

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7667994号
(P7667994)

(45)発行日 令和7年4月24日(2025.4.24)

(24)登録日 令和7年4月16日(2025.4.16)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 3 1

A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 1 (全47頁)

(21)出願番号	特願2020-142166(P2020-142166)	(73)特許権者	390031772
(22)出願日	令和2年8月25日(2020.8.25)		株式会社オリンピア
(65)公開番号	特開2022-37824(P2022-37824A)		東京都台東区東上野一丁目16番1号
(43)公開日	令和4年3月9日(2022.3.9)	(74)代理人	110003133
審査請求日	令和5年8月22日(2023.8.22)		弁理士法人近島国際特許事務所
		(72)発明者	雪江 武史
			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	安達 祐真
			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	岡崎 彦哉

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、
前記リールの回転態様及び停止態様を制御するリール制御手段と、
複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段と、を備え、
前記複数のリールは、特定リールを含み、
前記複数のストップボタンは、前記特定リールに対応する特定ストップボタンを含み、
前記複数の遊技状態は、第1遊技状態と、第2遊技状態と、を含み、
前記第1遊技状態は、ボーナスが作動しておらず、
前記第2遊技状態は、前記ボーナスが作動しており、
前記第1遊技状態における前記内部抽選には、第1当選態様と、第2当選態様と、が抽選の対象に含まれ、
前記第1当選態様は、第1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2当選態様は、前記第1配当の小役と、前記第2配当の小役と、前記第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配当よりも高い配当で、かつ前記第3配当よりも高い配当で

あり、

前記第 1 当選態様に当選し、且つ前記第 1 配当の小役が入賞可能になる前記複数のストップボタンの操作順序と、前記第 2 当選態様に当選し、且つ前記第 1 配当の小役が入賞可能になる前記複数のストップボタンの操作順序と、は、同じ操作順序であり、

前記第 1 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンのうち前記特定ストップボタンが操作される場合において、第 1 タイミングで操作された場合には、前記リール制御手段によって枚数優先制御が実行されることで前記第 1 配当の小役が入賞可能であり、前記第 1 タイミングとは異なる第 2 タイミングで操作された場合には、前記リール制御手段によって個数優先制御が実行されることで前記第 1 配当の小役が入賞せず、

前記第 2 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンのうち前記特定ストップボタンが操作される場合において、前記第 1 タイミングとは異なる第 3 タイミングで操作された場合には、前記リール制御手段によって枚数優先制御が実行されることで前記第 1 配当の小役が入賞可能であり、前記第 3 タイミングとは異なる第 4 タイミングで操作された場合には、前記リール制御手段によって個数優先制御が実行されることで前記第 1 配当の小役が入賞せず、

前記第 2 遊技状態は、遊技価値の獲得率の期待値が 1 0 0 % 未満となっている、ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【 0 0 0 1 】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【 0 0 0 2 】

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。

【 0 0 0 3 】

上記のような遊技機の中には、アシストタイム状態でストップボタンの停止操作の順序を報知し、その順序で停止操作を行うことで、重複当選した小役の中で、配当の多い小役の入賞を可能とするものがある（特許文献 1 参照）。特に、この特許文献 1 では、ベル A と、ベル A よりも配当の低いベル B と、ベル B よりも配当が低い特殊小役 A 及び特殊小役 B とを同時に重複当選させる打順当選態様を有しており、内部抽選で打順当選態様に当選した際に、第 1 正解打順ではベル A が入賞し、第 2 正解打順ではベル B が入賞するように構成されていて、第 1 A T 状態（アシストタイム状態）では第 2 正解打順を報知し、第 2 A T 状態では第 1 正解打順を報知する遊技機が提案されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 4 】

【文献】特開 2 0 1 5 - 2 3 1 4 2 8 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

ところで、例えば A T 状態で上述のような打順当選態様に当選し、かつ停止操作の順序を報知したにも関わらず、遊技者が押し間違いを起こすことがある。このような遊技者の押し間違いが複数回重なると、アシストタイム状態を終了するまでに獲得できるはずのメ

10

20

30

40

50

ダル枚数が設計された値より少なくなり、遊技者にとって酷となる虞がある。

【 0 0 0 6 】

そこで、本発明は、遊技者に対する救済を行うことが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

本発明に係る遊技機は、複数のリールと、
前記複数のリールにそれぞれ対応する複数のストップボタンと、
役の内部抽選を行う内部抽選手段と、
前記リールの回転態様及び停止態様を制御するリール制御手段と、
複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段と、を備え、

10

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、前記特定リールに対応する特定ストップボタンを含み、
前記複数の遊技状態は、第 1 遊技状態と、第 2 遊技状態と、を含み、
前記第 1 遊技状態は、ボーナスが作動しておらず、
前記第 2 遊技状態は、前記ボーナスが作動しており、
前記第 1 遊技状態における前記内部抽選には、第 1 当選態様と、第 2 当選態様と、が抽選の対象に含まれ、
前記第 1 当選態様は、第 1 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 2 当選態様は、前記第 1 配当の小役と、前記第 2 配当の小役と、前記第 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 配当よりも高い配当で、かつ前記第 3 配当よりも高い配当であり、

20

前記第 1 当選態様に当選し、且つ前記第 1 配当の小役が入賞可能になる前記複数のストップボタンの操作順序と、前記第 2 当選態様に当選し、且つ前記第 1 配当の小役が入賞可能になる前記複数のストップボタンの操作順序と、は、同じ操作順序であり、

前記第 1 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンのうち前記特定ストップボタンが操作される場合において、第 1 タイミングで操作された場合には、前記リール制御手段によって枚数優先制御が実行されることで前記第 1 配当の小役が入賞可能であり、前記第 1 タイミングとは異なる第 2 タイミングで操作された場合には、前記リール制御手段によって個数優先制御が実行されることで前記第 1 配当の小役が入賞せず、

30

前記第 2 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンのうち前記特定ストップボタンが操作される場合において、前記第 1 タイミングとは異なる第 3 タイミングで操作された場合には、前記リール制御手段によって枚数優先制御が実行されることで前記第 1 配当の小役が入賞可能であり、前記第 3 タイミングとは異なる第 4 タイミングで操作された場合には、前記リール制御手段によって個数優先制御が実行されることで前記第 1 配当の小役が入賞せず、

前記第 2 遊技状態は、遊技価値の獲得率の期待値が 1 0 0 % 未満となっている、ことを特徴とする。

40

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、遊技者に対する救済を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】本実施形態に係る遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図 2】本実施形態に係る遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図 3】本実施形態に係る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。

50

【図 4】本実施形態に係る遊技機における打順小役当選時に重複当選する小役を示す図である。

【図 5】本実施形態に係る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、本実施形態に係る遊技機における遊技状態の状態遷移図、(B)は、AT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】本実施形態に係る遊技機において非RT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】本実施形態に係る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。

10

【図 9】本実施形態に係る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。

【図 10】(A)は、本実施形態に係る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、本実施形態に係る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。

20

【図 12】本実施形態に係る遊技機において、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】本実施形態に係る通常非AT状態処理を示すフローチャートである。

【図 14】本実施形態に係るCZ処理を示すフローチャートである。

30

【図 15】本実施形態に係るAT処理を示すフローチャートである。

【図 16】本実施形態に係るAT終了処理を示すフローチャートである。

【図 17】本実施形態に係る通常非AT状態報知中止処理を示すフローチャートである。

【図 18】本発明の変形例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 19】本発明の変形例の遊技機においてボーナス成立状態における当選エリア「打順チャンスA」～当選エリア「打順チャンスC」の当選時に各打順で入賞可能となる役を示す図である。

【図 20】本発明の変形例の遊技機におけるチャンス役、特殊小役A、特殊小役B、1枚役E、1枚役Fの入賞図柄組合せと配当とを示す図である。

【発明を実施するための形態】

40

【0010】

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。

【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。

【0012】

50

本実施形態のスロットマシン 1 は、筐体 B X、前面上扉 U D 及び前面下扉 D D からなる箱形の筐体内に複数のリールとしての第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 からなるリールユニット 3 1 0 (図 2 参照) が収められている。また、筐体内のリールユニット 3 1 0 の下部には、メダルの払出装置としてのホッパーユニット 3 2 0 (図 2 参照) が収められている。また、本実施形態のスロットマシン 1 の筐体内には、C P U、R O M (情報記憶媒体の一例)、R A M 等を搭載し、スロットマシン 1 の動作を制御する制御基板も収められている。

【 0 0 1 3 】

図 1 に示す第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 は、それぞれ外周面が一定の間隔で 2 0 の領域 (以下、各領域を「コマ」と記載する) に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。

10

【 0 0 1 4 】

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

【 0 0 1 5 】

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

20

【 0 0 1 6 】

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

30

【 0 0 1 7 】

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

【 0 0 1 8 】

また、前面上扉 U D には、遊技情報表示部 D S が設けられている。遊技情報表示部 D S は、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係るストップボタン 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。

40

【 0 0 1 9 】

遊技情報表示部 D S には、7 セグメント表示器から構成される主制御表示装置 5 0 0 が含まれており、規定投入数のメダルが投入されスタートレバー S L が操作された際に、今回の遊技で当選した役の情報である当選情報に基づき作成される制御信号である当選役コマンドに対応する表示である報知表示が表示され、報知表示の表示後第 1 リール R 1 ~ 第

50

3 リール R 3 が停止した際に、報知表示が終了するとともにメダルの払出数あるいは獲得数が表示される。本実施形態のスロットマシン 1 では、当選役コマンドに応じた表示態様で主制御表示装置 5 0 0 の各セグメントが点灯及び消灯する報知表示が実行される。

【 0 0 2 0 】

また、主制御表示装置 5 0 0 には、7 セグメント表示器のドットであり、後述する A T 制御手段 2 0 0 (図 2 参照) によって有利区間が開始され、小役の入賞が補助されることでメダルの獲得期待値が 1 以上となっている場合に点灯する区間報知部 5 0 0 A が設けられている。また、本実施形態のスロットマシン 1 では、音を用いた演出を行うための音響装置 3 4 0 が前面上扉 U D と前面下扉 D D とに複数設けられている。音響装置 3 4 0 から、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

【 0 0 2 1 】

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

20

【 0 0 2 2 】

また、前面下扉 D D の下部には、メダル払出口 M O とメダル受け皿 M P とが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払出口 M O からメダル受け皿 M P へ払い出されるようになっている。また、遊技機内にクレジットされたメダルが記憶されている状態で、精算ボタン B S が押下された場合、精算ボタン B S の押下に伴ってホッパーユニット 3 2 0 からクレジット数 (クレジットされたメダルの枚数) に相当する枚数のメダルを払い出す精算処理を実行し、メダル払出口 M O からメダル受け皿 M P へメダルを払い出す。

【 0 0 2 3 】

図 2 は、本実施形態のスロットマシン 1 の機能ブロック図である。本実施形態のスロットマシン 1 は、制御基板としての遊技制御手段 1 0 によって制御される。遊技制御手段 1 0 は、複数の操作検出手段としてのメダル投入スイッチ 2 1 0 、ベットスイッチ 2 2 0 、スタートスイッチ 2 3 0 、ストップスイッチ 2 4 0 、設定変更許可スイッチ 2 5 0 及び設定変更スイッチ 2 6 0 の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて演出装置 3 0 0 、リールユニット 3 1 0 、ホッパーユニット 3 2 0 及び主制御表示装置 5 0 0 等の出力手段の動作を制御する。

