

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**

(11)特許番号  
**特許第7575030号**  
**(P7575030)**

(45)発行日 令和6年10月29日(2024.10.29)

(24)登録日 令和6年10月21日(2024.10.21)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F 5/04 6 1 4 B  
A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 1 (全41頁)

(21)出願番号	特願2019-184844(P2019-184844)	(73)特許権者	390031772 株式会社オリンピア 東京都台東区東上野一丁目16番1号
(22)出願日	令和1年10月7日(2019.10.7)	(74)代理人	110003133 弁理士法人近島国際特許事務所
(65)公開番号	特開2021-58425(P2021-58425A)	(72)発明者	古橋 直樹 東京都台東区東上野一丁目16番1号
(43)公開日	令和3年4月15日(2021.4.15)	(72)発明者	株式会社オリンピア内 菅野 翔太 東京都台東区東上野一丁目16番1号
審査請求日 前置審査	令和4年9月28日(2022.9.28)	(72)発明者	株式会社オリンピア内 佐藤 洋允
		審査官	

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

**(57)【特許請求の範囲】****【請求項1】**

複数のリールと、

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

指示機能に係る制御を実行する指示機能制御手段と、を備え、

前記複数種類の当選態様は、ボーナスと特定役とが重複当選する特定当選態様を含み、

前記特定役は、遊技を開始する際に必要となる遊技価値の投入数よりも少ない配当に設定され、

前記特定当選態様に当選した遊技では、前記ボーナスが入賞せず、

前記指示機能制御手段は、入賞補助により有利な指示機能に係る状態における前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した遊技において、前記指示機能に係る特典を付与可能である、

ことを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

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

### 【0003】

上述した遊技機においては、役の入賞を補助する入賞補助演出を実行する演出状態として、アシストタイム状態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（例えば、特許文献1）。

10

### 【先行技術文献】

### 【特許文献】

### 【0004】

【文献】特開2011-245157号公報

### 【発明の概要】

### 【発明が解決しようとする課題】

### 【0005】

ここで、近年、遊技機においては、ボーナス遊技と役の入賞を補助する入賞補助を実行する状態であるアシストタイム状態とを組み合わせて多様な遊技性を実現することで、遊技者の遊技に対する興味を向上させるとともに遊技機の商品性を向上させることが求められている。このような遊技機においては、アシストタイム状態が継続した状態で、ボーナス遊技が開始及び終了され、再度開始されるような遊技性も生じるが、ボーナス遊技を複数回開始するにあたり、1回目のボーナス遊技が終了し2回目のボーナス遊技が開始されるまでの遊技の進め方によって、攻略性が生じてしまうことを防止することが求められている。

20

### 【0006】

そこで、本発明は、入賞補助制御とボーナス遊技を組み合わせた際に攻略性が生じることを防止できる遊技機を提供することを目的としている。

30

### 【課題を解決するための手段】

### 【0007】

本発明は、複数のリールと、  
複数種類の役のうち少なくとも1つを含む複数種類の当選態様の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、

指示機能に係る制御を実行する指示機能制御手段と、を備え、

前記複数種類の当選態様は、ボーナスと特定役とが重複当選する特定当選態様を含み、

前記特定役は、遊技を開始する際に必要となる遊技価値の投入数よりも少ない配当に設定され、

前記特定当選態様に当選した遊技では、前記ボーナスが入賞せず、

前記指示機能制御手段は、入賞補助により有利な指示機能に係る状態における前記内部抽選で前記特定当選態様に当選した遊技において、前記指示機能に係る特典を付与可能である、ことを特徴とする。

40

### 【発明の効果】

### 【0008】

本発明によれば、入賞補助制御とボーナス遊技を組み合わせた際に攻略性が生じることを防止できる遊技機を提供することができる。

### 【図面の簡単な説明】

### 【0009】

【図1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

50

【図 2】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

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

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

【図 5】本発明の実施形態の遊技機におけるボーナス、シフト役、小役の入賞時に有効ライン上に表示される図柄組合せを示す図である。

【図 6】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図を示す図である。

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

【図 8】本発明の実施形態の遊技機において、遊技状態が非 R T 状態及びボーナス成立状態である場合における当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」の当選時に打順ごとに入賞可能となる小役を示す図である。 10

【図 9】本発明の実施形態の遊技機において、遊技状態が R B B 作動中一般状態及び R B B 作動中 R B 成立状態である場合における当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」の当選時に打順ごとに入賞可能となる小役を示す図である。

【図 10】(A) は、本発明の実施形態の遊技機において、遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態で、かつ R B B を入賞できない場合に表示装置に表示される演出の一例を示す図、(B) は、遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態で、かつ A T 状態への移行が決定されていない状態で、R B B を入賞可能な場合に表示装置に表示されるボーナス示唆演出の一例を示す図である。 20

【図 11】本発明の実施形態の遊技機において内部抽選で当選する当選エリアと、有利区間抽選の実行の有無と、を説明する図である。

【図 12】本発明の実施形態の指示機能制御手段が実行する A T 終了判定カウンタの記憶値の更新に係る制御処理を示すフローチャート。

【図 13】本発明の実施形態の遊技機における A T 状態において A T 終了判定カウンタの記憶値の更新に係る制御処理によって推移する A T 終了判定カウンタの記憶値の一例を示す図である。

【図 14】(A) は、本発明の実施形態の遊技機において、遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態で、かつ内部抽選の結果がハズレ（不当選）であった場合でのリールの回転時に表示装置に表示される演出の一例を示す図、(B) は、(A) に示した遊技の結果非入賞となった状態で表示装置に表示される演出の一例を示す図である。 30

【図 15】(A) は、本発明の実施形態の遊技機において、遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態で、かつ A T 終了判定カウンタの記憶値の補填が中止されている状態で、R B B を入賞可能となった際に表示装置に表示されるボーナス報知演出の一例を示す図、(B) は、(A) に示した遊技の結果非入賞となった状態で表示装置に表示される演出の一例を示す図である。

### 【発明を実施するための形態】

#### 【0010】

以下、本実施形態について説明する。なお、以下に説明する本実施形態は、特許請求の範囲に記載された本発明の内容を不当に限定するものではない。また、本実施形態で説明される構成のすべてが、本発明の必須構成要件であるとは限らない。 40

#### 【0011】

##### 1. 遊技機の構成の概要

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

#### 【0012】

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 R 1 ～ 第 3 リール R 3 からなるリール 50

ユニット310（図2参照）が収められている。また、筐体内のリールユニット310の下部には、メダルの払出装置としてのホッパーユニット320（図2参照）が収められている。また、本実施形態のスロットマシン1の筐体内には、CPU、ROM（情報記憶媒体の一例）、RAM等を搭載し、スロットマシン1の動作を制御する制御基板も収められている。

#### 【0013】

図1に示す第1リールR1～第3リールR3は、それぞれ外周面が一定の間隔で20の領域（以下、各領域を「コマ」と記載する）に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。

#### 【0014】

前面上扉UDと前面下扉DDとは、個別に開閉可能に設けられている。前面上扉UDには、第1リールR1～第3リールR3の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓DWが設けられている。第1リールR1～第3リールR3の停止状態では、第1リールR1～第3リールR3それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち、外周面上に連続して配列されている3つの図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）をスロットマシン1の正面から表示窓DWを通じて観察できるようになっている。

#### 【0015】

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

#### 【0016】

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

#### 【0017】

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

#### 【0018】

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

#### 【0019】

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

10

20

30

40

50

340からは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

#### 【0020】

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

#### 【0021】

また、前面下扉DDの下部には、メダル払出口MOとメダル受け皿MPとが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払出口MOからメダル受け皿MPへ払い出されるようになっている。また、遊技機内にクレジットされたメダルが記憶されている状態で、清算ボタンBSが押下された場合、清算ボタン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清算処理を実行し、メダル払出口MOからメダル受け皿MPへメダルを払い出す。

#### 【0022】

図2は、本実施形態のスロットマシン1の機能ブロック図である。本実施形態のスロットマシン1は、制御基板としての遊技制御手段10によって制御される。遊技制御手段10は、複数の操作検出手段としてのメダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240、設定変更スイッチ250及びリセットスイッチ260の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて演出装置300、リールユニット310、ホッパーユニット320及び主制御表示装置500等の出力手段の動作を制御する。

#### 【0023】

また、遊技制御手段10は、設定変更手段100、投入受付手段105、乱数生成手段110、内部抽選手段120、リール制御手段130、入賞判定手段140、払出制御手段150、リプレイ処理手段160、遊技状態移行制御手段170、演出制御手段180、記憶手段190、有利区間制御手段200A及び指示機能制御手段200Bを含む。遊技制御手段10を構成する各手段は、各制御処理の実行時に、記憶手段190に予め記憶されている各制御プログラムを読み出して実行する。

#### 【0024】

設定変更手段100は、記憶手段190の設定値記憶手段191に記憶されている設定値を変更する制御（設定変更制御）を行う。設定変更手段100は、設定変更スイッチ250がON状態となり設定変更を許可する状態である設定変更許可状態において、設定変更手段100は、電源装置に設けられているリセットスイッチ260からの入力信号を受け付けるごとに、設定値記憶手段191に記憶されている設定値を設定1～設定6～設定1～…の順序で循環的に変動させる。また、スロットマシン1では、設定変更許可状態におけるスタートレバーSLの操作により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて設定値記憶手段191に記憶されている設定値を確定させて設定変更許可状態を終了する。本実施形態のスロットマシン1では、設定値記憶手段191において確定された設定値に応じて、内部抽選手段120による内部抽選で当選可能な当選エリアのうち一部の当選エリアの当選確率が変更される。つまり、設定変更手段100は、内部抽選手段120による内部抽選における役の当選確率を変更可能な値である設定値を変更可能に構成されている。

#### 【0025】

10

20

30

40

50

なお、本実施形態のスロットマシン1においては、設定変更手段100による設定変更制御が実行された場合に、遊技状態移行制御手段170が実行する遊技状態に係る制御及び有利区間制御手段200Aが実行する有利区間に係る制御が初期化されるように構成されており、遊技状態が後述する非リプレイタイム（以下、リプレイタイムを「RT」とも記載）状態に設定され、非有利区間が設定されるように構成されている。このため、スロットマシン1では、指示機能制御手段200Bが設定変更前において指示機能に係る制御についても、初期化されるように構成されている。一方、スロットマシン1においては、遊技制御手段10への電力の供給が遮断（電断）され、その後再度電力の供給が再開された場合、遊技状態移行制御手段170が実行する遊技状態に係る制御及び有利区間制御手段200Aが実行する有利区間に係る制御について、電断前の状態から再開されるように構成されている。このため、スロットマシン1においては、指示機能制御手段200Bが実行する指示機能に係る制御についても、電断が発生しその後電力の供給が再開された場合に、電断前の状態が維持されるように構成されている。

#### 【0026】

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

#### 【0027】

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

#### 【0028】

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

#### 【0029】

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

#### 【0030】

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

#### 【0031】

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

#### 【0032】

10

20

30

40

50

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

#### 【0033】

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

10

#### 【0034】

リール制御手段 130 は、遊技者がスタートレバー SL へ開始操作を実行することにより作動するスタートスイッチ 230 からスタート信号が出力されたことに基づいて、第1リール R1 ~ 第3リール R3 の回転駆動を開始し第1リール R1 ~ 第3リール R3 の回転様態を制御するリール回転制御を実行する。また、リール制御手段 130 は、第1リール R1 ~ 第3リール R3 の回転状態が、所定速度（例えば、約 80 rpm）で定常回転する回転状態となった場合に、各リールに対応するストップボタン B1 ~ ストップボタン B3 が押下操作されることでストップスイッチ 240 によって検出される停止操作を有効化する制御を実行する。そして、リール制御手段 130 は、停止操作を検出したストップスイッチ 240 からリール停止信号が出力された場合に、停止操作を検出したストップスイッチ 240 に対応する第1リール R1 ~ 第3リール R3 の各リールを停止させる制御（リール停止制御）を行う。

20

#### 【0035】

なお、以下の記載において、リール制御手段 130 によって第1リール R1 ~ 第3リール R3 の回転が開始され、遊技者が有効なストップボタン B1 ~ ストップボタン B3 をそれぞれ押下操作することについて、最初の押下操作を第1停止操作、2番目の押下操作を第2停止操作、3番目の押下操作を第3停止操作とも記載する。

30

#### 【0036】

本実施形態のスロットマシン 1 では、第1リール R1 ~ 第3リール R3 について、ストップボタン B1 ~ ストップボタン B3 が押下された時点（ストップスイッチ 240 が停止操作を検出した時点）から所定の期間としての 190 ms が経過するまでに、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止するようになっている。ここで、ストップボタンの押下時点から 190 ms 以内に回転中のリールを停止させる場合、回転している各リールの停止位置は、各リールの直径及び回転速度より、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で 4コマ分回転可能に構成されている。

40

#### 【0037】

このため、本実施形態のスロットマシン 1 では、第1リール R1 ~ 第3リール R3 について、ストップボタンの押下時点で有効ライン L1 上に表示されているコマから 4コマ回転するまでの計 5コマが、有効ライン L1 上に図柄を引き込み可能な範囲（引き込み範囲）となっている。

#### 【0038】

リール制御手段 130 は、リール停止制御の実行時において、抽選フラグが成立状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるように回転中のリールを停止させる引き込み処理と、抽選フラグが非成立状態に設定された役を入賞させることができないよう回転中のリールを停止させる蹴飛ばし処理と、を含むロジック演算により予め設定された優先順位に基づき回転中のリールの停止位置を求めるロジック演算処理と、記憶手段 1

50

90 の停止制御テーブル記憶手段 194 に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定するテーブル参照処理と、を行い、回転中のリールを停止させ有効ライン L1 上に図柄を表示（以下、リール停止制御によって回転中のリールを停止させて有効ライン L1 上に図柄を表示することを「停止表示」とも記載）している。

#### 【0039】

なお、本実施形態のスロットマシン 1において、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における停止位置の候補の優先度の求め方は、有効ライン L1 上に表示可能な図柄組合せの数に応じて優先度を求める方法（個数優先制御）と、小役に予め定められている配当に基づくメダルの払出数に応じて優先度を求める方法（枚数優先制御）とが存在する。ただし、枚数優先制御を実行する場合に、配当が同一の小役が重複して当選した場合には、それぞれの小役を入賞させることができる停止位置の候補の優先度がそれ同一のものとして扱われる。

#### 【0040】

入賞判定手段 140 は、第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、記憶手段 190 の入賞判定テーブル記憶手段 195 に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 のすべてが停止した時点で有効ライン L1 上に表示されている図柄組合せが、それぞれ予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ライン L1 上に表示された図柄組合せによって、ボーナス、リプレイ、小役の入賞の有無を判定（以下、「入賞判定」と記載）できるように入賞判定テーブルが用意されている。なお、以下の記載において、役の入賞形態を示す図柄組合せを「入賞図柄組合せ」とも記載する。

#### 【0041】

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

#### 【0042】

払出制御手段 150 は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役ごとに予め定められている配当に基づいて遊技におけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、払出装置としてのホッパーエニット 320 に払い出させる制御を行う。

#### 【0043】

ホッパーエニット 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。ホッパーエニット 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、ホッパーエニット 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、ホッパーエニット 320 によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段 190 のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。

#### 【0044】

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

10

20

30

40

50

本実施形態のスロットマシン1では、リプレイが入賞した場合、規定投入数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ラインL1を設定した状態で、次回のスタートレバーSLに対する開始操作を待機する。

#### 【0045】

遊技状態移行制御手段170は、複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる処理と、ボーナスの作動及び終了に係る処理と、を行う。ここで、各遊技状態の移行条件は、1つの条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうちいずれか1つの条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件のすべてが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。10

