

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7410543号
(P7410543)

(45)発行日 令和6年1月10日(2024.1.10)

(24)登録日 令和5年12月26日(2023.12.26)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 1 (全35頁)

(21)出願番号	特願2019-184845(P2019-184845)	(73)特許権者	390031772
(22)出願日	令和1年10月7日(2019.10.7)		株式会社オリンピア
(65)公開番号	特開2021-58426(P2021-58426A)		東京都台東区東上野一丁目16番1号
(43)公開日	令和3年4月15日(2021.4.15)	(74)代理人	110003133
審査請求日	令和4年9月28日(2022.9.28)		弁理士法人近島国際特許事務所
		(72)発明者	河江 大輔
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社オリンピア内
		(72)発明者	平河 将郎
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社オリンピア内
		(72)発明者	山田 繁樹
			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	片山 慎

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】

複数のルールと、
複数のストップボタンと、
小役、リプレイ及びボーナスを含む複数種類の役のうち少なくとも1つを含む複数種類の当選態様の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、を備え、
前記複数種類の当選態様は、
前記ボーナスが他の役と重複せずに当選する第1当選態様と、
前記リプレイが当選する第2当選態様と、
前記ボーナスと第1種別の小役とが重複当選する第3当選態様と、
前記第1種別の小役と第2種別の小役とが重複当選する第4当選態様と、を含み、
前記第1種別の小役は、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少ない配当に設定され、
前記第2種別の小役は、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、
前記第4当選態様に当選し、所定の操作態様で前記複数のストップボタンが操作された場合に、前記第2種別の小役が入賞可能となり、
前記第4当選態様に当選し、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で前記複数のストップボタンが操作された場合に、前記第2種別の小役が入賞せず、
前記第1当選態様の当選確率は、第1確率であり、

前記第 2 当選態様の当選確率は、第 2 確率であり、
前記第 3 当選態様の当選確率は、第 3 確率であり、
前記第 4 当選態様の当選確率は、第 4 確率であり、
前記第 2 確率は、前記第 1 確率よりも高く、
前記第 3 確率は、前記第 2 確率よりも高く、
前記第 4 確率は、前記第 3 確率よりも高い、
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、ボーナス遊技の移行契機となる役であるボーナスの当否を決定し、ボーナスが入賞した場合に移行するボーナス遊技において、通常遊技よりも入賞時に遊技媒体が支払われる小役の当選確率を上昇させることによって、遊技者に遊技媒体を獲得させる技術が開示されている（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2010 - 233796 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ここで、近年、遊技機においては、ボーナス遊技と役の入賞を補助する入賞補助を実行する状態であるアシストタイム状態とを組み合わせで多様な遊技性を実現することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させるとともに遊技機の商品性を向上させることが求められている。このような遊技機においては、ボーナスを入賞させてボーナス遊技を開始するタイミングと、アシストタイム状態を開始するタイミングと、を演出を用いて補助することができるが、ボーナス遊技とアシストタイム状態とを開始するタイミングが合致しない期間が長期にわたった場合に、タイミングが合致していないことを示唆する演出が複数回実行される場合があり、同じ内容の演出が複数回実行されることで遊技者の演出に対する興趣が低下してしまう虞があった。

【0006】

そこで、本発明は、演出に対する興趣が低下してしまうことを防ぐことができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、複数のリールと、
複数のストップボタンと、

小役、リプレイ及びボーナスを含む複数種類の役のうち少なくとも 1 つを含む複数種類

10

20

30

40

50

の当選態様の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、を備え、
前記複数種類の当選態様は、
前記ボーナスが他の役と重複せずに当選する第 1 当選態様と、
前記リプレイが当選する第 2 当選態様と、
前記ボーナスと第 1 種別の小役とが重複当選する第 3 当選態様と、
前記第 1 種別の小役と第 2 種別の小役とが重複当選する第 4 当選態様と、を含み、
前記第 1 種別の小役は、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少ない
配当に設定され、
前記第 2 種別の小役は、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、
前記第 4 当選態様に当選し、所定の操作態様で前記複数のストップボタンが操作された
場合に、前記第 2 種別の小役が入賞可能となり、
前記第 4 当選態様に当選し、前記所定の操作態様とは異なる操作態様で前記複数のスト
ップボタンが操作された場合に、前記第 2 種別の小役が入賞せず、
前記第 1 当選態様の当選確率は、第 1 確率であり、
前記第 2 当選態様の当選確率は、第 2 確率であり、
前記第 3 当選態様の当選確率は、第 3 確率であり、
前記第 4 当選態様の当選確率は、第 4 確率であり、
前記第 2 確率は、前記第 1 確率よりも高く、
前記第 3 確率は、前記第 2 確率よりも高く、
前記第 4 確率は、前記第 3 確率よりも高い、ことを特徴とする。

10

20

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、演出に対する興味が低下してしまうことを防ぐことができる遊技機を
提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図 2】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図 3】本発明の実施形態の遊技機の内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル E を示す図
である。

30

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

【図 5】本発明の実施形態の遊技機におけるボーナス、シフト役、小役の入賞時に有効ラ
イン上に表示される図柄組合せを示す図である。

【図 6】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図を示す図である。

【図 7】本発明の実施形態の遊技機における有利区間制御手段が制御する非有利区間及び
有利区間と、指示機能制御手段が制御する指示機能状態と、に係る遷移図である。

【図 8】本発明の実施形態の遊技機において、遊技状態が非 R T 状態及びボーナス成立状
態である場合における当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」の当選時
に打順ごとに入賞可能となる小役を示す図である。

40

【図 9】本発明の実施形態の遊技機において、遊技状態が R B B 作動中一般状態及び R B
B 作動中 R B 成立状態である場合における当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順
ベル 1 2」の当選時に打順ごとに入賞可能となる小役を示す図である。

【図 10】(A) は、本発明の実施形態の遊技機において、遊技状態が非 R T 状態又はボ
ーナス成立状態で、かつ R B B を入賞できない場合に表示装置に表示される演出の一例を
示す図、(B) は、遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態で、かつ A T 状態への移
行が決定されていない状態で、R B B を入賞可能な場合に表示装置に表示されるボナ
ス演出の一例を示す図である。

【図 11】本発明の実施形態の遊技機において当選エリア「R B B & 1 枚役」に対応付け
られた乱数の量と、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」に対応付け

50

られた乱数の量の合計と、の関係を示すグラフである。

【図 1 2】本発明の実施形態の遊技機において各当選エリアに設定する抽選値数と、設定した抽選値数の場合における R B B 作動中一般状態及び R B B 作動中 R B 成立状態でのメダルの純増枚数と、を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

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

【 0 0 1 1 】

10

1. 遊技機の構成の概要

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

【 0 0 1 2 】

本実施形態のスロットマシン 1 は、収納箱 B X、前面上扉 U D 及び前面下扉 D D からなる箱形の筐体内に複数のリールとしての第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 からなるリールユニット 3 1 0 (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 3 1 0 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 3 2 0 (図 2 参照) が収められている。また、本実施形態のスロットマシン 1 の筐体内には、C P U、R O M (情報記憶媒体の一例)、R A M 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。

20

【 0 0 1 3 】

図 1 に示す第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 は、それぞれ外周面が一定の間隔で 2 0 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。

【 0 0 1 4 】

前面上扉 U D と前面下扉 D D とは、個別に開閉可能に設けられている。前面上扉 U D には、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓 D W が設けられている。第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止状態では、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 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 D W を通じて観察できるようになっている。

30

【 0 0 1 5 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、表示窓 D W を通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによる有効ラインについて、有効ライン L 1 が設定されている。本実施形態のスロットマシン 1 では、1 回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が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第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の中段によって構成される有効ライン L 1 が有効化される。

40

【 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 】

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、L E D、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

50

得数の合計、今回の遊技で当選した役の情報、メダルの払い出しに関するストップボタン B 1 ~ 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 8 】

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、報知表示の表示後第 1 リール R 1 ~ 第 3 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。本実施形態のスロットマシン 1 では、当選コマンドに応じた表示態様で主制御表示装置 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。

10

【 0 0 1 9 】

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、後述する有利区間制御手段 2 0 0 A (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有利区間報知部 5 0 0 A が設けられている。また、本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が出力される。

【 0 0 2 0 】

20

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 、第 1 リール R 1 ~ 第 3 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行わ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第 1 リール R 1 ~ 第 3 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行わ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清算するための清算ボタン B S も設けられている。

【 0 0 2 1 】

30

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、清算ボタン B S が押下された場合、清算ボタン 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清算処理を実行し、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 2 】

図 2 は、本実施形態のスロットマシン 1 の機能ブロック図である。本実施形態のスロットマシン 1 は、制御基板としての遊技制御手段 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、設定変更スイッチ 2 5 0 及びリセットスイッチ 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。

40

【 0 0 2 3 】

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、有利区間制御手段 2 0 0 A 及び指示機能制御手段 2 0 0 B を含む。遊

50

技制御手段１０を構成する各手段は、各制御処理の実行時に、記憶手段１９０に予め記憶されている各制御プログラムを読み出して実行する。

【００２４】

設定変更手段１００は、記憶手段１９０の設定値記憶手段１９１に記憶されている設定値を変更する制御（設定変更制御）を行う。設定変更手段１００は、設定変更スイッチ２５０がＯＮ状態となり設定変更を許可する状態である設定変更許可状態において、設定変更手段１００は、電源装置に設けられているリセットスイッチ２６０からの入力信号を受け付けるごとに、設定値記憶手段１９１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ＳＬの操作により作動するスタートスイッチ２３０からのスタート信号に基づいて設定値記憶手段１９１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。本実施形態のスロットマシン１では、設定値記憶手段１９１において確定された設定値に応じて、内部抽選手段１２０による内部抽選で当選可能な当選エリアのうち一部の当選エリアの当選確率が変更される。つまり、設定変更手段１００は、内部抽選手段１２０による内部抽選における役の当選確率を変更可能な値である設定値を変更可能に構成されている。

10

【００２５】

なお、本実施形態のスロットマシン１においては、設定変更手段１００による設定変更制御が実行された場合に、遊技状態移行制御手段１７０が実行する遊技状態に係る制御及び有利区間制御手段２００Ａが実行する有利区間に係る制御が初期化されるように構成されており、遊技状態が後述する非リプレイタイム（以下、リプレイタイムを「ＲＴ」とも記載）状態に設定され、非有利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、指示機能制御手段２００Ｂが設定変更前において指示機能に係る制御についても、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１０への電力の供給が遮断（電断）され、その後再度電力の供給が再開された場合、遊技状態移行制御手段１７０が実行する遊技状態に係る制御及び有利区間制御手段２００Ａ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においては、指示機能制御手段２００Ｂが実行する指示機能に係る制御についても、電断が発生しその後電力の供給が再開された場合に、電断前の状態が維持されるように構成されている。

20

30

【００２６】

投入受付手段１０５は、メダルの投入を受け付ける投入受付期間内において、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ＳＬに対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。具体的には、メダル投入口ＭＩ（図１参照）にメダルが投入されると、メダル投入スイッチ２１０が作動することに伴って、投入受付手段１０５が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また、投入受付手段１０５は、メダルがクレジットされた状態でシングルベットボタンＢＴ又はマックスベットボタンＭＢが押下されるベット操作が実行されると、ベットスイッチ２２０が作動することに伴って、規定投入数を限度として、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。

40

【００２７】

なお、本実施形態のスロットマシン１では、規定投入数に相当するメダルの投入に基づいて有効化されたスタートレバーＳＬの最初の押下操作が、遊技者による遊技の開始操作として受け付けられ、第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転を開始させる契機となっているとともに、後述する内部抽選手段１２０が内部抽選を実行する契機となっている。

