

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6190834号
(P6190834)

(45) 発行日 平成29年8月30日 (2017. 8. 30)

(24) 登録日 平成29年8月10日 (2017. 8. 10)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006. 01) A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 4 (全 46 頁)

(21) 出願番号	特願2015-41249 (P2015-41249)	(73) 特許権者	390026620
(22) 出願日	平成27年3月3日 (2015. 3. 3)		山佐株式会社
(65) 公開番号	特開2016-158924 (P2016-158924A)		岡山県新見市高尾 3 6 2 - 1
(43) 公開日	平成28年9月5日 (2016. 9. 5)	(74) 代理人	110001519
審査請求日	平成28年11月18日 (2016. 11. 18)		特許業務法人太陽国際特許事務所
早期審査対象出願		(74) 代理人	100118315
			弁理士 黒田 博道
		(74) 代理人	100120488
			弁理士 北口 智英
		(72) 発明者	小坂 雅之
			岡山県新見市高尾 3 6 2 の 1 山佐株式会 社内
		(72) 発明者	▲高▼岡 健二
			岡山県新見市高尾 3 6 2 の 1 山佐株式会 社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

周囲に複数の図柄が付与された複数のリールと、

前記複数のリールの各々に対応して設けられ、遊技者の操作により前記リールの回転を停止させるためのストップスイッチと、

複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行う役抽選手段とを備え、

前記役抽選の結果及び前記ストップスイッチの停止操作に基づいて前記リールの回転を停止させ、当選した役に係る図柄の組み合わせが停止表示されたか否かの判定を行い、その判定の結果に応じて所定の利益を付与するようにした遊技を行う遊技機であって、

遊技状態の移行を制御する遊技状態移行制御手段、を備え、

遊技状態として、

通常状態と、前記通常状態より有利な特定状態と、前記通常状態より有利でかつ前記特定状態とは異なる有利状態と、前記有利状態よりさらに有利な特別有利状態と、を備え、

前記リールが停止した際に表示される図柄の組み合わせであって、前記有利状態又は前記特別有利状態への移行契機となる図柄の組み合わせである特定図柄が複数あり、

前記遊技状態移行制御手段は、

前記特定状態における遊技の結果いずれかの特定図柄が停止表示されることですでに前記有利状態への移行が決定しており、後の遊技における前記ストップスイッチの操作の結果、更に特定図柄が停止表示された場合、前記有利状態への移行が決定した際に停止表示された特定図柄との関係で、予め定められた遊技回数の前記有利状態、遊技回数が上乗せ

10

20

された前記有利状態、又は前記有利状態に代えて前記特別有利状態のいずれかの遊技状態に移行させるかを選択することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記有利状態は、第1有利状態と、前記第1有利状態とは異なる第2有利状態とを含んでおり、

前記特定図柄群として、

前記第1有利状態への移行が可能な第1特定図柄群と、

前記第2有利状態への移行が可能な第2特定図柄群と、があり、

前記第1特定図柄群と前記第2特定図柄群には、それぞれ、前記有利状態又は前記特別有利状態への移行が確定する確定図柄と、前記有利状態又は前記特別有利状態への移行が確定しない不確定図柄を含んでおり、

10

前記不確定図柄が停止表示された場合に、前記有利状態の遊技回数を加算するか否かを決定する加算抽選を行う加算抽選手段と、

前記不確定図柄が停止表示された場合に、前記有利状態に代えて前記特別有利状態に移行するか否かを決定する昇格抽選を行う昇格抽選手段と、を備え、

前記遊技状態移行制御手段は、

前記特定状態においてすでに前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定しておりかつ前記ストップスイッチの操作に伴い、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と同じ特定図柄群の確定図柄が停止表示された場合、或いは、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と同じ特定図柄群の不確定図柄が停止表示されかつ前記加算抽選に当選した場合、移行が決定している前記有利状態と同じでかつ遊技回数が上乗せされた前記有利状態に遊技状態を移行させ、

20

前記特定状態においてすでに前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定しておりかつ前記ストップスイッチの操作に伴い、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と異なる特定図柄群の確定図柄が停止表示された場合、或いは、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と異なる特定図柄群の不確定図柄が停止表示されかつ前記昇格抽選に当選した場合、前記第1有利状態又は前記第2有利状態に代えて前記特別有利状態に遊技状態を移行させることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

30

【請求項3】

遊技状態として、前記有利状態に移行可能な有利遊技準備状態をさらに備え、

前記第1特定図柄群と前記第2特定図柄群の不確定図柄には、それぞれ、前記特定状態から前記有利状態に移行可能な移行図柄を含んでおり、

前記移行図柄が停止表示された場合に、前記有利状態に移行するか否かを決定する確定抽選を行う確定抽選手段を備え、

前記遊技状態移行制御手段は、

前記特定状態において前記ストップスイッチの操作に伴い、前記第1特定図柄群の確定図柄が停止表示された後、或いは、前記第1特定図柄群の移行図柄が停止表示されかつ前記確定抽選に当選した後、前記第1有利状態への移行が決定している前記有利遊技準備状態に遊技状態を移行させ、

40

前記特定状態において前記ストップスイッチの操作に伴い、前記第2特定図柄群の確定図柄が停止表示された後、或いは、前記第2特定図柄群の移行図柄が停止表示されかつ前記確定抽選に当選した後、前記第2有利状態への移行が決定している前記有利遊技準備状態に遊技状態を移行させ、

前記遊技状態移行制御手段は、

前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定している前記有利遊技準備状態において前記ストップスイッチの操作に伴い、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と同じ特定図柄群の確定図柄が停止表示された場合、或いは、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と同じ

50

特定図柄群の不確定図柄が停止表示されかつ前記加算抽選に当選した場合、前記有利遊技準備状態の終了後、移行が決定している前記有利状態と同じでかつ遊技回数が上乗せされた前記有利状態に遊技状態を移行させ、

前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定している前記有利遊技準備状態において前記ストップスイッチの操作に伴い、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定した際の特定期柄群と異なる特定期柄群の確定図柄が停止表示された場合、或いは、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定した際の特定期柄群と異なる特定期柄群の不確定図柄が停止表示されかつ前記昇格抽選に当選した場合、前記第1有利状態又は前記第2有利状態に代えて直ちに前記特別有利状態に遊技状態を移行させることを特徴とする請求項2記載の遊技機。

10

【請求項4】

遊技状態として、

前記通常状態より有利でかつ前記特定状態、前記有利状態、及び前記特別有利状態とは異なる特別状態を備え、

所定役に当選した場合に特別有利状態に移行するか否かを決定する特別移行抽選を行う特別移行抽選手段を備え、

前記遊技状態移行制御手段は、

前記特別状態において、所定役に当選した際に実行される特別移行抽選に当選した場合、前記特別状態から前記特別有利状態に遊技状態を移行させることを特徴とする請求項1、2又は3記載の遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数の移行契機役に係る図柄の停止態様に応じて移行する遊技状態を変化させる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、通常状態よりも有利な状態としてボーナス遊技を備えた遊技機があるが、これ以外にも、リプレイタイム(RT)、アシストタイム(AT)、これらを合わせたアシストリプレイタイム(ART)を備えた遊技機が知られている。また、ATなどのゲーム

30

数を上乗せするための上乗せ特化ゾーンを備えた遊技機も知られている。そして、これらの遊技は遊技性を高めるために、同種の遊技を複数設けることがある。例えば、特許文献1には、態様の異なる2種類のボーナス遊技が設けられており、各ボーナスに対応する図柄を停止表示させることで、異なるボーナス遊技に移行することが可能な遊技機が開示されている。

【0003】

ここで、上記特許文献に開示されているボーナス遊技を、例えば、有利な状態としての上乗せ特化ゾーンに適用した場合、対応する移行契機役の図柄を停止表示させることで異なる上乗せ特化ゾーンに移行することが可能となる。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2013-128821号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、移行契機役に係る複数の図柄から1の図柄を停止表示させて、1の状態への移行を決定した後、当該状態の準備状態において、再び移行契機役に当選しても有利な状態の態様は変化せず、遊技者は引き損感を得ることがある。このことは、上乗せ特化ゾーンに限らず、ATなどの場合でも同様である。

50

【0006】

そこで本発明では、移行契機役に係る1の図柄を停止表示させたことで当該図柄に対応する有利な状態への移行が決定した後、当該状態に移行するまでの間に再び移行契機役に当選した場合に当該状態の態様を変化させることを可能にすることで、移行契機役の引き損感を得ることのない遊技機を提供することを目的とする。

【0007】

また、有利な状態に移行するまでの間に再び移行契機役に当選し、停止表示した際の図柄が当該状態への移行が決定した際の図柄と同種か異種かによって、有利な状態のゲーム数やセット数を加算したり、さらに有利な状態への昇格を可能とすることができる。これにより、遊技者に対して期待感を与えるとともに、遊技性の高い遊技機を提供することを

10

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明は、次の点を特徴とする。すなわち、周囲に複数の図柄が付与された複数の回転リール62と、前記複数の回転リール62の各々に対応して設けられ、遊技者の操作により前記回転リール62の回転を停止させるためのストップスイッチ50と、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選を行う役抽選手段210とを備え、前記役抽選の結果及び前記ストップスイッチ50の停止操作に基づいて前記回転リール62の回転を停止させ、当選した役に係る図柄の組み合わせが停止表示されたか否かの判定を行い、その判定の結果に応じて所定の利益を付与するようにした遊技を行う遊技機に関する。

20

【0009】

そして、遊技状態の移行を制御する遊技状態移行制御手段270、を備え、遊技状態として、通常状態と、前記通常状態より有利な特定状態と、前記通常状態より有利でかつ前記特定状態とは異なる有利状態と、前記有利状態よりさらに有利な特別有利状態と、を備え、前記回転リール62が停止した際に表示される図柄の組み合わせであって、前記有利状態又は前記特別有利状態への移行契機となる図柄の組み合わせである特定図柄が複数あり、前記遊技状態移行制御手段270は、前記特定状態における遊技の結果いずれかの特定図柄が停止表示されることですでに前記有利状態への移行が決定しており、後の遊技における前記ストップスイッチ50の操作の結果、更に特定図柄が停止表示された場合、前記有利状態への移行が決定した際に停止表示された特定図柄との関係で、予め定められた遊技回数

30

の前記有利状態、遊技回数が上乗せされた前記有利状態、又は前記有利状態に代えて前記特別有利状態のいずれかの遊技状態に移行させるかを選択することを特徴とする。

【0010】

本発明は、通常状態と、通常状態より有利な特定状態、特定状態とは異なる有利状態、有利状態よりさらに有利な特別有利状態とを備えた遊技機に係るものである。ここで、本発明における、「特定状態」、「有利状態」及び「特別有利状態」としては、いわゆるアシストタイム（AT）や、リプレイタイム（RT）や、AT及びRTの双方を組み合わせたアシストリプレイタイム（ART）等の遊技者に特典が付与される遊技が含まれる。なお、特定状態と有利状態は同種の遊技でも異種の遊技でも構わない。例えば、特定状態及び有利状態をともにATとしたり、特定状態をRTに有利状態をATにすることができる。有利状態と特別有利状態は同種の遊技であることが望ましい。

40

【0011】

「特定図柄」とは、有利状態又は特別有利状態への移行契機となる図柄の組み合わせである。例えば、チェリー役などのいわゆるレア役に係る図柄の組み合わせがこれに当たる。また、チャンス目など役に係らない図柄の組み合わせであってもよい。

【0012】

「前記特定状態においてすでに前記有利状態への移行が決定して」とは、特定状態において、複数ある特定図柄のうちの1つが停止表示されて、有利状態への移行が決定している状態であって、まだ有利状態に移行していない状態をいう。

【0013】

50

「最初に停止表示された特定図柄」とは、有利状態への移行が決定した際にその移行契機となった特定図柄をいう。また、「最初に停止表示された特定図柄との関係」には、更に停止表示された特定図柄が最初に停止表示された特定図柄と一致する場合又は一致しない場合、及び、更に停止表示された特定図柄が最初に停止表示された特定図柄と同種である場合又は異種である場合のそれぞれを含む。

【0014】

「遊技回数が上乗せされた前記有利状態」には、有利状態の遊技回数が加算されるだけでなく、有利状態のセット数が加算される場合も含む。

【0015】

本発明によれば、複数ある特定図柄のうちの1つが停止表示されたことを契機に有利状態への移行が決定し、当該有利状態に移行するまでの間に更に特定図柄が停止表示された場合は、最初に停止表示された特定図柄と更に停止表示された特定図柄との関係が判断される。そして、両者の関係に基づき、予め定められた遊技回数の有利状態、遊技回数が上乗せされた有利状態、又は有利状態に代えて特別有利状態のいずれかの遊技状態に移行先を振り分けることができる。

【0016】

本発明は、さらに次の点を特徴とする。すなわち、前記有利状態は、第1有利状態と、前記第1有利状態とは異なる第2有利状態とを含んでおり、前記特定図柄群として、前記第1有利状態への移行が可能な第1特定図柄群と、前記第2有利状態への移行が可能な第2特定図柄群と、があり、前記第1特定図柄群と前記第2特定図柄群には、それぞれ、前記有利状態又は前記特別有利状態への移行が確定する確定図柄と、前記有利状態又は前記特別有利状態への移行が確定しない不確定図柄を含んでおり、前記不確定図柄が停止表示された場合に、前記有利状態の遊技回数を加算するか否かを決定する加算抽選を行う加算抽選手段310と、前記不確定図柄が停止表示された場合に、前記有利状態に代えて前記特別有利状態に移行するか否かを決定する昇格抽選を行う昇格抽選手段と、を備えている。

【0017】

そして、前記遊技状態移行制御手段270は、前記特定状態においてすでに前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定しておりかつ前記ストップスイッチ50の操作に伴い、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と同じ特定図柄群の確定図柄が停止表示された場合、或いは、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と同じ特定図柄群の不確定図柄が停止表示されかつ前記加算抽選に当選した場合、移行が決定している前記有利状態と同じでかつ遊技回数が上乗せされた前記有利状態に遊技状態を移行させ、前記特定状態においてすでに前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定しておりかつ前記ストップスイッチ50の操作に伴い、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と異なる特定図柄群の確定図柄が停止表示された場合、或いは、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と異なる特定図柄群の不確定図柄が停止表示されかつ前記昇格抽選に当選した場合、前記第1有利状態又は前記第2有利状態に代えて前記特別有利状態に遊技状態を移行させることを特徴とする。

【0018】

本発明の有利状態は、更に第1有利状態と第2有利状態とを含んでいる。この第1有利状態と第2有利状態は、ゲーム数、獲得遊技媒体数、継続率、又は演出などをそれぞれ変えることができる。もちろん両者の違いは上記の場合に限らない。

【0019】

また、複数ある特定図柄の区分として、第1有利状態への移行が可能な第1特定図柄群と、第2有利状態への移行が可能な第2特定図柄群とがある。例えば、第1特定図柄群には、色が赤系の図柄である「赤バー」や「チェリー」の組み合わせからなる特定図柄、第2特定図柄群には色が青又は緑系の図柄である「青バー」や「スイカ」の組み合わせからなる特定図柄を含むように形成する。

【0020】

「前記有利状態又は前記特別有利状態への移行が確定する確定図柄」とは、停止表示された時点で有利状態又は特別有利状態への移行が確定する特定図柄をいう。例えば、「赤バー」や「青バー」など、回転リール62上の配列が少ない図柄の組み合わせが採用される。

【0021】

「前記有利状態又は前記特別有利状態への移行が確定しない不確定図柄」とは、停止表示され、さらに抽選に当選して有利状態又は特別有利状態への移行が確定する特定図柄をいう。例えば、「チェリー」や「スイカ」など、回転リール62上の配列が多い図柄の組み合わせが採用される。

【0022】

なお、特定状態において停止表示されても有利状態への移行契機とはならないが、有利状態への移行が決定している状態において停止表示されると上乗せされた有利状態又は特別有利状態への移行契機となる特定図柄も上記の不確定図柄に含まれる。

【0023】

本発明によれば、複数ある特定図柄のうちの1つが停止表示されたことを契機に有利状態への移行が決定し、当該有利状態に移行するまでの間に更に特定図柄が停止表示された場合は、最初に停止表示された特定図柄が属する群と更に停止表示された特定図柄が属する群との関係が判断される。そして、両者の関係及び不確定図柄の場合には抽選結果にも基づいて、予め定められた遊技回数の有利状態、遊技回数が上乗せされた有利状態、又は有利状態に代えて特別有利状態のいずれかの遊技状態に移行先を振り分けることができる。

【0024】

本発明は、さらに次の点を特徴とする。すなわち、遊技状態として、前記有利状態に移行可能な有利遊技準備状態をさらに備え、前記第1特定図柄群と前記第2特定図柄群の不確定図柄には、それぞれ、前記特定状態から前記有利状態に移行可能な移行図柄を含んでおり、前記移行図柄が停止表示された場合に、前記有利状態に移行するか否かを決定する確定抽選を行う確定抽選手段300を備えている。

【0025】

そして、前記遊技状態移行制御手段270は、前記特定状態において前記ストップスイッチ50の操作に伴い、前記第1特定図柄群の確定図柄が停止表示された後、或いは、前記第1特定図柄群の移行図柄が停止表示されかつ前記確定抽選に当選した後、前記第1有利状態への移行が決定している前記有利遊技準備状態に遊技状態を移行させ、前記特定状態において前記ストップスイッチ50の操作に伴い、前記第2特定図柄群の確定図柄が停止表示された後、或いは、前記第2特定図柄群の移行図柄が停止表示されかつ前記確定抽選に当選した後、前記第2有利状態への移行が決定している前記有利遊技準備状態に遊技状態を移行させる。

【0026】

また、前記遊技状態移行制御手段270は、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定している前記有利遊技準備状態において前記ストップスイッチ50の操作に伴い、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と同じ特定図柄群の確定図柄が停止表示された場合、或いは、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と同じ特定図柄群の不確定図柄が停止表示されかつ前記加算抽選に当選した場合、前記有利遊技準備状態の終了後、移行が決定している前記有利状態と同じでかつ遊技回数が上乗せされた前記有利状態に遊技状態を移行させ、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定している前記有利遊技準備状態において前記ストップスイッチ50の操作に伴い、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と異なる特定図柄群の確定図柄が停止表示された場合、或いは、前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と異なる特定図柄群の不確定図柄が停止表示されかつ前記昇格抽選に当選した場合、前記第1有利状態又は前記第2有利状態に代えて直ちに前記特別有利状態に遊技状態を移行させること

10

20

30

40

50

を特徴とする。

【0027】

本発明において、「前記特定状態から前記有利状態に移行可能な移行図柄」とは、不確定図柄のうち、特定状態において停止表示された際に有利状態への移行契機となり得る特定図柄をいう。なお、不確定図柄のうち移行図柄ではない特定図柄としては、特定状態において停止表示されても有利状態への移行契機とはならないが、有利遊技準備状態において停止表示されると上乗せされた有利状態又は特別有利状態への移行契機となる特定図柄が該当する。