#### 【0046】

演出制御手段180は、演出データ記憶手段196に記憶されている演出データに基づいて、例えば、表示装置330を用いて行う画像、映像演出や、音響装置340を用いて行う音響演出等、遊技に関する演出に係る制御を行う。具体的には、メダルの投入、シングルベットボタンBT、マックスベットボタンMB、スタートレバーSL、ストップボタンB1～ストップボタンB3に対する操作等への遊技者によるスロットマシン1の各構成の操作時や、遊技状態の変動等の遊技イベントの発生時に、ランプ及びLEDの点灯あるいは点滅、音響装置340からの音の出力、スタートスイッチ230からスタート信号が出力された状態で第1リールR1～第3リールR3の回転開始を遅延させる第1リールR1～第3リールR3を用いた演出等を実行することにより、遊技を盛り上げる演出や、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。20

#### 【0047】

また、演出制御手段180は、各演出状態に基づく演出を演出装置300を構成する各構成に実行させる。なお、本実施形態において、演出制御手段180は、乱数を用いる抽選処理ごとに、乱数生成手段110の乱数格納領域から乱数を取得し、演出抽選テーブル記憶手段197に記憶されている複数の演出抽選テーブルのうち、各抽選処理に必要な演出抽選テーブルを用いて各抽選処理を実行する。

#### 【0048】

有利区間制御手段200Aは、特定役の入賞を補助する入賞補助制御を実行可能な遊技が実行される区間（期間）である有利区間（有利期間）と、入賞補助制御が実行されない遊技が実行される区間（期間）である非有利区間（非有利期間、通常区間）と、の間での移行に係る制御を、有利区間制御データ記憶手段198に記憶されているデータを用いて実行する。有利区間制御データ記憶手段198には、非有利区間ににおいて有利区間を開始するか否かを決定する有利区間移行抽選で用いられる有利区間移行抽選テーブルや、有利区間制御手段200Aが有利区間内において実行する所定の制御処理でON状態又はOFF状態にセットする各種フラグ、カウンタが格納されている。30

#### 【0049】

有利区間制御手段200Aは、有利区間を終了する条件が成立した際に、有利区間を終了し次ゲームから非有利区間を開始するとともに、有利区間内において設定した各種フラグ、数値等を初期化する処理である終了処理を実行する。また、有利区間制御手段200Aは、有利区間を開始し、かつ入賞補助制御が実行されることで、メダルの獲得期待値が1以上となる場合に有利区間報知部500Aを点灯させる。このため、有利区間制御手段200Aは、有利区間を開始している場合であっても、後述する指示機能制御手段200Bによって入賞補助制御が実行されない指示機能状態である場合には、有利区間報知部500Aを消灯可能に構成されている。40

#### 【0050】

非有利区間は、内部抽選手段120による内部抽選の結果に基づく指示機能制御手段200Bによる指示機能に係る制御が実行されない期間であり、有利区間は、内部抽選手段120による内部抽選の結果に基づく指示機能制御手段200Bによる指示機能に係る制50

御が実行可能な期間である。

#### 【0051】

有利区間制御手段200Aは、有利区間を開始した遊技から1回の遊技が実行されるごとに、1ゲームに相当する値である値「1」を有利区間ゲーム数カウンタに加算し、有利区間ゲーム数カウンタに記憶される値（記憶値）を累積的にインクリメント更新するゲーム数更新処理を実行する。また、有利区間制御手段200Aは、有利区間を開始した遊技からメダルの払出数をメダルの投入数で減算した値（差枚数）を有利区間差枚数カウンタに累積的に記録する差枚数更新処理を実行する。

#### 【0052】

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

10

#### 【0053】

本実施形態の有利区間制御手段200Aは、有利区間に制御している場合、遊技状態である場合にも、1回の遊技が実行されるごとに1ゲームに相当する値である値「1」ずつ有利区間ゲーム数カウンタの記憶値に累積的に加算（更新）するゲーム数更新処理と、メダルの差枚数に相当する値を有利区間差枚数カウンタの記憶値に累積的に更新する差枚数更新処理と、を実行する。

20

#### 【0054】

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

30

#### 【0055】

有利区間制御手段200Aは、1500ゲームの遊技が実行された場合、つまり有利区間ゲーム数カウンタの記憶値が値「1500」になった場合又は有利区間ににおいて最もメダルを消費した時点から2400枚を超えるメダルを遊技者が獲得した場合、つまり有利区間差枚数カウンタの記憶値が最も低い値（最下点）であった時点から値「2401」になった場合に、有利区間を終了させる条件として特定終了条件が成立したと判定し、有利区間を終了させて次ゲームから非有利区間を開始する終了処理を実行する。

#### 【0056】

有利区間制御手段200Aは、終了処理において、有利区間ににおいてON状態にセットした各フラグや有利区間ににおいて設定した値等の有利区間ににおける各種制御処理で用いた情報をすべて初期化する。なお、有利区間制御手段200Aは、特定終了条件以外の予め設定されている条件（通常終了条件）が成立した場合にも有利区間を終了可能であり、通常終了条件が成立した場合にも終了処理を実行する。

40

#### 【0057】

指示機能制御手段200Bは、有利区間制御手段200Aによって有利区間が開始されている場合に、特定役の入賞を補助する指示機能の作動に係る処理（入賞補助制御）と、入賞補助制御を実行可能な状態であるアシストタイム状態（以下、アシストタイムを「AT」とも記載）を含む複数の指示機能状態の間での指示機能状態の移行に係る処理と、等の指示機能に係る制御（アシストタイム制御）を行う。本実施形態のスロットマシン1で

50

は、指示機能制御手段 200B によるアシストタイム制御において用いるプログラムデータやデータテーブル、カウンタ、ON 状態又は OFF 状態にセットする各種フラグについて、記憶手段 190 の指示機能制御データ記憶手段 199 に記憶されている。

#### 【0058】

本実施形態において、指示機能制御手段 200B は、指示機能状態が入賞補助制御を実行可能な状態である場合に、指示機能作動処理として、内部抽選手段 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、作成させた当選コマンドを主制御表示装置 500 に送信することで、内部抽選で当選した当選エリアがいずれの当選エリアであるかを報知し、遊技者にストップボタン B1～ストップボタン B3 の操作方法を指示する機能（指示機能）である報知表示が主制御表示装置 500 に実行される制御である入賞補助制御を実行可能となるように構成されている。入賞補助制御が実行されストップボタン B1～ストップボタン B3 の操作態様が報知される AT 状態における遊技が、本実施形態における報知遊技を構成する。

#### 【0059】

##### 2. 本実施形態における遊技機が備える構成

次に、図 3～図 15 を参照して、本実施形態におけるスロットマシン 1 が備える各構成の詳細について説明する。

#### 【0060】

##### < 内部抽選手段 >

図 3 は、本実施形態のスロットマシン 1 における各遊技状態で選択される内部抽選テーブルである内部抽選テーブル A～内部抽選テーブル E を示す図である。内部抽選テーブル A は、遊技状態が非 RT 状態である場合に選択される。内部抽選テーブル A では、小役に当選する当選エリアと、小役とボーナスとが重複して当選する当選エリアと、ボーナスに当選する当選エリアと、リプレイに当選する当選エリアと、に乱数が対応付けられており、小役、リプレイ又はボーナスのいずれかに当選するように構成されている。また、内部抽選テーブル A では、リプレイの当選確率が、約 1 / 7 . 3 に設定されている。

#### 【0061】

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

#### 【0062】

内部抽選テーブル B は、非 RT 状態において RBB が成立状態に設定されたことによって移行される遊技状態であるボーナス成立状態である場合に選択される。内部抽選テーブル B は、内部抽選テーブル A において小役に対応付けられていた乱数と、小役とボーナスとが重複して当選する当選エリアに対応付けられていた乱数と、が小役に対応付けられており、内部抽選テーブル A においてリプレイに対応付けられていた乱数がリプレイに対応付けられている。

#### 【0063】

内部抽選テーブル C は、RBB が作動した場合に移行される遊技状態である RBB 作動中一般状態において選択される。内部抽選テーブル C では、小役に当選する当選エリアと、本実施形態において RBB の作動中に作動するシフト役として用意されている第 1 種特別役物としてのレギュラーボーナス（以下、レギュラーボーナスを「RB」とも記載）である RB に当選する当選エリア「RB」と、に乱数が対応付けられている。ここで、当選エリア「RB」に対応付けられている乱数の量と、内部抽選テーブル A において当選エリア「RBB」に対応付けられている乱数の量、内部抽選テーブル A において当選エリア「通常リプレイ」に対応付けられている乱数の量及び内部抽選テーブル A において当選エリア「リアリプレイ」に対応付けられている乱数の量の合計と、は、同数となっている。

#### 【0064】

内部抽選テーブル D は、RBB の作動中において RB が成立状態に設定されたことによ

10

20

30

40

50

つて移行される遊技状態である R B B 作動中 R B 成立状態である場合に選択される。内部抽選テーブル D では、内部抽選テーブル C において小役に対応付けられていた乱数が小役に対応付けられている。また、内部抽選テーブル D では、内部抽選テーブル C においてソフト役に対応付けられていた乱数がハズレ（不当選）となっている。

#### 【 0 0 6 5 】

内部抽選テーブル E は、 R B が作動した場合に移行される遊技状態である R B 作動状態において選択される。内部抽選テーブル E は、小役の当選確率について、内部抽選テーブル A、内部抽選テーブル B のいずれの内部抽選テーブルにおいて設定されている小役の当選確率よりも高くなるように設定されている。

#### 【 0 0 6 6 】

本実施形態のスロットマシン 1 では、内部抽選で当選した場合に入賞可能な小役（以下、「入賞役」と記載）として、10 枚役 A ~ 10 枚役 F、3 枚役 A ~ 3 枚役 C 及び 1 枚役 A ~ 1 枚役 E 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 」～「打順ベル 12 」と、当選エリア「R B B & 1 枚役」と、当選エリア「1 枚役」と、当選エリア「J A C 1 」と、当選エリア「J A C 2 」と、が設定されている。ここで、「打順」とは、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 に対して押下操作を実行する順番を意味する。また、以下の記載において、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作されるタイミングを「押下タイミング」とも記載する。

#### 【 0 0 6 7 】

当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 6 」は、10 枚役 A ~ 10 枚役 F のいずれかと、1 枚役 A と、に重複当選する当選エリアであり、それぞれ重複当選する入賞役が異なる構成となっている。当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 6 」には、遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態である場合に 10 枚役 A ~ 10 枚役 F を入賞可能にする打順（正解打順）が設定されている。本実施形態のスロットマシン 1 では、遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態である場合における当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 6 」の当選時において、正解打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作された場合に、当選している 10 枚役 A ~ 10 枚役 F が入賞し、正解打順とは異なる打順（不正解打順）でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作された場合に、1 枚役 A が入賞する。

#### 【 0 0 6 8 】

当選エリア「打順ベル 7 」～当選エリア「打順ベル 12 」は、10 枚役 A ~ 10 枚役 F のいずれかと、3 枚役 A ~ 3 枚役 C のうち少なくとも 1 つと、1 枚役 B ~ 1 枚役 E のうち少なくとも 1 つと、に重複当選する当選エリアであり、それぞれ重複当選する入賞役が異なる構成となっている。当選エリア「打順ベル 7 」～当選エリア「打順ベル 12 」には、遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態である場合に 10 枚役 A ~ 10 枚役 F を入賞可能にする打順（正解打順）が設定されている。本実施形態のスロットマシン 1 では、遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態である場合における当選エリア「打順ベル 7 」～当選エリア「打順ベル 12 」の当選時において、正解打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作された場合に、当選している 10 枚役 A ~ 10 枚役 F が入賞し、正解打順とは異なる打順（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、当選している 3 枚役 A ~ 3 枚役 C のいずれかが入賞する。

#### 【 0 0 6 9 】

また、当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 12 」の当選確率は、それぞれ同じ当選確率に設定されている。本実施形態では、当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 12 」の当選確率は、それぞれ同じ  $3050 / 65536$  に設定されており、当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 12 」のいずれかに当選する確率が  $36600 / 65536$  となっている。

#### 【 0 0 7 0 】

10

20

30

40

50

なお、本実施形態のスロットマシン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、遊技状態が非R T状態又はボーナス成立状態である場合、ストップボタンB1～ストップボタンB3の打順によらず1枚役Aが入賞するように構成されている。また、本実施形態のスロットマシン1では、当選エリア「打順ベル7」～当選エリア「打順ベル12」の当選時において、遊技状態が非R T状態又はボーナス成立状態である場合、ストップボタンB1～ストップボタンB3の打順によらず当選している3枚役A～3枚役Cのいずれかが入賞するように構成されている。より詳しくは、後述する。

#### 【0071】

当選エリア「RBB&1枚役」は、RBB、1枚役A～1枚役Eに重複して当選するエリアである。当選エリア「RBB&1枚役」の当選時において、スロットマシン1では、ストップボタンB1～ストップボタンB3の打順及び押下タイミングによらず1枚役Aが入賞する。

10

#### 【0072】

当選エリア「1枚役」は、それぞれ当選エリア「RBB&1枚役」と同じ小役に重複して当選し、かつストップボタンB1～ストップボタンB3の打順及び押下タイミングによらず1枚役Aが入賞する当選エリアであり、RBBが抽選の対象に含まれているか否かの差を有している。

#### 【0073】

次に、リプレイを含む当選エリアについて説明する。本実施形態のスロットマシン1では、リプレイのみを含む当選エリアとして、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「レアリプレイ」と、が設定されている。

20

#### 【0074】

当選エリア「通常リプレイ」は、内部抽選テーブルA、内部抽選テーブルBのそれぞれにおいて設定されている当選エリアであり、通常リプレイに当選し、打順及び押下タイミングによらず通常リプレイを入賞可能に構成されている。

#### 【0075】

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

30

#### 【0076】

ここで、本実施形態のスロットマシン1では、持越可能フラグが対応付けられる役としては、RBB, RBがあり、小役及びリプレイは、持越不可フラグに対応付けられている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、内部抽選でRB又はR Bを含む当選エリアに当選すると、当選したRBB又はRBの抽選フラグの成立状態を、RBB又はRBが入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき、内部抽選手段120は、RBB又はRBの抽選フラグの成立状態が持ち越されている遊技でも、小役及びリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、RBB又はRBの抽選フラグの成立状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているRBB又はRBの抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを成立状態に設定する。

40

#### 【0077】

##### <図柄の配列>

図4は、本実施形態のスロットマシン1における第1リール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4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A図柄「BLA」、ベルB図柄「B

50

「L B」、チェリー図柄「C H」、スイカ図柄「WM」、プランクA図柄「B K A」及びプランクB図柄「B K B」が配列されている。また、第1リールR1～第3リールR3の周面には、それぞれ20コマの図柄が配列されている。

#### 【0078】

##### <リール制御手段>

本実施形態のスロットマシン1では、いずれの遊技状態である場合にも、リール停止制御において有効ラインL1上に停止させる役の優先順序が「リプレイ>小役>ボーナス」の順序で優先順位が定められている。つまり、リール制御手段130は、ボーナスと小役又はボーナスとリプレイが重複して当選している場合、ボーナスに優先して小役又はリプレイを入賞させる停止制御を実行する。

10

#### 【0079】

##### <ボーナス、シフト役、小役の入賞図柄組合せと小役の配当>

図5は、本実施形態のスロットマシン1が有するボーナス、シフト役及び小役の入賞図柄組合せ及び小役の配当を示す図である。図5に示すように、RBの入賞図柄組合せは「黒BAR - 黒BAR - 黒BAR」である。図4に示すように、第1リールR1には、黒BAR図柄「黒BAR」が停止番号19番のコマに配置されており、第2リールR2には、黒BAR図柄「黒BAR」が停止番号7番、12番、17番のコマに配置され、第3リールR3には、黒BAR図柄「黒BAR」が停止番号14番のコマに配置されている。

