

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4974854号  
(P4974854)

(45) 発行日 平成24年7月11日 (2012. 7. 11)

(24) 登録日 平成24年4月20日 (2012. 4. 20)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

請求項の数 5 (全 28 頁)

(21) 出願番号	特願2007-289860 (P2007-289860)	(73) 特許権者	390031772
(22) 出願日	平成19年11月7日 (2007. 11. 7)		株式会社オリンピア
(65) 公開番号	特開2009-112579 (P2009-112579A)		東京都台東区東上野2丁目11番7号
(43) 公開日	平成21年5月28日 (2009. 5. 28)	(74) 代理人	100135666
審査請求日	平成22年9月29日 (2010. 9. 29)		弁理士 原 弘晃
早期審査対象出願		(72) 発明者	岩井 秀樹
前置審査			東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
			式会社オリンピア内
		(72) 発明者	三浦 和明
			東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
			式会社オリンピア内
		(72) 発明者	井川 拓士
			東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
			式会社オリンピア内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

外周面に複数種類の図柄が配列された複数のリールを、遊技者による操作を契機として遊技毎に回転および停止させる遊技機であって、

第1の役および第2の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抽選手段と、

前記複数のリールの停止契機となる操作を行うための停止操作手段と、

前記停止操作手段の操作態様と前記内部抽選の結果とに基づいて前記複数のリールの停止態様を決定し、前記停止操作手段の操作態様と前記内部抽選の結果との組合せが同一である場合には、同一の停止態様で前記複数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全て停止した状態において、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが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、

所定条件下で遊技上の特典を付与する特典付与手段とを備え、

前記第1の役の入賞形態を示す図柄組合せが、

前記複数のリールのうち、特定リールの停止態様に基づいて、特定リール以外のリールの停止態様に関わらず前記第1の役の入賞が確定するように設定されており、

前記特定のリールの外周面には、前記第1の役の入賞形態を構成する図柄が表示される場合に、前記第2の役の入賞形態を構成する図柄が表示されない位置関係で図柄が配列され、

前記第 1 の役および前記第 2 の役がいずれも内部抽選で当選した状態を次回以降の遊技に持ち越すことができない役であり、

前記抽選手段が、

前記第 1 の役の当選態様として、前記第 1 の役が前記第 2 の役と重複して当選する態様と、前記第 1 の役が前記第 2 の役と重複せずに当選する態様とが存在するように前記内部抽選を行っており、

前記リール制御手段が、

前記第 1 の役が当選した場合であって前記特定リールの停止態様によって前記第 1 の役の入賞が確定した場合に前記第 1 の役の当選態様に応じて前記特定リール以外のリールにおける表示対象となる図柄を変更することによって前記第 1 の役の当選態様に応じて前記第 1 の役の入賞形態を示す第 1 ～第 N ( N は 2 以上の自然数 ) の図柄組合せのうち表示可能な図柄組合せの種類および数の少なくとも一方を変化させ、前記第 1 の役の入賞時に、前記第 1 の役の入賞形態を示す図柄組合せであって、前記第 2 の役の入賞形態を示す図柄組合せとは異なる第 1 ～第 N ( N は 2 以上の自然数 ) の図柄組合せのうち、前記停止操作手段の操作態様と前記第 1 の役の当選態様との組合せに応じた図柄組合せが表示されるように前記複数のリールを停止させ、前記第 1 の役が前記第 2 の役と重複して当選した場合に、前記第 1 の役の入賞形態を構成する図柄が前記第 2 の役の入賞形態を構成する図柄に優先して表示されるように前記特定リールを停止させる制御を行い、

前記特典付与手段が、

前記第 1 ～第 N の図柄組合せのいずれかが表示されたことに基づいて、表示された図柄組合せに対応する遊技上の特典を付与することを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 2】

請求項 1 において、

前記特典付与手段が、

通常状態と、通常状態よりも前記複数種類の役に含まれる特定役の当選確率が高い遊技状態であって当該特定役の当選確率および通常状態への移行条件の少なくとも一方が互いに異なる第 1 ～第 N ( N は 2 以上の自然数 ) の特別状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させる制御を行い、

前記第 1 ～第 N の図柄組合せのいずれかが表示されたことに基づいて、前記第 1 ～第 N の特別状態のうち表示された図柄組合せに対応する特別状態へ遊技状態を移行させることによって遊技上の特典を付与することを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 3】

請求項 2 において、

前記第 1 の役が、入賞に伴い遊技媒体が払い出される小役として設定されており、

前記特典付与手段が、

前記第 2 の役の入賞に基づいて、遊技状態を前記第 1 の役の当選確率を高めた遊技状態へ移行させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 4】

請求項 1 ～ 3 のいずれかにおいて、

前記特典付与手段が、

前記第 1 の役および前記第 2 の役が内部抽選の結果に基づいて当否が決定される通常状態と、前記第 1 の役が内部抽選の結果に関わらず当選したものととして扱われ、かつ前記第 2 の役が内部抽選の結果に基づいて当否が決定されるビッグボーナス状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させ、前記ビッグボーナス状態での遊技において、前記第 2 の役が当選したことに基づいて、前記ビッグボーナス状態を終了させる制御を行い、

前記リール制御手段が、

前記ビッグボーナス状態での遊技における内部抽選で前記第 2 の役が当選したか否かに基づいて、前記特定リール以外のリールにおける表示対象となる図柄を変更することを特徴とする遊技機。

**【請求項 5】**

請求項 1 において、  
前記特典付与手段が、

前記第 1 ～ 第 N の図柄組合せのいずれかが表示されたことを契機として、前記内部抽選で前記複数種類の役のうち特定役の入賞を補助する報知演出を実行可能に制御することによって遊技上の特典を付与し、前記第 1 ～ 第 N の図柄組合せのうち表示された図柄組合せに応じて報知演出の実行頻度および報知演出の実行回数の少なくとも一方を決定することを特徴とする遊技機。

10

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機、プログラムおよび情報記憶媒体に関する。

**【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、遊技者の操作に基づいて行われる内部抽選の結果に基づいて、遊技の結果をリールに配列された図柄の組合せを用いて表示するとともに、遊技の結果に応じてメダル等の払い出しなどを行う機能を備えている。

20

**【0003】**

また従来から特定の図柄組合せが表示された場合に、特定役の当選確率を高めた遊技状態で遊技を行わせるようにした遊技機が知られている（特許文献 1 参照）。このようにすれば、特定役が高頻度で当選するという遊技上の特典を与えて、遊技者の遊技媒体の獲得状況に起伏を与えることができる。

【特許文献 1】特開 2005 - 199049 号公報

**【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】**

30

**【0004】**

しかしながら、特定役の当選確率を高めた遊技状態を、特定役の当選確率の違いや遊技状態の継続期間の違い等により複数種類に設定する場合に、遊技状態の種類の分だけ、移行契機となる図柄組合せを複数種類用意する必要性が生じる。このように特定役の当選確率を高めた遊技状態の移行契機となる図柄組合せを複数種類用意する場合、遊技者がリールを停止させている間に、一部のリールの停止態様によって移行先の遊技状態が判別できてしまっ

**【0005】**

て遊技者が期待感を保ちにくいという問題があった。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、遊技者が期待感を保ちながら遊技を行うことができる遊技機、プログラムおよび情報記憶媒体を提供することにある。

40

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

(1) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列された複数のリールを、遊技者による操作を契機として遊技毎に回転および停止させる遊技機であって、第 1 の役および第 2 の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抽選手段と、前記複数のリールの停止契機となる操作を行うための停止操作手段と、前記停止操作手段の操作態様と前記内部抽選の結果とに基づいて前記複数のリールの停止態様を決定し、前記停止操作手段の操作態様と前記内部抽選の結果との組合せが同一である場合には、同一の停止態様で前記複数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全て停止した

50

状態において、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが入賞判定ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、所定条件下で遊技上の特典を付与する特典付与手段とを備え、前記第1の役の入賞形態を示す図柄組合せが、前記複数のリールのうち、一部のリールの停止態様に基づいて、残りのリールの停止態様に関わらず前記第1の役の入賞が確定するように設定されており、前記抽選手段が、前記第1の役の当選態様として、前記第1の役が前記第2の役と重複して当選する態様と、前記第1の役が前記第2の役と重複せずに当選する態様とが存在するように前記内部抽選を行っており、前記リール制御手段が、前記第1の役の入賞時に、前記第1の役の入賞形態を示す図柄組合せであって、前記第2の役の入賞形態を示す図柄組合せとは異なる第1～第N（Nは2以上の自然数）の図柄組合せのうち、前記停止操作手段の操作態様と前記第1の役の当選態様との組合せに応じた図柄組合せが入賞判定ライン上に表示されるように前記複数のリールを停止させる制御を行い、前記特典付与手段が、入賞判定ライン上に前記第1～第Nの図柄組合せのいずれかが表示されたことに基づいて、入賞判定ライン上に表示された図柄組合せに対応する遊技上の特典を付与する遊技機に関するものである。

10

**【0007】**

本発明において、「複数のリールのうち、一部のリールの停止態様に基づいて、残りのリールの停止態様に関わらず第1の役の入賞が確定する」とは、一部のリールが停止した時点で第1の役が確実に入賞することを、遊技者が把握できることを意味する。

**【0008】**

本発明では、第1の役の入賞時に、第1～第N（Nは2以上の自然数）の図柄組合せのうち、停止操作手段の操作態様と第1の役の当選態様との組合せに応じた図柄組合せが入賞判定ライン上に表示されるように複数のリールを停止させる制御を行うことによって、第1の役を入賞させる際に、複数種類の図柄組合せを選択的に表示させることが可能となっている。そして本発明では、第1～第Nの図柄組合せが表示されたことに基づいて、入賞判定ライン上に表示された図柄組合せに対応する遊技上の特典を付与することに加えて、第1の役の入賞形態を示す図柄組合せが、複数のリールのうち、一部のリールの停止態様に基づいて、残りのリールの停止態様に関わらず第1の役の入賞が確定するように設定されているため、一部のリールが停止した時点では、第1の役の入賞が確定したことを把握できても、全てのリールが停止するまでは、如何なる遊技上の特典を付与されるのかが正確に把握できないようになっている。このため、本発明によれば、一部のリールの停止態様によって、付与される遊技上の特典が判別できてしまうことを防いで、遊技者が期待感を保ちながら遊技を行うことができる遊技仕様を実現することができる。

20

30

**【0009】**

(2) 本発明の遊技機では、前記特典付与手段が、通常状態と、通常状態よりも前記複数種類の役に含まれる特定役の当選確率が高い遊技状態であって当該特定役の当選確率および通常状態への移行条件の少なくとも一方が互いに異なる第1～第N（Nは2以上の自然数）の特別状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させる制御を行い、入賞判定ライン上に前記第1～第Nの図柄組合せのいずれかが表示されたことに基づいて、前記第1～第Nの特別状態のうち入賞判定ライン上に表示された図柄組合せに対応する特別状態へ遊技状態を移行させることによって遊技上の特典を付与するようにしてもよい。

