

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2022-185975

(P2022-185975A)

(43)公開日 令和4年12月15日(2022.12.15)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 6 5 2	2 C 5 1 8
	A 6 3 F 5/04 6 6 1	

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全53頁)

(21)出願番号	特願2021-93940(P2021-93940)	(71)出願人	390031772
(22)出願日	令和3年6月3日(2021.6.3)		株式会社オリンピア
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
		(74)代理人	110003133
			弁理士法人近島国際特許事務所
		(72)発明者	鈴木 教
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社オリンピア内
		(72)発明者	駒井 信之介
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社オリンピア内
		(72)発明者	石井 彰
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社オリンピア内
		(72)発明者	相場 裕介
			最終頁に続く

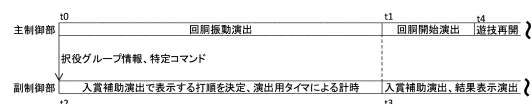
(54)【発明の名称】 遊技機

## (57)【要約】

【課題】遊技者の進行に応じた演出によって遊技者の演出に対する興趣を向上できる遊技機を提供する。

【解決手段】主制御部は、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」に当選したことに基づくフリーズが実行されている場合に、実行される特定制御を所定のタイミングで示唆する第1回胴演出～第3回胴演出を実行可能である。所定のタイミングは、第1回胴演出～第3回胴演出の開始から回胴振動演出時間が経過した時点t1である。主制御部は、第1回胴演出～第3回胴演出を実行する場合に、特定コマンドを副制御部に送信する。演出制御手段は、特定コマンドを受信したことに基づき、演出用タイマによる計時を開始し、演出用タイマによって所定の時間を計時した時点t1と略同じ時点t3において入賞補助演出を実行する。

【選択図】図6



10

## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数のリールと、  
スタートレバーと、  
複数のストップボタンと、  
遊技の進行を制御する主制御部と、  
演出を制御する副制御部と、を備え、  
前記主制御部は、  
内部抽選を行う内部抽選手段と、  
遊技の進行を遅延するフリーズを制御するフリーズ制御手段と、を有し、  
前記副制御部は、  
演出を制御する演出制御手段と、  
計時を行う演出用タイマと、を有し、  
前記内部抽選は、前記スタートレバーへの開始操作を契機に行われ、  
前記内部抽選における抽選の対象には、特定当選態様が含まれ、  
前記特定当選態様は、前記複数のストップボタンの操作態様が所定の操作態様である場合に特定役が入賞可能となり、  
前記主制御部は、前記特定当選態様に当選した場合に特定制御を実行可能であり、  
前記演出制御手段は、前記特定当選態様に当選した場合に所定の演出を実行可能であり、  
、  
前記主制御部は、前記特定当選態様の当選に基づくフリーズが実行されている場合に、  
主制御演出を実行可能であり、  
前記主制御演出は、実行される前記特定制御を所定のタイミングで示唆する演出であり、  
、  
前記所定のタイミングは、前記主制御演出の開始から所定の時間が経過した時点であり、  
、  
前記主制御部は、前記主制御演出を実行する場合に、特定コマンドを前記副制御部に送信し、  
前記演出制御手段は、  
前記特定コマンドを受信したことに基づき、前記演出用タイマによる計時を開始し、  
前記演出用タイマによって前記所定の時間を計時したことに基づき前記所定の演出を実行する、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

前記複数のストップボタンは、第 1 ストップボタンと、第 2 ストップボタンと、第 3 ストップボタンと、を含み、  
前記所定の操作態様は、第 1 操作態様と、第 2 操作態様と、第 3 操作態様と、を含み、  
前記第 1 操作態様は、前記第 1 ストップボタンが第 1 停止操作され、  
前記第 2 操作態様は、前記第 2 ストップボタンが第 1 停止操作され、  
前記第 3 操作態様は、前記第 3 ストップボタンが第 1 停止操作され、  
前記特定当選態様は、第 1 特定当選態様と、第 2 特定当選態様と、第 3 特定当選態様と、  
を含み、  
前記第 1 特定当選態様に設定された前記所定の操作態様には、前記第 1 操作態様が含まれ、  
前記第 2 特定当選態様に設定された前記所定の操作態様には、前記第 2 操作態様が含まれ、  
前記第 3 特定当選態様に設定された前記所定の操作態様には、前記第 3 操作態様が含まれ、  
前記所定の操作態様として前記第 1 操作態様が含まれる前記特定当選態様に対応付けられた前記特定制御を報知する第 1 報知演出と、前記所定の操作態様として前記第 2 操作態

様が含まれる前記特定当選態様に対応付けられた前記特定制御を報知する第 2 報知演出と、前記所定の操作態様として前記第 3 操作態様が含まれる前記特定当選態様に対応付けられた前記特定制御を報知する第 3 報知演出と、を実行可能である、  
ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

複数のリールと、  
複数のストップボタンと、  
内部抽選を行う内部抽選手段と、を備え、  
前記内部抽選における抽選の対象には、特定当選態様が含まれ、  
前記特定当選態様は、前記複数のストップボタンの操作態様が所定の操作態様である場  
10 合に特定役が入賞可能となり、  
前記特定当選態様に当選した場合には、特定制御を実行可能であり、  
前記複数のストップボタンは、第 1 ストップボタンと、第 2 ストップボタンと、第 3 ス  
トップボタンと、を含み、  
前記所定の操作態様は、第 1 操作態様と、第 2 操作態様と、第 3 操作態様と、を含み、  
前記第 1 操作態様は、前記第 1 ストップボタンが第 1 停止操作され、  
前記第 2 操作態様は、前記第 2 ストップボタンが第 1 停止操作され、  
前記第 3 操作態様は、前記第 3 ストップボタンが第 1 停止操作され、  
前記特定当選態様は、第 1 特定当選態様と、第 2 特定当選態様と、第 3 特定当選態様と  
、を含み、  
20 前記第 1 特定当選態様に設定された前記所定の操作態様には、前記第 1 操作態様が含ま  
れ、  
前記第 2 特定当選態様に設定された前記所定の操作態様には、前記第 2 操作態様が含ま  
れ、  
前記第 3 特定当選態様に設定された前記所定の操作態様には、前記第 3 操作態様が含ま  
れ、  
前記所定の操作態様として前記第 1 操作態様が含まれる前記特定当選態様に対応付けら  
れた前記特定制御を報知する第 1 報知演出と、前記所定の操作態様として前記第 2 操作態  
様が含まれる前記特定当選態様に対応付けられた前記特定制御を報知する第 2 報知演出と  
、前記所定の操作態様として前記第 3 操作態様が含まれる前記特定当選態様に対応付けら  
30 れた前記特定制御を報知する第 3 報知演出と、を実行可能である、  
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などが行われる。

【0003】

上述した遊技機においては、役の入賞を補助する入賞補助演出を実行する演出状態として、アシストタイム状態に移行することによって、役の入賞確率を変動させ、遊技価値を獲得しやすくすることができる構成が知られている（例えば、特許文献 1）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-245157号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ここで、近年、遊技機においては、多様な演出表現を用いて遊技者の演出に対する興味を高めるとともに、遊技の進行と組み合わせた演出表現を行うことで遊技者の興味を高めることが求められている。

10

【0006】

そこで、本発明は、遊技の進行に応じた演出によって遊技者の演出に対する興味を向上できる遊技機を提供することを目的としている。

## 【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、複数のリールと、  
スタートレバーと、  
複数のストップボタンと、  
遊技の進行を制御する主制御部と、  
演出を制御する副制御部と、を備え、  
前記主制御部は、  
内部抽選を行う内部抽選手段と、  
遊技の進行を遅延するフリーズを制御するフリーズ制御手段と、を有し、  
前記副制御部は、  
演出を制御する演出制御手段と、  
計時を行う演出用タイマと、を有し、  
前記内部抽選は、前記スタートレバーへの開始操作を契機に行われ、  
前記内部抽選における抽選の対象には、特定当選態様が含まれ、  
前記特定当選態様は、前記複数のストップボタンの操作態様が所定の操作態様である場合に特定役が入賞可能となり、  
前記主制御部は、前記特定当選態様に当選した場合に特定制御を実行可能であり、  
前記演出制御手段は、前記特定当選態様に当選した場合に所定の演出を実行可能であり

20

30

、  
前記主制御部は、前記特定当選態様の当選に基づくフリーズが実行されている場合に、主制御演出を実行可能であり、

前記主制御演出は、実行される前記特定制御を所定のタイミングで示唆する演出であり

、  
前記所定のタイミングは、前記主制御演出の開始から所定の時間が経過した時点であり

、  
前記主制御部は、前記主制御演出を実行する場合に、特定コマンドを前記副制御部に送信し、

40

前記演出制御手段は、

前記特定コマンドを受信したことに基づき、前記演出用タイマによる計時を開始し、

前記演出用タイマによって前記所定の時間を計時したことに基づき前記所定の演出を実行する、ことを特徴とする。

## 【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技者の進行に応じた演出によって遊技者の演出に対する興味を向上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】

50

## 【 0 0 0 9 】

【図 1】本発明の第 1 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】本発明の第 1 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】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における内部抽選で当選可能な当選エリアと、各当選エリアに含まれる当選役と、を示す図である。

【図 4】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図である。

【図 5】本発明の第 1 の実施形態の遊技機における A T 制御手段が制御する通常区間及び有利区間と、有利区間中における演出状態と、に係る遷移図である。

【図 6】本発明の第 1 の実施形態の遊技機において第 1 C Z 状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」に当選し、特定フリーズが開始される場合におけるタイムチャートである。 10

【図 7】( A ) は、本発明の第 1 の実施形態の遊技機において第 1 C Z 状態が開始された場合に実行される演出を示す図、( B ) は、第 1 C Z 状態が開始された遊技において実行される第 1 C Z 開始時回胴演出と第 1 C Z 開始時演出とを示す図である。

【図 8】( A ) は、本発明の第 1 の実施形態の遊技機において特定フリーズが開始され回胴振動演出が実行される状態を示す図、( B ) は、回胴開始演出と入賞補助演出と結果表示演出とが実行される状態を示す図である。

【図 9】本発明の第 2 の実施形態の遊技機における内部抽選で当選可能な当選エリアと、各当選エリアに含まれる当選役と、各当選エリアに対応付けられた抽選値数と、を示す図である。 20

【図 1 0】本発明の第 2 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 1 1】本発明の第 2 の実施形態の遊技機における 1 5 枚役 A ～ 1 5 枚役 C、ベル A ～ ベル E、3 枚役 A ～ 3 枚役 F の入賞形態を示す図柄組合せと、を説明する図である。

【図 1 2】本発明の第 2 の実施形態の遊技機における 1 枚役 A ～ 1 枚役 J の入賞形態を示す図柄組合せと、を説明する図である。

【図 1 3】本発明の第 2 の実施形態の遊技機における 1 枚役 K ～ 1 枚役 S の入賞形態を示す図柄組合せを説明する図である。

【図 1 4】本発明の第 2 の実施形態の遊技機における非 R T 状態において小役を含む当選エリアに当選した場合に入賞可能となる役を示す図である。 30

【図 1 5】本発明の第 2 の実施形態の遊技機におけるボーナス成立状態において小役を含む当選エリアに当選した場合に入賞可能となる役を示す図である。

【図 1 6】本発明の第 2 の実施形態の遊技機において各遊技状態における遊技方法ごとの出玉率を示す図である。

## 【発明を実施するための形態】

## 【 0 0 1 0 】

## 〔第 1 の実施形態〕

以下、第 1 の実施形態について説明する。なお、以下に説明する第 1 の実施形態は、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、第 1 の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

## 【 0 0 1 1 】

## 1. 遊技機の構成の概要

図 1 は、本発明の実施形態に係るスロットマシン 1 の外觀構成を示す斜視図である。第 1 の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。

## 【 0 0 1 2 】

第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、筐体 B X、前面上扉 U D 及び前面下扉 D D からなる箱形の筐体内に複数のリールとしての左リール R 1 ～右リール R 3 からなるリールユニット 3 1 0 (図 2 参照) が収められている。また、筐体内のリールユニット 3 1 0 の下部には、メダルの払出装置としてのホッパーユニット 3 2 0 (図 2 参照) が収められてい 50

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

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

【0015】

また、第 1 の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 L 1 が設定されている。第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、1 回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数がいずれの遊技状態においても 3 枚に設定されており、規定投入数に相当するメダルが投入されると左リール R 1 ~ 右リール R 3 の中段によって構成される有効ライン L 1 が有効化される。

【0016】

そして、遊技結果は、表示窓 DW 内の有効ライン L 1 上に停止表示された図柄組合せによって判定され、有効ライン L 1 上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合に、その役が入賞したものとしてホッパーユニット 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係するストップボタン B 1、ストップボタン B 2、ストップボタン B 3 の押し方を示唆する情報の表示等の各種遊技情報が表示される。

【0018】

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

【0019】

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

【0020】

10

20

30

40

50

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

#### 【0021】

10

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

#### 【0022】

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

20

#### 【0023】

また、主制御部 1 0 は、設定変更手段 1 0 0、投入受付手段 1 0 5、乱数生成手段 1 1 0、内部抽選手段 1 2 0、リール制御手段 1 3 0、入賞判定手段 1 4 0、払出制御手段 1 5 0、リプレイ処理手段 1 6 0、遊技状態移行制御手段 1 7 0、主記憶手段 1 9 0 及びアシストタイム制御手段（A T 制御手段）2 0 0 を含む。主制御部 1 0 を構成する各手段は、各制御処理の実行時に、主記憶手段 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。

30

#### 【0024】

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

40

#### 【0025】

なお、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 においては、設定変更手段 1 0 0 による設定変更制御が実行された場合に、遊技状態移行制御手段 1 7 0 が実行する遊技状態に係る制御及び A T 制御手段 2 0 0 が実行する有利区間に係る制御が初期化されるように構成され

50

ており、遊技状態が後述する非リプレイタイム（以下、リプレイタイムを「ＲＴ」とも記載）状態に設定され、通常区間が設定されるように構成されている。このため、スロットマシン１では、設定変更前においてＡＴ制御手段２００が実行していた補助遊技に関する制御についても、初期化されるように構成されている。一方、スロットマシン１においては、主制御部１０への電力の供給が遮断（電断）され、その後再度電力の供給が再開された場合、遊技状態移行制御手段１７０が実行する遊技状態に係る制御及びＡＴ制御手段２００が実行する有利区間に係る制御について、電断前の状態から再開されるように構成されている。このため、スロットマシン１では、電断が発生しその後電力の供給が再開された場合、電断前にＡＴ制御手段２００が実行していた補助遊技に関する制御についても、電断前の状態が維持されるように構成されている。

10

#### 【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。

20

#### 【００２７】

なお、第１の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、左リールＲ１～右リールＲ３の回転を開始させる契機となっているとともに、後述する内部抽選手段１２０が内部抽選を実行する契機となっている。

#### 【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、第１の実施形態において、「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。

30

#### 【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、主記憶手段１９０の内部抽選テーブル記憶手段１９２に記憶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。

40

#### 【００３１】

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

#### 【００３２】

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

50

選したか否かを判定する。

【 0 0 3 3 】

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。第 1 の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、第 1 の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、主記憶手段 190 の抽選フラグ記憶手段 193 に記憶される。

【 0 0 3 4 】

リール制御手段 130 は、遊技者がスタートレバー S L へ開始操作を実行することにより作動するスタートスイッチ 230 からスタート信号が出力されたことに基づいて、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転駆動を開始し左リール R 1 ~ 右リール R 3 の回転態様を制御するリール回転制御を実行する。また、リール制御手段 130 は、左リール R 1 ~ 右リール R 3 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 B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作されることでストップスイッチ 240 によって検出される停止操作を有効化する制御を実行する。そして、リール制御手段 130 は、停止操作を検出したストップスイッチ 240 からリール停止信号が出力された場合に、停止操作を検出したストップスイッチ 240 に対応する左リール R 1 ~ 右リール R 3 の各リールを停止させる制御（リール停止制御）を行う。

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、左リール R 1 ~ 右リール R 3 について、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された時点（ストップスイッチ 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。

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

リール制御手段 130 は、リール停止制御の実行時において、抽選フラグが成立状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるように回転中のリールを停止させる引き込み処理と、抽選フラグが非成立状態に設定された役を入賞させることができないように回転中のリールを停止させる蹴飛ばし処理と、を含むロジック演算により予め設定された優先順位に基づき回転中のリールの停止位置を求めるロジック演算処理と、主記憶手段 190 の停止制御テーブル記憶手段 194 に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定するテーブル参照処理と、を行い、回転中のリールを停止させ有効ライン L 1 上に図柄を表示（以下、リール停止制御によって回転中のリールを

停止させて有効ライン L 1 上に図柄を表示することを「停止表示」とも記載)している。

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

第1の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ユニット320に払い出させる制御を行う。

【0043】

ホッパーユニット320は、払出制御手段150によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット320には、メダルを1枚払い出すごとに作動する払出メダル検出スイッチ325が備えられている。払出制御手段150は、払出メダル検出スイッチ325からの入力信号に基づいて、ホッパーユニット320から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。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、主記憶手段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 L 1 上に後述する複数種類のリプレイ役のうちいずれかのリプレイの入賞を示す図柄組合せが停止表示されたと判定され、リプレイが入賞した場合に、次の遊技に関してメダルの投入を要せずに遊技を実行可能にする準備状態に設定するリプレイ処理(再遊技処理)を行う。すなわち、第1の実施形態のスロットマシン1では、リプレイが入賞した場合、規定投入数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル(クレジットメダルを含む)を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ライン L 1 を設定した状態で、次のスター

10

20

30

40

50

トレバー S L に対する開始操作を待機する。

【 0 0 4 5 】

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

【 0 0 4 6 】

A T 制御手段 2 0 0 は、特定役の入賞を補助する入賞補助を実行可能な補助遊技を含む指示機能に係る制御が実行可能となる区間（期間）である有利区間（有利期間）と、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選の結果に基づく補助遊技に関する制御（指示機能に係る制御）が実行不能な区間（期間）である通常区間（非有利期間、非有利区間）と、の間での移行に係る制御を、A T 制御データ記憶手段 1 9 7 に記憶されているデータを用いて実行し、通常区間、有利区間及び補助遊技に係る制御を行う補助遊技制御手段を構成する。

【 0 0 4 7 】

A T 制御データ記憶手段 1 9 7 には、有利区間内において実行される A T 状態及び非 A T 状態を含む複数種類の演出状態に関する各種制御において用いられるデータ（所定の制御処理で O N 状態又は O F F 状態にセットする各種フラグ、カウンタ等）が記憶されている。

【 0 0 4 8 】

A T 制御手段 2 0 0 は、有利区間において所定条件下で演出状態を A T 状態（アシストタイム状態）に設定し、7 セグメント表示器からなる主制御表示装置 5 0 0 に当選している特定役を入賞可能にするストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の操作順序（正解打順）に対応する情報（操作指示情報の一例）を表示することで、特定役の入賞を補助する入賞補助（正解打順報知）を行う。また、スロットマシン 1 では、A T 制御手段 2 0 0 による入賞補助が実行される場合に、後述する演出制御手段 1 8 0 によって表示装置 3 3 0 に正解打順に対応する指標を表示する入賞補助演出を実行する。このように、スロットマシン 1 では、A T 状態において、入賞補助によってストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の操作態様が報知されることで、遊技者にとって有利な補助遊技（A T 遊技、報知遊技）が実行される。

【 0 0 4 9 】

A T 制御手段 2 0 0 は、より詳しくは後述する有利区間を終了する所定の終了条件が成立した際に、有利区間を終了し次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、有利区間内において設定した各種フラグ、数値等、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、を実行する。また、A T 制御手段 2 0 0 は、有利区間を開始し、かつ入賞補助が実行されることで、メダルの獲得期待値が 1 以上となる場合に区間報知部 5 0 0 A を点灯させる。このため、A T 制御手段 2 0 0 は、有利区間を開始している場合であっても、入賞補助が実行されない演出状態である場合には、区間報知部 5 0 0 A を消灯可能に構成されている。

【 0 0 5 0 】

A T 制御手段 2 0 0 は、有利区間を開始した遊技において、1 回の遊技が実行されるごとに、1 ゲームに相当する値である値「1」を第 1 有利区間カウンタ 1 9 7 a に記憶される値（記憶値）に加算し、第 1 有利区間カウンタ 1 9 7 a の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、A T 制御手段 2 0 0 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差分の値（差枚数）を第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b に累積的に記録する差枚数更新処理を実行する。

【 0 0 5 1 】

第 1 の実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、有利区間に制御している場合、いずれの遊技状態である場合にも、1 回の遊技が実行されるごとに 1 ゲームに相当する値である値「1

10

20

30

40

50

」ずつ第1有利区間カウンタ197a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第2有利区間カウンタ197bの記憶値に累積的に更新する差枚数更新処理と、を実行する。

