5 / 21 で「青ベル」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、右ストップスイッチ 42 が操作された場合において、リール制御手段 64 は、右リール 31 について、引き込み率 2 / 3 で「青ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。20

【0159】

以上より、小役 1・小役 2D・小役 4D テーブルが用いられた場合において、最初に左ストップスイッチ 42 が操作されたときは、小役 2D に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$1 / 1 (\text{左リール } 31) \times 5 / 21 (\text{中リール } 31) \times 2 / 3 (\text{右リール } 31)$$

$$= 10 / 63 (15)$$

となる。30

【0160】

さらにまた、小役 1・小役 2D・小役 4D テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 64 は、最初に右ストップスイッチ 42 が操作されたときは、小役 4D に対応する図柄の組合せ（「青ベル」-「青ベル」-「RP」）を有効ラインに停止させるとともに、小役 4D 以外の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リール 31 を停止制御する。

【0161】

この場合に、最初に右ストップスイッチ 42 が操作されたときは、リール制御手段 64 は、右リール 31 について、引き込み率 1 / 1 で「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、左ストップスイッチ 42 が操作されたときは、リール制御手段 64 は、左リール 31 について、引き込み率 1 / 3 で「青ベル」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、中ストップスイッチ 42 が操作された場合において、リール制御手段 64 は、中リール 31 について、引き込み率 5 / 21 で「青ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。40

【0162】

以上より、小役 1・小役 2D・小役 4D テーブルが用いられた場合において、最初に右ストップスイッチ 42 が操作されたときは、小役 4D に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、50

1 / 3 (左リール3 1) × 5 / 2 1 (中リール3 1) × 1 / 1 (右リール3 1)
= 5 / 6 3 (1 6)
となる。

【0163】

小役1・小役2A・小役3Aテーブルは、小役1、小役2A、及び小役3Aに係る3つの当選フラグ63aがオンであるとき（非内部中において小役1、小役2A、及び小役3Aに重複当選したとき）に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、小役1、小役2A、若しくは小役3Aのいずれか1つ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、これら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ないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも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。 10

【0164】

小役1・小役2A・小役3Aテーブルが用いられた場合において、リール制御手段64は、最初に右ストップスイッチ42が操作されたときは、図12に示すように、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ように制御する。この場合の小役1の入賞率は、1 / 1 (100%)となる。

【0165】

これに対し、小役1・小役2A・小役3Aテーブルが用いられた場合において、リール制御手段64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2Aに対応する図柄の組合せ（「RP」 - 「赤ベル」 - 「赤ベル」）を有効ラインに停止させるとともに、小役2A以外の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リール31を停止制御する。 20

【0166】

この場合に、最初に左ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、左リール31について、引き込み率1 / 1で「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、中ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、中リール31について、引き込み率16 / 21で「赤ベル」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、右ストップスイッチ42が操作された場合において、リール制御手段64は、右リール31について、引き込み率1 / 3で「赤ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。 30

【0167】

以上より、小役1・小役2A・小役3Aテーブルが用いられた場合において、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に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

1 / 1 (左リール3 1) × 16 / 2 1 (中リール3 1) × 1 / 3 (右リール3 1)
= 16 / 6 3 (1 7)
となる。

【0168】

さらにまた、小役1・小役2A・小役3Aテーブルが用いられた場合において、リール制御手段64は、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときは、小役3Aに対応する図柄の組合せ（「赤ベル」 - 「RP」 - 「赤ベル」）を有効ラインに停止させるとともに、小役3A以外の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リール31を停止制御する。 40

【0169】

この場合に、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、中リール31について、引き込み率1 / 1で「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、左ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、左リール31について、引き込み率2 / 3で「赤ベル」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、右ストップスイッチ42が操作された場合において、リール制御手段64は、右リール31について、引き込み率1 / 3で「赤ベル」の図柄を 50

有効ラインに停止させることができる。

以上より、小役 1・小役 2 A・小役 3 A テーブルが用いられた場合において、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 2 A に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$\begin{aligned} & 2 / 3 (\text{左リール } 3 \ 1) \times 1 / 1 (\text{中リール } 3 \ 1) \times 1 / 3 (\text{右リール } 3 \ 1) \\ & = 2 / 9 (18) \end{aligned}$$

となる。

【 0 1 7 0 】

小役 1・小役 2 B・小役 3 B テーブルは、小役 1、小役 2 B、及び小役 3 B に係る 3 つの当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（非内部中において小役 1、小役 2 B、及び小役 3 B に重複当選したとき）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 1、小役 2 B、若しくは小役 3 B のいずれか 1 つ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、これら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ないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止位置が定められたものである。10

【 0 1 7 1 】

小役 1・小役 2 B・小役 3 B テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 6 4 は、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、図 1 2 に示すように、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ように制御する。この場合の小役 1 の入賞率は、1 / 1 (100%) となる。20

【 0 1 7 2 】

これに対し、小役 1・小役 2 B・小役 3 B テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 6 4 は、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 2 B に対応する図柄の組合せ（「R P」 - 「赤ベル」 - 「青ベル」）を有効ラインに停止させるとともに、小役 2 B 以外の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リール 3 1 を停止制御する。

【 0 1 7 3 】

この場合に、最初に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、左リール 3 1 について、引き込み率 1 / 1 で「R P」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、中リール 3 1 について、引き込み率 16 / 21 で「赤ベル」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、右ストップスイッチ 4 2 が操作された場合において、リール制御手段 6 4 は、右リール 3 1 について、引き込み率 2 / 3 で「青ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。30

【 0 1 7 4 】

以上より、小役 1・小役 2 B・小役 3 B テーブルが用いられた場合において、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 2 B に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$\begin{aligned} & 1 / 1 (\text{左リール } 3 \ 1) \times 16 / 21 (\text{中リール } 3 \ 1) \times 2 / 3 (\text{右リール } 3 \ 1) \\ & = 32 / 63 (19) \end{aligned}$$

となる。

【 0 1 7 5 】

さらにまた、小役 1・小役 2 B・小役 3 B テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 6 4 は、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 3 B に対応する図柄の組合せ（「赤ベル」 - 「R P」 - 「青ベル」）を有効ラインに停止させるとともに、小役 3 B 以外の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リール 3 1 を停止制御する。

【 0 1 7 6 】

この場合に、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、中リール 3 1 について、引き込み率 1 / 1 で「R P」の図柄を有効ラインに停止させ40

ることができる。また、左ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、左リール31について、引き込み率2/3で「赤ベル」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、右ストップスイッチ42が操作された場合において、リール制御手段64は、右リール31について、引き込み率2/3で「青ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

【0177】

以上より、小役1・小役2C・小役3Cテーブルが用いられた場合において、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときは、小役3Cに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$2/3 (\text{左リール } 31) \times 1/1 (\text{中リール } 31) \times 2/3 (\text{右リール } 31)$$

$$= 4/9 (20)$$

となる。

【0178】

小役1・小役2C・小役3Cテーブルは、小役1、小役2C、及び小役3Cに係る3つの当選フラグ63aがオンであるとき（非内部中において小役1、小役2C、及び小役3Cに重複当選したとき）に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、小役1、小役2C、若しくは小役3Cのいずれか1つ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、これら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ないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも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。

10

20

【0179】

小役1・小役2C・小役3Cテーブルが用いられた場合において、リール制御手段64は、最初に右ストップスイッチ42が操作されたときは、図12に示すように、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ように制御する。この場合の小役1の入賞率は、1/1(100%)となる。

【0180】

これに対し、小役1・小役2C・小役3Cテーブルが用いられた場合において、リール制御手段64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2Cに対応する図柄の組合せ（「RP」-「青ベル」-「赤ベル」）を有効ラインに停止させるとともに、小役2C以外の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リール31を停止制御する。

30

【0181】

この場合に、最初に左ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、左リール31について、引き込み率1/1で「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、中ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、中リール31について、引き込み率5/21で「青ベル」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、右ストップスイッチ42が操作された場合において、リール制御手段64は、右リール31について、引き込み率1/3で「赤ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

【0182】

40

以上より、小役1・小役2C・小役3Cテーブルが用いられた場合において、最初に左ストップスイッチ42が操作されたときは、小役2Cに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$1/1 (\text{左リール } 31) \times 5/21 (\text{中リール } 31) \times 1/3 (\text{右リール } 31)$$

$$= 5/63 (21)$$

となる。

【0183】

さらにまた、小役1・小役2C・小役3Cテーブルが用いられた場合において、リール制御手段64は、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときは、小役3Cに対応する図柄の組合せ（「青ベル」-「RP」-「赤ベル」）を有効ラインに停止させるととも

50

に、小役 3 C 以外の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リール 3 1 を停止制御する。

【 0 1 8 4 】

この場合に、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、中リール 3 1 について、引き込み率 1 / 1 で「 R P 」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、左リール 3 1 について、引き込み率 1 / 3 で「 青ベル 」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、右ストップスイッチ 4 2 が操作された場合において、リール制御手段 6 4 は、右リール 3 1 について、引き込み率 1 / 3 で「 赤ベル 」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

10

【 0 1 8 5 】

以上より、小役 1 ・ 小役 2 C ・ 小役 3 C テーブルが用いられた場合において、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、小役 3 C に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$\begin{aligned} & 1 / 3 (\text{左リール } 3 1) \times 1 / 1 (\text{中リール } 3 1) \times 1 / 3 (\text{右リール } 3 1) \\ & = 1 / 9 (22) \end{aligned}$$

となる。

【 0 1 8 6 】

小役 1 ・ 小役 2 D ・ 小役 3 D テーブルは、小役 1 、 小役 2 D 、 及び小役 3 D に係る 3 つの当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（非内部中において小役 1 、 小役 2 D 、 及び小役 3 D に重複当選したとき）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 1 、 小役 2 D 、 若しくは小役 3 D のいずれか 1 つ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、これら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ないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止位置が定められたものである。

20

【 0 1 8 7 】

小役 1 ・ 小役 2 D ・ 小役 3 D テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 6 4 は、最初に右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、図 1 2 に示すように、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ように制御する。この場合の小役 1 の入賞率は、1 / 1 (100%) となる。

30

【 0 1 8 8 】

これに対し、小役 1 ・ 小役 2 D ・ 小役 3 D テーブルが用いられた場合において、リール制御手段 6 4 は、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 2 D に対応する図柄の組合せ（「 R P 」 - 「 青ベル 」 - 「 青ベル 」）を有効ラインに停止させるとともに、小役 2 D 以外の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リール 3 1 を停止制御する。

