

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2023-121682
(P2023-121682A)

(43)公開日 令和5年8月31日(2023.8.31)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F 5/04 6 2 0

テーマコード(参考)

2 C 5 1 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全42頁)

(21)出願番号 特願2022-25157(P2022-25157)
(22)出願日 令和4年2月21日(2022.2.21)

(71)出願人 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
(72)発明者 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
(72)発明者 白石 悠一
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
Fターム(参考) 2C518 AA02 AA03 AD01 AD03
CA04 CA06 CA08 DA03
DA06

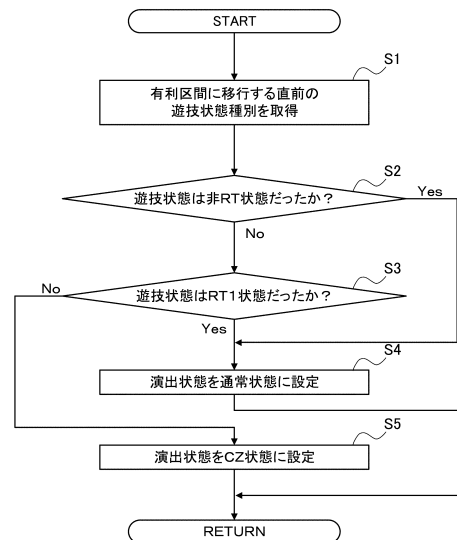
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】有利区間を有する遊技機において遊技者の遊技に対する興味を向上させつつ攻略性が生じることを防ぐことができる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機は、設定値が変更された場合に、非RT状態に初期化され、且つ通常区間に初期化される。AT制御手段は、有利区間が開始される前の遊技で設定されていた遊技状態に基づき開始時状態設定制御を実行可能である。遊技機は、有利区間が開始される前の遊技で設定されていた遊技状態がRT2状態である場合の方が、有利区間が開始される前の遊技で設定されていた遊技状態が非RT状態である場合よりも、開始時状態設定制御によって遊技者にとって有利となる。

【選択図】図10



10

20

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数のリールと、
設定値を変更可能な設定変更手段と、
内部抽選を行う内部抽選手段と、
前記複数のリールの回転態様及び停止態様を制御するリール制御手段と、
有効ライン上に表示された図柄組合せに基づき役の入賞判定を行う入賞判定手段と、
複数の遊技状態の間での遊技状態の移行に係る制御を行う遊技状態移行制御手段と、
通常区間及び有利区間を制御し、前記有利区間において補助遊技に係る制御を行う補助遊技制御手段と、を備え、

10

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、
前記複数の遊技状態は、第 1 遊技状態と、第 2 遊技状態と、第 3 遊技状態と、を含み、
前記第 1 遊技状態は、初期化された場合に設定され、
前記第 2 遊技状態には、第 1 図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合に移行し

、
前記第 3 遊技状態には、第 2 図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合に移行し

、
前記第 1 遊技状態においては、前記第 2 図柄組合せが有効ライン上に停止表示されず、
前記設定値が変更された場合に、前記第 1 遊技状態に初期化され、且つ前記通常区間に
初期化され、

20

前記補助遊技制御手段は、前記有利区間が開始された遊技において、前記有利区間が開始される前の遊技で設定されていた遊技状態に基づき特定処理を実行可能であり、

前記有利区間が開始される前の遊技で設定されていた遊技状態が前記第 3 遊技状態である場合の方が、前記有利区間が開始される前の遊技で設定されていた遊技状態が前記第 1 遊技状態である場合よりも、前記特定処理によって遊技者にとって有利となる、

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。

30

【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。

40

【0003】

上述した遊技機においては、役の入賞を補助する入賞補助演出を実行する演出状態として、アシストタイム状態に移行することによって、役の入賞確率を変動させ、遊技媒体を獲得しやすくすることができる構成が知られている（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2011 - 245157 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】**

50

【 0 0 0 5 】

ここで、近年、遊技機においては、補助遊技を実行可能な期間を、特定の期間（有利区間）に限定する制限を設けることで、過度な遊技価値の払い出しが実行され得ることを防ぐことが求められている。このような遊技機においては、実行できる期間が制限された中で補助遊技に係る制御を用いて遊技者の遊技に対する興味を向上させることが求められているものの、遊技機に攻略性が生じ商品性が低下してしまうことを防止することも同時に求められている。

【 0 0 0 6 】

そこで、本発明は、有利区間を有する遊技機において遊技者の遊技に対する興味を向上させつつ攻略性が生じることを防ぐことができる遊技機を提供することを目的としている。

10

【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、設定値を変更可能な設定変更手段と、内部抽選を行う内部抽選手段と、前記複数のリールの回転態様及び停止態様を制御するリール制御手段と、有効ライン上に表示された図柄組合せに基づき役の入賞判定を行う入賞判定手段と、複数の遊技状態の間での遊技状態の移行に係る制御を行う遊技状態移行制御手段と、通常区間及び有利区間を制御し、前記有利区間において補助遊技に係る制御を行う補助遊技制御手段と、を備え、

20

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、前記複数の遊技状態は、第1遊技状態と、第2遊技状態と、第3遊技状態と、を含み、前記第1遊技状態は、初期化された場合に設定され、前記第2遊技状態には、第1図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合に移行し、

前記第3遊技状態には、第2図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合に移行し、前記第1遊技状態においては、前記第2図柄組合せが有効ライン上に停止表示されず、前記設定値が変更された場合に、前記第1遊技状態に初期化され、且つ前記通常区間に初期化され、

30

前記補助遊技制御手段は、前記有利区間が開始された遊技において、前記有利区間が開始される前の遊技で設定されていた遊技状態に基づき特定処理を実行可能であり、

前記有利区間が開始される前の遊技で設定されていた遊技状態が前記第3遊技状態である場合の方が、前記有利区間が開始される前の遊技で設定されていた遊技状態が前記第1遊技状態である場合よりも、前記特定処理によって遊技者にとって有利となる、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、有利区間を有する遊技機において遊技者の遊技に対する興味を向上させつつ攻略性が生じることを防ぐことができる遊技機を提供することができる。

40

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図1】本発明の実施形態の遊技機の外觀構成を示す正面図である。

【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における内部抽選で当選可能な当選エリアと、各当選エリアに含まれる当選役と、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リールの図柄配列を説明する図である。

【図5】本発明の実施形態の遊技機におけるRBB1～RBB3、RB1～RB3、SB、リプレイ1～リプレイ3、小役1～小役10の入賞図柄組合せと、小役1～小役10の

50

配当と、図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止表示された場合に移行する R T 状態と、を示す図である。

【図 6】本発明の実施形態の遊技機における小役 1 1 ~ 小役 3 2 の入賞図柄組合せと、小役 1 1 ~ 小役 3 2 の配当と、図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止表示された場合に移行する R T 状態と、を示す図である。

【図 7】本発明の実施形態の遊技機における小役 3 3 ~ 小役 3 9 の入賞図柄組合せと、小役 3 3 ~ 小役 3 9 の配当と、図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止表示された場合に移行する R T 状態と、を示す図である。

【図 8】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である。

【図 9】本発明の実施形態の遊技機における A T 制御手段が制御する通常区間及び有利区間と、有利区間中における演出状態と、に係る遷移図である。 10

【図 10】本発明の実施形態の遊技機における A T 制御手段が実行する開始時状態設定制御を示すフローチャートである。

【図 11】本発明の実施形態の遊技機における非 R T 状態、R T 1 状態 ~ R T 3 状態、S B 作動中の非 R T 状態、S B 作動中の R T 1 状態、S B 作動中の R T 2 状態において内部抽選の対象となる各当選エリアに対応付けられた抽選値数を示す図である。

【図 12】本発明の実施形態の遊技機における R B B 1 内部中状態 ~ R B B 3 内部中状態、R B B 1 作動中一般状態 ~ R B B 3 作動中一般状態、R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態 ~ R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態、R B B 1 作動中 R B 1 作動中状態 ~ R B B 3 作動中 R B 3 作動中状態において内部抽選の対象となる各当選エリアに対応付けられた抽選値数を示す図である。 20

【図 13】本発明の実施形態の遊技機における非 R T 状態、R T 1 状態 ~ R T 3 状態において打順小役当選態様に当選した場合における打順ごとの遊技結果を示す図である。

【図 14】本発明の実施形態の遊技機における R B B 1 内部中状態 ~ R B B 3 内部中状態、R B B 1 作動中一般状態 ~ R B B 3 作動中一般状態、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態において打順小役当選態様に当選した場合における打順ごとの遊技結果を示す図である。

【図 15】本発明の実施形態の遊技機における R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態、R B B 2 作動中 R B 2 内部中状態において打順小役当選態様に当選した場合における打順ごとの遊技結果を示す図である。

【図 16】(A) は、本発明の実施形態の遊技機において当選エリア「6 択ベル 1」に当選した場合において成立状態に設定された役の入賞図柄組合せを示す図、(B) は、ストップボタン B 1 が第 1 停止操作された場合において、左リールに配列された図柄のうち停止可能となっている図柄を有効ライン上に停止表示した際に表示可能となる小役の図柄組合せの数を示す図である。 30

【図 17】(A) は、本発明の実施形態の遊技機でリプレイを規定投入数と同数の払出しが行われる役として扱う場合において、非 R T 状態、R T 1 状態 ~ R T 3 状態、S B 作動中の非 R T 状態、S B 作動中の R T 1 状態、S B 作動中の R T 2 状態、R B B 1 内部中状態 ~ R B B 3 内部中状態における遊技方法ごとの出玉率を示す図、(B) は、リプレイを規定投入数と同数の払出しが行われる役として扱う場合において、R B B 1 作動中一般状態 ~ R B B 3 作動中一般状態、R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態 ~ R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態、R B B 1 作動中 R B 1 作動中状態 ~ R B B 3 作動中 R B 3 作動中状態における遊技方法ごとの出玉率を示す図、(C) は、リプレイを再遊技として扱う場合において、R B B 3 作動中一般状態、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態、R B B 3 作動中 R B 3 作動中状態における遊技方法ごとの出玉率を示す図である。 40

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、本発明の実施形態について説明する。なお、以下に説明する実施形態は、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。

【0011】

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の外観構成を示す正面図である。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。

【0012】

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左リールR 1～右リール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。

10

【0013】

図1に示す左リールR 1～右リール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。

【0014】

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、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種映像や画像から構成された演出を行うための表示手段としての表示装置3 3 0が設けられている。また、表示装置3 3 0は、画像を表示する表示領域3 3 0 aのうち左リールR 1～右リールR 3と対向する特定領域3 3 0 bが透過液晶ディスプレイから構成されており、表示装置3 3 0を介して左リールR 1～右リールR 3の回転状態及び停止状態を観察可能に構成されている。左リールR 1～右リールR 3の停止状態では、左リールR 1～右リールR 3それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち、外周面上に連続して配列されている3つの図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）をスロットマシン1の正面から表示装置3 3 0を通じて観察できるようになっている。

20

【0015】

また、本実施形態のスロットマシン1では、表示装置3 3 0を通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによる有効ラインについて、有効ラインL 1が設定されている。本実施形態のスロットマシン1では、1回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数（規定数）がいずれの遊技状態においても3枚に設定されており、規定投入数に相当するメダルが投入されると左リールR 1の下段と、中リールR 2の中段と、右リールR 3の上段と、によって構成される有効ラインL 1が有効化される。

30

【0016】

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

40

【0017】

前面上扉U Dには、遊技情報表示部D Sが設けられている。遊技情報表示部D Sは、L E D、ランプ、7セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計、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B 1、ストップボタンB 2、ストップボタンB 3の押し方を示唆する情報の表示等の各種遊技情報が表示される。

【0018】

遊技情報表示部D Sには、7セグメント表示器から構成される主制御表示装置5 0 0が含まれており、規定投入数のメダルが投入されスタートレバーS Lが操作された際に、今

50

回の遊技で当選した役の情報である当選情報に基づき作成される制御信号である当選役コマンドに対応する表示である報知表示が表示され、報知表示の表示後左リールR1～右リールR3が停止した際に、報知表示が終了するとともにメダルの払出数あるいは獲得数が表示される。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。

【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が前面下扉DDに複数設けられている。音響装置340からは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

10

【0020】

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

20

【0021】

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

【0022】

図2は、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、設定変更スイッチ250及びリセットスイッチ260の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて演出装置300、リールユニット310、ホッパーユニット320及び主制御表示装置500等の出力手段の動作を制御する。

30

【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。

40

【0024】

設定変更手段100は、記憶手段190の設定値記憶手段191に記憶されている設定値を変更する制御（設定変更制御）を行う。設定変更手段100は、設定変更スイッチ250がON状態となり設定変更を許可する状態において、電源装置に設けられているリセットスイッチ260から出力される入力信号を受け付けるごとに、設定値を設定1 設定2 … 設定6 設定1 …の順序で循環的に変動させ、スタートレバーSLが

50

操作されスタートスイッチ 230 から出力されるスタート信号を受信したことに基づいて設定値を確定させる。スロットマシン 1 では、設定値記憶手段 191 において確定された設定値に応じて、内部抽選手段 120 による内部抽選で当選可能な当選エリアのうち一部の当選エリアの当選確率が変更される。つまり、設定変更手段 100 は、内部抽選手段 120 による内部抽選における役の当選確率を変更可能な値である設定値を変更可能に構成されている。

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

10

【0026】

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

20

【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 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、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転を開始させる契機となっているとともに、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。

30

【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 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。