本発明は、「前記第1有利状態又は前記第2有利状態への移行が決定し」ている状態として、有利遊技準備状態を設けるとともに、特定状態において特定図柄が停止表示されて有利遊技準備状態に至るまでの過程を具体化したものである。

10

【0028】

本発明は、さらに次の点を特徴とする。すなわち、遊技状態として、前記通常状態より有利でかつ前記特定状態、前記有利状態、及び前記特別有利状態とは異なる特別状態（A T通常状態）を備え、所定役に当選した場合に特別有利状態に移行するか否かを決定する特別移行抽選を行う特別移行抽選手段275を備え、前記遊技状態移行制御手段270は、前記特別状態（A T通常状態）において、所定役に当選した際に実行される特別移行抽選に当選した場合、前記特別状態（A T通常状態）から前記特別有利状態に遊技状態を移行させることを特徴とする。

本発明における「特別状態」とは、実施の形態における「A T通常状態」に相当する。

20

本発明は、特定状態、有利状態、及び特別有利状態とは異なる有利な遊技状態として特別状態（A T通常状態）を設けるとともに、特別状態から特別有利状態に至るまでの過程を具体化したものである。

【発明の効果】

【0029】

本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

すなわち、移行契機役に係る1の図柄を停止表示させたことで当該図柄に対応する有利な状態への移行が決定した後、当該状態に移行するまでの間に再び移行契機役に当選した場合に当該状態の態様を変化させることを可能にすることで、移行契機役の引き損感を得ることのない遊技機を提供することができる。

30

また、有利な状態に移行するまでの間に再び移行契機役に当選し、停止表示した際の図柄が当該状態への移行が決定した際の図柄と同種か異種かによって、有利な状態のゲーム数やセット数を加算したり、さらに有利な状態への昇格を可能とすることができる。これにより、遊技者に対して期待感を与えるとともに、遊技性の高い遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0030】

【図1】本発明の実施の形態であって、遊技機を示す外観正面図である。

【図2】本発明の実施の形態であって、各回転リールに設けてある図柄の配置を示す図である。

40

【図3】本発明の実施の形態であって、遊技機の入力、制御及び出力を示すブロック図である。

【図4】本発明の実施の形態であって、表示装置に表示される現在値及び基準値の状態を示す図である。

【図5】本発明の実施の形態であって、現在値及び基準値の増減を示す図である。

【図6】本発明の実施の形態であって、メイン制御部における遊技の移行を示す図である。

。

【図7】本発明の実施の形態であって、遊技状態の移行を示す図である。

【図8】本発明の実施の形態であって、特定図柄が停止表示された例である。

【図9】本発明の実施の形態であって、表示装置に表示される図柄ナビの状態を示す図で

50

ある。

【図10】本発明の実施の形態であって、有利状態における処理を説明するための図である。

【図11】本発明の実施の形態であって、有利状態における処理を説明するための図である。

【図12】本発明の実施の形態であって、メイン制御部における遊技の流れを説明するためのフローチャートである。

【図13】本発明の実施の形態であって、AT通常状態及びバトル前兆状態における移行抽選処理を説明するためのフローチャートである。

【図14】本発明の実施の形態であって、AT通常状態及びバトル前兆状態における移行状態判定処理を説明するためのフローチャートである。 10

【図15】本発明の実施の形態であって、バトル状態移行時の抽選処理を説明するためのフローチャートである。

【図16】本発明の実施の形態であって、バトル状態における移行抽選処理を説明するためのフローチャートである。

【図17】本発明の実施の形態であって、バトル状態における移行状態判定処理を説明するためのフローチャートである。

【図18】本発明の実施の形態であって、特定状態における移行抽選処理を説明するためのフローチャートである。

【図19】本発明の実施の形態であって、特定状態における移行状態判定処理を説明するためのフローチャートである。 20

【図20】本発明の実施の形態であって、継続抽選状態移行時の抽選処理を説明するためのフローチャートである。

【図21】本発明の実施の形態であって、継続抽選状態における移行抽選処理を説明するためのフローチャートである。

【図22】本発明の実施の形態であって、継続抽選状態における移行状態判定処理を説明するためのフローチャートである。

【図23】本発明の実施の形態であって、終了バトル状態移行時の抽選処理を説明するためのフローチャートである。

【図24】本発明の実施の形態であって、終了バトル状態における移行抽選処理を説明するためのフローチャートである。 30

【図25】本発明の実施の形態であって、終了バトル状態における移行状態判定処理を説明するためのフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0031】

本明細書では、各説明箇所において、方向についての定義等が示されていない場合には、遊技機10の方を向いて位置している遊技者から見て、遊技機10から遊技者の手前側に向かう方向を「前」方向とし、その逆方向を「後」方向とする。また、同様に、「左」や「右」等の左右方向も、遊技者から見た場合の左方向や、右方向を意味する。同様に、各部材の説明においても、方向についての定義等が示されていない場合には、各部材を、遊技機10の所定位置に固定した状態における遊技者から見た方向を意味する。 40

【0032】

(遊技機10)

本実施の形態に係る遊技機10としてのスロットマシンを、以下、図1を参照しながら説明する。本実施の形態に係る遊技機10としてのスロットマシンは、前方向に向かって開口する正面開口を有する四角箱状の筐体12と、この筐体12の正面開口を開閉自在に覆う前扉14とを備えている。

【0033】

前扉14の上部には、薄板樹脂からなる上パネル20を備えている。この上パネル20の略中央には、3個の回転リール62（正面から向かって左側の左回転リール64、中央の中回転リ 50

ール66、右側の右回転リール68)の円周上の図柄61を見ることができる透過可能な図柄表示窓部16が形成されている。この図柄表示窓部16は、3個全ての回転リール62の回転が停止した際には、縦3列横3行に配置した合計9個の図柄61を遊技者に見せるように形成されている。この図柄表示窓部16は、回転リール62の正面側に設けられて、回転リール62の回転が停止した際、後述する有効ライン86上に停止している複数の図柄61を視認するためのものである。回転リール62は、複数の図柄61を図柄表示窓部16を介して変動表示可能なものである。

【0034】

前記図柄表示窓部16の後方向(奥方向)には、3個の駆動モータ(図示せず)と、この各駆動モータによってそれぞれ回転させられる合計3個の前記回転リール62と、前記駆動モータ及び前記回転リール62を保持するユニットホルダ(図示せず)とを有するリールユニット60が配置されている。

10

前記前扉14には、遊技者に役抽選の当選等の種々の情報を音や光や映像等で報知させる演出装置70が形成されている。この演出装置70は、前扉14に配置されているものであって、スピーカー72と、表示装置84と、演出用ランプ78とを備えている。なお、回転リール62は、通常、遊技進行のために用いられるが、遊技の進行を停止している状態において、通常の回転動作とは異なる挙動による演出(いわゆるリール演出)を示すことにより演出装置70の一種として使用してもよい。

【0035】

前記スピーカー72は、前扉14の上部左右に配置された上部スピーカー74と、前扉14の下部左右に配置された下部スピーカー76とを備えている。

20

前記表示装置84は、その画面に種々の映像を表示するための表示デバイスであり、動画を含んだ映像の表示を行うための液晶表示装置を有する演出ユニットを構成するものである。本実施の形態の表示装置84は、図4に示すように、その画面上に後述する現在値及び基準値を表示する値表示部90を有している。

【0036】

前記演出用ランプ78は、前扉14の上部に配置された上部ランプ80と、前扉14の下部の左右に配置された下部ランプ82とを備えている。

前記前扉14の下部には下パネル22が設けられている。そして、前扉14には下パネル22の上に位置して前扉14の前方向へ向けて突出する操作部30を備えている。

30

【0037】

本実施の形態に係る遊技機10には、遊技開始の条件として後述するメダル投入口38からあらかじめ遊技媒体であるメダルを投入して、最大50枚までクレジットメダルとして内部に貯留可能なクレジット機能(投入枚数を電子データとして電子的に記憶し管理する機能)を有している。なお、このクレジットメダルとして貯留可能な最大枚数である50枚を最大クレジットメダル数とする。

【0038】

前記メダル投入口38の下には、クレジット機能によりクレジットしたメダルの全てを払い出すための精算スイッチ36が設けられている。この精算スイッチ36の左側には、操作により対応する回転リール62の回転を停止させるため、3個の回転リール62のそれぞれに対応する3個のストップスイッチ50が設けられている。このストップスイッチ50は、左回転リール64を停止させるための左ストップスイッチLと、中回転リール66を停止させるための中ストップスイッチCと、右回転リール68を停止させるための右ストップスイッチRとを有している。すなわち、これらのストップスイッチ50は、複数の回転リール62それぞれに対応して設けられ、複数の回転リール62の図柄61の変動表示の開始後、遊技者の操作により回転リール62の図柄61の変動表示を個別に停止させるためのものである。

40

【0039】

このストップスイッチ50の左側には、メダルの投入又は後述するマックスベットスイッチ34の操作を条件に回転リール62の回転を開始させるためのスタートスイッチ40が設けられている。すなわち、このスタートスイッチ40は、遊技者の操作により回転リール62の図

50

柄61の変動表示を開始させるためのものである。このスタートスイッチ40の上には、クレジットしたメダル数から最大投入枚数（具体的には3枚）に達するまで投入可能なメダル数を減じて3枚のメダル投入に代えるマックスベットスイッチ34が設けられている。なお、後述するR B B中には上記3枚投入が2枚投入に設定されている。

なお、マックスベットスイッチ34に加えて、又はマックスベットスイッチ34に代えて、クレジットしたメダル数を1枚減じて1枚のメダル投入に代えるシングルベットスイッチを設けてもよい。

【0040】

なお、マックスベットスイッチ34とメダル投入口38との間に、操作手段31として遊技の進行に関与しないスイッチとしてのチャンススイッチのようなものを設けてもよい。そして、この操作手段31としてのチャンススイッチを所定の契機で遊技者に1回又は所定回数以上、操作させることで所定の特典を付与するようにしてもよい。

上述したスタートスイッチ40、ストップスイッチ50、精算スイッチ36及びマックスベットスイッチ34により、遊技者が操作可能な操作手段31を構成している。

【0041】

前記前扉14の下部の後方向（奥方向）には、いわゆるホッパーユニットであって、メダルを貯留することができるとともに、メダルを払い出すことができる貯留払出手段24（図3参照）と、電源投入又は電源遮断のための操作が可能な電源スイッチを有すると共に各部品に電力を供給するための電源装置（図示せず）とが配置されている。

【0042】

前記前扉14の下部には、所定の場合に貯留払出手段24からメダルが払い出されるメダル払出口28が形成されている。このメダル払出口28の下方には、メダル払出口28から払い出されたメダルを貯留するため、上方に向かって開口する皿状のメダル受け皿26が形成されている。なお、クレジットされているメダル数が最大クレジットメダル数である50枚未満の場合は、50枚に到達するまで、獲得したメダルはメダル払出口28から払い出されずにクレジットメダルの枚数に加算される。

【0043】

本実施の形態に係る遊技機10は、マックスベットスイッチ34の操作又はメダル投入により所定枚数のメダルを投入することにより遊技の開始を可能とするものである。そして、スタートスイッチ40の押下操作により、回転リール62の回転を開始させて遊技が開始されるとともに、後述するメイン制御部200の各遊技状態に対応した抽選テーブルを用いて役抽選が行われる。そして、当該遊技機10は、各回転リール62に対応するストップスイッチ50の操作タイミング及び役抽選の結果に基づいて、回転リール62の回転を役抽選の結果に適合するように停止させる。当該遊技機10は、停止時の図柄61の組み合わせによって、当選した役を構成する図柄61の組み合わせが所定の有効なライン（所定の役の図柄61の組み合わせが当該ライン上に揃ったときに所定の利益が付与されるラインのことであり、以下、有効ライン86とする。）上に停止した場合に、入賞等となり、所定枚数のメダルを払い出す等の所定の利益を遊技者に付与する。これにより、1回の遊技が終了するものである。

【0044】

なお「有効ライン86」は当選役が当該ライン上に並んだ場合に入賞となるラインを意味し、後述する小役の「入賞」等は有効ライン86上に役に対応した図柄61の組み合わせが揃うことを意味する。本実施の形態の有効ライン86は、左回転リール64、中回転リール66、右回転リール68のそれぞれの中段を結んだ直線状の1本のみからなるものである。

【0045】

（図柄配置について）

図2に示すように、左回転リール64、中回転リール66及び右回転リール68の表面には、「白7」、「ベル（BEL）」、「リプレイ（REP）」、「チェリー1（CH1）」、「チェリー2（CH2）」、「スイカ1（WM1）」、「スイカ2（WM2）」、「赤バー（赤BAR）」、「青バー（青BAR）」、「ブランク（BR）」の複数の種々の図柄

10

20

30

40

50

61が形成されている。

【0046】

これらの図柄61は、それぞれの絵柄がプリントされたテープを回転リール62の外周表面に貼付することで形成されている。なお、図2の図柄61の番号（コマ番号）は、回転リール62の外周表面に物理的に付されているものではなく、仮想的な番号であって、各図柄61の停止を制御するためのプログラムで特定の図柄61を指定するためのものである。

本実施の形態では、後述する有利状態（第1有利状態、第2有利状態）又は特別有利状態への移行契機となる図柄の組み合わせである特定図柄が複数設けられている。

【0047】

この特定図柄は大別すると、第1有利状態の移行に関連する第1特定図柄群と、第2有利状態の移行に関連する第2特定図柄群とに分類される。各特定図柄群には、それぞれ、停止表示されるだけで有利状態（第1有利状態、第2有利状態）又は特別有利状態への移行が確定する確定図柄と、停止表示されるだけでは有利状態又は特別有利状態への移行が確定しない不確定図柄を含んでいる。さらに不確定図柄のうち、特定状態から有利状態に移行可能な移行図柄を移行図柄という。

なお、本明細書における「停止表示」とは、特に断りのない限り、ストップスイッチ50の操作により全ての回転リール62が停止した際に、図柄表示窓部16に図柄61が表示されることをいう。

【0048】

本実施の形態においては、第1特定図柄群として、「赤バー図柄」、「リプレイA図柄」、「レア役A図柄」が分類される。ここで、「赤バー図柄」は確定図柄であって、役としての特殊リプレイ当選時に当該特殊リプレイに係る図柄である「赤バー」が有効ライン86に揃う図柄である（図8（A）参照）。「リプレイA図柄」は移行図柄である不確定図柄であって、役としてのリプレイA当選時に停止表示可能な図柄である。この「リプレイA図柄」は、停止表示の際に「チェリー（チェリー1又はチェリー2）」を含む図柄の組み合わせが表示されるものである。例えば、各回転リール62の上段を結ぶライン上に「チェリー」が揃う場合がこれに当たる（図8（B）参照）。「レア役A図柄」は移行図柄ではない不確定図柄であって、役としてのレア役A当選時に当該レア役Aに係る図柄が有効ライン86に停止表示可能な図柄である。レア役Aには「チェリー」を含むチェリー役が挙げられる。以上のように、第1特定図柄群は色が赤系の図柄である「赤バー」や「チェリー」の組み合わせからなる特定図柄である。

【0049】

また、第2特定図柄群として、「青バー図柄」、「リプレイB図柄」、「レア役B図柄」が分類される。ここで、「青バー図柄」は確定図柄であって、役としての特殊リプレイ当選時に当該特殊リプレイに係る図柄である「青バー」が有効ライン86に揃う図柄である（図8（C）参照）。「リプレイB図柄」は移行図柄である不確定図柄であって、役としてのリプレイB当選時に停止表示可能な図柄である。この「リプレイB図柄」は、停止表示の際に「スイカ（スイカ1又はスイカ2）」を含む図柄の組み合わせが表示されるものである。例えば、各回転リール62の下段を結ぶライン上に「スイカ」が揃う場合がこれに当たる（図8（D）参照）。「レア役B図柄」は移行図柄ではない不確定図柄であって、役としてのレア役B当選時に当該レア役Bに係る図柄が有効ライン86に停止表示可能な図柄である。レア役Bには「スイカ」を含む特定役が挙げられる。以上のように、第2特定図柄群は色が青又は緑系の図柄である「青バー」や「スイカ」の組み合わせからなる特定図柄である。

【0050】

なお、確定図柄には「赤バー」や「青バー」など、回転リール62上の配列が少ない図柄の組み合わせが採用される。この確定図柄については、停止表示させるだけで有利な状態への移行を可能としている。また、不確定図柄には「チェリー（チェリー1又はチェリー2）」や「スイカ（スイカ1又はスイカ2）」など、回転リール62上の配列が「赤バー」や「青バー」に比べて多い図柄の組み合わせが採用される。この不確定図柄については、

停止表示させるだけではなく、所定の抽選に当選してから有利な状態への移行を可能としている。確定図柄及び不確定図柄と遊技状態の移行制御との関係についての詳細は後述する。

【0051】

(制御装置100)

図3に示すように、遊技機10の内部には、遊技機10の全体の動作を制御するための制御装置100が形成されている。この制御装置100は、遊技を進行させて遊技状態を制御するメイン制御部200と、このメイン制御部200からの情報(コマンド)を受けて、遊技の進行に応じた演出を制御し、主に遊技内容に関する情報を遊技者に報知する演出を行うための制御を行うサブ制御部400とを備えている。

10

【0052】

なお、メイン制御部200とサブ制御部400との間は、メイン制御部200への不正操作を防止するために、メイン制御部200からサブ制御部400への一方向の通信により行われ、サブ制御部400からメイン制御部200への逆方向の通信は行われていない(すなわち双方向の通信ではない)。メイン制御部200は、スタートスイッチ40、ストップスイッチ50、マックスベットスイッチ34、精算スイッチ36の入力を受け付け、役抽選を行い、リールユニット60及び貯留払出手段24の作動を制御する。サブ制御部400は、メイン制御部200から信号を入力し、表示装置84等の演出装置70の作動を制御する。サブ制御部400の出力側には、演出装置70としての表示装置84、スピーカー72、演出用ランプ78の各パーツが接続されている。

20

【0053】

なお、特に図示していないが、メイン制御部200を有するメイン基板と、サブ制御部400を有するサブ基板とは、それぞれ専用の基板ケースの内部に収納されている。具体的には、メイン制御部200は、メイン基板ケースの内部に収納され、サブ制御部400は、サブ基板ケースの内部に収納されている。そして、メイン基板ケースは、筐体12内部の奥側の上部に固定され、サブ基板ケースは、筐体12内部の正面から向かって左側に固定されている。

