

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5858552号
(P5858552)

(45) 発行日 平成28年2月10日 (2016. 2. 10)

(24) 登録日 平成27年12月25日 (2015. 12. 25)

(51) Int. Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

請求項の数 1 (全 53 頁)

(21) 出願番号	特願2015-91155 (P2015-91155)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成27年4月28日 (2015. 4. 28)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2014-245514 (P2014-245514) の分割		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60
原出願日	平成23年10月12日 (2011. 10. 12)	(74) 代理人	100113228
(65) 公開番号	特開2015-134239 (P2015-134239A)		弁理士 中村 正
(43) 公開日	平成27年7月27日 (2015. 7. 27)	(72) 発明者	今野 潤也
審査請求日	平成27年5月26日 (2015. 5. 26)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
(31) 優先権主張番号	特願2010-232033 (P2010-232033)	(72) 発明者	上田 政成
(32) 優先日	平成22年10月14日 (2010. 10. 14)		東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)	(72) 発明者	藤生 直樹
早期審査対象出願			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ ャイン60 サミー株式会社内 最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄が表示され、横方向に並列に設けられた3個のリールと、
前記リールごとに設けられ、対応する前記リールを停止させるときに遊技者が操作する
ストップスイッチと、
遊技の進行を制御するメイン制御手段と、
前記メイン制御手段から情報が送信され、演出の出力を制御するサブ制御手段とを備え
、
前記メイン制御手段は、リブレイの当選及び特定小役の当選を有するように役の抽選を
行う役抽選手段を備え、
遊技状態として、前記リブレイの当選確率が異なる複数の遊技状態を有し、
前記役抽選手段は、前記複数の遊技状態のうちの所定の遊技状態において、前記前記リ
ブレイの当選として、前記ストップスイッチの押し順に応じて特定の図柄の組合せを表示
可能なリブレイ第1当選と、前記ストップスイッチの押し順によらずに前記特定の図柄の
組合せを表示しないリブレイ第2当選とを有するように役の抽選を行い、
前記サブ制御手段は、
前記リブレイの当選時及び前記特定小役の当選時に、前記ストップスイッチの操作情報
を報知可能にする報知遊技を有し、
前記報知遊技を実行する条件を満たしたときは、その終了条件を満たすまで前記報知遊
技を実行し、

前記メイン制御手段は、前記リプレイ第2当選時に、前記ストップスイッチの押し順のうち、左側の前記リールに対応する前記ストップスイッチと異なる所定のストップスイッチが最初に操作される変則押し順の中から一つの押し順が定まるようにし、定まった前記一つの押し順の情報を前記サブ制御手段が判別できるようにコマンドを送信し、

前記サブ制御手段は、前記コマンドを受信した遊技において、前記一つの押し順を報知する条件を満たすときは、前記一つの押し順を報知し、

前記メイン制御手段は、特定の状況下において、前記リプレイ第2当選時に定まった前記一つの押し順で前記ストップスイッチが操作されたときは、前記報知遊技の実行に関する情報を外部に出力するように制御する

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、当選役及びストップスイッチの押し順に基づいて、報知遊技の実行に関する情報を外部に出力するように制御するスロットマシンに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来のスロットマシンにおいて、メイン制御手段とサブ制御手段とを有し、メイン制御手段からサブ制御手段に情報を送信するとともに、サブ制御手段側で報知遊技（AT）を実行するスロットマシンが知られている（例えば、特許文献1参照）。_

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-183954号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

前述の従来の技術において、メイン制御手段は、サブ制御手段側で報知遊技を実行しているか否かを知ることができなかった。

【0005】

本発明が解決しようとする課題は、報知遊技の実行時に、メイン制御手段がその旨の情報を外部に出力するように制御することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。なお、カッコ書きにて、対応する実施形態を示す。

請求項1の発明（＜第9実施形態＞の（第1例）に相当）は、

複数種類の図柄が表示され、横方向に並列に設けられた3個のリール（31）と、

前記リールごとに設けられ、対応する前記リールを停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（42）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（60）と、

前記メイン制御手段から情報が送信され、演出の出力を制御するサブ制御手段（70）とを備え、

前記メイン制御手段は、リプレイの当選（リプレイAを含む当選）及び特定小役の当選（小役3Aの重複当選）を有するように役の抽選を行う役抽選手段を備え、

遊技状態として、前記リプレイの当選確率が異なる複数の遊技状態（非RT、RT1～RT7）を有し、

前記役抽選手段は、前記複数の遊技状態のうちの所定の遊技状態（非RT又はRT2）において、前記前記リプレイの当選として、前記ストップスイッチの押し順に応じて特定の図柄の組合せ（リプレイBの図柄の組合せ）を表示可能なリプレイ第1当選（リプレイ

10

20

30

40

50

重複 A 群) と、前記ストップスイッチの押し順によらずに前記特定の図柄の組合せを表示しないリプレイ第 2 当選 (リプレイ A の単独当選) とを有するように役の抽選を行い、

前記サブ制御手段は、

前記リプレイの当選時及び前記特定小役の当選時に、前記ストップスイッチの操作情報を報知可能にする報知遊技 (E x . チャンス) を有し、

前記報知遊技を実行する条件を満たしたときは、その終了条件を満たすまで前記報知遊技を実行し、

前記メイン制御手段は、前記リプレイ第 2 当選時に、前記ストップスイッチの押し順のうち、左側の前記リールに対応する前記ストップスイッチ (左ストップスイッチ 4 2) と異なる所定のストップスイッチ (中又は右ストップスイッチ 4 2) が最初に操作される変則押し順の中から一つの押し順が定まるようにし、定まった前記一つの押し順の情報を前記サブ制御手段が判別できるようにコマンドを送信し、

前記サブ制御手段は、前記コマンドを受信した遊技において、前記一つの押し順を報知する条件を満たすとき (E x . チャンスの開始時) は、前記一つの押し順を報知し、

前記メイン制御手段は、特定の状況下 (E x . チャンスを開始するときの非 R T 遊技又は R T 2 遊技) において、前記リプレイ第 2 当選時に定まった前記一つの押し順で前記ストップスイッチが操作されたときは、前記報知遊技の実行に関する情報を外部に出力するように制御する

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、メイン制御手段で、特定の状況下においてリプレイ第 2 当選時に定まった押し順でストップスイッチが操作されたか否かを判断することにより、報知遊技の実行に関する情報を外部に出力するように制御することができる。また、遊技者に変則押しをさせても一定の図柄の組合せを表示することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】スロットマシンの制御の概略を示すブロック図である。

【図 2】本実施形態におけるリールの図柄配列を示す図である。

【図 3】表示窓とリールとの関係、及び有効ラインを示す図である。

【図 4】役の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。

【図 5】非 R T 遊技、R T 1 遊技 ~ R T 3 遊技の役抽選テーブルを示す図である。

【図 6】R T 4 遊技 ~ R T 7 遊技の役抽選テーブルを示す図である。

【図 7】S B 当選時の停止出目を示す図である。

【図 8】小役 3 A を含む重複当選時におけるストップスイッチの押し順と払出し枚数との関係を示す図である。

【図 9】リプレイの重複当選時 (重複 A 群及び重複 B 群) におけるストップスイッチの押し順と入賞役との関係を示す図である。

【図 10】遊技状態の移行を説明する図である。

【図 11】E x . タイム、スーパー E x . タイム、及び E x . チャンスの当選確率を示す図である (R T 5 遊技の 1 ~ 2 7 遊技時)。

【図 12】E x . タイム、スーパー E x . タイム、及び E x . チャンスの当選確率を示す図である (リプレイ A ・ 3 連、4 連以上時)。

【図 13】E x . タイム、スーパー E x . タイム、及び E x . チャンスの当選確率を示す図である (R T 5 遊技の 2 8 遊技目以降及び非 R T 遊技時)。

【図 14】E x . チャンスの遊技回数の当選確率を示す図である。

【図 15】E x . チャンスの遊技回数の当選確率を示す図である (リプレイ A ・ 5 連時)。

【図 16】スーパー E x . タイム中の役の当選回数と、E x . チャンスの遊技回数との関係を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 17】E x . チャンスの加算遊技回数の当選確率を示す図である。

【図 18】遊技状態の移行を説明する図である（第 2 実施形態）。

【図 19】非 R T 遊技中及び R T 8 遊技中の役抽選テーブルを示す図である（第 2 実施形態）。

【図 20】リプレイの重複 B 群に当選したときのストップスイッチ 42 の押し順と入賞役との関係を示す図である（第 2 実施形態）。

【図 21】遊技状態の移行を説明する図である（第 3 実施形態）。

【図 22】リプレイ A 3 連時の E x . タイム、スーパー E x . タイム、及び E x . チャンスの当選確率を示す図である（第 4 実施形態）。

【図 23】非 R T 遊技でのリプレイの重複当選を示す図である（第 5 実施形態）。 10

【図 24】リプレイの重複 B 1 群及び重複 B 2 群に当選したときの押し順と入賞役との関係を示す図である（第 5 実施形態）。

【図 25】リプレイの重複 A 群及び重複 B 群当選時の押し順と入賞役との関係を示す図である（第 6 実施形態）。

【図 26】リプレイ J ~ M の図柄の組合せ、及びリプレイ重複当選 J K、L M を示す図である（第 7 実施形態）。

【図 27】遊技状態の移行を説明する図である（第 7 実施形態）。

【図 28】リプレイの重複当選の種類と、押し順と入賞役との関係を示す図である（第 8 実施形態）。

【発明を実施するための形態】 20

【0009】

以下、図面等を参照して、本発明の一実施形態について説明する。

< 第 1 実施形態 >

図 1 は、本実施形態によるスロットマシン 10 の制御の概略を示すブロック図である。スロットマシン 10 は、遊技の進行を制御するメイン制御手段（遊技制御手段）60 と、演出の出力を制御するサブ制御手段 70 とを備える。

メイン制御手段 60 は、役の抽選、リール 31 の駆動制御、入賞時の払出し等を制御する。メイン制御手段 60 は、メイン制御基板（図示せず）上に設けられており、演算等を行う CPU、遊技の進行等に必要なプログラム等を記憶しておく ROM、CPU が各種の制御を行うときに取り込んだデータ等を一時的に記憶しておく RAM等を備える。 30

【0010】

また、サブ制御手段 70 は、演出の選択・出力、後述する E x . タイム、スーパー E x . タイム、E x . チャンスの抽選・決定、ストップスイッチ 42 の報知の指令等を制御する。サブ制御手段 70 は、サブ制御基板（図示せず）上に設けられており、上記メイン制御基板と同様に、演算等を行う CPU、演出の出力に必要なプログラム等を記憶しておく ROM、CPU が各種の制御を行うときに取り込んだデータ等を一時的に記憶しておく RAM等を備える。

また、メイン制御基板とサブ制御基板は、別体で構成されるとともに、メイン制御基板からサブ制御基板に対し、遊技に関する情報（遊技結果等）を送信可能なように両者が電氣的に接続されている。 40

【0011】

図 1 に示すように、メイン制御手段 60 の入力側（図 1 中、左側）には、ベットスイッチ 40、スタートスイッチ 41、及びストップスイッチ 42 が電氣的に接続されている。

ベットスイッチ 40 は、遊技者が貯留メダルを当該遊技のために投入するときに操作するスイッチである。本実施形態でのベットスイッチ 40 は、3 枚（max）投入専用のスイッチであり、遊技者は、いずれの遊技状態においても、常に 3 枚のメダルを投入して遊技を行うようになっている。

なお、メダル投入口 43 は、実際のメダルを遊技者が投入する部分であり、メダル投入口 43 からメダルを投入することは、ベットスイッチ 40 を操作することと同様の役割を果たす。 50

【 0 0 1 2 】

また、スタートスイッチ 4 1 は、（左、中、右のすべての）リール 3 1 を始動させるときに遊技者が操作するスイッチである。

さらにまた、（左、中、右）ストップスイッチ 4 2 は、3 つ（左、中、右）のリール 3 1 に対応して 3 つ設けられ、対応するリール 3 1 を停止させるときに遊技者が操作するスイッチである。

【 0 0 1 3 】

メイン制御手段 6 0 の出力側（図 1 中、右側）には、モータ 3 2 が電氣的に接続されている。

モータ 3 2 は、リール 3 1 を回転させるためのものであり、各リール 3 1 の回転中心部に連結され、後述するリール制御手段 6 4 によって制御される。ここで、リール 3 1 は、左リール 3 1、中リール 3 1、右リール 3 1 からなり、左リール 3 1 を停止させるときに操作するストップスイッチ 4 2 が左ストップスイッチ 4 2 であり、中リール 3 1 を停止させるときに操作するストップスイッチ 4 2 が中ストップスイッチ 4 2 であり、右リール 3 1 を停止させるときに操作するストップスイッチ 4 2 が右ストップスイッチ 4 2 である。

【 0 0 1 4 】

リール 3 1 は、リング状のものであって、その外周面には複数種類の図柄（役に対応する図柄の組合せを構成している図柄）を印刷したリールテープを貼付したものである。図 2 は、本実施形態におけるリール 3 1 の図柄配列を示す図である。図 2 では、図柄番号を併せて図示している。図 2 に示すように、本実施形態では、各リール 3 1 ごとに、2 1 個の図柄が等間隔で配置されている。

なお、図 2 に示すように、本実施形態では、「赤 7」と、この「赤 7」に類似する図柄として「橙 7」を設けている。

【 0 0 1 5 】

また、図 3 は、スロットマシン 1 0 のフロントマスク部（前面扉。図示せず。）に設けられた表示窓（透明窓）1 1 と、各リール 3 1 との位置関係を示す図である。各リール 3 1 は、本実施形態では横方向に並列に 3 つ（左リール 3 1、中リール 3 1、及び右リール 3 1）設けられている。さらに、各リール 3 1 は、表示窓 1 1 から、上下に連続する 3 図柄が見えるように配置されている。よって、スロットマシン 1 0 の表示窓 1 1 から、合計 9 個の図柄が見えるように配置されている。

【 0 0 1 6 】

なお、本明細書では、図 3 中、左リール 3 1 の「R P」、中リール 3 1 の「赤チェリー」、及び右リール 3 1 の「橙 7」の図柄が停止している位置を「上段」と称し、左、中及び右リール 3 1 の「赤 7」の図柄が停止している位置を「中段」と称し、左リール 3 1 の「橙 7」、中リール 3 1 の「R P」、及び右リール 3 1 の「ベル」の図柄が停止している位置を「下段」と称する。

【 0 0 1 7 】

さらにまた、図 3 に示すように、スロットマシン 1 0 の表示窓 1 1 を含む部分には、有効ライン L 1 ~ L 4 が設けられている。

ここで、「有効ライン」とは、リール 3 1 の停止時における図柄の並びラインであって図柄の組合せを形成させる図柄組合せラインであり、かつ、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止したときに、その役の入賞となるラインである。本実施形態では、図 3 に示すように、水平方向上段の有効ライン L 1、水平方向中段の有効ライン L 2、斜め右下がり一直線の有効ライン L 3、斜め右上がり一直線の有効ライン L 4 から構成されている。

【 0 0 1 8 】

また、本実施形態では、中リール 3 1 の下段を通過する有効ラインは設けられていない。さらにまた、中リール 3 1 の上段を通過する有効ラインは、有効ライン L 1 の 1 本である。これに対し、中リール 3 1 の中段を通過する有効ラインは、有効ライン L 2、L 3 及び L 4 の 3 本である。

【 0 0 1 9 】

なお、有効ライン L 1 ~ L 4 以外の図柄組合せラインは、本実施形態では、すべて無効ラインである。例えば、図 3 中、左リール 3 1、中リール 3 1、及び右リール 3 1 のそれぞれ下段を通過する図柄組合せラインも考えられるが、このようなラインは、本実施形態では無効ラインとなっている。無効ラインは、図柄組合せラインのうち、有効ラインとして設定されないラインであって、いずれかの役に対応する図柄の組合せがそのラインに停止した場合であっても、その役に応じた利益の付与（メダルの払出し等）を行わないラインである。すなわち、無効ラインは、そもそも図柄の組合せの成立対象となっていないラインである。

【 0 0 2 0 】

また、従来より、メダルの投入枚数に応じて有効ライン数が異なるスロットマシンが知られている。例えば、メダル投入枚数が 1 枚のときは有効ラインは 1 本、メダル投入枚数が 2 枚のときは有効ライン数は 3 本、メダル投入枚数が 3 枚のときは有効ライン数は 5 本に設定すること等が挙げられる。これに対し、本実施形態では、いずれの遊技中においても、3 枚のメダルを投入して遊技を行うとともに、すべての遊技において、有効ライン L 1 ~ L 4 の 4 本すべてが当該遊技での有効ラインとなる。

【 0 0 2 1 】

さらに、図 1 において、サブ制御手段 7 0 の出力側には、ランプ 2 1、スピーカ 2 2、及び画像表示装置 2 3 等の演出出力機器が電氣的に接続されている。

ランプ 2 1 は、スロットマシン 1 0 の演出用のランプであり、所定の条件を満たしたときに、それぞれ所定のパターンで点灯する。なお、ランプ 2 1 には、各リール 3 1 の内周側に配置され、リール 3 1 に表示された図柄（表示窓 1 1 から見える上下に連続する 3 図柄）を背後から照らすためのバックランプ（図示せず）や、スロットマシン 1 0 の筐体前面に配置され、役の入賞時等に点滅する上部ランプ及びサイドランプ（図示せず）等が含まれる。

【 0 0 2 2 】

また、スピーカ 2 2 は、遊技中に各種の演出を行うべく、所定の条件を満たしたときに、所定のサウンドを出力するものである。

さらにまた、画像表示装置 2 3 は、液晶ディスプレイやドットディスプレイ等からなるものであり、遊技中に各種の演出画像や、ストップスイッチ 4 2 の押し順等を表示するものである。

【 0 0 2 3 】

図 4 は、本実施形態における役（後述する役抽選手段 6 1 で抽選される役）の種類、払出し枚数等、及び図柄の組合せを示す図である。図 4 に示すように、役としては、大別して、特別役、小役、及びリプレイが設けられている。

そして、各役に対応する図柄の組合せ及び入賞時の払出し枚数等が定められている。これにより、すべてのリール 3 1 の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止する（その役が入賞する）と、その役に対応する枚数のメダルの払出し又は自動投入が行われる（ただし、特別役を除く。）。

なお、本明細書では、説明の便宜上、「いずれかの役に対応する図柄の組合せがいずれかの有効ラインに停止する」ことを、「その役が“入賞”する」と称する。

【 0 0 2 4 】

役において、まず、特別役とは、通常遊技から特別遊技に移行させる役である。本実施形態では、図 4 に示すように、特別役として、1 B B（第 1 種ビッグボーナス）、R B（レギュラーボーナス）、及び S B（シングルボーナス）が設けられている。

特別役（1 B B、R B、S B）が入賞すると、それぞれ、当該遊技におけるメダルの払い出しはないが、次遊技から、特別遊技（1 B B 遊技、R B 遊技、S B 遊技）に移行する。特別遊技は、特定の役（本実施形態では小役 3 A）が高確率で当選・入賞する遊技状態であり、出玉率が 1 を超えるように設定されていることで、遊技者にとって有利な遊技である。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 5 】

さらに、本実施形態の 1 B B は、1 B B A、1 B B B、及び 1 B B C の 3 種類を有する。これらは図柄の組合せが異なるように設定されているとともに、別個の当選フラグ 6 3 a (後述) を有している。なお、1 B B A ~ 1 B B C のいずれが入賞した場合であっても、1 B B 遊技に移行する。

同様に、本実施形態の R B は、R B A、及び R B B の 2 種類を有する。これらは図柄の組合せが異なるように設定されているとともに、別個の当選フラグ 6 3 a を有している。なお、R B A 又は R B B のいずれが入賞した場合であっても、R B 遊技に移行する。

【 0 0 2 6 】

また、小役とは、予め定められた枚数のメダルが払い出される役であり、本実施形態では、大別して、小役 1、小役 2、及び小役 3 を備えており、各小役ごとに図柄の組合せが異なるように設定されている。なお、小役 3 A における「 a n y 」とは、任意の図柄を意味する。すなわち、小役 3 A は、中リール 3 1 の「ベル」の図柄がいずれかの有効ライン (上段又は中段) に停止した時点で、左リール 3 1 及び右リール 3 1 の停止図柄にかかわらず、小役 3 A の入賞が確定する。

【 0 0 2 7 】

さらにまた、小役 1 は、小役 1 A と小役 1 B との 2 種類を備え、小役 1 A に対応する図柄の組合せは 4 種類、小役 1 B に対応する図柄の組合せは 2 種類設けられている。なお、これらは、図柄の組合せごとに当選フラグ 6 3 a が設けられているのではなく、小役 1 A として 1 個、小役 1 B として 1 個を備える。

さらに、小役 3 は、小役 3 A ~ 小役 3 D の 4 種類を備えている。これら小役 3 A ~ 小役 3 D は、それぞれ個別の当選フラグ 6 3 a を備える。

【 0 0 2 8 】

さらに、リプレイとは、再遊技役であって、当該遊技で投入したメダル枚数 (本実施形態では 3 枚) を維持した再遊技が行えるようにした役である。本実施形態では、リプレイは、リプレイ A ~ リプレイ G の 7 種類を備え、それぞれ個別の (リプレイとして 7 個の) 当選フラグ 6 3 a を備える。

さらに、リプレイ A、リプレイ B、リプレイ F、リプレイ G に対応する図柄の組合せは、それぞれ 1 種類であるのに対し、リプレイ C、リプレイ D、及びリプレイ E に対応する図柄の組合せは、それぞれ 4 種類設けられている。

【 0 0 2 9 】

さらにまた、図 4 において、各役の払出し枚数は、1 本の有効ラインあたりの払出し枚数を意味する。すなわち、例えば小役 3 A に対応する図柄の組合せがいずれか 1 本の有効ラインに停止したときは、メダル払出し枚数は 4 枚という意味である。したがって、小役 3 A に対応する図柄の組合せが当該遊技で同時に 3 本の有効ラインに停止したときは、有効ライン 1 本あたりのメダル払出し枚数に有効ライン数を乗じた枚数が払い出されるので、この場合は 1 2 枚の払出しとなる。

【 0 0 3 0 】

具体的には、中リール 3 1 の停止時に、上段に「ベル」の図柄が停止したときは、図 3 中、有効ライン L 1 (1 本) に小役 3 A に対応する図柄の組合せが停止したこととなるので、4 枚のメダルが払い出される。

これに対し、中リール 3 1 の停止時に、中段に「ベル」の図柄が停止したときは、図 3 中、有効ライン L 2、L 3 及び L 4 の 3 本に小役 3 A に対応する図柄の組合せが停止したこととなるので、4 枚 \times 3 = 1 2 枚のメダルが払い出される。

【 0 0 3 1 】

上述した各役において、役に当選した遊技でその役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しなかったときは、次遊技以降に持ち越される役と、持ち越されない役とが定められている。

持ち越される役としては、特別役のうち、1 B B 及び R B が挙げられる。1 B B 又は R B に当選したときは、リール 3 1 の停止時に、1 B B 又は R B に対応する図柄の組合せが

10

20

30

40

50

有効ラインに停止するまでの遊技において、１ＢＢ又はＲＢの当選を次遊技以降に持ち越すように制御される。

【００３２】

このように、１ＢＢ及びＲＢの当選は持ち越されるのに対し、１ＢＢ及びＲＢ以外の役（ＳＢ、小役、及びリプレイ）は、持ち越されない。役の抽選において、１ＢＢ及びＲＢ以外の役に当選したときは、当該遊技でのみその当選役が有効となり、その当選は次遊技以降に持ち越されない。すなわち、これらの役に当選した遊技では、その当選した役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止（入賞）可能なようにリール３１が停止制御されるが、その当選役の入賞の有無にかかわらず、その遊技の終了時に、その当選役に係る権利は消滅する。

