

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2022-67570
(P2022-67570A)

(43)公開日 令和4年5月6日(2022.5.6)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I
A 6 3 F 5/04 6 2 0

テーマコード (参考)
2 C 5 1 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全45頁)

(21)出願番号	特願2020-176350(P2020-176350)	(71)出願人	390031772
(22)出願日	令和2年10月20日(2020.10.20)		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
			特許業務法人近島国際特許事務所
		(72)発明者	古橋 直樹
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社オリンピア内
		Fターム(参考)	2C518 AA02 AA06 AC01 AC11 AD08 CA03 CA08

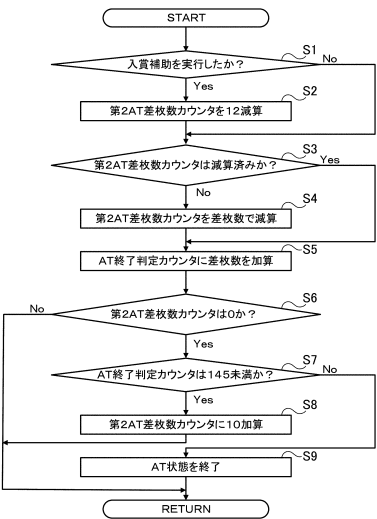
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制可能な遊技機を提供する。

【解決手段】AT制御手段は、有利区間における補助遊技に係る状態として、通常状態と、AT状態と、を制御する。AT状態は、入賞補助に従った遊技が実行される場合に、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態である。AT制御手段は、AT状態における差枚数を計数する。遊技機は、AT状態において、AT状態に設定された所定の終了条件が成立し、かつ差枚数が所定の差枚数未満である場合に、所定の差枚数以上になるまでAT状態を継続する。

【選択図】図16



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数のリールと、
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、
前記補助遊技制御手段は、特定役の入賞を補助可能な入賞補助を実行可能であり、
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 の状態と、第 2 の状態と、を制御し、
前記第 2 の状態は、前記入賞補助に従った遊技が実行される場合に、前記第 1 の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、遊技価値の払出数を投入数で減算した差枚数を前記第 2 の状態において計数し、
前記第 2 の状態には、所定の終了条件が設定され、
前記第 2 の状態において、前記所定の終了条件が成立し、かつ前記差枚数が所定の差枚数未満である場合に、前記所定の差枚数以上になるまで前記第 2 の状態を継続する、
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、役の入賞を補助する入賞補助演出を実行する演出状態として、アシストタイム状態（以下、アシストタイムを「AT」とも記載）に移行することによって、役の入賞確率を変動させ、遊技媒体を獲得しやすい遊技（補助遊技）を実行可能にすることができる構成が知られている（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2011 - 245157 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

ここで、近年、遊技機においては、補助遊技を実行可能な期間を、特定の期間（有利区間）に限定する制限を設けることで、過度な遊技価値の払い出しが実行され得ることを防ぐことが求められている。また、近年、遊技機においては、規定投入数よりも多い配当に設定された小役について、ストップボタンの操作順序及びストップボタンを操作するタイミングが適切な場合に入賞可能にすることで、通常遊技における遊技価値の獲得性能を抑制し、AT遊技において規定投入数よりも多い配当の小役の入賞補助を実行することで、AT遊技における遊技価値の獲得性能を高めるように構成されている。

【 0 0 0 6 】

このように構成される遊技機においては、補助遊技を実行可能な期間が有利区間に限られ、かつ入賞補助によって入賞確率が変動する小役を入賞させるために適切なタイミングでストップボタンを操作する必要があるため、1セットのAT状態で入賞補助を実行した際に、規定投入数よりも多い配当の小役を入賞できないタイミングでストップボタンを操作してしまうことが複数回生じた場合に、遊技者が遊技価値を獲得することができず、遊技者の遊技に対する興味が低下する虞がある。

【 0 0 0 7 】

そこで、本発明は、遊技者の遊技に対する興味の低下を抑制可能な遊技機を提供することを目的としている。

10

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

本発明は、複数のリールと、
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、
前記補助遊技制御手段は、特定役の入賞を補助可能な入賞補助を実行可能であり、
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の状態と、第2の状態と、を制御し、
前記第2の状態は、前記入賞補助に従った遊技が実行される場合に、前記第1の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、遊技価値の払出数を投入数で減算した差枚数を前記第2の状態において計数し、
前記第2の状態には、所定の終了条件が設定され、
前記第2の状態において、前記所定の終了条件が成立し、かつ前記差枚数が所定の差枚数未満である場合に、前記所定の差枚数以上になるまで前記第2の状態を継続する、ことを特徴とする。

20

【発明の効果】

【 0 0 0 9 】

本発明によれば、遊技者の遊技に対する興味の低下を抑制可能な遊技機を提供することができる。

30

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 0 】

【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における内部抽選で当選可能な当選エリアと、各当選エリアに含まれる当選役と、各当選エリアに対応付けられた抽選値数と、を示す図である。

【図4】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

【図5】本発明の実施形態の遊技機におけるベルA～ベルPの入賞図柄組合せと配当とを示す図である。

40

【図6】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、特殊ベル、特殊スリカ、1枚役A～1枚役Hの入賞図柄組合せと配当とを示す図である。

【図7】本発明の実施形態の遊技機における1枚役I～1枚役Pの入賞図柄組合せと配当とを示す図である。

【図8】本発明の実施形態の遊技機における1枚役Q～1枚役Vの入賞図柄組合せと配当とを示す図である。

【図9】(A)は、本発明の実施形態の遊技機における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。

50

【図 10】本発明の実施形態の遊技機において非 R T 状態における当選エリア「青 7 打順ベル 1」～当選エリア「青 7 打順ベル 8」、当選エリア「赤 7 打順ベル 1」～当選エリア「赤 7 打順ベル 8」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 11】本発明の実施形態の遊技機において非 R T 状態における当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」、当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 10」、当選エリア「打順特殊ベル 1」、当選エリア「打順特殊ベル 2」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 12】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当選エリア「青 7 打順ベル 1」～当選エリア「青 7 打順ベル 8」、当選エリア「赤 7 打順ベル 1」～当選エリア「赤 7 打順ベル 8」の当選時に各打順で入賞可能となる役を示す図である。

10

【図 13】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当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」、当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 10」、当選エリア「打順特殊ベル 1」、当選エリア「打順特殊ベル 2」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 14】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 10」に当選し、ストップボタン B 2、ストップボタン B 3 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 15】本発明の実施形態の遊技機において打順当選態様の当選時に主制御表示装置に表示される表示態様について説明する図である。

【図 16】本発明の実施形態の遊技機における A T 制御手段が第 2 A T 状態で実行するカウンタの更新に係る制御処理を示すフローチャートである。

20

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また、本実施形態で説明される構成のすべてが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【0012】

1. 遊技機の構成の概要

図 1 は、本発明の実施形態に係るスロットマシン 1 の外観構成を示す斜視図である。本実施形態のスロットマシン 1 は、いわゆる回胴式遊技機と呼ばれるもので、メダルを遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

30

【0013】

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

【0014】

図 1 に示す左リール R 1 ～右リール R 3 は、それぞれ外周面が一定の間隔で 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。

40

【0015】

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

【0016】

50

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

【 0 0 1 7 】

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

10

【 0 0 1 8 】

前面上扉 U D には、遊技情報表示部 D S が設けられている。遊技情報表示部 D S は、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係るストップボタン B 1、ストップボタン B 2、ストップボタン B 3 の押し方を示唆する情報の表示等の各種遊技情報が表示される。

【 0 0 1 9 】

20

遊技情報表示部 D S には、7 セグメント表示器から構成される主制御表示装置 5 0 0 が含まれており、規定投入数のメダルが投入されスタートレバー S L が操作された際に、今回の遊技で当選した役の情報である当選情報に基づき作成される制御信号である当選役コマンドに対応する表示である報知表示が表示され、報知表示の表示後左リール R 1 ~ 右リール R 3 が停止した際に、報知表示が終了するとともにメダルの払出数あるいは獲得数が表示される。本実施形態のスロットマシン 1 では、当選役コマンドに応じた表示態様で主制御表示装置 5 0 0 の各セグメントが点灯及び消灯する報知表示が実行される。

【 0 0 2 0 】

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

30

【 0 0 2 1 】

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

40

【 0 0 2 2 】

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

50

払い出す精算処理を実行し、メダル払出口 M O からメダル受け皿 M P へメダルを払い出す。

【 0 0 2 3 】

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

10

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

設定変更手段 1 0 0 は、記憶手段 1 9 0 の設定値記憶手段 1 9 1 に記憶されている設定値を変更する制御 (設定変更制御) を行う。設定変更手段 1 0 0 は、前面上扉 U D が開放された状態で設定変更許可スイッチ 2 5 0 が O N 状態となり設定変更を許可する状態である設定変更許可状態において、設定変更手段 1 0 0 は、電源装置に設けられている設定変更スイッチ 2 6 0 から出力される入力信号を受け付けるごとに、設定値記憶手段 1 9 1 に記憶されている設定値を設定 1 設定 2 ・ ・ ・ 設定 6 設定 1 ・ ・ ・ の順序で循環的に変動させる。また、スロットマシン 1 では、設定変更許可状態におけるスタートレバー S L の操作により作動するスタートスイッチ 2 3 0 からのスタート信号に基づいて設定値記憶手段 1 9 1 に記憶されている設定値を確定させて設定変更許可状態を終了する。本実施形態のスロットマシン 1 では、設定値記憶手段 1 9 1 において確定された設定値に応じて、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選で当選可能な当選エリアのうち一部の当選エリアの当選確率に変更される。つまり、設定変更手段 1 0 0 は、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選における役の当選確率を変更可能な値である設定値を変更可能に構成されている。

20

30

【 0 0 2 6 】

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

40

【 0 0 2 7 】

投入受付手段 1 0 5 は、メダルの投入を受け付ける投入受付期間内において、規定投入数 (3 枚) に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバー S L に対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。具体的には、メダル投入口 M I (図 1 参照) にメダルが投入されると、メダル投入スイッチ 2 1 0 が作動することに伴って、投入受付手段 1

50

05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。

【0028】

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の最初の押下が、遊技者による遊技の開始操作として受け付けられ、左リールR1～右リール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。

10

【0029】

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。

【0030】

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。

20

【0031】

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。

【0032】

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

30

【0033】

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

【0034】

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

40

【0035】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバーSLへ開始操作を実行することにより作動するスタートスイッチ230からスタート信号が出力されたことに基づいて、左リールR1～右リールR3の回転駆動を開始し左リールR1～右リールR3の回転態様を制御

50

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、左リール R1 ~ 右リール R3 の回転状態が、所定速度（例えば、約 80 rpm）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 に対応する左リール R1 ~ 右リール R3 の各リールを停止させる制御（リール停止制御）を行う。

【0036】

なお、以下の記載において、リール制御手段 130 によって左リール R1 ~ 右リール 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 をそれぞれ押下することについて、最初の押下を第 1 停止操作、2 番目の押下を第 2 停止操作、3 番目の押下を第 3 停止操作とも記載する。

【0037】

本実施形態のスロットマシン 1 では、左リール R1 ~ 右リール 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 190 ms が経過するまでに、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止するようになっている。ここで、ストップボタンの押下時点から 190 ms 以内に回転中のリールを停止させる場合、回転している各リールの停止位置は、各リールの直径及び回転速度より、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で 4 コマ分回転可能に構成されている。

【0038】

このため、本実施形態のスロットマシン 1 では、左リール R1 ~ 右リール 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。

【0039】

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。

【0040】

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。

【0041】

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

10

20

30

40

50

レイ、小役の入賞の有無を判定（以下、「入賞判定」と記載）できるように入賞判定テーブルが用意されている。なお、以下の記載において、役の入賞形態を示す図柄組合せを「入賞図柄組合せ」とも記載する。

【 0 0 4 2 】

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

10

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

ホッパーユニット 3 2 0 は、払出制御手段 1 5 0 によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット 3 2 0 には、メダルを 1 枚払い出すごとに作動する払出メダル検出スイッチ 3 2 5 が備えられている。払出制御手段 1 5 0 は、払出メダル検出スイッチ 3 2 5 からの入力信号に基づいて、ホッパーユニット 3 2 0 から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。なお、メダルのクレジットが許可されている場合には、ホッパーユニット 3 2 0 によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段 1 9 0 のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。

20

【 0 0 4 5 】

リプレイ処理手段 1 6 0 は、入賞判定手段 1 4 0 により有効ライン L 1 上に後述する複数種類のリプレイ役のうちいずれかのリプレイの入賞を示す図柄組合せが停止表示されたと判定され、リプレイが入賞した場合に、次の遊技に関してメダルの投入を要せずに遊技を実行可能にする準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち、本実施形態のスロットマシン 1 では、リプレイが入賞した場合、規定投入数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ライン L 1 を設定した状態で、次のスタートレバー S L に対する開始操作を待機する。

30

【 0 0 4 6 】

遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる処理と、ボーナスの作動及び終了に係る処理と、を行う。ここで、各遊技状態の移行条件は、1 つの条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうちいずれか 1 つの条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件のすべてが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

40

【 0 0 4 7 】

演出制御手段 1 8 0 は、演出制御データ記憶手段 1 9 6 に記憶されている演出データに基づいて、例えば、演出表示装置としての表示装置 3 3 0 を用いて行う画像、映像演出や、音響装置 3 4 0 を用いて行う音響演出等、遊技に関する演出に係る制御を行う。具体的には、メダルの投入、シングルベットボタン B T、マックスベットボタン M B、スタートレバー S L、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 に対する操作等への遊技者によるスロットマシン 1 の各構成の操作時や、遊技状態の変動等の遊技イベントの発生時に、ランプ及び L E D の点灯あるいは点滅、音響装置 3 4 0 からの音の出力、スタートスイッチ 2

50

30からスタート信号が出力された状態で左リールR1～右リールR3の回転開始を遅延させる左リールR1～右リール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。

【0048】

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

【0049】

本実施形態において、演出制御手段180は、AT制御手段200による入賞補助の実行時において、入賞補助で報知される内容（例えば、当選エリア「打順ベル1」の当選時に正解打順の報知等）を演出装置300を用いた演出によって報知する入賞補助演出を実行する。

【0050】

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

【0051】

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。

【0052】

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。

【0053】

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

10

20

30

40

50

メダルの払出数をメダルの投入数で減算した値（差枚数）を第２有利区間カウンタ１９７ｂに累積的に記録する差枚数更新処理を実行する。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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

【００５８】

２．本実施形態における遊技機が備える構成

次に、図３～図１６を参照して、本実施形態におけるスロットマシン１が備える各構成の詳細について説明する。

【００５９】

< 内部抽選の対象となる当選エリア >

図３は、本実施形態のスロットマシン１における内部抽選の対象となる当選エリアと、各当選エリアに対応付けられている当選番号及び当選役と、遊技状態のそれぞれにおいて各当選エリアに対応付けられた抽選値数と、を示す図である。

【００６０】

なお、本実施形態のスロットマシン１では、ボーナスとして、第１種特別役物に係る役物連続作動装置としてのレギュラービッグボーナス（以下、レギュラービッグボーナスを「ＲＢＢ」とも記載）を有している。また、スロットマシン１では、遊技状態移行制御手段１７０によって制御される遊技状態として、ＲＢＢが成立状態に設定されておらず、かつＲＢＢが作動していない一般中としての非ＲＴ状態と、ＲＢＢが成立状態に設定された場合に移行され、ＲＢＢが作動するまで内部でＲＢＢの成立状態が維持されているボーナス内部中（内部中）としてＲＢＢ成立状態と、ＲＢＢが作動した場合に移行され、ＲＢＢが

作動しているボーナス作動中（作動中）としてボーナス状態と、を有している。

【0061】

図3に示すように、本実施形態のスロットマシン1では、内部抽選の対象となる当選エリアとして、当選エリア「全小役」、当選エリア「全3枚役」、当選エリア「全1枚役」、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「青7打順ベル1」～当選エリア「青7打順ベル8」、当選エリア「赤7打順ベル1」～当選エリア「赤7打順ベル8」、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス10」、当選エリア「打順特殊ベル1」、当選エリア「打順特殊ベル2」、当選エリア「RBB&1枚役」、当選エリア「RBB&レア役1」、当選エリア「RBB&レア役2」及び当選エリア「RBB」を有しており、当選番号1番～当選番号45番の番号がそれぞれ対応付けられている。また、スロットマシン1では、内部抽選の結果として不当選（ハズレ）に当選番号0番が対応付けられている。

10

【0062】

ここで、「打順」とは、ストップボタンB1～ストップボタンB3に対して押下を実行する順番を意味する。また、以下の記載において、ストップボタンB1～ストップボタンB3が押下されるタイミングを「押下タイミング」とも記載する。

【0063】

内部抽選手段120は、乱数判定処理において、当選番号45番に対応付けられた当選エリアから当選番号0番に対応付けられた不当選に向かう順番で、各当選エリアの当否を決定していく。

