

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7565059号
(P7565059)

(45)発行日 令和6年10月10日(2024.10.10)

(24)登録日 令和6年10月2日(2024.10.2)

(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34頁)

(21)出願番号	特願2020-81585(P2020-81585)	(73)特許権者	390031772
(22)出願日	令和2年5月1日(2020.5.1)		株式会社オリンピア
(65)公開番号	特開2021-175475(P2021-175475 A)		東京都台東区東上野一丁目16番1号
(43)公開日	令和3年11月4日(2021.11.4)	(74)代理人	110003133
審査請求日	令和5年4月6日(2023.4.6)		弁理士法人近島国際特許事務所
		(72)発明者	内田 翔也
			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	和田 学
			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	今井 崇夫
			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	下森 大輔

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、
役の内部抽選を行う内部抽選手段と、を備え、
前記内部抽選には、第1当選態様と、第2当選態様と、第3当選態様と、が抽選の対象
に含まれ、
前記第1当選態様は、第1小役と、第3小役と、が重複当選する当選態様であり、
前記第2当選態様は、第2小役と、第4小役と、が重複当選する当選態様であり、
前記第3当選態様は、前記第3小役と、前記第4小役と、ボーナスと、が重複当選する
当選態様であり、
前記第1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2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3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4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、
設定された場合の有利度合いが他の設定値が設定された場合よりも低い特定設定値であ

10

20

る場合における前記内部抽選において、前記第 1 当選態様に当選する確率は、前記第 2 当選態様に当選する確率よりも高く、

前記第 1 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンのうち特定ストップボタンが特定タイミングで操作され、かつ前記複数のストップボタンが特定順序で操作される正解操作態様で操作された場合に、前記第 1 小役が入賞し、

前記第 1 当選態様に当選し、かつ前記特定ストップボタンが前記特定タイミングとは異なるタイミングで操作され、かつ前記複数のストップボタンが前記特定順序で操作された場合に、前記第 1 小役が入賞せず、

前記第 1 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解操作態様とは異なる第 1 不正解操作態様で操作された場合に、第 1 確率で前記第 3 小役が入賞可能であり、

前記第 2 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解操作態様で操作された場合に、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、かつ前記複数のストップボタンが前記正解操作態様とは異なる第 2 不正解操作態様で操作された場合に、第 2 確率で前記第 4 小役が入賞可能であり、

前記第 1 当選態様に当選した場合に前記第 1 小役を入賞可能にする前記正解操作態様において前記複数のストップボタンが操作される前記特定順序と、前記第 2 当選態様に当選した場合に前記第 2 小役を入賞可能にする前記正解操作態様において前記複数のストップボタンが操作される順序と、は、同じ順序であり、

前記第 2 確率は、前記第 1 確率よりも高確率である、

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、内部抽選における役の当選確率と対応付けられている設定値を有し、設定値が高い値になるほど投入数よりも多い配当に設定された小役の入賞確率を高くすることで、設定値によって遊技機における有利さを変更可能にす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 2015 - 96173 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、遊技者のストップボタンに対する操作態様によらず投入数よりも多い配当に設定された特定の小役の当選確率を、設定値に応じて変更可能にすることで、遊技機における有利さを変更可能に構成している。しかしながら、このような遊技機においては、該特定の小役の入賞確率も設定値に応じて変更されてしまうた

10

20

30

40

50

め、設定値ごとに遊技機における有利さの差を大きくするために該特定の小役の当選確率に大きな差を設けてしまうと、遊技者が遊技を行う中で該特定の小役が入賞する頻度から設定値を推察できてしまい、遊技機の商品性に影響が出てしまう虞がある。

【 0 0 0 6 】

そこで、本発明は、遊技機の商品性に影響が出ることを抑制しつつ設定値ごとに有利さが異な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、
役の内部抽選を行う内部抽選手段と、を備え、
前記内部抽選には、第 1 当選態様と、第 2 当選態様と、第 3 当選態様と、が抽選の対象に含まれ、

前記第 1 当選態様は、第 1 小役と、第 3 小役と、が重複当選する当選態様であり、
前記第 2 当選態様は、第 2 小役と、第 4 小役と、が重複当選する当選態様であり、
前記第 3 当選態様は、前記第 3 小役と、前記第 4 小役と、ボーナスと、が重複当選する当選態様であり、

前記第 1 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 2 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 3 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 4 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、

設定された場合の有利度合いが他の設定値が設定された場合よりも低い特定設定値である場合における前記内部抽選において、前記第 1 当選態様に当選する確率は、前記第 2 当選態様に当選する確率よりも高く、

前記第 1 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンのうち特定ストップボタンが特定タイミングで操作され、かつ前記複数のストップボタンが特定順序で操作される正解操作態様で操作された場合に、前記第 1 小役が入賞し、

前記第 1 当選態様に当選し、かつ前記特定ストップボタンが前記特定タイミングとは異なるタイミングで操作され、かつ前記複数のストップボタンが特定順序で操作された場合に、前記第 1 小役が入賞せず、

前記第 1 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解操作態様とは異なる第 1 不正解操作態様で操作された場合に、第 1 確率で前記第 3 小役が入賞可能であり、
前記第 2 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解操作態様で操作された場合に、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、かつ前記複数のストップボタンが前記正解操作態様とは異なる第 2 不正解操作態様で操作された場合に、第 2 確率で前記第 4 小役が入賞可能であり、

前記第 1 当選態様に当選した場合に前記第 1 小役を入賞可能にする前記正解操作態様において前記複数のストップボタンが操作される前記特定順序と、前記第 2 当選態様に当選した場合に前記第 2 小役を入賞可能にする前記正解操作態様において前記複数のストップボタンが操作される順序と、は、同じ順序であり、

前記第 2 確率は、前記第 1 確率よりも高確率である、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、遊技機の商品性に影響が出ることを抑制しつつ設定値ごとに有利さが異なる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 9 】

【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 C を示す図である。

【図 4】本発明の実施形態の遊技機における打順小役当選時に重複当選する小役を示す図である。

【図 5】(A) は、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、(B) は、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。

10

【図 6】本発明の実施形態の遊技機において非 R T 状態における打順小役当選時に各打順で入賞可能となる役を示す図である。

【図 7】本発明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打順小役当選時に各打順で入賞可能となる役を示す図である。

【図 8】本発明の実施形態の遊技機において各設定値で打順小役に対応付けられた抽選値数と、各設定値で打順小役に対応付けられた抽選値数の合計と、を示す図である。

【図 9】(A) は、本発明の実施形態の遊技機における各設定値でのベル A ~ ベル L の入賞確率を示す図、(B) は、各設定値における非 A T 状態でのベースと A T 状態での純増枚数とを示す図である。

【図 10】(A) は、比較例の遊技機において各設定値で打順小役に対応付けられた抽選値数と、各設定値における非 A T 状態でのベースと、A T 状態での純増枚数と、を示す図、(B) は、比較例の遊技機における各設定値でのベル A ~ ベル L の入賞確率を示す図である。

20

【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 】

1. 遊技機の構成の概要

30

図 1 は、本発明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。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、筐体 B X、前面上扉 U D 及び前面下扉 D D からなる箱形の筐体内に複数のリールとしての第 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。

40

【 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

50

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、本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、各リールの表示位置の組合せによる有効ラインについて、有効ラインＬ１が設定されている。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Ｒ１～第３リールＲ３の中段によって構成される有効ラインＬ１が有効化される。

10

【００１６】

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

【００１７】

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

20

【００１８】

遊技情報表示部ＤＳには、７セグメント表示器から構成される主制御表示装置５００が含まれており、規定投入数のメダルが投入されスタートレバーＳＬが操作された際に、今回の遊技で当選した役の情報である当選情報に基づき作成される制御信号である当選役コマンドに対応する表示である報知表示が表示され、報知表示の表示後第１リールＲ１～第３リールＲ３が停止した際に、報知表示が終了するとともにメダルの払出数あるいは獲得数が表示される。本実施形態のスロットマシン１では、当選役コマンドに応じた表示態様で主制御表示装置５００の各セグメントが点灯及び消灯する報知表示が実行される。

30

【００１９】

また、主制御表示装置５００には、７セグメント表示器のドットであり、後述するＡＴ制御手段２００（図２参照）によって有利区間が開始され、小役の入賞が補助されることでメダルの獲得期待値が１以上となっている場合に点灯する区間報知部５００Ａが設けられている。また、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３４０が前面上扉ＵＤと前面下扉ＤＤとに複数設けられている。音響装置３４０からは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

【００２０】

前面下扉ＤＤには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（貯留）されたメダルを投入する操作を行うための投入操作手段として、１枚のメダルを投入するシングルベットボタンＢＴ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ＭＢ、第１リールＲ１～第３リールＲ３を回転させて遊技を開始する契機となる開始操作を遊技者に実行させるための遊技開始操作手段としてのスタートレバーＳＬ、ステッピングモータにより回転駆動されている第１リールＲ１～第３リールＲ３のそれぞれを停止させる契機となる停止操作を遊技者に実行させるための停止操作手段としてのストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３及びクレジットされたメダルを精算するための精算ボタンＢＳも設けられている。

40

【００２１】

また、前面下扉ＤＤの下部には、メダル払出口ＭＯとメダル受け皿ＭＰとが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払出口ＭＯからメダル受け皿ＭＰへ払い

50

出されるようになっている。また、遊技機内にクレジットされたメダルが記憶されている状態で、精算ボタンＢＳが押下された場合、精算ボタンＢＳの押下に伴ってホッパーユニット３２０からクレジット数（クレジットされたメダルの枚数）に相当する枚数のメダルを払い出す精算処理を実行し、メダル払出口ＭＯからメダル受け皿ＭＰへメダルを払い出す。

【００２２】

図２は、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１０によって制御される。遊技制御手段１０は、複数の操作検出手段としてのメダル投入スイッチ２１０、ベットスイッチ２２０、スタートスイッチ２３０、ストップスイッチ２４０、設定変更許可スイッチ２５０及び設定変更スイッチ２６０の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて演出装置３００、リールユニット３１０、ホッパーユニット３２０及び主制御表示装置５００等の出力手段の動作を制御する。

