

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6736158号
(P6736158)

(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.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 6 3 1

請求項の数 1 (全 48 頁)

(21) 出願番号 特願2016-156799 (P2016-156799)
 (22) 出願日 平成28年8月9日 (2016.8.9)
 (65) 公開番号 特開2018-23509 (P2018-23509A)
 (43) 公開日 平成30年2月15日 (2018.2.15)
 審査請求日 令和1年8月7日 (2019.8.7)

(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 片山 慎
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内
 (72) 発明者 小野 洋一
 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 井川 拓士
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

外周面に複数種類の図柄が配列されている第1リール、第2リール及び第3リールと、遊技者による開始操作を検出するスタートスイッチと、小役及びリプレイ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、

前記スタートスイッチによる前記開始操作の検出に基づいて、前記第1リール、前記第2リール及び前記第3リールを回転させ、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ストップスイッチによる前記停止操作の検出及び前記内部抽選手段により決定された前記内部抽選の結果に基づいて、回転中の前記第1リール、前記第2リール及び前記第3リールを停止させるリール停止制御を行うリール制御手段と、

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、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

10

20

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、

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第1タイミングで前記停止操作を検出した場合に前記リール制御手段による前記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、前記第1ストップスイッチが第2タイミングで前記停止操作を検出した場合に前記リール制御手段による前記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、

前記リール制御手段は、前記内部抽選手段による前記内部抽選で前記打順小役当選態様に当選した状態における前記リール停止制御の実行時において、重複して当選する役のうち入賞可能となる役が前記第1小役に確定された状態で前記第2ストップスイッチが前記第1タイミングとは異なるタイミングで前記停止操作を検出した場合又は入賞可能となる役が前記第2小役に確定された状態で前記第1ストップスイッチが前記第2タイミングとは異なるタイミングで前記停止操作を検出した場合に、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組合せのいずれとも異なる特定図柄組合せを有効ライン上に表示し、

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、前記特定図柄組合せと、は、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第3共通図柄である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、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。

【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、払出手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）。

【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】

10

20

30

40

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（非入賞）が発生しうる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が設計されていることから、取りこぼし時に有効ライン上に表示される図柄組合せの種類が多岐にわたり、有効ライン上に表示可能な図柄組合せに係るプログラムの容量が増大してしまっていた。

【 0 0 0 7 】

そこで、本発明は、有効ライン上に表示可能な図柄組合せに係るプログラムの容量が増大すること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、外周面に複数種類の図柄が配列されている第 1 リール（R 1 ）、第 2 リール（R 2 ）及び第 3 リール（R 3 ）と、

遊技者による開始操作を検出するスタートスイッチ（230）と、

小役及びリプレイ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（120）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（240a）、第 2 ストップスイッチ（240b）及び第 3 ストップスイッチ（240c）と、

前記スタートスイッチによる前記開始操作の検出に基づいて、前記第 1 リール、前記第 2 リール及び前記第 3 リールを回転させ、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 ストップスイッチによる前記停止操作の検出及び前記内部抽選手段により決定された前記内部抽選の結果に基づいて、回転中の前記第 1 リール、前記第 2 リール及び前記第 3 リールを停止させるリール停止制御を行うリール制御手段（130）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（L1）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（140）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、

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第 1 タイミングで前記停止操作を検出した場合に前記リール制御手段による前記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、前記第 1 ストップスイッチが第 2 タイミングで前記停止操作を検出した場合に前記リール制御手段による前記リール停止制御によって

10

20

30

40

50

有効ライン上に表示可能であり、

前記リール制御手段は、前記内部抽選手段による前記内部抽選で前記打順小役当選態様に当選した状態における前記リール停止制御の実行時において、重複して当選する役のうち入賞可能となる役が前記第1小役に確定された状態で前記第2ストップスイッチが前記第1タイミングとは異なるタイミングで前記停止操作を検出した場合又は入賞可能となる役が前記第2小役に確定された状態で前記第1ストップスイッチが前記第2タイミングとは異なるタイミングで前記停止操作を検出した場合に、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組合せのいずれとも異なる特定図柄組合せを有効ライン上に表示し、

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、前記特定図柄組合せと、は、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第3共通図柄である、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第1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第2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、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た状態におけるリール停止制御の実行時において、重複して当選する役のうち入賞可能となる役が第1小役に確定された状態で第1ストップスイッチが第2タイミングとは異なるタイミングで停止操作を検出した場合又は入賞可能となる役が第2小役に確定された状態で第2ストップスイッチが第1タイミングとは異なるタイミングで停止操作を検出した場合に、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組合せのいずれとも異なる特定図柄組合せを有効ライン上に表示する。

【0011】

そして、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、特定図柄組合せと、は、有効ライン上に表示される図柄のうち第1リールの図柄が共通の図柄である第1共通図柄であり、第2小役の入賞形態を示す図柄組合せと、特定図柄組合せと、は、有効ライン上に表示される図柄のうち第2リールの図柄が共通の図柄である第2共通図柄であり、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、特定図柄組合せと、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第3共通図柄である。

【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重複して当選する役のうち入賞可能となる役が第1小役に確定された状態で取りこぼした場合又は入賞可能となる役が第2小役に確定された状態で取りこぼした場合において、第1小役を取りこぼした場合に表示される図柄組合せと、第2小役を取りこぼした場合に表示される図柄組合せと、が、いずれの場合も、第1リールに第1共通図柄が表示され、第2リールに第2共通図柄が表示され、第3リールに第3共通図柄が表示される特定図柄組合せであり、打順小役当選態様の当選時における取りこぼし（非入賞）時に有効ライン上に表示される図柄組合せを削減することができ、有効ライン上に表示可能な図柄組合せに係るプログラムの容量が増大することを防ぐことができる。

10

20

30

40

50

【発明の効果】

【0013】

本発明によれば、有効ライン上に表示可能な図柄組合せに係るプログラムの容量が増大すること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】

【0014】

【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RT状態～RT2状態における内部抽選テーブルを示す図である。
10

【図4】本発明の実施形態の遊技機のRT3状態、ボーナス成立状態、BB作動状態における内部抽選テーブルを示す図である。

【図5】本発明の実施形態の遊技機のCB作動中における内部抽選テーブルを示す図である。

【図6】(A)は、本発明の実施形態の遊技機の非RT状態～RT3状態、ボーナス成立状態において当選可能な小役の当選態様を説明する図、(B)は、BB作動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。

【図7】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である。

【図8】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9】(A)は、本発明の実施形態の遊技機におけるボーナス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、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、(C)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である。
20

【図10】(A)は、本発明の実施形態の遊技機における不正解役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、(B)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、(C)は、不正解役1～不正解役8の取りこぼし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。

【図11】本発明の実施形態の遊技機の非RT状態～RT3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。
30

【図12】(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、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、(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、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、(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、かつ中ストップスイッチが第3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、かつ左ストップスイッチが第3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】

【0015】

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。

【0016】

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
50

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BX、前面上扉UD及び前面下扉DD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R1、第2リールとしての中リールR2、第3リールとしての右リールR3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320(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、CPU、ROM(情報記憶媒体の一例)、RAM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R1と、中リールR2と、右リールR3と、をまとめて左リールR1～右リールR3とも記載する。

【0018】

図1に示す左リールR1～右リールR3は、それぞれ外周面が一定の間隔で20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R1～右リールR3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御基板から供給された駆動パルスに応じて左リールR1～右リール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、ステッピングモータの回転が停止することに伴って左リールR1～右リールR3が停止する。

【0019】

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いる。前面上扉UDには、左リールR1～右リール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。左リールR1～右リールR3の停止状態では、左リールR1～右リール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)をスロットマシン1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。

【0020】

また、本実施形態のスロットマシン1では、表示窓DW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RT状態～RT2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R1、右リールR3の上段と中リールR2の中段とによって構成される有効ラインL1が有効化される。

【0021】

そして、遊技結果は、表示窓DW内の有効ラインL1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L1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320からメダルの払い出し等が行われる。

【0022】

前面上扉UDには、遊技情報表示部DSが設けられている。遊技情報表示部DSは、LED、ランプ、7セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計、今回の遊技で当選した役の情報、メダルの払い出しに関係する左ストップボタンB1、中ストップボタンB2、右ストップボタンB3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。なお、以下の記載において、左ストップボタンB1と、

10

20

30

40

50

中ストップボタンB2と、右ストップボタンB3と、をまとめて左ストップボタンB1～右ストップボタンB3とも記載する。

【0023】

遊技情報表示部DSには、7セグメント表示機から構成される主制御表示装置500が含まれており、規定投入数のメダルが投入されスタートレバーSLが操作された際に、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。また、主制御表示装置500では、報知表示の表示後、左リールR1～右リールR3が停止した際に、報知表示を終了するとともにメダルの払出数あるいは獲得数が表示される。本実施形態のスロットマシン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500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。10

【0024】

また、前面上扉UDには、演出を行うための表示装置330が設けられている。表示装置330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、本実施形態のスロットマシン1では、前面上扉UDや前面下扉DD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が出力される。

【0025】

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BT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MB、左リールR1～右リールR3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SL、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R1～右リールR3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B1～右ストップボタンB3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BSも設けられている。20

【0026】

本実施形態のスロットマシン1では、遊技者がメダルをメダル投入口MI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BT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MB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R1～右リール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R1～右リールR3をステッピングモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数を用いた内部抽選が行われ、左リールR1～右リールR3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B1～右ストップボタンB3の押下操作が許可、すなわち左ストップボタンB1～右ストップボタンB3による停止操作が有効化される。30

【0027】

その後、遊技者が任意のタイミングで左ストップボタンB1～右ストップボタンB3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240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240は、左ストップボタンB1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240aと、中ストップボタンB2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240bと、右ストップボタンB3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240cと40

、を含む構成となっている。また、ストップスイッチ 240 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、左ストップスイッチ 240a と、中ストップスイッチ 240b と、右ストップスイッチ 240c と、をまとめて左ストップスイッチ 240a ~ 右ストップスイッチ 240c とも記載する。

【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 B1 ~ 右ストップボタン B3 を解放すると、左ストップボタン B1 ~ 右ストップボタン B3 それぞれに対応する左ストップスイッチ 240a ~ 右ストップスイッチ 240c 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 B1 ~ 右ストップボタン 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 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 R1 ~ 右リール R3 を停止させる。

【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 240a ~ 右ストップスイッチ 240c）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。

【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、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 が作動することに伴って、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。

【0033】

本実施形態において、投入受付手段 105 は、遊技状態移行制御手段 170 によって制

10

20

30

40

50

御される遊技状態が非リプレイタイム状態～リプレイタイム3状態（以下、リプレイタイムを「R T」とも記載）、ボーナス成立状態又は第1種特別役物に係る役物連続作動装置としてのビッグボーナス（以下、「B B」と記載）が作動し第1種特別役物としてのレギュラーボーナス（以下、「R B」と記載）が連続作動する状態であるB B作動状態である場合に、規定投入数を第1規定投入数としての3枚に設定し、遊技状態が非R T状態～R T3状態中に第2種特別役物としてのチャレンジボーナス（以下、「C B」と記載）が作動している場合に、規定投入数を第2規定投入数としての2枚に設定する。各遊技状態の詳細については、後述する。

【0034】

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R1～右リールR3の回転を開始させる契機となっているとともに、後述する内部抽選手段120が内部抽選を実行する契機となっている。

10

【0035】

乱数生成手段110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」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。

【0036】

内部抽選手段120は、遊技者がスタートレバーSLに対して開始操作を実行し、スタートスイッチ230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。

20

【0037】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段190の内部抽選テーブル記憶手段191に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを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、0～65535の65536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。

