

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2012-125510
(P2012-125510A)

(43) 公開日 平成24年7月5日(2012.7.5)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 4 G 2 C 0 8 2
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 46 頁)

(21) 出願番号 特願2010-282011 (P2010-282011)
 (22) 出願日 平成22年12月17日 (2010.12.17)

(71) 出願人 390031772
 株式会社オリンピア
 東京都台東区東上野2丁目11番7号
 (74) 代理人 100118315
 弁理士 黒田 博道
 (72) 発明者 菅野 翔太
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
 式会社オリンピア内
 (72) 発明者 坂井 真人
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
 式会社オリンピア内
 (72) 発明者 久留米 剛
 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株
 式会社オリンピア内

最終頁に続く

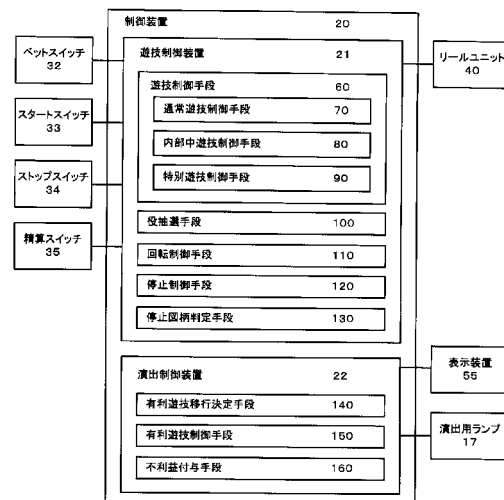
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】内部中遊技において、所定の操作順序でストップスイッチを操作することで他の操作順序で操作した場合に比べて有利な状況となるという攻略性をなくすことができる遊技機を提供することを目的とする。

【解決手段】回転リール45を停止させる停止制御手段120を、通常遊技においては、特定役に関する役抽選の結果と、ストップスイッチ34の操作順序とに応じて、特定役がn又はm本の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行い、内部中遊技においては、各操作順序でストップスイッチ34を操作した場合における特定役がn本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなる確率が各操作順序ごとに互いに同一となるように、特定役に関する役抽選の結果と、特定役がn本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなる操作順序との対応関係を一部で異なるものに設定して停止制御を行うように形成した。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

周囲に複数の図柄が付された複数の回転リールと、
 全ての回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、
 各回転リールに対応して設けられ、かつ各回転リールの回転を停止させるためのストップスイッチと、

一の役に対応付けられた当選領域、複数の役に対応付けられた重複当選領域、及びハズレに対応付けられたハズレ領域を対象として、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行う役抽選手段と、

ストップスイッチの操作を契機として、役抽選手段による役抽選の結果と、ストップスイッチが操作された時点における対応する回転リールの回転位置とに基づいて、役抽選により当選した役を構成する図柄が、有効入賞ラインに対して所定の引き込み範囲内に位置している場合に、当該図柄を有効入賞ライン上に停止表示させるように、対応する回転リールの回転を停止させる停止制御を行う停止制御手段と、を備え、

遊技として、

通常遊技である通常遊技と、

通常遊技とは異なる遊技である特別遊技と、を備え、

役として少なくとも、

図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることにより特別遊技へ移行する特別遊技役と、

特別遊技役とは異なる図柄の組み合わせにより構成され、かつこの図柄の組み合わせを構成する図柄がストップスイッチの操作のタイミングに関わらず有効入賞ラインに対して所定の引き込み範囲内に位置するように回転リールの周囲に配列された特定役と、を備え、

特別遊技役は、役抽選により当選してから、当該役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されるまでの間、当該当選の権利を持ち越すことができるように形成され、

遊技として、

特別遊技役の当選の権利を持ち越している状態である内部中遊技を備え、

役抽選手段は、役抽選の対象として、

少なくとも特定役に対応付けられかつ一又は複数の役に対応付けられた特定役当選領域であって、各々の領域に対応付けられた役の組み合わせが互いに異なる複数種類の特定役当選領域を備え、

停止制御手段は、

役抽選により複数種類の特定役当選領域のいずれかに当選した場合に、当選した特定役当選領域に応じて予め定められた所定の操作順序でストップスイッチが操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが n 本 ($2 \leq n$) の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、所定の操作順序以外の操作順序でストップスイッチが操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが m 本 ($1 \leq m < n$) の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うように形成され、

複数種類の特定役当選領域として、

特定役を共通に有し、かつ、役抽選により当該当選領域に当選した場合に、所定の第 1 の操作順序でストップスイッチが操作されたときに、停止制御手段により、特定役を構成する図柄の組み合わせが n 本 ($2 \leq n$) の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御が行われるとともに、第 1 の操作順序以外の操作順序でストップスイッチが操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが m 本 ($1 \leq m < n$) の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御が行われる複数の第 1 特定役当選領域と、

特定役を共通に有し、かつ、役抽選により当該当選領域に当選した場合に、第 1 の操作順序とは異なる第 2 の操作順序でストップスイッチが操作されたときに、停止制御手段により、特定役を構成する図柄の組み合わせが n 本 ($2 \leq n$) の有効入賞ライン上に停止表

10

20

30

40

50

示されるように停止制御が行われるとともに、第2の操作順序以外の操作順序でストップスイッチが操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが m 本 ($1 < m < n$) の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御が行われる複数の第2特定役当選領域と、を備え、

複数の第1特定役当選領域を、第1特定役当選領域群とし、

複数の第2特定役当選領域を、第2特定役当選領域群とし、

第1特定役当選領域群を構成する第1特定役当選領域の数は、第2特定役当選領域群を構成する第2特定役当選領域の数と同一に形成され、

第1特定役当選領域群に係る当選確率は、第2特定役当選領域群に係る当選確率とは異なるように設定されるとともに、第1特定役当選領域群及び第2特定役当選領域群のそれぞれに係る当選確率は、通常遊技と内部中遊技とにおいて同一に形成され、

10

停止制御手段は、

通常遊技において、役抽選により第1特定役当選領域群を構成するいずれかの第1特定役当選領域に当選した場合に、第1の操作順序でストップスイッチが操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが n 本 ($2 < n$) の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、第1の操作順序以外の操作順序でストップスイッチが操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが m 本 ($1 < m < n$) の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行い、

通常遊技において、役抽選により第2特定役当選領域群を構成するいずれかの第2特定役当選領域に当選した場合に、第2の操作順序でストップスイッチが操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが n 本 ($2 < n$) の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、第2の操作順序以外の操作順序でストップスイッチが操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが m 本 ($1 < m < n$) の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うように形成され、

20

停止制御手段は、

内部中遊技においては、各操作順序でストップスイッチを操作した場合における特定役を構成する図柄の組み合わせが n 本 ($2 < n$) の有効入賞ライン上に停止表示されることとなる確率が、各操作順序ごとに互いに同一となるように、各特定役当選領域と、特定役を構成する図柄の組み合わせが複数本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなるストップスイッチの操作順序との対応関係を、通常遊技における対応関係と少なくとも一部で異なるものに設定して、停止制御を行うように形成されていることを特徴とする遊技機

30

【請求項2】

周囲に複数の図柄が付された複数の回転リールと、

全ての回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチと、

各回転リールに対応して設けられ、かつ各回転リールの回転を停止させるためのストップスイッチと、

複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行う役抽選手段と、

ストップスイッチの操作を契機として、役抽選手段による役抽選の結果と、ストップスイッチが操作された時点における対応する回転リールの回転位置とに基づいて、役抽選により当選した役を構成する図柄が、有効入賞ラインに対して所定の引き込み範囲内に位置している場合に、当該図柄を有効入賞ライン上に停止表示させるように、対応する回転リールの回転を停止させる停止制御を行う停止制御手段と、を備え、

40

遊技として、

通常の遊技である通常遊技と、

通常遊技とは異なる遊技である特別遊技と、を備え、

役として少なくとも、

図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることにより特別遊技へ移行する特別遊技役と、

特別遊技役とは異なる図柄の組み合わせにより構成され、かつこの図柄の組み合わせを

50

構成する図柄がストップスイッチの操作のタイミングに関わらず有効入賞ラインに対して所定の引き込み範囲内に位置するように回転リールの周囲に配列され特定役と、

特別遊技役及び特定役とは異なる図柄の組み合わせにより構成され、かつこの図柄の組み合わせを構成する図柄がストップスイッチの操作のタイミングに関わらず有効入賞ラインに対して所定の引き込み範囲内に位置するように回転リールの周囲に配列され第1役と、

特別遊技役、特定役及び第1役とは異なる図柄の組み合わせにより構成され、かつこの図柄の組み合わせを構成する図柄がストップスイッチの操作のタイミングに関わらず有効入賞ラインに対して所定の引き込み範囲内に位置するように回転リールの周囲に配列され第2役と、を備え、

特別遊技役は、役抽選により当選してから、当該役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されるまでの間、当該当選の権利を持ち越すことができるように形成され、

遊技として、

特別遊技役の当選の権利を持ち越している状態である内部中遊技を備え、

役抽選手段は、役抽選の対象として、

少なくとも特定役、第1役及び第2役に対応付けられた特定役重複当選領域であって、各々の領域に対応付けられた役の組み合わせが互いに異なる複数種類の特定役重複当選領域を備え、

停止制御手段は、

役抽選により複数種類の特定役重複当選領域のいずれかに当選した場合に、当選した特定役重複当選領域に応じて予め定められた所定の操作順序でストップスイッチが操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、所定の操作順序以外の操作順序でストップスイッチが操作されたときには、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄を、特定役を構成する図柄に優先して引き込むことにより、特定役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されないように停止制御を行うように形成され、

複数種類の特定役重複当選領域として、

特定役、第1役及び第2役を共通に有し、かつ、役抽選により当該当選領域に当選した場合に、所定の第1の操作順序でストップスイッチが操作されたときに、停止制御手段により、特定役を構成する図柄の組み合わせが当該当選領域に対応付けられた他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御が行われるとともに、第1の操作順序以外の操作順序でストップスイッチが操作されたときには、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄を、特定役を構成する図柄に優先して引き込むことにより、特定役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されないように停止制御が行われる複数の第1特定役重複当選領域と、

特定役、第1役及び第2役を共通に有し、かつ、役抽選により当該当選領域に当選した場合に、第1の操作順序とは異なる第2の操作順序でストップスイッチが操作されたときに、停止制御手段により、特定役を構成する図柄の組み合わせが当該当選領域に対応付けられた他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御が行われるとともに、第2の操作順序以外の操作順序でストップスイッチが操作されたときには、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄を、特定役を構成する図柄に優先して引き込むことにより、特定役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されないように停止制御が行われる複数の第2特定役重複当選領域と、を備え、

複数の第1特定役重複当選領域を、第1特定役重複当選領域群とし、

複数の第2特定役重複当選領域を、第2特定役重複当選領域群とし、

第1特定役重複当選領域群を構成する第1特定役重複当選領域の数は、第2特定役重複当選領域群を構成する第2特定役重複当選領域の数と同一に形成され、

第1特定役重複当選領域群に係る当選確率は、第2特定役重複当選領域群に係る当選確率とは異なるように設定されるとともに、第1特定役重複当選領域群及び第2特定役重複

10

20

30

40

50

当選領域群のそれぞれに係る当選確率は、通常遊技と内部中遊技とにおいて同一に形成され、

停止制御手段は、

通常遊技において、役抽選により第1特定役重複当選領域群を構成するいずれかの第1特定役重複当選領域に当選した場合に、第1の操作順序でストップスイッチが操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、第1の操作順序以外の操作順序でストップスイッチが操作されたときには、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄を、特定役を構成する図柄に優先して引き込むことにより、特定役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されないように停止制御を行い、

10

通常遊技において、役抽選により第2特定役重複当選領域群を構成するいずれかの第2特定役重複当選領域に当選した場合に、第2の操作順序でストップスイッチが操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、第2の操作順序以外の操作順序でストップスイッチが操作されたときには、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄を、特定役を構成する図柄に優先して引き込むことにより、特定役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されないように停止制御を行うように形成され、

停止制御手段は、

内部中遊技においては、各操作順序でストップスイッチを操作した場合における特定役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることとなる確率が、各操作順序ごとに互いに同一となるように、各特定役重複当選領域と、特定役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることとなるストップスイッチの操作順序との対応関係を、通常遊技における対応関係と少なくとも一部で異なるものに設定して、停止制御を行うように形成されていることを特徴とする遊技機。

20

【請求項3】

第1特定役当選領域群に係る当選確率は、第2特定役当選領域群に係る当選確率よりも低くなるように形成され、

通常遊技において、第1の操作順序以外の操作順序でストップスイッチが操作された場合に、所定の不利益を遊技者に付与する不利益付与手段を備えることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

30

【請求項4】

第1特定役重複当選領域群に係る当選確率は、第2特定役重複当選領域群に係る当選確率よりも低くなるように形成され、

通常遊技において、第1の操作順序以外の操作順序でストップスイッチが操作された場合に、所定の不利益を遊技者に付与する不利益付与手段を備えることを特徴とする請求項2記載の遊技機。

【請求項5】

遊技として、

通常遊技よりも遊技者にとって有利な遊技であって、特別遊技と異なる遊技である有利遊技を備え、

40

所定の契機により有利遊技へ移行することを決定する有利遊技移行決定手段を備え、

不利益付与手段は、遊技者に付与する所定の不利益として、

通常遊技において、第1の操作順序以外の操作順序でストップスイッチが操作された場合に、それ以降の所定回数の遊技にわたって、有利遊技移行決定手段による有利遊技への移行の決定を行わないようにすることを特徴とする請求項3又は4記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、更に詳しくは、複数の回転リールを備えた遊技機に関する。

【背景技術】

50

【 0 0 0 2 】

従来、この種の遊技機、たとえばスロットマシンでは、メダルをベットすると遊技が開始可能となり、スタートスイッチを操作すると、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの抽選（役抽選）が行われるとともに、すべての回転リールの回転が開始する。そして、いずれかのストップスイッチを操作すると、当該ストップスイッチに対応した回転リールの回転が停止し、すべてのストップスイッチの操作を終えると、すべての回転リールの回転が停止する。このとき、いずれかの有効な入賞ライン上に、役抽選で当選した役を構成する図柄の組み合わせが停止表示されると、当該役に応じた利益が遊技者に付与されて、1回の遊技が終了する。

【 0 0 0 3 】

また、従来から、ストップスイッチの操作順序に応じて、役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示したり停止表示しなかったりする小役を設けたスロットマシンが知られている（特許文献1参照）。

具体的には、ストップスイッチの操作順序が「左中右」と定められた小役1、ストップスイッチの操作順序が「右中左」と定められた小役2、・・・というように、役抽選の対象となる小役に対して予め所定のストップスイッチの操作順序を設定しておく。

そして、役抽選でたとえば小役1に当選したときには、ストップスイッチの操作順序が「左中右」であれば、小役1を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示するが、それ以外の押し順では、小役1を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示しないように、回転リールの回転を停止させる停止制御を行う。

【 0 0 0 4 】

また、通常遊技においては、役抽選により小役に当選しても、その小役に対して予め設定されているストップスイッチの操作順序を遊技者は知らないため、当選した小役を構成する図柄の組み合わせは有効入賞ライン上に必ずしも停止表示しない。

そして、このようなスロットマシンにおいて、ストップスイッチの操作順序を遊技者に報知するアシストタイム（AT）遊技が知られている。AT遊技においては、役抽選により当選した小役に対して予め設定されているストップスイッチの操作順序が報知され、この報知に従って、ストップスイッチを遊技者が操作すれば、当選した小役を構成する図柄の組み合わせを有効入賞ライン上に確実に停止表示させることができる。

【 0 0 0 5 】

また、近年では、ストップスイッチの操作順序が「左中右」又は「左右中」と定められた左小役群、ストップスイッチの操作順序が「中左右」又は「中右左」と定められた中小役群、及び、ストップスイッチの操作順序が「右中左」又は「右左中」と定められた右小役群を設け、左小役群の当選確率を、他の小役群の当選確率よりも低くし、通常遊技において、「左中右」又は「左右中」以外の操作順序でストップスイッチが操作された場合には、AT遊技への移行抽選などにおいて、遊技者にペナルティを付与するスロットマシンが知られている。

このようなスロットマシンでは、ペナルティを回避するために通常遊技においては、「左中右」又は「左右中」の操作順序でストップスイッチを操作して遊技者は遊技を行うこととなり、結果として、通常遊技における出玉率（メダルの投入枚数に対する払い出し枚数の比率）がAT遊技に比べて低くなる一方で、AT遊技の出玉率が高くなり、メダルの払い出し状況が変化に富んだものとなる。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 6 】

【 特許文献1 】 特開 2 0 0 1 - 2 9 3 1 3 6 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 7 】

しかしながら、上記したようなスロットマシンでは、役抽選により、通常遊技よりも遊

10

20

30

40

50

技者にとって有利な遊技である特別遊技へ移行する特別遊技役に当選し、この特別遊技役の当選の権利を持ち越している状態である内部中遊技においても、通常遊技と同様にペナルティを設けたりすることがあった。このようなスロットマシンでは、特別遊技役を構成する図柄の組み合わせを揃える際にも、「左中右」又は「左右中」の操作順序でストップスイッチを操作しなければならず、遊技の自由度が低下するといった問題があった。

また、上記したようなスロットマシンでは、内部中遊技においては、ペナルティをなくして、いずれの操作順序でストップスイッチを操作してもよいようにすると、「左中右」又は「左右中」以外の操作順序でストップスイッチを操作した方が、「左中右」又は「左右中」の操作順序でストップスイッチを操作するよりも、相対的に、多くのメダルを獲得できる状況となり、攻略性が生じることとなる。そして、このようにすると、多くの遊技者は、特別遊技役を構成する図柄の組み合わせを揃える際にも、「左中右」又は「左右中」以外の操作順序でストップスイッチを操作して遊技を行うこととなり、やはり遊技の自由度が低下するといった問題があった。

