

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-40980

(P2021-40980A)

(43) 公開日 令和3年3月18日(2021.3.18)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 3 1 2 C 5 1 8
 A 6 3 F 5/04 6 2 O

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 40 頁)

(21) 出願番号 特願2019-165671 (P2019-165671)
 (22) 出願日 令和1年9月11日(2019.9.11)

(71) 出願人 390031772
 株式会社オリンピア
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 (74) 代理人 110003133
 特許業務法人近島国際特許事務所
 (72) 発明者 山本 俊
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内
 (72) 発明者 今井 崇夫
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内
 (72) 発明者 伊藤 元亮
 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

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】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。

【解決手段】リール制御手段は、内部抽選で当選エリア「打順ベル1 A」～当選エリア「打順ベル6 A」に当選した場合において、ストップスイッチが検出した停止操作が特定操作態様であった場合に、ベルA～ベルFを入賞可能にし、ボーナス成立状態において実行する第1リール停止制御から、第1リール停止制御よりもベルA～ベルFの入賞図柄組合せを有効ライン上に表示する確率が高く、シフト役非作動状態において実行する第2リール停止制御に切替可能である。

【選択図】図9

当選エリア	2000円賞中一級抽選					5000円賞中最高成立状態				
	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA					ベルA				
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルB					ベルB				
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルC					ベルC				
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルD					ベルD				
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルE					ベルE				
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルF					ベルF				
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	1枚選A	1枚選B	1枚選C	1枚選D	ベルA				
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルB	1枚選B	1枚選C	1枚選D	ベルB				
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルC	1枚選C	1枚選D	1枚選E	ベルC				
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルD	1枚選D	1枚選E	1枚選F	ベルD				
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルE	1枚選E	1枚選F	1枚選G	ベルE				
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルF	1枚選F	1枚選G	1枚選H	ベルF				
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルA	1枚選A	1枚選B	1枚選C	ベルA	1枚選A	1枚選B	1枚選C	1枚選D
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルB	1枚選B	1枚選C	1枚選D	ベルB	1枚選B	1枚選C	1枚選D	1枚選E
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルC	1枚選C	1枚選D	1枚選E	ベルC	1枚選C	1枚選D	1枚選E	1枚選F
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルD	1枚選D	1枚選E	1枚選F	ベルD	1枚選D	1枚選E	1枚選F	1枚選G
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルE	1枚選E	1枚選F	1枚選G	ベルE	1枚選E	1枚選F	1枚選G	1枚選H
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルF	1枚選F	1枚選G	1枚選H	ベルF	1枚選F	1枚選G	1枚選H	1枚選I
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルA	1枚選A	1枚選B	1枚選C	ベルA	1枚選A	1枚選B	1枚選C	1枚選D
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルB	1枚選B	1枚選C	1枚選D	ベルB	1枚選B	1枚選C	1枚選D	1枚選E
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルC	1枚選C	1枚選D	1枚選E	ベルC	1枚選C	1枚選D	1枚選E	1枚選F
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルD	1枚選D	1枚選E	1枚選F	ベルD	1枚選D	1枚選E	1枚選F	1枚選G
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルE	1枚選E	1枚選F	1枚選G	ベルE	1枚選E	1枚選F	1枚選G	1枚選H
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルF	1枚選F	1枚選G	1枚選H	ベルF	1枚選F	1枚選G	1枚選H	1枚選I
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルA	1枚選A	1枚選B	1枚選C	ベルA	1枚選A	1枚選B	1枚選C	1枚選D
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルB	1枚選B	1枚選C	1枚選D	ベルB	1枚選B	1枚選C	1枚選D	1枚選E
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルC	1枚選C	1枚選D	1枚選E	ベルC	1枚選C	1枚選D	1枚選E	1枚選F
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルD	1枚選D	1枚選E	1枚選F	ベルD	1枚選D	1枚選E	1枚選F	1枚選G
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルE	1枚選E	1枚選F	1枚選G	ベルE	1枚選E	1枚選F	1枚選G	1枚選H
(ベルA, 1枚選B, H, L)	ベルA	ベルF	1枚選F	1枚選G	1枚選H	ベルF	1枚選F	1枚選G	1枚選H	1枚選I

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のリールと、

小役及びボーナスを含む複数種類の役のうち少なくとも 1 つを含む複数種類の当選態様の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、

前記リールの回転態様及び停止態様を制御するリール制御手段と、

前記複数のリールが停止した場合における有効ライン上の図柄組合せに基づいて、役の入賞判定を行う入賞判定手段と、

複数の遊技状態の間での遊技状態の移行に係る制御を実行する遊技状態移行制御手段と、を備え、

前記複数の遊技状態は、

通常遊技状態と、

前記通常遊技状態において前記ボーナスが当選したことに基づいて移行するボーナス成立状態と、

前記ボーナス成立状態において前記ボーナスが入賞したことに基づいて移行するボーナス状態と、を含み、

前記ボーナス状態は、

シフト役が作動していないシフト役非作動状態と、

前記シフト役が作動しているシフト役作動状態と、を含み、

前記複数種類の当選態様は、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第 1 配当に設定された第 1 小役と、前記第 1 配当よりも少ない第 2 配当に設定された第 2 小役と、がそれぞれ重複当選する特定当選態様を含み、

前記リール制御手段は、前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した場合において、ストップスイッチが検出した停止操作が特定操作態様であった場合に、前記第 1 小役を入賞可能にする第 1 リール停止制御と、

前記第 1 リール停止制御よりも前記第 1 小役の入賞形態を示す図柄組合せを有効ライン上に表示する確率が高い第 2 リール停止制御と、を実行可能であり、

前記ボーナス成立状態での前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した場合に、前記第 1 リール停止制御を実行し、

前記ボーナス成立状態から前記シフト役非作動状態に遊技状態が移行した場合、前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した際の停止制御を前記第 1 リール停止制御から前記第 2 リール停止制御に切替可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

複数のリールと、

小役及びボーナスを含む複数種類の役のうち少なくとも 1 つを含む複数種類の当選態様の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、

前記リールの回転態様及び停止態様を制御するリール制御手段と、

前記複数のリールが停止した場合における有効ライン上の図柄組合せに基づいて、役の入賞判定を行う入賞判定手段と、

複数の遊技状態の間での遊技状態の移行に係る制御を実行する遊技状態移行制御手段と、

特定役の入賞補助を行う入賞補助手段と、を備え、

前記複数の遊技状態は、

通常遊技状態と、

前記通常遊技状態において前記ボーナスが当選したことに基づいて移行するボーナス成立状態と、

前記ボーナス成立状態において前記ボーナスが入賞したことに基づいて移行するボーナス状態と、を含み、

前記ボーナス状態は、

10

20

30

40

50

シフト役が作動していないシフト役非作動状態と、

前記シフト役が作動しているシフト役作動状態と、を含み、

前記複数種類の当選態様は、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第1配当に設定された第1小役と、前記第1配当よりも少ない第2配当に設定された第2小役と、がそれぞれ重複当選する特定当選態様を含み、

前記内部抽選で前記特定当選態様に当選する確率、は、前記ボーナス成立状態と前記シフト役非作動状態とで変化せず、

前記入賞補助が実行されない場合において、前記ボーナス成立状態での前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した場合における前記第1小役の入賞確率は、第1確率に設定され、

前記入賞補助が実行されない場合において、前記シフト役非作動状態での前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した場合における前記第1小役の入賞確率は、前記第1確率よりも高い第2確率に設定されている、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

上述した遊技機においては、遊技状態ごとに異なる規定投入数を設定することで、ボーナスや小役の当選確率を変動させ、遊技媒体を獲得しやすく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、遊技媒体の獲得しやすさを変更するために、規則上制限が厳しいリプレイの当選態様の変動や、規定投入数の変更といった構成を用いており、設計上の制約が多く遊技機の設計自由度を維持しつつ遊技者の関心を惹きつけることが難しかった。

【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

10

20

30

40

50

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、
小役及びボーナスを含む複数種類の役のうち少なくとも1つを含む複数種類の当選態様の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、
前記リールの回転態様及び停止態様を制御するリール制御手段と、
前記複数のリールが停止した場合における有効ライン上の図柄組合せに基づいて、役の入賞判定を行う入賞判定手段と、
複数の遊技状態の間での遊技状態の移行に係る制御を実行する遊技状態移行制御手段と
、を備え、
前記複数の遊技状態は、
通常遊技状態と、
前記通常遊技状態において前記ボーナスが当選したことに基づいて移行するボーナス成立状態と、
前記ボーナス成立状態において前記ボーナスが入賞したことに基づいて移行するボーナス状態と、を含み、
前記ボーナス状態は、
シフト役が作動していないシフト役非作動状態と、
前記シフト役が作動しているシフト役作動状態と、を含み、
前記複数種類の当選態様は、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第1配当に設定された第1小役と、前記第1配当よりも少ない第2配当に設定された第2小役と、がそれぞれ重複当選する特定当選態様を含み、
前記リール制御手段は、前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した場合において、ストップスイッチが検出した停止操作が特定操作態様であった場合に、前記第1小役を入賞可能にする第1リール停止制御と、
前記第1リール停止制御よりも前記第1小役の入賞形態を示す図柄組合せを有効ライン上に表示する確率が高い第2リール停止制御と、を実行可能であり、
前記ボーナス成立状態での前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した場合に、前記第1リール停止制御を実行し、
前記ボーナス成立状態から前記シフト役非作動状態に遊技状態が移行した場合、前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した際の停止制御を前記第1リール停止制御から前記第2リール停止制御に切替可能である、ことを特徴とする。

10

20

30

【0008】

また、本発明は、複数のリールと、
小役及びボーナスを含む複数種類の役のうち少なくとも1つを含む複数種類の当選態様の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、
前記リールの回転態様及び停止態様を制御するリール制御手段と、
前記複数のリールが停止した場合における有効ライン上の図柄組合せに基づいて、役の入賞判定を行う入賞判定手段と、
複数の遊技状態の間での遊技状態の移行に係る制御を実行する遊技状態移行制御手段と
、
特定役の入賞補助を行う入賞補助手段と、を備え、
前記複数の遊技状態は、
通常遊技状態と、
前記通常遊技状態において前記ボーナスが当選したことに基づいて移行するボーナス成立状態と、
前記ボーナス成立状態において前記ボーナスが入賞したことに基づいて移行するボーナス状態と、を含み、
前記ボーナス状態は、

40

50

シフト役が作動していないシフト役非作動状態と、
前記シフト役が作動しているシフト役作動状態と、を含み、
前記複数種類の当選態様は、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第 1 配当に設定された第 1 小役と、前記第 1 配当よりも少ない第 2 配当に設定された第 2 小役と、がそれぞれ重複当選する特定当選態様を含み、

前記内部抽選で前記特定当選態様に当選する確率、は、前記ボーナス成立状態と前記シフト役非作動状態とで変化せず、

前記入賞補助が実行されない場合において、前記ボーナス成立状態での前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した場合における前記第 1 小役の入賞確率は、第 1 確率に設定され、

前記入賞補助が実行されない場合において、前記シフト役非作動状態での前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した場合における前記第 1 小役の入賞確率は、前記第 1 確率よりも高い第 2 確率に設定されている、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、遊技機の設計自由度を維持しつつ遊技者の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】

【0010】

【図 1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図 2】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図 3】本発明の実施形態の遊技機の内部抽選テーブル A ～内部抽選テーブル E 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シフト役の入賞時に有効ライン上に表示される図柄組合せを示す図である。

【図 6】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図である。

【図 7】本発明の実施形態の遊技機における有利区間制御手段が制御する非有利区間及び有利区間と、指示機能制御手段が制御する指示機能状態と、に係る遷移図である。

【図 8】本発明の実施形態の遊技機において当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 6 B」、当選エリア「打順ベル 1 C」～当選エリア「打順ベル 6 C」、当選エリア「打順ベル 1 D」～当選エリア「打順ベル 6 D」の当選時において、非 R T 状態とボーナス成立状態とにおいて打順ごとに入賞可能となる小役を示す図である。

【図 9】本発明の実施形態の遊技機において当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 6 B」、当選エリア「打順ベル 1 C」～当選エリア「打順ベル 6 C」、当選エリア「打順ベル 1 D」～当選エリア「打順ベル 6 D」の当選時において、R B B 作動中一般状態と R B B 作動中 R B 成立状態とにおいて打順ごとに入賞可能となる小役を示す図である。

【図 10】本発明の実施形態の遊技機における当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 6 B」、当選エリア「打順ベル 1 C」～当選エリア「打順ベル 6 C」、当選エリア「打順ベル 1 D」～当選エリア「打順ベル 6 D」の乱数値設定量と当選確率とを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

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

【0012】

1. 遊技機の構成の概要

10

20

30

40

50

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

【0013】

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

10

【0014】

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

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

20

【0016】

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

30

【0017】

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。

【0018】

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

40

【0019】

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コマンドに対応する表示である報知表示が表示され、報知表示の表示後第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が停止した際に、報知表示が終了するとともにメダルの払出数あるいは獲得数が表示される。本実施形態のスロットマシン 1 では、当選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。

50

【 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、後述する有利区間制御手段 2 0 0 A (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有利区間報知部 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。

【 0 0 2 1 】

前面下扉 D D には、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット (貯留) されたメダルを投入する操作を行うための投入操作手段として、1 枚のメダルを投入するシングルベットボタン B T 及び規定投入数のメダルを投入するマックスベットボタン M B 、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を回転させて遊技を開始する契機となる開始操作を遊技者に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第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 のそれぞれを停止させる契機となる停止操作を遊技者に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清算するための清算ボタン B S も設けられている。

【 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、清算ボタン B S が押下された場合、清算ボタン B S の押下に伴ってホッパーユニット 3 2 0 からクレジット数 (クレジットされたメダルの枚数) に相当する枚数のメダルを払い出す清算処理を実行し、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 、設定変更スイッチ 2 5 0 及びリセットスイッチ 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。

【 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 、有利区間制御手段 2 0 0 A 及び指示機能制御手段 2 0 0 B 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、設定変更スイッチ 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リセットスイッチ 2 6 0 からの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

10

20

30

40

50

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。

【0026】

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有利区間制御手段 2 0 0 A 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、非有利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、指示機能制御手段 2 0 0 B が設定変更前において指示機能に係る制御についても、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有利区間制御手段 2 0 0 A 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 においては、指示機能制御手段 2 0 0 B が実行する指示機能に係る制御についても、電断が発生しその後電力の供給が再開された場合に、電断前の状態が維持されるように構成されている。

