

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7643706号  
(P7643706)

(45)発行日 令和7年3月11日(2025.3.11)

(24)登録日 令和7年3月3日(2025.3.3)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 3 1

請求項の数 1 (全81頁)

(21)出願番号	特願2021-6762(P2021-6762)	(73)特許権者	390031772
(22)出願日	令和3年1月19日(2021.1.19)		株式会社オリンピア
(65)公開番号	特開2022-110987(P2022-110987 A)	(74)代理人	東京都台東区東上野一丁目16番1号 110003133
(43)公開日	令和4年7月29日(2022.7.29)		弁理士法人近島国際特許事務所
審査請求日	令和5年11月9日(2023.11.9)	(72)発明者	石井 彰
前置審査			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内
		(72)発明者	森山 翔太
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内
		(72)発明者	田中 寛弥
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内
		審査官	奈良田 新一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数のリールと、  
前記複数のリールにそれぞれ対応する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、  
前記リールの回転態様及び停止態様を制御するリール制御手段と、を備え、  
前記複数のリールは、特定リールを含み、  
前記特定リールには、特定図柄が配列され、  
前記複数のストップボタンは、前記特定リールに対応する特定ストップボタンを含み、  
前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、  
前記複数種類の当選態様には、第1当選態様と、第2当選態様と、が含まれ、  
前記第1当選態様は、第1小役と、第2小役と、が重複当選し、  
前記第2当選態様は、前記第2小役と、第3小役と、が重複当選し、  
前記第1小役は、第1配当に設定され、  
前記第2小役は、前記第1配当よりも低い第2配当に設定され、  
前記第3小役は、前記第1配当に設定され、  
前記第1小役には、入賞図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄として、前記特定  
図柄が設定され、  
前記第2小役には、入賞図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄として、前記特定  
図柄が設定され、

10

20

前記第 3 小役には、入賞図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄として、前記特定図柄が設定され、

前記リール制御手段は、複数種類の小役が当選した場合に、該小役に予め設定されている配当に基づき有効ライン上に停止させる図柄を設定する枚数優先制御と、有効ライン上に表示可能な図柄組合せの数に基づき有効ライン上に停止させる図柄を設定する個数優先制御と、を実行可能であり、

前記第 1 当選態様に当選し、前記複数のストップボタンが第 1 順序で、かつ前記特定ストップボタンが第 1 タイミングで操作された場合に、前記枚数優先制御が実行されることで前記第 1 小役が入賞可能であり、

前記第 1 当選態様に当選し、前記複数のストップボタンが前記第 1 順序で、かつ前記特定ストップボタンが前記第 1 タイミングとは異なる第 2 タイミングで操作された場合に、前記個数優先制御が実行されることで前記第 2 小役が入賞可能であり、

前記第 2 当選態様に当選し、前記複数のストップボタンが第 2 順序で、かつ前記特定ストップボタンが前記第 2 タイミングで操作された場合に、前記枚数優先制御が実行されることで前記第 3 小役が入賞可能であり、

前記第 2 当選態様に当選し、前記複数のストップボタンが前記第 2 順序で、かつ前記特定ストップボタンが前記第 1 タイミングで操作された場合に、前記個数優先制御が実行されることで前記第 2 小役が入賞可能であり、

前記第 1 順序は、前記特定ストップボタンを最初に操作する順序であり、

前記第 2 順序は、前記特定ストップボタンを最初に操作し、かつ前記特定ストップボタンの次に操作するストップボタンが前記第 1 順序において前記特定ストップボタンの次に操作するストップボタンとは異なるストップボタンとなっている順序である、

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、遊技状態ごとに異なる規定投入数を設定することで、ボーナスや小役の当選確率を変動させ、遊技価値を獲得しやすくす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】

【文献】特開 2012-183133 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 に記載の遊技機においては、ボーナスが終了した後の遊技状態において、予め設定された図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合に、他の遊技状態とは異な

10

20

30

40

50

る規定投入数に設定されたリプレイタイム状態を開始するとともに、該リプレイタイム状態においてはボーナスや小役の当選確率が他のボーナス非当選中における遊技状態とは異なるように設定されており、遊技者の関心を惹きつけることができるように構成されている。しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機においては、遊技価値の獲得しやすさを変更するために、規則上制限が厳しいリプレイの当選態様の変動や、規定投入数の変更といった構成を用いており、設計上の制約が多く、遊技価値の獲得性能の設計をする場合における遊技機の設計自由度を向上させることが難しかった。

【 0 0 0 6 】

そこで、本発明は、遊技価値の獲得性能の設計における遊技機の設計自由度を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

本発明は、複数のリール（例えば、左リール R 1 ～右リール R 3、段落 [ 0 0 1 2 ]、図 1 ）と、

前記複数のリールにそれぞれ対応する複数のストップボタン（例えば、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3、段落 [ 0 0 3 5 ]、図 1 ）と、

内部抽選を行う内部抽選手段（例えば、内部抽選手段 1 2 0、段落 [ 0 0 3 0 ]、図 2 ）と、

前記リールの回転態様及び停止態様を制御するリール制御手段（例えば、リール制御手段 1 3 0、段落 [ 0 0 3 5 ] ～ [ 0 0 4 0 ]、図 2 ）と、を備え、

前記複数のリールは、特定リールを含み、

前記特定リールには、特定図柄（例えば、ベル A 図柄「 B L A 」、段落 [ 0 0 7 4 ]、[ 0 0 7 8 ]、[ 0 2 6 7 ]、図 4、図 5 ）が配列され、

前記複数のストップボタンは、前記特定リールに対応する特定ストップボタンを含み、

前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、

前記複数種類の当選態様には、第 1 当選態様（例えば、当選エリア「打順ベル白 1 」、当選エリア「打順ベル白 5 」、段落 [ 0 2 6 1 ]、図 1 8、図 2 3 ）と、第 2 当選態様（例えば、第 1 当選態様が当選エリア「打順ベル白 1 」である場合には当選エリア「打順ベル赤 2 」、第 1 当選態様が当選エリア「打順ベル白 5 」である場合には当選エリア「打順ベル赤 6 」、段落 [ 0 2 6 1 ]、図 1 8、図 2 3 ）と、が含まれ、

前記第 1 当選態様は、第 1 小役（例えば、第 1 当選態様が当選エリア「打順ベル白 1 」である場合にはベル A、第 1 当選態様が当選エリア「打順ベル白 5 」である場合にはベル E、段落 [ 0 2 6 1 ]、図 1 8、図 2 3 ）と、第 2 小役と（例えば、第 1 当選態様が当選エリア「打順ベル白 1 」である場合には 1 枚役 A、1 枚役 D、第 1 当選態様が当選エリア「打順ベル白 5 」である場合には 1 枚役 M、1 枚役 P、段落 [ 0 2 6 1 ]、図 1 8、図 2 3 ）と、が重複当選し、

前記第 2 当選態様は、前記第 2 小役と、第 3 小役（例えば、第 1 当選態様が当選エリア「打順ベル白 1 」である場合にはベル H、第 1 当選態様が当選エリア「打順ベル白 5 」である場合にはベル L、段落 [ 0 2 6 1 ]、図 1 8、図 2 3 ）と、が重複当選し、

前記第 1 小役は、第 1 配当に設定され、

前記第 2 小役は、前記第 1 配当よりも低い第 2 配当に設定され、

前記第 3 小役は、前記第 1 配当に設定され、

前記第 1 小役には、入賞図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄として、前記特定図柄が設定され、

前記第 2 小役には、入賞図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄として、前記特定図柄が設定され、

前記第 3 小役には、入賞図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄として、前記特定図柄が設定され、

前記リール制御手段は、複数種類の小役が当選した場合に、該小役に予め設定されている配当に基づき有効ライン上に停止させる図柄を設定する枚数優先制御と、有効ライン上

10

20

30

40

50

に表示可能な図柄組合せの数に基づき有効ライン上に停止させる図柄を設定する個数優先制御と、を実行可能であり（例えば、段落〔0040〕）、

前記第1当選態様に当選し、前記複数のストップボタンが第1順序（例えば、第1当選態様が当選エリア「打順ベル白1」である場合には打順1、第1当選態様が当選エリア「打順ベル白5」である場合には打順5、段落〔0293〕、図23）で、かつ前記特定ストップボタンが第1タイミング（例えば、第1当選態様が当選エリア「打順ベル白1」である場合には左リールR1に配列された図柄のうち停止番号19番のブランクC図柄「BKC」～停止番号10番のブランクB図柄「BKB」が有効ラインL1上に回転表示されているタイミング、第1当選態様が当選エリア「打順ベル白5」である場合には右リールR3に配列された図柄のうち停止番号19番のブランクC図柄「BKC」～停止番号10番のベルA図柄「BLA」が有効ラインL1上に回転表示されているタイミング、段落〔0296〕～〔0298〕、図24）で操作された場合に、前記枚数優先制御が実行されることで前記第1小役が入賞可能であり、

10

前記第1当選態様に当選し、前記複数のストップボタンが前記第1順序で、かつ前記特定ストップボタンが前記第1タイミングとは異なる第2タイミング（例えば、第1当選態様が当選エリア「打順ベル白1」である場合には左リールR1に配列された図柄のうち停止番号9番のブランクA図柄「BKA」～停止番号0番のチェリー図柄「CH」が有効ラインL1上に回転表示されているタイミング、第1当選態様が当選エリア「打順ベル白5」である場合には右リールR3に配列された図柄のうち停止番号9番のブランクA図柄「BKA」～停止番号0番のベルA図柄「BLA」が有効ラインL1上に回転表示されているタイミング、段落〔0299〕、〔0300〕、図24）で操作された場合に、前記個数優先制御が実行されることで前記第2小役が入賞可能であり、

20

前記第2当選態様に当選し、前記複数のストップボタンが第2順序（例えば、第1当選態様が当選エリア「打順ベル白1」である場合には打順2、第1当選態様が当選エリア「打順ベル白5」である場合には打順6、段落〔0293〕、図23）で、かつ前記特定ストップボタンが前記第2タイミング（例えば、第1当選態様が当選エリア「打順ベル白1」である場合には左リールR1に配列された図柄のうち停止番号9番のブランクA図柄「BKA」～停止番号0番のチェリー図柄「CH」が有効ラインL1上に回転表示されているタイミング、第1当選態様が当選エリア「打順ベル白5」である場合には右リールR3に配列された図柄のうち停止番号9番のブランクA図柄「BKA」～停止番号0番のベルA図柄「BLA」が有効ラインL1上に回転表示されているタイミング、段落〔0301〕～〔0303〕、図24）で操作された場合に、前記枚数優先制御が実行されることで前記第3小役が入賞可能であり、

30

前記第2当選態様に当選し、前記複数のストップボタンが前記第2順序で、かつ前記特定ストップボタンが前記第1タイミング（例えば、第1当選態様が当選エリア「打順ベル白1」である場合には左リールR1に配列された図柄のうち停止番号19番のブランクC図柄「BKC」～停止番号10番のブランクB図柄「BKB」が有効ラインL1上に回転表示されているタイミング、第1当選態様が当選エリア「打順ベル白5」である場合には右リールR3に配列された図柄のうち停止番号19番のブランクC図柄「BKC」～停止番号10番のベルA図柄「BLA」が有効ラインL1上に回転表示されているタイミング、段落〔0304〕、〔0305〕、図24）で操作された場合に、前記個数優先制御が実行されることで前記第2小役が入賞可能であり、

40

前記第1順序は、前記特定ストップボタンを最初に操作する順序であり、

前記第2順序は、前記特定ストップボタンを最初に操作し、かつ前記特定ストップボタンの次に操作するストップボタンが前記第1順序において前記特定ストップボタンの次に操作するストップボタンとは異なるストップボタンとなっている順序である、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技価値の獲得性能の設計における遊技機の設計自由度を向上させる

50

ことができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】本発明の第 1 の実施形態の遊技機の外觀構成を示す斜視図である。

【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、各当選エリアに含まれる当選役と、各当選エリアに対応付けられた抽選値数と、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ベル A ～ベル L、1 枚役 A 1 ～ 1 枚役 A 4 の入賞形態を示す図柄組合せと、を説明する図である。

10

【図 6】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における 1 枚役 B 1 ～ 1 枚役 E 4 の入賞形態を示す図柄組合せを説明する図である。

【図 7】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における 1 枚役 F 1 ～ 1 枚役 G 4、レア役 A、特殊小役 A、特殊小役 B の入賞形態を示す図柄組合せを説明する図である。

【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】本発明の第 1 の実施形態の遊技機において非 R T 状態における当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選時に各打順で入賞可能となる役を示す図である。

20

【図 11】本発明の第 1 の実施形態の遊技機においてボーナス成立状態における当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選時に各打順で入賞可能となる役を示す図である。

【図 12】本発明の第 1 の実施形態の遊技機において当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」の当選時に各打順で入賞可能となる役を示す図である。

【図 13】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における低確周期抽選で用いられる低確周期抽選テーブルを示す図である。

【図 14】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における低確周期抽選で用いられる低確周期抽選テーブルを示す図である。

30

【図 15】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における第 1 終了時モード抽選で用いられる第 1 終了時モード抽選テーブルを示す図である。

【図 16】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における第 1 終了時モード抽選で用いられる第 1 終了時モード抽選テーブルを示す図である。

【図 17】本発明の第 1 の実施形態の遊技機において打順小役当選態様の当選時に主制御表示装置に表示される表示態様について説明する図である。

【図 18】本発明の第 2 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、各当選エリアに含まれる当選役と、各当選エリアに対応付けられた抽選値数と、を示す図である。

【図 19】本発明の第 2 の実施形態の遊技機におけるベル A ～ベル L、1 枚役 A ～ 1 枚役 D の入賞形態を示す図柄組合せと、を説明する図である。

40

【図 20】本発明の第 2 の実施形態の遊技機における 1 枚役 E ～ 1 枚役 T の入賞形態を示す図柄組合せを説明する図である。

【図 21】本発明の第 2 の実施形態の遊技機における 1 枚役 U、1 枚役 V、レア役 B、チャンス役、特殊小役 A、特殊小役 B の入賞形態を示す図柄組合せを説明する図である。

【図 22】本発明の第 2 の実施形態の遊技機において非 R T 状態における当選エリア「打順ベル白 1」～当選エリア「打順ベル白 1 2」、当選エリア「打順ベル赤 1」～当選エリア「打順ベル赤 1 2」の当選時に各打順で入賞可能となる役を示す図である。

【図 23】本発明の第 2 の実施形態の遊技機においてボーナス成立状態における当選エリア「打順ベル白 1」～当選エリア「打順ベル白 1 2」、当選エリア「打順ベル赤 1」～当

50

選エリア「打順ベル赤１２」の当選時に各打順で入賞可能となる役を示す図である。

【図２４】本発明の第２の実施形態の遊技機において当選エリア「打順ベル白１」～当選エリア「打順ベル白１２」、当選エリア「打順ベル赤１」～当選エリア「打順ベル赤１２」に当選し、正解打順でストップボタンが押下される場合において、第１停止操作されるタイミングに応じて、第２停止操作時に実行されるリール停止制御と、入賞する役と、について示す図である。

【図２５】本発明の第２の実施形態の遊技機において当選エリア「打順チャンス１Ｂ」～当選エリア「打順チャンス３Ｂ」の当選時に各打順で入賞可能となる役を示す図である。

【図２６】本発明の第２の実施形態の遊技機において打順小役当選態様の当選時に主制御表示装置に表示される表示態様について説明する図である。

10

【図２７】本発明の第３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、各当選エリアに含まれる当選役と、各当選エリアに対応付けられた抽選値数と、を示す図である。

【図２８】本発明の第３の実施形態の遊技機において当選エリア「打順チャンス１Ｃ」～当選エリア「打順チャンス４Ｃ」の当選時に各打順で入賞可能となる役を示す図である。

【図２９】本発明の第３の実施形態の遊技機において打順小役当選態様の当選時に主制御表示装置に表示される表示態様について説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【００１０】

[第１の実施形態]

20

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。

【００１１】

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の外観構成を示す斜視図である。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。

【００１２】

第１の実施形態のスロットマシン１は、筐体ＢＸ、前面上扉ＵＤ及び前面下扉ＤＤからなる箱形の筐体内に複数のリールとしての左リールＲ１～右リールＲ３からなるリールユニット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。

30

【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。

40

【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、左リールＲ１～右リールＲ３の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓ＤＷが設けられている。左リールＲ１～右リールＲ３の停止状態では、左リールＲ１～右リールＲ３それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち、外周面上に連続して配列されている３つの図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）をスロットマシン１の正面から表示窓ＤＷを通じて観察できるようになっている。

【００１５】

また、第１の実施形態のスロットマシン１では、表示窓ＤＷを通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの

50

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 L 1 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 R 1 の上段と、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の下段と、によって構成される有効ライン L 1 が有効化される。

【 0 0 1 6 】

そして、遊技結果は、表示窓 D W 内の有効ライン L 1 上に停止表示された図柄組合せによって判定され、有効ライン L 1 上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合に、その役が入賞したものととしてホッパーユニット 3 2 0 からメダルの払い出し等が行われる。

【 0 0 1 7 】

また、前面上扉 U D には、演出を行うための表示装置 3 3 0 が設けられている。表示装置 3 3 0 は、例えば液晶ディスプレイから構成され、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像や画像が表示される。また、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、前面上扉 U D や前面下扉 D D に対して、演出を行うための音響装置 3 4 0 が複数設けられている。音響装置 3 4 0 は、スピーカから構成され、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声出力される。

【 0 0 1 8 】

また、前面上扉 U D には、遊技情報表示部 D S が設けられている。遊技情報表示部 D S は、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係するストップボタン B 1、ストップボタン B 2、ストップボタン B 3 の押し方を示唆する情報の表示等の各種遊技情報が表示される。

【 0 0 1 9 】

遊技情報表示部 D S 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 5 0 0 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 S L 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 R 1 ~ 右リール R 3 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 5 0 0 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。

【 0 0 2 0 】

また、主制御表示装置 5 0 0 には、7 セグメント表示器のドットであり、後述する A T 制御手段 2 0 0 ( 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 5 0 0 A 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 3 4 0 が前面上扉 U D と前面下扉 D D とに複数設けられている。音響装置 3 4 0 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。

【 0 0 2 1 】

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

【 0 0 2 2 】

10

20

30

40

50

また、前面下扉 D D の下部には、メダル払出口 M O とメダル受け皿 M P 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 M O からメダル受け皿 M P 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 B S が押下された場合、精算ボタン B S の押下に伴ってホッパーユニット 3 2 0 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 M O からメダル受け皿 M P へメダルを払い出す。

#### 【 0 0 2 3 】

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 1 0 によって制御される。遊技制御手段 1 0 は、複数の操作検出手段としてのメダル投入スイッチ 2 1 0、ベットスイッチ 2 2 0、スタートスイッチ 2 3 0、ストップスイッチ 2 4 0、設定変更許可スイッチ 2 5 0 及び設定変更スイッチ 2 6 0 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 3 0 0、リールユニット 3 1 0、ホッパーユニット 3 2 0 及び主制御表示装置 5 0 0 等の出力手段の動作を制御する。

#### 【 0 0 2 4 】

また、遊技制御手段 1 0 は、設定変更手段 1 0 0、投入受付手段 1 0 5、乱数生成手段 1 1 0、内部抽選手段 1 2 0、リール制御手段 1 3 0、入賞判定手段 1 4 0、払出制御手段 1 5 0、リプレイ処理手段 1 6 0、遊技状態移行制御手段 1 7 0、演出制御手段 1 8 0、記憶手段 1 9 0 及びアシストタイム制御手段（A T 制御手段）2 0 0 を含む。遊技制御手段 1 0 を構成する各手段は、各制御処理の実行時に、記憶手段 1 9 0 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。

#### 【 0 0 2 5 】

設定変更手段 1 0 0 は、記憶手段 1 9 0 の設定値記憶手段 1 9 1 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 1 0 0 は、前面上扉 U D が開放された状態で設定変更許可スイッチ 2 5 0 が O N 状態となり設定変更を許可する状態である設定変更許可状態において、設定変更手段 1 0 0 は、電源装置に設けられている設定変更スイッチ 2 6 0 から出力される入力信号を受け付けるごとに、設定値記憶手段 1 9 1 に記憶されている設定値を設定 1 設定 2 ・ ・ ・ 設定 6 設定 1 ・ ・ ・ の順序で循環的に変動させる。また、スロットマシン 1 では、設定変更許可状態におけるスタートレバー S L の操作により作動するスタートスイッチ 2 3 0 からのスタート信号に基づいて設定値記憶手段 1 9 1 に記憶されている設定値を確定させて設定変更許可状態を終了する。第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、設定値記憶手段 1 9 1 において確定された設定値に応じて、内部抽選手段 1 2 0 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 1 0 0 は、内部抽選手段 1 2 0 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。

#### 【 0 0 2 6 】

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 1 0 0 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 1 7 0 が実行する遊技状態に係る制御及び A T 制御手段 2 0 0 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「R T」とも記載）状態に設定され、通常区間が設定されるように構成されている。このため、スロットマシン 1 では、設定変更前において A T 制御手段 2 0 0 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 1 0 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 1 7 0 が実行する遊技状態に係る制御及び A T 制御手段 2 0 0 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いる。このため、スロットマシン 1 では、電断が発生しその後電力の供給が再開された場合、電断前に A T 制御手段 2 0 0 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。



## 【 0 0 2 7 】

投入受付手段 1 0 5 は、メダルの投入を受け付ける投入受付期間内において、規定投入数（3 枚）に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバー S L に対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。具体的には、メダル投入口 M I（図 1 参照）にメダルが投入されると、メダル投入スイッチ 2 1 0 が作動することによって、投入受付手段 1 0 5 が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また、投入受付手段 1 0 5 は、メダルがクレジットされた状態でシングルベットボタン B T 又はマックスベットボタン M B が押下されるベット操作が実行されると、ベットスイッチ 2 2 0 が作動することによって、規定投入数を限度として、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。

10

## 【 0 0 2 8 】

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 S L への最初の押下が、遊技者による遊技の開始操作として受け付けられ、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転を開始させる契機となっておりるとともに、後述する内部抽選手段 1 2 0 が内部抽選を実行する契機となっている。

## 【 0 0 2 9 】

乱数生成手段 1 1 0 は、抽選用の乱数を発生させる手段である。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。

20

## 【 0 0 3 0 】

内部抽選手段 1 2 0 は、遊技者がスタートレバー S L に対して開始操作を実行し、スタートスイッチ 2 3 0 が開始操作を検出することで出力されるスタート信号に基づいて、役の当否を決定する内部抽選を行う手段であって、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、抽選フラグ設定処理等を行う。

## 【 0 0 3 1 】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段 1 9 0 の内部抽選テーブル記憶手段 1 9 2 に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを現在の遊技状態に基づき選択する。各内部抽選テーブルでは、複数の乱数（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数）のそれぞれに対して、リプレイ、小役及びボーナスなどの各種の役や不当選（ハズレ）が対応付けられている。

30

## 【 0 0 3 2 】

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。

## 【 0 0 3 3 】

乱数判定処理では、スタートスイッチ 2 3 0 から出力されるスタート信号に基づいて、遊技ごとに乱数生成手段 1 1 0 が生成する乱数（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数を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。

40

## 【 0 0 3 4 】

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、O F F 状態）から成立状態（第 2 のフラグ状態、O N 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（持越し可能フラグ）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（持越し不可フラグ）が用意されている。また、抽選フラグの設定

50

情報は、記憶手段 190 の抽選フラグ記憶手段 193 に格納される。

【0035】

リール制御手段 130 は、遊技者がスタートレバー S L へ開始操作を実行することにより作動するスタートスイッチ 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 R 1 ~ 右リール R 3 の回転駆動を開始し左リール R 1 ~ 右リール R 3 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 R 1 ~ 右リール R 3 の回転状態が、所定速度（例えば、約 80 r p m）で定常回転する回転状態となった場合に、各リールに対応するストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下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 R 1 ~ 右リール R 3 の各リールを停止させる制御（リール停止制御）を行う。

10

【0036】

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

【0037】

第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、左リール R 1 ~ 右リール R 3 について、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 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 190 m s 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 190 m s 以内に回転中のリールを停止させる場合、回転している各リールの停止位置は、各リールの直径及び回転速度より、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で 4 コマ分回転可能に構成されている。

20

【0038】

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 R 1 ~ 右リール R 3 について、ストップボタンの押下時点で有効ライン L 1 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 L 1 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。

30

【0039】

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 の停止制御テーブル記憶手段 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 L 1 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 L 1 上に図柄を表示することを「停止表示」とも記載）している。

40

【0040】

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 L 1 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。

【0041】

入賞判定手段 140 は、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の停止態様に基づいて、役が入賞

50

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。

#### 【0042】

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。入賞した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。

#### 【0043】

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。

#### 【0044】

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。

#### 【0045】

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。

#### 【0046】

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。

#### 【0047】

演出制御手段180は、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、演出表示装置としての表示装置330を用いて行う画像、映像演出や

10

20

30

40

50

、音響装置 340 を用いて行う音響演出等、遊技に関する演出に係る制御を行う。具体的には、メダルの投入、シングルベットボタン B T、マックスベットボタン M B、スタートレバー S L、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 に対する操作等への遊技者によるスロットマシン 1 の各構成の操作時や、遊技状態の変動等の遊技イベントの発生時に、ランプ及び L E D の点灯あるいは点滅、音響装置 340 からの音の出力、スタートスイッチ 230 からスタート信号が出力された状態で左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転開始を遅延させる左リール R 1 ~ 右リール R 3 を用いた演出等を実行することにより、遊技を盛り上げる演出や、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

#### 【0048】

また、演出制御手段 180 は、各演出状態に基づく演出を演出装置 300 を構成する各構成に実行させる。なお、第 1 の実施形態において、演出制御手段 180 は、乱数を用いる抽選処理ごとに、乱数生成手段 110 の乱数格納領域から乱数を取得し、演出制御データ記憶手段 196 に記憶されている複数の演出抽選テーブルのうち、各抽選処理に必要な演出抽選テーブルを用いて各抽選処理を実行する。

#### 【0049】

第 1 の実施形態において、演出制御手段 180 は、A T 制御手段 200 による入賞補助の実行時において、入賞補助で報知される内容（例えば、当選エリア「打順ベル 1 A」の当選時に正解打順の報知等）を演出装置 300 を用いた演出によって報知する入賞補助演出を実行する。

#### 【0050】

A T 制御手段 200 は、特定役の入賞を補助する入賞補助を実行可能な補助遊技が実行される区間（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が実行されない遊技が実行される区間（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、A T 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する。A T 制御データ記憶手段 197 には、通常区間において有利区間を開始するか否かを決定する有利区間移行抽選で用いられる有利区間移行抽選テーブルや、有利区間内において実行される A T 状態及び通常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 O N 状態又は O F F 状態にセットする各種フラグ、カウンタ等）が格納されている。

#### 【0051】

A T 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 A T 状態（アシストタイム状態）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 B 1 ~ ストップボタン B 3 の操作順序（正解打順）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入賞補助（正解打順報知）を行う。また、スロットマシン 1 では、A T 制御手段 200 による入賞補助が実行される場合に、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入賞補助演出を実行する。このように、スロットマシン 1 では、A T 状態において、入賞補助によってストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 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（A T 遊技、報知遊技）が実行される。

#### 【0052】

A T 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、A T 制御手段 200 は、有利区間を開始し、か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 500 A を点灯させる。このため、A T 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 500 A を消灯可能に構成されている。

#### 【0053】

A T制御手段200は、有利区間を開始した遊技において、第1有利区間カウンタ197aに初期値として値「1500」をセットし、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）から減算し、第1有利区間カウンタ197aの記憶値を累積的にデ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。

【0054】

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減算（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。

【0055】

ここで、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、第2有利区間カウンタ197bの記憶値を値「0」にセットする。これにより、A T制御手段200は、第2有利区間カウンタ197bの記憶値が最下点となる際の値について、値「0」に固定することができるため、第2有利区間カウンタ197bの記憶値を用いた制御処理において、最下点における具体的な数値に応じて判定の閾値となる値を変動させる必要がなくなり、第2有利区間カウンタ197bの記憶値を用いた制御処理の負荷を軽減させることができる。

【0056】

A T制御手段200は、1500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の記憶値が第1値としての値「0」になった場合又は有利区間において最もメダルを消費した時点から2400枚を超えるメダルを遊技者が獲得した場合、つまり第2有利区間カウンタ197bの記憶値が最も低い値（最下点）であった時点から値「2401」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。

【0057】

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。第1の実施形態のA T制御手段200が設定する通常終了条件の詳細については、後述する。

【0058】

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17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。

【0059】

< 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、遊技状態のそれぞれにおいて各当選エリアに対応付けられている抽選値数と、を示す図である。

【0060】

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

10

20

30

40

50

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）を有している。また、スロットマシン１では、遊技状態移行制御手段１７０によって制御される遊技状態として、ＲＢＢが成立状態に設定されておらず、かつＲＢＢが作動していない一般中としての非ＲＴ状態（一般中）と、ＲＢＢが成立状態に設定された場合に移行され、ＲＢＢが作動するまで内部でＲＢの成立状態が維持されているボーナス内部中（内部中）としてＲＢＢ成立状態と、ＲＢＢが作動した場合に移行され、ＲＢＢが作動しているボーナス作動中（作動中）としてのボーナス状態と、を有している。

#### 【００６１】

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「全小役」、当選エリア「全１枚役」、当選エリア「通常リプレイ１」、当選エリア「通常リプレイ２」、当選エリア「レアリプレイ１」、当選エリア「レアリプレイ２」、当選エリア「レア役１」、当選エリア「打順ベル１Ａ」～当選エリア「打順ベル１２Ａ」、当選エリア「打順ベル１Ｂ」～当選エリア「打順ベル１２Ｂ」、当選エリア「打順チャンス１Ａ」～当選エリア「打順チャンス４Ａ」、当選エリア「ＲＢＢ＆１枚役」及び当選エリア「ＲＢＢ」を有しており、当選番号１番～当選番号３７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。

10

#### 【００６２】

ここで、「打順」とは、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３に対する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。

20

#### 【００６３】

内部抽選手段１２０は、乱数判定処理において、当選番号３７番に対応付けられた当選エリアから当選番号０番に対応付けられた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。

#### 【００６４】

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、ベルＡ～ベルＬ、１枚役Ａ１～１枚役Ｇ４、レア役Ａ、特殊小役Ａ、特殊小役Ｂ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Ａ、リプレイＢ、レアリプレイＡ、レアリプレイＢ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。また、図３に示すように、スロットマシン１では、ボーナスと小役とを含む当選エリアとして、当選エリア「ＲＢＢ＆１枚役」が設定されている。

30

#### 【００６５】

第１の実施形態において、当選エリア「打順ベル１Ａ」～当選エリア「打順ベル１２Ａ」、当選エリア「打順ベル１Ｂ」～当選エリア「打順ベル１２Ｂ」は、当選した遊技における遊技状態と、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の操作態様と、によって入賞可能となる小役が異なる当選エリアとして構成されている。また、当選エリア「打順チャンス１Ａ」～当選エリア「打順チャンス４Ａ」は、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入賞可能となる小役が異なる当選エリアとして構成されている。当選エリア「打順ベル１Ａ」～当選エリア「打順ベル１２Ａ」、当選エリア「打順ベル１Ｂ」～当選エリア「打順ベル１２Ｂ」、当選エリア「打順チャンス１Ａ」～当選エリア「打順チャンス４Ａ」の詳細については、後述する。

40

#### 【００６６】

当選エリア「レア役１」に含まれる小役であるレア役Ａは、ストップボタンＢ２の押下タイミングがレア役Ａを入賞可能な押下タイミングである場合に入賞し、ストップボタンＢ２の押下タイミングがレア役Ａを入賞不能な押下タイミングである場合には、いずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ラインＬ１上に停止表示される取りこぼし（非入賞）となるように構成されている。

50

## 【 0 0 6 7 】

当選エリア「通常リプレイ 1」は、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順及び押下タイミングによらずリプレイ A が入賞する当選エリアである。また、当選エリア「通常リプレイ 2」は、リプレイ A、リプレイ B が重複当選するものの、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順及び押下タイミングによらずリプレイ A が入賞する当選エリアである。

## 【 0 0 6 8 】

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、R B B があり、小役及びリプレイは、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 R B B を含む当選エリアに当選すると、当選した R B B の抽選フラグの成立状態を、R B B が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき、内部抽選手段 1 2 0 は、R B B 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、R B B 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 R B B の抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる 2 種類以上の役に対応する抽選フラグを成立状態に設定する。

## 【 0 0 6 9 】

## &lt; 内部抽選テーブル &gt;

第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、内部抽選手段 1 2 0 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 R T 状態（一般中）で用いられる内部抽選テーブル（以下、内部抽選テーブル A と記載）と、ボーナス成立状態（内部中）で用いられる内部抽選テーブル（以下、内部抽選テーブル B と記載）と、ボーナス状態（作動中）で用いられる内部抽選テーブル（以下、内部抽選テーブル C と記載）と、を内部抽選テーブル記憶手段 1 9 2 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 C の各内部抽選テーブルにおいては、図 3 に示すように、抽選の対象となる当選エリアに抽選値数が対応付けられている。

## 【 0 0 7 0 】

## &lt; 乱数判定処理 &gt;

第 1 の実施形態の内部抽選手段 1 2 0 は、乱数判定処理において、乱数生成手段 1 1 0 から取得した乱数を、内部抽選テーブル記憶手段 1 9 2 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 1 2 0 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。

