(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7548552号
(P7548552)

(45)発行日　令和6年9月10日(2024.9.10)

(24)登録日　令和6年9月2日(2024.9.2)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　5/04 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　5/04　６２０
Ａ６３Ｆ　5/04　６６１

請求項の数　1　（全97頁）

(21)出願番号　特願2020-150896(P2020-150896)
(22)出願日　令和2年9月8日(2020.9.8)
(65)公開番号　特開2022-45285(P2022-45285A)
(43)公開日　令和4年3月18日(2022.3.18)
審査請求日　令和5年8月28日(2023.8.28)

(73)特許権者　390031772
株式会社オリンピア
東京都台東区東上野一丁目１６番１号
(74)代理人　110003133
弁理士法人近島国際特許事務所
(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
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、
内部抽選を行う内部抽選手段と、
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、
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、
前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、
前記複数種類の当選態様には、特定当選態様が含まれ、
前記特定当選態様には、第１小役と、第２小役と、の重複当選が対応付けられ、
前記第２小役の配当は、前記第１小役の配当よりも高く、
前記特定当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが第１操作態様で操作された場合に、前記第１小役が入賞可能であり、
前記特定当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが第２操作態様で操作された場合に、前記第２小役が入賞可能であり、
前記補助遊技制御手段は、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、前記有利区間が終了するまで継続し、
前記補助遊技制御手段は、前記特定当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタン

が前記第１操作態様で操作された場合に、所定の特典を付与可能であり、
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２遊技状態は、前記第１遊技状態から移行可能であり、
前記第２遊技状態における前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した場合、前記複数のストップボタンの操作態様によらず前記第２遊技状態に維持され、
前記補助遊技制御手段は、前記第１状態に移行することが決定された状態で、かつ前記特定当選態様に当選した場合に、前記第１操作態様を報知し、
前記補助遊技制御手段は、前記第２状態であり、かつ前記特定当選態様に当選した場合に、前記第１操作態様を報知せず、
前記内部抽選の結果には、第１結果と、第２結果と、が含まれ、
前記補助遊技制御手段は、
前記通常区間で、かつ前記内部抽選の結果が第１結果である場合に、前記第１結果であることに基づき前記有利区間を開始可能であり、
前記通常区間で、かつ前記内部抽選の結果が第２結果である場合に、前記第２結果であることに基づき前記有利区間を開始せず、
前記特定当選態様の当選は、前記第１結果に含まれ、
前記内部抽選で前記特定当選態様に当選する確率は、前記内部抽選の結果が前記第１結果であることに基づき前記有利区間が開始される確率よりも低い確率である、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

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

【０００３】

上述した遊技機においては、遊技状態ごとに異なる規定投入数を設定することで、ボーナスや小役の当選確率を変動させ、遊技価値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】

【文献】特開２０１２－１８３１３３号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

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

更するために、規則上制限が厳しいリプレイの当選態様の変動や、規定投入数の変更といった構成を用いており、設計上の制約が多く遊技機の設計自由度を維持しつつ遊技者の関心を惹きつけることが難しかった。

【０００６】

そこで、本発明は、遊技機の設計自由度を維持しつつ遊技者の関心を惹きつけることができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

本発明は、複数のリールと、

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、

内部抽選を行う内部抽選手段と、

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、

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、

前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、

前記複数種類の当選態様には、特定当選態様（例えば、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」）が含まれ、

前記特定当選態様には、第１小役（例えば、１枚役Ｄ）と、第２小役（例えば、特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第２小役の配当は、前記第１小役の配当よりも高く、

前記特定当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが第１操作態様（例えば、特定当選態様が当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス６」である場合にはストップボタンＢ２を第１停止操作する操作態様、特定当選態様が当選エリア「打順チャンス７」～当選エリア「打順チャンス１２」である場合にはストップボタンＢ３を第１停止操作する操作態様）で操作された場合に、前記第１小役が入賞可能であり、

前記特定当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが第２操作態様（例えば、ストップボタンＢ１を第１停止操作する操作態様）で操作された場合に、前記第２小役が入賞可能であり、

前記補助遊技制御手段は、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（例えば、ＣＺＡＴ状態）と、第２状態（例えば、特定ＡＴ状態）と、を制御し、

前記第２状態は、前記有利区間が終了するまで継続し、

前記補助遊技制御手段は、前記特定当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記第１操作態様で操作された場合に、所定の特典（例えば、特定ＡＴ抽選）を付与可能であり、

前記複数の遊技状態は、第１遊技状態（例えば、非ＲＴ状態）と、第２遊技状態（例えば、ボーナス成立状態）と、を含み、

前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態から移行可能であり、

前記第２遊技状態における前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した場合、前記複数のストップボタンの操作態様によらず前記第２遊技状態に維持され、

前記補助遊技制御手段は、前記第１状態に移行することが決定された状態で、かつ前記特定当選態様に当選した場合に、前記第１操作態様を報知し、

前記補助遊技制御手段は、前記第２状態であり、かつ前記特定当選態様に当選した場合に、前記第１操作態様を報知せず、

前記内部抽選の結果には、第１結果（例えば、非ＲＴ状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」、当選エリア「レア役」、当選エリア「通常リプレイ１」、当選エリア「レアリプレイ」、当選エリア「ＲＢＢ＆１枚役」のいずれかに当選することと、ボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」、当選エリア「レア役」、当選エリア「通常リプレイ１」、当選エリア「レアリプレイ」、当選エリア

「１枚役」のいずれかに当選すること）と、第２結果（例えば、非ＲＴ状態における内部抽選で当選エリア「ＲＢＢ」、当選エリア「通常リプレイ２」のいずれかに当選することと、ボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「通常リプレイ２」に当選すること）と、が含まれ、

前記補助遊技制御手段は、

前記通常区間で、かつ前記内部抽選の結果が第１結果である場合に、前記第１結果であることに基づき前記有利区間を開始可能であり、

前記通常区間で、かつ前記内部抽選の結果が第２結果である場合に、前記第２結果であることに基づき前記有利区間を開始せず、

前記特定当選態様の当選は、前記第１結果に含まれ、

前記内部抽選で前記特定当選態様に当選する確率（例えば、約１／２０．２）は、前記内部抽選の結果が前記第１結果であることに基づき前記有利区間が開始される確率（例えば、約１／１．５）よりも低い確率である、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、遊技機の設計自由度を維持しつつ遊技者の関心を惹きつけることができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図２】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

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

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

【図５】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

【図６】（Ａ）は、本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図、（Ｂ）は、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】本発明の実施形態の遊技機において非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】本発明の実施形態の遊技機においてボーナス成立状態における打順小役当選時に各打順で入賞可能となる役を示す図である。

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

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

【図１１】（Ａ）は、本発明の実施形態の遊技機において当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に重複当選する小役の入賞図柄組合せと配当とを示す図、（Ｂ）は、当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、ストップボタンＢ１が第１停止操作された場合に有効ラインＬ１上に表示可能となる図柄組合せの数を説明する図、（Ｃ）は、当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、ストップボタンＢ２が第１停止操作された場合に有効ラインＬ１上に表示可能となる図柄組合せの数を説明する図、（Ｄ）は、当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、ストップボタンＢ３が第１停止操作された場合に有効ラインＬ１上に表示可能となる図柄組合せの数を説明する図である。

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

す図である。
【図１３】本発明の実施形態の遊技機における１枚役Ｋ、レア役、リプレイＡの入賞図柄組合せと配当とを示す図である。
【図１４】本発明の実施形態の遊技機においてボーナス成立状態における内部抽選で抽選の対象に設定されている各当選エリアに対応付けられた抽選値数と当選確率とを示す図である。
【図１５】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１６】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１７】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。
【図１８】本発明の変形例の遊技機における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１９】本発明の変形例の遊技機における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２０】本発明の変形例の遊技機における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２１】本発明の変形例の遊技機における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２２】本発明の変形例の遊技機における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２３】本発明の変形例の遊技機における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。
【発明を実施するための形態】
【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】
本実施形態のスロットマシン１は、筐体ＢＸ、前面上扉ＵＤ及び前面下扉ＤＤからなる箱形の筐体内に複数のリールとしての第１リールＲ１～第３リールＲ３からなるリールユニット３１０（図２参照）が収められている。また、筐体内のリールユニット３１０の下部には、メダルの払出装置としてのホッパーユニット３２０（図２参照）が収められている。また、本実施形態のスロットマシン１の筐体内には、ＣＰＵ、ＲＯＭ（情報記憶媒体の一例）、ＲＡＭ等を搭載し、スロットマシン１の動作を制御する制御基板も収められている。
【００１３】
図１に示す第１リールＲ１～第３リールＲ３は、それぞれ外周面が一定の間隔で２０の領域（以下、各領域を「コマ」と記載する）に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。
【００１４】
前面上扉ＵＤと前面下扉ＤＤとは、個別に開閉可能に設けられている。前面上扉ＵＤには、第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓ＤＷが設けられている。第１リールＲ１～第３リールＲ３の停止状態では、第１リールＲ１

～第３リールＲ３それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち、外周面上に連続して配列されている３つの図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）をスロットマシン１の正面から表示窓ＤＷを通じて観察できるようになっている。

【００１５】

また、本実施形態のスロットマシン１では、表示窓ＤＷを通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによる有効ラインについて、有効ラインＬ１が設定されている。本実施形態のスロットマシン１では、１回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数がいずれの遊技状態においても３枚に設定されており、規定投入数に相当するメダルが投入されると第１リールＲ１～第３リールＲ３の中段によって構成される有効ラインＬ１が有効化される。

【００１６】

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

【００１７】

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

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

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

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

【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。

【００２４】

設定変更手段１００は、記憶手段１９０の設定値記憶手段１９１に記憶されている設定値を変更する制御（設定変更制御）を行う。設定変更手段１００は、前面上扉ＵＤが開放された状態で設定変更許可スイッチ２５０がＯＮ状態となり設定変更を許可する状態である設定変更許可状態において、設定変更手段１００は、電源装置に設けられている設定変更スイッチ２６０から出力される入力信号を受け付けるごとに、設定値記憶手段１９１に記憶されている設定値を設定１→設定２・・・設定６→設定１→・・・の順序で循環的に変動させる。また、スロットマシン１では、設定変更許可状態におけるスタートレバーＳＬの操作により作動するスタートスイッチ２３０からのスタート信号に基づいて設定値記憶手段１９１に記憶されている設定値を確定させて設定変更許可状態を終了する。本実施形態のスロットマシン１では、設定値記憶手段１９１において確定された設定値に応じて、内部抽選手段１２０による内部抽選で当選可能な当選エリアのうち一部の当選エリアの当選確率が変更される。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ＡＴ制御手段２００が実行する有利区間に係る制御が初期化されるように構成されており、遊技状態が後述する非リプレイタイム（以下、リプレイタイムを「ＲＴ」とも記載）状態に設定され、通常区間が設定されるように構成されている。このため、スロットマシン１では、設定変更前においてＡＴ制御手段２００が実行していた補助遊技に関する制御についても、初期化されるように構成されている。一方、スロットマシン１においては、遊技制御手段１０への電力の供給が遮断（電断）され、その後再度電力の供給が再開された場合、遊技状態移行制御手段１７０が実行する遊技状態に係る制御及びＡＴ制御手段２００が実行する有利区間に係る制御について、電断前の状態から再開されるように構成されている。このため、スロットマシン１では、電断が発生しその後電力の供給が再開された場合、電断前にＡＴ制御手段２００が実行していた補助遊技に関する制御についても、電断前の状態が維持されるように構成されている。

【００２６】

投入受付手段１０５は、メダルの投入を受け付ける投入受付期間内において、規定投入数（３枚）に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバーＳＬに対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。具体的には、メダル投入口ＭＩ（図１参照）にメダルが投入されると、メダル投入スイッチ２１０が作動することに伴って、投入受付手段１０５が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また、投入受付手段１０５は、メダルがクレジットされた状態でシングルベットボタンＢＴ又はマックスベットボタンＭＢが押下されるベット操作が実行されると、ベットスイッチ２２０が作動することに伴って、規定投入数を限度として、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に対応する抽選フラグを非成立状態（第１のフラグ状態、ＯＦＦ状態）から成立状態（第２のフラグ状態、ＯＮ状態）に設定する。本実施形態のスロットマシン１では、２種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した２種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが成立状態に設定される。なお、本実施形態のスロットマシン１では、入賞するまで次回以降の遊技に成立状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に成立状態を持ち越さずに非成立状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）が用意されている。また、抽選フラグの設定情報は、記憶手段１９０の抽選フラグ記憶手段１９３に格納される。

【００３４】
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の回転態様を制御するリール回転制御を実行する。また、リール制御手段１３０は、第１リール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。
【００３５】
なお、以下の記載において、リール制御手段１３０によって第１リール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。
【００３６】
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。
【００３７】
このため、本実施形態のスロットマシン１では、第１リールＲ１～第３リールＲ３について、ストップボタンの押下時点で有効ラインＬ１上に表示されているコマから４コマ回転するまでの計５コマが、有効ラインＬ１上に図柄を引き込み可能な範囲（引き込み範囲）となっている。
【００３８】
リール制御手段１３０は、リール停止制御の実行時において、抽選フラグが成立状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるように回転中のリールを停止させる引き込み処理と、抽選フラグが非成立状態に設定された役を入賞させることができないように回転中のリールを停止させる蹴飛ばし処理と、を含むロジック演算により予め設定された優先順位に基づき回転中のリールの停止位置を求めるロジック演算処理と、記憶手段１９０の停止制御テーブル記憶手段１９４に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定するテーブル参照処理と、を行い、回転中のリールを停止させ有効ライン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。
【００４０】
入賞判定手段１４０は、第１リールＲ１～第３リールＲ３の停止態様に基づいて、役が

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

【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に次回の遊技においてメダルを消費せずに実行させる処理を行わせ、ボーナス等の遊技状態を移行させる契機となる役が入賞した場合には遊技状態移行制御手段１７０に遊技状態を移行させる処理が行われる。

【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。

【００４４】

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

【００４６】

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。

【００４７】

また、演出制御手段１８０は、各演出状態に基づく演出を演出装置３００を構成する各構成に実行させる。なお、本実施形態において、演出制御手段１８０は、乱数を用いる抽選処理ごとに、乱数生成手段１１０の乱数格納領域から乱数を取得し、演出制御データ記憶手段１９６に記憶されている複数の演出抽選テーブルのうち、各抽選処理に必要な演出抽選テーブルを用いて各抽選処理を実行する。

【００４８】

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。

【００４９】

ＡＴ制御手段２００は、特定役の入賞を補助する入賞補助を実行可能な補助遊技が実行される区間（期間）である有利区間（有利期間）と、内部抽選手段１２０による内部抽選の結果に基づく補助遊技に関する制御が実行されない遊技が実行される区間（期間）である通常区間（非有利期間、非有利区間）と、の間での移行に係る制御を、ＡＴ制御データ記憶手段１９７に記憶されているデータを用いて実行する。ＡＴ制御データ記憶手段１９７には、通常区間において有利区間を開始するか否かを決定する有利区間移行抽選で用いられる有利区間移行抽選テーブルや、有利区間内において実行されるＡＴ状態及び非ＡＴ状態を含む複数種類の演出状態に関する各種制御において用いられるデータ（所定の制御処理でＯＮ状態又はＯＦＦ状態にセットする各種フラグ、カウンタ等）が格納されている。

【００５０】

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の操作順序（正解打順）に対応する情報（操作指示情報の一例）を表示することで、特定役の入賞を補助する入賞補助（正解打順報知）を行う。また、スロットマシン１では、ＡＴ制御手段２００による入賞補助が実行される場合に、演出制御手段１８０によって表示装置３３０に正解打順に対応する指標を表示する入賞補助演出を実行する。このように、スロットマシン１では、ＡＴ状態において、入賞補助によってストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の操作態様が報知されることで、遊技者にとって有利な補助遊技（ＡＴ遊技、報知遊技）が実行される。

【００５１】

ＡＴ制御手段２００は、より詳しくは後述する有利区間を終了する所定の終了条件が成立した際に、有利区間を終了し次ゲームから通常区間を開始するとともに、有利区間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、ＡＴ制御手段２００は、有利区間を開始し、かつ入賞補助が実行されることで、メダルの獲得期待値が１以上となる場合に区間報知部５００Ａを点灯させる。このため、ＡＴ制御手段２００は、有利区間を開始している場合であっても、入賞補助が実行されない演出状態である場合には、区間報知部５００Ａを消灯可能に構成されている。

【００５２】

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

【００５３】

本実施形態のＡＴ制御手段２００は、有利区間に制御している場合、いずれの遊技状態である場合にも、１回の遊技が実行されるごとに１ゲームに相当する値である値「１」ずつ第１有利区間カウンタ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。

【００５４】

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

【００５５】

ＡＴ制御手段２００は、１５００ゲームの遊技が実行された場合、つまり第１有利区間カウンタ１９７ａの記憶値が第１値としての値「０」になった場合又は有利区間において最もメダルを消費した時点から２４００枚を超えるメダルを遊技者が獲得した場合、つまり第２有利区間カウンタ１９７ｂの記憶値が最も低い値（最下点）であった時点から値「２４０１」になった場合に、有利区間を終了させる所定の終了条件として特定終了条件が成立したと判定し、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理を実行する。

【００５６】

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

【００５７】

２．本実施形態における遊技機が備える構成

次に、図３～図１４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。

【００５８】

＜内部抽選手段＞

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

抽選テーブルＡでは、リプレイの当選確率が、約１／７．３に設定されている。
【００５９】
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。
【００６０】
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。
【００６１】
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。
【００６２】
本実施形態のスロットマシン１では、内部抽選で当選した場合に入賞可能な小役（以下、「入賞役」と記載）として、ベルＡ～ベルＤ、１枚役Ａ～１枚役Ｋ、特殊小役、チャンス役及びレア役が用意されており、複数種類の入賞役が重複して当選する小役の当選エリア（当選態様）として、当選エリア「打順ベル１」～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。
【００６３】
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～ストップボタンＢ３が押下操作されるタイミングを「押下タイミング」とも記載する。
【００６４】
本実施形態のスロットマシン１において、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の３つのストップボタンを押下する順序である打順は、打順１～打順６の６種類の打順から構成されている。打順１は、ストップボタンＢ１→ストップボタンＢ２→ストップボタンＢ３の順に停止操作が実行される、いわゆる順押しと称される打順である。また、打順２は、ストップボタンＢ１→ストップボタンＢ３→ストップボタンＢ２の順に停止操作が実行される、いわゆるハサミ打ちと称される打順である。また、打順３は、ストップボタンＢ２→ストップボタンＢ１→ストップボタンＢ３の順に停止操作が実行される打順である。また、打順４は、ストップボタンＢ２→ストップボタンＢ３→ストップボタンＢ１の順に停止操作が実行される打順である。また、打順５は、ストップボタンＢ３→ストップボタンＢ１→ストップボタンＢ２の順に停止操作が実行される打順である。また、打順６は、ストップボタンＢ３→ストップボタンＢ２→ストップボタンＢ１の順に停止操作が実行される、いわゆる逆押しと称される打順である。
【００６５】
図４は、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」、当選エリア「１枚役」の当選時に重複当選する小役を示す図である。図４に示すように、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」は、ベルＡ～ベルＤのうちいずれか１つが互いに重複することなく当選し、かつ、他の小役として、１枚役Ａ～１枚役Ｃが図４に示す組合せで当選する当選エリアとして構成されている。また、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」は、チャンス役と、特殊小役と、が重複当選し、かつ、他の小役として、１枚役

Ｄ～１枚役Ｊが図４に示す組合せで当選する当選エリアとして構成されている。
【００６６】
当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」には、遊技状態がボーナス成立状態である場合において、それぞれベルＡ～ベルＤを入賞可能にする打順（正解打順）が設定されている。当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」には、遊技状態がボーナス成立状態である場合において、チャンス役又は１枚役Ｄを入賞可能にする打順（設定打順）がそれぞれ設定されている。当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」に設定されている正解打順と、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に設定されている設定打順と、の詳細については、後述する。
【００６７】
当選エリア「ＲＢＢ＆１枚役」は、ＲＢＢ、１枚役Ａ～１枚役Ｋに重複して当選するエリアである。当選エリア「ＲＢＢ＆１枚役」の当選時において、スロットマシン１では、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の打順及び押下タイミングによらず１枚役Ｋのいずれかが入賞する。
【００６８】
当選エリア「１枚役」は、当選エリア「ＲＢＢ＆１枚役」と同じ小役に重複して当選し、かつストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の打順及び押下タイミングによらず１枚役Ｋが入賞する当選エリアであり、ＲＢＢが抽選の対象に含まっているか否かの差を有している。
【００６９】
当選エリア「レア役」は、レア役に当選し、ストップボタンＢ３の押下タイミングが適切な場合にレア役を入賞可能に構成されており、ストップボタンＢ３の押下タイミングがレア役を入賞させることができないタイミングであった場合には、いずれの役も入賞しない取りこぼし（非入賞）となる。なお、本実施形態の内部抽選手段１２０は、小役を含む各当選態様の当選確率について、当選エリア「レア役」に当選する確率が、他の小役を含む当選態様のいずれかに当選する確率よりも低い確率となる、いわゆるレア役として構成されている。
【００７０】
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Ｋ、レア役のすべての小役が重複当選する当選エリアであり、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の打順及び押下タイミングによらず最も配当が高いベルＡ～ベルＤ、チャンス役のいずれかが入賞する当選エリアである。当選エリア「全１枚役」は、１枚役Ａ～１枚役Ｋ、レア役の１枚の配当に設定された小役が重複当選する当選エリアであり、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミングによらず１枚役Ａ～１枚役Ｋのいずれかが入賞する当選エリアである。
【００７１】
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。
【００７２】
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。
【００７３】
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「ＲＢＢ」に対応付けられていた乱数と、が、内部抽選テーブルＢにおいて対応付けられており、遊技状態が非ＲＴ状態からボ

ーナス成立状態に移行することで、当選確率が高くなる当選エリアとして構成されている。
【００７４】
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。
【００７５】
ここで、本実施形態のスロットマシン１では、持越可能フラグが対応付けられる役としては、ＲＢＢがあり、小役及びリプレイは、持越不可フラグに対応付けられている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、内部抽選でＲＢＢを含む当選エリアに当選すると、当選したＲＢＢの抽選フラグの成立状態を、ＲＢＢが入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき、内部抽選手段１２０は、ＲＢＢの抽選フラグの成立状態が持ち越されている遊技でも、小役及びリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、ＲＢＢの抽選フラグの成立状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているＲＢＢの抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる２種類以上の役に対応する抽選フラグを成立状態に設定する。
【００７６】
＜図柄の配列＞
図５は、本実施形態のスロットマシン１における第１リールＲ１～第３リールＲ３の周面に配列された各図柄を示す図である。本実施形態では、図５に示すように、第１リールＲ１～第３リールＲ３の外周面に、赤７図柄「赤７」、青７図柄「青７」、ＢＡＲ図柄「ＢＡＲ」、リプレイ図柄「ＲＰ」、ベル図柄「ＢＬ」、チェリー図柄「ＣＨ」、ブランクＡ図柄「ＢＫＡ」、ブランクＢ図柄「ＢＫＢ」、ブランクＣ図柄「ＢＫＣ」及び星図柄「ＳＴ」が配列されている。また、第１リールＲ１～第３リールＲ３の周面には、それぞれ２０コマの図柄が配列されている。
【００７７】
＜リール制御手段＞
本実施形態のスロットマシン１では、いずれの遊技状態である場合にも、リール停止制御において有効ラインＬ１上に停止させる役の優先順序が「リプレイ＞小役＞ボーナス」の順序で優先順位が定められている。つまり、リール制御手段１３０は、ボーナスと小役又はボーナスとリプレイが重複して当選している場合、ボーナスに優先して小役又はリプレイを入賞させる停止制御を実行する。
【００７８】
また、本実施形態のリール制御手段１３０は、遊技状態がボーナス成立状態である状態で当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、リール停止制御を実行する場合において、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミングによって個数優先制御と枚数優先制御とのいずれの制御を実行するかを決定するように構成されている。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。
【００７９】
＜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Ｋ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。