【0027】

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

【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 S L の最初の押下操作が、遊技者による遊技の開始操作として受け付けられ、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転を開始させる契機となっているとともに、後述する内部抽選手段 1 2 0 が内部抽選を実行する契機となっている。

【0029】

乱数生成手段 1 1 0 は、抽選用の乱数を発生させる手段である。なお、本実施形態において、「乱数」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、発生自体は規則的であっても、取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能し得る値も含まれる。

【0030】

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

【0031】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段 1 9 0 の内部抽選テーブル記憶手段 1 9 2 に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを現在の遊技状態に基づき選択する。各内部抽選テーブルでは、複数の乱数（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数）のそれぞれに対して、リプレイ、小役及びボーナスなどの各種の役や不当選（ハズレ）が対応付けられている。

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

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

10

【 0 0 3 4 】

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 1 9 0 の抽選フラグ記憶手段 1 9 3 に格納される。

20

【 0 0 3 5 】

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

30

【 0 0 3 6 】

なお、以下の記載において、リール制御手段 1 3 0 によって第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転が開始され、遊技者が有効なストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 をそれぞれ押下操作することについて、最初の押下操作を第 1 停止操作、2 番目の押下操作を第 2 停止操作、3 番目の押下操作を第 3 停止操作とも記載する。

【 0 0 3 7 】

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

40

【 0 0 3 8 】

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 R 1 ~ 第 3 リール R 3 について、ストップボタンの押下時点で有効ライン L 1 上に表示されているコマから 4 コマ回転するまでの計 5 コマが、有効ライン L 1 上に図柄を引き込み可能な範囲（引き込み範囲）となっている。

50

【 0 0 3 9 】

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

10

【 0 0 4 0 】

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

【 0 0 4 1 】

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

20

【 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。

30

【 0 0 4 3 】

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

40

【 0 0 4 4 】

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

50

算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。

【0045】

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

10

【0046】

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

【0047】

演出制御手段180は、演出データ記憶手段196に記憶されている演出データに基づいて、例えば、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。

20

【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、演出抽選テーブル記憶手段197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。

30

【0049】

有利区間制御手段200Aは、特定役の入賞を補助する入賞補助制御を実行可能な遊技が実行される区間（期間）である有利区間（有利期間）と、入賞補助制御が実行されない遊技が実行される区間（期間）である非有利区間（非有利期間、通常区間）と、の間での移行に係る制御を、有利区間制御データ記憶手段198に記憶されているデータを用いて実行する。有利区間制御データ記憶手段198には、非有利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、有利区間制御手段200Aが有利区間内において実行する所定の制御処理でON状態又はOFF状態にセットする各種フラグ、カウンタが格納されている。

40

【0050】

有利区間制御手段200Aは、有利区間を終了する条件が成立した際に、有利区間を終了し次ゲームから非有利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、数値等を初期化する処理である終了処理を実行する。また、有利区間制御手段200Aは、有利区間を開始し、かつ入賞補助制御が実行されることで、メダルの獲得期待値が1以上となる場合に有利区間報知部500Aを点灯させる。このため、有利区間制御手段200Aは、有利区間を開始している場合であっても、後述する指示機能制御手段200

50

Bによって入賞補助制御が実行されない指示機能状態である場合には、有利区間報知部500Aを消灯可能に構成されている。

【0051】

非有利区間は、内部抽選手段120による内部抽選の結果に基づく指示機能制御手段200Bによる指示機能に係る制御が実行されない期間であり、有利区間は、内部抽選手段120による内部抽選の結果に基づく指示機能制御手段200Bによる指示機能に係る制御が実行可能な期間である。

【0052】

有利区間制御手段200Aは、有利区間を開始した遊技から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」を有利区間ゲーム数カウンタに加算し、有利区間ゲーム数カウンタに記憶される値（記憶値）を累積的にインクリメント更新するゲーム数更新処理を実行する。また、有利区間制御手段200A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）を有利区間差枚数カウンタに累積的に記録する差枚数更新処理を実行する。

【0053】

ここで、有利区間ゲーム数カウンタは、有利区間制御データ記憶手段198に含まれるカウンタであり、有利区間制御手段200Aによって更新される値（遊技回数）を記憶するカウンタである。また、有利区間差枚数カウンタは、有利区間制御データ記憶手段198に含まれるカウンタであり、有利区間制御手段200Aによって更新される値として、メダルが投入された場合に投入数に対応する値を減算し、メダルが払い出された場合に払出数に対応する値を加算することで差枚数を記憶するカウンタである。

【0054】

本実施形態の有利区間制御手段200Aは、有利区間に制御している場合、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」ずつ有利区間ゲーム数カウンタの記憶値に累積的に加算（更新）するゲーム数更新処理と、メダルの差枚数に相当する値を有利区間差枚数カウンタ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、有利区間制御手段200Aは、有利区間差枚数カウンタ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有利区間差枚数カウンタの記憶値を減算した際に、有利区間差枚数カウンタの記憶値が値「0」未満となる場合、有利区間差枚数カウンタの記憶値を値「0」にセットする。これにより、有利区間制御手段200Aは、有利区間差枚数カウンタ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、有利区間差枚数カウンタ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、有利区間差枚数カウンタ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】

有利区間制御手段200Aは、1500ゲームの遊技が実行された場合、つまり有利区間ゲーム数カウンタの記憶値が値「1500」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枚のメダルを遊技者が獲得した場合、つまり有利区間差枚数カウンタの記憶値が最も低い値（最下点）であった時点から値「2400」になった場合に、有利区間を終了させる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非有利区間を開始する終了処理を実行する。

【0057】

有利区間制御手段200Aは、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、有利区間制御手段200Aは、特定終了条件以外の予め設定されている条件（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。

【 0 0 5 8 】

指示機能制御手段 2 0 0 B は、有利区間制御手段 2 0 0 A によって有利区間が開始されている場合に、特定役の入賞を補助する指示機能の作動に係る処理（入賞補助制御）と、入賞補助制御を実行可能な状態であるアシストタイム状態（以下、アシストタイムを「A T」とも記載）を含む複数の指示機能状態の間での指示機能状態の移行に係る処理と、等の指示機能に係る制御（アシストタイム制御）を行う。本実施形態のスロットマシン 1 では、指示機能制御手段 2 0 0 B によるアシストタイム制御において用いるプログラムデータやデータテーブル、カウンタ、O N 状態又は O F F 状態にセットする各種フラグについて、記憶手段 1 9 0 の指示機能制御データ記憶手段 1 9 9 に記憶されている。

【 0 0 5 9 】

10

本実施形態において、指示機能制御手段 2 0 0 B は、指示機能状態が入賞補助制御を実行可能な状態である場合に、指示機能作動処理として、内部抽選手段 1 2 0 に当選した当選エリアに応じてそれぞれ異なる当選コマンドを作成させ、作成させた当選コマンドを主制御表示装置 5 0 0 に送信させることで、内部抽選で当選した当選エリアがいずれの当選エリアであるかを報知し、遊技者にストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の操作方を指示する機能（指示機能）である報知表示が主制御表示装置 5 0 0 に実行される制御である入賞補助制御を実行可能となるように構成されている。入賞補助制御が実行されストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の操作態様が報知される A T 状態における遊技が、本実施形態における報知遊技を構成する。

【 0 0 6 0 】

20

2 . 本実施形態における遊技機が備える構成

次に、図 3 ～図 1 0 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。

【 0 0 6 1 】

< 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 E を示す図である。内部抽選テーブル A は、遊技状態が非 R T 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、リプレイに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、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。

30

【 0 0 6 2 】

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「R B B」とも記載）を備えており、当選エリア「R B B」に当選することで R B B が成立状態に設定される。

【 0 0 6 3 】

内部抽選テーブル B は、非 R T 状態において R B B 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がリプレイに対応付けられている。

40

【 0 0 6 4 】

内部抽選テーブル C は、R B B が作動した場合に移行される遊技状態である R B B 作動中一般状態において選択される。内部抽選テーブル C では、小役に当選する当選エリアと、本実施形態において R B B の作動中に作動するシフト役として用意されている第 1 種特別役物としてのレギュラーボーナス（以下、レギュラーボーナスを「R B」とも記載）である R B 1 ～R B 4 のうち、R B 1 に当選する当選エリア「R B 1」と、R B 2 に当選する当選エリア「R B 2」と、R B 3 に当選する当選エリア「R B 3」と、R B 4 に当選する

50

る当選エリア「R B 4」と、に乱数が対応付けられている。また、内部抽選テーブルCでは、乱数がリプレイに対応付けられておらず、内部抽選において小役又はシフト役に当選するように構成されている。

【0065】

内部抽選テーブルDは、R B Bの作動中においてR B 1～R B 4のいずれか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R B B作動中R B 1成立状態～R B B作動中R B 4成立状態（以下、R B B作動中R B 1作動状態～R B B作動中R B 4成立状態をまとめて「R B B作動中R B 成立状態」とも記載）である場合に選択される。内部抽選テーブルDでは、内部抽選テーブルCにおいて小役に対応付けられていた乱数が小役に対応付けられている。また、内部抽選テーブルDでは、内部抽選テーブルCにおいてシフト役に対応付けられていた乱数がリプレイに対応付けられている。

10

【0066】

内部抽選テーブルEは、R B Bの作動中においてR B 1～R B 4が作動した場合に移行される遊技状態であるR B 1作動状態～R B 4作動状態（以下、R B 1作動状態～R B 4作動状態をまとめて「R B 作動状態」とも記載）である場合に選択される。内部抽選テーブルE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D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。

【0067】

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G、1枚役A～1位枚役O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 A」～当選エリア「打順ベル6 A」と、当選エリア「打順ベル1 B」～当選エリア「打順ベル6 B」と、当選エリア「打順ベル1 C」～当選エリア「打順ベル6 C」と、当選エリア「打順ベル1 D」～当選エリア「打順ベル6 D」と、当選エリア「J A C 1」と、当選エリア「J A C 2」と、が設定されている。

20

【0068】

なお、以下の記載において、当選エリア「打順ベル1 A」～当選エリア「打順ベル6 A」をまとめて当選エリア「打順ベル群A」とも記載し、当選エリア「打順ベル1 B」～当選エリア「打順ベル6 B」をまとめて当選エリア「打順ベル群B」とも記載し、当選エリア「打順ベル1 C」～当選エリア「打順ベル6 C」をまとめて当選エリア「打順ベル群C」とも記載し、当選エリア「打順ベル1 D」～当選エリア「打順ベル6 D」をまとめて当選エリア「打順ベル群D」とも記載する。

30

【0069】

また、「打順」とは、ストップボタンB 1～ストップボタンB 3に対して押下操作を実行する順番を意味し、第1打順～第6打順から構成される。第1打順としての打順1は、ストップボタンB 1 ストップボタンB 2 ストップボタンB 3の順に停止操作が実行される、いわゆる順押しと称される打順である。また、第2打順としての打順2は、ストップボタンB 1 ストップボタンB 3 ストップボタンB 2の順に停止操作が実行される、いわゆるハサミ打ちと称される打順である。また、第3打順としての打順3は、ストップボタンB 2 ストップボタンB 1 ストップボタンB 3の順に停止操作が実行される打順である。また、第4打順としての打順4は、ストップボタンB 2 ストップボタンB 3 ストップボタンB 1の順に停止操作が実行される打順である。また、第5打順としての打順5は、ストップボタンB 3 ストップボタンB 1 ストップボタンB 2の順に停止操作が実行される打順である。また、第6打順としての打順6は、ストップボタンB 3 ストップボタンB 2 ストップボタンB 1の順に停止操作が実行される、いわゆる逆押しと称される打順である。また、以下の記載において、ストップボタンB 1～ストップボタンB 3が押下操作されるタイミングを「押下タイミング」とも記載する。

40

【0070】

当選エリア「打順ベル1 A」～当選エリア「打順ベル6 A」、当選エリア「打順ベル1

50

B」～当選エリア「打順ベル 6 B」、当選エリア「打順ベル 1 C」～当選エリア「打順ベル 6 C」、当選エリア「打順ベル 1 D」～当選エリア「打順ベル 6 D」は、ベル A～ベル F のうち 1 つと、1 枚役 A～1 枚役 O のうち 3 つと、に重複当選する当選エリアであり、それぞれ重複当選する入賞役が異なる構成となっている。

【0071】

当選エリア「打順ベル群 A」～当選エリア「打順ベル群 D」には、当選している入賞役を押下タイミングによらず入賞可能にする打順（正解打順）が設定されており、当選した際の遊技状態によって、正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合に入賞可能となる入賞役が切り替わるように構成されている。より詳しくは、後述する。

【0072】

当選エリア「JAC 1」は、ベル A～ベル F と、1 枚役 A～1 枚役 O と、RB 作動状態においてのみ当選可能となるベル G と、のすべての小役に当選する当選エリアであり、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の打順及び押下タイミングによらずベル A～ベル G のいずれかを入賞可能に構成されている。当選エリア「JAC 2」は、1 枚役 A～1 枚役 O に当選する当選エリアであり、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の打順及び押下タイミングによらず 1 枚役 A～1 枚役 O のいずれかを入賞可能に構成されている。

【0073】

次に、リプレイを含む当選エリアについて説明する。図 3 に示すように、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」～当選エリア「通常リプレイ 3」と、当選エリア「レアリプレイ 1」～当選エリア「レアリプレイ 3」と、が、内部抽選テーブル A、内部抽選テーブル B、内部抽選テーブル D のそれぞれにおいて設定されている。また、図 3 に示すように、当選エリア「通常リプレイ 1」～当選エリア「通常リプレイ 3」と、当選エリア「レアリプレイ 1」～当選エリア「レアリプレイ 3」と、は、リプレイ A～リプレイ E のうち少なくとも 1 つに当選し、それぞれ重複当選する役が異なる当選態様となるように構成されている。

【0074】

当選エリア「通常リプレイ 1」～当選エリア「通常リプレイ 3」は、リプレイ A の入賞確率が高いリプレイとなっている。また、当選エリア「レアリプレイ 1」～当選エリア「レアリプレイ 3」は、遊技状態が非 RT 状態又はボーナス成立状態である場合に、リプレイ B、リプレイ D が入賞可能になるとともに、リプレイ B、リプレイ D が入賞可能である場合にはリプレイ A が入賞しなくなるように設定されている。また、当選エリア「レアリプレイ 1」～当選エリア「レアリプレイ 3」は、遊技状態が RB 作動中 RB 1 成立状態～RB 作動中 RB 4 成立状態である場合に、リプレイ A が入賞可能になるとともに、リプレイ B、リプレイ D が入賞しなくなるように設定されている。