【 0 1 8 9 】

この場合に、最初に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、左リール 3 1 について、引き込み率 1 / 1 で「 R P 」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、リール制御手段 6 4 は、中リール 3 1 について、引き込み率 5 / 2 1 で「 青ベル 」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、右ストップスイッチ 4 2 が操作された場合において、リール制御手段 6 4 は、右リール 3 1 について、引き込み率 2 / 3 で「 青ベル 」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

40

【 0 1 9 0 】

以上より、小役 1 ・ 小役 2 D ・ 小役 3 D テーブルが用いられた場合において、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 2 D に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$\begin{aligned} & 1 / 1 (\text{左リール } 3 1) \times 5 / 2 1 (\text{中リール } 3 1) \times 2 / 3 (\text{右リール } 3 1) \\ & = 10 / 6 3 (23) \end{aligned}$$

50

となる。

【0191】

さらにまた、小役1・小役2D・小役3Dテーブルが用いられた場合において、リール制御手段64は、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときは、小役3Dに対応する図柄の組合せ（「青ベル」-「RP」-「青ベル」）を有効ラインに停止させるとともに、小役3D以外の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リール31を停止制御する。

【0192】

この場合に、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、中リール31について、引き込み率1/1で「RP」の図柄を有効ラインに停止させることができる。また、左ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、左リール31について、引き込み率1/3で「青ベル」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、右ストップスイッチ42が操作された場合において、リール制御手段64は、右リール31について、引き込み率2/3で「青ベル」の図柄を有効ラインに停止させることができる。

10

【0193】

以上より、小役1・小役2D・小役3Dテーブルが用いられた場合において、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときは、小役3Dに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する確率は、

$$1/3(\text{左リール}31) \times 1/1(\text{中リール}31) \times 2/3(\text{右リール}31)$$

20

$$= 2/9(24)$$

となる。

【0194】

さらに本実施形態では、3種類の9枚役に重複当選した場合において、最初に左ストップスイッチ42が操作され、かつ小役1を有効ラインに停止させないときは、有効ラインL3又はL4に、特定の図柄の組合せZ2（図6に示す12種類の図柄の組合せのうち、いずれか）が停止するように、リール31を停止制御する。ここで、「3種類の9枚役に重複当選した場合において、最初に左ストップスイッチ42が操作され、かつ小役1を有効ラインに停止させない場合」とは、以下の8パターンの重複当選の場合である。

- (1) 小役1 + 小役2A + 小役4A
- (2) 小役1 + 小役2B + 小役4B
- (3) 小役1 + 小役2C + 小役4C
- (4) 小役1 + 小役2D + 小役4D
- (5) 小役1 + 小役2A + 小役3A
- (6) 小役1 + 小役2B + 小役3B
- (7) 小役1 + 小役2C + 小役3C
- (8) 小役1 + 小役2D + 小役3D

30

の場合である。

【0195】

なお、遊技者は、後述するART遊技において遊技者に有利なストップスイッチ42の押し順が報知される場合等を除いて、順押し（左中右の順）でストップスイッチ42を操作して遊技を行っている場合がほとんどであると考えられる。したがって、上述の(1)~(8)の当選となったときにも、左ストップスイッチ42から操作される場合がほとんどであると考えられる。

40

【0196】

例えば、小役1、小役2A、及び小役4Aに重複当選したと仮定する。この場合には、上述したように、小役1・小役2A・小役4Aテーブルが用いられる。そして、最初に左ストップスイッチ42が操作されたときは、図12に示すように、小役2Aに対応する図柄の組合せ（「RP」-「赤ベル」-「赤ベル」）に対応する図柄の組合せがいずれかの有効ラインに停止する。そして、本実施形態では、小役2Aに対応する図柄の組合せは、

50

有効ライン L 1 又は L 2 (屈曲線状の有効ライン) に停止させるようにし、有効ライン L 3 又は L 4 (一直線状の有効ライン) には停止させないように制御する。

【 0 1 9 7 】

上記の場合に、最初に左ストップスイッチ 4 2 が操作された場合において、図 13 (a) に示すように、1 2 番 ~ 1 4 番の図柄が表示窓 1 1 内に停止したとする。

次に、中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、中段に「赤ベル」又は「青ベル」の図柄を停止させる。図 13 (b) では、中リール 3 1 について、7 番 ~ 9 番の図柄が表示窓 1 1 内に停止した例を示している。

続いて、右ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、図 13 (c) に示すように、上段に「赤ベル」の図柄を停止させる。この例では、右リール 3 1 について、2 番 ~ 4 番までの図柄が表示窓 1 1 内に停止させている。10

【 0 1 9 8 】

このようにすれば、屈曲線状の有効ライン L 1 に、小役 2 A に対応する図柄の組合せ (「 R P 」 - 「赤ベル」 - 「赤ベル」) が停止する。すなわち、右リール 3 1 の停止時に、下段に「赤ベル」の図柄を停止させることも可能であるが、この位置で停止させると、一直線状の有効ライン L 3 に小役 2 A に対応する図柄の組合せが停止してしまうので、これを避けるために、上記の位置で停止させている。

【 0 1 9 9 】

以上のような停止形をとることで、遊技者は、有効ライン L 1 に、役 (小役 2 A) に対応する図柄の組合せが停止したという印象よりも、あたかも、有効ライン L 4 に、役に対応する図柄の組合せではないが、役に対応する図柄の組合せを想定させる「赤 7 」 - 「赤ベル」 - 「赤ベル」が停止したかのような印象を受ける。これにより、すべてのリール 3 1 の停止時に、9 枚のメダルが払い出されても、違和感なく遊技を進行することができる。20

【 0 2 0 0 】

すなわち、従来のスロットマシンでは、左リール 3 1 の図柄がボーナス図柄 (「 7 」 又は「 B A R 」) であり、中リール 3 1 及び右リール 3 1 の図柄が「ベル」である図柄の組合せを、役に対応する図柄の組合せ (特に、A T 小役) に設定しているものが多く見られる。そこで、「ボーナス図柄」 - 「ベル」 - 「ベル」を、有効ライン (無効ラインでも可) に停止させることで、役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したかのような印象を容易に遊技者に与えることができる。30

【 0 2 0 1 】

特に本実施形態では、「赤ベル」及び「青ベル」は、いずれも黄色を主としつつ、それ一部が赤色及び青色に着色された図柄であり、近似しているので、これらの図柄の組合せが有効ラインに停止すれば、小役 1 の入賞を認識しやすい。特にそれが一直線状の有効ラインに停止すればなおさらである。

これに対し、「 R P 」は、全体が青色に着色された図柄である。このため、「 R P 」と「赤ベル」や「青ベル」からなる図柄の組合せが有効ラインに停止しても、一見して役に対応する図柄の組合せであると認識しにくい。さらにそれが屈曲線状の有効ラインに停止すればなおさらである。そこで、本実施形態では、ボーナス図柄と「赤ベル」や「青ベル」からなる図柄の組合せを一直線状の有効ラインに停止させることで、役が入賞したかのような擬似入賞態様を作り出すようにしている。40

【 0 2 0 2 】

なお、本実施形態のリール 3 1 の図柄配列及び停止制御では、小役 2 A 等の「 R P 」と「青ベル」又は「赤ベル」からなる図柄の組合せを一直線状の有効ラインに停止させることも可能である。しかし、本来はリプレイ 1 を構成する「 R P 」の図柄を含む小役 2 ~ 小役 4 を一直線状の有効ラインに停止させて遊技者に認識させるよりも、屈曲線状の有効ラインに停止させて入賞をわかりにくくするとともに、遊技者が認識しやすい図柄の組合せを一直線状の図柄組合せラインに停止させた方がよいと考えたものである。本来であれば、小役 2 ~ 小役 4 等の図柄の組合せを同一の図柄揃いとするのが好ましいのであるが、役50

の数だけ図柄の組合せを持たなければならないため、リール 3 1 に配置できる図柄数の制限から、小役 2 ~ 小役 4 は、「R P」と「青ベル」又は「赤ベル」の図柄の組み合わせにならざるを得ない。

【0203】

図 14 は、他の例を示す。

上記と同様に、小役 1、小役 2 A、及び小役 4 A に重複当選した場合を例に挙げている。最初に左ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、図 14 (a) の例では、10 番 ~ 12 番までの図柄が表示窓 1 1 内に停止した例を示している。次に、中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、図 14 (b) に示すように、中段に「赤ベル」の図柄が停止するようにリール 3 1 を停止制御する。図 14 (b) では、17 番 ~ 19 番の図柄が表示窓 1 1 内に停止した例を示している。この場合には、右リール 3 1 の停止時に、下段に「赤ベル」の図柄が停止するようにして、屈曲線状の有効ライン L 2 に、小役 2 A に対応する図柄の組合せが停止するようになる。図 14 (c) の例では、4 番 ~ 6 番の図柄が表示窓 1 1 内に停止した例を示している。これにより、有効ライン L 2 には、小役 2 A に対応する図柄の組合せが停止するとともに、一直線状の有効ライン L 3 に、特定の図柄の組合せ Z 2 である「赤 7」 - 「赤ベル」 - 「赤ベル」が停止する。

【0204】

図 2 に示すように、左リール 3 1 において、ボーナス図柄である「赤 7」、「青 7」、及び「BAR」の図柄から 2 図柄離れた図柄（3 番及び 7 番、10 番及び 14 番、17 番及び 20 番）には、必ず「R P」の図柄が配置されている。このため、左リール 3 1 の停止時に、上段又は下段に「R P」の図柄を停止させたときは、常に、下段又は上段には、ボーナス図柄が停止するようになっている。このため、上記のような停止形をとることが可能となっている。

【0205】

なお、上述したように、例えば小役 1、小役 2 A、及び小役 4 A に重複当選した場合において、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 2 A が入賞する場合と入賞しない場合とがある。小役 2 A が入賞する場合には、上記のような停止形を常に採ることが可能である。しかし、小役 2 A を入賞させることができないときは、特定の図柄の組合せも有効ラインに停止させることはできない。

【0206】

停止位置決定テーブル 6 5 の説明に戻る。

小役 5 テーブルは、小役 5 に係る当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（非内部中において小役 5 に当選したとき）に用いられ、リール 3 1 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 3 1 の停止位置が定められたものである。

【0207】

また、小役 6 テーブルは、小役 6 に係る当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（非内部中において小役 6 に当選したとき）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 6 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 6 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 の停止位置が定められたものである。

なお、小役 6 のように同一図柄（スイカ）からなる図柄の組合せを有効ラインに停止させる場合において、いずれの有効ラインにも停止可能であるときは、屈曲線状の有効ライン L 1 や L 2 よりも、一直線状の有効ライン L 3 や L 4 に優先的に停止させるように、リール 3 1 の停止位置が定められている。

