

(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2017-192540

(P2017-192540A)

(43) 公開日 平成29年10月26日(2017.10.26)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)** A 6 3 F 5/04 5 1 6 F 2 C 0 8 2  
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 58 頁)

(21) 出願番号 特願2016-84304 (P2016-84304)  
 (22) 出願日 平成28年4月20日 (2016. 4. 20)

(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 100082337  
 弁理士 近島 一夫  
 (74) 代理人 100141508  
 弁理士 大田 隆史  
 (72) 発明者 内田 翔也  
 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

最終頁に続く

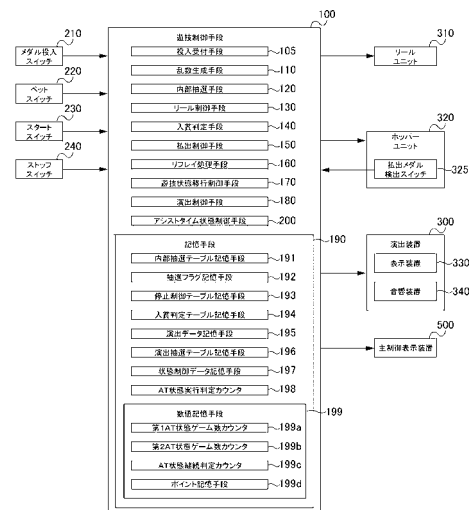
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技性を損なうことなくアシストタイム状態中における遊技状態の移行に対応可能な遊技機を提供する。

【解決手段】 A T 状態制御手段 2 0 0 は、遊技状態が R T 1 状態 ~ R T 3 である遊技における内部抽選において第 1 当選態様に当選した場合と、遊技状態が R T 4 状態である遊技における内部抽選において第 2 当選態様に当選した場合と、に、ポイント記憶手段 1 9 9 d の記憶する値を所定の値に近づける方向に更新する更新処理を実行可能であり、更新処理によってポイント記憶手段 1 9 9 d の記憶する値が所定の値に達した場合に、実行している A T 状態の終了を決定する。

【選択図】 図 2



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、  
複数種類の当選態様のいずれかに決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、  
遊技者による開始操作を検出するスタートスイッチと、  
前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出するストップスイッチと、

前記スタートスイッチによる前記開始操作の検出に基づいて、前記複数のリールを回転させ、前記ストップスイッチによる前記停止操作の検出及び前記内部抽選手段により決定された前記内部抽選の結果に基づいて、回転中の前記リールを停止させるリール停止制御を行うリール制御手段と、

前記複数のリールが停止した状態で、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、

前記内部抽選で前記複数種類の当選態様のうち小役を含む当選態様に当選し、かつ該小役が入賞した場合に、入賞した小役の配当に基づき遊技媒体の払出数を決定する制御を実行する払出制御手段と、

前記内部抽選で前記複数種類の当選態様のうちリプレイを含む当選態様に当選し、かつ該リプレイが入賞した場合に、遊技媒体を要せずに次の遊技を実行可能にするリプレイ処理手段と、

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

、  
特定役の入賞を補助する入賞補助制御が実行されるアシストタイム状態と、前記入賞補助制御が実行されない非アシストタイム状態と、の間での移行に係る制御を行うアシストタイム状態制御手段と、

前記アシストタイム状態制御手段によって更新される値を記憶するポイント記憶手段と、を備え、

前記複数の遊技状態は、

第 1 遊技状態と、

前記第 1 遊技状態において前記アシストタイム状態制御手段による制御である遊技状態移行補助制御が実行された場合に、前記第 1 遊技状態からの移行が補助される遊技状態である第 2 遊技状態と、を含み、

前記複数種類の当選態様は、第 1 当選態様と、前記第 1 当選態様とは異なる第 2 当選態様と、を含み、

前記アシストタイム状態制御手段は、

遊技状態が前記第 1 遊技状態である遊技における前記内部抽選手段による前記内部抽選において前記第 1 当選態様に当選した場合と、遊技状態が前記第 2 遊技状態である遊技における前記内部抽選手段による前記内部抽選において前記第 2 当選態様に当選した場合と、に、前記ポイント記憶手段の記憶する値を所定の値に近づける方向に更新する更新処理を実行可能であり、

前記更新処理によって前記ポイント記憶手段の記憶する値が前記所定の値に達した場合に、実行している前記アシストタイム状態の終了を決定する、

ことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記第 2 当選態様は、前記第 2 遊技状態における前記内部抽選でのみ抽選の対象に含まれる当選態様である、

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記第 1 当選態様は、前記第 2 遊技状態における前記内部抽選では抽選の対象に含まれない当選態様である、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【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】

10

【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】

20

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くすることができる構成が知られている。また、リプレイの当選確率が設定されている遊技状態であるリプレイタイム状態（以下、リプレイタイムを「RT」とも記載）のうち、他のRT状態よりもリプレイの当選確率が高いRT状態（高RT状態）を有し、遊技状態が高RT状態である場合にAT状態を実行することで、仮に入賞補助演出が実行される小役に当選しなかった場合にも高確率でリプレイに当選するように構成し、遊技者が遊技媒体を獲得しやすくすることができる、いわゆるアシストリプレイタイム状態（以下、アシストリプレイタイムを「ART」とも記載）を有する構成が知られている（例えば、特許文献1）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-55893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、AT状態の実行中にリプレイの当選確率が低い低RT状態に遊技状態が移行した場合、AT状態の終了判定をする際に参照する終了判定カウンタの更新を中断し、内部抽選において低RT状態からリプレイの高RT状態に移行可能なリプレイを含む当選エリアに当選した場合に、終了判定カウンタの更新を再開す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、仮に内部抽選において低RT状態からリプレイの高RT状態に移行可能なリプレイを含む当選エリアに当選することなく遊技が繰り返し実行された場合、AT状態の終了判定をする終了判定カウンタの更新が中断された期間が長く続いてしまうことになり、AT状態の終了判定をする際に参照する終了判定カウンタの更新が中断されている間にも遊技媒体を獲得可能な役の入賞補助演出が実行されてしまうことで、遊技機の設計者が意図しない方法で遊技媒体が払い出されてしまい、遊技性が損なわれてしまう、という課題が残されていた。

40

【0006】

そこで、本発明は、遊技性を損なうことなくアシストタイム状態中における遊技状態の

50

移行に対応可能な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】

(1) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリール(R1, R2, R3)と、

複数種類の当選態様のいずれかに決定する内部抽選を行う内部抽選手段(120)と、  
遊技者による開始操作を検出するスタートスイッチ(230)と、

前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出するストップスイッチ(240)と、

前記スタートスイッチによる前記開始操作の検出に基づいて、前記複数のリールを回転させ、前記ストップスイッチによる前記停止操作の検出及び前記内部抽選手段により決定された前記内部抽選の結果に基づいて、回転中の前記リールを停止させるリール停止制御を行うリール制御手段(130)と、

前記複数のリールが停止した状態で、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン(L1)上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段(140)と、

前記内部抽選で前記複数種類の当選態様のうち小役を含む当選態様に当選し、かつ該小役が入賞した場合に、入賞した小役の配当に基づき遊技媒体の払出数を決定する制御を実行する払出制御手段(150)と、

前記内部抽選で前記複数種類の当選態様のうちリプレイを含む当選態様に当選し、かつ該リプレイが入賞した場合に、遊技媒体を要せずに次の遊技を実行可能にするリプレイ処理手段(160)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、

特定役の入賞を補助する入賞補助制御が実行されるアシストタイム状態と、前記入賞補助制御が実行されない非アシストタイム状態と、の間での移行に係る制御を行うアシストタイム状態制御手段(200)と、

前記アシストタイム状態制御手段によって更新される値を記憶するポイント記憶手段と、を備え、

前記複数の遊技状態は、

第1遊技状態と、

前記第1遊技状態において前記アシストタイム状態制御手段による制御である遊技状態移行補助制御が実行された場合に、前記第1遊技状態からの移行が補助される遊技状態である第2遊技状態と、を含み、

前記複数種類の当選態様は、第1当選態様と、前記第1当選態様とは異なる第2当選態様と、を含み、

前記アシストタイム状態制御手段は、

遊技状態が前記第1遊技状態である遊技における前記内部抽選手段による前記内部抽選において前記第1当選態様に当選した場合と、遊技状態が前記第2遊技状態である遊技における前記内部抽選手段による前記内部抽選において前記第2当選態様に当選した場合と、に、前記ポイント記憶手段の記憶する値を所定の値に近づける方向に更新する更新処理を実行可能であり、

前記更新処理によって前記ポイント記憶手段の記憶する値が前記所定の値に達した場合に、実行している前記アシストタイム状態の終了を決定する、ことを特徴とする。

【0008】

本発明では、遊技状態が第1遊技状態である遊技における内部抽選手段による内部抽選において第1当選態様に当選した場合と、遊技状態が第2遊技状態である遊技における内部抽選手段による内部抽選において第2当選態様に当選した場合と、に、ポイント記憶手段の記憶する値を所定の値に近づける方向に更新する更新処理を実行可能に構成されるとともに、更新処理によってポイント記憶手段の記憶する値が所定の値に達した場合に

10

20

30

40

50

、実行しているアシストタイム状態を終了するように構成されている。

【0009】

つまり、本発明の遊技機は、ポイント記憶手段に記憶される値を所定の値に近づける方向に更新処理を実行する契機が、第1遊技状態と、アシストタイム状態が実行されることで第1遊技状態からの移行が補助される第2遊技状態と、で異なる契機に設定されており、アシストタイム状態の実行時に遊技状態が第1遊技状態に移行した場合にも継続して更新処理を実行可能なため、遊技性を損なうことなくアシストタイム状態中における遊技状態の移行に対応することができる。

【0010】

(2) また、本発明の遊技機において、前記第2当選態様は、前記第2遊技状態における前記内部抽選でのみ抽選の対象に含まれる当選態様である、ことを特徴とする。

10

【0011】

この構成により、本発明の遊技機は、第2遊技状態とは異なる遊技状態においては内部抽選で第2当選態様に当選しないため、第2遊技状態において当選することで更新処理が実行される契機となり得る当選態様である第2当選態様に第1遊技状態における内部抽選で当選しないため、第2遊技状態での更新処理の実行時における遊技性が第1遊技状態において発生することを防ぐことができ、アシストタイム状態が実行されることで遊技者にとって有利になる第2遊技状態における遊技性を高め、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0012】

20

(3) また、本発明の遊技機において、前記第1当選態様は、前記第2遊技状態における前記内部抽選では抽選の対象に含まれない当選態様である、ことを特徴とする。

【0013】

この構成により、本発明の遊技機は、第2遊技状態においては内部抽選で第1当選態様に当選しないため、第1遊技状態において当選することで更新処理が実行される契機となり得る当選態様である第1当選態様に第2遊技状態における内部抽選で当選しないため、第1遊技状態での更新処理の実行時における遊技性が第2遊技状態において発生することを防ぐことができ、アシストタイム状態が実行されることで遊技者にとって有利になる第2遊技状態における遊技性を高め、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、遊技性を損なうことなくアシストタイム状態中における遊技状態の移行に対応可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本発明の実施形態の遊技機の外觀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非RT状態～RT4状態における内部抽選テーブルを示す図である。

40

【図4】本発明の実施形態の遊技機の非RT状態～RT4状態において当選可能な小役の当選態様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リールの図柄配列を説明する図である。

【図6】(A)は、本発明の実施形態の遊技機におけるレアリプレイA～レアリプレイC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、(B)は、レア役A、レア役B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7】(A)は、本発明の実施形態の遊技機においてレアリプレイAが入賞した場合に表示窓内において表示される図柄を説明する図、(B)は、レアリプレイBが入賞した場合に表示窓内において表示される図柄を説明する図、(C)は、レアリプレイCが入賞した場合に表示窓内において表示される図柄を説明する図、(D)は、レア役Aが入賞した

50

場合に表示窓内において表示される図柄を説明する図、(E)は、レア役Bが入賞した場合に表示窓内において表示される図柄を説明する図である。

【図8】(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、アシストタイム状態制御手段が制御するアシストタイム状態に関する状態遷移図である。

【図9】(A)は、本発明の実施形態の遊技機において非RT状態で当選可能なリプレイの当選態様を説明する図、(B)は、RT1状態で当選可能なリプレイの当選態様を説明する図、(C)は、RT2状態で当選可能なリプレイの当選態様を説明する図である。

【図10】(A)は、本発明の実施形態の遊技機においてRT3状態で当選可能なリプレイの当選態様を説明する図、(B)は、RT4状態で当選可能なリプレイの当選態様を説明する図である。

10

【図11】本発明の実施形態の遊技機におけるCBBと、非RT中リプレイと、RT1移行リプレイ1と、RT1移行リプレイ2と、RT1移行リプレイ3と、RT2移行リプレイと、RT3移行リプレイと、RT4移行リプレイと、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12】(A)は、本発明の実施形態の遊技機において非RT中リプレイが入賞した場合に表示窓内において表示される図柄を説明する図、(B)は、RT1移行リプレイ1が入賞した場合に表示窓内において表示される図柄を説明する図、(C)は、RT1移行リプレイ2が入賞した場合に表示窓内において表示される図柄を説明する図、(D)は、RT2移行リプレイが入賞した場合に表示窓内において表示される図柄を説明する図、(E)は、RT3移行リプレイが入賞した場合に表示窓内において表示される図柄を説明する図、(F)は、RT4移行リプレイが入賞した場合に表示窓内において表示される図柄を説明する図である。

20

【図13】本発明の実施形態の遊技機の第1アシストタイム状態においてアシストタイム状態制御手段が実行する第1アシストタイム状態処理を示すフローチャートである。

【図14】図13に示した第1アシストタイム状態処理及び図18に示す第2アシストタイム状態処理において実行される更新処理に係る制御処理を示すフローチャートである。

【図15】本発明の実施形態の遊技機における更新処理抽選区分と更新処理の対象となる当選エリアに対応付けられた乱数を示す図である。

【図16】(A)は、本発明の実施形態の遊技機の第1更新処理実行抽選テーブルを示す図、(B)は、第2更新処理実行抽選テーブルを示す図である。

30

【図17】本発明の実施形態の遊技機の更新処理が実行される確率を示す図である。

【図18】本発明の実施形態の遊技機の第2アシストタイム状態においてアシストタイム状態制御手段が実行する第2アシストタイム状態処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0016】

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全てが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。

【0017】

40

#### 1. 構成

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。

【0018】

本実施形態のスロットマシン1は、収納箱BX、前面上扉UD及び前面下扉DDからなる箱形の筐体内に複数のリールとしての第1リールR1～第3リールR3からなるリールユニットが収められている。また、筐体内のリールユニットの下部には、メダルの払出装

50

載し、スロットマシン 1 の動作を制御する制御基板も収められている。

【 0 0 1 9 】

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。また、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 は、リール駆動手段としてのステッピングモータ（図示省略）に軸支されており、それぞれステッピングモータの軸周りに回転駆動され、ステッピングモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位（所定の回転角度単位、所定の回転量単位）で停止可能に設けられている。すなわち、本実施形態のスロットマシン 1 では、ステッピングモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を回

10

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

20

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って有効ラインが設定されている。なお、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、それぞれリプレイの当選態様が異なる遊技状態である非 R T 状態 ~ R T 4 状態と、ボーナスが入賞した場合に移行する遊技状態であるボーナス状態と、のいずれの遊技状態においても 3 枚に設定され、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 の上段と第 2 リール R 2 の中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 2 2 】

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であるとしてホッパーユニット 3 2 0 からメダルの払い出し等が行われる。

30

【 0 0 2 3 】

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、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 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 2 4 】

40

また、前面上扉 U D には、演出を行うための表示装置 3 3 0 が設けられている。表示装置 3 3 0 は、例えば液晶ディスプレイから構成され、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像や画像が表示される。また、本実施形態のスロットマシン 1 では、前面上扉 U D や前面下扉 D D に対して、演出を行うためのスピーカ（図示省略）が複数設けられている。スピーカからは、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 5 】

そして、前面上扉 U D には、主制御表示装置 5 0 0 が設けられている。主制御表示装置 5 0 0 は、例えば 7 セグメント表示器から構成され、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

50

示が表示される。第 1 の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状態で主制御表示装置 500 の各セグメントが点灯及び消灯することで、内部抽選で当選した役がどの役であるか遊技者が推測できるような報知表示が実行される。

#### 【0026】

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

#### 【0027】

本実施形態のスロットマシン 1 では、遊技者がメダルをメダル投入口 MI に投入するか、メダルが規定投入数以上にクレジットされている場合に、規定投入数と同じ回数シングルベットボタン BT を押下するシングルベット操作又はマックスベットボタン MB を押下するマックスベット操作を行うことで、規定投入数のメダルが投入状態に設定され、第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバー SL に対して開始操作を実行すると、制御基板において第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 をステッピングモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数を用いた内部抽選が行われ、第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 の回転速度が所定の速度まで上昇し定常回転になったことを条件に、ストップボタン B1 ~ ストップボタン B3 の押下操作が許可、すなわちストップボタン B1 ~ ストップボタン B3 による停止操作が有効化される。

#### 【0028】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタン B1 ~ ストップボタン B3 を押下（以下、「押下タイミング」と記載）していくと、ストップボタン B1 ~ ストップボタン B3 のそれぞれに内蔵されている停止信号出力手段としてのストップスイッチ 240 が ON 動作を行い、制御基板へ出力するリール停止信号を OFF 状態から ON 状態へ変化させる。ここで、ストップスイッチは、例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサ等から構成される。

#### 【0029】

また、遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタン B1 ~ ストップボタン B3 を解放すると、ストップボタン B1 ~ ストップボタン B3 それぞれに対応するストップスイッチが OFF 動作を行い、制御基板へ出力するリール停止信号を ON 状態から OFF 状態に変化させる。そして、制御基板は、ストップボタン B1 ~ ストップボタン B3 の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号の OFF 状態から ON 状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 を停止させる。

#### 【0030】

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

#### 【0031】

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

10

20

30

40

50



トマシン 1 は、制御基板としての遊技制御手段 1 0 0 によって制御される。遊技制御手段 1 0 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 及びストップスイッチ 2 4 0 と、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リールユニット 3 1 0、ホッパーユニット 3 2 0、表示装置 3 3 0、音響装置 3 4 0、主制御表示装置 5 0 0 等の出力手段の動作を制御する。遊技制御手段 1 0 0 の機能は各種のプロセッサ（CPU、DSP など）、ASIC（ゲートアレイ など）、ROM（情報記憶媒体の一例）、あるいは RAM などのハードウェアや、ROM などに予め記憶されている所定のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

#### 【0032】

10

また、遊技制御手段 1 0 0 は、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状態制御手段（AT 状態制御手段）2 0 0 を含む。遊技制御手段 1 0 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。

#### 【0033】

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 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。

20

#### 【0034】

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おりとともに、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。

30

#### 【0035】

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。乱数は、例えば、インクリメントカウンタ（所定のカウンタ範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ）のカウント値に基づいて発生させることができる。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うる値も含まれる。

#### 【0036】

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。

40

#### 【0037】

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 1 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ハズレ（不当選）を含むいずれかの当選態様が対応づけられている。

#### 【0038】

図 3 は、遊技状態が非 R T 状態 ~ R T 4 状態である場合に選択される内部抽選テーブル

50

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。図3に示すように、遊技状態が非RT状態～RT4状態である場合に選択される内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEは、小役を含む当選エリアの当選確率が同一に設定されており、小役を含む当選エリアとして、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」と、当選エリア「共通ベル役」と、当選エリア「上段レア役」と、当選エリア「中段レア役」と、当選エリア「取りこぼし役」と、にそれぞれ乱数が対応付けられている。また、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEでは、本実施形態においてボーナスとして用意されている第2種特別役物に係る連続作動装置としてのチャンレジビッグボーナス（以下、「CBB」と記載）に当選する当選エリアである当選エリア「CBB」が抽選対象として設定されている。そして、遊技状態がボーナス状態である場合に選択される内部抽選テーブルF（不図示）では、入賞することで内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEにおいて当選可能なリプレイに乱数が対応付けられている。なお、以下の記載において、当選エリア「上段レア役」と、当選エリア「中段レア役」と、をまとめて当選エリア群「レア役」とも記載する。

10

#### 【0039】

図4に示すように、本実施形態のスロットマシン1では、入賞可能な小役（以下、「入賞役」と記載）として、ベル、特殊小役1～特殊小役6、レア役A、レア役B及び取りこぼし役が用意されており、複数種類の入賞役が重複して当選する小役の当選エリア（当選態様）として、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」が設定されている。

20

#### 【0040】

ここで、「打順」とは、ストップボタンB1～ストップボタンB3に対して押下操作を実行する順番を意味し、打順1～打順6の6通りの打順から構成されている。本実施形態のスロットマシン1では、ストップボタンB1を押下することが第1リールR1を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB2を押下することが第2リールR2を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB3を押下することが第3リールR3を停止させるための操作に対応する。このため、本実施形態のスロットマシン1では、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下順序が変化すると、第1リールR1～第3リールR3の停止順序が変化する。

#### 【0041】

打順1は、ストップボタンB1 ストップボタンB2 ストップボタンB3の順に停止操作が実行される、いわゆる順押しと称される打順である。また、打順2は、ストップボタンB1 ストップボタンB3 ストップボタンB2の順に停止操作が実行される、いわゆるハサミ打ちと称される打順である。また、打順3は、ストップボタンB2 ストップボタンB1 ストップボタンB3の順に停止操作が実行される打順である。また、打順4は、ストップボタンB2 ストップボタンB3 ストップボタンB1の順に停止操作が実行される打順である。また、打順5は、ストップボタンB3 ストップボタンB1 ストップボタンB2の順に停止操作が実行される打順である。また、打順6は、ストップボタンB3 ストップボタンB2 ストップボタンB1の順に停止操作が実行される、いわゆる逆押しと称される打順である。

30

40

#### 【0042】

なお、以下の記載において、リール制御手段130によって第1リールR1～第3リールR3の回転が開始され、遊技者が最初に有効なストップボタンB1～ストップボタンB3のいずれかを押下操作することを第1停止操作とも記載し、第1リールR1～第3リールR3のうち、第1停止操作で押下操作されたストップボタンに対応した1つのリールの回転が停止した状態で遊技者が有効なストップボタンB1～ストップボタンB3のいずれかを押下操作することを第2停止操作とも記載し、第1リールR1～第3リールR3のうち第1停止操作で押下操作されたストップボタンに対応したリールと第2停止操作で押下操作されたストップボタンに対応したリールとの2つのリールの回転が停止した状態で遊技者が有効なストップボタンB1～ストップボタンB3のいずれかを押下操作することを

50

第 3 停止操作とも記載する。

【 0 0 4 3 】

当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」は、ベルと、特殊小役 1～特殊小役 6 のうちいずれか 1 種類と、が重複して当選する当選エリアである。ここで、ベルは、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時に適切な打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合に、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞する入賞役であり、例えば当選エリア「打順ベル 1」の当選時である場合には、打順 1 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する。また、特殊小役 1～特殊小役 6 は、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時にベルを入賞可能な打順以外の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、かつ各ストップボタンの押下タイミングが適切であった場合に入賞可能な入賞役であり、例えば当選エリア「打順ベル 1」の当選時である場合には、打順 2～打順 6 のいずれかの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、かつ各ストップボタンの押下タイミングが適切であった場合に入賞する。

10

【 0 0 4 4 】

なお、本実施形態のスロットマシン 1 において、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時にベルを入賞させることができない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、かつ特殊小役 1～特殊小役 6 を入賞させることができない押下タイミングで各ストップボタンが押下操作された場合には、いずれの役も入賞しない取りこぼし（非入賞）が発生する。

20

【 0 0 4 5 】

当選エリア「共通ベル役」は、ベルに当選し、打順及び押下タイミングによらずベルを入賞可能に構成されている。当選エリア「上段レア役」は、レア役 A に当選し、打順及び押下タイミングによらずレア役 A を入賞可能に構成されている。また、当選エリア「中段レア役」は、レア役 B に当選し、打順及び押下タイミングによらずレア役 B が入賞可能に構成されている。ここで、当選エリア「上段レア役」と、当選エリア「中段レア役」と、は、それぞれ当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」及び当選エリア「共通ベル役」よりも当選確率が低くなるように構成されている。レア役 A、レア役 B の詳細については、後述する。