10

20

30

40

50

【0008】

そこで、本発明は、特別遊技役の当選の権利を持ち越している状態である内部中遊技において、所定の操作順序でストップスイッチを操作することで所定の操作順序以外の他の操作順序でストップスイッチを操作した場合に比べて有利な状況となるという攻略性をなくすことができ、遊技者が不利となるような所定のペナルティを設けなくてもよいようにすることができ、遊技の自由度が低下するのを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

各請求項に記載された発明は、上記した各目的を達成するためになされたものであり、本発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

なお、符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

(請求項1)

請求項1記載の発明は、周囲に複数の図柄が付された複数の回転リール45と、全ての回転リール45の回転を開始させるためのスタートスイッチ33と、各回転リール45に対応して設けられ、かつ各回転リール45の回転を停止させるためのストップスイッチ34と、一の役に対応付けられた当選領域、複数の役に対応付けられた重複当選領域、及びハズレに対応付けられたハズレ領域を対象として、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行う役抽選手段100と、ストップスイッチ34の操作を契機として、役抽選手段100による役抽選の結果と、ストップスイッチ34が操作された時点における対応する回転リール45の回転位置とに基づいて、役抽選により当選した役を構成する図柄が、有効入賞ラインに対して所定の引き込み範囲内に位置している場合に、当該図柄を有効入賞ライン上に停止表示させるように、対応する回転リール45の回転を停止させる停止制御を行う停止制御手段120と、を備え、遊技として、通常の遊技である通常遊技と、通常遊技とは異なる遊技である特別遊技と、を備え、役として少なくとも、図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることにより特別遊技へ移行する特別遊技役と、特別遊技役とは異なる図柄の組み合わせにより構成され、かつこの図柄の組み合わせを構成する図柄がストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず有効入賞ラインに対して所定の引き込み範囲内に位置するように回転リール45の周囲に配列された特定役と、を備え、特別遊技役は、役抽選により当選してから、当該役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されるまでの間、当該当選の権利を持ち越すことができるように形成され、遊技として、特別遊技役の当選の権利を持ち越している状態である内部中遊技を備え、役抽選手段100は、役抽選の対象として、少なくとも特定役に対応付けられかつ一又は複数の役に対応付けられた特定役当選領域であって、各々の領域に対応付けられた役の組み合わせが互いに異なる複数種類の特定役当選領域を備え、停止制御手段120は、役抽選により複数種類の特定役当選領域のいずれかに当選した場合に、当選した特定役当選領域に応じて予め定め

られた所定の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが n 本($2 \leq n$)の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、所定の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが m 本($1 \leq m < n$)の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うように形成され、複数種類の特定役当選領域として、特定役を共通に有し、かつ、役抽選により当該当選領域に当選した場合に、所定の第1の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときに、停止制御手段120により、特定役を構成する図柄の組み合わせが n 本($2 \leq n$)の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御が行われるとともに、第1の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが m 本($1 \leq m < n$)の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御が行われる複数の第1特定役当選領域と、特定役を共通に有し、かつ、役抽選により当該当選領域に当選した場合に、第1の操作順序とは異なる第2の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときに、停止制御手段120により、特定役を構成する図柄の組み合わせが n 本($2 \leq n$)の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御が行われるとともに、第2の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが m 本($1 \leq m < n$)の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御が行われる複数の第2特定役当選領域と、を備え、複数の第1特定役当選領域を、第1特定役当選領域群とし、複数の第2特定役当選領域を、第2特定役当選領域群とし、第1特定役当選領域群を構成する第1特定役当選領域の数は、第2特定役当選領域群を構成する第2特定役当選領域の数と同一に形成され、第1特定役当選領域群に係る当選確率は、第2特定役当選領域群に係る当選確率とは異なるように設定されるとともに、第1特定役当選領域群及び第2特定役当選領域群のそれぞれに係る当選確率は、通常遊技と内部中遊技とにおいて同一に形成され、停止制御手段120は、通常遊技において、役抽選により第1特定役当選領域群を構成するいずれかの第1特定役当選領域に当選した場合に、第1の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが n 本($2 \leq n$)の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、第1の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが m 本($1 \leq m < n$)の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行い、通常遊技において、役抽選により第2特定役当選領域群を構成するいずれかの第2特定役当選領域に当選した場合に、第2の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが n 本($2 \leq n$)の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、第2の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが m 本($1 \leq m < n$)の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うように形成され、停止制御手段120は、内部中遊技においては、各操作順序でストップスイッチ34を操作した場合における特定役を構成する図柄の組み合わせが n 本($2 \leq n$)の有効入賞ライン上に停止表示されることとなる確率が、各操作順序ごとに互いに同一となるように、各特定役当選領域と、特定役を構成する図柄の組み合わせが複数本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなるストップスイッチ34の操作順序との対応関係を、通常遊技における対応関係と少なくとも一部で異なるものに設定して、停止制御を行うように形成されていることを特徴とする。

【0010】

ここで、「 n 」は、2以上の正整数を意味するものである。

また、「 m 」は、1以上 n 未満の正整数を意味するものである。たとえば、 $n = 3$ の場合、 m は、「1」又は「2」となる。

(請求項2)

請求項2記載の発明は、周囲に複数の図柄が付された複数の回転リール45と、全ての回転リール45の回転を開始させるためのスタートスイッチ33と、各回転リール45に対応して設けられ、かつ各回転リール45の回転を停止させるためのストップスイッチ34と、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行う役抽選手段100と、ストップスイッチ3

4の操作を契機として、役抽選手段100による役抽選の結果と、ストップスイッチ34が操作された時点における対応する回転リール45の回転位置とに基づいて、役抽選により当選した役を構成する図柄が、有効入賞ラインに対して所定の引き込み範囲内に位置している場合に、当該図柄を有効入賞ライン上に停止表示させるように、対応する回転リール45の回転を停止させる停止制御を行う停止制御手段120と、を備え、遊技として、通常の遊技である通常遊技と、通常遊技とは異なる遊技である特別遊技と、を備え、役として少なくとも、図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることにより特別遊技へ移行する特別遊技役と、特別遊技役とは異なる図柄の組み合わせにより構成され、かつこの図柄の組み合わせを構成する図柄がストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず有効入賞ラインに対して所定の引き込み範囲内に位置するように回転リール45の周囲に配列され
10 特定役と、特別遊技役及び特定役とは異なる図柄の組み合わせにより構成され、かつこの図柄の組み合わせを構成する図柄がストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず有効入賞ラインに対して所定の引き込み範囲内に位置するように回転リール45の周囲に配列され第1役と、特別遊技役、特定役及び第1役とは異なる図柄の組み合わせにより構成され、かつこの図柄の組み合わせを構成する図柄がストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず有効入賞ラインに対して所定の引き込み範囲内に位置するように回転リール45の周囲に配列され第2役と、を備え、特別遊技役は、役抽選により当選してから、当該役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されるまでの間、当該当選の権利を持ち越すことができるように形成され、遊技として、特別遊技役の当選の権利を持ち越している状態である内部中遊技を備え、役抽選手段100は、役抽選の対象として、少
20 なくとも特定役、第1役及び第2役に対応付けられた特定役重複当選領域であって、各々の領域に対応付けられた役の組み合わせが互いに異なる複数種類の特定役重複当選領域を備え、停止制御手段120は、役抽選により複数種類の特定役重複当選領域のいずれかに当選した場合に、当選した特定役重複当選領域に応じて予め定められた所定の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、所定の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄を、特定役を構成する図柄に優先して引き込むことにより、特定役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されないように停止制御を行うように形成され、複数種類の特定役重複当選領域として、特定役、第1役及び
30 第2役を共通に有し、かつ、役抽選により当該当選領域に当選した場合に、所定の第1の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときに、停止制御手段120により、特定役を構成する図柄の組み合わせが当該当選領域に対応付けられた他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御が行われるとともに、第1の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄を、特定役を構成する図柄に優先して引き込むことにより、特定役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されないように停止制御が行われる複数の第1特定役重複当選領域と、特定役、第1役及び第2役を共通に有し、かつ、役抽選により当該当選領域に当選した場合に、第1の操作順序とは異なる第2の操作順序でストップ
40 スイッチ34が操作されたときに、停止制御手段120により、特定役を構成する図柄の組み合わせが当該当選領域に対応付けられた他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御が行われるとともに、第2の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄を、特定役を構成する図柄に優先して引き込むことにより、特定役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されないように停止制御が行われる複数の第2特定役重複当選領域と、を備え、複数の第1特定役重複当選領域を、第1特定役重複当選領域群とし、複数の第2特定役重複当選領域を、第2特定役重複当選領域群とし、第1特定役重複当選領域群を構成する第1特定役重複当選領域の数は、第2特定役重複当選領域群を構成する第2特定役重複当選領域の数と同一に形成され、第1特定役重複当選領域群に係る当選確率は、第2特定役重複当選領域群に係る当選確率とは異なるように設定されるとともに、第1特
50

定役重複当選領域群及び第2特定役重複当選領域群のそれぞれに係る当選確率は、通常遊技と内部中遊技とにおいて同一に形成され、停止制御手段120は、通常遊技において、役抽選により第1特定役重複当選領域群を構成するいずれかの第1特定役重複当選領域に当選した場合に、第1の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、第1の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄を、特定役を構成する図柄に優先して引き込むことにより、特定役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されないように停止制御を行い、通常遊技において、役抽選により第2特定役重複当選領域群を構成するいずれかの第2特定役重複当選領域に当選した場合に、第2の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、第2の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄を、特定役を構成する図柄に優先して引き込むことにより、特定役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されないように停止制御を行うように形成され、停止制御手段120は、内部中遊技においては、各操作順序でストップスイッチ34を操作した場合における特定役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることとなる確率が、各操作順序ごとに互いに同一となるように、各特定役重複当選領域と、特定役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることとなるストップスイッチ34の操作順序との対応関係を、通常遊技における対応関係と少なくとも一部で異なるものに設定して、停止制御を行うように形成されていることを特徴とする。

10

20

【0011】

(請求項3)

請求項3記載の発明は、上記請求項1記載の発明の特徴に加え、第1特定役当選領域群に係る当選確率は、第2特定役当選領域群に係る当選確率よりも低くなるように形成され、通常遊技において、第1の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作された場合に、所定の不利益を遊技者に付与する不利益付与手段160を備えることを特徴とする。

(請求項4)

請求項4記載の発明は、上記請求項2記載の発明の特徴に加え、第1特定役重複当選領域群に係る当選確率は、第2特定役重複当選領域群に係る当選確率よりも低くなるように形成され、通常遊技において、第1の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作された場合に、所定の不利益を遊技者に付与する不利益付与手段160を備えることを特徴とする。

30

【0012】

(請求項5)

請求項5記載の発明は、上記請求項3又は4記載の発明の特徴に加え、遊技として、通常遊技よりも遊技者にとって有利な遊技であって、特別遊技と異なる遊技である有利遊技を備え、所定の契機により有利遊技へ移行することを決定する有利遊技移行決定手段140を備え、不利益付与手段160は、遊技者に付与する所定の不利益として、通常遊技において、第1の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作された場合に、それ以降の所定回数の遊技にわたって、有利遊技移行決定手段140による有利遊技への移行の決定を行わないようにすることを特徴とする。

40

【発明の効果】

【0013】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

(請求項1、3又は5)

すなわち、請求項1、3又は5記載の発明によれば、内部中遊技において、各操作順序でストップスイッチを操作した場合における特定役を構成する図柄の組み合わせがn本(

50

2 n)の有効入賞ライン上に停止表示されることとなる確率が、各操作順序ごとに互いに同一となるように停止制御を行うことにより、所定の操作順序でストップスイッチを操作することで所定の操作順序以外の他の操作順序でストップスイッチを操作した場合に比べて有利な状況となるという攻略性をなくすことができ、遊技者が不利となるような所定のペナルティを設けなくてもよいようにすることができ、遊技の自由度が低下するのを防止することができる遊技機を提供することができる。

【0014】

(請求項2又は4)

すなわち、請求項2又は4記載の発明によれば、内部中遊技において、各操作順序でストップスイッチを操作した場合における特定役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることとなる確率が、各操作順序ごとに互いに同一となるように停止制御を行うことにより、所定の操作順序でストップスイッチを操作することで所定の操作順序以外の他の操作順序でストップスイッチを操作した場合に比べて有利な状況となるという攻略性をなくすことができ、遊技者が不利となるような所定のペナルティを設けなくてもよいようにすることができ、遊技の自由度が低下するのを防止することができる遊技機を提供することができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本発明の第1の実施の形態であって、遊技機の正面図である。

【図2】本発明の第1の実施の形態であって、入賞ラインを説明するための説明図である。

20

【図3】本発明の第1の実施の形態であって、各回転リールの図柄の配列を説明するための説明図である。

【図4】本発明の第1の実施の形態であって、遊技機のブロック図である。

【図5】本発明の第1の実施の形態であって、役を説明するための説明図である。

【図6】本発明の第1の実施の形態であって、役抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図7】本発明の第1の実施の形態であって、役抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図8】本発明の第1の実施の形態であって、ストップスイッチの操作順序と有効入賞ライン上に停止表示される役の態様との関係を説明するための説明図である。

30

【図9】本発明の第1の実施の形態であって、遊技機の動作の概略を示すフローチャートである。

【図10】本発明の第2の実施の形態であって、入賞ラインを説明するための説明図である。

【図11】本発明の第2の実施の形態であって、各回転リールの図柄の配列を説明するための説明図である。

【図12】本発明の第2の実施の形態であって、役を説明するための説明図である。

【図13】本発明の第2の実施の形態であって、役抽選テーブルを説明するための説明図である。

40

【図14】本発明の第2の実施の形態であって、役抽選テーブルを説明するための説明図である。

【図15】本発明の第2の実施の形態であって、ストップスイッチの操作順序と有効入賞ライン上に停止表示される役との関係を説明するための説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

(第1の実施の形態)

本発明の第1の実施の形態を、図1～図9に基づいて説明する。

以下、「前面」とは、遊技機において遊技を行う際に遊技者が向き合う面をいい、「右側」とは、遊技機の前面に向き合って遊技を行う遊技者から見て右側をいい、「左側」と

50

は、遊技機の前面に向き合って遊技を行う遊技者から見て左側をいう。

(遊技機)

図1に概略を示すように、遊技機としてのスロットマシン10は、前面に開口部を有する箱型の筐体11を備え、筐体11の前面には、開口部を塞ぐ前扉12を備え、筐体11の内部には、3個の回転リール45を横並びに配置したリールユニット40や、スロットマシン10を制御するための制御装置20や、メダルを払い出すためのホッパーユニットや、スロットマシン10が備える各装置に電力を供給するための電源ユニットなどを備えている。

【0017】

また、3個の回転リール45のうち、左側に位置するのが左リール46であり、中央に位置するのが中リール47であり、右側に位置するのが右リール48である。

10

また、前扉12の上部には、上パネル13を備え、前扉12の下部には、下パネル14を備え、前扉12の前面における、上パネル13と下パネル14との間には、操作部16を備えている。

また、上パネル13のほぼ中央には、各回転リール45の周囲に付されている図柄を遊技者に見せるための図柄表示窓15が設けられている。この図柄表示窓15は、3個すべての回転リール45の回転が停止した際には、縦3列横3行に配置した合計9個の図柄を遊技者に見せるように形成されている。

【0018】

また、本実施の形態では、入賞ラインとして、図2に示すように、上段の表示位置の3個の図柄を通る上段入賞ラインL1と、左上・中央上・右中央の表示位置の3個の図柄を通る第1変則入賞ラインL2と、左上・中央上・右下の表示位置の3個の図柄を通る第2変則入賞ラインL3と、左上・中央・右中央の表示位置の3個の図柄を通る第3変則入賞ラインL4とが設けられている。なお、以下において、左上・中央・右下の3個の図柄を通るラインを「右下りライン」と称する。

20

また、上パネル13における、図柄表示窓15の上方に相当する位置には、画像を表示する表示装置55が設けられている。また、上パネル13の周囲縁には、演出用ランプ17が設けられている。

【0019】

また、操作部16の上面右側には、遊技媒体としてのメダルを投入するためのメダル投入口36が設けられ、操作部16の上面左側には、スロットマシン10に電子的に貯留(クレジット)されているメダルをベットするためのベットスイッチ32が設けられ、操作部16の上面左端付近には、クレジットされているメダルを返却するための精算スイッチ35が設けられ、操作部16の前面左側には、回転リール45の回転を開始させるためのスタートスイッチ33が設けられ、操作部16の前面中央には、回転リール45の回転を停止させるためのものであって各回転リール45にそれぞれ対応している3個のストップスイッチ34が横並びに設けられている。

30

【0020】

また、3個のストップスイッチ34のうち、左側に位置するのが左停止スイッチ56であり、中央に位置するのが中停止スイッチ57であり、右側に位置するのが右停止スイッチ58である。また、左停止スイッチ56は左リール46に対応しており、また、中停止スイッチ57は中リール47に対応しており、また、右停止スイッチ58は右リール48に対応している。

40

また、前扉12の下部中央には、メダルを払い出すためのメダル払出口37が設けられ、メダル払出口37の下方には、メダル払出口37から払い出されたメダルを受け止めて貯留するためのメダル受け皿38が設けられている。また、前扉12には、図示しないスピーカが設けられている。

【0021】

(リールユニット40)

リールユニット40は、横並びに設けた3個の回転リール45と、各回転リール45を回転させるためのものであって各回転リール45にそれぞれ対応しているステッピングモータと、これらを支持するためのフレームとを備えている。

