

(11) 特許出願公開番号

特開2018-38645

(P2018-38645A)

(43) 公開日 平成30年3月15日(2018.3.15)

(51) Int.Cl.  
**A63F 5/04**

F l

テーマコード (参考)

|         |      |         |
|---------|------|---------|
| A 6 3 F | 5/04 | 5 1 2 D |
| A 6 3 F | 5/04 | 5 1 2 J |
| A 6 3 F | 5/04 | 5 1 2 Z |
| A 6 3 F | 5/04 | 5 1 2 B |

2C082

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 59 頁)

(21) 出願番号 特願2016-175454 (P2016-175454)  
(22) 出願日 平成28年9月8日 (2016. 9. 8)

(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](#)

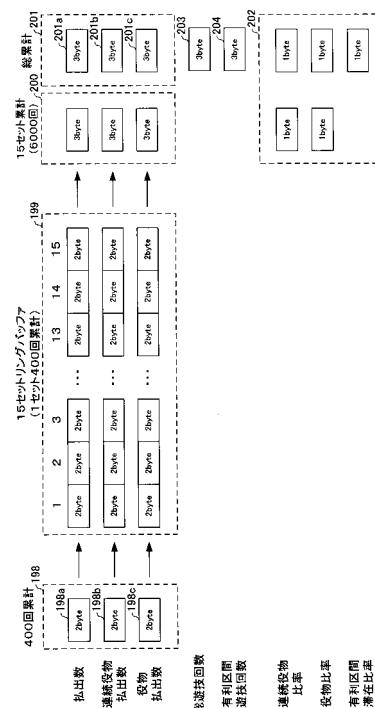
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 所定の遊技情報を得ることができる遊技機を提供することにある。

【解決手段】ＲＢＢが入賞したことに基づいて遊技状態をＲＢＢ状態に移行させ、ＣＢＢが入賞したことに基づいて遊技状態をＣＢＢ状態に移行させ、遊技機が払い出したメダル の総数である払出総数、および役物の作動中の遊技状態であるＲＢＢ状態またはＣＢＢ状態において遊技機が払い出したメダル の総数である役物払出総数を記憶し、払出総数および役物払出総数に基づいて役物比率を百分率で算出し、算出した役物比率が１００％未満であった場合には当該役物比率の数値を比率表示装置３２７に表示させ、算出した役物比率が１００％以上であった場合には当該役物比率の数値の替わりに特定の表示を比率表示装置３２７に行わせる。

【選択図】 図 17



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールを遊技開始操作に基づいて回転させるとともに役の当否を決定する内部抽選を行い、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、リールの停止状態に基づいて役の入賞の有無を判定し、小役の入賞に伴い遊技媒体を払い出す遊技機であって、

遊技機が払い出した遊技媒体の総数である払出総数、および役物の作動中に遊技機が払い出した遊技媒体の総数である役物払出総数を記憶する払出数記憶手段と、

前記払出総数および前記役物払出総数に基づいて役物比率を百分率で算出する比率算出手段と、

前記比率算出手段によって算出された前記役物比率の数値を表示装置に表示させる制御を行う表示制御手段とを備え、

前記表示装置は 2 桁の数字を表示可能に構成され、

前記表示制御手段が、

前記役物比率の数値表示を 1 または 2 桁の数字で行い、

前記比率算出手段によって算出された前記役物比率が 100%未満であった場合には当該役物比率の数値を前記表示装置に表示させ、

前記比率算出手段によって算出された前記役物比率が 100%以上であった場合には当該役物比率の数値の替わりに予め定められた特定の表示を前記表示装置に行わせることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

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開始操作に基づいて回転させるとともに役の当否を決定する内部抽選を行い、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、リールの停止状態に基づいて役の入賞の有無を判定し、小役の入賞に伴い遊技媒体を払い出す遊技機であって、

遊技機が払い出した遊技媒体の総数である払出総数、および第一種特別役物の作動中に遊技機が払い出した遊技媒体の総数である連続役物払出総数を記憶する払出数記憶手段と、

前記払出総数および前記連続役物払出総数に基づいて連続役物比率を百分率で算出する比率算出手段と、

前記比率算出手段によって算出された前記連続役物比率の数値を表示装置に表示させる制御を行う表示制御手段とを備え、

前記表示装置は 2 桁の数字を表示可能に構成され、

前記表示制御手段が、

前記連続役物比率の数値表示を 1 または 2 桁の数字で行い、

前記比率算出手段によって算出された前記連続役物比率が 100%未満であった場合には当該連続役物比率の数値を前記表示装置に表示させ、

前記比率算出手段によって算出された前記連続役物比率が 100%以上であった場合には当該連続役物比率の数値の替わりに予め定められた特定の表示を前記表示装置に行わせることを特徴とする遊技機。

## 【請求項 3】

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開始操作に基づいて回転させるとともに役の当否を決定する内部抽選を行い、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、リールの停止状態に基づいて役の入賞の有無を判定し、小役の入賞に伴い遊技媒体を払い出す遊技機であって、

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

10

20

30

40

50

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、

総遊技回数を記憶する総遊技回数記憶手段と、

前記有利区間の遊技回数の総数を記憶する有利区間遊技回数記憶手段と、

前記総遊技回数および前記有利区間の遊技回数の総数に基づいて前記総遊技回数に対する前記有利区間の遊技回数の総数の比率である有利区間滞在比率を百分率で算出する比率算出手段と、

前記比率算出手段によって算出された前記有利区間滞在比率の数値を表示装置に表示させる制御を行う表示制御手段と、

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とを備え、

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、

前記表示装置は2桁の数字を表示可能に構成され、

前記表示制御手段が、

前記有利区間滞在比率の数値表示を1または2桁の数字で行い、

前記比率算出手段によって算出された前記有利区間滞在比率が100%未満であった場合には当該有利区間滞在比率の数値を前記表示装置に表示させ、

前記比率算出手段によって算出された前記有利区間滞在比率が100%以上であった場合には当該有利区間滞在比率の数値の替わりに予め定められた特定の表示を前記表示装置に行わ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。

【0003】

ところで、この種の遊技機に関する制御手法として、ボーナス遊技の移行契機となる役であるボーナスの当否を決定し、ボーナスの入賞に伴って移行したボーナス遊技では、通常遊技よりも小役の当選確率を上昇させることによって通常遊技よりも有利な遊技を行わせる手法が知られている（引用文献1参照）。すなわちボーナス遊技では、通常遊技よりも遊技者が遊技媒体を獲得し易くなっている。

【0004】

そしてこのようなボーナス遊技に遊技媒体の獲得性能を偏らせると射幸性が過度に高まってしまうため、遊技機が払い出した遊技媒体の数に対する役物の作動中に遊技機が払い出した遊技媒体の数の比率である役物比率、および遊技機が払い出した遊技媒体の数に対

10

20

30

40

50

する第一種特別役物の作動中に遊技機が払い出した遊技媒体の数の比率である連続役物比率を一定範囲内に収めることが社会的に要請されている。ここで役物とは、入賞を容易にするための特別の装置であり、役物としては第一種特別役物（レギュラーボーナス（RB））、第二種特別役物（チャレンジボーナス（CB））、普通役物（シングルボーナス（SB））などが存在する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2010-233796号公報

【発明の概要】

10

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

そして近年では、不正行為防止の観点から、役物比率などが一定の範囲内に収まっているか否かをチェックできるようにすべく、役物比率などの実際の数値を取得できるようにすることが望まれている。

【0007】

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、所定の遊技情報を得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】

【0008】

20

（1）本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールを遊技開始操作に基づいて回転させるとともに役の当否を決定する内部抽選を行い、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、リールの停止状態に基づいて役の入賞の有無を判定し、小役の入賞に伴い遊技媒体を払い出す遊技機であって、遊技機が払い出した遊技媒体の総数である払出総数、および役物の作動中に遊技機が払い出した遊技媒体の総数である役物払出総数を記憶する払出数記憶手段と、前記払出総数および前記役物払出総数に基づいて役物比率を百分率で算出する比率算出手段と、前記比率算出手段によって算出された前記役物比率の数値を表示装置に表示させる制御を行う表示制御手段とを備え、前記表示装置は2桁の数字を表示可能に構成され、前記表示制御手段が、前記役物比率の数値表示を1または2桁の数字で行い、前記比率算出手段によって算出された前記役物比率が100%未満であった場合には当該役物比率の数値を前記表示装置に表示させ、前記比率算出手段によって算出された前記役物比率が100%以上であった場合には当該役物比率の数値の代わりに予め定められた特定の表示を前記表示装置に行わせる遊技機に関するものである。

30

【0009】

本発明では、遊技機が払い出した遊技媒体の総数である払出総数、および役物の作動中に遊技機が払い出した遊技媒体の総数である役物払出総数を記憶して役物比率を算出し、算出した役物比率の数値を表示装置に表示させるため、役物比率の実際の数値を得ることができ、役物比率が一定の範囲内に収まっているか否かをチェックすることができるようになる。

40

【0010】

また本発明では、表示装置を2桁の数字を表示可能に構成し、役物比率を百分率で算出して算出した役物比率の数値表示を1または2桁の数字で行い、算出した役物比率が100%未満であった場合には当該役物比率の数値を表示装置に表示させ、算出した役物比率が100%以上であった場合には当該役物比率の数値の代わりに予め定められた特定の表示を表示装置に行わせる。これにより本発明によれば、役物比率の数値表示を1または2桁の数字で行う仕様において100%以上の数値が算出された場合に役物比率の数値が100%以上であることを報知または示唆する表示を行うことができるようになる。

【0011】

（2）本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールを遊技開始操

50

作に基づいて回転させるとともに役の当否を決定する内部抽選を行い、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、リールの停止状態に基づいて役の入賞の有無を判定し、小役の入賞に伴い遊技媒体を払い出す遊技機であって、

遊技機が払い出した遊技媒体の総数である払出総数、および第一種特別役物の作動中に遊技機が払い出した遊技媒体の総数である連続役物払出総数を記憶する払出数記憶手段と、前記払出総数および前記連続役物払出総数に基づいて連続役物比率を百分率で算出する比率算出手段と、前記比率算出手段によって算出された前記連続役物比率の数値を表示装置に表示させる制御を行う表示制御手段とを備え、前記表示装置は2桁の数字を表示可能に構成され、前記表示制御手段が、前記連続役物比率の数値表示を1または2桁の数字で行い、前記比率算出手段によって算出された前記連続役物比率が100%未満であった場合には当該連続役物比率の数値を前記表示装置に表示させ、前記比率算出手段によって算出された前記連続役物比率が100%以上であった場合には当該連続役物比率の数値の替わりに予め定められた特定の表示を前記表示装置に行わせる遊技機に関するものである。

#### 【0012】

本発明では、遊技機が払い出した遊技媒体の総数である払出総数、および第一種特別役物の作動中に遊技機が払い出した遊技媒体の総数である連続役物払出総数を記憶して連続役物比率を算出し、算出した連続役物比率の数値を表示装置に表示させるため、連続役物比率の実際の数値を得ることができ、連続役物比率が一定の範囲内に収まっているか否かをチェックすることができるようになる。

#### 【0013】

また本発明では、表示装置を2桁の数字を表示可能に構成し、連続役物比率を百分率で算出して算出した連続役物比率の数値表示を1または2桁の数字で行い、算出した連続役物比率が100%未満であった場合には当該連続役物比率の数値を表示装置に表示させ、算出した連続役物比率が100%以上であった場合には当該連続役物比率の数値の替わりに予め定められた特定の表示を表示装置に行わせる。これにより本発明によれば、連続役物比率の数値表示を1または2桁の数字で行う仕様において100%以上の数値が算出された場合に連続役物比率の数値が100%以上であることを報知または示唆する表示を行うことができるようになる。

#### 【0014】

(3) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールを遊技開始操作に基づいて回転させるとともに役の当否を決定する内部抽選を行い、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、リールの停止状態に基づいて役の入賞の有無を判定し、小役の入賞に伴い遊技媒体を払い出す遊技機であって、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、総遊技回数を記憶する総遊技回数記憶手段と、前記有利区間の遊技回数の総数を記憶する有利区間遊技回数記憶手段と、前記総遊技回数および前記有利区間の遊技回数の総数に基づいて前記総遊技回数に対する前記有利区間の遊技回数の総数の比率である有利区間滞在比率を百分率で算出する比率算出手段と、前記比率算出手段によって算出された前記有利区間滞在比率の数値を表示装置に表示させる制御を行う表示制御手段と、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とを備え、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

10

20

30

40

50

当該特別演出状態を終了させ、前記表示装置は2桁の数字を表示可能に構成され、前記表示制御手段が、前記有利区間滞在比率の数値表示を1または2桁の数字で行い、前記比率算出手段によって算出された前記有利区間滞在比率が100%未満であった場合には当該有利区間滞在比率の数値を前記表示装置に表示させ、前記比率算出手段によって算出された前記有利区間滞在比率が100%以上であった場合には当該有利区間滞在比率の数値の替わりに予め定められた特定の表示を前記表示装置に行わせる遊技機に関するものである。

#### 【0015】

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。

#### 【0016】

また本発明では、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ようにしており、不正行為によって特別演出状態において遊技媒体を獲得した場合には総遊技回数に対する有利区間の遊技回数の総数の比率である有利区間滞在比率が予め定められた一定の範囲を超えると想定されるため、遊技機自身が遊技回数および有利区間の遊技回数を集計して有利区間滞在比率が一定の範囲内に収まっているか否かをチェックできるようにすることが望まれており、本発明によれば、総遊技回数および有利区間の有利回数の総数を記憶して有利区間滞在比率を算出し、算出した有利区間滞在比率の数値を表示装置に表示させるため、有利区間滞在比率の実際の数値を得ることができ、有利区間滞在比率が一定の範囲内に収まっているか否かをチェックすることができるようになる。

#### 【0017】

また本発明では、表示装置を2桁の数字を表示可能に構成し、有利区間滞在比率を百分率で算出して算出した有利区間滞在比率の数値表示を1または2桁の数字で行い、算出した有利区間滞在比率が100%未満であった場合には当該有利区間滞在比率の数値を表示装置に表示させ、算出した有利区間滞在比率が100%未満であった場合には当該有利区間滞在比率の数値の替わりに予め定められた特定の表示を表示装置に行わせる。これにより本発明によれば、有利区間滞在比率の数値表示を1または2桁の数字で行う仕様において100%以上の数値が算出された場合に有利区間滞在比率の数値が100%以上であることを報知または示唆する表示を行うことができるようになる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0018】

【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。

10

20

30

40

50

【図 1 2】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 1 3】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 1 4】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 1 5】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 1 6】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 1 7】本発明の実施形態の遊技機における遊技回数や払出数等のデータの管理を説明する図である。

【図 1 8】本発明の実施形態の遊技機における比率表示装置を説明する図である。

10

【図 1 9】本発明の実施形態の遊技機における比率表示装置を説明する図である。

【図 2 0】本発明の実施形態の遊技機における比率表示装置を説明する図である。

【図 2 1】本発明の実施形態の遊技機における有利区間滞在比率等の表示を説明する図である。

【図 2 2】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 2 3】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 2 4】本発明の実施形態の遊技機における有利区間滞在比率等の表示を説明する図である。

【図 2 5】本発明の実施形態の遊技機における有利区間滞在比率等の表示を説明する図である。

20

【図 2 6】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 2 7】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 2 8】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】

【0019】

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。

【0020】

#### 1. 構成

30

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。

【0021】

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。

【0022】

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 M 等を搭載し、遊技機の動作を制御する制御基板（メイン基板 1 0 およびサブ基板を含む）も収められている。

40

【0023】

図 1 に示す第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 3 は、それぞれ外周面が一定の間隔で 2 1 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 R 1 ～第 3 リール R 3 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

50

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。

#### 【0024】

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。

10

#### 【0025】

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。

#### 【0026】

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。

20

#### 【0027】

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。

30

#### 【0028】

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が出力される。

40

#### 【0029】

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。

#### 【0030】

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

50



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。

#### 【0031】

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。

10

#### 【0032】

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。

#### 【0033】

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。

#### 【0034】

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。

20

#### 【0035】

また本実施形態の遊技機では、上部前面扉UDの開閉状態を検出するドアセンサ270と、下部前面扉DDの開閉状態を検出するドアセンサ270とが設けられており、ドアセンサ270から制御基板（メイン基板10）に入力される入力信号（検出信号）に基づいて、上部前面扉UDおよび下部前面扉DDのそれぞれの開放を検知可能に構成されている。