30

【 0 0 4 6 】

また、当選エリア「取りこぼし役」は、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の押下タイミングが適切な場合に入賞可能に構成された小役である取りこぼし役に当選する。そして、当選エリア「取りこぼし役」の当選時に、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 の押下タイミングが取りこぼし役を入賞させることができない押下タイミングであった場合には、いずれの役も入賞しない取りこぼし（非入賞）となる。

【 0 0 4 7 】

ベルの配当は、規定投入数よりも多い枚数の払出数（例えば 9 枚）に設定されている。レア役 A、レア役 B の配当は、規定投入数と同数の払出枚数（例えば 3 枚）に設定されている。特殊小役 1～特殊小役 6 及び取りこぼし役の配当は、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。

40

【 0 0 4 8 】

また、図 3 に示すように、本実施形態のスロットマシン 1 では、リプレイを含む当選エリアとして、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 2 1」と、当選エリア「打順レアリプレイ 1」、当選エリア「打順レアリプレイ 2」と、当選エリア「下段レアリプレイ」と、当選エリア「右上がりレアリプレイ」と、が設定されている。リプレイを含む各当選エリアの詳細については、後述する。

【 0 0 4 9 】

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

50

選したか否かを判定する。

【0050】

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当選状態（第1のフラグ状態、OFF状態）から当選状態（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当選状態に設定される。なお、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192に格納される。

【0051】

ここで、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当選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当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、CBBがあり、小役及びリプレイは、後者の持越不可フラグに対応づけられている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、内部抽選でCBBに当選すると、CBBの抽選フラグの当選状態を、CBB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、CBBの抽選フラグの当選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、CBBの抽選フラグの当選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CBB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当選状態に設定する。なお、本実施形態の内部抽選手段120は、遊技状態がボーナス状態である場合、内部抽選の結果によらずすべての小役の抽選フラグをON状態にセットする。

【0052】

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、ステッピングモータにより第1リールR1～第3リールR3の回転駆動を開始する。また、リール制御手段130は、第1リールR1～第3リールR3の回転状態が、所定速度（例えば、約80rpm）で定常回転する回転状態となった場合に、各リールに対応するストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作されることでストップスイッチ240によって検出される停止操作を有効化する制御を実行する。そして、リール制御手段130は、停止操作の検出に基づきストップスイッチ240からリール停止信号が出力された場合に、リールユニット310のステッピングモータへの駆動パルス（モータ駆動信号）の供給を停止することにより、第1リールR1～第3リールR3の各リールを停止させる制御を行う。このとき、リール制御手段130は、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3を抽選フラグの設定状態、すなわち内部抽選の結果に応じた態様で停止させる制御を行う。つまり、リール制御手段130は、ストップボタンB1～ストップボタンB3の各ボタンが押下されるごとに、第1リールR1～第3リールR3のうち押下されたストップボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。

【0053】

また、本実施形態のスロットマシン1では、第1リールR1～第3リールR3について、ストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された時点から190ms以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止するようになっている。ここで、ストップボタンの押下時点から190ms以内に回転中のリールを停止させる場合、回転している各リールの停止位置は、各リールの直径及び回転速度より、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で4コマ分回転可能に構成されている。リール制御手段130は、ストップボタンB1～ストップボタンB3のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する押下操作が行われた時点で有効ラインL1上の

10

20

30

40

50

表示位置に対して0コマ～4コマの範囲内に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄を有効ラインL1上の表示位置に表示するように、押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行っている。

#### 【0054】

図5は、本実施形態のスロットマシン1における第1リールR1～第3リールR3の周面に配列された各図柄を示す図である。本実施形態では、図5に示すように、第1リールR1～第3リールR3の外周面に、赤7図柄「赤7」、黒BAR図柄「黒BAR」、白BAR図柄「白BAR」、リプレイ図柄「RP」、ベル図柄「BL」、星図柄A「STA」、星図柄B「STB」、特殊図柄A「SPA」、特殊図柄B「SPB」及び特殊図柄C「SPC」が配列されている。また、第1リールR1～第3リールR3の周面には、それぞれ20コマの図柄が配列されており、それぞれ停止番号0番～停止番号19番のいずれかの停止番号が割り当てられている。

10

#### 【0055】

ここで、リール制御手段130は、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を受信し、第1リールR1～第3リールR3の回転を開始して1回の遊技を開始した場合に、一般にウェイト（又はウェイト時間）と称される待機時間（約4.1秒）を設定するように構成されている。そして、リール制御手段130は、待機時間の設定から待機時間が経過するまでの期間内にスタート信号をスタートスイッチ230から受信した場合に、待機時間が経過した後に第1リールR1～第3リールR3の回転を開始するように構成されている。この構成により、リール制御手段130は、1回の遊技の開始から次の遊技の開始までに一定の時間として最小遊技時間（約4.1秒）を経過してから遊技を開始させることができる。

20

#### 【0056】

リール制御手段130は、ロジック演算により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193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っている。

#### 【0057】

まず、ロジック演算処理では、役ごとに定められた優先順位データに従ってストップスイッチ240の作動時点、つまりストップボタンの押下操作を検出した時点におけるリールの位置である押下検出位置から0コマ～4コマの範囲内に存在する5コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。ここで、リール制御手段130は、リールユニット310に設けられたフォトセンサが各リールに設けられたリール位置検出部を検出した場合に出力されるリールが1回転したことを示す情報であるリールインデックスと、リールインデックスが検出されるリールの基準位置からの回転角度（ステッピングモータに供給した駆動パルスの供給回数から算出）を用いて、ストップスイッチ240からリール停止信号を受信した時点におけるリールの回転状態を取得する。そして、各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただし、ロジック演算処理では、内部抽選の結果や押下検出位置等に応じて複数の停止位置の候補に対して同一の優先度が求まる場合がある。最も優先度の高い停止位置の候補が複数となった場合には、テーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

30

40

#### 【0058】

本実施形態のスロットマシン1では、「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。ロジック演算処理では、2種類以上の役に関する抽選フラグが当選状態に設定されている場合、各役に対応付けられた優先順位に従って、優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補を、優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補よりも優先度が高くなるように優先度を求める。

#### 【0059】

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

50

合せの数に応じて優先度を求める方法と、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とが存在する。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停止位置の候補の優先度を求める場合には、有効ライン L 1 上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せ（以下、「入賞図柄組合せ」と記載）の数が増える停止位置ほど優先度が高くなるように各停止位置の候補の優先度を求める。また、メダルの払出数に応じて停止位置の候補の優先度を求める場合には、有効ライン L 1 上の表示位置に表示されている図柄に対応する小役の配当に基づくメダルの払出数が増える停止位置、すなわち配当が多い小役を入賞させることができる停止位置ほど優先順位が高くなるように各停止位置の候補の優先度を求める。ただし、メダルの払出数に応じて停止位置の候補の優先度を求める場合に、配当が同一の小役が重複して当選した場合には、それぞれの小役を入賞させることができる停止位置の候補の優先度がそれぞれ同一のものとして扱われる。

10

#### 【0060】

また、ロジック演算処理では、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールの停止位置の候補を求める処理として行っている。ここで、引き込み処理とは、抽選フラグが当選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リールの停止位置の候補を求める処理である。一方、蹴飛ばし処理とは、抽選フラグが非当選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リールの停止位置の候補を求める処理である。このように、リール制御手段 130 は、抽選フラグが当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方で抽選フラグが非当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態

20

#### 【0061】

なお、本実施形態のスロットマシン 1 において、CBB が入賞し遊技状態がボーナス状態に移行した場合、リール制御手段 130 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 が押下された時点から 75 ms 以内に、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リールの停止制御を実行する。ここで、ストップボタンの押下時点から 75 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 1 コマ分回転可能に構成されている。なお、リール制御手段 130 は、ボーナス状態におけるリールの停止制御において、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 のうち、予め定められた少なくとも 1 つのリールをストップボタンが押下された時点から 75 ms 以内に停止するようにリールの停止制御を実行すればよい。

30

#### 【0062】

入賞判定手段 140 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 190 の入賞判定テーブル記憶手段 194 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 の全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、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、CBB、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。

40

#### 【0063】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、入賞判定処理における入賞判定手段 140 の判定結果に基づいて各処理が実行される。入賞役の判定結果に基づき実行される各処理としては、例えば、小役が入賞した場合には払出制御手段 150 にメダルを払い出させる枚数を決定する処理が行われ、リプレイが入賞した場合にはリプレイ処理手段 160 に次の遊技においてメダルを消費せずに実行させる処理を行わせ、ボーナスが入賞した場合には遊技状態移行制御手段 170 に遊技状態を移行させる処理が行われる。

#### 【0064】

50

ここで、当選エリア「下段レアリプレイ」及び当選エリア「打順レアリプレイ１」で当選するレアリプレイＡと、当選エリア「右上がりレアリプレイ」及び当選エリア「打順レアリプレイ２」で当選するレアリプレイＢと、当選エリア「打順レアリプレイ１」及び当選エリア「打順レアリプレイ２」で当選するレアリプレイＣと、当選エリア「上段レア役」で当選するレア役Ａと、当選エリア「中段レア役」で当選するレア役Ｂと、の詳細について、図６、図７を用いて説明する。図６は、レアリプレイＡ～レアリプレイＣ（以下、レアリプレイＡ～レアリプレイＣをまとめて「レアリプレイ」とも記載）と、レア役Ａ、レア役Ｂ（以下、レア役Ａ、レア役Ｂをまとめて「レア役」とも記載）と、のそれぞれの入賞図柄組合せを示す図である。また、図７は、レアリプレイとレア役とのいずれかが入賞した場合に表示窓ＤＷ内に表示される図柄を示す図である。

10

#### 【００６５】

図６（Ａ）に示すように、レアリプレイＡの入賞図柄組合せは、「ＲＰ－ＲＰ－ＢＬ」となっている。図５に示すように、第１リールＲ１の外周面には、４コマ以内の間隔でリプレイ図柄「ＲＰ」が配列されている。また、第２リールＲ２の外周面には、４コマ以内の間隔でリプレイ図柄が配列されている。また、第３リールＲ３の外周面には、４コマ以内の間隔でベル図柄「ＢＬ」が配列されている。つまり、レアリプレイＡの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、第１リールＲ１～第３リールＲ３の外周面において、それぞれ４コマ以内の間隔で配列されている。

#### 【００６６】

また、レアリプレイＢの入賞図柄組合せは、「ＲＰ－ＳＴＡ－ＳＴＡ（ＳＴＢ）」となっている。図５に示すように、第２リールＲ２の外周面には、４コマ以内の間隔で星図柄Ａ「ＳＴＡ」が配列されている。また、第３リールＲ３の外周面には、４コマ以内の間隔で星図柄Ａ「ＳＴＡ」と、星図柄Ｂ「ＳＴＢ」と、のいずれかの図柄が配列されている。つまり、レアリプレイＢの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、第１リールＲ１～第３リールＲ３の外周面において、それぞれ４コマ以内の間隔で配列されている。

20

#### 【００６７】

また、レアリプレイＣの入賞図柄組合せは、「黒ＢＡＲ（ＳＰＡ，ＳＴＢ）－赤７（ＳＰＡ，ＳＰＢ，ＳＰＣ，黒ＢＡＲ）－ＢＬ」となっている。図５に示すように、第１リールＲ１の外周面には、４コマ以内の間隔で黒ＢＡＲ図柄「黒ＢＡＲ」と、特殊図柄Ａ「ＳＰＡ」と、特殊図柄Ｂ「ＳＰＢ」と、のいずれかの図柄が配列されている。また、第２リールＲ２の外周面には、４コマ以内の間隔で赤７図柄「赤７」と、特殊図柄Ａ「ＳＰＡ」と、特殊図柄Ｂ「ＳＰＢ」と、特殊図柄Ｃ「ＳＰＣ」と、黒ＢＡＲ図柄「黒ＢＡＲ」と、のいずれかの図柄が配列されている。つまり、レアリプレイＣの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、第１リールＲ１～第３リールＲ３の外周面において、それぞれ４コマ以内の間隔で配列されている。

30

#### 【００６８】

図６（Ｂ）に示すように、レア役Ａの入賞図柄組合せは、「ＳＴＡ（ＳＴＢ）－赤７（ＳＰＡ，ＳＰＣ，黒ＢＡＲ）－ＳＴＡ（ＳＴＢ）」となっている。図５に示すように、第１リールＲ１の外周面には、４コマ以内の間隔で星図柄Ａ「ＳＴＡ」と、星図柄Ｂ「ＳＴＢ」と、のいずれかの図柄が配列されている。また、第２リールＲ２の外周面には、４コマ以内の間隔で赤７図柄「赤７」と、特殊図柄Ａ「ＳＰＡ」と、特殊図柄Ｃ「ＳＰＣ」と、黒ＢＡＲ図柄「黒ＢＡＲ」と、のいずれかの図柄が配列されている。つまり、レア役Ａの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、第１リールＲ１～第３リールＲ３の外周面において、それぞれ４コマ以内の間隔で配列されている。この構成により、リール制御手段１３０は、当選エリア「上段レア役」の当選時において、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作された際にストップスイッチ２４０から出力されるリール停止信号に基づき実行するリール停止制御によって、レア役Ａの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインＬ１上に表示することができるようになっている。

40

#### 【００６９】

50

また、レア役 B の入賞図柄組合せは、「B L - S T A - 赤 7 ( S P A , S P B , S P C , 黒 B A R ) 」となっている。図 5 に示すように、第 3 リール R 3 の外周面には、4 コマ以内の間隔で赤 7 図柄「赤 7」と、特殊図柄 A「S P A」と、特殊図柄 B「S P B」と、特殊図柄 C「S P C」と、黒 B A R 図柄「黒 B A R」と、のいずれかの図柄が配列されている。つまり、レア役 B の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の外周面において、それぞれ 4 コマ以内の間隔で配列されている。この構成により、リール制御手段 1 3 0 は、当選エリア「中段レア役」の当選時において、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作された際にストップスイッチ 2 4 0 から出力されるリール停止信号に基づき実行するリール停止制御によって、レア役 B の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に表示することができるようになっている。

10

**【 0 0 7 0 】**

次に、レアリプレイの入賞時と、レア役の入賞時と、において表示窓 D W 内に表示される図柄について説明する。図 7 は、レアリプレイと、レア役と、のいずれかが入賞した場合に、表示窓 D W 内に表示される図柄を示す図である。なお、以下の記載において、星図柄 A、星図柄 B をまとめて「星図柄」とも記載する。

**【 0 0 7 1 】**

図 7 ( A ) に示すように、本実施形態のスロットマシン 1 は、レアリプレイ A が入賞した場合、第 1 リール R 1 の上段にリプレイ図柄「R P」が表示され、第 1 リール R 1 の中段にベル図柄「B L」が表示され、第 1 リール R 1 の下段に星図柄 A「S T A」と、星図柄 B「S T B」と、のいずれかが表示される。また、スロットマシン 1 は、レアリプレイ A が入賞した場合、第 2 リール R 2 の上段にベル図柄「B L」が表示され、第 2 リール R 2 の中段にリプレイ図柄「R P」が表示され、第 2 リール R 2 の下段に星図柄 A「S T A」が表示される。また、スロットマシン 1 は、レアリプレイ A が入賞した場合、第 3 リール R 3 の上段にベル図柄「B L」が表示され、第 3 リール R 3 の中段に赤 7 図柄「赤 7」と、特殊図柄 A「S P A」と、特殊図柄 B「S P B」と、特殊図柄 C「S P C」と、黒 B A R 図柄「黒 B A R」と、のいずれかが表示され、第 3 リール R 3 の下段に星図柄 A「S T A」と、星図柄 B「S T B」と、のいずれかが表示される。

20

**【 0 0 7 2 】**

つまり、本実施形態のスロットマシン 1 は、レアリプレイ A が入賞した場合、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の下段をまたがった直線状に星図柄が表示されるように構成されている。

30

**【 0 0 7 3 】**

図 7 ( B ) に示すように、本実施形態のスロットマシン 1 は、レアリプレイ B が入賞した場合、第 1 リール R 1 の上段にリプレイ図柄「R P」が表示され、第 1 リール R 1 の中段にベル図柄「B L」が表示され、第 1 リール R 1 の下段に星図柄 A「S T A」と、星図柄 B「S T B」と、のいずれかが表示される。また、スロットマシン 1 は、レアリプレイ B が入賞した場合、第 2 リール R 2 の上段にリプレイ図柄「R P」が表示され、第 2 リール R 2 の中段に星図柄 A「S T A」が表示され、第 2 リール R 2 の下段に赤 7 図柄「赤 7」と、特殊図柄 A「S P A」と、特殊図柄 C「S P C」と、黒 B A R 図柄「黒 B A R」と、のいずれかが表示される。また、スロットマシン 1 は、レアリプレイ B が入賞した場合、第 3 リール R 3 の上段に星図柄 A「S T A」と、星図柄 B「S T B」と、のいずれかが表示され、第 3 リール R 3 の中段にリプレイ図柄「R P」が表示され、第 3 リール R 3 の下段にベル図柄「B L」が表示される。

40

**【 0 0 7 4 】**

つまり、本実施形態のスロットマシン 1 は、レアリプレイ B が入賞した場合、第 1 リール R 1 の下段と、第 2 リール R 2 の中段と、第 3 リール R 3 の上段と、をまたがった直線状に星図柄が表示されるように構成されている。

**【 0 0 7 5 】**

50



図7(C)に示すように、本実施形態のスロットマシン1は、レアリプレイCが入賞した場合、第1リールR1の上段に特殊図柄A「SPA」と、黒BAR図柄「黒BAR」と、星図柄B「STB」と、のいずれかが表示され、第1リールR1の中段に赤7図柄「赤7」と、特殊図柄B「SPB」と、特殊図柄C「SPC」と、白BAR図柄「白BAR」と、黒BAR図柄「黒BAR」と、のいずれかが表示され、第1リールR1の下段にリプレイ図柄「RP」と、白BAR図柄「白BAR」と、のいずれかが表示される。また、スロットマシン1は、レアリプレイCが入賞した場合、第2リールR2の上段に星図柄A「STA」と、赤7図柄「赤7」と、特殊図柄A「SPA」と、特殊図柄C「SPC」と、黒BAR図柄「黒BAR」と、のいずれかが表示され、第2リールR2の中段に赤7図柄「赤7」と、特殊図柄A「SPA」と、特殊図柄B「SPB」と、特殊図柄C「SPC」と、黒BAR図柄「黒BAR」と、のいずれかが表示され、第2リールR2の下段に特殊図柄「SPB」と、ベル図柄「BL」と、のいずれかが表示される。また、スロットマシン1は、レアリプレイCが入賞した場合、第3リールR3の上段にベル図柄「BL」が表示され、第3リールR3の中段に赤7図柄「赤7」と、特殊図柄A「SPA」と、特殊図柄B「SPB」と、特殊図柄C「SPC」と、黒BAR図柄「黒BAR」と、のいずれかが表示され、第3リールR3の下段に星図柄A「STA」と、星図柄B「STB」と、のいずれかが表示される。

10

#### 【0076】

つまり、本実施形態のスロットマシン1は、レアリプレイCが入賞した場合、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が適切である場合に、第1リールR1~第3リールR3の中段をまたがった直線状に赤7図柄「赤7」が表示されるように構成されている。

20

#### 【0077】

図7(D)に示すように、本実施形態のスロットマシン1は、レア役Aが入賞した場合、第1リールR1の上段に星図柄A「STA」と、星図柄B「STB」と、のいずれかが表示され、第1リールR1の中段に特殊図柄A「SPA」と、黒BAR図柄「黒BAR」と、のいずれかが表示され、第1リールR1の下段に特殊図柄B「SPB」と、特殊図柄C「SPC」と、白BAR図柄「白BAR」と、のいずれかが表示される。また、スロットマシン1は、レア役Aが入賞した場合、第2リールR2の上段にリプレイ図柄「RP」が表示され、第2リールR2の中段に赤7図柄「赤7」と、特殊図柄A「SPA」と、特殊図柄C「SPC」と、黒BAR図柄「黒BAR」と、のいずれかが表示され、第2リールR2の下段に特殊図柄B「SPB」が表示される。また、スロットマシン1は、レア役Aが入賞した場合、第3リールR3の上段に星図柄A「STA」と、星図柄B「STB」と、のいずれかが表示され、第3リールR3の中段にリプレイ図柄「RP」が表示され、第3リールR3の下段にベル図柄「BL」が表示される。

30

#### 【0078】

つまり、本実施形態のスロットマシン1は、レア役Aが入賞した場合、第1リールR1~第3リールR3の上段をまたがった直線状に星図柄が表示されるように構成されている。

#### 【0079】

図7(E)に示すように、本実施形態のスロットマシン1は、レア役Bが入賞した場合、第1リールR1の上段にベル図柄「BL」が表示され、第1リールR1の中段に星図柄A「STA」と、星図柄B「STB」と、のいずれかが表示され、第1リールR1の下段に特殊図柄A「SPA」と、黒BAR図柄「黒BAR」と、のいずれかが表示される。また、スロットマシン1は、レア役Bが入賞した場合、第2リールR2の上段にリプレイ図柄「RP」が表示され、第2リールR2の中段に星図柄A「STA」が表示され、第2リールR2の下段に赤7図柄「赤7」と、特殊図柄A「SPA」と、特殊図柄C「SPC」と、黒BAR図柄「黒BAR」と、のいずれかが表示される。また、スロットマシン1は、レア役Bが入賞した場合、第3リールR3の上段に赤7図柄「赤7」と、特殊図柄A「SPA」と、特殊図柄B「SPB」と、特殊図柄C「SPC」と、黒BAR図柄「黒BAR」と、のいずれかが表示される。また、スロットマシン1は、レア役Bが入賞した場合、第3リールR3の中段にリプレイ図柄「RP」が表示され、第3リールR3の下段にベル図柄「BL」が表示される。

40

50

R」と、のいずれかが表示され、第3リールR3の中段に星図柄A「STA」が表示され、第3リールR3の下段にリプレイ図柄「RP」が表示される。

【0080】

つまり、本実施形態のスロットマシン1は、レア役Bが入賞した場合、第1リールR1～第3リールR3の中段をまたがった直線状に星図柄が表示されるように構成されている。

【0081】

このように、本実施形態のスロットマシン1は、レアリプレイAとレアリプレイBと、レア役と、のいずれかが入賞した場合に、星図柄が表示窓DW内で第1リールR1～第3リールR3にまたがった直線状に表示されるように構成されており、特別な役に入賞したことを遊技者が容易に視認することができるように構成されている。

10

【0082】

払出制御手段150は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役ごとに予め定められている配当に基づいて遊技におけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、払出装置としてのホッパーユニット320に払い出させる制御を行う。本実施形態において、上述した通り、規定投入枚数よりも多い払出数に設定されているベルAの配当は、9枚に定められている。また、規定投入枚数と同数の払出数に設定されているベルBの配当は、3枚に定められている。また、規定投入枚数よりも少ない払出数に設定されている特殊小役1～特殊小役6、チャンス役及びレア役のうち、特殊小役1～特殊小役6及びレア役の配当は、い

20

【0083】

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

30

【0084】

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。

40

【0085】

遊技状態移行制御手段170は、非RT状態～RT4状態の間で移行させるRT状態移行制御処理と、CBBが入賞した場合に現在の遊技状態からボーナス状態に移行させるボーナス状態移行制御処理と、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全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。

【0086】

図8(A)は、遊技状態移行制御手段170が実行するRT状態移行制御処理において

50

、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。また、図9、図10は、各遊技状態におけるリプレイの当選態様（当選エリア）の詳細を示す図である。なお、以下の記載において、非RT状態～RT4状態をまとめて「非ボーナス状態」とも記載する。

#### 【0087】

図8（A）に示すように、非RT状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、非RT状態からはRT1状態への移行が可能となっている。具体的には、非RT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6」のいずれかが当選し、かつストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作され、リール制御手段130によるリール停止制御により小役、リプレイ及びボーナスのいずれの役の入賞図柄組合せとは異なる図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合にRT1状態へ移行する。また、非RT状態では、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルFのうち、リプレイの当選確率が例えば約1/7.3に設定され、当選エリア「非RT中リプレイ」と、当選エリア「下段レアリプレイ」と、当選エリア「右上がりレアリプレイ」と（以下、当選エリア「下段レアリプレイ」と、当選エリア「右上がりレアリプレイ」と、をまとめて「当選エリア群「レアリプレイ」」とも記載）、がリプレイの抽選対象として設定された内部抽選テーブルAを参照した内部抽選が行われる。

