

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5244475号
(P5244475)

(45) 発行日 平成25年7月24日(2013.7.24)

(24) 登録日 平成25年4月12日(2013.4.12)

(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 6 D

請求項の数 4 (全 24 頁)

(21) 出願番号 特願2008-175463 (P2008-175463)
 (22) 出願日 平成20年7月4日 (2008.7.4)
 (65) 公開番号 特開2010-12078 (P2010-12078A)
 (43) 公開日 平成22年1月21日 (2010.1.21)
 審査請求日 平成23年5月6日 (2011.5.6)

(73) 特許権者 390031772
 株式会社オリンピア
 東京都台東区東上野2丁目11番7号
 (74) 代理人 100135666
 弁理士 原 弘晃
 (72) 発明者 首藤 茂
 東京都台東区東上野2丁目11番7号 株式会社オリンピア内
 (72) 発明者 小林 豊
 東京都台東区東上野2丁目11番7号 株式会社オリンピア内
 (72) 発明者 竹内 賢一
 東京都台東区東上野2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と、
 第1小役および第2小役を含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、

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

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

前記第1小役および前記第2小役の少なくとも1つが入賞したことに基づいて、入賞した小役の配当と当該小役が入賞した入賞判定ラインの数に応じた遊技媒体を払出装置に払い出させる制御を行う払出制御手段とを備えた遊技機であって、

前記第1小役の入賞形態を示す図柄組合せが、前記複数のリールの1つである特定リールの表示図柄として特定図柄を含み、当該特定リールの停止態様に基づいて、他のリールの停止態様に関わらず前記第1小役の入賞が確定するように設定され、

前記特定リールの外周面には、複数の前記特定図柄が配列され、前記特定リールの停止操作のタイミングに関わらずに、いずれか1つの前記特定図柄を任意の入賞判定ライン上

の表示位置に表示させることができるように前記各特定図柄が配列されており、

前記特定リールに関する図柄の表示位置として、複数の入賞判定ラインを構成する第1表示位置と、当該複数の入賞判定ラインより少ない数の入賞判定ラインを構成する第2表示位置とが設けられ、

前記内部抽選手段が、

前記第1小役の当選態様として、前記第1小役が前記第2小役と重複して当選する態様と、前記第1小役のみが当選する態様とが存在するように前記内部抽選を行い、

前記リール制御手段が、

前記第1小役の当選態様と前記停止操作の順序とに応じて、前記特定図柄が前記第1表示位置に表示されるように前記特定のリールを停止させる制御と、前記特定図柄が前記第2表示位置に表示されるように前記特定のリールを停止させる制御とを切り替えることを特徴とする遊技機。10

【請求項2】

外周面に複数種類の図柄が配列された複数のリールと、

第1小役および第2小役を含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、

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

前記複数のリールの全てが停止した状態で、入賞判定ライン上に表示されている図柄組合せに基づいて、役が入賞したか否かを判定し、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが、入賞判定ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、20

前記第1小役および前記第2小役の少なくとも1つが入賞したことにに基づいて、入賞した小役の配当と当該小役が入賞した入賞判定ラインの数に応じた遊技媒体を払出装置に払い出させる制御を行う払出制御手段とを備えた遊技機であって、

前記第1小役の入賞形態を示す図柄組合せが、前記複数のリールの1つである特定リールの表示図柄として特定図柄を含み、当該特定リールの停止態様に基づいて、他のリールの停止態様に関わらず前記第1小役の入賞が確定するように設定され、

前記特定リールの外周面には、複数の前記特定図柄が配列され、前記特定リールの停止操作のタイミングに関わらずに、いずれか1つの前記特定図柄を任意の入賞判定ライン上の表示位置に表示させることができるよう前記各特定図柄が配列されており、30

前記特定リールに関する図柄の表示位置として、複数の入賞判定ラインを構成する第1表示位置と、当該複数の入賞判定ラインより少ない数の入賞判定ラインを構成する第2表示位置とが設けられ、

前記内部抽選手段が、

前記第1小役の当選態様として、前記第1小役が前記第2小役と重複して当選する特定当選態様が少なくとも存在するように前記内部抽選を行い、

前記リール制御手段が、

前記特定当選態様でかつ前記停止操作の順序が第1の順序であった場合には、前記特定図柄が前記第1表示位置に表示されるように前記特定のリールを停止させる制御を行い、前記特定当選態様でかつ前記停止操作の順序が前記第1の順序と異なる第2の順序であった場合には、前記特定図柄が前記第2表示位置に表示されるように前記特定のリールを停止させる制御を行うことを特徴とする遊技機。40

【請求項3】

請求項1または2において、

前記複数種類の役が、入賞に伴い遊技者による遊技媒体の投入が不要となる役であるリプレイを含み、

前記内部抽選における前記リプレイの当選確率を変動させるリプレイ当選確率変動手段をさらに備え、50

前記リール制御手段が、

前記特定図柄が前記第1表示位置に表示される場合あるいは前記特定図柄が前記第2表示位置に表示される場合のいずれか一方の場合に、所定の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る制御を行い、

前記リプレイ当選確率変動手段が、

前記所定の図柄組合せが表示されたことに基づいて、前記リプレイの当選確率を変動させる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、

前記複数種類の役が、通常遊技よりも役の入賞確率を高めたボーナス遊技を行わせるための契機となる役であるボーナスを含み、

10

前記第2小役の入賞形態を示す図柄組合せと、前記ボーナスの入賞形態を示す図柄組合せとが、前記特定リールの表示図柄として共通のボーナス図柄を含むように設定され、

前記内部抽選手段が、

前記第1小役、前記第2小役、および前記ボーナスが重複して当選している状態が存在するように前記内部抽選を行い、

前記リール制御手段が、

前記第1小役が前記第2小役と重複して当選している状態では、前記特定図柄が前記ボーナス図柄に優先して入賞判定ライン上の表示位置に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、

20

前記第1小役、前記第2小役、および前記ボーナスが重複して当選している状態では、前記ボーナス図柄が前記特定図柄に優先して入賞判定ライン上の表示位置に表示されるように前記特定リールを停止させるとともに、停止操作の態様に応じて前記第2小役を入賞させることができるように前記他のリールを停止させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

30

【0002】

従来から外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を獲得するための遊技を行うものである。また、この種の遊技機は、遊技者の回転開始操作を契機として、内部抽選を行うとともに複数のリールの回転を開始させ、遊技者の停止操作契機として、内部抽選の結果に応じた態様で複数のリールを停止させる制御を行っている。そして、遊技の結果は、複数のリールが停止した状態における入賞判定ライン上に表示された図柄組合せによって判定され、遊技の結果に応じてメダル等の払い出しが行われる。

【0003】

40

ところで、近年では、役の当否を決定する内部抽選の結果とリールの停止操作の態様との組合せに対して一義的にリールの停止位置を決定する制御手法が主流となっている（特許文献1参照）。

【特許文献1】特開2006-130301号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上述した制御手法では、リールの停止位置を決定する処理を簡素化することができる一方で、当選役を可能な限り入賞させ、不当選役の入賞を確実に回避する制御アルゴリズムでリールの停止位置を決定するようにしているため、遊技者が複数のリー

50

ルを特定の順序で停止させた場合には当選役を入賞させ、遊技者が複数のリールを特定の順序とは異なる順序で停止させた場合には当選役の入賞を回避するという遊技性の高い制御を行うことが困難になっていた。