【0075】

また、当選エリア「レアリプレイ 1」～当選エリア「レアリプレイ 3」は、当選エリア「通常リプレイ 1」よりも低い当選確率に設定されている。また、スロットマシン 1 では、当選エリア「レアリプレイ 1」～当選エリア「レアリプレイ 3」の当選時において、リプレイ B、リプレイ D が入賞した場合に、指示機能制御手段 200 B によって遊技者にとって有利となる特典を付与可能に構成されている。

【0076】

このように、当選エリア「レアリプレイ 1」～当選エリア「レアリプレイ 3」は、当選エリア「通常リプレイ 1」よりも当選確率が低く、かつ入賞時に遊技者にとって有利な特典が付与される可能性を有するリプレイ B、リプレイ D を含んでいる、いわゆるレア役として構成されている。

【0077】

ここで、本実施形態のスロットマシン 1 では、持越可能フラグが対応付けられる役としては、RB B, RB 1～RB 4 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 RB B, RB 1～RB 4 の

10

20

30

40

50

いずれかを含む当選エリアに当選すると、当選した R B B , R B 1 ~ R B 4 のいずれかの抽選フラグの成立状態を、R B B , R B 1 ~ R B 4 のいずれかが入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき、内部抽選手段 1 2 0 は、R B B , R B 1 ~ R B 4 のいずれかの抽選フラグの成立状態が持ち越されている遊技でも、小役及びリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、R B B , R B 1 ~ R B 4 のいずれかの抽選フラグの成立状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選している R B B , R B 1 ~ R B 4 のいずれかの抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる 2 種類以上の役に対応する抽選フラグを成立状態に設定する。

【 0 0 7 8 】

10

< 図柄の配列 >

図 4 は、本実施形態のスロットマシン 1 における第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 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、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の外周面に、赤 7 図柄「赤 7」、B A R 図柄「B A R」、リプレイ図柄「R P」、ベル A 図柄「B L A」、ベル B 図柄「B L B」、チェリー図柄「C H」、スイカ A 図柄「W M A」、スイカ B 図柄「W M B」、ブランク A 図柄「B K A」及びブランク B 図柄「B K B」が配列されている。また、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の周面には、それぞれ 2 0 コマの図柄が配列されている。

【 0 0 7 9 】

20

< 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。

【 0 0 8 0 】

< シフト役の入賞図柄組合せ >

図 5 は、本実施形態のスロットマシン 1 が有するシフト役の入賞図柄組合せとを示す図である。図 5 に示すように、R B 1 の入賞図柄組合せは「B K A - W M A - B A R」である。図 4 に示すように、第 1 リール R 1 には、ブランク A 図柄「B K A」が、停止番号 1 3 番のコマに配列され、第 2 リール R 2 には、スイカ A 図柄「W M A」が、停止番号 7 番、停止番号 1 2 番のコマに配列され、第 3 リール R 3 には、B A R 図柄「B A R」が、停止番号 9 番のコマに配列されている。

30

【 0 0 8 1 】

このため、R B 1 は、停止番号 1 7 番のリプレイ図柄「R P」~ 停止番号 1 3 番のブランク A 図柄「B K A」の 2 0 コマ中 5 コマ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ストップボタン B 1 が押下操作され、停止番号 1 6 番のベル A 図柄「B L A」~ 停止番号 7 番のスイカ A 図柄「W M A」の 2 0 コマ中 1 0 コマ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ストップボタン B 2 が押下操作され、停止番号 1 3 番のチェリー図柄「C H」~ 停止番号 9 番の B A R 図柄「B A R」の 2 0 コマ中 5 コマ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ストップボタン B 3 が押下操作された場合に、入賞可能になる。

40

【 0 0 8 2 】

R B 2 の入賞図柄組合せは「B K A - W M A - B K B」である。図 4 に示すように、第 3 リール R 3 には、ブランク B 図柄「B K B」が、停止番号 1 9 番のコマに配列されている。このため、R B 2 は、停止番号 1 7 番のリプレイ図柄「R P」~ 停止番号 1 3 番のブランク A 図柄「B K A」の 2 0 コマ中 5 コマ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ストップボタン B 1 が押下操作され、停止番号 1 6 番のベル A 図柄「B L A」~ 停止番号 7 番のスイカ A 図柄「W M A」の 2 0 コマ中 1 0 コマ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ストップボタン B 2 が押下操作され、停止番号 3 番のチェリー図柄「C H」~ 停止番号 0 番のスイカ A 図柄「W M A」、停止番号 1 9 番のブランク B 図柄「B K B」の 2 0 コマ中 5 コマの図柄が有効ライン L 1 上に回転表示

50

されているタイミングでストップボタン B 3 が押下操作された場合に、入賞可能になる。

【 0 0 8 3 】

R B 3 の入賞図柄組合せは「 B K A - W M B - B A R 」である。図 4 に示すように、第 2 リール R 2 には、スイカ B 図柄「 W M B 」が、停止番号 2 番、停止番号 1 7 番のコマに配列されている。このため、R B 3 は、停止番号 1 7 番のリプレイ図柄「 R P 」～停止番号 1 3 番のブランク A 図柄「 B K A 」の 2 0 コマ中 5 コマ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ストップボタン B 1 が押下操作され、停止番号 6 番のベル A 図柄「 B L A 」～停止番号 0 番のリプレイ図柄「 R P 」、停止番号 1 9 番のブランク B 図柄「 B K B 」～停止番号 1 7 番のスイカ B 図柄「 W M B 」の 2 0 コマ中 1 0 コマ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ストップボタン B 2 が押下操作され、停止番号 1 3 番のチェリー図柄「 C H 」～停止番号 9 番の B A R 図柄「 B A R 」の 2 0 コマ中 5 コマ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ストップボタン B 3 が押下操作された場合に、入賞可能になる。

10

【 0 0 8 4 】

R B 4 の入賞図柄組合せは「 B K A - W M B - B K B 」である。このため、R B 4 は、停止番号 1 7 番のリプレイ図柄「 R P 」～停止番号 1 3 番のブランク A 図柄「 B K A 」の 2 0 コマ中 5 コマ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ストップボタン B 1 が押下操作され、停止番号 6 番のベル A 図柄「 B L A 」～停止番号 0 番のリプレイ図柄「 R P 」、停止番号 1 9 番のブランク B 図柄「 B K B 」～停止番号 1 7 番のスイカ B 図柄「 W M B 」の 2 0 コマ中 1 0 コマ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ストップボタン B 2 が押下操作され、停止番号 3 番のチェリー図柄「 C H 」～停止番号 0 番のスイカ A 図柄「 W M A 」、停止番号 1 9 番のブランク B 図柄「 B K B 」の 2 0 コマ中 5 コマ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ストップボタン B 3 が押下操作された場合に、入賞可能になる。

20

【 0 0 8 5 】

ここで、R B 1 ～ R B 4 の入賞図柄組合せは、第 1 リール R 1 の図柄について、いずれもブランク A 図柄「 B K A 」から構成されている。このため、スロットマシン 1 では、第 1 リール R 1 について、ブランク A 図柄「 B K A 」を有効ライン L 1 上に停止表示させることを狙った遊技が実行され、ブランク A 図柄「 B K A 」が有効ライン L 1 上に停止表示された場合であっても、内部抽選で R B 1 ～ R B 4 のいずれに当選したかを遊技者が判別することができない構成となっている。

30

【 0 0 8 6 】

また、R B 1 , R B 2 の入賞図柄組合せは、第 2 リール R 2 の図柄について、スイカ A 図柄「 W M A 」から構成され、R B 3 , R B 4 の入賞図柄組合せは、第 2 リール R 2 の図柄について、スイカ B 図柄「 W M B 」から構成されている。図 4 に示すように、第 2 リール R 2 において、スイカ A 図柄「 W M A 」とスイカ B 図柄「 W M B 」とは、入賞可能になるストップボタン B 2 の押下タイミングが重複しない位置に配列されているとともに、入賞可能となる押下タイミングがそれぞれ 2 0 コマ中 1 0 コマの図柄が配列されている範囲内となるように設定されている。

40

【 0 0 8 7 】

そして、R B 1 , R B 3 の入賞図柄組合せは、第 3 リール R 3 の図柄について、B A R 図柄「 B A R 」から構成され、R B 2 , R B 4 の入賞図柄組合せは、第 3 リール R 3 の図柄について、ブランク B 図柄「 B K B 」から構成されている。図 4 に示すように、第 3 リール R 3 において、B A R 図柄「 B A R 」とブランク B 図柄「 B K B 」とは、入賞可能になるストップボタン B 3 の押下タイミングが重複しない位置に配列されているとともに、入賞可能となる押下タイミングがそれぞれ 2 0 コマ中 5 コマの図柄が配列されている範囲内となるように設定されている。

【 0 0 8 8 】

このような構成により、R B 1 ～ R B 4 は、その当選時で、かつ第 1 リール R 1 について、ブランク A 図柄「 B K A 」を有効ライン L 1 上に停止表示させ、かつ第 3 リール R 3

50

について、BAR図柄「BAR」又は blanks B 図柄「BKB」を有効ライン L 1 上に停止表示させることを狙った遊技、つまり、20コマ中10コマの図柄を狙った遊技が実行された場合において、入賞する確率が、第2リール R 2 に配列された20コマ中10コマの図柄有効ライン L 1 上に表示され、かつ第3リール R 3 に配列された10コマの図柄中5コマの図柄が有効ライン L 1 上に表示されているタイミングとなるため、1/4の確率で入賞し、3/4の確率で非入賞となる。

【0089】

なお、上述したように、リール制御手段 130 は、ボーナスに優先してリプレイ又は小役を有効ライン L 1 上に停止させるように構成されている。また、RBB 作動中 RB 成立状態において選択される内部抽選テーブル D は、内部抽選において小役又はリプレイに必ず当選するように構成されている。

10

【0090】

このため、RB1～RB4 は、RB1～RB4 のみが成立状態に設定されている場合、つまり RBB 作動中一般状態における内部抽選で当選エリア「RB1」～当選エリア「RB4」のいずれかに当選した遊技でのみ入賞可能となり、RBB 作動中 RB 成立状態においては、入賞することができない構成となっている。このため、スロットマシン 1 では、遊技状態が RBB 作動中 RB 成立状態に移行した場合、作動している RBB が終了するまで RBB 作動中 RB 成立状態が維持される。

【0091】

< 小役の配当 >

本実施形態において、ベル A～ベル G の配当は、規定投入数（3枚）よりも多い枚数の払出数（例えば10枚）に設定されている。また、1枚役 A～1枚役 O の配当は、規定投入数よりも少ない枚数の払出数（例えば1枚）に設定されている。

20

【0092】

< 遊技状態移行制御手段 >

図6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。

【0093】

図6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。

30

【0094】

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」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り、ボーナスが作動していない非ボーナス状態となっている。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。

【0095】

ボーナス状態は、RBB が入賞することで移行される遊技状態であり、ボーナス状態においては、RBB 作動中一般状態と、RBB 作動中 RB1 成立状態～RBB 作動中 RB4 成立状態と、RB1 作動状態～RB4 作動状態と、移行可能に構成されている。遊技状態移行制御手段 170 は、ボーナス成立状態からボーナス状態に遊技状態を移行する場合に、ボーナス状態のうち RBB 作動中一般状態に移行させる。ボーナス状態において、遊技状態移行制御手段 170 は、RBB 作動中一般状態と、RBB 作動中 RB1 成立状態～RBB 作動中 RB4 成立状態と、RB1 作動状態～RB4 作動状態と、において払い出されたメダルの合計数によってボーナス状態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、110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へ移行させ

40

50

る。

【 0 0 9 6 】

R B B 作動中一般状態は、ボーナス状態における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（ボーナス一般状態）であり、シフト役が作動していないシフト役非作動状態である。R B B 作動中一般状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、内部抽選手段 1 2 0 に内部抽選テーブル C を用いた内部抽選を実行させる。図 3 に示すように、内部抽選テーブル C では、リプレイに乱数が対応付けられておらず、リプレイの当選確率が 0 に設定されている。

【 0 0 9 7 】

R B B 作動中 R B 1 成立状態は、R B B 作動中一般状態における内部抽選で当選エリア「R B 1」に当選し、R B 1 が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態（シフト役成立状態）であり、シフト役が作動していないシフト役非作動状態である。R B B 作動中 R B 1 成立状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、内部抽選手段 1 2 0 にリプレイの当選確率が 1 / 2 . 9 に設定されている内部抽選テーブル D を用いた内部抽選を実行させる。

10

【 0 0 9 8 】

R B B 作動中 R B 2 成立状態は、R B B 作動中一般状態における内部抽選で当選エリア「R B 2」に当選し、R B 2 が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態（シフト役成立状態）であり、シフト役が作動していないシフト役非作動状態である。R B B 作動中 R B 2 成立状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、内部抽選手段 1 2 0 にリプレイの当選確率が 1 / 2 . 9 に設定されている内部抽選テーブル D を用いた内部抽選を実行させる。

20

【 0 0 9 9 】

R B B 作動中 R B 3 成立状態は、R B B 作動中一般状態における内部抽選で当選エリア「R B 3」に当選し、R B 3 が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態（シフト役成立状態）であり、シフト役が作動していないシフト役非作動状態である。R B B 作動中 R B 3 成立状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、内部抽選手段 1 2 0 にリプレイの当選確率が 1 / 2 . 9 に設定されている内部抽選テーブル D を用いた内部抽選を実行させる。

【 0 1 0 0 】

R B B 作動中 R B 4 成立状態は、R B B 作動中一般状態における内部抽選で当選エリア「R B 4」に当選し、R B 4 が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態（シフト役成立状態）であり、シフト役が作動していないシフト役非作動状態である。R B B 作動中 R B 4 成立状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、内部抽選手段 1 2 0 にリプレイの当選確率が 1 / 2 . 9 に設定されている内部抽選テーブル D を用いた内部抽選を実行させる。

30

【 0 1 0 1 】

なお、本実施形態において、R B B 作動中 R B 成立状態は、内部抽選で小役又はリプレイに確実に当選するように構成されており、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）として扱う場合、所定遊技回数の遊技で投入したメダルの総投入数に対する総払出数の比率が、当選時に入賞した場合にもメダルの払い出しが実行されない当選エリア「R B B」を内部抽選の対象に含んでいる非 R T 状態と、内部抽選の結果ハズレ（不当選）となる可能性を有するボーナス成立状態と、における所定遊技回数の遊技で投入したメダルの総投入数に対する総払出数の比率よりも高い値に設定されている。

40

【 0 1 0 2 】

この、R B B が作動していない非 R T 状態及びボーナス成立状態が、本実施形態における第 1 状態を構成し、R B B が作動している状態のうち R B B 作動中 R B 成立状態が、本実施形態における第 2 状態を構成する。また、非 R T 状態、ボーナス成立状態、R B B 作動中 R B 成立状態を制御する遊技状態移行制御手段 1 7 0 が、本実施形態における状態制