【0208】

さらにまた、リプレイ 1 テーブルは、リプレイ 1 に係る当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（非内部中においてリプレイ 1 に当選したとき）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、リプレイ 1 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

10

20

30

40

50

に、リプレイ 1 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 の停止位置が定められたものである。

【0209】

なお、小役 5 テーブルが用いられたときは、ストップスイッチ 4 2 の操作タイミングに応じて、小役 5 が入賞する場合と入賞しない場合とを有する。小役 6 テーブルの場合も同様である。

これに対し、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 が入賞する。図 1 1 に示したように、すべてのリール 3 1において、「RP」の図柄の引き込み率は 100 %だからである。

【0210】

また、リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C テーブルは、リプレイ 2 A、リプレイ 2 B、及びリプレイ 2 C に係る 3 つの当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（非内部中の遊技でリプレイ 2 A、リプレイ 2 B、及びリプレイ 2 C に重複当選したとき）に用いられ、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るとともに、リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C 以外の役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止位置が定められている。

【0211】

この場合には、上述したように、リプレイ 2 A、リプレイ 2 B、又はリプレイ 2 C のうち、いずれか 1 つが常に入賞する。また、リプレイ 2 A、リプレイ 2 B、又はリプレイ 2 C が入賞するときは、上述したように、特定の図柄の組合せ Z 1 が無効ライン L 1 1 に停止する。

【0212】

また、RB 1 ~ RB 3 のいずれかの内部中の遊技で用いられる停止位置決定テーブル 6 5 として、以下のものが設けられている。

内部中にリプレイ 2 A、リプレイ 2 B、リプレイ 2 C に重複当選したときは、当選を持ち越している RB の種類に応じて、上述した RB 1 ・ リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C テーブル、RB 2 ・ リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C テーブル、又は RB 3 ・ リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C テーブルのいずれかが用いられる。

【0213】

また、RB 1 ~ RB 3 のいずれかの内部中において、(1) 小役 1、小役 3 (小役 3 A ~ 小役 3 D のいずれか) 及び小役 4 (小役 4 A ~ 小役 4 D のいずれか) の重複当選となったとき、(2) 小役 1、小役 2 (小役 2 A ~ 小役 2 D のいずれか) 及び小役 4 (小役 4 A ~ 小役 4 D のいずれか) の重複当選となったとき、又は(3) 小役 1、小役 2 (小役 2 A ~ 小役 2 D のいずれか) 及び小役 3 (小役 3 A ~ 小役 3 D のいずれか) の重複当選となったときは、それぞれ、RB 1 ・ 小役 1 ・ 小役 3 A ・ 小役 4 A テーブル、RB 1 ・ 小役 1 ・ 小役 3 B ・ 小役 4 B テーブル、・・・、RB 3 ・ 小役 1 ・ 小役 2 D ・ 小役 3 D テーブルが用いられる。

【0214】

これらの停止位置決定テーブル 6 5 は、当選した小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を優先するとともに、小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ないときは、次に、当選を持ち越している RB 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、リール 3 1 の停止位置が定められている。

上述したように、ストップスイッチ 4 2 の押し順が小役 1 を入賞させる押し順でないときは、「RP」の図柄を含む小役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 が停止制御されるが、この場合には、必ずしも入賞となるわけではない。したがって、小役を入賞させることができない場合において、RB 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ときは、RB 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する。

【0215】

また、RB 1 ・ 小役 5 テーブルは、RB 1 及び小役 5 に係る当選フラグ 6 3 a がオンで

10

20

30

40

50

あるとき（R B 1 の内部中において小役 5 に当選したとき）に用いられ、リール 3 1 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、当選を持ち越している R B 1 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させる。さらに、R B 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ができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止位置が定められたものである。

R B 2 ・ 小役 5 テーブル、R B 3 ・ 小役 5 テーブルも上記と同様であり、R B 1 ・ 小役 5 テーブル中、「R B 1」を、それぞれ「R B 2」、及び「R B 3」に読み替えたものに相当する。

10

【 0 2 1 6 】

さらにまた、R B 1 ・ 小役 6 テーブルは、R B 1 及び小役 6 に係る当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（R B 1 の内部中において小役 6 に当選したとき）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 6 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 6 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 R B 1 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させる。さらに、R B 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ができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止位置が定められたものである。

R B 2 ・ 小役 6 テーブル、R B 3 ・ 小役 6 テーブルも上記と同様であり、R B 1 ・ 小役 6 テーブル中、「R B 1」を、それぞれ「R B 2」、及び「R B 3」に読み替えたものに相当する。

20

【 0 2 1 7 】

R B 1 ・ リプレイ 1 テーブルは、R B 1 及びリプレイ 1 に係る当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（R B 1 の内部中においてリプレイ 1 に当選したとき）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、リプレイ 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とともに、リプレイ 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ができないときは、次に、当選を持ち越している R B 1 に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させる。さらに、R B 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ができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止位置が定められたものである。

30

【 0 2 1 8 】

なお、上述したように、本実施形態では、リプレイ 1 に対応する図柄の組合せを常に有効ラインに停止させることができるので、R B 1 ・ 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 が入賞し、R B 1 が入賞する場合はない。

【 0 2 1 9 】

また、R B 2 ・ リプレイ 1 テーブル、R B 3 ・ リプレイ 1 テーブルも上記と同様であり、R B 1 ・ リプレイ 1 テーブル中、「R B 1」を、それぞれ「R B 2」、及び「R B 3」に読み替えたものに相当する。

【 0 2 2 0 】

なお、上記の内部中の各停止位置決定テーブル 6 5においては、当選を持ち越している R B よりも、小役又はリプレイの入賞を優先するようにしたが、例えば内部中に小役に当選した場合には、R B の入賞を優先するようにしてもよい。同様に、内部中にリプレイに当選した場合には、R B の入賞を優先するようにしてもよい。

40

【 0 2 2 1 】

また、非当選テーブルは、すべての当選フラグ 6 3 a がオフであるとき（すなわち、非内部中の遊技又は R B 遊技における役の非当選時）に用いられ、いず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。

【 0 2 2 2 】

50

説明を図1に戻す。

停止図柄判断手段66は、リール31の停止時に、有効ライン(L1～L4)に停止したりール31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66は、例えばモータ32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66は、ストップスイッチ42が操作され、停止位置決定テーブル65を用いて停止位置が決定された時に、そのリール31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。

【0223】

払出し手段67は、停止図柄判断手段66により、リール31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。10

【0224】

特別遊技制御手段68は、特別遊技であるRB遊技の開始、RB遊技中の遊技の進行、及びRB遊技の終了を制御するものである。

通常遊技中に、RB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、RBの入賞となり、特別遊技制御手段68は、次遊技からRB遊技を開始するように制御する。

RB遊技では、上述した役抽選テーブル62Cを用いて役の抽選が行われる。これにより、RB遊技中は、小役1、小役3(小役3A～小役3Dのいずれか1つ)、小役4(小役4A～小役4Dのいずれか1つ)の重複当選が多くなる。これにより、遊技者は、順押し(左中右)又は順挟み(左右中)の押し順でストップスイッチ42を操作すれば、上記重複当選時には、常に小役1が入賞することとなる。20

【0225】

また、本実施形態では、RB遊技の終了条件として、役の入賞回数又は遊技回数が7回と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68は、RB遊技中の役の入賞回数又は遊技回数をカウントし、いずれかのカウント値が「7」となったと判断したときは、当該遊技をもってRB遊技を終了するように制御する。

【0226】

演出制御手段69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。30

演出制御手段69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69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。

【0227】

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。40

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69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。

【0228】

また、演出制御手段69は、ART遊技制御手段69aを備える。50

ここで、「A R T遊技」とは、A T遊技とR T遊技とを組み合わせたものである。さらに、「A T (Assist Time) 遊技」とは、ストップスイッチ4 2の押し順によって必ず入賞する場合と必ずしも入賞しない場合とを有する特定小役（リプレイの場合もある）を設けるとともに、非A T遊技中は、偶然でしか特定小役を入賞させることができないが、A T遊技中は、特定小役を入賞させるためのストップスイッチ4 2の押し順を報知することで、遊技者は、その報知に従ってストップスイッチ4 2を操作すれば、特定小役を確実に入賞させることができる遊技をいう。なお、A T遊技には、ストップスイッチ4 2の押し順を報知するのではなく、当選した特定小役の図柄の種類を報知するものも知られている。

【0229】

10

そして、本実施形態では、上記特定小役に相当する役として、小役1が設けられている。小役1は、上述したように、小役2～小役4の重複当選となるが、どの役と重複当選したかによって、図12に示すように、当選役（小役1）を確実に入賞させるストップスイッチ4 2の押し順（最初に操作すべきストップスイッチ4 2）が異なる。したがって、本実施形態のA R T遊技では、小役1を含む重複当選時に、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ためのストップスイッチ4 2の押し順（最初に操作すべきストップスイッチ4 2）を報知するものである。

【0230】

また、「R T (Replay Time) 遊技」とは、通常遊技時よりも、リプレイの当選確率を高く設定することで、出玉率を通常遊技時よりも高くした遊技をいう。

20

通常遊技（非A R T遊技）中は、上述したように、役抽選テーブル6 2 Aを用いて役の抽選が行われる。このため、図7に示すように、リプレイ1の当選確率は、1 / 7 . 3に設定される。

【0231】

これに対し、A R T遊技中は、役抽選テーブル6 2 Dを用いて役の抽選が行われるので、図8に示すように、リプレイ1の当選確率が1 / 1 . 3に設定され、頻繁にリプレイ1が当選・入賞する遊技状態となる。リプレイ1が入賞すれば、次遊技ではメダルの投入の必要がないので、メダルの持ちがよくなり、それゆえ、出玉率が高くなる。

【0232】

A R T遊技制御手段6 9 aは、A R T遊技中に、小役1を含む3つの役に重複当選したときは、小役1を入賞させるための最初に操作すべきストップスイッチ4 2を遊技者に報知するように制御する。図12に示すように、小役1、小役3（小役3 A～小役3 Dのいずれか1つ）、及び小役4（小役4 A～小役4 Dのいずれか1つ）に重複当選したときは、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は左ストップスイッチ4 2である。したがって、この場合には、A R T遊技制御手段6 9 aは、「（ストップスイッチ4 2を）左から押せ！」等のナビゲーションを画像表示装置2 3に画像表示とともに、スピーカ2 2から、「左から押せ」等の音声を出力するように制御する。なお、この報知は、スタートスイッチ4 2が操作された直後（役の抽選が行われた直後）に行われる。