20

【0064】

本実施形態のスロットマシン1では、内部抽選で当選した場合に入賞可能な小役として、ベルA～ベルP、チャンス役、特殊小役、特殊ベル、特殊スイカ、1枚役A～1枚役Vを有しており、内部抽選で当選可能なリプレイとして、リプレイAと、リプレイBと、を有している。各小役及び各リプレイは、それぞれ図3に示す組合せで各当選エリアに対応付けられている。

【0065】

また、図3に示すように、スロットマシン1では、ボーナスと小役とを含む当選エリアとして、当選エリア「RBB&1枚役」、当選エリア「RBB&レア役1」、当選エリア「RBB&レア役2」が設定され、ボーナスのみを含み当選エリアとして、当選エリア「RBB」が設定されている。

30

【0066】

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。

40

【0067】

<内部抽選テーブル>

本実施形態のスロットマシン1は、内部抽選手段120による内部抽選で用いられる抽選テーブルである内部抽選テーブルとして、非RT状態（一般中）で用いられる内部抽選テーブル（以下、内部抽選テーブルAと記載）と、ボーナス成立状態（内部中）で用いられる内部抽選テーブル（以下、内部抽選テーブルBと記載）と、ボーナス状態（作動中）で用いられる内部抽選テーブル（以下、内部抽選テーブルCと記載）と、を内部抽選テーブ

50

ル記憶手段 192 に記憶させている。内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル C の各内部抽選テーブルにおいては、図 3 に示すように、抽選の対象となる当選エリアに抽選値数が対応付けられている。

【0068】

< 乱数判定処理 >

本実施形態の内部抽選手段 120 は、乱数判定処理において、乱数生成手段 110 から取得した乱数を、内部抽選テーブル記憶手段 192 から取得した内部抽選テーブルにおいて各当選エリアに対応付けられている抽選値数で順次減算していき、減算した結果が負の値となった場合に、当該減算した抽選値数に対応する当選エリアに当選したと判定する。また、内部抽選手段 120 は、内部抽選テーブルに記憶されているすべての抽選値数で減算し終えた時点で減算した結果が正の値である場合、いずれの役にも当選しなかった不当選であると判定する。

10

【0069】

なお、本実施形態の乱数生成手段 110 は、内部抽選で用いる乱数として、0 ~ 65535 の計 65536 個の乱数を生成可能に構成されている。また、図 3 に示すように、内部抽選テーブル A においては、当選エリア「RBB」~ 当選エリア「通常リプレイ 1」に対応付けられている抽選値数の総数が 65536 となっており、内部抽選テーブル B においては、当選エリア「RBB & レア役 2」~ 当選エリア「通常リプレイ 1」に対応付けられている抽選値数の総数が 65536 となっているため、非 RT 状態又はボーナス成立状態における内部抽選においては、いずれかの役に当選し、不当選とならないように構成されている。

20

【0070】

< ボーナス当選判定処理 >

上述した通り、本実施形態の内部抽選手段 120 は、ボーナス成立状態において、当選エリア「RBB & 1 枚役」、当選エリア「RBB & レア役 1」、当選エリア「RBB & レア役 2」に抽選値数が設定されている。このため、内部抽選手段 120 は、遊技状態がボーナス成立状態である場合における内部抽選において、既に RBB が成立状態に設定されている状態で再度 RBB が当選してしまう可能性があることから、新たに当選した RBB を成立状態に設定しないために、乱数判定処理で当否を決定される当選エリアがボーナスを含む当選エリアであるか否かを判定するボーナス当選判定処理を実行するように構成されている。

30

【0071】

内部抽選手段 120 は、ボーナス当選判定処理において、乱数判定処理でボーナスを含む当選エリアが当否を決定される対象となると判定した場合、ボーナスを含む当選エリアが当選し、かつ遊技状態がボーナス成立状態である場合に、ボーナスを成立状態に設定する処理をスキップする処理を実行する。このようにして、スロットマシン 1 は、既に RBB が成立状態に設定されている状態で、新たな RBB が成立状態に設定されてしまうことを防いでいる。

【0072】

< 図柄の配列 >

図 4 は、本実施形態のスロットマシン 1 における左リール R1 ~ 右リール 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 4 に示すように、左リール R1 ~ 右リール R3 の外周面に、青 7 図柄「青 7」、赤 7 図柄「赤 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」及びブランク B 図柄「BKB」が配列されている。また、左リール R1 ~ 右リール R3 の周面には、それぞれ 20 コマの図柄が配列されている。

40

【0073】

図 4 に示すように、左リール R1 には、ベル A 図柄「BLA」が停止番号 1 番、停止番号 6 番、停止番号 11 番、停止番号 16 番のコマに配列されており、左リール R1 の図柄と

50

してベル A 図柄「B L A」が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合においては、ストップボタン B 1 の押下タイミングによらず左リール R 1 の上段にベル A 図柄「B L A」を停止表示可能に構成されている。

【 0 0 7 4 】

また、左リール R 1 には、リプレイ図柄「R P」が停止番号 2 番、停止番号 7 番、停止番号 1 2 番、停止番号 1 7 番のコマに配列されており、左リール R 1 の図柄としてリプレイ図柄「R P」が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合においては、ストップボタン B 1 の押下タイミングによらず左リール R 1 の上段にリプレイ図柄「R P」を停止表示可能に構成されている。

【 0 0 7 5 】

また、左リール R 1 には、スイカ図柄「W M」が停止番号 0 番、停止番号 5 番、停止番号 1 0 番、停止番号 1 5 番のコマに配列されており、左リール R 1 の図柄としてスイカ図柄「W M」が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合においては、ストップボタン B 1 の押下タイミングによらず左リール R 1 の上段にスイカ図柄「W M」を停止表示可能に構成されている。

【 0 0 7 6 】

中リール R 2 には、リプレイ図柄「R P」が停止番号 0 番、停止番号 5 番、停止番号 1 0 番、停止番号 1 5 番のコマに配列されており、中リール R 2 の図柄としてリプレイ図柄「R P」が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合においては、ストップボタン B 2 の押下タイミングによらず中リール R 2 の中段にリプレイ図柄「R P」を停止表示可能に構成されている。

【 0 0 7 7 】

また、中リール R 2 には、スイカ図柄「W M」が停止番号 4 番、停止番号 9 番、停止番号 1 4 番、停止番号 1 9 番のコマに配列されており、中リール R 2 の図柄としてスイカ図柄「W M」が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合においては、ストップボタン B 2 の押下タイミングによらず中リール R 2 の中段にスイカ図柄「W M」を停止表示可能に構成されている。

【 0 0 7 8 】

中リール R 2 には、ベル A 図柄「B L A」が停止番号 1 番、停止番号 6 番のコマに配列されており、中リール R 2 の図柄としてベル A 図柄「B L A」が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合においては、停止番号 1 0 番のリプレイ図柄「R P」～停止番号 1 番のベル A 図柄「B L A」の 1 0 コマが有効ライン L 1 上に表示されているタイミングでストップボタン B 2 が押下されることで、ベル A 図柄「B L A」を有効ライン L 1 上に表示可能となる。

【 0 0 7 9 】

なお、ベル A 図柄「B L A」を停止表示可能な範囲内には、停止番号 3 番に配列された青 7 図柄「青 7」の引き込み範囲が含まれており、中リール R 2 の図柄としてベル A 図柄「B L A」が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合において、青 7 図柄「青 7」を中リール R 2 の中段に停止表示すること狙った押下タイミングでストップボタン B 2 が押下されることで、ベル A 図柄「B L A」を有効ライン L 1 上に表示可能となる。

【 0 0 8 0 】

また、中リール R 2 には、ベル B 図柄「B L B」が停止番号 1 1 番、停止番号 1 6 番のコマに配列されており、中リール R 2 の図柄としてベル B 図柄「B L B」が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合においては、停止番号 0 番のリプレイ図柄「R P」、停止番号 1 9 番のスイカ図柄「W M」～停止番号 1 1 番のベル B 図柄「B L B」の 1 0 コマが有効ライン L 1 上に表示されているタイミングでストップボタン B 2 が押下されることで、ベル B 図柄「B L B」を有効ライン L 1 上に表示可能となる。

【 0 0 8 1 】

なお、ベル B 図柄「B L B」を停止表示可能な範囲内には、停止番号 1 3 番に配列された

10

20

30

40

50

赤 7 図柄「赤 7」の引き込み範囲が含まれており、中リール R 2 の図柄としてベル B 図柄「B L B」が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合において、赤 7 図柄「赤 7」を中リール R 2 の中段に停止表示すること狙った押下タイミングでストップボタン B 2 が押下されることで、ベル B 図柄「B L B」を有効ライン L 1 上に表示可能となる。

【 0 0 8 2 】

このように、中リール R 2 では、ベル A 図柄「B L A」とベル B 図柄「B L B」とは、有効ライン L 1 上に表示可能となる範囲が互いに重複せず、かつ、ベル A 図柄「B L A」を停止表示可能な範囲と、ベル B 図柄「B L B」を停止表示可能な範囲と、で中リール R 2 に配列されたすべての図柄を網羅していることから、中リール R 2 の図柄としてベル A 図柄「B L A」又はベル B 図柄「B L B」が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合においては、ストップボタン B 2 の押下タイミングによらず中リール R 2 の中段にベル A 図柄「B L A」又はベル B 図柄「B L B」を停止表示可能に構成されている。

10

【 0 0 8 3 】

右リール R 3 には、リプレイ図柄「R P」が停止番号 2 番、停止番号 7 番、停止番号 1 2 番、停止番号 1 7 番のコマに配列されており、右リール R 3 の図柄としてリプレイ図柄「R P」が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合においては、ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず右リール R 3 の下段にリプレイ図柄「R P」を停止表示可能に構成されている。

20

【 0 0 8 4 】

また、右リール R 3 には、スイカ図柄「W M」が停止番号 3 番、停止番号 8 番、停止番号 1 3 番、停止番号 1 8 番のコマに配列されており、右リール R 3 の図柄としてスイカ図柄「W M」が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合においては、ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず右リール R 3 の下段にスイカ図柄「W M」を停止表示可能に構成されている。

【 0 0 8 5 】

右リール R 3 には、ベル A 図柄「B L A」が停止番号 1 番、停止番号 6 番のコマに配列されており、右リール R 3 の図柄としてベル A 図柄「B L A」が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合においては、停止番号 1 0 番のチェリー図柄「C H」～停止番号 1 番のベル A 図柄「B L A」の 1 0 コマが有効ライン L 1 上に表示されているタイミングでストップボタン B 3 が押下されることで、ベル A 図柄「B L A」を有効ライン L 1 上に表示可能となる。

30

【 0 0 8 6 】

なお、ベル A 図柄「B L A」を停止表示可能な範囲内には、停止番号 5 番に配列された青 7 図柄「青 7」の引き込み範囲が含まれており、右リール R 3 の図柄としてベル A 図柄「B L A」が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合において、青 7 図柄「青 7」を右リール R 3 の下段に停止表示すること狙った押下タイミングでストップボタン B 3 が押下されることで、ベル A 図柄「B L A」を有効ライン L 1 上に表示可能となる。

40

【 0 0 8 7 】

また、右リール R 3 には、ベル B 図柄「B L B」が停止番号 1 1 番、停止番号 1 6 番のコマに配列されており、右リール R 3 の図柄としてベル B 図柄「B L B」が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合においては、停止番号 0 番の blanks A 図柄「B K A」、停止番号 1 9 番の blanks B 図柄「B K B」～停止番号 1 1 番のベル B 図柄「B L B」の 1 0 コマが有効ライン L 1 上に表示されているタイミングでストップボタン B 3 が押下されることで、ベル B 図柄「B L B」を有効ライン L 1 上に表示可能となる。

【 0 0 8 8 】

なお、ベル B 図柄「B L B」を停止表示可能な範囲内には、停止番号 1 5 番に配列された

50

赤 7 図柄「赤 7」の引き込み範囲が含まれており、右リール R 3 の図柄としてベル B 図柄「B L B」が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合において、赤 7 図柄「赤 7」を右リール R 3 の下段に停止表示すること狙った押下タイミングでストップボタン B 3 が押下されることで、ベル B 図柄「B L B」を有効ライン L 1 上に表示可能となる。

【 0 0 8 9 】

このように、右リール R 3 では、ベル A 図柄「B L A」とベル B 図柄「B L B」とは、有効ライン L 1 上に表示可能となる範囲が互いに重複せず、かつ、ベル A 図柄「B L A」を停止表示可能な範囲と、ベル B 図柄「B L B」を停止表示可能な範囲と、で右リール R 3 に配列されたすべての図柄を網羅していることから、右リール R 3 の図柄としてベル A 図柄「B L A」又はベル B 図柄「B L B」が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合においては、ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず右リール R 3 の下段にベル A 図柄「B L A」又はベル B 図柄「B L B」を停止表示可能に構成されている。

10

【 0 0 9 0 】

左リール R 1 ~ 右リール R 3 においては、青 7 図柄「青 7」、赤 7 図柄「赤 7」、チェリー図柄「C H」、ブランク A「B K A」、ブランク B 図柄「B K B」について、それぞれ 1 個 ~ 3 個の図柄が各リールに配列されており、青 7 図柄「青 7」、赤 7 図柄「赤 7」、チェリー図柄「C H」、ブランク A「B K A」、ブランク B 図柄「B K B」の各図柄が入賞図柄組合せとして設定された役を停止表示すると決定した場合においては、各図柄のそれぞれを有効ライン L 1 上に停止表示可能な引き込み範囲内でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下されることで、各図柄を有効ライン L 1 上に表示可能となる。

20

【 0 0 9 1 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、青 7 図柄「青 7」と、赤 7 図柄「赤 7」と、について、他の図柄よりも幅方向の長さが長い図柄から構成されており、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転時において、ベル A 図柄「B L A」やベル B 図柄「B L B」よりも視認性が高い図柄として構成されている。

【 0 0 9 2 】

< リール制御手段 >

本実施形態のスロットマシン 1 では、いずれの遊技状態である場合にも、リール停止制御において有効ライン L 1 上に停止させる役の優先順序が「リプレイ > 小役 > ボーナス」の順序で優先順位が定められている。つまり、リール制御手段 1 3 0 は、ボーナスと小役又はボーナスとリプレイが重複して当選している場合、ボーナスに優先して小役又はリプレイを入賞させる停止制御を実行する。

30

【 0 0 9 3 】

また、本実施形態のリール制御手段 1 3 0 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 10」に当選し、リール停止制御を実行する場合において、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下タイミングによって個数優先制御と枚数優先制御とのいずれの制御を実行するかを決定するように構成されている。遊技状態がボーナス成立状態である状態での当選エリア「打順チャンス 1」~ 当選エリア「打順チャンス 10」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。

40

【 0 0 9 4 】

< 小役の入賞図柄組合せと配当 >

図 5 ~ 図 8 は、本実施形態のスロットマシン 1 が有する小役の入賞図柄組合せと、各小役に設定された配当と、を示す図である。図 5 に示すように、ベル A の入賞図柄組合せは「B A R (C H) - B L A - W M」から構成されており、ベル A が入賞した際に、左リール R 1 の下段と、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の上段と、の一行にベル A 図柄「B L A」又はベル B 図柄「B L B」が停止表示されるように構成されている。

【 0 0 9 5 】

50

ベル B の入賞図柄組合せは「WM - B L A - R P」から構成されており、ベル B が入賞した際に、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の中段の一行にベル A 図柄「B L A」又はベル B 図柄「B L B」が停止表示されるように構成されている。

【0096】

ベル C の入賞図柄組合せは「WM - B L A (B L B) - B L A」から構成されており、ベル C が入賞した際に、左リール R 1、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の下段と、にベル A 図柄「B L A」又はベル B 図柄「B L B」が停止表示されるように構成されている。

【0097】

ベル D の入賞図柄組合せは「B A R (C H) - R P - B L A」から構成されており、ベル D が入賞した際に、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の下段の一行にベル A 図柄「B L A」又はベル B 図柄「B L B」が停止表示されるように構成されている。

【0098】

ベル E の入賞図柄組合せは「B A R (C H) - B L B - W M」から構成されており、ベル E が入賞した際に、左リール R 1 の下段と、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の上段と、の一行にベル A 図柄「B L A」又はベル B 図柄「B L B」が停止表示されるように構成されている。

【0099】

つまり、スロットマシン 1 では、ベル A が入賞した場合と、ベル E が入賞した場合と、のいずれの場合にも、左リール R 1 の下段と、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の上段と、の一行にベル A 図柄「B L A」又はベル B 図柄「B L B」が停止表示されるように構成されている。また、ベル A の入賞図柄組合せとベル E の入賞図柄組合せとは、左リール R 1 の図柄と右リール R 3 の図柄について、ストップボタン B 1、ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示可能に構成されている。

【0100】

そして、ベル A とベル E とは、中リール R 2 において、ベル A 図柄「B L A」の配列された位置と、ベル B 図柄「B L B」が配列された位置と、が、上述したようにそれぞれ引き込み範囲の重複がない位置となっていることから、入賞可能にするストップボタン B 2 の押下タイミングが、それぞれ異なる押下タイミングとなるように構成されている。

【0101】

ベル F の入賞図柄組合せは「WM - B L B - R P」から構成されており、ベル F が入賞した際に、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の中段の一行にベル A 図柄「B L A」又はベル B 図柄「B L B」が停止表示されるように構成されている。

