

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-61709

(P2018-61709A)

(43) 公開日 平成30年4月19日(2018.4.19)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A63F 5/04 512D

テーマコード (参考)

2C082

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 48 頁)

(21) 出願番号 特願2016-201946 (P2016-201946)
 (22) 出願日 平成28年10月13日(2016.10.13)

(71) 出願人 390031772
 株式会社オリンピア
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 (74) 代理人 100135666
 弁理士 原 弘晃
 (74) 代理人 100131680
 弁理士 竹内 健一
 (72) 発明者 都筑 崇弘
 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 ▲高▼橋 純一
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
 式会社オリンピア内

最終頁に続く

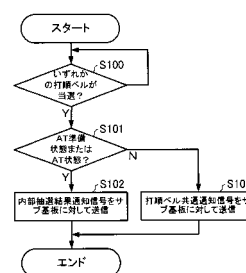
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】射倖性を抑制することができる遊技機を提供する。

【解決手段】メイン基板10は、通常区間においてAT抽選を行い、AT抽選に当選したことに基づいて有利区間に移行させ、有利区間において演出状態をAT状態に滞在させ、有利区間ではクリアカウンタ196を更新し、クリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達したことに基づいて有利区間を終了させ、有利区間の終了時において演出状態がAT状態である場合にはAT状態の終了条件が成立していなくても強制的に当該AT状態を終了させ、通常区間では、打順ベルの当選時にいずれかの打順ベルに当選したことをサブ基板20に通知し、AT状態では、打順ベルの当選時に内部抽選の結果をサブ基板20に通知する。

【選択図】図22



【特許請求の範囲】

【請求項1】

メイン基板とサブ基板とを備え、前記メイン基板と前記サブ基板との間では前記メイン基板から前記サブ基板への単方向通信のみが可能に構成されている遊技機であって、

前記メイン基板が、

複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、

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

特別演出状態を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、前記特別演出状態では予め定められた特別演出状態の終了条件が成立した場合に当該特別演出状態を終了させる特別演出状態制御手段と、

通常区間と有利区間とを含む複数種類の遊技区間の間で遊技区間を移行させ、前記有利区間においてクリアカウンタを更新して前記クリアカウンタの記憶値に基づいて前記有利区間を終了させて演出状態を初期化する初期化処理を実行する初期化手段と、

内部抽選が行われたことを契機として内部抽選の結果に関する情報を通知する内部抽選信号をサブ基板に対して送信する制御を行う通信制御手段とを備え、

前記サブ基板が、

演出状態が前記特別演出状態である場合に役の入賞を補助する入賞補助演出を演出装置に実行させる制御を行う演出制御手段を備え、

前記内部抽選手段が、

特定役を含む複数種類の役が重複して当選する複数種類の特定当選態様が存在するように内部抽選を行い、

前記リール制御手段が、

内部抽選で前記複数種類の特定当選態様のいずれかが得られた遊技において、前記特定当選態様の種類に応じた特定操作態様で停止操作が行われた場合には、前記特定役が入賞し、前記特定操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合には、前記特定役が入賞しないように回転中のリールを停止させる制御を行い、

前記特別演出状態制御手段が、

前記通常区間において遊技区間を前記有利区間に移行させるか否かを決定し、前記有利区間において演出状態を前記特別演出状態に滞在させる場合が存在し、

前記初期化手段が、

前記通常区間において遊技区間を前記有利区間に移行させることが決定されたことに基づいて遊技区間を前記有利区間に移行させ、前記有利区間の終了時において演出状態が前記特別演出状態である場合には前記特別演出状態の終了条件が成立していなくても前記初期化処理によって強制的に当該特別演出状態を終了させ、

前記通信制御手段が、

前記通常区間において内部抽選で前記複数種類の特定当選態様のいずれかが得られた場合に、前記内部抽選信号として、内部抽選で前記複数種類の特定当選態様のいずれかが得られたことを通知する信号を前記サブ基板に送信する制御と、

前記特別演出状態において内部抽選で前記複数種類の特定当選態様のいずれかが得られた場合に、前記内部抽選信号として、内部抽選の結果を通知する内部抽選結果信号を前記サブ基板に送信する制御とを行い、

前記演出制御手段が、

前記特別演出状態において内部抽選で前記複数種類の特定当選態様のいずれかが得られた場合に、前記メイン基板から送信された前記内部抽選結果信号に基づいて、前記特定当選態様の種類に応じた特定操作態様を報知して前記特定役の入賞を補助する入賞補助演出

10

20

30

40

50

を演出装置に実行させ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】

従来から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。

10

【0003】

近年では、役の入賞を補助する入賞補助演出を所定条件下で実行することによって、役の入賞確率を変動させ、入賞補助演出が実行可能なAT状態においてメダル等の遊技媒体を獲得しやすくするアシストタイム遊技を行うことができる遊技機が好評を博している（特許文献1、2参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-125565号公報

【特許文献2】特開2011-156165号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

30

ところが、アシストタイム遊技を行うことができる遊技機については、年々メダル等の獲得性能が向上していく一方で、一度に大量のメダルを獲得できないようにして射倖性を抑えることが社会的に要請されている。

【0006】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、射倖性を抑制することができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0007】

（1）本発明は、メイン基板とサブ基板とを備え、前記メイン基板と前記サブ基板との間では前記メイン基板から前記サブ基板への単方向通信のみが可能に構成されている遊技機であって、前記メイン基板が、複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されていることに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、特別演出状態を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、前記特別演出状態では予め定められた特別演出状態の終了条件が成立した場合に当該特別演出状態を終了させる特別演出状態制御手段と、通常区間と有利区間とを含む複数種類の遊技区間の間で遊技区間を移行させ、前記有利区間においてクリアカウンタを更新して前記クリアカウンタの記憶値に基づいて前記有利区間を終了させて演出状態を初期化

40

50

する初期化処理を実行する初期化手段と、内部抽選が行われたことを契機として内部抽選の結果に関する情報を通知する内部抽選信号をサブ基板に対して送信する制御を行う通信制御手段とを備え、前記サブ基板が、演出状態が前記特別演出状態である場合に役の入賞を補助する入賞補助演出を演出装置に実行させる制御を行う演出制御手段を備え、前記内部抽選手段が、特定役を含む複数種類の役が重複して当選する複数種類の特定当選態様が存在するように内部抽選を行い、前記リール制御手段が、内部抽選で前記複数種類の特定当選態様のいずれかが得られた遊技において、前記特定当選態様の種類に応じた特定操作態様で停止操作が行われた場合には、前記特定役が入賞し、前記特定操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合には、前記特定役が入賞しないように回転中のリールを停止させる制御を行い、前記特別演出状態制御手段が、前記通常区間において遊技区間を前記有利区間に移行させるか否かを決定し、前記有利区間において演出状態を前記特別演出状態に滞在させる場合が存在し、前記初期化手段が、前記通常区間において遊技区間を前記有利区間に移行させることが決定されたことに基づいて遊技区間を前記有利区間に移行させ、前記有利区間の終了時において演出状態が前記特別演出状態である場合には前記特別演出状態の終了条件が成立していなくても前記初期化処理によって強制的に当該特別演出状態を終了させ、前記通信制御手段が、前記通常区間において内部抽選で前記複数種類の特定当選態様のいずれかが得られた場合に、前記内部抽選信号として、内部抽選で前記複数種類の特定当選態様のいずれかが得られたことを通知する信号を前記サブ基板に送信する制御と、前記特別演出状態において内部抽選で前記複数種類の特定当選態様のいずれかが得られた場合に、前記内部抽選信号として、内部抽選の結果を通知する内部抽選結果信号を前記サブ基板に送信する制御とを行い、前記演出制御手段が、前記特別演出状態において内部抽選で前記複数種類の特定当選態様のいずれかが得られた場合に、前記メイン基板から送信された前記内部抽選結果信号に基づいて、前記特定当選態様の種類に応じた特定操作態様を報知して前記特定役の入賞を補助する入賞補助演出を演出装置に実行させる遊技機に関するものである。

【0008】

本発明では、有利区間において演出状態を特別演出状態に滞在させる場合が存在し、特別演出状態では予め定められた特別演出状態の終了条件が成立した場合に当該特別演出状態を終了させる。また本発明では、有利区間においてクリアカウンタを更新してクリアカウンタの記憶値に基づいて有利区間を終了させ、当該有利区間の終了時において演出状態が特別演出状態である場合には特別演出状態の終了条件が成立していなくても強制的に当該特別演出状態を終了させるため、特別演出状態での遊技で獲得することができる遊技媒体の量を制限することができ、射倖性を抑制することができるようになる。

【0009】

また本発明では、特定役を含む複数種類の役が重複して当選する複数種類の特定当選態様が存在するように内部抽選を行い、内部抽選で複数種類の特定当選態様のいずれかが得られた遊技において、停止操作の態様に応じて特定役の入賞の適否を変動させる。また本発明では、メイン基板は、内部抽選が行われたことを契機として内部抽選の結果に関する情報を通知する内部抽選信号をサブ基板に送信し、通常区間において内部抽選で複数種類の特定当選態様のいずれかが得られた場合には、内部抽選信号として、内部抽選で複数種類の特定当選態様のいずれかが得られたことを通知する信号をサブ基板に送信するため、当該信号によっては、サブ基板は特定当選態様の種類に応じた演出を実行することができない。これにより本発明では、内部抽選で複数種類の特定当選態様のいずれかが得られたことをメイン基板からサブ基板に通知することによって、サブ基板が通常区間では特定当選態様の種類に応じた特定操作態様を報知して特定役の入賞を補助する入賞補助演出を実行できないようにしつつ、有利区間では、内部抽選の結果をメイン基板からサブ基板に通知することによって、サブ基板が入賞補助演出を実行できるようにしてアシストタイム遊技を有利区間において実行することができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

- 【図 1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。
- 【図 2】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。
- 【図 3】本発明の実施形態の遊技機の内部抽選テーブルを説明する図である。
- 【図 4】本発明の実施形態の遊技機の内部抽選テーブルを説明する図である。
- 【図 5】本発明の実施形態の遊技機の内部抽選テーブルを説明する図である。
- 【図 6】本発明の実施形態の遊技機の小役の当選態様を説明する図である。
- 【図 7】本発明の実施形態の遊技機のリプレイの当選態様を説明する図である。
- 【図 8】本発明の実施形態の遊技機のリールの図柄配列を説明する図である。
- 【図 9】本発明の実施形態の遊技機におけるストップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。
- 【図 10】本発明の実施形態の遊技機におけるストップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。
- 【図 11】本発明の実施形態の遊技機におけるストップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。
- 【図 12】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。
- 【図 13】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。
- 【図 14】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態および R T 状態の遷移図である。
- 【図 15】本発明の実施形態の遊技機における演出状態の遷移図である。
- 【図 16】本発明の実施形態の遊技機における遊技区間の遷移図である。
- 【図 17】本発明の実施形態の遊技機における遊技情報表示部を説明する図である。
- 【図 18】本発明の実施形態の遊技機における指示表示を説明する図である。
- 【図 19】本発明の実施形態の遊技機における指示表示を説明する図である。
- 【図 20】本発明の実施形態の遊技機における区間表示器を説明する図である。
- 【図 21】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選通知信号を説明する図である。
- 【図 22】本発明の実施形態の遊技機における処理を説明するフローチャートである。
- 【図 23】本発明の実施形態の遊技機における処理を説明するフローチャートである。
- 【図 24】本発明の実施形態の遊技機における処理を説明するフローチャートである。
- 【図 25】本発明の実施形態の遊技機における処理を説明するフローチャートである。
- 【図 26】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機の機能ブロックを説明する図である。
- 【図 27】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における演出状態の遷移図である。
- 【図 28】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における遊技区間の遷移図である。
- 【発明を実施するための形態】

【0011】

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

【0012】

1. 構成

図 1 は、本発明の実施形態に係る遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【0013】

本実施形態の遊技機は、いわゆるスロットマシンあるいは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。

【0014】

本実施形態の遊技機は、収納箱 B X（遊技機本体の一例）、上部前面扉 U D（前扉の一例）、および下部前面扉 D D からなる箱形の筐体内に第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 3（複数のリール）からなるリールユニットが収められている。また筐体内のリールユニットの下部には、メダルの払出装置としてのホッパーユニット（図示省略）が収められている。また本実施形態の遊技機の筐体内には、C P U、R O M（情報記憶媒体の一例）、R A

10

20

30

40

50

M等を搭載し、遊技機の動作を制御する制御基板も収められている。

【0015】

図1に示す第1リールR1～第3リールR3は、それぞれ外周面が一定の間隔で21の領域（各領域を「コマ」と称する）に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また第1リールR1～第3リールR3は、ステッピングモータ（リール駆動手段：図示省略）に軸支されており、それぞれステッピングモータの軸周りに回転駆動され、ステッピングモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位（所定の回転角度単位、所定の回転量単位）で停止可能に設けられている。すなわち本実施形態の遊技機では、ステッピングモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第1リールR1～第3リールR3を回転駆動し、制御基板から駆動パルスの供給が断たれると、ステッピングモータの回転が停止することに伴って第1リールR1～第3リールR3が停止する。

10

【0016】

収納箱BXの正面（前面の一例）を開閉可能に閉塞する上部前面扉UDおよび下部前面扉DDは個別に開閉可能に設けられており、上部前面扉UDには第1リールR1～第3リールR3の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓DWが設けられている。第1リールR1～第3リールR3の停止状態では、第1リールR1～第3リールR3それぞれの外周面に一定間隔で配列された複数種類の図柄のうち、外周面上に連続して配列されている3つの図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）を遊技機の正面から表示窓DWを通じて観察できるようになっている。

20

【0017】

また本実施形態の遊技機では、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って有効ラインが設定される。なお本実施形態の遊技機では、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3枚に設定され、規定投入数に相当するメダルが投入されると、第1リールR1～第3リールR3のそれぞれの中段によって構成される有効ラインL1が有効化される。

【0018】

そして遊技結果は表示窓DW内の有効ラインに停止表示された図柄組合せによって判断され、有効ライン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は、その役が入賞したものとしてホッパーユニットからメダルの払い出し等が行われる。

30

【0019】

また上部前面扉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（メダルの払出数と投入数との差）、ボーナス遊技でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計等の各種遊技情報が表示される。特に本実施形態では、遊技情報表示部DSとして、2桁の数字を表示可能な7セグメント表示器からなる、クレジット表示部CD（クレジット表示装置）、および払出表示部PO（払出表示装置）、ならびに3桁の数字を表示可能な7セグメント表示器からなるボーナス表示部BS等が設けられており、クレジット表示部CDでは、メダルのクレジット数が表示され、払出表示部POでは、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数が表示され、ボーナス表示部BSでは、ボーナス遊技でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計が表示されるようになっている。

40

【0020】

また上部前面扉UDには、遊技演出を行うための液晶ディスプレイLCDが設けられている。この液晶ディスプレイLCDには、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映像（または画像）が表示される。また本実施形態の遊技機では、上部前面扉UDや下部前面扉DDに対して、遊技演出を行うためのスピーカ（図示省略）が複数設けられている。このスピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声出力される。

50

【0021】

また下部前面扉DDには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（内部貯留）されたメダルを投入する操作を行うためのベットボタン（投入操作手段）B0、第1リールR1～第3リールR3を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行うためのスタートレバー（遊技開始操作手段）SL、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタン（停止操作手段）B1～B3などが設けられている。

【0022】

本実施形態の遊技機では、遊技者がメダルをメダル投入口MIに投入するか、ベットボタンB0を押下する操作を行うことで、第1リールR1～第3リールR3の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバーSLを押下すると、制御基板において第1リールR1～第3リールR3をステッピングモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数値を用いた内部抽選が行われ、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件に、ストップボタンB1～B3の押下操作が許可（有効化）される。

【0023】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンB1～B3を押下していくと、ストップボタンB1～B3のそれぞれに内蔵されているストップスイッチ（停止信号出力手段：例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサなど）がオン動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。

【0024】

また遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタンB1～B3を解放すると、ストップボタンB1～B3それぞれに対応するストップスイッチがオフ動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオン状態からオフ状態に変化させる。

【0025】

そして制御基板は、ストップボタンB1～B3の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のオフ状態からオン状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第1リールR1～第3リールR3を停止させる。

【0026】

また下部前面扉DDの下部には、メダル払い出し口MOとメダル受け皿MPとが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払い出し口MOからメダル受け皿MPへ払い出されるようになっている。

【0027】

図2は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【0028】

本実施形態の遊技機は、メイン基板10およびサブ基板20を含む制御基板によって制御される。メイン基板10は、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット310や、ホッパーユニット320、遊技情報表示装置327等の出力手段の動作制御を行う。またサブ基板20は、メイン基板10から送られてくる信号を受けて、遊技の進行状況に合わせた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演出表示装置330や、音響装置340等の出力手段の動作制御を行う。またメイン基板10やサブ基板20等の各基板の機能は各種のプロセッサ（CPU、DSPなど）、ASIC（ゲートアレイなど）、ROM（情報記憶媒体の一例）、あるいはRAMなどのハードウェアや、ROMなどに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

【0029】

そしてメイン基板10は、投入受付手段105、乱数発生手段110、内部抽選手段120、リール制御手段130、入賞判定手段140、払出制御手段150、リプレイ処理手段160、遊技状態移行制御手段170、RT制御手段173、AT制御手段175（

特別演出状態制御手段の一例)、初期化手段177、表示制御手段178、通信制御手段179、メインメモリ190Mを含んで構成されている。

【0030】

投入受付手段105は、遊技毎にメダルの投入を受け付けて、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(遊技開始操作手段)に対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。なお本実施形態の遊技機では、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、遊技開始操作として受け付けられ、第1リールR1~第3リールR3の回転を開始させる契機となっているとともに、内部抽選を実行する契機となっている。

【0031】

また本実施形態の遊技機では、メダル投入口MI(所定の投入口)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(ベットした状態)に設定する。具体的には、投入受付手段105は、メダル投入スイッチ210の作動に伴って、投入されたメダルを、規定投入数を限度として投入状態に設定するベット処理を行う。

【0032】

また投入受付手段105は、規定投入数のメダルが投入状態に設定された状態でメダル投入口MI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、投入されたメダルを、クレジット上限数を限度としてクレジット可能とし、クレジットされたメダルの数をクレジット数として記憶する制御を行う。具体的には、投入受付手段105は、メダル投入スイッチ210の作動に伴って、クレジット上限数を限度として、メインメモリ190M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)に対して投入されたメダル数を加算するクレジット加算処理を行う。なお規定投入数のメダルが投入状態に設定されかつクレジット数がクレジット上限数に達している状態でメダル投入口MIにメダルが投入された場合には、投入されたメダルは、メダル投入スイッチ210が作動しないことによってメダルの投入が受け付けられることなく(クレジットされずに)メダル払い出し口MOから返却される。

【0033】

また投入受付手段105は、遊技機にメダルがクレジットされた状態でベットボタンB0が押下されると、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。具体的には、投入受付手段105は、ベットスイッチ220の作動に伴って、クレジットされたメダルを、規定投入数を限度として投入状態に設定するベット処理と、クレジット記憶領域に記憶されているクレジット数から投入状態に設定したメダル数を減算するクレジット減算処理とを行う。なお本実施形態では、規定投入数が3枚に設定されている場合にベットボタンB0が押下されると、クレジットされたメダルが3枚以上である場合には、3枚分が投入状態に設定され、クレジットされたメダルが2枚以下である場合には、クレジットされたメダルの全てが投入状態に設定される。

【0034】

乱数発生手段110は、抽選用の乱数値を発生させる手段である。乱数値は、例えば、インクリメントカウンタ(所定のカウント範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ)のカウント値に基づいて発生させることができる。なお本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も含まれる。

【0035】

内部抽選手段120は、遊技者がスタートレバーSLに対する遊技開始操作(有効化されたスタートレバーSLへの最初の押下操作)により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、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などを行う。

10

20

30

40

50

【0036】

抽選テーブル選択処理では、メインメモリ190Mのメイン抽選テーブル記憶手段191に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、メイン抽選テーブル記憶手段191に、図3～図5に示すような10種類の内部抽選テーブル（内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10）が記憶されている。そして各内部抽選テーブルでは、複数の乱数値（例えば、0～65535の65536個の乱数値）のそれぞれに対して、リプレイ、小役、およびボーナスなどの各種の役やハズレ（不当選）が対応づけられている。

【0037】

なお本実施形態の遊技機では、小役として、小役1～小役11が用意されており、小役の当選態様として、打順ベル1～打順ベル9（複数種類の特定当選態様の一例）、共通ベル、スイカ、チェリー、およびJACが設定されている。