【００８０】
＜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。
【００８１】
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。
【００８２】
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。
【００８３】
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。
【００８４】
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Ｋ、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Ｋ、レア役のすべての１枚役に当選する当選エリア「全１枚役」と、に乱数が対応付けられている。
【００８５】
図３を用いてボーナス状態について詳細に説明する。本実施形態のスロットマシン１において、内部抽選テーブルＣが選択されるボーナス状態において当選エリア「全小役」又は当選エリア「全１枚役」に当選する確率は、内部抽選テーブルＡ、内部抽選テーブルＢにおいて小役を含む当選エリアのいずれかに当選する確率よりも高い、つまりボーナス状態において小役に当選する確率が、ボーナス状態以外の遊技状態においていずれかの小役に当選する確率よりも高い確率に設定されている。また、内部抽選テーブルＣにおいて、当選エリア「全小役」に当選する確率は、内部抽選テーブルＡ、内部抽選テーブルＢにおいて当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」のいずれか１つに当選する確率よりも高く、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」のいずれかに当選する確率（当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の各当選確率を合算した当選確率）よりも高い確率に設定されている。
【００８６】
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。
【００８７】
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。
【００８８】
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。
【００８９】
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。
【００９０】
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。
【００９１】
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とベルＡ～ベルＤを入賞させることができない構成であることから、後述するＡＴ制御手段２００によって入賞補助が実行されない非ＡＴ状態で遊技が実行された場合、ベルＡ～ベルＤのいずれかが入賞する確率は、６種類の打順から正解打順でストップボタン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。
【００９２】
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。
【００９３】
このように、本実施形態においては、正解打順で停止操作した場合に入賞する規定投入枚数よりも多くのメダルを払い出す入賞役（特定役）として、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。
【００９４】
＜ＡＴ制御手段＞

図６（Ｂ）は、本実施形態のＡＴ制御手段２００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。

【００９５】

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。

【００９６】

有利区間抽選において、ＡＴ制御手段２００は、まず、ＡＴ制御データ記憶手段１９７から、複数の乱数のそれぞれに対して「有利区間の開始」、「ハズレ（不当選）」が対応付けられているデータテーブルである有利区間移行抽選テーブルを取得する。そして、ＡＴ制御手段２００は、乱数生成手段１１０から乱数を取得し、取得した乱数を有利区間移行抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき、有利区間を開始するか否かを決定する。

【００９７】

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。

【００９８】

本実施形態のＡＴ制御手段２００は、非ＲＴ状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」、当選エリア「レア役」、当選エリア「通常リプレイ１」、当選エリア「レアリプレイ」、当選エリア「ＲＢＢ＆１枚役」に当選した場合と、ボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」、当選エリア「レア役」、当選エリア「通常リプレイ１」、当選エリア「レアリプレイ」、当選エリア「１枚役」に当選した場合と、に、有利区間抽選を実行し、他の当選エリアに当選した場合には、有利区間抽選を実行しないように構成されている。また、ＡＴ制御手段２００は、約１／１．５と高い確率で「有利区間の開始」に当選する有利区間抽選を実行する。

【００９９】

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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】
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」を加算するインリメント更新を実行する。ＡＴ制御手段２００は、非ＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「７００」となった場合に、ＣＺ状態への移行条件が成立したと判定し、演出状態を通常非ＡＴ状態からＣＺ状態に移行する。
【０１０３】
また、ＡＴ制御手段２００は、内部抽選で当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、において、ＡＴ状態への移行を決定するか否かを抽選する通常中ＡＴ抽選を実行する。
【０１０４】
ＡＴ制御手段２００は、通常中ＡＴ抽選において、「ＡＴ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ＡＴ抽選において「ＡＴ状態への移行」に当選した場合には、ＡＴ状態への移行条件（ＡＴ移行条件）が成立したと判定し、演出状態を通常非ＡＴ状態からＡＴ状態に移行する。
【０１０５】
ＣＺ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ＡＴ状態に移行する確率が通常非ＡＴ状態よりも高く、通常非ＡＴ状態よりも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１９７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、３２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。
【０１０６】
ＡＴ制御手段２００は、ＣＺ状態が開始された遊技において、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３２ゲームの遊技が実行された後に、演出状態をＣＺ状態からＡＴ状態に移行する。一方、ＣＺ中ＡＴ抽選で「ＡＴ状態への移行」に当選しなかった場合、ＡＴ制御手段２００は、ＣＺ状態の開始から３２ゲームの遊技が実行された後に、ＣＺ状態を終了する。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ移行条件が成立していない状態でＣＺ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。
【０１０７】
ＣＺ中ＡＴ抽選において、ＡＴ制御手段２００は、内部抽選の結果によらず、通常非ＡＴ状態において実行される通常中ＡＴ抽選よりも高い確率で「ＡＴ状態への移行」に当選可能な抽選を実行する。また、ＣＺ中ＡＴ抽選において、ＡＴ制御手段２００は、内部抽選で当選した当選エリアを参照して抽選テーブルを取得することで、内部抽選で当選した当選エリアによって「ＡＴ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。ＡＴ制御手段２００は、内部抽選で当選エリア「レア役」又は当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合に、他の当選エリアに当選した場合よりも高い確率で「ＡＴ状態への移行」に当選可能な抽選テーブルを取得する。
【０１０８】
このように、ＣＺ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「ＡＴ状態への移行」に当選可能なＣＺ中ＡＴ抽選が実行されるとともに、ＣＺ中ＡＴ抽選について、内部抽選で当選エリア「レア役」又は当選エリア「レアリプレイ」に当選した場

合に、他の当選エリアに当選した場合よりも高い確率で「ＡＴ状態への移行」に当選可能に構成されており、当選エリア「レア役」又は当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合に限りＡＴ状態への移行条件が成立する可能性を有する通常非ＡＴ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。

【０１０９】

本実施形態のＡＴ制御手段２００は、通常非ＡＴ状態とＣＺ状態との非ＡＴ状態において、内部抽選で当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、入賞した役に応じた補助遊技に係る制御（指示機能に係る制御）として、遊技者にとって有利な特典の付与に係る抽選を実行するように構成されている。ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、かつ設定打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作されてチャンス役が入賞した場合と、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、かつ設定打順とは第１停止操作から異なる打順（非設定打順）でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作されて特殊小役が入賞した場合と、に、通常特典付与抽選を実行し、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、かつ設定打順又は設定打順と第１停止操作のみ共通する打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作されて１枚役Ｄが入賞した場合に、特定特典付与抽選を実行する。

【０１１０】

ＡＴ制御手段２００は、通常特典付与抽選として、開始条件が成立してから終了条件が成立するまでの１セットのＡＴ状態を貯留（ストック）するか否かを抽選により決定する。また、ＡＴ制御手段２００は、特定特典付与抽選として、２セットのＡＴ状態をストックするか否かを抽選により決定する。ＡＴ制御手段２００は、１セット以上のＡＴ状態のストックを決定した場合、ＡＴ制御データ記憶手段１９７のストック記憶領域（不図示）にストックしているセット数を記憶する。

【０１１１】

ＡＴ制御手段２００は、１セット以上のＡＴ状態をストックした場合、通常非ＡＴ状態又はＣＺ状態においてＡＴ状態への移行条件が成立し、１セットのＡＴ状態が開始及び終了した後に、ストックしていた１セットのＡＴ状態を開始するように構成されており、通常特典付与抽選及び特定特典付与抽選において１セットのＡＴ状態がストックされた場合に、ＡＴ状態がストックされたことに基づきＡＴ状態を開始しないように構成されている。

【０１１２】

本実施形態において、通常特典付与抽選で１セットのＡＴ状態のストックに当選する確率、つまり特典が付与される確率は、約１／１００の確率に設定されている。また、特定特典付与抽選で２セットのＡＴ状態のストックに当選する確率、つまり特典が付与される確率は、約１／１００の確率に設定されている。この、通常特典付与抽選又は特定特典付与抽選で特典が付与される確率が、本実施形態における非ＡＴ状態において当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に特典を付与可能な第１確率を構成する。

【０１１３】

ＡＴ状態は、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」に当選した際にベルＡ～ベルＤの入賞補助が実行される補助遊技を実行可能な状態である。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ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５００に表示させる。

【０１１４】

この、規定投入数（３枚）よりも多い配当（１５枚）が設定されたベルＡ～ベルＤの入賞補助が実行される補助遊技によってメダルの払い出しに関して非ＡＴ状態よりも遊技者にとって有利なＡＴ状態が、本実施形態における第２状態を構成し、通常区間、有利区間及び補助遊技に係る制御を行うＡＴ制御手段２００が、本実施形態における補助遊技制御手段を構成する。

【０１１５】
ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ状態の開始時にＡＴ制御データ記憶手段１９７のＡＴゲーム数カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する初期値（５０ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、ＡＴゲーム数カウンタの記憶値を１ゲームに相当する値「１」で減算するデクリメント更新を実行する。
【０１１６】
また、ＡＴ制御手段２００は、内部抽選手段１２０による内部抽選で当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合に、ＡＴゲーム数カウンタの記憶値に抽選により決定された値を加算するか否かを決定することで、ＡＴ状態が継続する期間を加算（上乗せ）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。
【０１１７】
ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ状態における毎回の遊技の実行の都度実行するデクリメント更新によってＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、ストック記憶領域を参照して１セット以上のＡＴ状態がストックされているか否かを判定する。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ状態がストックされていないと判定した場合に、ＡＴ状態の終了条件（ＡＴ終了条件）が成立したと判定し、ＡＴ状態を終了する。また、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ状態において第１有利区間カウンタ１９７ａの記憶値が値「１５００」に達した場合と、ＡＴ状態において第２有利区間カウンタ１９７ｂの記憶値が値「２４００」を超えた場合と、にも、ＡＴ終了条件が成立したと判定し、ＡＴ状態を終了する。
【０１１８】
ＡＴ制御手段２００は、ＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になり、かつ１セットのＡＴ状態がストックされていないと判定したことに基づきＡＴ状態を終了した場合、有利区間を継続するか否かを決定する有利区間継続抽選を実行可能に構成されている。本実施形態において、ＡＴ制御手段２００は、第２有利区間カウンタ１９７ｂの記憶値が値「９００」未満、つまり、今回のＡＴ状態において遊技者が獲得したメダルの枚数（差枚数）が９００枚未満である場合に、有利区間継続抽選を実行する。
【０１１９】
ＡＴ制御手段２００は、有利区間継続抽選を実行し、「有利区間の継続」に当選した場合、演出状態をＡＴ状態から通常非ＡＴ状態に移行する。一方、ＡＴ制御手段２００は、有利区間継続抽選を実行し、「有利区間の継続」に当選しなかった場合と、ＡＴ状態の終了時に第２有利区間カウンタ１９７ｂの記憶値が値「９００」以上である場合と、に、有利区間の終了条件のうち通常終了条件が成立したと判定し、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。
【０１２０】
また、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ状態において第１有利区間カウンタ１９７ａの記憶値が値「１５００」に達したことに基づきＡＴ状態を終了した場合と、ＡＴ状態において第２有利区間カウンタ１９７ｂの記憶値が値「２４００」を超えたことに基づきＡＴ状態を終了した場合と、において、有利区間の終了条件のうち特定終了条件が成立したと判定し、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。
【０１２１】
また、本実施形態において、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ状態において内部抽選で当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順報知制御を実行しないように構成されている。また、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ状態において内部抽選で当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順報知制御を実行しないことに基づき、通常特典付与抽選及び特定特典付与抽選を含む特典の付与に係る抽選を実行しないよう構成されている。
【０１２２】
つまり、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ状態において当選エリア「打順チャンス１」～当

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

【０１２３】

３．打順小役当選時の詳細

上述したように、本実施形態のスロットマシン１では、打順によって入賞可能となる小役が異なる場合を有する当選エリア（打順小役）として、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」を有しており、遊技状態に応じて入賞可能となる役が異なるように構成されている。

【０１２４】

＜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。

【０１２５】

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１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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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。

【０１３０】
　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。
【０１３１】
　＜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。
【０１３２】
　図９に示すように、チャンス役の入賞図柄組合せは「ＢＬ－ＢＬ－ＣＨ」である。図５に示すように、第１リールＲ１には、ベル図柄「ＢＬ」が４コマ以内の間隔で配置されている。また、第２リールＲ２には、ベル図柄「ＢＬ」が４コマ以内の間隔で配置されている。また、第３リールＲ３には、チェリー図柄「ＣＨ」が４コマ以内の間隔で配置されている。このため、チャンス役は、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミングによらず入賞可能な小役として構成されている。
【０１３３】
　特殊小役の入賞図柄組合せは「ＲＰ－ＣＨ－ＢＫＡ」である。図５に示すように、第１リールＲ１には、リプレイ図柄「ＲＰ」が４コマ以内の間隔で配置されている。また、第２リールＲ２には、チェリー図柄「ＣＨ」が４コマ以内の間隔で配置されている。また、第３リールＲ３には、ブランクＡ図柄「ＢＫＡ」が４コマ以内の間隔で配置されている。このため、特殊小役は、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミングによらず入賞可能な小役として構成されている。
【０１３４】
　１枚役Ｄの入賞図柄組合せは「ＲＰ－ＲＰ－ＢＫＢ」であり、入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第１リールＲ１の図柄が特殊小役と共通している。図５に示すように、第２リールＲ２には、リプレイ図柄「ＲＰ」が４コマ以内の間隔で配置されている。また、第３リールＲ３には、ブランクＢ図柄「ＢＫＢ」が４コマ以内の間隔で配置されている。このため、１枚役Ｄは、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミングによらず入賞可能な小役として構成されている。
【０１３５】
　１枚役Ｅの入賞図柄組合せは「ＢＫＡ－ＲＰ－ＢＫＢ」であり、入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第２リールＲ２の図柄が１枚役Ｄと共通している。１枚役Ｆの入賞図柄組合せは「赤７－ＣＨ－ＢＫＡ」であり、入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第３リールＲ３の図柄が特殊小役と共通している。
【０１３６】
　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。
【０１３７】
　＜打順チャンスに設定された第１停止操作の押下タイミング＞
　図１０（Ａ）は、遊技状態がボーナス成立状態である状態で当選エリア「打順チャンス

１」～当選エリア「打順チャンス６」に当選し、ストップボタンＢ２が第１停止操作される場合におけるストップボタンＢ２の押下タイミングに応じて入賞する役（入賞役）について示す図である。

【０１３８】

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」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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

一方、リール制御手段１３０は、当選エリア「打順チャンス７」に当選し、第３リール

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

【０１４６】

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。

【０１４７】

＜打順チャンス当選時におけるリール停止制御＞

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

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

＜打順チャンス当選時における入賞補助演出＞

図１２は、非ＡＴ状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス６」に当選した場合に、演出制御手段１８０が実行する入賞補助演出を示す図である。図１２に示すように、演出制御手段１８０は、表示装置３３０に、設定打順のうち第１停止操作を実行するストップボタンがストップボタンＢ２であることを報知する第１入賞補助演出指標３３０ａを第２リールＲ２の近傍に表示するとともに、第１リールＲ１の近傍と第３リールＲ３の近傍とのそれぞれに同一の内容の第２入賞補助演出指標３３０ｂを表示することで、設定打順のうち第２停止操作を実行するストップボタンがストップボタンＢ１又はストップボタンＢ３であることを報知する入賞補助演出を実行する。 図１２に示すように、本実施形態のスロットマシン１では、当選エリア「打順チャン

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

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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

【０１６６】

４．特殊小役と他の役の関係

次に、図１３、図１４を用いて、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に含まれる特殊小役と、他の役と、の関係について説明する。

【０１６７】

＜入賞図柄組合せ＞

図１３は、当選エリア「ＲＢＢ＆１枚役」及び当選エリア「１枚役」に含まれる１枚役Ｋと、当選エリア「レア役」に含まれるレア役と、当選エリア「通常リプレイ１」及び当選エリア「通常リプレイ２」に含まれるリプレイＡと、の入賞図柄組合せを示す図である。

【０１６８】

１枚役Ｋの入賞図柄組合せは「ＲＰ－ＲＰ－ＢＫＡ」であり、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の打順及び押下タイミングによらず入賞可能な小役として構成されている。レア役の入賞図柄組合せは「ＲＰ－ＲＰ（ＢＬ）－ＳＴ」であり、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の打順及び押下タイミングによらず入賞可能な小役として構成されている。リプレイＡの入賞図柄組合せは「ＲＰ－ＲＰ－ＢＫＣ」であり、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の打順及び押下タイミングによらず入賞可能なリプレイとして構成されている。

【０１６９】

図８、図９、図１３を用いて、特殊小役と、１枚役Ｋと、レア役と、リプレイＡと、の関係について詳細に説明する。上述したように、入賞図柄組合せが「ＲＰ－ＣＨ－ＢＫＡ」から構成された特殊小役は、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が第１停止操作される打順１、打順２でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作されることで入賞可能となるように構成されている。また、１枚役Ｋ、レア役、リプレイＡは、いずれもストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の打順及び押下タイミングによらず入賞可能に構成されていることから、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も入賞可能に構成されている。

【０１７０】

このような構成であることから、本実施形態のスロットマシン１では、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合と、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「１枚役」に当選した場合と、当選エリア「通常リプレイ１」、当選エリア「通常リプレイ２」に当選した場合と、のいずれの場合においても、ストップボタンＢ１が第１停止操作される遊技が実行された際に、第１リールＲ１の上段にリプレイ図柄「ＲＰ」が停止するため、第１リールＲ１が停止した時点で遊技の結果が遊技者に判別されることがなく、以降の停止操作に関して遊技者の注目が散漫になってしまうことを防止することができる。

【０１７１】

＜当選確率＞

図１４は、ボーナス成立状態における内部抽選で抽選の対象に設定されている各当選エリアに対応付けられた乱数の量（抽選値数、乱数値設定量）と当選確率とを示す図である。

【０１７２】

図１４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」には、それぞれ７３６８の抽選値数が対応付けられており、それぞれ７３６８／６５５３６（約１／８．８）の確率で当選するように構成されている。このため、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」の当選確率の合算）は、２９４７２／６５５３６（約１／２．２）となっている。

【０１７３】

当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」には、それぞれ２７０の抽選値数が対応付けられており、それぞれ２７０／６５５３６（約１／２４２．７）の確率で当選するように構成されている。このため、当選エリア「打順チャンス１」～当

選エリア「打順チャンス１２」のいずれかに当選する確率（当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選確率の合算）は、３２４０／６５５３６（約１／２０．２）となっている。

【０１７４】

当選エリア「レア役」には、４８の抽選値数が対応付けられており、４８／６５５３６（約１／１３６５．３）の確率で当選するように構成されている。当選エリア「１枚役」には、７９３５の抽選値数が対応付けられており、７９３５／６５５３６（約１／８．３）の確率で当選するように構成されている。

【０１７５】

当選エリア「通常リプレイ１」には、８８００の抽選値数が対応付けられており、８８００／６５５３６（約１／７．４）の確率で当選するように構成されている。当選エリア「通常リプレイ２」には、１３４の抽選値数が対応付けられており、１３４／６５５３６（約１／４８９．１）の確率で当選するように構成されている。当選エリア「レアリプレイ」には、４８の抽選値数が対応付けられており４８／６５５３６（約１／１３６５．３）の確率で当選するように構成されている。このため、リプレイのいずれかに当選する確率（当選エリア「通常リプレイ１」、当選エリア「通常リプレイ２」、当選エリア「レアリプレイ」の当選確率の合算）は、８９８２／６５５３６（約１／７．３）となっている。

【０１７６】

このように、本実施形態のスロットマシン１では、当選エリア「レア役」の当選確率よりも、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選確率の合算の方が高い確率となるように構成されている。また、スロットマシン１では、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選確率の合算よりも、当選エリア「１枚役」の当選確率の方が高い確率となるように構成されている。そして、スロットマシン１では、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選確率の合算よりも、当選エリア「通常リプレイ１」の当選確率の方が高い確率となるように構成されている。

【０１７７】

５．本実施形態のまとめ

上述したように、本実施形態のスロットマシン１では、遊技状態がボーナス成立状態で、かつ非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を入賞可能にする設定打順のうち第１停止操作を実行する打順を報知する設定打順報知制御及び入賞補助演出が実行されるように構成されている。

【０１７８】

また、スロットマシン１では、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、かつ設定打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作される場合において、それぞれに設定されている所定の押下タイミングで第１停止操作が実行された場合には１５枚の配当に設定されたチャンス役が入賞し、チャンス役が入賞しない押下タイミングで第１停止操作がなされた場合には１枚の配当に設定された１枚役Ｄが入賞するように構成されており、チャンス役の入賞確率が１／６に設定され、１枚役Ｄの入賞確率が５／６に設定されている。

【０１７９】

このような構成であることから、本実施形態のスロットマシン１では、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス４」の当選時に、設定打順補助制御及び入賞補助演出に従う遊技を実行した場合に、当該遊技においてメダルを獲得することが難しい構成となっている。

【０１８０】

しかしながら、上述した通り、本実施形態のＡＴ制御手段２００は、非ＡＴ状態において、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、かつ１枚役Ｄが入賞した場合に、チャンス役又は特殊小役が入賞した場合に実行する通常特典抽

選よりも遊技者にとって有利な特定特典付与抽選を実行するように構成されている。
【０１８１】
このような構成により、本実施形態のスロットマシン１では、非ＡＴ状態において設定打順補助制御及び入賞補助演出が実行された際に、設定打順補助制御及び入賞補助演出で報知される設定打順のうち第１停止操作に設定されたストップボタンを押下する遊技を実行することで、１／６の確率で１５枚の配当に設定されたチャンス役が入賞するため、規定投入数よりも多い配当に設定されたチャンス役の入賞によってメダルを獲得できるとともに、５／６の確率でチャンス役が入賞せず１枚の配当に設定された１枚役Ｄが入賞する場合にも、チャンス役が入賞した際に実行される通常特典付与抽選よりも有利な特定特典付与抽選が実行されるため、メダルを獲得できなかった場合にも遊技者にとって有利な制御が実行されることで、設定打順に従った遊技に対する遊技者の興趣を向上させることができる。
【０１８２】
また、スロットマシン１では、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時に、設定打順補助制御及び入賞補助演出に従った遊技が実行され、設定打順のうち第１停止操作に設定されたストップボタンが押下操作された場合に、１／６の確率で１５枚の配当に設定されたチャンス役が入賞し、５／６の確率で第１配当としての１枚の配当に設定された１枚役Ｄが入賞するため、チャンス役の入賞する確率を引き下げることで設定打順のうち第１停止操作に設定されたストップボタンを押下操作する遊技が実行される場合のメダルの獲得率の期待値の下限を引き下げることができる。
【０１８３】
また、このような構成であることから、本実施形態のスロットマシン１では、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合において、第１停止操作から設定打順とは異なる非設定打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３を押下操作する遊技を実行することで、確実に第２配当としての１４枚の配当に設定された特殊小役を入賞させることができ、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合におけるメダルの獲得率を高めることができる。
【０１８４】
このため、本実施形態のスロットマシン１は、演出状態がＡＴ状態に移行した場合に、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時に、設定打順補助制御及び入賞補助演出を実行しないように構成されているとともに、ＡＴ状態における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時に、チャンス役が入賞した場合と、特殊小役が入賞した場合と、１枚役Ｄが入賞した場合と、のいずれの場合にも遊技者にとって有利となる補助遊技に係る制御を実行しないように構成されている。
【０１８５】
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、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１２」に当選した場合に、設定打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３を押下操作する場合よりも非設定打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３を押下操作した場合の方が、メダルを獲得する可能性が高くなっている。
【０１８６】
ここで、図８に示したように、本実施形態のスロットマシン１は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」のいずれにおいても設定打順に設定されていない共通の非設定打順として、打順１及び打順２が設定された構成となっている。
【０１８７】
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、ＡＴ状態であり、かつ入賞補助が実行されず遊技者が任意の操作態様でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３を押下操作する場合に、打順１又は打順２のストップボタンＢ１を第１停止操作する打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３を押下操作することで、規定投入数（３枚）

よりも多い１４枚の配当に設定された特殊小役を入賞させることができるため、ＡＴ状態での当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、共通の非設定打順で遊技を実行することで特殊小役が入賞するため、遊技者にストレスを与えることなく容易にメダルを獲得させることができる。

【０１８８】

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

【０１８９】

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。

【０１９０】

なお、本実施形態のスロットマシン１は、正解打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作された場合に１５枚の配当が設定されたベルＡ～ベルＤが入賞する当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」について、打順１又は打順２が正解打順に設定されていない構成となっており、遊技状態がボーナス成立状態であり、かつ打順１又は打順２で継続して遊技を実行した場合に、１５枚の配当に設定された小役が入賞しない構成となっているが、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時に１４枚の配当に設定された特殊小役が入賞することで、一時的な確率の偏りの影響を十分に無視できるだけの遊技回数である所定の遊技回数（例えば１７５００ゲーム）の遊技が打順１又は打順２のみのストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の操作で実行された場合において、所定の遊技回数の遊技の間に投入されるメダルの総投入数に対する所定の遊技回数の遊技の間に獲得されるメダルの総払出数の割合（出玉率）が６０％以上となるように構成されている。