40

【0030】

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

【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

50

装置を作動することを意味し、ボーナス状態とは、役物又は役物連続作動装置が作動した状態を意味する。

【 0 0 3 2 】

乱数判定処理では、スタートスイッチ 2 3 0 から出力されるスタート信号に基づいて、遊技ごとに乱数生成手段 1 1 0 が生成する乱数（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数を抽選テーブル選択処理で選択した内部抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき役に当選したか否かを判定する。

【 0 0 3 3 】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に対応する抽選フラグを非成立状態（第 1 のフラグ状態、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、本実施形態のロットマシン 1 では、入賞するまで次回以降の遊技に成立状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に成立状態を持ち越さずに非成立状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）が用意されている。また、抽選フラグの設定情報は、記憶手段 1 9 0 の抽選フラグ記憶手段 1 9 3 に記憶される。

10

【 0 0 3 4 】

リール制御手段 1 3 0 は、遊技者がスタートレバー S L へ開始操作を実行することにより作動するスタートスイッチ 2 3 0 からスタート信号が出力されたことに基づいて、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転駆動を開始し左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転態様を制御するリール回転制御を実行する。また、リール制御手段 1 3 0 は、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転状態が、所定速度（例えば、約 8 0 r p m）で定常回転する回転状態となった場合に、各リールに対応するストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作されることでストップスイッチ 2 4 0 によって検出される停止操作を有効化する制御を実行する。そして、リール制御手段 1 3 0 は、停止操作を検出したストップスイッチ 2 4 0 からリール停止信号が出力された場合に、停止操作を検出したストップスイッチ 2 4 0 に対応する左リール R 1 ~ 右リール R 3 の各リールを停止させる制御（リール停止制御）を行う。

20

【 0 0 3 5 】

なお、以下の記載において、リール制御手段 1 3 0 によって左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転が開始され、遊技者が有効なストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 をそれぞれ押下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。

30

【 0 0 3 6 】

本実施形態のロットマシン 1 では、左リール R 1 ~ 右リール R 3 について、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された時点（ストップスイッチ 2 4 0 が停止操作を検出した時点）から所定の期間としての 1 9 0 m s が経過するまでに、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止するようになっている。ここで、ストップボタンの押下時点から 1 9 0 m s 以内に回転中のリールを停止させる場合、回転している各リールの停止位置は、各リールの直径及び回転速度より、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で 4 コマ分回転可能に構成されている。

40

【 0 0 3 7 】

このため、本実施形態のロットマシン 1 では、左リール R 1 ~ 右リール R 3 について、ストップボタンの押下時点で有効ライン L 1 上に表示されているコマから 4 コマ回転するまでの計 5 コマが、有効ライン L 1 上に図柄を引き込み可能な範囲（引き込み範囲）となっている。

【 0 0 3 8 】

リール制御手段 1 3 0 は、リール停止制御の実行時において、抽選フラグが成立状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるように回転中のリールを停止させる引

50

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

【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。

10

【0040】

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

20

【0041】

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

30

【0042】

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

【0043】

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

40

【0044】

リプレイ処理手段160は、入賞判定手段140により有効ラインL1上に後述する複

50

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

【0045】

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

10

【0046】

演出制御手段180は、記憶手段190の演出制御データ記憶手段197に記憶されている演出データに基づいて、例えば、表示装置330を用いて行う画像、映像演出や、音響装置340を用いて行う音響演出等、遊技に関する演出に係る制御を行う。具体的には、メダルの投入、マックスベットボタンMB、スタートレバーSL、ストップボタンB1～ストップボタンB3に対する操作等への遊技者によるスロットマシン1の各構成の操作時や、遊技状態の変動等の遊技イベントの発生時に、ランプ及びLEDの点灯あるいは点滅、音響装置340からの音の出力を用いた演出等を実行することにより、遊技を盛り上げる演出や、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。また、演出制御手段180は、各演出状態に基づく演出を演出装置300を構成する各構成に実行させる。

20

【0047】

AT制御手段200は、特定役の入賞を補助する報知を主制御表示装置500に表示する補助遊技を含む指示機能に係る制御が実行可能となる区間（期間）である有利区間（有利期間）と、内部抽選手段120による内部抽選の結果に基づく補助遊技に関する制御（指示機能に係る制御）が実行不能な区間（期間）である通常区間（非有利期間、非有利区間）と、の間での移行に係る制御を、AT制御データ記憶手段198に記憶されているデータを用いて実行し、通常区間、有利区間及び補助遊技に係る制御を行う補助遊技制御手段を構成する。

30

【0048】

AT制御データ記憶手段198には、有利区間内において実行される通常状態やAT状態を含む複数種類の演出状態に関する各種制御において用いられるデータ（所定の制御処理でON状態又はOFF状態にセットする各種フラグ、カウンタ等）が記憶されている。

【0049】

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

40

【0050】

AT制御手段200は、より詳しくは後述する有利区間を終了する所定の終了条件が成立した際に、有利区間を終了し次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、有利

50

区間内において設定した各種フラグ、数値等、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、を実行する。また、A T制御手段200は、有利区間を開始し且つ入賞補助が実行されることで、メダルの獲得期待値が1以上となる場合に区間報知部500Aを点灯させる。このため、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500Aを消灯可能に構成されている。

【0051】

A T制御手段200は、有利区間を開始した遊技において、1回の遊技が実行されるごとに、1ゲームに相当する値である値「1」を第1有利区間カウンタ198aに記憶される値（記憶値）に加算し、第1有利区間カウンタ198aの記憶値を累積的にインクリメント更新するゲーム数更新処理を実行する。また、A T制御手段200は、有利区間を開始した遊技からメダルの払出数をメダルの投入数で減算した差分の値（差枚数）を第2有利区間カウンタ198bに累積的に記録する差枚数更新処理を実行する。

10

【0052】

本実施形態のA T制御手段200は、有利区間に制御している場合、いずれの遊技状態である場合にも、1回の遊技が実行されるごとに1ゲームに相当する値である値「1」ずつ第1有利区間カウンタ198aの記憶値に累積的に加算（更新）するゲーム数更新処理と、メダルの差枚数に相当する値を第2有利区間カウンタ198b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。

【0053】

ここで、A T制御手段200は、第2有利区間カウンタ198b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198bの記憶値を減算した際に、第2有利区間カウンタ198bの記憶値が値「0」未満となる場合、第2有利区間カウンタ198bの記憶値を値「0」にセットする。これにより、A T制御手段200は、第2有利区間カウンタ198b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198b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198b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

【0054】

A T制御手段200は、3000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198aの記憶値が値「3000」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198b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

【0055】

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

40

【0056】

2. 本実施形態における遊技機が備える構成

次に、図3～図17を参照して、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。

【0057】

< 内部抽選の対象となる当選エリア >

50

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

【 0 0 5 8 】

なお、本実施形態のスロットマシン 1 では、ボーナスとして、第 1 種特別役物に係る役物連続作動装置としてのレギュラービッグボーナス（以下、レギュラービッグボーナスを「RBB」とも記載）と、第 1 種特別役物としてのレギュラーボーナス（以下、レギュラーボーナスを「RB」とも記載）と、普通役物としてのシングルボーナス（以下、シングルボーナスを「SB」とも記載）と、を有している。また、スロットマシン 1 は、RBB として RBB 1 ~ RBB 3 を有し、RB として RB 1 ~ RB 3 を有している。

【 0 0 5 9 】

図 3 に示すように、本実施形態のスロットマシン 1 では、内部抽選の対象となる当選エリアとして、当選エリア「リプレイ A」~当選エリア「リプレイ C」、当選エリア「全小役」、当選エリア「全 1 枚役」、当選エリア「5 択ベル A」、当選エリア「5 択ベル 3 A」~当選エリア「5 択ベル 6 A」、当選エリア「5 択ベル B」、当選エリア「5 択ベル 3 B」~当選エリア「5 択ベル 6 B」、当選エリア「6 択ベル 1」~当選エリア「6 択ベル 6」、当選エリア「3 択ベル 1」~当選エリア「3 択ベル 3」、当選エリア「共通ベル 1」、当選エリア「共通ベル 2」、当選エリア「ベル 1」、当選エリア「スイカ 1」、当選エリア「RB 1」、当選エリア「RB 2」、当選エリア「RB 3」、当選エリア「SB」、当選エリア「RBB 1 & ベル 2」、当選エリア「RBB 1 & 1 枚役 1」、当選エリア「RBB 2 & ベル 3」、当選エリア「RBB 2 & スイカ 2」、当選エリア「RBB 2 & 1 枚役 2」、当選エリア「RBB 3 & スイカ 3」、当選エリア「RBB 3 & 1 枚役 3」、当選エリア「RBB 1 & リプレイ A」、当選エリア「RBB 2 & リプレイ A」、当選エリア「RBB 3 & リプレイ C」を有しており、当選番号 1 番 ~ 当選番号 4 2 番の番号がそれぞれ対応付けられている。また、スロットマシン 1 では、内部抽選の結果として不当選（ハズレ）に当選番号 0 番が対応付けられている。

【 0 0 6 0 】

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

【 0 0 6 1 】

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 2 】

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 B 1 ~ ストップボタン B 3 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 B 1 ストップボタン B 2 ストップボタン B 3 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 B 1 ストップボタン B 3 ストップボタン B 2 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 B 2 ストップボタン B 1 ストップボタン B 3 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 B 2 ストップボタン B 3 ストップボタン B 1 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 B 3 ストップボ

10

20

30

40

50

タン B 1 ストップボタン B 2 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 B 3 ストップボタン B 2 ストップボタン B 1 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。

【 0 0 6 3 】

内部抽選手段 1 2 0 は、乱数判定処理において、抽選値数が対応付けられた当選エリアのうち最も大きい番号の当選番号の当選エリアから順に当選番号 0 番の不当選に向かう順番で、各当選エリアの当否を決定していく。

【 0 0 6 4 】

本実施形態のロットマシン 1 では、内部抽選で当選した場合に入賞可能な小役として、小役 1 ~ 小役 3 9 を有しており、内部抽選で当選可能なリプレイとして、リプレイ 1 ~ リプレイ 3 を有している。各小役及び各リプレイは、それぞれ図 3 に示す組合せで各当選エリアに対応付けられている。

【 0 0 6 5 】

ここで、本実施形態のロットマシン 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 1 ~ R B B 3、R B 1 ~ R B 3 があり、小役、リプレイ及び S B は、持越不可フラグに対応付けられている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、内部抽選で R B B 1 ~ R B B 3、R B 1 ~ R B 3 を含む当選エリアに当選すると、当選した R B B 1 ~ R B B 3、R B 1 ~ R B 3 の抽選フラグの成立状態を、R B B 1 ~ R B B 3、R B 1 ~ R B 3 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 1 ~ R B B 3、R B 1 ~ R B 3 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 1 ~ R B B 3、R B 1 ~ R B 3 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 1 ~ R B B 3、R B 1 ~ R B 3 の抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる 2 種類以上の役に対応する抽選フラグを成立状態に設定する。

【 0 0 6 6 】

< 内部抽選テーブル >

本実施形態のロットマシン 1 は、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選で用いられる抽選テーブルである内部抽選テーブルとして、非 R T 状態で用いられる内部抽選テーブル A と、R T 1 状態で用いられる内部抽選テーブル B と、R T 2 状態で用いられる内部抽選テーブル C と、R T 3 状態で用いられる内部抽選テーブル D と、非 R T 状態で S B が作動した場合に用いられる内部抽選テーブル E と、R T 1 状態で S B が作動した場合に用いられる内部抽選テーブル F と、R T 2 状態で S B が作動した場合に用いられる内部抽選テーブル G と、R B B 1 内部中状態 ~ R B B 3 内部中状態用いられる内部抽選テーブル H と、R B B 1 作動中一般状態で用いられる内部抽選テーブル I と、R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態で用いられる内部抽選テーブル J と、R B B 2 作動中一般状態で用いられる内部抽選テーブル K と、R B B 2 作動中 R B 2 内部中状態で用いられる内部抽選テーブル L と、R B B 3 作動中一般状態で用いられる内部抽選テーブル M と、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態で用いられる内部抽選テーブル N と、R B B 1 作動中 R B 1 作動中状態 ~ R B B 3 作動中 R B 3 作動中状態で用いられる内部抽選テーブル O と、を内部抽選テーブル記憶手段 1 9 2 に記憶させている。内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル O の各内部抽選テーブルにおいては、抽選の対象となる各当選エリアに抽選値数が対応付けられている。より詳しくは、後述する。

【 0 0 6 7 】

< 乱数判定処理 >

本実施形態の内部抽選手段 1 2 0 は、乱数判定処理において、乱数生成手段 1 1 0 から取得した乱数を、内部抽選テーブル記憶手段 1 9 2 から取得した内部抽選テーブルにおいて各当選エリアに対応付けられている抽選値数で順次減算していき、減算した結果が負の値となった場合に、当該減算した抽選値数に対応する当選エリアに当選したと判定する。また、内部抽選手段 1 2 0 は、内部抽選テーブルに記憶されているすべての抽選値数で減

算し終えた時点で減算した結果が正の値である場合、いずれの役にも当選しなかった不当選であると判定する。

【 0 0 6 8 】

< 図柄の配列 >

図 4 は、本実施形態のスロットマシン 1 における左リール R 1 ~ 右リール R 3 の周面に配列された各図柄を示す図である。第 1 の実施形態では、図 4 に示すように、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の外周面に、赤 7 図柄「赤 7」、青 7 図柄「青 7」、BAR 図柄「BAR」、リプレイ A 図柄「RPA」、リプレイ B 図柄「RPB」、ベル A 図柄「BLA」、ベル B 図柄「BLB」、チェリー図柄「CH」、スイカ図柄「WM」及びブランク図柄「BK」が配列されている。また、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の周面には、それぞれ 2 0