10

【００２３】

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

20

【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、前面上扉ＵＤが開放された状態で設定変更許可スイッチ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設定変更スイッチ２６０から出力される入力信号を受け付けるごとに、設定値記憶手段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に変更される。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。

30

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

40

【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

50

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が作動することによって、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。

【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。

【００２９】

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

【００３０】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段１９０の内部抽選テーブル記憶手段１９２に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、０～６５５３５の６５５３６個の乱数）のそれぞれに対して、リプレイ、小役及びボーナスなどの各種の役や不当選（ハズレ）が対応付けられている。

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に対応する抽選フラグを非成立状態（第１のフラグ状態、ＯＦＦ状態）から成立状態（第２のフラグ状態、ＯＮ状態）に設定する。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１９０の抽選フラグ記憶手段１９３に格納される。

【００３４】

10

20

30

40

50

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、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、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 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 が押下操作されることでストップスイッチ 240 によって検出される停止操作を有効化する制御を実行する。そして、リール制御手段 130 は、停止操作を検出したストップスイッチ 240 からリール停止信号が出力された場合に、停止操作を検出したストップスイッチ 240 に対応する第 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。

10

【0035】

なお、以下の記載において、リール制御手段 130 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。

【0036】

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 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

【0037】

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。

【0038】

リール制御手段 130 は、リール停止制御の実行時において、抽選フラグが成立状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるように回転中のリールを停止させる引き込み処理と、抽選フラグが非成立状態に設定された役を入賞させることができないように回転中のリールを停止させる蹴飛ばし処理と、を含むロジック演算により予め設定された優先順位に基づき回転中のリールの停止位置を求めるロジック演算処理と、記憶手段 190 の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。

30

【0039】

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。

40

【0040】

入賞判定手段 140 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 190 の入賞判定

50

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 】

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。

10

【 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 3 2 0 に払い出させる制御を行う。

20

【 0 0 4 3 】

ホッパーユニット 3 2 0 は、払出制御手段 1 5 0 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 3 2 0 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 3 2 5 が備えられている。払出制御手段 1 5 0 は、払出メダル検出スイッチ 3 2 5 からの入力信号に基づいて、ホッパーユニット 3 2 0 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 3 2 0 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 1 9 0 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。

30

【 0 0 4 4 】

リプレイ処理手段 1 6 0 は、入賞判定手段 1 4 0 により有効ライン L 1 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 L 1 を設定した状態で、次のスタートレバー S L に対する開始操作を待機する。

40

【 0 0 4 5 】

遊技状態移行制御手段 1 7 0 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。

【 0 0 4 6 】

演出制御手段 1 8 0 は、演出制御データ記憶手段 1 9 6 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 3 3 0 を用いて行う画像、映像演出や、音響装置 3 4 0 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

50

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R 1～第3リールR 3の回転開始を遅延させる第1リールR 1～第3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。

【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。

10

【0048】

本実施形態において、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及び押下タイミングの報知等）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。

【0049】

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状態及び非A T状態を含む複数種類の演出状態に関する各種制御において用いられるデータ（所定の制御処理でON状態又はOFF状態にセットする各種フラグ、カウンタ等）が格納されている。

20

【0050】

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。

30

【0051】

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、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しての終了処理を実行する。また、A T制御手段200は、有利区間を開始し、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。

40

【0052】

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19

50

7 a 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197 a 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197 a 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、AT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値（差枚数）を第2有利区間カウンタ197 b に累積的に記録する差枚数更新処理を実行する。

【0053】

本実施形態のAT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197 a 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197 b の記憶値に累積的に更新する差枚数更新処理と、を実行する。

10

【0054】

ここで、AT制御手段200は、第2有利区間カウンタ197 b 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197 b の記憶値を減算した際に、第2有利区間カウンタ197 b の記憶値が値「0」未満となる場合、第2有利区間カウンタ197 b の記憶値を値「0」にセットする。これにより、AT制御手段200は、第2有利区間カウンタ197 b 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197 b 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197 b 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。

20

【0055】

AT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197 a 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197 b 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、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理を実行する。

30

【0056】

AT制御手段200は、所定の終了処理において、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、AT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終了処理を実行する。本実施形態のAT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。

【0057】

2. 本実施形態における遊技機が備える構成

次に、図3～図10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。

40

【0058】

< 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C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。

50

【 0 0 5 9 】

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「R B B」とも記載）を備えており、当選エリア「R B B & 1 枚役」と、当選エリア「R B B」と、のいずれかに当選することで R B B が成立状態に設定される。

【 0 0 6 0 】

内部抽選テーブル B は、非 R T 状態において R B B に当選し、R B B 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
10
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と、ボーナスに対応付けられていた乱数と、がリプレイに対応付けられている。

【 0 0 6 1 】

内部抽選テーブル C は、R B B が入賞し、R B B が作動した場合に移行される遊技状態であるボーナス状態において選択される。内部抽選テーブル C 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。

【 0 0 6 2 】

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、ベル A ～ベル L、1 枚役 A ～1 枚役 O、特殊小役 A ～特殊
20
小役 L 及びレア役が用意されており、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 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、当選エリア「1 枚役」と、当選エリア「J A C 1」と、当選エリア「J A C 2」と、が設定されている。ここで、「打順」とは、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 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 B 1 ～ストップボタン B 3 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。

【 0 0 6 3 】

図 4 は、複数の小役が重複当選する当選エリアにおいて、各当選エリアで当選する小役について示す図である。図 4 に示すように、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「
30
打順ベル 1 2 A」は、ベル A ～ベル L のうちいずれか 1 つが互いに重複することなく当選し、かつ他の小役と重複当選する当選エリア（例えば、当選エリア「打順ベル 1 A」は、ベル A、1 枚役 A、1 枚役 M、特殊小役 A が重複当選する）として構成されている。また、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」は、ベル A ～ベル L のうちいずれか 1 つが互いに重複することなく当選し、かつ他の小役と重複当選する当選エリア（例えば、当選エリア「打順ベル 1 B」は、ベル A、1 枚役 A、特殊小役 A が重複当選する）として構成されている。

【 0 0 6 4 】

また、本実施形態において、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2
40
B」には、遊技状態がボーナス成立状態である場合において、それぞれベル A ～ベル L を入賞可能にする打順（正解打順）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 1 2 B」に設定されている正解打順の詳細については、後述する。

【 0 0 6 5 】

当選エリア「R B B & 1 枚役」は、R B B、1 枚役 A ～1 枚役 O に重複して当選するエリアである。当選エリア「R B B & 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 B 1 ～ストップボタン B 3 の押下タイミングが当選している 1 枚役 M ～1 枚役 O のいずれかを入賞可能なタイミングである場合に、当選している 1 枚役 M ～1 枚役 O のいずれかが入賞し、不正解打順でかつ押下タイミングが当選している 1 枚役 M ～1 枚役 O のいずれかを入賞できないタイミングである場合に、いずれの役も入賞しない取りこぼし（非入賞）となる。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 6 】

当選エリア「1枚役」は、それぞれ当選エリア「R B B & 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B 1～ストップボタンB 3の押下タイミングが当選している1枚役M～1枚役Oのいずれかを入賞可能なタイミングである場合に、当選している1枚役M～1枚役Oのいずれかが入賞し、不正解打順でかつ押下タイミングが当選している1枚役M～1枚役Oのいずれかを入賞できないタイミングである場合に、いずれの役も入賞しない取りこぼし（非入賞）となる当選エリアであり、R B Bが抽選の対象に含まれているか否かの差を有している。

【 0 0 6 7 】

当選エリア「レア役」は、レア役に当選し、ストップボタンB 3の押下タイミングが適切な場合にレア役を入賞可能に構成されており、ストップボタンB 3の押下タイミングがレア役を入賞させることができないタイミングであった場合には、いずれの役も入賞しない取りこぼし（非入賞）となる。なお、本実施形態の内部抽選手段120は、小役を含む各当選態様の当選確率について、当選エリア「レア役」に当選する確率が、他の小役を含む当選態様のいずれかに当選する確率よりも低い確率となる、いわゆるレア役として構成されている。

10

【 0 0 6 8 】

当選エリア「J A C 1」は、ベルA～ベルL、1枚役A～1枚役O、特殊小役A～特殊小役L、レア役のすべての小役が重複当選する当選エリアであり、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最も配当が高いベルA～ベルLのいずれかが入賞する当選エリアである。当選エリア「J A C 2」は、1枚役A～1枚役O、特殊小役A～特殊小役L、レア役の1枚の配当に設定された小役が重複当選する当選エリアであり、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1枚役A～1枚役Lのいずれかが入賞する当選エリアである。

20

【 0 0 6 9 】

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1」と、当選エリア「通常リプレイ2」と、当選エリア「レアリプレイ」と、が設定されている。

【 0 0 7 0 】

当選エリア「通常リプレイ1」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、リプレイAに当選し、打順及び押下タイミングによらずリプレイAを入賞可能に構成されている。

30

【 0 0 7 1 】

当選エリア「通常リプレイ2」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、リプレイAと、リプレイBと、に重複して当選し、打順及び押下タイミングによらずリプレイAを入賞可能に構成されている。また、当選エリア「通常リプレイ2」は、内部抽選テーブルAにおいて当選エリア「通常リプレイ2」に対応付けられていた乱数と、当選エリア「R B B」に対応付けられていた乱数と、が、内部抽選テーブルBにおいて対応付けられており、遊技状態が非R T状態からボーナス成立状態に移行することで、当選確率が高くなる当選エリアとして構成されている。

40

【 0 0 7 2 】

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、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1」、当選エリア「通常リプレイ2」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。

【 0 0 7 3 】

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

50

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 7 4 】

< 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 5 】

< 小役の配当 >

本実施形態において、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 (例えば 1 5 枚) に設定されている。また、1 枚役 A ~ 1 枚役 O、特殊小役 A ~ 特殊小役 L 及びレア役の配当は、規定投入数よりも少ない枚数の払出数 (例えば 1 枚) に設定されている。

