

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6736152号
(P6736152)

(45) 発行日 令和2年8月5日(2020.8.5)

(24) 登録日 令和2年7月17日(2020.7.17)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 3 1

請求項の数 1 (全 40 頁)

(21) 出願番号 特願2016-89703 (P2016-89703)
 (22) 出願日 平成28年4月27日(2016.4.27)
 (65) 公開番号 特開2017-196180 (P2017-196180A)
 (43) 公開日 平成29年11月2日(2017.11.2)
 審査請求日 平成31年4月23日(2019.4.23)

(73) 特許権者 390031772
 株式会社オリンピア
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 (74) 代理人 110003133
 特許業務法人近島国際特許事務所
 (72) 発明者 市原 聖之
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
 式会社オリンピア内
 (72) 発明者 今井 崇夫
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
 式会社オリンピア内
 (72) 発明者 伊藤 元亮
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
 式会社オリンピア内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第1リール、第2リール及び第3リールと、

役の内部抽選を行う内部抽選手段と、

前記第1リール、前記第2リール及び前記第3リールに対応して設けられ、各リールを
 停止させるための停止操作を検出する第1ストップスイッチ、第2ストップスイッチ及び
 第3ストップスイッチと、

前記第1リール、前記第2リール及び前記第3リールの回転態様及び停止態様を制御す
 るリール制御手段と、

前記第1リール、前記第2リール及び前記第3リールが停止した状態で、役ごとに予め
 定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて、役が
 入賞したと判定する入賞判定手段と、

小役の入賞に伴い、入賞した小役の配当に基づき遊技価値の払出数を決定する制御を実
 行する払出制御手段と、を備え、

前記内部抽選手段は、複数種類の小役を含む当選態様として、前記第1ストップスイッ
 チ、前記第2ストップスイッチ及び前記第3ストップスイッチが検出した前記停止操作の
 順序が正解打順である場合に前記有効ライン上に入賞形態を示す図柄組合せが表示される
 正解役と、前記第1ストップスイッチ、前記第2ストップスイッチ及び前記第3ストップ
 スイッチが検出した前記停止操作の順序が正解打順とは異なる不正解打順である場合に前
 記有効ライン上に入賞形態を示す図柄組合せが表示可能となる第1小役及び第2小役と、

10

20

を含む当選態様である打順小役当選態様の当否に関する前記内部抽選を実行可能であり、
前記打順小役当選態様において前記第 1 小役及び前記第 2 小役が表示可能となる不正解
打順は、最初の前記停止操作が前記第 3 ストップスイッチに検出される打順であり、

前記リール制御手段は、

第 1 小役の入賞形態を示す図柄組合せは、前記第 2 ストップスイッチが予め設定された
タイミングで前記停止操作を検出した場合に前記有効ライン上に表示可能であり、

第 2 小役の入賞形態を示す図柄組合せは、前記第 1 ストップスイッチが予め設定された
タイミングで前記停止操作を検出した場合に前記有効ライン上に表示可能であり、

前記第 1 小役の入賞形態を示す図柄組合せと前記第 2 小役の入賞形態を示す図柄組合せ
とは、前記有効ライン上に表示される図柄のうち前記第 3 リールの図柄が共通の図柄であ
る共通図柄であり、

10

前記内部抽選で前記打順小役当選態様に当選し、かつ最初の前記停止操作が前記第 3 ス
トップスイッチに検出されたことで前記第 3 リールの前記共通図柄を前記有効ライン上に
表示した状態で、2 番目の前記停止操作が前記第 1 ストップスイッチに検出された場合は
、前記第 1 小役の入賞形態を示す図柄組合せのうち前記第 1 リールの図柄を前記有効ライ
ン上に表示し、

前記内部抽選で前記打順小役当選態様に当選し、かつ最初の前記停止操作が前記第 3 ス
トップスイッチに検出されたことで前記第 3 リールの前記共通図柄を前記有効ライン上に
表示した状態で、2 番目の前記停止操作が前記第 2 ストップスイッチに検出された場合は
、前記第 2 小役の入賞形態を示す図柄組合せのうち前記第 2 リールの図柄を前記有効ライ
ン上に表示する、

20

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、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、遊技者の停止操作を契機として、内部抽選の結果
に応じた態様で複数のリールを停止させる制御を行っている。そして、遊技の結果は、複
数のリールが停止した状態における入賞判定ライン上に表示された図柄組合せによって判
定され、遊技の結果に応じてメダル等の払い出しなどが行われる。

30

【0003】

上述した遊技機においては、内部抽選で当否を決定する対象として、複数の役を含む当
選態様を対象として有する構成が知られており、該当選態様に含まれる役として、払出数
として設定された配当がそれぞれ異なる複数の小役を有する構成が知られている。また、
内部抽選において該当選態様の当選を決定した場合に、ストップスイッチが検出した遊技
者の停止操作の順序に応じて、該当選態様に含まれる役のうち入賞可能となる役を変更す
る構成が知られている（例えば、特許文献 1）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2014 - 176538 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

50

特許文献 1 に記載の遊技機においては、複数の小役として、払出数が規定投入数よりも多いベルと、ベルよりも少ない払出数に設定された複数種類の不正解小役と、を含み、ストップスイッチが検出した遊技者の停止操作の順序（以下、「打順」とも記載）に応じて、ベル又は不正解小役が入賞可能となるようにリールの停止制御が実行される当選態様である打順ベルを複数種類有している。

【 0 0 0 6 】

ここで、特許文献 1 に記載の遊技機においては、不正解小役が入賞する確率を抑制することで遊技機の設計自由度を向上させるために、8 種類の不正解小役を設け、不正解小役を入賞可能な打順のうち最初の停止操作が実行された際に、8 種類のいずれの不正解小役も入賞可能に構成し、2 番目の停止操作と、3 番目の停止操作と、で取りこぼしが発生しうるように構成されている。このため、特許文献 1 に記載の遊技機においては、いずれの打順でストップスイッチが停止操作を検出した場合にも、2 番目の停止操作と、3 番目の停止操作と、で取りこぼしが発生しうよう複数のリールに配列される図柄と各不正解小役の入賞形態を示す図柄組合せとを設計する必要がある、遊技機の設計自由度が低下してしまう傾向にあった。

【 0 0 0 7 】

そこで、本発明は、遊技機の設計自由度の低下を防ぐことができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

本発明は、第 1 リール（ R 1 ）、第 2 リール（ R 2 ）及び第 3 リール（ R 3 ）と、
役の内部抽選を行う内部抽選手段（ 1 2 0 ）と、
前記第 1 リール、前記第 2 リール及び前記第 3 リールに対応して設けられ、各リールを
停止させるための停止操作を検出する第 1 ストップスイッチ（ 2 4 0 a ）、第 2 ストップ
スイッチ（ 2 4 0 b ）及び第 3 ストップスイッチ（ 2 4 0 c ）と、
前記第 1 リール、前記第 2 リール及び前記第 3 リールの回転態様及び停止態様を制御す
るリール制御手段（ 1 3 0 ）と、

前記第 1 リール、前記第 2 リール及び前記第 3 リールが停止した状態で、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン（ L 1 ）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（ 1 4 0 ）と、

小役の入賞に伴い、入賞した小役の配当に基づき遊技媒体の払出数を決定する制御を実行する払出制御手段（ 1 5 0 ）と、を備え、

前記内部抽選手段は、複数種類の小役を含む当選態様として、前記第 1 ストップスイッチ、前記第 2 ストップスイッチ及び前記第 3 ストップスイッチが検出した前記停止操作の順序が正解打順である場合に前記有効ライン上に入賞形態を示す図柄組合せが表示される正解役と、前記第 1 ストップスイッチ、前記第 2 ストップスイッチ及び前記第 3 ストップスイッチが検出した前記停止操作の順序が正解打順とは異なる不正解打順である場合に前記有効ライン上に入賞形態を示す図柄組合せが表示可能となる第 1 小役及び第 2 小役と、を含む当選態様である打順小役当選態様の当否に関する前記内部抽選を実行可能であり、

前記打順小役当選態様において前記第 1 小役及び前記第 2 小役が表示可能となる不正解打順は、最初の前記停止操作が前記第 3 ストップスイッチに検出される打順であり、

前記リール制御手段は、

第 1 小役の入賞形態を示す図柄組合せは、前記第 2 ストップスイッチが予め設定されたタイミングで前記停止操作を検出した場合に前記有効ライン上に表示可能であり、

第 2 小役の入賞形態を示す図柄組合せは、前記第 1 ストップスイッチが予め設定されたタイミングで前記停止操作を検出した場合に前記有効ライン上に表示可能であり、

前記第 1 小役の入賞形態を示す図柄組合せと前記第 2 小役の入賞形態を示す図柄組合せとは、前記有効ライン上に表示される図柄のうち前記第 3 リールの図柄が共通の図柄である共通図柄であり、

前記内部抽選で前記打順小役当選態様に当選し、かつ最初の前記停止操作が前記第 3 ス

10

20

30

40

50

トップスイッチに検出されたことで前記第3リールの前記共通図柄を前記有効ライン上に表示した状態で、さらに、

前記第1ストップスイッチが前記停止操作を検出した場合は、前記第1小役の入賞形態を示す図柄組合せのうち前記第1リールの図柄を前記有効ライン上に表示し、

前記第2ストップスイッチが前記停止操作を検出した場合は、前記第2小役の入賞形態を示す図柄組合せのうち前記第2リールの図柄を前記有効ライン上に表示する、

ことを特徴とする。

【0009】

本発明では、複数種類の小役を含む当選態様として、第1ストップスイッチ、第2ストップスイッチ及び第3ストップスイッチが検出した停止操作の順序が正解打順である場合に有効ライン上に入賞形態を示す図柄組合せが表示される正解役と、第1ストップスイッチ、第2ストップスイッチ及び第3ストップスイッチが検出した停止操作の順序が正解打順とは異なる不正解打順である場合に有効ライン上に入賞形態を示す図柄組合せが表示可能となる第1小役及び第2小役と、を含み、それぞれ含まれる第1小役と第2小役とが異なる当選態様である打順小役当選態様を有している。

【0010】

また、本発明において、第1小役の入賞形態を示す図柄組合せは、第2ストップスイッチが予め設定されたタイミングで停止操作を検出した場合にリール制御手段によるリール停止制御によって有効ライン上に表示可能であり、第2小役の入賞形態を示す図柄組合せは、第1ストップスイッチが予め設定されたタイミングで停止操作を検出した場合にリール制御手段によるリール停止制御によって有効ライン上に表示可能である。また、本発明において、第1小役の入賞形態を示す図柄組合せと第2小役の入賞形態を示す図柄組合せとは、有効ライン上に表示される図柄のうち第3リールの図柄が共通の図柄である共通図柄である。

【0011】

そして、本発明のリール制御手段は、内部抽選手段による内部抽選で打順小役当選態様に当選し、かつ第1ストップスイッチ、第2ストップスイッチ及び第3ストップスイッチを有効化した状態で最初の停止操作を第1ストップスイッチ、第2ストップスイッチ又は第3ストップスイッチのいずれかが検出した時点で不正解打順が確定される遊技において、停止操作を検出したのが第1ストップスイッチである場合には、第1小役の入賞形態を示す図柄組合せのうち第1リールの図柄を有効ライン上に表示するリール停止制御を実行し、停止操作を検出したのが第2ストップスイッチである場合には、第2小役の入賞形態を示す図柄組合せのうち第2リールの図柄を有効ライン上に表示するリール停止制御を実行し、停止操作を検出したのが第3ストップスイッチである場合には、共通図柄を有効ライン上に表示するリール停止制御を実行する。また、リール制御手段は、最初の停止操作が第3ストップスイッチに検出されたことで第3リールの共通図柄を有効ライン上に表示した状態で、さらに、第1ストップスイッチが停止操作を検出した場合に、第1小役の入賞形態を示す図柄組合せのうち第1リールの図柄を有効ライン上に表示するリール停止制御を実行し、第2ストップスイッチが停止操作を検出した場合に、第2小役の入賞形態を示す図柄組合せのうち第2リールの図柄を有効ライン上に表示するリール停止制御を実行する。

【0012】

つまり、本発明の遊技機は、内部抽選手段による内部抽選で打順小役当選態様に当選し、かつ第1ストップスイッチ、第2ストップスイッチ及び第3ストップスイッチが有効化された状態で最初の停止操作を第1ストップスイッチ、第2ストップスイッチ又は第3ストップスイッチのいずれかが検出した時点で不正解打順が確定される遊技において、停止操作を検出したのが第3ストップスイッチである場合には、第1小役の入賞形態を示す図柄組合せと第2小役の入賞形態を示す図柄組合せとに共通する図柄である共通図柄を有効ライン上に表示し、第2ストップスイッチが予め設定されたタイミングで停止操作を検出した場合にリール制御手段によるリール停止制御によって入賞形態を示す図柄組合せが有効

10

20

30

40

50

ライン上に表示される第 1 小役と、第 1 ストップスイッチが予め設定されたタイミングで停止操作を検出した場合にリール制御手段によるリール停止制御によって入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示される第 2 小役と、をいずれも入賞可能にすることで、最後に停止操作を検出する第 1 ストップスイッチ又は第 2 ストップスイッチが停止操作を検出するタイミングによって第 1 小役又は第 2 小役を取りこぼし得る構成にすることができるため、第 1 リール～第 3 リールの周面に配列される図柄と、第 1 小役の入賞形態を示す図柄組合せ及び第 2 小役の入賞形態を示す図柄組合せと、の設計を容易にし、遊技機の設計自由度の低下を防ぐことができる。

【発明の効果】

【 0 0 1 3 】

10

本発明によれば、遊技機の設計自由度の低下を防ぐことができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 4 】

【図 1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図 2】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図 3】本発明の実施形態の遊技機の非 R T 状態～R T 2 状態における内部抽選テーブルを示す図である。

【図 4】本発明の実施形態の遊技機の非 R T 状態～R T 2 状態において当選可能な小役の当選態様を説明する図である。

20

【図 5】(A) は、本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図、(B) は、アシストタイム状態制御手段が制御するアシストタイム状態に関する状態遷移図である。

【図 6】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

【図 7】(A) は、本発明の実施形態の遊技機におけるベルの入賞時に有効ライン上に表示される図柄組合せを示す図、(B) は、特殊小役 1～特殊小役 3 の入賞時に有効ライン上に表示される図柄組合せを示す図、(C) は、不正解役 1～不正解役 4 の入賞時に有効ライン上に表示される図柄組合せを示す図、(D) は、不正解役 5～不正解役 8 の入賞時に有効ライン上に表示される図柄組合せを示す図、(E) は、C B B の入賞時に有効ライン上に表示される図柄組合せを示す図である。

30

【図 8】本発明の実施形態の遊技機の非 R T 状態～R T 2 状態において当選可能な当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時において、入賞可能な小役に設定された配当と、小役が入賞する確率と、を説明する図である。

【図 9】(A) は、本発明の実施形態の遊技機において当選エリア「打順ベル 5」に当選し、かつ左ストップスイッチが第 1 停止操作を検出した場合を説明する図、(B) は、当選エリア「打順ベル 5」に当選し、かつ中ストップスイッチが第 1 停止操作を検出した場合を説明する図、(C) は、当選エリア「打順ベル 1」に当選し、かつ右ストップスイッチが第 1 停止操作を検出した場合を説明する図、(D) は、当選エリア「打順ベル 1」に当選し、かつ右ストップスイッチが第 1 停止操作を検出し、かつ左ストップスイッチが第 2 停止操作を検出した場合を説明する図、(E) は、当選エリア「打順ベル 1」に当選し、かつ右ストップスイッチが第 1 停止操作を検出し、かつ中ストップスイッチが第 2 停止操作を検出した場合を説明する図である。

40

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 5 】

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 1 6 】

1. 構成

図 1 は、本発明の実施形態に係るスロットマシン 1 の外観構成を示す斜視図である。本

50

実施形態のスロットマシン 1 は、いわゆる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。

【0017】

本実施形態のスロットマシン 1 は、収納箱 B X、前面上扉 U D 及び前面下扉 D D からなる箱形の筐体内に複数のリールとしての第 1 リールとしての左リール R 1、第 2 リールとしての中リール R 2、第 3 リールとしての右リール R 3 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 3 2 0 (図 2 参照) が収められている。また、本実施形態のスロットマシン 1 の筐体内には、C P U、R O M (情報記憶媒体の一例)、R A M 等を搭載し、スロットマシン 1 の動作を制御する制御基板も収められている。なお、以下の記載において、左リール R 1 と、中リール R 2 と、右リール R 3 と、をまとめて左リール R 1 ~ 右リール R 3 と

10

【0018】

図 1 に示す左リール R 1 ~ 右リール R 3 は、それぞれ外周面が一定の間隔で 2 0 の領域 (以下、各領域を「コマ」と記載する) 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、左リール R 1 ~ 右リール R 3 は、リール駆動手段としてのステッピングモータ (図示省略) に軸支されており、それぞれステッピングモータの軸周りに回転駆動され、ステッピングモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位 (所定の回転角度単位、所定の回転量単位) で停止可能に設けられている。すなわち、本実施形態のスロットマシン 1 では、ステッピングモータが制