## 【 0 0 7 1 】

なお、第 1 の実施形態の乱数生成手段 1 1 0 は、内部抽選で用いる乱数として、0 ~ 6 5 5 3 5 の計 6 5 5 3 6 個の乱数を生成可能に構成されている。また、図 3 に示すように、内部抽選テーブル A においては、当選エリア「R B B」~ 当選エリア「通常リプレイ 1」に対応付けられている抽選値数の総数が 6 5 5 3 6 となっており、内部抽選テーブル B においては、当選エリア「R B B & 1 枚役」~ 当選エリア「通常リプレイ 1」に対応付けられている抽選値数の総数が 6 5 5 3 6 となっているため、非 R T 状態又はボーナス成立状態における内部抽選においては、いずれかの役に当選し、不当選とならないように構成されている。

## 【 0 0 7 2 】

## &lt; ボーナス当選判定処理 &gt;

上述した通り、第 1 の実施形態の内部抽選手段 1 2 0 は、ボーナス成立状態において、当選エリア「R B B & 1 枚役」に抽選値数が設定されている。このため、内部抽選手段 1 2 0 は、遊技状態がボーナス成立状態である場合における内部抽選において、既に R B B

10

20

30

40

50

が成立状態に設定されている状態で再度 R B B が当選してしまう可能性があることから、新たに当選した R B B を成立状態に設定しないために、乱数判定処理で当否を決定される当選エリアがボーナスを含む当選エリアであるか否かを判定するボーナス当選判定処理を実行するように構成されている。

#### 【 0 0 7 3 】

内部抽選手段 1 2 0 は、ボーナス当選判定処理において、乱数判定処理でボーナスを含む当選エリアが当否を決定される対象となると判定した場合、ボーナスを含む当選エリアが当選し、かつ遊技状態がボーナス成立状態である場合に、ボーナスを成立状態に設定する処理をスキップする処理を実行する。このようにして、スロットマシン 1 は、既に R B B が成立状態に設定されている状態で、新たな R B B が成立状態に設定されてしまうことを防いでいる。

10

#### 【 0 0 7 4 】

##### < 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 R 1 ~ 右リール R 3 の周面に配列された各図柄を示す図である。第 1 の実施形態では、図 4 に示すように、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の外周面に、白 7 図柄「白 7」、B A R 図柄「B A R」、リプレイ図柄「R P」、ベル A 図柄「B L A」、ベル B 図柄「B L B」、チェリー図柄「C H」、スイカ図柄「W M」、ブランク A 図柄「B K A」、ブランク B 図柄「B K B」及びブランク C 図柄「B K C」が配列されている。また、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の周面には、それぞれ 2 0 コマの図柄が配列されている。

20

#### 【 0 0 7 5 】

第 1 の実施形態において、B A R 図柄「B A R」と、白 7 図柄「白 7」とは、正面視において他の図柄よりも広い幅を有しており、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転中において他の図柄よりも視認性が高い図柄として構成されている。また、第 1 の実施形態において、B A R 図柄「B A R」は、赤色の画像から構成され、白 7 図柄「白 7」は、白色の画像から構成されている。

#### 【 0 0 7 6 】

##### < 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 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。つまり、リール制御手段 1 3 0 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。

30

#### 【 0 0 7 7 】

##### < 小役の配当 >

第 1 の実施形態において、ベル A ~ ベル L の配当は、規定投入数 ( 3 枚 ) よりも多い枚数の払出数 ( 1 3 枚 ) に設定されている。また、レア役 A の配当は、規定投入数と同じ枚数の払出数 ( 3 枚 ) に設定されている。また、1 枚役 A 1 ~ 1 枚役 G 4、特殊小役 A、特殊小役 B 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。

#### 【 0 0 7 8 】

##### < 小役の入賞図柄組合せ >

図 5 ~ 図 7 は、ベル A ~ ベル L、1 枚役 A 1 ~ 1 枚役 G 4、レア役 A、特殊小役 A、特殊小役 B の入賞図柄組合せを示す図である。まず、ベル A ~ ベル L について、図 4、図 5 を用いて説明する。

40

#### 【 0 0 7 9 】

図 4 に示すように、左リール R 1 には、4 コマ以内の間隔でベル A 図柄「B L A」が配列され、4 コマ以内の間隔でスイカ図柄「W M」が配列されている。また、左リール R 1 には、4 コマ以内の間隔でチェリー図柄「C H」又はブランク B 図柄「B K B」が配列されている。

#### 【 0 0 8 0 】

50



また、中リール R 2 には、4 コマ以内の間隔でベル A 図柄「B L A」が配列され、4 コマ以内の間隔でベル B 図柄「B L B」が配列され、4 コマ以内の間隔でリプレイ図柄「R P」が配列されている。また、中リール R 2 には、4 コマ以内の間隔でスイカ図柄「W M」又はチェリー図柄「C H」が配列されている。

【0081】

また、右リール R 3 には、4 コマ以内の間隔でベル A 図柄「B L A」が配列され、4 コマ以内の間隔でスイカ図柄「W M」が配列されている。また、右リール R 3 には、4 コマ以内の間隔でチェリー図柄「C H」又はブランク B 図柄「B K B」が配列されている。

【0082】

このような構成であることから、図 5 に示す入賞図柄組合せから構成されたベル A ~ ベル L は、入賞可能に設定された押下タイミング（後述）で第 1 停止操作が実行された場合に、有効ライン L 1 上に入賞図柄組合せを構成する図柄を停止表示可能に構成されている。

10

【0083】

次に、1 枚役 A 1 ~ 1 枚役 G 4 について、図 4 ~ 図 6 を用いて説明する。図 4 に示すように、左リール R 1 には、停止番号 4 番のコマに B A R 図柄「B A R」が配列され、停止番号 19 番のコマにブランク C 図柄「B K C」が配列されている。また、左リール R 1 には、停止番号 9 番のコマにブランク A 図柄「B K A」が配列され、停止番号 14 番のコマに白 7 図柄「白 7」が配列されている。

【0084】

このため、左リール R 1 において、B A R 図柄「B A R」又はブランク C 図柄「B K C」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号 8 番のリプレイ図柄「R P」~ 停止番号 0 番のチェリー図柄「C H」、停止番号 19 番のブランク C 図柄「B K C」の 20 コマ中 10 コマの範囲である。また、白 7 図柄「白 7」又はブランク A 図柄「B K A」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号 18 番のリプレイ図柄「R P」~ 停止番号 9 番のブランク A 図柄「B K A」の 20 コマ中 10 コマの範囲であり、かつ B A R 図柄「B A R」又はブランク C 図柄「B K C」の引き込み範囲と重複しない範囲から構成されている。

20

【0085】

中リール R 2 には、停止番号 4 番のコマに B A R 図柄「B A R」が配列され、停止番号 9 番のコマにブランク A 図柄「B K A」が配列されている。また、中リール R 2 には、停止番号 14 番のコマに白 7 図柄「白 7」が配列され、停止番号 19 番のコマにブランク C 図柄「B K C」が配列されている。

30

【0086】

このため、中リール R 2 において、B A R 図柄「B A R」又はブランク A 図柄「B K A」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号 13 番のベル A 図柄「B L A」~ 停止番号 4 番の B A R 図柄「B A R」の 20 コマ中 10 コマの範囲である。また、白 7 図柄「白 7」又はブランク C 図柄「B K C」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号 3 番のベル A 図柄「B L A」~ 停止番号 0 番のリプレイ図柄「R P」、停止番号 19 番のブランク C 図柄「B K C」~ 停止番号 14 番の白 7 図柄「白 7」の 20 コマ中 10 コマの範囲であり、かつ B A R 図柄「B A R」又はブランク A 図柄「B K A」の引き込み範囲と重複しない範囲から構成されている。

40

【0087】

右リール R 3 には、停止番号 4 番のコマに B A R 図柄「B A R」が配列され、停止番号 9 番のコマにブランク A 図柄「B K A」が配列されている。また、右リール R 3 には、停止番号 14 番のコマに白 7 図柄「白 7」が配列され、停止番号 19 番のコマにブランク C 図柄「B K C」が配列されている。

【0088】

このため、右リール R 3 において、B A R 図柄「B A R」又はブランク A 図柄「B K A」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号 13 番のリプレイ図柄「R P」~ 停止番号 4 番の B A R 図柄「B A R」の 20 コマ中 10 コマの範囲である。ま

50

た、白7図柄「白7」又は blanks 図柄「BKC」を有効ラインL1上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号3番のリプレイ図柄「RP」～停止番号0番のベルA図柄「BLA」、停止番号19番の blanks 図柄「BKC」～停止番号14番の白7図柄「白7」の20コマ中10コマの範囲であり、かつBAR図柄「BAR」又は blanks A図柄「BKA」の引き込み範囲と重複しない範囲から構成されている。

#### 【0089】

また、図5～図7に示すように、1枚役A1～1枚役G4の入賞図柄組合せは、左リールR1の図柄がベルA図柄「BLA」と、BAR図柄「BAR」及び blanks C図柄「BKC」と、白7図柄「白7」及び blanks A図柄「BKA」と、のいずれかから構成され、中リールR2の図柄がベルA図柄「BLA」と、ベルB図柄「BLB」と、BAR図柄「BAR」と、白7図柄「白7」と、 blanks A図柄「BKA」と、 blanks C図柄「BKC」と、BAR図柄「BAR」及び blanks A図柄「BKA」と、白7図柄「白7」及び blanks C図柄「BKC」と、のいずれかから構成され、右リールR3の図柄がベルA図柄「BLA」と、スイカ図柄「WM」と、BAR図柄「BAR」と、白7図柄「白7」と、 blanks A図柄「BKA」と、 blanks C図柄「BKC」と、BAR図柄「BAR」及び blanks A図柄「BKA」と、白7図柄「白7」及び blanks C図柄「BKC」と、のいずれかから構成されている。

#### 【0090】

このような構成であることから、スロットマシン1では、例えば、入賞図柄組合せが「BLA-BAR(BKA)-BAR(BKA)」から構成された1枚役A1のように、中リールR2の図柄と、右リールR3の図柄と、が20コマ中10コマの引き込み範囲から構成された図柄によって入賞図柄組合せが構成された1枚役について、入賞確率が1/4となるように構成されており、例えば、入賞図柄組合せが「BAR(BKC)-BLA-BAR」から構成された1枚役B1のように、中リールR2又は右リールR3の図柄が20コマ中5コマの非聞き込み範囲から構成された図柄によって入賞図柄組合せが構成された1枚役に付いて、入賞確率が1/8となるように構成されている。

#### 【0091】

次に、特殊小役A、特殊小役Bについて、図4、図7を用いて説明する。図7に示すように、特殊小役Aの入賞図柄組合せは「WM-ANY-RP」から構成されており、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上に停止表示可能な図柄から構成され、中リールR2について、中リールR2に配列されたすべての図柄のうちの任意の図柄(ANY)から入賞図柄組合せが構成されている。特殊小役Bの入賞図柄組合せは「WM-RP-ANY」から構成されており、左リールR1、中リールR2について、ストップボタンB1、ストップボタンB2の押下タイミングによらず有効ラインL1上に停止表示可能な図柄から構成され、右リールR3について、右リールR3に配列されたすべての図柄のうちの任意の図柄(ANY)から入賞図柄組合せが構成されている。

#### 【0092】

このような構成であることから、スロットマシン1では、有効ラインL1上に図柄組合せとして「WM-RP-RP」が表示された場合に、特殊小役Aの入賞図柄組合せ「WM-ANY-RP」と、特殊小役Bの入賞図柄組合せ「WM-RP-ANY」と、の両方の入賞図柄組合せが表示された状態となり、特殊小役Aと特殊小役Bとが重複して入賞する構成となっている。

#### 【0093】

<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170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。

#### 【0094】

図8に示すように、非RT状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態(初期遊技状態、通常遊技状態)であり、ボーナスが作動及び成立していない非ボー

10

20

30

40

50

ナス状態となっている。非 R T 状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、内部抽選手段 1 2 0 にリプレイの当選確率が約 1 / 7 . 3 に設定されている内部抽選テーブル A を用いた内部抽選を実行させる。

【 0 0 9 5 】

ボーナス成立状態は、非 R T 状態における内部抽選で当選エリア「 R B B 」、当選エリア「 R B B & 1 枚役」のいずれかに当選し、 R B B 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。ボーナス成立状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、内部抽選手段 1 2 0 にリプレイの当選確率が約 1 / 7 . 3 に設定されている内部抽選テーブル B を用いた内部抽選を実行させる。

【 0 0 9 6 】

ボーナス状態は、 R B B が入賞し R B B が作動することで移行される遊技状態である。ボーナス状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、払い出されたメダルの合計数によって作動している R B B の終了条件が成立したかを判定し、予め定められた所定の払出数（例えば、 1 0 0 枚）を超えるメダルが払い出された場合に、 R B B の作動を終了させることでボーナス状態を終了させて、遊技状態を非ボーナス状態である非 R T 状態へ移行させる。ボーナス状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、内部抽選手段 1 2 0 に内部抽選テーブル C を用いた内部抽選を実行させる。ボーナス状態の詳細については、後述する。

【 0 0 9 7 】

< A T 制御手段 >

図 9 は、第 1 の実施形態の A T 制御手段 2 0 0 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。

【 0 0 9 8 】

上述した通り、通常区間は、内部抽選手段 1 2 0 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不能に構成された期間である。 A T 制御手段 2 0 0 は、通常区間内における遊技において、内部抽選手段 1 2 0 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。

【 0 0 9 9 】

有利区間抽選において、 A T 制御手段 2 0 0 は、まず、 A T 制御データ記憶手段 1 9 7 から、複数の乱数のそれぞれに対して「有利区間の開始」、「ハズレ（不当選）」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、 A T 制御手段 2 0 0 は、乱数生成手段 1 1 0 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。

【 0 1 0 0 】

A T 制御手段 2 0 0 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 / 1 7 5 0 0 以上となるように有利区間抽選を実行する。

【 0 1 0 1 】

第 1 の実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、内部抽選で当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」、当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」、当選エリア「レア役 1」、当選エリア「通常リプレイ 1」に当選した場合に、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。また、 A T 制御手段 2 0 0 は、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。

【 0 1 0 2 】

有利区間において、 A T 制御手段 2 0 0 は、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選時におけるベル A ～ベル L の入賞補助を実行しない通常状態を有し、当選エリア「打順

10

20

30

40

50

ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選時におけるベル A～ベル L の入賞補助を実行可能な演出状態として A T 状態（第 2 状態）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。

【0103】

第 1 の実施形態において、A T 制御手段 2 0 0 は、通常状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」に当選した場合に、入賞する小役の数が多くなることで遊技者にとって有利となる操作態様である特殊小役 A、特殊小役 B を重複入賞可能にする打順（設定打順）を報知する入賞補助を実行する。また、A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」に当選した場合に、入賞した場合におけるメダルの払出数が最も多くなることで遊技者にとって有利となる操作態様であるベル A、ベル B、ベル G、ベル H を入賞可能にする打順（非設定打順）を報知する入賞補助を実行する。当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」の当選時における入賞補助の詳細については、後述する。

10

【0104】

また、上述したように、A T 制御手段 2 0 0 は、有利区間において所定の遊技回数として 1 5 0 0 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 1 9 7 a の記憶値が値「1 5 0 0」になった場合と、有利区間における第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が最下点である時点からのメダルの差枚数が所定の差枚数としての 2 4 0 0 枚を超えた場合、つまり第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が値「2 4 0 1」以上となった場合と、のいずれかの特定終了条件が成立した場合に、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。

20

【0105】

第 1 の実施形態において、スロットマシン 1 は、有利区間中に A T 制御手段 2 0 0 が更新可能なカウンタとして、通常状態において実行された遊技回数をカウントする通常ゲーム数カウンタ 1 9 7 c と、有利区間が開始されてから実行された遊技回数をカウントする A T 移行ゲーム数カウンタ 1 9 7 d と、通常状態において後述するモード移行抽選を周期的に実行するために通常状態において更新される周期ゲーム数カウンタ 1 9 7 e と、内部抽選の結果に基づく A T 抽選が一時的に抑制されることで、A T 状態への移行確率が抑制されていない場合よりも低確率な状態（低確状態、第 1 状態）にするために用いられる各種データを記憶する低確状態データ記憶手段 1 9 8 と、A T 状態の終了後に通常状態に移行した後に、有利区間を終了させるまでの遊技回数をカウントする有利区間終了ゲーム数カウンタ 1 9 7 g と、を有している。

30

【0106】

通常状態は、通常区間から有利区間に移行された場合と、A T 状態の終了後に有利区間が継続する場合と、に設定される複数種類の演出状態の中で初期状態に相当する演出状態（通常演出状態）である。第 1 の実施形態において、A T 制御手段 2 0 0 は、通常状態における補助遊技に係る各種制御を実行する際に用いる変数として、通常モードを有している。

40

【0107】

通常モードは、第 1 通常モード～第 5 通常モードの 5 種類のモードから構成されており、第 1 通常モード<第 2 通常モード<第 3 通常モード<第 4 通常モード<第 5 通常モードの順に、遊技者にとって有利な制御が実行されるモードとなっている。A T 制御手段 2 0 0 は、通常区間から有利区間に移行された場合に、第 1 通常モード～第 5 通常モードのいずれのモードを設定するかを決める開始時通常モード抽選を実行し、抽選により決定した通常モードを A T 制御データ記憶手段 1 9 7 の通常モード格納領域 1 9 7 h に格納する。

【0108】

有利区間の開始に基づき通常モードを設定した後、A T 制御手段 2 0 0 は、通常状態に

50

おける遊技回数をカウントする通常ゲーム数カウンタ 1 9 7 c に設定する初期値として、値「8 0 0」をセットし、カウンタの更新に係る制御において、値「0」に向けて更新可能に構成されている。

【0 1 0 9】

また、第 1 の実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、通常状態において、設定されている通常モードよりも有利な通常モードに移行するか否かを決定するモード移行抽選を周期的に実行するために用いられるカウンタである周期ゲーム数カウンタ 1 9 7 e に初期値として値「2 0 0」を設定し、カウンタの更新に係る制御において、値「0」に向けて更新可能に構成されている。

【0 1 1 0】

A T 制御手段 2 0 0 は、周期ゲーム数カウンタ 1 9 7 e の記憶値を更新し値「0」になった場合に、モード移行抽選を実行する。モード移行抽選において、A T 制御手段 2 0 0 は、例えば、第 1 通常モードが設定されている場合には、設定する通常モードを第 2 通常モードに移行するか否かを抽選によって決定する、つまり現在設定されている通常モードよりも 1 段階有利なモードに移行するか否かを抽選によって決定する。

【0 1 1 1】

また、A T 制御手段 2 0 0 は、通常区間から有利区間に移行した場合と、A T 状態が終了した場合と、の通常状態が開始された場合において、低確状態に制御するように構成されている。

【0 1 1 2】

低確状態は、内部抽選の結果に基づく A T 抽選が一時的に抑制されることで、A T 状態への移行確率が抑制されていない場合よりも遊技者にとって不利な状態である。第 1 の実施形態において、A T 制御手段 2 0 0 は、通常区間から有利区間に移行したことに基づき通常状態が開始された場合に、低確状態データ記憶手段 1 9 8 の低確ポイントカウンタ 1 9 8 a に値「5 0」をセットし、低確状態データ記憶手段 1 9 8 の低確周期カウンタ 1 9 8 b に値「2」をセットする。

【0 1 1 3】

A T 制御手段 2 0 0 は、低確状態におけるカウンタの更新に係る制御において、低確ポイントカウンタ 1 9 8 a の記憶値を値「0」に向けて更新可能に構成されている。A T 制御手段 2 0 0 は、低確ポイントカウンタ 1 9 8 a の記憶値が値「0」になった場合、低確周期カウンタ 1 9 8 b の記憶値を値「1」で減算するとともに、低確ポイントカウンタ 1 9 8 a に初期値である値「5 0」をセットする。A T 制御手段 2 0 0 は、低確周期カウンタ 1 9 8 b の記憶値が値「0」になった場合に、低確状態の終了条件が成立したと判定し、低確状態を終了する。

【0 1 1 4】

ここで、第 1 の実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、低確ポイントカウンタ 1 9 8 a の記憶値が値「0」になったことに基づき低確周期カウンタ 1 9 8 b の記憶値を減算し、低確周期カウンタ 1 9 8 b の記憶値が値「0」になった場合においても、低確ポイントカウンタ 1 9 8 a に値「5 0」をセットするように構成されている。A T 制御手段 2 0 0 は、低確状態が終了した以降の通常状態においても、カウンタの更新に係る制御において、低確ポイントカウンタ 1 9 8 a の記憶値を値「0」に向けて更新し、低確ポイントカウンタ 1 9 8 a の記憶値が値「0」になる都度、値「5 0」をセットする。そして、A T 制御手段 2 0 0 は、演出状態が通常状態から A T 状態に移行した場合に、低確ポイントカウンタ 1 9 8 a の記憶値の更新を中断し、通常状態から移行した A T 状態が終了し通常状態に移行した場合に、低確ポイントカウンタ 1 9 8 a の記憶値の更新を再開する。

【0 1 1 5】

また、A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態が終了したことに基づき通常状態が開始された場合に、後述する A T モードが設定された回数を記憶する A T 継続ポイントカウンタ 1 9 8 c の記憶値に基づき実行される低確周期抽選の抽選結果を低確周期カウンタ 1 9 8 b にセットする。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 1 6 】

このような構成であるため、スロットマシン 1 では、例えば、通常状態から A T 状態に移行した遊技が終了した時点で低確ポイントカウンタ 1 9 8 a の記憶値が値「 1 」であり、A T 状態の終了に基づき実行された低確周期抽選の結果が値「 1 」であった場合、A T 状態から通常状態に移行した遊技が、低確ポイントカウンタ 1 9 8 a に値「 1 」がセットされ、かつ低確周期カウンタ 1 9 8 b に値「 1 」がセットされた状態で開始される可能性を有している。この場合、スロットマシン 1 では、カウンタの更新に係る制御によって低確ポイントカウンタ 1 9 8 a の記憶値が値「 0 」に更新されることで低確周期カウンタ 1 9 8 b の記憶値が値「 0 」となり、低確状態の終了条件が成立することで、A T 状態の終了後の通常状態の 1 ゲーム目に低確状態が終了する。

10

## 【 0 1 1 7 】

また、スロットマシン 1 では、例えば、通常状態から A T 状態に移行した遊技が終了した時点で低確ポイントカウンタ 1 9 8 a の記憶値が値「 4 0 」であり、A T 状態の終了に基づき実行された低確周期抽選の結果が値「 5 」であった場合、A T 状態から通常状態に移行した遊技が、低確ポイントカウンタ 1 9 8 a に値「 4 0 」がセットされ、かつ低確周期カウンタ 1 9 8 b に値「 5 」がセットされた状態で開始される可能性を有している。この場合、スロットマシン 1 では、カウンタの更新に係る制御によって低確ポイントカウンタ 1 9 8 a の記憶値が値「 0 」に更新されることが 5 回行われないう限り低確状態の終了条件が成立しないため、A T 状態の終了後に長期に亘って低確状態が維持される。

20

## 【 0 1 1 8 】

このように、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、A T 状態の終了に基づき実行される低確周期抽選の結果によって A T 状態の終了後に開始される通常状態において低確状態が維持される期間の長さが設定される構成となっており、低確状態を開始した遊技における低確ポイントカウンタ 1 9 8 a の記憶値によっては、1 ゲームで終了し得るとともに、低確周期抽選の結果次第では、有利区間の終了まで低確状態が継続する可能性も有する構成となっている。低確周期抽選の詳細については、後述する。

## 【 0 1 1 9 】

なお、第 1 の実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、設定変更手段 1 0 0 による設定変更制御が実行されたことで通常区間に設定され、該通常区間から有利区間に移行した場合、つまり設定変更されてから最初の有利区間である場合、低確周期カウンタ 1 9 8 b の記憶値が値「 0 」である状態を維持することで、当該有利区間の開始時に低確状態が実行されないように制御する。

30

## 【 0 1 2 0 】

A T 制御手段 2 0 0 は、通常ゲーム数カウンタ 1 9 7 c の記憶値が値「 0 」となった場合と、A T 抽選において「A T 状態への移行」に当選した場合と、に、A T 状態への移行条件が成立したと判定し、演出状態を通常状態から A T 状態に移行する。また、A T 制御手段 2 0 0 は、有利区間が開始された場合に、演出状態によらず遊技回数をカウントし、カウントの更新に係る制御において値「 1 3 0 0 」に向けて更新する A T 移行ゲーム数カウンタ 1 9 7 d の記憶値が値「 1 3 0 0 」になった場合に、A T 状態への移行条件が成立したと判定し、演出状態を通常状態から A T 状態に移行する。

40

## 【 0 1 2 1 】

A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態から通常状態に移行した場合において、A T 状態における遊技の内容に応じて通常モードの設定に係る処理を実行する。A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態において後述する第 1 A T モード～第 5 A T モードの少なくとも 1 つが設定された状態で遊技が実行された後に A T 状態が終了し通常状態に演出状態を移行する場合に、通常モードを決定する第 1 終了時モード抽選を実行する。第 1 終了時モード抽選において、A T 制御手段 2 0 0 は、第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値に対応する抽選テーブルを取得する。第 1 終了時モード抽選の詳細については、後述する。

## 【 0 1 2 2 】

一方、第 1 の実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態において A T モードが設定さ

50

れることなく A T 状態が終了し通常状態に演出状態を移行する場合に、A T 状態において A T モードが設定されなかったことを示す特定 A T フラグを O N 状態にセットするとともに、通常モードを決定する第 2 終了時モード抽選を実行する。第 2 終了時モード抽選において、A T 制御手段 2 0 0 は、現在設定されている通常モードに基づき抽選テーブルを取得する。

#### 【 0 1 2 3 】

第 2 終了時モード抽選において用いられる各抽選テーブルでは、それぞれ第 1 通常モード～第 5 通常モードに抽選値数が対応付けられており、第 1 通常モード<第 2 通常モード<第 3 通常モード<第 4 通常モードの順に、遊技者にとって有利な通常モードの当選確率が高くなるように抽選値数が対応付けられている。また、第 2 終了時モード抽選において用いられる各抽選テーブルのうち、現在設定されている通常モードが第 2 通常モード～第 4 通常モードである場合に用いられる抽選テーブルは、開始時通常モード抽選において用いられる抽選テーブルよりも第 3 通常モード～第 5 通常モードのいずれかに当選する確率が高くなるように構成されている。

10

#### 【 0 1 2 4 】

なお、スロットマシン 1 では、第 5 通常モードが設定されている状態で A T 状態に演出状態が移行した場合には、必ず A T モードが設定される構成であり、第 2 終了時モード抽選が実行されないことから、第 5 通常モードである場合に対応する抽選テーブルについて有していない構成となっている。

#### 【 0 1 2 5 】

また、A T 状態から通常状態に移行し、かつ通常モードとして第 1 通常モード又は第 2 通常モードを設定した場合、A T 制御手段 2 0 0 は、有利区間を終了させるまでの遊技回数をカウントする有利区間終了ゲーム数カウンタ 1 9 7 g に設定する初期値を決定する有利区間終了ゲーム数抽選を実行する。一方、A T 状態から通常状態に移行し、かつ通常モードとして第 3 通常モード～第 5 通常モードのいずれかを設定した場合、A T 制御手段 2 0 0 は、有利区間終了ゲーム数抽選を実行しないことで、有利区間終了ゲーム数カウンタ 1 9 7 g の記憶値に初期値を設定しないととも、有利区間終了ゲーム数カウンタ 1 9 7 g の記憶値に基づき有利区間を終了する制御を実行しないように構成されている。

20

#### 【 0 1 2 6 】

有利区間終了ゲーム数抽選において、A T 制御手段 2 0 0 は、まず、通常モード格納領域 1 9 7 h に格納した通常モードを参照して対応する抽選テーブルを取得する。第 1 通常モードである場合に選択される抽選テーブルでは、値「5 0」～値「2 0 0」の範囲の値に抽選値数が対応付けられ、第 2 通常モードである場合に選択される抽選テーブルでは、値「1 5 0」～値「4 0 0」の範囲の値に抽選値数が対応付けられている。

30

#### 【 0 1 2 7 】

A T 制御手段 2 0 0 は、有利区間終了ゲーム数抽選によって決定した値を有利区間終了ゲーム数カウンタ 1 9 7 g の初期値として設定した場合に、カウンタの更新に係る制御において、値「0」に向けて更新可能に構成されている。A T 制御手段 2 0 0 は、有利区間終了ゲーム数カウンタ 1 9 7 g の記憶値がカウンタの更新に係る制御によって値「0」となった場合に、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。

40

#### 【 0 1 2 8 】

A T 状態は、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」に当選した際にベル A～ベル L の入賞補助が実行される補助遊技を実行可能な状態である。A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態における入賞補助として、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選時に、ベル A～ベル L を入賞可能にする正解打順及び第 1 停止操作の押下タイミングを報知する表示を主制御表示装置 5 0 0 に表示させる。

50

## 【 0 1 2 9 】

この、規定投入数（３枚）よりも多い配当（１５枚）が設定されたベルＡ～ベルＤの入賞補助が実行される補助遊技によってメダルの払い出しに関して通常状態よりも遊技者にとって有利、つまり通常状態において実行される低確状態よりも遊技者にとって有利なＡＴ状態が、第１の実施形態における第２状態を構成し、通常区間、有利区間及び補助遊技に係る制御を行うＡＴ制御手段２００が、第１の実施形態における補助遊技制御手段を構成する。

## 【 0 1 3 0 】

第１の実施形態のＡＴ制御手段２００は、ＡＴ状態の開始時において、ＡＴモードを設定するか否かを定める抽選を実行する。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴモードを設定するか否かを定める抽選として、特定ＡＴフラグがＯＦＦ状態である場合、つまり、一連の有利区間における１回目のＡＴ状態である場合と、一連の有利区間における前回のＡＴ状態においてＡＴモードが設定された場合と、には、ＡＴ開始時第１モード抽選を実行し、特定ＡＴフラグがＯＮ状態である場合、つまり、一連の有利区間における前回のＡＴ状態においてＡＴモードが設定されなかった場合には、ＡＴ開始時第２モード抽選を実行する。ＡＴ開始時第１モード抽選及びＡＴ開始時第２モード抽選において、ＡＴ制御手段２００は、設定値記憶手段１９１に記憶されている設定値に基づき、抽選テーブルを選択するように構成されている。

10

## 【 0 1 3 1 】

ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ開始時第１モード抽選又はＡＴ開始時第２モード抽選を実行し、ＡＴモードの設定の有無を決定し、ＡＴモードを設定すると決定した場合には、抽選により決定したＡＴモードをＡＴ制御データ記憶手段１９７のＡＴモード格納領域１９７ｉに格納し、擬似ボーナス状態が終了した後に決定したＡＴモードを開始する。第１の実施形態のＡＴ制御手段２００は、ＡＴ開始時第１モード抽選とＡＴ開始時第２モード抽選とにおいて、設定値記憶手段１９１に記憶された設定値を参照し、各抽選を実行する。

20

## 【 0 1 3 2 】

ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ開始時第１モード抽選において、設定値記憶手段１９１に記憶された設定値が高い設定値である場合には、低い設定値である場合よりも、「第１ＡＴモードの設定」又は「第２ＡＴモードの設定」に当選しやすい抽選を実行する。また、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ開始時第２モード抽選において、設定値記憶手段１９１に記憶された設定値が高い設定値である場合には、低い設定値である場合よりも、「第３ＡＴモードの設定」～「第５ＡＴモードの設定」のいずれかに当選しやすく、低い設定値である場合にも「第３ＡＴモードの設定」～「第５ＡＴモードの設定」のいずれかに当選可能な抽選を実行する。

30

## 【 0 1 3 3 】

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、設定値記憶手段１９１に記憶された設定値が高い設定値である場合には、低い設定値である場合よりも、ＡＴ開始時第１モード抽選において「第１ＡＴモードの設定」又は「第２ＡＴモードの設定」に当選しやすく、ＡＴ状態に移行した場合に高確率で第１ＡＴモード又は第２ＡＴモードが設定されることで、ＡＴ状態が擬似ボーナス状態の終了後も継続する確率が高く、安定してメダルを獲得可能な遊技を遊技者に提供することができる。

40

## 【 0 1 3 4 】

また、第１の実施形態のスロットマシン１は、設定値記憶手段１９１に記憶された設定値が低い設定値である場合には、高い設定値である場合よりも、ＡＴ開始時第１モード抽選において「第１ＡＴモードの設定」又は「第２ＡＴモードの設定」に当選しにくいことで、有利区間の開始から１回目のＡＴ状態について、擬似ボーナス状態の終了によってＡＴ状態も終了しやすい構成であるものの、一連の有利区間における２回目のＡＴ状態が開始された際に、ＡＴ開始時第２モード抽選が実行されやすく、第３ＡＴモード～第５ＡＴモードが設定される可能性を有しているため、一連の有利区間における２回目のＡＴ状態が開始されることで、有利区間の特定終了条件が成立するまでＡＴ状態が継続する可能性

50



がある遊技を遊技者に提供することができる。

【 0 1 3 5 】

擬似ボーナス状態は、演出状態が A T 状態に移行した場合に開始される状態である。擬似ボーナス状態において、A T 制御データ記憶手段 1 9 7 の A T 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（1 5 ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、A T 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。

【 0 1 3 6 】

A T 制御手段 2 0 0 は、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選の結果に基づく制御（抽選結果制御）として、A T モードが設定されていない場合には A T モードを設定するか否かを決定する A T モード設定抽選を実行し、A T モード格納領域 1 9 7 i に第 1 A T モード～第 4 A T モードのいずれかが格納されている場合には、格納されている A T モードよりも遊技者にとって有利な A T モードに移行するか否かを抽選する A T モード移行抽選を実行する。

10

【 0 1 3 7 】

A T 制御手段 2 0 0 は、A T モード設定抽選において、内部抽選で当選エリア「レア役」に当選した場合に、他の当選エリアに当選した場合よりも A T モードが設定されやすい抽選テーブルを用いることで、他の当選エリアに当選した場合に実行する A T モード設定抽選よりも遊技者にとって有利となる A T モード設定抽選を実行する。

