

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7616630号
(P7616630)

(45)発行日 令和7年1月17日(2025.1.17)

(24)登録日 令和7年1月8日(2025.1.8)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F 5/04 6 5 1
A 6 3 F 5/04 6 3 1

請求項の数 1 (全41頁)

(21)出願番号 特願2020-87055(P2020-87055)
 (22)出願日 令和2年5月18日(2020.5.18)
 (65)公開番号 特開2021-180726(P2021-180726)
 A)
 (43)公開日 令和3年11月25日(2021.11.25)
 審査請求日 令和5年4月6日(2023.4.6)

(73)特許権者 390031772
 株式会社オリンピア
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 (74)代理人 110003133
 弁理士法人近島国際特許事務所
 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
 長田 優輝
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 株式会社オリンピア内
 審査官 温井 僚市

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、

前記複数のリールは、特定リールを含み、

前記複数のストップボタンは、特定ストップボタンを含み、

前記特定ストップボタンは、前記特定リールに対応し、

前記内部抽選には、特定当選態様が抽選の対象に含まれ、

前記特定当選態様は、第1小役と、第2小役と、が重複当選する当選態様であり、

前記第1小役の配当は、前記第2小役の配当よりも高く、

前記第2小役の配当は、1枚以上に設定され、

前記特定当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが特定打順で操作され、特定タイミングで前記特定ストップボタンが操作された場合に、前記第1小役が入賞し、

前記特定当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記特定打順で、かつ前記特定タイミングとは異なるタイミングで前記特定ストップボタンが操作された場合に、前記第2小役が入賞し、

前記特定当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記特定打順とは異なる打順で操作された場合に、前記第1小役と、前記第2小役と、が入賞せず、

特定状態において前記特定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

10

20

前記複数のストップボタンの操作態様が報知され、

前記特定当選態様に当選した場合において、前記第1小役が入賞する場合と、前記第2小役が入賞する場合と、で異なる演出が実行される、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

上述した遊技機においては、遊技状態ごとに異なる規定投入数を設定することで、ボーナスや小役の当選確率を変動させ、遊技媒体を獲得しやすくなる構成が知られている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2012-183133号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1に記載の遊技機においては、ボーナスが終了した後の遊技状態において、予め設定された図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合に、他の遊技状態とは異なる規定投入数に設定されたリプレイタイム状態を開始するとともに、該リプレイタイム状態においてはボーナスや小役の当選確率が他のボーナス非当選中における遊技状態とは異なるように設定されており、遊技者の関心を惹きつけることができるよう構成されている。

【0006】

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機においては、遊技媒体の獲得しやすさを変更するために、規則上制限が厳しいリプレイの当選態様の変動や、規定投入数の変更といった構成を用いており、設計上の制約が多く遊技機の設計自由度を維持しつつ遊技者の関心を惹きつけることが難しかった。また、遊技機の設計自由度を維持しつつ遊技媒体の獲得しやすさを変更可能にした場合においては、遊技媒体の獲得しやすさを変更可能にする構成が煩雑になることで、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる演出を実現することが難しかった。

【0007】

そこで、本発明は、遊技機の設計自由度を維持しつつ遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる演出を実現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】

【0008】

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、

10

20

30

40

50

役の内部抽選を行う内部抽選手段と、を備え、
 前記複数のリールは、特定リールを含み、
 前記複数のストップボタンは、特定ストップボタンを含み、
 前記特定ストップボタンは、前記特定リールに対応し、
 前記内部抽選には、特定当選態様が抽選の対象に含まれ、
 前記特定当選態様は、第1小役と、第2小役と、が重複当選する当選態様であり、
 前記第1小役の配当は、前記第2小役の配当よりも高く、
前記第2小役の配当は、1枚以上に設定され、

前記特定当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが特定打順で操作され、特定タイミングで前記特定ストップボタンが操作された場合に、前記第1小役が入賞し、

10

前記特定当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記特定打順で、かつ前記特定タイミングとは異なるタイミングで前記特定ストップボタンが操作された場合に、前記第2小役が入賞し、

前記特定当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記特定打順とは異なる打順で操作された場合に、前記第1小役と、前記第2小役と、が入賞せず、

特定状態において前記特定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複数のストップボタンの操作態様が報知され、

前記特定当選態様に当選した場合において、前記第1小役が入賞する場合と、前記第2小役が入賞する場合と、で異なる演出が実行される、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、遊技機の設計自由度を維持しつつ遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる演出を実現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】

【0010】

【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。

30

【図5】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6】(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。

【図7】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8】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9】本発明の実施形態の遊技機におけるチャンス役、特殊小役、1枚役D～1枚役Jの入賞図柄組合せと配当とを示す図である。

40

【図10】(A)は、本発明の実施形態の遊技機において当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス6」に当選し、ストップボタンB2が第1停止操作されるタイミングに応じて入賞する役について示す図、(B)は、当選エリア「打順チャンス7」～当選エリア「打順チャンス12」に当選し、ストップボタンB3が第1停止操作されるタイミングに応じて入賞する役について示す図である。

【図11】(A)は、本発明の実施形態の遊技機において当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合に重複当選する小役の入賞図柄組合せと配当とを示す図、(B)は、当選エリア「打順チャンス12」に当選し、ストップボタンB1が第1停止操作された場合に有効ラインL1上に表示可能となる図柄組合せの数を説明する図、(C)は、当選エリ

50

ア「打順チャンス12」に当選し、ストップボタンB2が第1停止操作された場合に有効ラインL1上に表示可能となる図柄組合せの数を説明する図、(D)は、当選エリア「打順チャンス12」に当選し、ストップボタンB3が第1停止操作された場合に有効ラインL1上に表示可能となる図柄組合せの数を説明する図である。

【図12】本発明の実施形態の遊技機において、非AT状態でかつ当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス6」に当選した場合に実行される入賞補助演出を示す図である。

【図13】本発明の実施形態の遊技機においてチャンス役、特殊小役、1枚役Dが入賞した場合に実行される演出を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

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。

【0012】

1. 遊技機の構成の概要

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。

【0013】

本実施形態のスロットマシン1は、筐体BX、前面上扉UD及び前面下扉DDからなる箱形の筐体内に複数のリールとしての第1リールR1～第3リールR3からなるリールユニット310(図2参照)が収められている。また、筐体内のリールユニット310の下部には、メダルの払出装置としてのホッパーユニット320(図2参照)が収められている。また、本実施形態のスロットマシン1の筐体内には、CPU、ROM(情報記憶媒体の一例)、RAM等を搭載し、スロットマシン1の動作を制御する制御基板も収められている。

【0014】

図1に示す第1リールR1～第3リールR3は、それぞれ外周面が一定の間隔で20の領域(以下、各領域を「コマ」と記載する)に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。

【0015】

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

【0016】

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。

【0017】

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してホッパーユニット320からメダルの払い

10

20

30

40

50

出し等が行われる。

【 0 0 1 8 】

また、前面上扉UDには、演出を行うための表示装置330が設けられている。表示装置330は、例えば液晶ディスプレイから構成され、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像や画像が表示される。また、本実施形態のスロットマシン1では、前面上扉UDや前面下扉DDに対して、演出を行うための音響装置340が複数設けられている。音響装置340は、スピーカから構成され、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。また、前面上扉UDには、演出として種々の色に発光可能な発光装置350が設けられている。発光装置350は、LEDやランプから構成されており、遊技の進行に応じて種々の態様で発光される。

10

【 0 0 1 9 】

また、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。

【 0 0 2 0 】

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。

20

【 0 0 2 1 】

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。

30

【 0 0 2 2 】

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

【 0 0 2 3 】

また、前面下扉DDの下部には、メダル払出口MOとメダル受け皿MPとが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払出口MOからメダル受け皿MPへ払い出されるようになっている。また、遊技機内にクレジットされたメダルが記憶されている状態で、精算ボタンBSが押下された場合、精算ボタンBSの押下に伴ってホッパユニット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。

50

【 0 0 2 4 】

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。

【 0 0 2 5 】

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。

10

【 0 0 2 6 】

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している。

20

【 0 0 2 7 】

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。

30

【 0 0 2 8 】

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

40

50

ツクスペットボタン M B が押下されるベット操作が実行されると、ベットスイッチ 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。

【 0 0 2 9 】

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 S L 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 R 1 ~ 第 3 リール R 3 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。

【 0 0 3 0 】

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。

【 0 0 3 1 】

内部抽選手段 120 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 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。

【 0 0 3 2 】

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。

【 0 0 3 3 】

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 4 】

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。

【 0 0 3 5 】

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。

【 0 0 3 6 】

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 rpm）で定常回転する

10

20

30

40

50

回転状態となった場合に、各リールに対応するストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作されることでストップスイッチ240によって検出される停止操作を有効化する制御を実行する。そして、リール制御手段130は、停止操作を検出したストップスイッチ240からリール停止信号が出力された場合に、停止操作を検出したストップスイッチ240に対応する第1リールR1～第3リールR3の各リールを停止させる制御（リール停止制御）を行う。

【0037】

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R1～第3リールR3の回転が開始され、遊技者が有効なストップボタンB1～ストップボタンB3をそれぞれ押下操作することについて、最初の押下操作を第1停止操作、2番目の押下操作を第2停止操作、3番目の押下操作を第3停止操作とも記載する。

10

【0038】

本実施形態のスロットマシン1では、第1リールR1～第3リールR3について、ストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された時点（ストップスイッチ240が停止操作を検出した時点）から所定の期間としての190msが経過するまでに、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止するようになっている。ここで、ストップボタンの押下時点から190ms以内に回転中のリールを停止させる場合、回転している各リールの停止位置は、各リールの直径及び回転速度より、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で4コマ分回転可能に構成されている。

【0039】

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R1～第3リールR3について、ストップボタンの押下時点で有効ラインL1上に表示されているコマから4コマ回転するまでの計5コマが、有効ラインL1上に図柄を引き込み可能な範囲（引き込み範囲）となっている。

20

【0040】

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L1上に図柄を表示（以下、リール停止制御によって回転中のリールを停止させて有効ラインL1上に図柄を表示することを「停止表示」とも記載）している。

30

【0041】

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L1上に表示可能な図柄組合せの数に応じて優先度を求める方法（個数優先制御）と、小役に予め定められている配当に基づくメダルの払出数に応じて優先度を求める方法（枚数優先制御）とが存在する。ただし、枚数優先制御を実行する場合に、配当が同一の小役が重複して当選した場合には、それぞれの小役を入賞させることができる停止位置の候補の優先度がそれぞれ同一のものとして扱われる。

40

【0042】

入賞判定手段140は、第1リールR1～第3リールR3の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、記憶手段190の入賞判定テーブル記憶手段195に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第1リールR1～第3リールR3のすべてが停止した時点で有効ラインL1上に表示されている図柄組合せが、それぞれ予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ラインL1上に表示された図柄組合せによって、ボーナス、リプレイ、小役の入賞の有無を判定（以下、「入賞判定」と記載）できるように入

50

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 3 】

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

10

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

ホッパーエニット 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。ホッパーエニット 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、ホッパーエニット 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、ホッパーエニット 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。

20

【 0 0 4 6 】

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 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ると判定され、リプレイが入賞した場合に、次回の遊技に関してメダルの投入を要さ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、次回のスタートレバー S L に対する開始操作を待機する。