#### 【0036】

図2は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

30

#### 【0037】

本実施形態の遊技機は、遊技制御手段（制御基板）100によって制御される。遊技制御手段100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、設定キースイッチ250、設定変更スイッチ260、ドアセンサ270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、ホッパーユニット320、比率表示装置327（表示装置の一例）、演出表示装置330、音響装置340等の出力手段の動作制御を行う。遊技制御手段100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。

40

#### 【0038】

そして遊技制御手段100は、設定変更手段103、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、比率算出手段178、表示制御手段179、演出制御手段180、記憶手段190を含む。

#### 【0039】

設定変更手段103は、所定条件の成立に基づいて、設定値記憶手段197に記憶され

50

ている設定値を変更する制御を行う。本実施形態では、設定値記憶手段197が、設定1（最低設定値）～設定6（最高設定値）の6段階の設定値のいずれかを記憶するように構成されている。また本実施形態では、筐体内に、設定変更を行うか否かを切り替える操作を行うための設定キースイッチ250と、設定値を切り替える操作を行うための設定変更ボタン280（所定の操作手段の一例）とが設けられており、下部前面扉DDを開放すると設定キースイッチ250および設定変更ボタン280にアクセスすることができるようになっている。そして本実施形態では、下部前面扉DDを開放して設定変更キーを設定キースイッチ250に差し込み、設定変更キーをON位置に回動して設定キースイッチ250を作動させた状態で電源が投入されると、設定変更手段103が、遊技機を設定変更許可状態に制御する。そして設定変更許可状態において設定変更ボタン280が押下されると、設定変更手段103は、設定記憶手段197において設定1→設定2・・・設定6→設定1→・・・の順序で設定値を循環的に変動させる。ここで本実施形態では、設定変更ボタン280が押下されると、設定変更ボタン280に内蔵されている設定変更スイッチ260がオン動作を行い、メイン基板10に入力される入力信号をオフ状態からオン状態へ変化させ、押下状態にある設定変更ボタン280が解放されると、設定変更スイッチ260がオフ動作を行い、メイン基板10に入力される入力信号をオン状態からオフ状態へ変化させるようになっており、設定変更手段103は、設定変更スイッチ260からの入力信号がオフ状態からオン状態へ変化する毎に、すなわち設定変更スイッチ260からの入力信号を受け付ける毎に設定値を循環的に変動させる。そして本実施形態の遊技機では、設定変更許可状態におけるスタートスイッチ230の作動が設定確定条件とされており、スタートレバーSLの押下により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて設定値を確定させ、設定変更許可状態を終了させる。

#### 【0040】

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おり、内部抽選を実行する契機となっている。

#### 【0041】

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。

#### 【0042】

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、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。

#### 【0043】

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。

#### 【0044】

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。

#### 【0045】

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。

#### 【0046】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段190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、設定1から設定6までの6段階の設定値毎に、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。図3～図5の10種類の内部抽選テーブルは、6段階の設定値のうち、任意の設定値における例を示したものである。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。

#### 【0047】

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、共通ベル、スイカ、チェリー、およびJACが設定されている。

#### 【0048】

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。

#### 【0049】

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。

#### 【0050】

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とが設定されている。

## 【0051】

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。

## 【0052】

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。

## 【0053】

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ッグボーナス（CBB）がいずれも抽選対象から除外されている。

## 【0054】

また本実施形態の遊技機では、設定値が異なると、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）のうち、少なくとも1種類以上の抽選テーブルにおいて役と乱数値との対応関係が異なっている。

## 【0055】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、RBB成立状態、RBB状態（ボーナス状態の一例）、およびCBB状態が設定可能とされ、RT状態（リプレイの抽選状態）として、非RT状態、RT1状態、RT2状態、およびRT3状態が設定可能とされ、抽選テーブル選択処理では、設定値記憶手段197に記憶されている設定値、遊技状態およびRT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ことにより役の当選確率を調整している。

## 【0056】

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記憶手段190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。

## 【0057】

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、記憶手段190の抽選フラグ記憶手段192に格納される。

## 【0058】

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

10

20

30

40

50

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（RBB）に当選すると、レギュラービッグボーナス（RBB）の抽選フラグの当選状態を、レギュラービッグボーナス（RBB）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（RBB）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CBB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。

10

#### 【0059】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバーSL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R1～第3リールR3の回転駆動を開始し、第1リールR1～第3リールR3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B1～B3（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R1～第3リールR3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。

20

#### 【0060】

そしてリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3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B1～B3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。

30

#### 【0061】

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。

40

#### 【0062】

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～

50

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。

#### 【0063】

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。

#### 【0064】

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。

#### 【0065】

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、記憶手段190の停止制御テーブル記憶手段193に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定する処理（テーブル参照処理）とを行っている。

#### 【0066】

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。

#### 【0067】

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。

## 【0068】

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。

10

## 【0069】

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。

20

## 【0070】

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。

30

## 【0071】

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。

40

## 【0072】

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

50

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。

#### 【0073】

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。

10

#### 【0074】

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。

20

#### 【0075】

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。

30

#### 【0076】

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、記憶手段190の停止制御テーブル記憶手段193に記憶されている停止制御テーブルを参照して決定する。

#### 【0077】

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。

40

#### 【0078】

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。

#### 【0079】

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

50



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B 1～B 3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。

#### 【0080】

なおR B B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、R B B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（R B B）の入賞が回避されるようになっているため、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（R B B）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B 1～B 3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B 1～B 3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。

#### 【0081】

また本実施形態では、共通ベルやJ A C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、J A C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。

#### 【0082】

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。

#### 【0083】

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、正解打順でストップボタンB 1～B 3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、不正解打順でストップボタンB 1～B 3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。

#### 【0084】

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、正解打順でストップボタンB 1～B 3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、不正解打順でストップボタンB 1～B 3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。

#### 【0085】

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。

#### 【0086】

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、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C B B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B 1～B 3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。

## 【0087】

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。

## 【0088】

入賞判定手段140は、第1リールR1～第3リールR3の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、記憶手段190の入賞判定テーブル記憶手段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。

## 【0089】

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。

## 【0090】

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（払出装置）に払い出させる制御を行う。

## 【0091】

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。

## 【0092】

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、記憶手段190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。

## 【0093】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【0094】

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。

10

#### 【0095】

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。

#### 【0096】

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RBB成立状態またはCBB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（RBB）が当選した場合にはRBB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（CBB）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（CBB）が入賞してCBB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（RBB）とチャレンジビッグボーナス（CBB）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RT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（RBB）またはチャレンジビッグボーナス（CBB）が当選する場合が存在するように内部抽選を行う。

20

30

#### 【0097】

RBB成立状態は、内部抽選でレギュラービッグボーナス（RBB）に当選したことを契機として移行する遊技状態である。RBB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（RBB）およびチャレンジビッグボーナス（CBB）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。

#### 【0098】

またRBB成立状態では、レギュラービッグボーナス（RBB）が入賞するまでレギュラービッグボーナス（RBB）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（RBB）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（RBB）の入賞に基づいて遊技状態をRBB成立状態からRBB状態へ移行させる。

40

#### 【0099】

RBB状態は、レギュラービッグボーナス（RBB）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。RBB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RBB状態では、

50

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。

#### 【0100】

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。

#### 【0101】

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。

#### 【0102】

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。

#### 【0103】

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、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。

#### 【0104】

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。

#### 【0105】

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blank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

10

20

30

40

50

部抽選テーブル7（CBB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、RBB状態の終了に伴って遊技状態が通常状態に復帰する際にRT状態が初期化されて非RT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RT状態以外のRT状態において1枚小役が入賞するとRT状態が非RT状態に移行している。

#### 【0106】

RT1状態は、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たことを契機として移行するRT状態であって、RT1状態からはRT2状態および非RT状態への移行が可能となっている。具体的には、RT1状態においてリプレイ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RT2状態へ移行し、RT1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RT状態へ移行する。またRT1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（CBB状態）を参照した内部抽選が行われる。

10

#### 【0107】

RT2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RT状態であって、RT2状態からはRT3状態、非RT状態、およびRT1状態への移行が可能となっている。具体的には、RT2状態においてリプレイ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場合（リプレイ3が入賞した場合）にはRT3状態へ移行し、RT2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RT状態へ移行し、RT2状態においてRT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RT1状態へ移行する。またRT2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（CBB状態）を参照した内部抽選が行われる。

20

#### 【0108】

RT3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RT状態であって、RT3状態からは非RT状態およびRT1状態への移行が可能となっている。具体的には、RT3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RT状態へ移行し、RT3状態においてRT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RT1状態へ移行する。またRT3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（CBB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RT3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。

30

40

#### 【0109】

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

#### 【0110】

このため、チャレンジビッグボーナス（CBB）が当選かつ入賞して遊技状態が通常状態からCBB状態に移行した場合には、チャレンジビッグボーナス（CBB）の当選時のRT状態がCBB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

50

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。

#### 【0111】

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、演出制御手段180によって、打順ベルの当選時に正解打順を報知することにより8枚小役（小役6）の入賞を補助する入賞補助演出が行われ、またC B B状態での1回目の遊技においてリプレイが当選した場合に2回目の遊技が行えるように特定打順を報知して13枚小役（小役9）の入賞を補助する入賞補助演出が行なわれ、またC B B状態での2回目の遊技においては14枚小役（小役10）の入賞を補助する入賞補助演出が行われ、非A T状態に滞在している遊技よりもメダルが獲得しやすい遊技を行うことができるようになっている。

#### 【0112】

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、0～32767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、0～32767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、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1/256の低確率状態と当選確率が約1/64の中確率状態と当選確率が約1/32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応じて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。

#### 【0113】

そしてA T制御手段175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、演出制御手段180によって、R T状態をR T3状態へ導くように入賞補助演出が実行される。

#### 【0114】

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 T1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、正解打順を報知する入賞補助演出を実行してR T状態をR T2状態に誘導し、R T2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、正解打順を報知する入賞補助演出を実行してR T状態をR T 3状態に誘導する。

【0115】

なお本実施形態では、A T準備状態において演出制御手段180によって打順ベルの当選時に正解打順を報知する入賞補助演出が行われるが、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入賞補助演出は実行されないようになっている。

10

【0116】

そしてA T制御手段175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12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。

【0117】

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状態へ移行させる。

20

【0118】

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入賞補助演出が行われる。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の入賞補助演出は行われない。

【0119】

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S L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(C B B)が入賞して遊技状態がC B B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C B B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。

30

40

【0120】

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状態に復帰させる。本実施形態では、A T状態の終了後のA T終了待機状態では演出制御手段180による打順ベルの当選時の入賞補助演出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

50

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。

#### 【0121】

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。

10

#### 【0122】

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。

#### 【0123】

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抽選に替えて上乗せ抽選を行う。

20

#### 【0124】

上乗せ抽選では、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乗せ抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗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、上乗せ抽選で取得した乱数値が上乗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、上乗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応じた上乗せ抽選テーブルが選択されるようになっており、上乗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。また上乗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乗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乗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。

30

#### 【0125】

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状態が再開されるようになっている。

40

#### 【0126】

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

50



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 T 2状態またはR T 3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。

#### 【0127】

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。

#### 【0128】

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。

#### 【0129】

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。また通常区間では非A T状態に滞在するようになっている。

#### 【0130】

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 S L 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 1 9 6 の更新を継続し、A T 準備状態や A T 準備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 1 9 6 の更新を行う。なおレギュラービッグボーナス (R B B) 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 1 9 6 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 1 9 6 の更新が開始される。またレギュラービッグボーナス (R B B) 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 (R B B) 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 (R B B) 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 (C B B) 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 (C B B) 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。

10

#### 【0131】

そして本実施形態では、クリアカウンタ 1 9 6 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 1 9 6 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 1 9 5 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。

20

#### 【0132】

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 1 9 6 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、初期化処理によって 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 1 9 5 の記憶値も初期値 (例えば、0) に初期化される。

#### 【0133】

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 1 9 6 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 T 1 状態に移行することを待つことなく初期化処理によって 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。

30

#### 【0134】

また本実施形態では、クリアカウンタ 1 9 6 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処理が実行されるが、初期化処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 1 9 6 の記憶値がしきい値に達した場合には初期化処理後も 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 1 9 6 の記憶値がしきい値に達した場合には初期化処理後も R B B 状態または C B B 状態が継続し、R T 3 状態に滞在している状況においてクリアカウンタ 1 9 6 の記憶値がしきい値に達した場合には初期化処理後も R T 3 状態に滞在する。

40

#### 【0135】

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 1 9 5 の初期化が行われ、具体的にはクリアカウンタ 1 9 5 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 1 9 5 の初期化は初期化処理において行うようにしてもよい。

#### 【0136】

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

50

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。

#### 【0137】

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処理を実行する。

#### 【0138】

比率算出手段178は、総遊技回数に対する有利区間の遊技回数の総数の比率である有利区間滞在比率、遊技機が払い出したメダルの数に対する第一種特別役物の作動中に遊技機が払い出したメダルの方の比率である連続役物比率、および遊技機が払い出したメダルの方の比率である役物比率を算出する。特に本実施形態では、連続役物比率および役物比率に関しては、遊技6000回における値および総遊技回数における値を算出する。ここで役物とは、入賞を容易にするための特別の装置であり、役物としては第一種特別役物（レギュラーボーナス（RB））、第二種特別役物（チャレンジボーナス（CB））、普通役物（シングルボーナス（SB））などが存在する。すなわち連続役物比率は、遊技機が払い出したメダルの方の比率であり、役物比率は、遊技機が払い出したメダルの方の比率である。20

#### 【0139】

まず有利区間滞在比率を算出する手法について説明すると、本実施形態では、有利区間滞在比率を算出するためのデータとして遊技回数および有利区間の遊技回数を集計する。具体的には、記憶手段190は、図17に示すように、総遊技回数を記憶する総遊技回数カウンタ203（総遊技回数記憶手段の一例）、および有利区間の遊技回数の総数を記憶する有利区間遊技回数カウンタ204（有利区間遊技回数記憶手段の一例）を備え、これらのカウンタはメイン基板10のRAMに予め設定された各3B（バイト）の記憶領域により構成されている。

#### 【0140】

そして比率算出手段178は、1回の遊技が行われる毎に、総遊技回数カウンタ203の記憶値に1回分の遊技に相当する一定値（例えば、「1」）を加算するインクリメント更新を行う。なお本実施形態では、遊技が行われると、遊技区間、遊技状態、演出状態、およびRT状態に関わらずに総遊技回数カウンタ203のインクリメント更新を行う。これに対して有利区間遊技回数カウンタ204に関しては有利区間である場合に限り、1回の遊技が行われる毎に、有利区間遊技回数カウンタ204の記憶値に1回分の遊技に相当する一定値「1」を加算するインクリメント更新が行われる。なお有利区間遊技回数カウンタ204の更新は、通常区間においてA T抽選に当選した遊技（有利区間への移行処理が行われた遊技）の次の遊技から開始される。ただし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）の当選に基づくA T抽選に当選した場合には当該ボーナスが入賞した遊技（有利区間への移行処理が行われた遊技）の次の遊技から開始される。このように本実施形態では、1回の遊技が行われる毎に総遊技回数カウンタ203に記憶されている総遊技回数を更新し、有利区間において1回の遊技が行われる毎に有利区間遊技回数カウンタ204に記憶されている有利区間の遊技回数の総数を更新する更新処理を行う。40

#### 【0141】

そして比率算出手段178は、総遊技回数カウンタ203に記憶されている総遊技回数A1および有利区間遊技回数カウンタ204に記憶されている有利区間の遊技回数の総数A2に基づいて、「 $(A2 \times 100) / A1$ 」の演算を行って有利区間滞在比率を百分率で算出する処理を行い、算出した有利区間滞在比率（%）を比率記憶手段202の所定の50

記憶領域に上書きして記憶させる。なお本実施形態では、有利区間滞在比率は毎遊技算出され、具体的には、1回の遊技が行われる毎に、総遊技回数を更新するとともに有利区間である場合に有利区間の遊技回数の総数を更新する更新処理を行ってから算出される。

#### 【0142】

続いて連続役物比率および役物比率を算出する手法について説明すると、本実施形態では、第一種特別役物に係る役物連続作動装置としてレギュラービッグボーナス（RBB）が設けられ、第二種特別役物に係る役物連続作動装置としてチャレンジビッグボーナス（CBB）が設けられ、レギュラービッグボーナス（RBB）は、第一種特別役物であるレギュラーボーナス（RB）の入賞形態を示す図柄組合せの表示によらずにレギュラーボーナス（RB）が連続で作動するものとなっており、チャレンジビッグボーナス（CBB）は、第二種特別役物であるチャレンジボーナス（CB）の入賞形態を示す図柄組合せの表示によらずにチャレンジボーナス（CB）が連続で作動するものとなっている。そして本実施形態では、連続役物比率および役物比率を算出するためのデータとして遊技機が払い出したメダルの数である払出数、第一種特別役物の作動中に遊技機が払い出したメダルの数である連続役物払出数、および役物の作動中に遊技機が払い出したメダルの数である役物払出数を集計する。