【0005】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、リールの停止順序に応じて役の入賞条件を変化させることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(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と、第1小役および第2小役を含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、前記複数のリールを遊技毎に回転させるとともに、停止操作を契機として、前記内部抽選の結果に応じた態様で当該停止操作に対応するリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、前記複数のリールの全てが停止した状態で、入賞判定ライン上に表示されている図柄組合せに基づいて、役が入賞したか否かを判定し、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが、入賞判定ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、前記第1小役および前記第2小役の少なくとも1つが入賞したことに基づいて、入賞した小役の配当と当該小役が入賞した入賞判定ラインの数に応じた遊技媒体を払出装置に払い出せる制御を行う払出制御手段とを備えた遊技機であって、前記第1小役の入賞形態を示す図柄組合せが、前記複数のリールの1つである特定リールの表示図柄として特定図柄を含み、当該特定リールの停止態様に基づいて、他のリールの停止態様に関わらず前記第1小役の入賞が確定するように設定され、前記特定リールの外周面には、複数の前記特定図柄が配列され、前記特定リールの停止操作のタイミングに関わらずに、いずれか1つの前記特定図柄を任意の入賞判定ライン上の表示位置に表示させることができるように前記各特定図柄が配列されており、前記特定リールに関する図柄の表示位置として、複数の入賞判定ラインを構成する第1表示位置と、当該複数の入賞判定ラインより少ない数の入賞判定ラインを構成する第2表示位置とが設けられ、前記内部抽選手段が、前記第1小役の当選態様として、前記第1小役が前記第2小役と重複して当選する態様と、前記第1小役が前記第2小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い、前記リール制御手段が、前記第1小役の当選態様と前記停止操作の順序とに応じて、前記特定図柄が前記第1表示位置に表示されるように前記特定のリールを停止させる制御と、前記特定図柄が前記第2表示位置に表示されるように前記特定のリールを停止させる制御とを切り替える遊技機に関するものである。10
20
30

【0007】

本発明では、特定リールの停止態様によって入賞の有無が確定する第1小役を複数の入賞判定ラインにおいて入賞させることができる第1表示位置と、第1表示位置に特定図柄を表示する場合よりも少ない入賞判定ラインにおいて第1小役を入賞させることができる第2表示位置とを設けており、第1小役の当選態様と停止操作の順序によって第1小役の入賞形態を構成する特定図柄を第1表示位置あるいは第2表示位置のいずれに表示させるかを変化させるようになっている。このため本発明によれば、リールの停止順序に応じて役の入賞態様を変化させる遊技仕様を実現することができる。40

【0008】

さらに本発明では、特定リールにおける特定図柄の表示位置に応じて、第1小役が複数の入賞判定ラインで入賞する場合と、第1小役が前述の場合より少ない入賞判定ラインで入賞する場合とが存在し、第1小役が入賞した入賞判定ラインの数に応じて遊技媒体の払出数が変化するようになっている。従って本発明によれば、小役の配当を変更することなく、リールの停止順序に応じて遊技媒体の払出数を変化させることができる。

【0009】

(2) 本発明の遊技機では、前記複数種類の役が、入賞に伴い遊技者による遊技媒体の投入が不要となる役であるリプレイを含み、前記内部抽選における前記リプレイの当選確率を変動させるリプレイ当選確率変動手段をさらに備え、前記リール制御手段が、前記特50

定図柄が前記第1表示位置に表示される場合あるいは前記特定図柄が前記第2表示位置に表示される場合のいずれか一方の場合に、所定の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る制御を行い、前記リプレイ当選確率変動手段が、前記所定の図柄組合せが表示されたことに基づいて、前記リプレイの当選確率を変動させるようにしてもよい。

【0010】

このようにすれば、リールの停止順序に応じて特定図柄の表示位置が変化することに伴って、リプレイの当選確率を変動させる契機となる所定の図柄組合せが表示されるか否かも変化させることができる。

【0011】

(3) 本発明の遊技機では、前記複数種類の役が、通常遊技よりも役の入賞確率を高めたボーナス遊技を行わせるための契機となる役であるボーナスを含み、前記第2小役の入賞形態を示す図柄組合せと、前記ボーナスの入賞形態を示す図柄組合せとが、前記特定リールの表示図柄として共通のボーナス図柄を含むように設定され、前記内部抽選手段が、前記第1小役、前記第2小役、および前記ボーナスが重複して当選している状態が存在するように前記内部抽選を行い、前記リール制御手段が、前記第1小役が前記第2小役と重複して当選している状態では、前記特定図柄が前記ボーナス図柄に優先して入賞判定ライン上の表示位置に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、前記第1小役、前記第2小役、および前記ボーナスが重複して当選している状態では、前記ボーナス図柄が前記特定図柄に優先して入賞判定ライン上の表示位置に表示されるように前記特定リールを停止させるとともに、停止操作の態様に応じて前記第2小役を入賞させることができるように前記他のリールを停止させる制御を行うようにしてもよい。

10

【0012】

このようにすれば、ボーナスが当選していない遊技では、第2小役を入賞させることができず、ボーナスが当選している遊技では、第2小役を入賞させることができる。従って、この態様によれば、第2小役の入賞によってボーナスが当選していることを遊技者が確定的に把握することができるようになる。

20

【発明を実施するための最良の形態】

【0013】

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

30

【0014】

1. 構成

図1は、本発明の実施形態に係る遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【0015】

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。

【0016】

本実施形態の遊技機は、収納箱BX、前面上扉UD、および前面下扉DDからなる箱形の筐体内に第1リールR1～第3リールR3（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。

40

【0017】

図1に示す第1リールR1～第3リールR3は、それぞれ外周面が一定の間隔で21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R1～第3リールR3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

50

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R1～第3リールR3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R1～第3リールR3が停止する。

【0018】

前面上扉UDと前面下扉DDとは個別に開閉可能に設けられており、前面上扉UDには第1リールR1～第3リールR3の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓DWが設けられている。第1リールR1～第3リールR3の停止状態では、第1リールR1～第3リールR3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DWを通じて観察できるようになっている。10

【0019】

そして遊技結果は表示窓DW内の図柄の表示位置を組み合わせて設定される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枚に設定されており、遊技に際して3枚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L1～L4が有効化される。20

【0020】

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

【0021】

また前面上扉UDには、遊技演出を行うための液晶ディスプレイLCDが設けられている。この液晶ディスプレイLCDには、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像（または画像）が表示される。また本実施形態の遊技機では、前面上扉UDや前面下扉DDに対して、遊技演出を行うためのスピーカ（図示省略）が複数設けられている。このスピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。30

【0022】

また前面下扉DDには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（貯留）されたメダルを投入する操作を行うためのベットボタン（投入操作手段）B0、第1リールR1～第3リールR3を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行うためのスタートレバー（回転開始操作手段）SL、ステップモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタン（停止操作手段）B1～B3などが設けられている。40

【0023】

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

【0024】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンB1～B3を押下していくと、ス50

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

【0025】

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

【0026】

そして制御基板は、ストップボタンB1～B3の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のオフ状態からオン状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第1リールR1～第3リールR3を停止させる。10

【0027】

また前面下扉DDの下部には、メダル払い出し口M0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M0からメダル受け皿MPへ払い出されるようになっている。

【0028】

図3は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【0029】

本実施形態の遊技機は、遊技制御手段（制御基板）100によって制御される。遊技制御手段100は、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット310、ホッパーユニット320、表示装置330、音響装置340等の出力手段の動作制御を行う。遊技制御手段100の機能は各種のプロセッサ（CPU、DSPなど）、ASIC（ゲートアレイなど）、ROM（情報記憶媒体の一例）、あるいはRAMなどのハードウェアや、ROMなどに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。20

【0030】

そして遊技制御手段100は、投入受付手段105、乱数発生手段110、内部抽選手段120、リール制御手段130、入賞判定手段140、払出手段150、リプレイ処理手段160、遊技状態移行制御手段170、リプレイ当選確率調整手段175、演出制御手段180、記憶手段190を含む。30

【0031】

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（回転開始操作手段）SL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。

【0032】

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。40

【0033】

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

【0034】

10

20

30

40

50

内部抽選手段 120 は、遊技者がスタートレバー（回転開始操作手段）SL の押下操作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。

【0035】

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 に示すような 7 種類の抽選テーブル A ~ 抽選テーブル G が記憶されている。そして各抽選テーブルでは、複数の乱数値（例えば、0 ~ 65535 の 65536 個の乱数値）のそれぞれに対して、リプレイ（リプレイ A、リプレイ B、リプレイ C）、小役（ベル（第 1 小役）、特殊小役 A（第 2 小役）、特殊小役 B（第 2 小役））、およびビッグボーナス（BB：ボーナス遊技を行わせるための契機となる役）などの各種の役もしくはハズレのいずれかが対応づけられている。10