【００２８】

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

50

【 0 0 2 9 】

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 0 】

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。

10

【 0 0 3 1 】

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 2 】

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。

20

【 0 0 3 3 】

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。本実施形態のスロットマシン 1 では、2 種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した 2 種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが成立状態に設定される。なお、本実施形態のスロットマシン 1 では、入賞するまで次回以降の遊技に成立状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に成立状態を持ち越さずに非成立状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）が用意されている。また、抽選フラグの設定情報は、記憶手段 1 9 0 の抽選フラグ記憶手段 1 9 3 に格納される。

30

【 0 0 3 4 】

リール制御手段 1 3 0 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 2 3 0 からスタート信号が出力されたことに基づいて、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動を開始し第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転状態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 1 3 0 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転状態が、所定速度（例えば、約 8 0 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 が押下操作されることでストップスイッチ 2 4 0 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 1 3 0 は、停止操作を検出したストップスイッチ 2 4 0 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 2 4 0 に対応する第 1 リール R 1 ~ 第 3 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。

40

【 0 0 3 5 】

なお、以下の記載において、リール制御手段 1 3 0 によって第 1 リール R 1 ~ 第 3 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 をそれぞれ押下操作することについて、最初の押下操作を第 1 停止操作、2 番目の押下操作を第 2 停止操作、3 番目の押下操作を第 3 停止操作とも記載する。

【 0 0 3 6 】

本実施形態のスロットマシン 1 では、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 について、スト

50

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 2 4 0 が停止操作を検出した時点）から所定の期間としての 1 9 0 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 1 9 0 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。

【 0 0 3 7 】

このため、本実施形態のスロットマシン 1 では、第 1 リール R 1 ~ 第 3 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。

10

【 0 0 3 8 】

リール制御手段 1 3 0 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 1 9 0 の停止制御テーブル記憶手段 1 9 4 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。

20

【 0 0 3 9 】

なお、本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。

【 0 0 4 0 】

30

入賞判定手段 1 4 0 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、記憶手段 1 9 0 の入賞判定テーブル記憶手段 1 9 5 に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 のすべてが停止した時点で有効ライン L 1 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 L 1 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。

【 0 0 4 1 】

40

本実施形態のスロットマシン 1 では、入賞判定処理における入賞判定手段 1 4 0 の判定結果に基づいて各処理が実行される。入賞役の判定結果に基づき実行される各処理としては、例えば、小役が入賞した場合には払出制御手段 1 5 0 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 1 6 0 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 1 7 0 に遊技状態を移行させる処理が行われる。

【 0 0 4 2 】

払出制御手段 1 5 0 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

50

おけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、払出装置としてのホッパーユニット 320 に払い出させる制御を行う。

【0043】

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

10

【0044】

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

20

【0045】

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

【0046】

演出制御手段 180 は、演出データ記憶手段 196 に記憶されている演出データに基づいて、例えば、表示装置 330 を用いて行う画像、映像演出や、音響装置 340 を用いて行う音響演出等、遊技に関する演出に係る制御を行う。具体的には、メダルの投入、シングルベットボタン BT、マックスベットボタン MB、スタートレバー SL、ストップボタン B1～ストップボタン B3 に対する操作等への遊技者によるスロットマシン 1 の各構成の操作時や、遊技状態の変動等の遊技イベントの発生時に、ランプ及び LED の点灯あるいは点滅、音響装置 340 からの音の出力、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第 1 リール R1～第 3 リール R3 の回転開始を遅延させる第 1 リール R1～第 3 リール R3 を用いた演出等を実行することにより、遊技を盛り上げる演出や、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

30

【0047】

また、演出制御手段 180 は、各演出状態に基づく演出を演出装置 300 を構成する各構成に実行させる。なお、本実施形態において、演出制御手段 180 は、乱数を用いる抽選処理ごとに、乱数生成手段 110 の乱数格納領域から乱数を取得し、演出抽選テーブル記憶手段 197 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。

40

【0048】

有利区間制御手段 200A は、特定役の入賞を補助する入賞補助制御を実行可能な遊技が実行される区間（期間）である有利区間（有利期間）と、入賞補助制御が実行されない遊技が実行される区間（期間）である非有利区間（非有利期間、通常区間）と、の間での移行に係る制御を、有利区間制御データ記憶手段 198 に記憶されているデータを用いて

50

実行する。有利区間制御データ記憶手段 198 には、非有利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、有利区間制御手段 200A が有利区間内において実行する所定の制御処理で ON 状態又は OFF 状態にセットする各種フラグ、カウンタが格納されている。

【0049】

有利区間制御手段 200A は、有利区間を終了する条件が成立した際に、有利区間を終了し次ゲームから非有利区間を開始するとともに、有利区間内において設定した各種フラグ、数値等を初期化する処理である終了処理を実行する。また、有利区間制御手段 200A は、有利区間を開始し、かつ入賞補助制御が実行されることで、メダルの獲得期待値が 1 以上となる場合に有利区間報知部 500A を点灯させる。このため、有利区間制御手段 200A は、有利区間を開始している場合であっても、後述する指示機能制御手段 200B によって入賞補助制御が実行されない指示機能状態である場合には、有利区間報知部 500A を消灯可能に構成されている。

10

【0050】

非有利区間は、内部抽選手段 120 による内部抽選の結果に基づく指示機能制御手段 200B による指示機能に係る制御が実行されない期間であり、有利区間は、内部抽選手段 120 による内部抽選の結果に基づく指示機能制御手段 200B による指示機能に係る制御が実行可能な期間である。

【0051】

有利区間制御手段 200A は、有利区間を開始した遊技から 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」を有利区間ゲーム数カウンタに加算し、有利区間ゲーム数カウンタに記憶される値（記憶値）を累積的にインクリメント更新するゲーム数更新処理を実行する。また、有利区間制御手段 200A 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値（差枚数）を有利区間差枚数カウンタに累積的に記録する差枚数更新処理を実行する。

20

【0052】

ここで、有利区間ゲーム数カウンタは、有利区間制御データ記憶手段 198 に含まれるカウンタであり、有利区間制御手段 200A によって更新される値（遊技回数）を記憶するカウンタである。また、有利区間差枚数カウンタは、有利区間制御データ記憶手段 198 に含まれるカウンタであり、有利区間制御手段 200A によって更新される値として、メダルが投入された場合に投入数に対応する値を減算し、メダルが払い出された場合に払出数に対応する値を加算することで差枚数を記憶するカウンタである。

30

【0053】

本実施形態の有利区間制御手段 200A は、有利区間に制御している場合、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」ずつ有利区間ゲーム数カウンタの記憶値に累積的に加算（更新）するゲーム数更新処理と、メダルの差枚数に相当する値を有利区間差枚数カウンタ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。

【0054】

ここで、有利区間制御手段 200A は、有利区間差枚数カウンタ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有利区間差枚数カウンタの記憶値を減算した際に、有利区間差枚数カウンタの記憶値が値「0」未満となる場合、有利区間差枚数カウンタの記憶値を値「0」にセットする。これにより、有利区間制御手段 200A は、有利区間差枚数カウンタ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、有利区間差枚数カウンタ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、有利区間差枚数カウンタ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。

40

【0055】

有利区間制御手段 200A は、1500 ゲームの遊技が実行された場合、つまり有利区

50

間ゲーム数カウンタの記憶値が値「1500」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、つまり有利区間差枚数カウンタ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条件として特定終了条件が成立したと判定し、有利区間を終了させて次ゲームから非有利区間を開始する終了処理を実行する。

【0056】

有利区間制御手段200Aは、終了処理において、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、有利区間制御手段200Aは、特定終了条件以外の予め設定されている条件（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終了処理を実行する。

10

【0057】

指示機能制御手段200Bは、有利区間制御手段200Aによって有利区間が開始されている場合に、特定役の入賞を補助する指示機能の作動に係る処理（入賞補助制御）と、入賞補助制御を実行可能な状態であるアシストタイム状態（以下、アシストタイムを「AT」とも記載）を含む複数の指示機能状態の間での指示機能状態の移行に係る処理と、等の指示機能に係る制御（アシストタイム制御）を行う。本実施形態のスロットマシン1では、指示機能制御手段200Bによるアシストタイム制御において用いるプログラムデータやデータテーブル、カウンタ、ON状態又はOFF状態にセットする各種フラグについて、記憶手段190の指示機能制御データ記憶手段199に記憶されている。

20

【0058】

本実施形態において、指示機能制御手段200Bは、指示機能状態が入賞補助制御を実行可能な状態である場合に、指示機能作動処理として、内部抽選手段120に当選した当選エリアに応じてそれぞれ異なる当選コマンドを作成させ、作成させた当選コマンドを主制御表示装置500に送信させることで、内部抽選で当選した当選エリアがいずれの当選エリアであるかを報知し、遊技者にストップボタンB1～ストップボタンB3の操作方を指示する機能（指示機能）である報知表示が主制御表示装置500に実行される制御である入賞補助制御を実行可能となるように構成されている。入賞補助制御が実行されストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様が報知されるAT状態における遊技が、本実施形態における報知遊技を構成する。

30

【0059】

2. 本実施形態における遊技機が備える構成

次に、図3～図12を参照して、本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。

【0060】

< 内部抽選手段 >

図3は、本実施形態のスロットマシン1における各遊技状態で選択される内部抽選テーブルである内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEを示す図である。内部抽選テーブルAは、遊技状態が非RT状態である場合に選択される。内部抽選テーブルAでは、小役に当選する当選エリアと、小役とボーナスとが重複して当選する当選エリアと、ボーナスに当選する当選エリアと、リプレイに当選する当選エリアと、に乱数が対応付けられており、小役、リプレイ又はボーナスのいずれかに当選するように構成されている。また、内部抽選テーブルAでは、リプレイの当選確率が、約1/7.3に設定されている。

40

【0061】

本実施形態のスロットマシン1では、ボーナスとして第1種特別役物に係る役物連続作動装置としてのレギュラービッグボーナス（以下、レギュラービッグボーナスを「RBB」とも記載）を備えており、当選エリア「RBB&1枚役」と、当選エリア「RBB」と、のいずれかに当選することでRBBが成立状態に設定される。

【0062】

内部抽選テーブルBは、非RT状態においてRBBが成立状態に設定されたことによっ

50

て移行される遊技状態であるボーナス成立状態である場合に選択される。内部抽選テーブルBは、内部抽選テーブルAにおいて小役に対応付けられていた乱数と、小役とボーナスとが重複して当選する当選エリアに対応付けられていた乱数と、が小役に対応付けられており、内部抽選テーブルAにおいてリプレイに対応付けられていた乱数がリプレイに対応付けられている。

【0063】

内部抽選テーブルCは、RBBが作動した場合に移行される遊技状態であるRBB作動中一般状態において選択される。内部抽選テーブルCでは、小役に当選する当選エリアと、本実施形態においてRBBの作動中に作動するシフト役として用意されている第1種特別役物としてのレギュラーボーナス（以下、レギュラーボーナスを「RB」とも記載）であるRBに当選する当選エリア「RB」と、に乱数が対応付けられている。ここで、当選エリア「RB」に対応付けられている乱数の量と、内部抽選テーブルAにおいて当選エリア「RBB」に対応付けられている乱数の量、内部抽選テーブルAにおいて当選エリア「通常リプレイ」に対応付けられている乱数の量及び内部抽選テーブルAにおいて当選エリア「レアリプレイ」に対応付けられている乱数の量の合計と、は、同数となっている。

10

【0064】

内部抽選テーブルDは、RBBの作動中においてRBが成立状態に設定されたことによって移行される遊技状態であるRBB作動中RB成立状態である場合に選択される。内部抽選テーブルDでは、内部抽選テーブルCにおいて小役に対応付けられていた乱数が小役に対応付けられている。また、内部抽選テーブルDでは、内部抽選テーブルCにおいてシフト役に対応付けられていた乱数がハズレ（不当選）となっている。

20

【0065】

内部抽選テーブルEは、RBが作動した場合に移行される遊技状態であるRB作動状態において選択される。内部抽選テーブルEは、小役の当選確率について、内部抽選テーブルA、内部抽選テーブルBのいずれの内部抽選テーブルにおいて設定されている小役の当選確率よりも高くなるように設定されている。