【0038】

各小役の当選態様について図6を参照しながら具体的に説明すると、打順ベル1～打順ベル9は、2種類～4種類の1枚小役（配当が1枚の小役）と、1種類の8枚小役（配当が8枚の小役：特定役の一例）とが重複して当選することを示しており、共通ベルは、1種類の13枚小役（配当が13枚の小役）と、1種類の14枚小役（配当が14枚の小役）とが重複して当選することを示している。

【0039】

またスイカは、1種類の3枚小役（配当が3枚の小役）が単独で当選することを示しており、チェリーは、1種類の2枚小役（配当が2枚の小役）が単独で当選することを示しており、JACは、5種類の1枚小役と、1種類の2枚小役と、1種類の3枚小役と、1種類の8枚小役と、1種類の13枚小役と、1種類の14枚小役と、1種類の15枚小役（配当が15枚の小役）とが重複して当選することを示している。

【0040】

また本実施形態の遊技機では、リプレイとして、リプレイ1～リプレイ6が用意されており、リプレイの当選態様として、通常リプレイ1～通常リプレイ3と、打順リプレイ1～打順リプレイ12（複数種類の特定当選態様の一例）とが設定されている。

【0041】

各リプレイの当選態様について図7を参照しながら具体的に説明すると、通常リプレイ1～通常リプレイ3は、リプレイ1を含む2種類のリプレイが重複して当選することを示しており、打順リプレイ1～打順リプレイ6は、リプレイ1およびリプレイ2（特定役の一例）を含む2種類～5種類のリプレイが重複して当選することを示しており、打順リプレイ7～打順リプレイ12は、リプレイ1およびリプレイ3（特定役の一例）を含む2種類～5種類のリプレイが重複して当選することを示している。

【0042】

また本実施形態の遊技機では、内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル5において小役の当選確率が同一であって、内部抽選テーブル1＝内部抽選テーブル2＝内部抽選テーブル5<内部抽選テーブル3<内部抽選テーブル4の順にリプレイの当選確率が高くなっている。また内部抽選テーブル6では、内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル5よりも高確率で小役が当選し、リプレイが抽選対象とはなっていない。また内部抽選テーブル7～内部抽選テーブル10においては小役が抽選対象となっておらず、リプレイのみが当選するようになっており、内部抽選テーブル7＝内部抽選テーブル8<内部抽選テーブル9<内部抽選テーブル10の順にリプレイの当選確率が高くなっている。

【0043】

また本実施形態の遊技機では、ボーナスとしてレギュラービッグボーナス（RBB：ボーナスの一例）とチャレンジビッグボーナス（CBB）とが用意されており、内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル4では、レギュラービッグボーナス（RBB）およびチャレンジビッグボーナス（CBB）が抽選対象として設定されているが、内部抽選テーブル5～内部抽選テーブル10では、レギュラービッグボーナス（RBB）およびチャレンジビ

10

20

30

40

50

ッグボーナス（C B B）がいずれも抽選対象から除外されている。

【0044】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、R B B成立状態、R B B状態（ボーナス状態の一例）、およびC B B状態が設定可能とされ、R T状態（リプレイの抽選状態）として、非R T状態、R T 1状態、R T 2状態、およびR T 3状態が設定可能とされ、抽選テーブル選択処理では、遊技状態およびR T状態に応じて内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10のいずれか1つを内部抽選で使用する内部抽選テーブルとして選択する。

【0045】

乱数判定処理では、スタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、遊技毎に乱数発生手段110から乱数値（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数値についてメインメモリ190Mのメイン抽選テーブル記憶手段191に記憶されている内部抽選テーブルを参照して役に当選したか否かを判定する。

【0046】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に対応する抽選フラグを非当選状態（第1のフラグ状態、オフ状態）から当選状態（第2のフラグ状態、オン状態）に設定する。本実施形態の遊技機では、2種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した2種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが当選状態に設定される。なお抽選フラグの設定情報は、メインメモリ190Mの抽選フラグ記憶手段192に格納される。

【0047】

また本実施形態の遊技機では、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、ボーナスがあり、小役およびリプレイは後者の持越不可フラグに対応づけられている。すなわち抽選フラグ設定処理では、例えば、内部抽選でレギュラービッグボーナス（R B B）に当選すると、レギュラービッグボーナス（R B B）の抽選フラグの当選状態を、レギュラービッグボーナス（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120は、レギュラービッグボーナス（R B B）の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、小役およ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、ボーナスの抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているボーナスの抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを当選状態に設定する。また本実施形態では遊技状態がC B B状態である場合には、内部抽選の結果に関わらずに強制的に小役1～小役10に対応する抽選フラグが当選状態に設定され、内部抽選でリプレイが当選することによって、小役とリプレイの双方の抽選フラグが当選状態に設定される場合がある。

【0048】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバーS Lへの遊技開始操作により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、ステッピングモータにより第1リールR 1～第3リールR 3の回転駆動を開始し、第1リールR 1～第3リールR 3が所定速度（約80rpm：1分間あたり約80回転となる回転速度）で定常回転しているリールに対応するストップボタンB 1～B 3（停止操作手段）を押下することによる停止操作を有効化する制御を行うとともに、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR 1～第3リールR 3を抽選フラグの設定状態（内部抽選の結果）に応じた態様で停止させる制御を行う。

【0049】

そしてリール制御手段130は、ストップボタンB 1～B 3に対する停止操作が有効化された状態において、遊技者がストップボタンB 1～B 3を押下することによりストップ

スイッチ 240 が作動すると、ストップスイッチ 240 からのリール停止信号に基づいて、リールユニット 310 のステッピングモータへの駆動パルス（モータ駆動信号）の供給を停止することにより、第 1 リール R1～第 3 リール R3 の各リールを停止させる制御を行う。

【0050】

すなわちリール制御手段 130 は、ストップボタン B1～B3 の各ボタンが押下される毎に、第 1 リール R1～第 3 リール R3 のうち押下されたボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。なお本実施形態の遊技機では、ストップボタン B1 を押下することが第 1 リール R1 を停止させるための操作に対応し、ストップボタン B2 を押下することが第 2 リール R2 を停止させるための操作に対応し、ストップボタン B3 を押下することが第 3 リール R3 を停止させるための操作に対応する。すなわち本実施形態の遊技機では、ストップボタン B1～B3 の押下順序が変化すると、第 1 リール R1～第 3 リール R3 の停止順序が変化する。

【0051】

また本実施形態の遊技機では、第 1 リール R1～第 3 リール R3 について、原則的には、ストップボタン B1～B3 が押下された時点から 190ms 以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールが停止するようになっている。そしてストップボタンの押下時点から 190ms 以内に回転中のリールを停止させる場合には、回転している各リールの停止位置は、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要するコマ数が 0 コマ～4 コマの範囲（所定の引き込み範囲）で決定される。そして、リール制御手段 130 は、ストップボタン B1～B3 のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する押下操作が行われた時点で有効ライン上の表示位置に対して 0 コマ～4 コマの範囲内に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄が有効ライン上の表示位置に表示されるように、押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行っている。

【0052】

なお本実施形態では、遊技状態が CBB 状態である場合には、例外的に、第 3 リール R3 について、ストップボタン B3 が押下された時点から 75ms 以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールが停止するようになっている。そしてストップボタンの押下時点から 75ms 以内に回転中の第 3 リール R3 を停止させる場合には、回転している第 3 リール R3 の停止位置は、ストップボタン B3 の押下時点から第 3 リール R3 が停止するまでに要するコマ数が 0 コマ～1 コマの範囲（所定の引き込み範囲）で決定される。そして、リール制御手段 130 は、CBB 状態において押下操作が行われたストップボタン B3 に対応する回転中の第 3 リール R3 の外周面上において、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄が、ストップボタン B3 に対する押下操作が行われた時点で有効ライン上の表示位置に対して 0 コマ～1 コマの範囲内に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄が有効ライン上の表示位置に表示されるように、押下操作が行われたストップボタン B3 に対応する回転中の第 3 リール R3 を停止させる制御を行っている。ただし CBB 状態においても第 1 リール R1 および第 2 リール R2 については、ストップボタン B1、B2 の押下時点から 190ms 以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールが停止するようになっている。

【0053】

そして本実施形態では、図 8 に示すように、リールユニット 310 を構成する第 1 リール R1～第 3 リール R3 の外周面に対して、赤 7 図柄「赤 7」、白 7 図柄「白 7」、黒 7 図柄「黒 7」、BAR 図柄「BAR」、リプレイ図柄「RP」、ダミー図柄「DUM」、ベル図柄「BL」、スイカ図柄 A「WMA」、スイカ図柄 B「WMB」、およびチェリー図柄「CH」が配列されており、押下検出位置から 4 コマ以内に存在する図柄を有効ライン上に引き込む場合には、各リールの外周面において 4 コマ以内の間隔で配列されている図柄について、押下検出位置に関わらずに、有効ライン上に表示させることができるよう

になっている。

【0054】

またリール制御手段130は、優先度により回転中のリールの停止位置を求める処理（ロジック演算）と、メインメモリ190Mの停止制御テーブル記憶手段193に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定する処理（テーブル参照処理）とを行っている。

【0055】

まずロジック演算では、役毎に定められた優先順位データに従ってストップスイッチ240の作動時点（ストップボタンの押下が検出された時点）におけるリールの位置である押下検出位置から0コマ～4コマの範囲内（または0コマ～1コマの範囲内）に存在する5コマ分（または2コマ分）の停止位置の候補に対して優先度を求める。そして各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただしロジック演算処理では、内部抽選の結果や押下検出位置などに応じて複数の停止位置の候補に対して同一の優先度が求まる場合があり、最も優先度の高い停止位置の候補が複数となった場合には、後述するテーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

【0056】

特に本実施形態の遊技機では、「リプレイ>ボーナス」かつ「小役>ボーナス」の順序で優先順位が定められており、ロジック演算では、2種類以上の役に関する抽選フラグが内部当選状態に設定されている場合には、各役に対応付けられた優先順位に従って、優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補について優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補よりも優先度が高くなるように優先度を求める。

【0057】

なお本実施形態の遊技機では、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についての優先度は、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数に応じて優先度を求める場合と、小役について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場合とが存在し、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合には、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数が多くなる停止位置ほど優先度が高くなるように各停止位置の候補についての優先度を求め、メダルの払出数に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合には、有効ライン上の表示位置に表示されている図柄に対応する小役の配当に基づくメダルの払出数が多くなる停止位置（配当が多い小役を入賞させることができる停止位置）ほど優先順位が高くなるように各停止位置の候補についての優先度を求める。ただし、メダルの払出数に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合に、配当が同一の小役が重複して当選した場合には、それぞれの小役を入賞させることができる停止位置の候補についての優先度はそれぞれ同一のものとして扱われ、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合に、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数が同数となる停止位置の候補についての優先度はそれぞれ同一のものとして扱われる。

【0058】

そして本実施形態では、打順ベルが当選した場合に、ストップボタンB1～B3の押下順序に応じたロジック演算が行われる。具体的には、打順ベル1～打順ベル9のそれぞれに対して正解打順が設定されており、正解打順とは異なる押下順序が不正解打順として扱われる。そして、いずれかの打順ベルが当選した場合に、最初に押下されたストップボタンの種類が正解打順に対応している場合には正解打順であることが確定し、メダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。また、いずれかの打順ベルが当選した場合に、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、各リールを停止させる段階で最も多くの入賞形態を構成する図柄組合せを表

示させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。

【0059】

そして本実施形態では、いずれかの打順ベルが当選した場合に、正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、8枚小役（小役6）を入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われ、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、1枚小役（小役1～小役5）を入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われる。

【0060】

なお遊技状態がRBB成立状態である場合には、ボーナスよりも小役の入賞が優先されるため、打順ベルが当選して正解打順に沿って停止操作が行われれば8枚小役が入賞し、不正解打順に沿って停止操作が行われても1枚小役の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示する際にレギュラービッグボーナス（RBB）の入賞が回避されるように優先度が求められる。ただし、スイカやチェリーの当選時においては、スイカに対応する3枚小役やチェリーに対応する2枚小役の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示させることができずにレギュラービッグボーナス（RBB）の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示させることができる押下検出位置が存在しているため、RBB成立状態においてスイカやチェリーが当選した場合には小役が入賞せずにレギュラービッグボーナス（RBB）が入賞する場合がある。

【0061】

またRBB成立状態での打順ベルの当選時には押下順序に応じて優先される小役の種類が変わるように停止位置を決定するようにしてもよく、例えば、RBB成立状態での打順ベルの当選時には押下順序に関わらずに有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数が最大となる停止位置となるように優先度を求めて、8枚小役の入賞よりも1枚小役の入賞を優先して停止位置を決定するようにしてもよい。このようにRBB成立状態で8枚小役よりも1枚小役を優先的に入賞させるようにすれば、RBB成立状態でのメダルの獲得期待値をより低く抑えられるため、RBB成立状態でレギュラービッグボーナス（RBB）をできるだけ早く入賞させる動機付けを遊技者に与えることができる。

【0062】

また本実施形態では、共通ベルやJACが当選した場合には、メダルの払出数に応じて優先度を求めるようにロジック演算が行われ、共通ベルの当選時においては、いずれの押下順序で停止操作が行われても14枚小役（小役10）を入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われ、JACの当選時においては、いずれの押下順序で停止操作が行われても15枚小役（小役11）を入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われる。

【0063】

またロジック演算では、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールの停止位置の候補を求める処理として行っている。引き込み処理とは、抽選フラグが当選状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるようにリールの停止位置の候補についての優先度を求める処理である。一方蹴飛ばし処理とは、抽選フラグが非当選状態に設定された役を入賞させることができないようにリールの停止位置の候補についての優先度を求める処理である。このようにリール制御手段130は、抽選フラグが当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方で抽選フラグが非当選状態に設定された役の図柄が入賞の形態で停止しないようにリールの停止位置の候補を求めるロジック演算を行っている。

【0064】

また本実施形態の遊技機では、リールユニット310がフォトセンサからなるリールインデックス315を備えており、リール制御手段130は、リールが1回転する毎にリールインデックス315で検出される基準位置信号に基づいて、リールの基準位置（リールインデックス315によって検出されるコマ）からの回転角度（ステッピングモータの回

10

20

30

40

50

転軸の回転ステップ数)を求めることによって、現在のリールの回転状態を監視することができるようにになっている。すなわちリール制御手段130は、ストップスイッチ240の作動時におけるリールの位置を、リールの基準位置からの回転角度を求めることにより得ることができる。

【0065】

テーブル参照処理では、ロジック演算を行った結果、最も優先度の高い停止位置の候補が複数得られた場合に、いずれの位置を停止位置とするかを、メインメモリ190Mの停止制御テーブル記憶手段193に記憶されている停止制御テーブルを参照して決定する。

【0066】

ここで停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、ストップスイッチ240の作動時点(ストップボタンの押下が検出された時点)におけるリールの位置である押下検出位置と実際の停止位置との対応関係が設定されている。なお停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、押下検出位置と、押下検出位置から実際の停止位置までの回転量を示す滑りコマ数との対応関係が設定されていてもよい。

【0067】

そして内部抽選で打順ベル1～打順ベル9のいずれかが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図9に示すように、それぞれの打順ベルに対して正解打順(特定の操作順序の一例)が設定されており、正解打順と異なる押下順序は不正解打順として扱われる。

【0068】

そして本実施形態では、図9に示すように、打順ベル1～打順ベル9のいずれかが当選した場合に、正解打順(特定操作態様の一例)でストップボタンB1～B3が押下されると、8枚小役が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順(特定操作態様とは異なる操作態様の一例)でストップボタンB1～B3が押下されると、1枚小役のいずれかが入賞する場合と、いずれの小役も入賞せずにRT変動ブランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示される場合とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0069】

なおRBB成立状態で打順ベルが当選した場合でも、ボーナスよりも小役の入賞を優先しているため、正解打順では8枚小役が入賞し、不正解打順では1枚小役がする場合といずれの役も入賞せずにRT変動ブランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示される場合とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお本実施形態では、RBB成立状態における打順ベルの当選時において最初の停止操作が行われた時点で必ずいずれかの小役の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示させるようにすることでレギュラービッグボーナス(RBB)の入賞が回避されるようになっていたため、打順ベルに含まれる8枚小役および1枚小役のいずれも入賞しない場合であってもレギュラービッグボーナス(RBB)が入賞することはない。このように本実施形態では、打順ベルが当選した場合に、正解打順でストップボタンB1～B3が押下された場合には8枚小役が入賞するように回転中のリールを停止させ、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下された場合には8枚小役が入賞しないように回転中のリールを停止させる。

【0070】

また本実施形態では、共通ベルやJACが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、共通ベルの当選時においては、いずれの押下順序で停止操作が行われても14枚小役が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、JACの当選時においては、いずれの押下順序で停止操作が行われても15枚小役が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0071】

また本実施形態では、打順リプレイ1～打順リプレイ12のいずれかが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図10に示すように、それぞれの打順リプレイに対して正解打順が設定されており、正解打順と異なる押下順序は不正解打順として扱われる。

【0072】

そして本実施形態では、図10に示すように、打順リプレイ1～打順リプレイ6のいずれかが当選した場合に、正解打順（特定操作態様の一例）でストップボタンB1～B3が押下されると、リプレイ2が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順（特定操作態様とは異なる操作態様の一例）でストップボタンB1～B3が押下されると、リプレイ1が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。このように本実施形態では、打順リプレイ1～打順リプレイ6のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタンB1～B3が押下された場合にはリプレイ2が入賞するように回転中のリールを停止させ、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下された場合にはリプレイ2が入賞しないように回転中のリールを停止させる。

10

【0073】

また本実施形態では、図10に示すように、打順リプレイ7～打順リプレイ12のいずれかが当選した場合に、正解打順（特定操作態様の一例）でストップボタンB1～B3が押下されると、リプレイ3が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順（特定操作態様とは異なる操作態様の一例）でストップボタンB1～B3が押下されると、リプレイ1が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。このように本実施形態では、打順リプレイ7～打順リプレイ12のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタンB1～B3が押下された場合にはリプレイ3が入賞するように回転中のリールを停止させ、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下された場合にはリプレイ3が入賞しないように回転中のリールを停止させる。

20

【0074】

なお本実施形態では、通常リプレイ1～通常リプレイ3のいずれかが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、いずれの場合においても押下順序に関わらずにリプレイ1が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【0075】

また本実施形態では遊技状態がCBB状態である場合に、小役とリプレイが重複して当選する状況が発生し、その場合にはリプレイが入賞することなく小役が入賞するようになっている。そしてCBB状態においてリプレイが当選した場合には、図11に示すように、リプレイの当選態様に応じた特定打順が設定されており、ストップボタンB1～B3に対する停止操作の順序が特定打順であるか否かに応じて入賞する小役の種類が異なるようになっている。

30

【0076】

そして本実施形態では、CBB状態においてリプレイが当選した場合に、リプレイの当選態様に応じた特定打順でストップボタンB1～B3が押下されると、13枚小役（小役9）が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、特定打順とは異なる順序でストップボタンB1～B3が押下されると、14枚小役（小役10）が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なおCBB状態において内部抽選でリプレイが当選しなかった場合には、いずれの押下順序でストップボタンB1～B3が押下されても14枚小役が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

40

【0077】

入賞判定手段140は、第1リールR1～第3リールR3の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、メインメモリ190Mの入賞判定テーブル記憶手段194に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第1リールR1～第3リールR3の全てが停止した時点で有効ライン上に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かなどを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ライン上に表示された図柄組合せによって、図12および図13に示すように、レギュラービッグボーナス（RBB）、チャレンジビッグボーナス（CBB）、リプレイ1～リプレイ6、小役1～小役11の入賞の有無やRT変動ブランクの表示の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。

50

【0078】

そして本実施形態の遊技機では、入賞判定手段140の判定結果に基づいて、入賞判定時処理が実行される。入賞判定時処理としては、例えば、払出制御手段150によってメダルの払出制御処理が行われ、リプレイ処理手段160によってリプレイ処理が行われ、遊技状態移行制御手段170によって遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理が行われ、RT制御手段173によってRT状態を移行させるRT移行制御処理が行われる。

【0079】

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制御処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役毎に予め定められている配当に基づいて払い出すメダルの数である配当数を決定し、決定した配当数に相当するメダルを、ホッパーユニット320（払出装装置）に払い出させる制御を行う。