10

【００３３】

なお、１ＢＢ又はＲＢに当選していない遊技中（１ＢＢ又はＲＢの当選が持ち越されていない遊技中）を、「非内部中」という。また、当該遊技以前の遊技において１ＢＢ又はＲＢに当選しているが、当選した１ＢＢ又はＲＢに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止していない（入賞していない）遊技中（１ＢＢ又はＲＢの当選が持ち越されている遊技中）を「内部中」という。

【００３４】

遊技の開始時には、遊技者は、ベットスイッチ４０を操作して予め貯留されたメダルを投入するか、又はメダル投入口４３からメダルを投入し、スタートスイッチ４１を操作（オン）する。スタートスイッチ４１が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御手段６０に入力される。メイン制御手段６０（具体的には、後述するリール制御手段６４）は、この信号を受信すると、すべてのモータ３２を駆動制御して、すべてのリール３１を回転させるように制御する。このようにしてリール３１がモータ３２によって回転されることで、リール３１上の図柄は、所定の速度で表示窓１１内で上下方向に移動表示される。

20

【００３５】

そして、遊技者は、ストップスイッチ４２を押すことで、そのストップスイッチ４２に対応するリール３１（例えば、左ストップスイッチ４２に対応する左リール３１）の回転を停止させる。ストップスイッチ４２が操作されると、そのときに発生する信号がメイン制御手段６０に入力される。メイン制御手段６０（具体的には、後述するリール制御手段６４）は、この信号を受信すると、そのストップスイッチ４２に対応するモータ３２を駆動制御して、そのモータ３２に係るリール３１の停止制御を行う。そして、すべてのリール３１の停止時に、いずれかの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したとき（その役の入賞となったとき）は、入賞した役に対応するメダルの払出し等が行われる。

30

【００３６】

図１に示すように、メイン制御手段６０は、以下の役抽選手段６１等を備える。なお、本実施形態における以下の各手段は例示であり、メイン制御手段６０は、本実施形態で示した手段に限定されるものではない。

【００３７】

役抽選手段６１は、役（上述した特別役、小役、及びリプレイ）の抽選を行うものである。役抽選手段６１は、例えば、役抽選用の乱数発生手段（ハードウェア乱数等）と、この乱数発生手段が発生する乱数を抽出する乱数抽出手段と、乱数抽出手段が抽出した乱数値に基づいて、役の当選の有無及び当選役を判定する判定手段とを備えている。

40

【００３８】

乱数発生手段は、所定の領域（例えば１０進法で０～６５５３５）の乱数を発生させる。乱数は、例えば２００ｎ（ナノ）ｓｅｃで１カウントを行うカウンタが０～６５５３５の範囲を１サイクルとしてカウントし続ける乱数であり、スロットマシン１０の電源が投入されている間は、乱数をカウントし続ける。

【００３９】

乱数抽出手段は、乱数発生手段によって発生した乱数を、所定の時、本実施形態では遊

50

技者によりスタートスイッチ 4 1 が操作（オン）された時に抽出する。判定手段は、乱数抽出手段により抽出された乱数値を、後述する役抽選テーブル 6 2 と照合することにより、その乱数値が属する領域に対応する役を決定する。例えば、抽出した乱数値が 1 B B A の当選領域に属する場合は、1 B B A の当選と判定し、非当選領域に属する場合は、非当選と判定する。

【 0 0 4 0 】

役抽選テーブル 6 2 は、抽選される役の種類と、各役の当選確率とを定めたものである。図 5 及び図 6 は、本実施形態における役抽選テーブル 6 2（6 2 A ~ 6 2 H）を示す図である。役抽選テーブル 6 2 は、遊技状態ごとに設けられている。役抽選テーブル 6 2 は、それぞれ所定の範囲の抽選領域を有し、この抽選領域は、各役の当選領域及び非当選領域に分けられているとともに、抽選される役が、予め設定された当選確率となるように所定の割合に設定されている。

10

【 0 0 4 1 】

まず、本実施形態の「遊技状態」としては、非 R T 遊技、R T 1 遊技 ~ R T 7 遊技を備える。非 R T 遊技、R T 2 遊技 ~ R T 5 遊技は、通常遊技（特別遊技以外の遊技）かつ内部中遊技である。また、R T 1 遊技は、通常遊技かつ内部中遊技である。さらにまた、R T 6 遊技及び R T 7 遊技は、特別遊技である。特に、R T 6 遊技は R B 遊技又は S B 遊技であり、R T 7 遊技は 1 B B 遊技である。

【 0 0 4 2 】

なお、「R T（リプレイタイム）遊技」とは、広義には、非 R T 遊技とリプレイの当選確率が異なる遊技状態であることを意味する。したがって、本実施形態では、R T 1 ~ R T 7 遊技は、非 R T 遊技に対して、それぞれリプレイの当選確率が異なるように設定されている。非 R T 遊技と R T 2 遊技とでは、図 5 ではいずれもリプレイの当選確率の合算値が「1 / 1 . 4」に設定されているが、各リプレイの当選確率の具体的な振分けが異なっている。

20

なお、非 R T 遊技よりもリプレイの当選確率が高く設定された遊技状態を「R T 遊技」と称する場合もある。

【 0 0 4 3 】

さらに、図 5 及び図 6 の役抽選テーブル 6 2 において、「+」とは、重複（同時）当選を意味する。例えば図 5 中、「小役 3 A + 小役 3 B」とあるのは、小役 3 A と小役 3 B とが当該遊技で重複（同時）当選することを意味する。

30

【 0 0 4 4 】

また、図 5 及び図 6 では、リプレイの当選確率の合算値を示すとともに、各当選確率の振分け（倍率）を図示している。例えば、役抽選テーブル 6 2 A において、「リプレイ A + リプレイ B」の当選確率を「 $\times 4 / 32$ 」と表示しているのは、「 $1 / 1 . 4 \times 4 / 32$ 」であることを意味している。

さらにまた、リプレイにおいて「重複 A 群」とは、リプレイ A と他のリプレイ（リプレイ B ~ リプレイ G のうち、少なくとも 1 つ）とが重複当選する場合である。同様に、「重複 B 群」とは、リプレイ B と他のリプレイ（リプレイ A、及びリプレイ C ~ リプレイ G のうち、少なくとも 1 つ）とが重複当選する場合である。

40

さらに、「小役 3 A 重複」とは、小役 3 A と他の小役 3（小役 3 B ~ 小役 3 D のうち、少なくとも 1 つ）とが重複当選する場合である。

【 0 0 4 5 】

図 5 に示すように、役抽選テーブル 6 2 A は非 R T 遊技で用いられ、役抽選テーブル 6 2 B は R T 1 遊技で用いられ、役抽選テーブル 6 2 C は R T 2 遊技で用いられ、役抽選テーブル 6 2 D は R T 3 遊技で用いられるものである。

なお、上述したように、R T 1 遊技は、内部中遊技である。また、後述するように、R T 2 遊技は、本実施形態の「E x .（エキストラ）チャンス」中である場合がある。さらにまた、R T 3 遊技は、1 B B 遊技及び R B 遊技の終了後に移行する遊技状態である。さらに、非 R T 遊技は、E x . チャンス中である場合がある。

50

【 0 0 4 6 】

さらに、図 6 に示すように、役抽選テーブル 6 2 E は R T 4 遊技で用いられ、役抽選テーブル 6 2 F は R T 5 遊技で用いられ、役抽選テーブル 6 2 G は R T 6 遊技で用いられ、役抽選テーブル 6 2 H は R T 7 遊技で用いられるものである。

なお、後述するように、R T 4 遊技は、本実施形態の「E x . (エキストラ) タイム」に相当する。また、R T 6 遊技は R B 遊技又は S B 遊技に相当し、R T 7 遊技は 1 B B 遊技に相当する。なお、いわゆる「通常時」に相当するのは、本実施形態では、R T 5 遊技及び非 R T 遊技である。

【 0 0 4 7 】

図 5 に示すように、役抽選テーブル 6 2 B (R T 1 遊技 (内部中遊技)) では、特別役は抽選されない。ただし、図 5 中、特別役と小役との重複当選は、役抽選テーブル 6 2 B では、小役の単独当選となる (図 5 中、「*」印)。例えば役抽選テーブル 6 2 B において、「1 B B A + 小役 1 A」は、小役 1 A の単独当選 (当選確率 $1 / 2000$) となる。

10

【 0 0 4 8 】

さらにまた、小役 1 B は、内部中遊技 (役抽選テーブル 6 2 B) でのみ抽選される。したがって、小役 1 B が入賞したときは、特別役の重複当選時か内部中かのいずれかの場合となるので、特別役の当選が確定することとなる。

さらに、小役 3 A の単独当選は、役抽選テーブル 6 2 G (R T 6 遊技 (R B 遊技)) 及び役抽選テーブル 6 2 H (R T 7 遊技 (1 B B 遊技)) でのみ設けられている。

その他の遊技状態では、小役 3 A は、単独当選せず、小役 3 B ~ 小役 3 D の少なくとも 1 つと重複当選する。

20

【 0 0 4 9 】

また、役抽選テーブル 6 2 A では、リプレイの当選確率の合算値は $1 / 1.4$ に設定されている。さらに、リプレイの当選の中で、複数種類のリプレイの重複当選として、重複 A 群として 6 種類、重複 B 群として 6 種類設けられている。

さらにまた、役抽選テーブル 6 2 B では、リプレイの当選確率の合算値は $1 / 6.0$ に設定されている。さらに、重複 A 群及び重複 B 群は、役抽選テーブル 6 2 A と同様である (ただし、当選確率は異なる) 。

【 0 0 5 0 】

また、役抽選テーブル 6 2 C のリプレイの重複当選は、重複 A 群のみ設けられ、重複 B 群は設けられていない。さらにまた、役抽選テーブル 6 2 D では、リプレイ A の単独当選のみが抽選され、重複 A 群及び重複 B 群は設けられていない。

30

さらに、図 6 中、役抽選テーブル 6 2 E ~ 6 2 H では、役抽選テーブル 6 2 D と同様に、リプレイ A の単独当選のみが設けられ、重複 A 群及び重複 B 群は設けられていない。

【 0 0 5 1 】

また、役抽選テーブル 6 2 G では、小役 3 A の単独当選についても抽選される。さらにまた、役抽選テーブル 6 2 H では、小役 3 A の単独当選が設けられているが、小役 3 A と他の小役 3 との重複当選については設けられていない。

さらに、役抽選テーブル 6 2 G 及び 6 2 H は、それぞれ R B 遊技中及び 1 B B 遊技中に用いられるものであるので、特別役 (単独当選及び小役との重複当選) については抽選されない。

40

【 0 0 5 2 】

なお、スロットマシン 10 では、出玉率を定めるための設定値が設けられており、複数の設定値 (本実施形態では、設定 1 ~ 設定 6 の 6 段階) の中からいずれか 1 つの設定値が設定される。そして、設定値が高いほど、1 B B 及び R B の当選確率が高く設定されている。このため、図 5 及び図 6 で示した 1 B B 及び R B の当選確率は、いずれか 1 つの設定値の当選確率の例示である。

【 0 0 5 3 】

説明を図 1 に戻す。

当選フラグ制御手段 6 3 は、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果に基づいて、各役に対

50

応する当選フラグ 6 3 a のオン / オフを制御するものである。本実施形態では、当選役に対応するように、1 B B A ~ 1 B B C、R B A 及び R B B、S B、小役 1 A 及び小役 1 B、小役 2、小役 3 A ~ 小役 3 D、リプレイ A ~ リプレイ G の各当選フラグ 6 3 a を備える。そして、役抽選手段 6 1 による役の抽選において当選したときは、対応する役の当選フラグ 6 3 a をオンにする（当選フラグ 6 3 a を立てる）。

【 0 0 5 4 】

例えば、非 R T 遊技中（役抽選テーブル 6 2 A）において小役 1 A に単独当選したときは、小役 1 A に係る当選フラグ 6 3 a がオンとなり、それ以外の役の当選フラグ 6 3 a はオフのままである。また、例えばリプレイの重複 A 群のうち、リプレイ A、リプレイ B、及びリプレイ C に重複当選したときは、これら 3 つの当選フラグ 6 3 a がオンとなり、それ以外の役に係る当選フラグ 6 3 a はオフのままである。

10

【 0 0 5 5 】

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

これに対し、1 B B 及び R B の当選は持ち越されるので、当該遊技で 1 B B 又は R B に当選し、1 B B 又は R B に係る当選フラグ 6 3 a が一旦オンになったときは、その 1 B B 又は R B が入賞するまでオンの状態が維持され、1 B B 又は R B が入賞した時点でオフにされる。

【 0 0 5 6 】

20

例えば、役抽選手段 6 1 で 1 B B A 及び小役 1 A に重複当選したときは、当該遊技では、1 B B A 及び小役 1 A の 2 つの当選フラグ 6 3 a がオンにされる。そして、この遊技で 1 B B A が入賞しなかったときは、1 B B A の当選フラグ 6 3 a のオンの状態は維持される。これに対し、当該遊技で小役 1 A が入賞したか否かにかかわらず、当該遊技で小役 1 A に係る当選フラグ 6 3 a はオフにされる。

【 0 0 5 7 】

そして、次遊技の内部中の遊技（R T 1 遊技）で、例えばリプレイ A に単独当選したときは、すでにオンである 1 B B A に係る当選フラグ 6 3 a のほか、リプレイ A の当選フラグ 6 3 a がオンにされる。そして、当該遊技の終了時に、1 B B A が非入賞の場合は 1 B B A に係る当選フラグ 6 3 a のオンの状態が維持されるとともに、リプレイ A の当選フラグ 6 3 a はオフにされる。

30

【 0 0 5 8 】

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

40

【 0 0 5 9 】

例えば、リール制御手段 6 4 は、少なくとも 1 つの当選フラグ 6 3 a がオンである遊技では、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、当選役（当選フラグ 6 3 a がオンになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止可能にリール 3 1 を停止制御するとともに、当選役以外の役（当選フラグ 6 3 a がオフになっている役）に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないようにリール 3 1 を停止制御する。

【 0 0 6 0 】

ここで、「リール 3 1 の停止制御の範囲内」とは、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 が実際に停止するまでのリール 3 1 の回転量（移動図柄数）の範囲内

50

を意味し、本実施形態では、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の図柄からの移動図柄数が 4 図柄以内（ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間の図柄を含めて 5 図柄以内）に設定されている。いいかえると、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間からリール 3 1 が実際に停止するまでの時間は、190ms 以内に設定されている。

【0061】

これにより、ストップスイッチ 4 2 の操作を検知した瞬間の図柄から数えてリール 3 1 の停止制御の範囲内にある図柄のいずれかが有効ラインに停止させるべき図柄であるときは、ストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、その図柄が有効ラインに停止するように制御されることとなる。

【0062】

すなわち、役の当選時にストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選した役に係るその図柄が有効ラインに停止しないときには、リール 3 1 の停止時に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選した役に係る図柄ができる限り有効ラインに停止させるように制御するものである。

【0063】

また逆に、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間に直ちにリール 3 1 を停止させると、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止してしまうときは、リール 3 1 の停止時に、リール 3 1 の停止制御の範囲内においてリール 3 1 を回転移動制御することで、当選していない役に対応する図柄の組合せが有効ラインに停止しないように制御する。

【0064】

さらに、リール制御手段 6 4 は、ストップスイッチ 4 2 の押し順（操作順番）を検出する押し順検出手段 6 4 a を備える。押し順検出手段 6 4 a は、遊技者によりストップスイッチ 4 2 が操作されたときに、左、中、及び右ストップスイッチ 4 2 のうち、いずれが操作されたかを検出するものである。押し順検出手段 6 4 a は、毎遊技、一律にストップスイッチ 4 2 の押し順を検出してよいが、特に本実施形態では、小役 3 A と他の小役 3 との重複当選時、及びリプレイの重複当選時（重複 A 群又は重複 B 群の中のいずれかに当選したとき）に、操作されたストップスイッチ 4 2 が、左、中又は右のいずれであるかを検出する。

【0065】

ストップスイッチ 4 2 が操作されると、そのストップスイッチ 4 2 が操作された旨の信号が押し順検出手段 6 4 a に入力されるようになっている。この信号を判別することで、押し順検出手段 6 4 a は、どのストップスイッチ 4 2 が操作されたかを検出する。

【0066】

停止位置決定テーブル 6 5 は、当選フラグ 6 3 a のオン/オフの状態ごと、すなわち役抽選手段 6 1 による役の抽選結果ごとに対応して設けられており、ストップスイッチ 4 2 が操作された瞬間のリール 3 1 の位置に対する、リール 3 1 の停止位置を定めたものである。そして、各停止位置決定テーブル 6 5 には、例えば 0 番の図柄（左リール 3 1 であれば「ベル」の図柄）が上段を通過する瞬間にストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、何図柄だけ移動制御して、何番の図柄を上段に停止させる、というように停止位置が定められている。

【0067】

停止位置決定テーブル 6 5 は、以下の 1 B B A テーブル等を備える。

1 B B A テーブルは、1 B B A の当選フラグ 6 3 a のみがオンであるとき、すなわち当該遊技で 1 B B A に単独当選したとき、又は当該遊技以前に 1 B B A に当選し、かつ当該遊技で非当選であることを条件として用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、1 B B A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、1 B B A 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 0 6 8 】

また、1 B B B テーブル、1 B B C テーブル、R B A テーブル、R B B テーブルについても、1 B B A テーブルと同様である。1 B B B テーブル、1 B B C テーブル、R B A テーブル、R B B テーブルは、それぞれ、1 B B A テーブル中、「1 B B A」を、「1 B B B」、「R B A」、「R B B」と読み替えたものに相当する。

【 0 0 6 9 】

S B テーブルは、当該遊技で S B に当選したときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、S B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、S B 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

10

【 0 0 7 0 】

ここで、S B に対応する図柄の組合せは、図 4 に示すように、「青チェリー」-「B A R」-「白チェリー」である。そして、左リール 3 1 の「青チェリー」、中リール 3 1 の「B A R」、及び右リール 3 1 の「白チェリー」は、それぞれ当該リール 3 1 に 1 図柄のみ設けられている。よって、S B 当選時であっても、遊技者は、当該遊技で S B に当選していることが知らなければ、S B に対応する図柄を有効ラインに停止させることができない（入賞させることができない）可能性が高い。そして、S B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、S B テーブルは、S B こぼし目（S B を取りこぼしたときの特有の停止出目）を停止させるように、リール 3 1 の停止位置を定めている。

20

【 0 0 7 1 】

図 7 は、S B 当選時において、入賞時の図柄の組合せと、非入賞時の S B こぼし目とを示す図である。S B こぼし目としては、本実施形態では 4 つ設けられている。詳細は後述するが、左及び中リール 3 1 の「R P」の図柄は、常に、有効ラインに停止させることが可能となっている（P B（引込み率）= 1）。また、右リール 3 1 の図柄は、「赤 7」、「白 7」、「B A R」、「赤チェリー」の 4 種類有するが、少なくとも 1 種類を、常に、有効ラインに停止させることが可能となっている。したがって、本実施形態では、S B こぼし目は、「P B = 1」に設定されている。よって、S B 当選時かつ S B 非入賞時は、常に S B こぼし目を有効ラインに停止させることができる。

30

【 0 0 7 2 】

小役 1 A テーブルは、小役 1 A（のみ）の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 1 A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、小役 1 A 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 0 7 3 】

小役 1 B テーブル、小役 2 テーブル、リプレイ A テーブルについても、小役 1 A テーブルと同様である。小役 1 B テーブル、小役 2 テーブル、リプレイ A テーブルは、それぞれ、小役 1 A テーブル中、「小役 1 A」を、「小役 1 B」、「小役 2」、「リプレイ A」と読み替えたものに相当する。

【 0 0 7 4 】

小役 3 A テーブルは、小役 3 A（のみ）の当選フラグ 6 3 a がオンであるときに用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるとともに、小役 3 A 以外の役に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

40

【 0 0 7 5 】

さらに、小役 3 A テーブルは、後述する小役 3 A と他の小役 3 との重複当選時と異なり、ストップスイッチ 4 2 の押し順にかかわらず、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように、リール 3 1 の停止位置が定められている。

さらに、小役 3 A テーブルでは、中リール 3 1 の停止時に、中段に「ベル」の図柄を停止させるように停止位置が定められている。これにより、小役 3 A に対応する図柄の組合

50

せである「any」-「ベル」-「any」は、左及び右リール31の停止位置にかからず、3本の有効ラインL2～L4に停止することとなる。よって、メダル払出し枚数は12枚となる。

【0076】

さらに本実施形態では、有効ラインL2～L4のいずれかに、「ベル」-「ベル」-「ベル」の図柄の組合せを優先して停止させるように、左及び右リール31の停止位置が定められている。有効ラインL2～L4のいずれかに「ベル」-「ベル」-「ベル」を停止させることで、遊技者に対し、小役3Aが入賞したことを容易に知らせることができるためである。

【0077】

なお、後述する小役3重複当選テーブル1～小役3重複当選テーブル5は、ストップスイッチ42の押し順によって小役3Aが入賞する有効ラインが異なるが、小役3Aテーブルについては、どのような押し順であっても、一律に、中リール31の停止時には中段に「ベル」の図柄が停止するように制御される。

【0078】

小役3重複当選テーブル1は、小役3A及び小役3Bの当選フラグ63aがオンであるとき（小役3A＋小役3Bの重複当選時）に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」であるときは、小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインL2～L4に停止させる、すなわち中リール31の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させる（12枚のメダルの払出しとなる）ようにリール31の停止位置を定めている。

【0079】

これに対し、ストップスイッチ42の押し順が「左中右」以外のときは、小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインL1に停止させる、すなわち中リール31の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させる（4枚のメダルの払出しとなる）ようにリール31の停止位置を定めている。

なお、小役3B～小役3Dは、小役3Aとの重複当選させるために設けられた制御役としての役割を有するものであり、小役3Aと他の小役3との重複当選時に、小役3B～小役3Dに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止することはない。ただし、例えば内部中遊技に限り、特別役当選確定演出の1つとして、これらの図柄の組合せを有効ラインに停止可能であるときは、停止させるようにしてもよい。

【0080】

小役3重複当選テーブル2は、小役3A及び小役3Cの当選フラグ63aがオンであるとき（小役3A＋小役3Cの重複当選時）に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「左右中」であるときは、小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインL2～L4に停止させる（中リール31の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール31の停止位置を定めている。

【0081】

これに対し、ストップスイッチ42の押し順が「左右中」以外のときは、小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインL1に停止させる（中リール31の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール31の停止位置を定めている。

【0082】

小役3重複当選テーブル3は、小役3A及び小役3Dの当選フラグ63aがオンであるとき（小役3A＋小役3Dの重複当選時）に用いられ、リール31の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ42の押し順が「中左右」又は「中右左」であるとき（すなわち、最初に操作されたストップスイッチ42が中ストップスイッチ42であるとき）は、小役3Aに対応する図柄の組合せを有効ラインL2～L4に停止させる（中リール31の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール31の停止位置を定めている。

【0083】

10

20

30

40

50

これに対し、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中左右」又は「中右左」以外であるとき（すなわち、最初に操作されたストップスイッチ 4 2 が左又は右ストップスイッチ 4 2 であるとき）は、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ライン L 1 に停止させる（中リール 3 1 の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 0 8 4 】