30

【0038】

図3～図5は、遊技状態が非R T状態～R T3状態、ボーナス成立状態、非R T状態～R T3状態におけるC B作動中、B B作動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Jを示す図である。図3、図4に示すように、遊技状態が非R T状態～R T3状態、ボーナス成立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E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「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、遊技状態が非R T状態～R T3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Dでは、本実施形態において用意されているボーナスとして、C Bに当選する当選エリアである当選エリア「C B」と、B Bに当選する当選エリアである当選エリア「B B」と、が抽選対象として設定されている。一方、B Bに当選した場合に移行する遊技状態であるボーナス成立状態である場合に選択される内部抽選テーブルEでは、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルDにおいて当選エリア「C B」と当選エリア「B B」とに対応付けられていた乱数がハズレ（不当選）に対応付けられている。

40

【0039】

また、図4に示すように、遊技状態がB B作動状態である場合に選択される内部抽選テーブルFは、小役を含む当選エリアとして当選エリア「J A C」に乱数が対応付けられている。そして、非R T状態～R T3状態におけるC B作動中に選択される内部抽選テーブ

50

ル G ~ 内部抽選テーブル J は、現在の R T 状態において選択されていた内部抽選テーブルにそれぞれ対応しており、現在の R T 状態において当選可能なリプレイと、当選エリア「 C B 」と、当選エリア「 B B 」と、に乱数が対応付けられている。

【 0 0 4 0 】

図 6 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 1 ~ ベル 3 、特殊小役 1 ~ 特殊小役 3 、不正解役 1 ~ 不正解役 8 、レア役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 4 1 】

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 240a ~ 右ストップスイッチ 240c 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 2 】

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。

【 0 0 4 3 】

なお、以下の記載において、リール制御手段 130 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 240 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 240 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 240 が検出した停止操作を第 3 停止操作とも記載する。

【 0 0 4 4 】

当選エリア「打順ベル 1 」 ~ 当選エリア「打順ベル 6 」は、ベル 1 、ベル 2 のいずれか 1 種類と、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 1 、ベル 2 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

10

20

30

40

50

場合にベル1が入賞する。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1又はベル2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1又はベル2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B1～右ストップボタンB3が押下操作された場合に入賞する。

【0045】

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B1～右ストップボタンB3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B1～右ストップボタンB3が押下操作された場合に、不正解役3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240b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B2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240a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B1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、後述する。

【0046】

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1又はベル2を入賞させることができない打順で左ストップボタンB1～右ストップボタンB3が押下操作され、かつ特殊小役1～特殊小役3、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）が発生し、取りこぼし時には特定図柄組合せが有効ラインL1上に停止表示される。取りこぼし時に有効ラインL1上に停止表示される特定図柄組合せの詳細については、後述する。

【0047】

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240a～右ストップスイッチ240c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B1～右ストップボタンB3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。

【0048】

当選エリア「共通ベル役」は、ベル1～ベル3に当選し、打順及び押下タイミングによらずベル2を入賞可能に構成されている。当選エリア「レア役」は、レア役に当選し、打順及び押下タイミングによらずレア役を入賞可能に構成されている。ここで、当選エリア「レア役」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。

【0049】

また、当選エリア「取りこぼし役」は、左ストップボタンB1～右ストップボタンB3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B1～右ストップボタンB3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。なお、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」の当選時において取りこぼし（非入賞）が発生した際に有効ラインL1上に停止表示される

10

20

30

40

50

特定図柄組合せと、当選エリア「取りこぼし役」の当選時において取りこぼし（非入賞）が発生した際に有効ライン L 1 上に停止表示される図柄組合せと、が異なる図柄組合せとなるように構成されている。

【 0 0 5 0 】

図 6 (B) は、 B B 作動状態において当選可能な小役の当選エリアを示す図である。図 6 (B) に示すように、 J A C は、ベル 1 ~ ベル 3 、特殊小役 1 ~ 特殊小役 3 、不正解役 1 ~ 不正解役 8 、レア役及取りこぼし役の、非 R T 状態 ~ R T 3 状態及びボーナス成立状態において当選可能な小役のすべてに重複して当選する当選エリアである。本実施形態のスロットマシン 1 は、当選エリア「 J A C 」に当選した場合、リール制御手段 130 によるリール停止制御において、入賞時の払出数が最も多いベル 1 又はベル 2 が他の役に優先して入賞するように左リール R 1 ~ 右リール R 3 を制御する。これにより、当選エリア「 J A C 」に当選した場合には、左ストップボタン B 1 ~ 右ストップボタン B 3 の打順及び押下タイミングによらずベル 1 又はベル 2 が入賞する。10

【 0 0 5 1 】

また、図 3 ~ 図 5 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 12 」と、当選エリア「レアリプレイ」と、が設定されている。

【 0 0 5 2 】

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「レアリプレイ」は、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。また、当選エリア「レアリプレイ」は、各内部抽選テーブルにおいて当選可能なリプレイを含む当選エリアのいずれの当選エリアよりも当選確率が低くなるように設定されている。20

【 0 0 5 3 】

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「打順リプレイ 7 」 ~ 当選エリア「打順リプレイ 12 」は、 R T 1 移行リプレイと、 R T 3 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 7 」 ~ 当選エリア「打順リプレイ 12 」のそれぞれに設定された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 R T 3 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 R T 1 移行リプレイが入賞する。30

【 0 0 5 4 】

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 12 」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、他のリプレイとは入賞形態を示す図柄組合せ（以下、「入賞図柄組合せ」とも記載）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。また、当選エリア「打順リプレイ 7 」 ~ 当選エリア「40

打順リプレイ 12」も、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」と略同様に、特殊リプレイ 1～特殊リプレイ 5から1つ又は複数の特殊リプレイにも重複当選するように構成されることで、当選エリア「打順リプレイ 7」～当選エリア「打順リプレイ 12」において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。なお、後述するリール制御手段 130は、内部抽選手段 120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 B1～右ストップボタン B3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。

【0055】

10

乱数判定処理では、スタートスイッチ 230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 110が生成する乱数（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数を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。

【0056】

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成立状態（第1のフラグ状態、OFF 状態）から成立状態（第2のフラグ状態、ON 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成立状態に設定される。なお、抽選フラグの設定情報は、記憶手段 190の抽選フラグ記憶手段 192に格納される。

20

【0057】

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成立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成立状態を持ち越さずに非成立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、小役、リプレイ及びボーナスのうち CB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 BBに当選すると、BBの抽選フラグの成立状態を、BBが入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき、内部抽選手段 120は、BBの抽選フラグの成立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、BBの抽選フラグの成立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 BBの抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを成立状態に設定する。なお、本実施形態の内部抽選手段 120は、CBが作動している場合、内部抽選の結果によらずすべての小役の抽選フラグを成立状態にセットする。

30

【0058】

40

リール制御手段 130は、遊技者がスタートレバー SL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 230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 R1～右リール R3の回転駆動を開始する。また、リール制御手段 130は、左リール R1～右リール R3の回転状態が、所定速度（例えば、約 80 rpm）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 B1～右ストップボタン B3が押下操作されることで左ストップスイッチ 240a～右ストップスイッチ 240c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 130は、停止操作の検出に基づき左ストップスイッチ 240a～右ストップスイッチ 240c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 310のステッピングモータへの駆動パルス（モータ駆動信号）の供給を停止することにより、左リール R1～右リール R3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 130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 R1～右リール R3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

50

御を行う。つまり、リール制御手段 130 は、左ストップボタン B1～右ストップボタン B3 の各ボタンが押下されるごとに、左リール R1～右リール R3 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。

【0059】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、左リール R1～右リール R3 について、左ストップボタン B1～右ストップボタン B3 が押下され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時点から 190ms 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 190ms 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 130 は、左ストップボタン B1～右ストップボタン B3 のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する押下操作が行われた時点で有効ライン L1 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 L1 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。

【0060】

ここで、リール制御手段 130 は、スタートスイッチ 230 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 R1～右リール R3 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 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。

【0061】

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。

【0062】

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つた場合には、テーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

【0063】

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

10

20

30

40

50

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。本実施形態のスロットマシン1では、遊技状態が非R T状態～R T 3状態、ボーナス成立状態又はB B作動状態である場合、「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。つまり、本実施形態のスロットマシン1は、C Bの非作動時におけるリール停止制御の実行時において、リプレイと小役又はボーナスとに重複して当選した場合に、小役及びボーナスに優先してリプレイの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL 1上に停止する。また、本実施形態のスロットマシン1において、C B作動中である場合には、「小役>リプレイ>ボーナス」の順序で優先順位が定められている。つまり、本実施形態のスロットマシン1は、C B作動中である場合におけるリール停止制御の実行時において、小役とリプレイ又はボーナスとに重複して当選した場合に、リプレイ及びボーナスに優先して小役の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL 1上に停止する。

【0064】

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L 1上に表示可能な役の入賞図柄組合せの数に応じて優先度を求めて、有効ラインL 1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L 1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L 1上に表示可能な役の数、つまり有効ラインL 1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る、有効ラインL 1上に表示可能な入賞図柄組合せ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L 1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。

【0065】

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。

【0066】

ここで、本実施形態のスロットマシン1において、C Bが入賞しC Bが作動した場合、リール制御手段130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75ms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75ms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130は、C B作動中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75ms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240cが停止操作を検出した時点から75ms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

10

20

30

40

50

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 75 ms 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 75 ms 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。

【0067】

入賞判定手段 140 は、左リール R1 ~ 右リール R3 の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、記憶手段 190 の入賞判定テーブル記憶手段 194 に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、左リール R1 ~ 右リール R3 の全てが停止した時点で有効ライン L1 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 L1 上に表示された図柄組合せによって、CBB、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。

【0068】

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 140 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 150 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 160 に次回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 170 に遊技状態を移行させる処理が行われる。

【0069】

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 320 に払い出させる制御を行う。

【0070】

本実施形態において、小役の配当は、第 1 規定投入数である場合と第 2 規定投入数である場合とで異なる払出数が設定されている。規定投入数が第 1 規定投入数に設定されている場合、ベル 1 ~ ベル 3 の配当は、第 1 規定投入数よりも多い 9 枚に設定され、レア役の配当は、第 1 規定投入数と同数の 3 枚に設定され、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、第 1 規定投入数よりも少ない 1 枚に設定されている。また、規定投入数が第 2 規定投入数に設定されている場合、ベル 1 ~ ベル 3 の配当は、第 2 規定投入数よりも多い 14 枚に設定され、レア役の配当は、第 2 規定投入数よりも多い 3 枚に設定され、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、第 2 規定投入数よりも少ない 1 枚に設定されている。

【0071】

この、規定投入数が第 1 規定投入数である場合において 9 枚の配当が設定され、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の順序が正解打順である場合に有効ライン L1 上に入賞図柄組合せが表示される正解役であるベル 1、ベル 2 と、規定投入数が第 1 規定投入数である場合において 9 枚よりも少ない枚数である 1 枚の配当が設定され、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 L1 上に入賞図柄組合せが表示可能となる、第 1 小役としての不正解役 1 ~ 不正解役 4 及び第 2 小役としての不正解役 5 ~ 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。

【0072】

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 枚払い出すごとに作動する払出メダル検出スイッチ 325 が備えられている。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

10

20

30

40

50

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。

【0073】

リプレイ処理手段160は、入賞判定手段140により有効ラインL1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、次回の遊技に関してメダルの投入を要さ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L1を設定した状態で、次回のスタートレバーSLに対する開始操作を待機する。

【0074】

遊技状態移行制御手段170は、非RT状態～RT3状態、ボーナス成立状態の間で遊技状態を移行させ、リプレイの当選態様を変更させるRT状態移行制御処理と、リール制御手段130によるリール停止制御によってボーナスの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合に、有効ラインL1上に表示されたボーナスを作動させるボーナス作動制御処理との遊技状態移行制御を行う。

【0075】

図7は、遊技状態移行制御手段170が実行する遊技状態移行制御において、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。なお、以下の記載において、非RT状態～RT3状態のうちCBが作動していない状態をまとめて「非ボーナス状態」とも記載する。