また、各回転リール45(46,47,48)の周囲には、図3に示すように、「赤7」、「青7

50

」、「BAR」、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「赤チェリー」及び「青チェリー」の図柄が付されている。具体的には、各回転リール45(46,47,48)の周囲には、複数種類の図柄が所定の配列で合計21個付されている(図3参照)。

【0022】

また、各ステップモータの出力軸には、対応する回転リール45がそれぞれ固定されている。具体的には、左側のステップモータの出力軸には、左リール46が固定され、中央のステップモータの出力軸には、中リール47が固定され、右側のステップモータの出力軸には、右リール48が固定されている。

また、ステップモータは、パルス信号によって駆動するものであって、入力されるパルス信号のパターンによって、加速・定速・減速のパターンが決まる。そして、ステップモータが駆動すると、対応する回転リール45が回転軸を中心に回転する。

また、ステップモータは、一のパルス信号の入力により、回転リール45の周囲に付された図柄1個分に相当する量駆動する。そして、ステップモータが図柄1個分に相当する量駆動すると、対応する回転リール45が、周囲に付された図柄1個分に相当する量回転する(1コマ回転する)。

【0023】

また、各回転リール45には、インデックスセンサにより検知されるインデックスが設けられており、インデックスが検知されてからのステップモータのパルス数により回転リール45の回転位置を特定できるようになっている。

(制御装置20)

制御装置20は、図4に示すように、主として遊技を制御する遊技制御装置21と、遊技制御装置21からの信号を受信して、主として遊技の演出を制御する演出制御装置22とを備えている。

遊技制御装置21は、メイン基板などとも呼ばれるものであって、CPU、RAM、ROM、およびI/Oなどを備えたマイクロコンピュータを用いて構成されている。CPUがROMに記憶された所定のプログラムを実行することにより、遊技制御装置21を構成するマイクロコンピュータが、遊技制御手段60、役抽選手段100、回転制御手段110、停止制御手段120及び停止図柄判定手段130などとして機能する。遊技制御装置21の入力手段としては、ベットスイッチ32、スタートスイッチ33、ストップスイッチ34、精算スイッチ35、及びリールユニット40の各回転リール45のインデックスセンサなどが接続され、遊技制御装置21の出力手段としては、リールユニット40のステップモータや、ホッパーユニットなどが接続されている。

【0024】

また、演出制御装置22は、サブ基板などとも呼ばれるものであって、遊技制御装置21と同様に、CPU、RAM、ROM、およびI/Oなどを備えたマイクロコンピュータを用いて構成されている。CPUがROMに記憶された所定のプログラムを実行することにより、演出制御装置22を構成するマイクロコンピュータが、有利遊技移行決定手段140、有利遊技制御手段150及び不利益付与手段160などとして機能する。演出制御装置22の入力手段としては、遊技制御装置21が接続され、演出制御装置22の出力手段としては、表示装置55や、演出用ランプ17や、図示しないスピーカなどが接続されている。

また、遊技制御装置21と演出制御装置22との間における信号の送受信は、遊技制御装置21における役抽選に関するデータ等の内部データの信頼性を担保すべく、一方通行となるように形成されている。すなわち、遊技制御装置21から演出制御装置22に向かってのみ信号が出力され、演出制御装置22から遊技制御装置21に向かっていかなる信号も出力されないように形成されている。

【0025】

(遊技制御手段60)

遊技制御手段60は、遊技を制御するものである。本実施の形態では、遊技制御手段60は、通常の遊技である通常遊技を制御する通常遊技制御手段70と、特別遊技役の当選の権利を持ち越している状態である内部中遊技を制御する内部中遊技制御手段80と、通常遊技と

は異なる遊技である特別遊技を制御する特別遊技制御手段90とを備えている。

(通常遊技制御手段70)

通常遊技制御手段70は、通常の遊技である通常遊技を制御するものである。

以下、スロットマシン10における通常遊技について説明する。

【0026】

1回の遊技につき、遊技媒体としてのメダルを3枚ベットすることが可能である。3枚のメダルをベットすると、4本全ての入賞ラインが有効になる。有効になった入賞ラインを、以下、「有効入賞ライン」と称する。また、メダルのベットには、メダル投入口36からメダルを投入することによるベットと、ベットスイッチ32を操作することによるクレジットされているメダルのベットとがある。また、再遊技のときには、前回の遊技でベットした枚数と同数のメダルが自動的にベットされる。また、3枚のメダルのベットを条件に、遊技を開始することが可能となり、スタートスイッチ33を操作すると、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選が行われるとともに、3個すべての回転リール45の回転が開始する。その後、3個すべての回転リール45の回転が所定の定常速度になって定常回転するようになると、3個すべてのストップスイッチ34の操作が有効になる。そして、3個のストップスイッチ34のうちの1個を操作すると、当該ストップスイッチ34に対応した回転リール45の回転が停止する。そして、3個すべてのストップスイッチ34の操作を終えると、3個すべての回転リール45の回転が停止する。このとき、いずれかの有効入賞ライン上に、役抽選により当選した役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されると、当該役に応じた枚数のメダルを獲得できることがある。また、獲得したメダルは、クレジットされ、クレジット数が上限値に達したときには、ホッパーユニットが駆動して、上限値を超えた分がメダル払出口37から払い出される。また、メダルの獲得に代えて、あるいはメダルの獲得とともに、遊技者に対して所定の利益が付与されることもある。

10

20

【0027】

ここで、役には、有効入賞ライン上に所定の図柄の組み合わせが停止表示されることにより、メダルが払い出される小役と、有効入賞ライン上に所定の図柄の組み合わせが停止表示されることにより、メダルの払い出しはないがメダルを新たに投入することなく前回の遊技と同じ条件で再度遊技を行うことができる再遊技を実行させる再遊技役と、有効入賞ライン上に所定の図柄の組み合わせが停止表示されることにより、メダルの払い出しはないが特別遊技へ移行する特別遊技役とがある。

30

具体的には、図5に示すように、小役には、特定役としてのベル役と、スイカ役と、赤チェリー役と、青チェリー役と、特殊1役と、特殊2役とがある。たとえば、ベル役は、「ベル」「リプレイ」「ANY」(「ANY」は、いずれの図柄であってもよいことを意味する。)の図柄の組み合わせにより構成される。そして、役を構成する図柄の組み合わせがいずれかの有効入賞ライン上に停止表示されることにより、当該役に応じた所定枚数のメダルが払い出される。たとえば、「スイカ」「スイカ」「スイカ」の図柄の組み合わせがいずれかの有効入賞ライン上に停止表示されることにより、スイカ役に応じた所定枚数(たとえば12枚)のメダルが払い出される。

40

【0028】

また、再遊技役は、図5に示すように、「リプレイ」「リプレイ」「リプレイ」の図柄の組み合わせにより構成される。そして、いずれかの有効入賞ライン上にこの図柄の組み合わせが停止表示されることにより、メダルを新たに投入することなく前回の遊技と同じ条件で再度遊技を行うことができる。

また、図5に示すように、特別遊技役には、赤7BB役と、青7BB役と、RB役とがある。赤7BB役は、「赤7」「赤7」「赤7」の図柄の組み合わせにより構成される。また、青7BB役は、「青7」「青7」「青7」の図柄の組み合わせにより構成される。そして、「赤7」「赤7」「赤7」又は「青7」「青7」「青7」の図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることにより、後述するビッグボーナス遊技へ移行する。また、RB役は、「BAR」「BAR」「BAR」の図柄の組み合わせにより構成され

50

る。そして、有効入賞ライン上にこの図柄の組み合わせが停止表示されることにより、後述するレギュラーボーナス遊技へ移行する。

【0029】

また、本実施の形態では、特別遊技役は、メダルの払い出しを行うことなく、特別遊技へ移行するようになっているが、所定枚数（たとえば15枚）のメダルを払い出した後に、特別遊技へ移行するように設定してもよい。

（内部中遊技制御手段80）

内部中遊技制御手段80は、特別遊技役の当選の権利を持ち越している状態である内部中遊技を制御するものである。

本実施の形態では、役抽選により特別遊技役に当選すると、その役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されるまでの間、その当選の権利を持ち越すことができるようになっている。

10

【0030】

そして、通常遊技又は後述する有利遊技において、役抽選により特別遊技役に当選し、当該遊技で当選した特別遊技役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されないと、その特別遊技役の当選の権利を持ち越した状態である内部中遊技へ移行する。

そして、当選の権利を持ち越している特別遊技役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されると、その役に対応する特別遊技へ移行する。

（特別遊技制御手段90）

20

特別遊技とは、通常遊技とは異なる遊技をいい、特別遊技制御手段90は、特別遊技を制御するものである。

【0031】

特別遊技としては、ビッグボーナス遊技（BB遊技）と、レギュラーボーナス遊技（RB遊技）とがある。BB遊技とは、所定の役の当選確率が通常遊技よりも高い遊技を複数回実行可能な遊技であって、所定枚数（たとえば369枚）のメダルの払い出しにより終了する遊技である。また、RB遊技とは、BB遊技と同じく、所定の役の当選確率が通常遊技よりも高い遊技を複数回実行可能な遊技であって、BB遊技よりも少ない所定枚数（たとえば99枚）のメダルの払い出しにより終了する遊技である。

また、本実施の形態では、特別遊技制御手段90は、特別遊技（BB遊技及びRB遊技）中のメダルの払い出し枚数をカウントする払出枚数カウンタを有している。

30

【0032】

具体的には、通常遊技又は後述する有利遊技において、役抽選により赤7BB役又は青7BB役に当選すると、いずれかの有効入賞ライン上に、赤7BB役を構成する「赤7」「赤7」「赤7」又は青7BB役を構成する「青7」「青7」「青7」の図柄の組み合わせが当選した役に応じて揃い得るようになり、「赤7」「赤7」「赤7」又は「青7」「青7」「青7」の図柄の組み合わせが揃い、停止表示されると、BB遊技へ移行する。

BB遊技へ移行すると、役抽選で所定の役に当選する確率が通常遊技中よりも高くなる。そして、当選した役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されると、当該役に応じた所定枚数のメダルが払い出されるとともに、払出枚数カウンタにより払い出されたメダルの枚数がカウントされる。

40

【0033】

そして、BB遊技中のメダルの累計払い出し枚数が所定枚数（例えば369枚）に達すると、BB遊技は終了して、通常遊技または有利遊技へ移行する。

また、通常遊技又は後述する有利遊技において、役抽選によりRB役に当選すると、いずれかの有効入賞ライン上に、RB役を構成する「BAR」「BAR」「BAR」の図柄の組み合わせが揃い得るようになり、「BAR」「BAR」「BAR」の図柄の組み合わせが揃い、停止表示されると、RB遊技へ移行する。

RB遊技へ移行すると、BB遊技と同様の遊技が行われる。そして、当選した役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されると、当該役に応じた所定枚数

50

のメダルが払い出されるとともに、払出枚数カウンタにより払い出されたメダルの枚数がカウントされる。

【0034】

そして、RB遊技中のメダルの累計払い出し枚数が所定枚数（例えば99枚）に達すると、RB遊技は終了して、通常遊技または有利遊技へ移行する。

なお、本実施の形態では、特別遊技（BB遊技及びRB遊技）は、所定枚数のメダルの払い出しにより終了するものであるが、特別遊技の終了条件としては他の条件（たとえば遊技回数）を設定することもできる。

また、払出枚数カウンタによるカウントは、カウントアップによる方法でもカウントダウンによる方法でもよい。

（役抽選手段100）

役抽選手段100は、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行うものである。役抽選手段100は、乱数発生手段と、乱数抽出手段と、役抽選テーブルと、判定手段とを備えている。

【0035】

乱数発生手段は、役抽選用の乱数を、所定の範囲内（例えば、10進数で0～65535）で発生させるものである。また、乱数抽出手段は、乱数発生手段が発生させた乱数を、所定の契機（たとえば、スタートスイッチ33の操作）で抽出するものである。なお、乱数発生手段は、カウンタ回路などによって構成されるため、乱数発生手段が発生させる数値は、厳密には乱数ではない。ただ、スタートスイッチ33が操作されるタイミングは、ランダムであると考えられるため、乱数抽出手段が抽出する数値は、実質的には乱数として取り扱うことができる。

また、役抽選テーブルは、乱数発生手段が発生させる範囲内の各乱数について、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかをあらかじめ定めたものである。本実施の形態では、役抽選テーブルには、通常遊技及び後述する有利遊技において用いられる通常役抽選テーブルと、内部中遊技において用いられる内部中役抽選テーブルと、特別遊技において用いられる特別役抽選テーブルとがある。

【0036】

そして、各役抽選テーブルには、当選の領域と、ハズレの領域とが設定されている。なお、当選の領域としては、1つの役にのみ当選する単独当選領域の他に、複数の役に同時に当選する重複当選領域を設定することができる。

具体的には、たとえば、通常役抽選テーブル及び内部中役抽選テーブルのそれぞれには、図6及び図7に示すように、第1特定役当選領域としてのベル役、スイカ役、赤チェリー役、青チェリー役及び再遊技役の単独当選領域と、第1特定役当選領域としてのベル役及び特殊1役の重複当選領域と、第1特定役当選領域としてのベル役及び特殊2役の重複当選領域と、第2特定役当選領域としてのベル役及び赤チェリー役の重複当選領域と、第2特定役当選領域としてのベル役、赤チェリー役及び特殊1役の重複当選領域と、第2特定役当選領域としてのベル役、赤チェリー役及び特殊2役の重複当選領域と、ベル役及び青チェリー役の重複当選領域と、ベル役、青チェリー役及び特殊1役の重複当選領域と、ベル役、青チェリー役及び特殊2役の重複当選領域とが設けられている。

【0037】

なお、以下、第1特定役当選領域としてのベル役の単独当選領域を「左ベルA役」と称し、また、第1特定役当選領域としてのベル役及び特殊1役の重複当選領域を「左ベルB役」と称し、また、第1特定役当選領域としてのベル役及び特殊2役の重複当選領域を「左ベルC役」と称する。また、第2特定役当選領域としてのベル役及び赤チェリー役の重複当選領域を「中ベルA役」と称し、また、第2特定役当選領域としてのベル役、赤チェリー役及び特殊1役の重複当選領域を「中ベルB役」と称し、また、第2特定役当選領域としてのベル役、赤チェリー役及び特殊2役の重複当選領域を「中ベルC役」と称する。また、ベル役及び青チェリー役の重複当選領域を「右ベルA役」と称し、また、ベル役、青チェリー役及び特殊1役の重複当選領域を「右ベルB役」と称し、また、ベル役、青チ

10

20

30

40

50

ェリー役及び特殊2役の重複当選領域を「右ベルC役」と称する。

【0038】

また、左ベルA役～左ベルC役、中ベルA役～中ベルC役及び右ベルA役～右ベルC役に係る当選確率のそれぞれは、図6及び図7に示すように、通常役抽選テーブル及び内部中役抽選テーブルのいずれにおいても、それぞれ、同一となっている。たとえば、通常役抽選テーブルにおける左ベルA役に係る当選確率と、内部中役抽選テーブルにおける左ベルA役に係る当選確率とは、同一となっている。

また、左ベルA役、左ベルB役及び左ベルC役は、図7に示すように、互いに同一の当選確率となっている。たとえば、左ベルA役と左ベルB役との当選確率は互いに同一となっている。また、同様に、中ベルA役、中ベルB役及び中ベルC役は、図6に示すように、互いに同一の当選確率となっている。また、同様に、右ベルA役、右ベルB役及び右ベルC役は、図6に示すように、互いに同一の当選確率となっている。

10

【0039】

また、図6及び図7に示すように、左ベルA役に係る当選確率を「1」とすると、中ベルA役に係る当選確率は「3」となっている。すなわち、中ベルA役に係る当選確率は、左ベルA役に係る当選確率の3倍の大きさとなっている。換言すれば、中ベルA役は、左ベルA役に比べて3倍の確率で当選するものとなっている。また、図6及び図7に示すように、右ベルA役に係る当選確率は、中ベルA役に係る当選確率と同一となっている。すなわち、左ベルA役に係る当選確率を「1」とすると、左ベルA役と中ベルA役と右ベルA役との当選確率の比は、「1：3：3」となっている。

20

なお、本実施の形態では、「左ベルA役」～「左ベルC役」の単独又は重複当選領域が「第1特定役当選領域群」に相当し、また、「中ベルA役」～「中ベルC役」の重複当選領域が「第2特定役当選領域群」に相当する。

【0040】

また、特別役抽選テーブルには、ベル役、スイカ役、赤チェリー役及び青チェリー役の重複当選領域（以下、この重複当選領域に係る複数の役を、「重複小役」と称す。）と、ハズレの領域とが設定されている。

なお、重複当選領域における複数の役の組み合わせについては、これに限られるものではない。たとえば、特別遊技役（BB役又はRB役）と、スイカ役とに同時に当選するようにしてもよく、また、たとえば、特別遊技役（BB役又はRB役）と、赤チェリー役とに同時に当選するようにしてもよい。

30

また、左ベルA役についても、ベル役と他の役との重複当選とするようにしてもよい。

【0041】

また、判定手段は、乱数抽出手段が抽出した乱数と、役抽選テーブルとを照合して、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの判定を行うものである。具体的には、判定手段は、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの判定を行う際に、その時点における遊技状態に対応する役抽選テーブルを適宜用いて、当該判定を行うものとなっている。

そして、役抽選手段100による役抽選で、いずれかの役に当選すると、当選した役に対応する当選フラグが成立する。なお、役抽選手段100による役抽選で、複数の役に重複当選した場合には、当選した複数の役それぞれに対応する当選フラグが成立する。そして、このフラグの成立中に、いずれかの有効入賞ライン上に、役抽選で当選した役を構成する図柄の組み合わせが停止表示されると、遊技者に対して、メダルの払い出しや、特別遊技等の利益が付与される。