40

**【0010】**

この態様では、第1～第Nの図柄組合せが表示されたことに基づいて、第1～第N（Nは2以上の自然数）の特別状態のうち入賞判定ライン上に表示された図柄組合せに対応する特別状態へ遊技状態を移行させる制御を行うことによって、移行先となる特別状態を複数種類のいずれかへ振分けることができるようになっているため、一部のリールが停止した時点では、第1の役の入賞が確定したことを把握できても、全てのリールが停止するまでは、移行先の特別状態が正確に把握できないようになっている。従って、この態様によれば、一部のリールの停止態様によって移行先の遊技状態が判別できてしまうことを防いで、遊技者が期待感を保ちながら遊技を行うことができる遊技仕様を実現することができ

50

る。

【0011】

(3) 本発明の遊技機では、前記第1の役が、入賞に伴い遊技媒体が払い出される小役として設定されており、前記特典付与手段が、前記第2の役の入賞に基づいて、遊技状態を前記第1の役の当選確率を高めた遊技状態へ移行させる制御を行うようにしてもよい。

【0012】

このようにすれば、第1の役と第2の役とが重複して当選した遊技において、第1の役の入賞を逃して第2の役を入賞させてしまった場合でも、第2の役の入賞に伴って移行する遊技状態において、第1の役を入賞させる機会を高頻度で付与することができる。従って、この態様によれば、第1の役の入賞を逃した遊技者を救済して、特別状態への移行機会を再度付与することによって遊技者の遊技意欲の減退を防ぐことができる。

10

【0013】

(4) 本発明の遊技機では、前記特典付与手段が、前記第1～第Nの特別状態での遊技において、前記第2の役が入賞したことに基づいて、前記第1～第Nの特別状態を終了させる制御を行うようにしてもよい。

【0014】

このようにすれば、第2の役の入賞により不意に特別状態が終了してしまった場合でも、特別状態への移行機会を再度付与することによって遊技者の遊技意欲の減退を防ぐことができる。

【0015】

20

(5) 本発明の遊技機では、前記特典付与手段が、入賞判定ライン上に前記第1～第Nの図柄組合せのいずれかが表示されたことを契機として、前記内部抽選で前記複数種類の役のうち特定役に当選したことを報知する報知演出を実行可能に制御することによって遊技上の特典を付与し、前記第1～第Nの図柄組合せのうち入賞判定ライン上に表示された図柄組合せに応じて報知演出の実行頻度および報知演出の実行回数の少なくとも一方を決定するようにしてもよい。

【0016】

この態様では、入賞判定ライン上に表示された図柄組合せに応じて特定役の当選を報知する報知演出の実行頻度や実行回数を決定するため、一部のリールが停止した時点では、第1の役の入賞が確定したことを把握できても、全てのリールが停止するまでは、報知演出の実行頻度や実行回数が正確に把握できないようになっている。従って、この態様によれば、一部のリールの停止態様によって報知演出に関する制御内容が判別できてしまうことを防いで、遊技者が期待感を保ちながら遊技を行うことができる遊技仕様を実現することができる。

30

【0017】

(6) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列された複数のリールを、遊技者による操作を契機として遊技毎に回転および停止させる遊技機のためのプログラムであって、第1の役および第2の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抽選手段と、前記複数のリールの停止契機となる操作を行うための停止操作手段と、前記停止操作手段の操作態様と前記内部抽選の結果とに基づいて前記複数のリールの停止態様を決定し、前記停止操作手段の操作態様と前記内部抽選の結果との組合せが同一である場合には、同一の停止態様で前記複数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全て停止した状態において、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが入賞判定ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、所定条件下で遊技上の特典を付与する特典付与手段として遊技機のコンピュータを機能させ、前記第1の役の入賞形態を示す図柄組合せが、前記複数のリールのうち、一部のリールの停止態様に基づいて、残りのリールの停止態様に関わらず前記第1の役の入賞が確定するように設定されており、前記抽選手段が、前記第1の役の当選態様として、前記第1の役が前記第2の役と重複して当選する態様と、前記第1の役が前記第2の役と重複せずに当選する態様とが存在するように前記内部抽選を行っており、前記リール制御手段が、

40

50

前記第 1 の役の入賞時に、前記第 1 の役の入賞形態を示す図柄組合せであって、前記第 2 の役の入賞形態を示す図柄組合せとは異なる第 1 ～ 第 N ( N は 2 以上の自然数 ) の図柄組合せのうち、前記停止操作手段の操作態様と前記第 1 の役の当選態様との組合せに応じた図柄組合せが入賞判定ライン上に表示されるように前記複数のリールを停止させる制御を行い、前記特典付与手段が、入賞判定ライン上に前記第 1 ～ 第 N の図柄組合せのいずれかが表示されたことに基づいて、入賞判定ライン上に表示された図柄組合せに対応する遊技上の特典を付与するプログラムに関するものである。

【 0 0 1 8 】

また本発明は、コンピュータにより読取可能な情報記憶媒体であって、上記各手段としてコンピュータを機能させるプログラムを記憶する情報記憶媒体に関するものである。

10

【 0 0 1 9 】

なお本発明に係るプログラムおよび情報記憶媒体では、上記 ( 2 ) ～ ( 3 ) に示す各態様を適宜採用することができ、( 2 ) ～ ( 3 ) に示した手段としてコンピュータを機能させるようにしてもよい。

【発明を実施するための最良の形態】

【 0 0 2 0 】

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。

【 0 0 2 1 】

20

1 . 構成

図 1 は、本発明の実施の形態に係る遊技機の外觀構成を示す斜視図である。

【 0 0 2 2 】

本実施形態の遊技機は、いわゆるスロットマシンあるいは回胴式遊技機と呼ばれるもので、メダルを遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

【 0 0 2 3 】

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、CPU、ROM ( 情報記憶媒体の一例 )、RAM 等を搭載し、遊技機の動作を制御する制御基板も収められている。

30

【 0 0 2 4 】

図 1 に示す第 1 リール R 1 ～ 第 3 リール R 3 は、それぞれ外周面が一定の間隔で 2 1 の領域 ( 各領域を「コマ」と称する ) に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また第 1 リール R 1 ～ 第 3 リール R 3 は、ステップモータ ( リール駆動手段 : 図示省略 ) に軸支されており、それぞれステップモータの軸周りに回転駆動され、ステップモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位 ( 所定の回転角度単位、所定の回転量単位 ) で停止可能に設けられている。すなわち本実施形態の遊技機では、ステップモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第 1 リール R 1 ～ 第 3 リール R 3 を回転駆動し、制御基板から駆動パルスの供給が断たれると、ステップ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。

40

【 0 0 2 5 】

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。

50

## 【 0 0 2 6 】

そして遊技結果は表示窓 D W 内の 4 本の入賞判定ライン L 1 ~ L 4 のうち有効な入賞判定ライン上に停止表示された図柄組合せによって判断され、入賞判定ライン上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合には、その役が入賞したものととしてホッパーユニットからメダルの払い出し等が行われる。なお、本実施形態の遊技機では、1 回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が 3 枚に設定され、規定投入数のメダルが投入されたことに基づいて 4 本の入賞判定ライン L 1 ~ L 4 の全てが有効化される。なお、規定投入数が複数種類設定されている場合には、規定投入数に応じて有効化される入賞判定ラインの数が異なってもよい。また遊技状態に応じて有効化される入賞判定ラインの数が異なってもよい。

10

## 【 0 0 2 7 】

また前面上扉 U D には、遊技情報表示部 D S が設けられている。遊技情報表示部 D S は、L E D、ランプ、7 セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1 回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス遊技の残り回数等の各種遊技情報が表示される。

## 【 0 0 2 8 】

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

20

## 【 0 0 2 9 】

また前面下扉 D D 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 B 0（投入操作手段）、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 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 S L（回転開始操作手段）、ステップモータにより回転駆動されている第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタン B 1 ~ B 3（停止操作手段）などが設けられている。

## 【 0 0 3 0 】

本実施形態の遊技機では、遊技者がメダルをメダル投入口 M I に投入するか、ベットボタン B 0 を押下する操作を行うことで、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバー S L を押下すると、制御基板において第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 をステップモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数値を用いた内部抽選が行われ、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件に、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下操作が許可（有効化）される。

30

## 【 0 0 3 1 】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタン B 1 ~ B 3 を押下していくと、ストップボタン B 1 ~ B 3 のそれぞれに内蔵されているストップスイッチ（停止信号出力手段：例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサなど）がオン動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。

40

## 【 0 0 3 2 】

また遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタン B 1 ~ B 3 を解放すると、各ボタンのストップスイッチがオフ動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオン状態からオフ状態に変化させる。

## 【 0 0 3 3 】

そして制御基板は、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のオフ状態からオン状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる。

50

## 【0034】

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。

## 【0035】

図2は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

## 【0036】

本実施形態の遊技機は、遊技制御手段100（制御基板）によって制御される。遊技制御手段100は、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット310、ホッパーユニット320、表示装置330、音響装置340等の出力手段の動作制御を行う。遊技制御手段100の機能は各種のプロセッサ（CPU、DSPなど）、ASIC（ゲートアレイなど）、ROM（情報記憶媒体の一例）、あるいはRAMなどのハードウェアや、ROMなどに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

## 【0037】

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、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。

## 【0038】

投入受付手段105は、遊技毎にメダルの投入を受け付けて、規定投入数に相当する3枚のメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバーSL（回転開始操作手段）に対する第1リールR1～第3リールR3の回転開始操作を許可する処理を行う。

## 【0039】

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。

## 【0040】

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（所定のカウンタ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。

## 【0041】

抽選手段120は、遊技者がスタートレバーSL（回転開始操作手段）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。

## 【0042】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段190の抽選テーブル記憶手段191に格納されている複数の抽選テーブルのうち、いずれの抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、抽選テーブル記憶手段191に、図3に示す5種類の抽選テーブルA～抽選テーブルE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、入賞に伴い次回の遊技に際してメダルが自動投入される役であるリプレイ（特定役）、入賞に伴



いメダルが払い出される小役であるベル、チェリー（第1の役）、特殊小役1、および特殊小役2、第1シングルボーナス状態への移行契機となる役である第1シングルボーナス（SB1：第2の役）、第2シングルボーナス状態への移行契機となる役である第2シングルボーナス（SB2：第2の役）、ビッグボーナス状態への移行契機となる役であるビッグボーナス（BB）などの各種の役もしくはハズレのいずれかが対応づけられている。なお図3に示す抽選テーブルA～抽選テーブルEのうち、抽選テーブルA～抽選テーブルCでは、1回の遊技における内部抽選でチェリーが単独で当選する態様と、チェリーが第1シングルボーナス（SB1）と重複して当選する態様と、チェリーが第2シングルボーナス（SB2）と重複して当選する態様とが存在するように役と乱数値との対応関係が設定されている。一方、図3に示す抽選テーブルA～抽選テーブルEのうち、抽選テーブルDおよび抽選テーブルEでは、1回の遊技における内部抽選でチェリーが第1シングルボーナス（SB1）および第2シングルボーナス（SB2）のいずれとも重複せずに単独当選するように、役と乱数値との対応関係が設定されている。

10

#### 【0043】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、第1シングルボーナス状態（SB1状態）、第2シングルボーナス状態（SB2状態）、第1リプレイタイム状態（RT1状態：第1の特別状態）、第2リプレイタイム状態（RT2状態：第2の特別状態）、第3リプレイタイム状態（RT3状態：第3の特別状態）、ビッグボーナス成立状態（BB成立状態）、ビッグボーナス状態（BB状態）が設定可能とされており、抽選テーブル選択処理では、遊技状態に応じて抽選テーブルA～抽選テーブルEのいずれか1つを内部抽選で使用する抽選テーブルとして選択する。