【0102】

つまり、スロットマシン 1 では、ベル B が入賞した場合と、ベル F が入賞した場合と、のいずれの場合にも、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の中段の一行にベル A 図柄「B L A」又はベル B 図柄「B L B」が停止表示されるように構成されている。また、ベル B の入賞図柄組合せとベル F の入賞図柄組合せとは、左リール R 1 の図柄と右リール R 3 の図柄について、ストップボタン B 1、ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示可能に構成されている。

【0103】

そして、ベル B とベル F とは、中リール R 2 において、ベル A 図柄「B L A」の配列された位置と、ベル B 図柄「B L B」が配列された位置と、が、上述したようにそれぞれ引き込み範囲の重複がない位置となっていることから、入賞可能にするストップボタン B 2 の押下タイミングが、それぞれ異なる押下タイミングとなるように構成されている。

【0104】

ベル G の入賞図柄組合せは「WM - B L A (B L B) - B L B」から構成されており、ベル G が入賞した際に、左リール R 1、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の下段と、にベル A 図柄「B L A」又はベル B 図柄「B L B」が停止表示されるように構成されている。

10

20

30

40

50

【 0 1 0 5 】

つまり、スロットマシン 1 では、ベル C が入賞した場合と、ベル G が入賞した場合と、のいずれの場合にも、左リール R 1、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の下段と、にベル A 図柄「 B L A 」又はベル B 図柄「 B L B 」が停止表示されるように構成されている。また、ベル C の入賞図柄組合せとベル G の入賞図柄組合せとは、左リール R 1 の図柄と中リール R 2 の図柄について、ストップボタン B 1、ストップボタン B 2 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示可能に構成されている。

【 0 1 0 6 】

そして、ベル C とベル G とは、右リール R 3 において、ベル A 図柄「 B L A 」の配列された位置と、ベル B 図柄「 B L B 」が配列された位置と、が、上述したようにそれぞれ引き込み範囲の重複がない位置となっていることから、入賞可能にするストップボタン B 3 の押下タイミングが、それぞれ異なる押下タイミングとなるように構成されている。

10

【 0 1 0 7 】

ベル H の入賞図柄組合せは「 B A R (C H) - R P - B L B 」から構成されており、ベル H が入賞した際に、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の下段の一行にベル A 図柄「 B L A 」又はベル B 図柄「 B L B 」が停止表示されるように構成されている。

【 0 1 0 8 】

つまり、スロットマシン 1 では、ベル D が入賞した場合と、ベル H が入賞した場合と、のいずれの場合にも、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の下段の一行にベル A 図柄「 B L A 」又はベル B 図柄「 B L B 」が停止表示されるように構成されている。また、ベル D の入賞図柄組合せとベル H の入賞図柄組合せとは、左リール R 1 の図柄と中リール R 2 の図柄について、ストップボタン B 1、ストップボタン B 2 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示可能に構成されている。

20

【 0 1 0 9 】

そして、ベル D とベル H とは、右リール R 3 において、ベル A 図柄「 B L A 」の配列された位置と、ベル B 図柄「 B L B 」が配列された位置と、が、上述したようにそれぞれ引き込み範囲の重複がない位置となっていることから、入賞可能にするストップボタン B 3 の押下タイミングが、それぞれ異なる押下タイミングとなるように構成されている。

【 0 1 1 0 】

ベル I の入賞図柄組合せは「 B L A - B L A - W M 」から構成されており、ベル I が入賞した際に、左リール R 1 の上段と、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の上段と、にベル A 図柄「 B L A 」又はベル B 図柄「 B L B 」が停止表示されるように構成されている。

30

【 0 1 1 1 】

ベル J の入賞図柄組合せは「 W M - B L A - W M 」から構成されており、ベル J が入賞した際に、左リール R 1、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の上段と、にベル A 図柄「 B L A 」又はベル B 図柄「 B L B 」が停止表示されるように構成されている。

【 0 1 1 2 】

ベル K の入賞図柄組合せは「 B L A - B L A (B L B) - B L A 」から構成されており、ベル K が入賞した際に、左リール R 1 の上段と、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の下段と、の一行にベル A 図柄「 B L A 」又はベル B 図柄「 B L B 」が停止表示されるように構成されている。

40

【 0 1 1 3 】

ベル L の入賞図柄組合せは「 B A R (C H) - B L A (B L B) - B L A 」から構成されており、ベル L が入賞した際に、左リール R 1 の下段と、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の下段と、にベル A 図柄「 B L A 」又はベル B 図柄「 B L B 」が停止表示されるように構成されている。

【 0 1 1 4 】

ベル M の入賞図柄組合せは「 B L A - B L B - W M 」から構成されており、ベル M が入賞した際に、左リール R 1 の上段と、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の上段と、にベル A 図柄「 B L A 」又はベル B 図柄「 B L B 」が停止表示されるように構成されている。

50

【 0 1 1 5 】

つまり、スロットマシン 1 では、ベル I が入賞した場合と、ベル M が入賞した場合と、のいずれの場合にも、左リール R 1 の上段と、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の上段と、にベル A 図柄「 B L A 」又はベル B 図柄「 B L B 」が停止表示されるように構成されている。また、ベル I の入賞図柄組合せとベル M の入賞図柄組合せとは、左リール R 1 の図柄と右リール R 3 の図柄について、ストップボタン B 1、ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示可能に構成されている。

【 0 1 1 6 】

そして、ベル I とベル M とは、中リール R 2 において、ベル A 図柄「 B L A 」の配列された位置と、ベル B 図柄「 B L B 」が配列された位置と、が、上述したようにそれぞれ引き込み範囲の重複がない位置となっていることから、入賞可能にするストップボタン B 2 の押下タイミングが、それぞれ異なる押下タイミングとなるように構成されている。

10

【 0 1 1 7 】

ベル N の入賞図柄組合せは「 W M - B L B - W M 」から構成されており、ベル N が入賞した際に、左リール R 1、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の上段と、にベル A 図柄「 B L A 」又はベル B 図柄「 B L B 」が停止表示されるように構成されている。

【 0 1 1 8 】

つまり、スロットマシン 1 では、ベル J が入賞した場合と、ベル N が入賞した場合と、のいずれの場合にも、左リール R 1、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の上段と、にベル A 図柄「 B L A 」又はベル B 図柄「 B L B 」が停止表示されるように構成されている。また、ベル J の入賞図柄組合せとベル N の入賞図柄組合せとは、左リール R 1 の図柄と右リール R 3 の図柄について、ストップボタン B 1、ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示可能に構成されている。

20

【 0 1 1 9 】

そして、ベル J とベル N とは、中リール R 2 において、ベル A 図柄「 B L A 」の配列された位置と、ベル B 図柄「 B L B 」が配列された位置と、が、上述したようにそれぞれ引き込み範囲の重複がない位置となっていることから、入賞可能にするストップボタン B 2 の押下タイミングが、それぞれ異なる押下タイミングとなるように構成されている。

【 0 1 2 0 】

ベル O の入賞図柄組合せは「 B L A - B L A (B L B) - B L B 」から構成されており、ベル O が入賞した際に、左リール R 1 の上段と、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の下段と、の一行にベル A 図柄「 B L A 」又はベル B 図柄「 B L B 」が停止表示されるように構成されている。

30

【 0 1 2 1 】

つまり、スロットマシン 1 では、ベル K が入賞した場合と、ベル O が入賞した場合と、のいずれの場合にも、左リール R 1 の上段と、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の下段と、の一行にベル A 図柄「 B L A 」又はベル B 図柄「 B L B 」が停止表示されるように構成されている。また、ベル K の入賞図柄組合せとベル O の入賞図柄組合せとは、左リール R 1 の図柄と中リール R 2 の図柄について、ストップボタン B 1、ストップボタン B 2 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示可能に構成されている。

40

【 0 1 2 2 】

そして、ベル K とベル O とは、右リール R 3 において、ベル A 図柄「 B L A 」の配列された位置と、ベル B 図柄「 B L B 」が配列された位置と、が、上述したようにそれぞれ引き込み範囲の重複がない位置となっていることから、入賞可能にするストップボタン B 3 の押下タイミングが、それぞれ異なる押下タイミングとなるように構成されている。

【 0 1 2 3 】

ベル P の入賞図柄組合せは「 B A R (C H) - B L A (B L B) - B L B 」から構成されており、ベル P が入賞した際に、左リール R 1 の下段と、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の下段と、にベル A 図柄「 B L A 」又はベル B 図柄「 B L B 」が停止表示されるように構成されている。

50

【 0 1 2 4 】

つまり、スロットマシン 1 では、ベル L が入賞した場合と、ベル P が入賞した場合と、のいずれの場合にも、左リール R 1 の下段と、中リール R 2 の中段と、右リール R 3 の下段と、にベル A 図柄「 B L A 」又はベル B 図柄「 B L B 」が停止表示されるように構成されている。また、ベル L の入賞図柄組合せとベル P の入賞図柄組合せとは、左リール R 1 の図柄と中リール R 2 の図柄について、ストップボタン B 1、ストップボタン B 2 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示可能に構成されている。

【 0 1 2 5 】

そして、ベル L とベル P とは、右リール R 3 において、ベル A 図柄「 B L A 」の配列された位置と、ベル B 図柄「 B L B 」が配列された位置と、が、上述したようにそれぞれ引き込み範囲の重複がない位置となっていることから、入賞可能にするストップボタン B 3 の押下タイミングが、それぞれ異なる押下タイミングとなるように構成されている。

10

【 0 1 2 6 】

チャンス役、特殊小役、特殊ベル、特殊スイカ、1 枚役 A ~ 1 枚役 V の入賞図柄組合せは、図 6 ~ 図 8 に示す入賞図柄組合せからそれぞれ構成されている。チャンス役と、特殊小役と、特殊ベルと、は、有効ライン L 1 上に優先的に表示する小役に設定されたリール停止制御が行われる場合において、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず停止表示可能となる図柄から入賞図柄組合せが構成されている。特殊スイカは、ストップボタン B 2 の押下タイミングが青 7 図柄「 青 7 」、赤 7 図柄「 赤 7 」又はブランク A 図柄「 B K A 」を中リール R 2 の中段に停止表示可能な押下タイミングである場合に入賞可能となるように構成されている。

20

【 0 1 2 7 】

ベル A ~ ベル P 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 (1 5 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 (1 4 枚) に設定されている。また、特殊ベル及び特殊スイカの配当は、規定投入数と同数の払出数 (3 枚) に設定されている。そして、1 枚役 A ~ 1 枚役 V 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。

【 0 1 2 8 】

< 遊技状態移行制御手段 >

30

図 9 (A) は、本実施形態の遊技状態移行制御手段 1 7 0 が実行する遊技状態の移行に係る制御において、各遊技状態から移行可能な遊技状態を示す状態遷移図である。

【 0 1 2 9 】

図 9 (A) に示すように、非 R T 状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態 (初期遊技状態、通常遊技状態) であり、ボーナスが作動及び成立していない非ボーナス状態となっている。非 R T 状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、図 3 に示したように、リプレイの当選確率が $8978 / 65536$ (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内部抽選手段 1 2 0 に実行させる。

【 0 1 3 0 】

ボーナス成立状態は、非 R T 状態における内部抽選で当選エリア「 R B B 」、当選エリア「 R B B & 1 枚役」、当選エリア「 R B B & レア役 1 」、当選エリア「 R B B & レア役 2 」のいずれかに当選し、R B B が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態である。ボーナス成立状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、図 3 に示したように、リプレイの当選確率が $8982 / 65536$ (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内部抽選手段 1 2 0 に実行させる。

40

【 0 1 3 1 】

ボーナス状態は、R B B が入賞し R B B が作動することで移行される遊技状態である。ボーナス状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、払い出されたメダルの合計数によって作動している R B B の終了条件が成立したかを判定し、予め定められた所定の払出数 (例えば、8 3 枚) を超えるメダルが払い出された場合に、R B B の作動を終了させるこ

50

とでボーナス状態を終了させて、遊技状態を非ボーナス状態である非 R T 状態へ移行させる。ボーナス状態において、遊技状態移行制御手段 170 は、内部抽選手段 120 に内部抽選テーブル C を用いた内部抽選を実行させる。

【0132】

図 3 に示すように、内部抽選テーブル C では、ベル A ~ ベル P、チャンス役、特殊小役、特殊ベル、特殊スイカ、1 枚役 A ~ 1 枚役 V のすべての小役に当選する当選エリア「全小役」と、特殊ベル、特殊スイカの配当が 3 枚に設定された小役のすべてに当選する当選エリア「全 3 枚役」と、1 枚役 A ~ 1 枚役 V の配当が 1 枚に設定されたすべての小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。

【0133】

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」、当選エリア「全 3 枚役」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、 $3000 / 65536$ (約 $1 / 21.8$) の確率に設定されており、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「青 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「青 7 打順ベル 8」のいずれか 1 つと当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 8」のいずれか 1 つとに当選する確率の合算である $2700 / 65536$ (約 $1 / 24.3$) よりも高く、当選エリア「赤 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「赤 7 打順ベル 8」のいずれか 1 つと当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 8」のいずれか 1 つとに当選する確率の合算である $2700 / 65536$ (約 $1 / 24.3$) 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 10」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 10」の各当選確率を合算した当選確率) である $3000 / 65536$ (約 $1 / 21.8$) と同じ確率に設定されている。

【0134】

このような構成であることから、本実施形態のスロットマシン 1 は、ボーナス状態において、ボーナスの非作動時である非 R T 状態、ボーナス成立状態である場合よりもすべての小役の当選確率が上昇するとともに、いずれかの小役に当選する確率も同一又は上昇するように構成されている。

【0135】

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「青 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「青 7 打順ベル 8」のいずれかに当選する確率 (当選エリア「青 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「青 7 打順ベル 8」の各当選確率を合算した当選確率) よりも低く、当選エリア「赤 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「赤 7 打順ベル 8」のいずれかに当選する確率 (当選エリア「赤 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「赤 7 打順ベル 8」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。

【0136】

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役 (ベル A ~ ベル P) が互いに重複せず、他に他の小役と重複当選する複数種類の第 1 特定当選態様 (当選エリア「青 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「青 7 打順ベル 8」、当選エリア「赤 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「高 7 打順ベル 8」) と、複数種類の特定小役が重複して当選する第 2 特定当選態様 (当選エリア「全小役」) と、を有し、内部抽選手段 120 が、通常遊技状態 (非 R T 状態)、ボーナス成立状態において、複数種類の第 1 特定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 特定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

10

20

30

40

50

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。

【0137】

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。

【0138】

ここで、ボーナス成立状態においては、より詳しくは後述するが、当選エリア「青7打順ベル1」～当選エリア「青7打順ベル8」、当選エリア「赤7打順ベル1」～当選エリア「赤7打順ベル8」の当選時に、打順3～打順6から構成された正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3を押下し、かつ当選しているベルA～ベルPを入賞可能な押下タイミングで第1停止操作が実行されないとベルA～ベルPを入賞させることができない構成であることから、ベルA～ベルPのいずれかが入賞する確率は、4種類の打順から正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3を押下でき、かつ第1停止操作が適切な押下タイミングで実行された場合に限定される。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「青7打順ベル1」～当選エリア「青7打順ベル8」、当選エリア「赤7打順ベル1」～当選エリア「赤7打順ベル8」の当選時に、正解打順と、ベルA～ベルPを入賞可能にする押下タイミングと、がAT制御手段200による入賞補助制御及び演出制御手段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P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16倍まで高めることができる。

【0139】

このように、本実施形態においては、正解打順で停止操作し、かつ第1停止操作の押下タイミングが適切な場合に入賞する規定投入枚数よりも多くのメダルを払い出す入賞役（特定役）として、ベルA～ベルPの16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1/16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。

【0140】

< AT制御手段 >

図9(B)は、本実施形態のAT制御手段200によって制御される通常区間及び有利区間と、有利区間中に制御される演出状態と、についての詳細を示す状態遷移図である。

【0141】

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。

【0142】

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。

【0143】

A T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。

【0144】

本実施形態のA T制御手段200は、非R T状態及びボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「青7打順ベル1」～当選エリア「青7打順ベル8」、当選エリア「赤7打順ベル1」～当選エリア「赤7打順ベル8」、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス10」、当選エリア「R B B & レア役1」、当選エリア「R B B & レア役2」、当選エリア「R B B & 1枚役」、当選エリア「通常リプレイ1」、に当選した場合に、有利区間抽選を実行し、他の当選エリアに当選した場合には、有利区間抽選を実行しないように構成されている。また、A T制御手段200は、約 $1/1.5$ と高い確率で「有利区間の開始」に当選する有利区間抽選を実行する。

10

【0145】

有利区間において、A T制御手段200は、当選エリア「青7打順ベル1」～当選エリア「青7打順ベル8」、当選エリア「赤7打順ベル1」～当選エリア「赤7打順ベル8」、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」の当選時におけるベルA～ベルPの入賞補助を実行せず、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス10」の当選時にチャンス役、1枚役A又は1枚役Bを入賞可能にする入賞補助を実行する通常状態（第1の状態）と、C Z状態と、当選エリア「青7打順ベル1」～当選エリア「青7打順ベル8」、当選エリア「赤7打順ベル1」～当選エリア「赤7打順ベル8」、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」の当選時におけるベルA～ベルPの入賞補助を実行し、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス10」の当選時にチャンス役、1枚役A又は1枚役Bを入賞可能にする入賞補助を実行しないA T状態（第2の状態）として、第1A T状態と、第2A T状態と、を有している。また、本実施形態のスロットマシン1は、全体の遊技における有利区間の滞在比率が、7割以上となりうる構成となっている。