40

【0042】

ここで、当選フラグには、役抽選手段100による抽選結果が、小役の当選である場合に成立する小役当選フラグ（ベル当選フラグ、スイカ当選フラグ、赤チェリー当選フラグ、青チェリー当選フラグ、特殊1当選フラグ及び特殊2当選フラグ）と、役抽選手段100による抽選結果が、再遊技役の当選である場合に成立する再遊技当選フラグと、役抽選手段100による抽選結果が、特別遊技役の当選である場合に成立する特別遊技当選フラグ（赤7BB当選フラグ、青7BB当選フラグ及びRB当選フラグ）とがある。

50

そして、小役当選フラグ、及び再遊技当選フラグは、成立した遊技においてのみ有効となるものの、特別遊技当選フラグは、次の遊技へ持ち越すことができるものとなっており、当選した特別遊技役を構成する図柄の組み合わせがいずれかの有効入賞ライン上に停止表示されることにより消去されるものとなっている。

【 0 0 4 3 】

(回転制御手段110)

回転制御手段110は、スタートスイッチ33の操作を契機に、3個すべての回転リール45の回転を開始させるとともに、3個すべての回転リール45の回転駆動を制御するものである。具体的には、回転制御手段110は、スタートスイッチ33の操作を契機に、3個すべての回転リール45の回転を開始させて、その回転速度が所定の定常速度に達するまで加速処理を行う。そして、回転制御手段110は、回転リール45の回転速度が所定の定常速度に達したときには、回転リール45を所定の定常速度で定速回転させる定速処理を行う。

10

(停止制御手段120)

停止制御手段120は、ストップスイッチ34の操作を契機として、役抽選手段100による役抽選の結果と、ストップスイッチ34が操作された時点における対応する回転リール45の回転位置とに基づいて、役抽選により当選した役を構成する図柄が、有効入賞ラインに対して所定の引き込み範囲内に位置している場合に、当該図柄を有効入賞ライン上に停止表示させるように、対応する回転リール45の回転を停止させる停止制御を行うものである。

【 0 0 4 4 】

また、本実施の形態では、停止制御手段120は、役抽選により左ベルA役～左ベルC役、中ベルA役～中ベルC役及び右ベルA役～右ベルC役のいずれかに当選した場合(役抽選により複数種類の特定役当選領域のいずれかに当選した場合)に、当選した特定役当選領域に応じて予め定められた所定の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせがn本($2 \leq n$)の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、所定の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせがm本($1 \leq m < n$)の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行う。

20

【 0 0 4 5 】

具体的には、停止制御手段120は、通常遊技において、役抽選により左ベルA役、左ベルB役又は左ベルC役に当選した場合(役抽選により第1特定役当選領域群を構成するいずれかの第1特定役当選領域に当選した場合)に、第1の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、第1の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示されるように停止制御を行う。

30

また、停止制御手段120は、通常遊技において、役抽選により中ベルA役、中ベルB役又は中ベルC役に当選した場合(役抽選により第2特定役当選領域群を構成するいずれかの第2特定役当選領域に当選した場合)に、第1の操作順序とは異なる第2の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、第2の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示されるように停止制御を行う。

40

【 0 0 4 6 】

また、停止制御手段120は、通常遊技において、役抽選により右ベルA役、右ベルB役又は右ベルC役に当選した場合に、第1の操作順序及び第2の操作順序とは異なる第3の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、第3の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示されるように停

50

止制御を行う。

また、停止制御手段120は、内部中遊技においては、各操作順序でストップスイッチ34を操作した場合における特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなる確率が、各操作順序ごとに互いに同一となるように、各特定役当選領域と、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが複数本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなるストップスイッチ34の操作順序との対応関係を、通常遊技における対応関係と少なくとも一部で異なるものに設定して、停止制御を行う。

【0047】

詳細には、停止制御手段120は、各ストップスイッチ34が操作された際における対応する回転リール45の回転位置を、対応するインデックスが検知されてから対応するストップスイッチ34が操作されるまでの間における対応するステッピングモータのステップ数で特定しつつ、ストップスイッチ34が操作された時点で、有効入賞ライン上に直ちに停止できる図柄（すなわち、回転リール45の回転位置）を基準として、この図柄から回転方向に予め定められた個数（最大スベリコマ数、たとえば4コマ）移動した図柄までの範囲内で、対応する回転リール45を停止させるように形成されている。

ここで、「コマ」とは、回転リール45の回転量であって、回転リール45の周囲に付された図柄1個分に相当する量を意味するものである。

【0048】

そして、停止制御手段120は、役抽選手段100の抽選結果がいずれかの役に当選の場合には、各回転リール45の回転を停止させる際に、当選した役を構成する図柄の組み合わせが、いずれかの有効入賞ライン上に極力揃うように、かつ、当選した役以外の役を構成する図柄の組み合わせについては、いずれの有効入賞ライン上にも揃わないように、引き込み制御及び蹴飛ばし制御を行い、一方、役抽選手段100の抽選結果がハズレの場合には、各回転リール45の回転を停止させる際に、いずれの有効入賞ライン上にも、いずれの役を構成する図柄の組み合わせも揃わないように、蹴飛ばし制御を行う。

また、本実施の形態では、複数の当選フラグが成立している場合があり、このような場合に、停止制御手段120は、引き込み制御において、当選した複数の役のうちいずれの役を優先して引き込むかを予め設定している。具体的には、停止制御手段120は、引き込み優先順位を、「再遊技役」>「小役」>「特別遊技役」に設定している。なお、引き込み優先順位は、これに限られるものではない。

【0049】

また、本実施の形態では、上述の如く、複数の小役に同時に当選する場合、たとえば、ベル役と赤チェリー役とに重複して当選する場合などがあり、このような場合に、停止制御手段120は、引き込み制御において、当選した複数の小役のうちいずれの役を優先して引き込むかを予め設定している。具体的には、停止制御手段120は、小役の引き込み優先順位を、「ベル役」>「スイカ役」>「赤チェリー役」>「青チェリー役」>「特殊1役」>「特殊2役」に設定している。なお、小役の引き込み優先順位は、これに限られるものではない。

また、本実施の形態では、停止制御手段120は、回転リール45の停止位置を予め定めた停止テーブルを備え、上記した引き込み制御及び蹴飛ばし制御を、この停止テーブルを用いて行う。具体的には、停止テーブルには、役抽選の結果に応じて、ストップスイッチ34が操作された時点における回転リール45の回転位置である操作位置と、実際の停止位置との対応関係が規定されている。なお、停止テーブルには、役抽選の結果に応じて、操作位置と操作位置から実際の停止位置までの回転量を示すスベリコマ数との対応関係が規定されていてもよい。

【0050】

また、本実施の形態では、停止制御手段120は、1つのフラグ状態ごとに1つの停止テーブルを備えている。ここで、フラグ状態とは、たとえばベル当選フラグが成立している状態や、ベル当選フラグと赤7BB当選フラグが成立している状態などである。

なお、停止テーブルについては、ベル役に関する停止テーブルを例に挙げて説明する。

本実施の形態では、図3に示すように、左リール46の周囲には、「ベル」の図柄が4コマ以内の間隔で配列されており、ストップスイッチ34の操作のタイミングに応じて、いずれかの「ベル」の図柄を有効入賞ライン上の表示位置に引き込むことができるようになっている。

【0051】

また、中リール47の周囲には、「リプレイ」の図柄が4コマ以内の間隔で配列されており、ストップスイッチ34の操作のタイミングに応じて、いずれかの「リプレイ」の図柄を有効入賞ライン上の表示位置に引き込むことができるようになっている。

また、ベル役を構成する右リール48の図柄は、いずれの図柄であってもよいものとなっている。

10

このため、本実施の形態では、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせは、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、有効入賞ライン上に停止表示させることができるものとなっている。

【0052】

以下、遊技が、通常遊技及び後述する有利遊技（以下、「非内部中遊技」と称する。）である場合と、遊技が内部中遊技である場合とに分けて説明する。

（1）非内部中遊技である場合

（左ベルA役～左ベルC役（役抽選により第1特定役当選領域群を構成するいずれかの第1特定役当選領域に当選した場合））

20

非内部中遊技において左ベルA役、左ベルB役又は左ベルC役に当選した場合に参照される「左ベル停止テーブル」には、図8（A）に示すように、左停止スイッチ56が最初に操作される順序（第1の操作順序）で各ストップスイッチ34（56,57,58）が操作されると、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されているとともに、中停止スイッチ57又は右停止スイッチ58が最初に操作される順序で各ストップスイッチ34（56,57,58）が操作されると、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されている。

30

【0053】

なお、図8において、「重複入賞」とは、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本（具体的には後述する3本）の有効入賞ライン上に停止表示されることを意味するものである。

また、「単独入賞」とは、ベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン（具体的には、第3変則入賞ラインL4）上に停止表示されることを意味するものである。

具体的には、「左ベル停止テーブル」には、左停止スイッチ56が最初に操作される順序（第1の操作順序）で各ストップスイッチ34（56,57,58）が操作されると、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、ベル役を構成する図柄の組み合わせが、上段入賞ラインL1、第1変則入賞ラインL2及び第2変則入賞ラインL3の3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されている。詳細には、右リール48については、下段の表示位置に「ベル」の図柄が停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されている。

40

【0054】

なお、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されると、図3の配列に示すように、「ベル」「ベル」「ベル」の図柄の組み合わせが右下りライン上に停止表示されることとなる。

また、「左ベル停止テーブル」には、中停止スイッチ57又は右停止スイッチ58が最初に操作される順序で各ストップスイッチ34（56,57,58）が操作されると、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、ベル役を構成する図柄の組み合わせが第3変則入賞ラ

50

インL4上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されている。

(中ベルA役～中ベルC役(役抽選により第2特定役当選領域群を構成するいずれかの第2特定役当選領域に当選した場合))

非内部中遊技において中ベルA役、中ベルB役又は中ベルC役に当選した場合に参照される「中ベル停止テーブル」には、左ベル停止テーブルと同様に、中停止スイッチ57が最初に操作される順序(第2の操作順序)で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、ベル役を構成する図柄の組み合わせが、上段入賞ラインL1、第1変則入賞ラインL2及び第2変則入賞ラインL3の3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されているとともに、左停止スイッチ56又は右停止スイッチ58が最初に操作される順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、ベル役を構成する図柄の組み合わせが第3変則入賞ラインL4上にのみ停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されている(図8(A)参照)。

10

【0055】

(右ベルA役～右ベルC役)

非内部中遊技において右ベルA役、右ベルB役又は右ベルC役に当選した場合に参照される「右ベル停止テーブル」には、左ベル停止テーブルと同様に、右停止スイッチ58が最初に操作される順序(第3の操作順序)で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが、上段入賞ラインL1、第1変則入賞ラインL2及び第2変則入賞ラインL3の3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されているとともに、左停止スイッチ56又は中停止スイッチ57が最初に操作される順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが第3変則入賞ラインL4上にのみ停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されている(図8(A)参照)。

20

【0056】

(2)内部中遊技である場合

(左ベルA役、中ベルA役、右ベルA役)

内部中遊技において左ベルA役、中ベルA役又は右ベルA役に当選した場合に参照される停止テーブルは、「左ベル停止テーブル」である(図8(B)参照)。

30

なお、この場合には、遊技が内部中遊技である場合に参照される停止テーブルと、遊技が非内部中遊技である場合に参照される停止テーブルとを、同一内容の停止テーブルとして、別々に設けるようにしてもよい。

(左ベルB役、中ベルB役、右ベルB役)

内部中遊技において左ベルB役、中ベルB役又は右ベルB役に当選した場合に参照される停止テーブルは、「中ベル停止テーブル」である(図8(B)参照)。

【0057】

なお、この場合には、遊技が内部中遊技である場合に参照される停止テーブルと、遊技が非内部中遊技である場合に参照される停止テーブルとを、同一内容の停止テーブルとして、別々に設けるようにしてもよい。

40

(左ベルC役、中ベルC役、右ベルC役)

内部中遊技において左ベルC役、中ベルC役又は右ベルC役に当選した場合に参照される停止テーブルは、「右ベル停止テーブル」である(図8(B)参照)。

なお、この場合には、遊技が内部中遊技である場合に参照される停止テーブルと、遊技が非内部中遊技である場合に参照される停止テーブルとを、同一内容の停止テーブルとして、別々に設けるようにしてもよい。

【0058】

以上説明したように、たとえば、左ベルA役の当選確率は、中ベルA役の当選確率に比べて、1/3となっている。このため、本実施の形態では、非内部中遊技において、役抽

50

選により左ベルA役～左ベルC役、中ベルA役～中ベルC役及び右ベルA役～右ベルC役のいずれかに当選したときに、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作すると、中停止スイッチ57又は右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合に比べて、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示される確率である取得率は、 $1/3$ となっている。

【0059】

これに対して、内部中遊技において、役抽選により左ベルA役～左ベルC役、中ベルA役～中ベルC役及び右ベルA役～右ベルC役のいずれかに当選したときには、各操作順序でストップスイッチ34を操作した場合におけるベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示される確率である取得率は、各操作順序ごとに互いに等しくなる。

10

具体的には、以下のとおりである。

まず、遊技が、非内部中遊技である場合について説明する。

第1に、左ベルA役～左ベルC役のそれぞれの当選確率は、互いに同一であり、また、中ベルA役～中ベルC役のそれぞれの当選確率は、互いに同一であり、また、右ベルA役～右ベルC役のそれぞれの当選確率は、互いに同一である。したがって、左ベルA役の当選確率を「1」とすると、左ベルA役～左ベルC役の当選確率の合計は、 (1×3) となり、また、同様に、中ベルA役～中ベルC役の当選確率の合計は、 (3×3) となり、また、同様に、右ベルA役～右ベルC役の当選確率の合計は、 (3×3) となる。

20

【0060】

してみると、ベル役全体の当選確率の合計は、 $(1 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3)$ となる。

第2に、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作した場合に、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示される場合とは、役抽選により、左ベルA役、左ベルB役又は左ベルC役に当選していた場合である。上述の如く、左ベルA役、左ベルB役及び左ベルC役のそれぞれの当選確率は、「1」である。

したがって、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率、すなわち、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示される確率、言い換えれば、ベル役全体の当選確率の合計に対する左ベルA役～左ベルC役の3個の当選確率の合計の割合は、

30

$$(1 \times 3) / ((1 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3)) = 3 / 21$$

となる。

【0061】

また同様に、遊技が、非内部中遊技である場合であって、中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率は、

$$(3 \times 3) / ((1 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3)) = 9 / 21$$

となる。

また同様に、遊技が、非内部中遊技である場合であって、右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率は、

40

$$(3 \times 3) / ((1 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3)) = 9 / 21$$

となる。

【0062】

次に、遊技が内部中遊技である場合について説明する。

第1に、内部中遊技においてもベル役の当選確率は通常遊技などの非内部中遊技と変わらないので、ベル役全体の当選確率の合計は、 $(1 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3)$ である。

第2に、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作した場合に、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止

50

表示される場合とは、役抽選により、左ベル A 役に当選していた場合と、中ベル A 役に当選していた場合と、右ベル A 役に当選していた場合とである。上述の如く、左ベル A 役の当選確率は、「1」であり、また、中ベル A 役及び右ベル A 役のそれぞれの当選確率は、「3」である。

【0063】

したがって、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率、すなわち、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示される確率、言い換えれば、ベル役全体の当選確率の合計に対する左ベル A 役、中ベル A 役及び右ベル A 役の3個の当選確率の合計の割合は、

$$(1 + 3 + 3) / ((1 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3)) = 7 / 21$$

となる。

また同様に、遊技が内部中遊技である場合であって、中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率、言い換えれば、ベル役全体の当選確率の合計に対する左ベル B 役、中ベル B 役及び右ベル B 役の3個の当選確率の合計の割合は、

$$(1 + 3 + 3) / ((1 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3)) = 7 / 21$$

となる。

【0064】

また同様に、遊技が内部中遊技である場合であって、右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率、言い換えれば、ベル役全体の当選確率の合計に対する左ベル C 役、中ベル C 役及び右ベル C 役の3個の当選確率の合計の割合は、

$$(1 + 3 + 3) / ((1 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3)) = 7 / 21$$

となる。

このように、本実施の形態では、遊技が内部中遊技となると、いずれのストップスイッチ34を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作しても、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示される確率である取得率は、各操作順序ごとに、それぞれ、7/21の確率で互いに等しいものとなる。

【0065】

したがって、本実施の形態によれば、内部中遊技において、遊技が非内部中遊技である場合の取得率の合計を変更することなく、各操作順序ごとに、取得率を互いに等しいものとすることができる。

なお、停止制御手段120は、1つのフラグ状態および遊技状態ごとに、1つの停止テーブルを備えるようにしてもよい。また、停止制御手段120は、引き込み制御及び蹴飛ばし制御を、所定の図柄を停止させるか否かを判断しながら制御を行うプログラム制御により行うようにしてもよい。

(停止図柄判定手段130)

停止図柄判定手段130は、すべての回転リール45の回転が停止した際に、有効入賞ライン上に停止表示された図柄の組み合わせを判定するものである。

【0066】

また、停止図柄判定手段130により判定が行われると、この判定の結果に基づいた制御が各手段により実行される。たとえば、停止図柄判定手段130により、いずれかの小役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されていると判定されると、遊技制御手段60は、ホッパーユニットを作動させて、この小役に応じた所定枚数のメダルを払い出すように制御する。また、たとえば、停止図柄判定手段130により、再遊技役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されていると判定されると、遊技制御手段60は、再度の遊技の制御を行う。また、たとえば、停止図柄判定手段130により、特別遊技役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されていると判定されると、特別遊技制御手段90は、特別遊技を開始する。