30

【 0 0 2 4 】

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

40

【 0 0 2 5 】

設定変更手段 1 0 0 は、記憶手段 1 9 0 の設定値記憶手段 1 9 1 に記憶されている設定値を変更する制御 (設定変更制御) を行う。設定変更手段 1 0 0 は、前面上扉 U D が開放された状態で設定変更許可スイッチ 2 5 0 が O N 状態となり設定変更を許可する状態である設定変更許可状態において、設定変更手段 1 0 0 は、電源装置に設けられている設定変更スイッチ 2 6 0 から出力される入力信号を受け付けるごとに、設定値記憶手段 1 9 1 に記憶されている設定値を設定 1 設定 2 ・ ・ ・ 設定 6 設定 1 ・ ・ ・ の順序で循環的に

50

変動させる。また、スロットマシン 1 では、設定変更許可状態におけるスタートレバー S L の操作により作動するスタートスイッチ 2 3 0 からのスタート信号に基づいて設定値記憶手段 1 9 1 に記憶されている設定値を確定させて設定変更許可状態を終了する。本実施形態のスロットマシン 1 では、設定値記憶手段 1 9 1 において確定された設定値に応じて、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選で当選可能な当選エリアのうち一部の当選エリアの当選確率に変更される。つまり、設定変更手段 1 0 0 は、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選における役の当選確率を変更可能な値である設定値を変更可能に構成されている。

【 0 0 2 6 】

なお、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 1 0 0 による設定変更制御が実行された場合に、遊技状態移行制御手段 1 7 0 が実行する遊技状態に係る制御及び A T 制御手段 2 0 0 が実行する有利区間に係る制御が初期化されるように構成されており、遊技状態が後述する非リプレイタイム（以下、リプレイタイムを「 R T 」とも記載）状態に設定され、通常区間が設定されるように構成されている。このため、スロットマシン 1 では、設定変更前において A T 制御手段 2 0 0 が実行していた補助遊技に関する制御についても、初期化されるように構成されている。一方、スロットマシン 1 においては、遊技制御手段 1 0 への電力の供給が遮断（電断）され、その後再度電力の供給が再開された場合、遊技状態移行制御手段 1 7 0 が実行する遊技状態に係る制御及び A T 制御手段 2 0 0 が実行する有利区間に係る制御について、電断前の状態から再開されるように構成されている。このため、スロットマシン 1 では、電断が発生しその後電力の供給が再開された場合、電断前に A T 制御手段 2 0 0 が実行していた補助遊技に関する制御についても、電断前の状態が維持されるように構成されている。

【 0 0 2 7 】

投入受付手段 1 0 5 は、メダルの投入を受け付ける投入受付期間内において、規定投入数（ 3 枚）に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバー S L に対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。具体的には、メダル投入口 M I （図 1 参照）にメダルが投入されると、メダル投入スイッチ 2 1 0 が作動することに伴って、投入受付手段 1 0 5 が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また、投入受付手段 1 0 5 は、メダルがクレジットされた状態でシングルベットボタン B T 又はマックスベットボタン M B が押下されるベット操作が実行されると、ベットスイッチ 2 2 0 が作動することに伴って、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 8 】

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 1 2 0 が内部抽選を実行する契機となっている。

【 0 0 2 9 】

乱数生成手段 1 1 0 は、抽選用の乱数を発生させる手段である。なお、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 0 】

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

【 0 0 3 1 】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段 1 9 0 の内部抽選テーブル記憶手段 1 9 2 に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを現在の遊技状態に基づき選択する。各内部抽選テーブルでは、複数の乱数（例

10

20

30

40

50

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。

【0032】

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。

【0033】

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。

10

【0034】

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。

20

【0035】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバーSL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R1～第3リールR3の回転駆動を開始し第1リールR1～第3リールR3の回転状態を制御するリール回転制御を実行する。また、リール制御手段130は、第1リールR1～第3リールR3の回転状態が、所定速度(例えば、約80rpm)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。

30

【0036】

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。

【0037】

40

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。

【0038】

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

50

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 9 】

リール制御手段 1 3 0 は、リール停止制御の実行時において、抽選フラグが成立状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるように回転中のリールを停止させる引き込み処理と、抽選フラグが非成立状態に設定された役を入賞させることができないように回転中のリールを停止させる蹴飛ばし処理と、を含むロジック演算により予め設定された優先順位に基づき回転中のリールの停止位置を求めるロジック演算処理と、記憶手段 1 9 0 の停止制御テーブル記憶手段 1 9 4 に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定するテーブル参照処理と、を行い、回転中のリールを停止させ有効ライン L 1 上に図柄を表示（以下、リール停止制御によって回転中のリールを停止させて有効ライン L 1 上に図柄を表示することを「停止表示」とも記載）している。

10

【 0 0 4 0 】

なお、本実施形態のスロットマシン 1 において、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における停止位置の候補の優先度の求め方は、有効ライン L 1 上に表示可能な図柄組合せの数に応じて優先度を求める方法（個数優先制御）と、小役に予め定められている配当に基づくメダルの払出数に応じて優先度を求める方法（枚数優先制御）とが存在する。ただし、枚数優先制御を実行する場合に、配当が同一の小役が重複して当選した場合には、それぞれの小役を入賞させることができる停止位置の候補の優先度がそれぞれ同一のものとして扱われる。

20

【 0 0 4 1 】

入賞判定手段 1 4 0 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、記憶手段 1 9 0 の入賞判定テーブル記憶手段 1 9 5 に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 のすべてが停止した時点で有効ライン L 1 上に表示されている図柄組合せが、それぞれ予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ライン L 1 上に表示された図柄組合せによって、ボーナス、リプレイ、小役の入賞の有無を判定（以下、「入賞判定」と記載）できるように入賞判定テーブルが用意されている。なお、以下の記載において、役の入賞形態を示す図柄組合せを「入賞図柄組合せ」とも記載する。

30

【 0 0 4 2 】

本実施形態のスロットマシン 1 では、入賞判定処理における入賞判定手段 1 4 0 の判定結果に基づいて各処理が実行される。入賞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 1 5 0 にメダルを払い出させる枚数を決定する処理が行われ、リプレイが入賞した場合にはリプレイ処理手段 1 6 0 に次の遊技においてメダルを消費せずに実行させる処理を行わせ、ボーナス等の遊技状態を移行させる契機となる役が入賞した場合には遊技状態移行制御手段 1 7 0 に遊技状態を移行させる処理が行われる。

【 0 0 4 3 】

払出制御手段 1 5 0 は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役ごとに予め定められている配当に基づいて遊技におけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、払出装置としてのホッパーユニット 3 2 0 に払い出させる制御を行う。

40

【 0 0 4 4 】

ホッパーユニット 3 2 0 は、払出制御手段 1 5 0 によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット 3 2 0 には、メダルを 1 枚払い出すごとに作動する払出メダル検出スイッチ 3 2 5 が備えられている。払出制御手段 1 5 0 は、払出メダル検出スイッチ 3 2 5 からの入力信号に基づいて、ホッパーユニット 3 2 0 から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。なお、メダルのクレジットが許可されている場合には、ホッパーユニット 3 2 0 によって実際にメダルの払い

50

出しを行う代わりに、記憶手段 190 のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。

【0045】

リプレイ処理手段 160 は、入賞判定手段 140 により有効ライン L1 上に後述する複数種類のリプレイ役のうちいずれかのリプレイの入賞を示す図柄組合せが停止表示されたと判定され、リプレイが入賞した場合に、次の遊技に関してメダルの投入を要せずに遊技を実行可能にする準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち、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。

10

【0046】

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

【0047】

20

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等、遊技に関する演出に係る制御を行う。具体的には、メダルの投入、シングルベットボタン BT、マックスベットボタン MB、スタートレバー SL、ストップボタン B1～ストップボタン B3 に対する操作等への遊技者によるスロットマシン 1 の各構成の操作時や、遊技状態の変動等の遊技イベントの発生時に、ランプ及び LED の点灯あるいは点滅、音響装置 340 からの音の出力、スタートスイッチ 230 からスタート信号が出力された状態で第 1 リール R1～第 3 リール R3 の回転開始を遅延させる第 1 リール R1～第 3 リール R3 を用いた演出等を実行することにより、遊技を盛り上げる演出や、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

30

【0048】

また、演出制御手段 180 は、各演出状態に基づく演出を演出装置 300 を構成する各構成に実行させる。なお、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。

【0049】

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。

40

【0050】

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

50

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。

【0051】

A T制御手段200は、有利区間において所定条件下で演出状態をA T状態(アシストタイム状態)に設定し、7セグメント表示器からなる主制御表示装置500に当選している特定役を入賞可能にするストップボタン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、A T制御手段200による入賞補助が実行される場合に、演出制御手段180によって表示装置330に正解打順に対応する指標を表示する入賞補助演出を実行する。このように、スロットマシン1では、A T状態において、入賞補助によってストップボタン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(A T遊技、報知遊技)が実行される。

10

【0052】

A T制御手段200は、より詳しくは後述する有利区間を終了する所定の終了条件が成立した際に、有利区間を終了し次ゲームから通常区間を開始するとともに、有利区間内において設定した各種フラグ、数値等、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理としての終了処理を実行する。また、A T制御手段200は、有利区間を開始し、かつ入賞補助が実行されることで、メダルの獲得期待値が1以上となる場合に区間報知部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。

20

【0053】

A T制御手段200は、有利区間を開始した遊技において、第1有利区間カウンタ197aに初期値として値「1500」をセットし、1回の遊技が実行されるごとに、1ゲームに相当する値である値「1」を第1有利区間カウンタ197aに記憶される値(記憶値)から減算し、第1有利区間カウンタ197aの記憶値を累積的にデクリメント更新するゲーム数更新処理を実行する。また、A T制御手段200は、有利区間を開始した遊技からメダルの払出数をメダルの投入数で減算した値(差枚数)を第2有利区間カウンタ197bに累積的に記録する差枚数更新処理を実行する。

【0054】

30

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

【0055】

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

40

【0056】

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

50

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。

【0057】

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。

10

【0058】

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。

【0059】

< 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。

20

【0060】

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

【0061】

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。

30

【0062】

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。

40

【0063】

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。

【0064】

ここで、「打順」とは、ストップボタンB1～ストップボタンB3に対して押下操作を実行する順番（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

50

トップボタン B 3 が押下操作されるタイミングを「押下タイミング」とも記載する。

【 0 0 6 5 】

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。

10

【 0 0 6 6 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、内部抽選の結果、当選と決定される各当選エリアや不当選（ハズレ）に対して、A T 制御手段 2 0 0 が通常区間から有利区間への移行に係る制御（有利区間に係る制御）や補助遊技に係る制御（指示機能に係る制御）を実行する際に参照する情報として、内部抽選の結果に対応する抽選結果情報が設定されている。抽選結果情報の詳細については、後述する。

20

【 0 0 6 7 】

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 1 2」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 1 2」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。

【 0 0 6 8 】

30

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 1 2」には、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 1 2」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。

【 0 0 6 9 】

当選エリア「R B B & 1 枚役」は、R B B、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「R B B & 1 枚役」の当選時において、スロットマシン 1 では、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の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。

40

【 0 0 7 0 】

当選エリア「1 枚役」は、当選エリア「R B B & 1 枚役」と同じ小役に重複して当選し、かつストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順及び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り、R B B が抽選の対象に含まれているか否かの差を有している。