#### 【0080】

上述したように、本実施形態のリール制御手段130は、リール停止制御において、ストップボタンの押下時点で有効ラインL1上に表示されているコマから4コマ回転するまでの計5コマが、有効ラインL1上に図柄を引き込み可能な範囲（引き込み範囲）となつてあり、例えば、第1リールR1の黒BAR図柄「黒BAR」を有効ラインL1上に停止表示する場合には、停止番号15番のスイカ図柄「WM」～停止番号19番の黒BAR図柄「黒BAR」が有効ラインL1上に回転表示されているタイミングでストップボタンB1が押下操作される必要がある。

20

#### 【0081】

このため、RBは、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングがそれぞれ適切である場合に入賞し、ストップボタンB1～ストップボタンB3の少なくとも1つの押下タイミングが適切ではない場合には入賞しないように構成されている。

30

#### 【0082】

図5に示すように、RBの入賞図柄組合せは「黒BAR - 白BAR - 白BAR」である。図4に示すように、第2リールR2には、白BAR図柄「白BAR」が停止番号3番のコマに配置されており、第3リールR3には、白BAR図柄「白BAR」が停止番号5番のコマに配置されている。このため、RBは、ストップボタンB1～ストップボタンB3のそれぞれの押下タイミングが適切である場合に入賞し、ストップボタンB1～ストップボタンB3の少なくとも1つの押下タイミングが適切ではない場合には入賞しないように構成されている。

#### 【0083】

10枚役A～10枚役Fの配当は、規定投入数（3枚）よりも多い枚数の払出数（例えば10枚）に設定されており、それぞれ図5に示す入賞図柄組合せに設定されている。10枚役A～10枚役Fの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、図4に示すように、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず有効ラインL1上に停止表示可能となるように、第1リールR1～第3リールR3に配置されている。この、遊技を開始する際に必要となる遊技価値の投入数（規定投入数）よりも多い配当が設定されている10枚役A～10枚役Fが、本実施形態における第1小役を構成する。

40

#### 【0084】

3枚役A～3枚役Cの配当は、規定投入数と同じ枚数の払出数（3枚）に設定されており、それぞれ図5に示す入賞図柄組合せに設定されている。3枚役A～3枚役Cの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、図4に示すように、ストップボタンB1～ストップボタン

50

B3 の押下タイミングによらず有効ライン L1 上に停止表示可能となるように、第1リール R1 ~ 第3リール R3 に配置されている。

#### 【0085】

1枚役 A ~ 1枚役 E 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）に設定されており、それぞれ図5に示す入賞図柄組合せに設定されている。1枚役 A の入賞図柄組合せを構成する各図柄は、図4に示すように、ストップボタン B1 ~ ストップボタン B3 の押下タイミングによらず有効ライン L1 上に停止表示可能となるように、第1リール R1 ~ 第3リール R3 に配置されている。

#### 【0086】

このように、10枚役 A ~ 10枚役 F よりも少ない配当に設定されている3枚役 A ~ 3枚役 C と、1枚役 A ~ 1枚役 E と、が本実施形態における第2小役を構成する。また、10枚役 A ~ 10枚役 F のいずれかと、3枚役 A ~ 3枚役 C、1枚役 A ~ 1枚役 E の少なくとも1つと、に重複当選する当選エリア「打順ベル1」~当選エリア「打順ベル12」が、本実施形態における特定当選態様を構成する。

10

#### 【0087】

##### <演出制御手段>

本実施形態において、演出制御手段180は、指示機能制御手段200Bによる入賞補助制御の実行時において、入賞補助制御で報知される内容（例えば、当選エリア「打順ベル1」の当選時に正解打順の報知等）を演出装置300を用いた演出によって報知する入賞補助演出を実行する。演出制御手段180は、AT状態でかつ遊技状態がRGB作動中一般状態又はRGB作動中RB成立状態である場合において当選エリア「打順ベル1」~当選エリア「打順ベル12」に当選した場合に、正解打順を報知する入賞補助演出を実行する。

20

#### 【0088】

また、本実施形態の演出制御手段180は、RGBを入賞可能な場合、具体的には、非RT状態における内部抽選で当選エリア「RGB」に当選した場合と、ボーナス成立状態における内部抽選でハズレ（不当選）となった場合と、でかつAT状態が開始されていない場合、RGBを入賞可能な状態であることを示唆するボーナス示唆演出を実行する。また、演出制御手段180は、AT状態でかつ遊技状態が非ボーナス状態である状態で、RGBを入賞可能な場合に、RGBを入賞可能であることを報知するボーナス報知演出を実行する。ボーナス示唆演出及びボーナス報知演出の詳細は、後述する。

30

#### 【0089】

##### <遊技状態移行制御手段>

図6は、本実施形態の遊技状態移行制御手段170が実行する遊技状態の移行に係る制御において、各遊技状態から移行可能な遊技状態を示す状態遷移図である。

#### 【0090】

図6に示すように、非RT状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態（初期遊技状態、通常遊技状態）であり、ボーナスが作動及び成立していない非ボーナス状態となっている。非RT状態において、遊技状態移行制御手段170は、内部抽選手段120にリプレイの当選確率が約1/7.3に設定されている内部抽選テーブルAを用いた内部抽選を実行させる。また、非RT状態は、リプレイを規定投入数と同数の払い出しが実行される役（3枚投入3枚払出）が実行される役として扱う場合における出玉率（リプレイ込みの出玉率）が約60%に設定されている。

40

#### 【0091】

ここで、出玉率は、一時的な確率の偏りの影響を十分に無視できるだけの遊技回数である所定の遊技回数（例えば17500ゲーム）の遊技が実行された場合において、所定の遊技回数の遊技の間に投入されるメダルの総投入数に対する所定の遊技回数の遊技の間に獲得されるメダルの総払出数の割合である。また、各遊技状態における出玉率は、内部抽選で当選した役について、AT状態ではない場合には、遊技機に設定されている入賞確率で入賞する状態で遊技される場合を想定し、AT状態である場合には、入賞補助制御に従

50

った遊技、つまり当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」の当選時に正解打順での遊技が実行されることで10枚役A～10枚役Fが入賞する状態で遊技される場合を想定している。

#### 【0092】

ボーナス成立状態は、非RT状態における内部抽選で当選エリア「RBB」、当選エリア「RBB & 1枚役」のいずれかに当選し、RBBが成立状態に設定された場合に移行する遊技状態であり、ボーナスが作動していない非ボーナス状態となっている。ボーナス成立状態において、遊技状態移行制御手段170は、内部抽選手段120にリプレイの当選確率が約1/7.3に設定されている内部抽選テーブルBを用いた内部抽選を実行させる。また、ボーナス成立状態は、リプレイ込みの出玉率が約60%に設定されている。

10

#### 【0093】

ボーナス状態は、RBBが入賞することで移行される遊技状態であり、ボーナス状態においては、RBB作動中一般状態と、RBB作動中RB成立状態と、RB作動状態と、に移行可能に構成されている。遊技状態移行制御手段170は、ボーナス成立状態からボーナス状態に遊技状態を移行する場合に、ボーナス状態のうちRBB作動中一般状態に移行させる。ボーナス状態において、遊技状態移行制御手段170は、RBB作動中一般状態と、RBB作動中RB成立状態と、RB作動状態と、において払い出されたメダルの合計数によってボーナス状態の終了条件が成立したかを判定し、予め定められた所定の払出数（例えば、200枚）を超えるメダルが払い出された場合に、RBBの作動を終了することでボーナス状態を終了させて、遊技状態を非ボーナス状態へ移行させる。

20

#### 【0094】

RBB作動中一般状態は、ボーナス状態における複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態（ボーナス一般状態）である。RBB作動中一般状態において、遊技状態移行制御手段170は、内部抽選手段120にリプレイの当選確率が0に設定されている内部抽選テーブルCを用いた内部抽選を実行させる。また、RBB作動中一般状態は、リプレイ込みの出玉率について、非AT状態である場合（非AT時）の出玉率が約71%、AT状態である場合（AT時）の出玉率が約195%に設定されている。

30

#### 【0095】

RBB作動中RB成立状態は、RBB作動中一般状態における内部抽選で当選エリア「RB」に当選し、RBが成立状態に設定された場合に移行する遊技状態（シフト役成立状態）である。RBB作動中RB成立状態において、遊技状態移行制御手段170は、内部抽選手段120にリプレイの当選確率が0に設定されている内部抽選テーブルDを用いた内部抽選を実行させる。また、RBB作動中RB成立状態は、リプレイ込みの出玉率について、非AT状態である場合（非AT時）の出玉率が約71%、AT状態である場合（AT時）の出玉率が約195%に設定されている。

#### 【0096】

RB作動状態は、RBが入賞することで移行される遊技状態（シフト役作動状態）である。RB作動状態において、遊技状態移行制御手段170は、内部抽選手段120に内部抽選テーブルEを用いた内部抽選を実行させる。図3に示すように、内部抽選テーブルEでは、すべての小役に当選する当選エリア「JAC1」と、すべての1枚役に当選する当選エリア「JAC2」と、に乱数が対応付けられている。遊技状態移行制御手段170は、RB作動状態において8回小役が入賞する又は12回の遊技が実行された場合に、作動しているRBを終了させ、遊技状態をRB作動状態からRBB作動中一般状態に移行させる。また、RBB作動中RB成立状態は、リプレイ込みの出玉率が約70%に設定されている。

40

#### 【0097】

図3を用いてRB作動状態について詳細に説明する。本実施形態のスロットマシン1において、内部抽選テーブルEが選択されるRB作動状態において当選エリア「JAC1」又は当選エリア「JAC2」に当選する確率は、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルDにおいて小役を含む当選エリアのいずれかに当選する確率よりも高い、つまりRB作動

50

状態において小役に当選する確率が R B 作動状態以外の R B 非作動時の遊技状態においていざれかの小役に当選する確率よりも高い確率に設定されている。また、内部抽選テーブル E において、当選エリア「J A C 1」に当選する確率は、内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル D において当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」のそれぞれに当選する確率よりも高い確率に設定されている。

#### 【0098】

このような構成であることから、本実施形態のスロットマシン 1 は、R B 作動状態において、R B の非作動時である非 R T 状態、ボーナス成立状態、R B B 作動中一般状態、R B B 作動中 R B 成立状態である場合よりもすべての小役の当選確率が上昇するとともに、いざれかの小役に当選する確率も上昇するように構成されている。

10

#### 【0099】

また、スロットマシン 1 は、R B 作動状態において、当選エリア「J A C 1」に当選する確率が、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」のうちいざれか 4 つに当選する確率（例えば当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 4」の各当選確率を合算した当選確率）よりも高く、かつ、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」のいざれかに当選する確率（当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」の各当選確率を合算した当選確率）よりも低くなるように構成されている。

#### 【0100】

このように、本実施形態のスロットマシン 1 は、遊技を開始する際に必要となる遊技価値の投入数よりも多い配当に設定された複数種類の第 1 小役（10 枚役 A ~ 10 枚役 F）が互いに重複せずに他の小役と重複当選する複数種類の第 1 当選態様（当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」）と、複数種類の第 1 小役が重複して当選する第 2 当選態様（当選エリア「J A C 1」）と、を有し、内部抽選手段 120 が、通常遊技状態（非 R T 状態）、ボーナス成立状態、R B B 作動中一般状態、R B B 作動中 R B 成立状態において、複数種類の第 1 当選態様が存在するように内部抽選を行うとともに、シフト役作動状態（R B 作動状態）において、第 2 当選態様が存在するように内部抽選を行うように構成されている。また、スロットマシン 1 において、シフト役作動状態における内部抽選で第 2 当選態様に当選する確率は、通常遊技状態、ボーナス成立状態、ボーナス一般状態及びシフト役成立状態における内部抽選で複数種類の第 1 当選態様のいざれかに当選する確率よりも低く、シフト役作動状態における内部抽選でのすべての小役それぞれの当選確率は、通常遊技状態、ボーナス成立状態、ボーナス一般状態及びシフト役成立状態における内部抽選でのすべての小役それぞれの当選確率以上となるように構成されている。

20

#### 【0101】

このため、本実施形態のスロットマシン 1 は、R B 作動状態について、メダルの獲得率の期待値が 100% 未満（本実施形態では約 70%）となっている。

#### 【0102】

ここで、R B 作動状態以外の遊技状態において、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 1 2」の当選時でかつ遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態である場合に、正解打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 を押下操作しないと 10 枚役 A ~ 10 枚役 F を入賞させることができない構成であることから、10 枚役 A ~ 10 枚役 F のいざれかが入賞する確率は、6 種類の打順から正解打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 を押下操作できた場合に限定される。一方、後述する指示機能制御手段 200B によって入賞補助制御が実行される A T 遊技が実行された場合には、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」の当選時でかつ遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態である場合に、正解打順が報知されるため、10 枚役 A ~ 10 枚役 F のいざれかが入賞する確率について、入賞補助制御が実行されない場合に対して最大で 6 倍まで高めることができる。

30

#### 【0103】

このように、本実施形態においては、正解打順で停止操作した場合に入賞する規定投入枚数よりも多くのメダルを払い出す入賞役（特定役）として、10 枚役 A ~ 10 枚役 F の

40

50

6種類を設定している。また、本実施形態においては、入賞時に規定投入数と同数のメダルを払い出す入賞役として、3枚役A～3枚役Cの3種類を設定し、3枚役Aについて、当選エリア「打順ベル7」、当選エリア「打順ベル11」、当選エリア「打順ベル12」の3つの当選エリアで当選するように設定している。そして、RB作動状態において特定役を含む当選態様が得られる確率を、RB作動状態以外の遊技状態において特定役を含む当選態様が得られる確率の約1/4に圧縮している。これにより、シフト役作動状態でのメダルの獲得率の期待値の下限を100%未満にまで引き下げた上でAT遊技に関するメダルの獲得性能を設計することができるため、AT機能を備えたスロットマシン1の設計自由度を飛躍的に向上させることができる。

#### 【0104】

なお、スロットマシン1においては、3枚役Aが当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」のうち3つの当選エリアで当選するように設定されていることから、当選エリア「JAC1」の当選確率が当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」のうち3つの当選エリアに設定されている当選確率の合算と同じ確率に設定されているが、例えば、3枚役A～3枚役Cを有しない構成である場合には、RB作動状態以外の遊技状態においてN種類の特定役を互いに重複せずに当選させる態様を設けて内部抽選を行い、RB作動状態においてN種類の特定役を重複して当選させる態様を設けて内部抽選を行うことによって、RB作動状態において特定役を含む当選態様が得られる確率を、RB作動状態以外の遊技状態において特定役を含む当選態様が得られる確率の約1/Nに圧縮することができる。

10

#### 【0105】

##### <有利区間制御手段と指示機能制御手段>

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

20

#### 【0106】

図7に示すように、非有利区間は、内部抽選手段120による内部抽選の結果に基づく指示機能制御手段200Bによる指示機能に係る制御が実行されない期間である。有利区間制御手段200Aは、非有利区間ににおける遊技において、内部抽選手段120による内部抽選で当選した当選エリアと、遊技が開始された際の遊技状態と、に基づき、非有利区間を終了し有利区間を開始するか否かを決定する抽選である有利区間抽選を実行する。

30

#### 【0107】

有利区間抽選において、有利区間制御手段200Aは、まず、記憶手段190のうち有利区間に係るデータを記憶している有利区間制御データ記憶手段198から、複数の乱数のそれぞれに対して「有利区間の開始」、「ハズレ（不当選）」が対応付けられているデータテーブルである有利区間移行抽選テーブルを取得する。そして、有利区間制御手段200Aは、乱数生成手段110から乱数を取得し、取得した乱数を有利区間移行抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき、有利区間を開始するか否かを決定する。なお、有利区間制御データ記憶手段198には、有利区間制御手段200Aが有利区間ににおいて実行する所定の制御処理でON状態又はOFF状態にセットする各種フラグも格納されている。なお、有利区間制御手段200Aは、内部抽選で当選した当選エリアの当選確率と、有利区間抽選における「有利区間の開始」の当選確率と、を乗算した確率について、1/17500以上となるように有利区間抽選を実行する。

