

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-43437
(P2024-43437A)

(43)公開日 令和6年3月29日(2024.3.29)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I
A 6 3 F 5/04 6 5 1
A 6 3 F 5/04 6 2 0

テーマコード (参考)
2 C 5 1 8

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全62頁)

(21)出願番号	特願2022-148636(P2022-148636)	(71)出願人	390031772
(22)出願日	令和4年9月16日(2022.9.16)		株式会社オリンピア
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
		(74)代理人	110003133
			弁理士法人近島国際特許事務所
		(72)発明者	橋本 泰彦
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社オリンピア内
		Fターム (参考)	2C518 CA03 DA03 EA02 EA05 EB16

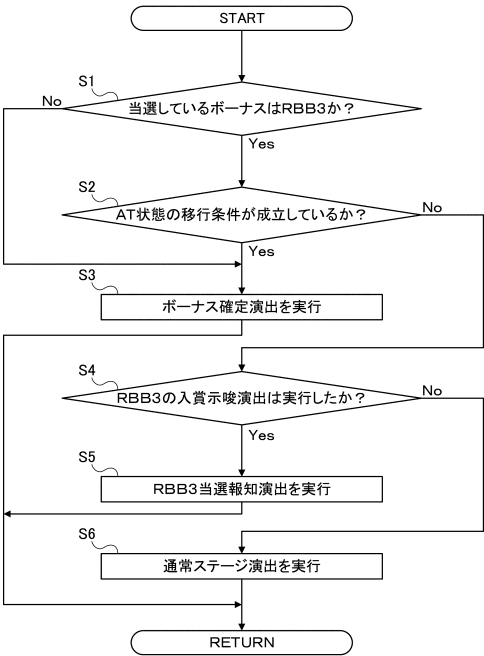
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】適切な演出を実行することで遊技者に不満を感じさせることを防止できる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機は、A T状態で且つR B B 3が作動した場合における設計上の比率が、第1比率に設定され、通常状態で且つR B B 3が作動した場合における設計上の比率が、第1比率よりも低い第2比率に設定されている。演出制御手段は、A T状態で遊技が実行されるR B B 3に当選している状況で電断が発生した場合に、該電断から復帰したことを契機としてボーナス確定演出を実行可能であり、通常状態で遊技が実行されるR B B 3に当選している状況で電断が発生した場合に、該電断から復帰したことを契機としてボーナス確定演出とは異なるR B B 3当選報知演出を実行可能である。

【選択図】 図17



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のリールと、
複数のストップボタンと、
内部抽選を行う内部抽選手段と、
遊技に関する演出を制御する演出制御手段と、
遊技者にとって有利な度合いが異なる複数の状態を制御する状態制御手段と、を備え、
前記内部抽選の対象には、特定ボーナスが含まれ、
前記状態制御手段が制御する状態には、第 1 状態と、第 2 状態と、が含まれ、
所定回数の遊技を行った場合における遊技価値の総投入数に対する総払出数の比率につ
いて、 10

前記第 1 状態で且つ前記特定ボーナスが作動した場合における設計上の前記比率は、第
1 比率に設定され、

前記第 2 状態で且つ前記特定ボーナスが作動した場合における設計上の前記比率は、第
2 比率に設定され、

前記第 2 比率は、前記第 1 比率よりも低く、

前記演出制御手段は、

前記第 1 状態で遊技が実行される前記特定ボーナスに当選している状況で電断が発生し
た場合に、該電断から復帰したことを契機として第 1 演出を実行可能であり、

前記第 2 状態で遊技が実行される前記特定ボーナスに当選している状況で電断が発生し
た場合に、該電断から復帰したことを契機として前記第 1 演出とは異なる第 2 演出を実行
可能である、 20

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記内部抽選の対象には、第 1 ボーナスと、第 2 ボーナスと、が含まれ、

前記第 1 ボーナスは、作動した場合における設計上の前記比率が第 3 比率に設定された
ボーナスであり、

前記第 2 ボーナスは、作動した場合における設計上の前記比率が第 4 比率に設定された
ボーナスであり、

前記第 4 比率は、前記第 3 比率よりも低く、 30

前記演出制御手段は、

前記第 1 ボーナスが当選している状況で電断が発生した場合に、該電断から復帰したこ
とを契機として第 3 演出を実行可能であり、

前記第 2 ボーナスが当選している状況で電断が発生した場合に、該電断から復帰したこ
とを契機として前記第 3 演出とは異なる第 4 演出を実行可能である、

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

複数のリールと、

複数のストップボタンと、

内部抽選を行う内部抽選手段と、 40

遊技に関する演出を制御する演出制御手段と、を備え、

前記内部抽選の対象には、第 1 ボーナスと、第 2 ボーナスと、が含まれ、

所定回数の遊技を行った場合における遊技価値の総投入数に対する総払出数の比率につ
いて、

前記第 1 ボーナスは、作動した場合における設計上の前記比率が第 3 比率に設定された
ボーナスであり、

前記第 2 ボーナスは、作動した場合における設計上の前記比率が第 4 比率に設定された
ボーナスであり、

前記第 4 比率は、前記第 3 比率よりも低く、

前記演出制御手段は、 50

前記第 1 ボーナスが当選している状態で電断が発生した場合に、該電断から復帰したことを契機として第 3 演出を実行可能であり、

前記第 2 ボーナスが当選している状態で電断が発生した場合に、該電断から復帰したことを契機として前記第 3 演出とは異なる第 4 演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

上述した遊技機においては、複数種類のボーナスを設けるとともに、ボーナスの種類によってメダルの獲得しやすさに差を設けることで、遊技機の設計自由度を向上させつつ遊技者の関心を惹きつけることができる構成が知られている（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2019-107223 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献 1 に記載の遊技機のように、遊技価値の獲得に係る性能が異なるボーナスを複数種類有する場合においては、作動するボーナスによって遊技者にとって有利な度合いが異なることから、ボーナスに当選していることが遊技者に判別されない状態で電断が発生し、電断から復帰した後にボーナスの当選が報知される際に、適切な演出内容で報知が行われないと、当選しているボーナスに対して遊技者が抱く期待感と、当選しているボーナスが作動した場合における遊技価値の獲得に係る性能と、に差が生まれ、遊技者に不満を感じさせる懸念もあった。

【0006】

そこで、本発明は、適切な演出を実行することで遊技者に不満を感じさせることを防止できる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、複数のリールと、

複数のストップボタンと、

内部抽選を行う内部抽選手段と、

遊技に関する演出を制御する演出制御手段と、

遊技者にとって有利な度合いが異なる複数の状態を制御する状態制御手段と、を備え、

前記内部抽選の対象には、特定ボーナスが含まれ、

前記状態制御手段が制御する状態には、第 1 状態と、第 2 状態と、が含まれ、

所定回数の遊技を行った場合における遊技価値の総投入数に対する総払出数の比率につ

10

20

30

40

50

いて、

前記第 1 状態で且つ前記特定ボーナスが作動した場合における設計上の前記比率は、第 1 比率に設定され、

前記第 2 状態で且つ前記特定ボーナスが作動した場合における設計上の前記比率は、第 2 比率に設定され、

前記第 2 比率は、前記第 1 比率よりも低く、

前記演出制御手段は、

前記第 1 状態で遊技が実行される前記特定ボーナスに当選している状況で電断が発生した場合に、該電断から復帰したことを契機として第 1 演出を実行可能であり、

前記第 2 状態で遊技が実行される前記特定ボーナスに当選している状況で電断が発生した場合に、該電断から復帰したことを契機として前記第 1 演出とは異なる第 2 演出を実行可能である、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、適切な演出を実行することで遊技者に不満を感じさせることを防止できる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】本発明の第 1 の実施形態の遊技機の外観構成を示す正面図である。

【図 2】本発明の第 1 の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図 3】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における内部抽選で当選可能な当選エリアと、各当選エリアに対応付けられている当選番号及び当選役と、を示す図である。

【図 4】本発明の第 1 の実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

【図 5】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における R B B 1 ~ R B B 3 , R B 1 ~ R B 3 , S B 、リプレイ 1 ~ リプレイ 3 、小役 1 ~ 小役 1 0 の入賞図柄組合せと、小役 1 ~ 小役 1 0 の配当と、を示す図である。

【図 6】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における小役 1 1 ~ 小役 3 2 の入賞図柄組合せと、小役 1 1 ~ 小役 3 2 の配当と、を示す図である。

【図 7】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における小役 3 3 ~ 小役 3 9 の入賞図柄組合せと、小役 3 3 ~ 小役 3 9 の配当と、を示す図である。

【図 8】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図である。

【図 9】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における A T 制御手段が制御する通常区間及び有利区間と、有利区間中における演出状態と、に係る遷移図である。

【図 10】本発明の実施形態の遊技機における非 R T 状態、S B 作動中の非 R T 状態、R B B 1 内部中状態 ~ R B B 3 内部中状態、R B B 1 作動中一般状態 ~ R B B 3 作動中一般状態、R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態 ~ R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態、R B B 1 作動中 R B 1 作動中状態 ~ R B B 3 作動中 R B 3 作動中状態において内部抽選の対象となる各当選エリアに対応付けられた抽選値数を示す図である。

【図 11】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における非 R T 状態において打順小役当選態様に当選した場合における打順ごとの遊技結果を示す図である。

【図 12】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における R B B 1 内部中状態 ~ R B B 3 内部中状態、R B B 1 作動中一般状態 ~ R B B 3 作動中一般状態、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態において打順小役当選態様に当選した場合における打順ごとの遊技結果を示す図である。

【図 13】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態、R B B 2 作動中 R B 2 内部中状態において打順小役当選態様に当選した場合における打順ごとの遊技結果を示す図である。

【図 14】(A) は、本発明の第 1 の実施形態の遊技機でリプレイを規定投入数と同数の払出しが行われる役として扱う場合において、非 R T 状態、S B 作動中の非 R T 状態、R

10

20

30

40

50

B B 1 内部中状態～R B B 3 内部中状態における遊技方法ごとの出玉率を示す図、(B)は、リプレイを規定投入数と同数の払出しが行われる役として扱う場合において、R B B 1 作動中一般状態～R B B 3 作動中一般状態、R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態～R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態、R B B 1 作動中 R B 1 作動中状態～R B B 3 作動中 R B 3 作動中状態における遊技方法ごとの出玉率を示す図、(C)は、リプレイを再遊技として扱う場合において、R B B 3 作動中一般状態、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態、R B B 1 作動中 R B 作動中状態～R B B 3 作動中 R B 3 作動中状態における遊技方法ごとの出玉率を示す図である。

【図 1 5】(A)は、本発明の第 1 の実施形態の遊技機において実行される R B B 1 入賞示唆演出を示す図、(B)は、R B B 2 入賞示唆演出を示す図、(C)は、第 1 R B B 3 入賞示唆演出を示す図、(D)は、第 2 R B B 3 入賞示唆演出を示す図である。

10

【図 1 6】(A)は、本発明の第 1 の実施形態の遊技機において実行される特定入賞示唆演出を示す図、(B)は、特定入賞示唆演出が実行された遊技において左リールが停止した状態を示す図である。

【図 1 7】本発明の第 1 の実施形態の遊技機において R B B 1 内部中状態～R B B 3 内部中状態で電断が発生した場合に実行される電断復帰時の演出内容を決定する制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 8】(A)は、本発明の第 1 の実施形態の遊技機において実行されるボーナス確定演出を示す図、(B)は、R B B 3 当選報知演出を示す図、(C)は、通常ステージ演出を示す図である。

20

【図 1 9】(A)は、本発明の第 1 の実施形態の遊技機における A T 状態において入賞補助演出が開始されて 1 フレーム目の状態を示す図、(B)は、入賞補助演出が開始されて 2 フレーム目の状態を示す図、(C)は、入賞補助演出が開始されて 3 フレーム目の状態を示す図である。

【図 2 0】(A)は、本発明の第 1 の実施形態の遊技機における A T 状態において入賞補助演出が開始されて 4 フレーム目の状態を示す図、(B)は、入賞補助演出が開始されて 5 フレーム目の状態を示す図、(C)は、入賞補助演出が開始されて 6 フレーム目の状態を示す図である。

【図 2 1】(A)は、本発明の第 2 の実施形態の遊技機において A T 状態において入賞補助演出が実行されて指示指標の表示が完了した状態を示す図、(B)は、正解打順に沿った第 1 停止操作が実行された状態を示す図である。

30

【図 2 2】(A)は、本発明の第 3 の実施形態の遊技機における A T 状態において入賞補助演出が開始された状態を示す図、(B)は、指示指標の表示を変化している状態で継続セット数表示演出が開始された状態を示す図、(C)は、指示指標と継続セット数表示演出との表示位置が重複し始めた状態を示す図、(D)は、入賞補助演出の表示を完了した状態を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

【第 1 の実施形態】

以下、第 1 の実施形態について説明する。なお、以下に説明する第 1 の実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また、第 1 の実施形態で説明される構成のすべてが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

40

【0 0 1 1】

1. 遊技機の構成の概要

図 1 は、本発明の第 1 の実施形態に係るスロットマシン 1 の外観構成を示す正面図である。第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、いわゆる回胴式遊技機と呼ばれるもので、メダルを遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

【0 0 1 2】

第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、筐体 B X、前面上扉 U D 及び前面下扉 D D からなる箱形の筐体内に複数のリールとしての左リール R 1 ～右リール R 3 からなるリールユ

50

ニット 310（図 2 参照）が収められている。また、筐体内のリールユニット 310 の下部には、メダルの払出装置としてのホッパーユニット 320（図 2 参照）が収められている。また、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 の筐体内には、CPU、ROM（情報記憶媒体の一例）、RAM 等を搭載し、スロットマシン 1 の動作を制御する制御基板も収められている。

【0013】

図 1 に示す左リール R1～右リール R3 は、それぞれ外周面が一定の間隔で 20 の領域（以下、各領域を「コマ」と記載する）に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。

【0014】

前面上扉 UD と前面下扉 DD とは、個別に開閉可能に設けられている。前面上扉 UD には、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種映像や画像から構成された演出を行うための表示手段としての表示装置 330 が設けられている。また、表示装置 330 は、画像を表示する表示領域 330a のうち左リール R1～右リール R3 と対向する特定領域 330b が透過液晶ディスプレイから構成されており、表示装置 330 を介して左リール R1～右リール R3 の回転状態及び停止状態を観察可能に構成されている。左リール R1～右リール R3 の停止状態では、左リール R1～右リール R3 それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち、外周面上に連続して配列されている 3 つの図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）をスロットマシン 1 の正面から表示装置 330 を通じて観察できるようになっている。

【0015】

また、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、表示装置 330 を通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによる有効ラインについて、有効ライン L1 が設定されている。第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、1 回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数（規定数）がいずれの遊技状態においても 3 枚に設定されており、規定投入数に相当するメダルが投入されると左リール R1 の下段と、中リール R2 の中段と、右リール R3 の上段と、によって構成される有効ライン L1 が有効化される。

【0016】

そして、遊技結果は、有効ライン L1 上（有効ライン上）に停止表示された図柄組合せによって判定され、有効ライン L1 上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合に、その役が入賞したものとしてホッパーユニット 320 からメダルの払い出し等が行われる。

【0017】

前面上扉 UD には、遊技情報表示部 DS が設けられている。遊技情報表示部 DS は、LED、ランプ、7 セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1 回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計、今回の遊技で当選した役の情報、メダルの払い出しに関係するストップボタン B1、ストップボタン B2、ストップボタン B3 の押し方を示唆する情報の表示等の各種遊技情報が表示される。

【0018】

遊技情報表示部 DS には、7 セグメント表示器から構成される主制御表示装置 500 が含まれており、規定投入数のメダルが投入されスタートレバー SL が操作された際に、今回の遊技で当選した役の情報である当選情報に基づき作成される制御信号である当選役コマンドに対応する表示である報知表示が表示され、報知表示の表示後左リール R1～右リール R3 が停止した際に、報知表示が終了するとともにメダルの払出数あるいは獲得数が表示される。第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、当選役コマンドに応じた表示態様で主制御表示装置 500 の各セグメントが点灯及び消灯する報知表示が実行される。

【0019】

また、主制御表示装置 500 には、7 セグメント表示器のドットであり、後述する AT

10

20

30

40

50

制御手段 200（図 2 参照）によって有利区間が開始され、小役の入賞が補助されることでメダルの獲得期待値が 1 以上となっている場合に点灯する区間報知部 500A が設けられている。また、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、音を用いた演出を行うための音響装置 340 が前面下扉 DD に複数設けられている。音響装置 340 からは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声出力される。

【0020】

前面下扉 DD には、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（貯留）されたメダルを投入する操作を行うための投入操作手段として、規定投入数のメダルを投入するマックスベットボタン MB、左リール R1～右リール R3 を回転させて遊技を開始する契機となる開始操作を遊技者に実行させるための遊技開始操作手段としてのスタートレバー SL、ステッピングモータにより回転駆動されている左リール R1～右リール R3 のそれぞれを停止させる契機となる停止操作を遊技者に実行させるための停止操作手段としてのストップボタン B1～ストップボタン B3 及びクレジットされたメダルを精算するための精算ボタン BS も設けられている。

【0021】

また、前面下扉 DD の下部には、メダル払出口 MO とメダル受け皿 MP とが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払出口 MO からメダル受け皿 MP へ払い出されるようになっている。また、遊技機内にクレジットされたメダルが記憶されている状態で、精算ボタン BS が押下された場合、精算ボタン BS の押下に伴ってホッパーユニット 320 からクレジット数（クレジットされたメダルの枚数）に相当する枚数のメダルを払い出す精算処理を実行し、メダル払出口 MO からメダル受け皿 MP へメダルを払い出す。

【0022】

図 2 は、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 の機能ブロック図である。第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、制御基板としての遊技制御手段 10 によって制御される。遊技制御手段 10 は、複数の操作検出手段としてのメダル投入スイッチ 210、ベットスイッチ 220、スタートスイッチ 230、ストップスイッチ 240、設定変更スイッチ 250 及びリセットスイッチ 260 の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて演出装置 300、リールユニット 310、ホッパーユニット 320 及び主制御表示装置 500 等の出力手段の動作を制御する。

【0023】

また、遊技制御手段 10 は、設定変更手段 100、投入受付手段 105、乱数生成手段 110、内部抽選手段 120、リール制御手段 130、入賞判定手段 140、払出制御手段 150、リプレイ処理手段 160、遊技状態移行制御手段 170、演出制御手段 180、記憶手段 190 及びアシストタイム制御手段（AT 制御手段）200 を含む。遊技制御手段 10 を構成する各手段は、各制御処理の実行時に、記憶手段 190 に予め記憶されている各制御プログラムを読み出して実行する。

【0024】

設定変更手段 100 は、記憶手段 190 の設定値記憶手段 191 に記憶されている設定値を変更する制御（設定変更制御）を行う。設定変更手段 100 は、設定変更スイッチ 250 が ON 状態となり設定変更を許可する状態において、電源装置に設けられているリセットスイッチ 260 から出力される入力信号を受け付けるごとに、設定値を設定 1→設定 2→・・・→設定 6→設定 1→・・・の順序で循環的に変動させ、スタートレバー SL が操作されスタートスイッチ 230 から出力されるスタート信号を受信したことに基づいて設定値を確定させる。スロットマシン 1 では、設定値記憶手段 191 において確定された設定値に応じて、内部抽選手段 120 による内部抽選で当選可能な当選エリアのうち一部の当選エリアの当選確率を変更される。つまり、設定変更手段 100 は、内部抽選手段 120 による内部抽選における役の当選確率を変更可能な値である設定値を変更可能に構成されている。

【0025】

なお、第1の実施形態のスロットマシン1においては、設定変更手段100による設定変更制御が実行された場合に、遊技状態移行制御手段170が実行する遊技状態に係る制御及びAT制御手段200が実行する有利区間に係る制御が初期化されるように構成されており、遊技状態が後述する非リプレイタイム（以下、リプレイタイムを「RT」とも記載）状態に設定され、設定変更前においてAT制御手段200が実行していた補助遊技に関する制御についても、初期化されて通常区間が設定されるように構成されている。一方、スロットマシン1においては、遊技制御手段10への電力の供給が遮断（電断）され、その後再度電力の供給が再開された場合、遊技状態移行制御手段170が実行する遊技状態に係る制御及びAT制御手段200が実行する有利区間に係る制御について、電断前の状態から再開されるように構成されており、電断前にAT制御手段200が実行していた補助遊技に関する制御についても、電断前の状態が維持されるように構成されている。

10

【0026】

投入受付手段105は、メダルの投入を受け付ける投入受付期間内において、メダル投入口MI（図1参照）にメダルが投入されてメダル投入スイッチ210が作動した場合には、投入されたメダルを投入状態に設定し、メダルがクレジットされた状態でマックスベットボタンMBが押下されるベット操作が実行されるベットスイッチ220が作動した場合と、には、規定投入数（3枚）を限度として、クレジットされたメダルを投入状態に設定することで、規定投入数に相当するメダルが投入状態に設定されたことに基づいて、スタートレバーSLに対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。

【0027】

20

なお、第1の実施形態のスロットマシン1では、規定投入数に相当するメダルの投入に基づいて有効化されたスタートレバーSLの最初の押下操作が、遊技者による遊技の開始操作として受け付けられ、左リールR1～右リールR3の回転を開始させる契機となっているとともに、後述する内部抽選手段120が内部抽選を実行する契機となっている。

【0028】

乱数生成手段110は、抽選用の乱数を発生させる手段である。なお、第1の実施形態において、「乱数」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、発生自体は規則的であっても、取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能し得る値も含まれる。

【0029】

30

内部抽選手段120は、遊技者がスタートレバーSLに対して開始操作を実行し、スタートスイッチ230が開始操作を検出することで出力されるスタート信号に基づいて、役の当否を決定する内部抽選を行う手段であって、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、抽選フラグ設定処理等を行う。

【0030】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段190の内部抽選テーブル記憶手段192に記憶されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを現在の遊技状態に基づき選択する。各内部抽選テーブルでは、複数の乱数（例えば、0～65535の65536個の乱数）のそれぞれに対して、リプレイ、小役及びボーナスなどの各種の役や不当選（ハズレ）が対応付けられている。

40

【0031】

なお、以下の記載において、ボーナスとは、入賞することで役物又は役物連続作動装置を作動させる役を意味し、ボーナスが作動とは、ボーナスが入賞し役物又は役物連続作動装置を作動することを意味し、ボーナス状態とは、役物又は役物連続作動装置が作動した状態を意味する。

【0032】

乱数判定処理では、スタートスイッチ230から出力されるスタート信号に基づいて、遊技ごとに乱数生成手段110が生成する乱数（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数を抽選テーブル選択処理で選択した内部抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき役に当選したか否かを判定する。

50

【0033】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に対応する抽選フラグを非成立状態（第1のフラグ状態、OFF状態）から成立状態（第2のフラグ状態、ON状態）に設定する。第1の実施形態のスロットマシン1では、2種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した2種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが成立状態に設定される。なお、第1の実施形態のスロットマシン1では、入賞するまで次回以降の遊技に成立状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に成立状態を持ち越さずに非成立状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）が用意されている。また、抽選フラグの設定情報は、記憶手段190の抽選フラグ記憶手段193に記憶される。

10

【0034】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバーSLへ開始操作を実行することにより作動するスタートスイッチ230からスタート信号が出力されたことに基づいて、左リールR1～右リールR3の回転駆動を開始し左リールR1～右リールR3の回転態様を制御するリール回転制御を実行する。また、リール制御手段130は、左リールR1～右リールR3の回転状態が、所定速度（例えば、約80rpm）で定常回転する回転状態となった場合に、各リールに対応するストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作されることでストップスイッチ240によって検出される停止操作を有効化する制御を実行する。そして、リール制御手段130は、停止操作を検出したストップスイッチ240からリール停止信号が出力された場合に、停止操作を検出したストップスイッチ240に対応する左リールR1～右リールR3の各リールを停止させる制御（リール停止制御）を行う。

20

【0035】

なお、以下の記載において、リール制御手段130によって左リールR1～右リールR3の回転が開始され、遊技者が有効なストップボタンB1～ストップボタンB3をそれぞれ押下操作することについて、最初の押下操作を第1停止操作、2番目の押下操作を第2停止操作、3番目の押下操作を第3停止操作とも記載する。

【0036】

第1の実施形態のスロットマシン1では、左リールR1～右リールR3について、ストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された時点（ストップスイッチ240が停止操作を検出した時点）から所定の期間としての190msが経過するまでに、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止するようになっている。ここで、ストップボタンの押下時点から190ms以内に回転中のリールを停止させる場合、回転している各リールの停止位置は、各リールの直径及び回転速度より、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で4コマ分回転可能に構成されている。

30

【0037】

このため、第1の実施形態のスロットマシン1では、左リールR1～右リールR3について、ストップボタンの押下時点で有効ラインL1上に表示されているコマから4コマ回転するまでの計5コマが、有効ラインL1上に図柄を引き込み可能な範囲（引き込み範囲）となっている。

40

【0038】

リール制御手段130は、リール停止制御の実行時において、抽選フラグが成立状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるように回転中のリールを停止させる引き込み処理と、抽選フラグが非成立状態に設定された役を入賞させることができないように回転中のリールを停止させる蹴飛ばし処理と、を含むロジック演算により予め設定された優先順位に基づき回転中のリールの停止位置を求めるロジック演算処理と、記憶手段190のリール制御データ記憶手段194に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定するテーブル参照処理と、を行い、回転中のリールを停止させ有効ラインL1上に図柄を表示（以下、リール停止制御によって回転中のリールを停止させて有効ラインL1上に図柄を表示することを「停止表示」とも記載）している。

50

【0039】

なお、第1の実施形態のスロットマシン1において、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における停止位置の候補の優先度の求め方は、有効ラインL1上に表示可能な図柄組合せの数に応じて優先度を求める方法（個数優先制御）と、小役に予め定められている配当に基づくメダルの払出数に応じて優先度を求める方法（枚数優先制御）とが存在する。ただし、枚数優先制御を実行する場合に、配当が同一の小役が重複して当選した場合には、それぞれの小役を入賞させることができる停止位置の候補の優先度がそれぞれ同一のものとして扱われる。

【0040】

入賞判定手段140は、左リールR1～右リールR3の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、記憶手段190の入賞判定テーブル記憶手段195に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、左リールR1～右リールR3のすべてが停止した時点で有効ラインL1上に表示されている図柄組合せが、それぞれ予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ラインL1上に表示された図柄組合せによって、ボーナス、リプレイ、小役の入賞の有無を判定（以下、「入賞判定」と記載）できるように入賞判定テーブルが用意されている。なお、以下の記載において、役の入賞形態を示す図柄組合せを「入賞図柄組合せ」とも記載する。