50

御手段を構成する。

【 0 1 0 3 】

R B 1 作動状態は、R B 1 が入賞し R B 1 が作動することで移行される遊技状態（シフト役作動状態）である。R B 1 作動状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、小役が入賞した回数が予め定められた所定の入賞回数（例えば 8 回）になった場合と、R B 1 が作動してから実行された遊技回数が予め定められた所定の遊技回数（例えば 1 2 ゲーム）になった場合と、に、作動している R B 1 を終了させ、遊技状態を R B 1 作動状態から R B B 作動中一般状態に移行させる。R B 1 作動状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、内部抽選手段 1 2 0 に内部抽選テーブル E を用いた内部抽選を実行させる。

【 0 1 0 4 】

R B 2 作動状態は、R B 2 が入賞し R B 2 が作動することで移行される遊技状態（シフト役作動状態）である。R B 2 作動状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、小役が入賞した回数が予め定められた所定の入賞回数（例えば 8 回）になった場合と、R B 2 が作動してから実行された遊技回数が予め定められた所定の遊技回数（例えば 1 2 ゲーム）になった場合と、に、作動している R B 2 を終了させ、遊技状態を R B 2 作動状態から R B B 作動中一般状態に移行させる。R B 2 作動状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、内部抽選手段 1 2 0 に内部抽選テーブル E を用いた内部抽選を実行させる。

【 0 1 0 5 】

R B 3 作動状態は、R B 3 が入賞し R B 3 が作動することで移行される遊技状態（シフト役作動状態）である。R B 3 作動状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、小役が入賞した回数が予め定められた所定の入賞回数（例えば 8 回）になった場合と、R B 3 が作動してから実行された遊技回数が予め定められた所定の遊技回数（例えば 1 2 ゲーム）になった場合と、に、作動している R B 3 を終了させ、遊技状態を R B 3 作動状態から R B B 作動中一般状態に移行させる。R B 3 作動状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、内部抽選手段 1 2 0 に内部抽選テーブル E を用いた内部抽選を実行させる。

【 0 1 0 6 】

R B 4 作動状態は、R B 4 が入賞し R B 4 が作動することで移行される遊技状態（シフト役作動状態）である。R B 4 作動状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、小役が入賞した回数が予め定められた所定の入賞回数（例えば 8 回）になった場合と、R B 4 が作動してから実行された遊技回数が予め定められた所定の遊技回数（例えば 1 2 ゲーム）になった場合と、に、作動している R B 4 を終了させ、遊技状態を R B 4 作動状態から R B B 作動中一般状態に移行させる。R B 4 作動状態において、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、内部抽選手段 1 2 0 に内部抽選テーブル E を用いた内部抽選を実行させる。

【 0 1 0 7 】

図 3 を用いて R B 作動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 E が選択される R B 作動状態において当選エリア「J A C 1」、当選エリア「J A C 2」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 D のいずれかが選択される R B 非作動時の状態において当選エリア「打順ベル群 A」~ 当選エリア「打順ベル群 D」に当選する確率、つまり R B 作動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 E において、当選エリア「J A C 1」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 D において当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 6 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 6 B」、当選エリア「打順ベル 1 C」~ 当選エリア「打順ベル 6 C」、当選エリア「打順ベル 1 D」~ 当選エリア「打順ベル 6 D」のそれぞれに当選する確率よりも高い確率に設定されている。

【 0 1 0 8 】

このような構成であることから、本実施形態のスロットマシン 1 は、R B 1 ~ R B 4 のいずれかが作動する R B 作動状態において、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と、ボーナスが作動しかつシフト役が作動していない R B B 作動中一般状態、R B B 作動中 R B 成立状態である場合と、よりもすべての小役の当選確率が

10

20

30

40

50

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。

【0109】

また、スロットマシン1は、RB作動状態において、規定投入数よりも多い配当が設定されているベルA～ベルFを含む当選態様を得られる確率が、RB作動状態以外の遊技状態においてベルA～ベルFの少なくとも1つを含む当選態様を得られる確率よりも低くなっている。つまり、スロットマシン1では、当選エリア「JAC1」に当選する確率が、当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル6A」のいずれかに当選する確率（当選エリア「打順ベル群A」の各当選確率を合算した当選確率）、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル6B」のいずれかに当選する確率（当選エリア「打順ベル群B」の各当選確率を合算した当選確率）、当選エリア「打順ベル1C」～当選エリア「打順ベル6C」のいずれかに当選する確率（当選エリア「打順ベル群C」の各当選確率を合算した当選確率）及び当選エリア「打順ベル1D」～当選エリア「打順ベル6D」のいずれかに当選する確率（当選エリア「打順ベル群D」の各当選確率を合算した当選確率）よりも高く、かつ、当選エリア「打順ベル群A」～当選エリア「打順ベル群D」のいずれかに当選する確率（当選エリア「打順ベル群A」～当選エリア「打順ベル群D」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。

10

【0110】

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第1小役（ベルA～ベルF）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1A」～当選エリア「打順ベル6A」、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル6B」、当選エリア「打順ベル1C」～当選エリア「打順ベル6C」、当選エリア「打順ベル1D」～当選エリア「打順ベル6D」）と、複数種類の第1小役が重複して当選する第2当選態様（当選エリア「JAC1」）と、を有し、内部抽選手段120が、通常遊技状態（非RT状態）及び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（RB作動状態）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、通常遊技状態及び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、通常遊技状態及び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。

20

30

【0111】

このため、本実施形態のスロットマシン1は、RB作動状態について、メダルの獲得率の期待値が100%未満となっている。

【0112】

ここで、RB作動状態以外の遊技状態においては、当選エリア「打順ベル群A」～当選エリア「打順ベル群D」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を押下操作しないとベルA～ベルF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Fのいずれかが入賞する確率は、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3を押下操作できた場合に限定される。一方、後述する指示機能制御手段200Bによって入賞補助制御が実行されるAT遊技が実行された場合には、当選エリア「打順ベル群A」～当選エリア「打順ベル群D」の当選時に、正解打順が報知されるため、ベルA～ベルFのいずれかが入賞する確率について、入賞補助制御が実行されない場合よりも高めることができる。

40

【0113】

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Fの6種類を設定している。そして、RB作動状態において特定役を含む当選態様を得られる確率を、RB作動状態以外の遊技状態において特定役を含む当選態様を得られる確率を圧縮してい

50

る。これにより、ボーナス状態のうちRBが作動する状態でのメダルの獲得率の期待値の下限を100%未満にまで引き下げた上で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。

【0114】

<演出制御手段>

本実施形態において、演出制御手段180は、指示機能制御手段200Bによる入賞補助制御の実行時において、入賞補助制御で報知される内容（例えば、当選エリア「打順ベル1A」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。演出制御手段180は、AT状態において当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル6A」、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル6B」、当選エリア「打順ベル1C」～当選エリア「打順ベル6C」、当選エリア「打順ベル1D」～当選エリア「打順ベル6D」に当選し、かつ正解打順が押下操作された際にベルA～ベルFを入賞可能な場合に、正解打順を報知する入賞補助演出を実行する。

10

【0115】

<有利区間制御手段と指示機能制御手段>

図7は、本実施形態の有利区間制御手段200Aによって制御される期間と、指示機能制御手段200Bによって制御される指示機能状態と、についての詳細を示す状態遷移図である。

20

【0116】

図7に示すように、非有利区間は、内部抽選手段120による内部抽選の結果に基づく指示機能制御手段200Bによる指示機能に係る制御が実行されない期間である。有利区間制御手段200Aは、非有利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と、遊技が開始された際の遊技状態と、に基づき、非有利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。

【0117】

本実施形態の有利区間制御手段200Aは、非RT状態又はボーナス成立状態での内部抽選における当選エリア「打順ベル群A」～当選エリア「打順ベル群D」、当選エリア「レアリプレイ1」～当選エリア「レアリプレイ3」、当選エリア「通常リプレイ1」の当選時に有利区間抽選を実行する。また、有利区間制御手段200Aは、非RT状態での内部抽選における当選エリア「通常リプレイ2」、当選エリア「通常リプレイ3」、当選エリア「RBB」の当選時と、非RT状態での内部抽選における当選エリア「通常リプレイ2」、当選エリア「通常リプレイ3」の当選時と、RBB作動中一般状態、RBB作動中RB成立状態及びRB作動状態におけるいずれの当選エリアの当選時と、に有利区間抽選を実行しないように構成されている。

30

【0118】

有利区間抽選において、有利区間制御手段200Aは、まず、記憶手段190のうち有利区間に係るデータを記憶している有利区間制御データ記憶手段198から、複数の乱数のそれぞれに対して「有利区間の開始」、「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、有利区間制御手段200A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。なお、有利区間制御データ記憶手段198には、有利区間制御手段200Aが有利区間内において実行する所定の制御処理でON状態又はOFF状態にセットする各種フラグも格納されている。なお、有利区間制御手段200A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。

40

【0119】

有利区間において、指示機能制御手段200Bは、指示機能に係る状態（指示機能状態

50

）として、非 A T 状態と、チャンスゾーン（C Z）状態と、A T 状態と、有している。指示機能制御手段 2 0 0 B は、指示機能制御データ記憶手段 1 9 9 に記憶されている各種抽選テーブルを参照し、各指示機能状態に応じた抽選に係る処理を実行する。

【0 1 2 0】

非 A T 状態は、有利区間制御手段 2 0 0 A によって有利区間が開始され、かつ他の指示機能状態に移行していない場合に設定される、複数種類の指示機能状態の中で通常状態に相当する指示機能状態（通常指示機能状態）である。非 A T 状態において、指示機能制御手段 2 0 0 B は、内部抽選で当選エリア「レアリプレイ 1」～当選エリア「レアリプレイ 3」に当選し、かつ当選したリプレイ B、リプレイ D が入賞した場合に、指示機能状態を C Z 状態に移行するか否かを決定する C Z 抽選を実行する。なお、指示機能制御手段 2 0 0 B は、内部抽選で当選エリア「レアリプレイ 1」～当選エリア「レアリプレイ 3」に当選し、かつ当選したリプレイ B、リプレイ D が入賞しなかった場合において、C Z 抽選を実行しないように構成されている。

10

【0 1 2 1】

また、非 A T 状態において、指示機能制御手段 2 0 0 B は、内部抽選で当選エリア「通常リプレイ 2」に当選し、かつ当選したリプレイ C を入賞可能な場合に、指示機能状態を A T 状態に移行するか否かを決定する通常時 A T 抽選を実行する。指示機能制御手段 2 0 0 B は、通常時 A T 抽選において「A T 状態への移行」に当選した場合に、リプレイ C を入賞可能にする打順を報知する入賞補助制御を実行する。

20

【0 1 2 2】

指示機能制御手段 2 0 0 B は、内部抽選で当選した当選エリアの当選確率と、C Z 抽選における「C Z 状態への移行」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 C Z 抽選を実行する。また、指示機能制御手段 2 0 0 B は、内部抽選で当選した当選エリアの当選確率と、通常時 A T 抽選における「A T 状態への移行」の当選確率と、を乗算した確率について、 $1 / 17500$ 以上となるように通常時 A T 抽選を実行する。

【0 1 2 3】

また、指示機能制御手段 2 0 0 B は、非 A T 状態において、有利区間を開始してから 1 2 0 0 ゲームの遊技が実行された場合と、有利区間を開始してから最もメダルを消費した後に 2 0 0 0 枚のメダルを遊技者が獲得した場合と、に、指示機能状態を非 A T 状態から C Z 状態に移行させる。

30

【0 1 2 4】

C Z 状態は、非 A T 状態から移行可能な指示機能状態である。C Z 状態において、指示機能制御手段 2 0 0 B は、C Z 状態の開始時に指示機能制御データ記憶手段 1 9 9 の C Z 終了判定カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する値（例えば、1 0 ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、C Z 終了判定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。指示機能制御手段 2 0 0 B は、C Z 状態において 1 0 ゲームの遊技が実行されるまでの間、毎ゲーム A T 状態の実行を決定するか否かを抽選する A T 抽選を実行するように構成されており、当選エリア「通常リプレイ 2」に当選し、かつ当選したリプレイ C を入賞可能な場合にのみ通常時 A T 抽選が実行される非 A T 状態よりも A T 状態に移行しやすい状態となっている。

40

【0 1 2 5】

C Z 状態において、指示機能制御手段 2 0 0 B は、内部抽選で当選エリア「レアリプレイ 1」～当選エリア「レアリプレイ 3」に当選し、かつ当選したリプレイ B、リプレイ D のいずれかが入賞した場合と、当選エリア「通常リプレイ 2」に当選し、リプレイ C を入賞可能な場合と、に、他の当選エリアに当選した場合に実行する A T 抽選よりも「A T 状態への移行」に当選する確率が高い特別 A T 抽選を実行する。なお、指示機能制御手段 2 0 0 B は、内部抽選で当選エリア「レアリプレイ 1」～当選エリア「レアリプレイ 3」に当選し、かつ当選したリプレイ B、リプレイ D のいずれかが入賞しなかった場合と、当選エリア「通常リプレイ 2」の当選時で、リプレイ C を入賞させることができない場合と、

50

において、特別 A T 抽選ではなく A T 抽選を実行するように構成されている。

【 0 1 2 6 】

C Z 状態において 1 0 ゲームの遊技が実行されるまでに A T 抽選又は特別 A T 抽選で「A T 状態への移行」に当選した場合、指示機能制御手段 2 0 0 B は、C Z 状態の開始から 1 0 ゲームの遊技が実行された後に指示機能状態を C Z 状態から A T 状態に移行する。一方、C Z 状態において 1 0 ゲームの遊技が実行されるまでに A T 抽選又は特別 A T 抽選で「A T 状態への移行」に当選しなかった場合、指示機能制御手段 2 0 0 B は、C Z 状態の開始から 1 0 ゲームの遊技が実行された後に指示機能状態を C Z 状態から非 A T 状態に移行する。なお、指示機能制御手段 2 0 0 B は、C Z 状態における A T 抽選又は特別 A T 抽選において「A T 状態への移行」に当選した遊技において、指示機能状態を C Z 状態から A T 状態に移行するように構成されていてもよい。また、指示機能制御手段 2 0 0 B は、C Z 状態において、有利区間を開始してから 1 2 1 0 ゲームの遊技が実行された場合と、有利区間を開始してから最もメダルを消費した後に 2 0 1 0 枚のメダルを遊技者が獲得した場合と、に、指示機能状態を C Z 状態から A T 状態に移行させる。