40

#### 【0108】

有利区間ににおいて、指示機能制御手段200Bは、指示機能に係る状態（指示機能状態）として、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」の当選時に入賞補助制御が実行されない非AT状態と、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」の当選時に入賞補助制御が実行されるAT状態と、を有している。指示機能制御手段200Bは、指示機能制御データ記憶手段199に記憶されている各種抽選テーブルを参照し、各指示機能状態に応じた抽選に係る処理を実行する。

50

**【 0 1 0 9 】**

有利区間において、指示機能制御手段 200B は、指示機能に係る状態（指示機能状態）として、通常非 A T 状態と、特定非 A T 状態と、チャンスゾーン（C Z）状態と、A T 状態と、有している。指示機能制御手段 200B は、指示機能制御データ記憶手段 199 に記憶されている各種抽選テーブルを参照し、各指示機能状態に応じた抽選に係る処理を実行する。

**【 0 1 1 0 】**

通常非 A T 状態は、有利区間制御手段 200A によって有利区間が開始され、かつ他の指示機能状態に移行していない場合に設定される、複数種類の指示機能状態の中で通常状態に相当する指示機能状態（通常指示機能状態）である。通常非 A T 状態において、指示機能制御手段 200B は、内部抽選で当選エリア「通常リプレイ」に当選した場合に、指示機能状態を C Z 状態に移行するか否かを決定する C Z 抽選を実行する。また、通常非 A T 状態において、指示機能制御手段 200B は、内部抽選で当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合に、指示機能状態を A T 状態に移行するか否かを決定する通常時 A T 抽選を実行する。

10

**【 0 1 1 1 】**

指示機能制御手段 200B は、内部抽選で当選した当選エリアの当選確率と、C Z 抽選における「C Z 状態への移行」の当選確率と、を乗算した確率について、1 / 1 7 5 0 0 以上となるように C Z 抽選を実行する。また、指示機能制御手段 200B は、内部抽選で当選した当選エリアの当選確率と、通常時 A T 抽選における「A T 状態への移行」の当選確率と、を乗算した確率について、1 / 1 7 5 0 0 以上となるように通常時 A T 抽選を実行する。

20

**【 0 1 1 2 】**

特定非 A T 状態は、当選エリア「R B B」の当選に基づき有利区間制御手段 200A によって有利区間が開始され、かつ当選エリア「R B B」に当選した遊技において R B B が入賞し遊技状態が R B B 作動中一般状態に移行した場合と、A T 状態への移行が決定されていない状態で遊技状態が R B B 作動中一般状態に移行した場合と、に設定される指示機能状態である。特定非 A T 状態において、指示機能制御手段 200B は、遊技状態が非 R T 状態に移行するまで、つまり作動している R B B が終了するまで、C Z 抽選及び A T 抽選の実行をしないように構成されており、通常非 A T 状態及び C Z 状態よりも遊技者にとって不利な指示機能状態となっている。

30

**【 0 1 1 3 】**

この、通常非 A T 状態及び C Z 状態が第 1 指示機能状態を構成し、特定非 A T 状態が第 2 指示機能状態を構成する。また、有利区間開始時において通常非 A T 状態ではなく特定非 A T 状態に移行する場合に実行される制御の詳細については、後述する。

**【 0 1 1 4 】**

C Z 状態は、通常非 A T 状態から移行可能な指示機能状態である。C Z 状態において、指示機能制御手段 200B は、C Z 状態の開始時に指示機能制御データ記憶手段 199 の C Z 終了判定カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する値（例えば、10 ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、C Z 終了判定カウンタの記憶値を 1 ゲームに相当する値「1」で減算するデクリメント更新を実行する。指示機能制御手段 200B は、C Z 状態において 10 ゲームの遊技が実行されるまでの間、毎ゲーム A T 状態の実行を決定するか否かを抽選する A T 抽選を実行するように構成されており、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合にのみ通常時 A T 抽選が実行される通常非 A T 状態よりも A T 状態に移行しやすい状態となっている。

40

**【 0 1 1 5 】**

C Z 状態において、指示機能制御手段 200B は、内部抽選で当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合に、他の当選エリアに当選した場合に実行する A T 抽選よりも「A T 状態への移行」に当選する確率が高い特別 A T 抽選を実行する。

**【 0 1 1 6 】**

50

C Z 状態において 10 ゲームの遊技が実行されるまでに A T 抽選又は特別 A T 抽選で「A T 状態への移行」に当選した場合、指示機能制御手段 200B は、C Z 状態の開始から 10 ゲームの遊技が実行された後に指示機能状態を C Z 状態から A T 状態に移行する。一方、C Z 状態において 10 ゲームの遊技が実行されるまでに A T 抽選又は特別 A T 抽選で「A T 状態への移行」に当選しなかった場合、指示機能制御手段 200B は、C Z 状態の開始から 10 ゲームの遊技が実行された後に指示機能状態を C Z 状態から非 A T 状態に移行する。

#### 【 0117 】

A T 状態は、通常非 A T 状態又は C Z 状態において A T 状態への移行条件が成立することで移行する指示機能状態である。A T 状態において、指示機能制御手段 200B は、内部抽選手段 120 による内部抽選において、ストップボタン B1 ~ ストップボタン B3 の打順によって入賞役が変化する当選エリアに当選したに基づき入賞補助制御を実行可能に構成されている。ここで、入賞補助制御によって入賞する確率が上がる役（特定の役）は、当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 12 」の当選時の 10 枚役 A ~ 10 枚役 F である。この、当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 12 」に当選した場合に、10 枚役 A ~ 10 枚役 F の入賞を補助する入賞補助制御を実行可能に指示機能制御手段 200B が制御可能な A T 状態が、本実施形態における入賞補助状態を構成する。

10

#### 【 0118 】

指示機能制御手段 200B は、A T 状態を開始した場合に、A T 状態におけるメダルの払出手数をメダルの投入数で減算した値（差枚数）を累積的に記録するカウンタである数値記憶手段としての A T 終了判定カウンタ 199a に、A T 状態で獲得可能なメダルの枚数に相当する初期値をセットする。指示機能制御手段 200B は、A T 状態において、規定投入数（3 枚）に相当する値を A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値に加算する補填処理と、小役が入賞した場合に入賞した小役の配当に相当する値を A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値から減算する第 1 減算処理と、リプレイが入賞した場合に当該遊技における投入数に相当する値を A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値から減算する第 2 減算処理と、を実行する。A T 終了判定カウンタ 199a の更新に係る処理の詳細については、後述する。

20

#### 【 0119 】

また、本実施形態において、指示機能制御手段 200B は、内部抽選手段 120 による内部抽選で当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合に、指示機能に係る制御として、A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値に抽選により決定された値を加算するか否かを決定することで、A T 状態が継続する期間を加算（上乗せ）するか否かを決定する上乗せ抽選を実行する。

30

#### 【 0120 】

A T 状態において A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値が値「0」になった場合、つまり、A T 状態が終了した場合、有利区間制御手段 200A は、通常終了条件が成立したと判定し、有利区間を終了して非有利区間に移行するとともに、終了処理を実行する。終了処理が実行されることで、スロットマシン 1 では、有利区間制御データ記憶手段 198 に含まれる有利区間に更新されたデータ（例えば有利区間ゲーム数カウンタの記憶値等）と、指示機能制御データ記憶手段 199 に含まれる有利区間に更新されたデータ（例えば、A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値等）と、が初期化される。

40

#### 【 0121 】

3. 当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 12 」の当選時における停止制御 図 8 は、遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 12 」に当選した場合に、各打順において入賞可能になる小役を示す図である。図 8 に示すように、遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態である場合、リール制御手段 130 は、当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 12 」の当選時において、個数優先制御を実行し、ストップボタン B1

50

～ストップボタンB3がいずれの打順で押下操作された場合にも1枚役Aの入賞図柄組合せ「R P ( B K A ) - 白 B A R ( B K A , R P ) - 赤7 ( 黒 B A R , W M )」(図5参照)を有効ラインL1上に停止表示する停止制御を実行する。

#### 【0122】

遊技状態が非R T状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」に当選した場合におけるリール制御手段130が実行する停止制御の詳細について、まず、第1停止操作がストップボタンB1に実行される場合から説明する。

#### 【0123】

図5に示すように、10枚役A～10枚役Eは、第1停止操作がストップボタンB1に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第1リールR1の図柄を有効ラインL1上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が、各図柄につきそれぞれ2個(例えば、10枚役Aは「R P - B L A - B L B」と「R P - B L B - B L B」)となっている。また、10枚役Fは、第1停止操作がストップボタンB1に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第1リールR1の図柄を有効ラインL1上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が1個となっている。

10

#### 【0124】

一方、1枚役Aは、第1停止操作がストップボタンB1に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第1リールR1の図柄(リプレイ図柄「R P」又はブランクA図柄「B K A」)を有効ラインL1上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が、第1リールR1の図柄がリプレイ図柄「R P」とブランクA図柄「B K A」とのいずれである場合にも9個となっている。

20

#### 【0125】

このため、リール制御手段130は、遊技状態が非R T状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」に当選した場合において、第1停止操作がストップボタンB1に実行された場合に、第1リールR1において、個数優先制御を実行して1枚役Aの入賞図柄組合せを構成するリプレイ図柄「R P」を有効ラインL1上に停止表示する。

#### 【0126】

なお、当選エリア「打順ベル1」、当選エリア「打順ベル2」の当選時においては、第1リールR1にリプレイ図柄「R P」を停止表示した場合、1枚役Aと、10枚役A、10枚役Bと、を入賞可能な状態が維持されるが、第2停止操作がストップボタンB2又はストップボタンB3に実行された場合に、リール制御手段130が個数優先制御を実行し、入賞可能な小役を1枚役Aに確定させる。

30

#### 【0127】

次に、第1停止操作がストップボタンB2に実行される場合について説明する。図5に示すように、10枚役A～10枚役D、10枚役Fは、第1停止操作がストップボタンB2に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第2リールR2の図柄を有効ラインL1上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が、各図柄につきそれぞれ1個(例えば、10枚役Aは「R P - B L A - B L B」)となっている。また、10枚役Eは、第1停止操作がストップボタンB2に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第2リールR2の図柄を有効ラインL1上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が、各図柄につきそれぞれ2個となっている。

40

#### 【0128】

一方、1枚役Aは、第1停止操作がストップボタンB2に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第2リールR2の図柄(白B A R図柄「白B A R」、ブランクA図柄「B K A」又はリプレイ図柄「R P」)を有効ラインL1上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が、第2リールR2の図柄が白B A R図柄「白B A R」と、ブランクA図柄「B K A」と、リプレイ図柄「R P」と、のいずれである場合にも6個となっている。

50

**【 0 1 2 9 】**

このため、リール制御手段 130 は、遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」に当選した場合において、第 1 停止操作がストップボタン B 2 に実行された場合に、第 2 リール R 2 において、個数優先制御を実行して 1 枚役 A の入賞図柄組合せを構成するリプレイ図柄「R P」を有効ライン L 1 上に停止表示する。

**【 0 1 3 0 】**

なお、当選エリア「打順ベル 6」の当選時においては、第 2 リール R 2 にリプレイ図柄「R P」を停止表示した場合、1 枚役 A と、10 枚役 F と、を入賞可能な状態が維持されるが、第 2 停止操作がストップボタン B 1 又はストップボタン B 3 に実行された場合に、リール制御手段 130 が個数優先制御を実行し、入賞可能な小役を 1 枚役 A に確定させる。10

**【 0 1 3 1 】**

次に、第 1 停止操作がストップボタン B 3 に実行される場合について説明する。図 5 に示すように、10 枚役 A ～ 10 枚役 D は、第 1 停止操作がストップボタン B 3 に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第 3 リール R 3 の図柄を有効ライン L 1 上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が、各図柄につきそれぞれ 2 個（例えば、10 枚役 A は「R P - B L A - B L B」と「R P - B L B - B L B」）となっている。また、10 枚役 E は、第 1 停止操作がストップボタン B 3 に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第 3 リール R 3 の図柄を有効ライン L 1 上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が 4 個となっている。そして、10 枚役 F は、第 1 停止操作がストップボタン B 3 に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第 3 リール R 3 の図柄を有効ライン L 1 上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が 1 個となっている。20

**【 0 1 3 2 】**

一方、1 枚役 A は、第 1 停止操作がストップボタン B 3 に実行された場合、入賞図柄組合せを構成する第 3 リール R 3 の図柄（赤 7 図柄「赤 7」、黒 B A R 図柄「黒 B A R」又はスイカ図柄「W M」）を有効ライン L 1 上に停止表示した場合に入賞可能となる図柄組合せの数が、第 3 リール R 3 の図柄が赤 7 図柄「赤 7」と、黒 B A R 図柄「黒 B A R」と、スイカ図柄「W M」と、のいずれである場合にも 6 個となっている。

**【 0 1 3 3 】**

このため、リール制御手段 130 は、遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」に当選した場合において、第 1 停止操作がストップボタン B 3 に実行された場合に、第 3 リール R 3 において、個数優先制御を実行して 1 枚役 A の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示する。30

**【 0 1 3 4 】**

ここで、図 4 に示すように、第 3 リール R 3 の周面には、停止番号 4 番のコマに赤 7 図柄「赤 7」が配置され、停止番号 14 番のコマに黒 B A R 図柄「黒 B A R」が配置され、停止番号 9 番、19 番のコマにスイカ図柄「W M」が配置されている。このため、リール制御手段 130 は、ストップボタン B 3 の押下タイミングが停止番号 0 番～停止番号 4 番の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングである場合には、赤 7 図柄「赤 7」を有効ライン L 1 上に停止表示し、ストップボタン B 3 の押下タイミングが停止番号 10 番～停止番号 14 番の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングである場合には、黒 B A R 図柄「黒 B A R」を有効ライン L 1 上に停止表示し、ストップボタン B 3 の押下タイミングが停止番号 5 番～停止番号 9 番、停止番号 15 番～19 番の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングである場合には、スイカ図柄「W M」を有効ライン L 1 上に停止表示する。40

**【 0 1 3 5 】**

次に、遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル 7」～当選エリア「打順ベル 12」に当選した場合におけるリール制御手段 130 が実行する停止制御の詳細について、当選エリア「打順ベル 7」を例に説明す

10

20

30

40

50

る。

#### 【 0 1 3 6 】

図 5 に示すように、3枚役 A の入賞図柄組合せは、10枚役 A の入賞図柄組合せ及び1枚役 B の入賞図柄組合せと第 1 リール R 1 の図柄が共通し、1枚役 B の入賞図柄組合せと第 2 リール R 2 の図柄が共通し、1枚役 C の入賞図柄組合せと第 3 リール R 3 の図柄が共通している。

#### 【 0 1 3 7 】

そのため、リール制御手段 130 は、遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル 7」に当選し、第 1 停止操作がストップボタン B 1 に実行された場合、枚数優先制御を実行し 10 枚役 A、3 枚役 A、1 枚役 B の入賞図柄組合せに共通するリプレイ図柄「R P」を有効ライン L 1 上に停止表示する。そして、リール制御手段 130 は、第 2 停止操作がストップボタン B 2、ストップボタン B 3 に実行された場合に、個数優先制御を実行して 3 枚役 A の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示し、入賞可能な小役を 3 枚役 A に確定させる。

10

#### 【 0 1 3 8 】

また、リール制御手段 130 は、遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル 7」に当選し、第 1 停止操作がストップボタン B 2 に実行された場合、個数優先制御を実行し 3 枚役 A、1 枚役 B の入賞図柄組合せに共通する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示する。そして、リール制御手段 130 は、第 2 停止操作がストップボタン B 1、ストップボタン B 3 に実行された場合に、枚数優先制御を実行して 3 枚役 A の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示し、入賞可能な小役を 3 枚役 A に確定させる。