【0041】

第1の実施形態のスロットマシン1では、入賞判定処理における入賞判定手段140の判定結果に基づいて各処理が実行される。入賞役の判定結果に基づき実行される各処理としては、例えば、小役が入賞した場合には払出制御手段150にメダルを払い出させる枚数を決定する処理が行われ、リプレイが入賞した場合にはリプレイ処理手段160に次の遊技においてメダルを消費せずに実行させる処理を行わせ、ボーナス等の遊技状態を移行させる契機となる役が入賞した場合には遊技状態移行制御手段170に遊技状態を移行させる処理が行われる。

【0042】

払出制御手段150は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役ごとに予め定められている配当に基づいて遊技におけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、払出装置としてのホッパーユニット320に払い出させる制御を行う。

【0043】

ホッパーユニット320は、払出制御手段150によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット320には、メダルを1枚払い出すごとに作動する払出メダル検出スイッチ325が備えられている。払出制御手段150は、払出メダル検出スイッチ325からの入力信号に基づいて、ホッパーユニット320から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。なお、メダルのクレジットが許可されている場合には、ホッパーユニット320によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段190のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。

【0044】

リプレイ処理手段160は、入賞判定手段140により有効ラインL1上に後述する複数種類のリプレイ役のうちいずれかのリプレイの入賞を示す図柄組合せが停止表示されたと判定され、リプレイが入賞した場合に、次の遊技に関してメダルの投入を要せずに遊技を実行可能にする準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち、第1の実施形態のスロットマシン1では、リプレイが入賞した場合、規定投入数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ラインL1を設定した状態で、次のスタートレバーSLに対する開始操作を待機する。

10

20

30

40

50

【0045】

遊技状態移行制御手段170は、複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる処理と、ボーナスの作動及び終了に係る処理と、を行う。ここで、各遊技状態の移行条件は、1つの条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうちいずれか1つの条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件のすべてが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

【0046】

演出制御手段180は、記憶手段190の演出制御データ記憶手段196に記憶されている演出データに基づいて、例えば、表示装置330を用いて行う画像、映像演出や、音響装置340を用いて行う音響演出等、遊技に関する演出に係る制御を行う。具体的には、メダルの投入、マックスベットボタンMB、スタートレバーSL、ストップボタンB1～ストップボタンB3に対する操作等への遊技者によるスロットマシン1の各構成の操作時や、遊技状態の変動等の遊技イベントの発生時に、ランプ及びLEDの点灯あるいは点滅、音響装置340からの音の出力を用いた演出等を実行することにより、遊技を盛り上げる演出や、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。また、演出制御手段180は、各演出状態に基づく演出を演出装置300を構成する各構成に実行させる。

【0047】

AT制御手段200は、特定役の入賞を補助する報知を主制御表示装置500に表示する補助遊技を含む指示機能に係る制御が実行可能となる区間（期間）である有利区間（有利期間）と、内部抽選手段120による内部抽選の結果に基づく補助遊技に関する制御（指示機能に係る制御）が実行不能な区間（期間）である通常区間（非有利期間、非有利区間）と、の間での移行に係る制御を、AT制御データ記憶手段197に記憶されているデータを用いて実行し、通常区間、有利区間及び補助遊技に係る制御を行う補助遊技制御手段を構成する。

【0048】

AT制御データ記憶手段197には、有利区間内において実行される通常状態やAT状態を含む複数種類の演出状態に関する各種制御において用いられるデータ（所定の制御処理でON状態又はOFF状態にセットする各種フラグ、カウンタ等）が記憶されている。

【0049】

AT制御手段200は、有利区間において所定条件下で演出状態をAT状態（アシスタタイム状態）に設定し、7セグメント表示器からなる主制御表示装置500に当選している特定役を入賞可能にするストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様に対応する情報（操作指示情報の一例）を表示することで、特定役の入賞を補助する操作報知を行う。また、スロットマシン1では、AT制御手段200による操作報知が実行される場合に、後述する演出制御手段180によって表示装置330に正解打順に対応する指標を表示するナビ演出を実行する。このように、スロットマシン1では、AT状態において、操作報知とナビ演出との入賞補助によってストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様が報知されることで、遊技者にとって有利な補助遊技（AT遊技、報知遊技）が実行される。

【0050】

AT制御手段200は、より詳しくは後述する有利区間を終了する所定の終了条件が成立した際に、有利区間を終了し次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、有利区間内において設定した各種フラグ、数値等、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、を実行する。また、AT制御手段200は、有利区間を開始し且つ入賞補助が実行されることで、メダルの獲得期待値が1以上となる場合に区間報知部500Aを点灯させる。このため、AT制御手段200は、有利区間を開始している場合であっても、入賞補助が実行されない演出状態である場合には、区間報知部500Aを消灯可能に構成されている。

【0051】

A T制御手段200は、有利区間を開始した遊技において、1回の遊技が実行されるごとに、1ゲームに相当する値である値「1」を第1有利区間カウンタ197aに記憶される値（記憶値）に加算し、第1有利区間カウンタ197aの記憶値を累積的にインクリメント更新するゲーム数更新処理を実行する。また、A T制御手段200は、有利区間を開始した遊技からメダルの払出数をメダルの投入数で減算した差分の値（差枚数）を第2有利区間カウンタ197bに累積的に記録する差枚数更新処理を実行する。

【0052】

第1の実施形態のA T制御手段200は、有利区間に制御している場合、いずれの遊技状態である場合にも、1回の遊技が実行されるごとに1ゲームに相当する値である値「1」ずつ第1有利区間カウンタ197aの記憶値に累積的に加算（更新）するゲーム数更新処理と、メダルの差枚数に相当する値を第2有利区間カウンタ197bの記憶値に累積的に更新する差枚数更新処理と、を実行する。

10

【0053】

また、A T制御手段200は、第2有利区間カウンタ197bの記憶値を更新する差枚数更新処理において、当該遊技におけるメダルの払出数が規定投入数未満であることで第2有利区間カウンタ197bの記憶値を減算した際に、第2有利区間カウンタ197bの記憶値が値「0」未満となる場合にも、第2有利区間カウンタ197bに減算した結果をセットする。換言すると、A T制御手段200は、第2有利区間カウンタ197bに負の値をセット可能に構成されている。

20

【0054】

A T制御手段200は、4000ゲームの遊技が実行された場合、つまり第1有利区間カウンタ197aの記憶値が値「4000」になった場合に、有利区間を終了させる所定の終了条件として特定終了条件が成立したと判定し、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理を実行する。

【0055】

また、A T制御手段200は、有利区間において2400枚を超えるメダルが獲得された場合、つまり第2有利区間カウンタ197bの記憶値が値「2400」を超えた場合に、有利区間を終了させる所定の終了条件として特定終了条件が成立したと判定し、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理を実行する。このため、スロットマシン1では、例えば、メダルを獲得可能な演出状態に移行するまでに第2有利区間カウンタ197bの記憶値が負の値として値「-900」であった場合、メダルを獲得可能な演出状態において、第2有利区間カウンタ197bの記憶値が値「0」になるまでの900枚と、第2有利区間カウンタ197bの記憶値が値「2401」以上になるまでの2401枚と、の合計3301枚のメダルが獲得可能となる。

30

【0056】

A T制御手段200は、所定の初期化処理において、有利区間においてON状態にセットした各フラグや有利区間において設定した値等の有利区間における各種制御処理で用いた情報をすべて初期化する。なお、A T制御手段200は、特定終了条件以外の予め設定されている所定の終了条件（通常終了条件）が成立した場合にも有利区間を終了可能であり、通常終了条件が成立した場合にも所定の初期化処理及び所定の終了処理を実行する。

40

【0057】

2. 第1の実施形態における遊技機が備える構成

次に、図3～図18を参照して、第1の実施形態におけるスロットマシン1が備える各構成の詳細について説明する。

【0058】

<内部抽選の対象となる当選エリア>

図3は、第1の実施形態のスロットマシン1における内部抽選の対象となる当選エリアと、各当選エリアに対応付けられている当選番号及び当選役と、を示す図である。

50

【0059】

なお、第1の実施形態のスロットマシン1では、ボーナスとして、第1種特別役物に係る役物連続作動装置としてのレギュラービッグボーナス（以下、レギュラービッグボーナスを「RBB」とも記載）と、第1種特別役物としてのレギュラーボーナス（以下、レギュラーボーナスを「RB」とも記載）と、普通役物としてのシングルボーナス（以下、シングルボーナスを「SB」とも記載）と、を有している。また、スロットマシン1は、RBBとしてRBB1～RBB3を有し、RBとしてRB1～RB3を有している。

【0060】

図3に示すように、第1の実施形態のスロットマシン1では、内部抽選の対象となる当選エリアとして、当選エリア「リプレイA」～当選エリア「リプレイC」、当選エリア「全小役」、当選エリア「全1枚役」、当選エリア「5択ベルA」、当選エリア「5択ベル3A」～当選エリア「5択ベル6A」、当選エリア「5択ベルB」、当選エリア「5択ベル3B」～当選エリア「5択ベル6B」、当選エリア「6択ベル1」～当選エリア「6択ベル6」、当選エリア「3択ベル1」～当選エリア「3択ベル3」、当選エリア「共通ベル1」、当選エリア「共通ベル2」、当選エリア「ベル1」、当選エリア「スイカ1」、当選エリア「RB1」、当選エリア「RB2」、当選エリア「RB3」、当選エリア「SB」、当選エリア「RBB1&ベル2」、当選エリア「RBB1&1枚役1」、当選エリア「RBB2&ベル3」、当選エリア「RBB2&スイカ2」、当選エリア「RBB2&1枚役2」、当選エリア「RBB3&スイカ3」、当選エリア「RBB3&1枚役3」、当選エリア「RBB1&リプレイA」、当選エリア「RBB2&リプレイA」、当選エリア「RBB3&リプレイC」を有しており、当選番号1番～当選番号42番の番号がそれぞれ対応付けられている。また、スロットマシン1では、内部抽選の結果として不当選（ハズレ）に当選番号0番が対応付けられている。

【0061】

当選エリア「5択ベルA」、当選エリア「5択ベル3A」～当選エリア「5択ベル6A」、当選エリア「5択ベルB」、当選エリア「5択ベル3B」～当選エリア「5択ベル6B」、当選エリア「6択ベル1」～当選エリア「6択ベル6」、当選エリア「3択ベル1」～当選エリア「3択ベル3」は、遊技状態によって、ストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様のうち打順に応じた小役が入賞可能となるように構成されている。なお、以下の記載において、当選エリア「5択ベルA」、当選エリア「5択ベル3A」～当選エリア「5択ベル6A」、当選エリア「5択ベルB」、当選エリア「5択ベル3B」～当選エリア「5択ベル6B」、当選エリア「6択ベル1」～当選エリア「6択ベル6」、当選エリア「3択ベル1」～当選エリア「3択ベル3」をまとめて「打順小役当選態様」とも記載する。

【0062】

ここで、「打順」とは、ストップボタンB1～ストップボタンB3に対して押下を実行する順番を意味する。また、以下の記載において、ストップボタンB1～ストップボタンB3が押下されるタイミングを「押下タイミング」とも記載する。

【0063】

第1の実施形態のスロットマシン1において、ストップボタンB1～ストップボタンB3の3つのストップボタンを押下する順序である打順は、打順1～打順6の6種類の打順から構成されている。打順1は、ストップボタンB1→ストップボタンB2→ストップボタンB3の順に停止操作が実行される、いわゆる順押しと称される打順である。また、打順2は、ストップボタンB1→ストップボタンB3→ストップボタンB2の順に停止操作が実行される、いわゆるハサミ打ちと称される打順である。また、打順3は、ストップボタンB2→ストップボタンB1→ストップボタンB3の順に停止操作が実行される打順である。また、打順4は、ストップボタンB2→ストップボタンB3→ストップボタンB1の順に停止操作が実行される打順である。また、打順5は、ストップボタンB3→ストップボタンB1→ストップボタンB2の順に停止操作が実行される打順である。また、打順6は、ストップボタンB3→ストップボタンB2→ストップボタンB1の順に停止操作が

実行される、いわゆる逆押しと称される打順である。

【0064】

内部抽選手段120は、乱数判定処理において、抽選値数が対応付けられた当選エリアのうち最も大きい番号の当選番号の当選エリアから順に当選番号0番の不当選に向かう順番で、各当選エリアの当否を決定していく。

【0065】

第1の実施形態のスロットマシン1では、内部抽選で当選した場合に入賞可能な小役として、小役1～小役39を有しており、内部抽選で当選可能なリプレイとして、リプレイ1～リプレイ3を有している。各小役及び各リプレイは、それぞれ図3に示す組合せで各当選エリアに対応付けられている。

10

【0066】

ここで、第1の実施形態のスロットマシン1では、持越可能フラグが対応付けられる役としては、RBB1～RBB3、RB1～RB3があり、小役、リプレイ及びSBは、持越不可フラグに対応付けられている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、内部抽選でRBB1～RBB3、RB1～RB3を含む当選エリアに当選すると、当選したRBB1～RBB3、RB1～RB3の抽選フラグの成立状態を、RBB1～RBB3、RB1～RB3が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき、内部抽選手段120は、RBB1～RBB3、RB1～RB3の抽選フラグの成立状態が持ち越されている遊技でも、小役及びリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、RBB1～RBB3、RB1～RB3の抽選フラグの成立状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているRBB1～RBB3、RB1～RB3の抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを成立状態に設定する。

20

【0067】

＜内部抽選テーブル＞

第1の実施形態のスロットマシン1は、内部抽選手段120による内部抽選で用いられる抽選テーブルである内部抽選テーブルとして、非RT状態で用いられる内部抽選テーブルAと、非RT状態でSBが作動した場合に用いられる内部抽選テーブルBと、RBB1内部中状態～RBB3内部中状態用いられる内部抽選テーブルCと、RBB1作動中一般状態で用いられる内部抽選テーブルDと、RBB1作動中RB1内部中状態で用いられる内部抽選テーブルEと、RBB2作動中一般状態で用いられる内部抽選テーブルFと、RBB2作動中RB2内部中状態で用いられる内部抽選テーブルGと、RBB3作動中一般状態で用いられる内部抽選テーブルHと、RBB3作動中RB3内部中状態で用いられる内部抽選テーブルIと、RBB1作動中RB1作動中状態～RBB3作動中RB3作動中状態で用いられる内部抽選テーブルJと、を内部抽選テーブル記憶手段192に記憶させている。内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルJの各内部抽選テーブルにおいては、抽選の対象となる各当選エリアに抽選値数が対応付けられている。より詳しくは、後述する。

30

【0068】

＜乱数判定処理＞

第1の実施形態の内部抽選手段120は、乱数判定処理において、乱数生成手段110から取得した乱数を、内部抽選テーブル記憶手段192から取得した内部抽選テーブルにおいて各当選エリアに対応付けられている抽選値数で順次減算していき、減算した結果が負の値となった場合に、当該減算した抽選値数に対応する当選エリアに当選したと判定する。また、内部抽選手段120は、内部抽選テーブルに記憶されているすべての抽選値数で減算し終えた時点で減算した結果が正の値である場合、いずれの役にも当選しなかった不当選であると判定する。

40

【0069】

＜図柄の配列＞

図4は、第1の実施形態のスロットマシン1における左リールR1～右リールR3の周

50

面に配列された各図柄を示す図である。第1の実施形態では、図4に示すように、左リールR1～右リールR3の外周面に、赤7図柄「赤7」、青7図柄「青7」、BAR図柄「BAR」、リプレイA図柄「RPA」、リプレイB図柄「RPB」、ベルA図柄「BLA」、ベルB図柄「BLB」、チェリー図柄「CH」、スイカ図柄「WM」及びブランク図柄「BK」が配列されている。また、左リールR1～右リールR3の周面には、それぞれ20コマの図柄が配列されている。

【0070】

＜リール制御手段＞

第1の実施形態のスロットマシン1では、いずれの遊技状態である場合にも、リール停止制御において有効ラインL1上に停止させる役の優先順序が「リプレイ＞小役＞ボーナス」の順序で優先順位が定められている。つまり、リール制御手段130は、ボーナスと小役又はボーナスとリプレイが重複して当選している場合、ボーナスに優先して小役又はリプレイを入賞させる停止制御を実行する。

10

【0071】

また、上述したように、リール制御手段130は、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で4コマ分回転可能に構成されていることから、左リールR1～右リールR3に配列されている図柄のうち4コマ以内の間隔で配列されている図柄について、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず有効ラインL1上に停止表示可能に構成されている。

【0072】

20

具体的には、リール制御手段130は、左リールR1のスイカ図柄「WM」、中リールR2のベルA図柄「BLA」、チェリー図柄「CH」、右リールR3のリプレイA図柄「RPA」、ベルA図柄「BLA」、スイカ図柄「WM」について、有効ラインL1上に停止可能な場合であれば、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず停止可能に構成されている。

【0073】

また、リール制御手段130は、4コマ以内の間隔で配列されている図柄であれば同一の図柄ではない図柄であっても停止可能であり、例えば、左リールR1の停止番号3番、停止番号8番、停止番号18に配列されているベルA図柄「BLA」と、停止番号13番に配列されているベルB図柄「BLB」と、のいずれかを有効ラインL1上に停止可能な場合に、ストップボタンB1の押下タイミングによらずベルA図柄「BLA」又はベルB図柄「BLB」を停止可能に構成されている。

30

【0074】

＜小役の配当＞

第1の実施形態において、小役1～小役10、小役33、小役34の配当は、規定投入数（3枚）よりも多い枚数の払出数（11枚）に設定されている。また、小役11～小役13の配当は、規定投入数と同数の払出数（3枚）に設定されている。また、小役14～小役32、小役35～小役39の配当は、規定投入数よりも少ない枚数の払出数（1枚）に設定されている。

【0075】

40

＜役の入賞図柄組合せ＞

図5～図7は、RBB1～RBB3，RB1～RB3，SB、リプレイ1～リプレイ3、小役1～小役39の入賞図柄組合せと、小役1～小役39の配当と、を示す図である。

【0076】

図5に示すように、RBB3は、入賞図柄組合せとして「赤7ー赤7ー青7」と、「ベルBーBARーBAR（青7）」と、が設定されている。スロットマシン1では、例えば、左リールR1～右リールR3が停止し有効ラインL1上に「赤7ーBARー青7」の図柄組合せが表示された場合に、RBB3が入賞したと判定されない構成となっている。

【0077】

また、RBB1～RBB3，RB1～RB3，SBの入賞図柄組合せは、それぞれ入賞

50

図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止可能なタイミングでストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の操作された場合に入賞可能となる図柄から構成されている。このため、スロットマシン 1 では、R B B 1 ～R B B 3 , R B 1 ～R B 3 , S B を入賞可能な状態において、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の操作タイミングが入賞可能となっているボーナスの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止可能なタイミングであれば、該ボーナスが入賞し、有効ライン L 1 上に停止不能なタイミングである場合には、該ボーナスが入賞しない構成となっている。

【 0 0 7 8 】

図 5 に示すように、1 1 枚の配当に設定された小役 1 ～小役 1 0 の入賞図柄組合せを構成する図柄は、左リール R 1 ～右リール R 3 のそれぞれにおいて 4 コマ以内の間隔で配列されている。このため、小役 1 ～小役 1 0 のそれぞれは、有効ライン L 1 上に停止表示可能にするリール停止制御が実行される場合において、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示されるように構成されている。

【 0 0 7 9 】

また、図 6、図 7 に示すように、小役 1 1 ～小役 3 9 の入賞図柄組合せを構成する図柄は、左リール R 1 の図柄～右リール R 3 の図柄のうち少なくとも 1 つにおいて、該リールに対応するストップボタンの操作タイミングによって取りこぼしが発生し得る構成となっている。具体的には、例えば、小役 1 1 の入賞図柄組合せを構成する中リール R 2 のスイカ図柄「WM」は、停止番号 1 番のスイカ図柄「WM」～停止番号 1 0 番のリプレイ B 図柄「R P B」のスイカ図柄「WM」の引き込み範囲内の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングでストップボタン B 2 が操作された場合に入賞可能となり、スイカ図柄「WM」の引き込み範囲外の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングである場合には小役 1 1 を入賞できない構成となっている。

【 0 0 8 0 】

< 遊技状態移行制御手段 >

図 8 は、第 1 の実施形態の遊技状態移行制御手段 1 7 0 が実行する遊技状態の移行に係る制御において、各遊技状態から移行可能な遊技状態を示す状態遷移図である。

【 0 0 8 1 】

図 8 に示すように、スロットマシン 1 は、ボーナスが作動及び成立していない遊技状態として、非 R T 状態を有し、R B B が成立している遊技状態として R B B 1 内部中状態～R B B 3 内部中状態を有し、R B B が作動している遊技状態として、R B B 1 作動中一般状態～R B B 3 作動中一般状態、R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態～R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態、R B B 1 作動中 R B 1 作動中状態～R B B 3 作動中 R B 3 作動中状態を有している。

【 0 0 8 2 】

また、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、S B が作動した場合に、S B の作動に基づき遊技状態を変更しないように構成されている。遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、遊技状態が非 R T 状態である状態で S B が当選し、S B の入賞に基づき S B を作動させた場合、現在の遊技状態である非 R T 状態を維持したまま S B を作動させる。

【 0 0 8 3 】

非 R T 状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態（初期遊技状態、通常遊技状態）であり、設定変更手段 1 0 0 によって設定変更が実行された場合等、スロットマシン 1 が初期化され遊技状態も初期化された場合に設定される遊技状態となっている。また、非 R T 状態は、遊技が実行された回数によって終了することがない無限 R T として構成されている。また、非 R T 状態におけるリプレイを含む当選エリアの当選確率の合算は、 $8978 / 65536$ （約 $1 / 7.3$ ）に設定されている。非 R T 状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、R B B 1 ～R B B 3 又は S B を含む当選エリアに抽選値数に対応付けられた内部抽選テーブル A を用いた内部抽選を内部抽選手段 1 2 0 に実行させる。

10

20

30

40

50

【0084】

遊技状態移行制御手段170は、内部抽選でRBB1～RBB3のいずれかを含む当選エリアに当選した場合に、RBB1内部中状態～RBB3内部中状態のうち当選しているRBBに対応する遊技状態に移行する。

【0085】

次に、SBが入賞した場合の詳細について説明する。SBが入賞しSBが作動した場合、遊技状態移行制御手段170は、1回の遊技が実行されると、SBを終了する。また、上述したように、遊技状態移行制御手段170は、SBが作動した場合に、SBの作動に基づき遊技状態を変更しないように構成されており、SBの作動に基づき非RT状態を終了しないように構成されている。

10

【0086】

このため、スロットマシン1では、非RT状態でSBが作動し、SB作動中の非RT状態における内部抽選でRBB1～RBB3のいずれかを含む当選エリアに当選した場合に、RBB1内部中状態～RBB3内部中状態のうち当選しているRBBに対応する遊技状態への移行契機が成立したことに基づきSBが終了した後に遊技状態を非RT状態から当選しているRBBに対応する遊技状態に移行する。

【0087】

SBの作動中における内部抽選で用いられる内部抽選テーブルBでは、SBに当選する当選エリア「SB」に抽選値数が対応付けられている。このため、スロットマシン1では、SBが作動した状態での遊技においてSBが入賞し、再度SBが作動することで、SBが作動した状態での遊技を連続可能となるように構成されている。

20

【0088】

また、第1の実施形態において、演出制御手段180は、SBが作動した状態で遊技が実行されず図柄変動が所定時間に亘って発生しなかった場合に、現在実行している演出からデモ画像の表示に移行するように構成されている。

【0089】

このような構成により、スロットマシン1は、遊技者が遊技を所定時間に亘って中断してデモ画面が表示されるか否かによって、SBが作動しているか否かが遊技者に判別されてしまうことを防ぐことができ、遊技機の商品性が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0090】

RBB1内部中状態は、RBB1が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態である。RBB1内部中状態において、遊技状態移行制御手段170は、リプレイの当選確率が $26108/65536$ （約 $1/2.5$ ）に設定された内部抽選テーブルCを用いた内部抽選を内部抽選手段120に実行させる。

30

【0091】

RBB2内部中状態は、RBB2が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態である。RBB2内部中状態において、遊技状態移行制御手段170は、リプレイの当選確率が $26108/65536$ （約 $1/2.5$ ）に設定された内部抽選テーブルCを用いた内部抽選を内部抽選手段120に実行させる。

【0092】

RBB3内部中状態は、RBB3が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態である。RBB1内部中状態において、遊技状態移行制御手段170は、リプレイの当選確率が $26108/65536$ （約 $1/2.5$ ）に設定された内部抽選テーブルCを用いた内部抽選を内部抽選手段120に実行させる。

40

【0093】

RBB1が入賞した場合、遊技状態移行制御手段170は、RBB1の作動に基づきRBB1作動中一般状態に遊技状態移行する。遊技状態移行制御手段170は、予め定められた所定の払出数（例えば、285枚）を超えるメダルが払い出された場合、つまり、RBB1作動中一般状態と、RBB1作動中RBB1内部中状態と、RBB1作動中RBB1作動中状態と、において払い出されたメダルの枚数が所定の払出数を超えた場合に、RBB

50

B 1 の終了条件が成立したと判定し、遊技状態を非 R T 状態に移行する。

【 0 0 9 4 】

R B B 1 作動中一般状態は、R B B 1 が作動した遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態である。R B B 1 作動中一般状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、リプレイの当選確率が $4 0 9 6 / 6 5 5 3 6$ ($1 / 1 6$) に設定され、R B 1 に当選する当選エリア「R B 1」に抽選値数に対応付けられた内部抽選テーブル D を用いた内部抽選を内部抽選手段 1 2 0 に実行させる。

【 0 0 9 5 】

R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態は、R B B 1 作動中一般状態における内部抽選で R B 1 に当選し、R B 1 が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態である。R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、小役を含む当選エリアと、リプレイを含む当選エリアと、のいずれかに当選するように構成された内部抽選テーブル E を用いた内部抽選を内部抽選手段 1 2 0 に実行させる。

【 0 0 9 6 】

上述したように、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、いずれの遊技状態である場合にも、リール停止制御において有効ライン L 1 上に停止させる役の優先順序が「リプレイ > 小役 > ボーナス」の順序で優先順位が定められている。