10

【 0 0 6 9 】

< 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 0 】

また、上述したように、リール制御手段 1 3 0 は、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で 4 コマ分回転可能に構成されていることから、左リール R 1 ~ 右リール R 3 に配列されている図柄のうち 4 コマ以内の間隔で配列されている図柄について、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示可能に構成されている。

20

【 0 0 7 1 】

具体的には、リール制御手段 1 3 0 は、左リール R 1 のスイカ図柄「WM」、中リール R 2 のベル A 図柄「BLA」、チェリー図柄「CH」、右リール R 3 のリプレイ A 図柄「RPA」、ベル A 図柄「BLA」、スイカ図柄「WM」について、有効ライン L 1 上に停止可能な場合であれば、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停止可能に構成されている。

30

【 0 0 7 2 】

また、リール制御手段 1 3 0 は、4 コマ以内の間隔で配列されている図柄であれば同一の図柄ではない図柄であっても停止可能であり、例えば、左リール R 1 の停止番号 3 番、停止番号 8 番、停止番号 1 8 に配列されているベル A 図柄「BLA」と、停止番号 1 3 番に配列されているベル B 図柄「BLB」と、のいずれかを有効ライン L 1 上に停止可能な場合に、ストップボタン B 1 の押下タイミングによらずベル A 図柄「BLA」又はベル B 図柄「BLB」を停止可能に構成されている。

【 0 0 7 3 】

< 小役の配当 >

本実施形態において、小役 1 ~ 小役 1 0、小役 3 3、小役 3 4 の配当は、規定投入数 (3 枚) よりも多い枚数の払出数 (1 1 枚) に設定されている。また、小役 1 1 ~ 小役 1 3 の配当は、規定投入数と同数の払出数 (3 枚) に設定されている。また、小役 1 6 ~ 小役 3 2、小役 3 5 ~ 小役 3 9 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

【 0 0 7 4 】

< 役の入賞図柄組合せ >

図 5 ~ 図 7 は、RBB 1 ~ RBB 3, RB 1 ~ RB 3, SB、リプレイ 1 ~ リプレイ 3、小役 1 ~ 小役 3 9 の入賞図柄組合せと、小役 1 ~ 小役 3 9 の配当と、図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止表示された場合に移行する RT 状態と、を示す図である。

【 0 0 7 5 】

50

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

【0076】

また、RBB1～RBB3，RB1～RB3，SBの入賞図柄組合せは、それぞれ入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL1上に停止可能なタイミングでストップボタンB1～ストップボタンB3の操作された場合に入賞可能となる図柄から構成されている。このため、スロットマシン1では、RBB1～RBB3，RB1～RB3，SBを入賞可能な状態において、ストップボタンB1～ストップボタンB3の操作タイミングが入賞可能となっているボーナスの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL1上に停止可能なタイミングであれば、該ボーナスが入賞し、有効ラインL1上に停止不能なタイミングである場合には、該ボーナスが入賞しない構成となっている。

10

【0077】

図5に示すように、リプレイ2の入賞図柄組合せ「BLA (BLB) - CH - CH」は、有効ラインL1上に停止表示された場合にRT2状態への移行契機となる図柄組合せとなっている。図3に示したように、リプレイ2は、当選エリア「リプレイB」に含まれるリプレイである。リール制御手段130は、当選エリア「リプレイB」に当選した場合に、リプレイ2の入賞図柄組合せ「BLA (BLB) - CH - CH」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を実行するように構成されている。

20

【0078】

このため、本実施形態のスロットマシン1は、RBB1～RBB3が成立状態に設定されておらず、且つRBB1～RBB3が作動していない状態において、当選エリア「リプレイB」に当選した場合に、リプレイ2の入賞図柄組合せ「BLA (BLB) - CH - CH」が有効ラインL1上に停止表示され、RT2状態に遊技状態が移行するように構成されている。

【0079】

図5に示すように、11枚の配当に設定された小役1～小役10の入賞図柄組合せを構成する図柄は、左リールR1～右リールR3のそれぞれにおいて4コマ以内の間隔で配列されている。このため、小役1～小役10のそれぞれは、有効ラインL1上に停止表示可能にするリール停止制御が実行される場合において、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず有効ラインL1上に停止表示されるように構成されている。

30

【0080】

また、図6、図7に示すように、小役11～小役39の入賞図柄組合せを構成する図柄は、左リールR1の図柄～右リールR3の図柄のうち少なくとも1つにおいて、該リールに対応するストップボタンの操作タイミングによって取りこぼしが発生し得る構成となっている。具体的には、例えば、小役11の入賞図柄組合せを構成する中リールR2のスイカ図柄「WM」は、停止番号1番のスイカ図柄「WM」～停止番号10番のリプレイB図柄「RPB」のスイカ図柄「WM」の引き込み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ストップボタンB2が操作された場合に入賞可能となり、スイカ図柄「WM」の引き込み範囲外の図柄が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングである場合には小役11を入賞できない構成となっている。

40

【0081】

<遊技状態移行制御手段>

図8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。

【0082】

図8に示すように、スロットマシン1は、ボーナスが作動及び成立していない遊技状態として、非RT状態、RT1状態～RT3状態を有し、RBBが成立している遊技状態と

50

して R B B 1 内部中状態 ~ R B B 3 内部中状態を有し、R B B が作動している遊技状態として、R B B 1 作動中一般状態 ~ R B B 3 作動中一般状態、R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態 ~ R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態、R B B 1 作動中 R B 1 作動中状態 ~ R B B 3 作動中 R B 3 作動中状態を有している。

【 0 0 8 3 】

スロットマシン 1 は、前回の遊技における遊技状態がいずれの遊技状態であるかを管理するために、遊技状態制御データ記憶手段 1 9 6 の遊技状態種別記憶手段 1 9 6 a において、各遊技状態に対応する遊技状態種別情報をセットするように構成されている。遊技状態種別記憶手段 1 9 6 a は、各遊技状態に対応する種別データを記憶したデータ領域として構成されており、遊技状態種別として「 0 」 ~ 「 1 5 」の値を記憶可能に構成されている。

10

【 0 0 8 4 】

本実施形態においては、遊技状態種別として、非 R T 状態に値「 0 」が対応付けられ、R T 1 状態に値「 1 」が対応付けられ、R T 2 状態に値「 2 」が対応付けられ、R T 3 状態に値「 3 」が対応付けられ、R B B 1 内部中状態に値「 4 」が対応付けられ、R B B 1 作動中一般状態に値「 5 」が対応付けられ、R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態に値「 6 」が対応付けられ、R B B 1 作動中 R B 1 作動中状態に値「 7 」が対応付けられ、R B B 2 内部中状態に値「 8 」が対応付けられ、R B B 2 作動中一般状態に値「 9 」が対応付けられ、R B B 2 作動中 R B 2 内部中状態に値「 1 0 」が対応付けられ、R B B 2 作動中 R B 2 作動中状態に値「 1 1 」が対応付けられ、R B B 3 内部中状態に値「 1 2 」が対応付けられ、R B B 3 作動中一般状態に値「 1 3 」が対応付けられ、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態に値「 1 4 」が対応付けられ、R B B 3 作動中 R B 3 作動中状態に値「 1 5 」が対応付けられている。

20

【 0 0 8 5 】

スロットマシン 1 では、より詳しくは後述するが、通常区間から有利区間に移行された場合において、有利区間における最初の遊技においてスタートレバー S L が開始操作されたことに基づき遊技状態種別記憶手段 1 9 6 a に記憶された遊技状態種別が A T 制御手段 2 0 0 によって参照され、有利区間の最初の遊技における演出状態が設定されるように構成されている。

【 0 0 8 6 】

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

30

【 0 0 8 7 】

本実施形態のスロットマシン 1 では、非 R T 状態、R T 1 状態 ~ R T 3 状態のいずれにおいても、リプレイを含む当選エリアの当選確率の合算が $8978 / 65536$ (約 $1 / 7.3$) に設定されており、非 R T 状態、R T 1 状態 ~ R T 3 状態のそれぞれにおいて、リプレイを含む当選エリアそれぞれの当選確率が異なる構成となっている。より詳しくは、後述する。

40

【 0 0 8 8 】

非 R T 状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態 (初期遊技状態、通常遊技状態) であり、設定変更手段 1 0 0 によって設定変更が実行された場合等、スロットマシン 1 が初期化され遊技状態も初期化された場合に設定される遊技状態となっている。また、非 R T 状態は、遊技が実行された回数によって終了することがない無限 R T として構成されている。

【 0 0 8 9 】

非 R T 状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、R B B 1 ~ R B B 3 又は S B を含む当選エリアに抽選値数に対応付けられた内部抽選テーブル A を用いた内部抽選を内部抽選手段 1 2 0 に実行させる。内部抽選テーブル A は、入賞図柄組合せが有効ライン L 1

50

上に停止表示された場合に R T 2 状態に移行するリプレイ 2 を含む当選エリア「リプレイ B」に抽選値数が対応付けられていない構成となっている。このため、スロットマシン 1 では、非 R T 状態から R T 2 状態に移行しない構成となっている。

【0090】

遊技状態移行制御手段 170 は、非 R T 状態における遊技において左リール R 1 ~ 右リール R 3 が停止し、R T 1 状態に移行する契機となる図柄組合せ（図 5、図 6 参照）が有効ライン L 1 上に停止表示された場合に、遊技状態を非 R T 状態から R T 1 状態に移行する。なお、スロットマシン 1 では、図 5、図 6 に示した R T 1 状態への移行契機となる入賞図柄組合せに加え、当選エリア「5 択ベル A」、当選エリア「5 択ベル 3 A」~ 当選エリア「5 択ベル 6 A」、当選エリア「5 択ベル B」、当選エリア「5 択ベル 3 B」~ 当選エリア「5 択ベル 6 B」の当選時において、いずれの小役も入賞しない取りこぼしとなった際に有効ライン L 1 上に停止表示される図柄組合せ（ブランク図柄組合せ）についても、R T 1 状態へ移行する契機となる図柄組合せとして構成されている。

10

【0091】

このような構成であることから、スロットマシン 1 では、R T 1 状態への移行契機となる図柄組合せについて、遊技者の技量によって表示確率が変化しない構成となっており、意図的に R T 1 状態への移行を回避するような攻略性が生じることを防いでいる。

【0092】

また、遊技状態移行制御手段 170 は、内部抽選で R B B 1 ~ R B B 3 のいずれかを含む当選エリアに当選した場合に、R T 1 状態に移行する契機となる図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止表示された場合であっても、R B B 1 内部中状態 ~ R B B 3 内部中状態のうち当選している R B B に対応する遊技状態に移行する。

20

【0093】

R T 1 状態は、R T 1 状態に移行する契機となる図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止表示された場合に移行される遊技状態であり、遊技が実行された回数によって終了することがない無限 R T として構成されている。R T 1 状態において、遊技状態移行制御手段 170 は、R B B 1 ~ R B B 3 又は S B を含む当選エリアに抽選値数が対応付けられた内部抽選テーブル B を用いた内部抽選を内部抽選手段 120 に実行させる。内部抽選テーブル B は、入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止表示された場合に R T 2 状態に移行するリプレイ 2 を含む当選エリア「リプレイ B」に抽選値数が対応付けられた構成となっている。このため、スロットマシン 1 では、R T 1 状態から R T 2 状態に移行可能な構成となっている。

30

【0094】

遊技状態移行制御手段 170 は、R T 1 状態における遊技において左リール R 1 ~ 右リール R 3 が停止し、R T 2 状態に移行する契機となる図柄組合せであるリプレイ 2 の入賞図柄組合せ「B L A (B L B) - C H - C H」（図 5 参照）が有効ライン L 1 上に停止表示された場合に、遊技状態を R T 1 状態から R T 2 状態に移行する。また、遊技状態移行制御手段 170 は、内部抽選で R B B 1 ~ R B B 3 のいずれかを含む当選エリアに当選した場合に、R T 2 状態に移行する契機となる図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止表示された場合であっても、R B B 1 内部中状態 ~ R B B 3 内部中状態のうち当選している R B B に対応する遊技状態に移行する。

40

【0095】

このような構成であることから、スロットマシン 1 では、R T 2 状態への移行契機となる図柄組合せについて、遊技者の技量によって表示確率が変化しない構成となっており、意図的に R T 2 状態への移行を回避するような攻略性が生じることを防いでいる。

【0096】

R T 2 状態は、R T 2 状態に移行する契機となる図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止表示された場合に移行される遊技状態であり、遊技が実行された回数によって終了する有限 R T として構成されている。R T 2 状態において、遊技状態移行制御手段 170 は、R B B 1 ~ R B B 3 又は S B を含む当選エリアに抽選値数に対応付けられた内部抽選テーブ

50

ルCを用いた内部抽選を内部抽選手段120に実行させる。

【0097】

遊技状態移行制御手段170は、RT2状態における遊技が開始された場合に、遊技状態制御データ記憶手段196のRT遊技回数カウンタ196bに、値「8000」をセットする。RT遊技回数カウンタ196bは、有限RTの遊技状態における遊技回数を計数するカウンタであり、値がセットされた場合に、毎回の遊技の都度、1ゲームに相当する値「1」でデクリメント更新されるように構成されている。このため、RT2状態は、RBB1～RBB3に当選することなく8000ゲームの遊技が実行された場合に終了する構成となっている。