【0076】

まず、RT状態移行制御処理のうち非ボーナス状態間で遊技状態を移行させる制御処理の詳細について説明する。図7に示すように、非RT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RT状態からはRT1状態への移行が可能となっている。具体的には、非RT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B1～右ストップボタンB3が第1停止操作された時点で不正解打順が確定する打順で押下操作された際に、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あることで、リール制御手段130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である特定図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合、つまり当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」のいずれかの当選時に取りこぼし（非入賞）が発生し、特定図柄組合せが有効ラインL1上に停止表示された場合にRT1状態へ移行する。また、非RT状態では、リプレイの当選確率が例えば約1/7.3に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。

【0077】

RT1状態は、非RT状態と、RT2状態と、RT3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、RT1状態からはRT2状態への移行が可能となっている。具体的には、RT1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RT2移行リプレイを入賞可能な打順で左ストップボタンB1～右ストップボタンB3が押下操作され、リール制御手段130によるリール停止制御によりRT2移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合に、RT2状態に移行する。RT1状態では、リプレイの当選確率が例えば約1/7.3に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。

【0078】

RT2状態は、RT1状態においてリール制御手段130によるリール停止制御により

10

20

30

40

50

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 状態と、R T 3 状態と、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「打順リプレイ 7 」～当選エリア「打順リプレイ 12 」のいずれかに当選し、かつ R T 1 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 130 によるリール停止制御により R T 1 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と、当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 6 」のいずれかの当選時に取りこぼし（非入賞）が発生し、特定図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止表示された場合と、に、R T 1 状態に移行する。また、R T 2 状態において、当選エリア「打順リプレイ 7 」～当選エリア「打順リプレイ 12 」のいずれかに当選し、かつ R T 3 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 130 によるリール停止制御により R T 3 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 3 状態に移行する。R T 2 状態では、リプレイの当選確率が例えば約 1 / 7 . 3 に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

【 0079 】

R T 3 状態は、R T 2 状態においてリール制御手段 130 によるリール停止制御により R T 3 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 3 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、当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 6 」のいずれかの当選時に取りこぼし（非入賞）が発生し、特定図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止表示された場合に、R T 1 状態に移行する。R T 3 状態では、リプレイの当選確率が例えば約 1 / 1 . 4 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ことで極めて高く設定されている内部抽選テーブル D を参照した内部抽選が行われる。20

【 0080 】

本実施形態のスロットマシン 1 では、非 R T 状態～R T 3 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、通常の遊技が実行される R T 1 状態と、リプレイの当選確率が高い R T 3 状態へ移行する頻度を抑制し過度にメダルの支払いが行われることを防止する R T 2 状態と、高確率でリプレイに当選することで毎回の遊技において小役、リプレイ又はボーナスのいずれかに極めて高い確率で当選可能な R T 3 状態と、でそれぞれ異なる遊技性を実現している。30

【 0081 】

次に、遊技状態移行制御手段 170 が実行する R T 状態移行制御処理のうち非 R T 状態～R T 3 状態からボーナス成立状態に遊技状態を移行させる R T 状態移行制御処理について説明する。遊技状態移行制御手段 170 は、非 R T 状態～R T 3 状態での遊技における内部抽選で当選エリア「B B 」に当選した場合に、遊技状態を現在の遊技状態からボーナス成立状態へ移行させる R T 状態移行制御処理を実行する。具体的には、遊技状態移行制御手段 170 は、例えば非 R T 状態での内部抽選において当選エリア「B B 」に当選した場合に、遊技状態を非 R T 状態からボーナス成立状態に移行させる。また、スロットマシン 1 では、当選エリア「B B 」に当選し、かつ B B が入賞しなかった場合に、B B が入賞するまでの以降の遊技においてボーナス成立状態での遊技が実行される。ボーナス成立状態では、リプレイの当選確率が例えば約 1 / 7 . 3 に設定されている内部抽選テーブル E を参照した内部抽選が行われる。40

【 0082 】

本実施形態のスロットマシン 1 では、ボーナス成立状態において、内部抽選で小役、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いる R T 3 状態よりもリプレイの当選確率が低い内部抽選テーブルを用いて内部抽選が実行されるように構成されている。上述した通り、本実施形態のスロットマシン 1 においては、内部抽選で当選エリア「B B 」に当選した場合に、B B が入賞するまで抽選フラグが成立状態で持ち越50

される。このため、スロットマシン1では、ボーナス成立状態における内部抽選で小役又はリプレイに当選した場合に、小役とB B又はリプレイとB Bが重複して当選した状態となる。また、上述した通り、スロットマシン1では、非ボーナス状態及びボーナス成立状態において、「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。また、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の押下タイミングが適切である場合に入賞する不正解役1～不正解役8、取りこぼし役の当選時において、当選した不正解役1～不正解役8、取りこぼし役を入賞できない押下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が押下操作された場合に、いずれの役も入賞しない取りこぼし(非入賞)となるように構成されている。

【0083】

10

このため、本実施形態のスロットマシン1では、ボーナス成立状態のリプレイの当選確率をR T 3状態におけるリプレイの当選確率よりも低くなるように設定し、内部抽選でハズレ(不当選)となり得るように構成することで、B Bに単独で当選した状態が発生し得るように構成されている。これにより、スロットマシン1では、ボーナス成立状態において、内部抽選でハズレ(不当選)となった際に、抽選フラグが成立状態にセットされ続けているボーナスを入賞させることができるようになる。

【0084】

次に、遊技状態移行制御手段170が実行するボーナス作動制御処理のうち、B Bが入賞した場合に実行する処理について説明する。遊技状態移行制御手段170は、リール制御手段130によるリール停止制御によりB B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、ボーナス作動制御処理として遊技状態をボーナス成立状態からB B作動状態へ移行させる制御処理を実行する。B B作動状態へ移行した場合、遊技状態移行制御手段170は、記憶手段190の有するカウンタであるボーナス終了判定カウンタ(不図示)へ値を加算する処理を開始する。B B作動状態からは、非R T状態への移行が可能となっている。具体的には、B B作動状態において、441枚を超えるメダルの払い出しが実行され、ボーナス終了判定カウンタに記憶されている値が予め定められた所定の払出数に対応する値(本実施形態では値「441」)に到達した場合に非R T状態に移行する。B B作動状態では、小役の当選エリアとして当選エリア「J A C」が設定され、極めて高い確率で当選エリア「J A C」に当選するように設定された内部抽選テーブルFを参照した内部抽選が行われる。

20

【0085】

30

次に、遊技状態移行制御手段170が実行するボーナス作動制御処理のうち、C Bが入賞した場合に実行する処理について説明する。本実施形態のスロットマシン1は、C Bの非作動中における当選エリア「C B」に当選した遊技において、左ストップボタンB 1～右ストップボタンB 3の押下タイミングによらずC Bが入賞するように構成されている。また、遊技状態移行制御手段170は、リール制御手段130によるリール停止制御によってC B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、C Bを作動させる。リール制御手段130によるリール停止制御によってC Bの入賞図柄組合せが有効ラインL 1上に表示されることでC Bが作動した状態は、本実施形態における特定ボーナス状態を構成する。

40

【0086】

C Bが作動した場合、遊技状態移行制御手段170は、C Bの作動に基づき遊技状態を変更しないように構成されている。例えば、遊技状態がR T 2状態である状態でC Bに当選し、C Bの入賞に基づきC Bを作動した場合、遊技状態移行制御手段170は、C Bの作動、終了によらずR T 2状態を維持する。

【0087】

C B作動中において、遊技状態移行制御手段170は、現在の遊技状態においてC Bが作動した場合に対応する内部抽選テーブルを、内部抽選手段120に参照させる。遊技状態移行制御手段170は、例えば、遊技状態がR T 1状態である状態でC Bが作動した場合には、遊技状態がR T 1状態である場合に参照させていた内部抽選テーブルB(図3参

50

照)に対応する内部抽選テーブルである内部抽選テーブルH(図5参照)を参照させる。図5に示すように、内部抽選テーブルG～内部抽選テーブルJは、それぞれ図3に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルDに対応しており、対応する内部抽選テーブル同士において、リプレイの当選態様と、ボーナスの当選態様と、が共通のものとなっている。

【0088】

つまり、内部抽選手段120は、CB作動中における内部抽選において、ボーナスであるCBの作動中であるにも関わらず、ボーナスを含む当選エリアである当選エリア「CB」と、当選エリア「BB」と、に当選可能に構成されている。

【0089】

そして、CB作動中である場合、内部抽選手段120は、内部抽選の結果によらずすべての小役の抽選フラグを成立状態(ON状態)にセットする。上述した通り、本実施形態のリール制御手段130は、CB作動中である場合、リール停止制御によりリプレイ及びボーナスに優先して小役の入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止するように構成されている。このため、本実施形態の遊技状態移行制御手段170は、CB作動中における内部抽選で当選エリア「BB」に当選した場合に、BBの当選に基づき遊技状態をボーナス成立状態に移行させる。

【0090】

次に、遊技状態移行制御手段170が制御する各遊技状態における出玉率について説明する。ここで、出玉率とは、内部抽選手段120による内部抽選で当選した小役のうち最も配当の高い小役を確実に入賞(小役を全取得)させる状態で、一時的な確率の偏りの影響を十分に無視できるだけの遊技回数である所定の遊技回数(例えば17500ゲーム)の遊技が実行された場合において、所定の遊技回数の遊技の間に投入されるメダルの総投入数に対する所定の遊技回数の遊技の間に獲得されるメダルの総払出数の割合である。また、小役を全取得とは、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選時に確実にベル1又はベル2を入賞させ、かつ当選エリア「レア役」の当選時に確実にレア役を入賞させ、かつ当選エリア「取りこぼし役」の当選時に確実に取りこぼし役を入賞させることを意味する。

【0091】

本実施形態において、リプレイの当選確率が約1/7.3と低い非RT状態～RT2状態においては、出玉率が1未満に設定されている。つまり、第1遊技状態としての非RT状態～RT2状態は、所定の遊技回数の遊技が実行される場合において、メダルの総投入数がメダルの総払出数よりも多くなるように設定されている。一方、リプレイの当選確率が高い第2遊技状態としてのRT3状態においては、RT3状態において小役を全取得する遊技と、CB作動中における遊技と、BB作動状態における遊技との遊技回数の合算が所定の遊技回数となる場合における出玉率が、1以上となるように設定されている。

【0092】

そして、CBの当選確率及びCB作動中におけるメダルの払出数は、RT3状態において所定の遊技回数の遊技が実行される場合におけるメダルの総払出数からメダルの総投入数を減算した値が、実行される遊技回数の2倍未満の値となるように設定されている。つまり、本実施形態のスロットマシン1は、RT3状態において小役を全取得する遊技と、CB作動中における遊技と、BB作動状態における遊技との遊技回数の合算が所定の遊技回数となる場合における1ゲーム当たりのメダルの獲得枚数(払出数から投入数を減算した値)である純増枚数が、1以上2.0未満となるように設定されている。

【0093】

演出制御手段180は、演出データ記憶手段195に記憶されている演出データに基づいて、例えば、表示装置330を用いて行う表示演出や音響装置340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BT、マックスベットボタンMB、スタートレバーSL、左ストップボタンB1～右ストップボタンB3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LEDの点灯あるいは

10

20

30

40

50

点滅、表示装置 330 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 230 からスタート信号が出力された状態で左リール R1 ~ 右リール R3 の回転開始を遅延させる左リール R1 ~ 右リール R3 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、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

【0094】

また、演出制御手段 180 は、各演出状態に基づく演出を演出装置 300 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 180 は、乱数を用いる抽選処理ごとに、乱数生成手段 110 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 196 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出抽選テーブルを用いて各抽選処理を実行する。