【0066】

本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（以下、「入賞役」と記載）として、10枚役A～10枚役F、3枚役A～3枚役C及び1枚役A～1枚役Eが用意されており、複数種類の入賞役が重複して当選する小役の当選エリア（当選態様）として、当選エリア「打順ベル1」～「打順ベル12」と、当選エリア「RBB&1枚役」と、当選エリア「1枚役」と、当選エリア「JAC1」と、当選エリア「JAC2」と、が設定されている。ここで、「打順」とは、ストップボタンB1～ストップボタンB3に対して押下操作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が押下操作されるタイミングを「押下タイミング」とも記載する。

30

【0067】

当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」は、10枚役A～10枚役Fのいずれかと、1枚役Aと、に重複当選する当選エリアであり、それぞれ重複当選する入賞役が異なる構成となっている。当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」には、遊技状態がRBB作動中一般状態又はRBB作動中RB成立状態である場合に10枚役A～10枚役Fを入賞可能にする打順（正解打順）が設定されている。本実施形態のスロットマシン1では、遊技状態がRBB作動中一般状態又はRBB作動中RB成立状態である場合における当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選時において、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合に、当選している10枚役A～10枚役Fが入賞し、正解打順とは異なる打順（不正解打順）でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合に、1枚役Aが入賞する。

40

【0068】

当選エリア「打順ベル7」～当選エリア「打順ベル12」は、10枚役A～10枚役Fのいずれかと、3枚役A～3枚役Cのうち少なくとも1つと、1枚役B～1枚役Eのうち

50

少なくとも1つと、に重複当選する当選エリアであり、それぞれ重複当選する入賞役が異なる構成となっている。当選エリア「打順ベル7」～当選エリア「打順ベル12」には、遊技状態がRBB作動中一般状態又はRBB作動中RB成立状態である場合に10枚役A～10枚役Fを入賞可能にする打順（正解打順）が設定されている。本実施形態のスロットマシン1では、遊技状態がRBB作動中一般状態又はRBB作動中RB成立状態である場合における当選エリア「打順ベル7」～当選エリア「打順ベル12」の当選時において、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合に、当選している10枚役A～10枚役Fが入賞し、正解打順とは異なる打順（不正解打順）でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合に、当選している3枚役A～3枚役Cのいずれかが入賞する。

10

【0069】

また、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」の当選確率は、それぞれ同じ当選確率に設定されている。本実施形態では、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」の当選確率は、それぞれ同じ3050/65536に設定されており、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」のいずれかに当選する確率が36600/65536となっている。

【0070】

なお、本実施形態のスロットマシン1では、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選時において、遊技状態が非RT状態又はボーナス成立状態である場合、ストップボタンB1～ストップボタンB3の打順によらず1枚役Aが入賞するように構成されている。また、本実施形態のスロットマシン1では、当選エリア「打順ベル7」～当選エリア「打順ベル12」の当選時において、遊技状態が非RT状態又はボーナス成立状態である場合、ストップボタンB1～ストップボタンB3の打順によらず当選している3枚役A～3枚役Cのいずれかが入賞するように構成されている。より詳しくは、後述する。

20

【0071】

当選エリア「RBB&1枚役」は、RBB、1枚役A～1枚役Eに重複して当選するエリアである。当選エリア「RBB&1枚役」の当選時において、スロットマシン1では、ストップボタンB1～ストップボタンB3の打順及び押下タイミングによらず1枚役Aが入賞する。

30

【0072】

当選エリア「1枚役」は、それぞれ当選エリア「RBB&1枚役」と同じ小役に重複して当選し、かつストップボタンB1～ストップボタンB3の打順及び押下タイミングによらず1枚役Aが入賞する当選エリアであり、RBBが抽選の対象に含まれているか否かの差を有している。

【0073】

次に、リプレイを含む当選エリアについて説明する。本実施形態のスロットマシン1では、リプレイのみを含む当選エリアとして、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「レアリプレイ」と、が設定されている。

【0074】

当選エリア「通常リプレイ」は、内部抽選テーブルA、内部抽選テーブルBのそれぞれにおいて設定されている当選エリアであり、通常リプレイに当選し、打順及び押下タイミングによらず通常リプレイを入賞可能に構成されている。

40

【0075】

当選エリア「レアリプレイ」は、レアリプレイに当選し、内部抽選テーブルA、内部抽選テーブルBのそれぞれにおいて設定されている当選エリアであり、通常リプレイに当選し、打順及び押下タイミングによらずレアリプレイを入賞可能に構成されている。なお、本実施形態の内部抽選手段120は、リプレイを含む各当選態様の当選確率について、当選エリア「レアリプレイ」に当選する確率が、当選エリア「通常リプレイ」に当選する確率よりも低い確率となる、いわゆるレアリプレイとして構成されている。

50

【 0 0 7 6 】

ここで、本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 , R 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 又は R B を含む当選エリアに当選すると、当選した R B B 又は R B の抽選フラグの成立状態を、R B B 又は R 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 又は R 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 又は R 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 又は R 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。

10

【 0 0 7 7 】

< 図柄の配列 >

図 4 は、本実施形態のスロットマシン 1 における第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の周面に配列された各図柄を示す図である。本実施形態では、図 4 に示すように、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の外周面に、赤 7 図柄「赤 7」、黒 B A R 図柄「黒 B A R」、白 B A R 図柄「白 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」及びブランク B 図柄「B K B」が配列されている。また、第 1 リール R 1 ~ 第 3 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 8 】

< リール制御手段 >

本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。

【 0 0 7 9 】

< ボーナス、シフト役、小役の入賞図柄組合せと小役の配当 >

図 5 は、本実施形態のスロットマシン 1 が有するボーナス、シフト役及び小役の入賞図柄組合せ及び小役の配当を示す図である。図 5 に示すように、R B B の入賞図柄組合せは「黒 B A R - 黒 B A R - 黒 B A R」である。図 4 に示すように、第 1 リール R 1 には、黒 B A R 図柄「黒 B A R」が停止番号 1 9 番のコマに配置されており、第 2 リール R 2 には、黒 B A R 図柄「黒 B A R」が停止番号 7 番、1 2 番、1 7 番のコマに配置され、第 3 リール R 3 には、黒 B A R 図柄「黒 B A R」が停止番号 1 4 番のコマに配置されている。

30

【 0 0 8 0 】

上述したように、本実施形態のリール制御手段 1 3 0 は、リール停止制御において、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）となっており、例えば、第 1 リール R 1 の黒 B A R 図柄「黒 B A R」を有効ライン L 1 上に停止表示する場合には、停止番号 1 5 番のスイカ図柄「W M」~ 停止番号 1 9 番の黒 B A R 図柄「黒 B A R」が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングでストップボタン B 1 が押下操作される必要がある。

40

【 0 0 8 1 】

このため、R B B は、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下タイミングがそれぞれ適切である場合に入賞し、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の少なくとも 1 つの押下タイミングが適切ではない場合には入賞しないように構成されている。

【 0 0 8 2 】

図 5 に示すように、R B の入賞図柄組合せは「黒 B A R - 白 B A R - 白 B A R」である。図 4 に示すように、第 2 リール R 2 には、白 B A R 図柄「白 B A R」が停止番号 3 番の

50

コマに配置されており、第3リールR3には、白BAR図柄「白BAR」が停止番号5番のコマに配置されている。このため、RBは、ストップボタンB1～ストップボタンB3のそれぞれの押下タイミングが適切である場合に入賞し、ストップボタンB1～ストップボタンB3の少なくとも1つの押下タイミングが適切ではない場合には入賞しないように構成されている。

【0083】

10枚役A～10枚役Fの配当は、規定投入数（3枚）よりも多い枚数の払出数（例えば10枚）に設定されており、それぞれ図5に示す入賞図柄組合せに設定されている。10枚役A～10枚役Fの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、図4に示すように、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上に停止表示可能となるように、第1リールR1～第3リールR3に配置されている。この、遊技を開始する際に必要となる遊技価値の投入数（規定投入数）よりも多い配当が設定されている10枚役A～10枚役Fが、本実施形態における第1小役を構成する。

10

【0084】

3枚役A～3枚役Cの配当は、規定投入数と同じ枚数の払出数（3枚）に設定されており、それぞれ図5に示す入賞図柄組合せに設定されている。3枚役A～3枚役Cの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、図4に示すように、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上に停止表示可能となるように、第1リールR1～第3リールR3に配置されている。

【0085】

1枚役A～1枚役Eの配当は、規定投入数よりも少ない枚数の払出数（例えば1枚）に設定されており、それぞれ図5に示す入賞図柄組合せに設定されている。1枚役Aの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、図4に示すように、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上に停止表示可能となるように、第1リールR1～第3リールR3に配置されている。

20

【0086】

このように、10枚役A～10枚役Fよりも少ない配当に設定されている3枚役A～3枚役Cと、1枚役A～1枚役Eと、が本実施形態における第2小役を構成する。また、10枚役A～10枚役Fのいずれかと、3枚役A～3枚役C、1枚役A～1枚役Eの少なくとも1つと、に重複当選する当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」が、本実施形態における特定当選態様を構成する。

30

【0087】

<演出制御手段>

本実施形態において、演出制御手段180は、指示機能制御手段200Bによる入賞補助制御の実行時において、入賞補助制御で報知される内容（例えば、当選エリア「打順ベル1」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。演出制御手段180は、AT状態でかつ遊技状態がRBB作動中一般状態又はRBB作動中RB成立状態である場合において当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」に当選した場合に、正解打順を報知する入賞補助演出を実行する。

40

【0088】

また、本実施形態の演出制御手段180は、RBBを入賞可能な場合、具体的には、非RT状態における内部抽選で当選エリア「RBB」に当選した場合と、ボーナス成立状態における内部抽選でハズレ（不当選）となった場合と、でかつAT状態が開始されていない場合、RBBを入賞可能な状態であることを示唆するボーナス示唆演出を実行する。ボーナス示唆演出の詳細は、後述する。

【0089】

<遊技状態移行制御手段>

図6は、本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。

50

【 0 0 9 0 】

図 6 に示すように、非 R T 状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態（初期遊技状態、通常遊技状態）であり、ボーナスが作動及び成立していない非ボー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。また、非 R T 状態は、リプレイを規定投入数と同数の払い出しが実行される役（3 枚投入 3 枚払出）が実行される役として扱う場合における出玉率（リプレイ込みの出玉率）が約 6 0 % に設定されている。

【 0 0 9 1 】

ここで、出玉率は、一時的な確率の偏りの影響を十分に無視できるだけの遊技回数である所定の遊技回数（例えば 1 7 5 0 0 ゲーム）の遊技が実行された場合において、所定の遊技回数の遊技の間に投入されるメダルの総投入数に対する所定の遊技回数の遊技の間に獲得されるメダルの総払出数の割合である。また、各遊技状態における出玉率は、内部抽選で当選した役について、A T 状態ではない場合には、遊技機に設定されている入賞確率で入賞する状態で遊技される場合を想定し、A T 状態である場合には、入賞補助制御に従った遊技、つまり当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」の当選時に正解打順での遊技が実行されることで 1 0 枚役 A ～ 1 0 枚役 F が入賞する状態で遊技される場合を想定している。

【 0 0 9 2 】

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り、ボーナスが作動していない非ボーナス状態となっている。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。また、ボーナス成立状態は、リプレイ込みの出玉率が約 6 0 % に設定されている。

【 0 0 9 3 】

ボーナス状態は、R B B が入賞することで移行される遊技状態であり、ボーナス状態においては、R B B 作動中一般状態と、R B B 作動中 R B 成立状態と、R B 作動状態と、に移行可能に構成されている。遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、ボーナス成立状態からボーナス状態に遊技状態を移行する場合に、ボーナス状態のうち R B B 作動中一般状態に移行させる。ボーナス状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、R B B 作動中一般状態と、R B B 作動中 R B 成立状態と、R B 作動状態と、において払い出されたメダルの合計数によってボーナス状態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、2 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へ移行させる。