【 0 0 7 6 】

< 遊技状態移行制御手段 >

図 5 (A) は、本実施形態の遊技状態移行制御手段 1 7 0 が実行する遊技状態の移行に係る制御において、各遊技状態から移行可能な遊技状態を示す状態遷移図である。

【 0 0 7 7 】

図 5 (A) 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。

【 0 0 7 8 】

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 7 9 】

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。

【 0 0 8 0 】

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、1 枚役 A ~ 1 枚役 O、特殊小役 A ~ 特殊小役 L、レア役のすべての小役に当選する当選エリア「J A C 1」と、1 枚役 A ~ 1 枚役 O、特殊小役 A ~ 特殊小役 L、レア役のすべての 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。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 1 】

図 3 を用いてボーナス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 C が選択されるボーナス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 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よりも高い、つまりボーナス状態において小役に当選する確率が、ボーナス状態以外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 C 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 B において当選エリア「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」のいずれか 2 つに当選する確率よりも高い確率に設定されている。

10

【 0 0 8 2 】

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、ボーナス状態において、ボーナスの非作動時である非 R T 状態、ボーナス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 8 3 】

また、スロットマシン 1 は、ボーナス状態において、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 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」のいずれかに当選する確率（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。

20

【 0 0 8 4 】

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（ベル A ～ベル L）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 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」）と、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 2 小役（ベル A ～ベル L）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 2 当選態様（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 小役及び複数種類の第 2 小役が重複して当選する第 3 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）、ボーナス成立状態において、複数種類の第 1 当選態様と複数種類の第 2 当選態様と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 当選態様と複数種類の第 2 当選態様と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。

30

40

【 0 0 8 5 】

このため、本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。

【 0 0 8 6 】

ここで、本実施形態のスロットマシン 1 では、より詳しくは後述するが、ボーナス成立状態において、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、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、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た場合にベル A ～ベル L を入賞させることができるように構成されている。

50

【 0 0 8 7 】

つまり、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を押下操作し、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、後述する A T 制御手段 2 0 0 によって入賞補助が実行されない非 A T 状態で遊技が実行された場合、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を押下操作でき、かつ第 1 停止操作が適切な押下タイミングで実行された場合に限定される。

10

【 0 0 8 8 】

一方、後述する 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、かつベル A～ベル Lを入賞可能にする押下タイミングが演出制御手段 1 8 0 による入賞補助演出によって報知されるため、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 1 2 倍まで高めることができる。

【 0 0 8 9 】

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、かつ第 1 停止操作の押下タイミングが適切な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。このように構成することで、ボーナス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、ボーナス状態において 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、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 $1 / N$ に圧縮することができる。これにより、ボーナス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

30

【 0 0 9 0 】

< A T 制御手段 >

図 5 (B) は、本実施形態の 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 1 】

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されない期間である。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。

40

【 0 0 9 2 】

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 0 9 3 】

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、 $1 / 17500$ 以上となるように有利区間抽選を実行する。

50

【 0 0 9 4 】

本実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、非 R T 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」、当選エリア「レア役」、当選エリア「通常リプレイ 1」、当選エリア「レアリプレイ」、当選エリア「R B B & 1 枚役」、当選エリア「R B B」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「レア役」、当選エリア「通常リプレイ 1」、当選エリア「レアリプレイ」、当選エリア「1 枚役」に当選した場合と、に、有利区間抽選を実行し、他の当選エリアに当選した場合には、有利区間抽選を実行しないように構成されている。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。

10

【 0 0 9 5 】

有利区間において、A T 制御手段 2 0 0 は、補助遊技を実行しない非 A T 状態（第 1 の状態）として、通常非 A T 状態と、C Z 状態と、の複数種類の演出状態を有し、補助遊技を実行可能な A T 状態（第 2 の状態）を有している。また、本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。

【 0 0 9 6 】

通常非 A T 状態は、他の演出状態に移行していない場合に設定される、複数種類の演出状態の中で通常状態に相当する演出状態（通常演出状態）である。A T 制御手段 2 0 0 は、演出状態が通常非 A T 状態に移行した場合、通常非 A T 状態における遊技回数をカウントする非 A T ゲーム数カウンタ（不図示）に、遊技が実行される都度、非 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」を加算するインリメント更新を実行する。A T 制御手段 2 0 0 は、非 A T ゲーム数カウンタの記憶値が値「7 0 0」となった場合に、C Z 状態への移行条件が成立したと判定し、演出状態を通常非 A T 状態から C Z 状態に移行する。

20

【 0 0 9 7 】

また、A T 制御手段 2 0 0 は、内部抽選で当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、において、A T 状態への移行を決定するかどうかを抽選する通常中 A T 抽選を実行する。A T 制御手段 2 0 0 は、通常中 A T 抽選において、「A T 状態への移行」、「不当選」のいずれかに決定する抽選を行い、通常中 A T 抽選において「A T 状態への移行」に当選した場合には、A T 状態への移行条件（A T 移行条件）が成立したと判定し、演出状態を通常非 A T 状態から A T 状態に移行する。

30

【 0 0 9 8 】

C Z 状態は、遊技者にとって有利な特典である入賞補助が実行される A T 状態に移行する確率が通常非 A T 状態よりも高く、通常非 A T 状態よりも有利な演出状態である。A T 制御手段 2 0 0 は、C Z 状態の開始時に A T 制御データ記憶手段 1 9 7 の C Z ゲーム数カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する値（例えば、3 2 ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、C Z 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。

40

【 0 0 9 9 】

A T 制御手段 2 0 0 は、C Z 状態が開始された遊技において、A T 状態への移行を決定するかどうかを抽選する C Z 中 A T 抽選を実行するように構成されている。C Z 中 A T 抽選において「A T 状態への移行」に当選した場合、A T 制御手段 2 0 0 は、C Z 状態の開始から 3 2 ゲームの遊技が実行された後に、演出状態を C Z 状態から A T 状態に移行する。一方、C Z 中 A T 抽選で「A T 状態への移行」に当選しなかった場合、A T 制御手段 2 0 0 は、C Z 状態の開始から 3 2 ゲームの遊技が実行された後に、C Z 状態を終了する。A T 制御手段 2 0 0 は、A T 移行条件が成立していない状態で C Z 状態を終了した場合、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

50

始する所定の終了処理と、を実行する。

【 0 1 0 0 】

C Z 中 A T 抽選において、A T 制御手段 2 0 0 は、内部抽選の結果によらず、通常非 A T 状態において実行される通常中 A T 抽選よりも高い確率で「A T 状態への移行」に当選可能な抽選を実行する。また、C Z 中 A T 抽選において、A T 制御手段 2 0 0 は、内部抽選で当選した当選エリアを参照して抽選テーブルを取得することで、内部抽選で当選した当選エリアによって「A T 状態への移行」に当選する確率が変化するように構成されている。A T 制御手段 2 0 0 は、内部抽選で当選エリア「レア役」又は当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合に、他の当選エリアに当選した場合よりも高い確率で「A T 状態への移行」に当選可能な抽選テーブルを取得する。

10

【 0 1 0 1 】

このように、C Z 状態は、開始時における遊技において、内部抽選の結果によらず「A T 状態への移行」に当選可能な C Z 中 A T 抽選が実行されるとともに、C Z 中 A T 抽選について、内部抽選で当選エリア「レア役」又は当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合に、他の当選エリアに当選した場合よりも高い確率で「A T 状態への移行」に当選可能に構成されており、当選エリア「レア役」又は当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合に限り A T 状態への移行条件が成立する可能性を有する通常非 A T 状態よりも、遊技者にとって有利な演出状態として構成されている。

【 0 1 0 2 】

C Z 中 A T 抽選において「A T 状態への移行」に当選した場合、A T 制御手段 2 0 0 は、C Z 状態の開始から 3 2 ゲームの遊技が実行された後に、演出状態を C Z 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、C Z 中 A T 抽選で「A T 状態への移行」に当選し、かつ 3 2 ゲームの遊技が実行され C Z 状態が終了するまでの遊技において、A T 状態への移行とは異なる別の特典の付与に係る特典付与抽選を実行する。本実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、特典付与抽選として、C Z 状態から移行する A T 状態の開始時に、A T 状態が継続する期間を計数する A T ゲーム数カウンタ（不図示）にセットする初期値を加算（上乗せ）する値を抽選により決定する初期ゲーム数上乗せ抽選を実行する。

20

【 0 1 0 3 】

本実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、C Z 中 A T 抽選で「A T 状態への移行」に当選し、かつ 3 2 ゲームの遊技が実行され C Z 状態が終了するまでの毎回の遊技において初期ゲーム数上乗せ抽選を実行する。なお、A T 制御手段 2 0 0 は、C Z 中 A T 抽選で「A T 状態への移行」に当選し、かつ 3 2 ゲームの遊技が実行され C Z 状態が終了するまでの遊技のうち、内部抽選で当選エリア「レア役」又は当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合に特典付与抽選を実行する、つまり、内部抽選で当選した当選エリアを参照して特典付与抽選を実行するように構成されていてもよい。また、特典付与抽選の結果に基づき付与される特典は、A T 状態の初期ゲーム数の上乗せに限らず、開始条件が成立してから終了条件が成立するまでの 1 セットの A T 状態の実行回数の加算（セット数上乗せ）でもよく、特典の具体的内容は、本実施形態に限定されるものではない。

30

【 0 1 0 4 】

A T 状態は、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 状態において、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を実行可能に構成されている。ここで、入賞補助によって入賞する確率が上がる役（特定役）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」の当選時のベル A ~ ベル L である。A T 制御手段 2 0 0 は、入賞補助として、正解打順を報知する表示を主制御表示装置 5 0 0 に表示させる。

40

【 0 1 0 5 】

また、本実施形態の演出制御手段 1 8 0 は、A T 制御手段 2 0 0 によって入賞補助が実行される場合に、表示装置 3 3 0 に正解打順と第 1 停止操作の押下タイミングとを報知す