【 0 1 3 8 】

20

また、A T 制御手段 2 0 0 は、A T モード設定抽選において、当選エリア「レア役」に当選した場合に、他の当選エリアに当選した場合よりも格納されている A T モードよりも遊技者にとって有利な A T モード移行する確率が高い抽選テーブルを用いることで、他の当選エリアに当選した場合に実行する A T モード移行抽選よりも遊技者にとって有利となる A T モード移行抽選を実行する。

【 0 1 3 9 】

A T 制御手段 2 0 0 は、擬似ボーナス状態における毎回の遊技の実行の都度実行するデクリメント更新によって A T ゲーム数カウンタの記憶値が値「0」になった場合に、A T モード格納領域 1 9 7 i を参照して A T モードが設定されているか否かを判定する。A T 制御手段 2 0 0 は、A T モード格納領域 1 9 7 i に第 1 A T モード～第 5 A T モードのいずれもが格納されておらず、A T モードが設定されていないと判定した場合には、A T モード設定条件が不成立であったと判定し、特定 A T フラグを O N 状態にセットするとともに、A T 状態から通常状態に演出状態に移行する。一方、A T モード格納領域 1 9 7 i に第 1 A T モード～第 5 A T モードのいずれかが格納されていた場合、A T 制御手段 2 0 0 は、A T モード設定条件が成立したと判定し、格納されている A T モードを設定し、次ゲームより格納されている A T モードでの遊技を開始可能にする。

30

【 0 1 4 0 】

A T モードは、擬似ボーナス状態の終了時に A T モード格納領域 1 9 7 i に第 1 A T モード～第 5 A T モードのいずれかが格納されている場合に開始される状態であり、第 1 A T モード～第 5 A T モードの 5 種から構成される。また、A T モードが設定されている遊技において、A T 制御手段 2 0 0 は、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選時に入賞補助制御を実行するように構成されている。このため、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、A T モードが長期に亘って継続することで、メダルの獲得数が多くなるように構成されている。

40

【 0 1 4 1 】

A T モードにおいて、A T 制御データ記憶手段 1 9 7 の A T 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（3 0 ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、A T 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。

50

## 【 0 1 4 2 】

A T制御手段 2 0 0 は、A Tモードにおける毎回の遊技の実行の都度実行するデクリメント更新によってA Tゲーム数カウンタの記憶値が値「 0 」になった場合に、現在設定されているA Tモードに応じた制御を実行する。以下に、第 1 A Tモード～第 5 A Tモードのそれぞれにおいて、A Tゲーム数カウンタの記憶値が値「 0 」になった場合に実行する制御の詳細について説明する。

## 【 0 1 4 3 】

第 1 A TモードにおいてA Tゲーム数カウンタの記憶値が値「 0 」になった場合、A T制御手段 2 0 0 は、第 1 A Tモードを終了し通常状態に移行するか否かを決定するA Tモード終了抽選が実行する。A T制御手段 2 0 0 は、A Tモード終了抽選において、高確率（例えば 9 0 %）で「A Tモードの終了」に当選し、低確率（例えば 1 0 %）で「第 1 A Tモードの継続」に当選する抽選を実行する。A Tモード終了抽選において「A Tモードの終了」に当選した場合、A T制御手段 2 0 0 は、A Tモードを終了し、演出状態をA T状態から通常状態に移行することで、次ゲームより通常状態での遊技を開始するように構成されている。また、A Tモード終了抽選において「第 1 A Tモードの継続」に当選した場合、A T制御手段 2 0 0 は、A Tゲーム数カウンタの記憶値に値「 3 0 」をセットし、次ゲームより第 1 A Tモードでの遊技を開始する。

10

## 【 0 1 4 4 】

第 2 A TモードにおいてA Tゲーム数カウンタの記憶値が値「 0 」になった場合、A T制御手段 2 0 0 は、第 2 A Tモードから第 1 A Tモードに移行するか否かを決定する第 1 A Tモード移行抽選を実行する。A T制御手段 2 0 0 は、第 1 A Tモード移行抽選において、高確率（例えば 8 0 %）で「第 1 A Tモードへの移行」に当選し、低確率（例えば 1 0 %）で「第 2 A Tモードの継続」に当選し、低確率（例えば 1 0 %）で「A Tモードの終了」に当選する抽選を実行する。

20

## 【 0 1 4 5 】

第 1 A Tモード移行抽選において「第 2 A Tモードの継続」に当選した場合、A T制御手段 2 0 0 は、A Tゲーム数カウンタの記憶値に値「 3 0 」をセットし、次ゲームより第 2 A Tモードでの遊技を開始する。また、第 1 A Tモード移行抽選において「第 1 A Tモードへの移行」に当選した場合、A T制御手段 2 0 0 は、A Tモードを第 2 A Tモードから第 1 A Tモードに移行するとともに、A Tゲーム数カウンタの記憶値に値「 3 0 」をセットし、次ゲームより第 1 A Tモードでの遊技を開始する。また、第 1 A Tモード移行抽選において「A Tモードの終了」に当選した場合、A T制御手段 2 0 0 は、A Tモードを終了し、演出状態をA T状態から通常状態に移行することで、次ゲームより通常状態での遊技を開始するように構成されている。

30

## 【 0 1 4 6 】

第 3 A TモードにおいてA Tゲーム数カウンタの記憶値が値「 0 」になった場合、A T制御手段 2 0 0 は、第 3 A Tモードから第 2 A Tモードに移行するか否かを決定する第 2 A Tモード移行抽選を実行する。A T制御手段 2 0 0 は、第 2 A Tモード移行抽選において、例えば 5 0 %の確率で「第 2 A Tモードへの移行」に当選し、例えば 5 0 %の確率で「第 3 A Tモードの継続」に当選する抽選を実行する。

40

## 【 0 1 4 7 】

第 2 A Tモード移行抽選において「第 3 A Tモードの継続」に当選した場合、A T制御手段 2 0 0 は、A Tゲーム数カウンタの記憶値に値「 3 0 」をセットし、次ゲームより第 3 A Tモードでの遊技を開始する。また、第 2 A Tモード移行抽選において「第 2 A Tモードへの移行」に当選した場合、A T制御手段 2 0 0 は、A Tモードを第 3 A Tモードから第 2 A Tモードに移行するとともに、A Tゲーム数カウンタの記憶値に値「 3 0 」をセットし、次ゲームより第 2 A Tモードでの遊技を開始する。

## 【 0 1 4 8 】

第 4 A TモードにおいてA Tゲーム数カウンタの記憶値が値「 0 」になった場合、A T制御手段 2 0 0 は、第 4 A Tモードから第 3 A Tモードに移行するか否かを決定する第 3

50

A Tモード移行抽選を実行する。A T制御手段200は、第3 A Tモード移行抽選において、例えば50%の確率で「第3 A Tモードへの移行」に当選し、例えば50%の確率で「第4 A Tモードの継続」に当選する抽選を実行する。

【0149】

第3 A Tモード移行抽選において「第4 A Tモードの継続」に当選した場合、A T制御手段200は、A Tゲーム数カウンタの記憶値に値「30」をセットし、次ゲームより第4 A Tモードでの遊技を開始する。また、第3 A Tモード移行抽選において「第3 A Tモードへの移行」に当選した場合、A T制御手段200は、A Tモードを第4 A Tモードから第3 A Tモードに移行するとともに、A Tゲーム数カウンタの記憶値に値「30」をセットし、次ゲームより第3 A Tモードでの遊技を開始する。

10

【0150】

第5 A TモードにおいてA Tゲーム数カウンタの記憶値が値「0」になった場合、A T制御手段200は、第5 A Tモードから第4 A Tモードに移行するか否かを決定する第4 A Tモード移行抽選が実行されるモードである。A T制御手段200は、第4 A Tモード移行抽選において、低確率（例えば10%）で「第4 A Tモードへの移行」に当選し、高確率（例えば90%）で「第5 A Tモードの継続」に当選する抽選を実行する。

【0151】

第4 A Tモード移行抽選において「第5 A Tモードの継続」に当選した場合、A T制御手段200は、A Tゲーム数カウンタの記憶値に値「30」をセットし、次ゲームより第5 A Tモードでの遊技を開始する。また、第4 A Tモード移行抽選において「第4 A Tモードへの移行」に当選した場合、A T制御手段200は、A Tモードを第5 A Tモードから第4 A Tモードに移行するとともに、A Tゲーム数カウンタの記憶値に値「30」をセットし、次ゲームより第4 A Tモードでの遊技を開始する。

20

【0152】

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、A Tモードが設定された場合に、第1 A Tモード又は第2 A Tモードにおいて「A Tモードの終了」に当選するまでA T状態が継続する。また、スロットマシン1では、第5 A Tモードから第4 A Tモード、第3 A Tモード、第2 A Tモードの順にA Tモードが移行するまでA Tモードが終了せずA T状態が継続するとともに、各A Tモードについて、第5 A Tモード、第4 A Tモード、第3 A Tモード、第2 A Tモード、第1 A Tモードの順に1段階ずつ下がるように構成されている。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 A Tモード<第2 A Tモード<第3 A Tモード<第4 A Tモード<第5 A Tモードの順に、遊技者にとって有利なA Tモードとして構成されている。

30

【0153】

なお、A T制御手段200は、第1 A Tモード～第5 A TモードのいずれかのA Tモードを設定している状態であっても、第1有利区間カウンタ197aの記憶値が値「1500」に達した場合と、A T状態において第2有利区間カウンタ197bの記憶値が値「2400」を超えた場合と、に、有利区間の終了条件のうち特定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。

40

【0154】

また、A T制御手段200は、演出状態が通常状態である場合であっても、第1有利区間カウンタ197aの記憶値が値「1500」に達した場合と、A T状態において第2有利区間カウンタ197bの記憶値が値「2400」を超えた場合と、には、有利区間の終了条件のうち特定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。

【0155】

第1の実施形態において、A T制御手段200は、A T状態に移行し擬似ボーナス状態が実行される場合に、A T継続ポイントカウンタ198cの記憶値に値「1」を加算する

50

。また、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴモードが設定され、設定されたＡＴモードが実行される場合に、ＡＴ継続ポイントカウンタ１９８ｃの記憶値に値「２」を加算する。そして、ＡＴ制御手段２００は、設定されたＡＴモードにおいてＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、設定されていたＡＴモードと同じＡＴモードが継続する場合と、設定されていたＡＴモードから１段階有利さが低下したＡＴモードが設定される場合と、に、ＡＴ継続ポイントカウンタ１９８ｃの記憶値に値「２」を加算する。

【０１５６】

また、ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス状態又はＡＴモードの終了に基づきＡＴ状態を終了し、演出状態を通常状態に移行する場合に、低確周期カウンタ１９８ｂにセットする値を決定する低確周期抽選を実行する。低確周期抽選において、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ継続ポイントカウンタ１９８ｃの記憶値を参照して抽選テーブルを取得するように構成されており、ＡＴ継続ポイントカウンタ１９８ｃの記憶値が値「１」～値「６」である場合には、ＡＴ継続ポイントカウンタ１９８ｃの記憶値が大きい値になる程、低確周期カウンタ１９８ｂにセットされる値が大きい値になる確率が高くなる。

【０１５７】

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、ＡＴモードが連続して実行される程、つまりＡＴ状態が継続する期間が長くなる程、ＡＴ継続ポイントカウンタ１９８ｃの記憶値にセットされる値が大きな値となり、ＡＴ状態が終了した場合に実行される低確周期抽選で低確周期カウンタ１９８ｂの記憶値にセットされる値が大きな値となることで、ＡＴ状態の終了後の通常状態における低確状態について、ＡＴ状態が長く続く程、長期に亘って継続させることができる。

【０１５８】

<カウンタの更新に係る制御>

次に、通常状態におけるＡＴ制御手段２００による各カウンタの更新の詳細について説明する。第１の実施形態のＡＴ制御手段２００は、通常状態における各カウンタの更新に係る制御において、当選エリア「打順ベル１Ａ」～当選エリア「打順ベル１２Ａ」、当選エリア「打順ベル１Ｂ」～当選エリア「打順ベル１２Ｂ」、当選エリア「ＲＢＢ＆１枚役」、当選エリア「ＲＢＢ」、当選エリア「通常リプレイ１」、当選エリア「通常リプレイ２」に当選した場合と、当選エリア「打順チャンス１Ａ」～当選エリア「打順チャンス４Ａ」に当選し、かつベルＡ、ベルＢ、ベルＧ、ベルＨが入賞した場合と、に通常ゲーム数カウンタ１９７ｃ、低確ポイントカウンタ１９８ａ、有利区間終了ゲーム数カウンタ１９７ｇの記憶値を値「１」で減算し、ＡＴ移行ゲーム数カウンタ１９７ｄの記憶値に値「１」を加算するように構成されている。

【０１５９】

また、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役１」、当選エリア「レアリプレイ１」、当選エリア「レアリプレイ２」に当選した場合と、当選エリア「打順チャンス１Ａ」～当選エリア「打順チャンス４Ａ」に当選し、かつ特殊小役Ａと特殊小役Ｂとが重複入賞した場合と、に通常ゲーム数カウンタ１９７ｃ、の記憶値を値「１」で減算し、ＡＴ移行ゲーム数カウンタ１９７ｄの記憶値に値「１」を加算し、周期ゲーム数カウンタ１９７ｅの記憶値を値「２２」で減算し、低確ポイントカウンタ１９８ａの記憶値を減算する値として、値「３」又は値「２２」のいずれの値で減算するかを抽選により決定し、有利区間終了ゲーム数カウンタ１９７ｇを減算する値として、値「１」又は値「２２」のいずれの値で減算するかを抽選により決定するように構成されている。

【０１６０】

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、内部抽選で当選エリア「打順チャンス１Ａ」～当選エリア「打順チャンス４Ａ」に当選し、かつ設定打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下されて特殊小役Ａ、特殊小役Ｂが重複入賞することで、当選エリア「打順チャンス１Ａ」～当選エリア「打順チャンス４Ａ」に当選し、かつ設定打順に従わず非設定打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下されベルＡ、ベルＢ、ベルＧ、ベルＨが入賞した場合よりも大きい値で低確ポイ

10

20

30

40

50

ントカウンタ 198 a の記憶値が減算され、低確状態が早期に終了するため、当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」に当選した際に設定打順に従った遊技を行うことで、当該遊技におけるメダルの払出数が減少することによって遊技者に生じる不満を緩和し、設定打順に従った遊技に対する遊技者の興趣を向上させることができるため、遊技機の設計自由度を維持しつつ遊技者が不満を感じることを防止できる。

【0161】

また、このような構成により、AT制御手段 200 は、有利区間終了ゲーム数カウンタ 197 g の記憶値に値「200」がセットされた場合には、平均して約 100 ゲームの遊技が実行された場合に、有利区間終了ゲーム数カウンタ 197 g の記憶値を値「0」に更新するように構成されており、有利区間終了ゲーム数カウンタ 197 g の記憶値に値「400」がセットされた場合には、平均して約 200 ゲームの遊技が実行された場合に、有利区間終了ゲーム数カウンタ 197 g の記憶値を値「0」に更新するように構成されている。

【0162】

3. 打順小役当選態様の当選時の詳細

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、打順によって入賞可能となる小役が異なる場合を有する当選エリア（打順小役当選態様）として、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」、当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」を有している。

【0163】

< 当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の詳細 >

まず、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」について説明する。第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」に当選した場合において、遊技状態に応じてリール制御手段 130 によるリール停止制御の制御内容を変更することで、入賞可能となる役が異なるように構成されている。

【0164】

図 10 は、非 RT 状態で当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」に当選した場合において、ストップボタン B1～ストップボタン B3 の打順によって入賞可能となる役に付いて示す図である。図 10 に示すように、スロットマシン 1 では、非 RT 状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」に当選した場合に、ストップボタン B1～ストップボタン B3 の押下順序によらず、規定投入数よりも多い配当（13 枚）に設定されたベル A～ベル L が入賞せず、規定投入数よりも少ない配当（1 枚）に設定された 1 枚役 A1～1 枚役 G4 が、図 10 に示す入賞確率で入賞するように構成されている。

【0165】

当選エリア「打順ベル 1 A」の当選時を例に、1 枚役 A1～1 枚役 G4 の入賞確率の詳細について説明する。図 3 に示した通り、当選エリア「打順ベル 1 A」では、ベル A と、1 枚役 A1 と、1 枚役 A4 と、1 枚役 C1 と、1 枚役 E1 と、が重複当選する。

【0166】

当選エリア「打順ベル 1 A」に当選し、ストップボタン B1～ストップボタン B3 が打順 1 又は打順 2 で押下された場合、リール制御手段 130 は、ストップボタン B1 が第 1 停止操作されたことに基づき、リール停止制御として枚数優先制御を実行し、ベル A の入賞図柄組合せ「BLA - BLA - BLA」を構成するベル A 図柄「BLA」を有効ライン L1 上に停止表示する。これにより、スロットマシン 1 では、当該遊技において入賞可能となる役が、入賞図柄組合せが「BLA - BLA - BLA」から構成されたベル A と、入

10

20

30

40

50

賞図柄組合せが「ＢＬＡ－ＢＡＲ（ＢＫＡ）－ＢＡＲ（ＢＫＡ）」から構成された１枚役Ａ１と、入賞図柄組合せが「ＢＬＡ－白７（ＢＫＣ）－白７（ＢＫＣ）」から構成された１枚役Ａ４と、に限定される。

【０１６７】

次に、リール制御手段１３０は、ストップボタンＢ２又はストップボタンＢ３が第２停止操作されたことに基づき、リール停止制御として個数優先制御を実行する。当選エリア「打順ベル１Ａ」に当選し、かつ有効ラインＬ１を構成する左リールＲ１の上段にベルＡ図柄「ＢＬＡ」を停止表示している場合、スロットマシン１では、中リールＲ２又は右リールＲ３にベルＡ図柄「ＢＬＡ」を有効ラインＬ１上に停止表示すると表示可能になる図柄組合せが１個であり、ＢＡＲ図柄「ＢＡＲ」、ブランクＡ図柄「ＢＫＡ」、白７図柄「白７」、ブランクＣ図柄「ＢＫＣ」のいずれかを有効ラインＬ１上に停止表示すると表示可能になる図柄組合せがそれぞれ２個であることから、第２停止操作が実行されたストップボタンに対応するリールにおいて、ＢＡＲ図柄「ＢＡＲ」、ブランクＡ図柄「ＢＫＡ」、白７図柄「白７」、ブランクＣ図柄「ＢＫＣ」のいずれかを有効ラインＬ１上に停止表示する。

10

【０１６８】

上述した通り、第１の実施形態のスロットマシン１では、中リールＲ２と右リールＲ３とにおいて、ＢＡＲ図柄「ＢＡＲ」又はブランクＡ図柄「ＢＫＡ」を有効ラインＬ１上に停止表示可能な引き込み範囲と、白７図柄「白７」又はブランクＣ図柄「ＢＫＣ」を有効ラインＬ１上に停止表示可能な引き込み範囲と、について、それぞれ重複しない範囲に設定されているとともに、それぞれ２０コマ中１０コマの範囲に設定されている。

20

【０１６９】

このような構成であることから、スロットマシン１では、当選エリア「打順ベル１Ａ」に当選し、かつ打順１又は打順２でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下された場合に、第２停止操作が実行された時点で、当該遊技において入賞可能となる役について、入賞図柄組合せが「ＢＬＡ－ＢＡＲ（ＢＫＡ）－ＢＡＲ（ＢＫＡ）」から構成された１枚役Ａ１と、入賞図柄組合せが「ＢＬＡ－白７（ＢＫＣ）－白７（ＢＫＣ）」から構成された１枚役Ａ４と、のいずれか一方に限定される。

【０１７０】

そして、スロットマシン１では、第３停止操作について、第２停止操作の時点で当該遊技において入賞可能な小役として限定された１枚役Ａ１又は１枚役Ａ４の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインＬ１上に停止表示することで、１枚役Ａ１又は１枚役Ａ４が入賞するとともに、１枚役Ａ１又は１枚役Ａ４を入賞可能にする第３停止操作の押下タイミングについて、２０コマ中１０コマの範囲の図柄が有効ラインＬ１上に回転表示されているタイミングとなっている。

30

【０１７１】

このような構成により、スロットマシン１では、非ＲＴ状態において当選エリア「打順ベル１Ａ」に当選し、かつ打順１又は打順２でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下された場合に、第３停止操作の押下タイミングによって１／２の確率で１枚役Ａ１又は１枚役Ａ４が入賞し、１／２の確率でいずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ラインＬ１上に表示される取りこぼし（非入賞）となる。

40

【０１７２】

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「打順ベル１Ａ」に当選し、かつ打順３又は打順４でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下された場合に、ストップボタンＢ２が第１停止操作されたことに基づき、リール停止制御として個数優先制御を実行し、１枚役Ｃ１の入賞図柄組合せ「ＢＡＲ（ＢＫＣ）－ＢＬＢ－ＢＡＲ（ＢＫＡ）」を構成するベルＢ図柄「ＢＬＢ」を有効ラインＬ１上に停止表示する。これにより、スロットマシン１では、当該遊技において入賞可能となる役が、入賞図柄組合せが「ＢＡＲ（ＢＫＣ）－ＢＬＢ－ＢＡＲ（ＢＫＡ）」から構成された１枚役Ｃ１に限定される。

50

## 【 0 1 7 3 】

上述した通り、スロットマシン 1 では、左リール R 1 において、白 7 図柄「白 7」又は  
ブランク A 図柄「B K A」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲が 2 0 コマ  
中 1 0 コマの範囲に設定されている。

## 【 0 1 7 4 】

このため、スロットマシン 1 では、第 1 停止操作の時点で当該遊技において入賞可能な  
小役として 1 枚役 C 1 に限定され、1 枚役 C 1 を入賞可能にする第 2 停止操作の押下タイ  
ミングと第 3 停止操作の押下タイミングとについて、それぞれ 2 0 コマ中 1 0 コマの範囲  
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となっており、1 / 4 の確率  
で 1 枚役 C 1 が入賞し、3 / 4 の確率でいずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合  
せが有効ライン L 1 上に表示される取りこぼし（非入賞）となる。

10

## 【 0 1 7 5 】

また、スロットマシン 1 では、非 R T 状態において当選エリア「打順ベル 1 A」に当選  
し、かつ打順 5 又は打順 6 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合  
に、ストップボタン B 3 が第 1 停止操作された時点で、当該遊技において入賞可能な小役  
として 1 枚役 E 1 に限定され、1 枚役 E 1 を入賞可能にする第 2 停止操作の押下タイ  
ミングと第 3 停止操作の押下タイミングとについて、それぞれ 2 0 コマ中 1 0 コマの範囲の図  
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となっていることで、1 / 4 の確  
率で 1 枚役 E 1 が入賞し、3 / 4 の確率でいずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組  
合せが有効ライン L 1 上に表示される取りこぼし（非入賞）となる。

20

## 【 0 1 7 6 】

図 1 1 は、ボーナス成立状態で当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1  
2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」に当選した場合に  
おいて、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順によって入賞可能となる役につ  
いて示す図である。図 1 1 に示すように、スロットマシン 1 では、ボーナス成立状態にお  
ける内部抽選で当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリ  
ア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」に当選した場合に、ベル A ~ ベル L  
を入賞可能にする打順（正解打順）が各当選エリアに設定されている。

## 【 0 1 7 7 】

スロットマシン 1 では、当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 A」、  
当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」に当選し、ストップボタ  
ン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順が正解打順である場合に、当選しているベル A ~ ベル  
L のいずれかが入賞する。

30

## 【 0 1 7 8 】

また、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1  
2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 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 が押下され  
た場合と、に当選している 1 枚役 A 1 ~ 1 枚役 G 4 のいずれかが図 1 1 に示す入賞確率で  
入賞する。

## 【 0 1 7 9 】

< 当選エリア「打順チャンス 1 A」~ 当選エリア「打順チャンス 4 A」の詳細 >  
図 1 2 は、非 R T 状態及びボーナス成立状態で当選エリア「打順チャンス 1 A」~ 当選  
エリア「打順チャンス 4 A」に当選した場合において、ストップボタン B 1 ~ ストップボ  
タン B 3 の打順によって入賞可能となる役について示す図である。図 1 2 に示すように、  
スロットマシン 1 では、非 R T 状態及びボーナス成立状態における内部抽選で当選エリ  
ア「打順チャンス 1 A」~ 当選エリア「打順チャンス 4 A」に当選した場合に、それぞれ第  
1 停止操作が実行された時点で、当該遊技で入賞可能となる小役が、1 3 枚の配当に設定  
されたベル A、ベル B、ベル G、ベル H のいずれかと、それぞれ 1 枚の配当に設定された  
特殊小役 A 及び特殊小役 B と、のいずれかに限定されるように構成されている。

40

## 【 0 1 8 0 】

50

また、図 12 に示すように、当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」は、ベル A、ベル B、ベル G、ベル H を入賞可能にする打順（非設定打順）が、ストップボタン B 1 が第 1 停止操作される打順 1、打順 2 に設定され、特殊小役 A 及び特殊小役 B を入賞可能にする打順（設定打順）が、ストップボタン B 2、ストップボタン B 3 が第 1 停止操作される打順 3～打順 6 に設定されている。

【0181】

当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」の当選時におけるリール停止制御の詳細について、当選エリア「打順チャンス 1 A」を用いて説明する。スロットマシン 1 では、当選エリア「打順チャンス 1 A」に当選し、ストップボタン B 1 が第 1 停止操作される非設定打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下された場合に、リール制御手段 130 によるリール停止制御において枚数優先制御が実行され、1 枚の配当に設定された特殊小役 A 及び特殊小役 B よりも多い 13 枚の配当に設定されたベル A の入賞図柄組合せ「BLA - BLA - BLA」を構成するベル A 図柄「BLA」が有効ライン L 1 を構成する左リール R 1 の上段に停止表示されることで、当該遊技において入賞可能となる小役がベル A に限定される。

10

【0182】

また、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順チャンス 1 A」に当選し、ストップボタン B 2 が第 1 停止操作される設定打順（打順 3、打順 4）でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下される場合、中リール R 2 の中段にベル A 図柄「BLA」を停止表示することでベル A の入賞図柄組合せ「BLA - BLA - BLA」と、特殊小役 A の入賞図柄組合せ「WM - ANY - RP」と、の 2 個の図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示可能となり、中リール R 2 の中段にリプレイ図柄「RP」を停止表示することで特殊小役 A の入賞図柄組合せ「WM - ANY - RP」と、特殊小役 B の入賞図柄組合せ「WM - RP - ANY」と、の 2 個の図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示可能となる。

20

【0183】

リール制御手段 130 は、ベル A 図柄「BLA」と、リプレイ図柄「RP」と、のそれぞれを中リール R 2 の中段に停止表示した場合における有効ライン L 1 上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によってベル A 図柄「BLA」と、リプレイ図柄「RP」と、との間に優先順位をつけられないため、停止制御テーブル記憶手段 194 に記憶されている停止制御テーブルを用いたリール停止制御によって、リプレイ図柄「RP」を有効ライン L 1 上に停止表示することを決定し、リプレイ図柄「RP」が有効ライン L 1 を構成する中リール R 2 の中段に停止表示され、当該遊技において入賞可能となる小役が特殊小役 A 及び特殊小役 B に限定される。

30

【0184】

また、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順チャンス 1 A」に当選し、ストップボタン B 3 が第 1 停止操作される設定打順（打順 5、打順 6）でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下される場合、右リール R 3 の下段にベル A 図柄「BLA」を停止表示することでベル A の入賞図柄組合せ「BLA - BLA - BLA」と、特殊小役 B の入賞図柄組合せ「WM - RP - ANY」と、の 2 個の図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示可能となり、右リール R 3 の下段にリプレイ図柄「RP」を停止表示することで特殊小役 A の入賞図柄組合せ「WM - ANY - RP」と、特殊小役 B の入賞図柄組合せ「WM - RP - ANY」と、の 2 個の図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示可能となる。

40

【0185】

リール制御手段 130 は、ベル A 図柄「BLA」と、リプレイ図柄「RP」と、のそれぞれを右リール R 3 の中段に停止表示した場合における有効ライン L 1 上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によってベル A 図柄「BLA」と、リプレイ図柄「RP」と、との間に優先順位をつけられないため、停止制御テーブル記憶手段 194 に記憶されている停止制御テーブルを用いたリール停止制御によって、リプレイ図柄「RP」を有効ライン L 1 上に停止表示することを決定し、リプレイ図柄「RP」が有効ライン L 1 を構成する右リール R 3 の中段に停止表示され、当該遊技において入

50



賞可能となる小役が特殊小役 A 及び特殊小役 B に限定される。

【 0 1 8 6 】

そして、当選エリア「打順チャンス 1 A」に当選し、打順 3 ～打順 6 の設定打順でストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 が押下される場合、スロットマシン 1 では、ストップボタン B 1 が押下されることで左リール R 1 の上段にスイカ図柄「WM」が停止表示され、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の下段と、にリプレイ図柄「RP」が停止表示されるリール停止制御が実行され、有効ライン L 1 上に「WM - RP - RP」の図柄組合せが停止表示される。上述した通り、特殊小役 A の入賞図柄組合せは「WM - ANY - RP」であり、中リール R 2 に配列されたすべての図柄のうちの任意の図柄（ANY）から入賞図柄組合せが構成されていることから、リプレイ図柄「RP」も任意の図柄の 1 つに 10

【 0 1 8 7 】

つまり、有効ライン L 1 上に停止表示された図柄組合せ「WM - RP - RP」は、特殊小役 A の入賞図柄組合せと、特殊小役 B の入賞図柄組合せと、のいずれの入賞図柄組合せを満たす図柄組合せである。これにより、スロットマシン 1 では、有効ライン L 1 上に図柄組合せ「WM - RP - RP」が停止表示されることで、特殊小役 A と特殊小役 B との 2 20

【 0 1 8 8 】

4 . 低確状態を用いた遊技性の詳細

次に、第 1 の実施形態の A T 制御手段 2 0 0 が実行する低確状態を用いた遊技性の詳細について説明する。

【 0 1 8 9 】

< 低確周期抽選 >

図 1 3、図 1 4 は、A T 制御手段 2 0 0 が実行する低確周期抽選において用いられる低確周期抽選テーブルを示す図である。図 1 3、図 1 4 に示すように、低確周期抽選テーブルは、A T 継続ポイントカウンタ 1 9 8 c の記憶値にそれぞれ対応する複数の抽選テーブルから構成されている。 30

【 0 1 9 0 】

A T 継続ポイントカウンタ 1 9 8 c の記憶値が値「1」である場合に用いられる、つまり A T 状態において擬似ボーナス状態が実行された後に A T モードが設定されることなく A T 状態が終了する場合における低確周期抽選テーブルでは、低確周期カウンタ 1 9 8 b の記憶値に加算する値（周期数）として、値「1」と、値「2」と、に抽選値数が対応付けられており、値「3」以上の値には抽選値数が対応付けられていない。

【 0 1 9 1 】

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、A T モードが設定されることなく A T 状態が終了した場合、A T 状態の終了後に通常状態が開始され、低確状態が設定された場合に、低確周期カウンタ 1 9 8 b の記憶値が値「1」又は値「2」に設定される、つまり A T 状態の終了後の通常状態において低確状態の継続する期間が最大でも 1 0 0 ゲームに設定されるため、速やかに低確状態が終了し、再度通常状態から A T 状態に移行可能となる。 40

【 0 1 9 2 】

また、図 1 3、図 1 4 に示すように、A T 継続ポイントカウンタ 1 9 8 c の記憶値が値「2」～値「6」である場合における低確抽選テーブルは、A T 継続ポイントカウンタ 1 9 8 c の記憶値が大きくなる程大きい周期数に当選する確率が高くなるように構成されている。また、A T 継続ポイントカウンタ 1 9 8 c の記憶値が値「6」である場合における 50

低確抽選テーブルと、A T継続ポイントカウンタ198cの記憶値が値「7」である場合における低確抽選テーブルと、は、周期数に当選する確率が同じ確率に設定されており、周期数として値「1」に抽選値数が対応付けられていない抽選テーブルとなっている。

【0193】

上述したように、第1の実施形態のA T制御手段200は、A T状態において擬似ボーナス状態で15ゲームの遊技が実行される場合にA T継続ポイントカウンタ198cの記憶値に値「1」を加算し、A T状態においてA Tモード30ゲームの遊技が実行される場合にA T継続ポイントカウンタ198cの記憶値に値「2」を加算するように構成されており、A T状態が長期に亘って継続するほどA T継続ポイントカウンタ198cの記憶値が大きい値となるように構成されている。

10

【0194】

つまり、第1の実施形態のスロットマシン1では、A T状態から通常状態に移行し低確状態が開始される場合において、A T状態を実行した期間が第1期間（例えば、擬似ボーナス状態の15ゲームの遊技が実行されA T継続ポイントカウンタ198cの記憶値に値「1」がセットされた場合）である場合よりも、第1期間よりも長い第2期間（例えば、擬似ボーナス状態と1セットの第2A Tモードと、2セットの第1A Tモードと、の105ゲームの遊技が実行されA T継続ポイントカウンタ198cの記憶値に値「7」がセットされた場合）である場合の方が、低確周期抽選において周期数として大きい値に当選し、低確状態を継続可能な期間として長い期間を設定可能に構成されている。

【0195】

20

この構成により、第1の実施形態のスロットマシン1は、一連の有利区間において通常状態からA T状態に移行し、該A T状態の終了後に通常状態に移行することに伴い低確状態を実行する場合において、A T状態が継続した期間が長くなる程低確状態を継続可能な期間を長くすることができ、一連の有利区間においてA T状態が長期に亘って継続した後に終了した場合に、速やかにA T状態が再開されてしまうことを防げることで、A T状態が頻繁に開始される場合を踏まえてA T状態におけるメダルの払い出し性能を抑制した設計にする必要がなくなり、A T状態におけるメダルの払い出し性能を高めることができ、有利区間を有した上で商品性を向上させることができる。