30

【0233】

40

同様に、小役1、小役2（小役2 A～小役2 Dのいずれか1つ）、及び小役4（小役4 A～小役4 Dのいずれか1つ）に重複当選したときは、図12に示すように、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は中ストップスイッチ4 2である。したがって、この場合には、A R T遊技制御手段6 9 aは、「中から押せ」等の画像表示及び音声出力を行うように制御する。

さらに同様に、小役1、小役2（小役2 A～小役2 Dのいずれか1つ）、及び小役3（小役3 A～小役3 Dのいずれか1つ）に重複当選したときは、図12に示すように、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は右ストップスイッチ4 2である。したがって、この場合には、A R T遊技制御手段6 9 aは、「右から押せ」等の画像表示及び音声出力を行うように制御する。

50

【0234】

これにより、ART遊技中は、小役1を含む小役の重複当選が1/6の確率で生じるので、その都度、報知されたストップスイッチ42の押し順に従うことで、確実に小役1を入賞させることができる。

【0235】

また、ART遊技は、RB遊技の終了後から開始される。そして、ART遊技の遊技回数は、どのRBが当選・入賞してRB遊技に移行したかで異なるように設定されている。本実施形態では、RB1が当選・入賞してRB遊技に移行したときは、ART遊技制御手段69aは、そのRB遊技の終了後のART遊技の遊技回数を、300遊技に設定する。また、RB2が当選・入賞してRB遊技に移行したときは、ART遊技制御手段69aは、そのRB遊技の終了後のART遊技の遊技回数を、200遊技に設定する。さらによつて、RB3が当選・入賞してRB遊技に移行したときは、ART遊技制御手段69aは、そのRB遊技の終了後のART遊技の遊技回数を、100遊技に設定する。

10

【0236】

このため、ART遊技制御手段69aは、ART遊技の遊技回数をカウントし続け、ART遊技の遊技回数が規定回数(300回、200回、又は100回)に到達したときは、ART遊技の終了条件を満たすと判断し、当該遊技をもってART遊技を終了するよう制御する。遊技制御手段60は、ART遊技の終了後は、次遊技から、通常遊技(非内部中)に移行するよう制御する。

20

【0237】

また、ART遊技制御手段69aは、ART遊技中にRB1～RB3のいずれかに当選したときは、当該遊技をもってART遊技を終了し、通常遊技(内部中)の遊技に移行するよう制御する。

演出制御手段69は、ART遊技中は、ART遊技特有の演出を出力するよう制御するが、RBに当選したときは、この演出が出力されなくなる。したがって、遊技者は、ART遊技の遊技回数が規定回数に到達する前に上記演出が終了したときは、RBに当選したこと、すなわち内部中の遊技に移行したことを知ることができる。

【0238】

次に、出玉率等について説明する。

まず、「1遊技あたりのメダルの払い出し枚数の期待値」とは、1遊技における役の入賞確率×払出し枚数をいう。そして、1遊技あたりの「差枚数」の期待値とは、1遊技あたりのメダルの増減数の期待値をいい、「払出し枚数の期待値 - 投入枚数」で表すことができる。差枚数の期待値が正の値であるときは、遊技の進行に伴ってメダルが増加していく遊技状態であり、負の値であるときは、遊技の進行に伴ってメダルが減少していく遊技状態である。

30

【0239】

また、「出玉率」は、「払出し枚数の期待値 / 投入枚数」で表すことができ、1を超える値であるときは、遊技の進行に伴ってメダルが増加していく遊技状態であり、1未満の値であるときは、遊技の進行に伴ってメダルが減少していく遊技状態である。

【0240】

40

通常遊技の非内部中(役抽選テーブル62Aが用いられる遊技)では、小役1を含む重複当選時は、1/3の確率で小役1を入賞させることができるが、残り2/3の確率では、ストップスイッチ42の操作タイミングが適切でない限り、小役2～小役4を入賞させることができない。ここで、小役1を含む3つの小役の重複当選時には、1/3の確率で小役1が入賞するが、残り2/3の確率では、さらに1/4の確率(詳細な計算は後述する)、すなわち $2/3 \times 1/4 = 1/6$ の確率でしか小役2～小役4を入賞させることができない。

【0241】

リプレイの入賞時は、3枚のメダルの払出しがあるものと仮定する。さらにまた、RBとリプレイ2A～リプレイ2Cが重複当選したときのリプレイ2A～リプレイ2Cの入賞

50

を無視して考える。

このとき、通常遊技の非内部中（非 A R T 遊技）における 1 遊技あたりのメダル払い出し数の期待値は、

$$\begin{aligned} & 1 / 6 \times 1 / 3 \times 9 \text{ (小役 1)} + 1 / 6 \times 2 / 3 \times 1 / 4 \times 9 \text{ (小役 2 ~ 小役 4)} + 1 \\ & / 6 4 \times 1 \text{ (小役 5)} + 1 / 3 2 \times 5 \text{ (小役 6)} + 1 / 7 . 3 \times 3 \text{ (リプレイ 1)} + 1 / \\ & 1 2 0 \times 3 \text{ (リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C)} \\ & 1 . 3 6 \text{ (枚)} \end{aligned}$$

となる。

【0242】

よって、差枚数の期待値は、

$$\begin{aligned} & 1 . 3 6 - 3 \\ & = - 1 . 6 4 \text{ (枚)} \end{aligned}$$

となる。

また、出玉率は、

$$\begin{aligned} & 1 . 6 4 / 3 \\ & 0 . 5 5 \end{aligned}$$

となる。

【0243】

これにより、通常遊技の非内部中（非 A R T 遊技中）は、遊技の進行とともにメダルが減少していく遊技状態（遊技者にとって不利な遊技状態）である。

【0244】

これに対し、A R T 遊技であるときは、小役 1 を含む 3 つの役の重複当選時は、すべて、報知に従って小役 1 を入賞させることができる。

したがって、A R T 遊技における 1 遊技あたりのメダル払い出し数の期待値は、

$$\begin{aligned} & 1 / 6 \times 9 \text{ (小役 1)} + 1 / 6 4 \times 1 \text{ (小役 5)} + 1 / 3 2 \times 5 \text{ (小役 6)} + 1 / 1 . \\ & 3 \times 3 \text{ (リプレイ 1)} + 1 / 1 2 0 \times 3 \text{ (リプレイ 2 A ~ リプレイ 2 C)} \\ & 4 . 0 \text{ (枚)} \end{aligned}$$

となる。

【0245】

よって、差枚数の期待値は、

$$\begin{aligned} & 4 . 0 - 3 \\ & = + 1 . 0 \text{ (枚)} \end{aligned}$$

となる。

また、出玉率は、

$$\begin{aligned} & 4 . 0 / 3 \\ & 1 . 3 3 \end{aligned}$$

となる。

これにより、A R T 遊技中は、遊技の進行とともにメダルが増加していく遊技状態であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。

【0246】

なお、R B 遊技中における 1 遊技あたりのメダル払い出し数の期待値は、常に順押し又は順挟み押しで消化すれば、

$$\begin{aligned} & 9 \times 1 / 1 . 0 5 \\ & 8 . 5 7 \text{ (枚)} \end{aligned}$$

となる。

よって、差枚数の期待値は、

$$\begin{aligned} & 8 . 5 7 - 3 \\ & = + 5 . 5 7 \text{ (枚)} \end{aligned}$$

となる。

また、出玉率は、

10

20

30

40

50

5 . 5 7 / 3

1 . 8 6

となる。

ゆえに、R B 遊技は、遊技の進行とともにメダルが急激に増加していく遊技状態であり、遊技者にとって有利な遊技状態である。

【0247】

なお、小役 1 を含む 3 つの小役の重複当選時に、小役 1 を入賞させるストップスイッチ 4 2 の押し順以外のときは、1 / 4 の確率でしか小役 2 ~ 小役 4 を入賞させることができないのは、以下の計算により算出される。

上述した、小役 1 を含む 3 つの小役の重複当選時（12種類）のうち、小役 1 を入賞させるストップスイッチ 4 2 の押し順以外のとき（よって、全部で 24通り）の小役 2 ~ 小役 4 の入賞確率（1 ~ 24）の総和の平均値をとることで求められる。すなわち、

$$(1 + 2 + \dots + 24) / 24 = 1 / 4$$

となる。

【0248】

<第2実施形態>

図 15 は、第2実施形態における各リール 3 1 の図柄配列を示す図である。

図 15において、「ベル」の図柄とは、図示しないが、単一（1個）のベルの図柄が表示されたものであり、「2連ベル」とは、上記「ベル」と同一図柄が上下に2個表示されたものである。したがって、両者の図柄は近似している。

なお、第2実施形態における有効ラインは、図 4 に示す第1実施形態と同一（有効ライン L 1 ~ L 4 の4本）である。

【0249】

また、図 16 は、第2実施形態における役の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。第2実施形態では、特別役として、1種類の B B が設けられている。また、第1実施形態の小役 1 ~ 小役 4 に相当する小役として、2種類の小役 1 及び小役 2 が設けられている。さらにまた、レアリプレイとして、1種類のリプレイ 2 が設けられている。

【0250】

図 17 は、第2実施形態における役抽選テーブル 6 2 A' ~ 6 2 D' を示す図である。役抽選テーブル 6 2 A'、6 2 B'、6 2 C'、及び 6 2 D' は、それぞれ第1実施形態の役抽選テーブル 6 2 A、6 2 B、6 2 C、及び 6 2 D に相当するものである。

役抽選テーブル 6 2 A' は、通常遊技の非内部中に用いられる役抽選テーブル 6 2 である。ここで、特別役である B B は、単独当選する場合とリプレイ 2 と重複当選する場合とを有する。また、リプレイ 2 のみが単独当選する場合もある。

また、「小役 1 + 小役 2」は、小役 1 と小役 2 とが重複当選することを示し、特に第2実施形態では、「小役 1 + 小役 2」の当選領域が3等分に区分され、それぞれ「小役 1 + 小役 2（左）」、「小役 1 + 小役 2（中）」、「小役 1 + 小役 3（右）」に設定されている。

【0251】

また、役抽選テーブル 6 2 B' は、通常遊技の内部中に用いられる役抽選テーブル 6 2 であり、役抽選テーブル 6 2 A' と比較すると、B B の抽選が行われない点で役抽選テーブル 6 2 A' と相違する。また、役抽選テーブル 6 2 A' における「B B + リプレイ 2」の当選領域は、役抽選テーブル 6 2 B' では、リプレイ 2 の単独当選領域に設定されている。

さらにまた、役抽選テーブル 6 2 C' は、B B 遊技中に用いられる役抽選テーブル 6 2 であり、「小役 1 + 小役 2（左）」のみが抽選される。

さらに、役抽選テーブル 6 2 D' は、A R T 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 であり、役抽選テーブル 6 2 A' と比較すると、リプレイ 1 の当選確率のみが異なる。