【 0 0 7 1 】

当選エリア「レア役」は、レア役に当選し、ストップボタン B 3 の押下タイミングが適切な場合にレア役を入賞可能に構成されており、ストップボタン B 3 の押下タイミングが

50

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 B 1 ～ストップボタン B 3 の打順及び押下タイミングによらず最も配当が高いベル A ～ベル 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 B 1 ～ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず 1 枚役 A ～ 1 枚役 J のいずれかが入賞する当選エリアである。

10

【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 のそれぞれにおいて設定されている当選エリアであり、リプレイ A に当選し、打順及び押下タイミングによらずリプレイ A を入賞可能に構成されている。

20

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

【0076】

30

当選エリア「レアリプレイ」は、レアリプレイに当選し、内部抽選テーブル A、内部抽選テーブル B のそれぞれにおいて設定されている当選エリアであり、打順及び押下タイミングによらずレアリプレイを入賞可能に構成されている。なお、本実施形態の内部抽選手段 120 は、リプレイを含む各当選態様の当選確率について、当選エリア「レアリプレイ」に当選する確率が、当選エリア「通常リプレイ 1」、当選エリア「通常リプレイ 2」に当選する確率よりも低い確率となる、いわゆるレアリプレイとして構成されている。

【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、R B B があり、小役及びリプレイは、持越不可フラグに対応付けられている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、内部抽選で R B B を含む当選エリアに当選すると、当選した R B B の抽選フラグの成立状態を、R B B が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき、内部抽選手段 120 は、R B B の抽選フラグの成立状態が持ち越されている遊技でも、小役及びリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、R B B の抽選フラグの成立状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選している R B B の抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる 2 種類以上の役に対応する抽選フラグを成立状態に設定する。

40

【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 R 1 ～第 3 リール R 3 の周

50

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 R 1 ~ 第 3 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」、リプレイ図柄「RP」、ベル図柄「BL」、チェリー図柄「CH」、 blanks A 図柄「BKA」、 blanks B 図柄「BKB」、 blanks 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 R 1 ~ 第 3 リール R 3 の周面には、それぞれ 20 コマの図柄が配列されている。

【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 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 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。

10

【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 B 1 ~ ストップボタン B 3 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に構成されている。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。

20

【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。

【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。

30

【0083】

図 6（A）に示すように、非 RT 状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態（初期遊技状態、通常遊技状態）であり、ボーナスが作動及び成立していない非ボーナス状態となっている。非 RT 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 RT 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。

40

【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 RT 状態へ移行

50

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、に乱数に対応付けられている。

【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。

【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 RT 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。

【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」~ 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 RT 状態）、ボーナス成立状態において、複数種類の第 1 当選態様が存在するように内部抽選を行うとともに、ボーナス状態において、第 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】

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、正解打順でストップボタン B1 ~ ストップボタン 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。また、当選エリア「打順ベル 1」~ 当

10

20

30

40

50

選エリア「打順ベル４」に設定されている正解打順は、いずれもストップボタンＢ２又はストップボタンＢ３が第１停止操作される打順から構成されている。

【００９３】

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、正解打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３を押下操作されないでベル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、４種類の打順から正解打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３を押下操作された場合に限定される。

【００９４】

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】

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。

【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遊技において、内部抽選手段１２０による内部抽選で当選する各当選エリアに対応付けられている情報であり、内部抽選の結果に対応する情報である抽選結果情報に基づき、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」、「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。

【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可能な当選工

10

20

30

40

50

リアのうち、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」に対応付けられている抽選結果情報を取得した場合と、ボーナス成立状態における内部抽選で当選可能な当選エリアのうち、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」に対応付けられている抽選結果情報を取得した場合と、に、有利区間抽選を実行し、他の当選エリアに対応付けられている抽選結果情報を取得した場合には、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。

10

【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。

20

【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。

30

【０１０４】

本実施形態において、ＡＴ制御手段２００は、内部抽選の結果に対応する抽選結果情報に基づき、演出状態の移行に係る抽選や特定のカウンタの更新といった、補助遊技に係る制御を実行可能に構成されている。また、ＡＴ制御手段２００は、遊技状態がボーナス成立状態であり、かつ当選エリア「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」に対応付けられている抽選結果情報を取得した場合に、遊技の結果に基づき設定する情報である遊技結果情報を設定し、設定した遊技結果情報を取得して補助遊技に係る制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、遊技結果情報の設定において、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作されることで有効ラインＬ１上に表示される図柄に基づき遊技結果情報を設定する。遊技結果情報の設定及び遊技結果情報に基づく補助遊技に係る制御の詳細については、後述する。

40

【０１０５】

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」を加算するインクリメント更新を実行する

50

。A T制御手段200は、抽選結果情報に基づく補助遊技に係る制御として、当選エリア「レア役」に対応付けられている抽選結果情報を取得した場合と、当選エリア「レアプレイ」に対応付けられている抽選結果情報を取得した場合と、において、C Z状態への移行を決定するか否かを抽選する通常中C Z抽選を実行し、そのC Z抽選に当選すると、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。

【0106】

また、A T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」に当選し、かつ1枚役Aの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に停止表示された場合に設定する遊技結果情報を取得した場合と、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選し、かつ1枚役Dの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に停止表示された場合に設定する遊技結果情報を取得した場合と、において、C Z状態への移行を決定するか否かを抽選する通常中C Z抽選を実行し、そのC Z抽選に当選すると、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。

【0107】

また、A T制御手段200は、抽選結果情報に基づく補助遊技に係る制御として、当選エリア「レア役」に対応付けられている抽選結果情報を取得した場合と、当選エリア「レアプレイ」に対応付けられている抽選結果情報を取得した場合と、において、上記通常中C Z抽選に当選しなかった際に、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。

【0108】

また、A T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」に当選し、かつ1枚役Aの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に停止表示された場合に設定する遊技結果情報を取得した場合と、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選し、かつ1枚役Dの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に停止表示された場合に設定する遊技結果情報を取得した場合と、において、上記通常中C Z抽選に当選しなかった際に、遊技結果情報に基づく補助遊技に係る制御として、通常中A T抽選を実行する。

【0109】

なお、A T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」に当選し、かつベルA～ベルD、1枚役B、1枚役Cのいずれかの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に停止表示された場合に設定する遊技結果情報を取得した場合と、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選し、かつチャンス役、特殊小役のいずれかの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に停止表示された場合に設定する遊技結果情報を取得した場合と、に、遊技結果情報に基づく補助遊技に係る制御として、通常中A T抽選を実行しないように構成されている。

【0110】

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。また、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、詳しくは後述するA Tストック抽選を行う。

【0111】

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。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 2 】

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中の特別A T抽選を実行するように構成されている。A T制御手段200は、C Z中の特別A T抽選において「A T状態への移行」に当選した場合、詳しくは後述するA Tストック抽選を行い、その後、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中の特別A T抽選で「A T状態への移行」に当選しなかった場合、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。

10

【 0 1 1 3 】

C Z中の特別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中の特別A T抽選において、A T制御手段200は、取得した抽選結果情報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対応付けられている抽選結果情報によって「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、当選エリア「レア役」に対応付けられている抽選結果情報を取得した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に対応付けられている抽選結果情報を取得した場合と、に、他の当選エリアに対応付けられている抽選結果情報を取得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。

20

【 0 1 1 4 】

また、A T制御手段200は、C Z中の特別A T抽選において、取得した抽選結果情報が当選エリア「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」に対応付けられた抽選結果情報であり、かつ遊技状態がボーナス成立状態であった場合に、遊技結果情報を設定及び取得し、取得した遊技結果情報に基づきC Z中A T抽選で用いる抽選テーブルを決定する。

【 0 1 1 5 】

A T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」に当選し、ベルA～ベルD、1枚役B、1枚役Cのいずれかの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合に設定する遊技結果情報を取得した場合と、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選し、チャンス役又は特殊小役の入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合に設定する遊技結果情報を取得した場合と、に他の抽選テーブルよりも低い確率で「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。また、A T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」に当選し、1枚役Aの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合に設定する遊技結果情報を取得した場合と、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選し、1枚役Dの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合に設定する遊技結果情報を取得した場合と、に当選エリア「レア役」に対応付けられている抽選結果情報を取得した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に対応付けられている抽選結果情報を取得した場合と、に取得する抽選テーブルと略同じ確率で「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。

30

40

【 0 1 1 6 】

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中の特別A T抽選が実行されるとともに、C Z中の特別A T抽選について、当選エリア「レア役」に対応付けられている抽選結果情報を取得した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に対応付けられている抽選結果情報を取得した場合と、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル4」に当選し、1枚役Aの入賞

50

図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合に設定する遊技結果情報を取得した場合と、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、1 枚役 D の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合に設定する遊技結果情報を取得した場合と、に、他の当選エリアに対応付けられている抽選結果情報を取得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」に対応付けられている抽選結果情報を取得した場合と、当選エリア「レアプレイ」に対応付けられている抽選結果情報を取得した場合と、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 4」に当選し、1 枚役 A の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合に設定する遊技結果情報を取得した場合と、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、1 枚役 D の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合に設定する遊技結果情報を取得した場合と、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。

10

【0117】

本実施形態における A T 状態は、例えば 1 セットとしてのゲーム数が 1 0 0 ゲームからなり補助遊技を実行する状態である第 1 擬似ボーナス（所謂ビッグボーナス）と、例えば 1 セットとしてのゲーム数が 5 0 ゲームからなり補助遊技を実行する状態である第 2 擬似ボーナス（所謂レギュラーボーナス）と、で構成されている。これら擬似ボーナスを開始する際、即ち A T 状態を開始する際は、例えば演出制御手段 1 8 0 によって回胴演出を実行し、例えば第 1 擬似ボーナスを実行する際は「青 7 図柄」と「星図柄」の組合せを有効ライン L 1 上に一直線に揃えさせ、また、第 2 擬似ボーナスを実行する際は「赤 7 図柄」と「星図柄」の組合せを有効ライン L 1 上に一直線に揃えさせ、これらの擬似ボーナスを開始することを遊技者に報知する。なお、本実施形態では「青 7 図柄」と「星図柄」、又は「赤 7 図柄」と「星図柄」の組合せを有効ライン L 1 上に揃えさせるものを説明しているが、これらの図柄が一直線上に並ぶ際は、有効ライン L 1 上でなくても良い。

20

【0118】

これらの疑似ボーナス（A T 状態）では、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。

30

【0119】

この、規定投入数（3 枚）よりも多い配当（1 5 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。

【0120】

また、A T 状態において、A T 制御手段 2 0 0 は、当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 1 2」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おり、いずれの打順の報知も実行しない構成となっている。このため、スロットマシン 1 では、A T 状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 1 2」に当選した場合に、いずれの打順の報知も実行されないことで、遊技者にストップボタン B 1 を第 1 停止操作する遊技が促され、1 4 枚の払い出しが実行される特殊小役の入賞確率を高めることができる。

40

【0121】

A T 制御手段 2 0 0 は、第 1 擬似ボーナスの開始時に 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（1 0 0 ゲーム）をセットし、或いは第 2 擬似ボーナスの開始時に 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（5 0 ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、A T ゲーム数カウンタの記憶値を 1 ゲームに相当する値「1」で

50

減算するデクリメント更新を実行する。

【 0 1 2 2 】

なお、A T制御手段 2 0 0 は、上述したA Tストック抽選において抽選されてストック記憶領域にストックされたA Tストック数が2以上である場合は、第1擬似ボーナス実行抽選を行って、この第1擬似ボーナス実行抽選に当選した場合に第1擬似ボーナスを実行し、上記A Tストック数が2未満である場合には、第2擬似ボーナスを実行する。なお、A Tストック数は、設定変更時や電源ON時（電断処理時を除く）などに「0」に初期化される。