【0067】

10

20

30

40

50

また、本実施の形態では、停止図柄判定手段130により、ベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示されていると判定されると、遊技制御手段60は、ホッパーユニットを作動させて所定枚数（たとえば5枚）のメダルを払い出すように制御する。

また、停止図柄判定手段130により、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されていると判定されると、遊技制御手段60は、ホッパーユニットを作動させて所定枚数（たとえば15枚（5枚×3））のメダルを払い出すように制御する。

【0068】

（有利遊技移行決定手段140）

有利遊技移行決定手段140は、遊技者にとって通常遊技よりも有利な遊技であって、特別遊技とは異なる遊技である有利遊技へ移行することを決定するものである。

本実施の形態では、有利遊技移行決定手段140は、後述する不利益付与手段160により、有利遊技へ移行することを決定しない期間である後述のペナルティ期間が設定されていない場合に、役抽選により特別遊技役に当選したときに、有利遊技へ移行するか否かを抽選により決定する。

また、本実施の形態では、有利遊技移行決定手段140は、後述するペナルティ期間が設定されていない場合に、通常遊技において、役抽選によりスイカ役に当選したとき、又は赤チェリー役若しくは青チェリー役に単独当選したときに、有利遊技へ移行するか否かを抽選により決定する。

【0069】

なお、この場合の抽選確率は、たとえば、スロットマシン10における、出玉率を定めた複数段階の設定に応じて異なるようにしてもよく、また、たとえば、赤7BB役に当選した場合とRB役に当選した場合とで異なるようにしてもよい。

また、有利遊技移行決定手段140は、たとえば、赤7BB役に当選した場合には、有利遊技へ移行することを決定し、RB役に当選した場合には、有利遊技へ移行するか否かを抽選により決定するようにしてもよい。

また、有利遊技移行決定手段140は、役抽選により特別遊技役などに当選した場合に限られず、たとえば、一定の周期（たとえば遊技回数が50回ごとの周期）において、有利遊技へ移行するか否かを決定するようにしてもよい。また、たとえば、役抽選とは別個の抽選により、毎遊技、有利遊技へ移行するか否かを決定するようにしてもよい。また、たとえば、特別遊技において、役抽選により所定の役に当選した場合に、有利遊技へ移行するか否かを決定するようにしてもよい。また、たとえば、特別遊技の終了時に、有利遊技へ移行するか否かを決定するようにしてもよい。

【0070】

（有利遊技制御手段150）

有利遊技制御手段150は、有利遊技を制御するものである。本実施の形態では、有利遊技制御手段150は、有利遊技として、役抽選の結果に関する情報を遊技者に対して報知するという態様の遊技を行う。このような態様の遊技は、アシストタイム（AT）などと呼ばれるものである。また、役抽選の結果に関する情報（報知の内容）としては、当選した役の情報や、当選した役を構成する図柄の組み合わせを有効入賞ライン上に停止表示させるためのストップスイッチ34の操作情報（押し順）等がある。

遊技者は、たとえば当選した小役が報知されると、当選した小役を構成する図柄の組み合わせがいずれかの有効入賞ライン上に停止するようタイミングを図ってストップスイッチ34を操作することにより、報知がない場合と比較してより多くの小役を構成する図柄の組み合わせを有効入賞ライン上に停止表示させることができ、ひいてはより多くの枚数のメダルを獲得することができる。このため、有利遊技としてのATは、通常遊技よりも遊技者にとって有利な遊技となっている。特に本実施の形態では、役抽選により左ベルA役～左ベルC役、中ベルA役～中ベルC役及び右ベルA役～右ベルC役のいずれかに当選した場合に、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示され

10

20

30

40

50

ることとなるストップスイッチ34の操作順序を遊技者に対して報知することにより、A Tは、遊技者にとって通常遊技よりも有利な遊技となっている。

【0071】

また、本実施の形態では、有利遊技制御手段150は、有利遊技移行決定手段140により、有利遊技へ移行することが決定されている場合に、所定の契機により有利遊技を開始する。たとえば、役抽選により特別遊技役に当選した場合に、有利遊技移行決定手段140により、有利遊技へ移行することが決定されたときには、有利遊技制御手段150は、特別遊技が終了した後の1回目（最初）の遊技から、有利遊技としてのA Tを開始する。

また、たとえば、通常遊技において、役抽選によりスイカ役に当選した場合に、有利遊技移行決定手段140により、有利遊技へ移行することが決定されたときには、有利遊技制御手段150は、所定の遊技回数を消化した後であって、内部中遊技でない場合に、有利遊技としてのA Tを開始する。

10

【0072】

また、本実施の形態では、有利遊技制御手段150は、所定の遊技回数（たとえば50回）の有利遊技を実行した場合に、A Tを終了する。

なお、A Tの開始の契機としては、これに限られるものではなく、たとえば、特定の図柄の組み合わせが停止表示されたことなどを契機に、A Tを開始するようにしてもよい。

また、A Tの終了の契機としては、これに限られるものではなく、たとえば、役抽選により所定の役に当選したことを所定の回数報知したことを契機に、A Tを終了するようにしてもよい。また、たとえば、役抽選により特別遊技役に当選したことを契機に、A Tを終了するようにしてもよい。

20

【0073】

また、有利遊技制御手段150は、遊技回数の異なる（たとえば、50回と100回）複数種類のA Tを実行可能としてもよい。

（不利益付与手段160）

不利益付与手段160は、通常遊技において、第1の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作された場合に、所定の不利益を遊技者に付与するものである。本実施の形態では、不利益付与手段160は、通常遊技において、第1の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作された場合に、それ以降の所定回数の遊技にわたって、有利遊技移行決定手段140による有利遊技への移行の決定を行わないようにする。

30

【0074】

具体的には、不利益付与手段160は、通常遊技において、左停止スイッチ56以外のストップスイッチ34を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34が操作されたときに、その以降の所定回数（たとえば8回）の遊技（以下、「ペナルティ期間」とする。）にわたって、有利遊技移行決定手段140による有利遊技としてのA Tへの移行の決定を行わないようにする。詳細には、不利益付与手段160は、ペナルティ期間中は、有利遊技移行決定手段140を作動させないようにする。

（スロットマシン10の動作）

以下、図9に示すフローチャートに基づいて、本実施の形態に係るスロットマシン10の動作の概略を説明する。

40

【0075】

図9に示すステップ100において、遊技制御手段60により、3枚のメダルがベットされたか否かが判断される。ここで、ベットされたと判断されると、ステップ101に進む。一方、ベットされていないと判断されると、再度ステップ100となる。

ステップ101において、遊技制御手段60により、スタートスイッチ33が操作されたか否かが判断される。ここで、操作されたと判断されると、ステップ102に進む。一方、操作されていないと判断されると、再度ステップ101となる。

ステップ102において、役抽選手段100により、役抽選が行われる。そして、次のステップ103に進む。

【0076】

50

ステップ103において、有利遊技移行決定手段140により、有利遊技としてのATへ移行するか否かを決定するAT移行処理が行われる。そして、次のステップ104に進む。

ステップ104において、有利遊技制御手段150により、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなるストップスイッチ34の操作順序を報知するAT報知処理が行われる。そして、次のステップ105に進む。

ステップ105において、遊技制御手段60により、ストップスイッチ34が操作されたか否かが判断される。ここで、ストップスイッチ34が操作されたと判断されると、ステップ106に進む。一方、ストップスイッチ34が操作されていないと判断されると、再度ステップ105となる。

【0077】

ステップ106において、停止制御手段120により、操作されたストップスイッチ34に対応する回転リール45の停止制御が行われる。そして、次のステップ107に進む。

ステップ107において、遊技制御手段60により、3個すべての回転リール45の回転が停止したか否かが判断される。ここで、3個すべての回転リール45の回転が停止したと判断されると、ステップ108に進む。一方、まだ回転中の回転リール45があると判断されると、ステップ105に戻る。

ステップ108において、停止図柄判定手段130により、有効入賞ライン上に停止表示された図柄の組み合わせを判定する停止表示図柄判定処理が行われる。そして、次のステップ109に進む。

【0078】

ステップ109において、停止表示された図柄の組み合わせに応じた処理が行われる。たとえば、いずれかの小役を構成する図柄の組み合わせが停止表示された場合には、当該役に応じた枚数のメダルの払い出しが行われる。そして、次のステップ110に進む。

ステップ110において、不利益付与手段160により、ペナルティ期間の設定に関するペナルティ期間設定処理が行われる。そして、1回の遊技に係る処理が終了する。

(作用・効果)

以上説明したように、本実施の形態では、たとえば、左ベルA役の当選確率は、中ベルA役の当選確率に比べて、 $1/3$ となっている。また、非内部中遊技において、役抽選によりたとえば左ベルA役に当選したときに、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、停止制御手段120により、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるとともに、中停止スイッチ57又は右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示される。また、非内部中遊技において、役抽選によりたとえば中ベルA役に当選したときに、中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、停止制御手段120により、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるとともに、左停止スイッチ56又は右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示される。また、非内部中遊技において、役抽選によりたとえば右ベルA役に当選したときに、右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、停止制御手段120により、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるとともに、左停止スイッチ56又は中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示される。これにより、本実施の形態では、非内部中遊技において、役抽選によりベル役に当選したときに、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、中停止スイッチ57又は右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作する場合に比べて、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示される確率である取得率は、 $1/3$ となっている。すなわち、多くの場合、中停止スイッチ57又は右停止スイッチ58を最初に操作

10

20

30

40

50

する順序で各ストップスイッチ34を操作する方が、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示される確率である取得率が相対的に高くなり、遊技者にとって有利なものとなる。

【0079】

一方、通常遊技において、左停止スイッチ56以外のストップスイッチ34を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、不利益付与手段160により、その後の所定回数（たとえば、8回）の遊技にわたって、有利遊技としてのATへの移行の決定を行わないというペナルティが遊技者に付与される。すなわち、通常遊技において、遊技者にとって有利となる所定の操作順序で遊技が行われることを規制することができる。

このため、本実施の形態では、遊技方法として、通常遊技においては、左停止スイッチ56を最初に操作することが推奨されており、これにより、通常遊技の出玉率が相対的に低くなるとともに、有利遊技としてのATにおいては、ベル役に当選した際にベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなるストップスイッチ34の操作順序を遊技者に報知することにより、有利遊技の出玉率が相対的に高くなるように形成されている。

【0080】

これに対して、本実施の形態では、内部中遊技においては、左ベルA役などの各ベル役の当選確率は通常遊技と変わらないものの、停止制御手段120による停止制御が変更され、役抽選によりベル役に当選したときには、各操作順序でストップスイッチ34を操作した場合におけるベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示される確率である取得率は、各操作順序ごとに互いに等しいものとなる。

具体的には、停止制御手段120は、内部中遊技において、役抽選により左ベルA役、中ベルA役又は右ベルA役に当選したときには、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるようにするとともに、中停止スイッチ57又は右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示されるように形成されている。また、停止制御手段120は、内部中遊技において、役抽選により左ベルB役、中ベルB役又は右ベルB役に当選したときには、中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるようにするとともに、左停止スイッチ56又は右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示されるように形成されている。また、停止制御手段120は、内部中遊技において、役抽選により左ベルC役、中ベルC役又は右ベルC役に当選したときには、右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるようにするとともに、左停止スイッチ56又は中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示されるように形成されている。

【0081】

これにより、本実施の形態では、遊技状態が内部中状態の場合に、所定の操作順序でストップスイッチ34を操作することで所定の操作順序以外の他の操作順序でストップスイッチ34を操作した場合に比べて有利な状況となるという攻略性をなくすることができる。すなわち、本実施の形態では、不利益付与手段160によるペナルティを設けなくてもよいようにすることができるため、内部中遊技においては、いずれのストップスイッチ34の操作順序からでも損失なしに特別遊技役を構成する図柄の組み合わせを揃えることができるようになり、遊技の自由度を、たとえば通常遊技などに比べて、高くすることができる。

また、本実施の形態では、内部中遊技における停止制御手段120による停止制御を、各ベル役に当選したときに、いずれのストップスイッチ34を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34が操作されても、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライ

ン上に停止表示されるようにする場合に比べて、遊技者に期待感を持たせることができる。

【0082】

具体的には、各ベル役に当選したときの停止制御手段120による停止制御を、いずれのストップスイッチ34を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34が操作されても、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるようにすると、内部中遊技においては、ベル役を構成する図柄の組み合わせは必ず3本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなる。このため、このような停止制御とすると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示された瞬間に、特別遊技役の当選が否定されることとなる。したがって、たとえば、特別遊技役の当選の可能性が高いことを示唆する演出を実行している場合に、ベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示されると、この瞬間に、特別遊技役の当選が否定され、遊技者はその後の演出に対して期待感が無くなり、興ざめすることとなる。

10

【0083】

これに対して、本実施の形態によれば、内部中遊技及び非内部中遊技のいずれの遊技においても、ベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示される場合があるので、ベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示されても、特別遊技役の当選が否定されることがなくなり、特別遊技役の当選に対する期待感を遊技者に持たせることができる。

また、本実施の形態によれば、非内部中遊技における、左ベルA役等のベル役の単独又は重複当選領域と、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなるストップスイッチ34の操作順序との1対1の対応関係を変更することにより、非内部中遊技における取得率の合計を変更することなく、内部中遊技において、各操作順序ごとに、取得率を互いに等しいものとすることができる。

20

【0084】

なお、本実施の形態では、停止制御手段120は、通常遊技において、役抽選により左ベルA役～左ベルC役、中ベルA役～中ベルC役及び右ベルA役～右ベルC役のいずれかに当選した場合に、当選した当選領域に応じて予め定められた所定の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、所定の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示されるように停止制御を行うように形成されているが、これに限られるものではない。

30

【0085】

すなわち、本実施の形態では、当選した当選領域に応じて予め定められた所定の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作された場合に特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが停止表示されることとなる有効入賞ラインの本数は、所定の操作順序でストップスイッチ34が操作された場合に特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが停止表示されることとなる有効入賞ラインの本数より少ない本数であればよいものである。

40

(変形例)

上述した実施の形態では、左ベルA役と、中ベルA役と、右ベルA役との当選確率の比を「1：2：3」とし、停止制御手段120は、内部中遊技において、役抽選により左ベルA役、中ベルA役又は右ベルA役に当選した場合に、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を遊技者が操作すると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるようにするとともに、中停止スイッチ57又は右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を遊技者が操作すると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示されるようにし、また、役抽選により左ベルB役、中ベルB役又は右ベルB役に当選した場合に、中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を遊技者が操作すると、ベ

50

ル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるようにするとともに、左停止スイッチ56又は右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を遊技者が操作すると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示されるようにし、また、役抽選により左ベルC役、中ベルC役又は右ベルC役に当選した場合に、右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を遊技者が操作すると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるようにするとともに、左停止スイッチ56又は中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を遊技者が操作すると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示されるように形成することができる。

10

【0086】

このような構成としても、上記第1の実施の形態と同様に、内部中遊技では、いずれのストップスイッチ34を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作しても、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示される確率である取得率を等しいものとすることができる。

具体的には、以下のとおりである。

まず、遊技が、非内部中遊技である場合について説明する。

第1に、左ベルA役の当選確率を「1」とすると、中ベルA役の当選確率は「2」であり、右ベルA役の当選確率は「3」である。したがって、左ベルA役～左ベルC役の当選確率の合計は、 (1×3) となり、また、中ベルA役～中ベルC役の当選確率の合計は、 (2×3) となり、また、右ベルA役～右ベルC役の当選確率の合計は、 (3×3) となる。してみると、ベル役全体の当選確率の合計は、 $(1 \times 3) + (2 \times 3) + (3 \times 3)$ となる。

20

【0087】

第2に、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作した場合に、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示される場合とは、役抽選により左ベルA役、左ベルB役又は左ベルC役に当選していた場合である。上述の如く、左ベルA役、左ベルB役及び左ベルC役のそれぞれの当選確率は「1」である。

したがって、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率、すなわち、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示される確率、言い換えれば、ベル役全体の当選確率の合計に対する左ベルA役～左ベルC役の3個の当選確率の割合は、

30

$$(1 \times 3) / ((1 \times 3) + (2 \times 3) + (3 \times 3)) = 3 / 18$$

となる。

【0088】

また同様に、遊技が、非内部中遊技である場合であって、中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率は、

$$(2 \times 3) / ((1 \times 3) + (2 \times 3) + (3 \times 3)) = 6 / 18$$

となる。

40

また同様に、遊技が、非内部中遊技である場合であって、右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率は、

$$(3 \times 3) / ((1 \times 3) + (2 \times 3) + (3 \times 3)) = 9 / 18$$

となる。

【0089】

次に、遊技が内部中遊技である場合について説明する。

第1に、内部中遊技においてもベル役の当選確率は通常遊技などの非内部中遊技と変わらないので、ベル役全体の当選確率の合計は、 $(1 \times 3) + (2 \times 3) + (3 \times 3)$ である。

第2に、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)

50

を操作した場合に、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示される場合とは、役抽選により左ベルA役に当選していた場合と、中ベルA役に当選していた場合と、右ベルA役に当選していた場合とである。上述の如く、左ベルA役の当選確率は「1」であり、また、中ベルA役の当選確率は「2」であり、また、右ベルA役の当選確率は「3」である。

【0090】

したがって、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率、すなわち、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示される確率、言い換えれば、ベル役全体の当選確率の合計に対する左ベルA役、中ベルA役及び右ベルA役の3個の当選確率の合計の割合は、