50

る入賞補助演出を実行する。演出制御手段180は、入賞補助演出として、第1停止操作を実行するストップボタン及び第1停止操作の押下タイミングを報知する第1入賞補助演出指標と、第2停止操作を実行するストップボタンを報知する第2入賞補助演出指標と、第3停止操作を実行するストップボタンを報知する第3入賞補助演出指標と、を表示する。

【0106】

ここで、第1入賞補助演出指標は、ベルA～ベルLの入賞図柄組合せを構成する図柄の引き込み範囲内に配列され、かつベルA～ベルLの入賞図柄組合せを構成する図柄よりも視認性が高い図柄と略類似し、かつ第1停止操作に対応するリールにおいて配列されている他の図柄とは類似しない意匠性を有する画像から構成される。

【0107】

この、入賞補助が実行される補助遊技が、本実施形態における遊技者にとって有利な特典を構成し、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L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非AT状態よりも遊技者にとって有利なAT状態が、本実施形態における第2の状態を構成し、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、本実施形態における補助遊技制御手段を構成する。また、特典としてAT状態を遊技者に付与可能なAT制御手段200が、本実施形態における特典制御手段を構成する。

【0108】

AT制御手段200は、AT状態の開始時にAT制御データ記憶手段197のATゲーム数カウンタ(不図示)に所定の遊技回数に対応する初期値(50ゲームと、CZ状態における初期ゲーム数上乘せ抽選の結果に基づき加算されたゲーム数と、を合算した値)をセットし、遊技が実行される都度、ATゲーム数カウンタの記憶値を1ゲームに相当する値「1」で減算するデクリメント更新を実行する。

【0109】

また、AT制御手段200は、内部抽選手段120による内部抽選で当選エリア「レア役」又は当選エリア「レアプレイ」に当選した場合に、ATゲーム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、AT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ように構成されている。

【0110】

AT制御手段200は、AT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ATゲーム数カウンタの記憶値が値「0」になった場合と、AT状態において第1有利区間カウンタ197aの記憶値が値「1500」に達した場合と、AT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、AT状態の終了条件(AT終了条件)が成立したと判定し、AT状態を終了する。

【0111】

AT制御手段200は、ATゲーム数カウンタの記憶値が値「0」になったことに基づきAT状態を終了した場合、有利区間を継続するか否かを決定する有利区間継続抽選を実行可能に構成されている。本実施形態において、AT制御手段200は、第2有利区間カウンタ197bの記憶値が値「900」未満、つまり、今回のAT状態において遊技者が獲得したメダルの枚数(差枚数)が900枚未満である場合に、有利区間継続抽選を実行する。

【0112】

AT制御手段200は、有利区間継続抽選を実行し、「有利区間の継続」に当選した場合、演出状態をAT状態から通常非AT状態に移行する。一方、AT制御手段200は、有利区間継続抽選を実行し、「有利区間の継続」に当選しなかった場合と、AT状態の終了時に第2有利区間カウンタ197bの記憶値が値「900」以上である場合と、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。

【0113】

10

20

30

40

50

また、AT制御手段200は、AT状態において第1有利区間カウンタ197aの記憶値が値「1500」に達したことに基づきAT状態を終了した場合と、AT状態において第2有利区間カウンタ197bの記憶値が値「2400」を超えたことに基づきAT状態を終了した場合と、において、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。

【0114】

3. 打順小役当選時の詳細

上述したように、本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）として、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」を有している。また、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、それぞれ図4に示す小役が重複当選する当選エリアとして構成されている。

【0115】

< 打順小役当選時に重複当選する小役の詳細 >

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」の当選時に重複当選している小役について、まず、ベルA～ベルL、特殊小役A～特殊小役Lの詳細について説明する。本実施形態において、ベルA、ベルB、特殊小役G、特殊小役Hは、入賞図柄組合せを構成する図柄について、第1リールR1の図柄が共通の図柄（第1図柄）となっている。第1図柄は、第1リールR1において、20コマ中10コマの第1範囲内の図柄が有効ラインL1に回転表示されているタイミングでストップボタンB1が押下操作された場合に、有効ラインL1上に停止可能となるように配列されている。

【0116】

また、ベルG、ベルH、特殊小役A、特殊小役Bは、入賞図柄組合せを構成する図柄について、第1リールR1の図柄が共通の図柄（第2図柄）となっている。第2図柄は、第1リールR1において、20コマ中10コマの範囲で、かつ第1範囲とは重複しない第2範囲内の図柄が有効ラインL1に回転表示されているタイミングでストップボタンB1が押下操作された場合に、有効ラインL1上に停止可能となるように配列されている。

【0117】

このような構成により、スロットマシン1では、例えば、ベルAと特殊小役Aとが重複当選する当選エリア「打順ベル1A」について、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ストップボタンB1の押下タイミングが、第1リールR1に配列された図柄のうち第1範囲内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、ベルAが入賞可能となり、ストップボタンB1の押下タイミングが、第1リールR1に配列された図柄のうち第1範囲と重複しない第2範囲内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、特殊小役Aが入賞可能となる。

【0118】

ベルC、ベルD、特殊小役I、特殊小役Jは、入賞図柄組合せを構成する図柄について、第2リールR2の図柄が共通の図柄（第3図柄）となっている。第3図柄は、第2リールR2において、20コマ中10コマの第3範囲内の図柄が有効ラインL1に回転表示されているタイミングでストップボタンB2が押下操作された場合に、有効ラインL1上に停止可能となるように配列されている。

【0119】

また、ベルI、ベルJ、特殊小役C、特殊小役Dは、入賞図柄組合せを構成する図柄について、第2リールR2の図柄が共通の図柄（第4図柄）となっている。第4図柄は、第2リールR2において、20コマ中10コマの範囲で、かつ第3範囲とは重複しない第4範囲内の図柄が有効ラインL1に回転表示されているタイミングでストップボタンB2が押下操作された場合に、有効ラインL1上に停止可能となるように配列されている。

【 0 1 2 0 】

このような構成により、スロットマシン 1 では、例えば、ベル C と特殊小役 C とが重複当選する当選エリア「打順ベル 3 A」について、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の打順が正解打順でかつストップボタン B 2 の押下タイミングが、第 2 リール R 2 に配列された図柄のうち第 3 範囲内の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングである場合に、ベル C が入賞可能となり、ストップボタン B 2 の押下タイミングが、第 2 リール R 2 に配列された図柄のうち第 3 範囲と重複しない第 4 範囲内の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングである場合に、特殊小役 C が入賞可能となる。

【 0 1 2 1 】

ベル E、ベル F、特殊小役 K、特殊小役 L は、入賞図柄組合せを構成する図柄について、第 3 リール R 3 の図柄が共通の図柄（第 5 図柄）となっている。第 5 図柄は、第 3 リール R 3 において、20 コマ中 10 コマの第 5 範囲内の図柄が有効ライン L 1 に回転表示されているタイミングでストップボタン B 3 が押下操作された場合に、有効ライン L 1 上に停止可能となるように配列されている。

10

【 0 1 2 2 】

また、ベル K、ベル L、特殊小役 E、特殊小役 F は、入賞図柄組合せを構成する図柄について、第 3 リール R 3 の図柄が共通の図柄（第 6 図柄）となっている。第 6 図柄は、第 3 リール R 3 において、20 コマ中 10 コマの範囲で、かつ第 5 範囲とは重複しない第 6 範囲内の図柄が有効ライン L 1 に回転表示されているタイミングでストップボタン B 3 が押下操作された場合に、有効ライン L 1 上に停止可能となるように配列されている。

20

【 0 1 2 3 】

このような構成により、スロットマシン 1 では、例えば、ベル E と特殊小役 E とが重複当選する当選エリア「打順ベル 5 A」について、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の打順が正解打順でかつストップボタン B 3 の押下タイミングが、第 3 リール R 3 に配列された図柄のうち第 5 範囲内の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングである場合に、ベル E が入賞可能となり、ストップボタン B 3 の押下タイミングが、第 3 リール R 3 に配列された図柄のうち第 5 範囲と重複しない第 6 範囲内の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングである場合に、特殊小役 E が入賞可能となる。

【 0 1 2 4 】

以上のような構成により、ベル A ～ベル L は、正解打順で、かつ第 1 停止操作がそれぞれ入賞図柄組合せを構成する図柄を停止可能な範囲内で実行されることで、入賞可能となるため、正解打順でストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 が押下操作された場合における入賞確率が $1/2$ となるように構成されているとともに、第 1 停止操作がベル A ～ベル L を入賞できない押下タイミングであった場合に、特殊小役 A ～特殊小役 L が入賞するように構成されている。

30

【 0 1 2 5 】

次に、1 枚役 A ～1 枚役 O について説明する。本実施形態において、1 枚役 A ～1 枚役 L 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する小役として構成されている。一方、1 枚役 M ～1 枚役 O は、それぞれストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 のいずれか 1 つについて、20 コマ中 10 コマ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押下操作されることで入賞可能となるように構成されており、入賞する確率が $1/2$ となるように構成されている。

40

【 0 1 2 6 】

< 各遊技状態における打順小役当選時に入賞可能となる小役の詳細 >

次に、非 R T 状態、ボーナス成立状態において、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」に当選した場合に入賞可能となる役について、図 6、図 7 を用いて説明する。

【 0 1 2 7 】

図 6 は、非 R T 状態で打順小役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 6 に示すように

50

、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 B 1～ストップボタン B 3 の押下順序によらずベル A～ベル L が入賞しないように構成されている。

【0128】

このため、本実施形態のスロットマシン 1 では、非 R T 状態において、規定投入数よりも多い配当に設定された小役が入賞しないため、非 R T 状態におけるメダルの獲得率の期待値が大幅に抑制されており、非 R T 状態が他の遊技状態よりも最もメダルの獲得率の期待値が低い遊技状態となっている。

【0129】

図 7 は、ボーナス成立状態で打順小役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 7 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。