【 0 1 2 3 】

また、A T制御手段 2 0 0 は、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選で当選エリア「レアプレイ」に当選した場合に、A Tストック抽選により決定された値をA Tストック数に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。

10

【 0 1 2 4 】

A T制御手段 2 0 0 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A Tストック数が「1」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 2 0 0 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 2 0 0 は、A T状態において第1有利区間カウンタ 1 9 7 a の記憶値が値「1 5 0 0」に達した場合と、A T状態において第2有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が値「2 4 0 0」を超えた場合と、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。

20

【 0 1 2 5 】

A T制御手段 2 0 0 は、A Tゲーム数カウンタの記憶値が値「0」になり、かつA Tストック数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 2 0 0 は、第2有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が値「9 0 0」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9 0 0枚未満である場合に、有利区間継続抽選を実行する。

30

【 0 1 2 6 】

A T制御手段 2 0 0 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 2 0 0 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 1 9 7 b の記憶値が値「9 0 0」以上である場合と、に、有利区間の終了条件のうち通常終了条件が成立したと判定し、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。

【 0 1 2 7 】

また、A T制御手段 2 0 0 は、A T状態において第1有利区間カウンタ 1 9 7 a の記憶値が値「1 5 0 0」に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 1 9 7 b の記憶値が値「2 4 0 0」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、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。

40

【 0 1 2 8 】

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1

50

2」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。

【0129】

< 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

【0130】

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。

【0131】

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

【0132】

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。

【0133】

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。また、スロットマシン1では、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル4」に当選し、かつストップボタンB2、ストップボタンB3が第1停止操作される打順(打順3～打順6)でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合には、1枚役Aが入賞しないように構成されている。

30

【0134】

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

【0135】

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。

【0136】

<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。

【0137】

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 R 1 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 R 2 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 R 3 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 B 1～ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず入賞可能な小役として構成されている。

【0138】

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 R 1 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 R 2 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 R 3 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 B 1～ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず入賞可能な小役として構成されている。

【0139】

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 R 1 の図柄が特殊小役と共通している。図 5 に示すように、第 2 リール R 2 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 R 3 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 B 1～ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず入賞可能な小役として構成されている。

【0140】

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 R 2 の図柄が 1 枚役 D と共通している。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 R 3 の図柄が特殊小役と共通している。

【0141】

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。

【0142】

<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 B 2 が第 1 停止操作される場合におけるストップボタン B 2 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。

【0143】

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」

10

20

30

40

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。

【0144】

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。

【0145】

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。

【0146】

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。

【0147】

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。

【0148】

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。

【0149】

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 blanks 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

1枚役Dと、1枚役Eと、のいずれかに確定させる。

【0150】

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、ブランクB図柄「BKB」を有効ラインL1上に停止表示する。

10

【0151】

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。

【0152】

<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」に当選で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

【0153】

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」、ブランクA図柄「BKA」、赤7図柄「赤7」、青7図柄「青7」、BAR図柄「BAR」、ブランクC図柄「BKC」、チェリー図柄「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

【0154】

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

【0155】

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。

【0156】

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、かつストップボタン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」、ブランク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

【0157】

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、のそれぞれを第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。

【0158】

20

上述した通り、チェリー図柄「CH」は、第2リールR2において、ストップボタンB2の押下タイミングによらず有効ラインL1上に停止表示可能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B2が第1停止操作された場合、ストップボタン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。

【0159】

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

【0160】

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、かつストップボタン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、ブランク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、ブランク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、ブランク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。

40

50

【 0 1 6 1 】

リール制御手段 1 3 0 は、ブランク A 図柄「 B K A 」と、ブランク B 図柄「 B K B 」と、ブランク C 図柄「 B K C 」と、星図柄「 S T 」と、のそれぞれを第 3 リール R 3 の中段に停止表示した場合における有効ライン L 1 上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によってブランク A 図柄「 B K A 」と、ブランク B 図柄「 B K B 」と、ブランク C 図柄「 B K C 」と、星図柄「 S T 」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 1 9 4 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、ブランク B 図柄「 B K B 」を有効ライン L 1 上に停止表示することを決定する。

【 0 1 6 2 】

上述した通り、ブランク B 図柄「 B K B 」は、第 3 リール R 3 において、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 1 2」に当選し、かつストップボタン B 3 が第 1 停止操作された場合、ストップボタン B 3 の押下タイミングによらずブランク B 図柄「 B K B 」が有効ライン L 1 上に停止表示される。

【 0 1 6 3 】

スロットマシン 1 では、当選エリア「打順チャンス 1 2」に当選し、かつ第 1 停止操作がストップボタン B 3 に実行されて有効ライン L 1 を構成する第 3 リール R 3 の中段にブランク B 図柄「 B K B 」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 B 1、ストップボタン B 3 のいずれに実行された場合にも、リール制御手段 1 3 0 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「 R P - R P - B K B 」を構成する図柄を有効ライン L 1 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。

【 0 1 6 4 】

なお、スロットマシン 1 では、図 1 0 (B) に示したように、第 1 停止操作されるストップボタン B 3 の押下タイミングが、第 3 リール R 3 の停止番号 5 番、1 1 番、1 7 番のコマに配列された図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングであった場合、リール制御手段 1 3 0 によって枚数優先制御が実行され、1 5 枚の配当に設定されたチャンス役の入賞図柄組合せ「 B L - B L - C H 」を構成するチェリー図柄「 C H 」が有効ライン L 1 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。

【 0 1 6 5 】

< 打順チャンス当選時における入賞補助演出 >

図 1 2 は、非 A T 状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1」～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 1 8 0 が実行する入賞補助演出を示す図である。図 1 2 に示すように、演出制御手段 1 8 0 は、表示装置 3 3 0 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 B 2 であることを報知する第 1 入賞補助演出指標 3 3 0 a を表示するとともに、第 1 リール R 1 の近傍と第 3 リール R 3 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 3 3 0 b 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 B 1 又はストップボタン B 3 であることを報知する入賞補助演出を実行する。

【 0 1 6 6 】

図 1 2 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 1 8 0 による入賞補助演出が実行され、第 1 入賞補助演出指標 3 3 0 a が表示装置 3 3 0 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。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 7 】

また、スロットマシン 1 では、図 1 0 (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 B 2 が第 1 停止操作される場合、ストップボタン B 2 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 R 2 の停止番号 0 番、6 番、1 2 番、1 8 番のコマに配列された図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミング）である場合に限り、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 B 2 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 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 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 1 8 0 による入賞補助演出が実行され、第 1 入賞補助演出指標 3 3 0 a が表示装置 3 3 0 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 B 2 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 】

なお、演出制御手段 1 8 0 は、非 A T 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 1 2」に当選した場合、表示装置 3 3 0 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 B 3 であることを報知する第 1 入賞補助演出指標 3 3 0 a を表示するとともに、第 1 リール R 1 の近傍と第 2 リール R 2 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 3 3 0 b 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 B 1 又はストップボタン B 2 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 1 2」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 7 0 】

また、スロットマシン 1 では、図 1 0 (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 1 2」に当選し、ストップボタン B 3 が第 1 停止操作される場合、ストップボタン B 3 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 R 3 の停止番号 0 番、6 番、1 2 番、1 8 番のコマに配列された図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミング）である場合に限り、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 B 3 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 1 2」のそれぞれで重複しないように構成されている。

【 0 1 7 1 】

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 1 2」の当選に基づき演出制御手段 1 8 0 による入賞補助演出が実行され、第 1 入賞補助演出指標 3 3 0 a が表示装置 3 3 0 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 B 3 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 7 2 】

以上の構成をまとめると、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 1 2」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

10

20

30

40

50

賞補助演出が実行されるように構成されている。

【 0 1 7 3 】

本スロットマシン 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 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 1 5 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。

【 0 1 7 4 】

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 1 2」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。

【 0 1 7 5 】

しかしながら、本実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、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、かつ 1 枚役 D が入賞した場合に、詳しくは後述するように C Z 抽選や A T 抽選が実行されるため、「A T 状態への移行」に当選する確率が高くなるように構成されている。

【 0 1 7 6 】

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 A T 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 1 5 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補助遊技に係る制御よりも有利な補助遊技に係る制御が実行されるため、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。

【 0 1 7 7 】

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 1 2」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 1 5 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 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。

【 0 1 7 8 】

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 1 2」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 B 1～ストップボタン B 3 を押下操作する遊技を実行することで、確実に 1 4 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 1 2」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。換言すると、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」に当選した場合において、非設定打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 を押下操作するよりも、設定打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 を押下操作する方が、5 / 6 の確率で 1 枚役 D が入賞するため、低い配当となる（獲得枚数が少なくなる）確率が高い。

【 0 1 7 9 】

このため、本実施形態のスロットマシン 1 は、演出状態が A T 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 1 2」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るとともに、A T 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 1 2」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。

【0180】

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 1 2」に当選した場合に、設定打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 を押下操作する場合よりも非設定打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 を押下操作した場合の方が、メダルを獲得する可能性が高くなっている。

10

【0181】

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 1 2」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。

【0182】

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 B 1～ストップボタン B 3 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 B 1 を第 1 停止操作する打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 を押下操作することで、規定投入数（3 枚）よりも多い 1 4 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、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 1 2」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。

20

【0183】

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、打順 1 又は打順 2 でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 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 1 2」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 B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合に 1 5 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。

30

【0184】

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。

【0185】

また、上述したように、本実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、非 A T 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、入賞補助制御を実行しないように構成されている。一方、A T 制御手段 2 0 0 は、非 A T 状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 1 2」に当選した場合に、1 / 6 の確率で 1 5 枚の払い出しが実行されるチャンス役が入賞し、5 / 6 の確率で 1 枚の払い出しが実行される 1 枚役 D が入賞する設定打順を報知する設定打順報知制御を実行するように構成されるとともに、設定打順報知制御においては、打順 3～打順 6 のいずれかが報知されるように構成されている。また、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 1 2」に当選し、かつ打順 1 又は打順 2 でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 を押下操作することで、1 4 枚の払い出しが実行される特殊小役が入賞するように構成されている。

40

50

【 0 1 8 6 】

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、非 A T 状態において、設定打順報知制御が実行されない場合に、打順 3 ~ 打順 6 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 を押下操作する遊技が実行され、設定打順報知制御が実行された場合に、打順 1、打順 2 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 を押下操作する遊技が実行された場合に、1 回の遊技におけるメダルの獲得期待度が最も高くなる。

【 0 1 8 7 】

しかしながら、上述したように、本実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、非 A T 状態において、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 4」に当選し、かつ 1 枚役 A が入賞した場合に、詳しくは後述するように C Z 抽選や A T 抽選が実行されるため、「A T 状態への移行」に当選する確率が高くなるように構成されている。

10

【 0 1 8 8 】

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 B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作された場合に 1 5 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、1 5 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 1 2」の当選時に 1 4 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 1 7 5 0 0 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 B 1 ~ ストップボタン B 3 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 6 0 % 以上となるように構成されている。

20

【 0 1 8 9 】

4 . A T 制御手段による制御の詳細

次に、本実施形態のスロットマシン 1 において、A T 制御手段 2 0 0 が有利区間で制御する補助遊技に関する制御について図 1 3 ~ 図 1 7 のフローチャートを用いて説明する。