【0196】

また、図14に示すように、A T継続ポイントカウンタ198cの記憶値が値「8」である場合における低確抽選テーブルと、A T継続ポイントカウンタ198cの記憶値が値「9」である場合における低確抽選テーブルと、は、周期数に当選する確率が同じ確率に設定されており、周期数として値「1」に抽選値数として値「1」が対応付けられており、A T継続ポイントカウンタ198cの記憶値が値「6」、値「7」である場合における低確抽選テーブルよりも、わずかに小さい周期数に当選する確率が高くなった抽選テーブルとなっている。

30

【0197】

そして、A T継続ポイントカウンタ198cの記憶値が値「10」～値「12」である場合における低確抽選テーブルは、A T継続ポイントカウンタ198cの記憶値が大きくなる程小さい周期数に当選する確率が高くなるように構成されている。

40

【0198】

つまり、第1の実施形態のスロットマシン1では、A T状態から通常状態に移行し低確状態が開始される場合において、A T状態を実行した期間が第2期間（例えば、擬似ボーナス状態と1セットの第2A Tモードと、2セットの第1A Tモードと、の105ゲームの遊技が実行されA T継続ポイントカウンタ198cの記憶値に値「7」がセットされた場合）である場合よりも、第2期間よりも長い第3期間（例えば、擬似ボーナス状態と2セットの第3A Tモードと、1セットの第2A Tモードと、2セットの第1A Tモードと、の165ゲームの遊技が実行されA T継続ポイントカウンタ198cの記憶値に値「11」がセットされた場合）である場合の方が、低確周期抽選において周期数として小さい値に当選し、低確状態を継続可能な期間として短い期間を設定可能に構成されている。

50

## 【 0 1 9 9 】

この構成により、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、一連の有利区間において通常状態から A T 状態に移行し、該 A T 状態の終了後に通常状態に移行することに伴い低確状態を実行する場合において、A T 状態が継続した期間が第 2 期間を超えてより長期の第 3 期間となる場合に、低確状態を継続可能な期間を短くすることができ、実行可能な遊技回数及び獲得可能な差枚数の上限が設定されている一連の有利区間において A T 状態が第 3 期間に亘って継続した後に終了した場合には、A T 状態の終了後に長期の低確状態を設定すると低確状態が終了する以前に有利区間の上限に達する可能性があり、かつ、有利区間を継続可能な上限が遊技者に推察された場合に、上限に到達するまで A T 状態に移行しないことで遊技者の遊技に対する興味が著しく低下する虞があることから、第 2 期間を超えて第 3 期間に達するまで A T 状態が継続した場合には、速やかに A T 状態を再開可能にすることで、有利区間を有した上で商品性を向上させることができる。

10

## 【 0 2 0 0 】

< 第 1 終了時モード抽選 >

図 1 5、図 1 6 は、A T モードが実行された A T 状態が終了する場合に A T 制御手段 2 0 0 が実行する第 1 終了時モード抽選において用いられる第 1 終了時モード抽選テーブルを示す図である。図 1 5、図 1 6 に示すように、第 1 終了時モード抽選テーブルは、第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値にそれぞれ対応する複数の抽選テーブルから構成されている。

## 【 0 2 0 1 】

第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が値「 0 」～値「 2 5 5 」である場合に用いられる、つまり A T 状態において擬似ボーナス状態が実行され、A T モードが設定されたにも関わらず、遊技者のメダルの獲得数が 2 5 5 枚以下であった場合における第 1 終了時モード抽選テーブルでは、2 4 7 / 2 5 6 ( 約 9 6 % ) の確率で第 3 通常モード～第 5 通常モードのいずれかに当選するように構成されている。

20

## 【 0 2 0 2 】

上述したように、第 1 の実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態から通常状態に移行する場合に設定された通常モードが第 3 通常モード～第 5 通常モードのいずれかであった場合、有利区間終了ゲーム数抽選を実行しないことで、有利区間終了ゲーム数カウンタ 1 9 7 g の記憶値に初期値を設定しないとともに、有利区間終了ゲーム数カウンタ 1 9 7 g の記憶値に基づき有利区間を終了する制御を実行しないように構成されている。

30

## 【 0 2 0 3 】

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、A T 状態におけるメダルの獲得数が極めて少なかった場合、A T 状態が終了し通常状態に移行した後に、有利区間を継続可能な上限 ( 第 1 有利区間カウンタ 1 9 7 a の記憶値が値「 1 5 0 0 」に到達又は第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が値「 2 4 0 0 」を超える ) に到達し特定終了条件が成立することなく有利区間を終了することを中止し、一連の有利区間において再度 A T 状態に移行可能にすることで、メダルを十分に獲得することなく A T 状態が終了した際に有利区間が終了してしまい、遊技者の遊技に対する興味が低下することを防ぎ、有利区間を有した上で商品性を向上させることができる。

40

## 【 0 2 0 4 】

また、図 1 5、図 1 6 に示すように、第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が値「 2 5 6 」～値「 1 5 3 5 」である場合における第 1 終了時モード抽選テーブルは、第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が大きくなる程、第 2 通常モードの当選確率が高くなるように構成されている。また、第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が値「 0 」～値「 7 6 7 」である場合における第 1 終了時モード抽選テーブルは、第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が大きくなる程、第 1 通常モードの当選確率が高くなるように構成されているものの、第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が値「 7 6 8 」～値「 1 5 3 5 」である場合における第 1 終了時モード抽選テーブルは、第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が大きくなる程、第 1 通常モードの当選確率が低くなるように構成されている。

50

## 【 0 2 0 5 】

上述したように、第 1 の実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態の終了に基づき第 1 通常モード又は第 2 通常モードを設定した場合に、有利区間終了ゲーム数抽選を実行し、有利区間終了ゲーム数カウンタ 1 9 7 g にセットする値を決定する。また、A T 制御手段 2 0 0 は、設定されている通常モードが第 1 通常モードである場合には、第 2 通常モードが設定されている場合よりも、小さい値を有利区間終了ゲーム数カウンタ 1 9 7 g にセット可能に構成されている。

## 【 0 2 0 6 】

つまり、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、A T 状態におけるメダルの獲得数が 2 5 6 枚 ~ 7 6 7 枚の範囲である場合には、A T 状態が終了し通常状態に移行する際に第 1 通常モードが設定され、有利区間終了ゲーム数カウンタ 1 9 7 g に値「5 0」~ 値「2 0 0」の範囲の値がセットされることで、最大で約 1 0 0 ゲームの遊技が実行された時点で有利区間を終了する可能性が高く、A T 状態におけるメダルの獲得数が 7 6 8 枚 ~ 1 5 3 5 枚の範囲である場合には、A T 状態が終了し通常状態に移行する際に第 2 通常モードが設定され、有利区間終了ゲーム数カウンタ 1 9 7 g に値「1 5 0」~ 値「4 0 0」の範囲の値がセットされることで、最大で約 2 0 0 ゲームの遊技が実行された時点で有利区間を終了する可能性が高くなるように構成されている。

## 【 0 2 0 7 】

このため、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、A T 状態におけるメダルの獲得数が 2 5 6 枚 ~ 7 6 7 枚の第 1 の範囲の値である場合よりも多い 7 6 8 枚 ~ 1 5 3 5 枚の第 2 の範囲の値である場合に、有利区間が終了するまでに経過する期間が長くなるように構成されている。

## 【 0 2 0 8 】

また、図 1 6 に示すように、第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が値「1 5 3 6」以上である場合における第 1 終了時モード抽選テーブルは、第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が大きくなる程、第 1 通常モードの当選確率が高くなるように構成されているとともに、第 3 通常モード ~ 第 5 通常モードにも当選可能に構成されている。そして、第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が値「1 5 3 6」以上である場合における第 1 終了時モード抽選テーブルは、第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が大きくなる程、第 2 通常モードの当選確率が低くなるように構成されている。

## 【 0 2 0 9 】

つまり、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、A T 状態から通常状態に移行することに基づき通常モードが設定される場合において、A T 状態におけるメダルの獲得数が 7 6 8 枚 ~ 1 5 3 5 枚の第 2 の範囲の値である場合よりも、第 2 の範囲の値よりも多い獲得数である 1 5 3 6 枚以上の第 3 の範囲の値である場合に、第 1 通常モードが設定されて有利区間が速やかに終了する又は第 3 通常モード ~ 第 5 通常モードが設定され、有利区間を継続可能な上限に到達し特定終了条件が成立することなく有利区間を終了することを中止するように構成されている。

## 【 0 2 1 0 】

この構成により、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、一連の有利区間において通常状態から A T 状態に移行し、該 A T 状態の終了後に通常状態に移行することに伴い通常モードを設定する場合において、A T 状態におけるメダルの獲得数が第 2 の範囲の値を超えてより多い第 3 の範囲の値となる場合において、第 1 通常モードが設定された場合には、有利区間終了ゲーム数カウンタ 1 9 7 g の記憶値が約 1 0 0 ゲームの実行により値「0」に更新されて有利区間が終了するため、第 3 の範囲の値に相当する枚数のメダルが獲得され一連の有利区間において特定終了条件を満たすまでに獲得可能なメダルの枚数が少なくなっている状態で有利区間が継続してしまうことを防ぎ、速やかに有利区間を終了して新たな有利区間を開始することで、A T 状態を再開可能にでき、有利区間を有した上で商品性を向上させることができる。

## 【 0 2 1 1 】

また、スロットマシン 1 は、一連の有利区間において通常状態から A T 状態に移行し、該 A T 状態の終了後に通常状態に移行することに伴い通常モードを設定する場合において、A T 状態におけるメダルの獲得数が第 2 の範囲の値を超えてより多い第 3 の範囲の値となる場合において、第 3 通常モード～第 5 通常モードが設定された場合には、有利区間終了ゲーム数カウンタ 1 9 7 g の記憶値が値「0」に更新されたことに基づき有利区間が終了することがないものの、A T 状態において値「1 5 3 6」枚以上のメダルが獲得されたとともに多くの遊技も実行されており、一連の有利区間において速やかに特定終了条件を満たす状態となっているため、一連の有利区間において特定終了条件を満たすまでに有利区間終了ゲーム数カウンタ 1 9 7 g の記憶値の更新に係る処理の実行を省略することができ、有利区間における制御の負荷を軽減でき、有利区間を有した上で商品性を向上させることができる。

10

#### 【0 2 1 2】

＜低確状態と A T 状態終了後に設定される通常モードとの関係＞

上述したように、第 1 の実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態が終了する場合における A T 継続ポイントカウンタ 1 9 8 c の記憶値が値「1」～値「7」の範囲内である状態で、A T 状態が終了し通常状態に移行する場合において、A T 状態が継続した期間が第 1 期間よりも長い第 2 期間である場合の方が、低確周期カウンタ 1 9 8 b の記憶値にセットされる値が大きい値となる。

#### 【0 2 1 3】

低確状態は、低確ポイントカウンタ 1 9 8 a の記憶値が毎回の遊技において値「1」、値「3」又は値「2 2」で減算され、低確ポイントカウンタ 1 9 8 a の記憶値が値「0」になる都度、低確周期カウンタ 1 9 8 b の記憶値が値「1」で減算されるとともに、低確ポイントカウンタ 1 9 8 a の記憶値に値「5 0」がセットされる。そして、低確状態は、低確周期カウンタ 1 9 8 b の記憶値が値「0」になった場合に終了する。

20

#### 【0 2 1 4】

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、低確周期カウンタ 1 9 8 b の記憶値が値「1」～値「7」の範囲内である場合において、A T 状態が終了する場合に低確周期カウンタ 1 9 8 b の記憶値が大きい値である程、通常状態に移行した後に開始される低確状態が継続する期間が長い期間となるように構成されている。

#### 【0 2 1 5】

また、上述したように、第 1 の実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態が終了する場合における第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が値「2 5 6」～値「1 5 3 5」の範囲内である状態で、A T 状態が終了し通常状態に移行する場合において、A T 状態におけるメダルの獲得数が第 1 の範囲の値よりも多い第 2 の範囲の値である場合の方が、第 2 通常モードが設定される確率が高くなる。

30

#### 【0 2 1 6】

A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態が終了する際に第 2 通常モードが設定した場合、有利区間終了ゲーム数カウンタ 1 9 7 g の記憶値に値「1 5 0」～値「4 0 0」の範囲の値のいずれかをセットするように構成されており、通常状態において最大で約 2 0 0 ゲームの遊技が実行された後に、有利区間を終了するように構成されている。

40

#### 【0 2 1 7】

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、A T 状態が継続した期間が第 1 期間よりも長い第 2 期間である場合には、A T 状態の終了後の低確状態において、低確周期カウンタ 1 9 8 b にセットされた値が値「0」になり低確状態が終了する以前に有利区間終了ゲーム数カウンタ 1 9 7 g の記憶値が値「0」になる確率が極めて高く、低確状態が維持されたまま有利区間が終了する構成となっている。

#### 【0 2 1 8】

そして、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、通常区間から有利区間に移行した場合に、低確ポイントカウンタ 1 9 8 a の記憶値に値「5 0」がセットされるとともに、低確周期カウンタ 1 9 8 b の記憶値に値「2」がセットされ、低確状態が

50

開始されるように構成されている。

【0219】

つまり、第1の実施形態のスロットマシン1は、AT状態が第1期間よりも長い第2期間が経過するまで継続し、AT状態におけるメダルの獲得数が第1の範囲の値を超える第2の範囲の値であった場合に、AT状態の終了後に低確状態を開始するとともに、AT状態が実行された一連の有利区間が終了するまで低確状態を維持し、有利区間が終了し、通常区間が開始された後に再度有利区間が開始された場合に、低確状態を開始する構成となっている。

【0220】

このように、第1の実施形態のスロットマシン1は、一連の有利区間におけるAT状態の終了後と、一連の有利区間が終了し、通常区間を経た新たな有利区間の開始時と、に低確状態が継続する期間を設けるとともに、一連の有利区間におけるAT状態の終了後に設けられた低確状態について、AT状態での遊技の経過に応じて継続する期間を変動可能に構成されていることで、有利区間の開始時における低確状態が継続する所定の期間について、有利区間の開始時にのみ低確状態を有する構成において設定される期間よりも短期間に構成しても、AT状態における遊技の経過に応じて必要となる低確状態の期間を十分に確保することができ、有利区間を開始した後に速やかにAT状態に移行可能な遊技性を実現し有利区間を有した上で商品性を向上させることができる。

【0221】

5. 打順小役当選態様の当選時における入賞補助

次に、第1の実施形態のスロットマシン1において、ボーナス成立状態における内部抽選で打順当選態様に当選した場合に、AT制御手段200が実行する入賞補助制御について説明する。図17は、ボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル12B」に当選した場合と、非RT状態及びボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」に当選した場合と、にAT制御手段200が実行する入賞補助制御によって表示される主制御表示装置500の表示態様について説明する図である。

【0222】

図17に示すように、AT制御手段200は、ボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル12B」に当選し、かつ演出状態がAT状態である場合に、ベルA～ベルLを入賞可能にする正解打順を報知する表示を主制御表示装置500を用いて行う。表示態様「01」、表示態様「07」は、正解打順が打順1であることを報知し、表示態様「02」、表示態様「08」は、正解打順が打順2であることを報知し、表示態様「03」、表示態様「09」は、正解打順が打順3であることを報知し、表示態様「04」、表示態様「10」は、正解打順が打順4であることを報知し、表示態様「05」、表示態様「11」は、正解打順が打順5であることを報知し、表示態様「06」、表示態様「12」は、正解打順が打順6であることを報知する。

【0223】

AT制御手段200は、ボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル12B」に当選し、かつ演出状態がAT状態である場合、各当選エリアに対応付けられている2つの表示態様のうちいずれか1つを主制御表示装置500に表示すると抽選によって決定し、決定した表示態様を主制御表示装置500に表示する入賞補助を実行する。

【0224】

また、図17に示すように、表示態様「01」～表示態様「06」は、当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」の当選時における入賞補助においても主制御表示装置500に表示されるように構成されている。

【0225】

10

20

30

40

50

A T制御手段200は、当選エリア「打順チャンス1 A」～当選エリア「打順チャンス4 A」に当選し、演出状態が通常状態である場合、入賞する小役の数が多くなることから遊技者にとって有利となる操作態様として、特殊小役A及び特殊小役Bが重複入賞する設定打順である打順3～打順6を報知する表示態様「03」～表示態様「06」を表示する。また、A T制御手段200は、当選エリア「打順チャンス1 A」～当選エリア「打順チャンス4 A」に当選し、演出状態がA T状態である場合、入賞した際の払出数が最も多くなることから遊技者にとって有利となる操作態様として、ベルA、ベルB、ベルG、ベルHが入賞する非設定打順である打順1、打順2を報知する表示態様「01」、表示態様「02」を表示する。

#### 【0226】

10

このように、第1の実施形態のA T制御手段200は、当選エリア「打順ベル1 A」～当選エリア「打順ベル1 2 A」、当選エリア「打順ベル1 B」～当選エリア「打順ベル1 2 B」に当選した場合に、主制御表示装置500の表示によって正解打順を報知可能であり、当選エリア「打順チャンス1 A」～当選エリア「打順チャンス4 A」に当選した場合に、主制御表示装置500の表示によって設定打順を報知可能に構成されている。また、スロットマシン1では、正解打順を報知する主制御表示装置500の表示態様として表示態様「01」～表示態様「12」を有し、設定打順を報知する主制御表示装置500の表示態様として表示態様「03」～表示態様「06」の、正解打順の報知において主制御表示装置500に表示される表示態様と同一の表示態様が含まれる構成となっている。

#### 【0227】

20

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、当選エリア「打順ベル1 A」～当選エリア「打順ベル1 2 A」、当選エリア「打順ベル1 B」～当選エリア「打順ベル1 2 B」に当選し正解打順を報知する場合と、当選エリア「打順チャンス1 A」～当選エリア「打順チャンス4 A」に当選し設定打順を報知する場合と、で同一の表示態様「03」～表示態様「06」を主制御表示装置500に表示可能なため、表示態様「03」～表示態様「06」が表示された場合に、当選エリア「打順ベル3 A」～当選エリア「打順ベル6 A」、当選エリア「打順ベル9 A」～当選エリア「打順ベル1 2 A」、当選エリア「打順ベル3 B」～当選エリア「打順ベル6 B」、当選エリア「打順ベル9 B」～当選エリア「打順ベル1 2 B」、当選エリア「打順チャンス1 A」～当選エリア「打順チャンス4 A」のいずれが当選したかを遊技者が判別できないため、補助遊技として報知される主制御表示装置500の表示内容によって内部抽選の結果が遊技者に判別されてしまうことを防止できる。

30

#### 【0228】

この、当選エリア「打順ベル1 A」～当選エリア「打順ベル1 2 A」、当選エリア「打順ベル1 B」～当選エリア「打順ベル1 2 B」が、第1の実施形態における第1当選態様を構成し、当選エリア「打順チャンス1 A」～当選エリア「打順チャンス4 A」が、第1の実施形態における第2当選態様を構成し、第1配当としての13枚の配当に設定されたベルA～ベルLが、第1の実施形態における第1配当の小役を構成し、第2配当としての1枚の配当に設定された1枚役A1～1枚役G4が、第1の実施形態における第2配当の小役を構成し、第3配当としての1枚の配当に設定された特殊小役A、特殊小役Bが、第1の実施形態における第3配当の小役を構成し、第4配当としての13枚の配当に設定されたベルA、ベルB、ベルG、ベルHが、第1の実施形態における第4配当の小役を構成する。

40

#### 【0229】

<有効ライン上に表示される図柄について>

図5、図7に示したように、ベルA、ベルB、ベルG、ベルHの入賞図柄組合せについて、左リールR1の図柄がいずれもベルA図柄「BLA」から構成され、特殊小役A、特殊小役Bの入賞図柄組合せについて、左リールR1の図柄がいずれもベルA図柄「BLA」とは異なるスイカ図柄「WM」から構成されている。

#### 【0230】

50

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、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入賞可能に構成した特殊小役 A、特殊小役 B の入賞図柄組合せのうち、図柄として任意の図柄「A N Y」が設定されていない左リール R 1 の図柄について、正解打順として打順 1、打順 2 が設定されている当選エリア「打順ベル 1 A」、当選エリア「打順ベル 2 A」、当選エリア「打順ベル 7 A」、当選エリア「打順ベル 8 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」、当選エリア「打順ベル 2 B」、当選エリア「打順ベル 7 B」、当選エリア「打順ベル 8 B」において第 1 停止操作の押下タイミングによらず入賞可能となるベル A、ベル B、ベル G、ベル H の入賞図柄組合せで設定されたベル A 図柄「B L A」とは異なるスイカ図柄「W M」を用いることで、特殊小役 A、特殊小役 B の入賞図柄組合せを設計容易にできる。

10

#### 【 0 2 3 1 】

この、当選エリア「打順ベル 1 A」、当選エリア「打順ベル 2 A」、当選エリア「打順ベル 7 A」、当選エリア「打順ベル 8 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」、当選エリア「打順ベル 2 B」、当選エリア「打順ベル 7 B」、当選エリア「打順ベル 8 B」が、第 1 の実施形態における第 1 特定当選態様を構成し、当選エリア「打順チャンス 1 A」~ 当選エリア「打順チャンス 4 A」が、第 1 の実施形態における第 2 特定当選態様を構成し、第 1 配当及び第 4 配当として 1 3 枚の配当に設定されたベル A、ベル B、ベル G、ベル H が、第 1 の実施形態における第 1 配当の特定打順小役及び第 4 配当の小役を構成し、第 2 配当としての 1 枚の配当に設定された 1 枚役 A 1 ~ 1 枚役 G 4 が、第 1 の実施形態における第 2 配当の小役を構成し、第 3 配当としての 1 枚の配当に設定された特殊小役 A、特殊小役 B が、第 1 の実施形態における第 3 配当の小役を構成し、左リール R 1 が、第 1 の実施形態における特定リールを構成し、ストップボタン B 1 が、第 1 の実施形態における特定ストップボタンを構成し、ストップボタン B 1 が最初に押下される打順 1、打順 2 が、第 1 の実施形態における特定正解打順を構成し、ストップボタン B 2 又はストップボタン B 3 が最初に押下される打順 3 ~ 打順 6 が、第 1 の実施形態における特定不正解打順を構成し、設定打順が報知される通常状態が、第 1 状態を構成し、正解打順及び非設定打順が報知される A T 状態が、第 1 の実施形態における第 2 状態を構成し、ベル A 図柄「B L A」が、第 1 の実施形態における第 1 図柄を構成し、スイカ図柄「W M」が、第 1 の実施形態における第 2 図柄を構成する。

20

#### 【 0 2 3 2 】

6 . 各遊技状態での小役の当選確率の関係

< 非ボーナス状態における小役の当選確率とボーナス状態における小役の当選確率 >

次に、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 において、非 R T 状態及びボーナス成立状態のボーナスが作動していない遊技状態（非ボーナス状態）における小役の当選確率と、ボーナス状態における小役の当選確率と、の関係の詳細について説明する。

30

#### 【 0 2 3 3 】

図 3 に示すように、内部抽選テーブル C では、ベル A ~ ベル L、特殊小役 A、特殊小役 B、1 枚役 A 1 ~ 1 枚役 G 4、レア役 A のすべての小役が重複当選する当選エリア「全小役」と、1 枚役 A 1 ~ 1 枚役 G 4 の特殊小役 A、特殊小役 B を除く配当が 1 枚に設定された小役が重複当選する当選エリア「全 1 枚役」と、に乱数が対応付けられている。

40

#### 【 0 2 3 4 】

図 3、図 1 1、図 1 2 を用いて非ボーナス状態と、ボーナス状態と、について詳細に説明する。第 1 の実施形態のスロットマシン 1 において、内部抽選テーブル C が選択されるボーナス状態において当選エリア「全小役」の当選確率は、 $5129 / 65536$ （約  $1 / 12.8$ ）であり、当選エリア「全 1 枚役」の当選確率は、 $51430 / 65536$ （約  $1 / 1.3$ ）であることから、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、 $56559 / 65536$ （約  $1 / 1.2$ ）となっている。

#### 【 0 2 3 5 】

また、スロットマシン 1 において、非ボーナス状態において選択される内部抽選テーブル、つまり内部抽選テーブル A、内部抽選テーブル B において小役を含む当選エリアのい

50



ずれかに当選する確率は、 $56554 / 65536$  (約  $1 / 1.2$ ) となっている。

【0236】

このため、第1の実施形態のスロットマシン1では、ボーナス状態において小役に当選する確率が、非ボーナス状態における小役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。

【0237】

また、ボーナス状態においては、1枚役A1～1枚役G4について、当選エリア「全小役」と、当選エリア「全1枚役」と、のいずれにも含まれる構成であることから、1枚役A1～1枚役G4のそれぞれの当選確率が $56559 / 65536$  (約  $1 / 1.2$ ) となっている。このため、ボーナス状態における1枚役A1～1枚役G4のそれぞれの当選確率は、非ボーナス状態における1枚役A1～1枚役G4のそれぞれの当選確率よりも高い当選確率となっている。

10

【0238】

また、ボーナス状態においては、ベルA～ベルL、特殊小役A、特殊小役B、レア役Aについて、当選エリア「全小役」に含まれる構成であり、ベルA～ベルL、特殊小役A、特殊小役B、レア役Aの当選確率が $5129 / 65536$  (約  $1 / 12.8$ ) となっている。

【0239】

第1の実施形態のスロットマシン1では、ベルAについて、非ボーナス状態において、当選エリア「打順ベル1A」と、当選エリア「打順ベル1B」と、当選エリア「打順チャンス1A」と、に含まれる構成となっていることから、ベルAの当選確率が $2716 / 65536$  (約  $1 / 24.1$ ) となっており、ベルAの当選確率について、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。また、スロットマシン1では、非ボーナス状態における当選確率がベルAと同じベルB、ベルG、ベルHについても、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。

20

【0240】

また、スロットマシン1では、ベルCについて、非ボーナス状態において、当選エリア「打順ベル3A」と、当選エリア「打順ベル3B」と、に含まれる構成となっていることから、ベルCの当選確率が $3900 / 65536$  (約  $1 / 16.8$ ) となっており、ベルCの当選確率について、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。また、スロットマシン1では、非ボーナス状態における当選確率がベルCと同じベルD～ベルF、ベルI～ベルLについても、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。

30

【0241】

また、スロットマシン1では、特殊小役Aについて、非ボーナス状態において、当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」のそれぞれに含まれる構成となっていることから、特殊小役Aの当選確率が $2464 / 65536$  (約  $1 / 26.6$ ) となっており、特殊小役Aの当選確率について、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。また、スロットマシン1では、非ボーナス状態における当選確率が特殊小役Aと同じ特殊小役Bについても、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。

40

【0242】

そして、スロットマシン1では、レア役Aについて、非ボーナス状態において、当選エリア「レア役1」に含まれる構成となっていることから、レア役Aの当選確率が $790 / 65536$  (約  $1 / 83.0$ ) となっており、レア役Aの当選確率について、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。

50

## 【 0 2 4 3 】

つまり、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、ボーナス状態におけるすべての小役それぞれの当選確率について、非ボーナス状態におけるすべての小役それぞれの当選確率よりも高い当選確率に構成されている。

## 【 0 2 4 4 】

また、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 において、非ボーナス状態における 1 3 枚の配当に設定されたベル A ~ ベル L のいずれかに当選する確率、つまりベル A ~ ベル L のそれぞれの当選確率の合算は、当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」、当選エリア「打順チャンス 1 A」~ 当選エリア「打順チャンス 4 A」の当選確率の合算である  $42064 / 65536$  (約  $1 / 1.6$ ) となっており、ボーナス状態におけるベル A ~ ベル L のいずれかに当選する確率、つまり当選エリア「全小役」の当選確率である  $5129 / 65536$  (約  $1 / 12.8$ ) よりも高い当選確率となっている。

10

## 【 0 2 4 5 】

このように、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、遊技を開始する際に必要となる遊技価値の投入数よりも多い配当に設定された複数種類の第 1 小役 (ベル A ~ ベル L) が互いに重複せずに第 1 小役とは異なる第 2 小役と重複当選する複数種類の第 1 当選態様 (当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」) と、複数種類の第 1 小役が重複して当選する第 3 当選態様 (当選エリア「全小役」) と、を有し、内部抽選手段 1 2 0 が、通常遊技状態 (非 R T 状態)、ボーナス成立状態において、複数種類の第 1 当選態様が存在するように内部抽選を行うとともに、ボーナス状態において、第 3 当選態様が存在するように内部抽選を行うように構成されている。また、スロットマシン 1 において、ボーナス状態における内部抽選で第 3 当選態様に当選する確率は、通常遊技状態、ボーナス成立状態における内部抽選で複数種類の第 1 当選態様のいずれかに当選する確率よりも低く、ボーナス状態における内部抽選でのすべての小役それぞれの当選確率は、通常遊技状態、ボーナス成立状態における内部抽選でのすべての小役それぞれの当選確率以上となるように構成されている。

20

## 【 0 2 4 6 】

このため、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、ボーナス状態について、メダルの獲得率の期待値が 1 0 0 % 未満となっている。

30

## 【 0 2 4 7 】

ここで、ボーナス成立状態においては、当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」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 が押下されないとベル A ~ ベル L を入賞させることができない構成であることから、ベル A ~ ベル L のいずれかが入賞する確率は、6 種類の打順から正解打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に限定されることから、当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選時におけるベル A ~ ベル L のいずれかが入賞する確率は、 $1 / 6$  に設定されている。

## 【 0 2 4 8 】

40

一方、A T 制御手段 2 0 0 によって入賞補助が実行される A T 遊技が実行された場合には、当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選時に、正解打順が報知されることで、ベル A ~ ベル L を確実に入賞させることができるようになるため、ベル A ~ ベル L のいずれかが入賞する確率について、入賞補助が実行されない場合に対して最大で 6 倍まで高めることができる。

## 【 0 2 4 9 】

このように、第 1 の実施形態においては、正解打順で停止操作した場合に入賞する規定投入枚数よりも多くのメダルを払い出す入賞役 (特定役) として、ベル A ~ ベル L の 1 2 種類を設定している。そして、ボーナス状態において特定役を含む当選態様が得られる確

50

率を、ボーナス状態以外の遊技状態において特定役を含む当選態様が得られる確率の約 1 / 6 に圧縮している。

#### 【 0 2 5 0 】

< 打順 1、打順 2 で入賞可能となるベルの詳細 >

図 1 1、図 1 2 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、ベル A について、ボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」に当選し、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が打順 1 で押下された場合と、非ボーナス状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1 A」に当選し、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が打順 1 又は打順 2 で押下された場合と、に入賞可能となるように構成されている。そして、ベル A の当選確率は、 $2716 / 65536$  (約 1 / 24.1) に設定されており、打順 3 ~ 打順 6 が正解打順に設定されたベル C ~ ベル F、ベル I ~ ベル L よりも低い確率になっている。

10

#### 【 0 2 5 1 】

このような構成により、スロットマシン 1 では、ベル A について、非ボーナス状態における内部抽選で、当選エリア「打順ベル 1 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」に加え、当選エリア「打順チャンス 1 A」でも当選する構成であるものの、当選エリア「打順ベル 1 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」に加え、当選エリア「打順チャンス 1 A」の当選確率の合算が、ベル C ~ ベル F、ベル I ~ ベル L といった正解打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に入賞可能となる 13 枚の配当の小役よりも当選確率が低いため、ボーナス状態における当選エリア「全小役」の当選確率を設計する際に影響を与えることがない。

20

#### 【 0 2 5 2 】

また、スロットマシン 1 では、正解打順が打順 1 又は打順 2 に設定され、かつ当選エリア「打順チャンス 2 A」~ 当選エリア「打順チャンス 4 A」にも含まれるベル B、ベル G、ベル H についても、ベル A と同様の当選確率となっている。

#### 【 0 2 5 3 】

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、ボーナス状態における特定役を含む当選確率が得られる確率を圧縮する場合に、当選エリア「打順ベル 1 A」、当選エリア「打順ベル 2 A」、当選エリア「打順ベル 7 A」、当選エリア「打順ベル 8 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」、当選エリア「打順ベル 2 B」、当選エリア「打順ベル 7 B」、当選エリア「打順ベル 8 B」に加え当選エリア「打順チャンス 1 A」~ 当選エリア「打順チャンス 4 A」にも含まれるベル A、ベル B、ベル G、ベル H についても圧縮することができ、ボーナス状態でのメダルの獲得率の下限を 100% 未満にまで引き上げた上で A T 遊技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、A T 機能を備えたスロットマシン 1 の設計自由度を飛躍的に向上させることができる。

30

#### 【 0 2 5 4 】

この、ベル A、ベル B、ベル G、ベル H が、それぞれ第 1 の実施形態における第 1 特定小役を構成し、ベル C ~ ベル F、ベル I ~ ベル L が、それぞれ第 1 の実施形態における第 2 特定小役を構成し、当選エリア「打順ベル 1 A」、当選エリア「打順ベル 2 A」、当選エリア「打順ベル 7 A」、当選エリア「打順ベル 8 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」、当選エリア「打順ベル 2 B」、当選エリア「打順ベル 7 B」、当選エリア「打順ベル 8 B」が、それぞれ第 1 の実施形態における第 1 特定当選態様を構成し、当選エリア「打順ベル 3 A」~ 当選エリア「打順ベル 6 A」、当選エリア「打順ベル 9 A」~ 当選エリア「打順ベル 12 A」、当選エリア「打順ベル 3 B」~ 当選エリア「打順ベル 6 B」、当選エリア「打順ベル 9 B」~ 当選エリア「打順ベル 12 B」が、それぞれ第 1 の実施形態における第 2 特定当選態様を構成する。