【0036】

特に本実施形態の遊技機では、抽選テーブル A ~ 抽選テーブル G において、ベルの当選態様として、ベルが特殊小役 A と重複して当選する態様と、ベルが特殊小役 B と重複して当選する態様と、ベルが特殊小役 A および特殊小役 B と重複して当選する態様と、ベルが特殊小役 A および特殊小役 B のいずれとも重複せずに当選する態様とが存在するように役と乱数値との関係が設定されている。20

【0037】

また本実施形態の遊技機では、抽選テーブル A ~ 抽選テーブル F において、リプレイの当選態様として、リプレイ A とリプレイ B とが重複して当選する態様と、リプレイ A とリプレイ B とリプレイ C とが重複して当選する態様と、リプレイ A がリプレイ B およびリプレイ C のいずれとも重複せずに当選する態様とが存在するように役と乱数値との関係が設定されている。

【0038】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、ビッグボーナス成立状態（BB 成立状態）、ビッグボーナス状態（BB 状態）が設定可能とされており、さらにリプレイの抽選状態として、リプレイ無抽選状態、リプレイ低確率状態、リプレイ高確率状態、リプレイ超高確率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、遊技状態とリプレイの抽選状態とに応じて抽選テーブル A ~ 抽選テーブル G のいずれか 1 つを内部抽選で使用する抽選テーブルとして選択することにより役の当選確率を調整している。30

【0039】

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。

【0040】

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、2 種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した 2 種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが当選状態に設定される。また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（小役、リプレイ）は後者の持越不可フラグに対応づけられている。4050

【0041】

すなわち、抽選フラグ設定処理では、B B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B Bが入賞しなかった場合には、B B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、B B以外の役（小役、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。なお内部抽選手段120は、B Bの抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、B B以外の役（小役、リプレイ）についての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち抽選フラグ設定処理では、B Bの抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技において、内部抽選でB B以外の役が当選した場合には、B Bの抽選フラグと内部抽選で当選したB B以外の役の抽選フラグとかなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを当選状態に設定する。

10

【0042】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバー（回転開始操作手段）SLの押下操作（回転開始操作）により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、第1リールR1～第3リールR3をステップモータにより回転駆動して、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定速度（約80rpm：1分間あたり約80回転となる回転速度）に達した状態において回転中のリールに対応するストップボタンB1～B3の押下操作（停止操作）を許可する制御を行うとともに、ステップモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3を抽選フラグの設定状態（内部抽選の結果）に応じて停止させる制御を行う。

20

【0043】

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

【0044】

すなわちリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3の各ボタンが押下される毎に、第1リールR1～第3リールR3のうち押下されたボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。具体的には、記憶手段190の停止制御テーブル記憶手段193に記憶されている停止制御テーブルを参照してストップボタンB1～B3の押下タイミング等（停止操作の態様）に応じた第1リールR1～第3リールR3の停止位置を決定し、決定された停止位置で第1リールR1～第3リールR3を停止させる制御を行う。なお本実施形態の遊技機では、ストップボタンB1を押下することが第1リールR1の停止操作に対応し、ストップボタンB2を押下することが第2リールR2の停止操作に対応し、ストップボタンB3を押下することが第3リールR3の停止操作に対応する。すなわち本実施形態の遊技機では、ストップボタンB1～B3の押下順序が変化すると、第1リールR1～第3リールR3の停止順序が変化する。

30

【0045】

ここで停止制御テーブルでは、ストップスイッチ240の作動時点（ストップボタンB1～B3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R1～第3リールR3の位置（押下検出位置）と、第1リールR1～第3リールR3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R1～第3リールR3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。

40

【0046】

なお本実施形態の遊技機では、リールユニット310がフォトセンサからなるリールインデックス315を備えており、リール制御手段130は、リールが1回転する毎にリー

50

ルインデックス 315 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 130 は、ストップスイッチ 240 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ることにより得ることができる。

【0047】

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 240 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>ビッグボーナス>小役」の順序で優先順位が定められており、リール制御手段 130 は、2種類以上の役に関する抽選フラグが内部当選状態に設定されている場合には、各役に対して設定された優先順位に従って、優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄に優先して優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄を入賞判定ライン上に表示させるようにリールを停止させる制御を行う。なお、2種類以上の小役に対応づけられている抽選フラグが当選状態に設定される場合には、各小役について予め定められている配当に基づいて求められる1遊技あたりのメダルの払出数に応じて優先順位が設定され、メダルの払出数が多いほど優先順位が高くなるように設定されている。

【0048】

またリール制御手段 130 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）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。

【0049】

そして本実施形態の遊技機では、第 1 リール R1～第 3 リール R3 が、ストップボタン B1～B3 が押下された時点から 190 ms 以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御状態に設定されている。すなわち回転している各リールの停止位置を決めるための停止制御テーブルでは、ストップボタン 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入賞判定ライン上の表示位置（上段、中段、下段）に対して 0 コマ～4 コマの範囲内に位置する場合に、当選した役に対応する図柄が入賞判定ライン上の表示位置に表示されるように、押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行っている。

【0050】

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「R P」、スイカ図柄「W M」、およびベル図柄「B L」（特定図柄）に関して、その間隔が 4 コマ以内となるよ

10

20

30

40

50

うに配列しており、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下タイミングや押下順序に関係なくリプレイ図柄「 R P 」や、スイカ図柄「 W M 」や、ベル図柄「 B L 」を任意の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。また本実施形態の遊技機では、図 4 に示すように、第 2 リール R 2 の外周面に複数配列されているチェリー図柄「 C H 」に関しても、その間隔が 4 コマ以内となるように配列しており、また第 2 リール R 2 の外周面では、複数のベル図柄「 B L 」のそれぞれの上に隣接してチェリー図柄「 C H 」が配列されているため、ストップボタン B 2 の押下タイミングに関係なくチェリー図柄「 C H 」を任意の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。

【 0 0 5 1 】

また本実施形態の遊技機では、上述したように、ベルの当選態様が複数種類存在しており、図 1 に示すように、第 2 リール R 2 に関する図柄の表示位置として、複数の入賞判定ライン L 1 , L 2 , L 4 を構成する中段（第 1 表示位置）と、1 の入賞判定ライン L 3 を構成する下段（第 2 表示位置）とが設けられている。そしてリール制御手段 1 3 0 は、ベルが当選している場合に、ベルの当選態様と、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下順序とに応じて、ベル図柄「 B L 」（特定図柄）が中段（第 1 表示位置）に表示されるように第 2 リール R 2 （特定リール）を停止させる制御と、ベル図柄「 B L 」が下段（第 2 表示位置）に表示されるように第 2 リール R 2 を停止させる制御との切り替えを行っている。10

【 0 0 5 2 】

また本実施形態の遊技機では、内部抽選でビッグボーナスが当選すると、ビッグボーナスが入賞するまでビッグボーナスに対応する抽選フラグの当選状態が持ち越されるようになっている。このため、ベルと、特殊小役 A あるいは特殊小役 B と、ビッグボーナスとが重複して当選している状態が存在する。20

【 0 0 5 3 】

そしてリール制御手段 1 3 0 は、ベルが特殊小役 A と重複して当選している状態、ベルが特殊小役 B と重複して当選している状態、およびベルが特殊小役 A および特殊小役 B と重複して当選している状態では、ベル図柄「 B L 」が赤 7 図柄「 赤 7 」に優先して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 R 2 を停止させる制御を行い、ベルと、特殊小役 A と、ビッグボーナスとが重複して当選している状態、ベルと、特殊小役 B と、ビッグボーナスとが重複して当選している状態、およびベルと、特殊小役 A と、特殊小役 B と、ビッグボーナスとが重複して当選している状態では、赤 7 国柄「 赤 7 」がベル図柄「 B L 」に優先して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 R 2 を停止させるとともに、ストップボタン B 1 , B 2 の押下タイミング（停止操作の態様）に応じて特殊小役 A あるいは特殊小役 B を入賞させることができるように第 1 リール R 1 （他のリール）および第 3 リール R 3 （他のリール）を停止させる制御を行っている。30