【 0 1 9 0 】

< 通常非 A T 状態における処理 >

30

まず、通常非 A T 状態における通常中の C Z 抽選と A T 抽選とに関する処理について図 1 3 を用いて説明する。図 1 3 は本実施形態に係る通常非 A T 状態処理を示すフローチャートである。

【 0 1 9 1 】

図 1 3 に示すように、まず、A T 制御手段 2 0 0 は、通常非 A T 状態において、詳しくは後述する報知中止フラグが O N であるか否かを判定し（S 1）、通常は報知中止フラグが O F F であるので（S 1 の N o）、ステップ S 3 に進む。なお、報知中止フラグが O N である場合（S 1 の Y e s）の詳細については後述する。続いて、A T 制御手段 2 0 0 は、内部抽選で当選エリア「レア役」に当選した場合、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 4」に当選して「1 枚役 A」が入賞した場合、或いは当選エリア「打順チャンス 1」~ 当選エリア「打順チャンス 1 2」に当選して「1 枚役 D」が入賞した場合であるか否かを判定し（S 3）、これらの場合に該当しないときは（S 3 の N o）、そのまま処理を終了する。

40

【 0 1 9 2 】

一方、上記の場合に該当するときは（S 3 の Y e s）、まず、C Z 抽選を行い（S 4）、C Z 抽選に当選したか否かを判定する（S 5）。C Z 抽選に当選した場合には（S 5 の Y e s）、詳しくは後述する C Z 処理に移行して（S 8）終了する。一方、C Z 抽選に当選しなかった場合には（S 5 の N o）、A T 抽選を行い（S 6）、A T 抽選に当選しなかった場合には（S 7 の N o）、そのまま終了する。

【 0 1 9 3 】

50

一方、A T抽選に当選した場合には（S 7のY e s）、A Tストック抽選を行って（S 9）、詳しくは後述するA T処理に移行して（S 10）終了する。なお、このA Tストック抽選は、例えば50GのA T状態を「1」単位としたストック数を設定するための抽選であり、本実施形態では例えば「1」～「5」の値のうちの何れかを抽選して設定する。
【0194】

上述したように、通常非A T状態において、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル4」に当選した場合、又は当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選した場合には、入賞補助演出が行われ、遊技者が入賞補助演出に従ってストップボタンB1～ストップボタンB3を押下操作すると、「1枚役A」又は「1枚役D」が入賞する。このように、通常非A T状態において、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル4」に当選して「1枚役A」が入賞した場合、又は当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」に当選して「1枚役D」が入賞した場合に、C Z抽選或いはA T抽選が行われ、反対に「1枚役A」又は「1枚役D」が入賞しなければ、C Z抽選或いはA T抽選が行われない。従って、遊技者は通常非A T状態において入賞補助制御に従ったストップボタンB1～ストップボタンB3の押下操作を行った方がA T状態に移行する確率が高くなり、総じて有利となるように構成されている。なお、ここでいう「C Z抽選或いはA T抽選が行われない」という意味は、抽選自体を行わないものの他、抽選自体は行った後に抽選結果が当選していても落選に書き換える、或いは抽選結果に応じて行う処理をキャンセルする、というものでよく、つまり遊技者に有利となる処理が行われなければよい。

【0195】

< C Z処理 >

次に、通常非A T状態におけるC Z処理について図14を用いて説明する。図14は本実施形態に係るC Z処理を示すフローチャートである。

【0196】

図14に示すように、A T制御手段200は、上述したC Z抽選に当選すると（S 5のY e s）、C Z処理に移行して（S 8）、C Z状態としてのC Z処理を開始する。C Z処理を開始すると、まず、図示を省略したC Zカウンタに例えば「10」の値をセットする（S 11）。そして、スタートレバーS Lが押下操作（O N）されるまで待機し（S 12のN o）、スタートレバーS Lが押下操作されると（S 12のY e s）（即ち1ゲームが開始されると）、C Z中の特別A T抽選を行う（S 13）。続いて、特別A T抽選に当選したか否かを判定し（S 14）、当選した場合は（S 14のY e s）、上述と同様のA Tストック抽選を行い（S 15）、当選していなかった場合は（S 14のN o）、そのままステップS 16に進む。

【0197】

ついで、図示を省略したC Zカウンタの値を「-1」（1減算）し（S 16）、C Zカウンタの値が「0」となったか否かを判定する（S 17）。C Zカウンタの値が「0」でない場合は、ステップS 12に戻り、次のゲームの開始まで待機し（S 12のN o）、スタートレバーS Lが押下操作（O N）されて次のゲームが開始されることで、上記ステップS 13～ステップS 16を繰り返す。この間、特別A T抽選に当選した場合（S 14のY e s）はA Tストック抽選を行い（S 15）、A Tストック抽選を行う毎に当選したA Tストック数でA Tストックを加算する。

【0198】

その後、C Zカウンタの値が「0」となると（つまりC Z状態を10ゲーム実行すると）（S 17のY e s）、上記A Tストック抽選に当選しているか否か、つまりA Tストックがあるか否かを判定し（S 18）、A Tストックがある場合は（S 18のY e s）、詳しくは後述するA T処理に移行し（S 19）、A Tストックが無い場合（つまり特別A T抽選に当選してなかった場合）は（S 18のN o）、そのまま終了する。

【0199】

< A T処理 >

次に、A T状態におけるA T処理について図15を用いて説明する。図15は本実施形態に係るA T処理を示すフローチャートである。

【0200】

図15に示すように、A T制御手段200は、上述したA T抽選に当選した場合（S7のYes）、或いは特別A T抽選（S14）に当選した場合に、A T処理に移行する（S10、S19）。A T処理を開始すると、まず、図示を省略したA T実行カウンタを初期化する（S20）。ついで、上述したA Tストック抽選の当選によって得られたA Tストックの数が「2」以上であるか否かを判定し（S21）、A Tストックの数が「2」以上ある場合は（S21のYes）、第1擬似ボーナス実行抽選を行い（S22）、第1擬似ボーナス実行抽選に当選したか否かを判定する（S23）。第1擬似ボーナス実行抽選に当選した場合は（S23のYes）、ステップS28に進み、第1擬似ボーナス実行抽選に当選しなかった場合（S23のNo）、或いはA Tストック数が「2」未満である場合は（S21のNo）、ステップS24に進む。

10

【0201】

上記ステップS28に進んだ場合は、A T実行カウンタに「+2」を加算し（S28）、A Tストック数として「-2」を減算し（S29）、第1擬似ボーナスを開始する（S30）。そして、第1擬似ボーナスを開始してから100ゲームを終了するまで（S31のNo）第1擬似ボーナスを実行し、100ゲームが終了すると（S31のYes）、第1擬似ボーナスを終了してステップS32に進む。

【0202】

一方、上記ステップS24に進んだ場合は、A T実行カウンタに「+1」を加算し（S24）、A Tストック数として「-1」を減算し（S25）、第2擬似ボーナスを開始する（S26）。そして、第2擬似ボーナスを開始してから50ゲームを終了するまで（S27のNo）第2擬似ボーナスを実行し、50ゲームが終了すると（S27のYes）、第2擬似ボーナスを終了してステップS32に進む。

20

【0203】

そして、A Tストック数が「0」であるか否かを判定し（S32）、A Tストック数が「0」でない場合は（S32のNo）、ステップS21に戻り、上記ステップS21～ステップS32までを繰り返す。その後、A Tストック数が「0」となると（S32のYes）、詳しくは後述するA T終了処理に移行して（S33）終了する。要するに、A Tストック数が「2」以上ある場合は、第1擬似ボーナス又は第2擬似ボーナスを行い、A Tストック数が「1」である場合は、第2擬似ボーナスを行い、そして、A Tストック数が「0」となると、A T終了処理に移行して、A T状態を終了することになる。

30

【0204】

< A T終了処理 >

ついで、A T状態を終了する際に行うA T終了処理について図16を用いて説明する。図16は本実施形態に係るA T終了処理を示すフローチャートである。

【0205】

図16に示すように、A T制御手段200は、A T終了処理を開始すると、まず、第2有利区間カウンタの値（つまりA T状態で得られた差枚数）がA T実行カウンタに「50」を乗算した値よりも小さいか否かを判定する（S41）。即ち、A T実行カウンタは、第1擬似ボーナスでは「+2」加算されており、第2擬似ボーナスでは「+1」加算されており、この「1」単位では疑似ボーナスが50ゲーム行われているはずである。例えば本スロットマシン1のA T状態（疑似ボーナス）における純増枚数（理論上増加する差枚数）が「2.4」であるとする、第1擬似ボーナスでは平均的に240枚、第2擬似ボーナスでは平均的に120枚のメダルの獲得が見込まれる。しかしながら、A T実行カウンタに「50」を乗算した値よりも第2有利区間カウンタの値が小さい場合は、第1擬似ボーナスで獲得したメダルの枚数が100枚未満、第2擬似ボーナスで獲得したメダルの枚数が50枚未満であったことになり、遊技者が例えば当選エリア「打順ベル1」～「打順ベル4」に当選した際に入賞補助演出で報知された設定打順に対し、意図的に或いはミ

40

50

スして従わなかったことで、設計通りのメダルの獲得ができていない可能性が大きい。

【0206】

そこで、AT制御手段200は、第2有利区間カウンタの値がAT実行カウンタに「50」を乗算した値よりも小さくない場合は(S41のNo)そのまま終了するが、第2有利区間カウンタの値がAT実行カウンタに「50」を乗算した値よりも小さい場合は(S41のYes)、まずAT実行カウンタが「1」であるか否かを判定し(S42)、つまりAT状態が第2擬似ボーナスの単発であったか否かを判定する。

【0207】

AT状態が第2擬似ボーナスの単発でなかった場合は(S42のNo)、救済措置として、第2擬似ボーナスを開始し(S43)、第2擬似ボーナスを開始してから50ゲームを終了するまで(S44のNo)第2擬似ボーナスを実行し、50ゲームが終了すると(S44のYes)、通常非AT状態に移行して、本AT終了処理を終了する。これにより、例えば第1擬似ボーナスで獲得できるはずの設計上の枚数が240枚であるところが、入賞補助演出に従わずに100枚未満であった際に、次回は第2擬似ボーナスを実行(開始)することによって120枚程度のメダルの獲得が可能となり、メダルの差枚数(第2有利区間カウンタの値)として、かなりの救済がなされ、設計上の値に近づけることができる。

【0208】

ところで、上述したように第2有利区間カウンタの値がAT実行カウンタに「50」を乗算した値よりも小さい場合、かつAT状態が第2擬似ボーナスの単発であった場合は、第2擬似ボーナスで獲得できるはずの設計上のメダルの枚数である例えば120枚に対して、実際に獲得された枚数が50枚未満であったことになるが、続けて第2擬似ボーナスを行うと、120枚程度のメダルの獲得が可能となって、合わせて170枚近くのメダルの獲得(増加)が可能となってしまい、つまり第2擬似ボーナスの単発の可能性があるときに意図的に遊技者が入賞補助演出に従わないことでメダルを多く獲得できるという、所謂攻略性を生じてしまう虞がある。

【0209】

そのため、第2有利区間カウンタの値がAT実行カウンタに「50」を乗算した値よりも小さい場合(S41のYes)、かつAT状態が第2擬似ボーナスの単発であった場合は(S42のYes)、通常非AT状態に移行して入賞補助演出による設定打順の報知を中止する所定条件が成立したものと、報知中止フラグをONに設定する(S45)。