10

【0095】

演出制御手段 180 は、遊技状態が BB 作動状態に移行した場合に、後述する AT 状態制御手段 200 が実行する状態に応じて、ボーナスの作動に伴う演出を実行する。一方、演出制御手段 180 は、CB が作動した場合に、ボーナスの作動に伴う演出を実行せず、前回までの遊技において実行していた演出に対応する演出を実行する、つまり、本実施形態のスロットマシン 1 は、CB が作動したことを演出によって報知しないように構成されている。この構成により、スロットマシン 1 は、CB が作動する都度演出が切り換わってしまい、演出が細切れになってしまふことで遊技者の演出に対する興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0096】

AT 状態制御手段 200 は、特定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（以下、アシストタイムのことを「AT」とも記載）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 AT 状態）と、の間での移行に係る制御を実行する。本実施形態において、AT 状態制御手段 200 は、AT 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、特定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 120 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を主制御表示装置 500 に送信することで、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 500 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 12」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特定役は、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 1、ベル 2、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 RT2 移行リプレイ、当選エリア「打順リプレイ 7」～当選エリア「打順リプレイ 12」の当選時の RT3 移行リプレイである。

20

【0097】

また、AT 状態制御手段 200 によって AT 状態が実行されている場合、演出制御手段 180 は、内部抽選手段 120 から送信される当選コマンドに基づき、特定役の入賞を補助する演出である入賞補助演出を実行する。例えば、演出制御手段 180 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 120 から送信された場合、ベル 1 を入賞させることができる正解打順を演出装置 300 によって報知する入賞補助演出を実行する。

30

【0098】

AT 状態制御手段 200 は、記憶手段 190 の状態制御データ記憶手段 197 に記憶されている各データを用いて非 AT 状態及び AT 状態における制御処理を実行する。具体的には、AT 状態制御手段 200 は、例えば AT 状態を実行するか否かを決定する抽選である AT 抽選を実行する場合に、乱数生成手段 110 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 AT 抽選テーブルを、状態制御データ記憶手段 197 から取得して AT 抽選を実行する。なお、状態制御データ記憶手段 197 には、AT 状態制御手段 200 が

40

50

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。

【 0 0 9 9 】

本実施形態のスロットマシン 1 は、 A T 状態制御手段 2 0 0 によって制御される状態として、入賞補助制御が実行されない非 A T 状態として、通常非アシストタイム状態（通常非 A T 状態）とチャンスゾーン状態（ C Z 状態）とを有し、入賞補助制御が実行される A T 状態として、通常アシストタイム状態（通常 A T 状態）と上乗せ特化状態とを有している。

【 0 1 0 0 】

まず、入賞補助制御が実行されない非 A T 状態について説明する。通常非 A T 状態は、
10 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。

【 0 1 0 1 】

また、 A T 状態制御手段 2 0 0 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「レア役」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 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、 1 0 0 0 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。

【 0 1 0 2 】

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 2 0 0 は、 C Z 状態の開始時に記憶手段 1 9 0 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、 1 0 ゲーム）をセットし、 1 0 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「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 2 0 0 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。

【 0 1 0 3 】

次に、入賞補助制御が実行される A T 状態について説明する。 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 2 0 0 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 1 8 0 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 2 0 0 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 1 2 」と、の当選時に入賞補助制御を実行する。

【 0 1 0 4 】

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 1 、ベル 2 を入賞させることができる正解打順が主制御表示装置 5 0 0 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 5 0 0 によって報知され、当選エリア「打順リプレイ 7 」～当選エリア「打順リプレイ 1 2 」の当選時に入賞補助制御を実行する。

10

20

30

40

50

選エリア「打順リプレイ12」の当選時においてRT3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、AT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。

【0105】

上述した通り、RT3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RT状態～RT2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、AT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、RT2移行リプレイを入賞させることができる打順が報知されることで、遊技状態がRT1状態からRT2状態に移行し、当選エリア「打順リプレイ7」～当選エリア「打順リプレイ12」の当選時において、RT3移行リプレイを入賞させることができる打順が報知されることで、遊技状態がRT2状態からRT3状態に移行した場合に、以降の遊技における当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選時において、正解打順が報知されることで、RT3状態が維持されるため、AT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ART遊技となっている。

【0106】

このように、本実施形態のAT状態制御手段200は、AT状態を実行している場合に、入賞補助制御を実行することで遊技状態移行制御手段170によるRT3状態への遊技状態の移行を補助するように構成されている。本実施形態においては、非RT状態～RT2状態が第1遊技状態を構成し、RT3状態が第2遊技状態を構成し、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上に表示された場合に遊技状態がRT3状態に移行する契機となるRT3移行リプレイの入賞図柄組合せが、特定の図柄組合せを構成する。

【0107】

通常AT状態は、通常非AT状態及びCZ状態において実行されるAT抽選においてAT状態の実行が決定された場合と、非AT状態からAT状態に移行することなく1000ゲームの遊技が実行された場合と、に開始される状態である。通常AT状態において、AT状態制御手段200は、通常AT状態の開始時に記憶手段190のAT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、通常AT状態から通常非AT状態に移行し通常AT状態を終了する。なお、本実施形態において、通常AT状態は、通常非AT状態において実行が決定された場合と、CZ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、通常AT状態の開始時に記憶手段190のAT終了判定カウンタにセットされるAT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AT状態の実行契機によってAT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、AT状態の実行契機によってAT状態の利益を享受できる回数が変化するため、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、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0108】

また、AT状態制御手段200は、通常AT状態を実行している状態における内部抽選手段120による内部抽選で当選エリア「BB」に当選した場合、上乗せ特化状態の実行を決定する。そして、AT状態制御手段200は、リール制御手段130によるリール停止制御によりBBの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示され、遊技状態移行制御手段170により遊技状態がBB作動状態に移行した場合に、通常AT状態を終了し次ゲームから上乗せ特化状態を開始する。

【0109】

上乗せ特化状態は、通常AT状態の実行時に遊技状態がBB作動状態に移行した場合に

10

20

30

40

50

開始される状態である。上乗せ特化状態において、A T 状態制御手段 200 は、毎ゲームごとに A T 終了判定カウンタにセットされている値を加算、つまり通常 A T 状態が継続する期間を加算（上乗せ）するか否かを決定する上乗せ抽選を実行するように構成されている。A T 状態制御手段 200 は、遊技状態が非 R T 状態に移行した場合に、上乗せ特化状態を終了し次ゲームから通常 A T 状態を開始する。

【0110】

このように、本実施形態の A T 状態制御手段 200 は、通常 A T 状態の実行時に B B が入賞した場合に、通常 A T 状態が継続する期間が加算されやすく遊技者にとって有利な上乗せ特化状態を開始するように構成されており、B B 作動状態において享受させることができる利益である毎ゲーム当選エリア「J A C」に当選することでベルが入賞し、メダルを獲得することができるという利益に加えて、メダルを獲得しやすい A T 状態が継続する期間が延長され、A T 状態において獲得できるメダルの枚数がより多くなる確率が高くなる、という利益も遊技者に享受させることができるように構成されている。10

【0111】

また、本実施形態のスロットマシン 1 は、遊技状態がボーナス成立状態又は B B 作動状態ではない場合には、A T 状態が実行されている場合であっても B B に当選することが望まれる構成となっている。このような構成である本実施形態のスロットマシン 1 では、C B 作動中である場合の内部抽選において、ボーナスである C B の作動中であるにも関わらず当選エリア「C B」と、当選エリア「B B」と、のボーナスを含む当選エリアに当選可能構成されている。20

【0112】

このような構成により、本実施形態のスロットマシン 1 では、C B 作動中において当選エリア「C B」と、当選エリア「B B」と、を含む内部抽選を実行する、つまり C B 作動中である場合にもボーナスに当選可能にすることで、A R T 遊技の実行中に C B が作動した場合であっても上乗せ特化状態の実行が決定される機会を付与することができ、C B 作動中における遊技に対する遊技者の興趣を向上させることができるとともに、遊技機の商品性を向上させることができる。

【0113】

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30

次に、図 8～図 12 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 120 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 1、ベル 2 のうち 1 つと、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。

【0114】

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 130 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 240a～右ストップスイッチ 240c が停止操作を検出した時点から 190ms 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 C B の非作動時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 240a～右ストップスイッチ 240c が停止操作を検出した時点から 75ms 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 C B 作動中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。40

【0115】

＜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 8 は、本実施形態のスロットマシン 1 にお50

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7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BAR図柄「黒BAR」、白BAR図柄「白BAR」、リプレイ図柄「RP」、ベル図柄「BL」、特殊図柄A「SPA」、特殊図柄B「SPB」、特殊図柄C「SPC」、特殊図柄D「SPD」及びブランク図柄「BLK」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20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19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8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19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19番の図柄が表示されることで停止番号19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。

【0116】

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20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240a～右ストップスイッチ240c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。

【0117】

<ボーナス、ベル、特殊小役、不正解役の入賞図柄組合せと特定図柄組合せ>

次に、本実施形態のスロットマシン1において、BBと、CBと、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、のそれぞれの入賞図柄組合せ及び当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選時における取りこぼし(非入賞)時に有効ラインL 1上に停止表示される特定図柄組合せについて説明する。図9、図10は、BBの入賞図柄組合せと、CBの入賞図柄組合せと、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1～ベル3、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、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選時における取りこぼし(非入賞)時に有効ラインL 1上に停止表示される特定図柄組合せと、を示す図である。

【0118】

まず、ボーナスの入賞図柄組合せについて説明する。図9(A)に示すように、BBの入賞図柄組合せは、「赤7-赤7-赤7」となっている。つまり、BBの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、左リールR 1において、20コマ中1コマに配列され、中リールR 2と右リールR 3の外周面において、それぞれ20コマ中2コマに配列されている。

【0119】

このため、スロットマシン1では、BBの抽選フラグが成立状態に設定され、かつ小役又はリプレイとは重複して当選していない状態において、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B「SPA」～停止番号0番が割り当てられたベル図柄「BL」、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り、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ベル図柄「BL」～停止番号0番が割り当てられたブランク図柄「BLK」、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又は停止番号8番が割り当てられたベル図柄「BL」～停止番号4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り、右ストップスイッチ240cが停止操作を検出したタイミング、つまり右ス

10

20

30

40

50

トップボタン B 3 の押下タイミングが、右リール R 3 に割り当てられた 20 コマの図柄のうち、停止番号 1 2 番が割り当てられたブランク図柄「 B L K 」～停止番号 4 番が割り当てられた赤 7 図柄「赤 7 」の 9 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、B B を入賞させることができるように構成されている。

【 0 1 2 0 】

C B の入賞図柄組合せは、「 R P - B L - B L 」となっている。図 8 に示すように、左リール R 1 の外周面には、4 コマ以内の間隔でリプレイ図柄「 R P 」が配列されている。また、中リール R 2 の外周面には、4 コマ以内の間隔でベル図柄「 B L 」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 」が配列されている。つまり、C 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。10

【 0 1 2 1 】

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 」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 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。

【 0 1 2 2 】

次に、ベルの入賞図柄組合せについて説明する。図 9 (B) に示すように、ベル 1 の入賞図柄組合せは、「 R P - B L - R P 」となっている。図 8 に示すように、右リール R 3 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 1 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。20

【 0 1 2 3 】

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 2 」のいずれかに当選し、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正解打順であった場合に、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御によってベル 1 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。

【 0 1 2 4 】

ベル 2 の入賞図柄組合せは、「 B L - B L - B L 」となっている。図 8 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。つまり、ベル 2 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。30

【 0 1 2 5 】

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 」～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 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正解打順であった場合に、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御によってベル 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。40

【 0 1 2 6 】

ベル 3 の入賞図柄組合せは、「 R P (赤 7) - B L - S P A (S P B , S P C , 白 B A R) 」となっている。図 8 に示すように、右リール R 3 の外周面には、4 コマ以内の間隔で特殊図柄 A 「 S P A 」と、特殊図柄 B 「 S P B 」と、特殊図柄 C 「 S P C 」と、白 B A R 図柄「白 B A R 」と、のいずれかが配列されている。つまり、ベル 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。また、図 8 に示すように、右リール R 3 の外周面には、2 コマ以内の間隔でリプレイ図柄「 R P 」と、特殊図柄 A 「 S P A 」と、特殊図柄 B 「 S P B 」と、特殊図柄 C 「 S P C 」と、白 B A R 図柄「白 B A R 」と、のいずれかが配列されている。50