40

#### 【 0 2 5 5 】

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、当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 12 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 1

50

2 B」に当選し正解打順を報知する場合と、当選エリア「打順チャンス1 A」～当選エリア「打順チャンス4 A」に当選し設定打順を報知する場合と、で同一の表示態様「03」～表示態様「06」を主制御表示装置500に表示可能なため、表示態様「03」～表示態様「06」が表示された場合に、当選エリア「打順ベル3 A」～当選エリア「打順ベル6 A」、当選エリア「打順ベル9 A」～当選エリア「打順ベル12 A」、当選エリア「打順ベル3 B」～当選エリア「打順ベル6 B」、当選エリア「打順ベル9 B」～当選エリア「打順ベル12 B」、当選エリア「打順チャンス1 A」～当選エリア「打順チャンス4 A」のいずれが当選したかを遊技者が判別できないため、補助遊技として報知される主制御表示装置500の表示内容によって内部抽選の結果が遊技者に判別されてしまうことを防止できる。

10

#### 【0256】

また、第1の実施形態のスロットマシン1は、当選エリア「打順ベル1 A」、当選エリア「打順ベル2 A」、当選エリア「打順ベル7 A」、当選エリア「打順ベル8 A」、当選エリア「打順ベル1 B」、当選エリア「打順ベル2 B」、当選エリア「打順ベル7 B」、当選エリア「打順ベル8 B」に加え当選エリア「打順チャンス1 A」～当選エリア「打順チャンス4 A」の当選確率の合算ついて、当選エリア「打順ベル3 A」～当選エリア「打順ベル6 A」、当選エリア「打順ベル9 A」～当選エリア「打順ベル12 A」、当選エリア「打順ベル3 B」～当選エリア「打順ベル6 B」、当選エリア「打順ベル9 B」～当選エリア「打順ベル12 B」の当選確率の合算よりも低い確率にすることで、ボーナス状態における特定役を含む当選確率が得られる確率を圧縮する場合に、ベルC～ベルF、ベルI～ベルLの当選確率を圧縮することでベルA、ベルB、ベルG、ベルHについても圧縮することができ、ボーナス状態でのメダルの獲得率の下限を100%未満にまで引き下げた上でAT遊技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、AT機能を備えたスロットマシン1の設計自由度を飛躍的に向上させることができる。

20

#### 【0257】

また、第1の実施形態のスロットマシン1は、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入賞可能に構成した特殊小役A、特殊小役Bの入賞図柄組合せのうち、図柄として任意の図柄「ANY」が設定されていない左リールR1の図柄について、正解打順として打順1、打順2が設定されている当選エリア「打順ベル1 A」、当選エリア「打順ベル2 A」、当選エリア「打順ベル7 A」、当選エリア「打順ベル8 A」、当選エリア「打順ベル1 B」、当選エリア「打順ベル2 B」、当選エリア「打順ベル7 B」、当選エリア「打順ベル8 B」において第1停止操作の押下タイミングによらず入賞可能となるベルA、ベルB、ベルG、ベルHの入賞図柄組合せで設定されたベルA図柄「BLA」とは異なるスイカ図柄「WM」を用いることで、特殊小役A、特殊小役Bの入賞図柄組合せを設計容易にできる。

30

#### 【0258】

##### [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、打順小役当選態様として、当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」、当選エリア「打順チャンス1 B」～当選エリア「打順チャンス3 B」を有し、打順小役当選態様に係る構成が第1の実施形態とは異なっている。その他の構成は、左リールR1～右リールR3の図柄の配列を含め第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

#### 【0259】

##### 1. 第2の実施形態における遊技機が備える構成

図18～図26を参照して、第2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。

#### 【0260】

<内部抽選の対象となる当選エリア>

50

図 18 は、第 2 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、遊技状態のそれぞれにおいて各当選エリアに対応付けられている抽選値数と、を示す図である。

#### 【0261】

図 18 に示すように、第 2 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「全小役」、当選エリア「全 1 枚役」、当選エリア「通常リプレイ 1」、当選エリア「通常リプレイ 2」、当選エリア「レアリプレイ 1」、当選エリア「レアリプレイ 2」、当選エリア「レア役 2」、当選エリア「打順ベル白 1」～当選エリア「打順ベル白 1 2」、当選エリア「打順ベル赤 1」～当選エリア「打順ベル赤 1 2」、当選エリア「打順チャンス 1 B」～当選エリア「打順チャンス 3 B」、当選エリア「R B B & 1 枚役」及び当選エリア「R B B」を有しており、当選番号 1 番～当選番号 3 6 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 番に対応付けられている。

10

#### 【0262】

内部抽選手段 120 は、乱数判定処理において、当選番号 3 6 番に対応付けられた当選エリアから当選番号 0 番に対応付けられた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。

#### 【0263】

第 2 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、ベル A～ベル L、チャンス役、1 枚役 A～1 枚役 V、レア役 B、特殊小役 A、特殊小役 B 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 A、リプレイ B、レアリプレイ A、レアリプレイ B を有している。各小役及び各リプレイは、それぞれ図 18 に示す組合せで各当選エリアに対応付けられている。また、図 18 に示すように、スロットマシン 1 では、ボーナスと小役とを含む当選エリアとして、当選エリア「R B B & 1 枚役」が設定されている。

20

#### 【0264】

第 2 の実施形態において、当選エリア「打順ベル白 1」～当選エリア「打順ベル白 1 2」、当選エリア「打順ベル赤 1」～当選エリア「打順ベル赤 1 2」は、当選した遊技における遊技状態と、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の操作態様と、によって入賞可能となる小役が異なる当選エリアとして構成されている。また、当選エリア「打順チャンス 1 B」～当選エリア「打順チャンス 3 B」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入賞可能となる小役が異なる当選エリアとして構成されている。当選エリア「打順ベル白 1」～当選エリア「打順ベル白 1 2」、当選エリア「打順ベル赤 1」～当選エリア「打順ベル赤 1 2」、当選エリア「打順チャンス 1 B」～当選エリア「打順チャンス 3 B」の詳細については、後述する。

30

#### 【0265】

当選エリア「レア役 2」に含まれる小役であるレア役 B は、ストップボタン B 2 の押下タイミングがレア役 B を入賞可能な押下タイミングである場合に入賞し、ストップボタン B 2 の押下タイミングがレア役 B を入賞不能な押下タイミングである場合には、いずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止表示される取りこぼし（非入賞）となるように構成されている。

40

#### 【0266】

##### < 小役の配当 >

第 2 の実施形態において、ベル A～ベル L、チャンス役の配当は、規定投入数（3 枚）よりも多い枚数の払出数（15 枚）に設定されている。また、レア役 B の配当は、規定投入数と同じ枚数の払出数（3 枚）に設定されている。また、1 枚役 A～1 枚役 V、特殊小役 A、特殊小役 B 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。

#### 【0267】

##### < 小役の入賞図柄組合せ >

50

図19～図21は、ベルA～ベルL、1枚役A～1枚役V、レア役B、チャンス役、特殊小役A、特殊小役Bの入賞図柄組合せを示す図である。ベルA～ベルLについては、第1の実施形態と同様の入賞図柄組合せとなっている。

【0268】

1枚役A～1枚役Tについて、図19～図21を用いて説明する。図4に示すように、左リールR1には、停止番号4番のコマにBAR図柄「BAR」が配列され、停止番号19番のコマにblank C図柄「BKC」が配列されている。また、左リールR1には、停止番号9番のコマにblank A図柄「BKA」が配列され、停止番号14番のコマに白7図柄「白7」が配列されている。

【0269】

また、中リールR2には、停止番号4番のコマにBAR図柄「BAR」が配列され、停止番号9番のコマにblank A図柄「BKA」が配列されている。また、中リールR2には、停止番号14番のコマに白7図柄「白7」が配列され、停止番号19番のコマにblank C図柄「BKC」が配列されている。

【0270】

また、右リールR3には、停止番号4番のコマにBAR図柄「BAR」が配列され、停止番号9番のコマにblank A図柄「BKA」が配列されている。また、右リールR3には、停止番号14番のコマに白7図柄「白7」が配列され、停止番号19番のコマにblank C図柄「BKC」が配列されている。

【0271】

また、図20、図21に示すように、1枚役A～1枚役Tの入賞図柄組合せは、左リールR1の図柄がベルA図柄「BLA」と、BAR図柄「BAR」及びblank C図柄「BKC」と、白7図柄「白7」及びblank A図柄「BKA」と、のいずれかから構成され、中リールR2の図柄がベルA図柄「BLA」と、ベルB図柄「BLB」と、BAR図柄「BAR」及びblank A図柄「BKA」と、白7図柄「白7」及びblank C図柄「BKC」と、のいずれかから構成され、右リールR3の図柄がベルA図柄「BLA」と、スイカ図柄「WM」と、BAR図柄「BAR」及びblank A図柄「BKA」と、白7図柄「白7」及びblank C図柄「BKC」と、のいずれかから構成されている。

【0272】

ここで、左リールR1において、BAR図柄「BAR」又はblank C図柄「BKC」を有効ラインL1上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号8番のリプレイ図柄「RP」～停止番号0番のチェリー図柄「CH」、停止番号19番のblank C図柄「BKC」の20コマ中10コマの範囲である。また、白7図柄「白7」又はblank A図柄「BKA」を有効ラインL1上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号18番のリプレイ図柄「RP」～停止番号9番のblank A図柄「BKA」の20コマ中10コマの範囲であり、かつBAR図柄「BAR」又はblank C図柄「BKC」の引き込み範囲と重複しない範囲から構成されている。

【0273】

また、中リールR2において、BAR図柄「BAR」又はblank A図柄「BKA」を有効ラインL1上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号13番のベルA図柄「BLA」～停止番号4番のBAR図柄「BAR」の20コマ中10コマの範囲である。また、白7図柄「白7」又はblank C図柄「BKC」を有効ラインL1上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号3番のベルA図柄「BLA」～停止番号0番のリプレイ図柄「RP」、停止番号19番のblank C図柄「BKC」～停止番号14番の白7図柄「白7」の20コマ中10コマの範囲であり、かつBAR図柄「BAR」又はblank A図柄「BKA」の引き込み範囲と重複しない範囲から構成されている。

【0274】

そして、右リールR3において、BAR図柄「BAR」又はblank A図柄「BKA」を有効ラインL1上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号13番のリプレイ図柄「RP」～停止番号4番のBAR図柄「BAR」の20コマ中10コマの範囲である。また

10

20

30

40

50

、白7図柄「白7」又はブランクC図柄「BKC」を有効ラインL1上に停止表示可能な引き込み範囲は、停止番号3番のリプレイ図柄「RP」～停止番号0番のベルA図柄「BLA」、停止番号19番のブランクC図柄「BKC」～停止番号14番の白7図柄「白7」の20コマ中10コマの範囲であり、かつBAR図柄「BAR」又はブランクA図柄「BKA」の引き込み範囲と重複しない範囲から構成されている。

【0275】

このような構成であることから、スロットマシン1では、例えば、入賞図柄組合せが「BLA-BAR(BKA)-BAR(BKA)」から構成された1枚役Aについて、1枚役Aのみが入賞可能な操作態様でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合には、ストップボタンB1の押下タイミングによらず左リールR1においてベルA図柄「BLA」が有効ラインL1上に停止表示され、ストップボタンB2の押下タイミングがBAR図柄「BAR」又はブランクA図柄「BKA」を停止表示可能な20コマ中10コマの引き込み範囲内で押下された場合に中リールR2においてBAR図柄「BAR」又はブランクA図柄「BKA」が有効ラインL1上に停止表示され、ストップボタンB3の押下タイミングがBAR図柄「BAR」又はブランクA図柄「BKA」を停止表示可能な20コマ中10コマの引き込み範囲内で押下された場合に右リールR3においてBAR図柄「BAR」又はブランクA図柄「BKA」が有効ラインL1上に停止表示されるため、1枚役Aの入賞確率について、1/4となるように構成されている。

【0276】

図21は、当選エリア「打順チャンス1B」～当選エリア「打順チャンス3B」の当選時に重複当選するチャンス役、特殊小役A、特殊小役B、1枚役U、1枚役Vの入賞図柄組合せを示す図である。なお、本実施形態においては、より詳しくは後述するが、1枚役U、1枚役Vについて、当選エリア「打順チャンス2B」、当選エリア「打順チャンス3B」の当選時に入賞せず、ボーナス状態において当選可能な当選エリア「全1枚役」の当選時に入賞可能な構成となっている。以下の説明においては、チャンス役、特殊小役A、特殊小役Bについて、より詳しく説明する。

【0277】

図21に示すように、チャンス役の入賞図柄組合せは「BLA-WM(CH)-WM」から構成されており、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上に停止表示可能な図柄から構成されている。特殊小役Aの入賞図柄組合せと、特殊小役Bの入賞図柄組合せと、は、第1の実施形態と同様となっている。

【0278】

2. 打順小役当選態様の当選時の詳細

上述したように、第2の実施形態のスロットマシン1では、打順によって入賞可能となる小役が異なる場合を有する当選エリア（打順小役当選態様）として、当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」と、当選エリア「打順チャンス1B」～当選エリア「打順チャンス3B」を有している。

【0279】

<当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」の詳細>

まず、当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」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、当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」に当選した場合において、遊技状態に応じてリール制御手段130によるリール停止制御の制御内容を変更することで、入賞可能となる役が異なるように構成されている。

【0280】

図22は、非RT状態で当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」に当選した場合において

10

20

30

40

50

、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順によって入賞可能となる役に付いて示す図である。図 2 2 に示すように、スロットマシン 1 では、非 R T 状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル白 1」~ 当選エリア「打順ベル白 1 2」、当選エリア「打順ベル赤 1」~ 当選エリア「打順ベル赤 1 2」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 の押下順序によらず、規定投入数よりも多い配当（15 枚）に設定されたベル A ~ ベル L が入賞せず、規定投入数よりも少ない配当（1 枚）に設定された 1 枚役 A ~ 1 枚役 T が、図 2 2 に示す入賞確率で入賞するように構成されている。

【0281】

当選エリア「打順ベル白 1」の当選時を例に、1 枚役 A ~ 1 枚役 T の入賞確率の詳細について説明する。図 1 8 に示した通り、当選エリア「打順ベル白 1」では、ベル A と、1 枚役 A と、1 枚役 D と、1 枚役 L と、1 枚役 Q と、が重複当選する。

10

【0282】

当選エリア「打順ベル白 1」に当選し、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が打順 1 又は打順 2 で押下された場合、リール制御手段 1 3 0 は、ストップボタン B 1 が第 1 停止操作されたことに基つき、リール停止制御として枚数優先制御を実行し、ベル A の入賞図柄組合せ「B L A - B L A - B L A」を構成するベル A 図柄「B L A」を有効ライン L 1 上に停止表示する。これにより、スロットマシン 1 では、当該遊技において入賞可能となる役が、入賞図柄組合せが「B L A - B L A - B L A」から構成されたベル A と、入賞図柄組合せが「B L A - B A R ( B K A ) - B A R ( B K A )」から構成された 1 枚役 A と、入賞図柄組合せが「B L A - 白 7 ( B K C ) - 白 7 ( B K C )」から構成された 1 枚役 D と、に限定される。

20

【0283】

次に、リール制御手段 1 3 0 は、ストップボタン B 2 又はストップボタン B 3 が第 2 停止操作されたことに基つき、リール停止制御として個数優先制御を実行する。当選エリア「打順ベル白 1」に当選し、かつ有効ライン L 1 を構成する左リール R 1 の上段にベル A 図柄「B L A」を停止表示している場合、スロットマシン 1 では、中リール R 2 又は右リール R 3 にベル A 図柄「B L A」を有効ライン L 1 上に停止表示すると表示可能になる図柄組合せが 1 個であり、B A R 図柄「B A R」、ブランク A 図柄「B K A」、白 7 図柄「白 7」、ブランク C 図柄「B K C」のいずれかを有効ライン L 1 上に停止表示すると表示可能になる図柄組合せがそれぞれ 2 個であることから、第 2 停止操作が実行されたストップボタンに対応するリールにおいて、B A R 図柄「B A R」、ブランク A 図柄「B K A」、白 7 図柄「白 7」、ブランク C 図柄「B K C」のいずれかを有効ライン L 1 上に停止表示する。

30

【0284】

上述した通り、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 では、中リール R 2 と右リール R 3 とにおいて、B A R 図柄「B A R」又はブランク A 図柄「B K A」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲と、白 7 図柄「白 7」又はブランク C 図柄「B K C」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲と、について、それぞれ重複しない範囲に設定されているとともに、それぞれ 20 コマ中 10 コマの範囲に設定されている。

【0285】

40

このような構成であることから、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順ベル白 1」に当選し、かつ打順 1 又は打順 2 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に、第 2 停止操作が実行された時点で、当該遊技において入賞可能となる役について、入賞図柄組合せが「B L A - B A R ( B K A ) - B A R ( B K A )」から構成された 1 枚役 A と、入賞図柄組合せが「B L A - 白 7 ( B K C ) - 白 7 ( B K C )」から構成された 1 枚役 D と、のいずれか一方に限定される。

【0286】

そして、スロットマシン 1 では、第 3 停止操作について、第 2 停止操作の時点で当該遊技において入賞可能な小役として限定された 1 枚役 A 又は 1 枚役 D の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示することで、1 枚役 A 又は 1 枚役 D が入賞する

50



とともに、1枚役A又は1枚役Dを入賞可能にする第3停止操作の押下タイミングについて、20コマ中10コマの範囲の図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングとなっている。

【0287】

このような構成により、スロットマシン1では、非RT状態において当選エリア「打順ベル白1」に当選し、かつ打順1又は打順2でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合に、第3停止操作の押下タイミングによって1/2の確率で1枚役A又は1枚役Dが入賞し、1/2の確率でいずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ラインL1上に表示される取りこぼし（非入賞）となる。

【0288】

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「打順ベル白1」に当選し、かつ打順3又は打順4でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合に、ストップボタンB2が第1停止操作されたことに基づき、リール停止制御として個数優先制御を実行し、1枚役Lの入賞図柄組合せ「白7（BKA）-BLB-白7（BKC）」を構成するベルB図柄「BLB」を有効ラインL1上に停止表示する。これにより、スロットマシン1では、当該遊技において入賞可能となる役が、入賞図柄組合せが「白7（BKA）-BLB-白7（BKC）」から構成された1枚役Lに限定される。

【0289】

上述した通り、スロットマシン1では、左リールR1において、白7図柄「白7」又はブランクA図柄「BKA」を有効ラインL1上に停止表示可能な引き込み範囲が20コマ中10コマの範囲に設定されている。

【0290】

このため、スロットマシン1では、第1停止操作の時点で当該遊技において入賞可能な小役として1枚役Lに限定され、1枚役Lを入賞可能にする第2停止操作の押下タイミングと第3停止操作の押下タイミングとについて、それぞれ20コマ中10コマの範囲の図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングとなっており、1/4の確率で1枚役Lが入賞し、3/4の確率でいずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ラインL1上に表示される取りこぼし（非入賞）となる。

【0291】

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「打順ベル白1」に当選し、かつ打順5又は打順6でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合に、ストップボタンB3が第1停止操作された時点で、当該遊技において入賞可能な小役として1枚役Qに限定され、1枚役Qを入賞可能にする第2停止操作の押下タイミングと第3停止操作の押下タイミングとについて、それぞれ20コマ中10コマの範囲の図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングとなっていることで、1/4の確率で1枚役Qが入賞し、3/4の確率でいずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ラインL1上に表示される取りこぼし（非入賞）となる。

【0292】

図23は、ボーナス成立状態で当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」に当選した場合において、ストップボタンB1～ストップボタンB3の打順によって入賞可能となる役に付いて示す図である。図23に示すように、スロットマシン1では、ボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」に当選した場合に、ベルA～ベルLを入賞可能にする打順（正解打順）が各当選エリアに設定されている。

【0293】

スロットマシン1では、当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」に当選し、ストップボタンB1～ストップボタンB3の打順が正解打順で、かつ当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤1

10

20

30

40

50

２」のそれぞれにおいてベルＡ～ベルＬを入賞可能な押下タイミングとして設定されているタイミングで第１停止操作が実行された場合に、当選しているベルＡ～ベルＬのいずれかが入賞する。

【０２９４】

また、スロットマシン１では、当選エリア「打順ベル白１」～当選エリア「打順ベル白１２」、当選エリア「打順ベル赤１」～当選エリア「打順ベル赤１２」に当選し、正解打順でかつ当選エリア「打順ベル白１」～当選エリア「打順ベル白１２」、当選エリア「打順ベル赤１」～当選エリア「打順ベル赤１２」のそれぞれにおいてベルＡ～ベルＬを入賞不能な押下タイミングとして設定されているタイミングで第１停止操作が実行された場合と、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が押下された場合と、に当選している１枚役Ａ～１枚役Ｔのいずれかが図２３に示す入賞確率で入賞する。

10

【０２９５】

図２４は、当選エリア「打順ベル白１」～当選エリア「打順ベル白１２」、当選エリア「打順ベル赤１」～当選エリア「打順ベル赤１２」のそれぞれに設定されているベルＡ～ベルＬを入賞可能にするストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミングについて説明する図である。

【０２９６】

図２４に示すように、当選エリア「打順ベル白１」～当選エリア「打順ベル白１２」には、正解打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下される場合における第１停止操作の押下タイミングとして、それぞれ停止番号１０番～停止番号１９番のコマが有効ラインＬ１上に回転表示されているタイミングが、ベルＡ～ベルＦを入賞可能にする押下タイミングとして設定されている。

20

【０２９７】

リール制御手段１３０は、例えば、ボーナス成立状態において当選エリア「打順ベル白１」に当選し、第１停止操作がストップボタンＢ１に実行された場合において、左リールＲ１に配列された図柄のうち停止番号１９番のブランクＣ図柄「ＢＫＣ」～停止番号１０番のブランクＢ図柄「ＢＫＢ」が有効ラインＬ１上に回転表示されているタイミングでストップボタンＢ１が押下された場合、第２停止操作としてストップボタンＢ２が押下された際に、枚数優先制御を実行すると決定する。

30

【０２９８】

これにより、スロットマシン１では、ボーナス成立状態において当選エリア「打順ベル白１」に当選し、かつ第１停止操作の押下タイミングがベルＡを入賞可能に設定された押下タイミングであった場合に、第２停止操作が実行された時点で当該遊技において入賞可能となる小役がベルＡに限定される。

【０２９９】

一方、リール制御手段１３０は、ボーナス成立状態において当選エリア「打順ベル白１」に当選し、第１停止操作がストップボタンＢ１に実行された場合において、左リールＲ１に配列された図柄のうち停止番号９番のブランクＡ図柄「ＢＫＡ」～停止番号０番のチェリー図柄「ＣＨ」が有効ラインＬ１上に回転表示されているタイミングでストップボタンＢ１が押下された場合、第２停止操作としてストップボタンＢ２が押下された際に、個数優先制御を実行すると決定する。

40

【０３００】

これにより、スロットマシン１では、ボーナス成立状態において当選エリア「打順ベル白１」に当選し、かつ第１停止操作の押下タイミングがベルＡを入賞不能に設定された押下タイミングであった場合に、第２停止操作が実行された押下タイミングによって、当該遊技において入賞可能となる小役が１枚役Ａ又は１枚役Ｄのいずれかに限定される。

【０３０１】

また、図２４に示すように、当選エリア「打順ベル赤１」～当選エリア「打順ベル赤１２」には、正解打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下される場合におけ

50

る第1停止操作の押下タイミングとして、それぞれ停止番号0番～停止番号9番のコマが有効ラインL1上に回転表示されているタイミングが、ベルG～ベルLを入賞可能にする押下タイミングとして設定されている。

【0302】

リール制御手段130は、例えば、ボーナス成立状態において当選エリア「打順ベル赤1」に当選し、第1停止操作がストップボタンB1に実行された場合において、左リールR1に配列された図柄のうち停止番号9番のブランクA図柄「BKA」～停止番号0番のチェリー図柄「CH」が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングでストップボタンB1が押下された場合、第2停止操作としてストップボタンB2が押下された際に、枚数優先制御を実行すると決定する。

10

【0303】

これにより、スロットマシン1では、ボーナス成立状態において当選エリア「打順ベル赤1」に当選し、かつ第1停止操作の押下タイミングがベルGを入賞可能に設定された押下タイミングであった場合に、第2停止操作が実行された時点で当該遊技において入賞可能となる小役がベルGに限定される。

【0304】

一方、リール制御手段130は、ボーナス成立状態において当選エリア「打順ベル赤1」に当選し、第1停止操作がストップボタンB1に実行された場合において、左リールR1に配列された図柄のうち停止番号19番のブランクC図柄「BKC」～停止番号10番のブランクB図柄「BKB」が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングでストップボタンB1が押下された場合、第2停止操作としてストップボタンB2が押下された際に、個数優先制御を実行すると決定する。

20

【0305】

これにより、スロットマシン1では、ボーナス成立状態において当選エリア「打順ベル赤1」に当選し、かつ第1停止操作の押下タイミングがベルGを入賞不能に設定された押下タイミングであった場合に、第2停止操作が実行された押下タイミングによって、当該遊技において入賞可能となる小役が1枚役A又は1枚役Dのいずれかに限定される。

【0306】

ここで、スロットマシン1では、図4に示した通り、左リールR1～右リールR3のそれぞれの周面において、停止番号4番のコマにBAR図柄「BAR」が配列され、停止番号14番のコマに白7図柄「白7」が配列されている。つまり、左リールR1～右リールR3は、停止番号0番～停止番号9番の範囲内に、BAR図柄「BAR」が配列され、停止番号10番～停止番号19番の範囲内に、白7図柄「白7」が配列された構成となっている。

30

【0307】

つまり、第2の実施形態のスロットマシン1では、遊技状態がボーナス成立状態で、かつ当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」に当選した場合において、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下され、かつ白7図柄「白7」が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングで第1停止操作が実行されることで、ベルA～ベルFを入賞可能となる。

40

【0308】

また、スロットマシン1では、遊技状態がボーナス成立状態で、かつ当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」に当選した場合において、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下され、かつBAR図柄「BAR」が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングで第1停止操作が実行されることで、ベルG～ベルLを入賞可能となる。

【0309】

上述したように、第2の実施形態のスロットマシン1では、BAR図柄「BAR」と白7図柄「白7」とが、他の図柄よりも視認性の高い図柄として構成されている。このような構成であることから、第2の実施形態の演出制御手段180は、遊技状態がボーナス成

50

立状態で、かつ演出状態が A T 状態である状態で、当選エリア「打順ベル白 1」～当選エリア「打順ベル白 1 2」に当選した場合に、正解打順と、ベル A～ベル F を入賞可能にする第 1 停止操作の押下タイミングと、を報知する入賞補助演出を実行する場合において、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及び該ストップボタンの押下タイミングを報知する第 1 入賞補助演出指標として、白 7 図柄「白 7」に略類似した意匠性を有する画像を表示装置 3 3 0 に表示する。また、演出制御手段 1 8 0 は、遊技状態がボーナス成立状態で、かつ演出状態が A T 状態である状態で、当選エリア「打順ベル赤 1」～当選エリア「打順ベル赤 1 2」に当選した場合に、正解打順と、ベル G～ベル L を入賞可能にする第 1 停止操作の押下タイミングと、を報知する入賞補助演出を実行する場合において、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及び該ストップボタンの押下タイミングを報知する第 1 入賞補助演出指標として、B A R 図柄「B A R」に略類似した意匠性を有する画像を表示装置 3 3 0 に表示する。

10

#### 【0 3 1 0】

ここで、スロットマシン 1 では、図 1 9 に示したように、ベル A～ベル L の入賞図柄組合せについて、B A R 図柄「B A R」及び白 7 図柄「白 7」を含まない構成となっている。しかしながら、スロットマシン 1 では、図 1 8～図 2 0 に示したように、当選エリア「打順ベル白 1」～当選エリア「打順ベル白 1 2」、当選エリア「打順ベル赤 1」～当選エリア「打順ベル赤 1 2」でベル A～ベル L と重複当選する 1 枚役 A～1 枚役 T の入賞図柄組合せにおいて、正解打順のうち第 1 停止操作されるリールに対応するリールの図柄として B A R 図柄「B A R」又は白 7 図柄「白 7」を含むように構成されている。具体的には、当選エリア「打順ベル白 1」では、ベル A と重複当選する 1 枚役 L の入賞図柄組合せが「白 7 ( B K A ) - B L B - 白 7 ( B K C )」から構成されており、左リール R 1 の図柄として白 7 図柄「白 7」が入賞図柄組合せに含まれる構成となっている。

20

#### 【0 3 1 1】

このような構成であることから、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 では、ベル A～ベル L の入賞図柄組合せに B A R 図柄「B A R」と白 7 図柄「白 7」とが含まれていない構成であり、かつ入賞補助演出において、ベル A～ベル L を入賞可能にする第 1 停止操作の押下タイミングを報知するために B A R 図柄「B A R」又は白 7 図柄「白 7」に略類似した意匠性を有する画像からなる第 1 入賞補助演出指標を表示する構成であるものの、当選エリア「打順ベル白 1」～当選エリア「打順ベル白 1 2」、当選エリア「打順ベル赤 1」～当選エリア「打順ベル赤 1 2」において重複当選している 1 枚役 A～1 枚役 T の入賞図柄組合せを構成する各図柄において、第 1 入賞補助演出指標で第 1 停止操作の実行を報知されているリールの図柄として、第 1 入賞補助演出指標で表示される画像に対応する B A R 図柄「B A R」又は白 7 図柄「白 7」が含まれているため、ベル A～ベル L の入賞図柄組合せに含まれない図柄を表示しているにもかかわらず、遊技の公正を害することなくベル A～ベル L の入賞を補助することができる。

30

#### 【0 3 1 2】

< 当選エリア「打順チャンス 1 B」～当選エリア「打順チャンス 3 B」の詳細 >

次に、当選エリア「打順チャンス 1 B」～当選エリア「打順チャンス 3 B」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、当選エリア「打順チャンス 1 B」～当選エリア「打順チャンス 3 B」に当選した場合において、遊技状態が非 R T 状態とボーナス成立状態とのいずれである場合にも、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御の制御内容を変更しないように構成されている。

40

#### 【0 3 1 3】

図 2 5 は、当選エリア「打順チャンス 1 B」～当選エリア「打順チャンス 3 B」の当選時に重複当選する小役と、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の打順によって入賞可能となる役と、について示す図である。図 2 5 に示すように、当選エリア「打順チャンス 1 B」～当選エリア「打順チャンス 3 B」は、それぞれ第 1 停止操作が実行された時点で、当該遊技で入賞可能となる小役がチャンス役と、特殊小役 A 及び特殊小役 B と、のいずれかに限定されるように構成されている。このため、1 枚の配当に設定された 1 枚役 U

50

、1枚役Vは、当選エリア「打順チャンス2B」、当選エリア「打順チャンス3B」の当選時には入賞しない構成となっている。

【0314】

当選エリア「打順チャンス1B」～当選エリア「打順チャンス3B」の当選時におけるリール停止制御の詳細について、当選エリア「打順チャンス1B」を用いて説明する。スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス1B」に当選し、かつストップボタンB2又はストップボタンB3が第1停止操作される非設定打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下される場合に、リール制御手段130によるリール停止制御において枚数優先制御が実行され、1枚の配当に設定された特殊小役A及び特殊小役Bよりも多い15枚の配当に設定されたチャンス役の入賞図柄組合せ「BLA-WM(CH)-WM」を構成する図柄が有効ラインL1上に停止表示され、第2停止操作が実行された場合においてもチャンス役の入賞図柄組合せを構成する図柄が有効ラインL1上に停止表示されることでチャンス役が入賞する。

10

【0315】

また、スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス1B」に当選し、かつストップボタンB1が第1停止操作される設定打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下される場合、ベルA図柄「BLA」を有効ラインL1上に停止表示することでチャンス役の入賞図柄組合せ「BLA-WM-WM」の1個の図柄組合せを有効ラインL1上に表示可能となり、スイカ図柄「WM」を有効ラインL1上に停止表示することで特殊小役Aの入賞図柄組合せ「WM-ANY-RP」と、特殊小役Bの入賞図柄組合せ「WM-RP-ANY」と、の2個の図柄組合せを有効ラインL1上に表示可能となる。

20

【0316】

このため、スロットマシン1では、リール制御手段130によるリール停止制御において個数優先制御が実行され、左リールR1の上段にスイカ図柄「WM」が停止表示され、当該遊技において入賞可能となる小役が特殊小役A、特殊小役Bに限定される。

【0317】

当選エリア「打順チャンス1B」に当選し、かつ打順1、打順2の設定打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下される場合、スロットマシン1では、左リールR1の上段にスイカ図柄「WM」が停止表示され、中リールR2の中段と、右リールR3の下段と、にリプレイ図柄「RP」が停止表示されるリール停止制御が実行され、有効ラインL1上に「WM-RP-RP」の図柄組合せが停止表示される。上述した通り、特殊小役Aの入賞図柄組合せは「WM-ANY-RP」であり、中リールR2に配列されたすべての図柄のうちの任意の図柄(ANY)から入賞図柄組合せが構成されていることから、リプレイ図柄「RP」も任意の図柄の1つに含まれているため、有効ラインL1上に表示されている「WM-RP-RP」についても、特殊小役Aの入賞図柄組合せを構成している。また、特殊小役Bの入賞図柄組合せは「WM-RP-ANY」であり、右リールR3に配列されたすべての図柄のうちの任意の図柄(ANY)から入賞図柄組合せが構成されていることから、リプレイ図柄「RP」も任意の図柄の1つに含まれているため、有効ラインL1上に表示されている「WM-RP-RP」についても、特殊小役Bの入賞図柄組合せを構成している。