【0054】

メイン制御部200及びサブ制御部400は、CPU、ROM、RAM、I/Oポート(図示せず)を備えたマイクロコンピュータにより構成される。CPUは、タイマ割込などの割込機能を持ち、ROMに記憶されたプログラムを実行して、種々の処理を行う。ROMは、CPUが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶し、RAMは、CPUがプログラムを実行する際の一時的な記憶領域、例えば遊技機10の状態を記憶するための記憶領域や、役抽選の抽選結果を記憶するための記憶領域として使用される。

30

【0055】

(メイン制御部200)

本実施の形態に係る遊技機10のメイン制御部200では、通常に行われるノーマル遊技が設けられている。メイン制御部200では、このノーマル遊技よりも再遊技役(リプレイ役)の当選の確率が高く設定されているリプレイタイム(RT)遊技が設けられている。さらに、メイン制御部200では、ボーナス移行役に入賞することにより実行されるボーナス遊技が設けられている。これらの遊技は、メイン制御部200により制御される。

40

【0056】

一方、メイン制御部200では、遊技状態としてストップスイッチ50の停止操作順番や当選図柄61等を報知することによって役に係る図柄61の組み合わせを有効ライン86上に揃って停止させるためのアシストをするアシストタイム(AT)状態が設けられている。

なお、各状態を制御する装置(メイン制御部200、サブ制御部400)は、メイン制御部200に限定されるものではなく、サブ制御部400で制御するようにしてもよく、また、部分的に一部の手段を他の制御装置で制御し、両方の制御装置に跨がって制御するようにしてもよいものである。なお、その際、サブ制御部400からメイン制御部200への直接的な送信は行われていないが、所定の停止操作順序をサブ制御部400から報知して遊技者の停止操作等によりメイン制御部200へ間接的に情報を送信することができる。

50

【0057】

上記アシストタイム（A T）状態は、通常状態（非アシストタイム（A T）状態）よりも遊技者に利益となる特典を付与する可能性が高い特別遊技となるように形成されている。

すなわち、本実施の形態に係る遊技機10では、遊技状態として、通常の遊技状態である通常遊技と、この通常状態中において移行するか否かの抽選（A T抽選）に当選することで移行可能であり通常状態よりも多くの特典を付与可能な特殊状態としてのアシストタイム状態（A T状態）とを備えている。

【0058】

特殊状態としてのA T状態は、所定の開始条件を達成したときに開始可能であり、所定の終了条件を達成したときに終了可能に形成されている。具体的には、特殊状態としてのA T状態は、後述するA T抽選手段260により所定のA T抽選に当選した場合に移行可能である。また、A T状態は、当該A T状態中に遊技者が獲得可能な残りメダル枚数を意味する現在値（詳細は後述する。）が0に到達することで終了可能なものである。この現在値の初期値は120に設定されており、すなわち、120枚のメダルが払い出されることによりA T状態は終了可能となっている。もちろん現在値の初期値は当該枚数に限定されるものではない。

10

【0059】

特殊状態としてのA T状態は、当該A T状態中に遊技者が獲得可能な残りメダル枚数を意味する現在値が0に到達するまで実行可能であるが、この現在値は、所定の抽選により上乗せ可能に設定されている。この上乗せは第1特殊状態におけるバトル状態や、第2特殊状態における上乗せ特化ゾーンにおいて実行可能に形成されている。また、A T初期遊技においても実行可能である。詳しくは後述する。

20

なお、これらの開始条件や終了条件に限定されるものではなく、現在値を上述したメダルの獲得可能枚数とする代わりに、A T状態中に実行可能なゲーム数としてもよい。

【0060】

リール演出は、回転リール62を用いた演出であって、3個の回転リール62の回転や停止、回転方向の変更、回転速度の変更、回転加速度の変更、所定図柄61を揃えた状態で回転させる等の種々の手段により行われるものである。表示演出は、液晶表示装置84である表示装置84に表示される動画像や静止画像等により行われる演出である。なお、表示演出に伴ってスピーカー72からの音声や音楽や効果音等は適宜行われる。

30

【0061】

メイン制御部200は、役抽選手段210、リール制御手段220、払出制御手段240、遊技制御手段250（ノーマル遊技制御手段251、R T制御手段252、ボーナス制御手段253）、A T抽選手段260、遊技状態移行制御手段270、特別移行抽選手段275、数値設定手段280、数値変更抽選手段290、確定抽選手段300、加算抽選手段310、昇格抽選手段320、及び送信手段330の各手段を有する。各手段の詳細については後述する。

【0062】

なお、これらの手段、特に、A T抽選手段260、遊技状態移行制御手段270、特別移行抽選手段275、数値設定手段280、数値変更抽選手段290、確定抽選手段300、加算抽選手段310、昇格抽選手段320等は、メイン制御部200ではなく、サブ制御部400が有しても良い。その際、サブ制御部400からメイン制御部200へのデータの直接的な送信は行われていないので、そのような送信が必要な場合は、サブ制御部400によりストップスイッチ50による停止操作の順番を演出装置70により遊技者に報知して、遊技者がその停止操作順番で停止操作すること等の間接的な伝達手段を介して、サブ制御部400からの情報がメイン制御部200へ伝達される。

40

【0063】

以上の構成をもって、メイン制御部200は、役の抽選を行い、回転リール62の回転及び停止を制御し、回転リール62がすべて停止したときに停止図柄の判定を行い、遊技の進行を行う手段として機能することとなる。

50

メイン制御部200は、遊技を制御するためのものであって、遊技を進行させるためのものである。以下、本実施の形態における遊技について説明する。

【0064】

規定の賭け数（3枚）が設定されると、1本の有効ライン86（図1参照）が設定される。なお、本実施の形態に係る遊技機10は、規定の賭け数として3が設定されている。賭け数を設定する方法には、メダル投入口38からメダルを投入する方法と、マックスベットスイッチ34を操作することによってクレジットメダルを賭け数として設定する方法とがある。そして、規定の賭け数（3枚）が設定されていることを条件に、スタートスイッチ40を操作すると、賭け数が確定し、役抽選手段210により、複数の役のいずれかに当選したか又はハズレかの抽選（役抽選）が行われる。また、役抽選とほぼ同時に、前回の遊技での回転リール62の回転開始時から所定の時間（本実施の形態では、4.1秒）が経過しているか否かが判定され、所定の時間が経過すると、3個すべての回転リール62の回転が開始する。なお、本実施の形態では、後述するボーナス遊技（RBB）中のみ上記規定数が2に設定されている。

10

【0065】

本実施の形態では、役として、大別すると、小役（メダルの払い出しを伴う役）、再遊技役（遊技者所有のメダルを使用することなく次の遊技を開始可能とする役、いわゆるリプレイ役）、移行役（遊技状態の移行を伴う役）が設けられている。

【0066】

回転リール62の回転開始後、所定の条件（本実施の形態では、回転リール62を加速する処理を実行した後、所定のセンサにより回転リール62の回転位置が基準位置であることを検出すること）が成立すると、ストップスイッチ50の操作が可能な状態（停止操作可能状態）となる。

20

【0067】

その後に、3個のストップスイッチ50のうち1個を操作すると、当該ストップスイッチ50に対応した回転リール62の回転が停止する。そして、3個すべてのストップスイッチ50の操作を終えると、3個すべての回転リール62の回転が停止する。

【0068】

このとき、有効ライン86上に所定の図柄61の組み合わせが揃うと、当該図柄61の組み合わせに対応した処理が行われる。本実施の形態に係る遊技機10は、有効ライン86上に予め定められた図柄61の組み合わせが揃うと遊技者に利益が付与されるように形成されている。例えば小役に対応した図柄61の組み合わせが有効ライン86上に揃うと、小役に対応した枚数のメダルが遊技者に対して付与される。

30

【0069】

本実施の形態に係る遊技機10では、遊技として、通常に行われるノーマル遊技と、このノーマル遊技よりもリプレイ役の当選確率の高いRT遊技と、このノーマル遊技及びRT遊技において役抽選手段210の役抽選によりボーナス（RBB）に当選したにもかかわらず当該ボーナス移行役に係る図柄61が有効ライン86上に停止しなかった場合に、ノーマル遊技から移行するボーナス内部中遊技（具体的にはRBB当選中遊技）と、ボーナス移行役に係る図柄61が有効ライン86上に停止した場合に移行し、ノーマル遊技よりも遊技者へ付与される利益がより大きくなり得るボーナス遊技（RBB）とが設けられている（図6参照）。

40

【0070】

ボーナス遊技は、移行役としてのボーナス移行役に当選し、さらにボーナス移行役に対応した図柄61の組み合わせ（例えば、「青バー、赤バー、チェリー2」）が有効ライン86上に揃うと、揃った遊技の次の遊技から開始される遊技である。

【0071】

なお、ボーナス移行役は、当選時の遊技で有効ライン86上にボーナス移行役に対応する図柄61の組み合わせが揃わなくても、次の遊技以降、有効ライン86上にボーナス移行役に対応する図柄61の組み合わせが揃うまでボーナス移行役に当選した状態が有効である。

50

その他の役は、当選時の遊技で有効ライン86上に役に対応する図柄61の組み合わせが揃わなければ、次回の遊技以降は無効となる。ボーナス遊技は、ボーナス遊技中に遊技者へ払い出したメダル総枚数が予め設定された枚数（具体的には150枚）を越えたときに終了する。

【0072】

また、有効ライン86上に再遊技役（リプレイ役）に対応する図柄61の組み合わせが揃うと、メダルの払い出しはないものの、次回の遊技において遊技者所有のメダルを使用することなく賭け数が自動的に設定され遊技を行うことができる。

【0073】

（役抽選手段210）

役抽選手段210は、メイン制御部200が備える手段であり、スタートスイッチ40の操作を契機に、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの抽選（役抽選）を行うためのものである。役抽選手段210は、役に当選したか否かを決定するための抽選テーブルを、主な分類としてノーマル遊技用、ボーナス遊技（RBB）用、ボーナス内部中遊技（RBB当選中遊技）用のそれぞれに対応して複数備えており、メイン制御部200のROM上に記憶されている。役抽選手段210は、予め定めた抽選データと、所定範囲の整数値を繰り返してカウントするループカウンタを有する所定の乱数発生手段（乱数発生回路）が発生した乱数のうちから抽出した乱数とを比較して、当選か否かを判定する。なお、役抽選手段210による処理は、後述するステップ102（図12参照）において行われる。

【0074】

なお、役抽選手段210の役抽選に用いる抽選確率は、予めプログラムされた範囲内で遊技ホールの管理者により変更可能に形成されている。具体的には、その抽選確率を規定するための値である設定値を変更するための筐体12内部の設定変更スイッチ（図示せず）を操作することにより、複数の設定値（具体的には、1～6の6個）のうちいずれか1つを選択することで前記抽選確率の変更が可能となる。本実施の形態では、1～6の6個の設定値が設けられ、設定値の数値が大きくなるほど、抽選確率が遊技者に原則として有利になり得るように規定されている。

【0075】

（リール制御手段220）

リール制御手段220は、メイン制御部200が備える手段であり、各回転リール62の回転を停止させるためのものである。リール制御手段220は、役抽選手段210の抽選結果と、各ストップスイッチ50が操作されたときの対応する回転リール62の回転位置とに基づいて、各回転リール62の回転を停止させる。なお、リール制御手段220は、必要に応じて各ストップスイッチ50が停止操作されるときに順番（停止操作順番）が所定の条件に適合しているか否かも停止させる条件にする場合がある。リール制御手段220による処理は、後述するステップ106（図12参照）において行われる。

また、リール制御手段220は、遊技の進行が停止している、いわゆるフリーズ状態において、所定のリール演出を実行可能なものである。

【0076】

（払出制御手段240）

前記払出制御手段240は、遊技の結果に基づいて、メダル払い出し等の所定の処理を行うためのものである。払出制御手段240は、リール制御手段220による回転リール62の停止制御の結果、メダルの払い出しがあると判定すると貯留払出手段24の払出動作を制御して、入賞した役に応じた枚数のメダルを遊技者に対して払い出す。

【0077】

（遊技制御手段250）

遊技制御手段250は、遊技状態を制御するものである。

具体的には、遊技制御手段250は、図3に示すように、ノーマル遊技制御手段251、RT制御手段252、及びボーナス制御手段253の各手段を有する。

【0078】

(ノーマル遊技制御手段251)

ノーマル遊技制御手段251は、ノーマル遊技の進行を制御するものである。ここで、ノーマル遊技とは、後述するR T制御手段252によるリプレイタイム (R T) や、ボーナス遊技 (R B B) 以外の遊技状態をいう。

(R T制御手段252)

R T制御手段252は、リプレイタイム (R T) 及びリプレイ役の当選確率の高いボーナス内部中遊技を制御するものである。

(ボーナス制御手段253)

ボーナス制御手段253は、ボーナス遊技 (R B B) を制御するものである。

【0079】

10

(A T抽選手段260)

A T抽選手段260は、所定の役に当選したことを契機に遊技状態をA T状態へ移行するか否かの決定を行うものである。具体的には、A T抽選手段260は、A T状態への移行契機となる抽選 (A T抽選) を行い、当該抽選に当選することでA T状態への移行を決定する。

ここで、A T抽選に当選すると、まず遊技状態がA T状態に移行する。そして、遊技がノーマル遊技の際、R T 2 移行図柄が停止表示されたことを契機に、R T遊技としてのR T 2 へ移行すると、A R T状態になるようになっている。

【0080】

(遊技状態移行制御手段270)

20

遊技状態移行制御手段270は、メイン制御部200が管理する複数の遊技状態を制御するものである。

本実施の形態では、図7に示すとおり、大別すると(1)通常状態、(2)A T準備状態、(3)A T状態、(4)継続抽選状態、(5)A T終了状態が設けられている。また、(3)A T状態及び(4)継続抽選状態については、さらに複数の遊技状態が設けられている。詳細については以下のとおりである。

【0081】

(1)通常状態

(2)A T準備状態

(3)A T状態

30

(3-1)A T初期遊技

(3-2)第1特殊状態

(3-2-1)A T通常状態

(3-2-2)バトル前兆状態

(3-2-3)バトル状態

(3-3)第2特殊状態

(3-3-1)特定状態

(3-3-2)有利前兆状態

(3-3-3)有利遊技準備状態

(3-3-4)上乗せ特化ゾーン

40

(3-3-4-1)第1有利状態 (有利状態)

(3-3-4-2)第2有利状態 (有利状態)

(3-3-4-3)特別有利状態

(4)継続抽選状態

(4-1)終了バトル状態

(5)A T終了状態

【0082】

上記の(3-3-4)上乗せ特化ゾーンにおいて、第1有利状態と第2有利状態の総称を有利状態とする。換言すると、有利状態は第1有利状態と第2有利状態を含んでいる。

特殊状態としてのA T状態は、遊技者にとって有利な遊技状態であるA R T状態として

50

形成されている。そして、A T状態に滞在中は、押し順ナビにより押し順役を取りこぼすことがないため、メダルの増加を期待することができる。また、バトル状態、第1有利状態、第2有利状態、特別有利状態などの遊技状態においては、A T状態中に遊技者が獲得可能な残りメダル枚数の上乘せが可能となる状態となっている。

【0083】

本実施の形態には、特殊状態としてのA T状態における遊技状態を制御するための値である現在値と、遊技状態の移行契機となる値を定めるための基準値の2つのパラメータ値がある。この現在値と基準値は遊技の結果に応じて変動可能であり、遊技状態移行制御手段270は、現在値と基準値に基づきA T状態における各遊技状態を管理している。具体的には、遊技状態移行制御手段270は、以下のような遊技状態の判定処理と移行管理を行っている。

10

【0084】

(1) 現在値が基準値以下の場合

現在値及び基準値を参照した結果、現在値が基準値以下であると判定された場合には、特殊状態としてのA T状態における遊技状態が第1特殊状態となるように管理する。すなわち、遊技状態移行制御手段270は、判定時に第1特殊状態以外の遊技状態に滞在している場合は、第1特殊状態に遊技状態を移行させ、判定時に既に第1特殊状態に滞在している場合は、遊技状態をそのまま第1特殊状態に留まらせる。

【0085】

(2) 現在値が基準値より大きい場合

20

現在値及び基準値を参照した結果、現在値が基準値より大きいと判定された場合には、特殊状態としてのA T状態における遊技状態が第2特殊状態となるように管理する。すなわち、遊技状態移行制御手段270は、判定時に第2特殊状態以外の遊技状態に滞在している場合は、第2特殊状態に遊技状態を移行させ、判定時に既に第2特殊状態に滞在している場合は、遊技状態をそのまま第2特殊状態に留まらせる。

【0086】

(3) 現在値が0以下の場合

現在値を参照した結果、現在値が0以下であると判定された場合には、特殊状態としてのA T状態を終了するように管理する。すなわち、遊技状態移行制御手段270は、A T状態を終了し、継続抽選状態又はA T終了状態のいずれかに遊技状態を移行させる。

30

(特別移行抽選手段275)

特別移行抽選手段275は、所定の役に当選した場合に、特別有利状態に移行するか否かを決定する特別移行抽選を行うものである。

本実施の形態では、A T通常状態において特別移行抽選が実行可能に形成されている。具体的には、A T通常状態において、リプレイ役の一つである基本リプレイ（特殊リプレイ、リプレイA、及びリプレイBとは異なるリプレイ役）に当選すると特別移行抽選が行われる。そして、遊技状態移行制御手段270は、特別移行抽選に当選した場合に、A T通常状態から特別有利状態に遊技状態を移行させる。

【0087】

(数値設定手段280)

40

数値設定手段280は、現在値及び基準値を設定するためのものである。

上述のとおり、現在値は、特殊状態としてのA T状態における遊技状態を制御するための値である。また、基準値は、遊技状態の移行契機となる値を定めるための値である。現在値と基準値はそれぞれ独立して変動可能なパラメータ値であり、A T状態に移行する際に初期設定され、遊技の進行に伴い数値設定手段280により変動される。そして、前述のとおり、遊技状態移行制御手段270は、現在値の増減によりA T状態における遊技状態を変化させる。

【0088】

本実施の形態では、現在値はA T状態中に獲得可能な残りメダル枚数と関連付けられている。現在値と基準値は表示装置84の値表示部90に表示可能となっており、具体的には、

50

図4に示すように現在値が分子、基準値が分母となるように表示されている。

【0089】

(現在値及び基準値の変動パターンについて)

A T状態中における現在値及び基準値は、次の場合に変動する。

(1) A T移行時の初期設定

A T準備状態からA T状態に移行した際、現在値及び基準値は初期設定される。具体的には、本実施の形態のA T状態では、遊技媒体としてのメダルの最低保障獲得枚数が120枚とされており、初期設定においては、獲得可能な残りメダル枚数である現在値に「120」が設定される。また、基準値にも「120」が設定される。