20

【0019】

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いる。前面上扉 U D には、左リール R 1 ~ 右リール 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。左リール R 1 ~ 右リール R 3 の停止状態では、左リール R 1 ~ 右リール 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) をスロットマシン 1 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。

30

【0020】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、表示窓 D W を通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによって有効ラインが設定されている。なお、本実施形態のスロットマシン 1 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、それぞれリプレイの当選態様が異なる遊技状態である非 R T 状態 ~ R T 2 状態と、ボーナスが入賞した場合に移行する遊技状態であるボーナス状態と、のいずれの遊技状態においても 3 枚に設定され、規定投入数に相当するメダルが投入されると左リール R 1、右リール R 3 の上段と中リール R 2 の中段とによって構成される有効ライン L 1 が有効化される。

【0021】

そして、遊技結果は、表示窓 D W 内の有効ライン L 1 上に停止表示された図柄組合せによって判定され、有効ライン L 1 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、その役が入賞したものとしてホッパーユニット 3 2 0 からメダルの払い出し等が行われる。

40

【0022】

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、ボーナス状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計、メダルの払い出しに関係する左ストップボタン B 1、中ストップボタン B 2、右ストップボタン B 3 の押し方を示唆する情報の表示等の各種遊技情報が表示される。

50

なお、以下の記載において、左ストップボタン B 1 と、中ストップボタン B 2 と、右ストップボタン B 3 と、をまとめて左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 とも記載する。

【 0 0 2 3 】

また、前面上扉 U D には、演出を行うための表示装置 3 3 0 が設けられている。表示装置 3 3 0 は、例えば液晶ディスプレイから構成され、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や画像が表示される。また、本実施形態のロットマシン 1 では、前面上扉 U D や前面下扉 D D に対して、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。スピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声出力される。

10

【 0 0 2 4 】

そして、前面上扉 U D には、主制御表示装置 5 0 0 が設けられている。主制御表示装置 5 0 0 は、例えば 7 セグメント表示器から構成され、今回の遊技で当選した役の情報である当選情報に基づき作成される制御信号である当選コマンドに対応する表示である報知表示が表示される。第 1 の実施形態のロットマシン 1 では、当選コマンドに応じた表示態様で主制御表示装置 5 0 0 の各セグメントが点灯及び消灯することで、内部抽選で当選した役がどの役であるか遊技者が推測できるような報知表示が実行される。

【 0 0 2 5 】

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投入操作手段として、1 枚のメダルを投入するシングルベットボタン B T 及び規定投入数のメダルを投入するマックスベットボタン M B、左リール R 1 ~ 右リール R 3 を回転させて遊技を開始する契機となる開始操作を遊技者に実行させるための遊技開始操作手段としてのスタートレバー S L、ステッピングモータにより回転駆動されている左リール R 1 ~ 右リール R 3 のそれぞれを停止させる契機となる停止操作を遊技者に実行させるための停止操作手段としての左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 及びクレジットされたメダルを精算するための精算ボタン B S も設けられている。

20

【 0 0 2 6 】

本実施形態のロットマシン 1 では、遊技者がメダルをメダル投入口 M I に投入するか、メダルが規定投入数以上にクレジットされている場合に、規定投入数と同じ回数シングルベットボタン B T を押下するシングルベット操作又はマックスベットボタン M B を押下するマックスベット操作を行うことで、規定投入数のメダルが投入状態に設定され、左リール R 1 ~ 右リール 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 に対して開始操作を実行すると、制御基板において左リール R 1 ~ 右リール R 3 をステッピングモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数を用いた内部抽選が行われ、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転速度が所定の速度まで上昇し定常回転になったことを条件に、左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 の押下操作が許可、すなわち左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 による停止操作が有効化される。

30

【 0 0 2 7 】

その後、遊技者が任意のタイミングで左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 のそれぞれを押下（以下、「押下タイミング」と記載）していくと、押下されたストップボタンに内蔵されている停止信号出力手段としてのストップスイッチ 2 4 0 が ON 動作を行い、制御基板へ出力するリール停止信号を OFF 状態から ON 状態へ変化させる。本実施形態において、ストップスイッチ 2 4 0 は、左ストップボタン B 1 に内蔵されている第 1 ストップスイッチとしての左ストップスイッチ 2 4 0 a と、中ストップボタン B 2 に内蔵されている第 2 ストップスイッチとしての中ストップスイッチ 2 4 0 b と、右ストップボタン B 3 に内蔵されている第 3 ストップスイッチとしての右ストップスイッチ 2 4 0 c と、を含む構成となっている。また、ストップスイッチ 2 4 0 は、例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサ等から構成される。なお、以下の記載において、左ストップスイ

40

50

ッチ 240 a と、中ストップスイッチ 240 b と、右ストップスイッチ 240 c と、をまとめて左ストップスイッチ 240 a ~ 右ストップスイッチ 240 c とともに記載する。

【0028】

また、遊技者が任意のタイミングで押下状態にある左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 を解放すると、左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 それぞれに対応する左ストップスイッチ 240 a ~ 右ストップスイッチ 240 c が OFF 動作を行い、制御基板へ出力するリール停止信号を ON 状態から OFF 状態に変化させる。そして、制御基板は、左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン 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 OFF 状態から ON 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左リール R 1 ~ 右リール R 3 を停止させる。

10

【0029】

また、前面下扉 DD の下部には、メダル払出口 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出口 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。また、遊技機内にクレジットされたメダルが記憶されている状態で、精算ボタン BS が押下された場合、精算ボタン BS の押下に伴ってホッパーユニット 320 からクレジット数（クレジットされたメダルの枚数）に相当する枚数のメダルを払い出す精算処理を実行し、メダル払出口 MO からメダル受け皿 MP へメダルを払い出す。

【0030】

図 2 は、本実施形態のスロットマシン 1 の機能ブロック図である。本実施形態のスロットマシン 1 は、制御基板としての遊技制御手段 100 によって制御される。遊技制御手段 100 は、複数の操作検出手段としての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 及びストップスイッチ 240（左ストップスイッチ 240 a ~ 右ストップスイッチ 240 c）と、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、主制御表示装置 500 等の出力手段の動作を制御する。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定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

30

【0031】

また、遊技制御手段 100 は、投入受付手段 105、乱数生成手段 110、内部抽選手段 120、リール制御手段 130、入賞判定手段 140、払出制御手段 150、リプレイ処理手段 160、遊技状態移行制御手段 170、演出制御手段 180、記憶手段 190 及びアシストタイム状態制御手段（AT 状態制御手段）200 を含む。遊技制御手段 100 を構成する各手段は、各制御処理の実行時に、記憶手段 190 に予め記憶されている各制御プログラムを読み出して実行する。

【0032】

投入受付手段 105 は、メダルの投入を受け付ける投入受付期間において、規定投入数（3 枚）に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバー SL に対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。具体的には、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 が作動することによって、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、投入受付手段 105 は、メダルがクレジットされた状態でシングルベットボタン BT 又はマックスベットボタン MB が押下されるベット操作が実行されると、ベットスイッチ 220 が作動することによって、規定投入数を限度として、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。

40

【0033】

なお、本実施形態のスロットマシン 1 では、規定投入数に相当するメダルの投入に基づいて有効化されたスタートレバー SL の最初の押下操作が、遊技者による遊技の開始操作として受け付けられ、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転を開始させる契機となっている

50

とともに、後述する内部抽選手段 1 2 0 が内部抽選を実行する契機となっている。

【 0 0 3 4 】

乱数生成手段 1 1 0 は、抽選用の乱数を発生させる手段である。乱数は、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」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、発生自体は規則的であっても、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。

【 0 0 3 5 】

内部抽選手段 1 2 0 は、遊技者がスタートレバー S L に対して開始操作を実行し、スタートスイッチ 2 3 0 が開始操作を検出することで出力される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等を行う。

【 0 0 3 6 】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段 1 9 0 の内部抽選テーブル記憶手段 1 9 1 に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを現在の遊技状態に基づき選択する。各内部抽選テーブルでは、複数の乱数（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数）のそれぞれに対して、リプレイ、小役及びボーナスなどの各種の役やハズレ（不当選）が対応づけられている。

【 0 0 3 7 】

図 3 は、遊技状態が非 R T 状態 ~ R T 2 状態である場合に選択される内部抽選テーブルである内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル C を示す図である。図 3 に示すように、遊技状態が非 R T 状態 ~ R T 2 状態である場合に選択される内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル C は、小役を含む当選エリアの当選確率が同一に設定されており、小役を含む当選エリアとして、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 6」と、当選エリア「共通ベル役」と、当選エリア「第 1 レア役」と、当選エリア「第 2 レア役」と、当選エリア「取りこぼし役」と、にそれぞれ乱数が対応付けられている。また、内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル C では、本実施形態においてボーナスとして用意されている第 2 種特別役物に係る連続作動装置としてのチャンレジビギングボーナス（以下、「C B B」と記載）に当選する当選エリアである当選エリア「C B B」が抽選対象として設定されている。そして、遊技状態がボーナス状態である場合には、C B B が当選した遊技において選択されていた内部抽選テーブルにおいて当選可能なリプレイに乱数が対応付けられている。なお、以下の記載において、当選エリア「第 1 レア役」と、当選エリア「第 2 レア役」と、をまとめて当選エリア群「レア役」とも記載する。

【 0 0 3 8 】

図 4 に示すように、本実施形態のスロットマシン 1 では、入賞可能な小役（以下、「入賞役」と記載）として、ベル、特殊小役 1 ~ 特殊小役 3、不正解役 1 ~ 不正解役 8、レア役 A、レア役 B 及び取りこぼし役が用意されており、複数種類の入賞役が重複して当選する小役の当選エリア（当選態様）として、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 6」が設定されている。

【 0 0 3 9 】

ここで、「打順」とは、左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 に対して押下操作を実行する順番、つまり左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が停止操作を検出する順番を意味し、打順 1 ~ 打順 6 の 6 通りの打順から構成されている。本実施形態のスロットマシン 1 では、左ストップボタン B 1 を押下することが左リール R 1 を停止させるための操作に対応し、中ストップボタン B 2 を押下することが中リール R 2 を停止させるための操作に対応し、右ストップボタン B 3 を押下することが右リール R 3 を停止させるための操作に対応する。このため、本実施形態のスロットマシン 1 では、左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 の押下順序が変化すると、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の停止順序が変化する。

【 0 0 4 0 】

打順 1 は、左ストップボタン B 1 中ストップボタン B 2 右ストップボタン B 3 の順に停止操作が実行される、いわゆる順押しと称される打順である。また、打順 2 は、左ストップボタン B 1 右ストップボタン B 3 中ストップボタン B 2 の順に停止操作が実行される、いわゆるハサミ打ちと称される打順である。また、打順 3 は、中ストップボタン B 2 左ストップボタン B 1 右ストップボタン B 3 の順に停止操作が実行される打順である。また、打順 4 は、中ストップボタン B 2 右ストップボタン B 3 左ストップボタン B 1 の順に停止操作が実行される打順である。また、打順 5 は、右ストップボタン B 3 左ストップボタン B 1 中ストップボタン B 2 の順に停止操作が実行される打順である。また、打順 6 は、右ストップボタン B 3 中ストップボタン B 2 左ストップボタン B 1 の順に停止操作が実行される、いわゆる逆押しと称される打順である。

10

【 0 0 4 1 】

なお、以下の記載において、リール制御手段 1 3 0 によって左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転が開始され、遊技者に最初に有効な左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 のいずれかが押下操作されることで、ストップスイッチ 2 4 0 が検出した停止操作を第 1 停止操作とも記載し、左リール R 1 ~ 右リール R 3 のうち、第 1 停止操作を検出したストップスイッチに対応した 1 つのリールの回転が停止した状態で遊技者に有効な左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 のいずれかが押下操作されることで、ストップスイッチ 2 4 0 が検出した停止操作を第 2 停止操作とも記載し、左リール R 1 ~ 右リール R 3 のうち第 1 停止操作を検出したストップスイッチに対応したリールと第 2 停止操作を検出したストップスイッチに対応したリールとの 2 つのリールの回転が停止した状態で遊技者に有効な左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 のいずれかが押下操作されることで、ストップスイッチ 2 4 0 が検出した停止操作を第 3 停止操作とも記載する。

20

【 0 0 4 2 】

当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 6」は、ベルと、特殊小役 1 ~ 特殊小役 3 のうちいずれか 1 種類と、不正解役 1 ~ 不正解役 8 のいずれか 2 種類と、が重複して当選する当選エリアである。ここで、ベルは、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 6」の当選時に適切な打順で左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 が押下操作された場合に、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞する入賞役であり、例えば当選エリア「打順ベル 1」の当選時である場合には、打順 1 で左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 が押下操作された場合に入賞する。また、特殊小役 1 ~ 特殊小役 3 は、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 6」の当選時において、ベルを入賞可能となる打順における第 1 停止操作に設定されたストップスイッチと同じストップスイッチが第 1 停止操作を検出し、かつベルを入賞可能となる打順における第 2 停止操作に設定されたストップスイッチとは異なるストップスイッチが第 2 停止操作を検出した場合に、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞する入賞役であり、例えば当選エリア「打順ベル 1」の当選時である場合には、打順 2 で左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 が押下操作された場合に入賞する。

30

【 0 0 4 3 】

また、不正解役 1 ~ 不正解役 8 は、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 6」の当選時において、ベルを入賞可能となる打順において第 1 停止操作に設定されたストップスイッチとは異なるストップスイッチが第 1 停止操作を検出した場合に入賞可能になる入賞役であり、例えば当選エリア「打順ベル 1」の当選時である場合には、打順 3、打順 4、打順 6 で左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 が押下操作された場合に、不正解役 5 が入賞可能となり、打順 5 で左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 が押下操作された場合に、不正解役 1 が入賞可能となる。不正解役 1 ~ 不正解役 4 は、中ストップスイッチ 2 4 0 b が検出する停止操作が予め設定されたタイミング、つまり適切な押下タイミングで中ストップボタン B 2 が押下操作された場合に入賞可能に構成されており、不正解役 5 ~ 不正解役 8 は、左ストップスイッチ 2 4 0 a が検出する停止操作が予め設定されたタイミング、つまり適切な押下タイミングで左ストップボタン B 1 が押下操作された場合に入賞可能に構成されている。不正解役 1 ~ 不正解役 8 の詳細については、

40

50

後述する。

【 0 0 4 4 】

なお、本実施形態のスロットマシン 1 において、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時にベルを入賞させることができない打順で左ストップボタン B 1～右ストップボタン B 3 が押下操作され、かつ不正解役 1～不正解役 8 を入賞させることができない押下タイミングで各ストップボタンが押下操作された場合には、いずれの役も入賞しない取りこぼし（非入賞）が発生する。

【 0 0 4 5 】

なお、以下の記載において、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時において、左ストップスイッチ 2 4 0 a～右ストップスイッチ 2 4 0 c が検出した停止操作の順序のうちベルを入賞可能な順序、つまり左ストップボタン B 1～右ストップボタン B 3 の打順のうちベルを入賞可能な打順を正解打順とも記載し、正解打順とは異なる打順を不正解打順とも記載する。

【 0 0 4 6 】

当選エリア「共通ベル役」は、ベルに当選し、打順及び押下タイミングによらずベルを入賞可能に構成されている。当選エリア「第 1 レア役」は、レア役 A に当選し、打順及び押下タイミングによらずレア役 A を入賞可能に構成されている。また、当選エリア「第 2 レア役」は、レア役 B に当選し、打順及び押下タイミングによらずレア役 B が入賞可能に構成されている。ここで、当選エリア「第 1 レア役」と、当選エリア「第 2 レア役」と、は、それぞれ当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」及び当選エリア「共通ベル役」よりも当選確率が低くなるように構成されている。

【 0 0 4 7 】

また、当選エリア「取りこぼし役」は、左ストップボタン B 1～右ストップボタン B 3 の押下タイミングが適切な場合に入賞可能に構成された小役である取りこぼし役に当選する。そして、当選エリア「取りこぼし役」の当選時に、左ストップボタン B 1～右ストップボタン B 3 の押下タイミングが取りこぼし役を入賞させることができない押下タイミングであった場合には、いずれの役も入賞しない取りこぼし（非入賞）となる。

【 0 0 4 8 】

ベルの配当は、規定投入数よりも多い枚数の払出数（例えば 9 枚）に設定されている。レア役 A、レア役 B の配当は、規定投入数と同数の払出数（例えば 3 枚）に設定されている。特殊小役 1～特殊小役 3、不正解役 1～不正解役 8 及び取りこぼし役の配当は、規定投入数よりも少ない枚数の払出数（例えば 1 枚）に設定されている。