10

【0080】

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配当数のメダルを払い出す動作を行う。具体的には、払出制御手段150から出力された払出信号が入力された場合に、ホッパーユニット320は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枚払い出す毎に作動する払出メダル検出スイッチ325が備えられており、払出制御手段150は、払出メダル検出スイッチ325からの入力信号である払出検出信号に基づいてホッパーユニット320から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるように構成されている。

【0081】

20

そして払出制御手段150は、小役が入賞した場合に、配当数を決定すると、ホッパーユニット320に対して払出信号の出力を開始してホッパーユニット320にメダルを払い出す動作を行わせ、払出メダル検出スイッチ325からの払出検出信号に伴って、メインメモリ190Mの払出数記憶領域（図示省略）に記憶されている払出数（1回の遊技において払い出したメダルの数）に対して払い出したメダルの数を加算する払出数加算処理を行い、払出数（実際に払い出したメダルの数）が配当数に達すると、払出信号の出力を停止してホッパーユニット320のメダルの払い出し動作を終了させる。

【0082】

なおクレジット記憶領域に記憶されているクレジット数がクレジット上限数未満であることによってメダルのクレジット（内部貯留）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、クレジット上限数を限度として、クレジット記憶領域に記憶されているクレジット数に対して配当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。ここで配当数の一部のみがクレジットされた場合には、クレジットされなかった残りのメダルについてはホッパーユニット320から実際に払い出される。

30

【0083】

リプレイ処理手段160は、リプレイが入賞した場合に、次の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要せずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち本実施形態の遊技機では、リプレイが入賞した場合には、前回の遊技と同じ枚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を設定した状態で次のスタートレバーSLに対する遊技開始操作を待機する。

40

【0084】

遊技状態移行制御手段170は、図14（A）に示すように、通常状態、RBB成立状態、RBB状態、およびCBB状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1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1の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。

【0085】

50

通常状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、通常状態からはR B B成立状態またはC B B状態への移行が可能となっている。具体的には、通常状態においてレギュラービッグボーナス（R B B）が当選した場合にはR B B成立状態へ移行し、通常状態においてチャレンジビッグボーナス（C B B）に当選した場合には当選した遊技で必ずチャレンジビッグボーナス（C B B）が入賞してC B B状態へ移行する。また通常状態では、図3～図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10のうち、レギュラービッグボーナス（R B B）とチャレンジビッグボーナス（C B B）が抽選対象に設定されている内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル4のいずれかをR T状態に応じて参照して内部抽選が行われる。このように通常状態では、レギュラービッグボーナス（R B B）またはチャレンジビッグボーナス（C B B）が当選する場合が存在するように内部抽選を行う。

10

【0086】

R B B成立状態は、内部抽選でレギュラービッグボーナス（R B B）に当選したことを契機として移行する遊技状態である。R B B成立状態では、図3～図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10のうち、通常状態と同じ確率で小役の当否が決定され、レギュラービッグボーナス（R B B）およびチャレンジビッグボーナス（C B B）がいずれも抽選対象から除外され、リプレイの当選確率が約1/7.3に設定された内部抽選テーブル5を参照した内部抽選が行われる。

【0087】

またR B B成立状態では、レギュラービッグボーナス（R B B）が入賞するまでレギュラービッグボーナス（R B B）に対応する抽選フラグが当選状態に維持されたまま小役およびリプレイの当否が決定され、レギュラービッグボーナス（R B B）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されると、遊技状態移行制御手段170は、レギュラービッグボーナス（R B B）の入賞に基づいて遊技状態をR B B成立状態からR B B状態へ移行させる。

20

【0088】

R B B状態は、レギュラービッグボーナス（R B B）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。R B B状態では、図3～図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10のうち、小役の当選確率が内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル5よりも高く設定され、リプレイが抽選対象から除外された内部抽選テーブル6を参照した内部抽選が行われる。すなわちR B B状態では、通常状態よりも小役が頻繁に当選するようになっている点で、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となっている。このようにR B B状態では、小役の抽選フラグが通常状態よりも高確率で当選状態に設定されるように制御を行う。

30

【0089】

またR B B状態では、R B B状態において払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた終了予定払出数（例えば、300枚）を超えるメダルが払い出されると、遊技状態移行制御手段170は、R B B状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。

【0090】

C B B状態は、チャレンジビッグボーナス（C B B）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。C B B状態では、図3～図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10のうち、内部抽選の結果としてハズレまたはリプレイが得られるようになっている内部抽選テーブル7～内部抽選テーブル10のいずれかをR T状態に応じて参照した内部抽選が行われる。

40

【0091】

またC B B状態では、毎回の遊技において内部抽選の結果に関わらずに小役1～小役10の抽選フラグが強制的に当選状態に設定され、内部抽選の結果がハズレの場合には14枚小役が入賞し、内部抽選の結果がリプレイの場合にはリプレイの当選態様に応じた特定打順において13枚小役が入賞し、特定打順以外の順序において14枚小役が入賞するよ

50

うになっている。このようにC B B状態では、小役の抽選フラグが通常状態よりも高確率で当選状態に設定されるように制御を行う。

【0092】

そしてC B B状態では、C B B状態において払い出されたメダル合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた終了予定払出数（例えば、13枚）を超えるメダルが払い出されると、遊技状態移行制御手段170は、C B B状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。特に本実施形態では、C B B状態において、1回目の遊技で13枚小役を入賞させることで、2回目の遊技を行うことができ、1回目の遊技で14枚小役を入賞させると終了条件が成立して2回目の遊技を行うことはできない。すなわちC B B状態では、1回目の遊技でリプレイが当選した場合には13枚小役を入賞させる機会を得ることができ、13枚小役を入賞させることができれば、13枚小役を入賞させることができなかつた場合よりも多くのメダルを獲得することができるようになっている。

10

【0093】

R T制御手段173は、図14（B）に示すように、非R T状態（非リプレイタイム状態）、R T1状態（第1リプレイタイム状態）、R T2状態（第2リプレイタイム状態）、およびR T3状態（第3リプレイタイム状態）の間でR T状態を移行させるR T移行制御処理を行う。本実施形態では、R T状態に応じてリプレイの抽選態様が異なり、具体的には、リプレイの当選確率、抽選対象となるリプレイの種類、および重複して当選するリプレイの組合せの少なくとも1つが異なっている。R T状態の移行条件は、1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1の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、R T状態を別のR T状態へ移行させることができる。

20

【0094】

非R T状態は、複数種類のR T状態の中で初期状態に相当するR T状態で、非R T状態からはR T1状態への移行が可能となっている。具体的には、非R T状態においてR T変動ブランクをしめす図柄組合せが有効ライン上に表示された場合にはR T1状態へ移行する。また非R T状態では、図3～図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10のうち、リプレイの当選態様として通常リプレイ1～通常リプレイ3が設定され、リプレイの当選確率が約1/7.3に設定されている内部抽選テーブル1（通常状態）または内部抽選テーブル7（C B B状態）を参照した内部抽選が行われる。なお本実施形態では、R B B状態の終了に伴って遊技状態が通常状態へ復帰する際にR T状態が初期化されて非R T状態に設定され、また遊技状態が通常状態である場合に非R T状態以外のR T状態において1枚小役が入賞するとR T状態が非R T状態へ移行するようになっている。

30

【0095】

R T1状態は、R T変動ブランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行するR T状態であって、R T1状態からはR T2状態および非R T状態への移行が可能となっている。具体的には、R T1状態においてリプレイ2の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合（リプレイ2が入賞した場合）にはR T2状態へ移行し、R T1状態において1枚小役の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合（1枚小役が入賞した場合）には非R T状態へ移行する。またR T1状態では、図3～図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10のうち、リプレイの当選態様として打順リプレイ1～打順リプレイ6が設定され、リプレイの当選確率が約1/7.3に設定されている内部抽選テーブル2（通常状態）または内部抽選テーブル8（C B B状態）を参照した内部抽選が行われる。

40

【0096】

R T2状態は、リプレイ2の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行するR T状態であって、R T2状態からはR T3状態、非R T状態、およびR T1状態への移行が可能となっている。具体的には、R T2状態においてリプレ

50

イ 3 の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合（リプレイ 3 が入賞した場合）には R T 3 状態へ移行し、R T 2 状態において 1 枚小役の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合（1 枚小役が入賞した場合）には非 R T 状態へ移行し、R T 2 状態において R T 変動ブランクをしめす図柄組合せが有効ライン上に表示された場合には R T 1 状態へ移行する。また R T 2 状態では、図 3 ～図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ～内部抽選テーブル 10 のうち、リプレイの当選態様として打順リプレイ 7 ～打順リプレイ 12 が設定され、リプレイの当選確率が約 $1/2.5$ に設定されている内部抽選テーブル 3（通常状態）または内部抽選テーブル 9（C B B 状態）を参照した内部抽選が行われる。

【0097】

R T 3 状態は、リプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する R T 状態であって、R T 3 状態からは非 R T 状態および R T 1 状態への移行が可能となっている。具体的には、R T 3 状態において 1 枚小役の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合（1 枚小役が入賞した場合）には非 R T 状態へ移行し、R T 3 状態において R T 変動ブランクをしめす図柄組合せが有効ライン上に表示された場合には R T 1 状態へ移行する。また R T 3 状態では、図 3 ～図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ～内部抽選テーブル 10 のうち、リプレイの当選態様として通常リプレイ 1 ～通常リプレイ 3 が設定され、リプレイの当選確率が約 $1/2.0$ に設定されている内部抽選テーブル 4（通常状態）または内部抽選テーブル 10（C B B 状態）を参照した内部抽選が行われる。なお通常状態において R T 3 状態に滞在している場合に参照される内部抽選テーブル 4 では内部抽選の結果がハズレとなることはないように役と乱数値との対応関係が設定されている。

【0098】

また本実施形態では、R T 制御手段 173 が、遊技状態が通常状態または C B B 状態に滞在している場合に上記の各変動条件に従って R T 状態を移行させ、特にチャレンジビッグボーナス（C B B）の当選および入賞、ならびに C B B 状態の終了によっては R T 状態を変動させないようにしている。

【0099】

このため、チャレンジビッグボーナス（C B B）が当選かつ入賞して遊技状態が通常状態から C B B 状態に移行した場合には、チャレンジビッグボーナス（C B B）の当選時の R T 状態が C B B 状態の終了時まで維持され、特に本実施形態では、チャレンジビッグボーナス（C B B）が当選した遊技で必ず入賞するとともに C B B 状態の遊技において R T 状態の変動契機となる図柄組合せが有効ライン上に表示されないことから、チャレンジビッグボーナス（C B B）が当選してから C B B 状態が終了するまでの遊技において有効ライン上に表示された図柄組合せによっては R T 状態が変動することはない。

【0100】

A T 制御手段 175 は、図 15 に示すように、非 A T 状態（通常演出状態の一例）、A T 準備状態、A T 状態（特別演出状態の一例）、および A T 終了待機状態を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を変化（移行）させており、所定条件下で演出状態を A T 状態に設定し、A T 終了判定カウンタ 195（第 1 の特定カウンタの一例）の記憶値に基づいて A T 状態の終了条件の成否を判定して、A T 状態の終了条件の成立に伴い A T 状態を終了させる制御を行う。本実施形態では、A T 準備状態や A T 状態に滞在している遊技では、打順ベルの当選時などに、表示制御手段 178 によって、遊技者に対して遊技方法（例えば、ストップボタン B1 ～ B3 の押下順序など）を指示する指示表示が行われ、当該指示に従うことによって、非 A T 状態に滞在している遊技よりもメダルを獲得し易い遊技を行うことができるようになっている。

【0101】

そして A T 制御手段 175 は、遊技状態が通常状態であって、演出状態が非 A T 状態または A T 終了待機状態である場合において、内部抽選で共通ベル、スイカ、チェリー、レギュラービッグボーナス（R B B）、チャレンジビッグボーナス（C B B）のいずれかが

当選したことに基づいて、演出状態をA T状態に移行させるか否かを決定するA T抽選を行う。A T抽選では、0～3 2 7 6 7までの3 2 7 6 8個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値をメイン抽選テーブル記憶手段1 9 1に記憶されているA T抽選テーブルと比較して、比較結果に応じてA T抽選に当選したか否かを判定する。A T抽選テーブルでは、0～3 2 7 6 7までの3 2 7 6 8個の乱数値のそれぞれに対して、当選あるいはハズレのいずれかが対応づけられており、A T抽選で取得した乱数値がA T抽選テーブルにおいて当選に対応づけられている場合に、A T抽選に当選したと判定される。また本実施形態では、A T抽選の抽選状態として当選確率が約1 / 2 5 6の低確率状態と当選確率が約1 / 6 4の中確率状態と当選確率が約1 / 3 2の高確率状態とを設定可能となっており、A T抽選では抽選状態に応じたA T抽選テーブルが参照されるようになっている。すなわち抽選状態が高確率状態である場合には抽選状態が中確率状態である場合よりも当選確率が高くなるように設定されたA T抽選テーブルが参照され、中確率状態である場合には抽選状態が低確率状態である場合よりも当選確率が高くなるように設定されたA T抽選テーブルが参照される。なお内部抽選での当選態様に依拠してA T抽選の当選確率が異なるようにしてもよい。この場合には低確率状態と中確率状態と高確率状態とにおいてA T抽選の当選確率が同一、または「低確率状態<中確率状態<高確率状態」の順でA T抽選の当選確率が高くなる当選態様が存在していてもよく、A T抽選の当選に割り当てられる乱数値の総数が「低確率状態<中確率状態<高確率状態」の関係となっていれば当選態様毎のA T抽選の当選確率は任意に定めることができる。

10

【0 1 0 2】

20

そしてA T制御手段1 7 5は、A T抽選に当選した場合に、演出状態を非A T状態からA T準備状態に移行させ、A T準備状態では、表示制御手段1 7 8によって、R T状態をR T 3状態へ導くように指示表示が行われる。

【0 1 0 3】

例えば、A T抽選の当選時において非A T状態において滞在している可能性の高いR T状態であるR T 1状態に滞在している場合には、打順リプレイ1～打順リプレイ6の当選時にリプレイ2を入賞させることができるように、正解打順を示す指示表示を実行してR T状態をR T 2状態に誘導し、R T 2状態では打順リプレイ7～打順リプレイ1 2の当選時にリプレイ3を入賞させることができるように、正解打順を示す指示表示を実行してR T状態をR T 3状態に誘導する。

30

【0 1 0 4】

なお本実施形態では、A T準備状態において表示制御手段1 7 8によって打順ベルの当選時に正解打順を示す指示表示が行われるが、A T準備状態において非R T状態に滞在している場合にはR T状態をR T 1状態に変動させるためにR T変動ブランクを示す図柄組合せを有効ライン上に表示させるべく不正解打順で停止操作が行われる必要がある。このため、非R T状態に滞在している状況でA T抽選に当選した場合には、A T準備状態であっても非R T状態に滞在している間は打順ベルの当選時に指示表示は行われなくなっている。

【0 1 0 5】

そしてA T制御手段1 7 5は、A T準備状態に設定されている場合にR T状態がR T 3状態に移行したことに基づいて、演出状態をA T準備状態からA T状態へ移行させる。なおA T準備状態からA T状態への移行は、A T準備状態に設定されている場合にR T状態がR T 2状態に移行したことに基づいて行われるようにしてもよいし、A T準備状態に設定されている場合にR T 2状態において打順リプレイ7～打順リプレイ1 2のいずれかが当選したことに基づいて、当該遊技の終了時にA T状態へ移行させるようにしてもよい。

40

【0 1 0 6】

またレギュラービッグボーナス(R B B)またはチャレンジビッグボーナス(C B B)の当選に基づくA T抽選に当選した場合には、A T抽選の当選情報をR B B状態またはC B B状態の終了まで保持し、R B B状態またはC B B状態が終了して遊技状態が通常状態に復帰することを契機に演出状態をA T準備状態に設定し、A T準備状態を経由してA T

50

状態へ移行させる。

【0107】

またA T状態において遊技者の操作ミスによりR T状態が非R T状態やR T 1状態に転落した場合には、A T状態に滞在している限りはR T状態をR T 3状態へ復帰させるように指示表示が行われる。ただしA T状態においてR T状態が非R T状態に転落した場合には、R T状態をR T 1状態に誘導するために、R T変動ブランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されるまで打順ベルの当選時に指示表示は行われぬ。

【0108】

またA T制御手段175は、A T抽選に当選したことに基づいて、A T状態の終了条件となる遊技回数である100回に相当する値「100」を、A T終了判定カウンタ195に設定し、A T状態では、1回の遊技が行われる毎に、例えば、スタートレバーSLが押下されたことを契機として、A T終了判定カウンタ195の記憶値から1回分の遊技に相当する一定値「1」を減算するデクリメント更新を行う。なおA T状態においてチャレンジビッグボーナス(CBB)が入賞して遊技状態がCBB状態に移行した場合には、1回目の遊技のみデクリメント更新の対象とし、2回目の遊技はデクリメント更新の対象とはしないようになっている。すなわちA T状態ではCBB状態が1回の遊技で終了しても、2回の遊技で終了しても1回分の遊技しかカウントされないようになっている。またA T状態においては遊技者の操作ミスによりR T状態が非R T状態やR T 1状態に転落したことによってR T状態をR T 3状態へ復帰させる過程においてもA T終了判定カウンタ195のデクリメント更新は継続される。

【0109】

そしてA T制御手段175は、A T終了判定カウンタ195の記憶値がしきい値「0」に達すると、A T状態の終了条件が成立したと判断され、A T制御手段175は、A T状態を終了させて演出状態をA T終了待機状態に設定し、A T終了待機状態においてR T状態が非R T状態またはR T 1状態に移行すると演出状態を非A T状態へ復帰させる。本実施形態では、A T状態の終了後のA T終了待機状態では表示制御手段178による打順ベルの当選時の指示表示が行われなくなるため、1枚小役の入賞またはR T変動ブランクを示す図柄組合せの表示によってR T状態が非R T状態またはR T 1状態に転落しやすくなる。なおA T状態の終了後の演出状態としてはA T終了待機状態を設けずに非A T状態へ復帰するようにしてもよい。またA T終了待機状態から非A T状態への復帰条件は、例えば、打順ベルの当選時に不正解打順で停止操作が行われたことや、R T変動ブランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されるか、1枚小役が入賞すること等としてもよい。

【0110】

なお本実施形態では初期化処理の管理用の遊技区間として有利区間を設定可能として、有利区間である場合に限って演出状態をA T準備状態、A T状態、またはA T終了待機状態に滞在させることができるようになっている。このため後述にて詳細に説明するが、演出状態がA T準備状態、A T状態、またはA T終了待機状態に滞在している場合に有利区間が終了する場合には、図15に示すように、A T準備状態、A T状態、またはA T終了待機状態は強制的に終了し、非A T状態に移行するようになっている。

【0111】

また本実施形態では通常区間においてA T抽選に当選したことに基づいて遊技区間を有利区間に移行させるようになっている。このため本実施形態のA T抽選は、演出状態をA T状態に移行させるか否かに加えて、遊技区間を有利区間に移行させるか否かも決定するものとなっている。

【0112】

またA T制御手段175は、A T状態において、内部抽選で得られた小役の当選態様が、スイカ、チェリー、または共通ベルであった場合に、内部抽選での役の当選態様に応じてA T終了判定カウンタ195の記憶値に所与の加算値を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。このように内部抽選で得られた小役の当選態様が、スイカ、チェリー、または共通ベルであった場合に、非A T状態ではA T抽選を行うものであったが、A T状

態ではA T抽選に替えて上乘せ抽選を行う。

【0113】

上乘せ抽選では、0～32767までの32768個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値をメイン抽選テーブル記憶手段191に記憶されている上乘せ抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて上乘せ抽選に当選したか否かを判定する。上乘せ抽選テーブルでは、0～32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、当選あるいはハズレのいずれかが対応づけられており、上乘せ抽選で取得した乱数値が上乘せ抽選テーブルにおいて当選に対応づけられている場合に、上乘せ抽選に当選したと判定される。また本実施形態では、複数種類の上乗せ抽選テーブルから内部抽選での役の当選態様に10
応じた上乘せ抽選テーブルが選択されるようになっており、上乘せ抽選の当選確率が「スイカ<チェリー<共通ベル」の順序で高くなるようになっている。また上乘せ抽選に当選した際の加算値は、「チェリー<共通ベル<スイカ」の順序で大きな加算値が選ばれるようになっている。なお内部抽選での役の当選態様と上乘せ抽選の当選確率の関係や、内部抽選での役の当選態様と上乘せ抽選に当選した際の加算値の関係は、前述したものに限られず、任意に定めることができる。