20

#### 【0044】

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の抽選テーブル記憶手段191に記憶されている抽選テーブルを参照して役に当選したか否かを判定する。

#### 【0045】

抽選フラグ設定処理は、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役の抽選フラグの設定状態を非当選状態（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）に変更する。本実施形態の遊技機では、抽選フラグの設定情報は、記憶手段190のフラグ記憶手段192に格納される。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遊技が終了する毎にクリア（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、BBがあり、それ以外の役（SB1、SB2、ベル、チェリー、特殊小役1、特殊小役2、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、BBに対応する抽選フラグが当選状態に設定されている遊技でBBが入賞しなかった場合には、BBに対応する抽選フラグの当選状態を次回の遊技に持ち越す処理を行い、BB以外の役（SB1、SB2、ベル、チェリー、特殊小役1、特殊小役2、リプレイ）に対応する抽選フラグについては、当選状態に設定されていても入賞の有無に関わらず1回の遊技が終了する毎にクリア（非当選状態にリセット）する処理を行う。

30

40

#### 【0046】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバーSL（回転開始操作手段）の押下操作（回転開始操作）により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、第1リールR1～第3リールR3をステップモータにより回転駆動して、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定速度に達した状態において回転中のリールに対応するストップボタンB1～B3の押下操作（停止操作）を許可する制御を行うとともに、ステップモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3をフラグの設定状態（内部抽選の結果）に応じて停止させる制御を行う。

50

## 【 0 0 4 7 】

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 ( 停止操作手段 ) に対する押下操作 ( 停止操作 ) が許可 ( 有効化 ) された状態において、遊技者がストップボタン B 1 ~ B 3 を押下することによりストップスイッチ 2 4 0 が作動すると、ストップスイッチ 2 4 0 からのリール停止信号に基づいて、リールユニット 3 1 0 のステップモータへの駆動パルス ( モータ駆動信号 ) の供給を停止することにより、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の各リールを停止させる制御を行う。

## 【 0 0 4 8 】

すなわちリール制御手段 1 3 0 は、ストップボタン B 1 ~ B 3 の各ボタンが押下される毎に、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 のうち押下されたボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。具体的には、記憶手段 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ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミング等 ( 停止操作の態様 ) に応じた第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止位置を決定し、決定された停止位置で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる制御を行う。

## 【 0 0 4 9 】

ここで停止制御テーブルでは、ストップスイッチ 2 4 0 の作動時点 ( ストップボタン B 1 ~ B 3 の各ボタンの押下操作が検出された時点 ) における第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の位置 ( 押下検出位置 ) と、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の実際の停止位置 ( または押下検出位置からの滑りコマ数 ) との対応関係が設定されている。また本実施の形態では、抽選フラグの設定状態に応じて、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止位置を定めるための停止制御テーブルが用意されている。すなわち本実施形態の遊技機では、リール制御手段 1 3 0 が、ストップボタン B 1 ~ B 3 の操作態様と内部抽選の結果とに基づいて第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止態様を決定し、ストップボタン B 1 ~ B 3 の操作態様と内部抽選の結果との組合せが同一である場合には、同一の停止態様で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる制御を行っている。

## 【 0 0 5 0 】

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

## 【 0 0 5 1 】

また停止制御テーブルでは、2 種類以上の異なる役に対応づけられている抽選フラグが当選状態に設定されている場合に、役毎に定められた優先順位に従って、ストップスイッチ 2 4 0 の作動時点における各リールの位置と、実際の各リールの停止位置との対応関係が設定されている。特に本実施形態では、「リプレイ > ボーナス ( B B 、 S B 1 、 S B 2 ) > 小役 ( ベル、チェリー、特殊小役 1 、特殊小役 2 ) 」の順序で優先順位が定められており、リール制御手段 1 3 0 は、2 種類以上の役に関する抽選フラグが内部当選状態に設定されている場合には、各役に対して設定された優先順位に従って、優先順位が低い役を構成する図柄に優先して優先順位の高い役を構成する図柄を有効な入賞判定ライン上に表示させるようにリールを停止させる制御を行う。なお、2 種類以上の小役に対応づけられている抽選フラグが当選状態に設定される場合には、各小役について予め定められている配当に応じて優先順位が設定され、配当が多いほど優先順位が高くなるように設定することができる。

## 【 0 0 5 2 】

またリール制御手段 1 3 0 は、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールを停止

させる制御として行っている。引き込み処理とは、抽選フラグが当選状態に設定された役に対応する図柄が有効な入賞判定ライン上に停止するように（当選した役を入賞させることができるように）リールを停止させる制御処理である。一方蹴飛ばし処理とは、抽選フラグが非当選状態に設定された役に対応する図柄が有効な入賞判定ライン上に停止しないように（当選していない役を入賞させることができないように）リールを停止させる制御処理である。すなわち本実施形態の遊技機では、上記引き込み処理及び蹴飛ばし処理を実現させるべく、抽選フラグの設定状態、ストップボタンB1～B3の押下タイミング、押下順序、既に停止しているリールの停止位置（表示図柄の種類）などに応じて各リールの停止位置が変化するように停止制御テーブルが設定されている。このようにリール制御手段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第1リールR1～第3リールR3を停止させる制御を行っている。

10

#### 【0053】

そして本実施形態の遊技機では、回転している各リールの停止位置を決めるための停止制御テーブルにおいて、ストップボタンB1～B3の押下時点から各リールR1～R3が停止するまでに要するコマ数が0コマ～4コマの範囲（所定の引き込み範囲）で設定されている。そして、リール制御手段130は、ストップボタンB1～B3のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する押下操作が行われた時点で有効な入賞判定ライン上の表示位置（上段、中段、下段）に対して0コマ～4コマの範囲内に位置する場合に、当選した役に対応する図柄が有効な入賞判定ライン上の表示位置に表示されるように、押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行っている。

20

#### 【0054】

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

#### 【0055】

30

ここで本実施形態の遊技機では、図3に示したように、内部抽選におけるチェリーの当選態様として、チェリーが単独で当選する態様と、チェリーがSB1と重複して当選する態様と、チェリーがSB2と重複して当選する態様との3種類の当選態様が存在する。すなわち本実施形態の遊技機では、内部抽選でチェリーが当選した遊技における抽選フラグの設定状態が、チェリーの当選態様に依拠して異なっている。このためリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3の操作態様とチェリーの当選態様との組合せに応じた図柄組合せが入賞判定ライン上に表示されるように第1リールR1～第3リールR3を停止させる制御を行っている。

#### 【0056】

入賞判定手段140は、第1リールR1～第3リールR3の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する処理を行う。具体的には、記憶手段190の入賞判定テーブル記憶手段194に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第1リールR1～第3リールR3の全てが停止した時点で有効な入賞判定ライン上に停止している図柄の組合せが、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。

40

#### 【0057】

そして本実施形態では、図4に示すように、リールユニット310を構成する第1リールR1～第3リールR3の外周面に対して、BB図柄「青7」、SB1図柄「W1」、SB2図柄「W2」、リプレイ図柄「RP」、ベル図柄「BL」、チェリー図柄「CH」が配列されている。そして、各リールが停止した状態における入賞判定ライン上に表示された各図柄の組合せによって、図5に示すように、ビッグボーナス（BB）、第1シングル

50

ボーナス（ＳＢ１）、第２シングルボーナス（ＳＢ２）、リプレイ、ベル、チェリー、特殊小役１、特殊小役２の入賞の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。

【００５８】

なお図５に示すチェリーの入賞形態を示す図柄組合せ「ＣＨ・ＡＮＹ・ＡＮＹ」における「ＡＮＹ」とは、第２リールＲ２および第３リールＲ３の外周面に配列されたいずれの図柄でもよいこと示す。すなわち本実施形態の遊技機では、チェリーの入賞形態を示す図柄組合せが、第１リールＲ１～第３リールＲ３のうち、第１リールＲ１の停止態様に基づいて、第２リールＲ２および第３リールＲ３の停止態様に関わらずチェリーの入賞が確定するように設定されている。すなわち本実施形態の遊技機では、第１リールＲ１の停止態様を見れば、チェリーが入賞することを、遊技者が把握することができるようになっている。

10

【００５９】

そして本実施形態の遊技機では、入賞判定手段１４０の判定結果に基づいて、役が入賞した場合には、入賞時処理が実行される。入賞時処理としては、メダルの払い出しをするための処理、リプレイ処理、遊技状態を移行させる処理などが実行される。例えば、小役が入賞した場合には払出制御手段１５０によってメダルの払出制御処理が行われ、リプレイが入賞した場合にはリプレイ処理手段１６０によってリプレイ処理が行われ、ビッグボーナス（ＢＢ）や、第１シングルボーナス（ＳＢ１）や、第２シングルボーナス（ＳＢ２）が入賞した場合には遊技状態移行制御手段１７０によって遊技状態を移行させる処理が行われる。

20

【００６０】

払出制御手段１５０は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出制御処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役毎に予め設定されている配当に基づいて、遊技におけるメダルの払出数を決定し、決定されたメダルの払出数をホッパーユニット３２０（払出装置）に対して指示する制御を行う。複数の小役が１回の遊技で入賞した場合には、入賞した各小役の配当の合計が、遊技におけるメダルの払出数として設定される。

【００６１】

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

30

【００６２】

なおメダルのクレジット（内部貯留）が許可されている場合には、ホッパーユニット３２０によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段１９０のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。また本実施形態では、リプレイ、ビッグボーナス（ＢＢ）、第１シングルボーナス（ＳＢ１）、および第２シングルボーナス（ＳＢ２）については配当が設定されておらず、遊技の結果、リプレイ、ＢＢ、ＳＢ１、あるいはＳＢ２が入賞した場合には、ホッパーユニット３２０からのメダルの払い出しは行われないが、形式的に０枚のメダルを払い出したとする処理（０枚処理）が行われる。

40

【００６３】

リプレイ処理手段１６０は、リプレイが入賞した場合に、次の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要せずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち本実施形態の遊技機では、リプレイが入賞した場合には、遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに前回の遊技と同じ規定投入数のメダルが自動的に投入状態に設定される自動投入処理が行われ、遊技機が前回の遊技と同じ入賞判定ラインを有効化した状態で次の遊技における回転開始操作（遊技者によ

50

るスタートレバー S L の押下操作 ) を待機する状態に設定される。

【 0 0 6 4 】

遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、通常状態、S B 1 状態、S B 2 状態、R T 1 状態、R T 2 状態、R T 3 状態、B B 成立状態、および B B 状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う。遊技状態の移行条件は、1 の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の条件のうち 1 の条件が成立したこと、あるいは複数の条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を他の遊技状態へ移行させることができる。また本実施形態の遊技機では、遊技状態移行制御手段 1 7 0 が、入賞判定ライン上に表示された図柄組合せに応じてリプレイの当選確率を通常状態よりも高めた R T 1 状態 ~ R T 3 状態へ遊技状態を移行させることによって遊技上の特典を付与する特典付与手段として機能する。

10

【 0 0 6 5 】

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 S B 1 状態、S B 2 状態、R T 1 状態、R T 2 状態、R T 3 状態、あるいは B B 成立状態への移行が可能となっている。また通常状態では、リプレイ ( 特定役 ) の当選確率が約 1 / 7 . 3 に設定された抽選テーブル A を参照した内部抽選が行われる。