小役 3 重複当選テーブル 4 は、小役 3 A、小役 3 B 及び小役 3 C の当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 C の重複当選時）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」であるときは、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ライン L 2 ~ L 4 に停止させる（中リール 3 1 の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

10

【 0 0 8 5 】

これに対し、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」以外のときは、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ライン L 1 に停止させる（中リール 3 1 の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 0 8 6 】

小役 3 重複当選テーブル 5 は、小役 3 A、小役 3 B 及び小役 3 D の当選フラグ 6 3 a がオンであるとき（小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 D の重複当選時）に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右中左」であるときは、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ライン L 2 ~ L 4 に停止させる（中リール 3 1 の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

20

【 0 0 8 7 】

これに対し、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右中左」以外のときは、小役 3 A に対応する図柄の組合せを有効ライン L 1 に停止させる（中リール 3 1 の停止時に上段に「ベル」の図柄を停止させる）ようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 0 8 8 】

なお、図 2 に示すように、すべてのリール 3 1 において、「ベル」の図柄は、5 図柄以内の間隔で配置されている。これにより、リール 3 1 がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ 4 2 が操作されても、リール制御手段 6 4 は、常に、所望の位置に「ベル」の図柄を停止させることができる。よって、小役 3 A の単独当選時又は他の小役 3 との重複当選時には、中リール 3 1 の停止時には、上段又は中段のいずれにも「ベル」の図柄を停止させることができる。

30

【 0 0 8 9 】

図 8 は、以上説明した、小役 3 A と他の小役 3 との重複当選時に、ストップスイッチ 4 2 の押し順とメダル払出し枚数との関係を示す図である。図 8 中、「4」とは、4 枚の払出し（中リール 3 1 停止時に、上段に「ベル」の図柄が停止）を意味し、「1 2」とは、1 2 枚の払出し（中リール 3 1 停止時に、中段に「ベル」の図柄が停止）を示す。

【 0 0 9 0 】

なお、本実施形態では、小役 3 A に対応する図柄の組合せは、「a n y」-「ベル」-「a n y」としているの、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、その時点で中リール 3 1 の停止位置を決定しなければならない。このため、ストップスイッチ 4 2 の押し順として、「中左右」と「中右左」とを 1 つにし、小役 3 A + 小役 3 D の重複当選時には、最初に中ストップスイッチ 4 2 が操作されたときは、中リール 3 1 の停止時に中段に「ベル」の図柄を停止させている。

40

【 0 0 9 1 】

そして、このように制御する場合、最初に中ストップスイッチ 4 2 を操作したときが最も有利にならないようにするために、図 5 及び図 6 に示すように、役抽選テーブル 6 2 A ~ 6 2 F においては、小役 3 A + 小役 3 D の重複当選確率を 1 / 6 0 に設定し、他の小

50

役 3 の重複当選確率を 1 / 3 0 に設定している。これにより、毎遊技、最初に中ストップスイッチ 4 2 を操作しても、1 2 枚払出しとなる小役 3 A の入賞が多くなって遊技者に有利になることはない。

【 0 0 9 2 】

リプレイ重複当選テーブル A 1 は、重複 A 群のうち、リプレイ A 及びリプレイ B の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左中右」であるときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 0 9 3 】

リプレイ重複当選テーブル A 2 は、重複 A 群のうち、リプレイ A、リプレイ B、及びリプレイ C の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左右中」であるときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 0 9 4 】

リプレイ重複当選テーブル A 3 は、重複 A 群のうち、リプレイ A、リプレイ B、リプレイ D 及びリプレイ E の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中左右」であるときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 0 9 5 】

リプレイ重複当選テーブル A 4 は、重複 A 群のうち、リプレイ A、リプレイ B 及びリプレイ F の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中右左」であるときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 0 9 6 】

リプレイ重複当選テーブル A 5 は、重複 A 群のうち、リプレイ A、リプレイ B 及びリプレイ G の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右左中」であるときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 0 9 7 】

リプレイ重複当選テーブル A 6 は、重複 A 群のうち、リプレイ A、リプレイ B、リプレイ F 及びリプレイ G の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「右中左」であるときは、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 0 9 8 】

なお、図 2 に示すように、すべてのリール 3 1 において、「R P」の図柄は、5 図柄以内の間隔で配置されている。これにより、リール 3 1 がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ 4 2 が操作されても、リール制御手段 6 4 は、所望の有効ラインに「R P」の図柄を停止させることができる。よって、リール制御手段 6 4 は、常に、所望の有効ラインに、リプレイ A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 9 】

さらに、図 2 に示すように、右リール 3 1 において「ベル」の図柄は、5 図柄以内の間隔で配置されている。したがって、リール 3 1 がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ 4 2 が操作されても、リール制御手段 6 4 は、所望の有効ラインにリプレイ B に対応する図柄の組合せを停止させることができる。

【 0 1 0 0 】

リプレイ重複当選テーブル B 1 は、重複 B 群のうち、リプレイ B、リプレイ C、リプレイ D 及びリプレイ E の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左中右」であるときはリプレイ C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左右中」であるときはリプレイ D 又はリプレイ E に対応する図柄の組合せ（いずれか 1 つ）を有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記 2 つ以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

10

【 0 1 0 1 】

なお、本実施形態では、リプレイ D 又はリプレイ E の少なくとも一方の図柄を、常にいずれかの有効ラインに停止させることができるように、リール 3 1 の図柄が配列されている。

具体的には、左リール 3 1 については、「R P」の図柄を常に有効ラインに停止させることができる。また、中リール 3 1 については、「赤 7」、「BAR」、「スイカ」又は「白チェリー」のいずれか 1 つを常に有効ラインに停止させることができる。さらにまた、右リール 3 1 については、「スイカ」又は「白チェリー」のいずれか 1 つを常に有効ラインに停止させることができる。

20

このことは、以下のリプレイ重複当選テーブル B 2 ~ B 6 についても同様である。

【 0 1 0 2 】

リプレイ重複当選テーブル B 2 は、重複 B 群のうち、リプレイ A、リプレイ B、リプレイ C、リプレイ D 及びリプレイ E の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左右中」であるときはリプレイ C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「左中右」であるときはリプレイ D 又はリプレイ E に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記 2 つ以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

30

【 0 1 0 3 】

リプレイ重複当選テーブル B 3 は、重複 B 群のうち、リプレイ B、リプレイ C、リプレイ D、リプレイ E 及びリプレイ F の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中左右」であるときはリプレイ C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中右左」であるときはリプレイ D 又はリプレイ E に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記 2 つ以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

40

【 0 1 0 4 】

リプレイ重複当選テーブル B 4 は、重複 B 群のうち、リプレイ B、リプレイ C、リプレイ D、リプレイ E 及びリプレイ G の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中右左」であるときはリプレイ C に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が「中左右」であるときはリプレイ D 又はリプレイ E に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ 4 2 の押し順が上記 2 つ以外のときは、リプレイ B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール 3 1 の停止位置を定めている。

【 0 1 0 5 】

リプレイ重複当選テーブル B 5 は、重複 B 群のうち、リプレイ A、リプレイ B、リプレイ C、リプレイ D、リプレイ E 及びリプレイ F の重複当選時に用いられ、リール 3 1 の停

50

止制御の範囲内において、ストップスイッチ４２の押し順が「右左中」であるときはリプレイＣに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ４２の押し順が「右中左」であるときはリプレイＤ又はリプレイＥに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ４２の押し順が上記２つ以外のときは、リプレイＢに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール３１の停止位置を定めている。

【０１０６】

リプレイ重複当選テーブルＢ６は、重複Ｂ群のうち、リプレイＡ、リプレイＢ、リプレイＣ、リプレイＤ、リプレイＥ及びリプレイＧの重複当選時に用いられ、リール３１の停止制御の範囲内において、ストップスイッチ４２の押し順が「右中左」であるときはリプレイＣに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ４２の押し順が「右左中」であるときはリプレイＤ又はリプレイＥに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させ、ストップスイッチ４２の押し順が上記２つ以外のときは、リプレイＢに対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるようにリール３１の停止位置を定めている。

【０１０７】

図９は、以上説明した、リプレイの重複Ａ群、重複Ｂ群の当選時におけるストップスイッチ４２の押し順と、入賞役との関係を示す図である。図中、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」、「Ｄ」、「Ｅ」は、それぞれ入賞役がリプレイＡ、リプレイＢ、リプレイＣ、リプレイＤ又はリプレイＥであることを示している。

図９に示すように、リプレイの重複Ａ群となった遊技では、いずれか１つのストップスイッチ４２の押し順ではリプレイＡが入賞し、他の５通りのストップスイッチ４２の押し順ではリプレイＢが入賞する。

すなわち、リプレイの重複Ａ群となった遊技では、リプレイＡの入賞率は１／６であり、リプレイＢの入賞率は５／６である。

【０１０８】

また、リプレイの重複Ｂ群となった遊技では、いずれか１つのストップスイッチ４２の押し順ではリプレイＣが入賞し、他の１つのストップスイッチ４２の押し順ではリプレイＤ又はリプレイＥが入賞し、残りの４通りのストップスイッチ４２の押し順ではリプレイＢが入賞する。

すなわち、リプレイの重複Ｂ群となった遊技では、リプレイＣの入賞率は１／６、リプレイＤ又はリプレイＥの入賞率は１／６、リプレイＢの入賞率は４／６である。

【０１０９】

なお、中リール３１については、「赤７」、「ＢＡＲ」、「スイカ」、「白チェリー」のうちいずれかの図柄が５図柄以内の間隔で配置されている。

したがって、リール制御手段６４は、中リール３１の停止時に、いずれかの有効ラインに、「赤７」、「ＢＡＲ」、「スイカ」、「白チェリー」のうちいずれか１つを停止させることができる。したがって、リール３１がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ４２が操作されても、リール制御手段６４は、所望の有効ラインにリプレイＣに対応する図柄の組合せを停止させることができる。

【０１１０】

同様に、右リール３１については、「スイカ」又は「白チェリー」のうちいずれかの図柄が５図柄以内の間隔で配置されている。

したがって、リール制御手段６４は、右リール３１の停止時に、いずれかの有効ラインに、「スイカ」又は「白チェリー」のうちいずれか１つを停止させることができる。よって、リール３１がどの瞬間に位置するときにストップスイッチ４２が操作されても、リール制御手段６４は、所望の有効ラインにリプレイＤ又はリプレイＥに対応する図柄の組合せを停止させることができる。

【０１１１】

また、非当選テーブルは、すべての当選フラグ６３ａがオフであるときに用いられ、い

10

20

30

40

50

ずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止しないように、リール 3 1 の停止時の図柄の組合せを定めたものである。

【 0 1 1 2 】

なお、内部中遊技において、小役又はリプレイの当選（単独当選時及び重複当選時）には、当該遊技で当選した小役又はリプレイの入賞が優先される停止位置決定テーブル 6 5 が用いられる。

例えば 1 B B A の内部中の遊技において小役 1 B に単独当選したときは、まず、小役 1 B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることを優先し、小役 1 B に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、次に、1 B B A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させるように制御する。さらに、1 B B A に対応する図柄の組合せを有効ラインに停止させることができないときは、いずれの役に対応する図柄の組合せも有効ラインに停止させないように制御する。

10

【 0 1 1 3 】

説明を図 1 に戻す。

停止図柄判断手段 6 6 は、リール 3 1 の停止時に、有効ラインに停止したリール 3 1 の図柄の組合せが、いずれかの役に対応する図柄の組合せと一致するか否かを判断するものである。停止図柄判断手段 6 6 は、例えばモータ 3 2 の停止時の角度やステップ数等を検知することにより、有効ライン上の図柄を判断する。

ただし、停止図柄判断手段 6 6 は、ストップスイッチ 4 2 が操作され、停止位置決定テーブル 6 5 を用いて停止位置が決定された時に、そのリール 3 1 が停止したか否かにかかわらず、停止図柄を判断することが可能である。

20

【 0 1 1 4 】

払出し手段 6 7 は、停止図柄判断手段 6 6 により、リール 3 1 の停止時に有効ラインに停止した図柄の組合せがいずれかの役に対応する図柄の組合せと一致すると判断され、その役の入賞となったときに、その入賞役に応じて所定枚数のメダルを遊技者に対して払い出すか、又はクレジットの加算等の処理を行うものである。また、リプレイの入賞時には、メダルを払い出すことなく、当該遊技で投入されたメダル枚数（3 枚）を自動投入するように制御する。

【 0 1 1 5 】

また、払出し手段 6 7 は、役に対応する図柄の組合せが複数の有効ラインに同時に停止したときは、その有効ライン数分を乗じた枚数を払い出すように制御する。

30

また、小役 3 A は、1 本の有効ライン L 1 に停止するとき（中リール 3 1 の停止時に上段に「ベル」の図柄が停止したとき）と、3 本の有効ライン L 2、L 3 及び L 4 に同時に停止するとき（中リール 3 1 の停止時に中段に「ベル」の図柄が停止したとき）とを有する。前者の場合には、払出し枚数は、4 枚 × 1（有効ライン数）= 4 枚であるが、後者の場合には、払出し枚数は、4 枚 × 3（有効ライン数）= 12 枚となる。

【 0 1 1 6 】

特別遊技制御手段 6 8 は、特別遊技の開始、特別遊技中の遊技の進行、及び特別遊技の終了を制御するものである。

1 B B A ~ 1 B B C のいずれかに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、1 B B の入賞となり、特別遊技制御手段 6 8 は、次遊技から 1 B B 遊技を開始するように制御する。

40

1 B B 遊技では、上述した役抽選テーブル 6 2 H を用いて役の抽選が行われる。これにより、1 B B 遊技では、小役 3 A の単独当選確率が高くなる。

【 0 1 1 7 】

また、本実施形態では、1 B B 遊技の終了条件として、1 B B 遊技中に払い出されたメダル枚数が 260 枚以上になったことに設定されている。

このため、特別遊技制御手段 6 8 は、1 B B 遊技では、メダル払出し枚数をカウントし続け、カウント値が上記値になったと判断したときは、当該遊技をもって 1 B B 遊技を終了するように制御する。なお、1 B B 遊技の終了後は、R T 3 遊技に移行する。

50

【 0 1 1 8 】

同様に、R B A又はR B Bのいずれかに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、R Bの入賞となり、特別遊技制御手段 6 8 は、次遊技からR B遊技を開始するように制御する。

R B遊技では、上述した役抽選テーブル 6 2 Gを用いて役の抽選が行われる。これにより、R B遊技では、小役 3 Aの単独当選、又は小役 3 Aと他の小役 3 との重複当選確率が高くなる。

【 0 1 1 9 】

また、本実施形態では、R B遊技の終了条件として、R B遊技中に払い出されたメダル枚数が 4 0 枚以上になったことに設定されている。

10

このため、特別遊技制御手段 6 8 は、R B遊技では、メダル払出し枚数をカウントし続け、カウント値が上記値になったと判断したときは、当該遊技をもってR B遊技を終了するように制御する。なお、R B遊技の終了後は、R T 3遊技に移行する。

【 0 1 2 0 】

さらにまた、S Bに対応する図柄の組合せが有効ラインに停止したときは、S Bの入賞となり、特別遊技制御手段 6 8 は、次遊技の 1 遊技のみ、S B遊技を行うように制御する。

S B遊技では、上述した役抽選テーブル 6 2 Gを用いて役の抽選が行われる。そして、1 遊技（当該遊技）終了時に、S B遊技を終了するように制御する。なお、S B遊技の終了後は、S B入賞前の遊技状態に戻る。例えばR T 5遊技中にS Bが入賞したときは、次遊技でS B遊技が行われ、このS B遊技の終了後はR T 5遊技に戻る。

20

【 0 1 2 1 】

遊技状態制御手段 6 9 は、遊技状態間の移行を制御するものである。図 1 0 は、遊技状態の移行を説明する図である。

なお、後述するE x・タイム、スーパーE x・タイム、及びE x・チャンスの抽選又は決定、及びこれに基づく遊技状態の移行（誘導）は、後述するサブ制御手段 7 0（サブ状態制御手段 7 3）によって制御される。

これに対し、メイン制御手段 6 0 側の遊技状態制御手段 6 9 は、所定遊技回数の消化や、入賞役等に基づいて遊技状態を移行するように制御する。

【 0 1 2 2 】

30

本実施形態の遊技状態の移行条件は、遊技状態に応じて、遊技回数消化（R T 5遊技又はR T 4遊技）、特定停止出目（本実施形態ではS Bこぼし目）の出現（R T 3遊技）、特定のリプレイの入賞（非R T遊技又はR T 2遊技）、1 B B又はR Bの当選（R T 1遊技に移行）、1 B B又はR Bの入賞（R T 6遊技又はR T 7遊技に移行）、1 B B遊技又はR B遊技の終了（R T 3遊技に移行）に設定されている。

【 0 1 2 3 】

先ず、非内部中遊技であるR T 3遊技、R T 5遊技、非R T遊技、R T 4遊技、R T 2遊技では、いずれも1 B B及びR Bの抽選が行われ、これらのいずれかに当選し、当該遊技で当選した1 B B又はR Bが入賞しなかったときは、次遊技から、内部中遊技であるR T 1遊技に移行する。

40

R T 1遊技では、当選した1 B B又はR Bが入賞するまで継続される。当選したR Bが入賞すると、R T 6遊技であるR B遊技に移行する。また、当選した1 B Bが入賞すると、R T 7遊技である1 B B遊技に移行する。

【 0 1 2 4 】

R B遊技及び1 B B遊技が終了すると、R T 3遊技に移行する。R T 3遊技では、S Bに当選し、かつS Bこぼし目が停止するまで継続される。

R T 3遊技でS Bこぼし目が停止すると、非R T遊技に移行する。

非R T遊技は、リプレイB、リプレイC、リプレイD又はリプレイEが入賞するまで継続される。非R T遊技でリプレイBが入賞すると、R T 5遊技に移行する。また、非R T遊技でリプレイCが入賞すると、R T 4遊技に移行する。さらにまた、非R T遊技でリブ

50

レイ D 又はリプレイ E が入賞すると、R T 2 遊技に移行する。

【 0 1 2 5 】

R T 4 遊技では、1 5 遊技（ゲーム）を消化するまで継続され、1 5 遊技消化後は非 R T 遊技に移行する。

また、R T 2 遊技では、S B こぼし目が停止するか、又はリプレイ B が入賞するまで継続される。S B こぼし目が停止すると非 R T 遊技に移行し、リプレイ B が入賞すると R T 5 遊技に移行する。

R T 5 遊技では、3 2 遊技（ゲーム）を消化するまで継続され、3 2 遊技消化後は非 R T 遊技に移行する。

以上のようにして、遊技状態制御手段 6 9 は、各遊技状態（非 R T 遊技又は R T 遊技）では、遊技状態の移行条件を満たすか否かを判断し、遊技状態の移行条件を満たすと判断したときは、それぞれ所定の遊技状態に移行するように制御する。

【 0 1 2 6 】

また、メイン制御手段 6 0 は、サブ制御手段 7 0 に対し、各種の情報（コマンド）を送信するように制御する。送信される情報としては、メダルが投入された旨の情報、スタートスイッチ 4 1 が操作された旨の情報、役の抽選結果（当選役）の情報、リール 3 1 の回転が開始された旨の情報、ストップスイッチ 4 2 が操作されたかの情報、リール 3 1 が停止した旨の情報、各リール 3 1 の停止位置（有効ラインに停止した図柄）の情報、入賞役の情報、メダルの払出しの情報、遊技状態の情報等が挙げられる。

【 0 1 2 7 】

説明を図 1 に戻す。

図 1 において、サブ制御手段 7 0 は、演出制御手段 7 1 等を備える。

演出制御手段 7 1 は、上述したランプ 2 1、スピーカ 2 2、及び画像表示装置 2 3 からの演出の出力を制御するものである。

演出制御手段 7 1 は、遊技ごとに、遊技の開始時等に、役抽選手段 6 1 による役の抽選結果に基づいて、ソフトウェア乱数を用いた抽選によって演出を選択し、出力する。

演出には、遊技の進行に伴って、どのようなタイミングで（スタートスイッチ 4 1 の操作時や各ストップスイッチ 4 2 の操作時等）、どのような演出を出力するか（ランプ 2 1 をどのように点灯、点滅又は消灯させるか、スピーカ 2 2 からどのようなサウンドを出力するか、及び画像表示装置 2 3 にどのような画像を表示させるか等）を定めたものである。

【 0 1 2 8 】

また、サブ制御手段 7 0 は、押し順報知手段 7 2 を備える。

本実施形態では、押し順報知の対象として、上述した小役 3 A と他の小役 3 との重複当選時、リプレイの重複 A 群又は重複 B 群のいずれかの当選時が挙げられる。

例えば、押し順報知手段 7 2 は、小役 3 A の重複当選時にストップスイッチ 4 2 の押し順を報知するときは、1 2 枚の払出しとなる押し順を報知する。具体的には、図 8 に示すように、「小役 3 A + 小役 3 C」の重複当選時には、画像表示装置 2 3 で、「左右中」、あるいは「1 3 2」等のような報知を行う。また、「小役 3 A + 小役 3 D」の重複当選時には、画像表示装置 2 3 で、「中左右」又は「中右左」（例えば、抽選で決定した任意の一方）を報知する。

【 0 1 2 9 】

さらにまた、押し順報知手段 7 2 は、非 R T 遊技で E x . タイム（R T 4 遊技）への移行権利を有するときには、リプレイの重複 A 群の当選時にはリプレイ A を入賞させるための押し順を報知し、リプレイの重複 B 群の当選時にはリプレイ C を入賞させるための押し順を報知する。

【 0 1 3 0 】

さらに、押し順報知手段 7 2 は、非 R T 遊技又は R T 2 遊技中の E x . チャンス中は、リプレイの重複 A 群の当選時にはリプレイ A を入賞させるための押し順を報知し、リプレイの重複 B 群の当選時（非 R T 遊技の場合）にはリプレイ D 又はリプレイ E を入賞させる

10

20

30

40

50

ための押し順を報知し、小役 3 A の重複当選時は、上述したように 1 2 枚の払出しとなる押し順を報知する。

【 0 1 3 1 】

なお、押し順報知手段 7 2 によるストップスイッチ 4 2 の押し順（遊技者にとって有利なリール停止態様（入賞役等）となるための押し順）を報知する遊技は、「A T（アシストタイム）遊技」と称される。

【 0 1 3 2 】

さらにまた、サブ制御手段 7 0 は、サブ状態制御手段 7 3 を備える。

サブ状態制御手段 7 3 は、メイン制御手段 6 0 から送信されてくる役抽選手段 6 1 の役抽選結果に基づいて、本実施形態における E x . タイム、スーパー E x . タイム、及び E x . チャンスの移行（実行）権利を付与するか否かの抽選又は決定、E x . チャンスの遊技回数（加算遊技回数の決定を含む）の決定、E x . チャンスの遊技回数のカウント等を制御するものである。

【 0 1 3 3 】

上述のように、R T 5 遊技は、1 B B 又は R B に当選又は入賞した場合を除き、3 2 遊技を消化するまで継続される。そして、3 2 遊技消化後は、非 R T 遊技に移行し、この非 R T 遊技でリプレイ B が入賞すると、再度、R T 5 遊技に戻るよう制御される。このため、本実施形態では、いわゆる通常時であって、E x . タイムや E x . チャンス以外の場合は、非 R T 遊技と R T 5 遊技との間を行き来する確率が最も高く（非 R T 遊技と R T 5 遊技の滞在率が最も高く）なるように設定されている。