【0090】

(2) メダル獲得時の減算処理

A T状態中は、遊技の結果獲得したメダル枚数に応じて現在値が減算される。例えば、A T状態における遊技の結果、配当9枚のA T役に入賞した場合、配当である9から賭け数3(3枚賭け遊技の場合)を差し引いた「6」が獲得したメダル枚数となる。そして、図5(A)に示すように現在値が102の場合は、獲得したメダル枚数が減算され、現在値は96となる。

【0091】

(3) 数値変更抽選の結果による加算処理

A T通常状態における数値変更抽選の結果、現在値や基準値の加算が決定した場合に加算される。加算の態様については、(a)現在値に基準値が代入(リセット)される場合、換言すると、現在値が基準値の値になるまで加算される場合(図5(B)参照)、(b)現在値のみ加算される場合(図5(C)参照)、(c)現在値及び基準値の両方が加算される場合(図5(D-1)及び(D-2)参照)、の3類型がある。

【0092】

(数値変更抽選手段290)

数値変更抽選手段290は、A T状態及び終了バトル状態において現在値及び基準値を再設定するか否かを決定する数値変更抽選を行うものである。

本実施の形態における数値変更抽選には、(a)現在値に基準値が代入(リセット)されるか否かを決定するリセット抽選、(b)現在値を加算するか否かを決定する現在値上乘せ抽選と、(c)基準値を加算するか否かを決定する基準値上乘せ抽選がある。

本実施の形態において、リセット抽選、現在値上乘せ抽選、及び基準値上乘せ抽選は、A T状態及び終了バトル状態において所定の契機に実行される。詳細については後述する。

【0093】

(確定抽選手段300)

確定抽選手段300は、所定の契機に有利状態に移行するか否かを決定する確定抽選を行うものである。具体的に確定抽選は、特定状態の遊技時におけるストップスイッチ50の操作に伴い、移行図柄が停止表示された場合に実行される。確定抽選に当選すると所定ゲーム数の有利前兆状態を経て、有利遊技準備状態に移行する。なお、第1特定図柄群の移行図柄であるリプレイA図柄が停止表示された場合は、有利遊技準備状態から第1有利状態への移行が確定し、第2特定図柄群の移行図柄であるリプレイB図柄が停止表示された場合は、有利遊技準備状態から第2有利状態への移行が確定している。

【0094】

(加算抽選手段310)

加算抽選手段310は、所定の契機に有利状態の遊技回数を加算するか否かを決定する加算抽選を行うものである。具体的に加算抽選は、有利遊技準備状態においてストップスイッチ50の操作に伴い、第1有利状態又は第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と同じ特定図柄群の不確定図柄が停止表示された場合に実行される。加算抽選に当選すると有利状態のセット数が加算される。そして、有利遊技準備状態のゲーム数を消化した後、加算されたセット数の有利状態に移行する。

【0095】

ここで、第1有利状態の実行が確定している場合に第1特定図柄群の不確定図柄であるリプレイA図柄かレア役A図柄が停止表示されて、かつ加算抽選に当選した場合は、有利遊技準備状態のゲーム数を消化した後、セット数が加算された第1有利状態に移行する。また、第2有利状態の実行が確定している場合に第2特定図柄群の不確定図柄であるリプレイB図柄かレア役B図柄が停止表示されて、かつ加算抽選に当選した場合は、有利遊技準備状態のゲーム数を消化した後、セット数が加算された第2有利状態に移行する。

【0096】

(昇格抽選手段320)

昇格抽選手段320は、所定の契機に有利状態に代えて前記特別有利状態に移行するか否かを決定する昇格抽選を行うものである。具体的に昇格抽選は、有利遊技準備状態においてストップスイッチ50の操作に伴い、第1有利状態又は第2有利状態への移行が決定した際の特定期図柄群と異なる特定期図柄群の不確定図柄が停止表示された場合に実行される。昇格抽選に当選すると特別有利状態への移行が決定するとともに、次遊技から第1有利状態又は第2有利状態に代えて特別有利状態に移行する。

10

ここで、第1有利状態の実行が確定している場合に第2特定図柄群の不確定図柄であるリプレイB図柄かレア役B図柄が停止表示されて、かつ昇格抽選に当選した場合は、次遊技から特別有利状態に移行する。また、第2有利状態の実行が確定している場合に第1特定図柄群の不確定図柄であるリプレイA図柄かレア役A図柄が停止表示されて、かつ昇格抽選に当選した場合は、次遊技から特別有利状態に移行する。

20

【0097】

(送信手段330)

送信手段330は、サブ制御部400へ信号を送信するためのものである。

送信手段330は、少なくとも役抽選手段210による役抽選の結果に係る情報、ストップスイッチ50の押し順に係る情報、及び遊技状態に係る情報を後述する受信手段410に送信する。

【0098】

(サブ制御部400)

サブ制御部400は、受信手段410、演出制御手段420及びAT制御手段430の各手段を有する。

30

以上の構成をもって、サブ制御部400は、メイン制御部200からの信号を受けて、遊技の進行に伴う演出を行うものである。

【0099】

(受信手段410)

受信手段410は、送信手段330からの信号を受信するものである。

受信手段410は、少なくとも役抽選手段210による役抽選の結果に係る情報、ストップスイッチ50の押し順に係る情報、及び遊技状態に係る情報を送信手段330から受信する。

【0100】

(演出制御手段420)

前記演出制御手段420は、液晶表示装置を有する表示装置84、スピーカー72及び演出用ランプ78を制御して、役抽選の結果や遊技の進行に応じた演出を行うものである。演出制御手段420は、表示装置84に特定の画像を表示させたり、スピーカー72から所定の音を出力させたり、演出用ランプ78を点灯又は点滅させたりすることにより演出を実行する。

40

また、演出制御手段420は、受信手段410がメイン制御部200から受信した現在値及び基準値の情報に基づいて表示装置84の値表示部90の表示を制御する。

【0101】

(AT制御手段430)

前記AT制御手段430は、特殊状態としてのAT状態(ART状態)を制御するものである。具体的には、所定ゲーム数のAT状態を実行するものである。

AT状態では、AT役に当選すると、ストップスイッチ50の正解の押し順を報知する

50

わゆる押し順ナビが実行される。押し順ナビは、表示装置84に、停止操作順序を数字や矢印で示したり、停止操作すべきストップスイッチ50の位置を左、中、右などの文字で表示させたり、それらをスピーカー72から音声により指示したり、ストップスイッチ50のボタンの内部に設けた発光体の発光色を変化させて、最初に操作すべきストップスイッチ50を示すことなどにより行われる。

また、第2特殊状態において役としての特殊リプレイに当選すると、「バー」を停止表示させるように報知するいわゆる図柄ナビが実行される。図柄ナビが発生すると表示装置84に、「赤バー図柄」又は「青バー図柄」を右押しで停止させる画面が表示される。

【0102】

(メイン制御部200における遊技の移行)

10

次に、図6を用いてメイン制御部200の遊技について説明する。

メイン制御部200、具体的には遊技制御手段250により管理される遊技は、図6に示すように、大別すると「ノーマル遊技」、「RT遊技」及び「ボーナス遊技」がある。

ここで「RT」は、いわゆる「リプレイタイム」の略語であり、「RT遊技」に移行すると、リプレイ役に当選する抽選確率、すなわち再遊技を行う確率が高くなる。

なお、各遊技におけるリプレイ役への当選確率は、「ノーマル遊技」においては1/7.3に設定されており、「RT遊技」では「ノーマル遊技」よりも高く、「ボーナス遊技」ではリプレイ役が当選しない、すなわち当選確率が0に設定されている。

【0103】

「ノーマル遊技」には「RT0」と、当該「RT0」から移行可能な「RT1」が含まれている。このノーマル遊技は、ノーマル遊技制御手段251により制御される。

20

「RT0」から「RT1」には、AT役こぼし図柄を停止表示させた時に移行する。ここで「AT役こぼし図柄」とは、左第一停止が不正解のAT役に当選し、押し順「不正解」(ストップスイッチ50を左第一停止で操作)した際に停止表示される図柄である。「RT0」では押し順ナビが実行されず、遊技者はストップスイッチ50を左第一停止で操作している。そのため、AT役当選時にはAT役こぼし図柄が停止表示され、「RT1」に移行する。

【0104】

「RT遊技」には、ノーマル遊技より再遊技への当選確率の高い「RT2」と、当該「RT2」から移行可能な「RT3」と、ボーナス移行役に当選し当該ボーナス移行役に対応した図柄61を有効ライン86上に停止表示できなかった場合に移行する「ボーナス内部中遊技」が含まれている。このRT遊技は、RT制御手段252により制御される。

30

ここで、「ノーマル遊技」から「RT遊技」、具体的には、「RT1」から「RT2」には、RT2移行図柄を停止表示させた時に移行する。例えば、押し順リプレイである「リプレイC」の押し順「正解」時に、RT2移行図柄を停止表示後に移行する。

【0105】

また、「RT2」から「RT3」には、RT3移行図柄を停止表示させた時に移行する。例えば、「リプレイC」とは異なる押し順リプレイである「リプレイD」の押し順「正解」時に、RT3移行図柄を停止表示後に移行する。

さらに、「RT2」及び「RT3」から「RT1」においてAT役こぼし図柄を停止表示させると「RT1」に移行する。ここで「AT役こぼし図柄」とは、上記のとおり左第一停止が不正解のAT役に当選し、押し順「不正解」(ストップスイッチ50を左第一停止で操作)した際に停止表示される図柄である。例えば、「RT3」において遊技状態移行制御手段270により制御される遊技状態がAT状態であり、押し順ナビが報知している状態において、当該AT状態が終了すると、遊技者は通常の押し順すなわち、ストップスイッチ50を左第一停止で操作するため、AT役に当選してもAT役こぼし図柄が停止表示され、「RT1」に移行する。

40

【0106】

「ボーナス遊技」は「ノーマル遊技」であるRT0若しくはRT1、又は「RT遊技」のうちRT2若しくはRT3において、ボーナス移行役に当選し当該当選した遊技におい

50

てボーナス移行役図柄を停止表示することができた場合、又は「ボーナス内部中遊技」においてボーナス移行役図柄を停止表示することができた場合、に移行する遊技である。なお、「ボーナス内部中遊技」は、ボーナス移行役への当選が持ち越されている状態であり、この「ボーナス遊技（RBB）」は、ボーナス制御手段253により制御される。このボーナス遊技（RBB）においては、賭け数が2枚に変更されるとともに、所定枚数、例えば150枚の払い出しがされた場合に「RTO」に移行する。

【0107】

なお、遊技状態移行制御手段270により制御される遊技状態がAT状態の時、メイン制御部200の遊技が「RT状態」に設定されることで、遊技状態が「ART状態」となる。「ART状態」は、「RT状態」（再遊技確率の高確率状態）で、かつ「AT状態」の遊技状態をいう。

10

【0108】

（遊技状態の移行）

上述のとおり、遊技状態は以下のとおりである。

（1）通常状態

（2）AT準備状態

（3）AT状態

（3-1）AT初期遊技

（3-2）第1特殊状態

（3-2-1）AT通常状態

20

（3-2-2）バトル前兆状態

（3-2-3）バトル状態

（3-3）第2特殊状態

（3-3-1）特定状態

（3-3-2）有利前兆状態

（3-3-3）有利遊技準備状態

（3-3-4）上乗せ特化ゾーン

（3-3-4-1）第1有利状態（有利状態）

（3-3-4-2）第2有利状態（有利状態）

（3-3-4-3）特別有利状態

30

（4）継続抽選状態

（4-1）終了バトル状態

（5）AT終了状態

【0109】

以下に、図7を用いて各遊技状態について説明する。

（1）通常状態

通常状態は、AT準備状態、AT状態、継続抽選状態、及びAT終了状態のいずれにも該当しない遊技状態である。

通常状態において、AT抽選に当選するとAT準備状態に移行する。

【0110】

40

（2）AT準備状態

AT準備状態は、AT状態に移行する前に経由する準備状態である。AT準備状態において所定ゲーム数を消化するとAT状態に移行する。

【0111】

（3）AT状態

AT状態に移行すると、まず、現在値及び基準値の初期設定が行われる。前述のとおり、現在値にはAT状態において獲得可能な残りメダル枚数が設定されるが、AT状態に移行した際、現在値には初期値として「120」が設定される。すなわち、120枚のメダルの獲得が保障されていることになる。また、現在値の設定と同時に、基準値にも初期値として「120」が設定される。

50

A T 準備状態から移行するとまず A T 初期遊技に滞在する。そして、遊技の進行に伴い現在値及び基準値が変動すると、現在値と基準値の値により第 1 特殊状態又は第 2 特殊状態に移行する。また、図 5 (E) に示すように、現在値が 0 以下になると、A T 状態が終了する。この際、後述するバトル演出における勝利(「勝利」「短縮勝利」)回数が 7 回以下の場合は、後述する継続抽選状態に移行し、7 回を超える場合は、後述する A T 終了状態に移行する。

【0 1 1 2】

(3-1) A T 初期遊技

A T 初期遊技では、所定の確率で数値変更抽選が実行される。具体的には、現在値上乘せ抽選が実行される。そして、A T 初期遊技終了時に現在値が基準値以下であると判定された場合には第 1 特殊状態に移行する。一方、現在値が基準値より大きいと判定された場合には第 2 特殊状態に移行する。

10

【0 1 1 3】

(3-2) 第 1 特殊状態

第 1 特殊状態は、A T 状態において、現在値が基準値以下である場合に滞在する遊技状態である。この第 1 特殊状態では遊技結果に応じて A T 通常状態、バトル前兆状態、バトル状態の 3 つの状態にいずれかに滞在することになっている。

【0 1 1 4】

(3-2-1) A T 通常状態

A T 通常状態は、A T 初期遊技又は第 2 特殊状態から第 1 特殊状態に移行した際に、最初に滞在する状態である。この A T 通常状態では、レア役 A、レア役 B、又はチャンス役などのいわゆるレア役に当選した際にバトル移行抽選(リセット抽選)が実行される。このバトル移行抽選(リセット抽選)に当選すると、次遊技からバトル前兆状態に移行する。また、A T 通常状態では、いずれかの役に当選した際に勝利ストック抽選が行われる。この勝利ストック抽選に当選すると勝利ストックに 1 が加算される。

20

また、上述のとおり、A T 通常状態では、基本リプレイに当選した際に特別移行抽選が実行される。この特別移行抽選に当選すると、次遊技から特別有利状態に移行する。

【0 1 1 5】

(3-2-2) バトル前兆状態

バトル前兆状態は、A T 通常状態からバトル状態に移行する際に経由する状態である。このバトル前兆状態は、所定のゲーム数を消化する。また、バトル前兆状態では、いずれかの役に当選した際に勝利ストック抽選が行われる。バトル前兆状態のゲーム数が 0 になるとバトル状態に移行する。

30

【0 1 1 6】

(3-2-3) バトル状態

バトル状態は、所定ゲーム数のバトル演出が実行される遊技状態である。A T 通常状態からバトル状態に移行した際、まず、バトル情報抽選が実行され、「引き分け」、「勝利」、「短縮勝利」の 3 つの態様から 1 の態様が決定される。なお、上述のとおり勝利ストック抽選にて勝利ストックを獲得している場合は「勝利」、「短縮勝利」の 2 つの態様から 1 の態様が決定される。この際、勝利ストックから 1 が減算される。

40

【0 1 1 7】

そして、「短縮勝利」に当選している場合は、バトル状態のゲーム数を抽選により 8 ゲーム未満に決定し、「引き分け」、「勝利」に当選した場合には、バトル状態のゲーム数を 8 ゲームに決定する。次に、ゲーム数が決まると、バトル移行抽選(リセット抽選)の結果を受けて、図 5 (B) に示すように、現在値に基準値が代入(リセット)される。

バトル状態中は、いずれかの役に当選した際に勝利ストック抽選が行われる。そして、勝利ストックを獲得した場合で、かつバトル情報抽選の結果が「引き分け」の場合は、バトル演出の態様が「勝利」に書き換えられる。その後、勝利ストックから 1 が減算される。

【0 1 1 8】

50

そして、バトル状態の残りゲーム数が0、すなわちバトル演出が終了すると、バトル情報抽選の結果に基づく処理が行われる。具体的には、バトル演出の態様が「勝利」の場合には、図5（C）に示すように、現在値上乘せ抽選が実行され、抽選の結果獲得した値がリセットされている現在値に加算される。また、バトル演出の態様が「短縮勝利」の場合には、図5（D-1）又は（D-2）に示すように、現在値上乘せ抽選と基準値上乘せ抽選の双方が実行され、抽選の結果獲得した値がリセットされている現在値と基準値のそれぞれに加算される。

【0119】

そして、バトル演出の態様が「勝利」又は「短縮勝利」の場合は、遊技状態の判定が行われ、現在値が基準値より大きいと判定された場合にはAT初期遊技を経て第2特殊状態に移行する。一方、バトル演出の態様が「引き分け」の場合、バトル状態終了後はAT通常状態に移行する。

10

【0120】

（3-3）第2特殊状態

第2特殊状態は、AT状態において、現在値が基準値より大きい場合に滞在する遊技状態である。この第2特殊状態では遊技結果に応じて特定状態、有利遊技準備状態、上乘せ特化ゾーンに何れかに滞在することになっている。

【0121】

（3-3-1）特定状態

特定状態は、AT初期遊技から第2特殊状態に移行した際に最初に滞在する状態である。この特定状態では、所定役に当選した際の図柄ナビに基づきストップスイッチ50を操作した結果、確定図柄を停止表示できた場合、又は移行図柄を停止表示できた場合であって確定抽選に当選した場合に有利遊技準備状態に移行する。

20

【0122】

具体的には、役としての特殊リプレイ、リプレイA又はリプレイBに当選すると、図9に示すように表示装置84において図柄ナビが発生する。この図柄ナビでは、ストップスイッチ50の逆押し（右中左「RCL」）で確定図柄である「赤バー」又は「青バー」を揃えるように報知がなされる。遊技者は、「赤バー」又は「青バー」を有効ライン86に揃えるように目押しを行うことができる。

【0123】

そして、特殊リプレイ当選時に、目押しの結果、第1特定図柄群の確定図柄である「赤バー図柄」を停止表示させると第1有利状態への移行が確定する。一方、第2特定図柄群の確定図柄である「青バー図柄」を停止表示させると第2有利状態への移行が確定する。

30

したがって、図9に示す図柄ナビが発生すると、遊技者は第1有利状態又は第2有利状態のいずれかを選択することが可能となる。

【0124】

また、リプレイA又はリプレイB当選時に、目押しの結果、確定図柄である「赤バー」又は「青バー」を停止表示させることができず、代わりに第1特定図柄群の移行図柄である「リプレイA図柄」を停止表示させると、確定抽選手段300による確定抽選が実行されるとともに、この確定抽選に当選すると第1有利状態への移行が確定する。一方、確定図柄の代わりに第2特定図柄群の移行図柄である「リプレイB図柄」を停止表示させると、確定抽選手段300による確定抽選が実行されるとともに、この確定抽選に当選すると第2有利状態への移行が確定する。