10

【 0 1 2 7 】

A T 状態は、非 A T 状態又は C Z 状態において A T 状態への移行条件が成立することで移行する指示機能状態である。A T 状態において、指示機能制御手段 2 0 0 B は、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選において、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役が変化する当選エリアに当選したことに基づき入賞補助制御を実行可能に構成されている。ここで、入賞補助制御によって入賞する確率が上がる役（特定役）は、当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 6 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 6 B」、当選エリア「打順ベル 1 C」~ 当選エリア「打順ベル 6 C」、当選エリア「打順ベル 1 D」~ 当選エリア「打順ベル 6 D」の当選時のベル A ~ ベル F である。入賞補助制御を実行しベル A ~ ベル F の入賞を補助する指示機能制御手段 2 0 0 B が、本実施形態における入賞補助手段を構成する。

20

【 0 1 2 8 】

指示機能制御手段 2 0 0 B は、A T 状態を開始した場合に、A T 状態において実行された遊技回数を計数するカウンタである A T 状態遊技回数カウンタに、A T 状態で実行可能な遊技回数に相当する初期値をセットし、1 回の遊技が実行されるごとに 1 ゲームに相当する値「1」で A T 状態遊技回数カウンタの記憶値を減算するデクリメント更新を実行する。本実施形態において、指示機能制御手段 2 0 0 B は、遊技状態が非 R T 状態である状態で有利区間が開始された場合、A T 状態遊技回数カウンタに初期値として値「5 0」をセットする。

30

【 0 1 2 9 】

また、本実施形態において、指示機能制御手段 2 0 0 B は、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選で当選エリア「レアリプレイ 1」~ 当選エリア「レアリプレイ 3」に当選し、かつ当選したリプレイ B、リプレイ D のいずれかが入賞した場合と、当選エリア「通常リプレイ 2」に当選し、リプレイ C を入賞可能な場合と、に、指示機能に係る制御として、A T 状態遊技回数カウンタの記憶値に抽選により決定された値を加算するか否かを決定することで、A T 状態が継続する期間を加算（上乘せ）するか否かを決定する上乘せ抽選を実行する。なお、指示機能制御手段 2 0 0 B は、内部抽選で当選エリア「レアリプレイ 1」~ 当選エリア「レアリプレイ 3」に当選し、かつ当選したリプレイ B、リプレイ D のいずれかが入賞しなかった場合と、当選エリア「通常リプレイ 2」の当選時で、リプレイ C を入賞させることができない場合と、において、上乘せ抽選を実行しないように構成されている。

40

【 0 1 3 0 】

A T 状態において A T 状態遊技回数カウンタの記憶値が値「0」になった場合、つまり、A T 状態が終了した場合、有利区間制御手段 2 0 0 A は、通常終了条件が成立したと判定し、有利区間を終了して非有利区間に制御するとともに、終了処理を実行する。終了処理が実行されることで、スロットマシン 1 では、有利区間制御データ記憶手段 1 9 8 に含

50

まれる有利区間中に更新されたデータ（例えば有利区間ゲーム数カウンタの記憶値等）と、指示機能制御データ記憶手段１９９に含まれる有利区間中に更新されたデータ（例えば、ＡＴ状態遊技回数カウンタの記憶値等）と、が初期化される。

【０１３１】

３．打順ベル当選時の詳細

図８、図９は、当選エリア「打順ベル１Ａ」～当選エリア「打順ベル６Ａ」、当選エリア「打順ベル１Ｂ」～当選エリア「打順ベル６Ｂ」、当選エリア「打順ベル１Ｃ」～当選エリア「打順ベル６Ｃ」、当選エリア「打順ベル１Ｄ」～当選エリア「打順ベル６Ｄ」の当選時において、入賞可能となる小役と遊技状態との関係を示す図である。

【０１３２】

当選エリア「打順ベル１Ａ」～当選エリア「打順ベル６Ａ」、当選エリア「打順ベル１Ｂ」～当選エリア「打順ベル６Ｂ」、当選エリア「打順ベル１Ｃ」～当選エリア「打順ベル６Ｃ」、当選エリア「打順ベル１Ｄ」～当選エリア「打順ベル６Ｄ」は、内部抽選で当選した場合、図８、図９に示す小役が重複当選するように構成されている。

【０１３３】

本実施形態において、ベルＡ～ベルＦの入賞図柄組合せは、それぞれストップボタン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。

【０１３４】

１枚役Ａの入賞図柄組合せは、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有効ラインＬ１上に停止表示可能な図柄から構成され、第１リールＲ１の図柄について、ベルＡ、ベルＢの入賞図柄組合せのうち第１リールＲ１の図柄と共通の図柄から構成されている。また、１枚役Ｂの入賞図柄組合せは、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の図柄について、ベルＣ、ベルＤの入賞図柄組合せのうち第２リールＲ２の図柄と共通の図柄から構成されている。また、１枚役Ｃの入賞図柄組合せは、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の図柄について、ベルＥ、ベルＦの入賞図柄組合せのうち第３リールＲ３の図柄と共通の図柄から構成されている。

【０１３５】

１枚役Ｄ～１枚役Ｇの入賞図柄組合せは、第１リールＲ１の図柄がストップボタンＢ１の押下タイミングによらず有効ラインＬ１上に停止表示可能な図柄で、かつベルＡ、ベルＢ、１枚役Ａの入賞図柄組合せを構成する第１リールＲ１の図柄とは異なる図柄から構成されている。

【０１３６】

また、１枚役Ｄ、１枚役Ｅの入賞図柄組合せは、第２リールＲ２の図柄について共通の図柄から構成されている。また、１枚役Ｆ、１枚役Ｇの入賞図柄組合せは、第２リールＲ２の図柄について共通の図柄から構成されている。ここで、１枚役Ｄ、１枚役Ｅの入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第２リールＲ２に配列された図柄と、１枚役Ｆ、１枚役Ｇの入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第２リールＲ２に配列された図柄と、は、入賞可能になるストップボタンＢ２の押下タイミングが重複しない位置に配列されているとともに、入賞可能となる押下タイミングがそれぞれ２０コマ中１０コマの図柄が配列されている範囲内となるように設定されている。

【０１３７】

また、１枚役Ｄ、１枚役Ｆの入賞図柄組合せは、第３リールＲ３の図柄について共通の図柄から構成されている。また、１枚役Ｅ、１枚役Ｇの入賞図柄組合せは、第３リールＲ３の図柄について共通の図柄から構成されている。ここで、１枚役Ｄ、１枚役Ｆの入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第３リールＲ３に配列された図柄と、１枚役Ｅ、１枚役Ｇの入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第３リールＲ３に配列された図柄と、は、入賞可能になるストップボタンＢ３の押下タイミングが重複しない位置に配列されているとともに

10

20

30

40

50

に、入賞可能となる押下タイミングがそれぞれ20コマ中10コマの図柄が配列されている範囲内となるように設定されている。

【0138】

このような構成により、1枚役D～1枚役Gは、その当選時でかつ1枚役D～1枚役Gを入賞可能な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、1/4の確率で入賞する。

【0139】

1枚役H～1枚役Kの入賞図柄組合せは、第2リールR2の図柄がストップボタン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で、かつベルC、ベルD、1枚役Bの入賞図柄組合せを構成する第2リールR2の図柄とは異なる図柄から構成されている。

10

【0140】

また、1枚役H、1枚役Iの入賞図柄組合せは、第1リールR1の図柄について共通の図柄から構成されている。また、1枚役J、1枚役Kの入賞図柄組合せは、第1リールR1の図柄について共通の図柄から構成されている。ここで、1枚役H、1枚役Iの入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第1リールR1に配列された図柄と、1枚役J、1枚役Kの入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第1リールR1に配列された図柄と、は、入賞可能になるストップボタンB1の押下タイミングが重複しない位置に配列されているとともに、入賞可能となる押下タイミングがそれぞれ20コマ中10コマの図柄が配列されている範囲内となるように設定されている。

20

【0141】

また、1枚役H、1枚役Jの入賞図柄組合せは、第3リールR3の図柄について共通の図柄から構成されている。また、1枚役I、1枚役Kの入賞図柄組合せは、第3リールR3の図柄について共通の図柄から構成されている。ここで、1枚役H、1枚役Jの入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第3リールR3に配列された図柄と、1枚役I、1枚役Kの入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第3リールR3に配列された図柄と、は、入賞可能になるストップボタンB3の押下タイミングが重複しない位置に配列されているとともに、入賞可能となる押下タイミングがそれぞれ20コマ中10コマの図柄が配列されている範囲内となるように設定されている。

30

【0142】

このような構成により、1枚役H～1枚役Kは、その当選時でかつ1枚役H～1枚役Kを入賞可能な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、1/4の確率で入賞する。

【0143】

1枚役L～1枚役Oの入賞図柄組合せは、第3リールR3の図柄がストップボタン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で、かつベルE、ベルF、1枚役Cの入賞図柄組合せを構成する第3リールR3の図柄とは異なる図柄から構成されている。

【0144】

また、1枚役L、1枚役Mの入賞図柄組合せは、第1リールR1の図柄について共通の図柄から構成されている。また、1枚役N、1枚役Oの入賞図柄組合せは、第1リールR1の図柄について共通の図柄から構成されている。ここで、1枚役L、1枚役Mの入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第1リールR1に配列された図柄と、1枚役N、1枚役Oの入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第1リールR1に配列された図柄と、は、入賞可能になるストップボタンB1の押下タイミングが重複しない位置に配列されているとともに、入賞可能となる押下タイミングがそれぞれ20コマ中10コマの図柄が配列されている範囲内となるように設定されている。

40

【0145】

また、1枚役L、1枚役Nの入賞図柄組合せは、第2リールR2の図柄について共通の図柄から構成されている。また、1枚役M、1枚役Oの入賞図柄組合せは、第2リールR

50

2の図柄について共通の図柄から構成されている。ここで、1枚役L、1枚役Nの入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第2リールR2に配列された図柄と、1枚役M、1枚役Oの入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第2リールR2に配列された図柄と、は、入賞可能になるストップボタンB2の押下タイミングが重複しない位置に配列されているとともに、入賞可能となる押下タイミングがそれぞれ20コマ中10コマの図柄が配列されている範囲内となるように設定されている。

【0146】

このような構成により、1枚役L～1枚役Oは、その当選時でかつ1枚役L～1枚役Oを入賞可能な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、1/4の確率で入賞する。

10

【0147】

図8、図9を用いて、まず、遊技状態が非RT状態である場合について説明する。図8に示すように、スロットマシン1では、当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル6A」、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル6B」、当選エリア「打順ベル1C」～当選エリア「打順ベル6C」、当選エリア「打順ベル1D」～当選エリア「打順ベル6D」の当選時において、遊技状態が非RT状態である場合、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合に、当選している1枚役A～1枚役Cを入賞可能となり、不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、当選している1枚役D～1枚役Oを1/4の確率で入賞可能となる。

20

【0148】

当選エリア「打順ベル1A」に当選した場合を例に、非RT状態におけるリール停止制御を説明する。リール制御手段130は、第1停止操作をストップボタンB1に実行された場合に、枚数優先制御を実行し、第1リールR1の図柄のうちベルAと1枚役Aとの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL1上に停止表示することで、今回の遊技において入賞可能となる役をベルAと1枚役Aとに確定する。そして、リール制御手段130は、第2停止操作をストップボタンB2又はストップボタンB3に実行された場合に、個数優先制御を実行し、押下操作されたストップボタンに対応するリールの図柄のうち1枚役Aの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL1上に停止表示することで、今回の遊技において入賞可能となる役を1枚役Aに確定する。

30

【0149】

また、リール制御手段130は、第1停止操作をストップボタンB2に実行された場合に、個数優先制御を実行し、第2リールR2の図柄のうち1枚役Hの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL1上に停止表示することで、今回の遊技において入賞可能となる役を1/4の確率で入賞する1枚役Hに確定する。そして、リール制御手段130は、第1停止操作をストップボタンB3に実行された場合に、個数優先制御を実行し、第3リールR3の図柄のうち1枚役Lの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL1上に停止表示することで、今回の遊技において入賞可能となる役を1/4の確率で入賞する1枚役Lに確定する。

【0150】

40

このような停止制御を当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル6A」、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル6B」、当選エリア「打順ベル1C」～当選エリア「打順ベル6C」、当選エリア「打順ベル1D」～当選エリア「打順ベル6D」の当選時に実行することで、リール制御手段130は、非RT状態である場合、ストップボタンB1～ストップボタンB3の打順によって図8に示す小役を入賞可能にする。

【0151】

次に、遊技状態がボーナス成立状態である場合について説明する。図8に示すように、スロットマシン1では、当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル6A」、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル6B」、当選エリア「打順ベル1C」～当選エリア「打順ベル6C」、当選エリア「打順ベル1D」～当選エリア「打順ベル6

50

D」の当選時において、遊技状態がボーナス成立状態である場合、正解打順でストップボタンB 1～ストップボタンB 3が押下操作された場合に、当選しているベルA～ベルFを入賞可能となり、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が押下操作された場合に、1枚役A～1枚役Cを入賞可能となり、不正解打順のうち第1停止操作から正解打順とは異なる打順でストップボタンB 1～ストップボタンB 3が押下操作された場合、当選している1枚役D～1枚役Oを1/4の確率で入賞可能となる。

【0152】

当選エリア「打順ベル1 A」に当選した場合を例に、ボーナス成立状態におけるリール停止制御を説明する。リール制御手段130は、第1停止操作をストップボタンB 1に実行された場合に、枚数優先制御を実行し、第1リールR 1の図柄のうちベルAと1枚役Aと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、今回の遊技において入賞可能となる役をベルAと1枚役Aとに確定する。次に、リール制御手段130は、第2停止操作がストップボタンB 2に実行された場合に、枚数優先制御を実行して第2リールR 2の図柄のうちベルA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、今回の遊技において入賞可能となる役をベルAに確定する。また、リール制御手段130は、第2停止操作がストップボタンB 3に実行された場合に、個数優先制御を実行して第3リールR 3の図柄のうち1枚役A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、今回の遊技において入賞可能となる役を1枚役Aに確定する。

10

20

【0153】

また、リール制御手段130は、第1停止操作をストップボタンB 2に実行された場合に、個数優先制御を実行し、第2リールR 2の図柄のうち1枚役H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、今回の遊技において入賞可能となる役を1/4の確率で入賞する1枚役Hに確定する。そして、リール制御手段130は、第1停止操作をストップボタンB 3に実行された場合に、個数優先制御を実行し、第3リールR 3の図柄のうち1枚役L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、今回の遊技において入賞可能となる役を1/4の確率で入賞する1枚役Lに確定する。