【 0 0 4 9 】

このように、9 枚の配当が設定されたベルと、9 枚よりも少ない枚数である 1 枚の配当が設定された不正解役 1～不正解役 8 と、を含む当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」は、本実施形態における打順小役当選態様を構成する。また、左ストップスイッチ 2 4 0 a が最初に停止操作を検出し、中ストップスイッチ 2 4 0 b が 2 番目に停止操作を検出する打順が正解打順に設定された当選エリア「打順ベル 1」は、本実施形態における第 1 打順小役当選態様を構成し、左ストップスイッチ 2 4 0 a が最初に停止操作を検出し、右ストップスイッチ 2 4 0 c が 2 番目に停止操作を検出する打順が正解打順に設定された当選エリア「打順ベル 2」は、本実施形態における第 2 打順小役当選態様を構成し、中ストップスイッチ 2 4 0 b が最初に停止操作を検出し、左ストップスイッチ 2 4 0 a が 2 番目に停止操作を検出する打順が正解打順に設定された当選エリア「打順ベル 3」は、本実施形態における第 3 打順小役当選態様を構成し、中ストップスイッチ 2 4 0 b が最初に停止操作を検出し、右ストップスイッチ 2 4 0 c が 2 番目に停止操作を検出する打順が正解打順に設定された当選エリア「打順ベル 4」は、本実施形態における第 4 打順小役当選態様を構成し、右ストップスイッチ 2 4 0 c が最初に停止操作を検出し、左ストップスイッチ 2 4 0 a が 2 番目に停止操作を検出する打順が正解打順に設定された当選エリア「打順ベル 5」は、本実施形態における第 5 打順小役当選態様を構成し、右ストップスイッチ 2 4 0 c が最初に停止操作を検出し、中ストップスイッチ 2 4 0 b が 2 番目に停

止操作を検出する打順が正解打順に設定された当選エリア「打順ベル 6」は、本実施形態における第 6 打順小役当選態様を構成する。

【 0 0 5 0 】

また、図 3 に示すように、本実施形態のスロットマシン 1 では、リプレイを含む当選エリアとして、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」と、当選エリア「レアリプレイ」と、が設定されている。当選エリア「通常リプレイ」は、通常リプレイに当選し、打順及び押下タイミングによらず通常リプレイを入賞可能に構成されている。当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」は、通常リプレイと、R T 2 移行リプレイと、に重複して当選し、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」のそれぞれに設定された打順で左
10
ストップボタン B 1～右ストップボタン B 3 が押下操作された場合には R T 2 移行リプレイが入賞し、それ以外の打順で左ストップボタン B 1～右ストップボタン B 3 が押下操作された場合には通常リプレイが入賞する。当選エリア「レアリプレイ」は、通常リプレイ及び R T 2 移行リプレイとは入賞形態を示す図柄組合せが異なるレアリプレイに当選し、打順及び押下タイミングによらずレアリプレイを入賞可能に構成されている。ここで、当選エリア「レアリプレイ」は、非 R T 状態～R T 2 状態において当選エリア「通常リプレイ」に当選する確率と、R T 1 状態において当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」に当選する確率と、よりも当選確率が低くなるように構成されている。

【 0 0 5 1 】

また、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」は、重複当選する当選態様がそれぞれ異なるように構成されている。具体的には、当選エリア「打順リプレイ 1」は、通常リプレイと、R T 2 移行リプレイとが重複当選し、当選エリア「打順リプレイ 2」は、通常リプレイと、R T 2 移行リプレイと、通常リプレイ及び R T 2 移行リプレイを含む他のリプレイとは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ 1 と、が重複当選し、当選エリア「打順リプレイ 3」は、通常リプレイと、R T 2 移行リプレイと、他のリプレイとは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ 2 と、が重複当選し、当選エリア「打順リプレイ 4」は、通常リプレイと、R T 2 移行リプレイと、他のリプレイとは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ 3 と、が重複当選し、当選エリア「打順リプレイ 5」は、通常リ
30
プレイと、R T 2 移行リプレイと、他のリプレイとは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ 4 と、が重複当選し、当選エリア「打順リプレイ 6」は、通常リプレイと、R T 2 移行リプレイと、他のリプレイとは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ 5 と、が重複当選するように構成されている。なお、後述するリール制御手段 1 3 0 は、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選で特殊リプレイ 1～特殊リプレイ 5 を含む当選エリアに当選した場合に、左ストップボタン B 1～右ストップボタン B 3 がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも、特殊リプレイ 1～特殊リプレイ 5 の入賞図柄組合せが表示されないようにリール停止制御を実行するように構成されている。

【 0 0 5 2 】

乱数判定処理では、スタートスイッチ 2 3 0 から出力されるスタート信号に基づいて、遊技ごとに乱数生成手段 1 1 0 が生成する乱数（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数を
40
抽選テーブル選択処理で選択した内部抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき役に当選したか否かを判定する。

【 0 0 5 3 】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に対応する抽選フラグを非当選状態（第 1 のフラグ状態、O F F 状態）から当選状態（第 2 のフラグ状態、O N 状態）に設定する。本実施形態のスロットマシン 1 では、2 種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した 2 種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが当選状態に設定される。なお、抽選フラグの設定情報は、記憶手段 1 9 0 の抽選フラグ記憶手段 1 9 2 に格納される。

【 0 0 5 4 】

10

20

30

40

50

ここで、本実施形態のスロットマシン 1 では、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、C B B があり、小役及びリプレイは、後者の持越不可フラグに対応づけられている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、内部抽選で C B B に当選すると、C B B の抽選フラグの当選状態を、C B B が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき、内部抽選手段 1 2 0 は、C 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、小役及びリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、C 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、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選している C B B の抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる 2 種類以上の役に対応する抽選フラグを当選状態に設定する。なお、本実施形態の内部抽選手段 1 2 0 は、遊技状態がボーナス状態である場合、内部抽選の結果によらずすべての小役の抽選フラグを ON 状態にセットする。

【 0 0 5 5 】

リール制御手段 1 3 0 は、遊技者がスタートレバー S L へ開始操作を実行することにより作動するスタートスイッチ 2 3 0 から、スタート信号が出力されたことに基づいて、ステッピングモータにより左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転駆動を開始する。また、リール制御手段 1 3 0 は、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転状態が、所定速度（例えば、約 8 0 r p m ）で定常回転する回転状態となった場合に、各リールに対応する左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 が押下操作されることで左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c によって検出される停止操作を有効化する制御を実行する。そして、リール制御手段 1 3 0 は、停止操作の検出に基づき左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c からリール停止信号が出力された場合に、リールユニット 3 1 0 のステッピングモータへの駆動パルス（モータ駆動信号）の供給を停止することにより、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の各リールを停止させる制御を行う。このとき、リール制御手段 1 3 0 は、ステッピングモータにより回転駆動されている左リール R 1 ~ 右リール R 3 を抽選フラグの設定状態、すなわち内部抽選の結果に応じた態様で停止させる制御を行う。つまり、リール制御手段 1 3 0 は、左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 の各ボタンが押下されるごとに、左リール R 1 ~ 右リール R 3 のうち押下されたストップ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であるリール停止制御を行っている。

【 0 0 5 6 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、左リール R 1 ~ 右リール R 3 について、左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 が押下され左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が停止操作を検出した時点から 1 9 0 m s 以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止するようになっている。ここで、ストップボタンの押下時点から 1 9 0 m s 以内に回転中のリールを停止させる場合、回転している各リールの停止位置は、各リールの直径及び回転速度より、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で 4 コマ分回転可能に構成されている。リール制御手段 1 3 0 は、左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する押下操作が行われた時点で有効ライン L 1 上の表示位置に対して 0 コマ ~ 4 コマの範囲内に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄を有効ライン L 1 上の表示位置に表示するように、押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行っている。

【 0 0 5 7 】

ここで、リール制御手段 1 3 0 は、スタートスイッチ 2 3 0 が開始操作を検出することで出力されるスタート信号を受信し、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転を開始して 1 回の遊技を開始した場合に、一般にウェイト（又はウェイト時間）と称される待機時間（約

10

20

30

40

50

4.1秒)を設定するように構成されている。そして、リール制御手段130は、待機時間の設定から待機時間が経過するまでの期間内にスタート信号をスタートスイッチ230から受信した場合に、待機時間が経過した後に左リールR1～右リールR3の回転を開始するように構成されている。この構成により、リール制御手段130は、1回の遊技の開始から次の遊技の開始までに一定の時間として最小遊技時間(約4.1秒)を経過してから遊技を開始させることができる。

【0058】

リール制御手段130は、ロジック演算により回転中のリールの停止位置を求めるロジック演算処理と、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回転中のリールの停止位置を決定するテーブル参照処理を行っている。

10

【0059】

まず、ロジック演算処理では、役ごとに定められた優先順位データに従ってストップスイッチ240の作動時点、つまりストップボタンの押下操作を検出した時点におけるリールの位置である押下検出位置から0コマ～4コマの範囲内に存在する5コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。ここで、リール制御手段130は、リールユニット310に設けられたフォトセンサが各リールに設けられたリール位置検出部を検出した場合に出力されるリールが1回転したことを示す情報であるリールインデックスと、リールインデックスが検出されるリールの基準位置からの回転角度(ステッピングモータに供給した駆動パルスの供給回数から算出)を用いて、ストップスイッチ240からリール停止信号を受信した時点におけるリールの回転状態を取得する。そして、各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただし、ロジック演算処理では、内部抽選の結果や押下検出位置等に応じて複数の停止位置の候補に対して同一の優先度が求まる場合がある。最も優先度の高い停止位置の候補が複数となった場合には、テーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

20

【0060】

本実施形態のスロットマシン1では、「リプレイ>小役>ボーナス」の順序で優先順位が定められている。ロジック演算処理では、2種類以上の役に関する抽選フラグが当選状態に設定されている場合、各役に対応付けられた優先順位に従って、優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補を、優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補よりも優先度が高くなるように優先度を求める。なお、本実施形態のスロットマシン1において、遊技状態がボーナス状態である場合には、「小役>リプレイ」の順序で優先順位が定められている。

30

【0061】

また、本実施形態のリール制御手段130は、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合において、有効ラインL1上に表示可能な役の入賞形態に係る図柄組合せの数に応じて優先度を求めて、有効ラインL1上に停止表示する図柄を決定する制御である個数優先制御と、小役に予め定められている配当に基づくメダルの払出数に応じて優先度を求めて、有効ラインL1上に停止表示する図柄を決定する制御である枚数優先制御と、を実行可能に構成されている。個数優先制御を実行する場合には、有効ラインL1上に表示可能な役の数、つまり有効ラインL1上に表示可能な図柄組合せの数に応じて停止位置の候補の優先度を求め、有効ラインL1上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せ(以下、「入賞図柄組合せ」と記載)の数が多くなる停止位置ほど優先度が高くなるように各停止位置の候補の優先度を求める。また、枚数優先制御を実行する場合には、有効ラインL1上の表示位置に表示されている図柄に対応する小役の配当に基づくメダルの払出数が多くなる停止位置、すなわち配当が多い小役を入賞させることができる停止位置ほど優先順位が高くなるように各停止位置の候補の優先度を求める。ただし、メダルの払出数に応じて停止位置の候補の優先度を求める場合に、配当が同一の小役が重複して当選した場合には、それぞれの小役を入賞させることができる停止位置の候補の優先度がそれぞれ同一のものとして扱われる。

40

50

【 0 0 6 2 】

また、ロジック演算処理では、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールの停止位置の候補を求める処理として行っている。ここで、引き込み処理とは、抽選フラグが当選状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるようにリールの停止位置の候補を求める処理である。一方、蹴飛ばし処理とは、抽選フラグが非当選状態に設定された役を入賞させることができないようにリールの停止位置の候補を求める処理である。このように、リール制御手段 1 3 0 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を入賞の形態で停止しないようにリールの停止位置の候補を求めるロジック演算処理を行っている。

【 0 0 6 3 】

ここで、本実施形態のスロットマシン 1 において、C B B が入賞し遊技状態がボーナス状態に移行した場合、リール制御手段 1 3 0 は、左リール R 1 ~ 右リール R 3 のうち右リール R 3 について、右ストップボタン B 3 が押下された時点から 7 5 m s 以内に回転中の右リール R 3 を停止するようにリールの停止制御を実行する。ストップボタンの押下時点から 7 5 m s 以内に回転中のリールを停止させる場合、回転している各リールの停止位置は、各リールの直径及び回転速度より、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で 1 コマ分回転可能に構成されている。なお、リール制御手段 1 3 0 は、ボーナス状態におけるリールの停止制御において、左リール R 1 ~ 右リール R 3 のうち、予め定められた少なくとも 1 つのリールをストップボタンが押下された時点から 7 5 m s 以内に停止するようにリールの停止制御を実行すればよく、本実施形態においては、右ストップボタン B 3 が押下操作され右ストップスイッチ 2 4 0 c が停止操作を検出した時点から 7 5 m s 以内に右リール R 3 を停止するようにリールの停止制御を実行するが、左リール R 1 や中リール R 2 といった他のリールに対応するストップスイッチが停止操作を検出した時点から 7 5 m s 以内にリールを停止するようにリールの停止制御を実行するように構成されていてもよく、ストップスイッチが停止操作を検出した時点から 7 5 m s 以内にリールを停止するように設定されるリールの本数は、1 本ではなく複数本であってもよい。

【 0 0 6 4 】

入賞判定手段 1 4 0 は、左リール R 1 ~ 右リール 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入賞判定処理を行う。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、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の全てが停止した時点で有効ライン L 1 上に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ライン L 1 上に表示された図柄組合せによって、C B B、リプレイ、小役の入賞の有無を判定（以下、「入賞判定」と記載）できるように入賞判定テーブルが用意されている。

【 0 0 6 5 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、入賞判定処理における入賞判定手段 1 4 0 の判定結果に基づいて各処理が実行される。入賞役の判定結果に基づき実行される各処理としては、例えば、小役が入賞した場合には払出制御手段 1 5 0 にメダルを払い出させる枚数を決定する処理が行われ、リプレイが入賞した場合にはリプレイ処理手段 1 6 0 に次の遊技においてメダルを消費せずに実行させる処理を行わせ、ボーナスが入賞した場合には遊技状態移行制御手段 1 7 0 に遊技状態を移行させる処理が行われる。

【 0 0 6 6 】

払出制御手段 1 5 0 は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役ごとに予め定めら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、決定された払出数に相当するメダルを、払出装置としてのホッパーユニット 3 2 0 に払い出させる制御を行う。本実施形態において、上述した通り、規定投入枚数よりも多い払出数に設定されているベルの配当は、9 枚に定められている。また、規定投入枚数と同数の払出数に設定されているレア役 A、レア役 B の配当は、いずれも 3 枚に定められている。また、規定投入枚数よりも少ない払出数に設定されてい

10

20

30

40

50

る特殊小役 1 ~ 特殊小役 3、不正解役 1 ~ 不正解役 8 及び取りこぼし役の配当は、いずれも 1 枚に定められている。

【 0 0 6 7 】

ホッパーユニット 3 2 0 は、払出制御手段 1 5 0 によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット 3 2 0 には、メダルを 1 枚払い出すごとに作動する払出メダル検出スイッチ 3 2 5 が備えられている。払出制御手段 1 5 0 は、払出メダル検出スイッチ 3 2 5 からの入力信号に基づいて、ホッパーユニット 3 2 0 から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。なお、メダルのクレジットが許可されている場合には、ホッパーユニット 3 2 0 によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段 1 9 0 のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。

10

【 0 0 6 8 】

リプレイ処理手段 1 6 0 は、入賞判定手段 1 4 0 により有効ライン L 1 上にリプレイの入賞を示す図柄組合せが停止表示されたと判定され、リプレイが入賞した場合に、次の遊技に関してメダルの投入を要せずに遊技を実行可能にする準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。本実施形態のスロットマシン 1 では、リプレイが入賞した場合、規定投入数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ライン L 1 を設定した状態で、次のスタートレバー S L に対する開始操作を待機する。

20

【 0 0 6 9 】

遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、非 R T 状態 ~ R T 2 状態の間で移行させる R T 状態移行制御処理と、C B B が入賞した場合に現在の遊技状態からボーナス状態に移行させるボーナス状態移行制御処理と、を行う。ここで、各遊技状態の移行条件は、1 つの条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうちいずれか 1 つの条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基いて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

【 0 0 7 0 】

図 5（A）は、遊技状態移行制御手段 1 7 0 が実行する R T 状態移行制御処理において、各遊技状態から移行可能な遊技状態を示す状態遷移図である。図 5（A）に示すように、非 R T 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、非 R T 状態からは R T 1 状態への移行が可能となっている。具体的には、非 R T 状態において、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 6」のいずれかが当選し、かつ左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 が押下操作され、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御により小役、リプレイ及びボーナスのいずれの役の入賞図柄組合せとは異なる図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合に R T 1 状態へ移行する。また、非 R T 状態では、内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル C のうち、リプレイの当選確率が例えば約 1 / 7 . 3 に設定され、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「レアリプレイ」と、がリプレイの抽選対象として設定された内部抽選テーブル A を参照した内部抽選が行われる。