【 0 0 9 7 】

このため、スロットマシン 1 では、R B B 1 作動中一般状態において R B 1 に当選した遊技において R B 1 が入賞せず、R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態に移行した場合、以降の遊技において R B 1 と、小役又はリプレイと、が重複して当選し、R B 1 に優先して小役又はリプレイの入賞図柄組合せを構成する図柄が有効ライン L 1 上に停止されることで、R B 1 が入賞せず、R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態が維持される構成となっている。

【 0 0 9 8 】

R B B 1 作動中 R B 1 作動中状態は、R B B 1 が作動している状態で R B 1 が入賞し R B 1 が作動することで移行される遊技状態である。R B B 1 作動中 R B 1 作動中状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、小役が 8 回入賞した場合と、1 2 回の遊技が実行された場合と、に R B 1 の終了条件が成立したと判定し、R B 1 の作動を終了させ、遊技状態を R B B 1 作動中一般状態へ移行させる。R B B 1 作動中 R B 1 作動中状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、内部抽選テーブル J を用いた内部抽選を内部抽選手段 1 2 0 に実行させる。

【 0 0 9 9 】

R B B 2 が入賞した場合、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、R B B 2 の作動に基づき R B B 2 作動中一般状態に遊技状態を移行する。遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、予め定められた所定の払出数（例えば、2 8 5 枚）を超えるメダルが払い出された場合、つまり、R B B 2 作動中一般状態と、R B B 2 作動中 R B 2 内部中状態と、R B B 2 作動中 R B 2 作動中状態と、において払い出されたメダルの枚数が所定の払出数を超えた場合に、R B B 2 の終了条件が成立したと判定し、遊技状態を非 R T 状態に移行する。

【 0 1 0 0 】

R B B 2 作動中一般状態は、R B B 2 が作動した遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態である。R B B 2 作動中一般状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、リプレイの当選確率が $4 0 9 6 / 6 5 5 3 6$ ($1 / 1 6$) に設定され、R B 2 に当選する当選エリア「R B 2」に抽選値数に対応付けられた内部抽選テーブル F を用いた内部抽選を内部抽選手段 1 2 0 に実行させる。

【 0 1 0 1 】

R B B 2 作動中 R B 2 内部中状態は、R B B 2 作動中一般状態における内部抽選で R B 2 に当選し、R B 2 が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態である。R B B 2 作動中 R B 2 内部中状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、リプレイの当選確率が $2 2 0 9 2 / 6 5 5 3 6$ (約 $1 / 3 . 0$) に設定された内部抽選テーブル G を用いた内部抽選を内部抽選手段 1 2 0 に実行させる。

【0102】

内部抽選テーブルGを用いた内部抽選においては、13946／65536（約1／4．7）の確率で不当選となるように構成されている。スロットマシン1では、RBB2作動中RB2内部中状態における内部抽選の結果が不当選となった遊技において、RB2が単独で成立状態となることで、RB2を入賞させることができる構成となっている。

【0103】

RBB2作動中RB2作動中状態は、RBB2が作動している状態でRB2が入賞しRB2が作動することで移行される遊技状態である。RBB2作動中RB2作動中状態において、遊技状態移行制御手段170は、小役が8回入賞した場合と、12回の遊技が実行された場合と、にRB2の終了条件が成立したと判定し、RB2の作動を終了させ、遊技状態をRBB2作動中一般状態へ移行させる。RBB2作動中RB2作動中状態において、遊技状態移行制御手段170は、内部抽選テーブルJを用いた内部抽選を内部抽選手段120に実行させる。

10

【0104】

RBB3が入賞した場合、遊技状態移行制御手段170は、RBB3の作動に基づきRBB3作動中一般状態に遊技状態を移行する。遊技状態移行制御手段170は、予め定められた所定の払出数（例えば、285枚）を超えるメダルが払い出された場合、つまり、RBB3作動中一般状態と、RBB3作動中RB3内部中状態と、RBB3作動中RB3作動中状態と、において払い出されたメダルの枚数が所定の払出数を越えた場合に、RB3の終了条件が成立したと判定し、遊技状態を非RT状態に移行する。

20

【0105】

RBB3作動中一般状態は、RBB3が作動した遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態である。RBB3作動中一般状態において、遊技状態移行制御手段170は、リプレイの当選確率が4096／65536（1／16）に設定され、RB3に当選する当選エリア「RB3」に抽選値数が対応付けられた内部抽選テーブルHを用いた内部抽選を内部抽選手段120に実行させる。

【0106】

RBB3作動中RB3内部中状態は、RBB3作動中一般状態における内部抽選でRB3に当選し、RB3が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態である。RBB3作動中RB3内部中状態において、遊技状態移行制御手段170は、リプレイの当選確率が4096／65536（1／16）に設定された内部抽選テーブルIを用いた内部抽選を内部抽選手段120に実行させる。

30

【0107】

内部抽選テーブルIを用いた内部抽選においては、31942／65536（約1／2．1）の確率で不当選となるように構成されている。スロットマシン1では、RBB3作動中RB3内部中状態における内部抽選の結果が不当選となった遊技において、RB3が単独で成立状態となることで、RB3を入賞させることができる構成となっている。

【0108】

RBB3作動中RB3作動中状態は、RBB3が作動している状態でRB3が入賞しRB3が作動することで移行される遊技状態である。RBB3作動中RB3作動中状態において、遊技状態移行制御手段170は、小役が8回入賞した場合と、12回の遊技が実行された場合と、にRB3の終了条件が成立したと判定し、RB3の作動を終了させ、遊技状態をRBB3作動中一般状態へ移行させる。RBB3作動中RB3作動中状態において、遊技状態移行制御手段170は、内部抽選テーブルJを用いた内部抽選を内部抽選手段120に実行させる。

40

【0109】

<AT制御手段>

図9は、第1の実施形態のAT制御手段200によって制御される通常区間及び有利区間と、有利区間中に制御される演出状態と、についての詳細を示す状態遷移図である。

【0110】

50

上述したように、通常区間は、内部抽選手段120による内部抽選の結果に基づく補助遊技に関する制御が実行されない期間である。AT制御手段200は、通常区間内における遊技において、内部抽選手段120による内部抽選で当選した当選エリアに基づき、通常区間を終了し有利区間を開始するか否かを決定する抽選である有利区間抽選を実行する。

【0111】

有利区間抽選において、AT制御手段200は、まず、AT制御データ記憶手段197から、複数の乱数のそれぞれに対して「有利区間の開始」、「不当選（ハズレ）」が対応付けられているデータテーブルである有利区間移行抽選テーブルを取得する。そして、AT制御手段200は、乱数生成手段110から乱数を取得し、取得した乱数を有利区間移行抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき、有利区間を開始するか否かを決定する。

10

【0112】

AT制御手段200は、内部抽選で当選した当選エリアの当選確率と、有利区間抽選における「有利区間の開始」の当選確率と、を乗算した確率について、 $1/17500$ 以上となるように有利区間抽選を実行する。

【0113】

第1の実施形態のAT制御手段200は、遊技状態によらず当選エリア「5択ベルA」、当選エリア「5択ベル3A」～当選エリア「5択ベル6A」、当選エリア「5択ベルB」、当選エリア「5択ベル3B」～当選エリア「5択ベル6B」、当選エリア「6択ベル1」～当選エリア「6択ベル6」、当選エリア「3択ベル1」～当選エリア「3択ベル3」、当選エリア「共通ベル1」、当選エリア「共通ベル2」、当選エリア「ベル1」、当選エリア「スイカ1」、当選エリア「SB」に当選した場合と、RBB1～RBB3が当選及び作動していない遊技状態において当選エリア「RBB1&ベル2」、当選エリア「RBB1&1枚役1」、当選エリア「RBB2&ベル3」、当選エリア「RBB2&スイカ2」、当選エリア「RBB2&1枚役2」、当選エリア「RBB3&スイカ3」、当選エリア「RBB3&1枚役3」、当選エリア「RBB1&リプレイA」、当選エリア「RBB2&リプレイA」、当選エリア「RBB3&リプレイC」に当選した場合と、に、有利区間抽選を実行し、他の当選エリアに当選した場合には、有利区間抽選を実行しないように構成されている。

20

【0114】

第1の実施形態のAT制御手段200は、当選エリア（当選エリア「5択ベルA」、当選エリア「5択ベル3A」～当選エリア「5択ベル6A」、当選エリア「5択ベルB」、当選エリア「5択ベル3B」～当選エリア「5択ベル6B」、当選エリア「6択ベル1」～当選エリア「6択ベル6」、当選エリア「3択ベル1」～当選エリア「3択ベル3」、当選エリア「共通ベル1」、当選エリア「共通ベル2」）に当選した場合に、 $1/1$ の確率で「有利区間の開始」に当選する有利区間抽選を実行する。また、AT制御手段200は、遊技状態によらず当選エリア「ベル1」、当選エリア「スイカ1」、当選エリア「SB」に当選した場合と、RBB1～RBB3が当選及び作動していない遊技状態において当選エリア「RBB1&ベル2」、当選エリア「RBB1&1枚役1」、当選エリア「RBB2&ベル3」、当選エリア「RBB2&スイカ2」、当選エリア「RBB2&1枚役2」、当選エリア「RBB3&スイカ3」、当選エリア「RBB3&1枚役3」、当選エリア「RBB1&リプレイA」、当選エリア「RBB2&リプレイA」、当選エリア「RBB3&リプレイC」に当選した場合と、において、約 $1/1.5$ と高い確率で「有利区間の開始」に当選する有利区間抽選を実行する。

30

40

【0115】

有利区間において、AT制御手段200は、指示機能に係る状態（演出状態）として、通常状態と、CZ状態と、AT状態と、を有している。また、第1の実施形態のスロットマシン1は、全体の遊技における有利区間の滞在比率が、7割以上となりうる構成となっている。

【0116】

50

第1の実施形態において、AT制御手段200は、通常区間から有利区間に移行した場合、有利区間が開始される遊技における演出状態を設定する開始時状態設定制御を実行するように構成されている。AT制御手段200は、開始時状態設定制御によって、有利区間が開始される遊技における演出状態を、通常状態と、CZ状態と、のいずれかに設定する。開始時状態設定制御の詳細については、後述する。

【0117】

通常状態は、他の演出状態に移行していない場合に設定される、複数種類の演出状態の中で通常の状態に相当する演出状態（通常演出状態）である。AT制御手段200は、演出状態が通常状態に移行した場合、通常状態における遊技回数をカウントする通常ゲーム数カウンタ（不図示）に、遊技が実行される都度、通常ゲーム数カウンタの記憶値を1ゲームに相当する値「1」を加算するインリメント更新を実行する。AT制御手段200は、通常ゲーム数カウンタの記憶値が値「700」となった場合に、CZ状態への移行条件（CZ移行条件）が成立したと判定し、演出状態を通常状態からCZ状態に移行する。

10

【0118】

AT制御手段200は、通常状態における内部抽選でRBBを含まない当選エリアに当選した遊技において、CZ状態への移行を決定するか否かを抽選するCZ抽選を実行するように構成されている。また、AT制御手段200は、内部抽選で当選エリア「スイカ1」に当選した場合には、RBBを含まず且つ当選エリア「スイカ1」とは異なる当選エリアに当選した場合よりも「CZ状態への移行」に当選しやすくなることで遊技者にとって有利な結果となる確率が高くなったCZ抽選を実行するように構成されている。CZ抽選において「CZ状態への移行」に当選した場合、AT制御手段200は、演出状態を通常状態からCZ状態に移行する。

20

【0119】

また、AT制御手段200は、内部抽選でRBB1を含む当選エリアに当選した場合と、RBB2を含む当選エリアに当選した場合と、において、AT状態への移行を決定する。また、AT制御手段200は、内部抽選でRBB3を含む当選エリアに当選した場合と、作動したRBB3が終了した場合と、に、AT状態への移行を決定するか否かを抽選する通常中AT抽選を実行し、「AT状態への移行」に当選した場合に、AT状態への移行条件（AT移行条件）が成立したと判定する。

【0120】

CZ状態は、補助遊技に係る制御として、AT状態に演出状態を移行するか否かを決定する制御が実行された場合に、通常状態よりも高い確率でAT状態に移行可能に構成されており、通常状態よりも遊技者にとって有利な演出状態である。AT制御手段200は、CZ状態の開始時にAT制御データ記憶手段197のCZゲーム数カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する値（例えば、10ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、CZゲーム数カウンタの記憶値を1ゲームに相当する値「1」で減算するデクリメント更新を実行する。

30

【0121】

AT制御手段200は、CZ状態における毎回の遊技において、AT状態への移行を決定するか否かを抽選するCZ中AT抽選を実行するように構成されている。CZ中AT抽選において「AT状態への移行」に当選した場合、AT制御手段200は、CZ状態の開始から10ゲームの遊技が実行された後に、演出状態をCZ状態から当選した演出状態に移行する。

40

【0122】

AT制御手段200は、CZ中AT抽選で「AT状態への移行」に当選し且つCZ状態が終了するまでの遊技において、CZ状態の終了後に移行するAT状態に移行した場合におけるAT状態について、1セットのAT状態を実行する回数を加算（上乘せ）するか否かを決定するCZ中セット数上乘せ抽選を実行する。

【0123】

一方、AT制御手段200は、CZ中AT抽選で「AT状態への移行」に当選すること

50

なくC Z状態において10ゲームの遊技が実行された場合、C Z状態を終了し演出状態を通常状態に移行する。

【0124】

A T制御手段200は、C Z状態において実行する補助遊技に係る抽選（C Z中A T抽選、C Z中セット数上乘せ抽選）について、内部抽選の結果によらず実行するように構成されている。また、A T制御手段200は、C Z状態において実行する補助遊技に係る抽選について、内部抽選で当選エリア「スイカ1」に当選した場合には、他の当選エリアに当選した場合よりも「不当選（ハズレ）」となる確率が低下し、遊技者にとって有利な結果（C Z中A T抽選であれば「A T状態への移行」となる確率が高くなる）ように構成されている。

10

【0125】

なお、A T制御手段200は、内部抽選でR B B 1を含む当選エリアに当選した場合と、R B B 2を含む当選エリアに当選した場合と、において、C Z中A T抽選を実行することなくA T状態への移行を決定する。また、A T制御手段200は、内部抽選でR B B 3を含む当選エリアに当選した場合に、C Z中A T抽選を実行する。

【0126】

演出制御手段180は、通常状態又はC Z状態でR B B 1に当選した場合、R B B 1を入賞可能となった遊技において、R B B 1の入賞図柄組合せである「青7－青7－青7」を狙わせる演出であるR B B 1入賞示唆演出を実行する。また、演出制御手段180は、通常状態又はC Z状態でR B B 2に当選した場合、R B B 2を入賞可能となった遊技において、R B B 2の入賞図柄組合せである「赤7－赤7－赤7」を狙わせる演出であるR B B 2入賞示唆演出を実行する。また、演出制御手段180は、当選エリア「R B B 2 & スイカ2」に当選した場合に、B A R図柄「B A R」を左リールR 1の中段に停止させることを狙わせる特定入賞示唆演出を実行する。

20

【0127】

また、演出制御手段180は、A T制御手段200によってA T状態への移行条件が成立し、且つR B B 3が当選している場合、R B B 3を入賞可能となった遊技において、R B B 3の入賞図柄組合せのうち「赤7－赤7－青7」を狙わせる演出である第1 R B B 3入賞示唆演出を実行する。一方、演出制御手段180は、A T制御手段200によってA T状態への移行条件が成立しておらず、且つR B B 3が当選している場合、R B B 3を入賞可能となった遊技において、R B B 3の入賞図柄組合せのうち「B L B－B A R－B A R（青7）」を狙わせる演出である第2 R B B 3入賞示唆演出を実行する。

30

【0128】

このような構成により、第1の実施形態のスロットマシン1では、R B B 3の当選に基づきA T状態が開始された場合に、遊技者がボーナスと認識する「赤7－赤7－青7」を狙わせる第1 R B B 3入賞示唆演出が実行されることで、A T状態が開始されることでボーナスの当選確率が当たったかのような印象を遊技者に与えることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。R B B 1入賞示唆演出、R B B 2入賞示唆演出、第1 R B B 3入賞示唆演出、第2 R B B 3入賞示唆演出及び特定入賞示唆演出の詳細については、後述する。

40

【0129】

A T状態は、ストップボタンB 1～ストップボタンB 3の操作態様によって11枚の配当に設定された小役1～小役10を入賞可能となる場合に、小役1～小役10の入賞補助が実行可能に構成されていることで、通常状態及びC Z状態よりも遊技者にとって有利な演出状態である。

【0130】

第1の実施形態のスロットマシン1では、より詳しくは後述するが、非R T状態において、当選エリア「5択ベルA」、当選エリア「5択ベル3A」～当選エリア「5択ベル6A」、当選エリア「5択ベルB」、当選エリア「5択ベル3B」～当選エリア「5択ベル6B」の当選時に各当選エリアに対応付けられた打順（正解打順）でストップボタンB 1

50

～ストップボタンB 3が操作されることで11枚の配当に設定された小役が入賞可能となり、RBB1内部中状態～RBB3内部中状態、RBB1作動中一般状態～RBB3作動中一般状態、RBB3作動中RB3内部中状態では、打順小役当選態様の当選時に打順小役当選態様のそれぞれに対応付けられた正解打順でストップボタンB 1～ストップボタンB 3が操作されることで11枚の配当に設定された小役が入賞可能となるように構成されている。

【0131】

AT制御手段200は、AT状態であり、且つ遊技状態が非RT状態、RBB1作動中一般状態～RBB3作動中一般状態、RBB3作動中RB3内部中状態である場合、正解打順でストップボタンB 1～ストップボタンB 3を操作することで11枚の配当の小役を入賞可能となる場合に正解打順を報知する補助遊技を実行する。また、AT制御手段200は、AT状態であり、且つ遊技状態がRBB1内部中状態～RBB3内部中状態である場合、打順小役当選態様のうち当選エリア「5択ベルA」、当選エリア「5択ベル3A」～当選エリア「5択ベル6A」、当選エリア「5択ベルB」、当選エリア「5択ベル3B」～当選エリア「5択ベル6B」の当選時に正解打順を報知する補助遊技を実行し、当選エリア「6択ベル1」～当選エリア「6択ベル6」、当選エリア「3択ベル1」～当選エリア「3択ベル3」の当選時には正解打順を報知しないように構成されている。

【0132】

上述したように、第1の実施形態のAT制御手段200は、RBB1～RBB3を含む当選エリアに当選した場合に、AT状態に移行可能に構成されている。このため、スロットマシン1では、RBB1内部中状態～RBB3内部中状態である場合に、打順小役当選態様のうち当選エリア「5択ベルA」、当選エリア「5択ベル3A」～当選エリア「5択ベル6A」、当選エリア「5択ベルB」、当選エリア「5択ベル3B」～当選エリア「5択ベル6B」の当選時に正解打順を報知する補助遊技を実行し、当選エリア「6択ベル1」～当選エリア「6択ベル6」、当選エリア「3択ベル1」～当選エリア「3択ベル3」の当選時には正解打順を報知しない構成にすることで、補助遊技が実行される頻度を非RT状態である場合と同じに頻度にすることができ、いずれの遊技においてRBB1～RBB3に当選したかが遊技者に判別されることを防ぐことができる。

【0133】

AT制御手段200は、AT状態の開始時にAT制御データ記憶手段197のATゲーム数カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する初期値（50ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、ATゲーム数カウンタの記憶値を1ゲームに相当する値「1」で減算するデクリメント更新を実行する。また、AT制御手段200は、AT状態が開始された遊技において、「AT状態の継続」、「不当選（ハズレ）」が抽選の対象に設定されたAT継続抽選を実行する。AT継続抽選において、AT制御手段200は、「AT状態の継続」に当選した場合には、1セットのAT状態の実行に係る情報をAT制御データ記憶手段197にストックする。また、AT制御手段200は、内部抽選手段120による内部抽選で当選エリア「リプレイC」、当選エリア「スイカ1」、当選エリア「RBB2&スイカ2」、当選エリア「RBB3&スイカ3」、当選エリア「RBB3&リプレイC」に当選した場合に、1セットのAT状態を実行する回数を加算（上乘せ）するか否かを決定するAT中セット数上乘せ抽選を実行する。

【0134】

AT制御手段200は、ATゲーム数カウンタの記憶値が値「0」になった場合において、1セット以上のAT状態がストックされている場合には、AT状態の継続を決定するとともに、次セットのAT状態を開始する。一方、AT制御手段200は、ATゲーム数カウンタの記憶値が値「0」になった場合において、1セットのAT状態がストックされていない場合には、AT状態の終了条件（AT終了条件）が成立したことに基づき有利区間の終了条件のうち通常終了条件が成立したと判定し、AT状態の終了とともに有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。

10

20

30

40

50

【0135】

3. 各遊技状態における遊技機の性能の詳細

次に、第1の実施形態のスロットマシン1が有する各遊技状態の遊技性と、各遊技状態において遊技が実行される場合におけるスロットマシン1の性能と、の詳細について説明する。

【0136】

<各遊技状態における当選エリアの当選確率>

図10は、各遊技状態における内部抽選で抽選の対象に設定された当選エリアに対応付けられた抽選値数を示す図である。なお、図10と後述する図14においては、RBB1作動中RB1作動中状態～RBB3作動中RB3作動中状態について、RB1作動中～RB3作動中と記載している。

10

【0137】

図10に示すように、非RT状態における内部抽選で用いられる内部抽選テーブルAでは、当選エリア「SB」の当選確率が他の当選エリアよりも高い27056/65536（約1/2.4）に設定されており、SBの入賞を狙う遊技を実行することで高確率でSBを作動させることができる構成となっている。

【0138】

また、図10に示すように、RBB1作動中RB1内部中状態で使用される内部抽選テーブルEと、RBB2作動中RB2内部中状態で使用される内部抽選テーブルGと、RBB3作動中RB3内部中状態で使用される内部抽選テーブルIと、は、それぞれリプレイを含む当選エリアに対応付けられた抽選値数が異なる構成となっている。

20

【0139】

このような構成を実現するために、第1の実施形態のスロットマシン1は、成立状態に設定されることでリプレイの当選確率の変動契機となるRBについて、RB1～RB3の3種を有するように構成されている。

【0140】

また、スロットマシン1では、より詳しくは後述するが、打順小役当選態様に当選した場合におけるリール停止制御について、RB1～RB3を有することで、RBB1作動中RB1内部中状態及びRBB2作動中RB2内部中状態と、RBB3作動中RB3内部中状態と、で、異なるリール停止制御を実行可能に構成されている。

30

【0141】

<各遊技状態での打順小役当選態様の当選時の遊技結果>

図11は、非RT状態において打順小役当選態様に当選した場合におけるストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様ごとの遊技結果を示す図である。

【0142】

図11に示すように、スロットマシン1では、非RT状態において当選エリア「5択ベルA」、当選エリア「5択ベル3A」～当選エリア「5択ベル6A」、当選エリア「5択ベルB」、当選エリア「5択ベル3B」～当選エリア「5択ベル6B」に当選した場合に、11枚の配当に設定された小役を1/1の確率で入賞可能にするストップボタンB1～ストップボタンB3の打順（正解打順）が設定されており、正解打順とは異なる打順（不正解打順）でストップボタンB1～ストップボタンB3が操作された場合に、1/2の確率で1枚の配当に設定された小役が入賞し、1/2の確率でいずれの役も入賞しない取りこぼし（非入賞）となるように構成されている。

40

【0143】

また、スロットマシン1では、非RT状態において当選エリア「6択ベル1」～当選エリア「6択ベル6」、当選エリア「3択ベル1」～当選エリア「3択ベル3」に当選した場合に、ストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様によらず1枚の配当に設定された小役が1/1の確率で入賞するように構成されており、11枚の配当に設定された小役が入賞しない構成となっている。

【0144】

50

図 1 2 は、R B B 1 内部中状態～R B B 3 内部中状態、R B B 1 作動中一般状態～R B B 3 作動中一般状態、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態において打順小役当選態様に当選した場合におけるストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の操作態様ごとの遊技結果を示す図である。

【 0 1 4 5 】

図 1 2 に示すように、スロットマシン 1 では、R B B 1 内部中状態～R B B 3 内部中状態、R B B 1 作動中一般状態～R B B 3 作動中一般状態、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態において打順小役当選態様に当選した場合に、1 1 枚の配当に設定された小役を 1 / 1 の確率で入賞可能にするストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の打順（正解打順）が設定されている。

10

【 0 1 4 6 】

スロットマシン 1 では、R B B 1 内部中状態～R B B 3 内部中状態、R B B 1 作動中一般状態～R B B 3 作動中一般状態、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態において当選エリア「5 択ベル A」、当選エリア「5 択ベル 3 A」～当選エリア「5 択ベル 6 A」、当選エリア「5 択ベル B」、当選エリア「5 択ベル 3 B」～当選エリア「5 択ベル 6 B」に当選し、正解打順とは異なる打順（不正解打順）でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が操作された場合に、1 / 2 の確率で 1 枚の配当に設定された小役が入賞し、1 / 2 の確率でいずれの役も入賞しない取りこぼし（非入賞）となるように構成されている。

【 0 1 4 7 】

また、スロットマシン 1 では、R B B 1 内部中状態～R B B 3 内部中状態、R B B 1 作動中一般状態～R B B 3 作動中一般状態、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態において当選エリア「6 択ベル 1」～当選エリア「6 択ベル 6」、当選エリア「3 択ベル 1」～当選エリア「3 択ベル 3」に当選し、正解打順とは異なる打順（不正解打順）でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が操作された場合に、1 / 1 の確率で 1 枚の配当に設定された小役が入賞するように構成されている。

20

【 0 1 4 8 】

第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、当選エリア「6 択ベル 1」～当選エリア「6 択ベル 6」に当選した遊技において、1 枚の配当に設定された小役が入賞可能となるようにリール停止制御が実行される場合、個数優先制御が実行されることで 1 枚の配当に設定された小役が入賞可能となる。また、スロットマシン 1 では、当選エリア「6 択ベル 1」～当選エリア「6 択ベル 6」に当選した遊技において、1 1 枚の配当に設定された小役が入賞可能となるようにリール停止制御が実行される場合、枚数優先制御が実行されることで 1 枚の配当に設定された小役が入賞可能となる。

30

【 0 1 4 9 】

図 1 3 は、R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態、R B B 2 作動中 R B 2 内部中状態において打順小役当選態様に当選した場合におけるストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の操作態様ごとの遊技結果を示す図である。