20

#### 【 0 1 3 9 】

また、リール制御手段 130 は、遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル 7」に当選し、第 1 停止操作がストップボタン B 3 に実行された場合、個数優先制御を実行し 3 枚役 A、1 枚役 C の入賞図柄組合せに共通する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示する。そして、リール制御手段 130 は、第 2 停止操作がストップボタン B 1、ストップボタン B 2 に実行された場合に、枚数優先制御を実行して 3 枚役 A の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示し、入賞可能な小役を 3 枚役 A に確定させる。

30

#### 【 0 1 4 0 】

このように、リール制御手段 130 は、遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル 7」～当選エリア「打順ベル 12」に当選した場合に、枚数優先制御と個数優先制御とを組み合わせて実行することで、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 がいずれの打順で押下操作された場合にも、3 枚役 A ～3 枚役 C の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示する。

40

#### 【 0 1 4 1 】

図 9 は、遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態である場合における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 12」に当選した場合に、各打順において入賞可能になる小役を示す図である。

#### 【 0 1 4 2 】

図 9 に示すように、遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態である場合、リール制御手段 130 は、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 12」の当選時において、正解打順でストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 が押下操作された場合には、枚数優先制御を実行して、10 枚役 A ～10 枚役 F の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示する停止制御を実行する。

#### 【 0 1 4 3 】

また、リール制御手段 130 は、遊技状態が R B B 作動中一般状態又は R B B 作動中 R B 成立状態である場合、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 12」の当選時において、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

50

合には、遊技状態が非R T状態又はボーナス成立状態である場合に当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」に当選した場合と略同様の停止制御を実行し、図9に示す小役の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ラインL1上に停止表示する停止制御を実行する。

#### 【0144】

このように、本実施形態のリール制御手段130は、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」に当選した場合に実行する停止制御について、遊技状態が非R T状態又はボーナス成立状態からRBB作動中一般状態又はRBB作動中RB成立状態に移行した場合に、いずれの打順でも10枚役A～10枚役Fが入賞しない停止制御（第1停止制御）から、正解打順で10枚役A～10枚役Fが入賞する停止制御（第2停止制御）に切り替えるように構成されている。つまり、リール制御手段130は、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」に当選した場合における停止制御について、遊技状態がRBB作動中一般状態又はRBB作動中RB成立状態である場合に、遊技状態が非R T状態又はボーナス成立状態である場合よりも10枚役A～10枚役Fの入賞する確率が高い第2停止制御に切り替えるように構成されている。

#### 【0145】

このような構成により、本実施形態のスロットマシン1は、小役の当選確率が同じ当選確率に設定されている非R T状態、ボーナス成立状態、RBB作動中一般状態及びRBB作動中RB成立状態でありながら、RBB作動中一般状態及びRBB作動中RB成立状態について、図6に示すように、非R T状態及びボーナス成立状態よりも高い出玉率（非R T状態及びボーナス成立状態のリプレイ込み出玉率は約60%、RBB作動中一般状態及びRBB作動中RB成立状態のリプレイ込み出玉率は非AT時で71%、AT時で195%）に設定することができ、リールの停止制御によってボーナスの非作動時と作動時とで小役の抽選確率を変更することなく異なる出玉率を有することができる。

#### 【0146】

また、このような構成により、本実施形態のスロットマシン1では、指示機能制御手段200BによってAT状態に制御されることで入賞補助制御が実行され、正解打順が報知される状態において、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」に当選した場合に、非R T状態及びボーナス成立状態では10枚役A～10枚役Fが入賞せず、RBB作動中一般状態及びRBB作動中RB成立状態では10枚役A～10枚役Fが入賞するため、AT状態に制御されている状態における遊技状態がRBB作動中一般状態及びRBB作動中RB成立状態である場合には、メダルの付与に関する期待値が1以上の増加区間となり、AT状態に制御されている状態における遊技状態が非R T状態及びボーナス成立状態である場合には、メダルの付与に関する期待値が1未満となる。

#### 【0147】

##### 4. ボーナス示唆演出を用いた遊技性の詳細

次に、演出制御手段180が実行するボーナス示唆演出と、スロットマシン1が有するボーナス示唆演出を用いた遊技性と、の詳細について説明する。

#### 【0148】

##### <ボーナス示唆演出>

図10(A)は、非R T状態又はボーナス成立状態であり、かつ当該遊技でRBBが入賞不可能な場合に表示装置330に表示される演出の一例を示す図である。図10(A)に示すように、演出制御手段180は、所定の背景画像や所定のオブジェクト画像を表示する通常演出画像330aを表示装置330に表示する。

#### 【0149】

図10(B)は、非R T状態又はボーナス成立状態であり、かつ指示機能状態が非AT状態であり、かつ当該遊技でRBBが入賞可能な場合に表示装置330に表示される演出の一例を示す図である。図10(B)に示すように、演出制御手段180は、通常演出画像330aの表示を継続した状態で、通常演出画像330aとは異なる演出態様を有することで、遊技者の関心を惹きつけるボーナス示唆画像330bを表示するボーナス示唆演

10

20

30

40

50

出を実行する。ここで、ボーナス示唆画像 330b としては、例えば図 10 (B) に示す「！」等の記号をマークのような、通常演出画像 330a とは関連性を有さない画像が好みしい。

#### 【0150】

上述した通り、本実施形態のスロットマシン 1 では、A T 状態への移行が決定されていない状態で R B B が入賞し作動した場合、指示機能状態が特定非 A T 状態に移行される。また、スロットマシン 1 では、特定非 A T 状態において、C Z 状態や A T 状態への移行が制限されているとともに、有利区間が継続している限り作動した R B B が終了するまで特定非 A T 状態が継続するように構成されている。

#### 【0151】

このため、本実施形態のスロットマシン 1 は、指示機能状態が特定非 A T 状態に移行してしまうことで、遊技者にとって不利な指示機能に係る制御が長期にわたって実行されてしまうことを防ぐために、A T 状態への移行が決定されていない状態で、かつ R B B を入賞可能な場合に、R B B を入賞可能であることを示唆する所定の演出としてボーナス示唆演出を実行するように構成されている。

10

#### 【0152】

< R B B を入賞可能なタイミングと抽選値数 >

上述した通り、本実施形態のリール制御手段 130 は、小役、リプレイ、ボーナスのうち複数種類の役が成立状態に設定されている状態で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止制御において有効ライン L 1 上に停止表示する図柄について、「リプレイ > 小役 > ボーナス」の順に優先順位を設定して成立状態に設定されている役の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示するように構成されている。

20

#### 【0153】

つまり、リール制御手段 130 は、ボーナスと小役又はボーナスとリプレイが成立状態に設定されている場合における停止制御において、ボーナスに優先して小役又は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 上に停止表示させ、小役又はリプレイを入賞させるように構成されている。

#### 【0154】

このため、本実施形態のスロットマシン 1 では、非 R T 状態における内部抽選で R B B が他の役と重複せずに当選する当選エリアである当選エリア「R B B」に当選した場合と、R B B が成立状態に設定されているボーナス成立状態における内部抽選でハズレ（不当選）となり R B B のみが成立状態となる場合と、において R B B を入賞可能となる。なお、上述した通り、ボーナス成立状態における内部抽選でハズレ（不当選）となる確率は、非 R T 状態における内部抽選で当選エリア「R B B」に当選する確率と同じである。

30

#### 【0155】

また、スロットマシン 1 では、非 R T 状態における内部抽選で R B B と 1 枚役 A ~ 1 枚役 E とに重複当選する当選エリア「R B B & 1 枚役」に当選した場合と、ボーナス成立状態における内部抽選で小役又はリプレイに当選した場合と、において、R B B と小役又はリプレイとが成立状態に設定されることから、R B B を入賞させることができない構成となっている。

40

#### 【0156】

このような構成であることから、スロットマシン 1 では、A T 状態への移行が決定されていない状態で、かつ遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態である場合、当選エリア「R B B」に設定されている当選確率でボーナス示唆演出が実行される構成となっている。つまり、スロットマシン 1 では、当選エリア「R B B」と当選エリア「R B B & 1 枚役」とについて、当選エリア「R B B & 1 枚役」の当選確率が増えれば増えるほどボーナス示唆演出が実行される確率が低下し、当選エリア「R B B」の当選確率が増えれば増えるほどボーナス示唆演出が実行される確率が上昇する。

#### 【0157】

この、R B B が他の役と重複せずに当選する当選エリア「R B B」が、本実施形態にお

50

ける第1ボーナス当選態様及びボーナス単独当選態様を構成する。また、RBBと1枚役A～1枚役Eとに重複当選する当選エリア「RBB & 1枚役」が、本実施形態における第2ボーナス当選態様を構成する。

#### 【0158】

5. 有利区間とボーナス遊技との関係

<当選エリアと有利区間抽選の関係>

図11は、内部抽選で当選する当選エリアと、有利区間抽選の実行の有無と、を説明する図である。図11に示すように、有利区間制御手段200Aは、遊技状態が非RT状態である場合、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」、当選エリア「通常リプレイ」、当選エリア「RBB & 1枚役」、当選エリア「RBB」の当選時に、有利区間抽選を実行し、当選エリア「レアリプレイ」の当選時には、有利区間抽選を実行しないように構成されている。10

#### 【0159】

また、有利区間制御手段200Aは、遊技状態がボーナス成立状態である場合、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」、当選エリア「通常リプレイ」、当選エリア「1枚役」の当選時に、有利区間抽選を実行し、当選エリア「レアリプレイ」の当選時と、ハズレ（不当選）となった場合と、には、有利区間抽選を実行しないように構成されている。

#### 【0160】

また、有利区間制御手段200Aは、遊技状態がRBB作動中一般状態である場合、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」、当選エリア「1枚役」の当選時に、有利区間抽選を実行し、当選エリア「RB」の当選時には、有利区間抽選を実行しないように構成されている。20

#### 【0161】

また、有利区間制御手段200Aは、遊技状態がRBB作動中RB成立状態である場合、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」、当選エリア「1枚役」の当選時に、有利区間抽選を実行し、ハズレ（不当選）となった場合には、有利区間抽選を実行しないように構成されている。

#### 【0162】

そして、有利区間制御手段200Aは、RBが作動し遊技状態がRB作動状態となった場合、内部抽選でいずれの当選エリアに当選又はハズレ（不当選）となった場合においても、有利区間抽選を実行しないように構成されている。30

#### 【0163】

本実施形態の有利区間制御手段200Aは、有利区間抽選について、極めて高い確率（例えば99%）で「有利区間の開始」に決定する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、RB作動状態以外の状態で非有利区間が開始された場合、内部抽選で当選エリア「レアリプレイ」又は当選エリア「RB」に当選した場合と、内部抽選の結果がハズレ（不当選）であった場合と、以外において、極めて高い確率で非有利区間から有利区間に移行されるように構成されている。

#### 【0164】

<有利区間開始時における指示機能状態の移行先を決定する制御>

上述した通り、本実施形態のスロットマシン1では、遊技状態が非RT状態及びボーナス成立状態である場合、入賞可能な小役について、配当が3枚に設定された3枚役A～3枚役Cと、配当が1枚に設定された1枚役Aと、に限定されており、規定投入数である3枚を上回るメダルの払い出しが実行されない構成となっている。また、上述した通り、指示機能制御手段200Bは、AT状態である場合、差枚数によってAT状態が継続する期間を管理するように構成されている。

#### 【0165】

このため、本実施形態のスロットマシン1では、AT状態が開始された状態において、遊技状態が非RT状態又はボーナス成立状態となった場合、投入数を上回るメダルの払い40

出しが実行されないため、規定投入数と同数の値が A T 終了判定カウンタ 199a に加算される補填処理が実行されている限り、A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値が減少しない構成となっており、補填処理が実行されている限り非 R T 状態及びボーナス成立状態では A T 状態が終了しない構成となっている。

#### 【 0 1 6 6 】

このような構成により、本実施形態のスロットマシン 1 では、A T 状態に移行した場合、遊技状態が R B B 作動中一般状態と、R B B 作動中 R B 成立状態と、R B 作動状態と、のいずれかである状態で A T 状態が終了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、A T 状態の終了に伴い有利区間が終了され、非有利区間が開始された場合、遊技状態がボーナス状態となっている状態で非有利区間が開始される。

10

#### 【 0 1 6 7 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、有利区間が開始され 1500 ゲームの遊技が実行された場合と、2400 枚を超えるメダルを遊技者が獲得した場合と、に特定終了条件が成立した場合に、有利区間が終了され非有利区間が開始されるように構成されている。特定終了条件の成立に基づき有利区間が終了された場合、スロットマシン 1 では、遊技状態が非 R T 状態又はボーナス成立状態である状態で、非有利区間が開始される可能性を有している。

#### 【 0 1 6 8 】

そして、本実施形態のスロットマシン 1 では、有利区間が終了される場合に、終了処理が実行され有利区間ににおいて設定した各種フラグ、数値等が初期化されることから、非有利区間が開始される直前の有利区間における指示機能状態について、該直前の有利区間ににおいて設定した各種フラグや数値を参照して判定することができない構成となっている。

20

#### 【 0 1 6 9 】

このような構成に加え、スロットマシン 1 では、R B B 作動中一般状態と、R B B 作動中 R B 成立状態と、について、非 A T 時における出玉率が約 71% に設定されており、非 R T 状態やボーナス成立状態における出玉率である約 60% よりも高い出玉率に設定されている。

#### 【 0 1 7 0 】

このため、スロットマシン 1 では、R B B を入賞可能な場合に速やかに入賞させることで出玉率が高い遊技状態に滞在する割合を増やすことができる構成となっているが、このような攻略性が生じることを防ぐために、A T 状態の実行が決定されていない状態で R B B が入賞した場合には、C Z 抽選や A T 抽選の実行が制限され通常非 A T 状態や C Z 状態よりも遊技者にとって不利な指示機能に係る制御が実行される特定非 A T 状態に指示機能状態を移行する構成となっている。

30

#### 【 0 1 7 1 】

このような構成であることから、本実施形態のスロットマシン 1 は、非有利区間から有利区間に移行した契機が当選エリア「 R B B 」に当選したことに基づく有利区間抽選によるものか否かを判定し、判定の結果についてフラグデータ（特定非 A T 状態フラグ）を用いて記録する区間移行制御と、有利区間の開始時における遊技状態と、特定非 A T 状態フラグの状態と、を用いて通常非 A T 状態と特定非 A T 状態とのいずれに指示機能状態を振り分けるかを判定する指示機能状態振り分け制御をと、を実行する。

40

#### 【 0 1 7 2 】

区間移行制御において、指示機能制御手段 200B は、非有利区間から有利区間に移行した契機が当選エリア「 R B B 」に当選したことに基づく有利区間抽選によるものであった場合、R B B 作動中一般状態での内部抽選における抽選の対象に当選エリア「 R B B 」が含まれておらず、当選エリア「 R B B 」に当選したことに伴う有利区間抽選によって有利区間が開始されることがないことから、特定終了条件の成立に伴い開始された非有利区間ににおける遊技状態が非 R T 状態であり、かつ非 R T 状態における内部抽選で当選エリア「 R B B 」に当選したことに基づき有利区間に移行したと判定し、特定非 A T 状態フラグ

50

をON状態にセットする。

**【0173】**

指示機能状態振り分け制御において、指示機能制御手段200Bは、有利区間の1ゲーム目の開始時における遊技状態がRGB作動中一般状態であり、かつ特定非AT状態フラグがON状態である場合に、非RT状態における内部抽選で当選エリア「RGB」に当選したことに基づき有利区間に移行し、かつ当選エリア「RGB」に当選した遊技においてRGBが入賞したことでRGB作動中一般状態に移行したと判定し、指示機能状態を特定非AT状態に設定する。また、指示機能状態振り分け制御において、指示機能制御手段200Bは、有利区間の1ゲーム目の開始時における遊技状態がRGB作動中一般状態であるものの特定非AT状態フラグがOFF状態である場合には、RGB作動中一般状態において実行されていたAT状態の終了に伴い開始された非有利区間から有利区間に移行したと判定し、指示機能状態を通常非AT状態に設定する。