10

#### 【0143】

具体的には、レギュラービッグボーナス（RBB）の入賞に伴って移行するRBB状態では全ての遊技において第一種特別役物であるレギュラーボーナス（RB）が作動している状態であるため、RBB状態において遊技機が払い出したメダル数は連続役物払出数としても役物払出数としても集計され、チャレンジビッグボーナス（CBB）の入賞に伴って移行するCBB状態では全ての遊技において第二種特別役物（役物のうちの一つ）であるチャレンジボーナス（CB）が作動している状態であるため、CBB状態において遊技機が払い出したメダル数は連続役物払出数および役物払出数のうち役物払出数としてのみ集計される。すなわち本実施形態では、連続役物払出数としてRBB状態において遊技機が払い出したメダル数を集計し、役物払出数としてRBB状態またはCBB状態において遊技機が払い出したメダル数を集計する。さらに本実施形態では、遊技6000回（所定集計期間の一例）における連続役物比率および役物比率を算出するためのデータとして、遊技6000回を15分割したうちの1セット分の遊技回数である遊技400回（予め定められた基準集計期間の一例）における上記3種類のメダルの払出数を集計しつつ、遊技400回を1セットして15セット分の上記3種類のメダルの払出数を1セット毎に個別に集計する。

20

30

#### 【0144】

そして本実施形態では、記憶手段190は、図17に示すように、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて遊技400回における累計を記憶する400回累計記憶手段198（基準集計期間累計記憶手段の一例）と、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて遊技400回を1セットとして15セット分のデータを1セット毎に個別に記憶する15セット個別記憶手段199（基準集計期間累計個別記憶手段の一例）と、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて15セットの累計を記憶する15セット累計記憶手段200（所定集計期間累計記憶手段の一例）と、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて総累計を記憶する総累計記憶手段201（払出数記憶手段の一例）とを備えている。

40

#### 【0145】

また400回累計記憶手段198は、遊技400回における払出数の累計を記憶する400回累計第1カウンタ198a、遊技400回における連続役物払出数の累計を記憶する400回累計第2カウンタ198b、および遊技400回における役物払出数の累計を記憶する400回累計第3カウンタ198cを備え、これらのカウンタはメイン基板10のRAMに予め設定された各2B（バイト）の記憶領域により構成されている。

#### 【0146】

そして比率算出手段178は、メダルが払い出されると、400回累計第1カウンタ1

50

98aの記憶値に払い出されたメダル数に相当する値（例えば、1枚分のメダルの払出数に相当する値「1」）を加算する処理を行う。なお本実施形態では、メダルが払い出されると、遊技区間、遊技状態、演出状態、およびRT状態に関わらずに400回累計第1カウンタ198aの記憶値を更新する処理を行う。これに対して400回累計第2カウンタ198bに関しては遊技状態がRBB状態である場合に限って、メダルが払い出されると、400回累計第2カウンタ198bの記憶値に払い出されたメダル数に相当する値（例えば、1枚分のメダルの払出数に相当する値「1」）を加算する処理が行われ、400回累計第3カウンタ198cに関しては遊技状態がRBB状態またはCBB状態である場合に限って、メダルが払い出されると、400回累計第3カウンタ198cの記憶値に払い出されたメダル数に相当する値（例えば、1枚分のメダルの払出数に相当する値「1」）を加算する処理が行われる。

#### 【0147】

なお400回累計記憶手段198のデータは400回の遊技が行われる毎に15セット個別記憶手段199に転送され、総累計記憶手段201のデータが更新された後に初期化される。このようにして400回累計記憶手段198では遊技400回における累計を記憶する。ここで400回の遊技が行われたか否かは総遊技回数カウンタ203の記憶値に基づいて判断するようにしてもよいし、総遊技回数カウンタ203とは別に遊技400回を1周期とする周期遊技回数をカウントするカウンタを設けるようにしてもよい。

#### 【0148】

また15セット個別記憶手段199は、図17に示すように、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて遊技400回を1セットとして15セット分のデータを1セット毎に個別に記憶する記憶領域として、それぞれの払出数について、メイン基板10のRAMに予め設定された各2B（バイト）の領域を15個ずつ備え、各記憶領域では遊技400回（1セット）における累計のデータを記憶するようになっており、払出数についてセット毎の個別累計を15セット分個別に記憶する15個の記憶領域、連続役物払出数についてセット毎の個別累計を15セット分個別に記憶する15個の記憶領域のそれぞれは、記憶領域の先頭から順次データを記憶して当該記憶領域の最後まできたら最初に戻って記憶するリングバッファとして構成されている。このため、例えば、1～15セット目までのデータを15セット個別記憶手段199が記憶している状態で16セット目のデータを記憶する場合には、1セット目のデータを記憶した記憶領域に16セット目のデータが上書きされ、これにより最新のデータが最先に記憶されたデータに上書きされて記憶される。

#### 【0149】

また15セット累計記憶手段200は、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて15セットの累計を記憶する記憶領域としてメイン基板10のRAMに予め設定された各3B（バイト）の領域を備え、総累計記憶手段201は、払出数の総累計（払出総数）を記憶する総累計第1カウンタ201a、連続役物払出数の総累計（連続役物払出総数）を記憶する総累計第2カウンタ201b、および役物払出数の総累計（役物払出総数）を記憶する総累計第3カウンタ201cを備え、これらのカウンタはメイン基板10のRAMに予め設定された各3B（バイト）の記憶領域により構成されている。

#### 【0150】

そして比率算出手段178は、400回の遊技が行われる毎に、400回累計記憶手段198に記憶されている払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれに関する遊技400回における累計のデータ（400回累計第1カウンタ198a、400回累計第2カウンタ198b、および400回累計第3カウンタ198cの記憶値）を15セット個別記憶手段199に転送して記憶させる。このように本実施形態では、400回の遊技が行われる毎に、400回累計記憶手段198に記憶されている払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれに関する遊技400回における累計のデータを15セット個別記憶手段199に記憶させ、遊技6000回が経過した以降は、400回の遊技が

経過する毎に、400回累計記憶手段198に記憶されている払出数に関する遊技400回における累計のデータを15セット個別記憶手段199に最先に記憶された払出数に関する遊技400回における累計のデータに上書きして記憶させ、400回累計記憶手段198に記憶されている連続役物払出数に関する遊技400回における累計のデータを15セット個別記憶手段199に最先に記憶された連続役物払出数に関する遊技400回における累計のデータに上書きして記憶させ、400回累計記憶手段198に記憶されている役物払出数に関する遊技400回における累計のデータを15セット個別記憶手段199に最先に記憶された役物払出数に関する遊技400回における累計のデータに上書きして記憶させる。

#### 【0151】

また比率算出手段178は、400回の遊技が行われる毎に、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて15セットの累計および総累計を更新する。具体的には、15セット個別記憶手段199に最新のデータが記憶されると、比率算出手段178は、15セット個別記憶手段199に記憶されている、15セット分の払出数の総和、15セット分の連続役物払出数の総和、および15セット分の役物払出数の総和を算出し、算出した15セットの累計を15セット累計記憶手段200の所定の記憶領域に上書きして記憶させることによって15セットの累計を更新する。

#### 【0152】

また比率算出手段178は、15セット個別記憶手段199に最新のデータが記憶されると、総累計記憶手段201の総累計第1カウンタ201aの記憶値に400回累計第1カウンタ198aの記憶値を加算し、総累計第2カウンタ201bの記憶値に400回累計第2カウンタ198bの記憶値を加算し、総累計第3カウンタ201cの記憶値に400回累計第3カウンタ198cの記憶値を加算する処理を行う。このように総累計記憶手段201では払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれを累積してカウントすることによって総累計（払出総数、連続役物払出総数、および役物払出総数）を記憶し、400回の遊技が行われる毎に総累計を更新する。なお本実施形態では、400回の遊技が行われる毎に総累計を更新する場合に限られず、メダル払い出しが発生する毎に総累計を更新するようにしてもよく、この場合には、総累計第1カウンタ201aに関してはメダル払い出しが発生する毎に必ず更新し、総累計第2カウンタ201bに関しては遊技状態がRBB状態である場合に限ってメダル払い出しが発生する毎に更新し、総累計第3カウンタ201cに関しては遊技状態がRBB状態またはCBB状態である場合に限ってメダル払い出しが発生する毎に更新するようにしてもよい。

#### 【0153】

そして比率算出手段178は、15セット累計記憶手段200に記憶されている、払出数の15セットの累計B1および連続役物払出数の15セットの累計B2に基づいて、「 $(B2 \times 100) / B1$ 」の演算を行って遊技6000回における連続役物比率を百分率で算出する処理、ならびに15セット累計記憶手段200に記憶されている、払出数の15セットの累計B1および役物払出数の15セットの累計B3に基づいて、「 $(B3 \times 100) / B1$ 」の演算を行って遊技6000回における役物比率を百分率で算出する処理を行い、算出した連続役物比率(%)および役物比率(%)を比率記憶手段202の所定の記憶領域に上書きして記憶させる。

#### 【0154】

また比率算出手段178は、総累計第1カウンタ201aに記憶されている払出数の総累計C1および総累計第2カウンタ201bに記憶されている連続役物払出数の総累計C2に基づいて、「 $(C2 \times 100) / C1$ 」の演算を行って総遊技回数における連続役物比率を百分率で算出する処理、ならびに総累計第1カウンタ201aに記憶されている払出数の総累計C1および総累計第3カウンタ201cに記憶されている役物払出数の総累計C3に基づいて、「 $(C3 \times 100) / C1$ 」の演算を行って総遊技回数における役物比率を百分率で算出する処理を行い、算出した連続役物比率(%)および役物比率(%)を比率記憶手段202の所定の記憶領域に上書きして記憶させる。

## 【0155】

なお本実施形態では、遊技6000回または総遊技回数における連続役物比率および役物比率は400回の遊技が行われる毎に算出され、具体的には、400回の遊技が行われる毎に、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて15セットの累計および総累計を更新してから算出される。

## 【0156】

また本実施形態では、上述の如く400回累計記憶手段198は400回の遊技が行われる毎に初期化されるが、それ以外の契機では初期化されずにデータは保持されるようになっており、例えば、RBB状態もしくはCBB状態の開始もしくは終了、または有利区間の開始または終了によっては初期化されずにデータは保持されるようになっている。また15セット個別累計記憶手段19、15セット累計記憶手段200、総累計記憶手段201、比率記憶手段202、総遊技回数カウンタ203、および有利区間遊技回数カウンタ204についてはどのような状況においても初期化されることは無く常にデータは保持されるようになっており、例えば、RBB状態もしくはCBB状態の開始もしくは終了、または有利区間の開始または終了などを含むいずれの契機が発生しても初期化されずにデータは保持されるようになっている。

## 【0157】

また400回累計記憶手段198、15セット個別累計記憶手段19、15セット累計記憶手段200、総累計記憶手段201、比率記憶手段202、総遊技回数カウンタ203、および有利区間遊技回数カウンタ204は、遊技機に設けられた操作手段に対する操作によっては初期化されずにデータは保持され、例えば、設定値が変更された場合でも初期化されずにデータは保持され、電源のON/OFFによっても初期化されずにデータは保持されるようになっている。このため総累計記憶手段201の3B（バイト）の総累計第1カウンタ201a、総累計第2カウンタ201b、もしくは総累計第3カウンタ201c、または3B（バイト）の総遊技回数カウンタ203もしくは有利区間遊技回数カウンタ204の記憶値が上限値に達する状況が発生し得るが、これらのカウンタのうち所定のカウンタの記憶値が上限値に達した場合にはカウントを停止するようになっている。具体的には、総累計記憶手段201の3種類のカウンタのうち最初に上限値に達するカウンタは払出数をカウントする総累計第1カウンタ201aであるため、総累計第1カウンタ201aの記憶値が上限値に達した場合には総累計第1カウンタ201a、総累計第2カウンタ201b、および総累計第3カウンタ201cの更新を停止し、総遊技回数カウンタ203および有利区間遊技回数カウンタ204のうち最初に上限値に達するカウンタは遊技回数をカウントする総遊技回数カウンタ203であるため、総遊技回数カウンタ203の記憶値が上限値に達した場合には総遊技回数カウンタ203および有利区間遊技回数カウンタ204の更新を停止する。

## 【0158】

表示制御手段179は、メイン基板10上に設けられた比率表示装置327の表示を制御する。本実施形態では、メイン基板10およびサブ基板を含む制御基板を備え、メイン基板10とサブ基板との間では、メイン基板10からサブ基板への単方向通信のみを可能とし、サブ基板からはメイン基板10へ信号を送信することができないように通信接続するように構成され、メイン基板10は、図2に示す遊技制御手段100が備える各種手段やカウンタのうち、演出制御手段180、演出データ記憶手段205、およびサブ抽選テーブル記憶手段206以外の各種手段やカウンタを備え、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240、設定キースイッチ250、設定変更スイッチ260、ドアセンサ270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、ホッパーユニット320、比率表示装置327等の出力手段の動作制御を行い、遊技の進行を制御し、サブ基板は、演出制御手段180、演出データ記憶手段205、およびサブ抽選テーブル記憶手段206を備え、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、音響装置 340 等の出力手段の動作制御を行う。

#### 【0159】

そして本実施形態では、図 18 に示すように、メイン基板 10 上には比率表示装置 327 が設けられ、メイン基板 10 は、ケース本体 352 およびケース蓋体 354 により構成される透明または半透明な基板ケース 350 に収納される。またケース本体 352 には連結ピン 356 (封印手段の一例) でケース蓋体 354 と連結される本体側連結部 358 (封印手段の一例) が設けられ、ケース蓋体 354 には連結ピン 356 でケース本体 352 と連結される蓋体側連結部 360 (封印手段の一例) が設けられており、メイン基板 10 を基板ケース 350 に収納して閉じると、ケース本体 352 の本体側連結部 358 がケース蓋体 354 の蓋体側連結部 360 の内部に嵌まるように構成されており、この状態で、  
10 嵌合している本体側連結部 358 および蓋体側連結部 360 に連結ピン 356 を差し込むことでケース本体 352 およびケース蓋体 354 が連結されて基板ケース 350 が封印されるようになっている。具体的には、連結ピン 356 の先端部分は、先端から後端へ向かって互いに離れる方向へ広がる矢じり形状に形成され、弾性変形可能なものとなっている。そしてケース本体 352 の本体側連結部 358 には連結ピン 356 の先端部分が挿通するピン係止孔 362 が設けられ、ケース蓋体 354 の蓋体側連結部 360 の内部には連結ピン 356 の先端部分が挿通するピン挿通孔が設けられており、メイン基板 10 を基板ケース 350 に収納して閉じた状態で本体側連結部 358 および蓋体側連結部 360 に連結ピン 356 を差し込むと、連結ピン 356 の先端部分が弾性変形してすばむことによって、  
20 本体側連結部 358 のピン係止孔 362、および蓋体側連結部 360 のピン挿通孔を通過することができるようになっている。そしてピン係止孔 362 およびピン挿通孔を通過すると、連結ピン 356 の先端部分は弾性力によって元の形状に復元され、この状態ではピン係止孔 362 およびピン挿通孔を再び通過することができないため、ケース本体 352 の本体側連結部 358 に抜け止めされ、これによりケース本体 352 およびケース蓋体 354 が連結されて基板ケース 350 が封印される。

#### 【0160】

そしてメイン基板 10 が収納されて封印された基板ケース 350 は、図 19 に示すように、メイン基板 10 上に設置された比率表示装置 327 の表示が上部前面扉 UD を開放した状態で正面から視認可能となるように筐体内のリールユニットの上部に設置される。このため本実施形態では、上部前面扉 UD を開放することで比率表示装置 327 の表示を視  
30 認することができるようになっている。なお上述した設定キースイッチ 250 および設定変更ボタン 280 は、筐体内に設けられた電源ユニット 290 の前面に設けられているが、メイン基板 10 上に設けるようにしてもよい。

#### 【0161】

また本実施形態では、比率表示装置 327 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 20 (A) に示すように、4 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。また比率表示装置 327 を構成する 7 セグメント表示器の各桁の表示部は、図 20 (B) 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。そして比率表示装置 327 では、セグメントドライバが、表示  
40 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。