30

40

【0318】

つまり、有効ラインL1上に停止表示された図柄組合せ「WM-RP-RP」は、特殊小役Aの入賞図柄組合せと、特殊小役Bの入賞図柄組合せと、のいずれの入賞図柄組合せを満たす図柄組合せである。これにより、スロットマシン1では、有効ラインL1上に図柄組合せ「WM-RP-RP」が停止表示されることで、特殊小役Aと特殊小役Bとの2個の小役が重複して入賞(重複入賞)する。

【0319】

3. 打順小役当選態様の当選時における入賞補助

次に、第2の実施形態のスロットマシン1において、ボーナス成立状態における内部抽選で打順当選態様に当選した場合に、AT制御手段200が実行する入賞補助制御につい

50

て説明する。図 2 6 は、ボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル白 1」～当選エリア「打順ベル白 1 2」、当選エリア「打順ベル赤 1」～当選エリア「打順ベル赤 1 2」に当選した場合と、非 R T 状態及びボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1 B」～当選エリア「打順チャンス 3 B」に当選した場合と、に A T 制御手段 2 0 0 が実行する入賞補助制御によって表示される主制御表示装置 5 0 0 の表示態様について説明する図である。

#### 【 0 3 2 0 】

図 2 6 に示すように、A T 制御手段 2 0 0 は、ボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル白 1」～当選エリア「打順ベル白 1 2」、当選エリア「打順ベル赤 1」～当選エリア「打順ベル赤 1 2」に当選し、かつ演出状態が A T 状態である場合と、当選エリア「打順チャンス 1 B」～当選エリア「打順チャンス 3 B」に当選し、かつ演出状態が A T 状態である場合と、に、ベル A ～ベル L を入賞可能にする正解打順と、チャンス役を入賞可能にする非設定打順と、を報知する表示を主制御表示装置 5 0 0 を用いて行う。

#### 【 0 3 2 1 】

表示態様「0 1」～表示態様「0 6」は、白 7 図柄「白 7」の引き込み範囲が包含される停止番号 1 0 番～停止番号 1 9 番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第 1 停止操作を実行することを報知する表示態様である。表示態様「0 1」は、正解打順が打順 1 であることを報知し、表示態様「0 2」は、正解打順が打順 2 であることを報知し、表示態様「0 3」は、正解打順が打順 3 であることを報知し、表示態様「0 4」は、正解打順が打順 4 であることを報知し、表示態様「0 5」は、正解打順が打順 5 であることを報知し、表示態様「0 6」は、正解打順が打順 6 であることを報知する。

#### 【 0 3 2 2 】

表示態様「0 7」～表示態様「1 2」は、B A R 図柄「B A R」の引き込み範囲が包含される停止番号 0 番～停止番号 9 番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第 1 停止操作を実行することを報知する表示態様である。表示態様「0 7」は、正解打順が打順 1 であることを報知し、表示態様「0 8」は、正解打順が打順 2 であることを報知し、表示態様「0 9」は、正解打順が打順 3 であることを報知し、表示態様「1 0」は、正解打順が打順 4 であることを報知し、表示態様「1 1」は、正解打順が打順 5 であることを報知し、表示態様「1 2」は、正解打順が打順 6 であることを報知する。

#### 【 0 3 2 3 】

表示態様「1 3」～表示態様「1 5」は、第 1 停止操作の押下タイミングによらず入賞補助する小役を入賞可能であるとともに、入賞した際の払出数が最も多くなることから遊技者にとって有利となる操作態様であることを報知する表示態様である。表示態様「1 3」は、非設定打順が打順 1、打順 2 であることを報知し、表示態様「1 4」は、非設定打順が打順 3、打順 4 であることを報知し、表示態様「1 5」は、非設定打順が打順 5、打順 6 であることを報知する。

#### 【 0 3 2 4 】

A T 制御手段 2 0 0 は、ボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル白 1」～当選エリア「打順ベル白 1 2」、当選エリア「打順ベル赤 1」～当選エリア「打順ベル赤 1 2」に当選し、かつ演出状態が A T 状態である場合、各当選エリアに対応付けられている表示態様を主制御表示装置 5 0 0 に表示する入賞補助を実行する。また、A T 制御手段 2 0 0 は、内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1 B」～当選エリア「打順チャンス 3 B」に当選し、かつ演出状態が A T 状態である場合、各当選エリアに対応付けられている 2 つの表示態様のうちいずれか 1 つを主制御表示装置 5 0 0 に表示すると抽選によって決定し、決定した表示態様を主制御表示装置 5 0 0 に表示する入賞補助を実行する。

#### 【 0 3 2 5 】

また、図 2 6 に示すように、表示態様「0 1」～表示態様「1 2」は、当選エリア「打順チャンス 1 B」～当選エリア「打順チャンス 3 B」の当選時における入賞補助においても主制御表示装置 5 0 0 に表示されるように構成されている。

#### 【 0 3 2 6 】

A T制御手段200は、当選エリア「打順チャンス1B」～当選エリア「打順チャンス3B」に当選し、演出状態が通常状態である場合、入賞する小役の数が多くなることから遊技者にとって有利となる操作態様として、特殊小役A及び特殊小役Bが重複入賞する設定打順を報知する表示態様を主制御表示装置500に表示する入賞補助を実行する。A T制御手段200は、内部抽選で当選エリア「打順チャンス1B」～当選エリア「打順チャンス3B」に当選し、かつ演出状態が通常状態である場合、各当選エリアに対応付けられている4つの表示態様のうちいずれか1つを主制御表示装置500に表示すると抽選によって決定し、決定した表示態様を主制御表示装置500に表示する入賞補助を実行する。

#### 【0327】

このように、第2の実施形態のA T制御手段200は、当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」に当選した場合に、主制御表示装置500の表示によって正解打順及びベルA～ベルLを入賞可能にする第1停止操作の押下タイミングを報知可能であり、当選エリア「打順チャンス1B」～当選エリア「打順チャンス3B」に当選した場合に、主制御表示装置500の表示によって設定打順と非設定打順とを報知可能に構成されている。また、スロットマシン1では、正解打順を報知する主制御表示装置500の表示態様として表示態様「01」～表示態様「12」を有し、設定打順を報知する主制御表示装置500の表示態様として表示態様「01」～表示態様「12」の、正解打順の報知において主制御表示装置500に表示される表示態様と同一の表示態様が含まれる構成となっている。

#### 【0328】

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、当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」に当選し正解打順を報知する場合と、当選エリア「打順チャンス1B」～当選エリア「打順チャンス3B」に当選し設定打順を報知する場合と、で同一の表示態様「01」～表示態様「12」を主制御表示装置500に表示可能なため、表示態様「01」～表示態様「12」が表示された場合に、当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」、当選エリア「打順チャンス1B」～当選エリア「打順チャンス3B」のいずれが当選したかを遊技者が判別できないため、補助遊技として報知される主制御表示装置500の表示内容によって内部抽選の結果が遊技者に判別されてしまうことを防止できる。

#### 【0329】

この、当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」が、第2の実施形態における第1当選態様を構成し、当選エリア「打順チャンス1B」～当選エリア「打順チャンス3B」が、第2の実施形態における第2当選態様を構成し、第1配当としての15枚の配当に設定されたベルA～ベルLが、第2の実施形態における第1配当の小役を構成し、第2配当としての1枚の配当に設定された1枚役A～1枚役Tが、第2の実施形態における第2配当の小役を構成し、第3配当としての1枚の配当に設定された特殊小役A、特殊小役Bが、第2の実施形態における第3配当の小役を構成し、第4配当としての15枚の配当に設定されたチャンス役が、第2の実施形態における第4配当の小役を構成する。

#### 【0330】

＜有効ライン上に表示される図柄について＞

図19、図21に示したように、ベルA、ベルB、ベルG、ベルHの入賞図柄組合せについて、左リールR1の図柄がいずれもベルA図柄「BLA」から構成され、特殊小役A、特殊小役Bの入賞図柄組合せについて、左リールR1の図柄がいずれもベルA図柄「BLA」とは異なるスイカ図柄「WM」から構成されている。

#### 【0331】

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、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入賞可能に構成した特殊小役A、特殊小役Bの入賞図柄組合せのうち、図柄として任意の図柄「ANY」が設定されていない左リー

10

20

30

40

50

ル R 1 の図柄について、ベル A、ベル B、ベル G、ベル H を入賞可能にする正解打順として打順 1、打順 2 が設定されている当選エリア「打順ベル白 1」、当選エリア「打順ベル白 2」、当選エリア「打順ベル白 7」、当選エリア「打順ベル白 8」、当選エリア「打順ベル赤 1」、当選エリア「打順ベル赤 2」、当選エリア「打順ベル赤 7」、当選エリア「打順ベル赤 8」において、ベル A、ベル B、ベル G、ベル H の入賞時に左リール R 1 の上段に停止表示され、4 コマ以内の間隔で配列されたベル A 図柄「B L A」とは異なるスイカ図柄「W M」を用いることで、特殊小役 A、特殊小役 B の入賞図柄組合せを設計容易にできる。

#### 【0332】

この、当選エリア「打順ベル白 1」、当選エリア「打順ベル白 2」、当選エリア「打順ベル白 7」、当選エリア「打順ベル白 8」、当選エリア「打順ベル赤 1」、当選エリア「打順ベル赤 2」、当選エリア「打順ベル赤 7」、当選エリア「打順ベル赤 8」が、第 2 の実施形態における第 1 特定当選態様を構成し、当選エリア「打順チャンス 1 B」～当選エリア「打順チャンス 3 B」が、第 2 の実施形態における第 2 特定当選態様を構成し、第 1 配当として 15 枚の配当に設定されたベル A、ベル B、ベル G、ベル H が、第 2 の実施形態における第 1 配当の特定打順小役を構成し、第 2 配当としての 1 枚の配当に設定された 1 枚役 A ～ 1 枚役 T が、第 2 の実施形態における第 2 配当の小役を構成し、第 3 配当としての 1 枚の配当に設定された特殊小役 A、特殊小役 B が、第 2 の実施形態における第 3 配当の小役を構成し、第 4 配当として 15 枚の配当に設定されたチャンス役が、第 2 の実施形態における第 4 配当の小役を構成し、左リール R 1 が、第 2 の実施形態における特定リールを構成し、ストップボタン B 1 が、第 2 の実施形態における特定ストップボタンを構成し、ストップボタン B 1 が最初に押下される打順 1、打順 2 が、第 2 の実施形態における特定正解打順を構成し、ストップボタン B 2 又はストップボタン B 3 が最初に押下される打順 3 ～ 打順 6 が、第 1 の実施形態における特定不正解打順を構成し、設定打順が報知される通常状態が、第 1 状態を構成し、正解打順及び非設定打順が報知される A T 状態が、第 2 の実施形態における第 2 状態を構成し、ベル A 図柄「B L A」が、第 2 の実施形態における第 1 図柄を構成し、スイカ図柄「W M」が、第 2 の実施形態における第 2 図柄を構成する。

#### 【0333】

4. 各遊技状態での小役の当選確率の関係

< 非ボーナス状態における小役の当選確率とボーナス状態における小役の当選確率 >

次に、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 において、非 R T 状態及びボーナス成立状態のボーナスが作動していない遊技状態（非ボーナス状態）における小役の当選確率と、ボーナス状態における小役の当選確率と、の関係の詳細について説明する。

#### 【0334】

図 18 に示すように、内部抽選テーブル C では、ベル A ～ ベル L、チャンス役、特殊小役 A、特殊小役 B、1 枚役 A ～ 1 枚役 V、レア役 B のすべての小役が重複当選する当選エリア「全小役」と、1 枚役 A ～ 1 枚役 V の特殊小役 A、特殊小役 B を除く配当が 1 枚に設定された小役が重複当選する当選エリア「全 1 枚役」と、に乱数が対応付けられている。

#### 【0335】

図 18、図 22、図 23 を用いて非ボーナス状態と、ボーナス状態と、について詳細に説明する。第 2 の実施形態のスロットマシン 1 において、内部抽選テーブル C が選択されるボーナス状態において当選エリア「全小役」の当選確率は、 $3441 / 65536$ （約  $1 / 19.0$ ）であり、当選エリア「全 1 枚役」の当選確率は、 $53118 / 65536$ （約  $1 / 1.2$ ）であることから、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、 $56559 / 65536$ （約  $1 / 1.2$ ）となっている。

#### 【0336】

また、スロットマシン 1 において、非ボーナス状態において選択される内部抽選テーブル、つまり内部抽選テーブル A、内部抽選テーブル B 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は、 $56554 / 65536$ （約  $1 / 1.2$ ）となっている。



## 【 0 3 3 7 】

このため、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 では、ボーナス状態において小役に当選する確率が、非ボーナス状態における小役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。

## 【 0 3 3 8 】

また、ボーナス状態においては、1 枚役 A ~ 1 枚役 V について、当選エリア「全小役」と、当選エリア「全 1 枚役」と、のいずれにも含まれる構成であることから、1 枚役 A ~ 1 枚役 V のそれぞれの当選確率が  $56559 / 65536$  (約  $1 / 1.2$ ) となっている。このため、ボーナス状態における 1 枚役 A ~ 1 枚役 V のそれぞれの当選確率は、非ボーナス状態における 1 枚役 A ~ 1 枚役 V のそれぞれの当選確率よりも高い当選確率となっている。

10

## 【 0 3 3 9 】

また、ボーナス状態においては、ベル A ~ ベル L、チャンス役、特殊小役 A、特殊小役 B、レア役 B について、当選エリア「全小役」に含まれる構成であり、ベル A ~ ベル L、チャンス役、特殊小役 A、特殊小役 B、レア役 B の当選確率が  $3441 / 65536$  (約  $1 / 19.0$ ) となっている。

## 【 0 3 4 0 】

第 2 の実施形態のスロットマシン 1 では、ベル A について、非ボーナス状態において、当選エリア「打順ベル白 1」と、当選エリア「打順ベル白 7」と、に含まれる構成となっていることから、ベル A の当選確率が  $3440 / 65536$  (約  $1 / 19.1$ ) となっており、ベル A の当選確率について、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。また、スロットマシン 1 では、非ボーナス状態における当選確率がベル A と同じベル B ~ ベル L についても、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。

20

## 【 0 3 4 1 】

また、スロットマシン 1 では、チャンス役、特殊小役 A、特殊小役 B について、非ボーナス状態において、当選エリア「打順チャンス 1 B」~ 当選エリア「打順チャンス 3 B」と、に含まれる構成となっていることから、チャンス役、特殊小役 A、特殊小役 B のそれぞれの当選確率が  $3438 / 65536$  (約  $1 / 19.1$ ) となっており、チャンス役、特殊小役 A、特殊小役 B のそれぞれの当選確率について、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。

30

## 【 0 3 4 2 】

そして、スロットマシン 1 では、レア役 B について、非ボーナス状態において、当選エリア「レア役 2」に含まれる構成となっていることから、レア役 B の当選確率が  $600 / 65536$  (約  $1 / 109.2$ ) となっており、レア役 B の当選確率について、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。

## 【 0 3 4 3 】

つまり、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 では、ボーナス状態におけるすべての小役それぞれの当選確率について、非ボーナス状態におけるすべての小役それぞれの当選確率よりも高い当選確率に構成されている。

40

## 【 0 3 4 4 】

また、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 において、非ボーナス状態における 15 枚の配当に設定されたベル A ~ ベル L のいずれかに当選する確率、つまりベル A ~ ベル L のそれぞれの当選確率の合算は、当選エリア「打順ベル白 1」~ 当選エリア「打順ベル白 12」、当選エリア「打順ベル赤 1」~ 当選エリア「打順ベル赤 12」の当選確率の合算である  $41280 / 65536$  (約  $1 / 1.6$ ) となっており、ボーナス状態におけるベル A ~ ベル L のいずれかに当選する確率、つまり当選エリア「全小役」の当選確率である  $344$

50

1 / 6 5 5 3 6 ( 約 1 / 1 9 . 0 ) よりも高い当選確率となっている。

【 0 3 4 5 】

このように、第2の実施形態のスロットマシン1は、遊技を開始する際に必要となる遊技価値の投入数よりも多い配当に設定された複数種類の第1小役(ベルA～ベルL)が互いに重複せずに第1小役とは異なる第2小役と重複当選する複数種類の第1当選態様(当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」)と、複数種類の第1小役が重複して当選する第3当選態様(当選エリア「全小役」)と、を有し、内部抽選手段120が、通常遊技状態(非RT状態)、ボーナス成立状態において、複数種類の第1当選態様が存在するように内部抽選を行うとともに、ボーナス状態において、第3当選態様が存在するように内部抽選を行うように構成されている。また、スロットマシン1において、ボーナス状態における内部抽選で第3当選態様に当選する確率は、通常遊技状態、ボーナス成立状態における内部抽選で複数種類の第1当選態様のいずれかに当選する確率よりも低く、ボーナス状態における内部抽選でのすべての小役それぞれの当選確率は、通常遊技状態、ボーナス成立状態における内部抽選でのすべての小役それぞれの当選確率以上となるように構成されている。

10

【 0 3 4 6 】

このため、第2の実施形態のスロットマシン1は、ボーナス状態について、メダルの獲得率の期待値が100%未満となっている。

【 0 3 4 7 】

ここで、ボーナス成立状態においては、当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」の当選時に、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下され、かつ当選しているベルA～ベルLを入賞可能な押下タイミングで第1停止操作が実行されないとベルA～ベルLを入賞させることができない構成であることから、ベルA～ベルLのいずれかが入賞する確率は、6種類の打順から正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下され、かつ第1停止操作が適切な20コマ中10コマの図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングで実行された場合に限定されることから、当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」の当選時におけるベルA～ベルLのいずれかが入賞する確率は、1 / 12に設定されている。

20

30

【 0 3 4 8 】

一方、AT制御手段200によって入賞補助が実行されるAT遊技が実行された場合には、当選エリア「打順ベル白1」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤1」～当選エリア「打順ベル赤12」の当選時に、正解打順及び当選しているベルA～ベルLを入賞可能な第1停止操作の押下タイミングが報知されることで、ベルA～ベルLを確実に入賞させることができるようになるため、ベルA～ベルLのいずれかが入賞する確率について、入賞補助が実行されない場合に対して最大で12倍まで高めることができる。

【 0 3 4 9 】

このように、第2の実施形態においては、正解打順で停止操作した場合に入賞する規定投入枚数よりも多くのメダルを払い出す入賞役(特定役)として、ベルA～ベルLの12種類を設定している。そして、ボーナス状態において特定役を含む当選態様が得られる確率を、ボーナス状態以外の遊技状態において特定役を含む当選態様が得られる確率の約1 / 12に圧縮している。

40

【 0 3 5 0 】

また、上述したように、スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス1B」～当選エリア「打順チャンス3B」に含まれ、ベルA～ベルLと同じ15枚の配当に設定されたチャンス役について、当選確率が、3438 / 65536 ( 約 1 / 1 9 . 1 ) に設定されており、ベルA～ベルLよりも低い確率になっている。

【 0 3 5 1 】

50

このような構成により、スロットマシン 1 では、ベル A ~ ベル L と同じで規定投入数 ( 3 枚 ) よりも多い 1 5 枚の配当に設定されたチャンス役について、非ボーナス状態における内部抽選で、当選エリア「打順チャンス 1 B」~当選エリア「打順チャンス 3 B」で当選する構成であるものの、当選エリア「打順チャンス 1 B」~当選エリア「打順チャンス 3 B」の当選確率の合算が、ベル A ~ ベル L といった正解打順でかつ第 1 停止操作が当選しているベル A ~ ベル L を入賞可能にする押下タイミングでストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に入賞可能となる 1 5 枚の配当の小役よりも当選確率が低いため、ボーナス状態における当選エリア「全小役」の当選確率を設計する際に影響を与えることがない。

#### 【 0 3 5 2 】

10

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、ボーナス状態における特定役を含む当選確率が得られる確率を圧縮する場合に、当選エリア「打順ベル白 1」~当選エリア「打順ベル白 1 2」、当選エリア「打順ベル赤 1」~当選エリア「打順ベル赤 1 2」について圧縮することで、当選エリア「打順チャンス 1 B」~当選エリア「打順チャンス 3 B」に含まれるチャンス役についても圧縮することができ、ボーナス状態でのメダルの獲得率の下限を 1 0 0 % 未満にまで引き下げた上で A T 遊技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、A T 機能を備えたスロットマシン 1 の設計自由度を飛躍的に向上させることができる。

#### 【 0 3 5 3 】

この、ベル A ~ ベル L が、第 2 の実施形態における第 1 小役を構成し、当選エリア「打順ベル白 1」~当選エリア「打順ベル白 1 2」、当選エリア「打順ベル赤 1」~当選エリア「打順ベル赤 1 2」が、第 2 の実施形態における第 1 当選態様を構成し、1 枚役 A ~ 1 枚役 T が、第 2 の実施形態における第 2 小役を構成し、特殊小役 A、特殊小役 B が、第 2 の実施形態における第 3 小役を構成し、当選エリア「打順チャンス 1 B」~当選エリア「打順チャンス 3 B」に当選し、非設定打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下されることで入賞し、ベル A ~ ベル L とは異なる 1 5 枚の配当に設定されたチャンス役が、第 2 の実施形態における第 4 小役を構成する。

20

#### 【 0 3 5 4 】

##### 5 . 第 2 の実施形態のまとめ

以上のように、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、当選エリア「打順ベル白 1」~当選エリア「打順ベル白 1 2」、当選エリア「打順ベル赤 1」~当選エリア「打順ベル赤 1 2」に当選し正解打順を報知する場合と、当選エリア「打順チャンス 1 B」~当選エリア「打順チャンス 3 B」に当選し設定打順を報知する場合と、で同一の表示態様「0 1」~表示態様「1 2」を主制御表示装置 5 0 0 に表示可能なため、表示態様「0 1」~表示態様「1 2」が表示された場合に、当選エリア「打順ベル白 1」~当選エリア「打順ベル白 1 2」、当選エリア「打順ベル赤 1」~当選エリア「打順ベル赤 1 2」、当選エリア「打順チャンス 1 B」~当選エリア「打順チャンス 3 B」のいずれが当選したかを遊技者が判別できないため、補助遊技として報知される主制御表示装置 5 0 0 の表示内容によって内部抽選の結果が遊技者に判別されてしまうことを防止できる。

30

#### 【 0 3 5 5 】

40

また、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、ボーナス状態における特定役を含む当選確率が得られる確率を圧縮する場合に、当選エリア「打順ベル白 1」~当選エリア「打順ベル白 1 2」、当選エリア「打順ベル赤 1」~当選エリア「打順ベル赤 1 2」に含まれる 1 5 枚の配当に設定されたベル A ~ ベル L と、当選エリア「打順チャンス 1 B」~当選エリア「打順チャンス 3 B」に含まれる 1 5 枚の配当に設定されたチャンス役と、が異なる小役 ( 条件装置 ) であり、かつベル A ~ ベル L のそれぞれの当選確率の方がチャンス役の当選確率よりも高いため、当選エリア「打順ベル白 1」~当選エリア「打順ベル白 1 2」、当選エリア「打順ベル赤 1」~当選エリア「打順ベル赤 1 2」について圧縮することで、当選エリア「打順チャンス 1 B」~当選エリア「打順チャンス 3 B」に含まれるチャンス役についても圧縮することができ、ボーナス状態でのメダルの獲得率の下限を 1 0 0 %

50

未満にまで引き下げた上で A T 遊技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、A T 機能を備えたスロットマシン 1 の設計自由度を飛躍的に向上させることができる。

#### 【0356】

また、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、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入賞可能に構成した特殊小役 A、特殊小役 B の入賞図柄組合せのうち、図柄として任意の図柄「A N Y」が設定されていない左リール R 1 の図柄について、ベル A、ベル B、ベル G、ベル H を入賞可能にする正解打順として打順 1、打順 2 が設定されている当選エリア「打順ベル白 1」、当選エリア「打順ベル白 2」、当選エリア「打順ベル白 7」、当選エリア「打順ベル白 8」、当選エリア「打順ベル赤 1」、当選エリア「打順ベル赤 2」、当選エリア「打順ベル赤 7」、当選エリア「打順ベル赤 8」において、ベル A、ベル B、ベル G、ベル H の入賞時に左リール R 1 の上段に停止表示され、4 コマ以内の間隔で配列されたベル A 図柄「B L A」とは異なるスイカ図柄「W M」を用いることで、特殊小役 A、特殊小役 B の入賞図柄組合せを設計容易にできる。

10

#### 【0357】

##### [ 第 3 の実施形態 ]

次に、第 3 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、第 1 当選態様として、当選エリア「打順ベル白 3」~ 当選エリア「打順ベル白 6」、当選エリア「打順ベル白 9」~ 当選エリア「打順ベル白 12」、当選エリア「打順ベル赤 3」~ 当選エリア「打順ベル赤 6」、当選エリア「打順ベル赤 9」~ 当選エリア「打順ベル赤 12」を有し、第 2 当選態様として、当選エリア「打順チャンス 1 C」~ 当選エリア「打順チャンス 4 C」を有し、打順小役当選態様に係る構成が第 2 の実施形態とは異なっている。その他の構成は、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の図柄の配列を含め第 2 の実施形態と同様であるため、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。また、以下の記載において、第 1 当選態様をまとめて「第 1 当選態様」とも記載する。

20

#### 【0358】

##### 1. 第 3 の実施形態における遊技機が備える構成

図 27 ~ 図 29 を参照して、第 3 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。

#### 【0359】

##### < 内部抽選の対象となる当選エリア >

図 27 は、第 3 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、遊技状態のそれぞれにおいて各当選エリアに対応付けられている抽選値数と、を示す図である。

30

#### 【0360】

図 27 に示すように、第 3 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「全小役」、当選エリア「全 1 枚役」、当選エリア「通常リプレイ 1」、当選エリア「通常リプレイ 2」、当選エリア「レアリプレイ 1」、当選エリア「レアリプレイ 2」、当選エリア「レア役 2」、当選エリア「打順ベル白 3」~ 当選エリア「打順ベル白 6」、当選エリア「打順ベル白 9」~ 当選エリア「打順ベル白 12」、当選エリア「打順ベル赤 3」~ 当選エリア「打順ベル赤 6」、当選エリア「打順ベル赤 9」~ 当選エリア「打順ベル赤 12」、当選エリア「打順チャンス 1 C」~ 当選エリア「打順チャンス 4 C」、当選エリア「R B B & 1 枚役」及び当選エリア「R B B」を有しており、当選番号 1 番 ~ 当選番号 29 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。

40

#### 【0361】

内部抽選手段 120 は、乱数判定処理において、当選番号 29 番に対応付けられた当選エリアから当選番号 0 番に対応付けられた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。

50

## 【 0 3 6 2 】

第3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、ベルC～ベルF、ベルI～ベルL、チャンス役、1枚役A～1枚役V、レア役B、特殊小役A、特殊小役B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A、リプレイB、レアリプレイA、レアリプレイBを有している。各小役及び各リプレイは、それぞれ図27に示す組合せで各当選エリアに対応付けられている。また、図27に示すように、スロットマシン1では、ボーナスと小役とを含む当選エリアとして、当選エリア「RBB&1枚役」が設定されている。

## 【 0 3 6 3 】

第3の実施形態において、第1当選態様は、当選した遊技における遊技状態と、ストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様と、によって入賞可能となる小役が異なる当選エリアとして構成されている。また、当選エリア「打順チャンス1C」～当選エリア「打順チャンス4C」は、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入賞可能となる小役が異なる当選エリアとして構成されている。第1当選態様、当選エリア「打順チャンス1C」～当選エリア「打順チャンス4C」の詳細については、後述する。

10

## 【 0 3 6 4 】

当選エリア「レア役2」に含まれる小役であるレア役Bは、ストップボタンB2の押下タイミングがレア役Bを入賞可能な押下タイミングである場合に入賞し、ストップボタンB2の押下タイミングがレア役Bを入賞不能な押下タイミングである場合には、いずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ラインL1上に停止表示される取りこぼし（非入賞）となるように構成されている。

20

## 【 0 3 6 5 】

## &lt; 小役の配当 &gt;

第3の実施形態において、ベルC～ベルF、ベルI～ベルL、チャンス役の配当は、規定投入数（3枚）よりも多い枚数の払出数（15枚）に設定されている。また、レア役Bの配当は、規定投入数と同じ枚数の払出数（3枚）に設定されている。また、1枚役A～1枚役V、特殊小役A、特殊小役B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。

## 【 0 3 6 6 】

## &lt; 小役の入賞図柄組合せ &gt;

第3の実施形態において、ベルC～ベルF、ベルI～ベルL、1枚役A～1枚役V、レア役B、チャンス役、特殊小役A、特殊小役Bの入賞図柄組合せは、第2の実施形態と同様である。

30

## 【 0 3 6 7 】

## 2. 打順小役当選態様の当選時の詳細

上述したように、第3の実施形態のスロットマシン1では、打順によって入賞可能となる小役が異なる場合を有する当選エリア（打順小役当選態様）として、当選エリア「打順ベル白3」～当選エリア「打順ベル白6」、当選エリア「打順ベル白9」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤3」～当選エリア「打順ベル赤6」、当選エリア「打順ベル赤9」～当選エリア「打順ベル赤12」と、当選エリア「打順チャンス1C」～当選エリア「打順チャンス4C」と、を有している。

40

## 【 0 3 6 8 】

第1当選態様に当選した場合におけるリール制御手段130によるリール停止制御は、第2の実施形態と同様である。第3の実施形態のスロットマシン1は、第2の実施形態のスロットマシン1が有していた当選エリア「打順ベル白1」、当選エリア「打順ベル白2」、当選エリア「打順ベル白7」、当選エリア「打順ベル白8」、当選エリア「打順ベル赤1」、当選エリア「打順ベル赤2」、当選エリア「打順ベル赤7」、当選エリア「打順ベル赤8」を有していない、つまり、正解打順が打順1、打順2に設定された当選態様を有していない構成となっている。

## 【 0 3 6 9 】

50

< 当選エリア「打順チャンス１Ｃ」～当選エリア「打順チャンス４Ｃ」の詳細 >

次に、当選エリア「打順チャンス１Ｃ」～当選エリア「打順チャンス４Ｃ」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、当選エリア「打順チャンス１Ｃ」～当選エリア「打順チャンス４Ｃ」に当選した場合において、遊技状態が非ＲＴ状態とボーナス成立状態とのいずれである場合にも、リール制御手段１３０によるリール停止制御の制御内容を変更しないように構成されている。

【０３７０】

図２８は、当選エリア「打順チャンス１Ｃ」～当選エリア「打順チャンス４Ｃ」の当選時に重複当選する小役と、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の打順によって入賞可能となる役と、について示す図である。図２８に示すように、当選エリア「打順チャンス１Ｃ」～当選エリア「打順チャンス４Ｃ」は、それぞれ第１停止操作が実行された時点で、当該遊技で入賞可能となる小役がチャンス役と、特殊小役Ａ及び特殊小役Ｂと、のいずれかに限定されるように構成されている。このため、１枚の配当に設定された１枚役Ｕ、１枚役Ｖは、当選エリア「打順チャンス２Ｃ」～当選エリア「打順チャンス４Ｃ」の当選時には入賞しない構成となっている。

【０３７１】

当選エリア「打順チャンス１Ｃ」～当選エリア「打順チャンス４Ｃ」の当選時におけるリール停止制御の詳細について、当選エリア「打順チャンス１Ｃ」を用いて説明する。スロットマシン１では、当選エリア「打順チャンス１Ｃ」に当選し、かつストップボタンＢ１が第１停止操作される非設定打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下される場合に、リール制御手段１３０によるリール停止制御において枚数優先制御が実行され、１枚の配当に設定された特殊小役Ａ及び特殊小役Ｂよりも多い１５枚の配当に設定されたチャンス役の入賞図柄組合せ「ＢＬＡ－ＷＭ（ＣＨ）－ＷＭ」を構成する図柄が有効ラインＬ１上に停止表示され、第２停止操作が実行された場合においてもチャンス役の入賞図柄組合せを構成する図柄が有効ラインＬ１上に停止表示されることでチャンス役が入賞する。

【０３７２】

また、スロットマシン１では、当選エリア「打順チャンス１Ｃ」に当選し、かつストップボタンＢ２が第１停止操作される設定打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下された場合、スイカ図柄「ＷＭ」を有効ラインＬ１上に停止表示することでチャンス役の入賞図柄組合せ「ＢＬＡ－ＷＭ－ＷＭ」の１個の図柄組合せを有効ラインＬ１上に表示可能となり、チェリー図柄「ＣＨ」を有効ラインＬ１上に停止表示することでチャンス役の入賞図柄組合せ「ＢＬＡ－ＣＨ－ＷＭ」の１個の図柄組合せを有効ラインＬ１上に表示可能となり、リプレイ図柄「ＲＰ」を有効ラインＬ１上に停止表示することで特殊小役Ａの入賞図柄組合せ「ＷＭ－ＡＮＹ－ＲＰ」と、特殊小役Ｂの入賞図柄組合せ「ＷＭ－ＲＰ－ＡＮＹ」と、の２個の図柄組合せを有効ラインＬ１上に表示可能となる。

【０３７３】

このため、スロットマシン１では、リール制御手段１３０によるリール停止制御において個数優先制御が実行され、中リールＲ２の中段にリプレイ図柄「ＲＰ」が停止表示され、当該遊技において入賞可能となる小役が特殊小役Ａ、特殊小役Ｂに限定される。

【０３７４】

また、スロットマシン１では、当選エリア「打順チャンス１Ｃ」に当選し、かつストップボタンＢ３が第１停止操作される設定打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下された場合、スイカ図柄「ＷＭ」を有効ラインＬ１上に停止表示することでチャンス役の入賞図柄組合せ「ＢＬＡ－ＷＭ－ＷＭ」と、「ＢＬＭ－ＣＨ－ＷＭ」の２個の図柄組合せを有効ラインＬ１上に表示可能となり、リプレイ図柄「ＲＰ」を有効ラインＬ１上に停止表示することで特殊小役Ａの入賞図柄組合せ「ＷＭ－ＡＮＹ－ＲＰ」と、特殊小役Ｂの入賞図柄組合せ「ＷＭ－ＲＰ－ＡＮＹ」と、の２個の図柄組合せを有効ラインＬ１上に表示可能となる。