【0252】

10

20

30

40

50

次に、第2実施形態における停止位置決定テーブル65について説明する。

B B テーブルは、B B (のみ)の当選フラグ63aがオンであるとき(非内部中の遊技でB Bに単独当選したとき、並びにB Bの内部中の遊技で役の非当選時)に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、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とともに、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ことができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも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。

【0253】

また、B B・リプレイ2テーブルは、B B及びリプレイ2に係る当選役フラグ63aがオンであるとき(非内部中の遊技でB B及びリプレイ2に重複当選したとき、又はB Bの当選を持ち越している内部中にリプレイ2に単独当選したとき)に用いられ、まず、リプレイ2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、リプレイ2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31の停止位置が定められたものである。さらに、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ことができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも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ている。

【0254】

ここで、図15に示すように、左リール31では、「C H A N C E」図柄の1つ上に「R P」図柄が配置されている箇所が、3箇所設けられている(6番と7番、13番と14番、及び20番と0番)。そして、リール制御手段64は、B B・リプレイ2テーブルが用いられる場合において、左リール31を停止させるときは、上述の6番と7番、13番と14番、又は20番と0番が表示窓11内に停止し、かつ、「R P」図柄が上段、「C H A N C E」図柄が中段に停止するようにリール31を停止制御する。図18は、このときの左リール31の停止例を示している。なお、この位置で停止させるときは、下段の図柄は、常に「2連ベル」となる(5番、12番、及び19番)。次に、この位置で停止させることができないときは、上段又は下段に「R P」の図柄を停止させるように制御する。例えば17番~19番が表示窓11内に存在するような停止形が挙げられる。

【0255】

さらに、リール制御手段64は、B B・リプレイ2テーブルが用いられる場合において、中リール31を停止させるときは、中段に「C H A N C E」図柄が停止するように中リール31を停止制御する(図18参照)。図15に示すように、中リール31の「C H A N C E」図柄は、5図柄以内の間隔で配置されている。したがって、リール制御手段64は、中ストップスイッチ42が操作された瞬間の中リール31の位置がどの位置であっても、常に、中段に「C H A N C E」図柄を停止させることができる。

【0256】

また、リール制御手段64は、B B・リプレイ2テーブルが用いられる場合において、右リール31を停止させるときは、「R P」図柄が上段、「C H A N C E」図柄が中段に停止するようにリールを停止制御する(図18参照)。すなわち、上段に1番及び中段に0番の図柄を停止させるか、上段に8番及び中段に7番の図柄を停止させるか、又は上段に15番及び中段に14番の図柄を停止させるように制御する。図18は、このときの右リール31の停止例を示している。なお、上記のように停止させることができないときは、「R P」の図柄が上段又は下段に停止させるように制御する。

【0257】

図18に示すように停止させることができれば、有効ラインL1に、リプレイ2に対応する図柄の組合せである「R P」-「C H A N C E」-「R P」が停止するとともに、無効ラインL11に、「C H A N C E」-「C H A N C E」-「C H A N C E」が停止する。したがって、リプレイ2を入賞させると同時に、無効ラインL11上にチャンス目を表示させることができる。

【0258】

10

20

30

40

50

なお、左リール31の停止時に、上段に「R P」図柄、中段に「CHANCE」図柄を停止させることができないとき、又は右リール31の停止時に、上段に「R P」図柄、中段に「CHANCE」図柄を停止させることができないときは、上記チャンス目を停止させることはできない。しかし、いずれかの有効ラインL1～L4に「R P」-「CHANCE」-「R P」を停止させ、リプレイ2を入賞させることはできる。

したがって、BB・リプレイ2テーブルが用いられたときは、常にリプレイ2が入賞するのでBBが入賞する場合はない。

【0259】

小役1・小役2テーブル(左)は、非内部中において「小役1+小役2(左)」当選時の遊技で用いられ、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に対応する図柄の組合せを停止させ、最初に中又は右ストップスイッチ42が操作されたときは小役2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の停止位置が定められている。10

【0260】

ここで、図15に示すように、左リール31には、「ベル」の図柄は、4番、11番、及び18番に配置されている。したがって、左ストップスイッチが操作された瞬間の左リール31がどの位置であっても、常に、いずれかの有効ライン(上段又は下段)に、「ベル」の図柄を停止させることができる。同様に、右リール31についても、「ベル」の図柄は、4番、11番、及び18番に配置されている。したがって、右ストップスイッチが操作された瞬間の右リール31がどの位置であっても、常に、いずれかの有効ライン(上段又は下段)に、「ベル」の図柄を停止させることができる。20

【0261】

また、図15に示すように、中リール31には、「ベル」の図柄は、1番、6番、11番、16番、及び20番に配置されている。すなわち、5図柄以内の間隔で「ベル」の図柄が配置されている。したがって、中ストップスイッチが操作された瞬間の中リール31がどの位置であっても、常に、有効ライン(中段)に、「ベル」の図柄を停止させることができる。

【0262】

また、図15に示すように、左リール31では、「2連ベル」から2図柄離れた位置には、すべて「R P」の図柄が配置されている。例えば、5番の「2連ベル」の図柄に対し、3番及び7番には「R P」の図柄が配置されている。同様に、12番の「2連ベル」の図柄に対し、10番及び14番には「R P」の図柄が配置されている。さらに同様に、19番の「2連ベル」の図柄に対し、17番及び0番には「R P」の図柄が配置されている。以上より、リール制御手段64は、左リール31について、「R P」の図柄を上段に停止させ、かつ「2連ベル」の図柄を下段に停止させるか、又は「R P」の図柄を下段に停止させ、かつ「2連ベル」の図柄を上段に停止させることができる(必ずいずれか一方の停止形をとることができる)。30

【0263】

以上より、小役1・小役2テーブル(左)が用いられた場合において、最初に左ストップスイッチ42が操作されたときは、リール制御手段64は、常に、小役1に対応する図柄の組合せ(「ベル」-「ベル」-「ベル」)を有効ラインに停止させることができる。40

【0264】

一方、小役1・小役2テーブル(左)が用いられた場合において、最初に操作されたストップスイッチ42が中又は右ストップスイッチ42であるときは、屈曲線状の有効ラインL1又はL2に小役2に対応する図柄の組合せ(「R P」-「ベル」-「ベル」)を停止させることができる。同様に、左リール31については、「R P」の図柄が上段であるときは下段に「2連ベル」の図柄を停止させ、「R P」の図柄が下段であるときは上段に「2連ベル」の図柄を停止させることができる。

【0265】

図19は、このときの停止形を示す図である。先ず、図19(a)では、有効ラインL50

1に、小役2に対応する図柄の組合せが停止した例を示している。このとき、同時に、有効ラインL4に、「2連ベル」-「ベル」-「ベル」からなる図柄の組合せが停止する。これにより、遊技者は、屈曲線状の有効ラインL1に、「RP」-「ベル」-「ベル」からなる図柄の組合せが停止したというよりも、有効ラインL4に、「2連ベル」-「ベル」-「ベル」からなる図柄の組合せが停止して、あたかも役が入賞したかのような印象を受ける。よって、この場合には、実際には有効ラインL1に停止した小役2に基づき9枚のメダルが払い出されるが、有効ラインL4上の図柄の組合せに基づきメダルが払い出されたかのような印象を受ける。したがって、9枚のメダルが払い出されたときに、遊技者は、直感的に役の入賞があったことを違和感なく受け入れることができる。

【0266】

10

また、図19(b)は、有効ラインL2に、小役2に対応する図柄の組合せが停止した例を示している。このとき、同時に、有効ラインL3に、「2連ベル」-「ベル」-「ベル」からなる図柄の組合せが停止し、上記と同様の停止形をとることができる。

【0267】

小役1・小役2テーブル(中)は、非内部中において「小役1+小役2(中)」当選時の遊技で用いられ、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときは小役1に対応する図柄の組合せを停止させ、最初に左又は右ストップスイッチ42が操作されたときは小役2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の停止位置が定められている。この場合も上記と同様に、最初に中ストップスイッチ42が操作されたときは、常に、いずれかの有効ラインに小役1に対応する図柄の組合せを停止させることができ。また、最初に左又は右ストップスイッチ42が操作されたときは、屈曲線状の有効ラインL1又はL2に小役2に対応する図柄の組合せを停止させると同時に、一直線状の有効ラインL3又はL4に「2連ベル」-「ベル」-「ベル」からなる図柄の組合せを停止させることができる。

20

【0268】

小役1・小役2テーブル(右)は、非内部中において「小役1+小役2(右)」当選時の遊技で用いられ、最初に右ストップスイッチ42が操作されたときは小役1に対応する図柄の組合せを停止させ、最初に左又は中ストップスイッチ42が操作されたときは小役2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の停止位置が定められている。この場合の停止形も上記と同様である。

30

【0269】

小役5テーブル、小役6テーブル、リプレイ1テーブルについては、第1実施形態と同様であるので説明を省略する。

また、リプレイ2テーブルは、リプレイ2に係る当選フラグ63aがオンであるとき(非内部中においてリプレイ2に単独当選したとき)に用いられ、リプレイ2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、リプレイ2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ている。

【0270】

リプレイ2テーブルにおいても、上述したBB・リプレイ2テーブルと同様に、図18に示すように、リプレイ2に対応する図柄の組合せを有効ラインL1に停止させるとともに、可能であれば、無効ラインL11に、「CHANCE」-「CHANCE」-「CHANCE」からなる図柄の組合せを停止させるようにする。

40

【0271】

また、内部中であるときの停止位置決定テーブル65は、以下の通りである。

BB・小役1・小役2(左)テーブルは、BBの内部中に「小役1+小役2(左)」に当選したときに用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、最初に左ストップスイッチ42が操作されたときは小役1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、最初に中又は右ストップスイッチ42が操作されたときは小役2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。さらに、小役1又は小役2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、BBに対応す

50

る図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにし、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ことができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも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、B B ・小役1・小役2(左)テーブルが用いられたときは、少なくとも小役1又は小役2の一方が常に入賞するので、B B が入賞する場合はない。

【0272】

B B ・小役1・小役2(中)テーブルは、B B の内部中に「小役1+小役2(中)」に当選したときに用いられ、リール3 1 の停止制御の範囲内において、最初に中ストップスイッチ4 2 が操作されたときは小役1に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、最初に左又は右ストップスイッチ4 2 が操作されたときは小役2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。さらに、小役1又は小役2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ことができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも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。10