**【0174】**

このような構成により、本実施形態のスロットマシン1は、有利区間の終了時に有利区間内において設定した各種フラグ、数値等が初期化するものでありながら、非有利区間から有利区間に移行し、有利区間の開始時がボーナス状態に含まれるRGB作動中一般状態である場合において、前回の有利区間における終了時の状態に対応した適切な指示機能状態で有利区間を開始することができ、有利区間とボーナス遊技とを組み合わせた多様な遊技性を実現することができる。

**【0175】**

また、本実施形態のスロットマシン1は、AT状態がRGBの作動中に終了するように構成されるとともに、AT状態がRGBの作動中に終了し非有利区間が開始され、その後有利区間が開始された場合にも、遊技者にとって不利な指示機能に係る制御が実行される特定非AT状態に移行しないため、意図的なRGBの入賞を狙う等の特殊な遊技を行わない一般的の遊技者が不利益を被ってしまうことを防ぐことができるとともに、RGBの作動が終了するタイミングによらずAT状態を終了させることができ、AT遊技に係る設計自由度を向上させることができる。

**【0176】**

<AT終了判定カウンタの更新に係る制御>

図12は、AT状態において指示機能制御手段200Bが実行するAT終了判定カウンタ199aの記憶値の更新に係る制御処理を示すフローチャートである。

**【0177】**

まず、指示機能制御手段200Bは、補填停止フラグがON状態か否かを判定する(S1)。この処理において、指示機能制御手段200Bは、指示機能制御データ記憶手段199に格納されているフラグデータであり、補填処理の実行の有無を管理するために用いられる補填停止フラグがON状態にセットされているか否かを判定する。

**【0178】**

ステップS1の処理において、補填停止フラグがOFF状態であると判定した場合には(NO)、指示機能制御手段200Bは、AT終了判定カウンタ199aの記憶値に値「3」を加算する(S2)。この処理において、指示機能制御手段200Bは、今回の遊技で規定投入数のメダルが投入状態に設定されて遊技が開始されていることから、規定投入数のメダルの枚数に相当する値「3」をAT終了判定カウンタ199aに加算する。この、ステップS2の処理が、本実施形態における補填処理を構成する。

**【0179】**

ステップS2の処理を実行した後又はステップS1の処理において、補填停止フラグがON状態であると判定した場合には(YES)、指示機能制御手段200Bは、今回の遊技で小役が入賞したか否かを判定する(S3)。この処理において、今回の遊技で小役が入賞したと判定した場合には(YES)、指示機能制御手段200Bは、入賞した小役に設定されている配当に相当する値でAT終了判定カウンタ199aの記憶値を減算する(S4)。これらの処理において、指示機能制御手段200Bは、例えば、配当が10枚に

設定されている 10 枚役 A が入賞したと判定した場合、A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値を値「10」で減算する。この、ステップ S 4 の処理が、本実施形態における第 1 減算処理を構成する。

#### 【0180】

ステップ S 3 の処理において、今回の遊技で小役が入賞していないと判定した場合には（NO）、指示機能制御手段 200B は、今回の遊技でリプレイが入賞したか否かを判定する（S 5）。この処理において、今回の遊技でリプレイが入賞したと判定した場合には（YES）、指示機能制御手段 200B は、今回の遊技における規定投入数に相当する値で A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値を減算する（S 6）。これらの処理において、指示機能制御手段 200B は、今回の遊技における規定投入数が 3 枚に設定されていることから、リプレイが入賞した場合、A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値を値「3」で減算する。この、ステップ S 6 の処理が、本実施形態における第 2 減算処理を構成する。

10

#### 【0181】

ステップ S 4、ステップ S 6 の処理を実行した後又はステップ S 5 の処理において、今回の遊技でリプレイが入賞していないと判定した場合には（NO）、指示機能制御手段 200B は、現在の遊技状態が非ボーナス状態か否かを判定する（S 7）。この処理において、現在の遊技状態がボーナス状態であると判定した場合には（NO）、指示機能制御手段 200B は、A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値の更新に係る制御処理を終了する。

20

#### 【0182】

一方、現在の遊技状態が非ボーナス状態であると判定した場合には（YES）、指示機能制御手段 200B は、今回の遊技で RBB が入賞可能か否かを判定する（S 8）。この処理において、指示機能制御手段 200B は、今回の遊技において成立状態に設定されている役が RBB のみの状態となっているか、具体的には、今回の遊技における内部抽選で当選エリア「RBB」に当選した場合と、今回の遊技がボーナス成立状態で開始され、かつ内部抽選の結果がハズレ（不当選）であった場合と、のいずれかであるか否かを判定している。

20

#### 【0183】

ステップ S 8 の処理において、今回の遊技では RBB を入賞させることができない状態であると判定した場合には（NO）、指示機能制御手段 200B は、A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値の更新に係る制御処理を終了する。一方、ステップ S 8 の処理において、今回の遊技では RBB を入賞させることができる状態であると判定した場合には（YES）、指示機能制御手段 200B は、今回の遊技で RBB が入賞したか否かを判定する（S 9）。

30

#### 【0184】

上述した通り、本実施形態のスロットマシン 1 では、A T 状態でかつ RBB を入賞可能である場合、RBB を入賞可能であることを報知するボーナス報知演出が実行されるように構成されており、遊技者に今回の遊技が RBB を入賞可能な遊技である旨が報知されている。そのため、スロットマシン 1 では、A T 状態でかつ RBB を入賞可能な状態において、遊技者の作為又は押下タイミングのミスといった不作為によって、RBB の入賞が回避された場合に、RBB の非入賞が発生する。

40

#### 【0185】

ステップ S 9 の処理において、今回の遊技で RBB が入賞したと判定した場合には（YES）、指示機能制御手段 200B は、遊技者がボーナス報知演出に従って RBB を入賞させる遊技を実行したと判定し、補填停止フラグを OFF 状態に設定し（S 10）、A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値の更新に係る制御処理を終了する。この処理において、指示機能制御手段 200B は、RBB が入賞しボーナス状態に移行することに伴い、ステップ S 1 の処理からステップ S 2 の処理に移行し A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値の補填を実行可能にするために、補填停止フラグを OFF 状態に設定する。なお、ステップ S 10 の処理において、指示機能制御手段 200B は、補填停止フラグが既に OFF 状態であった場合、ステップ S 10 の処理を実行することなく A T 終了判定カウンタ 19

50

9 a の記憶値の更新に係る制御処理を終了する。

#### 【 0 1 8 6 】

一方、ステップ S 9 の処理において、今回の遊技で RBB が入賞していないと判定した場合には( NO )、指示機能制御手段 200B は、RBB を入賞可能であったにもかかわらず RBB を入賞させない遊技が作為又は不作為によって実行され、AT 状態が継続する期間を長引かせる遊技が実行されていると判定し、補填停止フラグを ON 状態に設定して(S 11)、AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値の更新に係る制御処理を終了する。なお、ステップ S 11 の処理において、指示機能制御手段 200B は、補填停止フラグが既に ON 状態であった場合、ステップ S 11 の処理を実行することなく AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値の更新に係る制御処理を終了する。

10

#### 【 0 1 8 7 】

##### < AT 終了判定カウンタの記憶値の推移 >

図 13 は、AT 状態において指示機能制御手段 200B が実行する AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値の更新に係る制御処理(図 12 参照)によって推移する AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値の一例を示す図である。図 13 に示す例では、AT 状態における 100 ゲーム目の遊技が実行される時点から 112 ゲーム目の遊技が実行される時点までの AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値の推移を例示している。また、図 13 に示す例では、AT 状態における 99 ゲーム目の遊技が終了した時点で、AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値が値「157」となっている。

20

#### 【 0 1 8 8 】

図 13 に示すように、指示機能制御手段 200B は、10 枚の配当が設定されている 10 枚役 A や 10 枚役 C が入賞した遊技において、図 12 のステップ S 2 の処理で規定投入数の 3 枚に相当する値「3」で AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値を加算する補填を実行した後に 10 枚の払い出しに相当する値「10」で AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値を減算するため、AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値が差枚数に相当する値「7」で減算された状態となる。

30

#### 【 0 1 8 9 】

また、指示機能制御手段 200B は、補填停止フラグが OFF 状態である状態において、いずれの役の入賞図柄組み合わせとも異なる図柄組み合わせが有効ライン L 1 上に停止表示される非入賞である場合や、規定投入数よりも少ない枚数の配当が設定された 1 枚役 A が入賞した場合には、AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値を減算する値が補填する値よりも小さい値又は減算しないため、AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値が増加した状態で遊技が終了することになる。

30

#### 【 0 1 9 0 】

一方、指示機能制御手段 200B は、AT 状態における 106 回目の遊技において当選エリア「RBB」に当選し、かつ RBB が非入賞であったことから、補填停止フラグを ON 状態にセットし、当該遊技での補填をもって、以降、RBB が入賞するまで補填を中止する。このため、スロットマシン 1 では、AT 状態における 107 回目の遊技から RBB が入賞する 110 回目の遊技までにおいて、AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値が増加しない状態となる。

40

#### 【 0 1 9 1 】

そして、RBB が入賞しボーナス状態に移行した 111 ゲーム目から、指示機能制御手段 200B は、AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値への補填を再開するため、AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値が差枚数に相当する値で更新される状態となる。

#### 【 0 1 9 2 】

##### < AT 状態における演出態様 >

図 14 (A) は、AT 状態でかつ入賞補助制御が実行されない場合に表示装置 330 に表示される演出の一例として、図 13 に示した AT 状態における遊技の進行状況のうち 102 ゲーム目の遊技が実行されている状態を示す図である。図 14 (A) に示すように、演出制御手段 180 は、AT 状態における背景画像やオブジェクト画像を表示する AT 中

50

演出画像 330c を表示装置 330 に表示する。また、演出制御手段 180 は、表示装置 330 の右方かつ上方の所定の位置において、AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値を AT 状態において獲得可能なメダルの枚数として「残り 143 枚」と報知する獲得残数表示 330d を表示する。

#### 【0193】

図 14 (B) は、図 14 (A) に示した遊技の結果が非入賞であった場合に表示装置 330 に表示される演出の一例を示す図である。図 14 (B) に示すように、演出制御手段 180 は、指示機能制御手段 200B による補填処理（図 12 のステップ S2 参照）が実行されたことに基づき AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値が値「3」で加算されていることから、獲得残数表示 330d について、「残り 146 枚」と報知する表示に更新する。

10

#### 【0194】

図 15 (A) は、指示機能状態が AT 状態であり、かつ補填中止フラグが ON 状態にセットされている遊技において、当該遊技で RBB が入賞可能な場合に表示装置 330 に表示される演出の一例を示す図である。図 15 (A) に示すように、演出制御手段 180 は、AT 中演出画像 330c の表示を継続した状態で、RBB の入賞図柄組み合わせ「黒 B A R - 黒 B A R - 黒 B A R」を構成する黒 B A R 図柄「黒 B A R」を狙えと報知することで、RBB を入賞可能であることを報知するボーナス報知画像 330e を表示するボーナス報知演出を実行する。

#### 【0195】

図 15 (B) は、図 15 (A) に示した遊技において RBB が入賞しなかった場合に表示装置 330 に表示される演出の一例を示す図である。図 15 (B) に示すように、演出制御手段 180 は、補填停止フラグが ON 状態であることで指示機能制御手段 200B による補填処理が実行されておらず、かつ今回の遊技の結果が非入賞であることで、AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値が更新されていないことから、獲得残数表示 330d について、図 15 (A) に示した「残り 151 枚」の表示を維持した表示を行う。

20

#### 【0196】

##### 6. 本実施形態のまとめ

上述した通り、本実施形態のスロットマシン 1 では、AT 状態に制御されている状態における遊技状態が RBB 作動中一般状態及び RBB 作動中 RB 成立状態である場合には、メダルの付与に関する期待値が 1 以上の増加区間となり、AT 状態に制御されている状態における遊技状態が非 RT 状態及びボーナス成立状態である場合には、メダルの付与に関する期待値が 1 未満となる。

30

#### 【0197】

このため、本実施形態のスロットマシン 1 では、AT 状態が開始された状態においてボーナス状態が終了し遊技状態が非 RT 状態に移行した場合、遊技者の遊技の進行方法によらずメダルの付与に関する期待値が低下し、遊技者にとって不利な状態となるため、規定投入数に相当する値で AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値を補填し、非ボーナス状態が継続した期間に遊技者が感じる損失感をケアすることができる。

#### 【0198】

一方、本実施形態のスロットマシン 1 では、AT 状態が開始された状態において、遊技状態が非 RT 状態又はボーナス成立状態となった場合、投入数を上回るメダルの払い出しが実行されないため、RBB を入賞可能な遊技において RBB が入賞しなかった移行においても、規定投入数と同数の値が AT 終了判定カウンタ 199a に加算される補填処理を継続してしまうと、AT 終了判定カウンタ 199a の記憶値が徐々に増加してしまい、ボーナス状態でかつ AT 状態となった状態が継続する期間を有利区間が継続する範囲内で遊技者が調整可能になってしまい攻略性が生じてしまう。

40

#### 【0199】

このような攻略性が生じてしまうことを防ぐために、本実施形態のスロットマシン 1 では、AT 状態で、かつ遊技状態がボーナス状態から非 RT 状態に移行した場合において、

50

実行された遊技に対応する値として規定投入数のメダルの枚数に相当する値で A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値を補填し、R B B を入賞可能になった遊技で R B B が入賞しなかった場合に、補填停止フラグを O N 状態に設定し、以降の遊技において、R B B が入賞するまで A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値に規定投入数に相当する値を補填することを中止するように構成されている。

#### 【 0 2 0 0 】

この構成により、本実施形態のスロットマシン 1 は、A T 状態中における R B B を入賞可能になった遊技において、R B B が入賞しない遊技が実行され、非ボーナス状態での遊技が継続された場合に、A T 状態が継続する期間が増加してしまうことがなくなるため、非ボーナス状態での遊技を継続することで遊技者が有利になることがなく、入賞補助制御とボーナス遊技を組み合わせた際に攻略性が生じることを防止できる。10

#### 【 0 2 0 1 】

以上のように、本実施形態の遊技機（1）は、  
複数のリール（R 1，R 2，R 3）と、  
役の内部抽選を行う内部抽選手段（120）と、  
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、  
指示機能に係る制御を実行する指示機能制御手段（200B）と、  
前記指示機能制御手段によって更新される値を記憶する数値記憶手段（199a）と、  
を備え、20

前記遊技状態は、  
通常遊技状態と、  
ボーナスが当選したことに基づいて移行するボーナス成立状態と、  
前記ボーナスが入賞し、前記ボーナスが作動したことに基づいて移行するボーナス状態と、を含み、  
前記指示機能制御手段は、  
特定役の入賞を補助する入賞補助制御を実行可能な入賞補助状態を制御可能であり、  
前記数値記憶手段に記憶された値が所定の値に到達した場合に、前記入賞補助状態を終了し、  
前記入賞補助状態に制御されている状態において、  
遊技状態が前記ボーナス状態である場合に、遊技価値の付与に関する期待値が 1 以上となり、30  
遊技状態が前記通常遊技状態である場合に、遊技価値の付与に関する期待値が 1 未満となり、  
前記指示機能制御手段は、前記入賞補助状態で、かつ遊技状態が前記ボーナス状態から前記通常遊技状態に移行した場合において、

実行された遊技に対応する値で前記数値記憶手段に記憶される値を補填し、  
前記ボーナスを入賞可能となった遊技で前記ボーナスが入賞しなかった場合に、実行された遊技に対応する値での前記数値記憶手段に記憶される値の補填を、前記ボーナスが入賞するまで中止する。40