【0098】

遊技状態移行制御手段170は、RT遊技回数カウンタ196bの記憶値が値「0」になった場合に、RT2状態の終了条件が成立したと判定し、遊技状態をRT2状態から非RT状態に移行する。また、遊技状態移行制御手段170は、リプレイ2の入賞図柄組合せ「BLA(BLB)-CH-CH」が有効ラインL1上に停止表示されたことに基づきRT2状態を開始していることから、RT1状態に移行する契機となる図柄組合せが有効ラインL1上に停止表示された場合であっても、RT2状態を維持するように構成されている。そして、遊技状態移行制御手段170は、内部抽選でRBB1～RBB3のいずれかを含む当選エリアに当選した場合に、RBB1内部中状態～RBB3内部中状態のうち当選しているRBBに対応する遊技状態に移行する。

【0099】

RT3状態は、作動したRBB1～RBB3が終了した場合に移行される遊技状態であり、遊技が実行された回数によって終了する有限RTとして構成されている。RT3状態において、遊技状態移行制御手段170は、RBB1～RBB3又はSBを含む当選エリアに抽選値数に対応づけられた内部抽選テーブルDを用いた内部抽選を内部抽選手段120に実行させる。

【0100】

遊技状態移行制御手段170は、RT3状態における遊技が開始された場合に、遊技状態制御データ記憶手段196のRT遊技回数カウンタ196bに、値「1」をセットする。このため、RT3状態は、RBB1～RBB3に当選することなく1ゲームの遊技が実行された場合に終了する構成となっている。

【0101】

遊技状態移行制御手段170は、RT遊技回数カウンタ196bの記憶値が値「0」になった場合に、RT3状態の終了条件が成立したと判定し、遊技状態をRT3状態から非RT状態に移行する。また、遊技状態移行制御手段170は、作動したRBB1～RBB3が終了したことに基づきRT3状態を開始していることから、RT1状態に移行する契機となる図柄組合せが有効ラインL1上に停止表示された場合には、遊技状態をRT1状態に移行し、RT2状態に移行する契機となる図柄組合せが有効ラインL1上に停止表示された場合には、遊技状態をRT2状態に移行する。そして、遊技状態移行制御手段170は、内部抽選でRBB1～RBB3のいずれかを含む当選エリアに当選した場合に、RBB1内部中状態～RBB3内部中状態のうち当選しているRBBに対応する遊技状態に移行する。

【0102】

次に、SBが入賞した場合の詳細について説明する。SBが入賞しSBが作動した場合、遊技状態移行制御手段170は、1回の遊技が実行されると、SBを終了する。また、上述したように、遊技状態移行制御手段170は、SBが作動した場合に、SBの作動に基づき遊技状態を変更しないように構成されており、各RT状態に設定された遊技状態の移行契機や終了条件が成立した場合に、成立した移行契機や終了条件に基づく遊技状態の移行を実行するように構成されている。

【0103】

このため、スロットマシン1では、非RT状態でSBが作動し、SB作動中の非RT状

10

20

30

40

50

態において R T 1 状態に移行する契機となる図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止表示された場合、R T 1 状態への移行契機が成立したことに基づき S B が終了した後に遊技状態を非 R T 状態から R T 1 状態に移行する。

【 0 1 0 4 】

また、スロットマシン 1 では、R T 1 状態で S B が作動し、S B 作動中の R T 1 状態において R T 2 状態に移行する契機となる図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止表示された場合、R T 2 状態への移行契機が成立したことに基づき S B が終了した後に遊技状態を R T 1 状態から R T 2 状態に移行する。

【 0 1 0 5 】

また、スロットマシン 1 では、R T 2 状態で S B が作動した場合において、R T 2 状態における 8 0 0 0 ゲーム目の遊技で S B が入賞し S B が作動した場合には、S B が作動した状態での遊技が開始されるまでに R T 2 状態の終了条件が成立しており、非 R T 状態において S B が作動した状態となる。また、スロットマシン 1 では R T 2 状態で S B が作動し、S B 作動中の R T 2 状態において R T 2 状態における 8 0 0 0 ゲーム目の遊技が実行された場合には、S B の作動中に R T 2 状態の終了条件が成立することから、R T 2 状態の終了条件が成立したことに基づき S B が終了した後に遊技状態を R T 2 状態から非 R T 状態に移行する。

10

【 0 1 0 6 】

そして、スロットマシン 1 では、1 ゲームで終了する R T 3 状態において S B が入賞した場合に、S B が作動した状態での遊技が開始されるまでに R T 3 状態の終了条件が成立しており、非 R T 状態において S B が作動した状態となるため、S B 作動中 R T 3 状態がない構成となっている。

20

【 0 1 0 7 】

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

【 0 1 0 8 】

R B B 1 内部中状態は、R B B 1 が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態である。R B B 1 内部中状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、リプレイの当選確率が $26108 / 65536$ (約 $1 / 2.5$) に設定された内部抽選テーブル H を用いた内部抽選を内部抽選手段 1 2 0 に実行させる。

30

【 0 1 0 9 】

R B B 2 内部中状態は、R B B 2 が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態である。R B B 2 内部中状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、リプレイの当選確率が $26108 / 65536$ (約 $1 / 2.5$) に設定された内部抽選テーブル H を用いた内部抽選を内部抽選手段 1 2 0 に実行させる。

【 0 1 1 0 】

R B B 3 内部中状態は、R B B 3 が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態である。R B B 1 内部中状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、リプレイの当選確率が $26108 / 65536$ (約 $1 / 2.5$) に設定された内部抽選テーブル H を用いた内部抽選を内部抽選手段 1 2 0 に実行させる。

40

【 0 1 1 1 】

R B B 1 が入賞した場合、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、R B B 1 の作動に基づき R B B 1 作動中一般状態に遊技状態を移行する。遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、予め定められた所定の払出数 (例えば、285 枚) を超えるメダルが払い出された場合、つまり、R B B 1 作動中一般状態と、R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態と、R B B 1 作動中 R B 1 作動中状態と、において払い出されたメダルの枚数が所定の払出数を超えた場合に、R B B 1 の終了条件が成立したと判定し、遊技状態を R T 3 状態に移行する。

【 0 1 1 2 】

50

R B B 1 作動中一般状態は、R B B 1 が作動した遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態である。R B B 1 作動中一般状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、リプレイの当選確率が $4096 / 65536$ ($1 / 16$) に設定され、R B 1 に当選する当選エリア「R B 1」に抽選値数が対応付けられた内部抽選テーブル I を用いた内部抽選を内部抽選手段 1 2 0 に実行させる。

【 0 1 1 3 】

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

10

【 0 1 1 4 】

上述したように、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。

【 0 1 1 5 】

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

20

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

R B B 2 が入賞した場合、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、R B B 2 の作動に基づき R B B 2 作動中一般状態に遊技状態を移行する。遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、予め定められた所定の払出数（例えば、2 8 5 枚）を超えるメダルが払い出された場合、つまり、R B B 2 作動中一般状態と、R B B 2 作動中 R B 2 内部中状態と、R B B 2 作動中 R B 2 作動中状態と、において払い出されたメダルの枚数が所定の払出数を超えた場合に、R B B 2 の終了条件が成立したと判定し、遊技状態を R T 3 状態に移行する。

30

【 0 1 1 8 】

R B B 2 作動中一般状態は、R B B 2 が作動した遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態である。R B B 2 作動中一般状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、リプレイの当選確率が $4096 / 65536$ ($1 / 16$) に設定され、R B 2 に当選する当選エリア「R B 2」に抽選値数が対応付けられた内部抽選テーブル K を用いた内部抽選を内部抽選手段 1 2 0 に実行させる。

40

【 0 1 1 9 】

R B B 2 作動中 R B 2 内部中状態は、R B B 2 作動中一般状態における内部抽選で R B 2 に当選し、R B 2 が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態である。R B B 2 作動中 R B 2 内部中状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、リプレイの当選確率が $22092 / 65536$ (約 $1 / 3.0$) に設定された内部抽選テーブル L を用いた内部抽選を内部抽選手段 1 2 0 に実行させる。

【 0 1 2 0 】

内部抽選テーブル L を用いた内部抽選においては、 $13946 / 65536$ (約 $1 / 4$)

50

． 7) の確率で不当選となるように構成されている。スロットマシン 1 では、R B B 2 作動中 R B 2 内部中状態における内部抽選の結果が不当選となった遊技において、R B 2 が単独で成立状態となることで、R B 2 を入賞させることができる構成となっている。

【 0 1 2 1 】

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

10

【 0 1 2 2 】

R B B 3 が入賞した場合、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、R B B 3 の作動に基づき R B B 3 作動中一般状態に遊技状態を移行する。遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、予め定められた所定の払出数（例えば、2 8 5 枚）を超えるメダルが払い出された場合、つまり、R B B 3 作動中一般状態と、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態と、R B B 3 作動中 R B 3 作動中状態と、において払い出されたメダルの枚数が所定の払出数を越えた場合に、R B B 3 の終了条件が成立したと判定し、遊技状態を R T 3 状態に移行する。

【 0 1 2 3 】

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

20

【 0 1 2 4 】

R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態は、R B B 3 作動中一般状態における内部抽選で R B 3 に当選し、R B 3 が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態である。R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、リプレイの当選確率が $4 0 9 6 / 6 5 5 3 6$ ($1 / 1 6$) に設定された内部抽選テーブル N を用いた内部抽選を内部抽選手段 1 2 0 に実行させる。

30

【 0 1 2 5 】

内部抽選テーブル N を用いた内部抽選においては、 $3 1 9 4 2 / 6 5 5 3 6$ (約 $1 / 2$. 1) の確率で不当選となるように構成されている。スロットマシン 1 では、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態における内部抽選の結果が不当選となった遊技において、R B 3 が単独で成立状態となることで、R B 3 を入賞させることができる構成となっている。

【 0 1 2 6 】

R B B 3 作動中 R B 3 作動中状態は、R B B 3 が作動している状態で R B 3 が入賞し R B 3 が作動することで移行される遊技状態である。R B B 3 作動中 R B 3 作動中状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、小役が 8 回入賞した場合と、1 2 回の遊技が実行された場合と、に R B 3 の終了条件が成立したと判定し、R B 3 の作動を終了させ、遊技状態を R B B 3 作動中一般状態へ移行させる。R B B 3 作動中 R B 3 作動中状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、内部抽選テーブル O を用いた内部抽選を内部抽選手段 1 2 0 に実行させる。

40

【 0 1 2 7 】

< A T 制御手段 >

図 9 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 1 2 8 】

上述したように、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

50

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

【0129】

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198から、複数の乱数のそれぞれに対して「有利区間の開始」、「不当選（ハズレ）」が対応付けられているデータテーブルである有利区間移行抽選テーブルを取得する。そして、AT制御手段200は、乱数生成手段110から乱数を取得し、取得した乱数を有利区間移行抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき、有利区間を開始するか否かを決定する。

【0130】

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。

【0131】

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

【0132】

本実施形態のAT制御手段200は、非RT状態又はRT3状態において当選した場合にRT1状態への移行契機となる図柄組合せが有効ラインL1上に確実に停止表示される当選エリア（当選エリア「5択ベルA」、当選エリア「5択ベル3A」～当選エリア「5択ベル6A」、当選エリア「5択ベルB」、当選エリア「5択ベル3B」～当選エリア「5択ベル6B」、当選エリア「6択ベル1」～当選エリア「6択ベル6」、当選エリア「3択ベル1」～当選エリア「3択ベル3」、当選エリア「共通ベル1」、当選エリア「共通ベル2」）に当選した場合に、 $1/1$ の確率で「有利区間の開始」に当選する有利区間抽選を実行する。また、AT制御手段200は、遊技状態によらず当選エリア「ベル1」、当選エリア「スイカ1」、当選エリア「SB」に当選した場合と、RBB1～RBB3が当選及び作動していない遊技状態において当選エリア「RBB1&ベル2」、当選エリア「RBB1&1枚役1」、当選エリア「RBB2&ベル3」、当選エリア「RBB2&スイカ2」、当選エリア「RBB2&1枚役2」、当選エリア「RBB3&スイカ3」、当選エリア「RBB3&1枚役3」、当選エリア「RBB1&リプレイA」、当選エリア「RBB2&リプレイA」、当選エリア「RBB3&リプレイC」に当選した場合と、において、約 $1/1.5$ と高い確率で「有利区間の開始」に当選する有利区間抽選を実行する。

【0133】

有利区間において、AT制御手段200は、指示機能に係る状態（演出状態）として、通常状態と、CZ状態と、AT状態と、を有している。また、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。

【0134】

10

20

30

40

50

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

【0135】

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

10

【0136】

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

20

【0137】

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

【0138】

CZ状態は、補助遊技に係る制御として、AT状態に演出状態を移行するか否かを決定する制御が実行された場合に、通常状態よりも高い確率でAT状態に移行可能に構成されており、通常状態よりも遊技者にとって有利な演出状態である。AT制御手段200は、CZ状態の開始時にAT制御データ記憶手段198のCZゲーム数カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する値（例えば、10ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、CZゲーム数カウンタの記憶値を1ゲームに相当する値「1」で減算するデクリメント更新を実行する。

30

【0139】

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

40

【0140】

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

【0141】

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

50

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

【0142】

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

10

【0143】

なお、AT制御手段200は、内部抽選でRBB1を含む当選エリアに当選した場合と、RBB2を含む当選エリアに当選した場合と、において、CZ中AT抽選を実行することなくAT状態への移行を決定する。また、AT制御手段200は、内部抽選でRBB3を含む当選エリアに当選した場合に、CZ中AT抽選を実行する。