#### 【0088】

図9（A）に示すように、非RT状態においては、当選役として非RT中リプレイを含む当選エリア「非RT中リプレイ」と、当選役としてレアリプレイAを含む当選エリア「下段リプレイ」と、当選役としてレアリプレイBを含む当選エリア「右上がりレアリプレイ」と、に当選可能に構成されている。図9（A）に示すように、非RT状態において当選可能なリプレイの各当選エリアは、それぞれ単一の当選役を有するように構成されており、ストップボタンB1～ストップボタンB3がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも、当選エリアに含まれている当選役が入賞する。なお、図9（A）～図9（C）、図10（A）、図10（B）に示すように、当選エリア群「レアリプレイ」については、いずれの遊技状態においても単一のレアリプレイを有するように構成されている。上述した通り、レアリプレイの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、第1リールR1～第3リールR3のいずれにおいても4コマ以内の間隔で配列されている。つまり、本実施形態のスロットマシン1では、内部抽選で当選エリア群「レアリプレイ」に当選した場合に、ストップボタンB1～ストップボタンB3の打順及び押下タイミングによらずレアリプレイが入賞するように構成されている。

#### 【0089】

RT1状態は、非RT状態と、RT2状態と、RT3状態と、から移行可能な通常の状態に相当する遊技状態で、RT1状態からはRT2状態への移行が可能となっている。具体的には、RT1状態において、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ6」のいずれかに当選し、かつRT2移行リプレイ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、リール制御手段130によるリール停止制御によりRT3移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合に、RT2状態に移行する。RT1状態では、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルFのうち、リプレイの当選確率が例えば約1/7.3に設定され、当選エリア「RT1維持リプレイ」と、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ6」と、当選エリア群「レアリプレイ」と、が抽選対象として設定されている内部抽選テーブルBを参照した内部抽選が行われる。

#### 【0090】

図9（B）に示すように、RT1状態においては、当選役としてRT1移行リプレイ1のみを含む当選エリア「RT1維持リプレイ」と、当選役としてRT1移行リプレイ1～RT1移行リプレイ3のいずれか1つ又は2つとRT2移行リプレイとを含む当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ6」と、当選エリア群「レアリプレイ」と、に当選可能に構成されている。なお、RT1移行リプレイ1～RT1移行リプレイ3

をまとめて「R T 1 移行リプレイ」とも記載する。

【0091】

R T 1 移行リプレイ 1 は、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」の当選時に、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」のそれぞれに設定されている所定の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、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞する入賞役であり、例えば当選エリア「打順リプレイ 1」の当選時である場合には、打順 2～打順 6 のいずれかの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 R T 1 移行リプレイ 1 の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 130 によってリール停止制御される。また、R T 1 移行リプレイ 2 は、当選エリア「打順リプレイ 5」、当選エリア「打順リプレイ 6」の当選時に R T 1 移行リプレイ 2 を入賞可能な打順以外の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な入賞役であり、例えば当選エリア「打順リプレイ 5」の当選時である場合には、打順 6 でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合に R T 1 移行リプレイ 2 の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 130 によってリール停止制御される。また、R T 1 移行リプレイ 3 は、当選エリア「打順リプレイ 3」、当選エリア「打順リプレイ 4」の当選時に R T 1 移行リプレイ 3 を入賞可能な打順以外の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な入賞役であり、例えば当選エリア「打順リプレイ 3」の当選時である場合には、打順 4 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 R T 1 移行リプレイ 3 の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 130 によってリール停止制御される。また、R T 2 移行リプレイは、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」の当選時に R T 2 移行リプレイを入賞可能な打順以外の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な入賞役であり、例えば当選エリア「打順リプレイ 1」の当選時である場合には、打順 1 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 R T 2 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 130 によってリール停止制御される。なお、図 7 (B) に示すように、R T 1 移行リプレイ 1 は、当選エリア「R T 1 維持リプレイ」に当選した場合、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも入賞する。

【0092】

また、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」は、R T 1 移行リプレイと R T 2 移行リプレイとに重複当選するが、重複当選する当選態様がそれぞれ異なるように構成されており、例えば、当選エリア「打順リプレイ 1」は、R T 1 移行リプレイ 1 と、R T 2 移行リプレイとが重複当選し、当選エリア「打順リプレイ 2」は、R T 1 移行リプレイ 1 と、R T 2 移行リプレイと、R T 1 移行リプレイ及び R T 2 移行リプレイを含む他のリプレイとは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ 1 と、が重複当選するように構成されている。なお、リール制御手段 130 は、内部抽選手段 120 による内部抽選で特殊リプレイ 1 を含む当選エリア「打順リプレイ 2」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 がいずれの打順で押下操作された場合にも、特殊リプレイ 1 の入賞図柄組合せが表示されないようにリール停止制御を実行するように構成されている。

【0093】

R T 2 状態は、R T 1 状態においてリール制御手段 130 によるリール停止制御により R T 2 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。R T 2 状態からは、R T 1 状態と、R T 3 状態と、への移行が可能となっている。具体的には、R T 2 状態において、当選エリア「打順リプレイ 7」～当選エリア「打順リプレイ 12」のいずれかに当選し、かつ R T 1 移行リプレイ 1、R T 1 移行リプレイ 2 のいずれかを入賞可能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、リール制御手段 130 によるリール停止制御により R T 1 移行リプレ

イの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合と、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」のいずれかが当選し、かつストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作され、リール制御手段 130 によるリール停止制御により小役、リプレイ及びボーナスのいずれの役の入賞図柄組合せとは異なる図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合と、に、RT 1 状態に移行する。また、RT 2 状態において、当選エリア「打順リプレイ 7」～当選エリア「打順リプレイ 12」のいずれかに当選し、かつ RT 3 移行リプレイを入賞可能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、リール制御手段 130 によるリール停止制御により RT 3 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合に、RT 3 状態に移行する。RT 2 状態では、内部抽選テーブル A～内部抽選テーブル F のうち、リプレイの当選確率が例えば約 1/7.3 に設定され、当選エリア「RT 2 維持リプレイ」と、当選エリア「打順リプレイ 7」～当選エリア「打順リプレイ 12」と、当選エリア群「レアリプレイ」と、が抽選対象として設定されている内部抽選テーブル C を参照した内部抽選が行われる。

10

**【0094】**

図 9 (C) に示すように、RT 2 状態においては、当選役として RT 2 移行リプレイのみを含む当選エリア「RT 2 維持リプレイ」と、当選役として RT 1 移行リプレイ 1、RT 1 移行リプレイ 2 のいずれか 1 つ又は 2 つと RT 3 移行リプレイとを含む当選エリア「打順リプレイ 7」～当選エリア「打順リプレイ 12」と、当選エリア群「レアリプレイ」と、に当選可能に構成されている。

20

**【0095】**

RT 1 移行リプレイ 1 は、当選エリア「打順リプレイ 7」～当選エリア「打順リプレイ 12」の当選時に、当選エリア「打順リプレイ 7」～当選エリア「打順リプレイ 12」のそれぞれに設定されている所定の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、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞する入賞役であり、例えば当選エリア「打順リプレイ 7」の当選時である場合には、打順 2～打順 6 のいずれかの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 RT 1 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 130 によってリール停止制御される。また、RT 1 移行リプレイ 2 は、当選エリア「打順リプレイ 11」、当選エリア「打順リプレイ 12」の当選時に、当選エリア「打順リプレイ 11」、当選エリア「打順リプレイ 12」のそれぞれに設定されている所定の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、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞する入賞役であり、例えば当選エリア「打順リプレイ 11」の当選時である場合には、打順 2～打順 6 のいずれかの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 RT 1 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 130 によってリール停止制御される。また、RT 3 移行リプレイは、当選エリア「打順リプレイ 7」～当選エリア「打順リプレイ 12」の当選時に RT 3 移行リプレイを入賞可能な打順以外の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な入賞役であり、例えば当選エリア「打順リプレイ 7」の当選時である場合には、打順 1 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 RT 3 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 130 によってリール停止制御される。

30

40

**【0096】**

また、当選エリア「打順リプレイ 7」～当選エリア「打順リプレイ 12」は、RT 1 移行リプレイと RT 3 移行リプレイとに重複当選するが、図 9 (C) に示すように、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」と略同様に、特殊リプレイ 1 と、それぞれ他のリプレイとは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ 2、特殊リプレイ 3 を重複当選する当選役として含むことで、重複当選する当選態様がそれぞれ異なるように構成されている。

**【0097】**

また、図 9 (C) に示すように、当選エリア「RT 2 維持リプレイ」は、RT 2 移行リ

50

プレイが単独で当選する当選エリアとなっており、当選エリア「R T 2 維持リプレイ」に当選した場合、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも R T 2 移行リプレイが入賞する。

#### 【 0 0 9 8 】

R T 3 状態は、R T 2 状態においてリール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御により R T 3 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。R T 3 状態からは、R T 1 状態と、R T 4 状態と、への移行が可能となっている。具体的には、当選エリア「打順リプレイ 1 3」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 8」のいずれかに当選し、かつ R T 1 移行リプレイを入賞可能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、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御により R T 1 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合と、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 6」のいずれかが当選し、かつストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作され、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御により小役、リプレイ及びボーナスのいずれの役の入賞図柄組合せとは異なる図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合と、に、R T 1 状態に移行する。また、R T 3 状態において、当選エリア「打順リプレイ 1 3」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 8」のいずれかに当選し、かつ R T 4 移行リプレイを入賞可能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、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御により R T 4 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合に、R T 4 状態に移行する。R T 3 状態では、内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル F のうち、プレイの当選確率が例えば約 1 / 1 . 5 に設定されることで、小役、リプレイ又はボーナスのいずれかに当選する確率が極めて高く設定されており、当選エリア「R T 3 維持リプレイ」と、当選エリア「打順リプレイ 1 3」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 8」と、当選エリア群「レアリプレイ」と、が抽選対象として設定されている内部抽選テーブル D を参照した内部抽選が行われる。

#### 【 0 0 9 9 】

図 1 0 ( A ) に示すように、R T 3 状態においては、当選役として R T 3 移行リプレイのみを含む当選エリア「R T 3 維持リプレイ」と、当選役として R T 1 移行リプレイと R T 4 移行リプレイとを含む当選エリア「打順リプレイ 1 3」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 8」と、当選エリア群「レアリプレイ」と、に当選可能に構成されている。

#### 【 0 1 0 0 】

R T 1 移行リプレイ 1 は、当選エリア「打順リプレイ 1 3」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 8」の当選時に、当選エリア「打順リプレイ 1 3」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 8」のそれぞれに設定されている所定の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、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞する入賞役であり、例えば当選エリア「打順リプレイ 1 3」の当選時である場合には、打順 3 ~ 打順 6 のいずれかの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 R T 1 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 1 3 0 によってリール停止制御される。また、R T 1 移行リプレイ 3 は、当選エリア「打順リプレイ 1 3」、当選エリア「打順リプレイ 1 4」、当選エリア「打順リプレイ 1 7」、当選エリア「打順リプレイ 1 8」の当選時に、当選エリア「打順リプレイ 1 7」、当選エリア「打順リプレイ 1 8」のそれぞれに設定されている所定の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、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞する入賞役であり、例えば当選エリア「打順リプレイ 1 7」の当選時である場合には、打順 6 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作された場合に R T 1 移行リプレイ 3 の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 1 3 0 によってリール停止制御される。また、R T 4 移行リプレイは、当選エリア「打順リプレイ 1 3」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 8」の当選時に R T 4 移行リプレイを入賞可能な打順以外の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な入賞役であり、例えば当選エリア「打順リプレイ 1 3」の当選時である場

合には、打順 1 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 R T 4 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 1 3 0 によってリール停止制御される。

【0101】

また、当選エリア「打順リプレイ 1 3」~当選エリア「打順リプレイ 1 8」は、R T 1 移行リプレイと R T 4 移行リプレイとに重複当選するが、当選エリア「打順リプレイ 1」~当選エリア「打順リプレイ 1 2」と略同様に、特殊リプレイ 1 を重複当選する当選役として含むことで、重複当選する当選態様がそれぞれ異なるように構成されている。

【0102】

また、図 1 0 ( A ) に示すように、当選エリア「R T 3 維持リプレイ」は、R T 3 移行リプレイが単独で当選する当選エリアとなっており、当選エリア「R T 3 維持リプレイ」に当選した場合、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも R T 3 移行リプレイが入賞する。

10

【0103】

R T 4 状態は、R T 3 状態においてリール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御により R T 4 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。R T 4 状態からは、R T 1 状態への移行が可能となっている。具体的には、R T 4 状態において、当選エリア「打順リプレイ 1 9」~当選エリア「打順リプレイ 2 1」のいずれかに当選し、かつ R T 1 移行リプレイ 1 を入賞可能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、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御により R T 1 移行リプレイ 1 の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合と、当選エリア「打順ベル 1」~当選エリア「打順ベル 6」のいずれかが当選し、かつストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作され、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御により小役、リプレイ及びボーナスのいずれの役の入賞図柄組合せとは異なる図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合と、に、R T 1 状態に移行する。R T 4 状態では、内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル F のうち、プレイの当選確率が例えば約 1 / 1 . 5 に設定されることで、小役、リプレイ又はボーナスのいずれかに当選する確率が極めて高く設定されており、当選エリア「R T 4 維持リプレイ」と、当選エリア「打順リプレイ 1 9」~当選エリア「打順リプレイ 2 1」と、当選エリア「打順レアリプレイ 1」、当選エリア「打順レアリプレイ 2」と、当選エリア群「レアリプレイ」と、が抽選対象として設定されている内部抽選テーブル E を参照した内部抽選が行われる。

20

30

【0104】

図 1 0 ( B ) に示すように、R T 4 状態においては、当選役として R T 4 移行リプレイのみを含む当選エリア「R T 4 維持リプレイ」と、当選役として R T 1 移行リプレイ 1 と R T 4 移行リプレイとを含む当選エリア「打順リプレイ 1 9」~当選エリア「打順リプレイ 2 1」と、当選役として R T 4 移行リプレイとレアリプレイ A 又はレアリプレイ B とレアリプレイ C とを含む当選エリア「打順レアリプレイ 1」、当選エリア「打順レアリプレイ 2」と、当選エリア群「レアリプレイ」と、に当選可能に構成されている。

【0105】

R T 1 移行リプレイ 1 は、当選エリア「打順リプレイ 1 9」~当選エリア「打順リプレイ 2 1」の当選時に、当選エリア「打順リプレイ 1 9」~当選エリア「打順リプレイ 2 1」のそれぞれに設定されている所定の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、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞する入賞役であり、例えば当選エリア「打順リプレイ 1 9」の当選時である場合には、打順 3 ~ 打順 6 のいずれかの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 R T 1 移行リプレイ 1 の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 1 3 0 によってリール停止制御される。また、R T 4 移行リプレイは、当選エリア「打順リプレイ 1 9」~当選エリア「打順リプレイ 2 1」の当選時に R T 4 移行リプレイを入賞可能な打順以外の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な入賞役であり、例えば当選エリア「打順リプレイ 1 9」の当選時である場

40

50

合には、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 が押下操作された場合に R T 4 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 1 3 0 によってリール停止制御される。

【 0 1 0 6 】

また、当選エリア「打順リプレイ 1 9」~ 当選エリア「打順リプレイ 2 1」は、R T 1 移行リプレイ 1 と R T 4 移行リプレイとに重複当選するが、当選エリア「打順リプレイ 1」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 8」と略同様に、特殊リプレイ 1、特殊リプレイ 2 を重複当選する当選役として含むことで、重複当選する当選態様がそれぞれ異なるように構成されている。

【 0 1 0 7 】

また、図 1 0 ( B ) に示すように、当選エリア「R T 4 維持リプレイ」は、R T 4 移行リプレイが単独で当選する当選エリアとなっており、当選エリア「R T 4 維持リプレイ」に当選した場合、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも R T 4 移行リプレイが入賞する。

【 0 1 0 8 】

そして、図 1 0 ( B ) に示すように、R T 4 状態において当選可能な当選エリア「打順レアリプレイ 1」、当選エリア「打順レアリプレイ 2」は、R T 4 移行リプレイと、レアリプレイ A 又はレアリプレイ B と、レアリプレイ C と、が重複して当選する。ここで、R T 4 移行リプレイは、当選エリア「打順レアリプレイ 1」、当選エリア「打順レアリプレイ 2」の当選時に、当選エリア「打順レアリプレイ 1」、当選エリア「打順レアリプレイ 2」のそれぞれに設定されている所定の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、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞する入賞役であり、例えば当選エリア「打順レアリプレイ 1」の当選時である場合には、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 が押下操作された場合に R T 4 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 1 3 0 によってリール停止制御される。また、レアリプレイ A は、当選エリア「打順レアリプレイ 1」の当選時に、当選エリア「打順レアリプレイ 1」に設定されている所定の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な入賞役であり、当選エリア「打順レアリプレイ 1」の当選時に打順 3、打順 4 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レアリプレイ A の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 1 3 0 によってリール停止制御される。また、レアリプレイ B は、当選エリア「打順レアリプレイ 2」の当選時に、当選エリア「打順レアリプレイ 2」に設定されている所定の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な入賞役であり、当選エリア「打順レアリプレイ 2」の当選時に打順 3、打順 4 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レアリプレイ B の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 1 3 0 によってリール停止制御される。また、レアリプレイ C は、当選エリア「打順レアリプレイ 1」、当選エリア「打順レアリプレイ 2」の当選時に、当選エリア「打順レアリプレイ 1」、当選エリア「打順レアリプレイ 2」のそれぞれに設定されている所定の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な入賞役であり、例えば当選エリア「打順レアリプレイ 1」の当選時である場合には、打順 5、打順 6 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作された場合にレアリプレイ C の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 1 3 0 によってリール停止制御される。

【 0 1 0 9 】

本実施形態のスロットマシン 1 では、非 R T 状態 ~ R T 4 状態の間で遊技状態を遷移させることで、各遊技状態で異なる遊技性を実現している。具体的には、本実施形態のスロットマシン 1 においては、通常の遊技が実行される R T 1 状態と、リプレイの当選確率が高い R T 3 状態へ移行する頻度を抑制し過度にメダルの支払いが行われることを防止する R T 2 状態と、高確率でリプレイに当選することで R T 4 状態への速やかな遊技状態の移

10

20

30

40

50



行を実現可能な R T 3 状態と、当選エリア「打順レアリプレイ 1」、当選エリア「打順レアリプレイ 2」に当選可能になることで、レアリプレイ A 又はレアリプレイ B に入賞する確率が他の遊技状態よりも高くなる R T 4 状態と、でそれぞれ異なる遊技性を実現している。

#### 【0110】

なお、本実施形態の遊技状態移行制御手段 170 は、C B B が入賞した場合に現在の遊技状態からボーナス状態に遊技状態を移行し、予め定められた所定枚数（例えば、28 枚）を超えるメダルが払い出されると、ボーナス状態を終了させて、ボーナス状態に移行する以前の遊技状態に遊技状態を移行する。例えば、R T 1 状態において C B B が入賞した場合、遊技状態移行制御手段 170 は、ボーナス状態の終了後に R T 1 状態に遊技状態を移行する。

10

#### 【0111】

次に、図 11 を参照して入賞することで遊技状態を移行させる役の詳細について説明する。図 11 は、入賞することで遊技状態を移行させる契機となる役である C B B と、R T 1 移行リプレイ～R T 4 移行リプレイと、非 R T 状態においてのみ当選可能な非 R T 中リプレイと、の入賞図柄組合せを示す図である。なお、以下の記載において、非 R T 中リプレイと、R T 1 移行リプレイ～R T 4 移行リプレイと、をまとめて「非レアリプレイ」とも記載する。

#### 【0112】

また、以下の記載において、特定の役を入賞させることができる打順のうち、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 2 1」の当選時における R T 2 移行リプレイ～R T 4 移行リプレイを入賞させることができる打順と、当選エリア「打順レアリプレイ 1」、当選エリア「打順レアリプレイ 2」の当選時におけるレアリプレイ A、レアリプレイ B を入賞させることができる打順と、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時にベルを入賞させることができる打順と、を「正解打順」とも記載する。また、以下の記載において、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 2 1」の当選時における R T 1 移行リプレイを入賞させることができる打順と、当選エリア「打順レアリプレイ 1」、当選エリア「打順レアリプレイ 2」の当選時における R T 4 移行リプレイを入賞させることができる打順と、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時に特殊小役 1～特殊小役 6 を入賞させることができる打順と、を「不正解打順」とも記載する。

20

30

#### 【0113】

図 11 に示すように、C B B の入賞図柄組合せは、「B L - R P - S T A ( S T B )」となっている。つまり、C B B の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 の外周面において、それぞれ 4 コマ以内の間隔で配列されている。この構成により、リール制御手段 130 は、当選エリア「C B B」の当選時において、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された際にストップスイッチ 240 から出力されたリール停止信号に基づき実行するリール停止制御によって、C B B の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に表示することができるようになっており、当選エリア「C B B」に当選した遊技では必ず C B B が入賞し、遊技状態がボーナス状態に移行するように構成されている。

40

#### 【0114】

非 R T 中リプレイの入賞図柄組合せは、「赤 7 ( S P B , S P C , 白 B A R ) - R P - B L」となっている。図 5 に示すように、第 1 リール R 1 の外周面には、4 コマ以内の間隔で赤 7 図柄「赤 7」と、特殊図柄 B「S P B」と、特殊図柄 C「S P C」と、白 B A R 図柄「白 B A R」と、のいずれかが配列されている。つまり、非 R T 中リプレイの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 の外周面において、それぞれ 4 コマ以内の間隔で配列されている。この構成により、リール制御手段 130 は、当選エリア「非 R T 中リプレイ」の当選時において、ストップボタン B 1～ストップボタン

50

B 3 がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作された際にストップスイッチ 2 4 0 から出力されるリール停止信号に基づき実行するリール停止制御によって、非 R T 中リプレイの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に表示することができるようになっている。

【 0 1 1 5 】

R T 1 移行リプレイ 1 の入賞図柄組合せは、「 R P - R P - 赤 7 ( S P A , S P B , S P C , 黒 B A R ) 」となっている。つまり、 R T 1 移行リプレイ 1 の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の外周面において、それぞれ 4 コマ以内の間隔で配列されている。この構成により、リール制御手段 1 3 0 は、当選エリア「 R T 1 維持リプレイ」の当選時において、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作された際にストップスイッチ 2 4 0 から出力されるリール停止信号に基づき実行するリール停止制御によって、 R T 1 移行リプレイ 1 の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に表示することができるようになっている。また、リール制御手段 1 3 0 は、当選エリア「打順リプレイ 1」~ 当選エリア「打順リプレイ 2 1」の当選時において、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が R T 1 移行リプレイ 1 を入賞可能な打順で押下操作された際にストップスイッチ 2 4 0 から出力されるリール停止信号に基づき実行するリール停止制御によって、 R T 1 移行リプレイ 1 の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に表示することができるようになっている。

10

【 0 1 1 6 】

R T 1 移行リプレイ 2 の入賞図柄組合せは、「黒 B A R ( S P A ) - R P ( B L ) - R P」となっている。図 5 に示すように、第 1 リール R 1 の外周面には、4 コマ以内の間隔で黒 B A R 図柄「黒 B A R」と、特殊図柄 A「S P A」と、のいずれかが配列されている。つまり、 R T 1 移行リプレイ 2 の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の外周面において、それぞれ 4 コマ以内の間隔で配列されている。この構成により、リール制御手段 1 3 0 は、当選エリア「打順リプレイ 5」、当選エリア「打順リプレイ 6」、当選エリア「打順リプレイ 9」、当選エリア「打順リプレイ 1 0」、当選エリア「打順リプレイ 1 3」、当選エリア「打順リプレイ 1 4」の当選時において、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が R T 1 移行リプレイ 2 を入賞可能な打順で押下操作された際にストップスイッチ 2 4 0 から出力されるリール停止信号に基づき実行するリール停止制御によって、 R T 1 移行リプレイ 2 の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に表示することができるようになっている。