【0127】

上述した通り、スロットマシン1では、CB非作動中においてベル3を含む当選エリア「共通ベル役」に当選した場合、左ストップボタンB1～右ストップボタンB3の打順及び押下タイミングによらずベル2が入賞するように構成されており、CB非作動時においてはベル3が入賞しない構成となっている。スロットマシン1は、CB作動中において、右ストップスイッチ240cが停止操作を検出し、かつベル1を入賞させることができない、つまり右リールR3に配列されているリプレイ図柄「RP」を有効ラインL1上に表示させることができないタイミングで右ストップスイッチ240cが停止操作を検出した場合に、ベル3の入賞図柄組合せを構成する右リールR3の周面に配列された図柄である特殊図柄A「SPA」と、特殊図柄B「SPB」と、特殊図柄C「SPC」と、白BAR図柄「白BAR」と、のいずれかを有効ラインL1上に停止表示させることで、ベル3を入賞させるように構成されている。10

【0128】

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9(C)に示すよう、特殊小役1の入賞図柄組合せは、「RP-黒BAR(BLK)-BL(BLK)」となっている。図8に示すように、中リールR2の外周面には、4コマ以内の間隔で黒BAR図柄「黒BAR」と、ブランク図柄「BLK」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。20

【0129】

また、図6(A)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9(B)、(C)に示すように、特殊小役1の入賞図柄組合せと、ベル1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「RP」と共通している。30

【0130】

また、特殊小役1の入賞図柄組合せは、「RP-黒BAR-BL」、「RP-黒BAR-BLK」、「RP-BLK-BL」、「RP-BLK-BLK」の4種類である。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個数優先制御が実行され、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。40

【0131】

特殊小役2の入賞図柄組合せは、「黒BAR(BLK)-BL-RP(BLK)」となっている。図8に示すように、左リールR1の外周面には、4コマ以内の間隔で黒BAR図柄「黒BAR」と、ブランク図柄「BLK」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。50

【0132】

また、図6(A)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9(B)、(C)に示すように、特殊小役2の入賞図柄組合せと、ベル2の入賞図柄組合せとは、中リールR2の図柄がベル図柄「BL」と共通している。

【0133】

また、特殊小役2の入賞図柄組合せは、「黒BAR-BL-RP」、「黒BAR-BL-BLK」、「BLK-BL-RP」、「BLK-BL-BLK」、の4種類である。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個数優先制御が実行され、特殊小役2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。

【0134】

10

また、特殊小役3の入賞図柄組合せは、「黒BAR(BLK)-黒BAR(BLK)-BL」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。

【0135】

また、図6(A)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9(B)、(C)に示すように、特殊小役3の入賞図柄組合せと、ベル2の入賞図柄組合せとは、右リールR3の図柄がベル図柄「BL」と共通している。

20

【0136】

また、特殊小役3の入賞図柄組合せは、「黒BAR-黒BAR-BL」、「黒BAR-BLK-BL」、「BLK-黒BAR-BL」、「BLK-BLK-BL」、の4種類である。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個数優先制御が実行され、特殊小役3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。

30

【0137】

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10(A)に示すように、不正解役1の入賞図柄組合せは、「RP-SPA-SPA(SPB,SPC,白BAR)」となっている。図8に示すように、中リールR2の外周面には、停止番号2番が割り当てられたコマに特殊図柄A「SPA」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R1と右リールR3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R2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。

【0138】

40

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、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B2の押下タイミングが、中リールR2に割り当てられた20コマの図柄のうち、停止番号6番が割り当てられたリプレイ図柄「RP」～停止番号2番が割り当てられた特殊図柄A「SPA」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1を入賞させることができるように構成されている。

【0139】

不正解役2の入賞図柄組合せは、「RP-SPB-SPA(SPB,SPC,白BAR)」となっている。図8に示すように、中リールR2の外周面には、停止番号7番が割り

50

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2の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、左リールR1と右リールR3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R2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。

【0140】

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、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B2の押下タイミングが、中リールR2に割り当てられた20コマの図柄のうち、停止番号11番が割り当てられたりプレイ図柄「R P」～停止番号7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L1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。

10

【0141】

不正解役3の入賞図柄組合せは、「R P - S P C - S P A (S P B, S P C, 白B A R)」となっている。図8に示すように、中リールR2の外周面には、停止番号17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3の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、左リールR1と右リールR3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R2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。

20

【0142】

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B2の押下タイミングが、中リールR2に割り当てられた20コマの図柄のうち、停止番号1番が割り当てられたりプレイ図柄「R P」～停止番号0番が割り当てられたブランク図柄「B L K」、停止番号19番が割り当てられた赤7図柄「赤7」～停止番号17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L1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

【0143】

不正解役4の入賞図柄組合せは、「R P - S P D - S P A (S P B, S P C, 白B A R)」となっている。図8に示すように、中リールR2の外周面には、停止番号12番が割り当てられたコマに特殊図柄D「S P D」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R1と右リールR3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R2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

【0144】

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B2の押下タイミングが、中リールR2に割り当てられた20コマの図柄のうち、停止番号16番が割り当てられたりプレイ図柄「R P」～停止番号12番が割り当てられた特殊図柄D「S P D」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1を入賞させることができるように構成されている。

50

【0145】

このように、中ストップスイッチ240bが入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL1上に停止表示可能な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L1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小役を構成し、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のうち、不正解役1～不正解役4のそれぞれの入賞図柄組合せを構成する中リールR2の図柄を有効ラインL1上に停止表示可能なタイミング、つまり中リールR2が1回転するうちの一部である中リールR2の図柄を有効ラインL1上に停止表示可能なタイミングは、本実施形態における第1タイミングを構成する。

【0146】

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10(B)に示すように、不正解役5の入賞図柄組合せは、「SPA-RP-SPA(SPB,SPC,白BAR)」となっている。図8に示すように、左リールR1の外周面には、停止番号18番が割り当てられたコマに特殊図柄A「SPA」が配列されている。また、中リールR2の外周面には、4コマ以内の間隔でリプレイ図柄「RP」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R2と右リールR3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R1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。

【0147】

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2番が割り当てられたブランク図柄「BLK」～停止番号0番が割り当てられたベル図柄「BL」、停止番号19番が割り当てられた赤7図柄「赤7」～停止番号18番が割り当てられた特殊図柄A「SPA」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5を入賞させることができるように構成されている。

【0148】

不正解役6の入賞図柄組合せは、「白BAR-RP-SPA(SPB,SPC,白BAR)」となっている。図8に示すように、左リールR1の外周面には、停止番号7番が割り当てられたコマに白BAR図柄「白BAR」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R2と右リールR3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R1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。

【0149】

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12番が割り当てられたブランク図柄「BLK」～停止番号7番が割り当てられた白BAR図柄「白BAR」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6を入賞させることができるように構成されている。

【0150】

不正解役7の入賞図柄組合せは、「SPB-RP-SPA(SPB,SPC,白BAR)」となっている。図8に示すように、左リールR1の外周面には、停止番号3番が割り当てられたコマに特殊図柄B「SPB」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R2と右リールR3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R1の外周面において、20コマ中1コ

10

20

30

40

50

マにしか配列されていない。

【0151】

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7番が割り当てられた黒BAR図柄「黒BAR」～停止番号3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ように構成されている。10

【0152】

不正解役8の入賞図柄組合せは、「SPC-RP-SPA(SPB, SPC, 白BAR)」となっている。図8に示すように、左リールR1の外周面には、停止番号13番が割り当てられたコマに特殊図柄C「SPC」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R2と右リールR3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R1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。20

【0153】

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17番が割り当てられた黒BAR図柄「黒BAR」～停止番号13番が割り当てられた特殊図柄C「SPC」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8を入賞させることができるように構成されている。30

【0154】

このように、左ストップスイッチ240aが入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL1上に停止表示可能な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L1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小役を構成し、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のうち、不正解役5～不正解役8のそれぞれの入賞図柄組合せを構成する左リールR1の図柄を有効ラインL1上に停止表示可能なタイミング、つまり左リールR1が1回転するうちの一部である左リールR1の図柄を有効ラインL1上に停止表示可能なタイミングは、本実施形態における第2タイミングを構成する。40

【0155】

次に、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選時に取りこぼし(非入賞)が発生した場合に有効ラインL1上に停止表示される特別図柄組合せについて説明する。図10(C)に示すように、取りこぼし時に有効ラインL1上に停止表示される特別図柄組合せは、「RP-RP-SPA(SPB, SPC, 白BAR)」となっている。特別図柄組合せが図10(C)に示す図柄組合せとなる詳細については、後述する。40

【0156】

<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1、ベル2、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1、ベル2、特殊小役1～特殊小役3、50

不正解役 1 ~ 不正解役 8 の入賞の可否に関する詳細について、図 8 ~ 図 12 を用いて説明する。

【 0 1 5 7 】

図 11 は、非 R T 状態 ~ R T 3 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 1 、ベル 2 、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。

【 0 1 5 8 】

図 11 に示すように、ベル 1 、ベル 2 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 1 、ベル 2 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 R 1 ~ 右リール R 3 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 1 、ベル 2 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、必ず入賞するよう構成されている。

【 0 1 5 9 】

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 1 、ベル 2 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 L 1 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 R 1 において有効ライン L 1 上にリプレイ図柄「 R P 」を停止表示することで、ベル 1 の入賞図柄組合せ「 R P - B L - R P 」と、特殊小役 1 の入賞図柄組合せ「 R P - 黒 B A R - B L 」、「 R P - 黒 B A R - B L K 」、「 R P - B L K - B L 」、「 R P - B L K - B L K 」と、不正解役 3 の入賞図柄組合せ「 R P - S P C - S P A 」、「 R P - S P C - S P B 」、「 R P - S P C - S P C 」、「 R P - S P C - 白 B A R 」の計 9 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 1 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 R 1 の図柄であるリプレイ図柄「 R P 」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。

【 0 1 6 0 】

ベル 1 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 L 1 上に表示するリール停止制御を実行する。

【 0 1 6 1 】

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 L 1 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 R 3 のうち有効ライン L 1 上に表示する図柄として、リプレイ図柄「 R P 」を停止表示するとベル 1 の入賞図柄組合せ「 R P - B L - R P 」しか表示できないものの、ベル図柄「 B L 」を表示すれば特殊小役 1 の入賞図柄組合せ「 R P - 黒 B A R - B L 」と「 R P - B L K - B L 」の 2 個を表示可能であり、ブランク図柄「 B L K 」を表示すれば特殊小役 1 の入賞図柄組合せ「 R P - 黒 B A R - B L K 」と「 R P - B L K - B 」

10

20

30

40

50

「L K」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ベル図柄「B L」又はブランク図柄「B L K」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。

【0162】

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1、ベル2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。

【0163】

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説明する。

【0164】

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。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240a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「B L」を有効ラインL 1上に表示することでベル2の入賞図柄組合せ「B L - B L - B L」の1個の図柄組合せを表示可能となり、黒BAR図柄「黒BAR」を有効ラインL 1上に表示することで特殊小役2の入賞図柄組合せ「黒BAR - BL - RP」、「黒BAR - BL - BLK」の2個の図柄組合せを表示可能となり、ブランク図柄「BLK」を有効ラインL 1上に表示することで特殊小役2の入賞図柄組合せ「BLK - BL - RP」、「BLK - BL - BLK」の2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L 1上に表示することで不正解役1の入賞図柄組合せ「RP - SPA - SPA」、「RP - SPA - SPB」、「RP - SPA - SPC」、「RP - SPA - 白BAR」の4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L 1上に表示することで不正解役7の入賞図柄組合せ「SPB - RP - SPA」、「SPB - RP - SPB」、「SPB - RP - SPC」、「SPB - RP - 白BAR」の4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、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、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「RP - SPA - SPA (SPB, SPC, 白BAR)」の左リールR 1の図柄であるリプレイ図柄「RP」を表示するリール停止制御を実行する。