【0144】

演出制御手段180は、通常状態又はCZ状態でRBB1に当選した場合、RBB1を入賞可能となった遊技において、RBB1の入賞図柄組合せである「青7 - 青7 - 青7」を狙わせる演出を実行する。また、演出制御手段180は、通常状態又はCZ状態でRBB2に当選した場合、RBB2を入賞可能となった遊技において、RBB1の入賞図柄組合せである「赤7 - 赤7 - 赤7」を狙わせる演出を実行する。

20

【0145】

また、演出制御手段180は、AT制御手段200によってAT状態への移行条件が成立し、且つRBB3が当選している場合、RBB3を入賞可能となった遊技において、RBB3の入賞図柄組合せのうち「赤7 - 赤7 - 青7」を狙わせる演出を実行する。一方、演出制御手段180は、AT制御手段200によってAT状態への移行条件が成立しておらず、且つRBB3が当選している場合、RBB3を入賞可能となった遊技において、RBB3の入賞図柄組合せのうち「BLB - BAR - BAR（青7）」を狙わせる演出を実行する。

【0146】

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、RBB3の当選に基づきAT状態が開始された場合に、遊技者がボーナスと認識する「赤7 - 赤7 - 青7」を狙わせる演出が実行されることで、AT状態が開始されることでボーナスの当選確率が当たったかのような印象を遊技者に与えることができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

30

【0147】

AT状態は、ストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様によって11枚の配当に設定された小役1～小役10を入賞可能となる場合に、小役1～小役10の入賞補助が実行可能に構成されていることで、通常状態及びCZ状態よりも遊技者にとって有利な演出状態である。

40

【0148】

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、非RT状態、RT1状態～RT3状態では、当選エリア「5択ベルA」、当選エリア「5択ベル3A」～当選エリア「5択ベル6A」、当選エリア「5択ベルB」、当選エリア「5択ベル3B」～当選エリア「5択ベル6B」の当選時に各当選エリアに対応付けられた打順（正解打順）でストップボタンB1～ストップボタンB3が操作されることで11枚の配当に設定された小役が入賞可能となり、RBB1内部中状態～RBB3内部中状態、RBB1作動中一般状態～RBB3作動中一般状態、RBB3作動中RBB3内部中状態では、打順小役当選態様の当選時に打順小役当選態様のそれぞれに対応付けられた正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が操作されることで11枚の配当に設定された小役が入賞可能とな

50

るように構成されている。

【0149】

A T制御手段200は、A T状態であり、且つ遊技状態が非R T状態、R T1状態～R T3状態、R B B1作動中一般状態～R B B3作動中一般状態、R B B3作動中R B3内部中状態である場合、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3を操作することで11枚の配当の小役を入賞可能となる場合に正解打順を報知する補助遊技を実行する。また、A T制御手段200は、A T状態であり、且つ遊技状態がR B B1内部中状態～R B B3内部中状態である場合、打順小役当選態様のうち当選エリア「5択ベルA」、当選エリア「5択ベル3A」～当選エリア「5択ベル6A」、当選エリア「5択ベルB」、当選エリア「5択ベル3B」～当選エリア「5択ベル6B」の当選時に正解打順を報知する補助遊技を実行し、当選エリア「6択ベル1」～当選エリア「6択ベル6」、当選エリア「3択ベル1」～当選エリア「3択ベル3」の当選時には正解打順を報知しないように構成されている。

10

【0150】

上述したように、本実施形態のA T制御手段200は、R B B1～R B B3を含む当選エリアに当選した場合に、A T状態に移行可能に構成されている。このため、スロットマシン1では、R B B1内部中状態～R B B3内部中状態である場合に、打順小役当選態様のうち当選エリア「5択ベルA」、当選エリア「5択ベル3A」～当選エリア「5択ベル6A」、当選エリア「5択ベルB」、当選エリア「5択ベル3B」～当選エリア「5択ベル6B」の当選時に正解打順を報知する補助遊技を実行し、当選エリア「6択ベル1」～当選エリア「6択ベル6」、当選エリア「3択ベル1」～当選エリア「3択ベル3」の当選時には正解打順を報知しない構成にすることで、補助遊技が実行される頻度を非R T状態、R T1状態～R T3状態である場合と同じに頻度に行うことができ、いずれの遊技においてR B B1～R B B3に当選したかが遊技者に判別されることを防ぐことができる。

20

【0151】

A T制御手段200は、A T状態の開始時にA T制御データ記憶手段198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。また、A T制御手段200は、A T状態が開始された遊技において、「A T状態の継続」、「不当選（ハズレ）」が抽選の対象に設定されたA T継続抽選を実行する。A T継続抽選において、A T制御手段200は、「A T状態の継続」に当選した場合には、1セットのA T状態の実行に係る情報をA T制御データ記憶手段198にストックする。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「リプレイC」、当選エリア「スイカ1」、当選エリア「R B B2 & スイカ2」、当選エリア「R B B3 & スイカ3」、当選エリア「R B B3 & リプレイC」に当選した場合に、1セットのA T状態を実行する回数を加算（上乘せ）するか否かを決定するA T中セット数上乘せ抽選を実行する。

30

【0152】

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

40

【0153】

<開始時状態設定制御>

図10は、通常区間から有利区間に移行する場合にA T制御手段200が実行する開始時状態設定制御を示すフローチャートである。本実施形態のA T制御手段200は、開始

50

時状態設定制御について、有利区間での最初の遊技を開始するスタートレバー S L への開始操作を契機に開始される。なお、スロットマシン 1 は、開始時状態設定制御について、通常区間から有利区間に移行され、有利区間における最初の遊技の内部抽選が実行されるまでのいずれのタイミングにおいて開始時状態設定制御を実行するように構成されているもよい。

【 0 1 5 4 】

開始時状態設定制御において、A T 制御手段 2 0 0 は、まず、有利区間に移行する直前の遊技状態種別を取得する (S 1)。この処理において、A T 制御手段 2 0 0 は、遊技状態種別記憶手段 1 9 6 a に記憶されている遊技状態種別を取得することで、有利区間が開始される直前の遊技、つまり、通常区間から有利区間への移行が決定された遊技における遊技状態がいずれの遊技状態であったかを示す情報を取得する。

10

【 0 1 5 5 】

次に、A T 制御手段 2 0 0 は、遊技状態が非 R T 状態であったか否かを判定する (S 2)。この処理において、A T 制御手段 2 0 0 は、ステップ S 1 の処理で取得した遊技状態種別が非 R T 状態を示す遊技状態種別である値「 0 」あったか否かを判定する。

【 0 1 5 6 】

ステップ S 2 の処理において、遊技状態が非 R T 状態ではないと判定した場合には (N O)、A T 制御手段 2 0 0 は、遊技状態が R T 1 状態であったか否かを判定する (S 3)。この処理において、A T 制御手段 2 0 0 は、ステップ S 1 の処理で取得した遊技状態種別が非 R T 状態を示す遊技状態種別である値「 1 」あったか否かを判定する。

20

【 0 1 5 7 】

ステップ S 2 の処理において、遊技状態が非 R T 状態であると判定した場合 (Y E S) 又はステップ S 3 の処理において、遊技状態が R T 1 状態であると判定した場合には (Y E S)、A T 制御手段 2 0 0 は、有利区間が開始される遊技における演出状態を通常状態に設定し (S 4)、開始時状態設定制御を終了する。一方、ステップ S 3 の処理において、遊技状態が R T 1 状態ではないと判定した場合には (N O)、A T 制御手段 2 0 0 は、有利区間が開始される遊技における演出状態を C Z 状態に設定し (S 5)、開始時状態設定制御を終了する。

【 0 1 5 8 】

開始時状態設定制御を実行することにより、A T 制御手段 2 0 0 は、通常区間から有利区間に移行した遊技における遊技状態が非 R T 状態と、R T 1 状態と、のいずれかである場合に、有利区間が開始される遊技における演出状態を通常状態に設定し、通常区間から有利区間に移行した遊技における遊技状態が非 R T 状態と、R T 1 状態と、とは異なる遊技状態である場合に、有利区間が開始される遊技における演出状態を C Z 状態に設定することができる。

30

【 0 1 5 9 】

< 遊技機の初期化と開始時状態設定制御 >

上述したように、本実施形態のスロットマシン 1 は、設定変更手段 1 0 0 によって設定値記憶手段 1 9 1 に記憶された設定値が変更された場合に、A T 制御手段 2 0 0 によって制御される区間を通常区間に初期化するとともに、遊技状態移行制御手段 1 7 0 によって制御される遊技状態を非 R T 状態に初期化するように構成されている。

40

【 0 1 6 0 】

このような構成であることから、スロットマシン 1 では、仮に、遊技状態を問わず通常区間から有利区間に移行したことに基き有利区間の開始時の演出状態を C Z 状態に設定するように構成してしまうと、設定変更直後に有利区間が開始された際に、C Z 状態となってしまう、遊技機に攻略性が生まれてしまう。

【 0 1 6 1 】

このため、本実施形態のスロットマシン 1 は、開始時状態設定制御において、有利区間が開始される前の遊技における遊技状態が、設定変更によって初期化された場合に設定される非 R T 状態と、非 R T 状態から速やかに移行可能であり設定変更後に有利区間が開始

50

されるまでに移行されている確率が高い R T 1 状態である場合と、には、有利区間が開始された遊技における演出状態を通常状態に設定し、非 R T 状態からは移行できず R T 1 状態から移行可能な R T 2 状態を含む非 R T 状態、R T 1 状態以外の遊技状態である場合には、有利区間が開始された遊技における演出状態を C Z 状態に設定するように構成されている。

【 0 1 6 2 】

この構成により、本実施形態のスロットマシン 1 は、有利区間が開始される前の遊技で設定された遊技状態が R T 2 状態である場合の方が、有利区間が開始される前の遊技で設定されていた遊技状態が非 R T 状態である場合よりも、開始時状態設定制御によって遊技者にとって有利となり、有利区間を有する遊技機において、有利区間の開始時に遊技者にとって有利な演出状態に設定可能にし遊技者の遊技に対する興味を向上させつつ、遊技機が初期化された場合には有利区間が開始された場合に遊技者にとって有利な演出状態に設定されることを防ぐことで遊技機に攻略性が生じることを防ぐことができる。

10

【 0 1 6 3 】

この、初期化された場合に設定される非 R T 状態が、本実施形態における第 1 遊技状態を構成し、図 5 ~ 図 7 に示した R T 1 状態への移行契機となる図柄組合せ及び当選エリア「5 択ベル A」、当選エリア「5 択ベル 3 A」~ 当選エリア「5 択ベル 6 A」、当選エリア「5 択ベル B」、当選エリア「5 択ベル 3 B」~ 当選エリア「5 択ベル 6 B」の当選時に取りこぼした際に表示される図柄組合せが、本実施形態における有効ライン L 1 上に停止表示された場合に R T 1 状態へ移行される第 1 図柄組合せを構成し、リプレイ 2 の入賞図柄組合せ「B L A (B L B) - C H - C H」が、本実施形態における第 2 図柄組合せを構成し、開始時状態設定制御が、本実施形態における特定処理を構成する。

20

【 0 1 6 4 】

3 . 各遊技状態における遊技機の性能の詳細

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

【 0 1 6 5 】

< 各遊技状態における当選エリアの当選確率 >

図 1 1、図 1 2 は、各遊技状態における内部抽選で抽選の対象に設定された当選エリアに対応付けられた抽選値数を示す図である。なお、図 1 2 と後述する図 1 7 においては、R B B 1 作動中 R B 1 作動中状態 ~ R B B 3 作動中 R B 3 作動中状態について、R B 1 作動中 ~ R B 3 作動中と記載している。

30

【 0 1 6 6 】

図 1 1 に示すように、非 R T 状態における内部抽選においては、当選エリア「リプレイ A」に 8 3 1 4 の抽選値数が対応付けられ、当選エリア「リプレイ B」には抽選値数が対応付けられていない構成の内部抽選テーブル A が用いられる。また、R T 1 状態における内部抽選においては、当選エリア「リプレイ A」には抽選値数が対応付けられておらず、当選エリア「リプレイ B」に 8 3 1 4 の抽選値数が対応付けられた構成の内部抽選テーブル B が用いられる。

40

【 0 1 6 7 】

上述したように、スロットマシン 1 では、当選エリア「リプレイ B」に当選した場合に、リプレイ 2 の入賞図柄組合せ「B L A (B L B) - C H - C H」が有効ライン L 1 上に停止表示され、R T 2 状態に移行可能な場合であれば R T 2 状態に移行するように構成されている。

【 0 1 6 8 】

このため、スロットマシン 1 では、8 3 1 4 / 6 5 5 3 6 (約 1 / 7 . 9) の確率で当選エリア「リプレイ B」に当選し、R T 1 状態から R T 2 状態に移行するように構成されている。また、スロットマシン 1 では、非 R T 状態において当選エリア「リプレイ B」に当選しないことで、非 R T 状態においてリプレイ 2 が入賞せず、非 R T 状態から R T 2 状

50

態に移行しないように構成されている。

【0169】

また、図11に示すように、非RT状態、RT1状態～RT3状態における内部抽選で用いられる内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルDにおいては、リプレイを含む当選エリアに対応付けられた抽選値数の総数が8978となっており、非RT状態、RT1状態～RT3状態のいずれの遊技状態においても、リプレイを含む当選エリアの当選確率の合算が $8978 / 65536$ （約 $1 / 7.3$ ）となっている。