10

$$(1 + 2 + 3) / ((1 \times 3) + (2 \times 3) + (3 \times 3)) = 6 / 18$$

となる。

また同様に、遊技が内部中遊技である場合であって、中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率、言い換えれば、ベル役全体の当選確率の合計に対する左ベルB役、中ベルB役及び右ベルB役の3個の当選確率の合計の割合は、

$$(1 + 2 + 3) / ((1 \times 3) + (2 \times 3) + (3 \times 3)) = 6 / 18$$

となる。

【0091】

また、遊技が内部中遊技である場合であって、右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率、言い換えれば、ベル役全体の当選確率の合計に対する左ベルC役、中ベルC役及び右ベルC役の3個の当選確率の合計の割合は、

20

$$(1 + 2 + 3) / ((1 \times 3) + (2 \times 3) + (3 \times 3)) = 6 / 18$$

となる。

このように、内部中状態において、いずれのストップスイッチ34を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作しても、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示される確率である取得率を、6/18の確率で等しいものとすることができる。

【0092】

30

(第2の実施の形態)

本発明の第2の実施の形態を、図10～図15に基づいて説明する。

本発明の第2の実施の形態は、各回転リール45の図柄の配列、役、入賞ライン及び停止制御手段120による停止制御が、上記第1の実施の形態とは相違する。以下、相違点を中心に本発明の第2の実施の形態を説明する。

本実施の形態では、入賞ラインとして、図10に示すように、中段の表示位置の3個の図柄を通る中段入賞ラインL5と、左上・中央・右下の表示位置の3個の図柄を通る右下り入賞ラインL6と、左下・中央・右上の表示位置の3個の図柄を通る右上り入賞ラインL7と、左上・中央・右上の表示位置の3個の図柄を通るV字入賞ラインL8と、左下・中央・右下の表示位置の3個の図柄を通る小山入賞ラインL9とが設けられている。

40

【0093】

また、本実施の形態では、各回転リール45(46,47,48)の周囲には、図11に示すように、「赤7」、「青7」、「白7」、「BAR」、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「赤プラム」、「青プラム」及び「チェリー」の図柄が付されている。

また、本実施の形態では、小役には、図12に示すように、特定役としてのベル役と、スイカ役と、第1役と、第2役と、チェリー役と、特殊1役と、特殊2役と、特殊3役と、特殊4役とがある。たとえば、ベル役は、「ベル」「ベル」「ベル」の図柄の組み合わせにより構成される。また、たとえば、第1役は、「リプレイ」(「BAR」、「赤プラム」、「青プラム」又は「チェリー」)「リプレイ」の図柄の組み合わせにより構成され、また、第2役は、「ベル」(「BAR」、「赤プラム」、「青プラム」又は「チェリー

50

」)「ベル」の図柄の組み合わせにより構成される。そして、役を構成する図柄の組み合わせがいずれかの有効入賞ライン上に停止表示されることにより、当該役に応じた所定枚数のメダルが払い出される。たとえば、「スイカ」「スイカ」「スイカ」の図柄の組み合わせがいずれかの有効入賞ライン上に停止表示されることにより、スイカ役に応じた所定枚数(たとえば3枚)のメダルが払い出される。

【0094】

また、特別遊技役には、図12に示すように、赤7BB役と、青7BB役と、白7BB役と、RB役とがある。赤7BB役は、「赤7」「赤7」「赤7」の図柄の組み合わせにより構成され、また、青7BB役は、「青7」「青7」「青7」の図柄の組み合わせにより構成され、また、白7BB役は、「白7」「白7」「白7」の図柄の組み合わせにより構成される。そして、「赤7」「赤7」「赤7」、「青7」「青7」「青7」又は「白7」「白7」「白7」の図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることにより、BB遊技へ移行する。また、RB役は、「BAR」「BAR」「BAR」の図柄の組み合わせにより構成される。そして、有効入賞ライン上にこの図柄の組み合わせが停止表示されることにより、RB遊技へ移行する。

10

【0095】

(特別遊技制御手段90)

本実施の形態では、通常遊技又は後述する有利遊技において、役抽選により赤7BB役、青7BB役又は白7BB役に当選すると、いずれかの有効入賞ライン上に、赤7BB役を構成する「赤7」「赤7」「赤7」、青7BB役を構成する「青7」「青7」「青7」の図柄の組み合わせ、又は白7BB役を構成する「白7」「白7」「白7」の図柄の組み合わせが当選した役に依りて揃い得るようになり、「赤7」「赤7」「赤7」、「青7」「青7」「青7」又は「白7」「白7」「白7」の図柄の組み合わせが揃い、停止表示されると、BB遊技へ移行する。

20

【0096】

BB遊技へ移行すると、役抽選で所定の役に当選する確率が通常遊技中よりも高くなる。そして、当選した役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されると、当該役に依りた所定枚数のメダルが払い出されるとともに、払出枚数カウンタにより払い出されたメダルの枚数がカウントされる。

そして、BB遊技中のメダルの累計払い出し枚数が所定枚数(例えば369枚)に達すると、BB遊技は終了して、通常遊技または有利遊技へ移行する。

30

(役抽選手段100)

本実施の形態では、通常役抽選テーブル及び内部中役抽選テーブルのそれぞれには、図13及び図14に示すように、スイカ役、チェリー役及び再遊技役の単独当選領域と、第1特定役重複当選領域としてのベル役、第1役及び第2役の重複当選領域と、第1特定役重複当選領域としてのベル役、第1役、第2役及び特殊3役の重複当選領域と、第1特定役重複当選領域としてのベル役、第1役、第2役及び特殊4役の重複当選領域と、第2特定役重複当選領域としてのベル役、第1役、第2役及び特殊1役の重複当選領域と、第2特定役重複当選領域としてのベル役、第1役、第2役、特殊1役及び特殊3役の重複当選領域と、第2特定役重複当選領域としてのベル役、第1役、第2役、特殊1役及び特殊4役の重複当選領域と、ベル役、第1役、第2役及び特殊2役の重複当選領域と、ベル役、第1役、第2役、特殊2役及び特殊3役の重複当選領域と、ベル役、第1役、第2役、特殊2役及び特殊4役の重複当選領域とが設けられている。

40

【0097】

なお、以下、第1特定役重複当選領域としてのベル役、第1役及び第2役の重複当選領域を「左ベルA役」と称し、また、第1特定役重複当選領域としてのベル役、第1役、第2役及び特殊3役の重複当選領域を「左ベルB役」と称し、また、第1特定役重複当選領域としてのベル役、第1役、第2役及び特殊4役の重複当選領域を「左ベルC役」と称する。また、第2特定役重複当選領域としてのベル役、第1役、第2役及び特殊1役の重複当選領域を「中ベルA役」と称し、また、第2特定役重複当選領域としてのベル役、第1

50

役、第2役、特殊1役及び特殊3役の重複当選領域を「中ベルB役」と称し、また、第2特定役重複当選領域としてのベル役、第1役、第2役、特殊1役及び特殊4役の重複当選領域を「中ベルC役」と称する。また、ベル役、第1役、第2役及び特殊2役の重複当選領域を「右ベルA役」と称し、また、ベル役、第1役、第2役、特殊2役及び特殊3役の重複当選領域を「右ベルB役」と称し、また、ベル役、第1役、第2役、特殊2役及び特殊4役の重複当選領域を「右ベルC役」と称する。

【0098】

また、左ベルA役～左ベルC役、中ベルA役～中ベルC役及び右ベルA役～右ベルC役に係る当選確率のそれぞれは、図13及び図14に示すように、通常役抽選テーブル及び内部中役抽選テーブルのいずれにおいても、それぞれ、同一となっている。たとえば、通常役抽選テーブルにおける左ベルA役に係る当選確率と、内部中役抽選テーブルにおける左ベルA役に係る当選確率とは、同一となっている。

また、左ベルA役、左ベルB役及び左ベルC役は、図14に示すように、互いに同一の当選確率となっている。たとえば、左ベルA役と左ベルB役との当選確率は互いに同一となっている。また、同様に、中ベルA役、中ベルB役及び中ベルC役は、図13に示すように、互いに同一の当選確率となっている。また、同様に、右ベルA役、右ベルB役及び右ベルC役は、図13に示すように、互いに同一の当選確率となっている。

【0099】

また、図13及び図14に示すように、左ベルA役に係る当選確率を「1」とすると、中ベルA役に係る当選確率は「3」となっている。すなわち、中ベルA役に係る当選確率は、左ベルA役に係る当選確率の3倍の大きさとなっている。換言すれば、中ベルA役は、左ベルA役に比べて3倍の確率で当選するものとなっている。また、図13及び図14に示すように、右ベルA役に係る当選確率は、中ベルA役に係る当選確率と同一となっている。すなわち、左ベルA役に係る当選確率を「1」とすると、左ベルA役と中ベルA役と右ベルA役との当選確率の比は、「1：3：3」となっている。

なお、本実施の形態では、「左ベルA役」～「左ベルC役」の重複当選領域が「第1特定役重複当選領域群」に相当し、また、「中ベルA役」～「中ベルC役」の重複当選領域が「第2特定役重複当選領域群」に相当する。

【0100】

また、特別役抽選テーブルには、ベル役、スイカ役、第1役、第2役及びチェリー役の重複当選領域（以下、この重複当選領域に係る複数の役を、「重複小役」と称す。）と、ハズレの領域とが設定されている。

また、本実施の形態では、当選フラグには、役抽選手段100による抽選結果が、小役の当選である場合に成立する小役当選フラグ（ベル当選フラグ、スイカ当選フラグ、第1当選フラグ、第2当選フラグ、チェリー当選フラグ、特殊1当選フラグ、特殊2当選フラグ、特殊3当選フラグ及び特殊4当選フラグ）と、役抽選手段100による抽選結果が、再遊技役の当選である場合に成立する再遊技当選フラグと、役抽選手段100による抽選結果が、特別遊技役の当選である場合に成立する特別遊技当選フラグ（赤7BB当選フラグ、青7BB当選フラグ、白7BB当選フラグ及びRB当選フラグ）とがある。

【0101】

そして、小役当選フラグ、及び再遊技当選フラグは、成立した遊技においてのみ有効となるものの、特別遊技当選フラグは、次の遊技へ持ち越すことができるものとなっており、当選した特別遊技役を構成する図柄の組み合わせがいずれかの有効入賞ライン上に停止表示されることにより消去されるものとなっている。

（停止制御手段120）

本実施の形態では、停止制御手段120は、役抽選により左ベルA役～左ベルC役、中ベルA役～中ベルC役及び右ベルA役～右ベルC役のいずれかに当選した場合（役抽選により複数種類の特定役重複当選領域のいずれかに当選した場合）に、当選した特定役重複当選領域に応じて予め定められた所定の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効

10

20

30

40

50

入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、所定の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄を、特定役としてのベル役を構成する図柄に優先して引き込むことにより、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されないように停止制御を行う。

【0102】

具体的には、停止制御手段120は、通常遊技において、役抽選により左ベルA役、左ベルB役又は左ベルC役に当選した場合（役抽選により第1特定役重複当選領域群を構成するいずれかの第1特定役重複当選領域に当選した場合）に、第1の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、第1の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄を、特定役としてのベル役を構成する図柄に優先して引き込むことにより、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されないように停止制御を行う。

10

【0103】

また、停止制御手段120は、通常遊技において、役抽選により中ベルA役、中ベルB役又は中ベルC役に当選した場合（役抽選により第2特定役重複当選領域群を構成するいずれかの第2特定役重複当選領域に当選した場合）に、第1の操作順序とは異なる第2の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、第2の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄を、特定役としてのベル役を構成する図柄に優先して引き込むことにより、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されないように停止制御を行う。

20

【0104】

また、停止制御手段120は、通常遊技において、役抽選により右ベルA役、右ベルB役又は右ベルC役に当選した場合に、第1の操作順序及び第2の操作順序とは異なる第3の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うとともに、第3の操作順序以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されたときには、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄を、特定役としてのベル役を構成する図柄に優先して引き込むことにより、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されないように停止制御を行う。

30

【0105】

また、停止制御手段120は、内部中遊技においては、各操作順序でストップスイッチ34を操作した場合における特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることとなる確率が、各操作順序ごとに互いに同一となるように、各特定役重複当選領域と、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることとなるストップスイッチ34の操作順序との対応関係を、通常遊技における対応関係と少なくとも一部で異なるものに設定して、停止制御を行う。

40

詳細には、本実施の形態では、上述の如く、複数の小役に同時に当選する場合、たとえば、ベル役と第1役と第2役とに重複して当選する場合などがあり、このような場合に、停止制御手段120は、引き込み制御において、当選した複数の小役のうちいずれの役を優先して引き込むかを予め設定している。具体的には、停止制御手段120は、小役の引き込み優先順位を、「ベル役」>「スイカ役」>「チェリー役」>「第1役」>「第2役」>「特殊1役」>「特殊2役」>「特殊3役」>「特殊4役」に設定している。なお、小役の引き込み優先順位は、これに限られるものではない。

【0106】

次に、ベル役に関する停止テーブルについて説明する。

50

本実施の形態では、図 1 1 に示すように、各回転リール45の周囲には、「ベル」の図柄が 4 コマ以内の間隔で配列されており、ストップスイッチ34の操作のタイミングに応じて、いずれかの「ベル」の図柄を有効入賞ライン上の表示位置に引き込むことができるようになっている。

このため、本実施の形態では、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせは、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、有効入賞ライン上に停止表示させることができるものとなっている。

【 0 1 0 7 】

また、本実施の形態では、左リール46及び右リール48の周囲には、「リプレイ」の図柄が 4 コマ以内の間隔で配列されており、ストップスイッチ34の操作のタイミングに応じて、いずれかの「リプレイ」の図柄を有効入賞ライン上の表示位置に引き込むことができるようになっている。

10

また、中リール47の周囲には、「BAR」、「チェリー」、「赤プラム」及び「青プラム」の図柄が 4 コマ以内の間隔で配列されており、ストップスイッチ34の操作のタイミングに応じて、いずれかの図柄を有効入賞ライン上の表示位置に引き込むことができるようになっている。

【 0 1 0 8 】

このため、本実施の形態では、第 1 役及び第 2 役のそれぞれを構成する図柄の組み合わせは、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、有効入賞ライン上に停止表示させることができるものとなっている。

20

(1) 非内部中遊技である場合

(左ベル A 役 (役抽選により第 1 特定役重複当選領域群を構成するいずれかの第 1 特定役重複当選領域に当選した場合))

非内部中遊技において左ベル A 役、左ベル B 役又は左ベル C 役に当選した場合に参照される「左ベル停止テーブル」には、図 1 5 (A) に示すように、左停止スイッチ56が最初に操作される順序 (第 1 の操作順序) で各ストップスイッチ34 (56, 57, 58) が操作されると、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して右下り入賞ラインL6上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されているとともに、中停止スイッチ57又は右停止スイッチ58が最初に操作される順序で各ストップスイッチ34 (56, 57, 58) が操作されると、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、第 1 役及び第 2 役のそれぞれを構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に同時に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されている。

30

【 0 1 0 9 】

具体的には、「左ベル停止テーブル」には、中停止スイッチ57又は右停止スイッチ58が最初に操作される順序で各ストップスイッチ34 (56, 57, 58) が操作されると、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、第 1 役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して中段入賞ラインL5上に、かつ第 2 役を構成する図柄の組み合わせが V 字入賞ラインL8上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されている。

すなわち、「左ベル停止テーブル」には、左停止スイッチ56が最初に操作される順序で各ストップスイッチ34 (56, 57, 58) が操作されると、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが右下り入賞ラインL6上に必ず停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されているとともに、中停止スイッチ57又は右停止スイッチ58が最初に操作される順序で各ストップスイッチ34 (56, 57, 58) が操作されると、ストップスイッチ34の操作のタイミングに関わらず、第 1 役及び第 2 役のそれぞれを構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に必ず停止表示されるように、言い換えれば、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されないように操作位置に対する停止位置が規定されている。

40

【 0 1 1 0 】

なお、第 1 役及び第 2 役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に同時に停止

50

表示されると、図 1 1 の配列に示すように、「ベル」「ベル」「ベル」の図柄の組み合わせが上段の 3 個の表示位置の図柄を通る上段ライン上に停止表示されることとなる。

(中ベル A 役～中ベル C 役(役抽選により第 2 特定役重複当選領域群を構成するいずれかの第 2 特定役重複当選領域に当選した場合))

非内部中遊技において中ベル A 役、中ベル B 役又は中ベル C 役に当選した場合に参照される「中ベル停止テーブル」には、左ベル停止テーブルと同様に、中停止スイッチ 57 が最初に操作される順序(第 2 の操作順序)で各ストップスイッチ 34 (56,57,58) が操作されると、ストップスイッチ 34 の操作のタイミングに関わらず、ベル役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して右下り入賞ライン L6 上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されているとともに、左停止スイッチ 56 又は右停止スイッチ 58 が最初に操作される順序で各ストップスイッチ 34 (56,57,58) が操作されると、ストップスイッチ 34 の操作のタイミングに関わらず、第 1 役及び第 2 役のそれぞれを構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に同時に停止表示されるように、具体的には、第 1 役を構成する図柄の組み合わせが中段入賞ライン L5 上に、かつ第 2 役を構成する図柄の組み合わせが V 字入賞ライン L8 上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されている(図 1 5 (A) 参照)。

【0111】

(右ベル A 役～右ベル C 役)