【0210】

<通常非AT状態報知中止処理>

ついで、通常非AT状態報知中止処理について図13及び図17を用いて説明する。図17は本実施形態に係る通常非AT状態報知中止処理を示すフローチャートである。

【0211】

上述のようにAT終了処理が終了すると(図16参照)、図13に示す通常非AT状態処理に移行する。ここで、上述のAT終了処理で報知中止フラグがONされている場合には(S45)、図13に示すように、報知中止フラグがONであることが判定され(S1のYes)、図17に示す通常非AT状態報知処理を実行する(S2)。

【0212】

図17に示すように、AT制御手段200は、通常非AT状態報知中止処理を開始すると、まず、AT終了後の1ゲーム目であるか(上記AT終了処理を行った直後であるか)否かを判定し(S51)、AT終了後の1ゲーム目である場合は(S51のYes)、図示を省略した報知中止カウンタの値を初期化する(S52)。続いて、ボーナス成立状態における通常非AT状態の遊技において、内部抽選で当選エリア「打順チャンス1」～「打順チャンス12」の何れかに当選したか否かを判定する(S53)。内部抽選で当選エリア「打順チャンス1」～「打順チャンス12」の何れかに当選してない場合は(S53のNo)、そのまま通常非AT状態報知中止処理を一旦抜けて、上述した通常非AT状態処理(図13参照)を引き続き実行する。

【 0 2 1 3 】

そして、ボーナス成立状態における通常非 A T 状態の遊技において内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1」～「打順チャンス 1 2」の何れかに当選した場合には (S 5 3 の Y e s)、不図示の報知中止カウンタの値に「+ 1」を加算し (S 5 4)、内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1」～「打順チャンス 1 2」の何れかに当選したにも関わらず、設定打順の入賞補助演出を中止する (S 5 5)。そして、不図示の報知中心カウンタの値が「5」であるか否かを判定し (S 5 6)、報知中心カウンタの値が「5」未満であればそのまま通常非 A T 状態報知中止処理を一旦抜けて、上述した通常非 A T 状態処理 (図 1 3 参照) を引き続き実行する。一方、ステップ S 5 6 において、報知中心カウンタの値が「5」となると (S 5 6 の Y e s)、報知中止フラグを O F F に設定する (S 5 7)。これにより、その後の通常非 A T 状態処理において、報知中止フラグの O F F が判定され (図 1 3 の S 1 の N o)、通常非 A T 状態報知中止処理は行われなくなる。

10

【 0 2 1 4 】

要するに、通常非 A T 状態報知中止処理では、A T 状態が第 2 擬似ボーナスの単発であり、かつメダルの獲得枚数が 5 0 枚未満であった場合に、通常非 A T 状態に移行してから、内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1」～「打順チャンス 1 2」に 5 回当選しても入賞補助演出を行わない。内部抽選で当選エリア「打順チャンス 1」～「打順チャンス 1 2」に当選した場合、入賞補助演出を行わなければ、遊技者にはその当選が判別できず、設定打順でストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 を押下操作できないことから、配当が 1 4 枚である特殊小役を入賞させる可能性が高い。そのため、配当が 1 4 枚である特殊小役を 5 回獲得することで、規定投入数を引いた差枚数として 1 1 枚の増加を 5 回分得ることになる。そのため、単発であった第 2 擬似ボーナスで獲得できるはずの設計上のメダルの枚数である例えば 1 2 0 枚に対して、実際に獲得された枚数が 5 0 枚未満であったとしても、5 5 枚のメダルの増加が見込め、合わせて 1 0 5 枚近くのメダルの獲得 (増加) ができて、救済措置として十分で、かつ設計上のメダルの獲得枚数を上回ることがなく、攻略性が生じる虞も防止することができる。

20

【 0 2 1 5 】

5 . 本実施形態のまとめ

以上のように、本実施形態の遊技機 (1) は、
複数のリール (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 (1 2 0) 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 (2 0 0) と、を備え、
前記内部抽選には、複数の打順当選態様と、が抽選の対象に含まれ、
前記複数の打順当選態様は、配当が異なる複数の小役がそれぞれ重複当選する当選態様であり、
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よりも、前記複数の小役のうちの配当が低い小役が入賞する確率が高く、
前記補助遊技制御手段 (2 0 0) は、前記有利区間における前記補助遊技に係る状態として、第 1 状態と、第 2 状態と、を制御し、
前記第 2 状態は、前記第 1 状態よりも遊技者にとって有利な状態であり、
前記補助遊技制御手段 (2 0 0) は、前記第 1 状態で、前記打順当選態様に当選した場合に前記設定打順を報知し、
前記補助遊技制御手段 (2 0 0) は、前記複数のストップボタン (B 1 , B 2 , B 3) が前記設定打順で押下された場合に、前記複数のストップボタン (B 1 , B 2 , B 3) が前記非設定打順で押下された場合よりも、遊技者に有利となる制御を行い、

30

40

50

前記補助遊技制御手段（２００）は、前記第２状態から前記第１状態に移行した後の該第１状態で、かつ所定条件が成立している場合において、前記打順当選態様に当選した場合、前記設定打順を報知しないことを特徴とする。

【０２１６】

このような構成により、例えば第２状態であるＡＴ状態でのメダルの獲得枚数が少なくて所定条件が成立した場合に、第１状態である通常非ＡＴ状態で、打順当選態様である当選エリア「打順チャンス１」～「打順チャンス１２」に当選した場合に設定打順を報知しないので、例えば１枚役Ｄよりも配当が高い配当が１４枚の特殊小役を入賞させることができ、ＡＴ状態での獲得枚数が少なかったとしても遊技者に対する救済を行うことができる。

【０２１７】

また、本実施形態の遊技機（１）は、さらに具体的に、

前記補助遊技制御手段（２００）は、前記第２状態から前記第１状態に移行する際に、差枚数カウンタ（即ち、第２有利区間カウンタ）の記憶する差枚数が所定の差枚数以下である場合、前記所定条件を成立させることを特徴とすることが考えられる。

【０２１８】

このような構成により、救済すべき状態で、遊技者に対する救済を行うことができる。

【０２１９】

また、本実施形態の遊技機（１）は、さらに具体的に、

前記補助遊技制御手段（２００）は、前記所定条件が成立した後の前記第１状態で、前記打順当選態様に当選した回数を計数する当選回数カウンタ（即ち、報知中止カウンタ）を備え、

前記補助遊技制御手段（２００）は、前記当選回数カウンタが所定回数を越えると、前記所定条件の成立を解除することを特徴とすることが考えられる。

【０２２０】

このような構成により、適量のメダルの獲得を救済として行うことができる。

【０２２１】

また、本実施形態の遊技機（１）は、さらに具体的に、

前記補助遊技制御手段（２００）は、前記第１状態の終了条件が成立した際、かつ差枚数カウンタ（即ち、第２有利区間カウンタ）の記憶する差枚数が、前記第２状態であった期間に対応する差枚数未満である場合（即ち、ＡＴ実行カウンタに５０を乗算した値より小さい場合）、前記所定条件を成立させ、

前記補助遊技制御手段（２００）は、前記終了条件が成立しても、前記所定条件が成立した状態である場合には、前記第２状態（即ち、第２擬似ボーナス）を開始することを特徴とすることが考えられる。

【０２２２】

このような構成により、救済としてＡＴ状態を継続させることができ、通常非ＡＴ状態で救済を行うよりも自然な形で救済を行うことができる。

【０２２３】

そして、本実施形態の遊技機（１）は、さらに具体的に、

前記第２状態は、第１期間継続する第１期間状態（即ち、第１擬似ボーナス）と、前記第１期間よりも短い第２期間継続する第２期間状態（即ち、第２擬似ボーナス）と、を含み、

前記補助遊技制御手段は、前記終了条件が成立しても、前記所定条件が成立した状態である場合には、前記第２期間状態（即ち、第２擬似ボーナス）を開始することを特徴とすることが考えられる。

【０２２４】

このような構成により、救済として第２擬似ボーナスを継続させることができ、通常非ＡＴ状態で救済を行うよりも自然な形で救済を行うことができる。

【０２２５】

６．変形例

10

20

30

40

50

なお、本実施形態において、第2有利区間カウンタの値（差枚数）がAT実行回数に50を乗算した値よりも少ない場合に、所定条件が成立したものととして救済を行うものを説明したが、これに限らず、救済を行うための所定条件としては、どのようなものを条件としてもよい。例えば、AT状態中（疑似ボーナス中）における総払出数を条件としたり、当選エリア「打順ベル1」～「打順ベル4」の当選回数に対する設定打順で操作された回数（正解の割合）が所定回数（所定割合）未満であることを条件としたり、「1枚役A」～「1枚役D」の入賞回数（入賞割合）が所定回数（所定割合）未満であることを条件としても良い。

【0226】

また、本実施形態において、第2疑似ボーナスの単発であり、かつ第2有利区間カウンタの値（差枚数）がAT実行回数に50を乗算した値よりも少ない場合に、通常非AT状態で放置中止処理を行うものを説明したが、このような第2疑似ボーナスの単発に限らず、救済する条件としての所定条件が成立した場合には、必ず通常非AT状態で放置中止処理を行うようにしてもよい。この場合、報知中止カウンタの値は、救済する予定の枚数に応じて変えることが好ましい。

【0227】

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。

【0228】

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。

【0229】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、第1の配当の小役として1枚の配当に設定された1枚役Dを有し、第2の配当の小役として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15枚の配当に設定されたチャンス役を有しているが、これに限定されない。スロットマシン1は、第1の配当が第2の配当及び第3の配当よりも低く配当に設定され、第2の配当が第3の配当よりも低い配当に設定されていればよく、例えば、第1の配当の小役が、第2の配当及び第3の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の配当が第3の配当よりも低く、第1の配当よりも高い配当であれば、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。

【0230】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、打順当選態様として、設定打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作されることで、第1停止操作の押下タイミングによって15枚の配当が設定されたチャンス役と、1枚の配当が設定された1枚役Dと、のいずれかが入賞し、非設定打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作されることで、14枚の配当が設定された特殊小役が入賞するように構成された当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス12」を有しており、非AT状態において、設定打順を報知する設定打順報知制御が実行されるように構成されているが、これに限定されない。スロットマシン1は、例えば、設定打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作されることで、第1の配当に設定された複数の小役が重複して入賞し、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が押下操作されることで、第1の配当よりも高い第2の配当の小役が単独で入賞する当選エリアを、打順当選態様として有していてもよい。

【0231】

図18は、変形例のスロットマシン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R

10

20

30

40

50

1～第3リールR3の外周面に、白7図柄「白7」、BAR図柄「BAR」、リプレイ図柄「RP」、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」、blankA図柄「BKA」、blankB図柄「BKB」及びblankC図柄「BKC」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。

【0232】

図19は、変形例のスロットマシン1における打順当選態様としての当選エリア「打順チャンスA」～当選エリア「打順チャンスC」の当選時に重複当選する小役と、ストップボタンB1～ストップボタンB3の打順によって入賞可能となる役と、について示す図である。図19に示すように、当選エリア「打順チャンスA」～当選エリア「打順チャンスC」は、それぞれ第1停止操作が実行された時点で、当該遊技で入賞可能となる小役がチャンス役と、特殊小役A及び特殊小役Bと、のいずれかに限定されるように構成されている。このため、1枚の配当に設定された1枚役E、1枚役Fは、当選エリア「打順チャンスB」、当選エリア「打順チャンスC」の当選時には入賞しない構成となっている。なお、このように構成される場合において、1枚役E、1枚役Fは、ボーナス状態における内部抽選で「全1枚役」に当選した1枚役E、1枚役Fも当選し、入賞可能となるように構成される。