【０１９１】

また、上述したように、本実施形態のスロットマシン１は、ボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、かつ非設定打順となっている打順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、入賞図柄組合せが「ＲＰ－ＣＨ－ＢＫＡ」から構成された特殊小役が入賞する。また、スロットマシン１では、当選エリア「１枚役」に当選した場合に、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３がいずれの打順で押下操作された場合にも、入賞図柄組合せが「ＲＰ－ＲＰ－ＢＫＡ」から構成された１枚役Ｋが入賞する。

【０１９２】

そして、上述したように、本実施形態のスロットマシン１では、ボーナス成立状態における内部抽選において、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」のいずれかに、約１／２０．２の確率で当選し、当選エリア「１枚役」に、約１／８．３の確率で当選する。

【０１９３】

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、遊技者によって遊技が開始され、ストップボタンＢ１が第１停止操作されてリプレイ図柄「ＲＰ」が第１リールＲ１の上段に停止表示された場合において、約１／８．３の確率で当選する当選エリア「１枚役」の当選によって入賞可能になる１枚役Ｋと、約１／２０．２の確率で当選する当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選によって入賞可能になる特殊小役と、のいずれが入賞するのか遊技者に判別されることがなく、以降の停止操作に関して遊技者の注目が散漫になってしまうことを防止することができる。

【０１９４】
この、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」が、本実施形態における第１当選態様を構成し、第１リールＲ１が、本実施形態における特定リールを構成し、リプレイ図柄「ＲＰ」が、本実施形態における特定図柄を構成し、当選エリア「１枚役」が、本実施形態における第２当選態様を構成し、１枚役Ｋが、本実施形態における特定役を構成し、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」のいずれかに当選する確率（約１／２０．２）が、本実施形態における第１確率を構成する。当選エリア「１枚役」の当選確率（約１／８．３）が、本実施形態における第２確率を構成する。
【０１９５】
以上のように、本実施形態の遊技機（１）は、
複数のリール（Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３）と、
前記複数のリールにそれぞれ対応する複数のストップボタン（Ｂ１，Ｂ２，Ｂ３）と、
内部抽選を行う内部抽選手段（１２０）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（２００）と、を備え、
前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、
前記複数種類の当選態様には、第１当選態様が含まれ、
前記第１当選態様には、第１配当の小役と、第２配当の小役と、の重複当選が対応付けられ、
前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、
前記第１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、
前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、
前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、
前記補助遊技制御手段は、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は、前記第１状態であり、かつ前記第１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は、前記第２状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知せず、
前記複数のリールには、特定リールと、が含まれ、
前記特定リールには、特定図柄が配列され、
前記複数の当選態様には、第２当選態様が含まれ、
前記第２当選態様には、特定役の当選が対応付けられ、
前記特定図柄は、前記第２配当の小役の入賞形態を示す図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄と、前記特定役の入賞形態を示す図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄と、に含まれ、
前記内部抽選において、前記第１当選態様の当選確率は、第１確率であり、
前記内部抽選において、前記第２当選態様の当選確率は、第２確率であり、
前記第１確率は、前記第２確率よりも低い確率である。
【０１９６】
この構成により、本実施形態のスロットマシン１は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、かつ非設定打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作されて入賞図柄組合せが「ＲＰ－ＣＨ－ＢＫＡ」から構成された特殊小役が入賞する場合と、当選エリア「１枚役」に当選し入賞図柄組合せが「ＲＰ－ＲＰ－ＢＫＡ」から構成された１枚役Ｋが入賞する場合と、のいずれの場合においても、

ストップボタンＢ１が押下操作された際に第１リールＲ１の上段にリプレイ図柄「ＲＰ」が停止するため、第１リールＲ１が停止した時点で、約１／８．３の確率で当選する当選エリア「１枚役」の当選によって入賞可能になる１枚役Ｋと、約１／２０．２の確率で当選する当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選によって入賞可能になる特殊小役と、のいずれが入賞するのか遊技者に判別されることがなく、以降の停止操作に関して遊技者の注目が散漫になってしまうことを防止することができる。

【０１９７】

また、本実施形態の遊技機は、

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、

内部抽選を行う内部抽選手段と、

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、

前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、

前記複数種類の当選態様には、特定当選態様（当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」）が含まれ、

前記特定当選態様には、第１配当の小役（１枚役Ｄ）と、第２配当の小役（特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、

前記特当選態様には、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、

前記特定当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、

前記特定当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、

前記補助遊技制御手段は、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は、前記第１状態であり、かつ前記特定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は、前記第２状態であり、かつ前記特定当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知せず、

前記複数のリールには、特定リール（第１リールＲ１）と、が含まれ、

前記特定リールには、特定図柄（リプレイ図柄「ＲＰ」）が配列され、

前記複数の当選態様には、第１当選態様（当選エリア「１枚役」）と、第２当選態様（当選エリア「レア役」）と、が含まれ、

前記第１当選態様には、第１役（１枚役Ｋ）の当選が対応付けられ、

前記第２当選態様には、第２役（レア役）の当選が対応付けられ、

前記特定図柄は、前記第２配当の小役の入賞形態を示す図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄と、前記第１役の入賞形態を示す図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄と、前記第２役の入賞形態を示す図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄と、に含まれ、

前記内部抽選において、前記第１当選態様の当選確率は、第１確率（約１／８．３）であり、

前記内部抽選において、前記第２当選態様の当選確率は、第２確率（約１／１３６５．３）であり、

前記内部抽選において、前記特定当選態様の当選確率は、第３確率（約１／２０．２）であり、

前記第３確率は、前記第２確率よりも高く、かつ前記第１確率よりも低い確率である。

【０１９８】

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、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が押下操作されて入賞図柄組合せが「ＲＰ－ＣＨ－ＢＫＡ」から構成された特殊小役が入賞する場合と、当選エリア「レア役」に当選し入賞図柄組合せが「ＲＰ－ＲＰ（ＢＬ）－ＳＴ」から構成されたレア役が入賞する場合と、当選エリア「１枚役」に当選し入賞図柄組合せが「ＲＰ－ＲＰ－ＢＫＡ」から構成された１枚役Ｋが入賞する場合と、のいずれの場合においても、ストップボタンＢ１が押下操作された際に第１リールＲ１の上段にリプレイ図柄「ＲＰ」が停止するため、第１リールＲ１が停止した時点で、約１／８．３の確率で当選する当選エリア「１枚役」の当選によって入賞可能になる１枚役Ｋと、約１／２０．２の確率で当選する当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選によって入賞可能になる特殊小役と、約１／１３６５．２の確率で当選する当選エリア「レア役」の当選によって入賞可能になるレア役と、のいずれが入賞するのか遊技者に判別されることがなく、以降の停止操作に関して遊技者の注目が散漫になってしまうことを防止することができる。

【０１９９】

また、本実施形態の遊技機は、

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、

内部抽選を行う内部抽選手段と、

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、

前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、

前記複数種類の当選態様には、第１当選態様（当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」）が含まれ、

前記第１当選態様には、第１配当の小役（１枚役Ｄ）と、第２配当の小役（特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、

前記第１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、

前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、

前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、

前記補助遊技制御手段は、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は、前記第１状態であり、かつ前記第１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は、前記第２状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知せず、

前記複数のリールには、特定リール（第１リールＲ１）と、が含まれ、

前記特定リールには、特定図柄（リプレイ図柄「ＲＰ」）が配列され、

前記複数の当選態様には、第２当選態様（当選エリア「レア役」）が含まれ、

前記第２当選態様には、特定役（レア役）の当選が対応付けられ、

前記特定図柄は、前記第２配当の小役の入賞形態を示す図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄と、前記特定役の入賞形態を示す図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄と、に含まれ、

前記内部抽選において、前記第１当選態様の当選確率は、第１確率（約１／２０．２）であり、

前記内部抽選において、前記第２当選態様の当選確率は、第２確率（約１／１３６５．

３）であり、
　前記第１確率は、前記第２確率よりも高い確率である。
【０２００】
　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、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が押下操作されて入賞図柄組合せが「ＲＰ－ＣＨ－ＢＫＡ」から構成された特殊小役が入賞する場合と、当選エリア「レア役」に当選し入賞図柄組合せが「ＲＰ－ＲＰ（ＢＬ）－ＳＴ」から構成されたレア役が入賞する場合と、のいずれの場合においても、ストップボタンＢ１が押下操作された際に第１リールＲ１の上段にリプレイ図柄「ＲＰ」が停止するため、第１リールＲ１が停止した時点で、約１／２０．２の確率で当選する当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選によって入賞可能になる特殊小役と、約１／１３６５．３の確率で当選する当選エリア「レア役」の当選によって入賞可能になるレア役と、のいずれが入賞するのか遊技者に判別されることがなく、以降の停止操作に関して遊技者の注目が散漫になってしまうことを防止することができる。
【０２０１】
　また、本実施形態の遊技機は、
　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、
　内部抽選を行う内部抽選手段と、
　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、
　前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、
　前記複数種類の当選態様には、第１当選態様（当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」）が含まれ、
　前記第１当選態様には、第１配当の小役（１枚役Ｄ）と、第２配当の小役（特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、
　前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、
　前記第１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、
　前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、
　前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、
　前記補助遊技制御手段は、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は、前記第１状態であり、かつ前記第１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は、前記第２状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知せず、
　前記複数のリールには、特定リール（第１リールＲ１）と、が含まれ、
　前記特定リールには、特定図柄（リプレイ図柄「ＲＰ」）が配列され、
　前記複数の当選態様には、第２当選態様（当選エリア「１枚役」）が含まれ、
　前記第２当選態様には、第３配当の小役（１枚役Ｋ）の当選が対応付けられ、
　前記第３配当は、遊技を開始する際に必要となる遊技価値の投入数以下の配当であり、
　前記特定図柄は、前記第２配当の小役の入賞形態を示す図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄と、前記第３配当の小役の入賞形態を示す図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄と、に含まれ、
　前記内部抽選において、前記第１当選態様の当選確率は、第１確率（約１／２０．２）

であり、
前記内部抽選において、前記第２当選態様の当選確率は、第２確率（約１／８．３）であり、
前記第１確率は、前記第２確率よりも低い確率である。
【０２０２】
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、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が押下操作されて入賞図柄組合せが「ＲＰ－ＣＨ－ＢＫＡ」から構成された特殊小役が入賞する場合と、当選エリア「１枚役」に当選し入賞図柄組合せが「ＲＰ－ＲＰ－ＢＫＡ」から構成された１枚役Ｋが入賞する場合と、のいずれの場合においても、ストップボタンＢ１が押下操作された際に第１リールＲ１の上段にリプレイ図柄「ＲＰ」が停止するため、第１リールＲ１が停止した時点で、約１／８．３の確率で当選する当選エリア「１枚役」の当選によって入賞可能になり、規定投入数以下の配当である１枚の配当に設定された１枚役Ｋと、約１／２０．２の確率で当選する当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選によって入賞可能になり、１枚役Ｄよりも多い配当である１４枚の配当に設定された特殊小役と、のいずれが入賞するのか遊技者に判別されることがなく、以降の停止操作に関して遊技者の注目が散漫になってしまうことを防止することができる。
【０２０３】
また、本実施形態の遊技機は、
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、
内部抽選を行う内部抽選手段と、
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、
前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、
前記複数種類の当選態様には、第１当選態様（当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」）が含まれ、
前記第１当選態様には、第１配当の小役（１枚役Ｄ）と、第２配当の小役（特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、
前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、
前記第１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、
前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、
前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、
前記補助遊技制御手段は、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は、前記第１状態であり、かつ前記第１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は、前記第２状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知せず、
前記複数のリールには、特定リール（第１リールＲ１）と、が含まれ、
前記特定リールには、特定図柄（リプレイ図柄「ＲＰ」）が配列され、
前記複数の当選態様には、第２当選態様（当選エリア「通常リプレイ１」、当選エリア「通常リプレイ２」）が含まれ、
前記第２当選態様には、特定リプレイ（リプレイＡ）の当選が対応付けられ、
前記特定図柄は、前記第２配当の小役の入賞形態を示す図柄組合せを構成する前記特定

リールの図柄と、前記特定リプレイの入賞形態を示す図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄と、に含まれ、
前記内部抽選において、前記第１当選態様の当選確率は、第１確率（約１／２０．２）であり、
前記内部抽選において、前記第２当選態様の当選確率は、第２確率（約１／７．３）であり、
前記第１確率は、前記第２確率よりも低い確率である。
【０２０４】
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、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が押下操作されて入賞図柄組合せが「ＲＰ－ＣＨ－ＢＫＡ」から構成された特殊小役が入賞する場合と、当選エリア「通常リプレイ１」又は当選エリア「通常リプレイ２」に当選し入賞図柄組合せが「ＲＰ－ＲＰ－ＢＫＣ」から構成されたリプレイＡが入賞する場合と、のいずれの場合においても、ストップボタンＢ１が押下操作された際に第１リールＲ１の上段にリプレイ図柄「ＲＰ」が停止するため、第１リールＲ１が停止した時点で、約１／７．３の確率で当選する当選エリア「通常リプレイ１」、当選エリア「通常リプレイ２」の当選によって入賞可能になり、再遊技となるリプレイＡと、約１／２０．２の確率で当選する当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選によって入賞可能になり、１枚役Ｄよりも多い配当である１４枚の配当に設定された特殊小役と、のいずれが入賞するのか遊技者に判別されることがなく、以降の停止操作に関して遊技者の注目が散漫になってしまうことを防止することができる。
【０２０５】
また、本実施形態の遊技機は、
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、
内部抽選を行う内部抽選手段と、
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、
前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、
前記複数種類の当選態様には、第１当選態様（当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」）が含まれ、
前記第１当選態様には、第１配当の小役（１枚役Ｄ）と、第２配当の小役（特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、
前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、
前記第１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、
前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、
前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、
前記補助遊技制御手段は、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は、前記第１状態であり、かつ前記第１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は、前記第２状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知せず、
前記複数のリールには、特定リール（第１リールＲ１）と、が含まれ、
前記特定リールには、特定図柄（リプレイ図柄「ＲＰ」）が配列され、
前記複数の当選態様には、第２当選態様（当選エリア「レア役」）が含まれ、

前記第２当選態様には、特定役（レア役）の当選が対応付けられ、
前記補助遊技制御手段は、前記内部抽選の結果に基づき抽選結果制御を行い、
前記補助遊技制御手段は、前記内部抽選で前記第２当選態様に当選した場合に、特定抽選結果制御を実行し、
前記特定抽選結果制御は、他の抽選結果制御よりも遊技者にとって有利な制御であり、
前記特定図柄は、前記第２配当の小役の入賞形態を示す図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄と、前記特定役の入賞形態を示す図柄組合せを構成する前記特定リールの図柄と、に含まれ、
前記内部抽選において、前記第１当選態様の当選確率は、第１確率（約１／２０．２）であり、
前記内部抽選において、前記第２当選態様の当選確率は、第２確率（約１／１３６５．３）であり、
前記第１確率は、前記第２確率よりも高い確率である。

【０２０６】

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、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が押下操作されて入賞図柄組合せが「ＲＰ－ＣＨ－ＢＫＡ」から構成された特殊小役が入賞する場合と、当選エリア「レア役」に当選し入賞図柄組合せが「ＲＰ－ＲＰ（ＢＬ）－ＳＴ」から構成されたレア役が入賞する場合と、のいずれの場合においても、ストップボタンＢ１が押下操作された際に第１リールＲ１の上段にリプレイ図柄「ＲＰ」が停止するため、第１リールＲ１が停止した時点で、約１／２０．２の確率で当選する当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選によって入賞可能になり、１枚役Ｄよりも多い配当である１４枚の配当に設定された特殊小役と、約１／１３６５．３の確率で当選する当選エリア「レア役」の当選によって入賞可能になり、当選することで他の当選エリアの当選時よりも遊技者にとって有利な特定抽選結果制御が実行されるレア役と、のいずれが入賞するのか遊技者に判別されることがなく、以降の停止操作に関して遊技者の注目が散漫になってしまうことを防止することができる。

【０２０７】

６．変形例

なお、本実施形態において、ＡＴ制御手段２００は、非ＡＴ状態において当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス４」に当選した場合に、通常特典付与抽選又は特定特典付与抽選を実行することで第１確率として約１／１００の確率で特典を付与可能に構成され、ＡＴ状態において当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス４」に当選した場合に、特典の付与に係る制御を実行しないことで第２確率として０％の確率で特典を付与可能に構成されているが、これに限定されない。ＡＴ制御手段２００は、例えば、ＡＴ状態において当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス４」に当選した場合に、約１／２００等、第１確率よりも低確率で特典を付与可能に構成されていてもよい。

【０２０８】

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。

【０２０９】

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。

【０２１０】

また、本実施形態において、スロットマシン１は、第１配当の小役として１枚の配当に設定された１枚役Ｄを有し、第２配当の小役として１４枚の配当に設定された特殊小役を

有し、特殊小役よりも高い配当の小役として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配当が第２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配当の小役が、規定投入数（３枚）よりも多い配当に設定されていてもよい。また、スロットマシン１は、第２配当が第１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。

【０２１１】

また、本実施形態において、スロットマシン１は、ボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が非設定打順で押下操作された場合に、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミングによらず１４枚の配当に設定された特殊小役が入賞するように構成されているが、これに限定されない。スロットマシン１は、例えば、ボーナス成立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、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が非設定打順で、かつ第１停止操作が所定の押下タイミングである場合に、当選している１４枚の配当（第２配当）に設定された小役が入賞し、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が正解打順で、かつ第１停止操作が所定の押下タイミングとは異なるタイミングである場合に、当選している１４枚の配当に設定された小役が入賞せずに１枚の配当に設定された小役等、第２配当とは異なる配当の小役が入賞する又は取りこぼし（非入賞）となるように構成されていてもよい。

【０２１２】

また、本実施形態において、スロットマシン１は、特定当選態様として、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配当よりも高い第２配当の小役が単独で入賞する当選エリアを、特定当選態様として有していてもよい。

【０２１３】

図１５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Ｒ１～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」、ブランクＡ図柄「ＢＫＡ」、ブランクＢ図柄「ＢＫＢ」及びブランクＣ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。

【０２１４】

図１６は、変形例のスロットマシン１における特定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１６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。

【０２１５】

図１７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。

【０２１６】

図１７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。

【０２１７】

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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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「ＢＬＡ－ＷＭ（ＣＨ）－ＷＭ」を構成する図柄が有効ラインＬ１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Ｌ１上に停止表示されることでチャンス役が入賞する。

【０２２０】

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Ｂ２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、スイカ図柄「ＷＭ」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「ＢＬＡ－ＷＭ－ＷＭ」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、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「ＢＬＡ－ＣＨ－ＷＭ」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、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２個の図柄組合せを有効ラインＬ１上に表示可能となる。

【０２２１】
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Ｒ２の中段にリプレイ図柄「ＲＰ」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。
【０２２２】
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Ｂ３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、スイカ図柄「ＷＭ」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「ＢＬＡ－ＷＭ－ＷＭ」と、「ＢＬＭ－ＣＨ－ＷＭ」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２個の図柄組合せを有効ラインＬ１上に表示可能となる。
【０２２３】
リール制御手段１３０は、スイカ図柄「ＷＭ」と、リプレイ図柄「ＲＰ」と、のそれぞれを第３リールＲ３の上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スイカ図柄「ＷＭ」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、リプレイ図柄「ＲＰ」を有効ラインＬ１上に停止表示することを決定する。
【０２２４】
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Ｂ３に第１停止操作が実行された場合に、第３リールＲ３の中段にリプレイ図柄「ＲＰ」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。
【０２２５】
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Ｂ１～ストップボタンＢ３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Ｒ１の中段にスイカ図柄「ＷＭ」が停止表示され、第２リールＲ２、第３リールＲ３の中段にリプレイ図柄「ＲＰ」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Ｌ１上に「ＷＭ－ＲＰ－ＲＰ」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「ＷＭ－ＡＮＹ－ＲＰ」であり、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「ＷＭ－ＲＰ－ＡＮＹ」であり、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。
【０２２６】
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。
【０２２７】
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多くなる操作態様である第１打順（設定打順）を報知する第１打順報知制御（設定打順報知制御）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。

【０２２８】

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、第１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、ＡＴ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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１５枚の払い出しが実行されるチャンス役の入賞確率を高めることができる。

【０２２９】

そして、ＡＴ制御手段２００は、特殊小役Ａと特殊小役Ｂとが重複入賞する場合に、チャンス役が入賞した場合よりも、遊技者にとって有利となる補助遊技に係る制御（特殊小役Ａと特殊小役Ｂとが重複入賞した場合に記憶値が制御の実行契機となる閾値に向けて更新されることで遊技者にとって有利となるカウンタを更新しチャンス役が入賞した場合には該カウンタを更新しない、特殊小役Ａと特殊小役Ｂとが重複入賞した場合に第１ＡＴ抽選を実行し、チャンス役が入賞した場合に第１ＡＴ抽選よりも「ＡＴ状態への移行」に当選する確率が低い第２ＡＴ抽選を実行する等）を実行するように構成されていてもよい。

【０２３０】

つまり、遊技機において、

前記特定当選態様には、第１配当の小役と、第２配当の小役と、の重複当選が対応付けられ、

前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、

前記特定当選態様には、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、

前記特定当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、

前記特定当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、

前記補助遊技制御手段は、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は、前記第１状態であり、かつ前記特定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は、前記第２状態であり、かつ前記特定当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知せず、

前記補助遊技制御手段は、前記内部抽選で前記特定当選態様に当選し、前記第１配当の小役が入賞した場合に、前記第２配当の小役が入賞した場合よりも、遊技者にとって有利となる前記補助遊技に係る制御を実行する。

【０２３１】

このように構成される場合、当選エリア「打順チャンスＡ」～当選エリア「打順チャンスＣ」が、特定当選態様を構成し、１枚の配当に設定された特殊小役Ａ、特殊小役Ｂが、第１配当の小役を構成し、１５枚の配当に設定されたチャンス役が、第２配当の小役を構

成する。

【０２３２】

また、本実施形態において、スロットマシン１は、演出状態として、通常非ＡＴ状態と、ＣＺ状態と、ＡＴ状態と、を有し、ＡＴ状態中における当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時にベルＡ～ベルＤの入賞を補助する入賞補助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、ＡＴ状態中における当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時において、入賞補助を実行する確率を演出状態に応じて変更可能に構成されていてもよい。

【０２３３】

以下に、ＡＴ状態における演出状態に応じて入賞補助を実行する確率を変更する構成の具体例について、図１８～図２３を用いて説明する。なお、通常区間と、有利区間と、については、本実施形態における通常区間と、有利区間と、と同一の構成であることから、説明を省略する。

【０２３４】

図１８は、変形例のＡＴ制御手段２００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。

【０２３５】

ＡＴ制御手段２００は、有利区間を開始した場合に、演出状態によらず毎回の遊技の都度、有利区間において実行された遊技回数を計数する特定ＡＴ移行ゲーム数カウンタの記憶値に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。ＡＴ制御手段２００は、特定ＡＴ移行ゲーム数カウンタの記憶値が値「１３００」に達した場合に、特定ＡＴ状態への移行条件（特定ＡＴ移行条件）が成立したと判定し、演出状態を特定ＡＴ状態に移行する。また、ＡＴ制御手段２００は、有利区間において最もメダルを消費した時点から２０００枚を超えるメダルを遊技者が獲得した場合に、特定ＡＴ移行条件が成立したと判定し、演出状態を特定ＡＴ状態に移行する。

【０２３６】

スロットマシン１は、有利区間中においてＡＴ制御手段２００が制御可能な演出状態として、通常状態としての非ＡＴ状態と、非ＡＴ状態よりも遊技者にとって有利な有利状態としてのＡＴ準備状態、通常ＡＴ状態、ＡＴインターバル状態及び特定ＡＴ状態と、を有している。

【０２３７】

非ＡＴ状態は、通常区間から有利区間に移行された場合と、ＡＴ状態の終了後に有利区間が継続する場合と、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、内部抽選で当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、かつ１枚役Ｄが入賞した場合と、に、ＡＴ抽選を実行し、「ＡＴ状態への移行」に当選した場合に、演出状態を非ＡＴ状態からＡＴ準備状態に移行する。

【０２３８】

また、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。

【０２３９】

ＡＴ準備状態は、非ＡＴ状態においてＡＴ制御手段２００が実行するＡＴ抽選において「ＡＴ状態への移行」に当選した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ準備状態において、ＡＴ準備状態が継続する遊技回数を計数するカウンタであるＡＴ準備ゲーム数カウンタに初期値として値「８」をセットし、毎回の遊技の都度、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し、ＡＴ準備ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、演出状態をＡＴ準備状態から通常ＡＴ状態に移行する。