【 0 1 5 0 】

図 1 3 に示すように、スロットマシン 1 では、R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態、R B B 2 作動中 R B 2 内部中状態において打順小役当選態様に当選した場合に、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の操作態様によらず 1 1 枚の配当に設定された小役が 1 / 1 の確率で入賞するように構成されている。

40

【 0 1 5 1 】

< 各遊技状態における遊技方法ごとの出玉率 >

次に、上述した内部抽選とリール停止制御が実行されるスロットマシン 1 において、各遊技状態における遊技方法ごとの出玉率について図 1 4 を用いて説明する。ここで、出玉率とは、所定回数の遊技が実行される場合におけるメダルの総投入数に対する総払出数の比率である。

【 0 1 5 2 】

図 1 4 (A)、図 1 4 (B) は、リプレイを規定投入数と同数の払出しが行われる役と

50

して扱う場合において、各遊技状態における遊技方法ごとに設定された設計上の出玉率を示す図であり、図14(C)は、リプレイを再遊技として扱う(リプレイが入賞した遊技を1回の遊技として計数しない)場合において、RBB3作動中一般状態、RBB3作動中RB3内部中状態、RBB3作動中RB3作動中状態における遊技方法ごとに設定された設計上の出玉率を示す図である。なお、スロットマシン1においては、リプレイを再遊技として扱う場合における出玉率について、RBB1作動中RB1作動中状態～RBB3作動中RB3作動中状態のいずれも設計上の出玉率が同じ出玉率であることから、図14(C)には、RBB1作動中RB1作動中状態～RBB3作動中RB3作動中状態の設計上の出玉率を示している。

【0153】

ここで、遊技方法のうち「通常(非AT)」は、打順小役当選態様のうち正解打順として2つの打順が設定されている当選エリアの当選時には、 $1/3$ の確率で正解打順が選択され、 $2/3$ の確率で不正解打順が選択され、打順小役当選態様のうち正解打順として1つの打順が設定されている当選エリアの当選時には、 $1/6$ の確率で正解打順が選択され、 $5/6$ の確率で不正解打順が選択される遊技方法である。また、遊技方法のうち「通常(AT)」は、打順小役当選態様の当選時にAT制御手段200による補助遊技が実行されることで、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が操作され11枚の配当に設定された小役が入賞する遊技方法である。

【0154】

図14(A)に示すように、スロットマシン1では、通常(非AT)で遊技が実行される場合、非RT状態と、SB作動中の非RT状態と、について、SBが作動している場合の方が、SBが作動していない場合よりも出玉率が高い構成となっている。

【0155】

また、スロットマシン1では、通常(AT)で遊技が実行される場合、非RT状態と、SB作動中の非RT状態と、について、SBが作動していない場合の方が、SBが作動している場合よりも出玉率が高い構成となっている。

【0156】

図10に示したように、スロットマシン1では、SBの作動中において当選エリア「全小役」又は当選エリア「全1枚役」に当選する確率は、 $29502/65536$ (約 $1/2.2$)であり、SBが作動していない非RT状態において小役を含む当選エリアのいずれかに当選する確率の $29498/65536$ (約 $1/2.2$)よりも高い、つまりSBが作動している状態においていずれかの小役に当選する確率が、SBが作動していない状態においていずれかの小役に当選する確率よりも高い確率に設定されている。

【0157】

また、SBが作動している場合において、当選エリア「全小役」に当選する確率は、 $4800/65536$ (約 $1/13.7$)であり、SBが作動していない場合において、11枚の配当に設定された小役1～小役10、小役33、小役34のいずれか2つに当選する確率の合算のうち最も高い確率となる $3276/65536$ (約 $1/20.0$)よりも高い確率に設定されている。

【0158】

このような構成であることから、第1の実施形態のスロットマシン1は、SBが作動した状態におけるすべての小役のそれぞれの当選確率について、SBが作動していない状態である場合におけるすべての小役のそれぞれの当選確率以上となるように構成され、また、SBが作動した状態における小役全体の当選確率について、SBが作動していない状態である場合における小役全体の当選確率よりも高い確率となるように構成されている。

【0159】

また、スロットマシン1は、SBが作動している場合において当選エリア「全小役」に当選する確率が、SBが作動していない場合において小役1～小役10、小役33、小役34を含む当選エリアのいずれかに当選する確率(小役1～小役10、小役33、小役34を含む当選エリアの各当選確率を合算した確率)である $28506/65536$ (約 1

10

20

30

40

50

／ 2. 3) よりも低くなるように構成されている。

【0160】

さらに、図10に示したように、SBが作動している状態においては、打順小役当選態様に当選しない構成となっており、ストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様によって小役の入賞確率に変化が生じない構成となっている。

【0161】

このような構成により、第1の実施形態のスロットマシン1は、SBが作動している状態の出玉率が、図14(A)に示すように、通常(非AT)及び通常(AT)のいずれの遊技方法で遊技が実行される場合においても約53.3%となるように構成されている。

【0162】

また、上述したように、SBが作動していない非RT状態においては、当選エリア「5択ベルA」、当選エリア「5択ベル3A」～当選エリア「5択ベル6A」、当選エリア「5択ベルB」、当選エリア「5択ベル3B」～当選エリア「5択ベル6B」の当選時において、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が操作されることで11枚の配当に設定された小役が入賞するように構成されている。

【0163】

このような構成により、第1の実施形態のスロットマシン1は、SBが作動していない状態の出玉率について、図14(A)に示すように、遊技方法が通常(非AT)である場合には、SBが作動している状態である場合よりも低い約53.1%となり、遊技方法が通常(AT)である場合には、SBが作動している状態である場合よりも高い約123.1%となるように構成されている。

【0164】

このように、第1の実施形態においては、SBが作動している状態でのメダルの獲得率の期待値の下限を100%未満にまで引き下げた上で、SBが作動していない状態に関するメダルの獲得性能を設計することができるため、スロットマシン1の設計自由度を飛躍的に向上させることができ、遊技機の設計自由度を維持しつつ遊技者の関心を惹きつけることができる。

【0165】

また、上述したように、第1の実施形態のAT制御手段200は、当選エリア「スイカ1」に当選した場合に、RBBを含まない他の当選エリアに当選した場合よりも、補助遊技に係る制御として遊技者にとって有利となる制御を各演出状態において実行するように構成されている。また、スロットマシン1では、SBが作動した場合に、当選エリア「スイカ1」に抽選値数が対応付けられていない構成となっている。そして、SBの入賞図柄組合せ「RPB-赤7-BK」は、左リールR1～右リールR3のそれぞれにおいて1コマに配列された図柄から構成されており、遊技者が容易に入賞を回避することができる構成となっている。

【0166】

このような構成であることから、第1の実施形態のスロットマシン1では、SBが作動した場合の方が、SBが作動していない場合よりも通常(非AT)で遊技が実行される場合における出玉率が高い構成であり、且つSBの作動中において、ボーナスの当選確率及びSB以外のボーナス(RBB1～RBB3)に係る当選エリアの当選確率が変化しない構成でありながら、SBを入賞させない遊技を実行することで当選エリア「スイカ1」に当選する確率が高くなり補助遊技に係る制御として遊技者にとって有利な制御が実行され、SBが作動していない状態で且つ通常(AT)の遊技方法における出玉率、つまりSBが作動している状態よりも高い出玉率を実現可能にでき、SBの入賞を回避して遊技を行うことを遊技者にとって最も有利な遊技方法とすることができる。

【0167】

この構成により、第1の実施形態のスロットマシン1は、遊技者にとって最も有利な遊技方法で遊技を実行する場合にはSBが作動しないことにより、RB、第2種特別役物としてのチャレンジボーナス(CB)又はSBの作動中に払い出されたメダル及び指示が発

10

20

30

40

50

生した遊技で払い出されたメダルの方の比率である指示込役物比率を計数する場合において、S Bの作動時を除外することができ、指示込役物比率の上昇を抑制できるとともに、遊技者にとって最も有利な遊技方法で遊技を実行する場合におけるボーナスが作動した状態での遊技の実行比率（ボーナス滞在比率）を抑制することができ、指示込役物比率やボーナス滞在比率が過度に高まり遊技の公正が害されてしまうことを防ぐことができる。

【0168】

なお、指示込役物比率について、R B，C B又はS Bが作動し且つ指示が発生した遊技において、メダルの払出数を計数する際に二重カウントしない構成となっている。第1の実施形態のスロットマシン1では、指示込役物比率の演算のためにメダルの払出数を指示込役物カウンタ（不図示）に計数する処理において、R B，C B又はS Bが作動しているか否かを判定し、R B，C B又はS Bが作動していると判定した場合には、指示の発生の有無を判定する処理をスキップして、つまり指示の発生の有無を判定することなく指示込役物カウンタに当該遊技における払出数を計数する。また、スロットマシン1では、R B，C B及びS Bが作動していないと判定した場合には、指示の発生の有無を判定し、指示が発生していると判定した場合には、指示込役物カウンタに当該遊技における払出数を計数し、指示が発生していないと判定した場合には、指示込役物カウンタの計数を行わない構成となっている。

【0169】

また、S Bが作動した場合には内部抽選において抽選の対象に含まれない当選エリア「スイカ1」が、第1の実施形態における第4当選態様を構成し、当選エリア「スイカ1」に当選した場合にA T制御手段200が実行する他の当選エリアに当選した場合よりも有利な補助遊技に係る制御（他の当選エリアに当選した場合よりも「C Z状態への移行」に当選しやすいC Z抽選、他の当選エリアに当選した場合よりも「A T状態への移行」に当選しやすいC Z中A T抽選等）が、第1の実施形態における遊技者にとって有利な補助遊技に係る制御を構成する。

【0170】

また、図10に示したように、スロットマシン1では、R B1～R B3の作動中において当選エリア「全小役」又は当選エリア「全1枚役」に当選する確率は、 $29957/65536$ （約 $1/2.2$ ）であり、R B1～R B3が作動していない非R T状態において小役を含む当選エリアのいずれかに当選する確率の $29498/65536$ （約 $1/2.2$ ）よりも高く、且つR B1～R B3が作動している場合において、当選エリア「全小役」に当選する確率は、 $7300/65536$ （約 $1/9.0$ ）であり、R B1～R B3が作動していない場合において、11枚の配当に設定された小役1～小役10、小役33、小役34のいずれか2つに当選する確率の合算のうち最も高い確率となる $3276/65536$ （約 $1/20.0$ ）よりも高い確率で、且つR B1～R B3が作動していない場合において小役1～小役10、小役33、小役34を含む当選エリアのいずれかに当選する確率（小役1～小役10、小役33、小役34を含む当選エリアの各当選確率を合算した確率）である $28506/65536$ （約 $1/2.3$ ）よりも低くなるように構成されている。

【0171】

さらに、図10に示したように、R B1～R B3が作動している状態においては、打順小役当選態様に当選しない構成となっており、ストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様によって小役の入賞確率に変化が生じない構成となっている。

【0172】

このような構成により、第1の実施形態のスロットマシン1は、R Bが作動している状態の出玉率が、図14（B）に示すように、通常（非A T）及び通常（A T）のいずれの遊技方法で遊技が実行される場合においても約53.8%となるように構成されている。

【0173】

このように、第1の実施形態においては、R B1～R B3が作動している状態でのメダルの獲得率の期待値の下限を100%未満にまで引き下げた上で、R B1～R B3が作動

していない状態に関するメダルの獲得性能を設計することができるため、スロットマシン 1 の設計自由度を飛躍的に向上させることができる。

【0174】

また、図 1 4 (B) に示すように、リプレイを規定投入数と同数の払出数と扱う場合の出玉率のうち R B B 3 作動中一般状態で通常 (非 A T) の遊技方法で遊技が行われた場合の出玉率は、54.7%となっており、R B B 3 作動中一般状態で通常 (A T) の遊技方法で遊技が行われた場合の出玉率は、167.6%となっている。また、リプレイを規定投入数と同数の払出数と扱う場合の出玉率のうち R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態で通常 (非 A T) の遊技方法で遊技が行われた場合の出玉率は、54.7%となっており、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態で通常 (A T) の遊技方法で遊技が行われた場合の出玉率は、167.6%となっている。

10

【0175】

一方、図 1 4 (C) に示すように、リプレイを再遊技として扱う場合の出玉率のうち R B B 3 作動中一般状態で通常 (非 A T) の遊技方法で遊技が行われた場合の出玉率は、51.1%となっており、R B B 3 作動中一般状態で通常 (A T) の遊技方法で遊技が行われた場合の出玉率は、179.6%となっている。また、リプレイを再遊技として扱う場合の出玉率のうち R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態で通常 (非 A T) の遊技方法で遊技が行われた場合の出玉率は、51.1%となっており、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態で通常 (A T) の遊技方法で遊技が行われた場合の出玉率は、179.6%となっている。

【0176】

上述したように、R B B 3 作動中一般状態においては、リプレイを含む当選エリアに当選する確率の合算が、 $4096 / 65536$ ($1 / 16$) に設定されており、非 R T 状態においてリプレイを含む当選エリアに当選する確率の合算である $8978 / 65536$ (約 $1 / 7.3$) よりも低い確率となっている。また、R B B 3 作動中一般状態においては、打順小役当選態様のうち当選エリア「6 択ベル 1」～当選エリア「6 択ベル 6」、当選エリア「3 択ベル 1」～当選エリア「3 択ベル 3」の、非 R T 状態においてはいずれの打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が操作された場合にも 11 枚の配当に設定された小役が入賞しない当選エリアの当選時に、正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が操作されることで 11 枚の配当に設定された小役が入賞するように構成されている。

20

30

【0177】

このような構成により、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、非 R T 状態において通常 (非 A T) で遊技が実行される場合で且つリプレイを規定投入数と同数の払出数として扱う場合における出玉率と、R B B 3 作動中一般状態において通常 (非 A T) で遊技が実行される場合で且つリプレイを再遊技として扱う場合における出玉率と、が過度に乖離することを防ぐことができる。

【0178】

また、スロットマシン 1 では、R B B 3 作動中一般状態において当選エリア「6 択ベル 1」～当選エリア「6 択ベル 6」、当選エリア「3 択ベル 1」～当選エリア「3 択ベル 3」の、非 R T 状態においてはいずれの打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が操作された場合にも 11 枚の配当に設定された小役が入賞しない当選エリアの当選時に、正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が操作されることで 11 枚の配当に設定された小役が入賞するように構成されることで、R B B 3 作動中一般状態について、通常 (非 A T) の遊技方法である場合と、通常 (A T) の遊技方法である場合と、で出玉率に差を設けることができ、A T 機能を有する遊技機の商品性を向上させることができる。

40

【0179】

この、R B B 3 作動中一般状態及び R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態における当選エリア「6 択ベル 1」～当選エリア「6 択ベル 6」、当選エリア「3 択ベル 1」～当選エリア「3 択ベル 3」の当選時に正解打順が報知される補助遊技が実行され、通常 (A T) で遊

50

技が実行されることで遊技者にとって有利な A T 状態が、第 1 の実施形態における第 1 状態を構成し、通常（非 A T）で遊技が実行される通常状態が、第 1 の実施形態における第 2 状態を構成する。また、R B B 3 が作動している R B B 3 作動中一般状態及び R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態において、通常（A T）で遊技が実行される場合における設計上の出玉率（リプレイを規定投入数と同数の払出数と扱う場合の出玉率である 1 6 7 . 6 %、リプレイを規定投入数と再遊技と扱う場合の出玉率である 1 7 9 . 6 %）が、第 1 の実施形態における第 1 比率を構成し、通常（非 A T）で遊技が実行される場合の設計上の出玉率（リプレイを規定投入数と同数の払出数と扱う場合の出玉率である 5 4 . 7 %、リプレイを規定投入数と再遊技と扱う場合の出玉率である 5 1 . 1 %）が、第 1 の実施形態における第 2 比率を構成する。また、作動した場合における設計上の出玉率が、第 1 状態では第 1 比率に設定され、第 2 状態では第 2 比率に設定されている R B B 3 が、第 1 の実施形態における特定ボーナスを構成する。また、遊技者にとって有利な度合いが異なる通常状態と、A T 状態と、を含む複数の演出状態を制御する A T 制御手段 2 0 0 が、第 1 の実施形態における状態制御手段を構成する。

10

【0180】

4. R B B 1 ~ R B B 3 に当選した場合における演出の詳細

次に、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 が R B B 1 ~ R B B 3 に当選した場合に実行する演出の詳細について説明する。

【0181】

< R B B 1 ~ R B B 3 に当選した場合における演出の流れ >

20

図 1 0 に示したように、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、遊技状態が非 R T 状態で且つ S B が作動していない場合における内部抽選で用いられる内部抽選テーブル A と、非 R T 状態で且つ S B が作動している場合における内部抽選で用いられる内部抽選テーブル B と、のいずれにおいても、R B B 1 ~ R B B 3 のそれぞれが小役又はリプレイと重複して当選する構成となっている。

【0182】

上述したように、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、いずれの遊技状態である場合にも、リール停止制御において有効ライン L 1 上に停止させる役の優先順序が「リプレイ > 小役 > ボーナス」の順序で優先順位が定められている。また、スロットマシン 1 では、当選エリア「R B B 1 & ベル 2」、当選エリア「R B B 1 & 1 枚役 1」、当選エリア「R B B 2 & スイカ 2」、当選エリア「R B B 2 & 1 枚役 2」、当選エリア「R B B 3 & スイカ 3」、当選エリア「R B B 3 & 1 枚役 3」に当選した場合において、ボーナスに優先して小役の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示するリール停止制御が実行されることで、第 1 停止操作が実行された時点で R B B 1 ~ R B B 3 の入賞図柄組合せを構成する図柄とは異なる図柄が有効ライン L 1 上に停止表示され、R B B 1 ~ R B B 3 が入賞する可能性がなくなる構成となっている。

30

【0183】

このような構成であるため、スロットマシン 1 では、非 R T 状態において R B B 1 ~ R B B 3 のいずれかに当選した遊技において、当選した R B B 1 ~ R B B 3 が作動することがなく、非 R T 状態から R B B 1 内部中状態 ~ R B B 3 内部中状態のいずれかに移行するように構成されている。

40

【0184】

第 1 の実施形態の演出制御手段 1 8 0 は、R B B 1 内部中状態 ~ R B B 3 内部中状態であり、内部抽選で不当選（ハズレ）となり、R B B 1 ~ R B B 3 が他の役と重複当選せずに単独で当選している状態となった遊技において、当選している R B B 1 ~ R B B 3 の入賞を示唆する演出を実行可能に構成されている。

【0185】

図 1 4 (B)、図 1 4 (C) に示したように、スロットマシン 1 では、R B B 3 が作動した遊技状態である R B B 3 作動中一般状態と、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態と、について、A T 制御手段 2 0 0 によって制御される演出状態が A T 状態である場合には、出

50

玉率が100%を超え遊技者がメダルを獲得可能な有利状態として機能するものの、演出状態が通常状態又はCZ状態であり補助遊技が実行されない場合には、出玉率が100%未満に設定され遊技者がメダルを獲得することが困難な状態、つまりボーナスとしてのRBB3は作動しているものの擬似的な通常状態として機能する構成となっている。また、上述したように、スロットマシン1では、作動したRBB3が終了したことを契機として通常中AT抽選が実行されるため、擬似的な通常状態を終了させることでAT状態に移行可能となる特殊な状態としても機能する。

【0186】

このような構成であることから、演出制御手段180は、AT状態への移行条件が成立しており、且つRBB3内部中状態でRBB3を入賞可能となった場合には、RBB3が作動することで遊技者にとって有利な有利状態として機能することを示唆する第1RBB3入賞示唆演出を実行し、AT状態への移行条件が成立しておらず、且つRBB3内部中状態でRBB3を入賞可能となった場合には、作動したRBB3が擬似的な通常状態として機能するものの終了することでAT状態に移行可能な特典を有する特殊な状態であることを示唆する第2RBB3入賞示唆演出を実行するように構成されている。

10

【0187】

なお、演出制御手段180は、RBB1内部中状態でRBB1を入賞可能となった場合には、AT制御手段200によって制御される演出状態によらずRBB1入賞示唆演出を実行し、RBB2内部中状態でRBB2を入賞可能となった場合には、AT制御手段200によって制御される演出状態によらずRBB2入賞示唆演出を実行する。

20

【0188】

図15(A)は、RBB1入賞示唆演出を示す図である。図15(A)に示すように、演出制御手段180は、表示装置330の表示領域330aに、RBB1の入賞図柄組合せ「青7ー青7ー青7」を構成する青7図柄「青7」に略類似した意匠性を有する第1入賞示唆画像611a、第2入賞示唆画像611b、第3入賞示唆画像611cと、「を狙え!」の文字によって青7図柄「青7」を左リールR1～右リールR3の中段に停止表示することを遊技者に促す狙え画像612と、を有するRBB1入賞示唆演出610を表示する。

【0189】

第1入賞示唆画像611aは、左リールR1の図中上方に表示され、第2入賞示唆画像611bは、中リールR2の図中上方に表示され、第3入賞示唆画像611cは、右リールR3の図中上方に表示される。狙え画像612は、第3入賞示唆画像611cの右方に表示されるとともに、第3入賞示唆画像611cが表示される領域と狙え画像612の一部が重複するように表示されている。

30

【0190】

第1入賞示唆画像611a～第3入賞示唆画像611cが表示される領域は、左リールR1～右リールR3の左右方向の幅と略同じ幅を有する領域となっており、狙え画像612が表示される領域よりも広い領域となっている。また、狙え画像612は、第1入賞示唆画像611a～第3入賞示唆画像611cのそれぞれよりも上下方向の高さが低く、且つ左右方向の幅が長い画像から構成されている。

40

【0191】

このような構成により、スロットマシン1は、RBB1の入賞図柄組合せを構成する青7図柄「青7」に略類似した第1入賞示唆画像611a～第3入賞示唆画像611cが、狙え画像612よりも視認性が高く、RBB1の入賞図柄組合せ「青7ー青7ー青7」を左リールR1～右リールR3の中段に停止表示させることを遊技者に報知できるとともに、狙え画像612によって左リールR1～右リールR3のそれぞれで青7図柄「青7」を停止表示させることを狙わせてRBB1の入賞を示唆する際に、狙え画像612を第3入賞示唆画像611cと一部で重複させることで、表示領域330a内の限られた範囲でRBB1の入賞示唆演出を実現することができる。

【0192】

50

図 1 5 (B) は、R B B 2 入賞示唆演出を示す図である。図 1 5 (B) に示すように、演出制御手段 1 8 0 は、表示装置 3 3 0 の表示領域 3 3 0 a に、R B B 2 の入賞図柄組合せ「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」を構成する赤 7 図柄「赤 7」に略類似した意匠性を有する第 1 入賞示唆画像 6 2 1 a、第 2 入賞示唆画像 6 2 1 b、第 3 入賞示唆画像 6 2 1 c と、「を狙え！」の文字によって赤 7 図柄「赤 7」を左リール R 1 ~ 右リール R 3 の中段に停止表示することを遊技者に促す狙え画像 6 2 2 と、を有する R B B 2 入賞示唆演出 6 2 0 を表示する。

【 0 1 9 3 】

第 1 入賞示唆画像 6 2 1 a は、左リール R 1 の図中上方に表示され、第 2 入賞示唆画像 6 2 1 b は、中リール R 2 の図中上方に表示され、第 3 入賞示唆画像 6 2 1 c は、右リール R 3 の図中上方に表示される。狙え画像 6 2 2 は、第 3 入賞示唆画像 6 2 1 c の右方に表示されるとともに、第 3 入賞示唆画像 6 2 1 c が表示される領域と狙え画像 6 2 2 の一部が重複するように表示されている。

【 0 1 9 4 】

第 1 入賞示唆画像 6 2 1 a ~ 第 3 入賞示唆画像 6 2 1 c が表示される領域は、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の左右方向の幅と略同じ幅を有する領域となっており、狙え画像 6 2 2 が表示される領域よりも広い領域となっている。また、狙え画像 6 2 2 は、第 1 入賞示唆画像 6 2 1 a ~ 第 3 入賞示唆画像 6 2 1 c のそれぞれよりも上下方向の高さが低く、且つ左右方向の幅が長い画像から構成されている。

【 0 1 9 5 】

このような構成により、スロットマシン 1 は、R B B 2 の入賞図柄組合せを構成する赤 7 図柄「赤 7」に略類似した第 1 入賞示唆画像 6 2 1 a ~ 第 3 入賞示唆画像 6 2 1 c が、狙え画像 6 2 2 よりも視認性が高く、R B B 2 の入賞図柄組合せ「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」を左リール R 1 ~ 右リール R 3 の中段に停止表示させることを遊技者に報知できるとともに、狙え画像 6 2 2 によって左リール R 1 ~ 右リール R 3 のそれぞれで赤 7 図柄「赤 7」を停止表示させることを狙わせて R B B 3 の入賞を示唆する際に、狙え画像 6 2 2 を第 3 入賞示唆画像 6 2 1 c と一部で重複させることで、表示領域 3 3 0 a 内の限られた範囲で R B B 2 の入賞示唆演出を実現することができる。

【 0 1 9 6 】

図 1 5 (C) は、第 1 R B B 3 入賞示唆演出を示す図である。図 1 5 (C) に示すように、演出制御手段 1 8 0 は、表示装置 3 3 0 の表示領域 3 3 0 a に、R B B 3 の入賞図柄組合せのうち、「赤 7 - 赤 7 - 青 7」の入賞図柄組合せを構成する赤 7 図柄「赤 7」に略類似した意匠性を有する第 1 入賞示唆画像 6 3 1 a、第 2 入賞示唆画像 6 3 1 b と、青 7 図柄「青 7」に略類似した意匠性を有する第 3 入賞示唆画像 6 3 1 c と、「を狙え！」の文字によって赤 7 図柄「赤 7」を左リール R 1 ~ 右リール R 3 の中段に停止表示することを遊技者に促す狙え画像 6 3 2 と、を有する第 1 R B B 3 入賞示唆演出 6 3 0 を表示する。

【 0 1 9 7 】

第 1 入賞示唆画像 6 3 1 a は、左リール R 1 の図中上方に表示され、第 2 入賞示唆画像 6 3 1 b は、中リール R 2 の図中上方に表示され、第 3 入賞示唆画像 6 3 1 c は、右リール R 3 の図中上方に表示される。狙え画像 6 3 2 は、第 3 入賞示唆画像 6 3 1 c の右方に表示されるとともに、第 3 入賞示唆画像 6 3 1 c が表示される領域と狙え画像 6 3 2 の一部が重複するように表示されている。