【 0 0 6 6 】

S B 1 状態は、内部抽選で S B 1 に当選した遊技において S B 1 の入賞形態を示す図柄組合せ「W 1 ・ W 1 ・ W 1 」が入賞判定ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。S B 1 状態では、チェリー ( 第 1 の役 ) の当選確率を通常状態よりも高めた抽選テーブル B を参照した内部抽選が行われる。また S B 1 状態は、1 回のボーナス遊技が行われたことに基づいて終了し、S B 1 状態の終了を契機として、遊技状態を通常状態へ復帰させる制御が行われるが、ボーナス遊技において R T 1 状態、R T 2 状態、あるいは R T 3 状態への移行契機となる図柄組合せが入賞判定ライン上に表示された場合には、表示された図柄組合せに応じて R T 1 状態、R T 2 状態、あるいは R T 3 状態へ遊技状態を移行させる制御が行われる。

20

【 0 0 6 7 】

S B 2 状態は、内部抽選で S B 2 に当選した遊技において S B 2 の入賞形態を示す図柄組合せ「W 2 ・ W 1 ・ W 1 」が入賞判定ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。S B 2 状態では、S B 1 状態と同様に、チェリー ( 第 1 の役 ) の当選確率を通常状態よりも高めた抽選テーブル B を参照した内部抽選が行われる。また S B 2 状態は、S B 1 状態と同様に、1 回のボーナス遊技が行われたことに基づいて終了し、S B 2 状態の終了を契機として、遊技状態を通常状態へ復帰させる制御が行われるが、ボーナス遊技において R T 1 状態、R T 2 状態、あるいは R T 3 状態への移行契機となる図柄組合せが入賞判定ライン上に表示された場合には、表示された図柄組合せに応じて R T 1 状態、R T 2 状態、あるいは R T 3 状態へ遊技状態を移行させる制御が行われる。

30

【 0 0 6 8 】

R T 1 状態 ( 第 1 の特別状態 ) は、通常状態、S B 1 状態、あるいは S B 2 状態における内部抽選でチェリーが当選した遊技においてチェリーの入賞形態を示す図柄組合せの一種である図柄組合せ「C H ・ R P ・ R P 」 ( 第 1 の図柄組合せ ) が入賞判定ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。R T 1 状態では、リプレイ ( 特定役 ) の当選確率を通常状態よりも高い約 1 / 1 . 5 に設定した抽選テーブル C を参照した内部抽選が行われる。また R T 1 状態では、1 0 回の遊技が行われたことに基づいて遊技状態を通常状態へ復帰させる制御が行われる。また R T 1 状態は、内部抽選で B B が当選することによって遊技状態が B B 成立状態に移行する場合、S B 1 の入賞によって遊技状態が S B 1 状態へ移行する場合、S B 2 の入賞によって遊技状態が S B 2 状態へ移行する場合にも終了する。

40

【 0 0 6 9 】

R T 2 状態 ( 第 2 の特別状態 ) は、通常状態、S B 1 状態、あるいは S B 2 状態における内部抽選でチェリーが当選した遊技においてチェリーの入賞形態を示す図柄組合せの一

50

種である図柄組合せ「CH・CH・RP」（第2の図柄組合せ）が入賞判定ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。RT2状態でも、RT1状態と同様に、リプレイ（特定役）の当選確率を約1/1.5に高めた抽選テーブルCを参照した内部抽選が行われる。またRT2状態では、100回の遊技が行われたことに基づいて遊技状態を通常状態へ復帰させる制御が行われる。またRT2状態は、RT1状態と同様に、内部抽選でBBが当選することによって遊技状態がBB成立状態に移行する場合、SB1の入賞によって遊技状態がSB1状態へ移行する場合、SB2の入賞によって遊技状態がSB2状態へ移行する場合にも終了する。

#### 【0070】

RT3状態（第3の特別状態）は、通常状態、SB1状態、あるいはSB2状態における内部抽選でチェリーが当選した遊技においてチェリーの入賞形態を示す図柄組合せの一種である図柄組合せ「CH・CH・CH」（第3の図柄組合せ）が入賞判定ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。RT3状態でも、RT1状態やRT2状態と同様に、リプレイ（特定役）の当選確率を約1/1.5に高めた抽選テーブルCを参照した内部抽選が行われる。またRT3状態では、1000回の遊技が行われたことに基づいて遊技状態を通常状態へ復帰させる制御が行われる。またRT3状態は、RT1状態やRT2状態と同様に、内部抽選でBBが当選することによって遊技状態がBB成立状態に移行する場合、SB1の入賞によって遊技状態がSB1状態へ移行する場合、SB2の入賞によって遊技状態がSB2状態へ移行する場合にも終了する。

#### 【0071】

なお本実施形態の遊技機では、RT1状態、RT2状態、あるいはRT3状態へ遊技状態を移行させる際に、遊技回数記憶手段196に遊技状態に応じた初期値が設定される。例えば、RT1状態への移行時には、10回分の遊技回数に相当する初期値が設定され、例えば、RT2状態への移行時には、100回分の遊技回数に相当する初期値が設定され、例えば、RT3状態への移行時には、1000回分の遊技回数に相当する初期値が設定される。そしてRT1状態、RT2状態、およびRT3状態での各遊技では、遊技状態移行制御手段170が、遊技においてスタートレバーSLが押下される毎に遊技回数記憶手段196の記憶値を一定値ずつデクリメント更新し、遊技回数記憶手段196の記憶値がしきい値に達すると、遊技状態毎に予め定められた遊技回数が行われたと判断する。すなわち本実施形態の遊技機では、RT1状態、RT2状態、およびRT3状態において、通常状態への移行条件が互いに異なっている。なお遊技回数を管理する手法は、遊技状態に応じて異なる初期値から一定値ずつをデクリメント更新して所定のしきい値と比較する手法に限らず、所定の初期値から一定値ずつをインクリメント更新して、記憶値が遊技状態に応じて異なるしきい値と比較する手法によって実現してもよい。

#### 【0072】

BB成立状態は、内部抽選でBBに当選したことを契機として移行する遊技状態である。BB成立状態では、BB、SB1、およびSB2が内部抽選の対象から除外された抽選テーブルDを参照した内部抽選が行われる。またBB成立状態では、BBが入賞するまでBBに対応する抽選フラグが当選状態に維持される。

#### 【0073】

BB状態は、BB成立状態においてBBの入賞形態を示す図柄組合せ「青7・青7・青7」が入賞判定ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。BB状態では、通常状態よりもベルの当選確率を高めた抽選テーブルEを参照した内部抽選が行われる。また抽選テーブルEに示すように、BB状態では、リプレイが内部抽選の対象から除外される。またBB状態では、ボーナス遊技によって所定数（例えば、465枚以下の予め定められた枚数）を超えるメダルが払い出されたことを契機としてBB状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる制御が行われる。

#### 【0074】

演出制御手段180は、演出テーブル記憶手段195に記憶されている演出テーブルを参照して選択される演出データに基づいてランプ、LED、液晶ディスプレイ等の表示装

10

20

30

40

50

置 3 3 0 ( 演出装置の一例 ) を用いて行う表示演出や音響装置 3 4 0 ( 演出装置の一例 ) を用いて行う音響演出に関する制御を行う。具体的には、メダルの投入やベットボタン B 0、スタートレバー S L、ストップボタン B 1 ~ B 3 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 L E D を点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイ L C D の表示内容を変化させたり、スピーカから音を出力させたりすることにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出制御を行う。

#### 【 0 0 7 5 】

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 1 0 0 としてコンピュータを機能させるプログラムを、C D、D V D 等の情報記憶媒体あるいはインターネット上の W e b サーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ 2 1 0、ベットスイッチ 2 2 0、スタートスイッチ 2 3 0、ストップスイッチ 2 4 0 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 3 1 0 やホッパーユニット 3 2 0 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 3 3 0 ) 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。

#### 【 0 0 7 6 】

##### 2 . 本実施形態の制御手法

続いて、本実施形態の遊技機で採用されている制御手法を具体的に説明する。

#### 【 0 0 7 7 】

本実施形態の遊技機では、チェリーの入賞時にチェリーの入賞形態を示す図柄組合せである「C H ・ A N Y ・ A N Y」が入賞判定ライン上に表示されるが、このとき入賞判定ライン上にストップボタン B 1 ~ B 3 の操作態様とチェリーの当選態様とに応じて、終了条件となる遊技回数が 1 0 回 ( 1 0 ゲーム : 1 0 G ) に設定される R T 1 状態への移行契機となる図柄組合せ「C H ・ R P ・ R P」、終了条件となる遊技回数が 1 0 0 回 ( 1 0 0 ゲーム : 1 0 0 G ) に設定される R T 2 状態への移行契機となる図柄組合せ「C H ・ C H ・ R P」、あるいは終了条件となる遊技回数が 1 0 0 0 回 ( 1 0 0 0 ゲーム : 1 0 0 0 G ) に設定される R T 3 状態への移行契機となる図柄組合せ「C H ・ C H ・ C H」が表示されるように第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる手法を採用している。ここで本実施形態では、入賞判定ライン上に「C H ・ R P ・ R P」が表示される停止態様を停止パターン A と称し、入賞判定ライン上に「C H ・ C H ・ R P」が表示される停止態様を停止パターン B と称し、入賞判定ライン上に「C H ・ C H ・ C H」が表示される停止態様を停止パターン C と称することとして説明を進める。なお図 7 に停止パターン A ~ 停止パターン C の代表例を示す。

#### 【 0 0 7 8 】

まず、チェリーが単独当選した遊技では、図 7 に示すように、チェリーの入賞時に、停止パターン A で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させることができるようになってい 40  
る。そして通常状態、S B 1 状態、あるいは S B 2 状態での遊技において、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が停止パターン A で停止した場合には、入賞判定ライン上に R T 1 状態への移行契機となる図柄組合せ「C H ・ R P ・ R P」が表示されていることに基づいて、遊技状態を R T 1 状態へ移行させる制御が行われる。

#### 【 0 0 7 9 】

このとき本実施形態では、ストップボタン B 1 ~ B 3 の操作態様に応じてチェリー入賞時に停止パターン A で各リールを停止させる場合と停止パターン A ~ 停止パターン C のいずれとも異なる停止パターンで各リールを停止させる場合とがある。

#### 【 0 0 8 0 】

具体的に説明すると、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が回転している状態でストップ 50

ボタン B 1 が最初に押下される場合、すなわちストップボタン B 1 ~ B 3 が、「 B 1 B 2 B 3 」の順序、あるいは「 B 1 B 3 B 2 」の順序で押下された場合には、第 1 リール R 1 の停止時点においてチェリーの入賞の有無が確定している。このため、第 1 リール R 1 の停止時点でチェリーの入賞が確定している場合には、第 1 リール R 1 に関してチェリー図柄「 C H 」が表示されている入賞判定ライン上にリプレイ図柄「 R P 」が表示されるように回転中の第 2 リール R 2 および第 3 リール R 3 を停止させる。本実施形態では、第 2 リール R 2 及び第 3 リール R 3 に関してストップボタン B 2 , B 3 の押下タイミングに関わらず入賞判定ライン上の任意の表示位置にリプレイ図柄「 R P 」を引き込むことができるように、リプレイ図柄「 R P 」が配列されているため、第 1 リール R 1 の停止時点でチェリー図柄「 C H 」が上段あるいは下段のいずれの表示位置に表示されていても、 R T 1 状態への移行契機となる図柄組合せ「 C H ・ R P ・ R P 」を入賞判定ライン上に表示させることができる。なお、第 1 リール R 1 の停止時点でチェリーの不入賞が確定している場合には、いずれの役も入賞することがないように回転中の第 2 リール R 2 および第 3 リール R 3 を停止させる。