本実施形態では、B B ・小役1・小役2(中)テーブルが用いられたときは、少なくとも小役1又は小役2の一方が常に入賞するので、B B が入賞する場合はない。

【0273】

B B ・小役1・小役2(右)テーブルは、B B の内部中に「小役1+小役2(右)」に当選したときに用いられ、リール3 1 の停止制御の範囲内において、最初に右ストップスイッチ4 2 が操作されたときは小役1に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、最初に左又は中ストップスイッチ4 2 が操作されたときは小役2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。さらに、小役1又は小役2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ことができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも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。20

本実施形態では、B B ・小役1・小役2(右)テーブルが用いられたときは、少なくとも小役1又は小役2の一方が常に入賞するので、B B が入賞する場合はない。

【0274】

B B ・小役5テーブルは、B B 及び小役5に係る当選フラグ6 3 a がオンであるとき(B B 内部中に小役5に当選したとき)に用いられ、先ず、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し、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ことができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも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。30

【0275】

B B ・小役6テーブルは、B B 及び小役6に係る当選フラグ6 3 a がオンであるとき(B B 内部中に小役6に当選したとき)に用いられ、上記B B ・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。40

また、B B ・リプレイ1テーブルは、B B 及びリプレイ1に係る当選フラグ6 3 a がオンであるときに用いられ、上記B B ・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。ただし、B B ・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が入賞するので、B B が入賞する場合はない。

また、B B 内部中にリプレイ2に当選したときは、上述したB B ・リプレイ2テーブルが用いられる。

【0276】

さらに、第2実施形態では、特別遊技制御手段6 8 は、特別遊技であるB B 遊技の開始、B B 遊技中の遊技の進行、及びB B 遊技の終了を制御するものである。50

通常遊技中に、B B 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。

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 1 + 小役 2 (左)」の当選となる。よって、遊技者は、順押し(左中右)又は順挟み(左右中)の押し順でストップスイッチ 4 2 を操作すれば、上記当選時には、常に小役 1 が入賞することとなる。

【0277】

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 350 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、カウント値が「350」以上となったと判断したときは、当該遊技をもってB B 遊技を終了するように制御する。10

【0278】

また、ART 遊技制御手段 6 9 a は、B B 遊技の終了後、150 ゲーム間、ART 遊技を実行するように制御する。ART 遊技は、役抽選テーブル 6 2 D' を用いて役の抽選が行われる。さらに、ART 遊技制御手段 6 9 a は、ART 遊技中に「小役 1 + 小役 2 (左)」の当選となったときは、遊技者に対し、「左から押せ!」等の報知を行うことで、小役 1 を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順を報知するように制御する。「小役 1 + 小役 2 (中)」の当選となったときは、「中から押せ!」等の報知を行い、「小役 1 + 小役 2 (右)」の当選となったときは、「右から押せ!」等の報知を行う。20

これにより、ART 遊技では、報知に従ってストップスイッチ 4 2 を操作することで、小役 1 及び小役 2 の重複当選時には、常に、小役 1 を入賞させることができる。

【0279】

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、横 3 個 × 縦 3 個 = 9 個の図柄が表示窓 1 1 内に表示されるようにした。しかし、これに限らず、例えば横 3 個 × 縦 2 個 = 6 個の図柄が表示窓 1 1 内に表示されるようにしたスロットマシンについても適用することができる。この場合、左リール上段、中リール下段、右リール上段を通る図柄組合せラインや、左リール下段、中リール上段、右リール下段を通る図柄組合せラインを有効ラインに設定したり、あるいは、左リール上段、中リール上段、右リール下段を通る図柄組合せラインや、左リール下段、中リール下段、右リール上段を通る図柄組合せラインを有効ラインに設定することが挙げられる。また、左リール上段、中リール上段、右リール上段を通る図柄組合せラインや、左リール下段、中リール下段、右リール下段を通る図柄組合せラインを無効ラインに設定することが挙げられる。30

【0280】

(2) 第 1 実施形態では、特定の図柄の組合せ Z 2 を有効ライン L 3 に停止させるようにしたが、これに限らず、無効ラインに停止させるようにしてもよい(有効ライン L 3 を無効ラインに設定してもよい)。また、第 1 実施形態では、特定の図柄の組合せ Z 1 を無効ライン L 1 1 に停止させるようにしたが、いずれかの有効ラインに停止させるようにしてもよい。第 2 実施形態も同様である。40

【0281】

(3) 例えば第 1 実施形態では、小役が重複当選(例えば、小役 1、小役 3 A、及び小役 4 A が重複当選)するように役の抽選を行い、ストップスイッチ 4 2 の押し順が特定の押し順であれば一方の小役が入賞するようにし、ストップスイッチ 4 2 の押し順が他の特定の押し順であれば他方の小役が入賞するとともに、特定の図柄の組合せが一直線状の図柄組合せラインに停止するようにした。しかし、これに限らず、小役が単独当選するよう役の抽選を行い、その小役の単独当選時に、ストップスイッチ 4 2 の押し順が特定の押し順であればその小役が一直線状の有効ラインに停止し、他の特定の押し順であればその小役が屈曲線状の有効ラインに停止するとともに、他の有効ライン又は無効ラインに特定50

の図柄の組合せが停止するようにしてもよい。すなわち、本発明は、役の重複当選に限定されるものではない。

【0282】

(4) 本実施形態では、特定の図柄の組合せZ1やZ2は、役に対応する図柄の組合せではないように設定した。しかし、特定の図柄の組合せを役に対応する図柄の組合せに設定し、所定役の当選時には、所定役に対応する図柄の組合せを屈曲線状の有効ラインに停止させると同時に、その特定の図柄の組合せを一直線状の無効ラインに停止させるようにしてもよい。

【0283】

(5) 本実施形態では、小役の重複当選時に、最初に操作されたストップスイッチ42がどのストップスイッチ42であるかに基づいてリール31を停止制御した。しかし、これに限らず、「左中右」、「左右中」、「中左右」、・・・等のようなストップスイッチ42の押し順に基づいてリール31を停止制御してもよい。10

<付記>

本願の出願当初の請求項に係る発明（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。

(a) 当初発明が解決しようとする課題

従来の技術において、役に対応する図柄の組合せが一直線状の有効ラインに停止した場合には、遊技者は、直感的に役の入賞を察知することができる。しかし、屈曲線状のいわゆる変則ラインの有効ラインに役に対応する図柄の組合せが停止したときは、遊技者は、ただちに役の入賞を察知することが困難であり、メダルが払い出されて初めていざれかの役が入賞したことを知ることが多かった。20

ここで、スロットマシンの仕様上、入賞役を意図的にわざりにくくする場合には、有効ラインを屈曲線状の変則ラインとすることは有効な技術である。しかし、役構成（役に対応する図柄の組合せの種類、数等）リールの図柄配列、リールの停止時の最大移動図柄数、及びストップスイッチの押し順等により、有効ラインを変則ラインで設けざるを得ない場合も存在する。このような場合に、役の入賞を意図的にわざりにくくしているわけではないが、結果として、役の入賞がわざりにくくなってしまうという問題があった。

当初発明が解決しようとする課題は、有効ラインとして屈曲線状の図柄組合せラインを有するスロットマシンにおいて、役の入賞時に、遊技者が、直感的に役の入賞を知ることができるようにすることである。30

(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。）

第1の解決手段は、複数種類の図柄を表示したリール（左リール31、中リール31、及び右リール31）をM（Mは、3以上の整数）個（実施形態では3個）並設し、すべての前記リールの停止時に、表示窓（11）内に、横方向にM個の図柄が停止し、縦方向に各前記リールの連続するN（Nは、2以上の整数）個（実施形態では3個）の図柄が停止することで、前記表示窓内にM×N個の図柄配列が表示されるスロットマシンにおいて、各前記リールの1つの図柄を通る図柄組合せラインは、屈曲線状のラインであって、特定の前記リール（左リール31）の特定位置（例えば上段）を通る図柄組合せラインL_a（例えば有効ラインL1）と、一直線状のラインであって、前記特定のリールの前記特定位置以外の位置（例えば下段）を通過するとともに、他の少なくとも1つの前記リール（中リール31及び右リール31）については前記図柄組合せラインL_aと同一位置を通過する図柄組合せラインL_b（例えば有効ラインL4、又は無効ラインL11）とを有し、前記図柄組合せラインL_aは、役に対応する図柄の組合せが停止したときには遊技媒体の払出しの対象となる有効ラインであり、前記図柄組合せラインL_bは、前記有効ラインであるか、又は役に対応する図柄の組合せが停止したときであっても遊技媒体の払出しの対象にならない無効ラインであり、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（スタートスイッチ41が操作されたとき）にすべての前記リールを回転させるとともに、遊技者によりリストップスイッチ（42）が操作されたときに、前記役抽選40

手段による役の抽選結果に対応する位置で、そのストップスイッチに対応する前記リールを停止させるリール制御手段（64）とを備え、前記リール制御手段は、前記役抽選手段による役の抽選で所定役（例えば小役2A、又はリプレイ2A～リプレイ2C）に当選したときに、前記所定役に対応する図柄の組合せX1（例えば小役2Aに対応する図柄の組合せ、又はリプレイ2A～リプレイ2Cに対応する図柄の組合せ）を前記図柄組合せラインL aに停止させるように制御し、前記図柄の組合せX1は、前記特定のリールの図柄が図柄A（「RP」）に設定されているとともに、前記図柄組合せラインL a及び前記図柄組合せラインL bの双方が通る前記リールの図柄が図柄B（「赤ベル」若しくは「青ベル」、又は「JAC」）に設定されており、前記特定のリールの停止時に、前記図柄Aを前記図柄組合せラインL aに停止させると同時に、前記図柄組合せラインL bに図柄C（「BAR」、「赤7」若しくは「青7」、又は「JAC」）を停止させることができるように、前記特定のリールの前記図柄A及び前記図柄Cが配列されており、前記リール制御手段は、前記役抽選手段による役の抽選で前記所定役に当選したときに、前記特定のリールの停止時に、前記図柄Aを前記図柄組合せラインL aに停止させると同時に、前記図柄Cを前記図柄組合せラインL bに停止させるように制御することにより、前記図柄C及び前記図柄Bを含む図柄の組合せであって前記所定役に対応する図柄の組合せではないが役に対応する図柄の組合せを遊技者に想定させる図柄の組合せX2（特定の図柄の組合せZ2又はZ1）を前記図柄組合せラインL bに停止させることで、前記図柄組合せラインL bに役が入賞したかのような擬似入賞態様を作り出すように制御することを特徴とする。