【 0 1 3 4 】

非 R T 遊技では、図 5 に示したように、リプレイの重複 A 群及び重複 B 群の抽選が行われる。

リプレイの重複 A 群の合算した当選確率は、

$$1 / 1 . 4 \times 2 4 / 3 2 \quad 5 4 / 1 0 0$$

となり、ほぼ 2 ゲームに 1 回の割合で当選する。

そして、リプレイの重複 A 群に当選した場合において、リプレイ A を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順を知らなければ（押し順が報知されなければ）、上述したように、1 / 6 の確率でリプレイ A が入賞し、5 / 6 の確率でリプレイ B が入賞する。

したがって、非 R T 遊技中において、リプレイの重複 A 群に基づいてリプレイ B が入賞する確率は、

$$1 / 1 . 4 \times 2 4 / 3 2 \times 5 / 6 \quad 4 5 / 1 0 0$$

となる。

【 0 1 3 5 】

また、非 R T 遊技において、リプレイの重複 B 群の合算した当選確率は、

$$1 / 1 . 4 \times 6 / 3 2 \quad 1 4 / 1 0 0$$

となる。

そして、リプレイの重複 B 群に当選した場合において、リプレイ C ~ リプレイ E を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順を知らなければ（押し順が報知されなければ）、上述したように、4 / 6 の確率でリプレイ B が入賞する。

【 0 1 3 6 】

したがって、非 R T 遊技中において、リプレイの重複 B 群に基づいてリプレイ B が入賞する確率は、

$$1 / 1 . 4 \times 6 / 3 2 \times 4 / 6 \quad 9 / 1 0 0$$

となる。

以上より、非 R T 遊技においてリプレイ B が入賞する確率は、

$$4 5 / 1 0 0 + 9 / 1 0 0 = 5 4 / 1 0 0$$

となる。

【 0 1 3 7 】

一方、非 R T 遊技において、リプレイの重複 B 群に当選し、リプレイ C が入賞すると R

T 4 遊技に移行し、リプレイ D 又はリプレイ E が入賞すると R T 2 遊技に移行する。

非 R T 遊技において、リプレイ C を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順を知らないとき（押し順が報知されないとき）は、リプレイ C が入賞して R T 4 遊技に移行する確率は、

$$1 / 1 . 4 \times 6 / 3 2 \times 1 / 6 \quad 2 / 1 0 0$$

となる。

【 0 1 3 8 】

非 R T 遊技において、リプレイ D 又はリプレイ E を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順を知らないとき（押し順が報知されないとき）に、リプレイ D 又はリプレイ E が入賞して R T 2 遊技に移行する確率も、上記と同様に「 2 / 1 0 0 」となる。

10

【 0 1 3 9 】

以上より、非 R T 遊技中に、ストップスイッチ 4 2 の押し順を知らないとき（押し順が報知されないとき）は、毎遊技、約 5 4 / 1 0 0 の確率でリプレイ B が入賞し、約 2 / 1 0 0 の確率でリプレイ C が入賞し、約 2 / 1 0 0 の確率でリプレイ D 又はリプレイ E が入賞することとなる。

【 0 1 4 0 】

したがって、非 R T 遊技中にストップスイッチ 4 2 の押し順を知らないとき（押し順が報知されないとき）は、稀に R T 2 遊技又は R T 4 遊技に移行する場合もあるが、ほとんどは、リプレイ B が入賞して R T 5 遊技に移行する。

なお、非 R T 遊技から偶然に R T 4 遊技に移行したときであっても、1 5 遊技間、R T 4 遊技が実行され、1 5 遊技消化後は、再度、非 R T 遊技に戻る。そして、後述する E x . タイムの権利を有さないで R T 4 遊技に移行したときは、その R T 4 遊技では、E x . チャンスの権利を発生させるか否かの決定も行われない。

20

【 0 1 4 1 】

また、非 R T 遊技から、後述する E x . チャンスの権利を有さないで偶然に R T 2 遊技に移行したときは、ストップスイッチ 4 2 の操作順番は報知されない。

ここで、図 5 に示すように、R T 2 遊技中は、リプレイの重複 A 群の抽選が行われる。そして、リプレイ A を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順が報知されないときは、リプレイ B が入賞する確率は、図 5 より、

$$1 / 1 . 4 \times 6 / 3 2 \times 5 / 6 \quad 1 1 / 1 0 0$$

30

となる。

したがって、いずれは、リプレイ B が入賞して R T 5 遊技に移行することとなる。

【 0 1 4 2 】

サブ状態制御手段 7 3 は、R T 5 遊技及び非 R T 遊技では、E x . タイム、スーパー E x . タイム、又は E x . チャンスを実行するか否かの決定（抽選）を行う。

本実施形態では、R T 5 遊技中又は非 R T 遊技中に、

1) リプレイ A が 3 遊技連続で入賞したとき（以下、適宜、リプレイ A が N 遊技連続で入賞することを、「リプレイ A の N 連」と称する。）

2) 小役 1 A が当選したとき、

3) 小役 2 が当選したとき

40

に、E x . タイム、スーパー E x . タイム、又は E x . チャンスを実行するか否かの決定を行う。

【 0 1 4 3 】

図 1 1 は、R T 5 遊技の 1 遊技目 ~ 2 7 遊技目でリプレイ A 3 連時、小役 1 A 当選時、小役 2 当選時における設定値ごとの E x . タイム、スーパー E x . タイム、又は E x . チャンスの当選確率を示す図である。

【 0 1 4 4 】

サブ状態制御手段 7 3 は、R T 5 遊技の 1 遊技目 ~ 2 7 遊技目で、リプレイ A 3 連時、小役 1 A 当選時、小役 2 当選時には、この当選確率に従い、ソフトウェア乱数を用いて抽選を行う。

50

図 1 1 に示すように、本実施形態では、リプレイ A 3 連時には、非当選となる場合はなく、常に、E x . タイム、スーパー E x . タイム、又は E x . チャンスのいずれかに当選するように設定されている。なお、これに限らず、非当選となる場合を有するように設定してもよいのはもちろんである。

また、小役 1 A 当選時と小役 2 当選時とを比較すると、小役 1 A 当選時の方が E x . タイム、スーパー E x . タイム、又は E x . チャンスのいずれかに当選する確率が高く設定されている。

【 0 1 4 5 】

また、図 1 1 で示したリプレイ A 3 連の終了時は、R T 5 遊技の 2 7 遊技目までに限られる。例えば、R T 5 遊技において、2 5 遊技目 ~ 2 7 遊技目の 3 遊技で連続してリプレイ A が入賞したときは、図 1 1 の上段に示す当選確率に従って抽選が行われる。

10

これに対し、以下の 1) ~ 4) の場合には、図 1 2 の上段に示す当選確率に従って抽選を行うように制御する。

【 0 1 4 6 】

1) R T 5 遊技のリプレイ A の最初の入賞は 2 7 遊技目までであったが、2 8 遊技目以降でリプレイ A 3 連が終了したとき (例えば、R T 5 遊技の 2 6 ~ 2 8 遊技目でリプレイ A が 3 連したとき)、

2) R T 5 遊技のリプレイ A の最初の入賞が 2 8 遊技以降であったとき (例えば、R T 5 遊技の 2 9 ~ 3 1 遊技目でリプレイ A が 3 連したとき)、

3) R T 5 遊技と非 R T 遊技とをまたいでリプレイ A が 3 連したとき (例えば、R T 5 遊技の 3 1 ~ 3 2 遊技目、及び非 R T 遊技の 1 遊技目でリプレイ A が 3 連したとき)、

20

4) 非 R T 遊技中にリプレイ A が 3 連したとき (例えば、非 R T 遊技の 1 ~ 3 遊技目でリプレイ A が 3 連したとき)

【 0 1 4 7 】

なお、非 R T 遊技中のリプレイ A の 3 連には、リプレイ A の単独当選時の入賞に限らず、リプレイの重複 A 群となり、かつリプレイ A が入賞した場合も含まれる。

本実施形態では、後述するように、スーパー E x . タイムは、R T 5 遊技の 3 0 ~ 3 2 遊技目の 3 遊技で行われる。このため、この遊技間にかかるときにリプレイ A が 3 連してもスーパー E x . タイムを実行することができない。また、R T 5 遊技の 3 0 遊技目直前にリプレイ A が 3 連しても、演出等の都合上、直ちにスーパー E x . タイムに切り替えることはできない。よって、この場合には、サブ状態制御手段 7 3 は、スーパー E x . タイムには当選させずに、E x . タイム又は E x . チャンスのみに当選するように抽選を行う (図 1 2 参照)。

30

【 0 1 4 8 】

また、サブ状態制御手段 7 3 は、リプレイ A に 3 遊技連続で当選したときは、次遊技の役抽選手段 6 1 の抽選結果を待って、E x . タイム等の抽選を行うように制御する。そして、次遊技でリプレイ A に当選しなかったときは、図 1 1 の「リプレイ A ・ 3 連時」の当選確率に従って抽選を行う。これに対し、次遊技でさらにリプレイ A に当選・入賞したときは、リプレイ A が 4 遊技連続で入賞したこととなる。この場合は、図 1 2 の「リプレイ A ・ 4 連以上時」に示す確率で E x . タイム等の抽選を行う。特に本実施形態では、リプレイ A ・ 4 連以上時は、E x . タイム又はスーパー E x . タイムに当選することはない (かつ、非当選となることもなく)、常に (1 0 0 % の確率で) E x . チャンスを実行することに決定する。

40

【 0 1 4 9 】

なお、リプレイ A に 4 連したときは、スーパー E x . タイムに当選することはないので、リプレイ A 4 連時の遊技が R T 5 遊技の 2 7 遊技までであるか、又は 2 8 遊技目以降又は非 R T 遊技であるかにかかわらず、E x . チャンスを実行するように決定する。

【 0 1 5 0 】

また、本実施形態では、小役 1 A 当選時や小役 2 当選時には、図 1 1 に示す当選確率で抽選を行うようにしたが、これに限らず、リプレイ A と同様に、小役 1 A の 2 連時、小役

50

2の2連時には、図12の「リプレイA・4連以上時」と同様に、常にE x . チャンスを実行するように決定してもよい。

【0151】

また、小役1A又は小役2当選時の遊技が、RT5遊技の28遊技目以降又は非RT遊技中であるときは、上記と同様に、スーパーE x . タイムを実行することができないので、サブ状態制御手段73は、E x . タイム又はE x . チャンスのみに当選するように抽選を行う。

図13は、RT5遊技の28遊技目以降又は非RT遊技中における小役1A又は小役2当選時のE x . タイム又はE x . チャンスの当選確率を示す図である。

【0152】

以上の抽選において、先ず、E x . タイム当選時(RT4遊技への移行権利の獲得時)には、RT5遊技から非RT遊技に移行した後、リプレイの重複A群となったときは、リプレイAを入賞させるためのストップスイッチ42の操作順番が報知される。これにより、遊技者は、その報知に従うことで、リプレイAを入賞させることができる。よって、リプレイの重複A群に当選しても、非RT遊技を維持できる。すなわち、非RT遊技中にリプレイの重複A群となり、リプレイBが入賞してしまうと、RT5遊技に移行してしまうためである。

【0153】

さらに、E x . タイムの権利獲得後の非RT遊技では、リプレイの重複B群となったときは、リプレイCを入賞させるためのストップスイッチ42の操作順番が報知される。これにより、遊技者は、その報知に従うことで、リプレイCを入賞させることができる。よって、RT4遊技、すなわちE x . タイムに移行することができる。また、リプレイCを入賞させることで、結果としてリプレイBの入賞を回避できるので、RT5遊技に移行してしまうことを防止することができる。

【0154】

上述のように、本実施形態では、E x . タイムに当選したときは、非RT遊技中のリプレイの重複A群となったときにリプレイAを入賞させるためのストップスイッチ42の操作順番が報知される。

これに対し、リプレイA3連がRT5遊技と非RT遊技とをまたいだり、あるいは非RT遊技中にE x . タイムの権利を獲得した場合において、その後の非RT遊技でリプレイの重複B群となったときは、リプレイCを入賞させるためのストップスイッチ42の操作順番が報知される。これに対し、リプレイの重複A群となったときはストップスイッチ42の操作順番は報知しないように制御する。

【0155】

よって、この場合には、既にE x . タイムの権利を獲得していても、E x . タイム(RT4遊技)に移行する前にリプレイの重複A群となり、リプレイBが入賞してRT5遊技に移行する場合がある。この場合は、RT5遊技の32遊技を消化してから再度非RT遊技に移行すれば、この非RT遊技では、リプレイの重複A群の当選時にはリプレイAを入賞させるためのストップスイッチ42の操作順番を報知し、リプレイの重複B群の当選時にはリプレイCを入賞させるためのストップスイッチ42の操作順番を報知する。

したがって、E x . タイムの権利獲得後、RT5遊技に移行したときは、そのRT5遊技は、いわゆるE x . タイム内部中(潜伏中)となる。

【0156】

RT4遊技に移行すると、1遊技目から、E x . タイムが開始される。E x . タイムは、15遊技行われるとともに、E x . チャンスの実行権利(RT2遊技への移行権利)を獲得するための遊技期間である。

サブ状態制御手段73は、E x . タイム(RT4遊技)中に、リプレイAが4連するか、又はいずれかの役の入賞回数が7回以上となったときは、E x . チャンスの実行権利を付与するように制御する。

【0157】

10

20

30

40

50

したがって、例えば E x . タイムに移行後、1 ~ 3 遊技目でリプレイ A が 3 連したが、次遊技 (4 遊技目) で役の非当選 (非入賞) となったときは、5 遊技目以降で改めてリプレイ A が 4 連する必要がある。ただし、リプレイ A が単発、2 連又は 3 連で終了しても、1 5 遊技間で 7 回、いずれかの役が当選すればよいので、例えば、リプレイ A 2 連 役非入賞 リプレイ A 3 連 役非入賞 リプレイ A 入賞 役非入賞 リプレイ A 入賞となった場合でも、役の当選回数 7 回という条件を満たす。

また、当選役についてはリプレイ A に限定されないので、小役 1 A や小役 2 等の当選であっても 7 回のカウント対象となる。

【 0 1 5 8 】

また、E x . タイム中に、リプレイ A が 4 連した後は、次遊技もまたリプレイ A が入賞するか否かが判断される。E x . タイム中にリプレイ A が 4 連すれば E x . チャンスの実行権利は確定するが、5 連 (又はそれ以上) したときは、後述するように、さらに遊技者にとって有利となる。

【 0 1 5 9 】

さらにまた、リプレイ A が 4 連以上した後、リプレイ A の連続入賞が途切れたときは、それ以降は、リプレイ A の連続入賞があってもカウントされない。

さらに、リプレイ A が 4 連したとき等、E x . チャンスの実行権利を付与した後、小役 1 A 又は小役 2 に当選したか否かについては判断される。そして、E x . チャンスの実行権利を付与した後に小役 1 A 又は小役 2 に当選したときは、後述するように、遊技者にとってさらに有利となる。

【 0 1 6 0 】

E x . タイム (R T 4 遊技) は、1 5 遊技まで継続され、1 5 遊技消化後は非 R T 遊技に移行する。

そして、E x . タイム中に E x . チャンスへの移行権利を獲得できなかったときは、非 R T 遊技に移行しても、ストップスイッチ 4 2 の操作順番は報知されない。すなわち、上述した通常時と同様に、R T 5 遊技から非 R T 遊技に移行した場合と同じである。

よって、この場合には、非 R T 遊技に移行しても、ほとんどの場合はリプレイ B が入賞し、R T 5 遊技に移行する。

【 0 1 6 1 】

これに対し、E x . タイム中に E x . チャンスへの実行権利を獲得したときは、非 R T 遊技に移行すると、その非 R T 遊技から、E x . チャンスが実行される。すなわち、非 R T 遊技と、その後に移行する R T 2 遊技とで E x . チャンスが実行される (E x . チャンスの遊技回数は、非 R T 遊技と R T 2 遊技とを合算した遊技回数となる) 。

【 0 1 6 2 】

なお、非 R T 遊技と R T 2 遊技とでは、図 5 に示すように、役の当選確率 (リプレイについては合算値) は同一に設定されている。すなわち、出玉率が同一に設定されている。よって、ストップスイッチ 4 2 の押し順について同一の報知が行われれば (ただし、非 R T 遊技中は、リプレイの重複 B 群当選時も報知) 、出玉率に変化はないため、遊技者から見れば、非 R T 遊技又は R T 2 遊技のいずれに滞在していても、E x . チャンス中であれば損得はない。

【 0 1 6 3 】

E x . チャンス中の非 R T 遊技では、リプレイの重複 A 群、重複 B 群、及び小役 3 A 重複当選時に、ストップスイッチ 4 2 の操作順番が報知される。

また、E x . チャンス中の R T 2 遊技では、リプレイの重複 A 群、及び小役 3 A 重複当選時に、ストップスイッチ 4 2 の操作順番が報知される。

【 0 1 6 4 】

よって、E x . チャンス中は、リプレイの重複 A 群に当選したときに、リプレイ A を入賞させ、リプレイ B の入賞を回避できるので、R T 5 遊技に移行してしまう (E x . チャンスのパンク) を回避することができる。

また、非 R T 遊技の E x . チャンス中は、リプレイの重複 A 群に当選したときは上記と

10

20

30

40

50

同様であり、さらに、リブレイの重複 B 群に当選したときに、リブレイ D 又はリブレイ E A を入賞させる（よって、R T 2 遊技に移行する）ことができ、上記と同様にリブレイ B の入賞を回避できる。

【 0 1 6 5 】

さらにまた、E x . チャンス中は、非 R T 遊技及び R T 2 遊技のいずれも、小役 3 A の重複当選時は、1 2 枚の払出しとなる押し順が報知される。

ここで、E x . チャンス中でないときは、小役 3 A の重複当選時に、1 2 枚の払出しとなるストップスイッチ 4 2 の押し順が報知されない（遊技者はわからない）ので、1 / 6 の確率で 1 2 枚の払出しとなるが、5 / 6 の確率で 4 枚の払出しとなる。

【 0 1 6 6 】

これに対し、E x . チャンス中は、小役 3 A の重複当選時には、常に、1 2 枚の払出しとなるストップスイッチ 4 2 の押し順が遊技者に報知される。したがって、遊技者は、その報知に従ってストップスイッチ 4 2 を操作すれば、1 2 枚の払出しを得ることができる。さらに、R T 2 遊技では、リブレイの当選確率が 1 / 1 . 4 と高確率である。よって、E x . チャンス中は、報知に従うことで出玉率が 1 を越え、メダルを増加させることができる。

なお、E x . タイム（R T 4 遊技）中に、E x . チャンスの実行権利を獲得した後は、その後の R T 4 遊技中に小役 3 A に重複当選したときに、1 2 枚の払出しとなる押し順を報知するようにしてもよい。

【 0 1 6 7 】

次に、R T 5 遊技でスーパー E x . タイムに当選したときについて説明する。

サブ状態制御手段 7 3 は、R T 5 遊技でスーパー E x . タイムに当選したときは、R T 5 遊技の残り 3 遊技（すなわち、R T 5 遊技の 3 0 ~ 3 2 遊技）で、スーパー E x . タイムを実行する。そして、この 3 遊技間の最低 1 回で、いずれかの役（いずれも役でも可）に当選したときは、E x . チャンスの実行の権利を付与する。

なお、後述するように、役の当選回数が 2 回、さらに 3 回であったときは、より有利な E x . チャンスの実行の権利を付与する。

【 0 1 6 8 】

R T 5 遊技のスーパー E x . タイムで E x . チャンスの実行の権利を獲得して非 R T 遊技に移行すると、上述した E x . タイム（R T 4 遊技）中に E x . チャンスの実行権利を獲得して非 R T 遊技に移行したときと同様に、その非 R T 遊技から、E x . チャンスが実行される。すなわち、非 R T 遊技と、その後に移行する R T 2 遊技とで E x . チャンスが実行される。よって、E x . チャンスの遊技回数は、非 R T 遊技と R T 2 遊技とを合算した遊技回数となる。

【 0 1 6 9 】

これに対し、スーパー E x . タイムの 3 遊技中に、1 回も役に当選しなかったときは、E x . チャンスの実行の権利は獲得できない。よって、この場合には、通常時の R T 5 遊技から非 R T 遊技に移行したときと同様に、R T 5 遊技（スーパー E x . タイム）を終了して非 R T 遊技に移行しても、この非 R T 遊技ではストップスイッチ 4 2 の操作順番は報知されない。したがって、いずれは、非 R T 遊技から R T 5 遊技に移行する。

【 0 1 7 0 】

続いて、E x . チャンスの遊技回数について説明する。

図 1 4 は、E x . タイムでリブレイ A 4 連時若しくは役の当選回数が 7 回となったとき、又は R T 5 遊技若しくは非 R T 遊技での E x . チャンス当選時における、E x . チャンスの遊技回数とその当選確率を示す図である。

本実施形態の E x . チャンスでは、小チャンス、中チャンス、及び大チャンスの少なくとも 1 つが少なくとも 1 回実行される。これらの小チャンス、中チャンス、及び大チャンスは、いずれも非 R T 遊技又は R T 2 遊技中に実行される E x . チャンス中の遊技であり、役の当選確率やストップスイッチ 4 2 の報知は同一である。

【 0 1 7 1 】

図14に示すように、小チャンスの遊技回数は「25」、中チャンスの遊技回数は「50」、大チャンスの遊技回数は「100」と定められている。

そして、Ex.チャンスの実行権利の獲得時に、小チャンス、中チャンス、大チャンスの各実行回数を抽選で決定する。本実施形態では、図14に示すように、遊技回数の当選パターンとして、当選番号「01」～「18」の18種類を備える。

【0172】

例えば図14中、当選番号「12」は、小チャンス = 2 (25遊技 × 2回)、中チャンス = 2 (50遊技 × 2回)、大チャンス = 1 (100遊技 × 1回) に設定されていることを意味する。

なお、図14の例では、当選番号「01」～「18」までの18種類を設けているが、これに限らず、これより少なくてもよく、あるいはさらに多くのパターン（例えば、小チャンス = 3、中チャンス = 0、大チャンス = 3、等）を設けてもよい。

【0173】

また、本実施形態では、小チャンス 中チャンス 大チャンスの順に出力していくとともに、Ex.チャンスの遊技回数を消化していく。なお、これに限らず、小チャンス、中チャンス、及び大チャンスの出力順を抽選等で決定してランダムに消化してもよい。例えば、当選番号「12」の当選時は、小チャンス 大チャンス 中チャンス 小チャンス 中チャンスとしてもよい。

【0174】

例えば当選番号「12」に当選し、小チャンス 中チャンス 大チャンスの順に演出を出力していくときは、最初に小チャンスを実行する旨を演出で出力し、画像表示装置23には、ストップスイッチ42の押し順を報知する遊技回数として「残り25」と表示する。そして、その遊技回数が「残り0」となったとき又はそれより少し前の遊技で、その後小チャンス、中チャンス、又は大チャンスのいずれかが残っているかの期待感演出を出力し、残っているときは、例えば「小チャンス!」と報知して、再度、25遊技の小チャンスを実行する。

【0175】

なお、例えば当選番号「12」に当選したときは、Ex.チャンスの遊技回数の総数は、「250」であるが、最初からEx.チャンスの遊技回数の総数のみを抽選で決定してもよく、小チャンス、中チャンス、又は大チャンスと分けることなくEx.チャンスを消化するようにしてもよい。さらに、この場合には、Ex.チャンスの途中又は終了時に、次遊技以降もEx.チャンスが継続されるか否かの期待感演出を出力してもよい。