【0114】

またA T制御手段175は、A T状態においてレギュラービッグボーナス（RBB）が当選した場合には、レギュラービッグボーナス（RBB）の当選に基づいてA T終了判定カウンタ195のデクリメント更新を中止してA T状態を中断し、RBB状態の終了後からA T準備状態を経由してR T状態がR T3状態に移行することに伴ってA T状態が再開20
されるようになっていいる。

【0115】

またA T制御手段175は、A T状態の終了条件が成立したことに基づいてA T抽選の抽選状態を高確率状態に設定してA T終了待機状態においてA T抽選の抽選状態を高確率状態に滞在させる。そして演出状態がA T終了待機状態から非A T状態に移行する場合にA Tの抽選状態を中確率状態に設定し、有利区間における非A T状態ではR T状態に応じてA T抽選の抽選状態を設定し、R T状態が非R T状態またはR T1状態のいずれかである場合にはA T抽選の抽選状態を中確率状態に滞在させ、R T状態がR T2状態またはR T3状態のいずれかである場合にはA T抽選の抽選状態を高確率状態に滞在させる。なお通常区間ではR T状態に関わらずにA T抽選の抽選状態を低確率状態に滞在させる。30

【0116】

そして本実施形態では、有利区間において非A T状態に滞在している場合にリプレイが当選したことに基づいて、中確率状態または高確率状態を終了させるか否かを決定する終了抽選を行う。終了抽選では、0～32767までの32768個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値をメイン抽選テーブル記憶手段191に記憶されている終了抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて終了抽選に当選したか否かを判定する。終了抽選テーブルでは、0～32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、当選あるいはハズレのいずれかが対応づけられており、終了抽選で取得した乱数値が終了抽選テーブルにおいて当選に対応づけられている場合に、終了抽選に当選したと判定される。終了抽選に当選すると、後述する初期化手段177によって初期化処理が行われ、当該初期化処理によってA T抽選の抽選状態が低確率状態に初期化される。このように本実施形態では、A T状態の終了後、A T終了待機状態ではA T抽選の抽選状態が高確率状態に滞在し、A T終了待機状態から非A T状態に移行した後は終了抽選に当選するまでA T抽選の抽選状態が中確率状態または高確率状態に滞在するようになっており、A T状態の終了後はA T抽選に当選し易くなっている。40

【0117】

また本実施形態では、非A T状態またはA T終了待機状態においてレギュラービッグボーナス（RBB）またはチャレンジビッグボーナス（CBB）が当選し、当該ボーナスの入賞に伴って移行したRBB状態またはCBB状態の終了時にもA T抽選の抽選状態をR T状態に応じて設定し、RBB状態またはCBB状態の終了後の非A T状態において有利50

区間に滞在している場合にもリプレイが当選したことに基づいて終了抽選を行い、終了抽選に当選するまでA T抽選の抽選状態を中確率状態または高確率状態に滞在させる。

【0118】

初期化手段177は、所定条件下で有利区間（特定遊技区間の一例）を発生させ、有利区間の終了に基づいて、演出状態に関わる制御情報を初期化する初期化処理を行う。特に本実施形態では初期化処理によって演出状態が非A T状態に初期化され、A T終了判定カウンタ195の記憶値が初期値（例えば、0）に初期化され、さらにA T抽選の抽選状態が低確率状態に初期化されるようになっている。また本実施の形態では、図16に示すように、初期化処理の管理用の遊技区間として、通常区間、有利区間、および内部中待機区間を設定可能とし、初期化手段177は、有利区間を含む複数種類の遊技区間の間で遊技区間を移行させ、通常区間においてA T抽選に当選したことに基づいて、有利区間に移行させる。なおレギュラービッグボーナス（RBB）の当選に基づくA T抽選に当選したが、当該ボーナスが入賞せずに当該ボーナスの当選状態が持ち越された場合には内部中待機区間を経由して有利区間に移行させる。すなわち本実施形態では、A T準備状態、A T状態、およびA T終了待機状態は有利区間である場合に設定可能となっており、通常区間および内部中待機区間では設定不可能となっている。ただしA T準備状態に関しては通常区間において有利区間に移行する場合にも設定可能となっている。また通常区間および内部中待機区間では非A T状態に滞在するようになっている。

【0119】

そして本実施形態では、通常区間においてA T抽選に当選した遊技においてクリアカウンタ196（第2の特定カウンタの一例）に所定値（例えば、1）を設定し、有利区間において1回の遊技が行われる毎にクリアカウンタ196の記憶値に一定値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を行い、クリアカウンタ196の記憶値がしきい値（例えば、1501）に達したことに基づいて有利区間の終了条件が成立するようになっている。本実施形態においてクリアカウンタ196の更新は各遊技における回転中のリールが全て停止した後に行われるようになっているが、各遊技において予め定まっていれば、いずれの契機でクリアカウンタ196の更新を行うようにしてもよく、例えば、スタートレバーSLに対する遊技開始操作を更新契機とするようにしてもよい。そして、ひとたび有利区間が開始されると有利区間の終了条件に該当しない限りは、演出状態、遊技状態、およびR T状態の変動に関わらずにクリアカウンタ196の更新を継続し、A T準備状態やA T状態等の各演出状態への移行が発生してもクリアカウンタ196の更新を行う。なおレギュラービッグボーナス（RBB）の当選時に行われたA T抽選に当選したが、当該ボーナスが入賞せずに内部中待機区間を経由して有利区間に移行する場合には、内部中待機区間においてはクリアカウンタ196の更新は行われずに有利区間の開始とともにクリアカウンタ196の更新が開始される。またレギュラービッグボーナス（RBB）の当選時に行われたA T抽選の結果がハズレ（不当選）となった場合には、当該ボーナスが入賞しても有利区間に移行させずに通常区間に滞在させる。またレギュラービッグボーナス（RBB）の当選時に行われたA T抽選の結果がハズレ（不当選）となった場合には、当該遊技においてレギュラービッグボーナス（RBB）が入賞しなくても内部中待機区間に移行させずに通常区間に滞在させる。またチャレンジビッグボーナス（CBB）は当選した遊技において必ず入賞するようになっているが、チャレンジビッグボーナス（CBB）の当選時に行われたA T抽選の結果がハズレ（不当選）となった場合には、当該ボーナスが入賞しても有利区間に移行させずに通常区間に滞在させる。

【0120】

そして本実施形態では、クリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合に有利区間の終了に伴って通常区間に移行させ、通常区間に移行することに伴って初期化処理が実行される。このため、A T状態に滞在している状況においてクリアカウンタ196がしきい値に達した場合には通常区間に移行する際に、初期化処理によってA T終了判定カウンタ195の記憶値に基づくA T状態の終了条件が成立していなくてもA T状態が強制的に終了して非A T状態に初期化される。

10

20

30

40

50

【0121】

またA T準備状態に滞在している状況においてクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合には通常区間に移行する際に、初期化处理によってA T準備状態が強制的に終了して非A T状態に初期化されるとともにA T抽選の当選時に設定されたA T終了判定カウンタ195の記憶値も初期値（例えば、0）に初期化される。

【0122】

またA T終了待機状態に滞在している状況においてクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合には通常区間に移行する際に、R T状態が非R T状態またはR T1状態に移行することを待つことなく初期化处理によってA T終了待機状態が強制的に終了して非A T状態に初期化される。

10

【0123】

また本実施形態では、クリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合には演出状態、遊技状態、およびR T状態に関わらずに即座に初期化处理が実行されるが、初期化处理によっては遊技状態およびR T状態は初期化されないため、R B B成立状態に滞在している状況においてクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合には初期化处理後もR B B成立状態に滞在し、R B B状態またはC B B状態に滞在している状況においてクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合には初期化处理後もR B B状態またはC B B状態が継続し、R T3状態に滞在している状況においてクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合には初期化处理後もR T3状態に滞在する。

【0124】

20

また本実施形態では、有利区間の終了条件が成立したことに基づいてクリアカウンタ195の初期化が行われ、具体的にはクリアカウンタ195の記憶値が初期値（例えば、0）に初期化される。なおクリアカウンタ195の初期化は初期化处理において行うようにしてもよい。

【0125】

また本実施形態では、内部中待機区間である場合にはA T抽選の実行を禁止し、内部抽選でA T抽選の実行契機となる当選態様が得られた場合であってもA T抽選は実行されないようになっている。なお内部中待機区間においてもA T抽選を実行するように構成してもよいが、その場合にはA T抽選の結果を無効とすることが好ましい。

【0126】

30

また本実施形態では、通常区間でのA T抽選の当選により有利区間が開始されて有利区間内においてA T状態での遊技を行うようになっているが、A T状態が終了してもA T状態の終了後の非A T状態において終了抽選に当選するまでは有利区間を維持し、A T状態の終了後に終了抽選に当選したことに基づいて有利区間を終了させ、有利区間の終了に伴って通常区間に移行させ、通常区間に移行することに伴って初期化处理を実行する。

【0127】

表示制御手段178は、遊技情報表示装置327としての遊技情報表示部D S（クレジット表示部C D、払出表示部P O、およびボーナス表示部B S等）の表示を制御する。本実施形態では、クレジット表示部C D（クレジット表示装置）および払出表示部P O（払出表示装置）は、7セグメント表示器のセグメントを駆動する回路であるセグメントドライバと、図17（A）および（B）に示すように、2桁の数字を表示可能な7セグメント表示器とから構成され、ボーナス表示部B Sは、7セグメント表示器のセグメントを駆動する回路であるセグメントドライバと、図17（C）に示すように、3桁の数字を表示可能な7セグメント表示器とから構成されている。またクレジット表示部C D、払出表示部P O、およびボーナス表示部B Sを構成する7セグメント表示器の各桁の表示部は、図17（A）～（C）に示すように、数字の「8」の字状に配置された7つのセグメントA～GとセグメントA～Gの右下に配置されたドット形状のセグメントHとから構成されており、表示制御手段179が、8ビットのデータで8つのセグメントA～Hのそれぞれの点灯・消灯を制御することによって、数字や記号等の種々の表示が可能となっている。そしてクレジット表示部C D、払出表示部P O、およびボーナス表示部B Sでは、セグメント

40

50

ドライバが、表示制御手段 179 からの表示制御信号に応答して 7 セグメント表示器の各セグメントを駆動するセグメント駆動信号を出力して 7 セグメント表示器の表示態様を変化させる。

【0128】

そして表示制御手段 178 は、小役の入賞に伴ってメダルが払い出された場合に、当該小役の入賞に伴って払い出した（1 回の遊技において払い出した）メダルの数である払出数に基づいて、メダルの払出数を払出表示部 P O に表示させることによってメダルの払出数を報知する払出数報知を払出表示部 P O に実行させる制御を行う。具体的には、小役の入賞に伴って払出数加算処理が行われた場合に、メインメモリ 190 M の払出数記憶領域に記憶されている払出数（1 回の遊技において払い出したメダルの数）に基づいて、メダルの払出数を払出表示部 P O に表示させる払出数表示処理を行う。なお本実施形態では、払出表示部 P O を構成する各 7 セグメント表示器の 7 つのセグメント A ～ G を用いてメダルの払出数を表示させ、払出表示部 P O を構成する各 7 セグメント表示器のドット形状のセグメント H はメダルの払出数の表示には用いないようにしている。そしてメダルの払出数を払出表示部 P O に表示させた場合には、次の遊技を行うためにメダルが投入状態に設定されたことを契機としてメダルの払出数の表示を終了する。

【0129】

また表示制御手段 178 は、クレジット記憶領域に記憶されているクレジット数に基づいて、メダルのクレジット数をクレジット表示部 C D に表示させることによってメダルのクレジット数を報知するクレジット数報知をクレジット表示部 C D に実行させる制御を行う。具体的には、メダル投入口 M I にメダルが投入されたことに伴ってクレジット加算処理が行われた場合、小役が入賞したことに伴ってクレジット加算処理が行われた場合、またはベットボタン B O が押下されたことに伴ってクレジット減算処理が行われた場合に、メインメモリ 190 M のクレジット記憶領域に記憶されているクレジット数に基づいて、メダルのクレジット数をクレジット表示部 C D に表示させるクレジット数表示処理を行う。なお本実施形態では、クレジット表示部 C D を構成する各 7 セグメント表示器の 7 つのセグメント A ～ G を用いてメダルのクレジット数を表示させ、クレジット表示部 C D を構成する各 7 セグメント表示器のドット形状のセグメント H はメダルのクレジット数の表示には用いないようにしている。また表示制御手段 179 は、遊技中であるか否かに関わらずに常にメダルのクレジット数をクレジット表示部 C D に表示させる。

【0130】

また表示制御手段 178 は、R B B 状態でのメダルの払出数の合計をボーナス表示部 B S に表示させることによって R B B 状態でのメダルの払出数の合計を報知するボーナス払出数報知をボーナス表示部 B S に実行させる制御を行う。具体的には、R B B 状態では、メダルの払出数が累積してカウントされ、表示制御手段 178 は、R B B 状態において小役の入賞に伴いメダルが払い出された場合に、カウント中の R B B 状態でのメダルの払出数の合計に基づいて、R B B 状態でのメダルの払出数の現在の合計をボーナス表示部 B S に表示させるボーナス払出数表示処理を行う。なお本実施形態では、ボーナス表示部 B S を構成する各 7 セグメント表示器の 7 つのセグメント A ～ G を用いて R B B 状態でのメダルの払出数の合計を表示させ、ボーナス表示部 B S を構成する各 7 セグメント表示器のドット形状のセグメント H は R B B 状態でのメダルの払出数の表示には用いないようにしている。

【0131】

また表示制御手段 178 は、演出状態が A T 準備状態または A T 状態である場合において、打順ベルまたは打順リプレイの当選時に遊技方法の指示内容（具体的には、操作すべき押下順序）を示す識別記号（情報）である指示記号（指示情報）を表示させる指示表示を払出表示部 P O に行わせることによって指示情報を報知する指示情報報知を払出表示部 P O に実行させる制御を行う。特に本実施形態では、打順ベルまたは打順リプレイの当選時には、指示記号として、打順ベル（打順ベルの当選時）または打順リプレイ（打順リプレイの当選時）の種類に応じた正解打順を示す識別記号（正解打順を示す識別記号、正解

打順記号)を表示させる。これにより指示情報報知として正解打順を示す遊技情報を報知する遊技情報報知を払出表示部 P O に実行させ、遊技方法として正解打順で操作することを遊技者に対して指示する。

【0132】

また本実施形態では、指示記号として、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」、および「9」の9種類の数字が予め設定されており、それぞれの数字が示す指示内容は図18および図19に示す通りとなっており、例えば、「1」に対しては、指示内容としてストップボタン B 1 を最初に押下する順序(打順1, 2)でストップボタン B 1 ~ B 3 を押下すること(操作すべき押下順序がストップボタン B 1 を最初に押下する順序であること)が予め設定されている。

10

【0133】

そして表示制御手段178は、打順ベルまたは打順リプレイの当選時には、図18に示すように、打順ベル(打順ベルの当選時)または打順リプレイ(打順リプレイの当選時)の種類に応じた正解打順を示す識別記号(指示情報)を払出表示部 P O に表示させる指示記号表示処理を行う。ただし、演出状態が A T 準備状態であっても R T 状態が非 R T 状態である場合や、A T 状態において打順ベルの当選時に遊技者の操作ミスにより1枚小役が入賞して R T 状態が非 R T 状態に転落した場合には、遊技状態を R T 1 状態に誘導するべく R T 変動blankを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されるまで打順ベルが当選しても指示表示は行われなくなっている。また演出状態が A T 準備状態および A T 状態のいずれでもない場合においても打順ベルや打順リプレイが当選しても指示表示は行われなくなっている。

20

【0134】

また表示制御手段178は、C B B 状態において演出状態が A T 準備状態または A T 状態である場合にも、リプレイの当選時に指示記号(指示情報)を表示させる指示表示を払出表示部 P O に行わせることによって指示情報を報知する指示情報報知を払出表示部 P O に実行させる制御を行う。特に本実施形態では、C B B 状態の1回目の遊技においてリプレイが当選した場合には、指示記号として、13枚小役を入賞させることができる押下順序である特定打順を示す識別記号を表示させ、2回目の遊技においてリプレイが当選した場合には、指示記号として、14枚小役を入賞させることができる押下順序である特定打順とは異なる押下順序を示す識別記号を表示させる。

30

【0135】

具体的には、C B B 状態の1回目の遊技においてリプレイが当選した場合には、図19(A)に示すように、リプレイの当選態様に応じた特定打順を示す識別記号(指示情報)を払出表示部 P O に表示させ、2回目の遊技においてリプレイが当選した場合には、図19(B)に示すように、リプレイの当選態様に応じた特定打順とは異なる押下順序を示す識別記号(指示情報)を払出表示部 P O に表示させる指示記号表示処理を行う。なお C B B 状態においてリプレイが当選しなかった場合にはいずれの押下順序でも14枚小役を入賞させることができるため、指示表示は行わなくなっている。

【0136】

また本実施形態では、払出表示部 P O を構成する各7セグメント表示器の7つのセグメント A ~ G を用いて指示記号を表示させ、払出表示部 P O を構成する各7セグメント表示器のドット形状のセグメント H は指示表示には用いないようにしている。そして指示記号はリールの回転開始に伴って払出表示部 P O に表示させ、指示記号を表示させた場合には、入賞判定処理が行われたことに基づいて指示表示を終了する。具体的には、小役が入賞した場合には、メダルの払い出しに伴って払出数表示処理を行うことによって指示記号に替えてメダルの払出数を表示させ、小役が入賞しなかった場合には、払出表示部 P O を構成する各7セグメント表示器の7つのセグメント A ~ G を消灯させる非表示処理を行い、これにより指示表示を終了する。このように本実施形態では、リールの回転中に指示記号を払出表示部 P O に表示させ、小役が入賞した場合には、指示記号に替えてメダルの払出数を表示させる。

40

50

【0137】

また表示制御手段178は、有利区間において有利区間中であることを報知する有利区間報知（特定遊技区間報知）を払出表示部POに実行させる制御を行う。本実施形態では、図20に示すように、払出表示部POを構成する7セグメント表示器の下位桁の表示部におけるドット形状のセグメントHを、遊技区間を報知する区間表示器PDとして用いるようにしており、区間表示器PDの点灯の有無によって有利区間中であるか否かを報知する。具体的には、図19（B）に示すように、通常区間においてAT抽選に当選した場合、または通常区間においてレギュラービッグボーナス（RBB）もしくはチャレンジビッグボーナス（CBB）の当選時にAT抽選に当選して当該ボーナスが入賞した場合に、有利区間に移行することに伴ってクリアカウンタ196に所定値（例えば、1）が設定されてクリアカウンタ196の記憶値が初期値「0」より大きくなったことに基づいて、区間表示器PDを点灯させる区間表示器点灯処理を行い、図19（A）に示すように、クリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達して有利区間の終了条件が成立した場合、または終了抽選に当選して有利区間の終了条件が成立した場合に、通常区間に移行することに伴ってクリアカウンタ196の記憶値が初期値「0」に初期化されてクリアカウンタ196の記憶値が初期値「0」となったことに基づいて、区間表示器PDを消灯させる区間表示器消灯処理を行う。

10

【0138】

以上に述べたように本実施形態では、払出表示部POを構成する7セグメント表示器のセグメントA～Gをメダルの払出数および指示記号を表示するデバイス（第1の報知部）として用いるようにし、払出表示部POを構成する7セグメント表示器の下位桁の表示部におけるドット形状のセグメントHを、遊技区間を報知するデバイス（区間表示器PD、第2の報知部）として用いるようにしている。

20

【0139】

通信制御手段179は、サブ基板20に対して信号を送信する制御を行う。なお本実施形態の遊技機では、メイン基板10とサブ基板20の間では、メイン基板10からサブ基板20への単方向通信のみが可能となっており、サブ基板20からはメイン基板10へ信号を送信することができないように通信接続されている。

【0140】

そして通信制御手段179は、内部抽選手段120が内部抽選を行うと（内部抽選が行われたことを契機として）、サブ基板20に対して内部抽選通知信号（内部抽選信号の一例）を送信することによって、サブ基板20に内部抽選の結果に関する情報を通知する。特に本実施形態では、非AT状態またはAT終了待機状態において打順ベルが当選した場合にはいずれの打順ベルの当選時においても同一の内部抽選通知信号を送信することによって、いずれかの打順ベルが当選したことをのみを通知して当選した打順ベルの種類までは通知しないようにする。同様に非AT状態またはAT終了待機状態において打順リプレイが当選した場合にはいずれの打順リプレイの当選時においても同一の内部抽選通知信号を送信することによって、いずれかの打順リプレイが当選したことをのみを通知して当選した打順リプレイの種類までは通知しないようにし、また非AT状態またはAT終了待機状態において遊技状態がCBB状態である場合に通常リプレイが当選した場合にはいずれの通常リプレイの当選時においても同一の内部抽選通知信号を送信することによって、いずれかの通常リプレイが当選したことをのみを通知して当選した通常リプレイの種類までは通知しないようにする。