30

【 0 0 4 7 】

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。

40

【 0 0 4 8 】

演出制御手段 180 は、演出制御データ記憶手段 196 に記憶されている演出データに基づいて、例えば、演出表示装置としての表示装置 330 を用いて行う画像、映像演出や、音響装置 340 を用いて行う音響演出、発光装置 350 を用いて行う発光演出等、遊技に関する演出に係る制御を行う。具体的には、メダルの投入、シングルベットボタン B T、マックスベットボタン M B、スタートレバー S L、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 に対する操作等への遊技者によるスロットマシン 1 の各構成の操作時や、遊技状態の変動等の遊技イベントの発生時に、ランプ及び L E D の点灯あるいは点滅、音響装置 340 からの音の出力、スタートスイッチ 230 からスタート信号が出力された状態で第 1

50

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。

【0049】

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。

【0050】

本実施形態において、演出制御手段180は、AT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」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。

【0051】

AT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、AT制御データ記憶手段197に記憶されているデータを用いて実行する。AT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AT状態及び非AT状態を含む複数種類の演出状態に関する各種制御において用いられるデータ（所定の制御処理でON状態又はOFF状態にセットする各種フラグ、カウンタ等）が格納されている。

【0052】

AT制御手段200は、有利区間ににおいて所定条件下で演出状態をAT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B1～ストップボタンB3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、AT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、AT状態において、入賞補助によってストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様が報知されることで、遊技者にとって有利な補助遊技（AT遊技、報知遊技）が実行される。

【0053】

AT制御手段200は、より詳しくは後述する有利区間を終了する所定の終了条件が成立した際に、有利区間を終了し次ゲームから通常区間を開始するとともに、有利区間ににおいて設定した各種フラグ、数値等、有利区間に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、AT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500Aを点灯させる。このため、AT制御手段200は、有利区間を開始している場合であっても、入賞補助が実行されない演出状態である場合には、区間報知部500Aを消灯可能に構成されている。

【0054】

AT制御手段200は、有利区間を開始した遊技において、第1有利区間カウンタ197aに初期値として値「1500」をセットし、1回の遊技が実行されるごとに、1ゲームに相当する値である値「1」を第1有利区間カウンタ197aに記憶される値（記憶値）から減算し、第1有利区間カウンタ197aの記憶値を累積的にデクリメント更新するゲーム数更新処理を実行する。また、AT制御手段200は、有利区間を開始した遊技か

10

20

30

40

50

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197bに累積的に記録する差枚数更新処理を実行する。

【0055】

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197aの記憶値に累積的に減算（更新）するゲーム数更新処理と、メダルの差枚数に相当する値を第2有利区間カウンタ197bの記憶値に累積的に更新する差枚数更新処理と、を実行する。

【0056】

ここで、AT制御手段200は、第2有利区間カウンタ197bの記憶値を更新する差枚数更新処理において、当該遊技におけるメダルの払出数が規定投入数未満であることで第2有利区間カウンタ197bの記憶値を減算した際に、第2有利区間カウンタ197bの記憶値が値「0」未満となる場合、第2有利区間カウンタ197bの記憶値を値「0」にセットする。これにより、AT制御手段200は、第2有利区間カウンタ197bの記憶値が最下点となる際の値について、値「0」に固定することができるため、第2有利区間カウンタ197bの記憶値を用いた制御処理において、最下点における具体的な数値に応じて判定の閾値となる値を変動させる必要がなくなり、第2有利区間カウンタ197bの記憶値を用いた制御処理の負荷を軽減させることができる。

10

【0057】

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197aの記憶値が第1値としての値「0」になった場合又は有利区間において最もメダルを消費した時点から2400枚を超えるメダルを遊技者が獲得した場合、つまり第2有利区間カウンタ197bの記憶値が最も低い値（最下点）であった時点から値「2401」になった場合に、有利区間を終了させる所定の終了条件として特定終了条件が成立したと判定し、有利区間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。

20

【0058】

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。

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13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。

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「RGB」とも記載）を備えており、当選エリア「RGB & 1枚役」と、当選エリア「RGB」と

50

、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 に当選し、RBB 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。

【0063】

内部抽選テーブル C は、RBB が入賞し、RBB 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。

10

【0064】

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として、ベル A ~ ベル D、1 枚役 A ~ 1 枚役 J、特殊小役、チャンス役及びレア役が用意されており、複数種類の小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」～当選エリア「打順ベル 4」と、当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 12」と、当選エリア「1 枚役」と、当選エリア「全小役」と、当選エリア「全 1 枚役」と、が設定されている。

20

【0065】

ここで、「打順」とは、ストップボタン B1 ~ スтопボタン B3 に対して押下操作を実行する順番（順序）を意味する。また、以下の記載において、ストップボタン B1 ~ ストッピングボタン 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。

【0066】

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

30

【0067】

図 4 は、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 4」、当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 12」の当選時に重複当選する小役を示す図である。図 4 に示すように、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 4」は、ベル A ~ ベル D 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、他の小役として、1 枚役 A ~ 1 枚役 C が図 4 に示す組合せで当選する当選エリアとして構成されている。また、当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 12」は、チャンス役と、特殊小役と、が重複当選し、かつ、他の小役として、1 枚役 D ~ 1 枚役 J が図 4 に示す組合せで当選する当選エリアとして構成されている。

40

【0068】

当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 4」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 D 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「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 12」には

50

、遊技状態がボーナス成立状態である場合において、チャンス役又は1枚役Dを入賞可能にする打順（設定打順）がそれぞれ設定されている。当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル4」に設定されている正解打順と、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に設定されている設定打順との詳細については、後述する。

【0069】

当選エリア「RBB & 1枚役」は、RBB、1枚役A～1枚役J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～1枚役Dのいずれかが入賞する。

【0070】

当選エリア「1枚役」は、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～1枚役Dのいずれかが入賞する当選エリアであり、RBBが抽選の対象に含まっているか否かの差を有している。

【0071】

当選エリア「レア役」は、レア役に当選し、ストップボタンB3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B3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。

【0072】

当選エリア「全小役」は、ベルA～ベルD、チャンス役、特殊小役、1枚役A～1枚役J、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最も配当が高いベルA～ベルD、チャンス役のいずれかが入賞する当選エリアである。当選エリア「全1枚役」は、1枚役A～1枚役J、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B1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず1枚役A～1枚役Jのいずれかが入賞する当選エリアである。

【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。

【0074】

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。

【0075】

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「RBB」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RT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。

【0076】

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

10

20

30

40

50

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。

【0077】

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、RBB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RBBを含む当選エリアに当選すると、当選したRBBの抽選フラグの成立状態を、RBBが入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき、内部抽選手段120は、RBB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、RBB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RBB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

【0078】

<図柄の配列>

図5は、本実施形態のスロットマシン1における第1リールR1～第3リールR3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5に示すように、第1リールR1～第3リールR3の外周面に、赤7図柄「赤7」、青7図柄「青7」、BAR図柄「BAR」、リプレイ図柄「RP」、ベル図柄「BL」、チェリー図柄「CH」、ランクA図柄「BKA」、ランクB図柄「BKB」、ランクC図柄「BKC」及び星図柄「ST」が配列されている。また、第1リールR1～第3リールR3の周面には、それぞれ20コマの図柄が配列されている。

20

【0079】

<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L1上に停止させる役の優先順序が「リプレイ>小役>ボーナス」の順序で優先順位が定められている。つまり、リール制御手段130は、ボーナスと小役又はボーナスとリプレイが重複して当選している場合、ボーナスに優先して小役又はリプレイを入賞させる停止制御を実行する。

30

【0080】

また、本実施形態のリール制御手段130は、遊技状態がボーナス成立状態である状態で当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選し、リール停止制御を実行する場合において、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによって個数優先制御と枚数優先制御とのいずれの制御を実行するかを決定するよう構成されている。遊技状態がボーナス成立状態である状態での当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」の当選時におけるリール停止制御の詳細については、後述する。

【0081】

<小役の配当>

本実施形態において、ベルA～ベルD及びチャンス役の配当は、規定投入数(3枚)よりも多い枚数の払出数(15枚)に設定されている。また、特殊小役の配当は、規定投入数(3枚)よりも多く、かつチャンス役よりも少ない配当(14枚)に設定されている。また、1枚役A～1枚役J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(1枚)に設定されている。

40

【0082】

<遊技状態移行制御手段>

図6(A)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。

【0083】

50

図6(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170は、内部抽選手段120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。

【0084】

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「RBB」、当選エリア「RBB & 1枚役」のいずれかに当選し、RBB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170は、内部抽選手段120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。

10

【0085】

ボーナス状態は、RBBが入賞しRBB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170は、払い出されたメダルの合計数によって作動しているRBB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、100枚)を超えるメダルが払い出された場合に、RBB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170は、内部抽選手段120に内部抽選テーブルCを用いた内部抽選を実行させる。

【0086】

図3に示すように、内部抽選テーブルCでは、ベルA～ベルD、チャンス役、特殊小役、1枚役A～1枚役J、レア役のすべての小役に当選する当選エリア「全小役」と、1枚役A～1枚役J、レア役のすべての1枚役に当選する当選エリア「全1枚役」と、に乱数が対応付けられている。

20

【0087】

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「全小役」又は当選エリア「全1枚役」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「全小役」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」～当選エリア「打順ベル4」のいずれか1つに当選する確率よりも高く、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」のいずれかに当選する確率(当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」の各当選確率を合算した当選確率)よりも高い確率に設定されている。

30

【0088】

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。

40

【0089】

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「全小役」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4」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4」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。

【0090】

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特定小役(ベルA～ベルD)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」

50

～当選エリア「打順ベル4」)と、複数種類の特定小役が重複して当選する第2当選態様(当選エリア「全小役」と、を有し、内部抽選手段120が、通常遊技状態(非R T状態)、ボーナス成立状態において、複数種類の第1当選態様が存在するように内部抽選を行うとともに、ボーナス状態において、第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、ボーナス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、ボーナス成立状態における内部抽選で複数種類の第1当選態様のいずれかに当選する確率よりも低く、ボーナス状態における内部抽選でのすべての小役それぞれの当選確率は、通常遊技状態、ボーナス成立状態における内部抽選でのすべての小役それぞれの当選確率以上となるように構成されている。

【0091】

10

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100%未満となっている。

【0092】

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」～当選エリア「打順ベル4」の当選時に、正解打順でトップボタンB1～トップボタンB3を押下操作された場合にベルA～ベルDを入賞させることができるように構成されている。

【0093】

20

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」～当選エリア「打順ベル4」の当選時に、正解打順でトップボタンB1～トップボタンB3を押下操作されないとベルA～ベルD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AT制御手段200によって入賞補助が実行されない非AT状態で遊技が実行された場合、ベルA～ベルD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トップボタンB1～トップボタンB3を押下操作された場合に限定される。

【0094】

30

一方、後述するAT制御手段200によって入賞補助が実行されるAT遊技が実行された場合には、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル4」の当選時に、正解打順が報知され、かつベルA～ベルDを入賞可能にする押下タイミングが演出制御手段180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D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4倍まで高めることができる。

【0095】

40

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小役(特定役)として、ベルA～ベルDの4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1/4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100%未満にまで引き下げた上でAT遊技に関するメダルの獲得性能を設計することができるため、AT機能を備えたスロットマシン1の設計自由度を飛躍的に向上させることができる。

【0096】

<AT制御手段>

図6(B)は、本実施形態のAT制御手段200によって制御される通常区間及び有利区間と、有利区間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。

【0097】

上述した通り、通常区間は、内部抽選手段120による内部抽選の結果に基づく補助遊技に関する制御が実行されない期間である。AT制御手段200は、通常区間内における

50

遊技において、内部抽選手段 120 による内部抽選で当選した当選エリアに基づき、通常区間を終了し有利区間を開始するか否かを決定する抽選である有利区間抽選を実行する。