10

【0233】

図20は、当選エリア「打順チャンスA」～当選エリア「打順チャンスC」の当選時に重複当選するチャンス役、特殊小役A、特殊小役B、1枚役E、1枚役Fの入賞図柄組合せと配当とを示す図である。なお、上述したように、1枚役E、1枚役Fについて、当選エリア「打順チャンスB」、当選エリア「打順チャンスC」の当選時に入賞しない構成となっているため、以下の説明においては、15枚の配当に設定されたチャンス役と、1枚の配当に設定された特殊小役A及び特殊小役Bと、について、より詳しく説明する。

20

【0234】

図20に示すように、チャンス役の入賞図柄組合せは「BLA-WM(CH)-WM」から構成されており、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず有効ラインL1上に停止表示可能な図柄から構成されている。

【0235】

特殊小役Aの入賞図柄組合せは「WM-ANY-RP」から構成されており、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の押下タイミングによらず有効ラインL1上に停止表示可能な図柄から構成され、第2リールR2について、第2リールR2に配列されたすべての図柄のうちの任意の図柄(ANY)から入賞図柄組合せが構成されている。特殊小役Bの入賞図柄組合せは「WM-RP-ANY」から構成されており、第1リールR1、第2リールR2について、ストップボタンB1、ストップボタンB2の押下タイミングによらず有効ラインL1上に停止表示可能な図柄から構成され、第3リールR3について、第3リールR3に配列されたすべての図柄のうちの任意の図柄(ANY)から入賞図柄組合せが構成されている。

30

【0236】

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

40

【0237】

当選エリア「打順チャンスA」～当選エリア「打順チャンスC」の当選時におけるリール停止制御の詳細について、当選エリア「打順チャンスA」を用いて説明する。スロットマシン1では、当選エリア「打順チャンスA」に当選し、かつストップボタンB1が第1停止操作される第2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、リール制御手段130によるリール停止制御において枚数優先制御が実行され、1

50

枚の配当に設定された特殊小役 A 及び特殊小役 B よりも多い 15 枚の配当に設定されたチャンス役の入賞図柄組合せ「B L A - W M (C H) - W M」を構成する図柄が有効ライン L 1 上に停止表示され、第 2 停止操作が実行された場合においてもチャンス役の入賞図柄組合せを構成する図柄が有効ライン L 1 上に停止表示されることでチャンス役が入賞する。
【 0 2 3 8 】

また、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順チャンス A」に当選し、かつストップボタン B 2 が第 1 停止操作される第 2 打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作された場合、スイカ図柄「W M」を有効ライン L 1 上に停止表示することでチャンス役の入賞図柄組合せ「B L A - W M - W M」の 1 個の図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示可能となり、チェリー図柄「C H」を有効ライン L 1 上に停止表示することでチャンス役の入賞図柄組合せ「B L A - C H - W M」の 1 個の図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示可能となり、リプレイ図柄「R P」を有効ライン L 1 上に停止表示することで特殊小役 A の入賞図柄組合せ「W M - A N Y - R P」と、特殊小役 B の入賞図柄組合せ「W M - R P - A N Y」と、の 2 個の図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示可能となる。

10

【 0 2 3 9 】

このため、スロットマシン 1 では、リール制御手段 130 によるリール停止制御において個数優先制御が実行され、第 2 リール R 2 の中段にリプレイ図柄「R P」が停止表示され、当該遊技において入賞可能となる小役が特殊小役 A、特殊小役 B に限定される。

【 0 2 4 0 】

また、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順チャンス A」に当選し、かつストップボタン B 3 が第 1 停止操作される第 2 打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作された場合、スイカ図柄「W M」を有効ライン L 1 上に停止表示することでチャンス役の入賞図柄組合せ「B L A - W M - W M」と、「B L M - C H - W M」の 2 個の図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示可能となり、リプレイ図柄「R P」を有効ライン L 1 上に停止表示することで特殊小役 A の入賞図柄組合せ「W M - A N Y - R P」と、特殊小役 B の入賞図柄組合せ「W M - R P - A N Y」と、の 2 個の図柄組合せを有効ライン L 1 上に表示可能となる。

20

【 0 2 4 1 】

リール制御手段 130 は、スイカ図柄「W M」と、リプレイ図柄「R P」と、のそれぞれを第 3 リール R 3 の上段に停止表示した場合における有効ライン L 1 上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によってスイカ図柄「W M」と、リプレイ図柄「R P」と、との間に優先順位をつけられないため、停止制御テーブル記憶手段 194 に記憶されている停止制御テーブルを用いたリール停止制御によって、リプレイ図柄「R P」を有効ライン L 1 上に停止表示することを決定する。

30

【 0 2 4 2 】

このようなリール停止制御が実行されることにより、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順チャンス A」に当選し、かつストップボタン B 3 に第 1 停止操作が実行された場合に、第 3 リール R 3 の中段にリプレイ図柄「R P」が停止表示され、当該遊技において入賞可能となる小役が特殊小役 A、特殊小役 B に限定される。

【 0 2 4 3 】

40

当選エリア「打順チャンス A」に当選し、かつ打順 3 ~ 打順 6 の第 1 打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作された場合、スロットマシン 1 では、第 1 リール R 1 の中段にスイカ図柄「W M」が停止表示され、第 2 リール R 2、第 3 リール R 3 の中段にリプレイ図柄「R P」が停止表示されるリール停止制御が実行され、有効ライン L 1 上に「W M - R P - R P」の図柄組合せが停止表示される。上述した通り、特殊小役 A の入賞図柄組合せは「W M - A N Y - R P」であり、第 2 リール R 2 に配列されたすべての図柄のうちの任意の図柄 (A N Y) から入賞図柄組合せが構成されていることから、リプレイ図柄「R P」も任意の図柄の 1 つに含まれているため、有効ライン L 1 上に表示されている「W M - R P - R P」についても、特殊小役 A の入賞図柄組合せを構成している。また、特殊小役 B の入賞図柄組合せは「W M - R P - A N Y」であり、第 3 リール R 3

50

に配列されたすべての図柄のうちの任意の図柄（ＡＮＹ）から入賞図柄組合せが構成されていることから、リプレイ図柄「ＲＰ」も任意の図柄の１つに含まれているため、有効ラインＬ１上に表示されている「ＷＭ－ＲＰ－ＲＰ」についても、特殊小役Ｂの入賞図柄組合せを構成している。

【０２４４】

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

10

【０２４５】

このように構成される場合において、スロットマシン１では、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Ａ」～当選エリア「打順チャンスＣ」に当選した場合に、遊技者にとって有利なストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の操作態様として、入賞する小役の数が増える操作態様である第１打順を報知する第１打順報知制御及び第１打順報知制御に対応する入賞補助演出を実行するように構成される。第１打順報知制御において、ＡＴ制御手段２００は、第１打順のうち第１停止操作を実行するストップボタンとして、ストップボタンＢ２、ストップボタンＢ３の２つのストップボタンのうちいずれか１つを報知する入賞補助制御を実行する。第１打順報知制御に従った遊技が実行され、第１打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作されることで、スロットマシン１では、それぞれ１枚の配当に設定された特殊小役Ａと、特殊小役Ｂと、が重複して入賞し、２枚の払い出しが実行されるように構成されている。

20

【０２４６】

また、スロットマシン１では、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Ａ」～当選エリア「打順チャンスＣ」に当選した場合に、遊技者にとって有利なストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の操作態様として、遊技の結果払い出されるメダルの枚数が最も多くなる操作態様である第２打順を報知する第２打順報知制御及び第２打順報知制御に対応する入賞補助演出を実行するように構成されており、第２打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作されることで、１枚の配当に設定された特殊小役Ａ及び特殊小役Ｂのそれぞれの配当を合算した配当（２枚）よりも多い１５枚の配当に設定されたチャンス役が入賞し、１５枚の払い出しが実行されるように構成されている。

30

【０２４７】

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】

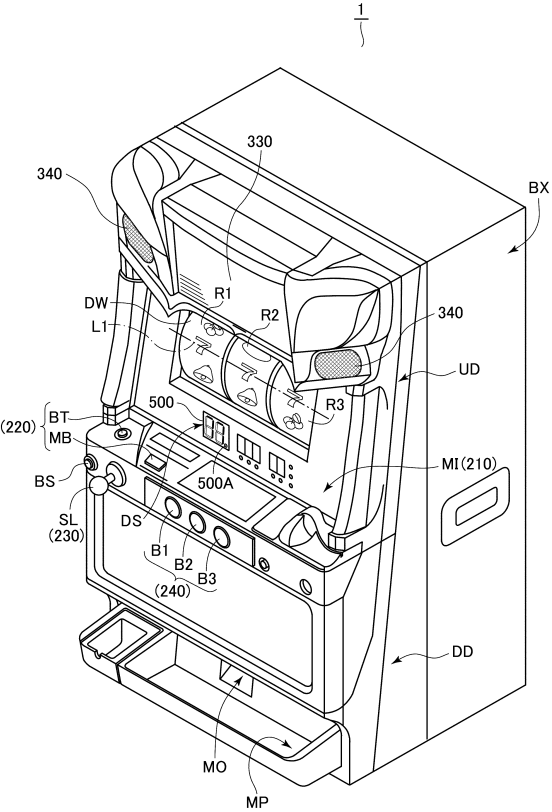
【０２４８】

- １ スロットマシン（遊技機）
- １２０ 内部抽選手段
- ２００ ＡＴ制御手段（補助遊技制御手段）
- Ｂ１ ストップボタン
- Ｂ２ ストップボタン
- Ｂ３ ストップボタン
- Ｒ１ 第１リール
- Ｒ２ 第２リール
- Ｒ３ 第３リール