【 0 0 9 4 】

R B B 作動中一般状態は、ボーナス状態における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（ボーナス一般状態）である。R B B 作動中一般状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、内部抽選手段 1 2 0 にリプレイの当選確率が 0 に設定されている内部抽選テーブル C を用いた内部抽選を実行させる。また、R B B 作動中一般状態は、リプレイ込みの出玉率について、非 A T 状態である場合（非 A T 時）の出玉率が約 7 1 %、A T 状態である場合（A T 時）の出玉率が約 1 9 5 % に設定されている。

【 0 0 9 5 】

R B B 作動中 R B 成立状態は、R B B 作動中一般状態における内部抽選で当選エリア「R B」に当選し、R B が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態（シフト役成立状態）である。R B B 作動中 R B 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 0 に設定されている内部抽選テーブル D を用いた内部抽選を実行させる。また、R B B 作動中 R B 成立状態は、リプレイ込みの出玉率について、非 A T 状態である場合（非 A T 時）の出玉率が約 7 1 %、A T 状態である場合（A T 時）の出玉率が約 1 9 5 % に設定されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 6 】

R B 作動状態は、R B が入賞することで移行される遊技状態（シフト役作動状態）である。R B 作動状態において、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 E を用いた内部抽選を実行させる。図 3 に示すように、内部抽選テーブル E では、すべての小役に当選する当選エリア「J A C 1」と、すべての 1 枚役に当選する当選エリア「J A C 2」と、に乱数が対応付けられている。遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、R B 作動状態において 8 回小役が入賞する又は 1 2 回の遊技が実行された場合に、作動している R B を終了させ、遊技状態を R B 作動状態から R B B 作動中一般状態に移行させる。また、R B B 作動中 R B 成立状態は、リプレイ込みの出玉率が約 7 0 % に設定されている。

10

【 0 0 9 7 】

図 3 を用いて R B 作動状態について詳細に説明する。本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 E が選択される R B 作動状態において当選エリア「J A C 1」又は当選エリア「J A C 2」に当選する確率は、内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル D 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よりも高い、つまり R B 作動状態において小役に当選する確率が R B 作動状態以外の R B 非作動時の遊技状態においていずれかの小役に当選する確率よりも高い確率に設定されている。また、内部抽選テーブル E において、当選エリア「J A C 1」に当選する確率は、内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル D において当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」のそれぞれに当選する確率よりも高い確率に設定されている。

20

【 0 0 9 8 】

このような構成であることから、本実施形態のスロットマシン 1 は、R B 作動状態において、R B の非作動時である非 R T 状態、ボーナス成立状態、R B B 作動中一般状態、R B B 作動中 R B 成立状態である場合よりもすべての小役の当選確率が上昇するとともに、いずれかの小役に当選する確率も上昇するように構成されている。

【 0 0 9 9 】

また、スロットマシン 1 は、R B 作動状態において、当選エリア「J A C 1」に当選する確率が、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」のうちいずれか 4 つに当選する確率（例えば当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 4」の各当選確率を合算した当選確率）よりも高く、かつ、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」のいずれかに当選する確率（当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」の各当選確率を合算した当選確率）よりも低くなるように構成されている。

30

【 0 1 0 0 】

このように、本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（1 0 枚役 A ~ 1 0 枚役 F）が互いに重複せずに他の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」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」）と、複数種類の第 1 小役が重複して当選する第 2 当選態様（当選エリア「J A C 1」）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、R B B 作動中一般状態、R B B 作動中 R B 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、シフト役作動状態（R B 作動状態）において、第 2 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、シフト役作動状態における内部抽選で第 2 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、ボーナス一般状態及びシフト役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、シフト役作動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、ボーナス一般状態及びシフト役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。

40

【 0 1 0 1 】

このため、本実施形態のスロットマシン 1 は、R B 作動状態について、メダルの獲得率の期待値が 1 0 0 % 未満（本実施形態では約 7 0 %）となっている。

50

【 0 1 0 2 】

ここで、R B 作動状態以外の遊技状態において、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」の当選時でかつ遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態である場合に、正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 を押下操作しないと 1 0 枚役 A～1 0 枚役 F を入賞させることができない構成であることから、1 0 枚役 A～1 0 枚役 F 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 を押下操作できた場合に限定される。一方、後述する指示機能制御手段 2 0 0 B によって入賞補助制御が実行される A T 遊技が実行された場合には、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」の当選時でかつ遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態である場合に、正解打順が報知されるため、1 0 枚役 A～1 0 枚役 F のいずれかが入賞する確率について、入賞補助制御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。

10

【 0 1 0 3 】

このように、本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、1 0 枚役 A～1 0 枚役 F の 6 種類を設定している。また、本実施形態においては、入賞時に規定投入数と同数のメダルを払い出す入賞役として、3 枚役 A～3 枚役 C の 3 種類を設定し、3 枚役 A について、当選エリア「打順ベル 7」、当選エリア「打順ベル 1 1」、当選エリア「打順ベル 1 2」の 3 つの当選エリアで当選するように設定している。そして、R B 作動状態において特定役を含む当選態様が得られる確率を、R B 作動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 / 4 に圧縮している。これにより、シフト役作動状態でのメダルの獲得率の期待値の下限を 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。

20

【 0 1 0 4 】

なお、スロットマシン 1 においては、3 枚役 A が当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」のうち 3 つの当選エリアで当選するように設定されていることから、当選エリア「J A C 1」の当選確率が当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」のうち 3 つの当選エリアに設定されている当選確率の合算と同じ確率に設定されているが、例えば、3 枚役 A～3 枚役 C を有しない構成である場合には、R B 作動状態以外の遊技状態において N 種類の特定役を互いに重複せずに当選させる態様を設けて内部抽選を行い、R B 作動状態において N 種類の特定役を重複して当選させる態様を設けて内部抽選を行うことによって、R B 作動状態において特定役を含む当選態様が得られる確率を、R B 作動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 / N に圧縮することができる。

30

【 0 1 0 5 】

< 有利区間制御手段と指示機能制御手段 >

図 7 は、本実施形態の有利区間制御手段 2 0 0 A によって制御される区間（期間）と、指示機能制御手段 2 0 0 B によって制御される指示機能状態と、についての詳細を示す状態遷移図である。

40

【 0 1 0 6 】

図 7 に示すように、非有利区間は、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選の結果に基づく指示機能制御手段 2 0 0 B による指示機能に係る制御が実行されない期間である。有利区間制御手段 2 0 0 A は、非有利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と、遊技が開始された際の遊技状態と、に基づき、非有利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 1 0 7 】

有利区間抽選において、有利区間制御手段 2 0 0 A は、まず、記憶手段 1 9 0 のうち有利区間に係るデータを記憶している有利区間制御データ記憶手段 1 9 8 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

50

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、有利区間制御手段 200A は、乱数生成手段 110 から乱数を取得し、取得した乱数を有利区間移行抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき、有利区間を開始するか否かを決定する。なお、有利区間制御データ記憶手段 198 には、有利区間制御手段 200A が有利区間内において実行する所定の制御処理で ON 状態又は OFF 状態にセットする各種フラグも格納されている。なお、有利区間制御手段 200A は、内部抽選で当選した当選エリアの当選確率と、有利区間抽選における「有利区間の開始」の当選確率と、を乗算した確率について、 $1/17500$ 以上となるように有利区間抽選を実行する。

【0108】

有利区間において、指示機能制御手段 200B は、指示機能に係る状態（指示機能状態）として、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 12」の当選時に入賞補助制御が実行されない非 AT 状態と、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 12」の当選時に入賞補助制御が実行される AT 状態と、を有している。指示機能制御手段 200B は、指示機能制御データ記憶手段 199 に記憶されている各種抽選テーブルを参照し、各指示機能状態に応じた抽選に係る処理を実行する。

10

【0109】

有利区間において、指示機能制御手段 200B は、指示機能に係る状態（指示機能状態）として、通常非 AT 状態と、チャンスゾーン（CZ）状態と、AT 状態と、有している。指示機能制御手段 200B は、指示機能制御データ記憶手段 199 に記憶されている各種抽選テーブルを参照し、各指示機能状態に応じた抽選に係る処理を実行する。

20

【0110】

通常非 AT 状態は、有利区間制御手段 200A によって有利区間が開始され、かつ他の指示機能状態に移行していない場合に設定される、複数種類の指示機能状態の中で通常状態に相当する指示機能状態（通常指示機能状態）である。通常非 AT 状態において、指示機能制御手段 200B は、内部抽選で当選エリア「通常リプレイ」に当選した場合に、指示機能状態を CZ 状態に移行するか否かを決定する CZ 抽選を実行する。また、通常非 AT 状態において、指示機能制御手段 200B は、内部抽選で当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合に、指示機能状態を AT 状態に移行するか否かを決定する通常時 AT 抽選を実行する。

【0111】

指示機能制御手段 200B は、内部抽選で当選した当選エリアの当選確率と、CZ 抽選における「CZ 状態への移行」の当選確率と、を乗算した確率について、 $1/17500$ 以上となるように CZ 抽選を実行する。また、指示機能制御手段 200B は、内部抽選で当選した当選エリアの当選確率と、通常時 AT 抽選における「AT 状態への移行」の当選確率と、を乗算した確率について、 $1/17500$ 以上となるように通常時 AT 抽選を実行する。

30

【0112】

また、指示機能制御手段 200B は、通常非 AT 状態において、有利区間を開始してから 1200 ゲームの遊技が実行された場合と、有利区間を開始してから最もメダルを消費した後に 2000 枚のメダルを遊技者が獲得した場合と、に、指示機能状態を通常非 AT 状態から CZ 状態に移行させる。

40

【0113】

CZ 状態は、通常非 AT 状態から移行可能な指示機能状態である。CZ 状態において、指示機能制御手段 200B は、CZ 状態の開始時に指示機能制御データ記憶手段 199 の CZ 終了判定カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する値（例えば、10 ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、CZ 終了判定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。指示機能制御手段 200B は、CZ 状態において 10 ゲームの遊技が実行されるまでの間、毎ゲーム AT 状態の実行を決定するか否かを抽選する AT 抽選を実行するように構成されており、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合にのみ通常時 AT 抽選が実行される通常非 AT 状態よりも AT 状態に

50

移行しやすい状態となっている。

【 0 1 1 4 】

C Z 状態において、指示機能制御手段 2 0 0 B は、内部抽選で当選エリア「レアプレイ」に当選した場合に、他の当選エリアに当選した場合に実行する A T 抽選よりも「A T 状態への移行」に当選する確率が高い特別 A T 抽選を実行する。

【 0 1 1 5 】

C Z 状態において 1 0 ゲームの遊技が実行されるまでに A T 抽選又は特別 A T 抽選で「A T 状態への移行」に当選した場合、指示機能制御手段 2 0 0 B は、C Z 状態の開始から 1 0 ゲームの遊技が実行された後に指示機能状態を C Z 状態から A T 状態に移行する。一方、C Z 状態において 1 0 ゲームの遊技が実行されるまでに A T 抽選又は特別 A T 抽選で「A T 状態への移行」に当選しなかった場合、指示機能制御手段 2 0 0 B は、C Z 状態の開始から 1 0 ゲームの遊技が実行された後に指示機能状態を C Z 状態から非 A T 状態に移行する。なお、指示機能制御手段 2 0 0 B は、C Z 状態における A T 抽選又は特別 A T 抽選において「A T 状態への移行」に当選した遊技において、指示機能状態を C Z 状態から A T 状態に移行するように構成されていてもよい。また、指示機能制御手段 2 0 0 B は、C Z 状態において、有利区間を開始してから 1 2 1 0 ゲームの遊技が実行された場合と、有利区間を開始してから最もメダルを消費した後に 2 0 1 0 枚のメダルを遊技者が獲得した場合と、に、指示機能状態を C Z 状態から A T 状態に移行させる。