【0098】

有利区間抽選において、AT制御手段200は、まず、AT制御データ記憶手段197から、複数の乱数のそれぞれに対して「有利区間の開始」、「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、AT制御手段200は、乱数生成手段110から乱数を取得し、取得した乱数を有利区間移行抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき、有利区間を開始するか否かを決定する。

【0099】

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

【0100】

本実施形態のAT制御手段200は、非RT状態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4」、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」、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「RBB & 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当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル4」、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」、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、AT制御手段200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。

【0101】

有利区間において、AT制御手段200は、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル4」の当選時におけるベルA～ベルDの入賞補助を実行しない非AT状態（第1状態）として、通常非AT状態と、CZ状態と、の複数種類の演出状態を有し、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル4」の当選時におけるベルA～ベルDの入賞補助を実行可能なAT状態（第2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。

【0102】

本実施形態において、AT制御手段200は、非AT状態である状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合に、チャンス役又は1枚役Dを入賞可能にする打順（設定打順）のうち、第1停止操作に設定されたストップボタンを報知する設定打順報知制御を実行する。AT制御手段200は、設定打順報知制御として、内部抽選で当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」の当選時にのみ表示される表示態様を主制御表示装置500に表示させる。

【0103】

また、演出制御手段180は、非AT状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選し、AT制御手段200によって設定打順報知制御が実行される場合に、第1停止操作を実行するストップボタンを報知する第1入賞補助演出指標330a（図12参照）を表示装置330に表示する入賞補助演出を実行する。非AT状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合に演出制御手段180が実行する入賞補助演出の詳細については、後述する。

【0104】

通常非AT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。AT制御手段200は、演出状態が通常非AT状態に移行した場合、通常非AT状態における遊技回数をカウントする非ATゲーム数カウンタ（不図示）に、遊技が実行される都度、非ATゲーム数カ

10

20

30

40

50

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200は、非A Tゲーム数カウンタの記憶値が値「700」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。

【0105】

また、A T制御手段200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否かを抽選する通常中A T抽選を実行する。

【0106】

A T制御手段200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。

10

【0107】

C Z状態は、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル4」に当選した際にベルA～ベルDの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200は、C Z状態の開始時にA T制御データ記憶手段197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、32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。

20

【0108】

A T制御手段200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否かを抽選する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200は、C Z状態の開始から32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200は、C Z状態の開始から32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200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、有利区間にに関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。

30

【0109】

C Z中A T抽選において、A T制御手段200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200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200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。

40

【0110】

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。

【0111】

50

本実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、通常非 A T 状態と C Z 状態との非 A T 状態において、内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1 」～当選エリア「打順チャンス 1 2 」に当選した場合に、入賞した役に応じた補助遊技に係る制御（指示機能に係る制御）として、遊技者にとって有利な特典の付与に係る抽選を実行するように構成されている。A T 制御手段 2 0 0 は、当選エリア「打順チャンス 1 」～当選エリア「打順チャンス 1 2 」に当選し、かつ設定打順でストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 が押下操作されてチャンス役が入賞した場合と、当選エリア「打順チャンス 1 」～当選エリア「打順チャンス 1 2 」に当選し、かつ設定打順とは第 1 停止操作から異なる打順（非設定打順）でストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 が押下操作されて特殊小役が入賞した場合と、に、通常特典付与抽選を実行し、当選エリア「打順チャンス 1 」～当選エリア「打順チャンス 1 2 」に当選し、かつ設定打順又は設定打順と第 1 停止操作のみ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 が押下操作されて 1 枚役 D が入賞した場合に、特定特典付与抽選を実行する。

【 0 1 1 2 】

A T 制御手段 2 0 0 は、通常特典付与抽選として、開始条件が成立してから終了条件が成立するまでの 1 セットの A T 状態を貯留（ストック）するか否かを抽選により決定する。また、A T 制御手段 2 0 0 は、特定特典付与抽選として、2 セットの A T 状態をストックするか否かを抽選により決定する。A T 制御手段 2 0 0 は、1 セット以上の A T 状態のストックを決定した場合、A T 制御データ記憶手段 1 9 7 のストック記憶領域（不図示）にストックしているセット数を記憶する。

【 0 1 1 3 】

A T 制御手段 2 0 0 は、1 セット以上の A T 状態をストックした場合、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し、1 セットの A T 状態が開始及び終了した後に、ストックしていた 1 セットの A T 状態を開始するように構成されており、通常特典付与抽選及び特定特典付与抽選において 1 セットの A T 状態がストックされた場合に、A T 状態がストックされたことに基づき A T 状態を開始しないように構成されている。

【 0 1 1 4 】

本実施形態において、通常特典付与抽選で 1 セットの A T 状態のストックに当選する確率、つまり特典が付与される確率は、約 1 / 1 0 0 の確率に設定されている。また、特定特典付与抽選で 2 セットの A T 状態のストックに当選する確率、つまり特典が付与される確率は、約 1 / 1 0 0 の確率に設定されている。この、通常特典付与抽選又は特定特典付与抽選で特典が付与される確率が、本実施形態における非 A T 状態において当選エリア「打順チャンス 1 」～当選エリア「打順チャンス 1 2 」に当選した場合に特典を付与可能な第 1 確率を構成する。

【 0 1 1 5 】

A T 状態は、当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 4 」に当選した際にベル A ～ベル D の入賞補助が実行される補助遊技を実行可能な状態である。A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態における入賞補助として、ベル A ～ベル D を入賞可能にする正解打順を報知する表示を主制御表示装置 5 0 0 に表示させる。

【 0 1 1 6 】

この、規定投入数（3 枚）よりも多い配当（15 枚）が設定されたベル A ～ベル D の入賞補助が実行される補助遊技によってメダルの払い出しに関して非 A T 状態よりも遊技者にとって有利な A T 状態が、本実施形態における第 2 状態を構成し、通常区間、有利区間及び補助遊技に係る制御を行う A T 制御手段 2 0 0 が、本実施形態における補助遊技制御手段を構成する。

【 0 1 1 7 】

A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態の開始時に A T 制御データ記憶手段 1 9 7 の A T ゲーム数カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する初期値（50 ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、A T ゲーム数カウンタの記憶値を 1 ゲームに相当する値「1」で減算するデクリメント更新を実行する。

10

20

30

40

50

【0118】

また、A T 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「アラリプレイ」に当選した場合に、A T 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、A T 状態が継続する期間を加算（上乗せ）するか否かを決定する上乗せ抽選を実行するように構成されている。

【0119】

A T 制御手段 200 は、A T 状態における毎回の遊技の実行の都度実行するデクリメント更新によって A T ゲーム数カウンタの記憶値が値「0」になった場合に、ストック記憶領域を参照して 1 セット以上の A T 状態がストックされているか否かを判定する。A T 制御手段 200 は、A T 状態がストックされていないと判定した場合に、A T 状態の終了条件（A T 終了条件）が成立したと判定し、A T 状態を終了する。また、A T 制御手段 200 は、A T 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、A T 状態において第 2 有利区間カウンタ 197b の記憶値が値「2400」を超えた場合と、にも、A T 終了条件が成立したと判定し、A T 状態を終了する。

10

【0120】

A T 制御手段 200 は、A T ゲーム数カウンタの記憶値が値「0」になり、かつ 1 セットの A T 状態がストックされていないと判定したことに基づき A T 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、A T 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 A T 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。

20

【0121】

A T 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 A T 状態から通常非 A T 状態に移行する。一方、A T 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、A T 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、有利区間にに関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。

30

【0122】

また、A T 制御手段 200 は、A T 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 A T 状態を終了した場合と、A T 状態において第 2 有利区間カウンタ 197b の記憶値が値「2400」を超えたことに基づき A T 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、有利区間にに関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。

40

【0123】

また、本実施形態において、A T 制御手段 200 は、A T 状態において内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 12」に当選した場合に、設定打順報知制御を実行しないように構成されている。また、A T 制御手段 200 は、A T 状態において内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 12」に当選した場合に、設定打順報知制御を実行しないことにに基づき、通常特典付与抽選及び特定特典付与抽選を含む特典の付与に係る抽選を実行しないよう構成されている。

【0124】

つまり、A T 制御手段 200 は、A T 状態において当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 12」に当選した場合に、0 % の確率で特典を付与可能に設定されている。この、確率 0 % が、本実施形態における A T 状態において当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 12」に当選した場合に特典を付与可能な第 2 確率を構成する。

【0125】

50

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1」～当選エリア「打順ベル4」、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」を有しており、遊技状態に応じて入賞可能となる役が異なるように構成されている。

【0126】

<打順小役当選時において打順ごとに入賞可能になる小役>

図7は、非RT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B1～ストップボタンB3の打順によって入賞可能となる役に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、非RT状態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4」に当選した場合に、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下順序によらず、規定投入数よりも多い配当（15枚）に設定されたベルA～ベルDが入賞せず、規定投入数よりも少ない配当（1枚）に設定された1枚役Aが入賞するように構成されている。

10

【0127】

また、図7に示すように、スロットマシン1では、非RT状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合に、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下順序によらず、規定投入数よりも多い第1配当（15枚）に設定されたチャンス役と、規定投入数よりも多い第2配当（14枚）に設定された特殊小役と、が入賞せず、規定投入数よりも少ない第3配当（1枚）に設定された1枚役Dが入賞するように構成されている。

20

【0128】

このため、本実施形態のスロットマシン1では、非RT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RT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RT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。

20

【0129】

図8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B1～ストップボタンB3の打順によって入賞可能となる役について示す図である。図8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」～当選エリア「打順ベル4」に当選した場合に、ベルA～ベルD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。

30

【0130】

また、図8に示すように、スロットマシン1では、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル4」に当選し、かつストップボタンB1が第1停止操作される打順（打順1、打順2）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、ベルA～ベルDが入賞せず、1枚役Aが入賞するように構成されている。

【0131】

次に、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」の詳細について、説明する。本実施形態のスロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス6」に当選した場合、ストップボタンB2が第1停止操作される打順3又は打順4が、チャンス役又は1枚役Dを入賞可能にする設定打順として「設定されており、ストップボタンB1が第1停止操作される打順（打順1、打順2）と、ストップボタンB3が第1停止操作される打順（打順5、打順6）と、が、特殊小役が入賞する非設定打順として設定されている。

40

【0132】

また、スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス7」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合、ストップボタンB3が第1停止操作される打順5又は打順6が、チャンス役又は1枚役Dを入賞可能にする設定打順として「設定されており、ストップボタンB1が第1停止操作される打順（打順1、打順2）と、ストップボタンB2が第

50

1停止操作される打順（打順3、打順4）と、が、特殊小役が入賞する非設定打順として設定されている。

【0133】

<打順チャンスに含まれる小役の入賞図柄組合せ>

図4、図5、図9～図12を用いて、遊技状態がボーナス成立状態である状態で当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合に入賞する小役の詳細について説明する。図9は、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に含まれる小役であるチャンス役、特殊小役、1枚役D～1枚役Jの入賞図柄組合せ及び配当を示す図である。

【0134】

図9に示すように、チャンス役の入賞図柄組合せは「BL-BL-CH」である。図5に示すように、第1リールR1には、ベル図柄「BL」が4コマ以内の間隔で配置されている。また、第2リールR2には、ベル図柄「BL」が4コマ以内の間隔で配置されている。また、第3リールR3には、チェリー図柄「CH」が4コマ以内の間隔で配置されている。このため、チャンス役は、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず入賞可能な小役として構成されている。