30

40

【0141】

具体的には、内部抽選でいずれかの打順ベルが当選すると、図21（A）に示すように、演出状態が非AT状態またはAT終了待機状態である場合には、内部抽選通知信号として打順ベル共通通知信号（内部抽選で複数種類の特定当選態様のいずれかが得られたことを通知する信号の一例）をサブ基板20に対して送信することによって、サブ基板20に、内部抽選でいずれかの打順ベルが当選したことを通知し、演出状態がAT準備状態またはAT状態である場合には、内部抽選通知信号として内部抽選の結果（打順ベルの種類）

50

に応じた内部抽選結果通知信号（内部抽選結果信号の一例）をサブ基板20に対して送信することによって、サブ基板20に、内部抽選の結果（打順ベルの種類）を通知する。すなわち非AT状態またはAT終了待機状態ではいずれの打順ベルが当選しても同一の打順ベル共通通知信号を送信する。

【0142】

ここで演出状態が非AT状態である場合には、遊技区間が通常区間である場合と遊技区間が内部中待機区間である場合と遊技区間が有利区間である場合とが存在するが、非AT状態である場合には遊技区間に関わらずに打順ベル共通通知信号を送信する。また演出状態がAT準備状態またはAT状態であってもRT状態が非RT状態である場合には、遊技状態をRT1状態に誘導するべくRT変動ブランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されるまで打順ベルが当選しても指示表示を行わないため、サブ基板20に対して打順ベル共通通知信号を送信する。そして打順ベル共通通知信号によっては打順ベルの種類までは通知されないとともに、サブ基板20に対して打順ベル共通通知信号を送信する遊技では、遊技の結果（役の入賞の有無）が確定するまで内部抽選の結果（打順ベルの種類）をサブ基板20に通知しないようにしているため、サブ基板20側では遊技の結果が確定する前に正解打順を報知することができないようになっている。

【0143】

また内部抽選でいずれかの打順リプレイが当選すると、図21（B）に示すように、演出状態が非AT状態またはAT終了待機状態である場合には遊技区間に関わらずに、内部抽選通知信号として打順リプレイ共通通知信号（内部抽選で複数種類の特定当選態様のいずれかが得られたことを通知する信号の一例）をサブ基板20に対して送信することによって、サブ基板20に、内部抽選でいずれかの打順リプレイが当選したことを通知し、演出状態がAT準備状態またはAT状態である場合には、内部抽選通知信号として内部抽選の結果（リプレイの当選態様、打順リプレイの種類）に応じた内部抽選結果通知信号（内部抽選結果信号の一例）をサブ基板20に対して送信することによって、サブ基板20に、内部抽選の結果（打順リプレイの種類）を通知する。すなわち非AT状態またはAT終了待機状態ではいずれの打順リプレイが当選しても同一の打順リプレイ共通通知信号を送信する。そして打順リプレイ共通通知信号によっては打順リプレイの種類までは通知されないとともに、サブ基板20に対して打順リプレイ共通通知信号を送信する遊技では、遊技の結果（役の入賞の有無）が確定するまで内部抽選の結果（打順リプレイの種類）をサブ基板20に通知しないようにしているため、サブ基板20側では遊技の結果が確定する前に押下順序（正解打順、特定打順、または非特定打順）を報知することができないようになっている。

【0144】

またCBB状態において内部抽選でいずれかの通常リプレイが当選すると、図21（C）に示すように、演出状態が非AT状態またはAT終了待機状態である場合には遊技区間に関わらずに、内部抽選通知信号として通常リプレイ共通通知信号をサブ基板20に対して送信することによって、サブ基板20に、内部抽選でいずれかの通常リプレイが当選したことを通知し、演出状態がAT準備状態またはAT状態である場合には、内部抽選通知信号として内部抽選の結果（リプレイの当選態様、通常リプレイの種類）に応じた内部抽選結果通知信号をサブ基板20に対して送信することによって、サブ基板20に、内部抽選の結果（通常リプレイの種類）を通知する。すなわち非AT状態またはAT終了待機状態ではCBB状態においていずれの通常リプレイが当選しても同一の通常リプレイ共通通知信号を送信する。そして通常リプレイ共通通知信号によっては通常リプレイの種類までは通知されないとともに、サブ基板20に対して通常リプレイ共通通知信号を送信する遊技では、遊技の結果（役の入賞の有無）が確定するまで内部抽選の結果（通常リプレイの種類）をサブ基板20に通知しないようにしているため、サブ基板20側では遊技の結果が確定する前に押下順序（特定打順または非特定打順）を報知することができないようになっている。

【0145】

また通常状態またはR B B成立状態において内部抽選でいずれかの通常リプレイが当選すると演出状態に関わらずに、図21(C)に示すように、内部抽選通知信号として内部抽選の結果(リプレイの当選態様、通常リプレイの種類)に応じた内部抽選結果通知信号をサブ基板20に対して送信することによって、サブ基板20に、内部抽選の結果(通常リプレイの種類)を通知する。

【0146】

また内部抽選でレギュラービッグボーナス(R B B)、チャレンジビッグボーナス(C B B)、共通ベル、スイカ、チェリー、あるいはJ A Cが当選すると、または内部抽選の結果がハズレ(不当選)となると、サブ基板20に対して内部抽選通知信号として内部抽選の結果に応じた内部抽選結果通知信号を送信することによって、サブ基板20に内部抽選の結果を通知する。

10

【0147】

また通信制御手段179は、入賞判定手段140が入賞判定を行うと、サブ基板20に対して入賞判定結果通知信号を送信することによって、サブ基板20に入賞判定の結果(入賞した役の種類など)を通知する。また通信制御手段179は、メダルを投入するためにベットボタンB0が押下されたり、スタートレバーS Lに対する遊技開始操作が行われたり、ストップボタンB1~B3に対する停止操作が行われたりすると、サブ基板20に対して操作通知信号を送信することによって、サブ基板20にベットボタンB0が押下されたことや、スタートレバーS Lが押下されたことや、押下されたストップボタンの種類など遊技者の行った操作を通知する。また通信制御手段179は、サブ基板20に対して遊技状態通知信号を送信することによって、サブ基板20に現在の遊技状態を通知し、サブ基板20に対してR T状態通知信号を送信することによって、サブ基板20に現在のR T状態を通知し、サブ基板20に対して演出状態通知信号を送信することによって、サブ基板20に現在の演出状態を通知し、サブ基板20に対して遊技区間通知信号を送信することによって、サブ基板20に現在の遊技区間を通知する。また通信制御手段179は、A T制御手段175がA T抽選を行うと、サブ基板20に対してA T抽選結果通知信号を送信することによって、サブ基板20にA T抽選の結果を通知し、A T制御手段175が上乗せ抽選を行うと、サブ基板20に対して上乗せ抽選結果通知信号を送信することによって、サブ基板20に上乗せ抽選の結果を通知し、A T制御手段175が終了抽選を行うと、サブ基板20に対して終了抽選結果通知信号を送信することによって、サブ基板20に終了抽選の結果を通知する。また通信制御手段179は、A T制御手段175がA T状態においてA T終了判定カウンタ195のデクリメント更新を行うと、サブ基板20に対してカウンタ通知信号を送信することによって、サブ基板20に現在のA T終了判定カウンタ195の記憶値を通知する。また通信制御手段179は、初期化手段177がクリアカウンタ196のインクリメント更新を行うと、サブ基板20に対してカウンタ通知信号を送信することによって、サブ基板20に現在のクリアカウンタ196の記憶値を通知する。このように本実施形態の遊技機では、メイン基板10から送信される各種の通知信号に基づいて、サブ基板20が内部抽選の結果、A T抽選の結果、上乗せ抽選の結果、終了抽選の結果、入賞判定の結果、遊技者が行った操作、遊技状態、R T状態、演出状態、遊技区間などに応じた演出を演出表示装置330や音響装置340に実行させることができるようになっている。

20

30

40

【0148】

続いて、サブ基板20について説明する。サブ基板20は、演出制御手段180と、サブメモリ190Sとを含んで構成されている。

【0149】

演出制御手段180は、メイン基板10からの信号に応答して遊技の進行状況に応じた演出を演出装置に実行させる制御を行う。具体的には、サブメモリ190Sの演出データ記憶手段197に記憶されている演出データに基づいて、演出表示装置330(演出装置の一例)を用いて行う表示演出や音響装置340(演出装置の一例)を用いて行う音響演出に関する制御を行う。例えば、メダルの投入やベットボタンB0、スタートレバーS L

50

、ストップボタン B 1 ～ B 3 に対する操作、遊技状態の変動などの遊技イベントの発生に応じてランプや L E D を点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイ L C D の表示内容を変化させたり、スピーカから音を出力させたりすることにより、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。遊技において実行される演出の内容は、サブメモリ 1 9 0 S のサブ抽選テーブル記憶手段 1 9 8 に記憶されている演出抽選テーブルを、遊技状態、演出状態、内部抽選の結果等に応じて参照して決定される。

【 0 1 5 0 】

そして演出制御手段 1 8 0 は、演出状態が A T 準備状態または A T 状態である場合において、表示制御手段 1 7 8 が払出表示部 P O に表示させる指示記号（指示情報）が示す指示内容を報知する指示演出を演出表示装置 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させる制御を行う。すなわち本実施形態では、表示制御手段 1 7 8 が払出表示部 P O に表示させる指示記号が示す指示内容を、演出制御手段 1 8 0 が指示演出によって演出上で報知するようにしている。具体的には、A T 準備状態または A T 状態においてメイン基板 1 0 から打順ベルの当選を通知する内部抽選結果通知信号が送信された場合（打順ベルが当選した場合）には、指示演出として、打順ベルの種類に応じた正解打順を報知して 8 枚小役の入賞を補助する入賞補助演出（特定報知演出の一例）を演出表示装置 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させる制御を行う。ただし、演出状態が A T 準備状態または A T 状態であっても R T 状態が非 R T 状態である場合や、演出状態が A T 準備状態および A T 状態のいずれでもない場合には、打順ベルが当選してもメイン基板 1 0 から当選した打順ベルの種類は通知されないため、入賞補助演出（指示演出）は行われなくなっている。

【 0 1 5 1 】

また演出制御手段 1 8 0 は、A T 準備状態において打順リプレイの当選を通知する内部抽選結果通知信号がメイン基板 1 0 から送信された場合（打順リプレイが当選した場合）には、指示演出として、打順リプレイの種類に応じた正解打順を報知してリプレイ 2 （打順リプレイ 1 ～打順リプレイ 6 の当選時）またはリプレイ 3 （打順リプレイ 7 ～打順リプレイ 1 2 の当選時）の入賞を補助する入賞補助演出を演出表示装置 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させる制御を行う。

【 0 1 5 2 】

また演出制御手段 1 8 0 は、A T 状態において打順ベルの当選時における遊技者の操作ミスによって R T 変動ブランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されて R T 状態が R T 1 状態に転落している場合にも、打順リプレイ 1 ～打順リプレイ 6 の当選時（打順リプレイ 1 ～ 6 に係る内部抽選結果通知信号の受信時）に、指示演出として、打順リプレイの種類に応じた正解打順を報知してリプレイ 2 の入賞を補助する入賞補助演出を演出表示装置 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させる制御を行う。また A T 状態において R T 状態が非 R T 状態や R T 1 状態に転落して R T 状態を R T 3 状態へ復帰させる過程において R T 2 状態に滞在している場合にも、打順リプレイ 7 ～打順リプレイ 1 2 の当選時（打順リプレイ 7 ～ 1 2 に係る内部抽選結果通知信号の受信時）に、指示演出として、打順リプレイの種類に応じた正解打順を報知してリプレイ 3 の入賞を補助する入賞補助演出を演出表示装置 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させる制御が行われる。

【 0 1 5 3 】

また演出制御手段 1 8 0 は、A T 準備状態または A T 状態において C B B 状態の 1 回目の遊技にメイン基板 1 0 からリプレイの当選を通知する内部抽選結果通知信号が送信された場合（リプレイが当選した場合）には、指示演出として、リプレイの当選態様に応じた特定打順を報知して 1 3 枚小役の入賞を補助する入賞補助演出を演出表示装置 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させ、2 回目の遊技においてメイン基板 1 0 からリプレイの当選を通知する内部抽選結果通知信号が送信された場合（リプレイが当選した場合）には、指示演出として、特定打順とは異なる押下順序であって 1 4 枚小役を入賞させることができる押下順序（指示表示に係る押下順序）を報知して 1 4 枚小役の入賞を補助する入賞補助演出を演出表示装置 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させる制御を行う。2 回目の遊技においてリプレイが当選していない場合には表示制御手段 1 7 8 によって指示表示は行われませんが

いずれの押下順序でも14枚小役を入賞させることができるため、打順1（B1→B2→B3）を報知する。

【0154】

また演出制御手段180は、非AT状態またはAT終了待機状態においてメイン基板10から打順ベル共通通知信号が送信された場合（打順ベルが当選した場合）には、演出抽選テーブルを参照した演出選択抽選により、小役の当選を示唆する小役演出が選択されると、当該小役演出を演出表示装置330や音響装置340に実行させる。また通常状態において演出状態が非AT状態またはAT終了待機状態である場合に、メイン基板10から打順リプレイ共通通知信号が送信された場合（打順リプレイが当選した場合）には、演出選択抽選により、リプレイの当選を示唆するリプレイ演出が選択されると、当該リプレイ演出を演出表示装置330や音響装置340に実行させる。また通常状態またはRBB成立状態において演出状態が非AT状態またはAT終了待機状態である場合に、通常リプレイの当選を通知する内部抽選結果通知信号がメイン基板10から送信された場合（通常リプレイが当選した場合）には、演出選択抽選により、リプレイの当選を示唆するリプレイ演出が選択されると、当該リプレイ演出を演出表示装置330や音響装置340に実行させる。またCBB状態において演出状態が非AT状態またはAT終了待機状態である場合に、メイン基板10から打順リプレイ共通通知信号または通常リプレイ共通通知信号が送信された場合（リプレイが当選した場合）には、演出選択抽選により、小役の当選を示唆する小役演出が選択されると、当該小役演出を演出表示装置330や音響装置340に実行させる。

【0155】

なお本実施形態の機能は、コンピュータシステム（ゲームシステムを含む）によって仮想的に実現することができる。これらのシステムでは、本実施形態のメイン基板10やサブ基板20としてコンピュータを機能させるプログラムを、CD、DVD等の情報記憶媒体あるいはインターネット上のWebサーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240等は、キーボードやポインティングデバイス（マウス等）、あるいはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、リールユニット310、ホッパーユニット320などは必須の構成要件ではなく、これらの装置ユニットは、ディスプレイ（表示装置）に表示出力される画像の制御によってそれらの機能を仮想的に実現することができる。

【0156】

2. 本実施形態の手法

【0157】

以下、図22～図25を参照しながら、本実施の形態の手法について説明する。

【0158】

まずメイン基板10の処理について説明すると、図22に示すように、内部抽選でいずれかの打順ベルが当選すると（ステップS100でY）、演出状態がAT準備状態またはAT状態である場合には（ステップS101でY）、内部抽選の結果（打順ベルの種類）に応じた内部抽選結果通知信号がサブ基板20に対して送信され（ステップS102）、演出状態がAT準備状態およびAT状態のいずれでもない（非AT状態またはAT終了待機状態である）場合には（ステップS101でN）、打順ベル共通通知信号がサブ基板20に対して送信される（ステップS103）。

【0159】

また図23（A）に示すように、内部抽選でいずれかの打順リプレイが当選すると（ステップS110でY）、演出状態がAT準備状態またはAT状態である場合には（ステップS111でY）、内部抽選の結果（リプレイの当選態様）に応じた内部抽選結果通知信号がサブ基板20に対して送信され（ステップS112）、演出状態が非AT状態または

A T 終了待機状態である場合には（ステップ S 1 1 1 で N）、打順リプレイ共通通知信号がサブ基板 2 0 に対して送信される（ステップ S 1 1 3）。

【0160】

また図 2 3（B）に示すように、内部抽選でいずれかの通常リプレイが当選すると（ステップ S 1 2 0 で Y）、遊技状態が C B B 状態であるか否かがチェックされ（ステップ S 1 2 1）、C B B 状態である場合に（ステップ S 1 2 1 で Y）、演出状態が A T 準備状態または A T 状態である場合には（ステップ S 1 2 2 で Y）、内部抽選の結果（リプレイの当選態様）に応じた内部抽選結果通知信号がサブ基板 2 0 に対して送信され（ステップ S 1 2 3）、演出状態が非 A T 状態または A T 終了待機状態である場合には（ステップ S 1 2 2 で N）、通常リプレイ共通通知信号がサブ基板 2 0 に対して送信される（ステップ S 1 2 4）。一方、遊技状態が C B B 状態ではない場合には（ステップ S 1 2 1 で N）、内部抽選の結果（リプレイの当選態様）に応じた内部抽選結果通知信号がサブ基板 2 0 に対して送信される（ステップ S 1 2 5）。

10

【0161】

続いてサブ基板 2 0 の処理について説明すると、図 2 4（A）に示すように、打順ベルの当選を通知する内部抽選結果通知信号を受信すると（ステップ S 2 0 0 で Y）、打順ベルの種類に応じた正解打順を報知して 8 枚小役の入賞を補助する入賞補助演出が実行される（ステップ S 2 0 1）。また図 2 4（B）に示すように、打順ベル共通通知信号を受信すると（ステップ S 2 1 0 で Y）、演出選択抽選により演出が決定され、決定された演出が実行される（ステップ S 2 1 1）。

20

【0162】

また図 2 4（C）に示すように、打順リプレイの当選を通知する内部抽選結果通知信号を受信すると（ステップ S 2 2 0 で Y）、遊技状態が C B B 状態であるか否かがチェックされ（ステップ S 2 2 1）、C B B 状態である場合に（ステップ S 2 2 1 で Y）、C B B 状態の 1 回目の遊技である場合には（ステップ S 2 2 2 で Y）、リプレイの当選態様に応じた特定打順を報知して 1 3 枚小役の入賞を補助する入賞補助演出が実行され（ステップ S 2 2 3）、C B B 状態の 2 回目の遊技である場合には（ステップ S 2 2 2 で N）、特定打順とは異なる押下順序であって 1 4 枚小役を入賞させることができる押下順序（指示表示に係る押下順序）を報知して 1 4 枚小役の入賞を補助する入賞補助演出が実行される（ステップ S 2 2 4）。一方、遊技状態が C B B 状態ではない場合には（ステップ S 2 2 1 で N）、打順リプレイの種類に応じた正解打順を報知してリプレイ 2（打順リプレイ 1～打順リプレイ 6 の当選時）またはリプレイ 3（打順リプレイ 7～打順リプレイ 1 2 の当選時）の入賞を補助する入賞補助演出が実行される（ステップ S 2 2 5）。

30

【0163】

また図 2 5（A）に示すように、通常リプレイの当選を通知する内部抽選結果通知信号を受信すると（ステップ S 2 3 0 で Y）、遊技状態が C B B 状態であるか否かがチェックされ（ステップ S 2 3 1）、C B B 状態である場合に（ステップ S 2 3 1 で Y）、C B B 状態の 1 回目の遊技である場合には（ステップ S 2 3 2 で Y）、リプレイの当選態様に応じた特定打順を報知して 1 3 枚小役の入賞を補助する入賞補助演出が実行され（ステップ S 2 3 3）、C B B 状態の 2 回目の遊技である場合には（ステップ S 2 3 2 で N）、特定打順とは異なる押下順序であって 1 4 枚小役を入賞させることができる押下順序（指示表示に係る押下順序）を報知して 1 4 枚小役の入賞を補助する入賞補助演出が実行される（ステップ S 2 3 4）。一方、遊技状態が C B B 状態ではない場合には（ステップ S 2 3 1 で N）、演出選択抽選により演出が決定され、決定された演出が実行される（ステップ S 2 3 5）。

40

【0164】

また図 2 5（B）に示すように、打順リプレイ共通通知信号または通常リプレイ共通通知信号を受信すると（ステップ S 2 4 0 で Y）、演出選択抽選により演出が決定され、決定された演出が実行される（ステップ S 2 4 1）。