【0165】

左リールR 1の有効ラインL 1上にリプレイ図柄「RP」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。つまり、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、スロットマシン1では、左リールR 1の有効ラインL 1上にリプレイ図柄「RP」が停止表示されるため、第1停止操作により左リールR 1が停止した時点では取りこぼし（非入賞）が確定しない構成となっている。

【0166】

上述した通り、不正解役1の入賞図柄組合せは、「RP - SPA - SPA (SPB, SPC, 白BAR)」であり、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6番が割り当てられたリプレイ図柄「RP」～停止番号2番が割り当てられた特殊図柄A「SPA」の5コマの図柄のいずれかの図柄が有効ライン

10

20

30

40

50

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、20 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 を入賞可能ないように構成されており、20 コマ中残りの 15 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 6 7 】

そして、不正解役 1 を取りこぼすタイミングで中ストップスイッチ 240 b が停止操作を検出した場合、図 12 (A) に示すように、中ストップスイッチ 240 b が第 2 停止操作を検出したことに基づくリール停止制御が実行された時点で、特定図柄組合せ「R P - R P - SPA (SPB, SPC, 白 B A R)」を構成する図柄であるリプレイ図柄「R P」が有効ライン L 1 上に表示される。

【 0 1 6 8 】

上述したように、不正解役 1 は、停止番号 6 番が割り当てられたリプレイ図柄「R P」～停止番号 2 番が割り当てられた特殊図柄 A 「SPA」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 240 b が停止操作を検出した場合に、特殊図柄 A 「SPA」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 11 番が割り当てられたリプレイ図柄「R P」～停止番号 7 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 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 240 b 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 L 1 上に停止表示されて入賞し、不正解役 3 は、停止番号 1 番が割り当てられたりプレイ図柄「R P」～停止番号 0 番が割り当てられたブランク図柄「B L K」、停止番号 19 番が割り当てられた赤 7 図柄「赤 7」～停止番号 17 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 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 240 b 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 L 1 上に停止表示されて入賞し、不正解役 4 は、停止番号 16 番が割り当てられたりプレイ図柄「R P」～停止番号 12 番が割り当てられた特殊図柄 D 「SPD」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 240 b が停止操作を検出した場合に、特殊図柄 D 「SPD」が有効ライン L 1 上に表示されて入賞する。

【 0 1 6 9 】

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 240 b 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。

【 0 1 7 0 】

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 に配列された特殊図柄 A 「SPA」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 3 」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 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。

【 0 1 7 1 】

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 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 240 a である場合には、上述した当選エリア「打順ベル 3 」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

10

20

30

40

50

リール停止制御を実行する。

【0172】

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。

【0173】

なお、図11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3」に含まれ、不正解役2が当選エリア「打順ベル4」に含まれ、不正解役3が当選エリア「打順ベル5」に含まれ、不正解役4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。

【0174】

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。内部抽選で当選エリア「打順ベル1」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1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、黒BAR図柄「黒BAR」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-黒BAR-BL」、「RP-黒BAR-BLK」の2個の図柄組合せを表示可能となり、ブランク図柄「BLK」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-BLK-BL」、「RP-BLK-BLK」の2個の図柄組合せを表示可能となり、特殊図柄C「SPC」を有効ラインL1上に表示することで不正解役3の入賞図柄組合せ「RP-SPC-SPA」、「RP-SPC-SPB」、「RP-SPC-SPC」、「RP-SPC-白BAR」の4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不正解役5の入賞図柄組合せ「SPA-RP-SPA」、「SPA-RP-SPB」、「SPA-RP-SPC」、「SPA-RP-白BAR」の4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特殊図柄C「SPC」と、リプレイ図柄「RP」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、不正解役3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3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「SPB-RP-SPA (SPB, SPC, 白BAR)」の中リールR2の図柄であるリプレイ図柄「RP」を表示するリール停止制御を実行する。

【0175】

中リールR2の有効ラインL1上にリプレイ図柄「RP」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。つまり、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、スロットマシン1では、中リールR2の有効ラインL1上にリプレイ図柄「RP」が停止表示されるため、第1停止操作により中リールR2が停止した時点では取りこぼし（非入賞）が確定しない構成となっている。

【0176】

上述した通り、不正解役5の入賞図柄組合せは、「SPB-RP-SPA (SPB, SPC, 白BAR)」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2番が割り当てられたブランク図柄「BLK」～停止番号0番が割り当てられたベル図柄「BL」、停止番号19番が割り当てられた赤7図柄「赤7」～停止番号18番が割り当てられた特殊図柄A「SPA」の5コマの図柄のいずれか

10

20

30

40

50

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。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 B 1 が押下操作された場合に、不正解役 5 を入賞可能ない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 B 1 が押下操作された場合に、不正解役 5 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。

【 0 1 7 7 】

そして、不正解役 5 を取りこぼす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、図 12 (B) に示すように、左ストップスイッチ 240a が第 2 停止操作を検出したことに基づくりール停止制御が実行された時点で、特定図柄組合せ「R P - R P - S P A (S P B , S P C , 白 B A R) 」を構成する図柄であるリプレイ図柄「R P 」が有効ライン L 1 上に表示される。

【 0 1 7 8 】

上述したように、不正解役 5 は、停止番号 2 番が割り当てられたブランク図柄「B L K 」～停止番号 0 番が割り当てられたベル図柄「B L 」、停止番号 19 番が割り当てられた赤 7 図柄「赤 7 」～停止番号 18 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 A 「S P A 」が有効ライン L 1 上に表示されて入賞し、不正解役 6 は、停止番号 12 番が割り当てられたブランク図柄「B L K 」～停止番号 7 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左ストップスイッチ 240a が停止操作を検出した場合に、白 B A R 図柄「白 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 7 は、停止番号 7 番が割り当てられた黒 B A R 図柄「黒 B A R 」～停止番号 3 番が割り当てられた特殊図柄 B 「S P B 」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 「S P B 」が有効ライン L 1 上に停止表示されて入賞し、不正解役 8 は、停止番号 17 番が割り当てられた黒 B A R 図柄「黒 B A R 」～停止番号 13 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 「S P C 」が有効ライン L 1 上に表示されて入賞する。

【 0 1 7 9 】

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 R 1 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。

【 0 1 8 0 】

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 R 1 に配列された特殊図柄 A 「S P A 」を有効ライン L 1 上に表示させることを常に狙って左ストップボタン B 1 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 B 2 の操作態様によらず 1 / 4 となっている。

【 0 1 8 1 】

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 2 」、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 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 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 R 2 の図柄を

10

20

30

40

50

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。

【0182】

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。

【0183】

なお、図 11 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。

10

【0184】

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。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 L 1 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、ベル図柄「BL」を有効ライン L 1 上に表示することで特殊小役 1 の入賞図柄組合せ「RP - 黒 BAR - BL」、「RP - BLK - BL」の 2 個の図柄組合せを表示可能となり、ブランク図柄「BLK」を有効ライン L 1 上に表示することで特殊小役 1 の入賞図柄組合せ「RP - 黒 BAR - BLK」、「RP - BLK - BLK」の 2 個の図柄組合せを表示可能となり、特殊図柄 A「SPA」を有効ライン L 1 上に表示することで不正解役 3 の入賞図柄組合せ「RP - SPC - SPA」及び不正解役 5 の入賞図柄組合せ「SPA - RP - SPA」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 L 1 上に表示することで不正解役 3 の入賞図柄組合せ「RP - SPC - SPB」及び不正解役 5 の入賞図柄組合せ「SPA - RP - SPB」の 2 個の図柄組合せを表示可能となり、特殊図柄 C「SPC」を有効ライン L 1 上に表示することで不正解役 3 の入賞図柄組合せ「RP - SPC - SPC」及び不正解役 5 の入賞図柄組合せ「SPA - RP - SPC」の 2 個の図柄組合せを表示可能となり、白 BAR 図柄「白 BAR」を有効ライン L 1 上に表示することで不正解役 3 の入賞図柄組合せ「RP - SPC - 白 BAR」及び不正解役 5 の入賞図柄組合せ「SPA - RP - 白 BAR」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ベル図柄「BL」と、ブランク図柄「BLK」と、特殊図柄 A「SPA」と、特殊図柄 B「SPB」と、特殊図柄 C「SPC」と、白 BAR 図柄「白 BAR」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 1 と、不正解役 3 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 3 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 L 1 上に入賞図柄組合せとして不正解役 3 の入賞図柄組合せ「RP - SPC - SPA (SPB, SPC, 白 BAR)」と不正解役 5 の入賞図柄組合せ「SPB - RP - SPA (SPB, SPC, 白 BAR)」とに共通する右リール R 3 の図柄である特殊図柄 A「SPA」と、特殊図柄 B「SPB」と、特殊図柄 C「SPC」と、白 BAR 図柄「白 BAR」と、のいずれかを表示するリール停止制御を実行する。

20

【0185】

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 コマ以内の間隔で特殊図柄 A「SPA」と、特殊図柄 B「SPB」と、特殊図柄 C「SPC」と、白 BAR 図柄「白 BAR」と、のいずれかが配列されている。このため、スロットマシン 1 では、右ストップスイッチ 240c が第 1 停止操作を検出した時点で不正解

30

40

50

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240cが第1停止操作を検出した場合、リール制御手段130によるリール停止制御によって特殊図柄A「SPA」と、特殊図柄B「SPB」と、特殊図柄C「SPC」と、白BAR図柄「白BAR」と、のいずれかが確実に有効ラインL1上に表示されるように構成されている。

【0186】

なお、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240c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1、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R3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。

10

【0187】

右リールR3の有効ラインL1上に特殊図柄A「SPA」と、特殊図柄B「SPB」と、特殊図柄C「SPC」と、白BAR図柄「白BAR」と、のいずれか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3と不正解役5とのいずれかに確定される。つまり、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、スロットマシン1では、右リールR3の有効ラインL1上に特殊図柄A「SPA」と、特殊図柄B「SPB」と、特殊図柄C「SPC」と、白BAR図柄「白BAR」と、のいずれかが停止表示されるため、第1停止操作により右リールR3が停止した時点では取りこぼし（非入賞）が確定しない構成となっている。

20

【0188】

以下に、図12(C)に示す右リールR3の有効ラインL1上に特殊図柄A「SPA」が停止表示されることで今回の遊技で入賞可能となる役が不正解役3と不正解役5とのいずれかに確定された場合を例に説明する。

【0189】

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、かつ左ストップスイッチ240aが第2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不正解役3の入賞図柄組合せ「RP-SPC-SPA」を表示可能となり、特殊図柄A「SPA」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「SPA-RP-SPA」を表示可能となるため、不正解役3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3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3の入賞図柄組合せ「RP-SPC-SPA」の左リールR1の図柄であるリプレイ図柄「RP」を表示するリール停止制御を実行する。

30

【0190】

左リールR1の有効ラインL1上にリプレイ図柄「RP」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3に確定される。つまり、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、スロットマシン1では、第1停止操作を右ストップスイッチ240cが検出し、第2停止操作を左ストップスイッチ240aが検出した場合、左リールR1の有効ラインL1上にリプレイ図柄「RP」が停止表示されるため、第2停止操作により左リールR1が停止した時点では取りこぼし（非入賞）が確定しない構成となっている。

40

【0191】

上述した通り、不正解役3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

50

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。

【0192】

そして、不正解役 3 を取りこぼす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、図 12 (D) に示すように、中ストップスイッチ 240b が第 3 停止操作を検出したことに基づくりール停止制御が実行されることで、特定図柄組合せ「R P - R P - S P A (S P B , S P C , 白 B A R)」を構成する図柄であるリプレイ図柄「R P」が有効ライン L1 上に表示される。