【0176】

また、図15は、Ex.タイム中にリプレイAに5連したときのEx.チャンスの遊技回数とその当選確率を示す図である。Ex.タイムでリプレイAに4連した時点でEx.チャンスが確定し、図14に示す当選確率でEx.チャンスの遊技回数が決定されるが、Ex.タイムでリプレイAに5連したときは、図15に示す当選確率で、すなわちより有利な確率で（より長い遊技回数が選択されやすいように）抽選を行う。

【0177】

なお、実施形態のEx.タイム中では、リプレイA 5連までを例示したが、リプレイAの連続入賞（連チャン）が終了するまでその遊技回数をカウントし、リプレイAが6連、7連、・ ・となるにしたがって、より有利な遊技回数が選択されるようにしてもよい。例えば、Ex.チャンスの遊技回数の最大値（初期値）を「500」に設定したとき、Ex.タイム中にリプレイAに10連したときは、小チャンス = 0、中チャンス = 0、大チャンス = 5 (100遊技 × 5回) 等に設定することが挙げられる。

さらにまた、リプレイAが5連した際には、5連以上するごとに加算遊技回数の抽選や、一定遊技回数の加算を行うようにしてもよく、あるいは、リプレイAが連続入賞するごとに、加算遊技回数が大きくなるように加算遊技回数の抽選を行うか又は加算遊技回数を設定してもよい。

【0178】

10

20

30

40

50

さらにまた、上述のように、R T 5 遊技においてリプレイ A に 4 連したときは、E x . チャンスが確定し、図 1 4 に示す当選確率で E x . チャンスの遊技回数を抽選するようにした。

ここで、R T 5 遊技や非 R T 遊技においても、リプレイ A が 3 連となったときは、リプレイ A の連続入賞が終了するまでその遊技回数をカウントし、リプレイ A が 5 連、6 連したときは、図 1 4 の当選確率に代えて、図 1 5 に示す当選確率（さらには、もっと有利な当選確率）で E x . チャンスの遊技回数を抽選するようにしてもよい。

【 0 1 7 9 】

図 1 6 は、スーパー E x . タイム（3 遊技間）における役の当選回数と、E x . チャンスの遊技回数との関係を示す図である。

10

本実施形態では、スーパー E x . タイム中に、役が 1 回当選するごとに、大チャンス 1 つ付与する。したがって、スーパー E x . タイム中の役の当選回数が「0」であれば、E x . チャンスへの実行権利を獲得することができない。これに対し、役の当選回数が「1」であれば大チャンス×1 回（1 0 0 遊技）、「2」であれば大チャンス×2 回（2 0 0 遊技）、「3」であれば大チャンス×3 回（3 0 0 遊技）に決定する。

よって、スーパー E x . タイムでの E x . チャンスの遊技回数は、抽選ではなく、役の当選回数に基づいて決定する。

【 0 1 8 0 】

また、本実施形態では、E x . チャンスの実行権利の獲得後であって E x . チャンスの実行前、又は E x . チャンスの実行中には、E x . チャンスの遊技回数の加算（上乘せ）抽選を行い、この抽選に当選したときは、遊技回数の加算を行う。

20

本実施形態では、小役 1 A 又は小役 2 当選時に、遊技回数を加算するか否か、及び加算する場合のその遊技回数を抽選で決定する。

【 0 1 8 1 】

図 1 7 は、小役 1 A 又は小役 2 当選時の加算遊技回数の当選確率を示す図である。例えば、設定 1 では、小役 1 A 当選時に、加算遊技回数が「1 0」、「2 0」、又は「3 0」に決定される確率がそれぞれ 2 0 % であり、「5 0」に決定される確率が 1 5 % であり、「1 0 0」に設定される確率が 5 % に設定されている。また、小役 1 A に当選しても、遊技回数が加算されない確率は 2 0 % に設定されている。

なお、図 1 4 に示すように、本実施形態では、加算時の遊技回数の最小数を「1 0」とし、最大数を「1 0 0」に設定しているが、これに限られるものではない。

30

また、小役 1 A 又は小役 2 当選時にのみに遊技回数を加算するのではなく、リプレイ A の連チャン数が所定回数となったとき等も加算するようにしてもよい。

【 0 1 8 2 】

E x . チャンスの実行前に遊技回数が加算されたときは、最初に行われる小チャンス、中チャンス、又は大チャンスのいずれかに対して遊技回数を加算する。例えば、E x . チャンスの権利獲得時に、小チャンス = 2、中チャンス = 1、大チャンス = 1 と決定され、小チャンス、中チャンス、大チャンスの順に出力されると仮定する。そして、加算遊技回数が「3 0」に決定されたとする。

【 0 1 8 3 】

40

この場合、最初の小チャンスの遊技回数は「2 5 + 3 0 = 5 5」、次の小チャンスの遊技回数は「2 5」、その次の中チャンスの遊技回数は「5 0」、さらにその次の大チャンスの遊技回数は「1 0 0」となる。

また、演出制御手段 7 1 は、遊技回数が加算されるときは、演出でその旨を遊技者に報知するように制御する。例えば遊技回数の加算の対象となる小チャンスの実行中に、いずれかのタイミングで、「+ 3 0 !」等と画像表示することが挙げられる。

【 0 1 8 4 】

なお、以上の E x . チャンスの遊技回数は、非 R T 遊技又は R T 2 遊技において、リプレイの重複 A 群、重複 B 群、又は小役 3 A 重複当選時にストップスイッチ 4 2 の押し順が報知される「遊技期間」をいう。

50

したがって、例えば、E x . チャンスの遊技回数 (総数) が「 1 0 0 」であるとき、 1 0 0 遊技目までは、上記の各当選時にストップスイッチ 4 2 の押し順が報知される。

【 0 1 8 5 】

そして、 1 0 0 遊技目で E x . チャンスが終了すると、 1 0 1 遊技目以降は、ストップスイッチ 4 2 の押し順が報知されない。したがって、 R T 2 遊技中は、 E x . チャンス中である場合もあれば、 E x . チャンス中でない場合もある。

そして、ストップスイッチ 4 2 の押し順が報知されないと、リプレイの重複 A 群となったときは、 5 / 6 の確率でリプレイ B が入賞するので、 R T 2 遊技を終了して R T 5 遊技に移行する機会が増加する。

【 0 1 8 6 】

続いて、他の実施形態について説明する。なお、以下の第 2 実施形態以降において、特記がない点については、第 1 実施形態と同一であるものとする。

< 第 2 実施形態 >

上記第 1 実施形態では、スーパー E x . タイムに当選すると、 R T 5 遊技のラスト 3 ゲームでスーパー E x . タイムを行うようにした。

これに対し、第 2 実施形態では、スーパー E x . タイム専用の R T を設けたものである。図 1 8 は、第 2 実施形態における遊技状態の移行を説明する図であり、第 1 実施形態の図 1 0 に相当する図である。

【 0 1 8 7 】

第 2 実施形態では、 R T 5 遊技においてスーパー E x . タイムに当選したときは、 R T 5 遊技を 3 2 遊技行い (第 1 実施形態のように R T 5 遊技中にスーパー E x . タイムを行うことなく)、 3 2 遊技消化後に非 R T 遊技に移行する。

なお、スーパー E x . タイムの抽選方法は、第 1 実施形態と同様である。

そして、非 R T 遊技においてリプレイ H が入賞したときは、 R T 8 遊技 (スーパー E x . タイム) に移行する。

【 0 1 8 8 】

ここで、第 2 実施形態では、リプレイ H が設けられており、その図柄の組合せは、「ベル」 - 「 R P 」 - 「 R P 」に設定されている。すなわち、どのタイミングでストップスイッチ 4 2 が操作されても、リール制御手段 6 4 は、リプレイ H を入賞させることができるように、図柄の組合せが設定されている。

また、スーパー E x . タイムは、第 1 実施形態と同様に 3 ゲーム行われ、この 3 遊技間の最低 1 回で、いずれかの役に当選したときは、 E x . チャンスの実行の権利を付与する。

【 0 1 8 9 】

R T 8 遊技を終了すると、再度、非 R T 遊技に移行する。この非 R T 遊技においては、その前の遊技状態である R T 8 遊技にて E x . チャンスの実行の権利が付与されたときは、リプレイの重複 B 群の当選時に、リプレイ D 又は E を入賞させるための押し順が報知される。

【 0 1 9 0 】

図 1 9 は、第 2 実施形態における役抽選テーブル 6 2 であって、非 R T 遊技中の役抽選テーブル 6 2 A、及び R T 8 遊技中の役抽選テーブル 6 2 I を示す図である。

第 2 実施形態では、リプレイの重複 B 群において、すべて、リプレイ H が重複当選するように設定されている点が第 1 実施形態 (図 5) と異なる。そして、リプレイの重複 B 群に当選したときは、ストップスイッチ 4 2 の押し順に応じて、リプレイ B、C、D 若しくは E、又は H のいずれかが入賞する。

【 0 1 9 1 】

図 2 0 は、第 2 実施形態において、リプレイの重複 B 群に当選したときのストップスイッチ 4 2 の押し順と入賞役との関係を示す図である。

図 2 0 において、リプレイの重複 A 群当選時は、第 1 実施形態と同一である。

また、リプレイの重複 B 群当選時は、 1 つの押し順でリプレイ C が入賞し、 1 つの押し

10

20

30

40

50

順でリプレイ D 又は E が入賞し（以上は第 1 実施形態と同一）、1 つの押し順でリプレイ H が入賞する。また、その他の 3 つの押し順では、リプレイ B が入賞する。

【0192】

そして、非 R T 遊技において、R T 8 遊技、すなわちスーパー E x . タイムの実行の権利を有するときは、リプレイの重複 B 群当選時に、リプレイ H を入賞させるための押し順を報知する。この押し順に従うことで、遊技者は、遊技状態を R T 8 遊技に移行させることができる。

【0193】

図 19 において、役抽選テーブル 6 2 I は、R T 8 遊技で用いられる役抽選テーブル 6 2 であり、第 1 実施形態で示した役抽選テーブル 6 2 F (R T 5 遊技中の役抽選テーブル 6 2) と同一に設定されている。なお、これに限らず、例えばリプレイ A の当選確率等を異ならせることも可能である。

【0194】

なお、第 2 実施形態において、以下のような変形も可能である。

非 R T 遊技中のリプレイの重複当選として、リプレイの重複 H 群（6 種類）を設け、すべて、重複当選するリプレイにリプレイ A 及び H が含まれるようにする。そして、リプレイの重複 H 群となったときは、いずれか 1 つの押し順でリプレイ H が入賞し、他の押し順ではリプレイ A が入賞するようにリール 3 1 を停止制御する。

【0195】

非 R T 遊技において、スーパー E x . タイムの実行権利を有する場合にリプレイの重複 H 群に当選したときは、リプレイ H が入賞する押し順を報知し、それ以外の場合は報知を行わない。これにより、スーパー E x . タイムの実行権利を有するときはリプレイ H を入賞させ、それ以外の場合はリプレイ A が高確率で入賞するように設定する。非 R T 遊技中にリプレイ A が入賞したときは、非 R T 遊技を維持する。

【0196】

< 第 3 実施形態 >

第 3 実施形態では、第 1 に、スーパー E x . タイムを設けていない。

また第 2 に、E x . タイムとして、通常 E x . タイムと、高確 E x . タイムとを備えている。通常 E x . タイムは、第 1 実施形態の E x . タイムと同一である。

これに対し、高確 E x . タイムは、通常 E x . タイムよりも、E x . チャンスの実行権利が付与される確率を高く設定したものである。

R T 5 遊技において E x . タイムに当選したときに、高確 E x . タイムと通常 E x . タイムとの振分け抽選を行うようにする（例えば、両者ともに 50 % の確率とする）。

【0197】

図 21 は、第 3 実施形態における遊技状態の移行を説明する図である。

第 3 実施形態では、非 R T 遊技中に第 2 実施形態と同様のリプレイの重複 B 群（リプレイ H を含む）の抽選を行う。そして、リプレイの重複 B 群に当選したときに、通常 E x . タイムへの移行権利を有するときはリプレイ C を入賞させるための押し順を報知し、高確 E x . タイムへの移行権利を有するときはリプレイ H を入賞させるための押し順を報知する。

【0198】

図 21 において、R T 9 遊技は、高確 E x . タイムであり、通常 E x . タイムと同様に、15 ゲーム行われる。

ここで、通常 E x . タイムのリプレイ A の当選確率は、 $1/2.5$ であるが、高確 E x . タイムのリプレイ A の当選確率は、 $1/2.0$ に設定されている。したがって、通常 E x . タイムよりも、高確 E x . タイムの方が、E x . チャンスの実行権利が付与される確率（具体的には、リプレイ A が 4 連、又はいずれかの役の入賞回数が 7 回となる確率）が高くなる。

【0199】

なお、R T 9 遊技は、上記に限らず、リプレイ A の当選確率をさらに高く設定してもよ

10

20

30

40

50

く、あるいは、通常 E x . タイムでのリプレイ A の当選確率を低く（例えば 1 / 3 . 0 ）設定してもよい。

また、R T 9 遊技では、リプレイ A が 3 連、又はいずれかの役の入賞回数が 6 回以上であるときに E x . チャンスの実行権利を付与する等、通常 E x . タイムでの条件よりも緩い条件に設定してもよい。

【 0 2 0 0 】

さらにまた、第 3 実施形態において、通常 E x . タイムと高確 E x . タイムとの振分け抽選を行わないようにすることも可能である。

この場合、例えばリプレイ C 又はリプレイ H を入賞させるための一部の押し順を報知することが挙げられる。具体的には、リプレイの重複 B 群に当選したときのストップスイッチ 4 2 の押し順と入賞役との対応関係（図 2 0 ）において、リプレイ H とリプレイ D 又は E の押し順を入れ替える。これにより、リプレイ H とリプレイ D 又は E を入賞させるための押し順のうち最初に操作するストップスイッチ 4 2 が同じとなる。そして、最初に操作すべきストップスイッチ 4 2 のみ報知を行い、残りの押し順は報知を行わないことで、高確 E x . タイムと通常 E x . タイムとのどちらに移行するかを遊技者の選択（運）に委ねることができる。

【 0 2 0 1 】

< 第 4 実施形態 >

第 4 実施形態は、リプレイ A 3 連時における E x . タイムの当選確率を異ならせたものである。

第 1 実施形態では、図 1 1 及び図 1 2 に示すように、R T 5 遊技の 1 ~ 2 7 遊技までのリプレイ A 3 連時は、E x . タイムの当選確率を 9 4 %（設定 1 の場合）とし、R T 5 遊技の 2 8 ~ 3 2 遊技及び非 R T 遊技でのリプレイ A 3 連時は、9 9 %（設定 1 の場合）とした。すなわち、R T 5 遊技の 2 8 ~ 3 2 遊技及び非 R T 遊技では、スーパー E x . タイムの当選確率を 0 % とし、R T 5 遊技の 1 ~ 2 7 遊技でのスーパー E x . タイムの当選確率（設定 1 の場合は 5 %）を、R T 5 遊技の 2 8 ~ 3 2 遊技及び非 R T 遊技での E x . タイムの当選確率に上乘せするように設定した。

【 0 2 0 2 】

これに対し、第 4 実施形態では、R T 5 遊技でのリプレイ A 3 連時と、非 R T 遊技でのリプレイ A 3 連時とで、E x . タイムの当選確率を異ならせる。

図 2 2 は、第 4 実施形態におけるリプレイ A 3 連時の E x . タイム、スーパー E x . タイム、及び E x . チャンスの当選確率を示す図である。

なお、図 2 2 の例では、第 2 実施形態と同様に、R T 8 遊技でスーパー E x . タイムを行うものとする。したがって、非 R T 遊技中にスーパー E x . タイムに当選する場合があるものとする。

【 0 2 0 3 】

図 2 2 に示すように、R T 5 遊技でのリプレイ A 3 連時には、非当選となる確率が 3 %（設定 1 ~ 3）又は 2 %（設定 4 ~ 6）に設定されている。

これに対し、非 R T 遊技でのリプレイ A 3 連時は、非当選となる確率を 0 % とし、その分、E x . タイムの当選確率を高めている。

【 0 2 0 4 】

R T 5 遊技では、リプレイ A 3 連となる確率は、約 1 / 3 8 9 である。

これに対し、非 R T 遊技では、リプレイ A に単独当選するか又はリプレイの重複 A 群当選時の押し順正解時が 3 連したときに、リプレイ A 3 連となるので、約 1 / 4 1 6 である。したがって、R T 5 遊技よりも非 R T 遊技の方が、リプレイ A 3 連の確率が低い。すなわち、非 R T 遊技の方がリプレイ A 3 連を達成することが困難となる。このため、非 R T 遊技でのリプレイ A 3 連時は、R T 5 遊技でのリプレイ A 3 連時よりも高確率で E x . タイムに当選するように設定している。

【 0 2 0 5 】

なお、R T 5 遊技と非 R T 遊技とで、リプレイ A 3 連の確率にさらに差がある場合等に

は、両者の E x . タイムの当選確率にさらに差を設けてもよい。あるいは、非 R T 遊技でのリプレイ A 3 連時は、R T 5 遊技のときよりも、スーパー E x . タイムや E x . チャンスの当選確率が高くなるように設定してもよい。

【 0 2 0 6 】

さらに、R T 5 遊技と非 R T 遊技とをまたいでリプレイ A が 3 連する場合がある。

具体的には、

- 1 . R T 5 遊技でリプレイ A 入賞 2 回、非 R T 遊技でリプレイ A 入賞 1 回
 - 2 . R T 5 遊技でリプレイ A 入賞 1 回、非 R T 遊技でリプレイ A 入賞 2 回
- の場合である。

【 0 2 0 7 】

このような場合には、非 R T 遊技でのリプレイ A の入賞回数が多いほど、遊技者に有利となるように設定する (E x . タイムの当選確率を高くする) ことが挙げられる。

例えば、E x . タイムの当選確率を、

「 R T 5 遊技でリプレイ A 3 連 」 < 「 R T 5 遊技でリプレイ A 2 回、非 R T 遊技でリプレイ A 1 回 」 < 「 R T 5 遊技でリプレイ A 1 回、非 R T 遊技でリプレイ A 2 回 」 < 「 非 R T 遊技でリプレイ A 3 連 」

とすることが挙げられる。

【 0 2 0 8 】

< 第 5 実施形態 >

第 1 実施形態では、リプレイの重複群として、重複 A 群及び重複 B 群を設けた。これに対し、第 5 実施形態では、リプレイの重複 A 群、重複 B 1 群、及び重複 B 2 群を設けたものである。

図 2 3 は、第 5 実施形態において、非 R T 遊技でのリプレイの重複当選を示す図である。図 2 3 中、リプレイの重複 A 群の重複当選パターンは、第 1 実施形態と同一である。ただし、第 5 実施形態では、それぞれの当選確率が「 1 / 1 . 4 × 2 / 3 2 」に設定されている。

【 0 2 0 9 】

また、リプレイの重複 B 1 群は、6 パターン有し、いずれも、リプレイ A、B 及び C を含むリプレイの重複当選となっている。また、各当選確率は、いずれも「 1 / 1 . 4 × 1 / 3 2 」に設定されている。

さらにまた、リプレイの重複 B 2 群は、6 パターン有し、いずれも、リプレイ A、B、D 及び E を含むリプレイの重複当選となっている。また、各当選確率は、いずれも「 1 / 1 . 4 × 2 / 3 2 」に設定されている。

【 0 2 1 0 】

図 2 4 は、第 5 実施形態において、リプレイの重複 B 1 群及び重複 B 2 群に当選したときの押し順と入賞役との関係を示す図であり、第 1 実施形態の図 9 に相当する図である。

図 2 4 において、リプレイの重複 B 1 群となったときは、いずれか 1 つの押し順でリプレイ C が入賞し、他の 1 つの押し順でリプレイ A が入賞し、これら以外の 4 つの押し順ではリプレイ B が入賞するようにリール 3 1 が停止制御される。

また、リプレイの重複 B 2 群となったときは、いずれか 1 つの押し順でリプレイ D 又は E が入賞し、他の 1 つの押し順でリプレイ A が入賞し、これら以外の 4 つの押し順ではリプレイ B が入賞するようにリール 3 1 が停止制御される。

【 0 2 1 1 】

第 5 実施形態では、遊技状態の移行は、第 1 実施形態 (図 1 0) と同一である。非 R T 遊技において、リプレイの重複 B 1 群の当選となったときに、リプレイ C が入賞すれば R T 4 遊技 (E x . タイム) に移行し、リプレイ B が入賞すれば R T 5 遊技に移行する。

また、非 R T 遊技において、リプレイの重複 B 2 群の当選となったときに、リプレイ D 又は E が入賞すれば R T 2 遊技 (E x . チャンス) に移行し、リプレイ B が入賞すれば R T 5 遊技に移行する。

そして、リプレイの重複 B 1 群又は B 2 群の当選時に、リプレイ A の入賞時は、非 R T

10

20

30

40

50

遊技を維持する。

【0212】

このため、非RT遊技において、RT4遊技（Ex・タイム）への移行権利を有する場合に、リプレイの重複B2群に当選したときは、リプレイAを入賞させる押し順を報知するように制御する。これにより、当該遊技ではリプレイAが入賞するので、非RT遊技が維持され、RT2遊技又はRT5遊技に移行することはない。

【0213】

また、非RT遊技において、RT2遊技（Ex・チャンス）への移行権利を有する場合に、リプレイの重複B1群に当選したときは、リプレイAを入賞させる押し順を報知するように制御する。これにより、当該遊技ではリプレイAが入賞するので、非RT遊技が維持され、RT4遊技又はRT5遊技に移行することはない。

【0214】

<第6実施形態>

第6実施形態では、リプレイの重複B群を1つのみ設けるとともに、非RT遊技中にリプレイの重複B群に当選したときは、ストップスイッチ42の押し順に応じて、RT2遊技への移行、RT4遊技への移行、RT5遊技への移行、非RT遊技の維持を行うものである。

図25は、第6実施形態におけるリプレイの重複A群及び重複B群当選時の押し順と入賞役との関係を示す図である。

【0215】

図25において、リプレイの重複A群の重複当選の種類、当選確率、押し順と入賞役との関係は、第1実施形態と同一である。

また、リプレイの重複B群は、6パターン有し、いずれも、重複当選にリプレイA、B、C、D、及びEを含むものである。これらの各当選確率は、第1実施形態のリプレイの重複B群と同一である。

【0216】

また、リプレイの重複B群当選時は、1つの押し順でリプレイCが入賞し、1つの押し順でリプレイD又はEが入賞し（以上は第1実施形態と同一）、1つの押し順でリプレイAが入賞する。また、その他の3つの押し順では、リプレイBが入賞する。

そして、非RT遊技においてリプレイB入賞時、リプレイC入賞時、リプレイD又はE入賞時の遊技状態の移行は、第1実施形態と同一である。また、非RT遊技においてリプレイA入賞時は、非RT遊技を維持する。

【0217】

なお、図25のリプレイの重複B群では、リプレイIが設けられている。リプレイIは、入賞させるように制御する役ではないので、図柄の組合せは任意であるが、例えば第1実施形態のリプレイFやGに類似させて、「橙7」-「赤7」-「赤7」とすることが挙げられる。