10

【0135】

特殊小役の入賞図柄組合せは「RP-CH-BKA」である。図5に示すように、第1リールR1には、リプレイ図柄「RP」が4コマ以内の間隔で配置されている。また、第2リールR2には、チェリー図柄「CH」が4コマ以内の間隔で配置されている。また、第3リールR3には、ブランクA図柄「BKA」が4コマ以内の間隔で配置されている。このため、特殊小役は、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず入賞可能な小役として構成されている。

20

【0136】

1枚役Dの入賞図柄組合せは「RP-RP-BKB」であり、入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第1リールR1の図柄が特殊小役と共に通している。図5に示すように、第2リールR2には、リプレイ図柄「RP」が4コマ以内の間隔で配置されている。また、第3リールR3には、ブランクB図柄「BKB」が4コマ以内の間隔で配置されている。このため、1枚役Dは、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず入賞可能な小役として構成されている。

30

【0137】

1枚役Eの入賞図柄組合せは「BKA-RP-BKB」であり、入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第2リールR2の図柄が1枚役Dと共に通している。1枚役Fの入賞図柄組合せは「赤7-CH-BKA」であり、入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第3リールR3の図柄が特殊小役と共に通している。

【0138】

1枚役Gの入賞図柄組合せは「青7-BKB-BKC」であり、1枚役Hの入賞図柄組合せは「BAR-赤7-BKC」であり、1枚役Iの入賞図柄組合せは「BKC-青7-ST」であり、1枚役Jの入賞図柄組合せは「CH-BAR-ST」である。1枚役G～1枚役Jの入賞図柄組合せを構成する各リールの図柄は、チャンス役、特殊小役、1枚役D～1枚役Fの入賞図柄組合せを構成する各リールの図柄と重複しない図柄から構成されている。

40

【0139】

<打順チャンスに設定された第1停止操作の押下タイミング>

図10(A)は、遊技状態がボーナス成立状態である状態で当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス6」に当選し、ストップボタンB2が第1停止操作される場合におけるストップボタンB2の押下タイミングに応じて入賞する役(入賞役)について示す図である。

【0140】

図10(A)に示すように、リール制御手段130は、当選エリア「打順チャンス1」

50

に当選し、第2リールR2の停止番号0番、6番、12番、18番のコマに配列された図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングでストップボタンB2が押下操作された場合に、リール停止制御として枚数優先制御を実行し、15枚の配当に設定され、特殊小役、1枚役D～1枚役Fよりも多い配当に設定されているチャンス役の入賞図柄組合せ「BL-BL-CH」を構成するベル図柄「BL」を有効ラインL1上に停止表示し、当該遊技において入賞可能となる役をチャンス役に確定させる。

【0141】

一方、リール制御手段130は、当選エリア「打順チャンス1」に当選し、第2リールR2の停止番号1番～5番、7番～11番、13番～17番、19番のコマに配列された図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングでストップボタンB2が押下操作された場合に、リール停止制御として個数優先制御と停止制御テーブルを用いた停止制御とを実行し、1枚役Dの入賞図柄組合せ「RP-RP-BKB」を構成するリプレイ図柄「RP」を有効ラインL1上に停止表示し、当該遊技において入賞可能となる役を1枚役Dと、1枚役Eと、のいずれかに確定させる。

10

【0142】

リール制御手段130は、当選エリア「打順チャンス2」～当選エリア「打順チャンス6」に当選した場合についても、当選エリア「打順チャンス1」に当選した場合と略同様に、ストップボタンB2の押下タイミングによって枚数優先制御と個数優先制御とのいずれを実行するかが予め設定されている。リール制御手段130は、枚数優先制御を実行すると設定されている停止番号のコマに配列された図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングでストップボタンB2が押下操作された場合には、ベル図柄「BL」を有効ラインL1上に停止表示し、個数優先制御を実行すると設定されている停止番号のコマに配列された図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングでストップボタンB2が押下操作された場合には、リプレイ図柄「RP」を有効ラインL1上に停止表示する。

20

【0143】

また、図10(A)に示すように、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス6」は、リール制御手段130が枚数優先制御を実行することでチャンス役が入賞可能となるストップボタンB2の押下タイミングについて、それぞれ重複しない押下タイミングになるように構成されている。

30

【0144】

図10(B)は、遊技状態がボーナス成立状態である状態で当選エリア「打順チャンス7」～当選エリア「打順チャンス12」に当選し、ストップボタンB3が第1停止操作される場合におけるストップボタンB3の押下タイミングに応じた入賞役について示す図である。

30

【0145】

図10(B)に示すように、リール制御手段130は、当選エリア「打順チャンス7」に当選し、第3リールR3の停止番号0番、6番、12番、18番のコマに配列された図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングでストップボタンB3が押下操作された場合に、リール停止制御として枚数優先制御を実行し、15枚の配当に設定され、特殊小役、1枚役D～1枚役Fよりも多い配当に設定されているチャンス役の入賞図柄組合せ「BL-BL-CH」を構成するチェリー図柄「CH」を有効ラインL1上に停止表示し、当該遊技において入賞可能となる役をチャンス役に確定させる。

40

【0146】

一方、リール制御手段130は、当選エリア「打順チャンス7」に当選し、第3リールR3の停止番号1番～5番、7番～11番、13番～17番、19番のコマに配列された図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングでストップボタンB3が押下操作された場合に、リール停止制御として個数優先制御と停止制御テーブルを用いた停止制御とを実行し、1枚役Dの入賞図柄組合せ「RP-RP-BKB」を構成するブランクB図柄「BKB」を有効ラインL1上に停止表示し、当該遊技において入賞可能となる役を

50

1枚役Dと、1枚役Eと、のいずれかに確定させる。

【0147】

リール制御手段130は、当選エリア「打順チャンス8」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合についても、当選エリア「打順チャンス7」に当選した場合と略同様に、ストップボタンB3の押下タイミングによって枚数優先制御と個数優先制御とのいずれを実行するかが予め設定されている。リール制御手段130は、枚数優先制御を実行すると設定されている停止番号のコマに配列された図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングでストップボタンB3が押下操作された場合には、チェリー図柄「CH」を有効ラインL1上に停止表示し、個数優先制御を実行すると設定されている停止番号のコマに配列された図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングでストップボタンB3が押下操作された場合には、ランクB図柄「BKB」を有効ラインL1上に停止表示する。

10

【0148】

また、図10(B)に示すように、当選エリア「打順チャンス7」～当選エリア「打順チャンス12」は、リール制御手段130が枚数優先制御を実行することでチャンス役が入賞可能となるストップボタンB3の押下タイミングについて、それぞれ重複しない押下タイミングになるように構成されている。

【0149】

<打順チャンス当選時におけるリール停止制御>

図11(A)は、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」のうち、チャンス役、特殊小役、1枚役D～1枚役Jのすべてが重複当選する当選エリアである当選エリア「打順チャンス12」で重複当選する小役の入賞図柄組合せ及び配当を説明する図であり、図11(B)～図11(D)は、遊技状態がボーナス成立状態である状態で当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合に、ストップボタンB1～ストップボタンB3のそれぞれが第1停止操作された場合に有効ラインL1上に表示可能となる図柄組合せの数を説明する図である。

20

【0150】

図11(B)に示すように、スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス12」に当選し、かつストップボタンB1が第1停止操作された場合、リプレイ図柄「RP」を有効ラインL1上に停止表示することで特殊小役の入賞図柄組合せ「RP-CH-BKA」と、1枚役Dの入賞図柄組合せ「RP-RP-BKB」と、の2個の図柄組合せを有効ラインL1上に表示可能となり、ベル図柄「BL」、ランクA図柄「BKA」、赤7図柄「赤7」、青7図柄「青7」、BAR図柄「BAR」、ランクC図柄「BKC」、チエリー図柄「CH」のいずれかを有効ラインL1上に停止表示した場合には1個の図柄組合せを有効ラインL1上に表示可能になることから、個数優先制御によって停止表示する図柄として最も優先順位の高い図柄をリプレイ図柄「RP」に決定する。

30

【0151】

上述した通り、リプレイ図柄「RP」は、第1リールR1において、ストップボタンB1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配列されている。これにより、スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス12」に当選し、かつストップボタンB1が第1停止操作された場合、ストップボタンB1の押下タイミングによらずリプレイ図柄「RP」が有効ラインL1上に停止表示される。

40

【0152】

スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス12」に当選し、かつ第1停止操作がストップボタンB1に実行されて有効ラインL1を構成する第1リールR1の中段にリプレイ図柄「RP」が停止表示された場合、当該遊技で入賞可能となる小役が14枚の配当に設定された特殊小役と、1枚の配当に設定された1枚役Dと、に限定される。スロットマシン1では、第2停止操作がストップボタンB2、ストップボタンB3のいずれに実行された場合にも、リール制御手段130によって枚数優先制御が実行され、特殊小役の入賞図柄組合せ「RP-CH-BKA」を構成する図柄を有効ラインL1上に停止表示す

50

るリール停止制御が実行されることで、当該遊技において特殊小役が入賞する。

【0153】

図11(C)に示すように、スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス12」に当選し、かつトップボタンB2が第1停止操作された場合、チェリー図柄「CH」を有効ラインL1上に停止表示することで特殊小役の入賞図柄組合せ「RP-CH-BKA」と、1枚役Fの入賞図柄組合せ「赤7-CH-BKA」の2個の図柄組合せを有効ラインL1上に表示可能となり、リプレイ図柄「RP」を有効ラインL1上に停止表示することで1枚役Dの入賞図柄組合せ「RP-RP-BKB」と、1枚役Eの入賞図柄組合せ「BKA-RP-BKB」と、の2個の図柄組合せを有効ラインL1上に表示可能となり、ベル図柄「BL」、ランクB図柄「BKB」、赤7図柄「赤7」、青7図柄「青7」、BAR図柄「BAR」のいずれかを有効ラインL1上に停止表示した場合には1個の図柄組合せを有効ラインL1上に表示可能となる。10

【0154】

リール制御手段130は、チェリー図柄「CH」と、リプレイ図柄「RP」と、のそれを第2リールR2の中段に停止表示した場合における有効ラインL1上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によってチェリー図柄「CH」と、リプレイ図柄「RP」と、との間に優先順位をつけられないため、停止制御テーブル記憶手段194に記憶されている停止制御テーブルを用いたリール停止制御によって、チェリー図柄「CH」を有効ラインL1上に停止表示することを決定する。20

【0155】

上述した通り、チェリー図柄「CH」は、第2リールR2において、トップボタンB2の押下タイミングによらず有効ラインL1上に停止表示可能となるように配列されている。これにより、スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス12」に当選し、かつトップボタンB2が第1停止操作された場合、トップボタンB2の押下タイミングによらずチェリー図柄「CH」が有効ラインL1上に停止表示される。20

【0156】

スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス12」に当選し、かつ第1停止操作がトップボタンB2に実行されて有効ラインL1を構成する第2リールR2の中段にチェリー図柄「CH」が停止表示された場合、当該遊技で入賞可能となる小役が14枚の配当に設定された特殊小役と、1枚の配当に設定された1枚役Fと、に限定される。スロットマシン1では、第2停止操作がトップボタンB1、トップボタンB3のいずれに実行された場合にも、リール制御手段130によって枚数優先制御が実行され、特殊小役の入賞図柄組合せ「RP-CH-BKA」を構成する図柄を有効ラインL1上に停止表示するリール停止制御が実行されることで、当該遊技において特殊小役が入賞する。30