【0193】

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、特殊図柄 C「S P C」を有効ライン L1 上に表示することで不正解役 3 の入賞図柄組合せ「R P - S P C - S P A」を表示可能となり、リプレイ図柄「R P」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「S P A - R P - S P A」を表示可能となるため、不正解役 3 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 3 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「S P A - R P - S P A」の中リール R2 の図柄であるリプレイ図柄「R P」を表示するリール停止制御を実行する。

10

20

【0194】

中リール R2 の有効ライン L1 上にリプレイ図柄「R P」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。つまり、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、スロットマシン 1 では、第 1 停止操作を右ストップスイッチ 240c が検出し、第 2 停止操作を中ストップスイッチ 240b が検出した場合、中リール R2 の有効ライン L1 上にリプレイ図柄「R P」が停止表示されるため、第 2 停止操作により中リール R2 が停止した時点では取りこぼし（非入賞）が確定しない構成となっている。

【0195】

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

【0196】

そして、不正解役 5 を取りこぼす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、図 12 (E) に示すように、左ストップスイッチ 240a が第 3 停止操作を検出したことに基づくりール停止制御が実行されることで、特定図柄組合せ「R P - R P - S P A (S P B , S P C , 白 B A R)」を構成する図柄であるリプレイ図柄「R P」が有効ライン L1 上に表示される。

40

【0197】

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。

【0198】

上述した通り、本実施形態のスロットマシン 1 は、C B が入賞し C B が作動した場合に

50

、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、C B 作動中に右リール 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。10

【 0199 】

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特殊図柄 A 「SPA」と、特殊図柄 B 「SPB」と、特殊図柄 C 「SPC」と、白 B A R 図柄 「白 B A R」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 において特殊図柄 A 「SPA」と、特殊図柄 B 「SPB」と、特殊図柄 C 「SPC」と、白 B A R 図柄 「白 B A R」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、C B 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。20

【 0200 】

なお、図 11 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 3 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 4 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 1 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 2 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。30

【 0201 】

また、図 12 に示すように、当選エリア 「打順ベル 1 」 ~ 当選エリア 「打順ベル 6 」 の当選時に取りこぼし (非入賞) が発生するのは、打順 1 及び打順 2 が不正解打順に設定されている場合であれば、中ストップスイッチ 240b が第 1 タイミングとは異なるタイミングで停止操作を検出した場合であり、打順 3 及び打順 4 が不正解打順に設定されている場合であれば、左ストップスイッチ 240a が第 2 タイミングとは異なるタイミングで停止操作を検出した場合である。また、打順 5 及び打順 6 が不正解打順に設定されている場合、第 3 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、中ストップスイッチ 240b が第 1 タイミングとは異なるタイミングで停止操作を検出した場合であり、第 3 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、左ストップスイッチ 240a が第 2 タイミングとは異なるタイミングで停止操作を検出した場合である。40

【 0202 】

つまり、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、打順 1 及び打順 2 が不正解打順に設定されている場合、左ストップスイッチ 240a が第 1 停止操作を検出した時点では、不正解役 1 ~ 不正解役 4 の入賞と、取りこぼし (非入賞) と、のいずれも発生し得る図柄が有効ライン L1 上に表示されることから、不正解役 1 ~ 不正解役 4 と、特定図柄組合せと、に共通する左リール R1 の図柄である第 1 共通図柄としてのリプレイ図柄 「RP」 が有効ライン L1 上に停止表示するように構成されている。50

また、打順 3 及び打順 4 が不正解打順に設定されている場合、中ストップスイッチ 240 b が第 1 停止操作を検出した時点では、不正解役 5 ~ 不正解役 8 の入賞と、取りこぼし（非入賞）と、のいずれも発生し得る図柄が有効ライン L 1 上に表示されることから、不正解役 5 ~ 不正解役 8 と、特定図柄組合せと、に共通する中リール R 2 の図柄である第 2 共通図柄としてのリプレイ図柄「R P」が有効ライン L 1 上に停止表示するように構成されている。そして、打順 5 及び打順 6 が不正解打順に設定されている場合、右ストップスイッチ 240 c が第 1 停止操作を検出した時点では、不正解役 1 ~ 不正解役 8 の入賞と、取りこぼし（非入賞）と、のいずれも発生し得る図柄が有効ライン L 1 上に表示されることから、不正解役 1 ~ 不正解役 8 と、特定図柄組合せと、に共通する右リール R 3 の図柄である第 3 共通図柄としての特殊図柄 A「S P A」、特殊図柄 B「S P B」、特殊図柄 C「S P C」及び白 B A R 図柄「白 B A R」のいずれかが有効ライン L 1 上に停止表示するように構成されている。10

【0203】

そして、リール制御手段 130 は、取りこぼしが確定する停止操作を検出した時点で、左リール R 1 と中リール R 2 とのそれぞれにおいて 4 コマ以内の間隔で配列されており、左ストップスイッチ 240 a 又は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が第 2 タイミング又は第 1 タイミングとは異なるタイミングである場合に確実に有効ライン L 1 上に停止表示させることができる図柄であるリプレイ図柄「R P」を有効ライン L 1 上に停止表示する。このように構成されることで、スロットマシン 1 は、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が第 1 タイミングではない場合に取りこぼす不正解役 1 ~ 不正解役 4 と、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が第 2 タイミングではない場合に取りこぼす不正解役 5 ~ 不正解役 8 と、を有する構成において、不正解役 1 ~ 不正解役 4 を取りこぼした場合に有効ライン L 1 上に停止表示される図柄組合せと、不正解役 5 ~ 不正解役 8 を取りこぼした場合に有効ライン L 1 上に停止表示される図柄組合せと、を共通の特定図柄組合せ「R P - R P - S P A (S P B, S P C, 白 B A R)」にすることができる。20

【0204】

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」に当選しつつ重複して当選する役のうち入賞可能となる役が不正解役 1 ~ 不正解役 4 に確定された状態で取りこぼした場合又は入賞可能となる役が不正解役 5 ~ 不正解役 8 に確定された状態で取りこぼした場合において、不正解役 1 ~ 不正解役 4 を取りこぼした場合に表示される図柄組合せと、不正解役 5 ~ 不正解役 8 を取りこぼした場合に表示される図柄組合せと、が、いずれの場合も、左リール R 1 にリプレイ図柄「R P」が表示され、中リール R 2 にリプレイ図柄「R P」が表示され、右リール R 3 に特殊図柄 A「S P A」と、特殊図柄 B「S P B」と、特殊図柄 C「S P C」と、白 B A R 図柄「白 B A R」と、のいずれかが表示される特定図柄組合せであり、当選エリア「打順ベル 1」~当選エリア「打順ベル 6」の当選時における取りこぼし（非入賞）時に有効ライン L 1 上に表示される図柄組合せを削減することができ、有効ライン L 1 上に表示可能な図柄組合せに係るプログラムの容量が増大することを防ぐことができる。30

【0205】

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 4 の入賞図柄組合せと特定図柄組合せとのうち左リール R 1 において有効ライン L 1 上に停止表示される図柄が第 1 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 つにおいて第 1 共通図柄となるように構成されればよい。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 4 の入賞図柄組合せと特定図柄組合せとにおいて有効ライン L 1 上に第 1 共通図柄が表示されるように構成されたリールが、第 1 リールを構成する。40

【0206】

10

20

30

40

50

また、本実施形態において、スロットマシン1は、不正解役5～不正解役8の入賞図柄組合せと特定図柄組合せとのうち中リールR2において有効ラインL1上に停止表示される図柄が第2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R1～右リールR3のいずれか1つにおいて第2共通図柄となるように構成されればよい。このように構成された場合、左リールR1～右リールR3のうち、不正解役5～不正解役8の入賞図柄組合せと特定図柄組合せとにおいて有効ラインL1上に第2共通図柄が表示されるように構成されたリールが、第2リールを構成する。

【0207】

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の入賞図柄組合せと特定図柄組合せとのうち右リールR3において有効ラインL1上に停止表示される図柄が第3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R1～右リールR3のいずれか1つにおいて第3共通図柄となるように構成されればよい。このように構成された場合、左リールR1～右リールR3のうち、不正解役1～不正解役8の入賞図柄組合せと特定図柄組合せとにおいて有効ラインL1上に第3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。

【0208】

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した遊技において、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不正解役1～不正解役4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、中ストップスイッチ240b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1～不正解役4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。

【0209】

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した遊技において、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。

【0210】

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リールを中心リール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。

【0211】

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1、ベル2の配当よりも少ない

10

20

30

40

50

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。

【0212】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、第1共通図柄としてリプレイ図柄「RP」を有しているが、これに限らず、例えば第1共通図柄が単一の図柄ではなく複数の図柄から構成されていてもよく、不正解役1～不正解役4の入賞図柄組合せを構成する左リールR1の図柄と、特定図柄組合せを構成する左リールR1の図柄と、が同一の図柄群から構成されていればよい。また、第2共通図柄についても、不正解役5～不正解役8の入賞図柄組合せを構成する中リールR2の図柄と、特定図柄組合せを構成する中リールR2の図柄と、が同一の図柄群から構成されていればよく、第3共通図柄についても、不正解役1～不正解役8の入賞図柄組合せを構成する右リールR3の図柄と、特定図柄組合せを構成する右リールR3の図柄と、が同一の図柄群から構成されていればよい。

10

【0213】

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。

【0214】

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。

20

【0215】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、RT3状態における純増枚数が2.0未満となるようにCBの当選確率及びCBの作動中におけるメダルの払出数が設定されているが、RT3状態における純増枚数は値「2.0」に限らず、例えば値「3.0」や値「3.5」等、任意の値「N」であってもよい。

30

【0216】

つまり、本実施形態のスロットマシン1は、小役、リプレイ及びボーナスを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行い、前記内部抽選で前記複数種類の役のいずれかに当選したと判定した場合に、当選した役を成立状態に設定する内部抽選手段と、

前記スタートスイッチによる前記開始操作の検出に基づいて、前記第1リール、前記第2リール及び前記第3リールを回転させ、前記第1ストップスイッチ、第2ストップスイッチ及び前記第3ストップスイッチによる前記停止操作の検出及び前記成立状態に設定された役に基づいて、回転中の前記第1リール、前記第2リール及び前記第3リールを停止させるリール停止制御を行うリール制御手段と、を備え、

40

前記複数の遊技状態は、

所定の遊技回数の遊技が実行される場合において、遊技媒体の総投入数が遊技媒体の総払出数よりも多くなるように設定された第1遊技状態と、

前記第1遊技状態よりも前記内部抽選手段による前記内部抽選で前記リプレイに当選する確率が高い第2遊技状態と、を含み、

前記ボーナスは、特定ボーナスを含み、

前記特定ボーナスの作動中における遊技媒体の払出数は、遊技媒体の投入数よりも多く

50

なるように設定され、

前記内部抽選手段は、前記特定ボーナスの作動時において、すべての小役を前記成立状態に設定した状態で抽選の対象として前記ボーナスを含む前記内部抽選を実行し、

前記特定ボーナスの当選確率及び前記特定ボーナスが作動中における遊技媒体の払出数は、前記第2遊技状態において前記所定の遊技回数の遊技が実行される場合における遊技媒体の総払出数から遊技媒体の総投入数を減算した値が、実行される遊技回数のN倍未満の値となるように設定されている、構成であってもよい。

【0217】

この構成により、スロットマシン1は、作動中のメダルの払出数がメダルの投入数よりも多くなるように設定されたCBを有することで、小役を全取得した場合におけるメダルの出玉率をCBによってさらに向上させることができ、ボーナスを抽選可能な状態を維持しながらメダルの出玉率を向上させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるとともに、CBの当選確率及びCBの作動中におけるメダルの払出数の設定によって、所定の遊技回数の遊技が実行される場合におけるメダルの総払出数からメダルの総投入数を減算した値を、実行される遊技回数に対してN倍未満となるようにすることができ、遊技機の設計自由度を向上させることができる。