20

【0146】

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

30

【0147】

また、A T制御手段200は、内部抽選で当選エリア「R B B & レア役1」に当選した場合と、当選エリア「R B B & レア役2」に当選した場合と、において、A T状態への移行を決定するか否かを抽選する通常中A T抽選を実行する。

40

【0148】

A T制御手段200は、通常中A T抽選において、「A T状態への移行」、「不当選」のいずれかに決定する抽選を行い、通常中A T抽選において「A T状態への移行」に当選した場合には、A T状態への移行条件（A T移行条件）が成立したと判定し、演出状態を通常状態からA T状態に移行する。

【0149】

本実施形態において、A T制御手段200は、通常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10」に当選した場合に、チャンス役、1枚役A又は1枚役B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

50

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。A T制御手段200は、設定打順報知制御として、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス10」のそれぞれにおいて設定打順に設定されている打順3～打順6のうちいずれかを報知する表示態様を主制御表示装置500に表示させる。A T制御手段200は、設定打順報知制御において、打順3～打順6のうち報知する打順を決定する報知打順抽選を実行し、法打順抽選によって決定した打順に対応する表示態様を主制御表示装置500に表示させる。

【0150】

C Z状態は、内部抽選で当選エリア「青7打順ベル1」～当選エリア「青7打順ベル8」、当選エリア「赤7打順ベル1」～当選エリア「赤7打順ベル8」、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」に当選した際にベルA～ベルPの入賞補助が実行されるA T状態に移行する確率が通常状態よりも高く、通常状態よりも有利な演出状態である。A T制御手段200は、C Z状態の開始時にA T制御データ記憶手段197のC Zゲーム数カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する値（例えば、32ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、C Zゲーム数カウンタの記憶値を1ゲームに相当する値「1」で減算するデクリメント更新を実行する。

10

【0151】

A T制御手段200は、C Z状態が開始された遊技において、A T状態への移行を決定するか否かを抽選するC Z中A T抽選を実行するように構成されている。C Z中A T抽選において「A T状態への移行」に当選した場合、A T制御手段200は、C Z状態の開始から32ゲームの遊技が実行された後に、演出状態をC Z状態からA T状態に移行する。一方、C Z中A T抽選で「A T状態への移行」に当選しなかった場合、A T制御手段200は、C Z状態の開始から32ゲームの遊技が実行された後に、C Z状態を終了する。A T制御手段200は、A T移行条件が成立していない状態でC Z状態を終了した場合、有利区間の終了条件のうち通常終了条件が成立したと判定し、有利区間に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。

20

【0152】

C Z中A T抽選において、A T制御手段200は、内部抽選の結果によらず、通常状態において実行される通常中A T抽選よりも高い確率で「A T状態への移行」に当選可能な抽選を実行する。また、C Z中A T抽選において、A T制御手段200は、内部抽選で当選した当選エリアを参照して抽選テーブルを取得することで、内部抽選で当選した当選エリアによって「A T状態への移行」に当選する確率が変化するように構成されている。A T制御手段200は、内部抽選で当選エリア「R B B & レア役1」に当選した場合と、当選エリア「R B B & レア役2」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高い確率で「A T状態への移行」に当選可能な抽選テーブルを取得する。

30

【0153】

このように、C Z状態は、開始時における遊技において、内部抽選の結果によらず「A T状態への移行」に当選可能なC Z中A T抽選が実行されるとともに、C Z中A T抽選について、内部抽選で当選エリア「R B B & レア役1」又は当選エリア「R B B & レア役2」に当選した場合に、他の当選エリアに当選した場合よりも高い確率で「A T状態への移行」に当選可能に構成されており、当選エリア「R B B & レア役1」又は当選エリア「R B B & レア役2」に当選した場合に限りA T状態への移行条件が成立する可能性を有する通常状態よりも、遊技者にとって有利な演出状態として構成されている。

40

【0154】

A T制御手段200は、C Z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10」に当選した場合に、通常状態である場合と略同様の設定打順報知制御を実行する。また、A T制御手段200は、当選エリア「青7打順ベル1」～当選エリア「青7打順ベル8」、当選エリア「赤7打順ベル1」～当選エリア「赤7打順ベル8」、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」の当選時において、入賞補助制御を実行しないように構成されている。

50

【 0 1 5 5 】

なお、A T制御手段200は、演出状態がC Z状態である場合における当選エリア「青7打順ベル1」～当選エリア「青7打順ベル8」、当選エリア「赤7打順ベル1」～当選エリア「赤7打順ベル8」、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」の当選時において、入賞補助制御を実行するように構成されていてもよく、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1.0枚となる頻度で入賞補助制御を実行するように構成されていてもよい。

【 0 1 5 6 】

本実施形態のA T制御手段200は、通常状態とC Z状態とにおいて、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10」に当選した場合に、入賞した役に応じた補助遊技に係る制御（指示機能に係る制御）として、遊技者にとって有利な特典の付与に係る抽選を実行するように構成されている。A T制御手段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10」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10」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が押下されて1枚役A又は1枚役Bが入賞した場合に、特定特典付与抽選を実行する。

【 0 1 5 7 】

A T制御手段200は、通常特典付与抽選として、A T状態に移行するか否かを決定する通常A T抽選を実行する。また、A T制御手段200は、特定特典付与抽選として、通常A T抽選よりも高い確率で「A T状態への移行」に当選する特定A T抽選を実行する。通常A T抽選又は特定A T抽選で「A T状態への移行」に当選した場合、A T制御手段200は、演出状態を第1A T状態に移行する。

【 0 1 5 8 】

A T状態は、当選エリア「青7打順ベル1」～当選エリア「青7打順ベル8」、当選エリア「赤7打順ベル1」～当選エリア「赤7打順ベル8」、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」に当選した際にベルA～ベルPの入賞補助が実行される補助遊技を実行可能な状態である。A T制御手段200は、A T状態における入賞補助として、当選エリア「青7打順ベル1」～当選エリア「青7打順ベル8」、当選エリア「赤7打順ベル1」～当選エリア「赤7打順ベル8」の当選時においては、ベルA～ベルPを入賞可能にする正解打順及び第1停止操作の押下タイミングを報知する表示を主制御表示装置500に表示させ、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」の当選時においては、正解打順及び第1停止操作の押下タイミングを報知する表示を主制御表示装置500に表示させる。

【 0 1 5 9 】

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P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通常状態よりも遊技者にとって有利なA T状態が、本実施形態における第2の状態を構成し、通常区間、有利区間及び補助遊技に係る制御を行うA T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。

【 0 1 6 0 】

本実施形態において、A T制御手段200は、A T状態において内部抽選で当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス10」に当選した場合に、設定打順報知制御を実行しないように構成されている。また、A T制御手段200は、A T状態において内部抽選で当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス10」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。

【 0 1 6 1 】

本実施形態のスロットマシン 1 では、A T 状態として、第 1 A T 状態と、第 2 A T 状態と、を有しており、通常状態又は C Z 状態から A T 状態に移行する場合に、第 1 A T 状態に演出状態に移行するように構成されている。また、A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態において、メダルの払出数を投入数で減算した差分である差枚数を、A T 制御データ記憶手段 1 9 7 の A T 終了判定カウンタ 1 9 7 e を用いて計数する。

【 0 1 6 2 】

A T 制御手段 2 0 0 は、毎回の遊技の都度、A T 終了判定カウンタ 1 9 7 e の記憶値に差枚数を加算するように構成されている。つまり、A T 制御手段 2 0 0 は、規定投入数よりも多い配当に設定された小役が入賞した場合には、入賞した小役に設定されている配当から規定投入数（3 枚）を減算した値（例えば、1 5 枚の配当が設定されたベル A が入賞した場合であれば払出数の 1 5 枚から投入数の 3 枚を減算した値「1 2」）を A T 終了判定カウンタ 1 9 7 e の記憶値に加算し、規定投入数よりも少ない配当に設定された小役が入賞した場合又はいずれの役も入賞しなかった場合には、差枚数が負の値となるため、A T 終了判定カウンタ 1 9 7 e の記憶値が減算される。

【 0 1 6 3 】

本実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、第 2 A T 状態の終了条件が成立し、かつ A T 状態における差枚数が 1 4 5 枚以上、つまり A T 終了判定カウンタ 1 9 7 e の記憶値が値「1 4 5」以上である場合に、A T 状態の終了条件が成立したと判定し、A T 状態を終了するように構成されている。つまり、A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態において遊技者が 1 4 5 枚以上のメダルを獲得した状態で、第 2 A T 状態が終了した場合に、A T 状態を終了するように構成されている。A T 状態の終了に係る制御の詳細については、後述する。

【 0 1 6 4 】

第 1 A T 状態は、第 2 A T 状態が継続する期間を設定する制御が実行される状態である。A T 制御手段 2 0 0 は、第 1 A T 状態の開始時に A T 制御データ記憶手段 1 9 7 の第 1 A T ゲーム数カウンタ 1 9 7 c に所定の遊技回数に対応する初期値（5 ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、第 1 A T ゲーム数カウンタ 1 9 7 c 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。

【 0 1 6 5 】

第 1 A T 状態において、A T 制御手段 2 0 0 は、毎回の遊技の都度、A T 制御データ記憶手段 1 9 7 の第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d に加算（上乘せ）する値を抽選により決定する初期差枚数上乘せ抽選を実行する。初期差枚数上乘せ抽選において、A T 制御手段 2 0 0 は、当選エリア「レア役 1」又は当選エリア「レア役 2」以外の当選エリアに当選した場合に、値「1 0」～値「5 0」の範囲のいずれかの値を第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d に加算すると決定し、決定した値を第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d に加算する。また、A T 制御手段 2 0 0 は、当選エリア「レア役 1」又は当選エリア「レア役 2」に当選した場合に、値「5 0」～値「1 0 0」の範囲のいずれかの値を第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d に加算すると決定し、決定した値を第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d に加算する。

【 0 1 6 6 】

A T 制御手段 2 0 0 は、第 1 A T ゲーム数カウンタ 1 9 7 c の記憶値が値「0」となった場合、以降の遊技における第 1 A T ゲーム数カウンタ 1 9 7 c の記憶値のデクリメント更新を終了するとともに、第 1 A T 状態を継続するか否かを決定する継続抽選を実行する。A T 制御手段 2 0 0 は、第 1 A T ゲーム数カウンタ 1 9 7 c の記憶値が値「0」の状態では遊技が実行される都度、継続抽選を実行し、継続抽選において「第 1 A T 状態の終了」に当選するまで第 1 A T 状態を継続する。一方、A T 制御手段 2 0 0 は、継続抽選において「第 1 A T 状態の終了」に当選した場合に、第 1 A T 状態を終了し、演出状態を第 2 A T 状態に移行する。

【 0 1 6 7 】

A T 制御手段 2 0 0 は、第 1 A T ゲーム数カウンタ 1 9 7 c の記憶値が値「0」であり、

かつ第2AT差枚数カウンタ197dの記憶値が値「150」未満である場合、約95%の確率で「第1AT状態の継続」に当選し、約5%の確率で「特別上乗せ抽選の実行」に当選する継続抽選を実行する。特別上乗せ抽選において、AT制御手段200は、値「300」～値「500」の範囲のいずれかの値を第2AT差枚数カウンタ197dに加算することを決定する。また、特別上乗せ抽選を実行した場合、AT制御手段200は、第1AT状態を終了し、演出状態を第2AT状態に移行する。

【0168】

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、第1AT状態において、第2AT差枚数カウンタ197dに加算する値の合計が値「150」以上となるように構成されている。

10

【0169】

第2AT状態は、第1AT状態の終了後に開始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状態における差枚数を第2AT差枚数カウンタ197dを用いて計数する。

【0170】

AT制御手段200は、当選エリア「青7打順ベル1」～当選エリア「青7打順ベル8」、当選エリア「赤7打順ベル1」～当選エリア「赤7打順ベル8」、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」に当選した場合に、ベルA～ベルPの入賞補助の入賞補助を実行したことに基づき、ベルA～ベルPに設定された配当(15枚)から規定投入数(3枚)を減算した値「12」をAT終了判定カウンタ197eの記憶値に加算する。また、AT制御手段200は、当選エリア「打順特殊ベル1」、当選エリア「打順特殊ベル2」、当選エリア「1枚役」、当選エリア「レア役1」、当選エリア「レア役2」のいずれかに当選し、小役が入賞した場合には、入賞した小役に設定されている配当から規定投入数を減算した値で第2AT差枚数カウンタ197dの記憶値を減算する。

20

【0171】

なお、AT制御手段200は、第2AT差枚数カウンタ197dの記憶値を減算する場合において、減算した結果が値「0」を下回り負の値となる場合には、第2AT差枚数カウンタの記憶値を値「0」に更新するように構成されている。このような構成により、スロットマシン1は、第2AT差枚数カウンタ197dについて、負の値を記憶可能にするためのデータ容量及び演算プログラムを設ける必要がなくなり、第2AT差枚数カウンタ197dに係るデータ容量を低減することができる。

30

【0172】

AT制御手段200は、当選エリア「レア役1」又は当選エリア「レア役2」に当選した場合に、第2AT差枚数カウンタ197dに加算(上乗せ)する値を抽選により決定する上乗せ抽選を実行する。上乗せ抽選において、AT制御手段200は、値「30」～値「50」の範囲のいずれかの値を第2AT差枚数カウンタ197dに加算(上乗せ)すると決定し、決定した値を第2AT差枚数カウンタ197dに加算する。

【0173】

AT制御手段200は、第2AT差枚数カウンタ197dの記憶値が値「0」以下になり、かつAT終了判定カウンタ197eの記憶値が値「145」以上である場合に、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。なお、AT制御手段200は、第2AT差枚数カウンタ197dの記憶値が値「0」以下になった時点で、AT終了判定カウンタ197eの記憶値が値「145」未満である場合に、第2AT差枚数カウンタ197dの記憶値に値「10」を加算し、AT状態を継続するように構成されている。第2AT状態の終了に係る制御の詳細については、後述する。

40

【0174】

AT制御手段200は、第2AT差枚数カウンタ197dの記憶値が値「0」以下になり、かつAT終了判定カウンタ197eの記憶値が値「145」以上になったことに基づきAT状態を終了した場合、有利区間を継続するか否かを決定する有利区間継続抽選を実行可能に構成されている。本実施形態において、AT制御手段200は、第2有利区間カウ

50

ンタ 1 9 7 b の記憶値が値「9 0 0」未満、つまり、今回の A T 状態において遊技者が獲得したメダルの枚数が 9 0 0 枚未満である場合に、有利区間継続抽選を実行する。

【0 1 7 5】

A T 制御手段 2 0 0 は、有利区間継続抽選を実行し、「有利区間の継続」に当選した場合、演出状態を第 2 A T 状態から通常状態に移行する。一方、A T 制御手段 2 0 0 は、有利区間継続抽選を実行し、「有利区間の継続」に当選しなかった場合と、第 2 A T 状態の終了時に第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が値「9 0 0」以上である場合と、に、有利区間の終了条件のうち通常終了条件が成立したと判定し、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。

10

【0 1 7 6】

また、A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態において第 1 有利区間カウンタ 1 9 7 a の記憶値が値「1 5 0 0」に達した場合と、A T 状態において第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が値「2 4 0 0」を超えた場合と、にも、A T 終了条件が成立したと判定し、A T 状態を終了する。A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態において第 1 有利区間カウンタ 1 9 7 a の記憶値が値「1 5 0 0」に達したことに基づき A T 状態を終了した場合と、A T 状態において第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が値「2 4 0 0」を超えたことに基づき A T 状態を終了した場合と、において、有利区間の終了条件のうち特定終了条件が成立したと判定し、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。

20

【0 1 7 7】

3. 打順当選態様の当選時の詳細

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（打順当選態様）として、当選エリア「青 7 打順ベル 1」～当選エリア「青 7 打順ベル 8」、当選エリア「赤 7 打順ベル 1」～当選エリア「赤 7 打順ベル 8」、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」、当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 1 0」、当選エリア「打順特殊ベル 1」、当選エリア「打順特殊ベル 2」を有しており、遊技状態に応じて入賞可能となる役が異なるように構成されている。

【0 1 7 8】

< 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 1 0 は、非 R T 状態で当選エリア「青 7 打順ベル 1」～当選エリア「青 7 打順ベル 8」、当選エリア「赤 7 打順ベル 1」～当選エリア「赤 7 打順ベル 8」に当選した場合において、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の打順によって入賞可能となる役について示す図であり、図 1 1 は、非 R T 状態で当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」、当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 1 0」、当選エリア「打順特殊ベル 1」、当選エリア「打順特殊ベル 2」に当選した場合において、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の打順によって入賞可能となる役について示す図である。