【0157】

図11(D)に示すように、スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス12」に当選し、かつトップボタンB3が第1停止操作された場合、チェリー図柄「CH」を有効ラインL1上に停止表示することでチャンス役の入賞図柄組合せ「BL-BL-CH」の1個の図柄組合せを有効ラインL1上に表示可能となり、ランクA図柄「BKA」を有効ラインL1上に停止表示することで特殊小役の入賞図柄組合せ「RP-CH-BKA」と、1枚役Fの入賞図柄組合せ「赤7-CH-BKA」と、の2個の図柄組合せを有効ラインL1上に表示可能となり、ランクB図柄「BKB」を有効ラインL1上に停止表示することで1枚役Dの入賞図柄組合せ「RP-RP-BKB」と、1枚役Eの入賞図柄組合せ「BKA-RP-BKB」と、の2個の図柄組合せを有効ラインL1上に表示可能となり、ランクC図柄「BKC」を有効ラインL1上に停止表示することで1枚役Gの入賞図柄組合せ「青7-BKB-BKC」と、1枚役Hの入賞図柄組合せ「BAR-赤7-BKC」と、の2個の図柄組合せを有効ラインL1上に表示可能となり、星図柄「ST」を有効ラインL1上に停止表示することで1枚役Iの入賞図柄組合せ「BKC-青7-ST」と、1枚役Jの入賞図柄組合せ「CH-BAR-ST」と、の2個の図柄組合せを有効ラインL1上に表示可能となる。4050

【0158】

リール制御手段130は、プランクA図柄「BKA」と、プランクB図柄「BKB」と、プランクC図柄「BKC」と、星図柄「ST」と、のそれぞれを第3リールR3の中段に停止表示した場合における有効ラインL1上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によってプランクA図柄「BKA」と、プランクB図柄「BKB」と、プランクC図柄「BKC」と、星図柄「ST」と、との間に優先順位をつけられないため、停止制御テーブル記憶手段194に記憶されている停止制御テーブルを用いたリール停止制御によって、プランクB図柄「BKB」を有効ラインL1上に停止表示することを決定する。

【0159】

上述した通り、プランクB図柄「BKB」は、第3リールR3において、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配列されている。これにより、スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス12」に当選し、かつストップボタンB3が第1停止操作された場合、ストップボタンB3の押下タイミングによらずプランクB図柄「BKB」が有効ラインL1上に停止表示される。

10

【0160】

スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス12」に当選し、かつ第1停止操作がストップボタンB3に実行されて有効ラインL1を構成する第3リールR3の中段にプランクB図柄「BKB」が停止表示された場合、当該遊技で入賞可能となる小役が1枚の配当に設定され1個の図柄組合せから入賞図柄組合せが構成された1枚役Dと、1枚の配当に設定され1個の図柄組合せから入賞図柄組合せが構成された1枚役Eと、に限定される。スロットマシン1では、第2停止操作がストップボタンB1、ストップボタンB3のいずれに実行された場合にも、リール制御手段130によって停止制御テーブルを用いたリール停止制御が実行され、1枚役Dの入賞図柄組合せ「RP - RP - BKB」を構成する図柄を有効ラインL1上に停止表示するリール停止制御が実行されることで、当該遊技において1枚役Dが入賞する。

20

【0161】

なお、スロットマシン1では、図10(B)に示したように、第1停止操作されるストップボタンB3の押下タイミングが、第3リールR3の停止番号5番、11番、17番のコマに配列された図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングであった場合、リール制御手段130によって枚数優先制御が実行され、15枚の配当に設定されたチャンス役の入賞図柄組合せ「BL - BL - CH」を構成するチェリー図柄「CH」が有効ラインL1上に停止表示されることで、当該遊技において入賞可能となる役がチャンス役に確定される。

30

【0162】

<打順チャンス当選時における入賞補助演出>

図12は、非AT状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス6」に当選した場合に、演出制御手段180が実行する入賞補助演出を示す図である。図12に示すように、演出制御手段180は、表示装置330に、設定打順のうち第1停止操作を実行するストップボタンがストップボタンB2であることを報知する第1入賞補助演出指標330aを表示するとともに、第1リールR1の近傍と第3リールR3の近傍とのそれぞれに同一の内容の第2入賞補助演出指標330bを表示することで、設定打順のうち第2停止操作を実行するストップボタンがストップボタンB1又はストップボタンB3であることを報知する入賞補助演出を実行する。

40

【0163】

図12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「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス6」の当選に基づき演出制御手段180による入賞補助演出が実行され、第1入賞補助演出指標330aが表示装置330に表示された場合、当該遊技において当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス6」のいずれに当選しているかを遊技者が判別できない構成となっている。

50

【 0 1 6 4 】

また、スロットマシン1では、図10(A)に示したように、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス6」に当選し、ストップボタンB2が第1停止操作される場合、ストップボタンB2の押下タイミングが各当選エリアに設定されている所定の押下タイミング(例えば、当選エリア「打順チャンス1」であれば第2リールR2の停止番号0番、6番、12番、18番のコマに配列された図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミング)である場合に限り、チャンス役が入賞するとともに、チャンス役が入賞可能となるストップボタンB2の押下タイミングについて、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス6」のそれぞれで重複しないように構成されている。

【 0 1 6 5 】

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、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス6」の当選に基づき演出制御手段180による入賞補助演出が実行され、第1入賞補助演出指標330aが表示装置330に表示された場合、6種類の当選エリアのうちいずれか1つに当選し、該当選した当選エリアに設定された所定の押下タイミングでストップボタンB2が第1停止操作された場合に限りチャンス役が入賞することから、1/6の確率でチャンス役が入賞し、5/6の確率で1枚役Dが入賞する。

【 0 1 6 6 】

なお、演出制御手段180は、非AT状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス7」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合、表示装置330に、設定打順のうち第1停止操作を実行するストップボタンがストップボタンB3であることを報知する第1入賞補助演出指標330aを表示するとともに、第1リールR1の近傍と第2リールR2の近傍とのそれぞれに同一の内容の第2入賞補助演出指標330bを表示することで、設定打順のうち第2停止操作を実行するストップボタンがストップボタンB1又はストップボタンB2であることを報知する入賞補助演出を実行するため、当該遊技において当選エリア「打順チャンス7」～当選エリア「打順チャンス12」のいずれに当選しているかを遊技者が判別できない構成となっている。

【 0 1 6 7 】

また、スロットマシン1では、図10(B)に示したように、当選エリア「打順チャンス7」～当選エリア「打順チャンス12」に当選し、ストップボタンB3が第1停止操作される場合、ストップボタンB3の押下タイミングが各当選エリアに設定されている所定の押下タイミング(例えば、当選エリア「打順チャンス7」であれば第3リールR3の停止番号0番、6番、12番、18番のコマに配列された図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミング)である場合に限り、チャンス役が入賞するとともに、チャンス役が入賞可能となるストップボタンB3の押下タイミングについて、当選エリア「打順チャンス7」～当選エリア「打順チャンス12」のそれぞれで重複しないように構成されている。

【 0 1 6 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では、当選エリア「打順チャンス7」～当選エリア「打順チャンス12」の当選に基づき演出制御手段180による入賞補助演出が実行され、第1入賞補助演出指標330aが表示装置330に表示された場合、6種類の当選エリアのうちいずれか1つに当選し、該当選した当選エリアに設定された所定の押下タイミングでストップボタンB3が第1停止操作された場合に限りチャンス役が入賞することから、1/6の確率でチャンス役が入賞し、5/6の確率で1枚役Dが入賞する。

【 0 1 6 9 】

<チャンス役、特殊小役、1枚役Dの入賞時における演出>

本実施形態の演出制御手段180は、入賞役に応じた演出として、表示装置330に入賞役に応じた動画又は静止画(入賞映像)を表示する入賞映像演出と、音響装置340から入賞役に応じた音声(入賞音)を出力する入賞音演出と、発光装置350を入賞役に応

10

20

30

40

50

じた態様で発光（入賞フラッシュ）させる入賞フラッシュ演出と、を実行可能に構成されている。

【0170】

図13は、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」の当選時において入賞可能となるチャンス役、特殊小役及び1枚役Dの入賞時に実行される演出について示す図である。

【0171】

図13に示すように、本実施形態の演出制御手段180は、チャンス役が入賞した場合と、特殊小役が入賞した場合と、において、共通の入賞音である通常入賞音を音響装置340から出力するように構成されている。本実施形態において、通常入賞音は、単音又は和音の効果音から構成されている。10

【0172】

また、演出制御手段180は、チャンス役が入賞した場合と、特殊小役が入賞した場合と、において、共通の入賞フラッシュである通常入賞フラッシュを発光装置350から実行するように構成されている。本実施形態において、通常入賞フラッシュは、単色の光を複数回点灯及び消灯することで単色の光で点滅するフラッシュ演出から構成されている。10

【0173】

また、演出制御手段180は、チャンス役が入賞した場合と、特殊小役が入賞した場合と、において、共通の入賞フラッシュである通常入賞映像を表示装置330に表示するように構成されている。本実施形態において、通常入賞映像は、白色の図形が出現する映像から構成される。20

【0174】

このように、本実施形態の演出制御手段180は、チャンス役が入賞した場合と、特殊小役が入賞した場合と、において、表示装置330を用いた演出、音響装置340を用いた演出及び発光装置350を用いた演出のすべての入賞に係る演出について、共通の演出を実行するように構成されている。20

【0175】

一方、本実施形態の演出制御手段180は、1枚役Dが入賞した場合において、通常入賞音とは異なる特別入賞音を音響装置340から出力し、通常入賞フラッシュとは異なる特別入賞フラッシュを発光装置350から実行し、通常入賞映像とは異なる特別入賞映像を表示装置330に表示するように構成されている。30

【0176】

本実施形態において、特別入賞音は、キャラクタの音声を用いた効果音から構成され、通常入賞音よりも遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる音声から構成されている。また、特別入賞フラッシュは、複数の色の光が複数回点灯及び消灯を繰り返すことで多様な色の光で点滅するフラッシュ演出から構成され、通常入賞フラッシュよりも遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる発光態様から構成されている。そして、特別入賞映像は、通常入賞映像において白色の図形が出現したタイミングで、金色の図形が出現することで、通常入賞映像よりも遊技者の遊技に対する興趣を向上させができる表示態様から構成されている。40

【0177】

4. 本実施形態のまとめ

上述したように、本実施形態のスロットマシン1では、遊技状態がボーナス成立状態で、かつ非A T状態である状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合に、チャンス役又は1枚役Dを入賞可能にする設定打順のうち第1停止操作を実行する打順を報知する設定打順報知制御及び入賞補助演出が実行されるように構成されている。

【0178】

また、スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選し、かつ設定打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操50

作される場合において、それぞれに設定されている所定の押下タイミングで第1停止操作が実行された場合には15枚の配当に設定されたチャンス役が入賞し、チャンス役が入賞しない押下タイミングで第1停止操作がなされた場合には1枚の配当に設定された1枚役Dが入賞するように構成されており、チャンス役の入賞確率が1/6に設定され、1枚役Dの入賞確率が5/6に設定されている。

【0179】

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、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス4」の当選時に、設定打順補助制御及び入賞補助演出に従う遊技を実行した場合に、当該遊技においてメダルを獲得することが難しい構成となっている。

10

【0180】

しかしながら、上述した通り、本実施形態のAT制御手段200は、非AT状態において、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選し、かつ1枚役Dが入賞した場合に、チャンス役又は特殊小役が入賞した場合に実行する通常特典抽選よりも遊技者にとって有利な特定特典付与抽選を実行するように構成されている。