#### 【0162】

そして表示制御手段 179 は、有利区間滞在比率 (%)、遊技 6000 回における連続役物比率 (%) および役物比率 (%)、ならびに総遊技回数における連続役物比率 (%) および役物比率 (%) を比率表示装置 327 に表示させる制御を行う。具体的には、電源が投入されると、比率記憶手段 202 のデータに基づいて、比率算出手段 178 によって算出された、有利区間滞在比率の数値、遊技 6000 回における連続役物比率および役物  
50



比率の数値、ならびに総遊技回数における連続役物比率および役物比率の数値を比率表示装置 3 2 7 に順次表示させる。

#### 【0 1 6 3】

また本実施形態では、図 2 1 に示すように、有利区間滞在比率を示す識別記号として「7 U」、遊技 6 0 0 0 回における連続役物比率を示す識別記号として「6 y」、遊技 6 0 0 0 回における役物比率を示す識別記号として「7 y」、総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号として「6 A」、総遊技回数における役物比率を示す識別記号として「7 A」が予め設定されている。

#### 【0 1 6 4】

そして本実施形態では、比率表示装置 3 2 7 の 4 桁の数字を表示可能な表示部のうち、上位 2 桁の表示部を有利区間滞在比率等の識別記号を表示する表示領域とし、下位 2 桁の表示部を有利区間滞在比率等の数値を表示する表示領域として、下位 2 桁の表示部の表示に対応する識別記号を比率表示装置 3 2 7 の上位 2 桁の表示部に表示させることによって下位 2 桁の表示部の表示が、有利区間滞在比率、遊技 6 0 0 0 回にまたは総遊技回数における連続役物比率および役物比率のいずれであるかが明確となるようにしている。なお本実施形態では、比率表示装置 3 2 7 の下位 2 桁の表示部を有利区間滞在比率等の数値を表示する表示領域としているため、有利区間滞在比率等の数値を表示させる場合には小数点以下を切り捨てた数値を表示させる。また有利区間滞在比率等の比率の数値として 1 桁の数値を表示させる場合には比率表示装置 3 2 7 の下位 2 桁の表示部のうち下位桁の表示部に当該比率の数値を表示させて下位 2 桁の表示部のうち上位桁の表示部には何も表示させないようにする。このように本実施形態では、有利区間滞在比率等の数値表示を 1 または 2 桁の数字で行う。

#### 【0 1 6 5】

また本実施形態では、有利区間滞在比率等の数値を比率表示装置 3 2 7 に表示させる場合に、算出した比率の数値 (%) が 1 0 0 % 未満であった場合には当該比率の数値を表示させ、算出した比率の数値 (%) が 1 0 0 % 以上であった場合には当該比率の数値の替わりに 9 9 % を示す「9 9」（予め定められた 2 桁の最大の数字）を表示させる。このように本実施形態では、算出した比率の数値 (%) が 1 0 0 % 以上であった場合には当該比率の数値の替わりに「9 9」という予め定められた特定の表示を比率表示装置 3 2 7 に行わせる。

#### 【0 1 6 6】

演出制御手段 1 8 0 は、演出データ記憶手段 2 0 5 に記憶されている演出データに基づいて、演出表示装置 3 3 0（演出装置の一例）を用いて行う表示演出や音響装置 3 4 0（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 B 0、スタートレバー S L、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、遊技の進行状況に応じて、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、サブ抽選テーブル記憶手段 2 0 6 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 6 7】

そして演出制御手段 1 8 0 は、A T 準備状態または A T 状態において打順ベルが当選した場合に、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 状態である場合には、打順ベルが当選しても入賞補助演出は行われなくなっている。

#### 【0 1 6 8】

また演出制御手段 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、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、リプレイの当選態

様に応じた特定打順を報知して13枚小役の入賞を補助する入賞補助演出を演出表示装置330や音響装置340に実行させ、2回目の遊技においては、14枚小役を入賞させることができる押下順序を報知する入賞補助演出を演出表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。2回目の遊技ではリプレイが当選した場合には特定打順とは異なる押下順序を報知し、リプレイが当選していない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、打順1(B1→B2→B3)を報知する。

#### 【0169】

また演出制御手段180は、演出状態がAT準備状態である場合に、RT状態がRT1状態に滞在している状況では、打順リプレイ1～打順リプレイ6の当選時に、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330や音響装置340に実行させ、RT状態がRT2状態に滞在している状況では、打順リプレイ7～打順リプレイ12の当選時に、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330や音響装置340に実行させる制御を行う。

#### 【0170】

また演出制御手段180は、演出状態がAT状態であっても打順ベルの当選時における遊技者の操作ミスによって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てRT状態がRT1状態に転落している場合には、AT状態に滞在していることを条件として、打順リプレイ1～打順リプレイ6の当選時に、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させる制御を行う。またAT状態においてRT状態が非RT状態やRT1状態に転落してRT状態をRT3状態へ復帰させる過程においてRT2状態に滞在している場合には、AT状態に滞在していることを条件として、打順リプレイ7～打順リプレイ12の当選時に、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実行させる制御が行われる。

#### 【0171】

なお本実施形態の機能ブロック構成は、コンピュータシステム（ゲームシステムを含む）に関しても適用することができる。これらのシステムでは、本実施形態の遊技制御手段100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（演出表示装置330）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。

#### 【0172】

### 2. 本実施形態の手法

#### 【0173】

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。

#### 【0174】

まずメダルの払い出しに関する払出制御処理について説明すると、当該処理は入賞判定処理が実行されたことに伴って毎遊技必ず行われ、図22に示すように、当該処理では、総遊技回数カウンタ203の記憶値に「1」（1回分の遊技に相当する一定値）を加算するインクリメント更新が行われ（ステップS100）、有利区間である場合に（ステップS101でY）、有利区間遊技回数カウンタ204の記憶値に「1」（1回分の遊技に相当する一定値）を加算するインクリメント更新が行われる（ステップS102）。

#### 【0175】

そして小役の入賞に伴ってメダルが払い出された場合に（ステップS103でY）、400回累計第1カウンタ198aの記憶値に払い出されたメダル数に相当する値を加算す

る処理が行われ（ステップS104）、RBB状態またはCBB状態である場合に（ステップS105でY）、400回累計第3カウンタ198cの記憶値に払い出されたメダル数に相当する値を加算する処理が行われ（ステップS106）、RBB状態である場合に（ステップS107でY）、400回累計第2カウンタ198bの記憶値に払い出されたメダル数に相当する値を加算する処理が行われる（ステップS108）。

#### 【0176】

そして遊技400回が経過したか否かが判断され（ステップS109）、遊技400回が経過した場合に（ステップS109でY）、リングバッファとして構成された15セット個別記憶手段199に、400回累計第1カウンタ198a、400回累計第2カウンタ198b、および400回累計第3カウンタ198cの記憶値が転送されて記憶される（ステップS110）。

#### 【0177】

そして15セット累計および総累計が更新される（ステップS111）。具体的には、15セット個別記憶手段199に記憶されている、15セット分の払出数の総和、15セット分の連続役物払出数の総和、および15セット分の役物払出数の総和を算出し、算出した15セットの累計が15セット累計記憶手段200に記憶される。また総累計記憶手段201の総累計第1カウンタ201aの記憶値に400回累計第1カウンタ198aの記憶値が加算され、総累計第2カウンタ201bの記憶値に400回累計第2カウンタ198bの記憶値が加算され、総累計第3カウンタ201cの記憶値に400回累計第3カウンタ198cの記憶値が加算される。なお15セット累計および総累計が更新されると、400回累計第1カウンタ198a、400回累計第2カウンタ198b、および400回累計第3カウンタ198cの記憶値が初期値（例えば、0）に初期化される。

#### 【0178】

続いて有利区間滞在比率等を算出する比率算出処理について説明する。当該処理は払出制御処理が実行されたことに伴って行われ、図23に示すように、当該処理では、総遊技回数カウンタ203に記憶されている総遊技回数A1および有利区間遊技回数カウンタ204に記憶されている有利区間の遊技回数の総数A2に基づいて、有利区間滞在比率（ $= (A2 \times 100) / A1$ ）（%）が算出されて比率記憶手段202に記憶され（ステップS200）、遊技400回が経過した場合に（ステップS201でY）、15セット累計記憶手段200に記憶されている、払出数の15セットの累計B1および連続役物払出数の15セットの累計B2に基づいて、遊技6000回における連続役物比率（ $= (B2 \times 100) / B1$ ）（%）が算出されて比率記憶手段202に記憶され、15セット累計記憶手段200に記憶されている、払出数の15セットの累計B1および役物払出数の15セットの累計B3に基づいて、遊技6000回における役物比率（ $= (B3 \times 100) / B1$ ）（%）が算出されて比率記憶手段202に記憶され、総累計第1カウンタ201aに記憶されている払出数の総累計C1および総累計第2カウンタ201bに記憶されている連続役物払出数の総累計C2に基づいて、総遊技回数における連続役物比率（ $= (C2 \times 100) / C1$ ）（%）が算出されて比率記憶手段202に記憶され、総累計第1カウンタ201aに記憶されている払出数の総累計C1および総累計第3カウンタ201cに記憶されている役物払出数の総累計C3に基づいて、総遊技回数における役物比率（ $= (C3 \times 100) / C1$ ）（%）が算出されて比率記憶手段202に記憶される（ステップS202）。

#### 【0179】

続いて有利区間滞在比率等の表示について図24～図25を参照しながら説明する。

#### 【0180】

図24（A）に示すように、電源がOFFの状態ではメイン基板10上に設けられた比率表示装置327には何も表示されておらず、電源が投入されると、比率記憶手段202のデータに基づいて、有利区間滞在比率が比率表示装置327に表示される。具体的には、電源が投入されると、算出された有利区間滞在比率が100%未満である場合に有利区間滞在比率の数値が表示され、算出された有利区間滞在比率が100%以上である場合に

は有利区間滞在比率の数値の替わりに「99」が表示される。詳細には、算出された有利区間滞在比率が100%未満である場合には、図24(B)に示すように、有利区間滞在比率を示す識別記号「7U」が比率表示装置327の上位2桁の表示部に表示されるとともに、有利区間滞在比率の数値が比率表示装置327の下位2桁の表示部に表示される。なお図24(B)に示す例は有利区間滞在比率(%)として「70」の数値を表示させた場合の例となっており、有利区間滞在比率が70%であることを示している。一方、算出された有利区間滞在比率が100%以上である場合には、図25(A)に示すように、有利区間滞在比率を示す識別記号「7U」が比率表示装置327の上位2桁の表示部に表示されるとともに、有利区間滞在比率の数値の替わりに「99」が比率表示装置327の下位2桁の表示部に表示される。

10

#### 【0181】

また有利区間滞在比率の識別記号および数値(または当該数値の替わりに予め定められた特定の数値「99」)の表示が開始されると、表示時間(例えば、5秒)の計時が開始され、表示時間(例えば、5秒)が経過すると、比率記憶手段202のデータに基づいて、遊技6000回における連続役物比率が比率表示装置327に表示される。具体的には、表示時間(例えば、5秒)が経過すると、算出された遊技6000回における連続役物比率が100%未満である場合に遊技6000回における連続役物比率の数値が表示され、算出された遊技6000回における連続役物比率が100%以上である場合には遊技6000回における連続役物比率の数値の替わりに「99」が表示される。詳細には、算出された遊技6000回における連続役物比率が100%未満である場合には、図24(C)に示すように、表示中の有利区間滞在比率を示す識別記号「7U」に替えて遊技6000回における連続役物比率を示す識別記号「6y」が比率表示装置327の上位2桁の表示部に表示されるとともに、表示中の有利区間滞在比率の数値に替えて遊技6000回における連続役物比率の数値が比率表示装置327の下位2桁の表示部に表示される。なお図24(C)に示す例は遊技6000回における連続役物比率(%)として「60」の数値を表示させた場合の例となっており、遊技6000回における連続役物比率が60%であることを示している。一方、算出された遊技6000回における連続役物比率が100%以上である場合には、図25(B)に示すように、表示中の有利区間滞在比率を示す識別記号「7U」に替えて遊技6000回における連続役物比率を示す識別記号「6y」が比率表示装置327の上位2桁の表示部に表示されるとともに、遊技6000回における連続役物比率の数値の替わりに「99」が表示中の有利区間滞在比率の数値に替えて比率表示装置327の下位2桁の表示部に表示される。

20

30

#### 【0182】

また遊技6000回における連続役物比率の識別記号および数値(または当該数値の替わりに予め定められた特定の数値「99」)の表示が開始されると、表示時間(例えば、5秒)の計時が開始され、表示時間(例えば、5秒)が経過すると、比率記憶手段202のデータに基づいて、遊技6000回における役物比率が比率表示装置327に表示される。具体的には、表示時間(例えば、5秒)が経過すると、算出された遊技6000回における役物比率が100%未満である場合に遊技6000回における役物比率の数値が表示され、算出された遊技6000回における役物比率が100%以上である場合には遊技6000回における役物比率の数値の替わりに「99」が表示される。詳細には、算出された遊技6000回における役物比率が100%未満である場合には、図24(D)に示すように、表示中の遊技6000回における連続役物比率を示す識別記号「6y」に替えて遊技6000回における役物比率を示す識別記号「7y」が比率表示装置327の上位2桁の表示部に表示されるとともに、表示中の遊技6000回における連続役物比率の数値に替えて遊技6000回における役物比率の数値が比率表示装置327の下位2桁の表示部に表示される。なお図24(D)に示す例は遊技6000回における役物比率(%)として「70」の数値を表示させた場合の例となっており、遊技6000回における役物比率が70%であることを示している。一方、算出された遊技6000回における役物比率が100%以上である場合には、図25(C)に示すように、表示中の遊

40

50

技 6 0 0 0 回における連続役物比率を示す識別記号「6 y」に替えて遊技 6 0 0 0 回における役物比率を示す識別記号「7 y」が比率表示装置 3 2 7 の上位 2 桁の表示部に表示されるとともに、遊技 6 0 0 0 回における役物比率の数値の替わりに「9 9」が表示中の遊技 6 0 0 0 回における連続役物比率の数値に替えて比率表示装置 3 2 7 の下位 2 桁の表示部に表示される。

#### 【0183】

また遊技 6 0 0 0 回における役物比率の識別記号および数値（または当該数値の替わりに予め定められた特定の数値「9 9」）の表示が開始されると、表示時間（例えば、5 秒）の計時が開始され、表示時間（例えば、5 秒）が経過すると、比率記憶手段 2 0 2 のデータに基づいて、総遊技回数における連続役物比率が比率表示装置 3 2 7 に表示される。具体的には、表示時間（例えば、5 秒）が経過すると、算出された総遊技回数における連続役物比率が 1 0 0 % 未満である場合に総遊技回数における連続役物比率の数値が表示され、算出された総遊技回数における連続役物比率が 1 0 0 % 以上である場合には総遊技回数における連続役物比率の数値の替わりに 9 9 % を示す「9 9」が表示される。詳細には、算出された総遊技回数における連続役物比率が 1 0 0 % 未満である場合には、図 2 4（E）に示すように、表示中の遊技 6 0 0 0 回における役物比率を示す識別記号「7 y」に替えて総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号「6 A」が比率表示装置 3 2 7 の上位 2 桁の表示部に表示されるとともに、表示中の遊技 6 0 0 0 回における役物比率の数値に替えて総遊技回数における連続役物比率の数値が比率表示装置 3 2 7 の下位 2 桁の表示部に表示される。なお図 2 4（E）に示す例は総遊技回数における連続役物比率（%）として「6 0」の数値を表示させた場合の例となっており、総遊技回数における連続役物比率が 6 0 % であることを示している。一方、算出された総遊技回数における連続役物比率が 1 0 0 % 以上である場合には、図 2 5（D）に示すように、表示中の遊技 6 0 0 0 回における役物比率を示す識別記号「7 y」に替えて総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号「6 A」が比率表示装置 3 2 7 の上位 2 桁の表示部に表示されるとともに、総遊技回数における連続役物比率の数値の替わりに「9 9」が表示中の遊技 6 0 0 0 回における役物比率の数値に替えて比率表示装置 3 2 7 の下位 2 桁の表示部に表示される。