30

【0 1 7 9】

図 1 0、図 1 1 に示すように、スロットマシン 1 では、非 R T 状態における内部抽選で当選エリア「青 7 打順ベル 1」～当選エリア「青 7 打順ベル 8」、当選エリア「赤 7 打順ベル 1」～当選エリア「赤 7 打順ベル 8」、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」、当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 1 0」に当選した場合に、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の押下順序によらず、規定投入数よりも多い配当に設定されたベル A～ベル P、チャンス役、特殊小役が入賞せず、規定投入数よりも少ない配当に設定された 1 枚役 A～1 枚役 D が入賞するように構成されている。

40

【0 1 8 0】

このため、本実施形態のスロットマシン 1 では、非 R T 状態において、規定投入数よりも多い配当に設定されたベル A～ベル P、チャンス役、特殊小役が入賞しないため、非 R T

50

状態におけるメダルの獲得率の期待値が大幅に抑制されており、非 R T 状態が他の遊技状態よりも最もメダルの獲得率の期待値が低い遊技状態となっている。

【 0 1 8 1 】

また、図 1 1 に示すように、スロットマシン 1 では、非 R T 状態における内部抽選で当選エリア「打順特殊ベル 1」、当選エリア「打順特殊ベル 2」に当選した場合に、ストップボタン B 1 が第 1 停止操作される打順 1 又は打順 2 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に、規定投入数と同数の 3 枚の配当に設定された特殊ベルが入賞するように構成されており、打順 3 ~ 打順 6 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に、規定投入数よりも少ない配当に設定された 1 枚役 E ~ 1 枚役 H が入賞するように構成されている。

10

【 0 1 8 2 】

このため、本実施形態のスロットマシン 1 では、非 R T 状態において、ストップボタン B 1 を第 1 停止操作する打順 1 又は打順 2 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 を押下する遊技が実行された場合に、1 枚の配当に設定された 1 枚役 E ~ 1 枚役 H よりも多い 3 枚の配当に設定された特殊ベルが入賞し得ることで、他の打順で遊技が実行される場合よりもメダルの獲得率の期待値が高くなるように構成されている。

【 0 1 8 3 】

図 1 2 は、ボーナス成立状態で当選エリア「青 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「青 7 打順ベル 8」、当選エリア「赤 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「赤 7 打順ベル 8」に当選した場合において、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順によって入賞可能となる役について示す図である。

20

【 0 1 8 4 】

図 1 2 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「青 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「青 7 打順ベル 8」、当選エリア「赤 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「赤 7 打順ベル 8」に当選した場合に、ベル A ~ ベル P 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。

【 0 1 8 5 】

スロットマシン 1 では、当選エリア「青 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「青 7 打順ベル 8」、当選エリア「赤 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「赤 7 打順ベル 8」に当選し、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順が正解打順で、かつ第 1 停止操作がベル A ~ ベル P の入賞図柄組合せを構成する図柄を停止可能な押下タイミングであった場合に、当選しているベル A ~ ベル P のいずれかが入賞し、正解打順でかつ第 1 停止操作の押下タイミングがベル A ~ ベル P の入賞図柄組合せを構成する図柄を停止できないタイミングであった場合と、正解打順とは異なる打順（不正解打順）のうち第 1 停止操作が正解打順と共通する打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合と、に、1 枚役 E ~ 1 枚役 H、1 枚役 M ~ 1 枚役 P のいずれかが 1 / 2 の確率で入賞する。

30

【 0 1 8 6 】

また、スロットマシン 1 では、当選エリア「青 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「青 7 打順ベル 8」、当選エリア「赤 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「赤 7 打順ベル 8」に当選し、不正解打順のうち第 1 停止操作が正解打順とは異なる打順で、かつストップボタン B 2 又はストップボタン B 3 が第 1 停止操作される打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に、1 枚役 I ~ 1 枚役 L、1 枚役 Q ~ 1 枚役 T のいずれかが 1 / 4 の確率で入賞する。

40

【 0 1 8 7 】

また、スロットマシン 1 では、ストップボタン B 1 が第 1 停止操作される打順 1、打順 2 が、当選エリア「青 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「青 7 打順ベル 8」、当選エリア「赤 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「赤 7 打順ベル 8」に共通する不正解打順として構成されており、打順 1、打順 2 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に、1 枚役 A ~ 1 枚役 D のいずれかが 1 / 1 の確率で入賞するように構成されている。

【 0 1 8 8 】

50

当選エリア「青 7 打順ベル 1」を例に、ベル A ~ ベル P が入賞する場合の詳細について説明する。図 1 2 に示すように、ベル A は、正解打順として第 1 停止操作がストップボタン B 2 に実行される打順 3 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に、入賞可能に構成されている。また、図 5 に示したように、ベル A の入賞図柄組合せは「B A R (C H) - B L A - W M」であり、中リール R 2 の図柄について、ベル A 図柄「B L A」から構成されている。ここで、ベル A 図柄「B L A」は、図 4 に示すように、中リール R 2 において停止番号 1 番のコマと停止番号 6 番のコマとに配列されており、引き込み範囲内に青 7 図柄「青 7」の引き込み範囲を包含する 1 0 コマの引き込み範囲に設定されているとともに、停止番号 1 1 番のコマと停止番号 1 6 番のコマとに配列されたベル B 図柄「B L B」と引き込み範囲が重複しない構成となっている。

10

【 0 1 8 9 】

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「青 7 打順ベル 1」に当選し、かつ正解打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下される場合において、第 1 停止操作されるストップボタン B 2 の押下タイミングが適切な場合、例えば青 7 図柄「青 7」が中リール R 2 の中段に回転表示されているタイミング等のベル A 図柄「B L A」を中リール R 2 の中段に停止表示可能なタイミングである場合に、ベル A 図柄「B L A」が中リール R 2 の中段に停止する。

【 0 1 9 0 】

スロットマシン 1 では、以降の停止操作がストップボタン B 1、ストップボタン B 3 の順に実行された場合に、枚数優先制御が実行され、ベル A の入賞図柄組合せを構成する図柄が他の図柄に優先して有効ライン L 1 上に停止表示される構成となっている。一方、スロットマシン 1 では、以降の停止操作がストップボタン B 3、ストップボタン B 1 の順に実行された場合に、個数優先制御が実行され、第 2 停止操作がストップボタン B 3 に実行された際に 1 枚役 E の入賞図柄組合せ「青 7 (B K A) - B L A (B L B) - R P」を構成するリプレイ図柄「R P」を右リール R 3 の下段に停止表示し、当該遊技において入賞する小役を 1 枚役 E に確定する。

20

【 0 1 9 1 】

つまり、スロットマシン 1 では、当選エリア「青 7 打順ベル 1」に当選し、正解打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下され、かつ第 1 停止操作としてストップボタン B 2 が適切な押下タイミングで実行され、第 2 停止操作がストップボタン B 1 に実行された時点で、ベル A の入賞が確定するように構成されている。

30

【 0 1 9 2 】

スロットマシン 1 では、当選エリア「青 7 打順ベル 2」~ 当選エリア「青 7 打順ベル 8」についても、当選エリア「青 7 打順ベル 1」と略同様に、正解打順で、かつ第 1 停止操作がベル A 図柄「B L A」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な押下タイミングで実行され、正解打順において第 2 停止操作に設定されているストップボタンが押下された場合に、ベル B ~ ベル D、ベル I ~ ベル L の入賞が確定するように構成されている。

【 0 1 9 3 】

また、スロットマシン 1 では、当選エリア「赤 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「赤 7 打順ベル 8」について、第 1 停止操作が実行された際におけるベル E ~ ベル H、ベル M ~ ベル P を入賞可能にする押下タイミングが、ベル B 図柄「B L B」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な押下タイミングである点について、当選エリア「青 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「青 7 打順ベル 8」と異なるものの、第 2 停止操作以降において、枚数優先制御が実行されることで、正解打順で、かつ第 1 停止操作がベル B 図柄「B L B」を有効ライン L 1 上に停止表示可能な押下タイミングで実行され、正解打順において第 2 停止操作に設定されているストップボタンが押下された場合に、ベル E ~ ベル H、ベル M ~ ベル P の入賞が確定するように構成されている。

40

【 0 1 9 4 】

図 1 3 は、ボーナス成立状態で当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 8」、当選エリア「打順チャンス 1」~ 当選エリア「打順チャンス 1 0」、当選エリア「打順特

50

殊ベル 1」、当選エリア「打順特殊ベル 2」に当選した場合において、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順によって入賞可能となる役について示す図である。

【 0 1 9 5 】

図 1 3 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 8」に当選し、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順が正解打順で押下された場合に、当選しているベル A ~ ベル P のいずれかが入賞する。

【 0 1 9 6 】

また、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 8」に当選し、不正解打順のうち第 1 停止操作が正解打順と共通する打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に、1 枚役 E ~ 1 枚役 H、1 枚役 M ~ 1 枚役 P のいずれかが 1 / 2 の確率で入賞する。

【 0 1 9 7 】

また、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 8」に当選し、不正解打順のうち第 1 停止操作が正解打順とは異なる打順で、かつストップボタン B 2 又はストップボタン B 3 が第 1 停止操作される打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に、1 枚役 I ~ 1 枚役 L、1 枚役 Q ~ 1 枚役 T のいずれかが 1 / 4 の確率で入賞する。

【 0 1 9 8 】

また、スロットマシン 1 では、ストップボタン B 1 が第 1 停止操作される打順 1、打順 2 が、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 8」に共通する不正解打順として構成されており、打順 1、打順 2 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に、1 枚役 A ~ 1 枚役 D のいずれかが 1 / 1 の確率で入賞するように構成されている。

【 0 1 9 9 】

また、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「打順チャンス 1」~ 当選エリア「打順チャンス 10」に当選した場合に、ストップボタン B 2 が第 1 停止操作される打順（打順 3、打順 4）と、ストップボタン B 3 が第 1 停止操作される打順（打順 5、打順 6）と、がチャンス役、1 枚役 A 又は 1 枚役 B 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 B 1 が第 1 停止操作される打順（打順 1、打順 2）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。

【 0 2 0 0 】

そして、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「打順特殊ベル 1」、当選エリア「打順特殊ベル 2」に当選した場合に、ストップボタン B 1 が第 1 停止操作される打順 1 又は打順 2 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に、規定投入数と同数の 3 枚の配当に設定された特殊ベルが入賞するように構成されており、打順 3 ~ 打順 6 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に、規定投入数よりも少ない配当に設定された 1 枚役 E ~ 1 枚役 H が入賞するように構成されている。

【 0 2 0 1 】

図 4、図 6、図 1 3、図 1 4 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 10」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 6 に示すように、チャンス役の入賞図柄組合せは「WM - RP - RP」である。また、特殊小役の入賞図柄組合せは「BLA - RP - RP」であり、入賞図柄組合せを構成する図柄のうち左リール R 1 の図柄が、チャンス役の入賞図柄組合せと異なっている。

【 0 2 0 2 】

1 枚役 A の入賞図柄組合せは「BLA - 青 7 (BKA, BKB) - BAR (BKB)」であり、入賞図柄組合せを構成する図柄のうち左リール R 1 の図柄が特殊小役と共通している。また、1 枚役 B の入賞図柄組合せは「BLA - 赤 7 - BAR (BKB)」であり、入

10

20

30

40

50

賞図柄組合せを構成する図柄のうち左リール R 1 の図柄が特殊小役と共通しているとともに、中リール R 2 の図柄について、1 枚役 A の入賞図柄組合せを構成する中リール R 2 の図柄と引き込み範囲が重複しない図柄から構成されている。

【 0 2 0 3 】

特殊小役の入賞図柄組合せを構成する左リール R 1 の図柄と、1 枚役 A の入賞図柄組合せを構成する左リール R 1 の図柄と、1 枚役 B の入賞図柄組合せを構成する左リール R 1 の図柄と、が共通したリプレイ図柄「 R P 」であることにより、リール制御手段 1 3 0 は、ボーナス成立状態で当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 1 0」に当選し、ストップボタン B 1 が第 1 停止操作された場合に、個数優先制御を実行することで、チャンス役の入賞図柄組合せを構成する B A R 図柄「 B A R」、チェリー図柄「 C H」に優先して、リプレイ図柄「 R P」を有効ライン L 1 に停止表示し、当該遊技において入賞可能となる役を特殊小役と、1 枚役 A と、1 枚役 B と、に限定することができる。そして、リール制御手段 1 3 0 は、第 2 停止操作が行われた場合に、枚数優先制御を実行し、特殊小役の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示することで、当該遊技において入賞可能となる役を特殊小役に確定する。

10

【 0 2 0 4 】

図 1 4 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 1 0」に当選し、ストップボタン B 2、ストップボタン B 3 が第 1 停止操作される場合におけるストップボタン B 2、ストップボタン B 3 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。

20

【 0 2 0 5 】

図 1 4 に示すように、リール制御手段 1 3 0 は、当選エリア「打順チャンス 1」に当選し、中リール R 2 又は右リール R 3 の停止番号 0 番、1 0 番のコマに配列された図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングでストップボタン B 2 又はストップボタン B 3 が押下された場合に、リール停止制御として枚数優先制御を実行し、1 5 枚の配当に設定され、特殊小役、1 枚役 A、1 枚役 B、1 枚役 G、1 枚役 H、1 枚役 O、1 枚役 P、1 枚役 U 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「 W M - R P - R P」を構成するリプレイ図柄「 R P」を有効ライン L 1 上に停止表示し、以降の停止操作においても枚数優先制御を実行することで当該遊技においてチャンス役が入賞可能となる。

30

【 0 2 0 6 】

一方、リール制御手段 1 3 0 は、当選エリア「打順チャンス 1」に当選し、中リール R 2 又は右リール R 3 の停止番号 1 番～9 番、1 1 番～1 9 番のコマに配列された図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングでストップボタン B 2 又はストップボタン B 3 が押下された場合に、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する。

【 0 2 0 7 】

リール制御手段 1 3 0 は、第 1 停止操作されたストップボタンがストップボタン B 2 である場合には、1 枚役 A の入賞図柄組合せ「 B L A - 青 7 (B K A , B K B) - B A R (B K B)」を構成する青 7 図柄「青 7」、ブランク A 図柄「 B K A」、ブランク B 図柄「 B K B」又は 1 枚役 B の入賞図柄組合せ「 B L A - 赤 7 - B A R (B K B)」を構成する赤 7 図柄「赤 7」を有効ライン L 1 上に停止表示し、当該遊技において入賞可能となる役を 1 枚役 A と、1 枚役 B と、のいずれかに確定させる。

40

【 0 2 0 8 】

また、リール制御手段 1 3 0 は、第 1 停止操作されたストップボタンがストップボタン B 3 である場合には、1 枚役 A の入賞図柄組合せ「 B L A - 青 7 (B K A , B K B) - B A R (B K B)」と、1 枚役 B の入賞図柄組合せ「 B L A - 赤 7 - B A R (B K B)」と、に共通する B A R 図柄「 B A R」又はブランク B 図柄「 B K B」を有効ライン L 1 上に停止表示し、当該遊技において入賞可能となる役を 1 枚役 A と、1 枚役 B と、のいずれかに確定させる。

50

【 0 2 0 9 】

リール制御手段 1 3 0 は、当選エリア「打順チャンス 2」～当選エリア「打順チャンス 1 0」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、第 1 停止操作されるストップボタン B 2 又はストップボタン B 3 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 1 3 0 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 L 1 上に回転表示されているタイミングでストップボタン B 2、ストップボタン B 3 が押下された場合には、チャンス役の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示し、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 L 1 上に回転表示されているタイミングでストップボタン B 2、ストップボタン B 3 が押下された場合には、1 枚役 A、1 枚役 B の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示する。

10

【 0 2 1 0 】

また、図 1 4 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 1 0」は、リール制御手段 1 3 0 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 B 2、ストップボタン B 3 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。

【 0 2 1 1 】

< 打順当選態様の当選時における入賞補助 >

次に、本実施形態のスロットマシン 1 において、ボーナス成立状態における内部抽選で打順当選態様に当選した場合に、A T 制御手段 2 0 0 が実行する入賞補助制御について説明する。図 1 5 は、ボーナス成立状態における内部抽選で打順当選態様に当選した場合に A T 制御手段 2 0 0 が実行する入賞補助制御によって表示される主制御表示装置 5 0 0 の表示態様について説明する図である。

20

【 0 2 1 2 】

図 1 5 に示すように、A T 制御手段 2 0 0 は、押下タイミングとして、青 7 図柄「青 7」の引き込み範囲が包含されるベル A 図柄「B L A」の引き込み範囲内の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングで第 1 停止操作を押下することを報知する主制御表示装置 5 0 0 の表示態様として、「0 5」～「0 8」を有しており、表示態様「0 5」は、正解打順が打順 3 であることを報知し、表示態様「0 6」は、正解打順が打順 4 であることを報知し、表示態様「0 7」は、正解打順が打順 5 であることを報知し、表示態様「0 8」は、正解打順が打順 6 であることを報知する。A T 制御手段 2 0 0 は、遊技状態がボーナス成立状態で、かつ演出状態が A T 状態である場合における内部抽選で当選エリア「青 7 打順ベル 1」～当選エリア「青 7 打順ベル 8」に当選した場合に、図 1 5 に示す表示態様を主制御表示装置 5 0 0 に表示する入賞補助制御を実行する。