【0181】

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、非AT状態において設定打順補助制御及び入賞補助演出が実行された際に、設定打順補助制御及び入賞補助演出で報知される設定打順のうち第1停止操作に設定されたストップボタンを押下する遊技を実行することで、1/6の確率で15枚の配当に設定されたチャンス役が入賞するため、規定投入数よりも多い配当に設定されたチャンス役の入賞によってメダルを獲得できるとともに、5/6の確率でチャンス役が入賞せず1枚の配当に設定された1枚役Dが入賞する場合にも、チャンス役が入賞した際に実行される通常特典付与抽選よりも有利な特定特典付与抽選が実行されるため、メダルを獲得できなかった場合にも遊技者にとって有利な制御が実行されることで、設定打順に従った遊技に対する遊技者の興趣を向上させることができる。

20

【0182】

また、スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」の当選時に、設定打順補助制御及び入賞補助演出に従った遊技が実行され、設定打順のうち第1停止操作に設定されたストップボタンが押下操作された場合に、1/6の確率で第1配当としての15枚の配当に設定されたチャンス役が入賞し、5/6の確率で第3配当としての1枚の配当に設定された1枚役Dが入賞するため、チャンス役の入賞する確率を引き下げることで設定打順のうち第1停止操作に設定されたストップボタンを押下操作する遊技が実行される場合のメダルの獲得率の期待値の下限を引き下げができる。

30

【0183】

また、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、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合において、第1停止操作から設定打順とは異なる非設定打順でストップボタンB1～ストップボタンB3を押下操作する遊技を実行することで、確実に第2配当としての14枚の配当に設定された特殊小役を入賞させることができ、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合におけるメダルの獲得率を高めることができる。

40

【0184】

このため、本実施形態のスロットマシン1は、演出状態がAT状態に移行した場合に、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」の当選時に、設定打順補助制御及び入賞補助演出を実行しないように構成されているとともに、AT状態における当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」の当選時に、チャンス役が入賞した場合と、特殊小役が入賞した場合と、1枚役Dが入賞した場合と、のいずれの場合にも遊技者にとって有利となる補助遊技に係る制御を実行しないように構成されている。

50

【 0 1 8 5 】

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、A T状態でかつ当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合に、設定打順でストップボタンB1～ストップボタンB3を押下操作する場合よりも非設定打順でストップボタンB1～ストップボタンB3を押下操作した場合の方が、メダルを獲得する可能性が高くなっている。

【 0 1 8 6 】

ここで、図8に示したように、本実施形態のスロットマシン1は、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」のいずれにおいても設定打順に設定されていない共通の非設定打順として、打順1及び打順2が設定された構成となっている。

10

【 0 1 8 7 】

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、A T状態であり、かつ入賞補助が実行されず遊技者が任意の操作態様でストップボタンB1～ストップボタンB3を押下操作する場合に、打順1又は打順2のストップボタンB1を第1停止操作する打順でストップボタンB1～ストップボタンB3を押下操作することで、規定投入数(3枚)よりも多い14枚の配当に設定された特殊小役を入賞させることができるために、A T状態での当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」の当選時において、共通の非設定打順で遊技を実行することで特殊小役が入賞するため、遊技者にストレスを与えることなく容易にメダルを獲得させることができる。

【 0 1 8 8 】

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、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合、15枚の払い出しが実行されるチャンス役が入賞した場合と、14枚の払い出しが実行される特殊小役が入賞した場合と、に共通の演出(通常入賞音の出力、通常入賞フラッシュの実行、通常入賞映像の表示)が実行され、1枚の払い出ししか実行されないものの非A T状態において遊技者にとって有利な特典付与抽選が実行される1枚役Dが入賞した場合に、チャンス役又は特殊小役が入賞した場合に実行される演出よりも遊技者に遊技に対する興味を向上させることができる演出(特別入賞音の出力、特別入賞フラッシュの実行、特別入賞映像の表示)が実行される。

20

【 0 1 8 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は、非A T状態であり、かつ当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合に、設定打順補助制御によって設定打順のうち第1停止操作に設定されたストップボタンが報知されることで、設定打順補助制御に従った遊技が実行され、設定打順のうち第1停止操作に設定されたストップボタンが押下操作された場合に、1/6の確率で第1配当としての15枚の配当に設定されたチャンス役が入賞し、5/6の確率で第3配当としての1枚の配当に設定された1枚役Dが入賞するため、チャンス役の入賞する確率を引き下げることで設定打順のうち第1停止操作に設定されたストップボタンを押下操作する遊技が実行される場合のメダルの獲得率の期待値の下限を引き下げることができる。

30

【 0 1 9 0 】

また、スロットマシン1は、A T状態であり、かつ当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合に、設定打順補助制御が実行されないことで、遊技者が任意の操作態様でストップボタンB1～ストップボタンB3を押下操作する場合に、打順1又は打順2のストップボタンB1を第1停止操作する打順でストップボタンB1～ストップボタンB3を押下操作することで、規定投入数(3枚)よりも多い14枚の配当に設定された特殊小役を入賞させることができるために、A T状態での当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」の当選時において、共通の非設定打順で遊技を実行することで特殊小役が入賞するため、遊技者にストレスを与えることなく容易にメダルを獲得させることができる。

40

【 0 1 9 1 】

50

そして、スロットマシン1は、非A T状態で当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合において、規定投入数よりも多い配当が設定されているものの通常特典抽選が実行されるチャンス役又は特殊小役が入賞した場合には、共通の演出を実行するとともに、規定投入数よりも少ない配当が設定されているものの通常特典抽選よりも遊技者にとって有利な特定特典付与抽選が実行される1枚役Dが入賞した場合には、チャンス役又は特殊小役が入賞した場合に実行される演出よりも遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる演出を実行することで、当該遊技において獲得できたメダルの枚数が少なくともA T状態に移行し多くのメダルを獲得可能になる可能性がチャンス役及び特殊小役の入賞時よりも高い1枚役Dの入賞時に、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる演出を実行でき、スロットマシン1の設計自由度を維持しつつ遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる演出を実現できる。

【0192】

また、スロットマシン1は、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選し、設定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、チャンス役が入賞した場合と1枚役Dが入賞した場合とで異なる演出を実行する、つまり同一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入賞した役に応じた適切な演出を実行することができる。

【0193】

また、スロットマシン1は、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選し、チャンス役が入賞した場合と特殊小役が入賞した場合と共に実行する、つまり規定投入数よりも多い配当に設定され遊技者にメダルを獲得させるために設けられている共通の機能を有する小役の入賞時に共通の演出を実行することができ、入賞した役に応じた適切な演出を実行することができるとともに、機能が共通した複数の小役の入賞時の演出を共通化することで、演出に係るデータ容量を削減することができる。

【0194】

この、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」が、本実施形態における複数の打順当選態様を構成し、15枚の配当に設定されたチャンス役が、本実施形態における第1配当の小役を構成し、14枚の配当に設定された特殊小役が、本実施形態における第2配当の小役を構成し、1枚の配当に設定された1枚役Dが、本実施形態における第3配当の小役を構成し、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」のいずれにおいても設定打順に設定されていない打順1及び打順2が、本実施形態における共通の特定非設定打順を構成する。

【0195】

また、チャンス役及び特殊小役が入賞した場合に実行される通常入賞音の出力、通常入賞フラッシュの実行、通常入賞映像の表示が、本実施形態における共通の第1入賞演出を構成し、1枚役Dが入賞した場合に実行される特別入賞音の出力、特別入賞フラッシュの実行、特別入賞映像の表示が、本実施形態における第2入賞演出を構成する。また、通常入賞音が、本実施形態における第1入賞音を構成し、特別入賞音が、本実施形態における第2入賞音を構成し、通常入賞フラッシュが、本実施形態における第1発光演出を構成し、特別入賞フラッシュが、本実施形態における第2発光演出を構成する。また、演出制御手段180が、本実施形態における音声制御手段及びランプ制御手段を構成する。

【0196】

ここで、上述した通り、本実施形態のスロットマシン1では、打順1又は打順2でストップボタンB1～ストップボタンB3を押下操作した場合に、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」の当選時に確実に特殊小役が入賞する構成となっていることから、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合に15枚の配当が設定されたベルA～ベルDが入賞する当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル4」について、打順1又は打順2が正解打順に設定されていない構成となっている。

【0197】

10

20

30

40

50

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、打順1又は打順2で継続して遊技を実行した場合にも、過度なメダルの払い出しが実行されてしまい遊技機の商品性が低下してしまうことを防止することができる。

【0198】

なお、本実施形態のスロットマシン1は、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合に15枚の配当が設定されたベルA～ベルDが入賞する当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル4」について、打順1又は打順2が正解打順に設定されていない構成となっており、遊技状態がボーナス成立状態であり、かつ打順1又は打順2で継続して遊技を実行した場合に、15枚の配当に設定された小役が入賞しない構成となっているが、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」の当選時に14枚の配当に設定された特殊小役が入賞することで、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17500ゲーム）の遊技が打順1又は打順2のみのストップボタンB1～ストップボタンB3の操作で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（出玉率）が60%以上となるように構成されている。

【0199】

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、
演出を制御する演出制御手段（180）と、を備え、
前記内部抽選には、打順当選態様が抽選の対象に含まれ、
前記打順当選態様は、第1配当の小役と、第2配当の小役と、第3配当の小役と、が重複当選する当選態様であり、
前記第1配当は、前記第2配当及び前記第3配当よりも高い配当であり、
前記第2配当は、前記第3配当よりも高い配当であり、
前記打順当選態様には、前記複数のストップボタンの押下順序として設定打順が予め設定されており、

前記打順当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で押下された場合に、前記第1配当の小役又は前記第3配当の小役が入賞可能であり、

前記打順当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で押下された場合に、前記第2配当の小役が入賞し、

前記演出制御手段は、第1入賞演出と、第2入賞演出と、を実行可能であり、
前記第1入賞演出は、前記打順当選態様に当選し、かつ前記第1配当の小役が入賞した場合と、前記打順当選態様に当選し、かつ前記第2配当の小役が入賞した場合と、に共通して実行される演出であり、

前記第2入賞演出は、前記打順当選態様に当選し、かつ前記第3配当の小役が入賞した場合に実行される演出である。

【0200】

この構成により、本実施形態のスロットマシン1は、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合に、設定打順補助制御によって設定打順のうち第1停止操作に設定されたストップボタンが報知されることで、設定打順補助制御に従った遊技が実行され、設定打順のうち第1停止操作に設定されたストップボタンが押下操作された場合に、1/6の確率で第1配当としての15枚の配当に設定されたチャンス役が入賞し、5/6の確率で第3配当としての1枚の配当に設定された1枚役Dが入賞するため、チャンス役の入賞する確率を引き下げることで設定打順のうち第1停止操作に設定されたストップボタンを押下操作する遊技が実行される場合のメダルの獲得率の期待値の下限を引き下げることができるとともに、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した遊技において1枚役Dよりも多い配当が設定されてい

10

20

30

40

50

るもののが通常特典抽選が実行されるチャンス役又は特殊小役が入賞した場合には、共通の演出を実行し、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した遊技においてチャンス役及び特殊小役よりも少ない配当が設定されているものの通常特典抽選よりも遊技者にとって有利な特定特典付与抽選が実行される1枚役Dが入賞した場合には、チャンス役又は特殊小役が入賞した場合に実行される演出よりも遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる演出を実行することで、当該遊技において獲得できたメダルの枚数が少なくともA T状態に移行し多くのメダルを獲得可能になる可能性がチャンス役及び特殊小役の入賞時よりも高い1枚役Dの入賞時に、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる演出を実行でき、スロットマシン1の設計自由度を維持しつつ遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる演出を実現できる。