10

#### 【 0 0 8 1 】

また、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が回転している状態でストップボタン B 2 やストップボタン B 3 が最初に押下される場合、すなわちストップボタン B 1 ~ B 3 が、「 B 2 B 1 B 3 」の順序、「 B 3 B 1 B 2 」の順序、「 B 2 B 3 B 1 」の順序、あるいは「 B 3 B 2 B 1 」の順序で押下された場合には、第 2 リール R 2 については中段にリプレイ図柄「 R P 」が表示され、第 3 リール R 3 については下段にリプレイ図柄「 R P 」が表示されるように第 2 リール R 2 および第 3 リール R 3 を停止させる。一方、第 1 リール R 1 については、ストップボタン B 1 の押下時点の位置から 0 コマ ~ 4 コマの範囲内で上段あるいは下段にチェリー図柄「 C H 」を引き込む制御が働くため、第 1 リール R 1 に関してチェリー図柄「 C H 」を上段に表示させることができるタイミングでストップボタン B 1 が押下されると、入賞判定ライン上に R T 1 状態への移行契機となる図柄組合せ「 C H ・ R P ・ R P 」が表示されるが、第 1 リール R 1 に関してチェリー図柄「 C H 」を下段にしか表示させることができないタイミングでストップボタン B 1 が押下されると、第 1 リール R 1 の下段に表示されたチェリー図柄「 C H 」と第 2 リール R 2 の中段に表示されたリプレイ図柄「 R P 」と第 3 リール R 3 の下段に表示されたリプレイ図柄「 R P 」とは同一の入賞判定ライン上に表示されたことにはならないため、チェリーは入賞するが、遊技状態を R T 1 状態へ移行させる制御は行われなくなる。

20

30

#### 【 0 0 8 2 】

次に、チェリーが S B 1 と重複当選した遊技では、図 7 に示すように、チェリーの入賞時に、停止パターン A あるいは停止パターン B で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させることができるようになっている。そして通常状態、 S B 1 状態、あるいは S B 2 状態での遊技において、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が停止パターン A で停止した場合には、入賞判定ライン上に R T 1 状態への移行契機となる図柄組合せ「 C H ・ R P ・ R P 」が表示されていることに基づいて、遊技状態を R T 1 状態へ移行させる制御が行われ、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が停止パターン B で停止した場合には、入賞判定ライン上に R T 2 状態への移行契機となる図柄組合せ「 C H ・ C H ・ R P 」が表示されていることに基づいて、遊技状態を R T 2 状態へ移行させる制御が行われる。

40

#### 【 0 0 8 3 】

このとき本実施形態では、ストップボタン B 1 ~ B 3 の操作態様に応じてチェリー入賞時に停止パターン A で各リールを停止させる場合と停止パターン B で各リールを停止させる場合と停止パターン A ~ 停止パターン C のいずれとも異なる停止パターンで各リールを停止させる場合とがある。

#### 【 0 0 8 4 】

具体的に説明すると、本実施形態では、チェリーと S B 1 とが重複当選している場合には、役毎の優先順位に従って、チェリーの入賞よりも S B 1 の入賞が優先されるように第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させるため、チェリーを入賞させるためには、第 1

50



リール R 1 に関して S B 1 図柄「W 1」を 0 コマ～ 4 コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができないタイミングでストップボタン B 1 を押下する必要がある。逆に、第 1 リール R 1 に関して S B 1 図柄「W 1」を 0 コマ～ 4 コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるタイミングでストップボタン B 1 を押下した場合、第 1 リール R 1 についてチェリー図柄「C H」は入賞判定ライン上の表示位置に表示されることはないため、停止パターン A～停止パターン C のいずれとも異なる停止パターンで第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 が停止することになる。

#### 【 0 0 8 5 】

一方、第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 が回転している状態でストップボタン B 1 が最初に押下され、第 1 リール R 1 の停止時点でチェリーの入賞が確定している場合には、S B 1 は入賞不可能となる。この場合には、第 2 リール R 2 及び第 3 リール R 3 について、S B 1 図柄「W 1」が引き込み処理の対象から除外される。そしてチェリーと S B 1 とが重複当選している場合には、第 1 リール R 1 に関してチェリー図柄「C H」が表示されている入賞判定ライン上に、リプレイ図柄「R P」よりもチェリー図柄「C H」を優先して表示させるように回転中の第 2 リール R 2 を停止させる。本実施形態では、第 2 リール R 2 に関してストップボタン B 2 の押下タイミングに関わらず入賞判定ライン上の任意の表示位置にチェリー図柄「C H」を引き込むことができるように、チェリー図柄「C H」が配列されているため、第 1 リール R 1 の停止時点においてチェリーの入賞が確定している状態でストップボタン B 2 が押下された場合には、第 1 リール R 1 に関してチェリー図柄「C H」が表示されている入賞判定ライン上に、チェリー図柄「C H」を表示させるように回転中の第 2 リール R 2 を停止させる。例えば、第 1 リール R 1 に関して上段にチェリー図柄「C H」が表示されている場合には、図 8 ( A ) に示すように、第 2 リール R 2 に関して中段にチェリー図柄「C H」を表示させ、第 1 リール R 1 に関して下段にチェリー図柄「C H」が表示されている場合には、図 8 ( B ) に示すように、第 2 リール R 2 に関して下段にチェリー図柄「C H」を表示させる。また第 3 リール R 3 に関しては、第 1 リール R 1 の停止時点でチェリーの入賞が確定している場合、第 1 リール R 1 に関してチェリー図柄「C H」が表示されている入賞判定ライン上にリプレイ図柄「R P」が表示されるように回転中の第 3 リール R 3 を停止させる。このとき本実施形態では、図 8 ( A ) や図 8 ( B ) に示すように、第 1 リール R 1 及び第 2 リール R 2 に関して、2 つのチェリー図柄「C H」が揃って表示されている入賞判定ラインと、チェリー図柄「C H」とリプレイ図柄「R P」が揃って表示されている入賞判定ラインとが同時に存在する場合がある。このような状況においては、ストップボタン B 3 が押下された場合に、第 3 リール R 3 に関してリプレイ図柄「R P」をいずれの表示位置に表示させるかについては、任意に定めることができる。例えば、第 3 リール R 3 の引き込み範囲を 0 コマ～ 4 コマとするのではなく、0 コマ～ 1 コマに制限することができる。このようにした場合、ストップボタン B 3 の押下時点において、2 つのチェリー図柄「C H」が表示されている入賞判定ライン上の表示位置に対して 0 コマ～ 1 コマの範囲内にリプレイ図柄「R P」が存在する場合には、2 つのチェリー図柄「C H」が表示されている入賞判定ライン上の表示位置にリプレイ図柄「R P」を表示させるように第 3 リール R 3 を停止させ、チェリー図柄「C H」とリプレイ図柄「R P」とが揃って表示されている入賞判定ライン上の表示位置に対して 0 コマ～ 1 コマの範囲内にリプレイ図柄「R P」が存在する場合には、チェリー図柄「C H」とリプレイ図柄「R P」とが揃って表示されている入賞判定ライン上の表示位置にリプレイ図柄「R P」を表示させるように第 3 リール R 3 を停止させることができる。このようにすれば、ストップボタン B 1～B 3 のうちストップボタン B 1 を最初に押下することによって第 1 リール R 1 の停止時点でチェリー図柄「C H」が上段あるいは下段のいずれかの表示位置に表示されている場合には、R T 1 状態への移行契機となる図柄組合せ「C H・R P・R P」あるいは R T 2 状態への移行契機となる図柄組合せ「C H・C H・R P」のいずれかを択一的に入賞判定ライン上に表示させることができる。

#### 【 0 0 8 6 】

また図 8 ( A ) や図 8 ( B ) に示すような状況下では、例えば、2 つのチェリー図柄「

「CH」が表示されている入賞判定ライン上の表示位置に優先的にリプレイ図柄「RP」を表示させるように第3リールR3を停止させるようにしてもよい。このようにした場合、第3リールR3には、ストップボタンB3を押下したタイミングに関わらず任意の表示位置にリプレイ図柄「RP」を引き込むことができるように、リプレイ図柄「RP」が配列されているため、ストップボタンB1～B3のうちストップボタンB1を最初に押下することによって第1リールR1の停止時点でチェリー図柄「CH」が上段あるいは下段のいずれかの表示位置に表示されている場合には、RT2状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・CH・RP」を優先的に入賞判定ライン上に表示させることができるようになる。

#### 【0087】

また、第1リールR1～第3リールR3が回転している状態でストップボタンB2やストップボタンB3が最初に押下される場合には、チェリーが単独当選している場合とは異なり、第2リールR2や第3リールR3を最初に停止させる際に、SB1図柄「W1」を入賞判定ライン上の表示位置に表示させる引き込み処理が有効となり、SB1図柄「W1」を0コマ～4コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるタイミングでストップボタンB2やB3が最初に押下された場合、SB1図柄「W1」が入賞判定ライン上の表示位置に表示されるように第2リールR2や第3リールR3を停止させる。そして本実施形態では、回転中のリールが存在する状態でSB1の入賞が可能である限りは、0コマ～4コマの範囲内でSB1図柄「W1」を他の図柄に優先して入賞判定ライン上の表示位置に引き込むように回転中のリールを停止させる制御が行われる。従って、チェリーとSB1とが重複当選した場合において、ストップボタンB2やB3を最初に押下する態様では、RT1状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・RP・RP」やRT2状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・CH・RP」を確実に表示させるためには、SB1図柄「W1」を入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができないタイミングを図ってストップボタンB2やB3を押下することが必要となる。そして本実施形態でSB1図柄「W1」を入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができないタイミングでストップボタンB2やB3が最初に押下された場合には、第2リールR2については中段にリプレイ図柄「RP」が表示されるとともに、下段にチェリー図柄「CH」が表示されるように第3リールR3を停止させ、第3リールR3については下段にリプレイ図柄「RP」が表示されるように第3リールR3を停止させる。このようにすることによって、第1リールR1に関して上段にチェリー図柄「CH」を表示させた場合には、RT1状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・RP・RP」を表示させ、第1リールR1に関して下段にチェリー図柄「CH」を表示させた場合には、RT2状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・CH・RP」を表示させることができる。

#### 【0088】

次に、チェリーがSB2と重複当選した遊技では、図7に示すように、チェリーの入賞時に、停止パターンA、停止パターンB、あるいは停止パターンCで第1リールR1～第3リールR3を停止させることができるようになっている。そして通常状態、SB1状態、あるいはSB2状態での遊技において、第1リールR1～第3リールR3が停止パターンAで停止した場合には、入賞判定ライン上にRT1状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・RP・RP」が表示されていることに基づいて、遊技状態をRT1状態へ移行させる制御が行われ、第1リールR1～第3リールR3が停止パターンBで停止した場合には、入賞判定ライン上にRT2状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・CH・RP」が表示されていることに基づいて、遊技状態をRT2状態へ移行させる制御が行われ、第1リールR1～第3リールR3が停止パターンCで停止した場合には、入賞判定ライン上にRT3状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・CH・CH」が表示されていることに基づいて、遊技状態をRT3状態へ移行させる制御が行われる。