【 0 1 9 8 】

第 1 入賞示唆画像 6 3 1 a ~ 第 3 入賞示唆画像 6 3 1 c が表示される領域は、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の左右方向の幅と略同じ幅を有する領域となっており、狙え画像 6 3 2 が表示される領域よりも広い領域となっている。また、狙え画像 6 3 2 は、第 1 入賞示唆画像 6 3 1 a ~ 第 3 入賞示唆画像 6 3 1 c のそれぞれよりも上下方向の高さが低く、且つ左右方向の幅が長い画像から構成されている。

【 0 1 9 9 】

このような構成により、スロットマシン1は、RBB3の入賞図柄組合せを構成する赤7図柄「赤7」に略類似した第1入賞示唆画像631a、第2入賞示唆画像631bと、青7図柄「青7」に略類似した第3入賞示唆画像631cと、が、狙え画像632よりも視認性が高く、RBB3の入賞図柄組合せ「赤7ー赤7ー青7」を左リールR1～右リールR3の中段に停止表示させることを遊技者に報知できるとともに、狙え画像632によって左リールR1、中リールR2のそれぞれで赤7図柄「赤7」を停止表示させ、右リールR3で青7図柄「青7」を停止表示させることを狙わせてRBB3の入賞を示唆する際に、狙え画像632を第3入賞示唆画像631cと一部で重複させることで、表示領域330a内の限られた範囲でRBB3の入賞示唆演出を実現することができる。

【0200】

図15(D)は、第2RBB3入賞示唆演出を示す図である。図15(D)に示すように、演出制御手段180は、表示装置330の表示領域330aのうち図中右上の領域に、RBB3の入賞図柄組合せのうち、「ベルBーBARーBAR(青7)」の入賞図柄組合せを構成するBAR図柄「BAR」に略類似した意匠性を有する入賞示唆画像641と、「を狙え!」の文字によってBAR図柄「BAR」を左リールR1～右リールR3の中段に停止表示することを遊技者に促す狙え画像642と、を有する第2RBB3入賞示唆演出640を表示する。

【0201】

狙え画像642は、入賞示唆画像641の右方に表示されるとともに、入賞示唆画像641が表示される領域と狙え画像642の一部が重複するように表示されている。入賞示唆画像641が表示される領域は、狙え画像642が表示される領域よりも広い領域となっている。また、狙え画像642は、入賞示唆画像641よりも上下方向の高さ及び左右方向の幅が短い画像から構成されている。

【0202】

図4に示したように、左リールR1においては、停止番号12番にBAR図柄「BAR」が配列され、停止番号13番にベルB図柄「BLB」が配列されている。また、スロットマシン1は、左リールR1の下段と、中リールR2の中段と、右リールR3の上段と、から有効ラインL1が構成されている。このため、スロットマシン1では、左リールR1の中段にBAR図柄「BAR」を停止表示可能なタイミングでストップボタンB1が操作されることで、ベルB図柄「BLB」が有効ラインL1を構成する左リールR1の下段に停止表示され、RBB3の入賞図柄組合せ「BLBーBARーBAR(青7)」を有効ラインL1上に停止表示可能となる。

【0203】

このような構成により、スロットマシン1は、RBB3の入賞図柄組合せ「BLBーBARーBAR(青7)」を有効ラインL1上に停止表示可能にするBAR図柄「BAR」に略類似した入賞示唆画像641が、狙え画像642よりも視認性が高く、RBB3の入賞図柄組合せ「BLBーBARーBAR(青7)」を有効ラインL1に停止表示させることを遊技者に報知できる。

【0204】

また、スロットマシン1は、RBB1のRBB1入賞示唆演出である入賞示唆演出610と、RBB2の入賞示唆演出であるRBB2入賞示唆演出620と、AT状態への移行条件が成立しているRBB3の入賞示唆演出である第1RBB3入賞示唆演出630と、について、赤7図柄「赤7」又は青7図柄「青7」に略類似した意匠を有する画像が3つ表示され、これから有利なボーナスが開始されることを示唆する入賞示唆演出を実行し、AT状態への移行条件が成立していないRBB3の入賞示唆演出である第2RBB3入賞示唆演出640について、BAR図柄「BAR」が1つ表示され、これから始まるボーナスの有利な度合いが、RBB1, RBB2, AT状態への移行条件が成立しているRBB3と異なることを示唆する入賞示唆演出を実行することで、入賞示唆演出からボーナス入賞後の遊技性を遊技者に示唆することができ、適切な演出を実行することで遊技者に不満を感じさせることを防止できる。

10

20

30

40

50

【0205】

次に、特定入賞示唆演出について説明する。図16(A)は、当選エリア「RBB2 & スイカ2」に当選した遊技において特定入賞示唆演出が実行されている状態を示す図である。図16(A)に示すように、演出制御手段180は、表示装置330の表示領域330aのうち図中略中央の領域に、小役11の入賞図柄組合せ「BAR(BK, WM) - WM - WM」のうち、左リールR1の図柄を構成するBAR図柄「BAR」に略類似した意匠性を有する入賞示唆画像651表示する特定入賞示唆演出650を表示する。

【0206】

図16(B)は、特定入賞示唆演出650が実行された遊技においてストップボタンB1が操作され、左リールR1が停止した状態を示す図である。図16(B)に示すように、スロットマシン1では、小役11が入賞可能な遊技においてストップボタンB1が操作された場合に、有効ラインL1を構成する左リールR1の下段にスイカ図柄「WM」が停止表示される構成となっている。また、図16(B)に示すように、演出制御手段180は、ストップボタンB1が停止操作されたタイミングで、特定入賞示唆演出650を終了する。

【0207】

図4に示したように、左リールR1には、4コマ以内の間隔でスイカ図柄「WM」が配列されている。このため、左リールR1のスイカ図柄「WM」は、ストップボタンB1の操作タイミングによらず有効ラインL1上に停止表示可能な図柄として構成されている。また、BAR図柄「BAR」は、左リールR1において停止番号12番に配列されている。

【0208】

このため、スロットマシン1では、小役11を入賞可能な遊技において、特定入賞示唆演出650が実行され、BAR図柄「BAR」を左リールR1の中段又は下段に停止表示させることを狙った遊技がされることで、BAR図柄「BAR」が左リールR1の中段又は下段に回転表示されているタイミングでストップボタンB1が操作された場合に、BAR図柄「BAR」が特定領域330b内に停止表示されず、停止番号9番に配列されたスイカ図柄「WM」が左リールR1の下段に停止表示される。

【0209】

換言すると、遊技機では、特定役（当選エリア「RBB2 & スイカ2」）に当選した場合に、特定役の入賞図柄組合せを構成する図柄（BAR図柄「BAR」）と略類似した意匠性を有する特定画像（入賞示唆画像651）を表示する特定入賞示唆演出（特定入賞示唆演出650）が実行され、特定入賞示唆演出が実行された遊技において、特定画像に対応する図柄の引き込み範囲内でストップボタンが操作された場合において、該図柄が表示窓（特定領域330b）に停止しない、構成となっている。

【0210】

このような構成により、第1の実施形態のスロットマシン1は、特定入賞示唆演出650で報知されるBAR図柄を特定領域330b内に停止させることを狙った遊技が実行された場合に、BAR図柄が特定領域330b内に停止しないことで、演出内容と実際の遊技結果とに齟齬が生じることで演出内容で示唆された特典よりも有利な特典に当選していると遊技者に期待感を抱かせることができ、演出によって遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【0211】

< RBB1内部中状態～RBB3内部中状態において電断が発生した場合の演出の流れ >

次に、RBB1内部中状態～RBB3内部中状態において電断が発生し、該電断から復帰した場合（電断復帰時）における演出の流れについて説明する。図17は、RBB1内部中状態～RBB3内部中状態において電断が発生した場合に演出制御手段180が実行する電断復帰時の演出内容を決定する制御処理を示すフローチャートであり、図18は、電断復帰後に実行される演出を示す図である。演出制御手段180は、電断から復帰し、

遊技が再開されるタイミングで示唆演出実行遊技における電断復帰時の演出内容を決定する制御処理を実行する。

【0212】

まず、演出制御手段180は、当選しているボーナスがRBB3か否かを判定する(S1)。この処理において、演出制御手段180は、抽選フラグ記憶手段193において成立状態に設定されているボーナスがRBB1又はRBB2と、RBB3と、のいずれであるかを判定している。

【0213】

ステップS1の処理において、RBB3に当選していると判定した場合には(YES)、演出制御手段180は、AT状態への移行条件が成立しているか否かを判定する(S2)。この処理において、演出制御手段180は、AT状態への移行条件が成立しているか否かを判定することで、RBB3が作動した場合において遊技者にとって有利な状態として機能するかの判定している。

【0214】

ステップS1の処理において、当選しているボーナスがRBB1又はRBB2であると判定した場合(NO)又はステップS2の処理において、AT状態への移行条件が成立していると判定した場合には(YES)、演出制御手段180は、ボーナス確定演出を実行し(S3)、RBB1内部中状態～RBB3内部中状態における電断復帰時の演出内容を決定する制御処理を終了する。この処理において、演出制御手段180は、当選しているボーナスが作動することで遊技者にとって有利な状態に移行することから、遊技者にとって有利なボーナスが当選していることを報知するボーナス確定演出を実行する。

【0215】

図18(A)は、ボーナス確定演出を示す図である。図18(A)に示すように、演出制御手段180は、表示装置330の表示領域330aの略中央に、「BONUS確定!」の文字によって遊技者にとって有利なボーナスが当選していることを報知するボーナス確定演出660を表示する。

【0216】

ステップS2の処理において、AT状態への移行条件が成立していないと判定した場合には(NO)、演出制御手段180は、RBB3の入賞示唆演出を実行したか否かを判定する(S4)。この処理において、演出制御手段180は、電断が発生する前に第2RBB3入賞示唆演出を既に実行していたか否かを判定する。

【0217】

ステップS4の処理において、第2RBB3入賞示唆演出を実行した後の遊技において電断が発生したと判定した場合には(YES)、RBB3が当選しており且つRBB3を入賞可能であることが遊技者に報知されていることから、演出制御手段180は、RBB3当選報知演出を実行し(S5)、RBB1内部中状態～RBB3内部中状態における電断復帰時の演出内容を決定する制御処理を終了する。この処理において、演出制御手段180は、RBB3が作動することで擬似的な通常状態が開始されるものの作動したRBB3が終了することでAT状態へ移行するか否かが抽選されることから、速やかなRBB3の作動及び終了を促すためにRBB3に当選していることを報知するRBB3当選報知演出を実行する。

【0218】

図18(B)は、RBB3当選報知演出を示す図である。図18(B)に示すように、演出制御手段180は、表示装置330の表示領域330aに、スロットマシン1のモチーフに対応するキャラクタ画像681を表示するとともに、通常ゲーム数カウンタの記憶値を表示する通常ゲーム数表示682を表示する演出であり、演出状態が通常状態である場合に実行される通常ステージ演出680を表示する。また、演出制御手段180は、表示装置330の表示領域330aの略中央に、「特殊ステージ」の文字によって擬似的な通常状態として機能するものの終了することでAT状態へ移行するか否かが抽選されるRBB3が当選していることを遊技者に報知するボーナス当選報知演出670を、通常ステ

10

20

30

40

50

ージ演出 680 に重畳するように表示する。

【0219】

演出制御手段 180 は、ボーナス当選報知演出 670 を表示した場合、表示を開始した遊技において RBB3 が入賞せず、RBB3 が入賞するまでにおいて遊技が実行されず図柄変動が所定時間に亘って発生しなかった場合に、デモ画像を表示せずに通常ステージ演出 680 とボーナス当選報知演出 670 との表示を継続するように構成されている。

【0220】

ステップ S4 の処理において、今回の遊技において第 2 RBB3 入賞示唆演出を実行する前に電断が発生したと判定した場合には (NO)、RBB3 が当選しており且つ今回の遊技で RBB3 を入賞可能であることが遊技者に報知されていないことから、演出制御手段 180 は、通常ステージ演出を実行し (S6)、RBB1 内部中状態～RBB3 内部中状態における電断復帰時の演出内容を決定する制御処理を終了する。この処理において、演出制御手段 180 は、遊技者にまだ RBB3 の当選が示唆されておらず、遊技状態や演出状態の移行に係るいずれかの条件の成立や、抽選の実行が示唆及び報知されていない場合、つまり通常の状態において実行される演出である通常ステージ演出が実行されている状態で電断が発生していることから、電断の復帰を契機として通常ステージ演出を実行する。

【0221】

図 18 (C) は、通常ステージ演出を示す図である。図 18 (C) に示すように、演出制御手段 180 は、表示装置 330 の表示領域 330a に、スロットマシン 1 のモチーフに対応するキャラクタ画像 681 を表示するとともに、通常ゲーム数カウンタの記憶値を表示する通常ゲーム数表示 682 を表示する通常ステージ演出 680 を表示する。

【0222】

図 18 (C) に示すように、演出制御手段 180 は、RBB3 内部中状態で且つ第 2 RBB3 入賞示唆演出が実行されていない状態で電断から復帰した場合に、通常ステージ演出 680 を表示するものの、ボーナス当選報知演出 670 を表示しない。

【0223】

このように、第 1 の実施形態の演出制御手段 180 は、AT 移行条件が成立している RBB3 内部中状態において電断が発生して該電断から復帰した場合、つまり、通常 (AT) での遊技が実行される AT 状態への移行が決定された状況で且つ RBB3 に当選している状況において電断が発生した場合に、該電断から復帰したことを契機としてボーナス確定演出 660 を実行する。また、演出制御手段 180 は、AT 移行条件が成立していない RBB3 内部中状態において電断が発生して該電断から復帰した場合、つまり、通常 (非 AT) での遊技が実行される通常状態が継続する状況で且つ RBB3 に当選している状況において電断が発生した場合、第 2 RBB3 入賞示唆演出を電断前に実行している場合には、該電断から復帰したことを契機としてボーナス確定演出 660 とは異なるボーナス当選報知演出 670 を実行し、第 2 RBB3 入賞示唆演出を電断前に実行していない場合には、該電断から復帰したことを契機としてボーナス確定演出 660 及びボーナス当選報知演出 670 とは異なる通常ステージ演出 680 を実行する。

【0224】

換言すると、第 1 の実施形態の遊技機において、前記演出制御手段は、前記第 1 状態で且つ前記特定ボーナスが当選している場合において、前記特定ボーナスに当選していることを示唆している状況で電断が発生した場合に、該電断から復帰したことを契機として前記第 2 演出を実行し、前記特定ボーナスに当選していることを示唆していない状況で電断が発生した場合に、該電断から復帰したことを契機として第 5 演出を実行し、前記第 5 演出は、前記第 1 演出及び前記第 2 演出とは異なる演出であり、前記特定ボーナスに当選していない遊技で実行可能な演出である。

【0225】

この構成により、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、AT 状態で遊技が実行されることで、作動した場合における遊技での設計上の出玉率が 100 % を超えている RBB3

10

20

30

40

50

に当選している状況で電断が発生した場合には、該電断から復帰したことを契機として遊技者にとって有利なボーナスが当選していることを報知するボーナス確定演出 660 を実行し、通常状態で遊技が実行されることで、作動した場合における遊技での設計上の出玉率が 100% 未満となっている RBB3 に当選している状況で電断が発生した場合には、該電断から復帰したことを契機として擬似的な通常状態として機能するものの終了することで AT 状態へ移行するか否かが抽選される RBB3 が当選していることを遊技者に報知するボーナス当選報知演出 670 を実行可能であり、RBB3 が作動した後における遊技性と出玉率とに応じた適切な演出を実行でき、遊技者に不満を感じさせることを防止できる。

【0226】

10

また、スロットマシン 1 は、通常状態で遊技が実行されることで、作動した場合における遊技での設計上の出玉率が 100% 未満となっている RBB3 に当選している状況のうち、RBB3 の当選を示唆する第 2 RBB3 入賞示唆演出が既に実行されている状況で電断が発生した場合には、ボーナス当選報知演出 670 を実行し、第 2 RBB3 入賞示唆演出が実行されていない状況で電断が発生した場合には、ボーナス当選報知演出 670 とは異なり RBB3 に当選していない遊技において実行可能である通常ステージ演出 680 を実行することで、電断が発生する以前において実行されている通常ステージ演出 680 を再開することができ、電断によって第 2 RBB3 入賞示唆演出が実行される以前に RBB3 の当選が示唆されてしまい、設計者の意図していない遊技性になってしまうことを防ぐことができる。

20

【0227】

この、ボーナス確定演出 660 が、第 1 の実施形態における第 1 演出を構成し、ボーナス当選報知演出 670 が、第 1 の実施形態における第 2 演出を構成し、通常ステージ演出 680 が、第 1 の実施形態における第 5 演出を構成する。

【0228】

また、演出制御手段 180 は、ボーナス当選報知演出 670 を表示していない状態で且つ RBB3 内部中状態であり、RBB3 が入賞するまでにおいて遊技が実行されず図柄変動が所定時間に亘って発生しなかった場合に、通常ステージ演出 680 の表示からデモ画像の表示に移行するように構成されている。

【0229】

30

このような構成により、スロットマシン 1 は、RBB3 内部中状態で且つ第 2 RBB3 入賞示唆演出を実行していない状態で電断から復帰した以降であり、ボーナス当選報知演出 670 が実行されていない状態において、遊技者が遊技を所定時間に亘って中断してデモ画面が表示されるか否かによって、RBB3 に当選しているか否かが遊技者に判別されてしまうことを防ぐことができ、遊技機の商品性が低下してしまうことを防ぐことができる。

【0230】

5. RBB1～RBB3 作動中における演出の詳細

次に、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 において、RBB1～RBB3 が作動している場合に演出制御手段 180 が実行する演出と、RBB1～RBB3 の作動中に電断が発生し該電断から復帰した場合に演出制御手段 180 が実行する演出と、の詳細について説明する。

40

【0231】

＜RBB1～RBB3 作動中で、且つ AT 状態である場合における演出＞

第 1 の実施形態の演出制御手段 180 は、RBB1～RBB3 が作動し、且つ AT 状態である場合に、AT 状態であることを報知する AT ステージ演出を実行する。AT ステージ演出は、他の演出状態においては実行されないステージ演出となっており、遊技者にとって有利な状態であることが示唆されるステージ演出となっている。

【0232】

演出制御手段 180 は、RBB1 が作動している場合と、RBB2 が作動している場合と、RBB3 が作動し且つ AT 状態である場合と、の AT ステージ演出を実行している状

50

態で電断が発生した場合、該電断から復帰した際に電断前に実行していたA Tステージ演出を再開するように構成されている。なお、演出制御手段180は、電断から復帰した際に、電断直前までのA Tステージ演出の演出内容から継続する演出内容でA Tステージ演出を再開するように構成されていてもよく、電断直前までのA Tステージ演出の演出内容によらず、A Tステージ演出における所定の時点の演出内容でA Tステージ演出を再開するように構成されていてもよい。

【0233】

＜R B B 3 作動中で、且つA T状態ではない場合における演出＞

第1の実施形態の演出制御手段180は、R B B 3が作動し、且つA T状態ではない場合に、第1ステージ演出と、第2ステージ演出と、通常ステージ演出680と、のいずれかを実行するように構成されている。第1ステージ演出は、現在の状態が第2ステージ演出及び通常ステージ演出が実行される状態よりも遊技者にとって有利な状態であることを示唆する演出内容となっている。第2ステージ演出は、現在の状態が通常ステージ演出が実行される状態よりも遊技者にとって有利な状態であることを示唆する演出内容となっている。通常ステージ演出680は、上述したように、演出状態が通常状態である場合に実行されるステージ演出である。

10

【0234】

演出制御手段180は、R B B 3が作動し且つA T状態ではない状態で電断が発生した場合、該電断から復帰した際に電断前に実行していたステージ演出によらず通常ステージ演出680を再開するように構成されている。

20

【0235】

このような構成により、第1の実施形態のスロットマシン1は、A T状態中に電断が発生した場合には、電断から復帰した際にA Tステージ演出を実行することで、電断の発生によって遊技者にとって有利なA T状態が終了してしまったと遊技者が誤認してしまうことを防ぐことができるとともに、R B B 3が作動し且つA T状態ではない状態で電断が発生した場合、電断の復帰に伴い予め定められた演出として通常ステージ演出680を実行することで、電断復帰時に実行する演出に係る制御処理において電断発生直前に実行していた演出内容を加味することなく通常ステージ演出680を再開することができ、電断復帰時に実行する演出に係る制御処理の処理工数を削減し、電断復帰後に安定して演出を実行することができる。

30

【0236】

なお、演出制御手段180は、R B B 3が作動し且つA T状態ではない状態で電断が発生した場合、電断から復帰した際に実行する演出について、予め定められた特定の演出から構成されていればよく、通常ステージ演出に限らず、第1ステージ演出を実行するように構成されていてもよく、第2ステージ演出を実行するように構成されていてもよい。

【0237】

6. A T状態における演出の詳細

次に、第1の実施形態の演出制御手段180がA T状態において実行する入賞補助演出と、キャラクタ表示演出と、ベル当選示唆演出と、の詳細について説明する。

【0238】

40

＜A T状態における演出の経過＞

図19、図20は、第1の実施形態のA T状態において実行される入賞補助演出と、キャラクタ表示演出と、ベル当選示唆演出と、について、時間の経過によって変化していく演出態様を説明する図である。

【0239】

図19(A)は、内部抽選で当選エリア「5択ベル5A」に当選し、入賞補助演出が開始されて1フレーム目の表示がなされている状態を示す図、図19(B)は、図19(A)に示した状態から1フレーム経過(約33.3ms経過)した状態、つまり、入賞補助演出が開始されて2フレーム目の表示がなされている状態を示す図、図19(C)は、図19(B)に示した状態から1フレーム経過した状態、つまり、入賞補助演出が開始され

50

て3フレーム目の表示がなされている状態を示す図である。

【0240】

また、図20(A)は、図19(C)に示した状態から1フレーム経過した状態、つまり、入賞補助演出が開始されて4フレーム目の表示がなされている状態を示す図、図20(B)は、図20(A)に示した状態から1フレーム経過した状態、つまり、入賞補助演出が開始されて5フレーム目の表示がなされている状態を示す図、図20(C)は、図20(B)に示した状態から1フレーム経過した状態、つまり、入賞補助演出が開始されて6フレーム目の表示がなされている状態を示す図である。

【0241】

図19、図20に示すように、第1の実施形態の演出制御手段180は、正解打順のうち第1停止操作を実行するストップボタンを報知する第1指示指標331aと、正解打順のうち第2停止操作を実行するストップボタンを報知する第2指示指標331bと、正解打順のうち第3停止操作を実行するストップボタンを報知する第3指示指標331cと、を表示装置330に表示することで、ベルEを入賞可能にする正解打順が打順5であることを表示する。

【0242】

また、図19(A)～図19(C)、図20(A)に示すように、演出制御手段180は、入賞補助演出を開始してから4フレームの時間をかけて、第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示を変化させ、4フレーム経過した図20(A)で示す時点において、第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示を完了する。スロットマシン1では、図20(A)の表示となった時点で入賞補助演出の表示を完了、つまり第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示の拡大及び変化を終了した状態となっており、図20(A)の表示となった以降、遊技者による停止操作が実行されるまで表示装置330内の表示が大きく変化しない(数字の大きさを変化させず、数字の周りのエフェクトが循環する等の視認性に影響を与えない軽微な動画表現にとどまる状態)構成となっている。

【0243】

演出制御手段180は、第1指示指標331aについて、入賞補助演出を開始してから1フレーム目の時点で、背景が白色の画像を表示し、2フレーム目以降において、背景が白色の画像を縮小しつつ数字の「1」を徐々に拡大させ、背景が白色の画像の表示を終了しつつ数字の「1」の拡大を完了させる演出を実行する。

【0244】

また、演出制御手段180は、第2指示指標331bと第3指示指標331cとについて、入賞補助演出を開始してから2フレーム目の時点から表示を開始し、2フレーム目以降において、第2指示指標331bの数字の「2」と第3指示指標331cの数字の「3」とを徐々に拡大させ、数字の「2」、数字の「3」の拡大を完了させる演出を実行する。

【0245】

第1の実施形態において、演出制御手段180は、第1指示指標331aを第2指示指標331bと第3指示指標331cとよりも大きいサイズで表示する。また、演出制御手段180は、第2指示指標331bを第3指示指標331cと略同じサイズで表示する。なお、演出制御手段180は、第2指示指標331bについて、第1指示指標331aよりも小さく且つ第3指示指標331cよりも大きいサイズで表示するように構成されていてもよい。

【0246】

図19(A)～図19(C)に示すように、第1の実施形態の演出制御手段180は、表示領域330aのうち左リールR1～右リールR3の上方且つ略中央の位置に、特定キャラクタ画像332を表示するキャラクタ表示演出を実行する。演出制御手段180は、特定キャラクタ画像332について、ストップボタンB2に対応する指示指標(図19、図20に示す例では第3指示指標331c)と重複する位置に表示する。また、図19(

10

20

30

40

50

A)～図19(C)、図20(A)～図20(C)に示すように、特定キャラクタ画像332は、第1指示指標331a～第3指示指標331cよりも大きいサイズの画像から構成されている。

【0247】

また、図20(A)～図20(C)に示すように、演出制御手段180は、第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示が完了するタイミングで、キャラクタ表示演出で表示していた特定キャラクタ画像332の表示態様を変化させるように構成されている。演出制御手段180は、第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示を完了する前の特定キャラクタ画像332の表示態様から第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示を完了した後の特定キャラクタ画像332の表示態様に变化した場合にも、

10

特定キャラクタ画像332について、ストップボタンB2に対応する指示指標と重複する位置に表示する。

【0248】

そして、第1の実施形態の演出制御手段180は、図19(A)～図19(C)に示すように、第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示が完了する以前においては、ベル当選示唆演出を開始せず、図20(A)～図20(C)に示すように、第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示が完了した以降において、ベル当選示唆演出を開始してベル図柄と略類似した意匠性を有するベル図柄画像333を表示領域330aに表示する。