20

30

【 0 1 1 7 】

なお、 R T 1 移行リプレイ 2 の入賞図柄組合せのうち、入賞図柄組合せ「黒 B A R ( S P A ) - B L - R P」が有効ライン L 1 上に表示されるのは、内部抽選で当選エリア「打順リプレイ 9」又は当選エリア「打順リプレイ 1 0」に当選し、かつ第 1 停止操作がストップボタン B 2 である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限られる。つまり、 R T 1 移行リプレイ 2 は、第 1 停止操作が不正解打順である場合には、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御によって入賞図柄組合せ「黒 B A R ( S P A ) - R P - R P」が有効ライン L 1 上に表示されるように構成され、不正解打順のうち第 1 停止操作が正解打順と共通のストップボタンに実行される不正解打順であっても、内部抽選で当選エリア「打順リプレイ 9」又は当選エリア「打順リプレイ 1 0」に当選した場合以外では、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御によって入賞図柄組合せ「黒 B A R ( S P A ) - R P - R P」が有効ライン L 1 上に表示される。

40

【 0 1 1 8 】

R T 1 移行リプレイ 3 の入賞図柄組合せは、「赤 7 ( S P B , S P C , 白 B A R ) - S T A - S T A ( S T B )」となっている。つまり、 R T 1 移行リプレイ 3 の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の外周面において、それぞれ 4 コマ以内の間隔で配列されている。この構成により、リール制御手段 1 3 0 は、当選エリア「打順リプレイ 3」、当選エリア「打順リプレイ 4」、当選エリア「打順リプレイ 1 3

50

」、当選エリア「打順リプレイ１４」、当選エリア「打順リプレイ１７」、当選エリア「打順リプレイ１８」の当選時において、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３がＲＴ１移行リプレイ３を入賞可能な打順で押下操作された際にストップスイッチ２４０から出力されるリール停止信号に基づき実行するリール停止制御によって、ＲＴ１移行リプレイ３の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインＬ１上に表示することができるようになっている。

【０１１９】

ＲＴ２移行リプレイの入賞図柄組合せは、「ＲＰ－ＳＴＡ－ＲＰ」となっている。つまり、ＲＴ２移行リプレイの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、第１リールＲ１～第３リールＲ３の外周面において、それぞれ４コマ以内の間隔で配列されている。この構成により、リール制御手段１３０は、当選エリア「ＲＴ２維持リプレイ」の当選時において、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作された際にストップスイッチ２４０から出力されるリール停止信号に基づき実行するリール停止制御によって、ＲＴ２移行リプレイの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインＬ１上に表示することができるようになっている。また、リール制御手段１３０は、当選エリア「打順リプレイ１」～当選エリア「打順リプレイ６」の当選時において、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が正解打順で押下操作された際にストップスイッチ２４０から出力されるリール停止信号に基づき実行するリール停止制御によって、ＲＴ２移行リプレイの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインＬ１上に表示することができるようになっている。

10

20

【０１２０】

ＲＴ３移行リプレイの入賞図柄組合せは、「黒ＢＡＲ（ＳＰＡ）－ＢＬ－赤７（ＳＰＡ，ＳＰＢ，ＳＰＣ，黒ＢＡＲ）」となっている。つまり、ＲＴ３移行リプレイの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、第１リールＲ１～第３リールＲ３の外周面において、それぞれ４コマ以内の間隔で配列されている。この構成により、リール制御手段１３０は、当選エリア「ＲＴ３維持リプレイ」の当選時において、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作された際にストップスイッチ２４０から出力されるリール停止信号に基づき実行するリール停止制御によって、ＲＴ３移行リプレイの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインＬ１上に表示することができるようになっている。また、リール制御手段１３０は、当選エリア「打順リプレイ７」～当選エリア「打順リプレイ１２」の当選時において、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が正解打順で押下操作された際にストップスイッチ２４０から出力されるリール停止信号に基づき実行するリール停止制御によって、ＲＴ３移行リプレイの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインＬ１上に表示することができるようになっている。

30

【０１２１】

ＲＴ４移行リプレイの入賞図柄組合せは、「赤７（ＳＰＢ，ＳＰＣ，白ＢＡＲ）－ＲＰ－ＳＴＡ（ＳＴＢ）」となっている。つまり、ＲＴ４移行リプレイの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、第１リールＲ１～第３リールＲ３の外周面において、それぞれ４コマ以内の間隔で配列されている。この構成により、リール制御手段１３０は、当選エリア「ＲＴ４維持リプレイ」の当選時において、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下操作された際にストップスイッチ２４０から出力されるリール停止信号に基づき実行するリール停止制御によって、ＲＴ４移行リプレイの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインＬ１上に表示することができるようになっている。また、リール制御手段１３０は、当選エリア「打順リプレイ１３」～当選エリア「打順リプレイ２１」の当選時において、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が正解打順で押下操作された際と、当選エリア「打順レアリプレイ１」、当選エリア「打順レアリプレイ２」の当選時において、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が不正解打順で押下操作された際と、にストップスイッチ２４０から出力されるリール停止信号に基づき実行するリール停止

40

50

制御によって、ＲＴ４移行リプレイの入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインＬ１上に表示することができるようになっている。

#### 【０１２２】

次に、非レアリプレイの入賞時において表示窓ＤＷ内に表示される図柄について説明する。図１２は、非ＲＴ中リプレイと、ＲＴ１移行リプレイ～ＲＴ４移行リプレイと、のいずれかが入賞した場合に、表示窓ＤＷ内に表示される図柄を示す図である。

#### 【０１２３】

図１２（Ａ）に示すように、本実施形態のスロットマシン１は、非ＲＴ中リプレイが入賞した場合、第１リールＲ１の上段に赤７図柄「赤７」と、特殊図柄Ｂ「ＳＰＢ」と、特殊図柄Ｃ「ＳＰＣ」と、白ＢＡＲ図柄「白ＢＡＲ」とのいずれかが表示され、第１リールＲ１の中段にリプレイ図柄「ＲＰ」が表示され、第１リールＲ１の下段にベル図柄「ＢＬ」が表示される。また、スロットマシン１は、非ＲＴ中リプレイが入賞した場合、第２リールＲ２の上段にベル図柄「ＢＬ」が表示され、第２リールＲ２の中段にリプレイ図柄「ＲＰ」が表示され、第２リールＲ２の下段に星図柄Ａ「ＳＴＡ」が表示される。また、スロットマシン１は、非ＲＴ中リプレイが入賞した場合、第３リールＲ３の上段にベル図柄「ＢＬ」が表示され、第３リールＲ３の中段に赤７図柄「赤７」と、特殊図柄Ａ「ＳＰＡ」と、特殊図柄Ｂ「ＳＰＢ」と、特殊図柄Ｃ「ＳＰＣ」と、黒ＢＡＲ図柄「黒ＢＡＲ」と、のいずれかが表示され、第３リールＲ３の下段に星図柄Ａ「ＳＴＡ」と、星図柄Ｂ「ＳＴＢ」と、のいずれかが表示される。

#### 【０１２４】

つまり、本実施形態のスロットマシン１は、非ＲＴ中リプレイが入賞した場合に、リプレイ図柄「ＲＰ」が第１リールＲ１の上段と、第２リールＲ２の中段に表示され、第３リールＲ３には表示されないため、リプレイ図柄「ＲＰ」が表示窓ＤＷ内で第１リールＲ１～第３リールＲ３にまたがった直線状に表示されないように構成されている。

#### 【０１２５】

図１２（Ｂ）に示すように、本実施形態のスロットマシン１は、ＲＴ１移行リプレイ１が入賞した場合、第１リールＲ１の上段にリプレイ図柄「ＲＰ」が表示され、第１リールＲ１の中段にベル図柄「ＢＬ」が表示され、第１リールＲ１の下段に星図柄Ａ「ＳＴＡ」と、星図柄Ｂ「ＳＴＢ」と、のいずれかが表示される。また、スロットマシン１は、ＲＴ１移行リプレイ１が入賞した場合、第２リールＲ２の上段にベル図柄「ＢＬ」が表示され、第２リールＲ２の中段にリプレイ図柄「ＲＰ」が表示され、第２リールＲ２の下段に星図柄Ａ「ＳＴＡ」が表示される。また、スロットマシン１は、ＲＴ１移行リプレイ１が入賞した場合、第３リールＲ３の上段に赤７図柄「赤７」と、特殊図柄Ａ「ＳＰＡ」と、特殊図柄Ｂ「ＳＰＢ」と、特殊図柄Ｃ「ＳＰＣ」と、黒ＢＡＲ図柄「黒ＢＡＲ」と、のいずれかが表示され、第３リールＲ３の中段に星図柄Ａ「ＳＴＡ」と、星図柄Ｂ「ＳＴＢ」と、のいずれかが表示され、第３リールＲ３の下段にリプレイ図柄「ＲＰ」が表示される。

#### 【０１２６】

つまり、本実施形態のスロットマシン１は、ＲＴ１移行リプレイ１が入賞した場合、リプレイ図柄「ＲＰ」が表示窓ＤＷ内において第１リールＲ１の上段と、第２リールＲ２の中段と、第３リールＲ３の下段と、にまたがった直線状に表示され、リプレイ図柄「ＲＰ」が表示窓ＤＷ内で左上から右下にかけての右下がりの直線状に表示されるように構成されている。

#### 【０１２７】

図１２（Ｃ）に示すように、本実施形態のスロットマシン１は、第１停止操作が不正解打順である場合又は不正解打順のうち第１停止操作が正解打順と共通のストップボタンに実行される不正解打順であり、かつ内部抽選で当選エリア「打順リプレイ９」又は当選エリア「打順リプレイ１０」に以外に当選した場合、つまりリール制御手段１３０によるリール停止制御によってＲＴ１移行リプレイ２の入賞図柄組合せのうち入賞図柄組合せ「黒ＢＡＲ（ＳＰＡ）－ＲＰ－ＲＰ」が有効ラインＬ１上に表示された場合、第１リールＲ１の上段に黒ＢＡＲ図柄「黒ＢＡＲ」と、特殊図柄Ａ「ＳＰＡ」と、のいずれかが表示され

、第1リールR1の中段に白BAR図柄「白BAR」と、特殊図柄B「SPB」と、特殊図柄C「SPC」と、赤7図柄「赤7」と、のいずれかが表示され、第1リールR1の下段にリプレイ図柄「RP」が表示される。また、スロットマシン1は、リール制御手段130によるリール停止制御によってRT1移行リプレイ2の入賞図柄組合せのうち入賞図柄組合せ「黒BAR(SPA) - RP - RP」が有効ラインL1上に表示された場合、第2リールR2の上段にベル図柄「BL」が表示され、第2リールR2の中段にリプレイ図柄「RP」が表示され、第2リールR2の下段に赤7図柄「赤7」と、特殊図柄A「SPA」と、特殊図柄C「SPC」と、黒BAR図柄「黒BAR」と、のいずれかが表示される。また、スロットマシン1は、リール制御手段130によるリール停止制御によってRT1移行リプレイ2の入賞図柄組合せのうち入賞図柄組合せ「黒BAR(SPA) - RP - RP」が有効ラインL1上に表示された場合、第3リールR3の上段にリプレイ図柄「RP」が表示され、第3リールR3の中段にベル図柄「BL」が表示され、第3リールR3の下段に赤7図柄「赤7」と、特殊図柄A「SPA」と、特殊図柄B「SPB」と、特殊図柄C「SPC」と、黒BAR図柄「黒BAR」と、のいずれかが表示される。

10

#### 【0128】

つまり、本実施形態のスロットマシン1は、リール制御手段130によるリール停止制御によってRT1移行リプレイ1の入賞図柄組合せのうち入賞図柄組合せ「黒BAR(SPA) - RP - RP」が有効ラインL1上に表示された場合、リプレイ図柄「RP」が表示窓DW内において第1リールR1の下段と、第2リールR2の中段と、第3リールR3の上段と、にまたがった直線状に表示されるように構成されている。

20

#### 【0129】

図12(D)に示すように、本実施形態のスロットマシン1は、RT2移行リプレイが入賞した場合、第1リールR1の上段にリプレイ図柄「RP」が表示され、第1リールR1の中段にベル図柄「BL」が表示され、第1リールR1の下段に星図柄A「STA」と、星図柄B「STB」と、のいずれかが表示される。また、スロットマシン1は、RT2移行リプレイが入賞した場合、第2リールR2の上段にリプレイ図柄「RP」が表示され、第2リールR2の中段に星図柄A「STA」が表示され、第2リールR2の下段に赤7図柄「赤7」と、特殊図柄A「SPA」と、特殊図柄B「SPB」と、特殊図柄C「SPC」と、黒BAR図柄「黒BAR」と、のいずれかが表示される。また、スロットマシン1は、RT2移行リプレイが入賞した場合、第3リールR3の上段にリプレイ図柄「RP」が表示され、第3リールR3の中段にベル図柄「BL」が表示され、第3リールR3の下段に赤7図柄「赤7」と、特殊図柄A「SPA」と、特殊図柄B「SPB」と、特殊図柄C「SPC」と、黒BAR図柄「黒BAR」と、のいずれかが表示される。

30

#### 【0130】

つまり、本実施形態のスロットマシン1は、RT2移行リプレイが入賞した場合、リプレイ図柄「RP」が表示窓DW内において第1リールR1～第3リールR3の上段にまたがった直線状に表示されるように構成されている。

#### 【0131】

図12(E)に示すように、本実施形態のスロットマシン1は、RT3移行リプレイが入賞した場合、第1リールR1の上段に黒BAR図柄「黒BAR」と、特殊図柄A「SPA」と、のいずれかが表示され、第1リールR1の中段に白BAR図柄「白BAR」と、特殊図柄B「SPB」と、特殊図柄C「SPC」と、赤7図柄「赤7」と、のいずれかが表示され、第1リールR1の下段にリプレイ図柄「RP」が表示される。また、スロットマシン1は、RT3移行リプレイが入賞した場合、第2リールR2の上段に特殊図柄B「SPB」が表示され、第2リールR2の中段にベル図柄「BL」が表示され、第2リールR2の下段にリプレイ図柄「RP」が表示される。また、スロットマシン1は、RT3移行リプレイが入賞した場合、第3リールR3の上段に赤7図柄「赤7」と、特殊図柄A「SPA」と、特殊図柄B「SPB」と、特殊図柄C「SPC」と、黒BAR図柄「黒BAR」と、のいずれかが表示され、第3リールR3の中段に星図柄A「STA」と、星図柄B「STB」と、のいずれかが表示され、第3リールR3の下段にリプレイ図柄「RP」

40

50

が表示される。

【0132】

つまり、本実施形態のスロットマシン1は、RT3移行リプレイが入賞した場合、リプレイ図柄「RP」が表示窓DW内において第1リールR1～第3リールR3の下段にまたがった直線状に表示されるように構成されている。

【0133】

図12(F)に示すように、本実施形態のスロットマシン1は、RT4移行リプレイが入賞した場合、第1リールR1の上段に白BAR図柄「白BAR」と、特殊図柄B「SPB」と、特殊図柄C「SPC」と、赤7図柄「赤7」と、のいずれかが表示され、第1リールR1の中段にリプレイ図柄「RP」が表示され、第1リールR1の下段にベル図柄「BL」が表示される。また、スロットマシン1は、RT4移行リプレイが入賞した場合、第2リールR2の上段にベル図柄「BL」が表示され、第2リールR2の中段にリプレイ図柄「RP」が表示され、第2リールR2の下段に星図柄A「STA」が表示される。また、スロットマシン1は、RT4移行リプレイが入賞した場合、第3リールR3の上段に星図柄A「STA」と、星図柄B「STB」と、のいずれかが表示され、第3リールR3の中段にリプレイ図柄「RP」が表示され、第3リールR3の下段にベル図柄「BL」が表示される。

【0134】

つまり、本実施形態のスロットマシン1は、RT4移行リプレイが入賞した場合、リプレイ図柄「RP」が表示窓DW内において第1リールR1～第3リールR3の中段にまたがった直線状に表示されるように構成されている。

【0135】

上述したように、本実施形態のスロットマシン1では、リール制御手段130によるリール停止制御によってRT1移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合に、遊技状態がRT2状態～RT4状態からRT1状態に移行し、リール制御手段130によるリール停止制御によってRT2移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合に、遊技状態がRT1状態からRT2状態に移行し、リール制御手段130によるリール停止制御によってRT3移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合に、遊技状態がRT2状態からRT3状態に移行し、リール制御手段130によるリール停止制御によってRT4移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合に、遊技状態がRT3状態からRT4状態に移行するように構成されている。

【0136】

また、上述したように、本実施形態においては、RT1状態において当選エリア「RT1維持リプレイ」に当選した場合にRT1移行リプレイが入賞し、RT2状態において当選エリア「RT2維持リプレイ」に当選した場合にRT2移行リプレイが入賞し、RT3状態において当選エリア「RT3維持リプレイ」に当選した場合にRT3移行リプレイが入賞し、RT4状態において当選エリア「RT4維持リプレイ」に当選した場合にRT4移行リプレイが入賞するように構成されている。

【0137】

この構成により、本実施形態のスロットマシン1は、リール制御手段130によるリール停止制御によってRT1移行リプレイ～RT4移行リプレイのいずれかの入賞図柄組合せ有効ラインL1上に表示された場合に、現在の遊技状態がRT1状態～RT4状態のうちいずれの遊技状態であるかを遊技者に報知することができ、リプレイ図柄「RP」が表示窓DW内で直線状に表示された場合に、直線状に表示された表示態様に対応する遊技状態に滞在していることが遊技者からも視認できることで、遊技状態に応じた遊技性の変化を表示窓DW内の表示から遊技者も把握することができるため、遊技状態の維持及び変化を遊技者に容易に認識させることができ、遊技性がより明確に遊技者に伝わることで遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0138】

また、本実施形態のスロットマシン 1 は、図 10 (A) に示すように、リール制御手段 130 によるリール停止制御によってリプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L1 上に表示された場合に遊技状態が移行されない非 RT 状態においては、図 3 に示す内部抽選テーブル A を参照した内部抽選が実行されるため、RT1 移行リプレイ ~ RT4 移行リプレイが内部抽選での抽選の対象になっておらず、RT1 移行リプレイ ~ RT4 移行リプレイリプレイが入賞することがないとともに、リプレイ図柄「RP」が表示窓 DW 内において第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 にまたがった直線状には表示されない非 RT 中リプレイが当選可能に構成されているため、非 RT 状態においてもリプレイに当選可能に構成されているとともに、非 RT 状態において RT1 移行リプレイ ~ RT4 移行リプレイが入賞してしまい遊技者に遊技状態が変化すると誤認されてしまうことを防ぐことができ、遊技者の遊技に対する興味が低下することを防ぐことができる。

10

#### 【0139】

演出制御手段 180 は、演出データ記憶手段 195 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 を用いて行う表示演出や音響装置 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、表示装置 330 の表示内容の変化、スピーカからの音の出力、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、特定の役を入賞させることができる打順や押下タイミングを報知することで特定の役の入賞を補助する演出である入賞補助演出等の遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

20

#### 【0140】

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 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。

30

#### 【0141】

AT 状態制御手段 200 は、当選した役の入賞を補助する入賞補助制御が実行されるアシストタイム状態 (AT 状態) と、入賞補助制御が実行されない非アシストタイム状態 (非 AT 状態) と、の間での移行に係る制御を実行する。本実施形態の AT 状態制御手段 200 は、AT 状態において、打順によって入賞する役が異なる当選エリアのうち所定の当選エリアに内部抽選で当選した場合に、所定の役が入賞する確率を上げるための制御として、内部抽選手段 120 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る制御である入賞補助制御を実行することで、作成させた当選コマンドが内部抽選手段 120 によって主制御表示装置 500 に送信され、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する報知表示が主制御表示装置 500 に実行される。ここで、入賞補助制御の対象になる当選エリアは、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 6」と、当選エリア「打順リプレイ 1」~ 当選エリア「打順リプレイ 21」と、が含まれる。また、入賞補助制御によって入賞する確率が上がる役は、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 6」の当選時のベル、当選エリア「打順リプレイ 1」~ 当選エリア「打順リプレイ 6」の当選時の RT2 移行リプレイ、当選エリア「打順リプレイ 7」~ 当選エリア「打順リプレイ 12」の当選時の RT3 移行リプレイ、当選エリア「打順リプレイ 13」~ 当選エリア「打順リプレイ 21」の当選時の RT4 移行リプレイであり、これらの役が本実施形態における特定役を構成する。

40

#### 【0142】

また、AT 状態制御手段 200 によって AT 状態が実行されている場合、演出制御手段

50

180は、内部抽選手段120から送信される当選コマンドに基づき入賞補助演出を実行する。例えば、演出制御手段180は、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」に当選したことを示す当選コマンドが内部抽選手段120から送信された場合、ベルを入賞させることができる正解打順を演出装置300によって報知する入賞補助演出を実行する。

#### 【0143】

なお、本実施形態においては、当選エリア「打順レアリプレイ1」と当選エリア「打順レアリプレイ2」とが打順によって入賞する役が異なる構成となっているが、AT状態制御手段200は、AT状態を実行している状態で当選エリア「打順レアリプレイ1」又は当選エリア「打順レアリプレイ2」に当選した際に、入賞補助制御を実行しないように構成されており、主制御表示装置500による報知表示が実行されない構成となっている。また、演出制御手段180は、AT状態制御手段200によってAT状態が実行されている際に内部抽選で当選エリア「打順レアリプレイ1」又は当選エリア「打順レアリプレイ2」に当選した場合に、RT4移行リプレイを入賞させることができる打順を演出装置300によって報知する第1特定入賞補助演出と、レアリプレイA、レアリプレイBを入賞させることができる打順を演出装置300によって報知する第2特定入賞補助演出と、レアリプレイCを入賞させることができる打順を演出装置300によって報知する第3特定入賞補助演出と、を実行可能に構成されている。第1特定入賞補助演出～第3特定入賞補助演出の詳細については、後述する。

#### 【0144】

AT状態制御手段200は、記憶手段190の状態制御データ記憶手段197に記憶されている各データを用いて非AT状態及びAT状態における制御処理を実行する。具体的には、AT状態制御手段200は、例えばAT状態を実行するか否かを決定する抽選であるAT抽選を実行する場合に、乱数生成手段110から取得した乱数と比較するための抽選テーブルであるAT抽選テーブルを、状態制御データ記憶手段197から取得してAT抽選を実行する。なお、状態制御データ記憶手段197には、AT状態制御手段200が非AT状態及びAT状態における制御処理で実行する際に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。

#### 【0145】

図8(B)は、本実施形態のAT状態制御手段200によって実行される非AT状態とAT状態との詳細を示す図である。図8(B)に示すように、AT状態制御手段200は、非AT状態として、第1非アシストタイム状態としての通常非アシストタイム状態(通常非AT状態)と、第2非アシストタイム状態としてのチャンスゾーン状態(CZ状態)と、第3非アシストタイム状態としての前兆状態と、第4非アシストタイム状態としてのアシストリプレイタイム終了待機状態(ART終了待機状態)と、を有している。また、AT状態制御手段200は、AT状態として、第1アシストタイム状態(第1AT状態)と、第2アシストタイム状態(第2AT状態)と、第3アシストタイム状態(第3AT状態)と、第4AT状態としてのアシストリプレイタイム開始準備状態(ART開始準備状態)と、を有している。

#### 【0146】

通常非AT状態は、入賞補助制御が実行されない非AT状態であり、かつCZ状態、前兆状態又はART終了待機状態でない場合に実行される状態であり、他の状態に移行するまで継続する状態である。通常非AT状態において、AT状態制御手段200は、毎回の遊技においてCZ状態の実行を決定するか否かを抽選するCZ抽選を実行する。AT状態制御手段200は、CZ抽選において「CZ状態の実行」に当選した場合に、遊技の進行を一時的に中断させるフリーズとして、それぞれ発生するタイミングが異なる第1フリーズ～第3フリーズのいずれのフリーズを発生させるか否かを決定するフリーズ抽選を実行する。

#### 【0147】

AT状態制御手段200が発生させるフリーズのうち、第1フリーズは、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き、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 に対する操作を一時的に無効化することで遊技の進行を一時的に中断させるフリーズである。また、第 2 フリーズは、遊技者が第 1 停止操作を実行することにより作動するストップスイッチ 2 4 0 からリール停止信号が出力されたことに基づき、有効なストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 に対する操作を一時的に無効化することで遊技の進行を一時的に中断させるフリーズである。また、第 3 フリーズは、遊技者が第 2 停止操作を実行することにより作動するストップスイッチ 2 4 0 からリール停止信号が出力されたことに基づき、有効なストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 に対する操作を一時的に無効化することで遊技の進行を一時的に中断させるフリーズである。