【０２４０】

ＡＴ準備状態において、ＡＴ制御手段２００は、内部抽選の結果によらず、毎回の遊技の実行の都度、通常ＡＴ状態が継続する遊技回数を加算（上乗せ）するか否かを決定する初期ゲーム数上乗せ抽選を実行する。また、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、他の当選エリアに当選した場合よりも多い値を加算可能な抽選テーブルを取得して初期ゲーム数上乗せ抽選を実行する。ＡＴ制御手段２００は、初期ゲーム数上乗せ抽選の結果を、通常ＡＴ状態が継続する遊技回数を計数するＡＴ継続ゲーム数カウンタに加算する。

【０２４１】

ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ準備状態である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）を報知する入賞補助制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ準備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５００に表示させる。また、ＡＴ準備状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％（第１確率）の確率で入賞補助制御を実行する。

【０２４２】

また、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ準備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。

【０２４３】

通常ＡＴ状態は、ＡＴ準備状態が終了した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、通常ＡＴ状態において、ＡＴ継続ゲーム数カウンタの記憶値を、毎回の遊技の都度、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。

【０２４４】

通常ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、ＡＴ継続ゲーム数カウンタの記憶値を加算（上乗せ）するか否かを決定する上乗せ抽選を実行する。

【０２４５】

ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ継続ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」となった場合に、ＡＴ状態を継続させるか否かを決定するＡＴ継続抽選を実行する。ＡＴ継続抽選において、「ＡＴ状態の継続」に当選した場合、ＡＴ制御手段２００は、演出状態を通常ＡＴ状態からＡＴインターバル状態に移行する。一方、ＡＴ継続抽選において、「ＡＴ状態の継続」に当選しなかった場合、ＡＴ制御手段２００は、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。

【０２４６】

ＡＴ制御手段２００は、通常ＡＴ状態である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）を報知する入賞補助制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、通常ＡＴ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５００に表示させる。また、通常ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場

合に、１００％の確率（第１確率）で入賞補助制御を実行する。
【０２４７】
　また、通常ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順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、通常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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１４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。
【０２４８】
　ＡＴインターバル状態は、通常ＡＴ状態が終了する際に実行されるＡＴ継続抽選において「ＡＴ状態の継続」に当選した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴインターバル状態において、ＡＴインターバル状態が継続する遊技回数を計数するカウンタであるＡＴインターバルゲーム数カウンタに初期値として値「１５」をセットし、毎回の遊技の都度、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。
【０２４９】
　ＡＴ制御手段２００は、ＡＴインターバルゲーム数カウンタの記憶値が値「０」となった場合に、通常ＡＴ状態に移行させるか否かを決定する通常ＡＴ移行抽選を実行する。通常ＡＴ移行抽選において、「通常ＡＴ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ＡＴインターバル状態から通常ＡＴ状態に移行する。一方、ＡＴ継続抽選において、「通常ＡＴ状態への移行」に当選しなかった場合、ＡＴ制御手段２００は、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。なお、通常ＡＴ移行抽選は、高確率（約６５％）で「通常ＡＴ状態への移行」に当選するように構成されている。
【０２５０】
　ＡＴ制御手段２００は、ＡＴインターバル状態である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）を報知する入賞補助制御を実行可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴインターバル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５００に表示させる。また、ＡＴインターバル状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、３０％の確率（第２確率）で入賞補助制御を実行する。
【０２５１】
　また、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴインターバル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。
【０２５２】
　このように、ＡＴインターバル状態は、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」に当選した場合に低確率で入賞補助制御が実行されるため、メダルの獲得期待値が通常ＡＴ状態よりも低い状態であるとともに、通常ＡＴ状態から移行した場合に高確率で再度通常ＡＴ状態に移行可能な状態として構成されており、一連の有利状態におけるインターバルとして機能する演出状態となっている。
【０２５３】
　特定ＡＴ状態は、有利区間中に特定ＡＴ移行条件が成立した場合に、いずれの演出状態

からも移行可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、第１有利区間カウンタ１９７ａの記憶値が値「１５００」に達した場合と、ＡＴ状態において第２有利区間カウンタ１９７ｂの記憶値が値「２４００」を超えた場合と、のいずれかの特定終了条件が成立するまで、特定ＡＴ状態を継続する。なお、特定終了条件が成立した場合、ＡＴ制御手段２００は、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。

【０２５４】

ＡＴ制御手段２００は、特定ＡＴ状態である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）を報知する入賞補助制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、特定ＡＴ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５００に表示させる。また、特定ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％の確率（第１確率）で入賞補助制御を実行する。

【０２５５】

また、特定ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順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、特定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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１４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。

【０２５６】

このように構成された場合、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、

内部抽選を行う内部抽選手段と、

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、

前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、

前記複数種類の当選態様には、第１当選態様（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、第２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、が含まれ、

前記第１当選態様には、第１配当の小役（１枚役Ｄ）と、第２配当の小役（特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第２当選態様には、第３配当の小役（ベルＡ～ベルＤ）と、第４配当の小役（１枚役Ａ～１枚役Ｃ）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、

前記第３配当は、前記第４配当よりも高く、

前記第１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、

前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、

前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、

前記第２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正解打順が予め設定されており、

前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順で操作された場合に、前記第３配当の小役が入賞可能であり、

前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順とは異なる

不正解打順で操作された場合に、前記第４配当の小役が入賞可能であり、
前記補助遊技制御手段は、前記有利区間における前記補助遊技に係る状態として、通常状態と、有利状態と、を制御し、
前記有利状態は、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であり、
前記有利状態は、第１有利状態（通常ＡＴ状態、特定ＡＴ状態）と、第２有利状態（ＡＴインターバル状態）と、を含み、
前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を報知せず、
前記補助遊技制御手段は、前記第１有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第１確率（１００％）で報知し、
前記補助遊技制御手段は、前記第２有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第２確率（３０％）で報知し、
前記第１確率は、前記第２確率よりも高い確率であり、
前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第１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は、前記第１有利状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知せず、
前記補助遊技制御手段は、前記第２有利状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知する。

【０２５７】

このような構成により、スロットマシン１は、ＡＴインターバル状態において、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時に入賞補助制御を実行する確率を、通常ＡＴ状態及び特定ＡＴ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」の当選時に入賞補助制御を実行する確率よりも低確率にするとともに、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時に１枚役Ｄが入賞可能となる設定打順を報知するように構成することで、ＡＴインターバル状態におけるメダルの獲得率の期待値の下限を引き下げた上で通常ＡＴ状態及び特定ＡＴ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、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。

【０２５８】

なお、図１８に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態がＡＴ準備状態である場合における当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時において、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行する確率について、１００％に限らず、例えば３０％等の通常ＡＴ状態での当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時における入賞補助制御の実行確率（１００％）よりも低確率に構成されていてもよい。また、ＡＴ制御手段２００は、演出状態がＡＴ準備状態である場合における当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時において、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行しないように構成されていてもよい。つまり、スロットマシン１は、第２有利状態として、ＡＴ準備状態を有する構成であってもよい。

【０２５９】

また、図１８に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態がＡＴ準備状態である場合における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、チャンス役又は１枚役Ｄを入賞可能にする設定打順を報知するように構成されているが、これに限らず、ＡＴ準備状態である場合における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、設定打順を報知しないことで、遊技者にストップボタンＢ１を第１停止操作する遊技を促し、１４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ように構成されていてもよい。

【０２６０】

また、図１８に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態がＡＴインターバル状態である場合における当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当

選時において、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行する確率について、３０％に限らず、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行しないように構成されていてもよい。

【０２６１】

また、図１８に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態がＡＴインターバル状態である場合における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、チャンス役又は１枚役Ｄを入賞可能にする設定打順を報知するように構成されているが、これに限らず、ＡＴインターバル状態である場合における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、設定打順を報知しないことで、遊技者にストップボタンＢ１を第１停止操作する遊技を促し、１４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ように構成されていてもよい。

【０２６２】

つまり、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、

内部抽選を行う内部抽選手段と、

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、

前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、

前記複数種類の当選態様には、第１当選態様（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、第２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、が含まれ、

前記第１当選態様には、第１配当の小役（１枚役Ｄ）と、第２配当の小役（特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第２当選態様には、第３配当の小役（ベルＡ～ベルＤ）と、第４配当の小役（１枚役Ａ～１枚役Ｃ）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、

前記第３配当は、前記第４配当よりも高く、

前記第１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、

前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、

前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、

前記第２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正解打順が予め設定されており、

前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順で操作された場合に、前記第３配当の小役が入賞可能であり、

前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順とは異なる不正解打順で操作された場合に、前記第４配当の小役が入賞可能であり、

前記補助遊技制御手段は、前記有利区間における前記補助遊技に係る状態として、通常状態と、有利状態と、を制御し、

前記有利状態は、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であり、

前記有利状態は、第１有利状態（通常ＡＴ状態、特定ＡＴ状態）と、第２有利状態（ＡＴインターバル状態）と、を含み、

前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を報知せず、

前記補助遊技制御手段は、前記第１有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第１確率で報知し、

前記補助遊技制御手段は、前記第２有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した

場合に、前記正解打順を第２確率で報知し、
前記第１確率は、前記第２確率よりも高い確率であり、
前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第１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は、前記第１有利状態又は前記第２有利状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知しない。
【０２６３】
このような構成により、スロットマシン１は、ＡＴインターバル状態において、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時に入賞補助制御を実行する確率を、通常ＡＴ状態及び特定ＡＴ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」の当選時に入賞補助制御を実行する確率よりも低確率にするものの、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時に設定打順を報知しないように構成することで、ＡＴインターバル状態において１４枚の配当に設定された特殊小役を入賞可能にする非設定打順での遊技を遊技者に促すことができ、ＡＴインターバル状態におけるメダルの獲得率の期待値の低下を抑制し、ベルＡ～ベルＤの入賞補助の実行確率が低確率であることでメダルが獲得しにくいＡＴインターバル状態に対する遊技者の不満を抑制することができる。
【０２６４】
図１９は、変形例のＡＴ制御手段２００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。
【０２６５】
ＡＴ制御手段２００は、有利区間を開始した場合に、演出状態によらず毎回の遊技の都度、有利区間において実行された遊技回数を計数する特定ＡＴ移行ゲーム数カウンタの記憶値に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。ＡＴ制御手段２００は、特定ＡＴ移行ゲーム数カウンタの記憶値が値「１３００」に達した場合に、特定ＡＴ状態への移行条件（特定ＡＴ移行条件）が成立したと判定し、演出状態を特定ＡＴ状態に移行する。また、ＡＴ制御手段２００は、有利区間において最もメダルを消費した時点から２０００枚を超えるメダルを遊技者が獲得した場合に、特定ＡＴ移行条件が成立したと判定し、演出状態を特定ＡＴ状態に移行する。
【０２６６】
スロットマシン１は、有利区間中においてＡＴ制御手段２００が制御可能な演出状態として、通常状態としての非ＡＴ状態と、非ＡＴ状態よりも遊技者にとって有利な有利状態としてのチャンスゾーンアシストタイム（ＣＺＡＴ）準備状態、通常ＣＺＡＴ状態、特定ＣＺＡＴ状態、通常ＡＴ状態、ＡＴインターバル状態及び特定ＡＴ状態と、を有している。
【０２６７】
非ＡＴ状態は、通常区間から有利区間に移行された場合と、ＡＴ状態の終了後に有利区間が継続する場合と、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、内部抽選で当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、かつ１枚役Ｄが入賞した場合と、に、ＣＺＡＴ抽選を実行し、「ＣＺＡＴ状態への移行」に当選した場合に、演出状態を非ＡＴ状態からＣＺＡＴ準備状態に移行する。
【０２６８】
また、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。
【０２６９】

ＣＺＡＴ準備状態は、非ＡＴ状態においてＡＴ制御手段２００が実行するＣＺＡＴ抽選において「ＣＺＡＴ状態への移行」に当選した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ準備状態において、ＣＺＡＴ準備状態が継続する遊技回数を計数するカウンタであるＣＺＡＴ準備ゲーム数カウンタに初期値として値「８」をセットし、毎回の遊技の都度、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し、ＣＺＡＴ準備ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、演出状態をＣＺＡＴ準備状態から通常ＣＺＡＴ状態に移行する。

【０２７０】

ＣＺＡＴ準備状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、通常ＣＺＡＴ状態で複数回実行する通常ＣＺＡＴ継続抽選において、１回分の通常ＣＺＡＴ抽選で「通常ＣＺＡＴ状態の継続」に当選した権利を付与する、つまり「通常ＣＺＡＴ状態の継続」抽選結果を書き換えるか否かを決定する継続付与抽選を実行する。ＡＴ制御手段２００は、継続付与抽選において「抽選結果を継続に書き換え」に当選した場合に、通常ＣＺＡＴ状態において実行される通常ＣＺＡＴ継続抽選において、「通常ＣＺＡＴ状態を終了する」と決定されるまで、継続付与抽選で当選した結果をストックする。

【０２７１】

ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ準備状態である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）を報知する入賞補助制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ準備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５００に表示させる。また、ＣＺＡＴ準備状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％（第１確率）の確率で入賞補助制御を実行する。

【０２７２】

また、ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ準備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。

【０２７３】

通常ＣＺＡＴ状態は、ＣＺＡＴ準備状態が終了した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、通常ＣＺＡＴ状態において、通常ＣＺＡＴ状態が継続する遊技回数を計数するカウンタである通常ＣＺＡＴゲーム数カウンタに初期値として値「１０」をセットし、毎回の遊技の都度、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。

【０２７４】

通常ＣＺＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、記憶値が所定値（例えば値「３」）に達した場合に特定ＣＺＡＴ状態への移行条件が成立する特定ＣＺＡＴポイントカウンタの記憶値に値を加算するか否かを抽選する特定ＣＺＡＴポイント抽選を実行する。

【０２７５】

ＡＴ制御手段２００は、通常ＣＺＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、通常ＣＺＡＴ状態を継続するか否かを決定する通常ＣＺＡＴ継続抽選を実行し、「通常ＣＺＡＴ状態の継続」に当選した場合に、通常ＣＺＡＴゲーム数カウンタの記憶値に値「１０」をセットするとともに、通常ＣＺＡＴ継続抽選によって継続すると決定した回数を計数する継続回数カウンタの記憶値に値「１」を加算する。また、通常ＣＺＡＴ継続抽選で「通常ＣＺＡＴ状態の終了」に決定された場合、ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ準備状態において継続付与抽選で「抽選結果を継続に書き換え」に当選した結果をストッ

クしているか否かを参照し、「抽選結果の継続に書き換え」に当選した結果がストックされている場合には、通常ＣＺＡＴゲーム数カウンタの記憶値に値「１０」をセットするとともに、継続回数カウンタの記憶値に値「１」を加算する。

【０２７６】

ＡＴ制御手段２００は、継続回数カウンタの記憶値が値「２」の状態で実行する通常ＣＺＡＴ継続抽選、つまり、一連の通常ＣＺＡＴ状態における３回目の通常ＣＺＡＴ継続抽選において「通常ＣＺＡＴ状態の継続」に当選した場合と、「通常ＣＺＡＴ状態の終了」に決定し、かつ「抽選結果の継続に書き換え」に当選した結果がストックされていた場合と、に、通常ＡＴ状態への移行条件が成立したと判定し、演出状態を通常ＣＺＡＴ状態から通常ＡＴ状態に移行する。

【０２７７】

ＡＴ制御手段２００は、通常ＣＺＡＴ継続抽選において「通常ＣＺＡＴ状態の終了」に決定し、かつ「抽選結果の継続に書き換え」に当選した結果がストックされていない場合に、通常ＣＺＡＴ状態を終了する。通常ＣＺＡＴ状態を終了する場合において、ＡＴ制御手段２００は、特定ＣＺＡＴポイントカウンタの記憶値が所定値としての値「３」以上である場合に、特定ＣＺＡＴ状態への移行条件（特定ＣＺＡＴ移行条件）が成立したと判定し、演出状態を通常ＣＺＡＴ状態から特定ＣＺＡＴ状態に移行する。一方、ＡＴ制御手段２００は、特定ＣＺＡＴポイントカウンタの記憶値が値「３」未満である場合に、特定ＣＺＡＴ移行条件が成立していないと判定し、演出状態を通常ＣＺＡＴ状態から非ＡＴ状態に移行する。

【０２７８】

ＡＴ制御手段２００は、通常ＣＺＡＴ状態である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）を報知する入賞補助制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、特定ＡＴ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５００に表示させる。また、通常ＣＺＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％の確率（第１確率）で入賞補助制御を実行する。

【０２７９】

また、通常ＣＺＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順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、通常ＣＺＡＴ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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１４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。

【０２８０】

特定ＣＺＡＴ状態は、通常ＣＺＡＴ状態において特定ＣＺＡＴ移行条件が成立した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、特定ＣＺＡＴ状態において、特定ＣＺＡＴ状態が継続する遊技回数を計数するカウンタである特定ＣＺＡＴゲーム数カウンタに初期値として値「７」をセットし、毎回の遊技の都度、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。

【０２８１】

特定ＣＺＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、内部抽選の結果によらず、毎回の遊技の実行の都度、特定ＣＺＡＴ状態の終了後に通常ＡＴ状態に移行するか否かを決定する通常ＡＴ移行抽選を実行する。また、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、他の当選エリアに当選した場合よりも「通常ＡＴ状態への移行」に当選する確率が高い抽選テーブルを取得して通常ＡＴ移行抽選を実行する。

【０２８２】

ＡＴ制御手段２００は、特定ＣＺＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、特定ＣＺＡＴ状態を終了する。ＡＴ制御手段２００は、特定ＣＺＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になるまでに通常ＡＴ移行抽選で「通常ＡＴ状態への移行」に当選した場合には、特定ＣＺＡＴ状態の終了に基づき演出状態を特定ＣＺＡＴ状態から通常ＡＴ状態に移行し、特定ＣＺＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になるまでに通常ＡＴ移行抽選で「通常ＡＴ状態への移行」に当選しなかった場合には、特定ＣＺＡＴ状態の終了に基づき演出状態を特定ＣＺＡＴ状態から非ＡＴ状態に移行する。

【０２８３】

ＡＴ制御手段２００は、特定ＣＺＡＴ状態である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）を報知する入賞補助制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、特定ＡＴ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５００に表示させる。また、特定ＣＺＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％の確率（第１確率）で入賞補助制御を実行する。

【０２８４】

また、特定ＣＺＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順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、特定ＣＺＡＴ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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１４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。

【０２８５】

通常ＡＴ状態は、通常ＣＺＡＴ状態又は特定ＣＺＡＴ状態において、通常ＡＴ状態への移行条件が成立した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、通常ＡＴ状態において、ＡＴ継続ゲーム数カウンタに初期値として値「５０」をセットし、毎回の遊技の都度、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。

【０２８６】

通常ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、ＡＴ継続ゲーム数カウンタの記憶値を加算（上乗せ）するか否かを決定する上乗せ抽選を実行する。

【０２８７】

ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ継続ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」となった場合に、ＡＴ状態を継続させるか否かを決定するＡＴ継続抽選を実行する。ＡＴ継続抽選において、「ＡＴ状態の継続」に当選した場合、ＡＴ制御手段２００は、演出状態を通常ＡＴ状態からＡＴインターバル状態に移行する。一方、ＡＴ継続抽選において、「ＡＴ状態の継続」に当選しなかった場合、ＡＴ制御手段２００は、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。

【０２８８】

ＡＴ制御手段２００は、通常ＡＴ状態である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）を報知する入賞補助制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、通常ＡＴ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５００に表示させる。また、通常ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％の確率（第１確率）で入賞補助制御を実行する。

【０２８９】

また、通常ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順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、通常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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１４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。

【０２９０】

ＡＴインターバル状態は、通常ＡＴ状態が終了する際に実行されるＡＴ継続抽選において「ＡＴ状態の継続」に当選した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴインターバル状態において、ＡＴインターバル状態が継続する遊技回数を計数するカウンタであるＡＴインターバルゲーム数カウンタに初期値として値「１５」をセットし、毎回の遊技の都度、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。

【０２９１】

ＡＴ制御手段２００は、ＡＴインターバルゲーム数カウンタの記憶値が値「０」となった場合に、通常ＡＴ状態に移行させるか否かを決定する通常ＡＴ移行抽選を実行する。通常ＡＴ移行抽選において、「通常ＡＴ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ＡＴインターバル状態から通常ＡＴ状態に移行する。一方、ＡＴ継続抽選において、「通常ＡＴ状態への移行」に当選しなかった場合、ＡＴ制御手段２００は、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。なお、通常ＡＴ移行抽選は、高確率（約６５％）で「通常ＡＴ状態への移行」に当選するように構成されている。

【０２９２】

ＡＴ制御手段２００は、ＡＴインターバル状態である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）を報知する入賞補助制御を実行可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴインターバル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５００に表示させる。また、ＡＴインターバル状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、３０％の確率（第２確率）で入賞補助制御を実行する。

【０２９３】

また、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴインターバル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。

【０２９４】

このように、ＡＴインターバル状態は、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」に当選した場合に低確率で入賞補助制御が実行されるため、メダルの獲得期待値が通常ＡＴ状態よりも低い状態であるとともに、通常ＡＴ状態から移行した場合に高確率で再度通常ＡＴ状態に移行可能な状態として構成されており、一連の有利状態におけるインターバルとして機能する演出状態となっている。

【０２９５】

特定ＡＴ状態は、有利区間中に特定ＡＴ移行条件が成立した場合に、いずれの演出状態からも移行可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、第１有利区間カウンタ１９７ａの記憶値が値「１５００」に達した場合と、ＡＴ状態において第２有利区間カウンタ１

９７ｂの記憶値が値「２４００」を超えた場合と、のいずれかの特定終了条件が成立するまで、特定ＡＴ状態を継続する。なお、特定終了条件が成立した場合、ＡＴ制御手段２００は、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。

【０２９６】

ＡＴ制御手段２００は、特定ＡＴ状態である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）を報知する入賞補助制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、特定ＡＴ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５００に表示させる。また、特定ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％の確率（第１確率）で入賞補助制御を実行する。

【０２９７】

また、特定ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順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、特定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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１４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。

【０２９８】

このように構成された場合、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、

内部抽選を行う内部抽選手段と、

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、

前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、

前記複数種類の当選態様には、第１当選態様（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、第２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、が含まれ、

前記第１当選態様には、第１配当の小役（１枚役Ｄ）と、第２配当の小役（特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第２当選態様には、第３配当の小役（ベルＡ～ベルＤ）と、第４配当の小役（１枚役Ａ～１枚役Ｃ）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、

前記第３配当は、前記第４配当よりも高く、

前記第１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、

前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、

前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、

前記第２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正解打順が予め設定されており、

前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順で操作された場合に、前記第３配当の小役が入賞可能であり、

前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順とは異なる不正解打順で操作された場合に、前記第４配当の小役が入賞可能であり、

前記補助遊技制御手段は、前記有利区間における前記補助遊技に係る状態として、通常

状態と、有利状態と、を制御し、
前記有利状態は、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であり、
前記有利状態は、第１有利状態（通常ＣＺＡＴ状態、通常ＡＴ状態、特定ＡＴ状態）と、第２有利状態（ＡＴインターバル状態）と、を含み、
前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を報知せず、
前記補助遊技制御手段は、前記第１有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第１確率（１００％）で報知し、
前記補助遊技制御手段は、前記第２有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第２確率（３０％）で報知し、
前記第１確率は、前記第２確率よりも高い確率であり、
前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第１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は、前記第１有利状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知せず、
前記補助遊技制御手段は、前記第２有利状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知する。

【０２９９】

このような構成により、スロットマシン１は、ＡＴインターバル状態において、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時に入賞補助制御を実行する確率を、通常ＡＴ状態及び特定ＡＴ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」の当選時に入賞補助制御を実行する確率よりも低確率にするとともに、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時に１枚役Ｄが入賞可能となる設定打順を報知するように構成することで、ＡＴインターバル状態におけるメダルの獲得率の期待値の下限を引き下げた上で通常ＣＺＡＴ状態、通常ＡＴ状態及び特定ＡＴ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、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。

【０３００】

なお、図１９に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態がＡＴインターバル状態である場合における当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時において、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行する確率について、３０％に限らず、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行しないように構成されていてもよい。また、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴインターバル状態おけるベルＡ～ベルＤの入賞補助を実行する確率について、１００％に構成されていてもよい。

【０３０１】

また、図１９に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態がＡＴインターバル状態である場合における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、チャンス役又は１枚役Ｄを入賞可能にする設定打順を報知するように構成されているが、これに限らず、ＡＴインターバル状態である場合における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、設定打順を報知しないことで、遊技者にストップボタンＢ１を第１停止操作する遊技を促し、１４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ように構成されていてもよい。つまり、スロットマシン１は、第１有利状態としてＡＴインターバル状態を有する構成であってもよい。