10

【0201】

また、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、
音声を制御する音声制御手段(180)と、を備え、
前記内部抽選には、打順当選態様が抽選の対象に含まれ、
前記打順当選態様は、第1配当の小役と、第2配当の小役と、第3配当の小役と、が重複当選する当選態様であり、
前記第1配当は、前記第2配当及び前記第3配当よりも高い配当であり、
前記第2配当は、前記第3配当よりも高い配当であり、
前記打順当選態様には、前記複数のストップボタンの押下順序として設定打順が予め設定されており、

20

前記打順当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で押下された場合に、前記第1配当の小役又は前記第3配当の小役が入賞可能であり、

前記打順当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で押下された場合に、前記第2配当の小役が入賞し、

前記音声制御手段は、第1入賞音と、第2入賞音と、を出力可能であり、

前記第1入賞音は、前記打順当選態様に当選し、かつ前記第1配当の小役が入賞した場合と、前記打順当選態様に当選し、かつ前記第2配当の小役が入賞した場合と、に共通して出力される音声であり、

30

前記第2入賞音は、前記打順当選態様に当選し、かつ前記第3配当の小役が入賞した場合に出力される音声である。

【0202】

この構成により、本実施形態のスロットマシン1は、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合に、設定打順補助制御によって設定打順のうち第1停止操作に設定されたストップボタンが報知されることで、設定打順補助制御に従った遊技が実行され、設定打順のうち第1停止操作に設定されたストップボタンが押下操作された場合に、1/6の確率で第1配当としての15枚の配当に設定されたチャンス役が入賞し、5/6の確率で第3配当としての1枚の配当に設定された1枚役Dが入賞するため、チャンス役の入賞する確率を引き下げることで設定打順のうち第1停止操作に設定されたストップボタンを押下操作する遊技が実行される場合のメダルの獲得率の期待値の下限を引き下げることができるとともに、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した遊技において1枚役Dよりも多い配当が設定されているものの通常特典抽選が実行されるチャンス役又は特殊小役が入賞した場合には、共通の通常入賞音を出力し、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した遊技においてチャンス役及び特殊小役よりも少ない配当が設定されているものの通常特典抽選よりも遊技者にとって有利な特定特典付与抽選が実行される1枚役Dが入賞した場合には、チャンス役又は特殊小役が入賞した場合に出力される音声よりも遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる特別入賞音を出力することで、当該遊技に

40

50

おいて獲得できたメダルの枚数が少なくとも A T 状態に移行し多くのメダルを獲得可能になる可能性がチャンス役及び特殊小役の入賞時よりも高い 1 枚役 D の入賞時に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる音声を出力でき、スロットマシン 1 の設計自由度を維持しつつ遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる演出を実現できる。

【 0 2 0 3 】

また、本実施形態の遊技機（1）は、
複数のリール（R 1，R 2，R 3）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（B 1，B 2，B 3）と、
役の内部抽選を行う内部抽選手段（120）と、
ランプを制御するランプ制御手段（180）と、を備え、
前記内部抽選には、打順当選態様が抽選の対象に含まれ、
前記打順当選態様は、第1配当の小役と、第2配当の小役と、第3配当の小役と、が重複当選する当選態様であり、
前記第1配当は、前記第2配当及び前記第3配当よりも高い配当であり、
前記第2配当は、前記第3配当よりも高い配当であり、
前記打順当選態様には、前記複数のストップボタンの押下順序として設定打順が予め設定されており、
前記打順当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で押下された場合に、前記第1配当の小役又は前記第3配当の小役が入賞可能であり、
前記打順当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で押下された場合に、前記第2配当の小役が入賞し、
前記ランプ制御手段は、第1発光演出と、第2発光演出と、を実行可能であり、
前記第1発光演出は、前記打順当選態様に当選し、かつ前記第1配当の小役が入賞した場合と、前記打順当選態様に当選し、かつ前記第2配当の小役が入賞した場合と、に共通して実行される発光演出であり、
前記第2発光演出は、前記打順当選態様に当選し、かつ前記第3配当の小役が入賞した場合に実行される発光演出である。

【 0 2 0 4 】

この構成により、本実施形態のスロットマシン 1 は、当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 12」に当選した場合に、設定打順補助制御によって設定打順のうち第1停止操作に設定されたストップボタンが報知されることで、設定打順補助制御に従った遊技が実行され、設定打順のうち第1停止操作に設定されたストップボタンが押下操作された場合に、1 / 6 の確率で第1配当としての 15 枚の配当に設定されたチャンス役が入賞し、5 / 6 の確率で第3配当としての 1 枚の配当に設定された 1 枚役 D が入賞するため、チャンス役の入賞する確率を引き下げることで設定打順のうち第1停止操作に設定されたストップボタンを押下操作する遊技が実行される場合のメダルの獲得率の期待値の下限を引き下げることができるとともに、当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 12」に当選した遊技において 1 枚役 D よりも多い配当が設定されているものの通常特典抽選が実行されるチャンス役又は特殊小役が入賞した場合には、共通の通常入賞フラッシュを実行し、当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 12」に当選した遊技においてチャンス役及び特殊小役よりも少ない配当が設定されているものの通常特典抽選よりも遊技者にとって有利な特定特典付与抽選が実行される 1 枚役 D が入賞した場合には、チャンス役又は特殊小役が入賞した場合に実行される発光態様よりも遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる特別入賞フラッシュを実行することで、当該遊技において獲得できたメダルの枚数が少なくとも A T 状態に移行し多くのメダルを獲得可能になる可能性がチャンス役及び特殊小役の入賞時よりも高い 1 枚役 D の入賞時に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる入賞フラッシュを実行でき、スロットマシン 1 の設計自由度を維持しつつ遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる演出を実現できる。

【 0 2 0 5 】

10

20

30

40

50

5. 変形例

なお、本実施形態において、演出制御手段180は、チャンス役の入賞時と、特殊小役の入賞時と、に入賞音、入賞フラッシュ、入賞映像のすべてが共通した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180は、例えば、チャンス役の入賞時と、特殊小役の入賞時と、に共通の入賞音を出力するものの、入賞フラッシュについて、それぞれ異なる入賞フラッシュを実行し、入賞映像について、それぞれ異なる入賞映像を表示するように構成されていてもよい。また、演出制御手段180は、例えば、チャンス役の入賞時と、特殊小役の入賞時と、に共通の入賞フラッシュを実行するものの、入賞音について、それぞれ異なる入賞音を出力し、入賞映像について、それぞれ異なる入賞映像を表示するように構成されていてもよい。

10

【0206】

つまり、演出制御手段180は、チャンス役の入賞時と、特殊小役の入賞時と、において、少なくとも一部で共通する演出を実行し、他の部分で差異を有する演出を実行するように構成されていてもよく、1枚役Dの入賞時と異なる演出を実行するように構成されていればよい。

【0207】

また、本実施形態において、演出制御手段180は、入賞フラッシュとして発光装置350を発光させ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180は、例えば、リールユニット310に設けられており、第1リールR1～第3リールR3の裏側から第1リールR1～第3リールR3に配列された図柄に向けて光を照射するリールバックライトを用いて、チャンス役の入賞時と特殊小役の入賞時とに第1発光演出を実行し、1枚役Dの入賞時に第2発光演出を実行するように構成されていてもよい。

20

【0208】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、チャンス役の入賞時と、特殊小役の入賞時と、1枚役Dの入賞時と、に入賞音、入賞フラッシュ、入賞映像を用いた演出を実行可能に構成されているが、これに限定されない。スロットマシン1は、例えば、チャンス役の入賞時と、特殊小役の入賞時と、1枚役Dの入賞時と、に遊技の進行を遅延させるフリーズを発生させ、チャンス役の入賞時と、特殊小役の入賞時と、に共通のフリーズ演出から構成された第1入賞演出を実行し、1枚役Dの入賞時に第1入賞演出として実行するフリーズ演出とは異なるフリーズ演出から構成された第2入賞演出を実行するように構成されていてもよい。

30

【0209】

また、本実施形態において、AT制御手段200は、非AT状態において当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合に、通常特典付与抽選又は特定特典付与抽選を実行することで第1確率として約1/100の確率で特典を付与可能に構成され、AT状態において当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合に、特典の付与に係る制御を実行しないことで第2確率として0%の確率で特典を付与可能に構成されているが、これに限定されない。AT制御手段200は、例えば、AT状態において当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合に、約1/200等、第1確率よりも低確率で特典を付与可能に構成されていてもよい。

40

【0210】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、複数のリールとして3本のリールを有しているが、これに限らず、例えば、4本のリールを有していてもよい。

【0211】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、ベルA～ベルDを入賞可能にする正解打順が設定された当選エリアとして、打順3～打順6が正解打順に設定された当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル4」を有しているが、これに限らず、打順1が正解打順に設定された当選エリア「打順ベル5」や、打順2が正解打順に設定された当選

50

エリア「打順ベル6」を有するように構成されていてもよい。

【0212】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、第1配当の小役として15枚の配当に設定されたチャンス役を有し、第2配当の小役として14枚の配当に設定された特殊小役を有し、第3配当の小役として1枚の配当に設定された1枚役D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、第1配当が第2配当及び第3配当よりも高い配当に設定され、第2配当が第3配当よりも高い配当に設定されていればよく、例えば、第3配当の小役が、第1配当及び第2配当よりも低い配当であれば、規定投入数(3枚)よりも多い配当に設定されていてもよい。また、スロットマシン1は、第2配当が第3配当よりも高く、第1配当よりも低い配当であれば、規定投入数(3枚)と同数又は規定投入数よりも少ない配当に設定されていてもよい。

10

【0213】

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】

【0214】

- 1 スロットマシン(遊技機)
- 120 内部抽選手段
- 180 演出制御手段(音声制御手段、ランプ制御手段)
- B1 ストップボタン
- B2 ストップボタン
- B3 ストップボタン
- R1 第1リール
- R2 第2リール
- R3 第3リール

20

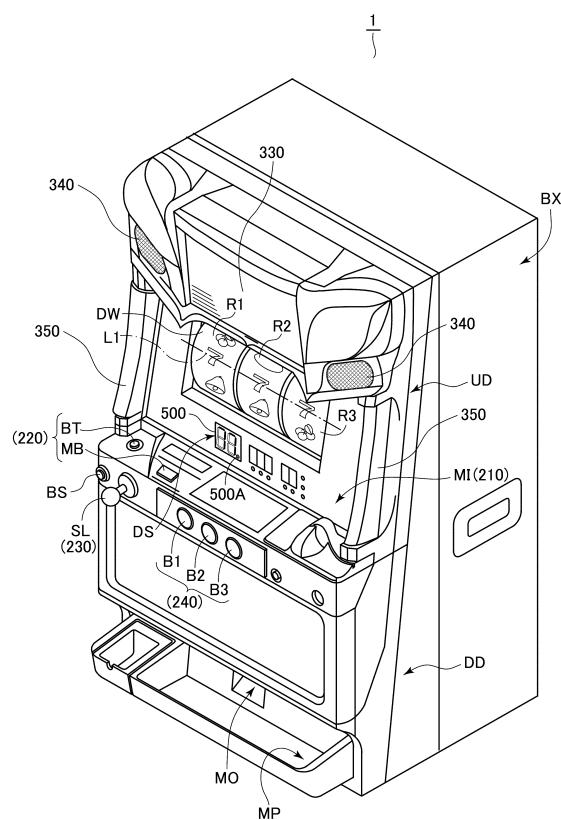
30

40

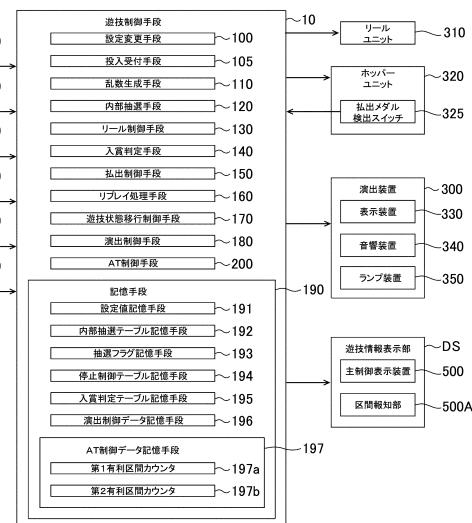
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