30

【 0 2 1 3 】

また、A T 制御手段 2 0 0 は、押下タイミングとして赤 7 図柄「赤 7」の引き込み範囲が包含されるベル B 図柄「B L B」の引き込み範囲内の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングで第 1 停止操作を押下することを報知する主制御表示装置 5 0 0 の表示態様として、「0 9」～「1 2」を有しており、表示態様「0 9」は、正解打順が打順 3 であることを報知し、表示態様「1 0」は、正解打順が打順 4 であることを報知し、表示態様「1 1」は、正解打順が打順 5 であることを報知し、表示態様「1 2」は、正解打順が打順 6 であることを報知する。A T 制御手段 2 0 0 は、遊技状態がボーナス成立状態で、かつ演出状態が A T 状態である場合における内部抽選で当選エリア「赤 7 打順ベル 1」～当選エリア「赤 7 打順ベル 8」に当選した場合に、図 1 5 に示す表示態様を主制御表示装置 5 0 0 に表示する入賞補助制御を実行する。

40

【 0 2 1 4 】

また、A T 制御手段 2 0 0 は、表示態様「0 1」～表示態様「0 4」を当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」の正解打順を報知する主制御表示装置 5 0 0 の表示態様と、当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 1 0」の設定打順を

50

報知する主制御表示装置 500 の表示態様と、として有しており、表示態様「01」は、正解打順（設定打順）が打順 3 であることを報知し、表示態様「02」は、正解打順（設定打順）が打順 4 であることを報知し、表示態様「03」は、正解打順（設定打順）が打順 5 であることを報知し、表示態様「04」は、正解打順（設定打順）が打順 6 であることを報知する。

【0215】

AT 制御手段 200 は、遊技状態がボーナス成立状態であり、かつ演出状態が AT 状態である場合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 8」に当選した場合に、図 15 に示す表示態様を主制御表示装置 500 に表示する入賞補助制御を実行する。一方、AT 制御手段 200 は、遊技状態がボーナス成立状態であり、かつ演出状態が AT 状態である場合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 10」に当選した場合に、主制御表示装置 500 を消灯した状態にすることで、設定打順を報知しないように構成されている。

10

【0216】

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 10」に当選した場合に、主制御表示装置 500 にいずれの表示もなされないことで遊技者がストップボタン B1 を第 1 停止操作して遊技する機会が増えるため、結果的に 14 枚の配当に設定された特殊小役の入賞確率が高まり、当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 10」に当選した場合においてもメダルを獲得可能にすることができる。

20

【0217】

AT 制御手段 200 は、遊技状態がボーナス成立状態であり、かつ演出状態が通常状態である場合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 8」に当選した場合に、主制御表示装置 500 を消灯した状態にすることで、正解打順を報知しないように構成されている。

【0218】

このため、スロットマシン 1 では、通常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 8」に当選した場合に、主制御表示装置 500 にいずれの表示もなされないことで遊技者がストップボタン B1 を第 1 停止操作して遊技する機会が増えるため、結果的に 1 枚の配当に設定された 1 枚役 A ～ 1 枚役 D の入賞確率が高まり、メダルの獲得率の期待値を抑制することができる。

30

【0219】

一方、AT 制御手段 200 は、遊技状態がボーナス成立状態であり、かつ演出状態が通常状態である場合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 10」に当選した場合に、設定打順を報知する表示態様に設定されている表示態様「01」～表示態様「04」のうち、いずれの表示態様を主制御表示装置 500 に表示するかを抽選によって決定し、決定した表示態様を主制御表示装置 500 に表示する設定打順報知制御を実行する。

【0220】

4. AT 状態の詳細

次に、本実施形態のスロットマシン 1 において、第 2 AT 状態で遊技が実行される場合に AT 制御手段 200 が実行する制御処理の詳細と、AT 状態の構成の詳細と、について説明する。

40

【0221】

< 第 2 AT 状態におけるカウンタの更新に係る制御処理 >

図 16 は、第 2 AT 状態において AT 制御手段 200 が実行する第 2 AT 差枚数カウンタ 197 d の更新と、AT 終了判定カウンタ 197 e の更新と、の詳細について示すフローチャートである。なお、図 16 においては、当選エリア「レア役 1」、当選エリア「レア役 2」の当選時に AT 制御手段 200 が実行する上乗せ抽選及び該上乗せ抽選で上乗せが決定された値を第 2 AT 差枚数カウンタ 197 d に加算する処理と、については記載を省

50

略しているが、スタートレバー S L への開始操作を契機に実行され、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 への停止操作が有効化されるまでに完了するように構成されている。また、A T 制御手段 2 0 0 は、リプレイが入賞した場合、第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d と、A T 終了判定カウンタ 1 9 7 e と、を更新することなく、図 1 6 に示す第 2 A T 状態におけるカウンタの更新に係る制御処理を終了する。

【 0 2 2 2 】

図 1 6 に示すように、A T 制御手段 2 0 0 は、第 2 A T 状態において遊技が実行される場合、入賞補助を実行するか否かを判定する (S 1)。上述したように、本実施形態のスロットマシン 1 は、A T 状態において、1 5 枚の配当に設定されたベル A ~ ベル P の入賞補助を実行するように構成されており、A T 制御手段 2 0 0 による入賞補助制御に従った遊技が実行された場合に、ベル A ~ ベル P のいずれかが入賞するように構成されている。

10

【 0 2 2 3 】

このため、A T 制御手段 2 0 0 は、ステップ S 1 の処理において、入賞補助を実行したか否かを判定し、入賞補助を実行したと判定した場合には (Y E S)、第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の記憶値を値「 1 2 」で減算する (S 2)。この処理において、A T 制御手段 2 0 0 は、入賞補助によってベル A ~ ベル P のいずれかの入賞が補助され、1 5 枚の払い出しが発生し得るとともに、一般に、遊技者はメダルを獲得するために入賞補助に従った遊技を実行することから、ステップ S 2 の処理の時点で第 2 差枚数カウンタ 1 9 7 d の記憶値をベル A ~ ベル P の配当から規定投入数を減算した差枚数に相当する値「 1 2 」で減算する。

20

【 0 2 2 4 】

このように、本実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、入賞補助制御を実行した場合には、遊技の結果を参照することなく第 2 差枚数カウンタ 1 9 7 d の更新に係る制御処理を実行するように構成されている。

【 0 2 2 5 】

ここで、本実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、ステップ S 2 までの処理について、左リール R 1 ~ 右リール R 3 が停止する以前に実行するように構成されており、スタートレバー S L への開始操作を契機に実行するように構成されている。

【 0 2 2 6 】

このため、本実施形態のスロットマシン 1 では、当選エリア「青 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「青 7 打順ベル 8」、当選エリア「赤 7 打順ベル 1」~ 当選エリア「赤 7 打順ベル 8」、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 8」に当選した場合において、左リール R 1 ~ 右リール R 3 が停止するまでに第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の更新に係る処理を実行することで、左リール R 1 ~ 右リール R 3 が停止し遊技の結果を参照して第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の更新を実行する場合に参照するデータからベル A ~ ベル P の入賞に伴う 1 5 枚を払い出し、差枚数として 1 2 枚のメダルを遊技者が獲得したことに関するデータを省略することができ、第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の記憶値を更新するプログラムの処理工数を削減することができる。

30

【 0 2 2 7 】

ステップ S 2 の処理を実行した後又はステップ S 1 の処理において、入賞補助を実行していないと判定した場合には (N O)、A T 制御手段 2 0 0 は、今回の遊技において第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の減算が既に行われたか否かを判定する (S 3)。この処理において、A T 制御手段 2 0 0 は、今回の遊技においてステップ S 2 の処理を実行しているか否かを判定しており、第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の減算が実行されていないと判定した場合には (N O)、第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の記憶値を差枚数で減算する (S 4)。なお、今回の遊技において、メダルが払い出されていない又は規定投入数よりも少ない枚数の払い出しが実行された場合、A T 制御手段 2 0 0 は、差枚数として負の値で第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の記憶値を減算する。

40

【 0 2 2 8 】

ステップ S 4 の処理を実行した後又はステップ S 3 の処理において、今回の遊技に既に第

50

2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の記憶値が減算されていたと判定した場合には (Y E S)、A T 制御手段 2 0 0 は、A T 終了判定カウンタ 1 9 7 e の記憶値に差枚数を加算する (S 5)。この処理において、A T 制御手段 2 0 0 は、A T 終了判定カウンタ 1 9 7 e について、入賞補助の実行に基づく記憶値の更新を実行しない構成であることから、差枚数を加算する。なお、今回の遊技において、メダルが払い出されていない又は規定投入数よりも少ない枚数の払い出しが実行された場合、A T 制御手段 2 0 0 は、差枚数として負の値を A T 終了判定カウンタ 1 9 7 e の記憶値に加算する。

【 0 2 2 9 】

次に、A T 制御手段 2 0 0 は、第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の記憶値が値「 0 」か否かを判定する (S 6)。この処理において、A T 制御手段 2 0 0 は、今回の遊技の結果、第 2 A T 状態の終了条件が成立したか否かを判定するために、第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の記憶値が値「 0 」か否かを判定し、第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の記憶値が値「 0 」よりも大きいと判定した場合には (N O)、今回の遊技において第 2 A T 状態を終了しないと判定し、第 2 A T 状態におけるカウンタの更新に係る制御処理を終了する。

10

【 0 2 3 0 】

一方、第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の記憶値が値「 0 」であると判定した場合には (Y E S)、A T 制御手段 2 0 0 は、A T 終了判定カウンタ 1 9 7 e の記憶値が値「 1 4 5 」未満か否かを判定する (S 7)。この処理において、A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態の終了条件である「第 2 A T 状態の終了」が成立した状態で、遊技者が一連の A T 状態で 1 4 5 枚以上のメダルを獲得したか否かを判定するために、A T 終了判定カウンタ 1 9 7 e の記憶値が値「 1 4 5 」未満か否かを判定する。

20

【 0 2 3 1 】

ステップ S 7 の処理において、A T 終了判定カウンタ 1 9 7 e の記憶値が値「 1 4 5 」未満であると判定した場合には (Y E S)、A T 制御手段 2 0 0 は、第 2 A T 状態の終了条件が成立したものの、A T 状態の終了条件が成立していないことから、第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の記憶値に値「 1 0 」を加算し (S 8)、第 2 A T 状態におけるカウンタの更新に係る制御処理を終了する。この処理において、A T 制御手段 2 0 0 は、今回の遊技において第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の記憶値が値「 0 」になってしまっていることから、第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d に値「 1 0 」を加算し、次遊技以降において入賞補助又はメダルの払い出しが実行されるまで第 2 A T 状態の終了条件が成立しないように設定する。

30

【 0 2 3 2 】

一方、ステップ S 7 の処理において、A T 終了判定カウンタ 1 9 7 e の記憶値が値「 1 4 5 」以上であると判定した場合には (N O)、A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態の終了条件が成立し、かつ A T 状態における差枚数が所定の差枚数としての 1 4 5 枚以上となったことから、A T 状態を終了し (S 9)、第 2 A T 状態におけるカウンタの更新に係る制御処理を終了する。この処理において、A T 制御手段 2 0 0 は、第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が値「 9 0 0 」未満であれば、A T 状態の終了後も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する。また、A T 制御手段 2 0 0 は、有利区間継続抽選において「有利区間の継続」に当選しなかった場合と、第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が値「 9 0 0 」以上である場合と、に、有利区間の終了条件のうち通常終了条件が成立したと判定し、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。

40

【 0 2 3 3 】

< A T 状態の構成の詳細 >

上述したように、本実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態での内部抽選で当選エリア「青 7 打順ベル 1」～当選エリア「青 7 打順ベル 8」、当選エリア「赤 7 打順ベル 1」～当選エリア「赤 7 打順ベル 8」、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」に当選した場合に、入賞補助制御を実行し、15 枚の配当に設定されたベル A ～ベル P

50

の入賞を補助するように構成されている。また、A T制御手段200は、A T状態での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10」に当選した場合に、入賞補助制御を実行しないことで、14枚の配当に設定された特殊小役が入賞する確率を高めるように構成されており、A T状態において入賞補助制御に従った遊技が実行されることで、遊技者がメダルを獲得可能となるように構成されている。

【0234】

また、A T制御手段200は、通常状態での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10」に当選した場合に、設定打順を報知する入賞補助制御を実行し、15枚の配当に設定されたチャンス役が1/10の確率で入賞し、規定投入数よりも少ない1枚の配当に設定された1枚役A又は1枚役Bが9/10の確率で入賞するストップボタンB1～ストップボタンB3の打順を報知するように構成されている。また、スロットマシン1は、遊技状態がボーナス成立状態である場合に、図3に示した当選確率で各当選エリアに当選するように構成されている。

10

【0235】

このような構成であることから、スロットマシン1では、通常状態での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10」に当選した場合に実行される入賞補助制御に従い、かつ入賞補助制御が実行されない場合にストップボタンB1を第1停止操作する遊技が実行された場合に、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総払出数の割合（出玉率）が100%未満の第1の割合（具体的には、約41%）に設定されている。

20

【0236】

また、スロットマシン1では、図15に示した入賞補助制御における主制御表示装置500の表示態様のように、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」に当選しベルA～ベルPの入賞補助制御を実行する場合と、当選エリア「打順チャンス1」～当選エリア「打順チャンス10」に当選しチャンス役、1枚役A又は1枚役Bを入賞可能にする設定打順を報知する入賞補助制御を実行する場合と、で表示態様「01」～表示態様「04」の共通した表示態様を主制御表示装置500に表示するように構成されている。

【0237】

このような構成であることから、スロットマシン1では、A T状態において、表示態様「01」～表示態様「04」が主制御表示装置500に表示された場合にのみ入賞補助制御に従う遊技が実行された場合に、当選エリア「青7打順ベル1」～当選エリア「青7打順ベル8」、当選エリア「赤7打順ベル1」～当選エリア「赤7打順ベル8」に当選した際にベルA～ベルPが入賞しなくなることでメダルの獲得が困難となり、出玉率が第1の割合よりは高いものの、100%未満となる第2の割合（具体的には約61%）まで低下してしまう。

30

【0238】

また、上述したように、スロットマシン1では、当選エリア「青7打順ベル1」～当選エリア「青7打順ベル8」、当選エリア「赤7打順ベル1」～当選エリア「赤7打順ベル8」に当選した場合において、ベルA～ベルPを入賞させるために、正解打順でかつ第1停止操作が適切なタイミングでストップボタンB1～ストップボタンB3が押下される必要があり、入賞補助制御として表示態様「05」～表示態様「12」を主制御表示装置500に表示する入賞補助制御を実行するものの、第1停止操作の押下タイミングがベルA～ベルP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、規定投入数よりも少ない1枚の配当に設定された1枚役E～1枚役H、1枚役M～1枚役Pが1/2の確率で入賞するように構成されている。

40

【0239】

このような構成であることから、スロットマシン1は、遊技者の遊技に関する技術力が高くない場合に、A T状態において当選エリア「青7打順ベル1」～当選エリア「青7打順ベル8」、当選エリア「赤7打順ベル1」～当選エリア「赤7打順ベル8」に当選し、入賞補助制御が実行された場合であっても、第1停止操作を適切な押下タイミングで実行す

50

ることができず、ベル A ～ベル P を確実に入賞させることができない可能性を有している。

【 0 2 4 0 】

さらに、本実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、図 1 6 に示したように、第 2 A T 状態において入賞補助を実行した場合に、1 5 枚の配当に設定されたベル A ～ベル P の入賞の有無を問わず、第 2 A T 状態の継続する期間を差枚数で管理する第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の記憶値を値「1 2」で減算するように構成されていることから、表示態様「0 5」～表示態様「1 2」が主制御表示装置 5 0 0 に表示された場合において、遊技者が偶然又は意図的にベル A ～ベル P の入賞を逃した際に、メダルの払い出しがなされていないにも関わらず第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d が減算され、第 2 A T 状態の終了条件である「第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の記憶値が値「0」」に達する虞がある。

10

【 0 2 4 1 】

このため、スロットマシン 1 では、仮に、第 2 A T 状態の終了条件が成立したことに伴い速やかに A T 状態を終了するように構成してしまうと、A T 状態を開始してもメダルを十分に獲得することなく第 2 A T 状態の終了をもって A T 状態が終了することで、通常状態に長期に亘って滞在することになってしまい、遊技者がメダルを獲得することが極めて困難となり、遊技者の遊技に対する興味が低下する虞がある。

【 0 2 4 2 】

しかしながら、本実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、第 2 A T 状態の終了条件が成立した場合であっても、A T 状態における差枚数を A T 終了判定カウンタ 1 9 7 e によって計数しており、A T 状態における差枚数が 1 4 5 枚未満である場合には、A T 状態を終了せずに第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の記憶値に値「1 0」を加算し、第 2 A T 状態を継続することで A T 状態を継続するように構成されている。