第2の解決手段は、第1の解決手段において、一直線状の有効ラインである図柄組合せラインL c（例えば、有効ラインL 3又はL 4）を有し、前記リール制御手段は、前記役抽選手段による役の抽選で前記所定役に当選（例えば小役1及び小役2Aに重複当選）した場合には、前記ストップスイッチの押し順が押し順T1（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）であることを条件として、前記所定役に対応する図柄の組合せX3（小役1に対応する図柄の組合せ）を前記図柄組合せラインL cに停止させ、前記ストップスイッチの押し順が押し順T2（T2 T1）（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）であることを条件として、前記図柄の組合せX1（小役2Aに対応する図柄の組合せ）を前記図柄組合せラインL a（有効ラインL 1）に停止させるとともに、前記図柄の組合せX2（特定の図柄の組合せZ2）を前記図柄組合せラインL b（有効ラインL 3又はL 4）に停止させるように制御することを特徴とする。

第3の解決手段は、第2の解決手段において、前記所定役は、所定役P1（小役1）と所定役P2（例えば小役2A）とを有し、前記所定役P1に対応する図柄の組合せは、前記図柄の組合せX3であり、前記所定役P2に対応する図柄の組合せは、前記図柄の組合せX1であり、前記役抽選手段は、前記所定役P1と前記所定役P2とが同時に重複当選するように役の抽選を行うことを特徴とする。

第4の解決手段は、第2又は第3の解決手段において、前記図柄組合せラインL bと前記図柄組合せラインL cとは、同一の図柄組合せラインであることを特徴とする。

第5の解決手段は、第1～第4の解決手段において、前記図柄C（「2連ベル」）は、前記図柄B（「赤ベル」又は「青ベル」）と同一であるか、同一色であるか、又は近似する図柄であり、前記図柄A（「RP」）は、前記図柄Bと異色であって、前記所定役以外の役（リプレイ1）に対応する図柄の組合せを構成する図柄の1つであることを特徴とする。

（作用）

当初発明においては、所定役の当選時には、所定役に対応する図柄の組合せX1は、屈曲線状の図柄組合せライン（有効ライン）L aに停止するので、所定役の入賞がわかりにくくなる。一方、所定役の入賞と同時に、役に対応する図柄の組合せではないが役に対応する図柄の組合せを遊技者に想定させる図柄の組合せX2を、一直線状の図柄組合せラインL bに停止させるようにしている。これにより、遊技者は、直感的に、図柄の組合せX2が図柄組合せラインL bに停止したことによって役の入賞となった印象を受けるので、

10

20

30

40

50

所定役の入賞時にメダル等の遊技媒体が払い出されても、遊技者に違和感を与えることがなくなる。

(c) 当初発明の効果

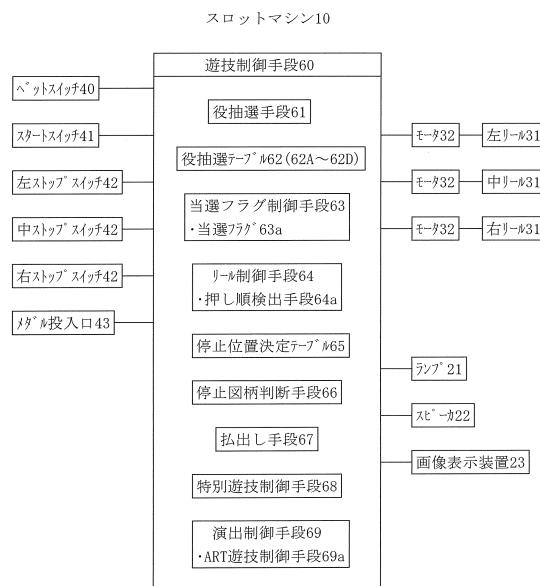
当初発明によれば、所定役の入賞時に、所定役に対応する図柄の組合せ以外の図柄の組合せを一直線状の図柄組合せラインに停止させるようにしたので、遊技者は、直感的に、役の入賞を知ることができ、役の入賞をわかりやすく表現することができる。

【符号の説明】

【0284】

1 0	スロットマシン	
1 1	表示窓	10
2 1	ランプ	
2 2	スピーカ	
2 3	画像表示装置	
3 1	(左、中、右)リール	
3 2	モータ	
4 0	ベットスイッチ	
4 1	スタートスイッチ	
4 2	(左、中、右)ストップスイッチ	
4 3	メダル投入口	
6 0	遊技制御手段	20
6 1	役抽選手段	
6 2、6 2'	(6 2 A ~ 6 2 D、6 2 A' ~ 6 2 D')	役抽選テーブル
6 3	当選フラグ制御手段	
6 3 a	当選フラグ	
6 4	リール制御手段	
6 5	停止位置決定テーブル	
6 6	停止図柄判断手段	
6 7	払い出し手段	
6 8	特別遊技制御手段	
6 9	演出制御手段	30
6 9 a	A R T 遊技制御手段	
L 1 ~ L 4	有効ライン(図柄組合せライン)	
L 1 1	無効ライン(図柄組合せライン)	

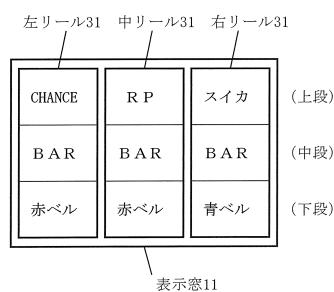
【図1】



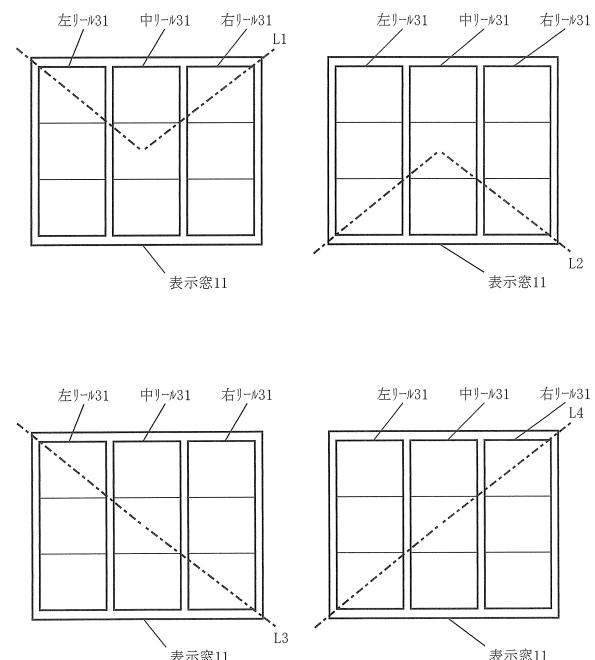
【図2】

回柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	R P	J A C	J A C
2 0.	CHANCE	R P	スイカ
1 9.	B A R	B A R	B A R
1 8.	赤ペル	赤ペル	青ペル
1 7.	R P	J A C	CHANCE
1 6.	スイカ	R P	チエリー
1 5.	J A C	赤7	R P
1 4.	R P	スイカ	J A C
1 3.	J A C	青ペル	スイカ
1 2.	赤7	J A C	赤7
1 1.	青ペル	R P	青ペル
1 0.	R P	チエリー	CHANCE
9.	スイカ	J A C	チエリー
8.	J A C	赤ペル	R P
7.	R P	青7	J A C
6.	CHANCE	R P	スイカ
5.	青7	赤ペル	青7
4.	赤ペル	J A C	赤ペル
3.	R P	R P	CHANCE
2.	スイカ	チエリー	チエリー
1.	J A C	赤ペル	R P

【図3】



【図4】



【図5】

役	払出し枚数等	図柄の組合せ
特別役		
R B 1	0 枚 + R B 遊技	「B A R」-「B A R」-「B A R」
R B 2	同上	「赤 7」-「赤 7」-「赤 7」
R B 3	同上	「青 7」-「青 7」-「青 7」
小役		
小役 1	9 枚	「赤ベル」-「赤ベル」-「赤ベル」 「赤ベル」-「赤ベル」-「青ベル」 「赤ベル」-「青ベル」-「赤ベル」 「赤ベル」-「青ベル」-「青ベル」 「青ベル」-「赤ベル」-「赤ベル」 「青ベル」-「青ベル」-「赤ベル」 「青ベル」-「赤ベル」-「青ベル」 「青ベル」-「青ベル」-「青ベル」
小役 2 A	9 枚	「R P」-「赤ベル」-「赤ベル」
小役 2 B	9 枚	「R P」-「赤ベル」-「青ベル」
小役 2 C	9 枚	「R P」-「青ベル」-「赤ベル」
小役 2 D	9 枚	「R P」-「青ベル」-「青ベル」
小役 3 A	9 枚	「赤ベル」-「R P」-「赤ベル」
小役 3 B	9 枚	「赤ベル」-「R P」-「青ベル」
小役 3 C	9 枚	「青ベル」-「R P」-「赤ベル」
小役 3 D	9 枚	「青ベル」-「R P」-「青ベル」
小役 4 A	9 枚	「赤ベル」-「赤ベル」-「R P」
小役 4 B	9 枚	「赤ベル」-「青ベル」-「R P」
小役 4 C	9 枚	「青ベル」-「赤ベル」-「R P」
小役 4 D	9 枚	「青ベル」-「青ベル」-「R P」
小役 5	1 枚	「a n y」-「チェリー」-「a n y」
小役 6	5 枚	「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」
リプレイ		
リプレイ 1	再遊技	「R P」-「R P」-「R P」
リプレイ 2 A	再遊技	「R P」-「J A C」-「R P」
リプレイ 2 B	再遊技	「R P」-「J A C」-「赤ベル」
リプレイ 2 C	再遊技	「R P」-「J A C」-「青ベル」

【図6】

特定の図柄の組合せ Z 1 (4 種類)
「J A C」-「J A C」-「J A C」
「J A C」-「J A C」-「CHANCE」
「CHANCE」-「J A C」-「J A C」
「CHANCE」-「J A C」-「CHANCE」

特定の図柄の組合せ Z 2 (1 2 種類)
「B A R」-「赤ベル」-「赤ベル」
「B A R」-「赤ベル」-「青ベル」
「B A R」-「青ベル」-「赤ベル」
「B A R」-「青ベル」-「青ベル」
「赤 7」-「赤ベル」-「赤ベル」
「赤 7」-「赤ベル」-「青ベル」
「青 7」-「青ベル」-「赤ベル」
「青 7」-「青ベル」-「青ベル」
「青 7」-「青ベル」-「青ベル」