【0218】

以上より、非RT遊技において、RT4遊技（Ex・タイム）への移行権利を有する場合に、リプレイの重複B群に当選したときは、リプレイCを入賞させる押し順を報知する。また、RT2遊技（Ex・チャンス）への移行権利を有する場合に、リプレイの重複B群に当選したときは、リプレイD又はEを入賞させる押し順を報知する。

さらに、非RT遊技の維持を必要とする場合（この点については後述する）に、リプレイの重複B群に当選したときは、リプレイAを入賞させる押し順を報知する。

なお、リプレイの重複B群のみ抽選するようにし、リプレイの重複A群の抽選をしないようにしてもよい。このようにする場合には、リプレイの重複A群の当選確率の分を、リプレイの重複B群に振り分けることで、リプレイの重複B群の合算の当選確率を高くすることも可能である。

【0219】

<第7実施形態>

第7実施形態は、非RT遊技において遊技状態を移行させるためのリプレイを、第1実施形態と異ならせたものである。具体的には、第1実施形態では、リプレイの重複当選時に、ストップスイッチ42の押し順で入賞役が異なるようにしたが、第7実施形態では、ストップスイッチ42の操作タイミング（目押し）によって入賞役が異なるようにしたものである。

【0220】

第7実施形態では、リプレイとして、第1実施形態におけるリプレイA及びBに加え、リプレイJ、K、L、及びMを備える。

図26は、リプレイJ～Mの図柄の組合せ、及びリプレイ重複JK、LMを示す図である。図26に示すように、リプレイJ～Mは、「赤7」又は「白7」からなる図柄の組合せに設定されている。

10

なお、第7実施形態における図柄配列は、第1実施形態（図2）と同一である。

【0221】

これにより、リプレイJ～Mを入賞させるときは、当該図柄が有効ラインに停止可能なタイミングでストップスイッチ42が操作されないと、その図柄を有効ラインに停止させることができない。

具体的には、いずれのルール31についても、「赤7」が有効ラインに停止可能なタイミングでストップスイッチ42が操作されたときは、「白7」を有効ラインに停止させることができない。

同様に、「白7」が有効ラインに停止可能なタイミングでストップスイッチ42が操作されたときは、「赤7」を有効ラインに停止させることができない。

20

【0222】

第7実施形態では、第1実施形態と同様のリプレイの重複A群が設けられている。

また、第7実施形態では、第1実施形態のリプレイの重複B群の代わりに、図26に示すリプレイの重複JK、及びLMが設けられている。そして、非RT遊技では、リプレイの重複A群、及びリプレイ重複JK、リプレイ重複LMが抽選される。

【0223】

リプレイ重複JKは、ストップスイッチ42の操作タイミングに応じて、リプレイB、リプレイJ、又はリプレイKが入賞可能となる。リプレイ重複JK当選時は、先ず、リプレイJ又はリプレイKの入賞を優先し、リプレイJ又はリプレイKを入賞させることができないときは、リプレイBを入賞させるように制御する。なお、第1実施形態と同様に、リプレイBは、常に入賞可能である。

30

【0224】

また、リプレイ重複LMは、ストップスイッチ42の操作タイミングに応じて、リプレイB、リプレイL、又はリプレイMが入賞可能となる。リプレイ重複LM当選時は、先ず、リプレイL又はリプレイMの入賞を優先し、リプレイL又はリプレイMを入賞させることができないときは、リプレイBを入賞させるように制御する。

【0225】

図27は、第7実施形態における遊技状態の移行を説明する図である。

第7実施形態では、非RT遊技において、リプレイJK当選時に、リプレイJが入賞したときはRT4遊技（Ex・タイム）に移行し、リプレイKが入賞したときはRT2遊技（Ex・チャンス）に移行する。同様に、非RT遊技において、リプレイLM当選時に、リプレイLが入賞したときはRT4遊技（Ex・タイム）に移行し、リプレイMが入賞したときはRT2遊技（Ex・チャンス）に移行する。これに対し、リプレイJK又はLM当選時に、これらのリプレイJ～Mが入賞せず、リプレイBが入賞したときはRT5遊技に移行する。

40

【0226】

このため、第7実施形態では、非RT遊技におけるリプレイJK当選時に、RT4遊技（Ex・タイム）への移行権利を有しているときは、リプレイJを入賞させるためのストップスイッチ42の操作情報、すなわちどの図柄を狙うべきかを遊技者に報知する。例え

50

ばリプレイ」の入賞を促す報知を行う場合は、「赤 7」 - 「白 7」 - 「白 7」を狙え！」等の報知を行う。リプレイ L M 当選時においても、R T 4 遊技への移行権利を有しているときは、リプレイ L を入賞させるために、「白 7」 - 「赤 7」 - 「赤 7」を狙え！」等の報知を行う。

【0227】

一方、非 R T 遊技において R T 2 遊技 (Ex. チャンス) への移行権利を有している場合には、リプレイ J K 当選時にはリプレイ K の入賞を促す報知を行い、リプレイ L M 当選時にはリプレイ M の入賞を促す報知を行う。

これに対し、非 R T 遊技において R T 2 遊技又は R T 4 遊技への移行権利を有さないときは、上記の報知を行わない。これにより、リプレイ J K 又は L M 当選時は、リプレイ B の入賞率が高くなり、R T 5 遊技への移行確率が高くなる。

【0228】

< 第 8 実施形態 >

第 1 実施形態では、リプレイの重複当選時に押し順に応じて入賞役が異なるようにし、第 7 実施形態では、リプレイの重複当選時に目押しにより入賞役が異なるようにした。

これに対し、第 8 実施形態では、リプレイの重複当選時に、目押しかつ押し順に応じて入賞役が異なるようにしたものである。

【0229】

第 8 実施形態では、第 1 実施形態と同様のリプレイ A、B、F、G を備え、かつ、第 7 実施形態と同様のリプレイ J ~ M を備える。

図 28 は、第 8 実施形態におけるリプレイの重複当選の種類と、押し順と入賞役との関係を示す図である。

図 28 において、リプレイの重複 J M 群の各当選確率は、いずれも、第 1 実施形態のリプレイの重複 B 群と同様に、「 $1/1.4 \times 1/32$ 」ずつに割り当てられている。

【0230】

図 28 において、例えばリプレイの重複 J M 群 1 に当選したときは、第 1 に、ストップスイッチ 42 の押し順が左中右であるときにリプレイ J が入賞可能となり、左右中であるときにリプレイ K が入賞可能となる。それ以外の 4 通りの押し順であるときは、一律に、リプレイ B を入賞させるように制御する。

【0231】

第 2 に、リプレイの重複 J M 群 1 に当選したときは、押し順が左中右であっても、ストップスイッチ 42 の操作タイミングが適切でないと (目押しをしないと)、リプレイ J を入賞させることができない。すなわち、この場合には、左リール 31 については「赤 7」を狙い、中及び右リール 31 については「白 7」を狙ってストップスイッチ 42 を操作しないと、リプレイ J を入賞させることができない。

リプレイの重複 J M 群 1 となった場合において押し順が左右中であるときのリプレイ K についても同様に、「赤 7」 - 「白 7」 - 「赤 7」が停止するように目押しをしないとリプレイ M は入賞しない。

【0232】

さらに、リプレイの重複 J M 群 2 に当選したときは、第 1 に、ストップスイッチ 42 の押し順が左中右であるときにリプレイ L が入賞可能となり、左右中であるときにリプレイ M が入賞可能となる。それ以外の 4 通りの押し順であるときは、一律に、リプレイ B を入賞させるように制御する。

【0233】

第 2 に、リプレイの重複 J M 群 2 に当選したときは、押し順が左中右であっても、ストップスイッチ 42 の操作タイミングが適切でないと、リプレイ L を入賞させることができない。すなわち、この場合には、左リール 31 については「白 7」を狙い、中及び右リール 31 については「赤 7」を狙ってストップスイッチ 42 を操作しないと、リプレイ L を入賞させることができない。

リプレイの重複 J M 群 2 となった場合において押し順が左右中であるときのリプレイ M

についても同様に、「白 7」 - 「赤 7」 - 「白 7」が停止するように目押しをしないとリプレイ M は入賞しない。

【 0 2 3 4 】

さらに、リプレイの重複 J M 群 3 ~ 6 となった場合においても、ストップスイッチ 4 2 の押し順が合致し、かつ当該図柄を狙わないと、リプレイ J ~ M を入賞させることができないようにリール 3 1 が停止制御される。

【 0 2 3 5 】

第 8 実施形態では、遊技状態の移行は、第 7 実施形態（図 2 7）と同様である。非 R T 遊技中にリプレイ J 又は L が入賞すると R T 4 遊技に移行し、リプレイ K 又は M が入賞すると R T 2 遊技に移行する。

10

また、第 8 実施形態における非 R T 遊技中の R T 4 遊技（E x . タイム）への移行権利を有している場合において、リプレイの重複 J M 群 1 ~ 6 のいずれかに当選したときは、リプレイ J 又は L を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順、かつどの図柄を狙うべきかを遊技者に報知する。

【 0 2 3 6 】

例えばリプレイの重複 J M 群 5 に当選し、リプレイ J の入賞を促す報知を行う場合は、第 1 リール 3 1 停止時に「右リール 3 1 の「白 7」を狙え！」等と報知する。右リール 3 1 の停止時に「白 7」が停止したときは、次の第 2 リール 3 1 停止時に「左リール 3 1 の「赤 7」を狙え！」等と報知する。そして、左リール 3 1 の停止時に「赤 7」が停止したときは、最後の第 3 リール 3 1 停止時に「中リール 3 1 の「白 7」を狙え！」等と報知する。

20

【 0 2 3 7 】

また、非 R T 遊技中の R T 2 遊技（E x . チャンス）への移行権利を有している場合において、リプレイの重複 J M 群 1 ~ 6 となったときは、リプレイ K 又は M を入賞させるためのストップスイッチ 4 2 の押し順、かつどの図柄を狙うべきかを、上記と同様に遊技者に報知する。

これに対し、非 R T 遊技において R T 2 遊技又は R T 4 遊技への移行権利を有さないときは、上記の報知を行わない。これにより、リプレイの重複 J M 群 1 ~ 6 のいずれかに当選したときは、リプレイ B の入賞率が高くなり、R T 5 遊技への移行確率が高くなる。

【 0 2 3 8 】

30

なお、第 8 実施形態では、リプレイについて、目押しかつ押し順に応じて入賞役が異なるようにしたが、これに限らず、小役、例えば小役 3 A 重複当選時に、小役 3 A を入賞させるため（あるいは、最大枚数の払出しとなるため）の目押しや、目押しかつ押し順を設け、目押し又は目押しかつ押し順に応じて入賞の有無又は入賞態様（払出し枚数）が異なるようにしてもよい。

【 0 2 3 9 】

< 第 9 実施形態 >

第 9 実施形態では、E x . チャンスを開始したときは、外部にその旨の情報を送信（出力）するようにしたものである。

E x . チャンスを開始するごとに、例えばスロットマシンの設置店側のホールコンピュータにその旨の情報を送信することで、スロットマシンの設置店では、今日 1 日で何回 E x . チャンスが実行されたかを把握することができ、管理も容易となる。

40

【 0 2 4 0 】

また、各スロットマシンの上部等に設置されたカウンターに送信すれば、そのスロットマシンでは、今日、既に何回の E x . チャンスが実行されたかを遊技者に知らせることができる。

なお、この場合は、メイン制御基板と外部端子基板とを接続し、外部端子基板を通じて外部に情報を送信することが挙げられる。

【 0 2 4 1 】

上記を実施する方法としては、以下を例示することができる。

50

(第1例)

例えば非RT遊技に移行したときは、メイン制御手段60は、(1回又は複数回の)リプレイAの単独当選時に、いずれかの変則押し順(第1停止が中又は右)を決定し、それをサブ制御手段70に送信する。サブ制御手段70の押し順報知手段72は、当該非RT遊技がEx・チャンス中であるときは、その押し順を報知するように制御する。なお、リプレイA単独当選時は、いかなる押し順でもリプレイAが常に入賞するので問題はない。

【0242】

メイン制御手段60の押し順検出手段64は、当該遊技の押し順を検知するとともに、当該遊技で決定した押し順と合致するときは、Ex・チャンスに突入したと判断し、それを外部に送信する。

10

なお、非RT遊技で上記押し順を検知する前にRT2遊技(Ex・チャンス)に移行したときは、そのRT2遊技で上記と同様にリプレイAの単独当選時に変則押し順を決定し、サブ制御手段70の押し順報知手段72がその押し順を報知するようにしてもよい。そして、メイン制御手段60の押し順検知手段64が当該遊技の押し順を検知し、当該遊技で決定した押し順と合致するときは、Ex・チャンスに突入したと判断し、それを外部に送信すればよい。

【0243】

(第2例)

第6実施形態において、Ex・チャンス突入後の非RT遊技において、リプレイの重複B群当選時に、所定回数、非RT遊技を維持する(リプレイAを入賞させる)ための押し順を報知する。そして、メイン制御手段60は、当該遊技の押し順を検知して、リプレイAを入賞させる押し順と合致しているときは、Ex・チャンスに突入したと判断する。

20

また、リプレイの重複B群に当選したときに限らず、リプレイの重複A群に当選したときのリプレイAを入賞させる押し順を上記判断に含めてもよい。

【0244】

(第3例)

上記第2例の変形例として、Ex・チャンス突入後の非RT遊技において、役の非当選時に、変則押し順を決定してそれを報知するように制御する。そして、当該遊技で決定した押し順と検知した押し順とが合致するときは、Ex・チャンスに突入したと判断し、それを外部に送信する。

30

この場合は、Ex・チャンス突入後の非RT遊技において、役の非当選時遊技になるまでRT2遊技に移行させないように制御する。すなわち、役の非当選時遊技になる前にリプレイの重複B群に当選した遊技となったときは、リプレイAを入賞させる押し順を報知する。

【0245】

なお、第1実施形態～第8実施形態では、いずれもメイン制御基板での遊技結果を参照してサブ制御基板側で遊技者に有利となる報知遊技を行うことで遊技状態の移行を行うようにし、より遊技性の高いスロットマシンを提供できる構成となっている。

このことに起因して、単純にメイン制御基板上の情報のみで外部端子基板から外部へ情報を送信することが困難であるという、管理情報送信上での課題が生じるおそれがある。

40

しかし、第9実施形態の各例によれば、遊技状態の移行態様や報知方法等を工夫することにより、メイン制御基板と外部端子基板とを接続し、外部端子基板を通じて外部に情報を送信することが可能となり、この結果、適切な情報の提供が可能となる。

【0246】

以上、本発明の一実施形態について説明したが、本発明は、上述した実施形態に限定されるものではなく、以下のような種々の変形が可能である。

(1) RT5遊技や非RT遊技において、レア小役を設け(例えば小役1Bを、内部中に限らず、非内部中も抽選を行い)、このレア小役に当選した場合には、ほぼ100%でEx・チャンスの実行権利を付与してもよい。

【0247】

50

また、どのような条件を満たしたときに、E x . タイム等（スーパー E x . タイム、第 3 実施形態の高確 / 通常 E x . タイム、E x . チャンス）の権利を付与するかの条件については、種々設定することができる。

例えば、

- a) 特定の役抽選結果となったとき（特定の役に当選したとき）、
- b) 特定の図柄の組合せが有効ラインに停止したとき（特定の役が入賞したとき）、
- c) 表示窓 1 1 内に停止した図柄の停止態様が特定の停止態様であるとき、
- d) 上記 a) ~ c) の組合せ

等、特定の遊技結果となった遊技が、複数回連続したとき、又は所定遊技回数内で予め定められた回数に到達したときが挙げられる。

10

【 0 2 4 8 】

（ 2 ）上記実施形態の R T 3 遊技では、E x . タイム、スーパー E x . タイム、E x . チャンスの抽選を行わないようにした。しかし、これに限らず、R T 3 遊技中もこれらを抽選するようにしてもよい。

ただし、R T 3 遊技では、仮にスーパー E x . タイムに当選しても、R T 3 遊技で S B こぼし目が停止して非 R T 遊技に移行し、この非 R T 遊技から R T 5 遊技に移行し、さらに 2 9 遊技を消化しないとスーパー E x . タイムを実行できない。よって、R T 3 遊技では、E x . タイム又は E x . チャンスのみに当選し、スーパー E x . タイムには当選しないようにしてもよい。

【 0 2 4 9 】

20

（ 3 ）第 1 実施形態等では、非 R T 遊技中にリプレイの重複 A 群及び重複 B 群を設け、リプレイ B 入賞時は R T 5 遊技に移行し、リプレイ C 入賞時は R T 4 遊技に移行し、リプレイ D 又はリプレイ E 入賞時は R T 2 遊技に移行するようにした。

しかし、このような重複当選に限らず、例えば非 R T 遊技で当選 R 1 及び当選 R 2 を設ける。そして、当選 R 1 となった遊技では、ストップスイッチ 4 2 の操作（押し順を含む）に応じて、リール停止態様 P 1 又は P 2 となるようにリール 3 1 を停止制御する。

【 0 2 5 0 】

ここで、非 R T 遊技で当選 R 1 となった場合において、R T 2 遊技又は R T 4 遊技に移行させないときはストップスイッチ 4 2 の操作情報の報知を行わず、R T 2 遊技又は R T 4 遊技に移行させるときは、リール停止態様 P 1 となるためのストップスイッチ 4 2 の操作情報を報知する。リール停止態様 P 1 となったときは非 R T 遊技を維持し、リール停止態様 P 2 となったときは R T 5 遊技に移行するように制御する。

30

【 0 2 5 1 】

また、非 R T 遊技で当選 R 2 となった遊技では、ストップスイッチ 4 2 の操作（押し順を含む）に応じて、リール停止態様 P 3 又は P 4 となるようにリール 3 1 を停止制御する。

非 R T 遊技において当選 R 2 となった遊技では、R T 4 遊技に移行させるときはリール停止態様 P 3 となるストップスイッチ 4 2 の操作情報を報知し、リール停止態様 P 3 となったときは R T 4 遊技に移行するように制御する。

【 0 2 5 2 】

40

これに対し、当選 R 2 となった遊技では、R T 2 遊技に移行させるときはリール停止態様 P 4 となるストップスイッチ 4 2 の操作情報を報知し、リール停止態様 P 4 となったときは R T 2 遊技に移行するように制御する。

このように、重複当選を用いずに遊技状態の移行を制御することも可能である。なお、「リール停止態様」には、特定の停止出目等、役の非入賞時の停止態様も含まれる。

【 0 2 5 3 】

（ 4 ）第 1 実施形態等では、E x . タイムとスーパー E x . タイムとを設けたが、E x . タイムのみを設ける（スーパー E x . タイムを設けない）ことも可能であり、あるいは、スーパー E x . タイムのみを設ける（E x . タイムを設けない）ことも可能である。

スーパー E x . タイムのみを設ける場合には、R T 4 遊技を設ける必要はない。また、

50

非 R T 遊技では、R T 4 遊技に移行するためのリプレイ C を設ける必要もない。

【 0 2 5 4 】

(5) また、E x . チャンスの実行権利の獲得後、又は E x . チャンス中に、E x . チャンスの遊技回数を加算するか否かの抽選 (決定) を行うことは任意である。また、例えば遊技回数を加算する抽選を行わないが、新たな E x . タイム、スーパー E x . タイム、又は E x . チャンスを実行するか否かの抽選を行うようにしてもよい。

そして、この抽選に当選したときは、E x . チャンスの終了後、R T 2 遊技から R T 5 遊技に移行した後に、新たに当選した E x . タイム、スーパー E x . タイム、又は E x . チャンスを実行するようにしてもよい。

【 0 2 5 5 】

10

(6) 図 1 1 ~ 図 1 5、及び図 1 7 で示したように、E x . タイム、スーパー E x . タイム、又は E x . チャンスの当選確率や、加算遊技回数の当選確率は、設定値が高い方が有利となるように設定した。しかし、これに限らず、全設定共通の当選確率であってもよく、あるいは奇数設定と偶数設定とで異なるようにしてもよい。例えば偶数設定では、E x . チャンスの長い遊技回数は当選しにくい E x . チャンス自体には当選しやすくし、奇数設定では、E x . チャンスの長い遊技回数に当選しやすい E x . チャンス自体には当選しにくくすること等が挙げられる。

【 0 2 5 6 】

(7) 第 1 実施形態等では、非 R T 遊技から偶然に R T 4 遊技に移行したときは、E x . タイムではない R T 4 遊技を実行するとともに、この場合の R T 4 遊技では、E x . チャンスの権利を発生させるか否かの決定も行わないようにした。しかし、これに限らず、非 R T 遊技から偶然に R T 4 遊技に移行したときは、E x . タイムの権利を有していなくても E x . タイムを実行してもよい。

20

また、E x . タイム、E x . チャンスの権利を有していない非 R T 遊技中に、リプレイの重複 B 群に当選したときのみ、E x . タイム (R T 4 遊技) への移行可能性を示唆する演出を出力 (画像表示等) してもよい。その際、リプレイ C が入賞すれば E x . タイムを実行 (R T 4 遊技に移行) するが、リプレイ D 又はリプレイ E が入賞しても E x . チャンスは行わないように制御する。

【 0 2 5 7 】

(8) 実施形態では、E x . タイム中にリプレイ A が 4 連するか、又はいずれかの役の入賞回数が 7 回以上となったときに、E x . チャンスの実行権利を付与するようにした。

30

しかし、E x . チャンスの実行権利の付与の条件は、必ずしも上記に限られるものではなく、たとえばいずれかの役の当選 (又は入賞) が 4 連したときや、リプレイ A が 7 回以上入賞したこと等、種々設定することができる。

また、例えば E x . タイムでは、リプレイ A が 4 連するか、又はリプレイ A の入賞回数が 7 回以上となったときに E x . チャンスの実行権利を付与してもよい。すなわち、リプレイ A (又はリプレイ A 以外の所定役) のみに限定することも可能である。あるいは、リプレイ A を含むいずれかの役が 4 連するか、又はいずれかの役の入賞回数が 7 回以上となったときとしてもよい。

さらに、スーパー E x . タイムでは、いずれかの役に 1 回でも当選すれば E x . チャンスの実行の権利を付与するようにした。しかし、これに限らず、当選役をリプレイ A (又はリプレイ A 以外の所定役) に限定することも可能である。

40

【 0 2 5 8 】

< 付記 >

本願の出願当初の請求項に係る発明 (当初発明) が解決しようとする課題、当初発明に係る課題を解決するための手段及び当初発明の効果は、以下の通りである。

(a) 当初発明が解決しようとする課題

従来の技術において、複数の R T 遊技を設けておき、成立役 (入賞役) に応じて遊技回数の異なる (有利度の異なる) R T 遊技に移行するようにした場合には、特許文献 1 に記載のように、ストップスイッチの操作順番を、R T 遊技期間の長短の決定に反映させるこ

50

とができる。

しかし、R T遊技期間の長短のみが異なるだけであるので、結局は、通常遊技（遊技者にとって不利な遊技）とR T遊技（遊技者にとって有利な遊技）との間を行き来するだけであった。

【0259】

したがって、当初発明が解決しようとする課題は、遊技者にとって不利な遊技状態と、遊技者にとって有利な遊技状態とを設け、さらに、遊技者にとって有利な遊技状態への移行権利を獲得する機会を与える遊技又は遊技状態を設けるとともに、遊技者にとって有利な遊技状態への移行権利を獲得した場合にはその遊技状態に誘導し、遊技者にとって有利な遊技状態への移行権利を獲得できなかった場合には遊技者にとって有利な遊技状態に誘導しないことで、複数の遊技状態間の移行に特徴を持たせることである。