【 0 0 5 4 】

さらに本実施形態の遊技機では、リール制御手段 1 3 0 は、第 2 リール R 2 に関してベル図柄「 B L 」が下段に表示される場合に、入賞判定ライン L 2 上に所定の図柄組合せ「 R P · C H · R P 」（リプレイの当選確率の変動契機となる図柄組合せ）が表示されるように第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる制御を行っている。40

【 0 0 5 5 】

また本実施形態の遊技機では、上述したように、リプレイの当選態様が複数種類存在しており、リール制御手段 1 3 0 は、リプレイ A とリプレイ B とが重複して当選している場合と、リプレイ A とリプレイ B とリプレイ C とが重複して当選している場合において、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下順序に応じて、リプレイ A が入賞するように第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる制御と、リプレイ B が入賞するように第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる制御との切り替えを行っている。

【 0 0 5 6 】

入賞判定手段 1 4 0 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する処理を行う。具体的には、記憶手段 1 9 0 の入賞判定テーブル記憶手段 1 9 4 に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第 1 リール R 1 ~ 第50

3 リール R 3 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。

【 0 0 5 7 】

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 R 1 ~ 第 3 リール R 3 の外周面に対して、赤 7 図柄「赤 7」(ボーナス図柄)、白 7 図柄「白 7」、リプレイ図柄「R P」、ベル図柄「B L」(特定図柄)、スイカ図柄「WM」、チェリー図柄「C H」などが配列されている。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(B B)、リプレイ A、リプレイ B、リプレイ C、ベル、特殊小役 A、特殊小役 B の入賞の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。

10

【 0 0 5 8 】

すなわち本実施形態では、入賞判定ライン上に「赤 7・赤 7・赤 7」の図柄組合せが表示された場合、ビッグボーナス(B B)が入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「R P・R P・R P」の図柄組合せが表示された場合、リプレイ A が入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「WM・WM・WM」の図柄組合せが表示された場合、リプレイ B が入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「WM・赤 7・WM」の図柄組合せが表示された場合、リプレイ C が入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「A N Y・B L・A N Y」の図柄組合せが表示された場合、ベルが入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「C H・赤 7・B L」の図柄組合せが表示された場合、特殊小役 A が入賞したと判定され、入賞判定ライン上に「C H・赤 7・R P」の図柄組合せが表示された場合、特殊小役 B が入賞したと判定される。なお図 5 に示すベルの入賞形態を示す図柄組合せにおける「A N Y」とは、リールの外周面に配列されたいずれの図柄でもよいこと示す。

20

【 0 0 5 9 】

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。

30

【 0 0 6 0 】

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と小役が入賞した入賞判定ラインの数に基づいて、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。例えば、1種類の小役が1回の遊技で複数の入賞判定ラインで重複して入賞している場合には、入賞した小役の配当に、当該小役が重複入賞した入賞判定ラインの数を乗じた数が、メダルの払出数として決定され、複数種類の小役が1回の遊技で別々の入賞判定ラインで入賞した場合には、入賞した各小役の配当の合計が、メダルの払出数として決定される。

【 0 0 6 1 】

40

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構成されている。

【 0 0 6 2 】

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。

50

また本実施形態では、リプレイ（リプレイA、リプレイB、リプレイC）およびビッグボーナス（B B）については配当が設定されておらず、遊技の結果、リプレイあるいはB B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が行われないが、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。

【0063】

リプレイ処理手段160は、リプレイA、リプレイB、あるいはリプレイCのいずれかが入賞した場合に、次回の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要さ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、リプレイとして用意されているリプレイA、リプレイB、あるいはリプレイCのいずれか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回の遊技における回転開始操作（遊技者によるスタートレバーソルの押下操作）を待機する状態に設定される。10

【0064】

遊技状態移行制御手段170は、通常状態、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。20

【0065】

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、リプレイの抽選状態がリプレイ低確率状態、リプレイ高確率状態、あるいはリプレイ超高確率状態に設定され、リプレイ低確率状態ではリプレイの当選確率が約1/7.3に設定された抽選テーブルCを参照した内部抽選が行われ、リプレイ高確率状態ではリプレイの当選確率が約1/2.5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、リプレイ超高確率状態ではリプレイの当選確率が約1/1.3に設定された抽選テーブルEを参照した内部抽選が行われる。なお本実施形態では、リプレイの種類を特定せずに、単に「リプレイの当選確率」という場合、1回の内部抽選でリプレイA～リプレイCの少なくとも1つ以上が当選する確率を意味するものとする。30

【0066】

B B成立状態は、内部抽選でB Bに当選したことを契機として移行する遊技状態である。B B成立状態では、B Bが内部抽選の対象から除外され、リプレイの抽選状態が、通常状態と同様に、リプレイ低確率状態、リプレイ高確率状態、あるいはリプレイ超高確率状態に設定される。そしてリプレイの抽選状態がリプレイ低確率状態である場合にはリプレイの当選確率が約1/7.3に設定された抽選テーブルDを参照した内部抽選が行われ、リプレイ高確率状態である場合にはリプレイの当選確率が約1/2.5に設定された抽選テーブルBを参照した内部抽選が行われ、リプレイ超高確率状態である場合にはリプレイの当選確率が約1/1.3に設定された抽選テーブルFを参照した内部抽選が行われる。またB B成立状態では、B Bが入賞するまでB Bに対応する抽選フラグが当選状態に維持される。40

【0067】

B B状態は、B B成立状態においてB Bの入賞形態を示す図柄組合せ「赤7・赤7・赤7」が入賞判定ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。B B状態では、リプレイの抽選状態がリプレイ無抽選状態に設定されることによってリプレイが抽選対象から除外され、ベル、特殊小役A、および特殊小役Bの当選確率が通常状態やB B成立状態よりも高く設定された抽選テーブルGを参照した内部抽選が行われる。すなわちB B状態では、通常状態で行われる通常遊技よりも小役の当選確率が高くなることによって、結果として小役の入賞確率が通常遊技よりも高いボーナス遊技を行うことができる50

ようになっている。

【0068】

またB B状態は、ボーナス遊技によって払い出されたメダルの合計数が、予め定められた払出上限数（例えば、300枚）を超えるまで継続し、払出上限数を超えるメダルが払い出されると、B B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。

【0069】

リプレイ当選確率調整手段175は、所定条件下で、内部抽選におけるリプレイの当選確率を調整する制御を行う。本実施形態の遊技機では、リプレイの抽選状態として、リプレイが内部抽選の対象から除外されるリプレイ無抽選状態、リプレイの当選確率が約1/7.3に設定されるリプレイ低確率状態、リプレイの当選確率が約1/2.5に設定されるリプレイ高確率状態、およびリプレイの当選確率が約1/1.3に設定されるリプレイ超高確率状態という複数種類の抽選状態を設定可能とされており、リプレイ当選確率調整手段175は、リプレイの抽選状態を変化させることにより、内部抽選におけるリプレイの当選確率を変動させる。

【0070】

具体的に説明すると、リプレイ当選確率調整手段175は、初期状態としてリプレイの抽選状態をリプレイ高確率状態に設定し、入賞判定ライン上にB Bの入賞形態を示す図柄組合せ「赤7・赤7・赤7」が表示されたこと、すなわちB Bが入賞したことを契機としてリプレイの抽選状態をリプレイ無抽選状態に設定し、B Bの入賞によって移行するB B状態の終了を契機としてリプレイの抽選状態をリプレイ高確率状態に復帰させる。

【0071】

またリプレイ当選確率調整手段175は、リプレイの抽選状態がリプレイ高確率状態に設定されている場合に、入賞判定ライン上に所定の図柄組合せ「R P・C H・R P」が表示されたことを契機としてリプレイの抽選状態をリプレイ超高確率状態に設定する。