【 0 1 1 6 】

A T 状態は、通常非 A T 状態又は C Z 状態において A T 状態への移行条件が成立することで移行する指示機能状態である。A T 状態において、指示機能制御手段 2 0 0 B は、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選において、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役が変化する当選エリアに当選したことに基づき入賞補助制御を実行可能に構成されている。ここで、入賞補助制御によって入賞する確率が上がる役（特定の役）は、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」の当選時の 1 0 枚役 A ~ 1 0 枚役 F である。この、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」に当選した場合に、1 0 枚役 A ~ 1 0 枚役 F の入賞を補助する入賞補助制御を実行可能に指示機能制御手段 2 0 0 B が制御可能な A T 状態が、本実施形態における入賞補助状態を構成する。

【 0 1 1 7 】

指示機能制御手段 2 0 0 B は、A T 状態を開始した場合に、A T 状態において実行された遊技回数を計数するカウンタである A T 状態遊技回数カウンタ（不図示）に、A T 状態で実行可能な遊技回数に相当する初期値をセットし、1 回の遊技が実行されるごとに 1 ゲームに相当する値「1」で A T 状態遊技回数カウンタの記憶値を減算するデクリメント更新を実行する。本実施形態において、指示機能制御手段 2 0 0 B は、遊技状態が非 R T 状態である状態で有利区間が開始された場合、A T 状態遊技回数カウンタに初期値として値「5 0」をセットする。

【 0 1 1 8 】

また、本実施形態において、指示機能制御手段 2 0 0 B は、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選で当選エリア「レアプレイ」に当選した場合に、指示機能に係る制御として、A T 状態遊技回数カウンタの記憶値に抽選により決定された値を加算するか否かを決定することで、A T 状態が継続する期間を加算（上乘せ）するか否かを決定する上乘せ抽選を実行する。

【 0 1 1 9 】

A T 状態において A T 状態遊技回数カウンタの記憶値が値「0」になった場合、つまり、A T 状態が終了した場合、有利区間制御手段 2 0 0 A は、通常終了条件が成立したと判定し、有利区間を終了して非有利区間に移行するとともに、終了処理を実行する。終了処理が実行されることで、スロットマシン 1 では、有利区間制御データ記憶手段 1 9 8 に含まれる有利区間中に更新されたデータ（例えば有利区間ゲーム数カウンタの記憶値等）と、指示機能制御データ記憶手段 1 9 9 に含まれる有利区間中に更新されたデータ（例えば

10

20

30

40

50

、 A T 状態遊技回数カウンタの記憶値等) と、が初期化される。

【 0 1 2 0 】

3 . 当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 1 2 」の当選時における停止制御

図 8 は、遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 1 2 」に当選した場合に、各打順において入賞可能になる小役を示す図である。図 8 に示すように、遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態である場合、リール制御手段 1 3 0 は、当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 1 2 」の当選時において、個数優先制御を実行し、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 がいずれの打順で押下操作された場合にも 1 枚役 A の入賞図柄組合せ「 R P (B K A) - 白 B A R (B K A , R P) - 赤 7 (黒 B A R , W M) 」 (図 5 参照) を有効ライン L 1 上に停止表示する停止制御を実行する。

10

【 0 1 2 1 】

遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 6 」に当選した場合におけるリール制御手段 1 3 0 が実行する停止制御の詳細について、まず、第 1 停止操作がストップボタン B 1 に実行される場合から説明する。

【 0 1 2 2 】

図 5 に示すように、 1 0 枚役 A ～ 1 0 枚役 E は、第 1 停止操作がストップボタン B 1 に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第 1 リール R 1 の図柄を有効ライン L 1 上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が、各図柄につきそれぞれ 2 個 (例えば、 1 0 枚役 A は「 R P - B L A - B L B 」と「 R P - B L B - B L B 」) となっている。また、 1 0 枚役 F は、第 1 停止操作がストップボタン B 1 に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第 1 リール R 1 の図柄を有効ライン L 1 上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が 1 個となっている。

20

【 0 1 2 3 】

一方、 1 枚役 A は、第 1 停止操作がストップボタン B 1 に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第 1 リール R 1 の図柄 (リプレイ図柄「 R P 」又はブランク A 図柄「 B K A 」) を有効ライン L 1 上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が、第 1 リール R 1 の図柄がリプレイ図柄「 R P 」とブランク A 図柄「 B K A 」とのいずれである場合にも 9 個となっている。

30

【 0 1 2 4 】

このため、リール制御手段 1 3 0 は、遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 6 」に当選した場合において、第 1 停止操作がストップボタン B 1 に実行された場合に、第 1 リール R 1 において、個数優先制御を実行して 1 枚役 A の入賞図柄組合せを構成するリプレイ図柄「 R P 」を有効ライン L 1 上に停止表示する。

【 0 1 2 5 】

なお、当選エリア「打順ベル 1 」、当選エリア「打順ベル 2 」の当選時においては、第 1 リール R 1 にリプレイ図柄「 R P 」を停止表示した場合、 1 枚役 A と、 1 0 枚役 A 、 1 0 枚役 B と、を入賞可能な状態が維持されるが、第 2 停止操作がストップボタン B 2 又はストップボタン B 3 に実行された場合に、リール制御手段 1 3 0 が個数優先制御を実行し、入賞可能な小役を 1 枚役 A に確定させる。

40

【 0 1 2 6 】

次に、第 1 停止操作がストップボタン B 2 に実行される場合について説明する。図 5 に示すように、 1 0 枚役 A ～ 1 0 枚役 D 、 1 0 枚役 F は、第 1 停止操作がストップボタン B 2 に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第 2 リール R 2 の図柄を有効ライン L 1 上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が、各図柄につきそれぞれ 1 個 (例えば、 1 0 枚役 A は「 R P - B L A - B L B 」) となっている。また、 1 0 枚役 E は、第 1 停止操作がストップボタン B 2 に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第 2 リール R 2 の図柄を有効ライン L 1 上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数

50

が、各図柄につきそれぞれ2個となっている。

【0127】

一方、1枚役Aは、第1停止操作がストップボタンB2に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第2リールR2の図柄（白BAR図柄「白BAR」、ブランクA図柄「BKA」又はリプレイ図柄「RP」）を有効ラインL1上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が、第2リールR2の図柄が白BAR図柄「白BAR」と、ブランクA図柄「BKA」と、リプレイ図柄「RP」と、のいずれである場合にも6個となっている。

【0128】

このため、リール制御手段130は、遊技状態が非RT状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」に当選した場合において、第1停止操作がストップボタンB2に実行された場合に、第2リールR2において、個数優先制御を実行して1枚役Aの入賞図柄組合せを構成するリプレイ図柄「RP」を有効ラインL1上に停止表示する。

10

【0129】

なお、当選エリア「打順ベル6」の当選時においては、第2リールR2にリプレイ図柄「RP」を停止表示した場合、1枚役Aと、10枚役Fと、を入賞可能な状態が維持されるが、第2停止操作がストップボタンB1又はストップボタンB3に実行された場合に、リール制御手段130が個数優先制御を実行し、入賞可能な小役を1枚役Aに確定させる。

【0130】

20

次に、第1停止操作がストップボタンB3に実行される場合について説明する。図5に示すように、10枚役A～10枚役Dは、第1停止操作がストップボタンB3に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第3リールR3の図柄を有効ラインL1上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が、各図柄につきそれぞれ2個（例えば、10枚役Aは「RP-BLA-BLB」と「RP-BLB-BLB」）となっている。また、10枚役Eは、第1停止操作がストップボタンB3に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第3リールR3の図柄を有効ラインL1上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が4個となっている。そして、10枚役Fは、第1停止操作がストップボタンB3に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第3リールR3の図柄を有効ラインL1上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が1個となっている。

30

【0131】

一方、1枚役Aは、第1停止操作がストップボタンB3に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第3リールR3の図柄（赤7図柄「赤7」、黒BAR図柄「黒BAR」又はスイカ図柄「WM」）を有効ラインL1上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が、第3リールR3の図柄が赤7図柄「赤7」と、黒BAR図柄「黒BAR」と、スイカ図柄「WM」と、のいずれである場合にも6個となっている。

【0132】

このため、リール制御手段130は、遊技状態が非RT状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」に当選した場合において、第1停止操作がストップボタンB3に実行された場合に、第3リールR3において、個数優先制御を実行して1枚役A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。

40

【0133】

ここで、図4に示すように、第3リールR3の周面には、停止番号4番のコマに赤7図柄「赤7」が配置され、停止番号14番のコマに黒BAR図柄「黒BAR」が配置され、停止番号9番、19番のコマにスイカ図柄「WM」が配置されている。このため、リール制御手段130は、ストップボタンB3の押下タイミングが停止番号0番～停止番号4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ある場合には、赤7図柄「赤7」を有効ラインL1上に停止表示し、ストップボタンB3の押下タイミングが停止番号10番～停止番号14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

50

ある場合には、黒BAR図柄「黒BAR」を有効ラインL1上に停止表示し、ストップボタンB3の押下タイミングが停止番号5番～停止番号9番、停止番号15番～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ある場合には、スイカ図柄「WM」を有効ラインL1上に停止表示する。

【0134】

次に、遊技状態が非RT状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル7」～当選エリア「打順ベル12」に当選した場合におけるリール制御手段130が実行する停止制御の詳細について、当選エリア「打順ベル7」を例に説明する。

【0135】

図5に示すように、3枚役Aの入賞図柄組合せは、10枚役Aの入賞図柄組合せ及び1枚役Bの入賞図柄組合せと第1リールR1の図柄が共通し、1枚役Bの入賞図柄組合せと第2リールR2の図柄が共通し、1枚役Cの入賞図柄組合せと第3リールR3の図柄が共通している。

【0136】

そのため、リール制御手段130は、遊技状態が非RT状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル7」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、枚数優先制御を実行し10枚役A、3枚役A、1枚役Bの入賞図柄組合せに共通するリプレイ図柄「RP」を有効ラインL1上に停止表示する。そして、リール制御手段130は、第2停止操作がストップボタンB2、ストップボタンB3に実行された場合に、個数優先制御を実行して3枚役Aの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL1上に停止表示し、入賞可能な小役を3枚役Aに確定させる。

【0137】

また、リール制御手段130は、遊技状態が非RT状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル7」に当選し、第1停止操作がストップボタンB2に実行された場合、個数優先制御を実行し3枚役A、1枚役Bの入賞図柄組合せに共通する図柄を有効ラインL1上に停止表示する。そして、リール制御手段130は、第2停止操作がストップボタンB1、ストップボタンB3に実行された場合に、枚数優先制御を実行して3枚役Aの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL1上に停止表示し、入賞可能な小役を3枚役Aに確定させる。

【0138】

また、リール制御手段130は、遊技状態が非RT状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル7」に当選し、第1停止操作がストップボタンB3に実行された場合、個数優先制御を実行し3枚役A、1枚役Cの入賞図柄組合せに共通する図柄を有効ラインL1上に停止表示する。そして、リール制御手段130は、第2停止操作がストップボタンB1、ストップボタンB2に実行された場合に、枚数優先制御を実行して3枚役Aの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL1上に停止表示し、入賞可能な小役を3枚役Aに確定させる。

【0139】

このように、リール制御手段130は、遊技状態が非RT状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル7」～当選エリア「打順ベル12」に当選した場合に、枚数優先制御と個数優先制御とを組み合わせることで、ストップボタンB1～ストップボタンB3がいずれの打順で押下操作された場合にも、3枚役A～3枚役C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。

【0140】

図9は、遊技状態がRBB作動中一般状態又はRBB作動中RB成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」に当選した場合に、各打順において入賞可能になる小役を示す図である。