【0052】

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

10

【0053】

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

20

【0054】

AT制御手段200は、所定の初期化処理において、有利区間においてON状態にセットした各フラグや有利区間において設定した値等の有利区間における各種制御処理で用いた情報をすべて初期化する。なお、AT制御手段200は、特定終了条件以外の予め設定されている所定の終了条件（通常終了条件）が成立した場合にも有利区間を終了可能であり、通常終了条件が成立した場合にも所定の初期化処理及び所定の終了処理を実行する。第1の実施形態のAT制御手段200が設定する通常終了条件の詳細については、後述する。

【0055】

フリーズ制御手段600は、通常の遊技の進行を一時的に遅延させるフリーズを発生させる処理であるフリーズ処理を実行する。第1の実施形態のフリーズ制御手段600は、フリーズとして、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、リール制御手段130にストップスイッチ240による停止操作の検出が有効化されるまでの期間内に、左リールR1～右リールR3を特定態様で動作させる回胴演出を実行する。

30

【0056】

なお、フリーズ制御手段600が実行するフリーズは、回胴演出を実行することで通常の遊技の進行を一時的に中断させて遊技の進行を遅延させるものに限定されない。フリーズは、通常の遊技の進行を一時的に中断させて遊技の進行を遅延させることができればよく、例えば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ものであってもよく、また、シングルベットボタンBT、マックスベットボタンMB及びスタートレバーSL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。また、フリーズ制御手段600が実行する回胴演出の詳細については、後述する。

40

【0057】

副制御部20は、主制御部10からコマンドを含む各種情報を受信可能で、かつ主制御部10には情報を送信不能となるように、単方向通信可能に主制御部10と通信接続されており、主制御部10から送信される各種信号（コマンド）に基づき、演出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表示装置330、音響装置340を含む演出装置300等の出力手段の動作を制御する。副制御部20の機能は、各種のプロセッサ（

50

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RWM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。第1の実施形態の副制御部20は、プロセッサとして、CPU(以下、副制御部20のCPUを「サブCPU」とも記載)を有している。また、副制御部20は、副制御部20のROM上に、演出制御手段180及び副記憶手段181を設けている。副制御部20を構成する各手段は、各制御処理の実行時に、副記憶手段181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。

#### 【0058】

演出制御手段180は、副記憶手段181の演出データ記憶手段182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、演出用ボタンPU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。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。

10

#### 【0059】

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

20

#### 【0060】

##### 2. 第1の実施形態における遊技機が備える構成

次に、図3～図8を参照して、第1の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。

#### 【0061】

##### < 内部抽選の対象となる当選エリア >

図3は、第1の実施形態のスロットマシン1における内部抽選の対象となる当選エリアと、各当選エリアに対応付けられている当選番号及び当選役と、を示す図である。

30

#### 【0062】

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

40

#### 【0063】

図3に示すように、第1の実施形態のスロットマシン1では、内部抽選の対象となる当選エリアとして、当選エリア「全小役」、当選エリア「全1枚役」、当選エリア「通常リプレイ1」、当選エリア「通常リプレイ2」、当選エリア「レアリプレイ」、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「RBB&1枚役」、当選エリア「RBB&レア役」及び当選エリア「RBB」を有しており、当選番号1番～当選番号20番の番号がそれぞれ対応付けられている。また、スロットマシン1では、内部抽選の結果として不当選(ハズレ)に当選番号0番が対応付けられている。

#### 【0064】

50

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 5 】

第 1 の実施形態のスロットマシン 1 において、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の 3 つのストップボタンを押下する順序である打順は、打順 1 ~ 打順 6 の 6 種類の打順から構成されている。打順 1 は、ストップボタン B 1 ストップボタン B 2 ストップボタン B 3 の順に停止操作が実行される、いわゆる順押しと称される打順である。また、打順 2 は、ストップボタン B 1 ストップボタン B 3 ストップボタン B 2 の順に停止操作が実行される、いわゆるハサミ打ちと称される打順である。また、打順 3 は、ストップボタン B 2 ストップボタン B 1 ストップボタン B 3 の順に停止操作が実行される打順である。また、打順 4 は、ストップボタン B 2 ストップボタン B 3 ストップボタン B 1 の順に停止操作が実行される打順である。また、打順 5 は、ストップボタン B 3 ストップボタン B 1 ストップボタン B 2 の順に停止操作が実行される打順である。また、打順 6 は、ストップボタン B 3 ストップボタン B 2 ストップボタン B 1 の順に停止操作が実行される、いわゆる逆押しと称される打順である。

#### 【 0 0 6 6 】

内部抽選手段 1 2 0 は、乱数判定処理において、当選番号 2 0 番に対応付けられた当選エリアから当選番号 0 番に対応付けられた不当選に向かう順番で、各当選エリアの当否を決定していく。

#### 【 0 0 6 7 】

第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、内部抽選で当選した場合に入賞可能な小役として、ベル A ~ ベル F、1 枚役 A ~ 1 枚役 C、レア役を有しており、内部抽選で当選可能なリプレイとして、リプレイ A、リプレイ B、レアリプレイを有している。各小役及び各リプレイは、それぞれ図 3 に示す組合せで各当選エリアに対応付けられている。

#### 【 0 0 6 8 】

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

#### 【 0 0 6 9 】

スロットマシン 1 では、当選エリア「レアリプレイ」について、他のリプレイの当選エリアよりも低い当選確率に設定されている。また、スロットマシン 1 では、当選エリア「R B B & レア役」について、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」、当選エリア「R B B & 1 枚役」の小役を含む各当選エリアよりも低い当選確率に設定されている。

#### 【 0 0 7 0 】

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

#### 【 0 0 7 1 】

##### < 内部抽選テーブル >

第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選で用いられる抽選テーブルである内部抽選テーブルとして、非 R T 状態（一般中）で用いられる内部

10

20

30

40

50

抽選テーブル（以下、内部抽選テーブル A と記載）と、ボーナス成立状態（内部中）で用いられる内部抽選テーブル（以下、内部抽選テーブル B と記載）と、ボーナス状態（作動中）で用いられる内部抽選テーブル（以下、内部抽選テーブル C と記載）と、を内部抽選テーブル記憶手段 192 に記憶させている。内部抽選テーブル A ～内部抽選テーブル C の各内部抽選テーブルにおいては、抽選の対象となる各当選エリアに抽選値数が対応付けられている。

#### 【0072】

##### < 乱数判定処理 >

第 1 の実施形態の内部抽選手段 120 は、乱数判定処理において、乱数生成手段 110 から取得した乱数を、内部抽選テーブル記憶手段 192 から取得した内部抽選テーブルにおいて各当選エリアに対応付けられている抽選値数で順次減算していき、減算した結果が負の値となった場合に、当該減算した抽選値数に対応する当選エリアに当選したと判定する。また、内部抽選手段 120 は、内部抽選テーブルに記憶されているすべての抽選値数で減算し終えた時点で減算した結果が正の値である場合、いずれの役にも当選しなかった不当選であると判定する。

10

#### 【0073】

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

20

#### 【0074】

##### < ボーナス当選判定処理 >

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

30

#### 【0075】

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

#### 【0076】

##### < 打順ベルの詳細 >

第 1 の実施形態において、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 12」は、当選した場合にベル A ～ベル F を入賞可能にする打順（正解打順）がそれぞれ設定されている。

40

#### 【0077】

当選エリア「打順ベル 1」、当選エリア「打順ベル 7」は、ベル A を入賞可能にする正解打順が打順 1 に設定されており、打順 2 ～打順 6 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、1/2 の確率で 1 枚役 A、1 枚役 B が入賞する。当選エリア「打順ベル 2」、当選エリア「打順ベル 8」は、ベル B を入賞可能にする正解打順が打順 2 に設定されており、打順 1、打順 3 ～打順 6 でストップボタン B1 ～ストップボタ

50

ン B 3 が押下操作された場合に、1 / 2 の確率で 1 枚役 A、1 枚役 B が入賞する。当選エリア「打順ベル 3」、当選エリア「打順ベル 9」は、ベル C を入賞可能にする正解打順が打順 3 に設定されており、打順 1、打順 2、打順 4 ~ 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、1 / 2 の確率で 1 枚役 A、1 枚役 B が入賞する。当選エリア「打順ベル 4」、当選エリア「打順ベル 10」は、ベル D を入賞可能にする正解打順が打順 4 に設定されており、打順 1 ~ 打順 3、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、1 / 2 の確率で 1 枚役 A、1 枚役 B が入賞する。当選エリア「打順ベル 5」、当選エリア「打順ベル 11」は、ベル E を入賞可能にする正解打順が打順 5 に設定されており、打順 1 ~ 打順 4、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、1 / 2 の確率で 1 枚役 A、1 枚役 B が入賞する。当選エリア「打順ベル 6」、当選エリア「打順ベル 12」は、ベル F を入賞可能にする正解打順が打順 6 に設定されており、打順 1 ~ 打順 5 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 / 2 の確率で 1 枚役 A、1 枚役 B が入賞する。

10

#### 【0078】

##### < リール制御手段 >

第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、いずれの遊技状態である場合にも、リール停止制御において有効ライン L 1 上に停止させる役の優先順序が「リプレイ > 小役 > ボーナス」の順序で優先順位が定められている。つまり、リール制御手段 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。

20

#### 【0079】

##### < 小役の配当 >

ベル A ~ ベル F の配当は、規定投入数 (3 枚) よりも多い枚数の払出数 (15 枚) に設定されている。また、1 枚役 A ~ 1 枚役 C、レア役の配当は、規定投入数よりも少ない枚数の払出数 (1 枚) に設定されている。

#### 【0080】

##### < 遊技状態移行制御手段 >

図 4 は、第 1 の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。

30

#### 【0081】

図 4 に示すように、非 R T 状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態 (初期遊技状態、通常遊技状態) であり、ボーナスが作動及び成立していない非ボーナス状態となっている。非 R T 状態において、遊技状態移行制御手段 170 は、リプレイの当選確率が  $8978 / 65536$  (約  $1 / 7.3$ ) に設定されている内部抽選テーブル A を用いた内部抽選を内部抽選手段 120 に実行させる。

#### 【0082】

ボーナス成立状態は、非 R T 状態における内部抽選で当選エリア「R B B」、当選エリア「R B B & 1 枚役」、当選エリア「R B B & レア役」のいずれかに当選し、R B B が成立状態に設定された場合に移行する遊技状態である。ボーナス成立状態において、遊技状態移行制御手段 170 は、リプレイの当選確率が  $8982 / 65536$  (約  $1 / 7.3$ ) に設定されている内部抽選テーブル B を用いた内部抽選を内部抽選手段 120 に実行させる。

40

#### 【0083】

ボーナス状態は、R B B が入賞し R B B が作動することで移行される遊技状態である。ボーナス状態において、遊技状態移行制御手段 170 は、払い出されたメダルの合計数によって作動している R B B の終了条件が成立したかを判定し、予め定められた所定の払出数 (例えば、100 枚) を超えるメダルが払い出された場合に、R B B の作動を終了させることでボーナス状態を終了させて、遊技状態を非ボーナス状態である非 R T 状態へ移行させる。ボーナス状態において、遊技状態移行制御手段 170 は、内部抽選手段 120 に

50

内部抽選テーブルCを用いた内部抽選を実行させる。

【0084】

図3に示すように、内部抽選テーブルCでは、ベルA～ベルF、1枚役A～1枚役C、レア役のすべての小役に当選する当選エリア「全小役」と、1枚役A～1枚役C、レア役の配当が1枚に設定されたすべての小役に当選する当選エリア「全1枚役」と、に乱数が対応付けられている。

【0085】

図3を用いてボーナス状態について詳細に説明する。第1の実施形態のスロットマシン1において、内部抽選テーブルCが選択されるボーナス状態において当選エリア「全小役」又は当選エリア「全1枚役」に当選する確率は、内部抽選テーブルA、内部抽選テーブルBにおいて小役を含む当選エリアのいずれかに当選する確率よりも高い、つまりボーナス状態において小役に当選する確率が、ボーナス状態以外の遊技状態においていずれかの小役に当選する確率よりも高い確率に設定されている。また、内部抽選テーブルCにおいて、当選エリア「全小役」に当選する確率は、内部抽選テーブルA、内部抽選テーブルBにおいて当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」のいずれか1つと、当選エリア「打順ベル7」～当選エリア「打順ベル12」のいずれか1つと、に当選する確率の合算と同じ確率に設定されている。

10

【0086】

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

20

【0087】

また、スロットマシン1は、ボーナス状態において、当選エリア「全小役」に当選する確率が、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」のいずれかに当選する確率（当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」の各当選確率を合算した当選確率）よりも低くなるように構成されている。

【0088】

このように、第1の実施形態のスロットマシン1は、遊技を開始する際に必要となる遊技価値の投入数よりも多い配当に設定された複数種類の特定役（ベルA～ベル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特定当選態様（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「打順ベル7」～当選エリア「打順ベル12」）と、複数種類の特定小役が重複して当選する第2特定当選態様（当選エリア「全小役」）と、を有し、内部抽選手段120が、通常遊技状態（非RT状態）、ボーナス成立状態において、複数種類の第1特定当選態様が存在するように内部抽選を行うとともに、ボーナス状態において、第2特定当選態様が存在するように内部抽選を行うように構成されている。また、スロットマシン1において、ボーナス状態における内部抽選で第2当選態様に当選する確率は、通常遊技状態、ボーナス成立状態における内部抽選で複数種類の第1当選態様のいずれかに当選する確率よりも低く、ボーナス状態における内部抽選でのすべての小役それぞれの当選確率は、通常遊技状態、ボーナス成立状態における内部抽選でのすべての小役それぞれの当選確率以上となるように構成されている。

30

40

【0089】

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

【0090】

ここで、ボーナス成立状態においては、より詳しくは後述するが、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」の当選時に、打順1～打順6から構成された正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3を押下しないとベルA～ベルFを入賞させることができない構成であることから、ベルA～ベルFのいずれかが入賞する確率は、6種類の打順から正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3を押下できた場合に

50

限定される。一方、後述する A T 制御手段 2 0 0 によって入賞補助が実行される 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」の当選時に、正解打順が A T 制御手段 2 0 0 による入賞補助制御及び演出制御手段 1 8 0 による入賞補助演出によって報知されるため、ベル A ～ベル F のいずれかが入賞する確率について、入賞補助が実行されない場合に対して最大で 6 倍まで高めることができる。

#### 【 0 0 9 1 】

このように、第 1 の実施形態においては、正解打順で停止操作し、かつ第 1 停止操作の押下タイミングが適切な場合に入賞する規定投入枚数よりも多くのメダルを払い出す入賞役（特定役）として、ベル A ～ベル F の 6 種類を設定している。そして、ボーナス状態において特定役を含む当選態様が得られる確率を、ボーナス状態以外の遊技状態において特定役を含む当選態様が得られる確率の約 1 / 6 に圧縮している。このように構成することで、ボーナス状態以外の遊技状態において N 種類の特定役を互いに重複せずに当選させる態様を設けて内部抽選を行い、ボーナス状態において N 種類の特定役を重複して当選させる態様を設けて内部抽選を行うことによって、ボーナス状態において特定役を含む当選態様が得られる確率を、ボーナス状態以外の遊技状態において特定役を含む当選態様が得られる確率の約 1 / N に圧縮することができる。これにより、ボーナス状態でのメダルの獲得率の期待値の下限を 1 0 0 % 未満にまで引き下げた上で A T 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、A T 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。

#### 【 0 0 9 2 】

< A T 制御手段 >

図 5 は、第 1 の実施形態の A T 制御手段 2 0 0 によって制御される通常区間及び有利区間と、有利区間中に制御される演出状態と、についての詳細を示す状態遷移図である。

#### 【 0 0 9 3 】

上述した通り、通常区間は、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選の結果に基づく補助遊技に関する制御が実行されない期間である。A T 制御手段 2 0 0 は、通常区間内における遊技において、内部抽選手段 1 2 0 による内部抽選で当選した当選エリアに基づき、通常区間を終了し有利区間を開始するか否かを決定する抽選である有利区間抽選を実行する。

#### 【 0 0 9 4 】

有利区間抽選において、A T 制御手段 2 0 0 は、まず、A T 制御データ記憶手段 1 9 7 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、A T 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。

#### 【 0 0 9 5 】

A T 制御手段 2 0 0 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 / 1 7 5 0 0 以上となるように有利区間抽選を実行する。

#### 【 0 0 9 6 】

第 1 の実施形態の A T 制御手段 2 0 0 は、非 R T 状態及びボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」、当選エリア「R B B & レア役」、当選エリア「R B B & 1 枚役」、当選エリア「通常リプレイ 1」、当選エリア「レアリプレイ」に当選した場合に、有利区間抽選を実行し、他の当選エリアに当選した場合には、有利区間抽選を実行しないように構成されている。また、A T 制御手段 2 0 0 は、約 1 / 1 . 5 と高い確率で「有利区間の開始」に当選する有利区間抽選を実行する。

#### 【 0 0 9 7 】

有利区間において、A T 制御手段 2 0 0 は、指示機能に係る状態（演出状態）として、通常状態と、第 1 C Z 状態と、第 2 C Z 状態と、第 1 A T 状態と、第 2 A T 状態と、A T 中 C Z 状態と、特別 A T 状態と、を有し、通常状態においては、当選エリア「打順ベル 1

」～当選エリア「打順ベル１２」の当選時におけるベルＡ～ベルＦの入賞補助を実行しないように構成され、第１ＣＺ状態、第２ＣＺ状態、第１ＡＴ状態、第２ＡＴ状態、ＡＴ中ＣＺ状態及び特別ＡＴ状態においては、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル１２」の当選時におけるベルＡ～ベルＦの入賞補助を実行可能に構成されている。また、第１の実施形態のスロットマシン１は、全体の遊技における有利区間の滞在比率が、７割以上となりうる構成となっている。

#### 【００９８】

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

10

#### 【００９９】

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

#### 【０１００】

ＡＴ制御手段２００は、通常中ＣＺ抽選において、「ＣＺ状態への移行」、「不当選」のいずれかに決定する抽選を行い、通常中ＣＺ抽選において「ＣＺ状態への移行」に当選した場合には、ＣＺ状態への移行条件（ＣＺ移行条件）が成立したと判定し、演出状態を通常状態から第１ＣＺ状態に移行する。

20

#### 【０１０１】

第１ＣＺ状態は、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル１２」の当選時におけるベルＡ～ベルＦの入賞補助が実行されることで、通常状態よりも遊技者にとって有利な演出状態である。

#### 【０１０２】

ＡＴ制御手段２００は、第１ＣＺ状態の開始時に、第１ＣＺ状態の結果と内部抽選の結果とを対応付ける第１ＣＺ結果決定処理を実行する。第１ＣＺ結果決定処理において、ＡＴ制御手段２００は、第１ＣＺ状態の結果として、「第１ＣＺ状態の継続」と、「第２ＣＺ状態への移行」と、「１セットの第１ＡＴ状態のストック」と、の３種の結果を、当選エリア「打順ベル１」、当選エリア「打順ベル２」、当選エリア「打順ベル７」、当選エリア「打順ベル８」（以下、まとめて「第１当選エリア」とも記載）と、当選エリア「打順ベル３」、当選エリア「打順ベル４」、当選エリア「打順ベル９」、当選エリア「打順ベル１０」（以下、まとめて「第２当選エリア」とも記載）と、当選エリア「打順ベル５」、当選エリア「打順ベル６」、当選エリア「打順ベル１１」、当選エリア「打順ベル１２」（以下、まとめて「第３当選エリア」とも記載）と、のそれぞれに対応付ける。

30

#### 【０１０３】

上述したように、第１当選エリアは、正解打順としてストップボタンＢ１が第１停止操作される打順１、打順２が設定された当選エリアであり、第２当選エリアは、正解打順としてストップボタンＢ２が第１停止操作される打順３、打順４が設定された当選エリアであり、第３当選エリアは、正解打順としてストップボタンＢ３が第１停止操作される打順５、打順６が設定された当選エリアである。

40

#### 【０１０４】

ＡＴ制御手段２００は、第１ＣＺ結果決定処理を実行した遊技を含む第１ＣＺ状態での遊技において、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、当選した当選エリアに基づき第１ＣＺ結果決定処理で決定した結果に基づく制御を実行する。ＡＴ制御手段２００は、「第１ＣＺ状態の継続」に対応付けられた当選エリアに当選した場合には、次ゲームも第１ＣＺ状態を継続するとともに、次ゲームの

50

開始時に第 1 C Z 結果決定処理を実行する。また、A T 制御手段 2 0 0 は、「第 2 C Z 状態への移行」に対応付けられた当選エリアに当選した場合には、補助遊技に係る状態を第 1 C Z 状態から第 2 C Z 状態に移行し、次ゲームから第 2 C Z 状態を開始する。そして、A T 制御手段 2 0 0 は、「1 セットの第 1 A T 状態のストック」に対応付けられた当選エリアに当選した場合には、補助遊技に係る状態を第 1 C Z 状態から第 2 C Z 状態に移行し、次ゲームから第 2 C Z 状態を開始するとともに、当該第 2 C Z 状態について、A T 状態への移行を予め決定した状態で開始する。