【0130】

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、かつ第 1 停止操作がベル A～ベル L の入賞図柄組合せを構成する図柄を停止可能な押下タイミングであった場合に、当選しているベル A～ベル L のいずれかが入賞し、正解打順でかつ第 1 停止操作の押下タイミングがベル A～ベル L の入賞図柄組合せを構成する図柄を停止できないタイミングであった場合に、当選している特殊小役 A～特殊小役 L のいずれかが入賞する。

【0131】

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」に当選した場合、正解打順とは異なる打順（不正解打順）のうち第 1 停止操作が正解打順と共通する打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合に、当選している 1 枚役 A～1 枚役 L のいずれかが入賞し、不正解打順のうち第 1 停止操作が正解打順とは異なる打順で、かつ押下タイミングが 1 枚役 M～1 枚役 O の入賞図柄組合せを構成する図柄を停止可能な押下タイミングである場合に、1 枚役 M～1 枚役 O のいずれかが入賞し、不正解打順でかつ押下タイミングが 1 枚役 M～1 枚役 O の入賞図柄組合せを構成する図柄を停止できない押下タイミングである場合に、いずれの役も入賞しない取りこぼし（非入賞）となる。

【0132】

また、スロットマシン 1 では、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、不正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合に、当選している 1 枚役 A～1 枚役 L のいずれかが入賞する。

【0133】

つまり、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 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」の当選時においては、打順 1～打順 6 のうち第 1 停止操作から正解打順とは異なる 4 種の不正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 で押下操作された場合に、1/2 の確率で取りこぼし（非入賞）となる構成となっており、打順 1～打順 6 のうち第 1 停止操作が正解打順と共通する 1 種の不正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 で押下操作された場合に、1 枚役 A～1 枚役 L のいずれかが入賞する構成となっている。

【0134】

このため、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 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」に当選し、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が不正解打順で押下操作された場合に、第 1 確率としての 3/5 の確率で小役が入賞するように構成

10

20

30

40

50

されている。

【0135】

また、スロットマシン1では、打順及び押下タイミングをランダムに実行する遊技が実行された場合、当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」の当選時に1/3の確率で取りこぼし（非入賞）となるように構成されている。

【0136】

一方、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1B」～当選エリア「打順ベル12B」の当選時においては、打順1～打順6のいずれの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も、ベルA～ベルL、特殊小役A～特殊小役L、1枚役A～1枚役Lのいずれかが入賞するように構成されている。

10

【0137】

このため、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1A」～当選エリア「打順ベル12A」に当選し、ストップボタンB1～ストップボタンB3が不正解打順で押下操作された場合に、第2確率としての1/1の確率で小役が入賞するように構成されている。

【0138】

4. 設定値ごとの打順小役の当選確率とベルA～ベルLの入賞確率

次に、本実施形態のスロットマシン1における内部抽選での当選エリア「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」の当選確率と、ベルA～ベルLの入賞確率と、の詳細について説明する。

20

【0139】

<本実施形態の打順小役の当選確率>

図8は、設定1～設定6のそれぞれにおいて、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」に割り当てられた抽選値数を示す図である。

【0140】

本実施形態の内部抽選手段120は、内部抽選における乱数判定処理において、乱数生成手段110から乱数を取得し、取得した乱数を各当選エリアに割り当てられている抽選値数で順次減算し、減算の結果が負の値となった際に用い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ように構成されている。

30

【0141】

図8に示すように、当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」は、設定1である場合に割り当てられた抽選値数が最も大きい値に設定され、設定2～設定6と、設定値が大きい値になる程に抽選値数が小さい値（設定1の抽選値数が値「2570」、設定2の抽選値数が値「2170」、設定3の抽選値数が値「1770」、設定4の抽選値数が値「1370」、設定5の抽選値数が値「970」、設定6の抽選値数が値「570」）となるように設定されている。

【0142】

つまり、本実施形態のスロットマシン1では、第2の設定値が設定6である場合には、第2の設定値と異なり、第2の設定値である場合よりも当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」の当選確率が高くなる設定1～設定5が第1の設定値を構成し、第2の設定値が設定5である場合には、第2の設定値と異なり、第2の設定値である場合よりも当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」の当選確率が高くなる設定1～設定4が第1の設定値を構成し、第2の設定値が設定4である場合には、第2の設定値と異なり、第2の設定値である場合よりも当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」の当選確率が高くなる設定1、設定2が第1の設定値を構成し、第2の設定値が設定2である場合には、第2の設定値と異なり、第2の設定値である場合よりも当選エリア「打順ベル1A」～当

40

50

選エリア「打順ベル 1 2 A」の当選確率が高くなる設定 1 が第 1 の設定値を構成する。

【 0 1 4 3 】

一方、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」は、設定 1 である場合に割り当てられた抽選値数が最も小さい値に設定され、設定 2 ～設定 6 と、設定値が大きい値になる程に抽選値数が大きい値（設定 1 の抽選値数が値「1 5 8 0」、設定 2 の抽選値数が値「1 9 8 0」、設定 3 の抽選値数が値「2 3 8 0」、設定 4 の抽選値数が値「2 7 8 0」、設定 5 の抽選値数が値「3 1 8 0」、設定 6 の抽選値数が値「3 5 8 0」）となるように設定されている。

【 0 1 4 4 】

つまり、本実施形態のスロットマシン 1 では、第 1 の設定値が設定 1 である場合には、第 1 の設定値と異なり、第 1 の設定値である場合よりも当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選確率が高くなる設定 2 ～設定 6 が第 2 の設定値を構成し、第 1 の設定値が設定 2 である場合には、第 1 の設定値と異なり、第 1 の設定値である場合よりも当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選確率が高くなる設定 3 ～設定 6 が第 2 の設定値を構成し、第 1 の設定値が設定 3 である場合には、第 1 の設定値と異なり、第 1 の設定値である場合よりも当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選確率が高くなる設定 4 ～設定 6 が第 2 の設定値を構成し、第 1 の設定値が設定 4 である場合には、第 1 の設定値と異なり、第 1 の設定値である場合よりも当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選確率が高くなる設定 5、設定 6 が第 2 の設定値を構成し、第 1 の設定値が設定 5 である場合には、第 1 の設定値と異なり、第 1 の設定値である場合よりも当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選確率が高くなる設定 6 が第 2 の設定値を構成する。

【 0 1 4 5 】

また、図 8 に示すように、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」の抽選値数の合計は、設定 1 ～設定 6 のいずれの設定値である場合にも、同一の値「4 9 8 0 0」となるように構成されている。

【 0 1 4 6 】

< 本実施形態のベル A ～ベル L の入賞確率 >

図 9 (A) は、遊技状態がボーナス成立状態である場合における各設定値でのベル A ～ベル L の入賞確率を示す図である。上述したように、ベル A ～ベル L は、図 7 に示すように、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の打順が打順 1 ～打順 6 のうちいずれか 1 つの打順に設定された正解打順で、かつ第 1 停止操作の押下タイミングが、第 1 停止操作に対応するリールにおいて、入賞図柄組合せを構成する図柄を停止可能な 20 コマ中 10 コマの範囲内で実行されることで入賞可能となるように構成されている。

【 0 1 4 7 】

このため、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 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」の当選時において、打順及び押下タイミングがランダムに実行された場合に、ベル A ～ベル L が 1 / 12 の確率で入賞可能となるように構成されている。

【 0 1 4 8 】

また、図 8 に示すように、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 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」の抽選値数の合計について、設定 1 ～設定 6 のいずれの設定値である場合にも、同一の値「4 9 8 0 0」となるように構成されている。

【 0 1 4 9 】

このような構成により、本実施形態のスロットマシン 1 では、ベル A ～ベル L について、設定 1 ～設定 6 のいずれの設定値である場合にも、入賞確率が 4 1 5 0 / 6 5 5 3 6 となっている。

【 0 1 5 0 】

10

20

30

40

50

図9(B)は、本実施形態のスロットマシン1において、メダル50枚を用いて非AT状態で遊技した場合における平均遊技回数(ベース)と、AT状態における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と、を示す図である。

【0151】

上述したように、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1A」～当選エリア「打順ベル12A」に当選し、かつストップボタンB1～ストップボタンB3が不正解打順のうち第1停止操作が正解打順とは異なる打順で押下操作された場合に、1/2の確率で取りこぼし(非入賞)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、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル12B」に当選した場合に、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、ストップボタンB1～ストップボタンB3がいずれの押下タイミングである場合にも1枚役A～1枚役Lのいずれかが入賞するため、1枚の払い出しが実行されるように構成されている。

10

【0152】

また、上述したように、本実施形態のスロットマシン1では、設定値が低い設定値であるほど、当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」の当選確率が高くなるとともに当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル12B」の当選確率が低くなり、設定値が高い設定値であるほど、当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」の当選確率が低くなるとともに当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル12B」の当選確率が高くなるように構成されている。

20

【0153】

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では、設定1である場合、ベースが約50.2ゲームとなり、設定2である場合、ベースが約51.4ゲームとなり、設定3である場合、ベースが約52.8ゲームとなり、設定4である場合、ベースが約54.2ゲームとなり、設定5である場合、ベースが約55.6ゲームとなり、設定6である場合、ベースが約57.2ゲームとなり、ベルA～ベルLの入賞確率が設定値によって変化することなく、設定値ごとにベースに差を設けることができる。

【0154】

一方、本実施形態のスロットマシン1では、AT状態である場合における純増枚数について、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」の抽選値数の合計について、設定1～設定6のいずれの設定値である場合にも、同一の値「49800」となるように構成されていることと、AT制御手段200による入賞補助及び演出制御手段180による入賞補助演出に従った遊技が実行されることで、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」のいずれの当選エリアに当選した場合にもベルA～ベルLを確実に入賞することができることから、設定1～設定6のいずれの設定値である場合にも純増枚数が約9.0枚とあるように構成されている。