#### 【0184】

また総遊技回数における連続役物比率の識別記号および数値（または当該数値の替わりに予め定められた特定の数値「9 9」）の表示が開始されると、表示時間（例えば、5 秒）の計時が開始され、表示時間（例えば、5 秒）が経過すると、比率記憶手段 2 0 2 のデータに基づいて、総遊技回数における役物比率が比率表示装置 3 2 7 に表示される。具体的には、表示時間（例えば、5 秒）が経過すると、算出された総遊技回数における役物比率が 1 0 0 % 未満である場合に総遊技回数における役物比率の数値が表示され、算出された総遊技回数における役物比率が 1 0 0 % 以上である場合には総遊技回数における役物比率の数値の替わりに 9 9 % を示す「9 9」が表示される。詳細には、算出された総遊技回数における役物比率が 1 0 0 % 未満である場合には、図 2 4（F）に示すように、表示中の総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号「6 A」に替えて総遊技回数における役物比率を示す識別記号「7 A」が比率表示装置 3 2 7 の上位 2 桁の表示部に表示されるとともに、表示中の総遊技回数における連続役物比率の数値に替えて総遊技回数における役物比率の数値が比率表示装置 3 2 7 の下位 2 桁の表示部に表示される。なお図 2 4（F）に示す例は総遊技回数における役物比率（%）として「7 0」の数値を表示させた場合の例となっており、総遊技回数における役物比率が 7 0 % であることを示している。一方、算出された総遊技回数における役物比率が 1 0 0 % 以上である場合には、図 2 5（E）に示すように、表示中の総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号「6 A」に替えて総遊技回数における役物比率を示す識別記号「7 A」が比率表示装置 3 2 7 の上位 2 桁の表示部に表示されるとともに、総遊技回数における役物比率の数値の替わりに「9 9」が表示中の総遊技回数における連続役物比率の数値に替えて比率表示装置 3 2 7 の下位 2 桁の表示部に表示される。

#### 【0185】

また総遊技回数における役物比率の識別記号および数値（または当該数値の替わりに予め定められた特定の数値「99」）の表示が開始されると、表示時間（例えば、5秒）の計時が開始され、表示時間（例えば、5秒）が経過すると、図24（B）に示すように、比率記憶手段202のデータに基づいて、有利区間滞在比率の識別記号および数値（または特定の数値「99」）の表示が再び開始され、以降は、上述と同様に表示時間（例えば、5秒）が経過する毎に、図24に示す順序で比率表示装置327の表示が切り替わるようになっていく。

#### 【0186】

また有利区間滞在比率、遊技6000回における連続役物比率および役物比率、ならびに総遊技回数における連続役物比率および役物比率のそれぞれの識別記号および数値（または特定の数値「99」）を循環的に表示させている間に電源がOFFになると、図24（G）に示すように、有利区間滞在比率等の表示が終了する。このように本実施の形態では、電源がONの状態では常に有利区間滞在比率等を循環的に表示させ、電源がOFFになるまで有利区間滞在比率等を循環的に表示させ続けるようになっていく。また有利区間滞在比率等を表示させる際には比率記憶手段202のデータに基づいて表示させるため、1回の遊技が行われて有利区間滞在比率が更新されたり、400回の遊技が行われて遊技6000回または総遊技回数における連続役物比率および役物比率が更新された場合にも、最新の数値を表示させることができるようになっていく。

#### 【0187】

以上に述べたように本実施の形態では、メイン基板10上に比率表示装置327を設け、比率表示装置327が設けられたメイン基板10を基板ケース350に収納し、当該基板ケース350を、メイン基板10上に設けられた比率表示装置327の表示が上部前面扉UDを開放した状態で正面から視認可能となるように筐体内に設置し、比率表示装置327に有利区間滞在比率、役物比率、連続役物比率などの所定の遊技情報を表示させるため、上部前面扉UDを開放することで遊技店の店員などが所定の遊技情報を得ることができるようになる。

#### 【0188】

また本実施の形態では、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて、遊技6000回における累計および総遊技回数における累計を記憶して遊技6000回または総遊技回数における連続役物比率および役物比率を算出し、算出した連続役物比率の数値および役物比率の数値を比率表示装置327に表示させるため、遊技6000回における連続役物比率および役物比率の実際の数値、ならびに総遊技回数における連続役物比率および役物比率の実際の数値を得ることができるようになる。ここで連続役物比率および役物比率に関しては一定の範囲内に抑えることが望まれており、本実施の形態によれば、連続役物比率および役物比率の実際の数値を得ることができるため、連続役物比率および役物比率が一定の範囲内に収まっているか否かをチェックすることができるようになる。特に本実施の形態では、連続役物比率は予め定められた上限値（例えば、60%）以下となるように設計され、役物比率も予め定められた上限値（例えば、70%）以下となるように設計されているため、遊技6000回または総遊技回数における連続役物比率の実際の数値が予め定められた上限値（例えば、60%）以下であるか否かをチェックすることができ、遊技6000回または総遊技回数における役物比率の実際の数値が予め定められた上限値（例えば、70%）以下であるか否かをチェックすることができるようになる。

#### 【0189】

また本実施の形態では、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AT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AT状態である場合にはAT終了判定カウンタ195の記憶値に基づくAT

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。

#### 【0190】

また本実施の形態では、有利区間である場合に限って A T 状態に滞在させて有利区間の終了に伴う初期化処理によって射倖性を抑制するようにしているが、有利区間滞在比率を高く設定すればする程に A T 状態の滞在期間を増やすことが可能となり、射倖性を高める結果となりかねないため、有利区間滞在比率を一定の範囲内に抑えることが望まれており、本実施の形態では有利区間滞在比率は予め定められた上限値（例えば、70%）以下となるように設計されている。そして本実施の形態のような仕様では、例えば、A T 抽選や上乗せ抽選の実行契機となる役に不正な方法によって当選させる等の不正行為によって A T 状態においてメダルを獲得した場合には有利区間滞在比率が予め定められた上限値（例えば、70%）を超えると想定されるため、不正行為防止の観点から、遊技機自身が遊技回数および有利区間の遊技回数を集計して有利区間滞在比率が一定の範囲内に収まっているか否かをチェックできるようにすることが望まれており、本実施の形態によれば、総遊技回数および有利区間の遊技回数の総数を記憶して有利区間滞在比率を算出し、算出した有利区間滞在比率の数値を比率表示装置 327 に表示させるため、有利区間滞在比率の実際の数値を得ることができ、有利区間滞在比率が一定の範囲内に収まっているか否か、具体的には有利区間滞在比率の実際の数値が予め定められた上限値（例えば、70%）以下であるか否かをチェックすることができるようになる。

#### 【0191】

また本実施の形態では、連続役物比率は予め定められた上限値（例えば、60%）以下となるように設計され、役物比率も予め定められた上限値（例えば、70%）以下となるように設計され、有利区間滞在比率は予め定められた上限値（例えば、70%）以下となるように設計されていることから、有利区間滞在比率等の数値表示として2桁分を用意すれば十分であり3桁分を用意する必要がないため、比率表示装置 327 の下位2桁の表示部を有利区間滞在比率等の数値を表示する表示領域として構成し、有利区間滞在比率等を百分率で算出して算出した有利区間滞在比率等の数値表示を1または2桁の数字で行い、算出した比率が100%未満であった場合には当該比率の数値を比率表示装置 327 に表示させる。ここで本実施の形態では、正常な状態では、連続役物比率および役物比率は100%より大きくなることはなく、連続役物比率および役物比率が100%となることはあり得るが、連続役物比率が100%となるのは第一種特別役物の作動中にのみメダルが払い出された場合であり、役物比率が100%となるのは役物の作動中にのみメダルが払い出された場合であり、連続役物比率および役物比率を算出するまでの所定の期間（例えば、遊技400回）において役物の非作動中（例えば、通常状態）または第一種特別役物の非作動中（例えば、通常状態）においてメダルの払い出しが一度も発生しない確率は極めて低いため、連続役物比率または役物比率の数値として100%の数値が算出される確率は極めて低くなっている。また有利区間滞在比率については、A T 抽選に当選した遊技の次の遊技または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）が入賞した遊技の次の遊技から有利区間を開始するようになっており、有利区間以外の遊技が必ず1回は存在するため、正常な状態では、有利区間滞在比率が100%以上となることはない。しかしながら、エラーや不正行為等により100%以上の数値が算出される状況も想定されるため、かかる場合には本実施の形態では、算出した比率の数値の代わりに予め定められた特定の数値「99」を比率表示装置 327 に表示させる。これにより本実施の形態によれば、有利区間滞在比率等の数値表示を1または2桁の数字で行う仕様において100%以上の数値が算出された場合に当該比率の数値が100%以上であることを示唆する数値表示を行うことができるようになる。

#### 【0192】

なお有利区間滞在比率等の数値として「99」を表示する状況としては、算出した有利

区間滞在比率等の比率の数値が99%である場合と、算出した有利区間滞在比率等の比率の数値が100%以上である場合とが存在するが、どちらの場合も予め定められた上限値を超える数値であり、上限値を超えていることが解れば十分であって100%以上の数値が算出された場合に実際の数値を取得することができるようにする必要性は必ずしも高くないため、本実施の形態の数値表示の態様によっても十分に有利区間滞在比率等が一定の範囲内に収まっているか否かをチェックすることができるようになる。

#### 【0193】

また本実施の形態では、算出した有利区間滞在比率の数値、遊技6000回における連続役物比率および役物比率の数値、総遊技回数における連続役物比率および役物比率の数値を、電源がONの状態の間は常に比率表示装置327に循環的に表示させ続けるため、上部前面扉UDを開放すればいつでも有利区間滞在比率の実際の数値、遊技6000回における連続役物比率および役物比率の実際の数値、総遊技回数における連続役物比率および役物比率の実際の数値を得ることができるようになる。

10

#### 【0194】

また本実施の形態では、メイン基板10は遊技の進行を制御するものとなっており、このような制御基板は、国家公安委員会の指定試験機関である保安通信協会、いわゆる保通協の型式試験の対象となるものとなっている。そして本実施の形態では、有利区間滞在比率の数値、遊技6000回における連続役物比率および役物比率の数値、総遊技回数における連続役物比率および役物比率の数値を表示させる比率表示装置327は、いわゆる保通協の型式試験の対象となるメイン基板10が制御するデバイスであるため、比率表示装置327の表示内容（有利区間滞在比率、連続役物比率、および役物比率の数値）の現実性を高めることができるようになる。

20

#### 【0195】

また本実施の形態では、比率表示装置327をメイン基板10とともに基板ケース350に収納して封印するため、比率表示装置327に対する不正行為をできるだけ防止することができ、比率表示装置327の表示内容（有利区間滞在比率、連続役物比率、および役物比率の数値）の現実性をさらに高めることができるようになる。

#### 【0196】

また本実施の形態では、400回の遊技が行われる毎に、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて15セットの累計および総累計を更新してから連続役物比率および役物比率を算出するため、最新のデータに基づく連続役物比率および役物比率を算出することができ、適切なタイミングで連続役物比率および役物比率を算出することができるようになる。

30

#### 【0197】

また本実施の形態では、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれに関する遊技400回ごとの累計を遊技400回と1セットとして15セット分個別に記憶する15セット個別記憶手段199をリングバッファ構成として、遊技6000回が経過した以降は、400回の遊技が経過する毎に、最新のデータを最先に記憶されたデータに上書きするように15セット個別記憶手段199に記憶させるため、直近の遊技6000回における連続役物比率および役物比率を算出することができるようになる。

40

#### 【0198】

また本実施の形態では、1回の遊技が行われる毎に、総遊技回数を更新するとともに有利区間である場合に有利区間の遊技回数の総数を更新する更新処理を行ってから有利区間滞在比率を算出するため、最新のデータに基づく有利区間滞在比率を算出することができ、適切なタイミングで有利区間滞在比率を算出することができるようになる。

#### 【0199】

また本実施の形態では、400回累計記憶手段198、15セット個別累計記憶手段199、15セット累計記憶手段200、総累計記憶手段201、比率記憶手段202、総遊技回数カウンタ203、および有利区間遊技回数カウンタ204は、遊技機に設けられた操作手段に対する操作によっては初期化されずにデータは保持され、設定値が変更された

50



場合でも初期化されずにデータは保持され、電源のON/OFFによっても初期化されずにデータは保持されるため、設定値が変更されても電源のON/OFFがされても累積して遊技回数、有利区間の遊技回数、払出数、連続役物払出数、および役物払出数をカウントすることができ、有利区間滞在比率、連続役物比率、役物比率が収束するのに十分な量のデータを集計することができるようになる。

#### 【0200】

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RT3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、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。

#### 【0201】

##### 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。

#### 【0202】

上記実施形態では、電源が投入されたことに基づいて有利区間滞在比率等の識別記号および数値を比率表示装置327に順次表示させることとしたが、例えば、電源が投入されている状態で上部前面扉UDまたは下部前面扉DDが開放されたことに基づいて（ドアセンサ270によって上部前面扉UDまたは下部前面扉DDの開放が検出されたことに基づいて）有利区間滞在比率等の識別記号および数値（または特定の数値「99」）の表示を開始して上部前面扉UDまたは下部前面扉DDが閉じられたことに基づいて有利区間滞在比率等の識別記号および数値（または特定の数値「99」）の表示を終了するようにしてもよい。

#### 【0203】

また例えば、入賞判定処理が行われて遊技の結果が確定してから次の遊技を行うためにメダルが投入状態に設定されるまでの間（非遊技中）に設定変更ボタン280が押下されたことに基づいて有利区間滞在比率等の識別記号および数値（または特定の数値「99」）の表示を開始して上部前面扉UDまたは下部前面扉DDが閉じられたことに基づいて有利区間滞在比率等の識別記号および数値（または特定の数値「99」）の表示を終了するようにしてもよい。具体的には、上記実施形態では、設定変更ボタン280を操作するには下部前面扉DDを開放する必要があるため、電源が投入されている状態で下部前面扉DDが開放されると、遊技機がエラー状態に制御され、ドア開放エラー以外のエラーが発生していないことを条件としてエラーの種別がドア開放エラーに設定される。なお上記実施形態の遊技機では、エラーとして、下部前面扉DDの開放によるドア開放エラーの他に、ホッパーユニット320にメダルが無くなることによるホッパーエンptyエラー、メダル投入口MIから投入されたメダルを検出するセレクター（図示省略）内にメダルが詰まることによるセレクターエラーなどが存在し、ドア開放エラーよりも他のエラーが優先されるようになっており、ドア開放エラーを含む複数種類のエラーが発生している場合には他のエラーを解消しなければドア開放エラーに設定されないようになっている。そしてこの

例では、非遊技中であってエラー状態においてエラーの種別がドア開放エラーに設定されている場合に設定変更ボタン280が押下されたことに基づいて有利区間滞在比率等の識別記号および数値（または特定の数値「99」）の表示を開始して上部前面扉UDまたは下部前面扉DDが閉じられたことに基づいて有利区間滞在比率等の識別記号および数値（または特定の数値「99」）の表示を終了するようにしてもよい。なおこの例では、設定変更ボタン280の操作に限られるものではなく、例えば、非遊技中の下部前面扉DDの開放に基づくエラー状態における、スタートレバーSL、ストップボタンB1～B3、ベットボタンB0、またはクレジットされたメダルを精算するための精算ボタンの操作に基づいて有利区間滞在比率等の表示を開始するようにしてもよい。またこの例では、設定変更ボタン280等の操作が行われる毎に、図24に示す順序で有利区間滞在比率の識別記号および数値から順に表示を切り替えるようにしてもよい。またこの例では、電源が投入されている状態で上部前面扉UDまたは下部前面扉DDが開放されたことや、非遊技中であってエラー状態においてエラーの種別がドア開放エラーに設定されている場合に所定の操作手段（例えば、設定変更ボタン280等）に対する操作が行われたことに基づいて有利区間滞在比率、遊技6000回または総遊技回数における連続役物比率および役物比率を算出するようにしてもよい。