【０３０２】

また、図１９に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態がＣＺＡＴ準備状態である場合における当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時において、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行する確率について、１００％に限らず、例えば３０％等の通常ＡＴ状態での当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時における入賞補助制御の実行確率（１００％）よりも低確率に構成されていて

もよい。また、ＡＴ制御手段２００は、演出状態がＣＺＡＴ準備状態である場合における当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時において、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行しないように構成されていてもよい。また、ＡＴ制御手段２００は、特定ＣＺＡＴ状態についても略同様に、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時における入賞補助制御について、通常ＡＴ状態において入賞補助制御を実行する確率よりも低確率又は実行しないように構成されていてもよい。つまり、スロットマシン１は、第２有利状態として、ＣＺＡＴ準備状態、特定ＣＺＡＴ状態を有する構成であってもよい。

【０３０３】

また、図１９に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態がＣＺＡＴ準備状態である場合における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、チャンス役又は１枚役Ｄを入賞可能にする設定打順を報知するように構成されているが、これに限らず、ＣＺＡＴ準備状態である場合における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、設定打順を報知しないことで、遊技者にストップボタンＢ１を第１停止操作する遊技を促し、１４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ように構成されていてもよい。

【０３０４】

つまり、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、

内部抽選を行う内部抽選手段と、

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、

前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、

前記複数種類の当選態様には、第１当選態様（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、第２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、が含まれ、

前記第１当選態様には、第１配当の小役（１枚役Ｄ）と、第２配当の小役（特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第２当選態様には、第３配当の小役（ベルＡ～ベルＤ）と、第４配当の小役（１枚役Ａ～１枚役Ｃ）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、

前記第３配当は、前記第４配当よりも高く、

前記第１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、

前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、

前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、

前記第２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正解打順が予め設定されており、

前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順で操作された場合に、前記第３配当の小役が入賞可能であり、

前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順とは異なる不正解打順で操作された場合に、前記第４配当の小役が入賞可能であり、

前記補助遊技制御手段は、前記有利区間における前記補助遊技に係る状態として、通常状態と、有利状態と、を制御し、

前記有利状態は、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であり、

前記有利状態は、第１有利状態（通常ＣＺＡＴ状態、通常ＡＴ状態、特定ＡＴ状態）と

、第２有利状態（ＣＺＡＴ準備状態、特定ＣＺＡＴ状態）と、を含み、
前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を報知せず、
前記補助遊技制御手段は、前記第１有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第１確率で報知し、
前記補助遊技制御手段は、前記第２有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第２確率で報知し、
前記第１確率は、前記第２確率よりも高い確率であり、
前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第１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は、前記第１有利状態又は前記第２有利状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知しない。

【０３０５】

このような構成により、スロットマシン１は、ＣＺＡＴ準備状態及び特定ＣＺＡＴ準備状態において、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時に入賞補助制御を実行する確率を、通常ＡＴ状態及び特定ＡＴ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」の当選時に入賞補助制御を実行する確率よりも低確率にするものの、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時に設定打順を報知しないように構成することで、ＣＺＡＴ準備状態及び特定ＣＺＡＴ状態において１４枚の配当に設定された特殊小役を入賞可能にする非設定打順での遊技を遊技者に促すことができ、ＣＺＡＴ準備状態及び特定ＣＺＡＴ状態におけるメダルの獲得率の期待値の低下を抑制し、ベルＡ～ベルＤの入賞補助の実行確率が低確率であることでメダルが獲得しにくいＣＺＡＴ準備状態及び特定ＣＺＡＴ状態に対する遊技者の不満を抑制することができる。

【０３０６】

図２０は、変形例のＡＴ制御手段２００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。

【０３０７】

スロットマシン１は、有利区間中においてＡＴ制御手段２００が制御可能な演出状態として、通常状態としての非ＡＴ状態と、非ＡＴ状態よりも遊技者にとって有利な有利状態としてのＣＺＡＴ準備状態、ＣＺＡＴ状態、ＡＴ準備状態、通常ＡＴ状態及び特定ＡＴ状態と、を有している。

【０３０８】

ＡＴ制御手段２００は、有利区間を開始した場合に、演出状態によらず毎回の遊技の都度、有利区間において実行された遊技回数を計数する特定ＡＴ移行ゲーム数カウンタの記憶値に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。ＡＴ制御手段２００は、特定ＡＴ移行ゲーム数カウンタの記憶値が値「１３００」に達した場合に、特定ＡＴ状態への移行条件（特定ＡＴ移行条件）が成立したと判定し、演出状態を特定ＡＴ状態に移行する。また、ＡＴ制御手段２００は、有利区間において最もメダルを消費した時点から２０００枚を超えるメダルを遊技者が獲得した場合に、特定ＡＴ移行条件が成立したと判定し、演出状態を特定ＡＴ状態に移行する。

【０３０９】

非ＡＴ状態は、通常区間から有利区間に移行された場合と、ＡＴ状態の終了後に有利区間が継続する場合と、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、内部抽選で当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、かつ１枚役Ｄが入賞した場合と、に、ＣＺＡＴ抽選を実行し、「ＣＺＡＴ状態への移行」に当選した場合に、演出状態を非ＡＴ状態からＣＺＡＴ準備状態に移行する。

【０３１０】

また、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。

【０３１１】

ＣＺＡＴ準備状態は、非ＡＴ状態においてＡＴ制御手段２００が実行するＣＺＡＴ抽選において「ＣＺＡＴ状態への移行」に当選した場合に移行される演出状態であり、ＣＺＡＴ状態への移行が確定されている演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ準備状態において、ＣＺＡＴ準備状態が継続する遊技回数を計数するカウンタであるＣＺＡＴ準備ゲーム数カウンタに初期値として値「８」をセットし、毎回の遊技の都度、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し、ＣＺＡＴ準備ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、演出状態をＣＺＡＴ準備状態からＣＺＡＴ状態に移行する。

【０３１２】

ＣＺＡＴ準備状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、ＣＺＡＴ状態で複数回実行するＣＺＡＴ継続抽選において、１回分のＣＺＡＴ抽選で「ＣＺＡＴ状態の継続」に当選した権利を付与する、つまり「ＣＺＡＴ状態の継続」抽選結果を書き換えるか否かを決定する継続付与抽選を実行する。ＡＴ制御手段２００は、継続付与抽選において「抽選結果を継続に書き換え」に当選した場合に、通常ＣＺＡＴ状態において実行されるＣＺＡＴ継続抽選において、「ＣＺＡＴ状態を終了する」と決定されるまで、継続付与抽選で当選した結果をストックする。

【０３１３】

ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ準備状態である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）を報知する入賞補助制御を実行可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ準備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５００に表示させる。また、ＣＺＡＴ準備状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、３０％の確率（第２確率）で入賞補助制御を実行する。

【０３１４】

また、ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ準備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。

【０３１５】

ＣＺＡＴ状態は、ＣＺＡＴ準備状態が終了した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ状態において、ＣＺＡＴ状態が継続する遊技回数を計数するカウンタであるＣＺＡＴゲーム数カウンタに初期値として値「１０」をセットし、毎回の遊技の都度、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。

【０３１６】

ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、ＣＺＡＴ状態を継続するか否かを決定するＣＺＡＴ継続抽選を実行し、「ＣＺＡＴ状態の継続」に当選した場合に、ＣＺＡＴゲーム数カウンタの記憶値に値「１０」をセットするとともに、ＣＺＡＴ継続抽選によって継続すると決定した回数を計数する継続回数カウ

ンタの記憶値に値「１」を加算する。また、ＣＺＡＴ継続抽選で「ＣＺＡＴ状態の終了」に決定された場合、ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ準備状態において継続付与抽選で「抽選結果を継続に書き換え」に当選した結果をストックしているか否かを参照し、「抽選結果の継続に書き換え」に当選した結果がストックされている場合には、ＣＺＡＴゲーム数カウンタの記憶値に値「１０」をセットするとともに、継続回数カウンタの記憶値に値「１」を加算する。

【０３１７】

ＡＴ制御手段２００は、継続回数カウンタの記憶値が値「２」の状態で実行するＣＺＡＴ継続抽選、つまり、一連のＣＺＡＴ状態における３回目のＣＺＡＴ継続抽選において「ＣＺＡＴ状態の継続」に当選した場合と、「ＣＺＡＴ状態の終了」に決定し、かつ「抽選結果の継続に書き換え」に当選した結果がストックされていた場合と、に、通常ＡＴ状態への移行条件が成立したと判定し、演出状態をＣＺＡＴ状態からＡＴ準備状態に移行する。

【０３１８】

ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ継続抽選において「ＣＺＡＴ状態の終了」に決定し、かつ「抽選結果の継続に書き換え」に当選した結果がストックされていない場合に、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。

【０３１９】

ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ状態である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）を報知する入賞補助制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ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５００に表示させる。また、ＣＺＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％の確率（第１確率）で入賞補助制御を実行する。

【０３２０】

また、ＣＺＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順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、ＣＺＡＴ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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１４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。

【０３２１】

ＡＴ準備状態は、ＣＺＡＴ状態において通常ＡＴ状態への移行が決定された場合、つまり通常ＡＴ状態への移行が確定された場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ準備状態において、ＡＴ準備状態が継続する遊技回数を計数するカウンタであるＡＴ準備ゲーム数カウンタに初期値として値「８」をセットし、毎回の遊技の都度、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し、ＡＴ準備ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、演出状態をＡＴ準備状態から通常ＡＴ状態に移行する。

【０３２２】

ＡＴ準備状態において、ＡＴ制御手段２００は、内部抽選の結果によらず、毎回の遊技の実行の都度、通常ＡＴ状態が継続する遊技回数を加算（上乗せ）するか否かを決定する初期ゲーム数上乗せ抽選を実行する。また、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、他の当選エリアに当選した場合よりも多い値を加算可能な抽選テーブルを取得して初期ゲーム数上乗せ抽選を実行する。ＡＴ制御手段２００は、初期ゲーム数上乗せ抽選の結果を、通常ＡＴ状態が継続する遊技回数を計数するＡＴ継続ゲーム数カウンタに加算する。

【０３２３】
ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ準備状態である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）を報知する入賞補助制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ準備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５００に表示させる。また、ＡＴ準備状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％（第１確率）の確率で入賞補助制御を実行する。
【０３２４】
また、ＡＴ準備状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順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、ＡＴ準備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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１４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。
【０３２５】
通常ＡＴ状態は、ＡＴ準備状態が終了した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、通常ＡＴ状態において、ＡＴ継続ゲーム数カウンタの記憶値を、毎回の遊技の都度、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。
【０３２６】
通常ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、ＡＴ継続ゲーム数カウンタの記憶値を加算（上乗せ）するか否かを決定する上乗せ抽選を実行する。
【０３２７】
ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ継続ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」となった場合に、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。
【０３２８】
ＡＴ制御手段２００は、通常ＡＴ状態である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）を報知する入賞補助制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、通常ＡＴ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５００に表示させる。また、通常ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％の確率（第１確率）で入賞補助制御を実行する。
【０３２９】
また、通常ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順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、通常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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１４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。
【０３３０】
特定ＡＴ状態は、有利区間中に特定ＡＴ移行条件が成立した場合に、いずれの演出状態からも移行可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、第１有利区間カウンタ１９７ａの記憶値が値「１５００」に達した場合と、ＡＴ状態において第２有利区間カウンタ１９７ｂの記憶値が値「２４００」を超えた場合と、のいずれかの特定終了条件が成立する

まで、特定ＡＴ状態を継続する。なお、特定終了条件が成立した場合、ＡＴ制御手段２００は、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。

【０３３１】

ＡＴ制御手段２００は、特定ＡＴ状態である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）を報知する入賞補助制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、特定ＡＴ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５００に表示させる。また、特定ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％の確率（第１確率）で入賞補助制御を実行する。

【０３３２】

また、特定ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順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、特定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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１４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。

【０３３３】

このように構成された場合、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、

内部抽選を行う内部抽選手段と、

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、

前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、

前記複数種類の当選態様には、第１当選態様（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、第２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、が含まれ、

前記第１当選態様には、第１配当の小役（１枚役Ｄ）と、第２配当の小役（特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第２当選態様には、第３配当の小役（ベルＡ～ベルＤ）と、第４配当の小役（１枚役Ａ～１枚役Ｃ）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、

前記第３配当は、前記第４配当よりも高く、

前記第１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、

前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、

前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、

前記第２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正解打順が予め設定されており、

前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順で操作された場合に、前記第３配当の小役が入賞可能であり、

前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順とは異なる不正解打順で操作された場合に、前記第４配当の小役が入賞可能であり、

前記補助遊技制御手段は、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（非ＡＴ状態）と、第２状態（ＣＺＡＴ準備状態）と、第３状態（ＣＺＡＴ状態）と

、を制御し、
前記第２状態は、前記第３状態への移行が確定されたことに基づき移行される状態であり、
前記第３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は、前記第１状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を報知せず、
前記補助遊技制御手段は、前記第３状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を報知し、
前記補助遊技制御手段は、前記第１状態であり、かつ前記第１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は、前記第２状態であり、かつ前記第１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は、前記第３状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知しない。

【０３３４】
このような構成により、スロットマシン１は、ＣＺＡＴ状態への移行が確定しているＣＺＡＴ準備状態において、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時に１枚役Ｄが入賞可能となる設定打順を報知するように構成することで、ＣＺＡＴ準備状態におけるメダルの獲得率の期待値の下限を引き下げた上でＣＺＡＴ状態、通常ＡＴ状態及び特定ＡＴ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、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。

【０３３５】
なお、図２０に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態がＣＺＡＴ準備状態である場合における当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時において、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行する確率について、３０％に限らず、例えば、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行しないように構成されていてもよい。

【０３３６】
また、図２０に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態がＣＺＡＴ準備状態である場合における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、チャンス役又は１枚役Ｄを入賞可能にする設定打順を報知するように構成されているが、これに限らず、ＣＺＡＴ準備状態である場合における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、設定打順を報知しないことで、遊技者にストップボタンＢ１を第１停止操作する遊技を促し、１４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ように構成されていてもよい。

【０３３７】
つまり、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、
内部抽選を行う内部抽選手段と、
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、
前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、
前記複数種類の当選態様には、第１当選態様（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、第２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、が含まれ、
前記第１当選態様には、第１配当の小役（１枚役Ｄ）と、第２配当の小役（特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、
前記第２当選態様には、第３配当の小役（ベルＡ～ベルＤ）と、第４配当の小役（１枚役Ａ～１枚役Ｃ）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、
前記第３配当は、前記第４配当よりも高く、
前記第１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、
前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、
前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、
前記第２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正解打順が予め設定されており、
前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順で操作された場合に、前記第３配当の小役が入賞可能であり、
前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順とは異なる不正解打順で操作された場合に、前記第４配当の小役が入賞可能であり、
前記補助遊技制御手段は、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（非ＡＴ状態）と、第２状態（ＣＺＡＴ準備状態）と、第３状態（ＣＺＡＴ状態）と、を制御し、
前記第２状態は、前記第３状態への移行が確定されたことに基づき移行される状態であり、
前記第３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は、前記第１状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を報知せず、
前記補助遊技制御手段は、前記第３状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を報知し、
前記補助遊技制御手段は、前記第１状態であり、かつ前記第１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は、前記第２状態又は前記第３状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知しない。

【０３３８】

このような構成により、スロットマシン１は、ＣＺＡＴ準備状態において当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時に設定打順を報知しないように構成することで、ＣＺＡＴ準備状態において１４枚の配当に設定された特殊小役を入賞可能にする非設定打順での遊技を遊技者に促すことができ、ＣＺＡＴ準備状態におけるメダルの獲得率の期待値の低下を抑制し、ベルＡ～ベルＤの入賞補助の実行確率が低確率であることでメダルが獲得しにくいＣＺＡＴ準備状態に対する遊技者の不満を抑制することができる。

【０３３９】

図２１は、変形例のＡＴ制御手段２００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。

【０３４０】

スロットマシン１は、有利区間中においてＡＴ制御手段２００が制御可能な演出状態として、通常状態としての非ＡＴ状態と、非ＡＴ状態よりも遊技者にとって有利な有利状態としてのＣＺＡＴ準備状態、ＣＺＡＴ状態、通常ＡＴ状態、ＡＴインターバル状態及び特定ＡＴ状態と、を有している。

【０３４１】

ＡＴ制御手段２００は、通常区間から有利区間にする場合に、演出状態をＣＺＡＴ準備状態に設定するように構成されている。また、ＡＴ制御手段２００は、非ＡＴ状態に移行した場合に、有利区間が終了するまで非ＡＴ状態を継続するように構成されている。

【０３４２】

ＡＴ制御手段２００は、演出状態がＣＺＡＴ準備状態、ＣＺＡＴ状態、通常ＡＴ状態及

びＡＴインターバル状態のいずれかである場合に、毎回の遊技の都度、有利状態において実行された遊技回数を計数する特定ＡＴ移行ゲーム数カウンタの記憶値に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。ＡＴ制御手段２００は、特定ＡＴ移行ゲーム数カウンタの記憶値が値「１３００」に達した場合に、特定ＡＴ状態への移行条件（特定ＡＴ移行条件）が成立したと判定し、演出状態を特定ＡＴ状態に移行する。また、ＡＴ制御手段２００は、有利状態において最もメダルを消費した時点から２０００枚を超えるメダルを遊技者が獲得した場合に、特定ＡＴ移行条件が成立したと判定し、演出状態を特定ＡＴ状態に移行する。

【０３４３】

非ＡＴ状態は、ＣＺＡＴ状態又はＡＴインターバル状態から通常ＡＴ状態に演出状態が移行しない場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、非ＡＴ状態において、非ＡＴ状態が継続する遊技回数を計数するカウンタである非ＡＴゲーム数カウンタに初期値として値「９００」をセットし、毎回の遊技の都度、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し、非ＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、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。

【０３４４】

また、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。

【０３４５】

ＣＺＡＴ準備状態は、上述したように、通常区間から有利区間に移行した場合に設定される演出状態であり、ＣＺＡＴ状態への移行が確定されている演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ準備状態において、ＣＺＡＴ準備状態が継続する遊技回数を計数するカウンタであるＣＺＡＴ準備ゲーム数カウンタに初期値として値「８」をセットし、毎回の遊技の都度、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し、ＣＺＡＴ準備ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、演出状態をＣＺＡＴ準備状態からＣＺＡＴ状態に移行する。

【０３４６】

ＣＺＡＴ準備状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、ＣＺＡＴ状態で複数回実行するＣＺＡＴ継続抽選において、１回分のＣＺＡＴ抽選で「ＣＺＡＴ状態の継続」に当選した権利を付与する、つまり「ＣＺＡＴ状態の継続」抽選結果を書き換えるか否かを決定する継続付与抽選を実行する。ＡＴ制御手段２００は、継続付与抽選において「抽選結果を継続に書き換え」に当選した場合に、通常ＣＺＡＴ状態において実行されるＣＺＡＴ継続抽選において、「ＣＺＡＴ状態を終了する」と決定されるまで、継続付与抽選で当選した結果をストックする。

【０３４７】

ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ準備状態である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）を報知する入賞補助制御を実行可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ準備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５００に表示させる。また、ＣＺＡＴ準備状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、３０％の確率（第２確率）で入賞補助制御を実行する。

【０３４８】
　また、ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ準備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。
【０３４９】
　ＣＺＡＴ状態は、ＣＺＡＴ準備状態が終了した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ状態において、ＣＺＡＴ状態が継続する遊技回数を計数するカウンタであるＣＺＡＴゲーム数カウンタに初期値として値「１０」をセットし、毎回の遊技の都度、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。
【０３５０】
　ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、ＣＺＡＴ状態を継続するか否かを決定するＣＺＡＴ継続抽選を実行し、「ＣＺＡＴ状態の継続」に当選した場合に、ＣＺＡＴゲーム数カウンタの記憶値に値「１０」をセットするとともに、ＣＺＡＴ継続抽選によって継続すると決定した回数を計数する継続回数カウンタの記憶値に値「１」を加算する。また、ＣＺＡＴ継続抽選で「ＣＺＡＴ状態の終了」に決定された場合、ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ準備状態において継続付与抽選で「抽選結果を継続に書き換え」に当選した結果をストックしているか否かを参照し、「抽選結果の継続に書き換え」に当選した結果がストックされている場合には、ＣＺＡＴゲーム数カウンタの記憶値に値「１０」をセットするとともに、継続回数カウンタの記憶値に値「１」を加算する。
【０３５１】
　ＡＴ制御手段２００は、継続回数カウンタの記憶値が値「２」の状態で実行するＣＺＡＴ継続抽選、つまり、一連のＣＺＡＴ状態における３回目のＣＺＡＴ継続抽選において「ＣＺＡＴ状態の継続」に当選した場合と、「ＣＺＡＴ状態の終了」に決定し、かつ「抽選結果の継続に書き換え」に当選した結果がストックされていた場合と、に、通常ＡＴ状態への移行条件が成立したと判定し、演出状態をＣＺＡＴ状態から通常ＡＴ状態に移行する。
【０３５２】
　ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ継続抽選において「ＣＺＡＴ状態の終了」に決定し、かつ「抽選結果の継続に書き換え」に当選した結果がストックされていない場合に、通常ＡＴ状態への移行条件が成立しなかった（ＡＴ不当選）と判定し、演出状態をＣＺＡＴ状態から非ＡＴ状態に移行する。
【０３５３】
　ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ状態である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）を報知する入賞補助制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ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５００に表示させる。
【０３５４】
　ＡＴ制御手段２００は、リプレイを規定投入数と同数の払い出しが実行される役（３枚投入３枚払出）が実行される役として扱い、入賞補助制御を実行した場合には入賞補助制御に従った遊技が実行され、入賞補助制御が実行されない場合には、遊技機に設定されている入賞確率でベルＡ～ベルＤが入賞する状態で遊技が実行されると想定した場合におけるＣＺＡＴ状態での出玉率（リプレイ込みの出玉率）について、出玉率が約１００％となるような頻度で入賞補助制御を実行するように構成されている。
【０３５５】
　ここで、出玉率は、一時的な確率の偏りの影響を十分に無視できるだけの遊技回数である所定の遊技回数（例えば１７５００ゲーム）の遊技が実行された場合において、所定の

遊技回数の遊技の間に投入されるメダルの総投入数に対する所定の遊技回数の遊技の間に獲得されるメダルの総払出数の割合である。

【０３５６】

また、ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ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。

【０３５７】

通常ＡＴ状態は、ＣＺＡＴ状態において、通常ＡＴ状態への移行条件が成立した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、通常ＡＴ状態において、ＡＴ継続ゲーム数カウンタに初期値として値「５０」をセットし、毎回の遊技の都度、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し、ＡＴ継続ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」となった場合に、演出状態を通常ＡＴ状態からＡＴインターバル状態に移行する。

【０３５８】

通常ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、ＡＴ継続ゲーム数カウンタの記憶値を加算（上乗せ）するか否かを決定する上乗せ抽選を実行する。

【０３５９】

ＡＴ制御手段２００は、通常ＡＴ状態である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）を報知する入賞補助制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、通常ＡＴ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５００に表示させる。また、通常ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％の確率（第１確率）で入賞補助制御を実行する。

【０３６０】

また、通常ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順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、通常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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１４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。

【０３６１】

ＡＴインターバル状態は、通常ＡＴ状態が終了した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴインターバル状態において、ＡＴインターバル状態が継続する遊技回数を計数するカウンタであるＡＴインターバルゲーム数カウンタに初期値として値「１５」をセットし、毎回の遊技の都度、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。

【０３６２】

ＡＴ制御手段２００は、ＡＴインターバルゲーム数カウンタの記憶値が値「０」となった場合に、通常ＡＴ状態に移行させるか否かを決定する通常ＡＴ移行抽選を実行する。通常ＡＴ移行抽選において、「通常ＡＴ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ＡＴインターバル状態から通常ＡＴ状態に移行する。一方、ＡＴ継続抽選において、「通常ＡＴ状態への移行」に当選しなかった場合、ＡＴ制御手段２００は、演出状態をＡＴインターバル状態から非ＡＴ状態に移行する。

【０３６３】

ＡＴ制御手段２００は、ＡＴインターバル状態である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）を報知する入賞補助制御を実行可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴインターバル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５００に表示させる。また、ＡＴインターバル状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、３０％の確率（第２確率）で入賞補助制御を実行する。

【０３６４】

また、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴインターバル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。

【０３６５】

このように、ＡＴインターバル状態は、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」に当選した場合に低確率で入賞補助制御が実行されるため、メダルの獲得期待値が通常ＡＴ状態よりも低い状態であるとともに、通常ＡＴ状態から移行した場合に他の演出状態に移行することなく再度通常ＡＴ状態に移行可能な状態として構成されており、一連の有利状態におけるインターバルとして機能する演出状態となっている。