【 0 1 4 8 】

また、通常非 A T 状態において、A T 状態制御手段 2 0 0 は、遊技状態が R T 4 状態に移行した場合に、A T 状態の実行を決定する。上述した通り、本実施形態の遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、遊技状態が R T 3 状態である場合に、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御によって R T 4 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合に、遊技状態を R T 3 状態から R T 4 状態に移行させる。また、遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、遊技状態が R T 1 状態 ~ R T 3 状態であり、かつ内部抽選で当選エリア「打順リプレイ 1」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 8」に当選した際に、不正解打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作されたことに基づき、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御によって R T 1 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合に、遊技状態を R T 1 状態に移行又は維持するように構成されている。

【 0 1 4 9 】

つまり、本実施形態のスロットマシン 1 は、入賞補助制御が実行されない非 A T 状態において、内部抽選で当選エリア「打順リプレイ 1」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 8」のいずれかに当選した場合に、打順 1 ~ 打順 6 のうち 5 つの打順が対応付けられている不正解打順が選択されると R T 1 状態に遊技状態が移行又は維持するように構成されており、非 A T 状態において R T 1 状態から R T 4 状態まで遊技状態を移行させるためには、当選エリア「打順リプレイ 1」~ 当選エリア「打順リプレイ 6」のいずれかに当選した場合に、打順 1 ~ 打順 6 のうち 1 つの打順が対応付けられている正解打順が選択されることで R T 1 状態から R T 2 状態に移行し、当選エリア「打順リプレイ 7」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 2」のいずれかに当選した場合に、打順 1 ~ 打順 6 のうち 1 つの打順が対応付けられている正解打順が選択されることで R T 2 状態から R T 3 状態に移行し、当選エリア「打順リプレイ 1 3」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 8」のいずれかに当選した場合に、打順 1 ~ 打順 6 のうち 1 つの打順が対応付けられている正解打順が選択されることで R T 3 状態から R T 4 状態に移行する必要があるが、非 A T 状態において R T 4 状態に移行することが極めて困難な構成となっている。

【 0 1 5 0 】

そのため、本実施形態のスロットマシン 1 は、非 A T 状態が実行されている遊技においては移行することが極めて困難な R T 4 状態に、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御によって R T 4 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されることで移行した場合に、遊技状態移行制御手段 1 7 0 による遊技状態の R T 4 状態への移行に基づき A T 状態の実行を決定するため、R T 4 状態における遊技において遊技者に十分な特典を与えることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 1 5 1 】

C Z 状態は、通常非 A T 状態において C Z 抽選に当選し、フリーズが実行された後に開始される状態であり、R T 4 状態に移行した場合に A T 状態の実行が決定される通常非 A T 状態よりも A T 状態の実行が決定される確率が高い状態である。C Z 状態において、A T 状態制御手段 2 0 0 は、「A T 状態の実行」を決定するか否かを抽選する A T 抽選を実行し、A T 抽選において「A T 状態の実行」に当選した場合に、記憶手段 1 9 0 が有するカウンタであり、前兆状態において A T 状態を実行するか否かを判定する際に参照される

カウンタである A T 状態実行判定カウンタ 1 9 8 に値「5」をセットする。

【0152】

前兆状態は、C Z 状態の終了後に実行される状態である。前兆状態において、A T 状態制御手段 2 0 0 は、前兆状態の開始時に記憶手段 1 9 0 の前兆状態終了判定カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する値（例えば、1 5 ゲーム）をセットし、1 5 ゲームの遊技が実行されるまでの間、当選エリア群「レアリプレイ」又は当選エリア群「レア役」（以下、当選エリア群「レアリプレイ」又は当選エリア群「レア役」をまとめて当選エリア群「レア」とも記載）に当選した場合に、A T 状態実行判定カウンタ 1 9 8 に加算する値を決定する抽選である A T 状態実行判定カウンタ加算抽選を実行す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 は、仮に C Z 状態における A T 抽選において「A T 状態の実行」に当選しなかった場合にも、前兆状態における内部抽選で当選エリア群「レア」に当選することで、前兆状態の終了後に A T 状態の実行が決定され得る構成となっている。

10

【0153】

A R T 終了待機状態は、A T 状態の終了後に開始される状態である。A R T 終了待機状態において、A T 状態制御手段 2 0 0 は、遊技状態が R T 4 状態から R T 1 状態に移行するまで A R T 終了待機状態を継続し、遊技状態が R T 1 状態に移行した場合に A R T 終了待機状態を終了し、通常非 A T 状態を開始する。本実施形態において、スロットマシン 1 は、A T 状態の実行中における遊技状態が主に R T 4 状態に設定されているとともに、上述した通り通常非 A T 状態において遊技状態が R T 4 状態に移行した際には A T 状態の実行を決定するように構成されていることから、A T 状態の終了後に直ちに通常非 A T 状態を開始するのではなく、遊技状態が R T 1 状態に移行するまで継続する A R T 終了待機状態を実行する。これにより、スロットマシン 1 は、A T 状態の終了後に遊技状態が R T 4 状態であることに基づき直ちに A T 状態を開始してしまうことを防ぐことができる。

20

【0154】

A T 状態は、通常非 A T 状態において遊技状態が R T 4 状態に移行した場合と、前兆状態の終了時に A T 状態実行判定カウンタ 1 9 8 の記憶する値（以下、各カウンタに記憶される値を「記憶値」とも記載）が値「5」以上である場合と、に実行が決定される状態である。A T 状態においては、上述した通り、打順によって入賞する役が異なる当選エリアに内部抽選で当選した場合に、A T 状態制御手段 2 0 0 によって入賞補助制御が実行されるとともに、演出制御手段 1 8 0 によって入賞補助演出が実行される。具体的には、A T 状態制御手段 2 0 0 は、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」と、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 2 1」と、の当選時に入賞補助制御を実行する。

30

【0155】

入賞補助制御が実行されることで、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 6」の当選時においてベルを入賞させることができる正解打順が主制御表示装置 5 0 0 によって報知され、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」の当選時において R T 2 移行リプレイを入賞させることができる正解打順が主制御表示装置 5 0 0 によって報知され、当選エリア「打順リプレイ 7」～当選エリア「打順リプレイ 1 2」の当選時において R T 3 移行リプレイを入賞させることができる正解打順が主制御表示装置 5 0 0 によって報知され、当選エリア「打順リプレイ 1 3」～当選エリア「打順リプレイ 2 1」の当選時において R T 4 移行リプレイを入賞させることができる正解打順が主制御表示装置 5 0 0 によって報知される。このため、A T 状態は、遊技者がメダルを獲得することが容易になるとともに、リプレイの当選確率が高い遊技状態に移行する確率も上がることで、遊技者にとってメダルの払い出しに関して有利な状態となっている。

40

【0156】

また、A T 状態制御手段 2 0 0 は、A T 状態の実行を決定した場合に、複数の A T 状態のうち A R T 開始準備状態の実行を開始する。A R T 開始準備状態において、A T 状態制

50

御手段 200 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が R T 4 状態に移行して、かつ内部抽選で当選エリア「打順レアリプレイ 1」又は当選エリア「打順レアリプレイ 2」に当選した場合に、A R T 開始準備状態を終了し、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時における入賞補助制御を実行する第 1 A T 状態を開始するように構成されている。上述した通り、R T 4 状態においては、小役、リプレイ又はボーナスに必ず当選し、非 R T 状態、R T 1 状態及び R T 2 状態よりもリプレイの当選確率が高く設定されている。つまり、本実施形態のスロットマシン 1 においては、A R T 開始準備状態を経由した後に第 1 A T 状態～第 3 A T 状態を実行するため、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時に入賞補助制御が実行される第 1 A T 状態～第 3 A T 状態における遊技が非 R T 状態～R T 2 状態よりもリプレイに高確率で当選する状態で実行される、いわゆる A R T 遊技となっている。

10

#### 【0157】

また、演出制御手段 180 は、A T 状態制御手段 200 によって A R T 開始準備状態が実行されている状態で初めて当選エリア「打順レアリプレイ 1」又は当選エリア「打順レアリプレイ 2」に当選した場合に、レアリプレイ C の入賞を補助する第 3 特定入賞補助演出として、第 1 停止操作をストップボタン B 3 に実行することを報知する演出と、ストップボタン B 1～ストップボタン B 3 を押下操作する際に第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 の中段に赤 7 図柄「赤 7」が停止する押下タイミングで各ストップボタンを操作することで、第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 の中段にまたがった直線状に赤 7 図柄「赤 7」を停止させることが可能であることを報知する演出と、を実行する。

20

#### 【0158】

これにより、本実施形態のスロットマシン 1 は、A T 状態の実行が決定されてから、表示窓 D W 内において第 1 リール R 1～第 3 リール R 3 の中段にまたがった直線状に赤 7 図柄「赤 7」が表示可能なレアリプレイ C を入賞可能となった遊技の次の遊技から、第 1 A T 状態を開始するため、赤 7 図柄「赤 7」が各リールの中段にまたがって表示された特別な遊技の後に A R T 遊技が遊技者に提供される演出を実行可能となり、A R T 遊技の開始に対する遊技者の興趣を向上させることができる。

#### 【0159】

第 1 A T 状態は、A R T 開始準備状態の終了後に開始される状態である。第 1 A T 状態において、A T 状態制御手段 200 は、第 1 A T 状態の開始時に数値記憶手段 199 の有するカウンタであり、第 1 A T 状態を実行可能なゲーム数を管理するカウンタである第 1 A T 状態ゲーム数カウンタ 199 a に所定の遊技回数に対応する値（例えば、30 ゲーム）をセットし、30 ゲームの遊技が実行されるまでの間、1 ゲームごとに第 1 A T 状態ゲーム数カウンタ 199 a の記憶値を減算し、第 1 A T 状態ゲーム数カウンタ 199 a の記憶値が値「0」になった場合に、第 1 A T 状態を終了して第 2 A T 状態を開始する。

30

#### 【0160】

また、第 1 A T 状態において、A T 状態制御手段 200 は、第 1 A T 状態の開始時に数値記憶手段 199 の有するカウンタであり、A T 状態を継続するか否かを判定する際に A T 状態制御手段 200 に参照されるカウンタである A T 状態継続判定カウンタ 199 c に所定の値（例えば値「100」）をセットする。A T 状態制御手段 200 は、毎回の遊技において A T 状態継続判定カウンタ 199 c の記憶値を減算するか否かを決定する継続カウンタ更新抽選を実行するように構成されており、継続カウンタ更新抽選の抽選結果の値で減算した結果、A T 状態継続判定カウンタ 199 c の記憶値が値「0」となった場合に、第 1 A T 状態を終了して第 3 A T 状態を開始する。

40

#### 【0161】

また、第 1 A T 状態において、A T 状態制御手段 200 は、第 1 A T 状態の開始時に数値記憶手段 199 の有するカウンタであり、後述する第 2 A T 状態を継続するか否かを判定する際に A T 状態制御手段 200 に参照されるカウンタであるポイント記憶手段 199 d に加算する値をポイント記憶手段初期加算値抽選により決定する。A T 状態制御手段 200 は、ポイント記憶手段初期加算値抽選の抽選結果の値をポイント記憶手段 199 d の

50

初期値として加算する。

【0162】

第2AT状態は、第1AT状態の終了後に開始される状態である。第2AT状態において、AT状態制御手段200は、第2AT状態の開始時に数値記憶手段199の有するカウンタであり、第2AT状態を実行可能なゲーム数を管理するカウンタである第2AT状態ゲーム数カウンタ199bに所定の遊技回数に対応する値（例えば、4ゲーム）をセットし、4ゲームの遊技が実行されるまでの間、1ゲームごとに第2AT状態ゲーム数カウンタ199bの記憶値を減算し、第2AT状態ゲーム数カウンタ199bの記憶値が値「0」になった場合に、第2AT状態を終了する条件が成立したと判定する。

【0163】

本実施形態のAT状態制御手段200は、第2AT状態において第2AT状態ゲーム数カウンタ199bの記憶値が値「0」になった場合、ポイント記憶手段199dの記憶値が値「0」よりも大きい値である場合には、第2AT状態の継続を決定するように構成されている。そして、AT状態制御手段200は、第2AT状態ゲーム数カウンタ199bの記憶値が値「0」となり、かつポイント記憶手段199dの記憶値が値「0」となった場合に、第2AT状態を終了することでAT状態を終了し、次の遊技から非AT状態のうちART終了待機状態を開始するように構成されている。

【0164】

また、第2AT状態において、AT状態制御手段200は、毎回の遊技においてAT状態継続判定カウンタ199cの記憶値を減算するか否かを決定する継続カウンタ更新抽選を実行するように構成されており、継続カウンタ更新抽選の抽選結果の値でAT状態継続判定カウンタ199cの記憶値が値「0」となった場合に、第2AT状態を終了して第3AT状態を開始する。

【0165】

第3AT状態は、第1AT状態又は第2AT状態の終了後に開始される状態である。第3AT状態において、AT状態制御手段200は、第3AT状態の開始時に数値記憶手段199の有するカウンタであり、第3AT状態を実行可能なゲーム数を管理するカウンタである第3AT状態ゲーム数カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する値（例えば、8ゲーム）をセットし、8ゲームの遊技が実行されるまでの間、1ゲームごとに第3AT状態ゲーム数カウンタの記憶値を減算し、第3AT状態ゲーム数カウンタの記憶値が値「0」になった場合に、第3AT状態を終了し第1AT状態を開始する。

【0166】

第3AT状態において、AT状態制御手段200は、第3AT状態ゲーム数カウンタの記憶値が値「1」となった遊技において、遊技者にとってメダルの払い出しについて有利になる特典であるAT状態特典の付与に係る制御であるAT状態特典付与制御を実行する。AT状態特典付与制御として、AT状態制御手段200は、例えば、ポイント記憶手段199dの記憶値を加算するポイント加算制御や、次の第1AT状態において第1AT状態の終了後に第3AT状態の実行を確定するAT状態継続確定制御、次の第1AT状態において第1AT状態の終了後に第3AT状態を実行を決定する確率を高くするAT状態高確率継続制御等の、遊技者にとってメダルの払い出しについて有利となる制御の少なくとも1つを実行する。

【0167】

つまり、本実施形態のスロットマシン1は、第2AT状態ゲーム数カウンタ199bの記憶値が値「0」となり、第2AT状態を終了する条件が成立したとAT状態制御手段200によって第2AT状態を終了してART終了待機状態を開始するように判定された場合であっても、ポイント記憶手段199dの記憶値が値「0」よりも大きい場合にはAT状態を継続するように構成されており、たとえ第2AT状態ゲーム数カウンタ199bの記憶値が値「0」になったとしても、ポイント記憶手段199dの記憶値が値「0」となるまでにAT状態継続判定カウンタ199cの記憶値が値「0」となれば、第2AT状態の終了後に遊技者にとって有利な状態である第3AT状態が開始され、AT状態が継続す

10

20

30

40

50

るように構成されている。

【0168】

本実施形態において、AT状態制御手段200は、第1AT状態と第2AT状態との実行時において、ポイント記憶手段199dの記憶値を値「0」に近づく方向に更新する処理である更新処理を実行可能に構成されている。AT状態制御手段200は、更新処理を実行するか否かを決定する抽選である更新処理実行抽選において、更新処理を実行すると決定した場合には、第1リールR1～第3リールR3を1コマ分回転させたのちに第1リールR1～第3リールR3を停止して第1リールR1～第3リールR3の回転を遅延させる更新フリーズを発生させる。更新処理の詳細については後述する。

【0169】

また、本実施形態において、演出制御手段180は、第1AT状態と、第2AT状態と、第3AT状態において第3AT状態ゲーム数カウンタの記憶値が値「3」になるまでと、において、継続した演出を実行するように構成されている。つまり、本実施形態のスロットマシン1は、第1AT状態がどの遊技の実行時に終了したかが遊技者から判別できないように構成されている。この構成により、スロットマシン1は、第2AT状態においてAT状態継続判定カウンタ199cの記憶値が値「0」になったことに基づき第3AT状態を開始した場合に、第1AT状態においてAT状態継続判定カウンタ199cの記憶値が値「0」になったことに基づき第3AT状態を開始する場合と同様に、どの遊技で第3AT状態が開始されたかを遊技者が判別できない演出を実行するため、第2AT状態が開始されAT状態が終了する可能性が高くなっていることを遊技者に示唆することがなく、AT状態が実行されている間、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0170】

また、演出制御手段180は、第1AT状態～第3AT状態の実行時において、AT状態継続判定カウンタ199cの記憶値に応じた表示である演出ポイント表示と、ポイント記憶手段199dの記憶値に応じた表示である更新ポイント表示と、を表示装置330に実行させるように構成されている。この構成により、スロットマシン1では、第3AT状態が開始される期待感を演出ポイント表示により遊技者に与えることができるとともに、更新フリーズが実行される回数を遊技者に報知し、予定される更新フリーズが実行されるまでAT状態が継続することも報知できるため、AT状態における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0171】

2. AT状態における制御処理

次に、図13～図18を参照して、本実施形態に係るスロットマシン1において、AT状態制御手段200が実行するAT状態における制御処理のうち、第1AT状態における制御処理と、第2AT状態における制御処理と、の詳細について説明する。

【0172】

<第1AT状態処理>

図13は、本実施形態におけるスロットマシン1において、第1AT状態でAT状態制御手段200が実行する各制御処理を示すフローチャートである。

【0173】

まず、AT状態制御手段200は、第1AT状態ゲーム数カウンタ199aの記憶値が0であるか否かを判定する(S1)。この処理において、第1AT状態ゲーム数カウンタ199aの記憶値が0であると判定した場合には(YES)、AT状態制御手段200は、今回の遊技が第1AT状態における最初の遊技であると判定し、第1AT状態の実行時における初期設定に係る処理を実行する。

【0174】

AT状態制御手段200は、第1AT状態の実行時における初期設定に係る処理として、まず、今回の遊技から最大で30ゲームの第1AT状態を実行するために、第1AT状態ゲーム数カウンタ199aに第1AT状態を実行可能な遊技回数である値「30」をセットする(S2)。次に、AT状態制御手段200は、AT状態継続判定カウンタ199

10

20

30

40

50

cの初期値として値「100」をセットする(S3)。次に、AT状態制御手段200は、ポイント記憶手段199dに加算する値を決定する抽選であるポイント記憶手段初期加算値抽選を実行する(S4)。この処理において、AT状態制御手段200は、状態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値「3」～値「5」が対応付けられているデータテーブルであるポイント記憶手段初期加算値抽選テーブルを取得する。そして、AT状態制御手段200は、乱数生成手段110から乱数を取得し、取得した乱数をポイント記憶手段初期加算値抽選テーブルと比較して、比較結果に基づきポイント記憶手段199dに加算する値を決定する。

#### 【0175】

次に、AT状態制御手段200は、ポイント記憶手段初期加算値抽選の結果をポイント記憶手段199dに加算する(S5)。この処理において、AT状態制御手段200は、例えば、ART開始準備状態の終了後に第1AT状態を開始した場合には、ポイント記憶手段199dが初期化された状態であり記憶値として値「0」がセットされていることから、ポイント記憶手段初期加算値抽選の結果をポイント記憶手段199dにセットする。また、AT状態制御手段200は、例えば、ポイント記憶手段199dの記憶値を加算する特典を付与した第3AT状態の終了後に第1AT状態を開始した場合には、ポイント記憶手段199dの記憶値にポイント記憶手段初期加算値抽選の結果を加算する。

#### 【0176】

ステップS5の処理を実行した後又はステップS1の処理において、第1AT状態ゲーム数カウンタ199aの記憶値が値「0」ではないと判定した場合には(N)、AT状態制御手段200は、今回の遊技における内部抽選手段120による内部抽選において、入賞補助制御の対象となる当選エリアに当選したか否かを判定する(S6)。この処理において、AT状態制御手段200は、入賞補助制御の対象となる当選エリアである当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ21」、当選エリア「打順レアリプレイ1」、当選エリア「打順レアリプレイ2」のいずれかに内部抽選で当選したか否かを判定し、入賞補助制御の対象となる当選エリアに当選したと判定した場合には(Y)、当選エリアに対応する入賞補助制御を主制御表示装置500に実行させる(S7)。

#### 【0177】

この処理において、AT状態制御手段200は、現在第1AT状態を実行されていることに基づき内部抽選手段120によって作成された当選コマンドであり、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ21」、当選エリア「打順レアリプレイ1」、当選エリア「打順レアリプレイ2」のうちいずれの当選エリアに当選したかが明らかである当選コマンドを主制御表示装置500に送信し、当選コマンドに応じた報知表示を主制御表示装置500に実行させる。また、AT状態制御手段200は、当選コマンドを演出制御手段180に送信する。演出制御手段180は、AT状態制御手段200から送信される当選コマンドのうち、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ21」の当選コマンドを受信した場合に、当選コマンドに応じた入賞補助演出を実行する。

#### 【0178】

ステップS6、ステップS7の処理を実行することにより、スロットマシン1は、遊技状態がRT4状態である場合には、遊技状態移行制御手段170によって遊技状態がRT1状態に移行される契機となる図柄組合せがリール制御手段130によるリール停止制御によって有効ラインL1上に表示されることを防ぐことができる役を入賞させることができる打順を報知することができる。このため、スロットマシン1では、AT状態制御手段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従った遊技が実行される限り、遊技状態がRT4状態に維持されるように構成されている。

#### 【0179】

一方、スロットマシン1では、AT状態制御手段200による入賞補助制御及び演出制

10

20

30

40

50

御手段 180 による入賞補助演出に従わない遊技が実行された場合に、遊技状態が R T 4 状態から R T 1 状態に移行する可能性が生じてしまう。しかしながら、スロットマシン 1 では、遊技状態が R T 1 状態 ~ R T 3 状態のいずれであった場合にもステップ S 6、ステップ S 7 の処理が実行されるため、R T 2 移行リプレイ ~ R T 4 移行リプレイとベルとの入賞補助制御及び入賞補助演出が実行され、遊技状態が R T 2 状態、R T 3 状態である場合に R T 1 状態に移行することを防ぐことができる打順が報知されるとともに、遊技状態が R T 1 状態であれば R T 2 状態へ、R T 2 状態であれば R T 3 状態へ、R T 3 状態であれば R T 4 状態へ移行させることができる打順が報知される。この、遊技状態が R T 1 状態 ~ R T 3 状態である場合に、遊技状態を R T 1 状態 ~ R T 3 状態から R T 4 状態に移行させることを補助する制御であるステップ S 6、ステップ S 7 の処理が、本実施形態における遊技状態移行補助制御を構成する。また、ステップ S 6、ステップ S 7 の処理によって第 1 遊技状態としての R T 1 状態 ~ R T 3 状態からの移行が補助される R T 4 状態が、本実施形態における第 2 遊技状態を構成する。

10

#### 【0180】

なお、演出制御手段 180 は、内部抽選手段 120 から送信される当選コマンドのうち、当選エリア「打順レアリプレイ 1」、当選エリア「打順レアリプレイ 2」の当選コマンドを受信した場合には、後述する更新処理に係る制御処理内において実行する入賞補助演出決定する。

#### 【0181】

ステップ S 7 の処理を実行した後又はステップ S 6 の処理において、今回の遊技における内部抽選において入賞補助制御の対象となる当選エリアに当選していないと判定した場合には (N O)、A T 状態制御手段 200 は、更新処理に係る制御処理を実行する (S 8)。

20

#### 【0182】

< 更新処理に係る制御処理 >

図 14 は、図 13 に示した第 1 A T 状態処理のステップ S 8 と、後述する第 2 A T 状態処理のステップ S 46 において実行される更新処理に係る制御処理を示すフローチャートである。

#### 【0183】

更新処理に係る制御処理において、まず、A T 状態制御手段 200 は、今回の遊技における内部抽選において当選エリア群「レア」に当選したか否かを判定する (S 21)。この処理において、A T 状態制御手段 200 は、今回の遊技における内部抽選において、当選エリア群「レア」に当選したか否かを判定し、更新処理に関する制御処理の実行の有無を判定している。本実施形態の A T 状態制御手段 200 は、当選エリア群「レア」に当選した場合には、更新処理を実行しないように構成されている。