30

【0154】

このような制御を当選エリア「打順ベル1 A」～当選エリア「打順ベル6 A」、当選エリア「打順ベル1 B」～当選エリア「打順ベル6 B」、当選エリア「打順ベル1 C」～当選エリア「打順ベル6 C」、当選エリア「打順ベル1 D」～当選エリア「打順ベル6 D」の当選時に実行することで、リール制御手段130は、ボーナス成立状態である場合、ストップボタンB 1～ストップボタンB 3の打順によって図8に示す小役を入賞可能にする。

【0155】

次に、遊技状態がR B B作動中一般状態である場合について説明する。図9に示すように、スロットマシン1では、当選エリア「打順ベル1 B」～当選エリア「打順ベル6 B」、当選エリア「打順ベル1 C」～当選エリア「打順ベル6 C」、当選エリア「打順ベル1 D」～当選エリア「打順ベル6 D」の当選時において、遊技状態がR B B作動中一般状態である場合、遊技状態がボーナス成立状態である場合と略同様のリール停止制御をリール制御手段130が実行することで、正解打順でストップボタンB 1～ストップボタンB 3が押下操作された場合に、当選しているベルA～ベルFを入賞可能となり、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が押下操作された場合に、1枚役A～1枚役Cを入賞可能となり、不正解打順のうち第1停止操作から正解打順とは異なる打順でストップボタンB 1～ストップボタンB 3が押下操作された場合、当選している1枚役E～1枚役G、1枚役I～1枚役K、1枚役M～1枚役Oを1/4の確率で入賞可能となる。

40

【0156】

50

また、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」の当選時において、遊技状態が R B B 作動中一般状態である場合、打順 1～打順 6 のすべてが正解打順に設定されることで、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 がいずれの打順で押下操作された場合にも、ベル A～ベル F を入賞可能となる。

【0157】

当選エリア「打順ベル 1 A」に当選した場合を例に、R B B 作動中一般状態におけるリール停止制御を説明する。リール制御手段 130 は、当選エリア「打順ベル 1 A」に当選したことに基づくリール停止制御を開始する場合に、R B B が作動していることに基づき、打順 1～打順 6 のいずれでストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合にも、第 1 停止操作～第 3 停止操作のそれぞれで枚数優先制御を実行することで、ベル A の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示させる。

10

【0158】

このような制御を当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 6 B」、当選エリア「打順ベル 1 C」～当選エリア「打順ベル 6 C」、当選エリア「打順ベル 1 D」～当選エリア「打順ベル 6 D」の当選時に実行することで、リール制御手段 130 は、R B B 作動中一般状態である場合、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の打順によって図 9 に示す小役を入賞可能にする。

【0159】

次に、遊技状態が R B B 作動中 R B 成立状態である場合について説明する。図 9 に示すように、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順ベル 1 C」～当選エリア「打順ベル 6 C」、当選エリア「打順ベル 1 D」～当選エリア「打順ベル 6 D」の当選時において、遊技状態が R B B 作動中 R B 成立状態である場合、遊技状態がボーナス成立状態である場合と略同様のリール停止制御をリール制御手段 130 が実行することで、正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合に、当選しているベル A～ベル F を入賞可能となり、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 が押下操作された場合に、1 枚役 A～1 枚役 C を入賞可能となり、不正解打順のうち第 1 停止操作から正解打順とは異なる打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合、当選している 1 枚役 F、1 枚役 G、1 枚役 J、1 枚役 K、1 枚役 N、1 枚役 O を 1 / 4 の確率で入賞可能となる。

20

30

【0160】

また、スロットマシン 1 では、当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 6 B」の当選時において、遊技状態が R B B 作動中 R B 成立状態である場合、打順 1～打順 6 のすべてが正解打順に設定されることで、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 がいずれの打順で押下操作された場合にも、ベル A～ベル F を入賞可能となる。

【0161】

当選エリア「打順ベル 1 B」に当選した場合を例に、R B B 作動中一般状態におけるリール停止制御を説明する。リール制御手段 130 は、当選エリア「打順ベル 1 B」に当選したことに基づくリール停止制御を開始する場合に、R B B が作動し、かつ R B 1～R B 4 のいずれかが成立状態に設定されていることに基づき、打順 1～打順 6 のいずれでストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合にも、第 1 停止操作～第 3 停止操作のそれぞれで枚数優先制御を実行することで、ベル A の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示させる。

40

【0162】

このような制御を当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」～当選エリア「打順ベル 6 B」、当選エリア「打順ベル 1 C」～当選エリア「打順ベル 6 C」、当選エリア「打順ベル 1 D」～当選エリア「打順ベル 6 D」の当選時に実行することで、リール制御手段 130 は、R B B 作動中 R B 成立状態である場合、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の打順によって図 9 に示す小役を入賞可

50

能にする。

【0163】

4. 打順ベルの当選確率

図10は、非RT状態、ボーナス成立状態、RBB作動中一般状態及びRBB作動中RB成立状態における当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル6A」、当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル6B」、当選エリア「打順ベル1C」～当選エリア「打順ベル6C」、当選エリア「打順ベル1D」～当選エリア「打順ベル6D」に対応付けられた乱数の量（乱数値設定量）と当選確率とを示す図である。

【0164】

図10に示すように、遊技状態がボーナス成立状態、RBB作動中一般状態及びRBB作動中RB成立状態のいずれである場合にも、打順1～打順6のうち1つの打順が正解打順に設定されている当選エリア「打順ベル1C」～当選エリア「打順ベル6C」、当選エリア「打順ベル1D」～当選エリア「打順ベル6D」は、それぞれ3082/65536（約1/21.3）の確率で当選するように構成されている。

10

【0165】

また、遊技状態がRBB作動中一般状態と、RBB作動中RB成立状態と、である場合に、打順1～打順6のいずれもが正解打順に設定されている当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル6A」は、それぞれ596/65536（約1/110.0）の確率で当選するように構成されており、当選エリア「打順ベル1C」～当選エリア「打順ベル6C」、当選エリア「打順ベル1D」～当選エリア「打順ベル6D」よりも低い当選確率に設定されている。

20

【0166】

そして、遊技状態がRBB作動中RB成立状態である場合に、打順1～打順6のいずれもが正解打順に設定されている当選エリア「打順ベル1B」～当選エリア「打順ベル6B」は、それぞれ384/65536（約1/170.7）の確率で当選するように構成されており、当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル6A」よりも低い当選確率に設定されている。

【0167】

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は、遊技を開始する際に必要となる規定投入数（3枚）よりも多い第1配当（10枚）の配当が設定された第1小役としてのベルA～ベルFのいずれかと、第1配当よりも少ない第2配当（1枚）が設定された1枚役A～1枚役D、1枚役H、1枚役Lのうち3つと、がそれぞれ重複当選する特定当選態様としての当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル6A」を有する。

30

【0168】

また、リール制御手段130は、内部抽選で当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル6A」に当選した場合において、遊技状態がボーナス成立状態である場合、ストップボタンB1～ストップボタンB3の打順が正解打順、つまりストップスイッチ240が検出した停止操作が特定操作態様であった場合に、枚数優先制御を実行して当選しているベルA～ベルFを入賞可能にし、ストップスイッチ240が検出した停止操作が特定操作態様とは異なる操作態様であった場合に、個数優先制御を実行して当選している1枚役A～1枚役D、1枚役H、1枚役Lを入賞可能にするリール停止制御を実行する。

40

【0169】

そして、リール制御手段130は、内部抽選で当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル6A」に当選した場合において、遊技状態がRBB作動中一般状態又はRBB作動中RB成立状態である場合、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、つまりストップスイッチ240が検出した停止操作がいずれの操作態様であった場合にも、枚数優先制御を実行して当選しているベルA～ベルFを入賞可能にするリール停止制御に切り替える。

【0170】

50

この、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 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」の当選時に実行されるストップスイッチ 240 が検出した停止操作によって優先して入賞させる役を変更するリール停止制御が、本実施形態における第 1 リール停止制御を構成する。また、R B B 作動中一般状態及び R B B 作動中 R B 成立状態の R B B が作動しかつ R B 1 ～ R B 4 が作動していないシフト役非作動状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」の当選時に実行されるストップスイッチ 240 が検出した停止操作によらず優先して入賞させる役が変更されないリール停止制御が、本実施形態における第 1 リール停止制御から切替可能な第 2 リール停止制御を構成する。

【0171】

また、本実施形態の当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」は、非 R T 状態と、ボーナス成立状態と、R B B 作動中一般状態と、R B B 作動中 R B 成立状態と、のいずれの遊技状態においても、内部抽選で当選する確率がそれぞれ約 $1 / 110.0$ に設定されており、非 R T 状態と、ボーナス成立状態と、R B B 作動中一般状態と、R B B 作動中 R B 成立状態と、のいずれの遊技状態においても当選する確率が変化しないように構成されている。

【0172】

ここで、スロットマシン 1 では、ボーナス成立状態における当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」の当選時において、入賞補助が実行されず、ランダムな打順でストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 が押下操作されるランダム操作で遊技が進行された場合、打順 1 ～打順 6 のうち 1 つの打順が正解打順に設定されていることから、約 $1 / 6$ の確率で当選しているベル A ～ベル F が入賞することになる。つまり、入賞補助制御が実行されない場合において、ボーナス成立状態での内部抽選で当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」に当選した場合におけるベル A ～ベル F の入賞確率は、それぞれ約 $1 / 660.0$ に設定されている。この、入賞確率約 $1 / 660$ が、本実施形態における第 1 確率を構成する。

【0173】

また、スロットマシン 1 では、R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態における当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」の当選時において、入賞補助が実行されず、ランダムな打順でストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 が押下操作されるランダム操作で遊技が進行された場合、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の打順及び押下タイミングによらずベル A ～ベル F が入賞するように構成されている。つまり、入賞補助制御が実行されない場合において、R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態での内部抽選で当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」に当選した場合におけるベル A ～ベル F の入賞確率は、それぞれ約 $1 / 110.0$ に設定されている。この、ボーナス成立状態における確率（約 $1 / 660.0$ ）よりも高い入賞確率約 $1 / 110.0$ が、本実施形態における第 2 確率を構成する。

【0174】

このような構成であることで、スロットマシン 1 は、R B B 作動中一般状態と R B B 作動中 R B 成立状態とにおいて、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）として扱う場合における所定遊技回数の遊技で投入したメダル の総投入数に対する総払出数の比率をボーナス成立状態よりも高めることができ、ボーナス成立状態において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として扱う場合における所定遊技回数の遊技で投入したメダル の総投入数に対する総払出数の比率を引き下げた場合にも、遊技機に求められる性能を満たすことができるため、ボーナス成立状態において入賞補助制御に従った操作で遊技が進行された場合における A T 状態でのメダル の獲得率の期待値を設計することができ、スロットマシン 1 の設計自由度を維持しつつ遊技者の関心を惹きつけることができる。

【0175】

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、R B B 作動中一

10

20

30

40

50

般状態、R B B 作動中 R B 成立状態のいずれの遊技状態においても、正解打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作された場合に限りベル A ~ ベル F が入賞するように構成された当選エリア「打順ベル 1 C」~ 当選エリア「打順ベル 6 C」、当選エリア「打順ベル 1 D」~ 当選エリア「打順ベル 6 D」の当選確率が、それぞれ約 1 / 2 1 . 3 に設定されており、当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 6 A」よりも高い確率で当選するように構成されている。

【 0 1 7 6 】

このため、スロットマシン 1 では、非 A T 状態及び C Z 状態の A T 遊技が実行されない指示機能状態から、A T 遊技が実行される A T 状態に移行した場合に、所定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）の増加量について、当選エリア「打順ベル 1 C」~ 当選エリア「打順ベル 6 C」、当選エリア「打順ベル 1 D」~ 当選エリア「打順ベル 6 D」の当選確率を中心に設計し、遊技機全体におけるメダルの獲得期待値の設計をする際に、当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 6 A」の当選確率を調整して設計することができるため、設計自由度を高め商品性の高い遊技機を作ることができる。

10

【 0 1 7 7 】

また、本実施形態において、スロットマシン 1 は、R B B 作動中 R B 成立状態である場合にストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順及び押下タイミングによらずベル A ~ ベル F が入賞可能となる当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 6 B」の当選確率が、それぞれ約 1 / 1 7 0 . 7 に設定されており、当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 6 A」よりも低い確率で当選するように構成されている。

20

【 0 1 7 8 】

このため、スロットマシン 1 では、遊技機全体におけるメダルの獲得期待値の設計をする際に、R B B 作動中一般状態及び R B B 作動中 R B 成立状態である場合にストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順及び押下タイミングによらずベル A ~ ベル F が入賞可能となる当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 6 A」の当選確率の調整では満たせない範囲についても、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 6 B」の当選確率を調整して設計することができるため、設計自由度を高め商品性の高い遊技機を作ることができる。

30

【 0 1 7 9 】

そして、本実施形態のスロットマシン 1 では、非 R T 状態における当選エリア「打順ベル 1 A」~ 当選エリア「打順ベル 6 A」、当選エリア「打順ベル 1 B」~ 当選エリア「打順ベル 6 B」、当選エリア「打順ベル 1 C」~ 当選エリア「打順ベル 6 C」、当選エリア「打順ベル 1 D」~ 当選エリア「打順ベル 6 D」の当選時において、正解打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作された場合に、ベル A ~ ベル F ではなく 1 枚役 A ~ 1 枚役 C が入賞可能となるように構成されており、ボーナス成立状態よりもさらに出玉率が低い遊技状態として非 R T 状態を有している。

【 0 1 8 0 】

この構成により、スロットマシン 1 では、非 R T 状態における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として扱う場合における所定遊技回数の遊技で投入したメダルの総投入数に対する総払出数の比率を抑制することができる。

40

【 0 1 8 1 】

以上のように、本実施形態の遊技機 (1) は、
 複数のリール (R 1 , R 2 , R 3) と、
 小役及びボーナスを含む複数種類の役のうち少なくとも 1 つを含む複数種類の当選態様の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段 (1 2 0) と、
 前記リールの回転態様及び停止態様を制御するリール制御手段 (1 3 0) と、
 前記複数のリールが停止した場合における有効ライン (L 1) 上の図柄組合せに基づいて、役の入賞判定を行う入賞判定手段 (1 4 0) と、
 複数の遊技状態の間での遊技状態の移行に係る制御を実行する遊技状態移行制御手段 (