30

40

【 0 0 7 1 】

R T 1 状態は、非 R T 状態と、R T 2 状態と、から移行可能な通常の状態に相当する遊技状態で、R T 1 状態からは R T 2 状態への移行が可能となっている。具体的には、R T 1 状態において、当選エリア「打順リプレイ 1」~ 当選エリア「打順リプレイ 6」のいずれかに当選し、かつ R T 2 移行リプレイを入賞可能な打順で左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 が押下操作され、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御により R T 2 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合に、R T 2 状態に移行する。R T 1 状態では、内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル C のうち、リプレイの当選確率が例えば約 1 / 7 . 3 に設定され、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エ

50

リア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」と、当選エリア「レアリプレイ」と、が抽選対象として設定されている内部抽選テーブル B を参照した内部抽選が行われる。

【 0 0 7 2 】

R T 2 状態は、R T 1 状態においてリール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御により R T 2 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 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 2 状態からは、R T 1 状態への移行が可能となっている。具体的には、R T 2 状態において、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」のいずれかが当選し、かつ左ストップボタン B 1 ～右ストップボタン B 3 が押下操作され、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御により小役、リプレイ及びボーナスのいずれの役の入賞図柄組合せとは異なる図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合に、R T 1 状態に移行する。R T 2 状態では、内部抽選テーブル A ～内部抽選テーブル C のうち、リプレイの当選確率が例えば約 1 / 1 . 5 に設定されることで、小役、リプレイ又はボーナスのいずれかに当選する確率が極めて高く設定されており、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「レアリプレイ」と、が抽選対象として設定されている内部抽選テーブル C を参照した内部抽選が行われる。

10

【 0 0 7 3 】

本実施形態のスロットマシン 1 では、非 R T 状態～R T 2 状態の間で遊技状態を遷移させることで、各遊技状態で異なる遊技性を実現している。具体的には、本実施形態のスロットマシン 1 においては、他の遊技状態から移行することがないとともに、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時において、ベル、特殊小役 1 ～特殊小役 3、不正解役 1 ～不正解役 8 が入賞する限り継続する非 R T 状態と、通常の遊技が実行される R T 1 状態と、高確率でリプレイに当選することで、メダルの消費量が低減し他の遊技状態よりも遊技者にとって有利となる R T 2 状態と、でそれぞれ異なる遊技性を実現している。

20

【 0 0 7 4 】

なお、本実施形態の遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、C B B が入賞した場合に現在の遊技状態からボーナス状態に遊技状態を移行し、予め定められた所定枚数（例えば、2 8 枚）を超えるメダルが払い出されると、ボーナス状態を終了させて、ボーナス状態に移行する以前の遊技状態に遊技状態を移行する。例えば、R T 1 状態において C B B が入賞した場合、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、ボーナス状態の終了後に R T 1 状態に遊技状態を移行する。

30

【 0 0 7 5 】

演出制御手段 1 8 0 は、演出データ記憶手段 1 9 5 に記憶されている演出データに基づいて、例えば、表示装置 3 3 0 を用いて行う表示演出や音響装置 3 4 0 を用いて行う音響演出等、遊技に関する演出に係る制御を行う。具体的には、メダルの投入、シングルベットボタン B T、マックスベットボタン M B、スタートレバー S L、左ストップボタン B 1 ～右ストップボタン B 3 に対する操作等への遊技者によるスロットマシン 1 の各構成の操作時や、遊技状態の変動等の遊技イベントの発生時に、ランプ及び L E D の点灯あるいは点滅、表示装置 3 3 0 の表示内容の変化、スピーカからの音の出力、スタートスイッチ 2 3 0 からスタート信号が出力された状態で左リール R 1 ～右リール R 3 の回転開始を遅延させる左リール R 1 ～右リール R 3 を用いた演出等を実行することにより、遊技を盛り上げる演出や、特定の役を入賞させることができる打順や押下タイミングを報知することで特定の役の入賞を補助する演出である入賞補助演出等の遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

40

【 0 0 7 6 】

また、演出制御手段 1 8 0 は、各演出状態に基づく演出を演出装置 3 0 0 を構成する各構成に実行させる。なお、本実施形態において、演出制御手段 1 8 0 は、乱数を用いる抽選処理ごとに、乱数生成手段 1 1 0 の乱数格納領域から乱数を取得し、演出抽選テーブル記憶手段 1 9 6 に記憶されている複数の演出抽選テーブルのうち、各抽選処理に必要な演

50

出抽選テーブルを用いて各抽選処理を実行する。

【 0 0 7 7 】

A T 状態制御手段 2 0 0 は、当選した役の入賞を補助する入賞補助制御が実行されるアシストタイム状態（A T 状態）と、入賞補助制御が実行されない非アシストタイム状態（非 A T 状態）と、の間での移行に係る制御を実行する。本実施形態の A T 状態制御手段 2 0 0 は、A T 状態において、打順によって入賞する役が異なる当選エリアに内部抽選で当選した場合に、所定の役が入賞する確率を上げるための制御として、内部抽選手段 1 2 0 に当選した当選エリアに応じてそれぞれ異なる当選コマンドを作成させる制御である入賞補助制御を実行することで、作成させた当選コマンドが内部抽選手段 1 2 0 によって主制御表示装置 5 0 0 に送信され、内部抽選で当選した当選エリアがいずれの当選エリアであるかを報知する報知表示が主制御表示装置 5 0 0 に実行される。ここで、入賞補助制御の対象になる当選エリアは、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」と、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」と、が含まれる。また、入賞補助制御によって入賞する確率が上がる役は、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時のベル、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」の当選時の R T 2 移行リプレイである。

10

【 0 0 7 8 】

また、A T 状態制御手段 2 0 0 によって A T 状態が実行されている場合、演出制御手段 1 8 0 は、内部抽選手段 1 2 0 から送信される当選コマンドに基づき入賞補助演出を実行する。例えば、演出制御手段 1 8 0 は、内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」に当選したことを示す当選コマンドが内部抽選手段 1 2 0 から送信された場合、ベルを入賞させることができる正解打順を演出装置 3 0 0 によって報知する入賞補助演出を実行する。

20

【 0 0 7 9 】

A T 状態制御手段 2 0 0 は、記憶手段 1 9 0 の状態制御データ記憶手段 1 9 7 に記憶されている各データを用いて非 A T 状態及び A T 状態における制御処理を実行する。具体的には、A T 状態制御手段 2 0 0 は、例えば A T 状態を実行するか否かを決定する抽選である A T 抽選を実行する場合に、乱数生成手段 1 1 0 から取得した乱数と比較するための抽選テーブルである A T 抽選テーブルを、状態制御データ記憶手段 1 9 7 から取得して A T 抽選を実行する。なお、状態制御データ記憶手段 1 9 7 には、A T 状態制御手段 2 0 0 が非 A T 状態及び A T 状態における制御処理で実行する際に O N 状態又は O F F 状態にセットする各種フラグも格納されている。

30

【 0 0 8 0 】

図 5（B）は、本実施形態の A T 状態制御手段 2 0 0 によって実行される非 A T 状態と A T 状態との詳細を示す図である。図 5（B）に示すように、A T 状態制御手段 2 0 0 は、非 A T 状態として、第 1 非アシストタイム状態としての通常非アシストタイム状態（通常非 A T 状態）と、第 2 非アシストタイム状態としてのチャンスゾーン状態（C Z 状態）と、を有している。

【 0 0 8 1 】

通常非 A T 状態は、入賞補助制御が実行されない非 A T 状態であり、かつ C Z 状態でない場合に実行される状態であり、他の状態が開始されるまで継続する状態である。通常非 A T 状態において、A T 状態制御手段 2 0 0 は、予め定められた所定の当選役に当選した場合や予め定められた所定の遊技回数の遊技が実行された場合等の、予め定められた抽選条件が成立した場合に、C Z 状態の実行を決定するか否かを抽選により決定する C Z 抽選を実行する。本実施形態の A T 状態制御手段 2 0 0 においては、予め定められた抽選条件として、内部抽選で当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合に C Z 抽選を実行する。また、通常非 A T 状態において、A T 状態制御手段 2 0 0 は、所定の当選エリア（本実施形態では当選エリア「レアリプレイ」）とは異なる特定の当選エリア（例えば、内部抽選において他の小役を含む当選エリアよりも当選確率の低い当選エリア「第 1 レア役」や当選エリア「第 2 レア役」等）に当選した場合に A T 状態の実行を決定するか否かを抽選により決定する A T 抽選を実行する。なお、本実施形態において、A T 状態制御手段 2 0 0

40

50

は、例えば、非 A T 状態から A T 状態に移行することなく所定の遊技回数（例えば、1000ゲーム）の遊技が実行された場合に非 A T 状態から A T 状態に移行するように構成されていてもよい。

【0082】

C Z 状態は、通常非 A T 状態において C Z 抽選に当選した場合に実行される状態であり、通常非 A T 状態よりも A T 状態の実行が決定される確率が高い状態である。C Z 状態において、A T 状態制御手段 200 は、C Z 状態の開始時に記憶手段 190 の C Z 終了判定カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する値（例えば、10ゲーム）をセットし、10ゲームの遊技が実行されるまでの間、毎ゲームごとに A T 状態の実行を決定するか否かを抽選する A T 抽選を実行するように構成されており、当選確率が低い当選エリア「第1レア役」や当選エリア「第2レア役」に当選した場合にのみ A T 抽選が実行される通常非 A T 状態よりも A T 状態に移行しやすい状態となっている。A T 状態制御手段 200 は、C Z 終了判定カウンタの記憶する値が値「0」になるまでに A T 抽選によって A T 状態の実行が決定された場合に、C Z 状態を終了して A T 状態を開始し、C Z 終了判定カウンタの記憶する値が値「0」になった時点で A T 抽選によって A T 状態の実行が決定されなかった場合に、C Z 状態を終了して通常非 A T 状態を開始する。

10

【0083】

A T 状態は、通常非 A T 状態及び C Z 状態において実行される A T 抽選において A T 状態の実行が決定された場合に開始される状態である。A T 状態において、A T 状態制御手段 200 は、A T 状態の開始時に記憶手段 190 の A T 終了判定カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する値（例えば、30ゲーム）をセットし、30ゲームの遊技が実行された場合に、A T 状態から通常非 A T 状態に移行し A T 状態を終了する。なお、本実施形態において、A T 状態は、通常非 A T 状態において実行が決定された場合と、C Z 状態において実行が決定された場合と、のいずれの場合であっても、A T 状態の開始時に記憶手段 190 の A T 終了判定カウンタにセットされる A T ゲーム数として同一の値（30ゲーム）がセットされるが、これに限らず、例えば A T 状態の実行契機によって A T 終了判定カウンタにセットされる値がそれぞれ異なるように構成されていてもよい。このように構成する場合、スロットマシン 1 は、A T 状態の実行契機によって A T 状態の利益を享受できる回数が増加するため、遊技者にいずれの実行契機の成立を狙うかを選択させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

20

30

【0084】

A T 状態においては、上述した通り、打順によって入賞する役が異なる当選エリアに内部抽選で当選した場合に、A T 状態制御手段 200 によって入賞補助制御が実行されるとともに、演出制御手段 180 によって入賞補助演出が実行される。具体的には、A T 状態制御手段 200 は、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」と、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ6」と、の当選時に入賞補助制御を実行する。

【0085】

入賞補助制御が実行されることで、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選時においてベルを入賞させることができる正解打順が主制御表示装置 500 によって報知され、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ6」の当選時において R T 2 移行リプレイを入賞させることができる打順が主制御表示装置 500 によって報知される。このため、A T 状態は、遊技者がメダルを獲得することが容易になるとともに、リプレイの当選確率が高い遊技状態に移行する確率も上がることで、遊技者にとってメダルの払い出しに関して有利な状態となっている。

40

【0086】

上述した通り、R T 2 状態においては、小役、リプレイ又はボーナスに必ず当選し、非 R T 状態及び R T 1 状態よりもリプレイの当選確率が高く設定されている。つまり、本実施形態のスロットマシン 1 においては、A T 状態が開始され当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ6」の当選時において、R T 2 移行リプレイを入賞させる

50

ことができる打順が報知されることで、遊技状態が R T 1 状態から R T 2 状態に移行するとともに、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時において、正解打順が報知されることで、R T 2 状態が維持されるため、A T 状態における遊技が他の遊技状態よりもリプレイに高確率で当選する状態で実行される、いわゆる A R T 遊技となっている。

【 0 0 8 7 】

2. 複数の役を含む当選態様（当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」）の詳細

次に、図 6～図 9 を参照して、本実施形態に係るスロットマシン 1 において、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選において当否を決定する対象となっている当選態様であり、複数の役としてベルと、特殊小役 1～特殊小役 3 のうち 1 つと、不正解役 1～不正解役 8 のうち 2 つと、を含む当選態様である当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の詳細について説明する。なお、以下の記載において、リール制御手段 1 3 0 がリール停止制御を実行することで各リールの回転を停止して図柄を表示することを「停止表示」とも記載する。

【 0 0 8 8 】

また、以下の記載のうちリール停止制御に係る記載については、リール制御手段 1 3 0 が、左リール R 1～右リール R 3 について、左ストップボタン B 1～右ストップボタン B 3 が押下され左ストップスイッチ 2 4 0 a～右ストップスイッチ 2 4 0 c が停止操作を検出した時点から 1 9 0 m s 以内に押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止する場合、つまり遊技状態が非 R T 状態～R T 2 状態である場合についての記載であり、左リール R 1～右リール R 3 について、左ストップボタン B 1～右ストップボタン B 3 が押下され左ストップスイッチ 2 4 0 a～右ストップスイッチ 2 4 0 c が停止操作を検出した時点から 7 5 m s 以内に押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止するボーナス状態である場合については、4 コマ以内の間隔で配列された図柄が常に有効ライン L 1 上に停止表示されるわけではない。

【 0 0 8 9 】

< 各リールの外周面に配列された図柄の詳細 >

まず、本実施形態のスロットマシン 1 において、左リール R 1～右リール R 3 の外周面に配列された図柄の詳細について説明する。図 6 は、本実施形態のスロットマシン 1 における左リール R 1～右リール R 3 の周面に配列された各図柄を示す図である。本実施形態では、図 6 に示すように、左リール R 1～右リール R 3 の外周面に、赤 7 図柄「赤 7」、黒 B A R 図柄「黒 B A R」、白 B A R 図柄「白 B A R」、リプレイ図柄「R P」、ベル図柄「B L」、星図柄 A「S T A」、星図柄 B「S T B」、特殊図柄 A「S P A」、特殊図柄 B「S P B」及び特殊図柄 C「S P C」が配列されている。また、左リール R 1～右リール R 3 の周面には、それぞれ 2 0 コマの図柄が配列されており、それぞれ停止番号 0 番～停止番号 1 9 番のいずれかの停止番号が割り当てられている。そして、図 6 に示すように、左リール R 1～右リール R 3 は、定常回転した場合において、停止番号 1 9 番の図柄から停止番号 0 番の図柄が有効ライン L 1 上に表示される方向に回転表示され、停止番号 0 番の図柄の次に停止番号 1 9 番の図柄が表示されることで停止番号 1 9 番の図柄～停止番号 0 番の図柄が繰り返し回転表示されるように構成されている。

【 0 0 9 0 】

このように、本実施形態のスロットマシン 1 においては、左リール R 1～右リール R 3 の外周面に 2 0 コマの図柄が配列されている。このため、スロットマシン 1 では、例えば、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時に正解打順の停止操作を左ストップスイッチ 2 4 0 a～右ストップスイッチ 2 4 0 c が検出した場合に確実に入賞させたいベルのような、押下タイミングによらず入賞可能に構成される役の入賞図柄組合せを構成する図柄を、3 コマ空き又は 4 コマ空きで各リールの外周面に等間隔に配置することで、容易に設計することができる。

【 0 0 9 1 】

<ベル、特殊小役、不正解役、C B Bの入賞図柄組合せ>

次に、本実施形態のスロットマシン1において、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」に含まれる小役と、C B Bと、のそれぞれの入賞図柄組合せについて説明する。図7は、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」に含まれる小役であるベル、特殊小役1～特殊小役3及び不正解役1～不正解役8の入賞図柄組合せと、C B Bの入賞図柄組合せと、を示す図である。

【0092】

まず、ベルの入賞図柄組合せについて説明する。図7(A)に示すように、ベルの入賞図柄組合せは、「R P - B L - R P」となっている。図6に示すように、左リールR1の外周面には、4コマ以内の間隔でリプレイ図柄「R P」が配列されている。また、中リールR2の外周面には、4コマ以内の間隔でベル図柄「B L」が配列されている。また、右リールR3の外周面には、4コマ以内の間隔でリプレイ図柄「R P」が配列されている。つまり、ベルの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、左リールR1～右リールR3の外周面において、それぞれ4コマ以内の間隔で配列されている。