30

【0155】

<本実施形態と同じベース、純増枚数を共通ベルを用いて実現した場合>

図10は、比較例として、当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」を用いずに、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル12B」と、ベルA～ベルLが重複当選する当選エリア「共通ベル」と、を用いて、本実施形態のスロットマシン1と同じベース及び純増枚数を実現した場合における各当選エリアの当選確率とベルA～ベルLの入賞確率と、を示す図である。

40

【0156】

ここで、当選エリア「共通ベル」に当選した場合、打順1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、ベルA、ベルGがそれぞれ1/2の確率で入賞し、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は、ベルB、ベ

50

ルHがそれぞれ1/2の確率で入賞し、打順3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、ベルC、ベルIがそれぞれ1/2の確率で入賞し、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は、ベルD、ベルJがそれぞれ1/2の確率で入賞し、打順5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、ベルE、ベルKがそれぞれ1/2の確率で入賞し、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は、ベルF、ベルLがそれぞれ1/2の確率で入賞するように構成されている。

【0157】

図10(A)に示すように、比較例のスロットマシンでは、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル12B」について、設定1～設定6のいずれの設定値でも同じ抽選値数である値「4110」が対応付けられている。比較例のスロットマシンでは、設定値ごとにベースに差を設けるために、設定1～設定6のそれぞれで当選エリア「共通ベル」の当選確率に差が生じるように構成されている。

10

【0158】

このような構成であることから、図10(B)に示すように、比較例のスロットマシンでは、非AT状態におけるベルA～ベルLの入賞確率について、設定1～設定6のそれぞれで差が生じる構成であり、設定値が高い値になるほど、ベルA～ベルLの入賞確率が高くなるように構成されている。

【0159】

5. 本実施形態のまとめ

20

上述したように、図10に示した比較例のスロットマシンのように、設定値ごとにベースに差を設けるために、当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」を用いずに当選エリア「共通ベル」の当選確率に差を設けるよう構成にした場合には、設定値ごとに設けられた当選エリア「共通ベル」の当選確率の差に応じて非AT状態におけるベルA～ベルLの入賞確率に差が生じてしまう構成となってしまう。

【0160】

このため、このようなスロットマシンでは、遊技者が遊技を行っている際において、ベルA～ベルLが入賞する頻度によってスロットマシンの設定を推察することができてしまい、遊技機の商品性を低下させてしまう虞がある。

【0161】

30

これに対し、上述した通り、本実施形態のスロットマシン1は、遊技状態が非RT状態又は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である場合における内部抽選において、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がいずれである場合にもベルA～ベルLのいずれかが入賞可能となる当選エリアを抽選の対象として有してない構成となっている。

【0162】

また、スロットマシン1は、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のいずれかの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL1上に停止表示可能な押下タイミングである場合にベルA～ベルLのいずれが入賞する当選エリアとして、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」を有しており、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」について、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がランダムである場合におけるベルA～ベルLの入賞確率がいずれの当選エリアも同一の確率(1/12)であるとともに、AT制御手段200による入賞補助及び演出制御手段180による入賞補助演出に従った遊技が実行される場合におけるベルA～ベルLの入賞確率についても、いずれの当選エリアも同一の確率(1/1)に設定されている。

40

【0163】

また、当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル12A」は、不正解打順である場合における小役の入賞確率が、第1確率としての3/5の確率に設定され、当選工

50

リア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」は、不正解打順である場合における小役の入賞確率が、第 2 確率としての $1/1$ の確率に設定されている。

【0164】

また、本実施形態のスロットマシン 1 において、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」は、設定 1 である場合に、抽選値数がそれぞれ値「2570」に設定されていることから、設定 1 である場合に当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」のいずれかに当選する確率は、 $30840/65536$ （約 $1/2.1$ ）であり、設定 6 である場合に、抽選値数がそれぞれ値「570」に設定されていることから、設定 6 である場合に当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」のいずれかに当選する確率は、 $6840/65536$ （約 $1/9.6$ ）であり、設定 6 である場合よりも設定 1 である場合の方が当選確率が高くなるように構成されている。

10

【0165】

また、本実施形態のスロットマシン 1 において、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」は、設定 1 である場合に、抽選値数がそれぞれ値「1580」に設定されていることから、設定 1 である場合に当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」のいずれかに当選する確率は、 $18960/65536$ （約 $1/3.5$ ）であり、設定 6 である場合に、抽選値数がそれぞれ値「3580」に設定されていることから、設定 6 である場合に当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」のいずれかに当選する確率は、 $42960/65536$ （約 $1/1.5$ ）であり、設定 1 である場合よりも設定 6 である場合の方が当選確率が高くなるように構成されている。

20

【0166】

そして、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 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」の抽選値数の合計が、設定 1～設定 6 のいずれである場合も値「49800」と同一の抽選値数となっている。

【0167】

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、ベル A～ベル L の入賞確率について、図 9 (A) に示すように設定 1～設定 6 のいずれである場合にも同一の $4150/65536$ （約 $1/15.8$ ）に設定されており、ベル A～ベル L が入賞する頻度から遊技者が設定値を推察することができない構成となっており、不正解打順である場合における小役の入賞確率が異なる打順小役について、設定値によって当選確率に差を設けることで、ベースに差を設けることができ、遊技機の商品性に影響が出ることを抑制しつつ設定値ごとに異なる有利さを実現することができる。

30

【0168】

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、
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 (B1, B2, B3) と、
役の内部抽選を行う内部抽選手段 (120) と、
設定値を変更可能な設定変更手段 (100) と、を備え、
前記内部抽選における役の当選確率は、前記設定値に応じて設定され、
前記内部抽選には、複数種類の第 1 当選態様と、複数種類の第 2 当選態様と、が抽選の対象に含まれ、

40

前記複数種類の第 1 当選態様は、複数種類の第 1 小役が互いに重複せずに当選し、かつ他の小役と重複当選する当選態様であり、

前記複数種類の第 2 当選態様は、複数種類の第 2 小役が互いに重複せずに当選し、かつ他の小役と重複当選する当選態様であり、

前記第 1 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 2 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、

50

前記第 1 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが正解打順で押下された場合に、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、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順とは異なる打順で押下された場合に、前記第 1 小役が入賞せず、

前記第 2 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順で押下された場合に、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、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順とは異なる打順で押下された場合に、前記第 2 小役が入賞せず、

前記第 1 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順とは異なる打順で押下された場合に、第 1 確率で小役が入賞し、

前記第 2 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順とは異なる打順で押下された場合に、第 2 確率で小役が入賞し、

前記第 2 確率は、前記第 1 確率よりも高確率であり、

前記設定値は、第 1 の設定値と、前記第 1 の設定値とは異なる第 2 の設定値と、を含み、

前記複数種類の第 1 当選態様は、前記第 2 の設定値である場合よりも前記第 1 の設定値である場合の方が当選確率が高く、

前記複数種類の第 2 当選態様は、前記第 1 の設定値である場合よりも前記第 2 の設定値である場合の方が当選確率が高い。

【 0 1 6 9 】

この構成により、本実施形態のスロットマシン 1 は、不正解打順である場合における小役の入賞確率が異なる当選エリア「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」について、設定値によって当選確率に差を設けることで、メダル 5 0 枚を用いて非 A T 状態で遊技した場合における平均遊技回数（ベース）に差を設けることができ、遊技機の商品性に影響が出ることを抑制しつつ設定値ごとに異なる有利さを実現することができる。

【 0 1 7 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、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」のいずれかに当選する確率について、設定 1 ～設定 6 のいずれである場合にも同一の 4 9 8 0 0 / 6 5 5 3 6 に設定しているが、これに限定されない。スロットマシン 1 は、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」のいずれかに当選する確率について、例えば、設定値ごとにわずかに異なるように構成していてもよく、具体的には、設定 1 である場合には、4 9 8 0 0 / 6 5 5 3 6 に設定し、設定 2 である場合には、4 9 8 0 1 / 6 5 5 3 6 に設定し、設定 3 である場合には、4 9 8 0 0 / 6 5 5 3 6 に設定し、設定 4 である場合には、4 9 7 9 9 / 6 5 5 3 6 に設定し、設定 5 である場合には、4 9 8 0 1 / 6 5 5 3 6 に設定し、設定 6 である場合には、4 9 8 0 2 / 6 5 5 3 6 に設定していてもよい。

【 0 1 7 1 】

つまり、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」のいずれかに当選する確率について、設定 1 ～設定 6 のいずれである場合にも同一である場合に限らず、設定 1 ～設定 6 のいずれである場合にも略同一の確率に設定していてもよい。

【 0 1 7 2 】

また、本実施形態において、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、正解打順かつ第 1 停止操作が当選しているベル A ～ベル L のいずれかの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示可能な押下タイミングである場合にベル A ～ベル L のいずれが入賞するように構成されているが、これに限らず、例えば、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、正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合には、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当選しているベル A～ベル L が入賞するように構成されていてもよい。

【0173】

また、本実施形態において、スロットマシン 1 は、規定投入数（3 枚）よりも配当が高い第 1 小役及び第 2 小役として、15 枚の配当に設定されたベル A～ベル L 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、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」の当選時に当選する第 1 小役として、15 枚の配当に設定されたベル A～ベル L を有し、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選時に当選する第 2 小役として、14 枚の配当に設定されたスイカ A～スイカ L と、ベル A～ベル L とは異なる小役を有していてもよく、規定投入数よりも配当が高い小役であれば、いずれの小役から構成されていてもよい。

10

【0174】

また、本実施形態において、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」の当選確率について、設定 1～設定 6 と設定が高くなるほど当選確率が低くなるように構成され、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選確率について、設定 1～設定 6 と設定が高くなるほど当選確率が高く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、第 1 の設定値として設定 1、設定 3、設定 5 を有し、第 2 の設定値として第 1 の設定値とは異なる設定 2、設定 4、設定 6 を有し、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」の当選確率について、設定 2、設定 4、設定 6 である場合よりも設定 1、設定 3、設定 5 である場合の方が高い確率で当選するように構成され、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選確率について、設定 1、設定 3、設定 5 である場合よりも設定 2、設定 4、設定 6 である場合の方が高い確率で当選するように構成されていてもよい。