10

【0260】

（b）当初発明に係る課題を解決するための手段（なお、かっこ書きで、対応する実施形態を記載する。）

当初発明は、以下の解決手段によって、上述の当初課題を解決する。

第1の解決手段は、遊技状態として、出玉率が1未満に設定され、遊技回数N1（32遊技）を消化するまで継続される遊技状態A（R T 5遊技）と、遊技状態Aよりも出玉率が高く設定された遊技状態であって、遊技状態Aにおいて所定遊技回数N1を消化した後に移行する遊技状態B（非R T遊技）と、遊技状態Bから移行可能な遊技状態であって、遊技回数N2（15遊技）を消化するまで継続される遊技状態C（R T 4遊技：E x . タイム）と、遊技状態Bから移行可能な遊技状態であって、遊技状態Bと出玉率がほぼ同一に設定された遊技状態D（R T 2遊技：E x . チャンス）とを有し、役の抽選を行う役抽選手段（61）と、ストップスイッチの操作情報を報知する操作情報報知手段（押し順報知手段72）と、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、リールを停止制御するリール制御手段（64）と、少なくとも遊技状態A（R T 5遊技及び非R T遊技）において、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて（リプレイAの3連等）遊技状態Cに移行させるか否かを決定する遊技状態制御手段（遊技状態制御手段69及びサブ状態制御手段73）とを備え、前記役抽選手段は、遊技状態Bでは、当選R1（リプレイの重複A群）を有するように役の抽選を行い、前記リール停止制御手段は、当選R1となった遊技では、前記ストップスイッチの操作に応じて、リール停止態様P1（リプレイAの入賞）又はP2（リプレイBの入賞）となる場合を有するようにリールを停止制御し、遊技状態Bにおいて当選R1となった遊技では、前記操作情報報知手段による報知が行われることでリール停止態様P1となるように前記ストップスイッチを操作可能であり、前記操作情報報知手段は、遊技状態Bで当選R1となった場合において、遊技状態Cに移行させないときは前記操作情報報知手段による報知を行わず、遊技状態Cに移行させるときは前記操作情報報知手段による報知を行うように制御し、前記遊技状態制御手段は、遊技状態Bにおいてリール停止態様P1となったときは遊技状態Bを維持するとともに、リール停止態様P2となったときは遊技状態Aに移行するように制御し、前記役抽選手段は、遊技状態Bでは、当選R2（リプレイの重複B群）を有するように役の抽選を行い、前記リール制御手段は、当選R2となった遊技では、前記ストップスイッチの操作に応じて、リール停止態様P3（リプレイCの入賞）又はP4（リプレイD又はEの入賞）となる場合を有するようにリールを停止制御し、遊技状態Bにおいて当選R2となった遊技では、前記操作情報報知手段による報知が行われることでリール停止態様P3又はP4となるように前記ストップスイッチを操作可能であり、前記操作情報報知手段は、遊技状態Bから遊技状態Cに移行させる場合において、遊技状態Bでは、当選R2となったときはリール停止態様P3となるための前記ストップスイッチの操作情報を報知し、前記遊技状態制御手段は、遊技状態Bにおいてリール停止態様P3となったときは遊技状態Cに移行するように制御し、前記遊技状態制御手段は、遊技状態Cでは、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて遊技状態Dに移行させるか否かを決定するとともに、遊技回数N2を消化したときは、遊技状態Bに移行するように制御し、前記操作情報報知手段は、遊技状態Cにおいて

20

30

40

50

遊技状態 D に移行させることに決定したときは、遊技状態 C から遊技状態 B に移行した後、その遊技状態 B で当選 R 2 となったときにリール停止態様 P 4 となるための前記ストップスイッチの操作情報を報知するとともに、当選 R 1 となったときはリール停止態様 P 1 となるための前記ストップスイッチの操作情報を報知し、前記遊技状態制御手段は、遊技状態 B でリール停止態様 P 4 となったときは、遊技状態 D に移行するように制御し、前記遊技状態制御手段は、遊技状態 D の終了条件を満たしたときは、遊技状態 A に移行するように制御することを特徴とする。

【 0 2 6 1 】

第 2 の解決手段は、第 1 の解決手段において、前記役抽選手段は、遊技状態 B では、当選 R 1 となる確率を当選 R 2 となる確率よりも高く設定し、当選 R 1 となった遊技では、前記操作情報報知手段による報知が行われないときはリール停止態様 P 1 よりもリール停止態様 P 2 となる確率が高くなるように設定され、前記リール制御手段は、当選 R 2 となった遊技において、リール停止態様 P 3 又は P 4 となるように前記ストップスイッチが操作されなかったときは、リール停止態様 P 2 となるようにリールを停止制御し、当選 R 2 となった遊技では、前記操作情報報知手段による報知が行われないときはリール停止態様 P 3 又は P 4 となるよりもリール停止態様 P 2 となる確率が高くなるように設定されていることを特徴とする。

【 0 2 6 2 】

第 3 の解決手段は、第 1 又は第 2 の解決手段において、前記役抽選手段は、前記ストップスイッチの操作情報が報知されたときはその情報が報知されないときよりも有利な停止態様とすることが可能な特定小役（4 枚のメダル払出し又は 1 2 枚のメダル払出しとなる小役 3 A）を含めて役の抽選を行い、前記操作情報報知手段は、遊技状態 C において遊技状態 D に移行させることに決定したときは、遊技状態 C から遊技状態 B に移行した後、その遊技状態 B とその次に移行する遊技状態 D では、前記ストップスイッチの操作情報を報知する遊技の終了条件を満たすまで、前記役抽選手段で前記特定小役に当選したときに有利な停止態様となる前記ストップスイッチの操作情報を報知するように制御することを特徴とする。

【 0 2 6 3 】

第 4 の解決手段は、第 3 の解決手段において、前記役抽選手段は、遊技状態 B と遊技状態 D とでは、役の当選確率を同一に設定し、前記操作情報報知手段は、遊技状態 D への移行権利を有する遊技状態 B とその次に移行する遊技状態 D において、当選 R 1 となった遊技ではリール停止態様 P 1 となるための前記ストップスイッチの操作情報を報知するとともに、当選 R 2 となった遊技ではリール停止態様 P 4 となるための前記ストップスイッチの操作情報を報知し、さらに、前記ストップスイッチの操作情報を報知する期間の終了後は、当選 R 1 又は R 2 となった遊技であっても前記ストップスイッチの操作情報を報知せず、前記遊技状態制御手段は、遊技状態 D において、当選 R 1 又は R 2 となった遊技でリール停止態様 P 2 となったときは、遊技状態 A に移行するように制御することを特徴とする。

【 0 2 6 4 】

第 5 の解決手段は、第 1 ～ 第 4 の解決手段において、前記遊技状態制御手段は、遊技状態 A において、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、遊技状態 A の残り遊技回数 N 4（R T 5 遊技における 3 0 ～ 3 2 遊技の 3 遊技間）の遊技で、特定遊技（スーパー E x . タイム）を実行するか否かを決定（役の当選の有無で決定）し、遊技状態 A では、最後の遊技から数えて残り遊技回数 N 4 を含む所定遊技回数の遊技（R T 5 遊技における 2 8 ～ 3 2 遊技の 5 遊技間）では、前記特定遊技を実行するか否かの決定を行わないようにし、前記所定遊技回数以外の遊技では、遊技状態 C に移行させるか否かの決定と、前記特定遊技を実行するか否かの決定を行い、前記特定遊技では、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、遊技状態 D に移行させるか否かを決定し、前記操作情報報知手段は、前記特定遊技で遊技状態 D に移行させることに決定したときは、遊技状態 A から遊技状態 B に移行した後、その遊技状態 B で当選 R 2 となったときにリール停止態様 P 4 となる

10

20

30

40

50

ための前記ストップスイッチの操作情報を報知することを特徴とする。

【0265】

第6の解決手段は、第1～第5の解決手段において、前記遊技状態制御手段は、遊技状態A又は遊技状態Bにおいて、複数回の連続する遊技で所定の遊技結果となったときに遊技状態Cに移行させるか否かを決定し、遊技状態Bでは、遊技状態Aよりも前記所定の遊技結果となる確率が低くなるように設定されており、遊技状態Bを含む複数回の連続する遊技で前記所定の遊技結果となったときは、遊技状態Aの複数回の連続する遊技で前記所定の遊技結果となったときよりも、遊技状態Cに移行させることに決定する確率を高く設定することを特徴とする。

【0266】

第7の解決手段は、遊技状態として、出玉率が1未満に設定され、遊技回数N1(32遊技)を消化するまで継続される遊技状態A(RT5遊技)と、遊技状態Aよりも出玉率が高く設定された遊技状態であって、遊技状態Aにおいて所定遊技回数N1を消化した後に移行する遊技状態B(非RT遊技)と、遊技状態Bから移行可能な遊技状態であって、遊技状態Bと出玉率がほぼ同一に設定された遊技状態D(RT2遊技:Ex・チャンス)とを有し、役の抽選を行う役抽選手段(61)と、ストップスイッチの操作情報を報知する操作情報報知手段(押し順報知手段72)と、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて、リールを停止制御するリール制御手段(64)と、遊技状態Aにおいて、前記役抽選手段による役の抽選結果に基づいて遊技状態Dに移行させるか否かを決定する遊技状態制御手段(遊技状態制御手段69及びサブ状態制御手段73)とを備え、前記役抽選手段は、遊技状態Bでは、当選R1(リプレイの重複A群)を有するように役の抽選を行い、前記リール停止制御手段は、当選R1となった遊技では、前記ストップスイッチの操作に応じて、リール停止態様P1(リプレイAの入賞)又はP2(リプレイBの入賞)となる場合を有するようにリールを停止制御し、遊技状態Bにおいて当選R1となった遊技では、前記操作情報報知手段による報知が行われることでリール停止態様P1となるように前記ストップスイッチを操作可能であり、前記操作情報報知手段は、遊技状態Bで当選R1となった場合において、遊技状態Dに移行させないときは前記操作情報報知手段による報知を行わず、遊技状態Dに移行させるときは前記操作情報報知手段による報知を行うように制御し、前記遊技状態制御手段は、遊技状態Bにおいてリール停止態様P1となったときは遊技状態Bを維持するとともに、リール停止態様P2となったときは遊技状態Aに移行するように制御し、前記役抽選手段は、遊技状態Bでは、当選R2(リプレイの重複B群)を有するように役の抽選を行い、前記リール制御手段は、当選R2となった遊技では、前記ストップスイッチの操作に応じて、リール停止態様P4(リプレイD又はEの入賞)となる場合を有するようにリールを停止制御し、遊技状態Bにおいて当選R2となった遊技では、前記操作情報報知手段による報知が行われることでリール停止態様P4となるように前記ストップスイッチを操作可能であり、前記操作情報報知手段は、遊技状態Bから遊技状態Dに移行させる場合において、遊技状態Bでは、当選R2となったときはリール停止態様P4となるための前記ストップスイッチの操作情報を報知し、前記遊技状態制御手段は、遊技状態Bでリール停止態様P4となったときは、遊技状態Dに移行するように制御し、前記遊技状態制御手段は、遊技状態Dの終了条件を満たしたときは、遊技状態Aに移行するように制御することを特徴とする。

【0267】

(作用)

第1の解決手段においては、少なくとも遊技状態Aでは、遊技状態Cに移行させるか否かが決定される。

遊技状態Cに移行させることに決定されると、遊技状態Aから移行した遊技状態Bでは、当選R1となったときに、遊技状態Bを維持するために、リール停止態様P1となるための報知が行われる。

また、遊技状態Bでは、当選R2となったときに、リール停止態様P3となるための報知が行われる。そして、遊技状態Bでリール停止態様P3となると、遊技状態Cに移行す

10

20

30

40

50

る。

【 0 2 6 8 】

次に、遊技状態 C では、遊技状態 D に移行させるか否かが決定される。

遊技状態 C の終了後は遊技状態 B に戻るが、遊技状態 D に移行させることに決定されたときは、遊技状態 C から移行した遊技状態 B では、当選 R 2 となったときにリール停止態様 P 4 となるための報知が行われる。そして、遊技状態 B でリール停止態様 P 4 となると、遊技状態 D に移行する。

【 0 2 6 9 】

これに対し、遊技状態 A で、遊技状態 C に移行させないことに決定されると、遊技状態 A から移行する遊技状態 B では、当選 R 1 又は当選 R 2 となったときでも、遊技状態 C に移行するための報知が行われず。その結果、遊技状態 B では、当選 R 1 となったときに、リール停止態様 P 2 となる機会が増加する。そして、遊技状態 B でリール停止態様 P 2 となると、遊技状態 A に移行する。

10

【 0 2 7 0 】

また、第 5 の解決手段においては、遊技状態 A では、遊技状態 A の残り遊技回数 N 4 の遊技で、特定遊技を実行するか否かが決定される。

特定遊技が実行されると、その特定遊技では、遊技状態 D に移行させるか否かが決定される。遊技状態 D に移行させることに決定されると、遊技状態 A から移行した遊技状態 B で、当選 R 2 となったときにリール停止態様 P 4 となるための報知が行われる。そして、遊技状態 B でリール停止態様 P 4 となると、遊技状態 D に移行する。したがって、遊技状態 C を経由しないで遊技状態 D に移行させることができる。

20

【 0 2 7 1 】

(c) 当初発明の効果

当初発明によれば、遊技状態 A ~ 遊技状態 D を設け、遊技者にとって有利な遊技状態に移行させるか否かの決定 (抽選) 結果に従った報知を行うことで、これらの遊技状態間の移行を制御することができる。

具体的には、遊技者にとって有利な遊技状態に移行させることに決定されないときは、遊技者にとって不利な (出玉率が 1 未満の) 遊技状態 A の滞在期間を長くすることができる。一方、遊技者にとって有利な遊技状態に移行させることに決定されたときは、所定の遊技状態を経由しつつ、所定の報知を行うことで、遊技者にとって有利な遊技状態に誘導することができる。

30

【 符号の説明 】

【 0 2 7 2 】

- 1 0 スロットマシン
- 1 1 表示窓
- 2 1 ランプ
- 2 2 スピーカ
- 2 3 画像表示装置
- 3 1 リール
- 3 2 モータ
- 4 0 ベットスイッチ
- 4 1 スタートスイッチ
- 4 2 ストップスイッチ
- 4 3 メダル投入口
- 6 0 メイン制御手段 (遊技制御手段)
- 6 1 役抽選手段
- 6 2 (6 2 A ~ 6 2 H) 役抽選テーブル
- 6 3 当選フラグ制御手段
- 6 3 a 当選フラグ
- 6 4 リール制御手段

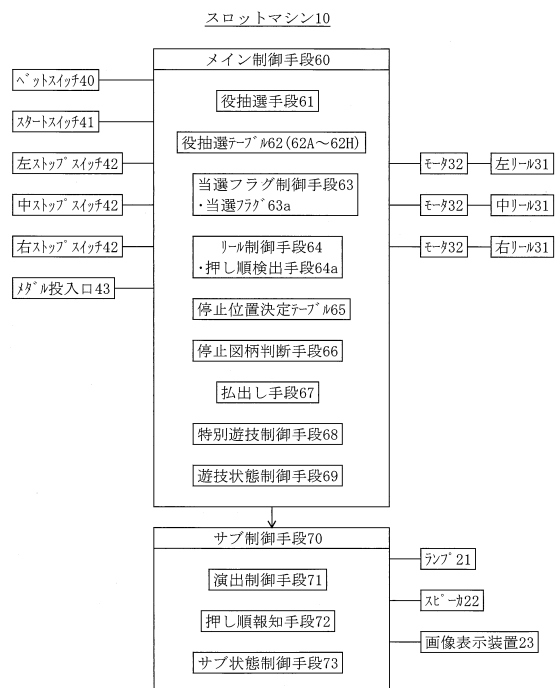
40

50

- 6 4 a 押し順検出手段
 6 5 停止位置決定テーブル
 6 6 停止図柄判断手段
 6 7 払出し手段
 6 8 特別遊技制御手段
 6 9 遊技状態制御手段
 7 0 サブ制御手段
 7 1 演出制御手段
 7 2 押し順報知手段
 7 3 サブ状態制御手段
 L 1 ~ L 4 有効ライン（図柄組合せライン）

10

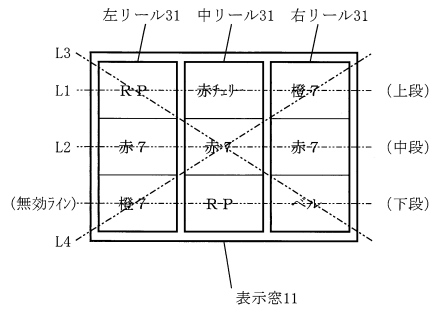
【図 1】



【図 2】

図柄番号	左リール31	中リール31	右リール31
0.	ベル	ベル	R P
20.	R P	赤チェリー	スイカ
19.	白7	白7	白7
18.	スイカ	白チェリー	ベル
17.	ベル	R P	R P
16.	R P	ベル	白チェリー
15.	BAR	赤チェリー	赤チェリー
14.	赤チェリー	スイカ	ベル
13.	スイカ	R P	R P
12.	ベル	ベル	スイカ
11.	R P	赤チェリー	橙7
10.	赤7	赤7	赤7
9.	橙7	R P	ベル
8.	ベル	ベル	R P
7.	R P	赤チェリー	スイカ
6.	青チェリー	スイカ	赤チェリー
5.	ベル	R P	ベル
4.	R P	ベル	R P
3.	白7	赤チェリー	スイカ
2.	赤チェリー	BAR	BAR
1.	スイカ	R P	ベル

【図 3】



【図 4】

役	払出し枚数等	図柄の組合せ
特別役	1 1 B B A 0枚+1BB遊技	「赤7」-「赤7」-「赤7」
B	1 B B B 0枚+1BB遊技	「白7」-「白7」-「白7」
B	1 B B C 0枚+1BB遊技	「BAR」-「BAR」-「BAR」
R	R B A 0枚+RB遊技	「赤7」-「赤7」-「BAR」
B	R B B 0枚+RB遊技	「白7」-「白7」-「BAR」
	S B 0枚+SB遊技	「青チェリ」-「BAR」-「白チェリ」
小役	小役1 A 2枚	「赤チェリ」-「赤7」-「R P」
		「赤チェリ」-「BAR」-「R P」
		「赤チェリ」-「スイカ」-「R P」
		「赤チェリ」-「白チェリ」-「R P」
小役1 B	2枚	「白7」-「白7」-「赤7」
		「BAR」-「白7」-「赤7」
小役2	5枚	「スイカ」-「スイカ」-「スイカ」
小役3 A	4枚	「a n y」-「ベル」-「a n y」
小役3 B	4枚	「橙7」-「白7」-「BAR」
小役3 C	4枚	「橙7」-「BAR」-「白チェリ」
小役3 D	4枚	「橙7」-「白チェリ」-「白チェリ」
リプレイ A	再遊技	「R P」-「R P」-「R P」
リプレイ B	再遊技	「R P」-「R P」-「ベル」
リプレイ C	再遊技	「R P」-「赤7」-「R P」
		「R P」-「BAR」-「R P」
		「R P」-「スイカ」-「R P」
		「R P」-「白チェリ」-「R P」
リプレイ D	再遊技	「R P」-「赤7」-「スイカ」
		「R P」-「BAR」-「スイカ」
		「R P」-「スイカ」-「スイカ」
		「R P」-「白チェリ」-「スイカ」
リプレイ E	再遊技	「R P」-「赤7」-「白チェリ」
		「R P」-「BAR」-「白チェリ」
		「R P」-「スイカ」-「白チェリ」
		「R P」-「白チェリ」-「白チェリ」
リプレイ F	再遊技	「橙7」-「白7」-「赤7」
リプレイ G	再遊技	「橙7」-「白7」-「白7」

【図 5】

役抽選テーブル 6 2 A ~ 6 2 D

当選役	遊技状態	当選確率			
		非 R T	R T 1 (内部中)	R T 2 (Ex. チャンス)	R T 3 (ボーナス後)
	役抽選テーブル #62	6 2 A	6 2 B	6 2 C	6 2 D
1 B B A		1/2000	—	1/2000	1/2000
1 B B B		1/2000	—	1/2000	1/2000
1 B B C		1/2000	—	1/2000	1/2000
R B A		1/3000	—	1/3000	1/3000
R B B		1/3000	—	1/3000	1/3000
S B		1/15	—	1/15	1/15
1 B B A + 小役 1 A		1/2000	1/2000*	1/2000	1/2000
1 B B B + 小役 1 B		1/2000	1/2000*	1/2000	1/2000
1 B B C + 小役 2		1/2000	1/2000*	1/2000	1/2000
R B A + 小役 1 A		1/3000	1/3000*	1/3000	1/3000
R B A + 小役 1 B		1/3000	1/3000*	1/3000	1/3000
R B B + 小役 2		1/3000	1/3000*	1/3000	1/3000
小役 1 A		1/100	1/100	1/100	1/100
小役 1 B		—	1/100	—	—
小役 2		1/80	1/80	1/80	1/80
小役 3 A		—	—	—	—
小役 3 A + 小役 3 B		1/30	1/30	1/30	1/30
小役 3 A + 小役 3 C		1/30	1/30	1/30	1/30
小役 3 A + 小役 3 D		1/60	1/60	1/60	1/60
小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 C		1/30	1/30	1/30	1/30
小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 D		1/30	1/30	1/30	1/30
(リプレイ合算値)		1/1.4	1/6.0	1/1.4	1/7.3
リプレイ A		×2/32	×116/128	×26/32	×1/1
1 リプレイ A + リプレイ B		×4/32	×1/128	×1/32	—
2 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C		×4/32	×1/128	×1/32	—
3 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ D + リプレイ E		×4/32	×1/128	×1/32	—
4 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ F		×4/32	×1/128	×1/32	—
5 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ G		×4/32	×1/128	×1/32	—
6 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ F + リプレイ G		×4/32	×1/128	×1/32	—
1 リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E		×1/32	×1/128	—	—
2 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E		×1/32	×1/128	—	—
3 リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ F		×1/32	×1/128	—	—
4 リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ G		×1/32	×1/128	—	—
5 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ F		×1/32	×1/128	—	—
6 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ G		×1/32	×1/128	—	—

【図 6】

役抽選テーブル 6 2 E ~ 6 2 H

当選役	遊技状態	当選確率			
		R T 4 (Ex. タイム)	R T 5 (有線32G)	R T 6 (RB-G, SB-G中)	R T 7 (1BB-G中)
	役抽選テーブル #62	6 2 E	6 2 F	6 2 G	6 2 H
1 B B A		1/2000	1/2000	—	—
1 B B B		1/2000	1/2000	—	—
1 B B C		1/2000	1/2000	—	—
R B A		1/3000	1/3000	—	—
R B B		1/3000	1/3000	—	—
S B		1/15	1/15	—	—
1 B B A + 小役 1 A		1/2000	1/2000	—	—
1 B B B + 小役 1 B		1/2000	1/2000	—	—
1 B B C + 小役 2		1/2000	1/2000	—	—
R B A + 小役 1 A		1/3000	1/3000	—	—
R B A + 小役 1 B		1/3000	1/3000	—	—
R B B + 小役 2		1/3000	1/3000	—	—
小役 1 A		1/100	1/100	1/6	1/10
小役 1 B		—	—	—	—
小役 2		1/80	1/80	1/32	1/20
小役 3 A		—	—	1/2.5	1/1.2
小役 3 A + 小役 3 B		1/30	1/30	1/16	—
小役 3 A + 小役 3 C		1/30	1/30	1/16	—
小役 3 A + 小役 3 D		1/60	1/60	1/16	—
小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 C		1/30	1/30	1/16	—
小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 D		1/30	1/30	1/16	—
(リプレイ合算値)		1/2.5	1/7.3	1/7.0	1/1000
リプレイ A		×1/1	×1/1	×1/1	×1/1
1 リプレイ A + リプレイ B		—	—	—	—
2 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C		—	—	—	—
3 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ D + リプレイ E		—	—	—	—
4 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ F		—	—	—	—
5 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ G		—	—	—	—
6 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ F + リプレイ G		—	—	—	—
1 リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E		—	—	—	—
2 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E		—	—	—	—
3 リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ F		—	—	—	—
4 リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ G		—	—	—	—
5 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ F		—	—	—	—
6 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ G		—	—	—	—