非内部中遊技において右ベル A 役、右ベル B 役又は右ベル C 役に当選した場合に参照される「右ベル停止テーブル」には、左ベル停止テーブルと同様に、右停止スイッチ 58 が最初に操作される順序(第 3 の操作順序)で各ストップスイッチ 34 (56,57,58) が操作されると、ストップスイッチ 34 の操作のタイミングに関わらず、特定役としてのベル役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して右下り入賞ライン L6 上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されているとともに、左停止スイッチ 56 又は中停止スイッチ 57 が最初に操作される順序で各ストップスイッチ 34 (56,57,58) が操作されると、ストップスイッチ 34 の操作のタイミングに関わらず、第 1 役及び第 2 役のそれぞれを構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に同時に停止表示されるように、具体的には、第 1 役を構成する図柄の組み合わせが中段入賞ライン L5 上に、かつ第 2 役を構成する図柄の組み合わせが V 字入賞ライン L8 上に停止表示されるように操作位置に対する停止位置が規定されている(図 1 5 (A) 参照)。

【0112】

(2) 内部中遊技である場合

(左ベル A 役、中ベル A 役、右ベル A 役)

内部中遊技において左ベル A 役、中ベル A 役又は右ベル A 役に当選した場合に参照される停止テーブルは、「左ベル停止テーブル」である(図 1 5 (B) 参照)。

なお、この場合には、遊技が内部中遊技である場合に参照される停止テーブルと、遊技が非内部中遊技である場合に参照される停止テーブルとを、同一内容の停止テーブルとして、別々に設けるようにしてもよい。

(左ベル B 役、中ベル B 役、右ベル B 役)

内部中遊技において左ベル B 役、中ベル B 役又は右ベル B 役に当選した場合に参照される停止テーブルは、「中ベル停止テーブル」である(図 1 5 (B) 参照)。

【0113】

なお、この場合には、遊技が内部中遊技である場合に参照される停止テーブルと、遊技が非内部中遊技である場合に参照される停止テーブルとを、同一内容の停止テーブルとして、別々に設けるようにしてもよい。

(左ベル C 役、中ベル C 役、右ベル C 役)

内部中遊技において左ベル C 役、中ベル C 役又は右ベル C 役に当選した場合に参照される停止テーブルは、「右ベル停止テーブル」である(図 1 5 (B) 参照)。

なお、この場合には、遊技が内部中遊技である場合に参照される停止テーブルと、遊技が非内部中遊技である場合に参照される停止テーブルとを、同一内容の停止テーブルとし

て、別々に設けるようにしてもよい。

【0114】

以上説明したように、たとえば、左ベルA役の当選確率は、中ベルA役の当選確率に比べて、 $1/3$ となっている。このため、本実施の形態では、非内部中遊技において、役抽選により左ベルA役～左ベルC役、中ベルA役～中ベルC役及び右ベルA役～右ベルC役のいずれかに当選したときに、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作すると、中停止スイッチ57又は右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合に比べて、ベル役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン(右下り入賞ラインL6)上に停止表示される確率である取得率は、 $1/3$ となっている。

10

【0115】

これに対して、内部中遊技において、役抽選により左ベルA役～左ベルC役、中ベルA役～中ベルC役及び右ベルA役～右ベルC役のいずれかに当選したときには、各操作順序でストップスイッチ34を操作した場合におけるベル役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上(右下り入賞ラインL6)に停止表示される確率である取得率は、各操作順序ごとに互いに等しくなる。

具体的には、以下のとおりである。

まず、遊技が、非内部中遊技である場合について説明する。

第1に、左ベルA役～左ベルC役のそれぞれの当選確率は、互いに同一であり、また、中ベルA役～中ベルC役のそれぞれの当選確率は、互いに同一であり、また、右ベルA役～右ベルC役のそれぞれの当選確率は、互いに同一である。したがって、左ベルA役の当選確率を「1」とすると、左ベルA役～左ベルC役の当選確率の合計は、 (1×3) となり、また、同様に、中ベルA役～中ベルC役の当選確率の合計は、 (3×3) となり、また、同様に、右ベルA役～右ベルC役の当選確率の合計は、 (3×3) となる。

20

【0116】

してみると、ベル役全体の当選確率の合計は、 $(1 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3)$ となる。

第2に、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作した場合に、ベル役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示される場合とは、役抽選により、左ベルA役、左ベルB役又は左ベルC役に当選していた場合である。上述の如く、左ベルA役、左ベルB役及び左ベルC役のそれぞれの当選確率は、「1」である。

30

したがって、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率、すなわち、ベル役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示される確率、言い換えれば、ベル役全体の当選確率の合計に対する左ベルA役～左ベルC役の3個の当選確率の合計の割合は、

$$(1 \times 3) / ((1 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3)) = 3 / 21$$

となる。

【0117】

また同様に、遊技が、非内部中遊技である場合であって、中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率は、

$$(3 \times 3) / ((1 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3)) = 9 / 21$$

となる。

40

また同様に、遊技が、非内部中遊技である場合であって、右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率は、

$$(3 \times 3) / ((1 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3)) = 9 / 21$$

となる。

【0118】

次に、遊技が内部中遊技である場合について説明する。

第1に、内部中遊技においてもベル役の当選確率は通常遊技などの非内部中遊技と変わ

50

らないので、ベル役全体の当選確率の合計は、 $(1 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3)$ である。

第2に、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作した場合に、ベル役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示される場合とは、役抽選により、左ベルA役に当選していた場合と、中ベルA役に当選していた場合と、右ベルA役に当選していた場合とである。上述の如く、左ベルA役の当選確率は、「1」であり、また、中ベルA役及び右ベルA役のそれぞれの当選確率は、「3」である。

【0119】

したがって、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率、すなわち、ベル役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示される確率、言い換えれば、ベル役全体の当選確率の合計に対する左ベルA役、中ベルA役及び右ベルA役の3個の当選確率の合計の割合は、

$$(1 + 3 + 3) / ((1 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3)) = 7 / 21$$

となる。

また同様に、遊技が内部中遊技である場合であって、中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率、言い換えれば、ベル役全体の当選確率の合計に対する左ベルB役、中ベルB役及び右ベルB役の3個の当選確率の合計の割合は、

$$(1 + 3 + 3) / ((1 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3)) = 7 / 21$$

となる。

【0120】

また同様に、遊技が内部中遊技である場合であって、右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作する場合の取得率、言い換えれば、ベル役全体の当選確率の合計に対する左ベルC役、中ベルC役及び右ベルC役の3個の当選確率の合計の割合は、

$$(1 + 3 + 3) / ((1 \times 3) + (3 \times 3) + (3 \times 3)) = 7 / 21$$

となる。

このように、本実施の形態では、遊技が内部中遊技となると、いずれのストップスイッチ34を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)を操作しても、ベル役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示される確率である取得率は、各操作順序ごとに、それぞれ、7/21の確率で互いに等しいものとなる。

【0121】

したがって、本実施の形態によれば、内部中遊技において、遊技が非内部中遊技である場合の取得率の合計を変更することなく、各操作順序ごとに、取得率を互いに等しいものとすることができる。

なお、停止制御手段120は、1つのフラグ状態および遊技状態ごとに、1つの停止テーブルを備えるようにしてもよい。また、停止制御手段120は、引き込み制御及び蹴飛ばし制御を、所定の図柄を停止させるか否かを判断しながら制御を行うプログラム制御により行うようにしてもよい。

(停止図柄判定手段130)

本実施の形態では、停止図柄判定手段130により、ベル役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されていると判定されると、遊技制御手段60は、ホッパーユニットを作動させて所定枚数(たとえば12枚)のメダルを払い出すように制御する。

【0122】

また、停止図柄判定手段130により、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に同時に停止表示されていると判定されると、遊技制御手段60は、ホッパーユニットを作動させて所定枚数(たとえば3枚(2枚+1枚))のメダルを払い出すように制御する。

(有利遊技移行決定手段140)

10

20

30

40

50

本実施の形態では、有利遊技移行決定手段140は、後述する不利益付与手段160により、有利遊技へ移行することを決定しない期間である後述のペナルティ期間が設定されていない場合に、役抽選により特別遊技役に当選したときに、有利遊技へ移行するか否かを抽選により決定する。

【0123】

また、本実施の形態では、有利遊技移行決定手段140は、後述するペナルティ期間が設定されていない場合に、通常遊技において、役抽選によりスイカ役又はチェリー役に当選したときに、有利遊技へ移行するか否かを抽選により決定する。

(有利遊技制御手段150)

本実施の形態では、有利遊技制御手段150は、役抽選により左ベルA役～左ベルC役、中ベルA役～中ベルC役及び右ベルA役～右ベルC役のいずれかに当選した場合に、ベル役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることとなるストップスイッチ34の操作順序を遊技者に対して報知する。

【0124】

(作用・効果)

このような構成としても、上記第1の実施の形態と同様の作用・効果を奏する。

すなわち、本実施の形態では、停止制御手段120は、内部中遊技において、役抽選により左ベルA役、中ベルA役又は右ベルA役に当選したときには、左停止スイッチ56を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるようにするとともに、中停止スイッチ57又は右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に同時に停止表示されるように形成されている。また、停止制御手段120は、内部中遊技において、役抽選により左ベルB役、中ベルB役又は右ベルB役に当選したときには、中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるようにするとともに、左停止スイッチ56又は右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に同時に停止表示されるように形成されている。また、停止制御手段120は、内部中遊技において、役抽選により左ベルC役、中ベルC役又は右ベルC役に当選したときには、右停止スイッチ58を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるようにするとともに、左停止スイッチ56又は中停止スイッチ57を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34を操作すると、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に同時に停止表示されるように形成されている。

【0125】

これにより、本実施の形態では、遊技状態が内部中状態の場合に、所定の操作順序でストップスイッチ34を操作することで所定の操作順序以外の他の操作順序でストップスイッチ34を操作した場合に比べて有利な状況となるという攻略性をなくすことができる。すなわち、本実施の形態では、不利益付与手段160によるペナルティを設けなくてもよいようにすることができるため、内部中遊技においては、いずれのストップスイッチ34の操作順序からでも損失なしに特別遊技役を構成する図柄の組み合わせを揃えることができるようになり、遊技の自由度を、たとえば通常遊技などに比べて、高くすることができる。

また、本実施の形態では、内部中遊技における停止制御手段120による停止制御を、各ベル役に当選したときに、いずれのストップスイッチ34を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34が操作されても、ベル役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるようにする場合に比べて、遊技者に期待感を持たせることができる。

10

20

30

40

50

【0126】

具体的には、各ベル役に当選したときの停止制御手段120による停止制御を、いずれのストップスイッチ34を最初に操作する順序で各ストップスイッチ34が操作されても、ベル役を構成する図柄の組み合わせが当選した他の役に優先して有効入賞ライン上に停止表示されるようにすると、内部中遊技においては、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に同時に停止表示されることはなくなる。このため、このような停止制御とすると、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に同時に停止表示された瞬間に、特別遊技役の当選が否定されることとなる。したがって、たとえば、特別遊技役の当選の可能性が高いことを示唆する演出を実行している場合に、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に同時に停止表示されると、この瞬間に、特別遊技役の当選が否定され、遊技者はその後の演出に対して期待感が無くなり、興ざめすることとなる。

10

【0127】

これに対して、本実施の形態によれば、内部中遊技及び非内部中遊技のいずれの遊技においても、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に同時に停止表示される場合があるので、第1役及び第2役のそれぞれを構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に同時に停止表示されても、特別遊技役の当選が否定されることがなくなり、特別遊技役の当選に対する期待感を遊技者に持たせることができる。

また、本実施の形態によれば、非内部中遊技における、左ベルA役等のベル役の重複当選領域と、ベル役を構成する図柄の組み合わせが有効入賞ライン上に停止表示されることとなるストップスイッチ34の操作順序との1対1の対応関係を変更することにより、非内部中遊技における取得率の合計を変更することなく、内部中遊技において、各操作順序ごとに、取得率を互いに等しいものとすることができる。

20

【0128】

また、本実施の形態では、上述した第1の実施の形態の変形例と同様に、左ベルA役と、中ベルA役と、右ベルA役との当選確率の比を「1：2：3」とすることもできる。このような構成としても、上記第2の実施の形態と同様の作用・効果を奏する。

(他の実施の形態)

上述した実施の形態において、各回転リール45の周囲に付されている図柄の配列、及び入賞ラインについては、上述した実施の形態と同様の作用効果を奏する範囲内で、適宜変更することができる。

30

また、上述した実施の形態では、特定役、第1役及び第2役は小役であるが、これに限られず、再遊技役などとしてもよい。

【0129】

また、上述した実施の形態では、ベル役に当選した際における停止制御に係るストップスイッチ34の操作順序は、左停止スイッチ56を最初に操作する順序、中停止スイッチ57を最初に操作する順序及び右停止スイッチ58を最初に操作する順序の3通りであるが、これに限られるものではない。たとえば、2通りや、5通りや、6通りの操作順序などとすることができる。

2通りのストップスイッチ34の操作順序としては、たとえば、左停止スイッチ56又は中停止スイッチ57を最初に操作する順序、及び右停止スイッチ58を最初に操作する順序などとすることができる。この場合では、ベル役の当選領域を4個設けることにより、上述した実施の形態と同様に停止制御を行うことができる。

40

【0130】

また、最初に左停止スイッチ56を操作し、次に中停止スイッチ57を操作し、最後に右停止スイッチ58を操作した場合のストップスイッチ34の操作順序を、「左中右」とすると、6通りのストップスイッチ34の操作順序としては、「左中右」、「左右中」、「中左右」、「中右左」、「右左中」及び「右中左」とすることができる。この場合では、ベル役の当選領域を36個設けることにより、上述した実施の形態と同様に停止制御を行うことができる。

50

具体的には、たとえば、上述した第1の実施の形態においては、通常遊技において、停止制御手段120により、「左中右」の操作順序でストップスイッチ34が操作されると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるとともに、「左中右」以外の操作順序でストップスイッチ34が操作されると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが1本の有効入賞ライン上にのみ停止表示されるように停止制御が行われる左中右ベルA～左中右ベルFの6個の当選領域と、同様に、通常遊技において、停止制御手段120により、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなる操作順序が「左右中」である左右中ベルA～左右中ベルFの6個の当選領域と、通常遊技において、停止制御手段120により、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなる操作順序が「中左右」である中左右ベルA～中左右ベルFの6個の当選領域と、通常遊技において、停止制御手段120により、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなる操作順序が「中右左」である中右左ベルA～中右左ベルFの6個の当選領域と、通常遊技において、停止制御手段120により、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなる操作順序が「右左中」である右左中ベルA～右左中ベルFの6個の当選領域と、通常遊技において、停止制御手段120により、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなる操作順序が「右中左」である右中左ベルA～右中左ベルFの6個の当選領域とを設けることができる。

【0131】

また、「左中右ベルA当選領域」と、「左右中ベルA当選領域」と、「中左右ベルA当選領域」と、「中右左ベルA当選領域」と、「右左中ベルA当選領域」と、「右中左ベルA当選領域」との当選確率の比を、「1：1：3：3：3：3」とすることができる。

そして、停止制御手段120を、内部中遊技において、役抽選により左中右ベルA当選領域、左右中ベルA当選領域、中左右ベルA当選領域、中右左ベルA当選領域、右左中ベルA当選領域又は右中左ベルA当選領域に当選した場合に、「左中右」の操作順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うように形成する。また、内部中遊技において、役抽選により左中右ベルB当選領域、左右中ベルB当選領域、中左右ベルB当選領域、中右左ベルB当選領域、右左中ベルB当選領域又は右中左ベルB当選領域に当選した場合に、「左右中」の操作順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うように形成する。また、内部中遊技において、役抽選により左中右ベルC当選領域、左右中ベルC当選領域、中左右ベルC当選領域、中右左ベルC当選領域、右左中ベルC当選領域又は右中左ベルC当選領域に当選した場合に、「中左右」の操作順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うように形成する。また、内部中遊技において、役抽選により左中右ベルD当選領域、左右中ベルD当選領域、中左右ベルD当選領域、中右左ベルD当選領域、右左中ベルD当選領域又は右中左ベルD当選領域に当選した場合に、「中右左」の操作順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うように形成する。また、内部中遊技において、役抽選により左中右ベルE当選領域、左右中ベルE当選領域、中左右ベルE当選領域、中右左ベルE当選領域、右左中ベルE当選領域又は右中左ベルE当選領域に当選した場合に、「右左中」の操作順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うように形成する。また、内部中遊技において、役抽選により左中右ベルF当選領域、左右中ベルF当選領域、中左右ベルF当選領域、中右左ベルF当選領域、右左中ベルF当選領域又は右中左ベルF当選領域に当選した場合に、「右中左」の操作順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞

10

20

30

40

50

ライン上に停止表示されるように停止制御を行うように形成する。

【0132】

このような構成としても、上述した実施の形態と同様の作用の作用効果を奏する。

また、5通りのストップスイッチ34の操作順序としては、たとえば、「左中右」、「左右中」、「中停止スイッチ57を最初に操作する順序」、「右左中」及び「右中左」などとすることができる。この場合では、ベル役の当選領域を25個設けることにより、上述した実施の形態と同様に停止制御を行うことができる。

具体的には、たとえば、上述した第1の実施の形態においては、通常遊技において、停止制御手段120により、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなる操作順序が「左中右」である左中右ベルA～左中右ベルEの5個の当選領域と、通常遊技において、停止制御手段120により、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなる操作順序が「左右中」である左右中ベルA～左右中ベルEの5個の当選領域と、通常遊技において、停止制御手段120により、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなる操作順序が「中停止スイッチ57を最初に操作する順序」である中ベルA～中ベルEの5個の当選領域と、通常遊技において、停止制御手段120により、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなる操作順序が「右左中」である右左中ベルA～右左中ベルEの5個の当選領域と、通常遊技において、停止制御手段120により、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されることとなる操作順序が「右中左」である右中左ベルA～右中左ベルEの5個の当選領域とを設けることができる。

【0133】

また、「左中右ベルA当選領域」と、「左右中ベルA当選領域」と、「中ベルA当選領域」と、「右左中ベルA当選領域」と、「右中左ベルA当選領域」との当選確率の比を、「1:1:3:3:3」とすることができる。