30

#### 【0184】

ステップ S 21 の処理において、今回の遊技における内部抽選において当選エリア群「レア」に当選したと判定した場合には (Y E S)、A T 状態制御手段 200 は、状態制御データ記憶手段 197 に格納されているフラグであり、星図柄が表示窓 D W 内において第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 にまたがった直線状に表示される役が入賞する場合等、特殊な遊技が実行される際に O N 状態にセットされるフラグである特殊遊技実行フラグを O N 状態にセットする (S 22)。この処理において、A T 状態制御手段 200 は、後述する第 2 A T 状態処理において、今回の遊技における内部抽選で当選エリア群「レア」に当選した、つまり星図柄が表示窓 D W 内において第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 にまたがった直線状に表示されるレアリプレイ A、レアリプレイ B、レア役のいずれかが入賞する特殊な遊技が今回実行されることから、特殊な遊技が実行された際に第 2 A T 状態が終了しないようにするために特殊遊技実行フラグを O N 状態にセットする。なお、特殊遊技実行フラグは、O N 状態にセットされた状態で 1 回の遊技が終了した場合に、O F F 状態にセットされるように設定されたフラグであり、複数の遊技にわたって O N 状態が維持されないように構成されている。

40

50

## 【0185】

ステップS21の処理において、今回の遊技における内部抽選において当選エリア群「レア」に当選していないと判定した場合には（NO）、AT状態制御手段200は、今回の遊技における内部抽選において更新処理の対象となる当選エリアに当選したか否かを判定する（S23）。ステップS23の処理について、図15を用いて説明する。

## 【0186】

図15は、更新処理の対象となる当選エリアと、各当選エリアに割り当てられた区分である更新処理抽選区分と、各当選エリアに対応付けられた乱数と、を示す図である。本実施形態において、AT状態制御手段200は、遊技状態が主にRT4状態である場合に第1AT状態を実行するように構成されているが、上述した通り、入賞補助制御に従わない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は、遊技状態がRT1状態に移行しうするため、RT1状態～RT4状態のいずれの状態であっても更新処理を実行しうる構成となっている。

10

## 【0187】

図15に示す通り、RT1状態における内部抽選で当選可能な当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ6」には、それぞれ1266個の乱数に対応付けられており、内部抽選でいずれの役にも当選しないハズレ（不当選）には、40338個の乱数に対応付けられている。つまり、本実施形態のスロットマシン1では、遊技状態がRT1状態である場合に、47934/65536の確率で更新処理の対象となる当選エリアに当選するように構成されている。また、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ6」と、ハズレ（不当選）と、は、いずれも更新処理抽選区分として第1区分が割り当てられている。

20

## 【0188】

また、RT2状態における内部抽選で当選可能な当選エリア「打順リプレイ7」～当選エリア「打順リプレイ12」には、それぞれ1266個の乱数に対応付けられており、内部抽選でいずれの役にも当選しないハズレ（不当選）には、40338個の乱数に対応付けられている。つまり、本実施形態のスロットマシン1では、遊技状態がRT2状態である場合に、47934/65536の確率で更新処理の対象となる当選エリアに当選するように構成されている。また、当選エリア「打順リプレイ7」～当選エリア「打順リプレイ12」と、ハズレ（不当選）と、は、いずれも更新処理抽選区分として第1区分が割り当てられている。

30

## 【0189】

また、RT3状態における内部抽選で当選可能な当選エリア「打順リプレイ13」～当選エリア「打順リプレイ18」には、それぞれ7989個の乱数に対応付けられている。つまり、本実施形態のスロットマシン1では、遊技状態がRT3状態である場合に、47934/65536の確率で更新処理の対象となる当選エリアに当選するように構成されている。また、当選エリア「打順リプレイ13」～当選エリア「打順リプレイ18」は、いずれも更新処理抽選区分として第1区分が割り当てられている。

## 【0190】

また、RT4状態における内部抽選で当選可能な当選エリア「打順レアリプレイ1」、当選エリア「打順レアリプレイ2」には、それぞれ18667個の乱数に対応付けられている。つまり、本実施形態のスロットマシン1では、遊技状態がRT4状態である場合に、37334/65536の確率で更新処理の対象となる当選エリアに当選するように構成されている。また、当選エリア「打順レアリプレイ1」、当選エリア「打順レアリプレイ2」は、いずれも更新処理抽選区分として第2区分が割り当てられている。

40

## 【0191】

このように、本実施形態のスロットマシン1では、遊技状態がRT1状態～RT3状態である場合には、入賞補助制御に従うことで遊技状態を移行させることができる役を含む当選エリアと、内部抽選でいずれの役も当選しないハズレ（不当選）と、が更新処理の対象となる当選エリアとして設定されている。また、スロットマシン1では、遊技状態がR

50



T 4 状態である場合には、入賞補助演出が実行されることでレアリプレイに入賞可能となる当選エリアが、更新処理の対象となる当選エリアとして設定されている。

【0192】

ステップ S 2 3 の処理において、内部抽選で更新処理の対象となる当選エリアに当選したと判定した場合には (YES)、AT 状態制御手段 2 0 0 は、ポイント記憶手段 1 9 9 d の記憶値が値「0」であるか否かを判定する (S 2 4)。この処理において、AT 状態制御手段 2 0 0 は、前回までの遊技における更新処理によってポイント記憶手段 1 9 9 d の記憶値が値「0」に達したか否かを判定している。

【0193】

ステップ S 2 4 の処理において、ポイント記憶手段 1 9 9 d の記憶値が値「0」ではないと判定した場合には (NO)、AT 状態制御手段 2 0 0 は、更新処理を実行するか否かを決定する抽選である更新処理実行抽選を実行する (S 2 5)。この処理において、AT 状態制御手段 2 0 0 は、内部抽選で当選した当選エリアに割り当てられている更新処理抽選区分に基づき、状態制御データ記憶手段 1 9 7 から取得する更新処理実行抽選テーブルを選択する。そして、AT 状態制御手段 2 0 0 は、乱数生成手段 1 1 0 から乱数を取得し、取得した乱数を状態制御データ記憶手段 1 9 7 から取得した更新処理実行抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき更新処理の実行の可否を決定する。

【0194】

図 1 6 は、状態制御データ記憶手段 1 9 7 に記憶されている更新処理実行抽選テーブルである第 1 更新処理実行抽選テーブルと、第 2 更新処理実行抽選テーブルと、を示す図である。図 1 6 (A) に示すように、第 1 更新処理実行抽選テーブルには、複数の乱数のうち 0 ~ 1 7 6 9 4 の 1 7 6 9 5 個の乱数に「更新処理の実行」が対応付けられ、1 7 6 9 5 ~ 6 5 5 3 5 の 4 7 8 4 1 個の乱数に「ハズレ (不当選)」が対応付けられている。つまり、AT 状態制御手段 2 0 0 は、第 1 更新処理実行抽選テーブルを用いて更新処理実行抽選を実行する場合、1 7 6 9 5 / 6 5 5 3 6 (約 2 7 . 0 %) の確率で「更新処理の実行」に当選するように構成されている。

【0195】

また、図 1 6 (B) に示すように、第 2 更新処理実行抽選テーブルには、複数の乱数のうち 0 ~ 2 2 9 3 7 の 2 2 9 3 8 個の乱数に「更新処理の実行」が対応付けられ、2 2 9 3 8 ~ 6 5 5 3 5 の 4 2 5 9 8 個の乱数に「ハズレ (不当選)」が対応付けられている。つまり、AT 状態制御手段 2 0 0 は、第 2 更新処理実行抽選テーブルを用いて更新処理実行抽選を実行する場合、2 2 9 3 8 / 6 5 5 3 6 (約 3 5 . 0 %) の確率で「更新処理の実行」に当選するように構成されている。

【0196】

本実施形態において、AT 状態制御手段 2 0 0 は、内部抽選で当選した当選エリアに割り当てられた更新処理抽選区分が第 1 区分である場合に、状態制御データ記憶手段 1 9 7 から取得する更新処理実行抽選テーブルとして第 1 更新処理実行抽選テーブルを選択し、内部抽選で当選した当選エリアに割り当てられた更新処理抽選区分が第 2 区分である場合に、状態制御データ記憶手段 1 9 7 から取得する更新処理実行抽選テーブルとして第 2 更新処理実行抽選テーブルを選択する。また、図 1 5 に示すように、AT 状態制御手段 2 0 0 は、内部抽選でハズレ (不当選) であった場合にも、更新処理抽選区分として第 1 区分が割り当てられていることに基づき、状態制御データ記憶手段 1 9 7 から取得する更新処理実行抽選テーブルとして第 1 更新処理実行抽選テーブルを選択する。

【0197】

図 1 7 は、更新処理の実行頻度をまとめた図である。図 1 5 に示す更新処理の対象となる当選エリアの当選確率と、図 1 6 に示す更新処理実行抽選テーブルにおける「更新処理の実行」に当選する確率と、から、各遊技状態における毎回の遊技において更新処理が実行される確率は、図 1 7 に示すように、RT 1 状態 ~ RT 3 状態である場合には 1 / 5 . 0 6 4 の確率で更新処理が実行され、RT 4 状態である場合には 1 / 5 . 0 1 5 の確率で更新処理が実行される。

10

20

30

40

50

## 【0198】

このように、本実施形態のスロットマシン1は、いずれの遊技状態においても更新処理を実行する確率が $1/5.064$ 又は $1/5.015$ と略同一の確率に設定されており、例えば、RT4状態以外の遊技状態において遊技を実行することで更新処理の実行頻度を落とし、第2AT状態が継続する期間を延長する、といったメダルの払出数に関する攻略性を排除することができ、遊技機の設計者が意図しない過度なメダルの払い出しが発生することを防ぎ、遊技性が損なわれてしまうことを防ぐことが可能な構成となっている。

## 【0199】

ステップS25の処理を実行した後、AT状態制御手段200は、更新処理実行抽選において「更新処理の実行」に当選したか否かを判定する(S26)。この処理において、「更新処理の実行」に当選したと判定した場合には(YES)、AT状態制御手段200は、更新フリーズを発生させるフリーズ処理を実行する(S27)。ステップS27の処理において、AT状態制御手段200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き、第1リールR1～第3リールR3を1コマ分回転させたのちに第1リールR1～第3リールR3を停止して第1リールR1～第3リールR3の回転を遅延させる更新フリーズを発生させる。

## 【0200】

次に、AT状態制御手段200は、状態制御データ記憶手段197に格納されている特殊遊技実行フラグをON状態にセットする(S28)。この処理において、AT状態制御手段200は、今回の遊技が更新フリーズが実行された特殊な遊技であることから、後述する第2AT状態処理において、特殊な遊技が実行された際に第2AT状態が終了しないようにするために特殊遊技実行フラグをON状態にセットする。

## 【0201】

次に、AT状態制御手段200は、ポイント記憶手段199dの記憶値から、1回分の更新処理に相当する値である値「1」減算する(S29)。この処理において、AT状態制御手段200は、ポイント記憶手段199dの記憶値から値「1」を減算することで、ポイント記憶手段199dの記憶値を所定の値である値「0」に近づける方向に更新する。また、ステップS29の処理が実行された場合、演出制御手段180は、ポイント記憶手段199dの記憶値に応じた表示である更新ポイント表示において、現在表示している値を1減算した値に表示を変更する処理を実行する。

## 【0202】

このように、本実施形態のスロットマシン1は、ポイント記憶手段199dに記憶される値を値「0」に近づける方向に更新処理を実行する契機が、RT1状態～RT3状態である場合には内部抽選で当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ18」のいずれかに当選した場合又は内部抽選でハズレ(不当選)となった場合に設定され、RT4状態では内部抽選で当選エリア「打順レアリプレイ1」、当選エリア「打順レアリプレイ2」のいずれかに当選した場合に設定されており、RT1状態～RT3状態と、RT4状態と、で異なる契機に設定されているため、AT状態の実行時に遊技状態がRT1状態～RT3状態に移行した場合にも継続して更新処理を実行可能であり、遊技性を損なうことなくAT状態中における遊技状態の移行に対応することができる。

## 【0203】

ステップS24の処理において、ポイント記憶手段199dの記憶値が値「0」であるとAT状態制御手段200が判定した場合(YES)又はステップS26の処理において、「更新処理の実行」に当選していないとAT状態制御手段200が判定した場合には(NO)、演出制御手段180は、内部抽選手段120による内部抽選で当選エリア「打順レアリプレイ1」又は当選エリア「打順レアリプレイ2」に当選したか否かを判定する(S30)。この処理において、演出制御手段180は、AT状態制御手段200がステップS23～ステップS26の処理の結果に基づき後述するステップS32で通常継続カウンタ更新抽選を実行することに基づき、当選エリア「打順レアリプレイ1」又は当選エリ

ア「打順レアリプレイ 2」に当選した際にレアリプレイ A 又はレアリプレイ B を入賞させることができる打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作されてしまうことを防ぐ必要があるか否かを判定している。

【0204】

ステップ S 3 0 の処理において、内部抽選で当選エリア「打順レアリプレイ 1」又は当選エリア「打順レアリプレイ 2」に当選したと判定した場合には (YES)、演出制御手段 180 は、第 1 特定入賞補助演出を実行する (S 3 1)。この処理において、演出制御手段 180 は、第 1 停止操作をストップボタン B 1 に対して実行することを演出装置 300 によって報知する演出である第 1 特定入賞補助演出を実行する。第 1 特定入賞補助演出が実行されることにより、スロットマシン 1 では、第 1 特定入賞補助演出に従った遊技が実行された際には、RT4 移行リプレイが入賞するため、更新フリーズが発生せずポイント記憶手段 199d の記憶値も更新されていない遊技において、当選エリア「打順レアリプレイ 1」又は当選エリア「打順レアリプレイ 2」の当選時にレアリプレイ A 又はレアリプレイ B が入賞してしまうことを防ぐことができる。

【0205】

ステップ S 3 1 の処理を実行した後、ステップ S 2 3 の処理において、更新処理の対象となる当選エリアに当選していないと判定した場合 (NO)、又はステップ S 3 0 の処理において、内部抽選で当選エリア「打順レアリプレイ 1」又は当選エリア「打順レアリプレイ 2」に当選していないと判定した場合には (NO)、AT 状態制御手段 200 は、AT 状態継続判定カウンタ 199c の記憶値を更新するか否かを決定する抽選である通常継続カウンタ更新抽選を実行する (S 3 2)。この処理において、AT 状態制御手段 200 は、状態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値「0」~ 値「10」が対応付けられているデータテーブルである通常継続カウンタ更新抽選テーブルを取得する。そして、AT 状態制御手段 200 は、乱数生成手段 110 から乱数を取得し、取得した乱数を通常継続カウンタ更新抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき AT 状態継続判定カウンタ 199c の記憶値から減算する値を決定する。

【0206】

ステップ S 2 9 の処理を AT 状態制御手段 200 が実行した後、演出制御手段 180 は、内部抽選手段 120 による内部抽選で当選エリア「打順レアリプレイ 1」又は当選エリア「打順レアリプレイ 2」に当選したか否かを判定する (S 3 3)。この処理において、演出制御手段 180 は、AT 状態制御手段 200 がステップ S 2 3 ~ ステップ S 2 6 の処理の結果に基づき後述するステップ S 3 5 で特別継続カウンタ更新抽選を実行することに基づき、当選エリア「打順レアリプレイ 1」又は当選エリア「打順レアリプレイ 2」に当選した際にレアリプレイ A 又はレアリプレイ B を入賞させることができる打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 を押下操作させることを補助する必要があるか否かを判定している。

【0207】

ステップ S 3 3 の処理において、内部抽選で当選エリア「打順レアリプレイ 1」又は当選エリア「打順レアリプレイ 2」に当選したと判定した場合には (YES)、演出制御手段 180 は、第 2 特定入賞補助演出を実行する (S 3 4)。この処理において、演出制御手段 180 は、第 1 停止操作をストップボタン B 2 に対して実行することを演出装置 300 によって報知する演出である第 2 特定入賞補助演出を実行する。第 2 特定入賞補助演出が実行されることにより、スロットマシン 1 では、第 2 特定入賞補助演出に従った遊技が実行された際には、レアリプレイ A 又はレアリプレイ B が入賞するため、フリーズが発生しポイント記憶手段 199d の記憶値が更新された遊技において、当選エリア「打順レアリプレイ 1」又は当選エリア「打順レアリプレイ 2」の当選時にレアリプレイ A 又はレアリプレイ B を入賞させることができる。

【0208】

ステップ S 2 2 又はステップ S 3 4 の処理を実行した後、AT 状態制御手段 200 は、特別継続カウンタ更新抽選を実行する (S 3 5)。この処理において、AT 状態制御手段

200は、状態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値「30」～値「100」が対応付けられているデータテーブルである特別継続カウンタ更新抽選テーブルを取得する。そして、AT状態制御手段200は、乱数生成手段110から乱数を取得し、取得した乱数を特別継続カウンタ更新抽選テーブルと比較して、比較結果に基づきAT状態継続判定カウンタ199cの記憶値から減算する値を決定する。

#### 【0209】

このように、本実施形態のスロットマシン1では、内部抽選で当選エリア群「レア」に当選した場合や、当選エリア「打順レアリプレイ1」又は当選エリア「打順レアリプレイ2」に当選し、かつレアリプレイA又はレアリプレイBの入賞補助演出が実行された場合といった、レアリプレイA、レアリプレイB又はレア役を入賞可能な場合と、更新処理の対象となる当選エリアに当選し、かつ更新フリーズが発生した場合と、に、通常継続カウンタ更新抽選テーブルよりも決定される値が大きい値になる期待値が高いデータテーブルである特別継続カウンタ更新抽選を実行す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、図7に示すように、星図柄が表示窓DW内において第1リールR1～第3リールR3にまたがった直線状に表示される役を入賞可能な場合と、更新フリーズが発生した場合と、にAT状態継続判定カウンタ199cの記憶値が減算されやすくなる特別継続カウンタ更新抽選が実行されるため、第1AT状態ゲーム数カウンタ199aの記憶値が値「0」になるよりも先にAT状態継続判定カウンタ199cの記憶値が値「0」になる確率が高くなり、ひいては第3AT状態が実行される確率が高くなるため、星図柄が表示窓DW内において第1リールR1～第3リールR3にまたがった直線状に表示された際や更新フリーズが発生した際における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

20

#### 【0210】

ステップS32又はステップS35の処理を実行した後、AT状態制御手段200は、AT状態継続判定カウンタ199cの記憶値を、継続カウンタ更新抽選の抽選結果の値で減算することで、AT状態継続判定カウンタ199cの記憶値を更新し(S36)、更新処理に係る制御処理を終了する。

#### 【0211】

このように、本実施形態のスロットマシン1においては、遊技状態がRT1状態～RT3状態である場合には、更新フリーズが発生した際にポイント記憶手段199dの記憶値が更新される遊技性となっている。また、スロットマシン1においては、遊技状態がRT4状態である場合には、更新フリーズが発生するとともにレアリプレイA又はレアリプレイBの入賞補助演出が実行された場合にポイント記憶手段199dの記憶値が更新される遊技性となっている。

30

#### 【0212】

つまり、主にRT4状態においてAT状態が実行される本実施形態のスロットマシン1は、ポイント記憶手段199dの記憶値を、演出制御手段180による入賞補助演出によってレアリプレイA又はレアリプレイBを入賞させることができる打順が報知される回数として遊技者に認識させることができるように構成されている。また、スロットマシン1は、仮にAT状態の実行中に遊技状態がRT1状態～RT3状態に移行した場合であっても、更新フリーズの発生時にポイント記憶手段199dの記憶値を更新するため、ポイント記憶手段199dの記憶値を更新フリーズが発生する回数として遊技者に認識させ、ポイント記憶手段199dの記憶値に対する遊技者の認識を明確にすることができ、遊技者の遊技に対する興趣が損なわれることを防ぐことができるように構成されている。

40

#### 【0213】

また、本実施形態のスロットマシン1において、当選エリア「打順レアリプレイ1」、当選エリア「打順レアリプレイ2」は、図3に示すように、RT4状態における内部抽選でのみ抽選の対象に含まれる当選エリアとなっている。この構成により、本実施形態のスロットマシン1は、RT4状態において当選することで更新処理が実行される契機となり得る当選エリアである当選エリア「打順レアリプレイ1」、当選エリア「打順レアリプレイ

50

イ 2」に R T 1 状態 ~ R T 3 状態における内部抽選で当選しないため、R T 4 状態での更新処理の実行時における遊技性が R T 1 状態 ~ R T 3 状態において発生することを防ぐことができ、A T 状態が実行されることで遊技者にとって有利になる R T 4 状態における遊技性を高め、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【 0 2 1 4 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 において、当選エリア「打順リプレイ 1」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 8」は、図 3 に示すように、R T 4 状態における内部抽選では抽選の対象に含まれない当選エリアとなっている。この構成により、本実施形態のスロットマシン 1 は、R T 4 遊技状態においては内部抽選で当選エリア「打順リプレイ 1」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 8」に当選しないため、R T 1 状態 ~ R T 3 状態において当選することで更新処理が実行される契機となり得る当選態様である当選エリア「打順リプレイ 1」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 8」に R T 4 状態における内部抽選で当選しないため、R T 1 状態 ~ R T 3 状態での更新処理の実行時における遊技性が R T 4 状態において発生することを防ぐことができ、A T 状態が実行されることで遊技者にとって有利になる R T 4 状態における遊技性を高め、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【 0 2 1 5 】

このように、R T 1 状態 ~ R T 3 状態において更新処理を実行する契機となり得る当選エリアである当選エリア「打順リプレイ 1」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 8」は、本実施形態における第 1 当選態様を構成する。また、R T 4 状態において更新処理を実行する契機となり得るとともに、レアリプレイ A 又はレアリプレイ B が包含されることで当選エリア「打順リプレイ 1」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 8」とは包含される役が異なる当選エリアである当選エリア「打順レアリプレイ 1」、当選エリア「打順レアリプレイ 2」は、本実施形態における第 2 当選態様を構成する。

20

【 0 2 1 6 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 において、更新処理の対象となる当選エリア「打順リプレイ 1」~ 当選エリア「打順リプレイ 1 8」、当選エリア「打順レアリプレイ 1」、当選エリア「打順レアリプレイ 2」、不当選のいずれの当選態様に基づき更新処理を実行した場合にも、特別継続カウンタ更新抽選を実行するように構成されており、誤った操作によって遊技状態を R T 4 状態から R T 1 状態 ~ R T 3 状態に移行させてしまった遊技者に対しても、遊技状態が R T 4 状態である場合と略同じ頻度で特別継続カウンタ更新抽選の機会を与えることができ、誤った操作を実行してしまった遊技者に損失感を与えてしまうことを防ぐことができる。

30

【 0 2 1 7 】

< 更新処理に係る制御処理以降の第 1 A T 状態処理 >

以上が更新処理に係る制御処理において A T 状態制御手段 2 0 0 が実行する処理の内容である。以下、第 1 A T 状態処理において、更新処理に係る制御処理（ステップ S 8）以降に A T 状態制御手段 2 0 0 が実行する制御処理の詳細について、図 1 3 を参照して説明する。

【 0 2 1 8 】

ステップ S 8 の処理を実行した後、A T 状態制御手段 2 0 0 は、第 1 A T 状態において 1 回の遊技が実行されることから、第 1 A T 状態ゲーム数カウンタ 1 9 9 a の記憶値から 1 ゲームに相当する値である値「1」を減算する（S 9）。

40

【 0 2 1 9 】

次に、A T 状態制御手段 2 0 0 は、A T 状態継続判定カウンタ 1 9 9 c の記憶値が値「0」であるか否かを判定する（S 1 0）。この処理において、A T 状態継続判定カウンタ 1 9 9 c の記憶値が値「0」であると判定した場合には（YES）、A T 状態制御手段 2 0 0 は、第 1 A T 状態を終了して第 3 A T 状態を開始する条件が成立したと判定し、次のゲームより第 3 A T 状態を実行するための処理を実行し（S 1 1）、第 1 A T 状態処理を終了する。ステップ S 1 1 の処理において、A T 状態制御手段 2 0 0 は、今回の遊技において A T 状態継続判定カウンタ 1 9 9 c の記憶値が値「0」になったことに基づき、次ゲ

50

ームから第3 A T状態を実行するための処理として、第3 A T状態の終了後に第1 A T状態が開始された際に、ステップS 2～ステップS 5の処理を実行するために第1 A T状態ゲーム数カウンタ1 9 9 aの記憶値を値「0」にセットする第1 A T状態初期化処理を実行するとともに、今回の遊技が終了した際に第1 A T状態を終了し、次ゲームが開始された場合に第3 A T状態を開始する。