40

そして、第1有利状態又は第2有利状態への移行が確定すると、次遊技から有利前兆状態に移行する。なお、有利前兆状態を経ずに直接、有利遊技準備状態に移行してもよい。

なお、特定状態では、いずれかの役に当選した際に勝利ストック抽選が行われる。

【0125】

（3-3-2）有利前兆状態

有利前兆状態は、第1有利状態又は第2有利状態のいずれかの有利状態への移行が決定した際に、特定状態から移行する状態である。有利前兆状態は、特定状態からの移行時の

50

有利状態前兆ゲーム数抽選にて、ゲーム数が2～7のうちのいずれかに決定する。

また、有利前兆状態では、いずれかの役に当選した際に勝利ストック抽選が行われる。

【0126】

(3-3-3) 有利遊技準備状態

有利遊技準備状態は、第1有利状態又は第2有利状態のいずれかの有利状態への移行が決定した際に、特定状態から有利前兆状態を経て移行する状態である。しかし特定状態において、第1特定図柄群の確定図柄である「赤バー図柄」又は第2特定図柄群の確定図柄である「青バー図柄」が停止表示された場合には有利状態への移行が確定するため、その場合は有利前兆状態の遊技を経ずに有利遊技準備状態に移行する場合もある。この有利遊技準備状態では、所定の条件を満たした場合に、有利状態のセット数の加算又は有利状態

10

【0127】

具体的には、特殊リプレイ、リプレイA又はリプレイB、若しくはレア役A又はレア役Bに当選すると、図9に示すように表示装置84において図柄ナビが発生する。上述のとおり、この図柄ナビでは、ストップスイッチの逆押し（右中左「RCL」）で確定図柄である「赤バー」又は「青バー」を揃えるように報知される。遊技者は、「赤バー」又は「青バー」を有効ライン86に揃えるように目押しを行うことができる。

【0128】

図10(A)に示すように、第1有利状態への移行が決定している場合であって、特殊リプレイ当選時に、目押しの結果、第1特定図柄群の確定図柄である「赤バー図柄」を停止表示させた場合は、セット数が上乗せされた第1有利状態への移行が確定する。また、リプレイA当選時に、目押しの結果、確定図柄である「赤バー」を停止表示させることができず、代わりに第1特定図柄群の不確定図柄である「リプレイA図柄」を停止表示させた場合、及び、レア役A当選時に、第1特定図柄群の不確定図柄である「レア役A図柄」を停止表示させた場合は、さらに加算抽選手段310による加算抽選に当選することにより、セット数が上乗せされた第1有利状態への移行が確定する。そして、有利遊技準備状態のゲーム数が0になると次遊技からセット数が上乗せされた第1有利状態に移行する。

20

【0129】

図10(B)に示すように、第1有利状態への移行が決定している場合であって、特殊リプレイ当選時に、目押しの結果、第2特定図柄群の確定図柄である「青バー図柄」を停止表示させた場合は、第1有利状態に代えて特別遊技状態への移行が確定する。また、リプレイB当選時に、目押しの結果、確定図柄である「青バー」を停止表示させることができず、代わりに第2特定図柄群の不確定図柄である「リプレイB図柄」を停止表示させた場合、及び、レア役B当選時に、第2特定図柄群の不確定図柄である「レア役B図柄」を停止表示させた場合は、さらに昇格抽選手段320による昇格抽選に当選することにより、第1有利状態に代えて特別遊技状態への移行が確定する。そして、有利状態が昇格したことを遊技者が直ちに実感することができるよう、次遊技から特別有利状態に移行する。

30

【0130】

図10(C)に示すように、第1有利状態への移行が決定している場合に、「赤バー」又は「青バー」を揃えるように報知する図柄ナビ（図9参照）が発生しなかった場合、レア役A又はレア役Bに当選しなかった場合、不確定図柄である「リプレイA図柄」及び「レア役A図柄」を停止表示させることができたものの、加算抽選に不当選の場合、並びに、不確定図柄である「リプレイB図柄」及び「レア役B図柄」を停止表示させることができたものの、昇格抽選に不当選の場合には、有利遊技準備状態のゲーム数が0になると次遊技から第1有利状態に移行する。

40

【0131】

図11(A)に示すように、第2有利状態への移行が決定している場合であって、特殊リプレイ当選時に、目押しの結果、第2特定図柄群の確定図柄である「青バー図柄」を停止表示させた場合は、セット数が上乗せされた第2有利状態への移行が確定する。また、リプレイB当選時に、目押しの結果、確定図柄である「青バー」を停止表示させることが

50

できず、代わりに第2特定図柄群の不確定図柄である「リプレイB図柄」を停止表示させた場合、及び、レア役B当選時に、第2特定図柄群の不確定図柄である「レア役B図柄」を停止表示させた場合は、さらに加算抽選手段310による加算抽選に当選することにより、セット数が上乘せされた第2有利状態への移行が確定する。そして、有利遊技準備状態のゲーム数が0になると次遊技からセット数が上乘せされた第2有利状態に移行する。

【0132】

図11(B)に示すように、第2有利状態への移行が決定している場合であって、特殊リプレイ当選時に、目押しの結果、第1特定図柄群の確定図柄である「赤バー図柄」を停止表示させた場合は、第2有利状態に代えて特別遊技状態への移行が確定する。また、リプレイA当選時に、目押しの結果、確定図柄である「赤バー」を停止表示させることができず、代わりに第1特定図柄群の不確定図柄である「リプレイA図柄」を停止表示させた場合、及び、レア役A当選時に、第1特定図柄群の不確定図柄である「レア役A図柄」を停止表示させた場合は、さらに昇格抽選手段320による昇格抽選に当選することにより、第2有利状態に代えて特別遊技状態への移行が確定する。そして、有利状態が昇格したことを遊技者が直ちに実感することができるよう、次遊技から特別有利状態に移行する。

10

【0133】

図11(C)に示すように、第2有利状態への移行が決定している場合に、「赤バー」又は「青バー」を揃えるように報知する図柄ナビ(図9参照)が発生しなかった場合、レア役A又はレア役Bに当選しなかった場合、不確定図柄である「リプレイA図柄」及び「レア役A図柄」を停止表示させることができたものの、加算抽選に不当選の場合、並びに、不確定図柄である「リプレイB図柄」及び「レア役B図柄」を停止表示させることができたものの、昇格抽選に不当選の場合には、有利遊技準備状態のゲーム数が0になると次遊技から第2有利状態に移行する。

20

【0134】

以上のように、移行が決定している有利状態の種類が第1有利状態であるか第2有利状態であるか、及び、有利遊技準備状態において停止表示された特定図柄群の種類が第1特定図柄群であるか第2特定図柄群であるかによって、セット数が加算された有利状態に移行するか、又は有利状態に代えて特別有利状態に移行するかが変化する。

【0135】

すなわち、ストップスイッチ50の操作に伴い、第1有利状態又は第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と同じ特定図柄群の確定図柄が停止表示された場合、或いは、第1有利状態又は第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と同じ特定図柄群の不確定図柄が停止表示されかつ加算抽選に当選した場合、移行が決定している有利状態と同じでかつセット数が加算された有利状態に移行する。

30

【0136】

また、ストップスイッチ50の操作に伴い、第1有利状態又は第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と異なる特定図柄群の確定図柄が停止表示された場合、或いは、第1有利状態又は第2有利状態への移行が決定した際の特定図柄群と異なる特定図柄群の不確定図柄が停止表示されかつ昇格抽選に当選した場合、有利状態に代えて特別有利状態に遊技状態に移行する。

40

セット数が加算された有利状態への移行が確定すると、有利遊技準備状態におけるゲーム数を消化した後に当該セット数が加算された有利状態に移行する。また、特別有利状態への移行が確定すると、次遊技から特別有利状態に移行する。

【0137】

(3-3-4) 上乘せ特化ゾーン

上乘せ特化ゾーンは、現在値及び基準値の加算が行われる状態である。この上乘せ特化ゾーンには、有利状態である第1有利状態、有利状態である第2有利状態、及び特別有利状態の3つの異なる状態がある。

【0138】

(3-3-4-1) 第1有利状態(有利状態)

50

第1有利状態は、上乗せ特化ゾーンの1つであり、継続抽選により管理される特化ゾーンである。第1有利状態では、役抽選においてリプレイ役以外の役に当選した際に現在値上乗せ抽選及び基準値上乗せ抽選が実行され、当該抽選の結果、「0」、「10」、「30」、「50」、「100」、又は「300」のいずれかの値が現在値及び基準値にそれぞれ加算される。この第1有利状態はAT役成立時に実行される継続抽選に外れるまで継続される。また、継続抽選に外れると、第1有利状態は終了するとともに特定状態に移行する。

なお、第1有利状態において現在値及び基準値に上乗せを行う場合は、第1特殊状態への移行を防ぐべく、基準値が現在値以上にならないように基準値上乗せ抽選を行うことが望ましい。

10

【0139】

(3-3-4-2) 第2有利状態 (有利状態)

第2有利状態は、上乗せ特化ゾーンの1つであり、図柄ナビの発生回数により管理される特化ゾーンである。第2有利状態では、役抽選において当選している役に応じて現在値上乗せ抽選及び基準値上乗せ抽選が実行され、「0」、「10」、「30」、「50」、「100」、又は「300」のいずれかの値が現在値及び基準値にそれぞれ加算される。この第2有利状態はで実行される図柄ナビの基準回数は3回であるが、当該図柄ナビ発生時に「赤バー」又は「青バー」が成立した際には回数が初期化される。すなわち、残りナビ回数が2回、1回又は0回であっても、3回に初期化される。

なお、第2有利状態において現在値及び基準値に上乗せを行う場合は、第1特殊状態への移行を防ぐべく、基準値が現在値以上にならないように基準値上乗せ抽選を行うことが望ましい。

20

【0140】

(3-3-4-3) 特別有利状態

特別有利状態は、上乗せ特化ゾーンの1つであり、第1有利状態及び第2有利状態よりもさらに有利な特化ゾーンである。特別有利状態では、役抽選の役を問わず当選した際に現在値上乗せ抽選及び基準値上乗せ抽選が実行され、「0」、「10」、「30」、「50」、「100」、又は「300」のいずれかの値が現在値及び基準値にそれぞれ加算される。また、レア役 (例えば、レア役A及びレア役B) が成立した際は、当該成立遊技において複数回の上乗せが連続して実行される。

30

【0141】

この特別有利状態は10ゲームを基本ゲーム回数とし、10ゲーム毎に実行されるループ抽選に外れるまで継続される。なお、特別有利状態では基本ゲームが10ループ以上保障されている。この保障回数は抽選により決定されるものである。そして、保障回数内においてループ抽選に外れた場合でも特別有利状態は継続する。

【0142】

(4) 継続抽選状態

継続抽選状態は、上述のとおり、AT状態において現在値が0以下となり、当該AT状態が終了した場合であって、バトル状態におけるバトルの勝利 (「勝利」「短縮勝利」) 回数が7回以下の場合に移行する状態である。継続抽選状態の移行時又は継続抽選状態中は、レア役A、レア役B、又はチャンス役などのいわゆるレア役の当選を契機に終了バトル移行抽選 (リセット抽選) が実行される。また、継続抽選状態では、いずれかの役に当選した際に勝利ストック抽選が行われることがある。この終了バトル移行抽選 (リセット抽選) に当選すると、継続抽選状態のゲーム数を消化した後、終了バトル状態に移行する。

40

【0143】

(4-1) 終了バトル状態

終了バトル状態は、所定ゲーム数の終了バトル演出が実行される遊技状態である。継続抽選状態から終了バトル状態に移行した際、まず、バトル情報抽選が実行され、「敗北」、「勝利」、「短縮勝利」の3つの態様から1の態様が決定される。なお、上述のとおり

50

勝利ストック抽選にて勝利ストックを獲得している場合は「勝利」、「短縮勝利」の2つの態様から1の態様が決定される。この際、勝利ストックから1が減算される。

【0144】

そして、「短縮勝利」に当選している場合は、終了バトル状態のゲーム数を抽選により8ゲーム未満に決定し、「敗北」、「勝利」に当選している場合には、終了バトル状態のゲーム数を8ゲームに決定する。次に、ゲーム数が決まると、終了バトル移行抽選（リセット抽選）の結果を受けて、現在値に基準値が代入（リセット）される。ただし、終了バトル状態においては、表示装置84上の値表示部90に現在値及び基準値は表示されない。これは、終了バトルに敗北している場合の遊技者への誤認を生じさせないための措置である。

10

終了バトル状態中は、いずれかの役に当選した際に勝利ストック抽選が行われる。そして、勝利ストックを獲得した場合で、かつバトル情報抽選の結果が「敗北」の場合は、終了バトル演出の態様が「勝利」に書き換えられる。その後、勝利ストックから1が減算される。

【0145】

そして、終了バトル状態の残りゲーム数が0、すなわち終了バトル演出が終了すると、バトル情報抽選の結果に基づく処理が行われる。具体的には、終了バトル演出の態様が「勝利」の場合には、現在値上乗せ抽選が実行され、抽選の結果、獲得した値がリセットされている現在値に加算される。また、終了バトル演出の態様が「短縮勝利」の場合には、現在値上乗せ抽選と基準値上乗せ抽選の双方が実行され、抽選の結果獲得した値がリセットされている現在値と基準値のそれぞれに加算される。なお、終了バトル演出の態様が「敗北」の場合は、現在値上乗せ抽選及び基準値上乗せ抽選は実行されない。

20

【0146】

終了バトル演出の態様が「勝利」又は「短縮勝利」の場合は、AT状態に引き戻されることとなる。そして、遊技状態の判定が行われ、現在値が基準値より大きいと判定された場合にはAT初期遊技を経て第2特殊状態に移行する。また、現在値が基準値以下と判定された場合にはAT初期遊技を経て第1特殊状態に移行する。一方、終了バトル演出の態様が「敗北」の場合、現在値の値に関わらず通常状態に移行する。

【0147】

(5) AT終了状態

30

AT終了状態は、上述のとおり、AT状態において現在値が0以下となり、当該AT状態が終了した場合であって、バトル状態におけるバトルの勝利（「勝利」「短縮勝利」）回数が7回を超える場合に移行する状態である。このAT終了状態は40ゲーム固定の遊技状態であり、当該ゲーム数を消化すると通常状態に移行する。

【0148】

(遊技機10の作動)

図12に示すフローチャートに基づいて、メイン制御部200が1回の遊技毎に実行する処理について説明する。

まず、ステップ100において、賭け数設定処理が行われる。この賭け数設定処理では、賭け数として規定の賭け数が設定されたか否かが判定されるものである。具体的には、メイン制御部200により、当該遊技の賭け数として設定されているメダルの枚数が規定の賭け数に達しているか否かの判定が行われる。本実施の形態では、規定の賭け数は3枚である。規定の賭け数が設定された場合に、次のステップ101に進む。規定の賭け数が設定されていない場合には当該ステップにとどまることになる。

40

【0149】

ステップ101において、メイン制御部200により、スタートスイッチ40の操作があったか否かの判定が行われる。ここで、スタートスイッチ40の操作があったと判定されると、メイン制御部200により、賭け数の設定が不可能な状態とされる。その後、次のステップ102に進む。一方、スタートスイッチ40の操作がないと判定されると、再度ステップ101となる。

50

【0150】

ステップ102において、役抽選手段210により、役抽選処理が行われる。また、このとき、役抽選の結果が送信手段330から受信手段410へ送信される。役抽選処理が終了すると、次のステップ103に進む。

ステップ103において、遊技状態の移行に係る移行抽選処理が行われる。詳細については後述する。

ステップ104において、リール制御手段220により、回転リール62の回転変動処理が行われる。回転リール62が所定の回転速度に達すると、次のステップ105に進む。

【0151】

ステップ105において、メイン制御部200により、ストップスイッチ50が操作されたか否かが判定される。ストップスイッチ50の操作があったと判定された場合、次のステップ106に進む。一方、ステップ104で、ストップスイッチ50の操作はなかったと判定された場合、ストップスイッチ50が操作されるまで、ステップ105を繰り返す待機処理が行われる。

10

【0152】

ステップ106において、リール制御手段220により、操作されたストップスイッチ50に対応する停止テーブルを取得し、対応する回転リール62の回転停止処理が行われる。この時、押し順のある役の重複当選領域に当選している場合には、操作されたストップスイッチ50の押し順が正解であれば、正解の役の図柄を引き込む停止テーブルが用いられ、操作されたストップスイッチ50の押し順が不正解ならば、不正解の役の図柄を引き込む停止テーブルが用いられる。そして、回転リール62が停止したら、次のステップ107に進む。

20

【0153】

ステップ107において、全ての回転リール62が停止したか否かが判定される。全ての回転リール62が停止したと判定された場合、次のステップ108に進む。一方、ステップ107で、全ての回転リール62が停止したと判定されなかった場合、ステップ105へ戻る。ここで、第3番目のストップスイッチ50の停止操作が行われると、送信手段330から受信手段410へ全回転リール62の回転停止情報が送信される。そして、次のステップ108に進む。

【0154】

ステップ108において、停止表示された図柄61の組み合わせに応じた処理が行われる。具体的には、払出制御手段240により、入賞している役に対応した枚数のメダルの払い出し処理が行われる。なお、払い出しが不要な場合には、払出処理は行われない。そして、次のステップ109に進む。

30

【0155】

ステップ109において、停止表示された図柄の組み合わせやメダルの払い出しに基づく遊技状態判定処理が行われる。そして、1回の遊技毎に実行する処理を終了する。

【0156】

(AT通常状態及びバトル前兆状態における処理)

図13に示すフローチャートに基づいて、AT通常状態及びバトル前兆状態におけるステップ103の移行抽選処理について説明する。

40

ステップ200において、遊技状態がバトル前兆状態か否かの判定が行われる。ここで、バトル前兆状態であると判定されると、ステップ204に進む。一方、バトル前兆状態ではない、すなわちAT通常状態であると判定されると、次のステップ201に進む。

【0157】

ステップ201において、バトル状態に移行するか否かを決定するバトル移行抽選が行われる。なお、このバトル移行抽選は、現在値に基準値が代入(リセット)されるか否かを決定するリセット抽選としても機能する。そして、次のステップ202に進む。

【0158】

ステップ202において、ステップ201のバトル移行抽選に当選したか否かが判定さ

50

れる。ここで、バトル移行抽選に当選している場合は、次のステップ203に進む。一方、バトル移行抽選に当選していない場合は、ステップ204に進む。

【0159】

ステップ203において、バトル前兆状態における前兆ゲーム数を決定する前兆ゲーム数抽選が実行される。この前兆ゲーム数抽選により、バトル前兆状態のゲーム数が決定するとともに、遊技状態移行制御手段270により遊技状態がAT通常状態からバトル前兆状態に移行される。そして、次のステップ204に進む。