【０３６６】

特定ＡＴ状態は、有利状態中に特定ＡＴ移行条件が成立した場合に、ＣＺＡＴ準備状態、ＣＺＡＴ状態、通常ＡＴ状態及びＡＴインターバル状態のいずれの演出状態からも移行可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、第１有利区間カウンタ１９７ａの記憶値が値「１５００」に達した場合と、ＡＴ状態において第２有利区間カウンタ１９７ｂの記憶値が値「２４００」を超えた場合と、のいずれかの特定終了条件が成立するまで、特定ＡＴ状態を継続する。なお、特定終了条件が成立した場合、ＡＴ制御手段２００は、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。

【０３６７】

ＡＴ制御手段２００は、特定ＡＴ状態である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）を報知する入賞補助制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、特定ＡＴ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５００に表示させる。また、特定ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％の確率（第１確率）で入賞補助制御を実行する。

【０３６８】

また、特定ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順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、特定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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１４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。

【０３６９】

このように構成された場合、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、

内部抽選を行う内部抽選手段と、
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、
前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、
前記複数種類の当選態様には、第１当選態様（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、第２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、が含まれ、
前記第１当選態様には、第１配当の小役（１枚役Ｄ）と、第２配当の小役（特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、
前記第２当選態様には、第３配当の小役（ベルＡ～ベルＤ）と、第４配当の小役（１枚役Ａ～１枚役Ｃ）と、の重複当選が対応付けられ、
前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、
前記第３配当は、前記第４配当よりも高く、
前記第１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、
前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、
前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、
前記第２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正解打順が予め設定されており、
前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順で操作された場合に、前記第３配当の小役が入賞可能であり、
前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順とは異なる不正解打順で操作された場合に、前記第４配当の小役が入賞可能であり、
前記補助遊技制御手段は、前記有利区間における前記補助遊技に係る状態として、通常状態と、有利状態と、を制御し、
前記有利状態は、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であり、
前記有利状態は、第１有利状態（通常ＡＴ状態、特定ＡＴ状態）と、第２有利状態（ＣＺＡＴ準備状態）と、を含み、
前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を報知せず、
前記補助遊技制御手段は、前記第１有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第１確率（１００％）で報知し、
前記補助遊技制御手段は、前記第２有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第２確率（３０％）で報知し、
前記第１確率は、前記第２確率よりも高い確率であり、
前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第１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は、前記第１有利状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知せず、
前記補助遊技制御手段は、前記第２有利状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知する。

【０３７０】

このような構成により、スロットマシン１は、ＣＺＡＴ準備状態において、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時に入賞補助制御を実行する確率を、通常ＡＴ状態及び特定ＡＴ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」の当選時に入賞補助制御を実行する確率よりも低確率にするとともに、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時に１枚役Ｄが入賞可能となる設定打順を報知するように構成することで、ＣＺＡＴ準備状態におけるメダルの獲得

率の期待値の下限を引き下げた上で通常ＡＴ状態及び特定ＡＴ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、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。

【０３７１】

なお、図２１に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態がＡＴインターバル状態である場合における当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時において、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行する確率について、１００％に限らず、１００％よりも低い確率であってもよく、また、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行しないように構成されていてもよい。つまり、スロットマシン１は、第２有利状態としてＡＴインターバル状態を有していてもよい。

【０３７２】

また、図２１に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態がＣＺＡＴ準備状態である場合における当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時において、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行する確率について、３０％に限らず、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行しないように構成されていてもよい。

【０３７３】

また、図２１に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態がＣＺＡＴ準備状態である場合における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、チャンス役又は１枚役Ｄを入賞可能にする設定打順を報知するように構成されているが、これに限らず、ＣＺＡＴ準備状態である場合における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、設定打順を報知しないことで、遊技者にストップボタンＢ１を第１停止操作する遊技を促し、１４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ように構成されていてもよい。また、ＡＴ制御手段２００は、ＣＺＡＴ状態についても、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、設定打順を報知しないように構成されていてもよい。また、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴインターバル状態についても、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、設定打順を報知しないように構成されていてもよい。

【０３７４】

つまり、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、

内部抽選を行う内部抽選手段と、

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、

前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、

前記複数種類の当選態様には、第１当選態様（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、第２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、が含まれ、

前記第１当選態様には、第１配当の小役（１枚役Ｄ）と、第２配当の小役（特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第２当選態様には、第３配当の小役（ベルＡ～ベルＤ）と、第４配当の小役（１枚役Ａ～１枚役Ｃ）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、

前記第３配当は、前記第４配当よりも高く、

前記第１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、

前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、

前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる

非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、
前記第２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正解打順が予め設定されており、
前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順で操作された場合に、前記第３配当の小役が入賞可能であり、
前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順とは異なる不正解打順で操作された場合に、前記第４配当の小役が入賞可能であり、
前記補助遊技制御手段は、前記有利区間における前記補助遊技に係る状態として、通常状態と、有利状態と、を制御し、
前記有利状態は、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であり、
前記有利状態は、第１有利状態（通常ＡＴ状態、特定ＡＴ状態）と、第２有利状態（ＣＺＡＴ準備状態）と、を含み、
前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を報知せず、
前記補助遊技制御手段は、前記第１有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第１確率で報知し、
前記補助遊技制御手段は、前記第２有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第２確率で報知し、
前記第１確率は、前記第２確率よりも高い確率であり、
前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第１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は、前記第１有利状態又は前記第２有利状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知しない。

【０３７５】

このような構成により、スロットマシン１は、ＣＺＡＴ準備状態において、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時に入賞補助制御を実行する確率を、通常ＡＴ状態及び特定ＡＴ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」の当選時に入賞補助制御を実行する確率よりも低確率にするものの、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時に設定打順を報知しないように構成することで、ＣＺＡＴ準備状態において１４枚の配当に設定された特殊小役を入賞可能にする非設定打順での遊技を遊技者に促すことができ、ＣＺＡＴ準備状態におけるメダルの獲得率の期待値の低下を抑制し、ベルＡ～ベルＤの入賞補助の実行確率が低確率であることでメダルが獲得しにくいＣＺＡＴ準備状態に対する遊技者の不満を抑制することができる。

【０３７６】

図２２は、変形例のＡＴ制御手段２００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。なお、図２２に示す遊技機においては、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１００％の確率でベルＡ～ベルＤの入賞補助制御が実行され、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時に設定打順報知制御が実行されず特殊小役が入賞することで、１回の遊技において獲得できるメダルの枚数と投入するメダルの枚数との差分の平均値である純増枚数が約６．０枚となるように構成されている。

【０３７７】

スロットマシン１は、有利区間中においてＡＴ制御手段２００が制御可能な演出状態として、通常状態としての非ＡＴ状態と、非ＡＴ状態よりも遊技者にとって有利な有利状態としての擬似ボーナス準備状態、擬似ボーナス状態、ＡＴモード準備状態、第１ＡＴモード～第４ＡＴモード及び上乗せ特化状態と、を有している。

【０３７８】

非ＡＴ状態は、通常区間から有利区間に移行された場合と、ＡＴ状態の終了後に有利区間が継続する場合と、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。本実施形態において、ＡＴ制御手段２００は、非ＡＴ状態における補助遊技に係る各種制御を実行する際に用いる変数として、非ＡＴモードを有している。

【０３７９】

非ＡＴモードは、第１非ＡＴモード～第５非ＡＴモードの５種類のモードから構成されており、第１非ＡＴモード＜第２非ＡＴモード＜第３非ＡＴモード＜第４非ＡＴモード＜第５非ＡＴモードの順に、遊技者にとって有利な制御が実行されるモードとなっている。ＡＴ制御手段２００は、通常区間から有利区間に移行された場合に、第１非ＡＴモード～第５非ＡＴモードのいずれのモードを設定するかを決める開始時非ＡＴモード抽選を実行し、抽選により決定した非ＡＴモードをＡＴ制御データ記憶手段１９７に格納する。

【０３８０】

有利区間の開始に基づき非ＡＴモードを設定した後、ＡＴ制御手段２００は、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）に設定する初期値を決定する開始時非ＡＴゲーム数抽選を実行する。開始時非ＡＴゲーム数抽選において、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ制御データ記憶手段に格納した非ＡＴモードに対応する抽選テーブルを取得する。

【０３８１】

開始時非ＡＴゲーム数抽選において用いられる各抽選テーブルでは、それぞれ値「２００」、値「４００」、値「６００」、値「８００」に抽選値数が対応付けられており、第１非ＡＴモード＜第２非ＡＴモード＜第３非ＡＴモード＜第４非ＡＴモード＜第５非ＡＴモードの順に、小さい値の当選確率が高くなるように抽選値数が対応付けられている。また、第３非ＡＴモード～第５非ＡＴモードである場合に用いられる各抽選テーブルでは、値「８００」に抽選値数が対応付けられておらず値「２００」、値「４００」、値「６００」のいずれかに当選するように構成されている。

【０３８２】

ＡＴ制御手段２００は、開始時非ＡＴゲーム数抽選によって決定した値を非ＡＴゲーム数カウンタの初期値として設定し、カウンタの更新に係る制御において、値「０」に向けて更新可能に構成されている。

【０３８３】

また、本実施形態のＡＴ制御手段２００は、非ＡＴ状態において、設定されている非ＡＴモードよりも有利な非ＡＴモードに移行するか否かを決定するモード移行抽選を周期的に実行するために用いられるカウンタである周期ゲーム数カウンタ（不図示）に初期値として値「２００」を設定し、カウンタの更新に係る制御において、値「０」に向けて更新可能に構成されている。

【０３８４】

ＡＴ制御手段２００は、周期ゲーム数カウンタの記憶値を更新し値「０」になった場合に、モード移行抽選を実行する。モード移行抽選において、ＡＴ制御手段２００は、例えば、第１非ＡＴモードが設定されている場合には、設定する非ＡＴモードを第２非ＡＴモードに移行するか否かを抽選によって決定する、つまり現在設定されている非ＡＴモードよりも１段階有利なモードに移行するか否かを抽選によって決定する。

【０３８５】

また、ＡＴ制御手段２００は、通常区間から有利区間に移行した場合と、ＡＴ状態が終了した場合と、の非ＡＴ状態が開始された場合において、ＡＴ制御データ記憶手段１９７の非ＡＴ低確ゲーム数カウンタ（不図示）に初期値として値「２００」を設定し、カウンタの更新に係る制御において、値「０」に向けて更新可能に構成されている。

【０３８６】

ＡＴ制御手段２００は、非ＡＴ低確ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」ではない場合において、内部抽選で当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、かつ１枚役Ｄが入賞した場合と、に、ＡＴ状態に移行するか否かを決定する

ＡＴ抽選を実行しないように構成されている。一方、ＡＴ制御手段２００は、非ＡＴ低確ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」である場合において、内部抽選で当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、かつ１枚役Ｄが入賞した場合と、に、ＡＴ抽選を実行する。

【０３８７】

ＡＴ制御手段２００は、非ＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」となった場合と、ＡＴ抽選において「ＡＴ状態への移行」に当選した場合と、に、ＡＴ状態への移行条件が成立したと判定し、演出状態を非ＡＴ状態からＡＴ状態のうち擬似ボーナス準備状態（後述）に移行する。また、ＡＴ制御手段２００は、有利区間が開始された場合に、演出状態によらず遊技回数をカウントし、カウントの更新に係る制御において値「１３００」に向けて更新するＡＴ移行ゲーム数カウンタ（不図示）の記憶値が値「１３００」になった場合に、ＡＴ状態への移行条件が成立したと判定し、演出状態を非ＡＴ状態から擬似ボーナス準備状態に移行する。

【０３８８】

ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス状態（後述）から非ＡＴ状態に移行した場合において、ＡＴ状態における遊技の内容に応じて非ＡＴモードの設定に係る処理を実行する。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ状態において後述する第１ＡＴモード～第４ＡＴモードの少なくとも１つが設定された状態で遊技が実行された後にＡＴ状態が終了し非ＡＴ状態に演出状態を移行する場合に、非ＡＴモードを決定する第１終了時モード抽選を実行する。第１終了時モード抽選において、ＡＴ制御手段２００は、第２有利区間カウンタ１９７ｂの記憶値に対応する抽選テーブルを取得する。

【０３８９】

第１終了時モード抽選において用いられる各抽選テーブルでは、それぞれ第１非ＡＴモード～第５非ＡＴモードに抽選値数が対応付けられており、第２有利区間カウンタ１９７ｂの記憶値が値「５００」未満である場合に選択される抽選テーブルでは、第３非ＡＴモード～第５非ＡＴモードのいずれかに当選する確率が第１非ＡＴモード、第２非ＡＴモードのいずれかに当選する確率よりも高くなるように設定され、第２有利区間カウンタ１９７ｂの記憶値が値「５００」以上でかつ値「１５００」未満である場合に選択される抽選テーブルでは、第２非ＡＴモードに当選する確率が第１非ＡＴモード、第３非ＡＴモード～第５非ＡＴモードのいずれかに当選する確率よりも高くなるように設定され、第２有利区間カウンタ１９７ｂの記憶値が値「１５００」以上である場合に選択される抽選テーブルでは、第１非ＡＴモードに当選する確率が第２非ＡＴモード～第５非ＡＴモードのいずれかに当選する確率よりも高くなるように設定されている。

【０３９０】

一方、本実施形態のＡＴ制御手段２００は、ＡＴ状態においてＡＴモードが設定されることなくＡＴ状態が終了し非ＡＴ状態に演出状態を移行する場合に、ＡＴ状態においてＡＴモードが設定されなかったことを示す特定ＡＴフラグをＯＮ状態にセットするとともに、非ＡＴモードを決定する第２終了時モード抽選を実行する。第２終了時モード抽選において、ＡＴ制御手段２００は、現在設定されている非ＡＴモードに基づき抽選テーブルを取得する。

【０３９１】

第２終了時モード抽選において用いられる各抽選テーブルでは、それぞれ第１非ＡＴモード～第５非ＡＴモードに抽選値数が対応付けられており、第１非ＡＴモード＜第２非ＡＴモード＜第３非ＡＴモード＜第４非ＡＴモードの順に、遊技者にとって有利な非ＡＴモードの当選確率が高くなるように抽選値数が対応付けられている。また、第２終了時モード抽選において用いられる各抽選テーブルのうち、現在設定されている非ＡＴモードが第２非ＡＴモード～第４非ＡＴモードである場合に用いられる抽選テーブルは、開始時非ＡＴモード抽選において用いられる抽選テーブルよりも第３非ＡＴモード～第５非ＡＴモードのいずれかに当選する確率が高くなるように構成されている。

【０３９２】
なお、スロットマシン１では、第５非ＡＴモードが設定されている状態でＡＴ状態に演出状態が移行した場合には、必ずＡＴモードが設定される構成であり、第２終了時モード抽選が実行されないことから、第５非ＡＴモードである場合に対応する抽選テーブルについて有していない構成となっている。
【０３９３】
ＡＴ状態から非ＡＴ状態に移行し、かつ非ＡＴモードを設定した後、ＡＴ制御手段２００は、非ＡＴゲーム数カウンタに設定する初期値を決定する開始時非ＡＴゲーム数抽選を実行する。開始時非ＡＴゲーム数抽選において、ＡＴ制御手段２００は、特定ＡＴフラグがＯＦＦ状態である場合には、有利区間の開始時に実行する開始時非ＡＴゲーム数抽選と同様の処理を実行する。一方、ＡＴ制御手段２００は、特定ＡＴフラグがＯＮ状態である場合には、有利区間の開始時に実行する開始時非ＡＴゲーム数抽選で用いた抽選テーブルとは異なる抽選テーブルを用いて開始時非ＡＴゲーム数中抽選を実行する。
【０３９４】
特定ＡＴフラグがＯＮ状態である場合、第１非ＡＴモードが設定されている場合に用いられる抽選テーブルと、第２非ＡＴモードが設定されている場合に用いられる抽選テーブルと、では、値「６００」に略確実（例えば約９９．５％）に当選し、極稀（例えば約０．５％）に値「４００」に当選するようにそれぞれ構成されている。また、特定ＡＴフラグがＯＮ状態である場合、第３非ＡＴモードが設定されている場合に用いられる抽選テーブルと、第４非ＡＴモードが設定されている場合に用いられる抽選テーブルと、第５非ＡＴモードが設定されている場合に用いられる抽選テーブルと、では、値「４００」に高確率（例えば約８５％）に当選し、低確率（例えば約１５％）で値「６００」に当選するようにそれぞれ構成されている。
【０３９５】
また、ＡＴ状態から非ＡＴ状態に移行し、かつ非ＡＴモードを設定した後、ＡＴ制御手段２００は、有利区間を終了させるまでの遊技回数をカウントする有利区間終了ゲーム数カウンタ（不図示）に設定する初期値を決定する有利区間終了ゲーム数抽選を実行する。有利区間終了ゲーム数抽選において、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ制御データ記憶手段１９７に格納した非ＡＴモードを参照して対応する抽選テーブルを取得する。
【０３９６】
有利区間終了ゲーム数抽選において用いられる各抽選テーブルでは、設定されている非ＡＴモードに応じた値に抽選値数が対応付けられている、第１非ＡＴモードである場合に選択される抽選テーブルでは、値「５０」～値「１００」の範囲の値に抽選値数が対応付けられ、第１非ＡＴモードである場合に選択される抽選テーブルでは、値「５０」～値「１００」の範囲の値に抽選値数が対応付けられ、第２非ＡＴモードである場合に選択される抽選テーブルでは、値「１５０」～値「１９０」の範囲の値に抽選値数が対応付けられ、第３非ＡＴモード～第５非ＡＴモードである場合に選択される各抽選テーブルでは、値「７００」～値「７５０」の範囲の値に抽選値数が対応付けられている。
【０３９７】
ＡＴ制御手段２００は、有利区間終了ゲーム数抽選によって決定した値を有利区間終了ゲーム数カウンタの初期値として設定し、カウンタの更新に係る制御において、値「０」に向けて更新可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、有利区間終了ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」となった場合に、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。
【０３９８】
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、ＡＴ状態が終了し非ＡＴ状態が開始される場合において、設定されている非ＡＴモードが第１非ＡＴモード又は第２非ＡＴモードである場合には、非ＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」となる以前に有利区間終了ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」となり、非ＡＴゲーム数カ

ウンタの記憶値が値「０」になったことに基づくＡＴ状態への移行が行われることなく有利区間が終了する。

【０３９９】

また、スロットマシン１では、ＡＴ状態が終了し非ＡＴ状態が開始される場合において、設定されている非ＡＴモードが第３非ＡＴモード～第５非ＡＴモードである場合には、有利区間終了ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」となる以前に非ＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」となり、有利区間終了ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になったことに基づく所定の終了処理が実行されることなく非ＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になったことに基づくＡＴ状態への移行が実行される。

【０４００】

擬似ボーナス準備状態は、非ＡＴ状態において「ＡＴ状態への移行」が決定された場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス準備状態において、擬似ボーナス準備状態が継続する遊技回数を計数するカウンタである擬似ボーナス準備ゲーム数カウンタに初期値として値「８」をセットし、毎回の遊技の都度、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。

【０４０１】

擬似ボーナス準備状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、ＡＴモードを設定するか否かを決定するＡＴモード抽選を実行する。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴモード抽選において第１ＡＴモード～第４ＡＴモードのいずれかのＡＴモードを設定すると決定した場合（ＡＴモード設定条件成立）に、擬似ボーナス準備状態の終了後に移行する演出状態を擬似ボーナス状態からＡＴモード準備状態に変更する。

【０４０２】

ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス準備ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になり、かつＡＴモード抽選で第１ＡＴモード～第４ＡＴモードのいずれかのＡＴモードの設定に当選した場合には、演出状態を擬似ボーナス準備状態からＡＴモード準備状態に移行する。一方、ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス準備ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になり、かつＡＴモード設定条件が成立していない場合には、演出状態を擬似ボーナス準備状態から擬似ボーナス状態に移行する。

【０４０３】

ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス準備状態である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）を報知する入賞補助制御を実行可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス準備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５００に表示させる。また、擬似ボーナス準備状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％の確率（第１確率）で入賞補助制御を実行する。

【０４０４】

また、ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス準備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。

【０４０５】

擬似ボーナス状態は、擬似ボーナス準備状態においてＡＴモード設定条件が成立しなかった場合に開始される状態である。擬似ボーナス状態において、ＡＴ制御データ記憶手段１９７のＡＴゲーム数カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する初期値（３０ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、ＡＴゲーム数カウンタの記憶値を１ゲームに相

当する値「１」で減算するデクリメント更新を実行する。
【０４０６】
ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス状態を開始した遊技において、ＡＴモードを設定するか否かを決める抽選を実行する。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴモードを設定するか否かを決める抽選として、特定ＡＴフラグがＯＦＦ状態である場合、つまり、一連の有利区間における１回目の擬似ボーナス状態である場合と、一連の有利状態において少なくとも１回ＡＴモードが設定された場合と、には、ＡＴ開始時第１モード抽選を実行し、特定ＡＴフラグがＯＮ状態である場合、つまり、一連の有利区間において、前回有利状態に移行した際にＡＴモードが設定されなかった場合には、ＡＴ開始時第２モード抽選を実行する。ＡＴ開始時第１モード抽選及びＡＴ開始時第２モード抽選において、ＡＴ制御手段２００は、設定値記憶手段１９１に記憶されている設定値に基づき、抽選テーブルを選択するように構成されている。
【０４０７】
ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ開始時第１モード抽選又はＡＴ開始時第２モード抽選を実行し、ＡＴモードの設定の有無を決定し、ＡＴモードを設定すると決定した場合には、抽選により決定したＡＴモードをＡＴ制御データ記憶手段１９７に格納し、擬似ボーナス状態が終了した後に決定したＡＴモード準備状態を開始する。
【０４０８】
また、擬似ボーナス状態において、ＡＴ制御手段２００は、内部抽選手段１２０による内部抽選で当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、当選エリア「レア役」に当選した場合と、において、ＡＴモードが設定されていない場合にはＡＴモードを設定するか否かを決定するＡＴモード設定抽選を実行し、ＡＴ制御データ記憶手段１９７に第１ＡＴモード～第４ＡＴモードのいずれかが格納されている場合には、格納されているＡＴモードよりも遊技者にとって有利なＡＴモードに移行するか否かを抽選するＡＴモード移行抽選を実行する。
【０４０９】
ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ状態における毎回の遊技の実行の都度実行するデクリメント更新によってＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、ＡＴ制御データ記憶手段１９７を参照してＡＴモードが設定されているか否かを判定する。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ制御データ記憶手段１９７に第１ＡＴモード～第４ＡＴモードのいずれもが格納されておらず、ＡＴモードが設定されていないと判定した場合には、ＡＴモード設定条件が不成立であったと判定する。ＡＴ制御手段２００は、一連の有利状態において一度もＡＴモードが設定されていないと判定した場合には、特定ＡＴフラグをＯＮ状態にセットするとともに、演出状態を擬似ボーナス状態から非ＡＴ状態に移行する。なお、ＡＴ制御手段２００は、一連の有利状態において少なくとも１回ＡＴモードが設定されていた場合には、特定ＡＴフラグをＯＦＦ状態に維持したまま、演出状態を擬似ボーナス状態から非ＡＴ状態に移行する。
【０４１０】
一方、ＡＴ制御データ記憶手段１９７に第１ＡＴモード～第４ＡＴモードのいずれかが格納されていた場合、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴモード設定条件が成立したと判定し、演出状態を擬似ボーナス状態からＡＴモード準備状態に移行する。
【０４１１】
ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス状態である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）を報知する入賞補助制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス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５００に表示させる。また、擬似ボーナス状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％の確率（第１確率）で入賞補助制御を実行する。
【０４１２】

また、擬似ボーナス状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順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、擬似ボーナス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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１４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。

【０４１３】

ＡＴモード準備状態は、擬似ボーナス準備状態又は擬似ボーナス状態においてＡＴモード設定条件が成立した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴモード準備状態において、ＡＴモード準備状態が継続する遊技回数を計数するカウンタであるＡＴモード準備ゲーム数カウンタに初期値として値「８」をセットし、毎回の遊技の都度、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し、ＡＴモード準備ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、演出状態をＡＴモード準備状態から設定されているＡＴモードに演出状態を移行する。

【０４１４】

ＡＴモード準備状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、設定されているＡＴモードよりも有利なＡＴモードに移行するか否かを決定するＡＴモード移行抽選を実行する。

【０４１５】

ＡＴ制御手段２００は、ＡＴモード準備状態である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）を報知する入賞補助制御を実行可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、ＡＴモード準備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５００に表示させる。また、ＡＴモード準備状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％の確率（第１確率）で入賞補助制御を実行する。

【０４１６】

また、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴモード準備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。