【 0 1 0 5 】

第 1 の実施形態のスロットマシン 1 では、第 1 C Z 状態において、フリーズ制御手段 6 0 0 による回胴演出を伴う演出と、演出制御手段 1 8 0 による演出装置 3 0 0 を用いた演出と、を実行するように構成されている。第 1 C Z 状態における演出の詳細については、後述する。 10

【 0 1 0 6 】

第 2 C Z 状態は、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」の当選時におけるベル A ～ベル F の入賞補助が実行されることで、通常状態よりも遊技者にとって有利な演出状態である。

【 0 1 0 7 】

A T 制御手段 2 0 0 は、第 2 C Z 状態の開始時に A T 制御データ記憶手段 1 9 7 の第 2 C Z ゲーム数カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する値（例えば、1 0 ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、第 2 C Z ゲーム数カウンタの記憶値を 1 ゲームに相当する値「1」で減算するデクリメント更新を実行する。 20

【 0 1 0 8 】

A T 制御手段 2 0 0 は、第 2 C Z 状態が開始された遊技において、1 セットの第 1 A T 状態のストックを決定するか否かを抽選する第 2 C Z 中 A T 抽選を実行するように構成されている。第 2 C Z 中 A T 抽選において「1 セットの第 1 A T 状態のストック」に当選した場合と、第 1 C Z 状態において「1 セットの第 1 A T 状態のストック」に当選していた場合と、に、A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態への移行条件（A T 移行条件）が成立したと判定し、第 2 C Z 状態の開始から 1 0 ゲームの遊技が実行された後に、演出状態を第 2 C Z 状態から第 1 A T 状態に移行する。

【 0 1 0 9 】

一方、第 2 C Z 中 A T 抽選で「1 セットの第 1 A T 状態のストック」に当選しなかった場合、A T 制御手段 2 0 0 は、第 2 C Z 状態の開始から 1 0 ゲームの遊技が実行された後に、第 2 C Z 状態を終了する。A T 制御手段 2 0 0 は、A T 移行条件が成立していない状態で第 2 C Z 状態を終了した場合、有利区間の終了条件のうち通常終了条件が成立したと判定し、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。 30

【 0 1 1 0 】

第 2 C Z 中 A T 抽選において、A T 制御手段 2 0 0 は、内部抽選の結果によらず、「1 セットの第 1 A T 状態のストック」に当選可能な抽選を実行する。また、第 2 C Z 中 A T 抽選において、A T 制御手段 2 0 0 は、内部抽選で当選した当選エリアを参照して抽選テーブルを取得することで、内部抽選で当選した当選エリアによって「1 セットの第 1 A T 状態のストック」に当選する確率が変化するように構成されている。A T 制御手段 2 0 0 は、内部抽選で当選エリア「R B B & レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアプレイ」に当選した場合と、に他の当選エリアに当選した場合よりも高い確率で「1 セットの第 1 A T 状態のストック」に当選可能な抽選テーブルを取得する。 40

【 0 1 1 1 】

第 1 A T 状態は、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」に当選した際にベル A ～ベル F の入賞補助が実行される補助遊技を実行可能な状態である。A T 制御手段 2 0 0 は、A T 状態における入賞補助として、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」の当選時において、ベル A ～ベル F を入賞可能にする正解打順を報知 50

する表示を主制御表示装置 500 に表示させる。

【0112】

AT制御手段200は、第1AT状態の開始時にAT制御データ記憶手段197の第1ATゲーム数カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する初期値（20ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、第1ATゲーム数カウンタの記憶値を1ゲームに相当する値「1」で減算するデクリメント更新を実行する。

【0113】

AT制御手段200は、第1ATゲーム数カウンタの記憶値が値「0」になった場合において、1セット以上の第1AT状態がストックされている場合には、第1AT状態の継続を決定するとともに、次セットの第1AT状態を開始する。また、AT制御手段200は、第1ATゲーム数カウンタの記憶値が値「0」になった場合において、第2AT状態又はAT中CZ状態への移行が第1AT状態の開始時にストックされていた場合には、第1AT状態の終了に基づき第1AT状態からストックされている演出状態に移行する。

10

【0114】

AT制御手段200は、1セットの第1AT状態がストックされておらず且つ第2AT状態又はAT中CZ状態への移行が決定されていない場合に、第1AT状態が開始された遊技において、「第1AT状態の継続」、「第2AT状態への移行」、「AT中CZ状態への移行」が抽選の対象に設定された第1AT継続抽選を実行する。第1AT継続抽選において、AT制御手段200は、「第1AT状態の継続」、「第2AT状態への移行」、「AT中CZ状態への移行」のいずれかに当選した場合には、第1ATゲーム数カウンタの記憶値が値「0」になった場合に当選した結果に応じた演出状態の移行に係る制御を実行する。

20

【0115】

一方、第1AT継続抽選において、「第1AT状態の継続」、「第2AT状態への移行」、「AT中CZ状態への移行」のいずれにも当選しなかった不当選だった場合、AT制御手段200は、AT状態の終了条件（AT終了条件）が成立したことに基づき有利区間の終了条件のうち通常終了条件が成立したと判定し、第1AT状態の終了とともに有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化处理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。

【0116】

AT制御手段200は、内部抽選手段120による内部抽選で当選エリア「RBB&レア役」に当選した場合と、当選エリア「レアプレイ」に当選した場合と、に、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かを決定する特典付与抽選を実行する。1セット以上の第1AT状態がストックされている場合における特典付与抽選において、AT制御手段200は、ストックされている「1セットの第1AT状態の実行」に係る情報を、第2AT状態への移行に変更させるか否かを決定する抽選を行う。また、第2AT状態への移行が決定されている場合における特典付与抽選において、AT制御手段200は、決定されている「第2AT状態への移行」に係る情報を、AT中CZ状態への移行に変更させるか否かを決定する抽選を行う。また、AT中CZ状態への移行が決定されている場合における特典付与抽選において、AT制御手段200は、第1AT状態の終了後に移行するAT中CZ状態から特別AT状態に移行させる否かを決定する抽選を行う。そして、第1AT継続抽選で不当選であった場合における特典付与抽選において、AT制御手段200は、第1AT状態を継続させるか否かを決定する抽選を行う。

30

40

【0117】

第1AT状態において、演出制御手段180は、表示装置330に第1キャラクタと第2キャラクタとを相対させて表示し、第1キャラクタと第2キャラクタとが戦う演出を実行する。演出制御手段180は、1セットの第1AT状態がストックされている場合と、第2AT状態又はAT中CZ状態への移行が決定されている場合と、第1AT継続抽選において「第1AT状態の継続」、「第2AT状態への移行」、「AT中CZ状態への移行」のいずれかに当選した場合と、において、1セットの第1AT状態における19ゲーム

50

目の遊技に第 1 キャラクタが第 2 キャラクタを攻撃する演出を実行し、第 1 A T 継続抽選において不当選であった場合において、1 セットの第 1 A T 状態における 19 ゲーム目の遊技に第 2 キャラクタが第 1 キャラクタを攻撃する演出を実行する。

【0118】

演出制御手段 180 は、第 1 A T 状態の継続が決定された状態で 1 セットの第 1 A T 状態における最後の遊技が開始された場合に、第 1 キャラクタが第 2 キャラクタに勝利したことを示す表示を実行するとともに、次ゲームより新たな 1 セットの第 1 A T 状態が開始されることを報知するために次ゲームの開始を促す表示を実行し、第 1 A T 状態の継続が決定された状態で 1 セットの第 1 A T 状態における最後の遊技が開始され、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下されて左リール R 1 ~ 右リール R 3 が停止した場合に、次ゲームより新たな 1 セットの第 1 A T 状態が開始されることを報知する演出を実行する。

10

【0119】

また、第 1 A T 状態において、演出制御手段 180 は、1 セットの第 1 A T 状態がストックされている場合に、表示装置 330 に 1 セットの第 1 A T 状態がストックされていることを報知する表示として、「当」の文字を丸で囲ったアイコンであるアイコン表示を表示するとともに、「継続確定！」の文字を表示する帯表示を表示する。帯表示は、アイコン表示よりも表示装置 330 の表示領域内において表示される面積が大きい表示となっている。

【0120】

演出制御手段 180 は、第 1 A T 状態の開始時に 1 セットの第 1 A T 状態がストックされている場合、1 セットの第 1 A T 状態を開始した遊技から 1 セットの第 1 A T 状態における 20 ゲーム目、つまり 1 セットの第 1 A T 状態における最後の遊技が開始されて左リール R 1 ~ 右リール R 3 が停止するまでにおいて、アイコン表示と帯表示とを表示し続けるように構成されている。そして、演出制御手段 180 は、1 セットの第 1 A T 状態における最後の遊技においてストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下されて左リール R 1 ~ 右リール R 3 が停止したタイミングにおいて、帯表示の表示を継続しつつアイコン表示の表示を終了するように構成されている。

20

【0121】

このような構成により、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、1 セットの第 1 A T 状態がストックされた状態で第 1 A T 状態が実行され、1 セットの第 1 A T 状態がストックされていることをアイコン表示及び帯表示によって報知している場合に、ストックされていた第 1 A T 状態の実行が決定される、つまりストックが消費されて次セットの第 1 A T 状態の実行が決定される場合に、左リール R 1 ~ 右リール R 3 が停止したタイミングで帯表示の表示を継続しつつアイコン表示の表示を終了することで、ストックが消費されたにもかかわらずアイコン表示が表示され続けてしまいストックの消費の有無が判別しにくくなることを防ぐことができ、遊技者の演出に対する違和感を軽減できる。

30

【0122】

また、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、アイコン表示の表示を終了するタイミングにおいても帯表示の表示を継続することで、表示装置 330 の画像を表示する表示領域内において、アイコン表示よりも表示面積が大きい帯表示まで終了してしまうことで表示装置 330 の表示領域内で表示される演出内容が大きく変化してしまうことを防ぐことができ、遊技者の演出に対する違和感を軽減できる。

40

【0123】

また、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、アイコン表示の表示を終了するタイミングについて、1 セットの第 1 A T 状態が終了することに基づき継続する処理を実行し、次セットの第 1 A T 状態を継続が表示装置 330 に表示された第 1 キャラクタが第 2 キャラクタに勝利し次ゲームより新たな 1 セットの第 1 A T 状態が開始されることを報知する演出が実行されたタイミングでアイコン表示の表示を終了することで、アイコン表示の表示が終了することでストックを消費して次セットの第 1 A T 状態が開始されると遊技者が認

50

識できることで、アイコン表示の表示を終了することに意味をもたせることができ、表示を終了する演出によって遊技者が演出に対して違和感を覚えることを防ぐことができる。

【0124】

第2AT状態は、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」に当選した際にベルA～ベルFの入賞補助が実行される補助遊技を実行可能な状態である。AT制御手段200は、AT状態における入賞補助として、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、ベルA～ベルFを入賞可能にする正解打順を報知する表示を主制御表示装置500に表示させる。

【0125】

AT制御手段200は、第2AT状態の開始時にAT制御データ記憶手段197の第2ATゲーム数カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する初期値（5ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、第2ATゲーム数カウンタの記憶値を1ゲームに相当する値「1」で減算するデクリメント更新を実行し、第2ATゲーム数カウンタの記憶値が値「0」になった場合に、第2AT状態を終了し第1AT状態に移行する。

10

【0126】

AT制御手段200は、第2AT状態が開始された遊技において、1セットの第1AT状態をストックするか否かを決定する第1ATストック抽選を実行し、「1セットの第1AT状態のストック」に当選した場合には、第2AT状態の終了後に開始される第1AT状態を1セット継続させることを決定する。

【0127】

20

AT中CZ状態は、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」に当選した際にベルA～ベルFの入賞補助が実行される補助遊技を実行可能な状態である。AT制御手段200は、AT状態における入賞補助として、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、ベルA～ベルFを入賞可能にする正解打順を報知する表示を主制御表示装置500に表示させる。

【0128】

AT制御手段200は、AT中CZ状態の開始時にAT制御データ記憶手段197のAT中CZゲーム数カウンタ（不図示）に所定の遊技回数に対応する初期値（5ゲーム）をセットし、遊技が実行される都度、AT中CZゲーム数カウンタの記憶値を1ゲームに相当する値「1」で減算するデクリメント更新を実行する。

30

【0129】

AT制御手段200は、AT中CZ状態が開始された遊技において、特別AT状態に移行するか否かを決定する特別AT抽選を実行するように構成されている。AT中CZ抽選において「特別AT状態への移行」に当選した場合に、AT制御手段200は、特別AT状態への移行条件が成立したと判定し、AT中CZ状態の開始から5ゲームの遊技が実行された後に、演出状態をAT中CZ状態から特別AT状態に移行する。

【0130】

一方、AT中CZ抽選で「特別AT状態への移行」に当選しなかった場合、AT制御手段200は、AT中CZ状態の開始から5ゲームの遊技が実行された後に、AT中CZ状態を終了して演出状態を第1AT状態に移行する。

40

【0131】

このように、AT中CZ状態は、第1AT状態、第2AT状態よりも長期に亘って継続可能に構成され、第1AT状態、第2AT状態よりも有利に構成された特別AT状態に移行可能なAT状態中におけるチャンスゾーン状態として構成されている。

【0132】

特別AT状態は、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル12」に当選した際にベルA～ベルFの入賞補助が実行される補助遊技を実行可能な状態である。AT制御手段200は、AT状態における入賞補助として、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、ベルA～ベルFを入賞可能にする正解打順を報知する表示を主制御表示装置500に表示させる。

50

## 【 0 1 3 3 】

A T 制御手段 2 0 0 は、特別 A T 状態の開始時に A T 制御データ記憶手段 1 9 7 の特別 A T 差枚数カウンタ（不図示）に所定の差枚数に対応する初期値（1 5 0 0 枚）をセットし、小役が入賞した場合には、入賞した小役に設定されている配当から規定投入数を減算した値で特別 A T 差枚数カウンタの記憶値を減算する。

## 【 0 1 3 4 】

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

10

## 【 0 1 3 5 】

A T 制御手段 2 0 0 は、特別 A T 差枚数カウンタの記憶値が値「0」以下になった場合に、A T 状態の終了条件（A T 終了条件）が成立したことに基づき有利区間の終了条件のうち通常終了条件が成立したと判定し、特別 A T 状態の終了とともに有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。

## 【 0 1 3 6 】

なお、A T 制御手段 2 0 0 は、第 1 A T 状態、第 2 A T 状態、A T 中 C Z 状態及び特別 A T 状態のいずれの状態においても、第 1 有利区間カウンタ 1 9 7 a の記憶値が値「1 5 0 0」に達した場合と、第 2 有利区間カウンタ 1 9 7 b の記憶値が値「2 4 0 0」を超えた場合と、において、実行している演出状態の終了条件の成立の有無によらず有利区間の終了条件のうち特定終了条件が成立したと判定し、有利区間に関する情報を初期化する処理である所定の初期化処理と、有利区間を終了させて次ゲームから通常区間を開始する所定の終了処理と、を実行する。

20

## 【 0 1 3 7 】

## 3. 第 1 C Z 状態における演出の詳細

次に、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 が第 1 C Z 状態において実行する演出の詳細について説明する。

30

## 【 0 1 3 8 】

## &lt; 第 1 C Z 状態における演出の流れ &gt;

第 1 の実施形態において、スロットマシン 1 は、第 1 C Z 状態が開始された遊技において、A T 制御手段 2 0 0 によって第 1 C Z 結果決定処理が実行される場合に、フリーズ制御手段 6 0 0 が開始時フリーズを発生させ、開始時フリーズ中における回胴演出として第 1 C Z 開始時回胴演出を実行するとともに、A T 制御手段 2 0 0 が第 1 C Z 結果決定処理で対応付けた第 1 C Z 状態の結果と内部抽選の結果とを演出制御手段 1 8 0 が表示装置 3 3 0 に表示する第 1 C Z 開始時表示演出を実行する。

## 【 0 1 3 9 】

第 1 C Z 開始時回胴演出において、フリーズ制御手段 6 0 0 は、定常回転よりも低速（例えば 1 0 r p m）で且つ定常回転とは逆方向に回転（逆回転）させ、所定の周数（例えば 2 周）左リール R 1 ~ 右リール R 3 を逆回転させた後に左リール R 1 ~ 右リール R 3 の逆回転を停止する。

40

## 【 0 1 4 0 】

フリーズ制御手段 6 0 0 によって第 1 C Z 開始時回胴演出が実行されている状態において、演出制御手段 1 8 0 は、第 1 C Z 開始時表示演出として、正解打順で押下された場合に最初に停止するリールの上方に、第 1 C Z 状態の結果を表示する演出を実行する。演出制御手段 1 8 0 は、例えば、第 1 当選エリアに「1 セットの第 1 A T 状態のストック」が対応付けられ、第 2 当選エリアに「第 2 C Z 状態への移行」が対応付けられ、第 3 当選エリアに「第 1 C Z 状態の継続」が対応付けられた場合、表示装置 3 3 0 のうち左リール R

50

1 の上方（表示装置 330 の正面視左方）に「AT ストック」と表示し、表示装置 330 のうち中リール R2 の上方（表示装置 330 の正面視中央）に「第 2 C Z」と表示し、表示装置 330 のうち右リール R3 の上方（表示装置 330 の正面視右方）に「継続」と表示する演出を実行する。

【0141】

また、スロットマシン 1 では、第 1 C Z 状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 12」に当選した場合に、フリーズ制御手段 600 が当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 12」の当選に基づくフリーズとして特定フリーズを開始可能に構成されている。スロットマシン 1 では、フリーズ制御手段 600 が特定フリーズを開始した場合に、左リール R1～右リール R3 の回転開始を遅延するとともに、特定フリーズ中における回胴演出として、当選した当選エリアに対応する第 1 回胴演出～第 3 回胴演出のいずれかの回胴演出を実行する。フリーズ制御手段 600 は、第 1 当選エリアに当選した場合には、特定フリーズ中における回胴演出として第 1 回胴演出を実行し、第 2 当選エリアに当選した場合には、特定フリーズ中における回胴演出として第 2 回胴演出を実行し、第 3 当選エリアに当選した場合には、特定フリーズ中における回胴演出として第 3 回胴演出を実行する。

10

【0142】

また、演出制御手段 180 は、フリーズ制御手段 600 が特定フリーズを開始した場合に、演出用タイマ 183 による計時を開始し、特定フリーズにおける所定のタイミングとして、第 1 回胴演出～第 3 回胴演出における 1 つのリールの回転開始のタイミングにおいて入賞補助演出を実行する。

20

【0143】

< 第 1 C Z 状態における回胴演出と入賞補助演出との関係 >

図 6 は、第 1 C Z 状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 12」に当選し、特定フリーズが開始される場合におけるタイムチャートを示す図である。

【0144】

図 6 に示すように、主制御部 10 では、フリーズ制御手段 600 によって特定フリーズが開始される時点 t0 において、特定フリーズ中における回胴演出として第 1 回胴演出～第 3 回胴演出に共通する回胴振動演出を実行する。回胴振動演出において、フリーズ制御手段 600 は、停止している左リール R1～右リール R3 を 1 コマ分正転させた後に 1 コマ分逆転させることで振動させる挙動を 3 回行った後に左リール R1～右リール R3 を停止する回胴振動演出を行う。回胴振動演出は、特定フリーズが開始される時点 t0 から回胴振動演出時間（例えば 5 秒）が経過した時点 t1 において終了する。

30

【0145】

フリーズ制御手段 600 は、時点 t1 において、第 1 回胴演出を実行している場合であれば、左リール R1 を回転開始する回胴開始演出を実行し、第 2 回胴演出を実行している場合であれば、中リール R2 を回転開始する回胴開始演出を実行し、第 3 回胴演出を実行している場合であれば、右リール R3 を回転開始する回胴開始演出を実行する。

【0146】

40

また、主制御部 10 は、第 1 C Z 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 12」に当選した場合に、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 12」のいずれに当選したかを示す情報（択役グループ情報）と、特定フリーズが開始される第 1 回胴演出～第 3 回胴演出のいずれかが実行されることを示す特定コマンドと、を副制御部 20 に送信する。主制御部 10 は、第 1 回胴演出～第 3 回胴演出のいずれの回胴演出が実行される場合においても、共通の特定コマンドを副制御部 20 に送信する。

【0147】

副制御部 20 は、時点 t2 において、主制御部 10 から送信された択役グループ情報と特定コマンドとを受信する。なお、副制御部 20 は、主制御部 10 から送信される情報やコマンドの有無を監視するポーリング処理を主制御部 10 からコマンドが送信される周期

50

よりも短い周期（例えば  $512\mu s$ ）で実行しており、時点  $t_0$  と時点  $t_2$  について、図 6 中においては一定の時間が経過する中の別の時点のように記載されているが、各時点を確認するための記載であり、実際には略同じ時点となっている。