【0093】

このため、スロットマシン1では、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」のいずれかに当選し、かつ左ストップスイッチ240a～右ストップスイッチ240cが検出した停止操作が正解打順であった場合に、リール制御手段130によるリール停止制御によってベルの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に表示させることができるようになっている。

【0094】

次に、特殊小役1～特殊小役3の入賞図柄組合せについて説明する。図7(B)に示すよう、特殊小役1の入賞図柄組合せは、「R P - R P (S P B) - S T A (S T B)」となっている。図6に示すように、中リールR2の外周面には、4コマ以内の間隔でリプレイ図柄「R P」と、特殊図柄B「S P B」と、のいずれかが配列されている。また、右リールR3の外周面には、4コマ以内の間隔で星図柄A「S T A」と、星図柄B「S T B」と、のいずれかが配列されている。つまり、特殊小役1の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、左リールR1～右リールR3の外周面において、それぞれ4コマ以内の間隔で配列されている。

【0095】

また、図4に示すように、特殊小役1は、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」、当選エリア「打順ベル2」のいずれかに当選し、かつ正解打順における第1停止操作に設定されたストップスイッチ、つまり左ストップスイッチ240aが第1停止操作を検出した場合に入賞可能となるように構成されている。このため、図7(A)に示すように、特殊小役1の入賞図柄組合せと、ベルの入賞図柄組合せとは、左リールR1の図柄がリプレイ図柄「R P」と共通している。

【0096】

これらより、スロットマシン1では、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」、当選エリア「打順ベル2」のいずれかに当選し、かつ左ストップスイッチ240a～右ストップスイッチ240cが検出した停止操作が正解打順とは第1停止操作が共通である不正解打順(当選エリア「打順ベル1」の当選時には打順2、当選エリア「打順ベル2」の当選時には打順1)であった場合に、リール制御手段130によるリール停止制御によって特殊小役1の入賞図柄組合せを有効ラインL1上に表示させることができるようになっている。

【0097】

また、特殊小役2の入賞図柄組合せは、「S T A (S T B) - B L - S T A (S T B)」となっている。図6に示すように、左リールR1の外周面には、4コマ以内の間隔で星図柄A「S T A」と、星図柄B「S T B」と、のいずれかが配列されている。つまり、特殊小役2の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、左リールR1～右リールR3の外周面において、それぞれ4コマ以内の間隔で配列されている。

【0098】

また、図 4 に示すように、特殊小役 2 は、内部抽選で当選エリア「打順ベル 3」、当選エリア「打順ベル 4」のいずれかに当選し、かつ正解打順における第 1 停止操作に設定されたストップスイッチ、つまり中ストップスイッチ 240b が第 1 停止操作を検出した場合に入賞可能となるように構成されている。このため、図 7 (A) に示すように、特殊小役 2 の入賞図柄組合せと、ベルの入賞図柄組合せとは、中リール R 2 の図柄がベル図柄「B L」と共通している。

【0099】

これらより、スロットマシン 1 では、内部抽選で当選エリア「打順ベル 3」、当選エリア「打順ベル 4」のいずれかに当選し、かつ左ストップスイッチ 240a ~ 右ストップスイッチ 240c が検出した停止操作が正解打順とは第 1 停止操作が共通である不正解打順（当選エリア「打順ベル 3」の当選時には打順 4、当選エリア「打順ベル 4」の当選時には打順 3）であった場合に、リール制御手段 130 によるリール停止制御によって特殊小役 2 の入賞図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示させることができるようになっている。

【0100】

また、特殊小役 3 の入賞図柄組合せは、「S T A (S T B) - R P (S P B) - R P」となっている。つまり、特殊小役 3 の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の外周面において、それぞれ 4 コマ以内の間隔で配列されている。

【0101】

また、図 4 に示すように、特殊小役 3 は、内部抽選で当選エリア「打順ベル 5」、当選エリア「打順ベル 6」のいずれかに当選し、かつ正解打順における第 1 停止操作に設定されたストップスイッチ、つまり右ストップスイッチ 240c が第 1 停止操作を検出した場合に入賞可能となるように構成されている。このため、図 7 (A) に示すように、特殊小役 3 の入賞図柄組合せと、ベルの入賞図柄組合せとは、右リール R 3 の図柄がリプレイ図柄「R P」と共通している。

【0102】

これらより、スロットマシン 1 では、内部抽選で当選エリア「打順ベル 5」、当選エリア「打順ベル 6」のいずれかに当選し、かつ左ストップスイッチ 240a ~ 右ストップスイッチ 240c が検出した停止操作が正解打順とは第 1 停止操作が共通である不正解打順（当選エリア「打順ベル 5」の当選時には打順 6、当選エリア「打順ベル 6」の当選時には打順 5）であった場合に、リール制御手段 130 によるリール停止制御によって特殊小役 3 の入賞図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示させることができるようになっている。

【0103】

次に、不正解役 1 ~ 不正解役 4 の入賞図柄組合せについて説明する。図 7 (C) に示すように、不正解役 1 の入賞図柄組合せは、「B L - 赤 7 - B L (S P B)」となっている。図 6 に示すように、左リール R 1 の外周面には、4 コマ以内の間隔でベル図柄「B L」が配列されている。また、中リール R 2 の外周面には、停止番号 19 番が割り当てられたコマに赤 7 図柄「赤 7」が配列されている。また、右リール R 3 の外周面には、4 コマ以内の間隔でベル図柄「B L」と、特殊図柄 B「S P B」と、のいずれかが配列されている。つまり、不正解役 1 の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、左リール R 1 と右リール R 3 との外周面において、それぞれ 4 コマ以内の間隔で配列されており、中リール R 2 の外周面において、20 コマ中 1 コマにしか配列されていない。

【0104】

このため、スロットマシン 1 では、内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」に当選し、かつ左ストップスイッチ 240a ~ 右ストップスイッチ 240c が検出した停止操作が不正解打順のうち打順 5 であった場合と、内部抽選で当選エリア「打順ベル 5」に当選し、かつ左ストップスイッチ 240a ~ 右ストップスイッチ 240c が検出した停止操作が不正解打順のうち打順 1 又は打順 2 であった場合と、において、中ストップスイッチ 240b が停止操作を検出したタイミング、つまり中ストップボタン B 2 の押下タイミングが、中リール R 2 に割り当てられた 20 コマの図柄のうち、停止番号 3 番が割り当てられた星図柄 A「S T A」~ 停止番号 0 番が割り当てられた特殊図柄 B「S P B」、停止番号 19 番

10

20

30

40

50

が割り当てられた赤 7 図柄「赤 7」の 5 コマの図柄のいずれかの図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されている状態である場合に、不正解役 1 を入賞させることができるように構成されている。

【 0 1 0 5 】

また、不正解役 2 の入賞図柄組合せは、「 B L - 黒 B A R - B L (S P B) 」となっている。図 6 に示すように、中リール R 2 の外周面には、停止番号 9 番が割り当てられたコマに黒 B A R 図柄「黒 B A R」が配列されている。つまり、不正解役 2 の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、左リール R 1 と右リール R 3 との外周面において、それぞれ 4 コマ以内の間隔で配列されており、中リール R 2 の外周面において、20 コマ中 1 コマにしか配列されていない。

10

【 0 1 0 6 】

このため、スロットマシン 1 では、内部抽選で当選エリア「打順ベル 2」に当選し、かつ左ストップスイッチ 240 a ~ 右ストップスイッチ 240 c が検出した停止操作が不正解打順のうち打順 5 であった場合と、内部抽選で当選エリア「打順ベル 6」に当選し、かつ左ストップスイッチ 240 a ~ 右ストップスイッチ 240 c が検出した停止操作が不正解打順のうち打順 1 又は打順 2 であった場合と、において、中ストップスイッチ 240 b が停止操作を検出したタイミング、つまり中ストップボタン B 2 の押下タイミングが、中リール R 2 に割り当てられた 20 コマの図柄のうち、停止番号 13 番が割り当てられた星図柄 A「S T A」~ 停止番号 9 番が割り当てられた黒 B A R 図柄「黒 B A R」の 5 コマの図柄のいずれかの図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されている状態である場合に、不正解役 2 を入賞させることができるように構成されている。

20

【 0 1 0 7 】

また、不正解役 3 の入賞図柄組合せは、「 B L - S P A - B L (S P B) 」となっている。図 6 に示すように、中リール R 2 の外周面には、停止番号 14 番が割り当てられたコマに特殊図柄 A「S P A」が配列されている。つまり、不正解役 3 の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、左リール R 1 と右リール R 3 との外周面において、それぞれ 4 コマ以内の間隔で配列されており、中リール R 2 の外周面において、20 コマ中 1 コマにしか配列されていない。

【 0 1 0 8 】

このため、スロットマシン 1 では、内部抽選で当選エリア「打順ベル 3」に当選し、かつ左ストップスイッチ 240 a ~ 右ストップスイッチ 240 c が検出した停止操作が不正解打順のうち打順 1、打順 2 又は打順 5 であった場合において、中ストップスイッチ 240 b が停止操作を検出したタイミング、つまり中ストップボタン B 2 の押下タイミングが、中リール R 2 に割り当てられた 20 コマの図柄のうち、停止番号 18 番が割り当てられた星図柄 A「S T A」~ 停止番号 14 番が割り当てられた特殊図柄 A「S P A」の 5 コマの図柄のいずれかの図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されている状態である場合に、不正解役 3 を入賞させることができるように構成されている。

30

【 0 1 0 9 】

また、不正解役 4 の入賞図柄組合せは、「 B L - S P C - B L (S P B) 」となっている。図 6 に示すように、中リール R 2 の外周面には、停止番号 4 番が割り当てられたコマに特殊図柄 C「S P C」が配列されている。つまり、不正解役 4 の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、左リール R 1 と右リール R 3 との外周面において、それぞれ 4 コマ以内の間隔で配列されており、中リール R 2 の外周面において、20 コマ中 1 コマにしか配列されていない。

40

【 0 1 1 0 】

このため、スロットマシン 1 では、内部抽選で当選エリア「打順ベル 4」に当選し、かつ左ストップスイッチ 240 a ~ 右ストップスイッチ 240 c が検出した停止操作が不正解打順のうち打順 1、打順 2 又は打順 5 であった場合において、中ストップスイッチ 240 b が停止操作を検出したタイミング、つまり中ストップボタン B 2 の押下タイミングが、中リール R 2 に割り当てられた 20 コマの図柄のうち、停止番号 8 番が割り当てられた

50

星図柄 A「S T A」～停止番号 4 番が割り当てられた特殊図柄 C「S P C」の 5 コマの図柄のいずれかの図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されている状態である場合に、不正解役 4 を入賞させることができるように構成されている。

【0111】

このように、中ストップスイッチ 240 b が予め設定されたタイミングで停止操作を検出した場合にリール制御手段 130 によるリール停止制御によって有効ライン L 1 上に入賞図柄組合せが表示可能となる不正解役 1～不正解役 4 は、本実施形態における第 1 小役と、第 2 不正解役と、を構成する。

【0112】

次に、不正解役 5～不正解役 8 の入賞図柄組合せについて説明する。図 7 (D) に示すように、不正解役 5 の入賞図柄組合せは、「赤 7 - S T A - B L (S P B)」となっている。図 6 に示すように、左リール R 1 の外周面には、停止番号 19 番が割り当てられたコマに赤 7 図柄「赤 7」が配列されている。また、中リール R 2 の外周面には、4 コマ以内の間隔で星図柄 A「S T A」が配列されている。つまり、不正解役 5 の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、中リール R 2 と右リール R 3 との外周面において、それぞれ 4 コマ以内の間隔で配列されており、左リール R 1 の外周面において、20 コマ中 1 コマにしか配列されていない。

【0113】

このため、スロットマシン 1 では、内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」に当選し、かつ左ストップスイッチ 240 a～右ストップスイッチ 240 c が検出した停止操作が不正解打順のうち打順 3、打順 4 又は打順 6 であった場合において、左ストップスイッチ 240 a が停止操作を検出したタイミング、つまり左ストップボタン B 1 の押下タイミングが、左リール R 1 に割り当てられた 20 コマの図柄のうち、停止番号 3 番が割り当てられた特殊図柄 A「S P A」～停止番号 0 番が割り当てられたリプレイ図柄「R P」、停止番号 19 番が割り当てられた赤 7 図柄「赤 7」の 5 コマの図柄のいずれかの図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されている状態である場合に、不正解役 5 を入賞させることができるように構成されている。

【0114】

また、不正解役 6 の入賞図柄組合せは、「白 B A R - S T A - B L (S P B)」となっている。図 6 に示すように、左リール R 1 の外周面には、停止番号 9 番が割り当てられたコマに白 B A R 図柄「白 B A R」が配列されている。つまり、不正解役 6 の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、中リール R 2 と右リール R 3 との外周面において、それぞれ 4 コマ以内の間隔で配列されており、左リール R 1 の外周面において、20 コマ中 1 コマにしか配列されていない。

【0115】

このため、スロットマシン 1 では、内部抽選で当選エリア「打順ベル 2」に当選し、かつ左ストップスイッチ 240 a～右ストップスイッチ 240 c が検出した停止操作が不正解打順のうち打順 3、打順 4 又は打順 6 であった場合において、左ストップスイッチ 240 a が停止操作を検出したタイミング、つまり左ストップボタン B 1 の押下タイミングが、左リール R 1 に割り当てられた 20 コマの図柄のうち、停止番号 13 番が割り当てられた特殊図柄 A「S P A」～停止番号 9 番が割り当てられた白 B A R 図柄「白 B A R」の 5 コマの図柄のいずれかの図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されている状態である場合に、不正解役 6 を入賞させることができるように構成されている。

【0116】

また、不正解役 7 の入賞図柄組合せは、「S P B - S T A - B L (S P B)」となっている。図 6 に示すように、左リール R 1 の外周面には、停止番号 4 番が割り当てられたコマに特殊図柄 B「S P B」が配列されている。つまり、不正解役 7 の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、中リール R 2 と右リール R 3 との外周面において、それぞれ 4 コマ以内の間隔で配列されており、左リール R 1 の外周面において、20 コマ中 1 コマにしか配列されていない。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 7 】

このため、スロットマシン 1 では、内部抽選で当選エリア「打順ベル 3」に当選し、かつ左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が検出した停止操作が不正解打順のうち打順 6 であった場合と、内部抽選で当選エリア「打順ベル 5」に当選し、かつ左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が検出した停止操作が不正解打順のうち打順 3 又は打順 4 であった場合と、において、左ストップスイッチ 2 4 0 a が停止操作を検出したタイミング、つまり左ストップボタン B 1 の押下タイミングが、左リール R 1 に割り当てられた 2 0 コマの図柄のうち、停止番号 8 番が割り当てられた黒 B A R 図柄「黒 B A R」~ 停止番号 4 番が割り当てられた特殊図柄 B「S P B」の 5 コマの図柄のいずれかの図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されている状態である場合に、不正解役 7 を入賞させることができるように構成されている。

10

【 0 1 1 8 】

また、不正解役 8 の入賞図柄組合せは、「S P C - S T A - B L (S P B)」となっている。図 6 に示すように、左リール R 1 の外周面には、停止番号 1 4 番が割り当てられたコマに特殊図柄 C「S P C」が配列されている。つまり、不正解役 8 の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、中リール R 2 と右リール R 3 との外周面において、それぞれ 4 コマ以内の間隔で配列されており、左リール R 1 の外周面において、2 0 コマ中 1 コマにしか配列されていない。

【 0 1 1 9 】

このため、スロットマシン 1 では、内部抽選で当選エリア「打順ベル 4」に当選し、かつ左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が検出した停止操作が不正解打順のうち打順 6 であった場合と、内部抽選で当選エリア「打順ベル 6」に当選し、かつ左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が検出した停止操作が不正解打順のうち打順 3 又は打順 4 であった場合と、において、左ストップスイッチ 2 4 0 a が停止操作を検出したタイミング、つまり左ストップボタン B 1 の押下タイミングが、左リール R 1 に割り当てられた 2 0 コマの図柄のうち、停止番号 1 8 番が割り当てられた特殊図柄 A「S P A」~ 停止番号 1 4 番が割り当てられた特殊図柄 C「S P C」の 5 コマの図柄のいずれかの図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されている状態である場合に、不正解役 8 を入賞させることができるように構成されている。

20

【 0 1 2 0 】

このように、左ストップスイッチ 2 4 0 a が予め設定されたタイミングで停止操作を検出した場合にリール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御によって有効ライン L 1 上に入賞図柄組合せが表示可能となる不正解役 5 ~ 不正解役 8 は、本実施形態における第 2 小役と、第 1 不正解役と、を構成する。

30

【 0 1 2 1 】

次に、C B B の入賞図柄組合せについて説明する。図 7 (E) に示すように、C B B の入賞図柄組合せは、「B L - R P - S T A (S T B)」となっている。つまり、C B B の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の外周面において、それぞれ 4 コマ以内の間隔で配列されている。

【 0 1 2 2 】

このため、スロットマシン 1 では、内部抽選で当選エリア「C B B」のいずれかに当選した場合に、左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が検出した停止操作がいずれの打順及びタイミングであった場合にも、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御によって C B B の入賞図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示させることができるようになっている。