【０４１７】

ＡＴモードは、ＡＴモード準備状態が終了した場合に移行される演出状態であり、第１ＡＴモード～第４ＡＴモードの４つのモードから構成されている。スロットマシン１では、第１ＡＴモード～第４ＡＴモードについて、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時においてＡＴ制御手段２００が入賞補助制御を実行する頻度に差を設けることで、各モードで遊技が実行される場合における純増枚数に差を設け、遊技者にとって有利な度合いに差が生じるように構成されている。

【０４１８】

第１ＡＴモード～第４ＡＴモードでは、遊技の実行の都度、ＡＴモードを終了し擬似ボーナス準備状態に演出状態を移行するか否かを決定するＡＴモード終了抽選が実行される。第１ＡＴモードでは、高確率（例えば９０％）で「ＡＴモードの終了」に当選し、低確率（例えば１０％）で「第１ＡＴモードの継続」に当選するＡＴモード終了抽選が実行され、第２ＡＴモードでは、第１モードにおけるＡＴモード終了抽選で「ＡＴモードの終了」に当選する確率よりも低いものの高確率（例えば７０％）で「ＡＴモードの終了」に当選し、「ＡＴモードの終了」に当選する確率よりも低確率（例えば３０％）で「第２ＡＴ

モードの継続」に当選するＡＴモード終了抽選が実行され、第３ＡＴモードでは、「ＡＴモードの終了」に当選する確率と、「第３ＡＴモードの継続」に当選する確率と、が略同確率のＡＴモード終了抽選が実行され、第４ＡＴモードでは、低確率（例えば３０％）で「ＡＴモードの終了」に当選し、高確率（例えば７０％）で「第４ＡＴモードの継続」に当選するＡＴモード終了抽選が実行される。

【０４１９】

また、第１ＡＴモード～第４ＡＴモードにおいて、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、演出状態を上乗せ特化状態に移行するか否かを決定する上乗せ特化移行抽選を実行する。ＡＴ制御手段２００は、上乗せ特化移行抽選において「上乗せ特化状態への移行」に当選した場合に、現在のＡＴモードに係る制御を中断し、演出状態をＡＴモードから上乗せ特化状態に移行する。

【０４２０】

第１ＡＴモードにおいて、ＡＴ制御手段２００は、純増枚数が約１．０枚となる頻度で、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時における入賞補助制御を実行するように構成されている。第２ＡＴモードにおいて、ＡＴ制御手段２００は、純増枚数が約２．０枚となる頻度で、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時における入賞補助制御を実行するように構成されている。第３ＡＴモードにおいて、ＡＴ制御手段２００は、純増枚数が約４．０枚となる頻度で、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時における入賞補助制御を実行するように構成されている。第４ＡＴモードにおいて、ＡＴ制御手段２００は、純増枚数が約６．０枚となる頻度、つまり１００％の確率で、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時における入賞補助制御を実行するように構成されている。

【０４２１】

ＡＴ制御手段２００は、第１ＡＴモード又は第２ＡＴモード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。

【０４２２】

また、第３ＡＴモード又は第４ＡＴモードにおいて、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順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、第３ＡＴモード又は第４ＡＴモード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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１４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。

【０４２３】

上乗せ特化状態は、ＡＴモードにおいて実行される上乗せ特化移行抽選で「上乗せ特化状態への移行」に当選した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、上乗せ特化状態における遊技の実行の都度、上乗せ特化状態を終了し中断しているＡＴモードに演出状態を移行するか否かを決定する上乗せ特化終了抽選が実行される。上乗せ特化状態では、低確率（例えば１０％）で「上乗せ特化状態の終了」に当選し、高確率（例えば９０％）で「上乗せ特化状態の継続」に当選する上乗せ特化終了抽選が実行される。

【０４２４】

上乗せ特化状態において、ＡＴ制御手段２００は、純増枚数が約６．０枚となる頻度、つまり１００％の確率で、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選

時における入賞補助制御を実行するように構成されている。
【０４２５】
　また、上乗せ特化状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順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、上乗せ特化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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１４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。
【０４２６】
　このように構成された場合、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、
　内部抽選を行う内部抽選手段と、
　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、
　前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、
　前記複数種類の当選態様には、第１当選態様（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、第２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、が含まれ、
　前記第１当選態様には、第１配当の小役（１枚役Ｄ）と、第２配当の小役（特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、
　前記第２当選態様には、第３配当の小役（ベルＡ～ベルＤ）と、第４配当の小役（１枚役Ａ～１枚役Ｃ）と、の重複当選が対応付けられ、
　前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、
　前記第３配当は、前記第４配当よりも高く、
　前記第１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、
　前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、
　前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、
　前記第２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正解打順が予め設定されており、
　前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順で操作された場合に、前記第３配当の小役が入賞可能であり、
　前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順とは異なる不正解打順で操作された場合に、前記第４配当の小役が入賞可能であり、
　前記補助遊技制御手段は、前記有利区間における前記補助遊技に係る状態として、通常状態と、有利状態と、を制御し、
　前記有利状態は、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であり、
　前記有利状態は、第１有利状態（擬似ボーナス状態、第４ＡＴモード、上乗せ特化状態）と、第２有利状態（第１ＡＴモード、第２ＡＴモード）と、を含み、
　前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を報知せず、
　前記補助遊技制御手段は、前記第１有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第１確率（１００％）で報知し、
　前記補助遊技制御手段は、前記第２有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第２確率（純増枚数１．０となる頻度、純増枚数２．０となる頻度）で報知し、

前記第１確率は、前記第２確率よりも高い確率であり、
前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第１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は、前記第１有利状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知せず、
前記補助遊技制御手段は、前記第２有利状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知する。
【０４２７】
このような構成により、スロットマシン１は、第１ＡＴモード及び第２ＡＴモードにおいて、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時に入賞補助制御を実行する確率を、擬似ボーナス状態、第４ＡＴモード及び上乗せ特化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」の当選時に入賞補助制御を実行する確率よりも低確率にするとともに、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時に１枚役Ｄが入賞可能となる設定打順を報知するように構成することで、第１ＡＴモード及び第２ＡＴモードにおけるメダルの獲得率の期待値の下限を引き下げた上で擬似ボーナス状態、第４ＡＴモード及び上乗せ特化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、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。
【０４２８】
なお、図２２に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態が擬似ボーナス準備状態である場合における当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時において、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行する確率について、１００％に限らず、１００％よりも低い確率であってもよく、また、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行しないように構成されていてもよい。また、ＡＴモード準備状態についても、略同様に、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行する確率について、１００％に限らず、１００％よりも低い確率であってもよく、また、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行しないように構成されていてもよい。つまり、スロットマシン１は、第２有利状態として擬似ボーナス準備状態及びＡＴモード準備状態を有していてもよい。
【０４２９】
また、図２２に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態が擬似ボーナス準備状態である場合における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、チャンス役又は１枚役Ｄを入賞可能にする設定打順を報知するように構成されているが、これに限らず、擬似ボーナス準備状態である場合における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、設定打順を報知しないことで、遊技者にストップボタンＢ１を第１停止操作する遊技を促し、１４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ように構成されていてもよい。また、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴモード準備状態についても、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、設定打順を報知しないように構成されていてもよい。また、ＡＴ制御手段２００は、第１ＡＴモードについても、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、設定打順を報知しないように構成されていてもよい。また、ＡＴ制御手段２００は、第２ＡＴモードについても、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、設定打順を報知しないように構成されていてもよい。
【０４３０】
つまり、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、
内部抽選を行う内部抽選手段と、
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、

前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、
前記複数種類の当選態様には、第１当選態様（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、第２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、が含まれ、
前記第１当選態様には、第１配当の小役（１枚役Ｄ）と、第２配当の小役（特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、
前記第２当選態様には、第３配当の小役（ベルＡ～ベルＤ）と、第４配当の小役（１枚役Ａ～１枚役Ｃ）と、の重複当選が対応付けられ、
前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、
前記第３配当は、前記第４配当よりも高く、
前記第１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、
前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、
前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、
前記第２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正解打順が予め設定されており、
前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順で操作された場合に、前記第３配当の小役が入賞可能であり、
前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順とは異なる不正解打順で操作された場合に、前記第４配当の小役が入賞可能であり、
前記補助遊技制御手段は、前記有利区間における前記補助遊技に係る状態として、通常状態と、有利状態と、を制御し、
前記有利状態は、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であり、
前記有利状態は、第１有利状態（擬似ボーナス状態、第４ＡＴモード、上乗せ特化状態）と、第２有利状態（第１ＡＴモード、第２ＡＴモード）と、を含み、
前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を報知せず、
前記補助遊技制御手段は、前記第１有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第１確率（１００％）で報知し、
前記補助遊技制御手段は、前記第２有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第２確率（純増枚数１．０となる頻度、純増枚数２．０となる頻度）で報知し、
前記第１確率は、前記第２確率よりも高い確率であり、
前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第１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は、前記第１有利状態又は前記第２有利状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知しない。

【０４３１】

このような構成により、スロットマシン１は、第１ＡＴモード及び第２ＡＴモードにおいて、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時に入賞補助制御を実行する確率を、擬似ボーナス状態、第４ＡＴモード及び上乗せ特化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」の当選時に入賞補助制御を実行する確率よりも低確率にするものの、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時に設定打順を報知しないように構成することで、第１ＡＴモード及び第２ＡＴモードにおいて１４枚の配当に設定された特殊小役を入賞可能にする非設定打順での遊技を遊技者に促すことができ、ＣＺＡＴ準備状態におけるメダルの獲得率の期待値の低下を抑制し、ベルＡ～ベルＤの入賞補助の実行確率が低確率であることでメダルが獲得しにくい第１ＡＴモード及び第２ＡＴモードに対する遊技者の不満を抑制することができる。

【０４３２】
図２３は、変形例のＡＴ制御手段２００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。なお、図２３に示す遊技機においては、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１００％の確率でベルＡ～ベルＤの入賞補助制御が実行され、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時に設定打順報知制御が実行されず特殊小役が入賞することで、１回の遊技において獲得できるメダルの枚数と投入するメダルの枚数との差分の平均値である純増枚数が約６．０枚となるように構成されている。
【０４３３】
スロットマシン１は、有利区間中においてＡＴ制御手段２００が制御可能な演出状態として、通常状態としての非ＡＴ状態と、非ＡＴ状態よりも遊技者にとって有利な有利状態としての擬似ボーナス準備状態、擬似ボーナス特化状態、第１擬似ボーナス状態、第２擬似ボーナス状態、第１ＡＴ状態及び第２ＡＴ状態と、を有している。
【０４３４】
非ＡＴ状態は、通常区間から有利区間に移行された場合と、ＡＴ状態の終了後に有利区間が継続する場合と、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、非ＡＴ状態において、非ＡＴ状態が継続する遊技回数を計数するカウンタである非ＡＴゲーム数カウンタに初期値として値「７００」をセットし、毎回の遊技の都度、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し、非ＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、演出状態を非ＡＴ状態から擬似ボーナス状態に移行する。
【０４３５】
また、ＡＴ制御手段２００は、内部抽選で当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選し、かつ１枚役Ｄが入賞した場合と、に、演出状態を擬似ボーナス特化状態に移行するか否かを決定する擬似ボーナス特化移行抽選を実行し、「擬似ボーナス特化状態への移行」に当選した場合に、演出状態を非ＡＴ状態から擬似ボーナス特化状態に移行する。
【０４３６】
また、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。
【０４３７】
擬似ボーナス準備状態は、非ＡＴ状態において非ＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合と、擬似ボーナス特化状態が終了した場合と、に移行される演出状態であり、擬似ボーナス状態への移行が確定されている演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス準備状態において、擬似ボーナス準備状態が継続する遊技回数を計数するカウンタである擬似ボーナス準備ゲーム数カウンタに初期値として値「１０」をセットし、毎回の遊技の都度、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。
【０４３８】
擬似ボーナス準備状態において、ＡＴ制御手段２００は、内部抽選の結果によらず、毎回の遊技の実行の都度、１セットの第２擬似ボーナス状態の実行を決定するか否かを抽選する第２擬似ボーナスストック抽選を実行する。また、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、他の当選エリアに当選した場合よりも「１セットの第２擬似ボーナス状態の実行」に当選する確率が高い抽選テーブルを取得して第２擬似ボーナスストック抽選を実行する。ＡＴ制

御手段２００は、第２擬似ボーナスストック抽選において「１セットの第２擬似ボーナス状態の実行」が決定された場合、ＡＴ制御手段２００は、実行が決定された第２擬似ボーナス状態に係る情報を記憶（ストック）する。

【０４３９】

ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス準備ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、擬似ボーナス準備状態を終了する。擬似ボーナス準備状態を終了する場合において、ＡＴ制御手段２００は、１セット以上の第２擬似ボーナス状態の実行に係る情報がストックされている場合には、演出状態を擬似ボーナス準備状態から第２擬似ボーナス状態に移行し、第２擬似ボーナス状態の実行に係る情報がストックされていない場合には、演出状態を擬似ボーナス準備状態から第１擬似ボーナス状態に移行する。

【０４４０】

ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス準備状態である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）を報知する入賞補助制御を実行可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス準備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５００に表示させる。また、擬似ボーナス準備状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％の確率（第１確率）で入賞補助制御を実行する。

【０４４１】

また、ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス準備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。

【０４４２】

擬似ボーナス特化状態は、非ＡＴ状態における擬似ボーナス特化移行抽選において「擬似ボーナス特化状態への移行」に当選した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス特化状態において、擬似ボーナス特化状態が継続する遊技回数を計数するカウンタである擬似ボーナス特化ゲーム数カウンタに初期値として値「５」をセットし、毎回の遊技の都度、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し、擬似ボーナス特化ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、演出状態を擬似ボーナス特化状態から擬似ボーナス準備状態に移行する。

【０４４３】

ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス特化状態を開始した場合に、１セットの第２擬似ボーナス状態の実行に係る情報のストックを決定する。また、擬似ボーナス特化状態において、ＡＴ制御手段２００は、内部抽選の結果によらず、毎回の遊技の実行の都度、擬似ボーナス準備状態で実行する第２擬似ボーナスストック抽選よりも高い確率で「１セットの第２擬似ボーナス状態の実行」に当選可能な第２擬似ボーナスストック特化抽選を実行する。また、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、他の当選エリアに当選した場合よりも「１セットの第２擬似ボーナス状態の実行」に当選する確率が高い抽選テーブルを取得して第２擬似ボーナスストック特化抽選を実行する。

【０４４４】

ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス特化状態である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）を報知する入賞補助制御を実行可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス特化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５００に表示させる。また、擬似

ボーナス特化状態において、ＡＴ制御手段２００は、純増枚数が約１．８枚となる頻度で、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時における入賞補助制御を実行するように構成されている。

【０４４５】

また、ＡＴ制御手段２００は、擬似ボーナス特化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。

【０４４６】

第１擬似ボーナス状態は、１セットの第２擬似ボーナス状態の実行に係る情報がストックされていない状態で、擬似ボーナス準備状態又は第２擬似ボーナス状態が終了した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、第１擬似ボーナス状態において、第１擬似ボーナス状態において投入されたメダルの枚数と払い出されたメダルの枚数との差分（差枚数）を計数するカウンタである第１擬似ボーナス差枚数カウンタに初期値として値「５０」をセットし、遊技の開始時に、規定投入数（３枚）に相当する値「３」を第１擬似ボーナス差枚数カウンタの記憶値に加算し、小役が入賞しメダルの払い出しが実行された場合に、払い出されていたメダルの枚数と同数で第１擬似ボーナス差枚数カウンタの記憶値を減算し、リプレイが入賞した場合には、規定投入数に相当する値「３」で第１擬似ボーナスカウンタの記憶値を減算する。

【０４４７】

ＡＴ制御手段２００は、内部抽選で当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、第２擬似ボーナスストック抽選を実行し、「１セットの第２擬似ボーナス状態の実行」に当選した場合には、第１擬似ボーナス状態の終了後に演出状態を第２擬似ボーナス状態に移行する。

【０４４８】

ＡＴ制御手段２００は、第１擬似ボーナス差枚数カウンタの記憶値が値「０」になり、かつ１セット以上の第２擬似ボーナス状態の実行に係る情報がストックされている場合には、演出状態を第１擬似ボーナス状態から第２擬似ボーナス状態に移行する。一方、ＡＴ制御手段２００は、第１擬似ボーナス差枚数カウンタの記憶値が値「０」になり、かつ第２擬似ボーナス状態の実行に係る情報がストックされていない場合には、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。

【０４４９】

ＡＴ制御手段２００は、第１擬似ボーナス状態である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）を報知する入賞補助制御を実行可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、第１擬似ボーナス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５００に表示させる。また、第１擬似ボーナス状態において、ＡＴ制御手段２００は、純増枚数が約１．８枚となる頻度で、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時における入賞補助制御を実行するように構成されている。

【０４５０】

また、ＡＴ制御手段２００は、第１擬似ボーナス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。
【０４５１】
第２擬似ボーナス状態は、１セット以上の第２擬似ボーナス状態がストックされている場合に実行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、第２擬似ボーナス状態において、第２擬似ボーナス状態における差枚数を計数するカウンタである第２擬似ボーナス差枚数カウンタに初期値として値「１５０」をセットし、遊技の開始時に、規定投入数（３枚）に相当する値「３」を第２擬似ボーナス差枚数カウンタの記憶値に加算し、小役が入賞しメダルの払い出しが実行された場合に、払い出されていたメダルの枚数と同数で第２擬似ボーナス差枚数カウンタの記憶値を減算し、リプレイが入賞した場合には、規定投入数に相当する値「３」で第２擬似ボーナスカウンタの記憶値を減算する。
【０４５２】
ＡＴ制御手段２００は、内部抽選で当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、演出状態を第１ＡＴ状態に移行するか否かを決定する第１ＡＴ抽選を実行し、「第１ＡＴ状態への移行」に当選した場合に、現在実行している１セットの第２擬似ボーナス状態が終了した後に演出状態を第２擬似ボーナス状態から第１ＡＴ状態に移行する。
【０４５３】
ＡＴ制御手段２００は、第２擬似ボーナス差枚数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、１セットの第２擬似ボーナス状態を終了する。１セットの第２擬似ボーナス状態を終了する場合において、ＡＴ制御手段２００は、第１ＡＴ抽選で「第１ＡＴ状態への移行」に当選していた場合には、演出状態を第２擬似ボーナス状態から第１ＡＴ状態に移行する。また、ＡＴ制御手段２００は、第１ＡＴ抽選で「第１ＡＴ状態への移行」に当選しておらず、かつ１セット以上の第２擬似ボーナス状態の実行に係る情報がストックされている場合には、第２擬似ボーナス差枚数カウンタの記憶値に初期値である値「１５０」をセットし、新たな１セットの第２擬似ボーナス状態を開始する。そして、ＡＴ制御手段２００は、第１ＡＴ抽選で「第１ＡＴ状態への移行」に当選しておらず、かつ第２擬似ボーナス状態の実行に係る情報がストックされていない場合には、演出状態を第２擬似ボーナス状態から第１擬似ボーナス状態に移行する。
【０４５４】
ＡＴ制御手段２００は、第２擬似ボーナス状態である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）を報知する入賞補助制御を実行可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、第１擬似ボーナス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５００に表示させる。また、第２擬似ボーナス状態において、ＡＴ制御手段２００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」に当選した場合に、１００％の確率（第１確率）で入賞補助制御を実行する。
【０４５５】
また、第２擬似ボーナス状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順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、第２擬似ボーナス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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１４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。
【０４５６】
第１ＡＴ状態は、第２擬似ボーナス状態において、第１ＡＴ状態への移行条件が成立した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、第１ＡＴ状態において、第１ＡＴ継続ゲーム数カウンタに初期値として値「３０」をセットし、毎回の遊技の都度、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。

【０４５７】
第１ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、内部抽選の結果によらず、毎回の遊技の実行の都度、第２ＡＴ状態に移行するか否かを決定する第２ＡＴ抽選を実行する。また、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、他の当選エリアに当選した場合よりも「第２ＡＴ状態への移行」に当選する確率が高い抽選テーブルを取得して第２ＡＴ抽選を実行する。
【０４５８】
ＡＴ制御手段２００は、第１ＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になるまでに第２ＡＴ抽選で「第２ＡＴ状態への移行」に当選した場合に、演出状態を第１ＡＴ状態から第２ＡＴ状態に移行する。一方、第１ＡＴゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になるまでに第２ＡＴ抽選で「第２ＡＴ状態への移行」に当選しなかった場合、ＡＴ制御手段２００は、第１ＡＴ状態を終了する。第１ＡＴ状態を終了する場合において、ＡＴ制御手段２００は、１セット以上の第２擬似ボーナス状態の実行に係る情報がストックされている場合には、演出状態を第１ＡＴ状態から第２擬似ボーナス状態に移行し、第２擬似ボーナス状態の実行に係る情報がストックされていない場合には、演出状態を第１ＡＴ状態から第１擬似ボーナス状態に移行する。
【０４５９】
ＡＴ制御手段２００は、第１ＡＴ状態である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）を報知する入賞補助制御を実行可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、第１ＡＴ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５００に表示させる。また、第１ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、純増枚数が約１．８枚となる頻度で、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時における入賞補助制御を実行するように構成されている。
【０４６０】
また、ＡＴ制御手段２００は、第１ＡＴ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。
【０４６１】
第２ＡＴ状態は、第１ＡＴ状態において、第２ＡＴ状態への移行条件が成立した場合に移行される演出状態である。ＡＴ制御手段２００は、第２ＡＴ状態において、第２ＡＴ継続ゲーム数カウンタに初期値として値「５」をセットし、毎回の遊技の都度、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し、第２ＡＴ継続ゲーム数カウンタの記憶値が値「０」になった場合に、演出状態を第２ＡＴ状態から第１ＡＴ状態に移行する。
【０４６２】
第２ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、内部抽選の結果によらず、毎回の遊技の実行の都度、１セット～５セットの第２擬似ボーナス状態の実行に係る情報をストックするか否かを決定するストック特化抽選を実行する。また、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合と、に、他の当選エリアに当選した場合よりも３セット～５セットの第２擬似ボーナス状態の実行に係る情報のストックに当選する確率が高い抽選テーブルを取得してストック特化抽選を実行する。
【０４６３】
ＡＴ制御手段２００は、第２ＡＴ状態である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）を報知する入賞補助制御を実行可能に構成されている。ＡＴ制御手段２００は、第１ＡＴ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５００に表示させる。また、第１ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、純増枚数が約４．５枚となる頻度で、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時における入賞補助制御を実行するように構成されている。

【０４６４】

また、第２ＡＴ状態において、ＡＴ制御手段２００は、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」に当選した場合に、設定打順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、第２ＡＴ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、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Ｂ１を第１停止操作する遊技が促され、１４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。

【０４６５】

このように構成された場合、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、

内部抽選を行う内部抽選手段と、

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、

前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、

前記複数種類の当選態様には、第１当選態様（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、第２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、が含まれ、

前記第１当選態様には、第１配当の小役（１枚役Ｄ）と、第２配当の小役（特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第２当選態様には、第３配当の小役（ベルＡ～ベルＤ）と、第４配当の小役（１枚役Ａ～１枚役Ｃ）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、

前記第３配当は、前記第４配当よりも高く、

前記第１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、

前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、

前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、

前記第２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正解打順が予め設定されており、

前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順で操作された場合に、前記第３配当の小役が入賞可能であり、

前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順とは異なる不正解打順で操作された場合に、前記第４配当の小役が入賞可能であり、

前記補助遊技制御手段は、前記有利区間における前記補助遊技に係る状態として、通常状態と、有利状態と、を制御し、

前記有利状態は、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であり、

前記有利状態は、第１有利状態（第２擬似ボーナス状態）と、第２有利状態（擬似ボーナス特化状態、第１擬似ボーナス状態、第１ＡＴ状態）と、を含み、

前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を報知せず、

前記補助遊技制御手段は、前記第１有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第１確率（１００％、純増枚数が６．０枚となる頻度）で報知し、
前記補助遊技制御手段は、前記第２有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第２確率（純増枚数が１．８枚となる頻度）で報知し、
前記第１確率は、前記第２確率よりも高い確率であり、
前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第１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は、前記第１有利状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知せず、
前記補助遊技制御手段は、前記第２有利状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知する。

【０４６６】

このような構成により、スロットマシン１は、擬似ボーナス特化状態、第１擬似ボーナス状態及び第１ＡＴ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」の当選時に入賞補助制御を実行する確率を、第２擬似ボーナス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」の当選時に入賞補助制御を実行する確率よりも低確率にするとともに、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時に１枚役Ｄが入賞可能となる設定打順を報知するように構成することで、擬似ボーナス特化状態、第１擬似ボーナス状態及び第１ＡＴ状態におけるメダルの獲得率の期待値の下限を引き下げた上で第２擬似ボーナス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、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。