【0165】

50

以上に述べたように本実施の形態では、通常区間においてA T抽選を行い、A T抽選に当選したことに基づいて有利区間に移行させ、有利区間においてA T状態に滞在させる。また有利区間では、クリアカウンタ196を更新してクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達したこと、およびクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達していなくても終了抽選に当選したことのいずれかに基づいて有利区間を終了させるが、当該有利区間の終了時において演出状態がA T状態である場合にはA T終了判定カウンタ195の記憶値に基づくA T状態の終了条件が成立していなくても演出状態を非A T状態に初期化する初期化処理によって強制的に当該A T状態を終了させるため、アシストタイム遊技（A T状態での遊技）で獲得することができるメダルを制限することができ、射倖性を抑制することができるようになる。

10

【0166】

また本実施の形態では、メイン基板10は、内部抽選でいずれかの打順ベルが当選した場合、内部抽選でいずれかの打順リプレイが当選した場合、またはC B B状態において内部抽選でいずれかの通常リプレイが当選した場合に、演出状態がA T準備状態またはA T状態である場合には内部抽選の結果をサブ基板20に通知し、サブ基板20は、当該通知に基づいて、役の入賞を補助する入賞補助演出を実行するが、演出状態が非A T状態またはA T終了待機状態である場合には、メイン基板10は、同じ種類の当選態様のいずれかが当選したことをのみを通知するため、当該通知によっては、サブ基板20は打順ベルの種類（打順ベルの当選時）、打順リプレイの種類（打順リプレイの当選時）、または通常リプレイの種類（C B B状態中の通常リプレイの当選時）に応じた演出を実行することができない。そして本実施の形態では、有利区間である場合に限りA T状態に滞在可能とし、有利区間以外の遊技区間（通常区間、内部中待機区間）では非A T状態に滞在させるようにしている。これにより本実施の形態では、同じ種類の当選態様のいずれかが当選したことをのみをメイン基板10からサブ基板20に通知することによって、サブ基板20が通常区間および内部中待機区間では入賞補助演出を実行できないようにしつつ、有利区間では、内部抽選の結果をメイン基板10からサブ基板20に通知することによって、サブ基板20が入賞補助演出を実行できるようにしてアシストタイム遊技を有利区間において実行することができるようになる。すなわち本実施の形態によれば、入賞補助演出（ナビ）によってメダルが増加する区間を有利区間以外に設けないようにすることができるようになる。

20

30

【0167】

また本実施の形態では、非A T状態またはA T終了待機状態では、打順ベルの当選時、打順リプレイの当選時、またはC B B状態中の通常リプレイの当選時に同じ種類の当選態様のいずれかが当選したことをメイン基板10からサブ基板20に通知し、当該通知によっては、サブ基板20は、役の入賞を補助する入賞補助演出を実行できないため、メイン基板10によらずにサブ基板20が独立して役の入賞を補助する入賞補助演出を実行することができてしまうことを防ぐことができつつ、当該通知によっても、サブ基板20は、小役の当選に基づく演出やリプレイの当選に基づく演出などの演出を実行することができるため、入賞補助演出以外の演出の設計自由度を十分に確保することができるようになる。

40

【0168】

また本実施の形態では、有利区間の終了条件となるクリアカウンタ196のしきい値を1500回分の遊技回数に相当する「1501」としたが、クリアカウンタ196のしきい値は、有利区間におけるメダルの獲得枚数（メダルの投入数と払出数との差）が所定数を超えないと想定される値に設定することができ、本実施の形態では有利区間におけるメダルの獲得枚数が3000枚を超えないと想定される値に設定している。具体的には、クリアカウンタ196のしきい値は3000枚／傾斜値で算出される遊技回数に相当する値となっている。ここで傾斜値は当選した小役については最大配当の小役を必ず取得したものとした場合のR T 3状態における1遊技当りのメダルの純増加枚数（ボーナスによるメダルの獲得数も含む）であり、本実施の形態では傾斜値は2枚となっている。このため、

50

本実施の形態の有利区間の遊技回数は1500回(=3000枚/2枚)となり、有利区間に移行することに伴ってクリアカウンタ196に「1」を設定してから1500回分の遊技回数をカウントしたら有利区間を終了するようにしきい値を「1501」としている。このように有利区間の期間はメダルの獲得枚数の上限数や傾斜値に依存し、これらの設計次第で任意に設定することができる。

【0169】

3. 変形例

本発明は、上記の実施形態で説明したものに限らず、種々の変形実施が可能であり、以下に変形例を紹介する。なお、上記実施形態や、以下において変形例として説明する各種の手法は、本発明を実現する制御手法として適宜組み合わせる採用することができる。

10

【0170】

上記実施形態では、AT抽選、上乘せ抽選、演出状態の移行などを行うAT制御手段175をメイン基板10が備えることとしたが、サブ基板20がAT制御手段175を備えるようにしてもよい。この例では、メイン基板10は、通常区間において有利区間移行抽選を行い、有利区間移行抽選によって有利区間に移行させるか否かを決定し、サブ基板20は、有利区間においてAT抽選を行うようにしてもよいし、有利区間移行抽選に当選したことに基づいてAT準備状態を経由してAT状態に移行させるようにしてもよい。またこの例では、メイン基板10は、打順ベルの当選時、打順リプレイの当選時、またはCBB状態中の通常リプレイの当選時に、通常区間または内部中待機区間では同じ種類の当選状態様のいずれかが当選したことをサブ基板20に通知し、有利区間では、内部抽選の結果をサブ基板20に通知するようにしてもよい。このようにしても、メイン基板10によらずにサブ基板20が独立して役の入賞を補助する入賞補助演出を実行することができてしまうことを防ぐことができつつ、入賞補助演出以外の演出の設計自由度を十分に確保することができるようになる。

20

【0171】

また上記実施形態では、打順ベルの当選時、打順リプレイの当選時、またはCBB状態中の通常リプレイの当選時に同じ種類の当選状態様のいずれかが当選したことをサブ基板20に通知した場合には、遊技の結果が確定したことを条件として内部抽選の結果をサブ基板20に通知するようにしてもよい。遊技の結果が確定する状況としては、例えば、入賞判定が行われた時点、入賞判定が行われる前であっても役の入賞の有無が確定した時点などとすることができる。例えば、打順ベルの当選時に正解打順に沿って1番目の停止操作が行われると、1番目の停止操作の時点で8枚小役(小役6)の入賞が確定するため、当該停止操作の時点において内部抽選の結果をサブ基板20に通知するようにしてもよい。

30

【0172】

また上記実施形態では、メイン基板10は、内部抽選でいずれかの打順ベルが当選した場合、内部抽選でいずれかの打順リプレイが当選した場合、またはCBB状態において内部抽選でいずれかの通常リプレイが当選した場合に、演出状態がAT準備状態またはAT状態である場合に、内部抽選信号として内部抽選の結果を通知する内部抽選結果通知信号をサブ基板20に送信することとしたが、有利区間では、演出状態に関わらずに指示表示を行うことを条件として内部抽選結果通知信号をサブ基板20に送信するようにしてもよい。

40

【0173】

また上記実施形態では、メイン基板10は、通常状態またはRBB成立状態において内部抽選でいずれかの通常リプレイが当選すると演出状態に関わらずに、内部抽選通知信号として内部抽選の結果を通知する内部抽選結果通知信号をサブ基板20に対して送信することとしたが、内部抽選通知信号として内部抽選でいずれかの通常リプレイが当選したことを通知する通常リプレイ共通通知信号をサブ基板20に対して送信するようにしてもよい。

【0174】

また上記実施形態では、メイン基板10は、AT準備状態またはAT状態において、内

50

部抽選でいずれかの打順ベルが当選した場合、内部抽選でいずれかの打順リプレイが当選した場合、またはC B B状態において内部抽選でいずれかの通常リプレイが当選した場合に、押下順序通知信号をサブ基板20に送信することによって、サブ基板20に、指示表示（指示情報）に係る押下順序（正解打順、特定打順、または特定打順とは異なる押下順序）を通知し、サブ基板20は、A T準備状態またはA T状態において、メイン基板10から送信された押下順序通知信号に基づいて、入賞補助演出によってメイン基板10から通知された押下順序を報知し、非A T状態またはA T状態では、メイン基板10は、押下順序通知信号をサブ基板20に送信しないようにしてもよい。

【0175】

また上記実施形態では、A T準備状態またはA T状態において遊技方法の指示内容（具体的には、操作すべき押下順序）を示す識別記号である指示記号を払出表示部POに表示させることとしたが、例えば、指示記号の代わりに内部抽選の結果を示す識別記号（情報）である内部抽選結果記号（内部抽選の結果を示す遊技情報）を払出表示部POに表示させるようにしてもよい。具体的には、打順ベル、打順リプレイ、および通常リプレイのそれぞれに対応する内部抽選結果記号（表示態様）を予め設定し、A T準備状態またはA T状態において打順ベルもしくは打順リプレイ、またはC B B状態において通常リプレイが当選した場合に、打順ベル（打順ベルの当選時）、打順リプレイ（打順リプレイの当選時）、または通常リプレイ（C B B状態中の通常リプレイの当選時）の種類に応じた内部抽選結果記号を払出表示部POに表示させるようにしてもよい。また例えば、指示記号の代わりに内部抽選で当選した当選役を示す識別記号（情報）である当選役記号（内部抽選で当選した当選役を示す遊技情報）を払出表示部POに表示させるようにしてもよい。具体的には、内部抽選で当選した当選役の組合せのそれぞれに対応する内部抽選で当選した当選役を示す当選役記号（表示態様）を予め設定し、A T準備状態またはA T状態において打順ベルまたは打順リプレイ、もしくはC B B状態において通常リプレイが当選した場合に、内部抽選で当選した当選役の組合せに応じた当選役記号を払出表示部POに表示させるようにしてもよい。なお指示記号などの識別記号は数字に限られず、アルファベット文字などの文字、数字やアルファベット文字などの文字としては認識されないような記号（表示態様）であってもよい。

【0176】

また上記実施形態では、指示記号を払出表示部POに表示させることとしたが、指示記号などの識別記号（押下順序、内部抽選の結果、当選役等を示す識別記号）をクレジット表示部CD（報知装置の他の一例）やボーナス表示部BS（報知装置の他の一例）に表示させるようにしてもよく、指示記号などの識別記号をクレジット表示部CDに表示させる場合には、遊技開始操作に 응답してメダルのクレジット数に替えて指示記号などの識別記号をクレジット表示部CDに表示させ、入賞判定処理が行われたことに基づいて指示記号などの識別記号に替えてメダルのクレジット数を表示させるようにしてもよい。

【0177】

また指示記号などの識別記号を表示させる表示装置はメイン基板10が動作を制御するデバイスであればいずれであってもよく、例えば、指示記号などの識別記号を表示させる表示装置（報知装置の他の一例）を払出表示部PO、クレジット表示部CD、ボーナス表示部BSとは別に設け、当該表示装置を7セグメント表示器によって構成し、当該表示装置に指示記号などの識別記号を表示させるとともに、当該表示装置を構成する7セグメント表示器のドット形状のセグメントHを区間表示器PDとして用いて有利区間報知を実行させるようにしてもよい。

【0178】

また上記実施形態では、払出表示部POを構成する7セグメント表示器の下位桁の表示部におけるドット形状のセグメントHを区間表示器PDとして用いることとしたが、区間表示器PDはメイン基板10が動作を制御するデバイスであればいずれであってもよく、例えば、払出表示部POを構成する7セグメント表示器の上位桁の表示部におけるドット形状のセグメントHを区間表示器PDとして用いるようにしてもよいし、クレジット表示

10

20

30

40

50

部 C D または ボーナス 表示 部 B S を 構成 する 7 セグメント 表示 器 の ドット 形状 の セグメント H を 区間 表示 器 P D と して 用いる よう に して も よい し、 払 出 表示 部 P O、 クレジット 表示 部 C D、 ボーナス 表示 部 B S と は 別に 区間 表示 器 P D を 設ける よう に して も よい。

【 0 1 7 9 】

また 上記 実施 形態 では、 有利 区間 に 移行 する こと に 伴って 区間 表示 器 P D を 点灯 さ せて 有利 区間 中 である こと を 報知 する こと と した が、 有利 区間 の 開始 から 所定 の 遊技 回数 (例 えば、 3 2 回) が 消化 される までは 有利 区間 中 である こと を 報知 し ない 非 報知 区間 と し、 非 報知 区間 が 経過 した こと に 基づいて 有利 区間 中 である こと を 報知 する よう に して も よい。

【 0 1 8 0 】

また 上記 実施 形態 では、 A T 終了 判定 カウンタ 1 9 5 の 記憶 値 に 基づく A T 状態 の 終了 条件 が 成立 した 場合 に A T 終了 待機 状態 に 移行 さ せる こと と した が、 非 A T 状態 に 移行 さ せる よう に して も よい。 すなわち A T 終了 待機 状態 を 設け ず に A T 状態 の 終了 条件 が 成立 した 場合 には R T 状態 に 関わらず に 非 A T 状態 に 移行 さ せる よう に して も よい。

【 0 1 8 1 】

また 上記 実施 形態 では、 有利 区間 において 演出 状態 が 非 A T 状態 である 場合 には R T 状態 に 応じて A T 抽選 の 抽選 状態 を 設定 する こと と した が、 抽選 状態 移行 抽選 を 行って 抽選 状態 を 変化 さ せる よう に して も よい。 例 えば、 チェリー、 スイカ、 共通 ベル の 当選 時 に 抽選 状態 移行 抽選 を 行って 中 確率 状態 また は 高 確率 状態 を 選択 する よう に して も よい。 また 内部 抽選 で 当選 した 役 に 応じて 抽選 状態 を 移行 さ せたり する よう に して も よい。 例 えば、 チェリー、 スイカ、 共通 ベル の 当選 時 には 高 確率 状態 に 設定 し、 ハズレ 時 に 中 確率 状態 に 設定 する よう に して も よい。 また 打順 ベル の 当選 時 に 正解 打順 で 停止 操作 が 行われる と 高 確率 状態 に 設定 し、 不正解 打順 で 停止 操作 が 行われる と 中 確率 状態 に 設定 する よう に して も よい。 また 高 確率 状態 と して チェリー 当選 時 に 当選 し やすい 第 1 高 確率 状態、 スイカ 当選 時 に 当選 し やすい 第 2 高 確率 状態、 共通 ベル の 当選 時 に 当選 し やすい 第 3 高 確率 状態 など を 設けて、 チェリー 当選 時 に 第 1 高 確率 状態 に 移行 し、 スイカ 当選 時 に 第 2 高 確率 状態 に 移行 し、 共通 ベル の 当選 時 に 第 3 高 確率 状態 に 移行 し、 同一 の 抽選 契機 が 続く と A T 抽選 に 当選 し やすい という よう な 構成 と して も よい。

【 0 1 8 2 】

また 上記 実施 形態 では、 非 A T 状態 において 終了 抽選 に 当選 した こと に 基づいて 有利 区間 を 終了 さ せる こと と した が、 終了 抽選 を 設け ず に A T 状態 の 終了 後 に A T 抽選 に 当選 する こと なく 所定 の R T 状態 に 移行 した こと を 有利 区間 の 終了 条件 と して も よい。 例 えば、 非 R T 状態 へ の 移行 を 有利 区間 の 終了 条件 と した 場合 には、 A T 終了 待機 状態 において R T 変動 ブランク を 示す 図柄 組合せ が 有効 ライン 上 に 表示 されると 非 A T 状態 に 移行 する が、 クリア カウンタ 1 9 6 の 記憶 値 が しきい 値 に 達 して い なければ 有利 区間 が 継続 し、 A T 抽選 に 当選 する こと なく 1 枚 小役 の 入賞 によって 非 R T 状態 に 移行 した 場合 に 有利 区間 が 終了 する。 この よう に すれば A T 状態 の 終了 後 も 非 A T 状態 かつ R T 1 状態 である 場合 には 有利 区間 に 滞在 している 状況 を 発生 さ せる こと が できる。

【 0 1 8 3 】

また 例 えば、 R T 1 状態 へ の 移行 を 有利 区間 の 終了 条件 と した 場合 には、 A T 終了 待機 状態 において 1 枚 小役 が 入賞 すると 非 A T 状態 に 移行 する が、 クリア カウンタ 1 9 6 の 記憶 値 が しきい 値 に 達 して い なければ 有利 区間 が 継続 し、 A T 抽選 に 当選 する こと なく R T 変動 ブランク を 示す 図柄 組合せ が 有効 ライン 上 に 表示 された こと によって R T 1 状態 に 移行 した 場合 に 有利 区間 が 終了 する。 この よう に すれば A T 状態 の 終了 後 も 非 A T 状態 かつ 非 R T 状態 である 場合 には 有利 区間 に 滞在 している 状況 を 発生 さ せる こと が できる。

【 0 1 8 4 】

また 上記 実施 形態 では、 通常 区間 において レギュラー ビッグ ボーナス (R B B) また は チャレンジ ビッグ ボーナス (C B B) が 当選 した こと に 基づいて 行われた A T 抽選 に 当選 し、 当該 レギュラー ビッグ ボーナス (R B B) また は チャレンジ ビッグ ボーナス (C B B) の 入賞 を 契機 と して 開始 された 有利 区間 については、 当該 レギュラー ビッグ ボーナス (

10

20

30

40

50

R B B) またはチャレンジビッグボーナス (C B B) の入賞に伴って移行した R B B 状態または C B B 状態が終了したことを有利区間の終了条件としてもよい。ただしこの場合には、R B B 状態または C B B 状態の終了時に A T 状態への移行が決定されていた場合には有利区間を継続させることが望ましい。

【0185】

また上記実施形態では、C B B 状態において内部抽選の結果に関わらずに小役 1 ~ 小役 10 の抽選フラグを強制的に当選状態に設定することとしたが、C B B 状態では、小役 1 ~ 小役 10 が必ず当選するように内部抽選を行うようにしてもよい。

【0186】

また上記実施形態では非 A T 状態において A T 抽選を行って A T 状態へ移行させるか否かを決定するように構成したが、演出状態として C Z 状態を設けて、非 A T 状態では A T 抽選を行わずに C Z 状態へ移行させるか否かを決定し、C Z 状態において A T 抽選を行って、A T 抽選に当選したに基づいて演出状態を A T 状態へ移行させるようにしてもよい。

【0187】

図 26 は、演出状態として C Z 状態 (特別演出状態の他の一例) を設けた実施の態様における遊技機の機能ブロック図である。

【0188】

この態様では、メインメモリ 190M に C Z 終了判定カウンタ 199 を備え、A T 制御手段 175 が、演出状態が非 A T 状態である場合に A T 抽選の代わりに内部抽選の結果に応じて C Z 抽選を行い、C Z 抽選に当選したことによって図 27 に示すように演出状態を C Z 状態に移行させ、C Z 状態において内部抽選の結果に応じて A T 抽選を行って A T 状態に移行させるか否かを決定する。なお C Z 抽選の実行契機と A T 抽選の実行契機とは同一であってもよいし、異なってもよい。C Z 抽選の実行契機と A T 抽選の実行契機とを異ならせる態様の一例としては、C Z 抽選の実行契機を、共通ベル、スイカ、チェリー、ボーナス (R B B および C B B) の当選時とし、A T 抽選の実行契機を、打順ベル、打順リプレイの当選時とすることができる。なお C Z 抽選については内部抽選において共通ベル、スイカ、チェリーに対応づけられた乱数値に対して当選またはハズレに対応づけられた C Z 抽選テーブルを参照して当否が決定される。

【0189】

またこの態様では、C Z 抽選の抽選状態として当選確率が約 $1/32$ の低確率状態と当選確率が約 $1/16$ の中確率状態と当選確率が約 $1/8$ の高確率状態とを設定可能となっており、C Z 抽選では抽選状態に応じた C Z 抽選テーブルが参照されるようになっている。すなわち抽選状態が高確率状態である場合には抽選状態が中確率状態である場合よりも当選確率が高くなるように設定された C Z 抽選テーブルが参照され、抽選状態が中確率状態である場合には抽選状態が低確率状態である場合よりも当選確率が高くなるように設定された C Z 抽選テーブルが参照される。なお内部抽選での当選態様に依拠して C Z 抽選の当選確率が異なるようにしてもよい。この場合には低確率状態と中確率状態と高確率状態とにおいて C Z 抽選の当選確率が同一、または「低確率状態 < 中確率状態 < 高確率状態」の順で C Z 抽選の当選確率が高くなる当選態様が存在していてもよく、C Z 抽選の当選に割り当てられる乱数値の総数が「低確率状態 < 中確率状態 < 高確率状態」の関係となっていれば当選態様毎の C Z 抽選の当選確率は任意に定めることができる。