40

【 0 1 2 3 】

< 各打順ベル当選時における役の入賞の可否に関する詳細 >

次に、本実施形態のスロットマシン 1 において、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 6」に当選した場合において、ベル、特殊小役 1 ~ 特殊小役 3、不正解役 1 ~ 不正解役 8 が入賞する確率と、ベル、特殊小役 1 ~ 特殊小役 3、不正解役 1 ~ 不正解役

50

8の入賞の可否に関する詳細について、図6～図9を用いて説明する。

【0124】

図8は、非RT状態～RT2状態において当選可能な当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選時において、ベル、特殊小役1～特殊小役3、不正解役1～不正解役8の配当及び入賞する確率を示した図である。

【0125】

図8に示すように、ベルと、特殊小役1～特殊小役3と、は、入賞する確率がともに1/1となっている。上述した通り、ベルの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、左リールR1～右リールR3の外周面においていずれも4コマ以内の間隔で配列されている。また、特殊小役1～特殊小役3の入賞図柄組合せを構成する各図柄も同様に、左リールR1～右リールR3の外周面においていずれも4コマ以内の間隔で配列されている。このため、ベルと、特殊小役1～特殊小役3と、は、左ストップスイッチ240a～右ストップスイッチ240cがいずれのタイミングで停止操作を検出した場合にも、入賞可能となっており、それぞれ設定された打順で左ストップスイッチ240a～右ストップスイッチ240cが停止操作を検出した場合には、必ず入賞するように構成されている。

【0126】

本実施形態において、リール制御手段130は、左ストップスイッチ240a～右ストップスイッチ240cが検出した第1停止操作が、ベルと、特殊小役1～特殊小役3のいずれかと、を入賞可能となる停止操作であった場合に、個数優先制御を実行してベルと特殊小役1～特殊小役3とに共通する図柄を有効ラインL1上に表示する。例えば、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」に当選し、かつ左ストップスイッチ240aが第1停止操作を検出した場合、リール制御手段130は、左リールR1において有効ラインL1上にリプレイ図柄「RP」を停止表示することで、ベルの入賞図柄組合せ「RP-BL-RP」と、特殊小役1の入賞図柄組合せ「RP-RP-STA」、「RP-RP-STB」、「RP-SPB-STA」、「RP-SPB-STB」と、の計5個の図柄組合せを入賞可能になることから、個数優先制御を実行し、ベルの入賞図柄組合せと特殊小役1の入賞図柄組合せとに共通する左リールR1の図柄であるリプレイ図柄「RP」を、有効ラインL1上に表示するリール停止制御を実行する。

【0127】

ベルと、特殊小役1～特殊小役3と、を入賞可能な第1停止操作を左ストップスイッチ240a～右ストップスイッチ240cが検出した状態において、リール制御手段130は、第2停止操作を検出したのが正解打順に設定されているストップスイッチ240である場合には、枚数優先制御を実行し、ベルの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL1上に表示するリール停止制御を実行する。

【0128】

一方、第2停止操作を検出したのが不正解打順に設定されているストップスイッチ240である場合、リール制御手段130は、個数優先制御を実行して、特殊小役1～特殊小役3の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL1上に表示するリール停止制御を実行する。具体的には、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」に当選し、かつ左ストップスイッチ240a～右ストップスイッチ240cが検出した停止操作が打順2であった場合、リール制御手段130は、右ストップスイッチ240cが第2停止操作を検出した時点において、右リールR3のうち有効ラインL1上に表示する図柄として、リプレイ図柄「RP」を停止表示するとベルの入賞図柄組合せ「RP-BL-RP」しか表示できないものの、星図柄Aを表示すれば特殊小役1の入賞図柄組合せ「RP-RP-STA」と「RP-SPB-STA」の2個を表示可能であり、星図柄Bを表示すれば特殊小役1の入賞図柄組合せ「RP-RP-STB」と「RP-SPB-STB」の2個を表示可能であることから、個数優先制御を実行して星図柄A「STA」又は星図柄B「STB」を有効ラインL1上に表示するリール停止制御を実行する。

【0129】

このようなリール停止制御を実行することにより、スロットマシン1では、当選エリア

「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」のいずれかに当選し、第 1 停止操作を検出したストップスイッチが正解打順の第 1 停止操作と共通のストップスイッチであった場合に、ベルと、特殊小役 1～特殊小役 3 のいずれかと、に共通する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示し、第 2 停止操作を検出したストップスイッチによって、入賞する役を決定することができる。

【 0 1 3 0 】

次に、内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」のいずれかに当選し、かつ第 1 停止操作を検出したストップスイッチが正解打順の第 1 停止操作とは異なるストップスイッチであり、第 1 停止操作を検出した時点で不正解打順が確定される場合について、図 9 を用いて説明する。図 9 は、内部抽選で当選エリア「打順ベル 5」に当選した場合と、当選エリア「打順ベル 1」に当選した場合と、において、左ストップスイッチ 2 4 0 a～右ストップスイッチ 2 4 0 c が停止操作を検出した状態を示す図である。

【 0 1 3 1 】

まず、不正解打順として打順 1 及び打順 2 が設定されている場合について説明する。図 9 (A) に示すように、内部抽選で当選エリア「打順ベル 5」に当選し、かつ左ストップスイッチ 2 4 0 a が第 1 停止操作を検出した場合、リール制御手段 1 3 0 は、リプレイ図柄「 R P 」を有効ライン L 1 上に表示することでベルの入賞図柄組合せ「 R P - B L - R P 」の 1 個の図柄組合せを表示可能となり、星図柄 A 「 S T A 」を有効ライン L 1 上に表示することで特殊小役 3 の入賞図柄組合せ「 S T A - R P - R P 」、
「 S T A - S P B - R P 」の 2 個の図柄組合せを表示可能となり、星図柄 B 「 S T B 」を有効ライン L 1 上に表示することで特殊小役 3 の入賞図柄組合せ「 S T B - R P - R P 」、
「 S T B - S P B - R P 」の 2 個の図柄組合せを表示可能となり、ベル図柄「 B L 」を有効ライン L 1 上に表示することで不正解役 1 の入賞図柄組合せ「 B L - 赤 7 - B L 」、
「 B L - 赤 7 - S P B 」の 2 個の図柄組合せを表示可能となり、特殊図柄 B 「 S P B 」を有効ライン L 1 上に表示することで不正解役 7 の入賞図柄組合せ「 S P B - S T A - B L 」、
「 S P B - S T A - S P B 」の 2 個の図柄組合せを表示可能となることから、個数優先制御を実行して星図柄 A 「 S T A 」と、星図柄 B 「 S T B 」と、ベル図柄「 B L 」と、特殊図柄 B 「 S P B 」と、のいずれかを停止表示すると決定する。そして、リール制御手段 1 3 0 は、特殊小役 3 と、不正解役 1 と、不正解役 7 と、で有効ライン L 1 上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によって特殊小役 3 と、不正解役 1 と、不正解役 7 と、の間に優先順位を付けられないため、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によって、有効ライン L 1 上に入賞図柄組合せとして不正解役 1 の入賞図柄組合せ「 B L - 赤 7 - B L (S P B) 」の左リール R 1 の図柄であるベル図柄「 B L 」を表示するリール停止制御を実行する。

【 0 1 3 2 】

左リール R 1 の有効ライン L 1 上にベル図柄「 B L 」が停止表示されることにより、スロットマシン 1 では、今回の遊技で入賞可能となる役が不正解役 1 に確定される。図 9 (A) には、停止番号 1 番に割り当てられたベル図柄「 B L 」が有効ライン L 1 上に停止表示された状態を示している。上述した通り、不正解役 1 の入賞図柄組合せは、「 B L - 赤 7 - B L (S P B) 」であり、中ストップスイッチ 2 4 0 b が停止操作を検出したタイミング、つまり中ストップボタン B 2 の押下タイミングが、中リール R 2 に割り当てられた 2 0 コマの図柄のうち、停止番号 3 番が割り当てられた星図柄 A 「 S T A 」～停止番号 0 番が割り当てられた特殊図柄 B 「 S P B 」、停止番号 1 9 番が割り当てられた赤 7 図柄「 赤 7 」の 5 コマの図柄のいずれかの図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されている状態である場合に、不正解役 1 を入賞させることができる。つまり、スロットマシン 1 では、2 0 コマ中 5 コマの範囲で中ストップボタン B 2 が押下操作された場合に、不正解役 1 を入賞可能のように構成されており、2 0 コマ中残りの 1 5 コマの範囲で中ストップボタン B 2 が押下操作された場合に、不正解役 1 を取りこぼすように構成されているため、不正解役 1 が入賞する確率は、 $5 / 20 = 1 / 4$ となっている。

【 0 1 3 3 】

上述したように、不正解役 1 は、停止番号 3 番に割り当てられた星図柄 A「S T A」～停止番号 0 番が割り当てられた特殊図柄 B「S P B」、停止番号 19 番が割り当てられた赤 7 図柄「赤 7」の 5 コマの図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングで中ストップスイッチ 240b が停止操作を検出した場合に、赤 7 図柄「赤 7」が有効ライン L 1 上に表示されて入賞し、不正解役 2 は、停止番号 13 番に割り当てられた星図柄 A「S T A」～停止番号 9 番が割り当てられた黒 B A R 図柄「黒 B A R」の 5 コマの図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングで中ストップスイッチ 240b が停止操作を検出した場合に、黒 B A R 図柄「黒 B A R」が有効ライン L 1 上に停止表示されて入賞し、不正解役 3 は、停止番号 18 番に割り当てられた星図柄 A「S T A」～停止番号 14 番が割り当てられた特殊図柄 A「S P A」の 5 コマの図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングで中ストップスイッチ 240b が停止操作を検出した場合に、特殊図柄 A「S P A」が有効ライン L 1 上に停止表示されて入賞し、不正解役 4 は、停止番号 8 番に割り当てられた星図柄 A「S T A」～停止番号 4 番が割り当てられた特殊図柄 C「S P C」の 5 コマの図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングで中ストップスイッチ 240b が停止操作を検出した場合に、特殊図柄 C「S P C」が有効ライン L 1 上に表示されて入賞する。

【0134】

つまり、不正解役 1～不正解役 4 は、入賞可能となる中ストップスイッチ 240b が停止操作を検出するタイミングが重複しないように構成され、かつ、許容されるタイミングが中リール R 2 の外周面に配列された図柄 20 コマ中 5 コマ分の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示される期間内となるように構成されている。

【0135】

また、スロットマシン 1 では、内部抽選における当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選確率がすべて同じ確率に設定されているため、例えば、第 2 停止操作として中リール R 2 に配列された赤 7 図柄「赤 7」を有効ライン L 1 上に表示させることを常に狙って中ストップボタン B 2 が押下操作された場合、当選エリア「打順ベル 5」の当選時には確実に不正解役 1 を入賞させることができるが、当選エリア「打順ベル 3」、当選エリア「打順ベル 4」、当選エリア「打順ベル 6」の当選時には確実に取りこぼし（非入賞）となる。このため、不正解役 1 が入賞する確率は、中ストップボタン B 2 の操作態様によらず 1 / 4 となっている。

【0136】

また、リール制御手段 130 は、内部抽選手段 120 による内部抽選で当選エリア「打順ベル 3」、当選エリア「打順ベル 4」、当選エリア「打順ベル 6」のいずれかに当選し、かつ第 1 停止操作を検出したのが左ストップスイッチ 240a である場合には、上述した当選エリア「打順ベル 5」の当選時と同様に、それぞれ入賞図柄組合せが異なる不正解役 2～不正解役 4 のうち当選した不正解役の入賞図柄組合せのうち左リール R 1 の図柄を有効ライン L 1 上に表示するリール停止制御を実行する。

【0137】

これらより、不正解役 1～不正解役 4 の入賞確率は、すべて 1 / 4 であり、中ストップスイッチ 240b が停止操作を検出するタイミングによって 3 / 4 の確率で取りこぼし得る役となっている。

【0138】

なお、図 8 に示すように、本実施形態のスロットマシン 1 において、打順 1 又は打順 2 の停止操作を左ストップスイッチ 240a～右ストップスイッチ 240c が検出した場合に入賞可能となる不正解役 1～不正解役 4 のうち、不正解役 1 が当選エリア「打順ベル 5」に含まれ、不正解役 2 が当選エリア「打順ベル 6」に含まれ、不正解役 3 が当選エリア「打順ベル 3」に含まれ、不正解役 4 が当選エリア「打順ベル 4」に含まれることで、当選エリア「打順ベル 3」～当選エリア「打順ベル 6」には、不正解役 1～不正解役 4 が互いに重複することなく含まれている。

【0139】

次に、不正解打順として打順 3 及び打順 4 が設定されている場合について説明する。図 9 (B) に示すように、内部抽選で当選エリア「打順ベル 5」に当選し、かつ中ストップスイッチ 240b が第 1 停止操作を検出した場合、リール制御手段 130 は、ベル図柄「BL」を有効ライン L1 上に表示することでベルの入賞図柄組合せ「RP - BL - RP」の 1 個の図柄組合せを表示可能となり、リプレイ図柄「RP」を有効ライン L1 上に表示することで特殊小役 3 の入賞図柄組合せ「STA - RP - RP」、「STB - RP - RP」の 2 個の図柄組合せを表示可能となり、特殊図柄 B「SPB」を有効ライン L1 上に表示することで特殊小役 3 の入賞図柄組合せ「STA - SPB - RP」、「STB - SPB - RP」の 2 個の図柄組合せを表示可能となり、赤 7 図柄「BL」を有効ライン L1 上に表示することで不正解役 1 の入賞図柄組合せ「BL - 赤 7 - BL」、「BL - 赤 7 - SPB」の 2 個の図柄組合せを表示可能となり、星図柄 A「STA」を有効ライン L1 上に表示することで不正解役 7 の入賞図柄組合せ「SPB - STA - BL」、「SPB - STA - SPB」の 2 個の図柄組合せを表示可能となることから、個数優先制御を実行してリプレイ図柄「RP」と、特殊図柄 B「SPB」と、赤 7 図柄「赤 7」と、星図柄 A「STA」と、のいずれかを停止表示すると決定する。そして、リール制御手段 130 は、特殊小役 3 と、不正解役 1 と、不正解役 7 と、で有効ライン L1 上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によって特殊小役 3 と、不正解役 1 と、不正解役 7 と、の間に優先順位を付けられないため、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によって、有効ライン L1 上に入賞図柄組合せとして不正解役 7 の入賞図柄組合せ「赤 7 - STA - BL (SPB)」の中リール R2 の図柄である星図柄 A「STA」を表示するリール停止制御を実行する。

【0140】

中リール R2 の有効ライン L1 上に星図柄 A「STA」が停止表示されることにより、スロットマシン 1 では、今回の遊技で入賞可能となる役が不正解役 7 に確定される。図 9 (B) には、停止番号 18 番に割り当てられた星図柄 A「STA」が有効ライン L1 上に停止表示された状態を示している。上述した通り、不正解役 7 の入賞図柄組合せは、「SPB - STA - BL (SPB)」であり、左ストップスイッチ 240a が停止操作を検出したタイミング、つまり左ストップボタン B1 の押下タイミングが、左リール R1 に割り当てられた 20 コマの図柄のうち、停止番号 8 番が割り当てられた黒 BAR 図柄「黒 BAR」～停止番号 4 番が割り当てられた特殊図柄 B「SPB」の 5 コマの図柄のいずれかの図柄が有効ライン L1 上に回転表示されている状態である場合に、不正解役 7 を入賞させることができる。つまり、スロットマシン 1 では、20 コマ中 5 コマの範囲で左ストップボタン B1 が押下操作された場合に、不正解役 7 を入賞可能なように構成されており、20 コマ中残りの 15 コマの範囲で左ストップボタン B1 が押下操作された場合に、不正解役 7 を取りこぼすように構成されているため、不正解役 7 が入賞する確率は、 $5 / 20 = 1 / 4$ となっている。

【0141】

上述したように、不正解役 5 は、停止番号 3 番に割り当てられた特殊図柄 A「SPA」～停止番号 0 番に割り当てられたリプレイ図柄「RP」、停止番号 19 番が割り当てられた赤 7 図柄「赤 7」の 5 コマの図柄が有効ライン L1 上に回転表示されているタイミングで左ストップスイッチ 240a が停止操作を検出した場合に、赤 7 図柄「赤 7」が有効ライン L1 上に表示されて入賞し、不正解役 6 は、停止番号 13 番に割り当てられた特殊図柄 A「SPA」～停止番号 9 番が割り当てられた白 BAR 図柄「白 BAR」の 5 コマの図柄が有効ライン L1 上に回転表示されているタイミングで左ストップスイッチ 240a が停止操作を検出した場合に、白 BAR 図柄「白 BAR」が有効ライン L1 上に停止表示されて入賞し、不正解役 7 は、停止番号 8 番に割り当てられた黒 BAR 図柄「黒 BAR」～停止番号 4 番が割り当てられた特殊図柄 B「SPB」の 5 コマの図柄が有効ライン L1 上に回転表示されているタイミングで左ストップスイッチ 240a が停止操作を検出した場合に、特殊図柄 B「SPB」が有効ライン L1 上に停止表示されて入賞し、不正解役 8 は、停止番号 18 番に割り当てられた特殊図柄 A「SPA」～停止番号 14 番が割り当てら