【0148】

択役グループ情報を受信することで、演出制御手段 180 は、入賞補助演出で表示する正解打順がいずれの打順であるかを決定することができる。また、特定コマンドを受信したに基づき、副制御部 20 は、演出用タイマ 183 による計時を開始する。

【0149】

副制御部 20 は、択役グループ情報及び特定コマンドを受信した時点  $t_2$  から演出用タイマ 183 による計時を開始し、回胴振動演出時間と同じ時間が経過した時点  $t_3$  まで演出用タイマ 183 によって計時した場合に、時点  $t_3$  において実行を決定した入賞補助演出を開始する。

10

【0150】

上述したように、時点  $t_0$  と時点  $t_2$  とは、略同じ時点であることから、時点  $t_0$  から回胴振動演出時間が経過した時点  $t_1$  と、時点  $t_2$  から回胴振動演出時間と同じ時間が経過した時点  $t_3$  と、も略同じ時点となっている。

【0151】

このような構成により、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、特定フリーズが開始された時点  $t_0$  において主制御部 10 から副制御部 20 に択役グループ情報と特定コマンドを送信することで、特定フリーズにおいて実行される回胴振動演出が終了し回胴開始演出が開始される時点  $t_1$  と略同じ時点  $t_3$  において、第 1 停止操作されるリールの回転開始のタイミングで、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所定の演出として入賞補助演出を表示装置 330 に表示することができるため、特定フリーズ中にリールの挙動に応じて都度コマンドを送信するプログラム及びリールの挙動に応じた複数種類のコマンドを主記憶手段 190 に予め記憶させる必要がなく、入賞補助演出を実行する遊技において回胴演出を実行する場合におけるデータ容量の増大を防ぐことができるとともに、特定フリーズ及び回胴演出によって遊技の進行が遅延する場合にも適切な演出を実行可能にし、遊技の進行に応じた演出によって遊技者の演出に対する興味を向上することができる。

20

【0152】

また、演出制御手段 180 は、時点  $t_3$  において、表示装置 330 に表示している 3 種の第 1 CZ 状態の結果の表示について、内部抽選の結果に対応する第 1 CZ 状態の結果の表示を、他の第 1 CZ 状態の結果の表示よりも強調した表示に変更する結果表示演出を実行する。結果表示演出において、演出制御手段 180 は、例えば、第 1 当選エリアに「1 セットの第 1 AT 状態のストック」が対応付けられ且つ第 1 回胴演出が実行される場合には、左リール R1 の回転開始に合わせて表示装置 330 の正面視左方に表示していた「AT スtock」の表示を発光させることで、表示装置 330 の正面視中央の表示と正面視右方の表示よりも強調した表示に変更する。

30

【0153】

そして、回胴開始演出を開始した後の時点  $t_4$  において、フリーズ制御手段 600 は、第 1 回胴演出～第 3 回胴演出において回胴開始演出で回転を開始していない 2 つのリール（例えば、第 1 回胴演出であれば中リール R2 及び右リール R3）について、回転開始が同期しないように回転を開始するタイミングをランダムに遅延させるランダム遅延制御を実行し、左リール R1～右リール R3 が回転開始し定常回転となった後に特定フリーズを終了して遊技を再開する。ランダム遅延制御において、フリーズ制御手段 600 は、第 1 回胴演出～第 3 回胴演出において回胴開始演出で回転を開始していない 2 つのリールをそれぞれ異なるタイミングで回転開始させ、左リール R1～右リール R3 が定常回転となったに基づき特定フリーズを終了し、ストップボタン B1～ストップボタン B3 への停止操作を有効化する。

40

【0154】

50

この、特定フリーズの開始に基づき開始され主制御部 10 のフリーズ制御手段 600 が実行し回転開始するリールによって、「1 セットの第 1 A T 状態のストック」と、「第 2 C Z 状態への移行」と、「第 1 C Z 状態の継続」と、のいずれが実行されるかが示唆される第 1 回胴演出～第 3 回胴演出が、第 1 の実施形態における主制御演出を構成し、第 1 回胴演出～第 3 回胴演出のいずれにおいても含まれる回胴振動演出が実行される回胴振動演出時間が、第 1 の実施形態における所定の時間を構成し、回胴振動演出が終了し回胴開始演出が開始される時点 t 1 が、第 1 の実施形態における所定のタイミングを構成する。

#### 【0155】

＜第 1 C Z 状態における演出の具体例＞

図 7 は、第 1 C Z 状態が開始された遊技においてスロットマシン 1 が実行する演出の具体例を示す図である。図 7 (A) に示すように、演出制御手段 180 は、第 1 C Z 状態が開始されることを報知するために「START」と表示する演出を実行する。また、図 7 (B) に示すように、スロットマシン 1 では、図 7 (A) に示した「START」と表示する演出が開始された後に、フリーズ制御手段 600 による第 1 C Z 開始時回胴演出による左リール R 1 ～右リール R 3 の逆回転と、演出制御手段 180 による第 1 C Z 開始時演出と、が実行される。

10

#### 【0156】

第 1 C Z 開始時回胴演出において、フリーズ制御手段 600 は、定常回転よりも低速（例えば 10 rpm）で且つ定常回転とは逆方向に回転（逆回転）させ、所定の周数（例えば 2 周）左リール R 1 ～右リール R 3 を逆回転させた後に左リール R 1 ～右リール R 3 の逆回転を停止する。

20

#### 【0157】

図 7 (B) に示す第 1 C Z 開始時演出において、演出制御手段 180 は、第 1 当選エリアに「1 セットの第 1 A T 状態のストック」が対応付けられ、第 2 当選エリアに「第 2 C Z 状態への移行」が対応付けられ、第 3 当選エリアに「第 1 C Z 状態の継続」が対応付けられていることから、表示装置 330 のうち左リール R 1 の上方に左結果表示 330 a として「AT ストック」の文字を四角で囲った表示を行い、表示装置 330 のうち中リール R 2 の上方に中結果表示 330 b として「第 2 C Z」の文字を四角で囲った表示を行い、表示装置 330 のうち右リール R 3 の上方に右結果表示 330 c として「継続」の文字を四角で囲った表示を行う。

30

#### 【0158】

図 8 は、第 1 C Z 状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル 6」に当選した場合においてスロットマシン 1 が実行する演出の具体例を示す図である。図 8 (A) に示すように、フリーズ制御手段 600 は、特定フリーズを開始するとともに、回胴振動演出を開始し、停止している左リール R 1 ～右リール R 3 を 1 コマ分正転させた後に 1 コマ分逆転させることで振動させる挙動を 3 回行った後に左リール R 1 ～右リール R 3 を停止する。

#### 【0159】

そして、図 8 (B) に示すように、スロットマシン 1 では、回胴振動演出が開始され回胴振動時間（例えば 5 秒）が経過した後に、内部抽選で第 3 当選エリアに含まれる当選エリア「打順ベル 6」に当選していることから、右リール R 3 を回転開始する回胴開始演出がフリーズ制御手段 600 によって実行されるとともに、演出制御手段 180 によって、正解打順が打順 6 であることを報知する入賞補助演出と結果表示演出とが実行される。

40

#### 【0160】

演出制御手段 180 は、結果表示演出として右結果表示 330 c の表示を発光させることで、左結果表示 330 a 及び中結果表示 330 b よりも強調した表示に右結果表示 330 c の表示内容を変更する。また、演出制御手段 180 は、右リール R 3 の回転開始のタイミングにおいて入賞補助演出として、第 1 操作指示指標 330 d を右結果表示 330 c よりも優先して表示し、第 2 操作指示指標 330 e を中結果表示 330 b よりも優先して表示し、第 3 操作指示指標 330 f を左結果表示 330 a よりも優先して表示する。

#### 【0161】

50

第 1 操作指示指標 3 3 0 d ~ 第 3 操作指示指標 3 3 0 f を左結果表示 3 3 0 a ~ 右結果表示 3 3 0 c よりも優先して表示することで、スロットマシン 1 は、結果表示演出によって第 1 C Z 状態の結果として左結果表示 3 3 0 a ~ 右結果表示 3 3 0 c のうちいずれか 1 つが他の 2 つよりも視覚的に目立つ表示となっている状態においても、第 1 操作指示指標 3 3 0 d ~ 第 3 操作指示指標 3 3 0 f の視認性を左結果表示 3 3 0 a ~ 右結果表示 3 3 0 c よりも高めることができ、メダルの獲得に密接に関係する入賞補助演出の視認性が多様な演出表現によって低下することを防ぎ、遊技者の演出に対する興趣の低下を抑制することができる。

#### 【 0 1 6 2 】

このような構成により、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、第 1 C Z 状態において「1 セットの第 1 A T 状態のストック」と、「第 2 C Z 状態への移行」と、「第 1 C Z 状態の継続」と、の各制御処理を、ストップボタン B 1 が第 1 停止操作される打順が正解打順に設定された当選エリア「打順ベル 1」、当選エリア「打順ベル 2」、当選エリア「打順ベル 7」、当選エリア「打順ベル 8」と、ストップボタン B 2 が第 1 停止操作される打順が正解打順に設定された当選エリア「打順ベル 3」、当選エリア「打順ベル 4」、当選エリア「打順ベル 9」、当選エリア「打順ベル 10」と、ストップボタン B 3 が第 1 停止操作される打順が正解打順に設定された当選エリア「打順ベル 5」、当選エリア「打順ベル 6」、当選エリア「打順ベル 11」、当選エリア「打順ベル 12」と、のそれぞれに互いに重複しないように対応付け、対応付けた当選エリアと制御とを左結果表示 3 3 0 a ~ 右結果表示 3 3 0 c によって表示することで、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」に当選した場合に入賞補助演出によって報知される正解打順において第 1 停止操作されるストップボタンと、左結果表示 3 3 0 a ~ 右結果表示 3 3 0 c によって表示されている第 1 C Z 状態の結果として実行される制御処理と、が関連付けられた遊技性を実現することができ、遊技者の操作態様、演出及び遊技の進行が密接に関連した遊技性を実現し、遊技者の遊技及び演出に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 0 1 6 3 】

この、第 1 C Z 結果決定処理で当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 12」に対応付けられる制御処理である「1 セットの第 1 A T 状態のストック」を決定する制御が、第 1 の実施形態における第 1 特定制御を構成し、「第 2 C Z 状態への移行」を決定する制御が、第 1 の実施形態における第 2 特定制御を構成し、「第 1 C Z 状態の継続」を決定する制御が、第 1 の実施形態における第 3 特定制御を構成し、「1 セットの第 1 A T 状態のストック」を決定する制御と、「第 2 C Z 状態への移行」を決定する制御と、「第 1 C Z 状態の継続」を決定する制御と、が、第 1 の実施形態における特定制御を構成する。

#### 【 0 1 6 4 】

また、ストップボタン B 1 が、第 1 の実施形態における第 1 ストップボタンを構成し、ストップボタン B 2 が、第 1 の実施形態における第 2 ストップボタンを構成し、ストップボタン B 3 が、第 1 の実施形態における第 3 ストップボタンを構成する。また、当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 12」が、第 1 の実施形態における特定当選態様を構成し、所定の操作態様として正解打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された場合に入賞可能となるベル A ~ ベル F が、第 1 の実施形態における特定役を構成する。

#### 【 0 1 6 5 】

また、正解打順としてストップボタン B 1 が第 1 停止操作される打順 1、打順 2 が設定された当選エリア「打順ベル 1」、当選エリア「打順ベル 2」、当選エリア「打順ベル 7」、当選エリア「打順ベル 8」が、第 1 の実施形態における第 1 特定当選態様を構成し、正解打順としてストップボタン B 2 が第 1 停止操作される打順 3、打順 4 が設定された当選エリア「打順ベル 3」、当選エリア「打順ベル 4」、当選エリア「打順ベル 9」、当選エリア「打順ベル 10」が、第 1 の実施形態における第 2 特定当選態様を構成し、正解打順としてストップボタン B 3 が第 1 停止操作される打順 5、打順 6 が設定された当選エリ

ア「打順ベル 5」、当選エリア「打順ベル 6」、当選エリア「打順ベル 1 1」、当選エリア「打順ベル 1 2」が、第 1 の実施形態における第 3 特定当選態様を構成し、打順 1、打順 2 が、第 1 の実施形態における第 1 操作態様を構成し、打順 3、打順 4 が、第 1 の実施形態における第 2 操作態様を構成し、打順 5、打順 6 が、第 1 の実施形態における第 3 操作態様を構成する。

【 0 1 6 6 】

また、当選エリア「打順ベル 1」、当選エリア「打順ベル 2」、当選エリア「打順ベル 7」、当選エリア「打順ベル 8」に対応付けられた特定制御を報知する左結果表示 3 3 0 a が、第 1 の実施形態における第 1 報知演出を構成し、当選エリア「打順ベル 3」、当選エリア「打順ベル 4」、当選エリア「打順ベル 9」、当選エリア「打順ベル 1 0」に対応付けられた特定制御を報知する中結果表示 3 3 0 b が、第 1 の実施形態における第 2 報知演出を構成し、当選エリア「打順ベル 5」、当選エリア「打順ベル 6」、当選エリア「打順ベル 1 1」、当選エリア「打順ベル 1 2」に対応付けられた特定制御を報知する右結果表示 3 3 0 c が、第 1 の実施形態における第 3 報知演出を構成する。

10

【 0 1 6 7 】

4. 第 1 の実施形態のまとめ

以上のように、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、特定フリーズが開始された時点  $t_0$  (図 6 参照) において主制御部 1 0 から副制御部 2 0 に択役グループ情報と特定コマンドを送信することで、特定フリーズにおいて実行される回胴振動演出が終了し回胴開始演出が開始される時点  $t_1$  (図 6 参照) と略同じ時点  $t_3$  (図 6 参照) において、第 1 停止操作されるリールの回転開始のタイミングで入賞補助演出を表示装置 3 3 0 に表示することができるため、特定フリーズ中にリールの挙動に応じて都度コマンドを送信するプログラム及びリールの挙動に応じた複数種類のコマンドを主記憶手段 1 9 0 に予め記憶させる必要がなく、入賞補助演出を実行する遊技において回胴演出を実行する場合におけるデータ容量の増大を防ぐことができるとともに、特定フリーズ及び回胴演出によって遊技の進行が遅延する場合にも適切な演出を実行可能にし、遊技の進行に応じた演出によって遊技者の演出に対する興趣を向上することができる。

20

【 0 1 6 8 】

また、第 1 の実施形態のスロットマシン 1 は、第 1 C Z 状態において「1 セットの第 1 A T 状態のストック」と、「第 2 C Z 状態への移行」と、「第 1 C Z 状態の継続」と、の各制御処理を、ストップボタン B 1 が第 1 停止操作される打順が正解打順に設定された当選エリア「打順ベル 1」、当選エリア「打順ベル 2」、当選エリア「打順ベル 7」、当選エリア「打順ベル 8」と、ストップボタン B 2 が第 1 停止操作される打順が正解打順に設定された当選エリア「打順ベル 3」、当選エリア「打順ベル 4」、当選エリア「打順ベル 9」、当選エリア「打順ベル 1 0」と、ストップボタン B 3 が第 1 停止操作される打順が正解打順に設定された当選エリア「打順ベル 5」、当選エリア「打順ベル 6」、当選エリア「打順ベル 1 1」、当選エリア「打順ベル 1 2」と、のそれぞれに互いに重複しないように対応付け、対応付けた当選エリアと制御とを左結果表示 3 3 0 a ~ 右結果表示 3 3 0 c によって表示することで、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」に当選した場合に入賞補助演出によって報知される正解打順において第 1 停止操作されるストップボタンと、左結果表示 3 3 0 a ~ 右結果表示 3 3 0 c によって表示されている第 1 C Z 状態の結果として実行される制御処理と、が関連付けられた遊技性を実現することができ、遊技者の操作態様、演出及び遊技の進行が密接に関連した遊技性及び演出表現を実現し、遊技者の遊技及び演出に対する興趣を向上させることができる。

30

40

【 0 1 6 9 】

[ 第 2 の実施形態 ]

次に、第 1 の実施形態を一部変更した第 2 の実施形態のスロットマシン 1 について説明する。第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、内部抽選で当選可能な当選態様と、左リール R 1 ~ 右リール R 3 の図柄の配列と、遊技状態に応じたリール停止制御と、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の操作態様ごとの出玉率と、に係る構成が第 1 の実施形態

50

とは異なっている。また、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、有効ライン L 1 が左リール R 1 の下段、中リール R 2 の中段、右リール R 3 の上段から構成されている。その他の構成については、第 1 の実施形態と同様であるため、第 1 の実施形態と共通する構成要素には同符号を付して説明を省略する。

#### 【0170】

なお、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。

#### 【0171】

10

1. 第 2 の実施形態における遊技機が備える構成

図 9 ～ 図 16 を参照して、第 2 の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。

#### 【0172】

< 内部抽選の対象となる当選エリア >

図 9 は、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 における内部抽選の対象となる当選エリアと、各当選エリアに対応付けられている当選番号及び当選役と、遊技状態のそれぞれにおいて各当選エリアに対応付けられている抽選値数と、を示す図である。

#### 【0173】

図 9 に示すように、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 では、内部抽選の対象となる当選エリアとして、当選エリア「全小役」、当選エリア「全 8 枚役」、当選エリア「全 3 枚役」、当選エリア「全 1 枚役」、当選エリア「通常リプレイ 1」、当選エリア「通常リプレイ 2」、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」、当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選エリア「打順 3 枚役 4」、当選エリア「打順 15 枚役 1」～当選エリア「打順 15 枚役 4」、当選エリア「共通 3 枚役」、当選エリア「レア役 1」、当選エリア「レア役 2」、当選エリア「共通 9 枚役」、当選エリア「RBB & レアリプレイ」、当選エリア「RBB & レア役 3」、当選エリア「RBB & 共通 1 枚役」及び当選エリア「RBB」を有しており、当選番号 1 番～当選番号 30 番の番号がそれぞれ対応付けられている。また、スロットマシン 1 では、内部抽選の結果として不当選（ハズレ）に当選番号 0 番が対応付けられている。

20

30

#### 【0174】

内部抽選手段 120 は、乱数判定処理において、当選番号 30 番に対応付けられた当選エリアから当選番号 0 番に対応付けられた不当選に向かう順番で、各当選エリアの当否を決定していく。

#### 【0175】

第 2 の実施形態のスロットマシン 1 では、内部抽選で当選した場合に入賞可能な小役として、ベル A ～ベル D、15 枚役 A ～ 15 枚役 C、3 枚役 A ～ 3 枚役 F、1 枚役 A ～ 1 枚役 S を有しており、内部抽選で当選可能なリプレイとして、リプレイ A、リプレイ B、レアリプレイを有している。各小役及び各リプレイは、それぞれ図 9 に示す組合せで各当選エリアに対応付けられている。また、図 9 に示すように、スロットマシン 1 では、ボーナスと小役とを含む当選エリアとして、当選エリア「RBB & レア役 3」、当選エリア「RBB & 共通 1 枚役」が設定され、ボーナスとリプレイとを含む当選エリアとして、当選エリア「RBB & レアリプレイ」が設定されている。

40

#### 【0176】

第 2 の実施形態において、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」は、当選した遊技における遊技状態と、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の操作態様と、によって入賞可能となる小役が異なる当選エリアとして構成されている。また、当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選エリア「打順 3 枚役 4」、当選エリア「打順 15 枚役 1」～当選エリア「打順 15 枚役 4」は、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の操作態様によって入賞可能となる小役が異なる当選エリアとして構成されている。また、当選エ

50

リア「レア役１」は、ストップボタンＢ３の押下タイミングが３枚役Ｃを入賞可能な押下タイミングである場合に入賞し、ストップボタンＢ３の押下タイミングが３枚役Ｃを入賞不能な押下タイミングである場合には、いずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ラインＬ１上に停止表示される取りこぼし（非入賞）となるように構成されている。小役を含む当選エリアの当選時において入賞可能となる小役と小役の入賞確率との詳細については、後述する。

#### 【０１７７】

< 図柄の配列 >

図１０は、第２の実施形態のスロットマシン１における左リールＲ１～右リールＲ３の周面に配列された各図柄を示す図である。第２の実施形態では、図１０に示すように、左リールＲ１～右リールＲ３の外周面に、赤７図柄「赤７」、白７図柄「白７」、ＢＡＲ図柄「ＢＡＲ」、リプレイ図柄「ＲＰ」、ベル図柄「ＢＬ」、チェリーＡ図柄「ＣＨＡ」、チェリーＢ図柄「ＣＨＢ」、スイカＡ図柄「ＷＭＡ」、スイカＢ図柄「ＷＭＢ」及びブランク図柄「ＢＫ」が配列されている。また、左リールＲ１～右リールＲ３の周面には、それぞれ２０コマの図柄が配列されている。