【0218】

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。

【符号の説明】

【0219】

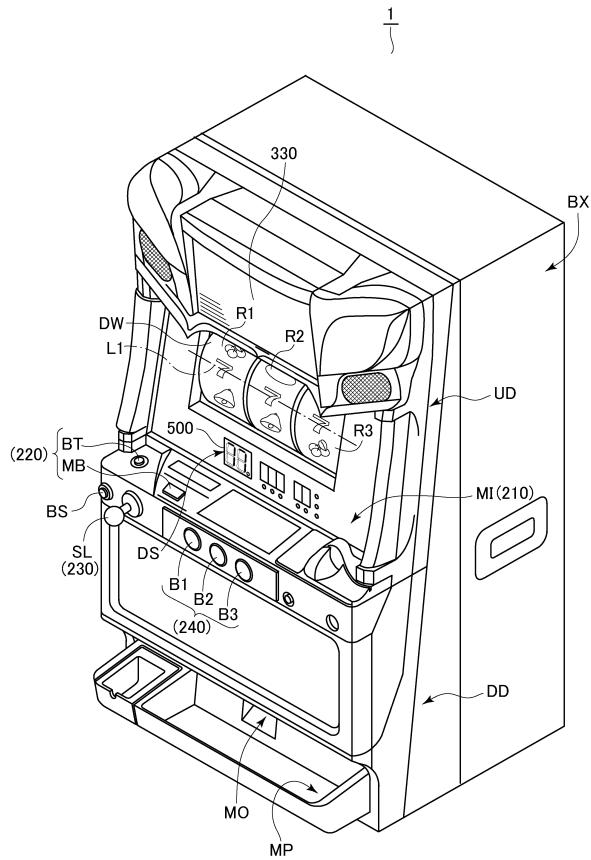
1...スロットマシン(遊技機) : 120...内部抽選手段 : 130...リール制御手段 : 140...入賞判定手段 : 150...払出制御手段 : 160...リプレイ処理手段 : 230...スタートスイッチ : 240a...左ストップスイッチ(第1ストップスイッチ) : 240b...中ストップスイッチ(第2ストップスイッチ) : 240c...右ストップスイッチ(第3ストップスイッチ) : 300...演出装置 : L1...有効ライン : R1...左リール(第1リール) : R2...中リール(第2リール) : R3...右リール(第3リール)

10

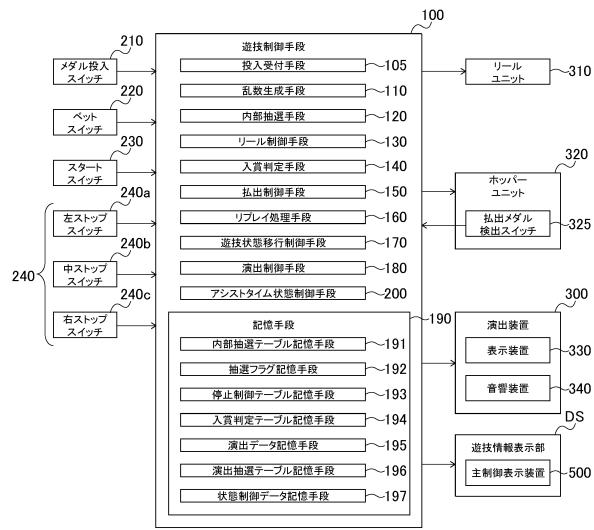
20

30

【 図 1 】



【 図 2 】



【図3】

会員登録	内部通話ツールC
ボーナス	CB
	BS
小豆	打瀬・小豆
	打瀬・小豆2
	打瀬・小豆3
	打瀬・小豆4
	打瀬・小豆5
	打瀬・小豆6
	井上・小豆
	レニア
	森に咲く
	打瀬・フレーベル
	打瀬・フレーベル8
	打瀬・フレーベル9
リボン	打瀬・フレーベル10
	打瀬・フレーベル11
	打瀬・フレーベル12
	打瀬・フレーベル13
	打瀬・フレーベル14
	打瀬・フレーベル15
	打瀬・フレーベル16
	打瀬・フレーベル17
	打瀬・フレーベル18
	打瀬・フレーベル19
	打瀬・フレーベル20
不適選	ハズレ

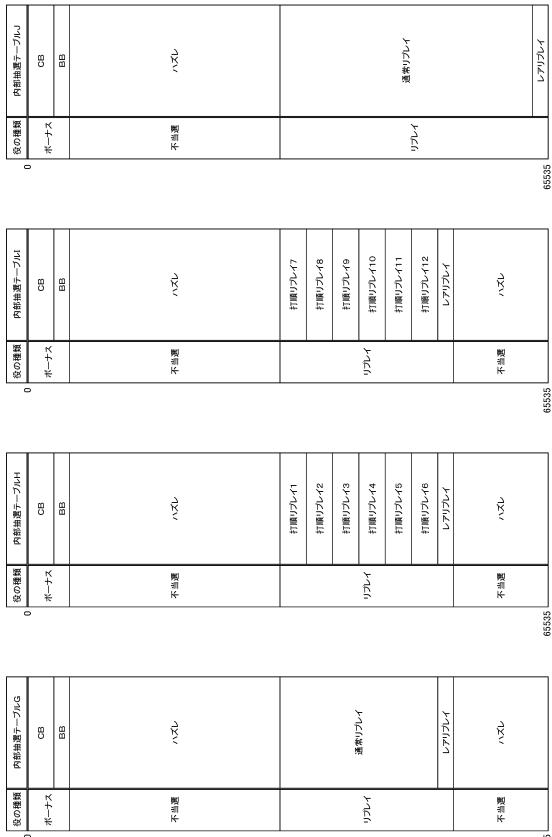
【 図 4 】

0	後方車両 内蔵油圧ターブルF	小説	JAC
---	-------------------	----	-----

仮の構造	内部構造(データ・フレーム)
0 不当選	ハズレ
1 行審ベタ1	行審ベタ2
2 行審ベタ3	行審ベタ4
3 行審ベタ5	行審ベタ6
4 共通ハズレ	ハズレ
5 ハズレ	哈ラにハズレ
6 リフレイ	通常リフレイ
7 リフレイ	レアリフレイ
8 不当選	ハズレ

役の情報	内部担当者名	外部担当者名
ボーカル	CB	内田由美子
BB		内田由美子
打楽	ルル	打楽
小鼓		小鼓
共通		共通
レバ電		レバ電
動に共通		動に共通
リズミック		リズミック
通常アブレイ		通常アブレイ
レバアブレイ		レバアブレイ
		ハズレ
		不適選

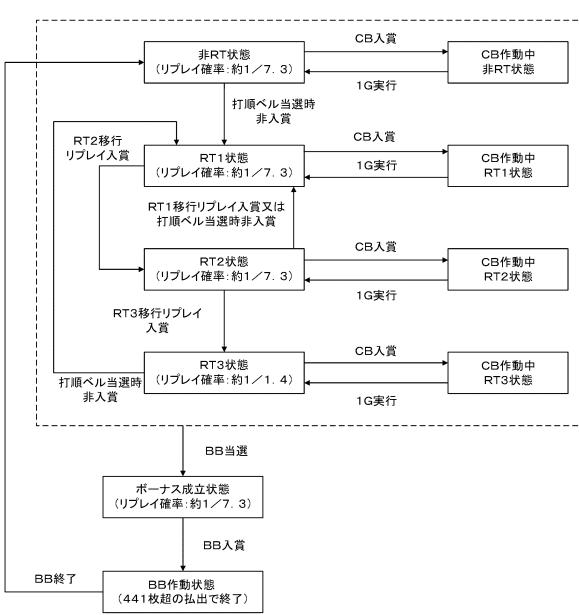
【図5】



【 四 6 】

(A) 非RT3状態～RT3状態 ボーナス成立状態における小役の当選権格						
当選エリア	当選役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5
打順ベル1	ベル1 特殊小役1 不正解役3 不正解役5	ベル1 特殊小役1		不正解役5		不正解役3 不正解役5
打順ベル2	ベル1 特殊小役1 不正解役4 不正解役6	特殊小役1	ベル1		不正解役6	不正解役4 不正解役6
打順ベル3	ベル2 特殊小役2 不正解役1 不正解役7		不正解役1	ベル2	特殊小役2	不正解役1 不正解役7
打順ベル4	ベル2 特殊小役2 不正解役2 不正解役8		不正解役2	特殊小役2	ベル2	不正解役2 不正解役8
打順ベル5	ベル2 特殊小役3 不正解役3 不正解役5		不正解役3		不正解役7	ベル2 特殊小役3
打順ベル6	ベル2 特殊小役3 不正解役4 不正解役8		不正解役4		不正解役8	特殊小役3 ベル2
共通ベル役	ベル1 ベル2 ベル3				ベル2	
レア役	レア役				レア役	
取りこぼし役	取りこぼし役				取りこぼし役	

【 四 7 】



【 図 8 】



【図9】

(A)ボーナスの入賞図柄組合せ		
当選役	入賞図柄組合せ	
BB		
CB		

(B)ベルの入賞図柄組合せ		
当選役	入賞図柄組合せ	
ベル1		
ベル2		
ベル3		

(C)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		

【図10】

(A)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		

(B)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		

(C)非入賞時の図柄組合せ		
非入賞	入賞図柄組合せ	
取りこぼし		

【図11】

打順	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1 特殊小役1 配当:1枚 入賞確率:1/1	特殊小役1 配当:1枚 入賞確率:1/1	不正解役5 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5 配当:1枚 入賞確率:1/4	不正解役5 配当:枚 入賞確率:1/4
打順ベル2	ベル1 特殊小役1 配当:1枚 入賞確率:1/1	ベル1 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4 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:枚 入賞確率:1/4
打順ベル3	特殊小役1 配当:1枚 入賞確率:1/4	不正解役1 配当:1枚 入賞確率:1/1	特殊小役2 配当:1枚 入賞確率:1/4	特殊小役2 配当:1枚 入賞確率:1/1	特殊小役2 配当:1枚 入賞確率:1/4	特殊小役3 配当:枚 入賞確率:1/4
打順ベル4	特殊小役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	特殊小役2 配当:1枚 入賞確率:1/1	特殊小役2 配当:9枚 入賞確率:1/1	特殊小役2 配当:1枚 入賞確率:1/4	特殊小役3 配当:枚 入賞確率:1/4
打順ベル5	特殊小役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	不正解役7 配当:1枚 入賞確率:1/4	特殊小役3 配当:1枚 入賞確率:1/1	特殊小役3 配当:枚 入賞確率:1/1
打順ベル6	特殊小役3 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	不正解役8 配当:1枚 入賞確率:1/4	ベル2 配当:9枚 入賞確率:1/1	ベル2 配当:枚 入賞確率:1/1

【図12】

(A)打順ベル5当選時 (第1停止操作:左ストップスイッチ240a、第2停止操作:中ストップスイッチ240b)		
		右轉回

(B)打順ベル5当選時 (第1停止操作:中ストップスイッチ240b、第2停止操作:左ストップスイッチ240a)		
		左轉回

(C)打順ベル1当選時(第1停止操作:右ストップスイッチ240c)		
右轉回		

(D)打順ベル1当選時 (第2停止操作:左ストップスイッチ240a、第3停止操作:中ストップスイッチ240b)		

(E)打順ベル1当選時 (第2停止操作:中ストップスイッチ240b、第3停止操作:左ストップスイッチ240a)		

フロントページの続き

(72)発明者 森下 恒好
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 真寛
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 菅野 聰
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 平岡 孝太
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 菅野 翔太
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 山口 雄大
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 佐々木 拓也
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 萩原 雄一
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 木村 優介
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 高 須 智哉
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 西 津平
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

審査官 櫻井 茂樹

(56)参考文献 特開2014-210014(JP, A)
特開2014-236909(JP, A)
特開2011-125565(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F5/04