れた特殊図柄C「SPC」の5コマの図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングで左ストップスイッチ240aが停止操作を検出した場合に、特殊図柄C「SPC」が有効ラインL1上に表示されて入賞する。

【0142】

つまり、不正解役5～不正解役8は、入賞可能となる左ストップスイッチ240aが停止操作を検出するタイミングが重複しないように構成され、かつ、許容されるタイミングが左リールR1の外周面に配列された図柄20コマ中5コマ分の図柄が有効ラインL1上に回転表示される期間内となるように構成されている。

【0143】

また、スロットマシン1では、内部抽選における当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選確率がすべて同じ確率に設定されているため、例えば、第2停止操作として左リールR1に配列された赤7図柄「赤7」を有効ラインL1上に表示させることを常に狙って左ストップボタンB1が押下操作された場合、当選エリア「打順ベル1」の当選時には確実に不正解役5を入賞させることができるが、当選エリア「打順ベル2」、当選エリア「打順ベル5」、当選エリア「打順ベル6」の当選時には確実に取りこぼし（非入賞）となる。このため、不正解役5が入賞する確率は、中ストップボタンB2の操作態様によらず1/4となっている。

【0144】

また、リール制御手段130は、内部抽選手段120による内部抽選で当選エリア「打順ベル1」、当選エリア「打順ベル2」、当選エリア「打順ベル6」のいずれかに当選し、かつ第1停止操作を検出したのが中ストップスイッチ240bである場合には、上述した当選エリア「打順ベル5」の当選時と同様に、それぞれ入賞図柄組合せが異なる不正解役6～不正解役8のうち当選した不正解役の入賞図柄組合せのうち中リールR2の図柄を有効ラインL1上に表示するリール停止制御を実行する。

【0145】

これらより、不正解役5～不正解役8の入賞確率は、すべて1/4であり、左ストップスイッチ240aが停止操作を検出するタイミングによって3/4の確率で取りこぼし得る役となっている。

【0146】

なお、図8に示すように、本実施形態のスロットマシン1において、打順3又は打順4の停止操作を左ストップスイッチ240a～右ストップスイッチ240cが検出した場合に入賞可能となる不正解役5～不正解役8のうち、不正解役5が当選エリア「打順ベル1」に含まれ、不正解役6が当選エリア「打順ベル2」に含まれ、不正解役7が当選エリア「打順ベル5」に含まれ、不正解役8が当選エリア「打順ベル6」に含まれることで、当選エリア「打順ベル1」、当選エリア「打順ベル2」、当選エリア「打順ベル5」、当選エリア「打順ベル6」には、不正解役5～不正解役8が互いに重複することなく含まれている。

【0147】

次に、不正解打順として打順5及び打順6が設定されている場合について説明する。図9(C)に示すように、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」に当選し、かつ右ストップスイッチ240cが第1停止操作を検出した場合、リール制御手段130は、リプレイ図柄「RP」を有効ラインL1上に表示することでベルの入賞図柄組合せ「RP-BL-RP」の1個の図柄組合せを表示可能となり、星図柄A「STA」を有効ラインL1上に表示することで特殊小役1の入賞図柄組合せ「RP-RP-STA」、「RP-SPB-STA」の2個の図柄組合せを表示可能となり、星図柄B「STB」を有効ラインL1上に表示することで特殊小役3の入賞図柄組合せ「RP-RP-STB」、「RP-SPB-STB」の2個の図柄組合せを表示可能となり、ベル図柄「BL」を有効ラインL1上に表示することで不正解役1の入賞図柄組合せ「BL-赤7-BL」及び不正解役5の入賞図柄組合せ「赤7-STA-BL」の2個の図柄組合せを表示可能となり、特殊図柄B「SPB」を有効ラインL1上に表示することで不正解役1の入賞図柄組合せ「BL-赤7

10

20

30

40

50

- S P B」及び不正解役 5 の入賞図柄組合せ「赤 7 - S T A - S P B」の 2 個の図柄組合せを表示可能となることから、個数優先制御を実行して星図柄 A「S T A」と、星図柄 B「S T B」と、ベル図柄「B L」と、特殊図柄 B「S P B」と、のいずれかを停止表示すると決定する。そして、リール制御手段 1 3 0 は、特殊小役 1 と、不正解役 1 と、不正解役 5 と、で有効ライン L 1 上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によって特殊小役 1 と、不正解役 1 と、不正解役 5 と、の間に優先順位を付けられないため、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によって、有効ライン L 1 上に入賞図柄組合せとして不正解役 1 の入賞図柄組合せ「B L - 赤 7 - B L」と不正解役 5 の入賞図柄組合せ「赤 7 - S T A - B L」とに共通する右リール R 3 の図柄であるベル図柄「B L」を表示するリール停止制御を実行する。なお、リール制御手段 1 3 0 は、特殊図柄 B「S P B」を有効ライン L 1 上に停止表示することができるよう構成されていてもよい。

10

【 0 1 4 8 】

上述した通り、本実施形態のスロットマシン 1 において、右リール R 3 の外周面には、4 コマ以内の間隔でベル図柄「B L」が配列されている。このため、スロットマシン 1 では、右ストップスイッチ 2 4 0 c が第 1 停止操作を検出した時点で不正解打順が確定する当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 4」の当選時に、右ストップスイッチ 2 4 0 c が第 1 停止操作を検出した場合、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御によってベル図柄「B L」が確実に有効ライン L 1 上に表示されるように構成されている。

【 0 1 4 9 】

20

このように、第 1 停止操作を右ストップスイッチ 2 4 0 c が検出した時点で不正解打順が確定する場合において、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御によって入賞図柄組合せを構成する図柄のうち右リール R 3 の図柄が有効ライン L 1 上に表示される不正解役 1 ～不正解役 8 は、本実施形態における第 3 不正解役を構成する。

【 0 1 5 0 】

なお、リール制御手段 1 3 0 は、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選で当選エリア「打順ベル 2」～当選エリア「打順ベル 4」のいずれかに当選し、かつ第 1 停止操作を検出したのが右ストップスイッチ 2 4 0 c である場合には、上述した当選エリア「打順ベル 1」の当選時と同様に、それぞれ入賞図柄組合せが異なる不正解役 2 ～不正解役 4、不正解役 6 ～不正解役 8 のうち当選した不正解役の入賞図柄組合せのうち右リール R 3 の図柄を有効ライン L 1 上に表示するリール停止制御を実行する。

30

【 0 1 5 1 】

右リール R 3 の有効ライン L 1 上にベル図柄「B L」が停止表示されることにより、スロットマシン 1 では、今回の遊技で入賞可能となる役が不正解役 1 と不正解役 5 とのいずれかに確定される。図 9 (C) には、停止番号 2 番に割り当てられたベル図柄「B L」が有効ライン L 1 上に停止表示された状態を示している。この状態でさらに、第 2 停止操作を左ストップスイッチ 2 4 0 a が検出した場合が図 9 (D) に示す状態であり、第 2 停止操作を中ストップスイッチ 2 4 0 b が検出した場合が図 9 (E) に示す状態である。

【 0 1 5 2 】

まず、図 9 (D) に示す状態について説明する。内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」に当選し、かつ右ストップスイッチ 2 4 0 c が第 1 停止操作を検出し、かつ左ストップスイッチ 2 4 0 a が第 2 停止操作を検出した場合、リール制御手段 1 3 0 は、ベル図柄「B L」を有効ライン L 1 上に表示することで不正解役 1 の入賞図柄組合せ「B L - 赤 7 - B L」又は「B L - 赤 7 - S P B」を表示可能となり、赤 7 図柄「赤 7」を有効ライン L 1 上に表示することで不正解役 5 の入賞図柄組合せ「赤 7 - S T A - B L」又は「赤 7 - S T A - S P B」を表示可能となるため、不正解役 1 と不正解役 5 とで有効ライン L 1 上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によって不正解役 1 と不正解役 5 との間に優先順位を付けられないため、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によって、有効ライン L 1 上に入賞図柄組合せとして不正解役 1 の入賞図柄組合せ「B L - 赤 7 - B L (S P B)」の左リール R 1 の図柄である

40

50

ベル図柄「B L」を表示するリール停止制御を実行する。リール制御手段130によるリール停止制御によって停止番号2番に割り当てられたベル図柄「B L」が有効ラインL1上に停止表示された状態を、図9(D)に示す。

【0153】

左リールR1の有効ラインL1上にベル図柄「B L」が停止表示されることにより、スロットマシン1では、今回の遊技で入賞可能となる役が不正解役1に確定される。上述した通り、不正解役1は、中ストップボタンB2が停止操作を検出するタイミングによって入賞可能であり、その入賞確率が1/4となるように構成されている。つまり、本実施形態のスロットマシン1では、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」に当選し、かつ打順5の停止操作を左ストップスイッチ240a~右ストップスイッチ240cが検出した場合に、中ストップスイッチ240bが停止操作を検出するタイミングによって不正解役1を3/4の確率で取りこぼし得る構成となっている。

10

【0154】

次に、図9(E)に示す状態について説明する。内部抽選で当選エリア「打順ベル1」に当選し、かつ右ストップスイッチ240cが第1停止操作を検出し、かつ中ストップスイッチ240bが第2停止操作を検出した場合、リール制御手段130は、赤7図柄「赤7」を有効ラインL1上に表示することで不正解役1の入賞図柄組合せ「B L - 赤7 - B L」又は「B L - 赤7 - S P B」を表示可能となり、星図柄A「S T A」を有効ラインL1上に表示することで不正解役5の入賞図柄組合せ「赤7 - S T A - B L」又は「赤7 - S T A - S P B」を表示可能となるため、不正解役1と不正解役5とで有効ラインL1上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によって不正解役1と不正解役5との間に優先順位を付けられないため、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によって、有効ラインL1上に入賞図柄組合せとして不正解役5の入賞図柄組合せ「赤7 - S T A - B L (S P B)」の中リールR2の図柄である星図柄A「S T A」を表示するリール停止制御を実行する。リール制御手段130によるリール停止制御によって停止番号18番に割り当てられた星図柄A「S T A」が有効ラインL1上に停止表示された状態を、図9(E)に示す。

20

【0155】

中リールR2の有効ラインL1上に星図柄A「S T A」が停止表示されることにより、スロットマシン1では、今回の遊技で入賞可能となる役が不正解役5に確定される。上述した通り、不正解役5は、左ストップボタンB1が停止操作を検出するタイミングによって入賞可能であり、その入賞確率が1/4となるように構成されている。つまり、本実施形態のスロットマシン1では、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」に当選し、かつ打順6の停止操作を左ストップスイッチ240a~右ストップスイッチ240cが検出した場合に、左ストップスイッチ240aが停止操作を検出するタイミングによって不正解役5を3/4の確率で取りこぼし得る構成となっている。

30

【0156】

このように、本実施形態のスロットマシン1においては、当選エリア「打順ベル1」~当選エリア「打順ベル6」に当選した場合に、左ストップスイッチ240aが停止操作を検出するタイミングと、中ストップスイッチ240bが停止操作を検出するタイミングと、のいずれか一方において取りこぼしが発生し得る構成となっており、右ストップスイッチ240cが停止操作を検出するタイミングがいずれのタイミングであっても取りこぼしが発生しない構成となっている。

40

【0157】

上述した通り、本実施形態のスロットマシン1は、C B Bが入賞し遊技状態がボーナス状態に移行した場合に、リール制御手段130によるリール停止制御の実行時に、右ストップスイッチ240cが停止操作を検出してから75ms以内、つまり滑りコマ数が1コマ以内となるように右リールR3を停止する制御を実行するように構成されている。このため、スロットマシン1では、遊技状態がボーナス状態である場合に右リールR3に表示される図柄を特定の図柄にするためには、最大でも2つの特定の図柄の間に1つの図柄を

50

配置する1コマおきに特定の図柄を配列する必要がある。このような状態で、スロットマシン1は、非ボーナス状態において右ストップスイッチ240cが停止操作を検出タイミングによって入賞確率が1/4となるように不正解役の図柄組合せを有するように設計すると、右リールR3の外周面に4コマおきに異なる図柄を配列する必要があるため、右リールR3の外周面の図柄の配列を構成するための制約が多くなり、右リールR3の外周面の図柄の配列を設計することが困難な構成となっている。

【0158】

このため、本実施形態のスロットマシン1は、不正解役1～不正解役8の入賞図柄組合せにおいて、右リールR3の図柄が共通の図柄であるベル図柄「BL」と特殊図柄B「SPB」とから構成されており、打順5又は打順6が第1停止操作の時点で不正解打順が確定する場合には、右リールR3においてベル図柄「BL」と特殊図柄B「SPB」とのいずれかを有効ラインL1上に停止表示するように構成されており、CBBを搭載しリールの挙動や図柄の配列に制限が出る構成でありながら、打順5又は打順6の停止操作を左ストップスイッチ240a～右ストップスイッチ240cが検出した場合にも1/4の確率で入賞する不正解役1～不正解役8を搭載することが容易にできるように構成されている。

10

【0159】

なお、図8に示すように、本実施形態のスロットマシン1において、打順5又は打順6の停止操作を左ストップスイッチ240a～右ストップスイッチ240cが検出した場合に入賞可能となる不正解役1～不正解役8のうち、不正解役1と不正解役5とが当選エリア「打順ベル1」に含まれ、不正解役2と不正解役6とが当選エリア「打順ベル2」に含まれ、不正解役3と不正解役7とが当選エリア「打順ベル3」に含まれ、不正解役4と不正解役8とが当選エリア「打順ベル4」に含まれることで、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル4」には、不正解役1～不正解役8のうち2つの不正解役が互いに重複することなく含まれている。

20

【0160】

以上のように、本実施形態のスロットマシン1は、内部抽選手段120による内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」に当選しかつ左ストップスイッチ240a～右ストップスイッチ240cのいずれかが第1停止操作を検出した時点で不正解打順が確定された遊技において、第1停止操作を検出したのが右ストップスイッチ240cである場合には、不正解役1～不正解役4の入賞図柄組合せと、不正解役5～不正解役8の入賞図柄組合せとに共通する図柄であるベル図柄「BL」又は特殊図柄B「SPB」のいずれかを有効ラインL1上に表示し、中ストップスイッチ240bが予め設定されたタイミングで停止操作を検出した場合にリール制御手段130によるリール停止制御によって入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示される不正解役1～不正解役4と、左ストップスイッチ240aが予め設定されたタイミングで停止操作を検出した場合にリール制御手段130によるリール停止制御によって入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示される不正解役5～不正解役8と、をいずれも入賞可能にする。

30

【0161】

そして、スロットマシン1は、この状態で第2停止操作を検出したストップスイッチが左ストップスイッチ240aである場合には不正解役1～不正解役8のうち不正解役1～不正解役4が入賞可能となるようにするリール停止制御を実行し、第2停止操作を検出したストップスイッチが中ストップスイッチ240bである場合には不正解役1～不正解役8のうち不正解役5～不正解役8が入賞可能となるようにするリール停止制御を実行することで、最後に停止操作を検出する左ストップスイッチ240a又は中ストップスイッチ240bが停止操作を検出するタイミングによって不正解役1～不正解役4又は不正解役5～不正解役8を取りこぼし得る構成にすることができるため、左リールR1～右リールR3の周面に配列される図柄と、不正解役1～不正解役4の入賞図柄組合せ及び不正解役5～不正解役8の入賞図柄組合せと、の設計を容易にし、スロットマシン1の設計自由度の低下を防ぐことができる。

40

50

【0162】

また、本実施形態のスロットマシン1は、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」に含まれる不正解役1～不正解役8として、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル4」には、打順5又は打順6の停止操作を左ストップスイッチ240a～右ストップスイッチ240cが検出した場合に入賞可能となる役である不正解役1～不正解役8のうち2つが互いに重複することなく含まれ、当選エリア「打順ベル1」、当選エリア「打順ベル2」、当選エリア「打順ベル5」及び当選エリア「打順ベル6」には、打順3又は打順4の停止操作を左ストップスイッチ240a～右ストップスイッチ240cが検出した場合に入賞可能となる役である不正解役5～不正解役8が互いに重複することなく含まれ、当選エリア「打順ベル3」～当選エリア「打順ベル6」には、打順1又は打順2の停止操作を左ストップスイッチ240a～右ストップスイッチ240cが検出した場合に入賞可能となる役である不正解役1～不正解役4が互いに重複することなく含まれるように構成することで、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の6種類の当選エリアによって不正解役1～不正解役8が入賞する確率を抑制することができる。プログラムの容量を増大することなく遊技機的设计自由度を向上させることができる。