20

【0175】

このように構成される場合、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」の当選確率について、設定 1、設定 3、設定 5 のいずれの設定値でも同じ当選確率に設定されていてもよい。また、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」の当選確率について、設定 2、設定 4、設定 6 のいずれの設定値でも同じ当選確率に設定されていてもよい。また、スロットマシン 1 は、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選確率について、設定 1、設定 3、設定 5 のいずれの設定値でも同じ当選確率に設定されていてもよい。また、スロットマシン 1 は、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」の当選確率について、設定 2、設定 4、設定 6 のいずれの設定値でも同じ当選確率に設定されていてもよい。

30

【0176】

つまり、スロットマシン 1 は、設定値として、第 1 の設定値と、第 2 の設定値とは異なる第 2 の設定値を有し、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」は、第 2 の設定値である場合よりも第 1 の設定値である場合の方が当選確率が高く、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 B」は、第 1 の設定値である場合よりも第 2 の設定値である場合の方が当選確率が高くなるように構成されていればよい。

40

【0177】

また、本実施形態において、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」に当選し、かつ不正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合に 3 / 5 の確率で小役が入賞し、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、かつ不正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合に 1 / 1 の確率で小役が入賞するように構成されているが、これに限定されない。スロットマシン 1 は、例えば、当選エリア「打順ベル

50

「1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」について、不正解打順のうち第 1 停止操作が正解打順と共通する打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合には、1 / 1 の確率で小役が入賞し、不正解打順のうち第 1 停止操作から正解打順とは異なる打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合には、1 / 4 の確率で小役が入賞するように構成し、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、不正解打順のうち第 1 停止操作が正解打順と共通する打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合には、1 / 1 の確率で小役が入賞し、不正解打順のうち第 1 停止操作から正解打順とは異なる打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合には、1 / 2 の確率で小役が入賞するように構成することで、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」に当選し、かつ不正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合に 2 / 5 の確率で小役が入賞し、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、かつ不正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合に 3 / 5 の確率で小役が入賞するように構成されていてもよい。

10

【0178】

つまり、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」に当選し、かつ不正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合には、第 1 確率で小役が入賞し、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 1 2 A」に当選し、かつ不正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合には、第 1 確率よりも高確率の第 2 隔離で小役が入賞するように構成されていればよく、その具体的な入賞確率について、本実施形態に限定されるものではない。

20

【0179】

また、本実施形態において、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、不正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合に、1 枚の配当に設定された小役が入賞可能となるように構成されているが、これに限らず、例えば 3 枚の配当に設定された小役でもよく、不正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合に入賞可能となる小役の配当について、重複当選している第 1 小役又は第 2 小役よりも少ない配当に設定されていればよい。好ましくは、規定投入数よりも少ない配当の小役が入賞するように構成されていればよい。

30

【0180】

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。

【符号の説明】

【0181】

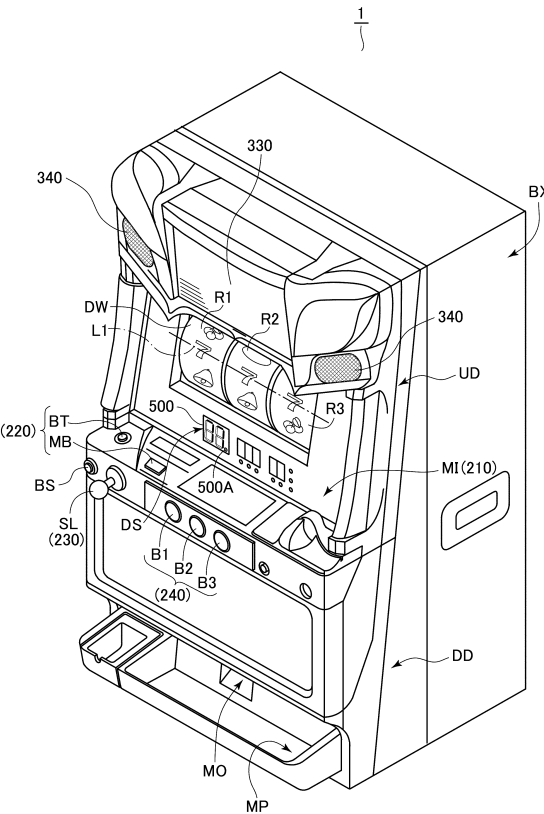
- 1 スロットマシン（遊技機）
- 100 設定変更手段
- 120 内部抽選手段
- B1 ストップボタン
- B2 ストップボタン
- B3 ストップボタン
- R1 第 1 リール
- R2 第 2 リール
- R3 第 3 リール

40

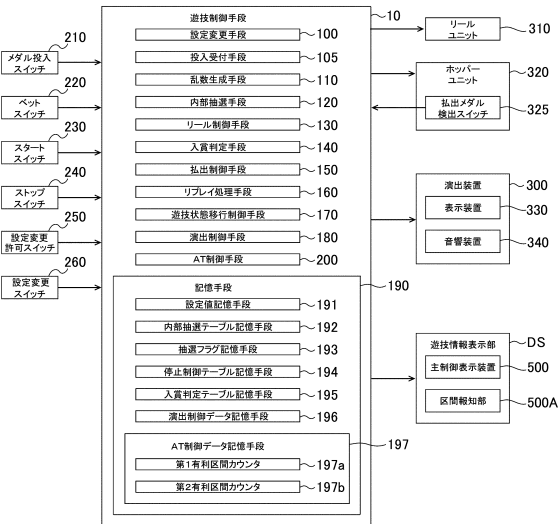
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



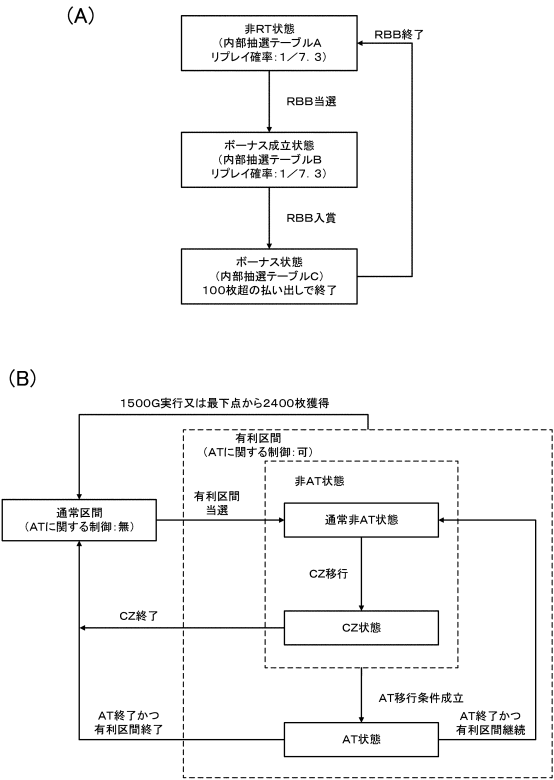
【図 3】

役の種類	内部抽選テーブルA	役の種類	内部抽選テーブルB	役の種類	内部抽選テーブルC
小説	打順ベル1A	打順ベル1A	小説	打順ベル1A	JAC1 (ベルA～L, 1枚役A～O, 特殊小役A～L, レア役)
	打順ベル2A	打順ベル2A		打順ベル2A	
	打順ベル3A	打順ベル3A		打順ベル3A	
	打順ベル4A	打順ベル4A		打順ベル4A	
	打順ベル5A	打順ベル5A		打順ベル5A	
	打順ベル6A	打順ベル6A		打順ベル6A	
	打順ベル7A	打順ベル7A		打順ベル7A	
	打順ベル8A	打順ベル8A		打順ベル8A	
	打順ベル9A	打順ベル9A		打順ベル9A	
	打順ベル10A	打順ベル10A		打順ベル10A	
	打順ベル11A	打順ベル11A		打順ベル11A	
	打順ベル12A	打順ベル12A		打順ベル12A	
ボナナス & 小役	打順ベル1B	打順ベル1B	小説	打順ベル1B	JAC2 (1枚役A～O, 特殊小役A～L, レア役)
	打順ベル2B	打順ベル2B		打順ベル2B	
	打順ベル3B	打順ベル3B		打順ベル3B	
	打順ベル4B	打順ベル4B		打順ベル4B	
	打順ベル5B	打順ベル5B		打順ベル5B	
	打順ベル6B	打順ベル6B		打順ベル6B	
	打順ベル7B	打順ベル7B		打順ベル7B	
	打順ベル8B	打順ベル8B		打順ベル8B	
	打順ベル9B	打順ベル9B		打順ベル9B	
	打順ベル10B	打順ベル10B		打順ベル10B	
	打順ベル11B	打順ベル11B		打順ベル11B	
	打順ベル12B	打順ベル12B		打順ベル12B	
ボナナス	レア役	レア役	リプレイ	レア役	ハズレ
	RBB & 1枚役 (RBB, 1枚役A～O)	1枚役 (1枚役A～O)		1枚役 (1枚役A～O)	
	RBB				
	通常リプレイ1	通常リプレイ1		通常リプレイ1	
	通常リプレイ2	通常リプレイ2		通常リプレイ2	
	レアリプレイ	レアリプレイ		レアリプレイ	
65535		65535		65535	