#### 【0089】

このとき本実施形態では、ストップボタンB1～B3の操作態様に応じてチェリー入賞時に停止パターンAで各リールを停止させる場合と停止パターンBで各リールを停止させ

10

20

30

40

50

る場合と停止パターンCで各リールを停止させる場合と停止パターンA～停止パターンCのいずれとも異なる停止パターンで各リールを停止させる場合とがある。

【0090】

具体的に説明すると、本実施形態では、チェリーとSB2とが重複当選している場合には、役毎の優先順位に従って、チェリーの入賞よりもSB2の入賞が優先されるように第1リールR1～第3リールR3を停止させるため、チェリーを入賞させるためには、第1リールR1に関してSB2図柄「W2」を0コマ～4コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができないタイミングでストップボタンB1を押下する必要がある。逆に、第1リールR1に関してSB2図柄「W2」を0コマ～4コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるタイミングでストップボタンB1を押下した場合、第1リールR1についてチェリー図柄「CH」は入賞判定ライン上の表示位置に表示されることはないため、停止パターンA～停止パターンCのいずれとも異なる停止パターンで第1リールR1～第3リールR3が停止することになる。

10

【0091】

一方、第1リールR1～第3リールR3が回転している状態でストップボタンB1が最初に押下され、第1リールR1の停止時点でチェリーの入賞が確定している場合には、SB2は入賞不可能となる。この場合には、第2リールR2及び第3リールR3について、SB1図柄「W1」が引き込み処理の対象から除外される。そしてチェリーとSB2とが重複当選している場合には、第1リールR1に関してチェリー図柄「CH」が表示されている入賞判定ライン上に、リプレイ図柄「RP」よりもチェリー図柄「CH」を優先して表示させるように回転中の第2リールR2を停止させる。本実施形態では、第1リールR1の停止時点においてチェリーの入賞が確定している状態でストップボタンB2が押下された場合には、チェリーとSB1とが重複当選している場合と同様に、第1リールR1に関してチェリー図柄「CH」が表示されている入賞判定ライン上に、チェリー図柄「CH」を表示させるように回転中の第2リールR2を停止させる。このとき図8(A)や図8(B)に示すように第1リールR1におけるチェリー図柄「CH」の表示位置に応じて、中段あるいは下段にチェリー図柄「CH」を表示させるように回転中の第2リールR2を停止させることができる。また第3リールR3に関しては、第1リールR1の停止時点でチェリーの入賞が確定している場合、第1リールR1に関してチェリー図柄「CH」が表示されている入賞判定ライン上にチェリー図柄「CH」あるいはリプレイ図柄「RP」が表示されるように回転中の第3リールR3を停止させる。本実施形態では、ストップボタンB3の押下時点において、2つのチェリー図柄「CH」が表示されている入賞判定ライン上の表示位置に対して0コマ～4コマの範囲内にチェリー図柄「CH」が存在する場合には、同範囲内にリプレイ図柄「RP」が存在していても、チェリー図柄「CH」を優先的に2つのチェリー図柄「CH」が表示されている入賞判定ライン上の表示位置に表示させるように第3リールR3を停止させる。これに対して、ストップボタンB3の押下時点において、2つのチェリー図柄「CH」が表示されている入賞判定ライン上の表示位置に対して0コマ～4コマの範囲内にチェリー図柄「CH」が存在しない場合には、リプレイ図柄「RP」を2つのチェリー図柄「CH」が表示されている入賞判定ライン上の表示位置に表示させるように第3リールR3を停止させる。このようにすれば、ストップボタンB1～B3のうちストップボタンB1を最初に押下することによって第1リールR1の停止時点でチェリー図柄「CH」が上段あるいは下段のいずれかの表示位置に表示されている場合には、RT2状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・CH・RP」あるいはRT3状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・CH・CH」のいずれかを択一的に入賞判定ライン上に表示させることができる。

20

30

40

【0092】

なお、図8(A)や図8(B)に示すような状況下では、第3リールR3の引き込み範囲を0コマ～4コマとするのではなく、0コマ～1コマに制限するようにしてもよい。このようにした場合、ストップボタンB3の押下時点において、2つのチェリー図柄「CH」が表示されている入賞判定ライン上の表示位置に対して0コマ～1コマの範囲内にチェ

50

リー図柄「CH」が存在する場合には、同範囲内にリプレイ図柄「RP」が存在していても、2つのチェリー図柄「CH」が表示されている入賞判定ライン上の表示位置にチェリー図柄「CH」を表示させるように第3リールR3を停止させ、2つのチェリー図柄「CH」が表示されている入賞判定ライン上の表示位置に対して0コマ～1コマの範囲内にチェリー図柄「CH」が存在せずリプレイ図柄「RP」が存在している場合には、2つのチェリー図柄「CH」が表示されている入賞判定ライン上の表示位置にリプレイ図柄「RP」を表示させるように第3リールR3を停止させ、2つのチェリー図柄「CH」が表示されている入賞判定ライン上の表示位置に対して0コマ～1コマの範囲内にチェリー図柄「CH」およびリプレイ図柄「RP」のいずれも存在していない場合には、チェリー図柄「CH」とリプレイ図柄「RP」とが揃って表示されている入賞判定ライン上の表示位置にリプレイ図柄「RP」を表示させるように第3リールR3を停止させることができる。このようにすれば、ストップボタンB1～B3のうちストップボタンB1を最初に押下することによって第1リールR1の停止時点でチェリー図柄「CH」が上段あるいは下段のいずれかの表示位置に表示されている場合には、RT1状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・RP・RP」、RT2状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・CH・RP」あるいはRT3状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・CH・CH」のいずれかを択一的に入賞判定ライン上に表示させることができる。

#### 【0093】

また、第1リールR1～第3リールR3が回転している状態でストップボタンB2やストップボタンB3が最初に押下される場合には、チェリーがSB1と重複当選している場合と同様に、第2リールR2や第3リールR3を最初に停止させる際に、SB1図柄「W1」を入賞判定ライン上の表示位置に表示させる引き込み処理が有効となり、SB1図柄「W1」を0コマ～4コマの範囲内で入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができるタイミングでストップボタンB2やB3が最初に押下された場合、SB1図柄「W1」が入賞判定ライン上の表示位置に表示されるように第2リールR2や第3リールR3を停止させる。そして本実施形態では、回転中のリールが存在する状態でSB2の入賞が可能である限りは、第1リールR1については0コマ～4コマの範囲内でSB2図柄「W2」を他の図柄に優先して入賞判定ライン上の表示位置に引き込み、第2リールR2や第3リールR3については0コマ～4コマの範囲内でSB1図柄「W1」を他の図柄に優先して入賞判定ライン上の表示位置に引き込むように回転中のリールを停止させる制御が行われる。従って、チェリーとSB2とが重複当選した場合において、ストップボタンB2やB3を最初に押下する態様では、RT1状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・RP・RP」や、RT2状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・CH・RP」や、RT3状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・CH・CH」を確実に表示させるためには、SB1図柄「W1」を入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができないタイミングを図ってストップボタンB2やB3を押下することが必要となる。そして本実施形態でSB1図柄「W1」を入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができないタイミングでストップボタンB2やB3が最初に押下された場合には、第2リールR2については中段にリプレイ図柄「RP」が表示されるとともに、下段にチェリー図柄「CH」が表示されるように第3リールR3を停止させ、第3リールR3については下段にリプレイ図柄「RP」が表示されるように第3リールR3を停止させる。このようにすることによって、第1リールR1に関して上段にチェリー図柄「CH」を表示させた場合には、RT1状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・RP・RP」を表示させ、第1リールR1に関して下段にチェリー図柄「CH」を表示させた場合には、RT2状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・CH・RP」を表示させることができるが、RT3状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・CH・CH」を表示させることができないようにすることができる。すなわちストップボタンB1～B3の操作順序に応じてRT3状態への移行契機となる図柄組合せ「CH・CH・CH」を表示させることができる機会を制限することができるようになる。

#### 【0094】

なお、S B 1 図柄「W 1」を入賞判定ライン上の表示位置に引き込むことができないタイミングでストップボタンB 3 が最初に押下された場合については、第3 リールR 3 の引き込み範囲を0 コマ～4 コマとするのではなく、0 コマ～1 コマに制限するようにしてもよい。このようにした場合、ストップボタンB 3 の押下時点において、入賞判定ライン上の表示位置に対して0 コマ～1 コマの範囲内にチェリー図柄「C H」が存在する場合には、同範囲内にリプレイ図柄「R P」が存在していても、入賞判定ライン上の表示位置にチェリー図柄「C H」を表示させるように第3 リールR 3 を停止させ、入賞判定ライン上の表示位置に対して0 コマ～1 コマの範囲内にチェリー図柄「C H」が存在しない場合には、入賞判定ライン上の表示位置にリプレイ図柄「R P」を表示させるように第3 リールR 3 を停止させることができる。このようにすれば、ストップボタンB 1 ～B 3 のうちいずれのストップボタンを最初に押下した場合にも、R T 1 状態～R T 3 状態への各遊技状態への移行契機となる図柄組合せを表示させる機会を与えることができるようになる。

10

**【0095】**

以上に述べた本実施形態の制御手法によれば、ストップボタンB 1 ～B 3 の操作態様とチェリーの当選態様との組合せに応じた図柄組合せが入賞判定ライン上に表示されるように第1 リールR 1 ～第3 リールR 3 を停止させる制御を行うことによって、R T 1 状態～R T 3 状態の各遊技状態への移行契機となる図柄組合せを択一的に表示させることが可能となる。さらにチェリーの入賞形態を示す図柄組合せが、第1 リールR 1 の停止態様によってチェリーの入賞が確定するように設定されているため、第1 リールR 1 が停止した時点では、チェリーの入賞が確定したことを把握できても、全てのリールが停止するまでは、移行先の遊技状態がR T 1 状態～R T 3 状態へのいずれとなるかを正確に把握できないようになっている。このため、本実施形態の制御手法によれば、一部のリールの停止態様によって移行先の遊技状態が即座に判別できてしまうことを防いで、遊技者が期待感を保ちながら遊技を行うことができる遊技仕様を実現することができる。特に遊技者がストップボタンB 1 ～B 3 を「B 1 B 2 B 3」の順序で操作する態様については、各リールが停止していく毎にR T 1 状態～R T 3 状態のうち遊技者に最も有利なR T 3 状態への移行に対する期待感を段階的に向上させながら遊技を行わせることができる。

20

**【0096】**

また本実施形態の遊技機では、図3の抽選テーブルAおよび抽選テーブルBに示すように、S B 1 状態およびS B 2 状態での内部抽選におけるチェリーの当選確率を、通常状態での内部抽選におけるチェリーの当選確率よりも高くする手法を採用している。このため、通常状態での遊技においてチェリーの入賞を逃してS B 1 あるいはS B 2 を入賞させてしまった場合でも、S B 1 状態あるいはS B 2 状態において、チェリーを入賞させる機会を高頻度で付与することができる。すなわち本実施形態の手法によれば、通常状態での遊技においてチェリーの入賞を逃した遊技者を救済して、R T 1 状態～R T 3 状態への移行機会を再度付与することによって遊技者の遊技意欲の減退を防ぐことができる。