【0160】

ステップ204において、勝利ストック抽選処理が行われる。この勝利ストック抽選処理では、まず、いずれかの役に当選したことを契機に勝利ストック抽選が行われ、この勝利ストック抽選に当選すると勝利ストックに1が加算される。そして、当該移行抽選処理を終了する。

10

図14に示すフローチャートに基づいて、AT通常状態及びバトル前兆状態におけるステップ110の遊技状態判定処理について説明する。

【0161】

ステップ220において、遊技状態がバトル前兆状態か否かの判定が行われる。ここで、バトル前兆状態であると判定されると、ステップ224に進む。一方、バトル前兆状態ではない、すなわちAT通常状態であると判定されると、次のステップ221に進む。

【0162】

ステップ221において、図12のステップ109の払い出し処理によりメダルを獲得できたか否かの判定が行われる。具体的には、遊技開始時の賭け数に対し当該賭け数を超えるメダルの払い出し、又はクレジットの増加があったか否かが判定される。例えば、3枚掛けの遊技においては、4枚以上の払い出しがあればメダルを獲得できたと判定される。ここで、メダルを獲得した場合は次のステップ222に進む。一方、メダルを獲得していない場合は、ステップ224に進む。

20

ステップ222において、現在値から当該遊技におけるメダルの獲得枚数を減算する処理が行われる。ここで「獲得枚数」とは、払い出し枚数から賭け数を差し引いた値である。そして、次のステップ223に進む。

【0163】

ステップ223において、現在値が0以下になっているか否かが判定される。現在値が0以下の場合はステップ227に進む。一方、現在値が0以下ではない、すなわち0より大きい場合は、次のステップ224に進む。

30

ステップ224において、AT通常状態の維持が決定される。そして、当該遊技状態判定処理を終了する。

【0164】

一方、ステップ220でバトル前兆状態であると判定された場合は、ステップ225において、バトル前兆ゲーム数が0になったか否か、すなわちバトル前兆状態が終了したか否かが判定される。バトル前兆ゲーム数が0の場合は次のステップ226に進む。一方、バトル前兆ゲーム数が0ではない場合は、ステップ228に進む。

ステップ226において、バトル状態移行時の抽選処理が実行される。詳細は後述する。そしてステップ227に進む。

40

【0165】

ステップ227において、バトル状態への移行処理が行われる。具体的には、バトル状態用のゲーム数カウンタにゲーム数がセットされ、遊技状態移行制御手段270により遊技状態がバトル前兆状態からバトル状態に移行される。そして当該遊技状態判定処理を終了する。

一方、ステップ225でバトル前兆ゲーム数が0ではない場合は、ステップ228において、バトル前兆状態の維持が決定される。そして、当該遊技状態判定処理を終了する。

【0166】

一方、ステップ223で現在値が0以下であると判定された場合は、ステップ229に

50

において、バトル演出における勝利（「勝利」、「短縮勝利」）回数が7回以下であるか否かが判定される。勝利回数が7回以下であると判定された場合は、次のステップ230に進む。一方、7回以下ではない、すなわち8回を超えていると判定された場合は、ステップ232に進む。

ステップ230において、継続抽選状態移行時の抽選処理が実行される。詳細は後述する。そしてステップ231に進む。

【0167】

ステップ231において、継続抽選状態への移行処理が行われる。具体的には、継続抽選状態用のゲーム数カウンタにゲーム数がセットされ、遊技状態移行制御手段270により遊技状態がAT通常状態から継続抽選状態に移行される。そして当該遊技状態判定処理を終了する。

10

【0168】

一方、ステップ232において、AT終了状態への移行処理が実行される。具体的には、AT終了状態用のゲーム数カウンタにゲーム数がセットされ、遊技状態移行制御手段270により遊技状態がAT通常状態からAT終了状態に移行される。そして当該遊技状態判定処理を終了する。

【0169】

（バトル状態移行時の抽選処理）

図15に示すフローチャートに基づいて、図14のステップ226におけるバトル状態移行時の抽選処理について説明する。

20

ステップ300において、基準値から現在値を引いた値が10未満であるか否か、換言すると現在値がリセットされてから獲得したメダルが10枚に満たないか否かが判定される。基準値から現在値を引いた値が10未満の場合は次のステップ301に進む。一方、基準値から現在値を引いた値が10未満ではない、すなわち10以上の場合は、ステップ302に進む。

【0170】

ステップ301において、勝利ストックに1が加算される。すなわち、現在値がリセットされてから獲得したメダルが10枚に満たない場合には、遊技者への特典としてストックが1加算される。そして、次の、ステップ302に進む。

【0171】

30

ステップ302において、バトル演出における勝敗の態様を決定するバトル情報抽選が行われる。このバトル情報抽選では、「引き分け」「勝利」「短縮勝利」の3つの態様から1の態様が抽選にて決定される。なお、上述のとおり勝利ストック抽選にて勝利ストックを獲得している場合は「勝利」、「短縮勝利」の2つの態様から1の態様が決定される。この際、勝利ストックから1が減算される。バトル情報抽選によりバトル演出の勝敗の態様が決定すると、次のステップ303に進む。

【0172】

ステップ303において、バトル情報抽選の結果が「短縮勝利」であるか否かが判定される。「短縮勝利」であると判定された場合は、次のステップ304に進む。一方、「短縮勝利」ではない、すなわち、「引き分け」又は「勝利」であると判定された場合には、ステップ305に進む。

40

【0173】

ステップ304において、バトル状態におけるゲーム数抽選が行われる。ここで、バトル演出が行われるバトル状態は8ゲームを基本としているが、例外として、本ステップのようにバトルに「短縮勝利」している場合には、8ゲームより少ないゲーム数（例えば、4から8ゲームのうちのいずれか）をゲーム数抽選により決定する。そして、ステップ306に進む。

ステップ305において、バトルゲーム数に8を設定する。上述のとおり「短縮勝利」以外の勝敗の態様の場合、基本ゲームである8が設定される。そして、次のステップ306に進む。

50

【0174】

ステップ306において、現在値に基準値が代入される。すなわち、バトル状態への移行が決定したことによる特典として、現在値がリセットされるのである。リセットにより現在値は増加するため、AT状態において獲得可能なメダル枚数が増加する。換言すると、獲得可能なメダル枚数の上乘せが行われる。そして当該抽選処理を終了する。

【0175】

(バトル状態における処理)

図16に示すフローチャートに基づいて、バトル状態におけるステップ103の移行抽選処理について説明する。

ステップ400において、勝利ストック抽選が行われる。この勝利ストック抽選は、いずれかの役に当選したことを契機に行われる。そして、次のステップ401に進む。

10

【0176】

ステップ401において、勝利ストックに当選しているか否かの判定が行われる。勝利ストックに当選していると判定された場合は、次のステップ402に進む。一方、勝利ストックに当選していないと判定された場合は、当該移行抽選処理を終了する。

ステップ402において、勝利ストックのストックに1が加算される。そして、次のステップ403に進む。

ステップ403において、バトル情報抽選の結果が「引き分け」であるか否かが判定される。「引き分け」と判定されると、次のステップ404に進む。一方、「引き分け」ではない、すなわち、「勝利」又は「短縮勝利」と判定された場合には、当該移行抽選処理を終了する。

20

【0177】

ステップ404において、バトル情報抽選の結果の「引き分け」を「勝利」に書き換える処理が行われる。これは、バトル状態移行時のバトル情報において「引き分け」に決定された場合であっても、バトル状態において勝利ストック抽選に当選した場合の措置である。そして、次のステップ405に進む。

ステップ405において、勝利ストックのストックから1が減算される。そして、当該移行抽選処理を終了する。図17に示すフローチャートに基づいて、バトル状態におけるステップ110の遊技状態判定処理について説明する。

【0178】

30

ステップ420において、バトル状態のゲーム数が0であるか否か、すなわち、バトル状態の終了ゲームか否かが判定される。バトルゲーム数が0である場合、次のステップ421に進む。一方、バトル状態のゲーム数が0ではない場合は、ステップ431に進む。

【0179】

ステップ421において、バトル情報抽選の結果が「引き分け」であるか否かが判定される。「引き分け」と判定されると、次のステップ422に進む。一方、「引き分け」ではない、すなわち、「勝利」又は「短縮勝利」と判定された場合には、ステップ423に進む。

ステップ422において、AT通常状態への移行処理が行われる。具体的には、遊技状態移行制御手段270により遊技状態がバトル状態からAT通常状態に移行される。そして当該遊技状態判定処理を終了する。

40

【0180】

ステップ421において、バトル情報抽選の結果が「引き分け」ではない場合、ステップ423において、バトル情報抽選の結果が「勝利」であるか否かが判定される。「勝利」と判定されると、次のステップ424に進む。一方、「勝利」ではない、すなわち、「短縮勝利」と判定された場合には、ステップ426に進む。

【0181】

ステップ424において、数値変更抽選手段290による現在値上乘せ抽選が実行される。この現在値上乘せ抽選により、「0」、「10」、「30」、「50」、「100」又は「300」のから現在値に加算する値が決定される。そして、次のステップ425に進

50

む。

ステップ425において、現在値上乘せ抽選により決定された値を現在値に加算する処理が実行される。そして、ステップ429に進む。

【0182】

ステップ423において、バトル情報抽選の結果が「勝利」ではない場合、すなわち、「短縮勝利」の場合、ステップ426において、数値変更抽選手段290による現在値上乘せ抽選が実行される。バトル抽選の結果が「勝利」の場合と同様に、この現在値上乘せ抽選により、「0」、「10」、「30」、「50」、「100」又は「300」のから現在値に加算する値が決定される。そして、次のステップ427に進む。

【0183】

ステップ427において、数値変更抽選手段290による基準値上乘せ抽選が実行される。この基準値上乘せ抽選により、「0」、「10」、「30」、「50」、「100」又は「300」のから基準値に加算する値が決定される。そして、次のステップ428に進む。

ステップ228において、現在値上乘せ抽選により決定された値を現在値に、基準値上乘せ手段により決定された値を基準値に、それぞれ加算する処理が実行される。そして、ステップ429に進む。

【0184】

ステップ429において、現在値が基準値より大きいかなんかが判定される。ここで現在値が基準値より大きい場合は次のステップ430に進む。一方、現在値が基準値より大きくない場合、すなわち、現在値が基準値以下の場合はステップ422に進む。

【0185】

ステップ430において、第2特殊状態への移行処理が行われる。具体的には、遊技状態移行制御手段270により遊技状態がバトル状態からAT初期遊技を経由して第2特殊状態に移行される。そして当該遊技状態判定処理を終了する。

ステップ420でバトル状態のゲーム数が0ではない場合は、ステップ431において、バトル状態の維持が決定される。そして、当該遊技状態判定処理を終了する。

(特定状態及び有利前兆状態における処理)

図18に示すフローチャートに基づいて、特定状態及び有利前兆状態におけるステップ103の移行抽選処理について説明する。

【0186】

ステップ500において、遊技状態が有利前兆状態かなんかの判定が行われる。ここで、有利前兆状態であると判定されると、ステップ505に進む。一方、有利前兆状態ではない、すなわち特定状態であると判定されると、次のステップ501に進む。

【0187】

ステップ501において、所定役に当選したかなんかの判定が行われる。ここで、所定役とは、特定図柄である「赤バー」又は「青バー」を停止表示可能な特殊リプレイ、移行図柄である「リプレイA図柄」を停止表示可能なリプレイA、及び移行図柄である「リプレイB図柄」を停止表示可能なリプレイBを指す。これらの所定役に当選していると判定された場合は、次のステップ502に進む。一方、所定役に当選していないと判定された場合は、そのまま当該移行抽選処理を終了する。

ステップ502において、ナビ発生の指示が行われる。ここで発生するナビは「バー」図柄の目押しによる停止を報知する図柄ナビである(図9参照)。そしてナビ発生指示が行われた後は、次のステップ503に進む。

【0188】

ステップ503において、上乘せ特化ゾーンへの移行が決定したかなんかの判定が行われる。ここで上乘せ特化ゾーンへの移行が決定する場合とは、上述のとおり、特定図柄である「赤バー」又は「青バー」が停止表示された場合、又は、移行図柄である「リプレイA図柄」又は「リプレイB図柄」が停止表示され、かつ確定抽選手段300による確定抽選に当選した場合である。上乘せ特化ゾーンへの移行が決定した場合は次のステップ504に

10

20

30

40

50

進む。一方、上乘せ特化ゾーンへの移行が決定していない場合は、そのまま当該移行抽選処理を終了する。

【0189】

ステップ504において、前兆ゲーム数抽選が行われる。この前兆ゲーム数抽選により、有利前兆状態のゲーム数が決定するとともに、遊技状態移行制御手段270により遊技状態が特定状態から有利前兆状態に移行される。そして当該移行抽選処理を終了する。

【0190】

ステップ500で有利前兆状態であると判定された場合、ステップ505において、勝利ストック抽選処理が行われる。この勝利ストック抽選処理では、まず、いずれかの役に当選したことを契機に勝利ストック抽選が行われ、この勝利ストック抽選に当選すると勝利ストックに1が加算される。そして当該移行抽選処理を終了する。

10

図19に示すフローチャートに基づいて、特定状態及び有利前兆状態におけるステップ110の遊技状態判定処理について説明する。

【0191】

ステップ520において、遊技状態が有利前兆状態か否かの判定が行われる。ここで、有利前兆状態であると判定されると、ステップ525に進む。一方、有利前兆状態ではない、すなわち特定状態であると判定されると、次のステップ521に進む。

ステップ521において、図12のステップ109の払い出し処理によりメダルを獲得できたか否かの判定が行われる。具体的には、遊技開始時の賭け数に対し当該賭け数を超えるメダルの払い出し、又はクレジットの増加があったか否かが判定される。例えば、3枚掛けの遊技においては、4枚以上の払い出しがあればメダルを獲得できたと判定される。ここで、メダルを獲得した場合は次のステップ522に進む。一方、メダルを獲得していない場合は、ステップ525に進む。

20

【0192】

ステップ522において、現在値から当該遊技におけるメダルの獲得枚数を減算する処理が行われる。ここで「獲得枚数」とは、払い出し枚数から賭け数を差し引いた値である。そして、次のステップ523に進む。

ステップ523において、現在値が基準値より大きいかが判定される。ここで現在値が基準値より大きい場合は、ステップ525に進む。一方、現在値が基準値より小さい場合、すなわち、現在値が基準値以下の場合はステップ524に進む。

30

【0193】

ステップ524において、AT通常状態への移行処理が行われる。具体的には、遊技状態移行制御手段270により遊技状態が特定状態からAT通常状態に移行される。そして当該遊技状態判定処理を終了する。

ステップ525において、特定状態の維持が決定される。そして、当該遊技状態判定処理を終了する。

【0194】

一方、ステップ520で有利前兆状態であると判定された場合は、ステップ526において、有利前兆ゲーム数が0になったか否か、すなわち有利前兆状態が終了したか否かが判定される。有利前兆ゲーム数が0の場合は次のステップ527に進む。一方、有利前兆ゲーム数が0ではない場合は、ステップ528に進む。

40

【0195】

ステップ527において、有利遊技準備状態への移行処理が行われる。具体的には、有利遊技準備状態用のゲーム数カウンタに所定のゲーム数である「10」がセットされ、遊技状態移行制御手段270により遊技状態が特定状態から有利遊技準備状態に移行される。そして当該遊技状態判定処理を終了する。

ステップ526で有利前兆ゲーム数が0ではない場合、ステップ528において、有利前兆状態の維持が決定される。そして、当該遊技状態判定処理を終了する。

【0196】

(継続抽選状態移行時の抽選処理)

50

図20に示すフローチャートに基づいて、図14のステップ230における継続抽選状態移行時の抽選処理について説明する。

ステップ600において、終了バトル状態に移行するか否かを決定する終了バトル移行抽選が行われる。なお、この終了バトル移行抽選は、現在値に基準値が代入（リセット）されるか否かを決定するリセット抽選としても機能する。そして、次のステップ601に進む。

ステップ601において、継続抽選状態におけるゲーム数を決定するゲーム数抽選が実行される。そして、当該抽選処理を終了する。

【0197】

（継続抽選状態における処理）

図21に示すフローチャートに基づいて、継続抽選状態におけるステップ103の移行抽選処理について説明する。

ステップ700において、終了バトル移行抽選に当選しているか否かが判定される。ここで、終了バトル移行抽選に当選している場合は、次のステップ701に進む。一方、終了バトル移行抽選に当選していない場合は、ステップ702に進む。

ステップ701において、終了バトル状態での終了バトル演出における勝敗を決める勝利ストック抽選処理が行われる。この勝利ストック抽選処理では、まず、いずれかの役に当選したことを契機に勝利ストック抽選が行われ、この勝利ストック抽選に当選すると勝利ストックに1が加算される。そして、当該移行抽選処理を終了する。

【0198】

ステップ702において、終了バトル状態に移行するか否かを決定する終了バトル移行抽選が行われる。そして、当該移行抽選処理を終了する。

図22に示すフローチャートに基づいて、継続抽選状態におけるステップ110の遊技状態判定処理について説明する。

ステップ720において、継続抽選状態のゲーム数が0であるか否か、すなわち、継続抽選状態の終了ゲームか否かが判定される。継続抽選状態のゲーム数が0である場合、次のステップ721に進む。一方、ゲーム数が0ではない場合は、当該遊技状態判定処理を終了する。

【0199】

ステップ721において、終了バトル移行抽選に当選しているか否かが判定される。ここで、終了バトル移行抽選に当選している場合は、次のステップ722に進む。一方、終了バトル移行抽選に当選していない場合は、ステップ724に進む。

ステップ722において、終了バトル状態移行時の抽選処理が実行される。詳細は後述する。そしてステップ723に進む。

【0200】

ステップ723において、終了バトル状態への移行処理が行われる。具体的には、終了バトル状態用のゲーム数カウンタにゲーム数がセットされ、遊技状態移行制御手段270により遊技状態が継続抽選状態から終了バトル状態に移行される。そして当該遊技状態判定処理を終了する。

一方、ステップ724において、通常状態への移行処理が実行される。具体的には、遊技状態移行制御手段270により遊技状態が継続抽選状態から通常状態に移行される。そして当該遊技状態判定処理を終了する。

【0201】

（終了バトル状態移行時の抽選処理）

図23に示すフローチャートに基づいて、図22のステップ722における終了バトル状態移行時の抽選処理について説明する。

ステップ800において、終了バトル演出における勝敗の態様を決定するバトル情報抽選が行われる。このバトル情報抽選では、「敗北」「勝利」「短縮勝利」の3つの態様から1の態様が抽選にて決定される。なお、上述のとおり勝利ストック抽選にて勝利ストックを獲得している場合は「勝利」、「短縮勝利」の2つの態様から1の態様が決定される