【0072】

またリプレイ当選確率調整手段175は、リプレイの抽選状態がリプレイ高確率状態あるいはリプレイ超高確率状態に設定されている場合に、入賞判定ライン上にリプレイAの入賞形態を示す図柄組合せが表示されたこと、すなわちリプレイAが入賞したことを契機としてリプレイの抽選状態をリプレイ低確率状態に設定する。

【0073】

ここで本実施形態の遊技機では、リプレイ当選確率調整手段175が、リプレイの抽選状態を低確率状態に変化させる際に、R Tカウンタ195に、所定の遊技回数に相当する初期値（例えば、900）を設定し、1回の遊技が行われる毎にスタートレバーS Lの操作を契機としてR Tカウンタ195の記憶値から1回分の遊技に相当する値（例えば、1）をデクリメントする。そしてR Tカウンタ195の記憶値がしきい値（例えば、0）に達すると、リプレイ当選確率調整手段175は、リプレイの抽選状態をリプレイ低確率状態からリプレイ高確率状態に変化させる。

【0074】

演出制御手段180は、演出データ記憶手段196に記憶されている演出データに基づいてランプ、L E D、液晶ディスプレイ等の表示装置330（演出装置の一例）を用いて行う表示演出や音響装置340（演出装置の一例）を用いて行う音響演出に関する制御を行う。具体的には、メダルの投入やベットボタン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、各種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。

【0075】

また本実施形態の遊技機では、演出制御手段180が、複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させており、通常状態での遊技において、演出状態がアシストタイム状態（A

10

20

30

40

50

T 状態：特別演出状態）に設定されていると、内部抽選でのベル当選時に、ベルの当選態様に応じて遊技者に有利な態様でベルを入賞させることができるように補助する第1の報知演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行っている。このようにすれば、遊技者のメダルの獲得状況を第1の報知演出の実行有無によって適切に制御することができるようになる。

【0076】

具体的に説明すると、演出制御手段180は、第1の報知演出として、内部抽選でのベルの当選態様に応じてベルを複数の入賞判定ライン上で入賞させることができるストップボタンB1～B3の押下順序を示唆する演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させる演出を行っている。なお第1の報知演出として、ストップボタンB1～B3の押下順序を示唆する音声をスピーカから出力させたり、ストップボタンB1～B3の押下順序を示唆するランプを点灯させたりするようにしてもよい。10

【0077】

また本実施形態の遊技機では、演出状態がAT状態に設定されると、演出制御手段180が、内部抽選でのリプレイ当選時に、リプレイの当選態様に応じてリプレイAの入賞回避を補助する第2の報知演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行っている。このようにすれば、遊技者のメダルの消費状況を第2の報知演出の実行有無によって適切に制御することができるようになる。

【0078】

具体的に説明すると、演出制御手段180は、第2の報知演出として、内部抽選でのリプレイの当選態様に応じてリプレイAの入賞を回避することができるストップボタンB1～B3の押下順序を示唆する演出画像を液晶ディスプレイLCDに表示させる演出を行っている。なお第2の報知演出として、ストップボタンB1～B3の押下順序を示唆する音声をスピーカから出力させたり、ストップボタンB1～B3の押下順序を示唆するランプを点灯させたりするようにしてもよい。20

【0079】

ここで本実施形態の遊技機では、演出制御手段180が、リプレイの抽選状態がリプレイ超高確率状態に設定されることを契機として、すなわち入賞判定ライン上に所定の図柄組合せ「R P・C H・R P」が表示されたことを契機として、演出状態をAT状態に変化させており、演出状態をAT状態に変化させる際に、ATカウンタ197に、所定の遊技回数に相当する初期値（例えば、100）を設定し、1回の遊技が行われる毎にスタートレバーSLの操作を契機としてATカウンタ197の記憶値から1回分の遊技に相当する値（例えば、1）をデクリメントする。そしてATカウンタ197の記憶値がしきい値（例えば、0）に達すると、演出制御手段180は、演出状態をAT状態から他の演出状態に変化させることによりAT状態を終了させる制御を行う。30

【0080】

なお本実施形態の機能ブロック構成は、コンピュータシステム（ゲームシステムを含む）に関しても適用することができる。これらのシステムでは、本実施形態の遊技制御手段100としてコンピュータを機能させるプログラムを、CD、DVD等の情報記憶媒体あるいはインターネット上のWebサーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240等は、キーボードやポインティングデバイス（マウス等）、あるいはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、リールユニット310、ホッパーユニット320などは必須の構成要件ではなく、これらの装置ユニットは、ディスプレイ（表示装置330）に表示出力される画像の制御によってそれらの機能を仮想的に実現することができる。40

【0081】

2. 本実施形態の制御手法

続いて、本実施形態の遊技機の制御手法について、図6～図8を参照しながら具体的に説明する。

【0082】

本実施形態の遊技機では、図4に示すように、第2リールR2の外周面に、複数のベル図柄「B L」が、3コマあるいは4コマの間隔を空けて配列されている。このため本実施形態の遊技機では、ストップボタンB2の押下タイミングに関わらずに、第2リールR2に関する任意の入賞判定ライン上の表示位置（中段、下段）に対して、いずれか1つのベル図柄「B L」を逐一的に表示させることができるようになっている。

【0083】

そして本実施形態の遊技機では、図5に示すように、内部抽選の対象となる小役であるベルの入賞形態を示す図柄組合せが、第2リールR2の表示図柄のみ指定されており、第2リールR2の停止態様によって、第1リールR1および第3リールR3の停止態様に関わらずベルの入賞が確定するようになっている。

【0084】

また本実施形態の遊技機では、図1に示すように、第2リールR2に関する図柄の表示位置である中段が、複数の入賞判定ラインL1, L2, L4を構成し、同じく第2リールR2に関する図柄の表示位置である下段が、単一の入賞判定ラインL3を構成するように各入賞判定ラインが設定されている。

【0085】

また本実施形態の遊技機では、図5に示すように、ベルの配当が3枚に設定されており、ベルと重複して当選するように内部抽選が行われている特殊小役Aおよび特殊小役Bの配当が1枚に設定されている。ここで、本実施形態の遊技機では、複数の小役が重複して当選している場合には、各小役について予め定められている配当に基づいて求められる1遊技あたりのメダルの払出数に応じて優先順位が設定され、メダルの払出数が多いほど優先順位が高くなるように設定されている。このため本実施形態の遊技機では、ベルの配当が特殊小役Aや特殊小役Bの配当より高いことに基づいて、ベルと特殊小役Aあるいは特殊小役Bとが重複して当選している場合には、特殊小役Aや特殊小役Bに優先してベルを入賞させるように第1リールR1～第3リールR3を停止させている。

【0086】

そして本実施形態の遊技機では、ベルが特殊小役Aや特殊小役Bと重複せずに単独で当選している場合と、ベルと特殊小役Aとが重複して当選している場合、およびベルと特殊小役Bとが重複して当選している場合において、ストップボタンB1～B3の押下順序に応じてベル図柄「B L」の表示位置を変化させる手法を採用している。

【0087】

まずベルが単独で当選している場合には、ストップボタンB1がストップボタンB2, B3に先立って押下されたか否かに応じて、ストップボタンB2が押下された際ににおける第2リールR2のベル図柄「B L」の表示位置を変化させる。

【0088】

具体的には、第1リールR1～第3リールR3の全てが回転している状態で、ストップボタンB1が最初に押下された場合、その後、ストップボタンB2の押下時に、ベル図柄「B L」が中段に表示されるように第2リールR2を停止させる。そしてストップボタンB1～B3の全てが押下されて、第1リールR1～第3リールR3の全てが停止すると、例えば、図6(A)に示すように、入賞判定ラインL1, L2, L4においてベルが入賞し、9枚(3枚×3ライン)のメダルが払い出される。

【0089】

一方、第1リールR1～第3リールR3の全てが回転している状態で、ストップボタンB2あるいはストップボタンB3が最初に押下された場合には、ストップボタンB2の押下時に、ベル図柄「B L」が下段に表示されるように第2リールR2を停止させる。そしてストップボタンB1～B3の全てが押下されて、第1リールR1～第3リールR3の全てが停止すると、例えば、図6(B)に示すように、入賞判定ラインL3においてベルが