30

**【0097】**

また本実施形態の遊技機では、R T 1 状態～R T 3 状態が、S B 1 やS B 2 の入賞により終了する手法を採用している。しかしながら、S B 1 やS B 2 の入賞によりチェリーを高確率で当選させるS B 1 状態やS B 2 状態へ遊技状態を移行させるようになっているので、S B 1 やS B 2 の入賞により不意にR T 1 状態～R T 3 状態が終了してしまった場合でも、R T 1 状態～R T 3 状態への移行機会を再度付与することによって遊技者の遊技意欲の減退を防ぐことができる。さらにR T 1 状態～R T 3 状態をS B 1 やS B 2 の入賞により終了させて、S B 1 状態やS B 2 状態でチェリーに当選することによって再度R T 1 状態～R T 3 状態へ移行させることができれば、リプレイの当選確率が高い遊技区間を実質的に延長させることができる場合も発生する。このため本実施形態の手法によれば、R T 1 状態～R T 3 状態での遊技回数が終了条件として設定されている遊技回数に近い状態では、S B 1 やS B 2 を積極的に入賞させてR T 1 状態～R T 3 状態への移行機会を再度得ることによって、リプレイの当選確率が高い遊技区間を長期間継続させることができるという新規な遊技性を提供することもできる。

40

50

## 【 0 0 9 8 】

## 3 . 変形例

本発明は、上記の実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能であり、以下に変形例を紹介する。なお、上記実施形態や、以下において変形例として説明する各種の手法は、本発明を実現する制御手法として適宜組み合わせ採用することができる。

## 【 0 0 9 9 】

## 3 - 1 . 変形例 1

上記実施形態では、R T 1 状態、R T 2 状態、および R T 3 状態において、終了条件となる遊技回数を互いに異ならせることによって、通常状態への移行条件が互いに異なっている場合を例に取り説明をしたが、R T 1 状態、R T 2 状態、および R T 3 状態において、リプレイの当選確率を互いに異ならせるようにしてもよい。この場合には、図 9 に示すようにリプレイの当選確率が異なる抽選テーブル C 1 ~ C 3 を抽選テーブル記憶手段 1 9 1 に予め用意しておく。抽選テーブル C 1 では、リプレイの当選確率が約 1 / 3 . 5 に設定され、抽選テーブル C 2 では、リプレイの当選確率が約 1 / 2 . 5 に設定され、抽選テーブル C 3 では、リプレイの当選確率が約 1 / 1 . 5 に設定されている。そして R T 1 状態の内部抽選では、抽選テーブル C 1 を使用し、R T 2 状態の内部抽選では、抽選テーブル C 2 を使用し、R T 3 状態の内部抽選では、抽選テーブル C 3 を使用することによって、R T 2 状態を R T 1 状態よりも遊技者に有利な遊技状態とし、R T 3 状態を R T 2 状態よりも遊技者にさらに有利な遊技状態とすることができる。そして本例のように R T 1 状態、R T 2 状態、および R T 3 状態において、リプレイの当選確率を互いに異ならせた場合においても、上記実施形態と同様に、一部のリールの停止態様によって移行先の遊技状態が即座に判別できてしまうことを防いで、遊技者が期待感を保ちながら遊技を行うことができる遊技仕様を実現することができる。

## 【 0 1 0 0 】

## 3 - 2 . 変形例 2

上記実施形態では、本発明の第 1 の役に相当するチェリーを、本発明の第 2 の役に相当する第 1 シングルボーナス S B 1 や第 2 シングルボーナス S B 2 と重複当選させる場合を例に取り説明をしたが、本発明の第 1 の役および第 2 の役に相当する役をいずれも小役として、複数種類の小役が重複当選するように内部抽選を行うことによって遊技状態の移行契機となる図柄組合せを択一的に表示させるようにしてもよい。このとき第 1 の役に相当する小役の配当を、第 2 の役に相当する小役の配当より高くしておくことによって、第 1 の役を第 2 の役に優先して入賞させることができるように第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる制御を行うことができる。このようにすれば、第 1 の役と第 2 の役とが重複当選した場合に、第 2 の役の入賞を回避するように停止操作を行わなくても、第 1 の役を入賞させつつ、特別状態（上記実施形態では R T 1 状態 ~ R T 3 状態）への移行契機となる図柄組合せを表示させることができるようになる。

## 【 0 1 0 1 】

## 3 - 3 . 変形例 3

上記実施形態では、本発明の特別状態に相当する遊技状態として R T 1 状態、R T 2 状態、および R T 3 状態の 3 種類の遊技状態が設定されている場合を例に取り説明をしたが、特別状態として設定される遊技状態は、2 種類であってもよいし、4 種類以上であってもよい。

## 【 0 1 0 2 】

## 3 - 4 . 変形例 4

上記実施形態では、R T 1 状態への移行契機となる図柄組合せ、R T 2 状態への移行契機となる図柄組合せ、および R T 3 状態への移行契機となる図柄組合せのうち、入賞判定ライン上に表示させることができる図柄組合せの数を、チェリーの当選態様に応じて異ならせた場合を例に取り説明をしたが、チェリーの当選態様毎に、R T 1 状態への移行契機となる図柄組合せ、R T 2 状態への移行契機となる図柄組合せ、および R T 3 状態への移行契機となる図柄組合せのうち、いずれか 1 種類の図柄組合せのみを、入賞判定ライン上

に表示させることができるようにしてもよい。

【 0 1 0 3 】

3 - 5 . 変形例 5

上記実施形態では特に言及していないが、内部抽選でチェリーに当選した遊技において、チェリーの当選を報知する演出を実行するようにしてもよい。この場合には、演出制御手段 1 8 0 が、表示装置 3 3 0 や音響装置 3 4 0 などの演出装置に、チェリーの当選を報知する演出を実行させる制御を行う。このようにすれば、R T 1 状態 ~ R T 3 状態へ遊技状態を移行させる機会を遊技者に把握させることができるようになる。

【 0 1 0 4 】

3 - 6 . 変形例 6

上記実施形態では、第 2 の役に相当する S B 1 や S B 2 が、通常状態では常に第 1 の役に相当するチェリーと重複して当選する場合を例に取り説明をしたが、通常状態で第 2 の役に相当する S B 1 や S B 2 が単独でも当選するように内部抽選を行うようにしてもよい。

【 0 1 0 5 】

3 - 7 . 変形例 7

上記実施形態では、R T 1 状態 ~ R T 3 状態が B B の当選や、S B 1 あるいは S B 2 の入賞を契機として終了する場合を例に取り説明をしたが、B B の当選や、S B 1 あるいは S B 2 の入賞では、R T 1 状態 ~ R T 3 状態が終了しないように制御してもよい。

【 0 1 0 6 】

3 - 8 . 変形例 8

上記実施形態では、通常状態、S B 1 状態、あるいは S B 2 状態での遊技におけるチェリーの入賞時に入賞判定ライン上に表示された図柄組合せに基づいて、リプレイの当選確率を上昇させる場合を例に取り説明をしたが、B B 状態での遊技におけるチェリーの入賞時に入賞判定ライン上に表示された図柄組合せに基づいて、リプレイの当選確率を上昇させるようにしてもよい。この場合、B B 状態においても遊技回数記憶手段 1 9 6 の記憶値を遊技毎に更新することによってリプレイの当選確率を上昇させた遊技の回数をカウントするものとし、B B 状態の終了後においても遊技回数記憶手段 1 9 6 の記憶値がしきい値に達していない限りリプレイの当選確率を上昇させたまま維持することができる。このようにすれば、B B 状態を早期に終了させる方が、B B 状態の終了後においてリプレイの当選確率が上昇している遊技を長期間継続して行うことができるようになるという斬新な遊技仕様を実現することができるようになる。

【 0 1 0 7 】

3 - 9 . 変形例 9

上記実施形態では、B B 状態において通常状態よりも小役の当選確率を上昇させることによって、B B 状態では通常状態よりも小役の入賞確率を上昇させる場合を例に取り説明をしたが、B B 状態において内部抽選の結果に関わらず全ての小役の抽選フラグを強制的に当選状態に設定することによって、B B 状態での小役の入賞確率を通常状態よりも上昇させるようにしてもよい。このようにすれば、B B 状態での遊技では、いつでもチェリーを入賞させることが可能となるため、変形例 8 で述べたように、B B 状態においてリプレイの当選確率を上昇させる遊技仕様を実現する場合には、遊技者が任意の遊技でチェリーを入賞させてリプレイの当選確率を上昇させることができるという斬新な遊技仕様を実現することができる。また本例では、B B 状態において、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 のうち少なくとも 1 以上のリールについての引き込み範囲を、0 コマ ~ 1 コマとなるように制限してもよい。この場合、第 2 リール R 2 や第 3 リール R 3 についての引き込み範囲を 0 コマ ~ 1 コマに制限することによって、チェリーおよび S B 1 の重複当選時や、チェリーおよび S B 2 の重複当選時において、ストップボタン B 2 , B 3 の押下タイミングに応じて、リプレイ図柄「R P」の入賞判定ライン上の表示位置への引き込みを回避してチェリー図柄「C H」を入賞判定ライン上の表示位置に表示させやすくなる。

【 0 1 0 8 】

10

20

30

40

50

また本変形例におけるＢＢ状態では、内部抽選でＳＢ１およびＳＢ２の当否を決定することができ、ＢＢ状態における内部抽選でＳＢ１あるいはＳＢ２のいずれかが当選した場合には、ＢＢ状態を強制的に終了させることができる。この場合には、例えば、ＳＢ１の当選によってＢＢ状態が強制的に終了する場合でも、第１の図柄組合せ「ＣＨ・ＲＰ・ＲＰ」あるいは第２の図柄組合せ「ＣＨ・ＣＨ・ＲＰ」を入賞判定ライン上に表示させることができれば、表示された図柄組合せに応じた特典を得ることができ、また例えば、ＳＢ２の当選によってＢＢ状態が強制的に終了する場合でも、第１の図柄組合せ「ＣＨ・ＲＰ・ＲＰ」、第２の図柄組合せ「ＣＨ・ＣＨ・ＲＰ」、あるいは第３の図柄組合せ「ＣＨ・ＣＨ・ＣＨ」を入賞判定ライン上に表示させることができれば、表示された図柄組合せに応じた特典を得ることができる。従って、前述した手法によれば、ＢＢ状態がＳＢ１やＳ

10

## 【０１０９】

## ３－１０．変形例１０

上記実施形態では、遊技状態移行制御手段１７０を遊技上の特典を付与する特典付与手段として機能させる場合を例に取り説明をしたが、演出制御手段１８０を特典付与手段として機能させるようにしてもよい。本例では、演出制御手段１８０が、入賞判定ライン上に第１の図柄組合せ「ＣＨ・ＲＰ・ＲＰ」、第２の図柄組合せ「ＣＨ・ＣＨ・ＲＰ」、あるいは第３の図柄組合せ「ＣＨ・ＣＨ・ＣＨ」のいずれかが表示されたことを契機として、内部抽選で当選した特殊小役１（特定役）あるいは特殊小役２（特定役）の入賞を補助する報知演出を実行可能に制御することによって遊技上の特典を付与する。例えば、当選した特殊小役の種類を示唆する演出画像を液晶ディスプレイＬＣＤに表示させる演出や、当選した特殊小役の種類を示唆する音声をスピーカから出力させる演出などを報知演出として行うことができる。ここで特殊小役１および特殊小役２は、それぞれの入賞形態を示す図柄組合せを構成するＢＢ図柄「青７」とＳＢ１図柄「Ｗ１」とが第３リールＲ３において５コマ以上離れて配列されているため、いずれか一方のみの入賞を狙ってストップボタンＢ３を押下していると、他方の入賞を逃してしまうようになっている。このため、内部抽選で特殊小役１あるいは特殊小役２に当選したことを報知すれば、当選した特殊小役を的確に把握しつつストップボタンに対する操作を行えるため、かかる報知演出を実行することによって、特殊小役が入賞する確率を上昇させるという遊技上の特典を付与すること