50

１７０）と、を備え、
前記複数の遊技状態は、
通常遊技状態と、
前記通常遊技状態において前記ボーナスが当選したことに基づいて移行するボーナス成立状態と、

前記ボーナス成立状態において前記ボーナスが入賞したことに基づいて移行するボーナス状態と、を含み、

前記ボーナス状態は、

シフト役が作動していないシフト役非作動状態と、

前記シフト役が作動しているシフト役作動状態と、を含み、

10

前記複数種類の当選態様は、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第１配当に設定された第１小役と、前記第１配当よりも少ない第２配当に設定された第２小役と、がそれぞれ重複当選する特定当選態様を含み、

前記リール制御手段は、前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した場合において、ストップスイッチが検出した停止操作が特定操作態様であった場合に、前記第１小役を入賞可能にする第１リール停止制御と、

前記第１リール停止制御よりも前記第１小役の入賞形態を示す図柄組合せを有効ライン上に表示する確率が高い第２リール停止制御と、を実行可能であり、

前記ボーナス成立状態での前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した場合に、前記第１リール停止制御を実行し、

20

前記ボーナス成立状態から前記シフト役非作動状態に遊技状態が移行した場合、前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した際の停止制御を前記第１リール停止制御から前記第２リール停止制御に切替可能である。

【０１８２】

この構成により、本実施形態のスロットマシン１は、ＲＢＢ作動中一般状態とＲＢＢ作動中ＲＢ成立状態とにおいて、ボーナス成立状態において実行するリール停止制御よりもベルＡ～ベルＦの入賞図柄組合せを有効ラインＬ１上に表示する確率が高いリール停止制御に切り替えることで、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として扱う場合における所定遊技回数の遊技で投入したメダルの総投入数に対する総払出数の比率をボーナス成立状態よりも高めることができ、ボーナス成立状態において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として扱う場合における所定遊技回数の遊技で投入したメダルの総投入数に対する総払出数の比率を引き下げた場合にも、遊技機に求められる性能を満たすことができるため、ボーナス成立状態において入賞補助制御に従った操作で遊技が進行された場合におけるＡＴ状態でのメダルの獲得率の期待値を設計することができ、スロットマシン１の設計自由度を維持しつつ遊技者の関心を惹きつけることができる。

30

【０１８３】

また、本実施形態の遊技機（１）は、

複数のリール（Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３）と、

小役及びボーナスを含む複数種類の役のうち少なくとも１つを含む複数種類の当選態様の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段（１２０）と、

40

前記リールの回転態様及び停止態様を制御するリール制御手段（１３０）と、

前記複数のリールが停止した場合における有効ライン（Ｌ１）上の図柄組合せに基づいて、役の入賞判定を行う入賞判定手段（１４０）と、

複数の遊技状態の間での遊技状態の移行に係る制御を実行する遊技状態移行制御手段（１７０）と、

特定役の入賞補助を行う入賞補助手段（２００Ｂ）と、を備え、

前記複数の遊技状態は、

通常遊技状態と、

前記通常遊技状態において前記ボーナスが当選したことに基づいて移行するボーナス成

50

立状態と、

前記ボーナス成立状態において前記ボーナスが入賞したことに基づいて移行するボーナス状態と、を含み、

前記ボーナス状態は、

シフト役が作動していないシフト役非作動状態と、

前記シフト役が作動しているシフト役作動状態と、を含み、

前記複数種類の当選態様は、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第1配当に設定された第1小役と、前記第1配当よりも少ない第2配当に設定された第2小役と、がそれぞれ重複当選する特定当選態様を含み、

前記内部抽選で前記特定当選態様に当選する確率、は、前記ボーナス成立状態と前記シフト役非作動状態とで変化せず、

前記入賞補助が実行されない場合において、前記ボーナス成立状態での前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した場合における前記第1小役の入賞確率は、第1確率に設定され、

前記入賞補助が実行されない場合において、前記シフト役非作動状態での前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した場合における前記第1小役の入賞確率は、前記第1確率よりも高い第2確率に設定されている。

【0184】

この構成により、本実施形態のスロットマシン1は、ボーナス成立状態と、RBB作動中一般状態と、RBB作動中RB成立状態と、で、内部抽選における当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル6A」の当選確率を変更することなく、入賞補助制御が実行されない場合におけるベルA～ベルFの入賞確率が、RBB作動中一般状態とRBB作動中RB成立状態とではボーナス成立状態よりも高い入賞確率に設定することで、RBB作動中一般状態とRBB作動中RB成立状態における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として扱う場合における所定遊技回数の遊技で投入したメダルを総投入数に対する総払出数の比率をボーナス成立状態よりも高めることができ、ボーナス成立状態において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として扱う場合における所定遊技回数の遊技で投入したメダルを総投入数に対する総払出数の比率を引き下げた場合にも、遊技機に求められる性能を満たすことができるため、ボーナス成立状態において入賞補助制御に従った操作で遊技が進行された場合におけるAT状態でのメダルの獲得率の期待値を設計することができ、スロットマシン1の設計自由度を維持しつつ遊技者の関心を惹きつけることができる。

【0185】

6. 変形例

なお、本実施形態において、スロットマシン1は、当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル6A」について、遊技状態がRBB作動中一般状態又はRBB作動中RB成立状態になった場合に、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ベルA～ベルFを入賞可能とな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、当選エリア「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル6A」について、遊技状態がRBB作動中一般状態又はRBB作動中RB成立状態になった場合に、ストップボタンB1～ストップボタンB3の6つ打順のうち正解打順が2種（例えば、当選エリア「打順ベル1A」と当選エリア「打順ベル2A」の正解打順は、打順1及び打順2）設定される等、遊技状態がボーナス成立状態からシフト役非作動状態に移行することで、ベルA～ベルFの入賞確率が高くなるリール停止制御に切り替えられるように構成されていれば、本実施形態に限定されない。

【0186】

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「打順ベル1A」～当選エリア「打順ベル6A」について、遊技状態が非RT状態である場合と、ボーナス成立状態である場合と、で異なるリール停止制御を実行するように構成されているが、これに限らず、同一のリール停止制御を実行するように構成されていてもよい。つまり、スロット

10

20

30

40

50

マシン 1 において、リール制御手段 130 は、非ボーナス状態での内部抽選で特定当選態様（当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」）に当選した場合に、第 1 リール停止制御（正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合にベル A～ベル F を入賞させるリール停止制御）を実行し、非ボーナス状態からシフト役非作動状態に遊技状態が移行した場合、内部抽選で当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」に当選した際の停止制御を第 1 リール停止制御から第 2 リール停止制御（ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の打順及び押下タイミングによらずベル A～ベル F を入賞させるリール停止制御）に切替可能に構成されていてもよい。

【0187】

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「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」について、遊技状態がボーナス成立状態である場合に、正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合にベル A～ベル F を入賞可能となり、遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態になった場合に、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の打順及び押下タイミングによらずベル A～ベル F を入賞可能とな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、遊技状態がボーナス成立状態である場合に、正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合にベル A～ベル F よりも配当の低い小役（例えば配当が 3 枚に設定された第 3 小役）を入賞可能となり、遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態になった場合に、正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合にベル A～ベル F を入賞可能となるように構成されていてもよい。

10

20

【0188】

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「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」について、遊技状態がボーナス成立状態である場合に、正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合にベル A～ベル F を入賞可能となり、遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態になった場合に、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の打順及び押下タイミングによらずベル A～ベル F を入賞可能とな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、遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態になった場合に、不正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合に、1 枚役 A～1 枚役 C を確実に入賞可能となるように構成されていてもよい。

30

【0189】

このように構成されることで、スロットマシン 1 では、入賞補助が実行されない場合において、ボーナス成立状態での内部抽選で特定当選態様に当選した場合における所定遊技回数の遊技で投入したメダル総投入数に対する総払出数の比率が、第 1 値に設定され、入賞補助が実行されない場合において、シフト役非作動状態での内部抽選で特定当選態様に当選した場合における所定遊技回数の遊技で投入したメダル総投入数に対する総払出数の比率が、第 1 値よりも高い第 2 値に設定される。

【0190】

これにより、スロットマシン 1 は、ボーナス成立状態と、R B B 作動中一般状態と、R B B 作動中 R B 成立状態と、で、内部抽選における当選エリア「打順ベル 1 A」～当選エリア「打順ベル 6 A」の当選確率及びベル A～ベル F の入賞確率を変更することなく、R B B 作動中一般状態と R B B 作動中 R B 成立状態における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として扱う場合における所定遊技回数の遊技で投入したメダルの総投入数に対する総払出数の比率をボーナス成立状態よりも高めることができ、ボーナス成立状態において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として扱う場合における所定遊技回数の遊技で投入したメダルの総投入数に対する総払出数の比率を引き下げた場合にも、遊技機に求められる性能を満たすことができるため、ボーナス成立状態において入賞補助制御に従った操作で遊技が進行された場合における A T 状態でのメダルの獲得率の期待値を設計することができ、スロットマシン 1 の設計自由度を維持しつつ遊

40

50

技者の関心を惹きつけることができる。

【 0 1 9 1 】

また、本実施形態において、指示機能制御手段 2 0 0 B は、リプレイ B ~ リプレイ D の入賞に基づき特典の付与に係る制御を実行するように構成されているが、これに限定されない。指示機能制御手段 2 0 0 B は、リプレイ B ~ リプレイ D の入賞以外にも、他の契機（内部抽選で特定の当選エリアに当選した場合や、各指示機能状態で実行された遊技回数が所定の遊技回数になった場合等）に基づき、特典の付与に係る制御を実行可能に構成されていてもよい。

【 0 1 9 2 】

また、本実施形態において、有利区間制御手段 2 0 0 A は、遊技状態がボーナス状態である場合に、有利区間抽選を実行しないように構成されているが、遊技状態がボーナス状態である場合にも、所定の当選エリアの当選時に有利区間抽選を実行するように構成されていてもよい。このように構成された場合、有利区間制御手段 2 0 0 A は、ボーナス状態における有利区間抽選について、非ボーナス状態における有利区間抽選よりも「有利区間への移行」に当選する確率が低くなるように構成されることが好ましい。

10

【 0 1 9 3 】

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

20

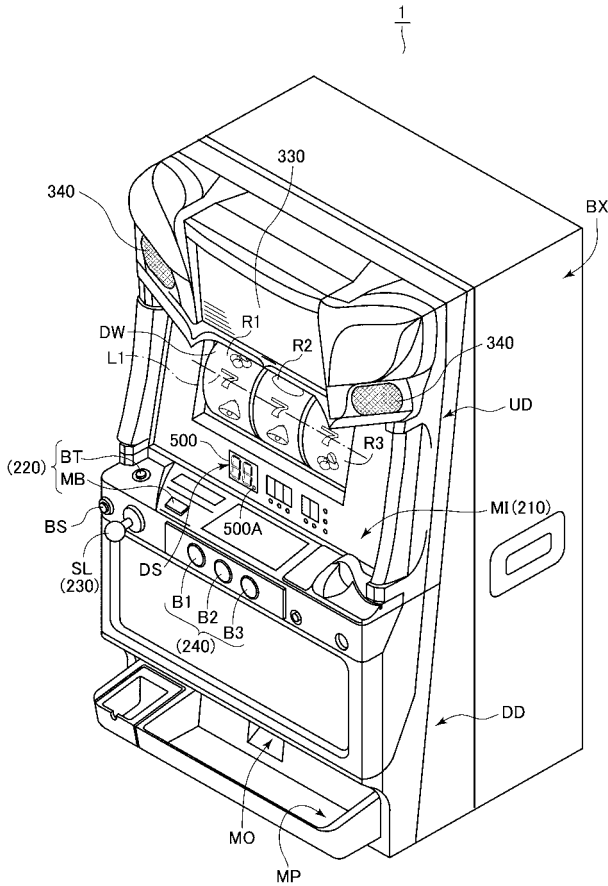
【 符号の説明 】

【 0 1 9 4 】

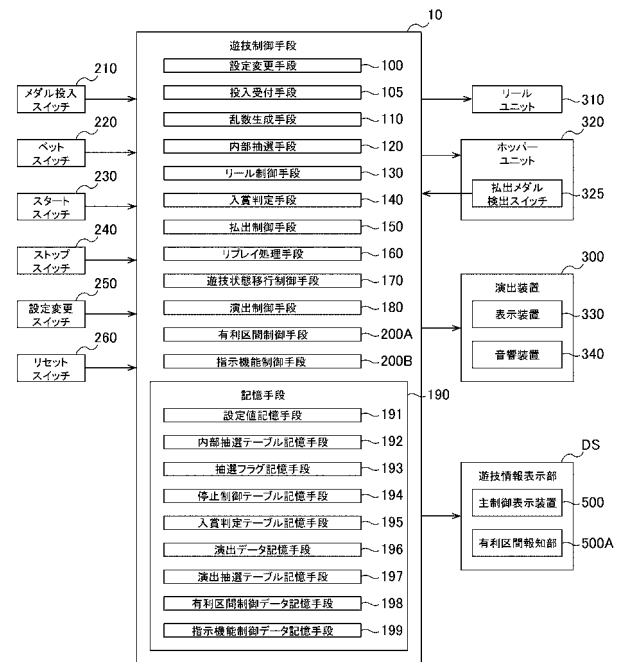
- 1 スロットマシン（遊技機）
- 1 2 0 内部抽選手段
- 1 3 0 リール制御手段
- 1 4 0 入賞判定手段
- 1 7 0 遊技状態移行制御手段
- 2 0 0 B 指示機能制御手段（入賞補助手段）
- L 1 有効ライン
- R 1 第 1 リール
- R 2 第 2 リール
- R 3 第 3 リール

30

【 図 1 】



【 図 2 】















【 図 3 】

[illegible]