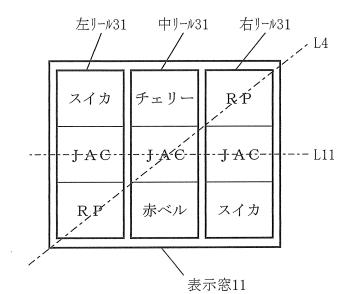
【図7】

当選役	当選確率	
	役抽選テープ #62A	役抽選テープ #62B
R B 1	1 / 5 4 0	-
R B 2	1 / 5 4 0	-
R B 3	1 / 5 4 0	-
RB1+リプレイ2A+リプレイ2B+リプレイ2C	1 / 5 4 0	(リプレイ2A~2Cのみ)
RB2+リプレイ2A+リプレイ2B+リプレイ2C	1 / 5 4 0	(リプレイ2A~2Cのみ)
RB3+リプレイ2A+リプレイ2B+リプレイ2C	1 / 5 4 0	(リプレイ2A~2Cのみ)
小役 1 + 小役 3 A + 小役 4 A	1 / 6 × 1 / 12	-
小役 1 + 小役 3 B + 小役 4 B	同上	-
小役 1 + 小役 3 C + 小役 4 C	同上	-
小役 1 + 小役 3 D + 小役 4 D	同上	-
小役 1 + 小役 2 A + 小役 4 A	同上	-
小役 1 + 小役 2 B + 小役 4 B	同上	-
小役 1 + 小役 2 C + 小役 4 C	同上	-
小役 1 + 小役 2 D + 小役 4 D	同上	-
小役 1 + 小役 2 A + 小役 3 A	同上	-
小役 1 + 小役 2 B + 小役 3 B	同上	-
小役 1 + 小役 2 C + 小役 3 C	同上	-
小役 1 + 小役 2 D + 小役 3 D	同上	-
小役 5	1 / 6 4	-
小役 6	1 / 3 2	-
リプレイ 1	1 / 7 . 3	-
リプレイ 2 A+リプレイ2B+リプレイ2C	1 / 1 2 0	-

【図8】

当選役	当選確率	
	役抽選テープ #62C	役抽選テープ #62D
R B 1	-	1 / 5 4 0
R B 2	-	1 / 5 4 0
R B 3	-	1 / 5 4 0
RB1+リプレイ2A+リプレイ2B+リプレイ2C	-	1 / 5 4 0
RB2+リプレイ2A+リプレイ2B+リプレイ2C	-	1 / 5 4 0
RB3+リプレイ2A+リプレイ2B+リプレイ2C	-	1 / 5 4 0
小役 1 + 小役 3 A + 小役 4 A	1 / 1.05 × 1 / 4	1 / 6 × 1 / 12
小役 1 + 小役 3 B + 小役 4 B	同上	同上
小役 1 + 小役 3 C + 小役 4 C	同上	同上
小役 1 + 小役 3 D + 小役 4 D	同上	同上
小役 1 + 小役 2 A + 小役 4 A	-	同上
小役 1 + 小役 2 B + 小役 4 B	-	同上
小役 1 + 小役 2 C + 小役 4 C	-	同上
小役 1 + 小役 2 D + 小役 4 D	-	同上
小役 1 + 小役 2 A + 小役 3 A	-	同上
小役 1 + 小役 2 B + 小役 3 B	-	同上
小役 1 + 小役 2 C + 小役 3 C	-	同上
小役 1 + 小役 2 D + 小役 3 D	-	同上
小役 5	-	1 / 6 4
小役 6	-	1 / 3 2
リプレイ 1	-	1 / 1 . 3
リプレイ 2 A+リプレイ2B+リプレイ2C	-	1 / 1 2 0

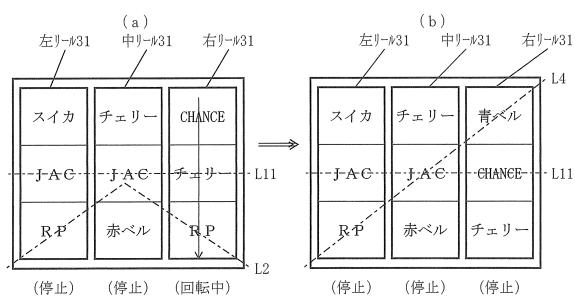
【図 9】



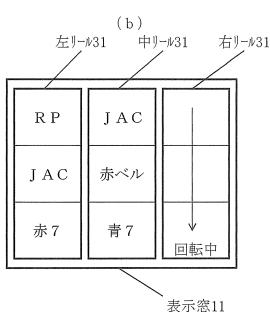
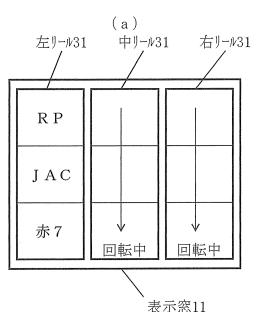
【図 11】

	引き込み率			
	「赤ペル」又は「青ペル」	「赤ペル」	「青ペル」	「R.P.」
左リール 3 1	1 / 1	2 / 3	1 / 3	1 / 1
中リール 3 1	1 / 1	1 6 / 2 1	5 / 2 1	1 / 1
右リール 3 1	1 / 1	1 / 3	2 / 3	1 / 1

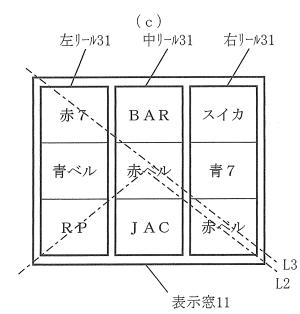
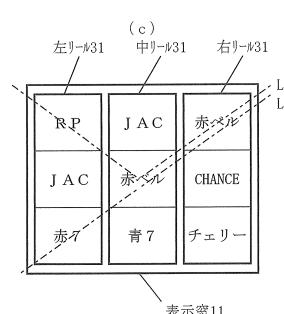
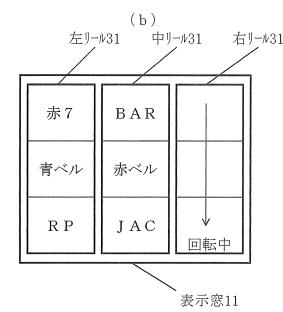
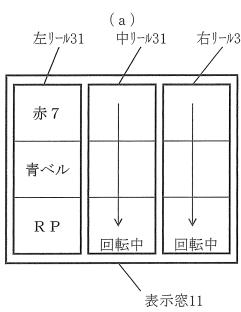
【図 10】



【図 13】



【図 14】



【図15】

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	R P	CHANCE	CHANCE
20.	CHANCE	ベル	赤7
19.	2連ベル	R P	☆
18.	ベル	CHANCE	ベル
17.	R P	R P	CHANCE
16.	赤7	ベル	☆
15.	CHANCE	CHANCE	R P
14.	R P	赤7	CHANCE
13.	CHANCE	☆	☆
12.	2連ベル	R P	☆
11.	ベル	ベル	ベル
10.	R P	CHANCE	CHANCE
9.	☆	チエリー	☆
8.	CHANCE	☆	R P
7.	R P	R P	CHANCE
6.	CHANCE	ベル	☆
5.	2連ベル	CHANCE	☆
4.	ベル	☆	ベル
3.	R P	☆	CHANCE
2.	☆	R P	☆
1.	CHANCE	ベル	R P

【図16】

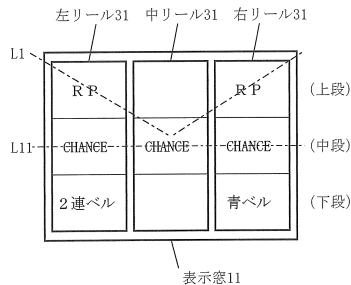
役	払出し枚数等	図柄の組合せ
特別役		
B B	0枚+B B遊技	「赤7」-「赤7」-「赤7」
小役		
小役1	9枚	「ベル」-「ベル」-「ベル」
小役2	9枚	「R P」-「ベル」-「ベル」
小役5	1枚	「a n y」-「チエリー」-「a n y」
小役6	5枚	「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」
リプレイ		
リプレイ1	再遊技	「R P」-「R P」-「R P」
リプレイ2	再遊技	「R P」-「CHANCE」-「R P」

【図17】

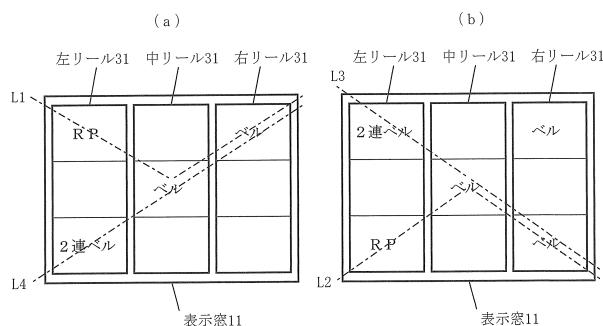
当選役	当選確率	
	役抽選テーブル62A'	役抽選テーブル62B'
B B	1/180	-
B B+リプレイ2	1/180	←(リプレイ2のみ)
小役1+小役2(左)	1/6×1/3	←
小役1+小役2(中)	同上	←
小役1+小役2(右)	同上	←
小役5	1/64	←
小役6	1/32	←
リプレイ1	1/7.3	←
リプレイ2	1/120	←

当選役	当選確率	
	役抽選テーブル62C'	役抽選テーブル62D'
B B	-	1/180
B B+リプレイ2	-	1/180
小役1+小役2(左)	1/1.05	1/6×1/3
小役1+小役2(中)	-	同上
小役1+小役2(右)	-	同上
小役5	-	1/64
小役6	-	1/32
リプレイ1	-	1/1.3
リプレイ2	-	1/120

【図18】



【図19】



【図 1 2】

役抽選結果	最初に操作されたストップスイッチ42		
	左	中	右
小役 1 + 小役 3 A + 小役 4 A	小役 1	小役 3 A	小役 4 A
小役 1 + 小役 3 B + 小役 4 B	小役 1	小役 3 B	小役 4 B
小役 1 + 小役 3 C + 小役 4 C	小役 1	小役 3 C	小役 4 C
小役 1 + 小役 3 D + 小役 4 D	小役 1	小役 3 D	小役 4 D
小役 1 + 小役 2 A + 小役 4 A	小役 2 A	小役 1	小役 4 A
小役 1 + 小役 2 B + 小役 4 B	小役 2 B	小役 1	小役 4 B
小役 1 + 小役 2 C + 小役 4 C	小役 2 C	小役 1	小役 4 C
小役 1 + 小役 2 D + 小役 4 D	小役 2 D	小役 1	小役 4 D
小役 1 + 小役 2 A + 小役 3 A	小役 2 A	小役 3 A	小役 1
小役 1 + 小役 2 B + 小役 3 B	小役 2 B	小役 3 B	小役 1
小役 1 + 小役 2 C + 小役 3 C	小役 2 C	小役 3 C	小役 1
小役 1 + 小役 2 D + 小役 3 D	小役 2 D	小役 3 D	小役 1

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2007-105407(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4