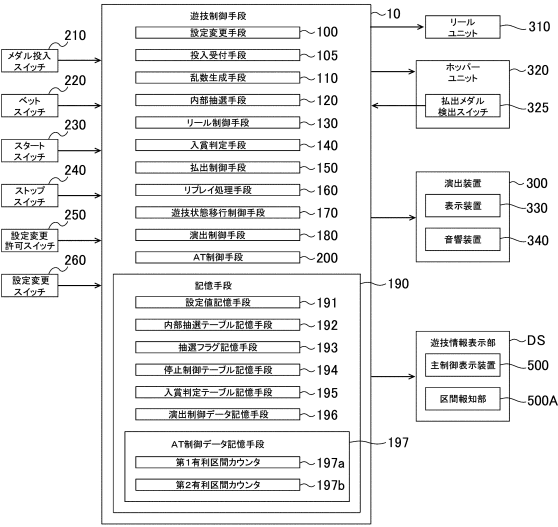
40

50

【図面】
【図 1】



【図 2】



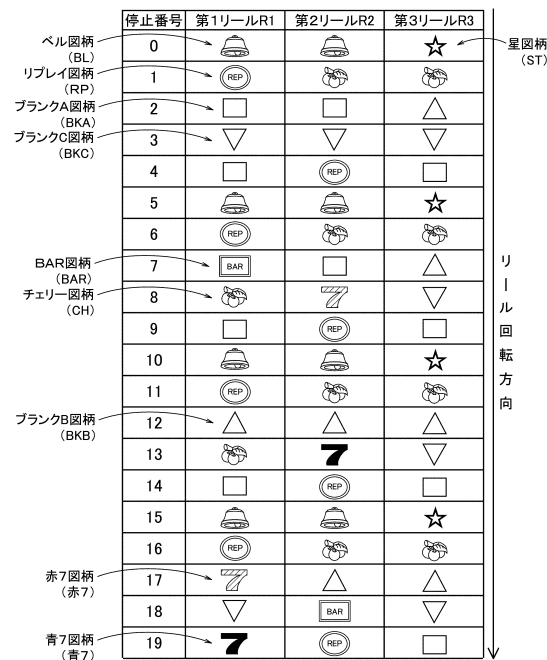
【図 3】

役の種類	内部抽選テーブルA	役の種類	内部抽選テーブルB	役の種類	内部抽選テーブルC
小役	打順ベル1 打順ベル2 打順ベル3 打順ベル4 打順チャンス1 打順チャンス2 打順チャンス3 打順チャンス4 打順チャンス5 打順チャンス6 打順チャンス7 打順チャンス8 打順チャンス9 打順チャンス10 打順チャンス11 打順チャンス12 レア役	打順ベル1 打順ベル2 打順ベル3 打順ベル4 打順チャンス1 打順チャンス2 打順チャンス3 打順チャンス4 打順チャンス5 打順チャンス6 打順チャンス7 打順チャンス8 打順チャンス9 打順チャンス10 打順チャンス11 打順チャンス12 レア役	全小役	小役	全小役
ボーナス &小役	RBB & 1枚役	1枚役	金1枚役	小役	金1枚役
ボーナス	RBB			小役	金1枚役
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1 通常リプレイ2 レアリプレイ	ハズレ	小役	金1枚役

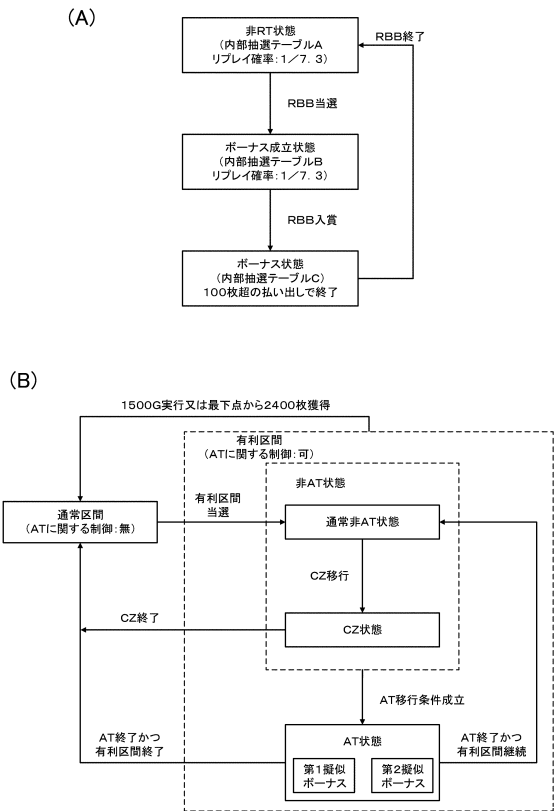
【図 4】

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

【図 5】



【図 6】



【図 7】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベル1			1枚役A			
打順ベル2			1枚役A			
打順ベル3			1枚役A			
打順ベル4			1枚役A			
打順チャンス1			1枚役D			
打順チャンス2			1枚役D			
打順チャンス3			1枚役D			
打順チャンス4			1枚役D			
打順チャンス5			1枚役D			
打順チャンス6			1枚役D			
打順チャンス7			1枚役D			
打順チャンス8			1枚役D			
打順チャンス9			1枚役D			
打順チャンス10			1枚役D			
打順チャンス11			1枚役D			
打順チャンス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】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベル1	1枚役A	ベルA			1枚役B	
打順ベル2	1枚役A	1枚役B	ベルB		1枚役B	
打順ベル3	1枚役A		1枚役C	ベルC		1枚役C
打順ベル4	1枚役A		1枚役C		ベルD	
打順チャンス1	特殊小役	チャンス役or1枚役D		特殊小役		
打順チャンス2	特殊小役	チャンス役or1枚役D		特殊小役		
打順チャンス3	特殊小役	チャンス役or1枚役D		特殊小役		
打順チャンス4	特殊小役	チャンス役or1枚役D		特殊小役		
打順チャンス5	特殊小役	チャンス役or1枚役D		特殊小役		
打順チャンス6	特殊小役	チャンス役or1枚役D		特殊小役		
打順チャンス7		特殊小役		チャンス役or1枚役D		
打順チャンス8		特殊小役		チャンス役or1枚役D		
打順チャンス9		特殊小役		チャンス役or1枚役D		
打順チャンス10		特殊小役		チャンス役or1枚役D		
打順チャンス11		特殊小役		チャンス役or1枚役D		
打順チャンス12		特殊小役		チャンス役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

10

20

30

40

50

【図 9】

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

【図 1 0】

(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0, 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, 1, 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

【図 1 1】

(A) 当選エリア「打順チャンス12」で重複当選する当選役

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
	1個
	1個
	1個
	1個
	1個

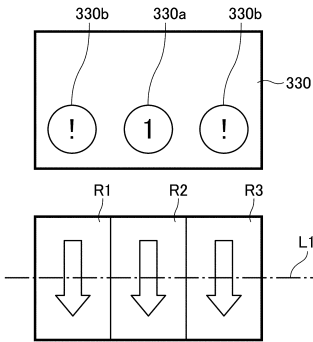
(C) ストップボタンB2が第1停止操作された場合

停止図柄	図柄組合せの数
	1個
	2個
	2個
	1個
	1個
	1個
	1個

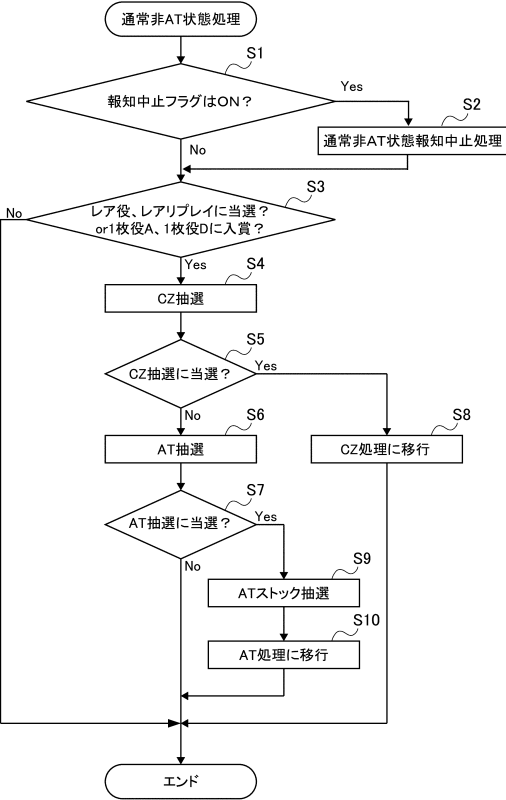
(D) ストップボタンB3が第1停止操作された場合

停止図柄	図柄組合せの数
	1個
	2個
	2個
	2個
	2個

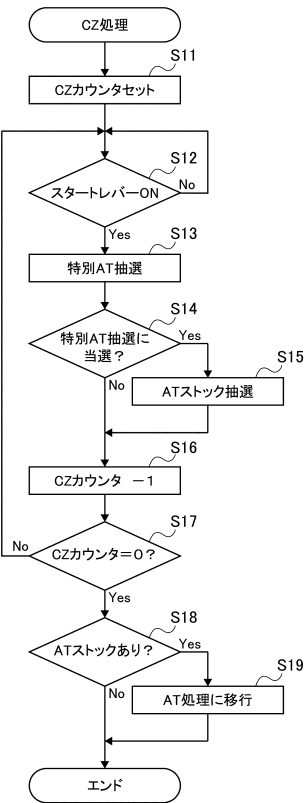
【図 1 2】



【図 1 3】



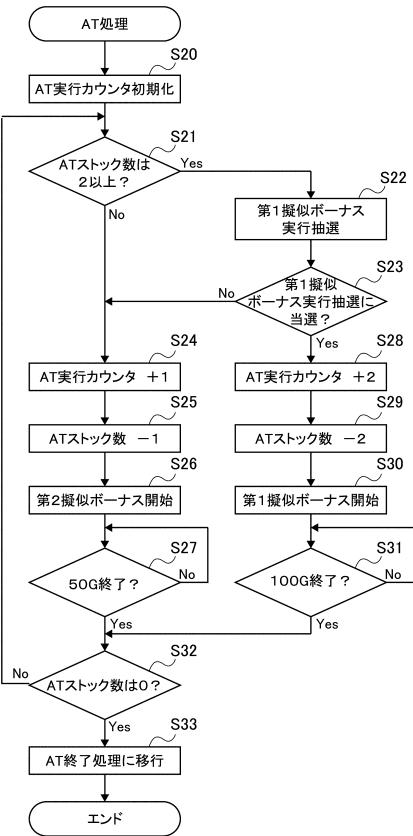
【図 1 4】



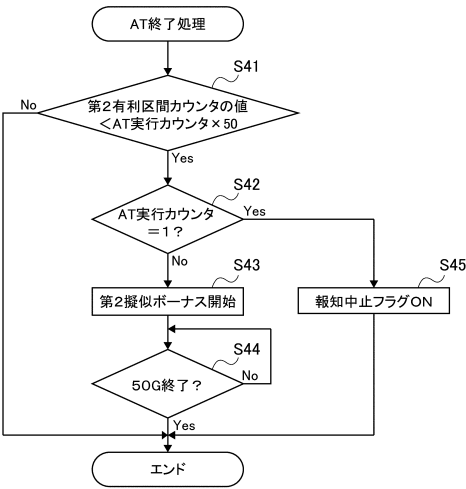
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

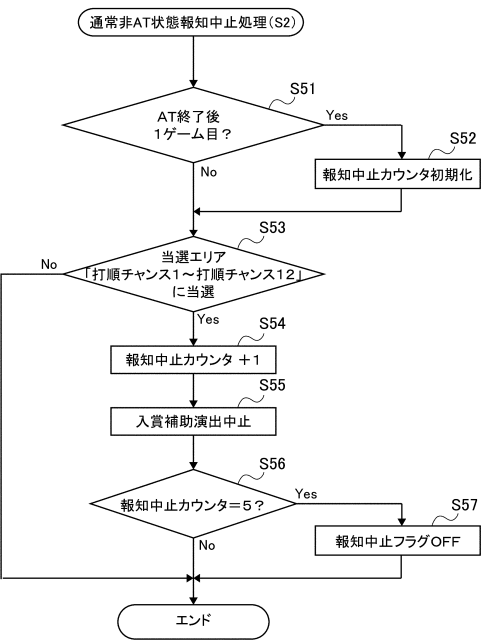


30

40

50

【図 17】



【図 18】

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

【図 19】

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

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

【図 20】

小役	入賞図柄組合せ			配当
チャンス役				15
特殊小役A		ANY		1
特殊小役B			ANY	1
1枚役E				1
1枚役F				1

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 0 3 6 5 3 8 (J P , A)
 特開 2 0 1 9 - 2 1 6 8 3 4 (J P , A)
 特開 2 0 1 7 - 0 4 2 2 8 4 (J P , A)
 特開 2 0 2 0 - 0 9 2 8 4 0 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
- A 6 3 F 5 / 0 4