【０４６７】

なお、図２３に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態が擬似ボーナス準備状態である場合における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、チャンス役又は１枚役Ｄを入賞可能にする設定打順を報知するように構成されているが、これに限らず、擬似ボーナス準備状態である場合における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、設定打順を報知しないことで、遊技者にストップボタンＢ１を第１停止操作する遊技を促し、１４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ように構成されていてもよい。つまり、スロットマシン１は、第１有利状態として、擬似ボーナス準備状態を有していてもよい。

【０４６８】

また、図２３に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態が擬似ボーナス準備状態である場合における当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル４」の当選時において、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行する確率について、１００％に限らず、１００％よりも低い確率であってもよく、また、ベルＡ～ベルＤの入賞補助制御を実行しないように構成されていてもよい。つまり、スロットマシン１は、第２有利状態として擬似ボーナス準備状態を有していてもよい。

【０４６９】

また、図２３に示した構成において、ＡＴ制御手段２００は、演出状態が擬似ボーナス特化状態である場合における当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、チャンス役又は１枚役Ｄを入賞可能にする設定打順を報知するように構成されているが、これに限らず、設定打順を報知しないように構成されていてもよい。また、ＡＴ制御手段２００は、第１擬似ボーナス状態についても、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、設定打順を報知しないように構成されていてもよい。また、ＡＴ制御手段２００は、第１ＡＴ状態についても、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャンス１２」の当選時において、設定打順を報知しないように構成されていてもよい。

【０４７０】

つまり、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、
内部抽選を行う内部抽選手段と、
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、
前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、
前記複数種類の当選態様には、第１当選態様（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、第２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、が含まれ、
前記第１当選態様には、第１配当の小役（１枚役Ｄ）と、第２配当の小役（特殊小役）と、の重複当選が対応付けられ、
前記第２当選態様には、第３配当の小役（ベルＡ～ベルＤ）と、第４配当の小役（１枚役Ａ～１枚役Ｃ）と、の重複当選が対応付けられ、
前記第１配当は、前記第２配当よりも低く、
前記第３配当は、前記第４配当よりも高く、
前記第１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、
前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順で操作された場合に、前記第１配当の小役が入賞可能であり、
前記第１当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記設定打順とは異なる非設定打順で操作された場合に、前記第２配当の小役が入賞可能であり、
前記第２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正解打順が予め設定されており、
前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順で操作された場合に、前記第３配当の小役が入賞可能であり、
前記第２当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記正解打順とは異なる不正解打順で操作された場合に、前記第４配当の小役が入賞可能であり、
前記補助遊技制御手段は、前記有利区間における前記補助遊技に係る状態として、通常状態と、有利状態と、を制御し、
前記有利状態は、前記通常状態よりも遊技者にとって有利な状態であり、
前記有利状態は、第１有利状態（第２擬似ボーナス状態）と、第２有利状態（擬似ボーナス特化状態、第１擬似ボーナス状態、第１ＡＴ状態）と、を含み、
前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を報知せず、
前記補助遊技制御手段は、前記第１有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第１確率で報知し、
前記補助遊技制御手段は、前記第２有利状態であり、かつ前記第２当選態様に当選した場合に、前記正解打順を第２確率で報知し、
前記第１確率は、前記第２確率よりも高い確率であり、
前記補助遊技制御手段は、前記通常状態であり、かつ前記第１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は、前記第１有利状態又は前記第２有利状態であり、かつ前記第１当選態様に当選した場合に、前記設定打順を報知しない。

【０４７１】

このような構成により、スロットマシン１は、擬似ボーナス特化状態、第１擬似ボーナス状態及び第１ＡＴ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」の当選時に入賞補助制御を実行する確率を、通常ＡＴ状態及び特定ＡＴ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」の当選時に入賞補助制御を実行する確率よりも低確率にするものの、当選エリア「打順チャンス１」～当選エリア「打順チャ

ンス１２」の当選時に設定打順を報知しないように構成することで、ＣＺＡＴ準備状態において１４枚の配当に設定された特殊小役を入賞可能にする非設定打順での遊技を遊技者に促すことができ、ＣＺＡＴ準備状態におけるメダルの獲得率の期待値の低下を抑制し、ベルＡ～ベルＤの入賞補助の実行確率が低確率であることでメダルが獲得しにくいＣＺＡＴ準備状態に対する遊技者の不満を抑制することができる。

【０４７２】

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。

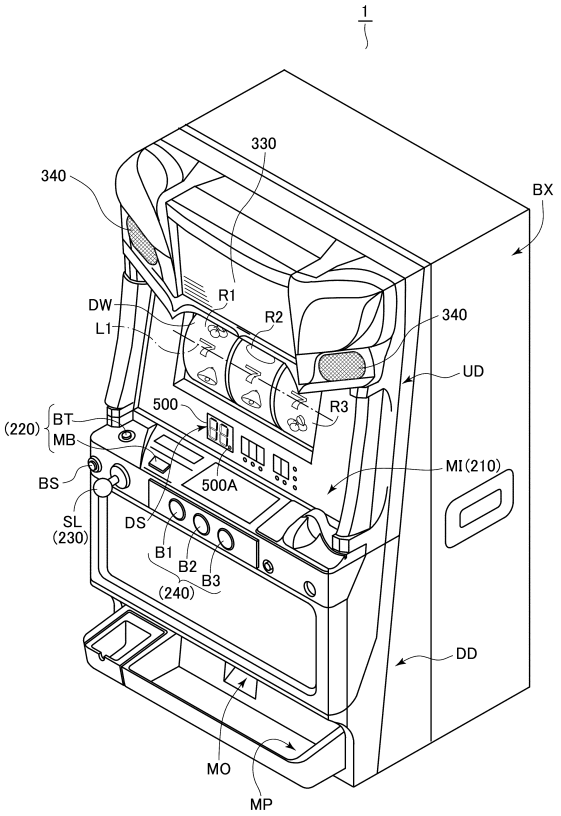
【符号の説明】

【０４７３】

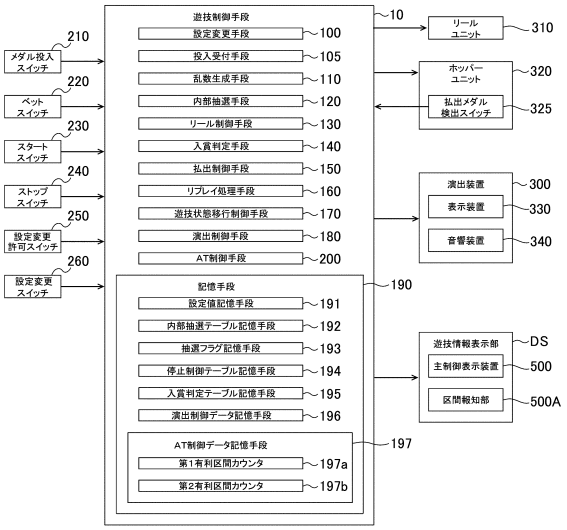
１　　スロットマシン（遊技機）
１２０　内部抽選手段
２００　ＡＴ制御手段（補助遊技制御手段）
Ｂ１　　ストップボタン
Ｂ２　　ストップボタン
Ｂ３　　ストップボタン
Ｒ１　　第１リール
Ｒ２　　第２リール
Ｒ３　　第３リール

【図面】

【図１】



【図２】



【図３】

役の種類	内部抽選テーブルA
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
ボーナス&小役	RBB&1枚役
ボーナス	RBB
リプレイ	通常リプレイ1
	通常リプレイ2
	レアリプレイ

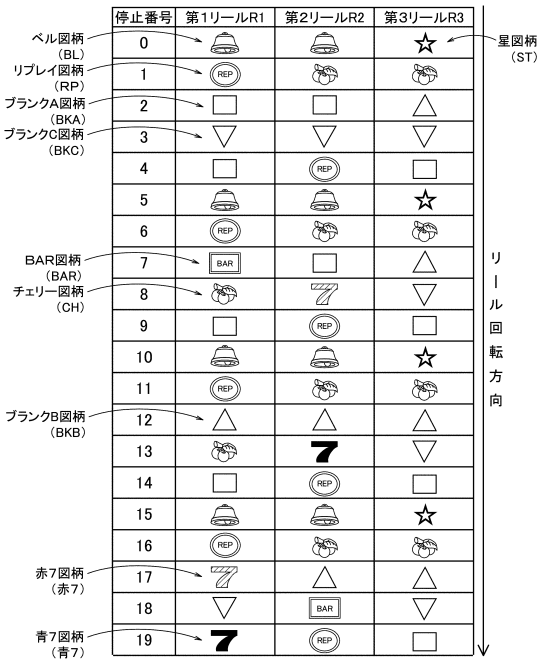
役の種類	内部抽選テーブルB
小役	打順ベル1
	打順ベル2
	打順ベル3
	打順ベル4
	打順チャンス1
	打順チャンス2
	打順チャンス3
	打順チャンス4
	打順チャンス5
	打順チャンス6
	打順チャンス7
	打順チャンス8
	打順チャンス9
	打順チャンス10
	打順チャンス11
	打順チャンス12
	レア役
	1枚役
リプレイ	通常リプレイ1
	通常リプレイ2
	レアリプレイ

役の種類	内部抽選テーブルC
小役	全小役
	全1枚役
不当選	ハズレ

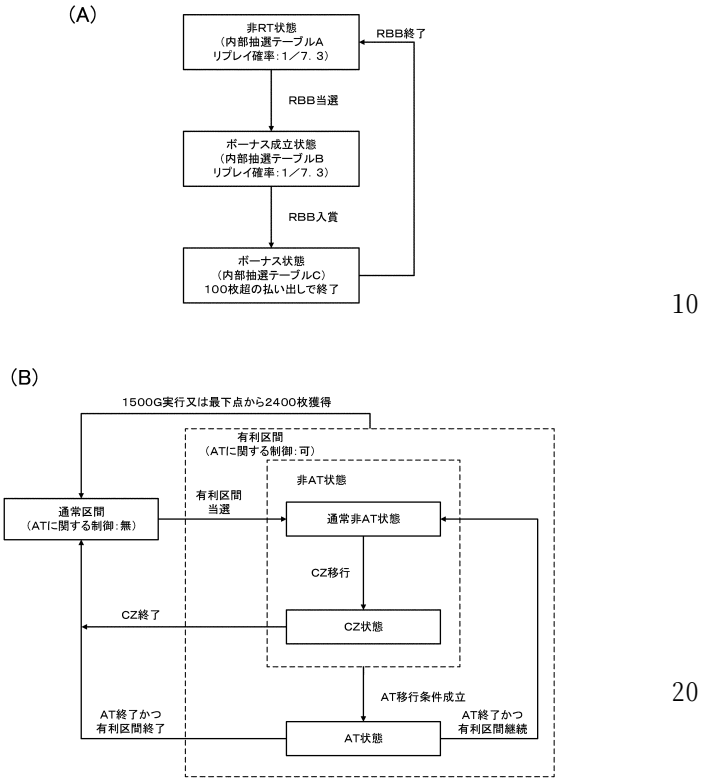
【図４】

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F、1枚役H
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】

非RT状態における打順小役当選時に入賞可能となる役

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベル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】

ボーナス成立状態における打順小役当選時に入賞可能となる役

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベル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

【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１０】

(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１１】

(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

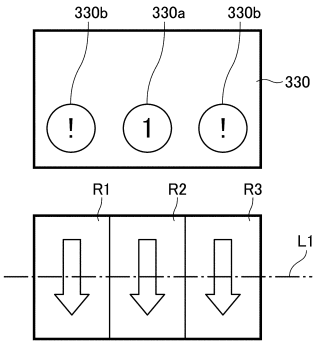
(C)ストップボタンB2が第1停止操作された場合

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１２】



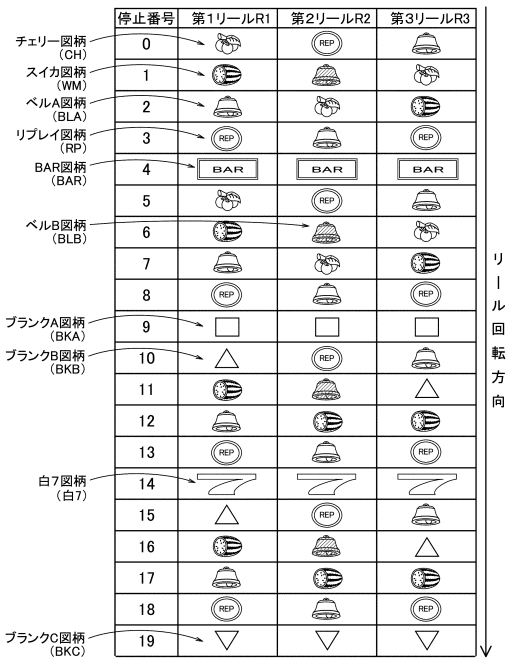
【図１３】

役	入賞図柄組合せ			配当
1枚役K	REP	REP	□	1
レア役	REP	REP ベル	☆	1
リプレイA	REP	REP	▽	–

【図１４】

当選エリア	抽選値数	当選確率	当選確率(合算)
打順ベル1	7368	1/8.8	1/2.2
打順ベル2	7368	1/8.8	
打順ベル3	7368	1/8.8	
打順ベル4	7368	1/8.8	
打順チャンス1	270	1/242.7	1/20.2
打順チャンス2	270	1/242.7	
打順チャンス3	270	1/242.7	
打順チャンス4	270	1/242.7	
打順チャンス5	270	1/242.7	
打順チャンス6	270	1/242.7	
打順チャンス7	270	1/242.7	
打順チャンス8	270	1/242.7	
打順チャンス9	270	1/242.7	
打順チャンス10	270	1/242.7	
打順チャンス11	270	1/242.7	
打順チャンス12	270	1/242.7	
レア役	48	1/1365.3	1/1365.3
1枚役	7935	1/8.3	1/8.3
通常リプレイ1	8800	1/7.4	1/7.3
通常リプレイ2	134	1/489.1	
レアリプレイ	48	1/1365.3	

【図１５】



【図１６】

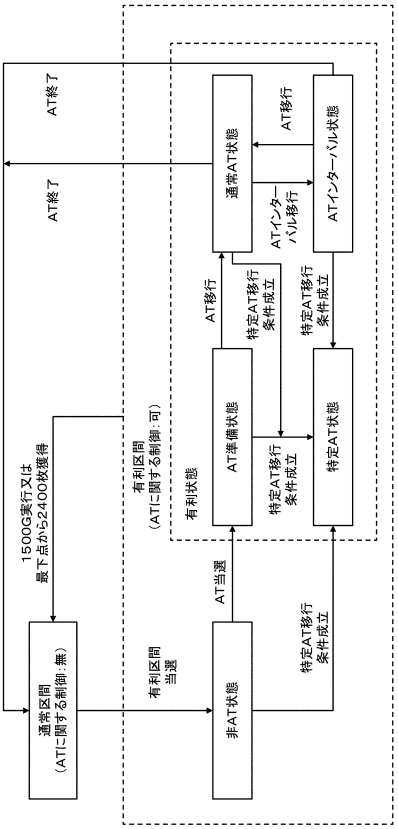
当選エリア	当選役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順チャンスA	チャンス役 特殊小役A 特殊小役B	チャンス役		特殊小役A＆特殊小役B (重複入賞)			
打順チャンスB	チャンス役 特殊小役A 特殊小役B 1枚役E	チャンス役		特殊小役A＆特殊小役B (重複入賞)			
打順チャンスC	チャンス役 特殊小役A 特殊小役B 1枚役F	チャンス役		特殊小役A＆特殊小役B (重複入賞)			

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

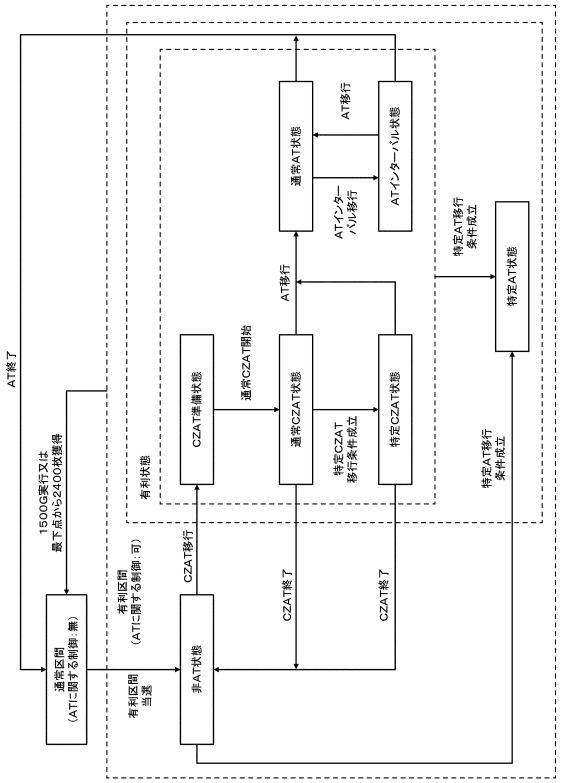
【図１７】

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

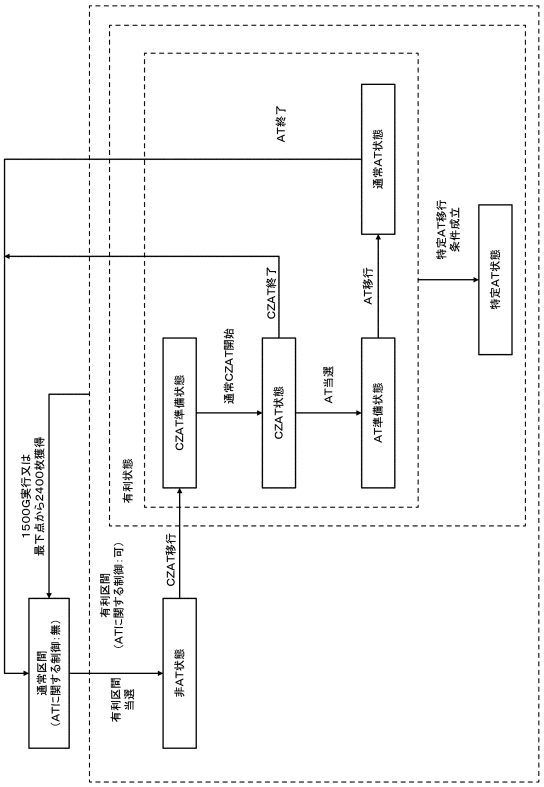
【図１８】



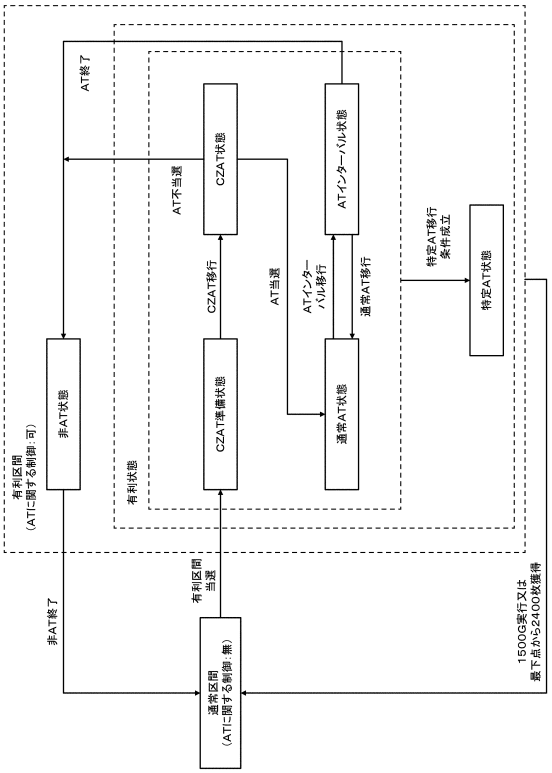
【図１９】



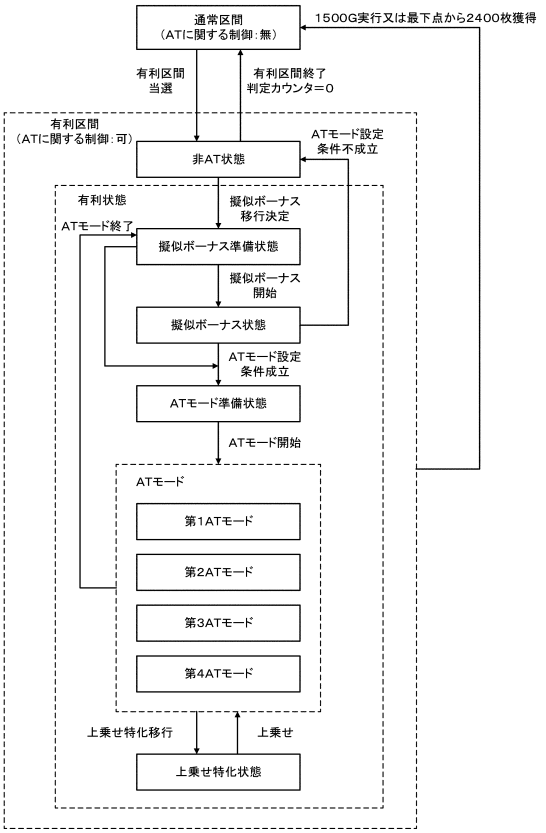
【図２０】



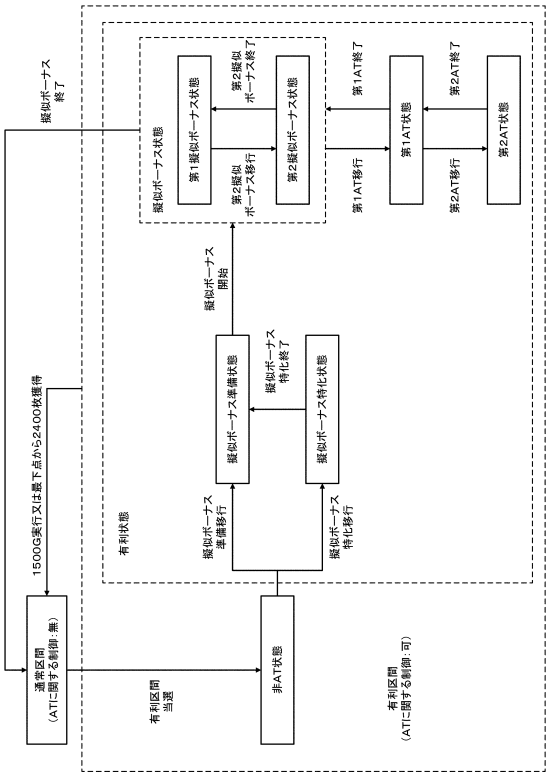
【図２１】


有利区間
（ATに関する制御：可）
非AT状態
有利状態
CZAT準備状態
CZAT状態
ATインターバル状態
通常AT状態
特定AT状態
AT終了
AT不当選
CZAT移行
AT当選
ATインターバル移行
通常AT移行
特定AT移行条件成立
非AT終了
有利区間当選
通常区間
（ATに関する制御：無）
1500G実行又は最下点から2400枚獲得

【図２２】


通常区間
（ATに関する制御：無）
1500G実行又は最下点から2400枚獲得
有利区間当選
有利区間終了判定カウンター0
有利区間
（ATに関する制御：可）
非AT状態
ATモード設定条件不成立
有利状態
擬似ボーナス移行決定
ATモード終了
擬似ボーナス準備状態
擬似ボーナス開始
擬似ボーナス状態
ATモード設定条件成立
ATモード準備状態
ATモード開始
ATモード
第1ATモード
第2ATモード
第3ATモード
第4ATモード
上乗せ特化移行
上乗せ
上乗せ特化状態

【図２３】


擬似ボーナス終了
擬似ボーナス状態
第1擬似ボーナス状態
第2擬似ボーナス状態
第2擬似ボーナス終了
第2擬似ボーナス移行
第1AT終了
第1AT状態
第2AT終了
第2AT状態
第1AT移行
第2AT移行
擬似ボーナス開始
擬似ボーナス準備状態
擬似ボーナス特化終了
擬似ボーナス特化状態
擬似ボーナス準備移行
擬似ボーナス特化移行
有利状態
1500G実行又は最下点から2400枚獲得
通常区間
（ATに関する制御：無）
非AT状態
有利区間当選
有利区間
（ATに関する制御：可）

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１９－０１３３８１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１４０５５４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１７３７７６（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－０８１１６６（ＪＰ，Ａ）
「ブラックラグーン３」，パチスロ必勝本 2018年3月，辰巳出版株式会社，2018年03月01日，p.72-74

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ５／０４