【図 3】

【図 4】

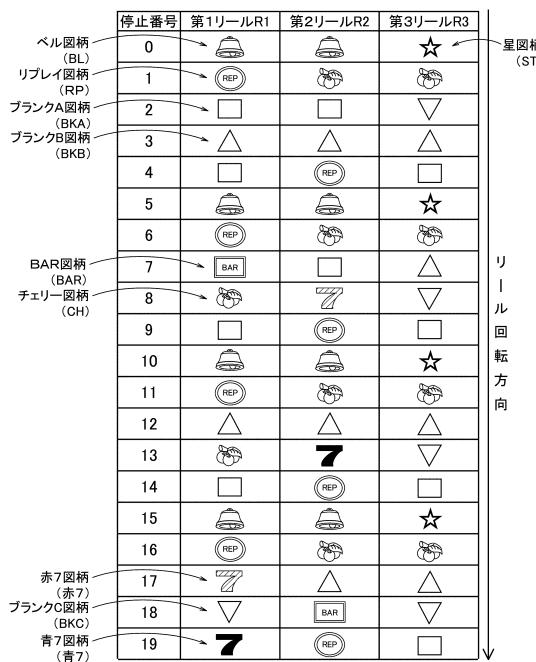
30

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	
小役	打順ペル1 打順ペル2 打順ペル3 打順ペル4 打順チヤンス1 打順チヤンス2 打順チヤンス3 打順チヤンス4 打順チヤンス5 打順チヤンス6 打順チヤンス7 打順チヤンス8 打順チヤンス9 打順チヤンス10 打順チヤンス11 打順チヤンス12 レア役	打順ペル1 打順ペル2 打順ペル3 打順ペル4 打順チヤンス1 打順チヤンス2 打順チヤンス3 打順チヤンス4 打順チヤンス5 打順チヤンス6 打順チヤンス7 打順チヤンス8 打順チヤンス9 打順チヤンス10 打順チヤンス11 打順チヤンス12 レア役	打順ペル1 打順ペル2 打順ペル3 打順ペル4 打順チヤンス1 打順チヤンス2 打順チヤンス3 打順チヤンス4 打順チヤンス5 打順チヤンス6 打順チヤンス7 打順チヤンス8 打順チヤンス9 打順チヤンス10 打順チヤンス11 打順チヤンス12 レア役	全小役	小役	全1枚役
ボーナス & 小役	RBB & 1枚役					
ボーナス	RBB					
リプレイ	通常リプレイ1 通常リプレイ2 レアリプレイ		通常リプレイ 通常リプレイ2 レアリプレイ		不当選 ハズレ	

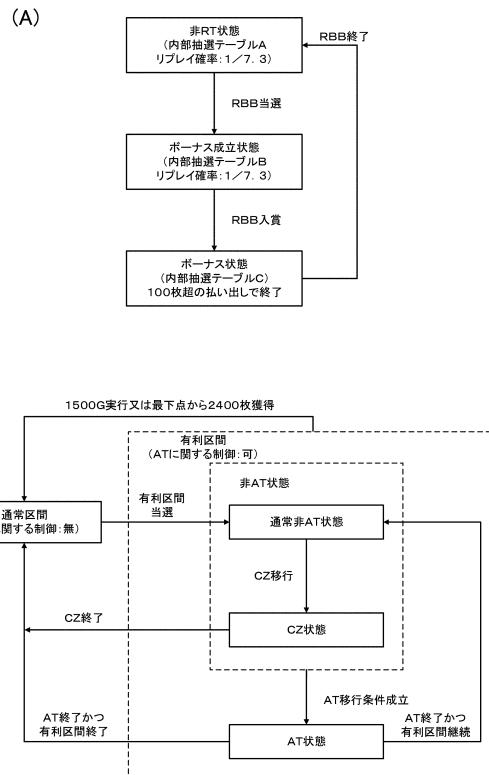
40

当選エリア	当選する小役
打順ペル1	ペルA、1枚役A、1枚役B
打順ペル2	ペルB、1枚役A、1枚役D
打順ペル3	ペルC、1枚役A、1枚役D
打順ペル4	ペルD、1枚役A、1枚役C
打順チヤンス1	チヤンス役、特殊小役、1枚役D～1枚役F
打順チヤンス2	チヤンス役、特殊小役、1枚役D～1枚役G
打順チヤンス3	チヤンス役、特殊小役、1枚役D～1枚役F、1枚役H
打順チヤンス4	チヤンス役、特殊小役、1枚役D～1枚役H
打順チヤンス5	チヤンス役、特殊小役、1枚役D～1枚役F、1枚役I
打順チヤンス6	チヤンス役、特殊小役、1枚役D～1枚役G、1枚役I
打順チヤンス7	チヤンス役、特殊小役、1枚役D～1枚役H、1枚役I
打順チヤンス8	チヤンス役、特殊小役、1枚役D～1枚役I
打順チヤンス9	チヤンス役、特殊小役、1枚役D～1枚役F、1枚役J
打順チヤンス10	チヤンス役、特殊小役、1枚役D～1枚役G、1枚役J
打順チヤンス11	チヤンス役、特殊小役、1枚役D～1枚役F、1枚役H、1枚役J
打順チヤンス12	チヤンス役、特殊小役、1枚役D～1枚役J

【図5】



【図6】



10

20

30

40

【図7】

非RT状態における打順小役当選時に入賞可能となる役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ペル1			1枚役A			
打順ペル2			1枚役A			
打順ペル3			1枚役A			
打順ペル4			1枚役A			
打順チヤンス1		1枚役D				
打順チヤンス2		1枚役D				
打順チヤンス3		1枚役D				
打順チヤンス4		1枚役D				
打順チヤンス5		1枚役D				
打順チヤンス6		1枚役D				
打順チヤンス7		1枚役D				
打順チヤンス8		1枚役D				
打順チヤンス9		1枚役D				
打順チヤンス10		1枚役D				
打順チヤンス11		1枚役D				
打順チヤンス12		1枚役D				

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】

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	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ペル1	1枚役A		ペルA		1枚役B	
打順ペル2	1枚役A		1枚役B	ペルB		1枚役B
打順ペル3	1枚役A			1枚役C	ペルC	1枚役C
打順ペル4	1枚役A				1枚役C	ペルD
打順チヤンス1	特殊小役		チヤンス役or1枚役D		特殊小役	
打順チヤンス2	特殊小役		チヤンス役or1枚役D		特殊小役	
打順チヤンス3	特殊小役		チヤンス役or1枚役D		特殊小役	
打順チヤンス4	特殊小役		チヤンス役or1枚役D		特殊小役	
打順チヤンス5	特殊小役		チヤンス役or1枚役D		特殊小役	
打順チヤンス6	特殊小役		チヤンス役or1枚役D		特殊小役	
打順チヤンス7		特殊小役			チヤンス役or1枚役D	
打順チヤンス8		特殊小役			チヤンス役or1枚役D	
打順チヤンス9		特殊小役			チヤンス役or1枚役D	
打順チヤンス10		特殊小役			チヤンス役or1枚役D	
打順チヤンス11		特殊小役			チヤンス役or1枚役D	
打順チヤンス12		特殊小役			チヤンス役or1枚役D	

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

50

【図9】

【図10】

小役	入賞図柄組合せ			配当
チャンス役				15
特殊小役				14
1枚役D				1
1枚役E				1
1枚役F				1
1枚役G				1
1枚役H				1
1枚役I				1
1枚役J				1

(A) 当選エリア	ストップボタンB2の押下タイミング	入賞役
打順チャンス1	停止番号0, 6, 12, 18番	チャンス役
	停止番号1~5, 7~11, 13~17, 19番	1枚役D
打順チャンス2	停止番号1, 7, 13, 19番	チャンス役
	停止番号0, 2~6, 8~12, 14~18番	1枚役D
打順チャンス3	停止番号2, 8, 14番	チャンス役
	停止番号1, 3~7, 9~13, 15~19番	1枚役D
打順チャンス4	停止番号3, 9, 15番	チャンス役
	停止番号0~2, 4~8, 10~14, 16~19番	1枚役D
打順チャンス5	停止番号4, 10, 16番	チャンス役
	停止番号0~3, 5~9, 11~15, 17~19番	1枚役D
打順チャンス6	停止番号5, 11, 17番	チャンス役
	停止番号0~4, 6~10, 12~16, 18, 19番	1枚役D

(B) 当選エリア	ストップボタンB3の押下タイミング	入賞役
打順チャンス7	停止番号0, 6, 12, 18番	チャンス役
	停止番号1~5, 7~11, 13~17, 19番	1枚役D
打順チャンス8	停止番号1, 7, 13, 19番	チャンス役
	停止番号0, 2~6, 8~12, 14~18番	1枚役D
打順チャンス9	停止番号2, 8, 14番	チャンス役
	停止番号0, 3~7, 9~13, 15~19番	1枚役D
打順チャンス10	停止番号3, 9, 15番	チャンス役
	停止番号0~2, 4~8, 10~14, 16~19番	1枚役D
打順チャンス11	停止番号4, 10, 16番	チャンス役
	停止番号0~3, 5~9, 11~15, 17~19番	1枚役D
打順チャンス12	停止番号5, 11, 17番	チャンス役
	停止番号0~4, 6~10, 12~16, 18, 19番	1枚役D

10

20

【図11】

【図12】

当選役	入賞図柄組合せ			配当
チャンス役				15枚
特殊小役				14枚
1枚役D				1枚
1枚役E				1枚
1枚役F				1枚
1枚役G				1枚
1枚役H				1枚
1枚役I				1枚
1枚役J				1枚

(B) ストップボタンB1が第1停止操作された場合

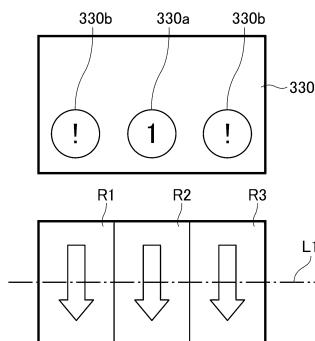
停止図柄	図柄組合せの数
	1個
	2個
	1個

(C) ストップボタンB2が第1停止操作された場合

停止図柄	図柄組合せの数
	1個
	2個
	2個
	1個
	1個
	1個

(D) ストップボタンB3が第1停止操作された場合

停止図柄	図柄組合せの数
	1個
	2個
	2個
	2個
	2個



30

40

50

【図 1 3】

入賞役	入賞音	入賞フラッシュ	入賞映像
チャンス役	通常入賞音	通常入賞フラッシュ	通常入賞映像
特殊小役			
1枚役D	特別入賞音	特別入賞フラッシュ	特別入賞映像

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2017-127515 (JP, A)
 特開2014-230565 (JP, A)
 特開2015-150190 (JP, A)
 特開2020-054440 (JP, A)
 特開2017-035155 (JP, A)
 特開2017-213026 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A63F 5/04