【０３７５】

10

20

30

40

50

リール制御手段１３０は、スイカ図柄「WM」と、リプレイ図柄「RP」と、のそれぞれを右リールＲ３の上段に停止表示した場合における有効ラインＬ１上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によってスイカ図柄「WM」と、リプレイ図柄「RP」と、との間に優先順位をつけられないため、停止制御テーブル記憶手段１９４に記憶されている停止制御テーブルを用いたリール停止制御によって、リプレイ図柄「RP」を有効ラインＬ１上に停止表示することを決定する。

#### 【０３７６】

このようなリール停止制御が実行されることにより、スロットマシン１では、当選エリア「打順チャンス１Ｃ」に当選し、かつストップボタンＢ３に第１停止操作が実行された場合に、右リールＲ３の中段にリプレイ図柄「RP」が停止表示され、当該遊技において入賞可能となる小役が特殊小役Ａ、特殊小役Ｂに限定される。

10

#### 【０３７７】

当選エリア「打順チャンス１Ｃ」に当選し、かつ打順３～打順６の設定打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下される場合、スロットマシン１では、左リールＲ１の上段にスイカ図柄「WM」が停止表示され、中リールＲ２の中段と、右リールＲ３の下段と、にリプレイ図柄「RP」が停止表示されるリール停止制御が実行され、有効ラインＬ１上に「WM - RP - RP」の図柄組合せが停止表示されることで、特殊小役Ａと特殊小役Ｂとの２個の小役が重複して入賞（重複入賞）する。

#### 【０３７８】

３．打順小役当選態様の当選時における入賞補助

20

次に、第３の実施形態のスロットマシン１において、ボーナス成立状態における内部抽選で打順当選態様に当選した場合に、ＡＴ制御手段２００が実行する入賞補助制御について説明する。図２９は、ボーナス成立状態における内部抽選で第１当選態様に当選した場合と、非ＲＴ状態及びボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス１Ｃ」～当選エリア「打順チャンス４Ｃ」に当選した場合と、にＡＴ制御手段２００が実行する入賞補助制御によって表示される主制御表示装置５００の表示態様について説明する図である。

#### 【０３７９】

図２９に示すように、ＡＴ制御手段２００は、ボーナス成立状態における内部抽選で第１当選態様に当選し、かつ演出状態がＡＴ状態である場合と、当選エリア「打順チャンス１Ｃ」～当選エリア「打順チャンス４Ｃ」に当選し、かつ演出状態がＡＴ状態である場合と、に、ベルＣ～ベルＦ、ベルＩ～ベルＬを入賞可能にする正解打順と、チャンス役を入賞可能にする非設定打順と、を報知する表示を主制御表示装置５００を用いて行う。

30

#### 【０３８０】

表示態様「０３」～表示態様「０６」は、白７図柄「白７」の引き込み範囲が包含される停止番号１０番～停止番号１９番の図柄が有効ラインＬ１上に回転表示されているタイミングで第１停止操作を実行することを報知する表示態様である。表示態様「０３」は、正解打順が打順３であることを報知し、表示態様「０４」は、正解打順が打順４であることを報知し、表示態様「０５」は、正解打順が打順５であることを報知し、表示態様「０６」は、正解打順が打順６であることを報知する。

40

#### 【０３８１】

表示態様「０９」～表示態様「１２」は、ＢＡＲ図柄「ＢＡＲ」の引き込み範囲が包含される停止番号０番～停止番号９番の図柄が有効ラインＬ１上に回転表示されているタイミングで第１停止操作を実行することを報知する表示態様である。表示態様「０９」は、正解打順が打順３であることを報知し、表示態様「１０」は、正解打順が打順４であることを報知し、表示態様「１１」は、正解打順が打順５であることを報知し、表示態様「１２」は、正解打順が打順６であることを報知する。

#### 【０３８２】

表示態様「１３」は、第１停止操作の押下タイミングによらず入賞補助する小役を入賞可能であるとともに、入賞した際の払出数が最も多くなることから遊技者にとって有利と

50

なる操作態様であることを報知する表示態様である。表示態様「１３」は、非設定打順が打順１、打順２であることを報知する。

【０３８３】

ＡＴ制御手段２００は、ボーナス成立状態における内部抽選で第１当選態様に当選し、かつ演出状態がＡＴ状態である場合、各当選エリアに対応付けられている表示態様を主制御表示装置５００に表示する入賞補助を実行する。また、ＡＴ制御手段２００は、内部抽選で当選エリア「打順チャンス１Ｃ」～当選エリア「打順チャンス４Ｃ」に当選し、かつ演出状態がＡＴ状態である場合、各当選エリアに対応付けられている主制御表示装置５００に表示する入賞補助を実行する。

【０３８４】

また、図２９に示すように、表示態様「０３」～表示態様「０６」、表示態様「０９」～表示態様「１２」は、当選エリア「打順チャンス１Ｃ」～当選エリア「打順チャンス４Ｃ」の当選時における入賞補助においても主制御表示装置５００に表示されるように構成されている。

【０３８５】

ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１Ｃ」～当選エリア「打順チャンス４Ｃ」に当選し、演出状態が通常状態である場合、入賞する小役の数が多くなることから遊技者にとって有利となる操作態様として、特殊小役Ａ及び特殊小役Ｂが重複入賞する設定打順を報知する表示態様を主制御表示装置５００に表示する入賞補助を実行する。ＡＴ制御手段２００は、内部抽選で当選エリア「打順チャンス１Ｃ」～当選エリア「打順チャンス４Ｃ」に当選し、かつ演出状態が通常状態である場合、各当選エリアに対応付けられている３つの表示態様のうちいずれか１つを主制御表示装置５００に表示すると抽選によって決定し、決定した表示態様を主制御表示装置５００に表示する入賞補助を実行する。

【０３８６】

このように、第３の実施形態のＡＴ制御手段２００は、第１当選態様に当選した場合に、主制御表示装置５００の表示によって正解打順及びベルＣ～ベルＦ、ベルＩ～ベルＬを入賞可能にする第１停止操作の押下タイミングを報知可能であり、当選エリア「打順チャンス１Ｃ」～当選エリア「打順チャンス４Ｃ」に当選した場合に、主制御表示装置５００の表示によって設定打順と非設定打順とを報知可能に構成されている。また、スロットマシン１では、正解打順を報知する主制御表示装置５００の表示態様として表示態様「０３」～表示態様「０６」、表示態様「０９」～表示態様「１２」を有し、設定打順を報知する主制御表示装置５００の表示態様として表示態様「０３」～表示態様「０６」、表示態様「０９」～表示態様「１２」の、正解打順の報知において主制御表示装置５００に表示される表示態様と同一の表示態様が含まれる構成となっている。

【０３８７】

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、当選エリア「打順ベル白３」～当選エリア「打順ベル白６」、当選エリア「打順ベル白９」～当選エリア「打順ベル白１２」、当選エリア「打順ベル赤３」～当選エリア「打順ベル赤６」、当選エリア「打順ベル赤９」～当選エリア「打順ベル赤１２」に当選し正解打順を報知する場合と、当選エリア「打順チャンス１Ｃ」～当選エリア「打順チャンス４Ｃ」に当選し設定打順を報知する場合と、で同一の表示態様「０３」～表示態様「０６」、表示態様「０９」～表示態様「１２」を主制御表示装置５００に表示可能なため、表示態様「０３」～表示態様「０６」、表示態様「０９」～表示態様「１２」が表示された場合に、当選エリア「打順ベル白３」～当選エリア「打順ベル白６」、当選エリア「打順ベル白９」～当選エリア「打順ベル白１２」、当選エリア「打順ベル赤３」～当選エリア「打順ベル赤６」、当選エリア「打順ベル赤９」～当選エリア「打順ベル赤１２」、当選エリア「打順チャンス１Ｃ」～当選エリア「打順チャンス４Ｃ」のいずれが当選したかを遊技者が判別できないため、補助遊技として報知される主制御表示装置５００の表示内容によって内部抽選の結果が遊技者に判別されてしまうことを防止できる。

【０３８８】

10

20

30

40

50



この、当選エリア「打順ベル白3」～当選エリア「打順ベル白6」、当選エリア「打順ベル白9」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤3」～当選エリア「打順ベル赤6」、当選エリア「打順ベル赤9」～当選エリア「打順ベル赤12」が、第3の実施形態における第1当選態様を構成し、当選エリア「打順チャンス1C」～当選エリア「打順チャンス4C」が、第3の実施形態における第2当選態様を構成し、第1配当としての15枚の配当に設定されたベルC～ベルF、ベルI～ベルLが、第3の実施形態における第1配当の小役を構成し、第2配当としての1枚の配当に設定された1枚役A～1枚役Tが、第3の実施形態における第2配当の小役を構成し、第3配当としての1枚の配当に設定された特殊小役A、特殊小役Bが、第3の実施形態における第3配当の小役を構成し、第4配当としての15枚の配当に設定されたチャンス役が、第3の実施形態における第4配当の小役を構成する。

10

#### 【0389】

##### 4. 各遊技状態での小役の当選確率の関係

<非ボーナス状態における小役の当選確率とボーナス状態における小役の当選確率>

次に、第3の実施形態のスロットマシン1において、非RT状態及びボーナス成立状態のボーナスが作動していない遊技状態（非ボーナス状態）における小役の当選確率と、ボーナス状態における小役の当選確率と、の関係の詳細について説明する。

#### 【0390】

図27に示すように、内部抽選テーブルCでは、ベルC～ベルF、ベルI～ベルL、チャンス役、特殊小役A、特殊小役B、1枚役A～1枚役V、レア役Bのすべての小役が重複当選する当選エリア「全小役」と、1枚役A～1枚役Vの特殊小役A、特殊小役Bを除く配当が1枚に設定された小役が重複当選する当選エリア「全1枚役」と、に乱数が対応付けられている。

20

#### 【0391】

図22、図23、図27を用いて非ボーナス状態と、ボーナス状態と、について詳細に説明する。第3の実施形態のスロットマシン1において、内部抽選テーブルCが選択されるボーナス状態において当選エリア「全小役」の当選確率は、 $3441 / 65536$ （約 $1 / 19.0$ ）であり、当選エリア「全1枚役」の当選確率は、 $53118 / 65536$ （約 $1 / 1.2$ ）であることから、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、 $56559 / 65536$ （約 $1 / 1.2$ ）となっている。

30

#### 【0392】

また、スロットマシン1において、非ボーナス状態において選択される内部抽選テーブル、つまり内部抽選テーブルA、内部抽選テーブルB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は、 $56554 / 65536$ （約 $1 / 1.2$ ）となっている。

#### 【0393】

このため、第3の実施形態のスロットマシン1では、ボーナス状態において小役に当選する確率が、非ボーナス状態における小役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。

#### 【0394】

また、ボーナス状態においては、1枚役A～1枚役Vについて、当選エリア「全小役」と、当選エリア「全1枚役」と、のいずれにも含まれる構成であることから、1枚役A～1枚役Vのそれぞれの当選確率が $56559 / 65536$ （約 $1 / 1.2$ ）となっている。このため、ボーナス状態における1枚役A～1枚役Vのそれぞれの当選確率は、非ボーナス状態における1枚役A～1枚役Vのそれぞれの当選確率よりも高い当選確率となっている。

40

#### 【0395】

また、ボーナス状態においては、ベルC～ベルF、ベルI～ベルL、チャンス役、特殊小役A、特殊小役B、レア役Bについて、当選エリア「全小役」に含まれる構成であり、ベルC～ベルF、ベルI～ベルL、チャンス役、特殊小役A、特殊小役B、レア役Bの当選確率が $3441 / 65536$ （約 $1 / 19.0$ ）となっている。

50

## 【 0 3 9 6 】

第3の実施形態のスロットマシン1では、ベルCについて、非ボーナス状態において、当選エリア「打順ベル白3」と、当選エリア「打順ベル白9」と、に含まれる構成となっていることから、ベルCの当選確率が $3440/65536$ （約 $1/19.1$ ）となっており、ベルCの当選確率について、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。また、スロットマシン1では、非ボーナス状態における当選確率がベルCと同じベルD～ベルF、ベルI～ベルLについても、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。

## 【 0 3 9 7 】

また、スロットマシン1では、チャンス役、特殊小役A、特殊小役Bについて、非ボーナス状態において、当選エリア「打順チャンス1C」～当選エリア「打順チャンス4C」と、に含まれる構成となっていることから、チャンス役、特殊小役A、特殊小役Bのそれぞれの当選確率が $3436/65536$ （約 $1/19.1$ ）となっており、チャンス役、特殊小役A、特殊小役Bのそれぞれの当選確率について、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。

## 【 0 3 9 8 】

そして、スロットマシン1では、レア役Bについて、非ボーナス状態において、当選エリア「レア役2」に含まれる構成となっていることから、レア役Bの当選確率が $800/65536$ （約 $1/81.9$ ）となっており、レア役Bの当選確率について、非ボーナス状態における当選確率よりも、ボーナス状態における当選確率の方が高い当選確率となるように構成されている。

## 【 0 3 9 9 】

つまり、第3の実施形態のスロットマシン1では、ボーナス状態におけるすべての小役それぞれの当選確率について、非ボーナス状態におけるすべての小役それぞれの当選確率よりも高い当選確率に構成されている。

## 【 0 4 0 0 】

また、第3の実施形態のスロットマシン1において、非ボーナス状態における15枚の配当に設定されたベルC～ベルF、ベルI～ベルLのいずれかに当選する確率、つまりベルC～ベルF、ベルI～ベルLのそれぞれの当選確率の合算は、第1当選態様の当選確率の合算である $27520/65536$ （約 $1/2.4$ ）となっており、ボーナス状態におけるベルC～ベルF、ベルI～ベルLのいずれかに当選する確率、つまり当選エリア「全小役」の当選確率である $3441/65536$ （約 $1/19.0$ ）よりも高い当選確率となっている。

## 【 0 4 0 1 】

このように、第3の実施形態のスロットマシン1は、遊技を開始する際に必要となる遊技価値の投入数よりも多い配当に設定された複数種類の第1小役（ベルC～ベルF、ベルI～ベルL）が互いに重複せずに第1小役とは異なる第2小役と重複当選する複数種類の第1当選態様（第1当選態様）と、複数種類の第1小役が重複して当選する第3当選態様（当選エリア「全小役」）と、を有し、内部抽選手段120が、通常遊技状態（非RT状態）、ボーナス成立状態において、複数種類の第1当選態様が存在するように内部抽選を行うとともに、ボーナス状態において、第3当選態様が存在するように内部抽選を行うように構成されている。また、スロットマシン1において、ボーナス状態における内部抽選で第3当選態様に当選する確率は、通常遊技状態、ボーナス成立状態における内部抽選で複数種類の第1当選態様のいずれかに当選する確率よりも低く、ボーナス状態における内部抽選でのすべての小役それぞれの当選確率は、通常遊技状態、ボーナス成立状態における内部抽選でのすべての小役それぞれの当選確率以上となるように構成されている。

## 【 0 4 0 2 】

このため、第3の実施形態のスロットマシン1は、ボーナス状態について、メダルの獲

10

20

30

40

50

得率の期待値が 100% 未満となっている。

【0403】

ここで、ボーナス成立状態においては、第1当選態様の当選時に、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下され、かつ当選しているベルC～ベルF、ベルI～ベルLを入賞可能な押下タイミングで第1停止操作が実行されないでベルC～ベルF、ベルI～ベルLを入賞させることができない構成であることから、ベルC～ベルF、ベルI～ベルLのいずれかが入賞する確率は、4種類の打順から正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下され、かつ第1停止操作が適切な20コマ中10コマの図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングで実行された場合に限定されることから、第1当選態様の当選時におけるベルC～ベルF、ベルI～ベルLのいずれかが入賞する確率は、1/8に設定されている。

10

【0404】

一方、AT制御手段200によって入賞補助が実行されるAT遊技が実行された場合には、第1当選態様の当選時に、正解打順及び当選しているベルC～ベルF、ベルI～ベルLを入賞可能な第1停止操作の押下タイミングが報知されることで、ベルC～ベルF、ベルI～ベルLを確実に入賞させることができるようになるため、ベルC～ベルF、ベルI～ベルLのいずれかが入賞する確率について、入賞補助が実行されない場合に対して最大で8倍まで高めることができる。

【0405】

このように、第3の実施形態においては、正解打順で停止操作した場合に入賞する規定投入枚数よりも多くのメダルを払い出す入賞役(特定役)として、ベルC～ベルF、ベルI～ベルLの8種類を設定している。そして、ボーナス状態において特定役を含む当選態様を得られる確率を、ボーナス状態以外の遊技状態において特定役を含む当選態様を得られる確率の約1/8に圧縮している。

20

【0406】

また、上述したように、スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス1C」～当選エリア「打順チャンス4C」に含まれ、ベルC～ベルF、ベルI～ベルLと同じ15枚の配当に設定されたチャンス役について、当選確率が、3436/65536(約1/19.1)に設定されており、ベルC～ベルF、ベルI～ベルLよりも低い確率になっている。

30

【0407】

このような構成により、スロットマシン1では、ベルC～ベルF、ベルI～ベルLと同じで規定投入数(3枚)よりも多い15枚の配当に設定されたチャンス役について、非ボーナス状態における内部抽選で、当選エリア「打順チャンス1C」～当選エリア「打順チャンス4C」で当選する構成であるものの、当選エリア「打順チャンス1C」～当選エリア「打順チャンス4C」の当選確率の合算が、ベルC～ベルF、ベルI～ベルLといった正解打順でかつ第1停止操作が当選しているベルC～ベルF、ベルI～ベルLを入賞可能にする押下タイミングでストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合に入賞可能となる15枚の配当の小役よりも当選確率が低いいため、ボーナス状態における当選エリア「全小役」の当選確率を設計する際に影響を与えない。

40

【0408】

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、ボーナス状態における特定役を含む当選確率が得られる確率を圧縮する場合に、当選エリア「打順ベル白3」～当選エリア「打順ベル白6」、当選エリア「打順ベル白9」～当選エリア「打順ベル白12」、当選エリア「打順ベル赤3」～当選エリア「打順ベル赤6」、当選エリア「打順ベル赤9」～当選エリア「打順ベル赤12」について圧縮することで、当選エリア「打順チャンス1C」～当選エリア「打順チャンス4C」に含まれるチャンス役についても圧縮することができ、ボーナス状態でのメダルの獲得率の下限を100%未満にまで引き下げた上でAT遊技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、AT機能を備えたスロットマシン1の設計自由度を飛躍的に向上させることができる。

50

## 【 0 4 0 9 】

この、ベル C ～ベル F、ベル I ～ベル L が、第 3 の実施形態における第 1 小役を構成し、当選エリア「打順ベル白 3 」～当選エリア「打順ベル白 6 」、当選エリア「打順ベル白 9 」～当選エリア「打順ベル白 1 2 」、当選エリア「打順ベル赤 3 」～当選エリア「打順ベル赤 6 」、当選エリア「打順ベル赤 9 」～当選エリア「打順ベル赤 1 2 」が、第 3 の実施形態における第 1 当選態様を構成し、1 枚役 A ～1 枚役 T が、第 3 の実施形態における第 2 小役を構成し、特殊小役 A、特殊小役 B が、第 3 の実施形態における第 3 小役を構成し、当選エリア「打順チャンス 1 C 」～当選エリア「打順チャンス 4 C 」に当選し、非設定打順でストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 が押下されることで入賞し、ベル C ～ベル F、ベル I ～ベル L とは異なる 1 5 枚の配当に設定されたチャンス役が、第 3 の実施形態における第 4 小役を構成する。

10

## 【 0 4 1 0 】

## 5 . 第 3 の実施形態のまとめ

以上のように、第 3 の実施形態のスロットマシン 1 は、当選エリア「打順ベル白 3 」～当選エリア「打順ベル白 6 」、当選エリア「打順ベル白 9 」～当選エリア「打順ベル白 1 2 」、当選エリア「打順ベル赤 3 」～当選エリア「打順ベル赤 6 」、当選エリア「打順ベル赤 9 」～当選エリア「打順ベル赤 1 2 」に当選し正解打順を報知する場合と、当選エリア「打順チャンス 1 C 」～当選エリア「打順チャンス 4 C 」に当選し設定打順を報知する場合と、で同一の表示態様「0 3 」～表示態様「0 6 」、表示態様「0 9 」～表示態様「1 2 」を主制御表示装置 5 0 0 に表示可能なため、表示態様「0 3 」～表示態様「0 6 」、表示態様「0 9 」～表示態様「1 2 」が表示された場合に、当選エリア「打順ベル白 3 」～当選エリア「打順ベル白 6 」、当選エリア「打順ベル白 9 」～当選エリア「打順ベル白 1 2 」、当選エリア「打順ベル赤 3 」～当選エリア「打順ベル赤 6 」、当選エリア「打順ベル赤 9 」～当選エリア「打順ベル赤 1 2 」、当選エリア「打順チャンス 1 C 」～当選エリア「打順チャンス 4 C 」のいずれが当選したかを遊技者が判別できないため、補助遊技として報知される主制御表示装置 5 0 0 の表示内容によって内部抽選の結果が遊技者に判別されてしまうことを防止できる。

20

## 【 0 4 1 1 】

また、第 3 の実施形態のスロットマシン 1 は、ボーナス状態における特定役を含む当選確率が得られる確率を圧縮する場合に、第 1 当選態様に含まれる 1 5 枚の配当に設定されたベル C ～ベル F、ベル I ～ベル L と、当選エリア「打順チャンス 1 C 」～当選エリア「打順チャンス 4 C 」に含まれる 1 5 枚の配当に設定されたチャンス役と、が異なる小役（条件装置）であり、かつベル C ～ベル F、ベル I ～ベル L のそれぞれの当選確率の方がチャンス役の当選確率よりも高いため、第 1 当選態様について圧縮することで、当選エリア「打順チャンス 1 C 」～当選エリア「打順チャンス 4 C 」に含まれるチャンス役についても圧縮することができ、ボーナス状態でのメダルの獲得率の下限を 1 0 0 % 未満にまで引き下げた上で A T 遊技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、A T 機能を備えたスロットマシン 1 の設計自由度を飛躍的に向上させることができる。

30

## 【 0 4 1 2 】

## 〔 他の実施形態 〕

なお、第 1 の実施形態、第 2 の実施形態において、スロットマシン 1 は、特定リールとして左リール R 1 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、例えば、特定リールとして中リール R 2 を有し、特定ストップボタンとしてストップボタン B 2 を有していてもよい。

40

## 【 0 4 1 3 】

このように構成される場合、スロットマシン 1 は、特殊小役 A の入賞図柄組合せと特殊小役 B の入賞図柄組合せとについて、中リール R 2 の図柄をストップボタン B 2 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示可能で、かつベル C、ベル D、ベル I、ベル J の入賞図柄組合せを構成する図柄とも異なる図柄で、かつ任意の図柄「A N Y」とも異なる図柄から構成される必要がある。

50

## 【 0 4 1 4 】

また、スロットマシン 1 は、例えば、特定リールとして右リール R 3 を有し、特定ストップボタンとしてストップボタン B 3 を有していてもよい。このように構成される場合、スロットマシン 1 は、特殊小役 A の入賞図柄組合せと特殊小役 B の入賞図柄組合せとについて、右リール R 3 の図柄をストップボタン B 3 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示可能で、かつベル E、ベル F、ベル K、ベル L の入賞図柄組合せを構成する図柄とも異なる図柄で、かつ任意の図柄「A N Y」とも異なる図柄から構成される必要がある。

## 【 0 4 1 5 】

また、第 1 の実施形態において、スロットマシン 1 は、第 2 当選態様として、当選エリア「打順チャンス 1 A」～当選エリア「打順チャンス 4 A」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、例えば、第 2 当選態様として、ベル A、1 枚役 C 1、1 枚役 E 1 に重複当選する当選エリア「打順ベル 1 C」と、ベル C、1 枚役 A 4、1 枚役 E 1 に重複当選する当選エリア「打順ベル 2 C」と、ベル E、1 枚役 A 2、1 枚役 C 1 に重複当選する当選エリア「打順ベル 3 C」と、を有していてもよい。

10

## 【 0 4 1 6 】

このように構成される場合、当選エリア「打順ベル 1 C」は、ベル A を入賞可能にする設定打順が打順 1、打順 2 に設定され、当選エリア「打順ベル 2 C」は、ベル C を入賞可能にする設定打順が打順 3、打順 4 に設定され、当選エリア「打順ベル 3 C」は、ベル E を入賞可能にする設定打順が打順 5、打順 6 に設定される。

20

## 【 0 4 1 7 】

そして、A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態における内部抽選において、当選エリア「打順ベル 1 C」に当選した場合に、設定打順を報知する入賞補助として表示態様「0 1」、表示態様「0 2」、表示態様「0 7」、表示態様「0 8」のいずれかを主制御表示装置 5 0 0 に表示し、当選エリア「打順ベル 2 C」に当選した場合に、設定打順を報知する入賞補助として表示態様「0 3」、表示態様「0 4」、表示態様「0 9」、表示態様「1 0」のいずれかを主制御表示装置 5 0 0 に表示し、当選エリア「打順ベル 3 C」に当選した場合に、設定打順を報知する入賞補助として表示態様「0 5」、表示態様「0 6」、表示態様「1 1」、表示態様「1 2」のいずれかを主制御表示装置 5 0 0 に表示するように構成されていてもよい。

30

## 【 0 4 1 8 】

つまり、スロットマシン 1 は、第 1 当選態様に当選した場合に報知する態様と、第 2 当選態様に当選した場合に報知する態様と、について、同一の態様を含むように構成されていればよく、報知されることで入賞補助される小役について、その配当に差を有している必要はなく、第 1 配当の小役と第 3 配当の小役とで、同じ配当であってもよく、第 3 配当の方が第 1 配当の方が高い配当であってもよい。

## 【 0 4 1 9 】

また、第 2 の実施形態において、A T 制御手段 2 0 0 は、当選エリア「打順チャンス 1 B」～当選エリア「打順チャンス 3 B」に当選し、かつ演出状態が通常状態である場合に、設定打順を報知する態様として、打順と第 1 停止操作の押下タイミングとを報知する表示態様「0 1」～表示態様「1 2」を主制御表示装置 5 0 0 に表示する態様で報知するように構成されているが、これに限定されない。

40

## 【 0 4 2 0 】

A T 制御手段 2 0 0 は、例えば、通常状態における内部抽選において、当選エリア「打順チャンス 1 B」に当選した場合に、設定打順を報知する入賞補助として第 1 停止操作の押下タイミングを問わない表示態様「1 3」を主制御表示装置 5 0 0 に表示し、当選エリア「打順チャンス 2 B」に当選した場合に、設定打順を報知する入賞補助として第 1 停止操作の押下タイミングを問わない表示態様「1 4」を主制御表示装置 5 0 0 に表示し、当選エリア「打順チャンス 3 B」に当選した場合に、設定打順を報知する入賞補助として第 1 停止操作の押下タイミングを問わない表示態様「1 5」を主制御表示装置 5 0 0 に表示

50

するように構成されていてもよい。

【0421】

このように構成される場合、スロットマシン1は、通常状態における内部抽選において、当選エリア「打順チャンス1B」～当選エリア「打順チャンス3B」に当選し、設定打順が報知される場合に、第1停止操作の押下タイミングを問わない表示態様「13」～表示態様「15」が主制御表示装置500に表示されるため、第1停止操作の押下タイミングとして20コマ中10コマの範囲の図柄を狙う必要がなくなり、遊技者がスムーズに遊技を進行することができるようになる。

【0422】

また、第1の実施形態～第3の実施形態において、AT制御手段200は、入賞補助において主制御表示装置500に表示態様「01」～表示態様「15」の範囲の数字を表示可能に構成されているが、これに限らず、例えば、7セグメント表示器で表示可能な英字（「A」等）の文字や、7セグメント表示器で表示可能な記号を、正解打順を報知する態様と、設定打順を報知する態様と、で同一となる態様として表示するように構成されていてもよい。また、スロットマシン1は、例えば、遊技の進行を制御する主制御部によって制御される表示装置である主制御表示装置として液晶表示装置を有する場合には、該液晶表示装置で表示可能な記号や文字、画像を、正解打順を報知する態様と、設定打順を報知する態様と、で同一となる態様として表示するように構成されていてもよい。

10

【0423】

また、第1の実施形態、第3の実施形態において、AT制御手段200は、AT状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」、当選エリア「打順チャンス1C」～当選エリア「打順チャンス4C」に当選した場合に、非設定打順を報知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、当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」、当選エリア「打順チャンス1C」～当選エリア「打順チャンス4C」について、非設定打順を報知しないように構成されていてもよい。

20

【0424】

このように構成された場合、スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」、当選エリア「打順チャンス1C」～当選エリア「打順チャンス4C」の非設定打順がストップボタンB1が第1停止操作される打順1、打順2から構成されているとともに、AT状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」、当選エリア「打順チャンス1C」～当選エリア「打順チャンス4C」に当選した際に主制御表示装置500にいずれの表示もなされないことで遊技者がストップボタンB1を第1停止操作して遊技する機会が増えるため、結果的に15枚の配当に設定されたベルA、ベルB、ベルG、ベルH、チャンス役の入賞確率が高まり、当選エリア「打順チャンス1A」～当選エリア「打順チャンス4A」、当選エリア「打順チャンス1C」～当選エリア「打順チャンス4C」に当選した場合においてもメダルを獲得可能にすることができる。

30

【0425】

また、第1の実施形態において、スロットマシン1は、非ボーナス状態における内部抽選において、第1特定小役であるベルA、ベルB、ベルG、ベルHのそれぞれの当選確率が、第2特定小役であるベルC～ベルF、ベルI～ベルLのそれぞれの当選確率未満となるように構成されているが、これに限らず、ベルA、ベルB、ベルG、ベルHのそれぞれの当選確率が、第2特定小役であるベルC～ベルF、ベルI～ベルLのそれぞれの当選確率と同確率であってもよい。つまり、ベルC～ベルF、ベルI～ベルLのそれぞれの当選確率が、ベルA、ベルB、ベルG、ベルHのそれぞれの当選確率以上であればよく、その具体的な当選確率は、第1の実施形態に限定されない。

40

【0426】

また、第1の実施形態～第3の実施形態において、スロットマシン1は、内部抽選で当選した場合に、遊技者のストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様によらず1

50

枚の配当に設定された小役が入賞する当選エリア「R B B & 1 枚役」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、例えば、内部抽選で当選した場合に、第 1 停止操作としてストップボタン B 1 が押下された場合に、ストップボタン B 1 の押下タイミングによらず 1 枚の配当に設定された小役が入賞し、第 1 停止操作としてストップボタン B 2 又はストップボタン B 3 が押下された場合に、ストップボタン B 2 又はストップボタン B 3 の押下タイミングが適切なタイミングである場合に限り 1 枚の配当に設定された小役が入賞し、ストップボタン B 2 又はストップボタン B 3 の押下タイミングが適切なタイミングとは異なる場合に引きこぼし（非入賞）となる当選エリア「R B B & 1 枚役 2」を有するように構成されていてもよい。

【0427】

10

このように構成されることで、スロットマシン 1 は、当選エリア「R B B & 1 枚役 2」の当選時において、当選している 1 枚の配当の小役が入賞する確率を抑えることで、当選エリア「R B B & 1 枚役 2」の当選時における 1 回の遊技において獲得できるメダルの枚数と投入するメダルの枚数との差分の平均値である純増枚数を低減させることができ、メダルの払出数の上昇を抑えることができる。

【0428】

なお、このように構成される場合において、A T 制御手段 200 は、A T 状態において当選エリア「R B B & 1 枚役 2」に当選した場合に、第 1 停止操作をストップボタン B 1 に行うことを報知する入賞補助を実行しないように構成されていてもよい。

【0429】

20

また、第 1 の実施形態において、スロットマシン 1 は、ベル A ~ ベル L の配当としていずれも 13 枚の配当を設定しているが、これに限定されない。スロットマシン 1 は、例えば、正解打順としてストップボタン B 1 が第 1 停止操作される打順（打順 1、打順 2）、つまり当選エリア「打順チャンス 1 A」~ 当選エリア「打順チャンス 4 A」の当選時にベル A、ベル B、ベル G、ベル H を入賞可能にする非設定打順と共通する打順が設定されている当選エリア「打順ベル 1 A」、当選エリア「打順ベル 2 A」、当選エリア「打順ベル 7 A」、当選エリア「打順ベル 8 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」、当選エリア「打順ベル 2 B」、当選エリア「打順ベル 7 B」、当選エリア「打順ベル 8 B」に含まれるベル A、ベル B、ベル G、ベル H について、ベル C ~ ベル F、ベル I ~ ベル L よりも低い配当に設定されていてもよい。

30

【0430】

また、第 1 の実施形態 ~ 第 3 の実施形態において、スロットマシン 1 は、ボーナス状態におけるすべての小役の当選確率が、非 R T 状態及びボーナス成立状態におけるすべての小役の当選確率よりも高く、かつボーナス状態におけるいずれかの小役の当選確率が、非 R T 状態及びボーナス成立状態におけるいずれかの小役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が、これに限定されない。スロットマシン 1 は、例えば、ボーナス状態におけるすべての小役の当選確率と、非 R T 状態及びボーナス成立状態におけるすべての小役の当選確率と、が同確率から構成されていてもよい。また、スロットマシン 1 は、例えば、ボーナス状態における所定の小役の当選確率と、非 R T 状態及びボーナス成立状態における所定の小役の当選確率と、が同確率から構成されていてもよい。