20

【 0 2 4 3 】

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、A T 状態が開始された場合に、遊技者が偶然又は意図的に 1 5 枚の配当に設定されたベル A ～ベル P の入賞を逃した場合であっても、1 4 5 枚以上のメダルが獲得されるまで A T 状態を継続するため、十分にメダルが獲得される前に A T 状態が終了してしまうことがなく、遊技者の遊技に対する興味の低下を抑制することができる。

【 0 2 4 4 】

また、本実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、第 1 A T 状態において第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の記憶値に加算する値の合計が、値「1 5 0」以上となるように構成されている。このため、本実施形態のスロットマシン 1 では、第 2 A T 状態において、入賞補助制御に従った遊技が実行され、ベル A ～ベル P が入賞して第 2 A T 状態の終了条件が成立する場合においては、A T 終了判定カウンタ 1 9 7 e の記憶値も値「1 5 0」以上となり、A T 状態の終了条件が成立しているため、第 2 A T 状態の終了条件の成立をもって A T 状態も終了する。

30

【 0 2 4 5 】

このような構成であることから、本実施形態のスロットマシン 1 は、第 2 A T 状態において入賞補助制御に従った遊技が実行される場合には、第 2 A T 状態の終了条件が成立し、かつ A T 状態の終了条件が成立しない場合に実行される第 2 A T 差枚数カウンタ 1 9 7 d の加算が実行されないため、遊技者の遊技に対する興味の低下を抑制するために実行される処理によって過度に A T 状態が延長され、遊技者が違和感を抱いてしまうことを防ぐことができる。

40

【 0 2 4 6 】

この、第 2 の状態としての A T 状態の終了条件として設定されており、差枚数に関する条件とは異なる条件である「第 2 A T 状態の終了」が、本実施形態の所定の終了条件を構成し、A T 状態での差枚数として、1 4 5 枚の差枚数が、本実施形態における所定の差枚数を構成する。

【 0 2 4 7 】

50

５．本実施形態のまとめ

以上のように、本実施形態のスロットマシン１は、「第２ＡＴ状態の終了」が終了条件に設定されているＡＴ状態において、第２ＡＴ状態の終了条件である「第２差枚数カウンタ１９７ｄの記憶値が値「０」になる」が成立した場合であっても、ＡＴ状態における差枚数をＡＴ終了判定カウンタ１９７ｅによって計数しており、ＡＴ状態における差枚数が１４５枚未満である場合には、ＡＴ状態を終了せずにＡＴ状態における差枚数が１４５枚以上になるまで第２ＡＴ状態を継続することで、ＡＴ状態を継続するため、遊技者が偶然又は意図的に１５枚の配当に設定されたベルＡ～ベルＰの入賞を逃した場合であっても、十分にメダルが獲得される前にＡＴ状態が終了してしまうことがなく、遊技者の遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

10

【０２４８】

６．変形例

なお、本実施形態において、スロットマシン１は、ＡＴ状態における差枚数が所定の差枚数未満である場合に、第２ＡＴ状態が終了した場合であってもＡＴ状態を継続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、例えば、ＡＴ状態において入賞補助に従った遊技が実行された回数を計数し、第２ＡＴ状態の終了条件が成立した時点において入賞補助に従った遊技が実行された回数が所定の回数未満である場合に、所定の回数に到達するまでＡＴ状態を継続するように構成されていてもよい。

【０２４９】

また、ＡＴ制御手段２００は、例えば、ＡＴ状態においてベルＡ～ベルＰが入賞した回数を計数し、第２ＡＴ状態の終了条件が成立した時点においてベルＡ～ベルＰが入賞した回数が所定の回数未満である場合に、所定の回数に到達するまでＡＴ状態を継続するように構成されていてもよい。

20

【０２５０】

また、本実施形態において、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ状態に設定した所定の終了条件として、複数の演出状態のうち特定の演出状態である第２ＡＴ状態の終了を設定しているが、これに限定されない。ＡＴ制御手段２００は、例えば、ＡＴ状態において所定の遊技回数の遊技が実行された場合に、ＡＴ状態の終了条件が成立したと判定するように構成されていてもよく、所定の遊技回数の遊技が実行され、かつＡＴ状態における差枚数が所定の差枚数未満である場合には、ＡＴ状態を実行可能な遊技回数を加算（上乘せ）するように構成されていてもよい。

30

【０２５１】

また、本実施形態において、ＡＴ制御手段２００は、ＡＴ終了判定カウンタ１９７ｅについて、左リールＲ１～右リールＲ３の停止時に記憶値に差枚数を加算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、例えば、スタートレバーＳＬへの開始操作に基づき、ＡＴ終了判定カウンタ１９７ｅの記憶値を規定投入数で減算し、当該遊技において小役が入賞した場合に、入賞した小役に設定されている配当と同数の値をＡＴ終了判定カウンタ１９７ｅの記憶値に加算するように構成されていてもよい。

【０２５２】

また、本実施形態において、ＡＴ制御手段２００は、第２ＡＴ差枚数カウンタ１９７ｄの更新と、ＡＴ終了判定カウンタ１９７ｅの更新と、において、差枚数を演算し、演算した結果を用いて更新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、遊技の結果ごとの差枚数に係るデータテーブルをＡＴ制御データ記憶手段１９７に有していてもよく、該データテーブルに記憶された差枚数を用いて第２ＡＴ差枚数カウンタ１９７ｄの更新と、ＡＴ終了判定カウンタ１９７ｅの更新と、を行うように構成されていてもよい。

40

【０２５３】

このように構成される場合、スロットマシン１は、差枚数の演算の結果が負の値となる場合においても、負の値を一時的に格納する記憶領域を用意する必要がなく、第２ＡＴ差枚数カウンタ１９７ｄの更新と、ＡＴ終了判定カウンタ１９７ｅの更新と、に係るデータ容

50

量を削減することができる。

【0254】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、中リールR2に配列されたベルA図柄「BLA」と、ベルB図柄「BLB」とについて、互いに引き込み範囲が重複しない異なる図柄から構成されているが、これに限らず、例えば、共通のベル図柄「BL」が4コマ以内の間隔で配列されるように構成されていてもよい。

【0255】

このように構成される場合、スロットマシン1は、当選エリア「青7打順ベル1」の当選時に正解打順でかつ第1タイミングでストップボタンB2が押下された場合に入賞可能となるベルAについて、入賞図柄組合せが「BAR(CH)-BL-WM」となることで、第2タイミングでストップボタンB2が押下された場合にもベル図柄「BL」を引き込むことができる構成となるが、停止操作を検出した際における中リールR2の位置によって、個数優先制御と枚数優先制御とを切り換える構成にし、第2タイミングである場合には個数優先制御を実行してベルAが入賞しないように構成されていればよい。また、当選エリア「青7打順ベル2」～当選エリア「青7打順ベル8」、当選エリア「赤7打順ベル1」～当選エリア「赤7打順ベル8」についても、略同様に停止操作を検出した際における中リールR2、右リールR3の位置によって、個数優先制御と枚数優先制御とを切り換える構成にし、第2タイミングである場合には個数優先制御を実行してベルB～ベルPが入賞しないように構成されていればよい。なお、このように構成される場合において、スロットマシン1は、ベルA～ベルPの入賞図柄組合せについて、すべてが異なる図柄組合せとなるように構成される必要がある。

【0256】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、1枚の配当よりも高く、かつ15枚の配当よりも低い配当として、規定投入数(3枚)と同数の3枚の配当に設定された特殊ベルを有しているが、特殊ベルの配当はこれに限らず、例えば、規定投入数よりも少ない2枚の配当であってもよく、また、規定投入数よりも多い4枚～14枚いずれかの配当であってもよい。つまり、特殊ベルの配当は、ベルA～ベルPの配当(15枚)よりも低く、1枚役A～1枚役Vの配当(1枚)よりも高ければ、いずれの枚数であってもよい。

【0257】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、当選エリア「青7打順ベル1」～当選エリア「青7打順ベル8」、当選エリア「赤7打順ベル1」～当選エリア「赤7打順ベル8」に当選し、入賞補助制御を実行する場合に、ベルA～ベルPの入賞図柄組合せを構成するベルA図柄「BLA」、ベルB図柄「BLB」よりも長い幅を有することで視認性が高い視認性が高い図柄(青7図柄「青7」、赤7図柄「赤7」)の引き込み範囲内で第1停止操作することを報知するように構成されているが、視認性の高い図柄について、高い視認性を幅の長さによって実現することに限定されない。スロットマシン1は、例えば、ベルA～ベルPの入賞図柄組合せを構成する図柄について、リールの裏側からリールテープを照らすリールバックライトが透過しない画像から構成された図柄を有し、第1図柄として、リールバックライトが透過する画像から構成された図柄を有することで、特定リールの回転時において、第1図柄が発光して回転表示されることで、ベルA～ベルPの入賞図柄組合せを構成する図柄よりも視認性が高くなるように構成されていてもよい。また、スロットマシン1は、例えば、第1図柄及び第2図柄以外の図柄が第1色(例えば黄色)から構成され、第1図柄が第2色(例えば青色)から構成され、第2図柄が第3色(例えば赤色)から構成されることで、特定リールの回転時において、第1図柄が回転表示されるときだけ第2色の図柄が回転表示されることで、他の図柄よりも視認性が高くなるように構成されていてもよい。

【0258】

つまり、スロットマシン1は、第1図柄の視認性について、他の図柄よりも視認性が高くなるように構成されていればよく、その具体的な構成については、本実施形態に限定されるものではない。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 9 】

また、スロットマシン 1 は、第 2 図柄についても第 1 図柄と略同様に、図柄よりも視認性が高くなるように構成されていれればいずれの構成であってもよく、その具体的な構成については、本実施形態に限定されるものではない。

【 0 2 6 0 】

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「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」に当選し、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が正解打順で押下操作された場合に、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず 15 枚の配当に設定されたベル A～ベル P のいずれか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「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」に当選し、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 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である場合に、当選している 15 枚の配当（第 3 配当）に設定された小役が入賞し、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 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 15 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 3 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。

10

【 0 2 6 1 】

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 10」に当選し、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が非設定打順で押下操作された場合に、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の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 10」に当選し、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 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 B 1～ストップボタン B 3 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。

20

30

【 0 2 6 2 】

また、本実施形態において、スロットマシン 1 は、各カウンタや記憶手段の記憶値に初期値として値をセットし、毎回の遊技の実行時に 1 ずつ減算するデクリメント更新や、毎回の遊技の実行時に 1 ずつ加算するインクリメント更新を実行するように構成されているが、これに限らず、各カウンタや記憶手段の更新方法については乗算や除算等を実行するように構成されていてもよく、特に限定されない。

【 符号の説明 】

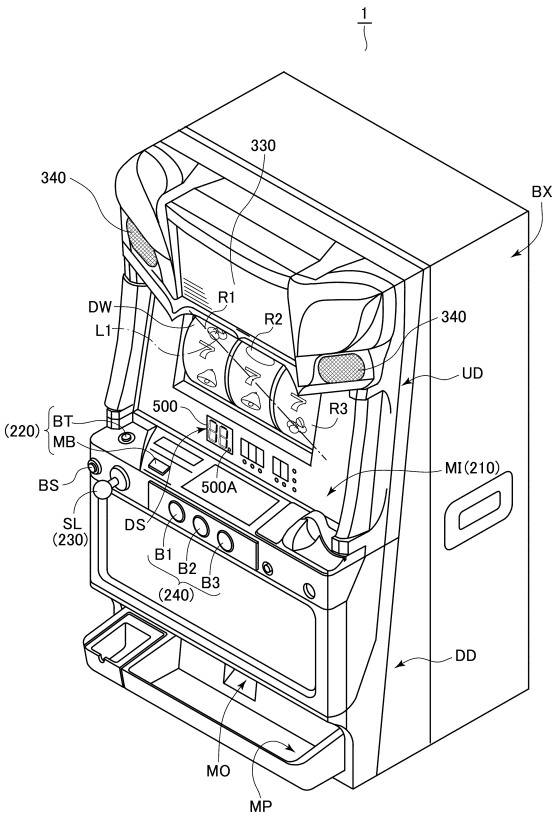
【 0 2 6 3 】

40

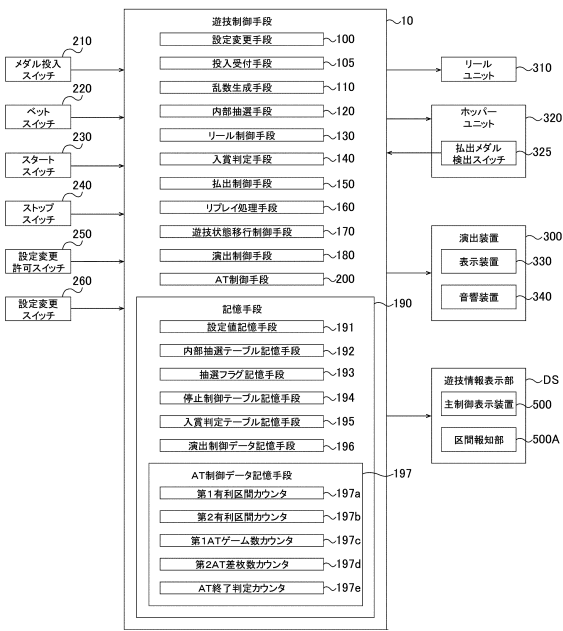
- 1 スロットマシン（遊技機）
- 1 2 0 内部抽選手段
- 2 0 0 A T 制御手段（補助遊技制御手段）
- R 1 左リール
- R 2 中リール
- R 3 右リール

50

【図面】
【図 1】



【図 2】



【図 3】

当選番号	当選エリア	当選役	抽選値数 (合計: 65536)	一般中	内部中	作動中
0	不当選	—	—	—	—	8991
1	全小役	全小役	—	—	—	3000
2	全3枚役	特殊ベル、特殊スライ	—	—	—	1300
3	全1枚役	1枚役A~V	—	—	—	52255
4	通常リプレイ1	リプレイA	8974	8974	—	—
5	通常リプレイ2	リプレイA、リプレイB	4	8	—	—
6	青7打眼ベル1	ベルA、1枚役C~E、S	2300	2300	—	—
7	青7打眼ベル2	ベルB、1枚役C、D、G、T	2300	2300	—	—
8	青7打眼ベル3	ベルC、1枚役A、B、I、M	2300	2300	—	—
9	青7打眼ベル4	ベルD、1枚役A、B、J、O	2300	2300	—	—
10	赤7打眼ベル1	ベルE、1枚役C~E、S	2300	2300	—	—
11	赤7打眼ベル2	ベルF、1枚役C、D、G、T	2300	2300	—	—
12	赤7打眼ベル3	ベルG、1枚役A、B、K、M	2300	2300	—	—
13	赤7打眼ベル4	ベルH、1枚役A、B、L、O	2300	2300	—	—
14	青7打眼ベル5	ベルI、1枚役B、D、F、Q	2300	2300	—	—
15	青7打眼ベル6	ベルJ、1枚役C、D、H、R	2300	2300	—	—
16	青7打眼ベル7	ベルK、1枚役A、B、I、N	2300	2300	—	—
17	青7打眼ベル8	ベルL、1枚役A、B、D、J、P	2300	2300	—	—
18	赤7打眼ベル5	ベルM、1枚役B、D、F、Q	2300	2300	—	—
19	赤7打眼ベル6	ベルN、1枚役C、D、H、R	2300	2300	—	—
20	赤7打眼ベル7	ベルO、1枚役A、B、K、N	2300	2300	—	—
21	赤7打眼ベル8	ベルP、1枚役A、B、D、L、P	2300	2300	—	—
22	打眼ベル1	ベルA、E、1枚役C~E、S	400	400	—	—
23	打眼ベル2	ベルB、F、1枚役C、D、G、T	400	400	—	—
24	打眼ベル3	ベルC、G、1枚役A、B、I、M	400	400	—	—
25	打眼ベル4	ベルD、H、1枚役A、B、J、O	400	400	—	—
26	打眼ベル5	ベルI、M、1枚役B、D、F、Q	400	400	—	—
27	打眼ベル6	ベルJ、N、1枚役C、D、H、R	400	400	—	—
28	打眼ベル7	ベルK、O、1枚役A、B、K、N	400	400	—	—
29	打眼ベル8	ベルL、P、1枚役A、B、D、L、P	400	400	—	—
30	打眼チャンス1	チャンス役、特殊小役、1枚役A、B	300	300	—	—
31	打眼チャンス2	チャンス役、特殊小役、1枚役A、B、O	300	300	—	—
32	打眼チャンス3	チャンス役、特殊小役、1枚役A、B、P	300	300	—	—
33	打眼チャンス4	チャンス役、特殊小役、1枚役A、B、O、U	300	300	—	—
34	打眼チャンス5	チャンス役、特殊小役、1枚役A、B、P、U	300	300	—	—
35	打眼チャンス6	チャンス役、特殊小役、1枚役A、B、G	300	300	—	—
36	打眼チャンス7	チャンス役、特殊小役、1枚役A、B、H	300	300	—	—
37	打眼チャンス8	チャンス役、特殊小役、1枚役A、B、G、U	300	300	—	—
38	打眼チャンス9	チャンス役、特殊小役、1枚役A、B、H、U	300	300	—	—
39	打眼チャンス10	チャンス役、特殊小役、1枚役A、B、U	300	300	—	—
40	打眼特殊ベル1	特殊ベル、1枚役E、H	2150	2150	—	—
41	打眼特殊ベル2	特殊ベル、1枚役F、G	2150	2150	—	—
42	RBB 1枚役	1枚役A、C、D、V	7154	7154	—	—
43	RBB レア役1	特殊スライ	200	200	—	—
44	RBB レア役2	1枚役U	1900	1900	—	—
45	RBB	—	4	—	—	—