10

20

30

40

50

入賞し、3枚（3枚×1ライン）のメダルが払い出される。

【0090】

このように、ベルが単独で当選している場合には、ストップボタンB1がストップボタンB2,B3に先立って押下された場合には、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらず、遊技者に9枚のメダルを獲得させ、ストップボタンB2あるいはストップボタンB3がストップボタンB1に先立って押下された場合には、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらず、遊技者に3枚のメダルを獲得させることができる。

【0091】

次にベルが特殊小役Aと重複して当選している場合には、ストップボタンB2がストップボタンB1,B3に先立って押下されたか否かに応じて、ストップボタンB2が押下された際ににおける第2リールR2のベル図柄「BL」の表示位置を変化させる。
10

【0092】

具体的には、第1リールR1～第3リールR3の全てが回転している状態で、ストップボタンB2が最初に押下された場合、そのストップボタンB2の押下時に、ベル図柄「BL」が中段に表示されるように第2リールR2を停止させる。そしてストップボタンB1～B3の全てが押下されて、第1リールR1～第3リールR3の全てが停止すると、例えば、図6(A)に示すように、入賞判定ラインL1,L2,L4においてベルが入賞し、9枚（3枚×3ライン）のメダルが払い出される。

【0093】

一方、第1リールR1～第3リールR3の全てが回転している状態で、ストップボタンB1あるいはストップボタンB3が最初に押下された場合には、ストップボタンB2の押下時に、ベル図柄「BL」が下段に表示されるように第2リールR2を停止させる。そしてストップボタンB1～B3の全てが押下されて、第1リールR1～第3リールR3の全てが停止すると、例えば、図6(B)に示すように、入賞判定ラインL3においてベルが入賞し、3枚（3枚×1ライン）のメダルが払い出される。
20

【0094】

このように、ベルが特殊小役Aと重複して当選している場合には、ストップボタンB2がストップボタンB1,B3に先立って押下された場合には、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらず、遊技者に9枚のメダルを獲得させ、ストップボタンB1あるいはストップボタンB3がストップボタンB2に先立って押下された場合には、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらず、遊技者に3枚のメダルを獲得させることができる。
30

【0095】

次にベルが特殊小役Bと重複して当選している場合には、ストップボタンB3がストップボタンB1,B2に先立って押下されたか否かに応じて、ストップボタンB2が押下された際ににおける第2リールR2のベル図柄「BL」の表示位置を変化させる。

【0096】

具体的には、第1リールR1～第3リールR3の全てが回転している状態で、ストップボタンB3が最初に押下された場合、その後、ストップボタンB2の押下時に、ベル図柄「BL」が中段に表示されるように第2リールR2を停止させる。そしてストップボタンB1～B3の全てが押下されて、第1リールR1～第3リールR3の全てが停止すると、例えば、図6(A)に示すように、入賞判定ラインL1,L2,L4においてベルが入賞し、9枚（3枚×3ライン）のメダルが払い出される。
40

【0097】

一方、第1リールR1～第3リールR3の全てが回転している状態で、ストップボタンB1あるいはストップボタンB2が最初に押下された場合には、ストップボタンB2の押下時に、ベル図柄「BL」が下段に表示されるように第2リールR2を停止させる。そしてストップボタンB1～B3の全てが押下されて、第1リールR1～第3リールR3の全てが停止すると、例えば、図6(B)に示すように、入賞判定ラインL3においてベルが入賞し、3枚（3枚×1ライン）のメダルが払い出される。
50

【 0 0 9 8 】

このように、ベルが特殊小役Bと重複して当選している場合には、ストップボタンB3がストップボタンB1，B2に先立って押下された場合には、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらず、遊技者に9枚のメダルを獲得させ、ストップボタンB1あるいはストップボタンB2がストップボタンB3に先立って押下された場合には、ストップボタンB1～B3の押下タイミングに関わらず、遊技者に3枚のメダルを獲得させることができる。

【 0 0 9 9 】

以上に述べた本実施形態の制御手法によれば、内部抽選の結果とストップボタンB1～B3の押下順序とに対応づけてベル図柄「B L」の表示位置を変化させ、内部抽選の結果に対応した適切なストップボタンB1～B3の押下順序を予想して、より多くのメダルの獲得を目指すことができる遊技仕様を実現して遊技者の関心を強く惹きつけることができる。特に本実施形態の制御手法では、ストップボタンB1～B3の順序に応じてベルが入賞する入賞判定ラインの数が変化するようになっているので、小役の配当を変更することなく、ストップボタンB1～B3の押下順序に応じてメダルの払出数を変化させることができる。

10

【 0 1 0 0 】

なお、本実施形態の遊技機では、図4に示すように、第2リールR2の外周面に、ベル図柄「B L」とチェリー図柄「C H」とが隣接するように配列されており、第2リールR2について、ベル図柄「B L」を中段に表示させると、いずれの入賞判定ラインも構成しない上段にチェリー図柄「C H」が表示され、ベル図柄「B L」を下段に表示させると、中段にチェリー図柄「C H」が表示されるような配列関係を有している。そこで本実施形態では、第2リールR2の下段にベル図柄「B L」を表示させる場合に限って、図6（B）に示すように、入賞判定ライン上にリプレイの当選確率を変動させる契機となる図柄組合せ「R P・C H・R P」を表示させるようにしている。

20

【 0 1 0 1 】

このようにストップボタンB1～B3の押下順序に応じて、第2リールR2のベル図柄「B L」の表示位置が変化することに伴って、リプレイの当選確率を変動させる契機となる所定の図柄組合せ「R P・C H・R P」が表示されるか否かを変化させることによって、リプレイの抽選状態がリプレイ高確率状態に設定されている遊技では、リプレイ超高確率状態への抽選状態の変化を期待して、メダルの払出数が少なくなてもベルを入賞判定ラインL3で入賞させることができるストップボタンの押下順序を予想する遊技性と、リプレイ超高確率状態では、できるだけ多くのメダルを獲得できるようにベルを入賞判定ラインL1，L2，L4で重複して入賞させることができるストップボタンの押下順序を予想する遊技性という複数種類の遊技性を1台の遊技機において提供するようになる。

30

【 0 1 0 2 】

ところで、本実施形態の遊技機では、内部抽選でビッグボーナスに当選すると、ビッグボーナスの当選した状態が、ビッグボーナスが入賞するまで持ち越されるようになっている。そしてビッグボーナスが当選した状態においても、内部抽選では小役の当否を決定している。

40

【 0 1 0 3 】

また本実施形態の遊技機では、ビッグボーナスと小役とがともに当選している状態では、「ビッグボーナス>小役」の優先順位に従って、ビッグボーナスの入賞形態を構成する赤7図柄「赤7」を優先的に入賞判定ライン上の表示位置に表示させるように、第1リールR1～第3リールR3を停止させるようにしている。

【 0 1 0 4 】

そして本実施形態の遊技機では、図5に示すように、ビッグボーナスの入賞形態を示す図柄組合せと、特殊小役Aおよび特殊小役Bの入賞形態を示す図柄組合せとが、第2リールR2の表示図柄として、共通の図柄である赤7図柄「赤7」を含むように設定されてい

50

る。

【0105】

そこで本実施形態の遊技機では、前述のようにベルが特殊小役Aのみと重複して当選した場合やベルが特殊小役Bのみと重複して当選した場合には、各小役の配当の違いに伴うメダルの払出数の違いに応じてベルが特殊小役Aや特殊小役Bに優先して入賞するよう、ベル図柄「BL」を赤7図柄「赤7」に優先して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を停止させているが、ビッグボーナスが当選している状態でベルが特殊小役Aと重複して当選した場合や、ビッグボーナスが当選している状態でベルが特殊小役Bと重複して当選した場合には、ビッグボーナスの入賞を優先するべく、赤7図柄「赤7」をベル図柄「BL」に優先して入賞判定ライン上の表示位置に表示させるように第2リールR2を停止させている。10