10

#### 【０１７８】

第２の実施形態において、ＢＡＲ図柄「ＢＡＲ」は、正面視において他の図柄よりも広い幅を有しており、左リールＲ１～右リールＲ３の回転中において他の図柄よりも視認性が高い図柄として構成されている。

#### 【０１７９】

20

図１０に示すように、左リールＲ１～右リールＲ３は、それぞれ、リプレイ図柄「ＲＰ」と、ベル図柄「ＢＬ」と、が、４コマ以内の間隔で配列されており、リプレイ図柄「ＲＰ」を有効ラインＬ１上に停止表示する場合と、ベル図柄「ＢＬ」を有効ラインＬ１上に停止表示する場合と、において、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミングによらず有効ラインＬ１上に停止表示可能となっている。

#### 【０１８０】

左リールＲ１は、白７図柄「白７」が、停止番号０番、停止番号５番、停止番号１０番のコマに配列され、赤７図柄「赤７」が、停止番号１５番のコマに配列されている。中リールＲ２及び右リールＲ３は、白７図柄「白７」が、停止番号１番、停止番号６番、停止番号１１番のコマに配列され、赤７図柄「赤７」が、停止番号１６番のコマに配列されている。このため、左リールＲ１～右リールＲ３では、白７図柄「白７」と、赤７図柄「赤７」と、の引き込み範囲が重複しない構成となっている。

30

#### 【０１８１】

スロットマシン１では、白７図柄「白７」又は赤７図柄「赤７」を有効ラインＬ１上に停止表示する場合には、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミングによらず有効ラインＬ１上に停止表示可能であり、白７図柄「白７」を有効ラインＬ１上に停止表示する場合には、白７図柄「白７」を引き込み可能な２０コマ中１５コマの範囲内の図柄が有効ラインＬ１上に回転表示されているタイミングでストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下された場合に有効ラインＬ１上に停止表示可能であり、赤７図柄「赤７」を有効ラインＬ１上に停止表示する場合には、赤７図柄「赤７」を引き込み可能な２０コマ中５コマの範囲内の図柄が有効ラインＬ１上に回転表示されているタイミングでストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下された場合に有効ラインＬ１上に停止表示可能である。

40

#### 【０１８２】

左リールＲ１は、ブランク図柄「ＢＫ」が、停止番号１番、停止番号６番、停止番号１１番のコマに配列され、ＢＡＲ図柄「ＢＡＲ」が、停止番号１６番のコマに配列されている。中リールＲ２は、ブランク図柄「ＢＫ」が、停止番号２番、停止番号７番、停止番号１２番のコマに配列され、ＢＡＲ図柄「ＢＡＲ」が、停止番号１７番のコマに配列されている。右リールＲ３は、ブランク図柄「ＢＫ」が、停止番号０番、停止番号５番、停止番号１０番のコマに配列され、ＢＡＲ図柄「ＢＡＲ」が、停止番号１５番のコマに配列され

50

ている。このため、左リール R 1 ~ 右リール R 3 では、ブランク図柄「B K」と、B A R 図柄「B A R」と、の引き込み範囲が重複しない構成となっている。

#### 【0183】

スロットマシン 1 では、ブランク図柄「B K」又は B A R 図柄「B A R」を有効ライン L 1 上に停止表示する場合には、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示可能であり、ブランク図柄「B K」を有効ライン L 1 上に停止表示する場合には、ブランク図柄「B K」を引き込み可能な 20 コマ中 15 コマの範囲内の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングでストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下された場合に有効ライン L 1 上に停止表示可能であり、B A R 図柄「B A R」を有効ライン L 1 上に停止表示する場合には、B A R 図柄「B A R」を引き込み可能な 20 コマ中 5 コマの範囲内の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングでストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下された場合に有効ライン L 1 上に停止表示可能である。

10

#### 【0184】

左リール R 1 は、スイカ A 図柄「W M A」が、停止番号 2 番のコマに配列され、スイカ B 図柄「W M B」が、停止番号 7 番のコマに配列され、チェリー A 図柄「C H A」が、停止番号 12 番のコマに配列され、チェリー B 図柄「C H B」が、停止番号 17 番のコマに配列されている。中リール R 2 及び右リール R 3 は、スイカ A 図柄「W M A」が、停止番号 4 番のコマに配列され、スイカ B 図柄「W M B」が、停止番号 9 番のコマに配列され、チェリー A 図柄「C H A」が、停止番号 14 番のコマに配列され、チェリー B 図柄「C H B」が、停止番号 19 番のコマに配列されている。このため、左リール R 1 ~ 右リール R 3 では、スイカ A 図柄「W M A」と、スイカ B 図柄「W M B」と、チェリー A 図柄「C H A」と、チェリー B 図柄「C H B」と、のそれぞれの引き込み範囲が重複しない構成となっている。

20

#### 【0185】

スロットマシン 1 では、スイカ A 図柄「W M A」、スイカ B 図柄「W M B」、チェリー A 図柄「C H A」又はチェリー B 図柄「C H B」を有効ライン L 1 上に停止表示する場合には、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下タイミングによらず有効ライン L 1 上に停止表示可能であり、スイカ A 図柄「W M A」又はスイカ B 図柄「W M B」を有効ライン L 1 上に停止表示する場合には、スイカ A 図柄「W M A」又はスイカ B 図柄「W M B」を引き込み可能な 20 コマ中 10 コマの範囲内の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングでストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下された場合に有効ライン L 1 上に停止表示可能であり、チェリー A 図柄「C H A」又はチェリー B 図柄「C H B」を有効ライン L 1 上に停止表示する場合には、チェリー A 図柄「C H A」又はチェリー B 図柄「C H B」を引き込み可能な 20 コマ中 10 コマの範囲内の図柄が有効ライン L 1 上に回転表示されているタイミングでストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下された場合に有効ライン L 1 上に停止表示可能である。

30

#### 【0186】

##### < 小役の配当 >

第 2 の実施形態において、15 枚役 A ~ 15 枚役 C の配当は、規定投入数（3 枚）よりも多い枚数の払出数（15 枚）に設定されている。また、ベル A ~ ベル E の配当は、規定投入数よりも多い枚数の払出数（8 枚）に設定されている。また、3 枚役 A ~ 3 枚役 F の配当は、規定投入数と同じ枚数の払出数（3 枚）に設定されている。また、1 枚役 A ~ 1 枚役 S の配当は、規定投入数よりも少ない枚数の払出数（1 枚）に設定されている。

40

#### 【0187】

##### < 小役の入賞図柄組合せ >

図 11 ~ 図 13 は、15 枚役 A ~ 15 枚役 C、ベル A ~ ベル E、3 枚役 A ~ 3 枚役 F、1 枚役 A ~ 1 枚役 S の入賞図柄組合せを示す図である。

#### 【0188】

まず、15 枚役 A ~ 15 枚役 C について説明する。15 枚役 A の入賞図柄組合せは「R

50

P - 赤 7 ( 白 7 ) - B L 」から構成されており、15枚役Aの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示させるリール停止制御が実行される場合には、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず停止表示可能となるように構成されている。第2の実施形態のスロットマシン1では、ボーナス状態において当選エリア「全小役」に当選した場合に、15枚役Aの入賞図柄組合せ「RP - 赤 7 ( 白 7 ) - B L 」を有効ラインL1上に停止表示するリール停止制御が実行される。

#### 【0189】

15枚役Bの入賞図柄組合せは「赤 7 ( 白 7 ) - B A R - 赤 7 ( 白 7 ) 」から構成されており、15枚役Bの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示させるリール停止制御が実行される場合には、ストップボタンB2がBAR図柄「BAR」を有効ラインL1上に停止表示可能な20コマ中5コマの引き込み範囲内で押下された場合に停止表示されるように構成されている。

10

#### 【0190】

15枚役Cの入賞図柄組合せは「BL - BL - BAR」から構成されており、15枚役Cの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示させるリール停止制御が実行される場合には、ストップボタンB3がBAR図柄「BAR」を有効ラインL1上に停止表示可能な20コマ中5コマの引き込み範囲内で押下された場合に停止表示されるように構成されている。

#### 【0191】

ベルA～ベルEの入賞図柄組合せは、図10、図11に示すように、左リールR1～右リールR3においてそれぞれ4コマ以内の間隔で配列されており、ベルA～ベルEの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示させるリール停止制御が実行される場合には、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず有効ラインL1上に停止表示可能に構成されている。

20

#### 【0192】

3枚役A、3枚役B、3枚役E、3枚役Fの入賞図柄組合せは、図10、図11に示すように、左リールR1～右リールR3においてそれぞれ4コマ以内の間隔で配列されており、3枚役A、3枚役B、3枚役E、3枚役Fの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示させるリール停止制御が実行される場合には、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず有効ラインL1上に停止表示可能に構成されている。

30

#### 【0193】

3枚役Cの入賞図柄組合せは「RP - WMA ( WMB , CHA , CHB ) - 赤 7 ( BAR ) 」から構成されており、3枚役Cの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示させるリール停止制御が実行される場合には、ストップボタンB3が赤7図柄「赤7」又はBAR図柄「BAR」を有効ラインL1上に停止表示可能な20コマ中6コマの引き込み範囲内で押下された場合に停止表示されるように構成されている。

#### 【0194】

3枚役Dの入賞図柄組合せは「RP - WMA ( WMB , CHA , CHB ) - BK」から構成されており、3枚役Cの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示させるリール停止制御が実行される場合には、ストップボタンB3がblank図柄「BK」を有効ラインL1上に停止表示可能な20コマ中15コマの引き込み範囲内で押下された場合に停止表示されるように構成されている。

40

#### 【0195】

1枚役A、1枚役Bの入賞図柄組合せは、図10、図11に示すように、左リールR1～右リールR3においてそれぞれ4コマ以内の間隔で配列されており、1枚役A、1枚役Bの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示させるリール停止制御が実行される場合には、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず有効ラインL1上に停止表示可能に構成されている。

#### 【0196】

1枚役C～1枚役Sの入賞図柄組合せは、図12、図13に示す図柄組合せから構成さ

50

れている。１枚役Ｃ～１枚役Ｓの入賞図柄組合せ及び１枚役Ｃ～１枚役Ｓに係るリール停止制御の詳細については、後述する。

#### 【０１９７】

< 操作態様に応じた小役の入賞確率 >

図１４は、非ＲＴ状態において小役を含む当選エリアに当選した場合に、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の操作態様に応じて入賞可能となる小役を示す図である。

#### 【０１９８】

まず、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル８」について説明する。第２の実施形態のスロットマシン１は、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル８」に当選した場合において、遊技状態に応じてリール制御手段１３０によるリール停止制御の制御内容を変更することで、入賞可能となる役が異なるように構成されており、非ＲＴ状態である場合、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下順序によらず、規定投入数よりも多い配当（８枚）に設定されたベルＡ～ベルＤが入賞せず、規定投入数よりも少ない配当（１枚）に設定された１枚役Ａ～１枚役Ｎが、図１４に示す確率で入賞するように構成されている。

#### 【０１９９】

当選エリア「打順ベル１」の当選時を例に、１枚役Ａ～１枚役Ｎの入賞確率の詳細について説明する。図９に示したように、当選エリア「打順ベル１」では、ベルＡと、１枚役Ａと、１枚役Ｃと、１枚役Ｆと、１枚役Ｋと、が重複当選する。

#### 【０２００】

当選エリア「打順ベル１」に当選し、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が打順１又は打順２で押下された場合、リール制御手段１３０は、ストップボタンＢ１が第１停止操作されたことに基づき、リール停止制御として個数優先制御を実行する。スロットマシン１では、当選エリア「打順ベル１」に当選した場合において、赤７図柄「赤７」、白７図柄「白７」、チェリーＡ図柄「ＣＨＡ」、チェリーＢ図柄「ＣＨＢ」を有効ラインＬ１上に停止表示すると表示可能になる図柄組合せがそれぞれ２個であり、ベル図柄「ＢＬ」、スイカＡ図柄「ＷＭＡ」、スイカＢ図柄「ＷＭＢ」を有効ラインＬ１上に停止表示すると表示可能になる図柄組合せが４個である。

#### 【０２０１】

リール制御手段１３０は、ベル図柄「ＢＬ」、スイカＡ図柄「ＷＭＡ」、スイカＢ図柄「ＷＭＢ」のそれぞれを左リールＲ１の下段に停止表示した場合における有効ラインＬ１上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によってベル図柄「ＢＬ」と、スイカＡ図柄「ＷＭＡ」と、スイカＢ図柄「ＷＭＢ」と、の間に優先順位をつけられないため、停止制御テーブル記憶手段１９４に記憶されている停止制御テーブルを用いたリール停止制御によって、ベル図柄「ＢＬ」を有効ラインＬ１上に停止表示することを決定し、ベル図柄「ＢＬ」が有効ラインＬ１を構成する左リールＲ１の下段に停止表示され、当該遊技において入賞可能となる小役が、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の押下タイミングによらず入賞可能な１枚役Ａに限定される。

#### 【０２０２】

当選エリア「打順ベル１」に当選し、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が打順３又は打順４で押下された場合、リール制御手段１３０は、ストップボタンＢ２が第１停止操作されたことに基づき、リール停止制御として枚数優先制御を実行し、ベルＡの入賞図柄組合せ「赤７（白７）－ＢＬ－赤７（白７）」と、１枚役Ｃの入賞図柄組合せ「ＷＭＡ（ＷＭＢ）－ＢＬ－ＷＭＡ（ＷＭＢ）」と、１枚役Ｆの入賞図柄組合せ「ＣＨＡ（ＣＨＢ）－ＢＬ－ＣＨＡ（ＣＨＢ）」と、に共通するベル図柄「ＢＬ」を有効ラインＬ１上に停止表示する。

#### 【０２０３】

当選エリア「打順ベル１」に当選し、かつ有効ラインＬ１を構成する中リールＲ２の中段にベル図柄「ＢＬ」を停止表示している場合、スロットマシン１では、ストップボタンＢ１に第２停止操作が実行された場合と、ストップボタンＢ３に第２停止操作が実行され

10

20

30

40

50

た場合と、のいずれにおいても、リール停止制御として個数優先制御を実行する。

【0204】

ストップボタンB1に第2停止操作が実行された場合、スロットマシン1では、左リールR1の下段に赤7図柄「赤7」、白7図柄「白7」、スイカA図柄「WMA」、スイカB図柄「WMB」、チェリーA図柄「CHA」、チェリーB図柄「CHB」のいずれの図柄を有効ラインL1上に停止表示した場合にも、表示可能になる図柄組合せが2個であることから、個数優先制御によって赤7図柄「赤7」と、白7図柄「白7」と、スイカA図柄「WMA」と、スイカB図柄「WMB」と、チェリーA図柄「CHA」と、チェリーB図柄「CHB」と、の間に優先順位をつけられないため、停止制御テーブル記憶手段194に記憶されている停止制御テーブルを用いたリール停止制御によって、スイカA図柄「WMA」と、スイカB図柄「WMB」と、チェリーA図柄「CHA」と、チェリーB図柄「CHB」と、のいずれかを有効ラインL1上に停止表示することを決定する。

10

【0205】

ストップボタンB3に第2停止操作が実行された場合、スロットマシン1では、右リールR3の上段に赤7図柄「赤7」、白7図柄「白7」、スイカA図柄「WMA」、スイカB図柄「WMB」、チェリーA図柄「CHA」、チェリーB図柄「CHB」のいずれの図柄を有効ラインL1上に停止表示した場合にも、表示可能になる図柄組合せが2個であることから、個数優先制御によって赤7図柄「赤7」と、白7図柄「白7」と、スイカA図柄「WMA」と、スイカB図柄「WMB」と、チェリーA図柄「CHA」と、チェリーB図柄「CHB」と、の間に優先順位をつけられないため、停止制御テーブル記憶手段194に記憶されている停止制御テーブルを用いたリール停止制御によって、スイカA図柄「WMA」と、スイカB図柄「WMB」と、チェリーA図柄「CHA」と、チェリーB図柄「CHB」と、のいずれかを有効ラインL1上に停止表示することを決定する。

20

【0206】

上述した通り、第2の実施形態のスロットマシン1では、左リールR1及び右リールR3において、スイカA図柄「WMA」又はスイカB図柄「WMB」を有効ラインL1上に停止表示可能な引き込み範囲と、チェリーA図柄「CHA」又はチェリーB図柄「CHB」を有効ラインL1上に停止表示可能な引き込み範囲と、について、それぞれ重複しない範囲に設定されているとともに、それぞれ20コマ中10コマの範囲に設定されている。

【0207】

このような構成であることから、スロットマシン1では、当選エリア「打順ベル1」に当選し、かつ打順3又は打順4でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合に、第2停止操作が実行された時点で、当該遊技において入賞可能となる役について、入賞図柄組合せが「WMA(WMB)-BL-WMA(WMB)」から構成された1枚役Cと、入賞図柄組合せが「CHA(CHB)-BL-CHA(CHB)」から構成された1枚役Fと、のいずれか一方に限定される。

30

【0208】

そして、スロットマシン1では、入賞可能となっている1枚役Cと1枚役Fとのいずれか一方の入賞図柄組合せを構成する図柄を引き込み可能な20コマ中10コマの範囲内で第3停止操作が実行された場合に、入賞可能となっている1枚役Cと1枚役Fとのいずれか一方が入賞することから、1/2の確率で1枚役Cと1枚役Fとのいずれか一方が入賞する。なお、スロットマシン1では、1枚役C又は1枚役Fが入賞しない押下タイミングで第3停止操作が実行された場合、いずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ラインL1上に表示される取りこぼし(非入賞)となる。

40

【0209】

当選エリア「打順ベル1」に当選し、ストップボタンB1～ストップボタンB3が打順5又は打順6で押下された場合、リール制御手段130は、ストップボタンB3が第1停止操作されたことに基づき、リール停止制御として個数優先制御を実行する。スロットマシン1では、当選エリア「打順ベル1」に当選した場合において、赤7図柄「赤7」、白7図柄「白7」、スイカA図柄「WMA」、スイカB図柄「WMB」、チェリーA図柄「

50

ＣＨＡ」、チェリーＢ図柄「ＣＨＢ」を有効ラインＬ１上に停止表示すると表示可能になる図柄組合せがそれぞれ２個であり、ベル図柄「ＢＬ」、リプレイ図柄「ＲＰ」を有効ラインＬ１上に停止表示すると表示可能になる図柄組合せが４個である。

#### 【０２１０】

リール制御手段１３０は、ベル図柄「ＢＬ」、リプレイ図柄「ＲＰ」のそれぞれを右リールＲ３の上段に停止表示した場合における有効ラインＬ１上に表示可能な入賞図柄組合せの数が同一であることから、個数優先制御によってベル図柄「ＢＬ」と、リプレイ図柄「ＲＰ」と、の間に優先順位をつけられないため、停止制御テーブル記憶手段１９４に記憶されている停止制御テーブルを用いたリール停止制御によって、ベル図柄「ＢＬ」を有効ラインＬ１上に停止表示することを決定し、ベル図柄「ＢＬ」が有効ラインＬ１を構成する右リールＲ３の上段に停止表示され、当該遊技において入賞可能となる小役が１枚役Ｋに限定される。

#### 【０２１１】

そして、スロットマシン１では、１枚役Ｋの入賞図柄組合せ「ＷＭＡ（ＷＭＢ）－ＷＭＡ（ＷＭＢ）－ＢＬ」を構成する図柄を引き込み可能な２０コマ中１０コマの範囲内で第２停止操作及び第３停止操作が実行された場合に、１枚役Ｋが入賞することから、１／４の確率で１枚役Ｋが入賞する。なお、スロットマシン１では、１枚役Ｋが入賞しない押下タイミングで第２停止操作又は第３停止操作が実行された場合、いずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ラインＬ１上に表示される取りこぼし（非入賞）となる。

#### 【０２１２】

このような個数優先制御及び停止制御テーブルを用いたリール停止制御を実行することにより、スロットマシン１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８」に当選した場合に、ストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３の打順に応じて、１枚役Ａ、１枚役Ｃ～１枚役Ｎが図１４に示す入賞確率で入賞可能となるように構成されている。

#### 【０２１３】

次に、当選エリア「打順３枚役１」～当選エリア「打順３枚役４」について説明する。第２の実施形態のスロットマシン１は、当選エリア「打順３枚役１」～当選エリア「打順３枚役４」に当選した場合において、遊技状態に応じてリール制御手段１３０によるリール停止制御の制御内容を変更することで、入賞可能となる役が異なるように構成されている。当選エリア「打順３枚役１」、当選エリア「打順３枚役２」は、打順３又は打順４でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下された場合にリール停止制御として枚数優先制御が実行されることで３枚役Ａが入賞する。また、当選エリア「打順３枚役３」、当選エリア「打順３枚役４」は、打順５又は打順６でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下された場合にリール停止制御として枚数優先制御が実行されることで３枚役Ｂが入賞する。