10

20

30

40

50

。この際、勝利ストックから1が減算される。バトル情報抽選により終了バトル演出の勝敗の態様が決定すると、次のステップ801に進む。

【0202】

ステップ801において、バトル情報抽選の結果が「短縮勝利」であるか否かが判定される。「短縮勝利」であると判定された場合は、次のステップ802に進む。一方、「短縮勝利」ではない、すなわち、「敗北」又は「勝利」であると判定された場合には、ステップ803に進む。

ステップ802において、終了バトル状態におけるゲーム数抽選が行われる。ここで、終了バトル演出が行われる終了バトル状態は8ゲームを基本としているが、例外として、本ステップのようにバトルに「短縮勝利」している場合には、8ゲームより少ないゲーム数（例えば、4から8ゲームのうちのいずれか）をゲーム数抽選により決定する。そして、ステップ804に進む。

10

【0203】

一方、ステップ803において、終了バトルゲーム数に8を設定する。上述のとおり「短縮勝利」以外の勝敗の態様の場合、基本ゲームである8が設定される。そして、次のステップ804に進む。

ステップ804において、現在値に基準値が代入される。すなわち、終了バトル状態への移行が決定したことによる特典として、現在値がリセットされるのである。リセットにより現在値は増加するため、AT状態において獲得可能なメダル枚数が増加する。換言すると、獲得可能なメダル枚数の上乘せが行われる。そして、当該抽選処理を終了する。

20

【0204】

（終了バトル状態における処理）

図24に示すフローチャートに基づいて、終了バトル状態におけるステップ103の移行抽選処理について説明する。

ステップ900において、勝利ストック抽選が行われる。この勝利ストック抽選は、いずれかの役に当選したことを契機に行われる。そして、次のステップ901に進む。

ステップ901において、勝利ストックに当選しているか否かの判定が行われる。勝利ストックに当選していると判定された場合は、次のステップ902に進む。一方、勝利ストックに当選していないと判定された場合は、当該移行抽選処理を終了する。

【0205】

30

ステップ902において、勝利ストックのストックに1が加算される。そして、次のステップ903に進む。

ステップ903において、バトル情報抽選の結果が「敗北」であるか否かが判定される。「敗北」であると判定されると、次のステップ904に進む。一方、「敗北」ではない、すなわち、「勝利」又は「短縮勝利」であると判定された場合には、当該移行抽選処理を終了する。

【0206】

ステップ904において、バトル情報抽選の結果の「敗北」を「勝利」に書き換える処理が行われる。これは、継続抽選状態移行時のバトル情報において「敗北」に決定された場合であっても、終了バトル状態において勝利ストック抽選に当選した場合の措置である。そして、次のステップ905に進む。

40

ステップ905において、勝利ストックのストックから1が減算される。そして、当該移行抽選処理を終了する。図25に示すフローチャートに基づいて、終了バトル状態におけるステップ110の遊技状態判定処理について説明する。

【0207】

ステップ920において、終了バトル状態のゲーム数が0であるか否か、すなわち、終了バトル状態の終了ゲームか否かが判定される。終了バトル状態のゲーム数が0である場合、次のステップ921に進む。一方、バトルゲーム数が0ではない場合は、ステップ932に進む。

【0208】

50

ステップ921において、バトル情報抽選の結果が「敗北」であるか否かが判定される。「敗北」と判定されると、次のステップ922に進む。一方、「敗北」ではない、すなわち、「勝利」又は「短縮勝利」と判定された場合には、ステップ923に進む。

ステップ922において、通常状態への移行処理が行われる。具体的には、遊技状態移行制御手段270により遊技状態が終了バトル状態から通常状態に移行される。そして当該遊技状態判定処理を終了する。

【0209】

ステップ921において、バトル情報抽選の結果が「敗北」ではない場合、ステップ923において、バトル情報抽選の結果が「勝利」であるか否かが判定される。「勝利」と判定されると、次のステップ924に進む。一方、「勝利」ではない、すなわち、「短縮勝利」と判定された場合には、ステップ926に進む。

10

【0210】

ステップ924において、数値変更抽選手段290による現在値上乗せ抽選が実行される。この現在値上乗せ抽選により、「0」、「10」、「30」、「50」、「100」又は「300」のから現在値に加算する値が決定される。そして、次のステップ925に進む。

ステップ925において、現在値上乗せ抽選により決定された値を現在値に加算する処理が実行される。そして、ステップ929に進む。

【0211】

20

ステップ923において、バトル情報抽選の結果が「勝利」ではない場合、すなわち、「短縮勝利」の場合、ステップ926において、数値変更抽選手段290による現在値上乗せ抽選が実行される。バトル抽選の結果が「勝利」の場合と同様に、この現在値上乗せ抽選により、「0」、「10」、「30」、「50」、「100」又は「300」のから現在値に加算する値が決定される。そして、次のステップ927に進む。

【0212】

ステップ927において、数値変更抽選手段290による基準値上乗せ抽選が実行される。この基準値上乗せ抽選により、「0」、「10」、「30」、「50」、「100」又は「300」のから基準値に加算する値が決定される。そして、次のステップ928に進む。

30

【0213】

ステップ928において、現在値上乗せ抽選により決定された値を現在値に、基準値上乗せ手段により決定された値を基準値に、それぞれ加算する処理が実行される。そして、ステップ929に進む。

ステップ929において、現在値が基準値より大きいかが判定される。ここで現在値が基準値より大きい場合は次のステップ930に進む。一方、現在値が基準値より大きくない場合、すなわち、現在値が基準値以下の場合はステップ931に進む。

【0214】

ステップ930において、第2特殊状態への移行処理が行われる。具体的には、遊技状態移行制御手段270により遊技状態が終了バトル状態からAT初期遊技を経由して第2特殊状態に移行される。そして当該遊技状態判定処理を終了する。

40

ステップ931において、第1特殊状態への移行処理が行われる。具体的には、遊技状態移行制御手段270により遊技状態が終了バトル状態からAT初期遊技を経由して第1特殊状態に移行される。そして当該遊技状態判定処理を終了する。

ステップ920でバトルゲーム数が0ではない場合、ステップ932において、終了バトル状態の維持が決定される。そして、当該遊技状態判定処理を終了する。

【0215】

(総括)

本実施の形態では、特定状態において、確定図柄が停止表示された場合、又は移行図柄が停止表示し更に確定抽選に当選した場合、第1有利状態又は第2有利状態のいずれかの

50

有利状態への移行が決定される。そして、上乗せ特化ゾーンへの移行直前に滞在する有利遊技準備状態において、確定図柄が停止表示された場合、又は不確定図柄が停止表示し更に加算抽選や昇格抽選に当選した場合に、加算された有利状態に移行したり、有利状態に代えて特別有利状態に移行したりすることになる。

【0216】

本実施の形態によれば、移行契機役に係る1の図柄としての特定図柄を停止表示させたことで有利状態への移行が決定した後、特定状態に移行するまでの間に再び移行契機役に当選し特定図柄を停止表示させた場合に有利状態の態様を変化させることを可能にすることで、再び移行契機役に当選した場合の引き損感を得ることがなく、特定図柄を停止表示させることに対して期待感をもって遊技を行うことができる。

10

【0217】

また本実施の形態では、特定状態において、第1有利状態に移行するか第2有利状態に移行するかは、図柄ナビ発生時に遊技者自らが選択することが可能である(図9参照)。具体的には、確定図柄である「赤バー図柄」を狙って目押しを行い「赤バー図柄」を停止表示できれば第1有利状態に移行することができ、確定図柄である「青バー図柄」を狙って目押しを行い「青バー図柄」を停止表示できれば第2有利状態に移行することができる。なお、確定図柄の目押しに失敗しても移行図柄である不確定図柄を停止表示させて更に確定抽選に当選すれば、第1有利状態又は第2有利状態への移行が可能である。

【0218】

さらに、有利遊技準備状態において、上乗せされた有利状態に移行するか、有利状態に代えて特別有利状態に移行するかは、図柄ナビ発生時に遊技者自らが選択することが可能である(図9参照)。具体的に、第1特定図柄群の特定図柄の停止表示を契機に第1有利状態への移行が決定している場合を例にすると、有利遊技準備状態に滞在中に図柄ナビが発生し、確定図柄である「赤バー図柄」を狙って目押しを行い「赤バー図柄」を停止表示できれば上乗せされた有利状態に移行することができ、確定図柄である「青バー図柄」を狙って目押しを行い「青バー図柄」を停止表示できれば有利状態に代えて特別有利状態に移行することができる。なお、確定図柄の目押しに失敗しても第1特定図柄群の不確定図柄を停止表示させて更に加算抽選に当選すれば、上乗せされた有利状態への移行が可能であり、第2特定図柄群の不確定図柄を停止表示させて更に昇格抽選に当選すれば、有利状態に代えて特別有利状態への移行が可能である。第2特定図柄群の特定図柄の停止表示を契機に第2有利状態への移行が決定している場合についても同様である。

20

30

【0219】

以上のように、有利遊技準備状態においては、有利状態への移行が決定する契機となった特定図柄群と同じ群の特定図柄を停止表示させると有利状態を加算できる可能性が生じ、有利状態への移行が決定する契機となった特定図柄群と異なる群の特定図柄を停止表示させると有利状態を昇格し特別有利状態に移行できる可能性が生じる。

【0220】

本実施の形態によれば、有利状態に移行するまでの間に再び特定図柄を停止表示させた場合、当該特定図柄の特定図柄群が有利状態への移行が決定した際の特定図柄の特定図柄群と同じか異なるかによって、有利状態のセット数を加算したり、さらに有利な特別有利状態への昇格を可能とすることができる。これにより、遊技者に対して期待感を与えるとともに、遊技性の高い遊技機を提供することができる。

40

【0221】

本実施の形態では、複数ある特定図柄を確定図柄だけで形成することができるが、ここで「赤バー」や「青バー」など、回転リール62上の配列が少ない図柄の組み合わせを確定図柄に用いる場合、確定図柄のみでは目押しの苦手な遊技者にとっては有利状態への移行が困難となる。そのため、回転リール62上の配列が多い図柄の組み合わせを不確定図柄として形成し、目押しの苦手な遊技者に対しても停止表示を容易にする代わりに、抽選を介すことで有利状態への移行の頻度を調整している。これにより、目押しの成否によらず有利状態、セット数が加算された有利状態、及び特別遊技状態への移行が可能となる。また

50

、目押しの成功で直ちに移行が確定する場合と、抽選に当選してから移行が確定する場合とがあるため、遊技のバリエーションが増えることになる。

【0222】

なお、有利遊技準備状態において、不確定図柄を停止表示できても加算抽選又は昇格抽選に外れた場合は、セット数が加算された有利状態や特別有利状態に移行することはできないが、特定状態において決定された有利状態の実行は最低限確保されている。したがって、有利遊技準備状態においては、遊技者は利益を失うかもしれないという危機感を抱くことなく、利益を増やすことへの期待感をもって遊技を行うことができる。

【0223】

(他のバリエーション)

10

本実施の形態では、有利遊技準備状態において、特定図柄の停止表示が1回に限り有利状態のセット数の加算や、特別有利状態への昇格を行っているがこれに限らない。

例えば、有利遊技準備状態が終了するまでの間、有利状態への移行が決定する契機となった特定図柄群と同じ群の特定図柄を停止表示させる都度、セット数を加算させたり、有利状態への移行が決定する契機となった特定図柄群と異なる群の特定図柄を停止表示させる都度、特別有利状態のセット数を加算させたりすることができる。

【0224】

また、有利遊技準備状態が終了するまでの間、有利状態への移行が決定する契機となった特定図柄群と同じ群の特定図柄を停止表示させた場合、1回目はセット数の加算、2回目は特別有利状態への昇格としてもよい。

20

【0225】

さらに、有利状態として第1有利状態と第2有利状態の2つの状態を設けたが、3つ以上の有利状態を設けてもよい。

以上のように、有利状態の加算又は昇格のバリエーションを変えることにより、従来にはない遊技性を実現することが可能となる。

【符号の説明】

【0226】

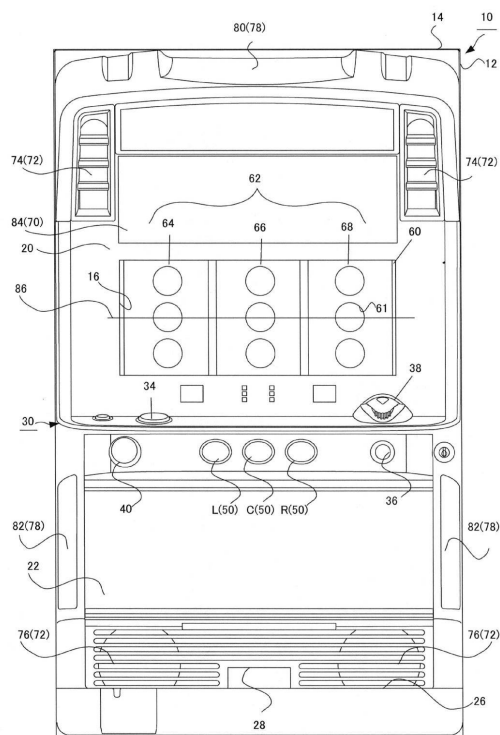
10	遊技機	12	筐体	
14	前扉	16	図柄表示窓部	
20	上パネル	22	下パネル	30
24	貯留払出手段	26	メダル受け皿	
28	メダル払出口	30	操作部	
31	操作手段	34	マックスベットスイッチ	
36	精算スイッチ	38	メダル投入口	
40	スタートスイッチ	50	ストップスイッチ	
L	左ストップスイッチ	C	中ストップスイッチ	
R	右ストップスイッチ	60	リールユニット	
61	図柄	62	回転リール	
64	左回転リール	66	中回転リール	
68	右回転リール	70	演出装置	40
72	スピーカー	74	上部スピーカー	
76	下部スピーカー	78	演出用ランプ	
80	上部ランプ	82	下部ランプ	
84	表示装置	86	有効ライン	
90	値表示部	100	制御装置	
200	メイン制御部	210	役抽選手段	
220	リール制御手段	240	払出制御手段	
250	遊技制御手段	251	ノーマル遊技制御手段	
252	R T制御手段	253	ボーナス制御手段	
260	A T抽選手段	270	遊技状態移行制御手段	50

275 特別移行抽選手段
 290 数値変更抽選手段
 310 加算抽選手段
 330 送信手段
 400 サブ制御部
 420 演出制御手段

280 数値設定手段
 300 確定抽選手段
 320 昇格抽選手段

 410 受信手段
 430 A T制御手段

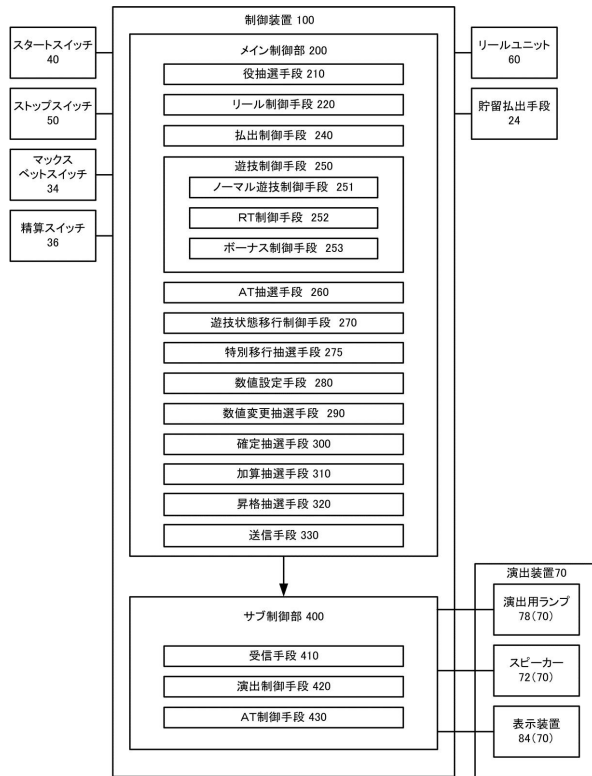
【図 1】



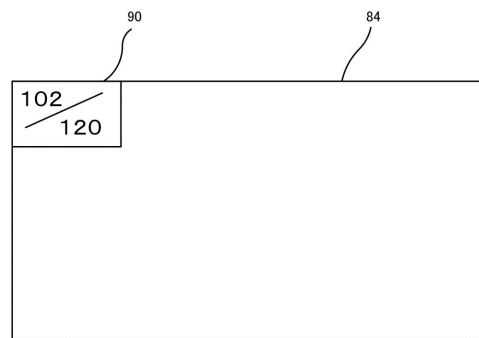
【図 2】

図柄の番号 (コマ番号)	左リール ↓ 64	中リール ↓ 66	右リール ↓ 68
0	REP	REP	BEL
1	WM1	BEL	REP
2	BR	CH1	CH1
3	白7	白7	白7
4	BEL	WM1	WM1
5	REP	REP	BEL
6	WM1	BEL	REP
7	CH2	CH1	CH1
8	青BAR	赤BAR	赤BAR
9	BEL	CH2	WM1
10	REP	REP	BEL
11	WM1	BEL	REP
12	CH1	CH1	CH2
13	WM2	CH1	BR
14	BEL	BR	WM1
15	REP	REP	BEL
16	赤BAR	BEL	REP
17	CH1	CH1	CH2
18	WM2	青BAR	青BAR
19	BEL	WM2	WM1