【0141】

図9に示すように、遊技状態がRBB作動中一般状態又はRBB作動中RB成立状態で

10

20

30

40

50

ある場合、リール制御手段 130 は、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 12」の当選時において、正解打順でストップボタン B1～ストップボタン B3 が押下操作された場合には、枚数優先制御を実行して、10 枚役 A～10 枚役 F の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L1 上に停止表示する停止制御を実行する。

【0142】

また、リール制御手段 130 は、遊技状態が RBB 作動中一般状態又は RBB 作動中 RB 成立状態である場合、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 12」の当選時において、不正解打順でストップボタン B1～ストップボタン B3 が押下操作された場合には、遊技状態が非 RT 状態又はボーナス成立状態である場合に当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 12」に当選した場合と略同様の停止制御を実行し、図 9 に示す小役の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L1 上に停止表示する停止制御を実行する。

10

【0143】

このように、本実施形態のリール制御手段 130 は、内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 12」に当選した場合に実行する停止制御について、遊技状態が非 RT 状態又はボーナス成立状態から RBB 作動中一般状態又は RBB 作動中 RB 成立状態に移行した場合に、いずれの打順でも 10 枚役 A～10 枚役 F が入賞しない停止制御（第 1 停止制御）から、正解打順で 10 枚役 A～10 枚役 F が入賞する停止制御（第 2 停止制御）に切り替えるように構成されている。つまり、リール制御手段 130 は、内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 12」に当選した場合における停止制御について、遊技状態が RBB 作動中一般状態又は RBB 作動中 RB 成立状態である場合に、遊技状態が非 RT 状態又はボーナス成立状態である場合よりも 10 枚役 A～10 枚役 F の入賞する確率が高い第 2 停止制御に切り替えるように構成されている。

20

【0144】

このような構成により、本実施形態のスロットマシン 1 は、小役の当選確率が同じ当選確率に設定されている非 RT 状態、ボーナス成立状態、RBB 作動中一般状態及び RBB 作動中 RB 成立状態でありながら、RBB 作動中一般状態及び RBB 作動中 RB 成立状態について、図 6 に示すように、非 RT 状態及びボーナス成立状態よりも高い出玉率（非 RT 状態及びボーナス成立状態のリプレイ込み出玉率は約 60%、RBB 作動中一般状態及び RBB 作動中 RB 成立状態のリプレイ込み出玉率は非 AT 時で 71%、AT 時で 195%）に設定することができ、リールの停止制御によってボーナスの非作動時と作動時とで小役の抽選確率を変更することなく異なる出玉率を有することができる。

30

【0145】

4. ボーナス示唆演出を用いた遊技性の詳細

次に、演出制御手段 180 が実行するボーナス示唆演出と、スロットマシン 1 が有するボーナス示唆演出を用いた遊技性と、の詳細について説明する。

【0146】

< ボーナス示唆演出 >

図 10 (A) は、非 RT 状態又はボーナス成立状態であり、かつ当該遊技で RBB が入賞不可能な場合に表示装置 330 に表示される演出の一例を示す図である。図 10 (A) に示すように、演出制御手段 180 は、所定の背景画像や所定のオブジェクト画像を表示する通常演出画像 330a を表示装置 330 に表示する。

40

【0147】

図 10 (B) は、非 RT 状態又はボーナス成立状態であり、かつ指示機能状態が非 AT 状態であり、かつ当該遊技で RBB が入賞可能な場合に表示装置 330 に表示される演出の一例を示す図である。図 10 (B) に示すように、演出制御手段 180 は、通常演出画像 330a の表示を継続した状態で、通常演出画像 330a とは異なる演出態様を有することで、遊技者の関心を惹きつけるボーナス示唆画像 330b を表示するボーナス示唆演出を実行する。ここで、ボーナス示唆画像 330b としては、例えば図 10 (B) に示す「！」等の記号をマークのような、通常演出画像 330a とは関連性を有さない画像が好

50

ましい。

【 0 1 4 8 】

上述した通り、本実施形態のスロットマシン 1 では、R B B が入賞し作動した場合に移行される R B B 作動中一般状態と、R B B 作動中一般状態において R B が成立状態となった場合に移行される R B B 作動中 R B 成立状態と、について、非 A T 時のリプレイ込みの出玉率が約 7 1 % に設定されており、リプレイ込みの出玉率が約 6 0 % に設定されている非 R T 状態及びボーナス成立状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態となっているものの、リプレイ込みの出玉率が 1 0 0 % 未満であることから、メダルの払出数よりも投入数の方が多くなる傾向にある遊技状態となっている。また、スロットマシン 1 では、R B B 作動中一般状態と R B B 作動中 R B 成立状態と、について、A T 時のリプレイ込みの出玉率が約 1 9 5 % に設定されており、A T 時においてもリプレイ込みの出玉率が約 6 0 % に設定されている非 R T 状態及びボーナス成立状態よりも有利な遊技状態となっている。

10

【 0 1 4 9 】

このため、本実施形態のスロットマシン 1 では、指示機能状態が A T 状態に移行してから R B B を入賞させて R B B を作動させることで、リプレイ込みの出玉率が 1 9 5 % に設定されたで遊技を実行することができ、遊技者にとって最も有利な遊技が実行されることになる。

【 0 1 5 0 】

また、上述したように、R B B 作動中一般状態及び R B B 作動中 R B 成立状態を含むボーナス状態は、2 0 0 枚を超えるメダルの払い出しが実行された場合に終了す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、スロットマシン 1 では、仮に、指示機能状態が非 A T 状態である状態で R B B を入賞させてしまった場合、A T 状態が始まるまでに R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態で実行された遊技においてメダルの払い出しが実行された分だけ、ボーナス状態で実行可能な遊技回数が少なくなってしまうことになる。このため、スロットマシン 1 では、R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態に移行した後に A T 状態に指示機能状態が移行した場合に、R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態でかつ A T 状態である状態で実行可能な遊技回数が A T 状態に移行してから R B B を作動させた場合よりも少なくなってしまう、R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態でかつ A T 状態である場合に遊技者が受けることができた利益を十分に享受できなくなる虞がある。

20

30

【 0 1 5 1 】

これらより、本実施形態のスロットマシン 1 は、R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態でかつ A T 状態である場合に遊技者が受けることができた利益を十分に享受させるために、A T 状態への移行が決定されていない状態で、かつ R B B を入賞可能な場合に、R B B を入賞可能であることを示唆する所定の演出としてボーナス示唆演出を実行するように構成されている。

【 0 1 5 2 】

< R B B を入賞可能なタイミングと抽選値数 >

上述した通り、本実施形態のリール制御手段 1 3 0 は、小役、リプレイ、ボーナスのうち複数種類の役が成立状態に設定されている状態で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止制御において有効ライン L 1 上に停止表示する図柄について、「リプレイ > 小役 > ボーナス」の順に優先順位を設定して成立状態に設定されている役の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示するように構成されている。

40

【 0 1 5 3 】

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成立状態に設定されている場合における停止制御において、ボーナスに優先して小役又はリプレイの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示させ、小役又はリプレイを入賞させるように構成されている。

【 0 1 5 4 】

このため、本実施形態のスロットマシン 1 では、非 R T 状態における内部抽選で R B B

50

が他の役と重複せずに当選する当選エリアである当選エリア「R B B」に当選した場合と、R B Bが成立状態に設定されているボーナス成立状態における内部抽選でハズレ（不当選）となりR B Bのみが成立状態となる場合と、においてR B Bを入賞可能となる。なお、上述した通り、ボーナス成立状態における内部抽選でハズレ（不当選）となる確率は、非R T状態における内部抽選で当選エリア「R B B」に当選する確率と同じである。

【0155】

また、スロットマシン1では、非R T状態における内部抽選でR B Bと1枚役A～1枚役Eとに重複当選する当選エリア「R B B & 1枚役」に当選した場合と、ボーナス成立状態における内部抽選で小役又はリプレイに当選した場合と、において、R B Bと小役又はリプレイとが成立状態に設定されることから、R B Bを入賞させることができない構成となっている。

10

【0156】

このような構成であることから、スロットマシン1では、A T状態への移行が決定されていない状態で、かつ遊技状態が非R T状態又はボーナス成立状態である場合、当選エリア「R B B」に設定されている当選確率でボーナス示唆演出が実行される構成となっている。つまり、スロットマシン1では、当選エリア「R B B」と当選エリア「R B B & 1枚役」とについて、当選エリア「R B B & 1枚役」の当選確率が増えれば増えるほどボーナス示唆演出が実行される確率が低下し、当選エリア「R B B」の当選確率が増えれば増えるほどボーナス示唆演出が実行される確率が上昇する。

【0157】

20

この、R B Bが他の役と重複せずに当選する当選エリア「R B B」が、本実施形態における第1ボーナス当選態様を構成する。また、R B Bと1枚役A～1枚役Eとに重複当選する当選エリア「R B B & 1枚役」が、本実施形態における第2ボーナス当選態様を構成する。

【0158】

また、一般に、遊技機においては、各役の当選態様、当選確率、入賞確率について、払出数が最も低くなる操作態様で操作された場合における所定の遊技回数（例えば17500ゲーム）の遊技が実行された際のリプレイ込みの出玉率として60%以上に設定されることが求められている。さらに、遊技機においては、各役の当選態様、当選確率、入賞確率について、任意の操作態様で操作された場合における所定の遊技回数（例えば17500ゲーム）の遊技が実行された際のリプレイ込みの出玉率として115%以下に設定されることが求められている。

30

【0159】

上述したように、当選エリア「R B」の抽選値数は、当選エリア「R B B」の抽選値数と、当選エリア「通常リプレイ」の抽選値数と、当選エリア「レアリプレイ」の抽選値数と、の合計と同数となっている。このため、スロットマシン1では、当選エリア「R B B」の抽選値数を少なくした場合、当選エリア「R B」の抽選値数も少なくなることで、遊技状態がR B作動状態に移行する確率も低下することになる。また、スロットマシン1は、R B作動状態でのメダルの獲得率の期待値の下限を100%未満にまで引き上げた上でA T遊技に関するメダルの獲得性能を設計する構成となっている。

40

【0160】

このため、スロットマシン1においては、ボーナス示唆演出の実行頻度を低下させるために当選エリア「R B B & 1枚役」の当選確率を増加させた場合、当選エリア「R B B」の当選確率が低下することに伴い当選エリア「R B」の当選確率が低下し、R B作動状態に移行する確率が低下することで、比例してA T遊技に関するメダルの獲得性能を下げる必要が生じる、具体的には、リプレイ込みの出玉率が過度に上昇することを防ぐために当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」の当選確率を低下させる必要が生じることで、A T時におけるR B B作動中一般状態及びR B B作動中R B成立状態でのリプレイ込みの出玉率が低下してしまい遊技性が低下してしまうとともにA T機能を備えたスロットマシン1の設計自由度を低下させてしまう虞がある。

50

【 0 1 6 1 】

また、スロットマシン 1 においては、A T 時における R B B 作動中一般状態及び R B B 作動中 R B 成立状態でのリプレイ込みの出玉率を上昇させるために当選エリア「R B B」の当選確率を増加させて当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」の当選確率を増加させた場合、ボーナス示唆演出の実行頻度も増加してしまうため、ボーナス示唆演出が頻出し遊技者の演出に対する興味が低下してしまう虞がある。

【 0 1 6 2 】

図 1 1 は、当選エリア「R B B & 1 枚役」に対応付けられた乱数の量と、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」に対応付けられた乱数の量の合計と、の関係を示すグラフである。なお、以下の記載においては、各当選エリアに対応付けられている乱数の量について、内部抽選で用いられることから、抽選値数とも記載する。

10

【 0 1 6 3 】

図 1 1 において、変数 x は、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」の各当選エリアの抽選値数の合計値である。また、変数 y は、当選エリア「R B B & 1 枚役」の抽選値数である。また、変数 R は、リプレイの抽選値数、つまり当選エリア「通常リプレイ」の抽選値数と当選エリア「レアリプレイ」の抽選値数との合計値である。