#### 【０２１４】

スロットマシン１では、当選エリア「打順３枚役１」～当選エリア「打順３枚役４」に当選し、かつ３枚役Ａ、３枚役Ｂを入賞させることができない打順でストップボタンＢ１～ストップボタンＢ３が押下された場合、当選エリア「打順ベル１」～当選エリア「打順ベル８」と略同様の個数優先制御及び停止制御テーブルを用いたリール停止制御が実行されることで、１枚役Ａ、１枚役Ｇ～１枚役Ｎが図１４に示す入賞確率で入賞可能となるように構成されている。

#### 【０２１５】

次に、当選エリア「打順１５枚役１」～当選エリア「打順１５枚役４」について説明する。図１４に示すように、当選エリア「打順１５枚役１」～当選エリア「打順１５枚役４」は、１５枚役Ｂ、１５枚役Ｃ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が押下された場合に、１／４の確率で１５枚役Ｂ、１５枚役Ｃが入賞し、３／４の確率で１枚役Ａが入賞するように構成されている。

## 【0216】

上述したように、15枚役Bは、入賞図柄組合せ「赤7(白7) - BAR - 赤7(白7)」から構成されており、中リールR2のBAR図柄「BAR」を引き込み可能な20コマ中5コマの範囲内でストップボタンB2に第1停止操作が実行された場合に、15枚役Bが入賞可能になることから、1/4の確率で15枚役Bが入賞し、中リールR2のBAR図柄「BAR」を引き込むことができない20コマ中15コマの範囲内でストップボタンB2に第1停止操作が実行された場合に、1枚役Aの入賞図柄組合せ「BL - WMA (WMB, CHA, CHB) - RP」を構成するスイカA図柄「WMA」、スイカB図柄「WMB」、チェリーA図柄「CHA」、チェリーB図柄「CHB」のいずれかが中リールR2の中段に停止表示されて1枚役Aが入賞可能になることから、3/4の確率で1枚役Aが入賞する。 10

## 【0217】

また、15枚役Cは、入賞図柄組合せ「BL - BL - BAR」から構成されており、右リールR3のBAR図柄「BAR」を引き込み可能な20コマ中5コマの範囲内でストップボタンB3に第1停止操作が実行された場合に、15枚役Cが入賞可能になることから、1/4の確率で15枚役Cが入賞し、右リールR3のBAR図柄「BAR」を引き込むことができない20コマ中15コマの範囲内でストップボタンB3に第1停止操作が実行された場合に、1枚役Aの入賞図柄組合せ「BL - WMA (WMB, CHA, CHB) - RP」を構成するリプレイ図柄「RP」が右リールR3の中段に停止表示されて1枚役Aが入賞可能になることから、3/4の確率で1枚役Aが入賞する。 20

## 【0218】

スロットマシン1では、当選エリア「打順15枚役1」～当選エリア「打順15枚役4」に当選し、かつ15枚役B、15枚役Cを入賞させることができない打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」と略同様の個数優先制御及び停止制御テーブルを用いたリール停止制御が実行されることで、1枚役A、1枚役C～1枚役F、1枚役R、1枚役Sが図14に示す入賞確率で入賞可能となるように構成されている。

## 【0219】

当選エリア「レア役1」、当選エリア「レア役2」、当選エリア「共通9枚役」、当選エリア「RBB & レア役3」、当選エリア「RBB & 共通1枚役」は、図14に示す入賞確率で当選している小役が入賞する。 30

## 【0220】

図15は、ボーナス成立状態において小役を含む当選エリアに当選した場合に、ストップボタンB1～ストップボタンB3の操作態様に応じて入賞可能となる小役を示す図である。

## 【0221】

第2の実施形態のスロットマシン1は、ボーナス成立状態において当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」に当選した場合において、ストップボタンB1～ストップボタンB3が正解打順で押下された場合には、リール停止制御として枚数優先制御を実行することで、規定投入数よりも多い配当(8枚)に設定されたベルA～ベルDを入賞可能にし、正解打順とは異なる不正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合には、個数優先制御及び停止制御テーブルを用いたリール停止制御が実行されることで、1枚役A、1枚役C～1枚役Nが図15に示す入賞確率で入賞可能となるように構成されている。 40

## 【0222】

また、スロットマシン1では、ボーナス成立状態において当選エリア「打順3枚役1」～当選エリア「打順3枚役4」に当選した場合において、ストップボタンB1～ストップボタンB3が3枚役A、3枚役Bを入賞可能にする1つの打順(例えば、当選エリア「打順3枚役1」であれば打順3)で押下された場合に、規定投入数よりも同じ配当(3枚)に設定された3枚役A、3枚役Bを入賞可能にし、他の打順でストップボタンB1～スト 50

ップボタン B 3 が押下された場合には、個数優先制御及び停止制御テーブルを用いたリール停止制御が実行されることで、規定投入数よりも少ない配当（1枚）に設定された1枚役 A、1枚役 C～1枚役 N が図 15 に示す入賞確率で入賞可能となるように構成されている。

#### 【0223】

つまり、第2の実施形態のスロットマシン1では、当選エリア「打順3枚役1」～当選エリア「打順3枚役4」の当選時にストップボタン B 1～ストップボタン B 3 がランダムな打順で押下された場合に、3枚役 A、3枚役 B を入賞可能にする打順が1種類に設定されたボーナス成立状態である場合よりも、3枚役 A、3枚役 B を入賞可能にする打順が2種類に設定された非 R T 状態である場合の方が、3枚役 A、3枚役 B の入賞頻度が高い構成となっている。

10

#### 【0224】

また、図 14、図 15 に示すように、第2の実施形態のスロットマシン1は、当選エリア「打順15枚役1」～当選エリア「打順15枚役4」、当選エリア「レア役1」、当選エリア「レア役2」、当選エリア「共通9枚役」、当選エリア「R B B & レア役3」、当選エリア「R B B & 共通1枚役」について、非 R T 状態と、ボーナス成立状態と、で入賞可能となる小役に変化を生じない構成となっている。

#### 【0225】

< 非ボーナス状態における小役の当選確率とボーナス状態における小役の当選確率 >

次に、第2の実施形態のスロットマシン1において、非 R T 状態及びボーナス成立状態のボーナスが作動していない遊技状態（非ボーナス状態）における小役の当選確率と、ボーナス状態における小役の当選確率と、の関係の詳細について説明する。

20

#### 【0226】

図 9 に示すように、内部抽選テーブル C では、15枚役 A～15枚役 C、ベル A～ベル E、3枚役 A～3枚役 F、1枚役 A～1枚役 S のすべての小役が重複当選する当選エリア「全小役」と、ベル A～ベル E、3枚役 A～3枚役 F、1枚役 A～1枚役 S の15枚役 A～15枚役 C を除く小役が重複当選する当選エリア「全8枚役」と、3枚役 A～3枚役 F、1枚役 A～1枚役 S が重複当選する当選エリア「全3枚役」と、1枚役 A～1枚役 S が重複当選する当選エリア「全1枚役」と、に乱数が対応付けられている。

#### 【0227】

内部抽選テーブル C が選択されるボーナス状態において当選エリア「全小役」の当選確率は、 $2600 / 65536$ （約  $1 / 25.2$ ）であり、当選エリア「全8枚役」の当選確率は、 $2440 / 65536$ （約  $1 / 26.9$ ）であり、当選エリア「全3枚役」の当選確率は、 $18200 / 65536$ （約  $1 / 3.6$ ）であり、当選エリア「全1枚役」の当選確率は、 $33315 / 65536$ （約  $1 / 2.0$ ）であることから、当選エリア「全小役」、当選エリア「全8枚役」、当選エリア「全3枚役」又は当選エリア「全1枚役」に当選する確率は、 $56555 / 65536$ （約  $1 / 1.2$ ）となっている。

30

#### 【0228】

また、スロットマシン1において、非ボーナス状態において選択される内部抽選テーブル、つまり内部抽選テーブル A、内部抽選テーブル B において小役を含む当選エリアのいずれかに当選する確率は、 $56554 / 65536$ （約  $1 / 1.2$ ）となっている。

40

#### 【0229】

このため、第2の実施形態のスロットマシン1では、ボーナス状態において小役に当選する確率が、非ボーナス状態における小役の当選確率よりも高い確率となるように構成されている。

#### 【0230】

また、ボーナス状態においては、15枚役 A～15枚役 C について、当選エリア「全小役」に含まれる構成であり、15枚役 A～15枚役 C のそれぞれの当選確率が  $2600 / 65536$ （約  $1 / 25.2$ ）となっている。非ボーナス状態においては、15枚役 A が、当選エリア「打順15枚役1」に含まれ、15枚役 B が、当選エリア「打順15枚役1

50

」、当選エリア「打順 15 枚役 2」に含まれ、15 枚役 C が、当選エリア「打順 15 枚役 3」、当選エリア「打順 15 枚役 4」に含まれることから、15 枚役 A の当選確率が  $1300 / 65536$  (約  $1 / 50.4$ ) となっており、15 枚役 B、15 枚役 C のそれぞれの当選確率が  $2600 / 65536$  (約  $1 / 25.2$ ) となっている。このため、ボーナス状態における 15 枚役 A の当選確率は、非ボーナス状態における 15 枚役 A の当選確率よりも高い当選確率となっており、ボーナス状態における 15 枚役 B、15 枚役 C の当選確率と、非ボーナス状態における 15 枚役 B、15 枚役 C の当選確率と、は、同じ当選確率となっている。

#### 【0231】

つまり、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 では、ボーナス状態における少なくとも 1 つの所定の小役の当選確率について、非ボーナス状態における所定の小役の当選確率よりも高い当選確率に構成されている。

#### 【0232】

また、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 において、非ボーナス状態における 15 枚の配当に設定された 15 枚役 B、15 枚役 C のいずれかに当選する確率、つまり 15 枚役 B、15 枚役 C のそれぞれの当選確率の合算は、当選エリア「打順 15 枚役 1」～当選エリア「打順 15 枚役 4」の当選確率の合算である  $5200 / 65536$  (約  $1 / 12.6$ ) となっており、ボーナス状態における 15 枚役 B、15 枚役 C のいずれかに当選する確率、つまり当選エリア「全小役」の当選確率である  $2600 / 65536$  (約  $1 / 25.2$ ) よりも高い当選確率となっている。

#### 【0233】

また、非ボーナス状態における 8 枚の配当に設定されたベル A～ベル E のいずれかに当選する確率、つまりベル A～ベル E のそれぞれの当選確率の合算は、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」の当選確率と、当選エリア「共通 9 枚役」の当選確率と、当選エリア「レア役 3」の当選確率と、の合算である  $20488 / 65536$  (約  $1 / 3.2$ ) となっており、ボーナス状態におけるベル A～ベル E のいずれかに当選する確率、つまり当選エリア「全小役」の当選確率と、当選エリア「全 8 枚役」の当選確率と、の合算である  $5040 / 65536$  (約  $1 / 13.0$ ) よりも高い当選確率となっている。

#### 【0234】

このため、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、ボーナス状態について、メダルの獲得率の期待値が 100% 未満となっている。

#### 【0235】

また、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、当選エリア「打順 15 枚役 1」～当選エリア「打順 15 枚役 4」、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」について、入賞補助が実行されない場合に、ストップボタン B1～ストップボタン B3 の操作態様が適切な場合に 15 枚役 B、15 枚役 C、ベル A～ベル D が入賞可能となり、入賞補助が実行された場合には、入賞補助に従った遊技が実行されることで 15 枚役 B、15 枚役 C、ベル A～ベル D を確実に入賞させることができる構成となっている。

#### 【0236】

このように、第 2 の実施形態においては、ボーナス状態において規定投入数よりも多い配当に設定された小役を含む当選態様が得られる確率を、ボーナス状態以外の遊技状態において規定投入数よりも多い配当に設定された小役を含む当選態様が得られる確率よりも圧縮しており、ボーナス状態でのメダルの獲得率の下限を 100% 未満にまで引き上げた上で 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。

#### 【0237】

< AT 状態における入賞補助 >

第 2 の実施形態において、AT 制御手段 200 は、CZ 状態又は AT 状態において当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」、当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選

10

20

30

40

50

エリア「打順 3 枚役 4」に当選した場合に、ベル A ～ベル D、3 枚役 A、3 枚役 B を入賞可能にする打順を報知する入賞補助を実行する。また、A T 制御手段 2 0 0 は、C Z 状態又は A T 状態において当選エリア「打順 1 5 枚役 1」～当選エリア「打順 1 5 枚役 4」に当選した場合に、1 5 枚役 B、1 5 枚役 C を入賞可能にする打順及び第 1 停止操作の押下タイミングを報知する入賞補助を実行する。

#### 【0 2 3 8】

演出制御手段 1 8 0 は、C Z 状態又は A T 状態において当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」、当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選エリア「打順 3 枚役 4」に当選した場合に、ベル A ～ベル D、3 枚役 A、3 枚役 B を入賞可能にする打順を表示装置 3 3 0 に表示する入賞補助演出を実行する。また、演出制御手段 1 8 0 は、C Z 状態又は A T 状態において当選エリア「打順 1 5 枚役 1」～当選エリア「打順 1 5 枚役 4」に当選した場合に、1 5 枚役 B、1 5 枚役 C を入賞可能にする打順及び第 1 停止操作の押下タイミングを表示装置 3 3 0 に表示する入賞補助演出を実行する。

10

#### 【0 2 3 9】

演出制御手段 1 8 0 は、1 5 枚役 B、1 5 枚役 C の入賞補助演出において、第 1 停止操作を実行するストップボタン及び該ストップボタンの押下タイミングを報知する第 1 入賞補助演出指標として、B A R 図柄「B A R」に略類似した意匠性を有する画像を表示装置 3 3 0 に表示する。

#### 【0 2 4 0】

また、第 2 の実施形態において、A T 制御手段 2 0 0 は、通常状態又は前兆状態において当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」に当選した場合に、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」のいずれに当選したかを示す情報（択役グループ情報）を演出制御手段 1 8 0 に送信しない構成となっている。一方、A T 制御手段 2 0 0 は、通常状態又は前兆状態において当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選エリア「打順 3 枚役 4」、当選エリア「打順 1 5 枚役 1」～当選エリア「打順 1 5 枚役 4」に当選した場合には、当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選エリア「打順 3 枚役 4」、当選エリア「打順 1 5 枚役 1」～当選エリア「打順 1 5 枚役 4」のいずれに当選したかを示す情報（択役グループ情報）を演出制御手段 1 8 0 に送信する構成となっている。

20

#### 【0 2 4 1】

##### 2. 各遊技状態における出玉率

30

次に、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 において、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の操作態様（遊技方法）ごとの出玉率について説明する。図 1 6 は、各遊技状態における遊技方法ごとの出玉率をまとめた表である。

#### 【0 2 4 2】

図 1 6 に示す遊技方法のうち、打順 1（ランダム）～打順 6（ランダム）は、1 つの打順で且つランダムな押下タイミングでストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 を押下する遊技方法である。打順 1（目押し）～打順 6（目押し）は、1 つの打順で且つ 1 5 枚役 B、1 5 枚役 C 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 を押下する場合に第 1 停止操作を 1 5 枚役 B、1 5 枚役 C を入賞可能な押下タイミングで押下するとともに、3 枚役 C を入賞可能な押下タイミングでストップボタン B 3 を押下する遊技方法である。

40

#### 【0 2 4 3】

ランダム打ちとは、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をランダムに行う遊技方法である。そして、A T（目押し）は、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」、当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選エリア「打順 3 枚役 4」、当選エリア「打順 1 5 枚役 1」～当選エリア「打順 1 5 枚役 4」の当選時に入賞補助に従った遊技が実行され、1 5 枚役 B、1 5 枚役 C、ベル A ～ベル D、3 枚役 A、3 枚役 B が入賞する遊技方法である。

#### 【0 2 4 4】

打順 1、打順 2 でストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 が押下される場合、遊技方

50

法が打順 1 (ランダム)、打順 2 (ランダム)である場合よりも、打順 1 (目押し)、打順 2 (目押し)である場合の方が、当選エリア「レア役 1」の当選時における 3 枚役 C の入賞確率が高いため、打順 1 (ランダム)、打順 2 (ランダム)である場合よりも、打順 1 (目押し)、打順 2 (目押し)である場合の方が出玉率が高くなる。

#### 【0245】

また、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、一般中 (非 R T 状態)においてランダム打ちで遊技を行った場合、出玉率が約 49.6%と極めて低い出玉率に設定されている。しかしながら、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、図 9 に示した様に、非 R T 状態において、R B B を含む当選エリア (当選エリア「R B B & レアリプレイ」、当選エリア「R B B & レア役 3」、当選エリア「R B B & 共通 1 枚役」、当選エリア「R B B」)のい  
10  
ずれかに当選する確率が 7304 / 65536 (約 1 / 9.0)となっているため、非 R T 状態からボーナス成立状態に移行するまでに実行される遊技回数が極めて少ない遊技回数となる確率が高い構成となっている。

#### 【0246】

また、打順 1 (目押し)、打順 2 (目押し)で遊技を行う場合、非 R T 状態である場合よりもボーナス成立状態である場合の方が、出玉率がわずかに高い構成となっている。これは、図 9 に示したように、ボーナス成立状態である場合には、当選エリア「通常リプレイ 2」の当選確率が上昇することに伴うものである。

#### 【0247】

第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、非 R T 状態において、打順 3 (目押し)～打順 6 (目押し)で遊技を行う場合が最も出玉率が高い約 73.6%となるように構成されており且つボーナス状態における出玉率である約 74.5%よりも低い出玉率となるように構成されている。

#### 【0248】

第 2 の実施形態のスロットマシン 1 では、非 R T 状態における打順 1 (ランダム)～打順 6 (ランダム)で遊技を行う場合の出玉率について、打順 1 (ランダム)の出玉率及び打順 2 (ランダム)の出玉率が約 55.2%に設定され、打順 3 (ランダム)の出玉率、打順 4 (ランダム)の出玉率、打順 5 (ランダム)の出玉率及び打順 6 (ランダム)の出玉率が約 57.2%に設定されている。

#### 【0249】

また、スロットマシン 1 では、ボーナス成立状態における打順 1 (ランダム)～打順 6 (ランダム)で遊技を行う場合の出玉率について、打順 1 (ランダム)の出玉率及び打順 2 (ランダム)の出玉率が約 55.2%に設定され、打順 3 (ランダム)の出玉率、打順 4 (ランダム)の出玉率、打順 5 (ランダム)の出玉率及び打順 6 (ランダム)の出玉率が約 76.4%に設定されている。

#### 【0250】

そして、スロットマシン 1 では、ボーナス状態における打順 1 (ランダム)～打順 6 (ランダム)で遊技を行う場合の出玉率について、いずれの打順 (ランダム)である場合にも、出玉率が約 74.5%に設定されている。

#### 【0251】

< 当選エリアと遊技方法ごとの出玉率との関係 >

図 14、図 15 に示したように、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」、当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選エリア「打順 3 枚役 4」、当選エリア「打順 15 枚役 1」～当選エリア「打順 15 枚役 4」に当選した場合において、非 R T 状態及びボーナス成立状態のいずれの遊技状態である場合にも、打順 1、打順 2 でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下されることで 1 枚役 A が 1 / 1 の確率で入賞する構成となっている。

#### 【0252】

このような構成であることから、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、図 16 に示したように、打順 1 又は打順 2 で遊技が行われる場合の出玉率を 55%以上に設定できるた  
50

め、ランダム打ちされる場合における出玉率を60%以上（第2の実施形態のスロットマシン1は約64.5%）に設定することができ、17500ゲーム以上の長期に亘って遊技が行われる場合に過度にメダルが費消されることがなく、遊技メダル等の獲得に係る遊技機の性能に関する規格に沿った適格な性能を実現することができる。

【0253】

また、第2の実施形態のスロットマシン1は、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」について、非RT状態では、規定投入数よりも多い配当（8枚）に設定されたベルA～ベルDがいずれの打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合にも入賞しないリール停止制御が実行され、ボーナス成立状態では、正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合にベルA～ベルDが入賞するリール停止制御が実行される。

10

【0254】

また、スロットマシン1は、当選エリア「打順3枚役1」～当選エリア「打順3枚役4」について、非RT状態では、複数の打順で規定投入数と同じ配当（3枚）に設定された3枚役A、3枚役Bが入賞可能になるリール停止制御が実行され、ボーナス成立状態では、予め設定された1つの打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された場合に3枚役A、3枚役Bが入賞するリール停止制御が実行される。

【0255】

そして、スロットマシン1は、当選エリア「打順15枚役1」～当選エリア「打順15枚役4」について、非RT状態及びボーナス成立状態のいずれの遊技状態においても、打順及び第1停止操作の押下タイミングが適切な場合に規定投入数と多い配当（15枚）に設定された15枚役B、15枚役Cが入賞可能になるリール停止制御が実行される。