【0249】

20

図20(A)～図20(C)に示すように、ベル図柄画像333は、表示が完了した第1指示指標331aよりも図中左右方向(幅方向)のサイズが大きく、表示が完了した第1指示指標331aよりも図中上下方向(高さ方向)のサイズが小さい画像から構成されている。なお、ベル図柄画像333は、表示が完了した第1指示指標331aよりも幅方向及び高さ方向のサイズが大きい画像から構成されていてもよく、また、表示が完了した第1指示指標331aよりも幅方向及び高さ方向のサイズが小さい画像から構成されていてもよい。また、ベル図柄画像333は、表示が完了した第1指示指標331aと幅方向及び高さ方向のサイズが略同じサイズの画像から構成されていてもよい。つまり、ベル図柄画像333のサイズは、表示が完了した第1指示指標331aのサイズに対し、高さ方向において、大きい、小さい、略同一といずれの関係性を有していてもよく、また、幅方向において、大きい、小さい、略同一といずれの関係性を有していてもよい。

30

【0250】

第1の実施形態の演出制御手段180は、表示領域330aのうちの一部の領域として、ベル図柄画像333をストップボタンB2に対応する指示指標と重複する位置に表示開始する。演出制御手段180は、ベル図柄画像333を表示する領域について、ストップボタンB2に対応する指示指標と重複する位置からストップボタンB3を押下する順序に対応する指示指標(図20に示す例では第1指示指標331a)と重複する位置まで移動させる演出を実行する。

【0251】

また、図20(A)～図20(C)に示すように、第1の実施形態のスロットマシン1では、表示領域330a内(表示領域内)において特定キャラクタ画像332が表示される領域の方が、ベル図柄画像333が表示される領域よりも大きい領域となるように構成されている。第1の実施形態のスロットマシン1では、特定キャラクタ画像332が表示される領域について、ベル図柄画像333が表示される領域よりも1.5倍以上大きい領域となっている。

40

【0252】

このような構成により、第1の実施形態のスロットマシン1は、表示装置330の表示領域330a内において、入賞補助演出として第1指示指標331a～第3指示指標331cを表示し、ベル当選示唆演出としてベル図柄画像333を表示する場合において、ベル図柄画像333をストップボタンB3を押下する順序に対応する位置に表示される指示

50

指標（図 20 に示す例では第 1 指示指標 3 3 1 a）と一部で重複する位置に表示するとともに、ベル図柄画像 3 3 3 が表示される領域よりも大きい領域内に表示される特定キャラクタ画像 3 3 2 について、第 1 指示指標 3 3 1 a～第 3 指示指標 3 3 1 c の表示が拡大及び変化している状態から一部を重複させて表示するため、第 1 指示指標 3 3 1 a～第 3 指示指標 3 3 1 c の表示位置の影響を受けることなく表示に大きい領域が求められる特定キャラクタ画像 3 3 2 の表示位置を設定することができ、多様な演出を表示領域 3 3 0 a 内に表示することができる。

【0253】

なお、演出制御手段 1 8 0 は、ベル図柄画像 3 3 3 の表示を、第 1 指示指標 3 3 1 a～第 3 指示指標 3 3 1 c の表示を完了した後のタイミングで開始するように構成されているが、これに限定されない。演出制御手段 1 8 0 は、第 1 指示指標 3 3 1 a～第 3 指示指標 3 3 1 c の表示を開始する第 1 タイミングよりも後のタイミングでベル図柄画像 3 3 3 の表示を開始すればよく、例えば、図 1 9（C）に示した時点においてベル図柄画像 3 3 3 の表示を開始するように構成されていてもよい。

10

【0254】

図 1 9（C）に示した時点においてベル図柄画像 3 3 3 の表示を開始するように構成される場合において、演出制御手段 1 8 0 は、ベル図柄画像 3 3 3 の表示位置をストップボタン B 2 を押下すべき順序を示す指示指標よりも図中上方の位置に表示開始することで、ベル図柄画像 3 3 3 と指示指標とが重複しないように表示するように構成されていてもよい。

20

【0255】

＜A T 状態における演出に係る制御の詳細＞

第 1 の実施形態において、演出制御手段 1 8 0 は、入賞補助演出において表示領域 3 3 0 a に表示する第 1 指示指標 3 3 1 a～第 3 指示指標 3 3 1 c を、複数のレイヤーのうち最も上位のレイヤーに描画する。これにより、第 1 指示指標 3 3 1 a～第 3 指示指標 3 3 1 c は、他の演出と表示される位置が重複する場合において、該位置が重複して表示される演出画像よりも優先して表示されるように構成されている。

【0256】

また、図 1 9、図 20 に示すように、演出制御手段 1 8 0 は、入賞補助演出を図 1 9（A）に示したタイミング（第 1 タイミング）で開始し、ベル当選示唆演出を図 20（A）に示した入賞補助演出が開始されてから 4 フレーム経過し、入賞補助演出において表示する第 1 指示指標 3 3 1 a～第 3 指示指標 3 3 1 c の表示を完了したタイミング（第 2 タイミング）で開始するように構成されている。

30

【0257】

このような構成により、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、A T 状態において入賞補助演出とベル当選示唆演出とを実行する場合において、入賞補助演出において表示する第 1 指示指標 3 3 1 a～第 3 指示指標 3 3 1 c の表示を開始したタイミング以降のタイミングである第 1 指示指標 3 3 1 a～第 3 指示指標 3 3 1 c の表示を完了したタイミングでベル当選示唆演出を開始する、つまり第 1 指示指標 3 3 1 a～第 3 指示指標 3 3 1 c の表示を開始してから完了するまでの期間においてベル図柄画像 3 3 3 を表示しないことで、入賞補助演出の表示が開始され正解打順が打順 1～打順 6 のいずれであるのかについて遊技者が最も注目するタイミングである第 1 指示指標 3 3 1 a～第 3 指示指標 3 3 1 c の表示を開始するタイミングにおいて、第 1 指示指標 3 3 1 a～第 3 指示指標 3 3 1 c とベル図柄画像 3 3 3 とが重複することを防ぐことができ、入賞補助演出の視認性が低下し遊技の進行が妨げられることを防ぎ遊技者の演出に対する興趣の低下を防ぐことができる。

40

【0258】

また、第 1 の実施形態において、スロットマシン 1 は、入賞補助演出とキャラクタ表示演出とについて、図 1 9（A）に示したように同じタイミングで表示を開始する。また、スロットマシン 1 は、キャラクタ表示演出で表示する特定キャラクタ画像 3 3 2 と、ベル当選示唆演出で表示するベル図柄画像 3 3 3 と、について、同じレイヤーに描画して表示

50

領域 330 a に表示するように構成されている。そして、スロットマシン 1 では、演出制御データ記憶手段 196 に記憶されている 1 つの映像データからキャラクタ表示演出で表示する特定キャラクタ画像 332 と、ベル当選示唆演出で表示するベル図柄画像 333 と、を描画するように構成されている。

【0259】

このような構成であることから、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、第 1 指示指標 331 a ～第 3 指示指標 331 c の描画開始と同じタイミングで描画が開始される特定キャラクタ画像 332 の映像データにおいて、ベル当選示唆演出でベル図柄画像 333 を描画開始するタイミングが予め設定されているため、入賞補助演出において第 1 指示指標 331 a ～第 3 指示指標 331 c の表示が完了するタイミングについて取得するプログラムを用いることなく第 1 指示指標 331 a ～第 3 指示指標 331 c の表示が完了したタイミングでベル図柄画像 333 を表示開始することができ、演出に係るデータ容量を増大させることなく多様な演出を表示領域 330 a 内に表示することができる。

【0260】

そして、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、図 20 (A) に示すように、ベル当選示唆演出においてベル図柄画像 333 の表示を開始し、図 20 (C) に示すベル図柄画像 333 の移動が終了した状態において、第 1 指示指標 331 a とベル図柄画像 333 とを一部で重複させるように構成されている。

【0261】

このような構成により、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、表示装置 330 の表示領域 330 a 内において、入賞補助演出として第 1 指示指標 331 a ～第 3 指示指標 331 c を表示し、ベル当選示唆演出としてベル図柄画像 333 を表示する場合において、ベル図柄画像 333 をストップボタン B 3 を押下する順序に対応する位置に表示される指示指標 (図 20 に示す例では第 1 指示指標 331 a) と一部で重複する位置に表示することで、キャラクタ表示演出で表示される特定キャラクタ画像 332 といった、入賞補助演出で表示される第 1 指示指標 331 a ～第 3 指示指標 331 c と、ベル当選示唆演出で表示されるベル図柄画像 333 と、を除く他の演出が表示される領域を表示領域 330 a 内に十分に確保することができ、多様な演出を表示領域 330 a 内に表示することができる。

【0262】

この、内部抽選で打順小役当選態様に当選した場合に補助遊技として入賞補助が実行される A T 状態が、第 1 の実施形態における特定状態を構成し、打順小役当選態様が、第 1 の実施形態における特定当選態様を構成し、第 1 指示指標 331 a ～第 3 指示指標 331 c が、第 1 の実施形態におけるストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の操作態様を示す指示指標を構成し、図 20 (A) に示す第 1 指示指標 331 a ～第 3 指示指標 331 c の拡大が終了した状態における表示態様が、第 1 の実施形態における所定の表示態様を構成し、図 20 (A) に示した第 1 指示指標 331 a ～第 3 指示指標 331 c の拡大を終了した状態が、第 1 の実施形態における第 1 表示状態を構成し、図 19 (A) ～図 19 (C) に示した入賞補助演出を開始し図 20 (A) に示した状態となるまでの第 1 指示指標 331 a ～第 3 指示指標 331 c が表示されていない状態から拡大及び変化させている状態が、第 1 の実施形態における第 2 表示状態を構成する。

【0263】

また、表示領域 330 a の一部の領域に表示されるベル図柄画像 333 が、第 1 の実施形態における内部抽選で当選した役を示唆する特定情報を構成し、ベル図柄画像 333 を表示するベル当選示唆演出が、第 1 の実施形態における情報表示演出を構成し、入賞補助演出の表示と同時に開始され第 1 指示指標 331 a ～第 3 指示指標 331 c の表示を拡大及び変化させている状態においても第 1 指示指標 331 a ～第 3 指示指標 331 c と一部で重複して表示され且つ第 1 指示指標 331 a ～第 3 指示指標 331 c の表示が完了した状態においても一部が重複して表示され、ベル図柄画像 333 が表示される領域よりも大きい領域に表示される特定キャラクタ画像 332 が、第 1 の実施形態における特定画像を構成し、特定キャラクタ画像を表示するキャラクタ表示演出が、第 1 の実施形態における

画像表示演出を構成する。

【0264】

＜AT状態における演出に係る構成のまとめ＞

このように、第1の実施形態の遊技機は、
補助遊技に係る制御を行う補助遊技制御手段と、
表示領域内で演出を表示する表示手段と、を備え、

前記補助遊技制御手段は、特定状態における前記内部抽選で特定当選態様に当選した場合に、前記補助遊技を実行し、

前記演出制御手段は、前記補助遊技が実行される場合に、入賞補助演出を実行可能であり、

前記入賞補助演出では、前記複数のストップボタンの操作態様を指示する指示指標が表示され、

前記入賞補助演出には、

前記指示指標が所定の表示態様で表示される第1表示状態と、

前記入賞補助演出が開始されてから前記第1表示状態となるまでの第2表示状態と、が含まれ、

前記第2表示状態における前記指示指標は、表示が開始されていない状態から前記所定の表示態様まで変化し、

前記演出制御手段は、前記表示領域のうちの一部の領域に特定情報を表示する情報表示演出を実行可能であり、

前記演出制御手段は、前記情報表示演出と前記入賞補助演出とを実行する場合において、前記第1表示状態において前記特定情報と前記指示指標とを少なくとも一部で重複させる。

【0265】

この構成により、第1の実施形態のスロットマシン1は、表示装置330の表示領域330a内において、入賞補助演出として第1指示指標331a～第3指示指標331cを表示し、ベル当選示唆演出としてベル図柄画像333を表示する場合において、ベル図柄画像333をストップボタンB3を押下する順序に対応する位置に表示される指示指標（図20に示す例では第1指示指標331a）と一部で重複する位置に表示することで、入賞補助演出で表示される第1指示指標331a～第3指示指標331cと、ベル当選示唆演出で表示されるベル図柄画像333と、を除く他の演出が表示される領域を表示領域330a内に十分に確保することができ、多様な演出を表示領域330a内に表示することができる。

【0266】

また、第1の実施形態の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記情報表示演出と前記入賞補助演出とを実行する場合において、前記入賞補助演出を第1タイミングで開始し、前記情報表示演出を前記第1タイミングよりも後の第2タイミングで開始する。

【0267】

この構成により、第1の実施形態のスロットマシン1は、AT状態において入賞補助演出とベル当選示唆演出とを実行する場合において、入賞補助演出において表示する第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示を開始したタイミング以降のタイミングでベル当選示唆演出を開始することで、入賞補助演出の表示が開始され正解打順が打順1～打順6のいずれであるのかについて遊技者が最も注目するタイミングである第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示を開始するタイミングにおいて、第1指示指標331a～第3指示指標331cとベル図柄画像333とが重複することを防ぐことができ、入賞補助演出の視認性が低下し遊技の進行が妨げられることを防ぎ遊技者の演出に対する興趣の低下を防ぐことができる。

【0268】

また、第1の実施形態の遊技機において、

前記第2タイミングは、前記第2状態が終了した以降のタイミングである。

【0269】

このような構成により、第1の実施形態のスロットマシン1は、AT状態において入賞補助演出とベル当選示唆演出とを実行する場合において、入賞補助演出において表示する第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示を開始したタイミング以降のタイミングである第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示を完了したタイミングでベル当選示唆演出を開始する、つまり第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示を開始してから完了するまでの期間においてベル図柄画像333を表示しないことで、入賞補助演出の表示が開始され正解打順が打順1～打順6のいずれであるのかについて遊技者が最も注目するタイミングである第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示を開始するタイミングにおいて、第1指示指標331a～第3指示指標331cとベル図柄画像333とが重複することを防ぐことができ、入賞補助演出の視認性が低下し遊技の進行が妨げられることを防ぎ遊技者の演出に対する興趣の低下を防ぐことができる。

10

【0270】

7. 第1の実施形態のまとめ

以上のように、第1の実施形態のスロットマシン1は、AT状態で遊技が実行されることで、作動した場合における遊技での設計上の出玉率が100%を超えているRBB3に当選している状態で電断が発生した場合には、該電断から復帰したことを契機として遊技者にとって有利なボーナスが当選していることを報知するボーナス確定演出660を実行し、通常状態で遊技が実行されることで、作動した場合における遊技での設計上の出玉率が100%未満となっているRBB3に当選している状態で電断が発生した場合には、該電断から復帰したことを契機として擬似的な通常状態として機能するものの終了することでAT状態へ移行するか否かが抽選されるRBB3が当選していることを遊技者に報知するボーナス当選報知演出670を実行可能であり、RBB3が作動した後における遊技性と出玉率とに応じた適切な演出を実行でき、遊技者に不満を感じさせることを防止できる。

20

【0271】

また、スロットマシン1は、通常状態で遊技が実行されることで、作動した場合における遊技での設計上の出玉率が100%未満となっているRBB3に当選している状況のうち、RBB3の当選を示唆する第2RBB3入賞示唆演出が既に行われている状況で電断が発生した場合には、ボーナス当選報知演出670を実行し、第2RBB3入賞示唆演出が行われていない状況で電断が発生した場合には、ボーナス当選報知演出670とは異なりRBB3に当選していない遊技において実行可能である通常ステージ演出680を実行することで、電断が発生する以前において実行されている通常ステージ演出680を再開することができ、電断によって第2RBB3入賞示唆演出が行われる以前にRBB3の当選が示唆されてしまい、設計者の意図していない遊技性になってしまうことを防ぐことができる。

30

【0272】

〔第2の実施形態〕

次に、第1の実施形態を一部変更した第2の実施形態のスロットマシン1について説明する。第2の実施形態のスロットマシン1は、AT状態において表示される演出内容が異なるように構成されている。その他の構成については、第1の実施形態と同様であるため、第1の実施形態と共通する構成要素には同符号を付して説明を省略する。

40

【0273】

1. AT状態における演出の詳細

<AT状態における演出の経過>

図21は、AT状態において打順小役当選態様に当選した場合に実行される入賞補助演出と、AT状態における一連の遊技において払い出されたメダルの枚数を示すトータル枚数表示演出と、について説明する図である。

【0274】

50

図 2 1 (A) は、内部抽選で当選エリア「5 択ベル 4 A」に当選し、入賞補助演出が実行されて指示指標の表示が完了した状態を示す図、図 2 1 (B) は、第 1 停止操作としてストップボタン B 2 が操作された状態を示す図である。

【0275】

図 2 1 (A) に示すように、第 2 の実施形態の演出制御手段 1 8 0 は、正解打順のうち第 1 停止操作を実行するストップボタンを報知する第 1 指示指標 3 3 1 a と、正解打順のうち第 2 停止操作を実行するストップボタンを報知する第 2 指示指標 3 3 1 b と、正解打順のうち第 3 停止操作を実行するストップボタンを報知する第 3 指示指標 3 3 1 c と、を表示装置 3 3 0 に表示することで、1 1 枚の配当に設定された小役 5 を入賞可能にする正解打順が打順 4 であることを表示する。

10

【0276】

また、図 2 1 (A) に示すように、第 2 の実施形態の演出制御手段 1 8 0 は、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 が操作されていない状態において第 1 停止操作するストップボタンを報知する指示指標、つまりストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 のうち操作すべきストップボタンを報知する指示指標である第 1 指示指標 3 3 1 a を、操作すべきストップボタンを操作した以降に操作すべきストップボタンを報知する第 2 指示指標 3 3 1 b と第 3 指示指標 3 3 1 c とよりも大きいサイズで表示する。また、演出制御手段 1 8 0 は、第 2 指示指標 3 3 1 b を第 3 指示指標 3 3 1 c よりも大きいサイズで表示する。

【0277】

また、図 2 1 (B) に示すように、演出制御手段 1 8 0 は、第 1 停止操作が実行された場合、第 2 停止操作するストップボタンを報知する指示指標、つまり操作すべきストップボタンを報知する指示指標が第 2 指示指標 3 3 1 b となることから、第 2 指示指標 3 3 1 b の大きさを、図 2 1 (A) で示した第 1 指示指標 3 3 1 a と略同じ大きさに拡大する。また、演出制御手段 1 8 0 は、操作すべきストップボタンを操作した以降に操作すべきストップボタンを報知する第 3 指示指標 3 3 1 c の大きさを、図 2 1 (A) で示した第 2 指示指標 3 3 1 b と略同じ大きさに拡大する。

20

【0278】

また、図 2 1 (A) に示すように、第 2 の実施形態の演出制御手段 1 8 0 は、第 1 指示指標 3 3 1 a ～第 3 指示指標 3 3 1 c が表示されている状態において、表示領域 3 3 0 a の一部の領域のうち右リール R 3 の近傍の領域に、トータル枚数表示演出で表示するトータル枚数画像 3 3 4 を表示する。

30

【0279】

第 2 の実施形態において、演出制御手段 1 8 0 は、入賞補助演出において表示領域 3 3 0 a に表示する第 1 指示指標 3 3 1 a ～第 3 指示指標 3 3 1 c を、複数のレイヤーのうち最も上位のレイヤーに描画し、トータル枚数画像 3 3 4 を、第 1 指示指標 3 3 1 a ～第 3 指示指標 3 3 1 c を描画するレイヤーよりも下位のレイヤーに描画する。このため、第 1 指示指標 3 3 1 a ～第 3 指示指標 3 3 1 c は、トータル枚数画像 3 3 4 と表示される位置が重複する部分（図 2 1 に示す例では第 2 指示指標 3 3 1 b が表示されている位置）において、トータル枚数画像 3 3 4 に優先して表示されるように構成されている。

【0280】

40

また、図 2 1 (A)、図 2 1 (B) に示すように、演出制御手段 1 8 0 は、操作すべきストップボタンを操作した以降に操作すべきストップボタンを報知する表示態様で指示指標を表示している場合よりも、操作すべきストップボタンを報知する表示態様で指示指標を表示している場合の方が、指示指標と、トータル枚数画像 3 3 4 と、が重複する範囲が大きくなるように表示領域 3 3 0 a に第 1 指示指標 3 3 1 a ～第 3 指示指標 3 3 1 c と、トータル枚数画像 3 3 4 と、を表示するように構成されている。

【0281】

このような構成により、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、表示装置 3 3 0 の表示領域 3 3 0 a 内に入賞補助演出として第 1 指示指標 3 3 1 a ～第 3 指示指標 3 3 1 c と、トータル枚数表示演出としてトータル枚数画像 3 3 4 と、を表示する場合において、第 1

50

指示指標 3 3 1 a～第 3 指示指標 3 3 1 c の表示態様として大きいサイズの表示態様で表示する場合に、トータル枚数画像 3 3 4 と重複する範囲を大きくすることで、入賞補助演出で表示される第 1 指示指標 3 3 1 a～第 3 指示指標 3 3 1 c の占める領域が大きくなった際にトータル枚数画像 3 3 4 を除く演出が表示される領域が小さくなる範囲を軽減し、トータル枚数表示演出で表示されるトータル枚数画像 3 3 4 と、を除く他の演出が表示される領域を表示領域 3 3 0 a 内に十分に確保することができ、多様な演出を表示領域 3 3 0 a 内に表示することができる。

【0 2 8 2】

この、内部抽選で打順小役当選態様に当選した場合に補助遊技として入賞補助が実行される A T 状態が、第 2 の実施形態における特定状態を構成し、打順小役当選態様が、第 2 の実施形態における特定当選態様を構成し、図 2 1 (A) に示した第 1 指示指標 3 3 1 a と、図 2 1 (B) に示した第 2 指示指標 3 3 1 b と、の操作すべきストップボタンを報知する他の指示指標よりも大きいサイズで表示される表示態様が、第 2 の実施形態における第 1 表示態様を構成し、図 2 1 (A) に示した第 1 指示指標 3 3 1 a と、図 2 1 (B) に示した第 2 指示指標 3 3 1 b と、が、第 2 の実施形態における第 1 表示指示指標を構成し、図 2 1 (A) に示した第 2 指示指標 3 3 1 b と、図 2 1 (B) に示した第 3 指示指標 3 3 1 c と、の操作すべきストップボタンを操作した以降に操作すべきストップボタンを報知し、第 1 表示態様よりも小さいサイズで表示される表示態様が、第 2 の実施形態における第 2 表示態様を構成し、図 2 1 (A) に示した第 2 指示指標 3 3 1 b と、図 2 1 (B) に示した第 3 指示指標 3 3 1 c と、が、第 2 の実施形態における第 2 表示指示指標を構成し、A T 状態における遊技利益に関する情報としてトータル枚数画像 3 3 4 で表示される A T 状態における一連の遊技において払い出されたメダルの枚数の情報が、第 2 の実施形態における特定情報を構成し、表示領域 3 3 0 a の一部の領域にトータル枚数画像 3 3 4 を表示するトータル枚数表示演出が、第 2 の実施形態における情報表示演出を構成する。

【0 2 8 3】

2. 第 2 の実施形態のまとめ

以上のように、第 2 の実施形態の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記補助遊技が実行される場合に、入賞補助演出を実行可能であり、

前記入賞補助演出では、前記複数のストップボタンの操作態様を指示する指示指標が表示され、

前記指示指標は、

第 1 表示態様で表示される第 1 表示指示指標と、

前記第 1 表示態様よりも小さい第 2 表示態様で表示される第 2 表示指示指標と、を含み、

前記演出制御手段は、

前記複数のストップボタンのうち押下すべきストップボタンを前記第 1 表示指示指標で報知し、

前記第 1 表示指示指標で報知されたストップボタンを押下した以降に押下すべきストップボタンを前記第 2 表示指示指標で報知し、

前記演出制御手段は、前記表示領域のうちの一部の領域に特定情報を表示する情報表示演出を実行可能であり、

前記特定情報は、前記特定状態における遊技利益に関する情報であり、

前記特定情報は、前記第 2 表示指示指標である場合よりも前記第 1 表示指示指標である場合の方が重複する範囲が大きい。

【0 2 8 4】

この構成により、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、表示装置 3 3 0 の表示領域 3 3 0 a 内に入賞補助演出として第 1 指示指標 3 3 1 a～第 3 指示指標 3 3 1 c と、トータル枚数表示演出としてトータル枚数画像 3 3 4 と、を表示する場合において、第 1 指示指標 3 3 1 a～第 3 指示指標 3 3 1 c の表示態様として大きいサイズの表示態様で表示する

場合に、トータル枚数画像 334 と重複する範囲を大きくすることで、入賞補助演出で表示される第 1 指示指標 331 a ～第 3 指示指標 331 c の占める領域が大きくなった際にトータル枚数画像 334 を除く演出が表示される領域が小さくなる範囲を軽減し、トータル枚数表示演出で表示されるトータル枚数画像 334 と、を除く他の演出が表示される領域を表示領域 330 a 内に十分に確保することができ、多様な演出を表示領域 330 a 内に表示することができる。

【0285】

〔第 3 の実施形態〕

次に、第 1 の実施形態、第 2 の実施形態を一部変更した第 3 の実施形態のスロットマシン 1 について説明する。第 3 の実施形態のスロットマシン 1 は、A T 状態の構成と、A T 状態において表示される演出内容と、が異なるように構成されている。その他の構成については、第 1 の実施形態、第 2 の実施形態と同様であるため、第 1 の実施形態、第 2 の実施形態と共通する構成要素には同符号を付して説明を省略する。

10

【0286】

1. A T 状態における演出の詳細

＜A T 状態の詳細＞

第 3 の実施形態において、A T 制御手段 200 は、開始条件が成立してから終了条件が成立するまでの 1 セットの A T 状態を実行可能に構成されている。第 3 の実施形態の A T 制御手段 200 は、1 セットの A T 状態として、継続する遊技回数が 30 ゲームに設定された A T 状態を実行可能に構成されている。

20

【0287】

A T 制御手段 200 は、1 セットの A T 状態が終了する場合において、予め次セットの A T 状態の実行が決定（1 セットの A T 状態がストック）されている場合に、現在のセットの A T 状態の終了後に次セットの A T 状態を開始する。また、A T 制御手段 200 は、1 セットの A T 状態が終了する時点において 1 セット以上の A T 状態がストックされていない場合には、A T 状態の終了に伴い有利区間を終了するか否かを決定する抽選を実行し、該抽選において「A T 状態の継続」と決定した場合に、現在のセットの A T 状態の終了後に次セットの A T 状態を開始し、該抽選において「有利区間の終了」と決定した場合に、A T 状態の終了条件（A T 終了条件）が成立したと判定し、A T 状態を終了するとともに、有利区間の終了条件のうち通常終了条件が成立したと判定し、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。