【0170】

また、図11に示すように、RT3状態における内部抽選で用いられる内部抽選テーブルDにおいては、当選エリア「リプレイC」に抽選値数として2048が対応付けられており、非RT状態、RT1状態、RT2状態における内部抽選で用いられる内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCにおいて当選エリア「リプレイC」に対応付けられた抽選値数である256よりも大きい抽選値数が対応付けられ、非RT状態、RT1状態、RT2状態よりもRT3状態である方が当選エリア「リプレイC」に当選する確率が高くなるように構成されている。

10

【0171】

上述したように、RT3状態は、作動したRBB1～RBB3が終了した場合に移行する遊技状態である。また、AT制御手段200は、RBB1～RBB3を作動する場合に、AT状態に移行している確率が高く、また、AT状態であり且つ当選エリア「リプレイC」に当選した場合に、AT中セット数上乘せ抽選を実行するように構成されている。

20

【0172】

このような構成により、本実施形態のロットマシン1は、作動したRBB1～RBB3が終了した時点でAT状態が継続している場合に、非RT状態、RT1状態、RT2状態における遊技よりも高い確率でAT中セット数上乘せ抽選が実行される遊技を1ゲーム実行することができ、ボーナスの終了後における遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

【0173】

また、図11に示すように、当選エリア「SB」に当選可能に構成された遊技状態においては、当選エリア「SB」の当選確率が他の当選エリアよりも高い $27056 / 65536$ （約 $1 / 2.4$ ）に設定されており、SBの入賞を狙う遊技を実行することで高確率でSBを作動させることができる構成となっている。

30

【0174】

図12に示すように、RBB1作動中RB1内部中状態で使用される内部抽選テーブルJと、RBB2作動中RB2内部中状態で使用される内部抽選テーブルLと、RBB3作動中RB3内部中状態で使用される内部抽選テーブルNと、は、それぞれリプレイを含む当選エリアに対応付けられた抽選値数が異なる構成となっている。

【0175】

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

40

【0176】

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

【0177】

<各遊技状態での打順小役当選態様の当選時の遊技結果>

図13は、非RT状態、RT1状態～RT3状態において打順小役当選態様に当選した場合におけるストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様ごとの遊技結果を示す図である。

50

【 0 1 7 8 】

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

【 0 1 7 9 】

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

【 0 1 8 0 】

図 1 4 は、R B B 1 内部中状態 ~ R B B 3 内部中状態、R B B 1 作動中一般状態 ~ R B B 3 作動中一般状態、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態において打順小役当選態様に当選した場合におけるストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の操作態様ごとの遊技結果を示す図である。

【 0 1 8 1 】

図 1 4 に示すように、スロットマシン 1 では、R B B 1 内部中状態 ~ R B B 3 内部中状態、R B B 1 作動中一般状態 ~ R B B 3 作動中一般状態、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態において打順小役当選態様に当選した場合に、1 1 枚の配当に設定された小役を 1 / 1 の確率で入賞可能にするストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順（正解打順）が設定されている。

【 0 1 8 2 】

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

【 0 1 8 3 】

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

【 0 1 8 4 】

図 1 5 は、R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態、R B B 2 作動中 R B 2 内部中状態において打順小役当選態様に当選した場合におけるストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の操作態様ごとの遊技結果を示す図である。

【 0 1 8 5 】

図 1 5 に示すように、スロットマシン 1 では、R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態、R B B 2 作動中 R B 2 内部中状態において打順小役当選態様に当選した場合に、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の操作態様によらず 1 1 枚の配当に設定された小役が 1 / 1 の確率で入賞するように構成されている。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 6 】

図 1 6 を用いて、当選エリア「 6 択ベル 1 」に当選し、打順 1 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が操作された場合に、 1 1 枚の配当に設定された小役ではなく 1 枚の配当に設定された小役が入賞する場合に実行されるリール停止制御の詳細を説明する。図 1 6 (A) は、当選エリア「 6 択ベル 1 」に当選した場合に成立状態に設定される小役 8 、小役 1 7 ~ 小役 2 0 、小役 3 5 の入賞図柄組合せを構成する図柄を示す図である。また、図 1 6 (B) は、ストップボタン B 1 が第 1 停止操作された場合において、左リール R 1 に配列された図柄のうち停止可能となっている図柄を有効ライン L 1 上に停止表示した際に表示可能となる小役の図柄組合せの数を示す図である。

【 0 1 8 7 】

なお、図 1 6 (B) においては、ストップボタン B 1 について、左リール R 1 の停止番号 1 4 番に配列されたスイカ図柄「 WM 」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操作され、ストップボタン B 2 について、中リール R 2 の停止番号 2 番に配列された BAR 図柄「 BAR 」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操作され、ストップボタン B 3 について、右リール R 3 の停止番号 1 2 番に配列された BAR 図柄「 BAR 」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操作された場合を例示している。

【 0 1 8 8 】

図 1 6 (B) に示すように、スロットマシン 1 では、スイカ図柄「 WM 」を停止表示した場合に、小役 1 7 の入賞図柄組合せと、小役 1 8 の入賞図柄組合せと、小役 1 9 の入賞図柄組合せと、小役 2 0 の入賞図柄組合せと、を構成する 8 個の図柄組合せを有効ライン L 1 上に停止表示可能となり、ベル B 図柄「 BLB 」を停止表示した場合に、小役 8 の入賞図柄組合せと、小役 3 5 の入賞図柄組合せと、を構成する 5 個の図柄組合せを有効ライン L 1 上に停止表示可能となる。

【 0 1 8 9 】

リール制御手段 1 3 0 は、スイカ図柄「 WM 」を停止表示した場合に、有効ライン L 1 上に表示可能となる図柄組合せの数が最も多くなることから、個数優先制御による停止制御によってスイカ図柄「 WM 」を有効ライン L 1 上に停止表示することで、当該遊技において入賞可能な役を 1 枚の配当に設定された小役 1 7 ~ 小役 2 0 に限定する。

【 0 1 9 0 】

第 1 停止操作がストップボタン B 1 に実行され、入賞可能な小役が小役 1 7 ~ 小役 2 0 に限定された状態において第 2 停止操作がストップボタン B 2 に実行された場合に、スロットマシン 1 では、ベル A 図柄「 BLA 」を停止表示した場合に、小役 1 9 の入賞図柄組合せと、小役 2 0 の入賞図柄組合せと、を構成する 4 個の図柄組合せを有効ライン L 1 上に停止表示可能となり、BAR 図柄「 BAR 」を有効ライン L 1 上に停止表示した場合に、小役 1 7 の入賞図柄組合せを構成する 1 個の図柄組合せを有効ライン L 1 上に停止表示可能となる。このため、リール制御手段 1 3 0 は、個数優先制御による停止制御によってベル A 図柄「 BLA 」を有効ライン L 1 上に停止表示し、当該遊技において入賞可能な役を小役 1 9 、小役 2 0 に限定する。

【 0 1 9 1 】

第 2 停止操作がストップボタン B 2 に実行され、入賞可能な小役が小役 1 9 、小役 2 0 に限定された状態において第 3 停止操作がストップボタン B 3 に実行された場合に、スロットマシン 1 では、BAR 図柄「 BAR 」を停止表示することで小役 2 0 の入賞図柄組合せを有効ライン L 1 上に停止表示できることから、BAR 図柄「 BAR 」を有効ライン L 1 上に停止表示し、当該遊技において小役 2 0 が入賞する。

【 0 1 9 2 】

図 4 に示すように、左リール R 1 には、スイカ図柄「 WM 」が 4 コマ以内の間隔で配列されている。また、中リール R 2 には、ベル A 図柄「 BLA 」が 4 コマ以内の間隔で配列されている。また、右リール R 3 には、停止番号 2 番のコマにブランク図柄「 BK 」が配列され、停止番号 7 番のコマに青 7 図柄「青 7 」が配列され、停止番号 1 2 番のコマに B

10

20

30

40

50

A R 図柄「BAR」が配列され、停止番号 17 番のコマに赤 7 図柄「赤 7」が配列されている。

【0193】

このような構成であることから、スロットマシン 1 では、遊技状態が非 R T 状態、R T 1 状態～R T 3 状態であり、当選エリア「6 択ベル 1」に当選し、打順 1 でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が操作された場合に、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の操作タイミングによらず 1 / 1 の確率で小役 19 又は小役 20 が入賞する。

【0194】

なお、スロットマシン 1 では、遊技状態が R B B 1 内部中状態～R B B 3 内部中状態、R B B 1 作動中一般状態～R B B 3 作動中一般状態、R B B 1 作動中 R B 1 内部中状態～R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態において、当選エリア「6 択ベル 1」に当選し、打順 1 でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が操作され、11 枚の配当に設定された小役が入賞する場合、枚数優先制御による停止制御が実行されることで、小役 8 の入賞図柄組合せを構成する図柄が有効ライン L 1 上に停止表示され、小役 8 が入賞する。

10

【0195】

<各遊技状態における遊技方法ごとの出玉率>

次に、上述した内部抽選とリール停止制御が実行されるスロットマシン 1 において、各遊技状態における遊技方法ごとの出玉率について図 17 を用いて説明する。ここで、出玉率とは、所定回数の遊技が実行される場合におけるメダルの総投入数に対する総払出数の比率である。

20

【0196】

図 17 (A)、図 17 (B) は、リプレイを規定投入数と同数の払出しが行われる役として扱う場合において、各遊技状態における遊技方法ごとの出玉率を示す図であり、図 17 (C) は、リプレイを再遊技として扱う(リプレイが入賞した遊技を 1 回の遊技として計数しない)場合において、R B B 3 作動中一般状態、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態、R B B 3 作動中 R B 3 作動中状態における遊技方法ごとの出玉率を示す図である。

【0197】

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

30

【0198】

図 17 (A) に示すように、スロットマシン 1 では、通常(非 A T)で遊技が実行される場合、非 R T 状態、R T 1 状態、R T 2 状態と、S B 作動中の非 R T 状態、S B 作動中の R T 1 状態、S B 作動中の R T 2 状態と、について、S B が作動している場合の方が、S B が作動していない場合よりも出玉率が高い構成となっている。

40

【0199】

また、スロットマシン 1 では、通常(A T)で遊技が実行される場合、非 R T 状態、R T 1 状態、R T 2 状態と、S B 作動中の非 R T 状態、S B 作動中の R T 1 状態、S B 作動中の R T 2 状態と、について、S B が作動していない場合の方が、S B が作動している場合よりも出玉率が高い構成となっている。

【0200】

図 11 に示したように、スロットマシン 1 では、S B の作動中において当選エリア「全小役」又は当選エリア「全 1 枚役」に当選する確率は、 $29502 / 65536$ (約 1 / 2.2) であり、S B が作動していない非 R T 状態、R T 1 状態～R T 3 状態において小役を含む当選エリアのいずれかに当選する確率の $29498 / 65536$ (約 1 / 2.2

50

）よりも高い、つまり S B が作動している状態においていずれかの小役に当選する確率が、S B が作動していない状態においていずれかの小役に当選する確率よりも高い確率に設定されている。

【0201】

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

【0202】

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、S B が作動した状態におけるすべての小役のそれぞれの当選確率について、S B が作動していない状態である場合におけるすべての小役のそれぞれの当選確率以上となるように構成され、また、S B が作動した状態における小役全体の当選確率について、S B が作動していない状態である場合における小役全体の当選確率よりも高い確率となるように構成されている。

【0203】

また、スロットマシン1は、S B が作動している場合において当選エリア「全小役」に当選する確率が、S B が作動していない場合において小役1～小役10、小役33、小役34を含む当選エリアのいずれかに当選する確率（小役1～小役10、小役33、小役34を含む当選エリアの各当選確率を合算した確率）である $28506 / 65536$ （約 $1 / 2.3$ ）よりも低くなるように構成されている。

【0204】

さらに、図11に示したように、S B が作動している状態においては、打順小役当選態様に当選しない構成となっており、ストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様によって小役の入賞確率に変化が生じない構成となっている。

【0205】

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、S B が作動している状態の出玉率が、図17(A)に示すように、通常（非AT）及び通常（AT）のいずれの遊技方法で遊技が実行される場合においても約 53.3% となるように構成されている。

【0206】

また、上述したように、S B が作動していない非RT状態、RT1状態～RT3状態においては、当選エリア「5択ベルA」、当選エリア「5択ベル3A」～当選エリア「5択ベル6A」、当選エリア「5択ベルB」、当選エリア「5択ベル3B」～当選エリア「5択ベル6B」の当選時において、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が操作されることで11枚の配当に設定された小役が入賞するように構成されている。

【0207】

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、S B が作動していない状態の出玉率について、図17(A)に示すように、遊技方法が通常（非AT）である場合には、S B が作動している状態である場合よりも低い約 53.1% となり、遊技方法が通常（AT）である場合には、S B が作動している状態である場合よりも高い約 123.1% となるように構成されている。

【0208】

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

【0209】

また、上述したように、本実施形態のAT制御手段200は、当選エリア「スイカ1」に当選した場合に、RBBを含まない他の当選エリアに当選した場合よりも、補助遊技に

10

20

30

40

50

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

【0210】

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

10

【0211】

この構成により、本実施形態のスロットマシン1は、遊技者にとって最も有利な遊技方法で遊技を実行する場合にはSBが作動しないことにより、RB, 第2種特別役物としてのチャレンジボーナス（CB）又はSBの作動中に払い出されたメダル及び指示が発生した遊技で払い出されたメダルの数の比率である指示込役物比率を計数する場合において、SBの作動時を除外することができ、指示込役物比率の上昇を抑制できるとともに、遊技者にとって最も有利な遊技方法で遊技を実行する場合におけるボーナスが作動した状態での遊技の実行比率（ボーナス滞在比率）を抑制することができ、指示込役物比率やボーナス滞在比率が過度に高まり遊技の公正が害されてしまうことを防ぐことができる。