40

【0431】

また、第 1 の実施形態 ~ 第 3 の実施形態において、A T 制御手段 200 は、低確周期抽選における各周期数の当選確率について、設定値が設定 1 ~ 設定 6 のいずれの設定値である場合にも、同じ確率に設定された抽選テーブルを用いるように構成されているが、これに限定されない。A T 制御手段 200 は、例えば、A T 継続ポイントカウンタ 198 c の記憶値が同じ値である場合でも、設定 1 ~ 設定 6 で各周期数の当選確率が異なる抽選テーブルを用いて低確周期抽選を実行するように構成されていてもよい。

【0432】

また、第 1 の実施形態 ~ 第 3 の実施形態において、A T 制御手段 200 は、第 1 終了時モード抽選における各通常モードの当選確率について、設定値が設定 1 ~ 設定 6 のいずれ

50

の設定値である場合にも、同じ確率に設定された抽選テーブルを用い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、例えば、第２有利区間カウンタ１９７ｂの記憶値が同じ値である場合でも、設定１～設定６で各通常モードの当選確率が異なる抽選テーブルを用いて低確周期抽選を実行するように構成されていてもよい。

#### 【０４３３】

また、第１の実施形態～第３の実施形態において、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ継続ポイントカウンタ１９８ｃを用いてＡＴ状態が継続した期間を記憶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、例えば、ＡＴ状態が継続した遊技回数を計数するカウンタを用いて、ＡＴ状態が継続した期間を記憶するように構成されていてもよい。

10

#### 【０４３４】

また、第１の実施形態～第３の実施形態において、ＡＴ制御手段２００は、低確状態について、低確ポイントカウンタ１９８ａと低確周期カウンタ１９８ｂとを用いて低確状態が継続する期間を制御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、例えば、ＡＴ状態の終了後に低確状態が継続する期間について、低確状態が継続する遊技回数を計数するカウンタを用いて制御するように構成されていてもよい。

#### 【０４３５】

また、第１の実施形態～第３の実施形態において、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ継続ポイントカウンタ１９８ｃの記憶値を参照し、低確周期抽選を実行することで、ＡＴ状態の終了後の低確状態が継続する期間を抽選により決定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、例えば、ＡＴ状態が継続した期間に基づく演算（具体的には、ＡＴ状態が継続した遊技回数のｎ倍する、ＡＴ状態が継続した遊技回数に所定の遊技回数を加算する等）を実行し、演算した結果を低確状態が継続する期間として設定するように構成されていてもよい。

20

#### 【０４３６】

また、第１の実施形態～第３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。

30

#### 【符号の説明】

#### 【０４３７】

- １      スロットマシン（遊技機）
- １２０   内部抽選手段
- １７０   遊技状態移行制御手段
- ２００   ＡＴ制御手段（補助遊技制御手段）
- 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

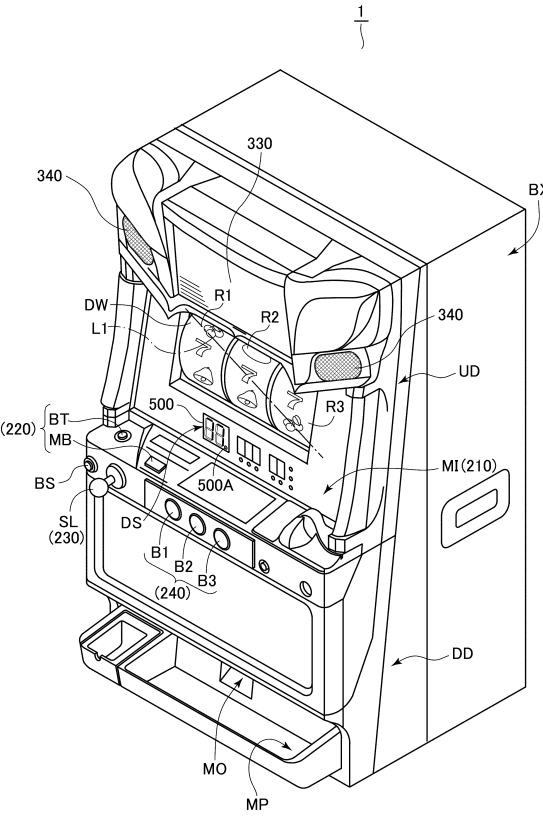
40

50

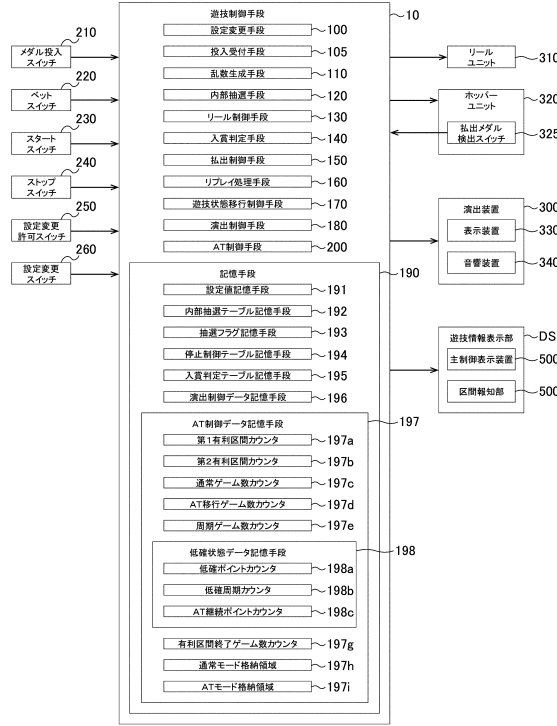


【図面】

【図 1】



【図 2】



【図 3】

当選番号	当選エリア	当選役	抽選確率(合計: 95536)	一般中	内順中	作動中
0	不中選	—	—	—	8977	—
1	全小役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	—	—	5129	—
2	1枚役	1枚役A1～G4	1008	7603	51430	—
3	2枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	48	—	—	—
4	3枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	786	786	—	—
5	4枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	580	580	—	—
6	5枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	790	790	—	—
7	6枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
8	7枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
9	8枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
10	9枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
11	10枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
12	11枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
13	12枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
14	13枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
15	14枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
16	15枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
17	16枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
18	17枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
19	18枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
20	19枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
21	20枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
22	21枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
23	22枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
24	23枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
25	24枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
26	25枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
27	26枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
28	27枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
29	28枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
30	29枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
31	30枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
32	31枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
33	32枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
34	33枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
35	34枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
36	35枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—
37	36枚役	ベルA～L, 特殊小役A, 1枚役A1～G4, レア役A	1050	1050	—	—

【図 4】

停止番号	左リールR1	中リールR2	右リールR3
チェリー図柄 (CH)	0	REF	REF
スイカ図柄 (WM)	1	REF	REF
ベルA図柄 (BLA)	2	REF	REF
リプレイ図柄 (RP)	3	REF	REF
BAR図柄 (BAR)	4	REF	REF
ベルB図柄 (BLB)	5	REF	REF
ブランカA図柄 (BKA)	6	REF	REF
ブランカB図柄 (BKB)	7	REF	REF
白7図柄 (白7)	8	REF	REF
ブランカC図柄 (BKC)	9	REF	REF
10	REF	REF	REF
11	REF	REF	REF
12	REF	REF	REF
13	REF	REF	REF
14	REF	REF	REF
15	REF	REF	REF
16	REF	REF	REF
17	REF	REF	REF
18	REF	REF	REF
19	REF	REF	REF

【図 5】

小役	入賞図柄組合せ			配当
ベルA				13
ベルB				13
ベルC				13
ベルD				13
ベルE				13
ベルF				13
ベルG				13
ベルH				13
ベルI				13
ベルJ				13
ベルK				13
ベルL				13
1枚役A1				1
1枚役A2				1
1枚役A3				1
1枚役A4				1

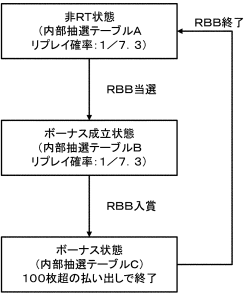
【図 6】

小役	入賞図柄組合せ			配当
1枚役B1				1
1枚役B2				1
1枚役B3				1
1枚役B4				1
1枚役C1				1
1枚役C2				1
1枚役C3				1
1枚役C4				1
1枚役D1				1
1枚役D2				1
1枚役D3				1
1枚役D4				1
1枚役E1				1
1枚役E2				1
1枚役E3				1
1枚役E4				1

【図 7】

小役	入賞図柄組合せ			配当
1枚役F1				1
1枚役F2				1
1枚役F3				1
1枚役F4				1
1枚役G1				1
1枚役G2				1
1枚役G3				1
1枚役G4				1
レア役A				3
特殊小役A		ANY		1
特殊小役B		ANY		1

【図 8】



10

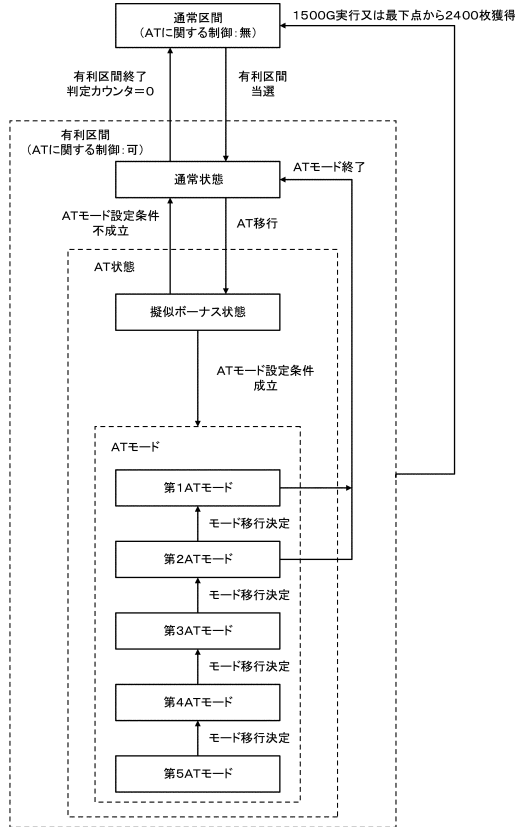
20

30

40

50

【図 9】



【図 10】

非RT状態における当選エリア「打戻ベル1A」～当選エリア「打戻ベル12A」、当選エリア「打戻ベル1B」～当選エリア「打戻ベル12B」の当選時に入賞可能となる役

当選エリア	打戻1	打戻2	打戻3	打戻4	打戻5	打戻6
打戻ベル1A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役C1 (入賞確率1/4)	1枚役E1 (入賞確率1/4)			
打戻ベル2A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役C2 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)			
打戻ベル3A	1枚役A4 (入賞確率1/4)	1枚役B1 or B4 or F1 or F4 (入賞確率1/2)	1枚役E1 (入賞確率1/4)			
打戻ベル4A	1枚役A3 (入賞確率1/4)	1枚役B1 or B4 or F1 or F4 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)			
打戻ベル5A	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C1 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or D4 or G1 or G4 (入賞確率1/2)			
打戻ベル6A	1枚役A1 (入賞確率1/4)	1枚役C2 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or D4 or G1 or G4 (入賞確率1/2)			
打戻ベル7A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役B1 or F1 (入賞確率1/4)	1枚役E2 (入賞確率1/4)			
打戻ベル8A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役B2 or F2 (入賞確率1/4)	1枚役D2 or G2 (入賞確率1/4)			
打戻ベル9A	1枚役A1 (入賞確率1/4)	1枚役C1 or C4 (入賞確率1/2)	1枚役E2 (入賞確率1/4)			
打戻ベル10A	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C1 or C4 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)			
打戻ベル11A	1枚役A3 (入賞確率1/4)	1枚役B1 or F1 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or D4 or G1 or G4 (入賞確率1/2)			
打戻ベル12A	1枚役A4 (入賞確率1/4)	1枚役B2 or F2 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or D4 or G1 or G4 (入賞確率1/2)			
打戻ベル1B	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C3 (入賞確率1/4)	1枚役E3 (入賞確率1/4)			
打戻ベル2B	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C4 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)			
打戻ベル3B	1枚役A4 (入賞確率1/4)	1枚役B2 or B3 or F2 or F3 (入賞確率1/2)	1枚役E3 (入賞確率1/4)			
打戻ベル4B	1枚役A3 (入賞確率1/4)	1枚役B2 or B3 or F2 or F3 (入賞確率1/2)	1枚役D3 or G3 (入賞確率1/4)			
打戻ベル5B	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C3 (入賞確率1/4)	1枚役D2 or D3 or G2 or G3 (入賞確率1/2)			
打戻ベル6B	1枚役A1 (入賞確率1/4)	1枚役C4 (入賞確率1/4)	1枚役D2 or D3 or G2 or G3 (入賞確率1/2)			
打戻ベル7B	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役B3 or F3 (入賞確率1/4)	1枚役E4 (入賞確率1/4)			
打戻ベル8B	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役B4 or F4 (入賞確率1/4)	1枚役D4 or G4 (入賞確率1/4)			
打戻ベル9B	1枚役A1 (入賞確率1/4)	1枚役C2 or C3 (入賞確率1/2)	1枚役E4 (入賞確率1/4)			
打戻ベル10B	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C1 or C4 (入賞確率1/2)	1枚役D4 or G4 (入賞確率1/4)			
打戻ベル11B	1枚役A3 (入賞確率1/4)	1枚役B3 or F3 (入賞確率1/4)	1枚役D2 or D3 or G2 or G3 (入賞確率1/2)			
打戻ベル12B	1枚役A4 (入賞確率1/4)	1枚役B4 or F4 (入賞確率1/4)	1枚役D2 or D3 or G2 or G3 (入賞確率1/2)			

打戻1: B1→B2→B3 打戻2: B1→B3→B2 打戻3: B2→B1→B3  
打戻4: B2→B3→B1 打戻5: B3→B1→B2 打戻6: B3→B2→B1

【図 11】

当選エリア	打戻1	打戻2	打戻3	打戻4	打戻5	打戻6
打戻ベル1A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役C1 (入賞確率1/4)	1枚役E1 (入賞確率1/4)			
打戻ベル2A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役C2 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)			
打戻ベル3A	1枚役A4 (入賞確率1/4)	1枚役B1 or B4 or F1 or F4 (入賞確率1/2)	1枚役E1 (入賞確率1/4)			
打戻ベル4A	1枚役A3 (入賞確率1/4)	1枚役B1 or B4 or F1 or F4 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)			
打戻ベル5A	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C1 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or D4 or G1 or G4 (入賞確率1/2)			
打戻ベル6A	1枚役A1 (入賞確率1/4)	1枚役C2 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or D4 or G1 or G4 (入賞確率1/2)			
打戻ベル7A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役B1 or F1 (入賞確率1/4)	1枚役E2 (入賞確率1/4)			
打戻ベル8A	1枚役A1 or A4 (入賞確率1/2)	1枚役B2 or F2 (入賞確率1/4)	1枚役D2 or G2 (入賞確率1/4)			
打戻ベル9A	1枚役A1 (入賞確率1/4)	1枚役C1 or C4 (入賞確率1/2)	1枚役E2 (入賞確率1/4)			
打戻ベル10A	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C1 or C4 (入賞確率1/2)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)			
打戻ベル11A	1枚役A3 (入賞確率1/4)	1枚役B1 or F1 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or D4 or G1 or G4 (入賞確率1/2)			
打戻ベル12A	1枚役A4 (入賞確率1/4)	1枚役B2 or F2 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or D4 or G1 or G4 (入賞確率1/2)			
打戻ベル1B	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C1 (入賞確率1/4)	1枚役E3 (入賞確率1/4)			
打戻ベル2B	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役C2 (入賞確率1/4)	1枚役D1 or G1 (入賞確率1/4)			
打戻ベル3B	1枚役A4 (入賞確率1/4)	1枚役B2 or B3 or F2 or F3 (入賞確率1/2)	1枚役E3 (入賞確率1/4)			
打戻ベル4B	1枚役A3 (入賞確率1/4)	1枚役B2 or B3 or F2 or F3 (入賞確率1/2)	1枚役D3 or G3 (入賞確率1/4)			
打戻ベル5B	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C3 (入賞確率1/4)	1枚役D2 or D3 or G2 or G3 (入賞確率1/2)			
打戻ベル6B	1枚役A1 (入賞確率1/4)	1枚役C4 (入賞確率1/4)	1枚役D2 or D3 or G2 or G3 (入賞確率1/2)			
打戻ベル7B	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役B3 or F3 (入賞確率1/4)	1枚役E4 (入賞確率1/4)			
打戻ベル8B	1枚役A2 or A3 (入賞確率1/2)	1枚役B4 or F4 (入賞確率1/4)	1枚役D4 or G4 (入賞確率1/4)			
打戻ベル9B	1枚役A1 (入賞確率1/4)	1枚役C2 or C3 (入賞確率1/2)	1枚役E4 (入賞確率1/4)			
打戻ベル10B	1枚役A2 (入賞確率1/4)	1枚役C1 or C4 (入賞確率1/2)	1枚役D4 or G4 (入賞確率1/4)			
打戻ベル11B	1枚役A3 (入賞確率1/4)	1枚役B3 or F3 (入賞確率1/4)	1枚役D2 or D3 or G2 or G3 (入賞確率1/2)			
打戻ベル12B	1枚役A4 (入賞確率1/4)	1枚役B4 or F4 (入賞確率1/4)	1枚役D2 or D3 or G2 or G3 (入賞確率1/2)			

【図 12】

非RT状態、ボナス成立状態における当選エリア「打戻チャンス1A」～当選エリア「打戻チャンス4A」の当選時に入賞可能となる役

当選エリア	打戻1	打戻2	打戻3	打戻4	打戻5	打戻6
打戻チャンス1A	ベルA		特殊小役A & 特殊小役B (重複入賞)			
打戻チャンス2A	ベルB		特殊小役A & 特殊小役B (重複入賞)			
打戻チャンス3A	ベルG		特殊小役A & 特殊小役B (重複入賞)			
打戻チャンス4A	ベルH		特殊小役A & 特殊小役B (重複入賞)			

打戻1: B1→B2→B3 打戻2: B1→B3→B2 打戻3: B2→B1→B3  
打戻4: B2→B3→B1 打戻5: B3→B1→B2 打戻6: B3→B2→B1

10

20

30

40

50

## 【図 1 3】

AT継続ポイントカウンタ=1

周期数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	39	39	39	39	39	39
2	217	217	217	217	217	217
3	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0

AT継続ポイントカウンタ=2

周期数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	3	3	3	3	3	3
2	38	38	38	38	38	38
3	215	215	215	215	215	215
4	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0

AT継続ポイントカウンタ=3

周期数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	3	3	3	3	3	3
2	39	39	39	39	39	39
3	103	103	103	103	103	103
4	111	111	111	111	111	111
5	0	0	0	0	0	0

AT継続ポイントカウンタ=4

周期数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1
3	26	26	26	26	26	26
4	77	77	77	77	77	77
5	151	151	151	151	151	151

AT継続ポイントカウンタ=5

周期数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	0	0	0	0	0	0
2	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1
4	32	32	32	32	32	32
5	222	222	222	222	222	222

AT継続ポイントカウンタ=6, 7

周期数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	0	0	0	0	0	0
2	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1
5	253	253	253	253	253	253

AT継続ポイントカウンタ=8, 9

周期数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1
5	252	252	252	252	252	252

AT継続ポイントカウンタ=10

周期数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	0	0	0	0	0	0
2	6	6	6	6	6	6
3	13	13	13	13	13	13
4	13	13	13	13	13	13
5	224	224	224	224	224	224

AT継続ポイントカウンタ=11

周期数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	0	0	0	0	0	0
2	16	16	16	16	16	16
3	16	16	16	16	16	16
4	32	32	32	32	32	32
5	192	192	192	192	192	192

AT継続ポイントカウンタ=12～

周期数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	16	16	16	16	16	16
2	37	37	37	37	37	37
3	37	37	37	37	37	37
4	38	38	38	38	38	38
5	128	128	128	128	128	128

## 【図 1 5】

第2有利区間カウンタ=0～255

通常モード	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1通常モード	8	8	8	8	8	8
第2通常モード	1	1	1	1	1	1
第3通常モード	229	229	229	229	229	229
第4通常モード	6	6	6	6	6	6
第5通常モード	12	12	12	12	12	12

第2有利区間カウンタ=256～511

通常モード	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1通常モード	26	26	26	26	26	26
第2通常モード	13	13	13	13	13	13
第3通常モード	201	201	201	201	201	201
第4通常モード	8	8	8	8	8	8
第5通常モード	8	8	8	8	8	8

第2有利区間カウンタ=512～767

通常モード	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1通常モード	42	42	42	42	42	42
第2通常モード	85	85	85	85	85	85
第3通常モード	128	128	128	128	128	128
第4通常モード	1	1	1	1	1	1
第5通常モード	0	0	0	0	0	0

第2有利区間カウンタ=768～1023

通常モード	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1通常モード	38	38	38	38	38	38
第2通常モード	179	179	179	179	179	179
第3通常モード	39	39	39	39	39	39
第4通常モード	0	0	0	0	0	0
第5通常モード	0	0	0	0	0	0

## 【図 1 6】

第2有利区間カウンタ=1024～1279

通常モード	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1通常モード	26	26	26	26	26	26
第2通常モード	204	204	204	204	204	204
第3通常モード	26	26	26	26	26	26
第4通常モード	0	0	0	0	0	0
第5通常モード	0	0	0	0	0	0

第2有利区間カウンタ=1280～1535

通常モード	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1通常モード	0	0	0	0	0	0
第2通常モード	255	255	255	255	255	255
第3通常モード	1	1	1	1	1	1
第4通常モード	0	0	0	0	0	0
第5通常モード	0	0	0	0	0	0

第2有利区間カウンタ=1536～1791

通常モード	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1通常モード	165	165	165	165	165	165
第2通常モード	13	13	13	13	13	13
第3通常モード	76	76	76	76	76	76
第4通常モード	1	1	1	1	1	1
第5通常モード	1	1	1	1	1	1

第2有利区間カウンタ=1792～

通常モード	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1通常モード	229	229	229	229	229	229
第2通常モード	1	1	1	1	1	1
第3通常モード	24	24	24	24	24	24
第4通常モード	1	1	1	1	1	1
第5通常モード	1	1	1	1	1	1

10

20

30

40

50

















































【図 1 7】

当選エリア	主制御表示装置の表示	演出状態
打順ベル1A	01 or 07	AT状態
打順ベル2A	02 or 08	AT状態
打順ベル3A	03 or 09	AT状態
打順ベル4A	04 or 10	AT状態
打順ベル5A	05 or 11	AT状態
打順ベル6A	06 or 12	AT状態
打順ベル7A	01 or 07	AT状態
打順ベル8A	02 or 08	AT状態
打順ベル9A	03 or 09	AT状態
打順ベル10A	04 or 10	AT状態
打順ベル11A	05 or 11	AT状態
打順ベル12A	06 or 12	AT状態
打順ベル1B	01 or 07	AT状態
打順ベル2B	02 or 08	AT状態
打順ベル3B	03 or 09	AT状態
打順ベル4B	04 or 10	AT状態
打順ベル5B	05 or 11	AT状態
打順ベル6B	06 or 12	AT状態
打順ベル7B	01 or 07	AT状態
打順ベル8B	02 or 08	AT状態
打順ベル9B	03 or 09	AT状態
打順ベル10B	04 or 10	AT状態
打順ベル11B	05 or 11	AT状態
打順ベル12B	06 or 12	AT状態
打順チャンス1A	01 03	AT状態 通常状態
打順チャンス2A	02 04	AT状態 通常状態
打順チャンス3A	01 05	AT状態 通常状態
打順チャンス4A	02 06	AT状態 通常状態

















































【図 1 8】

当選番号	当選エリア	当選役	抽選値数(合計:65536)
0	不当中	—	—
1	全小役	ベルA～L, チャンス役, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役A～V, レア役B	—
2	金1枚役	1枚役A～V	—
3	通常リプレイ1	リプレイA	7480 7480
4	通常リプレイ2	リプレイA, リプレイB	4 8
5	レアリプレイ1	レアリプレイA	800 800
6	レアリプレイ2	レアリプレイB	714 714
7	レア役2	レア役B	600 600
8	打順ベル白1	ベルA, 1枚役A, 1枚役D, 1枚役L, 1枚役G	1720 1720
9	打順ベル白2	ベルB, 1枚役A, 1枚役D, 1枚役L, 1枚役M	1720 1720
10	打順ベル白3	ベルC, 1枚役D, 1枚役E, 1枚役H, 1枚役R	1720 1720
11	打順ベル白4	ベルD, 1枚役C, 1枚役E, 1枚役H, 1枚役N	1720 1720
12	打順ベル白5	ベルE, 1枚役B, 1枚役D, 1枚役M, 1枚役P	1720 1720
13	打順ベル白6	ベルF, 1枚役A, 1枚役J, 1枚役H, 1枚役P	1720 1720
14	打順ベル赤1	ベルG, 1枚役A, 1枚役D, 1枚役E, 1枚役S	1720 1720
15	打順ベル赤2	ベルH, 1枚役A, 1枚役D, 1枚役F, 1枚役O	1720 1720
16	打順ベル赤3	ベルI, 1枚役A, 1枚役J, 1枚役L, 1枚役T	1720 1720
17	打順ベル赤4	ベルJ, 1枚役B, 1枚役I, 1枚役L, 1枚役P	1720 1720
18	打順ベル赤5	ベルK, 1枚役C, 1枚役H, 1枚役M, 1枚役P	1720 1720
19	打順ベル赤6	ベルL, 1枚役D, 1枚役G, 1枚役L, 1枚役Q	1720 1720
20	打順ベル白7	ベルA, 1枚役B, 1枚役G, 1枚役L, 1枚役Q	1720 1720
21	打順ベル白8	ベルB, 1枚役B, 1枚役G, 1枚役K, 1枚役M	1720 1720
22	打順ベル白9	ベルC, 1枚役D, 1枚役F, 1枚役G, 1枚役R	1720 1720
23	打順ベル白10	ベルD, 1枚役C, 1枚役F, 1枚役G, 1枚役N	1720 1720
24	打順ベル白11	ベルE, 1枚役B, 1枚役I, 1枚役N, 1枚役O	1720 1720
25	打順ベル白12	ベルF, 1枚役A, 1枚役J, 1枚役N, 1枚役O	1720 1720
26	打順ベル赤7	ベルG, 1枚役B, 1枚役G, 1枚役L, 1枚役S	1720 1720
27	打順ベル赤8	ベルH, 1枚役B, 1枚役G, 1枚役F, 1枚役O	1720 1720
28	打順ベル赤9	ベルI, 1枚役A, 1枚役J, 1枚役F, 1枚役T	1720 1720
29	打順ベル赤10	ベルJ, 1枚役B, 1枚役J, 1枚役K, 1枚役P	1720 1720
30	打順ベル赤11	ベルK, 1枚役C, 1枚役H, 1枚役M, 1枚役P	1720 1720
31	打順ベル赤12	ベルL, 1枚役D, 1枚役G, 1枚役N, 1枚役O	1720 1720
32	打順チャンス1B	チャンス役, 特殊小役A, 特殊小役B	1146 1146
33	打順チャンス2B	チャンス役, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役U	1146 1146
34	打順チャンス3B	チャンス役, 特殊小役A, 特殊小役B, 1枚役V	1146 1146
35	RBB 1枚役	1枚役A～V	11236 11236
36	RBB	—	4 —

【図 1 9】

小役	入賞図柄組合せ
ベルA	  
ベルB	  
ベルC	  
ベルD	  
ベルE	  
ベルF	  
ベルG	  
ベルH	  
ベルI	  
ベルJ	  
ベルK	  
ベルL	  
1枚役A	  
1枚役B	  
1枚役C	  
1枚役D	  

【図 2 0】

小役	入賞図柄組合せ
1枚役E	  
1枚役F	  
1枚役G	  
1枚役H	  
1枚役I	  
1枚役J	  
1枚役K	  
1枚役L	  
1枚役M	  
1枚役N	  
1枚役O	  
1枚役P	  
1枚役Q	  
1枚役R	  
1枚役S	  
1枚役T	  

10

20

30

40

50

【圖 22】

10

20

30

【 図 2 4 】

40

50

打順1: B1→B2→B3      打順2: B1→B3→B2      打順3: B2→B1→B3  
打順4: B2→B3→B1      打順5: B3→B1→B2      打順6: B2→B3→B1

【図 2 5】

非RT状態、ボーナス成立状態における当選エリア「打順チャンス1B」～当選エリア「打順チャンス3B」の当選時に入賞可能となる役

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順チャンス1B	特殊小役Aと特殊小役B (重複入賞)		チャンス役			
打順チャンス2B	チャンス役		特殊小役Aと特殊小役B (重複入賞)		チャンス役	
打順チャンス3B	チャンス役				特殊小役Aと特殊小役B (重複入賞)	

打順1: B1→B2→B3    打順2: B1→B3→B2    打順3: B2→B1→B3  
打順4: B2→B3→B1    打順5: B3→B1→B2    打順6: B3→B2→B1

【図 2 6】

当選エリア	主制御表示装置の表示	演出状態
打順ベル白1	01	AT状態
打順ベル白2	02	AT状態
打順ベル白3	03	AT状態
打順ベル白4	04	AT状態
打順ベル白5	05	AT状態
打順ベル白6	06	AT状態
打順ベル赤1	07	AT状態
打順ベル赤2	08	AT状態
打順ベル赤3	09	AT状態
打順ベル赤4	10	AT状態
打順ベル赤5	11	AT状態
打順ベル赤6	12	AT状態
打順ベル白7	01	AT状態
打順ベル白8	02	AT状態
打順ベル白9	03	AT状態
打順ベル白10	04	AT状態
打順ベル白11	05	AT状態
打順ベル白12	06	AT状態
打順ベル赤7	07	AT状態
打順ベル赤8	08	AT状態
打順ベル赤9	09	AT状態
打順ベル赤10	10	AT状態
打順ベル赤11	11	AT状態
打順ベル赤12	12	AT状態
打順チャンス1B	14 or 15	AT状態
	01 or 02 or 07 or 08	通常状態
打順チャンス2B	13 or 15	AT状態
	03 or 04 or 09 or 10	通常状態
打順チャンス3B	13 or 14	AT状態
	05 or 06 or 11 or 12	通常状態

【図 2 7】

当選番号	当選エリア	当選役	抽選値数(合計:65536)
0	不当選	—	—
1	全小役	ベルC～F、I～L、チャンス役、特殊小役A、特殊小役B、1枚役A～V、1枚役B	8977
2	全1枚役	1枚役A～V	3441
3	通常リプレイ1	リプレイA	5318
4	通常リプレイ2	リプレイA、リプレイB	—
5	レアリプレイ1	レアリプレイA	4
6	レアリプレイ2	レアリプレイA、B	800
7	レア役2	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	514
8	打順ベル白3	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	800
9	打順ベル白4	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	1720
10	打順ベル白5	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	1720
11	打順ベル白6	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	1720
12	打順ベル白7	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	1720
13	打順ベル白8	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	1720
14	打順ベル白9	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	1720
15	打順ベル白10	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	1720
16	打順ベル白11	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	1720
17	打順ベル白12	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	1720
18	打順ベル白13	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	1720
19	打順ベル白14	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	1720
20	打順ベル白15	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	1720
21	打順ベル白16	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	1720
22	打順ベル白17	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	1720
23	打順ベル白18	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	1720
24	打順ベル白19	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	859
25	打順ベル白20	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	859
26	打順ベル白21	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	859
27	打順ベル白22	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	859
28	打順ベル白23	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	24998
29	打順ベル白24	ベルC、1枚役D、1枚役E、1枚役F、1枚役G、1枚役H、1枚役I、1枚役J、1枚役K、1枚役L、1枚役M、1枚役N、1枚役O、1枚役P、1枚役Q、1枚役R、1枚役S、1枚役T、1枚役U、1枚役V	4

【図 2 8】

非RT状態、ボーナス成立状態における当選エリア「打順チャンス1C」～当選エリア「打順チャンス3C」の当選時に入賞可能となる役

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順チャンス1C	チャンス役		特殊小役A&特殊小役B(重複入賞)			
打順チャンス2C	チャンス役		特殊小役A&特殊小役B(重複入賞)			
打順チャンス3C	チャンス役		特殊小役A&特殊小役B(重複入賞)			
打順チャンス4C	チャンス役		特殊小役A&特殊小役B(重複入賞)			

打順1: B1→B2→B3    打順2: B1→B3→B2    打順3: B2→B1→B3  
打順4: B2→B3→B1    打順5: B3→B1→B2    打順6: B3→B2→B1

10

20

30

40

50

【図 29】

当選エリア	主制御表示装置の表示	演出状態
打順ベル白3	03	AT状態
打順ベル白4	04	AT状態
打順ベル白5	05	AT状態
打順ベル白6	06	AT状態
打順ベル赤3	09	AT状態
打順ベル赤4	10	AT状態
打順ベル赤5	11	AT状態
打順ベル赤6	12	AT状態
打順ベル白9	03	AT状態
打順ベル白10	04	AT状態
打順ベル白11	05	AT状態
打順ベル白12	06	AT状態
打順ベル赤9	09	AT状態
打順ベル赤10	10	AT状態
打順ベル赤11	11	AT状態
打順ベル赤12	12	AT状態
打順チャンス1C	13	AT状態
	03 or 09	通常状態
打順チャンス2C	13	AT状態
	04 or 10	通常状態
打順チャンス3C	13	AT状態
	05 or 11	通常状態
打順チャンス4C	13	AT状態
	06 or 12	通常状態

10

20

30

40

50



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 2 0 - 0 9 9 4 3 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 1 0 3 6 2 1 ( J P , A )  
「 R e : ゼロから始める異世界生活」, パチスロ必勝ガイド 2019年4月号, 株式会社ガイドワークス, 2019年04月01日, p.26-33
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)  
A 6 3 F 5 / 0 4