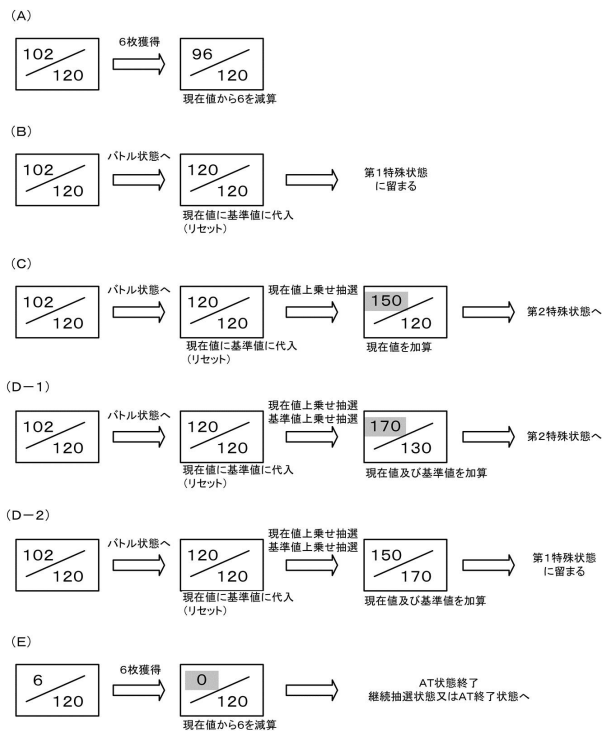
【図 3】



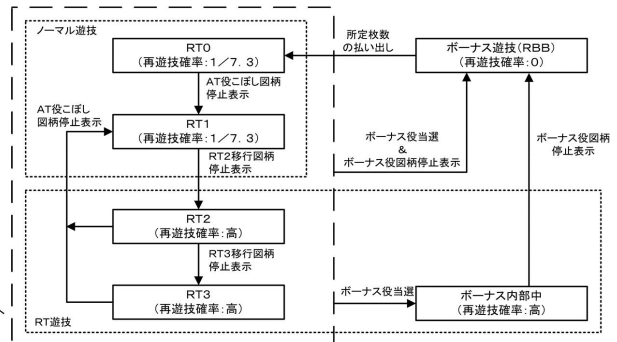
【図 4】



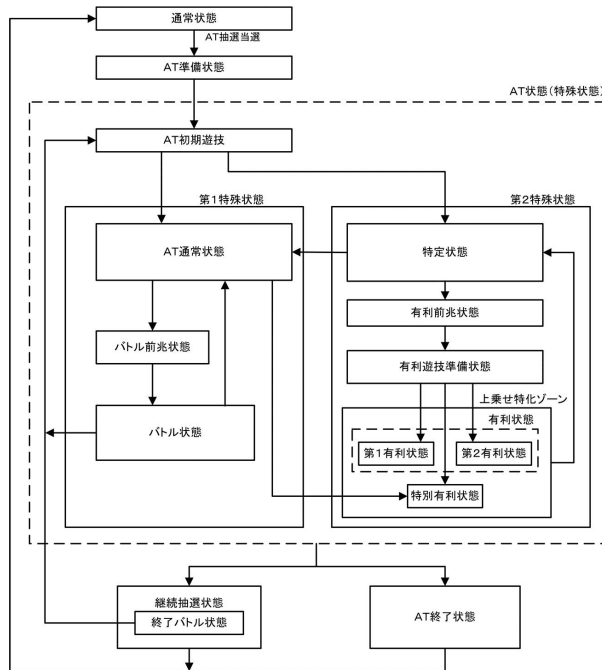
【図 5】



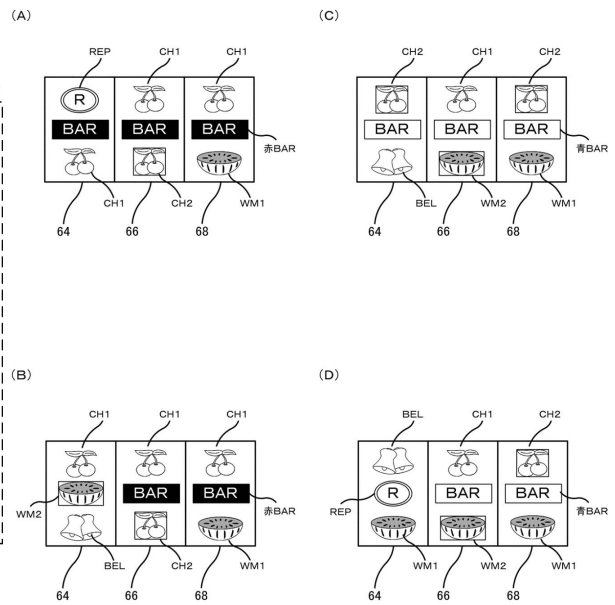
【図 6】



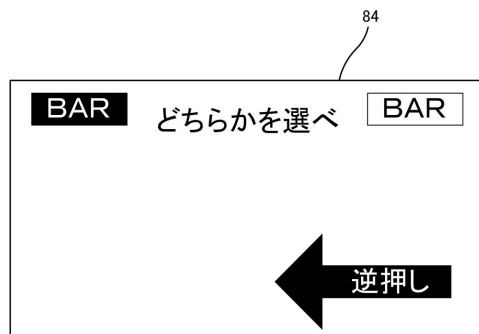
【図 7】



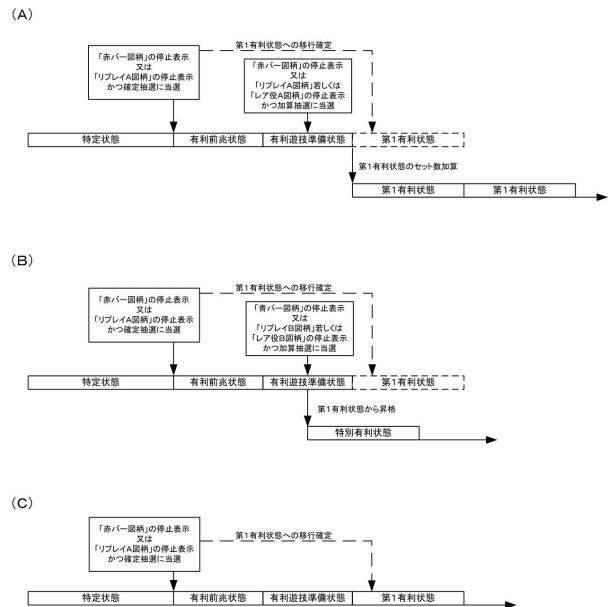
【図 8】



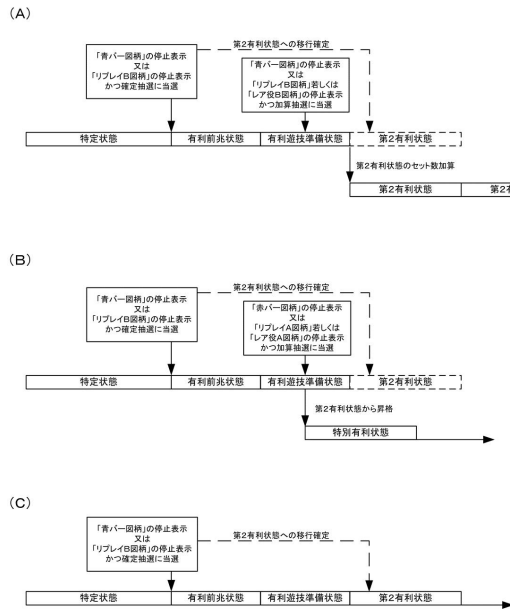
【図 9】



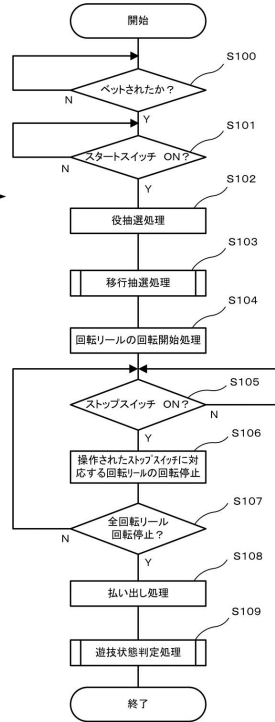
【図 10】



【図 11】

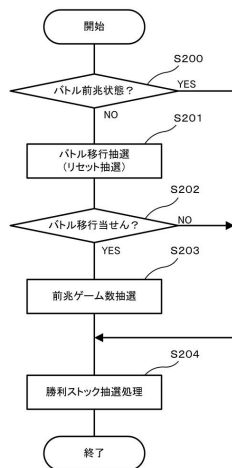


【図 12】



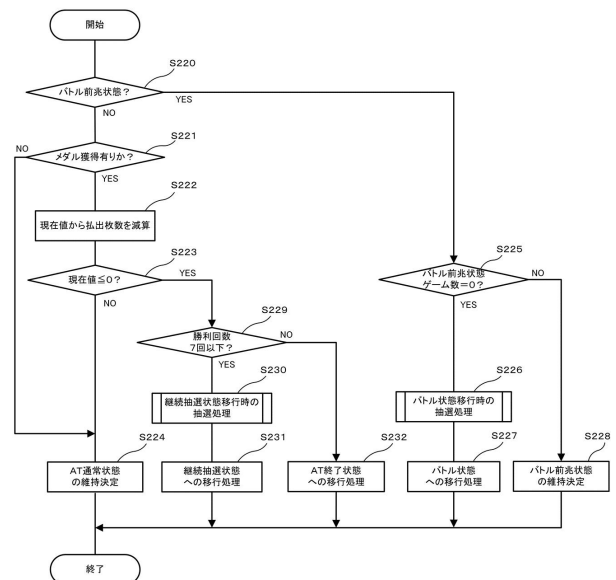
【図 13】

移行抽選処理
(AT通常状態・バトル前兆状態)

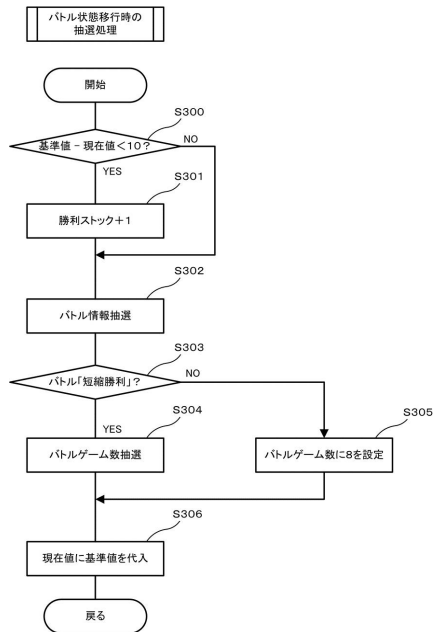


【図 14】

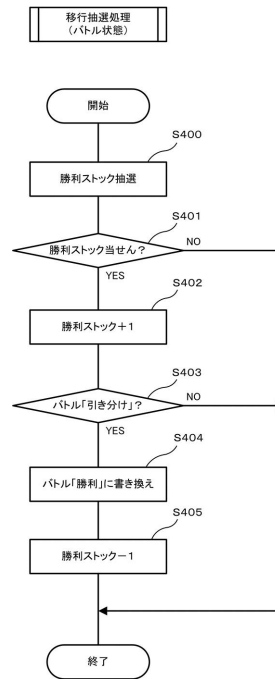
遊技状態判定処理
(AT通常状態・バトル前兆状態)



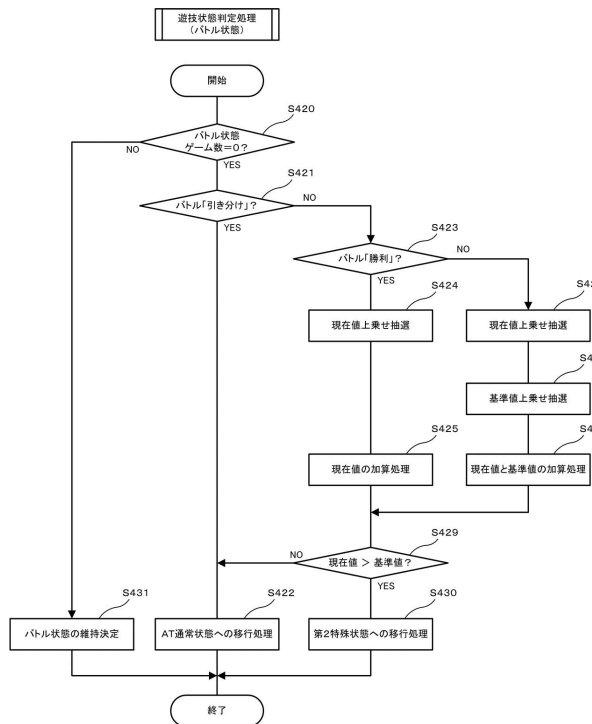
【図 15】



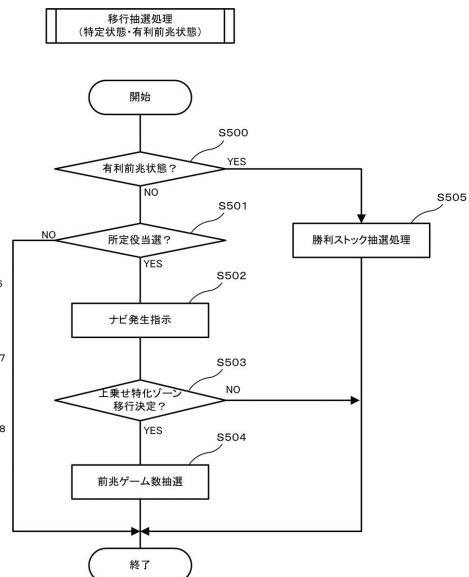
【図 16】



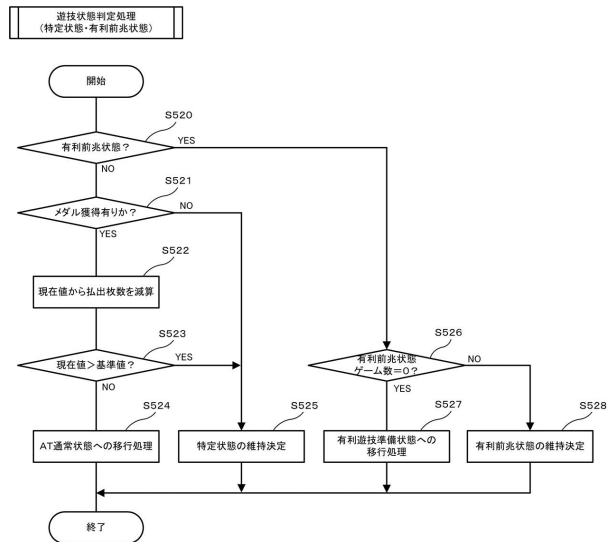
【図 17】



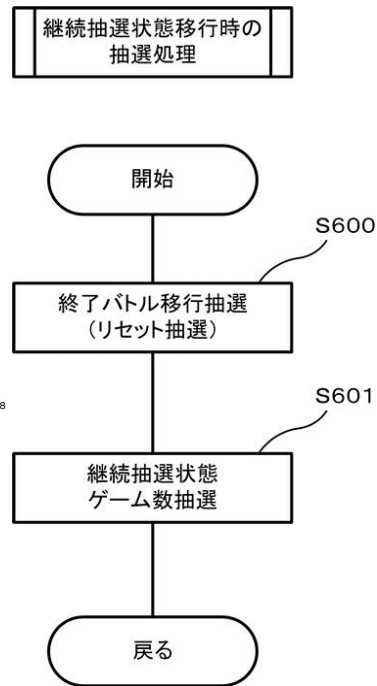
【図 18】



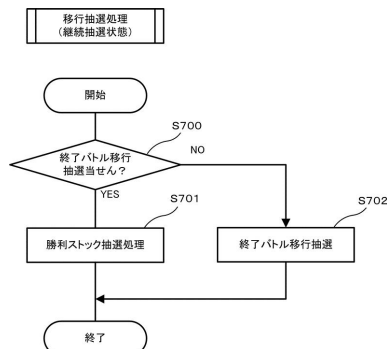
【図 19】



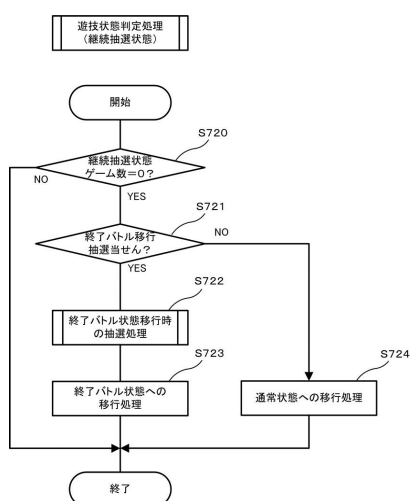
【図 20】



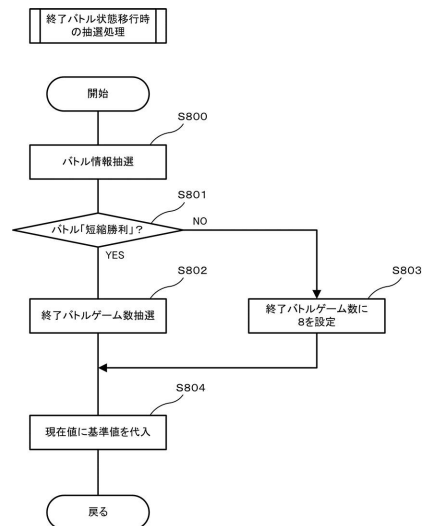
【図 21】



【図 22】

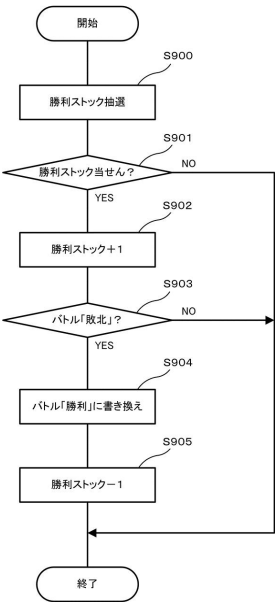


【図 23】



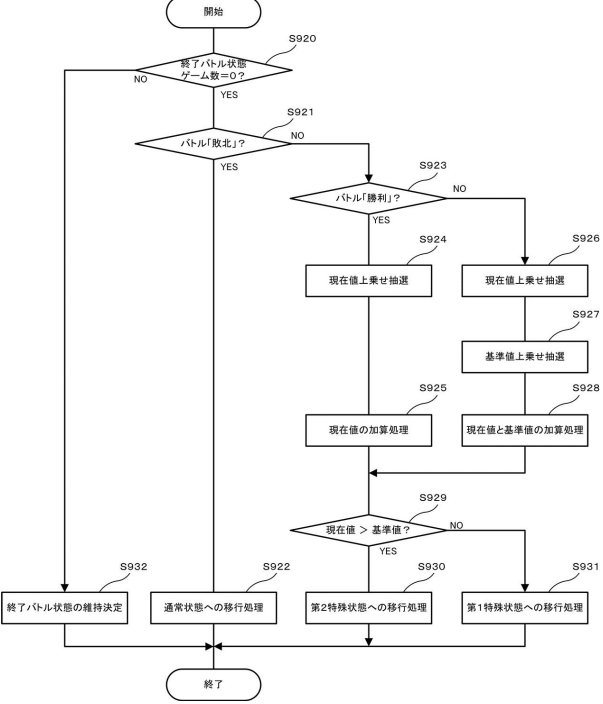
【図 24】

移行抽選処理
(終了バトル状態)



【図 25】

遊技状態判定処理
(終了バトル状態)



フロントページの続き

(72)発明者 三好 康一
岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会社内

審査官 生駒 勇人

(56)参考文献 特開2014-014657 (JP, A)
特開2014-204778 (JP, A)
特開2014-097111 (JP, A)
特開2015-019801 (JP, A)
特開2013-252313 (JP, A)
特開2015-002800 (JP, A)
特開2015-039476 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04