【0106】

例えば、ベルと特殊小役Aが重複して当選した場合について説明をすると、図7(A)に示すように、回転している第2リールR2において、上段に5番のベル図柄「BL」、中段に6番のリプレイ図柄「RP」、下段に7番のスイカ図柄「WM」が表示されているタイミングでストップボタンB2が押下されたとすると、ビッグボーナスが当選していない状態では、特殊小役Aよりもベルを優先して入賞させるべく、図7(B)に示すように、5番のベル図柄「BL」を中段に表示させるように1コマ分滑らせてから停止させる。その後、ストップボタンB1, B3が押下されて全てのリールが停止すると、図7(C)に示すように、ベルが入賞判定ラインL1, L2, L4において重複して入賞する。20

【0107】

一方、ビッグボーナスが当選している状態では、図7(A)に示すタイミングでストップボタンB2が押下されると、小役であるベルおよび特殊小役Aよりもビッグボーナスを優先して入賞させるべく、図7(D)に示すように、3番の赤7図柄「赤7」を5番のベル図柄「BL」に優先して中段に表示させるように3コマ分滑らせてから停止させる。その後、ストップボタンB1, B3が押下された場合に第1リールR1および第3リールR3の押下検出位置に対して4コマ以内に赤7図柄「赤7」が存在しないければ、第1リールR1についてはチェリー図柄「CH」を入賞判定ライン上の表示位置に表示するように第1リールR1を停止させる制御が働き、第3リールR3についてはベル図柄「BL」を入賞判定ライン上の表示位置に表示するように第3リールR3を停止させる制御が働くことになり、例えば、図7(E)に示すように、入賞判定ラインL2において特殊小役Aを入賞させることができる。なお本実施の形態では、ビッグボーナスが当選している状態で、ストップボタンB2の押下時に第2リールR2の3番の赤7図柄「赤7」を中段あるいは下段に表示させることができない場合には、ベル図柄「BL」をストップボタンB1～B3の押下順序に応じた表示位置に表示するように第2リールR2を停止させている。30

【0108】

このように本実施形態の制御手法によれば、ビッグボーナスが当選しているという特定条件下である場合に、特殊小役Aや特殊小役Bを入賞させることができるようにになっているので、特殊小役Aあるいは特殊小役Bの入賞によってビッグボーナスが当選していることを遊技者が確定的に把握することができるようになり、遊技機の操作インターフェース環境を向上させることができる。40

【0109】

なお本実施形態の遊技機では、ベルと特殊小役Aと特殊小役Bとが重複して当選する場合が存在するが、この場合には、ストップボタンB1～B3の押下順序に関わらず、ストップボタンB2の押下時にベル図柄「BL」が中段に表示されるように第2リールR2を停止させる制御を行っている。特に本実施の形態では、ビッグボーナス状態において、ベルと特殊小役Aと特殊小役Bとが重複して当選する確率が通常状態よりも高くなるように内部抽選を行っているので、本実施形態の制御手法によれば、遊技者がビッグボーナス状態における遊技でストップボタンB1～B3の押下順序に気を取られることなく、最もメ50

ダルの獲得数が多い態様でベルを入賞させることができるようになる。

【0110】

また本実施形態の遊技機では、リプレイAとリプレイBとが重複して当選している場合、およびリプレイAとリプレイBとリプレイCとが重複して当選している場合において、ストップボタンB1～B3の押下順序に応じてリプレイAあるいはリプレイBのいずれか一方を逐一的に入賞させる手法を採用している。特に本実施形態の遊技機では、ストップボタンB1がストップボタンB2，B3に先立って押下されたか否かに応じて、入賞させるリプレイの種類を変化させている。

【0111】

まず、リプレイAとリプレイBとが重複して当選している場合には、ストップボタンB1がストップボタンB2，B3に先立って押下されると、図8(A)に示すように、リプレイAが入賞するように第1リールR1～第3リールR3を停止させ、ストップボタンB2，B3がストップボタンB1に先立って押下された場合には、図8(B)に示すように、リプレイBが入賞するように第1リールR1～第3リールR3を停止させる。

10

【0112】

一方、リプレイAとリプレイBとリプレイCとが重複して当選している場合には、ストップボタンB1がストップボタンB2，B3に先立って押下されると、図8(B)に示すように、リプレイBが入賞するように第1リールR1～第3リールR3を停止させ、ストップボタンB2，B3がストップボタンB1に先立って押下された場合には、図8(A)に示すように、リプレイAが入賞するように第1リールR1～第3リールR3を停止させる。

20

【0113】

そして本実施形態の遊技機では、リプレイAの入賞形態を示す図柄組合せ「R P・R P・R P」がリプレイの抽選状態をリプレイ低確率状態に設定する契機となる図柄組合せとして設定されているため、リプレイの当選態様とストップボタンB1～B3の押下順序とに応じてリプレイAあるいはリプレイBのいずれかを入賞させることによって、リプレイの当選確率を低下させるか否かをストップボタンB1～B3の押下順序に応じて制御することができ、従来から慣用されてきた特定の図柄を狙ってストップボタンB1～B3を押下することによってリプレイの当選確率の低下を回避させる方式よりも遊技者が理解しやすい遊技性を構築することができる。

30

【0114】

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て採用することができる。

【0115】

上記実施形態では、3種類のストップボタンB1～B3の押下順序に応じて、特定図柄に相当するベル図柄「BL」の表示位置を変化させる場合を取り説明したが、2種類あるいは4種類以上の押下順序に応じて、ベル図柄「BL」の表示位置を変化させるように構成してもよい。

40

【0116】

また上記実施形態では、第1小役に相当するベルが単一の入賞判定ラインにおいて入賞する場合に、リプレイの当選確率の変動契機およびAT状態の設定契機となる図柄組合せを表示させる場合を取り説明したが、ベルが複数の入賞判定ラインにおいて入賞する場合にリプレイの当選確率の変動契機となる図柄組合せを表示せるようにしてもよい。

【0117】

また上記実施形態では、入賞判定ライン上に所定の図柄組合せが表示されたことを契機として、リプレイの当選確率を変動させたり、演出状態をAT状態へ変動させたりする場合を取り説明したが、入賞判定ラインではない各リールの表示位置の組合せからな

50

るライン（いわゆる無効ライン）に所定の図柄組合せが表示されたことを契機として、リプレイの当選確率を変動させたり、演出状態を A T 状態へ変動させたりするようにしてもよい。

【 0 1 1 8 】

また上記実施形態では、第 1 小役に相当するベルの入賞形態を示す図柄組合せと、リプレイの当選確率の変動契機および A T 状態の設定契機となる図柄組合せとが、特定リールに相当する第 2 リール R 2 の表示図柄において共通していない場合を例に取り説明したが、リプレイの当選確率の変動契機および A T 状態の設定契機となる図柄組合せが、第 2 リール R 2 の表示図柄としてベル図柄「 B L 」を含むようにしてもよい。

【 0 1 1 9 】

また上記実施形態では、第 1 小役に相当するベルの入賞形態を構成する特定図柄の表示位置を変化させるために、複数種類の小役が重複して当選することができるよう内部抽選を行った場合を例に取り説明したが、リールの停止態様を決定する抽選を内部抽選とは別に行って、その抽選結果に応じて特定図柄に相当するベル図柄「 B L 」の表示位置を決定するようにしてもよい。

【 0 1 2 0 】

また上記実施形態では、第 1 表示位置を含む入賞判定ラインの数が 3 本であり、第 2 表示位置を含む入賞判定ラインの数が 1 本である場合を例に取り説明したが、第 2 表示位置を含む入賞判定ラインの数は 1 本ではなくてもよく、第 1 表示位置を含む入賞判定ラインの数より少ないという条件を満たしていれば、第 2 表示位置を含む入賞判定ラインの数が複数であってもよい。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 1 2 1 】