30

【0288】

＜A T 状態において打順ベルに当選した場合の演出の経過＞

図 22 は、第 3 の実施形態のスロットマシン 1 において、A T 状態が開始された遊技で打順小役当選態様に当選した場合に実行される入賞補助演出と、A T 状態が継続したセット数を示す継続セット数表示演出と、について、時間の経過によって変化していく演出態様を説明する図である。

【0289】

図 22（A）は、内部抽選で当選エリア「5 択ベル 4 A」に当選し、入賞補助演出が開始された状態を示す図、図 22（B）は、継続セット数表示演出が開始された状態を示す図、図 22（C）は、図 22（B）に示した状態から継続セット数表示演出の表示位置と入賞補助演出のサイズとが変化することで、継続セット数表示演出で表示される継続セット数画像 335 の表示位置と入賞補助演出で表示される第 1 指示指標 331 a ～第 3 指示指標 331 c のうち第 2 指示指標 331 b の表示位置とが重複し始めた状態を示す図、図 22（D）は、入賞補助演出の表示を完了した状態を示す図である。

40

【0290】

図 22（A）～図 22（D）に示すように、第 3 の実施形態の演出制御手段 180 は、正解打順のうち第 1 停止操作を実行するストップボタンを報知する第 1 指示指標 331 a と、正解打順のうち第 2 停止操作を実行するストップボタンを報知する第 2 指示指標 33

50

1 b と、正解打順のうち第3停止操作を実行するストップボタンを報知する第3指示指標 3 3 1 c と、を表示装置 3 3 0 に表示することで、11枚の配当に設定された小役5を入賞可能にする正解打順が打順4であることを表示する。

【0291】

また、図22(A)～図22(D)に示すように、演出制御手段180は、入賞補助演出を開始してから所定の時間をかけて、第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示を拡大させる変化を行い、所定の時間が経過した図22(D)で示す時点において、第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示を完了する。スロットマシン1では、図22(D)の表示となった時点で入賞補助演出の表示を完了、つまり第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示の拡大及び変化を終了した状態となっており、図22(D)の表示となった以降、遊技者による停止操作が実行されるまで表示装置330内の表示が大きく変化しない(数字の大きさを変化させず、数字の周りのエフェクトが循環する等の視認性に影響を与えない軽微な動画表現にとどまる状態)構成となっている。

10

【0292】

また、図22(B)～図22(D)に示すように、演出制御手段180は、継続セット数表示演出として、表示領域330aの図中右方から表示領域330aの一部の領域のうち右リールR3の近傍の領域に向けてカットインさせるように継続セット数画像335を表示する。第3の実施形態の演出制御手段180は、継続セット数画像335において、指示指標において打順を報知するために表示する数字と同じ数字を含む表示を実行可能に構成されており、図22(B)～図22(D)に示す例では、第2指示指標331bで表示する数字「2」と同じ数字を含む表示として、AT状態が2セット目であることを示す「第2セット」の表示を継続セット数画像335によって表示するように構成されている。

20

【0293】

ここで、第3の実施形態の演出制御手段180は、AT状態が継続したセット数が4セット以上となる場合、継続セット数画像335において、指示指標において打順を報知するために表示する数字である1～3とは異なる数字を含む表示を実行する。具体的には、演出制御手段180は、AT状態が4セット目である場合、第1指示指標331a～第3指示指標331cで表示する数字「1」～「3」とは異なる数字を含む表示として、AT状態が4セット目であることを示す「第4セット」の表示を継続セット数画像335によって表示するように構成されている。

30

【0294】

また、第3の実施形態において、演出制御手段180は、入賞補助演出において表示領域330aに表示する第1指示指標331a～第3指示指標331cを、複数のレイヤーのうち最も上位のレイヤーに描画し、継続セット数画像335を、第1指示指標331a～第3指示指標331cを描画するレイヤーよりも下位のレイヤーに描画する。このため、第1指示指標331a～第3指示指標331cは、継続セット数画像335と表示される位置が重複する部分(図22に示す例では第2指示指標331bが表示されている位置)において、継続セット数画像335に優先して表示されるように構成されている。

【0295】

また、第3の実施形態において、演出制御手段180は、第1指示指標331a～第3指示指標331cにおいて表示している数字を黄色で表示し、継続セット数画像335で表示している文字及び数字を赤色で表示するように構成されており、第1指示指標331a～第3指示指標331cと、継続セット数画像335と、で異なる色相の色で表示するように構成されている。

40

【0296】

図22(B)に示すように、演出制御手段180は、第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示を変化させている状態で継続セット数画像335の表示を開始するとともに、継続セット数画像335の表示を開始した時点において、第1指示指標331a～第3指示指標331cと継続セット数画像335とが重複しないように表示するように

50

構成されている。また、図 2 2 (C) に示すように、演出制御手段 1 8 0 は、第 1 指示指標 3 3 1 a ~ 第 3 指示指標 3 3 1 c の表示を変化させ、図 2 2 (B) で表示していた状態よりも拡大させた時点において、継続セット数画像 3 3 5 とストップボタン B 3 を操作する順序に対応する指示指標 (図 2 2 に示す例では第 2 指示指標 3 3 1 b) とを一部で重複させる。

【0 2 9 7】

つまり、第 3 の実施形態の演出制御手段 1 8 0 は、第 1 指示指標 3 3 1 a ~ 第 3 指示指標 3 3 1 c の表示を変化させている状態のうち一部の期間として図 2 2 (B) に示す時点から図 2 2 (C) に示す時点となる直前の時点までにおいて、ストップボタン B 3 を操作する順序に対応する指示指標と、継続セット数画像 3 3 5 と、を重複させず、図 2 2 (C) に示す時点から、ストップボタン B 3 を操作する順序に対応する指示指標と、継続セット数画像 3 3 5 と、を重複させるように構成されている。

【0 2 9 8】

演出制御手段 1 8 0 は、図 2 2 (C)、図 2 2 (D) に示すように、第 1 指示指標 3 3 1 a ~ 第 3 指示指標 3 3 1 c の表示を変化させている状態よりも、第 1 指示指標 3 3 1 a ~ 第 3 指示指標 3 3 1 c の表示を完了させた状態の方が、指示指標と、継続セット数画像 3 3 5 と、が重複する範囲が大きくなるように表示領域 3 3 0 a に第 1 指示指標 3 3 1 a ~ 第 3 指示指標 3 3 1 c と、継続セット数画像 3 3 5 と、を表示するように構成されている。

【0 2 9 9】

このような構成により、第 3 の実施形態のスロットマシン 1 は、表示装置 3 3 0 の表示領域 3 3 0 a 内に入賞補助演出として第 1 指示指標 3 3 1 a ~ 第 3 指示指標 3 3 1 c と、継続セット数表示演出として継続セット数画像 3 3 5 と、を表示する場合において、入賞補助演出において表示する第 1 指示指標 3 3 1 a ~ 第 3 指示指標 3 3 1 c の表示を開始し、第 1 指示指標 3 3 1 a ~ 第 3 指示指標 3 3 1 c の表示を変化させている状態のうち図 2 2 (B) に示す時点から図 2 2 (C) に示す時点となる直前の時点までにおいて、第 1 指示指標 3 3 1 a ~ 第 3 指示指標 3 3 1 c の表示位置と継続セット数画像 3 3 5 の表示位置とを重複させないことで、入賞補助演出の表示が開始され正解打順が打順 1 ~ 打順 6 のいずれであるのかについて遊技者が最も注目するタイミングである第 1 指示指標 3 3 1 a ~ 第 3 指示指標 3 3 1 c の表示を開始してから図 2 2 (C) に示す時点となるまでの期間において、第 1 指示指標 3 3 1 a ~ 第 3 指示指標 3 3 1 c で表示される数字と同じ数字を含む情報を表示する継続セット数画像 3 3 5 と重複することを防ぐことができ、入賞補助演出の視認性が低下し遊技の進行が妨げられることを防ぎ遊技者の演出に対する興趣の低下を防ぐことができる。

【0 3 0 0】

また、第 3 の実施形態のスロットマシン 1 は、表示装置 3 3 0 の表示領域 3 3 0 a 内に入賞補助演出として第 1 指示指標 3 3 1 a ~ 第 3 指示指標 3 3 1 c と、継続セット数表示演出として継続セット数画像 3 3 5 と、を表示する場合において、第 1 指示指標 3 3 1 a ~ 第 3 指示指標 3 3 1 c の表示が完了した場合には、継続セット数画像 3 3 5 をストップボタン B 3 を操作する順序に対応する位置に表示される指示指標 (図 2 2 に示す例では第 2 指示指標 3 3 1 b) と一部で重複する位置に表示することで、入賞補助演出で表示される第 1 指示指標 3 3 1 a ~ 第 3 指示指標 3 3 1 c と、継続セット数表示演出で表示される継続セット数画像 3 3 5 と、を除く他の演出が表示される領域を表示領域 3 3 0 a 内に十分に確保することができ、多様な演出を表示領域 3 3 0 a 内に表示することができる。

【0 3 0 1】

また、第 3 の実施形態のスロットマシン 1 は、表示装置 3 3 0 の表示領域 3 3 0 a 内に入賞補助演出として第 1 指示指標 3 3 1 a ~ 第 3 指示指標 3 3 1 c と、継続セット数表示演出として継続セット数画像 3 3 5 と、を表示する場合において、入賞補助演出において表示する第 1 指示指標 3 3 1 a ~ 第 3 指示指標 3 3 1 c の表示を、図 2 2 (A) に示したタイミング (第 1 タイミング) で開始し、継続セット数表示演出において表示する継続セ

ット数画像 335 の表示を図 22 (A) に示したタイミングよりも後のタイミングである図 22 (B) に示したタイミング (第 2 タイミング) で開始することで、第 1 指示指標 331 a ~ 第 3 指示指標 331 c で表示される数字と同じ数字を含む情報を表示する継続セット数画像 335 と重複することを防ぐことができ、入賞補助演出の視認性が低下し遊技の進行が妨げられることを防ぎ遊技者の演出に対する興趣の低下を防ぐことができる。

【0302】

また、第 3 の実施形態のスロットマシン 1 は、表示装置 330 の表示領域 330 a 内に入賞補助演出として第 1 指示指標 331 a ~ 第 3 指示指標 331 c と、継続セット数表示演出として継続セット数画像 335 と、を表示する場合において、第 1 指示指標 331 a ~ 第 3 指示指標 331 c において表示している数字を黄色で表示し、継続セット数画像 335 で表示している文字及び数字を赤色と、第 1 指示指標 331 a ~ 第 3 指示指標 331 c とは異なる色相の色で表示することで、第 1 指示指標 331 a ~ 第 3 指示指標 331 c で表示される数字と同じ数字を含む情報を表示する継続セット数画像 335 をストップボタン B 3 を操作する順序に対応する位置に表示される指示指標 (図 22 に示す例では第 2 指示指標 331 b) と一部で重複する位置に表示した場合であっても、入賞補助演出の視認性が低下し遊技の進行が妨げられることを防ぎ遊技者の演出に対する興趣の低下を防ぐことができる。

【0303】

この、内部抽選で打順小役当選態様に当選した場合に補助遊技として入賞補助が実行される A T 状態が、第 3 の実施形態における特定状態を構成し、打順小役当選態様が、第 3 の実施形態における特定当選態様を構成し、第 1 指示指標 331 a ~ 第 3 指示指標 331 c が、第 3 の実施形態におけるストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の操作態様を指示する指示指標を構成し、図 22 (D) に示す第 1 指示指標 331 a ~ 第 3 指示指標 331 c の拡大が終了した状態における表示態様が、第 3 の実施形態における所定の表示態様を構成し、図 22 (D) に示した第 1 指示指標 331 a ~ 第 3 指示指標 331 c の拡大を終了した状態が、第 3 の実施形態における第 1 表示状態を構成し、図 22 (A) ~ 図 22 (C) に示した入賞補助演出を開始し図 22 (D) に示した状態となるまでの第 1 指示指標 331 a ~ 第 3 指示指標 331 c が表示されていない状態から拡大 (変化) させている状態が、第 3 の実施形態における第 2 表示状態を構成する。

【0304】

また、表示領域 330 a の一部の領域に表示され、A T 状態における遊技利益に関する情報として A T 状態が継続したセット数を表示する継続セット数画像 335 が、第 3 の実施形態における特定情報を構成し、継続セット数画像 335 を表示する継続セット数表示演出が、第 3 の実施形態における情報表示演出を構成し、継続セット数画像 335 によって表示される A T 状態が継続しているセット数を示す数字のうち、図 22 (B) ~ 図 22 (D) に示す例における「第 2 セット」の表示に含まれる数字「2」が、第 3 の実施形態における指示指標で表示される数字と同じ演出数字を構成し、A T 状態が継続したセット数が 4 セット以上の N ($N \geq 4$ の自然数) セットとなる場合に表示される「第 N セット」の表示に含まれる数字「 N 」以上の数字が、第 3 の実施形態における指示指標で表示される数字と異なる数字の演出数字を構成する。

【0305】

2. 第 3 の実施形態のまとめ

以上のように、第 3 の実施形態の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記内部抽選で特定当選態様に当選した場合に、入賞補助演出を実行可能であり、

前記入賞補助演出では、前記複数のストップボタンの操作態様を指示する指示指標が表示され、

前記入賞補助演出には、

前記指示指標が所定の表示態様で表示される第 1 表示状態と、

前記入賞補助演出が開始されてから前記第 1 表示状態となるまでの第 2 表示状態と、が

10

20

30

40

50

含まれ、

前記第2表示状態における前記指示指標は、表示が開始されていない状態から前記所定の表示態様まで変化し、

前記指示指標は、

前記複数のストップボタンの操作態様を数字で報知し、

前記演出制御手段は、前記表示領域のうちの一部の領域に特定情報を表示する情報表示演出を実行可能であり、

前記特定情報は、前記指示指標で表示される数字と同じ数字の演出数字を含む情報であり、

前記演出制御手段は、前記情報表示演出と前記入賞補助演出とを実行する場合において

10

、
前記第2表示状態の少なくとも一部の期間では、前記特定情報と前記指示指標とを重複させず、

前記第1表示状態では、前記特定情報と前記指示指標とを少なくとも一部で重複させる。

【0306】

この構成により、第3の実施形態のスロットマシン1は、表示装置330の表示領域330a内に入賞補助演出として第1指示指標331a～第3指示指標331cと、継続セット数表示演出として継続セット数画像335と、を表示する場合において、入賞補助演出において表示する第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示を開始し、第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示を変化させている状態のうち図22(B)に示す時点から図22(C)に示す時点となる直前の時点までにおいて、第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示位置と継続セット数画像335の表示位置とを重複させないことで、入賞補助演出の表示が開始され正解打順が打順1～打順6のいずれであるのかについて遊技者が最も注目するタイミングである第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示を開始してから図22(C)に示す時点となるまでの期間において、第1指示指標331a～第3指示指標331cで表示される数字と同じ数字を含む情報を表示する継続セット数画像335と重複することを防ぐことができ、入賞補助演出の視認性が低下し遊技の進行が妨げられることを防ぎ遊技者の演出に対する興趣の低下を防ぐことができる。

20

30

【0307】

また、第3の実施形態のスロットマシン1は、表示装置330の表示領域330a内に入賞補助演出として第1指示指標331a～第3指示指標331cと、継続セット数表示演出として継続セット数画像335と、を表示する場合において、第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示が完了した場合には、継続セット数画像335をストップボタンB3を操作する順序に対応する位置に表示される指示指標(図22に示す例では第2指示指標331b)と一部で重複する位置に表示することで、入賞補助演出で表示される第1指示指標331a～第3指示指標331cと、継続セット数表示演出で表示される継続セット数画像335と、を除く他の演出が表示される領域を表示領域330a内に十分に確保することができ、多様な演出を表示領域330a内に表示することができる。

40

【0308】

また、第3の実施形態の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記内部抽選で特定当選態様に当選した場合に、入賞補助演出を実行可能であり、

前記入賞補助演出では、前記複数のストップボタンの操作態様を指示する指示指標が表示され、

前記指示指標は、前記複数のストップボタンの操作態様を数字で報知し、

前記演出制御手段は、前記表示領域のうちの一部の領域に特定情報を表示する情報表示演出を実行可能であり、

前記特定情報は、前記指示指標で表示される数字と同じ数字の演出数字を含み、

50

前記演出制御手段は、前記情報表示演出と前記入賞補助演出とを実行する場合において、前記特定情報と前記指示指標とを少なくとも一部で重複させて表示可能であり、

前記演出制御手段は、前記情報表示演出と前記入賞補助演出とを実行する場合において、前記入賞補助演出を第1タイミングで開始し、前記情報表示演出を前記第1タイミングよりも後の第2タイミングで開始する。

【0309】

この構成により、第3の実施形態のスロットマシン1は、表示装置330の表示領域330a内に入賞補助演出として第1指示指標331a～第3指示指標331cと、継続セット数表示演出として継続セット数画像335と、を表示する場合において、入賞補助演出において表示する第1指示指標331a～第3指示指標331cの表示を、図22(A)に示したタイミング(第1タイミング)で開始し、継続セット数表示演出において表示する継続セット数画像335の表示を図22(A)に示したタイミングよりも後のタイミングである図22(B)に示したタイミング(第2タイミング)で開始することで、第1指示指標331a～第3指示指標331cで表示される数字と同じ数字を含む情報を表示する継続セット数画像335と重複することを防ぐことができ、入賞補助演出の視認性が低下し遊技の進行が妨げられることを防ぎ遊技者の演出に対する興趣の低下を防ぐことができる。

【0310】

また、第3の実施形態の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記補助遊技が実行される場合に、入賞補助演出を実行可能であり、

前記入賞補助演出では、前記複数のストップボタンの操作態様を指示する指示指標が表示され、

前記指示指標は、前記複数のストップボタンの操作態様を数字で報知し、

前記演出制御手段は、前記表示領域のうちの一部の領域に特定情報を表示する情報表示演出を実行可能であり、

前記特定情報は、前記特定状態における遊技利益に関する演出数字を含む情報であり、

前記演出制御手段は、前記情報表示演出と前記入賞補助演出とを実行する場合において、前記特定情報と前記指示指標とを少なくとも一部で重複させ、

前記演出数字は、前記指示指標で表示される数字と同じ数字を含み、

前記演出数字は、前記指示指標で表示される数字とは異なる色で表示される。

【0311】

この構成により、第3の実施形態のスロットマシン1は、表示装置330の表示領域330a内に入賞補助演出として第1指示指標331a～第3指示指標331cと、継続セット数表示演出として継続セット数画像335と、を表示する場合において、第1指示指標331a～第3指示指標331cにおいて表示している数字を黄色で表示し、継続セット数画像335で表示している文字及び数字を赤色と、第1指示指標331a～第3指示指標331cとは異なる色相の色で表示することで、第1指示指標331a～第3指示指標331cで表示される数字と同じ数字を含む情報を表示する継続セット数画像335をストップボタンB3を押下する順序に対応する位置に表示される指示指標(図22に示す例では第2指示指標331b)と一部で重複する位置に表示した場合であっても、入賞補助演出の視認性が低下し遊技の進行が妨げられることを防ぎ遊技者の演出に対する興趣の低下を防ぐことができる。

【0312】

また、第3の実施形態の遊技機において、

前記演出制御手段は、前記補助遊技が実行される場合に、入賞補助演出を実行可能であり、

前記入賞補助演出では、前記複数のストップボタンの操作態様を指示する指示指標が表示され、

前記指示指標は、前記複数のストップボタンの操作態様を数字で報知し、

前記演出制御手段は、前記表示領域のうちの一部の領域に特定情報を表示する情報表示演出を実行可能であり、

前記特定情報は、前記指示指標で表示される数字とは異なる数字の演出数字を含み、

前記演出制御手段は、前記情報表示演出と前記入賞補助演出とを実行する場合において、前記特定情報と前記指示指標とを少なくとも一部で重複させて表示可能であり、

前記演出数字は、前記指示指標で表示される数字とは異なる色で表示される。

【0313】

この構成により、第3の実施形態のスロットマシン1は、表示装置330の表示領域330a内に入賞補助演出として第1指示指標331a～第3指示指標331cと、継続セット数表示演出として継続セット数画像335と、を表示する場合において、第1指示指標331a～第3指示指標331cにおいて表示している数字を黄色で表示し、継続セット数画像335で表示している文字及び数字を赤色と、第1指示指標331a～第3指示指標331cとは異なる色相の色で表示することで、第1指示指標331a～第3指示指標331cで表示される数字と異なる数字を含む情報を表示する継続セット数画像335をストップボタンB3を押下する順序に対応する位置に表示される指示指標（図22に示す例では第2指示指標331b）と一部で重複する位置に表示した場合であっても、入賞補助演出の視認性が低下し遊技の進行が妨げられることを防ぎ遊技者の演出に対する興趣の低下を防ぐことができる。

【0314】

〔他の実施形態〕

なお、第1～第3の実施形態において、スロットマシン1は、ボーナスとして、通常（AT）の遊技が実行された場合の設計上の出玉率が100%を超えた比率に設定され、通常（非AT）の遊技が実行される場合の設計上の出玉率が100%未満の比率に設定されたRBB3を有しているが、これに限定されない。スロットマシン1は、補助遊技の実行の有無によらず、作動した場合における設計上の出玉率が100%未満に設定されたボーナスとしてRBB3を有していてもよい。

【0315】

換言すると、スロットマシン1は、作動した場合における設計上の比率が第3比率に設定された第1ボーナスとしてRBB1，RBB2を有し、作動した場合における設計上の比率が第3比率よりも低い第4比率に設定された第2ボーナスとしてRBB3を有し、RBB1，RBB2が当選している状況で電断が発生した場合に、該電断から復帰したことを契機として第3演出（例えば、ボーナス確定演出660）を実行可能であり、RBB3が当選している状況で電断が発生した場合に、該電断から復帰したことを契機として第3演出とは異なる第4演出（例えば、ボーナス当選報知演出670）を実行可能であるように構成されていてもよい。

【0316】

このように構成されることで、スロットマシン1は、作動した場合における遊技での設計上の出玉率が100%を超えているRBB1，RBB2に当選している状況で電断が発生した場合には、該電断から復帰したことを契機として遊技者にとって有利なボーナスが当選していることを報知するボーナス確定演出660を実行し、作動した場合における遊技での設計上の出玉率が100%未満となっているRBB3に当選している状況で電断が発生した場合には、該電断から復帰したことを契機として擬似的な通常状態として機能するものの終了することでAT状態へ移行するか否かが抽選されるRBB3が当選していることを遊技者に報知するボーナス当選報知演出670を実行可能であり、作動するボーナスの出玉率に応じた適切な演出を実行でき、遊技者に不満を感じさせることを防止できる。

【0317】

また、第1～第3の実施形態において、スロットマシン1は、ボーナスとして、通常（AT）の遊技が実行された場合の設計上の出玉率が100%を超えた比率に設定され、通常（非AT）の遊技が実行される場合の設計上の出玉率が100%未満の比率に設定され

た R B B 3 を有した上で、補助遊技の実行の有無によらず、作動した場合における設計上の出玉率が 100% 未満に設定されたボーナス（例えば、R B B 1 ～ R B B 3 とは異なる R B B 4 等）を有していてもよい。

【0318】

換言すると、スロットマシン 1 は、作動した場合における設計上の比率が第 3 比率に設定された第 1 ボーナスとして R B B 1, R B B 2 を有し、作動した場合における設計上の比率が第 3 比率よりも低い第 4 比率に設定された第 2 ボーナスとして R B B 4 を有し、R B B 1, R B B 2 が当選している状況で電断が発生した場合に、該電断から復帰したことを契機として第 3 演出（例えば、ボーナス確定演出 660）を実行可能であり、R B B 4 が当選している状況で電断が発生した場合に、該電断から復帰したことを契機として第 3 演出とは異なる第 4 演出（例えば、ボーナス当選報知演出 670）を実行可能であるように構成されていてもよい。

10

【0319】

このように構成されることで、スロットマシン 1 は、作動した場合における遊技での設計上の出玉率が 100% を超えている R B B 1, R B B 2 に当選している状況で電断が発生した場合には、該電断から復帰したことを契機として遊技者にとって有利なボーナスが当選していることを報知するボーナス確定演出 660 を実行し、作動した場合における遊技での設計上の出玉率が 100% 未満となっている R B B 4 に当選している状況で電断が発生した場合には、該電断から復帰したことを契機として擬似的な通常状態として機能するものの終了することで A T 状態へ移行するか否かが抽選される R B B 4 が当選していることを遊技者に報知するボーナス当選報知演出 670 を実行可能であり、作動するボーナスの出玉率に応じた適切な演出を実行でき、遊技者に不満を感じさせることを防止できる。

20

【0320】

また、このように構成される場合において、スロットマシン 1 は、第 3 演出について、第 1 演出とは異なる演出内容の演出を実行するように構成されていてもよく、第 4 演出について、第 2 演出とは異なる演出内容の演出を実行するように構成されていてもよく、その具体的な演出内容については限定されるものではない。

【0321】

また、第 1 ～ 第 3 の実施形態において、演出制御手段 180 は、R B B 1 内部中状態、R B B 2 内部中状態である場合と、A T 状態への移行条件が成立している R B B 3 内部中状態である場合と、において電断が発生した場合に、該電断から復帰したことを契機としてボーナス確定演出 660 を実行するように構成されているが、これに限定されない。演出制御手段 180 は、電断から復帰したことを契機としてボーナス確定演出 660 を実行するか否かを抽選によって決定し、該抽選において実行しないと決定された場合には、ボーナス確定演出 660 を実行しないように構成されていてもよい。

30

【0322】

また、第 1 ～ 第 3 の実施形態において、スロットマシン 1 は、通常（非 A T）の遊技が実行される R B B 3 作動中一般状態及び R B B 3 作動中内部中状態の設計上の出玉率である第 2 比率として、100% 未満の比率が設定されているが、これに限定されない。第 2 比率は、通常（A T）の遊技が実行される R B B 3 作動中一般状態及び R B B 3 作動中内部中状態の設計上の出玉率である第 1 比率よりも低い比率であればよく、100% を超える比率であってもよい。

40

【0323】

また、第 1 ～ 第 3 の実施形態において、スロットマシン 1 は、有利区間が開始され、小役の入賞が補助されることでメダルの獲得期待値が 1 以上となっている場合に区間報知部 500 A を点灯するように構成されているが、これに限定されない。スロットマシン 1 は、区間報知部 500 A を持たず、有利区間であるか否かを報知しない構成であってもよい。