20

【0212】

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

30

【0213】

この、普通役物としてのSBが、本実施形態における特定ボーナスを構成し、SBに当選する当選エリア「SB」が、本実施形態における第1当選態様を構成する。また、遊技を開始する際に必要となる遊技価値の投入数（3枚）よりも多い払出数に設定された小役1～小役10が、本実施形態における複数種類の特定小役を構成し、小役1～小役10が互いに重複せずに他の小役と重複当選する当選エリア「5択ベルA」、当選エリア「5択ベル3A」～当選エリア「5択ベル6A」、当選エリア「5択ベルB」、当選エリア「5択ベル3B」～当選エリア「5択ベル6B」、当選エリア「6択ベル1」～当選エリア「6択ベル6」、当選エリア「3択ベル1」～当選エリア「3択ベル3」が、本実施形態における複数種類の第2当選態様を構成する。また、小役1～小役10が重複して当選する当選エリア「全小役」が、本実施形態における第3当選態様を構成する。

40

【0214】

また、SBが作動した場合には内部抽選において抽選の対象に含まれない当選エリア「

50

スイカ 1」が、本実施形態における第 4 当選態様を構成し、当選エリア「スイカ 1」に当選した場合に A T 制御手段 2 0 0 が実行する他の当選エリアに当選した場合よりも有利な補助遊技に係る制御（他の当選エリアに当選した場合よりも「C Z 状態への移行」に当選しやすい C Z 抽選、他の当選エリアに当選した場合よりも「A T 状態への移行」に当選しやすい C Z 中 A T 抽選等）が、本実施形態における遊技者にとって有利な補助遊技に係る制御を構成する。

【 0 2 1 5 】

また、図 1 2 に示したように、スロットマシン 1 では、R B 1 ~ R B 3 の作動中において当選エリア「全小役」又は当選エリア「全 1 枚役」に当選する確率は、 $29957 / 65536$ （約 $1 / 2.2$ ）であり、R B 1 ~ R B 3 が作動していない非 R T 状態、R T 1 状態 ~ R T 3 状態において小役を含む当選エリアのいずれかに当選する確率の $29498 / 65536$ （約 $1 / 2.2$ ）よりも高く、且つ R B 1 ~ R B 3 が作動している場合において、当選エリア「全小役」に当選する確率は、 $7300 / 65536$ （約 $1 / 9.0$ ）であり、R B 1 ~ R B 3 が作動していない場合において、1 1 枚の配当に設定された小役 1 ~ 小役 1 0、小役 3 3、小役 3 4 のいずれか 2 つに当選する確率の合算のうち最も高い確率となる $3276 / 65536$ （約 $1 / 20.0$ ）よりも高い確率で、且つ R B 1 ~ R B 3 が作動していない場合において小役 1 ~ 小役 1 0、小役 3 3、小役 3 4 を含む当選エリアのいずれかに当選する確率（小役 1 ~ 小役 1 0、小役 3 3、小役 3 4 を含む当選エリアの各当選確率を合算した確率）である $28506 / 65536$ （約 $1 / 2.3$ ）よりも低くなるように構成されている。

【 0 2 1 6 】

さらに、図 1 2 に示したように、R B 1 ~ R B 3 が作動している状態においては、打順小役当選態様に当選しない構成となっており、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の操作態様によって小役の入賞確率に変化が生じない構成となっている。

【 0 2 1 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 は、R B が作動している状態の出玉率が、図 1 7 (B) に示すように、通常（非 A T）及び通常（A T）のいずれの遊技方法で遊技が実行される場合においても約 53.8% となるように構成されている。

【 0 2 1 8 】

このように、本実施形態においては、R B 1 ~ R B 3 が作動している状態でのメダルの獲得率の期待値の下限を 100% 未満にまで引き下げた上で、R B 1 ~ R B 3 が作動していない状態に関するメダルの獲得性能を設計することができるため、スロットマシン 1 の設計自由度を飛躍的に向上させることができる。

【 0 2 1 9 】

また、図 1 7 (B) に示すように、リプレイを規定投入数と同数の払出数と扱う場合の出玉率のうち R B B 3 作動中一般状態で通常（非 A T）の遊技方法で遊技が行われた場合の出玉率は、 54.7% となっており、R B B 3 作動中一般状態で通常（A T）の遊技方法で遊技が行われた場合の出玉率は、 167.6% となっている。また、リプレイを規定投入数と同数の払出数と扱う場合の出玉率のうち R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態で通常（非 A T）の遊技方法で遊技が行われた場合の出玉率は、 54.7% となっており、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態で通常（A T）の遊技方法で遊技が行われた場合の出玉率は、 167.6% となっている。

【 0 2 2 0 】

一方、図 1 7 (C) に示すように、リプレイを再遊技として扱う場合の出玉率のうち R B B 3 作動中一般状態で通常（非 A T）の遊技方法で遊技が行われた場合の出玉率は、 51.1% となっており、R B B 3 作動中一般状態で通常（A T）の遊技方法で遊技が行われた場合の出玉率は、 179.6% となっている。また、リプレイを再遊技として扱う場合の出玉率のうち R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態で通常（非 A T）の遊技方法で遊技が行われた場合の出玉率は、 51.1% となっており、R B B 3 作動中 R B 3 内部中状態で通常（A T）の遊技方法で遊技が行われた場合の出玉率は、 179.6% となっている。

【0221】

上述したように、RBB3作動中一般状態においては、リプレイを含む当選エリアに当選する確率の合算が、 $4096 / 65536$ ($1 / 16$) に設定されており、非RT状態、RT1状態～RT3状態においてリプレイを含む当選エリアに当選する確率の合算である $8978 / 65536$ (約 $1 / 7.3$) よりも低い確率となっている。また、RBB3作動中一般状態においては、打順小役当選態様のうち当選エリア「6択ベル1」～当選エリア「6択ベル6」、当選エリア「3択ベル1」～当選エリア「3択ベル3」の、非RT状態、RT1状態～RT3状態においてはいずれの打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が操作された場合にも11枚の配当に設定された小役が入賞しない当選エリアの当選時に、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が操作されることで11枚の配当に設定された小役が入賞するように構成されている。

10

【0222】

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RT状態、RT1状態～RT3状態において通常(非AT)で遊技が実行される場合で且つリプレイを規定投入数と同数の払出数として扱う場合における出玉率と、RBB3作動中一般状態において通常(非AT)で遊技が実行される場合で且つリプレイを再遊技として扱う場合における出玉率と、が過度に乖離することを防ぎ、メダルの払い出し性能に係る遊技機規則を順守することができる。

【0223】

また、スロットマシン1では、RBB3作動中一般状態において当選エリア「6択ベル1」～当選エリア「6択ベル6」、当選エリア「3択ベル1」～当選エリア「3択ベル3」の、非RT状態、RT1状態～RT3状態においてはいずれの打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が操作された場合にも11枚の配当に設定された小役が入賞しない当選エリアの当選時に、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が操作されることで11枚の配当に設定された小役が入賞するように構成されることで、RBB3作動中一般状態について、通常(非AT)の遊技方法である場合と、通常(AT)の遊技方法である場合と、で出玉率に差を設けることができ、AT機能を有する遊技機の商品性を向上させることができる。

20

【0224】

この、RB3が、本実施形態における第1ボーナスを構成し、RBB3が、本実施形態における第2ボーナスを構成し、1枚の配当よりも高い11枚の配当に設定された小役1、小役7～小役10が、本実施形態における第1配当の小役を構成し、1枚の配当に設定された小役14～小役20、小役25、小役26、小役30、小役33、小役35～小役38が、本実施形態における第2配当の小役を構成し、当選エリア「6択ベル1」～当選エリア「6択ベル6」、当選エリア「3択ベル1」～当選エリア「3択ベル3」が、本実施形態における特定当選態様を構成し、RBB3作動中一般状態及びRBB3作動中RB3内部中状態において、当選エリア「6択ベル1」～当選エリア「6択ベル6」、当選エリア「3択ベル1」～当選エリア「3択ベル3」の当選時に小役1、小役7～小役10を入賞可能にする正解打順が、本実施形態における特定操作態様を構成する。また、通常状態が、本実施形態における第1状態を構成し、RBB3作動中一般状態及びRBB3作動中RB3内部中状態における当選エリア「6択ベル1」～当選エリア「6択ベル6」、当選エリア「3択ベル1」～当選エリア「3択ベル3」の当選時に正解打順が報知される補助遊技が実行されることで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状態を構成する。

30

40

【0225】

4. 本実施形態のまとめ

以上のように、本実施形態のスロットマシン1は、有利区間が開始される前の遊技で設定された遊技状態がRT2状態である場合の方が、有利区間が開始される前の遊技で設定されていた遊技状態が非RT状態である場合よりも、開始時状態設定制御によって遊技者にとって有利となり、有利区間を有する遊技機において、有利区間の開始時に遊技者にと

50

って有利な演出状態に設定可能にし遊技者の遊技に対する興趣を向上させつつ、遊技機が初期化された場合には有利区間が開始された場合に遊技者にとって有利な演出状態に設定されることを防ぐことで遊技機に攻略性が生じることを防ぐことができる。

【0226】

5. 変形例

なお、本実施形態において、AT制御手段200は、通常区間から有利区間に移行され、有利区間が開始された遊技において、特定処理として開始時状態設定制御を実行し、非RT状態、RT1状態である場合と、それ以外の遊技状態である場合と、で有利区間が開始される場合における演出状態を異なる演出状態に設定する補助遊技に係る制御を実行するように構成されているが、これに限定されない。AT制御手段200は、通常区間から有利区間に移行され、有利区間が開始された遊技において実行する特定処理として、遊技状態ごとに異なる有利度の演出状態を設定するように構成されていてもよく、例えば、有利区間が開始される直前の遊技状態が、非RT状態である場合には特定処理によって通常ゲーム数カウンタの値が値「700」に設定された通常状態に設定され、RT2状態である場合には特定処理によって通常ゲーム数カウンタの値が値「500」に設定された通常状態に設定され、RBB1内部中状態～RBB3内部中状態である場合にはAT状態に設定され、RBB1作動中一般状態～RBB3作動中一般状態である場合には1セットのAT状態がストックされたAT状態に設定されていてもよい。

10

【0227】

このように構成される場合においても、スロットマシン1では、上述したように、RBB1～RBB3について、単独当選することがなく、小役又はリプレイと重複当選する構成であることから、RBB1～RBB3に当選した遊技においてRBB1～RBB3が入賞しない構成となっている。

20

【0228】

このような構成により、スロットマシン1では、RBB1～RBB3を含む当選エリアに当選したことに基づく有利区間抽選で「有利区間への移行」に当選した場合に、RBB1～RBB3を入賞させた場合と、RBB1～RBB3を入賞させなかった場合と、で、有利区間が開始される遊技における遊技状態と、有利区間が開始される場合における特定処理の結果と、が変化してしまうことを防ぎ、遊技機に攻略性が生じてしまうことを防ぐことができる。

30

【0229】

また、AT制御手段200は、非RT状態である場合よりも、RT2状態である場合の方が特定処理によって遊技者にとって有利となるように構成されていればよく、その具体的な構成については、本実施形態に限定されない。

【0230】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、RBB1作動中一般状態～RBB3作動中一般状態におけるリプレイを含む当選エリアに当選する確率の合算が、 $4096/65536$ ($1/16$)となるように構成されているが、これに限らず、例えば、RBB1作動中一般状態～RBB3作動中一般状態におけるリプレイを含む当選エリアの当選確率が0に構成されていてもよく、非RT状態、RT1状態～RT3状態におけるリプレイを含む当選エリアに当選する確率の合算よりも低い当選確率であれば、いずれの当選確率であってもよい。

40

【0231】

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左リールR1～右リールR3を有し、複数のストップボタンとして左リールR1～右リールR3に対応するストップボタンB1～ストップボタンB3を有しているが、これに限らず、例えば、4本目のリールと、4本目のリールに対応するストップボタンと、を有していてもよい。

【0232】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、規定投入数のメダルを投入するマックスベットボタンMBを有しているが、これに限らず、例えば、マックスベットボタンM

50

Bに加え、1枚のメダルを投入するシングルベットボタンを有するように構成されていてもよい。

【0233】

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

10

【0234】

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

20

【0235】

また、このように構成される場合において、スロットマシン1は、有利区間において実行可能な遊技回数の上限を設定しない構成であってもよく、有利区間の特定終了条件について、差枚数の上限のみが設定される構成であってもよい。また、このように構成される場合において、スロットマシン1は、区間報知部500Aを有さず、有利区間であるか否かやメダルの獲得期待値が1以上となっているか否かを報知しない構成であってもよい。

【0236】

また、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198bの記憶値を更新する差枚更新処理において、当該遊技におけるメダルの払出数が規定投入数未満であることで第2有利区間カウンタ198bの記憶値を減算した際に、第2有利区間カウンタ198bの記憶値が値「0」未満となる場合、第2有利区間カウンタ198bの記憶値を値「0」にセットするように構成されているが、これに限定されない。AT制御手段200は、差枚更新処理に第2有利区間カウンタ198bの記憶値を減算した際に第2有利区間カウンタ198bの記憶値が値「0」未満となる場合に、第2有利区間カウンタ198bに負の値を記憶するように構成されていてもよい。