#### 【 0 2 0 2 】

この構成により、本実施形態のスロットマシン 1 は、A T 状態中に遊技状態がボーナス状態から非 R T 状態に移行し、その後 R B B を入賞可能になった遊技で R B B が入賞しない遊技が実行され、非ボーナス状態での遊技が継続された場合に、規定投入数に相当する値での A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値の補填が中止されていることで、A T 状態が継続する期間が増加してしまうことがなくなるため、非ボーナス状態での遊技を継続することで遊技者が有利になることがなく、入賞補助制御とボーナス遊技を組み合わせた際に攻略性が生じることを防止できる。

#### 【 0 2 0 3 】

##### 7 . 変形例

なお、本実施形態において、指示機能制御手段 200B は、A T 状態が継続する期間に50

ついて、差枚数によって管理するように構成されているが、これに限定されない。指示機能制御手段 200B は、A T 状態が継続する期間について、ゲーム数によって管理するように構成されていてもよい。

#### 【0204】

このように構成される場合において、指示機能制御手段 200B は、補填処理において、A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値を実行された遊技に対応する値として、1 ゲームに相当する値「1」で補填するように構成されていてもよい。また、指示機能制御手段 200B は、A T 状態においては、遊技の結果によらず補填処理を実行せず、A T 状態で、かつ遊技状態がボーナス状態から非 R T 状態に移行した場合に補填を開始するように構成されていてもよい。

10

#### 【0205】

また、このように構成される場合において、指示機能制御手段 200B は、補填処理において、ボーナス状態における1回の遊技において獲得できるメダルの枚数と投入するメダルの枚数との差分の平均値である純増枚数に応じて、A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値を補填するように構成されていてもよい。具体的には、指示機能制御手段 200B は、例えば、ボーナス状態における純増枚数が規定投入数と略同数の 3 . 0 枚である場合、非ボーナス状態で1回の遊技が実行されるごとに値「1」で補填し、ボーナス状態における純増枚数が規定投入数と略 2 倍の 6 . 0 枚である場合、非ボーナス状態で2回の遊技が実行されるごとに値「1」で補填するように構成されていてもよい。

#### 【0206】

また、このように構成される場合において、指示機能制御手段 200B は、補填に係る制御として、A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値の更新を中止し、非ボーナス状態での遊技が実行された場合に A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値を維持することで、1 ゲーム実行されれば1ゲームに相当する値「1」で記憶値が減算されるところ、値の減算が行われず結果 A T 状態が継続する期間が補填されるように構成されていてもよい。補填に係る制御として、A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値の更新を中止するように構成される場合、指示機能制御手段 200B は、R B B を入賞可能となった遊技で R B B が入賞しなかった場合に、A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値の更新を再開し、1 ゲーム実行されるごとに A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値を値「1」で減算するように構成されていてもよい。

20

#### 【0207】

つまり、遊技機において、

前記指示機能制御手段は、前記入賞補助状態で、かつ遊技状態が前記ボーナス状態から前記通常遊技状態に移行した場合において、

実行された遊技に対応する値での前記数値記憶手段に記憶される値の更新を中止し、

前記ボーナスを入賞可能となった遊技で前記ボーナスが入賞しなかった場合に、実行された遊技に対応する値での前記数値記憶手段に記憶される値の更新を再開する。

30

#### 【0208】

このように構成されることで、スロットマシン 1 は、A T 状態中に遊技状態がボーナス状態から非 R T 状態に移行し、その後 R B B を入賞可能になった遊技で R B B が入賞しない遊技が実行され、非ボーナス状態での遊技が継続された場合に、A T 終了判定カウンタ 199a の記憶値の更新が再開されることで、A T 状態が継続する期間が増加してしまうことがなくなるため、非ボーナス状態での遊技を継続することで遊技者が有利になることがなく、入賞補助制御とボーナス遊技を組み合わせた際に攻略性が生じることを防止できる。

40

#### 【0209】

また、このように構成されることで、スロットマシン 1 は、A T 状態中に遊技状態がボーナス状態から非 R T 状態に移行した場合における補填に係る処理について、A T 終了判定カウンタ 199a の更新を中止する簡易な処理によって実現することができ、更新に係るプログラム容量が増加してしまうことを防ぐことができる。

50

**【 0 2 1 0 】**

また、本実施形態において、演出制御手段 180 は、ボーナス報知演出として、RBB の入賞図柄組み合わせを構成する図柄である黒BAR 図柄「黒BAR」を狙う旨を表示装置 330 に表示する演出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。演出制御手段 180 は、ボーナス報知演出として、スロットマシン 1 に設けられていてボーナスを入賞可能な場合にのみ点灯する特定のランプを点灯させる、音響装置 340 からボーナスを入賞可能であることを報知する音声を流す、といった演出を実行するように構成されていてもよい。

**【 0 2 1 1 】**

また、本実施形態において、指示機能制御手段 200B は、AT 状態が継続する期間について、入賞補助制御を実行する回数によって管理するように構成されていてもよい。このように構成される場合において、スロットマシン 1 は、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 12」について、正解打順でストップボタン B1～ストップボタン B3 が押下操作された場合にストップボタン B1～ストップボタン B3 の押下タイミングによらず入賞し、入賞時に 9 枚の払い出しが実行される 9 枚役 A～9 枚役 F と、入賞時に 1 枚の払い出しがなされる 1 枚役 A～1 枚役 D と、のいずれか 1 つと、に重複して当選するように構成されていてもよい。

10

**【 0 2 1 2 】**

また、このように構成される場合において、指示機能制御手段 200B は、AT 状態が開始された状態においてボーナス状態が終了し遊技状態が非 RT 状態に移行した場合、差枚数を計数し、差枚数が -6 枚、つまり 1 回の 9 枚役 A～9 枚役 F の入賞時に獲得できるメダルの枚数を加算することで 0 枚となる差枚数に達した時点で、補填処理として入賞補助制御を実行する回数を AT 終了判定カウンタ 199a に 1 加算するように構成されていてもよい。

20

**【 0 2 1 3 】**

また、このように構成される場合において、スロットマシン 1 は、非 RT 状態及びボーナス成立状態における内部抽選において、入賞時に 1 枚の払い出しが実行される小役（レア役）を含み、他の当選エリアよりも当選確率が低い当選エリア「レア役」を有するように構成されていてもよい。当選エリア「レア役」を有するように構成されている場合、指示機能制御手段 200B は、AT 状態が開始された状態においてボーナス状態が終了し遊技状態が非 RT 状態に移行した状態で、当選エリア「レア役」に当選した場合、差枚数の計数をせずに、AT 状態に係る特典の付与を抽選により決定する特典抽選を実行するように構成されていてもよい。ここで、特典抽選では、1 セットの AT 状態の付与の有無や、入賞補助制御を実行する回数の上乗せの有無を、抽選により決定するように構成されていてもよい。

30

**【 0 2 1 4 】**

また、このように構成される場合において、1 枚役 A の入賞図柄組合せは、「図柄 A - 図柄 B - 図柄 D」から構成され、1 枚役 B の入賞図柄組合せは、「図柄 A - 図柄 B - 図柄 E」から構成され、1 枚役 C の入賞図柄組合せは、「図柄 A - 図柄 C - 図柄 D」から構成され、1 枚役 D の入賞図柄組合せは、「図柄 A - 図柄 C - 図柄 E」から構成されることが好みしい。ここで、第 1 リール R1 に配列されている図柄 A は、ストップボタン B1 の押下タイミングによらず有効ライン L1 上に停止表示可能となるように配列された図柄であり、かつ 9 枚役 A～9 枚役 F 及びレア役の入賞図柄組合せを構成する図柄のうち第 1 リール R1 の図柄として設定されていない図柄である。また、図柄 B と図柄 C とは、第 2 リール R2 において、それぞれ引き込み可能となる範囲が 20 コマ中 10 コマに設定され、かつ引き込み可能となる範囲が重複しない範囲となるように第 2 リール R2 の周面に配列されている図柄である。また、図柄 D と図柄 E とは、第 3 リール R3 において、それぞれ引き込み可能となる範囲が 20 コマ中 10 コマに設定され、かつ引き込み可能となる範囲が重複しない範囲となるように第 3 リール R3 の周面に配列されている図柄である。

40

**【 0 2 1 5 】**

50

このように構成されることで、スロットマシン 1 では、1 枚役 A ~ 1 枚役 D について、第 1 リール R 1 の中段に図柄 A が停止表示された時点で、1 枚役 A ~ 1 枚役 D のいずれが入賞可能となっているのかを遊技者が判別できず、また、第 2 停止操作の実行時に 1 / 2 の確率で当選している 1 枚役の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示可能となり、かつ、第 3 停止操作の実行時に 1 / 2 の確率で当選している 1 枚役の入賞図柄組合せを構成する図柄を有効ライン L 1 上に停止表示可能となるため、1 枚役 A ~ 1 枚役 D の入賞確率がストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず 1 / 4 となる。

#### 【 0 2 1 6 】

また、スロットマシン 1 では、A T 状態が開始された状態においてボーナス状態が終了し遊技状態が非 R T 状態に移行した場合、ストップボタン B 1 が押下操作され第 1 リール R 1 の中段に図柄 A が停止表示された場合に、差枚数の計数がなされるため、第 1 リール R 1 の中段に停止表示された図柄によって補填処理に係る遊技性を遊技者に示唆することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

#### 【 0 2 1 7 】

また、本実施形態において、スロットマシン 1 は、R B B と他の役とに重複当選する当選エリアとして、R B B と 1 枚役 A ~ 1 枚役 E の小役とに重複当選する当選エリア「R B B & 1 枚役」を有しているが、これに限定されない。スロットマシン 1 は、R B B とリプレイとに重複当選する当選エリアを第 2 ボーナス当選態様として有していてもよい。

#### 【 0 2 1 8 】

また、本実施形態において、リール制御手段 1 3 0 は、非 R T 状態及びボーナス成立状態である場合、内部抽選で当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 1 2 」に当選した際に 10 枚役 A ~ 10 枚役 F が入賞しない停止制御を実行するように構成されているが、これに限定されない。リール制御手段 1 3 0 は、例えば、非 R T 状態及びボーナス成立状態である場合における当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 1 2 」の当選時について、各当選エリアのそれぞれに対し、打順 1 ~ 打順 6 のいずれか 1 つを当選している 10 枚役 A ~ 10 枚役 F を入賞可能にする正解打順として設定した停止制御を実行するように構成されていてもよい。

20

#### 【 0 2 1 9 】

このように構成される場合、リール制御手段 1 3 0 は、R B B 作動中一般状態及び R B B 作動中 R B 成立状態である場合における当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 1 2 」の当選時について、各当選エリアのそれぞれに対し、打順 1 ~ 打順 6 のいずれか 2 つを当選している 10 枚役 A ~ 10 枚役 F を入賞可能にする正解打順として設定した停止制御を実行することで、非 R T 状態及びボーナス成立状態よりも 10 枚役 A ~ 10 枚役 F の入賞する確率が高い停止制御を実行するように構成されていてもよい。また、リール制御手段 1 3 0 は、R B B 作動中一般状態及び R B B 作動中 R B 成立状態である場合における当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 1 2 」の当選時について、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順及び押下タイミングによらず 10 枚役 A ~ 10 枚役 F を入賞可能にする停止制御を実行することで、非 R T 状態及びボーナス成立状態よりも 10 枚役 A ~ 10 枚役 F の入賞する確率が高い停止制御を実行するように構成されていてもよい。

30

#### 【 0 2 2 0 】

また、本実施形態において、演出制御手段 1 8 0 は、A T 状態への移行が決定されていない状態で、かつ R B B を入賞可能な場合に実行するボーナス示唆演出として、表示装置 3 3 0 にボーナス示唆画像 3 3 0 b を表示する演出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。演出制御手段 1 8 0 は、例えば、A T 状態への移行が決定されていない状態で、かつ R B B を入賞可能な場合に、スロットマシン 1 に設けられている所定のランプを点灯させる、音響装置 3 4 0 から入賞可能であることを示唆する音声を流す、といった演出を実行するように構成されていてもよい。また、演出制御手段 1 8 0 は、例えば、A T 状態への移行が決定されていない状態で、かつ R B B を入賞可能な場合に、遊技

40

50

の進行を遅延させるフリーズを実行させてストップボタンB1～ストップボタンB3の押下操作を一時的に無効化させる演出を実行してもよい。

#### 【0221】

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

#### 【符号の説明】

##### 【0222】

10

- 1 スロットマシン（遊技機）
- 120 内部抽選手段
- 170 遊技状態移行制御手段
- 199a A T終了判定カウンタ（数値記憶手段）
- 200B 指示機能制御手段
- R1 第1リール
- R2 第2リール
- R3 第3リール