【0190】

そして A T 制御手段 175 は、C Z 抽選に当選すると C Z 終了判定カウンタ 199 に終了条件となる遊技回数 (例えば、8 回) に相当する所定値 (例えば、8) を設定し、C Z 状態での遊技を 1 回行う毎に C Z 終了判定カウンタ 199 の値から一定値 (例えば、1) を減算する。そして C Z 終了判定カウンタ 199 の記憶値がしきい値 (例えば、0) に達すると、C Z 状態の終了条件が成立して演出状態が非 A T 状態に復帰する。一方、C Z 終了判定カウンタ 199 の値がしきい値に達するまでに A T 抽選に当選した場合にも C Z 状態の終了条件が成立し、この場合には C Z 終了判定カウンタ 199 の記憶値を「0」にす

10

20

30

40

50

るとともにC Z状態の終了後にA T準備状態に移行する。なおC Z状態では打順ベルの当選時に入賞補助演出を行うようになっているが、打順リプレイに係る入賞補助演出やC B B状態に係る入賞補助演出は行われなくなっている。すなわちC Z状態は簡易的なA T状態という位置づけのものである。

【0191】

またA T制御手段175は、A T抽選に当選することなくC Z状態が終了した場合に、R T状態に応じてC Z抽選の抽選状態を設定し、R T状態が非R T状態またはR T1状態のいずれかである場合にはC Z抽選の抽選状態を中確率状態に滞在させ、R T状態がR T2状態またはR T3状態のいずれかである場合にはC Z抽選の抽選状態を高確率状態に滞在させる。

10

【0192】

またA T制御手段175は、有利区間において非A T状態に滞在している場合にリプレイが当選したことに基づいて、中確率状態または高確率状態を終了させるか否かを決定する終了抽選を行う。そして本実施形態では、図28に示すように通常区間でのC Z抽選の当選によって有利区間が開始し、C Z状態の終了後に非A T状態において終了抽選に当選すると有利区間が終了し、有利区間の終了に基づいて初期化手段177によって初期化処理が行われ、C Z終了判定カウンタ199も初期値に初期化されるようになっている。

【0193】

またこの態様においては、図27に示すように、A T制御手段175が、A T準備状態、A T状態、またはA T終了待機状態に滞在している状況においてクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合には、上記実施形態の場合と同様に有利区間の終了に伴う初期化処理によって非A T状態へ復帰させ、C Z状態に滞在している状況においてクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合にも、有利区間の終了に伴う初期化処理によって非A T状態へ移行させるようになっている。

20

【0194】

そしてこの態様では、図27に示すように、非A T状態からA T状態に至るまでには必ずC Z状態を経由することになり、初期化手段177は、図28に示すように、通常区間に滞在している場合にC Z抽選に当選したことに基づいて有利区間を発生させ、A T抽選に当選することなくC Z状態が終了してもクリアカウンタ196の値がしきい値に達するまでの間であって終了抽選に当選するまで有利区間を維持し、終了抽選に当選したことに基づいて有利区間を終了させる。このようにすれば、有利区間においてA T状態への移行の機会が得られる状況とC Z状態への移行の機会が得られる状況とが明確となるため、遊技の興趣の向上を図ることができるようになる。

30

【0195】

そしてこの態様では、メイン基板10は、C Z状態では、内部抽選でいずれかの打順ベルが当選した場合には、内部抽選の結果に応じた内部抽選結果通知信号をサブ基板20に送信し、指示表示を払出表示部P Oに行わせ、サブ基板20は、当該内部抽選結果通知信号に基づいて、打順ベルの種類に応じた正解打順を報知して8枚小役の入賞を補助する入賞補助演出を実行し、内部抽選でいずれかの打順リプレイが当選した場合には、打順リプレイ共通通知信号をサブ基板20に送信し、C B B状態において内部抽選でいずれかの通常リプレイが当選した場合には、通常リプレイ共通通知信号をサブ基板20に送信する。

40

【0196】

なおこの態様では、C Z状態においてC Z状態を継続させるか否かを決定する継続抽選を行い、継続抽選に当選した場合にはC Z状態を継続させ、継続抽選の結果がハズレとなった場合にはC Z状態を終了させて演出状態を非A T状態に復帰させるようにしてもよい。例えば、C Z終了判定カウンタ199の記憶値がしきい値に達したことに基づいて継続抽選を行い、継続抽選に当選した場合にはC Z終了判定カウンタ199に所定値（例えば、8）を再設定してC Z状態を継続させるようにしてもよいし、C Z終了判定カウンタ199の記憶値がしきい値に達した以降の遊技においてA T抽選に当選するか継続抽選の結果がハズレとなるまで継続抽選を毎遊技行うようにしてもよいし、C Z終了判定カウンタ

50

199を設けずにCZ状態において継続抽選を毎遊技行うようにしてもよい。

【0197】

またこの態様では、CZ抽選に当選したことに基づいてRT状態をRT2状態に誘導するように入賞補助演出を実行し、RT状態がRT2状態に移行したことに基づいて演出状態をCZ状態に移行させ、RT2状態においてCZ状態での遊技を行わせ、CZ状態ではCZ終了判定カウンタ199の記憶値がしきい値に達するまでは打順ベルの当選時に入賞補助演出を行い、CZ終了判定カウンタ199の記憶値がしきい値に達した以降は打順ベルの当選時に入賞補助演出を行わないようにしてRT状態が非RT状態またはRT1状態に転落したこと（特定の図柄組合せが有効ライン上に表示されたこと）に基づいてCZ状態を終了させるようにしてもよいし、CZ終了判定カウンタ199の記憶値がしきい値に達していなくてもRT状態が非RT状態またはRT1状態に転落した場合にもCZ状態を終了させるようにしてもよい。具体的には、メイン基板10は、CZ抽選に当選してからRT状態をRT2状態に移行させるまでの間において、内部抽選で打順リプレイ1～打順リプレイ6のいずれかが当選した場合に、内部抽選の結果に応じた内部抽選結果通知信号をサブ基板20に送信し、指示表示を払出表示部POに行わせ、サブ基板20は、当該内部抽選結果通知信号に基づいて、打順リプレイの種類に応じた正解打順を報知してリプレイ2の入賞を補助する入賞補助演出を実行し、CZ状態では、メイン基板10は、CZ終了判定カウンタ199の記憶値がしきい値に達するまでは打順ベルの当選時に内部抽選の結果に応じた内部抽選結果通知信号をサブ基板20に送信し、指示表示を払出表示部POに行わせ、サブ基板20は、当該内部抽選結果通知信号に基づいて、打順ベルの種類に応じた正解打順を報知して8枚小役の入賞を補助する入賞補助演出を実行し、CZ終了判定カウンタ199の記憶値がしきい値に達した以降は打順ベルの当選時に、メイン基板10は、打順ベル共通通知信号をサブ基板20に送信し、打順リプレイ1～打順リプレイ6の当選時には、メイン基板10は、内部抽選の結果に応じた内部抽選結果通知信号をサブ基板20に送信し、指示表示を払出表示部POに行わせ、サブ基板20は、当該内部抽選結果通知信号に基づいて、打順リプレイの種類に応じた正解打順を報知してリプレイ2の入賞を補助する入賞補助演出を実行し、打順リプレイ7～打順リプレイ12の当選時には、メイン基板10は、打順リプレイ共通通知信号をサブ基板20に送信するようにしてもよい。なおこの態様では、CZ状態用のRT状態を別途用意し、当該RT状態においてCZ状態での遊技を行わせるようにしてもよい。

【0198】

また上記実施形態では、有利区間を、内部抽選での所定の役の当選確率が変化する遊技区間としたり、内部抽選での所定の当選態様が得られる確率が変化する遊技区間としたりするようにしてもよい。すなわち有利区間を内部抽選についての確率変動区間として設定するようにしてもよい。この場合において有利区間ではボーナスの当選確率が変動するようにしてもよく、またボーナスを含む当選態様が得られる確率が変動するようにしてもよい。このように内部抽選の確率変動区間として有利区間を設定した場合には、有利区間の終了時において、内部抽選での確率変動に関する情報を初期化するようにすることができる。

【符号の説明】

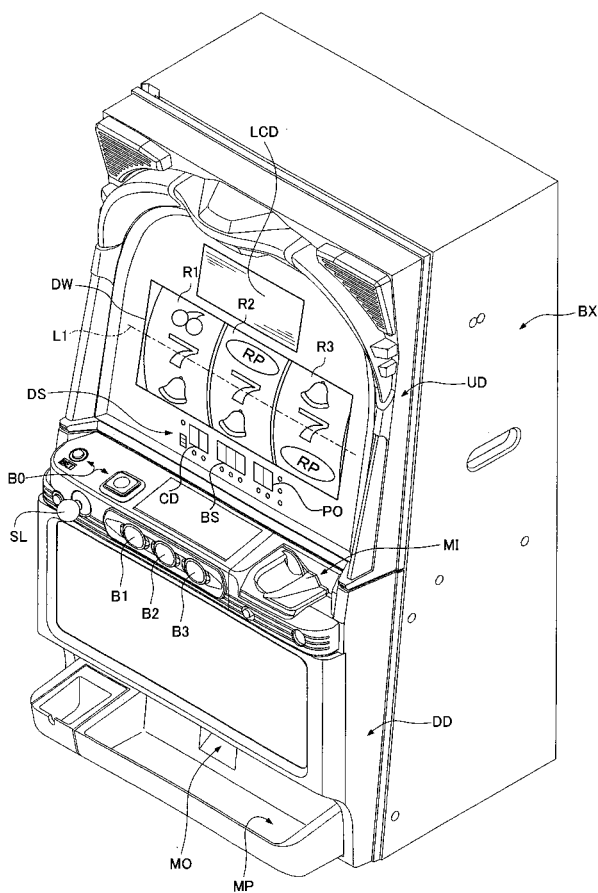
【0199】

BX 収納箱、UD 前面上扉、DD 前面下扉、DW 表示窓、
 L1 有効ライン、DS 遊技情報表示部、LCD 液晶ディスプレイ、
 R1 第1リール、R2 第2リール、R3 第3リール、B0 ベットボタン、
 SL スタートレバー、B1～B3 ストップボタン、MI メダル投入口、
 MO メダル払い出し口、MP メダル受け皿、10 メイン基板、
 105 投入受付手段、110 乱数発生手段、120 内部抽選手段、
 130 リール制御手段、140 入賞判定手段、150 払出制御手段、
 160 リプレイ処理手段、170 遊技状態移行制御手段、173 RT制御手段、
 175 AT制御手段、177 初期化手段、178 表示制御手段、

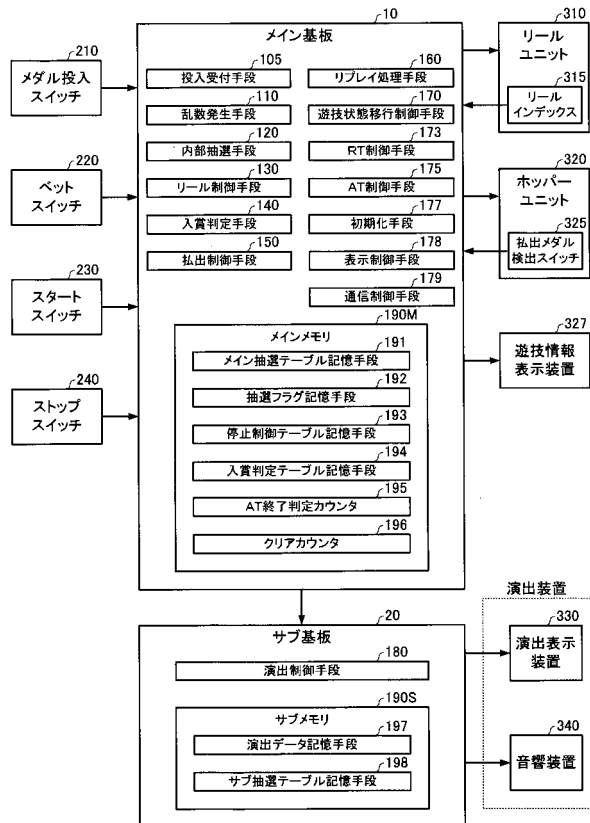
179 通信制御手段、180 演出制御手段、
 190M メインメモリ、190S サブメモリ
 191 メイン抽選テーブル記憶手段、192 抽選フラグ記憶手段、
 193 停止制御テーブル記憶手段、194 入賞判定テーブル記憶手段、
 195 AT終了判定カウンタ、196 クリアカウンタ、197 演出データ記憶手段、
 198 サブ抽選テーブル記憶手段、199 CZ終了判定カウンタ、
 210 メダル投入スイッチ、220 ベットスイッチ、230 スタートスイッチ、
 240 ストップスイッチ、310 リールユニット、315 リールインデックス、
 320 ホッパーユニット、325 払出メダル検出スイッチ、
 330 演出表示装置、340 音響装置、A～H セグメント

10

【図1】



【図2】



【図 3】

内部抽選 テーブル1	内部抽選 テーブル2	内部抽選 テーブル3	内部抽選 テーブル4
打順ベル1	打順ベル1	打順ベル1	打順ベル1
打順ベル2	打順ベル2	打順ベル2	打順ベル2
打順ベル3	打順ベル3	打順ベル3	打順ベル3
打順ベル4	打順ベル4	打順ベル4	打順ベル4
打順ベル5	打順ベル5	打順ベル5	打順ベル5
打順ベル6	打順ベル6	打順ベル6	打順ベル6
打順ベル7	打順ベル7	打順ベル7	打順ベル7
打順ベル8	打順ベル8	打順ベル8	打順ベル8
打順ベル9	打順ベル9	打順ベル9	打順ベル9
共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
チェリー	チェリー	チェリー	チェリー
通常リプレイ1	打順リプレイ1	打順リプレイ7	通常リプレイ1
通常リプレイ2	打順リプレイ2	打順リプレイ8	
通常リプレイ3	打順リプレイ3	打順リプレイ9	
ハズレ	打順リプレイ4	打順リプレイ10	通常リプレイ2
	打順リプレイ5	打順リプレイ11	
	打順リプレイ6	打順リプレイ12	通常リプレイ3
	ハズレ	ハズレ	
CBB	CBB	CBB	CBB
RBB	RBB	RBB	RBB

【図 4】

内部抽選 テーブル5	内部抽選 テーブル6
打順ベル1	JAC
打順ベル2	
打順ベル3	
打順ベル4	
打順ベル5	
打順ベル6	
打順ベル7	
打順ベル8	
打順ベル9	
共通ベル	
スイカ	
チェリー	
通常リプレイ1	
通常リプレイ2	
通常リプレイ3	
ハズレ	

【図 5】

内部抽選 テーブル7	内部抽選 テーブル8	内部抽選 テーブル9	内部抽選 テーブル10
ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ
通常リプレイ1	打順リプレイ1	打順リプレイ7	通常リプレイ1
通常リプレイ2	打順リプレイ2	打順リプレイ8	
通常リプレイ3	打順リプレイ3	打順リプレイ9	
ハズレ	打順リプレイ4	打順リプレイ10	通常リプレイ2
	打順リプレイ5	打順リプレイ11	
	打順リプレイ6	打順リプレイ12	通常リプレイ3
	ハズレ	ハズレ	
CBB	CBB	CBB	CBB
RBB	RBB	RBB	RBB

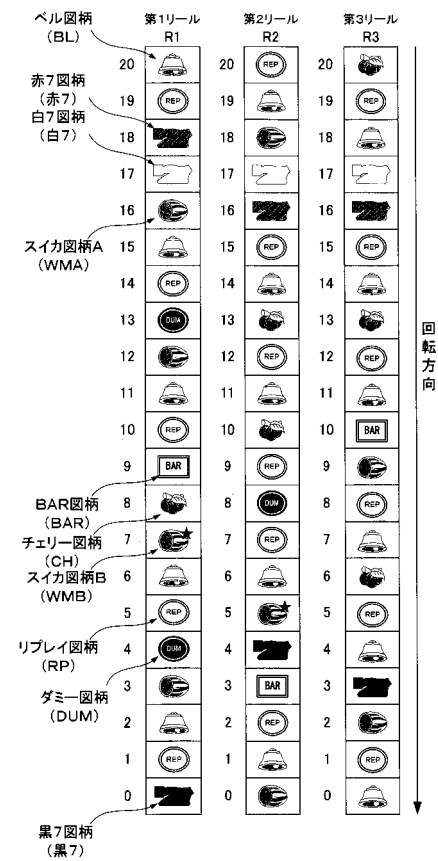
【図 6】

打順ベル1	1枚小役(小役1, 2, 4, 5)+8枚小役(小役6)
打順ベル2	1枚小役(小役1, 3, 4, 5)+8枚小役(小役6)
打順ベル3	1枚小役(小役2, 3, 4, 5)+8枚小役(小役6)
打順ベル4	1枚小役(小役1, 4)+8枚小役(小役6)
打順ベル5	1枚小役(小役2, 4)+8枚小役(小役6)
打順ベル6	1枚小役(小役3, 4)+8枚小役(小役6)
打順ベル7	1枚小役(小役1, 4, 5)+8枚小役(小役6)
打順ベル8	1枚小役(小役2, 4, 5)+8枚小役(小役6)
打順ベル9	1枚小役(小役3, 4, 5)+8枚小役(小役6)
共通ベル	13枚小役(小役9)+14枚小役(小役10)
スイカ	3枚小役(小役8)
チェリー	2枚小役(小役7)
JAC	1枚小役(小役1~5)+2枚小役(小役7)+3枚小役(小役8)+8枚小役(小役6) +13枚小役(小役9)+14枚小役(小役10)+15枚小役(小役11)

【図 7】

通常リプレイ1	リプレイ1, 4
通常リプレイ2	リプレイ1, 5
通常リプレイ3	リプレイ1, 6
打順リプレイ1	リプレイ1, 2
打順リプレイ2	リプレイ1, 2, 4
打順リプレイ3	リプレイ1, 2, 5
打順リプレイ4	リプレイ1, 2, 6
打順リプレイ5	リプレイ1, 2, 4, 5
打順リプレイ6	リプレイ1, 2, 4, 5, 6
打順リプレイ7	リプレイ1, 3
打順リプレイ8	リプレイ1, 3, 4
打順リプレイ9	リプレイ1, 3, 5
打順リプレイ10	リプレイ1, 3, 6
打順リプレイ11	リプレイ1, 3, 4, 5
打順リプレイ12	リプレイ1, 3, 4, 5, 6

【図 8】



【図 9】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベル1 (正解打順 打順1, 2)	8枚小役 (小役6)		1枚小役 または RT変動ブランク			
打順ベル2 (正解打順 打順1, 2)	8枚小役 (小役6)		1枚小役 または RT変動ブランク			
打順ベル3 (正解打順 打順1, 2)	8枚小役 (小役6)		1枚小役 または RT変動ブランク			
打順ベル4 (正解打順 打順3, 4)	1枚小役 または RT変動ブランク	8枚小役 (小役6)		1枚小役 または RT変動ブランク		
打順ベル5 (正解打順 打順3, 4)	1枚小役 または RT変動ブランク	8枚小役 (小役6)		1枚小役 または RT変動ブランク		
打順ベル6 (正解打順 打順3, 4)	1枚小役 または RT変動ブランク	8枚小役 (小役6)		1枚小役 または RT変動ブランク		
打順ベル7 (正解打順 打順5, 6)		1枚小役 または RT変動ブランク		8枚小役 (小役6)		
打順ベル8 (正解打順 打順5, 6)		1枚小役 または RT変動ブランク		8枚小役 (小役6)		
打順ベル9 (正解打順 打順5, 6)		1枚小役 または RT変動ブランク		8枚小役 (小役6)		

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 10】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順リプレイ1 (正解打順 打順1, 2)	リプレイ2		リプレイ1			
打順リプレイ2 (正解打順 打順1, 2)	リプレイ2		リプレイ1			
打順リプレイ3 (正解打順 打順3, 4)	リプレイ1	リプレイ2		リプレイ1		
打順リプレイ4 (正解打順 打順3, 4)	リプレイ1	リプレイ2		リプレイ1		
打順リプレイ5 (正解打順 打順5, 6)		リプレイ1		リプレイ2		
打順リプレイ6 (正解打順 打順5, 6)		リプレイ1		リプレイ2		
打順リプレイ7 (正解打順 打順1, 2)	リプレイ3		リプレイ1			
打順リプレイ8 (正解打順 打順1, 2)	リプレイ3		リプレイ1			
打順リプレイ9 (正解打順 打順3, 4)	リプレイ1	リプレイ3		リプレイ1		
打順リプレイ10 (正解打順 打順3, 4)	リプレイ1	リプレイ3		リプレイ1		
打順リプレイ11 (正解打順 打順5, 6)		リプレイ1		リプレイ3		
打順リプレイ12 (正解打順 打順5, 6)		リプレイ1		リプレイ3		