【 0 1 6 4 】

本実施形態のスロットマシン 1 において、非 R T 状態では、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」と、当選エリア「R B B & 1 枚役」と、当選エリア「R B B」と、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「レアリプレイ」と、に当選可能に構成されている。

20

【 0 1 6 5 】

上述したように、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」～当選エリア「打順ベル 6」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 の打順及び押下タイミングによらず 1 枚の払い出しがなされる 1 枚役 A が入賞し、当選エリア「打順ベル 7」～当選エリア「打順ベル 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 の打順及び押下タイミングによらず 3 枚の払い出しがなされる 3 枚役 A～3 枚役 C のいずれかが入賞する。また、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」は、それぞれ同じ当選確率、つまり同じ抽選値数に設定されている。

【 0 1 6 6 】

30

また、スロットマシン 1 では、当選エリア「R B B & 1 枚役」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 の打順及び押下タイミングによらず 1 枚の払い出しがなされる 1 枚役 A が入賞する。また、スロットマシン 1 では、当選エリア「R B B」に当選した場合、R B B の入賞の有無によらずメダルの払い出しが実行されない。そして、スロットマシン 1 では、当選エリア「通常リプレイ」又は当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合、リプレイ処理手段 1 6 0 によってリプレイ処理が実行されることから、リプレイ込みの出玉率においては、規定投入数（3 枚）と同数のメダル（3 枚）が払い出された場合と略同様となる。

【 0 1 6 7 】

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「R B B & 1 枚役」の抽選値数（変数 y ）について、非 R T 状態におけるリプレイ込みの出玉率を 6 0 % 以上とするために、 $y - 2x + 65536 * 3 * 0.6 - R$ に設定される必要がある。

40

【 0 1 6 8 】

また、スロットマシン 1 では、抽選値数の総数が 0～65535 の 65536 個となっている。このため、スロットマシン 1 では、当選エリア「R B B & 1 枚役」の抽選値数（変数 y ）について、当選エリア「R B B」を有しない最大の抽選値数に設定する場合において、 $y - x + 65536 - R$ に設定される必要がある。

【 0 1 6 9 】

これらより、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」の抽選値数の合計（変数 x ）と、当選エリア「R B B & 1 枚役」の抽選値数（変

50

数 y) と、について、図 1 1 に示す斜線で覆われた領域内に含まれる値の組合せである必要がある。そして、当選エリア「R B B」の抽選値数を変数 z とした場合、 $z = 65536 - (x + y + R)$ に設定される。

【0170】

なお、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」の抽選値数の合計 (変数 x) と、当選エリア「R B B & 1 枚役」の抽選値数 (変数 y) と、について、図 1 1 に示す斜線で覆われた領域内に含まれる値の組合せであり、かつ、任意の操作態様で操作された場合における所定の遊技回数 (例えば 17500 ゲーム) の遊技が実行された際のリプレイ込みの出玉率が 115% 以下に設定される値の組合せであることが求められる。

10

【0171】

図 1 2 は、スロットマシン 1 において各当選エリアに設定する抽選値数と、設定した抽選値数の場合における R B B 作動中一般状態及び R B B 作動中 R B 成立状態でのメダルの純増枚数と、を示す図である。ここで、純増枚数とは、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。また、図 1 2 に示す実施例 1、実施例 2 の構成においては、いずれも非 R T 状態及びボーナス成立状態におけるリプレイ込みの出玉率が約 60% に設定されている。

【0172】

図 1 2 に示すように、当選エリア「R B B & 1 枚役」の抽選値数を 18152、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」の抽選値数の合計値を 36600、当選エリア「通常リプレイ」及び当選エリア「レアリプレイ」の抽選値数の合計を 8978 に設定した実施例 1 においては、当選エリア「R B B」の抽選値数が 1806 に設定される。また、実施例 1 のスロットマシン 1 では、遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態で、かつ A T 状態である場合、純増枚数が約 2.8 枚となる。

20

【0173】

つまり、実施例 1 のスロットマシン 1 では、遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態で、かつ A T 状態である場合、1 回の遊技が実行されるごとに約 2.8 枚メダルを獲得することができる構成となっている。

【0174】

また、図 1 2 に示すように、当選エリア「R B B & 1 枚役」の抽選値数を 4232、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」の抽選値数の合計値を 39000、当選エリア「通常リプレイ」及び当選エリア「レアリプレイ」の抽選値数の合計を 8978 に設定した実施例 2 においては、当選エリア「R B B」の抽選値数が 13326 に設定される。また、実施例 2 のスロットマシン 1 では、遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態で、かつ A T 状態である場合、純増枚数が約 3.0 枚となる。

30

【0175】

つまり、実施例 2 のスロットマシン 1 では、遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態で、かつ A T 状態である場合、1 回の遊技が実行されるごとに約 3.0 枚メダルを獲得することができる構成となっている。

【0176】

40

このように、本実施形態のスロットマシン 1 では、当選エリア「R B B & 1 枚役」の当選確率と当選エリア「R B B」の当選確率とについて、当選エリア「R B B & 1 枚役」の当選確率が当選エリア「R B B」の当選確率よりも高くなることで、ボーナス示唆演出の実行頻度を低下させ、遊技者の演出に対する興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。また、本実施形態のスロットマシン 1 では、当選エリア「R B B & 1 枚役」の当選確率と当選エリア「R B B」の当選確率とについて、当選エリア「R B B & 1 枚役」の当選確率が当選エリア「R B B」の当選確率よりも低くなることで、R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 状態でかつ A T 状態である場合における純増枚数を高くし、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0177】

50

5. 本実施形態のまとめ

以上のように、本実施形態の遊技機（１）は、
複数のリール（Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３）と、
小役、リプレイ及びボーナスを含む複数種類の役のうち少なくとも１つを含む複数種類の当選態様の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段（１２０）と、
前記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（１３０）と、
遊技状態の移行に係る制御を実行する遊技状態移行制御手段（１７０）と、
指示機能に係る制御を実行する指示機能制御手段（２００Ｂ）と、
遊技に関する演出を制御する演出制御手段（１８０）と、を備え、
前記遊技状態は、
通常遊技状態と、
前記ボーナスが当選したことに基づいて移行するボーナス成立状態と、
前記ボーナスが入賞し、前記ボーナスが作動したことに基づいて移行するボーナス状態と、を含み、
前記ボーナス状態は、
ボーナス一般状態と、
前記ボーナス一般状態においてシフト役が当選したことに基づいて移行するシフト役成立状態と、
前記シフト役が入賞し、前記シフト役が作動したことに基づいて移行するシフト役作動状態と、を含み、
前記複数種類の当選態様は、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第１小役と前記第１小役よりも少ない配当に設定された第２小役とが重複当選する特定当選態様を含み、
前記リール制御手段は、
前記リールの停止制御において、前記ボーナスに優先して前記小役又は前記リプレイを入賞させ、
前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した場合における前記停止制御について、遊技状態が前記シフト役成立状態である場合に、遊技状態が前記通常遊技状態である場合よりも前記第１小役の入賞する確率が高い前記停止制御に切り替え、
前記指示機能制御手段は、前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した場合に、前記第１小役の入賞を補助する入賞補助制御を実行可能な入賞補助状態を制御可能であり、
前記演出制御手段は、前記入賞補助状態への移行が決定されていない状態で、かつ前記ボーナスを入賞可能な場合に、前記ボーナスを入賞可能であることを示唆する所定の演出を実行し、
前記複数種類の当選態様は、
前記ボーナスが他の役と重複せずに当選する第１ボーナス当選態様と、
前記ボーナスと他の役とに重複当選する第２ボーナス当選態様と、を含む。

【０１７８】

この構成により、本実施形態のロットマシン１は、非ＲＴ状態よりも１０枚役Ａ～１０枚役Ｆに入賞する確率が高い停止制御に切り替わるＲＢＢ作動中ＲＢ成立状態を有し、ＡＴ状態への移行が決定されていない状態で、かつＲＢＢを入賞可能な場合にボーナス示唆演出を実行する構成でありながら、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が実行されることで、非ＲＴ状態においてＲＢＢを入賞可能となる場合が、ＲＢＢが他の役と重複せずに当選する当選エリア「ＲＢＢ」に当選した場合に限定される。

【０１７９】

このため、ロットマシン１は、ＲＢＢと１枚役Ａ～１枚役Ｅとに重複当選する当選エリア「ＲＢＢ＆１枚役」に当選した場合には、ＲＢＢに当選しているにもかかわらず１枚役Ａが入賞しＲＢＢを入賞できないことで、ボーナス示唆演出が実行されないため、ボーナス示唆演出を実行する頻度を低下させることができ、ボーナス示唆演出が頻発し演出に対する興味が低下してしまうことを防ぐことができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 0 】

6 . 変形例

なお、本実施形態において、スロットマシン 1 は、R B B と他の役とに重複当選する当選エリアとして、R B B と 1 枚役 A ~ 1 枚役 E の小役とに重複当選する当選エリア「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、R B B とリプレイとに重複当選する当選エリアを第 2 ボーナス当選態様として有していてもよい。

【 0 1 8 1 】

また、本実施形態において、リール制御手段 1 3 0 は、非 R T 状態及びボーナス成立状態である場合、内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」~当選エリア「打順ベル 1 2」に当選した際に 1 0 枚役 A ~ 1 0 枚役 F が入賞しない停止制御を実行するように構成されているが、これに限定されない。リール制御手段 1 3 0 は、例えば、非 R T 状態及びボーナス成立状態である場合における当選エリア「打順ベル 1」~当選エリア「打順ベル 1 2」の当選時について、各当選エリアのそれぞれに対し、打順 1 ~ 打順 6 のいずれか 1 つを当選している 1 0 枚役 A ~ 1 0 枚役 F を入賞可能にする正解打順として設定した停止制御を実行するように構成されていてもよい。

10

【 0 1 8 2 】

このように構成される場合、リール制御手段 1 3 0 は、R B B 作動中一般状態及び R B B 作動中 R B 成立状態である場合における当選エリア「打順ベル 1」~当選エリア「打順ベル 1 2」の当選時について、各当選エリアのそれぞれに対し、打順 1 ~ 打順 6 のいずれか 2 つを当選している 1 0 枚役 A ~ 1 0 枚役 F を入賞可能にする正解打順として設定した停止制御を実行することで、非 R T 状態及びボーナス成立状態よりも 1 0 枚役 A ~ 1 0 枚役 F の入賞する確率が高い停止制御を実行するように構成されていてもよい。また、リール制御手段 1 3 0 は、R B B 作動中一般状態及び R B B 作動中 R B 成立状態である場合における当選エリア「打順ベル 1」~当選エリア「打順ベル 1 2」の当選時について、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 1 0 枚役 A ~ 1 0 枚役 F を入賞可能にする停止制御を実行することで、非 R T 状態及びボーナス成立状態よりも 1 0 枚役 A ~ 1 0 枚役 F の入賞する確率が高い停止制御を実行するように構成されていてもよい。

20

【 0 1 8 3 】

また、本実施形態において、演出制御手段 1 8 0 は、A T 状態への移行が決定されていない状態で、かつ R B B を入賞可能な場合に実行するボーナス示唆演出として、表示装置 3 3 0 にボーナス示唆画像 3 3 0 b を表示する演出を実行するように構成されているが、これに限定されない。演出制御手段 1 8 0 は、例えば、A T 状態への移行が決定されていない状態で、かつ R B B を入賞可能な場合に、スロットマシン 1 に設けられている所定のランプを点灯させる、音響装置 3 4 0 から入賞可能であることを示唆する音声を流す、といった演出を実行するように構成されていてもよい。また、演出制御手段 1 8 0 は、例えば、A T 状態への移行が決定されていない状態で、かつ R B B を入賞可能な場合に、遊技の進行を遅延させるフリーズを実行させてストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下操作を一時的に無効化させる演出を実行してもよい。