【図 4】

停止番号	左リールR1	中リールR2	右リールR3
0	スライカ図柄 (WM)	ベルA図柄 (BLA)	リプレイ図柄 (RP)
1	ベルA図柄 (BLA)	リプレイ図柄 (RP)	青7図柄 (青7)
2	リプレイ図柄 (RP)	青7図柄 (青7)	チェリー図柄 (CH)
3	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)
4	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)
5	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)
6	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)
7	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)
8	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)
9	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)
10	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)
11	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)
12	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)
13	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)
14	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)
15	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)
16	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)
17	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)
18	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)
19	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)	チェリー図柄 (CH)

【 図 5 】

小役	入賞図柄組合せ			配当
ベルA				15
ベルB				15
ベルC				15
ベルD				15
ベルE				15
ベルF				15
ベルG				15
ベルH				15
ベルI				15
ベルJ				15
ベルK				15
ベルL				15
ベルM				15
ベルN				15
ベルO				15
ベルP				15

【 図 6 】

小役	入賞図柄組合せ			配当
チャンス役				15
特殊小役				14
特殊ベル				3
特殊スイカ				3
1枚役A				1
1枚役B				1
1枚役C				1
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

【 図 7 】

小役	入賞図柄組合せ			配当
1枚役I				1
1枚役J				1
1枚役K				1
1枚役L				1
1枚役M				1
1枚役N				1
1枚役O				1
1枚役P				1

【 図 8 】

小役	入賞図柄組合せ			配当
1枚役Q				1
1枚役R				1
1枚役S				1
1枚役T				1
1枚役U				1
1枚役V				1

10

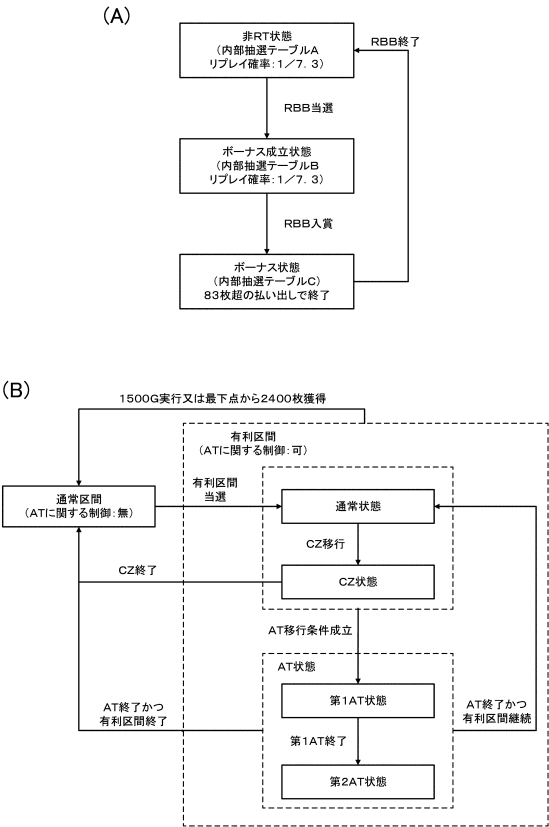
20

30

40

50

【図 9】



【図 10】

非RT状態における青7打順ベル、赤7打順ベルの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
青7打順ベル1			1枚役C			
青7打順ベル2			1枚役C			
青7打順ベル3			1枚役A、1枚役B			
青7打順ベル4			1枚役A、1枚役B			
赤7打順ベル1			1枚役C			
赤7打順ベル2			1枚役C			
赤7打順ベル3			1枚役A、1枚役B			
赤7打順ベル4			1枚役A、1枚役B			
青7打順ベル5			1枚役D			
青7打順ベル6			1枚役C			
青7打順ベル7			1枚役A、1枚役B			
青7打順ベル8			1枚役A、1枚役B			
赤7打順ベル5			1枚役D			
赤7打順ベル6			1枚役C			
赤7打順ベル7			1枚役A、1枚役B			
赤7打順ベル8			1枚役A、1枚役B			

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 11】

赤7状態における打順ベル、打順チャンス、打順特殊ベルの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C			
打順ベル2			1枚役C			
打順ベル3			1枚役A、1枚役B			
打順ベル4			1枚役A、1枚役B			
打順ベル5			1枚役D			
打順ベル6			1枚役C			
打順ベル7			1枚役A、1枚役B			
打順ベル8			1枚役A、1枚役B			
打順チャンス1			1枚役A、1枚役B			
打順チャンス2			1枚役A、1枚役B			
打順チャンス3			1枚役A、1枚役B			
打順チャンス4			1枚役A、1枚役B			
打順チャンス5			1枚役A、1枚役B			
打順チャンス6			1枚役A、1枚役B			
打順チャンス7			1枚役A、1枚役B			
打順チャンス8			1枚役A、1枚役B			
打順チャンス9			1枚役A、1枚役B			
打順チャンス10			1枚役A、1枚役B			
打順特殊ベル1	特殊ベル	1枚役H (入賞確率: 1/2)	1枚役E (入賞確率: 1/2)	1枚役E (入賞確率: 1/2)	1枚役E (入賞確率: 1/2)	1枚役E (入賞確率: 1/2)
打順特殊ベル2	特殊ベル	1枚役G (入賞確率: 1/2)	1枚役F (入賞確率: 1/2)	1枚役F (入賞確率: 1/2)	1枚役F (入賞確率: 1/2)	1枚役F (入賞確率: 1/2)

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 12】

ボーナス成立状態における青7打順ベル、赤7打順ベルの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
青7打順ベル1	1枚役C	ベルA 1枚役E (入賞確率: 1/2)	1枚役E (入賞確率: 1/2)	1枚役E (入賞確率: 1/2)	1枚役E (入賞確率: 1/2)	1枚役E (入賞確率: 1/2)
青7打順ベル2	1枚役C	ベルB 1枚役D (入賞確率: 1/2)	1枚役D (入賞確率: 1/2)	1枚役D (入賞確率: 1/2)	1枚役D (入賞確率: 1/2)	1枚役D (入賞確率: 1/2)
青7打順ベル3	1枚役A、1枚役B	ベルC 1枚役M (入賞確率: 1/4)	1枚役M (入賞確率: 1/4)	1枚役M (入賞確率: 1/4)	1枚役M (入賞確率: 1/4)	1枚役M (入賞確率: 1/4)
青7打順ベル4	1枚役A、1枚役B	ベルD 1枚役J (入賞確率: 1/4)	1枚役J (入賞確率: 1/4)	1枚役J (入賞確率: 1/4)	1枚役J (入賞確率: 1/4)	1枚役J (入賞確率: 1/4)
青7打順ベル5	1枚役C	ベルE 1枚役E (入賞確率: 1/2)	1枚役E (入賞確率: 1/2)	1枚役E (入賞確率: 1/2)	1枚役E (入賞確率: 1/2)	1枚役E (入賞確率: 1/2)
青7打順ベル6	1枚役C	ベルF 1枚役G (入賞確率: 1/2)	1枚役G (入賞確率: 1/2)	1枚役G (入賞確率: 1/2)	1枚役G (入賞確率: 1/2)	1枚役G (入賞確率: 1/2)
青7打順ベル7	1枚役A、1枚役B	ベルG 1枚役K (入賞確率: 1/4)	1枚役K (入賞確率: 1/4)	1枚役K (入賞確率: 1/4)	1枚役K (入賞確率: 1/4)	1枚役K (入賞確率: 1/4)
青7打順ベル8	1枚役A、1枚役B	ベルH 1枚役L (入賞確率: 1/4)	1枚役L (入賞確率: 1/4)	1枚役L (入賞確率: 1/4)	1枚役L (入賞確率: 1/4)	1枚役L (入賞確率: 1/4)
青7打順ベル9	1枚役C	ベルI 1枚役P (入賞確率: 1/2)	1枚役P (入賞確率: 1/2)	1枚役P (入賞確率: 1/2)	1枚役P (入賞確率: 1/2)	1枚役P (入賞確率: 1/2)
青7打順ベル10	1枚役C	ベルJ 1枚役Q (入賞確率: 1/2)	1枚役Q (入賞確率: 1/2)	1枚役Q (入賞確率: 1/2)	1枚役Q (入賞確率: 1/2)	1枚役Q (入賞確率: 1/2)
青7打順ベル11	1枚役A、1枚役B	ベルK 1枚役R (入賞確率: 1/4)	1枚役R (入賞確率: 1/4)	1枚役R (入賞確率: 1/4)	1枚役R (入賞確率: 1/4)	1枚役R (入賞確率: 1/4)
青7打順ベル12	1枚役A、1枚役B	ベルL 1枚役S (入賞確率: 1/4)	1枚役S (入賞確率: 1/4)	1枚役S (入賞確率: 1/4)	1枚役S (入賞確率: 1/4)	1枚役S (入賞確率: 1/4)
青7打順ベル13	1枚役C	ベルM 1枚役T (入賞確率: 1/2)	1枚役T (入賞確率: 1/2)	1枚役T (入賞確率: 1/2)	1枚役T (入賞確率: 1/2)	1枚役T (入賞確率: 1/2)
青7打順ベル14	1枚役C	ベルN 1枚役U (入賞確率: 1/2)	1枚役U (入賞確率: 1/2)	1枚役U (入賞確率: 1/2)	1枚役U (入賞確率: 1/2)	1枚役U (入賞確率: 1/2)
青7打順ベル15	1枚役A、1枚役B	ベルO 1枚役V (入賞確率: 1/4)	1枚役V (入賞確率: 1/4)	1枚役V (入賞確率: 1/4)	1枚役V (入賞確率: 1/4)	1枚役V (入賞確率: 1/4)
青7打順ベル16	1枚役A、1枚役B	ベルP 1枚役W (入賞確率: 1/4)	1枚役W (入賞確率: 1/4)	1枚役W (入賞確率: 1/4)	1枚役W (入賞確率: 1/4)	1枚役W (入賞確率: 1/4)
青7打順ベル17	1枚役C	ベルQ 1枚役X (入賞確率: 1/2)	1枚役X (入賞確率: 1/2)	1枚役X (入賞確率: 1/2)	1枚役X (入賞確率: 1/2)	1枚役X (入賞確率: 1/2)
青7打順ベル18	1枚役C	ベルR 1枚役Y (入賞確率: 1/2)	1枚役Y (入賞確率: 1/2)	1枚役Y (入賞確率: 1/2)	1枚役Y (入賞確率: 1/2)	1枚役Y (入賞確率: 1/2)
青7打順ベル19	1枚役A、1枚役B	ベルS 1枚役Z (入賞確率: 1/4)	1枚役Z (入賞確率: 1/4)	1枚役Z (入賞確率: 1/4)	1枚役Z (入賞確率: 1/4)	1枚役Z (入賞確率: 1/4)
青7打順ベル20	1枚役A、1枚役B	ベルT 1枚役AA (入賞確率: 1/4)	1枚役AA (入賞確率: 1/4)	1枚役AA (入賞確率: 1/4)	1枚役AA (入賞確率: 1/4)	1枚役AA (入賞確率: 1/4)

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

10

20

30

40

50

【図 13】

ボーナス成立状態における打順ベル、打順チャンス、打順特殊ベルの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
打順ベル1	1枚役C		ベルA、ベルE	1枚役E (入賞確率: 1/2)	1枚役S (入賞確率: 1/4)
打順ベル2	1枚役C		1枚役G (入賞確率: 1/2)	ベルB、ベルF	1枚役T (入賞確率: 1/4)
打順ベル3	1枚役A、1枚役B		1枚役I (入賞確率: 1/4)	ベルC、ベルG	1枚役M (入賞確率: 1/2)
打順ベル4	1枚役A、1枚役B		1枚役J (入賞確率: 1/4)	1枚役O (入賞確率: 1/2)	ベルD、ベルH
打順ベル5	1枚役D		ベルL、ベルM	1枚役F (入賞確率: 1/2)	1枚役Q (入賞確率: 1/4)
打順ベル6	1枚役C		1枚役H (入賞確率: 1/2)	ベルJ、ベルN	1枚役R (入賞確率: 1/4)
打順ベル7	1枚役A、1枚役B		1枚役K (入賞確率: 1/4)	ベルK、ベルO	1枚役N (入賞確率: 1/2)
打順ベル8	1枚役A、1枚役B		1枚役L (入賞確率: 1/4)	1枚役P (入賞確率: 1/2)	ベルL、ベルP
打順チャンス1	特殊小役		チャンス役(入賞確率: 1/10) 1枚役A、1枚役B(入賞確率: 9/10)		
打順チャンス2	特殊小役		チャンス役(入賞確率: 1/10) 1枚役A、1枚役B(入賞確率: 9/10)		
打順チャンス3	特殊小役		チャンス役(入賞確率: 1/10) 1枚役A、1枚役B(入賞確率: 9/10)		
打順チャンス4	特殊小役		チャンス役(入賞確率: 1/10) 1枚役A、1枚役B(入賞確率: 9/10)		
打順チャンス5	特殊小役		チャンス役(入賞確率: 1/10) 1枚役A、1枚役B(入賞確率: 9/10)		
打順チャンス6	特殊小役		チャンス役(入賞確率: 1/10) 1枚役A、1枚役B(入賞確率: 9/10)		
打順チャンス7	特殊小役		チャンス役(入賞確率: 1/10) 1枚役A、1枚役B(入賞確率: 9/10)		
打順チャンス8	特殊小役		チャンス役(入賞確率: 1/10) 1枚役A、1枚役B(入賞確率: 9/10)		
打順チャンス9	特殊小役		チャンス役(入賞確率: 1/10) 1枚役A、1枚役B(入賞確率: 9/10)		
打順チャンス10	特殊小役		チャンス役(入賞確率: 1/10) 1枚役A、1枚役B(入賞確率: 9/10)		
打順特殊ベル1	特殊ベル		1枚役H (入賞確率: 1/2)	1枚役E (入賞確率: 1/2)	1枚役E (入賞確率: 1/2)
打順特殊ベル2	特殊ベル		1枚役G (入賞確率: 1/2)	1枚役F (入賞確率: 1/2)	1枚役F (入賞確率: 1/2)

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 14】

当選エリア	ストップボタンB2、B3の押下タイミング	入賞役
打順チャンス1	停止番号0、10番	チャンス役
	停止番号1～9、11～19番	1枚役A、1枚役B
打順チャンス2	停止番号1、11番	チャンス役
	停止番号0、2～10、12～19番	1枚役A、1枚役B
打順チャンス3	停止番号2、12番	チャンス役
	停止番号0、1、3～11、13～19番	1枚役A、1枚役B
打順チャンス4	停止番号3、13番	チャンス役
	停止番号0～2、4～12、14～19番	1枚役A、1枚役B
打順チャンス5	停止番号4、14番	チャンス役
	停止番号0～3、5～13、15～19番	1枚役A、1枚役B
打順チャンス6	停止番号5、15番	チャンス役
	停止番号0～4、6～14、16～19番	1枚役A、1枚役B
打順チャンス7	停止番号6、16番	チャンス役
	停止番号0～5、7～15、17～19番	1枚役A、1枚役B
打順チャンス8	停止番号7、17番	チャンス役
	停止番号0～6、8～16、18、19番	1枚役A、1枚役B
打順チャンス9	停止番号8、18番	チャンス役
	停止番号0～7、9～17、19番	1枚役A、1枚役B
打順チャンス10	停止番号9、19番	チャンス役
	停止番号0～8、10～18番	1枚役A、1枚役B

【図 15】

当選エリア	主制御表示装置の表示	演出状態
青7打順ベル1	05	AT状態
青7打順ベル2	06	AT状態
青7打順ベル3	07	AT状態
青7打順ベル4	08	AT状態
赤7打順ベル1	09	AT状態
赤7打順ベル2	10	AT状態
赤7打順ベル3	11	AT状態
赤7打順ベル4	12	AT状態
青7打順ベル5	05	AT状態
青7打順ベル6	06	AT状態
青7打順ベル7	07	AT状態
青7打順ベル8	08	AT状態
赤7打順ベル5	09	AT状態
赤7打順ベル6	10	AT状態
赤7打順ベル7	11	AT状態
赤7打順ベル8	12	AT状態
打順ベル1	01	AT状態
打順ベル2	02	AT状態
打順ベル3	03	AT状態
打順ベル4	04	AT状態
打順ベル5	01	AT状態
打順ベル6	02	AT状態
打順ベル7	03	AT状態
打順ベル8	04	AT状態
打順チャンス1	01020304 (抽選で決定した 1つを表示)	通常状態
打順チャンス2		通常状態
打順チャンス3		通常状態
打順チャンス4		通常状態
打順チャンス5		通常状態
打順チャンス6		通常状態
打順チャンス7		通常状態
打順チャンス8		通常状態
打順チャンス9		通常状態
打順チャンス10		通常状態

【図 16】