10

【0163】

特に、本実施形態のスロットマシン1においては、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」に当選した場合に、左ストップスイッチ240a～右ストップスイッチ240cが第1停止操作を検出した時点で不正解打順が確定する場合に、不正解役1～不正解役8が入賞する確率が1/4となるように構成されており、AT状態制御手段200によってAT状態が実行されておらず、入賞補助制御が実行されていないことで不正解打順が検出される機会がAT状態が実行されている場合よりも多い状態において、不正解役1～不正解役8が入賞する確率を抑制することができ、AT状態におけるメダルの払い出しに係る設計の自由度を高めることができる。

20

【0164】

3. 変形例

なお、本実施形態において、スロットマシン1は、不正解役1～不正解役8の入賞図柄組合せにおいて、右リールR3において有効ラインL1上に停止表示される図柄が共通の図柄となるように構成されているが、これに限定されない。スロットマシン1は、例えば、左リールR1において有効ラインL1上に停止表示される図柄と、中リールR2において有効ラインL1上に停止表示される図柄と、がそれぞれ各リールの外周面において4コマ以内に配列された図柄によって構成され、入賞可能となる右ストップスイッチ240cが停止操作を検出するタイミングが重複しないように構成され、かつ、許容されるタイミングが右リールR3の外周面に配列された図柄20コマ中5コマ分の図柄が有効ラインL1上に回転表示される期間内となるように構成された不正解役9～不正解役12を有するように構成されていてもよい。このように構成された場合、不正解役9～不正解役12が、第3不正解役を構成する。また、このように構成された場合、スロットマシン1は、ボーナスとしてCBBではなく、第1種特別役物に係る連続作動装置であるビッグボーナスや第1種特別役物であるレギュラーボーナス等、リール停止制御を変化させないボーナスを有することが好ましい。

30

40

【0165】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、正解役としてのベルと、ベルよりも少ない枚数の配当が設定された不正解役と、を含む当選態様として当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」を有するように構成されているが、これに限定されない。スロットマシン1は、例えば、正解打順として打順1、打順2が設定された当選エリア「三択打順ベル1」と、正解打順として打順3、打順4が設定された当選エリア「三択打順ベル2」と、正解打順として打順5、打順6が設定された当選エリア「三択打順ベル3」と、を有するように構成されていてもよい。

【0166】

このように構成された場合、スロットマシン1は、当選エリア「三択打順ベル1」には

50

、打順 1、打順 2 の停止操作を左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が検出した場合に入賞可能となるベルと、打順 3、打順 4 の停止操作を左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が検出した場合に入賞可能となる三択不正解役 3 と、打順 5、打順 6 の停止操作を左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が検出した場合に入賞可能となる三択不正解役 5 と、を含み、当選エリア「三択打順ベル 2」には、打順 3、打順 4 の停止操作を左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が検出した場合に入賞可能となるベルと、打順 1、打順 2 の停止操作を左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が検出した場合に入賞可能となる三択不正解役 1 と、打順 5、打順 6 の停止操作を左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が検出した場合に入賞可能となる三択不正解役 6 と、を含み、
当選エリア「三択打順ベル 3」には、打順 5、打順 6 の停止操作を左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が検出した場合に入賞可能となるベルと、打順 1、打順 2 の停止操作を左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が検出した場合に入賞可能となる三択不正解役 2 と、打順 3、打順 4 の停止操作を左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が検出した場合に入賞可能となる三択不正解役 4 と、を含むように構成することで、当選エリア「三択打順ベル 1」~ 当選エリア「三択打順ベル 3」の 3 種類の打順小役当選態様によって三択不正解役 1 ~ 三択不正解役 6 が入賞する確率を抑制することができ、プログラムの容量を増大することなく遊技機的设计自由度を向上させることができる。

10

【 0 1 6 7 】

20

このように構成された場合、当選エリア「三択打順ベル 1」が第 1 打順小役当選態様を構成し、当選エリア「三択打順ベル 2」が第 2 打順小役当選態様を構成し、当選エリア「三択打順ベル 3」が第 3 打順小役当選態様を構成し、三択不正解役 1、三択不正解役 2 が第 1 不正解役を構成し、三択不正解役 3、三択不正解役 4 が第 2 不正解役を構成し、三択不正解役 5、三択不正解役 6 が第 3 不正解役を構成する。

【 0 1 6 8 】

また、本実施形態において、スロットマシン 1 は、不正解役 1 ~ 不正解役 8 の入賞図柄組合せのうち右リール R 3 において有効ライン L 1 上に停止表示される図柄が共通図柄となるように構成されているが、これに限らず、左リール R 1 ~ 右リール R 3 のいずれか 1 つにおいて共通図柄となるように構成されていればよい。このように構成された場合、左リール R 1 ~ 右リール R 3 のうち、不正解役 1 ~ 不正解役 8 の入賞図柄組合せにおいて有効ライン L 1 上に共通図柄が表示されるように構成されたリールが、第 3 リールを構成する。

30

【 0 1 6 9 】

また、本実施形態において、スロットマシン 1 は、内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 6」の当選時に、左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が第 1 停止操作を検出した時点で不正解打順が確定した遊技において、中ストップスイッチ 2 4 0 b が予め設定されたタイミングで停止操作を検出した場合に、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御によって不正解役 1 ~ 不正解役 4 の入賞図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示可能となるように構成されているが、中ストップスイッチ 2 4 0 b に限らず、左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c のうちいずれか 1 つが停止操作を検出するタイミングによって、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御によって不正解役 1 ~ 不正解役 4 の入賞図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示可能となるように構成されていればよく、停止操作を検出するタイミングによって不正解役 1 ~ 不正解役 4 の入賞の可否が決定されるストップスイッチが第 2 ストップスイッチを構成する。

40

【 0 1 7 0 】

また、本実施形態において、スロットマシン 1 は、内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 6」の当選時に、左ストップスイッチ 2 4 0 a ~ 右ストップスイッチ 2 4 0 c が第 1 停止操作を検出した時点で不正解打順が確定した遊技において、左

50

ストップスイッチ 240a が予め設定されたタイミングで停止操作を検出した場合に、リール制御手段 130 によるリール停止制御によって不正解役 5 ~ 不正解役 8 の入賞図柄組合せを有効ライン L1 上に表示可能となるように構成されているが、左ストップスイッチ 240a に限らず、左ストップスイッチ 240a ~ 右ストップスイッチ 240c のうちいずれか 1 つが停止操作を検出するタイミングによって、リール制御手段 130 によるリール停止制御によって不正解役 5 ~ 不正解役 8 の入賞図柄組合せを有効ライン L1 上に表示可能となるように構成されていればよく、停止操作を検出するタイミングによって不正解役 5 ~ 不正解役 8 の入賞の可否が決定されるストップスイッチが第 1 ストップスイッチを構成する。

【0171】

10

つまり、本実施形態においては、第 1 リールを左リール R1 が構成し、第 2 リールを中リール R2 が構成し、第 3 リールを右リール R3 が構成しているが、これに限定されるものではない。また、第 1 ストップスイッチを左ストップスイッチ 240a が構成し、第 2 ストップスイッチを中ストップスイッチ 240b が構成し、第 3 ストップスイッチを右ストップスイッチ 240c が構成しているが、これに限定されるものではない。

【0172】

また、本実施形態において、不正解役 1 ~ 不正解役 8 の配当は、いずれも規定投入数よりも少ない 1 枚に設定されているが、これに限らず、ベルの配当よりも少ない枚数の配当であればいずれの枚数の配当であってもよい。

【0173】

20

また、本実施形態において、リール制御手段 130 は、個数優先制御を実行するリール停止制御において、優先順位に優劣がつかない場合に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有効ライン L1 上に表示する図柄を決定するように構成されているが、これに限らず、予め定められている制御処理に従って有効ライン L1 上に表示する図柄を決定するように構成されていればよく、その制御処理の詳細については限定されるものではない。

【0174】

また、本実施形態において、AT 状態制御手段 200 は、AT 状態が終了する条件として、所定の遊技回数の遊技が実行された場合に終了するように構成されているが、これに限らず、例えば、所定の払出数のメダルが払い出された場合に終了するように構成されていてもよい。また、AT 状態制御手段 200 は、AT 状態において、所定の回数ベルが入賞した場合に、AT 状態を終了するように構成されていてもよい。また、AT 状態制御手段 200 は、AT 状態において投入されたメダルの枚数と、AT 状態において払い出したメダルの枚数との差が所定の値となった場合に AT 状態を終了するように構成されていてもよい。また、AT 状態制御手段 200 は、所定の条件が成立した場合に、以降の遊技において AT 状態を終了するか否かの抽選を実行し、該抽選で AT 状態を終了すると決定した場合に AT 状態を終了するように構成されていてもよい。

30

【0175】

また、本実施形態において、スロットマシン 1 は、制御基板としての遊技制御手段 100 を有するように構成されているが、これに限らず、例えば制御基板として主制御基板と副制御基板とを有するように構成されていてもよい。このように構成された場合、スロットマシン 1 は、内部抽選等の遊技の進行に係る抽選処理やリール制御を実行する各制御手段を主制御基板に有し、演出に係る制御処理として、いわゆる AT の当否や AT に関する抽選を含む制御処理を実行する各制御手段を副制御基板に有するようにしてもよい。また、AT の当否や AT に関する抽選を含む制御処理に関しては、主制御基板を構成する制御手段が実行し、演出に関する制御処理に関しては、副制御基板を構成する制御手段が実行するように構成してもよい。

40

【符号の説明】

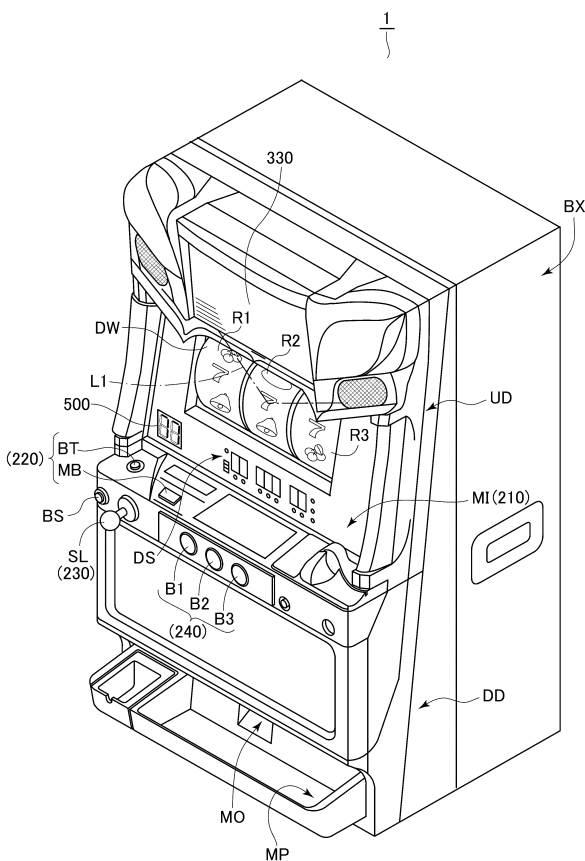
【0176】

1 ... スロットマシン (遊技機) : 120 ... 内部抽選手段 : 130 ... リール制御手段 : 14

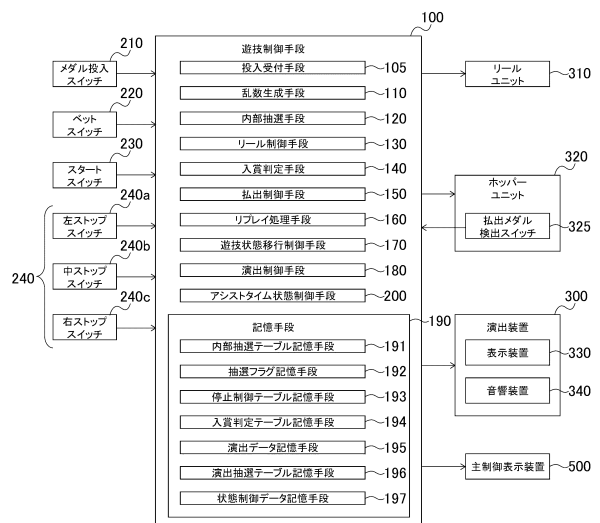
50

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：2 3 0 ...スタートスイッチ：2 4 0 a ...左ストップスイッチ（第1ストップスイッチ）：2 4 0 b ...中ストップスイッチ（第2ストップスイッチ）：2 4 0 c ...右ストップスイッチ（第3ストップスイッチ）：3 0 0 ...演出装置：L 1 ...有効ライン：R 1 ...左リール（第1リール）：R 2 ...中リール（第2リール）：R 3 ...右リール（第3リール）



【図 1】



【図 2】



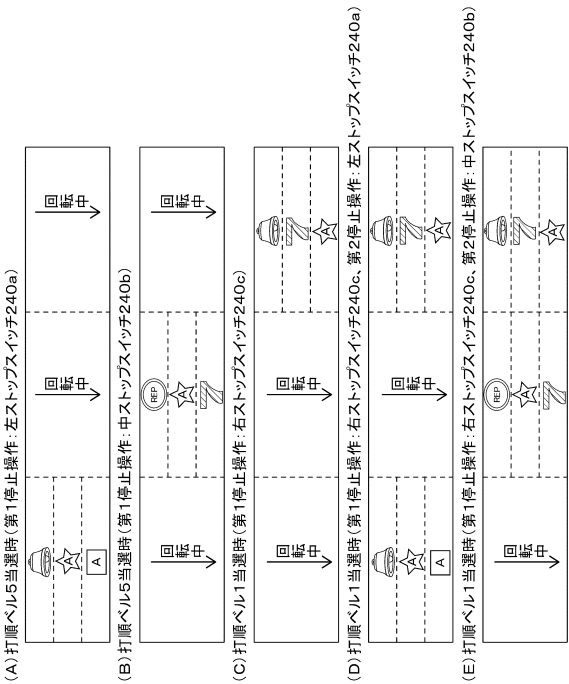
【図 7】

(A)ベルの入賞図柄組合せ		
当選役	入賞図柄組合せ	
ベル		
(B)特殊小役の入賞図柄組合せ		
当選役	入賞図柄組合せ	
特殊小役1		   
特殊小役2	 	  
特殊小役3	 	  
(C)不正解役1～4の入賞図柄組合せ		
当選役	入賞図柄組合せ	
不正解役1		 
不正解役2		 
不正解役3		 
不正解役4		 
(D)不正解役5～8の入賞図柄組合せ		
当選役	入賞図柄組合せ	
不正解役5		 
不正解役6		 
不正解役7		 
不正解役8		 
(E)CBBの入賞図柄組合せ		
当選役	入賞図柄組合せ	
CBB		  

【図 8】

非RT状態～RT2状態における小役当選確率									
当選エリア	当選役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6		
打順ベル1	ベル 特殊小役1 不正解役1 不正解役5	ベル 配当: 9枚 入賞確率: 1/1	特殊小役1 不正解役2 不正解役6	不正解役5 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役1 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役5 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役6 配当: 1枚 入賞確率: 1/4		
打順ベル2	ベル 特殊小役2 不正解役2 不正解役6	特殊小役1 不正解役2 不正解役6	ベル 配当: 9枚 入賞確率: 1/1	不正解役6 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役2 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役2 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役6 配当: 1枚 入賞確率: 1/4		
打順ベル3	ベル 特殊小役3 不正解役3 不正解役7	不正解役3 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役3 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役3 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役3 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役3 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役7 配当: 1枚 入賞確率: 1/4		
打順ベル4	ベル 特殊小役4 不正解役4 不正解役8	不正解役4 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役4 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役4 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役4 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役4 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役8 配当: 1枚 入賞確率: 1/4		
打順ベル5	ベル 特殊小役5 不正解役5 不正解役7	不正解役5 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役5 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役5 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役5 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役5 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役7 配当: 1枚 入賞確率: 1/4		
打順ベル6	ベル 特殊小役6 不正解役6 不正解役8	不正解役6 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役6 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役6 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役6 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役6 配当: 1枚 入賞確率: 1/4	不正解役8 配当: 1枚 入賞確率: 1/4		

【図 9】



フロントページの続き

- (72)発明者 伊藤 真寛
東京都台東区東上野一丁目１番１号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 小林 昭宏
東京都台東区東上野一丁目１番１号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 長村 友和
東京都台東区東上野一丁目１番１号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 鈴木 教
東京都台東区東上野一丁目１番１号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 石井 彰
東京都台東区東上野一丁目１番１号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 大澤 友和
東京都台東区東上野一丁目１番１号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 相場 裕介
東京都台東区東上野一丁目１番１号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 佐々木 拓也
東京都台東区東上野一丁目１番１号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 内田 翔也
東京都台東区東上野一丁目１番１号 株式会社オリンピア内

審査官 酒井 保

- (56)参考文献 特開２０１２－０６１１６６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１８８３２６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－２２７２７７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１１２１６０（ＪＰ，Ａ）
特許第５８７９５９０（ＪＰ，Ｂ１）

- (58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A 63 F 5 / 04