30

【0237】

このように構成された場合、AT制御手段200は、第2有利区間カウンタ198bの記憶値が値「2401」以上となるまで有利区間を継続可能に構成される。このため、スロットマシン1では、例えば、メダルを獲得可能な演出状態に移行するまでに第2有利区間カウンタ198bの記憶値が負の値として値「-900」であった場合、メダルを獲得可能な演出状態において、第2有利区間カウンタ198bの記憶値が値「0」になるまでの900枚と、第2有利区間カウンタ198bの記憶値が値「2401」以上になるまでの2401枚と、の合計3301枚のメダルが獲得可能となる。

40

【0238】

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

50

【 0 2 3 9 】

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 】

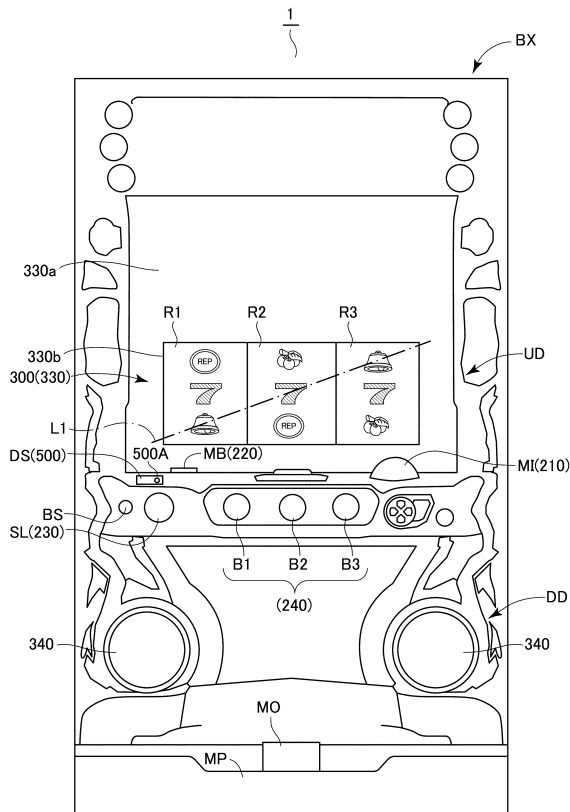
【 0 2 4 0 】

- 1 スロットマシン（遊技機）
- 1 0 0 設定変更手段
- 1 2 0 内部抽選手段
- 1 3 0 リール制御手段
- 1 4 0 入賞判定手段
- 1 7 0 遊技状態移行制御手段
- 2 0 0 A T 制御手段（補助遊技制御手段）
- R 1 左リール
- R 2 中リール
- R 3 右リール

10

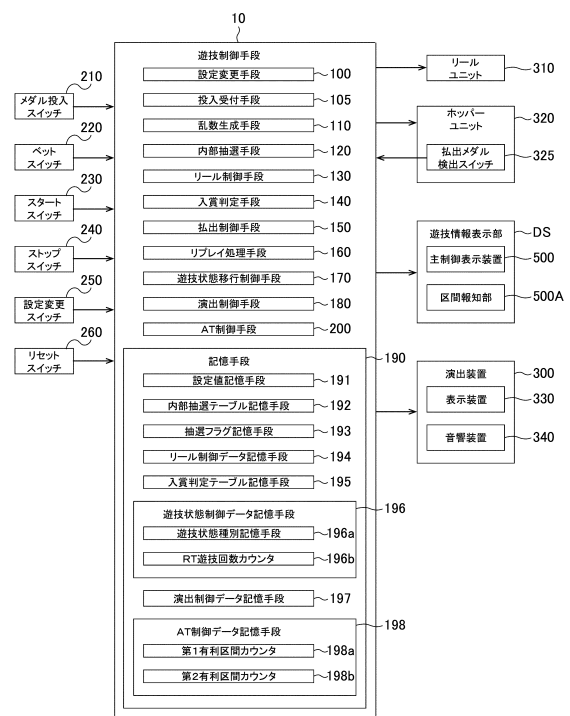
【 図面 】

【 図 1 】



【 図 2 】

20



30

40

50

【 図 3 】

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

【 図 4 】

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

リール回転方向 ↓

10

20

【 図 5 】

役	入賞図柄組合せ			配当	RT移行
RBB1	7	7	7	-	-
RBB2	7	7	7	-	-
RBB3	7	7	7	-	-
	REP	BAR	BAR	-	-
RB1	REP	7	7	-	-
RB2	REP	7	7	-	-
RB3	REP	REP	7	-	-
SB	REP	7	□	-	-
リプレイ1	REP	REP	REP	-	-
リプレイ2	REP	REP	REP	-	RT2
リプレイ3	REP	REP	REP	-	-
小役1	REP	REP	REP	11	RT1
小役2	7	REP	REP	11	RT1
小役3	7	REP	REP	11	RT1
小役4	REP	REP	REP	11	RT1
小役5	7	REP	REP	11	RT1
小役6	REP	REP	REP	11	RT1
小役7	REP	REP	REP	11	RT1
小役8	REP	REP	REP	11	-
小役9	REP	REP	REP	11	-
小役10	REP	REP	REP	11	-

【 図 6 】

役	入賞図柄組合せ			配当	RT移行
小役11	REP	REP	REP	3	-
小役12	REP	REP	REP	3	-
小役13	REP	REP	REP	3	-
小役14	REP	REP	REP	1	RT1
小役15	REP	REP	REP	1	RT1
小役16	REP	REP	REP	1	RT1
小役17	REP	REP	REP	1	RT1
小役18	REP	REP	REP	1	RT1
小役19	REP	REP	REP	1	RT1
小役20	REP	REP	REP	1	RT1
小役21	7	REP	REP	1	RT1
小役22	BAR	REP	REP	1	RT1
小役23	7	REP	REP	1	RT1
小役24	BAR	REP	REP	1	RT1
小役25	7	REP	REP	1	-
小役26	BAR	REP	REP	1	-
小役27	REP	REP	REP	1	-
小役28	REP	REP	REP	1	-
小役29	REP	REP	REP	1	-
小役30	REP	REP	REP	1	-
小役31	REP	REP	REP	1	-
小役32	REP	REP	REP	1	-

30

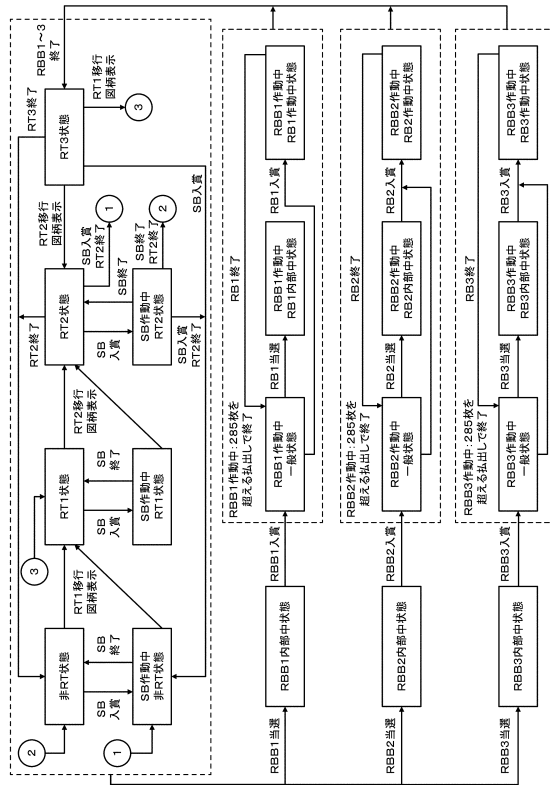
40

50

【 図 7 】

役	入賞図柄組合せ	配当	RT移行
小役33		11	-
小役34		11	-
小役35		1	-
小役36		1	-
小役37		1	-
小役38		1	-
小役39		1	-

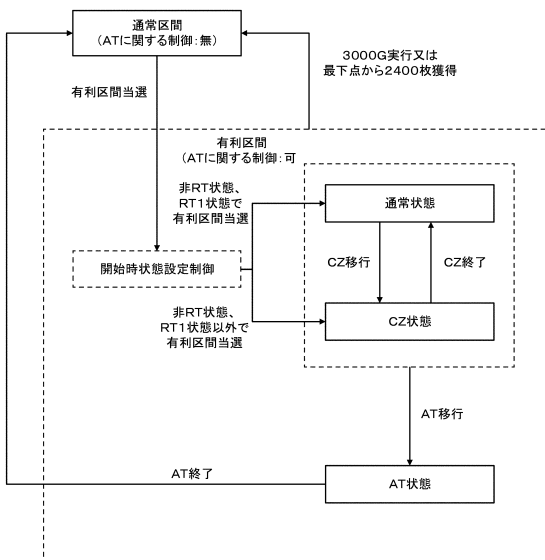
【 図 8 】



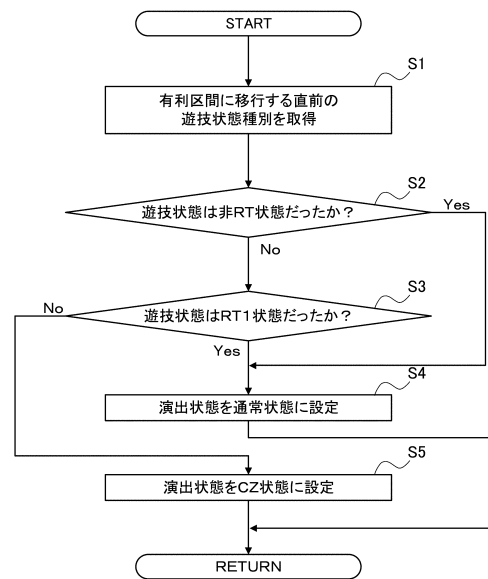
10

20

【 図 9 】



【 図 10 】



30

40

50

【 図 1 1 】

Table with columns: 当選番号 (Winning Number), 当選エリア (Winning Area), 抽選値数 (Drawing Numbers) for RT1, RT2, RT3, SB (非RT), SB (RT1), SB (RT2).

【 図 1 2 】

Table with multiple columns for drawing results: 抽選値数, 当選エリア (当選エリア 7), 当選番号 (当選番号 1-42), 非RT状態, RT1状態, RT2状態, RT3状態, SB (非RT), SB (RT1), SB (RT2).

10

20

【 図 1 3 】

Table titled '非RT状態、RT1状態、RT2状態、RT3状態における遊技結果' showing game results for various winning areas and hit rates.

【 図 1 4 】

Table titled 'RBB1~3内部中状態、RBB1~3作動中一般状態、RBB3作動中RBB3内部中状態における遊技結果' showing game results for RBB internal and operation states.

30

40

50

【 図 1 5 】

RBB1作動中RB1内部中状態、RBB2作動中RB2内部中状態における遊技結果

当選エリア	遊技結果					
	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
5択ベルA	11枚 (入賞確率1/1)					
5択ベル3A	11枚 (入賞確率1/1)					
5択ベル4A	11枚 (入賞確率1/1)					
5択ベル5A	11枚 (入賞確率1/1)					
5択ベル6A	11枚 (入賞確率1/1)					
5択ベルB	11枚 (入賞確率1/1)					
5択ベル3B	11枚 (入賞確率1/1)					
5択ベル4B	11枚 (入賞確率1/1)					
5択ベル5B	11枚 (入賞確率1/1)					
5択ベル6B	11枚 (入賞確率1/1)					
6択ベル1	11枚 (入賞確率1/1)					
6択ベル2	11枚 (入賞確率1/1)					
6択ベル3	11枚 (入賞確率1/1)					
6択ベル4	11枚 (入賞確率1/1)					
6択ベル5	11枚 (入賞確率1/1)					
6択ベル6	11枚 (入賞確率1/1)					
3択ベル1	11枚 (入賞確率1/1)					
3択ベル2	11枚 (入賞確率1/1)					
3択ベル3	11枚 (入賞確率1/1)					

【 図 1 6 】

(A) 6択ベル1当選時に当選する役と各役の入賞図柄組合せ

当選役	入賞図柄組合せ	配当
小役8		11
小役17		1
小役18		1
小役19		1
小役20		1
小役35		1

(B) 左リールR1の図柄ごとに停止可能な図柄組合せ数

図柄	入賞図柄組合せ	個数
		8個
		5個

10

20

【 図 1 7 】

(A) リプレイを規定回数以上出た場合と出た回数以上の出玉率

遊技方法	遊技状態					
	非R1状態	R1状態	R2状態	R3状態	SP (RPT)	SP (RPT)
遊技方法	53.1%	53.1%	53.1%	53.1%	53.3%	53.3%
遊技(非AT)	123.1%	123.1%	123.1%	123.1%	123.3%	123.3%
遊技(AT)	123.1%	123.1%	123.1%	123.1%	123.3%	123.3%

(B) リプレイを規定回数以上出た場合と出た回数以上の出玉率

遊技方法	遊技状態					
	RBB1作動中	RBB2作動中	RBB3作動中	RBB4作動中	RBB5作動中	RBB6作動中
遊技方法	54.7%	54.7%	54.7%	54.7%	54.7%	54.7%
遊技(非AT)	167.0%	167.0%	167.0%	167.0%	167.0%	167.0%
遊技(AT)	167.0%	167.0%	167.0%	167.0%	167.0%	167.0%

(C) リプレイを規定回数以上出た場合と出た回数以上の出玉率

遊技方法	遊技状態					
	RBB1作動中	RBB2作動中	RBB3作動中	RBB4作動中	RBB5作動中	RBB6作動中
遊技方法	179.0%	179.0%	179.0%	179.0%	179.0%	179.0%
遊技(非AT)	179.0%	179.0%	179.0%	179.0%	179.0%	179.0%
遊技(AT)	179.0%	179.0%	179.0%	179.0%	179.0%	179.0%

30

40

50