【0324】

50

また、第1～第3の実施形態において、スロットマシン1は、RBB1作動中一般状態～RBB3作動中一般状態におけるリプレイを含む当選エリアに当選する確率の合算が、 $4096/65536$ ($1/16$) となるように構成されているが、これに限らず、例えば、RBB1作動中一般状態～RBB3作動中一般状態におけるリプレイを含む当選エリアの当選確率が0に構成されていてもよく、非RT状態におけるリプレイを含む当選エリアに当選する確率の合算よりも低い当選確率であれば、いずれの当選確率であってもよい。

【0325】

また、第1～第3の実施形態において、スロットマシン1は、複数のリールとして左リールR1～右リールR3を有し、複数のストップボタンとして左リールR1～右リールR3に対応するストップボタンB1～ストップボタンB3を有しているが、これに限らず、例えば、4本目のリールと、4本目のリールに対応するストップボタンと、を有していてもよい。

【0326】

また、第1～第3の実施形態において、スロットマシン1は、規定投入数のメダルを投入するマックスベットボタンMBを有しているが、これに限らず、例えば、マックスベットボタンMBに加え、1枚のメダルを投入するシングルベットボタンを有するように構成されていてもよい。

【0327】

また、第1～第3の実施形態において、スロットマシン1は、遊技価値として、メダルを投入及び払出可能に構成されているが、これに限定されない。スロットマシン1は、例えば、スロットマシン1の外部に設けられ、遊技者が遊技の用に供することができる遊技価値の総数を電磁的方法によって記録可能な構成を有する遊技価値管理装置（専用ユニット）から出力される投入信号に基づき、遊技価値を投入状態に設定し、遊技価値の払い出しを行う場合に、遊技価値管理装置へ払出信号を出力し、遊技価値管理装置において所定の記録媒体に払出信号に対応する遊技価値を電磁的方法によって記録するように構成されていてもよい。つまり、スロットマシン1は、いわゆるメダルレス遊技機から構成されていてもよい。

【0328】

このように構成される場合、スロットマシン1は、例えば、遊技者によって遊技価値管理装置に投入された金額に対応するクレジット数を表示するクレジット数表示手段を有するように構成される。また、スロットマシン1は、最大で16368枚のメダルに相当する遊技価値をクレジット可能に構成され、16368枚を超える遊技価値がクレジットされた場合、遊技制御手段をエラー状態に設定し、遊技価値管理装置を介して所定の記録媒体に電磁的方法によって記録される方式によって遊技価値が払い出されることで16368枚以下のクレジット数になるまで、遊技不可（遊技価値が投入状態に設定されずスタートレバーSLへの開始操作が有効化されない状態）に構成されていてもよい。

【0329】

また、このように構成される場合において、スロットマシン1は、有利区間において実行可能な遊技回数の上限を設定しない構成であってもよく、有利区間の特定終了条件について、差枚数の上限のみが設定される構成であってもよい。

【0330】

また、第1～第3の実施形態において、AT制御手段200は、第2有利区間カウンタ197bの記憶値を更新する差枚更新処理において、当該遊技におけるメダルの払出数が規定投入数未満であることで第2有利区間カウンタ197bの記憶値を減算した際に、第2有利区間カウンタ197bの記憶値が値「0」未満となる場合、第2有利区間カウンタ197bの記憶値を値「0」にセットするように構成されているが、これに限定されない。AT制御手段200は、差枚更新処理に第2有利区間カウンタ197bの記憶値を減算した際に第2有利区間カウンタ197bの記憶値が値「0」未満となる場合に、第2有利区間カウンタ197bに負の値を記憶するように構成されていてもよい。

【0331】

このように構成された場合、AT制御手段200は、第2有利区間カウンタ197bの記憶値が値「2401」以上となるまで有利区間を継続可能に構成される。このため、スロットマシン1では、例えば、メダルを獲得可能な演出状態に移行するまでに第2有利区間カウンタ197bの記憶値が負の値として値「-900」であった場合、メダルを獲得可能な演出状態において、第2有利区間カウンタ197bの記憶値が値「0」になるまでの900枚と、第2有利区間カウンタ197bの記憶値が値「2401」以上になるまでの2401枚と、の合計3301枚のメダルが獲得可能となる。

【0332】

つまり、スロットマシン1は、有利区間が開始されメダルを獲得可能な演出状態に移行するまでに投入されたメダルと、メダルを獲得可能な演出状態において差枚数が2400枚を超えるまで獲得されたメダルと、を遊技者に払い出すことができ、有利区間において投入されたメダルの枚数によらず2400枚を超えるメダルを遊技者に獲得させることができる構成となる。

【0333】

また、第1の実施形態において、スロットマシン1は、各カウンタや記憶手段の記憶値に初期値として値をセットし、毎回の遊技の実行時に1ずつ減算するデクリメント更新や、毎回の遊技の実行時に1ずつ加算するインクリメント更新を実行するように構成されているが、これに限らず、各カウンタや記憶手段の更新方法については乗算や除算等を実行するように構成されていてもよく、特に限定されない。

【符号の説明】

【0334】

- 1 スロットマシン（遊技機）
- 120 内部抽選手段
- 180 演出制御手段
- 200 AT制御手段（状態制御手段）
- 660 ボーナス確定演出（第1演出、第3演出）
- 670 ボーナス当選報知演出（第2演出、第4演出）
- B1 ストップボタン
- B2 ストップボタン
- B3 ストップボタン
- R1 左リール
- R2 中リール
- R3 右リール

10

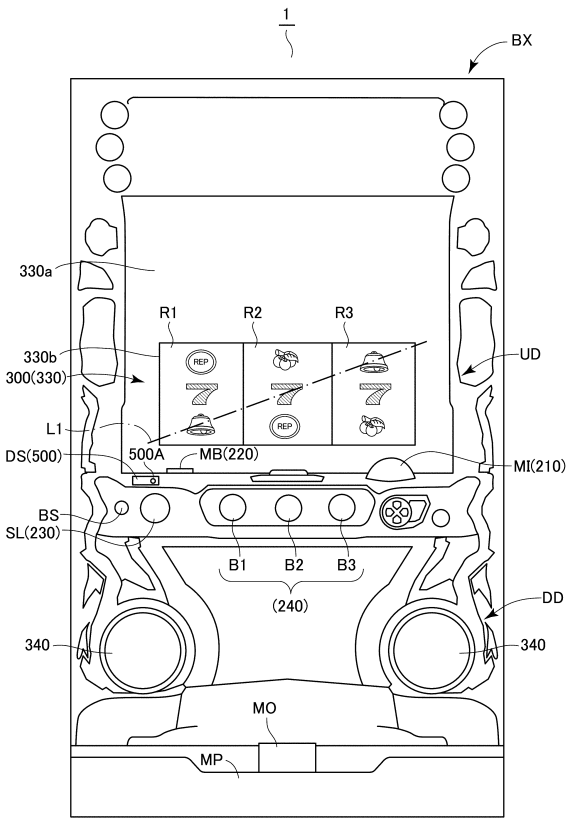
20

30

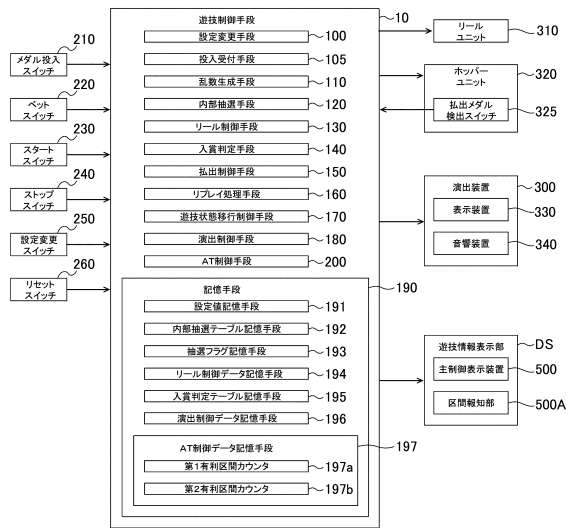
40

50

【図面】
【図 1】



【図 2】



【図 3】

当選番号	当選エリア	当選する小役、リプレイ
0	不当選	
1	リプレイA	リプレイ1
2	リプレイB	リプレイ1, 2
3	リプレイC	リプレイ1, 3
4	全小役	小役1~39
5	全1枚役	小役14~32, 35~39
6	5枚ベルA	小役3, 17, 19, 23
7	5枚ベル3A	小役4, 17, 19, 21
8	5枚ベル4A	小役5, 17, 19
9	5枚ベル5A	小役6, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 28
10	5枚ベル6A	小役7, 17, 19
11	5枚ベルB	小役3, 18, 20, 24
12	5枚ベル3B	小役4, 18, 20, 22
13	5枚ベル4B	小役5, 18, 20
14	5枚ベル5B	小役6, 18, 20, 22, 24, 26, 29, 32
15	5枚ベル6B	小役7, 18, 20
16	6枚ベル1	小役8, 17~20, 35
17	6枚ベル2	小役8, 16~20, 35, 36
18	6枚ベル3	小役9, 14~20, 36, 38
19	6枚ベル4	小役9, 14~20, 30, 36~38
20	6枚ベル5	小役10, 17~20
21	6枚ベル6	小役10, 17~20, 30
22	3枚ベル1	小役1, 14, 15, 37, 38
23	3枚ベル2	小役1, 14, 15, 25, 33, 37, 38
24	3枚ベル3	小役1, 14, 15, 26, 37, 38
25	共通ベル1	小役1, 15, 33, 38
26	共通ベル2	小役2~7, 18, 20, 24
27	ベル1	小役2, 15, 34, 38
28	スイカ1	小役11~13, 27, 30~32
29	RB1	-
30	RB2	-
31	RB3	-
32	SB	-
33	RBB1	ベル2 小役2, 15, 16, 34, 36, 38
34	RBB1	1枚役1 小役14, 15, 17~20, 35, 37~39
35	RBB2	ベル3 小役2, 15, 34, 38, 39
36	RBB2	スイカ2 小役11~13, 30~32, 39
37	RBB2	1枚役2 小役14, 15, 17~20, 27, 35, 37~39
38	RBB3	スイカ3 小役11~13, 23, 27, 30~32, 39
39	RBB3	1枚役3 小役14, 15, 17~20, 28, 35, 37~39
40	RBB1	リプレイA リプレイ1
41	RBB2	リプレイA リプレイ1
42	RBB3	リプレイC リプレイ1, 3

【図 4】

停止番号	左リールR1	中リールR2	右リールR3
リプレイA図柄 (RPA)	0	REP	REP
スイカ図柄 (WM)	1	REP	REP
赤7図柄 (赤7)	2	7	BAR
ベルA図柄 (BLA)	3	REP	REP
リプレイB図柄 (RPB)	4	REP	REP
青7図柄 (青7)	5	7	REP
	6	REP	REP
	7	7	7
	8	REP	REP
	9	REP	REP
	10	REP	REP
チェリー図柄 (CH)	11	REP	REP
BAR図柄 (BAR)	12	7	BAR
ベルB図柄 (BLB)	13	REP	REP
	14	REP	REP
	15	REP	REP
	16	REP	REP
ブランク図柄 (BK)	17	7	7
	18	REP	REP
	19	REP	REP

10

20

30

40

50

【図 5】

役	入賞図柄組合せ			配当
RBB1	7	7	7	-
RBB2	7	7	7	-
RBB3	7	7	7	-
	ベル	BAR	BAR 7	-
RB1	REP	7	7	-
RB2	REP	7	7	-
RB3	REP	ベル	7	-
SB	REP	7	□	-
リプレイ1	REP REP	ベル	7	-
リプレイ2	ベル	ベル	7	-
リプレイ3	ベル	ベル	7	-
小役1	REP	REP	ベル	11
小役2	7	REP	REP	11
小役3	7	REP	REP	11
小役4	ベル	ベル	ベル	11
小役5	7	REP	ベル	11
小役6	ベル	ベル	REP	11
小役7	ベル	ベル	REP	11
小役8	ベル	ベル	REP	11
小役9	ベル	REP REP	REP	11
小役10	ベル	REP REP	REP	11

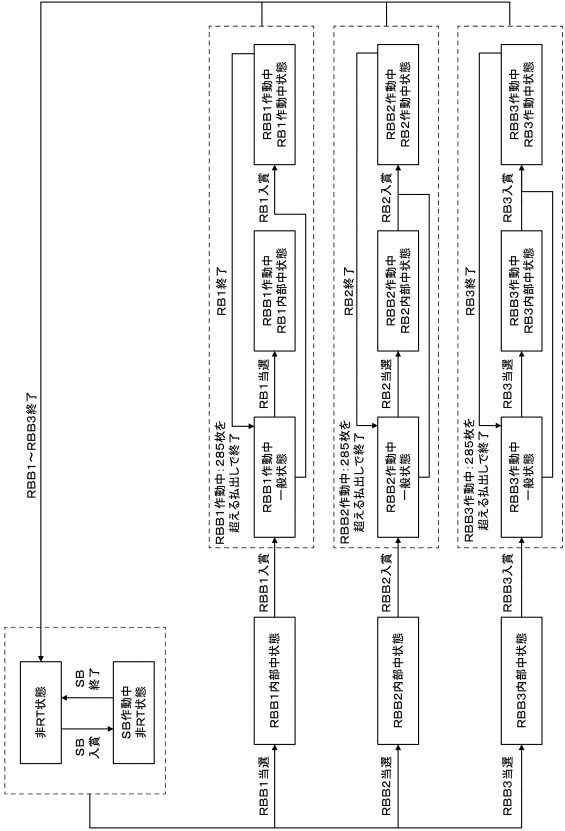
【図 6】

役	入賞図柄組合せ			配当
小役11	BAR	REP	REP	3
小役12	REP	REP	BAR	3
小役13	REP	REP	REP	3
小役14	REP	REP	REP	1
小役15	REP	REP	REP	1
小役16	REP	REP	REP	1
小役17	REP	REP	REP	1
小役18	REP	REP	REP	1
小役19	REP	REP	REP	1
小役20	REP	REP	REP	1
小役21	REP	REP	REP	1
小役22	REP	REP	REP	1
小役23	REP	REP	REP	1
小役24	REP	REP	REP	1
小役25	REP	REP	REP	1
小役26	REP	REP	REP	1
小役27	REP	REP	REP	1
小役28	REP	REP	REP	1
小役29	REP	REP	REP	1
小役30	REP	REP	REP	1
小役31	REP	REP	REP	1
小役32	REP	REP	REP	1

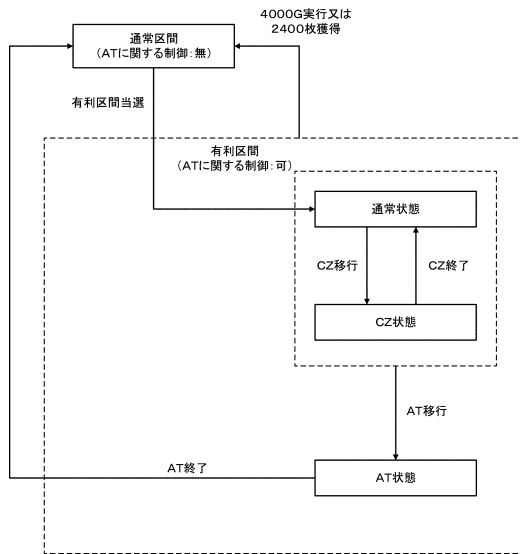
【図 7】

役	入賞図柄組合せ			配当
小役33	ベル	ベル	ベル	11
小役34	ベル	ベル	ベル	11
小役35	ベル	REP	REP	1
小役36	REP	REP	REP	1
小役37	REP	REP	REP	1
小役38	REP	REP	REP	1
小役39	REP	REP	REP	1

【図 8】



【圖 9】



【図 10】

[illegible]

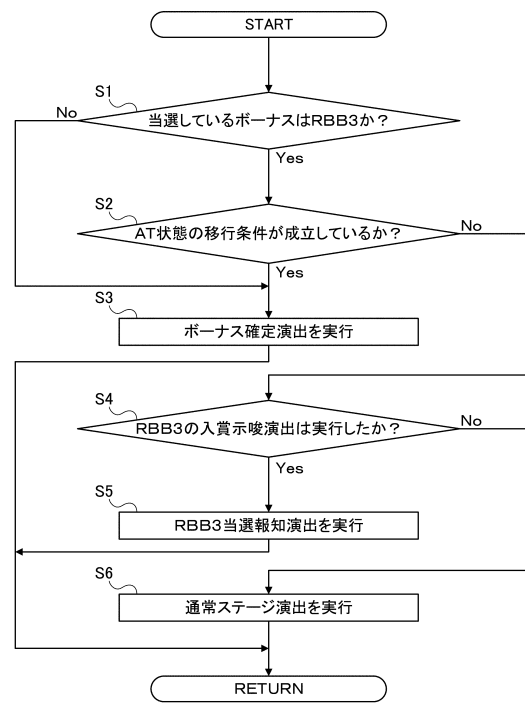
【図 1 1】

第17状態における遊技結果						
当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
5択ベルA	11枚 (入賞確率1/1)		1枚 (入賞確率1/2)			
5択ベル3A	1枚 (入賞確率1/2)		11枚 (入賞確率1/1)	1枚 (入賞確率1/2)		
5択ベル4A	1枚 (入賞確率1/2)		11枚 (入賞確率1/1)	1枚 (入賞確率1/2)		
5択ベル5A	1枚 (入賞確率1/2)				11枚 (入賞確率1/1)	1枚 (入賞確率1/2)
5択ベル6A	1枚 (入賞確率1/2)					11枚 (入賞確率1/1)
5択ベルB	11枚 (入賞確率1/1)		1枚 (入賞確率1/2)			
5択ベル3B	1枚 (入賞確率1/2)		11枚 (入賞確率1/1)	1枚 (入賞確率1/2)		
5択ベル4B	1枚 (入賞確率1/2)		11枚 (入賞確率1/1)	1枚 (入賞確率1/2)		
5択ベル5B	1枚 (入賞確率1/2)				11枚 (入賞確率1/1)	1枚 (入賞確率1/2)
5択ベル6B	1枚 (入賞確率1/2)					11枚 (入賞確率1/1)
6択ベル1	1枚 (入賞確率1/1)					
6択ベル2	1枚 (入賞確率1/1)					
6択ベル3	1枚 (入賞確率1/1)					
6択ベル4	1枚 (入賞確率1/1)					
6択ベル5	1枚 (入賞確率1/1)					
6択ベル6	1枚 (入賞確率1/1)					
3択ベル1	1枚 (入賞確率1/1)					
3択ベル2	1枚 (入賞確率1/1)					
3択ベル3	1枚 (入賞確率1/1)					

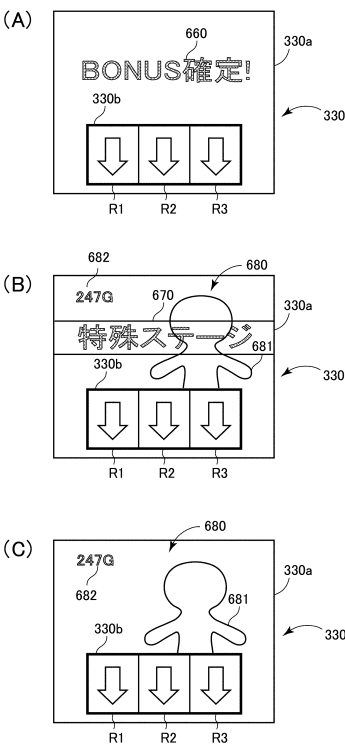
【圖 12】

RB1～3内部中状態、RB2～3作動中一般状態、RBB3作動中RB3内部中状態における選抜結果 選抜結果						
当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
5打ベルA	11枚 (入賞確率1/1)			1枚 (入賞確率1/2)		
5打ベル3A	1枚 (入賞確率1/2)	11枚 (入賞確率1/1)		1枚 (入賞確率1/2)		
5打ベル4A		1枚 (入賞確率1/2)	11枚 (入賞確率1/1)		1枚 (入賞確率1/2)	
5打ベル5A		1枚 (入賞確率1/2)		11枚 (入賞確率1/1)	1枚 (入賞確率1/2)	
5打ベル6A			1枚 (入賞確率1/2)		11枚 (入賞確率1/1)	1枚 (入賞確率1/2)
5打ベルB	11枚 (入賞確率1/1)			1枚 (入賞確率1/2)		
5打ベル3B	1枚 (入賞確率1/2)	11枚 (入賞確率1/1)		1枚 (入賞確率1/2)		
5打ベル4B	1枚 (入賞確率1/2)		11枚 (入賞確率1/1)		1枚 (入賞確率1/2)	
5打ベル5B		1枚 (入賞確率1/2)		11枚 (入賞確率1/1)	1枚 (入賞確率1/2)	
5打ベル6B			1枚 (入賞確率1/2)		11枚 (入賞確率1/1)	1枚 (入賞確率1/2)
6打ベル1	11枚 (入賞確率1/1)			1枚 (入賞確率1/1)		
6打ベル2	1枚 (入賞確率1/1)	11枚 (入賞確率1/1)		1枚 (入賞確率1/1)		
6打ベル3		1枚 (入賞確率1/1)	11枚 (入賞確率1/1)		1枚 (入賞確率1/1)	
6打ベル4		1枚 (入賞確率1/1)		11枚 (入賞確率1/1)	1枚 (入賞確率1/1)	
6打ベル5		1枚 (入賞確率1/1)			11枚 (入賞確率1/1)	1枚 (入賞確率1/1)
6打ベル6			1枚 (入賞確率1/1)			11枚 (入賞確率1/1)
3打ベル1	11枚 (入賞確率1/1)			1枚 (入賞確率1/1)		
3打ベル2	1枚 (入賞確率1/1)		11枚 (入賞確率1/1)		1枚 (入賞確率1/1)	
3打ベル3		1枚 (入賞確率1/1)		11枚 (入賞確率1/1)		1枚 (入賞確率1/1)

【図 17】



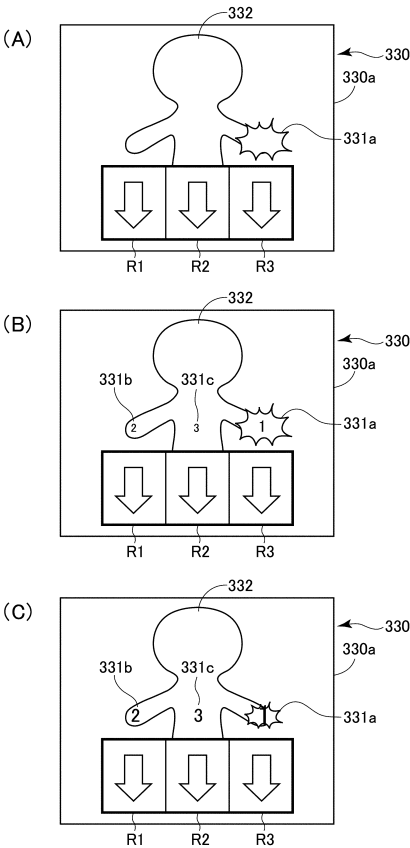
【図 18】



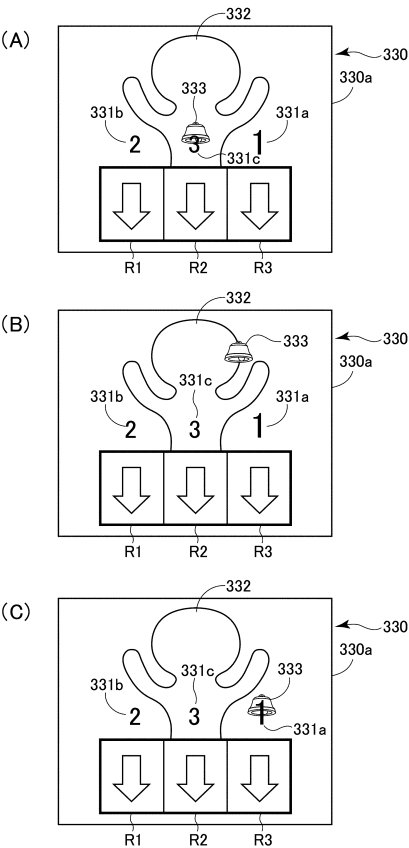
10

20

【図 19】



【図 20】

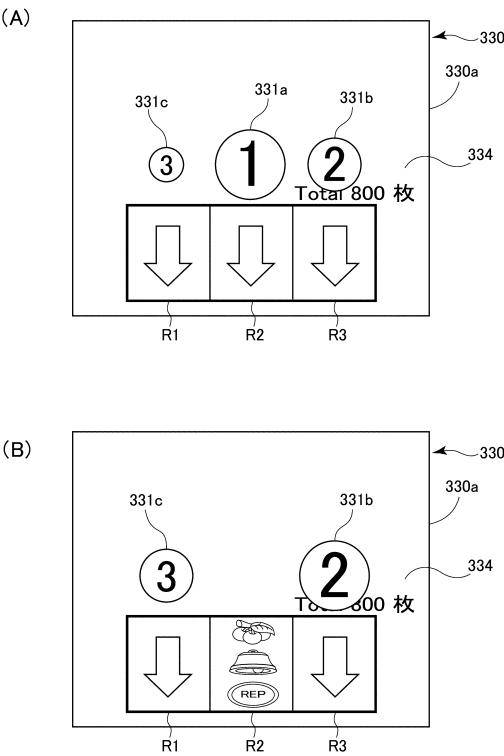


30

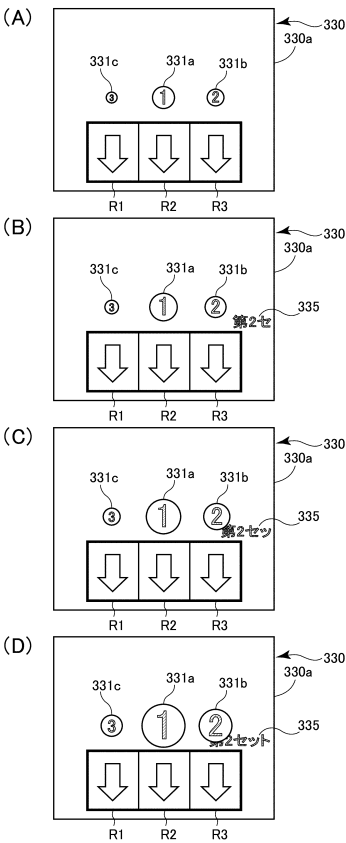
40

50

【図 2 1】



【図 2 2】



10

20

30

40

50