【図 4】

当選エリア	重複当選する小役
打順ベル1A	ベルA, 特殊小役A, 1枚役A, 1枚役M
打順ベル2A	ベルB, 特殊小役B, 1枚役B, 1枚役M
打順ベル3A	ベルC, 特殊小役C, 1枚役C, 1枚役M
打順ベル4A	ベルD, 特殊小役D, 1枚役D, 1枚役M
打順ベル5A	ベルE, 特殊小役E, 1枚役E, 1枚役M
打順ベル6A	ベルF, 特殊小役F, 1枚役F, 1枚役M
打順ベル7A	ベルG, 特殊小役G, 1枚役G, 1枚役M
打順ベル8A	ベルH, 特殊小役H, 1枚役H, 1枚役M
打順ベル9A	ベルI, 特殊小役I, 1枚役I, 1枚役M
打順ベル10A	ベルJ, 特殊小役J, 1枚役J, 1枚役M
打順ベル11A	ベルK, 特殊小役K, 1枚役K, 1枚役M
打順ベル12A	ベルL, 特殊小役L, 1枚役L, 1枚役M
打順ベル1B	ベルA, 特殊小役A, 1枚役A
打順ベル2B	ベルB, 特殊小役B, 1枚役B
打順ベル3B	ベルC, 特殊小役C, 1枚役C
打順ベル4B	ベルD, 特殊小役D, 1枚役D
打順ベル5B	ベルE, 特殊小役E, 1枚役E
打順ベル6B	ベルF, 特殊小役F, 1枚役F
打順ベル7B	ベルG, 特殊小役G, 1枚役G
打順ベル8B	ベルH, 特殊小役H, 1枚役H
打順ベル9B	ベルI, 特殊小役I, 1枚役I
打順ベル10B	ベルJ, 特殊小役J, 1枚役J
打順ベル11B	ベルK, 特殊小役K, 1枚役K
打順ベル12B	ベルL, 特殊小役L, 1枚役L
1枚役	1枚役A～1枚役O
JAC1	ベルA～ベルL, 特殊小役A～特殊小役L, 1枚役A～1枚役O, レア役
JAC2	特殊小役A～特殊小役L, 1枚役A～1枚役O, レア役

【図 5】



【図 6】

非RT状態における打順小役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
打順ベル1A			1枚役A			
打順ベル2A			1枚役B			
打順ベル3A			1枚役C			
打順ベル4A			1枚役D			
打順ベル5A			1枚役E			
打順ベル6A			1枚役F			
打順ベル7A			1枚役G			
打順ベル8A			1枚役H			
打順ベル9A			1枚役I			
打順ベル10A			1枚役J			
打順ベル11A			1枚役K			
打順ベル12A			1枚役L			
打順ベル1B			1枚役A			
打順ベル2B			1枚役B			
打順ベル3B			1枚役C			
打順ベル4B			1枚役D			
打順ベル5B			1枚役E			
打順ベル6B			1枚役F			
打順ベル7B			1枚役G			
打順ベル8B			1枚役H			
打順ベル9B			1枚役I			
打順ベル10B			1枚役J			
打順ベル11B			1枚役K			
打順ベル12B			1枚役L			

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 7】

ボーナス成立状態における打順小役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
打順ベル1A ベルA or 特殊小役A	1枚役A	1枚役A		1枚役M(入賞確率:1/2)		
打順ベル2A	1枚役B	ベルB or 特殊小役B		1枚役M(入賞確率:1/2)		
打順ベル3A	1枚役N(入賞確率:1/2)	ベルC or 特殊小役C	1枚役C	1枚役N(入賞確率:1/2)		
打順ベル4A	1枚役N(入賞確率:1/2)	1枚役D	ベルD or 特殊小役D	1枚役N(入賞確率:1/2)		
打順ベル5A		1枚役O(入賞確率:1/2)		ベルE or 特殊小役E	1枚役E	
打順ベル6A		1枚役O(入賞確率:1/2)		1枚役F	ベルF or 特殊小役F	
打順ベル7A	ベルG or 特殊小役G	1枚役G		1枚役M(入賞確率:1/2)		
打順ベル8A	1枚役H	ベルH or 特殊小役H		1枚役M(入賞確率:1/2)		
打順ベル9A	1枚役N(入賞確率:1/2)	ベルI or 特殊小役I	1枚役I	1枚役N(入賞確率:1/2)		
打順ベル10A	1枚役N(入賞確率:1/2)	1枚役J	ベルJ or 特殊小役J	1枚役N(入賞確率:1/2)		
打順ベル11A		1枚役O(入賞確率:1/2)		ベルK or 特殊小役K	1枚役K	
打順ベル12A		1枚役O(入賞確率:1/2)		1枚役L	ベルL or 特殊小役L	
打順ベル1B	ベルA or 特殊小役A		1枚役A			
打順ベル2B	1枚役B	ベルB or 特殊小役B	1枚役B			
打順ベル3B	1枚役C	ベルC or 特殊小役C	1枚役C			
打順ベル4B	1枚役D	ベルD or 特殊小役D	1枚役D			
打順ベル5B	1枚役E	ベルE or 特殊小役E	1枚役E			
打順ベル6B	1枚役F	ベルF or 特殊小役F	1枚役F			
打順ベル7B	ベルG or 特殊小役G	1枚役G				
打順ベル8B	1枚役H	ベルH or 特殊小役H	1枚役H			
打順ベル9B	1枚役I	ベルI or 特殊小役I	1枚役I			
打順ベル10B	1枚役J	ベルJ or 特殊小役J	1枚役J			
打順ベル11B	1枚役K	ベルK or 特殊小役K	1枚役K			
打順ベル12B	1枚役L	ベルL or 特殊小役L	1枚役L			

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 8】

当選エリア	抽選値数					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
打順ベル1A	2570	2170	1770	1370	970	570
打順ベル2A	2570	2170	1770	1370	970	570
打順ベル3A	2570	2170	1770	1370	970	570
打順ベル4A	2570	2170	1770	1370	970	570
打順ベル5A	2570	2170	1770	1370	970	570
打順ベル6A	2570	2170	1770	1370	970	570
打順ベル7A	2570	2170	1770	1370	970	570
打順ベル8A	2570	2170	1770	1370	970	570
打順ベル9A	2570	2170	1770	1370	970	570
打順ベル10A	2570	2170	1770	1370	970	570
打順ベル11A	2570	2170	1770	1370	970	570
打順ベル12A	2570	2170	1770	1370	970	570
打順ベル1B	1580	1980	2380	2780	3180	3580
打順ベル2B	1580	1980	2380	2780	3180	3580
打順ベル3B	1580	1980	2380	2780	3180	3580
打順ベル4B	1580	1980	2380	2780	3180	3580
打順ベル5B	1580	1980	2380	2780	3180	3580
打順ベル6B	1580	1980	2380	2780	3180	3580
打順ベル7B	1580	1980	2380	2780	3180	3580
打順ベル8B	1580	1980	2380	2780	3180	3580
打順ベル9B	1580	1980	2380	2780	3180	3580
打順ベル10B	1580	1980	2380	2780	3180	3580
打順ベル11B	1580	1980	2380	2780	3180	3580
打順ベル12B	1580	1980	2380	2780	3180	3580
打順ベル1A～12B 抽選値数合計	49800	49800	49800	49800	49800	49800

10

20

30

40

50

【図 9】

(A)

小役	入賞確率 (/65536)					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
ベルA	4150	4150	4150	4150	4150	4150
ベルB	4150	4150	4150	4150	4150	4150
ベルC	4150	4150	4150	4150	4150	4150
ベルD	4150	4150	4150	4150	4150	4150
ベルE	4150	4150	4150	4150	4150	4150
ベルF	4150	4150	4150	4150	4150	4150
ベルG	4150	4150	4150	4150	4150	4150
ベルH	4150	4150	4150	4150	4150	4150
ベルI	4150	4150	4150	4150	4150	4150
ベルJ	4150	4150	4150	4150	4150	4150
ベルK	4150	4150	4150	4150	4150	4150
ベルL	4150	4150	4150	4150	4150	4150

(B)

ベース	50.2G	51.4G	52.8G	54.2G	55.6G	57.2G
純増枚数	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0

【図 10】

(A)

当選エリア	抽選値数					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
打順ベル1B	4110	4110	4110	4110	4110	4110
打順ベル2B	4110	4110	4110	4110	4110	4110
打順ベル3B	4110	4110	4110	4110	4110	4110
打順ベル4B	4110	4110	4110	4110	4110	4110
打順ベル5B	4110	4110	4110	4110	4110	4110
打順ベル6B	4110	4110	4110	4110	4110	4110
打順ベル7B	4110	4110	4110	4110	4110	4110
打順ベル8B	4110	4110	4110	4110	4110	4110
打順ベル9B	4110	4110	4110	4110	4110	4110
打順ベル10B	4110	4110	4110	4110	4110	4110
打順ベル11B	4110	4110	4110	4110	4110	4110
打順ベル12B	4110	4110	4110	4110	4110	4110
共通ベル	480	580	695	800	905	1015
ベース	50.2G	51.4G	52.8G	54.2G	55.6G	57.2G
純増枚数	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0

(B)

小役	入賞確率 (/65536)					
	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
ベルA	4590	4690	4805	4910	5015	5125
ベルB	4590	4690	4805	4910	5015	5125
ベルC	4590	4690	4805	4910	5015	5125
ベルD	4590	4690	4805	4910	5015	5125
ベルE	4590	4690	4805	4910	5015	5125
ベルF	4590	4690	4805	4910	5015	5125
ベルG	4590	4690	4805	4910	5015	5125
ベルH	4590	4690	4805	4910	5015	5125
ベルI	4590	4690	4805	4910	5015	5125
ベルJ	4590	4690	4805	4910	5015	5125
ベルK	4590	4690	4805	4910	5015	5125
ベルL	4590	4690	4805	4910	5015	5125

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１６番１号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 伊藤 真寛
- 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 石原 孝洋
- 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 菊地 孝幸
- 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 橋本 泰彦
- 東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 大澤 友和
- 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 岩井 秀樹
- 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 小野 慎也
- 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 西澤 暢
- 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 三澤 雄樹
- 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 萩原 雄一
- 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 坂田 雅史
- 東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社平和内
- 審査官 木村 隆一
- (56)参考文献 特開２０１７－２０２１９３（ＪＰ，Ａ）
- 特開２０１０－２４０１０７（ＪＰ，Ａ）
- 特開２０１０－２７３７７９（ＪＰ，Ａ）
- 特開２０１６－０７３４５５（ＪＰ，Ａ）
- (58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
- A 6 3 F 5 / 0 4