#### 【0 2 2 0】

なお、A T状態制御手段2 0 0は、ステップS 1 1の処理の実行時において、ポイント記憶手段1 9 9 dの記憶値を初期化しないように構成されている。これにより、スロットマシン1は、今回の第1 A T状態においてポイント記憶手段1 9 9 dの記憶値が値「1」以上である状態でステップS 1 1の処理を実行した場合に、第3 A T状態の終了後に開始される第1 A T状態までポイント記憶手段1 9 9 dの記憶値を持ち越すことができるように構成されており、ポイント記憶手段1 9 9 dの記憶値が値「1」以上である状態でA T状態継続判定カウンタ1 9 9 cの記憶値を値「0」にすることができた遊技者に、ポイント記憶手段1 9 9 dの記憶値を持ち越させるという特典を付与することができる。

10

#### 【0 2 2 1】

ステップS 1 0の処理において、A T状態継続判定カウンタ1 9 9 cの記憶値が値「0」ではないと判定した場合には(N O)、A T状態制御手段2 0 0は、第1 A T状態ゲーム数カウンタ1 9 9 aの記憶値が値「0」であるか否かを判定する(S 1 2)。この処理において、第1 A T状態ゲーム数カウンタ1 9 9 aの記憶値が値「0」ではないと判定した場合には(N O)、A T状態制御手段2 0 0は、次回以降の遊技においても第1 A T状態処理を実行するために、ステップS 1 3の処理を実行することなく第1 A T状態処理を終了する。一方、第1 A T状態ゲーム数カウンタ1 9 9 aの記憶値が値「0」であると判定した場合には(Y E S)、A T状態制御手段2 0 0は、第1 A T状態を終了して第2 A T状態を開始する条件が成立したと判定し、次のゲームより第2 A T状態を実行するための処理を実行し(S 1 3)、第1 A T状態処理を終了する。ステップS 1 3の処理において、A T状態制御手段2 0 0は、今回の遊技において第1 A T状態ゲーム数カウンタ1 9 9 aの記憶値が値「0」になったことに基づき、次ゲームから第2 A T状態を実行するための処理として、今回の遊技が終了した際に第1 A T状態を終了し、次ゲームが開始された場合に第2 A T状態を開始する。

20

#### 【0 2 2 2】

ステップS 1 0～ステップS 1 3の処理を実行することにより、A T状態制御手段2 0 0は、第1 A T状態ゲーム数カウンタ1 9 9 aの記憶値が値「0」になった遊技において、A T状態継続判定カウンタ1 9 9 cの記憶値が値「0」になった場合に、第1 A T状態の終了後に実行するA T状態として、第2 A T状態ではなく第3 A T状態を選択することができるように構成されている。この構成により、スロットマシン1は、第1 A T状態を実行可能な最後の遊技において第3 A T状態の実行が決定された場合にも、第1 A T状態の終了後に第3 A T状態を実行することができるように構成されており、第1 A T状態の最後の遊技まで遊技者の第3 A T状態が実行されることに対する期待感を維持することができるように構成されている。

30

#### 【0 2 2 3】

##### < 第2 A T状態処理 >

図1 8は、本実施形態におけるスロットマシン1において、第2 A T状態でA T状態制御手段2 0 0が実行する各制御処理を示すフローチャートである。

40

#### 【0 2 2 4】

まず、A T状態制御手段2 0 0は、状態制御データ記憶手段1 9 7に格納されているフラグであり、第2 A T状態が開始された場合にO N状態にセットされるフラグである第2 A T状態開始フラグがO N状態であるか否かを判定する(S 4 1)。この処理において、第2 A T状態開始フラグがO N状態ではないと判定した場合には(N O)、A T状態制御手段2 0 0は、今回の遊技が第2 A T状態における最初の遊技であると判定し、第2 A T状態の実行時における初期設定に係る処理を実行する。

50

## 【0225】

A T 状態制御手段 200 は、第 2 A T 状態の実行時における初期設定に係る処理として、まず、今回の遊技から少なくとも 4 ゲームの間 A T 状態を継続するために、第 2 A T 状態ゲーム数カウンタ 199 b に第 2 A T 状態を実行可能な遊技回数である値「4」をセットする (S 42)。次に、A T 状態制御手段 200 は、第 2 A T 状態を継続して実行している間に再度ステップ S 42 の処理を実行しないようにするために、状態制御データ記憶手段 197 に格納されている第 2 A T 状態開始フラグを ON 状態にセットする (S 43)。

## 【0226】

本実施形態の A T 状態制御手段 200 は、第 2 A T 状態の実行時における初期設定に係る処理の実行時において、第 1 A T 状態の実行時における初期設定に係る処理の実行時とは異なり、A T 状態継続判定カウンタ 199 c に値をセットする処理を実行しないように構成されている。つまり、A T 状態制御手段 200 は、第 1 A T 状態で初期値をセットするとともに、セットした初期値から減算した値を記憶している A T 状態継続判定カウンタ 199 c の記憶値を、第 2 A T 状態においても継続して減算していくように構成されている。この構成により、スロットマシン 1 は、保障された遊技回数が 4 ゲームと短い第 2 A T 状態においても、第 1 A T 状態の時点で A T 状態継続判定カウンタ 199 c の記憶値が値「0」に近い値となっていれば、第 2 A T 状態の終了後に第 3 A T 状態に実行され得るため、第 2 A T 状態における遊技に対する遊技者の興趣を向上させることができる。

## 【0227】

ステップ S 43 の処理を実行した後又はステップ S 41 の処理において、第 2 A T 状態開始フラグが ON 状態であると判定した場合には (YES)、A T 状態制御手段 200 は、今回の遊技における内部抽選手段 120 による内部抽選において、入賞補助制御の対象となる当選エリアに当選したか否かを判定する (S 44)。この処理において、入賞補助制御の対象となる当選エリアに当選したと判定した場合には (YES)、A T 状態制御手段 200 は、当選エリアに対応する入賞補助制御を主制御表示装置 500 に実行させる (S 45)。ステップ S 44 及びステップ S 45 の処理において、A T 状態制御手段 200 は、第 1 A T 状態処理 (図 13 参照) におけるステップ S 6 及びステップ S 7 の処理と略同様の処理を実行する。

## 【0228】

ステップ S 45 の処理を実行した後又はステップ S 44 の処理において、今回の遊技における内部抽選で入賞補助制御の対象となる当選エリアに当選していないと判定した場合には (NO)、A T 状態制御手段 200 は、更新処理に係る制御処理を実行する (S 46)。この処理において、A T 状態制御手段 200 は、第 1 A T 状態処理のステップ S 8 の処理と略同様に、図 14 に示す更新処理に係る制御処理を実行する。

## 【0229】

次に、A T 状態制御手段 200 は、今回の遊技における内部抽選において、当選エリア群「レア」に当選したか否かを判定する (S 47)。この処理において、当選エリア群「レア」に当選していないと判定した場合には (NO)、A T 状態制御手段 200 は、第 2 A T 状態ゲーム数カウンタ 199 b の記憶値が値「0」であるか否かを判定する (S 48)。この処理において、第 2 A T 状態ゲーム数カウンタ 199 b の記憶値が値「0」ではないと判定した場合には (NO)、A T 状態制御手段 200 は、第 2 A T 状態において 1 回の遊技が実行されることから、第 2 A T 状態ゲーム数カウンタ 199 b の記憶値から 1 ゲームに相当する値である値「1」を減算する (S 49)。ステップ S 48 の処理を実行することにより、A T 状態制御手段 200 は、既に記憶値が値「0」になっている第 2 A T 状態ゲーム数カウンタ 199 b に対して減算する処理を実行してしまうことを防ぐことができる。

## 【0230】

また、ステップ S 47 の処理を実行することにより、A T 状態制御手段 200 は、内部抽選で当選エリア群「レア」に当選した場合、つまり星図柄が表示窓 DW 内において第 1

10

20

30

40

50

リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 にまたがった直線状に表示されるレアリプレイ A、レアリプレイ B、レア役のいずれかが入賞した遊技においては、第 2 A T 状態ゲーム数カウンタ 1 9 9 b の記憶値を減算しないように構成されている。この構成により、本実施形態のスロットマシン 1 は、レアリプレイ A、レアリプレイ B、レア役のいずれかが入賞し A T 状態制御手段 2 0 0 による更新処理に係る制御処理（図 1 4 参照）のステップ S 3 5 において特別継続カウンタ更新抽選が実行された場合には、第 2 A T 状態を 1 ゲーム延長するように構成されており、星図柄が表示窓 D W 内において第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 にまたがった直線状に表示された際に第 2 A T 状態が終了してしまうことを防ぐことで遊技者の遊技に対する興味を高めた状態で維持することができるとともに、第 2 A T 状態を実行する期間を延長するという特典を遊技者に与え、遊技者の第 2 A T 状態における遊技に対する興味を向上させることができる。

10

#### 【 0 2 3 1 】

ステップ S 4 9 の処理を実行した後、ステップ S 4 7 の処理において、今回の遊技における内部抽選で当選エリア群「レア」に当選したと判定した場合（Y E S）又はステップ S 4 8 の処理において、第 2 A T 状態ゲーム数カウンタ 1 9 9 b の記憶値が値「0」であると判定した場合には（Y E S）、A T 状態制御手段 2 0 0 は、A T 状態継続判定カウンタ 1 9 9 c の記憶値が値「0」であるか否かを判定する（S 5 0）。この処理において、A T 状態継続判定カウンタ 1 9 9 c の記憶値が値「0」であると判定した場合には（Y E S）、A T 状態制御手段 2 0 0 は、第 2 A T 状態を終了して第 3 A T 状態を開始する条件が成立したと判定し、次のゲームより第 3 A T 状態を実行するための処理を実行し（S 5 1）、第 2 A T 状態処理を終了する。ステップ S 5 1 の処理において、A T 状態制御手段 2 0 0 は、今回の遊技において A T 状態継続判定カウンタ 1 9 9 c の記憶値が値「0」になったことに基づき、次ゲームから第 3 A T 状態を実行するための処理として、第 3 A T 状態の終了後に第 1 A T 状態を経由して第 2 A T 状態が開始された際に、ステップ S 4 2、ステップ S 4 3 の処理を実行するために第 2 A T 状態開始フラグを O F F 状態にセットする第 2 A T 状態初期化処理を実行するとともに、今回の遊技が終了した際に第 2 A T 状態を終了し、次ゲームが開始された場合に第 3 A T 状態を開始する。

20

#### 【 0 2 3 2 】

ステップ S 5 0 の処理において、A T 状態継続判定カウンタ 1 9 9 c の記憶値が値「0」ではないと判定した場合には（N O）、A T 状態制御手段 2 0 0 は、状態制御データ記憶手段 1 9 7 に格納されている特殊遊技実行フラグが O N 状態であるか否かを判定する（S 5 2）。この処理において、特殊遊技実行フラグが O N 状態であると判定した場合には（Y E S）A T 状態制御手段 2 0 0 は、次回以降の遊技においても第 2 A T 状態処理を実行するために、ステップ S 5 3 以降の処理を実行することなく第 2 A T 状態処理を終了する。

30

#### 【 0 2 3 3 】

ステップ S 5 2 の処理を実行することにより、スロットマシン 1 は、更新フリーズが実行された遊技や、星図柄が表示窓 D W 内において第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 にまたがった直線状に表示される役に入賞した遊技等の特殊な遊技が実行された際に、第 2 A T 状態が終了してしまうことを防ぐことができ、遊技者の期待感を向上させる特殊な遊技の実行時に第 2 A T 状態が終了してしまうことで遊技者に不満を与えてしまうことを防ぐことができる。

40

#### 【 0 2 3 4 】

ステップ S 5 2 の処理において、特殊遊技実行フラグが O F F 状態であると判定した場合には（N O）、A T 状態制御手段 2 0 0 は、第 2 A T 状態ゲーム数カウンタ 1 9 9 b の記憶値が値「0」であるか否かを判定する（S 5 3）。この処理において、第 2 A T 状態ゲーム数カウンタ 1 9 9 a の記憶値が値「0」ではないと判定した場合には（N O）、A T 状態制御手段 2 0 0 は、次回以降の遊技においても第 2 A T 状態処理を実行するために、ステップ S 5 4 以降の処理を実行することなく第 2 A T 状態処理を終了する。

#### 【 0 2 3 5 】

50



一方、第2 A T状態ゲーム数カウンタ1 9 9 bの記憶値が値「0」であると判定した場合には(YES)、A T状態制御手段2 0 0は、第2 A T状態を終了することでA T状態を終了する条件が成立したと判定する。そして、A T状態制御手段2 0 0は、ポイント記憶手段1 9 9 dの記憶値が値「0」であるか否かを判定する(S 5 4)。この処理において、ポイント記憶手段1 9 9 dの記憶値が値「0」ではないと判定した場合には(NO)、A T状態制御手段2 0 0は、次回以降の遊技においても第2 A T状態処理を実行するために、ステップS 5 5の処理を実行することなく第2 A T状態処理を終了する。

#### 【0 2 3 6】

つまり、本実施形態のスロットマシン1は、ポイント記憶手段1 9 9 dの記憶値が所定の値としての値「0」よりも大きい値である場合に、ステップS 5 3の処理によってA T状態を終了する条件が成立したと判定されていた場合であっても第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。この構成により、本実施形態のスロットマシン1は、レアリプレイA又はレアリプレイBを入賞させることができる打順が報知される回数として遊技者に認識されているとともに、演出制御手段1 8 0による更新ポイント表示によって表示装置3 3 0に表示されているポイント記憶手段1 9 9 dの記憶値が値「0」になるまでA T状態が継続するため、ポイント記憶手段1 9 9 dの記憶値が値「0」になる以前にA T状態が終了してしまうことで、まだレアリプレイA又はレアリプレイBを入賞させることができる打順が報知される機会があると期待感を抱いていた遊技者に不満を与えてしまうことを防ぐことができる。このステップS 5 3の処理が、本実施形態におけるアシストタイム終了判定処理(A T終了判定処理)を構成する。

#### 【0 2 3 7】

ステップS 5 4の処理において、ポイント記憶手段1 9 9 dの記憶値が値「0」であると判定した場合には(YES)、A T状態制御手段2 0 0は、次のゲームよりA R T終了待機状態を実行するための処理を実行し(S 5 5)、第2 A T状態処理を終了する。ステップS 5 5の処理において、A T状態制御手段2 0 0は、第2 A T状態ゲーム数カウンタ1 9 9 bの記憶値が値「0」になったとともに、ポイント記憶手段1 9 9 dの記憶値が値「0」になったことに基づき、次ゲームからA T状態を終了して非A T状態のうちA R T終了待機状態を実行するための処理として、次に第2 A T状態が開始された際に、ステップS 4 2、ステップS 4 3の処理を実行するために第2 A T状態開始フラグをOFF状態にセットする第2 A T状態初期化処理を実行するとともに、今回の遊技が終了した際に実行している第2 A T状態の終了を決定し、次ゲームが開始された場合にA R T終了待機状態を開始する。

#### 【0 2 3 8】

ステップS 5 0～ステップS 5 5の処理を実行することにより、A T状態制御手段2 0 0は、第2 A T状態ゲーム数カウンタ1 9 9 bの記憶値が値「0」であり、かつポイント記憶手段1 9 9 dの記憶値が値「0」である状態になった遊技において、A T状態継続判定カウンタ1 9 9 cの記憶値が値「0」になった場合に、第2 A T状態の終了後に実行する状態として、A R T終了待機状態ではなく第3 A T状態を選択することができるように構成されている。この構成により、スロットマシン1は、第2 A T状態を実行可能な最後の遊技において第3 A T状態の実行が決定された場合にも、第2 A T状態の終了後に第3 A T状態を実行することができるように構成されており、第2 A T状態の最後の遊技まで遊技者の第3 A T状態が実行されることに対する期待感を維持することができるように構成されている。

#### 【0 2 3 9】

以上のように、本実施形態のスロットマシン1は、ポイント記憶手段1 9 9 dに記憶される値を所定の値に近づける方向に更新処理を実行する契機が、R T 1状態～R T 3状態と、R T 4状態と、で異なる契機に設定されており、第2 A T状態の実行時に遊技状態がR T 1状態～R T 3状態に移行した場合にも継続して更新処理を実行可能なため、遊技性を損なうことなくA T状態中における遊技状態の移行に対応することができる。

#### 【0 2 4 0】

### 3. 変形例

なお、本実施形態において、A T 状態制御手段 200 は、第 1 A T 状態処理（図 13 参照）におけるステップ S 8 と、第 2 A T 状態処理（図 18 参照）におけるステップ S 46 と、で、更新処理に係る制御処理として同様に制御処理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。A T 状態制御手段 200 は、例えば、第 2 A T 状態である場合には、いずれの遊技状態であっても第 1 A T 状態である場合よりも更新処理の実行頻度が高くなるように更新処理に係る制御処理を実行するように構成されていてもよい。

#### 【0241】

また、本実施形態において、A T 状態制御手段 200 は、数値記憶手段 199 に含まれる各カウンタに対して初期値をセットし、該初期値を減算するような更新を実行する処理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。A T 状態制御手段 200 は、数値記憶手段 199 に含まれる各カウンタに対して、例えば初期値として値「0」をセットし、該初期値を加算するような更新を実行する処理を実行可能に構成されていてもよく、判定の閾値となる所定の値及び所定の値に近づく方向に更新する際の計算方法については、本実施形態に限定されるものではない。

10

#### 【0242】

また、本実施形態において、A T 状態制御手段 200 は、A T 状態継続判定カウンタ 199c の初期値として、予め設定された値「100」をセットするように構成されているが、これに限定されない。A T 状態制御手段 200 は、第 1 A T 状態の開始時において A T 状態継続判定カウンタ 199c の初期値としてセットする値を抽選により決定するように構成されていてもよい。

20

#### 【0243】

また、本実施形態において、スロットマシン 1 は、R T 1 状態～R T 3 状態である場合に、当選エリア「打順レアリプレイ 1」と当選エリア「打順レアリプレイ 2」とに当選しないように構成されているが、当選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、演出制御手段 180、遊技状態が R T 4 状態である場合に遊技性が他の遊技状態においても実現してしまうことを防ぐために、遊技状態が R T 1 状態～R T 3 状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順レアリプレイ 1」と当選エリア「打順レアリプレイ 2」とのいずれかに当選した場合に、レアリプレイ A 又はレアリプレイ B を入賞させることができる打順を報知する第 2 特定入賞補助演出を実行しないように構成されていることが好ましい。

30

#### 【0244】

また、本実施形態において、A T 状態制御手段 200 は、第 2 A T 状態ゲーム数カウンタ 199b の記憶値が値「0」となり、かつポイント記憶手段 199d の記憶値が値「0」となった場合に A T 条件が終了する条件が成立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、第 2 A T 状態ゲーム数カウンタ 199b を有さず、ポイント記憶手段 199d の記憶値によって第 2 A T 状態が終了する条件を管理するように構成されていてもよい。

#### 【0245】

また、本実施形態において、A T 状態制御手段 200 は、遊技状態移行補助制御として、第 1 遊技状態としての R T 1 状態～R T 3 状態から、第 2 遊技状態としての R T 4 状態に移行させることを補助する制御を実行するように構成されているが、これに限らず、例えば、スロットマシン 1 が第 3 遊技状態としての R T 5 状態を有するように構成され、R T 1 状態～R T 3 状態から R T 5 状態を経由して R T 4 状態に移行するように遊技状態移行補助制御が実行するように構成されていてもよい。

40

#### 【0246】

また、本実施形態においては、打順 1 又は打順 2 でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作されることで R T 4 移行リプレイが入賞し、打順 3 又は打順 4 でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作されることでレアリプレイ A 又はレアリプレイ B が入賞し、打順 5 又は打順 6 でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操

50

作されることでレアリプレイCが入賞する当選エリア「打順レアリプレイ1」と当選エリア「打順レアリプレイ2」とを有するように構成されており、演出制御手段180が内部抽選手段120から受信した当選コマンドに基づき、第1特定入賞補助演出～第3特定入賞補助演出のいずれを実行するかを決定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においては、例えば、AT状態制御手段200によって入賞可能にする役が選択され、選択された役に基づく当選コマンドを内部抽選手段120に作成させるように構成されていてもよい。具体的には、AT状態制御手段200は、RT4移行リプレイを入賞させたい場合と、レアリプレイA又はレアリプレイBを入賞させたい場合と、レアリプレイCを入賞させたい場合と、で異なる当選コマンドを作成するように内部抽選手段120に制御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、スロットマシン1では、当選エリア「打順レアリプレイ1」と当選エリア「打順レアリプレイ2」とで、入賞可能になる役と打順との関係を異なる関係に設定することができる。

10

#### 【0247】

また、このように構成した場合、AT状態制御手段200は、AT状態を実行している状態で当選エリア「打順レアリプレイ1」又は当選エリア「打順レアリプレイ2」に当選した際に、主制御表示装置500による報知表示を実行するように構成されていてもよい。また、AT状態制御手段200は、レアリプレイA～レアリプレイCを入賞可能な打順を報知したい場合に限り主制御表示装置500による報知表示を実行するように構成されていてもよい。

20

#### 【0248】

また、本実施形態において、AT状態制御手段200は、内部抽選で更新処理の対象となる当選エリアに当選する都度更新処理実行抽選を実行するように構成されているが、これに限らず、2ゲーム連続で更新処理が実行されないように構成されていてもよい。

#### 【0249】

また、本実施形態において、AT状態制御手段200は、第2AT状態において、第2AT状態ゲーム数カウンタ199bの記憶値が値「0」となり、かつポイント記憶手段199dの記憶値が値「0」となった場合に、実行している第2AT状態を終了を決定し、次の遊技から非AT状態であるART終了待機状態を開始するように構成されているが、これに限らず、例えば、第2AT状態ゲーム数カウンタ199bの記憶値が値「0」となり、かつポイント記憶手段199dの記憶値が値「0」となった場合に、現在実行している第2AT状態を終了を決定し、次の遊技から第1AT状態～第3AT状態とは異なる第4AT状態を開始するように構成されていてもよい。

30

#### 【0250】

また、本実施形態において、更新処理の対象となる当選態様として、第1当選態様にハズレ（不当選）が含まれ、第2当選態様にはハズレ（不当選）が含まれない構成となっているが、これに限らず、第1当選態様にはハズレ（不当選）が含まれず、第2当選態様にハズレ（不当選）が含まれる構成であってもよい。また、第1当選態様及び第2当選態様にはハズレ（不当選）が含まれない構成であってもよく、第1当選態様及び第2当選態様にハズレ（不当選）が含まれる構成であってもよい。

40

#### 【0251】

また、本実施形態において、AT状態制御手段200は、第1AT状態が終了する条件として、所定の遊技回数の遊技が実行された場合に終了するように構成されているが、これに限らず、例えば、所定の払出数のメダルが払い出された場合に終了するように構成されていてもよい。また、AT状態制御手段200は、第1AT状態において、所定の回数ベルが入賞した場合に、第1AT状態を終了するように構成されていてもよい。また、AT状態制御手段200は、第1AT状態において投入されたメダルの枚数と、第1AT状態において払い出したメダルの枚数との差が所定の値となった場合に第1AT状態を終了するように構成されていてもよい。また、AT状態制御手段200は、所定の条件が成立した場合に、以降の遊技において第1AT状態を終了するか否かの抽選を実行し、該抽選で第1AT状態を終了すると決定した場合に第1AT状態を終了するように構成されてい

50

てもよい。また、A T状態制御手段200は、第2 A T状態についても、同様にベルの入賞回数や払い出したメダルの枚数、投入されたメダルの枚数と払い出したメダルの枚数との差、終了するか否かを決定する抽選によって終了するか否かが管理されていてもよい。

#### 【0252】

また、本実施形態において、A T状態制御手段200は、フリーズとして有効なストップボタンに対する操作を一時的に無効化する第1フリーズ～第3フリーズ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。フリーズは、遊技の進行を一時的に中断させることができればよく、例えば第1リールR1～第3リールR3の回転を遅延させるものであってもよく、また、シングルベットボタンB T及びマックスベットボタンM B等に対する操作を一時的に無効化するものであってもよい。

10

#### 【0253】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、制御基板としての遊技制御手段100を有するように構成されているが、これに限らず、例えば制御基板として主制御基板と副制御基板とを有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、スロットマシン1は、内部抽選等の遊技の進行に係る抽選処理やリール制御を実行する各制御手段を主制御基板に有し、演出に係る制御処理として、いわゆるA Tの当否やA Tに関する抽選を含む制御処理を実行する各制御手段を副制御基板に有するようにしてもよい。また、A Tの当否やA Tに関する抽選を含む制御処理に関しては、主制御基板を構成する制御手段が実行し、演出に関する制御処理に関しては、副制御基板を構成する制御手段が実行するように構成してもよい。