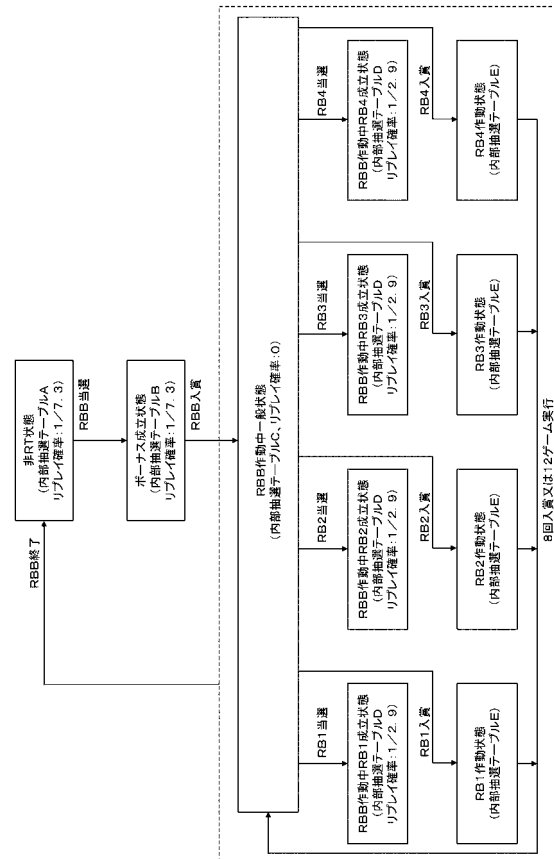
【 図 4 】

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

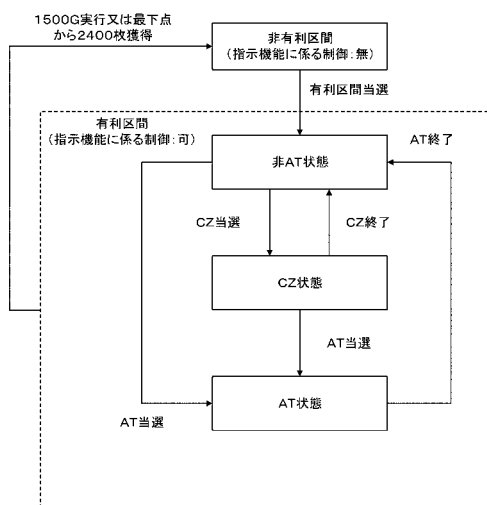
【 図 5 】

当選役	入賞図柄組合せ		
RB1			
RB2			
RB3			
RB4			

【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】

通選エスア	通選F技職				ポスナ選定試験					
	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6	打順7	打順8	打順9	打順10
打順F-1A (ベムA, 1枚投A, H, L)	1枚投A	1枚投H (1/2)	1枚投L (1/2)		1枚投L		ベムA	1枚投A	1枚投H (1/2)	1枚投L (1/2)
打順F-1A-2 (ベムB, 1枚投A, H, L)	1枚投A	1枚投H (1/2)	1枚投L (1/2)		1枚投L				1枚投H (1/2)	1枚投L (1/2)
打順F-1A-3A (ベムC, 1枚投A, H, L)	1枚投A	1枚投D (1/2)	1枚投B (1/2)		1枚投L	1枚投D (1/2)		ベムC	1枚投B (1/2)	1枚投L (1/2)
打順F-1A-4A (ベムD, 1枚投A, D, L)	1枚投A	1枚投D (1/2)	1枚投B (1/2)		1枚投L (1/2)	1枚投D (1/2)		1枚投B	ベムD	1枚投L (1/2)
打順F-1A-5A (ベムE, 1枚投A, D, H)	1枚投A	1枚投D (1/2)	1枚投H (1/2)		1枚投C	1枚投D (1/2)			ベムE	1枚投C (1/2)
打順F-1A-6A (ベムF, 1枚投A, D, H)	1枚投A	1枚投D (1/2)	1枚投H (1/2)		1枚投C	1枚投D (1/2)			1枚投C	1枚投D (1/2)
打順F-1A-7B (ベムA, 1枚投A, L, M)	1枚投A	1枚投L (1/2)	1枚投M (1/2)		1枚投M		ベムA	1枚投A	1枚投L (1/2)	1枚投M (1/2)
打順F-1A-2B (ベムB, 1枚投A, L, M)	1枚投A	1枚投L (1/2)	1枚投M (1/2)		1枚投M		1枚投A	ベムB	1枚投L (1/2)	1枚投M (1/2)
打順F-1A-3B (ベムC, 1枚投A, L, M)	1枚投A	1枚投L (1/2)	1枚投B (1/2)		1枚投M			ベムC	1枚投B (1/2)	1枚投M (1/2)
打順F-1A-4B (ベムD, 1枚投A, L, M)	1枚投A	1枚投L (1/2)	1枚投B (1/2)		1枚投M	1枚投E (1/2)		1枚投B	ベムD	1枚投M (1/2)
打順F-1A-5B (ベムE, 1枚投A, E, D)	1枚投E	1枚投D (1/2)	1枚投L (1/2)		1枚投C	1枚投E (1/2)			ベムE	1枚投C (1/2)
打順F-1A-6B (ベムF, 1枚投A, E, D)	1枚投E	1枚投D (1/2)	1枚投L (1/2)		1枚投C	1枚投E (1/2)			1枚投C	ベムF
打順F-1A-7C (ベムA, 1枚投A, L, N)	1枚投A	1枚投L (1/2)	1枚投N (1/2)		1枚投N		ベムA	1枚投A	1枚投J (1/2)	1枚投N (1/2)
打順F-1A-2C (ベムB, 1枚投A, L, N)	1枚投A	1枚投L (1/2)	1枚投N (1/2)		1枚投N			ベムB	1枚投J (1/2)	1枚投N (1/2)
打順F-1A-3C (ベムC, 1枚投A, L, N)	1枚投A	1枚投L (1/2)	1枚投B (1/2)		1枚投N	1枚投F (1/2)		ベムC	1枚投B (1/2)	1枚投N (1/2)
打順F-1A-4C (ベムD, 1枚投A, F, N)	1枚投A	1枚投F (1/2)	1枚投B (1/2)		1枚投N (1/2)	1枚投F (1/2)		1枚投B	ベムD	1枚投N (1/2)
打順F-1A-5C (ベムE, 1枚投A, F, N)	1枚投A	1枚投F (1/2)	1枚投J (1/2)		1枚投C	1枚投F (1/2)			ベムE	1枚投C (1/2)
打順F-1A-6C (ベムF, 1枚投A, C, J)	1枚投F	1枚投C (1/2)	1枚投J (1/2)		1枚投C	1枚投J (1/2)			1枚投C	ベムF
打順F-1A-7D (ベムA, 1枚投A, L, O)	1枚投A	1枚投L (1/2)	1枚投O (1/2)		1枚投O		ベムA	1枚投A	1枚投K (1/2)	1枚投O (1/2)
打順F-1A-2D (ベムB, 1枚投A, L, O)	1枚投A	1枚投L (1/2)	1枚投O (1/2)		1枚投O		1枚投A	ベムB	1枚投K (1/2)	1枚投O (1/2)
打順F-1A-3D (ベムC, 1枚投A, L, O)	1枚投A	1枚投L (1/2)	1枚投B (1/2)		1枚投O			ベムC	1枚投B (1/2)	1枚投O (1/2)
打順F-1A-4D (ベムD, 1枚投A, G, O)	1枚投A	1枚投G (1/2)	1枚投B (1/2)		1枚投O			1枚投B	ベムD	1枚投O (1/2)
打順F-1A-5D (ベムE, 1枚投A, G, K)	1枚投A	1枚投G (1/2)	1枚投K (1/2)		1枚投C	1枚投K (1/2)			ベムE	1枚投C (1/2)
打順F-1A-6D (ベムF, 1枚投A, G, K)	1枚投A	1枚投G (1/2)	1枚投K (1/2)		1枚投C	1枚投K (1/2)			1枚投C	ベムF

【図 9】

【図 10】

当選エリア	RBB作動中一般状態						RBB作動中RBB成立状態					
	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ヘル1A (ヘルA, 1枚役A, H, L)	ヘルA						ヘルA					
打順ヘル2A (ヘルB, 1枚役A, H, L)	ヘルB						ヘルB					
打順ヘル3A (ヘルC, 1枚役B, D, L)	ヘルC						ヘルC					
打順ヘル4A (ヘルD, 1枚役B, D, L)	ヘルD						ヘルD					
打順ヘル5A (ヘルE, 1枚役C, D, H)	ヘルE						ヘルE					
打順ヘル6A (ヘルF, 1枚役C, D, H)	ヘルF						ヘルF					
打順ヘル1B (ヘルA, 1枚役A, I, M)	ヘルA	1枚役A	1枚役 (1/4)		1枚役M (1/4)		ヘルA					
打順ヘル2B (ヘルB, 1枚役A, I, M)	1枚役A	ヘルB	1枚役 (1/4)	1枚役 (1/4)	1枚役M (1/4)		ヘルB					
打順ヘル3B (ヘルC, 1枚役B, E, M)	1枚役E (1/4)	ヘルC	1枚役B (1/4)		1枚役M (1/4)		ヘルC					
打順ヘル4B (ヘルD, 1枚役B, E, M)	1枚役E (1/4)	1枚役B	ヘルD	1枚役M (1/4)			ヘルD					
打順ヘル5B (ヘルE, 1枚役C, E, I)	1枚役E (1/4)	1枚役 (1/4)	ヘルE	1枚役C			ヘルE					
打順ヘル6B (ヘルF, 1枚役C, E, I)	1枚役E (1/4)	1枚役 (1/4)	1枚役C	ヘルF			ヘルF					
打順ヘル1C (ヘルA, 1枚役A, J, N)	ヘルA	1枚役A	1枚役N (1/4)		ヘルA	1枚役A	1枚役J (1/4)		1枚役N (1/4)		1枚役N (1/4)	
打順ヘル2C (ヘルB, 1枚役A, J, N)	1枚役A	ヘルB	1枚役 (1/4)	1枚役N (1/4)	1枚役A	ヘルB	1枚役J (1/4)		1枚役N (1/4)		1枚役N (1/4)	
打順ヘル3C (ヘルC, 1枚役B, F, N)	1枚役F (1/4)	ヘルC	1枚役B (1/4)	1枚役N (1/4)	1枚役F (1/4)	ヘルC	1枚役B (1/4)		1枚役N (1/4)		1枚役N (1/4)	
打順ヘル4C (ヘルD, 1枚役B, F, N)	1枚役F (1/4)	1枚役B	ヘルD	1枚役N (1/4)	1枚役F (1/4)	1枚役B	ヘルD	1枚役N (1/4)				
打順ヘル5C (ヘルE, 1枚役C, F, J)	1枚役F (1/4)	1枚役J (1/4)	ヘルE	1枚役C	1枚役F (1/4)	1枚役J (1/4)	ヘルE	1枚役C	ヘルF		1枚役C (1/4)	
打順ヘル6C (ヘルF, 1枚役C, F, J)	1枚役F (1/4)	1枚役J (1/4)	1枚役C	ヘルF	1枚役F (1/4)	1枚役J (1/4)	1枚役C	ヘルF				
打順ヘル1D (ヘルA, 1枚役A, K, O)	ヘルA	1枚役A	1枚役K (1/4)		ヘルA	1枚役A	1枚役K (1/4)		1枚役O (1/4)		1枚役O (1/4)	
打順ヘル2D (ヘルB, 1枚役A, K, O)	1枚役A	ヘルB	1枚役K (1/4)	1枚役O (1/4)	1枚役A	ヘルB	1枚役K (1/4)	1枚役O (1/4)				
打順ヘル3D (ヘルC, 1枚役B, G, O)	1枚役G (1/4)	ヘルC	1枚役B (1/4)	1枚役O (1/4)	1枚役G (1/4)	ヘルC	1枚役B (1/4)	1枚役O (1/4)				
打順ヘル4D (ヘルD, 1枚役B, G, O)	1枚役G (1/4)	1枚役B	ヘルD	1枚役O (1/4)	1枚役G (1/4)	1枚役B	ヘルD	1枚役O (1/4)				
打順ヘル5D (ヘルE, 1枚役C, G, K)	1枚役G (1/4)	1枚役K (1/4)	ヘルE	1枚役C	1枚役G (1/4)	1枚役K (1/4)	ヘルE	1枚役C				
打順ヘル6D (ヘルF, 1枚役C, G, K)	1枚役G (1/4)	1枚役K (1/4)	1枚役C	ヘルF	1枚役G (1/4)	1枚役K (1/4)	1枚役C	ヘルF				

当選エリア	非RT状態		ボーナス成立状態		RBB作動中一般状態		RBB作動中RBB成立状態	
	乱数係数設定量	当選確率	乱数係数設定量	当選確率	乱数係数設定量	当選確率	乱数係数設定量	当選確率
打順ヘル1A (ヘルA, 1枚役A, H, L)	596	1/110.0	596	1/110.0	596	1/110.0	596	1/110.0
打順ヘル2A (ヘルB, 1枚役A, H, L)	596	1/110.0	596	1/110.0	596	1/110.0	596	1/110.0
打順ヘル3A (ヘルC, 1枚役B, D, L)	596	1/110.0	596	1/110.0	596	1/110.0	596	1/110.0
打順ヘル4A (ヘルD, 1枚役B, D, L)	596	1/110.0	596	1/110.0	596	1/110.0	596	1/110.0
打順ヘル5A (ヘルE, 1枚役C, D, H)	596	1/110.0	596	1/110.0	596	1/110.0	596	1/110.0
打順ヘル6A (ヘルF, 1枚役C, D, H)	596	1/110.0	596	1/110.0	596	1/110.0	596	1/110.0
打順ヘル1B (ヘルA, 1枚役A, I, M)	384	1/170.7	384	1/170.7	384	1/170.7	384	1/170.7
打順ヘル2B (ヘルB, 1枚役A, I, M)	384	1/170.7	384	1/170.7	384	1/170.7	384	1/170.7
打順ヘル3B (ヘルC, 1枚役B, E, M)	384	1/170.7	384	1/170.7	384	1/170.7	384	1/170.7
打順ヘル4B (ヘルD, 1枚役B, E, M)	384	1/170.7	384	1/170.7	384	1/170.7	384	1/170.7
打順ヘル5B (ヘルE, 1枚役C, E, I)	384	1/170.7	384	1/170.7	384	1/170.7	384	1/170.7
打順ヘル6B (ヘルF, 1枚役C, E, I)	384	1/170.7	384	1/170.7	384	1/170.7	384	1/170.7
打順ヘル1C (ヘルA, 1枚役A, J, N)	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3
打順ヘル2C (ヘルB, 1枚役A, J, N)	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3
打順ヘル3C (ヘルC, 1枚役B, F, N)	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3
打順ヘル4C (ヘルD, 1枚役B, F, N)	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3
打順ヘル5C (ヘルE, 1枚役C, F, J)	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3
打順ヘル6C (ヘルF, 1枚役C, F, J)	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3
打順ヘル1D (ヘルA, 1枚役A, K, O)	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3
打順ヘル2D (ヘルB, 1枚役A, K, O)	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3
打順ヘル3D (ヘルC, 1枚役B, G, O)	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3
打順ヘル4D (ヘルD, 1枚役B, G, O)	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3
打順ヘル5D (ヘルE, 1枚役C, G, K)	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3
打順ヘル6D (ヘルF, 1枚役C, G, K)	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3	3082	1/21.3

フロントページの続き

- (72)発明者 山田 繁樹
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 春好 辰則
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 菅野 翔太
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 佐藤 好彦
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 坪井 俊樹
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 長田 優輝
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 古橋 直樹
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 山下 裕史
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社平和内
- (72)発明者 齋藤 僚太
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社平和内

Fターム(参考) 2C518 CA01 CA10 DA03 DA06 EA12