20

【0256】

このような構成であることから、第2の実施形態のスロットマシン1は、図16に示したように、非RT状態である場合と、ボーナス成立状態である場合と、のいずれにおいても、打順1（ランダム）～打順6（ランダム）で遊技を行う場合の出玉率について、打順1（ランダム）の出玉率及び打順2（ランダム）の出玉率よりも、打順3（ランダム）の出玉率、打順4（ランダム）の出玉率、打順5（ランダム）の出玉率及び打順6（ランダム）の出玉率の方が高い出玉率となるように構成することができ、遊技状態が非RT状態からボーナス成立状態に遷移した場合にも、遊技方法によって遊技者にとって有利な度合いが変化することがない構成にすることができる。また、図16に示したように、スロットマシン1は、ボーナス状態である場合において、打順1（ランダム）の出玉率～打順6（ランダム）の出玉率でいずれも同一の出玉率に構成されているため、ボーナス状態における遊技方法がいずれの打順である場合にも遊技者にとって有利な度合いが変化することがない構成となっている。

30

【0257】

このため、第2の実施形態のスロットマシン1は、打順3～打順6でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下される遊技が行われた場合に、AT制御手段200によって制御される指示機能に係る状態（演出状態）によって、打順1、打順2で遊技が行われる場合における出玉率との差分を調整する制御（例えば、通常状態において打順3～打順6で遊技が行われた場合に通常ゲーム数カウンタ197cのデクリメント更新を実行しない等）を実行するように構成した場合であっても、遊技状態によって遊技者が不当な不利益を被る虞がなく、遊技の公正を維持しつつ遊技方法に応じた制御を実行することができる。

40

【0258】

この、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル8」が、規定投入数よりも多い配当（8枚）に設定されたベルA～ベルD（第1小役）の入賞確率について、非RT状態（第1遊技状態）である場合よりもボーナス成立状態（第2遊技状態）である場合の方が高い確率に設定された複数の第1当選態様を構成し、当選エリア「打順3枚役1」～当選エリア「打順3枚役4」が、規定投入数よりも同じ配当（3枚）に設定された3枚役A

50

、 3 枚役 B（第 2 小役）の入賞確率について、ボーナス成立状態（第 2 遊技状態）である場合よりも非 R T 状態（第 1 遊技状態）である場合の方が高い確率に設定された複数の第 2 当選態様を構成し、当選エリア「打順 1 5 枚役 1」～当選エリア「打順 1 5 枚役 4」が、規定投入数よりも多い配当（1 5 枚）に設定された 1 5 枚役 B、1 5 枚役 C（第 3 小役）の入賞確率について、非 R T 状態（第 1 遊技状態）である場合と、ボーナス成立状態（第 2 遊技状態）である場合と、で同じ確率に設定された複数の第 3 当選態様を構成する。

#### 【 0 2 5 9 】

また、第 1 小役、第 2 小役、第 3 小役を入賞可能にする打順 3～打順 6 が、第 1 操作態様を構成し、第 1 小役、第 2 小役、第 3 小役が入賞しない打順 1、打順 2 が、第 2 操作態様を構成する。

#### 【 0 2 6 0 】

また、複数の第 1 当選態様のいずれかに当選する確率である第 1 当選確率と、複数の第 2 当選態様のいずれかに当選する確率である第 2 当選確率と、複数の第 3 当選態様のいずれかに当選する確率である第 3 当選確率と、について、第 1 遊技状態において第 1 操作態様で遊技が行われる場合の出玉率が第 1 遊技状態において第 2 操作態様で遊技が行われる場合の出玉率よりも高い出玉率となり、且つ第 2 遊技状態において第 1 操作態様で遊技が行われる場合の出玉率が第 2 遊技状態において第 2 操作態様で遊技が行われる場合の出玉率よりも高い出玉率となるように当選確率に構成されている。

#### 【 0 2 6 1 】

また、上述したように、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、規定投入数よりも多い配当が設定された小役を含む当選態様として、ボーナス成立状態で且つ正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下された場合に 8 枚の配当が設定されたベル A～ベル D が入賞可能となる当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」と、予め設定された打順（特定打順）で且つ引き込み範囲が 2 0 コマ中 5 コマに設定された B A R 図柄「B A R」を引き込み可能な押下タイミングで第 1 停止操作が実行された場合に 1 5 枚の配当が設定された 1 5 枚役 B、1 5 枚役 C が入賞可能となる当選エリア「打順 1 5 枚役 1」～当選エリア「打順 1 5 枚役 4」と、を有しており、入賞補助が実行された場合に、B A R 図柄「B A R」を有効ライン L 1 上に停止表示する押下タイミングを意識した遊技、いわゆる目押しが実行された場合と、目押しが実行されない場合と、で出玉率に差が出る（入賞補助に従い且つ目押しが実行されて 1 5 枚役 B、1 5 枚役 C が入賞する遊技が行われる場合の出玉率は約 1 7 6 . 4 %、入賞補助に従い且つ目押しが実行されず 1 5 枚役 B、1 5 枚役 C が入賞しない遊技が行われる場合の出玉率は約 1 5 6 . 1 %）構成となっている。

#### 【 0 2 6 2 】

このような構成により、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、入賞補助に従い且つ目押しが実行されず 1 5 枚役 B、1 5 枚役 C が入賞しない遊技が行われる場合における出玉率が過度に高まり、遊技機の商品性が低下してしまうことを防ぐことができる。

#### 【 0 2 6 3 】

また、上述したように第 2 の実施形態において、A T 制御手段 2 0 0 は、通常状態又は前兆状態において当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」に当選した場合に、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」のいずれに当選したかを示す情報（択役グループ情報）を演出制御手段 1 8 0 に送信しない構成となっている。一方、A T 制御手段 2 0 0 は、通常状態又は前兆状態において当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選エリア「打順 3 枚役 4」、当選エリア「打順 1 5 枚役 1」～当選エリア「打順 1 5 枚役 4」に当選した場合には、当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選エリア「打順 3 枚役 4」、当選エリア「打順 1 5 枚役 1」～当選エリア「打順 1 5 枚役 4」のいずれに当選したかを示す情報（択役グループ情報）を演出制御手段 1 8 0 に送信する構成となっている。

#### 【 0 2 6 4 】

このため、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、通常状態又は前兆状態における当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」の当選時において、択役グループ情報

10

20

30

40

50

を用いた演出を行わない構成となっていることから、主制御表示装置 500 を用いた入賞補助を実行しない構成となっている。一方、スロットマシン 1 は、通常状態又は前兆状態における当選エリア「打順 3 枚役 1」～当選エリア「打順 3 枚役 4」、当選エリア「打順 15 枚役 1」～当選エリア「打順 15 枚役 4」の当選時において、択役グループ情報を用いた演出を実行可能に構成されていることから、主制御表示装置 500 を用いた入賞補助を実行する構成となっている。

#### 【0265】

このような構成により、第 2 の実施形態のスロットマシン 1 は、通常状態又は前兆状態における当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 8」の当選時において、入賞補助を実行しないため、通常状態又は前兆状態においてもベル A～ベル D を入賞可能になってしまい出玉率が過度に高くなることを防止することができ、CZ 状態、AT 状態に移行した後、つまり AT 遊技が開始された後のメダルの獲得性能を高めることができるため、AT 機能を備えたスロットマシン 1 の商品性を向上させることができる。

10

#### 【0266】

##### [ 他の実施形態 ]

なお、第 1 の実施形態、第 2 の実施形態において、主制御部 10 は、主制御演出として特定フリーズの開始に基づき第 1 回胴演出～第 3 回胴演出の左リール R1～右リール R3 を用いた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。主制御部 10 は、例えば、左リール R1～右リール R3 が定常回転している状態で特定フリーズを開始し、ストップボタン B1～ストップボタン B3 への押下を無効化するフリーズ演出を主制御演出として実行するように構成されていてもよい。

20

#### 【0267】

また、第 1 の実施形態、第 2 の実施形態において、AT 制御手段 200 は、特定制御として、「1 セットの第 1 AT 状態のストック」と、「第 2 CZ 状態への移行」と、「第 1 CZ 状態の継続」と、の 3 種の制御を実行可能に構成されているが、これに限定されない。AT 制御手段 200 は、例えば、特定制御として「1 セットの第 1 AT 状態のストック」の 1 種の制御を実行可能に構成され、第 1 CZ 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 12」に当選した場合には特定制御が実行され、第 1 CZ 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 12」に当選することなく所定の遊技回数の遊技（例えば 3 ゲーム）実行された場合には、特定フリーズ及び特定制御を実行することなく第 1 CZ 状態を終了して第 2 CZ 状態を開始するように構成されていてもよい。

30

#### 【0268】

つまり、スロットマシン 1 は、特定制御について、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 12」の当選に基づき少なくとも 1 種の制御を実行可能に構成されていればよく、また、3 種と複数種類の制御を実行可能に構成されていてもよい。

#### 【0269】

また、第 1 の実施形態、第 2 の実施形態において、AT 制御手段 200 は、特定制御として「1 セットの第 1 AT 状態のストック」、「第 2 AT 状態への移行」、「AT 中 CZ 状態への移行」を実行可能に構成されているが、これに限定されない。AT 制御手段 200 は、例えば、第 1 AT 状態が継続する遊技回数を加算（上乘せ）する特定制御を実行可能に構成されていてもよく、特定制御の具体的構成については、第 1 の実施形態、第 2 の実施形態に限定されるものではない。

40

#### 【0270】

また、第 1 の実施形態、第 2 の実施形態において、スロットマシン 1 は、第 1 報知演出～第 3 報知演出として、演出制御手段 180 による左結果表示 330a～右結果表示 330c 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、例えば、主制御部 10 によって制御される表示装置（主制御表示装置 500 であってもよく、別の表示装置を有する構成であってもよい）を用いて第 1 報知演出～第 3 報知演出を実行するように構成されていてもよい。

50

## 【 0 2 7 1 】

また、第 1 の実施形態、第 2 の実施形態において、スロットマシン 1 は、特定フリーズを開始した場合に、回胴振動演出が終了して回胴開始演出を開始するタイミングで入賞補助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。スロットマシン 1 は、特定フリーズを開始し、回胴振動演出及び回胴開始演出が終了し、ランダム遅延を実行して左リール R 1 ~ 右リール R 3 が定常回転を開始し、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 への押下が有効化されたタイミング（所定のタイミング）で入賞補助演出を実行するように構成されていてもよい。

## 【 0 2 7 2 】

このように構成された場合、副制御部 2 0 は、特定コマンドを受信したことに基づき演出用タイマ 1 8 3 による計時を開始し、所定の時間として特定フリーズが終了し左リール R 1 ~ 右リール R 3 が定常回転を開始しストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 への押下が有効化されるまでに経過する時間を演出用タイマ 1 8 3 によって計時するように構成される。

10

## 【 0 2 7 3 】

また、第 1 の実施形態、第 2 の実施形態において、フリーズ制御手段 6 0 0 は、第 1 C Z 状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」に当選した場合に特定フリーズを開始するように構成されているが、これに限定されない。フリーズ制御手段 6 0 0 は、例えば、第 1 C Z 状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」~ 当選エリア「打順ベル 1 2」に当選した場合に、特定フリーズを開始するか否かを決定する抽選を実行し、該抽選において「特定フリーズの開始」に当選した場合に、特定フリーズを開始し、不当選であった場合には当該遊技において特定フリーズを開始しないように構成されていてもよい。

20

## 【 0 2 7 4 】

また、第 1 の実施形態において、スロットマシン 1 は、第 1 当選エリアに正解打順としてストップボタン B 1 が第 1 停止操作される打順 1、打順 2 が設定された当選エリアが対応付けられ、第 2 当選エリアに正解打順としてストップボタン B 2 が第 1 停止操作される打順 3、打順 4 が設定された当選エリアが対応付けられ、第 3 当選エリアに正解打順としてストップボタン B 3 が第 1 停止操作される打順 5、打順 6 が設定された当選エリアが対応付けられているが、これに限定されない。スロットマシン 1 は、例えば、第 1 当選エリアに正解打順としてストップボタン B 1 が第 1 停止操作される打順 1、打順 2 が設定された当選エリアと、正解打順としてストップボタン B 2 が第 1 停止操作される打順 3、打順 4 が設定された当選エリアと、が対応付けられ、第 2 当選エリアに正解打順としてストップボタン B 2 が第 1 停止操作される打順 3、打順 4 が設定された当選エリアと、正解打順としてストップボタン B 3 が第 1 停止操作される打順 5、打順 6 が設定された当選エリアと、が対応付けられ、第 3 当選エリアに正解打順としてストップボタン B 3 が第 1 停止操作される打順 5、打順 6 が設定された当選エリアと、正解打順としてストップボタン B 1 が第 1 停止操作される打順 1、打順 2 が設定された当選エリアと、が対応付けられていてもよい。

30

## 【 0 2 7 5 】

つまり、第 1 当選エリアに設定された所定の操作態様には、第 1 操作態様が含まれ、第 2 当選エリアに設定された所定の操作態様には、第 2 操作態様が含まれ、第 3 当選エリアに設定された所定の操作態様には、第 3 操作態様が含まれていればよく、第 1 当選エリア ~ 第 3 当選エリアのそれぞれにおいて、第 1 操作態様 ~ 第 3 操作態様の他に別の操作態様が含まれる構成であってもよい。

40

## 【 0 2 7 6 】

このように構成される場合に、フリーズ制御手段 6 0 0 は、図 6 に示した時点 t 1 において、第 1 当選エリアに当選していた場合には左リール R 1 と中リール R 2 とを回転開始する回胴開始演出を実行し、第 2 当選エリアに当選していた場合には中リール R 2 と右リール R 3 とを回転開始する回胴開始演出を実行し、第 3 当選エリアに当選していた場合に

50

は左リール R 1 と右リール R 3 とを回転開始する回胴開始演出を実行するように構成されていてもよい。

【 0 2 7 7 】

また、このように構成される場合に、A T 制御手段 2 0 0、第 1 当選エリア～第 3 当選エリアに対応付ける特定制御について、第 1 当選エリアに第 1 特定制御に対応付け、第 2 当選エリアに第 2 特定制御に対応付け、第 3 当選エリアに第 3 特定制御に対応付ける、つまり、第 1 特定制御～第 3 特定制御のそれぞれが、第 1 当選エリア～第 3 当選エリアのそれぞれに互いに重複することなく対応付けるように構成されていてもよい。

【 0 2 7 8 】

また、このように構成される場合に、A T 制御手段 2 0 0、第 1 当選エリア～第 3 当選エリアに対応付ける特定制御について、第 1 当選エリアに第 1 特定制御と第 2 特定制御とに対応付け、第 2 当選エリアに第 2 特定制御と第 3 特定制御とに対応付け、第 3 当選エリアに第 1 特定制御と第 3 特定制御とに対応付ける、つまり、第 1 当選エリア～第 3 当選エリアに複数の制御に対応付けるとともに、複数の制御の組合せが完全に同一とならないように対応付けるように構成されていてもよい。なお、このように構成される場合、A T 制御手段 2 0 0 は、第 1 特定制御～第 3 特定制御について、例えば、「1 セットの第 1 A T 状態のストック」と、「第 2 C Z 状態への移行」と、「1 セットの第 2 A T 状態のストック」と、から構成される等、それぞれ同時に実行可能な制御から構成される必要がある。

【 0 2 7 9 】

また、このように構成される場合に、演出制御手段 1 8 0 は、第 1 報知演出として、所定の操作態様として第 1 操作態様が含まれる特定当選態様に対応付けられた特定制御を報知する演出を行い、第 2 報知演出として、所定の操作態様として第 2 操作態様が含まれる特定当選態様に対応付けられた特定制御を報知する演出を行い、第 3 報知演出として、所定の操作態様として第 3 操作態様が含まれる特定当選態様に対応付けられた特定制御を報知する演出を行うように構成されていてもよい。

【 0 2 8 0 】

また、このように構成される場合において、演出制御手段 1 8 0 は、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」に当選した場合に実行する所定の演出として、第 1 当選エリアに当選した場合には打順 5、打順 6 が所定の操作態様ではないことを報知する演出を実行し、第 2 当選エリアに当選した場合には打順 1、打順 2 が所定の操作態様ではないことを報知する演出を実行し、第 3 当選エリアに当選した場合には打順 3、打順 4 が所定の操作態様ではないことを報知する演出を実行する、つまり、所定の演出として所定の操作態様とは異なる操作態様のみを報知する演出を実行するように構成されていてもよい。

【 0 2 8 1 】

また、第 1 の実施形態において、スロットマシン 1 は、特定当選態様として、正解打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が操作された場合に規定投入数よりも多い配当に設定されたベル A～ベル F が入賞可能となる当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 1 2」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、例えば、所定の操作態様でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が操作された場合に、リプレイ A、リプレイ B とは異なる特定リプレイが入賞可能となり、所定の操作態様とは異なる操作態様でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が操作された場合に、リプレイ A が入賞可能となる当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 3」を有し、特定当選態様として当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 3」が設定されていてもよい。

【 0 2 8 2 】

このように構成される場合、A T 制御手段 2 0 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 3」に当選した場合に、特定リプレイを入賞可能にする所定の操作態様を主制御表示装置 5 0 0 によって報知するように構成されていてもよい。また、スロットマシン 1 は、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 3」に

当選した場合に、A T制御手段200による入賞補助によって特定リプレイを入賞可能にする所定の操作態様を主制御表示装置500によって報知せずに、演出制御手段180による入賞補助演出によって表示装置330に所定の操作態様を表示装置330に表示することで報知するように構成されていてもよい。

【0283】

また、第2の実施形態において、スロットマシン1は、非RT状態における打順1（ランダム）の出玉率～打順6（ランダム）の出玉率について、図16に示したように打順によって差を有するように構成されているが、これに限定されない。スロットマシン1は、例えば、非RT状態における打順1（ランダム）の出玉率～打順6（ランダム）の出玉率について、いずれの打順であっても略同一の出玉率となるように構成されていてもよい。また、スロットマシン1は、ボーナス成立状態についても略同様に、いずれの打順であっても略同一の出玉率となるように構成されていてもよい。

10

【0284】

また、第2の実施形態において、スロットマシン1は、ボーナス状態においていずれの遊技方法で遊技が行われた場合にも、出玉率に変化がないように構成されているが、これに限定されない。スロットマシン1は、例えば、非RT状態とボーナス成立状態との少なくとも一方において、打順1（ランダム）の出玉率～打順6（ランダム）の出玉率で打順によって出玉率に差を有する場合、ボーナス状態においても、打順によって出玉率に差を有するように構成されていてもよい。

【0285】

20

非RT状態とボーナス成立状態との少なくとも一方の遊技状態と、ボーナス状態と、において打順によって出玉率に差を有するよう構成される場合、スロットマシン1は、各打順の出玉率の大小関係について、非RT状態とボーナス成立状態との少なくとも一方の遊技状態と、ボーナス状態と、で変化しないように構成される必要がある。具体的には、スロットマシン1は、ボーナス成立状態において、打順1（ランダム）の出玉率＝打順2（ランダム）の出玉率＜打順3（ランダム）の出玉率＝打順4（ランダム）の出玉率＝打順5（ランダム）の出玉率＝打順6（ランダム）の出玉率と構成されている場合に、ボーナス状態においても、打順1（ランダム）の出玉率＝打順2（ランダム）の出玉率＜打順3（ランダム）の出玉率＝打順4（ランダム）の出玉率＝打順5（ランダム）の出玉率＝打順6（ランダム）の出玉率と構成される必要がある。

30

【0286】

また、第2の実施形態において、スロットマシン1は、予め設定された打順で且つ第1停止操作の押下タイミングがBAR図柄「BAR」を有効ラインL1上に引き込み可能なタイミングである場合に15枚役B、15枚役Cが入賞可能となる当選エリア「打順15枚役1」～当選エリア「打順15枚役4」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、例えば、15枚役Bが単独当選する当選エリア「15枚役1」と、15枚役Cが単独当選する当選エリア「15枚役2」と、を有するように構成してもよい。

【0287】

このように構成された場合、スロットマシン1は、当選エリア「打順15枚役1」の当選時において、打順によらずストップボタンB2の押下タイミングがBAR図柄「BAR」を引き込み可能な押下タイミングであれば15枚役Bが入賞し、ストップボタンB2の押下タイミングがBAR図柄「BAR」を引き込み不能な押下タイミングであればいずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ラインL1上に表示される取りこぼし（非入賞）となり、当選エリア「打順15枚役2」の当選時において、打順によらずストップボタンB3の押下タイミングがBAR図柄「BAR」を引き込み可能な押下タイミングであれば15枚役Cが入賞し、ストップボタンBCの押下タイミングがBAR図柄「BAR」を引き込み不能な押下タイミングであればいずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ラインL1上に表示される取りこぼし（非入賞）となるように構成される。

40

【0288】

50

また、第 1 の実施形態、第 2 の実施形態において、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】