30

【 0 1 8 4 】

また、本実施形態において、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。

40

【 符号の説明 】

【 0 1 8 5 】

1 スロットマシン（遊技機）

1 2 0 内部抽選手段

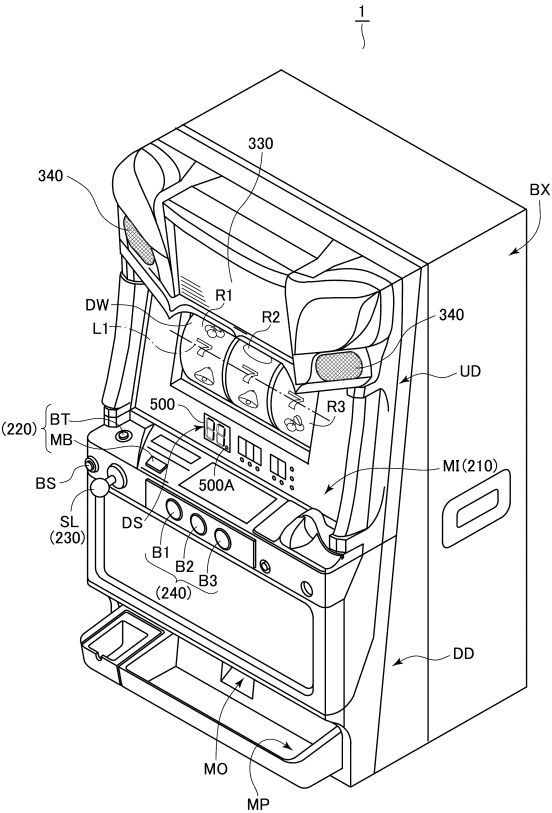
1 3 0 リール制御手段

50

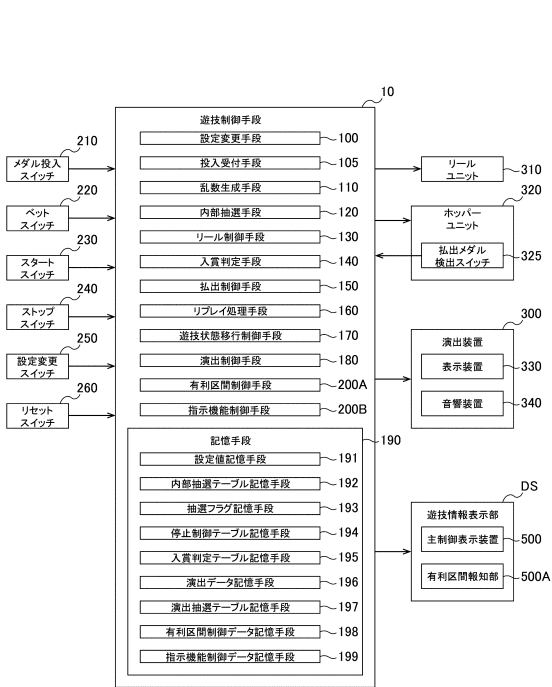
1 7 0 遊技状態移行制御手段
1 8 0 演出制御手段
2 0 0 B 指示機能制御手段
R 1 第 1 リール
R 2 第 2 リール
R 3 第 3 リール

【 図 面 】

【 図 1 】



【 図 2 】



10

20

30

40

50

【 図 3 】

[illegible]

【 図 4 】

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

リール回転方向

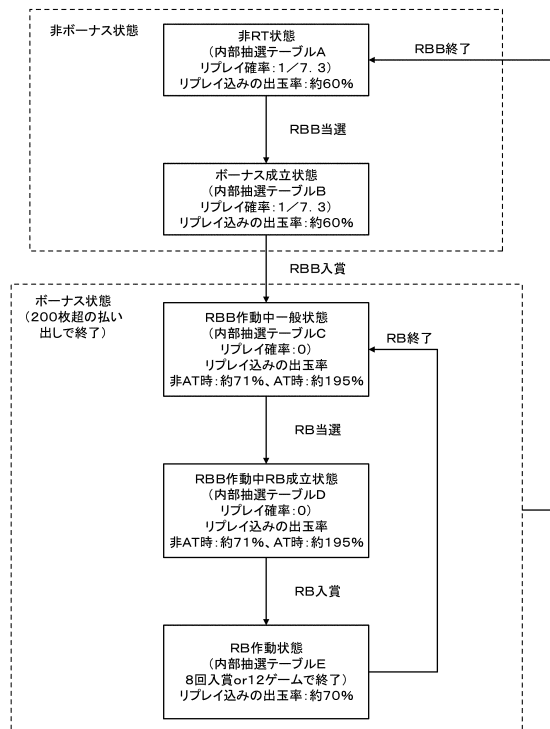
10

20

【 図 5 】

当選役	入賞円柄組合せ			配当
RB B				—
RB				—
10枚役A		 ★	 ★	10
10枚役B		 		10
10枚役C		 ★		10
10枚役D		 ★		10
10枚役E	 ★	 ★	 ★	10
10枚役F			 ★	10
3枚役A		 		3
3枚役B		  ★	   	3
3枚役C	  	 	 ★	3
1枚役A	  	   	  	1
1枚役B		 		1
1枚役C	  ★			1
1枚役D	  ★	  ★	   	1
1枚役E	 	 	 ★	1

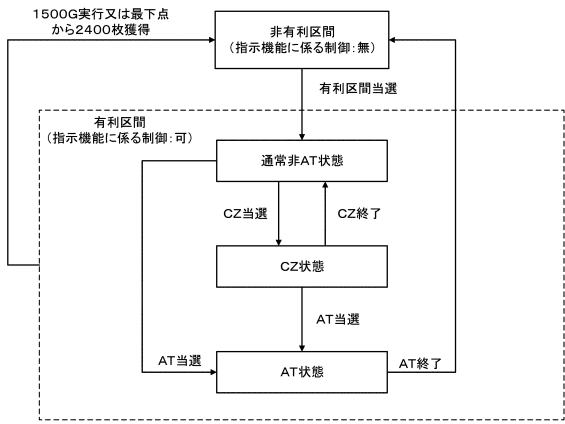
【 図 6 】



30

40

【図 7】



【図 8】

非RT状態 ホース成立状態における打順ベル1～打順ベル12の当選確率

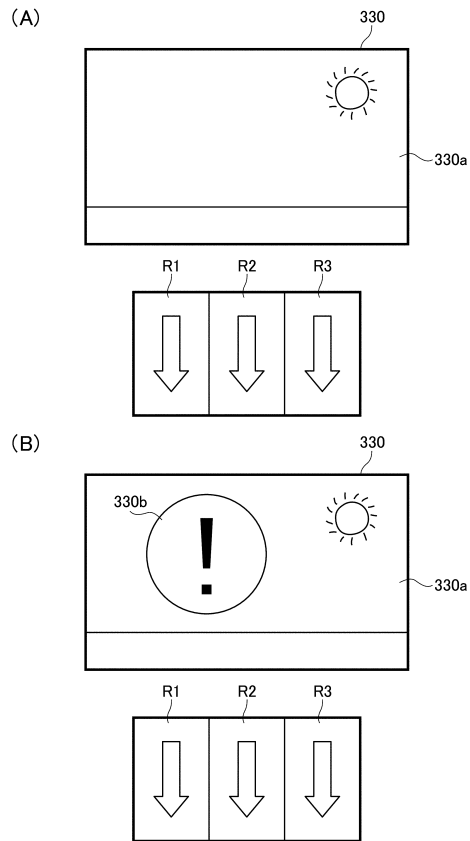
当選エリア	打順ベル1	打順ベル2	打順ベル3	打順ベル4	打順ベル5	打順ベル6
打順ベル1	10枚役A 1枚役A 10枚役B 1枚役B	1枚役A	1枚役A			
打順ベル2	10枚役C 1枚役C 10枚役D 1枚役D	1枚役A	1枚役A			
打順ベル3	10枚役E 1枚役E 10枚役F 1枚役F	1枚役A	1枚役A			
打順ベル4	10枚役A 1枚役A 10枚役B 1枚役B	1枚役A	1枚役A			
打順ベル5	10枚役C 1枚役C 10枚役D 1枚役D	1枚役A	1枚役A			
打順ベル6	10枚役E 1枚役E 10枚役F 1枚役F	1枚役A	1枚役A			
打順ベル7	3枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D	3枚役A	3枚役B			
打順ベル8	3枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E	3枚役B	3枚役B			
打順ベル9	3枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	3枚役B	3枚役B			
打順ベル10	3枚役D 1枚役E 1枚役F 1枚役G	3枚役B	3枚役B			
打順ベル11	3枚役A 3枚役B 3枚役C 3枚役D	3枚役A	3枚役A	3枚役C		
打順ベル12	3枚役E 3枚役F 3枚役G 3枚役H	3枚役A	3枚役A	3枚役C	3枚役C	

【図 9】

RRE作動中一般状態 RRE作動中RRE成立状態における打順ベル1～打順ベル12の当選確率

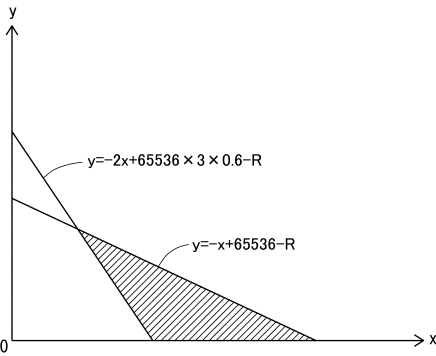
当選エリア	打順ベル1	打順ベル2	打順ベル3	打順ベル4	打順ベル5	打順ベル6
打順ベル1	10枚役A 1枚役A 10枚役B 1枚役B	1枚役A	1枚役A	1枚役A		
打順ベル2	10枚役C 1枚役C 10枚役D 1枚役D	1枚役A	1枚役A	1枚役A		
打順ベル3	10枚役E 1枚役E 10枚役F 1枚役F	1枚役A	1枚役A	1枚役A		
打順ベル4	10枚役A 1枚役A 10枚役B 1枚役B	1枚役A	1枚役A	1枚役A		
打順ベル5	10枚役C 1枚役C 10枚役D 1枚役D	1枚役A	1枚役A	1枚役A		
打順ベル6	10枚役E 1枚役E 10枚役F 1枚役F	1枚役A	1枚役A	1枚役A		
打順ベル7	3枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D	3枚役A	3枚役B	3枚役B		
打順ベル8	3枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E	3枚役B	3枚役B	3枚役B		
打順ベル9	3枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	3枚役B	3枚役B	3枚役B		
打順ベル10	3枚役D 1枚役E 1枚役F 1枚役G	3枚役B	3枚役B	3枚役B		
打順ベル11	3枚役A 3枚役B 3枚役C 3枚役D	3枚役A	3枚役A	3枚役C		
打順ベル12	3枚役E 3枚役F 3枚役G 3枚役H	3枚役A	3枚役A	3枚役C	3枚役C	

【図 10】



【 図 1 1 】

【 図 1 2 】



$Z = 65536 - (x + y + R)$
x : 打順ベル1～12の抽選値数の合計
y : RBB & 1枚役の抽選値数
z : RBBの抽選値数
R : リプレイの抽選値数

当選エリア	実施例1	実施例2
打順ベル1～12(合計)	36600	39000
リプレイ	8978	8978
RBB & 1枚役	18152	4232
RBB	1806	13326
RBB作動中AT時の純増	2.8枚	3.0枚

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- 東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 菅野 翔太
- 東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 日▲高▼ 重之
- 東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社平和内
- (72)発明者 齋藤 僚太
- 東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社平和内
- 審査官 佐藤 洋允
- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 0 5 1 2 3 5 (J P , A)
- 特開 2 0 1 0 - 2 0 1 0 9 8 (J P , A)
- 特開 2 0 0 6 - 2 3 8 9 1 9 (J P , A)
- 特開 2 0 1 8 - 0 1 1 8 3 5 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
- A 6 3 F 5 / 0 4