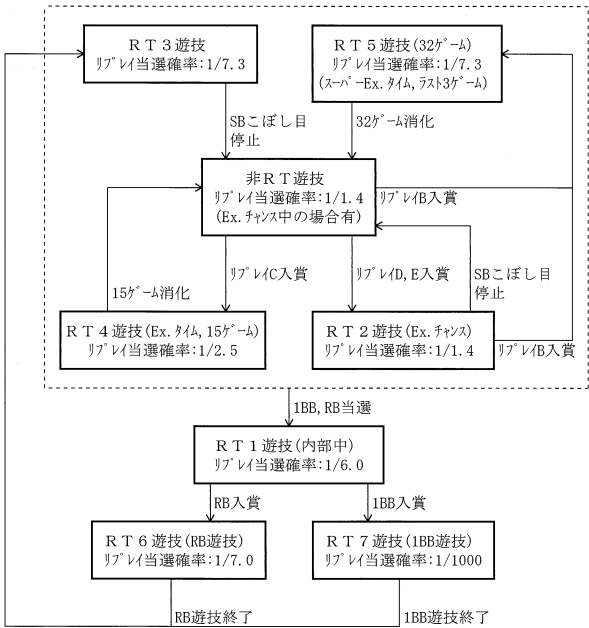
【図 7】

SB 当選時	
入賞時	非入賞時（SB こぼし目）
「青チェリー」-「BAR」-「白チェリー」	「RP」-「RP」-「赤 7」
	「RP」-「RP」-「白 7」
	「RP」-「RP」-「BAR」
	「RP」-「RP」-「赤チェリー」

【図 8】

当選役	押し順					
	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
小役 3 A + 小役 3 B	1 2	4	4	4	4	4
小役 3 A + 小役 3 C	4	1 2	4	4	4	4
小役 3 A + 小役 3 D	4	4	1 2	1 2	4	4
小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 C	4	4	4	4	1 2	4
小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 D	4	4	4	4	4	1 2

【図 10】



【図 9】

当選役		押し順					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
重複 A 群	リプレイA+リプレイB	A	B	B	B	B	B
	リプレイA+リプレイB+リプレイC	B	A	B	B	B	B
	リプレイA+リプレイB+リプレイD+リプレイE	B	B	A	B	B	B
	リプレイA+リプレイB+リプレイF	B	B	B	A	B	B
	リプレイA+リプレイB+リプレイG	B	B	B	B	A	B
	リプレイA+リプレイB+リプレイF+リプレイG	B	B	B	B	B	A
重複 B 群	リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE	C	D, E	B	B	B	B
	リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE	D, E	C	B	B	B	B
	リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイF	B	B	C	D, E	B	B
	リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイG	B	B	D, E	C	B	B
	リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイF	B	B	B	B	C	D, E
	リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイG	B	B	B	B	D, E	C

【図 11】

リプレイ A・3 連時 (RT 5 遊技の 1〜2 7 遊技)

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
Ex. タイム	9 4 %	9 4 %	9 4 %	9 5 %	9 5 %	9 5 %
スーパー Ex. タイム	5 %	5 %	5 %	4 %	4 %	4 %
Ex. チャンス	1 %	1 %	1 %	1 %	1 %	1 %
非当選	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %

小役 1 A 当選時 (RT 5 遊技の 1〜2 7 遊技)

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
Ex. タイム	3 5 %	4 0 %	4 5 %	4 4 %	4 3 %	4 8 %
スーパー Ex. タイム	4 %	4 %	4 %	5 %	5 %	5 %
Ex. チャンス	1 %	1 %	1 %	1 %	2 %	2 %
非当選	6 0 %	5 5 %	5 0 %	5 0 %	5 0 %	4 5 %

小役 2 当選時 (RT 5 遊技の 1〜2 7 遊技)

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
Ex. タイム	1 6 %	1 6 %	1 6 %	2 0 %	2 5 %	2 4 %
スーパー Ex. タイム	4 %	4 %	4 %	4 %	4 %	5 %
Ex. チャンス	0 %	0 %	0 %	1 %	1 %	1 %
非当選	8 0 %	8 0 %	8 0 %	7 5 %	7 0 %	7 0 %

【図 12】

リプレイ A・3 連時 (R T 5 遊技の 2 8 ～ 3 2 遊技、及び非 R T 遊技)

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
E x. タイム	99%	99%	99%	99%	99%	99%
スーパ－E x. タイム	0%	0%	0%	0%	0%	0%
E x. チャンス	1%	1%	1%	1%	1%	1%
非当選	0%	0%	0%	0%	0%	0%

リプレイ A・4 連以上時 (R T 5 遊技、及び非 R T 遊技)

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
E x. タイム	0%	0%	0%	0%	0%	0%
スーパ－E x. タイム	0%	0%	0%	0%	0%	0%
E x. チャンス	100%	100%	100%	100%	100%	100%
非当選	0%	0%	0%	0%	0%	0%

【図 13】

小役 1 A 当選時 (R T 5 遊技の 2 8 ～ 3 2 遊技、及び非 R T 遊技)

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
E x. タイム	39%	44%	49%	49%	48%	53%
スーパ－E x. タイム	0%	0%	0%	0%	0%	0%
E x. チャンス	1%	1%	1%	1%	2%	2%
非当選	60%	55%	50%	50%	50%	45%

小役 2 当選時 (R T 5 遊技の 2 8 ～ 3 2 遊技、及び非 R T 遊技)

	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
E x. タイム	20%	20%	20%	24%	29%	29%
スーパ－E x. タイム	0%	0%	0%	0%	0%	0%
E x. チャンス	0%	0%	0%	1%	1%	1%
非当選	80%	80%	80%	75%	70%	70%

【図 14】

E x. タイム (R T 4 遊技) 中のリプレイ A・4 連時若しくは役の当選回数 7 回、又は R T 5 遊技若しくは非 R T 遊技での E x. チャンス当選時

当選番号	E x. チャンス			設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
	小チャンス (25G)	中チャンス (50G)	大チャンス (100G)						
01	2	0	0	20%	20%	20%	15%	15%	10%
02	3	0	0	20%	20%	20%	20%	15%	10%
03	1	1	0	15%	15%	15%	20%	20%	25%
04	2	1	0	15%	15%	15%	15%	20%	25%
05	1	2	0	3%	3%	3%	3%	2%	2%
06	2	2	0	3%	3%	3%	3%	2%	2%
07	3	1	0	3%	3%	3%	3%	2%	2%
08	3	2	0	3%	3%	3%	3%	2%	2%
09	1	0	1	3%	3%	3%	3%	3%	2%
10	1	1	1	2%	2%	2%	2%	3%	3%
11	2	1	1	2%	2%	2%	2%	2%	2%
12	2	2	1	2%	2%	2%	2%	2%	2%
13	0	0	2	2%	2%	2%	2%	2%	3%
14	1	0	2	2%	2%	2%	2%	2%	2%
15	1	1	2	2%	2%	2%	2%	2%	2%
16	1	2	2	1%	1%	1%	1%	2%	2%
17	2	2	2	1%	1%	1%	1%	2%	2%
18	0	0	3	1%	1%	1%	1%	2%	2%

【図 15】

E x. タイム (R T 4 遊技) 中のリプレイ A・5 連時

当選番号	E x. チャンス			設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
	小チャンス (25G)	中チャンス (50G)	大チャンス (100G)						
01	2	0	0	6%	6%	6%	5%	5%	5%
02	3	0	0	6%	6%	6%	5%	5%	5%
03	1	1	0	6%	6%	6%	5%	5%	5%
04	2	1	0	6%	6%	6%	5%	5%	5%
05	1	2	0	6%	6%	6%	5%	5%	5%
06	2	2	0	6%	6%	6%	5%	5%	5%
07	3	1	0	6%	6%	6%	5%	5%	5%
08	3	2	0	6%	6%	6%	5%	5%	5%
09	1	0	1	6%	6%	6%	6%	6%	6%
10	1	1	1	6%	6%	6%	6%	6%	6%
11	2	1	1	5%	5%	5%	6%	6%	6%
12	2	2	1	5%	5%	5%	6%	6%	6%
13	0	0	2	5%	5%	5%	6%	6%	6%
14	1	0	2	5%	5%	5%	6%	6%	6%
15	1	1	2	5%	5%	5%	6%	6%	6%
16	1	2	2	5%	5%	5%	6%	6%	6%
17	2	2	2	5%	5%	5%	6%	6%	6%
18	0	0	3	5%	5%	5%	6%	6%	6%

【図 16】

スーパーE x、タイム中の役の当選回数と、
E x、チャンスの遊技回数との関係

スーパーE x、タイム 中の役の当選回数	E x、チャンス		
	小チャンス(25G)	中チャンス(50G)	大チャンス(100G)
0	0	0	0
1	0	0	1
2	0	0	2
3	0	0	3

【図 17】

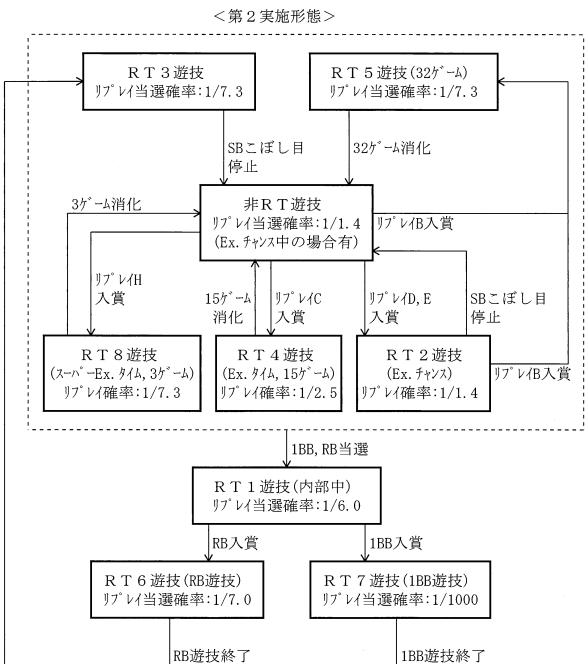
小役 1 A 当選時の加算遊技回数

加算遊技回数	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
1 0	2 0 %	2 0 %	2 0 %	1 5 %	1 0 %	1 0 %
2 0	2 0 %	2 0 %	2 0 %	2 0 %	2 0 %	2 0 %
3 0	2 0 %	2 0 %	2 0 %	3 0 %	3 0 %	3 0 %
5 0	1 5 %	1 5 %	1 5 %	2 0 %	2 0 %	2 0 %
1 0 0	5 %	5 %	5 %	5 %	1 0 %	1 0 %
0 (加算なし)	2 0 %	2 0 %	2 0 %	1 0 %	1 0 %	1 0 %

小役 2 当選時の加算遊技回数

加算遊技回数	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
1 0	1 4 %	1 4 %	1 8 %	1 3 %	1 0 %	1 0 %
2 0	5 %	5 %	1 0 %	1 0 %	1 5 %	1 0 %
3 0	5 %	5 %	5 %	1 0 %	1 2 %	2 0 %
5 0	5 %	5 %	5 %	5 %	1 0 %	1 5 %
1 0 0	1 %	1 %	2 %	2 %	3 %	5 %
0 (加算なし)	7 0 %	7 0 %	6 0 %	6 0 %	5 0 %	4 0 %

【図 18】



【図 19】

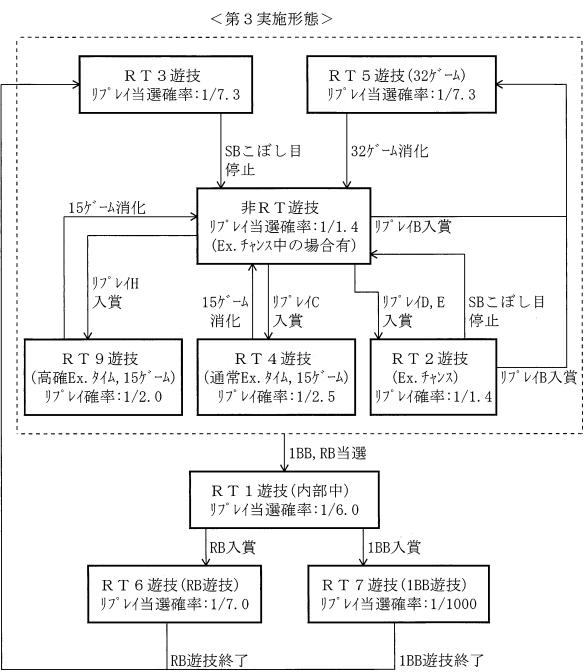
＜第 2 実施形態＞
役抽選テーブル 6 2 A～6 2 D

当選役	遊技状態	当選確率	
	役抽選テーブル #62	非 R T	R T 8 (スーパーEx. タイム)
		6 2 A	6 2 I
1 B B A		1/2000	1/2000
1 B B B		1/2000	1/2000
1 B B C		1/2000	1/2000
R B A		1/3000	1/3000
R B B		1/3000	1/3000
S B		1/15	1/15
1 B B A + 小役 1 A		1/2000	1/2000
1 B B B + 小役 1 B		1/2000	1/2000
1 B B C + 小役 2		1/2000	1/2000
R B A + 小役 1 A		1/3000	1/3000
R B A + 小役 1 B		1/3000	1/3000
R B B + 小役 2		1/3000	1/3000
小役 1 A		1/100	1/100
小役 1 B		—	—
小役 2		1/80	1/80
小役 3 A		—	—
小役 1 小役 3 A + 小役 3 B		1/30	1/30
役 2 小役 3 A + 小役 3 C		1/30	1/30
3A 3 小役 3 A + 小役 3 D		1/60	1/60
重 4 小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 C		1/30	1/30
複 5 小役 3 A + 小役 3 B + 小役 3 D		1/30	1/30
(リプレイ合算値)		1/1.4	1/7.3
リプレイ A		×2/32	×1/1
1 リプレイ A + リプレイ B		×4/32	—
重 2 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C		×4/32	—
複 3 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ D + リプレイ E		×4/32	—
A 4 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ F		×4/32	—
群 5 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ G		×4/32	—
6 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ F + リプレイ G		×4/32	—
1 リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ H		×1/32	—
2 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ H		×1/32	—
重 3 リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ F + リプレイ H		×1/32	—
複 4 リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ G + リプレイ H		×1/32	—
5 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ F + リプレイ H		×1/32	—
6 リプレイ A + リプレイ B + リプレイ C + リプレイ D + リプレイ E + リプレイ F + リプレイ G + リプレイ H		×1/32	—

【図 20】

当選役		押し順					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
重複 A 群	1	リプレイA+リプレイB	A	B	B	B	B
	2	リプレイA+リプレイB+リプレイC	B	A	B	B	B
	3	リプレイA+リプレイB+リプレイD+リプレイE	B	B	A	B	B
	4	リプレイA+リプレイB+リプレイF	B	B	B	A	B
	5	リプレイA+リプレイB+リプレイG	B	B	B	B	A
	6	リプレイA+リプレイB+リプレイF+リプレイG	B	B	B	B	A
重複 B 群	1	リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイH	C	D, E	B	B	H
	2	リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイH	D, E	C	B	B	H
	3	リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイF+リプレイH	H	B	C	D, E	B
	4	リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイG+リプレイH	B	H	D, E	C	B
	5	リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイF+リプレイH	B	B	H	B	C
	6	リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイG+リプレイH	B	B	B	H	D, E

【図 21】



【図 22】

＜第4実施形態＞						
RT 5 遊技 (1～3 2 遊技) でのリプレイA・3連時						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
Ex. タイム	91%	91%	91%	92%	92%	92%
スーパーEx. タイム	5%	5%	5%	4%	4%	4%
Ex. チャンス	1%	1%	1%	2%	2%	2%
非当選	3%	3%	3%	2%	2%	2%

非RT 遊技でのリプレイA・3連時						
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
Ex. タイム	94%	94%	94%	94%	94%	94%
スーパーEx. タイム	5%	5%	5%	4%	4%	4%
Ex. チャンス	1%	1%	1%	2%	2%	2%
非当選	0%	0%	0%	0%	0%	0%

【図 23】

＜第5実施形態＞
役抽選テーブル6 2 A (非RT 遊技) におけるリプレイ当選確率
(特別役及び小役の当選確率は第1実施形態と同一)

当選役		当選確率
(リプレイ合算値)		1/1.4
重複 A 群	リプレイA	×2/32
	1) リプレイA+リプレイB	×2/32
	2) リプレイA+リプレイB+リプレイC	×2/32
	3) リプレイA+リプレイB+リプレイD+リプレイE	×2/32
	4) リプレイA+リプレイB+リプレイF	×2/32
	5) リプレイA+リプレイB+リプレイG	×2/32
重複 B 群	6) リプレイA+リプレイB+リプレイF+リプレイG	×2/32
	1) リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD	×1/32
	2) リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイE	×1/32
	3) リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイF	×1/32
	4) リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイG	×1/32
	5) リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイF	×1/32
重複 B 群	6) リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイF+リプレイG	×1/32
	1) リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE	×2/32
	2) リプレイA+リプレイB+リプレイD+リプレイE+リプレイF	×2/32
	3) リプレイA+リプレイB+リプレイD+リプレイE+リプレイG	×2/32
	4) リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイF	×2/32
	5) リプレイA+リプレイB+リプレイC+リプレイD+リプレイE+リプレイG	×2/32
重複 B 群	6) リプレイA+リプレイB+リプレイD+リプレイE+リプレイF+リプレイG	×2/32

【図 2 4】

<第5実施形態>							
当選役		押し順					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
重複 A 群	1 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイC+リア'レイD	C	A	B	B	B	B
	2 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイC+リア'レイE	A	C	B	B	B	B
	3 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイC+リア'レイF	B	B	C	A	B	B
	4 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイC+リア'レイG	B	B	A	C	B	B
	5 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイC+リア'レイD+リア'レイF	B	B	B	B	C	A
	6 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイC+リア'レイF+リア'レイG	B	B	B	B	A	C
重複 B 2 群	1 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイC+リア'レイD+リア'レイE	A	D, E	B	B	B	B
	2 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイD+リア'レイE+リア'レイF	D, E	A	B	B	B	B
	3 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイD+リア'レイE+リア'レイG	B	B	A	D, E	B	B
	4 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイC+リア'レイD+リア'レイE+リア'レイF	B	B	D, E	A	B	B
	5 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイC+リア'レイD+リア'レイE+リア'レイG	B	B	B	B	A	D, E
	6 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイD+リア'レイE+リア'レイF+リア'レイG	B	B	B	B	D, E	A

【図 2 5】

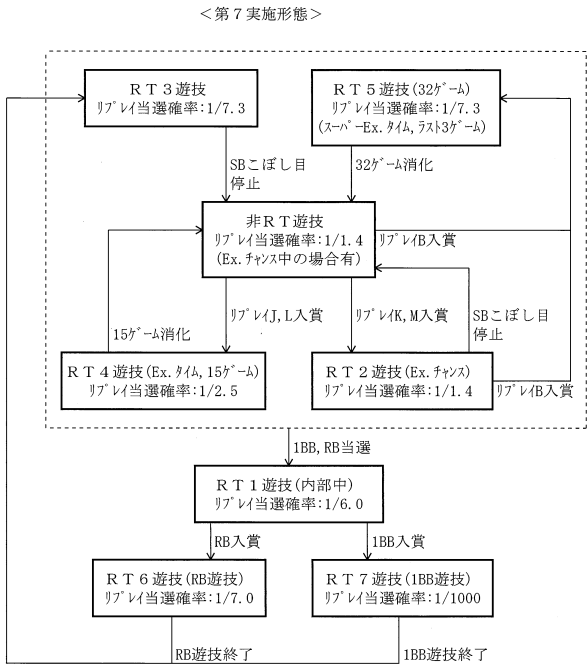
<第6実施形態>							
当選役		押し順					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
重複 A 群	1 リア'レイA+リア'レイB	A	B	B	B	B	B
	2 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイC	B	A	B	B	B	B
	3 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイD+リア'レイE	B	B	A	B	B	B
	4 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイF	B	B	B	A	B	B
	5 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイG	B	B	B	B	A	B
	6 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイF+リア'レイG	B	B	B	B	B	A
重複 B 群	1 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイC+リア'レイD+リア'レイE	C	D, E	B	B	A	B
	2 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイC+リア'レイD+リア'レイE+リア'レイF	D, E	C	B	B	B	A
	3 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイC+リア'レイD+リア'レイE+リア'レイG	A	B	C	D, E	B	B
	4 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイC+リア'レイD+リア'レイE+リア'レイI	B	A	D, E	C	B	B
	5 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイC+リア'レイD+リア'レイE+リア'レイF+リア'レイG	B	B	A	B	C	D, E
	6 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイC+リア'レイD+リア'レイE+リア'レイF+リア'レイI	B	B	B	A	D, E	C

【図 2 6】

<第7実施形態>		
	図柄の組合せ	
リプレイJ	「赤7」－「白7」－「白7」	
リプレイK	「赤7」－「白7」－「赤7」	
リプレイL	「白7」－「赤7」－「赤7」	
リプレイM	「白7」－「赤7」－「白7」	

		当選確率
リプレイ重複JK	リア'レイB+リア'レイJ+リア'レイK	1/1.4×3/32
リプレイ重複LM	リア'レイB+リア'レイL+リア'レイM	1/1.4×3/32

【図 2 7】



【図 28】

<第8実施形態>

当選役		押し順					
		左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
重複 A 群	1 リア'レイA+リア'レイB	A	B	B	B	B	B
	2 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイC	B	A	B	B	B	B
	3 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイD+リア'レイE	B	B	A	B	B	B
	4 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイF	B	B	B	A	B	B
	5 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイG	B	B	B	B	A	B
	6 リア'レイA+リア'レイB+リア'レイF+リア'レイG	B	B	B	B	B	A
重複 J M 群	1 リア'レイB+リア'レイF+リア'レイJ+リア'レイK	J	K	B	B	B	B
	2 リア'レイB+リア'レイF+リア'レイL+リア'レイM	L	M	B	B	B	B
	3 リア'レイB+リア'レイG+リア'レイJ+リア'レイK	B	B	J	K	B	B
	4 リア'レイB+リア'レイG+リア'レイL+リア'レイM	B	B	L	M	B	B
	5 リア'レイB+リア'レイF+リア'レイG+リア'レイJ+リア'レイK	B	B	B	B	J	K
	6 リア'レイB+リア'レイF+リア'レイG+リア'レイL+リア'レイM	B	B	B	B	L	M

フロントページの続き

審査官 岡崎 彦哉

(56)参考文献 特開 2 0 0 9 - 1 7 8 1 9 0 (J P , A)
特開 2 0 1 1 - 1 1 0 1 4 9 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4