10

#### 【0204】

また上記実施形態では、メイン基板10上に設けられた比率表示装置327に有利区間滞在比率等の識別記号および数値を表示させることとしたが、メイン基板10が動作を制御するデバイスであるクレジット表示部CD、払出表示部PO、またはボーナス表示部BSに表示させるようにしてもよい。例えば、有利区間滞在比率等の数値（または特定の数値「99」）を払出表示部PO（表示装置の他の一例）に表示させるとともに有利区間滞在比率等の識別記号をクレジット表示部CDに表示させるようにしてもよい。この例では、非遊技中のドア開放エラーに基づくエラー状態において所定の操作手段（例えば、設定変更ボタン280等）に対する操作が行われたことに基づいて有利区間滞在比率の識別記号および数値から順に図24に示す順序で循環的に有利区間滞在比率等の識別記号および数値（または特定の数値「99」）を表示させ、表示時間（例えば、5秒）が経過する毎に図24に示す順序で払出表示部POおよびクレジット表示部POの表示を切り替え、下部前面扉DDが閉じられたことに基づいて有利区間滞在比率等の識別記号および数値（または特定の数値「99」）の表示を終了するようにしてもよい。また例えば、有利区間滞在比率等の識別記号および数値（または特定の数値「99」）をクレジット表示部CD（表示装置の他の一例）に表示させるようにしてもよい。この例では、非遊技中のドア開放エラーに基づくエラー状態において所定の操作手段（例えば、設定変更ボタン280等）に対する操作が行われたことに基づいて、「有利区間滞在比率の識別記号→有利区間滞在比率の数値→遊技6000回における連続役物比率の識別記号→遊技6000回における連続役物比率の数値→遊技6000回における役物比率の識別記号→遊技6000回における役物比率の数値→総遊技回数における連続役物比率の識別記号→総遊技回数における連続役物比率の数値→総遊技回数における役物比率の識別記号→総遊技回数における役物比率の数値→有利区間滞在比率の識別記号→・・・」の順序で循環的に有利区間滞在比率等の識別記号および数値（または特定の数値「99」）を表示させ、表示時間（例えば、5秒）が経過する毎に上述した順序でクレジット表示部POの表示を切り替え、下部前面扉DDが閉じられたことに基づいて有利区間滞在比率等の識別記号および数値（または特定の数値「99」）の表示を終了するようにしてもよい。なおこれらの例では、非遊技中のドア開放エラーに基づくエラー状態において所定の操作手段（例えば、設定変更ボタン280等）に対する操作が行われたことに基づいて有利区間滞在比率、遊技6000回または総遊技回数における連続役物比率および役物比率を算出するようにしてもよい。

20

30

40

#### 【0205】

また上記実施形態では、メイン基板10上に比率表示装置327を設けることとしたが、比率表示装置327を搭載する基板（以下、比率表示装置基板）をメイン基板10とは別に設け、メイン基板10および比率表示装置基板をハーネスで接続し、メイン基板10

50

、比率表示装置 3 2 7 が搭載された比率表示装置基板、およびこれらの基板を接続するハーネスを基板ケース 3 5 0 に収納して封印するようにしてもよい。

#### 【0 2 0 6】

また上記実施形態では、算出した有利区間滞在比率等を比率記憶手段 2 0 2 に記憶させ、比率記憶手段 2 0 2 のデータに基づいて有利区間滞在比率等の数値を表示させ、比率記憶手段 2 0 2 に記憶されている比率の数値 (%) が 1 0 0 % 以上であった場合には当該比率の数値の替わりに 9 9 % を示す「9 9」を表示させることとしたが、有利区間滞在比率等を算出した場合に、算出した比率の数値が 1 0 0 % 未満であった場合には当該比率の数値を比率記憶手段 2 0 2 に記憶させ、算出した比率の数値が 1 0 0 % 以上であった場合には当該比率の数値の替わりに 9 9 % (特定の数値) を比率記憶手段 2 0 2 に記憶させ、比率記憶手段 2 0 2 に記憶されている当該 9 9 % の数値に基づいて「9 9」を表示させるようにしてもよい。

10

#### 【0 2 0 7】

また上記実施形態では、有利区間滞在比率等の数値を比率表示装置 3 2 7 に表示させる場合に算出した比率の数値 (%) が 1 0 0 % 以上であった場合には当該比率の数値の替わりに 9 9 % を示す「9 9」(予め定められた特定の数値) を表示させることとしたが、例えば、算出した比率の数値の替わりに表示する特定の数値は当該比率に対して予め定められた上限値より大きい 2 桁の数値であって予め定められていればいずれの数値(予め定められた特定の表示の他の一例)であってもよいし、当該比率に対して予め定められた上限値より大きい数値でなくても 2 桁のうち上位桁を「0」とする数字の組合せ(例えば、「0 0」など: 予め定められた特定の表示の他の一例)を当該比率の数値の替わりに表示させるようにしてもよい。また例えば、数値に限られず予め定められた特定の識別記号(例えば、エラーを示す「E」など: 予め定められた特定の表示の他の一例)を当該比率の数値の替わりに表示させるようにしてもよい。また数値や識別記号に限られず、当該比率の数値の替わりに比率表示装置 3 2 7 の各桁の表示部におけるドット形状のセグメント H を特定の態様で点灯等(予め定められた特定の表示の他の一例)させるようにしてもよく、例えば、4 個のセグメント H の一部または全部を点灯または点滅させるようにしてもよいし、4 個のセグメント H を順に点灯と消灯とを繰り返させる等を行わせるようにしてもよい。このようにすれば、有利区間滞在比率等の数値表示を 1 または 2 桁の数字で行う仕様において 1 0 0 % 以上の数値が算出された場合に当該比率の数値が 1 0 0 % 以上であることを報知する表示(エラー状態である可能性があることを報知する表示)を行うことができるようになる。なお数値または識別記号とドットの点灯態様とを組み合わせた表示を比率の数値表示の替わりに行わせるようにしてもよい。

20

30

#### 【0 2 0 8】

また上記実施形態では、ボーナスとして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)を設けたが、ボーナスとしてレギュラーボーナス(RB)、チャレンジボーナス(CB)、シングルボーナス(SB)を設けるようにしてもよい。また上記実施形態ではレギュラービッグボーナス(RBB)はレギュラーボーナス(RB)の入賞形態を示す図柄組合せの表示によらずにレギュラーボーナス(RB)が連続で作動するものであり、チャレンジビッグボーナス(CBB)はチャレンジボーナス(CB)の入賞形態を示す図柄組合せの表示によらずにチャレンジボーナス(CB)が連続で作動するものであったが、レギュラービッグボーナス(RBB)として当該ボーナス中にレギュラーボーナス(RB)を抽選してレギュラーボーナス(RB)の入賞形態を示す図柄組合せが表示されるとレギュラーボーナス(RB)が作動する第 2 レギュラービッグボーナス(RBB2)を設けるようにしてもよいし、チャレンジビッグボーナス(CBB)として当該ボーナス中にチャレンジボーナス(CB)を抽選してチャレンジボーナス(CB)の入賞形態を示す図柄組合せが表示されるとチャレンジボーナス(CB)が作動する第 2 チャレンジビッグボーナス(CBB2)を設けるようにしてもよい。

40

#### 【0 2 0 9】

以下、上述したボーナスについて具体的に説明すると、レギュラーボーナス(RB)、

50

チャレンジボーナス（ＣＢ）、およびシングルボーナス（ＳＢ）は通常状態において内部抽選の抽選対象とすることができ、レギュラーボーナス（ＲＢ）は内部抽選で当選すると入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越すことができるが、チャレンジボーナス（ＣＢ）およびシングルボーナス（ＳＢ）は内部抽選で当選すると入賞の有無に関わらずに次回以降の遊技に当選状態を持ち越すことができない役である。そして通常状態においてレギュラーボーナス（ＲＢ）が当選して当該ボーナスが入賞した場合には遊技状態をＲＢ状態に移行させ、ＲＢ状態では、通常状態よりも高確率で小役が当選するように内部抽選を行い、ＲＢ状態での遊技回数および小役の入賞回数に基づいて、ＲＢ状態の終了条件が成立したか否かを判断し、ＲＢ状態での遊技回数が所定回数（例えば、１２回）に達したこと、あるいはＲＢ状態での小役の入賞回数が所定回数（例えば、８回）に達したこと  
10  
のいずれかの終了条件が成立したことを契機としてＲＢ状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。また通常状態においてチャレンジボーナス（ＣＢ）が当選して当該ボーナスが入賞した場合には遊技状態をＣＢ状態に移行させ、ＣＢ状態では、内部抽選の結果に関わらずに強制的に小役１～小役１０の抽選フラグを当選状態に設定し、ＣＢ状態で１回の遊技が行われたことを契機として、ＣＢ状態の終了条件が成立したと判断してＣＢ状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。また通常状態においてシングルボーナス（ＳＢ）が当選して当該ボーナスが入賞した場合には遊技状態をＳＢ状態に移行させ、ＳＢ状態では、通常状態と同一の確率でまたは通常状態よりも高確率で小役が当選するように内部抽選を行い、ＳＢ状態で１回の遊技が行われたことを契機として、ＳＢ状態の終了条件が成立したと判断してＳＢ状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。  
20

#### 【０２１０】

また通常状態において第２レギュラービッグボーナス（ＲＢＢ２）が当選して当該ボーナスが入賞した場合には遊技状態を第２ＲＢＢ状態に移行させ、第２ＲＢＢ状態では、ＲＢＢ一般遊技とＲＢ遊技とを実行し、ＲＢＢ一般遊技では小役の当選確率を通常状態と同一に設定しつつレギュラーボーナス（ＲＢ）を抽選対象に設定して内部抽選を行い、レギュラーボーナス（ＲＢ）が当選して当該ボーナス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に基づいてＲＢ遊技を実行し（レギュラーボーナス（ＲＢ）が作動し）、ＲＢ遊技は上述したＲＢ状態での遊技と同一の遊技となっており、ＲＢ遊技の終了条件が成立したことを契機としてＲＢ遊技を終了させて、ＲＢＢ一般遊技を再開させ、Ｒ  
30  
ＢＢ一般遊技およびＲＢ遊技によっ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、３００枚）を超えるメダルが払い出されると、第２ＲＢＢ状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。また通常状態において第２チャレンジビッグボーナス（ＣＢＢ２）が当選して当該ボーナスが入賞した場合には遊技状態を第２ＣＢＢ状態に移行させ、第２ＣＢＢ状態では、ＣＢＢ一般遊技とＣＢ遊技とを実行し、ＣＢＢ一般遊技では小役の当選確率を通常状態と同一に設定しつつチャレンジボーナス（ＣＢ）を抽選対象に設定して内部抽選を行い、チャレンジボーナス（ＣＢ）が当選して当該ボーナス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に基づいてＣＢ遊技を実行し（チャレンジボーナス（ＣＢ）が作動し）、ＣＢ遊技は、上述したＣＢ状態での遊技と同一の遊技となっており、ＣＢ遊技の終了  
40  
条件が成立したことを契機としてＣＢ遊技を終了させて、ＣＢＢ一般遊技を再開させ、ＣＢＢ一般遊技およびＣＢ遊技によっ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、３００枚）を超えるメダルが払い出されると、第２ＣＢＢ状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。

#### 【０２１１】

そしてこの場合に、ＲＢの作動中の遊技状態であるＲＢ状態において遊技機が払い出したメダル数は、第一種特別役物であるＲＢの作動中に遊技機が払い出したメダル数であって、役物の作動中に遊技機が払い出したメダル数であるため、連続役物比率を算出するための連続役物払出数としても役物比率を算出するための役物払出数としても集計され、ＣＢの作動中の遊技状態であるＣＢ状態において遊技機が払い出したメダル数、およびＳＢ  
50

の作動中の遊技状態である S B 状態において遊技機が払い出したメダル数は、第一種特別役物の作動中に遊技機が払い出したメダル数ではないが役物の作動中に遊技機が払い出したメダル数であるため、連続役物比率を算出するための連続役物払出数および役物比率を算出するための役物払出数のうち役物払出数としてのみ集計される。

#### 【0212】

また第2レギュラービッグボーナス（R B B 2）の入賞に伴って移行する第2 R B B 状態では、R B B 一般遊技中は第一種特別役物の作動中でも役物の作動中でもないため、R B B 一般遊技において遊技機が払い出したメダル数は連続役物払出数としても役物払出数としても集計されず、R B 遊技中は第一種特別役物の作動中であって役物の作動中であるため、R B 遊技において遊技機が払い出したメダル数は連続役物払出数としても役物払出数としても集計され、第2チャレンジビッグボーナス（C B B 2）の入賞に伴って移行する第2 C B B 状態では、C B B 一般遊技中は第一種特別役物の作動中でも役物の作動中でもないため、C B B 一般遊技において遊技機が払い出したメダル数は連続役物払出数としても役物払出数としても集計されず、C B 遊技中は第一種特別役物の作動中ではないが役物である第二種特別役物の作動中であるため、C B 遊技において遊技機が払い出したメダル数は連続役物払出数および役物払出数のうち役物払出数としてのみ集計される。なお R B B 一般遊技において遊技機が払い出したメダル数、および C B B 一般遊技において遊技機が払い出したメダル数は、連続役物払出数としても役物払出数としても集計されないが遊技機が払い出したメダル数である払出数としては集計される。

#### 【0213】

また上記実施形態では、有利区間滞在比率、連続役物比率、および役物比率を算出して算出した数値を表示させることとしたが、連続役物比率のみを算出して表示させるようにしてもよいし、役物比率のみを算出して表示させるようにしてもよいし、有利区間滞在比率のみを算出して表示させるようにしてもよいし、連続役物比率および役物比率のみを算出して表示させるようにしてもよいし、連続役物比率および有利区間滞在比率のみを算出して表示させるようにしてもよいし、役物比率および有利区間滞在比率のみを算出して表示させるようにしてもよい。すなわち A T 機能を搭載しない場合には、初期化処理を行うための管理用の遊技区間である有利区間を設ける必要がないため、総遊技回数および有利区間の遊技回数の総数を記憶して有利区間滞在比率を算出する機能を設けなくてもよいし、役物および役物連続作動装置を搭載しない場合には、遊技 6 0 0 0 回または総遊技回数における払出数、連続役物払出数、および役物払出数を集計して遊技 6 0 0 0 回または総遊技回数における役物比率および連続役物比率を算出する機能を設けなくてもよいし、第一種特別役物および第一種特別役物に係る役物連続作動装置を搭載しない場合には、遊技 6 0 0 0 回または総遊技回数における連続役物払出数を集計して遊技 6 0 0 0 回または総遊技回数における連続役物比率を算出する機能を設けなくてもよい。また第一種特別役物および第一種特別役物に係る役物連続作動装置のいずれか一方または両方のみを搭載する場合には、連続役物比率および役物比率の数値が同一となるため、いずれか一方のみを算出して表示させるようにしてもよいし、両方とも算出して表示させるようにしてもよい。そしてこれらの例において、有利区間滞在比率等の数値を表示させる場合に、表示する識別記号に対応する比率を算出する機能を搭載していない場合には、当該比率の数値表示において、当該比率の数値が存在しないことを示す識別記号（例えば、「-」）を表示させるようにしてもよい。

#### 【0214】

また上記実施形態では、連続役物比率および役物比率について、遊技 6 0 0 0 回における数値および総遊技回数における数値を算出して表示させることとしたが、遊技 6 0 0 0 回における数値のみを算出して表示させるようにしてもよいし、総遊技回数における数値のみを算出して表示させるようにしてもよい。この例においても、連続役物比率等の数値を表示させる場合に、表示する識別記号に対応する比率を算出する機能を搭載していない場合には、当該比率の数値表示において、当該比率の数値が存在しないことを示す識別記号（例えば、「-」）を表示させるようにしてもよい。

## 【0215】

また上記実施形態では、遊技6000回における連続役物比率または役物比率を表示させる場合に総遊技回数が6000回未満であった場合には、遊技6000回における連続役物比率を示す識別記号「6y」または遊技6000回における役物比率を示す識別記号「7y」を点滅表示させて遊技回数が6000回に達していないこと報知するようにしてもよい。すなわち総遊技回数が6000回以上であった場合には遊技6000回における連続役物比率を示す識別記号「6y」または遊技6000回における役物比率を示す識別記号「7y」を点灯表示（第1の態様または通常の態様で表示）させ、総遊技回数が6000回未満であった場合には、遊技6000回における連続役物比率を示す識別記号「6y」または遊技6000回における役物比率を示す識別記号「7y」を点滅表示（第2の態様または特定の態様で表示）させるようにしてもよい。

10

## 【0216】

また上記実施形態では、有利区間滞在比率、または総遊技回数における連続役物比率もしくは役物比率を表示させる場合に総遊技回数が所定回数（例えば、175000回）未満であった場合（有利区間滞在比率、ならびに総遊技回数における連続役物比率および役物比率が収束するのに十分な量のデータを集計していない場合）には、有利区間滞在比率を示す識別記号「7U」、総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号「6A」、または総遊技回数における役物比率を示す識別記号「7A」を点滅表示させるようにしてもよい。すなわち総遊技回数が所定回数（例えば、175000回）以上であった場合には、有利区間滞在比率を示す識別記号「7U」、総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号「6A」、または総遊技回数における役物比率を示す識別記号「7A」を点灯表示（第1の態様または通常の態様で表示）させ、総遊技回数が所定回数（例えば、175000回）未満であった場合には有利区間滞在比率を示す識別記号「7U」、総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号「6A」、または総遊技回数における役物比率を示す識別記号「7A」を点滅表示（第2の態様または特定の態様で表示）させるようにしてもよい。