そして、停止制御手段120を、内部中遊技において、役抽選により左中右ベルA当選領域、左右中ベルA当選領域、中ベルA当選領域、右左中ベルA当選領域又は右中左ベルA当選領域に当選した場合に、「左中右」の操作順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うように形成する。また、内部中遊技において、役抽選により左中右ベルB当選領域、左右中ベルB当選領域、中ベルB当選領域、右左中ベルB当選領域又は右中左ベルB当選領域に当選した場合に、「左右中」の操作順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うように形成する。また、内部中遊技において、役抽選により左中右ベルC当選領域、左右中ベルC当選領域、中ベルC当選領域、右左中ベルC当選領域又は右中左ベルC当選領域に当選した場合に、中停止スイッチ57が最初に操作される順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うように形成する。また、内部中遊技において、役抽選により左中右ベルD当選領域、左右中ベルD当選領域、中ベルD当選領域、右左中ベルD当選領域又は右中左ベルD当選領域に当選した場合に、「右左中」の操作順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うように形成する。また、内部中遊技において、役抽選により左中右ベルE当選領域、左右中ベルE当選領域、中ベルE当選領域、右左中ベルE当選領域又は右中左ベルE当選領域に当選した場合に、「右中左」の操作順序で各ストップスイッチ34(56,57,58)が操作されると、ベル役を構成する図柄の組み合わせが3本の有効入賞ライン上に停止表示されるように停止制御を行うように形成する。

【0134】

このような構成としても、上述した実施の形態と同様の作用の作用効果を奏する。

また、本発明は、上述した実施の形態に限定されるものではなく、本発明の目的を達成

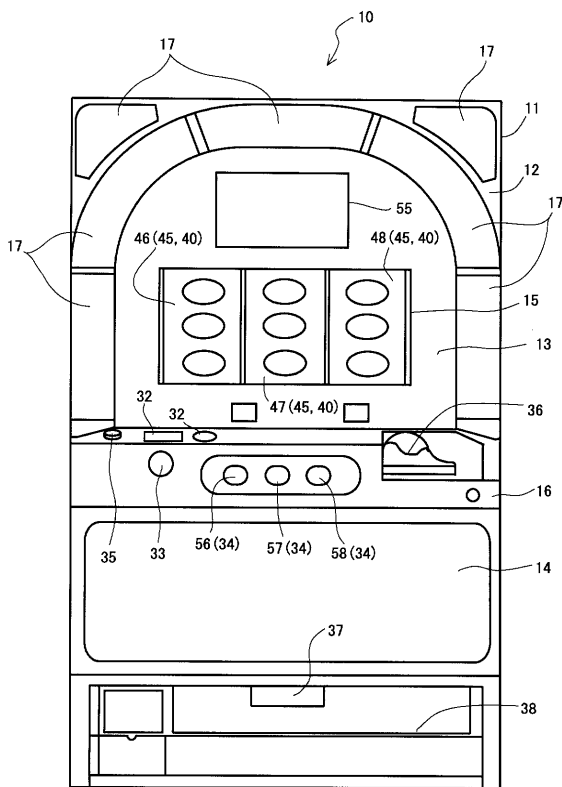
できる範囲における変形および改良なども含むものである。また、本発明は、上述した実施の形態を適宜組み合わせる、または組み替えることもできる。

【符号の説明】

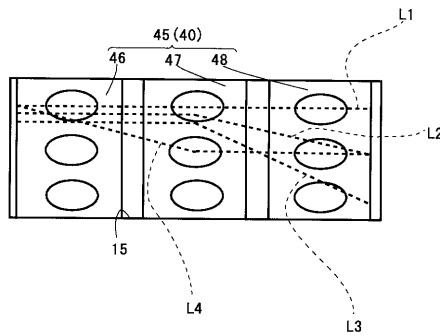
【0135】

- 10 スロットマシン（遊技機）
- 34 ストップスイッチ
- 100 役抽選手段
- 140 有利遊技移行決定手段
- 160 不利益付与手段
- 33 スタートスイッチ
- 45 回転リール
- 120 停止制御手段
- 150 有利遊技制御手段

【図1】



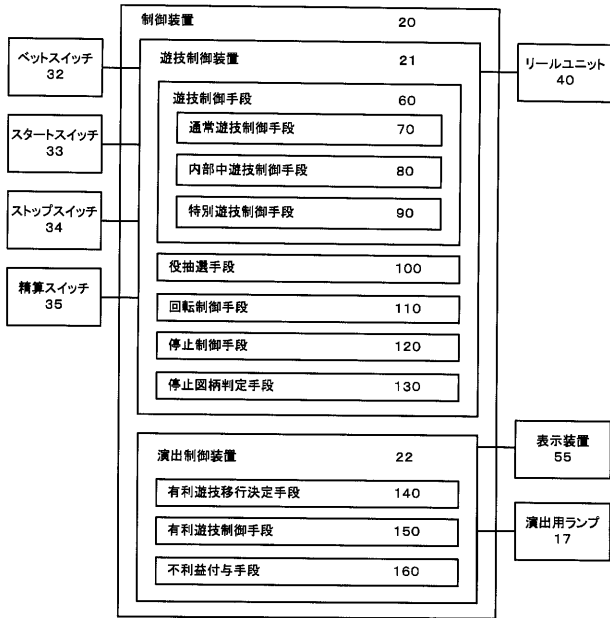
【図2】



【図3】

図柄番号	左リール46	中リール47	右リール48
0	ベル	リプレイ	赤チェリー
1	リプレイ	ベル	リプレイ
2	ベル	スイカ	青7
3	青7	BAR	ベル
4	スイカ	リプレイ	赤チェリー
5	リプレイ	ベル	リプレイ
6	ベル	赤チェリー	スイカ
7	赤チェリー	青7	青7
8	BAR	リプレイ	ベル
9	ベル	ベル	赤チェリー
10	リプレイ	スイカ	リプレイ
11	スイカ	赤チェリー	BAR
12	リプレイ	リプレイ	ベル
13	ベル	ベル	赤チェリー
14	赤7	赤チェリー	リプレイ
15	スイカ	赤7	赤7
16	青7	赤チェリー	赤7
17	リプレイ	リプレイ	ベル
18	ベル	ベル	リプレイ
19	青チェリー	スイカ	スイカ
20	スイカ	青7	ベル

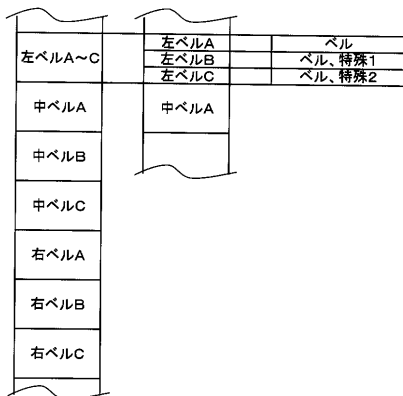
【 図 4 】



【 図 5 】

役	図柄の組み合わせ	払い出し枚数
赤7BB役	「赤7」「赤7」「赤7」	0枚
青7BB役	「青7」「青7」「青7」	0枚
RB役	「BAR」「BAR」「BAR」	0枚
ベル役	「ベル」「リプレイ」「ANY」	5枚
スイカ役	「スイカ」「スイカ」「スイカ」	12枚
赤チェリー役	「赤チェリー」「ANY」「ANY」	3枚
青チェリー役	「青チェリー」「ANY」「ANY」	3枚
特殊1役	「赤7」「BAR」「BAR」	1枚
特殊2役	「青7」「BAR」「BAR」	1枚
再遊技役	「リプレイ」「リプレイ」「リプレイ」	-

【 図 7 】



【 図 6 】

(エウレカタイプ)

通常役抽選テーブル	内部中役抽選テーブル	特別役抽選テーブル
0		
赤7BB	ハズレ	
青7BB		
RB		
左ベルA~C	左ベルA~C	
(中ベルA)ベル、赤チェリー	(中ベルA)ベル、赤チェリー	
(中ベルB)ベル、赤チェリー、特殊1	(中ベルB)ベル、赤チェリー、特殊1	
(中ベルC)ベル、赤チェリー、特殊2	(中ベルC)ベル、赤チェリー、特殊2	
(右ベルA)ベル、青チェリー	(右ベルA)ベル、青チェリー	
(右ベルB)ベル、青チェリー、特殊1	(右ベルB)ベル、青チェリー、特殊1	
(右ベルC)ベル、青チェリー、特殊2	(右ベルC)ベル、青チェリー、特殊2	
スイカ	スイカ	
赤チェリー	赤チェリー	
青チェリー	青チェリー	
再遊技	再遊技	
ハズレ	ハズレ	
65535		ハズレ

特別役抽選テーブル: ベル、スイカ、赤チェリー、青チェリー

【 図 8 】

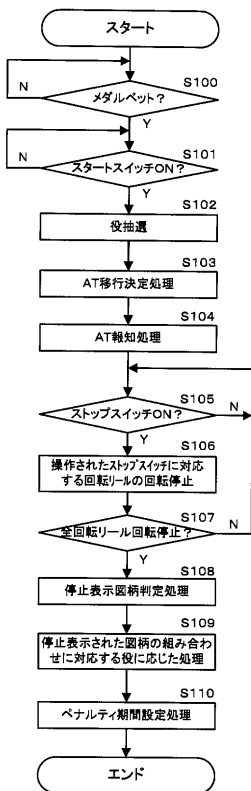
(A) 非内部中遊技

役	第1停止操作		
	左停止スイッチ56 56→57→58 56→58→57	中停止スイッチ57 57→58→56 57→56→58	右停止スイッチ58 58→56→57 58→57→56
左ベルA役	重複入賞	単独入賞	
左ベルB役	単独入賞	重複入賞	単独入賞
左ベルC役	単独入賞	重複入賞	単独入賞
中ベルA役	重複入賞	重複入賞	単独入賞
中ベルB役	単独入賞	重複入賞	単独入賞
中ベルC役	単独入賞	重複入賞	単独入賞
右ベルA役	単独入賞		重複入賞
右ベルB役	単独入賞		重複入賞
右ベルC役	単独入賞		重複入賞

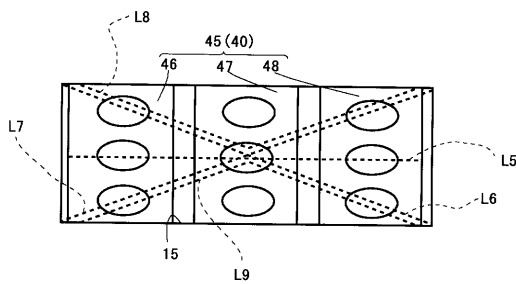
(B) 内部中遊技

役	第1停止操作		
	左停止スイッチ56 56→57→58 56→58→57	中停止スイッチ57 57→58→56 57→56→58	右停止スイッチ58 58→56→57 58→57→56
左ベルA役	重複入賞	単独入賞	
左ベルB役	単独入賞	重複入賞	単独入賞
左ベルC役	単独入賞	重複入賞	単独入賞
中ベルA役	重複入賞	重複入賞	単独入賞
中ベルB役	単独入賞	重複入賞	単独入賞
中ベルC役	単独入賞	重複入賞	単独入賞
右ベルA役	重複入賞	単独入賞	
右ベルB役	単独入賞	重複入賞	単独入賞
右ベルC役	単独入賞		重複入賞

【図9】



【図10】



【図11】

図柄番号	左リール46	中リール47	右リール48
0	ベル	リプレイ	チェリー
1	リプレイ	ベル	ベル
2	スイカ	チェリー	リプレイ
3	青7	青7	青7
4	赤7	リプレイ	スイカ
5	ベル	ベル	赤プラム
6	リプレイ	赤プラム	ベル
7	赤プラム	スイカ	リプレイ
8	スイカ	リプレイ	青プラム
9	ベル	ベル	ベル
10	リプレイ	青プラム	リプレイ
11	青プラム	赤7	赤7
12	チェリー	リプレイ	チェリー
13	ベル	ベル	BAR
14	リプレイ	BAR	ベル
15	白7	スイカ	リプレイ
16	スイカ	白7	チェリー
17	ベル	リプレイ	スイカ
18	リプレイ	ベル	白7
19	BAR	チェリー	ベル
20	チェリー	スイカ	リプレイ

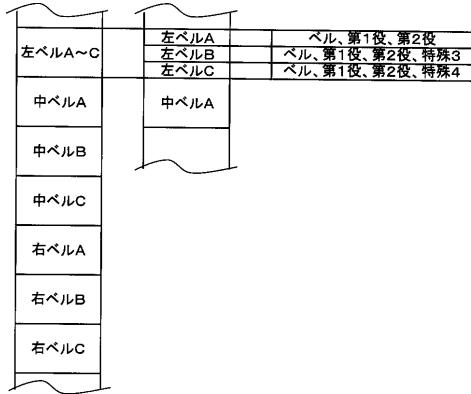
【図12】

役	図柄の組み合わせ	払い出し枚数
赤7BB役	「赤7」「赤7」「赤7」	0枚
青7BB役	「青7」「青7」「青7」	0枚
白7BB役	「白7」「白7」「白7」	0枚
RB役	「BAR」「BAR」「BAR」	0枚
ベル役	「ベル」「ベル」「ベル」	12枚
スイカ役	「スイカ」「スイカ」「スイカ」	3枚
第1役	「リプレイ」「BAR」「リプレイ」 「リプレイ」「赤プラム」「リプレイ」 「リプレイ」「青プラム」「リプレイ」 「リプレイ」「チェリー」「リプレイ」	2枚
第2役	「ベル」「BAR」「ベル」 「ベル」「赤プラム」「ベル」 「ベル」「青プラム」「ベル」 「ベル」「チェリー」「ベル」	1枚
チェリー役	「チェリー」「ANY」「ANY」	3枚
特殊1役	「青7」「赤7」「青プラム」	1枚
特殊2役	「青7」「白7」「青プラム」	1枚
特殊3役	「青7」「赤7」「赤プラム」	1枚
特殊4役	「青7」「白7」「赤プラム」	1枚
再遊技役	「リプレイ」「リプレイ」「リプレイ」	-

【図13】

通常役抽選テーブル	内部中役抽選テーブル	特別役抽選テーブル
0	赤7BB	
	青7BB	
	白7BB	
	RB	
	左ベルA~C	左ベルA~C
	(中ベルA) ベル、第1役、第2役、特殊1	(中ベルA) ベル、第1役、第2役、特殊1
	(中ベルB) ベル、第1役、第2役、特殊1、特殊3	(中ベルB) ベル、第1役、第2役、特殊1、特殊3
	(中ベルC) ベル、第1役、第2役、特殊1、特殊4	(中ベルC) ベル、第1役、第2役、特殊1、特殊4
	(右ベルA) ベル、第1役、第2役、特殊2	(右ベルA) ベル、第1役、第2役、特殊2
	(右ベルB) ベル、第1役、第2役、特殊2、特殊3	(右ベルB) ベル、第1役、第2役、特殊2、特殊3
	(右ベルC) ベル、第1役、第2役、特殊2、特殊4	(右ベルC) ベル、第1役、第2役、特殊2、特殊4
	スイカ	スイカ
	チェリー	チェリー
	再遊技	再遊技
	ハズレ	ハズレ
		ベル、スイカ、第1役、第2役、チェリー
		ハズレ

【 図 1 4 】



【 図 1 5 】

(A)

非内部中遊技			
役	第1停止操作		
	左停止スイッチ56 56→57→58 56→58→57	中停止スイッチ57 57→58→56 57→56→58	右停止スイッチ58 58→56→57 58→57→56
左ベルA役	ベル役	第1役及び第2役	
左ベルB役		第1役及び第2役	
左ベルC役		第1役及び第2役	
中ベルA役	第1役及び第2役	ベル役	第1役及び第2役
中ベルB役	第1役及び第2役	ベル役	第1役及び第2役
中ベルC役	第1役及び第2役	ベル役	第1役及び第2役
右ベルA役	第1役及び第2役		ベル役
右ベルB役	第1役及び第2役		ベル役
右ベルC役	第1役及び第2役		ベル役

(B)

内部中遊技			
役	第1停止操作		
	左停止スイッチ56 56→57→58 56→58→57	中停止スイッチ57 57→58→56 57→56→58	右停止スイッチ58 58→56→57 58→57→56
左ベルA役	ベル役	第1役及び第2役	
左ベルB役	第1役及び第2役	ベル役	第1役及び第2役
左ベルC役	第1役及び第2役	ベル役	第1役及び第2役
中ベルA役	ベル役	第1役及び第2役	
中ベルB役	第1役及び第2役	ベル役	第1役及び第2役
中ベルC役	第1役及び第2役	ベル役	第1役及び第2役
右ベルA役	ベル役	第1役及び第2役	
右ベルB役	第1役及び第2役	ベル役	第1役及び第2役
右ベルC役	第1役及び第2役	ベル役	第1役及び第2役

フロントページの続き

- (72)発明者 宮川 純一
東京都台東区東上野二丁目1番7号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 森下 恭好
東京都台東区東上野二丁目1番7号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 小林 昭宏
東京都台東区東上野二丁目1番7号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 片山 武士
東京都台東区東上野二丁目1番7号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 山田 繁樹
東京都台東区東上野二丁目1番7号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 石原 孝洋
東京都台東区東上野二丁目1番7号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 菊地 孝幸
東京都台東区東上野二丁目1番7号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 佐藤 直幸
東京都台東区東上野二丁目1番7号 株式会社オリンピア内

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC32 AC34 AC54 AC65 AC77
AC82 BA03 BA22 BA32 BA35 BA38 BB02 BB16 BB24 CA02
CB04 CB23 CB33 CC01 CC12 CC24 CC28 CD11 CD18 CD31
CD41 DA52 DA54 DA58 DA63