20

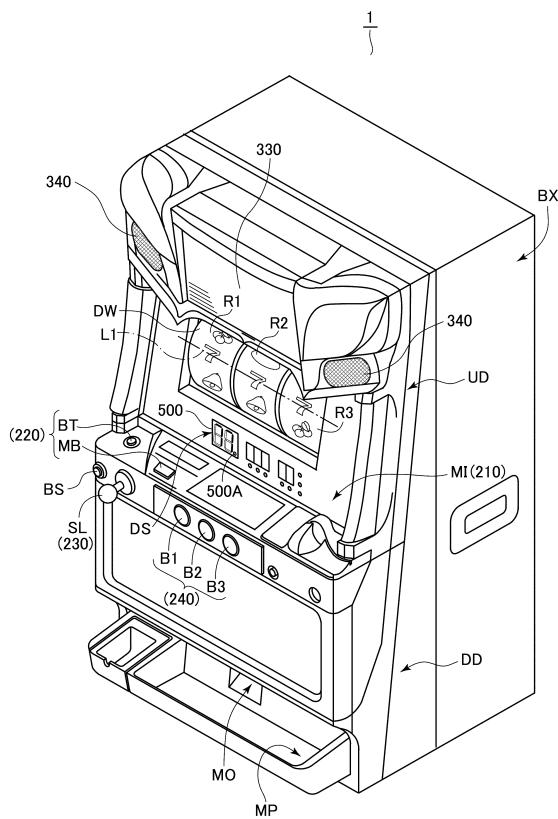
30

40

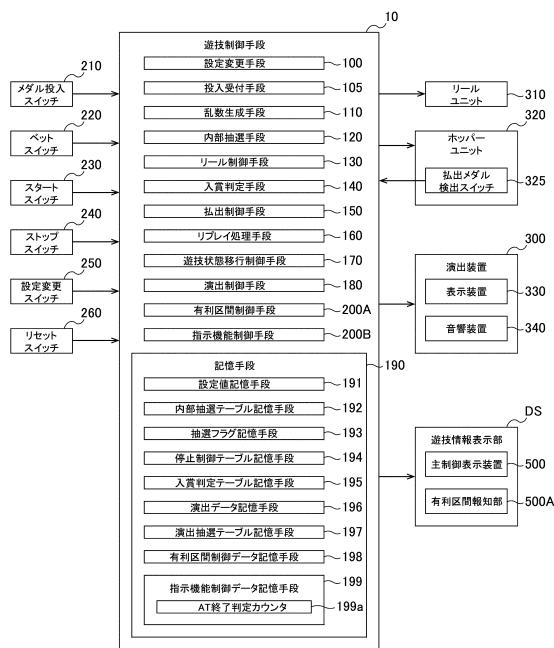
50

【四面】

【 四 1 】

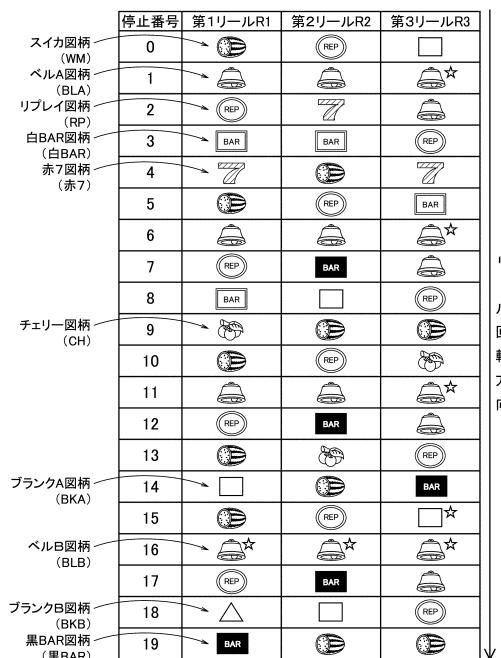


【 囮 2 】



〔 3 〕

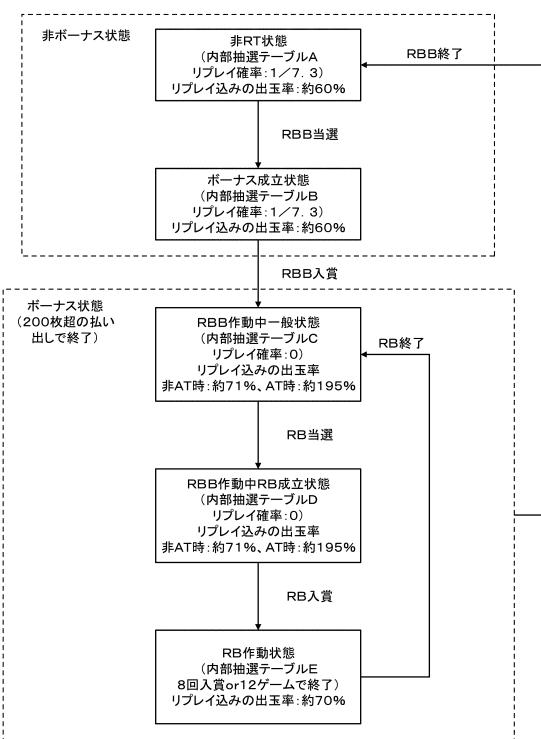
【 4 】



【図 5】

当選役	入賞図柄組合せ			配当
RBB	BAR	BAR	BAR	—
RB	BAR	BAR	BAR	—
10枚役A	REP	BAR★	BAR★	10
10枚役B	REP	BAR	BAR	10
10枚役C	REP	BAR★	REP	10
10枚役D	REP	BAR★	BAR	10
10枚役E	BAR★	BAR★	BAR★	10
10枚役F	REP	BAR★	BAR★	10
3枚役A	REP	BAR	REP	3
3枚役B	REP	BAR★	BAR△	3
3枚役C	REP	BAR	BAR★	3
1枚役A	REP	BAR	BAR	1
1枚役B	REP	BAR	BAR	1
1枚役C	BAR★	BAR	REP	1
1枚役D	BAR★	BAR	BAR△	1
1枚役E	BAR	BAR	BAR★	1

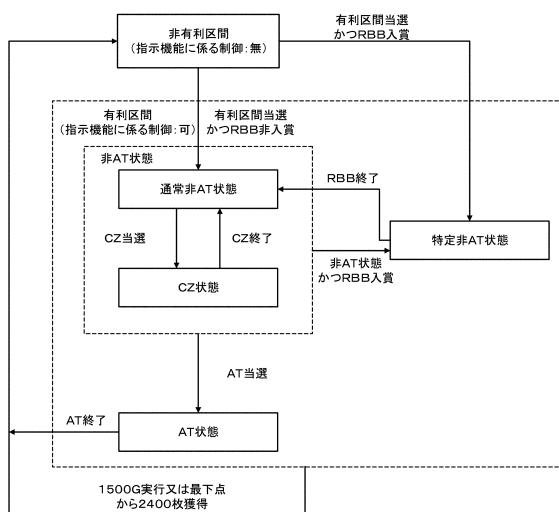
【図 6】



10

20

【図 7】



30

40

【図 8】

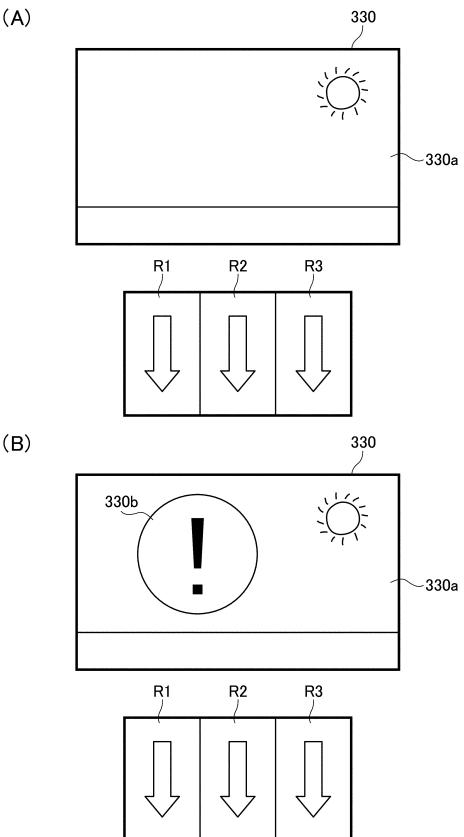
非RT状態 ボーナス成立状態における打順レベル1～打順レベル12の当選割合	
打順レベル1	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F 1枚役G 1枚役H 1枚役I 1枚役J 1枚役K 1枚役L 1枚役M 1枚役N 1枚役O 1枚役P 1枚役Q 1枚役R 1枚役S 1枚役T 1枚役U 1枚役V 1枚役W 1枚役X 1枚役Y 1枚役Z
打順レベル2	10枚役A 10枚役B 10枚役C 10枚役D 10枚役E 10枚役F 10枚役G 10枚役H 10枚役I 10枚役J 10枚役K 10枚役L 10枚役M 10枚役N 10枚役O 10枚役P 10枚役Q 10枚役R 10枚役S 10枚役T 10枚役U 10枚役V 10枚役W 10枚役X 10枚役Y 10枚役Z
打順レベル3	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F 1枚役G 1枚役H 1枚役I 1枚役J 1枚役K 1枚役L 1枚役M 1枚役N 1枚役O 1枚役P 1枚役Q 1枚役R 1枚役S 1枚役T 1枚役U 1枚役V 1枚役W 1枚役X 1枚役Y 1枚役Z
打順レベル4	3枚役A 3枚役B 3枚役C 3枚役D 3枚役E 3枚役F 3枚役G 3枚役H 3枚役I 3枚役J 3枚役K 3枚役L 3枚役M 3枚役N 3枚役O 3枚役P 3枚役Q 3枚役R 3枚役S 3枚役T 3枚役U 3枚役V 3枚役W 3枚役X 3枚役Y 3枚役Z
打順レベル5	3枚役A 3枚役B 3枚役C 3枚役D 3枚役E 3枚役F 3枚役G 3枚役H 3枚役I 3枚役J 3枚役K 3枚役L 3枚役M 3枚役N 3枚役O 3枚役P 3枚役Q 3枚役R 3枚役S 3枚役T 3枚役U 3枚役V 3枚役W 3枚役X 3枚役Y 3枚役Z
打順レベル6	3枚役A 3枚役B 3枚役C 3枚役D 3枚役E 3枚役F 3枚役G 3枚役H 3枚役I 3枚役J 3枚役K 3枚役L 3枚役M 3枚役N 3枚役O 3枚役P 3枚役Q 3枚役R 3枚役S 3枚役T 3枚役U 3枚役V 3枚役W 3枚役X 3枚役Y 3枚役Z
打順レベル7	3枚役A 3枚役B 3枚役C 3枚役D 3枚役E 3枚役F 3枚役G 3枚役H 3枚役I 3枚役J 3枚役K 3枚役L 3枚役M 3枚役N 3枚役O 3枚役P 3枚役Q 3枚役R 3枚役S 3枚役T 3枚役U 3枚役V 3枚役W 3枚役X 3枚役Y 3枚役Z
打順レベル8	3枚役A 3枚役B 3枚役C 3枚役D 3枚役E 3枚役F 3枚役G 3枚役H 3枚役I 3枚役J 3枚役K 3枚役L 3枚役M 3枚役N 3枚役O 3枚役P 3枚役Q 3枚役R 3枚役S 3枚役T 3枚役U 3枚役V 3枚役W 3枚役X 3枚役Y 3枚役Z
打順レベル9	3枚役A 3枚役B 3枚役C 3枚役D 3枚役E 3枚役F 3枚役G 3枚役H 3枚役I 3枚役J 3枚役K 3枚役L 3枚役M 3枚役N 3枚役O 3枚役P 3枚役Q 3枚役R 3枚役S 3枚役T 3枚役U 3枚役V 3枚役W 3枚役X 3枚役Y 3枚役Z
打順レベル10	3枚役A 3枚役B 3枚役C 3枚役D 3枚役E 3枚役F 3枚役G 3枚役H 3枚役I 3枚役J 3枚役K 3枚役L 3枚役M 3枚役N 3枚役O 3枚役P 3枚役Q 3枚役R 3枚役S 3枚役T 3枚役U 3枚役V 3枚役W 3枚役X 3枚役Y 3枚役Z
打順レベル11	3枚役A 3枚役B 3枚役C 3枚役D 3枚役E 3枚役F 3枚役G 3枚役H 3枚役I 3枚役J 3枚役K 3枚役L 3枚役M 3枚役N 3枚役O 3枚役P 3枚役Q 3枚役R 3枚役S 3枚役T 3枚役U 3枚役V 3枚役W 3枚役X 3枚役Y 3枚役Z
打順レベル12	3枚役A 3枚役B 3枚役C 3枚役D 3枚役E 3枚役F 3枚役G 3枚役H 3枚役I 3枚役J 3枚役K 3枚役L 3枚役M 3枚役N 3枚役O 3枚役P 3枚役Q 3枚役R 3枚役S 3枚役T 3枚役U 3枚役V 3枚役W 3枚役X 3枚役Y 3枚役Z

50

【図 9】

RBB作動中・ボーナス、RBB作動中RB成立状態における打順レベル1~打順レベル12の当選結果						
	当選役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5
打順エリア1	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F
打順エリア2	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F
打順エリア3	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F
打順エリア4	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F
打順エリア5	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F
打順エリア6	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F
打順エリア7	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F
打順エリア8	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F
打順エリア9	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F
打順エリア10	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F
打順エリア11	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F
打順エリア12	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F	1枚役A 1枚役B 1枚役C 1枚役D 1枚役E 1枚役F

【図 10】



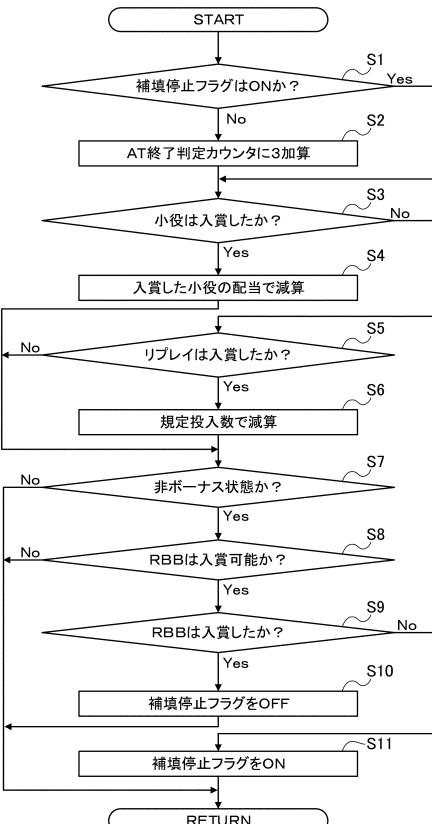
10

20

【図 11】

当選エリア	有利区間抽選					
	非RT 状態	ボーナス 成立状態	RBB作動中 一般状態	RBB作動中 RB成立状態	RBB作動 状態	
不当選	-	x	-	x	x	
JAC1	-	-	-	-	x	
JAC2	-	-	-	-	-	
打順ペル1	-	○	○	○	-	
打順ペル2	-	○	○	○	-	
打順ペル3	-	○	○	○	-	
打順ペル4	-	○	○	○	-	
打順ペル5	-	○	○	○	-	
打順ペル6	-	○	○	○	-	
打順ペル7	-	○	○	○	-	
打順ペル8	-	○	○	○	-	
打順ペル9	-	○	○	○	-	
打順ペル10	-	○	○	○	-	
打順ペル11	-	○	○	○	-	
打順ペル12	-	○	○	○	-	
通常リプレイ	-	-	-	-	-	
レアリプレイ	-	-	-	-	-	
RBB & 1枚役	-	-	-	-	-	
1枚役	-	○	-	○	-	
RBB	-	-	x	-	-	
RB	-	-	-	-	-	

【図 12】



30

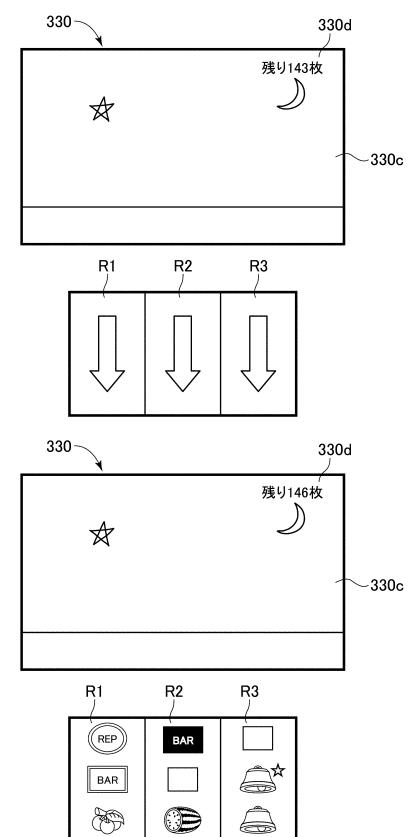
40

50

【図13】

遊技回数	遊技状態	当選エリア	入賞役	AT終了判定カウンタ
100	RBB作動中 RB成立状態	打順ベル1	10枚役A	150
101		打順ベル9	10枚役C	143
102		不當選	ハズレ	146
103	非RT状態	1枚役	1枚役A	148
104		通常リプレイ	通常リプレイ	148
105		打順ベル7	3枚役A	148
106	ボーナス 成立状態	RBB	ハズレ	151
107		1枚役	1枚役A	150
108		不當選	ハズレ	150
109	RBB作動中 一般状態	打順ベル1	1枚役A	149
110		不當選	RBB	149
111		打順ベル8	10枚役B	142
112		打順ベル6	10枚役F	135

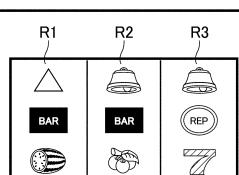
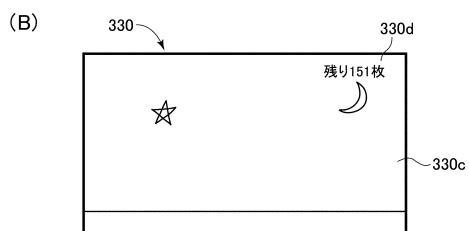
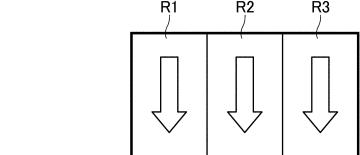
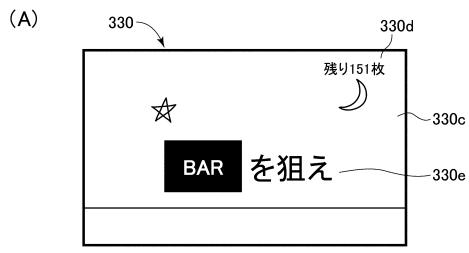
【図14】



10

20

【図15】



30

40

50

---

フロントページの続き

(56)参考文献      特開2019-111050 (JP, A)  
                  特開2018-068715 (JP, A)  
                  特開2018-102517 (JP, A)  
                  特開2019-024596 (JP, A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
                  A63F 5/04