20

## 【0217】

また上記実施形態では、有利区間滞在比率等の数値を比率表示装置327に表示させる場合に、算出した比率の数値が当該比率に対して予め定められた上限値未満であった場合には当該比率の数値を点灯表示（第1の態様または通常の態様で表示）させ、算出した比率の数値が当該比率に対して予め定められた上限値以上であった場合には当該比率の数値を点滅表示（第2の態様または特定の態様で表示）させるようにしてもよい。なお上記実施の形態では、有利区間滞在比率等の数値を表示させる場合には小数点以下を切り捨てた数値を表示させるため、例えば、有利区間滞在比率の数値として70%（上限値）を表示させる場合には実際に算出した有利区間滞在比率が70%を超えている場合もあることから、算出した比率の数値が当該比率に対して予め定められた上限値以上であった場合に当該比率の数値を点滅表示させるようにしてもよい。さらには算出した比率の数値が当該比率に対して予め定められた上限値以上であった場合に点滅表示させる態様に限られず、算出した比率の数値が当該比率に対して予め定められた上限値以下であった場合には当該比率の数値を点灯表示（第1の態様または通常の態様で表示）させ、算出した比率の数値が当該比率に対して予め定められた上限値を超えていた場合には当該比率の数値を点滅表示（第2の態様または特定の態様で表示）させるようにしてもよい。

30

40

## 【0218】

また上記実施形態では特に言及しなかったが、メイン基板10のRAMは1024B（バイト）の容量を有し、全容量のうち512B（バイト）の領域が遊技の進行に関するプログラムを実行する際に必要な各種のデータを一時的に記憶するために使用されるようになっている。このため上記実施形態のように有利区間滞在比率等を算出するために遊技回数や払出数等を集計する場合には、残り512B（バイト）の未使用領域を遊技回数や払出数等の各種データを一時的に記憶するための領域として使用するようにしてもよい。なお未使用領域が存在しない場合には別途RAMをメイン基板10に設けるようにしてもよ

50

いし、使用領域において有利区間滞在比率等を算出するための遊技回数や払出数等の各種データを記憶するようにしてもよい。未使用領域が存在しない場合に使用領域において有利区間滞在比率等を算出するための遊技回数や払出数等の各種データを記憶するように構成する場合にはR A Mの容量が不足する事態が生じ得るため、リングバッファ構成の15セット個別記憶手段199を、1セットの遊技回数をM回（＝遊技6000回／N（Nは2、3、4、5、6、10、12のいずれか）：予め定められた基準集計期間の他の一例）としてNセット分のデータを記憶するように構成してリングバッファに要する容量を削減するようにしてもよい。

#### 【0219】

また上記実施形態では、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて、所定集計期間である遊技6000回における累計を記憶して遊技6000回における連続役物比率および役物比率を算出することとしたが、所定集計期間は遊技6000回に限られるものではなく任意に定めることができる。

#### 【0220】

また上記実施形態では、400回の遊技が行われる毎に、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて15セットの累計および総累計を更新してから連続役物比率および役物比率を算出することとしたが、400回の遊技が行われる毎に15セットの累計および総累計を更新しつつ、1回の遊技が行われる毎に連続役物比率および役物比率を算出するようにしてもよい。

#### 【0221】

また上記実施形態では、基板ケース350の前面にシール等を貼り付ける場合には、比率表示装置327の表示の視認を妨げない位置に貼り付けることが望ましい。

#### 【0222】

また上記実施形態では、1回の遊技が行われる毎に、1回の遊技が行われたことを通知する第1特定信号を外部装置（例えば、ホールコンピューターなど）に出力し、有利区間において1回の遊技が行われる毎に、有利区間において1回の遊技が行われたことを通知する第2特定信号を外部装置に出力するようにしてもよい。このようにすれば外部装置において遊技回数および有利区間の遊技回数を累積してカウントすることができ、有利区間滞在比率を算出することができるようになる。

#### 【0223】

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。

#### 【0224】

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196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

10

20

30

40

50

抽選に当選することなく1枚小役の入賞によって非RT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AT状態の終了後も非AT状態かつRT1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。

#### 【0225】

また例えば、RT1状態への移行を有利区間の終了条件とした場合には、AT終了待機状態において1枚小役が入賞すると非AT状態に移行するが、クリアカウンタ196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、AT抽選に当選することなく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たことによってRT1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AT状態の終了後も非AT状態かつ非RT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。

10

#### 【0226】

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(RBB)またはチャレンジビッグボーナス(CBB)が当選したことに基づいて行われたAT抽選に当選し、当該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)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(RBB)またはチャレンジビッグボーナス(CBB)の入賞に伴って移行したRBB状態またはCBB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、RBB状態またはCBB状態の終了時にAT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。

#### 【0227】

また上記実施形態では、AT準備状態またはAT状態において、打順ベルや打順リプレイが当選した場合、またはCBB状態においてリプレイが当選した場合に、打順ベル(打順ベルの当選時)もしくは打順リプレイ(打順リプレイの当選時)の種類、またはリプレイの当選態様(CBB状態におけるリプレイの当選時)に応じた正解打順(打順ベルまたは打順リプレイの当選時)、特定打順(CBB状態における1回目の遊技)、または特定打順とは異なる押下順序(CBB状態における2回目の遊技)を示す遊技情報、内部抽選の結果を示す遊技情報、または当選役を示す遊技情報を遊技情報表示部DSに表示させ、当該遊技情報が示す(または示唆する)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)を演出制御手段180が入賞補助演出によって報知するようにしてもよい。この場合には、当該遊技情報をリールの回転中において遊技情報表示部DSにおける、クレジット表示部CD、ボーナス表示部BS、または払出表示部POに表示させるようにしてもよい。

20

30

#### 【0228】

また上記実施形態では、クレジット表示部CD、払出表示部PO、またはボーナス表示部BS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を区間表示器として用いて有利区間に滞在していることを報知する有利区間報知を実行するようにしてもよい。具体的には、有利区間に移行することに伴って区間表示器を点灯させて有利区間報知を開始させ、有利区間が終了して通常区間に移行することに伴って区間表示器を消灯させて有利区間報知を終了させるようにしてもよい。

#### 【0229】

また上記実施形態では、CBB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、CBB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。なおCBB状態や第2CBB状態のCB遊技においても同様に内部抽選を行うようにしてもよい。

40

#### 【0230】

また上記実施形態では非AT状態においてAT抽選を行ってAT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CZ状態を設けて、非AT状態ではAT抽選を行わずにCZ状態へ移行させるか否かを決定し、CZ状態においてAT抽選を行って、AT抽選に当選したことに基づいて演出状態をAT状態へ移行させるようにしてもよい。

50



## 【0231】

図26は、演出状態としてCZ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。

## 【0232】

この態様では、記憶手段190にCZ終了判定カウンタ207を備え、AT制御手段175が、演出状態が非AT状態である場合にAT抽選の代わりに内部抽選の結果に応じてCZ抽選を行い、CZ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CZ状態に移行させ、CZ状態において内部抽選の結果に応じてAT抽選を行ってAT状態に移行させるか否かを決定する。なおCZ抽選の実行契機とAT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。CZ抽選の実行契機とAT抽選の実行契機とを異ならせる態様の一例としては、CZ抽選の実行契機を、共通ベル、スイカ、チェリー、ボーナス（RBBおよびCBB）の当選時とし、AT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CZ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CZ抽選テーブルを参照して当否が決定される。

## 【0233】

またこの態様では、CZ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、CZ抽選では抽選状態に応じたCZ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CZ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CZ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りてCZ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CZ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CZ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、CZ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CZ抽選の当選確率は任意に定めることができる。

## 【0234】

そしてAT制御手段175は、CZ抽選に当選するとCZ終了判定カウンタ207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、CZ状態での遊技を1回行う毎にCZ終了判定カウンタ207の値から一定値（例えば、1）を減算する。そしてCZ終了判定カウンタ207の記憶値がしきい値（例えば、0）に達すると、CZ状態の終了条件が成立して演出状態が非AT状態に復帰する。一方、CZ終了判定カウンタ207の値がしきい値に達するまでにAT抽選に当選した場合にもCZ状態の終了条件が成立し、この場合にはCZ終了判定カウンタ207の記憶値を「0」にするとともにCZ状態の終了後にAT準備状態に移行する。なおCZ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CBB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CZ状態は簡易的なAT状態という位置づけのものである。

## 【0235】

またAT制御手段175は、AT抽選に当選することなくCZ状態が終了した場合に、RT状態に応じてCZ抽選の抽選状態を設定し、RT状態が非RT状態またはRT1状態のいずれかである場合にはCZ抽選の抽選状態を中確率状態に滞在させ、RT状態がRT2状態またはRT3状態のいずれかである場合にはCZ抽選の抽選状態を高確率状態に滞在させる。

## 【0236】

またAT制御手段175は、有利区間において非AT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CZ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 207 も初期値に初期化されるようになっている。

#### 【0237】

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。

10

#### 【0238】

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。

#### 【0239】

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 207 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 207 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 207 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 203 を設けずに C Z 状態において継続抽選を毎遊技行うようにしてもよい。

20

#### 【0240】

またこの態様では、C Z 抽選に当選したことに基づいて R T 状態を R T 2 状態に誘導するように入賞補助演出を実行し、R T 状態が R T 2 状態に移行したことに基づいて演出状態を C Z 状態に移行させ、R T 2 状態において C Z 状態での遊技を行わせ、C Z 状態では C Z 終了判定カウンタ 207 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、C Z 終了判定カウンタ 207 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 R T 状態が非 R T 状態または R T 1 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 C Z 状態を終了させるようにしてもよいし、C Z 終了判定カウンタ 207 の記憶値がしきい値に達していなくても R T 状態が非 R T 状態または R T 1 状態に転落した場合にも C Z 状態を終了させるようにしてもよい。なおこの例では、C Z 状態用の R T 状態を別途用意し、当該 R T 状態において C Z 状態での遊技を行わせるようにしてもよい。

30

40

#### 【0241】

またこの態様では、C Z 状態において打順ベルが当選した場合に、打順ベルの種類に応じた正解打順を示す遊技情報、内部抽選の結果を示す遊技情報、または当選役を示す遊技情報を遊技情報表示部 D S に表示させ、当該遊技情報が示す（または示唆する）押下順序（正解打順）を演出制御手段 180 が入賞補助演出によって報知するようにしてもよいし、正解打順を示す遊技情報、内部抽選の結果を示す遊技情報、または当選役を示す遊技情報を表示させないとともに入賞補助演出を実行しないようにしてもよい。

#### 【符号の説明】

#### 【0242】

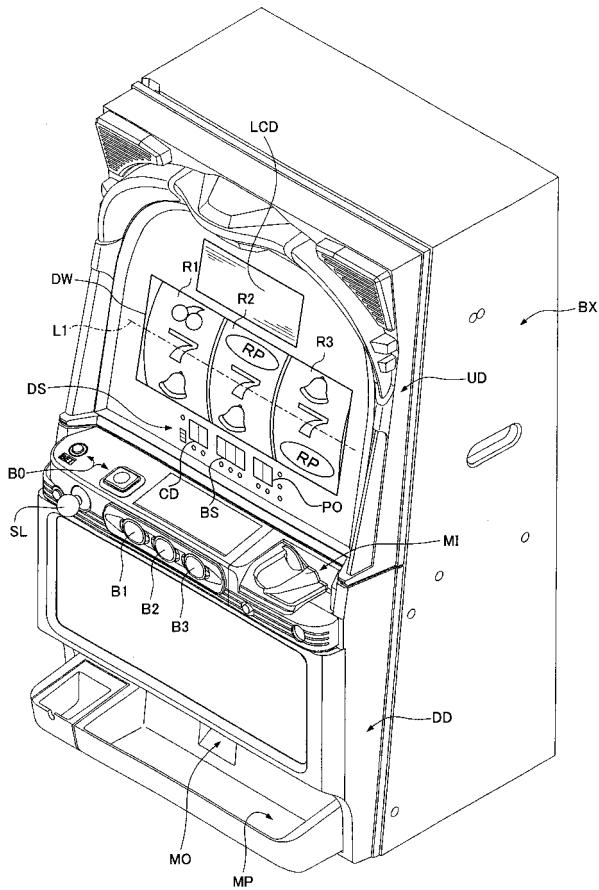
50

B X 収納箱、U D 前面上扉、D D 前面下扉、D W 表示窓、  
 L 1 有効ライン、D S 遊技情報表示部、L C D 液晶ディスプレイ、  
 R 1 第1リール、R 2 第2リール、R 3 第3リール、B 0 ベットボタン、  
 S L スタートレバー、B 1 ~ B 3 ストップボタン、M I メダル投入口、  
 M O メダル払い出し口、M P メダル受け皿、1 0 メイン基板、  
 1 0 0 遊技制御手段、1 0 5 投入受付手段、1 1 0 乱数発生手段、  
 1 2 0 内部抽選手段、1 3 0 リール制御手段、1 4 0 入賞判定手段、  
 1 5 0 払出制御手段、1 6 0 リプレイ処理手段、1 7 0 遊技状態移行制御手段、  
 1 7 3 R T 制御手段、1 7 5 A T 制御手段、1 7 7 初期化手段、  
 1 7 8 比率算出手段、1 7 9 表示制御手段、  
 1 8 0 演出制御手段、1 9 0 記憶手段、  
 1 9 1 メイン抽選テーブル記憶手段、1 9 2 抽選フラグ記憶手段、  
 1 9 3 停止制御テーブル記憶手段、1 9 4 入賞判定テーブル記憶手段、  
 1 9 5 A T 終了判定カウンタ、1 9 6 クリアカウンタ、1 9 7 設定値記憶手段、  
 1 9 8 4 0 0 回累計記憶手段、1 9 9 1 5 セット個別記憶手段、  
 2 0 0 1 5 セット累計記憶手段、2 0 1 総累計記憶手段、  
 2 0 2 比率記憶手段、2 0 3 総遊技回数カウンタ、  
 2 0 4 有利区間遊技回数カウンタ、2 0 5 演出データ記憶手段、  
 2 0 6 サブ抽選テーブル記憶手段、2 0 7 C Z 終了判定カウンタ、  
 2 1 0 メダル投入スイッチ、2 2 0 ベットスイッチ、2 3 0 スタートスイッチ、  
 2 4 0 ストップスイッチ、2 5 0 設定キースwitch、2 6 0 設定変更スイッチ、  
 2 7 0 ドアセンサ、3 1 0 リールユニット、3 1 5 リールインデックス、  
 3 2 0 ホッパーユニット、3 2 5 払出メダル検出スイッチ、3 2 7 比率表示装置、  
 3 3 0 演出表示装置、3 4 0 音響装置、3 5 0 基板ケース、3 5 2 ケース本体、  
 3 5 4 ケース蓋体、3 5 6 連結ピン、3 5 8 本体側連結部、  
 3 6 0 蓋体側連結部、3 6 2 ピン係止孔、A ~ H セグメント

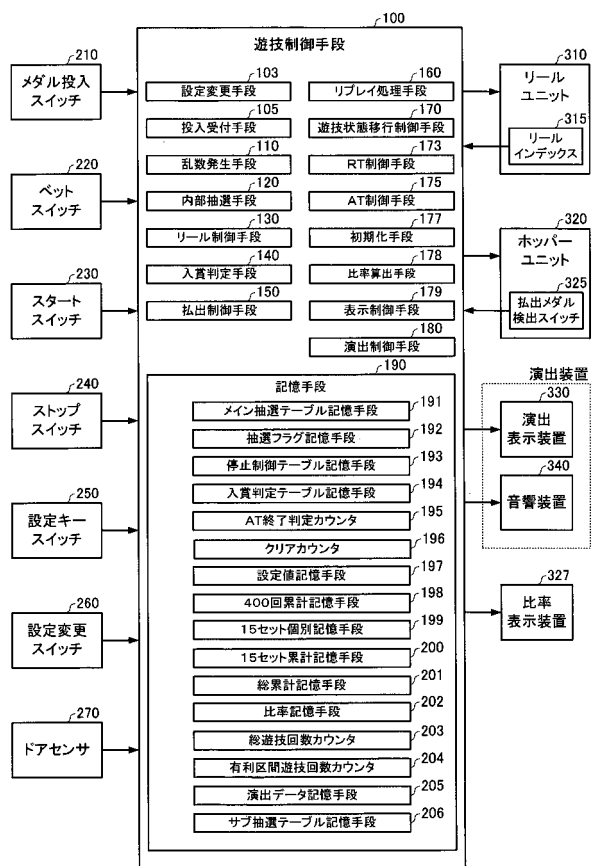
10

20

【図 1】



【図 2】



【図 3】

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

【図 4】

| 内部抽選<br>テーブル5 | 内部抽選<br>テーブル6 |
|---------------|---------------|
| 打順ベル1         |               |
| 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           | JAC           |