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 1】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
通常リプレイ1 (特定打順 打順1. 2)	13枚小役(小役9)		14枚小役(小役10)			
通常リプレイ2 (特定打順 打順3. 4)	14枚小役(小役10)		13枚小役(小役9)		14枚小役(小役10)	
通常リプレイ3 (特定打順 打順5. 6)	14枚小役(小役10)				13枚小役(小役9)	
打順リプレイ1 (特定打順 打順1)	13枚小役 (小役9)	14枚小役(小役10)				
打順リプレイ2 (特定打順 打順2)	14枚小役 (小役10)	13枚小役 (小役9)	14枚小役(小役10)			
打順リプレイ3 (特定打順 打順3)	14枚小役(小役10)		13枚小役 (小役9)	14枚小役(小役10)		
打順リプレイ4 (特定打順 打順4)	14枚小役(小役10)			13枚小役 (小役9)	14枚小役(小役10)	
打順リプレイ5 (特定打順 打順5)	14枚小役(小役10)				13枚小役 (小役9)	14枚小役 (小役10)
打順リプレイ6 (特定打順 打順6)	14枚小役(小役10)					13枚小役 (小役9)
打順リプレイ7 (特定打順 打順1)	13枚小役 (小役9)	14枚小役(小役10)				
打順リプレイ8 (特定打順 打順2)	14枚小役 (小役10)	13枚小役 (小役9)	14枚小役(小役10)			
打順リプレイ9 (特定打順 打順3)	14枚小役(小役10)		13枚小役 (小役9)	14枚小役(小役10)		
打順リプレイ10 (特定打順 打順4)	14枚小役(小役10)			13枚小役 (小役9)	14枚小役(小役10)	
打順リプレイ11 (特定打順 打順5)	14枚小役(小役10)				13枚小役 (小役9)	14枚小役 (小役10)
打順リプレイ12 (特定打順 打順6)	14枚小役(小役10)					13枚小役 (小役9)

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

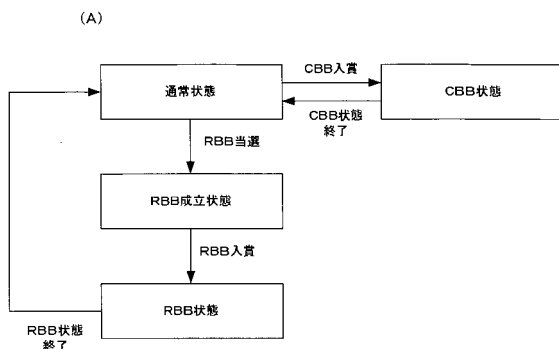
【図 1 3】

入賞役等	図柄組合せ	配当
小役1		1枚
小役2		1枚
小役3		1枚
小役4		1枚
小役5		1枚
小役6		8枚
小役7		2枚
小役8		3枚
小役9		13枚
小役10		14枚
小役11		15枚

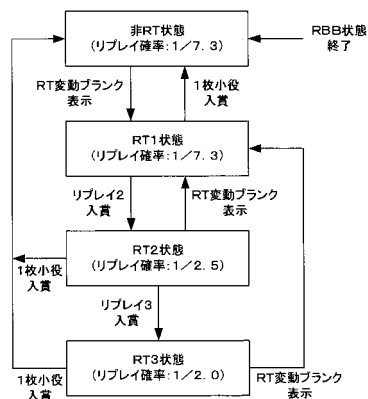
【図 1 2】

入賞役等	図柄組合せ	配当
RBB		—
CBB		—
リプレイ1		—
リプレイ2		—
リプレイ3		—
リプレイ4		—
リプレイ5		—
リプレイ6		—
RT変動 ブランク		—

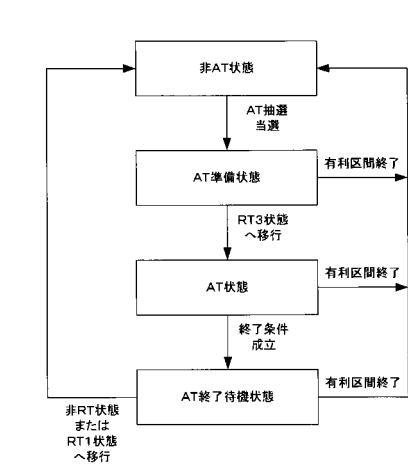
【図 1 4】



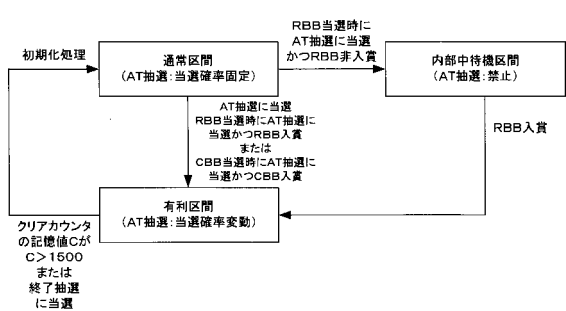
(B)



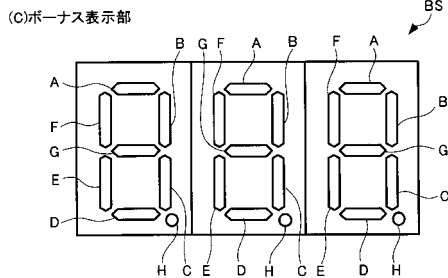
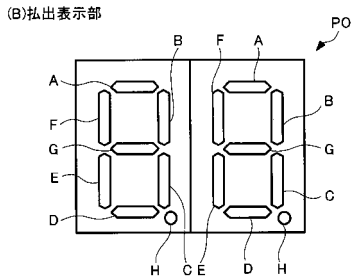
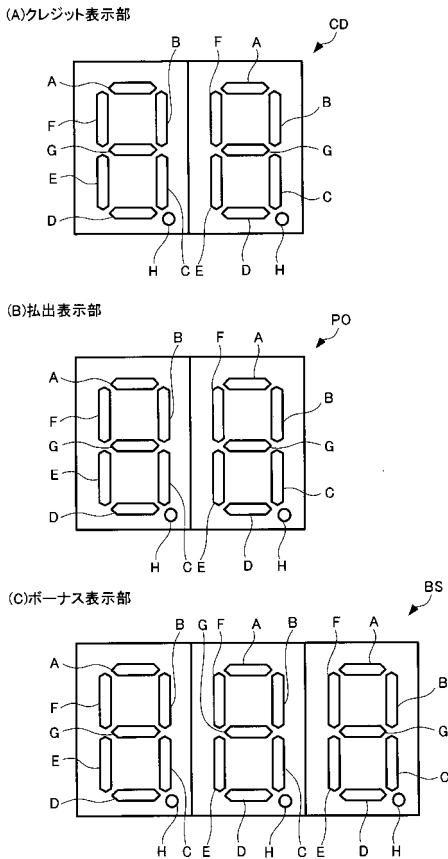
【図 1 5】



【図 1 6】



【図 1 7】



【図 1 8】

当選エリア	ペイアウト表示部の表示	内容	液晶ディスプレイの表示
打順ベル1 打順ベル3 (正解打順: 打順1, 2)	1	打順1, 2	1---
打順ベル4 打順ベル6 (正解打順: 打順3, 4)	2	打順3, 4	--1--
打順ベル7 打順ベル9 (正解打順: 打順5, 6)	3	打順5, 6	----1
打順リプレイ1 打順リプレイ2 (正解打順: 打順1, 2)	1	打順1, 2	1---
打順リプレイ3 打順リプレイ4 (正解打順: 打順3, 4)	2	打順3, 4	--1--
打順リプレイ5 打順リプレイ6 (正解打順: 打順5, 6)	3	打順5, 6	----1
打順リプレイ7 打順リプレイ8 (正解打順: 打順1, 2)	1	打順1, 2	1---
打順リプレイ9 打順リプレイ10 (正解打順: 打順3, 4)	2	打順3, 4	--1--
打順リプレイ11 打順リプレイ12 (正解打順: 打順5, 6)	3	打順5, 6	----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 19】

(A) CBB状態の1回目の遊技

当選エリア	払出表示部の表示	内容	液晶ディスプレイの表示
通常リプレイ1 (特定打順: 打順1, 2)	1	打順1, 2	1---
通常リプレイ2 (特定打順: 打順3, 4)	2	打順3, 4	--1--
通常リプレイ3 (特定打順: 打順5, 6)	3	打順5, 6	---1
打順リプレイ1, 7 (特定打順: 打順1)	4	打順1	1-2-3
打順リプレイ2, 8 (特定打順: 打順2)	5	打順2	1-3-2
打順リプレイ3, 9 (特定打順: 打順3)	6	打順3	2-1-3
打順リプレイ4, 10 (特定打順: 打順4)	7	打順4	3-1-2
打順リプレイ5, 11 (特定打順: 打順5)	8	打順5	2-3-1
打順リプレイ6, 12 (特定打順: 打順6)	9	打順6	3-2-1

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

(B) CBB状態の2回目の遊技

当選エリア	払出表示部の表示	内容	液晶ディスプレイの表示
通常リプレイ1 (特定打順: 打順1, 2)	2	打順3, 4	--1--
通常リプレイ2 (特定打順: 打順3, 4)	3	打順5, 6	---1
通常リプレイ3 (特定打順: 打順5, 6)	1	打順1, 2	1---
打順リプレイ1, 7 (特定打順: 打順1)	6	打順3	2-1-3
打順リプレイ2, 8 (特定打順: 打順2)	7	打順4	3-1-2
打順リプレイ3, 9 (特定打順: 打順3)	8	打順5	2-3-1
打順リプレイ4, 10 (特定打順: 打順4)	9	打順6	3-2-1
打順リプレイ5, 11 (特定打順: 打順5)	4	打順1	1-2-3
打順リプレイ6, 12 (特定打順: 打順6)	5	打順2	1-3-2

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

【図 21】

(A)

当選エリア	AT	非AT
打順ベル1	内部抽選結果通知信号	打順ベル共通通知信号 (同一の信号)
打順ベル2	内部抽選結果通知信号	
打順ベル3	内部抽選結果通知信号	
打順ベル4	内部抽選結果通知信号	
打順ベル5	内部抽選結果通知信号	
打順ベル6	内部抽選結果通知信号	
打順ベル7	内部抽選結果通知信号	
打順ベル8	内部抽選結果通知信号	
打順ベル9	内部抽選結果通知信号	

(B)

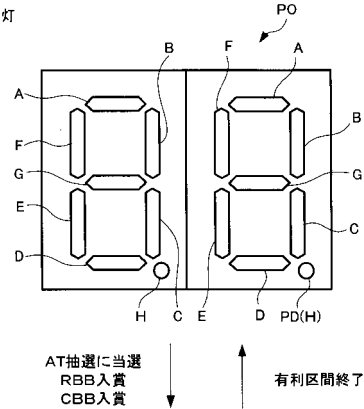
当選エリア	AT	非AT
打順リプレイ1	内部抽選結果通知信号	打順リプレイ共通 通知信号 (同一の信号)
打順リプレイ2	内部抽選結果通知信号	
打順リプレイ3	内部抽選結果通知信号	
打順リプレイ4	内部抽選結果通知信号	
打順リプレイ5	内部抽選結果通知信号	
打順リプレイ6	内部抽選結果通知信号	
打順リプレイ7	内部抽選結果通知信号	
打順リプレイ8	内部抽選結果通知信号	
打順リプレイ9	内部抽選結果通知信号	
打順リプレイ10	内部抽選結果通知信号	
打順リプレイ11	内部抽選結果通知信号	
打順リプレイ12	内部抽選結果通知信号	

(C)

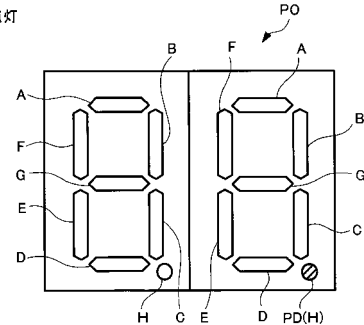
当選エリア	CBB状態		通常状態
	AT	非AT	
通常リプレイ1	内部抽選結果通知信号	通常リプレイ共通 通知信号 (同一の信号)	内部抽選結果通知信号
通常リプレイ2	内部抽選結果通知信号		内部抽選結果通知信号
通常リプレイ3	内部抽選結果通知信号		内部抽選結果通知信号

【図 20】

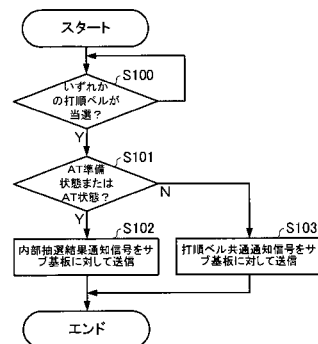
(A) 消灯



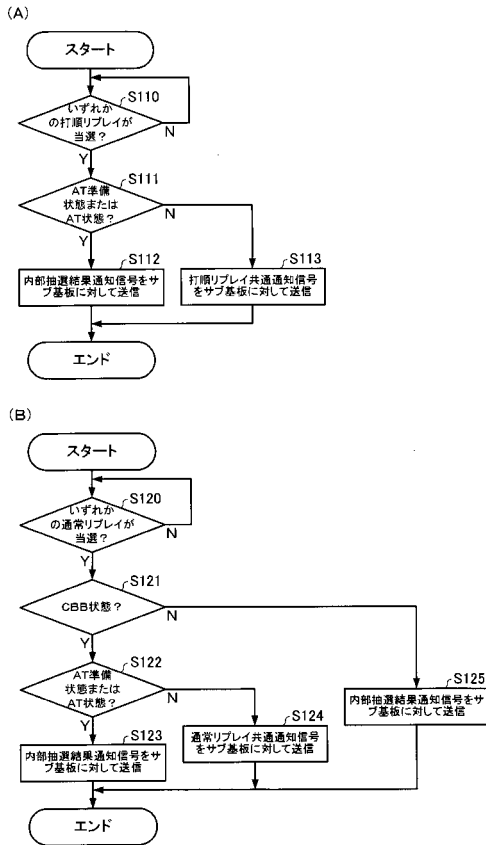
(B) 点灯



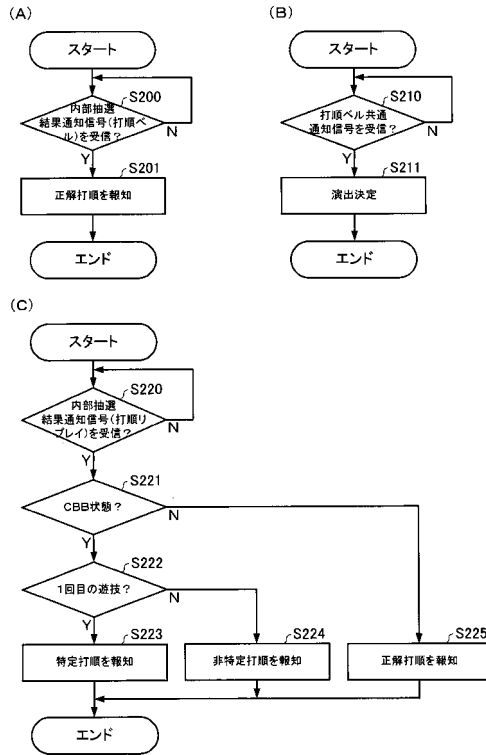
【図 22】



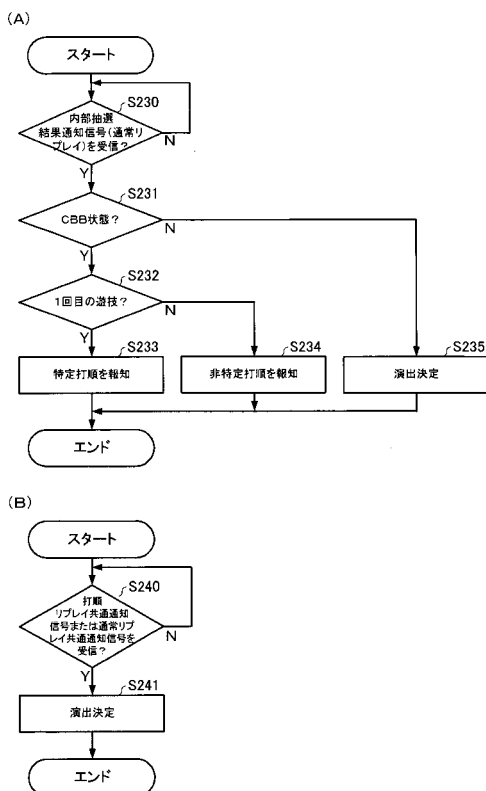
【図 23】



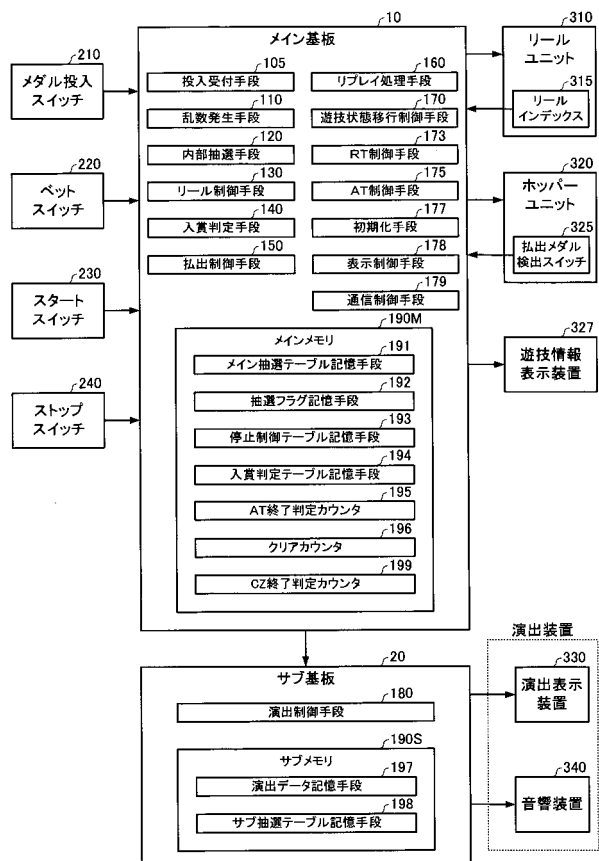
【図 24】



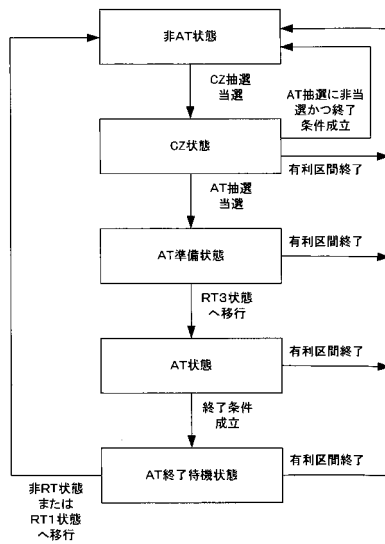
【図 25】



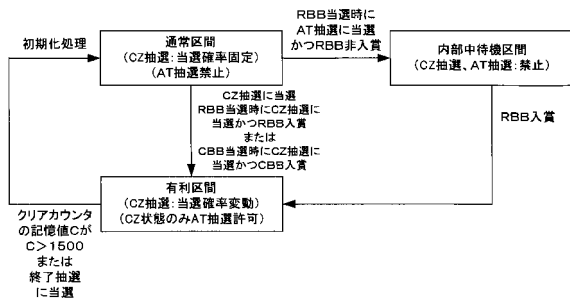
【図 26】



【図 27】



【図 28】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB08 AB12 AB16 AC14 AC23 AC32 AC52 AC64 AC65
AC77 AC82 BA03 BA07 BA12 BA22 BA32 BA35 BA38 BB02
BB16 BB33 BB78 BB83 BB93 BB96 CA02 CA23 CA24 CA25
CB04 CB23 CB32 CC01 CC12 CC25 CC28 CD12 CD18 DA52
DA54 DA58 DA63 DA64