20

30

## 【０１１０】

そして本例では、第１～第３の図柄組合せのうち入賞判定ライン上に表示された図柄組合せに応じて報知演出の実行頻度および報知演出の実行回数の少なくとも一方を決定することによって、第１リールＲ１が停止した時点では、チェリーの入賞が確定したことを把握できても、全てのリールが停止するまでは、報知演出の実行頻度や実行回数が正確に把握できないようにするができる。ここで報知演出の実行頻度は、報知演出の実行可否を決定する演出抽選の当選確率によって制御することができ、例えば、演出抽選の当選確率を入賞判定ライン上に表示された図柄組合せに応じて変動させることによって、報知演出の実行頻度をチェリー入賞時に表示される図柄組合せに応じて変動させることができる。また報知演出の実行回数は、遊技毎に記憶値が更新される遊技回数記憶手段１９６を利用して管理することができ、遊技回数記憶手段１９６に設定する初期値や、遊技回数記憶手段１９６の記憶値と比較されるしきい値を図柄組合せに応じて変動させることによって、報知演出の実行回数をチェリー入賞時に表示される図柄組合せに応じて変動させることができる。このように本変形例によれば、一部のリールの停止態様によって報知演出に関する制御内容が判別できてしまうことを防いで、遊技者が期待感を保ちながら遊技を行うことができる遊技仕様を実現することができる。

40

## 【０１１１】

なお本変形例では、特定役の入賞を補助する報知演出の実行対象となる小役として、リールの図柄配列の関係上、役を構成する図柄を狙って停止させなければ入賞を得ることが

50



できない特殊小役 1 および特殊小役 2 が設定されている場合を例に取り説明をしたが、入賞の条件としてストップボタン B 1 ~ B 3 への押下順序が適切であることを要する小役が複数種類設定されている場合であっても上述した制御手法を適用することができる。すなわち報知演出の実行対象となる小役については、入賞形態を示す図柄組合せが共通であるが、ストップボタン B 1 ~ B 3 への押下順序（特定の操作態様の一例）が入賞の条件として付加されており、報知演出において、押下順序を示唆する報知演出画像を液晶ディスプレイ LCD に表示させたり、押下順序を示唆する音声をスピーカから出力させたりするようにしてもよい。

【図面の簡単な説明】

【 0 1 1 2 】

10

【図 1】本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】本実施形態の遊技機における抽選テーブルの構成を説明する図である。

【図 4】本実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

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

【図 6】本実施形態の遊技機における遊技状態と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図 7】本実施形態の遊技機の制御手法を説明するための図である。

【図 8】本実施形態の遊技機の制御手法を説明するための図である。

【図 9】本実施形態の遊技機の変形例における抽選テーブルの構成を説明する図である。

20

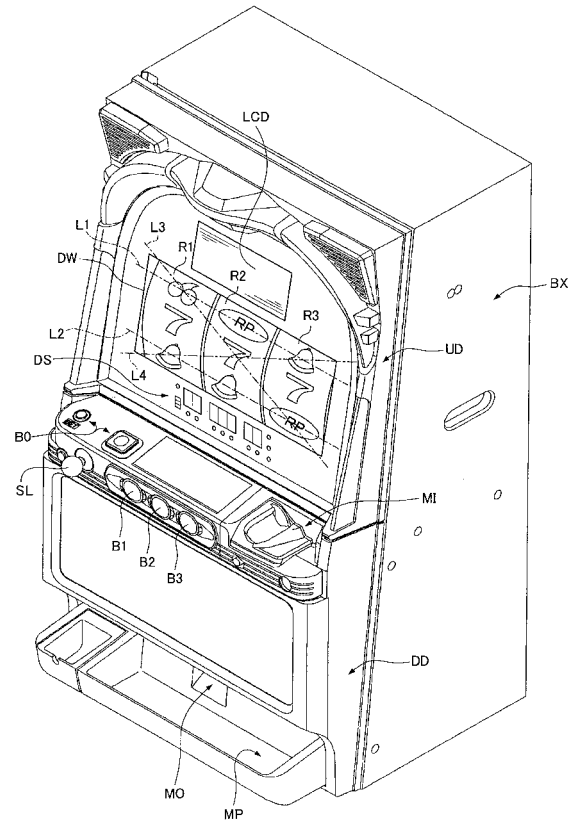
【符号の説明】

【 0 1 1 3 】

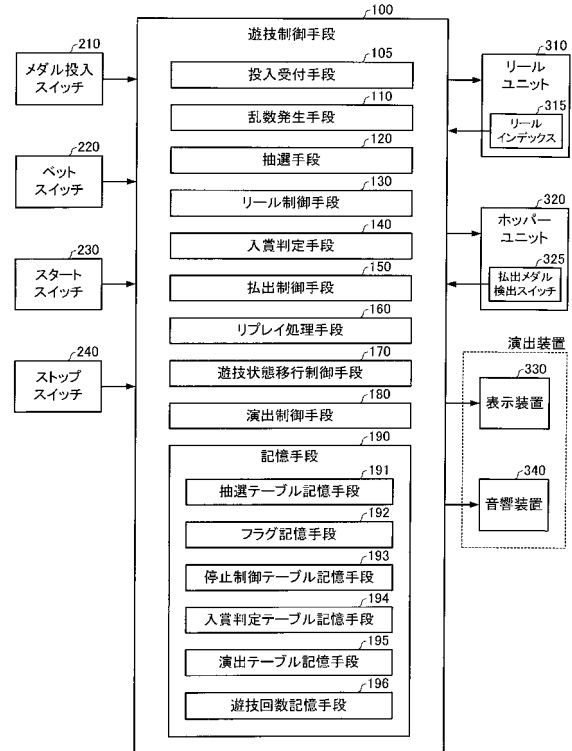
B X 収納箱、U D 前面上扉、D D 前面下扉、D W 表示窓、  
 L 1 ~ L 5 有効ライン、D S 遊技情報表示部、L C D 液晶ディスプレイ、  
 R 1 第 1 リール、R 2 第 2 リール、R 3 第 3 リール、  
 B 0 ベットボタン、S L スタートレバー、B 1 ~ B 3 ストップボタン、  
 M I メダル投入口、M O メダル払い出し口、M P メダル受け皿、  
 1 0 0 遊技制御手段、1 0 5 投入受付手段、1 1 0 乱数発生手段、  
 1 2 0 抽選手段、1 3 0 リール制御手段、1 4 0 入賞判定手段、  
 1 5 0 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 抽選テーブル記憶手段、1 9 2 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 演出テーブル記憶手段、1 9 6 遊技回数記憶手段、  
 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

30

【図 1】



【図 2】



【図 3】

テーブルA	テーブルB	テーブルC	テーブルD	テーブルE
BB	BB	BB	ハズレ	ハズレ
ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
特殊小役 1	特殊小役 1	特殊小役 1	特殊小役 1	特殊小役 1
特殊小役 2	特殊小役 2	特殊小役 2	特殊小役 2	特殊小役 2
チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー
チェリー + SB1	チェリー + SB1	チェリー + SB1	チェリー	チェリー
チェリー + SB2	チェリー + SB2	チェリー + SB2	リプレイ	リプレイ
リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ
ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ

【図 4】

	第1リール R1	第2リール R2	第3リール R3
リプレイ図柄 (RP)	0	0	0
ベル図柄 (BL)	1	1	1
	2	2	2
	3	3	3
	4	4	4
	5	5	5
BB図柄 (青7)	6	6	6
	7	7	7
	8	8	8
チェリー図柄 (CH)	9	9	9
	10	10	10
SB1図柄 (W1)	11	11	11
SB2図柄 (W2)	12	12	12
	13	13	13
	14	14	14
	15	15	15
	16	16	16
	17	17	17
	18	18	18
	19	19	19
	20	20	20

回転方向 ↓

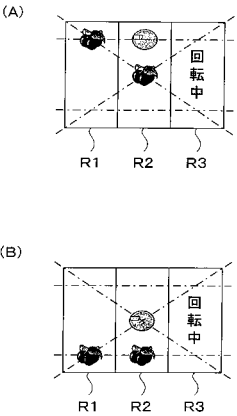
【図5】

入賞役	図柄組合せ		
BB			
SB1			
SB2			
リプレイ			
ベル			
チェリー		ANY	ANY
特殊小役1			
特殊小役2			

【図6】

RT状態種別	図柄組合せ		
RT1状態			
RT2状態			
RT3状態			

【図8】



【図7】

停止パターンA RT1状態(10G)へ移行	停止パターンB RT2状態(100G)へ移行	停止パターンC RT3状態(1000G)へ移行
チェリー増知当選	チェリー+SB1重複当選	チェリー+SB2重複当選

【図9】

テーブルA	テーブルB	テーブルC1	テーブルC2	テーブルC3	テーブルD	テーブルE
BB	BB	BB	BB	BB	ハズレ	ハズレ
ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル	ベル
特殊小役1	特殊小役1	特殊小役1	特殊小役1	特殊小役1	特殊小役1	特殊小役1
特殊小役2	特殊小役2	特殊小役2	特殊小役2	特殊小役2	特殊小役2	特殊小役2
チェリー	チェリー	チェリー	チェリー	チェリー		
チェリー+SB1	チェリー+SB1	チェリー+SB1	チェリー+SB1	チェリー+SB1	チェリー	チェリー
チェリー+SB2	チェリー+SB2	チェリー+SB2	チェリー+SB2	チェリー+SB2		
リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	リプレイ	
ハズレ	チェリー	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ

---

フロントページの続き

- (72)発明者 森下 恭好  
東京都台東区東上野二丁目 11 番 7 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 西田 清志  
東京都台東区東上野二丁目 11 番 7 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 山本 卓哉  
東京都台東区東上野二丁目 11 番 7 号 株式会社オリンピア内

審査官 鶴岡 直樹

- (56)参考文献 特開 2006 - 110204 (JP, A)  
特開 2006 - 122508 (JP, A)  
特開 2006 - 314769 (JP, A)  
特開 2007 - 282683 (JP, A)  
特開 2007 - 000526 (JP, A)  
特開 2007 - 000414 (JP, A)  
特開 2007 - 000415 (JP, A)  
特開 2007 - 282728 (JP, A)  
特開 2007 - 252508 (JP, A)  
特開 2006 - 101930 (JP, A)  
特開 2006 - 181062 (JP, A)  
パチスロ必勝ガイド 2007 年 9 月号, 日本, 株式会白夜書房, 2007 年 9 月 1 日, 第 1  
8 巻第 10 号, 72 ~ 75 頁, 「俺の名はルパン三世」

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB 名)  
A63F 5 / 04