【図 5】

| 内部抽選<br>テーブル7 | 内部抽選<br>テーブル8 | 内部抽選<br>テーブル9 | 内部抽選<br>テーブル10 |
|---------------|---------------|---------------|----------------|
| 0             |               |               |                |
| 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       |                |
|               | 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           | ハズレ           | ハズレ            |

65535

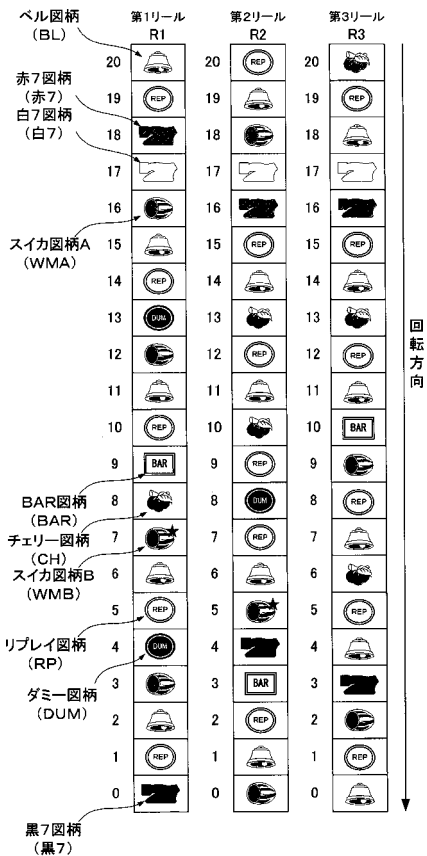
【図 6】

|       |                                                                                  |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 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)<br>+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<br>(正解打順<br>打順1, 2) | 8枚小役<br>(小役6)           |                         |               | 1枚小役<br>または<br>RT変動プランク |                         |     |
| 打順ベル2<br>(正解打順<br>打順1, 2) | 8枚小役<br>(小役6)           |                         |               | 1枚小役<br>または<br>RT変動プランク |                         |     |
| 打順ベル3<br>(正解打順<br>打順1, 2) | 8枚小役<br>(小役6)           |                         |               | 1枚小役<br>または<br>RT変動プランク |                         |     |
| 打順ベル4<br>(正解打順<br>打順3, 4) | 1枚小役<br>または<br>RT変動プランク |                         | 8枚小役<br>(小役6) |                         | 1枚小役<br>または<br>RT変動プランク |     |
| 打順ベル5<br>(正解打順<br>打順3, 4) | 1枚小役<br>または<br>RT変動プランク |                         | 8枚小役<br>(小役6) |                         | 1枚小役<br>または<br>RT変動プランク |     |
| 打順ベル6<br>(正解打順<br>打順3, 4) | 1枚小役<br>または<br>RT変動プランク |                         | 8枚小役<br>(小役6) |                         | 1枚小役<br>または<br>RT変動プランク |     |
| 打順ベル7<br>(正解打順<br>打順5, 6) |                         | 1枚小役<br>または<br>RT変動プランク |               |                         | 8枚小役<br>(小役6)           |     |
| 打順ベル8<br>(正解打順<br>打順5, 6) |                         | 1枚小役<br>または<br>RT変動プランク |               |                         | 8枚小役<br>(小役6)           |     |
| 打順ベル9<br>(正解打順<br>打順5, 6) |                         | 1枚小役<br>または<br>RT変動プランク |               |                         | 8枚小役<br>(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<br>(正解打順<br>打順1, 2)  | リプレイ2 |       |       | リプレイ1 |       |     |
| 打順リプレイ2<br>(正解打順<br>打順1, 2)  | リプレイ2 |       |       | リプレイ1 |       |     |
| 打順リプレイ3<br>(正解打順<br>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<br>(正解打順<br>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<br>(正解打順<br>打順5, 6)  |       | リプレイ1 |       |       | リプレイ2 |     |
| 打順リプレイ6<br>(正解打順<br>打順5, 6)  |       | リプレイ1 |       |       | リプレイ2 |     |
| 打順リプレイ7<br>(正解打順<br>打順1, 2)  | リプレイ3 |       |       | リプレイ1 |       |     |
| 打順リプレイ8<br>(正解打順<br>打順1, 2)  | リプレイ3 |       |       | リプレイ1 |       |     |
| 打順リプレイ9<br>(正解打順<br>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<br>(正解打順<br>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<br>(正解打順<br>打順5, 6) |       | リプレイ1 |       |       | リプレイ3 |     |
| 打順リプレイ12<br>(正解打順<br>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 11】

| 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<br>(特定打順<br>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<br>(特定打順<br>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<br>(特定打順<br>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<br>(特定打順<br>打順1)    | 13枚小役<br>(小役9)  |                | 14枚小役(小役10)    |                |                 |     |
| 打順リプレイ2<br>(特定打順<br>打順2)    | 14枚小役<br>(小役10) | 13枚小役<br>(小役9) |                | 14枚小役(小役10)    |                 |     |
| 打順リプレイ3<br>(特定打順<br>打順3)    | 14枚小役(小役10)     |                | 13枚小役<br>(小役9) |                | 14枚小役(小役10)     |     |
| 打順リプレイ4<br>(特定打順<br>打順4)    |                 | 14枚小役(小役10)    |                | 13枚小役<br>(小役9) | 14枚小役(小役10)     |     |
| 打順リプレイ5<br>(特定打順<br>打順5)    |                 | 14枚小役(小役10)    |                | 13枚小役<br>(小役9) | 14枚小役<br>(小役10) |     |
| 打順リプレイ6<br>(特定打順<br>打順6)    |                 | 14枚小役(小役10)    |                |                | 13枚小役<br>(小役9)  |     |
| 打順リプレイ7<br>(特定打順<br>打順1)    | 13枚小役<br>(小役9)  |                | 14枚小役(小役10)    |                |                 |     |
| 打順リプレイ8<br>(特定打順<br>打順2)    | 14枚小役<br>(小役10) | 13枚小役<br>(小役9) |                | 14枚小役(小役10)    |                 |     |
| 打順リプレイ9<br>(特定打順<br>打順3)    | 14枚小役(小役10)     |                | 13枚小役<br>(小役9) |                | 14枚小役(小役10)     |     |
| 打順リプレイ10<br>(特定打順<br>打順4)   |                 | 14枚小役(小役10)    |                | 13枚小役<br>(小役9) | 14枚小役(小役10)     |     |
| 打順リプレイ11<br>(特定打順<br>打順5)   |                 | 14枚小役(小役10)    |                | 13枚小役<br>(小役9) | 14枚小役<br>(小役10) |     |
| 打順リプレイ12<br>(特定打順<br>打順6)   |                 | 14枚小役(小役10)    |                |                | 13枚小役<br>(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

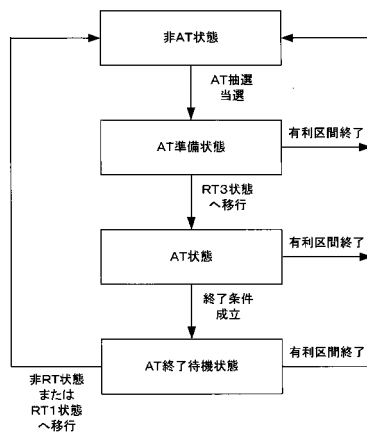
【図 12】

| 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<br>プランク |       |  |  | —  |

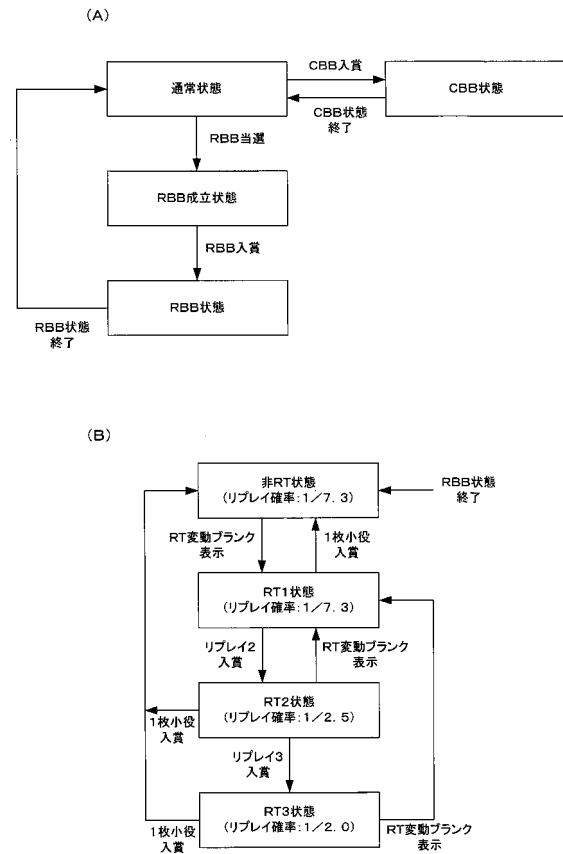
【図 13】

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

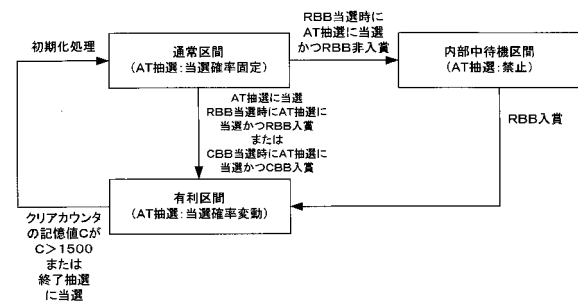
【図 15】



【図 14】



【図 16】



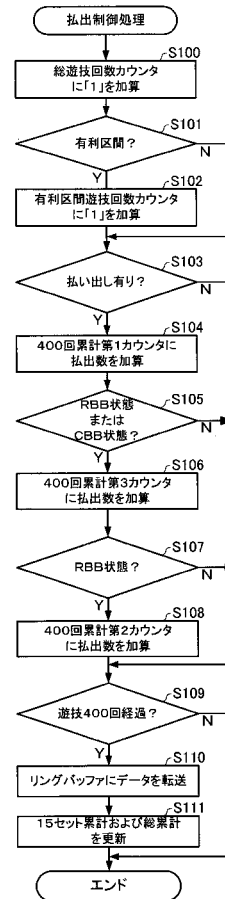




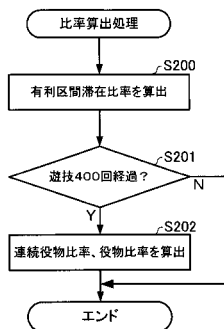
【図 2 1】

| 分類                      | 表示内容         | 識別記号 | 表示態様 |
|-------------------------|--------------|------|------|
| 累計                      | 有利区間滞在比率 (%) | 7U   |      |
| 遊技<br>6,000回<br>(15セット) | 連続役物比率 (%)   | 6y   |      |
|                         | 役物比率 (%)     | 7y   |      |
| 総累計                     | 連続役物比率 (%)   | 6A   |      |
|                         | 役物比率 (%)     | 7A   |      |

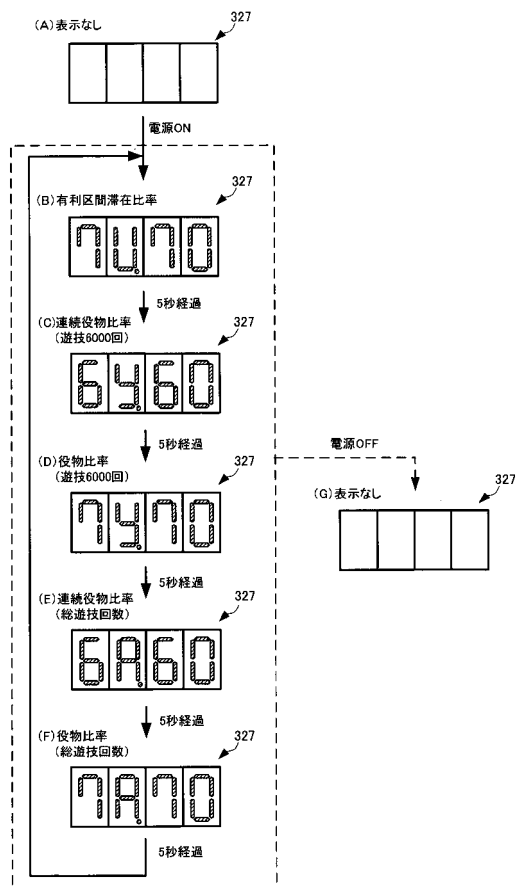
【図 2 2】



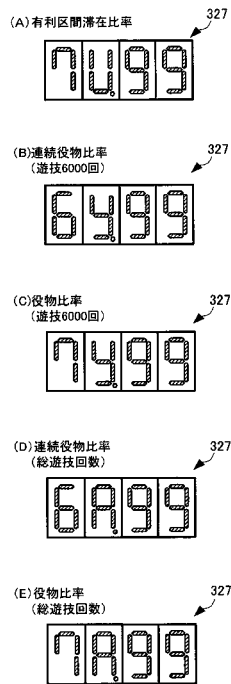
【図 2 3】



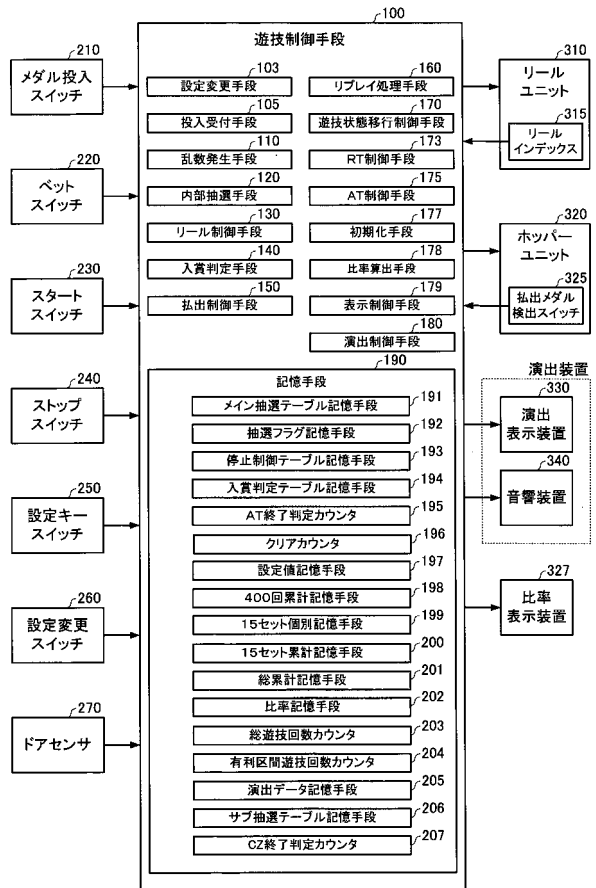
【図 2 4】



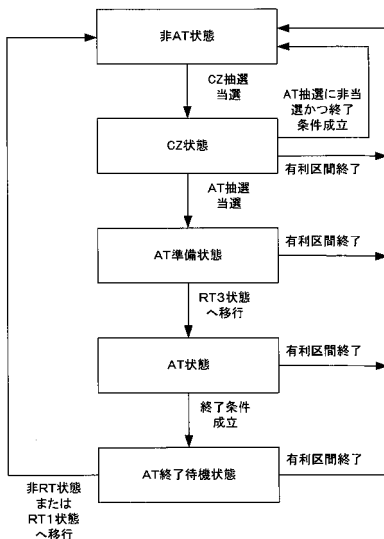
【図 25】



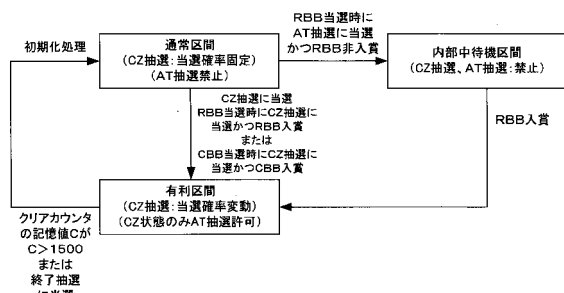
【図 26】



【図 27】



【図 28】



---

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB04 AB12 AB16 AC14 AC23 AC32 AC34 AC52 AC64  
AC65 AC77 AC82 BA02 BA03 BA13 BA17 BA22 BA32 BA35  
BA37 BA38 BB02 BB16 BB44 BB80 BB94 CA02 CA23 CA24  
CA25 CB04 CB23 CB32 CB42 CC01 CC12 CC24 CC28 CD12  
CD18 CD41 DA52 DA54