【 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リールの停止態様を説明する図である。

【 図 7 】本実施形態の遊技機におけるリールの停止態様を説明する図である。

【 図 8 】本実施形態の遊技機におけるリールの停止態様を説明する図である。

【 符号の説明 】

【 0 1 2 2 】

B X 収納箱、 U D 前面上扉、 D D 前面下扉、 D W 表示窓、

L 1 ~ L 4 入賞判定ライン、 D S 遊技情報表示部、

L C D 液晶ディスプレイ、

R 1 第 1 リール、 R 2 第 2 リール、 R 3 第 3 リール、

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

M I メダル投入口、 M O メダル払い出し口、 M P メダル受け皿、

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

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

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

1 7 5 リプレイ当選確率調整手段 1 7 5 、 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 抽選フラグ記憶手段、

1 9 3 停止制御テーブル記憶手段、 1 9 4 入賞判定テーブル記憶手段、

1 9 5 R T カウンタ、 1 9 6 演出データ記憶手段、 1 9 7 A T カウンタ、

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

2 4 0 ストップスイッチ、 2 6 0 リセットスイッチ、

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

10

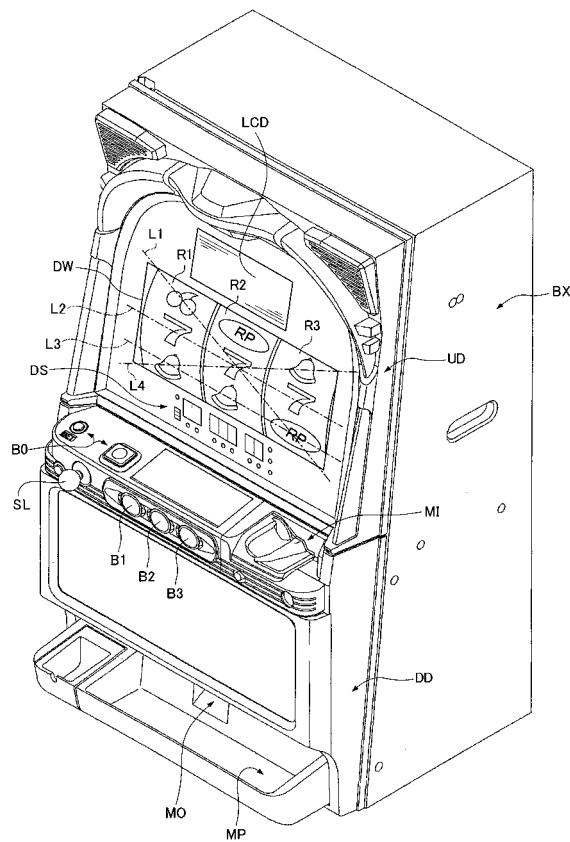
20

30

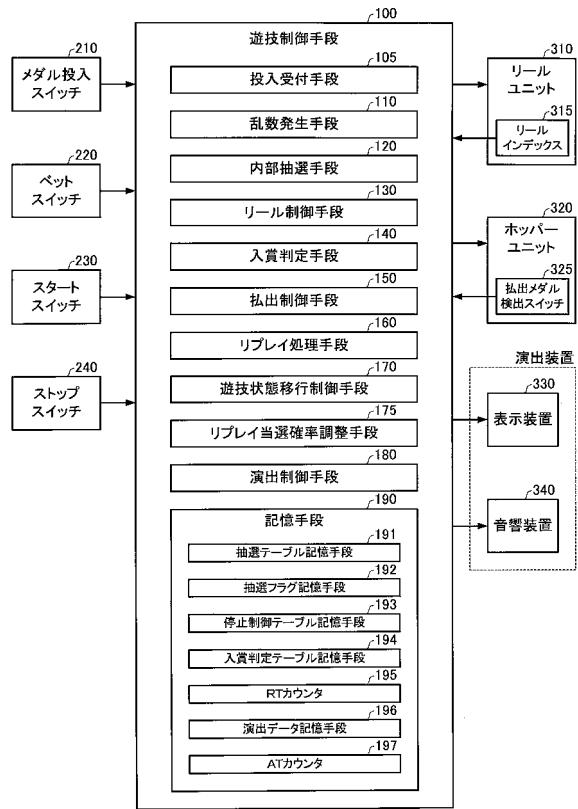
40

50

【図1】



【図2】



【図3】

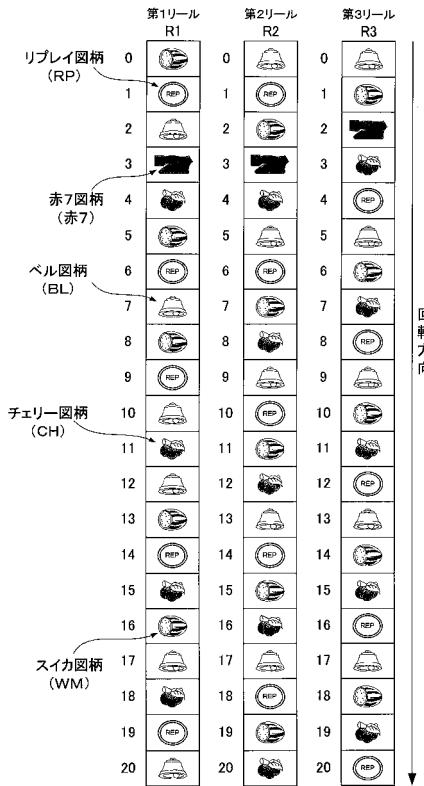
(A)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
抽選テーブルA	0								
抽選テーブルB	I	B	C	D	E	F	G	H	I
抽選テーブルC	A	B	C	D	E	F	G	H	I
抽選テーブルD	I	B	C	D	E	F	G	H	I
抽選テーブルE	A	B	C	D	E	F	G	H	I
抽選テーブルF	I	B	C	D	E	F	G	H	I
抽選テーブルG	I	B	C	D			E		

(B)

A	ビッグボーナス
B	ベル
C	ベル+特殊小役A
D	ベル+特殊小役B
E	ベル+特殊小役A+特殊小役B
F	リプレイA
G	リプレイA+リプレイB
H	リプレイA+リプレイB+リプレイC
I	ハズレ

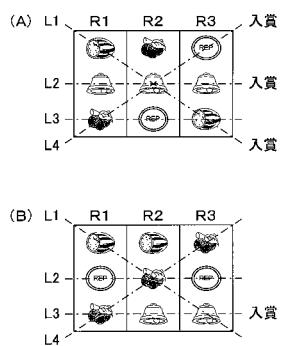
【図4】



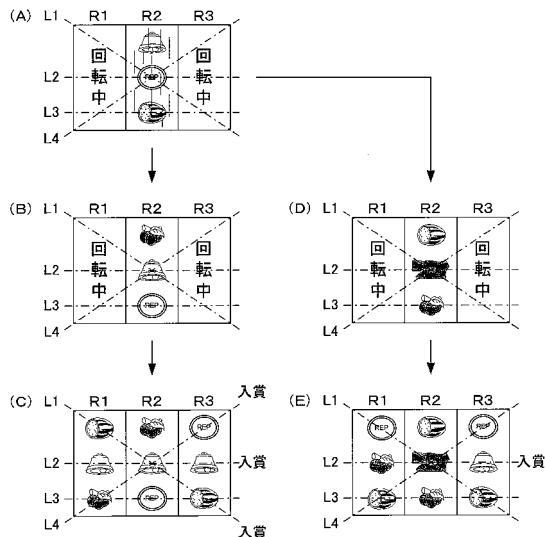
【図5】

入賞役	図柄組合せ			配当
ビッグボーナス				-
リプレイA				-
リプレイB				-
リプレイC				-
ベル	ANY		ANY	3枚
特殊小役A				1枚
特殊小役B				1枚

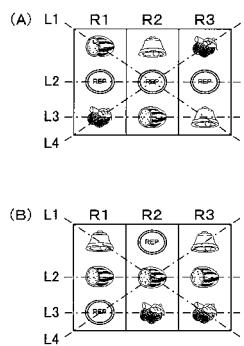
【図6】



【図7】



【図8】



フロントページの続き

(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
(72)発明者 丸田 智行
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 古屋野 浩志

(56)参考文献 特開2008-061998(JP,A)
特開2007-175073(JP,A)
特開2007-289415(JP,A)
特開2008-086601(JP,A)
特開2008-113999(JP,A)
特開2008-23018(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 5 / 04