20

#### 【符号の説明】

#### 【0254】

1...スロットマシン(遊技機): 120...内部抽選手段: 130...リール制御手段: 140...入賞判定手段: 150...払出制御手段: 160...リプレイ処理手段: 170...遊技状態移行制御手段: 180...演出制御手段: 199d...ポイント記憶手段: 200...アシストタイム状態制御手段: 230...スタートスイッチ: 240...ストップスイッチ: 300...演出装置: L1...有効ライン: R1...第1リール: R2...第2リール: R3...第3リール

30



【図5】

| 停止番号        | 第1リールR1 | 第2リールR1 | 第3リールR1 |
|-------------|---------|---------|---------|
| リプレイ図柄 (RP) | 0       | REP     | B       |
| ベル図柄 (BL)   | 1       | REP     | REP     |
| 星図柄A (STA)  | 2       | REP     | REP     |
| 特殊A (SPA)   | 3       | ☆       | 7       |
| 特殊B (SPB)   | 4       | B       | ☆       |
|             | 5       | REP     | REP     |
|             | 6       | REP     | REP     |
| 星図柄B (STB)  | 7       | REP     | C       |
| 黒BAR (黒BAR) | 8       | ☆       | ☆       |
| 白BAR (白BAR) | 9       | BAR     | REP     |
|             | 10      | REP     | B       |
|             | 11      | REP     | REP     |
|             | 12      | ☆       | REP     |
|             | 13      | A       | REP     |
| 特殊C (SPC)   | 14      | C       | A       |
|             | 15      | REP     | B       |
|             | 16      | REP     | ☆       |
|             | 17      | ☆       | REP     |
| 赤7図柄 (赤7)   | 18      | A       | ☆       |
|             | 19      | 7       | B       |

リール回転方向 ↓

【図6】

(A) レアリプレイの入賞図柄組合せ

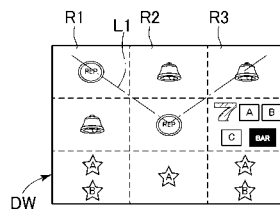
| 当選役     | 入賞図柄組合せ       |                         |     |
|---------|---------------|-------------------------|-----|
| レアリプレイA | REP           | REP                     | REP |
| レアリプレイB | REP           | ☆                       | ☆   |
| レアリプレイC | BAR<br>A<br>☆ | 7<br>A<br>B<br>C<br>BAR | REP |

(B) レア役の入賞図柄組合せ

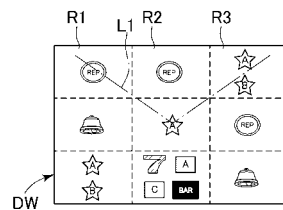
| 当選役  | 入賞図柄組合せ |                    |                         |
|------|---------|--------------------|-------------------------|
| レア役A | ☆<br>☆  | 7<br>A<br>C<br>BAR | ☆<br>☆                  |
| レア役B | REP     | ☆                  | 7<br>A<br>B<br>C<br>BAR |

【図7】

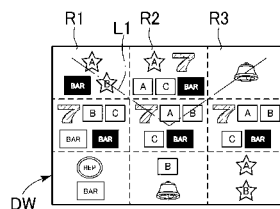
(A) レアリプレイ入賞時



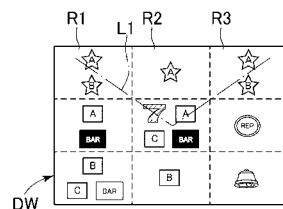
(B) レアリプレイB入賞時



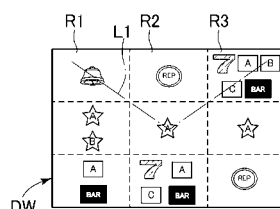
(C) レアリプレイC入賞時



(D) レア役A入賞時

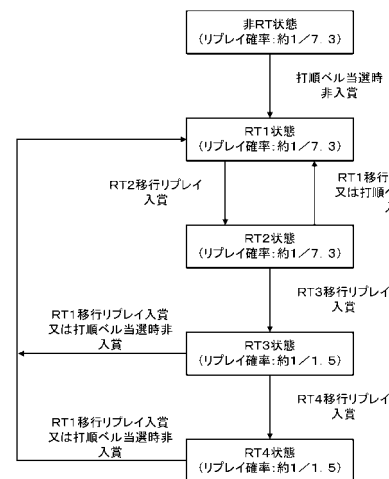


(E) レア役B入賞時

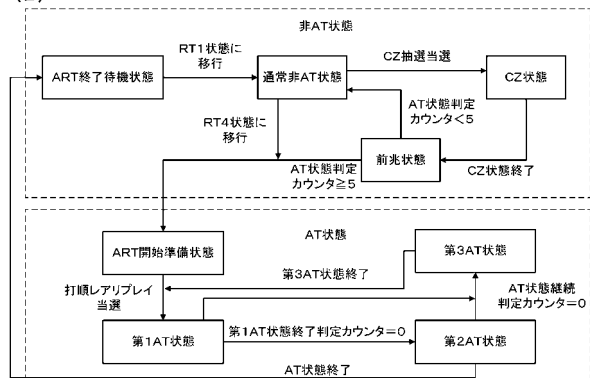


【図8】

(A)



(B)



【図 9】

| ①非RT状態におけるリプレイの当選形態 |          |          |     |     |     |     |
|---------------------|----------|----------|-----|-----|-----|-----|
| 当選エリア               | 当選役      | 打数1      | 打数2 | 打数3 | 打数4 | 打数5 |
| 高RT中リプレイ            | 高RT中リプレイ | 高RT中リプレイ |     |     |     |     |
| 下段レアリプレイ            | レアリプレイA  | レアリプレイA  |     |     |     |     |
| 上段レアリプレイ            | レアリプレイB  | レアリプレイB  |     |     |     |     |

| ②RT1状態におけるリプレイの当選形態 |  |            |            |            |            |           |
|---------------------|--|------------|------------|------------|------------|-----------|
| 当選エリア               | 当選役  | 打数1        | 打数2        | 打数3        | 打数4        | 打数5       |
| RT1維持リプレイ           | RT1維持リプレイ1                                       | RT1維持リプレイ1 |            |            |            |           |
| 打数リプレイ1             | RT1維持リプレイ1<br>RT2維持リプレイ                          | RT2維持リプレイ  | RT1維持リプレイ1 |            |            |           |
| 打数リプレイ2             | RT1維持リプレイ1<br>RT2維持リプレイ<br>特殊リプレイ1               | RT1維持リプレイ1 | RT2維持リプレイ  | RT1維持リプレイ1 |            |           |
| 打数リプレイ3             | RT1維持リプレイ1<br>RT1維持リプレイ3<br>RT2維持リプレイ            | RT1維持リプレイ1 | RT2維持リプレイ  | RT1維持リプレイ3 | RT1維持リプレイ1 |           |
| 打数リプレイ4             | RT1維持リプレイ1<br>RT1維持リプレイ3<br>RT2維持リプレイ<br>特殊リプレイ1 | RT1維持リプレイ1 | RT1維持リプレイ3 | RT2維持リプレイ  | RT1維持リプレイ1 |           |
| 打数リプレイ5             | RT1維持リプレイ1<br>RT1維持リプレイ2<br>RT2維持リプレイ<br>特殊リプレイ1 | RT1維持リプレイ1 |            | RT2維持リプレイ  | RT1維持リプレイ2 |           |
| 下段レアリプレイ            | レアリプレイA  | レアリプレイA    |            |            |            | RT2維持リプレイ |
| 上段レアリプレイ            | レアリプレイB  | レアリプレイB    |            |            |            |           |

| ③RT2状態におけるリプレイの当選形態 |  |            |            |            |            |     |
|---------------------|--|------------|------------|------------|------------|-----|
| 当選エリア               | 当選役  | 打数1        | 打数2        | 打数3        | 打数4        | 打数5 |
| RT2維持リプレイ           | RT2維持リプレイ  | RT2維持リプレイ  |            |            |            |     |
| 打数リプレイ7             | RT1維持リプレイ1<br>RT2維持リプレイ<br>RT3維持リプレイ<br>特殊リプレイ1  | RT3維持リプレイ  | RT1維持リプレイ1 |            |            |     |
| 打数リプレイ8             | RT1維持リプレイ1<br>RT2維持リプレイ<br>RT3維持リプレイ<br>特殊リプレイ1  | RT1維持リプレイ1 | RT3維持リプレイ  | RT1維持リプレイ1 |            |     |
| 打数リプレイ9             | RT1維持リプレイ1<br>RT1維持リプレイ2<br>RT2維持リプレイ<br>特殊リプレイ1 | RT1維持リプレイ1 | RT3維持リプレイ  | RT1維持リプレイ2 | RT1維持リプレイ1 |     |
| 打数リプレイ10            | RT1維持リプレイ1<br>RT1維持リプレイ2<br>RT2維持リプレイ<br>特殊リプレイ1 | RT1維持リプレイ1 | RT1維持リプレイ2 | RT3維持リプレイ  | RT1維持リプレイ1 |     |
| 打数リプレイ11            | RT1維持リプレイ1<br>RT2維持リプレイ<br>特殊リプレイ1               | RT1維持リプレイ1 |            | RT3維持リプレイ  | RT1維持リプレイ1 |     |
| 打数リプレイ12            | RT1維持リプレイ1<br>RT3維持リプレイ<br>特殊リプレイ1               | RT1維持リプレイ1 |            |            | RT3維持リプレイ  |     |
| 下段レアリプレイ            | レアリプレイA  | レアリプレイA    |            |            |            |     |
| 上段レアリプレイ            | レアリプレイB  | レアリプレイB    |            |            |            |     |

【図 10】

| (A) RT3状態におけるリプレイの当選形態 |   |            |            |            |            |     |
|------------------------|---|------------|------------|------------|------------|-----|
| 当選エリア                  | 当選役   | 打数1        | 打数2        | 打数3        | 打数4        | 打数5 |
| RT3維持リプレイ              | RT3維持リプレイ   | RT3維持リプレイ  |            |            |            |     |
| 打数リプレイ13               | RT1維持リプレイ1<br>RT1維持リプレイ3<br>RT4維持リプレイ1<br>RT1維持リプレイ1<br>RT1維持リプレイ3<br>RT4維持リプレイ1<br>特殊リプレイ1 | RT4維持リプレイ  | RT1維持リプレイ3 | RT1維持リプレイ1 |            |     |
| 打数リプレイ14               | RT1維持リプレイ1<br>RT1維持リプレイ3<br>RT4維持リプレイ1<br>特殊リプレイ1   | RT1維持リプレイ3 | RT4維持リプレイ  | RT1維持リプレイ1 |            |     |
| 打数リプレイ15               | RT1維持リプレイ1<br>RT4維持リプレイ1<br>特殊リプレイ1   | RT1維持リプレイ1 | RT4維持リプレイ  | RT1維持リプレイ1 |            |     |
| 打数リプレイ16               | RT1維持リプレイ1<br>RT4維持リプレイ1<br>特殊リプレイ1   | RT1維持リプレイ1 | RT4維持リプレイ  | RT1維持リプレイ1 |            |     |
| 打数リプレイ17               | RT1維持リプレイ1<br>RT1維持リプレイ3<br>RT4維持リプレイ1<br>特殊リプレイ2   | RT1維持リプレイ1 | RT4維持リプレイ  | RT4維持リプレイ  | RT1維持リプレイ3 |     |
| 打数リプレイ18               | RT1維持リプレイ1<br>RT1維持リプレイ3<br>RT4維持リプレイ1<br>特殊リプレイ2   | RT1維持リプレイ1 | RT4維持リプレイ  | RT1維持リプレイ3 | RT4維持リプレイ  |     |
| 下段レアリプレイ               | レアリプレイA   | レアリプレイA    |            |            |            |     |
| 上段レアリプレイ               | レアリプレイB   | レアリプレイB    |            |            |            |     |

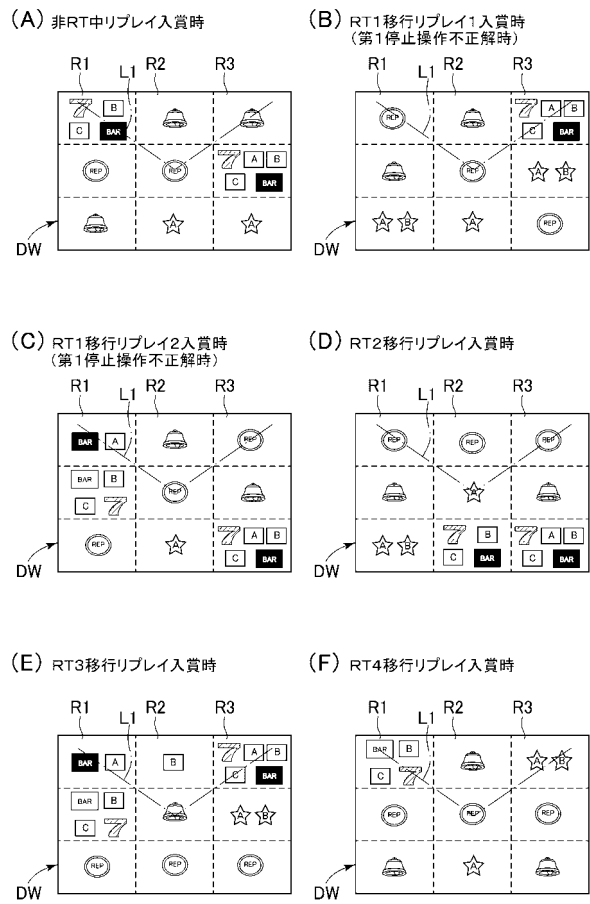
| (B) RT4状態におけるリプレイの当選形態 |   |            |            |            |     |     |
|------------------------|---|------------|------------|------------|-----|-----|
| 当選エリア                  | 当選役   | 打数1        | 打数2        | 打数3        | 打数4 | 打数5 |
| RT4維持リプレイ              | RT4維持リプレイ   | RT4維持リプレイ  |            |            |     |     |
| 打数リプレイ19               | RT1維持リプレイ1<br>RT4維持リプレイ1<br>RT1維持リプレイ1<br>RT4維持リプレイ1<br>特殊リプレイ1 | RT4維持リプレイ  | RT1維持リプレイ1 |            |     |     |
| 打数リプレイ20               | RT1維持リプレイ1<br>RT4維持リプレイ1<br>RT1維持リプレイ1<br>特殊リプレイ1               | RT1維持リプレイ1 | RT4維持リプレイ  | RT1維持リプレイ1 |     |     |
| 打数リプレイ21               | RT1維持リプレイ1<br>RT4維持リプレイ1<br>特殊リプレイ2                             | RT1維持リプレイ1 | RT4維持リプレイ  | RT4維持リプレイ  |     |     |
| 打数レアリプレイ1              | RT4維持リプレイ<br>レアリプレイA<br>レアリプレイC                                 | RT4維持リプレイ  | レアリプレイA    | レアリプレイC    |     |     |
| 打数レアリプレイ2              | RT4維持リプレイ<br>レアリプレイB<br>レアリプレイC                                 | RT4維持リプレイ  | レアリプレイB    | レアリプレイC    |     |     |
| 下段レアリプレイ               | レアリプレイA   | レアリプレイA    |            |            |     |     |
| 上段レアリプレイ               | レアリプレイB   | レアリプレイB    |            |            |     |     |

【図 11】

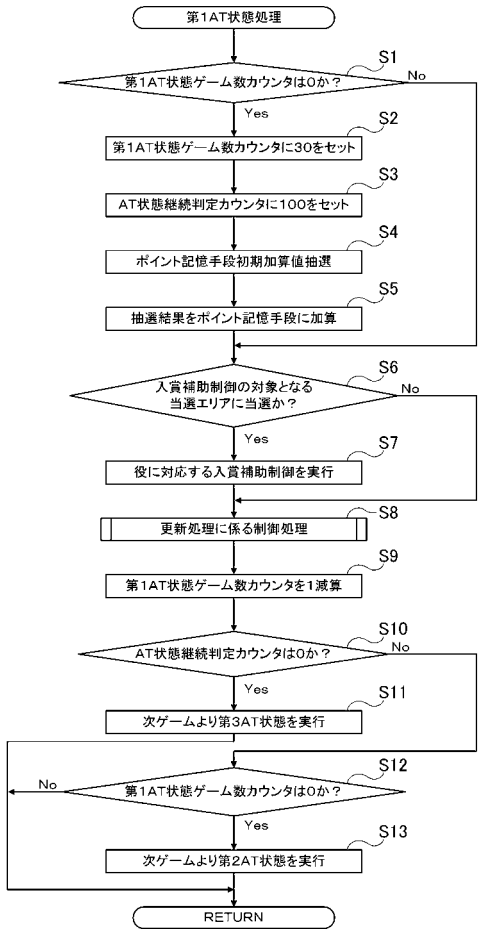
CBBと非レアリプレイの入賞図柄組合せ

| 当選役        | 入賞図柄組合せ      |  |                  |                  |
|------------|--------------|--|------------------|------------------|
| CBB        |              |  |                  |                  |
| 非RT中リプレイ   | <br><br><br> |  |                  |                  |
| RT1移行リプレイ1 |              |  | <br><br><br><br> | <br><br><br><br> |
| RT1移行リプレイ2 | <br>         |  |                  |                  |
| RT1移行リプレイ3 | <br><br><br> |  |                  |                  |
| RT2移行リプレイ  |              |  |                  |                  |
| RT3移行リプレイ  | <br>         |  | <br><br><br><br> | <br><br><br><br> |
| RT4移行リプレイ  | <br><br><br> |  |                  |                  |

【図 12】

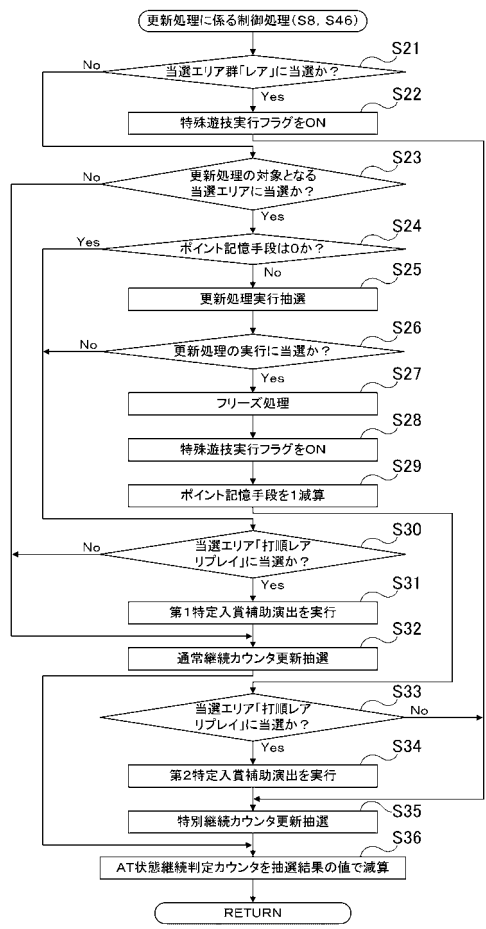


【 図 1 3 】



【 図 1 5 】

【 図 1 4 】



【 図 1 6 】

更新処理抽選区分と更新処理の対象となる当選エリアに対応付けられた乱数

| 当選エリア    | 更新処理抽選区分 | 遊技状態  |       |       |       |
|----------|----------|-------|-------|-------|-------|
|          |          | RT1状態 | RT2状態 | RT3状態 | RT4状態 |
| ハズレ(非当選) | 第1区分     | 40338 | 40338 | 0     | 0     |
| 打順リプレイ1  | 第1区分     | 1266  | 0     | 0     | 0     |
| 打順リプレイ2  | 第1区分     | 1266  | 0     | 0     | 0     |
| 打順リプレイ3  | 第1区分     | 1266  | 0     | 0     | 0     |
| 打順リプレイ4  | 第1区分     | 1266  | 0     | 0     | 0     |
| 打順リプレイ5  | 第1区分     | 1266  | 0     | 0     | 0     |
| 打順リプレイ6  | 第1区分     | 1266  | 0     | 0     | 0     |
| 打順リプレイ7  | 第1区分     | 0     | 1266  | 0     | 0     |
| 打順リプレイ8  | 第1区分     | 0     | 1266  | 0     | 0     |
| 打順リプレイ9  | 第1区分     | 0     | 1266  | 0     | 0     |
| 打順リプレイ10 | 第1区分     | 0     | 1266  | 0     | 0     |
| 打順リプレイ11 | 第1区分     | 0     | 1266  | 0     | 0     |
| 打順リプレイ12 | 第1区分     | 0     | 1266  | 0     | 0     |
| 打順リプレイ13 | 第1区分     | 0     | 0     | 7989  | 0     |
| 打順リプレイ14 | 第1区分     | 0     | 0     | 7989  | 0     |
| 打順リプレイ15 | 第1区分     | 0     | 0     | 7989  | 0     |
| 打順リプレイ16 | 第1区分     | 0     | 0     | 7989  | 0     |
| 打順リプレイ17 | 第1区分     | 0     | 0     | 7989  | 0     |
| 打順リプレイ18 | 第1区分     | 0     | 0     | 7989  | 0     |
| 打順レアプレイ1 | 第2区分     | 0     | 0     | 0     | 18667 |
| 打順レアプレイ2 | 第2区分     | 0     | 0     | 0     | 18667 |
| 乱数合計     |          | 47934 | 47934 | 47934 | 37334 |

(A) 第1更新処理実行抽選テーブル



(B) 第2更新処理実行抽選テーブル



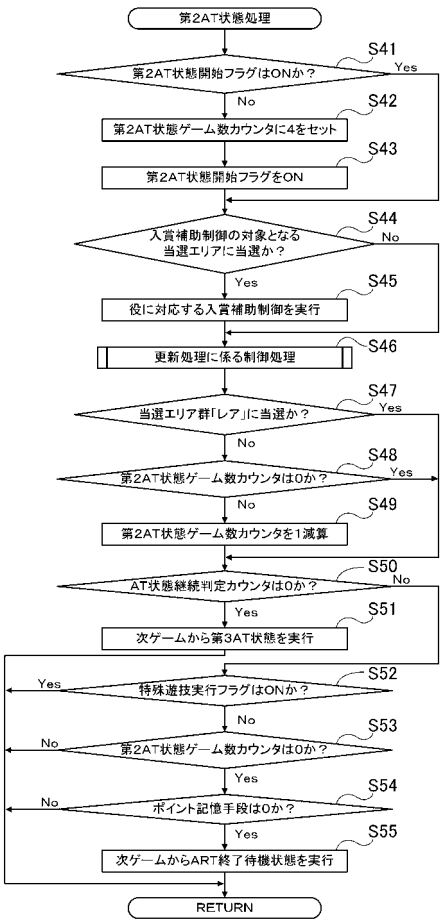


【図 17】

更新処理の実行確率

|      |         |         |         |         |
|------|---------|---------|---------|---------|
| 遊技状態 | RT1状態   | RT2状態   | RT3状態   | RT4状態   |
| 実行頻度 | 1/5.064 | 1/5.064 | 1/5.064 | 1/5.015 |

【図 18】



---

 フロントページの続き

- (72)発明者 伊藤 元亮  
東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 伊藤 真寛  
東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 小林 昭宏  
東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 長村 友和  
東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 市原 聖之  
東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 鈴木 教  
東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 石井 彰  
東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 大澤 友和  
東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 相場 裕介  
東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 佐々木 拓也  
東京都台東区東上野一丁目１６番１号 株式会社オリンピック内

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AB32 AC14 AC23 AC27 AC32 AC34  
AC36 AC47 AC52 AC54 AC62 AC64 AC74 AC75 AC77 AC82  
BA03 BA07 BA13 BA15 BA17 BA22 BA32 BA35 BA38 BA40  
BB02 BB16 BB17 BB24 BB55 BB78 BB80 BB83 BB93 BB94  
CA02 CB04 CB23 CB33 CB47 CB49 CB50 CC01 CC12 CC24  
CC28 CC29 CC33 CC35 CD12 CD18 CD23 CD32 CD47 CD49  
DA04 DA52 DA54 DA63 DA65