【0289】

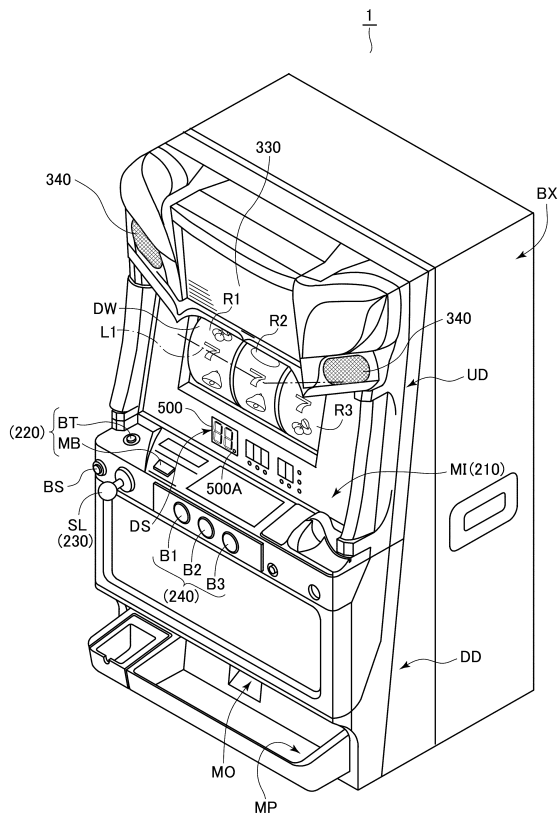
- 1           スロットマシン（遊技機）
- 10          主制御部
- 20          副制御部
- 120        内部抽選手段
- 180        演出制御手段
- 183        演出用タイマ
- 330a       左結果表示（第 1 報知演出）
- 330b       中結果表示（第 2 報知演出）
- 330c       右結果表示（第 3 報知演出）
- 600        フリーズ制御手段
- B1         ストップボタン（第 1 ストップボタン）
- B2         ストップボタン（第 2 ストップボタン）
- B3         ストップボタン（第 3 ストップボタン）
- R1         左リール
- R2         中リール
- R3         右リール

10

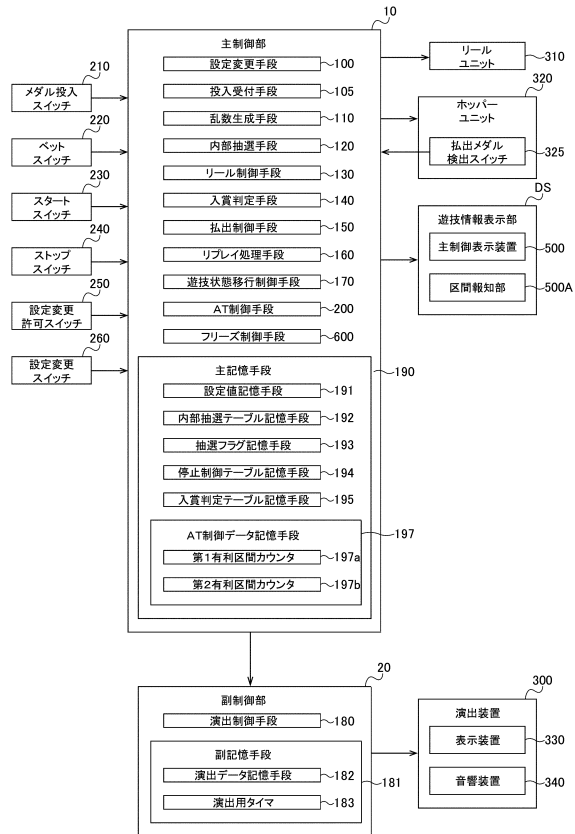
20

【図面】

【図 1】



【図 2】



30

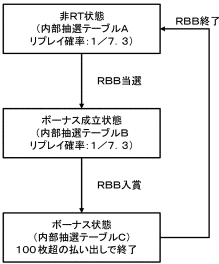
40

50

【 図 3 】

当選番号	当選エリア	当選役
0	不当選	—
1	全小役	全小役
2	全1枚役	1枚役A～C、レア役
3	通常リプレイ1	リプレイA
4	通常リプレイ2	リプレイA、リプレイB
5	レアリプレイ	レアリプレイ
6	打順ベル1	ベルA、1枚役A
7	打順ベル2	ベルB、1枚役A
8	打順ベル3	ベルC、1枚役A
9	打順ベル4	ベルD、1枚役A
10	打順ベル5	ベルE、1枚役A
11	打順ベル6	ベルF、1枚役A
12	打順ベル7	ベルA、1枚役B
13	打順ベル8	ベルB、1枚役B
14	打順ベル9	ベルC、1枚役B
15	打順ベル10	ベルD、1枚役B
16	打順ベル11	ベルE、1枚役B
17	打順ベル12	ベルF、1枚役B
18	RBB	1枚役A～C
19	RBB	レア役
20	RBB	レア役

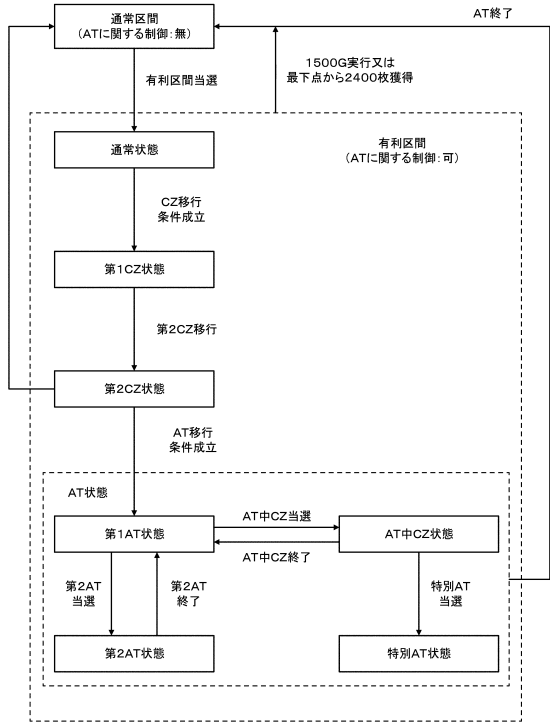
【 図 4 】



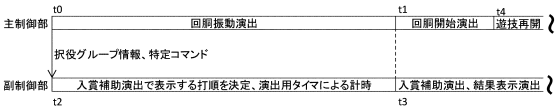
10

20

【 図 5 】



【 図 6 】



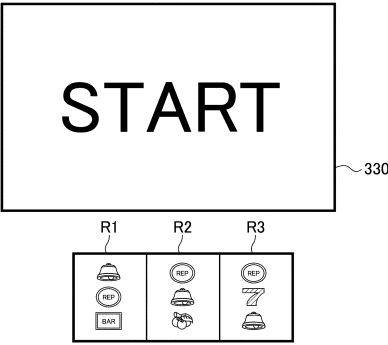
30

40

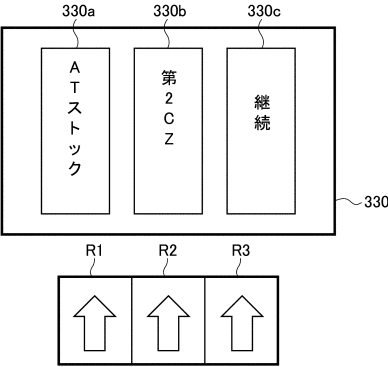
50

【図 7】

(A)

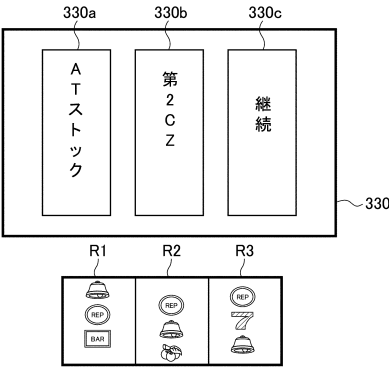


(B)

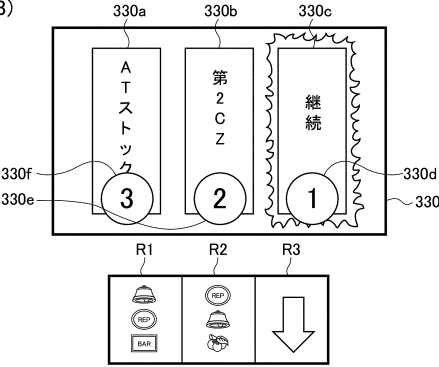


【図 8】

(A)



(B)





























































【図 9】

当選番号	当選エリヤ	当選役	抽選値数 (合計: 95538)	抽選値数 (内部中)	抽選値数 (一般中)	抽選値数 (作動中)
0	不選	15枚役A~C, ベルA~ベルE, 3枚役A~F, 1枚役A~S	8981	2600	2440	18200
1	全小役	ベルA~ベルE, 3枚役A~F, 1枚役A~S	8981	2600	2440	18200
2	全8枚役	ベルA~ベルE, 3枚役A~F, 1枚役A~S	8981	2600	2440	18200
3	全3枚役	ベルA~ベルE, 3枚役A~F, 1枚役A~S	8981	2600	2440	18200
4	全1枚役	ベルA~ベルE, 3枚役A~F, 1枚役A~S	8981	2600	2440	18200
5	通常リプレイ	リプレイA, リプレイB	8981	2600	2440	18200
6	通常リプレイ	リプレイA, リプレイB	8981	2600	2440	18200
7	打倒ベル1	ベルA, 1枚役A, C, F, K	2520	2520	2520	2520
8	打倒ベル2	ベルB, 1枚役A, D, E, L	2520	2520	2520	2520
9	打倒ベル3	ベルC, 1枚役A, G, K, N, Q	2520	2520	2520	2520
10	打倒ベル4	ベルD, 1枚役A, H, L, M	2520	2520	2520	2520
11	打倒ベル5	ベルE, 1枚役A, C, F, M	2520	2520	2520	2520
12	打倒ベル6	ベルB, 1枚役A, D, E, N	2520	2520	2520	2520
13	打倒ベル7	ベルC, 1枚役A, I, K, Q	2520	2520	2520	2520
14	打倒ベル8	ベルD, 1枚役A, J, L, M	2520	2520	2520	2520
15	打倒ベル9	ベルE, 1枚役A, K, N, Q	2520	2520	2520	2520
16	打倒ベル10	3枚役A, 1枚役A, C, F, K, N, Q	2520	2520	2520	2520
17	打倒ベル11	3枚役A, 1枚役A, D, E, L, M	2520	2520	2520	2520
18	打倒ベル12	3枚役A, 1枚役A, G, K, N, Q	2520	2520	2520	2520
19	打倒ベル13	3枚役A, 1枚役A, H, L, M	2520	2520	2520	2520
20	打倒ベル14	3枚役A, 1枚役A, I, K, Q	2520	2520	2520	2520
21	打倒ベル15	3枚役A, 1枚役A, J, L, M	2520	2520	2520	2520
22	打倒ベル16	3枚役A, 1枚役A, K, N, Q	2520	2520	2520	2520
23	打倒ベル17	3枚役A, 1枚役A, D, E, L, M	2520	2520	2520	2520
24	打倒ベル18	3枚役A, 1枚役A, G, K, N, Q	2520	2520	2520	2520
25	打倒ベル19	3枚役A, 1枚役A, H, L, M	2520	2520	2520	2520
26	打倒ベル20	3枚役A, 1枚役A, I, K, Q	2520	2520	2520	2520
27	打倒ベル21	3枚役A, 1枚役A, J, L, M	2520	2520	2520	2520
28	打倒ベル22	3枚役A, 1枚役A, K, N, Q	2520	2520	2520	2520
29	打倒ベル23	3枚役A, 1枚役A, D, E, L, M	2520	2520	2520	2520
30	打倒ベル24	3枚役A, 1枚役A, G, K, N, Q	2520	2520	2520	2520

【図 10】

停止番号	左リールR1	中リールR2	右リールR3
0	白7図柄 (白7)	7	7
1	blanks 図柄 (BK)	7	7
2	スライカA図柄 (WMA)	7	7
3	リプレイ図柄 (RP)	7	7
4	ベル図柄 (BL)	7	7
5	7	7	7
6	7	7	7
7	スライカB図柄 (WMB)	7	7
8	7	7	7
9	7	7	7
10	7	7	7
11	7	7	7
12	チェリーA図柄 (CHA)	7	7
13	7	7	7
14	7	7	7
15	赤7図柄 (赤7)	7	7
16	BAR図柄 (BAR)	7	7
17	チェリーB図柄 (CHB)	7	7
18	7	7	7
19	7	7	7

【 図 1 1 】

小役	入賞図柄組合せ			配当
15枚役A				15
15枚役B				15
15枚役C				15
ベルA				8
ベルB	 		 	8
ベルC				8
ベルD	 			8
ベルE	 		 	8
3枚役A			 	3
3枚役B				3
3枚役C		   	 	3
3枚役D		   		3
3枚役E		  	 	3
3枚役F				3




























【 図 1 2 】

小役	入賞図柄組合せ			配当
1枚役A		   		1
1枚役B				1
1枚役C	 		 	1
1枚役D	 		 	1
1枚役E	 		 	1
1枚役F	 		 	1
1枚役G	 		 	1
1枚役H	 		 	1
1枚役I	 		 	1
1枚役J	 		 	1

10

20

【 図 1 3 】

小役	入賞図柄組合せ			配当
1枚役K				1
1枚役L				1
1枚役M				1
1枚役N				1
1枚役O				1
1枚役P				1
1枚役Q				1
1枚役R				1
1枚役S				1

【 図 1 4 】

打点7枚球において小点を含む当選に当選した場合に入賞額異なるな役						
当選2727	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベル1	1枚役A (入賞確率1/1)		1枚役C or F (入賞確率1/2)		1枚役K (入賞確率1/4)	
打順ベル2	1枚役A (入賞確率1/1)		1枚役D or E (入賞確率1/2)		1枚役L (入賞確率1/4)	
打順ベル3	1枚役A (入賞確率1/1)		1枚役G (入賞確率1/4)		1枚役Q or N (入賞確率1/2)	
打順ベル4	1枚役A (入賞確率1/1)		1枚役H (入賞確率1/4)		1枚役L or M (入賞確率1/2)	
打順ベル5	1枚役A (入賞確率1/1)		1枚役C or F (入賞確率1/2)		1枚役M (入賞確率1/4)	
打順ベル6	1枚役A (入賞確率1/1)		1枚役D or E (入賞確率1/2)		1枚役N (入賞確率1/4)	
打順ベル7	1枚役A (入賞確率1/1)		1枚役I (入賞確率1/4)		1枚役Q or N (入賞確率1/2)	
打順ベル8	1枚役A (入賞確率1/1)		1枚役J (入賞確率1/4)		1枚役L or M (入賞確率1/2)	
打順3枚役1	1枚役A (入賞確率1/1)		3枚役A (入賞確率1/1)		1枚役Q~N (入賞確率1/1)	
打順3枚役2	1枚役A (入賞確率1/1)		3枚役A (入賞確率1/1)		1枚役K~N (入賞確率1/1)	
打順3枚役3	1枚役A (入賞確率1/1)		1枚役G~J (入賞確率1/1)		3枚役B (入賞確率1/1)	
打順3枚役4	1枚役A (入賞確率1/1)		1枚役G~J (入賞確率1/1)		3枚役B (入賞確率1/1)	
打順15枚役1	1枚役A (入賞確率1/1)	15枚役B (入賞確率1/4) 1枚役A (入賞確率3/4)	1枚役A or R (入賞確率1/1)	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役A (入賞確率1/1)	
打順15枚役2	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役A or R (入賞確率1/1)	15枚役B (入賞確率1/4) 1枚役A (入賞確率3/4)	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役A (入賞確率1/1)	
打順15枚役3	1枚役A (入賞確率1/1)		1枚役C~F (入賞確率1/1)	15枚役C (入賞確率1/4) 1枚役A (入賞確率3/4)	1枚役A or S (入賞確率1/1)	1枚役A or S (入賞確率1/1)
打順15枚役4	1枚役A (入賞確率1/1)		1枚役C~F (入賞確率1/1)	1枚役A or S (入賞確率1/1)	15枚役C (入賞確率1/4) 1枚役A (入賞確率3/4)	1枚役A (入賞確率1/1)
レア役1		3枚役C (入賞確率3/10) 3枚役C or D (入賞確率3/10)				
レア役2		3枚役C (入賞確率3/10) 3枚役C or D (入賞確率3/10)				
共通9枚役		1枚役A or C or E (入賞確率1/1)				
レア役3						
共通1枚役			1枚役A or B or C or Q (入賞確率1/1)			

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

30

40

50

【 図 1 5 】

ボーナス成立状態において小役を含む当選状態に当選した場合に入賞可能となる役					
当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5
打順ベル1	1枚役A (入賞確率1/1)	ベルA (入賞確率1/2)	1枚役C or F (入賞確率1/2)	1枚役K (入賞確率1/4)	
打順ベル2	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役D or E (入賞確率1/2)	ベルB (入賞確率1/4)	1枚役L (入賞確率1/4)	
打順ベル3	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役A (入賞確率1/4)	1枚役G (入賞確率1/2)	ベルC (入賞確率1/1)	1枚役K or N (入賞確率1/2)
打順ベル4	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役A (入賞確率1/4)	1枚役H (入賞確率1/4)	1枚役L or M (入賞確率1/2)	ベルD (入賞確率1/1)
打順ベル5	1枚役A (入賞確率1/1)	ベルA (入賞確率1/1)	1枚役C or F (入賞確率1/2)	1枚役M (入賞確率1/4)	
打順ベル6	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役D or E (入賞確率1/2)	ベルB (入賞確率1/1)	1枚役N (入賞確率1/4)	
打順ベル7	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役A (入賞確率1/4)	1枚役I (入賞確率1/2)	ベルC (入賞確率1/1)	1枚役K or N (入賞確率1/2)
打順ベル8	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役A (入賞確率1/4)	1枚役J (入賞確率1/2)	1枚役L or M (入賞確率1/2)	ベルD (入賞確率1/1)
打順3枚役1	1枚役A (入賞確率1/1)	3枚役A (入賞確率1/1)	1枚役C~F (入賞確率1/1)	1枚役K~N (入賞確率1/1)	
打順3枚役2	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役C~F (入賞確率1/1)	3枚役A (入賞確率1/1)	1枚役K~N (入賞確率1/1)	
打順3枚役3	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役G~J (入賞確率1/1)	3枚役B (入賞確率1/1)	1枚役K~N (入賞確率1/1)	
打順3枚役4	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役G~J (入賞確率1/1)	1枚役K~N (入賞確率1/1)	3枚役B (入賞確率1/1)	
打順15枚役1	1枚役A (入賞確率1/1)	15枚役B (入賞確率1/4)	1枚役A or R (入賞確率1/1)	1枚役A (入賞確率1/1)	
打順15枚役2	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役A or R (入賞確率1/1)	15枚役B (入賞確率1/4)	1枚役A (入賞確率1/1)	
打順15枚役3	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役C~F (入賞確率1/1)	15枚役C (入賞確率1/4)	1枚役A or B (入賞確率1/1)	
打順15枚役4	1枚役A (入賞確率1/1)	1枚役C~F (入賞確率1/1)	1枚役A or S (入賞確率1/1)	15枚役C (入賞確率1/4)	
レア役1		3枚役C (入賞確率3/10)			
レア役2		3枚役C or D (入賞確率1/1)			
共通9枚役		ベルA or C (入賞確率1/1)			
レア役3		ベルB or C or E (入賞確率1/1)			
共通1枚役		1枚役A or B or O~Q (入賞確率1/1)			

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

【 図 1 6 】

遊技状態	遊技方法	出玉率
一般中	打順1(ランダム)	55.2%
	打順2(ランダム)	55.2%
	打順3(ランダム)	57.2%
	打順4(ランダム)	57.2%
	打順5(ランダム)	57.2%
	打順6(ランダム)	57.2%
	打順1(目押し)	55.4%
	打順2(目押し)	55.4%
	打順3(目押し)	73.6%
	打順4(目押し)	73.6%
内部中	打順5(目押し)	73.6%
	打順6(目押し)	73.6%
	ランダム打ち	49.6%
	打順1(ランダム)	55.2%
	打順2(ランダム)	55.2%
	打順3(ランダム)	76.4%
	打順4(ランダム)	76.4%
	打順5(ランダム)	76.4%
	打順6(ランダム)	76.4%
	打順1(目押し)	55.5%
作動中	打順2(目押し)	55.5%
	打順3(目押し)	89.8%
	打順4(目押し)	89.8%
	打順5(目押し)	89.8%
	打順6(目押し)	89.8%
	ランダム打ち	64.5%
	AT(目押し)	176.4%
	全遊技方法	74.5%

10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内  
(72)発明者 田中 寛弥  
東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社オリンピア内  
(72)発明者 駒井 美勇也  
東京都台東区東上野一丁目 1 6 番 1 号 株式会社平和内  
F ターム ( 参考 ) 2C518 CA03 CA06 EA02 EA03 EA12 EB07 EC03 FA02